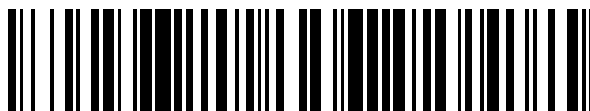


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 663 525**

51 Int. Cl.:

G07F 17/32

(2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **28.01.2016** **E 16153150 (4)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **20.12.2017** **EP 3051508**

54 Título: **Sistema de juego informatizado**

30 Prioridad:

28.01.2015 FR 1550665

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la
traducción de la patente:

13.04.2018

73 Titular/es:

LA FRANCAISE DES JEUX (100.0%)
126 Rue Gallieni
92100 Boulogne Billancourt, FR

72 Inventor/es:

MAUPAS-LOUDINOT, JEAN-BAPTISTE;
EGAL, GERSENDE;
GREMY, LUDOVIC, PHILIPPE;
DROT, GUILLAUME, ALAIN y
GUYOT, OLIVIER

74 Agente/Representante:

SALVA FERRER, Joan

ES 2 663 525 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín Europeo de Patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre Concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Sistema de juego informatizado

5 **[0001]** La presente invención se refiere al campo de los sistemas de juegos informatizados, y más particularmente a los sistemas de juego de sorteo instantáneo.

[0002] El documento US2014/045569 divulga un sistema de juego en línea de acuerdo con el preámbulo de la reivindicación 1.

10

[0003] Es posible proporcionar un sistema de juego de sorteo instantáneo implementado por un servidor informático accesible a distancia desde un terminal de usuario informático, en el que, cuando el juego se inicia por el jugador, el sistema de juego realiza un sorteo instantáneo y otorga las ganancias al jugador en función del resultado del sorteo instantáneo, después el sistema de juego revela el resultado al jugador de forma escenificada, de acuerdo
15 con un escenario participativo, que puede elegirse entre una pluralidad de escenarios predeterminados, y durante el cual se pide al jugador, por ejemplo, que realice acciones.

[0004] El uso de varios escenarios de revelación de las ganancias hace que el juego sea más atractivo para el jugador, en particular al darle al jugador la ilusión de que las acciones que realiza durante la revelación de las ganancias afectan al resultado final.
20

[0005] Sin embargo, las ganancias se determinan en el momento del sorteo instantáneo, de forma que las elecciones del jugador solo modifican la revelación de las ganancias, pero no influyen en el resultado final del juego. Después de varios sorteos, el interés del jugador puede disminuir debido a la repetición obvia de los escenarios.
25

[0006] Un objeto de la invención es proponer un sistema de juego que permita preservar el interés del jugador en el juego o los juegos implementados por el sistema de juego.

[0007] Para este fin, la invención proporciona un sistema de juego informatizado que comprende un servidor informático capaz de implementar al menos un juego de sorteo instantáneo, en el que:
30

- el servidor informático está configurado para abrir una sesión de juego que permite que un jugador determinado juegue a un juego determinado,
- el servidor informático está configurado para realizar varios sorteos instantáneos sucesivos durante una misma
35 sesión de juego y calcular las ganancias del jugador al final de la sesión de juego en función de los resultados de los sorteos instantáneos sucesivos realizados durante la sesión de juego,
- el servidor informático está configurado para iniciar un sorteo instantáneo anterior, para registrar el resultado del sorteo instantáneo anterior, para ordenar la visualización de datos en función del resultado del sorteo instantáneo anterior, para detectar una acción del jugador en respuesta a la visualización de datos, para iniciar un sorteo
40 instantáneo posterior a la detección de una acción del jugador, y para ordenar la visualización de datos posteriores, dependiendo del sorteo instantáneo posterior del sorteo instantáneo anterior y/o la acción del jugador, y dependiendo los siguientes datos del siguiente sorteo instantáneo y/o la acción del jugador.

[0008] De acuerdo con realizaciones particulares, el sistema de juego comprende una o más de las
45 siguientes características, consideradas en solitario o de acuerdo con cualquier combinación técnicamente posible:

- el servidor informático está configurado para registrar un estado de sesión de juego después de cada sorteo instantáneo y/o cada acción del jugador, conteniendo el estado de la sesión de juego datos relativos al desarrollo del juego;
- 50 - el servidor informático está configurado para implementar cada juego por la ejecución de un modelo de juego digital correspondiente que codifica las reglas del juego respectivo;
- cada modelo de juego contiene al menos un universo de sorteo, una tabla de premios y reglas para otorgar premios;
- cada modelo de juego es una máquina de estado finito que comprende un conjunto de estados en número finito y
55 un conjunto de transiciones entre los estados;
- el servidor informático comprende al menos un motor de juego capaz de ejecutar varios modelos de juego digitales diferentes, codificando cada modelo de juego las reglas de un juego respectivo;
- el servidor informático comprende varios modelos de juego almacenados en una memoria del servidor informático y ejecutables por el motor de ejecución del servidor informático;

- el servidor informático está configurado para almacenar en una memoria los estados de juego;
- el servidor informático está configurado para reanudar una sesión de juego asociada con un juego y un jugador, cuando la sesión del juego se interrumpe y el jugador reinicia el juego más tarde.

