

(19)



Евразийское  
патентное  
ведомство

(21) 201992294 (13) A1

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ЕВРАЗИЙСКОЙ ЗАЯВКЕ

(43) Дата публикации заявки  
2020.03.25

(51) Int. Cl. G07F 17/32 (2006.01)

(22) Дата подачи заявки  
2017.03.29

(54) ИГРОВАЯ СИСТЕМА

(86) PCT/EP2017/057463

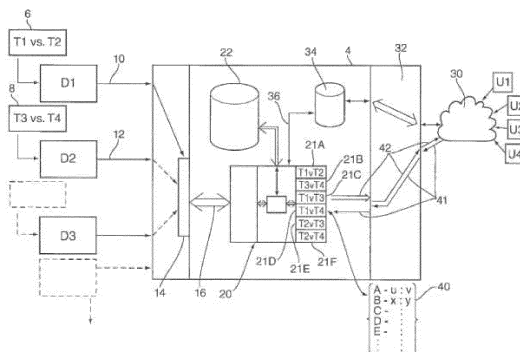
(87) WO 2018/177525 2018.10.04

(71) Заявитель:  
ЭсСи АйПи ЛИМИТЕД (JE)

(72) Изобретатель:  
Умитян Карен (MT)

(74) Представитель:  
Абраменко О.И. (RU)

(57) Игровая система, включающая в себя компьютерную систему, взаимодействующую, по меньшей мере, с первым внешним источником данных, по меньшей мере, некоторыми из первых данных, которые представляют одно или несколько дискретных явлений, обычно встречающихся в первом реально существующем событии с участием по меньшей мере двух объектов, причем указанная игровая система также получает вторичные данные, которые представляют одно или несколько дискретных явлений из второго реально существующего события, включающего в себя по меньшей мере два объекта, причем указанные вторичные данные представляют собой одно или несколько дискретных случаев того же общего вида, что представлены указанными первыми данными. Изобретение характеризуется блоком генерации игр, который при предоставлении подробной информации об объектах и реальных событиях, в которых они участвуют, генерирует набор из одного или нескольких виртуальных событий между по меньшей мере одним из объектов, участвующих в первом реально существующем событии, и одним из объектов, участвующих во втором реально существующем событии, и составляет набор из одной или нескольких ставок, каждая из которых имеет значение коэффициентов для каждого указанного виртуального события, причем указанные ставки включают в себя результат, содержащий по меньшей мере одну из аддитивных или сравнительных мер дискретных явлений, произошедших в соответствующих первом и втором реально существующих событиях, но переназначивших виртуальное событие и/или соответствующие объекты, участвующие в указанном виртуальном событии.



A1

201992294

201992294

A1

## **ИГРОВАЯ СИСТЕМА**

### **Область техники**

Настоящее изобретение относится к улучшенной игровой системе, точнее, к игровой системе, которая увеличивает разнообразие и количество возможных ставок, доступных пользователям системы.

### **Уровень техники**

Большинство современных игровых систем основано на использовании терминалов или платформ. Игровая система на основе терминала чаще всего состоит из традиционного вертикального терминала и экрана дисплея, который зачастую имеет сенсорное управление и, таким образом, дополнительно обеспечивает пользовательский интерфейс для терминала, и, возможно, различные традиционные кнопки, а также, вероятно, возможность предоставления устройств для приема монет, банкнот и кредитных карт, с помощью которых пользователи могут вносить средства, которые они готовы поставить. Конечно, такие терминалы будут обладать соответствующим внутренним оборудованием, чаще всего устройством обработки, а также операционным и прикладным программным обеспечением для работы.

С другой стороны, игровая система на основе платформы представляет собой систему, в которой большая часть системы обеспечивается и размещается на оборудовании, к которому пользователи получают доступ через Интернет с любого из множества различных устройств, таких как обычные настольные компьютеры, планшеты и, чаще всего, интеллектуальные устройства. Платформа может рассматриваться как включающая в себя аппаратное и программное обеспечение, а в некоторых случаях может также рассматриваться как расширение инфраструктуры, но в этом случае полезно рассматривать платформу как преимущественно программную по своей сути, потому что она является программным обеспечением, которое способствует отображению информации о ставках на любом устройстве, с которого пользователь подключается к платформе. Таким образом, специалисту в данной области техники будет легко понять, что основанная на терминале игровая система в значительной степени эффективна или полностью автономна и не подключается через компьютерную сеть (хотя, конечно, такое может иметь место), напоминая традиционный игровой автомат, который использует один пользователь, в то время как игровая система на основе платформы адаптирована и предназначена для многих сотен или тысяч пользователей одновременно.

