

(19)



**Евразийское  
патентное  
ведомство**

(11) **039910**(13) **B1**

## (12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ЕВРАЗИЙСКОМУ ПАТЕНТУ

(45) Дата публикации и выдачи патента  
**2022.03.25**

(21) Номер заявки  
**201791165**

(22) Дата подачи заявки  
**2015.12.18**

(51) Int. Cl. **A63F 13/60** (2014.01)  
**A63F 13/80** (2014.01)  
**G07F 17/32** (2006.01)

---

### (54) СИСТЕМА АДМИНИСТРИРОВАНИЯ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ПАРИ ПО ДОСТИЖЕНИЯМ В ФАНТАЗИЙНЫХ ВИДАХ СПОРТА

---

(31) **62/094,674; 14/927,445**

(32) **2014.12.19; 2015.10.29**

(33) **US**

(43) **2018.01.31**

(86) **PCT/US2015/066930**

(87) **WO 2016/100942 2016.06.23**

(71)(73) Заявитель и патентовладелец:  
**ЗетСиОу, ЭлЭлСи (US)**

(72) Изобретатель:  
**Кехо Дэниел Дж. (US)**

(74) Представитель:  
**Поликарпов А.В., Путинцев А.И.,  
Черкас Д.А., Игнатьев А.В. (RU)**

(56) **WO-A1-2014179493  
US-A1-20130260847  
US-A-4501425  
US-A1-20140162771  
US-A1-20080064488  
US-A1-20140329584  
US-A1-20110053681  
US-A1-20070233585**

(57) Предлагается игровая система пользовательских фантазийных пари, включающая игровой движок и пользовательское вычислительное устройство, имеющее соединение с игровым движком. Пользовательское вычислительное устройство включает графический пользовательский интерфейс, память и процессор для исполнения программного приложения, хранимого в памяти, при этом программный код дает пользователю возможность вводить множество параметров пари посредством графического пользовательского интерфейса. Игровой движок включает механизм подбора противника, сконфигурированный для автоматического сопоставления пользователя с противником для заключения пари путем сравнения множества параметров пари, выбранных пользователем, с множеством параметров прошлых пари, выбранных каждым из множества потенциальных противников в прошлых пари, для нахождения соответствия между по меньшей мере одним из множества параметров пари и упомянутыми параметрами прошлых пари. Игровой движок сконфигурирован для автоматической передачи множества параметров пари упомянутому противнику для того, чтобы упомянутый противник мог их принять или отклонить.

**039910 B1**

**039910 B1**

### **Приоритет**

Настоящая заявка ссылается на приоритет предварительной заявки на патент США № 62/094674, зарегистрированной 19 декабря 2014 года.

При этом настоящая заявка является частичным продолжением и ссылается на приоритет заявки на патент США № 14/927445, зарегистрированной 29 октября 2015, которая является продолжением заявки РСТ/US2014/036241, зарегистрированной 30 апреля 2014 года и ссылающейся на приоритет: (1) предварительной заявки на патент США № 61/936501, зарегистрированной 6 февраля 2014 года, и (2) предварительной заявки на патент США № 61/818028, зарегистрированной 1 мая 2013 года.

Все из перечисленных выше заявок полностью включены в настоящий документ путем ссылки.

### **Область техники**

Некоторые из рассмотренных вариантов осуществления изобретения относятся к области систем и способов фантазийных видов спорта.

### **Предпосылки создания изобретения**

В настоящее время фантазийные игры и игроподобные приложения, включая системы фантазийных видов спорта, при подсчете очков в соревнованиях, также отслеживают и записывают показатели индивидуальных игроков. Поскольку игровые результаты и набранные очки определяются отчасти показателями индивидуальных игроков, многие пользователи внимательно следят за индивидуальными игроками. Большое количество пользователей, при состязаниях с другими пользователями в игровом контексте, например в контексте фантазийных спортивных игр, испытывают сильную потребность в более активном способе использования и применения их знаний об индивидуальных игроках. Следовательно, на существующем уровне техники имеется потребность в усовершенствованных игровых системах и состязательных приложениях, которые дают пользователям возможность соперничать с другими в состязаниях, основанных, по меньшей мере отчасти, на достижениях индивидуальных игроков.

### **Сущность изобретения**

Предложены системы и способы создания игр и игроподобных приложений, включающие приложение индивидуальных пари для формирования личных (типа "лицом к лицу") и групповых пари между пользователями и "домашним" пользователем. Система для формирования и администрирования множества прямых пари включает служебный интерфейс приложений, множество пользовательских интерфейсов, приложение пари и множество внешних информационных сервисов для отслеживания хода событий и достижений игроков в течение реальных событий, например спортивных соревнований.

В некоторых из вариантов осуществления настоящего изобретения система для администрирования множества прямых пари между пользователями игрового приложения и, опционально, "домашним" пользователем включает: служебный интерфейс приложений, включающий базу данных и считыватель внешних данных, имеющий связь с множеством внешних информационных сервисов; множество пользовательских интерфейсов для обеспечения доступа к служебному интерфейсу приложений; и приложение пари, включающее энергонезависимый машиночитаемый носитель, который содержит программные инструкции для администрирования множества прямых пари между пользователями, а также один или более процессоров компьютерной системы, связанной с упомянутым энергонезависимым машиночитаемым носителем, для исполнения упомянутых программных инструкций, включающих: (a) прием первого участника, выбранного первым пользователем для участия в первом прямом пари; (b) прием второго участника, служащего в качестве соперника первому участнику в упомянутом первом прямом пари; (c) прием соревновательного параметра для первого прямого пари; (d) прием временного периода для первого прямого пари; (e) прием подтверждения от второго пользователя и, в ответ на это, активация первого прямого пари; (f) инструктирование считывателя внешних данных о необходимости накопления первого набора данных о фактических достижениях для первого соперника в течение упомянутого временного периода и второго набора данных о фактических достижениях для второго соперника в течение упомянутого временного периода по меньшей мере из одного из упомянутого множества внешних информационных сервисов; (g) подсчет очков для первого прямого пари, при этом очки основаны на сравнении первого набора данных о фактических достижениях и второго набора данных о фактических достижениях; (h) передача отчета об очках первому пользователю; (i) сохранение очков в базе данных; (j) проведение и урегулирование ставок.

Упомянутые один или более процессоров могут также исполнять программные инструкции: для отображения упомянутого первого прямого пари второму пользователю на дисплее; для предоставления второму пользователю варианта выбора для отправки ответа, состоящего из индикатора, который выбирают из следующей группы: принять, отклонить и контрпредложение; для приема ответа от второго пользователя; и в ответ на прием ответа, равного "контрпредложение", для отображения одного или более атрибутов первого прямого пари второму пользователю на пересмотр и изменение.

Упомянутый первый участник может включать первую команду, а упомянутый второй участник может включать вторую команду.

Первый участник может включать первую группу из двух или более членов, а второй участник может включать вторую группу из двух или более членов, при этом вторая группа может иметь такое же количество членов, что и первая группа.

Упомянутые один или более процессоров могут также исполнять программные инструкции: для приема выбора по первой денежной или неденежной ставке, связанной с первым прямым пари; и для применения этой ставки к первому прямому пари на основе игрового счета.

Служебный интерфейс приложений может также включать инструмент отчетов о пари для отображения множества прямых пари одному или более пользователям. Пари могут быть упорядочены по дате/времени или иметь другой логический порядок.

Служебный интерфейс приложений может дополнительно включать механизм отчетов о сообществе пользователей для сбора и хранения данных о пользователях в базе данных пользователей, при этом данные о пользователях включают демографические сведения и данные о поведении в игровом процессе, по меньшей мере, для первого подмножества других пользователей в ходе заранее заданного подмножества взаимодействий со служебным интерфейсом приложений.

В других вариантах осуществления настоящего изобретения интерактивная система для множества игроподобных видов деятельности включает: (а) систему управления контентом, включающую множество шаблонов игр, базу данных игрового контента, имеющую связь с множеством внешних информационных сервисов; (b) множество сервисов приложений, имеющих связь с системой управления контентом, которая включает одно или более игроподобных приложений; и (с) один или более пользовательских интерфейсов для обеспечения доступа к множеству сервисов приложений для множества пользователей, при этом одно или более игровых приложений включает приложение пари.

Упомянутая интерактивная система может дополнительно включать механизм отчетов о сообществе пользователей, имеющий связь с системой управления контентом, для сбора и хранения данных о пользователях в базе данных пользователей, при этом данные о пользователях включают демографические сведения и данные о поведении в игровом процессе, по меньшей мере, для первого подмножества других пользователей в ходе заранее заданного подмножества взаимодействий с множеством сервисов приложений.

Настоящее изобретение включает игровую систему пользовательских фантазийных пари. Игровая система включает игровой движок и пользовательское вычислительное устройство, имеющее соединение с игровым движком. Пользовательское вычислительное устройство включает графический пользовательский интерфейс, память и процессор для исполнения программного приложения, хранимого в памяти, при этом программный код дает пользователю возможность вводить множество параметров пари посредством графического пользовательского интерфейса, включающего первый экран, отображающий множество доступных для выбора вариантов временной длительности пари; второй экран, отображающий множество доступных для выбора вариантов предмета пари; третий экран, отображающий доступные для выбора варианты первого типа ставки для пари и второго типа ставки для пари, при этом первый тип ставки представляет собой рост или падение показателя для предмета пари, а второй тип ставки представляет собой сравнение двух игроков один на один по предмету пари; четвертый экран, отображающий множество доступных для выбора вариантов конкретного игрока в рамках предмета для пари; и пятый экран, отображающий множество доступных для выбора вариантов величины ставки для пари. Игровой движок может быть также сконфигурирован для приема множества параметров пари, выбранных пользователем. Игровой движок может также включать в себя механизм подбора противника, сконфигурированный для автоматического сопоставления пользователя с противником для заключения пари путем сравнения множества параметров пари, выбранных пользователем, с множеством параметров прошлых пари, выбранных каждым из множества потенциальных противников в прошлых пари, для нахождения соответствия по меньшей мере между одним из множества параметров пари и упомянутыми параметрами прошлых пари. Игровой движок может быть также сконфигурирован для автоматической передачи множества параметров пари упомянутому противнику для того, чтобы упомянутый противник мог их принять или отклонить.

Игровой движок может включать механизм сопоставления для установления соответствия пари и одного или более вторых, или целевых, пользователей, которые с высокой вероятностью могут принять пари, на основе сходства между параметрами пари и историей параметров пари целевых пользователей. Домашний игрок, например казино или спортивный букмекер, также может непосредственно принимать пари.

Настоящее изобретение включает также способ ставок на прогнозируемые результаты по показателям для событий. Способ включает запуск приложения пари на вычислительном устройстве пользователем. Пользователь выбирает множество параметров пари, включающее временную продолжительность пари; предмет пари; тип ставки для пари; конкретного игрока для пари и величину ставки для пари.

Множество параметров пари может быть передано в механизм создания микроматчей. Механизм сопоставления устанавливает соответствие пари и одного или более целевых пользователей на основе сравнения параметров пари с множеством параметров прошлых пари для каждого из целевых пользователей, и находит соответствие по меньшей мере между одним из параметров пари и параметрами прошлых пари. Затем пари передают одному или более целевых пользователей.

