



(11)

EP 3 051 508 B1

(12)

FASCICULE DE BREVET EUROPEEN

(45) Date de publication et mention
de la délivrance du brevet:
20.12.2017 Bulletin 2017/51

(51) Int Cl.:
G07F 17/32^(2006.01)

(21) Numéro de dépôt: **16153150.4**

(22) Date de dépôt: **28.01.2016**

(54) **SYSTÈME DE JEU INFORMATISÉ**
COMPUTERGESTÜTZTES SPIELSYSTEM
COMPUTER GAME SYSTEM

(84) Etats contractants désignés:
AL AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB
GR HR HU IE IS IT LI LT LU LV MC MK MT NL NO
PL PT RO RS SE SI SK SM TR

(30) Priorité: **28.01.2015 FR 1550665**

(43) Date de publication de la demande:
03.08.2016 Bulletin 2016/31

(73) Titulaire: **La Francaise Des Jeux**
92100 Boulogne Billancourt (FR)

(72) Inventeurs:
• **MAUPAS-UDINOT, Jean-Baptiste**
75017 PARIS (FR)
• **EGAL, Gersende**
75002 PARIS (FR)

- **GREMY, Ludovic, Philippe**
94200 IVRY SUR SEINE (FR)
- **DROT, Guillaume, Alain**
75020 PARIS (FR)
- **GUYOT, Olivier**
92240 MALAKOFF (FR)

(74) Mandataire: **Lavoix**
2, place d'Estienne d'Orves
75441 Paris Cedex 09 (FR)

(56) Documents cités:
EP-A1- 2 324 893 WO-A1-02/05916
WO-A1-2011/014765 WO-A1-2013/190351
US-A- 4 652 998 US-A1- 2014 045 569

EP 3 051 508 B1

Il est rappelé que: Dans un délai de neuf mois à compter de la publication de la mention de la délivrance du brevet européen au Bulletin européen des brevets, toute personne peut faire opposition à ce brevet auprès de l'Office européen des brevets, conformément au règlement d'exécution. L'opposition n'est réputée formée qu'après le paiement de la taxe d'opposition. (Art. 99(1) Convention sur le brevet européen).

Description

[0001] La présente invention concerne le domaine des systèmes de jeu informatisés et plus particulièrement des systèmes de jeu à tirage instantané.

[0002] US2014/045569 divulgue un système de jeu en ligne selon le préambule de la revendication 1.

[0003] Il est possible de prévoir un système de jeu à tirage instantané mis en oeuvre par un serveur informatique accessible à distance depuis un terminal utilisateur informatique, dans lequel, au déclenchement du jeu par le joueur, le système de jeu effectue un tirage instantané et attribue un gain au joueur en fonction du résultat du tirage instantané, puis le système de jeu révèle le résultat au joueur de manière scénarisée, selon un scénario participatif, qui peut être choisi parmi une pluralité de scénarii prédéterminés, et au cours duquel il est par exemple demandé au joueur d'effectuer des actions.

[0004] L'utilisation de plusieurs scénarii de révélation du gain permet d'augmenter l'attrait du joueur pour le jeu, notamment en donnant au joueur l'illusion que les actions qu'il effectue au cours de la révélation du gain influencent le résultat final.

[0005] Cependant, le gain est déterminé dès le tirage instantané, de sorte que les choix du joueur ne modifient que la révélation du gain mais n'influencent pas le résultat final du jeu. Après plusieurs parties, l'intérêt du joueur peut faiblir du fait de la répétition apparente des scénarii.

[0006] Un des buts de l'invention est de proposer un système de jeu permettant de préserver l'intérêt du joueur pour le ou les jeu(x) mis en oeuvre par le système de jeu.

[0007] A cet effet, l'invention propose un système de jeu informatisé, comprenant un serveur informatique propre à mettre en oeuvre au moins un jeu à tirage instantané, dans lequel :

- le serveur informatique est configuré pour l'ouverture d'une session de jeu permettant à un joueur donné de jouer à un jeu donné,
- le serveur informatique est configuré pour réaliser plusieurs tirages instantanés successifs au cours d'une même session de jeu et calculer un gain du joueur à l'issue de la session de jeu en fonction des résultats des tirages instantanés successifs réalisés au cours de la session de jeu,
- le serveur informatique est configuré pour déclencher un tirage instantané précédent, pour enregistrer le résultat du tirage instantané précédent, pour commander l'affichage de données en fonction du résultat du tirage instantané précédent, pour détecter une action du joueur en réponse à l'affichage des données, pour déclencher un tirage instantané suivant à la détection d'une action du joueur, et pour commander l'affichage de données suivantes, le tirage instantané suivant étant fonction du tirage instantané précédent et/ou de l'action du joueur, et les données suivantes étant fonction du tirage instantané

suivant et/ou de l'action du joueur.

[0008] Selon des modes de réalisation particuliers, le système de jeu comprend une ou plusieurs des caractéristiques suivantes, prise(s) isolément ou selon toutes les combinaisons techniquement possibles :

- le serveur informatique est configuré pour enregistrer un état de session de jeu après chaque tirage instantané et/ou chaque action du joueur, l'état de session du jeu contenant des données relatives au déroulement du jeu ;
- le serveur informatique est configuré pour mettre en oeuvre chaque jeu par exécution d'un modèle de jeu numérique correspondant codant les règles d'un jeu respectif.
- chaque modèle de jeu contient au moins un univers de tirage, un tableau de prix et des règles d'attribution des prix ;
- chaque modèle de jeu est un automate fini comprenant un ensemble d'états en nombre fini et un ensemble de transitions entre les états ;
- le serveur informatique comprend au moins un moteur de jeu propre à exécuter plusieurs modèles de jeu numériques différents, chaque modèle de jeu codant les règles d'un jeu respectif ;
- le serveur informatique comprend plusieurs modèles de jeu stockés dans une mémoire du serveur informatique et exécutables par le moteur d'exécution du serveur informatique ;
- le serveur informatique est configuré pour stocker dans une mémoire les états de session de jeu ;
- le serveur informatique est configuré pour reprendre une session de jeu associée à un jeu et à un joueur, lorsque la session de jeu est interrompue et que le joueur relance le jeu ultérieurement.

