



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ,
ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(12) **ЗАЯВКА НА ИЗОБРЕТЕНИЕ**

(21), (22) Заявка: 2004129600/09, 26.03.2003

(30) Приоритет: 03.04.2002 US 10/116,424

(43) Дата публикации заявки: 27.06.2005 Бюл. № 18

(85) Дата перевода заявки РСТ на национальную фазу: 04.10.2004

(86) Заявка РСТ:
US 03/09669 (26.03.2003)

(87) Публикация РСТ:
WO 03/085613 (16.10.2003)

Адрес для переписки:
125040, Москва, пр-т Ленинградский 23,
Патентно-лицензионная фирма
"Транстехнология", Г.П.Курапову

(71) Заявитель(и):
АйДжиТи (US)

(72) Автор(ы):
НГУЙЕН Бинх Т. (US),
ОБЕРБЕРГЕР Майкл М. (US),
ПАРРОТТ Грэг (US)

(74) Патентный поверенный:
Курапов Геннадий Петрович

(54) **ЗАЩИЩЕННАЯ ВИРТУАЛЬНАЯ СЕТЬ В ИГРОВОЙ СРЕДЕ**

Формула изобретения

1. Способ инициирования запроса на передачу игрового программного обеспечения от второго игрового устройства в первое игровое устройство, содержащий генерацию запроса на транзакцию с игровым программным обеспечением; пересылку запроса на транзакцию с игровым программным обеспечением агенту авторизации игрового программного обеспечения, который утверждает или отклоняет передачу игрового программного обеспечения с второго игрового устройства; и получение информации об игровой транзакции от агента авторизации игрового программного обеспечения, который используется для передачи игрового программного обеспечения с второго игрового устройства, отличающийся тем, что игровое программное обеспечение предназначено по меньшей мере для а) азартной игры, запускаемой на игровой машине, б) бонусной азартной игры, запускаемой на игровой машине, в) драйвера устройства для устройства, установленного на игровой машине d) услуги трекинга игрока на игровой машине или e) операционной системы, установленной на игровой машине.

2. Способ по п.1, отличающийся тем, что агент авторизации программного обеспечения, первое игровое устройство и второе игровое устройство устанавливают связь один с другим с использованием локальной вычислительной сети, глобальной сети, частной сети, виртуальной частной сети, Internet и их комбинаций.

3. Способ по п.1, отличающийся тем, что агент авторизации программного обеспечения, первое игровое устройство и второе игровое устройство устанавливают связь один с другим с использованием по меньшей мере спутникового коммуникационного подключения, радиочастотного коммуникационного подключения или инфракрасного коммуникационного

подключения.

4. Способ по п.1, отличающийся тем, что запрос на транзакцию с игровым программным обеспечением содержит информацию о доступе и идентификационную информацию об игровом программном обеспечении.

5. Способ по п.4, отличающийся тем, что информация о доступе представляет собой идентификационную информацию об операторе для первого игрового устройства, идентификационную информацию о машине для первого игрового устройства, идентификационную информацию об операторе для второго игрового устройства и/или идентификационную информацию о машине для второго игрового устройства.

6. Способ по п.4, отличающийся тем, что идентификационная информация об игровом программном обеспечении представляет собой название игрового программного обеспечения, идентификатор провайдера игрового программного обеспечения, номер версии игрового программного обеспечения и/или идентификационный номер игрового программного обеспечения.

7. Способ по п.1, отличающийся тем, что информация о транзакции с игровым программным обеспечением представляет собой один или более ключей шифрования транзакции, открытый ключ шифрования, используемый вторым игровым устройством, номер транзакции, отметку времени, время окончания действия транзакции, идентификатор адресата, идентификационный номер машины адресата, идентификационный номер игрового программного обеспечения, идентификатор провайдера игрового программного обеспечения, число допустимых загрузок, число транзакций и/или их комбинации.

8. Способ по п.1, отличающийся тем, что азартная игра представляет собой видеослот, механический слот, лотерею, видеопокер, видеоблэкджек, видеолотерею и видеопатинко.

9. Способ по п.1, отличающийся тем, что дополнительно содержит пересылку аутентификационной информации, используемой для идентификации первого игрового устройства, агенту авторизации игрового программного обеспечения.

10. Способ по п.1, отличающийся тем, что дополнительно содержит пересылку сообщения с запросом на игровое программное обеспечение во второе игровое устройство.

