



MD 3480 F1 2008.01.31

REPUBLICA MOLDOVA



(19) Agenția de Stat
pentru Proprietatea Intelectuală

(11) **3480** ⁽¹³⁾ **F1**
(51) Int. Cl.: *A63F 9/18* (2006.01)
A63F 3/06 (2006.01)
H04M 11/08 (2006.01)
H04M 3/493 (2006.01)

(12) **BREVET DE INVENȚIE**

Hotărârea de acordare a brevetului de invenție poate fi revocată în termen de 6 luni de la data publicării	
(21) Nr. depozit: a 2006 0248 (22) Data depozit: 2006.10.18	(45) Data publicării hotărârii de acordare a brevetului: 2008.01.31, BOPI nr. 1/2008
(71) Solicitanți: "OPTIMTEL" SRL, MD; CUȚÎI Nadejda, MD (72) Inventator: CUȚÎI Nadejda, MD (73) Titulari: "OPTIMTEL" SRL, MD; CUȚÎI Nadejda, MD (74) Reprezentant: CRASNOVA Nadejda	

(54) **Procedeu de joc interactiv**

(57) **Rezumat:**

1

Invenția se referă la jocurile colective de întrebări și răspunsuri și poate fi utilizată la realizarea concursurilor, victorinelor, jocurilor distractive și de cunoaștere interactive pentru un număr mare de utilizatori ai comunicațiilor mobile.

Procedeu de joc interactiv se efectuează în sistemul de comunicație mobilă prin expedierea mesajelor scurte (SMS) și constă în aceea că mai întâi organizatorii jocului prin intermediul mass-media transmit informația despre cel puțin un număr de telefon de contact și codul de confirmare a participării la joc. Participantul la joc transmite codul la numărul de telefon de contact și intră în joc. Participantul la joc care a făcut apelul telefonic este înregistrat conform numărului de telefon, după care lui i se transmite informația despre sarcină, care constă dintr-o întrebare și câteva variante de răspuns numerotate, una dintre care este corectă, iar participantul la joc transmite organizatorilor jocului răspunsul prin culegerea cifrelor. Evaluarea fiecărui răspuns se efectuează prin compararea

2

5 cifrelor transmise cu cifrele răspunsului corect, după care se efectuează evaluarea integrală a răspunsurilor, care se comunică participantului la joc împreună cu sarcina următoare, și se selectează învingătorii după criterii prestabilite. Timpul consumat de către participantul la joc pentru răspuns nu este limitat. Participantul la joc intrerupe și/sau reia jocul în orice moment fără schimbarea evaluării integrale a răspunsurilor. La evaluarea integrală egală cu zero puncte jocul nu se intrerupe. Jocul interactiv se intrerupe, dacă participantul la joc nu răspunde la întrebare. Reluarea jocului se efectuează prin transmiterea de către participantul la joc a codului de confirmare a participării la joc la numărul de telefon de contact. Codul de confirmare a participării la joc constă dintr-o serie de litere și/sau cifre.

Revendicări: 5

Figuri: 1

MD 3480 F1 2008.01.31

MD 3480 F1 2008.01.31

Descriere:

Invenția se referă la jocurile colective de întrebări și răspunsuri și poate fi utilizată la realizarea concursurilor, victorinelor, jocurilor distractive și de cunoaștere interactive pentru un număr mare de utilizatori ai comunicațiilor mobile.

5 Este cunoscut un procedeu de organizare a jocului interactiv, realizat în rețeaua Internet, care prevede intrarea participantului la joc în sistem, înregistrarea lui, introducerea codului, transmiterea participantului la joc a întrebării și a câtorva răspunsuri, unul dintre care este corect, introducerea răspunsului, evaluarea justetei răspunsului și timpului cheltuit pentru răspuns, determinarea învingătorului. Organizatorii jocului prin intermediul mijloacelor mass-media oferă informația despre începutul jocului și adresa de contact care deschide accesul la terminalul de joc. Utilizând informația obținută participantul la joc intră în terminalul de joc, el este înregistrat și i se atribuie un PIN-cod. Datele despre participanții la joc se transmit la baza de date. La intrarea ulterioară în terminalul de joc participantul la joc utilizează PIN-codul obținut, totodată se efectuează identificarea și autorizarea lui. După aceasta participantul la joc trebuie să introducă codul de utilizator. Codul este obținut de către participantul la joc la cumpărarea produsului codat preliminar pe o fișă separată sau pe eticheta produsului și poate fi utilizat pentru joc doar o singură dată. Codul de utilizator introdus se compară cu codul aleatoriu care se formează accidental din toate codurile produselor care încă nu au fost puse în joc. Codul aleatoriu se memorizează pe server și acționează pe parcursul intervalului de timp stabilit de către organizatorii jocului. Numărul de simboluri din codurile de utilizator și aleatoriu care au coincis determină numărul întrebărilor care se propun participantului la joc. Fiecare întrebare este însoțită de câteva variante de răspuns, una dintre care este corectă. Timpul pentru răspuns este limitat. Dacă răspunsul nu este corect jocul poate fi continuat numai la introducerea unui cod de utilizator nou. Dacă răspunsurile la toate întrebările sunt corecte, participantul primește informația despre numărul punctelor acumulate și câștig, iar apoi obține posibilitatea de a continua jocul, introducând un cod de utilizator nou [1].