[0009] L'invention concerne également un procédé d'exécution d'un jeu mis en oeuvre par un serveur informatique, comprenant la réalisation de plusieurs tirages instantanés successifs au cours d'une session de jeu et le calcul d'un gain à l'issue de la session de jeu en fonction des résultats des tirages instantanés successifs réalisés au cours de la session de jeu, la réalisation des tirages successifs comprenant les étapes de :

- déclencher un tirage instantané précédent,
- enregistrer le résultat du tirage instantané précédent,
- commander l'affichage de données en fonction du résultat du tirage instantané précédent,
- détecter une action du joueur en réponse à l'affichage des données,
- déclencher un tirage instantané suivant à la détection d'une action du joueur, et,
- commander l'affichage de données suivantes, le tirage instantané suivant étant fonction du tirage instantané précédent et/ou de l'action du joueur, et

les données suivantes étant fonction du tirage instantané suivant et/ou de l'action du joueur.

[0010] L'invention et ses avantages seront mieux compris à la lecture de la description qui va suivre, donnée uniquement à titre d'exemple illustratif non limitatif, et faite en référence aux dessins annexés, sur lesquels :

- la Figure 1 est une vue schématique d'un système de jeu informatisé configuré pour la mise en oeuvre de jeux à tirages instantanés ;
- la Figure 2 est une vue schématique d'un modèle de jeu mis en oeuvre par le système de jeu ; et
- les Figures 3 à 6 sont des vues schématiques d'images affichées par le système de jeu au cours de la mise en oeuvre d'un jeu à tirage instantané selon un exemple illustratif.

[0011] Le système de jeu 2 informatisé illustré sur la figure 1 comprend un serveur informatique 4 et des terminaux utilisateur 6 informatiques en communication avec le serveur informatique 4 par l'intermédiaire d'un réseau de communication.

[0012] Le serveur informatique 4 est configuré pour la mise en oeuvre d'au moins un jeu à tirage instantané, de préférence de plusieurs jeux à tirage instantanés. Chaque terminal utilisateur 6 permet à un utilisateur d'interagir avec le serveur informatique 4 par l'intermédiaire du réseau de communication pour jouer à un jeu mis en oeuvre par le serveur informatique 4.

[0013] Chaque terminal utilisateur 6 possède un écran 8 d'affichage pour l'affichage d'images et un dispositif d'interface utilisateur 10 pour permettre à l'utilisateur de saisir des instructions des images et d'envoyer ces instructions au serveur informatique 4 en réponse à l'affichage. Le dispositif d'interface utilisateur 10 comprend par exemple un dispositif de pointage (souris), un clavier et/ou l'écran 8 d'affichage qui est tactile.

[0014] Les instructions saisies par l'utilisateur en réponse aux images affichée sur le terminal utilisateur 6 sont nommées par la suite « actions ».

[0015] Un terminal utilisateur 6 est par exemple une tablette numérique ou un ordinateur disposé dans un point de vente, un ordinateur de l'utilisateur, une tablette numérique de l'utilisateur ou un terminal de télécommunication de l'utilisateur, par exemple un ordiphone (ou « smartphone »).

[0016] Chaque terminal utilisateur 6 comprend une application de jeu 12 logicielle stockée dans une mémoire du terminal utilisateur 6 et exécutable par un processeur du terminal utilisateur 6 pour permettre à l'utilisateur de jouer à un jeu mis en oeuvre par le serveur informatique 4 à partir du terminal utilisateur 6.

[0017] Le serveur informatique 4 est configuré pour, à la requête d'un joueur faite par l'intermédiaire de l'application de jeu de son terminal utilisateur 6, ouvrir une session de jeu associée à un jeu donné et à ce joueur donné. Au cours de la session de jeu, le joueur joue au jeu sé-

lectionné jusqu'à la détermination du gain du joueur. La session de jeu se termine lorsque le gain du joueur est déterminé.

[0018] Chaque session de jeu comprend l'exécution d'une séquence de tirages instantanés dont les résultats déterminent le gain final, avec la prise en compte d'actions du joueur entre les tirages instantanés successifs, chaque tirage instantané de rang égal ou supérieur à 2 étant effectué en fonction du tirage précédent et d'au moins une action du joueur en réponse à des données affichées suite au tirage précédent.

[0019] Le gain final est fonction du résultat de chacun des tirages instantanés. Le déroulement du jeu et/ou le gain final dépendent des résultats des différents tirages instantanés, et éventuellement de leur séquence. Au cours d'une session de jeu, le résultat de chaque tirage instantané - ou au moins le résultat de chaque tirage instantané précédent le dernier tirage instantané de la session de jeu - est enregistré afin d'en tenir compte pour le déroulement du jeu et/ou pour au moins un tirage instantané suivant de la session de jeu.

[0020] Le serveur informatique 4 est configuré pour réaliser, au cours d'une session de jeu, une série de tirages instantanés successifs, et pour enregistrer les résultats de chaque tirage instantané de la session de jeu - ou au moins le résultat de chaque tirage instantané précédent le dernier tirage instantané de la session de jeu.

[0021] Chaque tirage instantané est effectué dans un univers de tirage. Un univers de tirage est une liste d'éléments. Chaque tirage instantané correspond à la sélection aléatoire d'un élément de la liste d'éléments.

[0022] Il est possible d'effectuer un tirage sans remise, dans lequel l'élément tiré est retiré de la liste pour un tirage suivant, ou avec un tirage remise, dans lequel les caractéristiques de l'élément tiré sont enregistrées et l'élément est à nouveau inclus dans la liste d'éléments pour un nouveau tirage instantané suivant effectué dans la même liste d'éléments.

[0023] Le serveur informatique 4 comprend un générateur d'aléa 14 permettant, pour chaque tirage dans un univers de tirage, de sélectionner de manière aléatoire un élément de l'univers de tirage.

