



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 102667844 A

(43) 申请公布日 2012. 09. 12

(21) 申请号 201080060173. 2

代理人 刘红 刘鹏

(22) 申请日 2010. 12. 09

(51) Int. Cl.

(30) 优先权数据

12/651, 120 2009. 12. 31 US

G06Q 30/02 (2012. 01)

A63F 13/12 (2006. 01)

(85) PCT申请进入国家阶段日

2012. 06. 29

(86) PCT申请的申请数据

PCT/US2010/059596 2010. 12. 09

(87) PCT申请的公布数据

W02011/081818 EN 2011. 07. 07

(71) 申请人 微软公司

地址 美国华盛顿州

(72) 发明人 D. S. 夏帕 M. W. 邓

J. S. 怀特

(74) 专利代理机构 中国专利代理(香港)有限公司
72001

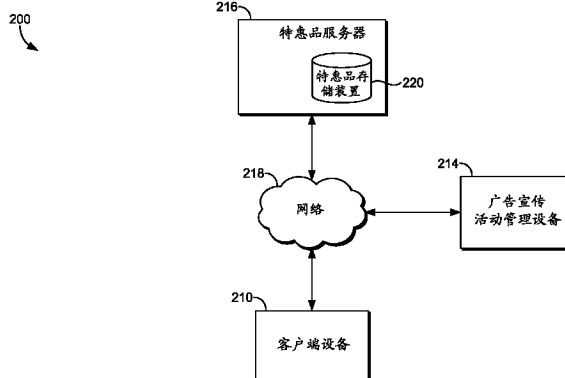
权利要求书 2 页 说明书 9 页 附图 5 页

(54) 发明名称

促进基于玩游戏成就的赞助

(57) 摘要

提供用于利用玩家在玩在线游戏期间具有的成就或成功来解锁由广告商赞助的特惠品或优惠券的方法。特惠品或优惠券的价值可以根据所获得的基于玩游戏的成就而增加。由于具有可变的价值,所以激励玩家去玩更多,这对于将要呈现的游戏内置广告宣传活动提供额外的机会。作为选择,特惠品或优惠券的价值可以保持一致,并且可以允许玩家去搜集多个特惠品。无论哪种方式,不仅允许广告商有机会更多展示其广告宣传活动,而且还给广告商提供通过跟踪基于玩游戏成就的特惠品或优惠券的发布和兑换来跟踪广告宣传活动效果的途径。



1. 一种或多种计算机可读媒体,其存储计算机可用指令,所述计算机可用指令当由一个或多个计算设备使用时使得所述一个或多个计算设备执行用于促进基于玩游戏成就的赞助的方法,所述方法包括:

接收表示特定的玩游戏成就的基于玩游戏成就身份;

接收表示一旦用户获得特定的基于玩游戏成就时将授予的优惠券的优惠券信息;和

一旦接收到用户已获得特定的基于玩游戏成就的指示,使得所述优惠券呈现给用户。

2. 如权利要求 1 所述的一种或多种计算机可读媒体,其中接收基于玩游戏成就身份包括接收多个基于玩游戏成就身份,其中每一个基于玩游戏成就身份表示不同的玩游戏成就,所述不同的基于玩游戏成就中的至少两个是彼此相关的,以致至少两个不同的基于玩游戏成就中的第二个的实现取决于用户首先获得至少两个不同的基于玩游戏成就中的第一个。

3. 如权利要求 2 所述的一种或多种计算机可读媒体,其中接收表示一旦用户获得特定的基于玩游戏成就时将授予的优惠券的优惠券信息包括接收第一优惠券信息和第二优惠券信息,其中第一优惠券信息表示一旦用户获得至少两个不同的基于玩游戏成就中的第一个时将授予的第一优惠券,而第二优惠券信息表示一旦用户获得至少两个不同的基于玩游戏成就中的第二个时将授予的第二优惠券,并且其中第二优惠券具有比第一优惠券更高的价值。

4. 如权利要求 1 所述的一种或多种计算机可读媒体,其中所呈现的优惠券与广告商相关联,并且其中与广告商相关联的至少一个广告在玩游戏期间呈现给用户。

5. 由一个或多个计算设备执行的用于授予基于玩游戏成就的优惠券的方法,所述方法包括:

接收在玩游戏期间将呈现的广告,所述广告与广告商相关联;

接收至少一个基于玩游戏成就的条件;

接收用户在玩游戏期间已满足基于玩游戏成就的条件的指示;和

生成基于玩游戏成就的优惠券,其中基于玩游戏成就的优惠券由所述广告商赞助。

6. 如权利要求 5 所述的方法,进一步包括:在玩游戏期间并且在已接收到用户已满足基于玩游戏成就的条件的指示之后,呈现表示用户已赢得基于玩游戏成就的优惠券的奖励指示符。

7. 如权利要求 5 所述的方法,进一步包括:在玩游戏结束之后并且在已接收到用户已满足基于玩游戏成就的条件的指示之后,呈现表示用户已赢得基于玩游戏成就的优惠券的奖励指示符。

8. 如权利要求 5 所述的方法,进一步包括:

呈现表示用户已赢得基于玩游戏成就的优惠券的奖励指示符;

接收对于所呈现的优惠券的用户接受;和

存储基于玩游戏成就的优惠券,以致其可被一个或多个用户计算设备访问。

9. 如权利要求 8 所述的方法,其中存储基于玩游戏成就的优惠券以致其可被一个或多个用户计算设备访问包括:存储基于玩游戏成就的优惠券,以致其可被一个或多个移动计算设备访问。

10. 如权利要求 5 所述的方法,进一步包括:在玩游戏期间,与多个玩游戏屏幕相关联

呈现所述广告给用户。

11. 如权利要求 5 所述的方法,其中接收至少一个基于玩游戏成就的条件包括接收多个基于玩游戏成就的条件,所述多个基于玩游戏成就的条件中的至少两个是彼此相关的,以致所述多个基于玩游戏成就的条件中的至少两个之中的第二个的实现取决于用户首先实现所述多个基于玩游戏成就的条件中的至少两个之中的第一个。

12. 如权利要求 11 所述的方法,其中接收用户在玩游戏期间已满足基于玩游戏成就的条件的指示包括接收第一指示和第二指示,其中第一指示表示用户已满足所述多个基于玩游戏成就的条件中的第一个,而第二指示表示用户已满足所述多个基于玩游戏成就的条件中的第二个。

13. 如权利要求 12 所述的方法,其中生成基于玩游戏成就的优惠券包括:在接收第一指示之后生成第一基于玩游戏成就的优惠券,以及在接收第二指示之后生成第二基于玩游戏成就的优惠券。

14. 如权利要求 13 所述的方法,其中第二基于玩游戏成就的优惠券具有比第一基于玩游戏成就的优惠券更高的价值。

15. 一种或多种计算机可读媒体,其存储计算机可用指令,所述计算机可用指令当被一个或多个计算设备使用时使得所述一个或多个计算设备执行用于授予基于玩游戏成就的优惠券的方法,所述方法包括:

接收与广告商相关联的广告;

接收由广告商赞助的至少一个基于玩游戏成就的条件;

使得所述广告在玩游戏期间呈现给用户;

接收用户在玩游戏期间已满足基于玩游戏成就的条件的指示;