Настоящее изобретение включает также способ установления соответствия ставки на прогнозируемые результаты по показателям в течение событий с целевым пользователем, который с высокой вероят-

ностью может принять такую ставку. Первый пользователь на вычислительном устройстве выбирает множество параметров пари, включающее временную продолжительность пари; предмет пари; тип ставки для пари; конкретного игрока для пари и величину ставки для пари. Параметры пари сравнивают с множеством параметров прошлых пари для каждого из множества вторых пользователей и находят соответствие по меньшей мере между одним из параметров пари и параметрами прошлых пари. Пари затем передают одному или более целевых пользователей, для которых присутствовало соответствие между по меньшей мере одним параметром пари первого пользователя и параметрами прошлых пари второго пользователя.

Представленное выше краткое описание настоящего изобретения не имеет целью ограничить объем правовой защиты, или исчерпывающе описать все возможные варианты, аспекты, реализации, отличительные признаки или преимущества настоящего изобретения. Подробное описание методов и предпочтительных вариантов осуществления настоящего изобретения настоящего изобретения приведено в последующих параграфах и сопровождается приложенными чертежами, которые призваны обеспечить полное понимание отличительных признаков заявленного изобретения специалистами в данной области техники. Следует понимать, что в пределах объема настоящего изобретения упомянутые выше отличительные признаки и отличительные признаки, рассмотренные ниже, могут применяться не только в проиллюстрированных комбинациях, но также и в других комбинациях или по отдельности.

### **Краткое описание чертежей**

Отличительные признаки различных рассмотренных вариантов осуществления настоящего изобретения могут быть поняты более детально по прочтении приведенного ниже подробного описания изобретения, в котором осуществляются ссылки на приложенные чертежи, где

фиг. 1 представляет собой эскизную иллюстрацию системы для создания и администрирования игр в соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения, проиллюстрированную в одном из примеров платформенной архитектуры;

фиг. 2 - эскизную иллюстрацию системы для администрирования пари типа "лицом к лицу" в фантазийных видах спорта или других приложениях, в соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения;

фиг. 3-13 - серию примеров информации, отображаемой при помощи пользовательских интерфейсов в системе для формирования и администрирования прямых пари, в соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения;

фиг. 14 - пример отображения списка прямых пари в соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения;

фиг. 15-18 - блок-схемы элементов системой архитектуры для пари типа "лицом к лицу" в соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения;

на фиг. 19-23 проиллюстрированы различные типы тематик игрового процесса в соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения;

фиг. 24-29 представляют собой серию примеров информации, отображаемой при помощи пользовательских интерфейсов для системы для формирования и администрирования прямых пари, в соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения;

на фиг. 30 проиллюстрирован пользовательский интерфейс для изучения игроков перед совершением пари или замены в соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения;

на фиг. 31 - всплывающее окно записи о пари типа "лицом к лицу", в котором отображены соответствующие исторические данные по конкретным оппонентам, в соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения;

на фиг. 32 - функция пари по всему составу команды в соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения.

### **Подробное описание изобретения**

В приведенном ниже описании изобретение будет рассмотрено более подробно со ссылками на различные примеры его осуществления. Тем не менее, эти варианты осуществления настоящего изобретения не следует рассматривать как ограничивающие настоящее изобретение какими бы то ни было конкретными примерами, окружением, приложением или конкретной реализацией, рассмотренными в настоящем документе. Таким образом, описание примеров осуществления настоящего изобретения приведено исключительно в целях иллюстрации, а не ограничения настоящего изобретения.

Для более полного понимания систем, устройств и способов, предложенных в настоящем изобретении, следует обратиться к приведенному ниже подробному описанию, примерам, чертежам и формуле изобретения, а также к их приведенному выше или последующему описанию. Однако прежде чем приступить к раскрытию и описанию устройств, систем и/или способов, предложенных в настоящем изобретении, необходимо пояснить, что настоящее изобретение, если не указано на обратное, не ограничено рассмотренными конкретными устройствами, системами и/или способами, то есть, очевидно, может принимать и другие формы. Также нужно понимать, что используемая в настоящем документе терминология имеет целью исключительно разъяснение конкретных аспектов настоящего изобретения, и не должна рассматриваться как ограничивающая его.

На всем протяжении последующего описания и на всех чертежах аналогичные элементы обозначены одинаковыми числовыми обозначениями. Чертежи не обязательно выполнены в масштабе, то есть, для ясности, краткости или донесения определенной информации, некоторые элементы могут быть показаны в укрупненном виде, или отчасти схематично.

Приведенное ниже описание изобретения имеет целью разъяснить принцип действия одного из вариантов осуществления настоящего изобретения, который, по состоянию на сегодняшний день, представляется его авторам наилучшим. В этом отношении специалисты в соответствующих областях техники должны понимать и признавать, что в различных аспектах изобретения, описанного в настоящем документе, может быть выполнено множество изменений, и при этом, тем не менее, они могут обеспечивать полезные результаты настоящего изобретения. Также, очевидно, некоторые из преимуществ, обеспечиваемых настоящим изобретением, могут быть получены при выборе лишь части отличительных признаков настоящего изобретения, без использования остальных признаков. Соответственно, специалисты в данной области техники должны понимать, что в предложенном изобретении возможны множество изменений и модификаций, которые в некоторых случаях могут быть даже необходимыми. При этом все такие изменения и модификации составляют неотъемлемую часть настоящего изобретения. Итак, приведенное ниже описание имеет целью иллюстрацию замысла настоящего изобретения, а не его ограничение.

В настоящем документе выражения "один", "один из", "этот" и т.п. в единственном числе включают также означаемые во множественном числе, если из контекста явно не следует обратное. Соответственно, например, упоминание компонента может включать два или более таких компонентов, если из контекста явно не следует обратное.

Диапазоны могут быть описаны в настоящем документе как имеющие протяженность от "около" конкретного значения и/или до "около" другого конкретного значения. Если указан подобный диапазон, в других аспектах настоящего изобретения могут быть включены промежутки от одного конкретного значения и/или до другого конкретного значения. Аналогично, нужно понимать, что когда значения указываются как приблизительные с помощью предваряющего их выражения "около", использование конкретного значения формирует еще один вариант осуществления настоящего изобретения. Нужно также понимать, что конечные точки всех диапазонов могут иметь смысл как в отношении противоположных конечных точек, так и независимо от них.

В настоящем документе выражения "опциональный" или "опционально" означает, что описанное за ними событие или обстоятельство может как возникнуть, так и не возникнуть и что описание включает случаи, в которых упомянутое событие возникает, а также случаи, в которых оно не возникает.

#### Игры.

В настоящем документе термин "игры" включает в себя деятельность, совершаемую в целях игры или развлечения, а также игроподобные интерактивные занятия, используемые для достижения конкретного намерения или цели. В широком смысле, описанные в настоящем документе игры дают пользователям возможность взаимодействовать как с собственно игровым контентом, так и с врезками, или врезками, относящимися к игре (которые иногда называют "призывами к действиям"). В соответствии с приведенным описанием игры или игроподобные интерактивные системы, включая игровые системы для создания расширенных наборов игр, обеспечивают более высокую степень вовлеченности пользователей в игру. В настоящем документе под "вовлеченностью пользователей" понимается частота игры, продолжительность игры и глубина взаимодействия пользователя с игровым контентом и/или с призывами к действиям. Более высокая степень вовлеченности пользователей повышает ценность игры, в особенности в коммерческом плане. Игры, создаваемые и администрируемые при помощи систем для создания игр, описанных в настоящем документе, являются менее дорогостоящими, более быстрыми во внедрении и более простыми в администрировании, нежели игры, создаваемые с использованием существующих систем для создания игр.

#### Фантазийные игры.

Фантазийные игры представляют собой состязания, в которых каждый пользователь выбирает и становится менеджером воображаемого, или фантазийного, игрока, команды или команды "игроков". Упомянутые игроки могут быть реальными игроками в каком-либо из видов спорта, или "нечеловеческими" участниками, например биржевыми бумагами, событиями, животными, телевизионными персонажами и т.п. Каждый пользователь набирает очки согласно показателям достижений каждого из игроков в реальном мире. Как правило, пользователь принимает на себя роль менеджера, или тренера команды, выбирает игроков в процессе вербовки, покупает и продает игроков, формирует активный и неактивный состав команды (скамейку запасных), меняет составы и выполняет аналогичные действия, в соответствии набором правил и процедур каждой конкретной спортивной лиги. Альтернативно, пользователь может быть фантазийным "владельцем" отдельного игрока или группы игроков.

#### Неспортивные игры.

Многие из систем и способов, описанных в данном документе, рассмотрены в контексте фантазийного футбола, однако технология, предложенная в настоящем изобретении, может также эффективно применяться для множества различных спортивных или других поддающихся количественной оценке показателей. К примеру, на фиг. 19 проиллюстрированы примеры игрового процесса, относящиеся к

биржевым показателям компаний, профессиональному хоккею, гонок NASCAR и баскетбольной лиги NCAA. На фиг. 20 проиллюстрированы примеры игрового процесса для результатов телевизионных реалити-шоу. На фиг. 21 показаны примеры игрового процесса для ярдов пробега профессиональных команд американского футбола и для продаж музыкальных записей. На фиг. 22 проиллюстрированы примеры игрового процесса для результатов политических и новостных событий. На фиг. 23 проиллюстрированы примеры игрового процесса для прогнозов погоды и выборки новостных событий по таким категориям, как США, мир, политика и правосудие.

Система.

Фиг. 1 представляет собой эскизную иллюстрацию 100 системы для создания и администрирования игр в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения. В соответствии с иллюстрацией система 100 может включать множество различных имеющих друг с другом связь элементов, которые включают систему 200 управления контентом, сервисы 300 приложений, пользовательские интерфейсы 400 и механизм 500 предоставления информации о сообществе пользователей. Система 100 может также включать базу 220 данных игрового контента, базу 320 данных активного игрового процесса, базу 520 данных пользователей и внешние источники 380 данных. Внешние источники 380 данных могут включать внешние источники 382 контента и внешние приложения 388.

На фиг. 1 проиллюстрирована также платформенная архитектура для системы в соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения. Системы и способы создания игр, описанные в настоящем документе, могут обеспечиваться с использованием платформы самообслуживания, которая позволяет упростить создание и администрирование игр при помощи набора удобных пользовательских интерфейсов 400. Системная архитектура, согласно различным вариантам осуществления настоящего изобретения, может включать компоненты и модули, проиллюстрированные на фиг. 1.

Служебный интерфейс 300 приложений, в соответствии с иллюстрацией, может включать API-интерфейс 370 REST для осуществления вызовов независимых модулей. REST (Representational State Transfer, передача состояния представления) - это стиль архитектуры программного обеспечения для распределенных систем, например, таких, как сеть Интернет. API-интерфейс 370 архитектуры REST позволяет повысить масштабируемость, улучшить управление компонентами и соответствующими правилами, разработку интерфейсов и внедрение дополнительных компонентов.

Обработчик 460 событий в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения включает пользовательский интерфейс, который дает возможность неквалифицированному пользователю или администратору создавать, редактировать, изменять и обновлять множество различных комбинаций действие-событие, не прибегая к реальному программированию. Пользовательский интерфейс включает доступ к множеству различных объектов, хранимых в библиотеке, например, к стоковым изображениям логотипов социальных сетей с гиперссылками или к аналогичным объектам, из которых может совершать свой выбор пользователь. Пользовательский интерфейс также дает пользователю или администратору возможность заполнить полный набор отношений событие-действие в дружественном для пользователя формате. Пользовательский интерфейс, например, может включать серию выпадающих меню с вариантами выбора для действий, событий и правил, связанных с каждым из них (включая, например, счетчики использования, счетчики времени, или таймеры и т.п.) Обработчик 460 событий принимает ввод от пользователя и строит последовательность компьютерных инструкций, например, деревья принятия решения или аналогичные инструкции, для использования в игре.