[0024] Le serveur informatique 4 est configuré pour réaliser, au cours d'une même session de jeu, au moins un tirage instantané suivant en fonction d'une action du joueur effectuée en réponse à un tirage précédent, notamment après la révélation du résultat de ce tirage précédent.

[0025] Le serveur informatique 4 est configuré pour déclencher un premier tirage, puis enregistrer le résultat du premier tirage dans une mémoire informatique et commander l'affichage de premières données en fonction du résultat du premier tirage, puis détecter une action du joueur en réponse à l'affichage des premières données, puis déclencher un deuxième tirage suivant, puis enregistrer le résultat du premier tirage dans une mémoire informatique et commander l'affichage de deuxième don-

nées, le deuxième tirage étant fonction du résultat du premier tirage et/ou de l'action du joueur, et la deuxième image étant fonction du résultat du premier tirage, du résultat du deuxième tirage et/ou de l'action du joueur.

[0026] Les données affichées sont par exemple affichées sous forme d'images, par exemple des images comprenant un ou plusieurs éléments sélectionnables par un joueur ou un ou plusieurs champs de saisie de données.

[0027] Une action du joueur est une action simple, telle la sélection d'un seul élément de l'image affichée, ou une action complexe comprenant plusieurs actions simples, telle la sélection d'une combinaison d'éléments de l'image affichée.

[0028] Dans un mode de réalisation, l'action du joueur comprend au moins une sélection d'au moins un élément affiché parmi une pluralité d'éléments affichés au cours de l'affichage des premières données, et sélectionnables par le joueur.

[0029] Dans un mode de réalisation, l'action du joueur comprend la saisie d'une donnée dans au moins un champ de saisie.

[0030] Dans un mode de réalisation, l'action du joueur comprend une sélection ou plusieurs sélections, chacune correspondant à un choix du joueur associé au jeu et/ou la saisie d'une ou plusieurs de donnée(s), avant de déclencher le tirage instantané suivant, en fonction de la ou chaque sélections et/ou de la ou chaque donnée saisie.

[0031] L'action est effectuée par le joueur par l'intermédiaire du terminal utilisateur 6. L'action du joueur est détectée par le terminal utilisateur 6 et transmise au serveur informatique 4, qui poursuit l'exécution du jeu en fonction de cette action du joueur.

[0032] Le serveur informatique 4 est configuré pour mettre à jour et enregistrer un état de session de jeu suite à chaque tirage instantané et/ou chaque action du joueur. L'état de session de jeu contient des données relatives au déroulement du jeu. L'état de session de jeu dépend du résultat de chaque tirage instantané déjà effectué et de chaque action du joueur déjà effectuées au cours de la session de jeu. L'état de session de jeu enregistré suite à un tirage instantané contient le résultat de ce tirage instantané.

[0033] Dans un mode de réalisation, l'univers de tirage, le tableau de prix et les règles d'attribution des prix associés à un tirage instantané dépendent du résultat d'au moins un tirage instantané précédent et/ou d'actions du joueur précédentes, en fonction de règles prédéterminées du jeu en cours. Par exemple, une action du joueur consiste en un choix entre deux tirages à suivre différents, de sorte que le tirage suivant est celui choisi par le joueur du fait de son action.

[0034] Il est possible qu'une session de jeu soit interrompue. Une session de jeu est interrompue par exemple lorsque le joueur interrompt volontairement la session de jeu et déconnecte le terminal utilisateur 6 du serveur informatique 4, ou lorsque le terminal utilisateur 6 perd la

connexion avec le serveur informatique 4.

[0035] L'enregistrement de l'état de session de jeu après à chaque tirage instantané et/ou chaque action du joueur au cours d'une session de jeu permet la reprise d'une session de jeu interrompue.

[0036] Le serveur informatique 4 est configuré pour proposer au joueur de reprendre une session de jeu interrompue lorsque le joueur se connecte au serveur informatique 4 et sélectionne un jeu pour lequel ce joueur dispose déjà d'une session de jeu initiée mais interrompue avant la fin de la session de jeu.

[0037] A la fin d'une session de jeu, le serveur informatique 4 est configuré pour calculer le gain du joueur en fonction des tirages instantanés successifs réalisés au cours de la session de jeu.

[0038] La gain est donc calculé à l'issue de plusieurs tirages instantanés successifs, et en fonction d'une action du joueur en réaction à l'affichage de données affichées en fonction du résultat d'au moins un tirage instantané, avant un tirage instantané suivant effectué en fonction du résultat du tirage précédent et/ou de cette action.

[0039] Chaque jeu possède des règles codées exécutées par le système de jeu 2 au cours d'une session de jeu. Les règles d'un jeu comprennent par exemple au moins un univers de tirage, un tableau de prix et des règles d'attributions.

[0040] Dans une mode de réalisation, un jeu comprend un seul univers de tirage et un tableau de prix associé. Le jeu inclut par exemple plusieurs tirages instantanés successifs dans le même univers de jeu, avec ou sans remise.

[0041] Un prix d'un tirage instantané est par exemple un montant, un droit à participer à un autre jeu, un multiplicateur de gain pour un tirage instantané suivant du même jeu, un nombre de tirages instantanés suivant dans un univers de tirage, un objet virtuel, le gain final dépendant d'une combinaison d'objet virtuel tirés, etc...

[0042] A la fin d'une session de jeu, le joueur peut décider de se faire payer le montant de ses gains éventuels, ou encore créditer ses gains sur un compte qu'il a auprès du fournisseur de jeux, à partir duquel il peut acheter des nouvelles sessions de jeu au fournisseur de jeu ou se faire payer ses gains. D'autres utilisations possibles des gains sont envisageables.

[0043] Le serveur informatique 4 comprend un coeur d'exécution de jeu ou moteur de jeu 20, sous la forme d'une application logicielle configurée pour exécuter des modèles de jeux 22 numériques, chaque modèle de jeu correspondant à un jeu respectif et chaque modèle de jeu codant les règles du jeu.

