

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2015-523614

(P2015-523614A)

(43) 公表日 平成27年8月13日(2015.8.13)

(51) Int.Cl.		F I		テーマコード (参考)
G06Q 50/10	(2012.01)	G06Q 50/10	160	2C001
A63F 13/30	(2014.01)	A63F 13/30		

審査請求 有 予備審査請求 未請求 (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2015-506325 (P2015-506325)	(71) 出願人	513195374 アイコニック ワールドワイド ゲーミング リミテッド Iconic Worldwide Gaming Limited イギリス マンチェスター エム1 5エルダブリュ, トランペットストリート, ロック90ディーゼンズゲートロックス
(86) (22) 出願日	平成25年5月14日 (2013. 5. 14)	(74) 代理人	110001302 特許業務法人北青山インターナショナル
(85) 翻訳文提出日	平成25年8月16日 (2013. 8. 16)	(72) 発明者	オブライエン, パトリック ダミエン イギリス チェシャー州 エスケイ10 4エイチディー, プレストベリー, ヘイブリッジレーン 9, フォーリーハウス
(86) 国際出願番号	PCT/IB2013/001485	Fターム(参考)	2C001 CB08
(87) 国際公開番号	W02014/140679		
(87) 国際公開日	平成26年9月18日 (2014. 9. 18)		
(31) 優先権主張番号	61/789, 843		
(32) 優先日	平成25年3月15日 (2013. 3. 15)		
(33) 優先権主張国	米国 (US)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 実時間競争を可能にするための方法、装置、コンピュータ可読媒体

(57) 【要約】

本開示実施形態は、実時間競争を可能にするための方法、装置、コンピュータ可読媒体に関する。本開示実施形態によるユーザ間の実時間競争を可能にするための1つまたは複数のコンピュータ装置により実行される例示的コンピュータ実施方法は、例えば、実時間事象に関する第1のユーザの競争状態に対応する第1のユーザに関連付けられた第1のユーザコンピュータ装置から情報を受信するステップと、実時間事象を特定する第2のユーザに関連付けられた第2のユーザコンピュータ装置へ情報を送信するステップと、実時間事象に関する第2のユーザの競争状態に対応する第2のユーザコンピュータ装置から情報を受信するステップと、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する情報を第1のユーザコンピュータ装置と第2のユーザコンピュータ装置へ送信するステップと、を含む。

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ユーザ間の実時間競争を可能にするための 1 つまたは複数のコンピュータ装置により実行されるコンピュータ実施方法であって、

実時間事象に関する第 1 のユーザの競争状態に対応する第 1 のユーザに関連付けられた第 1 のユーザコンピュータ装置から情報を 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つにより受信するステップと、

前記実時間事象を特定する第 2 のユーザに関連付けられた第 2 のユーザコンピュータ装置へ情報を前記 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つにより送信するステップと、

前記実時間事象に関する前記第 2 のユーザの競争状態に対応する前記第 2 のユーザコンピュータ装置から情報を前記 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つにより受信するステップと、

前記第 1 のユーザの競争状態と前記第 2 のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の結果に関する情報を前記第 1 のユーザコンピュータ装置と前記第 2 のユーザコンピュータ装置へ前記 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つにより送信するステップと、を含むことを特徴とする方法。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の方法において、前記実時間事象に関するライブ映像から情報を受信するステップをさらに含むことを特徴とする方法。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の方法において、

前記実時間競争は設定された継続時間を有し、

前記第 1 のユーザの競争状態と前記第 2 のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の前記結果に関する前記第 1 のユーザコンピュータ装置と前記第 2 のユーザコンピュータ装置へ送信される情報は、前記実時間競争の継続時間中に実時間で送信されることを特徴とする方法。

【請求項 4】

請求項 1 に記載の方法において、前記第 1 のユーザの競争状態に対応する前記第 1 のユーザコンピュータ装置からの前記情報と前記第 2 のユーザの競争状態に対応する前記第 2 のユーザコンピュータ装置からの前記情報は前記実時間事象に関連付けられた 1 つまたは複数の判定基準の選択肢を含むことを特徴とする方法。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の方法において、前記第 1 のユーザの競争状態に対応する前記第 1 のユーザコンピュータ装置からの情報と前記第 2 のユーザの競争状態に対応する前記第 2 のユーザコンピュータ装置からの前記情報は前記実時間事象に関連付けられた 1 つまたは複数の判定基準に基づく賭け金に対応する情報をさらに含むことを特徴とする方法。

【請求項 6】

請求項 1 に記載の方法において、前記実時間事象は 1 つまたは複数の商品の出来高に対応することを特徴とする方法。

【請求項 7】

ユーザ間の実時間競争を可能にするための 1 つまたは複数のコンピュータ装置により実行されるコンピュータ実施方法であって、

実時間事象に関する第 1 のユーザの競争状態に対応する情報を、前記 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つにより、本方法を実行する前記 1 つまたは複数のコンピュータ装置の外部の 1 つまたは複数のコンピュータ装置へ送信するステップと、

前記実時間事象に関する第 2 のユーザの競争状態に対応する情報を前記 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つにより受信するステップと、

前記第 1 のユーザの競争状態と前記第 2 のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の結果に関する情報を前記 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つにより受信

10

20

30

40

50

するステップと、

前記第1のユーザの競争状態と前記第2のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の前記結果に基づき前記第1のユーザに娯楽経験を前記1つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも1つにより表示するステップとを含むことを特徴とする方法。

【請求項8】

請求項7に記載の方法において、前記実時間事象の前記結果に関する前記情報はライブ映像から受信されることを特徴とする方法。

【請求項9】

請求項7に記載の方法において、

前記実時間競争は設定された継続時間を有し、

前記第1のユーザの競争状態と前記第2のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の前記結果に関する前記情報は前記実時間競争の前記継続時間中に実時間で受信されることを特徴とする方法。

【請求項10】

請求項7に記載の方法において、前記第1のユーザの競争状態に対応する情報と前記第2のユーザの競争状態に対応する前記情報は前記実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準の選択肢を含むことを特徴とする方法。

【請求項11】

請求項10に記載の方法において、前記第1のユーザの競争状態に対応する前記情報と前記第2のユーザの競争状態に対応する前記情報は前記実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準に基づく賭け金に対応する情報をさらに含むことを特徴とする方法。

【請求項12】

請求項7に記載の方法において、前記実時間事象は1つまたは複数の商品の出来高に対応することを特徴とする方法。

【請求項13】

請求項7に記載の方法において、前記娯楽経験は前記第1のユーザの競争状態と前記第2のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の前記結果を示すゲームとして表示されることを特徴とする方法。

【請求項14】

請求項7に記載の方法において、前記娯楽経験の主題は前記実時間事象の主題に関係しないことを特徴とする方法。

【請求項15】

ユーザ間の実時間競争を可能にするための装置であって、

1つまたは複数のプロセッサと、

前記1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つに作動可能に結合された1つまたは複数のメモリであって、前記1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つにより実行されると前記1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つに、

実時間事象に関する第1のユーザの競争状態に対応する情報を送信させ、

前記実時間事象に関する第2のユーザの競争状態に対応する情報を受信させ、

前記第1のユーザの競争状態と前記第2のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の結果に関する情報を受信させ、

前記第1のユーザの競争状態と前記第2のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の前記結果に基づき前記第1のユーザに娯楽経験を表示させる、命令を格納する1つまたは複数のメモリとを含むことを特徴とする装置。

【請求項16】

請求項15に記載の装置において、前記実時間事象の前記結果に関する前記情報はライブ映像から受信されることを特徴とする装置。

【請求項17】

請求項15に記載の装置において、

10

20

30

40

50

前記実時間競争は設定された継続時間を有し、

前記第1のユーザの競争状態と前記第2のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の前記結果に関する前記情報は前記実時間競争の継続時間中に実時間で受信されることを特徴とする装置。

【請求項19】

請求項15に記載の装置において、前記第1のユーザの競争状態に対応する前記情報と前記第2のユーザの競争状態に対応する前記情報は前記実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準の選択肢を含むことを特徴とする装置。

【請求項20】

請求項19に記載の装置において、前記第1のユーザの競争状態に対応する前記情報と前記第2のユーザの競争状態に対応する前記情報は前記実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準に基づく賭け金に対応する情報をさらに含むことを特徴とする装置。

10

【請求項21】

請求項15に記載の装置において、前記実時間事象は1つまたは複数の商品の出来高に対応することを特徴とする装置。

【請求項22】

請求項15に記載の装置において、前記娯楽経験は前記第1のユーザの競争状態と前記第2のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の前記結果を示すゲームとして表示されることを特徴とする装置。

20

【請求項23】

少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体であって、

1つまたは複数のコンピュータ装置により実行されると、前記1つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも1つに、

実時間事象に関する第1のユーザの競争状態に対応する情報を送信させ、

前記実時間事象に関する第2のユーザの競争状態に対応する情報を受信させ、

前記第1のユーザの競争状態と前記第2のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の結果に関する情報を受信させ、

前記第1のユーザの競争状態と前記第2のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の前記結果に基づき前記第1のユーザに娯楽経験を表示させる、コンピュータ可読命令を格納することを特徴とする少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体。

30

【請求項24】

請求項23に記載の少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記実時間事象の前記結果に関する前記情報はライブ映像から受信されることを特徴とする媒体。

【請求項25】

請求項23に記載の少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体において、

前記実時間競争は設定された継続時間を有し、

前記第1のユーザの競争状態と前記第2のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の前記結果に関する前記情報は前記実時間競争の継続時間中に実時間で受信されることを特徴とする媒体。

40

【請求項26】

請求項23に記載の少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記第1のユーザの競争状態に対応する情報と前記第2のユーザの競争状態に対応する前記情報は前記実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準の選択肢を含むことを特徴とする媒体。

【請求項27】

請求項26に記載の少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記第1のユーザの競争状態に対応する情報と前記第2のユーザの競争状態に対応する前記情報は前記実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準に基づく賭け金に対応する

50

情報をさらに含むことを特徴とする媒体。

【請求項 28】

請求項 23 に記載の少なくとも 1 つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記実時間事象は 1 つまたは複数の商品の出来高に対応することを特徴とする媒体。

【請求項 29】

請求項 23 に記載の少なくとも 1 つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記娯楽経験は、前記第 1 のユーザの競争状態と前記第 2 のユーザの競争状態に対する前記実時間事象の前記結果を示すゲームとして表示されることを特徴とする媒体。

【請求項 30】

請求項 23 に記載の少なくとも 1 つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記娯楽経験の主題は前記実時間事象の主題に関係しないことを特徴とする媒体。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

関連出願の相互参照

本出願は、2013年3月15日出願の米国仮特許出願第61/789,843号明細書からの優先権を主張し、その全体を参照により本明細書に援用する。

【背景技術】

【0002】

本開示実施形態は、実時間競争を可能にするための方法、装置、コンピュータ可読媒体に関する。

20

【発明の概要】

【0003】

本開示実施形態は、実時間競争を可能にするための方法、装置、コンピュータ可読媒体に関する。本開示実施形態によるユーザ間の実時間競争を可能にするための 1 つまたは複数のコンピュータ装置により実行される例示的コンピュータ実施方法は、例えば、実時間事象に関する第 1 のユーザの競争状態に対応する第 1 のユーザに関連付けられた第 1 のユーザコンピュータ装置から情報を受信するステップと、実時間事象を特定する第 2 のユーザに関連付けられた第 2 のユーザコンピュータ装置へ情報を送信するステップと、実時間事象に関する第 2 のユーザの競争状態に対応する第 2 のユーザコンピュータ装置から情報を受信するステップと、情報を第 1 のユーザの競争状態と第 2 のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する第 1 のユーザコンピュータ装置と第 2 のユーザコンピュータ装置へ送信するステップと、を含む。情報は実時間事象に関するライブ映像から受信され得る。加えて、実時間競争は設定された継続時間を有し得、第 1 のユーザの競争状態と第 2 のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する情報は実時間競争の継続時間中に実時間で送信され得る。さらに、第 1 のユーザの競争状態に対応する第 1 のユーザコンピュータ装置からの情報と第 2 のユーザの競争状態に対応する第 2 のユーザコンピュータ装置からの情報は、実時間事象に関連付けられた 1 つまたは複数の判定基準の選択肢を含み得る。また、第 1 のユーザの競争状態に対応する第 1 のユーザコンピュータ装置からの情報と第 2 のユーザの競争状態に対応する第 2 のユーザコンピュータ装置からの情報はさらに、実時間事象に関連付けられた 1 つまたは複数の判定基準に基づく賭け金に対応する情報を含み得る。実時間事象はまた、1 つまたは複数の商品の出来高に対応し得る。