Игровой движок, или система, и вычислительные устройства пользователей могут представлять собой вычислительные устройства, которые включают процессор, энергонезависимую память и программный код, хранимый в памяти для выполнения конкретных функций и реализации конкретных элементов упомянутых игрового движка, систем и пользовательских вычислительных устройств соответственно.

Механизм предоставления информации о сообществе пользователей.

В еще одном из аспектов настоящего изобретения система 100 для создания игр, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, выполнена с возможностью упрощения создания расширенного набора игр, а также игры в них, при помощи обеспечения широкого выбора типов и категорий игр и при помощи активного сбора данных о пользователях по всему расширенному набору игр с использованием модуля, который называют механизмом 500 предоставления информации о сообществе пользователей. Механизм 500 предоставления информации о сообществе пользователей, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, собирает данные о пользователях, включая информацию о поведении пользователей в ходе регистрации в системе для создания игр и при ее использовании, в игровом процессе, в ходе связанных с ним взаимодействий (например, заполнение опросов и реагирование на призывы к действиям иных типов), и в ходе операций с социальными сетями (выбор опции "мне нравится", выбор опции "поделиться" для определенного контента и т.п.) - по множеству игр и в течение длительного периода времени, в результате чего, потенциально, могут быть заполнены, или обновлены, миллионы профилей с данными о пользователях, которые могут храниться в базе 520 данных пользователей.

Данные о пользователях включают исходные данные профиля, предоставляемые пользователем на добровольной основе, что начинается, как правило, с предоставления доступа к информации, уже содер-

жащейся в профиле Facebook, учетной записи Twitter, истории Foursquare или других интегрированных сторонних приложений. Поставщик системы для создания игр может также собирать данные о пользователях, при помощи запросов или иным образом, в любые последующие моменты, когда пользователь уже зарегистрирован в системе. Данные о пользователях включают также достижения в играх, по каждой из конкретных игр, в которые играет пользователь; включая, например, информацию о том, делает ли пользователь точные прогнозы в каком-либо из видов спорта, и предпочитает ли, или симпатизирует, в текущее время какому-либо товару, услуге или коммерческой компании. В одном из предпочтительных вариантов осуществления настоящего изобретения данные агрегируют с целью формирования бизнес-аналитики и другой полезной информации, способом, который не подразумевает продажу или раскрытие информации, персонально идентифицирующей пользователя. Данные о пользователях могут предоставляться в агрегированном или анонимизированном формате; тем не менее такие данные о пользователях представляют коммерческую ценность, поскольку данные о пользователях, собранные и сохраненные системой для создания игр, включают множество различной полезной демографической информации в комбинации с историей поведения пользователей в системе для создания игр и связанных с эти действиях, в соответствии с описанием в настоящем документе. Информация о демографических группах, в сочетании с информацией о фактическом поведении пользователей, обуславливает ценность данных о пользователях, собираемых и сохраняемых системой для создания игр.

Пари типа "лицом к лицу".

Системы и способы, описанные в настоящем документе, включают приложение и систему пари типа "лицом к лицу", которые в некоторых случаях могут также называться пари типа "один на один" (Mano e Mano). Под пари типа "лицом к лицу", или прямыми пари, в настоящем документе понимают непосредственно пари между двумя отдельными пользователями приложения, например, игрового приложения или приложения фантазийного спорта.

Приложение пари, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, может быть сконфигурировано для обеспечения возможности создания, первым пользователем, микроматча (matchup, "дуэль" двух игроков), для передачи пари второму пользователю, для контроля результатов микроматча, для обработки пари, определения победителя, вычисления и публикации игровых очков и для обновления таблиц лидеров.

На момент передачи или приема пари, а также на момент наступления предмета пари, не обязательно должен быть запланирован матч команд первого пользователя, пославшего вызов, и второго пользователя. К примеру, пользователь, предлагающий пари, может находиться в другой лиге по сравнению со вторым пользователем, или вообще не относиться ни к какой лиге, на момент передачи пари. Таким образом, пари может быть "сторонним", вне нормального расписания игр фантазийной лиги. Пари между первым пользователем и вторым пользователем может относиться к любой области деятельности, включая спорт, политику, индустрию развлечений, текущие события и т.п.

Пари может быть сформировано согласно следующему общему формату.

"А [даст лучшие показатели чем или одержит победу над] В по [заданный показатель] в [сфера или область деятельности] в течение [заданное событие или временной период]". Результат такого микроматча может быть определен на основе статистических показателей в реальной игре или соревнованиях в зависимости от конкретной ситуации.

Приложение пари, в соответствии с настоящим описанием, может использоваться для выбора субъектов пари, или соперников ("А" и "В"), и для формирования пари, например, такого: "Барри Сандерс наберет больше суммарных ярдов, чем Маркус Аллен в ходе данного воскресного матча". Результат может быть определен, или подсчитан, на основе реальных показателей (суммарных ярдов с мячом) в течение выбранного периода (воскресный матч).

Альтернативно, пари может быть сформировано как утверждение о том, что какой-либо отдельный игрок совершит какое-то конкретное достижение в заданном временном периоде. Примером тому может быть создание следующего пари: "Барри Сандерс наберет более 100 ярдов с мячом в течение данного воскресного матча". Получатель такого пари, если оно принято, поддержит утверждение о том, что Барри Сандерс не достигнет цели, соответствующей 100 пройденным ярдам, в течение данного воскресного матча.

Приложение пари типа "один на один", согласно некоторым из вариантов осуществления настоящего изобретения, может быть сконфигурировано для предоставления пользователям возможности создавать микроматчи при помощи выбора игроков, или соперников, из списка, базы данных или из внешнего источника контента.

В соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, фиг. 2 представляет собой эскизную иллюстрацию системы 1100 пари для формирования и администрирования множества прямых пари между пользователями игрового приложения. В соответствии с иллюстрацией система 1100 пари может включать множество различных и имеющих друг с другом связь элементов, которые включают служебный интерфейс 1300 приложений, множество пользовательских интерфейсов 1400 и механизм 500 предоставления информации о сообществе пользователей. Система 1100 пари может также включать базу 1220 данных, базу 1520 пользователей и один или более внешних информаци-

онных сервисов 1280. Внешние информационные сервисы 1280 могут включать, например, спортивный веб-канал данных 1282 А, API-интерфейс 1284 В контента, и спортивный веб-канал данных 1286 В.

В альтернативных вариантах осуществления настоящего изобретения система 1100 пари может включать систему управления контентом, аналогичную проиллюстрированной на фиг. 1.

Служебный интерфейс 1300 приложений, в соответствии с иллюстрацией, может включать API-интерфейс 1370 REST для осуществления вызовов независимых модулей. REST (Representational State Transfer, передача состояния представления) - это стиль архитектуры программного обеспечения для распределенных систем, например, таких как сеть Интернет. API-интерфейс 1370 архитектуры REST позволяет повысить масштабируемость, улучшить управление компонентами и соответствующими правилами, разработку интерфейсов и внедрение дополнительных компонентов.

На логическом уровне служебный интерфейс 1300 приложений, в некоторых из вариантов осуществления настоящего изобретения, в соответствии с иллюстрацией, включает модули подсчета очков и таблиц лидеров, менеджера пользователей, механизма 1340 ставок, логики 1310 микроматчей и обработчика 1360 данных по событиям. На уровне данных служебный интерфейс 1300 приложений в некоторых из вариантов осуществления настоящего изобретения включает, в соответствии с иллюстрацией, менеджер постоянства, менеджер настроек, интерфейс ручного ввода данных и один или более считывателей 1380 внешних данных.

Приложение пари, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, может быть реализовано при помощи запрограммированного компьютера. Прямое пари может представлять собой состязание между участниками, или соперниками (или предполагаемыми соперниками), в любой из множества различных областей деятельности, например в спорте, политике или сфере развлечений. Пари может быть сформировано согласно следующему общему формату: "[Первый соперник] сможет [достичь лучших показателей в соответствии с соревновательным параметром] чем [второй соперник] в течение [заданного события или временного периода]". Результат, или игровой счет, пари может быть определен путем сравнения фактических показателей каждого из участников; например, в реальной игре или реальном соревновании. Приложение пари дает пользователю возможность конструировать все элементы прямого пари при помощи динамического и дружественного пользователю интерфейса. Приложение пари может включать любые, или все, из отличительных признаков и функций игровой системы, описанной в настоящем документе. К примеру, приложение пари может включать доступ к игровому контенту или другим данным, к которым имеет доступ система; например, к фотографии одного или обоих из соперников.

В случае турнирной игры первым соперником и/или вторым соперником может быть игрок, выбранный из любой команды, принимающей участие в турнире. Соревновательным параметром может быть набор большего количества игровых очков. Временным периодом может быть второй период матча в первом матче каждого соперника в данном турнире. В соответствии с эскизной иллюстрацией на фиг. 2, служебный интерфейс 1300 приложений может включать логику 1310 микроматчей. Логика 1310 микроматчей, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, может включать правила, логику, пределы и стандартные представления данных микроматчей. Данные микроматчей для рассмотренного выше примера могут включать данные, или атрибуты, для заполнения полей в данном примере фразы, представляющей собой пари: "Первый соперник" сможет "набрать больше очков", чем "второй соперник" в течение "второго периода первого матча каждого из соответствующих соперников в данном турнире".

В еще одном из аспектов настоящего изобретения механизм 1340 выбора варианта ответа, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, сконфигурирован для отображения вариантов выбора на дисплее и для обеспечения возможности выбора пользователем из этих вариантов. В еще одном из аспектов настоящего изобретения, механизм 340 выбора варианта ответа может также включать правила, логику, ограничения и стандартные формы представления данных для вариантов выбора, осуществляемого пользователями. К примеру, механизм 340 выбора варианта ответа для конкретной игры может отображать пользователю варианты выбора согласно правилам и связанным с ними условиями (например, выбрал ли пользователь временной период или нет) и может при этом ограничивать доступные пользователю варианты выбора (например, не позволять изменять выбранные варианты после их ввода). Механизм 1340 выбора варианта включает представления данных и конкретные процедуры для каждого пари, заданные логикой 1310 микроматчей.

Обработчик 1360 данных по событиям, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, сконфигурирован для управления входными данными от каждого из внешних информационных сервисов 1280. Каждый внешний информационный сервис 1280 может иметь собственную конфигурацию данных, которая отличается от других внешних информационных сервисов. Обработчик 1360 данных по событиям включает конкретный набор семантических правил для распределения данных, поступающих из каждого внешнего информационного сервиса 1280, по соответствующим местоположениям данных, согласно логике 1310 микроматчей. В этом аспекте, обработчик 1360 данных по событиям анализирует, сортирует, именуется, сопоставляет и иным образом координирует поступающие данные микроматчей, которые обрабатывают согласно логике 1310 микроматчей.

Обработчик 1360 данных по событиям, например, может включать семантические правила для распределения поступающих данных о таких параметрах, как "стартовый состав" для событий в реальном мире, соответствующих спортивным матчам или соревнованиям. Поскольку два соперника в ходе прямого пари могут участвовать в различных матчах, проходящих в различные дни, обработчик 1360 данных по событиям, в целях создания прямого пари, может быть сконфигурирован для приема и анализа таких данных, как "стартовый состав".

