



РОССИЙСКОЕ АГЕНТСТВО
ПО ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(19) **RU** (11)

17 443 (13) **U1**

(51) МПК
A63F 9/24 (2000.01)

(12) ОПИСАНИЕ ПОЛЕЗНОЙ МОДЕЛИ К СВИДЕТЕЛЬСТВУ

(21), (22) Заявка: 2000133295/20, 27.12.2000

(24) Дата начала отсчета срока действия патента:
27.12.2000

(46) Опубликовано: 10.04.2001

Адрес для переписки:
194156, Санкт-Петербург, ул.Зеленоградская,
д.3, ООО "Фирма "ПРОФИ"

(71) Заявитель(и):

**Общество с ограниченной
ответственностью "Фирма "Профит"**

(72) Автор(ы):

**Михайлов Ю.Л.,
Горский О.И.,
Журба В.В.**

(73) Патентообладатель(и):

**Общество с ограниченной
ответственностью "Фирма "Профит"**

(54) СИСТЕМА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР В ЭЛЕКТРОННОЙ ИГРОВОЙ СЕТИ МЕГАКАЗИНО

(57) Формула полезной модели

1. Система для проведения игр в электронной игровой сети мегаказино, отличающаяся тем, что электронная игровая сеть мегаказино содержит игровые устройства, центральный компьютер и коммуникационные средства связи, причем в качестве игровых устройств электронная игровая сеть мегаказино содержит подключенные к электронной игровой сети с использованием стандартных для INTERNET и/или INTRANET протоколов информационного обмена игровые автоматы и/или игровые машины и/или игровые устройства, выполненные с возможностью визуальной и/или акустической имитации на игровых устройствах визуальных и/или акустических аналогов реальных пультов и/или реальных игровых экранов и/или реальных игровых полей и/или реальных игровых ситуаций и/или других атрибутов реальных игровых автоматов и/или визуальных и/или акустических аналогов реальных игровых полей и/или реального игрового оборудования и/или реальных игровых ситуаций или иных атрибутов реальных игровых залов или реального казино, а также с возможностью имитации на игровых устройствах игр и/или игровых ситуаций на реальных автоматах и/или имитации игр на реальном игровом оборудовании и/или имитации игр на реальных игровых местах реальных игровых залов или реальных казино, при этом центральный компьютер и коммуникационные средства связи выполнены с возможностями выполнения ими функций глобальной электронной информационно-призовой игровой сети мегаказино, обеспечивающей возможность игрокам проведение реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий на удаленных на любое расстояние от центрального компьютера игровых устройствах с постоянным счетом сделанных ставок, накопленных и/или выигранных основных и/или дополнительных выигрышей и содержащей единую систему прогрессивно возрастающих дополнительных

выигрышей и/или дополнительных призов и/или дополнительных бонусов с возможностью одновременного участия игроков во время их игр и/или игровых сессий по крайней мере в одном дополнительном розыгрыше прогрессивно возрастающих дополнительных выигрышей и/или дополнительных призов и/или дополнительных бонусов, с возможностью прерывания и/или возобновления игр и/или игровых сессий в любое время по указанию игроков и/или при нарушении связи в электронной игровой сети и/или при других событиях, вызывающих временную невозможность продолжения реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий, с возможностью протоколирования реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых ситуаций и/или игровых сессий и протоколирования учетно-расчетных операций каждого из игроков от момента начала игр до момента их прерывания и/или до момента их завершения и/или до момента завершения всех расчетных операций с этими игроками, с дополнительной возможностью возобновления игр и/или игровых сессий и восстановления игровых ситуаций и состояния учетно-расчетных операций на моменты прерываний предыдущих реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий, с дополнительной возможностью последующего продолжения ранее прерванных реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий и продолжения ранее прерванных учетно-расчетных операций, а также с дополнительной возможностью использования в перерывах реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий игровых устройств, на которых были прерваны реальные и/или виртуальные игры и/или виртуальные игры и/или реальные и/или виртуальные игровые сессии, для проведения других реальных и/или виртуальных игр и/или других реальных и/или виртуальных игровых сессий или по иному назначению.

2. Система для проведения игр по п.1, отличающаяся тем, что игровые устройства содержат средства компьютерной или иной, например цифровой, графики, обеспечивающие создание на дисплее или на экране или на ином средстве отображения визуальной информации визуальных изображений и/или визуальных игровых ситуаций реального игрового оборудования и/или реального интерьера игровых ситуаций реального игрового оборудования и/или реального интерьера игровых залов или казино и/или реальных игровых мест и/или реального процесса игр и/или иных реальных атрибутов игровых автоматов и/или реальных игровых залов и/или реальных казино с возможностью имитации на игровых устройствах виртуальных перемещений и/или виртуальных путешествий игроков с соответствующим акустическим сопровождением по визуальным изображениям реальных игровых залов и/или реальных казино, возможностью виртуального выбора соответствующих интересам игроков игровых устройств и/или игрового оборудования и/или игр и/или игровых мест игрока в виртуальном игровом зале и/или виртуальном казино.

3. Система для проведения игр по любому из пп.1 и 2, отличающаяся тем, что игровые устройства, центральный компьютер и коммуникационные средства связи выполнены с возможностью проведения индивидуальных и/или коллективных игр в режиме реального времени и с возможностью одновременного участия в одной и той же игре двух или более игроков.

4. Система для проведения игр по любому из пп.1-3, отличающаяся тем, что игровые устройства снабжены дополнительным оборудованием для идентификации игроков и проведения учетно-расчетных операций, при этом дополнительное оборудование игровых устройств для идентификации игроков и проведения учетно-расчетных операций выполнено в виде устройств чтения или чтения/записи

игровых расчетных или кредитных или пластиковых магнитных или иных аналогичных карт и иных учетно-расчетных средств.

5. Система для проведения игр по любому из пп.1-4, отличающаяся тем, что система выполнена с возможностью проведения реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий в электронной игровой сети мегаказино в виде реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий, с возможностью проведения реальных игр и/или реальных игровых сессий на подключенных к электронной игровой сети игровых автоматах или игровых машинах и возможностью проведения виртуальных игр и/или виртуальных игровых сессий посредством визуальной и/или акустической имитации на подключенных к электронной игровой сети игровых устройствах визуальных и/или акустических аналогов реальных пультов и/или реальных игровых экранов и/или реальных игровых полей и/или реальных игровых ситуаций и/или реальных игр и/или других атрибутов реальных игровых устройств или реальных игровых мест и/или визуальных и/или акустических аналогов реальных игровых полей и/или реального игрового оборудования и/или реальных игровых мест или иных атрибутов реальных игровых залов или реального казино, с обеспечением возможности проведения реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий с их прерыванием и/или возобновлением в любое время по указанию игроков и/или при нарушениях связи в электронной игровой сети и/или при других событиях, вызывающих временную невозможность продолжения реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий, с возможностью протоколирования реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий и протоколирования учетно-расчетных операций реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий каждого игрока от момента начала реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий до момента их прерывания и/или до момента их завершения и/или до момента завершения всех учетно-расчетных операций, с возможностью возобновления прерванных реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий посредством восстановления игровых ситуаций и/или состояния учетно-расчетных операций на моменты прерываний предыдущих реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий и с возможностью последующего продолжения ранее прерванных реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий и продолжения ранее прерванных учетно-расчетных операций.