使得表示用户已赢得与所述广告商相关联的基于玩游戏成就的优惠券的奖励指示符呈现给用户;和

存储基于玩游戏成就的优惠券,以致一旦接收到对于所呈现的奖励指示符的用户接受,所述优惠券可被一个或多个用户计算设备访问。

促进基于玩游戏成就的赞助

背景技术

[0001] 在视频游戏内做广告具有展示广告宣传活动的效果的困难挑战。通常,广告被集成在游戏内,并且虽然通过了解游戏内置(in-game)相机的角度和焦点(focus)能够确定玩家是否观看了广告,但是广告商难以确定游戏内置广告宣传活动的效果是否有效的,即,广告商难以确定观看该广告对其业务是否具有任何实质性的影响。

发明内容

[0002] 提供这个发明内容部分来以简化的形式介绍下面在具体描述部分中进一步描述的概念的选择。这个发明内容部分并不打算标识所请求保护的的主题的关键特征或基本特征,也不打算被用作辅助手段来确定所请求保护的的主题的范围。

[0003] 本发明的实施例涉及利用玩家在玩在线游戏期间具有的成就或成功来解锁由广告商赞助的特惠品(offer)或优惠券(coupon)。在实施例中,特惠品或优惠券的价值根据所获得的基于玩游戏成就而增加。由于具有可变的价值,玩家被激励去玩更多,这对于将呈现的游戏内置广告宣传活动的提供额外的机会。在另一实施例中,特惠品或优惠券的价值保持一致,并且玩家搜集(compile)多个优惠券。在任何实施例或其任何组合中,不仅允许广告商有机会更多展示其广告宣传活动的,而且还给广告商提供通过跟踪基于玩游戏成就的特惠品或优惠券的发行和兑换(redemption)来跟踪广告宣传活动的效果的途径。

[0004] 基于玩游戏成就的特惠品或优惠券可以利用与玩家相关联的许多计算设备来访问,这些设备包括但不限于诸如移动电话之类的移动设备。通过将移动电话号码绑定到玩家的用户名,特惠品或优惠券可以被传递到玩家的移动电话,其中能够在与使用传统销售点技术的广告商相关联的零售位置上兑换该特惠品或优惠券。有关兑换数量的信息能够被跟踪并被返回报告给广告商,因此展示游戏内置广告宣传活动的直接效果。

附图说明

[0005] 下面参考附图来详细描述本发明,其中:

图 1 是适用于实现本发明的实施例的示例性计算环境的框图;

图 2 是其中可以采用本发明的实施例的示例性计算系统的框图;

图 3 是显示根据本发明的实施例用于促进基于玩游戏成就的赞助的示例性方法的流程图;

图 4 是显示根据本发明的实施例用于授予(award)基于玩游戏成就的特惠品或优惠券的示例性方法的流程图;和

图 5 是显示根据本发明的实施例用于授予基于玩游戏成就的特惠品或优惠券的另一示例性方法的流程图。

具体实施方式

[0006] 在此利用特异性来描述本发明的主题,以满足法定要求。然而,该描述本身并不打

算限制这个专利的范围。相反,发明者已预期所要求保护的主体也可能与其他的现在或未来技术相结合以其它的方式来实施,以包括不同的步骤或类似于这个文档中所描述的步骤的组合。此外,虽然在此处可以使用术语“步骤”和/或“块(block)”来暗示所采用的方法的不同元素,但是这些术语不应被解释为暗指此处所公开的各个步骤之中或之间的任何特定顺序,除非且除了个别步骤的顺序被明确描述之外。

[0007] 本发明的实施例通常涉及利用玩家在玩在线游戏期间具有的成就或成功来解锁由广告商赞助的特惠品或优惠券。在实施例中,根据所获得的基于玩游戏成就,特惠品或优惠券的价值增加。由于具有可变的价值,激励玩家去玩更多,这对于将要呈现的游戏内置广告宣传提供额外的机会。在另一实施例中,特惠品或优惠券的价值保持一致,并且玩家搜集多个优惠券。在任何实施例或其任何组合中,不仅允许广告商有机会更多展示其广告宣传,而且还给广告商提供用于通过跟踪基于玩游戏成就的特惠品或优惠券的发行和兑换来跟踪广告宣传活动的效果的途径。在实施例中,提供更有价值的特惠品或优惠券的广告商与其他的提供更少价值激励的广告商相比可以选择去赞助更困难的基于玩游戏的成就。

[0008] 因此,在一方面,本发明的实施例涉及一个或多个存储计算机可用指令的计算机可读媒体,其中计算机可用指令当被一个或多个计算设备使用时使得一个或多个计算设备执行用于促进基于玩游戏成就的赞助的方法。该方法包括:接收表示特定玩游戏成就的基于玩游戏成就身份(identity);接收表示一旦用户获得特定的基于玩游戏成就时将授予的特惠品或优惠券的特惠品信息(offer information);以及一旦接收到用户已获得特定的基于玩游戏成就的指示,就使得特惠品或优惠券呈现给用户。

[0009] 在另一个实施例中,本发明的方面涉及由一个或多个计算设备执行的用于授予基于玩游戏成就的特惠品或优惠券的方法。该方法包括接收在玩游戏期间将呈现的广告,该广告与广告商相关联。该方法进一步包括接收至少一个基于玩游戏成就的条件以及接收在玩游戏期间用户已满足基于玩游戏成就的条件的指示。更进一步,该方法包括生成基于玩游戏成就的特惠品或优惠券,其中基于玩游戏成就的特惠品或优惠券由广告商赞助。

[0010] 本发明的进一步实施例涉及一个或多个存储计算机可用指令的计算机可读媒体,其中计算机可用指令当被一个或多个计算设备使用时使得一个或多个计算设备执行用于授予基于玩游戏成就的特惠品或优惠券的方法。该方法包括:接收与广告商相关联的广告;接收由广告商赞助的至少一个基于玩游戏成就的条件;使得广告在玩游戏期间呈现给用户;接收在玩游戏期间用户已满足基于玩游戏成就的条件的指示;使得表示用户已赢得与广告商相关联的基于玩游戏成就的特惠品或优惠券的奖励指示符呈现给用户;以及存储基于玩游戏成就的特惠品或优惠券,以致一旦接收到对于所呈现的奖励指示符的用户接受,该特惠品或优惠券可被一个或多个用户计算设备访问。在实施例中,该方法可以进一步包括:接收用户请求以观看所存储的基于玩游戏成就的优惠券或特惠品;验证从中接收到用户请求的用户的身份;以及将基于玩游戏成就的特惠品或优惠券呈现给用户。

[0011] 在简要描述了本发明的实施例的概述之后,下面描述其中可以实现本发明的实施例的示例性操作环境,以便对于本发明的各个方面提供一般上下文。最初特别参考图 1,用于实现本发明的实施例的示例性操作环境被显示并且通常被指定为计算设备 100。计算设备 100 只是合适计算环境的一个示例,并且不打算建议有关本发明的使用范围或功能的任

何限制。计算设备 100 也不应被解释为具有涉及所说明的任何一个组件或其组合的任何依赖或要求。

[0012] 本发明可以在计算机代码或机器可用指令的一般上下文中进行描述,其中计算机代码或机器可用指令包括由计算机或其它机器诸如个人数据助理或其它手持设备执行的诸如程序模块之类的计算机可执行指令。通常,包括例程、程序、对象、组件、数据结构等的程序模块涉及执行特定任务或实现特定抽象数据类型的代码。本发明可以在各种系统配置中进行实践,这些系统配置包括手持设备、消费电子产品、通用计算机、更专业计算设备等等。本发明也可以在分布式计算环境中进行实践,其中在分布式计算环境中利用通过通信网络链接的远程处理设备来执行任务。

