

- (11) Patento numeris: **4493** (51) Int. Cl.⁶: **G06F 17/60**
G06F 161:00
A63F 9/24
- (21) Paraiškos numeris: **98-111**
- (22) Paraiškos padavimo data: **1998 08 06**
- (41) Paraiškos paskelbimo data: **1998 12 28**
- (45) Patento paskelbimo data: **1999 04 26**
- (86) Tarptautinės paraiškos numeris: **PCT/RU97/00324**
- (86) Tarptautinės paraiškos padavimo data: **1997 10 14**
- (85) Nacionalinės procedūros pradžia: **1998 08 06**
- (31, 32, 33) Prioritetas: **96121040, 1996 10 30, RU**
- (72) Išradėjas:
Vladimir Alexandrovich Kataev, RU
Sergey Nicolaevich Anisimov, RU
- (73) Patento savininkas:
Stins Coman Corporation, 126 Pervomayskaya street, Moscow 105203, RU
- (74) Patentinis patikėtinis:
Marija Lenkutienė, 6, Patentinių paslaugų centras, UAB
J. Basanavičiaus g. 11/1, 2600 Vilnius, LT
-

- (54) Pavadinimas:
Lošimo sistemos su kredito kortele veikimo būdas ir lošimo sistema
- (57) Referatas:

Išradimas priklauso automatinėms žaidimo su kredito kortele sistemoms. Sistema pagal išradimą apima elektroninį žaidimo įrenginį (1) ir kredito kortelę (10). Žaidimo įrenginys (1) yra portatyvus ir nepriklausomas nuo kitų įrenginių arba centrinės duomenų bazės. Kredito kortelė (10) yra pritaikyta įvesti į žaidimo įrenginį, joje tiesiogiai užrašoma informacija apie žaidimo rezultatus ir nėra duomenų apie naudotoją.

Išradimas priklauso žaidimų pravedimo sistemoms ir būdams, kuriuose piniginės sumos statomos kredito kortelėmis.

Yra žinomas būdas ir "Mašininio žaidimo sistema, veikianti su pagrindinės paskirties kredito kortelėmis" (JAV patentas Nr. 5 457 306, G 06 F 15/44, G 06 F 15/21, 1995 10 10), įgyvendinantis žaidimo pravedimo būdą panaudojant centralizuotą žaidimo rezultatų apskaitą viename centriniame finansinio centro procesoriuje, išdėstyta, pavyzdžiui, tiek arti, tiek ir dideliu atstumu nuo žaidimo pravedimo vietos. Sistemos pagrindas yra automatinė mašina, turinti įrengtą kredito kortelių VISA, Master Card arba American Express skaitymo įrenginį. Daugybė tokių žaidimo mašinų (automatų) yra susiję su atstumu išdėstytu finansiniu centru. Žaidimas, panaudojant kredito kortelę, vykdomas tokiu būdu. Naudotojas, įdėjęs savo kredito kortelę į žaidimo automata, identifikuoja ir informacijos apie jį ieškoma finansiniame centre. Piniginio indėlio naudotojo vardu buvimo atveju, informacija apie žaidimo galimumą perduodama į žaidimo automata. Po seanso įvykdymo informacija apie laimėjimą (pralaimėjimą) vėl perduodama į finansinį centrą, kur pridėjama prie (atimama iš) piniginio naudotojo indėlio. Jei indėlio pinigų suma lieka pakankama tęsti žaidimą, tai iš finansinio centro į žaidimo automata perduodama komanda apie galimumą tęsti žaidimą. Žaidimas, žaidžiant tokiu būdu, gali tęstis tik kontroliuojant finansiniam centrui iki tol, kol naudotojo sąskaitoje yra žaidimui reikalinga pinigų suma.

Naudojant tokią žaidimo sistemą ir būdą, kredito kortelė yra demografinių duomenų apie naudotoją nešiklis (pavyzdžiui, pavardės, vardo, gimimo metų, gyvenamosios vietos adreso ir kt.), t.y., ji yra tam tikras naudotojo pasas, o finansinis centras, pavyzdžiui, gali būti bet kuriame banke, kuriame laikomi piniginiai naudotojo indėliai.

Taip pat yra žinoma "Žaidimo įvedimo sumų statymo programuojamomis kortelėmis sistema" bei jos veikimo būdas (JAV patentas Nr. 5 457 306, G 06 F 15/44, G 06 F 15/21, 1995 10 10). Ši sistema apima keletą terminalų, susijusių su centrinio procesoriaus interfeisu, ir veikia taip pat centralizuotai, kaip ir aukščiau minėtoji sistema.