25 Dezavantajele acestui procedeu constau în prezența elementelor cu caracter aleatoriu, loteriei, la câștig și, drept rezultat, lipsa interconexiunii dintre potențialul intelectual al participantului la joc și posibilitatea câștigului, ceea ce, evident, reduce interesul față de joc, precum și în necesitatea de a cumpăra noi și noi produse care limitează numărul participanților la joc.

30 Mai este cunoscut procedeu de joc interactiv care se realizează în rețeaua telefoniei și constă în aceea că în primul rând organizatorii jocului, utilizând mijloacele mass-media, transmit informația care conține datele despre numărul de telefon de contact și datele despre corespunderea cel puțin a unui număr de litere ale alfabetului cu cifrele corespunzătoare, apoi participantul la joc care a cules numărul de telefon de contact este înregistrat după numărul de telefon de la care el face apelul telefonic, introduc datele lui în baza de date a participanților la joc și transmite participantului la joc înregistrat o sarcină pentru descifarea cuvântului, care conține interpretarea sensului cuvântului care urmează a fi descifrat, datele despre numărul literelor în acest cuvânt și numărul punctelor în cazul răspunsului corect. Participantul la joc, utilizând datele despre corespunderea cel puțin a unui număr de litere ale alfabetului cu cifrele corespunzătoare, transmite organizatorilor jocului succesiunea cifrelor, care corespunde succesiunii literelor în varianta cuvântului lui care urmează a fi descifrat. Timpul pentru răspuns este limitat. Evaluarea fiecărui răspuns se realizează prin intermediul comparării succesiunii cifrelor, transmisă de către participantul la joc, cu succesiunea cifrelor, care corespunde succesiunii literelor în cuvântul care urmează a fi descifrat, evaluând simultan timpul pentru răspuns. Răspunsul incorect sau lipsa răspunsului în intervalul de timp atribuit conduc la întreruperea jocului. Estimarea integrală a răspunsurilor și selectarea învingătorului se efectuează prin sumarea punctelor la fiecare răspuns și a timpului cheltuit pentru răspunsuri. Intrarea în joc a participanților la joc înregistrați într-o anumită perioadă de timp este limitată [2].

45 La dezavantajele procedurii indicat, care esențial reduc interesul față de joc și cunoașterea lui, se referă: estimarea răspunsului după doi parametri – justetea și timpul răspunsului, limitarea timpului pentru răspuns și posibilitatea de reluare a jocului, imposibilitatea continuării jocului din cauza unui răspuns incorect sau depășirii timpului atribuit pentru răspuns.

50 Problema, pe care o rezolvă invenția, alături de masivitatea jocului și posibilitatea participării la el indiferent de locul aflării participantului constă în asigurarea posibilității participării active a participantului la joc pe parcursul jocului și sporirea interesului față de el.

55 Procedeu, conform invenției, înlătură dezavantajele menționate mai sus prin aceea că în primul rând organizatorii jocului prin intermediul mass-media transmit informația despre cel puțin un număr de telefon de contact, apoi participantul la joc care a făcut apelul telefonic este înregistrat după numărul de telefon, după care i se transmite informația despre sarcină, iar participantul la joc transmite organizatorilor răspunsul culegând cifrele, evaluarea fiecărui răspuns se efectuează prin compararea cifrelor transmise cu cifrele răspunsului corect, după aceasta se efectuează evaluarea integrală a răspunsurilor,

