

(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 102483874 A

(43) 申请公布日 2012. 05. 30

(21) 申请号 201080038823. 3

(51) Int. Cl.

(22) 申请日 2010. 06. 23

G07F 17/32(2006. 01)

(30) 优先权数据

61/219, 573 2009. 06. 23 US

(85) PCT申请进入国家阶段日

2012. 02. 23

(86) PCT申请的申请数据

PCT/IB2010/052872 2010. 06. 23

(87) PCT申请的公布数据

W02010/150216 EN 2010. 12. 29

(71) 申请人 科学游戏控股有限公司

地址 爱尔兰朗福德郡

(72) 发明人 马克·G·迈耶

(74) 专利代理机构 北京市金杜律师事务所

11256

代理人 郑立柱

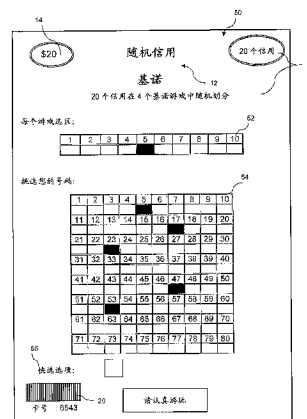
权利要求书 2 页 说明书 10 页 附图 8 页

(54) 发明名称

随机信用产生彩票游戏系统及方法

(57) 摘要

一种彩票游戏系统和相关的方法,包括用于游戏者投注的装置,以参与多个基础游戏,该投注给予游戏者一定信用。中心彩票计算机系统被配置为在多个基础游戏中随机划分该一定信用并进行该多个基础游戏。用于游戏者与中心彩票计算机系统交互的装置被提供,用于多个基础游戏中的每一个的模拟游玩。给予任一基础游戏的获胜游玩的所获奖励是中心彩票计算机系统随机分配给相应基础游戏的信用数量的函数。



1. 一种彩票游戏系统,包括:

用于游戏者投注的装置,以参与游玩多个基础游戏,该投注给予游戏者一定信用;

中心彩票计算机系统,所述用于游戏者投注的装置被配置为与所述中心彩票计算机系统通信,所述中心彩票计算机系统被配置为在该多个基础游戏中随机划分该一定信用并进行该多个基础游戏;

用于游戏者与所述中心彩票计算机系统交互的装置,用于该多个基础游戏的每一个的模拟游玩,其中给予任一该基础游戏的获胜游玩的所获奖励是所述中心彩票计算机系统随机分配给该相应基础游戏的信用数量的函数;

向游戏者显示来自游玩该多个基础游戏的结果和所获奖励的装置。

2. 如权利要求 1 中所述的彩票游戏系统,其中,所述用于游戏者投注的装置包括一个与所述中心彩票计算机系统联网的彩票终端,在那里该游戏者的投注被记录,并且该游戏者被发给一张游戏卡,用于该多个基础游戏的后继游玩。

3. 如权利要求 2 中所述的彩票游戏系统,其中,所述用于该游戏者与所述中心彩票计算机系统交互的装置包括,一个网络使能的、与该中心彩票计算机系统通信的设备,所述游戏卡包括一个注册码,该注册码使该游戏者通过所述网络使能的设备访问所述中心彩票计算机系统以游玩该多个基础游戏。

4. 如权利要求 1 中所述的彩票游戏系统,其中,所述用于游戏者投注的装置包括与所述中心彩票计算机系统联网的交互式设备,在那里该游戏者通过一个电子游玩条投注并被发给一个电子注册码,该注册码使该游戏者通过网络使能的设备访问所述中心彩票计算机系统以之后游玩该多个基础游戏。

5. 如权利要求 1 中所述的彩票游戏系统,其中,所述用于该游戏者与所述中心彩票计算机系统交互的装置包括,一个网络使能的、与该中心彩票计算机系统通信的设备,在那里该游戏者被提供一个注册码用于通过所述网络使能的设备访问所述中心彩票计算机系统以游玩该多个基础游戏。

6. 如权利要求 1 中所述的彩票游戏系统,其中,该一定信用被随机划分使得该多个游戏中的每一个被分配至少一个信用。

7. 如权利要求 1 中所述的彩票游戏系统,其中,该一定信用被随机划分使得该多个游戏中的每一个能够被分配该一定信用中的从零到全部的信用。

8. 如权利要求 1 中所述的彩票游戏系统,其中,所述用于该游戏者与所述中心彩票计算机系统交互的装置包括,一个网络使能的、与所述中心彩票计算机系统通信的设备,用于该游戏者交互地参与该基础游戏的实际游玩的模拟,该基础游戏已由所述中心彩票计算机系统事先进行。

9. 如权利要求 8 中所述的彩票游戏系统,其中,该游戏者在其选择的时间模拟该多个基础游戏的开始、计时和控制,并且该基础游戏的结果在该游戏者的交互参与前已预先决定。

10. 如权利要求 1 中所述的彩票游戏系统,其中,该多个基础游戏是同主题的游戏。

11. 如权利要求 1 中所述的彩票游戏系统,其中,该多个基础游戏是不同主题的游戏。

12. 如权利要求 1 中所述的彩票游戏系统,其中,该多个基础游戏是基诺游戏,该游戏者对所有基诺游戏指定共同的区。

13. 如权利要求 1 中所述的彩票游戏系统,其中,该多个基础游戏是基诺游戏,该游戏者对各个基诺游戏指定特定的区。

14. 如权利要求 1 中所述的彩票游戏系统,其中,该游戏者指定来自一定游戏范围的该多个基础游戏的游戏数量,该一定信用在该游戏者指定的游戏数量中被随机划分。

15. 如权利要求 1 中所述的彩票游戏系统,其中,所述中心彩票计算机系统进一步被配置在乘数范围内为每个该基础游戏生成一个随机乘数因子。

16. 一种用于进行彩票游戏的方法,包括:

接收游戏者参与多个基础游戏的投注,该投注给予该游戏者一定信用;

通过一个中心彩票计算机系统,为每个单独的游戏者,随机地在该多个基础游戏中划分该一定信用,使得不同的游戏者具有被分配给该同一基础游戏的不同数量的信用;

通过该中心彩票计算机系统进行该多个基础游戏的游玩,使得每个该基础游戏的结果都被预先确定;

在该中心彩票计算机系统进行的该多个基础游戏的实际游玩后,每个游戏者与该中心彩票计算机系统交互,以模拟每个该基础游戏的游玩,并确定由该中心彩票计算机系统进行的基础游戏的实际结果;以及

其中,任一该基础游戏的获胜游玩的所获奖励是该中心彩票计算机系统随机分配给该各个基础游戏的信用数量的函数,使得不同的游戏者在同一基础游戏中得到不同数量的奖励。

17. 如权利要求 16 中所述的方法,其中,该游戏者通过网络使能的、和该中心彩票计算机系统通信的设备与该中心彩票计算机系统交互,以投下他们的初始投注并用于之后的该多个基础游戏的模拟游玩。

18. 如权利要求 16 中所述的方法,其中,该一定信用被随机划分使得该多个游戏中的每个至少被分配了一个信用。

19. 如权利要求 16 中所述的方法,其中,该一定信用被随机划分使得该多个游戏中的每个能够被分配该一定信用的从零到全部的信用。

20. 如权利要求 16 中所述的方法,其中,该游戏者在他选择的时间来模拟该多个基础游戏的开始、计时和控制,并且该基础游戏的结果在该游戏者的交互参与前已被预先确定。

21. 如权利要求 16 中所述的方法,其中,该游戏者从一定游戏范围内指定该多个基础游戏中的游戏数量,该一定信用在该游戏者指定的游戏数量中被随机划分。

22. 如权利要求 16 中所述的方法,进一步包括在乘数范围内为每个该基础游戏生成一个随机乘数。

随机信用产生彩票游戏系统及方法

[0001] 优先权声明

[0002] 本申请要求提交于 2009 年 6 月 23 日的美国临时申请 No. 61/219, 573 的优先权。

背景技术

[0003] 在以前,彩票游戏通过在零售店提供彩票票券而进行,该彩票游戏提供即时决定结果,或提供由彩票购买后进行的抽奖所决定的结果。例如,游戏者在零售店购买一张票券,通过刮去可移除物质以决定是否中奖来即时游玩该卡片。或者,游戏者购买一张票券,该票券带有被输入到随后进行的抽奖的数字。一次或多次抽奖在随后的日期进行,以决定获奖者。结果可以通过例如,电视或广播被宣布。

[0004] 以即时彩票为例,游戏仅持续到该游戏者移除票券上的可刮除物质来确定最后的结果。这样,该游戏者在一个相对短的游戏经历中的交互是有限的。对于用在随后抽奖的票券,该游戏者必须等待,直到进行抽奖来确定仅有的和最后的结果,并必须在传送时间通过收看电视或收听广播(或通过录制该播放随后再看)来获得这样的结果。因此,除了等待,接着收看或收听该抽奖播放,游戏者在游玩游戏中和抽奖结果没有任何交互。