Создатели игровых систем постоянно совершенствуют и распространяют свой ассортимент, и в последнее время были разработаны различные системы виртуальных ставок,

в которых терминал или платформа могут отображать или предоставлять события, которые являются полностью виртуальными или вымышленными. Например, были разработаны системы виртуальных скачек и виртуальных собачьих бегов, в которых отображение самого события пользователю, будь то на экране терминала или через Интернет, по сути, является визуальным представлением компьютеризированного изображения случайных чисел. Как поймет читатель, упрощенное визуальное представление такого компьютерного розыгрыша случайных чисел, в основном, не имеет игровой ценности или способно обеспечить какое-либо увлекательное удовольствие для пользователя, но благодаря объединению лежащих в основе относительно простых генерируемых компьютером результатов, например, с графической анимацией скачек или собачьих бегов, пользователь больше вовлечен в общий процесс азартных игр и, таким образом, склонен повторять ставку.

Также было предложено играть в виртуальные футбольные игры, в которых пользователи могут получить доступ к множеству виртуальных лиг нескольких виртуальных футбольных команд, чьи игроки и их характеристики могут быть получены из их реальных прототипов, насколько это возможно, для создания определенной формы базы данных статистики по каждому игроку, каждой команде и даже, возможно, каждой лиге. Эта база данных предоставляет машиночитаемую меру относительного качества игроков, команд и характера лиг, в которых они играют. Принимая такой подход, виртуальная футбольная лига может напрямую соотноситься с реальным прототипом, но, конечно, создатели системы могут предоставлять одну или несколько виртуальных лиг, состоящих из полностью вымышленных команд. После создания виртуальной лиги виртуальная игровая система (как правило, основанная на платформе) размещает соответствующий набор циклических матчей в лиге, схожий с футбольным реально существующим сезоном, и при этом также рассчитывается коэффициент для каждого из матчей, которые будут сыграны, обычно включая небольшие рейки для создателя системы. Сами коэффициенты и, в действительности, система в целом реальны в том смысле, что любой пользователь может внести в систему реальные деньги, а затем сделать реальную ставку на виртуальное совпадение с рассчитанными и отображаемыми коэффициентами, а также, если ставка успешна, учетная запись пользователя пополняется соответствующим образом.

Несмотря на то, что исход матча определяется исключительно системой, по меньшей мере, частично случайным образом, адаптированным, как это можно сделать с помощью какого-то компонента искусственного интеллекта (ИИ), который использует базу данных статистики для более частого получения наиболее реалистичных результатов, тем не менее, виртуальные футбольные игры являются увлекательными и интересными, особенно по тому, что у пользователя может возникнуть иллюзия, что в процессе игр задействованы некоторые навыки.

По аналогии с виртуальными собачьими бегами и виртуальными скачками, описанными выше, система может показывать пользователю определенную графическую анимацию, когда идет виртуальный футбольный матч, и, следовательно, вызывать у пользователя большую радость во время его ставки. Стоит отметить, что фактическая продолжительность виртуального матча, размещенного в системе, является относительно короткой, обычно примерно на несколько минут меньше, так что внимание пользователя сохраняется, и он часто соблазняется делать повторные ставки.

Основной недостаток виртуальных игровых систем характерен по сути – некоторых пользователей отговаривают делать ставки в системе, которая якобы или фактически имеет очень мало отношения к реально существующим событиям. Хотя для поставщиков игровых систем футбольные матчи продолжительностью всего 2 минуты являются привлекательными, потому что пользователи гораздо чаще соблазняются делать повторные ставки, в действительности, большинству пользователей все же хочется, чтобы их ставка имела хоть какую-то основу в реальности, даже если это всего лишь видимость, поскольку многие игроки, ставящие на исход реально существующего события, получают от этого события больше удовольствия, особенно если смотрят или слушают его в прямом эфире.