30

40

【0004】

本開示実施形態によるユーザ間の実時間競争を可能にするための 1 つまたは複数のコンピュータ装置により実行される別の例示的コンピュータ実施方法は、例えば、実時間事象に関する第 1 のユーザの競争状態に対応する情報を送信するステップと、実時間事象に関する第 2 のユーザの競争状態に対応する情報を受信するステップと、第 1 のユーザの競争状態と第 2 のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する情報を受信するステップと、第 1 のユーザの競争状態と第 2 のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に基づき第 1 のユーザに娯楽経験を表示するステップと、を含む。実時間事象の結果に関する

50

情報はライブ映像から受信され得る。加えて、実時間競争は設定された継続時間を有し得、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する情報は実時間競争の継続時間中に実時間で受信され得る。また、第1のユーザの競争状態に対応する情報と第2のユーザの競争状態に対応する情報は、実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準の選択肢を含み得る。さらに、第1のユーザの競争状態に対応する情報と第2のユーザの競争状態に対応する情報はさらに、実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準に基づく賭け金に対応する情報を含み得る。実時間事象はまた、1つまたは複数の商品の出来高に対応し得る。さらに、娯楽経験は、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果を示すゲームとして表示され得る。娯楽経験の主題は実時間事象の主題に関係してもしなくてもよい。

10

【0005】

本開示実施形態はまた、ユーザ間の実時間競争を可能にするための装置に関する。例示的装置は、1つまたは複数のプロセッサと、1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つに作動可能に結合された1つまたは複数のメモリであって、1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つにより実行されると1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つに本開示実施形態による方法の1つまたは複数を行わせる命令を格納する1つまたは複数のメモリと、を含む。

【0006】

本開示実施形態はさらに、1つまたは複数のコンピュータ装置により実行されると、1つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも1つに本開示実施形態による方法の1つまたは複数を行わせるコンピュータ可読命令を格納する少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体に関する。

20

【図面の簡単な説明】**【0007】**

本開示実施形態は実時間競争を可能にする方法と装置に関する。

【0008】

【図1】図1は、本開示実施形態によるユーザ間の実時間競争を可能にする例示的方法を示す。

【図2】図2は、本開示実施形態によるユーザ間の実時間競争を可能にする例示的方法を示す。

30

【図3】図3は、競争が1つまたは複数の管理コンピュータ装置により管理される本開示実施形態による例示的配置を示す。

【図4】図4は、競争が1つまたは複数の管理コンピュータ装置により管理される本開示実施形態による例示的配置を示す。

【図5】図5は、競争が管理コンピュータ装置無しに1つまたは複数のユーザコンピュータ装置により管理される本開示実施形態による例示的配置を示す。

【図6】図6は、本開示実施形態によるテンポの速いPK戦テーマのサッカーゲームとして表示された例示的娯楽経験を示す。

【図7】図7は、本開示実施形態によるフットボール試合として表示された例示的娯楽経験を示す。

40

【図8】図8は、本開示実施形態によるレース場として表示された例示的娯楽経験を示す。

【図9】図9は、本開示実施形態による例示的コンピュータ環境を示す。

【発明を実施するための形態】**【0009】**

本開示実施形態は、コンピュータ装置を介し1つまたは複数のユーザ間の実時間競争を可能にするための方法、装置、コンピュータ可読媒体に関する。

【0010】

本開示実施形態によると、1または複数のユーザは実時間事象において他のユーザまたは非ユーザエンティティのいずれかと競争し得る。例示的シナリオでは、ユーザは、本開

50

示実施形態の方法を使用することにより実時間事象に基づき競争に互いに挑戦（即ちピアツーピア競争）することができる。このとき各ユーザは、ユーザに関連付けられたコンピュータ装置上のユーザインターフェースを介し実時間で競争を経験することができる。例えば、競争はゲームプレー経験と実時間事象の結果により判断されるゲームの結果とを伴うゲーム（即ちサッカー、フットボール、レーシング等）として各ユーザに提示され得る。実時間事象の主題は、1または複数のユーザに提示される娯楽経験の主題に関連付けられる必要はない。

【0011】

本明細書に開示されるように、本開示実施形態の競争は通常、実時間事象に関する競争状態の各ユーザによる選択肢を利用する。各ユーザの競争状態はまた、それぞれの競争状態または実時間事象に関連付けられた任意の数の判定基準の選択肢を含み得る。各ユーザの競争状態は好適には、例えばライブ映像または他のデータ源からの実時間事象に関する情報と比較される。任意の好適な継続時間を有し得る競争の経過中に、ライブ映像と様々なユーザの競争状態との比較の結果は、ユーザに、他の各ユーザに対するそれらの現在の順位を提供するために実時間で表示することができ、また競争の終了時に競争の最終結果を提供することができる。各競争の継続時間は著しく変わり得、例示的継続時間は設定された期間に基づき実時間事象の結末または任意の他の継続時間に結び付けられる。

10

【0012】

より具体的には、図1に示すように、本開示実施形態の例示的方法はユーザ間の実時間競争を可能にする。本方法は、サーバまたは他の集中型コンピュータ装置、サーバモードで動作するユーザコンピュータ装置などにより実行され得る。ステップ110では、情報は、実時間事象に関する第1のユーザの競争状態に対応する第1のユーザに関連付けられた第1のユーザコンピュータ装置から受信される。例えば、第1のユーザは、スポーツイベントに勝つために、特定のチーム、特定の通貨または商品、または実時間事象に関連付けられた任意の他の選択肢を選択し得る。ステップ120では、情報は、実時間事象を特定する第2のユーザに関連付けられた第2のユーザコンピュータ装置へ送信される。この情報は、第1のユーザの実時間競争を開始する願望を第2のユーザに、通知し、商品評価、スポーツイベント等の実時間事象を特定した。ステップ130では、情報は、異なる商品等の選択肢などの実時間事象に関する第2のユーザの競争状態に対応する第2のユーザコンピュータ装置から受信される。ステップ140では、情報は、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する第1のユーザコンピュータ装置と第2のユーザコンピュータ装置に送信される。

20

30

【0013】

図2はまた、ユーザ間の実時間競争を可能にする本開示実施形態の例示的方法を示す。この方法は、ユーザ装置、サーバ、またはクライアントモードで動作する他の集中型のコンピュータ装置により実行され得る。ステップ210では、実時間事象に関する第1のユーザの競争状態に対応する情報を送信する。ステップ220では、実時間事象に関する第2のユーザの競争状態に対応する情報を受信する。ステップ230では、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する情報を受信する。ステップ240では、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に基づき娯楽経験を第1のユーザに表示する。

40

【0014】

例えば、ユーザ間の競争が選挙（例えば米国大統領選挙）の結果に基づく場合、各ユーザはその競争状態として、追加の判定基準を含み得るかまたは含み得ないか、どの候補が勝つと思うか、各党がどの州で勝つか、各候補がどれだけの投票率を受けるか、などを選択し得る。本開示実施形態のプラットフォームは、選挙結果に関する各ユーザ予測に基づきレース場を動き回る自動車として、各ユーザに関連付けられたコンピュータ装置上に娯楽経験として実時間で選挙の結果を提示し得る。この例では、経験は選挙投票が終わると開始し得、すべての投票が照合されるまたは選挙が決定されるまで、続けることになる。

【0015】

50

別の例として、ユーザ間の競争が、どの国がオリンピックゲームにおいてより多くのメダルを獲得するかについてであれば、各ユーザは、その競争状態として、追加の判定基準を含み得るかまたは含み得ないか、どの国がより多くの金メダル、より多くの合計メダル数、などを勝ち取るかを選択し得る。実時間事象がメダルの合計の数に基づき、一人のユーザが米国を別のユーザが中国を選択したと仮定すると、本開示実施形態のプラットフォームは、1つのチームは米国がメダルを獲得するたびに1点を入れ、他のチームは中国がメダルを獲得するたびに1点を入れるサッカーゲームとして、各ユーザに関連付けられたコンピュータ装置上に実時間で娯楽経験の結果を提示し得る。競争の勝利者は、より多くのメダルを獲得したいいずれかの国に関連付けられたユーザになる。この例では、経験はオリンピックゲームにおいて最初のイベントで始まり得、オリンピックゲームの最終イベントの終了まで続き得る。別の例では、競争は、経験が最初の水泳競技で始まり最終水泳競技で終了し得る水泳などの特定のスポーツイベントに限定され得る。

10

【0016】

スポーツイベント、選挙、他の実時間事象に加え、本開示実施形態は、商品などの他の競争領域における実時間競争を可能にする。本明細書で使用されるように商品は、例えば、すべてのタイプの世界通貨、貴金属及び/または他の金属（即ち銀、金、ニッケル、白金、鉄、鋼、アルミニウム、銅、パラジウム等）などのハード商品、農産物（即ち綿、小麦、トウモロコシ、砂糖、塩、米、大豆、コーヒー、ゴム、家畜等）などのソフト商品、エネルギー商品（即ち電気、原油及び/または混合油、天然ガス、石炭等）、貴石の/半貴石の宝石用原石等を含む。実質的に、その価値が変化し得るまたは追跡し得るいかなるものも本明細書では商品として分類され得る。本明細書で使用されるような商品はまた、自然事象（即ち天気予報、周期的降雨または降雨不足、嵐予測、地震、ハリケーン、竜巻、洪水、津波等）、金融変動（即ち、任意の株式市場または地域経済（即ち世界的株式市場、先物市場、AIM上場会社等）における株及び/またはシェア）、不動産及び/または資産価値、国または地方税率、金利、国内総生産または任意の国等）などの事象を含むことができる。競争領域毎に、判定基準は、必要に応じ、価値が上昇する商品、価値が下落する商品、または現在価値を保持する商品を含むことができる。加えて、判定基準は1つまたは複数の競争状態に関連付けられた賭け率に関係することができる。

20

【0017】

上に説明したように、ユーザ間の競争は、別の国または地域に対する国または地域の経済または工業の実績に基づき得る。この点について、本開示実施形態の1つの態様は国際通貨または商品の価値に関し、競争は別の国または地域の貨幣の価値に対する1つの国または地域の貨幣の価値に基づく。特に、本開示実施形態の1つの態様は、特定の通貨または商品の価値が別の貨幣または商品の価値に対しどのように変動するかに関する。一例として、一人のユーザは米ドルにより提示され得、別のユーザは英国のポンドにより提示され得、競争は、世界経済における2つの貨幣の変動と、一定期間にわたってどちらの貨幣がより良く振る舞ったかと、に基づき得る。例えば、本開示実施形態のプラットフォームは、2人のユーザ間のフットボール試合として各ユーザに関連付けられたコンピュータ装置上に実時間で結果を提示し得、各チームはそれぞれの貨幣の価値が他の貨幣に対し増加すると前進し、その逆もまた同様である。経験は任意の期間（例えば金融取引の一日）続き得、競争は特定国または地域における金融市場が当該日を終わると判定される。

30

40

【0018】

本開示実施形態の競争が1または複数のユーザに対しテレビまたは同様なものの上で一斉通報または表示されるシナリオでは、2人以上のユーザが通報を閲覧し得る。これは、2人以上のユーザが競争の同じ一斉通報を見る環境または異なる位置におけるユーザが同じ一斉通報を見る場合に特に役立つ。これが起こると、一斉通報は好適には、競争が各ユーザの観点から表示される合成表示または分割画面またはフレーム構造のいずれかで競争全体を含む。例えば、競争がレストラン、バー、カジノ等内で一斉通報されれば、単一のテレビが複数のユーザの競争を表示し得、各ユーザは好適には、一斉通報から、競争における彼らの現在の成績順位を判断することができるようになるであろう。加えて、この構

50

成を利用することで、例えば、プレーのラウンド間に既存のユーザが競争を離れるまたは新しいユーザが競争に参加するのを容易にする。

【0019】

本開示実施形態の別の態様は、実時間事象に基づきユーザが賭け金を置けるようにし、競争の勝利者は賭け金に基づく賞金により報われる。加えて、1または複数のユーザは、それらの賭け金に関連付けられた賭け率に関連付けられた判定基準を選択し、これによりそれらの賭け金に関連付けられた賞金を増加または低減する。例えば、上記米国大統領選挙例を使用すると、賭け金は、特定の州における特定の候補の実績、勝利の余裕度、全体の勝利者等に基づき得る。同様に、上記オリンピックゲーム例を使用すると、賭け金は、メダル総数、金、銀、または銅メダルの数、全メダル数に対する割合等に基づき得る。さらに、上記経済または工業業績例を使用すると、賭け金は、別の商品に対する特定の商品の成長率、一定期間にわたる全体の成長などに基づき得る。一般的に言えば、本明細書に記載の競争は、例えばスポーツイベント（フットボールゲーム、ボクシング試合、サッカー試合、バスケットボールトーナメント等）を含む任意のタイプのライブイベントに基づき得る。