[0005] 业界持续地寻求增强游戏者的游戏体验和增加游戏参与性的方式。当游戏者变得更加精通,他们就要求从该游戏的机会因素之外获得游戏事件中更愉快和有益的体验。本发明通过把为游戏者的增加交互体验结合到一个特有游戏的方面,为这种增长的需求提出了一个解决方案。

发明内容

[0006] 本发明的目的和优点将在下面的描述中详尽地解释,或者在该描述中变得明显,或者通过本发明的实践而获悉。

[0007] 本发明提出了一个对游戏者产生更多交互性体验的、新的彩票游戏系统和方法。该方法和系统不受限于基础游戏的任何特别类型,并且它们可以在任何种类的、已知并流行的彩票游戏或新游戏中实现。

[0008] 在一个特别的实施方式中,一个彩票游戏系统包括用于游戏者投注参与游玩多个基础游戏的装置。该投注给予游戏者一定信用。中心彩票计算机系统被配置为与该用于游戏者投注的装置通信,并在多个基础游戏中随机划分该一定信用。该中心彩票计算机系统也被配置为在由彩票官方所确立的之后时间进行该多个基础游戏,并为了游戏者的利益在由游戏者指定的时间模拟该游戏的实际游玩。这样,装置被配置用于游戏者与该中心彩票计算机系统交互以模拟每个多个基础游戏的游玩。为任一基础游戏的获胜游玩而给予奖励,该奖励信用数量的函数,该信用数量是所述中心彩票计算机系统随机分配给相应的基础游戏的。最后,装置被提供以向游戏者显示来自该多个基础游戏的游玩的结果和所获奖励。

[0009] 用于游戏者投注的装置可以采用各种结构和系统。例如,在众所周知的配置中,彩票终端与中心彩票计算机系统如在各种零售店或其他授权彩票点联网。游戏者在这些彩票

点填写一张游玩条,该游玩条通过彩票终端被扫描或被其他方式输入到该系统。接着,游戏者被发放一张游戏卡,该游戏卡授权该游戏者随后游玩该多个基础游戏。

[0010] 在一个替代的实施方式中,用于游戏者投注的装置可以是一个与中心彩票计算机系统联网的交互设备,在此该游戏者通过例如电子游玩条进行电子投注。接着,该游戏者被发放一个电子注册码(即一张电子游戏卡),使该游戏者能够通过网络使能的设备访问该中心彩票计算机系统,以随后游玩该多个基础游戏。例如,该交互设备可以是在各个零售店的彩票终端的网络中的一个,在那里该游戏者直接与该中心彩票计算机系统交互,来投注并进行与游戏相关的任何形式的其他交易或过程。在另一个其他实施方式中,该交互设备可以是个人网络使能设备,比如 PC, PDA, 手机或允许该游戏者与该中心彩票计算机系统通过如互联网, WAN(广域网)或类似网络直接通信的、任何其他类型的设备。通过这些个人设备的任何一种,该游戏者可以被导向以下载游戏软件(永久的或临时的)到他们的设备中,该软件使该游戏者进行游玩该彩票游戏的所有功能,从开始投注到对多个基础游戏的最后游玩。

[0011] 在各种实施方式中,用于该游戏者与该中心彩票计算机系统交互以随后进行该基础游戏游玩的装置,是与该中心彩票计算机系统通信的、任何合适的网络使能的设备。该游戏者被提供一个注册码(即任何类型的授权码或其他格式),该注册码用于通过网络使能设备访问该中心彩票计算机系统,以在一个该游戏者选择或由该彩票官方指定的时间游玩多个基础游戏。

[0012] 与该投注相关的一定信用可以被随机划分,使得该多个游戏的每一个都被分配至少一个信用。例如,每个投注被用于以二十个信用游玩四个基础游戏。该二十个信用被随机分布在该四个基础游戏中,该基础游戏的至少每个被分配至少一个信用。在一个替代的实施方式中,该一定信用被随机划分使得该多个游戏中的每个能够被分配该一定信用的从零到全部的信用。例如,在有四个基础游戏和二十个信用的实施方式中,一个游戏被分配零个信用,一个游戏被分配八个信用,一个游戏被分配十个信用,一个游戏被分配两个信用。单独一个游戏被分配所有的二十个信用也是有可能的。

[0013] 随机分配给该基础游戏的每个的信用数量决定了相应基础游戏的获胜游玩所获的奖励。例如,该奖励可以是随机分配的信用的数量乘以一个固定的变量“ $\$ \times$ ”。这样,对于同一套基础游戏中的多个游戏者,游戏者在该基础游戏的任一获胜游玩所获的奖励各不相同,是为每个游戏者分配在相应基础游戏的信用的随机数量的函数。该中心彩票计算机系统被配置显示游玩同一套基础游戏的不同游戏者的数量,以及游戏者之间获得的不同奖励,这样会对该游戏的总体游玩增加兴奋度和额外的娱乐性。

[0014] 用于游戏者与该中心彩票计算机系统交互的装置,向游戏者提供了交互参与至基础游戏的实际游玩的模拟,该实际游玩之前由该中心彩票计算机系统进行。该模拟向该游戏者提供了对该基础游戏的某些特征的控制,比如开始时间,该游戏的进度,游戏事件等等,而该游戏者不对该游戏结果具有实际控制或影响。例如,该实际游戏由该中心彩票系统计算机在该游戏者参与之前的任何时间进行,该游戏结果在该游戏者模拟该游戏的游玩时被预先决定。该游戏者被提供一个时间窗口,在该时间窗口中他们可以与该中心彩票系统计算机交互以模拟该游戏的游玩,或不参与模拟而只获悉该游戏的实际结果。该游戏者能够被允许游玩这个窗口内的任何时间。该游戏者可以同时或间歇地在允许的时间框里游玩

这些游戏。该游戏者被允许以其愿意的次数来重复游玩这些游戏。

[0015] 基础游戏的类型是广泛而各异的。例如,所有基础游戏可以有共同的主题,比如基诺或宾果。在替代的实施方式中,该基础游戏的每个都有各自独特的主题。例如,一个游戏是基诺游戏,另一个是宾果游戏,第三个是扑克游戏等等。

[0016] 目前的系统和方法特别适合基诺彩票游戏,在一个实施方式中,多个基础游戏是基诺游戏,游戏者对所有基诺游戏指定一个共同的区域。例如,该游戏者可以为基础游戏组选择一个到十个区域。在一个替代的基诺实施方式中,该游戏者可以为基诺游戏的每个指定一个不同的特定区域。

[0017] 该游戏者可以指定来自一定游戏范围的、该多个基础游戏的游戏数量。例如,该游戏者被提供选项以指定至少两个基础游戏的任意组合,该基础游戏来自六个基础游戏的组,并且一定信用在该游戏者指定的游戏数量中随机划分。在一个替代的实施方式中,该基础游戏的数量由该彩票官方确立,并且不变。

[0018] 在另一个进一步特有的实施方式中,该中心彩票计算机系统进一步被配置为,在乘数范围内为每个基础游戏生成一个随机乘数因子。该乘数因子可能是一个选项,该选项要求来自该游戏者的额外支付。例如,该游戏可能包括四个基础游戏,并带有选项来为每个游戏购买一个随机产生的乘数因子。该乘数因子可以是从小于1(不相乘)到一个预先确定的最大因子(即,五倍因子)。

[0019] 本发明还包括彩票游戏方法的各种实施方式。在一个特别的实施方式中,该方法包括接收游戏者参与游玩多个基础游戏的投注,该投注授予该游戏者一定信用。通过中心彩票计算机系统,相应的一定信用为每个游戏者在多个基础游戏中被随机划分,这样不同的游戏者就有分配到同一个基础游戏上的不同数量的信用。游玩多个基础游戏由该中心彩票计算机系统控制,这样每个基础游戏的结果为预先决定的。在该中心彩票计算机系统实际游玩该多个基础游戏后,每个游戏者与该中心彩票计算机系统交互,以模拟每个基础游戏的游玩并决定由该中心彩票计算机系统进行的基础游戏的实际结果。任一基础游戏的获胜游玩的所获奖励是该中心彩票计算机系统随机分配给相应基础游戏的信用数量的函数,这样不同的游戏者在同一基础游戏中获得不同的奖励数量。

