

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第6部門第3区分

【発行日】令和6年10月21日(2024.10.21)

【公開番号】特開2024-100981(P2024-100981A)

【公開日】令和6年7月26日(2024.7.26)

【年通号数】公開公報(特許)2024-139

【出願番号】特願2024-85242(P2024-85242)

【国際特許分類】

G 06 Q 50/34 (2012.01)

10

【F I】

G 06 Q 50/34

【手続補正書】

【提出日】令和6年10月10日(2024.10.10)

【手続補正1】

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

装置であって、

プロセッサと、

記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、

前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、

ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりに、前記金銭の額の少なくとも一部をゲーミング市場に公開し、

少なくとも1つのゲームのリーグに参加したいという希望の指示を少なくとも1つの相手方から受け取り、

前記少なくとも1つのゲームの前記リーグに参加したいという前記希望の指示を前記少なくとも1つの相手方から受け取ったことに対応して、前記ゲーミング主体と前記少なくとも1つの相手方との間に前記少なくとも1つのゲームを形成する為に、前記少なくとも一部を前記少なくとも1つの相手方にマッチし、

前記少なくとも一部をマッチしたことに対応して、前記ゲーミング主体の代わりに、前記金銭の額の少なくとも1つの追加の一部を前記少なくとも1つのゲームのための前記ゲーミング市場に公開し、

前記ゲーミング主体から第2の金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりに、前記第2の金銭の額の少なくとも第2の一部を前記ゲーミング市場に公開し、

前記ゲーミング主体が定義した前記金銭の額と前記第2の金銭の額との関係に基づいて、前記少なくとも一部を前記金銭の額に割り当てる、

装置。

【請求項2】

装置であって、

プロセッサと、

記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、

前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、

ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、

40

50

前記ゲーミング主体の代わりに、前記金銭の額の少なくとも一部をゲーミング市場に公開し、

少なくとも1つのゲームのリーグに参加したいという希望の指示を少なくとも1つの相手方から受け取り、

前記少なくとも1つのゲームの前記リーグに参加したいという前記希望の指示を前記少なくとも1つの相手方から受け取ったことに対応して、前記ゲーミング主体と前記少なくとも1つの相手方との間に前記少なくとも1つのゲームを形成する為に、前記少なくとも一部を前記少なくとも1つの相手方にマッチし、

前記少なくとも一部をマッチしたことに対応して、前記ゲーミング主体の代わりに、前記金銭の額の少なくとも1つの追加の一部を前記少なくとも1つのゲームのための前記ゲーミング市場に公開し、

10

前記ゲーミング主体から第2の金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりに、前記第2の金銭の額の少なくとも第2の一部を前記ゲーミング市場に公開し、

前記金銭の額は、前記ゲーミング主体によって実行される第1の方法に基づいており、前記第2の金銭の額は、前記ゲーミング主体によって実行される第2の方法に基づいている、

装置。

【請求項3】

20

装置であって、

プロセッサと、

記憶されている複数の命令を有する非一時的な媒体を備え、

前記命令が前記プロセッサによって実行された時に、前記装置は、

ゲーミング主体から金銭の額の指示を受け取り、

前記ゲーミング主体の代わりにゲーミング市場に公開する為に、前記金銭の額の1つ以上の部分を決定し、

前記ゲーミング主体の代わりに前記1つ以上の部分を前記ゲーミング市場に公開し、ここで、前記金銭の額のより小さな部分が前記少なくとも一部として公開される前に、前記金銭の額のより大きな部分が前記少なくとも一部として公開されるように、前記1つ以上の部分がイベントの時間に関連して決定され、ここで、前記1つ以上の部分を公開することは、前記金銭の額の指示を受け取ることに対応して、少なくとも1つの新しいゲームを少なくとも1つのリモートユーザーのゲーム入力インターフェースに表示することを含み、

30

少なくとも1つのゲームのリーグに参加したいという希望の指示を少なくとも1つの相手方から受け取り、

前記少なくとも1つのゲームの前記リーグに参加したいという前記希望の指示を前記少なくとも1つの相手方から受け取ったことに対応して、前記ゲーミング主体と前記少なくとも1つの相手方との間に前記少なくとも1つのゲームを形成する為に、前記少なくとも一部を前記少なくとも1つの相手方にマッチし、

40

前記少なくとも一部をマッチしたことに対応して、前記ゲーミング主体の代わりに、前記金銭の額の少なくとも1つの追加の一部を前記少なくとも1つのゲームのための前記ゲーミング市場に公開する、

装置。

【請求項4】

40

前記関係は、前記金銭の額から割り当てられた第1の与えられた部分と、前記第2の金銭の額から割り当てられた第2の与えられた部分との比率を示す、

請求項1に記載の装置。

50