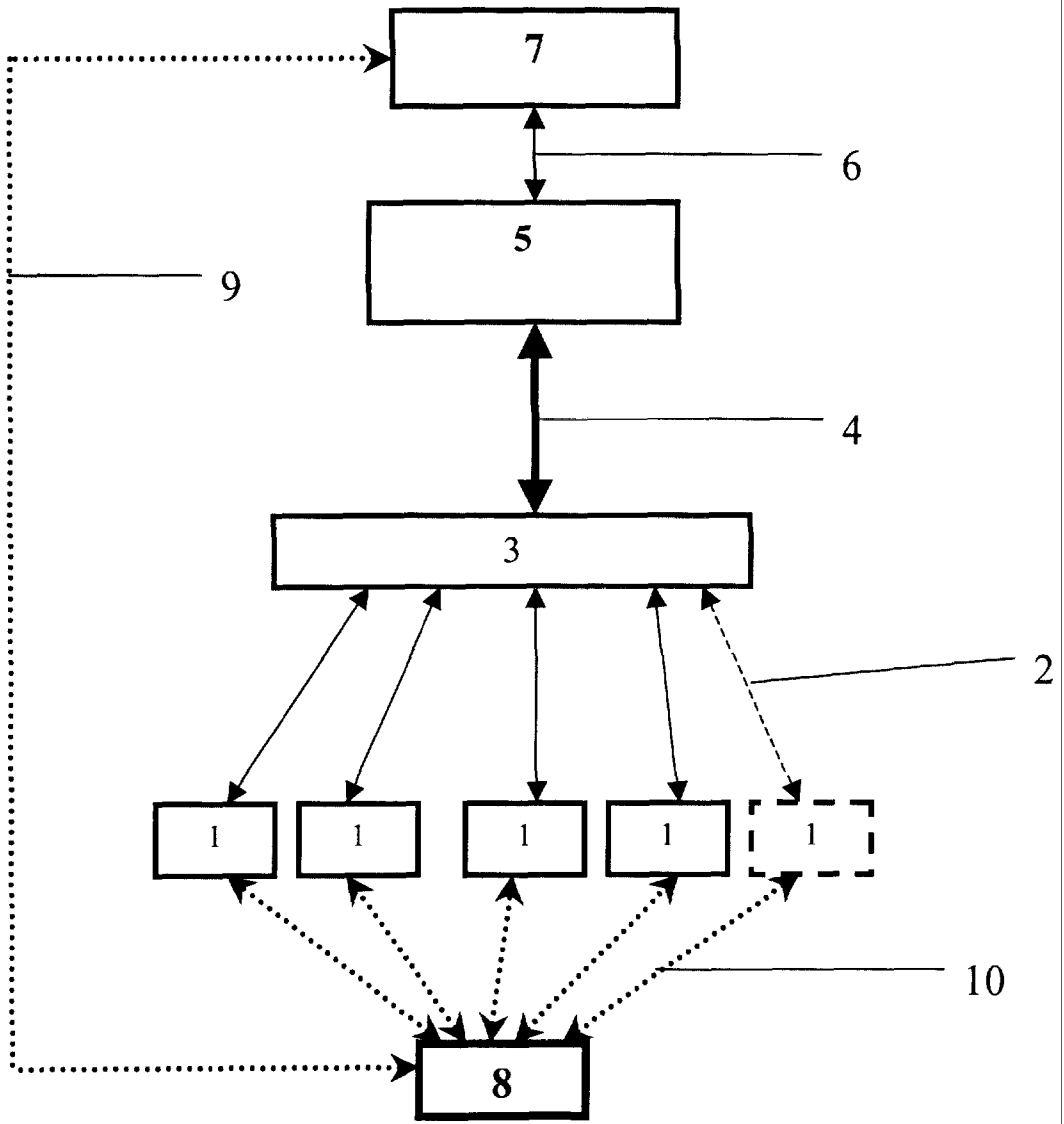
6. Система для проведения игр по любому из пп.1-5, отличающаяся тем, что игровые устройства, центральный компьютер и коммуникационные средства связи выполнены с возможностью проведения учетно-расчетных операций при проведении реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий, с возможностью пересчета первоначальных и/или текущих ставок игроков реальными денежными средствами в виртуальные жетоны и/или виртуальные дискретные кредиты и/или виртуальные денежные единицы и/или иные виртуальные игровые единицы, с возможностью совершения ими игровых ставок и/или расчетов и/или возможностью информирования о выигрышах и/или проигрышах и/или призах и/или бонусах в виртуальных жетонах и/или виртуальных дискретных кредитах и/или виртуальных денежных единицах и/или в иных виртуальных игровых единицах, а также возможностью при окончательном расчете с игроками пересчета выигрыша и/или выигрышей и/или призов и/или бонусов игроков в виртуальных жетонах и/или виртуальных дискретных кредитах и/или в иных виртуальных денежных единицах и/или в иных виртуальных игровых единицах в реальные денежные средства и с

возможностью окончательного расчета с игроками реальными денежными средствами в соответствующих финансово-кредитных и/или расчетных или иных аналогичных учреждениях.

7. Система для проведения игр по любому из пп.1-6, отличающаяся тем, что игровые устройства, центральный компьютер и коммуникационные средства связи выполнены с возможностью совершения первоначальных и/или текущих ставок игроков посредством продажи/покупки и/или записи/списывания и/или дополнения/уменьшения или иной коррекции соответствующих индивидуальных игровых расчетных или кредитных или пластиковых магнитных или иных аналогичных карт или иных учетно-расчетных средств.

8. Система для проведения игр по любому из пп.1-7, отличающаяся тем, что электронная игровая система мегаказино выполнена с возможностью функционирования в глобальной электронной игровой сети INTERNET, при этом электронная игровая система мегаказино содержит игровые устройства игроков в виде персональных компьютеров с модемами, центральный компьютер или информационно-вычислительный центр и коммуникационные средства связи или иное оборудование, необходимое для функционирования электронной игровой сети мегаказино в глобальной сети INTERNET.

9. Система для проведения игр по любому из пп.1-8, отличающаяся тем, что игровые устройства игроков выполнены в виде персональных компьютеров и/или в виде компьютеризованных игровых автоматов и/или в виде компьютеризованных игровых машин, подключенных к электронной игровой сети с возможностью удаленного участия игроков в режиме реального времени в играх и/или игровых сессиях электронной игровой сети, с возможностью для игроков контролировать реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий и возможностью участия игроков в розыгрышах одного или нескольких дополнительных прогрессивных выигрышей.





МКИ-6 А 63 F 9/24

СИСТЕМА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР В ЭЛЕКТРОННОЙ ИГРОВОЙ СЕТИ МЕГАКАЗИНО

ОБЛАСТЬ ТЕХНИКИ

Полезная модель относится к области развлекательных и азартных игр, к конструктивному исполнению глобальной электронной игровой единой информационно-призовой сети (мегаказино) и может быть использовано в глобальных электронных игровых сетях, в которых используются расположенные на любом расстоянии друг от друга и от центрального компьютера игровые устройства или компьютеризованные игровые места и в которых ведется постоянный счет сделанных ставок, накопленных и выигранных основных и дополнительных прогрессивных (постоянно увеличивающихся до момента розыгрыша) выигрышей.