[0020] 该方法涉及游戏者通过网络使能设备与该中心彩票计算机系统交互,以初始投注和随后多个基础游戏的模拟游玩,该网络使能设备与该中心彩票计算机系统通信。

[0021] 进行该基础游戏的模拟游玩时,该游戏者在其所选时间控制基础游戏的开始,时机和控制的任意组合,并且该基础游戏的结果在该游戏者的交互参与之前已提前决定。

[0022] 该方法的不同实施方式要求该游戏者从一定范围的游戏游戏中指定多个基础游戏中游戏的数量,一定信用在该游戏者指定的游戏数量中被随机划分。

[0023] 在其他实施方式中,该方法包括从一定范围的乘数因子为每个基础游戏产生一个随机的乘数因子。

附图说明

[0024] 本发明主题的一个完整并可实现的公开在说明书中阐述,其中包括对于本领域的一般技术人员来说最佳的模式,该公开参照在附图中的各种实施方式,其中:

[0025] 图1示出了一个包括本发明的方面的、示例的游戏卡;

- [0026] 图 2 示出了一个与图 1 所描述游戏相关的、交互视频屏幕截图的示例实施方式；
- [0027] 图 3A 示出了一个用于包括本发明方面的、替代的基诺游戏的游戏条；
- [0028] 图 3B 示出了一个与图 3A 的基诺游戏相关的游戏卡；
- [0029] 图 4 示出了用于另一个包括本发明方面的基诺游戏的游戏条；
- [0030] 图 5A 示出了用于另一个包括乘数的、替代的基诺游戏的游戏条；
- [0031] 图 5B 示出了一个与图 5A 的基诺游戏相关的游戏卡；
- [0032] 图 6 是依照本发明方面的、一个示例的游戏系统的示意图。

具体实施方式

[0033] 现在将详细地引用本发明的例子，其一个或更多的实施方式在附图中示出。每个例子为了解释本发明而提出，而不是作为本发明的限制。例如，关于一个实施方式示出或描述的特征可能被用在其他实施方式，来衍生出进一步的实施方式。本申请旨在包括这些和其它调整 and 变化，它们是落入本发明的范围和精神内。

[0034] 图 1 和 2 示出了关于一个包含本发明方面的游戏。图 1 示出了一个游戏卡 10，其包括任何方式的游戏标记 12，该游戏标记展示和解释该游戏。例如，该标记 12 描述了一个随机信用宾果游戏，其中 5\$ 的投注（由投注标记 14 标示）授权该游戏者 20 个信用。这些信用在三个宾果游戏中被随机划分，如信用标记 15 所描绘。该游戏卡 10 包括一个模仿的宾果游戏卡，该游戏卡上面描绘有游戏游玩标记 16。该游戏卡 10 进一步包括标记 24，该标记指导该游戏者何时该游戏将开始。额外的说明也会被提供给该游戏者，例如在该游戏卡 10 的背面，该说明将该游戏随后游玩的过程告知该游戏者。该游戏卡 10 包括一个对该特定游戏卡唯一的注册码 18，并提供授权给该游戏者以在指示的时间游玩随后的游戏。该游戏码 18 可用于访问该彩票游戏系统，用于如上所述地游玩该游戏。该游戏卡 10 可以进一步包括任何形式的、额外的卡认证标记 20，比如条形码，序列号或其他类型的认证。这个认证信息可被该彩票游戏系统用于任何目的，包括仓储，安全等等。

[0035] 如上所述，图 1 所述的该游戏卡 10 可通过各种方法提供给该游戏者。例如，该游戏卡 10 可在一个远程彩票终端处被提供给该游戏者，以响应该游戏者在该彩票终端处所填写和提交的游玩条。在一个替代的实施方式中，该游戏者可以通过一个彩票终端或其他网络使能的设备，以一个交互的电子游玩条投注，并收到图 1 所示该游戏卡 10 的电子版或等同物。该电子游戏卡 10 可以被存储于一个该游戏者可访问的资料库中。另外，该游戏者可收到该游戏卡 10 的一个实体复件。

[0036] 如上所述，在由该游戏授权标识的、随后于该游戏者的投注的一个时间，多个基础游戏的模拟游玩被进行，且该游戏的实际结果由该彩票官方先于该模拟游玩而决定。该游戏者与该中心彩票计算机系统交互，以用于这些游戏的随后游玩。例如，该游戏者可使用图 1 所描绘的该注册码 18 或任意其他类型的授权码，以通过一个网络使能的设备访问该中心彩票计算机，以在一个该游戏者选择的时间游玩多个基础游戏，该时间是在该彩票官方所分配并在该游戏卡 10 上标识的时间框内，例如，通过图 1 所描绘的该标记 24。应该理解到，该游戏者可以通过任何合适的、网络使能的设备与该中心彩票计算机系统交互，比如 PC，PDA，手机或允许该游戏者与该中心彩票计算机系统通过如互联网，广域网等类似网络直接通信的、任何其他类型的设备。为了游玩该游戏，该游戏者可被导向至下载游戏软件到其 PC 或

其他网络使能设备上,该设备使该游戏者进行游玩该多个彩票游戏所需要的所有功能。

[0037] 图 2 是一个视频屏幕截图 26 的描述,其可以被显示在该游戏者的交互网络使能设备上,用于游玩由图 1 中该游戏卡 10 所授权的基础游戏。参考图 2,一旦游戏者访问了该中心彩票计算机系统,例如通过因特网网站以该授权码 18,该游戏者可被显示给该屏幕 26。该屏幕也包括了游戏标记 12 的任何方式,该游戏标记展示和解释了该基础游戏的性质。用于多个基础游戏的每一个的游戏卡的描述 34 也被提供。例如,在这个实施方式中,该描述 34 具有唯一宾果卡,该宾果卡用于游玩三个单独的基础宾果游戏的每一个。用于每个单独宾果卡的游戏游玩标记 16 被描述,并与抽取出的宾果数字相比较,该抽取出的宾果数字可以被反映在抽取游戏标记框 38 中。在该游戏卡和抽取号码之间的匹配号码可以在该宾果卡 34 上被指示,如该卡上的匹配抽取号码 42 所示。一个切换功能 36 可以被提供,这样该游戏者在任何其希望的时间可以移到多个基础游戏的另一个。一个当前游戏标记抽取框架 40 也被提供,该框架反映了最近或当前的抽取游戏标记。模拟的致动器 44 可以被提供,允许该游戏者去控制什么时候球被实际地抽取和展示。

[0038] 在截屏 36 中,一个额外奖励框 32 被提供,该框解释或指示了该游戏中的任意额外奖励函数的结果。例如,在图 2 的描述中示出的特定游戏里,额外奖励的授予是基于在整个宾果卡以抽奖游戏标记覆盖或完成之前的、被抽取的球的数量。用于该额外奖励的授奖也可以是信用数量的函数。例如,如果该宾果卡被 52 个抽奖游戏标记完全覆盖或匹配,那么对额外奖励被发放,该额外奖励为 \$1000 乘以为该特定游戏随机生成的信用数量。在该示出的实施方式中,为该游戏生成的信用的随机数量是 20 个信用中的 5 个,如该信用框窗口 28 所示。

[0039] 奖励表格框 30 也被提供以解释在多个基础游戏中的奖励结构。该奖励结构是为该特定游戏随机生成的信用的数量的函数。例如,参考图 2,在该宾果卡 34 上的一个直接匹配线赢取的奖励为 \$50 乘以随机生成的信用的数量,该信用数量在这个特定游戏中为 5 个信用。

[0040] 如上所述,与该游戏者初始投注相关的该一定信用被随机划分,使得多个基础游戏的每个被分配至少一个信用。在图 1 和 2 所示出的实施方式中,20 个信用在 3 个基础宾果游戏中随机划分。根据该游戏规则,该游戏者被确保每个基础游戏被分配至少一个信用。在一个替代的实施方式中,该一定信用被随机划分使得该基础游戏中的任一个能够被分配给所有信用的从零到全部的信用。例如,这样的情况是有可能的,尽管有 3 个基础游戏,但是一个游戏被随机分配了所有 20 个信用,其他两个基础游戏却收到零个信用。

[0041] 应该已经意识到,因为用于多个基础游戏的任一个的奖励是随机分配的信用的函数,同一套基础游戏的多个游戏者可能被给与不同的奖励。该中心彩票系统计算机可以被配置在截屏 26 上展示游玩同一套基础游戏的不同游戏者的数量及在游戏者之间的不同奖励。这可以对该游戏的整个游玩增加额外程度的兴奋值。

[0042] 如上所述,模拟的致动器 44 的任意组合可以向该游戏者提供对该基础游戏的某个方面的一定程度的控制。应该已经意识到,任意数量或配置的模拟致动器或其他控制功能可以通过该游戏者的交互设备被提供,以给该游戏者一种对该基础游戏的特定方面的控制感,例如开始时间,游戏的进度,游戏事件的展示,等等。例如,游玩多个基础游戏可被分配到某个一定时间,如图 1 的游戏卡 10 所述,其中,该游戏者被指示:该多个基础游戏在某