[0044] Le moteur de jeu 20 est propre à appeler le générateur d'aléa 14 au cours de l'exécution de chaque modèle de jeu 22, pour l'exécution des tirages instantanés au cours de chaque session de jeu.

[0045] Le moteur de jeu 20 est propre à exécuter en parallèle plusieurs sessions de jeu mettant en oeuvre un même modèle de jeu ou plusieurs modèles de jeu dis-

tincts.

[0046] Le serveur informatique 4 comprend une base de données 24 de sessions de jeu 26 en cours dans laquelle sont stockées toutes les sessions de jeu en cours c'est-à-dire qui n'ont pas été terminées car le joueur est en train de jouer ou parce que la session de jeu a été interrompue.

[0047] Comme illustré sur la Figure 2, chaque modèle de jeu 22 comprend un automate fini 30 (ou machine à état) comprenant une pluralité d'états 32 possibles en nombre finis et une pluralité de transitions 34, chaque transition 34 déclenchée à partir d'un état 32 faisant rester l'automate fini 30 dans l'état courant ou faisant passer l'automate fini 30 dans un état.

[0048] L'automate fini 30 comprend une transition d'entrée 34A correspondant à l'ouverture d'une session de jeu, et au moins une transition de sortie 34B, chaque transition de sortie correspondant à la fin de la session de jeu.

[0049] Les états 32 de l'automate fini 30 correspondent aux différentes situations que le joueur peut atteindre en fonction des résultats de tirages instantanés et/ou des actions du joueur au cours d'une session de jeu. A un état 32 de l'automate fini correspond au moins une image à afficher.

[0050] Chaque transition 34 correspondant à un résultat d'un tirage instantané et/ou d'une action du joueur. Au cours de l'exécution d'un modèle de jeu 22, le résultat de chaque tirage et/ou chaque action du joueur déclenche une transition 34.

[0051] Le moteur de jeu 20 est propre à commander l'enregistrement de l'état de session de jeu associé à une session de jeu après chaque tirage et/ou chaque action du joueur. A un instant donné d'une session de jeu, l'état de session de jeu correspondant à l'état de l'automate fini 30 du modèle de jeu 20.

[0052] Le moteur de jeu 20 est propre à exécuter une session de jeu en fonction de l'automate fini 30 modélisant le jeu et de l'état de session de jeu associé.

[0053] Cette configuration du serveur informatique 4 permet de mettre en oeuvre des jeux différents très hétérogènes mais basés sur des tirages instantanés, à partir du même serveur informatique 4 et en particulier du même moteur de jeu 20. Chaque jeu est mis en oeuvre suivant un modèle de jeu 22 exécutable par le moteur de jeu 20.

[0054] Dans un jeu, plusieurs tirages instantanés successifs peuvent être des tirages instantanés avec remise ou sans remise dans un même univers. Il est possible de prévoir des jeux avec des tirages instantanés dans un univers donnant accès à différents tirages chacun avec un univers propre en fonction du résultat du premier tirage et ainsi de suite.

[0055] Il est possible de prévoir des tirages avec des univers dynamiques dont le nombre d'éléments où la probabilité de tirage d'un élément dépend du résultat d'un tirage instantané précédent, par exemple si le tirage instantané précédent permet à l'utilisateur de gagner un bo-

nus lui permettant d'améliorer ses chances de tirage favorable à un tirage instantané suivant.

[0056] Un exemple de modèle de jeu mis en oeuvre par le système de jeu 2 est illustré sur les figures 3 à 6, chacune de ces figures illustrant une étape du jeu.

[0057] Le jeu est ici basé sur une matrice de 6x3 cases dans laquelle le joueur doit sélectionner successivement trois cases. En pratique, le joueur effectue une séquence de trois tirages successifs sans remise dans un univers de tirage. Chaque sélection d'une case déclenche un tirage instantané respectif et l'affichage de données, ici sous la forme d'une nouvelle image, en fonction de la case sélectionnée et du résultat du tirage. L'univers de tirage est mis à jour après chaque tirage pour en retirer les éléments déjà tirés.

[0058] L'univers de tirage U1 initial est formé de la liste des dix-huit éléments suivants : 1, 3, 5, B, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, où 1 représente un gain d'une unité, 3 représente un gain de trois unités, 5 représente un gain de cinq unités, B représente un bonus et P une perte. Le bonus est par exemple un droit d'effectuer un tirage supplémentaire.

[0059] A l'ouverture d'une session de jeu, le serveur informatique 4 commande l'affichage sur le terminal utilisateur 6 d'une première image (Figure 3) sur laquelle la matrice apparaît, le contenu des cases étant masqué.

[0060] Le joueur sélectionne la case (3 ; 2). A la détection de l'action du joueur, le serveur informatique 4 déclenche un tirage dans l'univers de tirage U1 qui donne comme résultat un élément P.

[0061] Le serveur informatique 4 commande l'affichage d'une deuxième image (Figure 4) contenant la matrice dans laquelle le résultat du tirage, à savoir l'élément P, apparaît dans la première case (3 ; 2) sélectionnée.

[0062] Le serveur informatique 4 met à jour l'univers de tirage pour le tirage suivant, qui est désormais l'univers de tirage U2 constitué des dix-sept éléments suivants : 1, 3, 5, B, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P.

[0063] Le joueur sélectionne la case (4 ; 3). A la détection de l'action du joueur, le serveur informatique 4 déclenche un tirage dans l'univers de tirage U2 qui donne comme résultat un élément 3.

[0064] Le serveur informatique 4 commande l'affichage d'une troisième image (Figure 5) contenant la matrice dans laquelle le résultat du tirage, à savoir l'élément 3, apparaît dans la deuxième case (4 ; 3) sélectionnée.

[0065] Le serveur informatique 4 met à jour l'univers de tirage pour le tirage suivant, qui est désormais l'univers de tirage U3 constitué des seize éléments suivants : 1, 5, B, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P.

[0066] Le joueur sélectionne la case (5 ; 1). A la détection de l'action du joueur, le serveur informatique 4 déclenche un tirage dans l'univers de tirage U3 qui donne comme résultat un élément P.

