



**ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА  
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ,  
ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ**

**(12) ЗАЯВКА НА ИЗОБРЕТЕНИЕ**

(21), (22) Заявка: 2007144346/12, 03.05.2006

(30) Конвенционный приоритет:  
03.05.2005 US 60/677,513

(43) Дата публикации заявки: 10.06.2009 Бюл. № 16

(85) Дата перевода заявки РСТ на национальную  
фазу: 03.12.2007(86) Заявка РСТ:  
US 2006/017344 (03.05.2006)(87) Публикация РСТ:  
WO 2006/119483 (09.11.2006)

Адрес для переписки:  
**125040, Москва, Ленинградский пр-кт, 23,  
патентно-лицензионная фирма "ТАТ  
Транстехнология", пат.пов. Н.И.Золотых,  
рег. № 484**

(71) Заявитель(и):  
**АйДжиTi (US)**(72) Автор(ы):  
**НАЙСЛИ Марк (US)**

RU 2007144346 A

**(54) УСТРОЙСТВО И СПОСОБ ДЛЯ ДИНАМИЧЕСКИ КОНФИГУРИРУЕМОГО  
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА В АЗАРТНОЙ ИГРЕ****(57) Формула изобретения**

1. Игровое устройство, содержащее:  
 электронный дисплей;  
 устройство ввода, принимающее данные, вводимые пользователем; и  
 процессор с возможностью обмена данными с указанным дисплеем и указанным  
 устройством ввода, где указанный процессор адаптирован к исполнению команд для  
 проведения азартной игры, имеющей, по меньшей мере, два игровых состояния, а  
 указанное устройство ввода адаптировано к реконфигурированию между, по меньшей  
 мере, двумя разными состояниями ввода, и каждое состояние ввода скоррелировано с  
 игровым состоянием так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые  
 указанным устройством ввода в игровом состоянии, интерпретируются процессором в  
 соответствии с состоянием ввода, сопоставленным с этим игровым состоянием.

2. Устройство по п.1, отличающееся тем, что содержит, по меньшей мере, два  
 устройства ввода, и каждое указанное устройство ввода адаптировано к  
 реконфигурированию, по меньшей мере, между двумя разными состояниями ввода, и  
 каждое состояние ввода скоррелировано с игровым состоянием так, что данные,  
 вводимые пользователем и принимаемые указанным устройством ввода в игровом

RU 2007144346 A

состоянии, интерпретируются процессором в соответствии с состоянием ввода, сопоставленным с этим игровым состоянием.

3. Устройство по п.2, отличающееся тем, что два из указанных устройств ввода сконфигурированы так, что, по меньшей мере, в одном игровом состоянии, по меньшей мере, два из указанных устройств ввода скоррелированы с одним и тем же состоянием ввода так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые любым из указанных, по меньшей мере, двух устройств ввода, интерпретируются указанным процессором как одни и те же данные, вводимые пользователем.

4. Устройство по п.2 отличающееся тем, что, по меньше мере, два из указанных устройств ввода сконфигурированы так, что (а) по меньшей мере, в одном игровом состоянии, по меньшей мере, два из указанных устройств ввода скоррелированы с одним и тем же состоянием ввода так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые любым из указанных, по меньшей мере, двух устройств ввода, интерпретируются указанным процессором как одни и те же данные, вводимые пользователем, и (б) по меньшей мере, в одном другом игровом состоянии указанные, по меньшей мере, два устройства ввода скоррелированы с разными состояниями ввода так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые любым из указанных, по меньшей мере, двух устройств ввода, интерпретируются указанным процессором как разные данные, вводимые пользователем.

5. Устройство по п.1, отличающееся тем, что указанное устройство ввода сконфигурировано с одним или более видимыми атрибутами, сопоставленными с каждым состоянием ввода, и указанное устройство ввода адаптировано к изменению его видимых атрибутов для указания состояния ввода, для которого указанное устройство ввода сконфигурировано.

6. Устройство по п.1, отличающееся тем, что указанные игровые состояния включают в себя, по меньшей мере, одно игровое состояние во время проведения указанной азартной игры и, по меньшей мере, одно игровое состояние в промежутке между последовательными азартными играми, а указанное устройство ввода сконфигурировано так, что, по меньшей мере, одно из указанных состояний ввода скоррелировано с игровым состоянием, встречающимся во время проведения указанной азартной игры и, по меньшей мере, одно из указанных состояний ввода скоррелировано с игровым состоянием, встречающимся между последовательными азартными играми.