[0013] 参考图 1,计算设备 100 包括总线 110,其直接或间接耦合以下设备:存储器 112,一个或多个处理器 114,一个或多个呈现组件 116,输入/输出端口 118,输入/输出组件 120 和说明性的电源 122。总线 110 代表什么可以是一条或多条总线(诸如地址总线、数据总线或其组合)。虽然为了清楚起见而利用线条来显示图 1 的各个块,但是实际上这些块代表逻辑组件而不一定代表实际组件。例如,可以将诸如显示设备的呈现组件视为 I/O 组件。同样,处理器具有存储器。我们认识到:这是技术的本质,并且重申图 1 的图示仅仅说明能够与本发明的一个或多个实施例结合使用的示例性计算设备。在诸如“工作站”、“服务器”、“膝上型电脑”、“手持设备”等等之类的类别之间不进行区分,因为所有的设备都被预期在图 1 的范围之内并称为“计算设备”。

[0014] 计算设备 100 典型地包括各种计算机可读媒体。计算机可读媒体能够是任何可用媒体,其能够由计算设备 100 访问,并且包括以任何方法或技术实现的易失性和非易失性、可移动和不可移动媒体,用于存储诸如计算机可读指令、数据结构、程序模块或其他数据的信息。计算机可读媒体包括但不限于 RAM、ROM、EEPROM、闪存或其他存储技术、CD-ROM、数字多用途盘(DVD)或其他光盘存储装置、磁带盒、磁带、磁盘存储装置或其他磁存储装置或任何其他能够用于存储期望的信息并且能够被计算设备 100 访问的介质。上述的任何的组合也被包括在计算机可读媒体的范围之内。

[0015] 存储器 112 包括采用易失性和/或非易失性存储器形式的计算机存储媒体。存储器可以是可移动的、不可移动的或其组合。示例性硬件设备包括固态存储器、硬盘驱动器、光盘驱动器等。计算设备 100 包括一个或多个处理器,其从诸如存储器 112 或 I/O 组件 120 的各种实体中读取数据。一个或多个呈现组件 116 向用户或其他设备呈现数据指示。示例性呈现组件包括显示设备、扬声器、打印组件、振动组件等。

[0016] I/O 端口 118 允许计算设备 100 逻辑耦合到包括 I/O 组件 120 的其他设备,其中的一些设备可以是内置式的。说明性的组件包括麦克风、操纵杆、控制手柄、卫星接收器、扫描仪、打印机、无线设备等等。

[0017] 如前所示,本发明的实施例涉及利用用户在玩在线游戏期间具有的成就或成功来解锁由广告商赞助的特惠品或优惠券。正如将在下面进一步详细描述,在实施例中,特惠品或优惠券的价值根据所获得的基于玩游戏成就而增加。由于具有可变的价值,激励用户去玩更多,这对于将呈现的游戏内置广告宣传提供额外的机会。在另一个实施例中,特惠品或优惠券的价值保持一致,并且允许用户去搜集多个特惠品或优惠券。在任一实施例或其任何组合中,不仅允许广告商有机会利用更高的频率来展示其广告宣传,而且还

给广告商提供通过跟踪基于玩游戏成就的特惠品或优惠券的发行和兑换来跟踪广告宣传活动的效果的途径。

[0018] 以前存储的基于玩游戏成就的特惠品或优惠券可以利用与用户相关联的许多计算设备来访问,其中计算设备包括但不限于诸如移动电话之类的移动设备。通过将移动电话号码绑定到玩家的用户名,特惠品或优惠券可以被传递到用户的移动电话,其中能够在与使用传统销售点技术的广告商相关联的零售位置上兑换该特惠品或优惠券。有关兑换数量的信息能够被跟踪并被返回报告给广告商,因此展示游戏内置广告宣传活动的直接效果。应当注意,兑换是由用户发起的自愿活动。即,将优惠券呈现为奖励并不要求用户接受所呈现的特惠品。然而,如果用户确实接受的话,他或她可能不仅兑换该特惠品(如果有兴趣的话),而且还可以和其他的玩家交易可能更有吸引力的优惠券。

[0019] 现在参考图 2,提供说明其中可以部署本发明的实施例的示例性计算系统 200 的框图。应该明白的是,此处描述的这种安排和其它安排仅作为示例来阐明。其它的安排和元素(例如,机器、接口、功能、顺序和功能的分组等等)能够附加使用或替换所显示的安排和元素,并且一些元素可以一起被省略。进一步,此处描述的许多元素是功能实体,其可以作为离散或分布式组件或连同其他组件一起且在任何合适的组合和位置中实现。此处描述为由一个或多个实体执行的各种功能可以利用硬件、固件和/或软件来完成。例如,各种功能可以通过处理器执行存储在存储器中的指令来完成。

[0020] 在其它未显示的组件之中,系统 200 通常包括客户端设备 210、广告宣传活动管理设备 214 以及特惠品服务器 216。客户端设备 210、广告宣传活动管理设备 214 和特惠品服务器 216 之中的每一个可以包括任何类型的计算设备,例如,诸如参考图 1 描述的计算设备 100。系统 200 的组件可以经由网络 218 彼此通信,其中网络可以包括但不限于一个或多个局域网 (LAN) 和/或广域网 (WAN)。这样的连网环境在办公室、企业范围计算机网络、内联网和因特网中是司空见惯的。应明白:任何数量的客户端设备、广告宣传活动管理设备和特惠品服务器可以在本发明的实施例的范围之内部署在系统 200 内。每一个可以包括单个设备或在分布式环境中协作的多个设备。例如,特惠品服务器 216 可以包括安排在分布式环境中的多个设备,其共同提供此处描述的特惠品服务器的功能。此外,其它未显示的组件也可以被包括在系统 200 之内。

[0021] 客户端设备 210 被配置来管理与电子特惠品/优惠券进行的客户交互。因而,客户端设备被配置来例如本地存储电子优惠券和特惠品、呈现本地存储的特惠品和优惠券、将本地存储的电子特惠品和优惠券的状态与中央或远程用户优惠券存储装置同步、对本地存储的电子优惠券或特惠品执行“兑换”行动、从本地存储装置中移除电子特惠品或优惠券以及从远程/中央用户优惠券存储装置(例如,特惠品存储装置 220)中删除电子优惠券或特惠品。

[0022] 客户端设备 210 进一步被配置为向用户呈现电子特惠品。除了完整的特惠品之外,这样的呈现可以利用与请求的电子特惠品或优惠券相关联的预告片(teaser)和/或预览的方式。如此处所利用的,“预告片”是利用比特惠品本身所包括的更少的特定特惠品细节来引用相关联的特惠品的广告(图像或文本)。在实施例中,预告片可能在视觉上小于包括完整特惠品细节的相应特惠品。预览是包含相关特惠品细节的内容和/或内容-图像广告。在实施例中,预览以较大标准尺寸来格式化,从而具有比相应预告片更多的内容和/或