[0067] Le serveur informatique 4 commande l'affichage d'une quatrième image (Figure 6) contenant la matrice dans laquelle le résultat du troisième tirage, à savoir l'élément P, apparaît dans la troisième case (4 ; 3) sélection-

née.

[0068] A chaque étape du jeu, c'est-à-dire après chaque tirage ou chaque action du joueur, le serveur informatique 4 enregistre l'état de session de jeu. Ainsi, au cours de la session de jeu, le serveur informatique 4 enregistre les résultats des différents tirages successifs et utilise ces résultats pour la suite de la session de jeu.

[0069] Le gain final n'est pas déterminé par un unique tirage instantané de trois éléments dans l'univers de jeux à l'ouverture de la session du jeu, suivi d'une présentation scénarisée du résultat, mais par trois tirages instantanés successifs dont la séquence et les résultats déterminent le gain final du joueur, avec des affichages de données suite au tirages successifs, et la détection des actions du joueurs et le déclenchement de tirages instantanés en fonction de ces actions.

[0070] L'exemple de jeu des Figures 3 à 6 est relativement simple. Des jeux très différents, plus complexes, plus stratégiques, basés sur des séquences de tirages instantanés successifs peuvent être conçus.

[0071] Ainsi, le système de jeu 2 configuré pour la réalisation de plusieurs tirages successifs dans une même session de jeu permet de proposer un grand nombre de jeu variés à même de susciter l'intérêt des joueurs.

[0072] Les tirages effectués en fonction des actions du joueur entre des tirages successifs permettent d'augmenter l'interactivité et d'améliorer l'expérience de jeu pour le joueur. Ainsi, le joueur est acteur de sa prise de jeu, et doit effectuer des actions afin de mener la session de jeu à son terme.

[0073] Dans le cas d'un jeu à tirage instantané prédéterminé unique déterminant le gain final, un seul tirage est effectué à l'ouverture de la session de jeu et détermine le gain final, des actions du joueur n'étant effectuées qu'au cours d'une présentation scénarisée, sans impact sur le résultat final. Dans ce cas, un joueur peut ouvrir la session, ce qui déclenche le tirage et l'attribution du gain sur un compte du joueur, quitter immédiatement la session avant la présentation scénarisée du résultat, et regarder ultérieurement sur son compte si celui-ci a été crédité d'un gain.

[0074] Au contraire, dans le système de jeu selon l'invention, le joueur doit impérativement effectuer des actions pour que la session de jeu avance et pour déterminer le gain final. Il en résulte que la session de jeu est plus interactive, dure plus longtemps, et est moins déceptive en cas de perte de la mise de départ, car la perte n'intervient qu'à la suite d'actions du joueur.

[0075] Le système de jeu 2 est souple et permet de proposer aux joueurs de nouveaux jeux de façon simple. Un nouveau jeu peut être programmé très facilement en établissant un automate fini qui sera mis en oeuvre par le moteur de jeu. Les nouveaux jeux peuvent être implémentés et distribués rapidement sur le serveur informatique 4.

[0076] Au cours d'une session de jeu, les tirages sont effectués instantanément. Aucun tirage n'est prédéterminé. Le système de jeu 2 limite les risques de collusion.

[0077] Le système de jeu 2 met en oeuvre une persistance des résultats des tirages. En effet, le résultat d'un tirage précédent est enregistré et le tirage suivant peut par exemple être fonction du résultat du tirage précédent, ou fonction d'une action du joueur faisant suite au tirage précédent, le résultat du jeu dépendant par exemple de la combinaison des deux tirages.

[0078] En outre, du fait de la réalisation de plusieurs tirages successifs, l'état de session de jeu est enregistré pour pouvoir poursuivre la session de jeu en cas d'interruption volontaire ou involontaire.

[0079] De manière générale, l'invention concerne un système de jeu 2 configuré pour enregistrer au cours d'une session de jeu le résultat d'un tirage instantané et réaliser un tirage instantané suivant qui peut être fonction du résultat enregistré, le gain final étant déterminé par les résultats des tirages instantanés effectués au cours de la session de jeu.

[0080] Par ailleurs, le système de jeu 2 basé sur une architecture comprenant un serveur informatique 4 comprenant un moteur de jeu et des modèles de jeux numériques stockés dans une mémoire du serveur informatique 4 et exécutables par le moteur de jeu pour l'exécution d'un jeu, permet une mise en oeuvre facile de jeux variés.

[0081] Ainsi, de manière générale, l'invention concerne un système de jeu 2 pour la mise en oeuvre de jeu, comprenant un serveur informatique 4 comportant un moteur de jeu et des modèles de jeux numériques stockés dans une mémoire du serveur informatique 4, chaque modèle de jeu étant exécutables par le moteur de jeu pour l'exécution d'un jeu respectif, de préférence un jeu à tirage instantané.

Revendications

1. Système de jeu (2) informatisé, comprenant un serveur informatique (4) propre à mettre en oeuvre au moins un jeu à tirage instantané, dans lequel :

- le serveur informatique (4) est configuré pour l'ouverture d'une session de jeu permettant à un joueur donné de jouer à un jeu donné,

caractérisé en ce que

- le serveur informatique (4) est configuré pour réaliser plusieurs tirages instantanés successifs au cours d'une même session de jeu et calculer un gain du joueur à l'issue de la session de jeu en fonction des résultats des tirages instantanés successifs réalisés au cours de la session de jeu,

- le serveur informatique (4) est configuré pour déclencher un tirage instantané précédent, pour enregistrer le résultat du tirage instantané précédent, pour commander l'affichage de données en fonction du résultat du tirage instantané précédent, pour détecter une action du joueur en réponse à l'affichage des données, pour dé-