MD 3480 F1 2008.01.31

4

care se comunică participantului la joc, și se selectează învingătorii după criteriile prestabilite, totodată jocul interactiv se efectuează în sistemul de comunicație mobilă prin expedierea mesajelor scurte (SMS), organizatorii jocului prin intermediul mass-media suplimentar transmit o informație, care conține codul de confirmare a participării la joc, participantul la joc transmite codul la numărul de telefon de contact și
5 intră în joc, informația despre sarcină constă dintr-o întrebare și câteva variante de răspuns numerotate, una dintre care este corectă, timpul consumat de către participantul la joc pentru răspuns nu este limitat, evaluarea integrală participantul la joc o obține împreună cu sarcina următoare, participantul la joc întrerupe și/sau reia jocul în orice moment fără schimbarea evaluării integrale a răspunsurilor. La evaluarea integrală egală cu 0 puncte jocul nu se întrerupe. Jocul interactiv se întrerupe, dacă participantul la joc nu
10 răspunde la întrebare. Reluarea jocului se efectuează prin transmiterea de către participantul la joc a codului de confirmare a participării la joc la numărul de telefon de contact. Codul de confirmare a participării la joc constă dintr-un set de litere sau cifre.

Invenția prevede un procedeu de organizare a jocului de masă de tipul "unul cu mai mulți" și poate fi realizată la organizarea jocurilor interactive pentru un număr mare de utilizatori care se află la distanță prin intermediul legăturii celulare. Principiul care stă la baza procedeeului revendicat și care a determinat
15 algoritmul lui, constă în dependența rezultatului jocului de potențialul intelectual al participantului la joc.

Jocul interactiv, conform procedeeului revendicat, se realizează în felul următor. Până la începutul jocului prin mijloacele mass-media și SMS abonaților legăturii celulare, participanților la joc li se comunică timpul începerii jocului, condițiile lui, numărul de telefon de contact și codul de confirmare a
20 participării – setul de litere și cifre. Organizatorii jocului formează baza de date de întrebări și răspunsuri la ele. La fiecare întrebare se formează câteva răspunsuri, numai unul dintre care este corect, întrebările se numerotează. Întrucât întrebările se pot referi la diverse domenii și pot avea diferite grade de complexitate, în baza de date se introduce evaluarea diferențiată în puncte a răspunsului corect la fiecare întrebare.

Expediind SMS, care conțin codul de confirmare a participării la joc, la numărul de telefon de contact, abonatul telefoniei celulare devine participant la joc. Numărul telefonului mobil, de la care a fost transmis mesajul SMS, sistemul îl determină și îl memorează în baza de date a participanților la joc. După
30 aceasta din baza de date de întrebări și răspunsuri în mod incidental sau în ordinea aflării în bază se extrage întrebarea și răspunsurile la ea, numai unul dintre care este corect. Această întrebare cu răspunsurile se transmite sub formă de SMS la telefonul mobil al participantului la joc. Participantul la joc expediază sub forma unui SMS la numărul de contact cifra răspunsului corect. Pentru estimarea justeții răspunsului se recepționează prin intermediul rețelei celulare numărul răspunsului, se compară cifra transmisă cu cifra răspunsului corect, se efectuează evaluarea lui cu puncte și se formează mesajul despre numărul punctelor acumulate de către jucător. Răspunsul incorect se estimează cu 0 puncte, cel
35 corect – prin numărul de puncte indicat în baza de date. Apoi din baza de date de întrebări și răspunsuri în mod incidental sau în ordinea aflării lor în baza de date se extrage următoarea întrebare și răspunsurile la ea și împreună cu informația despre suma punctelor acumulate se transmite la telefonul mobil al participantului la joc. La evaluarea sumară de 0 puncte jocul nu se întrerupe. Limita timpului pentru răspunsul la întrebare nu este stabilită și se limitează numai de termenul de realizare a jocului interactiv. Jocul se întrerupe din inițiativa participantului la joc, dacă el nu răspunde la întrebare. Punctele acumulate de către participantul la joc nu se pierd. Pentru reluarea jocului participantul transmite la telefonul de contact un SMS cu codul de confirmare a participării la joc. În acest caz participantul intră în joc, sistemul efectuează identificarea lui și-i transmite întrebarea cu răspunsurile împreună cu informația despre
40 numărul punctelor acumulate anterior. În continuare jocul se organizează așa cum este descris mai sus. La expirarea timpului de joc participanții care au acumulat un număr de puncte determinat se premiază. Pentru aceasta se formează un SMS despre câștig și se transmite la telefonul mobil al participantului la joc și/sau se transmite o informație despre participanții la joc care au câștigat prin mijloacele mass-media.