Обработчик 1360 данных по событиям, например, может включать семантические правила для распределения поступающих данных о таких параметрах, как "время начала" для событий в реальном мире, соответствующих спортивным матчам. Поскольку два соперника в прямом пари не обязательно играют друг против друга в реальном матче, и поскольку матчи, в которых участвует каждый из них, могут проходить в различное время, обработчик 1360 событий обрабатывает времена начала и другие параметры, обеспечивая точный сбор данных по каждому из двух соперников в прямом пари и соответствующий подсчет игровых очков.

Данные микроматчей, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, могут иметь описанные ниже атрибуты для описания и обработки прямого пари. К примеру, каждое пари может иметь следующие атрибуты: дата события (Event Date), "состояние" (Status) (ожидание, идет в настоящее время, завершено, обработка данных) и источник (Source) (информационный канал или информационный сервис, использованный для формирования пари, и затем - для подсчета игровых очков по пари). Каждое пари (Challenge) может иметь вопрос (Question), обладающий следующими атрибутами: наименование (Title), шаблон сопоставления (Mapping Pattern) (правила для вычисления игровых очков, например, соревновательный параметр и временной период), правильный ответ (Correct Answer) (включающий ссылку на соперника, выигравшего пари) и очки (Score) (количество очков, предназначенное для победителя пари).

Приложение пари типа "один на один", согласно некоторым из вариантов осуществления настоящего изобретения, может быть сконфигурировано для предоставления пользователям возможности создавать прямые пари при помощи выбора соперников из списка, базы данных или из внешнего источника контента. Информация о будущих соревнованиях и матчах может быть получена из множества различных внешних информационных источников 1280, и может быть представлена пользователям в качестве вариантов выбора в выпадающем списке или другом интуитивно понятном интерфейсе. В приложении пари может применяться интерфейс ручного ввода данных, которым дает пользователям возможность формировать пари без ссылок на внешние данные.

В еще одном из аспектов настоящего изобретения приложение пари может быть сконфигурировано для автоматического выбора и создания некоторого количества прямых пари между (или среди) различными соперниками, а затем - для предложения этих пари пользователям с целью вызова ими на прямое пари других пользователей.

В некоторых из вариантов осуществления настоящего изобретения для каждого внешнего источника данных может присутствовать собственный считыватель, для которого, в свою очередь, может применяться собственный соответствующий обработчик данных по событиям. В этой связи система может включать множество считывателей 1380 внешних данных, а обработчик 1360 данных по событиям может включать множество обработчиков данных, функционирующих совместно с целью сбора и упорядочивания данных.

Игровой процесс пари типа "один на один".

В приведенном ниже описании и на чертежах рассмотрен один из примеров процедуры формирования прямого пари типа "один на один". Прямое пари может быть сформировано согласно следующему общему формату: "[Первый соперник] сможет [достичь лучших показателей в соответствии с соревновательным параметром] чем [второй соперник] в течение [заданного события или временного периода]" В рассмотренном ниже примере первый пользователь (команда "Kehoesabe") посылает вызов на прямое пари второму пользователю (команде "Dragon Army"), в котором утверждается, что первый соперник (Кнюшон Морено) наберет больше суммарных ярдов, чем второй соперник (Мэтт Форте), за целый день, с неденежной (немонетарной) ставкой, равной 500 фантазийным долларом и с удержанием с обоих игроков платы, равной 99 центам.

В одном из альтернативных вариантов осуществления настоящего изобретения первый пользователь может рассылать прямое пари всем своим друзьям, всем пользователям в некоторой группе или категории или всем пользователям системы. В этой связи прямое пари может быть сформировано и передано выбранной группе пользователей в качестве вызова на состязание.

На фиг. 3 проиллюстрирован дисплей 10, который содержит кнопку 20 пуска (обозначенную Mapo Start) для запуска процедуры формирования прямого пари. Далее, когда кнопка 20 будет выбрана, приложение пари, согласно некоторым из вариантов осуществления настоящего изобретения, может открывать окно, в котором отображен список команд, или оппонентов, 30 (или других пользователей группы, лиги или из контактов пользователя), в соответствии с иллюстрацией фиг. 4. В данном примере все команды представляют собой фантазийные спортивные команды, то есть наборы игроков, созданные различными конкретными пользователями. В этой связи список команд 30, по сути, представляет собой

список пользователей.

В данном примере первым пользователем является пользователь, владеющий командой Kehoesabe. Первый пользователь может выбрать оппонента - в данном случае он выбирает команду "Dragon Army" - и после этого, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, приложение пари открывает окно со списком атрибутов 40 пари, в соответствии с иллюстрацией фиг. 5. Атрибуты 40 включают выбираемые пиктограммы: "мой игрок" 41 (My Player) (или первый соперник (First Competitor)), "ваш игрок" (Your Player 42) (второй соперник), "Показатель" (Stat) 43 (соревновательный параметр), "временные рамки" (Time Frame) 44 (временной период), "фантазийные доллары" (Fantasy Dollars) 45 (опциональная, неденежная ставка на результат), "опции" (Options) 46 (для совершения платежа поставщику функции прямых пари или иной задействованной организации), и "передача пари" (Send Challenge) 47 (для передачи прямого пари после выбора всех атрибутов).

Как показано на фиг. 6, в ответ на выбор своего игрока 41, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, приложение пари открывает окно выбора соперника (в собственной команде первого пользователя), где может быть выбран первый соперник для прямого пари. В данном примере первый игрок выбирает игрока по имени Кноушон Морено. Пользователю может также быть предоставлена возможность получения дополнительных сведений по каждому из членов списка доступных игроков. Пример экрана дополнительных сведений показан на фиг. 30.

В соответствии с иллюстрацией фиг. 7, в ответ на выбор своего игрока 41, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, приложение пари открывает окно выбора соперника (в команде оппонирующего пользователя), где может быть выбран второй соперник для прямого пари. В данном примере первый игрок выбирает игрока по имени Мэтт Форте.

Как показано на фиг. 8, в ответ на выбор опции "показатель" 43, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, приложение пари открывает окно со статистикой показателей или других соревновательных метрик, доступных для данного конкретного соревнования. В данном примере доступные метрики включают тачдауны (Touchdowns), приемы (Receptions) и ярды (Yards). В данном примере первый пользователь выбирает вариант "ярды". В случае баскетбольного соревнования, например, доступные метрики могут включать подборы, штрафные броски и трехочковые броски.

Как показано на фиг. 9, в ответ на выбор временных рамок 44, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, приложение пари открывает окно выбора временной длительности, или других параметров ограничения по времени, доступных для данного конкретного соревнования. В данном примере доступные временные рамки включают четверть матча, половину матча, день и неделю. В данном примере первый пользователь выбирает вариант "день".

Как показано на фиг. 10, в ответ на выбор опции "фантазийные доллары" 45, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, приложение пари открывает окно с суммами неденежных (немонетарных) ставок. В данном примере доступные ставки включают \$100, \$500, \$1000 и "ва банк". В данном примере первый пользователь выбирает вариант "\$500".

Как показано на фиг. 11, в ответ на выбор "опции" 46, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, приложение пари открывает окно с опциями оплаты. В данном примере доступные опции оплаты включают "\$0,59 от каждого игрока" или "\$0,99 за обоих игроков". В данном примере первый пользователь выбирает вариант "\$0,99 за обоих игроков".

Как показано на фиг. 12, в ответ на выбор "передать пари" 47, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, приложение пари отображает уведомление 50, подтверждающее, что прямое пари было передано второму пользователю (владельцу команды "Dragon Army"). Если второй пользователь не был выбран, пари может быть опубликовано, или отображено, выбранному подмножеству пользователей, или всем пользователям, в качестве вызова на состязание.

На фиг. 13 проиллюстрировано отображение прямого пари второму пользователю, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления приложения пари. В соответствии с иллюстрацией, приложение пари может отображать обоих соперников (вместе с соответствующей информацией), метрику пари ("суммарное количество ярдов"), временной период (дату) и фантазийную ставку. Отображаемая информация может также включать информацию о том, кто из пользователей выполнил оплату.

Как показано на фиг. 13, приложение пари, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, включает окно атрибутов 60 ответа, предназначенное для использования вторым пользователем после приема прямого пари. Атрибуты 60 включают доступные для выбора пиктограммы для вариантов "принять" 61, "отклонить" 62 и "контрпредложение" 63. В ответ на выбор варианта "принять" 61, приложение пари передает первому пользователю уведомление о том, что пари было принято без изменений. В ответ на выбор варианта "отклонить" 62, приложение пари передает первому пользователю уведомление о том, что пари было отклонено. В ответ на выбор варианта "контрпредложение" приложение пари отображает второму пользователю серию окон с доступными для выбора пиктограммами для внесения изменений в атрибуты прямого пари. По завершении изменений приложение пари отображает второму пользователю пиктограмму "отправить пари" для передачи измененного пари ("контрпредложения") обратно первому пользователю на рассмотрение.

На фиг. 14 показано отображение списка пари 70. В ответ на выбор пиктограммы с пометкой "пари" (Challenges) 22, приложение пари отображает список пари 70 вместе с одним или более фильтрами или категориями. В данном примере список 70 включает имя пользователя-оппонента (второго пользователя), наименование пари, игровые очки, дату, состояние (выиграно или проиграно) и величину ставки, если она присутствует. Вместо других информационных столбцов, или в дополнение к ним, может также быть отображен столбец со статистической информацией о результатах личных пари с конкретными оппонентами. В некоторых альтернативных вариантах, в соответствии с иллюстрацией фиг. 31, пользователю может отображаться всплывающее окно со статистической информацией о результатах личных пари. Во всплывающем окне отображают соответствующие данные по истории пари с конкретными оппонентами. В соответствии с иллюстрацией фиг. 32, пользователь может также посылать пари по всему составу команды.

Вернемся к фиг. 3, еще одним отличительным признаком в некоторых из вариантов осуществления настоящего изобретения является функция чата, в которой соперники могут обсуждать пари или иные темы, а также вербально провоцировать противника на пари ("talk smack"). Пользователь выбирает кнопку "провокация" ("Smack") нижнем ряду кнопок и переходит к экрану чата. Использование чата, в таком случае, в некоторых из вариантов осуществления настоящего изобретения аналогично приложениям для обмена сообщениями.

Прямые пари типа "два на два" и более.

Приложение пари, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, может быть сконфигурировано таким образом, чтобы давать пользователю возможность формировать пари типа "два на два"; то есть пари между двумя первыми соперниками и двумя вторыми соперниками. В этой связи первым соперником может быть группа из двух или более пользователей, и вторым соперником может быть группа из двух или более пользователей, при этом каждая из групп должна иметь одинаковое количество членов. В данном варианте осуществления настоящего изобретения каждая пара оппонентов может иметь собственный соревновательный параметр (например, количество ярдов с мячом или суммарных ярдов), каждая пара может иметь собственные ставки и/или налагаемую плату, и при этом длительность временного периода может охватывать несколько матчей в реальном мире. В этой связи приложение пари может быть сконфигурировано для обеспечения формирования пари с тремя или более соперниками, или целой командой, на каждой из оппонирующих друг другу сторон. Альтернативно, приложение пари может также быть сконфигурировано для предоставления возможности, одному или более соперникам, участвовать в прямых пари против "домашнего" пользователя, аналогично тому, как игрок в блэк-джек может играть против казино, и все остальные игроки, одновременно с ним сидящие за тем же столом, также играют против этого же казино.