- 5 **[0009]** La invención se refiere también a un procedimiento para ejecutar un juego implementado por un servidor informático, que comprende realizar varios sorteos instantáneos sucesivos durante una sesión de juego y calcular las ganancias al final de la sesión de juego en función de los resultados de los sorteos instantáneos sucesivos realizados durante la sesión del juego, comprendiendo la realización de los sorteos sucesivos las siguientes etapas:
- 10
- iniciar un sorteo instantáneo anterior,
 - registrar el resultado del sorteo instantáneo anterior,
 - ordenar la visualización de datos en función del resultado del sorteo instantáneo anterior,
 - detectar una acción del jugador en respuesta a la visualización de datos,
- 15
- iniciar un sorteo instantáneo posterior después de la detección de una acción del jugador, y
 - ordenar la visualización de datos posteriores, dependiendo el sorteo instantáneo posterior del sorteo instantáneo anterior y/o la acción del jugador, y dependiendo los datos posteriores del sorteo instantáneo posterior y/o la acción del jugador.
- 20 **[0010]** La invención y sus ventajas se comprenderán mejor tras leer la siguiente descripción, proporcionada únicamente a modo de ejemplo ilustrativo no limitante, y hecha en referencia a los dibujos adjuntos, en los que:
- la Figura 1 es una vista esquemática de un sistema de juego informatizado configurado para implementar juegos de sorteos instantáneos;
- 25
- la Figura 2 es una vista esquemática de un modelo de juego implementado por el sistema de juego; y
 - las Figuras 3 a 6 son vistas esquemáticas de imágenes mostradas por el sistema de juego durante la implementación de un juego de sorteo instantáneo de acuerdo con un ejemplo ilustrativo.
- [0011]** El sistema de juego informatizado 2 mostrado en la Figura 1 comprende un servidor informático 4 y
- 30 terminales de usuario informáticos 6 en comunicación con el servidor de ordenador 4 a través de una red de comunicación.
- [0012]** El servidor informático 4 está configurado para implementar al menos un juego de sorteo instantáneo, preferiblemente varios juegos de sorteo instantáneo. Cada terminal de usuario 6 permite a un usuario interactuar con
- 35 el servidor informático 4 a través de la red de comunicación para jugar a un juego implementado por el servidor informático 4.
- [0013]** Cada terminal de usuario 6 tiene una pantalla de visualización 8 para visualizar imágenes y un dispositivo de interfaz de usuario 10 para permitir al usuario introducir instrucciones para las imágenes y enviar estas
- 40 instrucciones al servidor informático 4 en respuesta a la visualización. El dispositivo de interfaz de usuario 10, por ejemplo, comprende un dispositivo de puntero (ratón), un teclado y/o la pantalla de visualización 8, que es una pantalla táctil.
- [0014]** Las instrucciones introducidas por el usuario en respuesta a las imágenes mostradas en el terminal de
- 45 usuario 6 se denominan en lo sucesivo "acciones".
- [0015]** Un terminal de usuario 6 es, por ejemplo, una tableta digital o un ordenador dispuesto en un punto de venta, un ordenador del usuario, una tableta digital del usuario o un terminal de telecomunicación del usuario, por ejemplo un teléfono inteligente (o "smartphone").
- 50
- [0016]** Cada terminal de usuario 6 comprende un programa de aplicación de juego 12 almacenado en la memoria del terminal de usuario 6 y ejecutable por un procesador del terminal de usuario 6 para permitir al usuario jugar un juego implementado por el servidor informático 4 desde el terminal de usuario 6.
- 55 **[0017]** El servidor informático 4 está configurado para, a petición de un jugador a través de la aplicación de juego desde su terminal de usuario 6, abrir una sesión de juego asociada con un juego dado y ese jugador dado. Durante la sesión de juego, el jugador juega el juego seleccionado hasta que se determinen las ganancias del jugador. La sesión del juego finaliza cuando se determinan las ganancias del jugador.

[0018] Cada sesión de juego comprende ejecutar una secuencia de sorteos instantáneos, cuyos resultados determinan las ganancias finales, teniendo en cuenta las acciones del jugador entre los sorteos instantáneos sucesivos, estando cada sorteo instantáneo con un rango mayor o igual a 2 realizado en función del sorteo anterior y al menos una acción del jugador en respuesta a los datos mostrados después del sorteo anterior.