Еще одним недостатком очень короткой продолжительности таких виртуальных футбольных матчей является то, что они исключают большую часть возможных ставок в реальном времени или «в игре», которые можно сделать. Читатель, несомненно, будет осведомлен о недавнем распространении и успехе игровых рынков в самых разнообразных видах спорта, но особенно в футболе, где пользователи могут не только делать ставки во время матча на вероятное окончательное число или количество различных инцидентов на поле (например, голы, угловые, свободные удары, красные и желтые карточки и т. д.), но и могут по окончании матча, если сочтут целесообразным, сделать их по стоимости, предлагаемой игровой системой, ликвидируя прежние ставки в обмен на такую сумму. Популярность и успех рынка азартных игр или игр в реальном времени, в частности, может быть связана с более активным участием пользователя в спортивной игре или матче, в котором он сделал ставку, в сочетании с увеличением доступности спортивных трансляций в прямом эфире за последние годы. Естественно, в виртуальной игровой системе, где виртуальное событие проводится только в течение относительно очень короткого периода времени, совсем или практически нет возможности обеспечить рынок в реальном времени или в игре.

Соответственно, целью настоящего изобретения является создание доступной для пользователя игровой системы, которая сочетает в себе разнообразие и возможности виртуальных игровых систем и реально существующих событий.

Еще одной целью настоящего изобретения является создание игровой системы, основанной на виртуальных или вымышленных событиях, которые имеют, по меньшей мере, некоторую реальную основу или компонент и, следовательно, потенциально предлагают возможности для рынка в реальном времени или в игре во время виртуального или вымышленного события.

### **Сущность**

В соответствии с настоящим изобретением предлагается игровая система, включающая в себя компьютерную систему, которая связана, по меньшей мере, с первым внешним источником данных, по меньшей мере, с некоторыми из первых данных, из которых представляют одно или несколько дискретных явлений, обычно возникающих в первом реально существующем событии с участием как минимум двух объектов; также указанная игровая система получает вторичные данные, которые представляют одно или несколько дискретных явлений, из второго реального события, затрагивающего, по меньшей мере, два объекта, а указанные вторичные данные представляют одно или несколько дискретных явлений того же общего вида, как и представленные упомянутыми первыми данными, отличающиеся тем, что

указанная система дополнительно содержит блок генерации игр, которая при предоставлении подробной информации об объектах и реальных событиях, в которых они участвуют, генерирует набор из одного или нескольких виртуальных событий между, по меньшей мере, одним из объектов, участвующих в первом реально существующем событии, и одним из объектов, участвующих во втором реально существующем событии, и составляет набор из одной или нескольких ставок, каждая из которых имеет значение коэффициентов для каждого указанного виртуального события, причем указанные ставки включают в себя результат, содержащий, по меньшей мере, одну из аддитивных или сравнительных мер дискретных явлений, произошедших в соответствующих первом и втором реально существующих событиях, но переназначивших виртуальное событие и/или соответствующие объекты, участвующие в указанном виртуальном событии.

По возможности, изобретение дополнительно характеризуется тем, что значение коэффициентов для одной или нескольких ставок, составленных блоком генерации игр, рассчитывается с использованием исходного значения коэффициентов для соответствующей ставки, доступной или предлагаемой системой до или в течение времени, когда происходит первое реальное событие, и в отношении аналогичного

результата, то указанная ставка доступна пользователям только до того момента, когда закончится первое и второе реально существующие события.

В одном варианте осуществления предпочтительно, чтобы первое и второе реально существующие события выполнялись одновременно, а в другом предпочтительно, чтобы они шли в последовательном порядке.

Наиболее предпочтительно, чтобы каждый из объектов, участвующих в первом и втором реально существующих событиях, был уникальным, но это необязательно, и в конкретном случае возможно, чтобы объекты, участвующие в первом реально существующем событии, были такими же, как те, которые соревнуются друг с другом во втором реально существующем событии, хотя, конечно, в этом случае первое и второе реально существующие события обязательно должны будут происходить последовательно.

Наиболее предпочтительно, чтобы общее время, в течение которого виртуальное событие считается реальным или «в игре», было временем между временем начала первого реально существующего события и временем окончания второго реально существующего события, при этом первое реально существующее событие является тем событием, которое начинается раньше, чем второе.

В еще одном предпочтительном варианте осуществления набор ставок, составленных блоком генерации игр, и соответствующие коэффициенты, таким образом, рассматриваются как в реальном времени или «в игре» за весь период, в течение которого происходит виртуальное событие, к которому они относятся.