7. Игровое устройство, содержащее:

электронный дисплей;

устройство ввода, принимающее данные, вводимые пользователем; и

процессор с возможностью обмена данными с указанным дисплеем и устройством ввода данных, где указанный процессор включает в себя структуру данных, хранящую команды для проведения азартной игры, имеющей, по меньшей мере, два игровых состояния и, по меньшей мере, два разных состояния ввода, каждое указанное состояние ввода скоррелировано с игровым состоянием, и указанное устройство ввода адаптировано к реконфигурированию между указанными, по меньшей мере, двумя разными состояниями ввода так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые указанным устройством ввода в одном игровом состоянии, интерпретируются указанным процессором в соответствии с состоянием ввода, сопоставленным с этим одним игровым состоянием, а данные, вводимые пользователем и принимаемые указанным устройством ввода в другом игровом состоянии, интерпретируются указанным процессором в соответствии с состоянием ввода, сопоставленным с этим другим игровым состоянием.

8. Устройство по п.7, отличающееся тем, что содержит, по меньшей мере, два

устройства ввода, и каждое указанное устройство ввода адаптировано к реконфигурированию, по меньшей мере, между двумя разными состояниями ввода, каждое состояние ввода скоррелировано с игровым состоянием так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые указанным устройством ввода в игровом состоянии, интерпретируются процессором в соответствии с состоянием ввода, сопоставленным с этим игровым состоянием.

9. Устройство по п.8, отличающееся тем, что два из указанных устройств ввода сконфигурированы так, что, по меньшей мере, в одном игровом состоянии, по меньшей мере, два из указанных устройств ввода скоррелированы с одним и тем же состоянием ввода так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые любым из указанных, по меньшей мере, двух устройств ввода, интерпретируются указанным процессором как одни и те же данные, вводимые пользователем.

10. Устройство по п.8, отличающееся тем, что, по меньшей мере, два из указанных устройств ввода сконфигурированы так, что (а) по меньшей мере, в одном игровом состоянии, по меньшей мере, два из указанных устройств ввода скоррелированы с одним и тем же состоянием ввода так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые любым из указанных, по меньшей мере, двух устройств ввода, интерпретируются указанным процессором как одни и те же данные, вводимые пользователем, и (б) по меньшей мере, в одном другом игровом состоянии указанные, по меньшей мере, два устройства ввода скоррелированы с разными состояниями ввода так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые любым из указанных, по меньшей мере, двух устройств ввода, интерпретируются указанным процессором как разные данные, вводимые пользователем.

11. Устройство по п.7, отличающееся тем, что указанное устройство ввода сконфигурировано с одним или более видимых атрибутов, сопоставленных с каждым состоянием ввода, и указанное устройство ввода адаптировано к изменению своих видимых атрибутов для указания состояния ввода, для которого указанное устройство ввода сконфигурировано.

12. Устройство по п.7, отличающееся тем, что указанные игровые состояния включают в себя, по меньшей мере, одно игровое состояние во время проведения указанной азартной игры и, по меньшей мере, одно игровое состояние в промежутке между последовательными азартными играми, а указанное устройство ввода сконфигурировано так, что, по меньшей мере, одно из указанных состояний ввода скоррелировано с игровым состоянием, встречающимся во время проведения указанной азартной игры, и, по меньшей мере, одно из указанных состояний ввода скоррелировано с игровым состоянием, встречающимся между последовательными азартными играми.

13. Игровое устройство для проведения, по меньшей мере, одной азартной игры, имеющей несколько игровых состояний, содержащее:

по меньшей мере, одно устройство ввода, принимающее данные, вводимые пользователем, где указанное устройство ввода имеет, по меньшей мере, одну кнопку ввода, адаптированную к динамическому реконфигурированию, по меньшей мере, между двумя разными состояниями ввода с одним или более видимыми атрибутами, сопоставленными с каждым состоянием ввода, и указанное устройство ввода адаптировано к изменению своих видимых атрибутов для указания состояния ввода, для которого указанное устройство ввода сконфигурировано;

процессор с возможностью обмена данными с указанным, по меньшей мере, одним устройством ввода; и

структурой данных с возможностью обмена данными с указанным процессором, где указанная структура данных хранит корреляции между указанными состояниями

ввода и указанными игровыми состояниями, а также командами, исполняемыми указанным процессором, для проведения указанной азартной игры так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые указанным устройством ввода в одном игровом состоянии указанной азартной игры, интерпретируются указанным процессором в соответствии с состоянием ввода, скоррелированным с этим одним игровым состоянием, а данные, вводимые пользователем и принимаемые указанным устройством ввода в другом игровом состоянии указанной азартной игры, интерпретируются указанным процессором в соответствии с состоянием ввода, скоррелированным с этим другим игровым состоянием.