- clencher un tirage instantané suivant à la détection d'une action du joueur, et pour commander l'affichage de données suivantes, le tirage instantané suivant étant fonction du tirage instantané précédent et/ou de l'action du joueur, et les données suivantes étant fonction du tirage instantané suivant et/ou de l'action du joueur. 5
2. Système de jeu (2) selon la revendication 1, dans lequel le serveur informatique (4) est configuré pour enregistrer un état de session de jeu après chaque tirage instantané et/ou chaque action du joueur, l'état de session du jeu contenant des données relatives au déroulement du jeu. 10
3. Système de jeu (2) selon l'une quelconque des revendications précédentes, dans lequel le serveur informatique (4) est configuré pour mettre en oeuvre chaque jeu par exécution d'un modèle de jeu (22) numérique correspondant codant les règles d'un jeu respectif. 15 20
4. Système de jeu (2) selon la revendication 3, dans lequel chaque modèle de jeu (22) contient au moins un univers de tirage, un tableau de prix et des règles d'attribution des prix. 25
5. Système de jeu (2) selon la revendication 3 ou 4, dans lequel chaque modèle de jeu (22) est un automate fini comprenant un ensemble d'états en nombre fini et un ensemble de transitions entre les états. 30
6. Système de jeu (2) selon l'une quelconque des revendications précédentes, dans lequel le serveur informatique (4) comprend au moins un moteur de jeu (20) propre à exécuter plusieurs modèles de jeu (22) numériques différents, chaque modèle de jeu (22) codant les règles d'un jeu respectif. 35
7. Système de jeu (2) selon la revendication 6, dans lequel le serveur informatique (4) comprend plusieurs modèles de jeu (22) stockés dans une mémoire du serveur informatique (4) et exécutables par le moteur de jeu (20) du serveur informatique (4). 40 45
8. Système de jeu (2) selon l'une quelconque des revendications précédentes, dans lequel le serveur informatique (4) est configuré pour stocker dans une mémoire les états de session de jeu. 50
9. Système de jeu (2) selon l'une quelconque des revendications précédentes, dans lequel le serveur informatique (4) est configuré pour reprendre une session de jeu associée à un jeu et à un joueur, lorsque la session de jeu est interrompue et que le joueur relance le jeu ultérieurement. 55
10. Procédé d'exécution d'un jeu mis en oeuvre par un serveur informatique (4), comprenant la réalisation de plusieurs tirages instantanés successifs au cours d'une session de jeu et le calcul d'un gain à l'issue de la session de jeu en fonction des résultats des tirages instantanés successifs réalisés au cours de la session de jeu, la réalisation des tirages successifs comprenant les étapes de :
- déclencher un tirage instantané précédent,
 - enregistrer le résultat du tirage instantané précédent,
 - commander l'affichage de données en fonction du résultat du tirage instantané précédent,
 - détecter une action du joueur en réponse à l'affichage des données,
 - déclencher un tirage instantané suivant à la détection d'une action du joueur, et,
 - commander l'affichage de données suivantes, le tirage instantané suivant étant fonction du tirage instantané précédent et/ou de l'action du joueur, et les données suivantes étant fonction du tirage instantané suivant et/ou de l'action du joueur.
- Patentansprüche**
1. Computerisiertes Spielsystem (2), aufweisend einen Computer-Server (4), geeignet zum Durchführen mindestens eines Sofortziehungsspiels, in dem:
- der Computer-Server (4) zum Öffnen einer Spielsitzung eingerichtet ist, die es einem vorgegebenen Spieler ermöglicht, ein vorgegebenes Spiel zu spielen, dadurch charakterisiert, dass:
 - Der Computer-Server (4) eingerichtet ist zum Durchführen mehrerer aufeinanderfolgender Sofortziehungen im Laufe derselben Spielsitzung und Berechnen eines Gewinns des Spielers am Ende der Spielsitzung in Abhängigkeit der im Laufe der Spielsitzung durchgeführten aufeinanderfolgenden Sofortziehungen,
 - wobei der Computer-Server (4) eingerichtet ist zum Auslösen einer vorangehenden Sofortziehung, zum Speichern des Ergebnisses der vorangehenden Sofortziehung, zum Befehlen der Anzeige von Daten in Abhängigkeit des Ergebnisses der vorangehenden Sofortziehung, zum Detektieren einer Aktion des Spielers in Reaktion auf die Anzeige der Daten, zum Auslösen einer nachfolgenden Sofortziehung bei der Detektion einer Aktion des Spielers und zum Befehlen der Anzeige von nachfolgenden Daten, wobei die nachfolgende Sofortzie-

- hung von der vorangehenden Sofortziehung und/oder der Aktion des Spielers abhängt und die nachfolgenden Daten von der nachfolgenden Sofortziehung und/oder der Aktion des Spielers abhängen. 5
2. Spielsystem (2) gemäß Anspruch 1, in dem der Computer-Server (4) eingerichtet ist zum Speichern eines Spielesitzungszustands nach jeder Sofortziehung und/oder Aktion des Spielers, wobei der Spielesitzungszustand Daten bezüglich des Ablaufs des Spiels enthält. 10
3. Spielsystem (2) gemäß einem der vorangehenden Ansprüche, in dem der Computer-Server (4) eingerichtet ist zum Durchführen jedes Spiels durch Ausführen eines entsprechenden digitalen Spielemodells (22), das die Regeln eines jeweiligen Spiels kodiert. 15
4. Spielsystem (2) gemäß Anspruch 3, in dem jedes Spielemodell (22) mindestens einen Ziehungsraum, eine Preistabelle und Regeln zur Vergabe der Preise enthält. 20
5. Spielsystem (2) gemäß Anspruch 3 oder 4, in dem jedes Spielemodell (22) ein endlicher Automat ist, der eine Menge von Zuständen endlicher Anzahl und eine Menge von Übergängen zwischen den Zuständen aufweist. 25
6. Spielsystem (2) gemäß einem der vorangehenden Ansprüche, in dem der Computer-Server (4) mindestens eine Spielmaschine (20) aufweist, die geeignet ist, mehrere unterschiedliche digitale Spielemodelle (22) auszuführen, wobei jedes Spielemodell (22) die Regeln eines jeweiligen Spiels kodiert. 30
7. Spielsystem (2) gemäß Anspruch 6, in dem der Computer-Server (4) mehrere Spielemodelle (22) aufweist, die in einem Speicher des Computer-Servers (4) gespeichert sind und durch die Spielmaschine (20) des Computer-Servers ausführbar sind. 35
8. Spielsystem (2) gemäß einem der vorangehenden Ansprüche, in dem der Computer-Server (4) eingerichtet ist zum Speichern der Spielesitzungszustände in einem Speicher. 40
9. Spielsystem (2) gemäß einem der vorangehenden Ansprüche, in dem der Computer-Server (4) eingerichtet ist zum Wiederaufnehmen einer Spielesitzung, die zu einem Spiel und einem Spieler gehört, wenn die Spielesitzung unterbrochen wird und der Spieler das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt wieder startet. 45
10. Verfahren zur Ausführung eines Spiels, durchge- 50

