



(51) M_ПK **G06F 13/00** (2006.01)

ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

(12) ТИТУЛЬНЫЙ ЛИСТ ОПИСАНИЯ ПОЛЕЗНОЙ МОДЕЛИ К ПАТЕНТУ

(21)(22) Заявка: 2012147892/08, 12.11.2012

(24) Дата начала отсчета срока действия патента: 12.11.2012

Приоритет(ы):

 ∞

2

 α

(22) Дата подачи заявки: 12.11.2012

(45) Опубликовано: 27.05.2013 Бюл. № 15

Адрес для переписки:

105077, Москва, а/я 154, Б.В. Мызникову

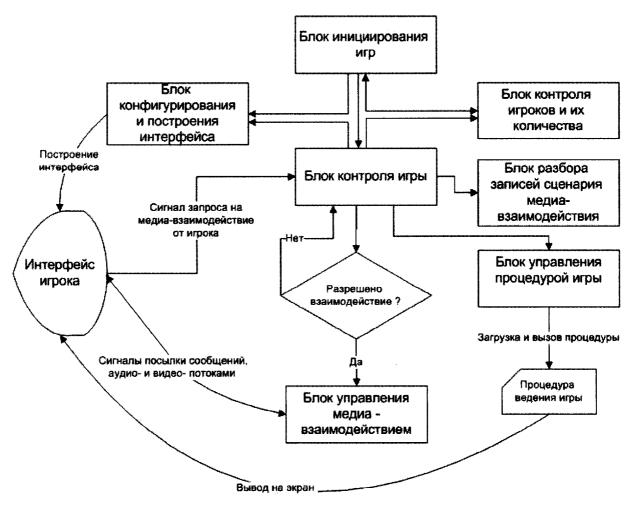
(72) Автор(ы): Икономов Арташес Валерьевич (RU)

(73) Патентообладатель(и): Икономов Арташес Валерьевич (RU)

(54) СИСТЕМА МЕДИАВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ОНЛАЙН ИГРАХ

(57) Формула полезной модели

- 1. Система управления медиавзаимодействием в онлайн играх, содержащая блок интерфейса игрока, соединенный с блоком контроля игры, соединенным с блоком инициирования игр, отличающаяся тем, что блок инициирования игр соединен с блоком контроля игроков и их количества, блоком конфигурирования и построения 2D/3D интерфейса, а также соединен с блоком контроля игры, который, в свою очередь, соединен с блоком управления сценариями медиавзаимодействия, содержащим параметры выполнения сценариев медиавзаимодействия, причем блоком контроля игры дополнительно соединен с блоком управления процедурой игры, с блоком управления медиавзаимодействием, причем блок управления процедурой игры соединен с блоком интерфейса игрока, который посылает сигналы в блок управления медиавзаимодействием.
- 2. Система по п.1, отличающаяся тем, что блок интерфейса пользователя передает сигналы в блок управления медиавзаимодействием с помощью видеокамеры или вебкамеры.
- 3. Система по п.1, отличающаяся тем, что блок интерфейса пользователя передает сигналы в блок управления медиавзаимодействием с помощью устройств ввода, таких как: клавиатура, мышь, сенсорная панель, тачпад, трекбол.
- 4. Система по п.1, отличающаяся тем, что блок интерфейса пользователя осуществляет прием и передачу сигналов в блок управления медиавзаимодействием с помощью устройств записи и воспроизведения звука, таких как: микрофон, аудиоколонки, наушники.



 ∞