

(19)



**Евразийское  
патентное  
ведомство**

(11) **035634**

(13) **B1**

**(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ЕВРАЗИЙСКОМУ ПАТЕНТУ**

**(45)** Дата публикации и выдачи патента  
**2020.07.17**

**(51)** Int. Cl. *A63F 9/24* (2006.01)  
*G07F 17/32* (2006.01)

**(21)** Номер заявки  
**201892152**

**(22)** Дата подачи заявки  
**2017.04.20**

---

**(54) СПОСОБ, УСТРОЙСТВО И МАШИНОЧИТАЕМЫЙ НОСИТЕЛЬ ДЛЯ РАЗМЕЩЕНИЯ СТАВОК НА СОСТЯЗАНИЯ ПО ЦИФРОВЫМ ИГРАМ, ОСНОВАННЫМ НА УМЕНИЯХ, С ВНЕИГРОВЫМ МОДУЛЕМ ПИРИНГОВЫХ СТАВОК**

---

**(31)** 15/137,554

**(56)** US-B1-8414387  
US-A1-20060211471  
US-A1-20140256409  
US-A1-20090209350  
US-A1-20100222134

**(32)** 2016.04.25

**(33)** US

**(43)** 2019.04.30

**(86)** PCT/US2017/028610

**(87)** WO 2017/189329 2017.11.02

**(71)(72)(73)** Заявитель, изобретатель и патентовладелец:

**АЛЕКСЕЙ РАССЕЛ М. (US)**

**(74)** Представитель:

**Поликарпов А.В., Соколова М.В.,  
Путинцев А.И., Черкас Д.А., Игнатъев  
А.В. (RU)**

---

**(57)** Способ размещения ставок на состязания по цифровым играм, основанным на умениях, который исполняют на вычислительное устройство, включающее запоминающее устройство, где хранят модуль пиринговых ставок, являющийся внешним и независимым по меньшей мере от одной игры, хранимой на упомянутом запоминающем устройстве или другом запоминающем устройстве, при этом способ включает прием данных о потенциальных играх и игроках-соперниках; прием информации о выборе игрового состязания от игрока, которая включает по меньшей мере один выбранный экземпляр игры и по меньшей мере одну величину ставки; прием данных идентификации матча для экземпляра игры, сформированных сервером транзакций, при этом данные идентификации матча для экземпляра игры включают по меньшей мере одно из следующего: регистрационные данные, относящиеся к игроку, величина ставки игрока или параметры турнирной таблицы, уровня или сложности, относящиеся к упомянутому по меньшей мере одному выбранному экземпляру игры; и передачу данных идентификации матча для экземпляра игры и инициализационных данных игры в игру, посредством чего активируют упомянутый по меньшей мере один экземпляр игры на вычислительном устройстве.

---

**B1**

**035634**

**035634**

**B1**

### **Предпосылки создания изобретения**

Предложенные способ, устройство и машиночитаемый носитель относятся к заключению пари на состязания по цифровым играм, основанным на умениях, с внеигровым модулем пиринговых ставок, хранимом в вычислительном устройстве или доступном при помощи вычислительного устройства, например компьютера, портативного компьютера, планшетного компьютера, смартфона, игровой консоли, устройства виртуальной реальности и т.п. Онлайн-игры - это видеоигры, в которые играют, частично, или главным образом, через интернет или другую компьютерную сеть. Онлайн-игры получили повсеместное распространение на современных игровых платформах, включая, без ограничения перечисленным, персональные компьютеры, игровые консоли и мобильные устройства, при этом они охватывают множество жанров, включая, без ограничения перечисленным, "шутеры" от первого лица, стратегии, гонки, головоломки, военные, спортивные и словесные игры.

Онлайн-игры, основанные на умениях, отличаются от карточных игр и игр-казино, а также от других азартных онлайн-игр. Онлайн-игры, основанные на умениях, - это такие игры, в которых результат каждого экземпляра игры определяется физическими навыками игрока (например, быстротой реакции или ловкостью) и/или интеллектуальными умениями (например, логическими способностями, стратегическим мышлением, эрудицией и т.п.) в отличие от азартных игр, таких как карточные игры, игры-казино или игр "фантазийного спорта", где результат каждого экземпляра игры зависит от факторов, на которые игрок влиять не способен.

### **Сущность изобретения**

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения предложен способ размещения ставок на состязания по цифровым играм, основанным на умениях, при этом способ исполняют на вычислительном устройстве, включающем по меньшей мере один процессор данных, дисплейный блок, приемопередатчик, блок пользовательского ввода, который сконфигурирован для приема ввода от пользователя, и запоминающее устройство, на котором хранят модуль пиринговых ставок, являющийся внешним и отдельным по меньшей мере от одной игры стороннего поставщика, хранимой на упомянутом запоминающем устройстве или другом устройстве хранения, при этом модуль пиринговых ставок включает исполняемые инструкции, которые при их исполнении упомянутым по меньшей мере одним процессором данных в вычислительном устройстве обеспечивают исполнение предложенного способа, включающего прием модулем пиринговых ставок данных о потенциальных играх и данных о потенциальных игроках-соперниках от сервера транзакций, при этом данные о потенциальных играх включают информацию по меньшей мере об одной игре, в которую игрок может сыграть, а данные о потенциальных игроках-соперниках включают информацию по меньшей мере об одном потенциальном игроке, с которым упомянутый игрок может состязаться в игре; прием модулем пиринговых ставок информации о выборе от игрока, которая включает по меньшей мере один выбранный экземпляр игры из упомянутых одной или более игр стороннего поставщика и по меньшей мере одну величину ставки, которую игрок желает поставить на упомянутый по меньшей мере один выбранный экземпляр игры; передачу модулем пиринговых ставок информации о выборе на сервер транзакций; прием модулем пиринговых ставок данных идентификации матча для экземпляра игры, сформированных сервером транзакций, или формирование данных идентификации матча для экземпляра игры модулем пиринговых ставок, при этом данные идентификации матча для экземпляра игры включают по меньшей мере одно из следующего: регистрационные данные, относящиеся к игроку, и параметры турнирной таблицы, уровня или сложности, относящиеся к упомянутому по меньшей мере одному выбранному экземпляру игры; и передачу модулем пиринговых ставок данных идентификации матча для экземпляра игры и инициализационных данных игры в игру стороннего поставщика, посредством чего активируют упомянутый по меньшей мере один экземпляр игры на вычислительном устройстве для использования игроком.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения предложен машиночитаемый носитель, на котором хранят инструкции компьютерной программы, которые при исполнении по меньшей мере одним процессором данных в вычислительном устройстве обеспечивают исполнение упомянутым по меньшей мере одним процессором данных способа размещения ставок на состязания по цифровым играм, основанным на умениях, при этом на упомянутом машиночитаемом носителе хранят модуль пиринговых ставок, являющийся внешним и отдельным по отношению по меньшей мере к одной игре стороннего поставщика, и при этом модуль пиринговых ставок включает инструкции компьютерной программы, при этом предложенный способ включает прием модулем пиринговых ставок данных о потенциальных играх и данных о потенциальных игроках-соперниках от сервера транзакций игрового сервера и/или игровой программы, хранимой на информационном носителе, при этом данные о потенциальных играх включают информацию по меньшей мере об одной игре, в которую игрок может сыграть, а данные о потенциальных игроках-соперниках включают информацию по меньшей мере об одном потенциальном игроке, с которым упомянутый игрок может состязаться в игре; прием модулем пиринговых ставок информации о выборе от игрока, которая включает по меньшей мере один выбранный экземпляр игры из упомянутых одной или более игр стороннего поставщика и по меньшей мере одну величину ставки, которую игрок желает поставить на упомянутый по меньшей мере один выбранный экземпляр игры; передачу передатчиком в независимом модуле ставок информации о выборе на сервер транзакций; прием

модулем пиринговых ставок данных идентификации матча для экземпляра игры, сформированных сервером транзакций, или формирование данных идентификации матча для экземпляра игры модулем пиринговых ставок, при этом данные идентификации матча для экземпляра игры включают по меньшей мере одно из следующего: регистрационные данные, относящиеся к игроку, и параметры турнирной таблицы, уровня или сложности, относящиеся к упомянутой по меньшей мере одной игре стороннего поставщика; и передачу модулем пиринговых ставок данных идентификации матча для экземпляра игры и инициализационных данных игры в игру стороннего поставщика, посредством чего активируют упомянутый по меньшей мере один экземпляр игры на вычислительном устройстве для использования игроком.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения предложено вычислительное устройство для размещения ставок на состязания по цифровым играм, основанным на умениях, включающее по меньшей мере один процессор данных; дисплейный блок; приемопередатчик; устройство пользовательского ввода, которое сконфигурировано для приема ввода от игрока; и запоминающее устройство, на котором хранят модуль пиринговых ставок, являющийся внешним и отдельным по меньшей мере от одной игры стороннего поставщика, при этом модуль пиринговых ставок сконфигурирован для приема данных о потенциальных играх и данных о потенциальных игроках-соперниках от сервера транзакций, при этом данные о потенциальных играх включают информацию по меньшей мере об одной игре, в которую игрок может сыграть, а данные о потенциальных игроках-соперниках включают информацию по меньшей мере об одном потенциальном игроке, с которым упомянутый игрок может состязаться в игре; для приема информации о выборе от игрока, которая включает по меньшей мере один выбранный экземпляр игры из упомянутых одной или более игр стороннего поставщика и по меньшей мере одну величину ставки, которую игрок желает поставить на упомянутый по меньшей мере один выбранный экземпляр игры; для передачи информации о выборе на сервер транзакций;

для формирования данных идентификации матча для экземпляра игры или для приема данных идентификации матча для экземпляра игры, сформированных сервером транзакций, при этом данные идентификации матча для экземпляра игры включают по меньшей мере одно из следующего:

регистрационные данные, относящиеся к игроку, и параметры турнирной таблицы, уровня или сложности, относящиеся к упомянутому по меньшей мере одному выбранному экземпляру игры и для передачи данных идентификации матча для экземпляра игры и инициализационных данных игры в игру стороннего поставщика, посредством чего активируют упомянутый по меньшей мере один экземпляр игры на вычислительном устройстве для использования игроком.

Эти и другие отличительные признаки, а также преимущества конкретных вариантов осуществления предложенного способа, устройства и машиночитаемого носителя для ставок на состязания по цифровым играм, основанным на умениях, с внеигровым модулем пиринговых ставок, будут более подробно рассмотрены ниже с помощью конкретных примеров осуществления настоящего изобретения, которыми, однако, они не ограничены.

#### **Краткое описание чертежей**

Объем настоящего изобретения может быть понят наилучшим образом из приведенного ниже подробного описания примеров осуществления настоящего изобретения, которые следует рассматривать в сочетании с приложенными чертежами, где

на фиг. 1 проиллюстрирована блок-схема системной архитектуры, которая может применяться в соответствии с одним из примеров осуществления настоящего изобретения;

на фиг. 2А проиллюстрирована блок-схема системной архитектуры, которая может применяться в соответствии с одним из примеров осуществления настоящего изобретения;

на фиг. 2В проиллюстрирована блок-схема игры стороннего поставщика, которая может применяться в соответствии с одним из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 3 представляет собой блок-схему алгоритма, иллюстрирующую способ в соответствии с одним из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 4 представляет собой блок-схему алгоритма, иллюстрирующую способ в соответствии с одним из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 5 представляет собой блок-схему, иллюстрирующую аппаратную архитектуру вычислительного устройства в соответствии с одним из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 6 представляет блок-схему алгоритма, иллюстрирующую способ в соответствии с одним из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 7 иллюстрирует графический интерфейс пользователя в одном из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 8 иллюстрирует графический интерфейс пользователя в одном из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 9 иллюстрирует графический интерфейс пользователя в одном из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 10 иллюстрирует графический интерфейс пользователя в одном из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 11 иллюстрирует графический интерфейс пользователя в одном из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 12 иллюстрирует графический интерфейс пользователя в одном из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 13 иллюстрирует графический интерфейс пользователя в одном из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 14 иллюстрирует графический интерфейс пользователя в одном из примеров осуществления настоящего изобретения;

фиг. 15 иллюстрирует графический интерфейс пользователя в одном из примеров осуществления настоящего изобретения.

Другие области применения настоящего изобретения могут быть найдены в приведенном ниже подробном описании. Нужно понимать, что приведенное ниже подробное описание примеров осуществления настоящего изобретения является исключительно иллюстративным и соответственно не должно считаться ограничивающим объем настоящего изобретения.

#### **Подробное описание изобретения**

В данном описании рассмотрены исключительно примеры осуществления настоящего изобретения, которые не следует рассматривать как ограничение его объема, области применения или конфигурации. Напротив, дальнейшее описание вариантов осуществления настоящего изобретения позволит специалистам в соответствующей области техники реализовать варианты осуществления предложенных способов и систем на практике. В функциональность и организацию элементов настоящего изобретения могут быть внесены различные изменения в пределах его сущности и объема, которые изложены в пунктах приложенной формулы изобретения. Таким образом, в различных вариантах осуществления настоящего изобретения различные процедуры или компоненты в соответствии с требованиями могут быть опущены, заменены или добавлены. К примеру, нужно понимать, что в альтернативных вариантах осуществления настоящего изобретения способы могут выполняться с отличным от описанного порядком исполнения шагов, и что различные шаги могут добавляться, опускаться или комбинироваться. Также отличительные признаки, описанные в отношении конкретных вариантов осуществления настоящего изобретения, могут комбинироваться в различных других вариантах его осуществления. Аналогично могут комбинироваться различные аспекты и элементы вариантов осуществления настоящего изобретения.

Настоящее изобретение относится к внешнему (невстроенному) внеигровому модулю пиринговых ставок, который позволяет делать ставки (заключать пари) на электронные онлайн-игры, основанные на умениях, с использованием реальной валюты и/или цифровой онлайн-валюты. Реальная валюта - это деньги, повседневно используемые в различных странах. Ее примерами могут быть доллары США, британские фунты, евро, обращаемые в ЕС, и т.п. Цифровая валюта может быть определена как основанная на Интернет валюта или средство обмена, отличное от физической валюты (например, банкнот и монет), которое имеет свойства, аналогичные физической валюте, однако позволяет проводить мгновенные транзакции и передачу собственности, которым не прелятствуют границы. Типами цифровой валюты являются виртуальные валюты и криптовалюты. Другими примерами цифровых валют являются Bitcoin и Litecoin. Модуль пиринговых ставок является "внеигровым", поскольку он является внешним и отдельным от игр сторонних поставщиков, при этом модуль пиринговых ставок не меняет игру стороннего поставщика и/или пользовательский интерфейс игры стороннего поставщика. Известные на существующем уровне техники системы пиринговых ставок на игры, основанные на умениях, подразумевают наличие экземпляра игры, включающего встроенный "внутриигровой" модуль ставок, который в целях размещения элементов и функциональности модуля ставок модифицирует онлайн-игру стороннего поставщика, пользовательский интерфейс игры стороннего поставщика и алгоритм взаимодействия с пользователем. То есть "внутриигровой" модуль ставок меняет внешний вид, свойства и алгоритм использования исходной игры, а значит и впечатления пользователя от нее. Напротив, предложенный в настоящем изобретении внеигровой модуль пиринговых ставок имеет ряд преимуществ по сравнению с "внутриигровым" модулем ставок, поскольку модуль пиринговых ставок является внешним и независимым по отношению к игре стороннего поставщика, и значит модуль пиринговых ставок не модифицирует игру стороннего поставщика и/или пользовательский интерфейс экземпляра игры стороннего поставщика.