10

【0020】

当然、本開示実施形態の実時間競争の多くの変形態様があり、競争に関連付けられた規則は、広範囲の競争を提供するために容易に修正することができる。これにより、競争が広範囲のプレーヤの興味を引くことができるようにする。2つの例は、順番プレー（Turn Play）（即ち、各ラウンドは長さ2分程の長さまたは一週間程の長さである可能性がある。これは、昼食中に1日当たり1ラウンドをプレーする遠距離友達から2分間ラウンドのスピード競争をプレーするハードコアプレーヤまでの間の気軽な競争を可能にする。）とトーナメント（即ち、プレーオフスタイルトーナメントを伴う特別のイベントを生成することができる。プレーヤはフィールドに入り、最終チャンピオンとなるために競争する。）を含む。

20

【0021】

本開示実施形態の方法はまた、集中型サーバまたは同様なものなどの競争ホストが、競争を主催する及び/またはそれに参加する料金として賭け金の一定割合を保持できるようにする。不正行為もまた、例えば各賭け金の前払いを必要とすることにより防止することができる。

30

【0022】

本開示実施形態はさらに、目標とされる広告と他のプラットフォーム提供などの将来の使用のためにプレーヤデータとプレーパターンを収集することと、顧客満足度を高めるためにプラットフォーム経験を改善することとに関する。

【0023】

本明細書に記載されるように、そして図3に示すように、競争は、サーバ等などの1つまたは複数の管理コンピュータ装置320により管理され得、データは、本開示実施形態の実時間競争を可能にするために必要に応じユーザコンピュータ装置330と管理コンピュータ装置320間で送受信される。この構成では、ライブ映像310は好適には、実時間事象に関連付けられた情報を管理コンピュータ装置320に提供し、管理コンピュータ装置320は必要に応じてこの情報をユーザコンピュータ装置330へ送信する。

40

【0024】

図4に示す別の構成では、競争はサーバなどの1つまたは複数の管理コンピュータ装置420により管理され得、データは、本開示実施形態の実時間競争を可能にするために必要に応じユーザコンピュータ装置430と管理コンピュータ装置420間で送受信される。この構成では、ライブ映像410は好適には、実時間事象に関連付けられた情報を直接ユーザコンピュータ装置430の1つまたは複数に提供し、ユーザコンピュータ装置430の1つまたは複数は適切な場合この情報を管理コンピュータ装置420へ送信することができる。

【0025】

50

図5に示す別の代替案構成では、競争は、管理コンピュータ装置を必要とすること無しにユーザコンピュータ装置530の1つまたは複数により管理され得る。このシナリオでは、データは、本開示実施形態の実時間競争を可能にするために必要に応じユーザコンピュータ装置530間で送受信されることができる。この構成では、ライブ映像510は好適には、実時間事象に関連付けられた情報を直接ユーザコンピュータ装置530の1つまたは複数に提供する。

【0026】

以下の例は、開示された実施形態の方法の例示的アプリケーションを示す。

【0027】

実施例1：スポーツ商品賭け - サッカー

この例で説明され図6Aと図6Bに示すように、本開示実施形態の様態は2人のプレーヤのために設計されたテンポの速いPK戦テーマのサッカーゲームに関する。この競争は好適には、一連のラウンド内でプレーされ、各ラウンドの開始時に、プレーヤは自身が選択する商品に賭け金を置く。プレーヤの賭けが成功すれば、そのプレーヤのチームは1点を入れることになる。プレーヤの賭けが成功しなければ、そのプレーヤのチームはシュートを失敗することになる。競争はベストオブマッチ形式（例えばベストオブファイブ形式）でプレーされ得る。同点であれば、競争はサドンデスとなることができる。

10

【0028】

より詳細には、競争は、プレーヤがロビーのインターフェイスに入り、様々な競争設定から選択することで始めることができる。特に、各プレーヤは、商品、所望の対戦、ラウンド時間制限、賭け量等を選択することができる。例えば、プレーヤ1は以下を選択する。

20

- ・ £対\$
- ・ 賭け当たり£10
- ・ 2:00分間ラウンド

【0029】

競争が始まると、両プレーヤは、どの商品が各ラウンドの開始時により多くの利益が得られるかを選択することになり、ラウンド時間制限までにその選択肢を変更しなければならないかもしれない。各プレーヤによる商品の選択肢は、競争が始まるまで秘密であり得る、またはすべてのプレーヤに表示され得る、のいずれかであってよい。例えば、

30

- ・ プレーヤ1はポンドがドルに追いつくことになるということに賭ける。
- ・ プレーヤ2はドルがポンドに追いつくことになるということに賭ける。

【0030】

プレーヤが正しく推測すれば、同プレーヤはチームが1点を入れるのを見る。プレーヤが間違っ推測すれば、同プレーヤはチームがキックを失敗するのを見る。例えば、ラウンド中にポンドがドルに追いつけば、プレーヤ1は1点を入れ、プレーヤ2はキックを失敗することになるであろう。

【0031】

ゲームプレーは、競争の終了まで例えば一人のプレーヤが5ゴール入れるまでこのやり方で続く。例えば、プレーヤ1が連続5ゴールを入れ、競争に勝ち得る。

40

【0032】

当然、このタイプの競争の多くの変形態様があり、競争規則は、広範囲のプレーを提供するために容易に修正することができる。これにより、競争が広範囲のプレーヤの興味を引くことができるようにする。2つの例は、順番プレー（即ち、各ラウンドは長さ2分程の短さであるまたは一週間程の長さである可能性がある。これは、昼食中に1日当たり1ラウンドをプレーする遠距離友達から2分間ラウンドスピード競争をプレーするハードコアプレーヤまでの間の気軽な賭けを可能にする。）とトーナメント（即ち、プレーオフスタイルトーナメントを伴う特別のイベントを生成することができる。プレーヤはペアとなり、最終チャンピオンとなるために競争する。）を含む。競争の終わりに当たり、勝利プレーヤは彼が置いた賭け金及び/または競争の規則に基づく支払い金で報いられ得る。

50

【 0 0 3 3 】

実施例 2 : スポーツ商品賭け - フットボール

この例で説明され、図 7 A、7 B、7 C に示すように、本開示実施形態の態様は、2 人のプレーヤーのために設計されたアメリカンフットボールのシミュレーションに基づくよりテンポの遅い賭けに関する。競争は 50 ヤードライン上に置かれたボールで始まり、競争は好適には、一連のラウンド内でプレーされる。各ラウンドの開始時に、両プレーヤーは選択した商品に賭け金を置く。成功した賭けは、対向するエンドゾーンに向かってボールが移動することになる。失敗は、ヤードロスとなる。引き分けは変化を生じない。対向するエンドゾーン内にボールを移動した第 1 のプレーヤーが点を入れ、設定数のラウンド後に最も高い得点を有するプレーヤーが勝つ。同点の場合、競争はサドンデスとなる。

10

【 0 0 3 4 】

より詳細には、競争は、プレーヤーがロビーのインターフェイスに入り、様々な競争設定から選択することで開始することができる。特に、各プレーヤーは、商品、所望の対戦、ラウンド時間制限、賭け量等を選択することができる。例えば、プレーヤー 1 は以下を選択する。

- ・ \$ 対 £
- ・ 1 つの賭け当たり 10 ドル
- ・ 2 : 00 分間ラウンド

【 0 0 3 5 】

競争が始まると、両プレーヤーは、どの商品が各ラウンドの星時により多くの利益が得られるかを選択することになり、ラウンド時間制限までにその選択肢を変更しなければならないかもしれない。各プレーヤーによる商品の選択肢は、競争が開始するまで秘密であり得る、またはすべてのプレーヤーに表示され得る、のいずれかであってよい。例えば、

20

- ・ プレーヤー 1 はドルがポンドに追いつくことになるということに賭ける。
- ・ プレーヤー 2 はポンドがドルに追いつくことになるということに賭ける。

【 0 0 3 6 】

プレーヤーが正しく推測し、彼の相手が間違っ推測すれば、正しいプレーヤーに関連付けられたチームがボールを 10 ヤード前へ移動する。両方のプレーヤーが正しくまたは間違っ推測すれば、ボールは移動しない。ボールは、1 つのチームが対向するエンドゾーン内にボールを押し込みタッチダウンを決めるまで行ったり来たりすることができる。例えば、ドルがポンドに追いつけばプレーヤー 1 のチームはボールを 10 ヤード前へ移動させプレーヤー 2 のチームは相手に 10 ヤードを許す。

30

【 0 0 3 7 】

ゲームプレーは、競争の終了まで例えばラウンド制限または得点制限に達するまでこのやり方で続く。例えば、20 ラウンドのプレー後、プレーヤー 1 は 14 対 12 の得点により競争に勝つ。

【 0 0 3 8 】

当然、このタイプの競争の多くの変形態様があり、競争規則は、広範囲のプレーを提供するために容易に修正することができる。2 つの例は、順番プレー（即ち、各ラウンドは長さ 2 分程の短さまたは一週間程の長さである可能性がある。これは、昼食中に 1 日当たり 1 ラウンドをプレーする遠距離友達から 2 分間ラウンドスピード競争をプレーするハードコアプレーヤーまでの間の気軽な賭けを可能にする。）とトーナメント（プレーオフスタイルトーナメントを伴う特別のイベントを生成することができる。プレーヤーはペアとなり、最終チャンピオンとなるために競争する。）を含む。競争の終わりに当たり、勝利プレーヤーは彼が置いた賭け金及び / または競争の規則に基づく支払い金で報いられ得る。

40

【 0 0 3 9 】

実施例 3 : スポーツ商品賭け - レーシング

この例で説明され、図 8 A、8 B に示すように、本開示実施形態の態様は、最大 4 人のプレーヤーのための楽しい仲間ベースのレーシング競争に関する。この競争は好適には、すべてのプレーヤーが最初にスタートラインにつくことでプレーされる。競争は一連のラウン

50

ド内でプレーされ、各ラウンドの開始時に、すべてのプレーヤは選択された商品に賭け金を置く。成功した賭けは、彼らの自動車トラック上の次の位置へ加速することになり、失敗は彼らの自動車はその場に留まることになる。規定数のラップを完了した最初のプレーヤが勝つ。引き分けの場合、競争は潜在勝利者間のサドンデスとなる。

【0040】

より詳細には、競争は、プレーヤがロビーのインターフェイスに入り、様々な競争設定から選択することで開始することができる。特に、各プレーヤは、商品、所望の対戦、ラウンド時間制限、賭け量等を選択することができる。例えば、プレーヤ1は以下を選択する：

- ・ £ 対 \$
- ・ 1つの賭け当たり £ 20
- ・ 2 : 00 分間ラウンド

10

【0041】

競争が始まると、両プレーヤは、どの商品が各ラウンドの開始時により多くの利益が得られるかを選択することになり、ラウンド時間制限までにその選択肢を変更しなければならないかもしれない。各プレーヤによる商品の選択肢は、競争が開始するまで秘密であり得る、またはすべてのプレーヤに表示され得る、のいずれかであってよい。例えば、

- ・ プレーヤ1はポンドがドルに追いつくことになるということに賭ける。
- ・ プレーヤ2はドルがポンドに追いつくことになるということに賭ける。
- ・ プレーヤ3はドルがポンドに追いつくことになるということに賭ける。
- ・ プレーヤ4はドルがポンドに追いつくことになるということに賭ける。

20

【0042】

プレーヤが正しく推測すれば、彼は自動車が次のトラック位置へ進むのを見る。プレーヤが間違っ推測すれば、彼は自動車がその場に留まるのを見る。例えば、ポンドがドルに追いつけば、プレーヤ1の自動車が1点前進し、プレーヤ2の自動車はその場に留まり、プレーヤ3の自動車はその場に留まり、プレーヤ4の自動車はその場に留まった。

【0043】

ゲームプレーは、例えば一人のプレーヤが規定数のラップを完了するまでこのやり方で続く。例えば、プレーヤ1は他のプレーヤの3ラップ前に完了し、競争に勝つ。

【0044】

コンピュータ環境

開示された実施形態は、例えばウェブベースアプリケーション、モバイルアプリケーション、ソフトウェア等を含む任意の好適なプラットフォーム上で実施され得、例えばコンピュータ、タブレット、スマートフォン、携帯電話、PDA、任意の他の好適なコンピュータ装置を含む任意の好適なコンピュータ装置を使用することによりユーザによりアクセスされ得る。例示的コンピュータ装置は例えば、アップルベースのコンピュータ装置（即ち i M a c、i P h o n e、i P a d 等）、アンドロイドベースのコンピュータ装置、ウィンドウズベースのコンピュータシステム等を含む。本開示実施形態の競争はまた、テレビまたは同様のものの上、例えば専用チャンネル上で1または複数のユーザに一斉通報または表示され得る。