内容图像。

[0023] 客户端设备进一步被配置来支持相对于所呈现的特惠品的“保存”、“兑换”或“关闭”请求。在这点上,客户端设备 210 被配置来接收基于所呈现的特惠品的“保存”请求,并将这样的请求转发到特惠品服务器 216,以致这样的特惠品 / 优惠券与特惠品存储装置 244 相关联进行存储。如果在接收到“保存”请求时没有网络接入是可用的,则可以使其排队等待稍后重试。

[0024] 更进一步,客户端设备 210 被配置来接收对于所呈现的特惠品或优惠券的“兑换”请求,并将这样的请求转发到特惠品服务器 216。对这个请求的响应将是失败码或成功码,其中回答的主体(body)通常是生成的图像或统一资源定位符(URL)。客户端设备 210 也被配置来呈现对于成功的资产(asset)。在实施例中,失败码指示失败的性质,例如,已超出分布规则。一旦接收到“关闭”请求,客户端设备 210 被配置来移除预告片并将游戏应用返回到其在呈现预告片之前的状态。

[0025] 广告宣传活管理设备 214 允许广告实体在游戏应用程序内设置集中于特惠品(offers-focused)的广告宣传活动的细节。活动管理组件 214 被配置来接收与集中于特惠品的广告宣传活相关联的创意(creative)的输入。创意可以包括但不限于基础广告(base advertisement)、预告片、预览和优惠券。如此处所使用的,“基础广告”是与不引用任何特定特惠品的广告实体相关联的广告。例如,当请求特惠品呈现的设备满足保存和兑换限制两者时,基础广告可以作为产品提醒来显示。

[0026] 如前所述,“预告片”涉及引用相关联的特惠品价值、但包含比特惠品本身更少的特定特惠品细节的广告(图像或文本)。在实施例中,预告片可能小于包括完整特惠品细节的相应广告。预览是包含相关的特惠品细节的内容和 / 或内容 - 图像广告。在实施例中,预览以较大标准尺寸来格式化,因而具有比相应预告片更多的内容和 / 或内容图像。优惠券是包含相关的特惠品细节和对于特定个体或设备而言独特的兑换码的内容或内容 - 图像广告。一旦接收到“兑换”或“保存”事件,由特惠品服务器 216 “制造(mint)”优惠券。制造描述为独特的优惠券创建所有元数据的处理。元数据包含有关用户和广告宣传活(以及特惠品的来源,视情况而定)的信息,并且可以用于生成独特的特惠品图像。下面更全面描述制造。在实施例中,优惠券以较大标准尺寸来格式化,因而具有比相应的预告片和 / 或预览更多的内容和 / 或内容图像。

[0027] 广告宣传活管理设备 214 附加地被配置来接收与电子广告宣传活相关联的活值(campaign value)的输入,其包括特惠品细节和消费者目标参数。特惠品细节可以包括但不限于兑换限定(capping)值、分布限定值和频率限定值。如此处所使用的,“限定”是由广告实体分配给广告宣传活的用于电子特惠品的呈现和 / 或兑换的限制。兑换限定值限制多少优惠券或特惠品能够由同一个设备或个体来兑换或保存。分布限定值限制多少给定的特惠品能够一起被分发给所有的设备或个体。频率限定值限制由同一设备或个体对特惠品或优惠券的浏览。

[0028] 除了标准宣传活管理内容之外,附加的特惠品细节还可以包括但不限于利用距离范围、时间使用、期满(expiry)和促销码表示的特惠品 / 优惠券价值。利用距离范围细节表示的特惠品 / 优惠券价值根据请求个体或设备在接收到请求时相对于广告实体的距离来指定特惠品或优惠券的价值。例如,如果从位于距离广告实体 3 和 5 英里之间的个体

或设备接收请求的话,则优惠券的价值可以是购买某物品减去 50%,如果从位于距离广告实体 1 和 2 英里之间的个体或设备接收请求的话,则优惠券的价值可以是购买该物品减去 25%,而如果从位于距离广告实体小于 1 英里或大于 5 英里的个体或设备接收请求的话,则没有优惠券而仅可以呈现广告。与时间使用相关的特惠品细节可以指定:例如优惠券只可以在一天中的特定时段期间或一周的特定几天使用。仅利用示例,与期满相关的特惠品细节指定:相关联的特惠品在特定时间或在特定日期期满。在实施例中,下限可以被设置为任何合理的时间长度,例如,从接收到请求开始不少于一小时。仅利用示例,与促销码相关的特惠品细节可以包括在相关联的特惠品的独特标识符中包括的协调一致(consonant)字符串或数字。通常,促销价值的位置将位于制造的价值内。

[0029] 分布限定是规则驱动的。这些规则能够由广告实体在广告宣传活动初始化时或在广告宣传活动本身进行期间的任何时间进行确定。规则可以如同用于总体分布的规定数量(stated number)一样简单。在实施例中,规则可能是更复杂的,并且包括诸如位置(例如,对于给定地理位置的分布百分率)、在接收到请求时请求个体或设备距广告实体的距离(如上所述)、阶段式分布率逐步下降(例如,当分布位于分布限定值的特定百分率内时在算法上降低分布速率)和阶段式逐步下降值(例如,当分布在分布限定值的特定百分率内时改变特惠品的价值)的元素。所有这样的特惠品细节及其任何组合被包括在本发明的实施例的范围之内。

[0030] 作为广告宣传活动管理一部分输入的广告宣传活动的元素在传递时必须被“打印”在特惠品图像上。因而,作为特惠品细节的一部分,广告实体可以在广告类型表面上包括在公知和/或标准位置中的空间,以虑及这种实时叠加。作为选择,优惠券本身可以动态地根据资产元素来构建,而不是作为单个图像。

[0031] 广告宣传活动也可以包括消费者目标参数。这样的参数可以以观众为目标(人口和行为目标)。此外,特惠品或优惠券可以以特定地理位置、应用(例如,基于搜索的应用)、一天中的时间(例如,在午餐时间期间)等为目标。

[0032] 特惠品服务器 216 被配置来接收对于特惠品的请求、解析特惠品请求、选择满足请求的特惠品和/或广告、测试分布规则、制造特惠品以及将合适的广告和特惠品供应给请求设备(例如,客户端设备 210)。

[0033] 正如可以看到的,系统 200 一般说明其中游戏内置广告宣传活动和与特定的基于玩游戏成就相关联的赞助的特惠品或优惠券的传递相结合的环境,以致一旦用户获得特定的基于玩游戏成就时解锁特惠品或优惠券。特惠品或优惠券和与(例如,在玩家的简档中阐明的)玩家的用户名相关联的一个或多个计算设备相关联进行呈现,并相应地可以使用本领域技术人员公知的现有的销售点技术在销售点上兑换。此外,显示游戏内置广告宣传活动对其投资具有的直接货币影响的信息可以被跟踪并且被返回报告给赞助广告商。玩家通过玩广告使能的游戏来解锁实际价值并被激励去继续这样做,以及玩提供基于玩游戏成就奖励功能的游戏。

[0034] 现在转到图 3,提供说明根据本发明的实施例用于促进基于玩游戏成就的赞助的方法 300 的流程图。如块 310 所示,接收表示特定的基于玩游戏成就的基于玩游戏成就的身份。仅通过示例而非限制,这样的基于玩游戏成就可以包括特定游戏级别的完成、获得特定的游戏得分、执行特定的游戏任务或技巧(trick)等等。在实施例中,基于玩游戏成就的