УРОВЕНЬ ТЕХНИКИ

Известны различные автономные игровые автоматы, содержащие монето- или жетоноприемник, игровую панель и устройство выдачи призов или выигрыша. Недостатком данных автономных устройств является участие в игре лишь одного игрока и ограниченный размер максимального выигрыша, который, как правило, по размерам меньше, чем общая сумма сделанных на игровых автоматах ставок.

Известен игровой автомат для электронного осуществления символьной, в частности карточной, игры типа «Рокег», в котором производят предварительную оплату кредита и задание величины игровой ставки в пределах этого кредита, их индикацию, затем по команде формирование случайным образом комбинации неповторяющихся, например, карточных, команд на случайную замену в этой комбинации части символов, определяющих выигрыш или невыигрыш и индикацию результатов, в котором для реализации описанного выше способа используют связанные с микропроцессорным программно-вычислительным устройством задатчик величины кредита и ставки, блок управления, плата формирователя видеосигна-

лов, символьное индикаторное поле (в виде видеомонитора), цифровые индикаторы кредита, ставки и результата игры, панель кнопок игровых команд [Патент ФРГ 3738120, G07F17/32, 1987]

Известно видеоигровое устройство и способ управления видеоигровым устройством, обеспечивающие возможность игры с использованием дистанционного блока управления и улучшение разрешения телевизионного приемника за счет оптимальной передачи объединенных сигналов изображения с видеоигрового устройства на телевизионный приемник, в которых используют операционный блок для установки определенного режима и запуска игры, контроллер ввода/вывода для приема выходного сигнала операционного блока, постоянное запоминающее устройство игровых программ для вывода игровой программы в соответствии с выходным сигналом контроллера ввода/вывода, запоминающее устройство с произвольной выборкой игровой программы для запоминания текущего состояния воспроизводимой игры, контроллер экранного отображения для вывода исходных сигналов цветности на устройство экранного отображения для воспроизведения состояния игры, блок настройки для приема объединенного сигнала изображения, переданного от антенны, блок обработки сигнала изображения для приема объединенного сигнала изображения с выхода блока настройки и для выдачи исходных сигналов цветности телевизионного изображения [Патент РФ 2119370, А63F9/22, опубл. 27.09.98, Бюл. № 27].

Известно устройство для дополнительной игры за вознаграждение, которую ведут одновременно с основной игрой в казино ведущий игру и множество игроков за игровым столом казино с множеством позиций игроков, каждая из которых имеет приемник для жетонов, светоизлучающие диоды-индикаторы для каждого игрока, контроллер, посредством которого по команде ведущего блокируется приемник жетонов, подключенные к контроллеру генераторы случайных чисел, соединенный с контроллером дисплей для отображения случайной выигрышной комбинации или карты, линии сетевой связи и персональный компьютер, имеющий карту входа/выхода контроллера, дополнительный задающий контроллер и соответствующее программное обеспечение [Патент РФ 2142309, А63F9/24, опубл. 10.12.1999, Бюл. 34]. Существенным недостатком данного устройства является его работоспособность только в локальных (в пределах одного игрового зала) сетях при подключении к системе идентичного друг другу оборудования игровых мест, совместимого с типом входных/выходных информационных сигналов персонального компьютера ведущего.

Известна система учета ставок и выигрышей в игровых машинах путем постоянного счета поставленных сумм и сумм, выплаченных в качестве призов в игровых машинах, выдающих случайные призы, которая содержит установленное в игровой машине и осуществляющее все операции по считыванию, хранению и передаче информации средство управления, соединенное с платой связи в инфракрасном диапазоне, и плату адаптера, соединенную с информационным терминалом, при этом связь между платой связи и адаптером осуществляется посредством сигналов инфракрасного диапазона, которые для этого оснащены излучателями и приемниками, а установленное в игровой машине средство управления содержит микроконтроллер коммуникаций, элемент супервизора, обеспечивающий проверку правильности работы цепи и коммуникационные элементы, определяющие программные сбои и сбои по питанию [Заявка РФ № 94031566/09 G07F17/38, опубл. 1996.06.20]. Характерной особенностью данной системы управления, является то, что цепь коммуникаций разработана в соответствии с интерфейсом RS232 и позволяет подключать к средству управления периферийные устройства, работающие только в этом стандарте в ограниченных по протяженности локальных сетях.

Характерной особенностью наиболее привлекательных для игроков многоуровневых и/или бонусных игр является необходимость длительного игрового процесса прохождения отдельных игровых уровней и/или накопление определенных сумм бонусов или очков, а также возможность выигрыша главных призов только после прохождения всех игровых уровней или набора максимально возможной суммы бонусов или очков. Обычно при прерывании подобных игр на игровых автоматах или на игровых машинах вся информация о ранее пройденных игровых уровнях и/или ранее набранных бонусах или очках не сохраняется, что часто происходит при намеренном или случайном прекращении работы игрового автомата или игровой машины.

Подобные игры обычно продолжаются длительное время, в связи с чем у игроков часто возникают ситуации вынужденных перерывов в игре, например, по причине непредвиденно быстрого израсходования ими наличных монет или игровых жетонов или исчерпания кредитов или по физиологической потребности игрока в питании или временном отдыхе. В подобных ситуациях игроки вынуждены временно прекращать игру на данном игровом автомате. В случае продолжения этой же игры или начала другой игры на этом же игровом устройстве другим игроком это приводит или к неоправданному обогащению следующего игрока или к по-

тере всех результатов игры для предыдущего игрока. Поэтому игроки во время вынужденных перерывов в игре часто просят обслуживающий персонал навешивать на их игровых автоматах табличку «Занято», чтобы данный игровой автомат не заняли другие игроки, но это приводит к вынужденному простоям игровых автоматов до возвращения игроков к игре, что, в свою очередь, существенно снижает экономическую эффективность функционирования игровой сети в целом.

Кроме этого, очень часто возникают вынужденные перерывы в процессе функционирования подключенных к игровой сети игровых автоматов, например, при временных сбоях в питании или нарушениях в каналах связи. Поэтому для организации длительной непрерывной игры на игровых автоматах (для того чтобы не было претензий от игроков и для того чтобы игроки могли как можно дольше непрерывно играть и больше вкладывать в игру своих средств) организаторы игр вынуждены либо использовать дорогостоящие источники бесперебойного питания, либо прокладывать дорогостоящие надежные кабельные линии связи либо дублировать отдельные функционально значимые блоки игровых автоматов. Это, в свою очередь, повышает надежность функционирования игровых сетей, но это повышает стоимость сети и резко снижает экономичность ее функционирования.