В наиболее предпочтительном варианте осуществления первое и второе реально существующие события представляют собой соревновательные события, в которых участвующие в них объекты соревнуются друг с другом за победу в упомянутом реально существующем событии.

Наиболее предпочтительно, чтобы первое и второе реально существующие события были футбольными матчами, а участвующие объекты – футбольными командами, но, конечно, изобретение может довольно легко распространяться на любое из множества командных и индивидуальных спортивных событий, в которых два (или более) объекта, будь то команды или отдельные лица, участвуют с целью обеспечения победы над другими.

Наиболее предпочтительно, чтобы дискретные события, представленные данными, полученными системой, когда первое и второе реально существующие события представляют собой футбольные матчи, включают в себя любое из следующего: победа (или поражение), ничья, гол, красная/ желтая карточка, угловой, штрафной удар, удар от ворот или удар головой, взятие удара, удар по воротам или иное, перехват, пропущенный перехват, дриблинг, пас, заброс или пропущенный пас, вбрасывания, решения об

офсайде и комбинация вышеперечисленного, определяемая как относительная или абсолютная по времени, когда они произошли в контексте общего времени события, или в условиях по абсолютной или относительной позиции по отношению к игровому полю.

В наиболее предпочтительном варианте осуществления блок генерации игр автоматически пересчитывает коэффициенты на одну или несколько ставок в наборе, когда происходит одно из следующих событий:

- За время выполнения виртуального события истекает заранее определенный период времени, тем самым обязательно сокращая общее время, оставшееся для виртуального события,
- Первые и/или вторые данные принимаются указанной игровой системой, посредством чего уведомляют, что указанная система контролирует одно или несколько дискретных событий, которые используются при расчете коэффициентов для одной или нескольких ставок в наборе, что произошло в одном из первых и вторых реально существующих событий.

Наиболее предпочтительно, чтобы указанные первые данные и указанные вторичные данные принимались упомянутой системой в основном в реальности.

В еще одном предпочтительном варианте осуществления указанная система находится на связи с первым внешним источником данных и вторым внешним источником данных, доставляющим, соответственно, первые данные и вторичные данные в указанную систему.

Таким образом, путем создания виртуальных событий, которые основаны и действительно зависят, в большой степени, от реальных событий, можно предлагать не только известные на игровом или реальном рынке ставки для пользователя в отношении как первого, так и второго реально происходящего события, а также предлагать вторые (и последующие) наборы ставок, в основном, схожие, если не идентичные, по сути и содержанию с теми, которые предлагаются для реально существующих событий, но для виртуальных событий. Кроме того, когда первое и второе (и дальнейшие) реально существующие события проходят последовательно, составленный таким образом набор ставок может быть предложен в режиме реального времени или «в игре» в любое время от начала первого реально существующего события до окончания последнего происходящего реально существующего события.

Далее будет описан конкретный вариант осуществления изобретения, предоставленный только в качестве примера, со ссылкой на прилагаемые рисунки, на которых:

### **Краткое описание чертежей**

На Рисунке 1 представлено схематичное изображение игровой системы в соответствии с настоящим изобретением.

## Подробное описание

Обращаясь сначала к Рисунку 1, где представлена игровая система, обозначенная 2, состоящая из игровой платформы 4, которая, как правило, состоит из одного или более элементов:

- аппаратные средства (по существу, технологическое оборудование, возможно, в некоторых случаях, включающее специализированные, специально разработанные аппаратные компоненты, например, специализированные интегральные микросхемы или ASIC)
- программное обеспечение (обычно очень высокопроизводительные пользовательские приложения, способные доставлять игровой контент многочисленным пользователям на различных устройствах)
- компоненты инфраструктуры (переключатели, выделенные каналы связи, шины данных, каналы доставки данных и т. д.).

Однако на диаграмме представлены только схематичные элементы, где необходимо проиллюстрировать изобретение.

Игровая платформа 4 основывается, прежде всего, на предоставлении данных в реальном времени из внешних источников данных, 3 из которых ссылаются на D1, D2, D3. Их может быть больше или меньше, но, по крайней мере, один требуется для питания игровой платформы 4 данными в реальном времени из одного или более в реальном времени реально существующих событий, указанных в 6, 8 между соответствующими командами T1, T2 (6) и T3, T4 (8). Имеющийся в продаже пример такого же по сути источника данных в реальном времени D1, D2 предоставляется Орта (например, их основные, классические каналы и каналы данных о производительности).