Играми, основанными на умениях, могут быть, например, онлайн-видеоигры, в которые либо играют на вычислительных устройствах некоторого рода, т.е. клиентских устройствах (например, компьютер, портативный компьютер, планшетный компьютер, смартфон, консоль для видеоигр (например, Xbox, PlayStation® и т.п.), носимые устройства виртуальной реальности (например, HTC Vive, Oculus Rift, и т.п.), либо для которых используют сеть тем или иным образом. К примеру, игра в электронную игру может не вестись по Интернету, однако электронная игра может подключаться к Интернету в один или более моментов игры (например, перед игрой, в начале игры, в ходе игры, в конце игры, после игры и т.п.) Упомянутой сетью может быть, например, Интернет или любая другая электронная сеть. Онлайн-игры могут быть различными в диапазоне от простых игр с малым количеством графики до игр, включающих сложную графику и виртуальные миры, населенные множеством игроков одновременно. Многие онлайн-игры требуют навыков и стратегического мышления, а также предполагают социальное вза-

имодействие, помимо однопользовательских режимов. К примеру, игроки могут соревноваться "один на один" в турнире или по максимальным набранным очкам в таблице лидеров. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения онлайн-игры сторонних поставщиков могут включать, без ограничения перечисленным, однопользовательские игры, многопользовательские игры, а также сетевые многопользовательские онлайн-игры (massively multiplayer online games, ММОГ), как синхронные, так и асинхронные. Асинхронные игры - это пошаговые игры, в которых игроки совершают шаги по очереди, при этом игра в реальном времени не представляет сложностей. К примеру, игрок может оставлять игру на некоторое время без прекращения турнира или игры. Примерами асинхронных игр являются шахматы, шашки т.п. Синхронные игры - это игры, в которых взаимодействие между игрой и игроком или между игроками происходит в реальном времени. Настоящее изобретение применимо как к синхронным, так и к асинхронным играм.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения в модуле пиринговых ставок может применяться протокол однократной идентификации (single sign-on, SSO), позволяющий игроку легко запускать и/или открывать новые игры сторонних поставщиков, а также экземпляры игр сторонних поставщиков, созданные другими игроками, без необходимости повторной идентификации игрока, то есть игроку не требуется повторно "входить в систему" игры стороннего поставщика. Упомянутая идентификация или вход в систему может представлять собой вход в учетную запись. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения внеигровой модуль пиринговых ставок может представлять собой приложение, загружаемое на смартфон или планшетный компьютер, программное обеспечение, загружаемое на компьютер, планшетный компьютер, нетбук или аналогичное устройство, или к которому осуществляют доступ по сети, например Интернет. Внеигровой модуль пиринговых ставок обеспечивает синхронизацию при помощи электронных бекэнд-средств входа в учетные записи с использованием регистрационных данных входа в учетную запись игры стороннего поставщика, предоставленных игроком.

На фиг. 1 проиллюстрирована блок-схема примера системной архитектуры для ставок на цифровые игры, основанные на умениях. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения система может включать множество игроков  $3_{(1, 2, \dots, n)}$ , которые являются пользователями соответствующих вычислительных устройств (т.е. клиентских устройств)  $13_{(1, 2, \dots, n)}$ . Каждое вычислительное устройство 13 включает, например, по меньшей мере один процессор 25 данных, дисплейный блок 45, приемопередатчик 41, устройство пользовательского ввода, которое сконфигурировано для приема ввода от игрока 3, и запоминающее устройство (например, память 29, память 33, съемный блок 37 хранения и т.п.), на котором хранят модуль 5 пиринговых ставок, являющийся внешним и отдельным по меньшей мере от одной игры 7 стороннего поставщика. То есть модуль 5 пиринговых ставок является полностью отдельным и независимым по меньшей мере от одной игры 7 стороннего поставщика, и следовательно, модуль 5 пиринговых ставок является "внеигровым". В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль 5 пиринговых ставок хранят по адресу памяти, отличающемуся от игры 7 стороннего поставщика, при этом модуль 5 пиринговых ставок не содержится или не входит в состав игры 7 стороннего поставщика. Вычислительное устройство 13 может также хранить по меньшей мере одну игру 7 стороннего поставщика на запоминающем устройстве в составе вычислительного устройства или игра стороннего поставщика может храниться на запоминающем устройстве, внешнем по отношению к вычислительному устройству 13 (например, на сервере, на внешнем жестком диске, в облачном хранилище и т.п.).

Каждая игра 7 стороннего поставщика включает по меньшей мере один экземпляр 9 игры. Игра 7 стороннего поставщика может быть любой из упомянутых выше игр, основанных на умениях. Экземпляр игры стороннего поставщика представляет собой сеанс игры, созданный игроком, или сеанс игры, ожидающий взаимодействия с игроком и запуска игрового сеанса, или стартового события, или представляет собой активный игровой сеанс (после запуска игрового сеанса или стартового события), или может иметь отношение к завершеному игровому сеансу (после события окончания) программы онлайн-игры стороннего поставщика, установленной на вычислительном устройстве, или к которой вычислительное устройство имеет доступ. При этом экземпляр игры стороннего поставщика может быть "игровым сеансом" игры 7 стороннего поставщика.

На фиг. 1 показан также игровой сервер 17 стороннего поставщика. Игровой сервер 17 стороннего поставщика может представлять данные, относящиеся к игре 7 стороннего поставщика. Все экземпляры 9 игры стороннего поставщика осуществляют связь с игровым сервером 17 стороннего поставщика и принимают игровые данные от игрового сервера 17 стороннего поставщика. Каждый из экземпляров 9 игры стороннего поставщика связан с состязанием в онлайн-игре, при этом каждый игрок 3 также принимает участие в состязании онлайн-игры. Сервер 15 транзакций может принимать величину ставки от модуля 5 пиринговых ставок. Сервер 15 может резервировать ранее внесенные средства, относящиеся к каждому из соответствующих игроков 3. Объем средств равен величине соответствующей ставки. Средства могут резервироваться, чтобы они не могли быть переданы, сняты или зарезервированы для другой ставки. К примеру, величина ставки в реальной валюте и/или цифровой онлайн-валюте может быть зарезервирована путем перевода сервером 15 транзакций на эскроу-счет до тех пор, пока экземпляр игры стороннего поставщика, ассоциированный с данными идентификации матча для экземпляра игры, не будет завершен, и данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика не будут подтвержде-

ны. Зарезервированные средства, удерживаемые эскроу-сервисом, гарантируют, что выигрыш в реальной валюте и/или цифровой онлайн-валюте будет переведен победителям экземпляра игры стороннего поставщика.

Как сервер 15 транзакций, так и игровой сервер 17 стороннего поставщика включают по меньшей мере одну вычислительную систему, имеющую по меньшей мере один процессор данных и запоминающее устройство (например, компьютерную память). В одном из примеров осуществления настоящего изобретения сервер 15 транзакций может принимать игровую статистику, описывающую результаты состязания в онлайн-игре, от игрового сервера 17 стороннего поставщика и автоматически переводить на основе принятой игровой статистики по меньшей мере часть зарезервированных средств по меньшей мере на один счет, ассоциированный по меньшей мере с одним из игроков, относящихся к экземпляру 9 игры стороннего поставщика. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения сервер 15 транзакций может передавать уведомления о выигрыше и проигрыше игроков в модуль 5 пиринговых ставок. Сервер 15 транзакций может определять, являются ли ранее внесенные средства, относящиеся к игроку 3, меньшими, чем величина ставки.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения данные между модулем 5 пиринговых ставок и игрой 7 стороннего поставщика (а в некоторых случаях в экземпляр 9 игры) передают по информационному соединению 11 API-интерфейса. При этом данные между сервером 15 транзакций и игровым сервером 17 стороннего поставщика передают по информационному соединению 19 API-интерфейса. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения связь между сервером 15 транзакций, клиентским устройством 13 и игровым сервером 17 стороннего поставщика осуществляют по электронной сети связи, например сети Интернет, другой компьютерной сети и т.п. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения информационные каналы связи API-интерфейса могут быть сформированы, например, с использованием среды разработки программного обеспечения (Software Development Kits, SDK).

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения внеигровой модуль 5 пиринговых ставок может иметь связь с игрой 7 стороннего поставщика, например, установленной на вычислительном устройстве 13, или к которой может быть осуществлен доступ на вычислительном устройстве 13. Внеигровой модуль 5 пиринговых ставок передает данные игры стороннего поставщика и данные экземпляра игры стороннего поставщика от игры 7 стороннего поставщика по информационному соединению 11 API-интерфейса и/или принимает упомянутые данные по этому интерфейсу.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения сервер 15 транзакций передает данные игры 7 стороннего поставщика и данные экземпляра 9 игры стороннего поставщика от сервера (или в сервер) 17 игр стороннего поставщика по информационному соединению 19 API-интерфейса и/или принимает упомянутые данные по этому интерфейсу.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения игра 7 стороннего поставщика осуществляет связь с соответствующим игровым сервером 17 стороннего поставщика. Игра 7 стороннего поставщика может передавать и/или принимать данные о результатах экземпляра 9 игры стороннего поставщика на соответствующий сервер (или от соответствующего сервера) 17 игры стороннего поставщика. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения сервер 15 транзакций осуществляет связь с внеигровым модулем 5 пиринговых ставок. Сервер 15 транзакций передает данные во внеигровой модуль (или из модуля 5) пиринговых ставок и/или принимает данные из него.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения, чтобы начать делать ставки на игру, основанную на умениях, один из множества игроков 3 устанавливает/загружает независимо программное обеспечение модуля 5 пиринговых ставок на вычислительное устройство 13. Кроме того, в этом примере осуществления настоящего изобретения каждый игрок 3 имеет независимо загруженное/установленное программное обеспечение для одной из множества игр 7 стороннего поставщика на своем вычислительном устройстве 13. Однако игра 7 стороннего поставщика не обязательно должна храниться на вычислительном устройстве 13, вместо этого она может храниться на запоминающем устройстве, внешнем по отношению к вычислительному устройству 13 (внешнем жестком диске, сервере, другом компьютере или устройстве, в облачном хранилище и т.п.). Игры 7 сторонних поставщиков могут загружаться/устанавливаться или доступ к ним может осуществляться через игровой сервер 17 стороннего поставщика, онлайн-сервер или носитель данных.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения игроки  $3_{(1, 2, \dots, n)}$  выполняют вход в учетную запись внеигрового модуля 5 пиринговых ставок, который установлен на их соответствующих вычислительных устройствах  $13_{(1, 2, \dots, n)}$  или к которому при помощи этих вычислительных устройств может быть получен доступ с использованием сформированных для каждого конкретного игрока регистрационных данных входа в учетную запись во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок, например имя пользователя и пароль, регистрационные данные для входа в учетную запись Google, регистрационные данные для входа в учетную запись Facebook, регистрационные данные для входа в другие социальные сети и т.п. (шаг S1 на фиг. 3).

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения после того, как игрок представит свои регистрационные данные учетной записи во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок, внеигровой

модуль 5 пиринговых ставок передает подтверждение регистрационных данных входа в учетную запись и запрос на приемлемость игрока 3 в сервер 15 транзакций. Подтверждение регистрационных данных входа в учетную запись игрока 3 осуществляют, например, проверяя адрес электронной почты игрока, имя пользователя и пароль, учетную запись Google, учетную запись Facebook, учетную запись другой социальной сети и т.п. В дополнение, приемлемость игрока подтверждают, например, проверкой GPS-местоположения вычислительного устройства 3 игрока (чтобы убедиться в соответствии локальным законами, законам штата, федеральным и/или региональным законом, относящимся к ставкам на игры, основанные на умениях), проверкой баланса учетной записи игрока во внеигровом модуле пиринговых ставок и его состояния, возраста игрока, подтверждением регистрационных данных входа в учетную запись игрока на внеигровой платформе ставок, регистрационных данных входа в учетную запись в игре стороннего поставщика и т.п.

Учетная запись игрока во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок может быть ассоциирована с сервером 15 транзакций и/или внеигровой платформой 5 пиринговых ставок и/или может быть полностью администрируемой и хранимой на них.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения после входа игрока 3 в учетную запись внеигрового модуля 5 пиринговых ставок игрок 3 может, например, выполнять поиск существующих или созданных соперниками экземпляров 9 игры стороннего поставщика, находить потенциальных игроков-соперников и связываться с ними, создавать и/или подтверждать новые экземпляры 9 игры стороннего поставщика, а также соответствующие одиночные и/или повторяющиеся ставки и другие параметры игрового процесса, посылать приглашения игрокам в социальных сетях, открывать игры сторонних поставщиков и инициировать экземпляры игр сторонних поставщиков и т.п. Эти действия не зависят от пользовательского интерфейса и/или алгоритмов взаимодействия пользователя с конкретными играми 7 сторонних поставщиков и/или экземплярами игр сторонних поставщиков.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения, когда игрок 3 подтверждает выбор экземпляра 9 игры стороннего поставщика и соответствующую величину ставки, внеигровой модуль 5 пиринговых ставок формирует и/или отображает уведомление о подтверждении выбора экземпляра игры (подтверждение 1 или 2) (см, например, шаг S5 на фиг. 3 и 11), которое указывает на то, что игрок 3 принял/подтвердил параметры и условия экземпляра 9 игры стороннего поставщика. В дополнение, данные о выборе экземпляра игры могут быть переданы из внеигрового модуля 5 пиринговых ставок на сервер 15 транзакций (шаг S6 на фиг. 3).

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения после приема подтверждения выбора экземпляра игры сервер 15 транзакций убеждается в приемлемости игрока и выполняет валидацию данных игрока для всех игроков, относящихся к экземпляру 9 игры стороннего поставщика, созданному и/или подтвержденному игроком из внеигрового модуля 5 пиринговых ставок. В одном из вариантов осуществления настоящего изобретения после приема подтверждения выбора экземпляра игры (подтверждения 1 или 2) и валидации приемлемости игрока, а также данных игроков, сервер 15 формирует данные идентификации матча для экземпляра игры (шаг S8 на фиг. 3) и протокол инициализации соответствующей игры стороннего поставщика. Протокол инициализации игры стороннего поставщика представляет собой машиноисполняемый компьютерный протокол, который обеспечивает, например, активацию и/или открытие закрытого и/или неактивного закрытого программного обеспечения игры стороннего поставщика, установленного на одном из множества вычислительных устройств 13. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения протокол инициализации игры стороннего поставщика может включать регистрационные данные входа в учетную запись игрока в игре стороннего поставщика, которые могут включать, например, имя пользователя и пароль игрока для входа в игру стороннего поставщика, учетную запись Google, учетную запись Facebook, регистрационные данные входа в учетную запись других социальных сетей, необходимые для входа в учетную запись игрока в игре стороннего поставщика т.п.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения часть данных идентификации матча для экземпляра игры, или все эти данные, могут отображаться игроку для подтверждения (например, подтверждение 1 из 2 и/или подтверждение 2 из 2). Также в одном из примеров осуществления настоящего изобретения часть данных идентификации матча для экземпляра игры, или все эти данные, могут быть зашифрованы для игрового сервера 17 стороннего поставщика и не быть доступными для просмотра или получения игроком 3. Сервер 15 транзакций передает данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика и данные протокола инициализации игры стороннего поставщика во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок. Альтернативно, после приема подтверждения выбора экземпляра игры (подтверждение 1 или 2) внеигровой модуль 5 пиринговых ставок формирует данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика и соответствующие данные протокола инициализации игры стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения после формирования данных идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика либо сервером 15 транзакций (шаг S8 на фиг. 3), либо внеигровым модулем 5 пиринговых ставок данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика передают во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок для просмотра игро-

ком и окончательного подтверждения (т.е. подтверждения 2 из 2) (см., например, шаг S10 на фиг. 3 и 12). Данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика включают, например, регистрационные данные входа в учетную запись игрока в игре стороннего поставщика, имя (или имена) пользователя, данные об игроке и ставках, турнирную таблицу экземпляра игры, уровень и/или параметры сложности и другие данные, заданные игроком или игроками внутри внеигровой платформы 5 пиринговых ставок и/или полученные от сервера 15 транзакций и/или из базы данных внеигровой платформы пиринговых ставок. К примеру, данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика могут включать один или более из следующих типов информации:

- А) идентификацию и/или ссылочную информацию набора идентификационных данных матча; идентификационный номер набора идентификационных данных матча (например, R005B-2192A); временную метку формирования данных идентификации матча;
- В) данные платформы пиринговых ставок имя (или имена) пользователя на платформе пиринговых ставок; ставку для экземпляра игры (например, однопользовательская \$5, многопользовательская \$5 против \$10); параметры повторения экземпляра игры (например, количество игр, 2, 5, 7 игр и т.п.); параметры ставки на повторяющиеся экземпляры игры (например, количество денег, поставленных на повторяющиеся экземпляры игры - игра 1: \$5, игра 2: \$8, игра 3: \$2);
- С) данные игры стороннего поставщика наименование разработчика/издателя игры; регистрационные данные входа в учетную запись игрока (игроков); имя (или имена) игрока в экземпляре игры; параметры игроков/соперников для экземпляра игры; составы состязаний "игрок против игрока" или составы команд, т.е. команда 1 (игрок 1, игрок 3, игрок 5) против команды 2 (игрок 2, игрок 4, игрок 6); параметры турнирной таблицы/уровня для экземпляра игры; параметры сложности для экземпляра игры;
- Д) данные вычислительного устройства GPS-местоположение вычислительного устройства, на котором хранят модуль пиринговых ставок или при помощи к этому модулю осуществляют доступ;
- Е) состояние экземпляра игры или турнира ожидание соперника (соперников) или начала турнира; подтвержденный и/или активный игрок (игроки);
- Ф) условия приемлемости для данных экземпляра игры или данных турнира время начала турнира (если применимо); время конца турнира (если применимо).

Данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика имеют формат, подходящий для ввода в систему игровым сервером 17 стороннего поставщика и/или игрой 7 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения после проверки данных об игроке на предмет приемлемости игрока и после валидации сервером 15 транзакций сервер 15 транзакций формирует данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика (шаг S8 на фиг. 3). Альтернативно, после проверки данных об игроке на предмет приемлемости игрока и после валидации данных внеигровой модуль 5 пиринговых ставок частично или полностью формирует данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения сервер 15 транзакций передает данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок для просмотра и подтверждения пользователем. Это является окончательным подтверждением данных идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика игроком 3 (т.е. подтверждением 2 из 2), которое проиллюстрировано шагом S10 на фиг. 3.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения после того, как окончательное подтверждение игроком данных идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика (подтверждение 2 из 2) будет принято внеигровым модулем 5 пиринговых ставок, внеигровой модуль 5 пиринговых ставок переходит в минимизированный свернутый режим и/или скрытый режим, и/или состояние, в (или на) вычислительном устройстве 13. В дополнение, после того, как окончательное подтверждение данных идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика от игрока будет принято (подтверждение 2 из 2), сервер 15 транзакций формирует данные протокола инициализации игры стороннего поставщика, отформатированные для ввода в игру 7 стороннего поставщика и/или игровой сервер 17 стороннего поставщика. Альтернативно, после приема окончательного подтверждения от игрока (подтверждение 2 из 2) внеигровой модуль 5 пиринговых ставок формирует данные протокола инициализации игры стороннего поставщика, отформатированные для ввода в систему игры 7 стороннего поставщика и/или игрового сервера 17 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения внеигровой модуль 5 пиринговых ставок передает данные протокола инициализации игры стороннего поставщика и данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика в игру 7 стороннего поставщика, ассоциированную с этими данными идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика. Данные могут передаваться, например, по информационному соединению 11 программного интерфейса приложений (API). Альтернативно, сервер 15 транзакций передает данные протокола инициализации игры стороннего поставщика и данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика в игровой сервер 17 стороннего поставщика, ассоциированный с данными идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика. Эти данные передают, например, по информационному соединению 19 API-интерфейса. Может также применяться любое другое информационное соединение. API-интерфейс - это набор процедур, протоколов и инструментов для конструирования программного обеспечения и приложений. API-интерфейс описывает программный компонент в терминах его операций, входов, выходов, а также базовые типы данных, что позволяет определять функциональность независимо от соответствующих конкретных имплементаций, то есть определения и имплементации могут меняться без нарушения работы интерфейса. Хороший API-интерфейс упрощает разработку программы, предоставляя составные элементы, впоследствии объединяемые программистом. API-интерфейс может быть предназначен для веб-систем, операционной системы или системы баз данных, при этом он предоставляет средства разработки приложений для этих систем с использованием соответствующего языка программирования.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения игра 7 стороннего поставщика может быть открыта на вычислительном устройстве 13, а данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика могут быть заполнены и/или отображены в экземпляре 9 игры стороннего поставщика, которая готова к тому, чтобы игрок 3 начал игровой процесс. Затем игрок 3 начинает игровой процесс в экземпляре 9 игры согласно проекту разработчика игры стороннего поставщика в игре 7 стороннего поставщика и/или пользовательскому интерфейсу экземпляра 9 игры стороннего поставщика (без включения или присутствия элементов и/или функциональности внеигрового модуля 5 пиринговых ставок). В одном из примеров осуществления настоящего изобретения, чтобы продвинуться далее и инициализировать игровой процесс состязания с пиринговыми ставками и/или сеанс игры в выбранном экземпляре игры стороннего поставщика, игрок должен подтвердить данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения, после того как игрок 3 завершит игру в экземпляре 9 игры стороннего поставщика, игра 7 стороннего поставщика передает данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика на игровой сервер 17 стороннего поставщика. В дополнение, после того как игрок завершит игру в экземпляре 9 игры стороннего поставщика, игра 7 стороннего поставщика передает данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок, например, по информационному соединению 11 API-интерфейса (шаг S14 на фиг. 3). Внеигровой модуль 5 пиринговых ставок затем передает данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика на сервер 15 транзакций (шаг S15 на фиг. 3). Альтернативно, после того как игрок завершит игру в экземпляре 9 игры стороннего поставщика, игровой сервер 17 стороннего поставщика передает данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика на сервер 15 транзакций по информационному соединению 19 API-интерфейса (шаг S14a на фиг. 3). Данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика - это данные, которые характеризуют заверченный экземпляр игры стороннего поставщика, при этом подобные данные включают, например, имя (или имена) пользователя в экземпляре игры, временную метку начала/окончания экземпляра игры, очки игроков, а также результаты экземпляра игры и статистику, например, см. фиг. 13 и 15.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения, если данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика включают параметры повторяющихся экземпляров игры и параметры ставок для 1, 2, ..., n последовательно и/или непоследовательно повторяющихся экземпляров игры, сервер 15 транзакций и/или внеигровой модуль 5 пиринговых ставок передаст набор данных идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика для следующего экземпляра 9 игры стороннего поставщика в составе очереди наборов данных идентификации повторяющихся матчей, ассоциированной с повторяющимся экземпляром игры, и параметры повторения ставок. Повторяющиеся экземпляры игр и параметры повторения ставок позволяют игроку выбирать, делать ставки и играть во множество последовательных и/или непоследовательных экземпляров игр сторонних поставщиков, без перерывов, непосредственно друг за другом, и/или с промежуточными сеансами экземпляров сторонних игр, без необходимости делать новые ставки и заново настраивать экземпляры игр сторонних поставщиков во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения внеигровой модуль 5 пиринговых ставок и/или веб-интерфейс сервера транзакций могут включать элементы и функциональность повторяющихся игр и повторения ставок.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения сервер 15 транзакций может применять компьютерную логику для проверки приемлемости игроков и данных к принятым данным о результатах экземпляра игры стороннего поставщика. Прошедшие валидацию данные о результатах экземпляра игры и игроке экземпляра игры записываются и хранятся на сервере 15 транзакций. Сервер 15 транзак-

ций может выполнять перекрестную проверку и валидацию новых данных об игроке экземпляра игры и результатах экземпляра игры, сверяя их, например, с ранее прошедшими валидацию данными внеигровой платформы ставок, данными сервера транзакций, данными игры стороннего поставщика, данными сервера игры стороннего поставщика и т.п.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения сервер 15 транзакций и/или модуль 5 пиринговых ставок могут включать регулируемый таймер для приема и обработки принятых данных о результатах экземпляра игры стороннего поставщика, либо от игры 7 стороннего поставщика, и/или от игрового сервера 17 стороннего поставщика. Данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика, принятые в не заданного временного окна между пуском и остановом таймера, не будут использоваться, при этом такие данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика и связанные с ними данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика будут отмечены как подлежащие проверке на предмет мошенничества.

В одном из вариантов осуществления настоящего изобретения сервер 15 транзакций может применять компьютерную логику резюмирования матча для валидации и записи данных о результатах экземпляра игры стороннего поставщика для всех игроков  $3_{(1, 2, \dots, n)}$ , ассоциированных с данными идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения на основе компьютерной логики резюмирования матча сервер 15 осуществляет начисление и/или списание реальной и/или цифровой онлайн-валюты для каждого игрока на счетах во внеигровом модуле пиринговых ставок, ассоциированных с данными идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика и результатам, выданным компьютерной логикой резюмирования матча. Начисляемые и/или списываемые суммы определяют при помощи компьютерной логики резюмирования матча. Компьютерная логика резюмирования матча формирует сводный отчет о матче, в котором резюмируются результаты завершенного экземпляра игры с пиринговыми ставками. Сводный отчет о матче может представлять собой, например, форматированный отчет с данными и информацией, характеризующей позиции игроков в таблице лидеров, выигранную или проигранную сумму в реальной и/или цифровой онлайн-валюте, данные и статистику по экземпляру игры, данные о выигранной или проигранной соперниками сумме, баланс счета игрока и данные истории игрового процесса, рекомендации по новым экземплярам игры стороннего поставщика, приглашения к дальнейшим действиям и т.п. Для примера можно обратиться к фиг. 13 и 15.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения сервер 15 транзакций может формировать сводный отчет о матче и передавать его во внеигровую платформу 5 пиринговых ставок (шаг S19 на фиг. 3). В одном из примеров осуществления настоящего изобретения сервер 15 транзакций может передавать сводный отчет о матче, ассоциированный с данными идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика и сводным отчетом о матче, во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок для просмотра игроком и дальнейших действий.

В примере системной архитектуры на фиг. 1 модуль 5 пиринговых ставок может принимать регистрационные данные (шаг S1 на фиг. 3), относящиеся к игроку 3. Такими регистрационными данными могут быть, например, регистрационные данные, принятые в результате входа игроком 3 в учетную запись в модуле 5 пиринговых ставок, или регистрационные данные, принятые любым другим образом. Модуль 5 пиринговых ставок может передавать аутентификационные данные (шаг S2 на фиг. 3) в сервер 15 транзакций. Аутентификационные данные могут быть основаны на регистрационных данных, принятых на шаге S1. Модуль 5 пиринговых ставок может принимать подтверждение (шаг S3 на фиг. 3) аутентификационных данных (шаг S2 на фиг. 3) от сервера 15 транзакций. Прием подтверждения может обеспечивать вход игрока 3 в учетную запись в модуле 5 пиринговых ставок и разрешать использование модуля 5 пиринговых ставок. После приема регистрационных данных (шаг S1 на фиг. 3) в модуле 5 пиринговых ставок для выбранной игры 7 стороннего поставщика больше не требуется дополнительных регистрационных данных.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль 5 пиринговых ставок может принимать данные о потенциальных играх и данные о потенциальных игроках-соперниках (шаг S4 на фиг. 3) от сервера 15 транзакций. Данные о потенциальных играх могут включать, например, информацию по меньшей мере об одной игре, в которую игрок может сыграть 3. Данные о потенциальных игроках-соперниках могут включать, например, информацию по меньшей мере об одном потенциальном игроке, с которым игрок 3 может состязаться в игре.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль 5 пиринговых ставок может принимать информацию (см. шаг S5 на фиг. 3) о выборе от игрока 3, которая включает по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры из одной или более игр 7 сторонних поставщиков и по меньшей мере одну величину ставки, которую игрок 3 желает поставить на упомянутый по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры стороннего поставщика. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль 5 пиринговых ставок может также передавать информацию о выборе (шаг S6 на фиг. 3) в сервер 15 транзакций.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль 5 пиринговых ставок может самостоятельно формировать данные идентификации матча для экземпляра игры, или модуль 5 пиринго-

вых ставок может принимать данные идентификации матча для экземпляра игры (см. шаг S9 на фиг. 3), сформированные сервером 15 транзакций. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения данные идентификации матча для экземпляра игры (S9) включают по меньшей мере одно из следующего: регистрационные данные S1 и/или регистрационные данные игры стороннего поставщика, относящиеся к игроку 3, и параметры турнирной таблицы экземпляра игры, соперников, уровня или сложности, относящиеся к упомянутому по меньшей мере одному выбранному экземпляру 9 игры.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль 5 пиринговых ставок может передавать данные идентификации матча для экземпляра игры (шаг S9 на фиг. 3) и данные протокола инициализации игры стороннего поставщика в игру 7 стороннего поставщика, при помощи чего активируют по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры на вычислительном устройстве 13 для использования игроком 3. Модуль пиринговых 5 ставок не меняет пользовательский интерфейс, или интерфейс, экземпляра 9 игры и/или игры 7 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль 5 пиринговых ставок может принимать данные о результатах экземпляра игры (шаг S14 на фиг. 3) от игры 7 стороннего поставщика. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль 5 пиринговых ставок может также принимать данные сводного отчета о матче (шаг S19 на фиг. 3) от сервера 15 транзакций. Данные сводного отчета о матче могут включать, например, выигранную или проигранную игроком 3 сумму, баланс счета игрока 3, а также статистику, относящуюся к одному или более завершённых игроком 3 экземпляров 9 игры.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения активированный экземпляр 9 игры автоматически заполняют данными идентификации матча для экземпляра игры, которые переданы из модуля 5 пиринговых ставок. Также при активации экземпляра 9 игры пользовательский интерфейс модуля 5 пиринговых ставок на вычислительном устройстве 13 может быть минимизирован или скрыт. К примеру, пользовательский интерфейс модуля 5 пиринговых ставок может минимизироваться или скрываться после окончательного подтверждения данных идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика игроком (т.е. подтверждения 2 из 2, см. шаг S10 на фиг. 3).

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль 5 пиринговых ставок может принимать выбор экземпляра игры и соответствующие ставки для одного из множества экземпляров 9 игры, и модуль 5 пиринговых ставок может обеспечивать последовательный запуск экземпляров 9 игры друг за другом без дополнительного ввода от игрока 3 (т.е. возобновляемый цикл игры, который проиллюстрирован, например, в нижней половине фиг. 3).

На фиг. 2A проиллюстрирована блок-схема системной архитектуры, которая может применяться в соответствии с одним из примеров осуществления настоящего изобретения. Рассмотренный пример системы делает возможным, обеспечивает и администрирует пиринговые ставки вне множества электронных игр 7 стороннего поставщика, установленных на одном из множества вычислительных устройств 13.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения внеигровой модуль 5 пиринговых ставок передает данные во множество игр 7 стороннего поставщика или принимает данные из множества игр 7 стороннего поставщика, установленных на вычислительном устройстве 13. Эти данные могут передаваться, например, по одному или нескольким информационным соединениям API-интерфейса  $11_{(1, 2, \dots, n)}$ .

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения сервер 15 транзакций передает данные на множество серверов  $17_{(1, 2, \dots, n)}$  игры стороннего поставщика или принимает данные от множества этих серверов, каждый из которых относится к соответствующей игре  $7_{(1, 2, \dots, n)}$  стороннего поставщика. Данные между сервером 15 транзакций и каждым из множества серверов  $17_{(1, 2, \dots, n)}$  игры стороннего поставщика передают, например, по одному или нескольким информационным соединениям  $19_{(1, 2, \dots, n)}$  API-интерфейса. Также допускается, чтобы один сервер игры стороннего поставщика был ассоциирован с более чем одной игрой 7 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения данные об активности, хранимые и передаваемые множеством игровых серверов  $17_{(1, 2, \dots, n)}$  и сервером 15 транзакций во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок, отображают и/или используют во внеигровых информационных панелях пиринговых ставок и/или интерфейсах для помощи игроку 3 в навигации, выборе, настройке и/или подтверждении одного или более новых экземпляров  $9_{(1, 2, \dots, n)}$  игр. Такие данные могут включать, например, данные о ранее созданном экземпляре игры, данные о счете игрока 3 и данные о его истории, размещенные в любой базе данных с активным информационным соединением с сервером 15 транзакций и/или внеигровым модулем 5 пиринговых ставок. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения внеигровой модуль 5 пиринговых ставок может осуществлять поиск экземпляров игры, например, по разработчику игры, по жанру игры, по активным и/или открытым экземплярам онлайн-игр и/или по подключенным к системе игрокам  $3_{(1, 2, \dots, n)}$ , по суммам выплат за экземпляр игры, по доступным суммам выигрыша в реальной и/или цифровой онлайн-валюте и т.п.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения протокол однократной идентификации (SSO) и данные протокола инициализации игры стороннего поставщика позволяют внеигровому модулю 5 пиринговых ставок инициировать и/или открывать множество игровых программ  $7_{(1, 2, \dots, n)}$  сторон-

него поставщика, установленных на множестве клиентских устройств, или к которым эти устройства имеют доступ, с заранее загруженными данными идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика и параметрами, в состоянии готовности к игре для игрока.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения сервер 15 транзакций и/или, альтернативно, внеигровой модуль 5 пиринговых ставок одновременно подсчитывают количество наборов данных для экземпляров игр стороннего поставщика, принятых от игр  $7_{(1, 2, \dots, n)}$  стороннего поставщика, и наборы данных серверов игр стороннего поставщика, которые соответствуют сформированным и переданным наборам данных идентификации матча для экземпляра игры. Сервер 15 транзакций и/или внеигровой модуль 5 пиринговых ставок передают следующий по очереди набор данных идентификации матча для повторяющихся экземпляров игры, соответствующий параметрам повторения игр, заданным игроком во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок, и повторяющиеся данные, встроенные в набор данных идентификации матча для экземпляра игры.

