



(12) CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: a 2010 00367

(22) Data de depozit: 26.04.2010

(41) Data publicării cererii:
30.11.2011 BOPI nr. 11/2011

(71) Solicitant:
• RADUT CONSULTING SRL,
STR. TOAMNEI NR.108, SECTOR 2,
BUCUREȘTI, B, RO

(72) Inventatori:
• RADUT CĂTĂLIN FLORIAN,
STR. TOAMNEI NR.108, SECTOR 2,
BUCUREȘTI, B, RO;
• RADUT ANDREEA MAGDALENA
PARMENTA, STR. TOAMNEI NR.108,
SECTOR 2, BUCUREȘTI, B, RO

(54) METODĂ, SISTEM DE JOC ȘI JOC INTERACTIV CU ÎNTREBĂRI TEST

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc interactiv cu întrebări, destinat a fi folosit ca joc de divertisment pe Internet, joc de divertisment TV sau ca joc de societate pentru doi sau mai mulți jucători. Jocul conform invenției este alcătuit dintr-un set de cărți de joc (3) ce au inscripționate pe o față (5) un număr de întrebări (6), niște variante de răspuns (7), un număr (8) al întrebării și o cheie de control (9), iar pe spate (10), niște detalii (11) corespunzătoare fiecărei întrebări, cum ar fi tipul întrebării, tema sau domeniul, dificultatea și altele asemenea, precum și numărul (8) întrebării, din niște seturi de jetoane (1) colorate, cu valori monetare, folosite de jucători pentru a paria, din alte seturi de jetoane (2) pentru răspuns, inscripționate de la "a" la "d", și dintr-o tabelă (4) de control având inscripționate răspunsurile corecte, jocul presupunând un pot comun, care cuprinde niște sume sau puncte pariate de jucători înainte de vizualizarea întrebării (6), pot care va fi acordat jucătorului ce răspunde corect la întrebare sau jucătorului care face un pariu ce nu este plătit de niciunul dintre ceilalți jucători.

Revendicări: 6

Figuri: 11

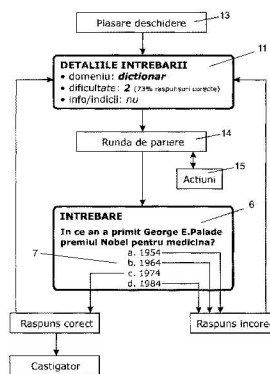
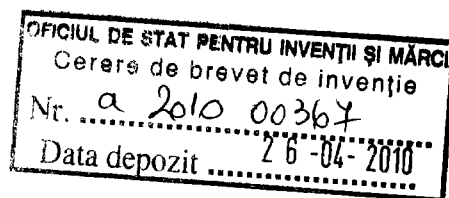


Fig. 5





METODA, SISTEM DE JOC SI JOC INTERACTIV CU INTREBARI TEST

Inventia se refera la un joc interactiv cu intrebari test (quiz), metoda si sistem de joc de strategie, inteligenta si cultura generala, destinat a fi folosit ca joc de divertisment pe Internet, joc de divertisment TV, joc computerizat sau ca joc de societate, de sine statator, pentru doi sau mai multi jucatori, in care, jucatorii fac pariuri, in puncte sau bani, in functie de detaliile intrebarii ce va urma: tipul intrebarii, domeniul /tema intrebarii, dificultate, indicii suplimentare legate de viitoarea intrebare. Jocul presupune un "pot" comun care cuprinde sumele sau punctele pariate de jucatori pana in momentul respectiv, pot care va fi acordat jucatorului care raspunde corect la intrebare sau jucatorului care face un pariu ce nu este platit de niciunul dintre ceilalti jucatori.

Jocurile cu intrebari test pentru divertisment si scopuri educationale pot fi destinate in principal pentru un singur concurent, de exemplu, "Cine vrea să fie un milionarTM", diverse teste de inteligenta /cultura generala, sau pentru mai multi concurenti, de exemplu "ConQUIZtadorTM", "Roata NoroculuiTM". Pentru a fi castigator, concurentul depinde de diversi parametri, cum ar fi, cunostintele, inteligenta, diverse alte abilitati, dar si de elemente aleatorii, cum este cazul cand intrebarile sau diverse sarcini sunt selectate aleator.

Este cunoscut brevetul international WO2006137053A2, referitor la dispozitiv, sistem si metoda de joc interactiv online, cu intrebari test, in care mai multi jucatori trebuie sa raspunda la niste intrebari, una cate una, intr-un anumit timp predefinit per intrebare. Daca raspunsul primit este corect jucatorul primeste un punct, daca nu, este eliminat. Jucatorul care a ajuns la un anumit punctaj predefinit este declarat castigator. Acest joc prezinta dezavantajul lipsei interactiunii intre jucatori si a motivatiei acestora, fiind practic imposibila selectia unui singur castigator intr-un anume joc dat.

Este, de asemenea, cunoscut brevetul international WO2009043153A1, referitor la un joc cu teste imbricate, fiecare test cuprinzand un fragment al raspunsului si un fragment pentru fiecare indiciu, concurentul trebuind sa gaseasca perechea valida pentru a castiga. Jocul nu ofera interactiune intre jucatori si are un regulament greoi.

Metoda, sistemul de joc si jocul interactiv cu intrebari test, conform inventiei, inlatura dezavantajele sus-mentionate, prin aceea ca, este alcatuit dintr-o colectie de intrebari, fiecare intrebare avand niste elemente detalii cum ar fi: tipul intrebarii, tema /domeniul intrebarii, dificultatea, indicii ajutatoare, si altele asemenea, iar, jucatorii interactioneaza unii cu altii, facand pariuri, crezand ca stiu sa raspunda la intrebare sau au o strategie de cacialma, dupa aflarea detaliilor despre intrebarea care va urma. Jucatorii pot avea acces la elemente de evaluare a combatantilor, precum: eficienta, cunostinte, putere, nivel, de care se poate tine cont in momentul parierii. Asadar, jocul face apel nu doar la cunostintele jucatorilor ci si la strategia folosita si inteligenta acestora.