События 6, 8 в реальном времени могут происходить одновременно полностью или частично (одно начинается почти сразу за другим), или они могут быть запланированы последовательно, но, в любом случае, множество различных данных собирают различными способами в месте проведения события в реальном времени, и пока оно происходит, а затем они передаются из источника данных D1, D2 (или от их поставщика) непосредственно (или косвенно) к игровой платформе 4, как известно, и как

указано стрелками. На платформе 4 дополнительно предусмотрено накопление данных, как указано в 14, прежде, чем данные будут переданы в 16, в блок генерации игр, обозначенный как 20, где они подвергаются определенному анализу и обработке.

Стоит отметить, что на этом этапе данные, полученные из внешних источников данных, не должны быть непрерывными, хотя во многих случаях это будет так. Если данные относительно низкого разрешения, например, если представленные таким образом дискретные коэффициенты относительно нечастые (например, в контексте футбола, только голы, угловые и красные карточки шифруются в данные), тогда данные могут быть переданы на платформу только в отдельных случаях, когда любое из наблюдаемых дискретных коэффициентов действительно происходит. В ином случае данные могут иметь очень высокое разрешение и представлять практически каждый отдельный дискретный коэффициент в реально существующем событии (например, в контексте футбола, каждый удар/пас, каждое решение судейства, включая относительные данные о поле и информацию о том, где событие произошло на поле и т. д.).

Для обычного рынка «в игре» или рынка в реальном времени, если данные, полученные блоком генерации игр 20, характерны для дискретного коэффициента в любом из текущих событий 6, 8 в реальном времени, которые влияют на один или несколько рынков в реальном времени или «в игре» (обычно обозначается как 21A, 21B), в настоящее время предлагаемых игровой платформой для такого события, например, в контексте футбола, одна команда забивает гол, что влияет на коэффициенты одной или другой команды в случае победы, тогда блок генерации игр 20 делает соответствующие автоматические корректировки коэффициентов всех тех игровых рынков, которые могут быть затронуты (и путем различения сумм, в зависимости от обстоятельств). Для точного и эффективного достижения, конечно, необходимо поддерживать некоторые записи текущих значений коэффициентов и ставок, к которым они относятся, помимо прочего, и, следовательно, игровая платформа 4 включает в себя хранилище 22 рыночных данных, в которое информация постоянно или периодически записывается блоком генерации игр, и к которому постоянно или периодически делаются запросы указанным игровым генератором.

Большая часть вышеуказанных вопросов осуществления платформы 4 представляет их частные вопросы осуществления. В условиях общего доступа к платформе пользователи U1, U2, U3, U4 подключаются к платформе через Интернет, а уровень 32 доступа обеспечивает необходимую безопасность и шифрование, чтобы обеспечить безопасную доставку контента с платформы на устройства пользователей. Как обычно, уровень доступа 30 может направлять запрос в хранилище учетных записей пользователей 34 во время входа в систему

пользователя, чтобы гарантировать, что только зарегистрированные пользователи могут получить доступ к платформе. Кроме того, блок генерации игр 20 может запрашивать хранилище учетных записей пользователей, когда пользователи делают запросы на ставки на конкретные денежные суммы, как указано в 36.

В соответствии с изобретением блок генерации игр также создает набор виртуальных событий 21C, 21D, 21E, 21F, в большей или меньшей степени основанных на реальных событиях 6, 8, в то время происходящих или запланированных на поздний срок. В одном варианте осуществления набор виртуальных событий во всех уникальных комбинациях команд T1, T2, T3, T4 (включая возможные местные и сторонние вариации, если реально существующие события могут включать в себя местное преимущество), кроме реально существующих событий 6, 8. Следовательно, 21C-21F представлены схематически в механизме игровой генерации, соответственно, T1 - T3, T1 - T4, T2 - T3 и T2 - T4.