На фиг. 2В можно видеть, что одна игра  $7_{(n)}$  стороннего поставщика может иметь множество относящихся к ней экземпляров игры. К примеру, экземпляр  $9_{(n-1)}$  игры, экземпляр  $9_{(n-2)}$  игры и экземпляр  $9_{(n-i)}$  игры.

Примеры способов.

Фиг. 3 представляет собой блок-схему алгоритма, иллюстрирующую способ в соответствии с одним из примеров осуществления настоящего изобретения. После установки/инсталляции игроком 3 программного обеспечения внеигрового модуля пиринговых ставок на вычислительное устройство 3 или в местоположение, к которому это устройство имеет доступ, внеигровой модуль 5 пиринговых ставок приглашает игрока 3 к созданию и активации учетной записи (однократное событие). Информация, необходимая для создания учетной записи во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок, включает основные данные профиля, которые могут включать электронную почту, учетную запись Google, Facebook, информацию об учетных записях в других социальных сетях, имя пользователя и пароль в модуле ставок, фотографию, местоположение, "девиз", настройки видимости ("анонимно/публично"), внесение реальной и/или цифровой онлайн-валюты на счет пользователя во внеигровом модуле пиринговых ставок и т.п. Внесение и/или переводы реальной и/или цифровой онлайн-валюты во внеигровой модуль пиринговых ставок, относящийся к игроку, выполняют, например, при помощи интерфейса системы электронных платежей (electronic funds transfer, EFT), расположенной на внеигровой платформе 130 ставок, и/или онлайн-интерфейса сервера 15 транзакций.

На шаге S1 фиг. 3 входят в учетную запись во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок с использованием своей регистрационной информации. Регистрационные данные игрока, используемые для входа в учетную запись во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок, могут включать электронную почту и имя пользователя, информацию о входе в учетную запись Google, информацию о входе в учетную запись Facebook или другую подтвержденную информацию о входе в учетную запись сторонней системы.

На шаге S2 фиг. 3 выполняют аутентификацию входа в учетную запись. Внеигровой модуль 5 пиринговых ставок передает регистрационные данные входа в учетную запись игрока на сервер 15 транзакций. В дополнение, внеигровой модуль 5 пиринговых ставок может выполнять валидацию регистрационных данных входа в учетную запись пользователя для проверки его приемлемости.

На шаге S3 фиг. 3 создают сеанс. Сервер 15 транзакций подтверждает регистрационные данные входа в учетную запись пользователя, и внеигровой модуль 5 пиринговых ставок разблокируют, что делает данные внеигрового модуля 5 пиринговых ставок и данные системы доступными для интерфейса внеигрового модуля 5 пиринговых ставок.

На шаге S4 фиг. 3 сервер 15 транзакций передает данные игры и игрока. Сервер 15 транзакций передает данные игры стороннего поставщика, а также данные экземпляра игры стороннего поставщика и данные идентификации матча, во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок для просмотра игроком 3 в интерфейсе внеигрового модуля 5 пиринговых ставок и взаимодействия с системой.

На шаге S5 фиг. 3 осуществляют выбор экземпляра игры. В интерфейсе внеигрового модуля пиринговых ставок (например, фиг. 8) игрок 3 находит, выбирает и подтверждает экземпляр 9 игры стороннего поставщика. Этот выбор игроком 3 экземпляра игры является первым подтверждением экземпляра игры (подтверждением 1 из 2).

На шаге S6 фиг. 3 внеигровой модуль 5 пиринговых ставок передает подтвержденные игроком данные экземпляра игры стороннего поставщика на сервер 15 транзакций.

На шаге S7 фиг. 3 средства игрока помещают в эскроу-сервис. Сервер 15 транзакций может сверять ставку, или ставки, в экземпляре игры с балансом счета игрока, чтобы гарантировать наличие у игрока достаточных средств для ставки, или ставок, в экземпляре игры. Сервер 15 транзакций резервирует средства игрока в реальной и/или цифровой онлайн-валюте, которые были ранее помещены на счет игрока во внеигровом модуле пиринговых ставок. Резервированные средства помещают в эскроу-сервис до завершения экземпляра 9 игры стороннего поставщика и применения компьютерной логики результатов матча к данным о результатах экземпляра игры стороннего поставщика. Зарезервированные средства больше или равны сумме ставок игрока. Зарезервированные средства игрока не могут использоваться для других ставок, сниматься или резервироваться в каких-либо других целях.

На шаге S8 фиг. 3 формируют данные идентификации матча для экземпляра игры. Данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика может формировать сервер 15 транзакций. Альтернативно, данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика может формировать и передавать внеигровой модуль 5 пиринговых ставок.

На шаге S9 фиг. 3 данные идентификации матча для экземпляра игры передают в внеигровой модуль 5 пиринговых ставок. Сервер 15 транзакций передает данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок для окончательного просмотра и окончательного подтверждения пользователем (подтверждение 2 из 2). На фиг. 12 проиллюстрирован пример интерфейса, где отображены данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика.

На шаге S10 фиг. 3 игрок 3 подтверждает данные идентификации матча для экземпляра игры. Игрок 3 может отклонить, отредактировать или подтвердить отображенные данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика (например, при помощи кнопок 101, 103 и 105 на фиг. 12). Игрок 3 подтверждает данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика с использованием внеигрового модуля 5 пиринговых ставок. Это является уведомлением об окончательном подтверждении игроком (подтверждение 2 из 2), которое принимается внеигровым модулем 5 пиринговых ставок. После того как игрок 3 подтвердит данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика, внеигровой модуль 5 пиринговых ставок может переходить в минимизированный режим и/или скрытый режим в (или на) вычислительном устройстве 13. Также внеигровой модуль 5 пиринговых ставок может передавать уведомление об окончательном подтверждении (подтверждении 2 из 2) на сервер 15 транзакций.

На шаге S11 фиг. 3 передают данные протокола инициализации игры и данные идентификации матча. Внеигровой модуль 5 пиринговых ставок передает данные протокола инициализации игры стороннего поставщика и данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика в игру 7 стороннего поставщика, например, по информационному соединению 11 API-интерфейса. Альтернативно, на шаге S11a сервер 15 транзакций может передавать данные протокола инициализации игры стороннего поставщика и данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика на игровой сервер 17 стороннего поставщика. На шаге S11b фиг. 3 игровой сервер 17 стороннего поставщика может передавать данные протокола инициализации игры стороннего поставщика и данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика в игру 7 стороннего поставщика.

Перед шагом S12 фиг. 3 запускают экземпляр 9 игры. На вычислительном устройстве 13 открывают и/или активируют игровую программу стороннего поставщика. В дополнение, эта вновь открытая и/или активированная игра 7 стороннего поставщика загружает и/или вводит в экземпляр игры стороннего поставщика данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика. В этот момент сеанс экземпляра игры стороннего поставщика готов для того, чтобы игрок 3 начал игру.

На шаге S12 фиг. 3 игрок 3 начинает игровой процесс в экземпляре игры стороннего поставщика.

На шаге S13 фиг. 3 передают уведомление о событии окончания экземпляра игры. После завершения экземпляра игры стороннего поставщика, когда все игроки 3 завершили игровой процесс в экземпляре игры стороннего поставщика, игра 7 стороннего поставщика подтверждает завершение экземпляра игры стороннего поставщика и передает уведомление о событии окончания экземпляра игры на игровой сервер 17 стороннего поставщика.

На шаге 3 фиг. 3 принимают результаты экземпляра игры. Игра 7 стороннего поставщика передает данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок. Данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика могут быть переданы, например, по информационному соединению 11 API-интерфейса. На шаге S15 фиг. 3 внеигровой модуль 5 пиринговых ставок передает данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика на сервер 15 транзакций. Альтернативно, игровой сервер 17 стороннего поставщика может передавать данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика на сервер 15 транзакций. Эти данные могут быть переданы, например, по информационному соединению 19 API-интерфейса.

В нижней половине фиг. 3, в прямоугольнике, показанном прерывистой линией, проиллюстрированы шаги, которые могут выполняться в течение циклической последовательности повторяющихся игр. Если игрок 3 создает и подтверждает повторяющиеся экземпляры игр и параметры цикла игр со ставками, а не только одиночный экземпляр игры (то есть множество игр), то повторение экземпляра игры и промежуточное состояние цикла ставок могут активироваться после приема во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок и/или сервере 15 транзакций, данных о результатах экземпляра игры стороннего поставщика, либо от игры 7 стороннего поставщика и/или игрового сервера 17 стороннего поставщика. Активация повторения экземпляра игры и промежуточного состояния цикла ставок обеспечивает передачу второго набора данных идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика в созданную игроком очередь наборов данных идентификации матча для повторяющихся экземпляров игры.

На шаге S16 фиг. 3 используют данные временной задержки/временного таймера. Сервер 15 транзакций имеет в своем составе регулируемый таймер для приема и обработки поступающих данных о результатах экземпляра игры стороннего поставщика либо от игры 7 стороннего поставщика через внеиг-

ровой модуль 5 пиринговых ставок и/или непосредственно от игрового сервера 17 стороннего поставщика. Отсчет таймера и/или временной задержки запускают и останавливают в соответствии, например, с заданными администратором параметрами запуска и останова таймера (например, ПУСК: 10:00 (PST), 01.01.2016; ОСТАНОВ: 12:00 (PST), 02.01.2016 и т.п.). Данные, принятые вне заданных параметров таймера, не считаются приемлемыми для рассмотрения при резюмировании матча в соответствии с последующим описанием. Дополнительные данные, принятые вне заданных параметров таймера, будут помечены как подлежащие расследованию.

На шаге S17 фиг. 3 сервер 15 транзакций может применять компьютерную логику резюмирования матча экземпляра игры к данным о результатах экземпляра игры стороннего поставщика, принятым в пределах разрешенных параметров таймера, в результате чего формируют сводный отчет о матче.

На шаге S18 фиг. 3 на счете (или счетах) игрока 3 выполняют списание и/или начисление финансовых средств. Сервер 15 транзакций выполняет списание и/или начисление реальной и/или цифровой онлайн-валютой на всех счетах игрока 3, ассоциированных с экземпляром 9 игры стороннего поставщика. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения сумму списания и/или начисления определяют при помощи компьютерной логики резюмирования матча экземпляра игры в сервере 15 транзакций и/или во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок.

На шаге S18 фиг. 3 передают сводный отчет о матче. Сервер 15 транзакций может передавать сводный отчет о матче во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок для просмотра игроком и дальнейших действий. На фиг. 13-15 показаны примеры сводных отчетов о матче для экземпляров игры, сформированные сервером 15 транзакций.

Фиг. 6 представляет собой блок-схему алгоритма, иллюстрирующую пример способа ставок на цифровые игровые состязания, основанные на умениях, при этом данный способ исполняют на вычислительном устройстве 13. Вычислительное устройство 13 включает по меньшей мере один процессор данных (например, процессор 25), дисплейный блок (например, дисплей 45), приемопередатчик (например, интерфейс 41 связи), устройство пользовательского ввода, которое сконфигурировано для приема ввода от игрока 3 (т.е. сенсорный экран, мышь, клавиатура и т.п.), и запоминающее устройство (например, основную память 29, вспомогательную память 31 и т.п.), в котором хранят модуль 5 пиринговых ставок, являющийся внешним и отдельным по меньшей мере от одной игры 7 стороннего поставщика, хранимой на этом же запоминающем устройстве или другом запоминающем устройстве (например, в съемном блоке 37 памяти, в облачном хранилище, на внешнем сервере и т.п.). Внеигровой модуль 5 пиринговых ставок включает исполняемые инструкции, которые при исполнении по меньшей мере одним процессором данных в вычислительном устройстве 13, обеспечивают исполнение способа, включающего прием независимым модулем 5 ставок данных о потенциальных играх и экземпляре игры и данных о потенциальных игроках-соперниках 3 от сервера 15 транзакций, при этом данные о потенциальных играх 7 и экземпляре 9 игры включают информацию по меньшей мере об одной игре, в которую игрок может сыграть, а данные о потенциальных игроках-соперниках 3 включают информацию по меньшей мере об одном потенциальном игроке, с которым игрок 3 может состязаться в экземпляре 9 игры (шаг S107).

Способ может также включать прием внеигровым модулем 5 пиринговых ставок информации о выборе от игрока 3, которая включает по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры из одной или более игр 7 сторонних поставщиков и по меньшей мере одну величину ставки, которую игрок 3 желает поставить на упомянутый по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры (шаг S109).

Способ может также включать передачу внеигровым модулем 5 пиринговых ставок информации о выборе на сервер 15 транзакций (шаг S111).

Способ может также включать прием внеигровым модулем 5 пиринговых ставок данных идентификации матча для экземпляра игры, сформированных сервером 15 транзакций, или формирование данных идентификации матча для экземпляра игры внеигровым модулем 5 пиринговых ставок, при этом данные идентификации матча для экземпляра игры включают по меньшей мере одно из следующего: регистрационные данные S1, относящиеся к игроку 3, ставку (или ставки) игрока 3 и параметры турнирной таблицы, уровня или сложности, относящиеся к упомянутому по меньшей мере одному выбранному экземпляру 9 игры (шаг S113).

Способ может также включать передачу модулем 5 пиринговых ставок данных идентификации матча для экземпляра игры и инициализационных данных игры в игру 7 стороннего поставщика, посредством чего активируют упомянутый по меньшей мере один экземпляр 9 игры на вычислительном устройстве 13 для использования игроком 3 (шаг S115).

Способ может также включать прием модулем 5 пиринговых ставок данных сводного отчета о матче для завершенного экземпляра игры от сервера 15 транзакций (шаг S117).

Перед приемом данных о потенциальных играх и данных о потенциальных игроках-соперниках от сервера 15 транзакций способ может включать прием модулем 5 пиринговых ставок регистрационных данных, относящихся к игроку 3 (шаг S101). Способ может также включать передачу модулем 5 пиринговых ставок аутентификационных данных на сервер 15 транзакций, при этом аутентификационные данные основаны на регистрационных данных (шаг S103). Способ может также включать прием модулем 5 пиринговых ставок подтверждения аутентификационных данных от сервера 15 транзакций, при этом

прием подтверждения обеспечивает вход игрока 3 в учетную запись в модуле 5 пиринговых ставок и позволяет ему использовать модуль 5 пиринговых ставок, и при этом после приема регистрационных данных в модуле 5 пиринговых ставок для выбранной игры 7 стороннего поставщика не требуется дополнительная регистрационная информация (шаг S105).

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль пиринговых 5 ставок не меняет пользовательский интерфейс, или интерфейсы, экземпляра 9 игры и игры 7 стороннего поставщика. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения активированный экземпляр 9 игры автоматически заполняют данными идентификации матча для экземпляра игры, которые переданы из модуля 5 пиринговых ставок. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения при активации экземпляра 9 игры пользовательский интерфейс модуля 5 пиринговых ставок на вычислительном устройстве 13 минимизируют или скрывают.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения способ, показанный на фиг. 6, дополнительно включает прием модулем 5 пиринговых ставок, выбора экземпляра игры и соответствующей ставки для одного из множества экземпляров 9 игры, и модуль 5 пиринговых ставок обеспечивает последовательный запуск экземпляров 9 игры друг за другом без дополнительного ввода от игрока 3.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения способ, показанный на фиг. 6, дополнительно включает прием модулем 5 пиринговых ставок данных о результатах экземпляра игры от игры 7 стороннего поставщика и прием модулем 5 пиринговых ставок данных сводного отчета о матче от сервера 15 транзакций, при этом данные сводного отчета о матче включают выигранную или проигранную игроком 3 сумму, баланс счета игрока 3, а также статистику, относящуюся к одному или более завершённым экземплярам 9 игр, которые завершил игрок 3.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения на машиночитаемом носителе хранят инструкции компьютерной программы, которые при исполнении по меньшей мере одним процессором данных в вычислительном устройстве 13 обеспечивают исполнение упомянутым по меньшей мере одним процессором данных способа ставок на состязания по цифровым играм, основанным на умениях, при этом на упомянутом машиночитаемом носителе хранят модуль 5 пиринговых ставок, являющийся внешним и отдельным по отношению по меньшей мере к одной игре 7 стороннего поставщика, и при этом модуль 5 пиринговых ставок включает инструкции компьютерной программы. Упомянутые инструкции компьютерной программы исполняют, в результате чего обеспечивается исполнение упомянутым по меньшей мере одним процессором данных одного или более шагов, описанных в настоящем документе.