Таким образом, для повышения продолжительности и привлекательности игр необходимо или обеспечивать дорогостоящую непрерывную работу игровых автоматов, либо сохранять результаты игры. Поэтому для решения данной проблемы обычно используют при игре специальные интеллектуальные карты, на которые записывают условия игры и ее промежуточные или окончательные результаты. Но это, в свою очередь, требует использования дополнительного специального оборудования, сложных систем защиты информации на интеллектуальных картах и позволяет использовать при игре только специально оборудованные игровые автоматы с ограниченным набором игр, а также требует физического присутствия игроков в игровом зале у игровых автоматов. Все это снижает привлекательность игр для игроков и снижает доходность игровых автоматов для организаторов игр.

Наиболее близким по технической сущности и достигаемому техническому результату (прототипом) является способ проведения электронной игры и устройство для его реализации, который позволяет проводить желаемую игру в любом месте без оплаты наличными и без необходимости обращаться к центральному процессору для осуществления игры, а также позволяет получать причитающееся играющему вознаграждение в уполномоченном платежном учреждении, который

реализуется в системе, содержащей электронное игровое устройство, включающее в себя процессор с памятью, блок ввода/вывода данных и команд, и блок индикации. Технический результат достигается благодаря введению в систему устройства записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, размещенного в уполномоченном кредитном учреждении, и интеллектуальной карты, а также дополнения устройства блоком записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты и снабжения процессора с памятью программой взаимодействия с блоком. В память интеллектуальной карты устройством заносится значение начального кредита и идентификатор выбранной игры (или ее программа), которые переписываются в память процессора при вставлении интеллектуальной карты в блок игрового устройства. В процессе проведения игры данные о ее результате поэтапно или по окончании игры записываются блоком в память интеллектуальной карты, которая может быть предъявлена в уполномоченном платежном учреждении [Патент РФ 2105586, А63F9/24, опубл. 27.02.1998, Бюл. № 6]. Техническим недостатком данного способа и системы для его реализации является необходимость создания дополнительного специального оборудования, ограниченность выбора игр, возможность проведения игр только на стационарных, оборудованных специальным дополнительным оборудованием игровых устройствах, а также невозможность участия в коллективных играх и розыгрышах дополнительных прогрессивных выигрышей, сложность технического обслуживания и, соответственно, низкая игровая привлекательность и недостаточно высокая экономичность функционирования игровой системы и для игроков и для организаторов игр.

ЗАДАЧИ ПОЛЕЗНОЙ МОДЕЛИ

Основная техническая проблема (не разрешенная до настоящего времени изобретательская задача), сдерживающая развитие игрового бизнеса, увеличение массовости, привлекательности и эффективности современных систем игровых устройств, заключается в том, что повышенные требования к доступности, привлекательности, азартности и экономичности электронных систем игровых устройств требуют объединения в единые информационно-призовые локальные (в пределах одного игрового зала) и глобальные (в пределах нескольких удаленных друг от друга игровых залов или казино) сети разнородных по конструкции и функционированию игровых устройств, но известные до настоящего времени способы организации игр и доступные технические средства позволяют объединять в локальные сети только однородные игровые устройства, обладающие ограниченными игровыми возможностями. При этом обычно при проведении игр необходи-

мо физическое присутствие игроков у установленных в игровых залах игровых автоматах, причем при прерывании игр они в них не восстанавливаются и игровые ситуации на них теряются. Все это снижает доступность и привлекательность игровых систем и ограничивает их широкое применение.

ТЕХНИЧЕСКИЙ РЕЗУЛЬТАТ ПОЛЕЗНОЙ МОДЕЛИ

Требуемым техническим результатом (целью полезной модели), достигаемым при использовании полезной модели, является создание нового игрового оборудования и новых игровых технологий, позволяющих использовать в глобальных информационно-призовых сетях удаленные на любое расстояние друг от друга и от вычислительного центра (центрального компьютера) разнородные по конструкции и функционированию игровые устройства и/или компьютеризованное игровое оборудование, позволяющее проводить разнообразные игры в режиме реального времени и одновременно обрабатывать через глобальную сеть INTERNET по стандартным протоколам информационного обмена информацию о всех объединенных в единую глобальную сеть разнородных удаленных друг от друга игровых устройствах, повышение доступности, привлекательности и азартности игровых устройствах, повышение экономической эффективности, надежности, управляемости электронных игровых систем, при одновременной возможности использования стандартного и широко распространенного компьютерного и коммуникационного оборудования, сокращение простоя игрового оборудования, а также обеспечение возможности участия в индивидуальных или коллективных играх при помощи персональных компьютеров удаленных на любое расстояние друг от друга и от центрального компьютера игроков, обеспечение возможности прерывания и продолжения начатых игр без потери наигранных игровых ситуаций и промежуточных результатов игр, а также обеспечение возможности виртуальных путешествий по реальным игровым залам и казино и возможности имитации реальных игр и реальных игровых ситуаций, реальных игровых залов и реальных казино.

СУЩНОСТЬ ПОЛЕЗНОЙ МОДЕЛИ

Требуемый технический результат при использовании полезной модели (поставленная цель) достигается тем, что в системе для проведения игр в электронной игровой сети мегаказино СОГЛАСНО ПОЛЕЗНОЙ МОДЕЛИ электронная игровая сеть мегаказино содержит игровые устройства, центральный компьютер и коммуникационные средства связи, причем в качестве игровых устройств электронная игровая сеть мегаказино содержит подключенные к электронной игровой сети с использованием стандартных для INTERNET и/или

сети с использованием стандартных для INTERNET и/или INTRANET протоколов информационными обмена (например, TCP/IP или других) игровые автоматы и/или игровые машины и/или игровые устройства, выполненные с возможностью визуальной и/или акустической имитации на игровых устройствах визуальных и/или акустических аналогов реальных пультов и/или реальных игровых экранов и/или реальных игровых полей и/или реальных игровых ситуаций и/или других атрибутов реальных игровых автоматов и/или визуальных и/или акустических аналогов реальных игровых полей и/или реального игрового оборудования и/или реальных игровых ситуаций или иных атрибутов реальных игровых залов или реального казино, а также с возможностью имитации на игровых устройствах игр и/или игровых ситуаций на реальных автоматах и/или имитации игр на реальном игровом оборудовании и/или имитации игр на реальных игровых местах реальных игровых залов или реальных казино, при этом центральный компьютер и коммуникационные средства связи выполнены с возможностями выполнения ими функций глобальной электронной информационно-призовой игровой сети мегаказино, обеспечивающей возможность игрокам проведение игр и/или игровых сессий в режиме реального времени на удаленных на любое расстояние от центрального компьютера игровых устройствах с постоянным счетом сделанных ставок, накопленных и/или выигранных основных и/или дополнительных выигрышей и содержащей единую систему прогрессивно возрастающих дополнительных выигрышей и/или дополнительных призов и/или дополнительных бонусов с возможностью одновременного участия игроков во время их игр и/или игровых сессий по крайней мере в одном дополнительном розыгрыше прогрессивно возрастающих дополнительных выигрышей и/или дополнительных призов и/или дополнительных бонусов, с возможностью прерывания и/или возобновления игр и/или игровых сессий в любое время по указанию игроков и/или при нарушении связи в электронной игровой сети и/или при других событиях, вызывающих временную невозможность продолжения игр и/или игровых сессий, с возможностью протоколирования игр и/или игровых ситуаций и/или игровых сессий и протоколирования учетно-расчетных операций каждого из игроков от момента начала игр до момента их прерывания и/или до момента их завершения и/или до момента завершения всех расчетных операций с этими игроками, с дополнительной возможностью возобновления игр и/или игровых сессий и восстановления игровых ситуаций и состояния учетно-расчетных операций на моменты прерываний предыдущих игр и/или игровых сессий, с дополнительной возможностью последующего продолжения ранее пре-

рванных игр и продолжения ранее прерванных учетно-расчетных операций, а также с дополнительной возможностью использования в перерывах игр и/или игровых сессий игровых устройств, на которых были прерваны игры и/или игровые сессии, для проведения других игр и/или игровых сессий или по иному назначению.

