



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

(12) **ЗАЯВКА НА ИЗОБРЕТЕНИЕ**

(21)(22) Заявка: 2020127300, 09.01.2019

Приоритет(ы):

(30) Конвенционный приоритет:
18.01.2018 US 15/874,671

(43) Дата публикации заявки: 18.02.2022 Бюл. № 5

(85) Дата начала рассмотрения заявки РСТ на
национальной фазе: 18.08.2020(86) Заявка РСТ:
US 2019/012920 (09.01.2019)(87) Публикация заявки РСТ:
WO 2019/143512 (25.07.2019)

Адрес для переписки:

129090, Москва, ул. Б.Спасская, 25, строение 3,
ООО "Юридическая фирма Городиский и
Партнеры"

(71) Заявитель(и):

ЮНИВЕРСАЛ СИТИ СТЬЮДИОС
ЭлЭлСи (US)

(72) Автор(ы):

ЕХ, Вэй Чэн (US),
КОССЭРТ, Трэвис Джон (US),
ЛЕЙБА, Нил Эндрю (US),
МАККЭЙ, Эрика Линн (US)(54) **ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА**

(57) Формула изобретения

1. Интерактивная игровая система, содержащая:

первую игровую среду, содержащую первое множество пользовательских устройств ввода, выполненных с возможностью приема первых пользовательских вводов, причем первые пользовательские вводы отражают командные достижения и индивидуальные достижения каждого игрока из первой группы игроков в первой игровой среде;

вторую игровую среду, содержащую второе множество пользовательских устройств ввода, выполненных с возможностью приема вторых пользовательских вводов, причем вторые пользовательские вводы отражают командные достижения и индивидуальные достижения каждого игрока из второй группы игроков во второй игровой среде; и

контроллер, содержащий:

запоминающее устройство;

процессор, выполненный с возможностью принимать первые пользовательские вводы и вторые пользовательские вводы и исполнять инструкции, хранящиеся в запоминающем устройстве, причем инструкции приспособлены предписывать процессору:

осуществлять доступ к множеству динамических профилей пользователей, причем каждый динамический профиль пользователя из множества динамических профилей пользователей соответствует каждому игроку из первой группы игроков и каждому игроку из второй группы игроков;

обновлять множество динамических профилей пользователей на основе принимаемых первых пользовательских вводов и принимаемых вторых пользовательских вводов;

выбирать третью группу игроков из первой группы игроков и второй группы игроков для получения права на третью игровую среду на основе множества динамических профилей пользователей; и

выдавать инструкции в третью игровую среду на основе подгруппы из множества динамических профилей пользователей, каковая подгруппа из множества динамических профилей пользователей, к которым осуществлен доступ, соответствует выбранной третьей группе игроков.

2. Интерактивная игровая система по п.1, в которой первое множество устройств ввода и второе множество устройств ввода содержат тактильные датчики, выполненные с возможностью обнаружения тактильных данных.

3. Интерактивная игровая система по п.2, в которой инструкции, приспособленные предписывать процессору обновлять множество динамических профилей пользователей, содержат инструкции, приспособленные предписывать процессору назначать баллы каждому игроку из первой группы игроков и каждому игроку из второй группы игроков на основе обнаруживаемых тактильных данных.

4. Интерактивная игровая система по п.1, в которой вторая группа игроков содержит первую команду и вторую команду, при этом первой команде назначается первая командная оценка, а второй команде назначается вторая командная оценка, причем назначаемая первая командная оценка и назначаемая вторая командная оценка основываются на принятых вторых пользовательских вводах и причем назначаемая первая командная оценка и назначаемая вторая командная оценка используются для определения того, выбирается ли первая команда или вторая команда для получения права на третью игровую среду.

5. Интерактивная игровая система по п.4, в которой вторая игровая среда является пазлом, при этом принимаемые вторые пользовательские вводы основываются на сборке пазла второй группой игроков.

6. Интерактивная игровая система по п.1, в которой инструкции приспособлены предписывать процессору определять множество победителей из первой игровой среды и второй игровой среды на основе множества динамических профилей пользователей, к которым осуществлен доступ, причем третья группа игроков содержит это определенное множество победителей.

7. Интерактивная игровая система по п.1, в которой инструкции приспособлены предписывать процессору обновлять признаки третьей игровой среды на основе упомянутой подгруппы из множества динамических профилей пользователей, соответствующей выбранной третьей группе игроков.

8. Интерактивная игровая система по п.1, в которой инструкции приспособлены предписывать процессору определять окончательного победителя, окончательное множество победителей или любую комбинацию перечисленного на основе упомянутой подгруппы из множества динамических профилей пользователей, соответствующей выбранной третьей группе игроков, и исхода третьей игровой среды.