На фиг. 4 проиллюстрирован пример системы и потоки данных между различными компонентами этой системы. В вычислительном устройстве 13 игрок 3 входит в учетную запись во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок с использованием, например, имени пользователя и пароля, учетной записи Google, учетной записи Facebook или информации об учетной записи в другой социальной сети (шаг S20).

На шаге внеигровой модуль 5 пиринговых ставок передает запрос аутентификации регистрационных данных входа в учетную запись игрока 3 на сервер 15 транзакций. В дополнение, на основе регистрационных данных для входа в учетную запись игрока внеигровой модуль 5 пиринговых ставок может определять приемлемость игрока.

На шаге S22 после приема запроса аутентификации регистрационных данных входа в учетную запись игрока сервер 15 транзакций применяет компьютерную логику определения приемлемости игрока к данным запроса аутентификации регистрационных данных входа в учетную запись игрока. Положительный результат аутентификации и/или подтверждения внеигровой платформой 5 пиринговых ставок и/или сервером 15 транзакций регистрационных данных игрока инициирует разблокировку и передачу отчета и/или отображение внеигровым модулем 5 пиринговых ставок данных, хранимых во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок. В дополнение, после подтверждения учетной записи сервер 15 транзакций передает данные, хранящиеся на сервере транзакций, в дополнение к данным игрового сервера 17 стороннего поставщика, например, по информационному соединению (или соединениям) 19 API-интерфейса.

На шаге S23 игрок может просматривать игры сторонних поставщиков по разработчикам, жанрам, потенциальным игрокам-соперникам 3, открытым экземплярам 9 игр и/или создавать экземпляр игры стороннего поставщика, находить потенциальных игроков-соперников и общаться с ними, делать ставки, подтверждать и инициировать игровой процесс в экземпляре игры стороннего поставщика, просматривать и редактировать регистрационные данные входа в учетную запись, а также добавлять реальную и/или цифровую онлайн-валюту на свой игровой счет. Подтверждение игроком данных экземпляра игры стороннего поставщика (подтверждение 1 из 2 экземпляра игры от игрока) принимают во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок.

Шаг S23а иллюстрирует обмен множеством сообщений и/или ввод от игрока 3, что может включать, например, множество сообщений с оппонирующим игроком (или игроками) 3 и/или редактирование данных и/или параметров экземпляра игры стороннего поставщика. Сообщения игрока 3 и редактирование и/или изменения в экземпляре 9 игры могут включать, например, мгновенные сообщения с оппонирующими игроками, редактирование параметров экземпляра игры, величины ставок и/или параметры цикла повторяющихся игр. После подтверждения игроком данных экземпляра игры стороннего по-

ставщика подтверждение 1 из 2 игроком экземпляра игры передают во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок.

На шаге S24 внеигровой модуль 5 пиринговых ставок передает подтверждение 1 из 2 от игрока и запрос данных идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика на сервер 15 транзакций. В дополнение, подтверждение 1 из 2 от игрока может инициировать формирование внеигровым модулем 5 пиринговых ставок частично или полностью соответствующих данных идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика и/или данных протокола инициализации игры стороннего поставщика.

На шаге S25 сервер 15 транзакций формирует и передает данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика и данные протокола инициализации игры стороннего поставщика во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок для просмотра игроком 3 и подтверждения 2 из 2.

На шаге S26 игрок 3 подтверждает данные идентификации матча для экземпляра игры, после чего подтверждение 2 из 2 передают во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок.

На шаге S27 подтверждение 2 из 2 от игрока инициирует переход внеигрового модуля 5 пиринговых ставок в режим, или состояние, минимизированного или скрытого окна в (или на) вычислительном устройстве 13. Средства игрока, большие или равные величине ставки игрока 3, могут быть зарезервированы сервером 15 транзакций и переведены на счет эскроу-сервиса. В дополнение, подтверждение 2 из 2 от игрока 3 инициирует передачу внеигровым модулем 5 пиринговых ставок данных протокола инициализации игры стороннего поставщика и данных идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика в игру 7 стороннего поставщика. Эти данные могут быть переданы, например, по информационному соединению 11 API-интерфейса. В данный момент игра 7 будет открытой и заполнена данными идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика, заданными игроком 3 во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок. Альтернативно, на шаге S27a внеигровой модуль 5 пиринговых ставок передает уведомление об подтверждении 2 из 2 от игрока на сервер 15 транзакций. На шаге S27b сервер 15 транзакций передает данные протокола инициализации игры стороннего поставщика и данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика на игровой сервер 17 стороннего поставщика. Эти данные могут быть переданы, например, по информационному соединению 19 API-интерфейса. На шаге S27c игровой сервер 17 стороннего поставщика передает данные протокола инициализации игры стороннего поставщика и данные идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика в игру 7 стороннего поставщика, установленную на вычислительном устройстве 13. В данный момент игра будет открыта и заполнена данными идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика, заданными игроком 3 во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок.

На шаге S28 игрок 3 начинает игровой процесс в экземпляре игры стороннего поставщика согласно проекту разработчика игры стороннего поставщика, то есть без наличия или включения элементов или функциональности внеигрового модуля 5 пиринговых ставок.

На шаге S29a по завершении экземпляра игры стороннего поставщика игра 7 стороннего поставщика может передавать, например, уведомление о событии окончания экземпляра игры стороннего поставщика и данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика на игровой сервер 17 стороннего поставщика. В дополнение, игра 7 стороннего поставщика может передавать уведомление о событии окончания экземпляра игры стороннего поставщика и данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок, например, по информационному соединению 11 API-интерфейса.

На шаге S30 внеигровой модуль 5 пиринговых ставок может передавать данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика на сервер 15 транзакций. На шаге S30a игровой сервер 17 стороннего поставщика может передавать данные о результатах экземпляра игры стороннего поставщика на сервер 15 транзакций, например, по информационному соединению 19 API-интерфейса.

На шаге S31 сервер 15 транзакций применяет компьютерную логику резюмирования матча к приемлемым и прошедшим валидацию данным о результатах экземпляра игры стороннего поставщика. В дополнение, на основе компьютерной логики резюмирования матча сервер 15 осуществляет начисление и/или списание реальной и/или цифровой онлайн-валюты для каждого игрока на всех счетах во внеигровом модуле пиринговых ставок, ассоциированных с данными идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика и результатам, выданным компьютерной логикой резюмирования матча. Начисляемые и/или списываемые суммы определяют при помощи компьютерной логики резюмирования матча в сервере 15 транзакций. Также сервер 15 транзакций может формировать и передавать соответствующий сводный отчет о матче экземпляра игры стороннего поставщика во внеигровой модуль 5 пиринговых ставок для просмотра игроком и дальнейших действий.

Архитектура мобильного телефона или компьютерной системы.

На фиг. 5 проиллюстрирована компьютерная система 47 (т.е. клиентское устройство, вычислительное устройство и т.п.), в котором варианты осуществления настоящего изобретения, или их части, могут быть реализованы в виде машиночитаемого кода, компилируемого на компьютере, в результате чего такой компьютер становится ЭВМ специального назначения. К примеру, вычислительное устройство (например, смартфон, планшетный компьютер, портативный компьютер, другое мобильное вычислительное

устройство и т.п.) на фиг. 1 или 2 может быть реализовано в составе компьютерной системы 47 с использованием аппаратного обеспечения, программного обеспечения, микропрограммного обеспечения, машиночитаемого носителя данных, имеющего хранимые инструкции, или их комбинации, и при этом оно может быть реализовано в одной или более компьютерных систем или других систем обработки данных. С помощью аппаратного программного обеспечения или любых их комбинаций могут быть выполнены модули и компоненты, используемые для реализации способов, показанных на фиг. 3, 4 и 6.

В случае применения программируемой логики такая логика может исполняться на процессорных платформах, доступных на рынке, или на устройствах специального назначения. Специалисты в данной области техники должны понимать, что варианты осуществления настоящего изобретения могут применяться на практике с различными конфигурациями компьютерных систем, включая многоядерные многопроцессорные системы, мини-ЭВМ, мейнфреймы, кластерные или связанные компьютеры с распределенными функциями, а также с помощью "первазивных" или миниатюрных компьютеров, которые могут быть встроены практически в любое устройство. К примеру, для реализации описанных выше вариантов осуществления настоящего изобретения могут использоваться по меньшей мере одно процессорное устройство и память.

Процессорным устройством, как упоминалось выше, может быть одиночный процессор, множество процессоров или некоторая комбинация из перечисленного. Процессорные устройства могут иметь одно или более процессорных "ядер". Выражения "носитель для компьютерной программы", "машиночитаемый носитель" или "компьютерный носитель" в настоящем документе используют для общего обозначения материальных носителей, например съемного блока 37 хранения и жесткого диска, установленного в приводе 33 жесткого диска.

Различные варианты осуществления настоящего изобретения рассмотрены на примере подобной компьютерной системы 47. По прочтении настоящего описания специалистам в данной области техники должны быть очевидны способы реализации настоящего изобретения с помощью и других систем и/или компьютерных архитектур. Даже если операции описаны как последовательные процедуры, часть из этих операций могут выполняться в реальности параллельно, одновременно и/или в распределенном окружении, при этом программный код, к которому осуществляют доступ однопроцессорные или многопроцессорные машины, может храниться локально или удаленно. При этом в некоторых из вариантов осуществления настоящего изобретения и в пределах его сущности и объема порядок операций может быть изменен.

Процессорное устройство 25 может быть процессорным устройством специального или общего назначения. Процессорное устройство 25 может быть подключено к инфраструктуре 27 связи, например, шине, очереди сообщений, сети, многоядерной системе обмена сообщениями и т.п. Упомянутой сетью может быть любая сеть, подходящая для выполнения описанных в данном документе функций, при этом она может включать локальную вычислительную сеть (Local Area Network, LAN), глобальную вычислительную сеть (Wide Area Network, WAN), беспроводную сеть (например, WiFi), сеть мобильной связи, спутниковую сеть, Интернет, оптоволоконно, коаксиальный кабель, инфракрасный канал, радиочастотный канал (radio frequency, RF) или любую их комбинацию. Специалистам в данной области техники должны быть очевидны другие подходящие типы и конфигурации сетей. Компьютерная система 47 может также включать основную память 29 (например, память с произвольным доступом, память в режиме "только для чтения" и т.п.), а также может включать вспомогательную память. Вспомогательная память 31 может включать привод 33 жестких дисков и привод 35 съемных носителей, например привод гибких дисков, привод магнитной ленты, привод оптических дисков, флэш-память и т.п. В соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения основная память 28 и/или вспомогательная память 31 могут включать внеигровой модуль 5 пиринговых ставок. В соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения внеигровой модуль 5 пиринговых ставок может быть, альтернативно, реализован с использованием аппаратного обеспечения, микропрограммного обеспечения, программного обеспечения или их комбинации.

Привод 35 съемных носителей может выполнять чтение и/или запись на съемном блоке 37 хранения одним из общеизвестных способов. Съемный блок 37 хранения может включать съемный носитель, с которого может выполнять чтение и запись привод 35 съемных носителей. К примеру, если привод 35 съемных носителей является приводом гибких дисков, съемным блоком 37 хранения может быть гибкий диск. В одном из вариантов осуществления настоящего изобретения съемным блоком 37 хранения может быть машиночитаемый носитель информации.

В некоторых из вариантов осуществления настоящего изобретения вторичная память 31 может включать альтернативные средства обеспечения загрузки компьютерных программ или других инструкций в компьютерную систему 47, например съемный блок 37 хранения и интерфейс 39. Примеры подобных средств могут включать программный картридж и интерфейс картриджа (например, встречающиеся в видеоигровых системах), съемные микросхемы памяти (например, EEPROM, PROM и т.п.) с соответствующими гнездами, а также другие съемные блоки 37 хранения и интерфейсы 29, которые должны быть известны специалистам в данной области техники.

Данные, хранимые в компьютерной системе 47 (например, в основной памяти 29 и/или вторичной

памяти 31), могут храниться на подходящих машиночитаемых носителях любого типа, например на оптических носителях (например, компакт-диск, цифровой универсальный диск, диск Blu-ray и т.п.) или на запоминающем устройстве на магнитной ленте (например, привод жестких дисков). Данные могут быть сконфигурированы в подходящей конфигурации базы данных любого типа, например в реляционной базе данных, в базе данных структурированного языка запросов (structured query language, SQL), в распределенной базе данных, в объектной базе данных и т.п. Подходящие конфигурации и типы хранения должны быть очевидны специалистам в данной области техники.

Компьютерная система 47 может также включать интерфейс 41 связи (т.е. приемопередатчик). Интерфейс 41 связи может быть сконфигурирован для обеспечения передачи программного обеспечения и данных между компьютерной системой 47 и внешними устройствами. Примеры интерфейсов 41 связи могут включать модем, сетевой интерфейс (например, карту Ethernet), порт связи, слот и карту PCMCIA, и т.п. Программное обеспечение и данные, передаваемые по интерфейсу 41 связи, могут иметь форму сигналов, которые могут быть электронными, электромагнитными, оптическими или другими сигналами, что должно быть очевидно специалистам в данной области техники. Сигналы могут проходить по каналу 43 связи, который может быть сконфигурирован для переноса этих сигналов и который может быть реализован с использованием проводной, кабельной, волоконно-оптической, телефонной линии, линии сотовой связи, радиочастотной линии и т.п.

Под носителем компьютерной программы, или компьютерным носителем, могут пониматься запоминающие устройства, например основная память 29 и вспомогательная память 31, которые могут быть полупроводниковыми (например, DRAM или др.) Подобные компьютерные программные продукты могут быть средствами предоставления программного обеспечения в компьютерную систему 47. Компьютерные программы (например, компьютерная логика управления) могут храниться в основной памяти 29 и/или вспомогательной памяти 31. Компьютерные программы могут также приниматься по интерфейсу 41 связи. Такие компьютерные программы при их исполнении могут обеспечивать реализацию компьютерной системой 47 предложенных в настоящем документе способов. А именно компьютерные программы при их исполнении могут обеспечивать реализацию процессорным устройством 25 способа, проиллюстрированного на фиг. 3, 4 и 6, или аналогичных способов, описанных в данном документе. Соответственно подобные компьютерные программы могут выступать в роли контроллеров компьютерной системы 47. Если настоящее изобретение реализуют с использованием программного обеспечения, это программное обеспечение может храниться на компьютерном программном продукте или машиночитаемом носителе и загружаться в компьютерную систему 47 с использованием привода 35 съемных носителей, интерфейса 39, привода 33 жестких дисков или интерфейса 41 связи. Наконец, компьютерная система 47 может также включать дисплейный интерфейс 23, который подает дисплейные сигналы на дисплейный блок 45, например LCD-экран, плазменный экран, LED-экран, DLP-экран, CRT-экран и т.п.

Сервер 15 транзакций и игровой сервер 17 стороннего поставщика могут быть также реализованы в виде вычислительных устройств, аналогичных компьютерной системе 47.

Страницы отображения.

На фиг. 7-15 проиллюстрированы примеры страниц отображения во внеигровом модуле 5 пиринговых ставок, которые могут отображаться на дисплее вычислительного устройства. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения страницы отображения могут быть страницами, отображаемыми мобильным приложением, которое хранят в смартфоне.

Страница отображения на фиг. 7 иллюстрирует пример осуществления домашней страницы внеигрового модуля 5 пиринговых ставок, доступ к которой становится возможным после входа игрока в учетную запись. К примеру, эта страница может быть отображена после шага S4 фиг. 3, но до шага S5. Эта страница включает область 49 данных игрока, которые могут включать, например, фотографию, заданную для профиля игрока 3, имя пользователя для игрока, баланс учетной записи игрока и т.п., в одном из примеров осуществления настоящего изобретения игрок может вносить или снимать средства со своего счета, выбирая область 49 данных игрока (например, касаясь этой области на сенсорном экране). Под областью 49 данных игрока располагается кнопка 51 выбора многопользовательской игры и кнопка 53 выбора турнирной игры. При выборе кнопки 51 выбора многопользовательской игры отображают в соответствии с иллюстрацией фиг. 8 множество многопользовательских игр (например, "игрок против другого игрока" или "команда игроков против множества других команд игроков"), в которые игрок может сыграть. При выборе кнопки 53 выбора турнирной игры отображают множество турниров, в которых можно принять участие. Страница отображения на фиг. 7 может также включать область 55 приглашения друзей, в которой пользователь может пригласить "друга" или иное лицо, чтобы сыграть против них в игре или турнире. Область 55 приглашения друзей имеет пиктограмму Facebook, пиктограмму Google plus, пиктограмму Twitter и пиктограмму SMS. Выбрав одну из этих пиктограмм, пользователь может послать сообщение лицу из списка своих контактов и/или "другу" по соответствующему каналу связи и/или послать этому контактному лицу или другу запрос на приглашение в экземпляр игры с пиринговыми ставками. Это стимулирует игроков на приглашение и/или привлечение своих друзей в социальных сетях к созданию учетной записи в модуле пиринговых ставок и к состязанию в азартных играх, основанных на умениях, с друзьями, лицами из списка контактов и/или анонимными соперниками. В области

57 недавней активности перечислены, например, игры, в которые недавно играл игрок, имена соперников, а также выигранные или проигранные суммы денег. Страница отображения на фиг. 7 может также включать пиктограмму 50 уведомлений, которая уведомляет игрока о результатах экземпляра многопользовательской/турнирной игры, запросах на приглашение к игре, о низком балансе счета и других соответствующих уведомлениях.