Rezultatul care poate fi obținut la realizarea procedeeului constă în sporirea operativității și a caracterului atractiv al jocului.

50 Pe desen este prezentată schema de realizare a procedeeului de joc revendicat.

Blocul 1 constituie intrarea participantului la joc în sistemul de joc, în care se determină numărul telefonului de la care a fost transmis SMS. În blocul logic 2 se realizează identificarea participantului la joc, verificând prezența numărului de telefon al lui în baza de date a participanților la joc (blocul 3). În lipsa numărului de telefon în baza de date (intrarea unui participant nou la joc) sistemul înregistrează noul
55 participant la joc în blocul 3. După aceasta sistemul formează o întrebare și câteva răspunsuri și informația despre numărul punctelor acumulate (blocul 4), comunicând cu baza de date de întrebări și răspunsuri (blocul 5) și cu baza de date a participanților la joc (blocul 3) și le transmite participantului la joc. Participantul la joc selectează și introduce unul din răspunsurile propuse de sistem (blocul 6). Blocul logic 7 efectuează verificarea justeții răspunsului și evaluarea lui cu puncte: 0 – în cazul răspunsului incorect sau a numărului de puncte stabilit pentru răspunsul corect, comunicând cu baza de date de
60 întrebări și răspunsuri (blocul 5). Evaluarea integrală a răspunsurilor participantului la joc se efectuează în

MD 3480 F1 2008.01.31

5

blocul 8, după care sistemul înregistrează numărul de puncte acumulate de către participantul la joc în baza de date a participanților la joc (blocul 3). La expirarea timpului de joc organizatorii în corespundere cu regulile jocului anunțate selectează participanții pentru premiere.

5 Jocul are loc în regim automat, ceea ce asigură obiectivitatea deciziilor luate și accesul permanent la joc. Utilizarea telefonului mobil facilitează accesul la joc indiferent de locul aflării participantului în zona de acoperire a rețelei celulare, iar organizarea jocului prin intermediul SMS sporește considerabil operativitatea și ritmul jocului.

10 Lipsa limitei de timp pentru răspuns, păstrarea numărului de puncte acumulate la întreruperea jocului și determinarea rezultatului jocului nemijlocit de către potențialul intelectual al participantului sporește considerabil interesul față de joc și caracterul atractiv al lui.

(57) Revendicări:

15 1. Procedeu de joc interactiv, care constă în aceea că mai întâi organizatorii jocului prin intermediul mass-media transmit informația despre cel puțin un număr de telefon de contact, apoi participantul la joc care a făcut apelul telefonic este înregistrat conform numărului de telefon, după care lui i se transmite informația despre sarcină, iar participantul la joc transmite organizatorilor răspunsul culegând cifrele, evaluarea fiecărui răspuns se efectuează prin compararea cifrelor transmise cu cifrele răspunsului corect, după care se efectuează evaluarea integrală a răspunsurilor, care se comunică participantului la joc, și se selectează învingătorii după criterii prestabilite, **caracterizat prin aceea că** jocul interactiv se efectuează în sistemul de comunicație mobilă prin expedierea mesajelor scurte (SMS), totodată organizatorii jocului prin intermediul mass-media transmit suplimentar o informație, care conține codul de confirmare a participării la joc, participantul la joc transmite codul la numărul de telefon de contact și intră în joc, informația despre sarcină constă dintr-o întrebare și câteva variante de răspuns numerotate, una dintre care este corectă, timpul consumat de către participantul la joc pentru răspuns nu este limitat, evaluarea integrală participantul la joc o obține împreună cu sarcina următoare, participantul la joc întrerupe și/sau reia jocul în orice moment fără schimbarea evaluării integrale a răspunsurilor.

30 2. Procedeu, conform revendicării 1, **caracterizat prin aceea că** la evaluarea integrală egală cu zero puncte jocul nu se întrerupe.

3. Procedeu, conform revendicării 1, **caracterizat prin aceea că** jocul interactiv se întrerupe, dacă participantul la joc nu răspunde la întrebare.

35 4. Procedeu, conform revendicării 1, **caracterizat prin aceea că** reluarea jocului se efectuează prin transmiterea de către participantul la joc a codului de confirmare a participării la joc la numărul de telefon de contact.

5. Procedeu, conform revendicării 1, **caracterizat prin aceea că** codul de confirmare a participării la joc constă dintr-o serie de litere și/sau cifre.