Механизм предоставления информации о сообществе пользователей для пари.

В еще одном из аспектов настоящего изобретения система 1100, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, выполнена с возможностью обеспечивать формирование и участие в множестве прямых пари, а также для активного сбора данных о пользователях по всему множеству пари между пользователями при помощи модуля, названного механизмом 1500 предоставления информации о сообществе пользователей и проиллюстрированного на фиг. 2. Механизм 1500 предоставления информации о сообществе пользователей, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, собирает данные о пользователях, включая информацию о поведении пользователей в ходе регистрации в системе для создания игр и при ее использовании, в игровом процессе, в ходе связанных с ним взаимодействий (например, заполнение опросов и реагирование на призывы к действиям иных типов), и в ходе операций с социальными сетями (выбор опции "мне нравится", выбор опции "поделиться" для определенного контента и т.п.), а также в ходе пари, - по множеству игр и в течение длительного периода времени, в результате чего, потенциально, могут быть заполнены, или обновлены, миллионы профилей с данными о пользователях, которые могут храниться в базе 1520 данных пользователей.

Данные пользователей включают исходные данные профиля, добровольно предоставленные пользователями. Поставщик системы пари и/или игровой системы может также собирать данные о пользователях, при помощи запросов или иным образом, в любые последующие моменты. Данные о пользователях включают также достижения в играх, по каждой из конкретных игр, в которые играет пользователь; включая, например, информацию о том, делает ли пользователь точные прогнозы в каком-либо из видов спорта, и предпочитает ли, или симпатизирует, в текущее время какому-либо товару, услуге или коммерческой компании. В одном из предпочтительных вариантов осуществления настоящего изобретения данные агрегируют с целью формирования бизнес-аналитики и другой полезной информации, способом, который не подразумевает продажу или раскрытие информации, персонально идентифицирующей пользователя. Данные о пользователях могут предоставляться в агрегированном или анонимизированном формате; тем не менее такие данные о пользователях представляют коммерческую ценность, поскольку данные о пользователях, собранные и сохраненные системой для создания игр, включают множество различной полезной демографической информации в комбинации с историей поведения пользователей в системе для создания игр и связанных с эти действиях, в соответствии с описанием в настоящем доку-

менте. Информация о демографических группах, в сочетании с информацией о фактическом поведении пользователей, обуславливает ценность данных о пользователях, собираемых и сохраняемых системой для создания игр.

"Коллективный разум" на основе пари.

В еще одном из аспектов настоящего изобретения механизм 1500 предоставления информации о сообществе пользователей, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, включает модуль "коллективного разума" для анализа и ранжирования некоторого количества пари типа "лицом к лицу", по различным тематикам, в течение заранее заданного периода времени, с целью определения значения, предсказанного "коллективным разумом", по конкретной тематике. При своем функционировании модуль может определять подмножество участников пари, которые наиболее часто выигрывают, по конкретной тематике, и формировать для клиента отчет о таком подмножестве.

В данном аспекте настоящего изобретения задачей модуля коллективного разума является исследование определенной тематики (предметной области) (спорт, кинонаграды и т.п.), определение пари, наиболее часто являющихся выигрышными, по различным тематикам и анализ этих прогнозов в течение некоторого периода времени для обеспечения точности и непротиворечивости. Поскольку система 1100 пари включает большое число игроков, участвующих во множестве пари типа "лицом к лицу" в течение продолжительного периода времени, участники пари, которые наиболее часто являются успешными, представляют собой "коллективный разум" всех игроков, являющихся пользователями системы пари. В коммерческом плане "коллективный разум" представляет ценность постольку, поскольку он представляет собой бизнес-аналитику, которая может являться основанием для действий, т.е. иметь практическую значимость во множестве различных контекстов.

Коллективный эксперт для пари.

В одном из соответствующих аспектов настоящего изобретения механизм 1500 предоставления информации о сообществе пользователей, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, включает модуль коллективной экспертизы для анализа и ранжирования пари типа "лицом к лицу", по пользователям и по тематикам, в течение заранее заданного периода времени, с целью выявления подмножества пользователей-экспертов (т.н. коллективных "гуру"), тех, кто наиболее часто выигрывает пари по определенным тематикам. При своем функционировании модуль коллективной экспертизы может определять пользователей, наиболее часто выигрывающих пари по некоторой тематике, и может передавать клиенту идентификационную информацию этих пользователей-экспертов.

В данном аспекте настоящего изобретения модуль коллективной экспертизы находит пользователей, наиболее часто выигрывающих пари в определенной тематике (спорт, кинонаграды и т.п.) и идентифицирует каждого из таких пользователей в качестве коллективного эксперта. В соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения пари каждого из пользователей анализируют в течение некоторого времени, по тематикам, и определяют пользователя (или пользователей), который наиболее часто выигрывает пари. Поскольку игровая система включает большое число игроков, участвующих во множестве пари типа "лицом к лицу", в течение длительного временного периода, пользователи, выигрывающие пари наиболее часто могут быть идентифицированы как коллективные эксперты по данной конкретной тематике. В коммерческом плане пари, созданные коллективным экспертом, или подмножеством коллективных экспертов, имеют ценность постольку они представляют собой бизнес-аналитику, которая может являться основанием для действий, т.е. иметь практическую значимость во множестве различных контекстов. Модуль коллективной экспертизы ведет подсчет количества выигранных пользователем пари, по определенным столбцам, и агрегирует пари, созданные лучшими экспертами (коллективными экспертами с лучшими показателями, входящими в обновляемый список, основанный на недавних результатах), анализирует данные с использованием механизма 1500 предоставления информации о сообществе пользователей и других инструментов и использует эти данные для формирования данных коллективной экспертизы для продажи на рынке, которые при этом могут быть представлены, например, в консоли отчетов по бизнес-аналитике, описанной в настоящем документе.

Модуль коллективной экспертизы, в соответствии с некоторыми из вариантов осуществления настоящего изобретения, сконфигурирован для определения пользователей с наилучшими показателями в каждой из категорий игр при помощи агрегирования игровых очков выигранных пари во времени, по категории или по любой другой выбранной метрике, и для поддержания обновляемого подмножества пользователей с наилучшими показателями. К примеру, лучшие 5% победителей пари по понедельничным вечерним матчам американского футбола, лучшие 10% победителей пари в течение "Мартовского безумия" и т.п.

В данном аспекте настоящего изобретения система 100 пари и механизм 500 предоставления информации о сообществе пользователей могут применяться для определения: (а) мнения коллективного разума по некоторой тематике и/или (б) лучших коллективных экспертов на основе их фактических показателей по победам/поражениям по определенному подмножеству пари типа "лицом к лицу", посвященных этой тематике. В отличие от существующих инструментов, которые иногда называют механизмами прогнозирования, модуль коллективного разума и модуль коллективной экспертизы основаны на реальных достижениях в пари типа "лицом к лицу".

Архитектура системы пари типа "лицом к лицу".

На примере фиг. 15-18 будут рассмотрены дополнительные аспекты системой архитектуры, относящиеся к прямым пари и/или пари типа "один на один". На фиг. 15 показан служебный интерфейс 600 и различные связанные с ним элементы в приложении прямых пари, в соответствии с различными вариантами осуществления настоящего изобретения.

Приложение прямых пари может иметь связь со входным веб-каналом из внешних источников 602, например, с одним или более спортивными веб-каналами. Для каждого источника данных (внутреннего или внешнего) может присутствовать обработчик 604 данных о событиях, который сконфигурирован для администрирования источника данных, соперников, микроматчей, созданных пользователями, времен событий в реальном мире и их результатов, а также количественной статистики и достижений соперников.

Пользователь взаимодействует со служебным интерфейсом 600 при помощи множества пользовательских интерфейсов, включая мобильные приложения (например, на смартфонах и планшетных компьютерах), веб-приложения, приложения "умного телевизора" и интерфейсы игровых консолей. Для взаимодействия пользователей с игровой системой могут быть также обеспечены компьютеризованные кассы, соединенные по сети с интерфейсом сервисов.

В соответствии с иллюстрацией фиг. 16, в системе прямых пари могут применяться один или более считывателей 608 внешних данных, например, спортивных каналов А, В и т.д. данных, а также API-интерфейсы контента для сбора данных о пари, доступных из внешних информационных сервисов, таких как спортивные веб-каналы или иные каналы поставки контента. Данные для пари могут также вводиться в базу данных статистики вручную.

В соответствии с иллюстрацией фиг. 17, данные, поступающую в систему пари из считывателей 608 внешних данных, могут иметь конкретное форматирование. Например, данными, необходимыми в системе пари, могут быть дата события, соперники, количественные статистические показатели и т.п. В обработчике 610 данных о событиях может быть выполнен транслятор, который преобразует данные из упомянутых внешних источников в общий формат данных 612 микроматчей, используемый в системе пари. Это может быть реализовано, например, за счет применения форм данных XML.

Для каждого источника данных присутствует обработчик данных о событиях, который администрирует источники данных и формирует последовательность потенциальных и фактических микроматчей, комбинируя соперников, времена наступления событий и количественные статистические показатели. Микроматчи могут автоматически формироваться системой пари на основе бизнес-логики системы, и система пари может предлагать эти микроматчи пользователям.

В соответствии с иллюстрацией фиг. 18, приложение пари может быть сконфигурировано для обработки данных, начиная с точки 620 старта, в которой пользователь А выбирает соперника (вручную, или с использованием механизма подбора, например), а также выбирает второго соперника, оппонирующего первому, определяя, таким образом, микроматч. Приложение пари может быть также сконфигурировано для предоставления пользователю А возможности выбора параметров, необходимых для создания пари 622; например, "[соперник] сможет [достичь лучших показателей] чем [оппонирующий соперник] в [заданная область деятельности] в течение [заданное событие или временной период]". После создания пари пользователь А может применять приложение пари для выбора другого пользователя, пользователя В, и затем - для передачи вызова на пари пользователю В.

Пользователь В может принять или отклонить пари (624). Если пари принято, то пари официально создают (626). Приложение пари сконфигурировано для мониторинга показателей соперника и его оппонента, для определения победителя микроматча (628), для обработки пари (630) и для публикации игровых очков в таблице лидеров (632).

В еще одном из аспектов настоящего изобретения приложение пари может быть сконфигурировано для автоматического выбора и создания некоторого количества микроматчей между (или среди) различными соперниками, а затем - для предложения этих микроматчей пользователям с целью использования их для пари.

Игровой процесс типа "ставка без покупки".

В одном из альтернативных вариантов настоящего изобретения прямое пари может создаваться пользователем в форме прогнозной ставки в отношении прогнозируемого показателя конкретного игрока, или игроков, по конкретному параметру в ходе конкретного события. Например, пользователь может создавать прямое пари с "казино" (например, игорным казино или спортивным букмекером) о том, что конкретный футболист в матче профессиональной лиги, проходящем в текущий момент, успешно выполнит удар, попытка которого для него гарантирована. В другом примере пари может гласить, что конкретный игрок, принимающий участие в матче в текущий день, достигнет конкретного числового показателя (например, Адриан Петерсен, фуллбэк из команды "Миннесота Викингс" наберет более 100 ярдов с мячом в течение сегодняшнего матча). Задают величину ставки, и пари передают в казино, где оно может быть принято, отклонено, или может быть сформировано контр-пари. Затем подсчитывают очки по пари и определяют победителя. Затем баланс на внутреннем счету пользователя, внешнем счете, например, банковском счете, счете кредитной карты, или ином счете, пополняют или уменьшают соответствующим образом. Пользователь может также выполнять оплату при помощи таких методов, как Bitcoin

или иной виртуальной валюты, или при помощи платежных сервисов, например, PayPal и др.