14. Игровое устройство по п.13, отличающееся тем, что указанное устройство ввода включает в себя, по меньшей мере, одну механическую кнопку.

15. Игровое устройство по п.14, отличающееся тем, что указанная механическая кнопка включает в себя обозначение для каждого состояния ввода и устройство подсветки для каждого обозначения, причем указанный процессор адаптирован для выборочной подсветки обозначения для состояния ввода, скоррелированного с игровым состоянием, во время указанной азартной игры.

16. Игровое устройство по п.13, отличающееся тем, что указанное устройство ввода включает в себя, по меньшей мере, одну отображаемую кнопку на указанном дисплее.

17. Игровое устройство по п.16, отличающееся тем, что указанная структура данных хранит изображение отображаемой кнопки для каждого состояния ввода, а указанный процессор адаптирован к отображению отображаемой кнопки дисплея для состояния ввода, скоррелированного с игровым состоянием, во время указанной азартной игры.

18. Игровое устройство по п.17, отличающееся тем, указанное изображение отображаемой кнопки для каждого состояния ввода имеет при отображении на указанном дисплее практически одни и те же размеры.

19. Игровое устройство по п.17, отличающееся тем, что указанная структура данных хранит, по меньшей мере, одно большое изображение отображаемой кнопки и, по меньшей мере, два малых изображения отображаемой кнопки, которые при одновременном отображении одного рядом с другим на указанном дисплее имеют практически одни и те же размеры, что и указанное большое изображение отображаемой кнопки.

20. Игровое устройство по п.13, отличающееся тем, что дополнительно содержит: терминальный процессор с возможностью обмена данными с указанным устройством ввода;

терминальное устройство связи с возможностью обмена данными с указанным терминальным процессором; и

центральное устройство связи с возможностью обмена данными с указанным терминальным устройством связи и указанным процессором при удаленном указанном устройстве ввода от указанного процессора.

21. Игровое устройство по п.20, отличающееся тем, что указанное центральное устройство связи и указанное терминальное устройство связи адаптированы к обмену данными через компьютерную сеть.

22. Устройство по п.13, отличающееся тем, что содержит несколько устройств ввода, причем, по меньшей мере, два из указанных устройств ввода сконфигурированы так, что, по меньшей мере, в одном игровом состоянии, по меньшей мере, два из указанных устройств ввода скоррелированы с одним и тем же состоянием ввода так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые любым из указанных, по меньшей мере, двух устройств ввода, интерпретируются указанным процессором как одни и те же данные, вводимые пользователем.

23. Устройство по п.13, отличающееся тем, что содержит несколько устройств ввода, причем, по меньшей мере, два из указанных устройств ввода сконфигурированы так, что (а) по меньшей мере, в одном игровом состоянии, по меньшей мере, два из указанных устройств ввода скоррелированы с одним и тем же состоянием ввода так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые любым из указанных, по меньшей мере, двух устройств ввода, интерпретируются указанным процессором как одни и те же данные, вводимые пользователем, и (б) по меньшей мере, в одном другом игровом состоянии указанные, по меньшей мере, два устройства ввода сконфигурированы с разными состояниями ввода так, что это данные, вводимые пользователем и принимаемые любым из указанных, по меньшей мере, двух устройств ввода, интерпретируются указанным процессором как разные данные, вводимые пользователем.

24. Устройство по п.13, отличающееся тем, что указанные игровые состояния включают в себя, по меньшей мере, одно игровое состояние во время проведения указанной азартной игры и, по меньшей мере, одно игровое состояние в промежутке между последовательными азартными играми, а указанное устройство ввода сконфигурировано так, что, по меньшей мере, одно из указанных состояний ввода скоррелировано с игровым состоянием, встречающимся во время проведения указанной азартной игры, и, по меньшей мере, одно из указанных состояний ввода скоррелировано с игровым состоянием, встречающимся между последовательными азартными играми.