5

[0019] Las ganancias finales dependen del resultado de cada uno de los sorteos instantáneos. La progresión del juego y/o las ganancias finales dependen de los resultados de los distintos sorteos instantáneos y, opcionalmente, de su secuencia. Durante una sesión de juego, el resultado de cada sorteo instantáneo, o al menos los resultados de cada sorteo instantáneo anterior al último sorteo instantáneo de la sesión del juego, se registra para tenerse en cuenta para la progresión del juego y/o para al menos un sorteo instantáneo posterior de la sesión del juego.

10

[0020] El servidor informático 4 está configurado para realizar, durante una sesión de juego, una serie de sorteos instantáneos sucesivos, y para registrar los resultados de cada sorteo instantáneo de la sesión del juego, o al menos, el resultado de cada sorteo instantáneo anterior al último sorteo instantáneo de la sesión de juego.

15

[0021] Cada sorteo instantáneo se realiza en un universo de sorteo. Un universo de sorteo es una lista de elementos. Cada sorteo instantáneo corresponde a la selección aleatoria de un elemento de la lista de elementos.

20

[0022] Es posible realizar un sorteo sin reposición, en el que el elemento sorteado se elimina de la lista para un sorteo posterior, o un sorteo recuperado, en el que las características del elemento sorteado se registran y el elemento se incluye de nuevo en la lista de elementos para un nuevo sorteo inmediato realizado en la misma lista de elementos.

25

[0023] El servidor informático 4 comprende un generador de aleatorización 14 que hace posible, para cada sorteo en un universo de sorteo, seleccionar de manera aleatoria un elemento del universo de sorteo.

[0024] El servidor informático 4 está configurado para realizar, durante una misma sesión de juego, al menos un sorteo instantáneo posterior en función de una acción realizada por el jugador en respuesta a un sorteo anterior, en particular después de revelar el resultado de ese sorteo anterior.

30

[0025] El servidor informático 4 está configurado para iniciar un primer sorteo, después para registrar el resultado del primer sorteo en una memoria informática y ordenar la visualización de los primeros datos en función del resultado del primer sorteo, después para detectar una acción del jugador en respuesta a la visualización de los primeros datos, luego iniciar un segundo sorteo posterior, después registrar el resultado del primer sorteo en una memoria informática y ordenar la visualización de los segundos datos, siendo el segundo sorteo en función del resultado del primer sorteo y/o la acción del jugador, y siendo la segunda imagen en función del resultado del primer sorteo, el resultado del segundo sorteo y/o la acción del jugador.

35

40

[0026] Los datos mostrados se muestran, por ejemplo, en forma de imágenes, por ejemplo, imágenes que comprenden uno o más elementos que pueden seleccionarse por un jugador o uno o más campos de entrada de datos.

[0027] Una acción del jugador es una acción simple, tal como la selección de un único elemento de la imagen mostrada, o una acción compleja que comprende varias acciones simples, tales como seleccionar una combinación de elementos de la imagen mostrada.

45

[0028] En una realización, la acción del jugador comprende al menos una selección de al menos un elemento mostrado entre una pluralidad de elementos visualizados durante la visualización de los primeros datos, y seleccionables por el jugador.

50

[0029] En una realización, la acción del jugador comprende la introducción de datos en al menos un campo de entrada.

55

[0030] En una realización, la acción del jugador comprende una o más selecciones, cada una correspondiente a una elección del jugador asociado con el juego y/o la entrada de uno o más datos, antes de iniciar el sorteo instantáneo posterior, en función de la selección o cada una de las selecciones y/o los datos introducidos.

[0031] La acción se realiza el jugador a través del terminal de usuario 6. La acción del jugador es detectada

por el terminal de usuario 6 y enviada al servidor informático 4, que continúa la ejecución del juego en función de esta acción del jugador.