При этом игровые устройства содержат средства компьютерной или иной аналогичной, например, цифровой, графики, обеспечивающие создание на дисплее или на экране или на ином аналогичном средстве отображения визуальной информации визуальных изображений и/или визуальных игровых ситуаций реального игрового оборудования и/или реального интерьера игровых залов или казино и/или реальных игровых мест и/или реального процесса игр и/или иных реальных атрибутов игровых автоматов и/или реальных игровых залов и/или реальных казино с возможностью имитации на игровых устройствах виртуальных перемещений и/или виртуальных путешествий игроков с соответствующим акустическим сопровождением по визуальным изображениям реальных игровых залов и/или реальных казино, возможностью виртуального выбора соответствующих интересам игроков игровых устройств и/или игрового оборудования и/или игр и/или игровых мест игрока в виртуальном игровом зале и/или виртуальном казино, а игровые устройства, центральный компьютер и коммуникационные средства связи выполнены с возможностью проведения индивидуальных и/или коллективных игр в режиме реального времени и с возможностью одновременного участия в одной и той же игре двух или более игроков.

Кроме этого, игровые устройства снабжены дополнительным оборудованием для идентификации игроков и проведения учетно-расчетных операций, при этом дополнительное оборудование игровых устройств для идентификации игроков и проведения учетно-расчетных операций выполнено в виде устройств чтения или чтения/записи игровых расчетных или кредитных или пластиковых магнитных или иных аналогичных карт или иных учетно-расчетных средств.

При этом система выполнена с возможностью проведения игр и/или игровых сессий в электронной игровой сети мегаказино в виде реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий, с возможностью проведения реальных игр и/или реальных игровых сессий на подключенных к электронной игровой сети игровых автоматах или игровых машинах и возможностью проведения виртуальных игр и/или виртуальных игровых сессий посредством визуальной и/или акустической имитации на подключенных к электронной иг-

ровой сети игровых устройствах визуальных и/или акустических аналогов реальных пультов и/или реальных игровых экранов и/или реальных игровых полей и/или реальных игровых ситуаций и/или реальных игр и/или других атрибутов реальных игровых устройств или реальных игровых мест и/или визуальных и/или акустических аналогов реальных игровых полей и/или реального игрового оборудования и/или реальных игровых мест или иных атрибутов реальных игровых залов или реального казино, с обеспечением возможности проведения реальных и/или виртуальных игр и/или игровых сессий с их прерыванием и/или возобновлением в любое время по указанию игроков и/или при нарушениях связи в электронной игровой сети и/или при других событиях, вызывающих временную невозможность продолжения реальных и/или виртуальных игр и/или игровых сессий, с возможностью протоколирования реальных и/или виртуальных игр и/или игровых сессий и протоколирования учетно-расчетных операций реальных и/или виртуальных игр и/или игровых сессий каждого игрока от момента начала реальных и/или виртуальных игр и/или игровых сессий до момента их прерывания и/или до момента их завершения и/или до момента завершения всех учетно-расчетных операций, с возможностью возобновления прерванных реальных и/или виртуальных игр и/или игровых сессий посредством восстановления игровых ситуаций и/или состояния учетно-расчетных операций на моменты прерываний предыдущих реальных и/или виртуальных игровых сессий и с возможностью последующего продолжения ранее прерванных игр и/или игровых сессий и продолжения ранее прерванных учетно-расчетных операций.

Кроме этого, игровые устройства, центральный компьютер и коммуникационные средства связи выполнены с возможностью проведения учетно-расчетных операций при проведении игр и/или при проведении реальных и/или виртуальных игровых сессий, с возможностью пересчета первоначальных и/или текущих ставок игроков реальными денежными средствами в виртуальные жетоны и/или виртуальные дискретные кредиты и/или виртуальные денежные единицы и/или в иные виртуальные игровые единицы, с возможностью совершения ими игровых ставок и/или расчетов и/или возможностью информирования о выигрышах и/или проигрышах и/или призах и/или бонусах в виртуальных жетонах и/или виртуальных дискретных кредитах и/или виртуальных денежных единицах и/или в иных виртуальных игровых единицах, а также возможностью при окончательном расчете с игроками пересчета выигрыша и/или выигрышей и/или призов и/или бонусов игроков в виртуальных жетонах и/или виртуальных дискретных кредитах и/или в иных вир-

туальных денежных единицах и/или в иных виртуальных игровых единицах в реальные денежные средства и с возможностью окончательного расчета с игроками реальными денежными средствами в соответствующих финансово-кредитных и/или расчетных или иных аналогичных учреждениях.

При этом игровые устройства, центральный компьютер и коммуникационные средства связи выполнены с возможностью совершения первоначальных и/или текущих ставок игроков посредством продажи/покупки и/или записи/списывания и/или дополнения/уменьшения или иной коррекции соответствующих индивидуальных игровых расчетных или кредитных или пластиковых магнитных или иных аналогичных карт или иных учетно-расчетных средств, электронная игровая система мегаказино выполнена с возможностью функционирования в глобальной электронной игровой сети INTERNET, при этом электронная игровая система мегаказино содержит игровые устройства игроков в виде персональных компьютеров с модемами, центральный компьютер или информационно-вычислительный центр и коммуникационные средства связи или иное оборудование, необходимое для функционирования электронной игровой сети мегаказино в глобальной сети INTERNET, а игровые устройства игроков выполнены в виде персональных компьютеров и/или в виде компьютеризованных игровых автоматов и/или в виде компьютеризованных игровых машин, подключенных к электронной игровой сети с возможностью удаленного участия игроков в режиме реального времени в играх и/или игровых сессиях электронной игровой сети, с возможностью для игроков контролировать игры и/или игровые сессии и возможностью участия игроков в розыгрышах одного или нескольких дополнительных прогрессивных выигрышей.

При этом система выполнена с возможностью реализации описанного выше способа и функционирует по описанному выше способу, а способ реализуется посредством вышеописанной системы.

Под термином «игровая сессия» понимается период непосредственной игры игрока на конкретном игровом устройстве в одну или несколько различных игр. Игровая сессия, как правило, начинается, прерывается и заканчивается по желанию игрока или временно прерывается при временных технических неисправностях в игровом устройстве или при временных нарушениях связи в электронной игровой сети или по иным, как правило, технически обусловленным, причинам или событиям.

Во время одной игровой сессии игрок может играть как в одну, так и в несколько игр, как с получением конечного игрового результата и завершением отдельных игр, так и с получением промежуточных результатов по каждой из игр. При этом каждая из игр может продолжаться как одну, так и из несколько игровых сессий, а в одной и той же игровой сессии игрок может играть как в одну, так и в несколько игр.