Очевидно, предметом пари не обязательно должен быть игрок какого-либо вида спорта, предметом пари может быть также любой количественный показатель. К примеру, пользователь может предложить казино пари о том, что конкретная биржевая бумага достигнет конкретной количественной метрики в заданный день или в течение части дня (например, акции компании САТ повысятся на 2% до последнего звонка). Снова, ставку передают казино, где она может быть принята, отклонена, или где может быть сформировано контрпредложение, и затем выполняют подсчет очков пари и определяют победителя. Затем баланс на счету пользователя, счете кредитной карты, или ином счете, пополняют или уменьшают соответствующим образом.

Предложенные система и способа прямых пари дают пользователю возможности держать пари, или делать ставки, на конкретные достижения игроков или объектов без необходимости реального приобретения этих игроков или объектов. В случае спортивных игроков игрок, являющийся предметом пари, не обязательно должен быть в составе фантазийной команды пользователя. Пари может быть для любых игроков, независимо от состава команды. Таким образом, пользователь может следить за результатами и делать ставки на своих любимых игроков, даже если он ими не "владеет", играя в некоторой лиге. Пользователь при этом не должен обязательно принадлежать к какой-либо лиге. Аналогично, пользователь может делать ставки на показатели конкретных биржевых бумаг без необходимости их приобретения. Такой подход позволяет также избежать уплаты комиссии брокеру и других платежей за транзакции.

Казино или спортивный букмекер поддерживает базу данных, в которой содержатся реестр транзакций пользователя, в соответствии с традиционно применяемыми стандартами бухгалтерского учета и безопасности.

Отдельный пользователь может также выступать в роли игрока "казино". В этой роли пользователь может создавать несколько прямых пари против других пользователей или принимать несколько прямых пари от других пользователей, или выполнять некоторую комбинацию из описанного. При таком сценарии казино или спортивный букмекер может исполнять пари и удерживать процентную долю от ставки (или фиксированную плату) в качестве компенсации. Казино или спортивный букмекер может временно удерживать средства, предоставленные в виде ставки обеими сторонами пари, на депонентный счет, после начала пари. Это позволяет гарантировать, что инициатор пари и его оппонент будут иметь достаточно средств для платежа победителю пари.

В еще одной из альтернатив, казино может выступать в роли матчмейкера, или биржи ставок, в которой пари пользователя, с целью его активации, предлагают, или отображают, множество других пользователей. Таким образом, создавший пари пользователь не должен его отправлять конкретным целевым пользователям. Вместо этого пари помещают на биржу (игровой движок), а механизм формирования матчей, входящий в состав игрового движка или биржи, предлагает пари другим пользователям, которые могут быть заинтересованы в участии. В механизме формирования матчей могут применяться алгоритмы, позволяющие определить получателей, которые с высокой вероятностью могут принять пари. К примеру, на целевого пользователя, который с высокой вероятностью может принять пари по заданной тематике, могут указывать такие метрики, как тип рассматриваемого события, величина ставки, временные рамки, рассматриваемый игрок или исполнитель и другие метрики, совпадающие с прошлыми пари пользователя. Игрок формирования матчей может также создавать матчи на основе процентного соотношения побед создателя пари и его потенциальных оппонентов. Таким образом, биржа, или механизм формирования матчей, может на основе предсказаний подбирать пары оппонентов для пари. Пользователи, еще не имеющие истории прошлых пари, могут подбираться в качестве пары на основе запроса о предпочтениях, являющегося частью процедуры регистрации, или за счет приема новым пользователями пари от казино или напрямую от других пользователей.

Прямые пари могут создаваться с использованием вычислительного устройства, подключенного к игровому движку, например, аналогично приведенному выше описанию для пари типа "лицом к лицу".

Временные рамки для совершения пари типа "ставка без приобретения" могут быть любыми. К примеру, длительностью для совершения пари может быть результат целого сезона в некотором виде спорта, или пари может быть завершено через минуту, час, день или любого кратного их числа. Ставка может быть также привязана к конкретному событию, например, к исходу спортивного матча или к объявлению победителя соревнований, или иного решения.

В некоторых территориальных регионах денежные ставки могут быть запрещены, поэтому, в качестве альтернативы, вместо них могут использоваться неденежные ставки. К примеру, в качестве альтернативы деньгам могут использоваться виртуальная валюта, соревновательные очки для получения награды, призов, ставки на тотализаторе и т.п.

Казино может также предлагать пари одному или более пользователям.

В игровом движке могут применяться алгоритмы, гарантирующие, что соперники с исключительными обстоятельствами (финансовые отчеты, аномальные объемы торгов, инсайдерские связи, корпоративные новости, травмы атлетов и т.п.) не будут включены или доступны для пари, в которых ставки превышают их средства или в которых их участие по некоторым причинам запрещено. Аналогично, игровой движок может лишать одного или более из игроков способности быть предметом пари в случаях,

когда ставка на показатели игрока будет нечестной, опасной или по иным причинам.

Очки клиентов казино могут начисляться для операций по прямым пари, в которых участвует пользователь, аналогично другим играм казино. В дополнение, или альтернативно, величина ставок и выигрышные средства могут использоваться для награждения пользователей внутриигровыми званиями, уровнями, знаками отличия или иными наградами.

Соперник казино может делать ставки на прогнозируемый исход с процентной вероятностью, либо ставка может быть чистой (без процентной вероятности).

Казино может поддерживать публичную таблицу лидеров по проценту выигранных пари и общей выигранной сумме или по иным метрикам. Опционально, казино может давать пользователям возможность отказаться от представления в публичных таблицах лидеров.

Примеры прямых пари типа "ставки без покупки" включают: "конкретная биржевая бумага или товар увеличится или уменьшится в цене в течение заранее заданного периода времени"; "лошадь на заданной дорожке покажет лучшие результаты, чем лошади на другой конкретной дорожке в течение будущих трех скачек"; "конкретный атлет А покажет лучший результат, чем конкретный атлет В, в заданной статистической категории за заранее определенный временной период"; "конкретная ценная бумага, товар или атлет превзойдут оппонента в заданной статистической категории в течение краткого, заранее заданного периода времени; или "конкретная ценная бумага или товар достигнут "пика" или конкретного уровня в любой момент времени в течение заранее заданного периода действия ставки".

Повышенный уровень безопасности может быть достигнут, если защищенный сервер, который размещен на площадке казино, в защищенной локальной сети, соединен с централизованным сервером по зашифрованному, приватному соединению региональной вычислительной сети (wide area network, WAN). При получении "фишек", используемых в игровом процессе, пользователям могут быть предоставлены меры биометрической защиты. Игровой движок может обеспечивать регистрацию и контроль идентификаторов пользовательских устройств. Пользовательские устройства могут быть оснащены аппаратными ключами защиты доступа. Казино может также требовать от пользователей, чтобы они участвовали в играх внутри защищенной локальной сети казино или другого игровой площадки. Отслеживание геолокации пользовательских устройств позволяет гарантировать, что пользователи находятся в регионах, где азартные игры законны или разрешены.

Далее, в соответствии с иллюстрацией фиг. 24-29, будет рассмотрены один из примеров прямого пари типа "ставка без покупки", со ссылками на один из примеров графического пользовательского интерфейса.

После запуска пользователем приложения "ставок без покупки" на своем вычислительном устройстве, пользователю может быть представлен экран, проиллюстрированный на фиг. 24. Данный экран дает пользователю возможность назначить временную длительность пари 700. В соответствии с иллюстрацией фиг. 25, после выбора временной длительности пользователю дают варианты выбора предмета пари 702, то есть биржевые бумаги, товары и т.п.

Затем, в соответствии с иллюстрацией фиг. 26 пользователь может выбрать тип ставки 704. В данном примере указанный тип ставки может соответствовать тому, что курс конкретной биржевой бумаги вырастет или упадет, или что выбранная биржевая бумага будет иметь лучшие или худшие показатели по сравнению с другой конкретной биржевой бумагой (пари типа "один на один"). Далее, на фиг. 27, пользователь выбирает своего конкретного "игрока" 706, который в данном случае является биржевой бумагой, назначенной предметом пари на рост или падение биржевого курса.

Интерфейс, показанный на фиг. 28, дает пользователю возможность задать прогнозируемый результат для конкретной биржевой бумаги на конец упомянутого периода времени, - рост или падение, 708, по сравнению с курсом выбранной биржевой бумаге, указанной в заголовке подокна. Пользователь может также выбирать желаемую величину ставки (шаг 710). Затем пользователь выбирает кнопку "сделать ставку", подтверждая свою ставку и запуская пари (шаг 712).

Фиг. 29 представляет собой экран транзакций пользователя, в котором перечислены прошлые пари пользователя типа "ставка без покупки", включая очки, начисленные по результатам, и величину ставки для каждого пари. Пари 714, в данный момент ожидающее разрешения, выделено, тогда как прошлые пари 716 - нет, благодаря чему пользователь может оперативно различать текущие и прошедшие пари. На экране сводной информации указаны также призовые "очки игрока" 718.

Стрелка, указывающая влево, в заголовке каждого из экранов дает пользователю возможность перейти к предыдущей странице. Кнопка "домой" возвращает пользователя к домашнему экрану.

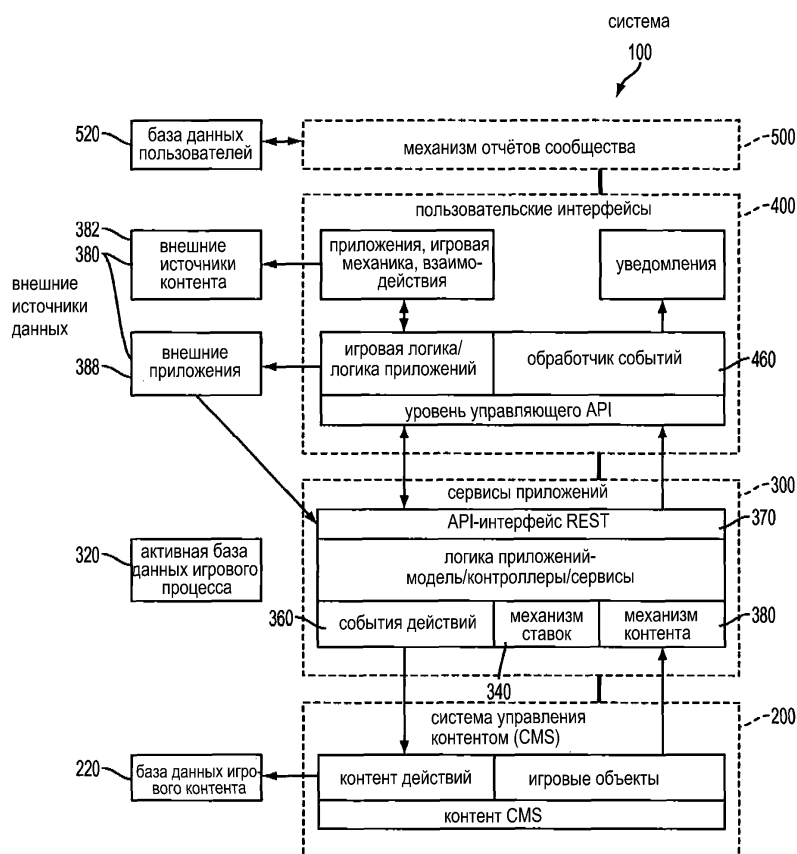
Микроматч типа "один на один" или "лицом к лицу", также может стать предметом пари типа "ставка без покупки". Микроматчи могут создаваться между спортсменами, политиками, актерами, музыкантами и другими игроками, с измерением статистических и количественных показателей, независимо от того, соревнуются ли они друг с другом напрямую или нет. В соответствии с предшествующим описанием пользователи передают оппонентам пари типа "лицом к лицу", например, имеющие следующий формат: "Х покажет лучший результат, чем Y, во время Z (в течение заданных временных рамок или в течение заданного события)". К примеру: "кто наберет больше ярдов с мячом сегодня, в воскресенье, Барри Сэндерс или Маркус Аллен? В другом примере: "Барри Сэндерс наберет больше или меньше яр-

дов с мячом, чем Маркус Аллен, в течение серии игр профессиональной лиги американского футбола за текущие выходные". Такой же подход может применяться для множества различных типов предметных областей, как это уже упоминалось в настоящей заявке.