- [0032]** El servidor informático 4 está configurado para actualizar y registrar un estado de sesión de juego después de cada sorteo instantáneo y/o cada acción del jugador. El estado de la sesión de juego contiene datos relativos a la progresión del juego. El estado de sesión de juego depende de los resultados de cada sorteo instantáneo ya realizado y de cada acción que el jugador ya haya realizado durante la sesión de juego. El estado de sesión de juego guardado después de un sorteo instantáneo contiene el resultado de ese sorteo instantáneo.
- [0033]** En una realización, el universo de sorteo, la tabla de premios y las reglas para otorgar los premios asociados con un sorteo instantáneo dependen del resultado de al menos un sorteo instantáneo anterior y/o las acciones anteriores del jugador, en función de las reglas predeterminadas del juego en progreso. Por ejemplo, una acción del jugador consiste en elegir entre dos sorteos diferentes a seguir, de modo que el sorteo posterior sea el elegido por el jugador debido a esta acción.
- [0034]** Es posible que se interrumpa una sesión de juego. Una sesión de juego se interrumpe, por ejemplo, cuando el jugador interrumpe intencionadamente la sesión de juego y desconecta el terminal de usuario 6 del servidor informático 4, o cuando el terminal de usuario 6 pierde la conexión con el servidor informático 4.
- [0035]** El registro del estado de sesión de juego después de cada sorteo instantáneo y/o cada acción del jugador durante una sesión de juego permite reanudar una sesión de juego interrumpida.
- [0036]** El servidor informático 4 está configurado para proponer al jugador reanudar una sesión de juego interrumpida cuando el jugador se conecta al servidor informático 4 y selecciona un juego para el cual este jugador ya tiene una sesión de juego que ha sido iniciada, pero interrumpida antes el final de la sesión de juego.
- [0037]** Al final de una sesión de juego, el servidor informático 4 está configurado para calcular las ganancias del jugador en función de los sorteos instantáneos sucesivos realizados durante la sesión de juego.
- [0038]** Las ganancias se calculan después de varios sorteos instantáneos sucesivos, y en función de una acción del jugador en respuesta a la visualización de los datos mostrados en función del resultado de al menos un sorteo instantáneo, antes de un sorteo instantáneo posterior realizado en función del resultado del sorteo anterior y/o esta acción.
- [0039]** Cada juego tiene reglas codificadas ejecutadas por el sistema de juego 2 durante una sesión de juego. Las reglas de juego, por ejemplo, comprenden al menos un universo de sorteo, una tabla de premios y reglas de recompensa.
- [0040]** En una realización, un juego comprende un universo de sorteo único y una tabla de premios asociada. El juego, por ejemplo, incluye varios sorteos instantáneos sucesivos en el mismo universo de juego, con o sin recuperación.
- [0041]** Un premio de sorteo instantáneo es, por ejemplo, una cantidad, un derecho a participar en otro juego, un multiplicador de ganancias para un sorteo instantáneo posterior del mismo juego, una serie de sorteos instantáneos posteriores en un universo de sorteo, un objeto virtual, dependiendo las ganancias finales de una combinación de objetos virtuales sorteados, etc.
- [0042]** Al final de una sesión de juego, el jugador puede decidir el pago de la cantidad de ganancias finales, o acreditar sus ganancias a una cuenta que tiene con el proveedor del juego, desde la cual puede comprar nuevas sesiones de juego desde el proveedor del juego o recibir el pago de sus ganancias. Se pueden considerar otros posibles usos de las ganancias.
- [0043]** El servidor informático 4 comprende un núcleo de ejecución de juego o motor de juego 20, en forma de una aplicación de software configurada para ejecutar modelos de juego digitales 22, cada modelo de juego correspondiente a un juego respectivo y codificando cada modelo de juego las reglas de juego.
- [0044]** El motor de juego 20 puede invocar al generador de aleatorización 14 durante la ejecución de cada modelo de juego 22, para realizar sorteos instantáneos durante cada sesión de juego.

[0045] El motor de juego 20 puede ejecutar varias sesiones de juego en paralelo implementando un mismo modelo de juego o varios modelos de juego distintos.

[0046] El servidor informático 4 comprende una base de datos 24 de sesiones de juego 26 en progreso en la que se almacenan todas las sesiones de juego en curso, es decir, que no se han completado porque el jugador está en proceso o porque la sesión de juego fue interrumpida.

[0047] Como se ilustra en la Figura 2, cada modelo de juego 22 comprende una máquina de estado finito 30 (o autómata de estado finito) que comprende una pluralidad de estados posibles 32 en un número finito y una pluralidad de transiciones 34, iniciándose cada transición 34 desde un estado 32 lo que hace que la máquina de estado finito 30 permanezca en el estado actual o haciendo que la máquina de estado finito 30 entre en un estado.

[0048] La máquina de estado finito 30 comprende una transición de entrada 34A correspondiente a la apertura de una sesión de juego, y al menos una transición de salida 34B, correspondiendo cada transición de salida al final de la sesión de juego.

[0049] Los estados 32 de la máquina de estado finito 30 corresponden a las diferentes situaciones que el jugador puede lograr en función de los resultados de los sorteos instantáneos y/o acciones del jugador durante una sesión de juego. Un estado 32 de la máquina de estado finito corresponde al menos a una imagen que se mostrará.

[0050] Cada transición 34 corresponde a un resultado de un sorteo instantáneo y/o una acción del jugador. Durante la ejecución del modelo de juego 22, el resultado de cada sorteo y/o cada acción del jugador desencadena una transición 34.

[0051] El motor de juego 20 puede ordenar el registro del estado de sesión de juego asociado con una sesión de juego después de cada sorteo y/o cada acción del jugador. En un momento dado de la sesión del juego, el estado de sesión de juego corresponde al estado de la máquina de estado finito 30 del modelo de juego 20.

[0052] El motor de juego 20 es capaz de ejecutar una sesión de juego en función de la máquina de estado finito 30 que modela el juego y el estado de sesión de juego asociado.