Inventia prezinta urmatoarele avantaje:

- nu are o tabla de joc predefinita, fiind un joc elastic ce permite mai multe variante de joc in functie de regulamentul ales;
- jocul poate fi jucat colectiv de un numar nedefinit de jucatori, concomitent;
- jucatorii pot alege sa joace cu jucatori de putere similara;

- stimuleaza inteligenta si creativitatea jucatorilor, neexistand limita de varsta in cazul jocului pe puncte;
- simplitatea desfasurarii jocului;
- posibilitatea unor castiguri variate, in puncte sau bani;
- poate fi implementat ca joc de divertisment pe Internet, joc de divertisment TV (game show), joc computerizat sau ca joc de societate, de sine statator pentru doi sau mai multi jucatori;

In urmatoarele exemple de realizare a inventiei sunt descrise diverse aspecte si moduri de aplicare ale inventiei. Pentru o mai buna dezvaluire, diverse detalii si configuratii specifice sunt stabilite in scopul de a oferi o intelegere aprofundata a inventiei, chiar daca este evident faptul ca inventia poate fi pusa in practica fara detaliile specifice prezentate aici.

Sfera de aplicare a inventiei nu se limiteaza doar la exemplele de realizare date, caracteristicile dintr-un exemplu de realizare a inventiei pot fi incluse intr-un alt exemplu de realizare, chiar daca nu sunt descrise specific acolo, putand fi deci combinate.

Desi portiuni din descrierea de mai jos se pot referi, in scop demonstrativ, la prezentarea unei intrebari, punerea in practica a inventiei nu este limitata in acest sens, si poate include alte elemente de tip text sau obiect, elemente grafice, audio, video, multimedia sau combinate (de exemplu, text si /sau grafic si /sau audio), o fraza, o propozitie, un text, un sir de caractere, sau altele asemenea.

Desi portiuni din descrierea de mai jos se pot referi, in scop demonstrativ, la prezentarea unei intrebari cu patru variante de raspuns, exemple de realizare a inventiei nu sunt limitate in acest sens, si pot include intrebari cu doua, trei sau mai multe variante de raspuns, intrebari „multi-choice” cu doua, trei sau mai multe raspunsuri posibile, intrebari care au o lista de raspunsuri posibile, sau altele asemenea.

Se da in continuare un exemplu de realizare a inventiei in legatura cu fig. 1...5 si fig.8, care reprezinta:

- fig.1, jetoane colorate cu valori monetare marcate (chips);
- fig.2, jetoane pentru raspuns;
- fig.3, carte de joc, fata-spate;
- fig.4, tabela de control avand inscriptionate raspunsurile corecte la intrebari;
- fig.5, fluxul metodei de operare a jocului interactiv cu intrebari test;
- fig.8, moduli de determinare a dificultatii unei intrebari test;

Metoda, sistemul de joc si jocul interactiv cu intrebari test, conform exemplului de realizare, este alcatuit din seturi de jetoane colorate cu valori monetare marcate (chips) **1**, folosite de jucatori pentru a isi plasa pariurile, seturi de jetoane pentru raspuns **2**, inscriptionate de la a la d, fiecare jucator avand un set de alta culoare, un set de carti de joc **3**, si o tabela de control **4** avand inscriptionate raspunsurile corecte.

Fiecare carte din setul de carti de joc **3**, are inscriptionate pe fata cartii de joc **5** un numar de intrebari **6**, variantele de raspuns **7**, numarul intrebarii **8** si o cheie de control **9**, iar pe spatele cartii de joc **10** detaliile corespunzatoare fiecarei intrebari **11**, precum tipul intrebarii, tema sau domeniul, dificultatea, indicii ajutatoare, si altele asemenea, si numarul intrebarii **8**.

Jocul este jucat de 2 sau mai multi jucatori, de exemplu pana la 9 jucatori, in sensul acelor de ceasornic. in trei sisteme de pariere: cu limita (minima si/sau maxima) pentru pariu, cu limita pot (pariul maxim nu poate depasi potul) si fara limita (pariul este nelimitat iar plusarea este cel putin egala cu pariul).

La inceputul jocului fiecare jucator isi stabileste suma de intrare **12**, si plaseaza la vedere un numar corespunzator de jetoane colorate cu valori monetare marcate. Uzual, intrarea trebuie sa fie situata intre un minim si un maxim, stabilit inainte de inceperea jocului.

La inceputul fiecarei runde de joc, jucatorii plaseaza la centrul mesei o suma obligatorie pentru deschidere **13**.

Pe rand, fiecare jucator va fi dealer. Dealerul alege un numar intre 1 si 6, sau arunca un zar, stabilind astfel numarul intrebarii **8**. Apoi amesteca cartile din setul de joc **3** si extrage aleator o carte **3** pe care o plaseaza pe masa cu spatele **10** in sus.

In functie de detaliile viitoarei intrebari **11**, abilitatea celorlalti jucatori si a actiunilor acestora, jucatorii fac niste pariuri **14**, pe rand, in sensul acelor de ceasornic, folosindu-se in mod strategic de optiunile pe care le au la dispozitie in diferite momente ale jocului. Actiunile **15** disponibile sunt prezentate mai jos:

DESCHIDERE -- Actul de a paria voluntar prima data in runda de joc se numeste deschidere si este obligatoriu pentru a intra in runda de joc. Se mai numeste si deschiderea potului sau blind.

PAS -- Daca nimeni nu a facut inca un pariu in runda curenta de pariere, jucatorul activ poate alege sa paseze actiunea. In acest mod renunta sa initieze runda de pariere, dar in acelasi timp isi pastreaza dreptul de a mai juca in runda curenta, deci nu renunta la pot, ci doar la dreptul de a paria in acel moment. Daca un jucator alege sa faca PAS, actiunea trece mai departe la urmatorul jucator. Daca toti jucatorii aleg sa faca PAS in cadrul aceleiasi runde de pariere, se considera ca runda s-a incheiat si trebuie sa raspunda la intrebare.

PARIU -- Daca nu a fost facut inca nici un pariu in runda de pariere curenta, jucatorul activ poate alege sa faca un pariu. Daca un jucator a pariat, urmatorul jucator activ, si de asemenea si toti ceilalti jucatori, in momentul cand le va veni randul, pot abandona runda, pot paria pariul facut sau pot alege sa pluseze.

ABANDON -- presupune abandonarea oricarui interes in potul curent. Jucatorul care a ales aceasta actiune nu mai este obligat si nici nu mai are dreptul sa mai contribuie la potul curent in nici un fel.

MERG -- Daca in runda curenta exista cel putin un pariu, jucatorul activ poate alege sa plateasca acel pariu. Aceasta presupune ca jucatorul activ trebuie sa adauge in pot o suma egala cu cea contribuita de catre ultimul jucator care a facut o plusare sau un pariu.

PLUSARE -- Daca in runda curenta a existat cel putin un pariu, jucatorul activ are la dispozitie optiunea de a face o plusare. Aceasta actiune presupune ca jucatorul activ sa plateasca pariul curent si apoi sa faca un pariu mai mare. Toti ceilalti jucatori trebuie fie sa plateasca noul pariu, fie sa faca ei insisi o noua plusare, pentru a nu renunta la pot.