一天的中午开始的每小时整点进行,而在另一天的午夜游戏结束。在这个时间框内的任何时间,该游戏者可以访问该中心彩票系统计算机以模拟游玩多个基础游戏,如上所述。在这个时间框内的任意时间,该游戏者可以停止和开始游玩这些游戏中的任一个。在进行这些游戏的任一个中,该游戏者可以控制何时该单独游戏标记被抽取,该标记怎样被展示,等等。

[0043] 如上所述,使用本发明的该游戏系统和方法而实现的基础游戏的类型是广泛而各异的。所有多个基础游戏可以有同样的主题,如图 1 和 2 所示游戏中的宾果主题。在一个替代的实施方式中(未在图中示出),该多个基础游戏的每一个都有一个不同主题的游戏。例如,一个游戏是基诺游戏,第二个是宾果游戏,第三个是扑克游戏。

[0044] 为了通过一个远程的网络使能设备游玩多个基础游戏,例如通过该游戏者个人的 PC 或 PDA,该游戏者被指导从用于该游戏的一个彩票提供商的网站或某个其他网站下载和运行游戏客户端软件。通过该软件,该游戏者接着输入之前在其投注时提供给该游戏者的注册码,随后该注册码被传送到连接至联机彩票系统的一个游戏服务器。该彩票系统取回该游戏者相应的游戏卡记录,并在该游戏者的互联网使能设备上开始该基础游戏模拟游玩的过程,其中该记录在该游戏者购买该卡时被存储。任何形式的信息可以为了此目的而被传送到该设备。该游戏服务器汇编和格式化该基础游戏的抽奖或游玩的结果,以用于通过该游戏者的网络使能设备的展示和模拟游玩。如上所述,该游戏的实际结果在该游戏者的模拟游玩之前就被决定,该游戏者实际上不控制影响该游戏结果的任何方面。该游戏软件可以被格式化以展示该基础游戏的结果,好像是当该游戏者观看屏幕时该游戏正在实时地同时被运行那样。这种情况也是有可能的:当该游戏者正观看该屏幕时,该实际基础游戏抽奖在实时进行。然而,与该游戏的游戏者模拟交互的程度被该配置所限制。为了对该游戏者随后的展示,运行该游戏和存储该游戏的结果,通过这样,该游戏者能够选择他们希望模拟游玩该游戏的时间。这样,虽然该彩票抽奖可能实际发生在几个小时之前,但是当该游戏者观看抽奖结果和在汇报给该玩家时被更新的其他信息时,该多个基础游戏的结果以一种模拟“实时”抽奖的形式被展示给该游戏者。而且,该软件可以被配置允许游戏者以同样的方式重放过去的抽奖,从而“再次经历”该抽奖,特别是该抽奖中的一个获胜事件。

[0045] 如上所述,本系统和方法特别适合基诺彩票游戏,该游戏作为多个基础游戏中的一个或多个。基诺主题的基础游戏的一个实施方式如图 3A 和 3B 所示。图 3A 描述了一个游玩条 50,该游玩条可以是在彩票终端处出现的一个纸条,或由游戏者电子完成的电子模拟条,由此游戏者可以投下由标记 14 所标识的 \$20 投注,并被授予 20 个信用,如该信用标记 15 所示。如该游玩条 50 所示,该 20 个信用在四个基诺游戏中被随机划分。该游戏条 50 包括展现或描述该基诺游戏的不同方面的任何其他形式的游戏标记 12。该游玩条 50 包括一个区选择部分 52,在其中该游戏者指定他们希望在多个基础基诺游戏游玩的区的数量。在所示的实施方式中,该游戏者选择了五个区。

[0046] 该游玩条 50 包括一个数量选择部分 54,在其中该游戏者在数量 1 到 80 的范围内指定五个特定的区。在所示的实施方式中,该游戏者选择了数量 5, 17, 23, 47 和 53。替代地,该游玩条 50 提供该游戏者一个快速选择的选项,如该选项 55 所示。

[0047] 该游玩条 50 包括任何形式的卡标识 20,例如条形码,序列号,或任何其他认证标记或符号,它们可以为了任何目的被该彩票官方使用。

[0048] 图 3B 示出了发给该游戏者的一个游戏卡 10, 该卡与图 3A 所述的该游玩条 50 相关。如上所述, 该游戏卡可以是例如在一个彩票终端处提供给该游戏者的一张纸质游戏卡 10, 或为该游戏者存储且随后可被该游戏者访问的、卡 10 的电子模拟。该卡 10 反映了图 3A 中的该游玩条 50 的许多方面, 包括该信用标记 15, 投注标记 14, 游戏标记 12 等等。该游戏者的区选择数量被提供在一个游玩标记区域 56 中。该游戏卡 10 向该游戏者提供唯一的注册数字 18, 该数字使该游戏者随后与该中心彩票游戏计算机交互以游玩该基础游戏, 如上所述。

[0049] 图 3B 中的该游戏卡 10 也包括一个奖励表格部分 30, 该表格部分描述了五种各异的区游戏的奖励结构, 该奖励结构作为分配到每个游戏随机生成的信用数量的函数。

[0050] 图 3 中的该游戏卡 10 也包括一个部分 58, 该部分汇报了 20 个信用在四个基础基诺游戏间随机分配的结果。例如, 第一基诺游戏被随机分配了五个信用, 等等。

[0051] 该游戏卡 10 包括一个游戏游玩时间部分 24, 该部分向该游戏者描述了该时间框, 基础基诺游戏的随后游玩可以在该时间框内被进行。

[0052] 如以上关于图 3A 和 3B 所示的游戏所描述, 该游戏者在指定的时间框内与该中心彩票计算机交互以游玩该基础基诺游戏。该唯一的注册数字 18 是用以该游戏者被授权以游玩该游戏的方式, 如上所述。

[0053] 那些本领域的技术人员熟悉传统的基诺游戏, 对该基础基诺游戏实际上怎样被游玩的描述对于本发明的目的而言并不是必要的。

[0054] 图 4 示出了在一个替代实施方式中游玩多个基础基诺游戏的游玩条 54。通过这个特定的游戏, 该游戏者被提供选项, 以通过该区选择表格 52 来为该四个基诺游戏的每一个选择不同的区数量。例如, 该游戏者可以为该四个基诺游戏的每个指定一到十个区。同样地, 该游玩条包括一个用于游戏 1 的数字选择区域 54a, 在其中该游戏者为游戏 1 指定他们的游玩数字。类似的部分被提供给游戏 2 到 4 中的每个 (部分 54b, 54c 和 54d)。

[0055] 作为该游戏者在该游玩条 50 上的指定的响应, 该游戏者被发给一个游戏卡, 该卡反映了他们为四个基诺游戏中的每一个的区选择和数字指定。然后, 在一个随后的时间, 该游戏通过与该中心彩票计算机的交互界面被游玩, 如上所述。

[0056] 图 5A 和 5B 描述了另一个版本的基诺基础游戏, 它与图 3A 和 3B 描述的游戏在许多方面是相似的。一个随机乘数因子也被包括于这个特定的游戏。例如, 根据该游玩条 50, 一个乘数选项 60 被提供给该游戏者。对一个附加 (在这个例子是 \$5), 在指定范围内的一个乘数因子将为该基础基诺游戏的每一个被随机地生成。如果奖励在任一个该游戏中被获取, 那么该乘数因子将增加作为该随机生成信用的函数的该奖励。图 5B 示出的该游戏卡 10 示出了这些构思。该游戏卡 10 包括一个信用分配区域 58, 在其中该信用在四个基诺游戏间的随机分配结果被汇报。另外, 一个乘数因子分配部分 62 也被提供, 并指示从为每个游戏生成的、1 到 5 间的一个乘数因子的随机生成的结果。在示出的实施方式中, 例如, 游戏 1 和 3 的每个被随机分配乘数因子 1。在这个例子中, 该奖励并不通过该乘数实际地增长。在游戏 4 中, 该随机生成的乘数因子是 5, 且在游戏 4 所获得的奖励 (如果有的话) 被乘以 5。

[0057] 尽管未在图 5A 和图 5B 中描述, 应该理解的是, 该乘数因子也可以是该信用随机分配的一个正函数。例如, 该乘数因子可以等于或是生成信用的数量的函数。例如, 对于游戏 1, 5 个信用为游戏 1 随机生成。随机分配给游戏 1 的该乘数因子可能是 5 (等于 5 个信用)