[0053] Esta configuración del servidor informático 4 hace posible implementar diferentes juegos que son muy heterogéneos, pero basados en sorteos instantáneos, a partir del mismo servidor informático 4, y en particular el mismo motor de juego 20. Cada juego se implementa de acuerdo con un modelo de juego 22 ejecutable por el motor de juego 20.

[0054] En un juego, varios sorteos instantáneos sucesivos pueden ser instantáneos con o sin recuperación en el mismo universo. Es posible proporcionar juegos con sorteos instantáneos en un universo que proporcionen acceso a diferentes sorteos, cada uno con su propio universo en función del resultado del primer sorteo, y así sucesivamente.

[0055] Es posible proporcionar sorteos con universos dinámicos de los cuales el número de elementos cuyo número de elementos o la probabilidad de sorteo de un elemento depende del resultado de un sorteo instantáneo anterior, por ejemplo, si el sorteo instantáneo anterior permite al usuario ganar una bonificación que le permite mejorar su probabilidad de un sorteo favorable en un sorteo instantáneo posterior.

[0056] Un ejemplo de modelo de juego implementado por el sistema de juego 2 se ilustra en las Figuras 3 a 6, ilustrando cada una de estas figuras una etapa de juego.

[0057] Aquí, el juego se basa en una matriz de casillas de 6 x 3, en donde el jugador debe seleccionar sucesivamente tres casillas. En la práctica, el jugador realiza una secuencia de tres sorteos sucesivos sin recuperación en un universo de sorteo. Cada selección de una casilla desencadena un respectivo sorteo instantáneo y la visualización de datos, aquí en forma de una nueva imagen, en función de la casilla seleccionada y el resultado del sorteo. El universo de sorteo se actualiza después de cada sorteo para eliminar los elementos que ya se han sorteado.

[0058] El universo de sorteo inicial U1 se forma a partir de la siguiente lista de dieciocho elementos: 1, 3, 5, B, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, donde 1 representa ganancias de una unidad, 3 representa ganancias de tres unidades, 5 representa ganancias de cinco unidades, B representa una bonificación y P una pérdida. La

bonificación es, por ejemplo, un derecho a realizar un sorteo extra.

[0059] Al abrir una sesión de juego, el servidor informático 4 ordena la visualización en el terminal de usuario 6 de una primera imagen (Figura 3) en la que aparece la matriz, escondiéndose el contenido de las casillas.

[0060] El jugador selecciona la casilla (3; 2). Tras la detección de la acción del jugador, el servidor informático 4 inicia un sorteo en el universo de sorteo U1 dando como resultado un elemento P.

[0061] El servidor informático 4 ordena la visualización de una segunda imagen (Figura 4) que contiene la matriz en la que el resultado del sorteo, es decir, el elemento P, aparece en la primera casilla seleccionada (3; 2).

[0062] El servidor informático 4 actualiza el universo de sorteo para el siguiente sorteo, que, ahora es el universo de sorteo U2 compuesto por los siguientes diecisiete elementos: 1, 3, 5, B, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P.

[0063] El jugador selecciona la casilla (4; 3). Tras la detección de la acción del jugador, el servidor informático 4 inicia un sorteo en el universo de sorteo U2 dando como resultado un elemento 3.

[0064] El servidor informático 4 ordena la visualización de una tercera imagen (Figura 5) que contiene la matriz en la que el resultado del sorteo, es decir, el elemento 3, aparece en la segunda casilla seleccionada (4; 3).

[0065] El servidor informático 4 actualiza el universo de sorteo para el siguiente sorteo, que, ahora es el universo de sorteo U3 compuesto por los siguientes dieciséis elementos: 1, 5, B, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P, P.

[0066] El jugador selecciona la casilla (5; 1). Tras la detección de la acción del jugador, el servidor informático 4 inicia un sorteo en el universo de sorteo U3 dando como resultado un elemento P.

[0067] El servidor informático 4 ordena la visualización de una cuarta imagen (Figura 6) que contiene la matriz en la que el resultado del tercer sorteo, es decir, el elemento P, aparece en la tercera casilla seleccionada (4; 3).

[0068] En cada etapa de juego, es decir, después de cada sorteo o cada acción del jugador, el servidor informático 4 registra el estado de sesión de juego. Por lo tanto, durante la sesión de juego, el servidor informático 4 registra los resultados de los diferentes sorteos sucesivos y utiliza estos resultados para la continuación de la sesión de juego.

[0069] Las ganancias finales no están determinadas por un solo sorteo instantáneo de tres elementos en el universo de juegos al abrir una sesión de juego, seguido de una presentación escenificada del resultado, sino por tres sorteos instantáneos sucesivos, cuya secuencia y resultados determinan las ganancias finales del jugador, con visualización de los datos después de los sorteos sucesivos, y la detección de acciones por parte de los jugadores y el inicio de sorteos instantáneos en función de esas acciones.

[0070] El ejemplo de juego de las Figuras 3 a 6 es relativamente sencillo. Se pueden diseñar juegos muy diferentes, más complejos y más estratégicos, basados en secuencias de sorteos instantáneos sucesivos.