In fiecare runda de pariere, actiunea continua pana la jucatorul aflat langa ultimul jucator care a facut un pariu sau o plusare.

Dupa ce ultimul pariu sau ultima plusare din runda de pariere este platit(a), dealerul declara runda de pariere inchisa si intoarece cartea extrasa, aflata pe masa, cu fata 5 in sus.

In aceasta etapa se determina cine merge mai departe, sau cine este castigatorul potului, dupa ce jucatorii raspund la intrebare 6, toti in acelasi interval de timp, de exemplu intre 15 de secunde, prin alegerea uneia dintre cele patru variante de raspuns. Astfel, fiecare jucator va alege raspunsul pe care-l considera corect prin plasarea discreta, cu fata in jos, a unui jeton pentru raspuns 2. La expirarea timpului de raspuns jucatorii intorc cu fata in sus jetoanele pentru raspuns 2 plasate anterior.

Se poate intampla sa nu fie nevoie sa se ajunga la intrebarea propriu-zisa pentru ca potul sa fie castigat de catre un jucator. Acest lucru are loc atunci cand un jucator face un pariu sau o plusare si nici unul dintre jucatorii activi nu plateste acel pariu/plusare; altfel spus, toti jucatorii activi au ales sa abandoneze. In acest caz, jucatorul care a facut pariul sau a plusat castiga intregul pot.

Daca doi sau mai multi jucatori raspund corect la intrebare in limita de timp acordata, ei trebuie sa participe la runda /runde urmatoare pentru a se desemna castigatorul. Acelasi lucru este valabil si daca nimeni nu raspunde corect. Exista doar un singur castigator care-si va adjudeca potul.

Se da in continuare un exemplu de realizare a inventiei in legatura cu fig. 5...11, care reprezinta:

- fig.5. fluxul metodei de operare a jocului interactiv cu intrebari test;
- fig.6. diagrama unei metode de operare online a jocului interactiv cu intrebari test;
- fig.7. sala de jocuri online;
- fig.8. modul de determinare a dificultatii unei intrebari test;
- fig.9. modul de evaluare al jucatorilor;
- fig.10 si 11. variante de mese de joc online;

Metoda. sistemul de joc si jocul interactiv cu intrebari test, conform exemplului de realizare, poate include autentificarea individuala a jucatorilor intr-un server central de joc ce contine baza de date cu intrebari 16, introduse si mentinute de administratori, jucatori sau terti. Din contul de jucator, jucatorul are acces la statisticile private si la statisticile publice ale celoralti jucatori si la sala virtuala de jocuri, unde poate alege modul de joc, joc cu puncte /bani virtuali sau joc cu bani reali, tipul de joc si o masa de joc existenta 17, sau poate crea una noua, cu caracteristicile de joc dorite.

Masa de joc, prezinta, daca este cazul, locurile libere, si jucatorii, activi sau pasivi, care au afisat in dreptul lor. numele de jucator, suma/punctele aflate in joc 18, rezultata din suma/punctele necesare intrarii in joc 12, minus suma/puncte pierdute, putand avea o valoare minima si/sau maxima, si ultima sa actiune 15, jucatorul care se afla la rand purtand un semn distinctiv.

Jocul este jucat de 2 sau mai multi jucatori, de exemplu pana la 9 jucatori, in sensul acelor de ceasornic, in trei sisteme de pariere: cu limita (minima si/sau maxima) pentru pariu, cu limita pot (pariul maxim nu poate depasi potul) si fara limita (pariul este nelimitat, iar plusarea este cel putin egala cu pariul).

La începutul jocului fiecare jucator isi stabileste suma de intrare **12**, cuprinsa intre un minim si un maxim, in functie de tipul jocului.

La începutul fiecărei runde de joc, serverul plaseaza in numele jucatorilor o suma obligatorie pentru deschidere **13**, sub forma de jetoane colorate cu valori monetare marcate **1**, si afiseaza detaliile intrebarii **11**, dupa extragerea aleatoare din baza de date **16**.

In functie de detaliile viitoarei intrebari **11**, abilitatea celorlalti jucatori si a actiunilor acestora, jucatorii fac niste pariuri **14**, pe rand, in sensul acelor de ceasornic, sau de la stanga la dreapta, dupa cum este cazul, folosindu-se in mod strategic de optiunile pe care le au la dispozitie in diferite momente ale jocului, fiecare jucator avand un timp limita pentru a decide actiunea **15**.

In fiecare runda de pariere, actiunea continua pana la jucatorul aflat langa ultimul jucator care a facut un pariu sau o plusare.

Dupa ce ultimul pariu sau ultima plusare din runda de pariere este platit(a), runda de pariere este automat inchisa si serverul trimite intrebarea **6**.

In aceasta etapa se determina cine merge mai departe, sau cine este castigatorul potului, dupa ce jucatorii raspund la intrebare **6**, toti in acelasi interval de timp, de exemplu 15 secunde, prin alegerea unuia dintre cele patru variante de raspuns.

Se poate intampla sa nu fie nevoie sa se ajunga la intrebarea propriu-zisa pentru ca potul sa fie castigat de catre un jucator. Acest lucru are loc atunci cand un jucator face un pariu sau o plusare si nici unul dintre jucatorii activi nu plateste acel pariu/plusare; altfel spus, toti jucatorii activi au aies sa renunte. In acest caz, jucatorul care a facut pariul sau plusarea castiga intregul pot.

Daca doi sau mai multi jucatori raspund corect la intrebare in limita de timp acordata, pentru a se desemna castigatorul, ei trebuie sa participe la runda /rundele urmatoare care incep cu afisarea detaliilor intrebarii **11**. Acelasi lucru este valabil si daca nimeni nu raspunde corect, inasa ramanerea in joc necesita plasarea manuala a deschiderii **13**. Doar un singur jucator va castiga potul. In cazul jocului cu bani reali, o parte din castig poate fi retinuta pentru formarea unui jackpot.

O intrebare **6**, dupa ce a fost servita de un numar rezonabil de ori, de exemplu, 50 de ori, va putea fi evaluata din punct de vedere al dificultatii, in timp real, alocandu-i-se un grad de dificultate **20**, de exemplu, intre 1 si 6, in functie de procentajul de raspunsuri corecte primite de la jucatori, astfel: daca raspunsurile corecte sunt intre 0-15% dificultatea este 6, intre 15-30% dificultatea este 5, intre 30-45% dificultatea este 4, intre 45-60% dificultatea este 3, intre 60-75% dificultatea este 2, intre 75-90% dificultatea este 1. Intrebarile neevaluate vor avea dificultatea marcata cu „nou”. Intrebarile cu un procentaj de raspunsuri corecte peste o anumita valoare, in acest exemplu mai mare sau egala cu 90%, vor fi eliminate din sistem pentru a evita invatarea automata de catre unii dintre jucatori.