或一个固定的因子乘以该随机生成信用的数量（例如随机生成信用的一半）。

[0058] 图 5A 和 5B 中的该游玩条和游戏卡 10 所描述的该基础基诺游戏的随后游玩可以由该游戏者在一个随后的时间进行，如上所述。

[0059] 图 6 是一个典型的彩票游戏系统 100 的示意图，该彩票游戏系统被用于实践本发明的方面。该系统 100 包括彩票终端单元 104 的第一组或网络 102，该彩票终端单元通过一个网络数据链路或总线 108 可操作地耦接到一个彩票网络计算机或服务器 106。该网络 102 可以通过一个网络集线器或路由器 112 经由第一网络链路 114 耦接到一个网络 110，该网络 110 可以例如是因特网，广域网 (WAN) 或一个局域网 (LAN)。在一个可能的配置中，第一网络 102 可以是在单个州或州的区域内运行的一个州或其他管辖区的彩票系统。在此配置下，该单个彩票终端单元 104 可被互联到一个中心彩票系统（例如主计算机系统 122），该中心彩票系统用于跟踪和协调该州彩票系统，包括分发票券，游戏结果，抽取号码，投注数量以及该彩票系统的任何其他功能。

[0060] 该彩票终端单元 104 可以被配置具有任何形式的硬件和软件功能，以接受游戏者的游戏卡，并通过该中心彩票系统激活该卡，如上所述。该彩票终端单元可被放置在任何商业场所处，该场所被授权运行该彩票游戏，特别是被授权售卖游戏者游戏卡。该彩票终端单元 104 也可以被配置在该多个基础游戏结束后兑换被提交游戏者的游戏卡。出于这一目的，该终端单元 104 可被利用以扫描和发送该卡的激活数字（或其他类型的卡标识）到该中心彩票系统，该中心彩票系统相应地验证该卡是被注册用于游玩的，并验证已游玩游戏的结果，并授权支付任意奖励。

[0061] 如上所述，在某些实施方式中，游戏者直接面对该中心彩票系统，而不需要彩票终端单元 104。例如，该游戏者可从授权的彩票代理商购买游戏卡，随后通过一个网络使能的设备（例如，互联网使能的 PC 或移动设备）访问该中心彩票系统以进入该游戏，并输入一个注册数字（或其他类型的卡标识）到该系统。在另一个实施方式中，该游戏者可通过其网络使能的设备在该中心彩票系统直接投注，而不需要单独购买游戏卡。出于这一目的，该彩票网络 100 可被配置与该游戏者使用的任何形式网络使能设备交互，例如 PC116a，移动的网络使能设备 116b（例如 PDA 或手机），或任何其他类型的远程网络使能设备 116c，如图 6 所述。这些其他网络使能设备 116 可通过多个直接网络链路 118 直接与该网络 110 连接，由此消除了总线，路由器或其它网络设备的需求。也应该意识到，在此配置中，该网络使能设备 116 的每一个代表一个彩票结点 120。该彩票结点 120 相应地可通过该直接网络链路 118 直接被连接和 / 或被复用到该网络 110。另外，该直接网络链路 118 可以代表被加固防干扰的安全物理通信信道，和 / 或该通信可被加密以防止对信道上传送的信息的未经授权的访问。

[0062] 在一个实施方式中，该中心彩票系统被该彩票游戏提供者管理，并包括一个主计算机 122，该计算机通常包括一个用于控制该彩票或游戏系统的各方面的中心彩票控制器 123。应该已经意识到，该中心彩票控制器包括一个集成服务器，或该主计算机 122 包括任何形式的外围服务器或其他硬件结构。该主计算机 122 被配置以运行与这里所述的该独特的随机信用彩票游戏相关的游戏功能。

[0063] 该中心彩票系统主计算机 122 可以是一个单独的联网计算机，或通过网关或其它已知的网络系统访问该网络 110 的一系列互联的计算机。通常，该中心主计算机 122 包括

一个中心控制器 123, 该控制器 123 被配置以管理, 执行和控制该单独终端单元 104, 并被配置与该网络使能设备 116 交互以游玩该彩票游戏, 如这里所述。该中心控制器 123 包括一个用于存储游戏过程和例程的存储器, 一个用于执行被存储的程序的微处理器 (MP), 一个随机访问存储器 (RAM) 和一个输入 / 输出 (I/O) 总线。根据该系统 100 的需求, 这些设备可通过一个共同的总线复用在一起, 或各个通过专用的通信线路直接被连接。

[0064] 该中心控制器 123 可通过该 I/O 总线, 被直接或间接地连接到例如存储设备, 无线适配器, 打印机或类似的任何形式的外围设备。另外, 一个数据库 (DB) 可以被通信地连接到该中心控制器 123, 并为来自该单独终端单元 104, 设备 116 或结点 120 的信息的存储和关联提供一个数据存储。存储在该数据库中的信息可以是与单独终端单元 104 相关的信息, 例如终端特定信息如终端标识码, 投票授权码和每个收到投票的位置。该数据库可进一步包括游戏者或游戏卡的特定信息。

[0065] 图 6 进一步提供了彩票终端单元 104 的一个可能实施方式中的、所选部分的框图。虽然下面的描述与图 6 所描述的该彩票终端单元 104 的设计相关, 但是应该理解的是, 该彩票终端单元 104 (或网络使能的设备 116) 可以包括相似的特征或可以被配置有功能以允许输入参与彩票游戏所需的信息。该示例的彩票终端单元 104 可以包括许多内部器件, 比如带有程序存储器 202 的控制器 200, 微控制器或微处理器 (MP) 204, 随机访问存储器 (RAM) 206 和输入 / 输出 (I/O) 总线 208, 所有这些器件通过一个地址或数据总线 210 互联。应该理解的是, 尽管这里只展示了一个微处理器 204, 该控制器 200 可以被设计以支持多个微处理器 204, 该多个微处理器被安排为并行地或以任何其他已知的配置地操作。类似地, 该控制器 200 包括多个甚至冗余的程序存储器 202 和随机访问存储器 206 以增加可扩展性, 容量和 / 或处理速度。

[0066] 该程序存储器 202 和随机访问存储器 206 可以被实现为固态存储器, 集成电路, 磁性可读存储器和 / 或光学可读存储器。进一步, 该程序存储器 202 可是只读存储器 (ROM) 或如硬盘的读写存储器。如果硬盘被用做该程序存储器, 该数据总线 210 能够包括多个可以是不同种类的地址 / 数据总线, 在多个数据总线之间有单独的 I/O 电路。

[0067] 存储单元 202 和 206 通常都可以被认为是数据存储, 它们可以被选择地使用以实现依照本游戏系统的方面的游戏功能。例如, 程序存储器 202 可被用于存储计算机可读指令和可执行指令形式的软件, 该指令被配置为将该控制器 200 编程作为特定目的的计算设备以执行各种算法步骤。存储器 206 或其它数据存储可以被配置为临时或永久存储输入和从用户接收的其他电子数据。

[0068] 应该理解的是, 图 6 所示的该彩票游戏系统 100 可以替代地代表给定商户的网络布局。在这种替代的配置中, 每个单机的彩票终端单元 104 可以是一个交互终端, 该终端能够游玩各种基础彩票或娱乐场游戏, 例如基诺, 宾果, 视频扑克, 视频二十一点, 投币机, 等类似的。终端单元 104 可分布于单个商户中, 并通过 LAN 相连, 或分布于多个站点处并通过 WAN 相连。进一步, 连接每个终端单元 104 的该 LAN 和 / 或 WAN 可包括一个或多个独立且安全的总线 108, 路由器 112, 网页服务器, 网关和其他网络设备, 以提供至该网络 110 的连续和 / 或冗余的连接。如上所述, 该网络 110 可以被通信地连接到该中心主计算机 122 和 / 或相应的中心彩票控制器, 以及相关的数据库, 以允许实现这里描述的该游戏系统和方法所需的的游戏和彩票特性的实现、存储、跟踪和分析。