Под терминами «реальная игра» и «реальная игровая сессия» понимается игра или игровая сессия на подключенных к игровой сети реально существующих игровых автоматах или реально существующих игровых машина.

Под терминами «виртуальная игра» или «виртуальная игровая сессия» понимается игра или игровая сессия на подключенных к игровой сети игровых устройствах, выполненных с возможностью визуальной и/или акустической имитации на игровых устройствах визуальных и/или акустических аналогов реальных пультов и/или реальных игровых экранов и/или реальных игровых полей и/или реальных игровых ситуаций и/или других атрибутов реальных игровых автоматов и/или визуальных и/или акустических аналогов реальных игровых полей и/или реального игрового оборудования и/или реальных игровых ситуаций или иных атрибутов реальных игровых залов или реального казино, а также с возможностью имитации на игровых устройствах игр и/или игровых ситуаций на реальных автоматах и/или имитации игр на реальном игровом оборудовании и/или имитации игр на реальных игровых местах реальных игровых залов или реальных казино.

Система для проведения игр в электронной игровой сети СОГЛАСНО ПОЛЕЗНОЙ МОДЕЛИ функционирует следующим образом:

Игры проводят в электронной игровой сети мегаказино в виде реальных и/или виртуальных игр и/или в виде реальных и/или виртуальных игровых сессий с использованием стандартных для INTERNET и/или INTRANET протоколов информационного обмена (например, TCP/IP и/или других), при этом реальные игры и/или игровые сессии проводят на подключенных к электронной игровой сети реальных игровых автоматах или игровых машинах, а виртуальные игры и/или виртуальные игровые сессии проводят путем визуальной и/или акустической имитации на подключенных к электронной игровой сети игровых устройствах визуальных и/или акустических аналогов реальных пультов и/или реальных игровых экранов и/или реальных игровых полей и/или реальных игровых ситуаций и/или реальных игр и/или других атрибутов реальных игровых устройств или реальных игровых мест и/или визуальных и/или акустических аналогов реальных игровых по-

лей и/или реального игрового оборудования и/или реальных игровых мест или иных атрибутов реальных игровых залов или реального казино, при этом реальные и/или виртуальные игры и/или реальные и/или виртуальные игровые сессии проводят с возможностью их прерывания и/или возобновления в любое время по указанию игроков и/или при нарушениях связи в электронной игровой сети и/или при других событиях, вызывающих временную невозможность продолжения реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий, при проведении реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий ведут их протоколирование и/или протоколирование учетно-расчетных операций реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий каждого игрока от момента начала игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий до момента их прерывания и/или до момента их завершения и/или до момента завершения всех учетно-расчетных операций, а при возобновлении прерванных реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий производят восстановление реальных и/или виртуальных игр и/или игровых ситуаций и/или состояния учетно-расчетных операций на моменты прерываний предыдущих игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий с возможностью последующего продолжения ранее прерванных реальных и/или виртуальных игр и/или игровых сессий и/или продолжения ранее прерванных учетно-расчетных операций.

При этом в перерывах реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий игровые устройства, на которых были прерваны реальные и/или виртуальные игры и/или реальные и/или виртуальные игровые сессии, используют эти же и/или другие игроки для проведения других реальных и/или виртуальных игр и/или других реальных и/или виртуальных игровых сессий или по иному назначению.

Кроме этого, при проведении виртуальных игр и/или виртуальных игровых сессий на игровых устройствах игроков проводят визуальную и/или акустическую имитацию реального игрового оборудования и/или реального интерьера и/или реальных игровых мест и/или реального игрового процесса и/или иных атрибутов реальных игровых автоматов и/или реальных игровых залов и/или реальных казино, а выбор игр производят путем виртуальных перемещений и/или виртуальных путешествий игроков с соответствующим акустическим сопровождением по визуальным изображениям реальных игровых залов и/или реальных казино с возможностью виртуального выбора соответствующих интересам игроков игровых уст-

ройств и/или игрового оборудования и/или игр и/или игровых мест игроков в виртуальном игровом зале и/или виртуальном казино и проведения на них и/или посредством них виртуальных игр и/или виртуальных игровых сессий, а также с обеспечением возможности имитации на игровых устройствах ситуаций проведения выбора игр и имитации проведения игр на реальных игровых устройствах в реальных игровых залах и/или реальных казино и/или имитации реальных игр и/или реальных игровых ситуаций на реальных игровых устройствах и/или реальных игровых местах реальных игровых залов и/или реальных казино.

При этом реальные и/или виртуальные игры и/или реальные и/или виртуальные игровые сессии проводят в глобальной электронной информационно-призовой сети, включающей единую систему прогрессивно возрастающих (до момента их розыгрыша) дополнительных выигрышей и/или дополнительных призов и/или дополнительных бонусов с возможностью одновременного участия игроков во время их реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий по крайней мере в одном дополнительном розыгрыше прогрессивно возрастающих дополнительных выигрышей и/или дополнительных призов и/или дополнительных бонусов, а учетно-расчетные операции при проведении реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий проводят путем пересчета первоначальных и/или текущих ставок игроков реальными денежными средствами в виртуальные жетоны и/или виртуальные дискретные кредиты и/или виртуальные денежные единицы и/или в иные виртуальные игровые единицы, причем при проведении реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий игровые ставки и/или расчеты и/или информирование о выигрышах и/или проигрышах и/или призах и/или бонусах производят в виртуальных жетонах и/или виртуальных дискретных кредитах и/или виртуальных денежных единицах и/или в иных виртуальных игровых единицах, а при окончательном расчете с игроками производят пересчет выигрыша и/или выигрышей и/или призов и/или бонусов игроков в виртуальных жетонах и/или виртуальных дискретных кредитах и/или в иных виртуальных денежных единицах и/или в иных виртуальных игровых единицах в реальные денежные средства с обеспечением возможности по желанию игроков окончательного расчета с игроками реальными денежными средствами в соответствующих финансово-кредитных и/или расчетных и/или платежных или иных аналогичных учреждениях.

Кроме этого, первоначальные и/или текущие ставки игроков осуществляют путем продажи/покупки и/или записи/списывания и/или дополнения/уменьшения

или иной коррекции соответствующих индивидуальных игровых расчетных или кредитных или пластиковых магнитных или чиповых или иных аналогичных карт или иных учетно-расчетных средств, а выигравшим один или нескольких дополнительных прогрессивных выигрышей определяют игрока на том игровом устройстве или игроков на тех игровых устройствах, на котором или на которых сделана последняя ставка и/или последние ставки, отчисления с которой или с которых привели к совпадению установленной и накопленной величин одного или нескольких дополнительных прогрессивных выигрышей и/или на котором или на которых произошло выигрывающее игровое или иное установленное организаторами игр событие или события

При этом перед началом реальных и/или виртуальных игр каждому из игроков присваивают уникальный идентификационный номер или уникальный шифр или уникальное имя или иное уникальное средство идентификации игрока и по ним проводят идентификацию каждого из игроков при проведении ими реальных и/или виртуальных игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий и при ведении учетно-расчетных операций с каждым из них, причем уникальный идентификационный номер или уникальный шифр или уникальное имя или иное уникальное средство идентификации игрока присваивают по уникальному номеру или шифру индивидуальных игровых расчетных или кредитных или пластиковых магнитных или чиповых или иных аналогичных карт или иных учетно-расчетных средств.