Evaluarea jucatorilor **21** poate genera statistici elaborate pentru fiecare jucator, private si/sau publice, cum ar fi: experienta, coeficientul de eficienta **22**, nivel de cunostinte **23**, putere de joc **25**, rank-ul sau nivelul jucatorului **26**.

Experienta este proportionala cu numarul de partide jucate in total.

Coeficientul de eficienta **22** al jucatorului se calculeaza ca raport dintre banii / punctele castigate si banii / punctele pierdute intr-o anume perioada de timp.

Nivelul de cunostinte **23** este dat de procentul de raspunsuri corecte intr-o anume perioada de timp de joc si astfel: daca raspunsurile corecte sunt intre 0-20% nivelul de cunosinte este 1, intre 20-35% nivelul de cunostinte este 2, intre 35-50% nivelul de cunostinte este 3, intre 50-65% nivelul de cunostinte este 4, intre 65-80% nivelul de cunostinte este 5, intre 80-100% nivelul de cunostinte este 1.

Pentru fiecare partida castigata jucatorul primeste un punct pozitiv, iar pentru una pierduta un punct negativ, coeficientul de putere al jucatorului **24** fiind calculat ca suma a punctelor obtinute impartita la numarul de partide, intr-o anume perioada de timp, rezultand valori intre -1 si 1. Puterea jucatorului **25** este proportionala cu coeficientul de putere, de exemplu: intre -1 si -0,6 puterea este 1, intre -0,6 si -0,3 puterea este 2, intre -0,3 si 0 puterea este 3, intre 0 si +0,3 puterea este 4, intre +0,3 si +0,6 puterea este 5, peste +0,6 puterea este 1.

Nivelul jucatorului **26** poate fi dat de cunostinte, de putere sau de ambele combinate. Jucatorii vor fi evaluati doar dupa confirmarea contului si participarea intr-un numar minim de jocuri, de exemplu 25. Jucatorii neevaluati vor avea nivelul 0.

REVENDICARI

1. Metoda, sistem de joc si joc interactiv cu intrebari test alcatuit din seturi de jetoane colorate cu valori monetare marcate, folosite de jucatori pentru a isi plasa pariurile, seturi de jetoane pentru raspuns un set de carti de joc si o tabela de control, **caracterizat prin aceea ca**, fiecare carte din setul de carti de joc **3**, are inscriptionate pe fata cartii de joc **5** un numar de intrebari **6** si variantele de raspuns **7**, iar pe spatele cartii de joc **10** detaliile corespunzatoare fiecărei intrebari **11**, precum tipul intrebarii (cultura generala, inteligenta, logica, etc.), tema sau domeniul intrebarii, numarul de raspunsuri posibile, dificultatea **20**, indicii ajutatoare, si altele asemenea, care reprezinta elemente in baza carora, jucatorii fac pariuri **14**, folosind actiuni **15**, precum: pas, pariu, abandon, merg, plusare, sau, la fiecare runda de pariere, pariul creste incremental cu o valoare agreata.
2. Metoda, sistem de joc si joc interactiv cu intrebari test conform revendicarii 1, **caracterizat prin aceea ca**, in vederea gestionarii intrebarilor **6** si a raspunsurilor corecte, fiecare carte din setul de carti de joc **3**, are inscriptionate pe fata cartii de joc **5**, numarul intrebarii **8** si o cheie de control **9**, iar pe spatele cartii de joc **10** numarul intrebarii **8**, raspunsurile corecte gasindu-se in tabela de control **4** prin compararea cheii de control **9**, iar seturile de jetoane pentru raspuns **2**, sunt inscriptionate cu simboluri corespunzatoare variantelor de raspuns **7** ale intrebarii, fiecare jucator avand un set de alta culoare.
3. Metoda, sistem de joc si joc interactiv cu intrebari test poate include autentificarea individuala a jucatorilor intr-un server central de joc ce contine o baza de date cu intrebari, **caracterizat prin aceea ca**, baza de date **16**, contine o colectie de intrebari **6**, evaluarea intrebarilor **19**, evaluarea jucatorilor **21**, si detaliile corespunzatoare fiecărei intrebari **11**, precum tipul intrebarii (cultura generala, inteligenta, logica, etc.), tema sau domeniul intrebarii, numarul de raspunsuri posibile, dificultatea **20**, indicii ajutatoare, si altele asemenea, care reprezinta elemente in baza carora, jucatorii fac pariuri **14**, folosind actiuni **15**, precum: pas, pariu, abandon, merg, plusare, sau sistemul creste incremental pariul in mod automat, cu o valoare predefinita.
4. Metoda, sistem de joc si joc interactiv cu intrebari test, conform revendicarilor 1 si 3, **caracterizat prin aceea ca**, intrebarile **6** sunt evaluate **19** din punct de vedere al dificultatii, in timp real, fiecărei intrebari alocandu-i-se un grad de dificultate **20**, in functie de procentajul de raspunsuri corecte primite de la jucatori, intrebarile neevaluate fiind marcate distinct, iar cele cu dificultate mai mica de un anume nivel sunt eliminate din joc sau sunt modificate.

5. Metoda, sistem de joc si joc interactiv cu intrebari test, conform revendicarilor 1 si 3, **caracterizat prin aceea ca**, urmare a evaluarii jucatorilor **21**, coeficientul de eficienta **22** al jucatorului se calculeaza ca raport dintre banii / punctele castigate si banii / punctele pierdute intr-o anume perioada de timp, nivelul de cunostinte **23** este dat de procentul de raspunsuri corecte intr-o anume perioada de timp, puterea jucatorului **25** este proportionala cu coeficientul de putere, pentru fiecare partida castigata jucatorul primind un punct pozitiv, iar pentru una pierduta un punct negativ, coeficientul de putere al jucatorului **24** fiind calculat ca suma a punctelor obtinute impartita la numarul de partide, intr-o anume perioada de timp, rezultand valori intre -1 si 1, iar nivelul jucatorului **26** poate fi dat de cunostinte, de putere sau de ambele combinate.

6. Metoda, sistem de joc si joc interactiv cu intrebari test, conform revendicarilor 1 si 3, **caracterizat prin aceea ca**, jocul presupune un pot comun care cuprinde sumele sau punctele pariate de jucatori pe elementele detaliu **11**, ale intrebării, înainte de vizualizarea intrebării **6**, pot care va fi acordat jucatorului care raspunde corect la intrebare sau jucatorului care face un pariu **14** ce nu este platit de niciunul dintre ceilalti jucatori.