25. Способ проведения азартной игры, имеющей несколько игровых состояний, содержащий этапы:

предоставления устройства ввода, принимающего данные, вводимые пользователем;

определения, по меньшей мере, двух разных состояний ввода, где каждое состояние ввода сопоставлено с разными результатами в указанной азартной игре;

корреляции каждого состояния ввода, по меньшей мере, с одним игровым состоянием;

проведения указанной азартной игры; и

приема данных, вводимых пользователем с указанного устройства ввода во время указанной азартной игры, где указанные данные, вводимые пользователем, оказывают влияние на указанную азартную игру в соответствии с результатом, сопоставленным с состоянием ввода, скоррелированным с игровым состоянием, в момент приема данных, вводимых пользователем, так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые указанным устройством ввода во время игровых состояний, скоррелированных с разными состояниями ввода, оказывают разное влияние на указанную азартную игру.

26. Способ по п.25, отличающийся тем, что указанное устройство ввода представляет собой механическую кнопку, включающую в себя обозначение для каждого состояния ввода, а способ дополнительно содержит этап выборочной подсветки обозначения для состояния ввода, скоррелированного с игровым состоянием, во время указанной азартной игры.

27. Способ по п.25, отличающийся тем, что указанное устройство ввода представляет собой отображаемую кнопку, а способ дополнительно содержит этапы:

хранения изображения отображаемой кнопки для каждого состояния ввода; и

отображения изображения отображаемой кнопки для состояния ввода, скоррелированного с игровым состоянием, во время указанной азартной игры.

28. Способ по п.27, отличающийся тем, что указанное изображение отображаемой кнопки для каждого состояния ввода имеет при отображении на указанном дисплее

практически одни и те же размеры.

29. Способ по п.27, отличающийся тем, что, по меньшей мере, одно из указанных изображений отображаемых кнопок является большим изображением отображаемой кнопки и, по меньшей мере, два из указанных изображений отображаемых кнопок являются малыми изображениями отображаемых кнопок, которые при одновременном отображении одного рядом с другим на указанном дисплее имеют практически одни и те же размеры, что и указанное большое изображение отображаемой кнопки.

30. Способ по п.25, отличающийся тем, что предоставляют несколько устройств ввода, а указанный способ дополнительно содержит этап конфигурирования, по меньшей мере, двух из указанных устройств ввода, осуществляемого так, что, по меньшей мере, в одном игровом состоянии, по меньшей мере, два из указанных устройств ввода оказываются скоррелированными с одним и тем же состоянием ввода так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые любым из указанных, по меньшей мере, двух устройств ввода, интерпретируются указанным процессором как одни и те же данные, вводимые пользователем.

31. Способ по п.25, отличающийся тем, что предоставляют несколько устройств ввода, а указанный способ дополнительно содержит этап конфигурирования, по меньшей мере, двух из указанных устройств ввода, осуществляемого так, что (а) по меньшей мере, в одном игровом состоянии, по меньшей мере, два из указанных устройств ввода оказываются скоррелированными с одним и тем же состоянием ввода так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые любым из указанных, по меньшей мере, двух устройств ввода, интерпретируются указанным процессором как одни и те же данные, вводимые пользователем, и (б) по меньшей мере, в одном другом игровом состоянии указанные, по меньшей мере, два устройства ввода оказываются скоррелированными с разными состояниями ввода так, что данные, вводимые пользователем и принимаемые любым из указанных, по меньшей мере, двух устройств ввода, интерпретируются указанным процессором как разные данные, вводимые пользователем.

32. Способ по п.25, отличающийся тем, что дополнительно содержит этапы:

сопоставления одного или более видимых атрибутов указанного устройства ввода с каждым состоянием ввода; и

изменения видимых атрибутов указанного устройства ввода с целью указания состояния ввода, для которого указанное устройство ввода сконфигурировано.

33. Способ по п.25, отличающийся тем, что указанные игровые состояния включают в себя, по меньшей мере, одно игровое состояние во время проведения указанной азартной игры и, по меньшей мере, одно игровое состояние в промежутке между последовательными азартными играми, и указанный способ дополнительно содержит этап корреляции, по меньшей мере, одного из указанных состояний ввода с игровым состоянием, встречающимся во время проведения указанной азартной игры, и обеспечивает корреляцию, по меньшей мере, одного из указанных состояний ввода с игровым состоянием, встречающимся между последовательными азартными играми.