На странице отображения, проиллюстрированной на фиг. 8, показаны множество пиктограмм многопользовательских игр, обозначающих игры (например, игры-гонки "1 на 1"), которые могут быть выбраны для ставок против соперников. Эти игры могут относиться к конкретному жанру, например аркадные, драки, гонки, спортивные и т.п. На фиг. 8 игрок ранее выбрал жанр гонок на управляющей панели игровых жанров. Теперь игрок может видеть все игры, относящиеся к жанру "гонки". В одном из примеров осуществления настоящего изобретения каждая пиктограмма 63 игры может включать информацию об игре, например наименование издателя/разработчика, количество игроков в сети, которые уже сыграли в игру, или находятся онлайн сейчас, или которые доступны для игры в экземпляре 9 игры, количество открытых экземпляров 9 игры, к которым можно присоединиться и т.п. В области 59 выбора игры содержится множество потенциальных экземпляров 9 игр. Страница отображения на фиг. 8 включает также область 61 наивысших достижений в турнирных играх, которая определяет множество доступных экземпляров 9 турнирных игр с максимальными набранными очками. В одном из примеров осуществления настоящего изобретения каждая пиктограмма 65 турнира может включать информацию о каждом отдельном турнире, такую как наименование разработчика, плата за участие в турнире, минимальный размер выплаты, количество денежных призов и т.п. Страница отображения на фиг. 8 может также включать область 55 приглашения друзей.

Страница отображения на фиг. 9 представляет собой страницу, на которой игрок 3 может находить соперников для игры в многопользовательских играх (например, играх типа "1 на 1"). Эта страница может включать кнопку 67 инсталляции. Если у игрока еще нет данной игры, хранящейся на его вычислительном устройстве 13, он может выбрать кнопку 67 инсталляции и скачать эту игру. Кнопка 67 инсталляции может перенаправлять игрока в авторизованное/безопасное местоположение, откуда возможна загрузка игры стороннего поставщика, или непосредственно устанавливать игровую программу на вычислительное устройство, при этом игроку не требуется покидать внеигровой модуль 5 пиринговых ставок. Эта страница может также включать вкладку 69 друзей, которая при выборе позволяет игроку просматривать друзей, а также выбирать одного из них для состязания в игре. На фиг. 9 с каждым потенциальным соперником связана область 77 информации о сопернике. В области 77 информации о сопернике отображают, например, имена или имена пользователя для потенциальных соперников, фотографию или "аватарку", количество побед, количество проигрышей, среднюю величину ставки, принимают ли они приглашения, находятся ли они в сети или нет и т.п. Когда игрок выбирает соперника в области 77 информации, например, прикоснувшись к имени соперника или в окрестности имени соперника, открывается диалоговая область связи игроков, показанная на фиг. 10, которая предназначена для общения между игроками, и появляется пиктограмма 79 нового матча, которая при выборе обеспечивает создание нового матча с выбранным соперником. После выбора пиктограммы 79 создания нового матча игрок может выбрать игру, параметры экземпляра игры и суммы ставок, и затем игрок может приглашать соперников к состязанию в экземпляре 9 игры или оставить экземпляр 9 игры открытым. Если экземпляр 9 игры оставлен открытым, он будет отображаться во вкладке 73 открытых экземпляров 9 игр. Страница отображения на фиг. 9 может также включать вкладку 71 прошлых соперников, которая при выборе отображает предыдущих соперников. Страница отображения на фиг. 9 может также включать вкладку 73 открытых экземпляров игр, в которой при ее выборе перечислены открытые экземпляры 9 игр (т.е. еще не начавшиеся), доступные игроку для присоединения. Открытые матчи - это матчи, которые созданы другими игроками и которые ожидают подтверждения другим игроком (или игроками). Фиг. 9 может также включать поле 75 поиска, которое позволяет игроку искать соперников по ключевым словам (например, имя, имя пользователя и т.п.) Возможна также фильтрация экземпляров 9 игр и игроков-соперников при помощи выбора кнопки фильтрации. К примеру, соперники могут быть отфильтрованы по средней величине их ставок. Например, диапазон средней величины их ставок может составлять, 0,50-1,99\$, 2,00-4,99\$, 5,00-9,99\$. Соперники могут также фильтроваться по их статусу "в сети/не в сети". К примеру, "в сети сейчас", "в сети в течение последних 24 ч", "в сети в течение последних трех дней" и т.п. Соперники могут также фильтроваться по способности принимать мгновенные сообщения или сообщения чата. Соперники могут фильтроваться в зависимости от того, могут ли они принимать приглашения к новым играм или нет.

После выбора соперника игрок может обмениваться сообщениями с соперником с использованием страницы отображения, показанной на фиг. 10. К примеру, игроки могут посылать друг другу сообщения, чтобы определить величину ставок, уровень игры и количество повторяющихся матчей, которые они хотят сыграть друг против друга. Игрок 3 вводит свои сообщения в области 83 сообщений. По завершении общения игрока с игроком-соперником 3 он может продолжить, нажав на кнопку 81 настройки игры. Каждое сообщение на фиг. 10, относящееся к определенному игроку, может включать фотографию профиля этого игрока. Область 83 сообщений помимо текстовой информации может включать изобра-

жения и голосовые записи.

Страница отображения, показанная на фиг. 11, является страницей, на которой могут быть заданы детали матча. На этой странице указаны игроки 3, а также она может включать область 95 выбора уровня игры, где игрок может выбрать уровень сложности игры, в которой оба игрока 3 будут состязаться. Эта страница включает также область 85 выбора количества повторений игры, в которой может быть выбрано количество повторяющихся игр (например, две игры, три игры и т.п.). Эта страница включает также область 87 ставок и область 89 ставок, где могут быть введены суммы ставок каждого игрока. Суммы ставок не обязательно должны быть равны. После ввода деталей матча устанавливают флажок 91 и выбирают кнопку 93 подтверждения. Фиг. 11 также включает область 83 сообщений. Эта страница может быть отображена на шаге S5 фиг. 3, когда игрок выбирает и подтверждает экземпляр игры (подтверждение 1 из 2).

Страница отображения, показанная на фиг. 12, является страницей, на которой детали матча, заданные соперником, могут быть подтверждены, отредактированы или отклонены. Эта страница может быть отображена, например, на шаге S10 фиг. 3, для подтверждения от игрока 3 данных идентификации матча для экземпляра игры (подтверждение 2 из 2). То есть эту страницу отображают, когда игрок принимает приглашение для игры в экземпляр игры, который был уже настроен соперником. Заданные детали матча отображают в области 99 сводной информации (например, уровень игры, ставка (или ставки) игрока 3, ставка (или ставки) игрока-соперника 3, количество повторяющихся игр, суммарная ставка игрока, суммарная ставка соперника и т.п.). Если детали матча являются подходящими, игрок выбирает кнопку 101 подтверждения. Если игрок хочет внести изменения в детали матча, он выбирает кнопку 103 редактирования. Игрок может отклонить приглашение к матчу в целом, выбрав кнопку 105 отклонения. Эта страница также включает область 83 сообщений, в которой игрок может общаться с лицом, создавшим приглашение к матчу.

Страница отображения на фиг. 13 представляет собой экран результатов многопользовательской игры (например, отображаемый на шаге S19 фиг. 3). На этой странице может отображаться победитель матча, а также количество или счет очков каждого игрока. Там также указана сумма выигрыша вместе с более детальной информацией о ставках и платежах в общей и/или "чистой" сумме для каждого игрока, процентный платеж и/или сумма платежа за матч для каждого игрока, сумма выигрыша или проигрыша для каждого игрока, а также баланс счета игрока, просматривающего этот экран. Эта страница включает кнопку 107 возобновления игры, которая при ее выборе обеспечивает повторение матча, а также кнопку 109 новой игры, которая позволяет игроку создать новый экземпляр 9 игры. Эта страница может также включать область 83 сообщений и область 55 приглашения друзей.

Страница отображения на фиг. 14 представляет собой страницу, на которой отображают детали конкретного будущего турнира. Эта страница отображения может включать кнопку 67 инсталляции. В области 111 деталей турнира отображают название игры, рейтинг игры, стоимость загрузки игрового приложения, оставшееся до начала турнира время, плату за участие в турнире и количество позиций для выплат. При выборе кнопки 115 просмотра всех выплат могут быть отображены все позиции выплат и соответствующие суммы выигрыша. В области 117 ввода повторений игрок может выбрать количество повторяющихся соревнований (т.е. два, три и т.п.). Если игрок согласен с условиями участия в турнире или набором повторяющихся турнирных соревнований, устанавливают флажок 97 и выбирают кнопку 113 входа в турнир. Эта страница может быть отображена на шаге S5 фиг. 3, когда игрок выбирает и подтверждает один из наиболее финансово привлекательных турниров (подтверждение 1 из 2). В одном из примеров осуществления настоящего изобретения внеигровой модуль 5 пиринговых ставок отображает также страницу отображения с фильтрацией турниров, в котором турниры могут быть отфильтрованы по жанру, минимальной выплате (например, диапазон 100-499\$ и т.п.) и состоянию турнира (например, активен, оканчивается в течение 24 ч, начинается в течение 24 ч, начинается в течение 3 дней и т.п.).

Страница отображения на фиг. 15 представляет собой страницу, на которой отображают результаты турнира (например, ее отображают на шаге S19 фиг. 3). На этой странице могут отображаться название игры, дата и время начала турнира, дата и время окончания турнира, очки игрока и позиция в таблице лидеров турнира, плата за участие, количество позиций выплат, сумма выигрыша и баланс счета. Эта страница включает кнопку 107 возобновления игры, которая при ее выборе обеспечивает передачу модулем пиринговых ставок и/или сервером транзакций данных идентификации матча для экземпляра турнирной игры в завершённую игру стороннего поставщика и/или на игровой сервер стороннего поставщика, а также кнопку 109 новой игры, которая позволяет игроку найти и присоединиться к другим экземплярам 9 турнирной игры с использованием той же самой игры стороннего поставщика или другой игры стороннего поставщика. Эта страница также включает область 55 приглашения друзей. Также эта страница включает область 119 подсказки турниров, где отображают рекомендованные турниры, которые могут понравиться игроку.

Один из примеров осуществления настоящего изобретения относится к способу ставок на состязания по цифровым играм, основанным на умениях, при этом упомянутый способ исполняют на одном или более вычислительных устройствах (например, на вычислительном устройстве 13), которое включает по меньшей мере один процессор 25 данных, передатчик 41 и запоминающее устройство 29, на ко-

тором хранят модуль 5 пиринговых ставок, и при этом модуль 5 пиринговых ставок включает исполняемые инструкции, которые при исполнении по меньшей мере одним процессором 25 данных в одном или более вычислительных устройств 13 обеспечивают выполнение предложенного способа. Способ включает прием модулем 5 пиринговых ставок данных о потенциальных играх от сервера 15 транзакций, при этом данные о потенциальных играх включают информацию по меньшей мере об одной игре стороннего поставщика, в которую может сыграть игрок 3; прием внеигровым модулем 5 пиринговых ставок информации о выборе от игрока 3, которая включает по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры из одной или более игр 7 сторонних поставщиков и по меньшей мере одну величину ставки, которую игрок 3 желает поставить на упомянутый по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры. Способ включает передачу модулем 5 пиринговых ставок информации о выборе на сервер 15 транзакций. Способ также включает прием модулем 5 пиринговых ставок данных S9 идентификации матча для экземпляра игры, сформированных сервером 15 транзакций, или формирование данных S9 идентификации матча для экземпляра игры модулем 5 пиринговых ставок. Данные S9 идентификации матча для экземпляра игры включают по меньшей мере одно из следующего: регистрационные данные S1, относящиеся к игроку 3, величина ставки игрока 3 и параметры турнирной таблицы, уровня или сложности, относящиеся к упомянутому по меньшей мере одному выбранному экземпляру 9 игры. Способ включает прием в игре 7 стороннего поставщика данных S9 идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика и инициализационных данных игры, посредством чего активируют по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры по меньшей мере на одном из упомянутых одним или более вычислительных устройств 13 или другом вычислительном устройстве для использования игроком 3. Модуль 5 пиринговых ставок является внешним и отдельным по меньшей мере от одного выбранного экземпляра 9 игры и по меньшей мере от одной игры 7 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения перед приемом данных о потенциальных играх и данных о потенциальных игроках-соперниках от сервера 15 транзакций способ также включает прием модулем 5 пиринговых ставок регистрационных данных S1, относящихся к игроку 3; и передачу модулем 5 пиринговых ставок аутентификационных данных S2 на сервер 15 транзакций, при этом аутентификационные данные S2 основаны на регистрационных данных S1. Способ может также включать прием модулем 5 пиринговых ставок подтверждения аутентификационных данных от сервера 15 транзакций, при этом прием подтверждения обеспечивает вход игрока 3 в учетную запись в модуле 5 пиринговых ставок и позволяет ему использовать модуль 5 пиринговых ставок, и при этом после приема регистрационных данных в модуле 5 пиринговых ставок для выбранной игры 7 стороннего поставщика не требуется дополнительная регистрационная информация (шаг S105). Способ также включает прием модулем 5 пиринговых ставок подтверждения S3 аутентификационных данных S2 от сервера 15 транзакций. Прием подтверждения S3 обеспечивает вход игрока 3 в учетную запись в модуле 5 пиринговых ставок и позволяет ему использовать модуль 5 пиринговых ставок, и при этом после приема регистрационных данных S1 в модуле 5 пиринговых ставок не требуется дополнительная регистрационная информация для выбранной игры 7 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль пиринговых 5 ставок не меняет пользовательский интерфейс, или интерфейсы, экземпляра 9 игры и игры 7 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения активированный экземпляр 9 игры автоматически заполняют данными S9 идентификации матча для экземпляра игры, которые переданы в игру 7 стороннего поставщика из модуля 5 пиринговых ставок или из игрового сервера через сервер 15 транзакций.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения способ также включает прием модулем 5 пиринговых ставок выбора экземпляра игры и соответствующей ставки для одного из множества экземпляров 9 игры, и модуль 5 пиринговых ставок обеспечивает последовательный запуск экземпляров 9 игры друг за другом без дополнительного ввода от игрока 3.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения способ дополнительно включает прием модулем 5 пиринговых ставок данных S14 о результатах экземпляра игры от игры 7 стороннего поставщика или от игрового сервера 17 через сервер 15 транзакций. Способ также включает прием модулем 5 пиринговых ставок данных S19 сводного отчета о матче от сервера 15 транзакций. При этом данные S19 сводного отчета о матче включают выигранную или проигранную игроком 3 сумму, баланс счета игрока 3, а также статистику, относящуюся к одному или более завершаемых экземпляров 9 игр, которые завершил игрок 3.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения принятые данные о потенциальных соперниках включают по меньшей мере двух потенциальных игроков, с которыми игрок 3 может состязаться в игре, и по меньшей мере две игры 7 стороннего поставщика, каждая из которых относится к соответствующему игровому серверу 17.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения по меньшей мере одно или более вычислительных устройств 13, которые активируют по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры, являются внешними и отдельными по отношению к вычислительному устройству 13, имеющему запоминающие устройства 29, 30, на которых хранят модуль 5 пиринговых ставок.