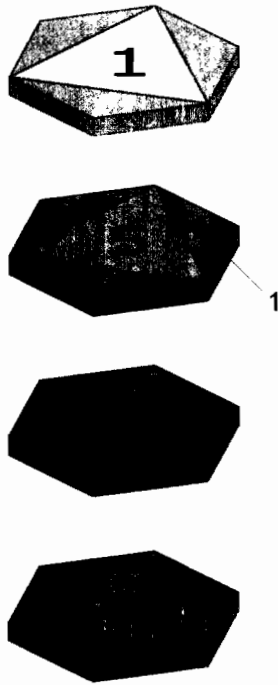


Fig.1

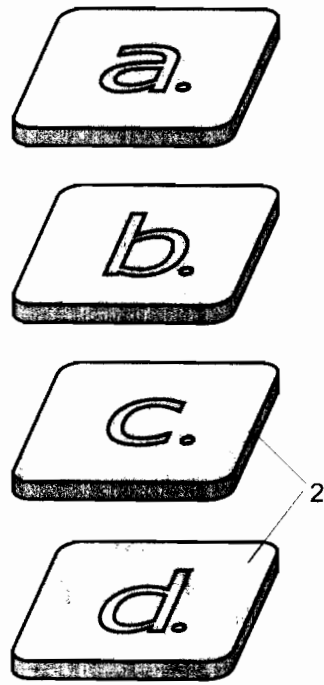


Fig.2

Care este originea cuvântului VIP?
 1 a. Engleza UK: Very Important Person
 b. Engleza USA: Very Important Person
 c. Rusa: Vesima Imenitaya Persona
 d. Latina: Valde It Populus Q#37

In ce an a primit G.E.Palade premiul Nobel pentru medicina?
 2 a. 1954 b. 1964
 c. 1974 d. 1984 Q#38

A.Einstein a primit premiul Nobel pentru:
 3 a. teoria relativitatii
 b. teoria cuantica a miscarii atomice in solide
 c. legea efectului fotoelectric
 d. cosmologia relativista Q#39

Cine a compus cantecul "Yesterday"?
 4 a. John Lenon
 b. Paul McCartney & George Harrison
 c. John Lenon & Paul McCartney
 d. Paul McCartney Q#40

Care este lungimea fluviului Dunarea?
 5 a. 2850 Km b. 3480 Km
 c. 1432 Km d. 1780 KM Q#41

Cum a fost afisata nota maxima pentru Nadia Comaneci la Olimpiada de vara din 1976?
 6 a. 10.00 b. 1.00
 c. 9.99 d. 0.00 Q#42

Box 11:
 1 Domeniu: **dictionar**
 Dificultate: **6**
 Info: *nu este ceea ce pare*
 2 Domeniu: **personalitati, stiinta**
 Dificultate: **5**
 Info: *In 1952, Dr.Palade devine cetatean american.*
 3 Domeniu: **personalitati, stiinta**
 Dificultate: **3**
 Info: *Einstein a primit premiul Nobel pentru fizica in anul 1921.*
 4 Domeniu: **personalitati, muzica**
 Dificultate: **3**
 Info:
 5 Domeniu: **geografie**
 Dificultate: **2**
 Info:
 6 Domeniu: **sport**
 Dificultate: **1**
 Info: *La paralele inegale Nadia a luat nota maxima.*