身份由广告商利用图 2 的宣传活动管理组件 214 来输入。在一个方面,广告商可以赞助特定的基于玩游戏成就作为广告宣传活动的一部分。即,与广告商相关联的一个或多个广告可以在玩游戏期间向用户呈现。在实施例中,这样的广告在用户获得所赞助的基于玩游戏成就之前在游戏中呈现给用户。

[0035] 也接收特惠品信息,其表示一旦用户获得与基于玩游戏成就身份相关联的特定的基于玩游戏成就时将授予的特惠品或优惠券,如块 312 所示。在实施例中,特惠品或优惠券的价值可以根据所获得的基于玩游戏成就而增加。例如,一旦用户获得 10,000 点的得分时,可以授予购买某物品(item)减去 \$0.15 的优惠券,一旦用户获得 20,000 点的得分时,优惠券的价值可以增加至购买同一物品减去 \$0.25。由于具有可变的价值,所以用户被激励去玩更多,这对于将呈现的游戏内置广告宣传活动提供额外的机会。在另一实施例中,特惠品或优惠券的价值可以保持不变,并且可以允许用户对同一物品搜集多个特惠品或优惠券。例如,利用上面的示例,一旦用户获得 10,000 点的得分时,可以授予购买某物品减去 \$0.15 的优惠券,而一旦用户获得 20,000 点的得分时,可以授予购买该物品减去 \$0.15 的第二优惠券,从而得到购买该物品减去 \$0.30 的组合特惠价值。在另一个实施例中,特惠品或优惠券的价值对于某些个体例如对于达到更高游戏水平或登录更高游戏时间的个体而言可以是更高的。在还进一步的实施例中,玩家偏好可以被利用来从多个将授予的特惠品或优惠券中选择,和 / 或动态特惠品呈现(例如,通过广告商竞价)可以被利用。这些替代方案中的每一个及其任何组合被预期在本发明的实施例的范围之内。

[0036] 在实施例中,表示一旦用户获得特定的基于玩游戏成就时将授予的特惠品或优惠券的特惠品信息由广告商利用图 2 的活动管理组件 214 来输入。

[0037] 一旦接收到用户已获得特定的基于玩游戏成就的指示(例如,由图 2 的特惠品服务器 216 接收),如块 314 所示,使得特惠品或优惠券被呈现,例如,被显示在与图 2 的客户端设备 210 相关联的显示屏幕上。这表示在块 316 上。一旦接收到对其呈现特惠品或优惠券的用户接受该特惠品或优惠券的指示,有关该优惠券或特惠品的信息被传递到与该用户相关联的一个或多个计算设备。例如,如果用户的移动电话与他或她的用户简档相关联,一旦接受特惠品或优惠券,该特惠品或优惠券可以例如经由 MMS/SMS 或通过基于电话的应用被传递到用户的移动电话。在实施例中,随后可以利用屏幕通知向用户呈现:该特惠品或优惠券已被发送。

[0038] 在其它的实施例中,一旦接收到对其呈现特惠品或优惠券的用户接受该特惠品或优惠券的指示,有关该优惠券或特惠品的信息可以存储在与用户相关联的可利用与该用户相关联的一个或多个移动的或其它的计算设备访问的特惠品存储位置中。例如,所接受的特惠品或优惠券可以存储在与图 2 的特惠品服务器 216 相关联的特惠品存储位置 220 中。当用户希望浏览或兑换所存储的特惠品或优惠券时,从与用户相关联的计算设备接收请求,用户的身份被验证,并且与请求计算设备相关联呈现所存储的特惠品或优惠券。

[0039] 参考图 4,提供说明根据本发明的实施例由一个或多个计算设备执行的用于授予基于玩游戏成就的优惠券或特惠品的方法 400 的流程图。如块 410 所示,在游戏中将呈现的广告被接收,该广告与广告商相关联。该广告可以例如利用图 2 的活动管理组件 214 来接收。例如利用图 2 的活动管理组件 214 还接收的是为了用户获得与广告和 / 或广告商相关联的特惠品或优惠券而要满足的至少一个基于玩游戏成就的条件。基于玩游戏成就的

条件可以是在玩游戏期间要满足的任何条件,其包括但不限于用户获得特定得分、完成特定水平的比赛、玩特定的一段时间等等。本发明的实施例并不受广告商所指定的或以其他方式接收的基于玩游戏成就的条件的类型的限制。

[0040] 一旦接收到用户在玩游戏期间已满足特定的基于玩游戏成就的条件的指示,如块 414 所示(例如,由图 2 的特惠品服务器 216 接收),例如,利用图 2 的特惠品服务器 216,生成特惠品或优惠券。这表示在块 416 上。在实施例中,特惠品或优惠券可以被呈现、被存储、或被呈现并被存储。此外,在实施例中,表示用户已赢得特定的基于玩游戏成就的优惠券或特惠品的奖励指示符可以被呈现。这样的呈现可以发生在玩游戏期间用户即将实现特定的基于玩游戏成就的时候,和 / 或一旦游戏已结束,例如,与结果总结显示等等相关联进行这样的呈现。所有这样的变体及其任何组合被预期在本发明的实施例的范围之内。

[0041] 一旦接收到对其呈现特惠品或优惠券的用户已接受该特惠品或优惠券的指示,有关该优惠券或特惠品的信息可以被传递到与该用户相关联的一个或多个计算设备。例如,如果用户的移动电话与他或她的用户简档相关联,一旦接受特惠品或优惠券,该特惠品或优惠券可以例如经由 MMS/SMS 或通过基于电话的应用被传递到用户的移动电话。在实施例中,随后可以利用屏幕通知给用户呈现:该特惠品或优惠券已被发送。

[0042] 在其它的实施例中,一旦接收到对其呈现该特惠品或优惠券的用户已接受该特惠品或优惠券的指示,有关该优惠券或特惠品的信息可以存储在与用户相关联的可利用与该用户相关联的一个或多个移动的或其它的计算设备访问的特惠品存储位置中。例如,所接受的特惠品或优惠券可以存储在与图 2 的特惠品服务器 216 相关联的特惠品存储位置 220 中。当用户希望浏览或兑换所存储的特惠品或优惠券时,从与该用户相关联的计算设备接收请求,用户的身份被验证,并且所存储的特惠品或优惠券与请求计算设备相关联进行呈现。

[0043] 转到图 5,提供说明根据本发明的实施例用于授予基于玩游戏成就的优惠券或特惠品的方法 500 的流程图。如块 510 所示,与广告商相关联的广告被接收。在实施例中,例如利用图 2 的活动管理组件 214 从广告商接收广告。例如,利用图 2 的活动管理组件 214 还接收的是由广告商赞助的并且为了用户获得特定的特惠品或优惠券而要满足的至少一个基于玩游戏成就的条件。这表示在块 512 上。如块 514 所示,广告在玩游戏期间例如与图 2 的客户端设备 210 相关联向用户呈现。

[0044] 如块 516 所示,在玩游戏期间用户已满足基于玩游戏成就的条件的指示例如由图 2 的特惠品服务器 216 来接收。结果,奖励指示符被呈现,该奖励指示符表示用户已赢得与广告商相关联的基于玩游戏成就的特惠品或优惠券。这表示在块 518 上。一旦接收到对于所呈现的奖励指示符的用户接受,基于玩游戏成就的优惠券或特惠品被存储,以致它可被一个或多个计算设备访问。这表示在块 520 上。在实施例中,有关该优惠券或特惠品的信息可以存储在与用户相关联的可利用与该用户相关联的一个或多个移动的或其它的计算设备访问的特惠品存储位置中。例如,所接受的特惠品或优惠券可以存储在与图 2 的特惠品服务器 216 相关联的特惠品存储位置 220 中。当用户希望浏览或兑换所存储的特惠品或优惠券时,从与该用户相关联的计算设备接收请求,用户的身份被验证,并且所存储的特惠品或优惠券与请求计算设备相关联进行呈现。