[0071] Por lo tanto, el sistema de juego 2 configurado para realizar varios sorteos sucesivos en una misma sesión de juego permite proponer una gran cantidad de juegos variados capaces de despertar el interés de los jugadores.

[0072] Los sorteos realizados en función de las acciones del jugador entre sorteos sucesivos permiten aumentar la interactividad y mejorar la experiencia de juego para el jugador. Por lo tanto, el jugador participa activamente en el juego y debe realizar acciones con el fin de completar la sesión de juego.

[0073] En el caso de un único juego de sorteo instantáneo predeterminado que determina las ganancias finales, se realiza un solo sorteo al abrir la sesión de juego y determina las ganancias finales, realizándose las acciones del jugador solo durante una presentación escenificada, sin afectar al resultado final. En este caso, un jugador puede abrir la sesión, lo que inicia el sorteo y la adjudicación de las ganancias a la cuenta del jugador, abandonar inmediatamente la sesión antes de la presentación escenificada del resultado, y mirar su cuenta más tarde para ver si ha sido acreditado con ganancias.

[0074] Por el contrario, en el sistema de juego de acuerdo con la presente invención, el jugador debe realizar acciones para que la sesión de juego avance y para determinar las ganancias finales. Como resultado, la sesión de juego es más interactiva, dura más tiempo y es menos decepcionante en caso de pérdida de la apuesta inicial, ya que la pérdida solo ocurre después de las acciones del jugador.

[0075] El sistema de juego 2 es flexible y permite proponer a los jugadores nuevos juegos de una manera sencilla. Se puede programar un nuevo juego muy fácilmente estableciendo una máquina de estado finito que se implementará por el motor del juego. Los nuevos juegos pueden implementarse y distribuirse rápidamente en el servidor informático 4.

[0076] Durante una sesión de juego, los sorteos se realizan instantáneamente. Ningún sorteo está predeterminado. El sistema de juego 2 limita los riesgos de colusión.

[0077] El sistema de juego 2 implementa una persistencia de los resultados de los sorteos. De hecho, el resultado de un sorteo anterior se registra y el sorteo posterior puede depender, por ejemplo, del resultado del sorteo anterior, o depender de una acción del jugador adoptada en el sorteo anterior, dependiendo el resultado del juego, por ejemplo, de la combinación de dos sorteos.

[0078] Además, debido a que se realizan varios sorteos sucesivos, el estado de la sesión de juego se registra para poder continuar la sesión del juego en caso de una interrupción voluntaria o involuntaria.

[0079] En general, la invención se refiere a un sistema de juego 2 configurado para registrar durante una sesión de juego el resultado de un sorteo instantáneo y realizar un sorteo instantáneo posterior que puede depender del resultado registrado, estando las ganancias finales determinadas por los resultados de los sorteos instantáneos realizados durante la sesión de juego.

[0080] Además, el sistema de juego 2 basado en una arquitectura que comprende un servidor informático 4 que comprende un motor de juego y modelos de juegos digitales almacenados en una memoria del servidor informático 4 y ejecutables por el motor de juego para la ejecución de un juego, permite la fácil implementación de varios juegos.

[0081] Por lo tanto, en general, la invención se refiere a un sistema de juego 2 para implementar un juego, que comprende un servidor informático 4 que consiste en un motor de juego y modelos de juegos digitales almacenados en una memoria del servidor informático 4, siendo cada modelo de juego ejecutable por el motor de juego para la ejecución de un juego respectivo, preferiblemente un juego de sorteo instantáneo.