[0069] 本领域的技术人员应该意识到,不偏离本发明的范围和精神,可对本发明进行各种修改和变化。本发明旨在包括落入所附权利要求范围内的修改和变化。



图 1

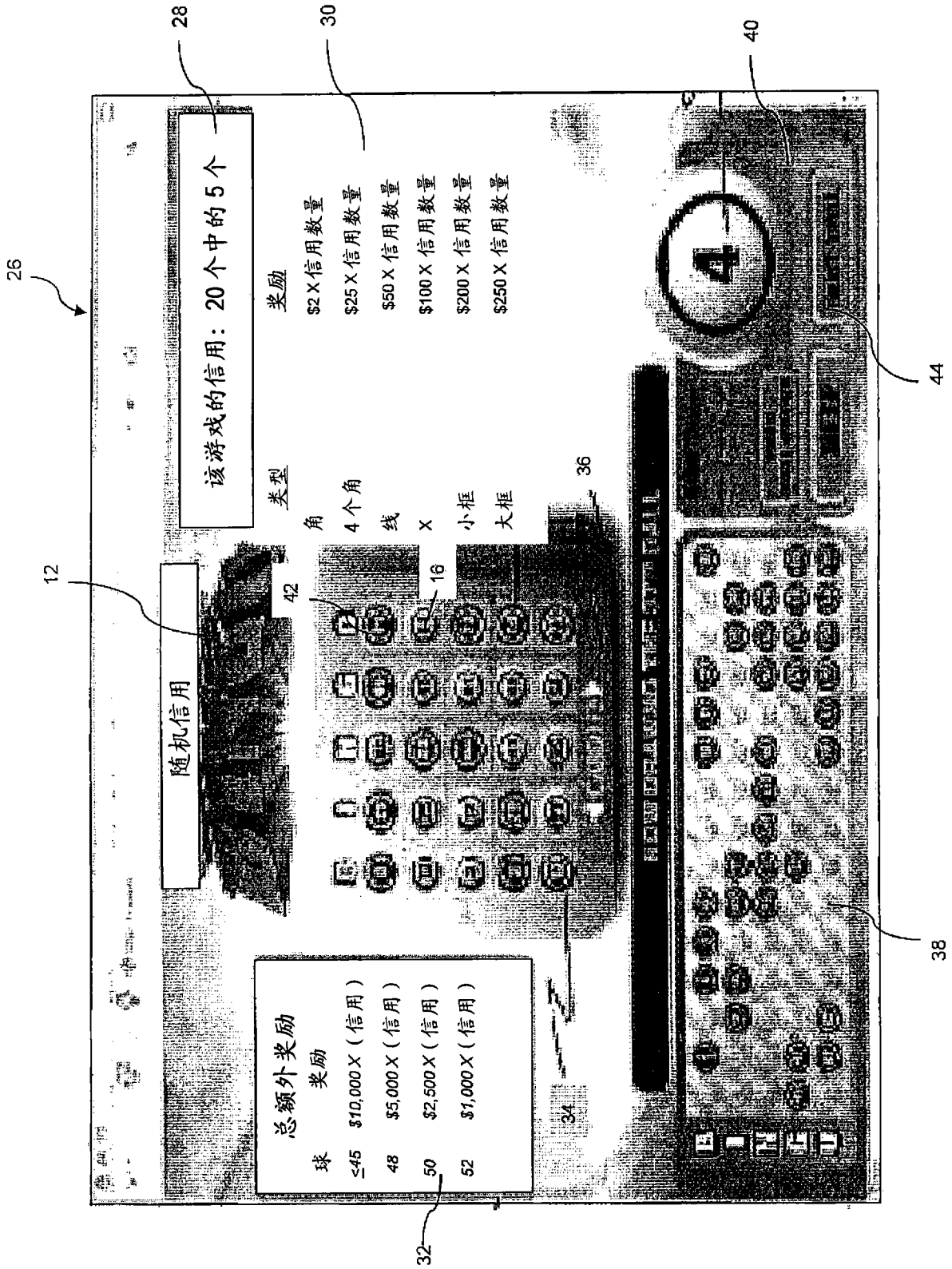


图 2