Fig.3

001 - a	051 - c	101 - a	151 - d	201 - d	251 - a	301 - b	351 - c	401 - b	451 - c	501 - b	551 - a	601 - a	651 - d	701 - d	751 - a
002 - a	052 - d	102 - c	152 - a	202 - d	252 - a	302 - a	352 - d	402 - a	452 - a	502 - c	552 - c	602 - c	652 - a	702 - d	752 - a
003 - c	053 - a	103 - d	153 - a	203 - b	253 - c	303 - a	353 - c	403 - b	453 - a	503 - d	553 - d	603 - d	653 - a	703 - b	753 - c
004 - d	054 - a	104 - d	154 - b	204 - c	254 - d	304 - c	354 - c	404 - c	454 - c	504 - a	554 - d	604 - d	654 - b	704 - c	754 - d
005 - d	055 - b	105 - b	155 - a	205 - a	255 - c	305 - d	355 - b	405 - d	455 - d	505 - c	555 - b	605 - b	655 - a	705 - a	755 - c
006 - c	056 - a	106 - c	156 - b	206 - a	256 - c	306 - c	356 - d	406 - a	456 - d	506 - d	556 - a	606 - c	656 - b	706 - a	756 - c
007 - b	057 - b	107 - a	157 - c	207 - c	257 - b	307 - c	357 - c	407 - c	457 - b	507 - d	557 - a	607 - a	657 - c	707 - c	757 - b
008 - a	058 - c	108 - a	158 - d	208 - d	258 - d	308 - a	358 - d	408 - d	458 - a	508 - b	558 - c	608 - a	658 - d	708 - d	758 - d
009 - b	059 - d	109 - c	159 - a	209 - d	259 - c	309 - c	359 - a	409 - d	459 - a	509 - a	559 - d	609 - c	659 - a	709 - d	759 - c
010 - a	060 - a	110 - d	160 - c	210 - b	260 - d	310 - d	360 - a	410 - b	460 - c	510 - a	560 - c	610 - d	660 - c	710 - b	760 - d
011 - b	061 - c	111 - d	161 - d	211 - a	261 - a	311 - d	361 - b	411 - c	461 - d	511 - c	561 - c	611 - d	661 - d	711 - a	761 - a
012 - c	062 - d	112 - b	162 - d	212 - a	262 - a	312 - b	362 - a	412 - a	462 - c	512 - d	562 - b	612 - b	662 - d	712 - a	762 - a
013 - b	063 - d	113 - a	163 - b	213 - c	263 - b	313 - c	363 - b	413 - a	463 - c	513 - c	563 - d	613 - a	663 - b	713 - c	763 - b
014 - d	064 - b	114 - a	164 - a	214 - d	264 - a	314 - a	364 - c	414 - c	464 - b	514 - c	564 - c	614 - a	664 - a	714 - d	764 - a
015 - c	065 - c	115 - c	165 - a	215 - c	265 - b	315 - a	365 - d	415 - d	465 - d	515 - a	565 - d	615 - c	665 - a	715 - c	765 - b
016 - a	066 - a	116 - d	166 - c	216 - c	266 - c	316 - c	366 - a	416 - d	466 - c	516 - c	566 - a	616 - d	666 - c	716 - c	766 - c
017 - d	067 - a	117 - c	167 - d	217 - b	267 - d	317 - d	367 - c	417 - b	467 - d	517 - d	567 - a	617 - c	667 - d	717 - b	767 - d
018 - d	068 - c	118 - c	168 - c	218 - d	268 - a	318 - d	368 - d	418 - a	468 - a	518 - b	568 - b	618 - c	668 - c	718 - d	768 - a
019 - a	069 - d	119 - b	169 - c	219 - c	269 - c	319 - b	369 - d	419 - a	469 - a	519 - b	569 - a	619 - b	669 - c	719 - c	769 - c
020 - d	070 - d	120 - d	170 - a	220 - d	270 - d	320 - a	370 - b	420 - c	470 - b	520 - c	570 - b	620 - d	670 - a	720 - d	770 - d
021 - c	071 - b	121 - c	171 - c	221 - a	271 - d	321 - a	371 - a	421 - d	471 - a	521 - a	571 - c	621 - c	671 - c	721 - a	771 - d
022 - b	072 - a	122 - d	172 - d	222 - a	272 - b	322 - c	372 - a	422 - c	472 - b	522 - a	572 - d	622 - d	672 - d	722 - a	772 - b
023 - d	073 - a	123 - a	173 - d	223 - b	273 - c	323 - d	373 - c	423 - c	473 - c	523 - c	573 - a	623 - a	673 - d	723 - b	773 - c
024 - a	074 - c	124 - a	174 - b	224 - a	274 - a	324 - c	374 - d	424 - b	474 - d	524 - d	574 - c	624 - a	674 - b	724 - a	774 - a
025 - b	075 - d	125 - b	175 - c	225 - b	275 - a	325 - c	375 - c	425 - d	475 - a	525 - d	575 - d	625 - b	675 - c	725 - b	775 - a
026 - c	076 - c	126 - a	176 - a	226 - c	276 - c	326 - b	376 - c	426 - c	476 - c	526 - b	576 - d	626 - a	676 - a	726 - c	776 - c
027 - a	077 - c	127 - b	177 - a	227 - d	277 - d	327 - d	377 - a	427 - d	477 - d	527 - a	577 - b	627 - b	677 - a	727 - d	777 - d
028 - c	078 - b	128 - c	178 - c	228 - a	278 - d	328 - c	378 - c	428 - a	478 - d	528 - a	578 - a	628 - c	678 - c	728 - a	778 - d
029 - b	079 - d	129 - d	179 - d	229 - c	279 - b	329 - d	379 - d	429 - a	479 - b	529 - c	579 - a	629 - d	679 - d	729 - c	779 - b
030 - b	080 - c	130 - a	180 - d	230 - d	280 - a	330 - a	380 - d	430 - b	480 - c	530 - d	580 - c	630 - a	680 - d	730 - d	780 - a
031 - a	081 - d	131 - c	181 - b	231 - d	281 - a	331 - a	381 - b	431 - a	481 - a	531 - c	581 - d	631 - c	681 - b	731 - d	
032 - c	082 - a	132 - d	182 - a	232 - b	282 - c	332 - b	382 - c	432 - b	482 - a	532 - c	582 - c	632 - d	682 - a	732 - b	
033 - d	083 - a	133 - d	183 - a	233 - a	283 - d	333 - a	383 - a	433 - c	483 - c	533 - b	583 - c	633 - d	683 - a	733 - a	
034 - d	084 - b	134 - b	184 - c	234 - a	284 - c	334 - b	384 - a	434 - d	484 - d	534 - d	584 - a	634 - b	684 - c	734 - a	
035 - b	085 - a	135 - c	185 - d	235 - c	285 - c	335 - c	385 - c	435 - a	485 - d	535 - c	585 - c	635 - c	685 - d	735 - c	
036 - c	086 - b	136 - a	186 - c	236 - d	286 - b	336 - d	386 - d	436 - c	486 - b	536 - d	586 - d	636 - a	686 - c	736 - d	
037 - c	087 - c	137 - a	187 - c	237 - c	287 - d	337 - a	387 - d	437 - d	487 - a	537 - a	587 - d	637 - a	687 - c	737 - c	
038 - c	088 - d	138 - c	188 - b	238 - c	288 - c	338 - c	388 - b	438 - d	488 - a	538 - a	588 - b	638 - c	688 - b	738 - c	
039 - c	089 - a	139 - d	189 - d	239 - a	289 - d	339 - d	389 - a	439 - b	489 - c	539 - b	589 - c	639 - d	689 - d	739 - a	
040 - d	090 - c	140 - d	190 - c	240 - c	290 - a	340 - d	390 - a	440 - a	490 - d	540 - a	590 - a	640 - d	690 - c	740 - c	
041 - d	091 - d	141 - b	191 - d	241 - d	291 - a	341 - b	391 - c	441 - a	491 - c	541 - b	591 - a	641 - b	691 - d	741 - d	
042 - b	092 - d	142 - a	192 - a	242 - d	292 - b	342 - c	392 - d	442 - c	492 - c	542 - c	592 - c	642 - a	692 - a	742 - d	
043 - a	093 - b	143 - a	193 - a	243 - b	293 - a	343 - a	393 - c	443 - d	493 - b	543 - d	593 - d	643 - a	693 - a	743 - b	
044 - a	094 - a	144 - c	194 - b	244 - c	294 - b	344 - a	394 - c	444 - c	494 - d	544 - a	594 - d	644 - c	694 - b	744 - c	
045 - c	095 - a	145 - d	195 - a	245 - a	295 - c	345 - c	395 - b	445 - c	495 - c	545 - c	595 - b	645 - d	695 - a	745 - a	
046 - d	096 - c	146 - c	196 - b	246 - a	296 - d	346 - d	396 - d	446 - a	496 - d	546 - d	596 - a	646 - c	696 - b	746 - a	
047 - c	097 - d	147 - c	197 - c	247 - c	297 - a	347 - d	397 - c	447 - c	497 - a	547 - d	597 - a	647 - c	697 - c	747 - c	
048 - c	098 - d	148 - b	198 - d	248 - d	298 - c	348 - b	398 - d	448 - d	498 - a	548 - b	598 - c	648 - b	698 - d	748 - d	
049 - b	099 - c	149 - d	199 - a	249 - d	299 - d	349 - a	399 - a	449 - d	499 - b	549 - c	599 - d	649 - d	699 - a	749 - d	
050 - d	100 - c	150 - c	200 - c	250 - b	300 - d	350 - a	400 - a	450 - b	500 - a	550 - a	600 - c	650 - c	700 - c	750 - b	