Кроме этого, при выполнении учетно-расчетных операций ведут статистический учет для каждого игрока и/или информирование каждого игрока по первоначальным и/или текущим ставкам и/или по результатам одной или нескольких игр и/или результатам одной или нескольких игр и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий игрока и/или по результатам всех игр игрока и/или по результатам всех игровых сессий игрока или по иным игровым параметрам или ситуациям, а реальные и/или виртуальные игры и/или реальные и/или виртуальные игровые сессии в электронной игровой сети и/или учетно-расчетные операции проводят в режиме реального времени, при этом реальные и/или виртуальные игры и/или реальные и/или виртуальные игровые сессии проводят при одновременном участии в одних и тех же играх и/или в одних и тех же игровых сессиях двух или более игроков.

Кроме этого, реальные и/или виртуальные игры и/или реальные и/или виртуальные игровые сессии проводят в глобальной электронной игровой сети

INTERNET, содержащей игровые устройства в виде персональных компьютеров и/или в виде компьютеризованных игровых устройств, центральный компьютер или информационно-вычислительный центр и коммуникационные средства связи или иное оборудование, необходимое для функционирования глобальной электронной игровой сети INTERNET.

При этом протоколы реальных и/или виртуальных и/или реальных и/или виртуальных игровых сессий каждого из игроков, а также протоколы исходных, текущих и конечных учетно-расчетных операций каждого из игроков хранят в базе данных центрального компьютера электронной игровой сети или в ином аналогичном средстве до момента завершения всех учетно-расчетных операций с этими игроками, а игровые устройства игроков выполняют в виде персональных компьютеров и/или в виде компьютеризованных игровых устройств, подключенных к электронной игровой сети с возможностью удаленного участия игроков в режиме реального времени в играх и/или игровых сессиях электронной игровой сети мегаказино, с возможностью для игроков контролировать игры и/или игровые сессии и возможностью участия игроков в розыгрышах одного или нескольких дополнительных прогрессивных выигрышей.

ПЕРЕЧЕНЬ ФИГУР ЧЕРТЕЖЕЙ

Раскрытие полезной модели поясняется чертежом.

На фиг. 1 изображена структурная блок-схема системы игровых устройств для проведения игр в электронной игровой сети мегаказино.

ПРИМЕРЫ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ПОЛЕЗНОЙ МОДЕЛИ

Сущность полезной модели поясняется примерами реализации полезной модели (фиг. 1).

Для реализации системы полезной модели система игровых устройств для проведения игр в электронной игровой сети включает в себя (фиг. 1) игровые устройства или персональные компьютеры игроков 1, коммуникационную линию или линии связи 2, соединяющие игровые устройства или персональный компьютер игрока 1 с техническими средствами 3 обеспечения передачи информационных сигналов с использованием стандартных для INTERNET и/или INTRANET протоколов информационного обмена, коммуникационного средства связи 4 передачи информационных сигналов с использованием стандартных для INTERNET и/или INTRANET протоколов информационного обмена на центральный компьютер (информационно-вычислительный центр) 5.

Центральный компьютер (информационно-вычислительный центр) 5 соединен посредством соответствующей коммуникационной линии связи 6 с сервером учетно-расчетных операций 7, выполненным в виде дополнительного компьютера или дополнительного информационно-вычислительного центра.

Сервер учетно-расчетных операций 7 посредством соответствующих коммуникационных средств передачи учетно-расчетных данных связан с финансово-кредитным или учетным учреждением 8, который в свою очередь связан посредством учетно-расчетных денежных (финансовых) операций с игроками на игровых устройствах или персональных компьютерах 1.

Некоторые отдельные частные признаки полезной модели известны, однако совокупности существенных признаков полезной модели среди известных в науке и технике решений, в объеме проведенного нами поиска, не обнаружено. Кроме этого совокупность существенных признаков полезной модели выполняет новые, не известные ранее функции, то есть обеспечивает возможность получения нового технического результата.

Характерной особенностью заявляемого способа и аппаратного исполнения системы для проведения игр в электронной игровой сети по полезной модели является возможность использования известного игрового оборудования и широко распространенных компьютеров и стандартных коммуникационных средств связи, что позволяют практически реализовать заявляемую полезную модель.

В частности, работающая в режиме реального времени электронная игровая сеть на основе известного и стандартного оборудования и средств связи, реализованная в виде системы по полезной модели позволяет обеспечивать в режиме реального времени контроль за работой игровых устройств и всей сети в целом, объединять любое количество самых разнообразных игровых устройств в единую информационно-призовую сеть, получать полную и достоверную информацию как о финансовых результатах работы игровых устройств, так и об их техническом состоянии и функционировании, фиксировать все события, происходящие с игровыми устройствами.

Система представляет собой программно-аппаратный комплекс, в который входит оборудование, необходимое для работы системы, программное обеспечение, а также комплекс услуг организаторов игр, в который входит организация и поддержка функционирования системы, включая и организацию прогрессивных выигрышей, программная поддержка функционирования сети прогрессивных выигрышей, программная поддержка различных видов игрового оборудования, а

также обработка информации, поступающей с игровых устройств. Владение полной и достоверной информацией в режиме реального времени позволяет организаторам игр контролировать работу системы, оперативно анализировать полученные данные и представлять рекомендации по оптимизации работы каждого игрового устройства, каждого игрового зала и разрабатывать оптимальную стратегию развития игрового бизнеса в целом.

Активное использование INTERNET-технологий позволяет подключать к системе игровые залы, находящиеся на любом расстоянии от информационно-вычислительного центра системы.

Таким образом, совокупность общих и частных существенных признаков полезной модели обеспечивает возможность решения поставленных изобретательских задач и достижения цели полезной модели и уверенное достижение требуемого технического результата при использовании полезной модели.

ПРОМЫШЛЕННАЯ ПРИМЕНИМОСТЬ

Для подтверждения возможности реализации полезной модели промышленным способом и экспериментального подтверждения возможности достижения требуемого технического результата были изготовлены и испытаны опытно-промышленные образцы заявляемой системы по полезной модели, создана и реализована на практике электронная игровая сеть, функционирующая по полезной модели в рамках единой информационно-призовой сети на территории Санкт-Петербурга и Москвы, Риги и других городов, которая показала высокую эффективность их применения.

Практические натурные испытания показали, что использование системы для позволяют реализовать полезную модель промышленным способом, уверенно решить поставленные изобретательские задачи и получить требуемый технический результат.

При этом установлено, что практическое использование полезной модели позволяет дополнительно:

- обеспечить автоматизацию и повысить надежность работы игровой системы за счет возможности дистанционного управления, автоматического контроля и проведения индивидуальных или коллективных игр удаленных на любое расстояние игроков в режиме реального времени;
- повысить доступность и зрелищность игр, а также наглядность информации для игроков, обеспечить возможность для игроков ознакомления с игровым оборудованием, процессами проведения игр и интерьером

удаленных от игроков на любые расстояния реальных игр в реальных игровых залах и реальных казино.