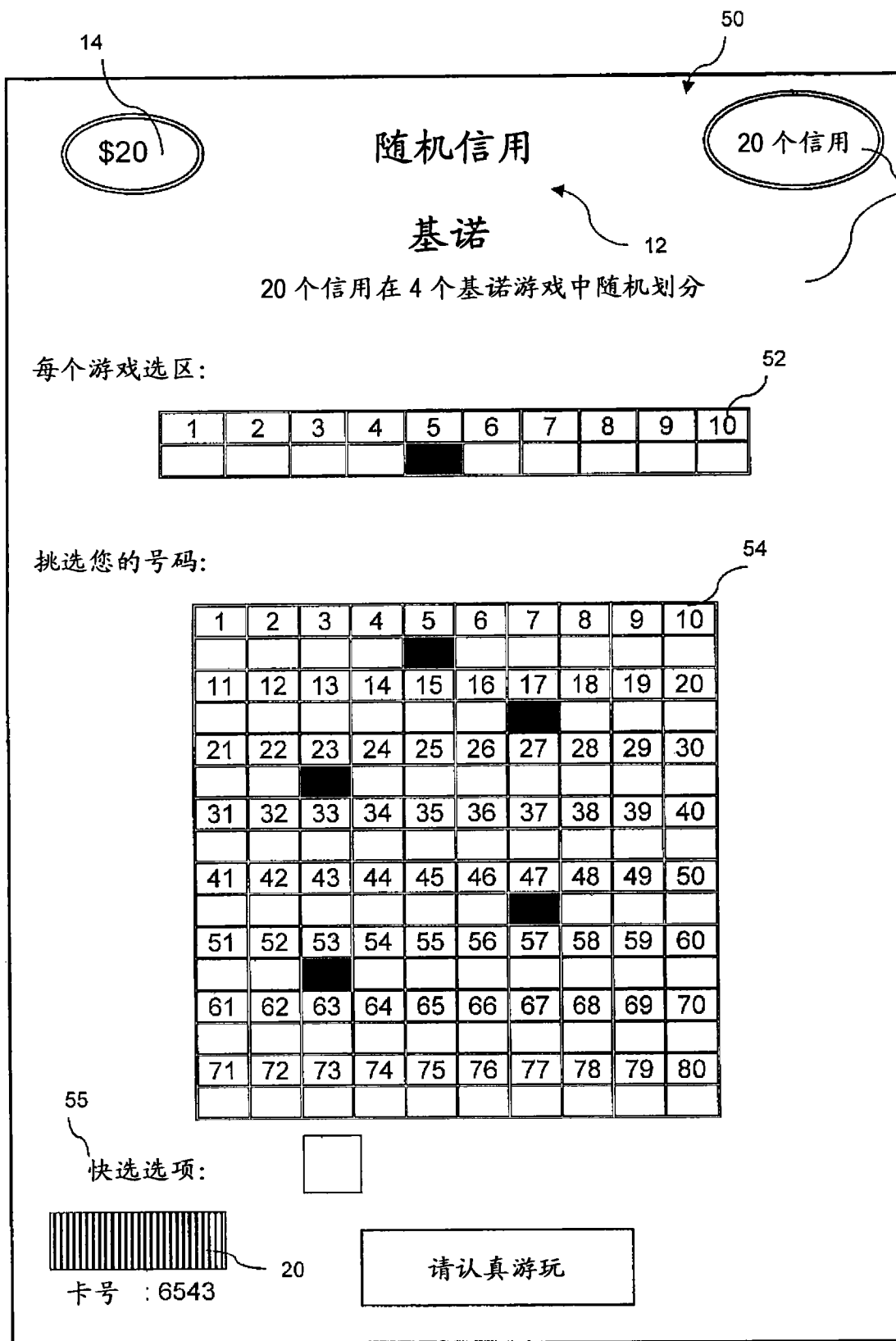


图 3A

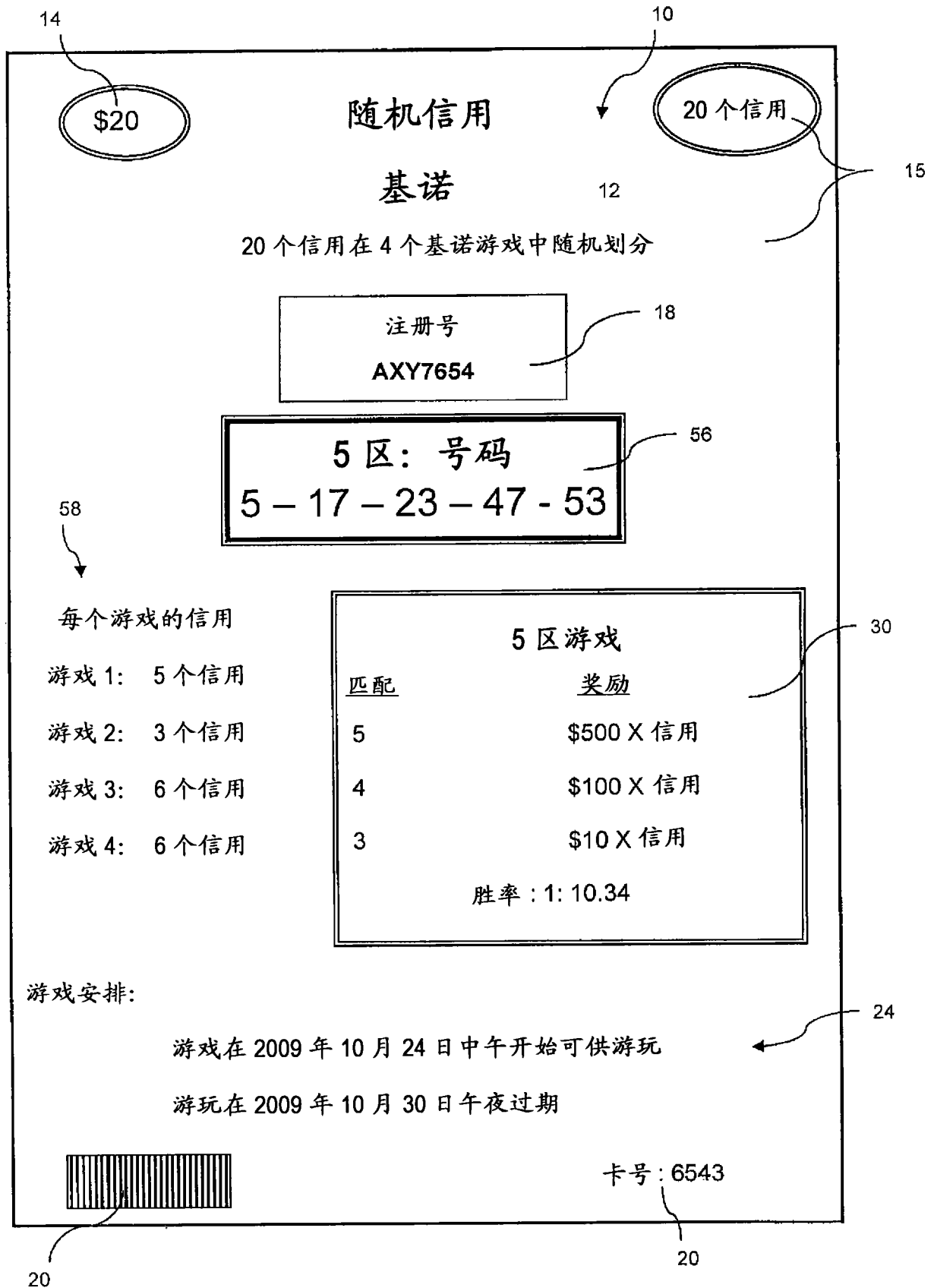


图 3B

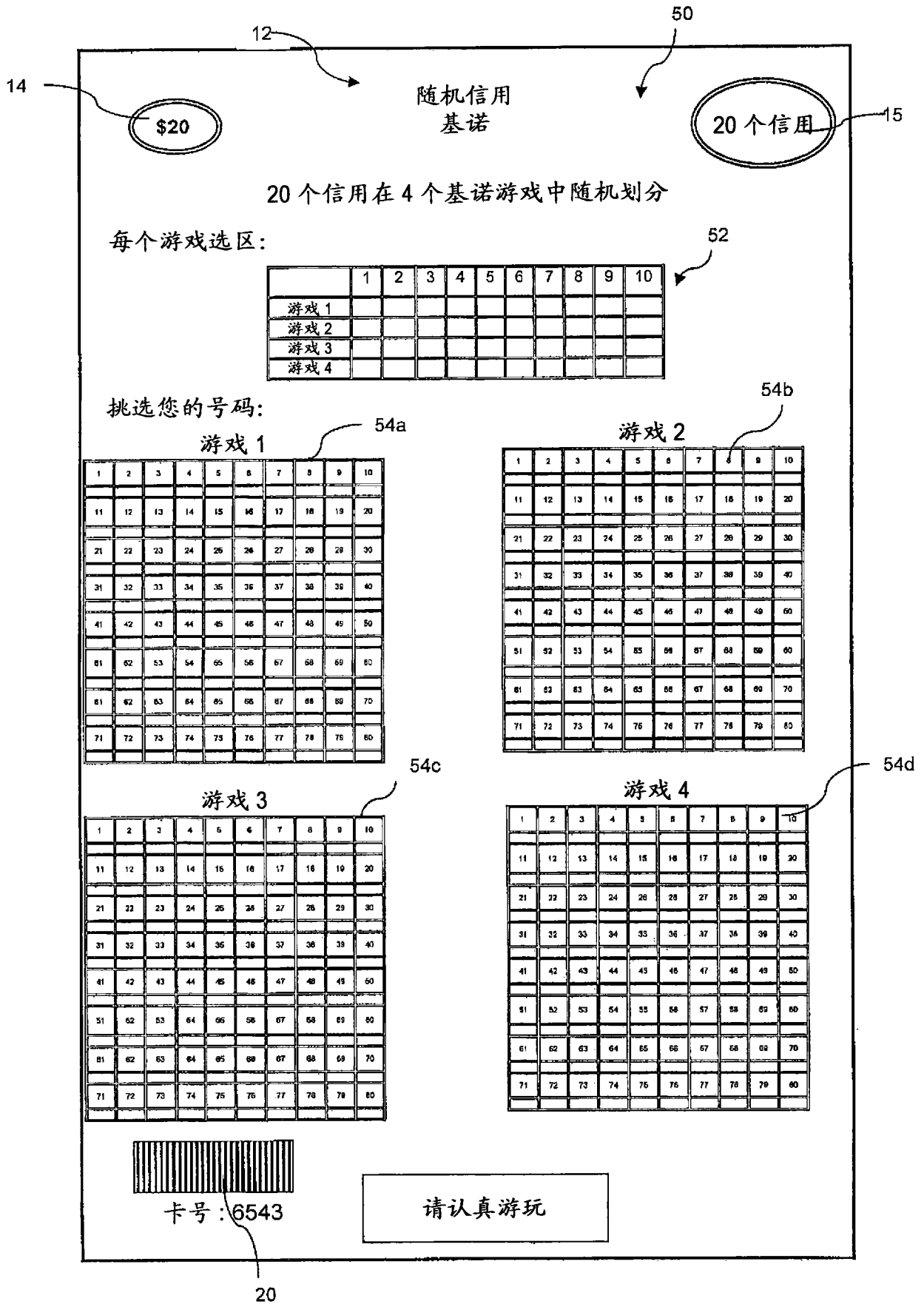


图 4