Один из примеров осуществления настоящего изобретения относится к машиночитаемому носителю, на котором хранят инструкции компьютерной программы, которые при исполнении по меньшей мере одним процессором данных 25 одного или более вычислительных устройств (например, вычислительного устройства 13) обеспечивают исполнение упомянутым по меньшей мере одним процессором 25 данных способа ставок на состязания по цифровым играм, основанным на умениях, при этом на упомянутом машиночитаемом носителе хранят модуль 5 пиринговых ставок, и при этом модуль 5 пиринговых ставок включает инструкции компьютерной программы. Способ включает прием модулем 5 пиринговых ставок данных о потенциальных играх от сервера 15 транзакций, при этом данные о потенциальных играх включают информацию по меньшей мере об одной игре 8 стороннего поставщика, в которую может сыграть игрок 3. Способ включает прием модулем 5 пиринговых ставок информации S5 о выборе от игрока 3, которая включает по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры из одной или более игр 7 стороннего поставщика и по меньшей мере одну величину ставки, которую игрок 3 желает поставить на упомянутый по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры. Способ включает передачу модулем 5 пиринговых ставок информации S6 о выборе на сервер 15 транзакций и прием модулем 5 пиринговых ставок данных S9 идентификации матча для экземпляра игры, сформированных сервером 15 транзакций, или формирование данных S9 идентификации матча для экземпляра игры модулем 5 пиринговых ставок. Данные S9 идентификации матча для экземпляра игры включают по меньшей мере одно из следующего: регистрационные данные S1, относящиеся к игроку 3, величина ставки игрока 3 и параметры турнирной таблицы, уровня или сложности, относящиеся к упомянутому по меньшей мере одному выбранному экземпляру 9 игры. Способ включает прием в игре 7 стороннего поставщика данных S9 идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика и инициализационных данных игры, посредством чего активируют по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры по меньшей мере на одном из упомянутых одним или более вычислительных устройств 13 или другом вычислительном устройстве для использования игроком 3. Модуль 5 пиринговых ставок является внешним и отдельным по меньшей мере от одного выбранного экземпляра 9 игры и по меньшей мере от одной игры 7 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения, перед приемом данных о потенциальных играх и данных о потенциальных игроках-соперниках от сервера 15 транзакций способ включает прием модулем 5 пиринговых ставок регистрационных данных S1, относящихся к игроку 3; и передачу модулем 5 пиринговых ставок аутентификационных данных S2 на сервер 15 транзакций, при этом аутентификационные данные S2 основаны на регистрационных данных S1. Способ также включает прием модулем 5 пиринговых ставок подтверждения S3 аутентификационных данных S2 от сервера 15 транзакций. Прием подтверждения S3 обеспечивает вход игрока 3 в учетную запись в модуле 5 пиринговых ставок и позволяет ему использовать модуль 5 пиринговых ставок, и при этом после приема регистрационных данных S1 в модуле 5 пиринговых ставок не требуется дополнительная регистрационная информация для выбранной игры 7 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль пиринговых 5 ставок не меняет пользовательский интерфейс, или интерфейс, экземпляра 9 игры и игры 7 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения активированный экземпляр 9 игры автоматически заполняют данными S9 идентификации матча для экземпляра игры, которые переданы в игру 7 стороннего поставщика из модуля 5 пиринговых ставок или из игрового сервера через сервер 15 транзакций.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения способ также включает прием модулем 5 пиринговых ставок выбора экземпляра игры и соответствующей ставки для одного из множества экземпляров 9 игры, и модуль 5 пиринговых ставок обеспечивает последовательный запуск экземпляров 9 игры друг за другом без дополнительного ввода от игрока 3.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения способ дополнительно включает прием модулем 5 пиринговых ставок данных S14 о результатах экземпляра игры от игры 7 стороннего поставщика или от игрового сервера через сервер 15 транзакций. Способ также включает прием модулем 5 пиринговых ставок данных S19 сводного отчета о матче от сервера 15 транзакций. При этом данные S19 сводного отчета о матче включают выигранную или проигранную игроком 3 сумму, баланс счета игрока 3, а также статистику, относящуюся к одному или более завершенных экземпляров 9 игр, которые завершил игрок 3.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения по меньшей мере одно или более вычислительных устройств 13, которые активируют по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры, являются внешними и отдельными по отношению к вычислительному устройству 13, имеющему запоминающие устройства 29, 30, на которых хранят модуль 5 пиринговых ставок.

Один из примеров осуществления настоящего изобретения относится к одному или более вычислительным устройствам (например, вычислительному устройству 13) для ставок на состязания по цифровым играм, основанным на умениях. Упомянутые одно или более вычислительных устройств 13 включают по меньшей мере один процессор 25 данных, приемопередатчик 41 и запоминающее устройство 29, 30, на котором хранят модуль 5 пиринговых ставок. Модуль 5 пиринговых ставок сконфигурирован для приема данных о потенциальных играх от сервера 15 транзакций, при этом данные о потенциальных иг-

рах включают информацию по меньшей мере об одной игре стороннего поставщика, в которую может сыграть игрок 3. Модуль 5 пиринговых ставок сконфигурирован для приема информации S5 о выборе от игрока 3, которая включает по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры из одной или более игр 7 стороннего поставщика и по меньшей мере одну величину ставки, которую игрок 3 желает поставить на упомянутый по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры. Модуль 5 пиринговых ставок сконфигурирован для передачи информации S6 о выборе на сервер 15 транзакций. Модуль 5 пиринговых ставок сконфигурирован для формирования данных S9 идентификации матча для экземпляра игры или для приема данных S9 идентификации матча для экземпляра игры, сформированных сервером 15 транзакций. Данные S9 идентификации матча для экземпляра игры включают по меньшей мере одно из следующего: регистрационные данные S1, относящиеся к игроку 3, величина ставки игрока 3 и параметры турнирной таблицы, уровня или сложности, относящиеся к упомянутому по меньшей мере одному выбранному экземпляру 9 игры. Игра 7 стороннего поставщика принимает данные S9 идентификации матча для экземпляра игры стороннего поставщика и инициализационные данные игры, посредством чего активируют по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры по меньшей мере на одном из упомянутых одним или более вычислительных устройств 13 или другом вычислительном устройстве для использования игроком 3. Модуль 5 пиринговых ставок является внешним и отдельным по меньшей мере от одного выбранного экземпляра 9 игры и по меньшей мере от одной игры 7 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль 5 пиринговых ставок дополнительно сконфигурирован: для приема регистрационных данных S1, относящихся к игроку 3; и для передачи аутентификационных данных S2 на сервер 15 транзакций. Аутентификационные данные S2 основаны на регистрационных данных S1. Модуль 5 пиринговых ставок также сконфигурирован для приема подтверждения S3 аутентификационных данных S2 от сервера 15 транзакций, при этом прием подтверждения S3 обеспечивает вход игрока 3 в учетную запись в модуле 5 пиринговых ставок и позволяет ему использовать модуль 5 пиринговых ставок, и при этом после приема регистрационных данных S1 в модуле 5 пиринговых ставок не требуется дополнительная регистрационная информация для выбранной игры 7 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль пиринговых 5 ставок не меняет пользовательский интерфейс, или интерфейсы, экземпляра 9 игры и игры 7 стороннего поставщика.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения активированный экземпляр 9 игры автоматически заполняют данными S9 идентификации матча для экземпляра игры, которые переданы в игру 7 стороннего поставщика из модуля 5 пиринговых ставок или из игрового сервера через сервер 15 транзакций.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль 5 пиринговых ставок также сконфигурирован для приема выбора экземпляра игры и соответствующей ставки для одного из множества экземпляров 9 игры, и модуль 9 пиринговых ставок обеспечивает последовательный запуск экземпляров 5 игры друг за другом без дополнительного ввода от игрока 3.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения модуль 5 пиринговых ставок дополнительно включает прием данных S14 о результатах экземпляра игры от игры 7 стороннего поставщика или от игрового сервера через сервер 15 транзакций. Модуль 5 пиринговых ставок сконфигурирован также для приема данных S19 сводного отчета о матче от сервера 15 транзакций, при этом данные S19 сводного отчета о матче включают выигранную или проигранную игроком 3 сумму, баланс счета игрока 3, а также статистику, относящуюся к одному или более завершенных экземпляров 9 игр, которые завершил игрок 3.

В одном из примеров осуществления настоящего изобретения по меньшей мере одно или более вычислительных устройств 13, которые активируют по меньшей мере один выбранный экземпляр 9 игры, являются внешними и отдельными по отношению к вычислительному устройству 13, имеющему запоминающие устройства 29, 30, на которых хранят модуль 5 пиринговых ставок.

Выше были рассмотрены различные примеры осуществления предложенных системы и способов, однако нужно понимать, что они были представлены исключительно для иллюстрации, а не для ограничения настоящего изобретения. Описание не является исчерпывающим и не ограничивает настоящее изобретение конкретной описанной формой. В пределах сущности и объема настоящего изобретения в свете описанного выше, а также в результате его практического применения, возможны различные изменения и модификации. К примеру, внеигровой модуль пиринговых ставок в некоторых или во всех рассмотренных выше вариантах осуществления настоящего изобретения может быть реализован в составе приложения, хранимого в мобильном устройстве; однако в других примерах осуществления настоящего изобретения внеигровой модуль пиринговых ставок может быть реализован в составе веб-сайта (полной его версии или мобильной версии), расположенного на сервере, или компьютере, к которому осуществляют доступ при помощи браузера, программы или приложения на мобильном устройстве (например, смартфоне, планшетном компьютере и т.п.) или любом другом вычислительном устройстве (например, портативном компьютере, настольном компьютере, носимых устройствах виртуальной реальности, игровом автомате и т.п.).

Из приведенного выше описания очевидно, что предложенные способ и система для размещения

ставок могут быть реализованы множеством различных путей, как описанных выше, так и найденных специалистами в данной области техники по прочтении настоящего документа. Такие варианты осуществления изобретения, а также их вариации и модификации, найденные специалистами в данной области техники, входят в объем предложенных способа и системы для размещения ставок на электронные онлайн-игры, основанные на умениях. Следовательно, объем правовой защиты способа и системы для размещения ставок на электронные онлайн-игры, основанные на умениях, ограничен только приложенной формулой изобретения.

#### ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

1. Способ размещения ставок на состязания по цифровым играм, основанным на умениях, при этом способ исполняют на одном или более вычислительном устройстве, включающем по меньшей мере один процессор данных, приемопередатчик и запоминающее устройство, на котором хранят модуль пиринговых ставок, при этом модуль пиринговых ставок включает исполняемые инструкции, которые при их исполнении упомянутым по меньшей мере одним процессором данных в одном или более вычислительном устройстве обеспечивают исполнение упомянутого способа, включающего

прием модулем пиринговых ставок данных о потенциальных играх, включающих информацию по меньшей об одной игре стороннего поставщика, в которую может сыграть игрок;

прием модулем пиринговых ставок информации о выборе от игрока, которая включает по меньшей мере один выбранный экземпляр игры по меньшей мере из одной игры стороннего поставщика и по меньшей мере одну величину ставки, которую игрок желает поставить на упомянутый по меньшей мере один выбранный экземпляр игры;

прием модулем пиринговых ставок данных идентификации матча для экземпляра игры, сформированных сервером транзакций, или формирование данных идентификации матча для экземпляра игры модулем пиринговых ставок, при этом данные идентификации матча для экземпляра игры включают по меньшей мере одно из следующего:

регистрационные данные, относящиеся к игроку,

величину ставки игрока и

параметры турнирной таблицы, уровня или сложности, относящиеся к упомянутому по меньшей мере одному выбранному экземпляру игры;

прием игрой стороннего поставщика или игровым сервером данных идентификации матча для экземпляра игры и

активацию упомянутого по меньшей мере одного выбранного экземпляра игры по меньшей мере на одном из упомянутых одного или более вычислительного устройства или другом вычислительном устройстве для использования игроком,

при этом модуль пиринговых ставок является внешним и отдельным от упомянутого по меньшей мере одного выбранного экземпляра игры и от упомянутой по меньшей мере одной игры стороннего поставщика.

2. Способ по п.1, в котором модуль пиринговых ставок не меняет пользовательский интерфейс, или интерфейсы, упомянутого экземпляра игры и игры стороннего поставщика.

3. Способ по п.1, в котором активированный экземпляр игры автоматически заполняют данными идентификации матча для экземпляра игры, которые переданы в игру стороннего поставщика из модуля пиринговых ставок или из игрового сервера через сервер транзакций.

4. Способ по п.1, также включающий

прием модулем пиринговых ставок выбора экземпляра игры и соответствующей ставки для одного из множества экземпляров игры, при этом модуль пиринговых ставок обеспечивает последовательный запуск экземпляров игры друг за другом.

5. Способ по п.1, также включающий

прием модулем пиринговых ставок одних или более данных о результатах экземпляра игры от игры стороннего поставщика или от игрового сервера и

прием модулем пиринговых ставок данных сводного отчета о матче от сервера транзакций, при этом данные сводного отчета о матче включают выигранную или проигранную игроком сумму, а также статистику, относящуюся к одному или более завершенным экземплярам игр, которые завершил игрок.

6. Способ по п.1, также включающий прием модулем пиринговых ставок данных о потенциальных соперниках, которые включают информацию по меньшей мере об одном потенциальном игроке, с которым упомянутый игрок может состязаться в игре.

7. Способ по п.6, в котором принятые данные о потенциальных соперниках включают по меньшей мере одно из следующего: запись о выигрышах и проигрышах соперника, количество завершенных соперником матчей, среднюю величину ставки соперника, принимает ли соперник приглашения к состязанию, находится ли соперник в сети.

8. Машиночитаемый носитель, содержащий инструкции компьютерной программы, которые при исполнении по меньшей мере одним процессором данных в одном или более вычислительном устройстве

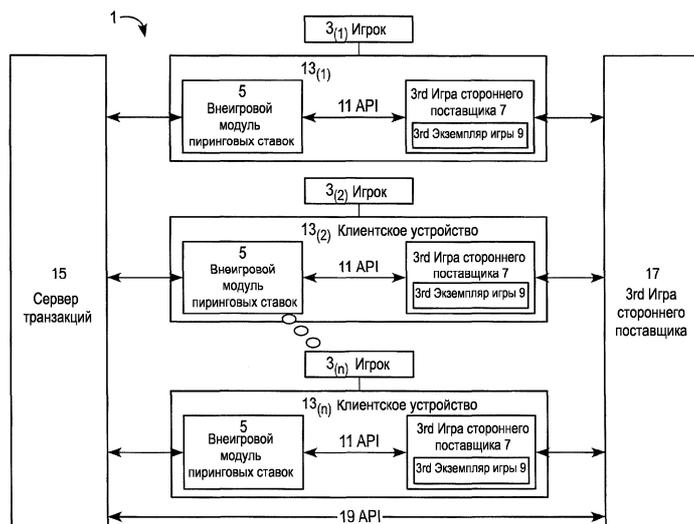
ве обеспечивают выполнение упомянутым по меньшей мере одним процессором данных способа размещения ставок на состязания по цифровым играм, основанным на умениях, по одному из пп.1-7.

9. Вычислительное устройство для размещения ставок на состязания по цифровым играм, основанным на умениях, включающее

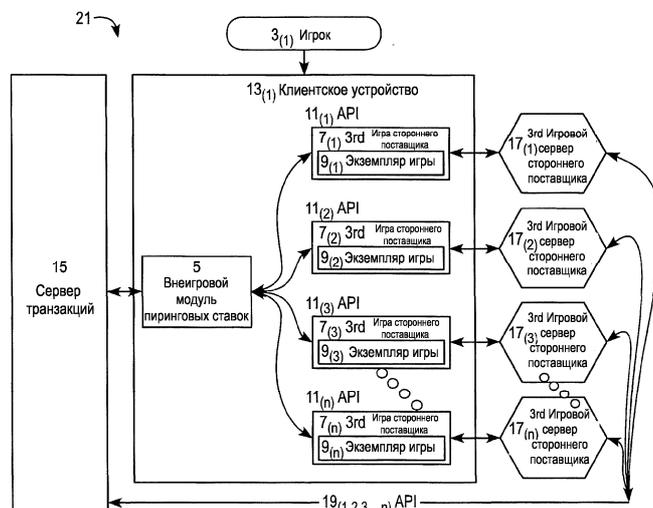
по меньшей мере один процессор данных;

приемопередатчик и

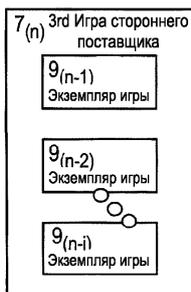
запоминающее устройство, хранящее модуль пиринговых ставок, при этом модуль пиринговых ставок содержит исполняемые инструкции, которые при исполнении по меньшей мере одним процессором данных обеспечивают выполнение упомянутым по меньшей мере одним процессором данных способа по одному из пп.1-7.