Все это обеспечивает принципиальную работоспособность полезной модели, что дополнительно подтверждается опытом его практического использования в реально действующей единой информационно-призовой сети в Санкт-Петербурге, Москве, Риге и других городах созданной усилиями заявителя – ООО «Фирма ПРОФИТ».

Как показал опыт практической реализации системы, использование полезной модели предоставляет большие преимущества как игрокам, так и организаторам системы, позволяет увеличить приток игроков в игральные залы или привлечь к играм игроков на удаленных игровых устройствах, позволяет игрокам принимать участие в индивидуальных или коллективных играх на своих персональных компьютерах непосредственно у себя дома с одновременным участием в розыгрышах постоянно увеличивающихся дополнительных выигрышей, позволяет поднять интерес к игре, обеспечить материальное стимулирование игрового процесса и для игроков и для организаторов игр.

Кроме этого использование системы по полезной модели позволяет упростить и сделать более эффективным техническое обслуживание игровых устройств, облегчить работу ремонтной службы и уменьшить простои игрового оборудования.

При этом практически установлено, что система по полезной модели обладает существенно большими возможностями по сравнению с аналогичными известными реально функционирующими игровыми системами Европы и США.

Таким образом, заявляемая система позволяют использовать в глобальных информационно-призовых сетях удаленные на любое расстояние друг от друга и от вычислительного центра (центрального компьютера) разнородные по конструкции и функционированию игровые устройства и/или компьютеризованное игровое оборудование, позволяют проводить разнообразные игры в режиме реального времени по различным желаниям игроков, одновременно обрабатывать через глобальную сеть INTERNET по стандартным протоколам информационного обмена информацию о всех объединенных в единую глобальную сеть разнородных удаленных друг от друга игровых устройствах, повысить доступность, привлекательность и азартность игровых устройств, повысить экономическую эффективность, надежность, управляемость электронных игровых систем, использовать стандартное и широко распространенное компьютерное и коммуникационное обо-

рудование, сократить простой игрового оборудования, обеспечить возможность участия в индивидуальных или коллективных играх при помощи персональных компьютеров удаленных на любое расстояние друг от друга и от центрального компьютера игроков, обеспечить возможность прерывания и продолжения начатых игр без потери ранее наигранных игровых ситуаций и промежуточных результатов игр, а также обеспечить возможность виртуальных путешествий по реальным игровым залам и казино и возможность имитации реальных игр и реальных игровых ситуаций реальных игровых залов и реальных казино.

Использование полезной модели открывает большие возможности для развития игрового бизнеса и позволяет сделать его наиболее успешным и доходным для игроков и прибыльным для организаторов за счет четкой организации, постоянного учета и контроля функционирования всех составляющих единой информационно-призовой сети с дополнительными прогрессивными выигрышами.

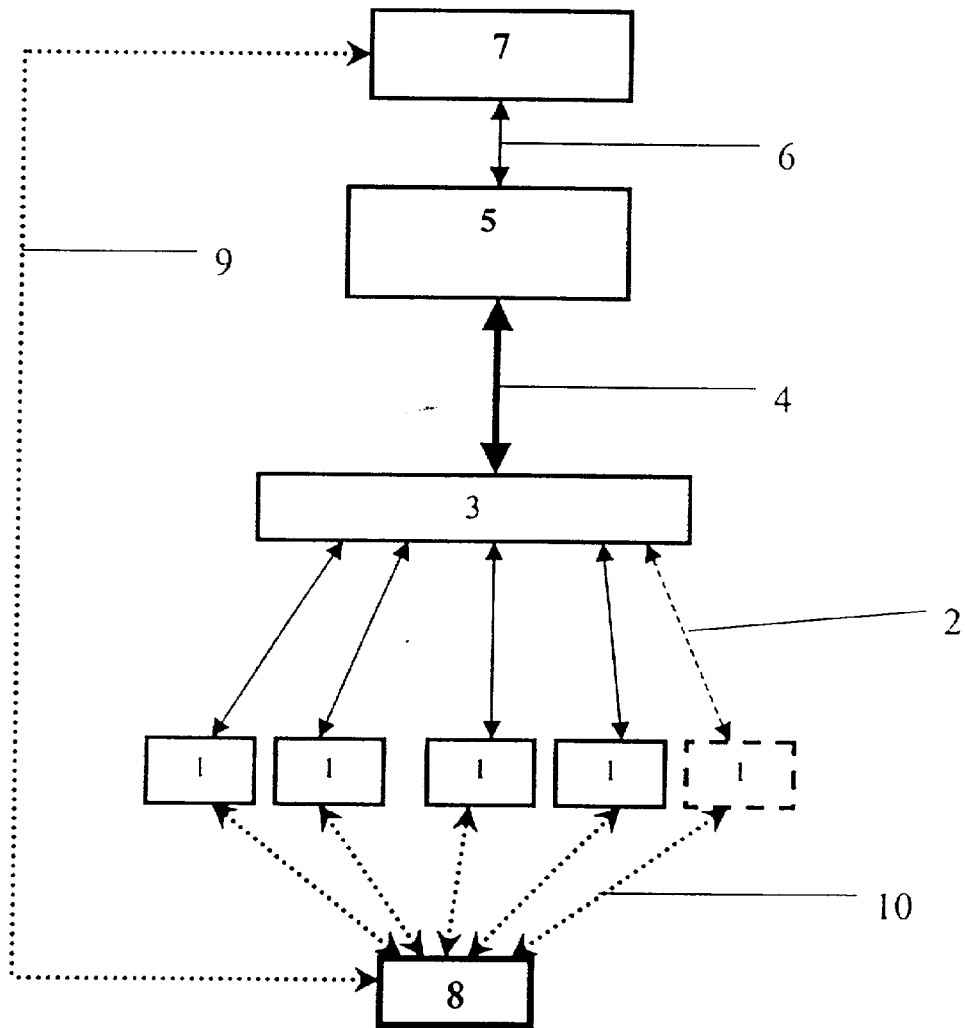
СООТВЕТСТВИЕ КРИТЕРИЯМ ОХРАНОСПОСОБНОСТИ

В целом, учитывая новизну и неочевидность полезной модели (доказанную в разделе «Уровень техники» и «Сущность полезной модели»), существенность всех общих и частных признаков полезной модели (доказанную в разделе «Раскрытие сущности полезной модели»), а также показанную в разделах «Примеры реализации полезной модели» и «Промышленная применимость» осуществимость полезной модели и достижение поставленных полезная моделью задач, по нашему мнению заявленная группа полезной модели удовлетворяет всем требованиям охраноспособности, предъявляемым к полезным моделям.

Таким образом, есть все основания утверждать, что полезной модели группы соответствуют требованиям критериев охраноспособности, а проведенный анализ показывает также, что все общие и частные признаки полезной модели являются существенными, так как каждый из них необходим, а все вместе они не только достаточны для достижения цели полезной модели, но и позволяют реализовать полезной модели промышленным способом.

2000133295

СИСТЕМА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР
В ЭЛЕКТРОННОЙ ИГРОВОЙ СЕТИ МЕГАКАЗИНО



Фиг. 1