40

【0045】

本開示実施形態の方法は好適には、コンピュータ実装型であって、1つまたは複数のコンピュータ装置により実行される。加えて、本開示実施形態は、1つまたは複数のプロセッサと、1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つに作動可能に結合された1つまたは複数のメモリと、を含む装置に関する。例示的装置のメモリは、1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つにより実行されると1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つに例示的方法のステップを行わせる命令を格納している。本開示実施形態はさらに、1つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも1つにより実行されると1つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも1つに例示的方法のステップを行わせるコンピュータ可読命令を格納する非一時的コンピュータ可読媒体に関する。

50

【 0 0 4 6 】

本明細書に記載の実施形態は、例えば図9のコンピュータ装置910などのコンピュータ装置上で実行されるモジュールを含む任意の好適なハードウェア及び/またはソフトウェア構成で実施され得る。実施形態は、例えば、本明細書に記載の方法に示すステップに対応するモジュールを実行し得る。当然、単一ステップは2つ以上のモジュールにより行われ得、単一モジュールは2つ以上のステップを行い得、またはコンピュータ装置上で実行されるソフトウェアとして処理を実施するために本明細書に記載の方法のステップの任意の他の論理的分割が使用され得る。

【 0 0 4 7 】

コンピュータ装置910は、命令、例えば記憶装置913上に格納されたコンピュータ可読命令(即ちコード)を処理するように設計された1つまたは複数の処理装置911を有する。命令を処理することにより、処理装置911は本明細書において説明された方法に記載されたステップを行い得る。記憶装置913は、任意のタイプの記憶装置、例えば非一時的記憶装置(例えば光記憶装置、磁気記憶装置、固体記憶装置等)であり得る。代案として、命令は、遠隔記憶装置、例えばネットワークまたはインターネット上でアクセスされる記憶装置に格納され得る。コンピュータ装置910は追加的にメモリ912、入力制御装置916、出力制御装置915を有する。バス914は、プロセッサ911、メモリ912、記憶装置913、入力制御装置916、出力制御装置915、任意の他の装置(例えばネットワーク制御装置、音制御装置等)を含むコンピュータ装置910の部品を作動可能に結合する。出力制御装置915は、表示装置920(例えばモニタ、テレビ、モバイル機器画面、タッチディスプレイ等)に作動可能に結合され得る(例えば有線または無線接続を介し)。このようなやり方で、出力制御装置915は、表示装置920上の表示を変換することができる(例えば実行されたモジュールに応答して)。入力制御装置916は、入力装置930(例えばマウス、キーボード、タッチパッド、スクロールボール、タッチディスプレイ等)に作動可能に結合され得る(例えば有線または無線接続を介し)。このようなやり方で、入力がユーザから受信され得る(例えば、ユーザは入力装置930によりディグ切符(d i g t i c k e t)を入力し得る)。

【 0 0 4 8 】

当然、図9は、識別の容易性のためだけに、コンピュータ装置910、表示装置920、入力装置930を別個の装置として示す。コンピュータ装置910、表示装置920、入力装置930は、別個の装置(例えばモニタとマウスへ有線で接続されたパーソナルコンピュータ)であってもよいし、単一装置(例えばスマートフォンまたはタブレットなどのタッチディスプレイを有するモバイル機器)または装置の任意の組合せ(例えばタッチスクリーン表示装置に作動可能に結合されたコンピュータ装置、単一表示装置と入力装置等に取り付けられた複数のコンピュータ装置)に一体化されてもよい。コンピュータ装置910は、1つまたは複数のサーバ、例えばネットワークサーバのファーム、クラスタサーバ環境、またはコンピュータ装置のクラウドネットワークであってもよい。

【 0 0 4 9 】

システムと方法が一例と実施形態として本明細書において説明されたが、本開示実施形態は説明した実施形態または添付図面に限定されないということを当業者は認識する。添付図面と明細書は開示された特定の形式に限定するように意図されないということを理解すべきである。むしろ、添付された請求項の精神と範囲に入る変更、等価物、代替案をすべてカバーすることを意図している。本明細書で使用されるいかなる題目も構成目的のためだけであり、明細書または特許請求の範囲を制限するように意図されていない。本明細書で使用されるように、用語「し得る」、「してもよい」は義務的な意味(即ち、しなければならないことを意味するの)ではなく、許容の意味で使用される(即ち、を有する可能性を有することを意味する)。同様に、用語「含む(include、including、includes)」、は、含むがこれらに限定しないことを意味する。

【 0 0 5 0 】

本開示実施形態の様々な実施形態が本明細書に開示された。しかし、添付された特許請

10

20

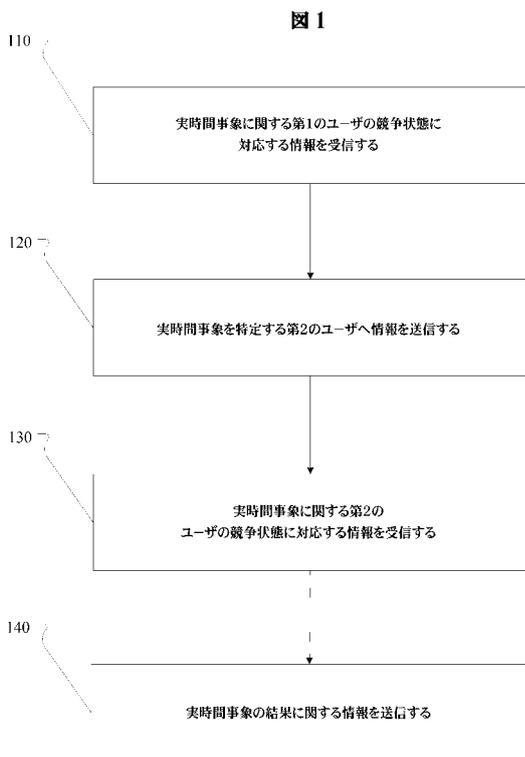
30

40

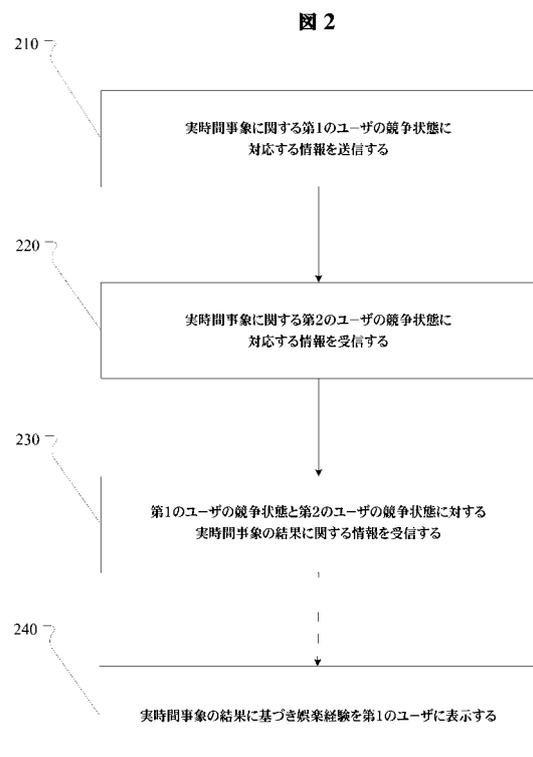
50

求範囲及び法的等価物により定義されるような実施形態の範囲から逸脱すること無く様々な変更がなされ得る。

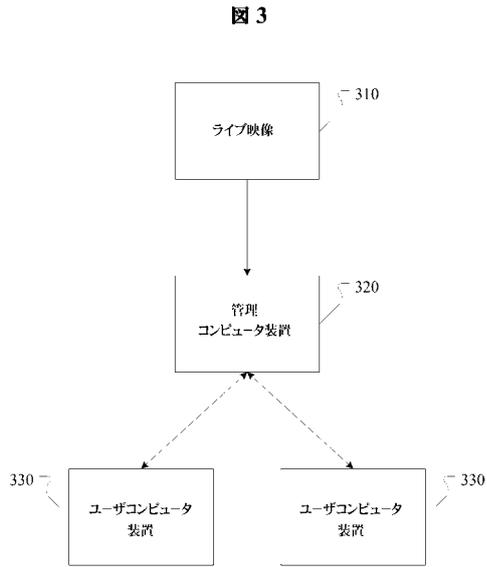
【 図 1 】



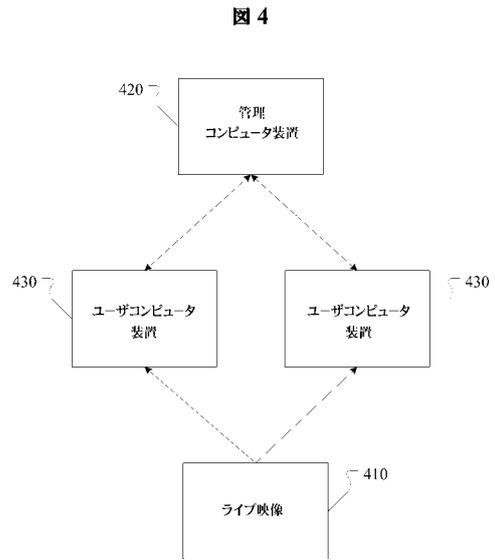
【 図 2 】



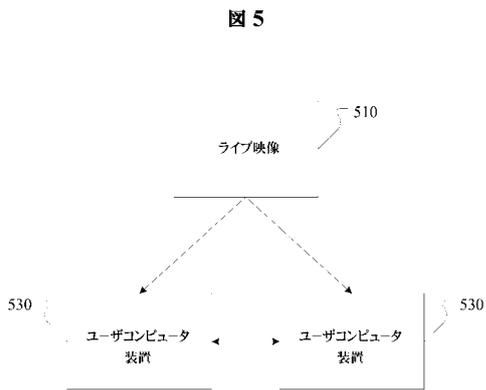
【 図 3 】



【 図 4 】



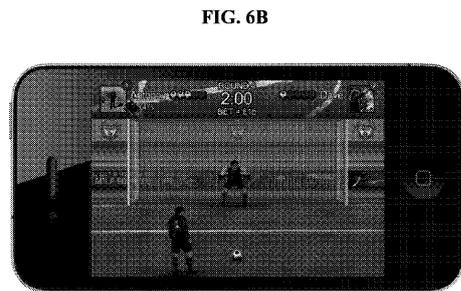
【 図 5 】



【 図 6 A 】

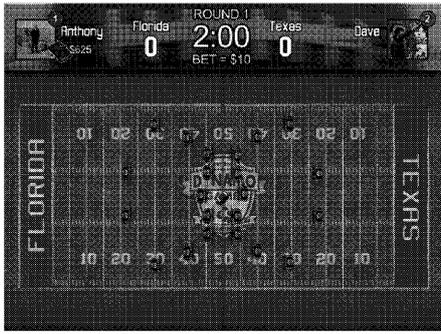


【 図 6 B 】



【 図 7 A 】

FIG. 7A



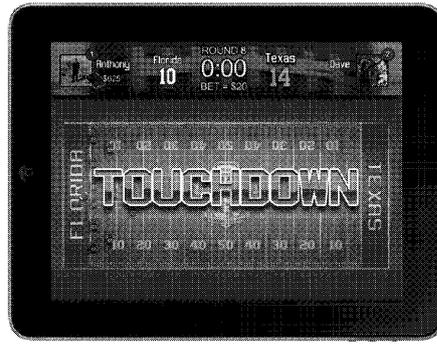
【 図 7 B 】

FIG. 7B



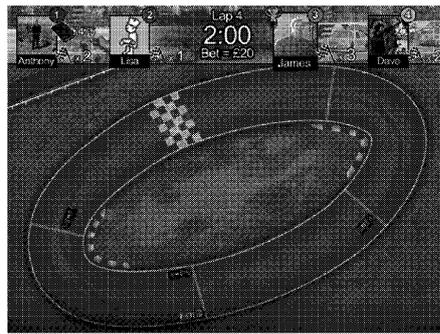
【 図 7 C 】

FIG. 7C



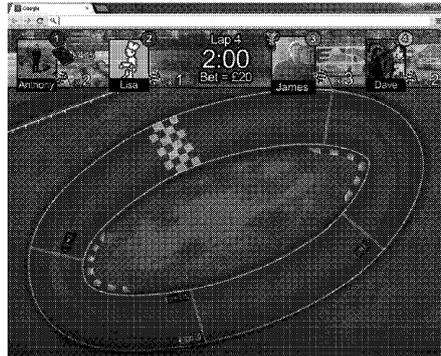
【 図 8 A 】

FIG. 8A



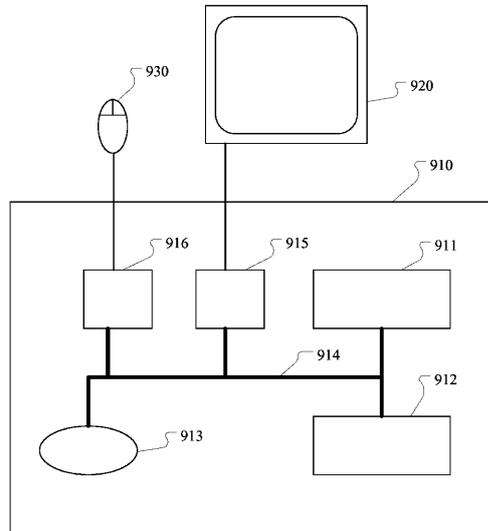
【 図 8 B 】

FIG. 8B



【 図 9 】

FIG. 9



【手続補正書】

【提出日】平成26年10月21日(2014.10.21)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