Fig.4

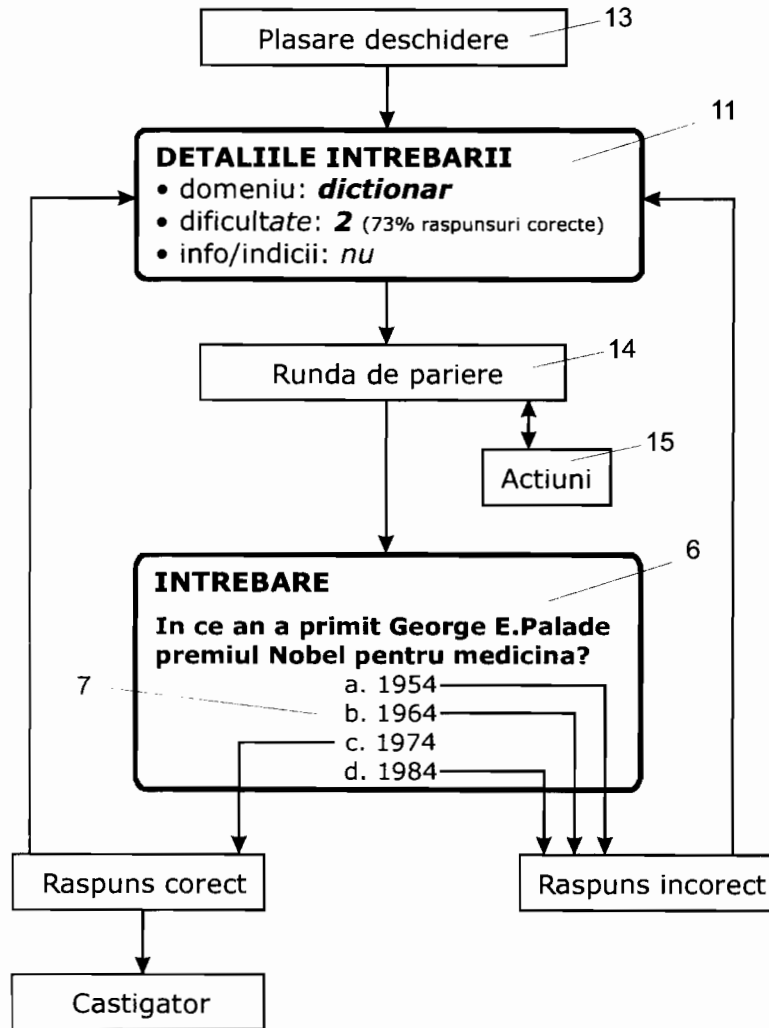


Fig.5

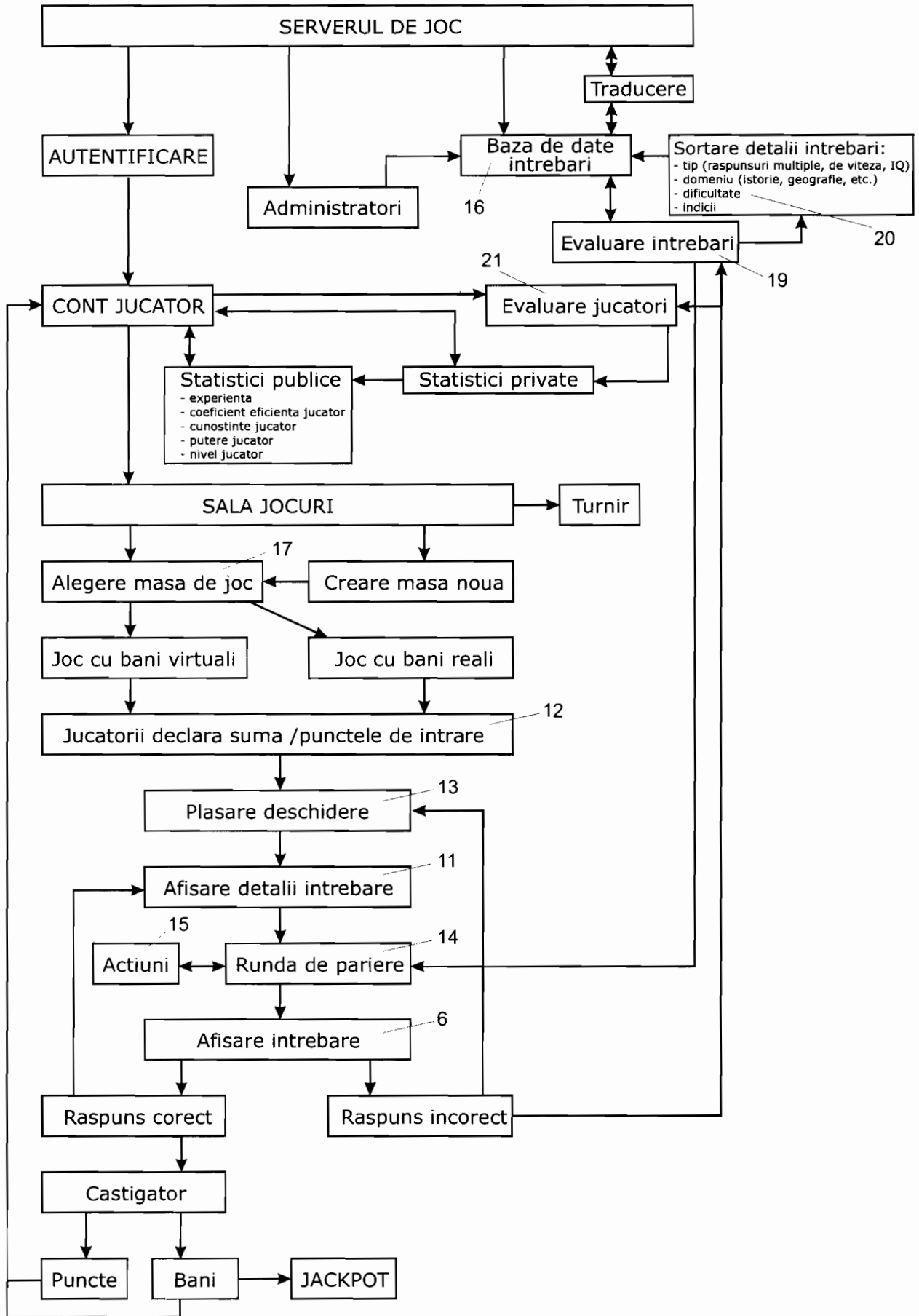


Fig.6

Joc pe puncte						
Toate jocurile		Tip 1	Tip 2	Tip 3	Personalizat	
Masa	Deschidere	Limita Pariu	Jucatori	Locuri libere	Pot mediu	Intrebari/ora
masa 1	\$7	\$35	6	3	\$1,200	9
masa 2	\$20	NL	3	6	\$49	15
masa 3	\$2	NL	2	0	\$18	62