9. Интерактивная игровая система по п.1, в которой первая группа игроков и вторая группа игроков являются неперекрывающимися.

10. Интерактивная игровая система, содержащая:
множество связанных с пользователями устройств, причем каждое связанное с пользователем устройство из множества связанных с пользователями устройств выполнено с возможностью взаимодействовать с игровой средой и передавать пользовательские сигналы, показывающие идентификатор пользователя, осуществляющего пользовательское взаимодействие; и

множество элементов интерактивной игры, выполненных с возможностью осуществлять связь с множеством связанных с пользователями устройств и передавать сигналы датчиков, отражающие характеристику пользовательского взаимодействия с игровой средой, и идентификатор пользователя, осуществляющего пользовательское взаимодействие;

контроллер, содержащий:

запоминающее устройство; и

процессор, выполненный с возможностью принимать передаваемые сигналы датчиков и исполнять инструкции, хранящиеся в запоминающем устройстве, причем инструкции приспособлены предписывать процессору:

осуществлять доступ к профилю пользователя;

обновлять игровую среду на основе профиля и принимаемых сигналов датчика;

сравнивать профиль пользователя с другими профилями, причем каждый профиль из других профилей соответствует другим пользователям в игровой среде;

определять оценку пользователя в игровой среде на основе этого сравнения;

выдавать индикацию того, что пользователь получил право на вход в специальную игровую среду на основе этой определенной оценки; и

связывать профиль пользователя с допустимым входом в специальную игровую среду.

11. Интерактивная игровая система по п.10, в которой каждый элемент интерактивной игры из множества элементов интерактивной игры содержит по меньшей мере одно изображение, связанное с одним или более персонажами.

12. Интерактивная игровая система по п.10, в которой инструкции, приспособленные предписывать процессору обновлять игровую среду, содержат инструкции выбора или модификации множества элементов интерактивной игры.

13. Интерактивная игровая система по п.12, в которой инструкции, которые предписывают процессору выбирать или модифицировать множество элементов интерактивной игры, основываются на упомянутой определенной оценке пользователя.

14. Интерактивная игровая система по п.10, в которой инструкции, приспособленные предписывать процессору сравнивать профиль пользователя с другими профилями, содержат инструкции для ранжирования пользователя относительно других пользователей, причем ранжированный выше всех пользователь имеет наивысшую оценку и определяется как победитель.

15. Интерактивная игровая система по п.10, при этом пользовательские сигналы отражают вторую характеристику пользовательского взаимодействия, причем второй характеристикой является отклик тактильного датчика.

16. Интерактивная игровая система, содержащая:

контроллер, соединенный с возможностью связи с множеством связанных с пользователями устройств, относящихся к первой команде, причем каждое связанное с пользователем устройство из множества связанных с пользователями устройств выполнено с возможностью взаимодействовать с игровой средой и передавать сигналы, отражающие характеристику пользовательского взаимодействия с игровой средой и показывающие идентификатор пользователя, осуществляющего пользовательское взаимодействие, причем контроллер содержит:

запоминающее устройство; и

процессор, выполненный с возможностью получения передаваемых сигналов и исполнения команд, хранящихся в запоминающем устройстве, причем команды приспособлены предписывать процессору:

осуществлять доступ к первому профилю команды первой команды и второму профилю команды второй команды в игровой среде;

конфигурировать игровую среду на основе первого профиля команды и второго профиля команды;

определять первую оценку для первой команды и вторую оценку для второй команды на основе получаемых сигналов;

обновлять первый профиль команды на основе определенной первой оценки;

обновлять второй профиль команды на основе определенной второй оценки; и

генерировать ранг первой команды относительно второй команды.

17. Интерактивная игровая система по п.16, в которой инструкции приспособлены предписывать процессору определять индивидуальную оценку для пользователя и ранжировать пользователя относительно других пользователей в игровой среде.

18. Интерактивная игровая система по п.16, в которой первый профиль команды содержит индивидуальную оценку для каждого пользователя из множества пользователей первой команды и командную оценку, причем командная оценка содержит совокупность индивидуальных оценок каждого пользователя из множества пользователей.

19. Интерактивная игровая система по п.16, в которой первая команда связана с конкретной темой.

20. Интерактивная игровая система по п.16, в которой инструкции приспособлены предписывать процессору определять, является ли первая команда выигрывающей командой, на основе определенной первой оценки.

RU 202012210202 00327300 A

RU 20201227300 A