関連出願の相互参照

本出願は、2013年3月15日出願の米国仮特許出願第61/789,843号明細書からの優先権を主張し、その全体を参照により本明細書に援用する。

【背景技術】

【0002】

本開示実施形態は、実時間競争を可能にするための方法、装置、コンピュータ可読媒体に関する。

【発明の概要】

【0003】

本開示実施形態は、実時間競争を可能にするための方法、装置、コンピュータ可読媒体に関する。本開示実施形態によるユーザ間の実時間競争を可能にするための1つまたは複数のコンピュータ装置により実行される例示的コンピュータ実施方法は、例えば、実時間事象に関する第1のユーザの競争状態に対応する第1のユーザに関連付けられた第1のユーザコンピュータ装置から情報を受信するステップと、実時間事象を特定する第2のユーザに関連付けられた第2のユーザコンピュータ装置へ情報を送信するステップと、実時間事象に関する第2のユーザの競争状態に対応する第2のユーザコンピュータ装置から情報を受信するステップと、情報を第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する第1のユーザコンピュータ装置と第2のユーザコンピュータ装置へ送信するステップと、を含む。情報は実時間事象に関するライブ映像から受信され得る。加えて、実時間競争は設定された継続時間を有し得、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する情報は実時間競争の継続時間中に実時間で送信され得る。さらに、第1のユーザの競争状態に対応する第1のユーザコンピュータ装置からの情報と第2のユーザの競争状態に対応する第2のユーザコンピュータ装置からの情報は、実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準の選択肢を含み得る。また、第1のユーザの競争状態に対応する第1のユーザコンピュータ装置からの情報と第2のユーザの競争状態に対応する第2のユーザコンピュータ装置からの情報はさらに、実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準に基づく賭け金に対応する情報を含み得る。実時間事象はまた、1つまたは複数の商品の出来高に対応し得る。

【0004】

本開示実施形態によるユーザ間の実時間競争を可能にするための1つまたは複数のコンピュータ装置により実行される別の例示的コンピュータ実施方法は、例えば、実時間事象に関する第1のユーザの競争状態に対応する情報を送信するステップと、実時間事象に関する第2のユーザの競争状態に対応する情報を受信するステップと、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する情報を受信するステップと、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に基づき第1のユーザに娯楽経歴を表示するステップと、を含む。実時間事象の結果に関する情報はライブ映像から受信され得る。加えて、実時間競争は設定された継続時間を有し得、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する情報は実時間競争の継続時間中に実時間で受信され得る。また、第1のユーザの競争状態に対応する情報と第2のユーザの競争状態に対応する情報は、実時間事象に関連付けられ

た1つまたは複数の判定基準の選択肢を含み得る。さらに、第1のユーザの競争状態に対応する情報と第2のユーザの競争状態に対応する情報はさらに、実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準に基づく賭け金に対応する情報を含み得る。実時間事象はまた、1つまたは複数の商品の出来高に対応し得る。さらに、娯楽経験は、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果を示すゲームとして表示され得る。娯楽経験の主題は実時間事象の主題に関係してもしなくてもよい。

【0005】

本開示実施形態はまた、ユーザ間の実時間競争を可能にするための装置に関する。例示的装置は、1つまたは複数のプロセッサと、1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つに作動可能に結合された1つまたは複数のメモリであって、1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つにより実行されると1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つに本開示実施形態による方法の1つまたは複数を行わせる命令を格納する1つまたは複数のメモリと、を含む。

【0006】

本開示実施形態はさらに、1つまたは複数のコンピュータ装置により実行されると、1つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも1つに本開示実施形態による方法の1つまたは複数を行わせるコンピュータ可読命令を格納する少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体に関する。

【図面の簡単な説明】

【0007】

本開示実施形態は実時間競争を可能にする方法と装置に関する。

【0008】

【図1】図1は、本開示実施形態によるユーザ間の実時間競争を可能にする例示的方法を示す。

【図2】図2は、本開示実施形態によるユーザ間の実時間競争を可能にする例示的方法を示す。

【図3】図3は、競争が1つまたは複数の管理コンピュータ装置により管理される本開示実施形態による例示的配置を示す。

【図4】図4は、競争が1つまたは複数の管理コンピュータ装置により管理される本開示実施形態による例示的配置を示す。

【図5】図5は、競争が管理コンピュータ装置無しに1つまたは複数のユーザコンピュータ装置により管理される本開示実施形態による例示的配置を示す。

【図6】図6 A - 6 Bは、本開示実施形態によるテンポの速いPK戦テーマのサッカーゲームとして表示された例示的娯楽経験を示す。

【図7】図7 A - 7 Cは、本開示実施形態によるフットボール試合として表示された例示的娯楽経験を示す。

【図8】図8 A - 8 Bは、本開示実施形態によるレース場として表示された例示的娯楽経験を示す。

【図9】図9は、本開示実施形態による例示的コンピュータ環境を示す。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本開示実施形態は、コンピュータ装置を介し1つまたは複数のユーザ間の実時間競争を可能にするための方法、装置、コンピュータ可読媒体に関する。

【0010】

本開示実施形態によると、1つまたは複数のユーザは実時間事象において他のユーザまたは非ユーザエンティティのいずれかと競争し得る。例示的シナリオでは、ユーザは、本開示実施形態の方法を使用することにより実時間事象に基づき競争に互いに挑戦（即ちピアツーピア競争）することができる。このとき各ユーザは、ユーザに関連付けられたコンピュータ装置上のユーザインターフェースを介し実時間で競争を経験することができる。例えば、競争はゲームプレー経験と実時間事象の結果により判断されるゲームの結果とを伴

うゲーム（即ちサッカー、フットボール、レーシング等）として各ユーザに提示され得る。実時間事象の主題は、1または複数のユーザに提示される娯楽経験の主題に関連付けられる必要はない。

【0011】

本明細書に開示されるように、本開示実施形態の競争は通常、実時間事象に関する競争状態の各ユーザによる選択肢を利用する。各ユーザの競争状態はまた、それぞれの競争状態または実時間事象に関連付けられた任意の数の判定基準の選択肢を含み得る。各ユーザの競争状態は好適には、例えばライブ映像または他のデータ源からの実時間事象に関する情報と比較される。任意の好適な継続時間を有し得る競争の経過中に、ライブ映像と様々なユーザの競争状態との比較の結果は、ユーザに、他の各ユーザに対するそれらの現在の順位を提供するために実時間で表示することができ、また競争の終了時に競争の最終結果を提供することができる。各競争の継続時間は著しく変わり得、例示的継続時間は設定された期間に基づき実時間事象の結末または任意の他の継続時間に結び付けられる。

【0012】

より具体的には、図1に示すように、本開示実施形態の例示的方法はユーザ間の実時間競争を可能にする。本方法は、サーバまたは他の集中型コンピュータ装置、サーバモードで動作するユーザコンピュータ装置などにより実行され得る。ステップ110では、情報は、実時間事象に関する第1のユーザの競争状態に対応する第1のユーザに関連付けられた第1のユーザコンピュータ装置から受信される。例えば、第1のユーザは、スポーツイベントに勝つために、特定のチーム、特定の通貨または商品、または実時間事象に関連付けられた任意の他の選択肢を選択し得る。ステップ120では、情報は、実時間事象を特定する第2のユーザに関連付けられた第2のユーザコンピュータ装置へ送信される。この情報は、第1のユーザの実時間競争を開始する願望を第2のユーザに、通知し、商品評価、スポーツイベント等の実時間事象を特定した。ステップ130では、情報は、異なる商品等の選択肢などの実時間事象に関する第2のユーザの競争状態に対応する第2のユーザコンピュータ装置から受信される。ステップ140では、情報は、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する第1のユーザコンピュータ装置と第2のユーザコンピュータ装置に送信される。

【0013】

図2はまた、ユーザ間の実時間競争を可能にする本開示実施形態の例示的方法を示す。この方法は、ユーザ装置、サーバ、またはクライアントモードで動作する他の集中型のコンピュータ装置により実行され得る。ステップ210では、実時間事象に関する第1のユーザの競争状態に対応する情報を送信する。ステップ220では、実時間事象に関する第2のユーザの競争状態に対応する情報を受信する。ステップ230では、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に関する情報を受信する。ステップ240では、第1のユーザの競争状態と第2のユーザの競争状態に対する実時間事象の結果に基づき娯楽経験を第1のユーザに表示する。

【0014】

例えば、ユーザ間の競争が選挙（例えば米国大統領選挙）の結果に基づく場合、各ユーザはその競争状態として、追加の判定基準を含み得るかまたは含み得ないか、どの候補が勝つと思うか、各党がどの州で勝つか、各候補がどれだけの投票率を受けるか、などを選択し得る。本開示実施形態のプラットフォームは、選挙結果に関する各ユーザ予測に基づきレース場を動き回る自動車として、各ユーザに関連付けられたコンピュータ装置上に娯楽経験として実時間で選挙の結果を提示し得る。この例では、経験は選挙投票が終わると開始し得、すべての投票が照合されるまたは選挙が決定されるまで、続けることになる。

【0015】

別の例として、ユーザ間の競争が、どの国がオリンピックゲームにおいてより多くのメダルを獲得するかについてであれば、各ユーザは、その競争状態として、追加の判定基準を含み得るかまたは含み得ないか、どの国がより多くの金メダル、より多くの合計メダル数、などを勝ち取るかを選択し得る。実時間事象がメダルの合計の数に基づき、一人のユ

ーザが米国を別のユーザが中国を選択したと仮定すると、本開示実施形態のプラットフォームは、1つのチームは米国がメダルを獲得するたびに1点を入れ、他のチームは中国がメダルを獲得するたびに1点を入れるサッカーゲームとして、各ユーザに関連付けられたコンピュータ装置上に実時間で娯楽経験の結果を提示し得る。競争の勝利者は、より多くのメダルを獲得したいいずれかの国に関連付けられたユーザになる。この例では、経験はオリンピックゲームにおいて最初のイベントで始まり得、オリンピックゲームの最終イベントの終了まで続き得る。別の例では、競争は、経験が最初の水泳競技で始まり最終水泳競技で終了し得る水泳などの特定のスポーツイベントに限定され得る。

【0016】

スポーツイベント、選挙、他の実時間事象に加え、本開示実施形態は、商品などの他の競争領域における実時間競争を可能にする。本明細書で使用されるように商品は、例えば、すべてのタイプの世界通貨、貴金属及び/または他の金属（即ち銀、金、ニッケル、白金、鉄、鋼、アルミニウム、銅、パラジウム等）などのハード商品、農産物（即ち綿、小麦、トウモロコシ、砂糖、塩、米、大豆、コーヒー、ゴム、家畜等）などのソフト商品、エネルギー商品（即ち電気、原油及び/または混合油、天然ガス、石炭等）、貴石の/半貴石の宝石用原石等を含む。実質的に、その価値が変化し得るまたは追跡し得るいかなるものも本明細書では商品として分類され得る。本明細書で使用されるような商品はまた、自然事象（即ち天気予報、周期的降雨または降雨不足、嵐予測、地震、ハリケーン、竜巻、洪水、津波等）、金融変動（即ち、任意の株式市場または地域経済（即ち世界的株式市場、先物市場、AIM上場会社等）における株及び/またはシェア）、不動産及び/または資産価値、国または地方税率、金利、国内総生産または任意の国等）などの事象を含むことができる。競争領域毎に、判定基準は、必要に応じ、価値が上昇する商品、価値が下落する商品、または現在価値を保持する商品を含むことができる。加えて、判定基準は1つまたは複数の競争状態に関連付けられた賭け率に関係することができる。

【0017】

上に説明したように、ユーザ間の競争は、別の国または地域に対する国または地域の経済または工業の実績に基づき得る。この点について、本開示実施形態の1つの態様は国際通貨または商品の価値に関し、競争は別の国または地域の貨幣の価値に対する1つの国または地域の貨幣の価値に基づく。特に、本開示実施形態の1つの態様は、特定の通貨または商品の価値が別の貨幣または商品の価値に対しどのように変動するかに関する。一例として、一人のユーザは米ドルにより提示され得、別のユーザは英国のポンドにより提示され得、競争は、世界経済における2つの貨幣の変動と、一定期間にわたってどちらの貨幣がより良く振る舞ったかと、に基づき得る。例えば、本開示実施形態のプラットフォームは、2人のユーザ間のフットボール試合として各ユーザに関連付けられたコンピュータ装置上に実時間で結果を提示し得、各チームはそれぞれの貨幣の価値が他の貨幣に対し増加すると前進し、その逆もまた同様である。経験は任意の期間（例えば金融取引の一日）続き得、競争は特定国または地域における金融市場が当該日を終わると判定される。