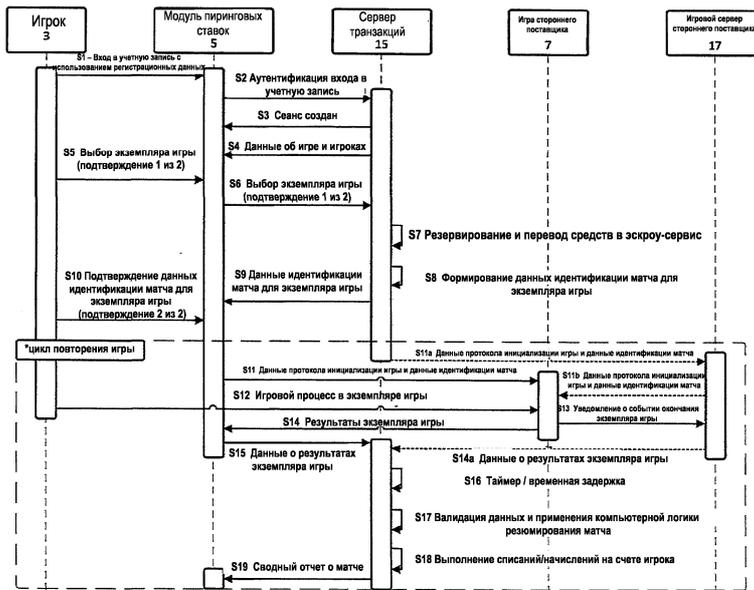
Фиг. 1



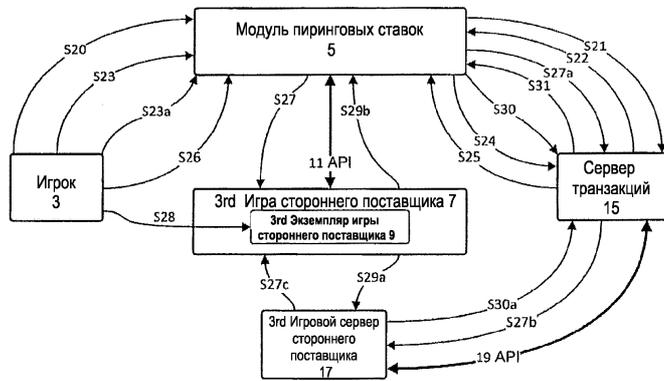
Фиг. 2А



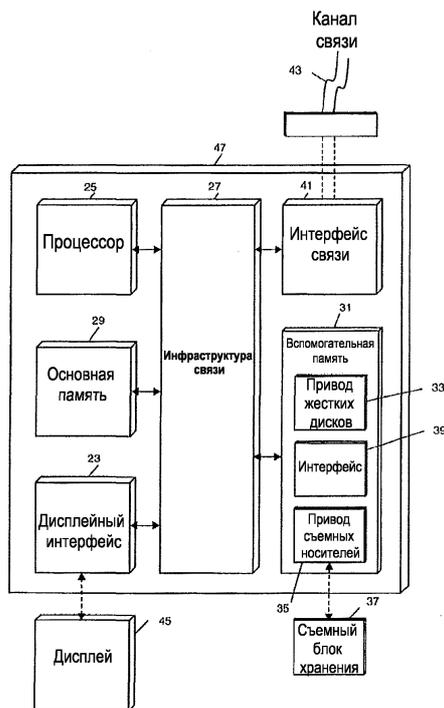
Фиг. 2В



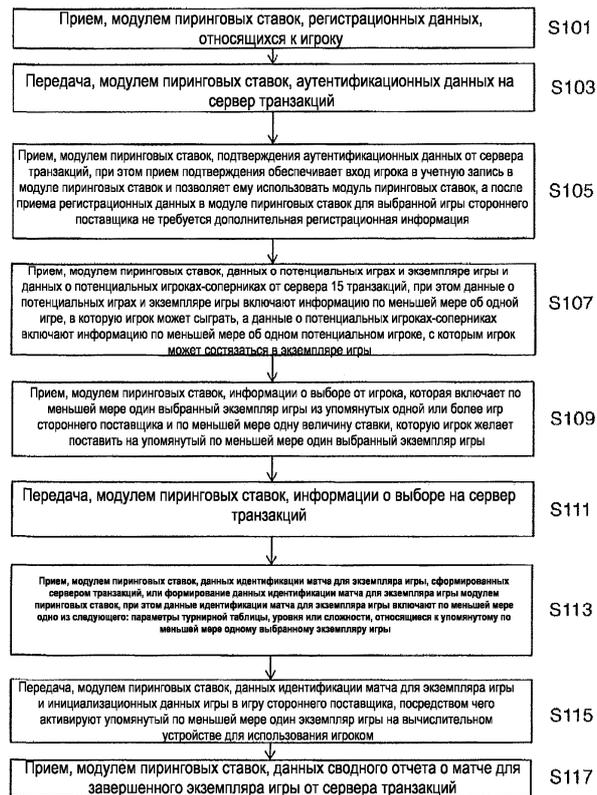
Фиг. 3



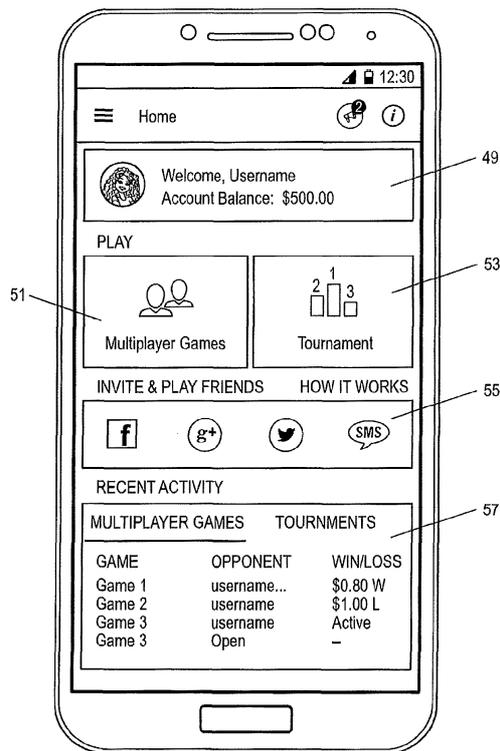
Фиг. 4



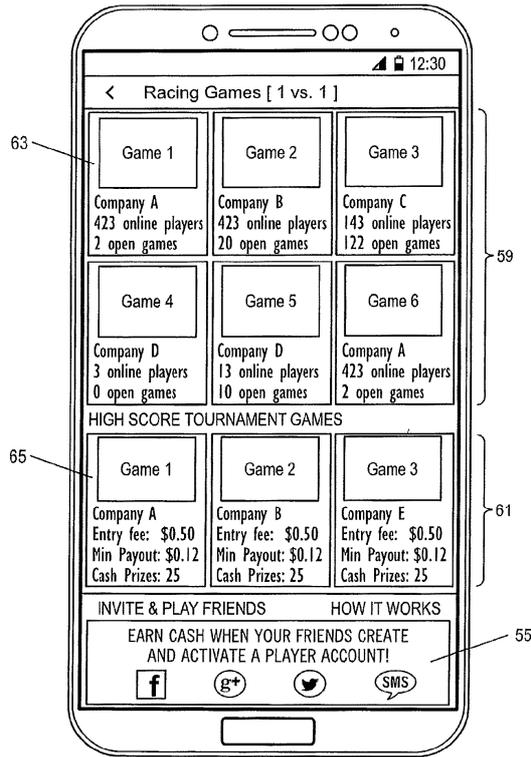
Фиг. 5



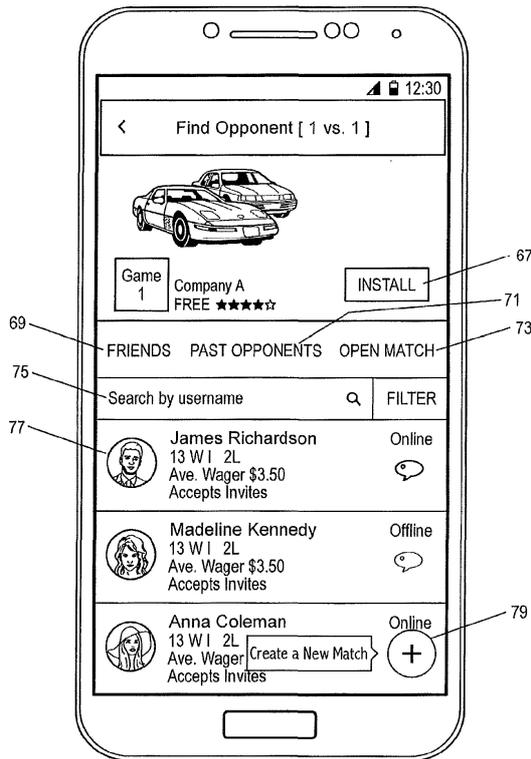
Фиг. 6



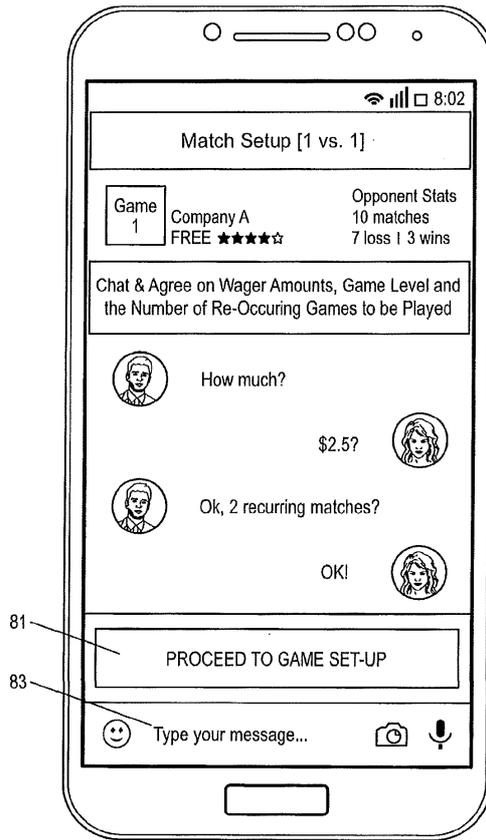
Фиг. 7



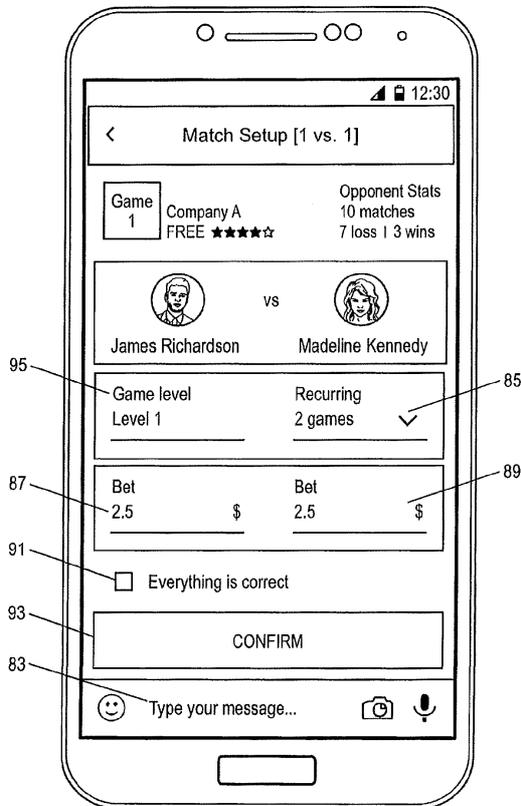
Фиг. 8



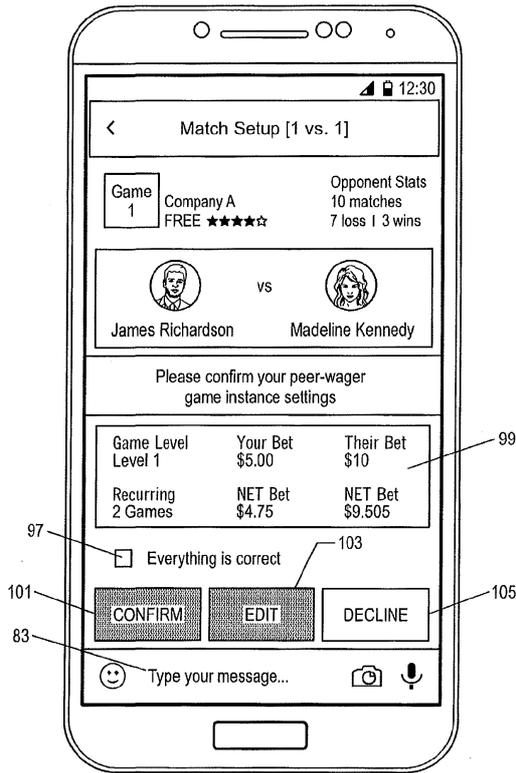
Фиг. 9



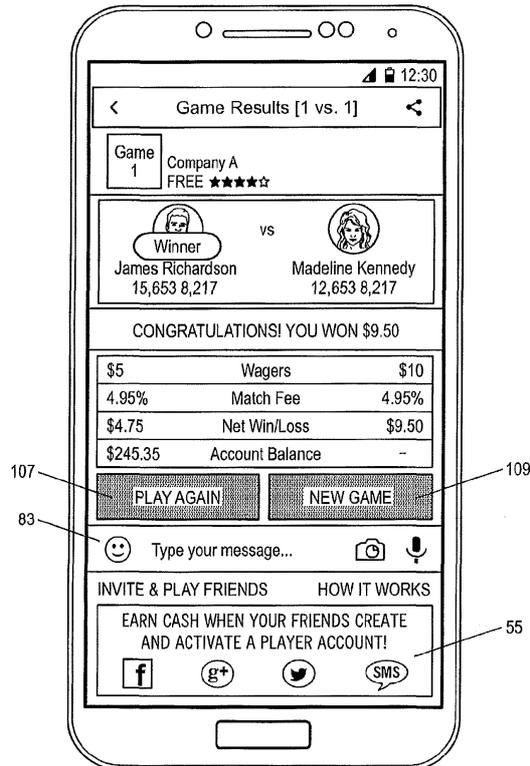
Фиг. 10



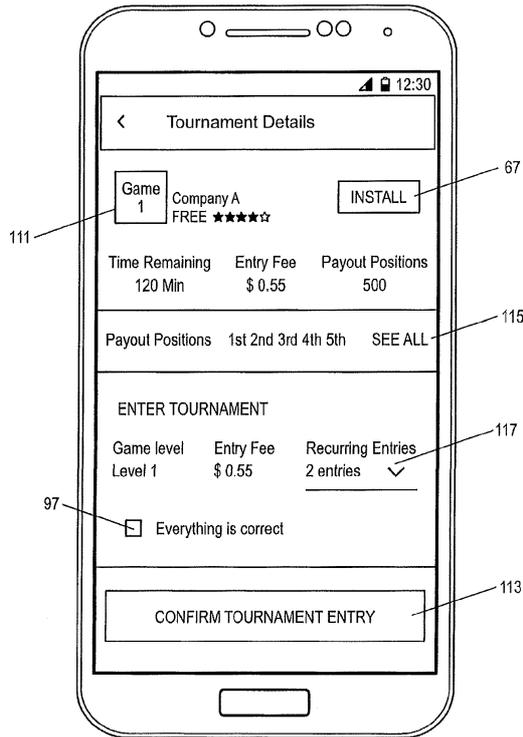
Фиг. 11



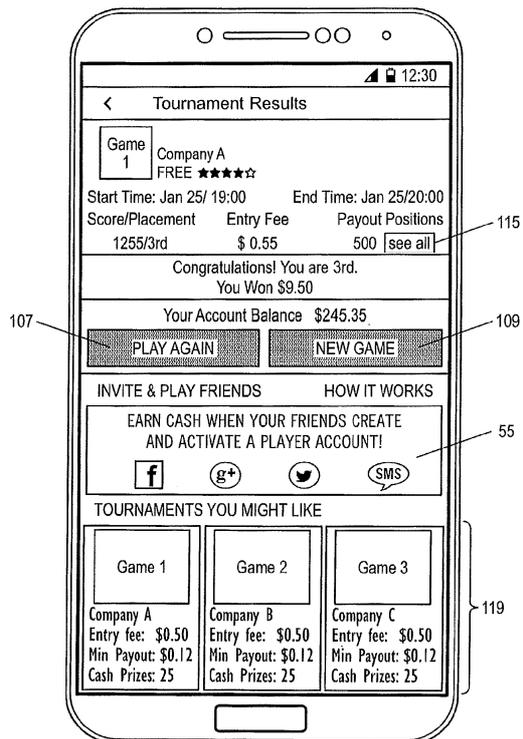
Фиг. 12



Фиг. 13



Фиг. 14



Фиг. 15