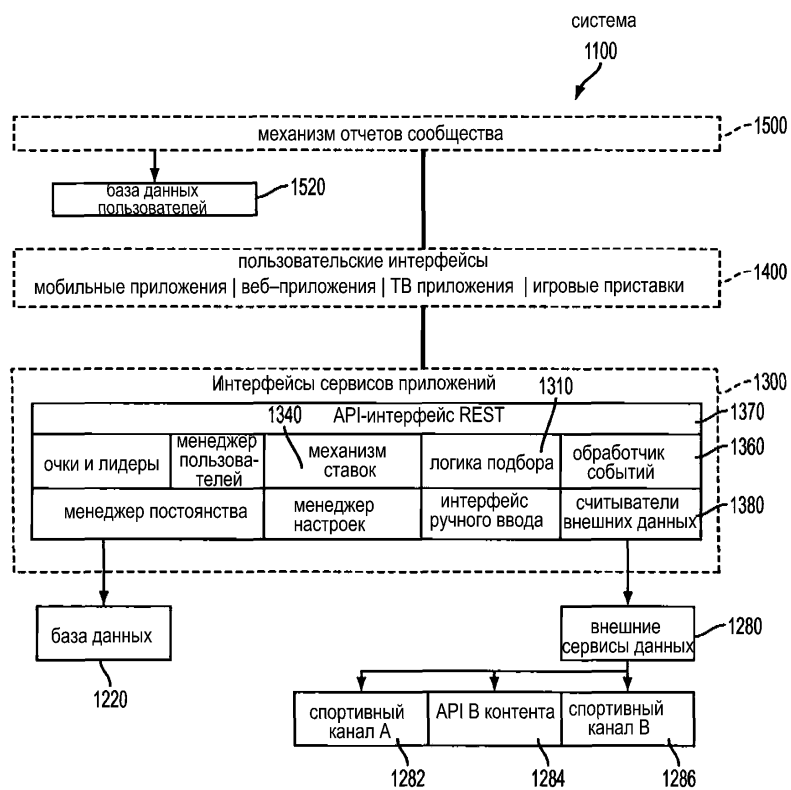
В настоящем документе были описаны несколько различных вариантов осуществления настоящего изобретения, однако специалисты в данной области техники должны понимать, что на основе замысла настоящего изобретения могут быть найдены, или предложены, множество других вариантов осуществления настоящего изобретения или модификаций описанной технологии. Соответственно, настоящее изобретение не ограничено конкретными вариантами его осуществления, описанными или рассмотренными в настоящем документе, т.е. в объеме правовой защиты приложенной формулы изобретения могут попадать и другие варианты его осуществления или модификации. При этом конкретная терминология, применяемая в настоящем документе и приложенной формуле изобретения, используется исключительно в общем и описательном смысле, и не должна рассматриваться как ограничивающая описанное изобретение или приложенную формулу, или концепцию изобретения.

## ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

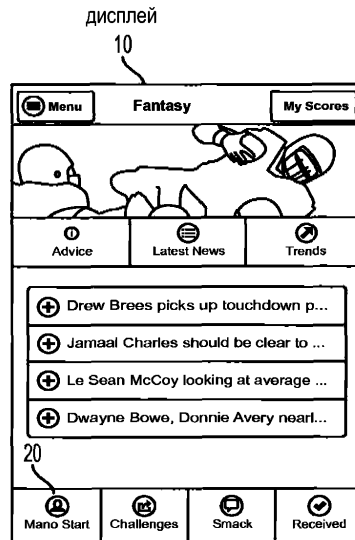
1. Игровая система пользовательских фантазийных пари, включающая игровой движок; и пользовательское вычислительное устройство, имеющее соединение с игровым движком, при этом пользовательское вычислительное устройство включает графический пользовательский интерфейс, память и процессор для исполнения программного приложения, хранимого в памяти, при этом программный код дает пользователю возможность вводить множество параметров пари посредством графического пользовательского интерфейса, включающего
  - первый экран, отображающий множество доступных для выбора вариантов временной длительности пари;
  - второй экран, отображающий множество доступных для выбора вариантов предмета пари;
  - третий экран, отображающий доступные для выбора варианты первого типа ставки для пари и второго типа ставки для пари, при этом первый тип ставки представляет собой рост или падение показателя для предмета пари, а второй тип ставки представляет собой сравнение двух игроков один на один по предмету пари;
  - четвертый экран, отображающий множество доступных для выбора вариантов конкретного игрока в рамках предмета для пари; и
  - пятый экран, отображающий множество доступных для выбора вариантов величины ставки для пари, при этом игровой движок сконфигурирован для приема множества параметров пари, выбранных пользователем,
 игровой движок включает механизм подбора противника, сконфигурированный для автоматического сопоставления пользователя с противником для заключения пари путем сравнения множества параметров пари, выбранных пользователем, с множеством параметров прошлых пари, выбранных каждым из множества потенциальных противников в прошлых пари, для нахождения соответствия между по меньшей мере одним из множества параметров пари и упомянутыми параметрами прошлых пари, и при этом игровой движок также сконфигурирован для автоматической передачи множества параметров пари упомянутому противнику для того, чтобы упомянутый противник мог их принять или отклонить.
2. Система по п.1, в которой параметры пари включают величину ставки, временную длительность и предмет пари.
3. Система по п.1, в которой упомянутый противник является домашним пользователем, включающим казино или спортивного букмекера, при этом игровой движок принимает или отклоняет пари от лица домашнего пользователя.
4. Система по п.1, в которой множество доступных для выбора вариантов временной длительности пари включает 2, 5 и 10 мин.
5. Система по п.1, в которой множество доступных для выбора вариантов предмета пари включает биржевые бумаги, товары и спортивные состязания.
6. Система по п.1, в которой конкретным игроком являются акции акционерного общества.
7. Система по п.1, в которой пользовательское вычислительное устройство также сконфигурировано для отображения посредством графического пользовательского интерфейса экрана транзакций, где перечислены сведения по прошлым пари пользователя, при этом упомянутые сведения включают очки, начисленные по результатам, и соответствующую величину ставки для каждого перечисленного пари.
8. Система по п.1, также включающая игровой движок, сконфигурированный для награждения или премирования пользователя на основе величины ставок пользователя, а также истории побед и поражений пользователя.