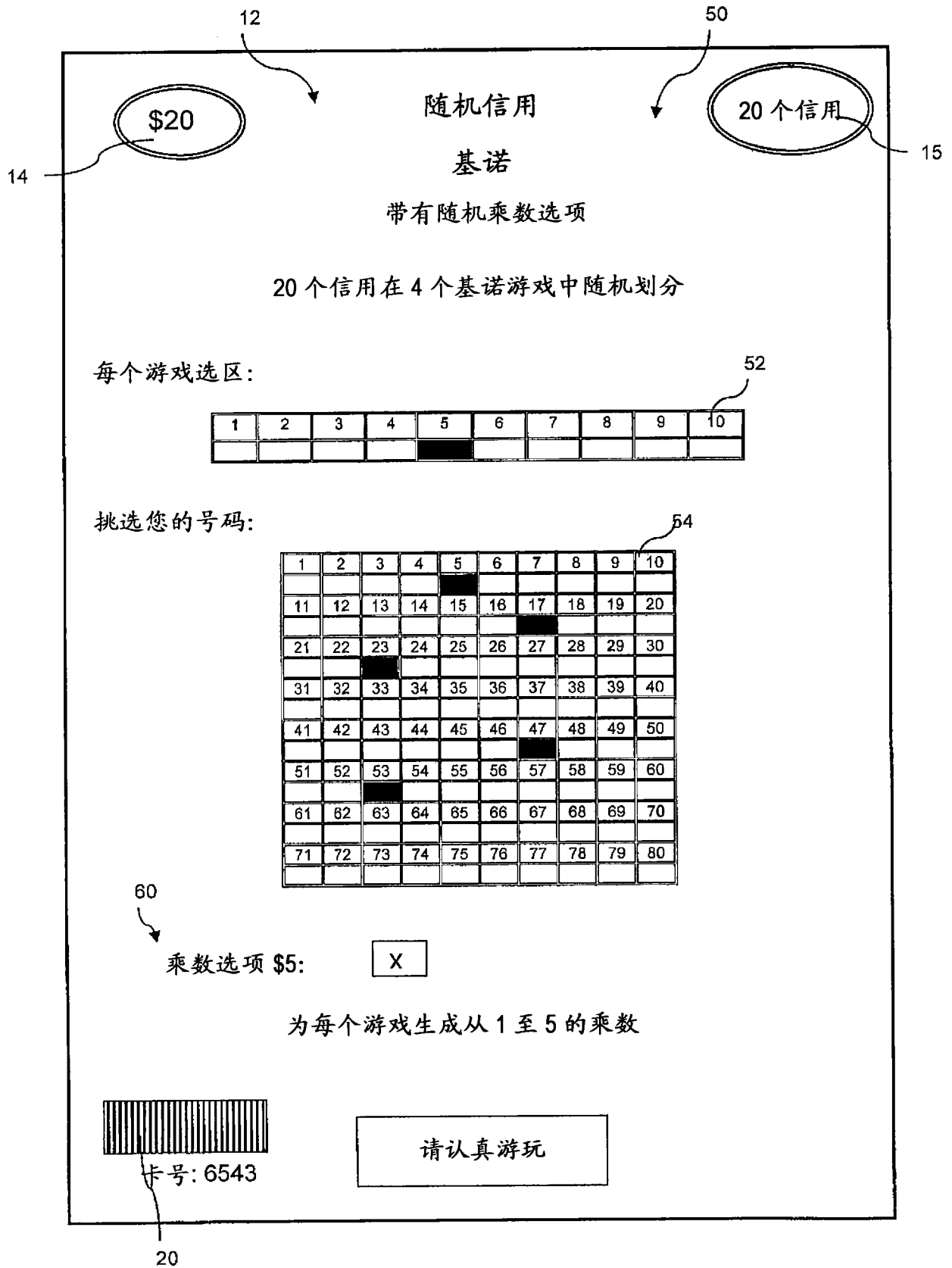


图 5A

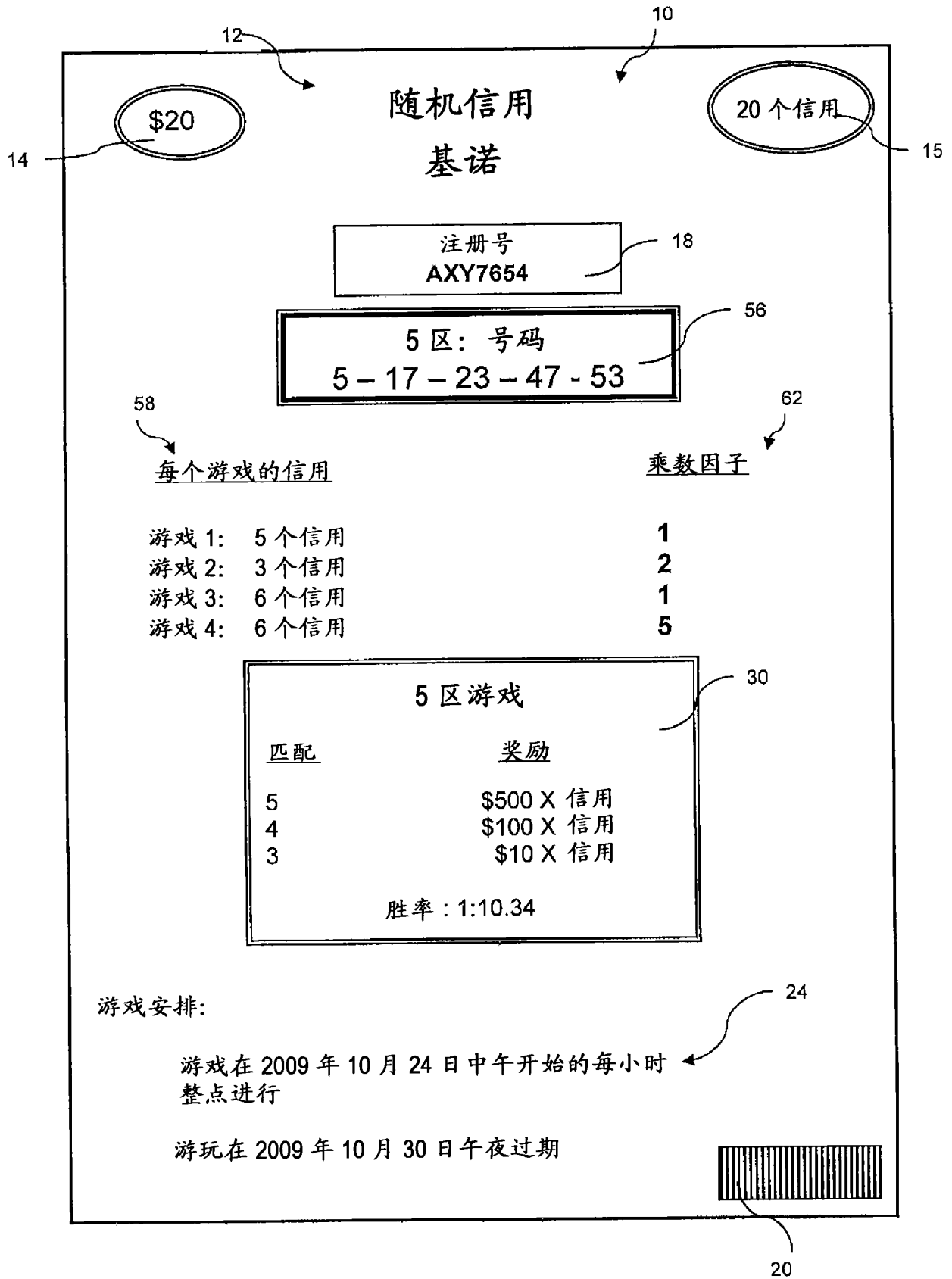


图 5B

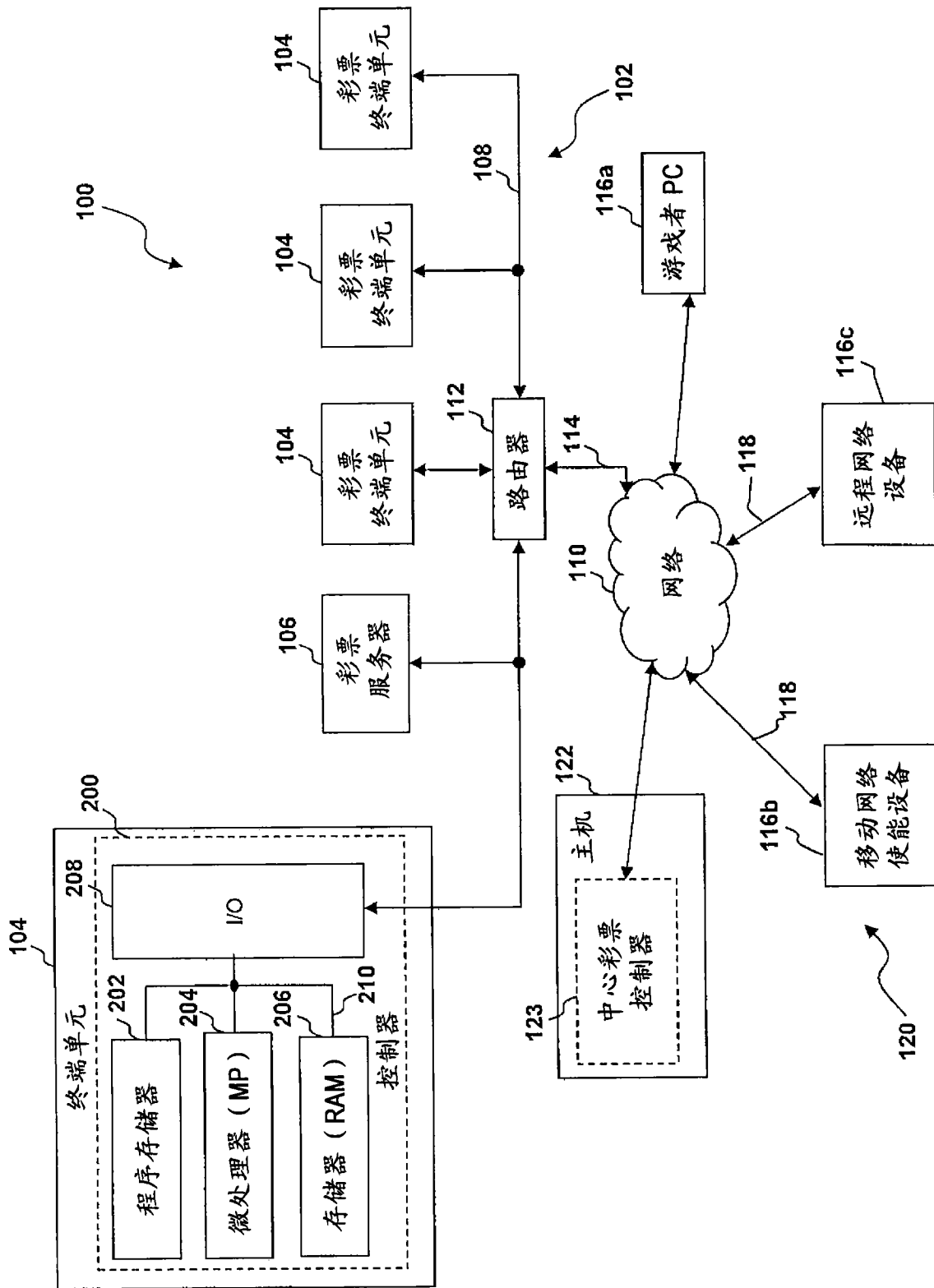


图 6