[0045] 举例来说,假设 John Doe (约翰多伊)是在线玩家。John 利用他的用户名登录到

在线游戏服务并且开始玩广告使能的赛车游戏。John Doe 具有与其游戏用户名相关联的许多东西,这包括游戏统计、成就和简档信息。假设他的简档信息包括移动电话号码。

[0046] 当 John Doe 在玩游戏期间驾驶赛车通过街道时,他注意到遍及城市的为特定快餐连锁餐厅做广告的广告牌和 / 或指示餐厅的虚拟存在的照明标志。当 John 完成其比赛时,向他显示比赛总结屏幕,其中向 John 呈现他在比赛中的位置和单圈时间。还呈现对于比赛第三名的奖励。这是来自快餐连锁餐厅的基于玩游戏成就的优惠券,其上面写着“购买汉堡获得免费汉堡,按(A) 兑换”。John 在他的游戏控制器上按(A) 以接受该优惠券,其中该优惠券例如经由 MMS/SMS 或通过基于电话的应用被传递到他的移动电话。随后利用屏幕通知向他呈现:该优惠券已被发送。

[0047] 第二天,John 访问快餐连锁餐厅并订购 2 个汉堡。使用他的移动电话,他访问该优惠券。餐厅雇员输入优惠券代码(或如果存在条形码扫描设备的话,则扫描条形码)并且 John 得到他的免费汉堡,因而仅支付一个汉堡。优惠券的兑换被递增并且被返回报告给广告商(即,快餐连锁餐厅),从而展示游戏内置广告宣传活动的直接效果。

[0048] 能够明白的是:本发明的实施例提供其中游戏内置广告宣传活动和与特定的基于玩游戏成就相关联的赞助的特惠品或优惠券的传递相结合的环境,以致一旦用户获得特定的基于玩游戏成就时就解锁特惠品或优惠券。相对于特定实施例描述了本发明,其中这些实施例在所有方面都旨在示例而非限制。替代的实施例对于本发明涉及的技术领域的普通技术人员来说将变得显而易见而不脱离本发明的范围。

[0049] 基于以上,将明白:这个发明非常适于获得上述的所有目标和目的以及对于系统和方法而言是显而易见的且固有的其它优点。将明白,某些特征和子组合具有实用性并且可以加以采用而无需参考其它的特征和子组合。这被权利要求书的范围所预期并被包括在权利要求书的范围之内。