REIVINDICACIONES

1. Sistema de juego informatizado (2) que comprende un servidor informático (4) capaz de implementar al menos un juego de sorteo instantáneo, en el que:
5
 - el servidor informático (4) está configurado para abrir una sesión de juego que permite que un jugador determinado juegue a un juego determinado,
- caracterizado por que
10
 - el servidor informático (4) está configurado para realizar varios sorteos instantáneos sucesivos durante una misma sesión de juego y calcular las ganancias del jugador al final de la sesión de juego en función de los resultados de los sorteos instantáneos sucesivos realizados durante la sesión de juego,
 - el servidor informático (4) está configurado para iniciar un sorteo instantáneo anterior, para registrar el resultado del
15 sorteo instantáneo anterior, para ordenar la visualización de datos en función del resultado del sorteo instantáneo anterior, para detectar una acción del jugador en respuesta a la visualización de datos, para iniciar un sorteo instantáneo posterior a la detección de una acción del jugador, y para ordenar la visualización de datos posteriores, dependiendo el sorteo instantáneo posterior del sorteo instantáneo anterior y/o la acción del jugador, y dependiendo los siguientes datos del siguiente sorteo instantáneo y/o la acción del jugador.
202. Sistema de juego (2) de acuerdo con la reivindicación 1, en el que el servidor informático (4) está configurado para registrar un estado de sesión de juego después de cada sorteo instantáneo y/o cada acción del jugador, conteniendo el estado de la sesión de juego datos relativos al desarrollo del juego.
253. Sistema de juego (2) de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el que el servidor informático (4) está configurado para implementar cada juego por la ejecución de un modelo de juego digital correspondiente (22) que codifica las reglas del juego respectivo.
4. Sistema de juego (2) de acuerdo con la reivindicación 3, en el que cada modelo de juego (22) contiene
30 al menos un universo de sorteo, una tabla de premios y reglas para otorgar premios.
5. Sistema de juego (2) de acuerdo con la reivindicación 3 o 4, en el que cada modelo de juego (22) es una máquina de estado finito que comprende un conjunto de estados en número finito y un conjunto de transiciones entre los estados.
35
6. Sistema de juego (2) de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el que el servidor informático (4) comprende al menos un motor de juego (20) capaz de ejecutar varios modelos de juego digitales diferentes (22), codificando cada modelo de juego (22) las reglas de un juego respectivo.
407. Sistema de juego (2) de acuerdo con la reivindicación 6, en el que el servidor informático (4) comprende varios modelos de juego (22) almacenados en una memoria del servidor informático (4) y ejecutables por el motor de juego (20) del servidor informático (4).
8. Sistema de juego (2) de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el que el
45 servidor informático (4) está configurado para almacenar en una memoria los estados de sesión de juego.
9. Sistema de juego (2) de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el que el servidor informático (4) está configurado para reanudar una sesión de juego asociada con un juego y un jugador, cuando la sesión del juego se interrumpe y el jugador reinicia el juego más tarde.
5010. Procedimiento para ejecutar un juego implementado por un servidor informático (4), que comprende realizar varios sorteos instantáneos sucesivos durante una sesión de juego y calcular las ganancias al final de la sesión de juego en función de los resultados de los sorteos instantáneos sucesivos realizados durante la sesión del juego, comprendiendo la realización de los sorteos sucesivos las siguientes etapas:
55
 - iniciar un sorteo instantáneo anterior,
 - registrar el resultado del sorteo instantáneo anterior,
 - ordenar la visualización de datos en función del resultado del sorteo instantáneo anterior,
 - detectar una acción del jugador en respuesta a la visualización de datos,

- iniciar un sorteo instantáneo posterior después de la detección de una acción del jugador, y
- ordenar la visualización de datos posteriores,

dependiendo el sorteo instantáneo posterior del sorteo instantáneo anterior y/o la acción del jugador, y dependiendo
5 los datos posteriores del sorteo instantáneo posterior y/o la acción del jugador.