【0018】

本開示実施形態の競争が1または複数のユーザに対しテレビまたは同様なものの上で一斉通報または表示されるシナリオでは、2人以上のユーザが通報を閲覧し得る。これは、2人以上のユーザが競争の同じ一斉通報を見る環境または異なる位置におけるユーザが同じ一斉通報を見る場合に特に役立つ。これが起こると、一斉通報は好適には、競争が各ユーザの観点から表示される合成表示または分割画面またはフレーム構造のいずれかで競争全体を含む。例えば、競争がレストラン、バー、カジノ等内で一斉通報されれば、単一のテレビが複数のユーザの競争を表示し得、各ユーザは好適には、一斉通報から、競争における彼らの現在の成績順位を判断することができるようになるであろう。加えて、この構成を利用することで、例えば、プレーのラウンド間に既存のユーザが競争を離れるまたは新しいユーザが競争に参加するのを容易にする。

【0019】

本開示実施形態の別の態様は、実時間事象に基づきユーザが賭け金を置けるようにし、

競争の勝利者は賭け金に基づく賞金により報われる。加えて、1または複数のユーザは、それらの賭け金に関連付けられた賭け率に関連付けられた判定基準を選択し、これによりそれらの賭け金に関連付けられた賞金を増加または低減する。例えば、上記米国大統領選挙例を使用すると、賭け金は、特定の州における特定の候補の実績、勝利の余裕度、全体の勝利者等に基づき得る。同様に、上記オリンピックゲーム例を使用すると、賭け金は、メダル総数、金、銀、または銅メダルの数、全メダル数に対する割合等に基づき得る。さらに、上記経済または工業業績例を使用すると、賭け金は、別の商品に対する特定の商品の成長率、一定期間にわたる全体の成長などに基づき得る。一般的に言えば、本明細書に記載の競争は、例えばスポーツイベント（フットボールゲーム、ボクシング試合、サッカー試合、バスケットボールトーナメント等）を含む任意のタイプのライブイベントに基づき得る。

【0020】

当然、本開示実施形態の実時間競争の多くの変形態様があり、競争に関連付けられた規則は、広範囲の競争を提供するために容易に修正することができる。これにより、競争が広範囲のプレーヤの興味を引くことができるようにする。2つの例は、順番プレー（Turn Play）（即ち、各ラウンドは長さ2分程の短さまたは一週間程の長さである可能性がある。これは、昼食中に1日当たり1ラウンドをプレーする遠距離友達から2分間ラウンドのスピード競争をプレーするハードコアプレーヤまでの間の気軽な競争を可能にする。）とトーナメント（即ち、プレーオフスタイルトーナメントを伴う特別のイベントを生成することができる。プレーヤはフィールドに入り、最終チャンピオンとなるために競争する。）を含む。

【0021】

本開示実施形態の方法はまた、集中型サーバまたは同様なものなどの競争ホストが、競争を主催する及び/またはそれに参加する料金として賭け金の一定割合を保持できるようにする。不正行為もまた、例えば各賭け金の前払いを必要とすることにより防止することができる。

【0022】

本開示実施形態はさらに、目標とされる広告と他のプラットフォーム提供などの将来の使用のためにプレーヤデータとプレーパターンを収集することと、顧客満足度を高めるためにプラットフォーム経験を改善することとに関する。

【0023】

本明細書に記載されるように、そして図3に示すように、競争は、サーバ等などの1つまたは複数の管理コンピュータ装置320により管理され得、データは、本開示実施形態の実時間競争を可能にするために必要に応じユーザコンピュータ装置330と管理コンピュータ装置320間で送受信される。この構成では、ライブ映像310は好適には、実時間事象に関連付けられた情報を管理コンピュータ装置320に提供し、管理コンピュータ装置320は必要に応じてこの情報をユーザコンピュータ装置330へ送信する。

【0024】

図4に示す別の構成では、競争はサーバなどの1つまたは複数の管理コンピュータ装置420により管理され得、データは、本開示実施形態の実時間競争を可能にするために必要に応じユーザコンピュータ装置430と管理コンピュータ装置420間で送受信される。この構成では、ライブ映像410は好適には、実時間事象に関連付けられた情報を直接ユーザコンピュータ装置430の1つまたは複数に提供し、ユーザコンピュータ装置430の1つまたは複数は適切な場合この情報を管理コンピュータ装置420へ送信することができる。

【0025】

図5に示す別の代替案構成では、競争は、管理コンピュータ装置を必要とすること無しにユーザコンピュータ装置530の1つまたは複数により管理され得る。このシナリオでは、データは、本開示実施形態の実時間競争を可能にするために必要に応じユーザコンピュータ装置530間で送受信されることことができる。この構成では、ライブ映像510は好

適には、実時間事象に関連付けられた情報を直接ユーザコンピュータ装置 530 の 1 つまたは複数に提供する。

【0026】

以下の例は、開示された実施形態の方法の例示的アプリケーションを示す。

【0027】

実施例 1：スポーツ商品賭け - サッカー

この例で説明され図 6 A と図 6 B に示すように、本開示実施形態の態様は 2 人のプレーヤのために設計されたテンポの速い PK 戦テーマのサッカーゲームに関する。この競争は好適には、一連のラウンド内でプレーされ、各ラウンドの開始時に、プレーヤは自身が選択する商品に賭け金を置く。プレーヤの賭けが成功すれば、そのプレーヤのチームは 1 点を入れることになる。プレーヤの賭けが成功しなければ、そのプレーヤのチームはシュートを失敗することになる。競争はベストオブマッチ形式（例えばベストオブファイブ形式）でプレーされ得る。同点であれば、競争はサドンデスとなることができる。

【0028】

より詳細には、競争は、プレーヤがロビーのインターフェイスに入り、様々な競争設定から選択することで始めることができる。特に、各プレーヤは、商品、所望の対戦、ラウンド時間制限、賭け量等を選択することができる。例えば、プレーヤ 1 は以下を選択する。

- ・ £ 対 \$
- ・ 賭け当たり £ 10
- ・ 2 : 00 分間ラウンド

【0029】

競争が始まると、両プレーヤは、どの商品が各ラウンドの開始時により多くの利益が得られるかを選択することになり、ラウンド時間制限までにその選択肢を変更しなければならないかもしれない。各プレーヤによる商品の選択肢は、競争が始まるまで秘密であり得る、またはすべてのプレーヤに表示され得る、のいずれかであってよい。例えば、

- ・ プレーヤ 1 はポンドがドルに追いつくことになるということに賭ける。
- ・ プレーヤ 2 はドルがポンドに追いつくことになるということに賭ける。

【0030】

プレーヤが正しく推測すれば、同プレーヤはチームが 1 点を入れるのを見る。プレーヤが間違っ推測すれば、同プレーヤはチームがキックを失敗するのを見る。例えば、ラウンド中にポンドがドルに追いつけば、プレーヤ 1 は 1 点を入れ、プレーヤ 2 はキックを失敗することになるであろう。

【0031】

ゲームプレーは、競争の終了まで例えば一人のプレーヤが 5 ゴール入れるまでこのやり方で続く。例えば、プレーヤ 1 が連続 5 ゴールを入れ、競争に勝ち得る。

【0032】

当然、このタイプの競争の多くの変形態様があり、競争規則は、広範囲のプレーを提供するために容易に修正することができる。これにより、競争が広範囲のプレーヤの興味を引くことができるようにする。2 つの例は、順番プレー（即ち、各ラウンドは長さ 2 分程の短さであるまたは一週間程の長さである可能性がある。これは、昼食中に 1 日当たり 1 ラウンドをプレーする遠距離友達から 2 分間ラウンドスピード競争をプレーするハードコアプレーヤまでの間の気軽な賭けを可能にする。）とトーナメント（即ち、プレーオフスタイルトーナメントを伴う特別のイベントを生成することができる。プレーヤはペアとなり、最終チャンピオンとなるために競争する。）を含む。競争の終わりに当たり、勝利プレーヤは彼が置いた賭け金及び / または競争の規則に基づく支払い金で報いられ得る。

【0033】

実施例 2：スポーツ商品賭け - フットボール

この例で説明され、図 7 A、7 B、7 C に示すように、本開示実施形態の態様は、2 人のプレーヤのために設計されたアメリカンフットボールのシミュレーションに基づくより

テンポの遅い賭けに関する。競争は50ヤードライン上に置かれたボールで始まり、競争は好適には、一連のラウンド内でプレーされる。各ラウンドの開始時に、両プレーヤは選択した商品に賭け金を置く。成功した賭けは、対向するエンドゾーンに向かってボールが移動することになる。失敗は、ヤードロスとなる。引き分けは変化を生じない。対向するエンドゾーン内にボールを移動した第1のプレーヤが点を入れ、設定数のラウンド後に最も高い得点を有するプレーヤが勝つ。同点の場合、競争はサドンデスとなる。

【0034】

より詳細には、競争は、プレーヤがロビーのインターフェイスに入り、様々な競争設定から選択することで開始することができる。特に、各プレーヤは、商品、所望の対戦、ラウンド時間制限、賭け量等を選択することができる。例えば、プレーヤ1は以下を選択する。

- ・ \$ 対 £
- ・ 1つの賭け当たり10ドル
- ・ 2:00分間ラウンド

【0035】

競争が始まると、両プレーヤは、どの商品が各ラウンドの星時により多くの利益が得られるかを選択することになり、ラウンド時間制限までにその選択肢を変更しなければならないかもしれない。各プレーヤによる商品の選択肢は、競争が開始するまで秘密であり得る、またはすべてのプレーヤに表示され得る、のいずれかであってよい。例えば、

- ・ プレーヤ1はドルがポンドに追いつくことになるということに賭ける。
- ・ プレーヤ2はポンドがドルに追いつくことになるということに賭ける。

【0036】

プレーヤが正しく推測し、彼の相手が間違っ推測すれば、正しいプレーヤに関連付けられたチームがボールを10ヤード前へ移動する。両方のプレーヤが正しくまたは間違っ推測すれば、ボールは移動しない。ボールは、1つのチームが対向するエンドゾーン内にボールを押し込みタッチダウンを決めるまで行ったり来たりすることができる。例えば、ドルがポンドに追いつけばプレーヤ1のチームはボールを10ヤード前へ移動させプレーヤ2のチームは相手に10ヤードを許す。

【0037】

ゲームプレーは、競争の終了まで例えばラウンド制限または得点制限に達するまでこのやり方で続く。例えば、20ラウンドのプレー後、プレーヤ1は14対12の得点により競争に勝つ。

【0038】

当然、このタイプの競争の多くの変形態様があり、競争規則は、広範囲のプレーを提供するために容易に修正することができる。2つの例は、順番プレー（即ち、各ラウンドは長さ2分程の短さまたは一週間程の長さである可能性がある。これは、昼食中に1日当たり1ラウンドをプレーする遠距離友達から2分間ラウンドスピード競争をプレーするハードコアプレーヤまでの間の気軽な賭けを可能にする。）とトーナメント（プレーオフスタイルトーナメントを伴う特別のイベントを生成することができる。プレーヤはペアとなり、最終チャンピオンとなるために競争する。）を含む。競争の終わりに当たり、勝利プレーヤは彼が置いた賭け金及び/または競争の規則に基づく支払い金で報いられ得る。

【0039】

実施例3：スポーツ商品賭け - レーシング

この例で説明され、図8A、8Bに示すように、本開示実施形態の態様は、最大4人のプレーヤのための楽しい仲間ベースのレーシング競争に関する。この競争は好適には、すべてのプレーヤが最初にスタートラインにつくことでプレーされる。競争は一連のラウンド内でプレーされ、各ラウンドの開始時に、すべてのプレーヤは選択された商品に賭け金を置く。成功した賭けは、彼らの自動車トラック上の次の位置へ加速することになり、失敗は彼らの自動車はその場に留まることになる。規定数のラップを完了した最初のプレーヤが勝つ。引き分けの場合、競争は潜在勝利者間のサドンデスとなる。

【 0 0 4 0 】

より詳細には、競争は、プレーヤがロビーのインターフェイスに入り、様々な競争設定から選択することで開始することができる。特に、各プレーヤは、商品、所望の対戦、ラウンド時間制限、賭け量等を選択することができる。例えば、プレーヤ 1 は以下を選択する：

- ・ £ 対 \$
- ・ 1 つの賭け当たり £ 2 0
- ・ 2 : 0 0 分間ラウンド

【 0 0 4 1 】

競争が始まると、両プレーヤは、どの商品が各ラウンドの開始時により多くの利益が得られるかを選択することになり、ラウンド時間制限までにその選択肢を変更しなければならないかもしれない。各プレーヤによる商品の選択肢は、競争が開始するまで秘密であり得る、またはすべてのプレーヤに表示され得る、のいずれかであってよい。例えば、