Фактическое время генерации этих виртуальных событий менее важно, но по сути, как только блок генерации игр обладает достаточной информацией, чтобы определить, что команды T1 и T2 должны играть друг с другом в определенное время, и что любые две другие команды должны играть в одно и то же время или позже, или что одна или обе команды T1 и T2 должны снова играть друг с другом после завершения их первого состязания, тогда блок генерации игр может начать процесс генерации виртуальных событий. Кроме того, возможно, что генерация виртуальных событий происходит, как только блок генерации игр 20 получает достаточное количество данных из одного или нескольких источников данных D1, D2. В этом варианте осуществления виртуальные события, доступный набор ставок, созданный для них, могут быть упакованы как еще один альтернативный рынок реального времени или игровой рынок для реально существовавших событий.

В наиболее предпочтительном варианте осуществления для каждого из созданных таким образом виртуальных событий блок генерации игр дополнительно создает набор 40 из ставок, которые пользователь может делать в реальных деньгах через обычный механизм, обозначенный стрелками 41. Наиболее предпочтительно, чтобы каждая из указанных ставок относилась к типу, обычно встречающемуся на традиционных игровых рынках или игровых рынках реального времени (например, в контексте футбола, выигрыш/проигрыш, общее количество голов/угловых/ударов по воротам/пасов/красных карточек/желтых карточек и т. д.). В особенно предпочтительных условиях ставки имеют сравнительный характер (например, T3 будет иметь больше/меньше, чем количество голов/угловых/ударов/ударов и т. д.), в отличие от команды T1 (или наоборот), или они будут аддитивными по своей сути (например, общее количество голов/угловых/ударов от ворот/пасы и т. д. для виртуального события между T1 и T3 будут 1, 2, 3, ..., n). Как видно

из набора ставок 40, каждая ставка (A, B, C, D, E, ...) будет иметь значение коэффициентов  $u:v$ ,  $x:y$  против этого. Они снова рассчитываются блоком генерации игр 20, когда виртуальное событие определяется, или вскоре после этого, и предлагаются пользователю обычными средствами, как указано стрелками 42.

Далее приведен конкретный пример процесса виртуального создания, чтобы дополнительно проиллюстрировать изобретение. Сохраняя футбольный контекст, например, следующие матчи начнутся в одно и то же время в субботу днем:

Команда1 (T1) против Команды2 (T2). Это реально существующая Игра1

Команда3 (T3) против Команды4 (T4) - Это реально существующая Игра2

Система будет генерировать следующие игры:

Команда1 против Команды4 - Игра1'

Команда1 против Команды3 – Игра2'

Команда2 против Команды3 – Игра3'

Команда2 против Команды4 – Игра4'

Таким образом, блок генерации игр 20 генерирует 4 виртуальные игры на основе 2 реальных игр. Виртуальные игры могут создаваться в лигах, подразделениях, чемпионатах и даже разных странах. Для каждой виртуальной игры также создается набор возможных ставок, начиная с относительно простых (выигрыш, проигрыш, красные карточки, желтые карточки и т. д.), заканчивая относительно сложными (например, общее количество ударов/пасов в виртуальной игре, общее количество свободных ударов и любое дискретное событие, которое, скорее всего, наберут обе реальные команды в соответствующих реально существующих событиях). В одном варианте осуществления ставки, доступные для виртуальных игр, могут быть выбраны только из списка соответствующих ставок, доступных для реально существующих игр.

В идеале, логика расчета ставок, доступных для виртуальных игр, является одной из следующих двух или их комбинаций:

1. Абсолютный объем или общее количество отдельных дискретных случаев (например, голов, красных карточек, желтых карточек и т. д.), которые происходят в соответствующей реально существующей игре (например, общее количество пасов в виртуальной игре T1 против T3 равно одному числу или другому),  
и

2. Сравнительный результат (или разница) одной команды с другой (например, Т1 делает больше/меньше пасов, чем Т3).

Например, если игра Команды1 против Команды2 завершилась с результатом P1-P2, т.к. Команда1 забила P1 гола, а Команда2 забила P2 голов, тогда:

Команда1 P1-P2 Команда2

Расширение этого принципа до дальнейшей реально существующей игры может привести к следующему результату:

Команда3 P3-P4 Команда4

Используя первую логическую основу расчета:

Команда1 забила P1 голов,

Команда2 забила P2 голов,

Команда3 забила P3 голов,

Команда4 забила P4 голов

По 2-ой схеме расчета:

Команда1 выиграла/проиграла (P1-P2) голов,

Команда2 выиграла/проиграла (P2-P1) голов,

Команда3 выиграла/проиграла (P3-P4) голов,

Команда4 выиграла/проиграла (P4-P3) голов:

По этой схеме мы можем рассчитать абсолютную цифру (1-я схема) и сравнительную цифру (2-я схема).