führt von einem Computer-Server (4), aufweisend die Durchführung von mehreren aufeinanderfolgenden Sofortziehungen im Laufe einer Spielesitzung und die Berechnung eines Gewinns am Ende der Spielesitzung in Abhängigkeit der während der Spielesitzung durchgeführten aufeinanderfolgenden Spielesitzungen, wobei die Durchführung der aufeinanderfolgenden Ziehungen die Schritte aufweist:

- Auslösen einer vorangehenden Sofortziehung,
 - Speichern des Ergebnisses der vorangehenden Sofortziehung,
 - Befehlen der Anzeige von Daten in Abhängigkeit des Ergebnisses der vorangehenden Sofortziehung,
 - Detektieren einer Aktion des Spielers in Abhängigkeit der Anzeige der Daten,
 - Auslösen einer nachfolgenden Sofortziehung bei der Detektion einer Aktion des Spielers, und,
 - Befehlen der Anzeige der nachfolgenden Daten,
- wobei die Sofortziehung von der vorangehenden Sofortziehung und/oder der Aktion des Spielers abhängt und die nachfolgenden Daten von der nachfolgenden Sofortziehung und/oder der Aktion des Spielers abhängen.

Claims

1. A computer game system (2), comprising a computer server (4) able to implement at least one instant draw game, in which:
- the computer server (4) is configured to open a game session allowing a given player to play a given game,
- characterized in that**
- the computer server (4) is configured to perform several successive instant draws during a same game session and to calculate winnings for the player at the end of the game session based on the results of the successive instant draws done during the game session,
 - the computer server (4) is configured to trigger a preceding instant draw, to save the result of the preceding instant draw, to command the display of data based on the result of the preceding instant draw, to detect an action by the player in response to the display of the data, to trigger a subsequent instant draw upon detection of an action by the player, and to command the display of subsequent data, the subsequent instant draw depending on the preceding instant draw and/or the action by the player, and the subsequent data depending on the subsequent instant draw and/or the action by the player.

2. The game system (2) according to claim 1, wherein the computer server is configured to save a game session state after each instant draw and/or each action by the player, the session state of the game containing data relative to the progression of the game. 5
3. The game system (2) according to any one of the preceding claims, wherein the computer server (4) is configured to implement each game by executing a corresponding digital game model (22) encoding the rules of the respective game. 10
4. The game system according to claim 3, wherein each game model (22) contains at least one draw universe, a prize table and rules for awarding prizes. 15
5. The game system according to claim 3 or 4, wherein each game model (22) is a finite-state machine comprising a set of a finite number of states and a set of transitions between the states. 20
6. The game system according to any one of the preceding claims, wherein the computer server (4) comprises at least one game engine (20) able to execute several different digital game models (22), each game model (22) encoding the rules of a respective game. 25
7. The game system according to claim 6, wherein the computer server (4) comprises several game models (22) stored in a memory of the computer server (4) and executable by the game engine (20) of the computer server (4). 30
35
8. The game system according to any one of the preceding claims, wherein the computer server (4) is configured to store the game session states in a memory. 40
9. The game system according to any one of the preceding claims, wherein the computer server (4) is configured to resume a game session associated with a game and a player, when the game session is interrupted and the player restarts the game later. 45
10. A method for executing a game implemented by a computer server (4), the method comprising performing several successive instant draws during a game session and calculating winnings at the end of the game session based on the results of the successive instant draws done during the game session, the performance of the successive draws comprising the following steps: 50
55
 - triggering a preceding instant draw,
 - saving the result of the preceding instant draw,
 - commanding the display of data based on the

result of the preceding instant draw,

- detecting an action by the player in response to the display of the data,
- triggering a subsequent instant draw after detecting an action by the player, and
- commanding the display of subsequent data, the subsequent instant draw depending on the preceding instant draw and/or the action by the player, and the subsequent data depending on the subsequent instant draw and/or the action by the player.

