

Корисна модель відноситься до електронних ігор і сервісних систем і призначена для проведення масових дистанційних азартних ігор на грошові ставки (казино) у мережах безпроводного, переважно стільникового, зв'язку.

Відомий електронний пристрій для проведення азартних ігор, який містить пересувний блок, що містить інтерфейс введення-виводу блока, інтерфейс для зв'язку з гравцем, засоби пам'яті, засоби обробки інформації блока і систему управління, зовнішню стосовно блока і яка містить інтерфейс введення-виводу системи, засоби обробки інформації системи, засоби кодування системи [RU, C1.2128364].

Технічний результат у цьому пристрої досягається за рахунок створення незалежного і пересувного ігрового блока, а також за рахунок забезпечення декількох рівнів захисту і перевірки самого пересувного блока й інформації, що знаходиться в ньому.

Відома електронна гра, що містить вузол управління процесом гри, зв'язаний з вузлом відтворення процесу гри, у якій з метою збільшення ступеню цікавості під час гри є пристрій, що реєструє вигравний результат на спеціальному носії інформації, наприклад, магнітному диску, який може бути, при необхідності, витягнутий із пристрою, а інформація про вигравш, що знаходиться на ньому, може бути зчитана іншим пристроєм, що видає вигравш, наприклад, грошовий приз, що знаходиться поза електронною грою [RU, A, 97105545].

Відомий пристрій, що дозволяє дистанційно грати в казино, що включає ігровий стіл, над яким установлена телекамера, з'єднана з перетворювачем сигналу, центральний пристрій управління, з'єднаний з місцями користувачів, який додатково містить комп'ютерну систему визначення ігрової ситуації, вхід якої з'єднаний з перетворювачем сигналу телекамери, виконаним у виді відеодекодера комп'ютерної системи визначення ігрової ситуації, вихід якої з'єднаний із входом центрального пристрою керування, що представляє собою сервер, а місця користувачів представлені у виді комп'ютерів стандартної конфігурації [RU, A, 98121790].

Відома система ігрових пристроїв, яка містить кілька ігрових пристроїв, що знаходяться на віддаленні один від іншого, які виконані з можливістю зв'язку з загальним центральним комп'ютером за допомогою відповідної лінії дистанційної передачі даних і випадкових чисел, що управляють генератором, для визначення вигравної комбінації символів, у якій генератор випадкових чисел взаємодіє з центральним комп'ютером, причому ігрові пристрої виконані кожне у вигляді індикатора обраних генератором випадкових чисел вигравних комбінацій символів і з'єднані з пристроєм зв'язку для участі у визначеннях вигравшу, що безупинно проводяться [RU, A, 97147477].

Відома система керування передачами одиниць вартості між, з одного боку, безліччю інтелектуальних карток, які зберігають елементи інформації, що позначають згадані одиниці вартості, і, з іншого боку, безліччю автоматів, при цьому кожен автомат має, щонайменше, один пристрій зчитування, пристрій перевірки вірогідності, здатний дебетувати одиниці вартості з інтелектуальних карток або кредитувати одиниці вартості на згадані інтелектуальні картки, причому система управління містить засіб для контролю кількості одиниць вартості, первісно завантажених на картки, а також кількості одиниць вартості, дебетованих з карток або кредитованих на них, для того, щоб одержати дані, що позначають підсумкові величини, дебетовані або кредитовані під час однієї або декількох угод з використанням цієї інтелектуальної картки [RU, A, 99104509].

Усі вищезгадані пристрої мають обмежені функціональні можливості.

Відома електронна система для гри в покер, яка має центральний пульт і групу окремих ігрових пультів, з'єднаних з центральним, а також відповідні схеми для забезпечення можливості здійснення багатоваріантної гри в покер по заданим системою параметрам або вручну гравцями і для здійснення остаточного підрахунку результатів цієї гри US, 3, 4926327].

Цей пристрій може застосовуватися в казино, однак він забезпечує для користувачів ігрову ситуацію тільки одного типу і територіально обмежений можливостями даної локальної мережі.