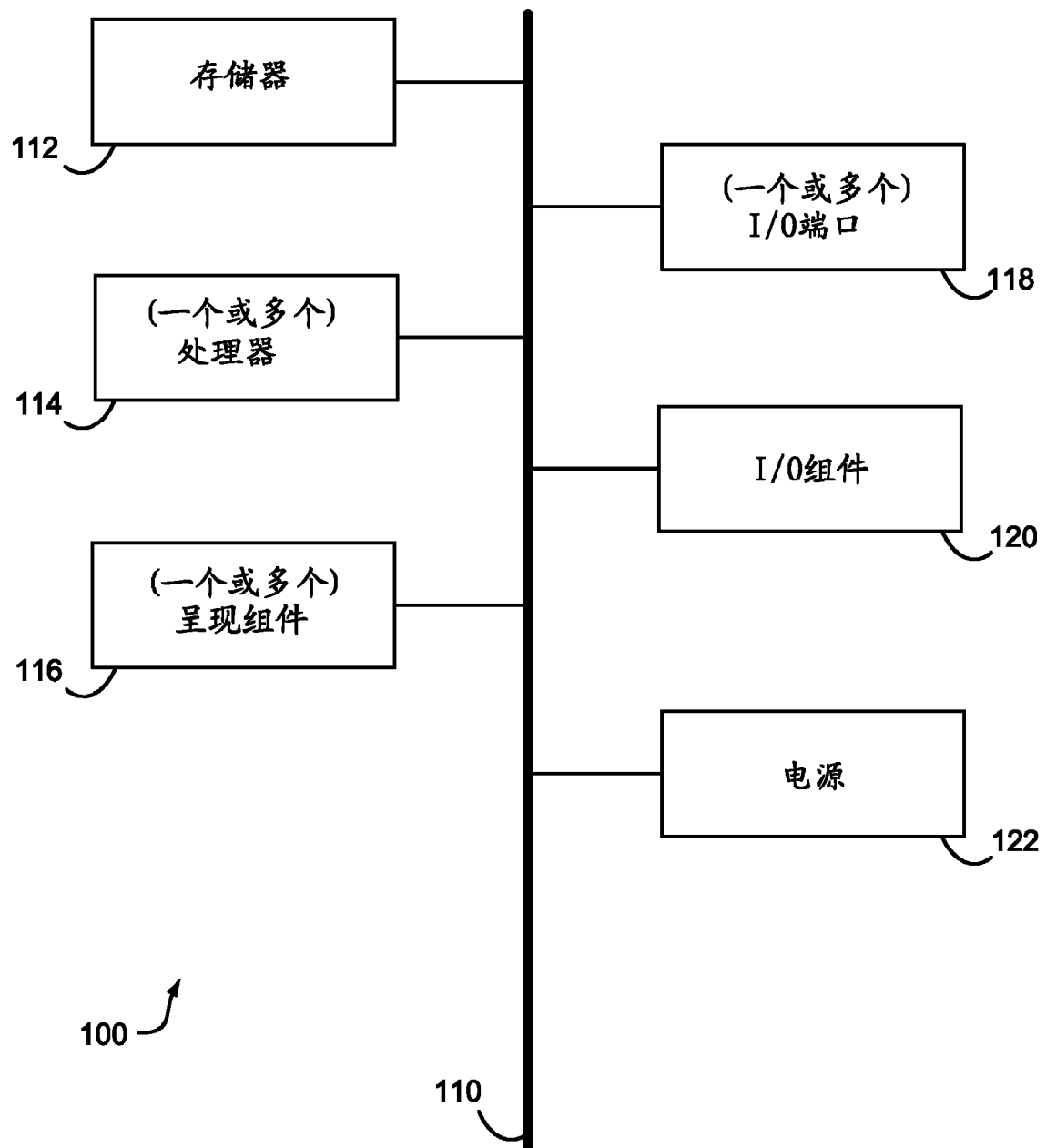


图 1

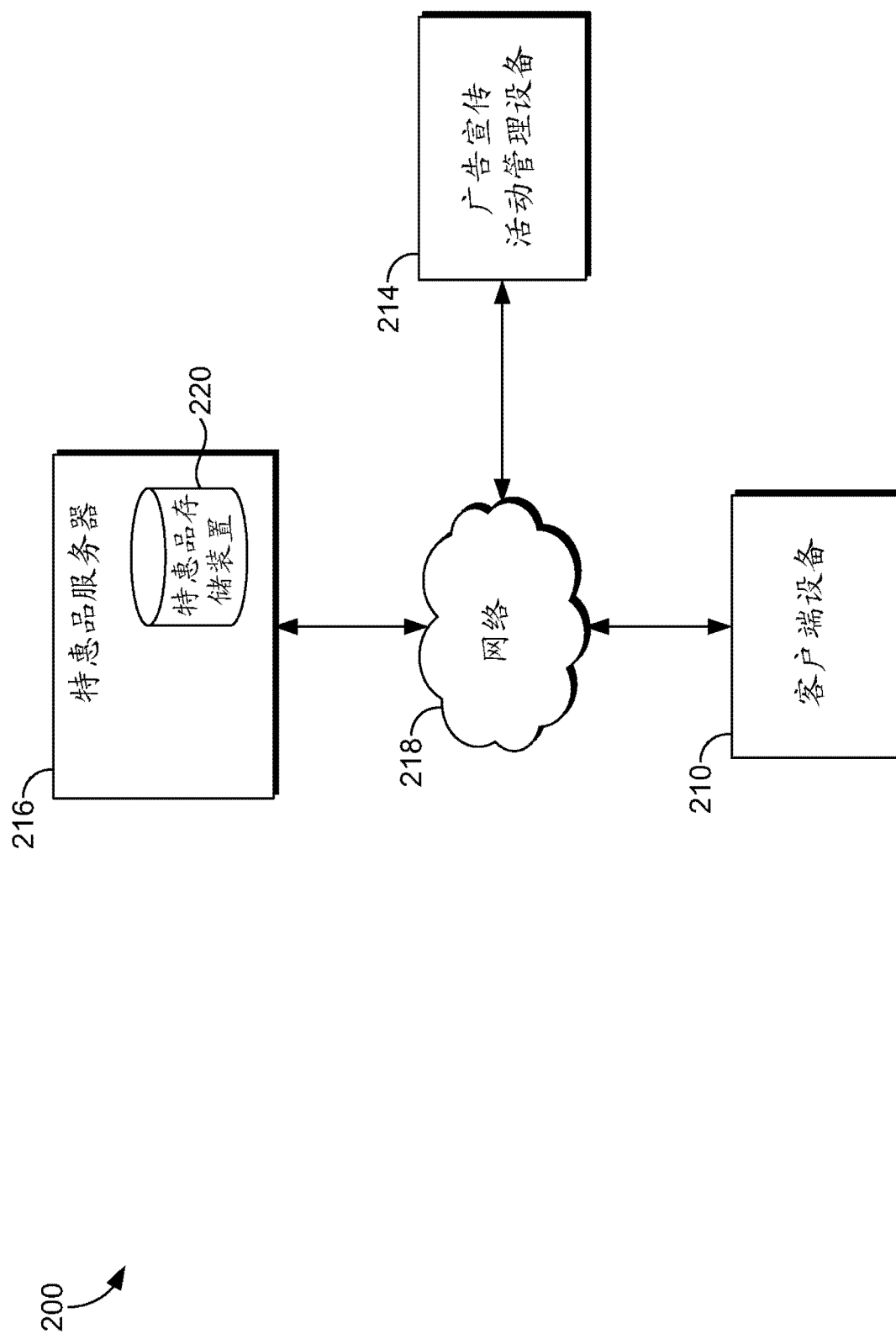


图 2

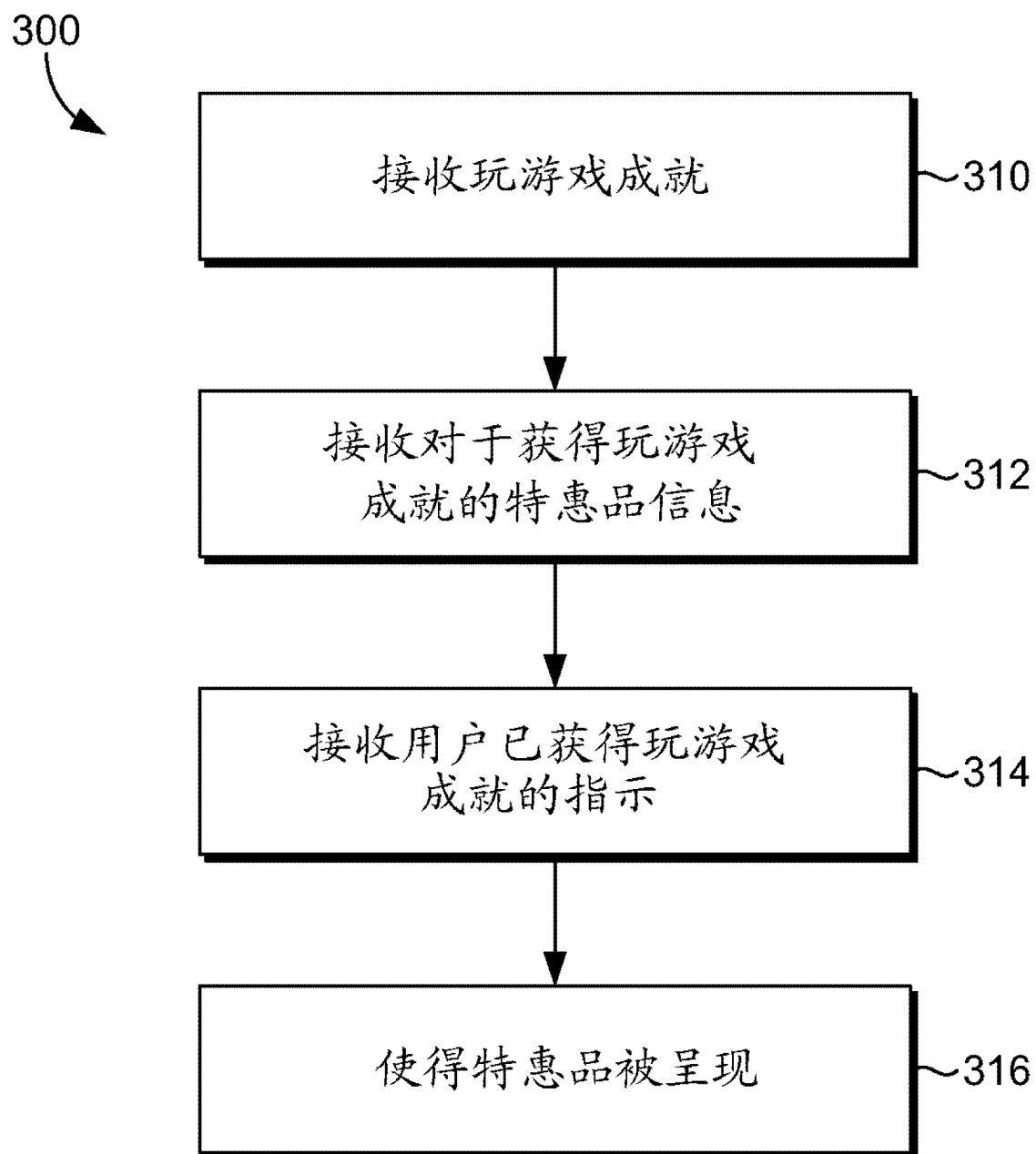