40

(56) Referințe bibliografice:

1. RU 2205051 C1 2003.05.27
2. RU 2152238 C1 2000.07.10

Director Departament:

JOVMIR Tudor

Examinator:

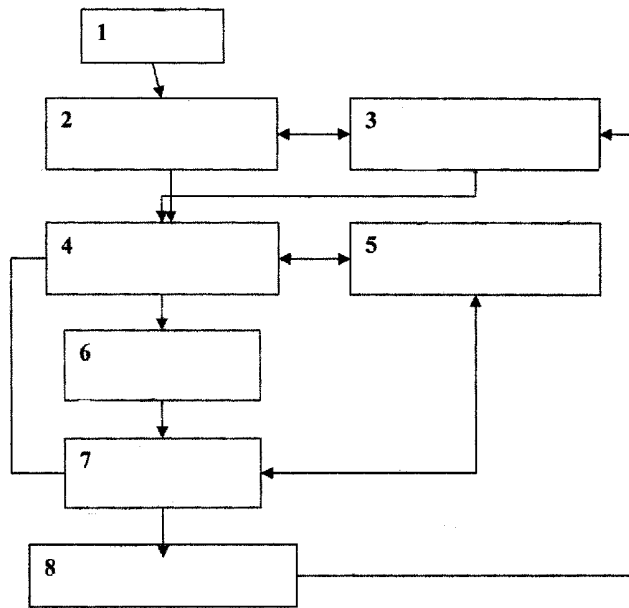
SĂU Tatiana

Redactor:

LOZOVANU Maria

MD 3480 F1 2008.01.31

6



RAPORT DE DOCUMENTARE

(21) Nr. depozit: a 2006 0248		(85) Data fazei naționale PCT:
(22) Data depozit: 2006.10.18		(86) Cerere internațională PCT:
(51) : Int.Cl: A63F 9/18 (2006.01) A63F 3/06 (2006.01) H04M 11/08 (2006.01) H04M 3/493 (2006.01)		
Alți indici de clasificare:		
(54) Titlul : Procedeu de joc interactiv		
(71) Solicitantul : "OPTIMTEL" SRL, MD; CUȚÎI Nadejda, MD		
Termeni caracteristici :		
a) limba română: joc		
I. Minimul de documente consultate (sistema clasificării și indici de clasificare Int. Cl.- 7)		
Int. Cl. ⁷ Int.Cl: A63F 9/18 A63F 3/06 H04M 11/08 H04M 3/493		
II. Literatura tehnico-științifică consultată adăugător la minim de documentație (autori, titluri, editura, țara și data publicării)		
III. Baze de date electronice consultate (denumirea BD și termen de documentare)		
MD perioada 1993-2006.10; EA 1996-2006.10; SU 1972-1994		
IV. Documente considerate ca relevante		
Categoria*	Date de identificare ale documentelor citate si indicarea pasajelor pertinente	Numărul revendicării vizate
A	RU 2205051 C1 2003.05.27	1-5
A	RU 2152238 C1 2000.07.10	1-5
<input type="checkbox"/> Documentele următoare sunt indicate în rubrica IV		<input type="checkbox"/> Informația referitoare la brevete paralele se anexează
* categoriile speciale ale documentelor consultate:		P - document publicat înainte de data depozit, dar după data priorității invocate
A - document care definește stadiul anterior general		T - document publicat după data depozitului sau a priorității invocate, care nu aparține stadiului pertinent al tehnicii, dar care este citat pentru a pune în evidența principiul sau teoria pe care se bazează invenția
E - document anterior dar publicat la data depozit național reglementar sau după aceasta data		X - document de relevanță deosebită: invenția revendicată nu poate fi considerată nouă sau implicând activitate inventivă când documentul este luat de unul singur
L - document care poate pune în discuție data priorității invocate sau poate contribui la determinarea datei publicării altor divulgări sau pentru un motiv expres (se va indica motivul)		Y - document de relevanță deosebită: invenția revendicată nu poate fi considerată ca implicând activitate inventivă când documentul este asociat cu unul sau mai multe alte documente de aceeași natură, aceasta combinație fiind evidentă pentru o persoană de specialitate
O - document referitor la o divulgare orală, un act de folosire, la o expunere sau orice altă divulgare		& - document care face parte din aceeași familie de documente
Data finalizării documentării		2007.11.16
Examinatorul		Său Tatiana