Kortelę, turinčią duomenų, vienareikšmiškai atitinkančių naudotoją, galima prijungti prie bet kurio terminalo. Kortelė taip pat naudojama kaip žaidimo įvedimo įtaiso elementas, demografinių duomenų apie naudotoją nešiklis, bei kaip apmokėjimo priemonė, keičiant požymius, įskaitytus centriniame sistemos atminties įrenginyje statant sumas. Pagal kiekvieno žaidimo rezultatus (laimėjimo-pralaimėjimo) centrinio procesoriaus atminties įrenginyje duomenys keičiasi. Naudotojui reikalaujant, terminalai gali išduoti spausdintinius kontrolinius kvitus. Tačiau ir ši sistema veikia centralizuotai, nes žaidimo būdas yra susietas su centralizuotu naudotojo identifikavimo būdu, o visa informacija apie laimėjimą (pralaimėjimą) yra saugoma vienoje vietoje, ir visi terminalai yra sujungti su centriniu procesoriumi.

Šis žaidimo įrenginys, panaudojant kredito kortelę, bei jo veikimo būdas yra analogiškas aukščiau minėtam būdai. Šį žaidimo būdą realizuojanti sistema apima elektroninį žaidimo įrenginį, į kurį įeina vienas su kitu sujungti procesorius, maitinimo šaltinis, nuolatinės ir operatyvinės atminties blokai, informacijos atvaizdavimo blokas, valdymo organai ir kontaktorius, padarytas su daugkartinio elektrinio sujungimo su kredito kortele galimybe. Be to, sistemoje yra elektroninio žaidimo įrenginio ryšio su centriniu procesoriaus atminties įrenginiu blokai.

Aukščiau aprašytasis būdas ir jo realizavimo sistema turi šiuos trūkumus: neužtikrinamas žaidimo pravedimo autonomiškumas, nes visa informacija apie žaidimo eigą ryšių linijomis perduodama į centrinį procesorių; kreditinės kortelės turi perteklinę informaciją apie demografinius naudotojo duomenis;

neužtikrinama galimybė naudotojui žaisti bet kurioje jam patogioje vietoje, o taip pat neužtikrinamas paties žaidimo anonimiškumas.

Išradimo tikslas yra sukurti sistemą, veikiančią būdu, leidžiančiu autonomiškai pravedti žaidimą, panaudojant kredito kortelės bet kurioje naudotojui patogioje vietoje, ir nebūti susijusiam su vienu centriniu procesoriumi.

Minėtas tikslas pasiekiamas tuo, kad žaidimo, panaudojant kredito kortelę sistemoje, apimančioje kredito kortelę ir žaidimo įrenginį, į kurį įeina tarpusavyje sujungti procesorius, maitinimo blokas, nuolatinės ir operatyvinės atminties blokai, informacijos atvaizdavimo blokas, valdymo blokas, bei užrašymo/skaitymo blokas, minėtas žaidimo įrenginys yra portatyvus ir nepriklausomas nuo kitų žaidimo įrenginių; minėtas žaidimo įrenginio procesorius yra nepriklausomas procesorius; žaidimo įrenginys turi priemones informacijai apie žaidimo rezultatą (laimėjimą/pralaimėjimą) užrašyti į/skaityti nuo kredito kortelės.

Minėta kredito kortelė yra anoniminė, be jokių joje užrašytų demografinių duomenų apie vartotoją.

Žaidimo, panaudojant kredito kortelę, sistemos veikimo būde, kredito kortelę įdeda į užrašymo/skaitymo bloką, informaciją apie kredito kortelės tikrumą ir žaidimo galimumą perduoda į informacijos atvaizdavimo bloką, valdymo bloku įveda pradines žaidimo sąlygas ir praveda žaidimą, o informaciją apie žaidimo rezultatą (laimėjimą/pralaimėjimą) perduoda į procesorių. Būdas skiriasi tuo, kad žaidžia portatyviu žaidimo įrenginiu, nepriklausomai nuo kitų žaidimo įrenginių arba centrinės duomenų bazės, ir tuo, kad informaciją apie žaidimo rezultatą (laimėjimą/pralaimėjimą) perduoda į nepriklausomą procesorių, iš kurio - į užrašymo/skaitymo priemones informacijai apie žaidimo rezultatą (laimėjimą/pralaimėjimą) užrašyti į/skaityti nuo kredito kortelės.

Be to, jokių duomenų apie vartotoją neužrašo į kredito kortelę.

Išradimas paaiškinamas brėžiniu, kuriame pavaizduota struktūrinė sistemos, leidžiančios realizuoti būdą pagal išradimą, schema.

Žaidimo, panaudojant kredito kortelę, įrenginys 1, apima tarpusavyje sujungtus procesorių 2, kuris valdo viso įrenginio darbą, maitinimo bloką 3, nuolatinės atminties bloką 4, apimantį žaidimo logiką, operatyvinės atminties bloką 5, naudojamą žaidimo eigoje laikinam duomenų saugojimui, informacijos atvaizdavimo bloką 6, parodantį žaidimo situaciją, valdymo blokus 7 pirminių žaidimo sąlygų įvedimui (pavyzdžiui, statomų sumų) ir valdymo komandų padavimui (pavyzdžiui, įrenginio įjungimas ir išjungimas, žaidimo paleidimas, grįžtis į pradinę padėtį, žaidimo kartojimas ir t.t.), elektroninį apsaugos modulį 8 ir kontaktorių 9. Be to, kontaktorius padarytas su daugkartinio sujungimo su kredito kortele 10 galimybe, o elektroninis apsaugos modulis - su galimybe patikrinti kredito kortelės tikrumą bei signalų apie žaidimo rezultatą, ateinančių iš procesoriaus 2, kodavimą. Kredito kortelė be informacijos apie savo autentiškumą, apima kiekybinę informaciją, vienareikšmiškai atitinkančią piniginių ekvivalentą, t.y. ji yra tam tikra "elektroninė pinigų saugykla", nenurodanti jos savininko.