图 3

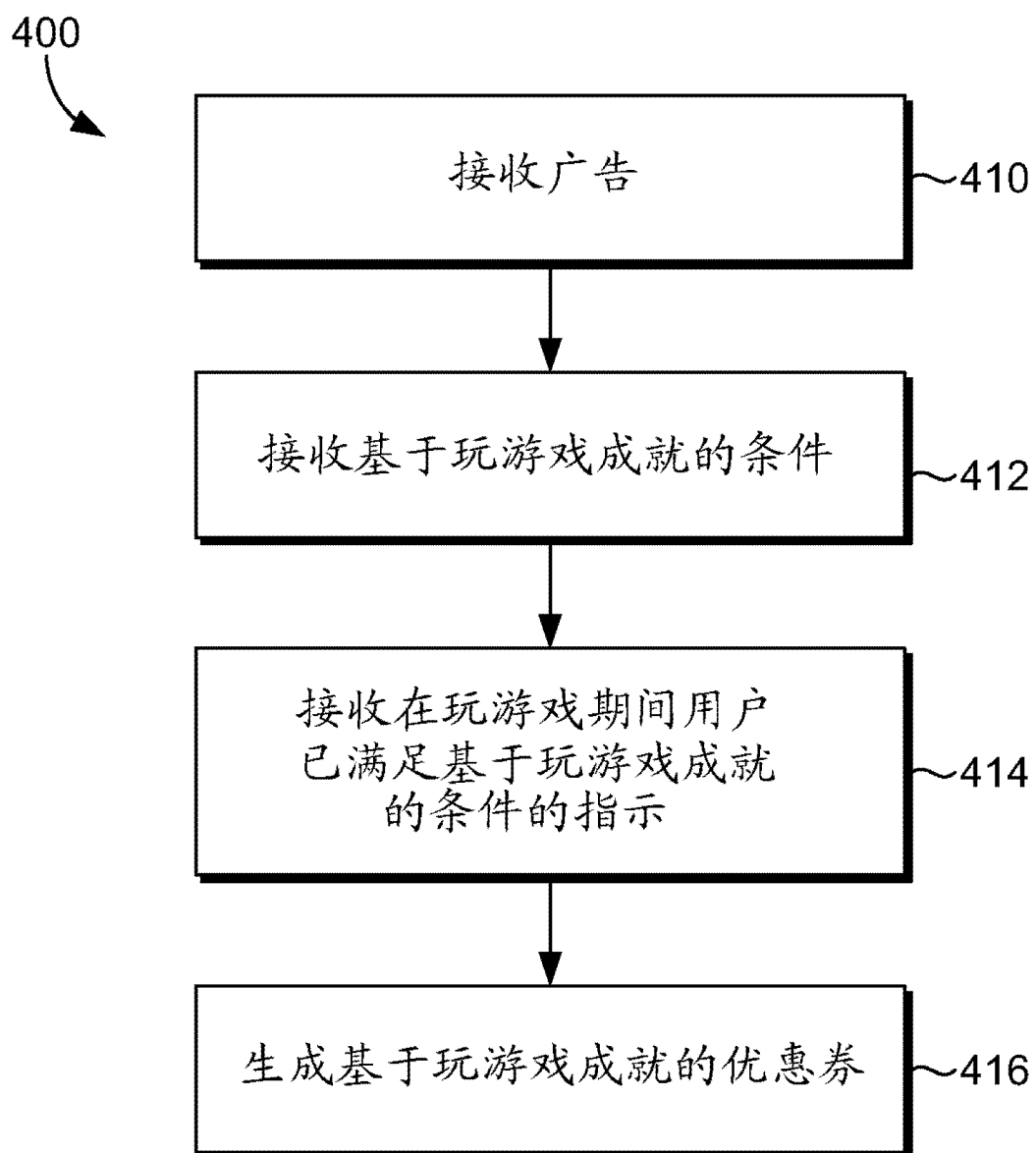


图 4

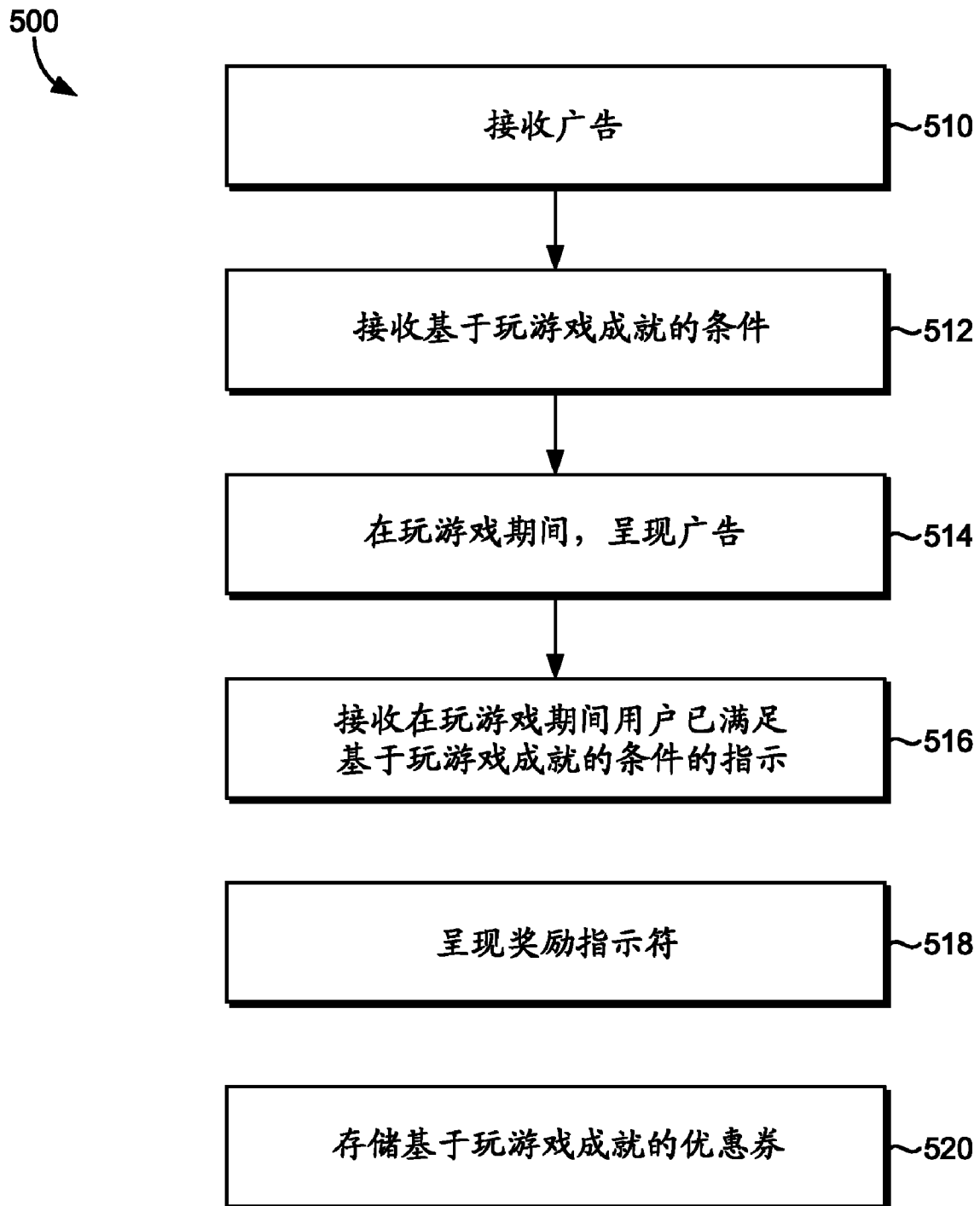


图 5