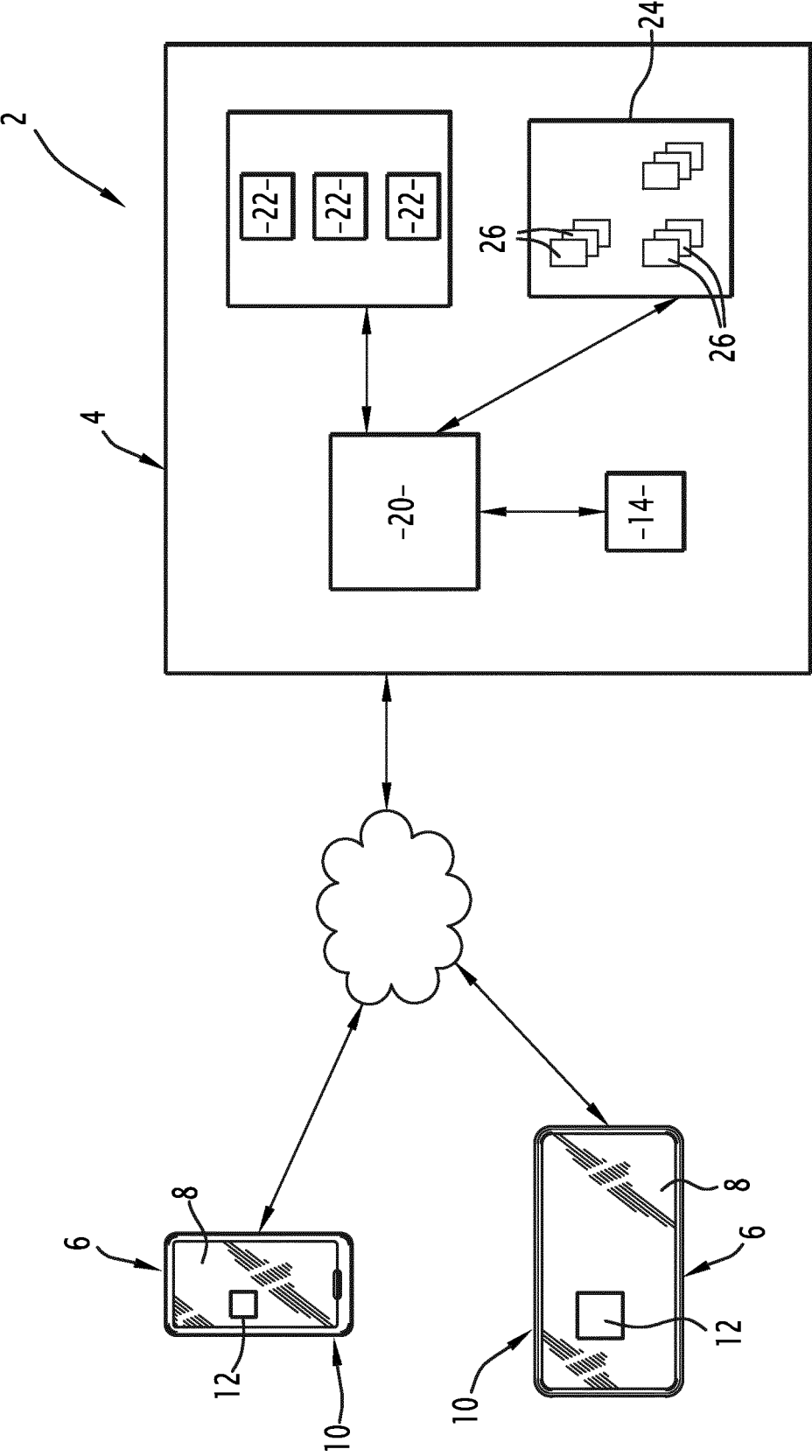


FIG.1

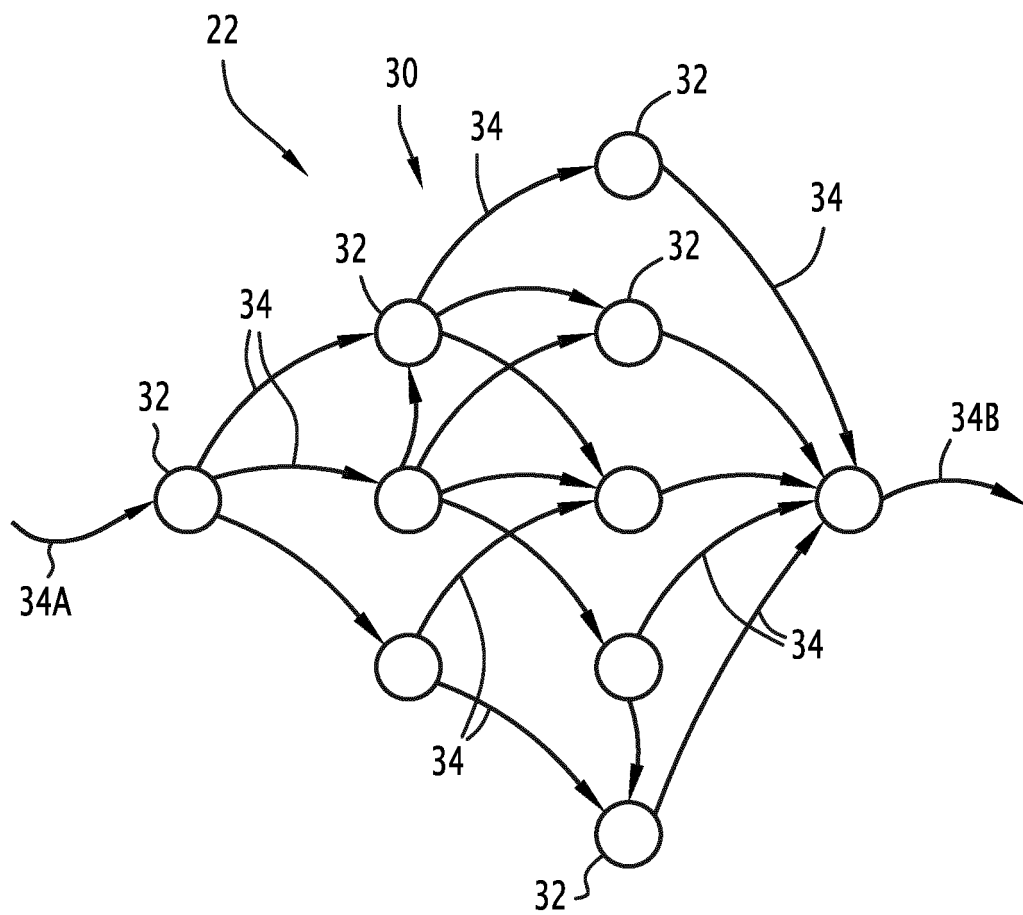


FIG. 2

FIG.3

		P			

FIG.4

		P			
			3		

FIG.5

				P	
		P			
			3		

FIG.6

RÉFÉRENCES CITÉES DANS LA DESCRIPTION

Cette liste de références citées par le demandeur vise uniquement à aider le lecteur et ne fait pas partie du document de brevet européen. Même si le plus grand soin a été accordé à sa conception, des erreurs ou des omissions ne peuvent être exclues et l'OEB décline toute responsabilité à cet égard.

Documents brevets cités dans la description

- US 2014045569 A [0002]