Siūlomo žaidimo sistemos veikimo būdas yra toks.

Kredito kortelė 10 įdedama į elektroninį žaidimo įrenginį 1. Kontaktoriumi 9 ir elektroniniu apsaugos moduliu 8 tikrinamas kredito kortelės tikrumas, o informacija apie žaidimo galimumą perduodama į informacijos atvaizdavimo bloką 6. Valdymo blokais 7 įvedamos pradinės žaidimo sąlygos, o po to pravedamas pats žaidimas. Po žaidimo seanso informacija apie laimėjimą (pralaimėjimą) iš procesoriaus 2 per elektroninį apsaugos modulį 8 bei kontaktorių 9 perduodama į kredito kortelę 10, kur pridedama prie (atimama iš) naudotojo piniginių indėlio. Jei tokiu atveju piniginė suma lieka pakankama praveisti žaidimą, tai iš procesoriaus 2 į informacijos atvaizdavimo bloką 6 perduodamas signalas apie žaidimo tęsimo galimumą.

Tokiu būdu žaidimas gali tęstis autonomiškai iki tol, kol kredito kortelėje yra reikalingas žaidimui resursas. Laimėjimo atveju naudotojas gali bet kuriuo jam patogiu metu pateikti kredito kortelę atitinkamai finansinei įstaigai ir gauti laimėjimą.

Tokiu būdu, siūlomas techninis žaidimo, panaudojant kredito kortelę, sistemos sprendimas ir tos sistemos veikimo būdas leidžia:

užtikrinti pilną žaidimo proceso autonomiškumą, t.y. pašalinti iš žaidimo vieną bendrą centrinį procesorių, kas leis naudotojui žaisti bet kurioje jam patogioje vietoje;

pašalinti iš kredito kortelės perteklinę informaciją apie naudotojo demografinius duomenis.

Be to, šios žaidimo sistemos konfidencialumas (anonimiškumas) bei eksploatavimo paprastumas leidžia naudotojui žaidimo eigoje pajusti psichologinį komfortą, o tokios sistemos savikainos sumažinimas pašalinant brangiai kainuojantį vieną bendrą centrinį procesorių, bei žaidimo įtaiso portatyvumas leidžia plėsti tokio žaidimo vartotojų tinklą.

Išradimo apibrėžtis

1. Žaidimo, panaudojant kredito kortelę, sistema, apimanti kredito kortelę (10) ir žaidimo įrenginį (1), į kurį įeina tarpusavyje sujungti procesorius (2), maitinimo blokas (3), nuolatinės ir operatyvinės atminties blokai (4,5), informacijos atvaizdavimo blokas (6), valdymo blokas (7) bei užrašymo/skaitymo blokas, b e s i s k i r i a n t i tuo, kad minėtas žaidimo įrenginys (1) yra portatyvus ir nepriklausomas nuo kitų žaidimo įrenginių; minėtas žaidimo įrenginio procesorius (2) yra nepriklausomas procesorius; žaidimo įrenginys (1) turi priemones (8,9) informacijai apie žaidimo rezultatą (laimėjimą/pralaimėjimą) užrašyti į/skaityti nuo kredito kortelės (10).
2. Žaidimo sistema, pagal 1 apibrėžties punktą, b e s i s k i r i a n t i tuo, kad minėta kredito kortelė yra anoniminė, be jokių joje užrašytų demografinių duomenų apie vartotoją.
3. Žaidimo, panaudojant kredito kortelę, sistemos veikimo būdas, pagal kurį, kredito kortelę (10) įdeda į užrašymo/skaitymo bloką, informaciją apie kredito kortelės tikrumą ir žaidimo galimumą perduoda į informacijos atvaizdavimo bloką (6), valdymo bloku (7) įveda pradines žaidimo sąlygas ir praveda žaidimą, o informaciją apie žaidimo rezultatą (laimėjimą/pralaimėjimą) perduoda į procesorių, b e s i s k i r i a n t i s tuo, kad žaidžia portatyviu žaidimo įrenginiu (1), nepriklausomai nuo kitų žaidimo įrenginių arba centrinės duomenų bazės, ir tuo, kad informaciją apie žaidimo rezultatą (laimėjimą/pralaimėjimą) perduoda į nepriklausomą procesorių (2), iš kurio - į užrašymo/skaitymo priemones (8,9) informacijai apie žaidimo rezultatą (laimėjimą/pralaimėjimą) užrašyti į/skaityti nuo kredito kortelės (10).
4. Būdas, pagal 3 apibrėžties punktą, b e s i s k i r i a n t i s tuo, kad jokių duomenų apie vartotoją neužrašo į kredito kortelę.