17

masa 2			
Jucator	Putere	Oras	Bani
Jucator 1	4	Oras 1	1,000
Jucator 2		Oras 2	1,500
Jucator 3		Oras 1	50

Fig.7

Coef. Eficienta Jucator (EJ)

$EJ = M/m$

22 $M = \text{bani/pct castigate}$
 $m = \text{bani/pct pierdute}$

Cunostinte Jucator (CJ)

(Procent Intrebari cu Raspuns corect)

>80%	6
65-80%	5
50-65%	4
35-50%	3
20-35%	2
0-20%	1

23

Putere Jucator (PJ)

$PJ = \text{Sum}(P) / G$

>0.6	6
0.3-0.6	5
0-0.3	4
(-0.3)-0	3
(-0.6)-(-0.3)	2
< -0.6	1

24

$P=1$ (j. castiga)
 $P=-1$ (j. pierde)
 $G = \text{nr. Jocuri}$

Nivel Jucator (NJ)

Cel mai mare CJ sau PJ

6
4
1

26

pana cand contul a fost confirmat si jucatorul a jucat min. 25 jocuri

Fig.9

Dificultate intrebare	(procent rasp. corecte)
Nou	pana cand a fost servita de 50 de ori
0-15%	6
15-30%	5
30-45%	4
45-60%	3
60-75%	2
75-90%	1
> 90%	excluse din joc

20

Fig.8

JOC CU BANI VIRTUALI Pot total: 38

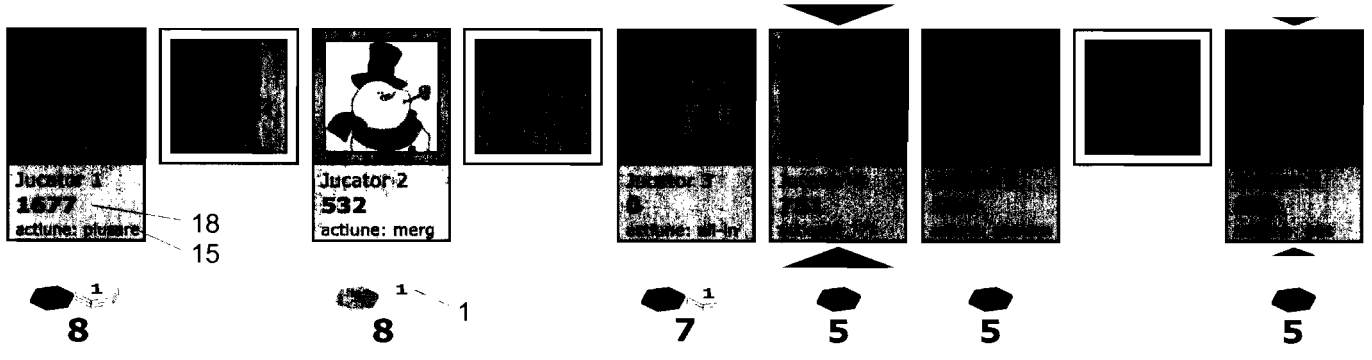


Fig.10

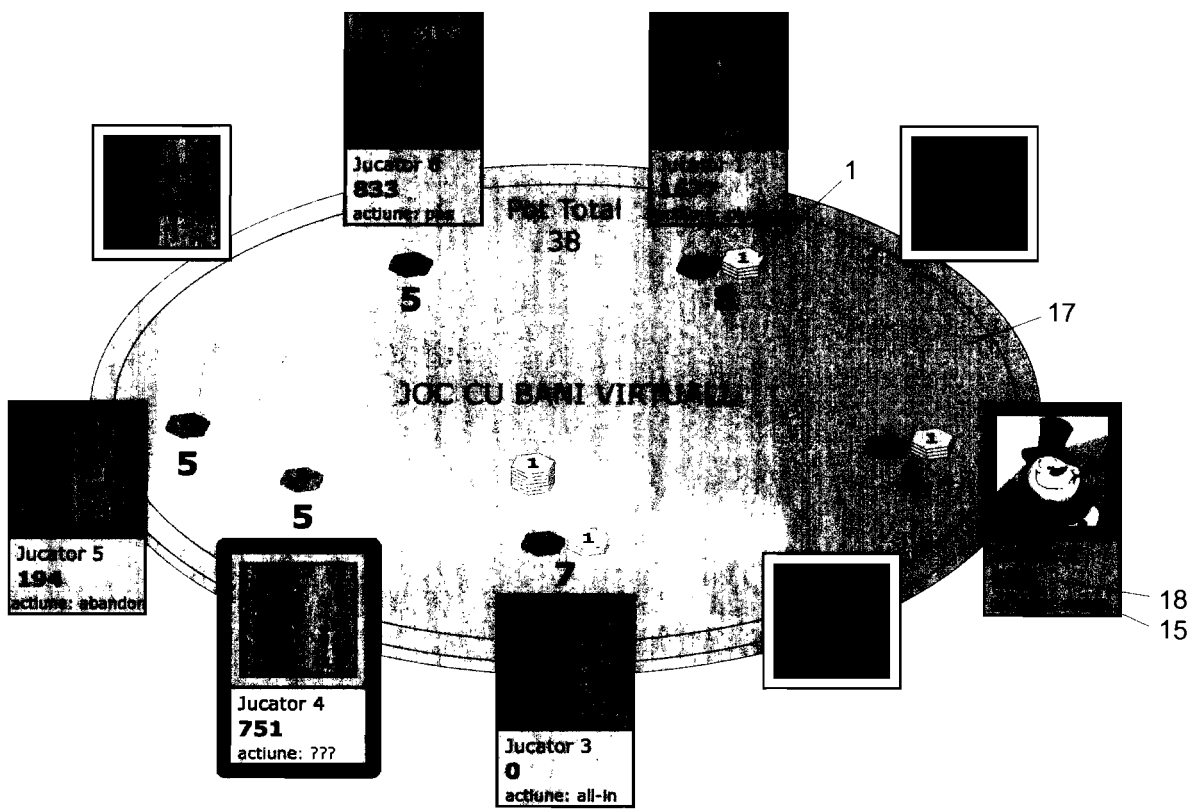


Fig.11