Відома ігрова система, що складається з центральної станції, що включає систему реєстрації гравців, систему формування, збереження і пошуку інформації, систему визначення рахунків за результатами ігор, систему прийому ставок і систему обміну даними, а також сукупність периферійних станцій, кожна з яких включає систему допуску гравця в центральну станцію та ігрову інтерфейсну систему, крім того, ігрова система має систему електронних платежів і систему захисту інформації [RU, C1, 2101790].

Дане технічне рішення обране як прототип корисної моделі, що заявляється.

Недоліками прототипу є обмежені функціональні можливості, обумовлені територіальною прив'язаністю гравців до місця перебування периферійних станцій і відсутністю можливості вести гру з будь-якого зручного для гравця місця.

Задачею корисної моделі є створення такої ігрової системи, яка дозволяла б гравцеві дистанційно проводити бажану електронну гру в будь-якому зручному для нього місці без оплати готівкою, здійснювати електронні безготівкові розрахунки з системою й одержувати належну винагороду у визначеній системою кредитно-платіжній установі.

Відповідно до корисної моделі ця задача вирішується за рахунок того, що в ігровій системі для дистанційної гри на грошові ставки, що складається з ігрового центру, що включає блок реєстрації гравців, блок збереження і пошуку інформації, блок визначення рахунків за результатами ігор і блок обміну даними, блока електронних платежів, а також сукупності периферійних ігрових автоматів, що включають ігрову інтерфейсну частину, ігрова інтерфейсна частина кожного периферійного ігрового автомата виконана у вигляді ігрового пристрою, що переноситься, наприклад, мобільного телефону, який має блок електронних ігор, при цьому ігровий пристрій кожного периферійного ігрового автомата та ігровий центр включені в єдину мережу зв'язку, наприклад, стільникового зв'язку, причому кожен периферійний ігровий автомат має програматор ігор, суматор результатів ігор і формувач системних сигналів, один вихід програматора з'єднаний із входом блока електронних ігор ігрового пристрою, вихід якого як зворотний зв'язок з'єднаний із входом програматора, другий вихід якого з'єднаний із входом суматора результатів ігор, вихід якого з'єднаний із входом формувача системних сигналів, вихід якого з'єднаний з ігровим пристроєм, при цьому блок електронних платежів являє собою кредитно-платіжну установу, що знаходиться в ігровій системі і зв'язана з блоком обміну даних ігрового центру.

Заявником не встановлені які-небудь джерела інформації, що містили би відомості про технічні рішення, ідентичні заявленому. Це дозволяє, на думку заявника, зробити висновок про відповідність винаходу критерієві "новизна" (N).

Безпосереднім технічним результатом, що може бути отриманий під час реалізації істотних ознак винаходу, що заявляється, є та обставина, що система дозволяє гравцеві дистанційно проводити бажану електронну гру в будь-якому зручному для нього місці без оплати готівкою; розрахунки з гравцем можуть проводитись як з рахунку його мобільного телефону (як кредитно-платіжна установа виступає сама мережа стільникового зв'язку), або з рахунку, відкритого в спеціальній кредитно-платіжній установі, таким чином, гравець може здійснювати електронні безготівкові розрахунки з системою й одержувати належну винагороду у визначеній системою кредитно-платіжній установі.

Надалі корисна модель пояснюється докладним описом прикладу його здійснення з посиланнями на креслення, на якому представлена блок-схема заявленої системи.

Система для дистанційної гри на грошові ставки складається з ігрового центру 1, що включає блок 2 реєстрації гравців, блок 3 збереження і пошуку інформації, блок 4 визначення рахунків за результатами ігор, блок 5 обміну даними. Система містить сукупність периферійних ігрових автоматів 6 (на кресленні умовно показаний один з них), ігрові інтерфейсні частини яких виконані у вигляді ігрових пристроїв, що переносяться, наприклад, мобільних телефонів 7, кожний з яких включає блок 8 електронних ігор. Усі мобільні телефони 7 і ігровий центр 1 включені в єдину мережу стільникового зв'язку.