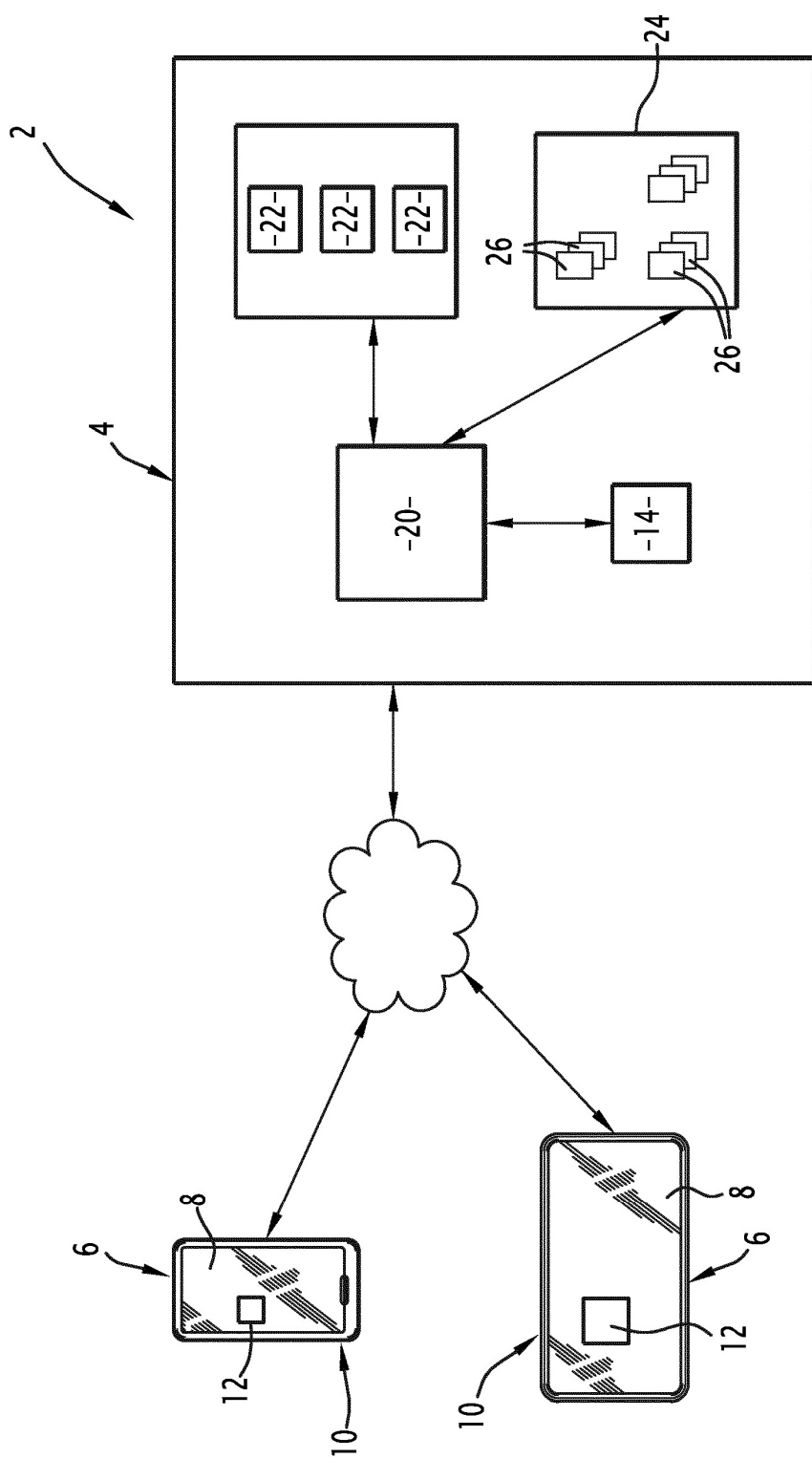


Fig. 1

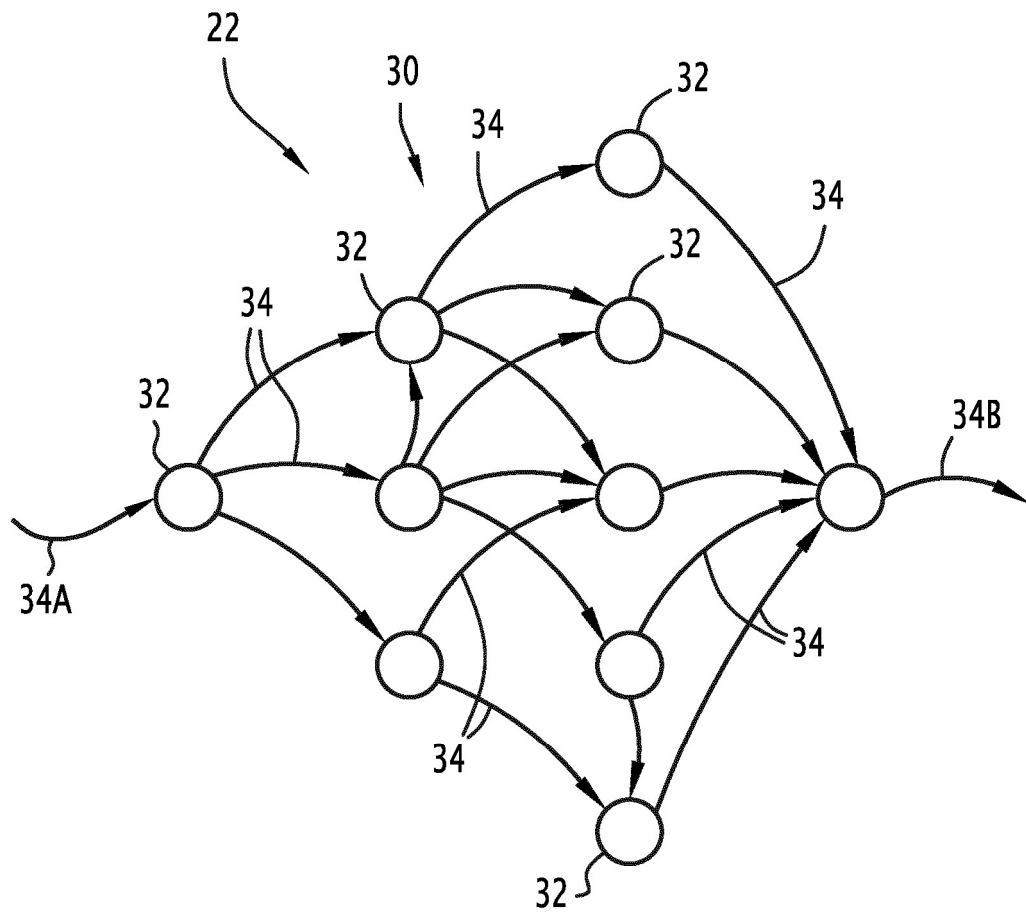


FIG.2

FIG.3

		P			

FIG.4

		P			
			3		

FIG.5

				P	
		P			
			3		

FIG.6