- ・ プレーヤ 1 はポンドがドルに追いつくことになるということに賭ける。
- ・ プレーヤ 2 はドルがポンドに追いつくことになるということに賭ける。
- ・ プレーヤ 3 はドルがポンドに追いつくことになるということに賭ける。
- ・ プレーヤ 4 はドルがポンドに追いつくことになるということに賭ける。

【 0 0 4 2 】

プレーヤが正しく推測すれば、彼は自動車は次のトラック位置へ進むのを見る。プレーヤが間違えて推測すれば、彼は自動車はその場に留まるのを見る。例えば、ポンドがドルに追いつけば、プレーヤ 1 の自動車が 1 点前進し、プレーヤ 2 の自動車はその場に留まり、プレーヤ 3 の自動車はその場に留まり、プレーヤ 4 の自動車はその場に留まった。

【 0 0 4 3 】

ゲームプレーは、例えば一人のプレーヤが規定数のラップを完了するまでこのやり方で続く。例えば、プレーヤ 1 は他のプレーヤの 3 ラップ前に完了し、競争に勝つ。

【 0 0 4 4 】

コンピュータ環境

開示された実施形態は、例えばウェブベースアプリケーション、モバイルアプリケーション、ソフトウェア等を含む任意の好適なプラットフォーム上で実施され得、例えばコンピュータ、タブレット、スマートフォン、携帯電話、PDA、任意の他の好適なコンピュータ装置を含む任意の好適なコンピュータ装置を使用することによりユーザによりアクセスされ得る。例示的コンピュータ装置は例えば、アップルベースのコンピュータ装置（即ち i M a c、i P h o n e、i P a d 等）、アンドロイドベースのコンピュータ装置、ウィンドウズベースのコンピュータシステム等を含む。本開示実施形態の競争はまた、テレビまたは同様のものの上、例えば専用チャンネル上で 1 または複数のユーザに一斉通報または表示され得る。

【 0 0 4 5 】

本開示実施形態の方法は好適には、コンピュータ実装型であって、1 つまたは複数のコンピュータ装置により実行される。加えて、本開示実施形態は、1 つまたは複数のプロセッサと、1 つまたは複数のプロセッサの少なくとも 1 つに作動可能に結合された 1 つまたは複数のメモリと、を含む装置に関する。例示的装置のメモリは、1 つまたは複数のプロセッサの少なくとも 1 つにより実行されると 1 つまたは複数のプロセッサの少なくとも 1 つに例示的方法のステップを行わせる命令を格納している。本開示実施形態はさらに、1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つにより実行されると 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つに例示的方法のステップを行わせるコンピュータ可読命令を格納する非一時的コンピュータ可読媒体に関する。

【 0 0 4 6 】

本明細書に記載の実施形態は、例えば図 9 のコンピュータ装置 9 1 0 などのコンピュータ装置上で実行されるモジュールを含む任意の好適なハードウェア及び/またはソフトウェア構成で実施され得る。実施形態は、例えば、本明細書に記載の方法に示すステップに

対応するモジュールを実行し得る。当然、単一ステップは2つ以上のモジュールにより行われ得、単一モジュールは2つ以上のステップを行い得、またはコンピュータ装置上で実行されるソフトウェアとして処理を実施するために本明細書に記載の方法のステップの任意の他の論理的分割が使用され得る。

【0047】

コンピュータ装置910は、命令、例えば記憶装置913上に格納されたコンピュータ可読命令（即ちコード）を処理するように設計された1つまたは複数の処理装置911を有する。命令を処理することにより、処理装置911は本明細書において説明された方法に記載されたステップを行い得る。記憶装置913は、任意のタイプの記憶装置、例えば非一時的記憶装置（例えば光記憶装置、磁気記憶装置、固体記憶装置等）であり得る。提案として、命令は、遠隔記憶装置、例えばネットワークまたはインターネット上でアクセスされる記憶装置に格納され得る。コンピュータ装置910は追加的にメモリ912、入力制御装置916、出力制御装置915を有する。バス914は、プロセッサ911、メモリ912、記憶装置913、入力制御装置916、出力制御装置915、任意の他の装置（例えばネットワーク制御装置、音制御装置等）を含むコンピュータ装置910の部品を作動可能に結合する。出力制御装置915は、表示装置920（例えばモニタ、テレビ、モバイル機器画面、タッチディスプレイ等）に作動可能に結合され得る（例えば有線または無線接続を介し）。このようなやり方で、出力制御装置915は、表示装置920上の表示を変換することができる（例えば実行されたモジュールに回答して）。入力制御装置916は、入力装置930（例えばマウス、キーボード、タッチパッド、スクロールボール、タッチディスプレイ等）に作動可能に結合され得る（例えば有線または無線接続を介し）。このようなやり方で、入力がユーザから受信され得る（例えば、ユーザは入力装置930によりディグ切符（dig ticket）を入力し得る）。

【0048】

当然、図9は、識別の容易性のためだけに、コンピュータ装置910、表示装置920、入力装置930を別個の装置として示す。コンピュータ装置910、表示装置920、入力装置930は、別個の装置（例えばモニタとマウスへ有線で接続されたパーソナルコンピュータ）であってもよいし、単一装置（例えばスマートフォンまたはタブレットなどのタッチディスプレイを有するモバイル機器）または装置の任意の組合せ（例えばタッチスクリーン表示装置に作動可能に結合されたコンピュータ装置、単一表示装置と入力装置等に取り付けられた複数のコンピュータ装置）に一体化されてもよい。コンピュータ装置910は、1つまたは複数のサーバ、例えばネットワークサーバのファーム、クラスタサーバ環境、またはコンピュータ装置のクラウドネットワークであってもよい。

【0049】

システムと方法が一例と実施形態として本明細書において説明されたが、本開示実施形態は説明した実施形態または添付図面に限定されないということを当業者は認識する。添付図面と明細書は開示された特定の形式に限定するように意図されないということを理解すべきである。むしろ、添付された請求項の精神と範囲に入る変更、等価物、代替案をすべてカバーすることを意図している。本明細書で使用されるいかなる題目も構成目的のためだけであり、明細書または特許請求の範囲を制限するように意図されていない。本明細書で使用されるように、用語「し得る」、「してもよい」は義務的な意味（即ち、しなければならないことを意味するの）ではなく、許容の意味で使用される（即ち、を有する可能性を有することを意味する）。同様に、用語「含む（include、including、includes）」は、含むがこれらに限定しないことを意味する。

【0050】

本開示実施形態の様々な実施形態が本明細書に開示された。しかし、添付された特許請求範囲及び法的等価物により定義されるような実施形態の範囲から逸脱すること無く様々な変更がなされ得る。

【手続補正2】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1のユーザと第2のユーザとの間の実時間競争を可能にするための1つまたは複数のコンピュータ装置により実行されるコンピュータ実施方法であって、

第1のユーザに関連付けられた第1のユーザコンピュータ装置から、第2の商品または通貨の価値に関する第1の商品または通貨に対応する実時間事象を特定し、かつ前記実時間事象に関する第1の競争状態と前記第1の競争状態に対応する賭け率とを含む情報を、前記1つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも1つにより、受信するステップであって、前記第1の競争状態は、前記第1のユーザに対応し、前記第1の商品または通貨の価値が特定の継続時間にわたり前記第2の商品または通貨の価値に対して上がる、下がる、または同じままであるかどうかを示し、前記特定の継続時間が開始時と終了時とを有する、ステップと、

第2のユーザに関連付けられた第2のユーザコンピュータ装置へ、前記実時間事象を特定し、かつ前記第1の競争状態と前記第1の競争状態に対応する賭け率とを含む挑戦情報を、前記1つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも1つにより、提示するステップと、

前記第2のユーザコンピュータ装置から、前記実時間事象に関する前記第1の競争状態と第2の競争状態とに対応する賭け率の承諾を含む情報を、前記1つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも1つにより、受信するステップであって、前記第2の競争状態は、前記第2のユーザに対応し、さらに前記第1の商品または通貨の価値が前記特定の継続時間にわたり前記第2の商品または通貨の価値に対して上がる、下がる、または同じままであるかどうかを示し、前記第1の競争状態と前記第2の競争状態とが互いに排他的である、ステップと、

前記第1の競争状態と前記第2の競争状態とに基づいた実時間競争を、前記1つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも1つにより、可能にするステップであって、前記実時間競争が前記特定の継続時間にわたり前記第1のユーザコンピュータ装置および前記第2のユーザコンピュータ装置の少なくとも1つで娯楽経験の表示を含み、前記娯楽経験が第2の競争状態に対する第1の競争状態の実時間状態を示し、前記実時間状態は、前記第1の競争状態が前記第2の商品または通貨の実時間価値に対する前記第1の商品または通貨の実時間価値に一致する第1の状態、前記第2の競争状態が前記第2の商品または通貨の実時間価値に対する前記第1の商品または通貨の実時間価値に一致する第2の状態、あるいは前記第1の競争状態または前記第2の競争状態の何れもが前記第2の商品または通貨の実時間価値に対する前記第1の商品または通貨の実時間価値に一致しない第3の状態に対応する、ステップと、

前記第1のユーザコンピュータ装置および前記第2のユーザコンピュータ装置へ、第1のユーザの第1の競争状態および第2のユーザの第2の競争状態に対する前記実時間事象の結果に関する結果情報を、前記特定の継続時間の終了時の後に、前記1つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも1つにより、送信するステップであって、前記結果情報は、前記第1のユーザまたは前記第2のユーザが競争の勝者であるという表示を含み、前記第1の競争状態が前記特定の継続時間の終了時に前記第2の商品または通貨の実時間価値に対する前記第1の商品または通貨の実時間価値に一致する場合に前記第1のユーザが勝者であり、前記第2の競争状態が前記特定の継続時間の終了時に前記第2の商品または通貨の実時間価値に対する前記第1の商品または通貨の実時間価値に一致する場合に前記第2のユーザが勝者である、ステップと、

を含むことを特徴とする方法。

【請求項2】

請求項1に記載の方法において、前記実時間事象に関するライブ映像から情報を受信す

るステップをさらに含むことを特徴とする方法。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の方法において、前記特定の継続時間が固定の時間間隔であることを特徴とする方法。

【請求項 4】

請求項 1 に記載の方法において、前記第 1 の競争状態に対応する前記第 1 のユーザコンピュータ装置からの情報および前記第 2 の競争状態に対応する前記第 2 のユーザコンピュータ装置からの情報は、前記実時間事象に関連付けられた 1 つまたは複数の判定基準の選択肢を含むことを特徴とする方法。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の方法において、前記第 1 の競争状態に対応する前記第 1 のユーザコンピュータ装置からの情報および前記第 2 の競争状態に対応する前記第 2 のユーザコンピュータ装置からの情報は、前記実時間事象に関連付けられた 1 つまたは複数の判定基準に基づく賭け金に対応する情報をさらに含むことを特徴とする方法。

【請求項 6】

請求項 1 に記載の方法において、前記娯楽経験は、前記第 2 の競争状態に対する前記第 1 の競争状態の実時間状態と、前記第 1 の競争状態および前記第 2 の競争状態に対する前記実時間事象の結果とを示すゲームとして表示されることを特徴とする方法。

【請求項 7】

請求項 1 に記載の方法において、前記娯楽経験の主題は前記実時間事象の主題に関係しないことを特徴とする方法。

【請求項 8】

第 1 のユーザと第 2 のユーザとの間の実時間競争を可能にし、娯楽の方法で前記第 1 のユーザと前記第 2 のユーザに実時間競争の結果を提示するための 1 つまたは複数のコンピュータ装置により実行されるコンピュータ実施方法であって、

第 2 の商品または通貨の価値に対する第 1 の商品または通貨の価値に対応する実時間事象を特定し、かつ前記実時間事象に関する第 1 の競争状態と前記第 1 の競争状態に対応する賭け率とを含む挑戦情報を、前記 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つにより、提示するステップであって、前記第 1 の競争状態は、前記第 1 のユーザに対応し、前記第 1 の商品または通貨の価値が特定の継続時間にわたり前記第 2 の商品または通貨の価値に対して上がる、下がる、または同じままであるかどうかを示し、前記特定の継続時間が開始時と終了時とを有する、ステップと、

前記実時間事象に関する前記第 1 の競争状態と第 2 の競争状態とに対応する賭け率の承諾を含む情報を、前記 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つにより、受信するステップであって、前記第 2 の競争状態は、前記第 2 のユーザに対応し、さらに前記第 1 の商品または通貨の価値が前記特定の継続時間にわたり前記第 2 の商品または通貨の価値に対して上がる、下がる、または同じままであるかどうかを示し、前記第 1 の競争状態と前記第 2 の競争状態とが互いに排他的である、ステップと、