11. Способ по п.1, отличающийся тем, что дополнительно содержит получение игрового программного обеспечения от второго игрового устройства.

12. Способ по п.11, отличающийся тем, что дополнительно содержит определение цифровой подписи для игрового программного обеспечения и пересылку сообщения по меньшей мере с цифровой подписью агенту авторизации игрового программного обеспечения.

13. Способ по п.1, отличающийся тем, что дополнительно содержит аутентификацию идентичности второго игрового устройства.

14. Способ по п.1, отличающийся тем, что первое игровое устройство представляет собой игровую машину, а второе игровое устройство - игровой сервер.

15. Способ по п.1, отличающийся тем, что первое игровое устройство представляет собой игровой сервер, участвующий в обмене данными с множеством игровых машин, а второе игровое устройство - игровой сервер, поддерживаемый провайдером содержимого игрового программного обеспечения.

16. Способ по п.1, отличающийся тем, что передачу игрового программного обеспечения выполняют по меньшей мере вручную или с помощью электроники.

17. Способ по п.1, отличающийся тем, что игровое программное обеспечение содержит один или более компонентов игрового программного обеспечения.

18. Способ по п.1, отличающийся тем, что игровое программное обеспечение используют для модернизации компонента игрового программного обеспечения на игровой машине.

19. Способ по п.1, отличающийся тем, что игровое программное обеспечение используют для исправления ошибки в компоненте игрового программного обеспечения на игровой машине.

20. Способ передачи игрового программного обеспечения с первого игрового устройства во второе игровое устройство, содержащий получение запроса на транзакцию с игровым

программным обеспечением; пересылку запроса на транзакцию с игровым программным обеспечением агенту авторизации игрового программного обеспечения, который утверждает или отклоняет передачу игрового программного обеспечения; и передачу игрового программного обеспечения во второе игровое устройство, отличающийся тем, что игровое программное обеспечение предназначено по меньшей мере для а) азартной игры, запускаемой на игровой машине, б) бонусной азартной игры, запускаемой на игровой машине, с) драйвера устройства для устройства, установленного на игровой машине, d) услуги трекинга игрока на игровой машине или e) операционной системы, установленной на игровой машине.

21. Способ по п.20, отличающийся тем, что дополнительно содержит получение утверждения запроса на транзакцию с игровым программным обеспечением от агента авторизации игрового программного обеспечения.

22. Способ по п.20, отличающийся тем, что дополнительно содержит предшествующее передаче игрового программного обеспечения получение отклонения запроса на транзакцию с игровым программным обеспечением от агента авторизации игрового программного обеспечения; и завершение передачи игрового программного обеспечения.

23. Способ по п.20, отличающийся тем, что агент авторизации программного обеспечения, первое игровое устройство и второе игровое устройство устанавливают связь один с другим с использованием локальной вычислительной сети, глобальной сети, частной сети, виртуальной частной сети, Internet и их комбинаций.

24. Способ по п.20, отличающийся тем, что агент авторизации программного обеспечения, первое игровое устройство и второе игровое устройство устанавливают связь один с другим с использованием по меньшей мере спутникового коммуникационного подключения, радиочастотного коммуникационного подключения, инфракрасного коммуникационного подключения или их комбинаций.

25. Способ по п.20, отличающийся тем, что запрос на транзакцию с игровым программным обеспечением содержит информацию о доступе и идентификационную информацию об игровом программном обеспечении.

26. Способ по п.25, отличающийся тем, что информация о доступе представляет собой идентификационную информацию об операторе для первого игрового устройства, идентификационную информацию о машине для первого игрового устройства, идентификационную информацию об операторе для второго игрового устройства и/или идентификационную информацию о машине для второго игрового устройства.

27. Способ по п.25, отличающийся тем, что идентификационная информация об игровом программном обеспечении представляет собой название игрового программного обеспечения, идентификатор провайдера игрового программного обеспечения, номер версии игрового программного обеспечения и/или идентификационный номер игрового программного обеспечения.

28. Способ по п.20, отличающийся тем, что информация о транзакции с игровым программным обеспечением представляет собой один или более ключей шифрования транзакции, открытый ключ шифрования, используемый вторым игровым устройством, номер транзакции, отметку времени, время окончания действия транзакции, идентификатор адресата, идентификационный номер машины адресата, идентификационный номер игрового программного обеспечения, идентификатор провайдера игрового программного обеспечения, число допустимых загрузок, число транзакций и/или их комбинации.