Кожен периферійний ігровий автомат 6 має програматор 9 ігор, суматор 10 результатів ігор і формувач 11 системних сигналів, при цьому один вихід програматора 9 з'єднаний із входом блока 8 електронних ігор мобільного телефону 7, вихід якого як зворотний зв'язок з'єднаний із входом програматора 9, другий вихід якого з'єднаний із входом суматора 10 результатів ігор, вихід якого з'єднаний із входом формувача 11 системних сигналів, вихід якого з'єднаний з мобільним телефоном 7.

Блок електронних платежів являє собою кредитно-платіжну установу 12, що знаходиться в ігровій системі і зв'язана з блоком 5 обміну даних ігрового центру.

Система працює наступним чином.

На мобільному телефоні 7 гравець здійснює вибір бажаної електронної гри з наявних на ньому набору електронних ігор. За допомогою програматора 9 обирають кількість ігор, межі ставок та розміри граничного виграшу або програшу. Сигнал про обраний характер гри надходить на блок електронних ігор 8. Мобільний телефон 7 досилає сигнал в ігровий центр 1.

Блок 2 реєстрації здійснює реєстрацію гравця в ігровому центрі 1, після чого проводиться початкове кредитування гравця при наявності в нього рахунка в кредитній установі 12. Гравець здійснює гру, використовуючи дисплей мобільного телефону 7, по закінченні гри її результат потрапляє на вхід програматора 9 і далі на суматор 10, що фіксує результат гри і передає цю інформацію формувачу 11 системних сигналів, який, використовуючи засоби зв'язку мобільного телефону 7, посилає в ігровий центр 1 сигнал, що містить інформацію про результат гри, після одержання якого ігровий центр 1 фіксує цю інформацію в блоці 3 збереження інформації, визначає рахунок гравця в блоці 4 і через блок 5 обміну даними здійснює автоматизоване перерахування виграшу або списування програшу з рахунка гравця в кредитно-платіжній установі 12.

Розрахунки з гравцем можуть проводитись як з рахунку його мобільного телефону, тобто як кредитно-платіжна установа 12 виступає сама мережа стільникового зв'язку, або з рахунку, відкритого в спеціальній кредитно-платіжній установі 12, яка призначена для обслуговування користувачів ігрової системи при проведенні ними електронних ігор на грошові ставки в даній мережі.

Периферійний ігровий автомат 6 може бути в загальному випадку виконаний у виді ігрового пристрою з дисплеєм, що переноситься, і з'єднаного з ігровим центром за допомогою одного з відомих засобів зв'язку (радіозв'язок, супутниковий зв'язок і т.п.).

Для використання в заявленій системі зручних в експлуатації мобільних телефонів потрібно їхнє незначне удосконалення елементами периферійного ігрового автомату (блоки 9-11), що легко реалізуються на будь-якій елементній базі і можуть бути виконані й у вигляді малогабаритної приставки до мобільного телефону.

Заявлена система дозволяє використовувати сучасні і перспективні технології передачі інформації. Так, наприклад, електронна гра або ігрова ситуація, відсутня в блоці електронних ігор мобільного телефону може бути передана на мобільний телефон гравця з ігрового центра за допомогою технології MMS-повідомлень. Після того, як гравець робить ігрову дію, мобільний телефон формує зворотне MMS-повідомлення і відправляє його в ігровий центр, що визначає результат ігрової дії і передає відповідну інформацію в кредитно-платіжну установу.

Можливість промислового застосування заявленого технічного рішення підтверджується відомими і описаними в заявці засобами і методами, за допомогою яких можливе здійснення корисної моделі. Запропонований пристрій може бути виготовлено промисловим способом з використанням відомих технологій передачі й обробки інформації і технічних засобів, що обумовлює відповідність корисної моделі критерієві "промислова придатність" (IA).