Возьмем, к примеру, виртуальный матч Команды1 против Команды4, и выбранная ставка равна общему количеству голов. Согласно 1-й схеме расчета, результат матча следующий:

Команда1 P1-P4 Команда4.

Сравнивая P1 и P4, можно определить конечный результат виртуальной игры.

Хотя приведенное выше описание дано с точки зрения матчей, в которых участвуют только две команды, конечно, можно расширить систему до событий, в которых участвуют несколько человек или команд, и генерировать, соответственно, гораздо больший набор виртуальных событий на основе общего количества участников в реально существующих событиях.

## **ФОРМУЛА**

1. Игровая система, включающая в себя компьютерную систему, взаимодействующую (связанную), по меньшей мере, с первым внешним источником данных, по меньшей мере, некоторые из первых данных, которые представляют одно или несколько дискретных явлений, обычно встречающихся в первом реально существующем событии с участием, по меньшей мере, двух объектов (сущностей), причем указанная игровая система также получает вторичные данные, которые представляют одно или несколько дискретных явлений из второго реально существующего события, включающего в себя, по меньшей мере, два объекта, причем указанные вторичные данные представляют собой одно или несколько дискретных случаев того же общего вида, что представлены указанными первыми данными,

характеризуется тем, что

указанная система дополнительно содержит блок генерации игр, который, при обеспечении сведениями об объектах и реально существующих событиях, в которых они участвуют, генерирует набор из одного или более виртуальных событий между, по крайней мере, одним из объектов, участвующих в первом реально существующем событии, и одним из объектов, участвующих во втором реально существующем событии, и составляет набор из одной или нескольких ставок, каждая из которых имеет значение коэффициентов для каждого указанного виртуального события, причем указанные ставки включают в себя результат, содержащий, по меньшей мере, одну из аддитивных или сравнительных мер дискретных явлений, произошедших в соответствующих первом и втором реально существующих событиях, но переназначивших виртуальное событие и/или соответствующие объекты, участвующие в указанном виртуальном событии.

2. Игровая система согласно п. 1, в котором значение коэффициентов для одной или более ставок, составленных блоком генерации игр, рассчитывается с использованием значений исходных коэффициентов для соответствующей ставки, доступной или предлагаемой системой до или во время, когда происходит первое реально существующее событие, и в отношении аналогичного результата, указанная ставка была доступна пользователям только до того момента, пока первое и второе реально существующее событие не завершились.

3. Игровая система в соответствии с любым из предыдущих пунктов, в которой первое и второе реально существующие события происходят одновременно или последовательно.

4. Игровая система в соответствии с любым из предыдущих пунктов, в которой объекты, участвующие в первом и втором реально существующем событии, уникальны.

5. Игровая система в соответствии с любым из предыдущих пунктов, в которой общее время виртуального события рассчитывается в реальности или «в игре» как время между временем начала первого реально существующего события и временем окончания второго реально существующего события, первое реально существующее событие начинается раньше по времени, чем второе.

6. Игровая система в соответствии с любым из предыдущих пунктов, в которой набор ставок, составленных блоком генерации игр, и соответствующие ее коэффициенты рассматриваются как в реальности или «в игре» за весь период, когда происходит виртуальное событие, к которому они относятся.

7. Игровая система в соответствии с любым из предыдущих пунктов, в которой первое и второе реально существующие события являются соревновательными событиями, в которых участвующие в них объекты соревнуются друг с другом за победу в указанном реально существующем событии.

8. Игровая система в соответствии с любым из предыдущих пунктов, в которой блок генерации игр автоматически пересчитывает коэффициенты на одну или несколько ставок в своем наборе, когда происходит одно из следующих событий:

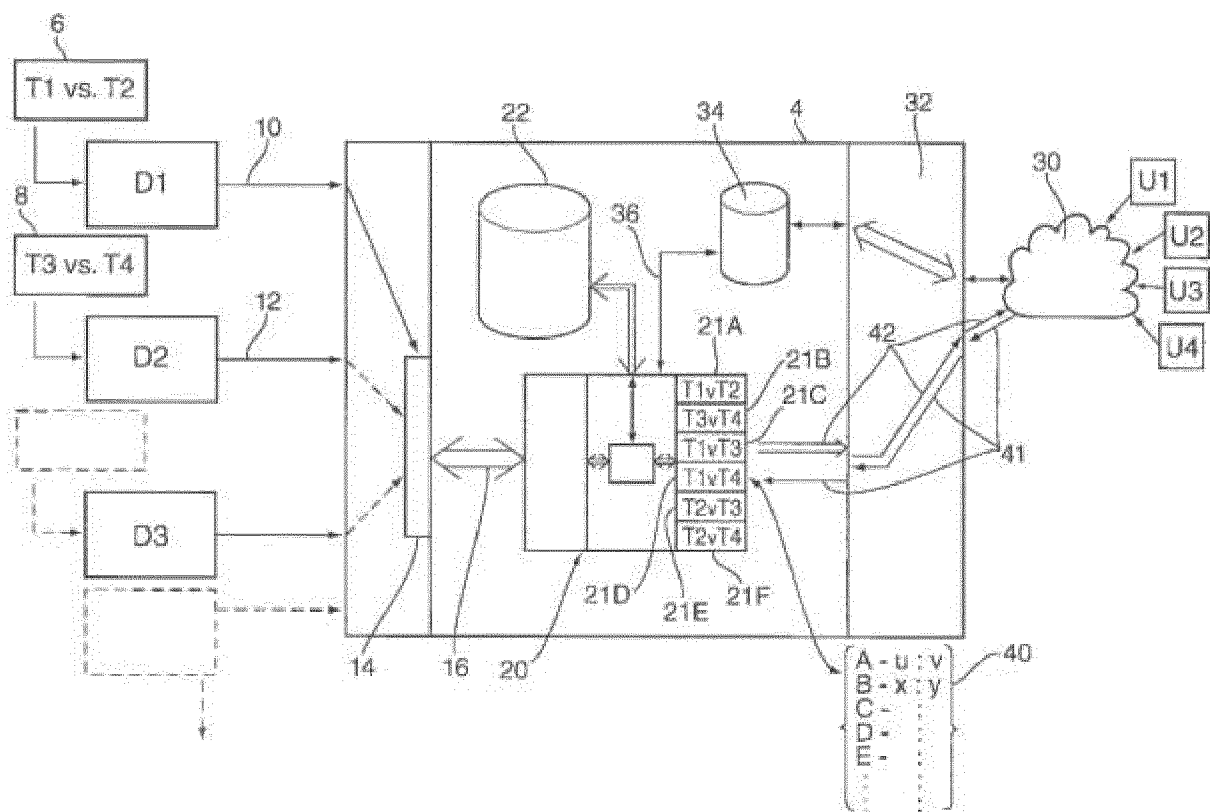
- заранее определенный период времени истекает во время виртуального события, что неизбежно сокращает общий период времени, оставшийся для виртуального события,
- первые и/или вторичные данные принимаются указанной игровой системой, в результате чего приходит уведомление о том, что произошло одно или несколько дискретных явлений, отслеживаемых указанной системой и использованных при расчете коэффициентов для одной или нескольких ставок в наборе в одном из первых и вторых реально существующих событий.

9. Игровая система в соответствии с любым из предыдущих пунктов, в которой указанные первые и вторичные данные получены указанной системой в реальном времени.

10. Игровая система в соответствии с любым из предыдущих пунктов, в которой указанная игровая система связана с первым внешним источником данных и вторичным внешним источником данных, доставляя, соответственно, первые и вторичные данные в указанную систему.

11. Игровая система в соответствии с любым из предыдущих пунктов, в которой первое и второе реальное событие представляют собой футбольные матчи, а участвующие объекты – футбольные команды.

12. Игровая система согласно п. 11, в которой дискретные события, представленные данными, полученными игровой системой, включают в себя победу (или поражение), ничью, гол, красную/желтую карточку, угловой, свободный удар, удар от ворот или удар головой, взятие удара, удар по воротам или иное, перехват, пропущенный перехват, дриблинг, пас, заброс или пропущенного паса, вбрасывание, решение об офсайде и комбинацию из вышеперечисленного, определяемую как относительная или абсолютная по времени, когда они произошли в контексте общего времени события, или в условиях по абсолютной или относительной позиции по отношению к игровому полю.



Фиг.1