29. Способ по п.20, отличающийся тем, что азартная игра представляет собой видеослот, механический слот, лотерею, видеопокер, видеоблэкджек, видеолотерею и видеопатинко.

30. Способ по п.20, отличающийся тем, что дополнительно содержит определение цифровой подписи для игрового программного обеспечения и пересылку сообщения по меньшей мере с цифровой подписью агенту авторизации игрового программного обеспечения.

31. Способ по п.20, отличающийся тем, что первое игровое устройство представляет собой игровой сервер, а второе игровое устройство - игровую машину.

32. Способ по п.20, отличающийся тем, что первое игровое устройство представляет собой игровую машину и второе игровое устройство представляет собой игровую машину.

33. Способ по п.20, отличающийся тем, что первое игровое устройство представляет собой игровой сервер, поддерживаемый провайдером содержимого игрового программного обеспечения, а второе игровое устройство - игровой сервер, поддерживаемый игровой организацией.

34. Способ по п.20, отличающийся тем, что первое игровое устройство представляет собой игровой сервер, поддерживаемый провайдером содержимого игрового программного обеспечения, а второе игровое устройство - игровую машину, поддерживаемую игровой организацией.

35. Способ по п.20, отличающийся тем, что передачу игрового программного обеспечения выполняют по меньшей мере вручную или с помощью электроники.

36. Способ по п.20, отличающийся тем, что игровое программное обеспечение содержит один или более компонентов игрового программного обеспечения.

37. Способ по п.20, отличающийся тем, что игровое программное обеспечение используют для модернизации компонента игрового программного обеспечения на игровой машине.

38. Способ по п.20, отличающийся тем, что игровое программное обеспечение используют для исправления ошибки в компоненте игрового программного обеспечения на игровой машине.

39. Первое игровое устройство, содержащее сетевой интерфейс, позволяющий устанавливать связь между первым игровым устройством, агентом авторизации программного обеспечения и одним или более другими игровыми устройствами; и процессор, сконфигурированный или спроектированный для (i) пересылки запроса на передачу игрового программного обеспечения со второго игрового устройства в третье игровое устройство посредством сетевого интерфейса агенту авторизации программного обеспечения (ii) получения ответа с одобрением или отклонением запроса на передачу игрового программного обеспечения от агента авторизации программного обеспечения, отличающееся тем, что игровое программное обеспечение предназначено по меньшей мере для а) азартной игры, запускаемой на игровой машине, б) бонусной азартной игры, запускаемой на игровой машине, с) драйвера устройства для устройства, установленного на игровой машине, d) услуги трекинга игрока на игровой машине или e) операционной системы, установленной на игровой машине.

40. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что дополнительно содержит память, которая хранит игровое программное обеспечение.

41. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что дополнительно содержит ведущий игровой контроллер, который управляет азартной игрой, запускаемой на первом игровом устройстве.

42. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что дополнительно содержит память, которая хранит открытые ключи шифрования для одного или более из множества игровых устройств и агента авторизации программного обеспечения.

43. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что сетевой интерфейс подключен по меньшей мере к локальной вычислительной сети, глобальной сети, частной сети, виртуальной частной сети, Internet или их комбинациям.

44. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что сетевой интерфейс обеспечивает по меньшей мере спутниковое коммуникационное подключение, радиочастотное коммуникационное подключение или инфракрасное коммуникационное подключение.

45. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что первое игровое устройство представляет собой переносное игровое устройство.

46. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что первое игровое устройство представляет собой первую игровую машину, второе игровое устройство - вторую игровую машину, а третье игровое устройство - первую игровую машину.

47. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что первое игровое

устройство представляет собой первый игровой сервер, второе игровое устройство - второй игровой сервер, а третье игровое устройство - первую игровую машину.

48. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что первое игровое устройство представляет собой первый игровой сервер, второе игровое устройство - второй игровой сервер, а третье игровое устройство - первый игровой сервер.

49. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что азартная игра представляет собой видеослот, механический слот, лотерею, видеопокер, видеоблэкджек, видеолотерею и видеопатинко.

50. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что игровое программное обеспечение содержит один или более компонентов игрового программного обеспечения.

51. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что игровое программное обеспечение используется для модернизации компонента игрового программного обеспечения на одном из игровых устройств.

52. Первое игровое устройство по п.39, отличающееся тем, что игровое программное обеспечение используется для исправления ошибки в компоненте игрового программного обеспечения на одном из игровых устройств.