前記特定の継続時間中に娯楽経験を、前記 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つにより、表示するステップであって、前記娯楽経験が前記第 2 の競争状態に対する前記第 1 の競争状態の実時間状態を示し、前記実時間状態は、前記第 1 の競争状態が前記第 2 の商品または通貨の実時間価値に対する前記第 1 の商品または通貨の実時間価値に一致する第 1 の状態、前記第 2 の競争状態が前記第 2 の商品または通貨の実時間価値に対する前記第 1 の商品または通貨の実時間価値に一致する第 2 の状態、あるいは前記第 1 の競争状態または前記第 2 の競争状態の何れもが前記第 2 の商品または通貨の実時間価値に対する前記第 1 の商品または通貨の実時間価値に一致しない第 3 の状態に対応する、ステップと、

前記第 1 の競争状態および前記第 2 の競争状態に対する前記実時間事象の結果に関する結果情報を、前記特定の継続時間の終了時の後に、前記 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つにより、受信するステップであって、前記結果情報は、前記第 1 のユ

ユーザまたは前記第2のユーザが競争の勝者であるという表示を含み、前記第1の競争状態が前記特定の継続時間の終了時に前記第2の商品または通貨の実時間価値に対する前記第1の商品または通貨の実時間価値に一致する場合に前記第1のユーザが勝者であり、前記第2の競争状態が前記特定の継続時間の終了時に前記第2の商品または通貨の実時間価値に対する前記第1の商品または通貨の実時間価値に一致する場合に前記第2のユーザが勝者である、ステップと、

を含むことを特徴とする方法。

【請求項9】

請求項8に記載の方法において、前記第2の競争状態に対する前記第1の競争状態の実時間状態を決定するのに用いる情報と、前記実時間事象の結果に関する情報とが、ライブ映像から受信されることを特徴とする方法。

【請求項10】

請求項8に記載の方法において、前記特定の継続時間が固定の時間間隔であることを特徴とする方法。

【請求項11】

請求項8に記載の方法において、前記第1の競争状態に対応する情報と前記第2の競争状態に対応する情報は前記実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準の選択肢を含むことを特徴とする方法。

【請求項12】

請求項11に記載の方法において、前記第1の競争状態に対応する情報と前記第2の競争状態に対応する情報が前記実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準に基づく賭け金に対応する情報をさらに含むことを特徴とする方法。

【請求項13】

請求項8に記載の方法において、前記娯楽経験は前記第2の競争状態に対する第1の競争状態の実時間状態と、前記第1の競争状態と前記第2の競争状態に対する前記実時間事象の結果とを示すゲームとして表示されることを特徴とする方法。

【請求項14】

請求項8に記載の方法において、前記娯楽経験の主題は前記実時間事象の主題に関係しないことを特徴とする方法。

【請求項15】

第1のユーザと第2のユーザとの間の実時間競争を可能にし、娯楽の方法で前記第1のユーザと前記第2のユーザに実時間競争の結果を提示するための装置であって、

1つまたは複数のプロセッサと、

前記1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つに作動可能に結合された1つまたは複数のメモリであって、前記1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つにより実行されると前記1つまたは複数のプロセッサの少なくとも1つに、

第2の商品または通貨の価値に対する第1の商品または通貨の価値に対応する実時間事象を特定し、かつ前記実時間事象に関する第1の競争状態と前記第1の競争状態に対応する賭け率とを含む挑戦情報を提示させ、前記第1の競争状態は、前記第1のユーザに対応し、前記第1の商品または通貨の価値が特定の継続時間にわたり前記第2の商品または通貨の価値に対して上がる、下がる、または同じままであるかどうかを示し、前記特定の継続時間が開始時と終了時とを有し、

前記実時間事象に関する前記第1の競争状態と第2の競争状態とに対応する賭け率の承諾を含む情報を受信させ、前記第2の競争状態は、前記第2のユーザに対応し、さらに前記第1の商品または通貨の価値が前記特定の継続時間にわたり前記第2の商品または通貨の価値に対して上がる、下がる、または同じままであるかどうかを示し、前記第1の競争状態と前記第2の競争状態とが互いに排他的であり、

前記特定の継続時間中に娯楽経験を表示させ、前記娯楽経験が前記第2の競争状態に対する前記第1の競争状態の実時間状態を示し、前記実時間状態は、前記第1の競争状態が前記第2の商品または通貨の実時間価値に対する前記第1の商品または通貨の実時間価

値に一致する第 1 の状態、前記第 2 の競争状態が前記第 2 の商品または通貨の実時間価値に対する前記第 1 の商品または通貨の実時間価値に一致する第 2 の状態、あるいは前記第 1 の競争状態または前記第 2 の競争状態の何れもが前記第 2 の商品または通貨の実時間価値に対する前記第 1 の商品または通貨の実時間価値に一致しない第 3 の状態に対応し、

前記第 1 の競争状態および前記第 2 の競争状態に対する前記実時間事象の結果に関する結果情報を、前記特定の継続時間の終了時の後に、受信させ、前記結果情報は、前記第 1 のユーザまたは前記第 2 のユーザが競争の勝者であるという表示を含み、前記第 1 の競争状態が前記特定の継続時間の終了時に前記第 2 の商品または通貨の実時間価値に対する前記第 1 の商品または通貨の実時間価値に一致する場合に前記第 1 のユーザが勝者であり、前記第 2 の競争状態が前記特定の継続時間の終了時に前記第 2 の商品または通貨の実時間価値に対する前記第 1 の商品または通貨の実時間価値に一致する場合に前記第 2 のユーザが勝者である、命令を格納する 1 つまたは複数のメモリとを含むことを特徴とする装置

【請求項 16】

請求項 15 に記載の装置において、前記第 2 の競争状態に対する前記第 1 の競争状態の実時間状態を決定するのに用いる情報と、前記実時間事象の結果に関する情報とが、ライブ映像から受信されることを特徴とする装置。

【請求項 17】

請求項 15 に記載の方法において、前記特定の継続時間が固定の時間間隔であることを特徴とする方法。

【請求項 18】

請求項 15 に記載の装置において、前記第 1 の競争状態に対応する情報と前記第 2 の競争状態に対応する情報は前記実時間事象に関連付けられた 1 つまたは複数の判定基準の選択肢を含むことを特徴とする装置。

【請求項 19】

請求項 18 に記載の装置において、前記第 1 の競争状態に対応する情報と前記第 2 の競争状態に対応する情報は前記実時間事象に関連付けられた 1 つまたは複数の判定基準に基づく賭け金に対応する情報をさらに含むことを特徴とする装置。

【請求項 20】

請求項 15 に記載の装置において、前記娯楽経験は前記第 2 の競争状態に対する第 1 の競争状態の実時間状態と、前記第 1 の競争状態と前記第 2 の競争状態に対する前記実時間事象の結果とを示すゲームとして表示されることを特徴とする装置。

【請求項 21】

少なくとも 1 つの非一時的コンピュータ可読媒体であって、

1 つまたは複数のコンピュータ装置により実行されると、前記 1 つまたは複数のコンピュータ装置の少なくとも 1 つに、

第 2 の商品または通貨の価値に対する第 1 の商品または通貨の価値に対応する実時間事象を特定し、かつ前記実時間事象に関する第 1 の競争状態と前記第 1 の競争状態に対応する賭け率とを含む挑戦情報を提示させ、前記第 1 の競争状態は、前記第 1 のユーザに対応し、前記第 1 の商品または通貨の価値が特定の継続時間にわたり前記第 2 の商品または通貨の価値に対して上がる、下がる、または同じままであるかどうかを示し、前記特定の継続時間が開始時と終了時とを有し、前記第 1 の競争状態が前記第 1 のユーザに対応し、

前記実時間事象に関する前記第 1 の競争状態と第 2 の競争状態とに対応する賭け率の承諾を含む情報を受信させ、前記第 2 の競争状態は、前記第 2 のユーザに対応し、さらに前記第 1 の商品または通貨の価値が前記特定の継続時間にわたり前記第 2 の商品または通貨の価値に対して上がる、下がる、または同じままであるかどうかを示し、前記第 1 の競争状態と前記第 2 の競争状態とが互いに排他的であり、

前記特定の継続時間中に娯楽経験を表示させ、前記娯楽経験が前記第 2 の競争状態に対する前記第 1 の競争状態の実時間状態を示し、前記実時間状態は、前記第 1 の競争状態が前記第 2 の商品または通貨の実時間価値に対する前記第 1 の商品または通貨の実時間価

値に一致する第1の状態、前記第2の競争状態が前記第2の商品または通貨の実時間価値に対する前記第1の商品または通貨の実時間価値に一致する第2の状態、あるいは前記第1の競争状態または前記第2の競争状態の何れもが前記第2の商品または通貨の実時間価値に対する前記第1の商品または通貨の実時間価値に一致しない第3の状態に対応し、

前記第1の競争状態および前記第2の競争状態に対する前記実時間事象の結果に関する結果情報を、前記特定の継続時間の終了時の後に、受信させ、前記結果情報は、前記第1のユーザまたは前記第2のユーザが競争の勝者であるという表示を含み、前記第1の競争状態が前記特定の継続時間の終了時に前記第2の商品または通貨の実時間価値に対する前記第1の商品または通貨の実時間価値に一致する場合に前記第1のユーザが勝者であり、前記第2の競争状態が前記特定の継続時間の終了時に前記第2の商品または通貨の実時間価値に対する前記第1の商品または通貨の実時間価値に一致する場合に前記第2のユーザが勝者である、コンピュータ可読命令を格納することを特徴とする少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体。

【請求項22】

請求項21に記載の少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記第2の競争状態に対する前記第1の競争状態の実時間状態を決定するのに用いる情報と、前記実時間事象の結果に関する情報とが、ライブ映像から受信されることを特徴とする媒体。

【請求項23】

請求項21に記載の少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記特定の継続時間が固定の時間間隔であることを特徴とする媒体。

【請求項24】

請求項21に記載の少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記第1の競争状態に対応する情報と前記第2の競争状態に対応する情報は前記実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準の選択肢を含むことを特徴とする媒体。

【請求項25】

請求項24に記載の少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記第1の競争状態に対応する情報と前記第2の競争状態に対応する情報は前記実時間事象に関連付けられた1つまたは複数の判定基準に基づく賭け金に対応する情報をさらに含むことを特徴とする媒体。

【請求項26】

請求項21に記載の少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記実時間事象は1つまたは複数の商品の出来高に対応することを特徴とする媒体。

【請求項27】

請求項21に記載の少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記娯楽経験は、前記第2の競争状態に対する第1の競争状態の実時間状態と、前記第1の競争状態と前記第2の競争状態に対する前記実時間事象の結果とを示すゲームとして表示されることを特徴とする媒体。

【請求項28】

請求項21に記載の少なくとも1つの非一時的コンピュータ可読媒体において、前記娯楽経験の主題は前記実時間事象の主題に関係しないことを特徴とする媒体。

【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No PCT/IB2013/001485

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER INV. G06Q50/34 ADD.		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) G06Q		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used) EPO-Internal		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
L	<p>EPO: "Mitteilung des Europäischen Patentamts vom 1. Oktober 2007 über Geschäftsmethoden = Notice from the European Patent Office dated 1 October 2007 concerning business methods = Communiqué de l'Office européen des brevets, en date du 1er octobre 2007, concernant les méthodes dans le domaine des activités", JOURNAL OFFICIEL DE L'OFFICE EUROPEEN DES BREVETS.OFFICIAL JOURNAL OF THE EUROPEAN PATENT OFFICE.AMTSBLATT DES EUROPÄISCHEN PATENTAMTS, OEB, MUNCHEN, DE, vol. 30, no. 11, 1 November 2007 (2007-11-01), pages 592-593, XP007905525, ISSN: 0170-9291</p> <p>The claimed subject-matter, with due regard to the description and drawings in accordance with Rule 33.3 PCT, relates to</p>	1-30
<input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C.		<input type="checkbox"/> See patent family annex.
* Special categories of cited documents :		
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed		"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family
Date of the actual completion of the international search 10 October 2013		Date of mailing of the international search report 22/10/2013
Name and mailing address of the ISA/ European Patent Office, P.B. 5818 Patentlaan 2 NL - 2280 HV Rijswijk Tel. (+31-70) 340-2040, Fax: (+31-70) 340-3016		Authorized officer Bohner, Michael

1

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No
PCT/IB2013/001485

C(Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
	<p>processes comprised in the list of subject-matter and activities for which no search is required under Rule 39 PCT. The information technology employed as an enabler for carrying out said processes is conventional. Its use for carrying out non-technical processes forms part of common general knowledge and it was widely available to everyone at the date of filing of the present application. No documentary evidence is therefore considered necessary.</p> <p>-----</p>	

1

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), EP(AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC

(特許庁注：以下のものは登録商標)

- 1 . アンドロイド
- 2 . ウィンドウズ