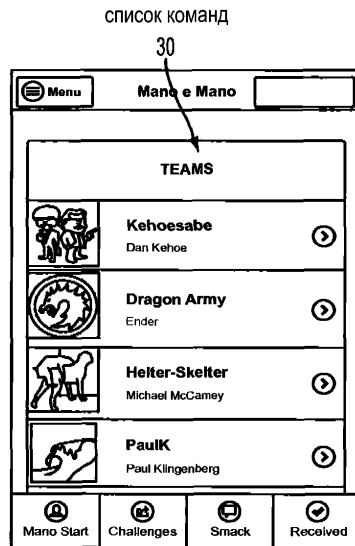
Фиг. 1



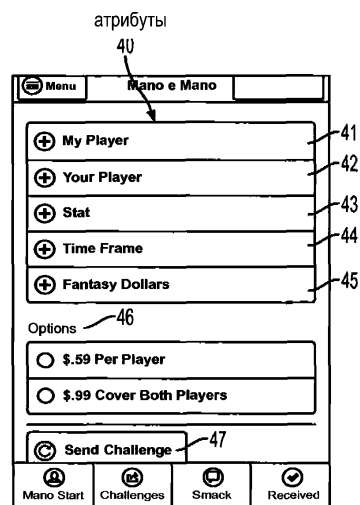
Фиг. 2



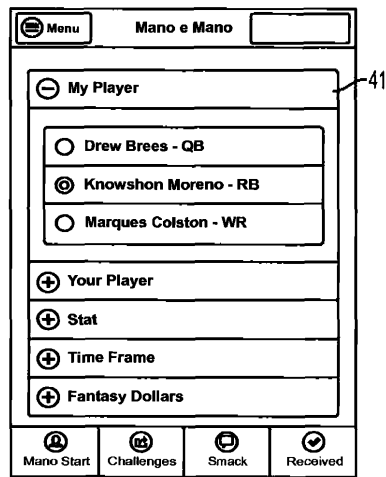
Фиг. 3



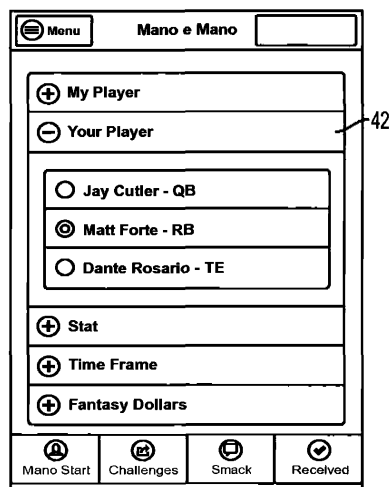
Фиг. 4



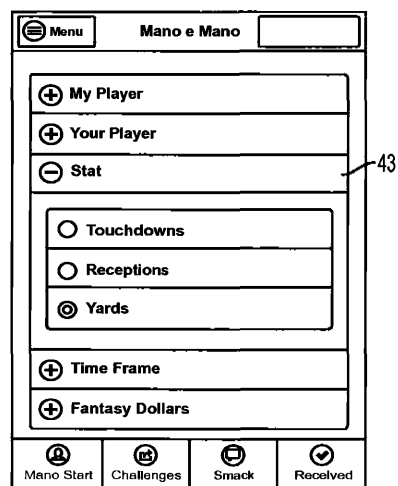
Фиг. 5



Фиг. 6



Фиг. 7



Фиг. 8

☒ My Player  
☒ Your Player  
☒ Stat  
☒ Time Frame  
☐ Fantasy Dollars

☐ Quarter  
☐ Half  
☒ Day  
☐ Week

☒ Fantasy Dollars

Mano Start Challenges Smack Received

Фиг. 9

☒ My Player  
☒ Your Player  
☒ Stat  
☒ Time Frame  
☒ Fantasy Dollars

☐ \$100  
☒ \$500  
☐ \$1000  
☐ \$ I own this - All In

Mano Start Challenges Smack Received

Фиг. 10

☐ \$100  
☒ \$500  
☐ \$1000  
☐ \$ I own this - All In

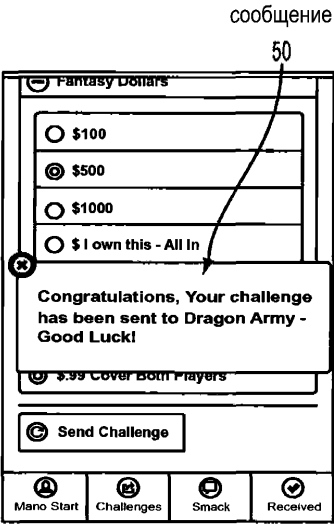
Options

☐ \$.59 Per Player  
☒ \$.99 Cover Both Players

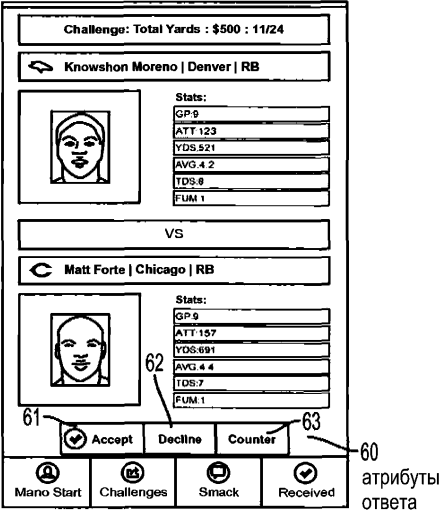
☒ Send Challenge

Mano Start Challenges Smack Received

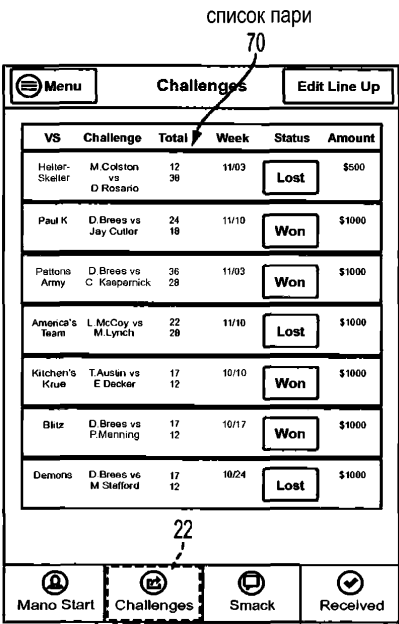
Фиг. 11



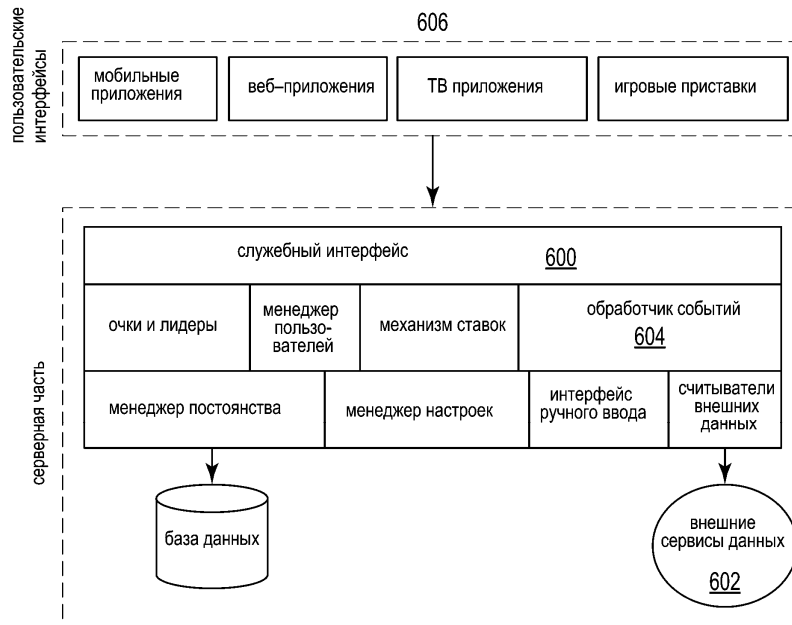
Фиг. 12



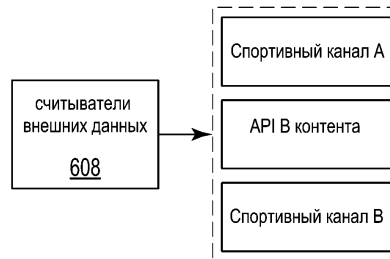
Фиг. 13



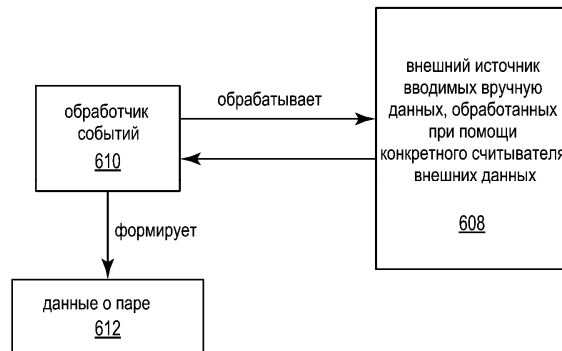
Фиг. 14



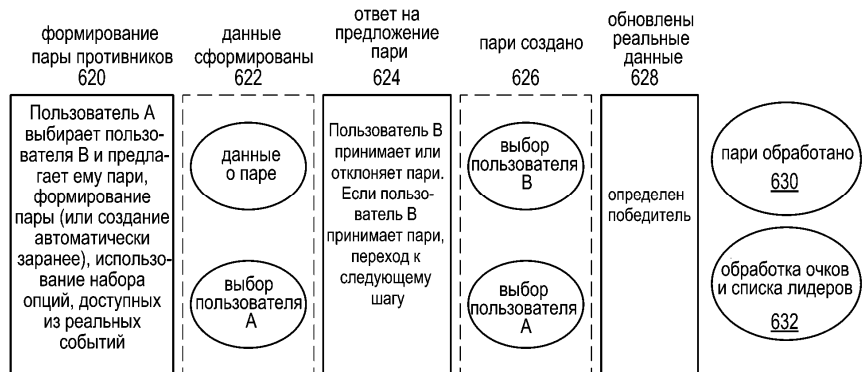
Фиг. 15



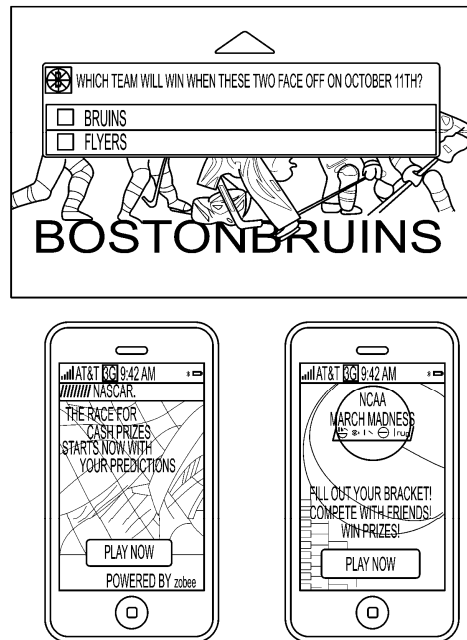
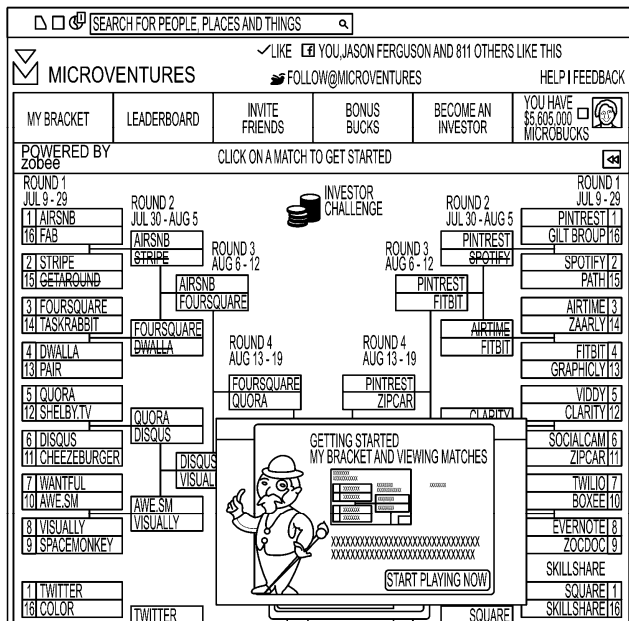
Фиг. 16



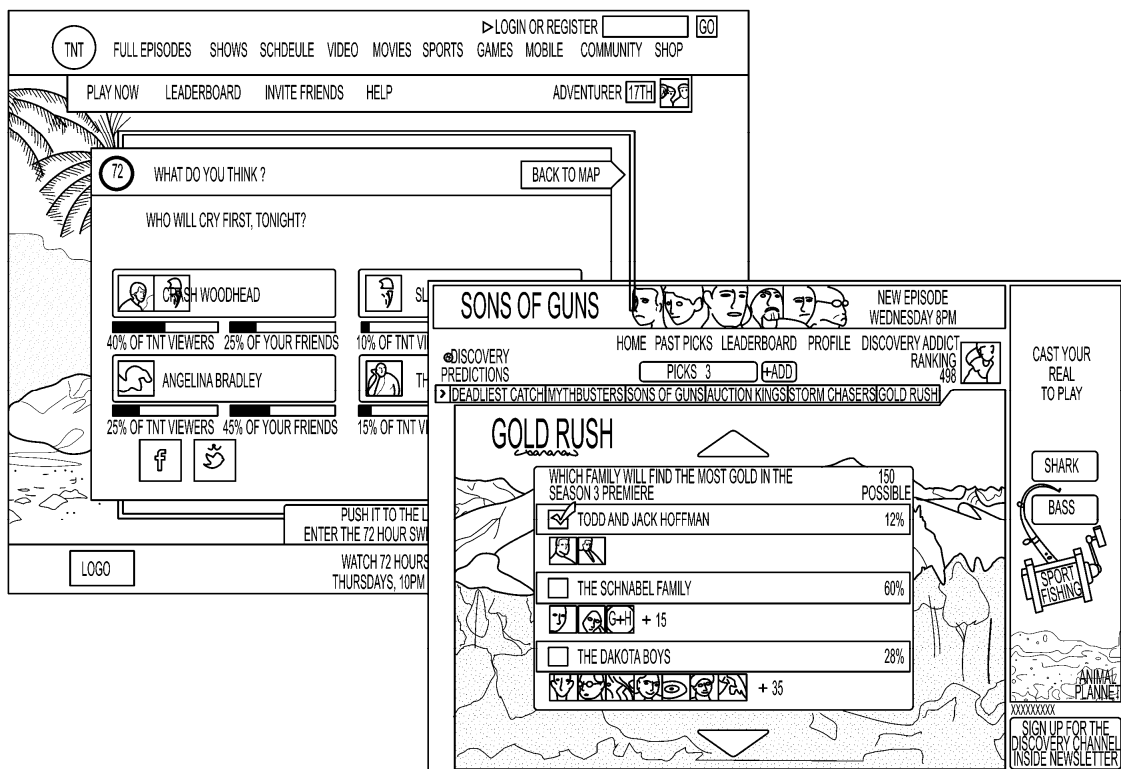
Фиг. 17



Фиг. 18



Фиг. 19



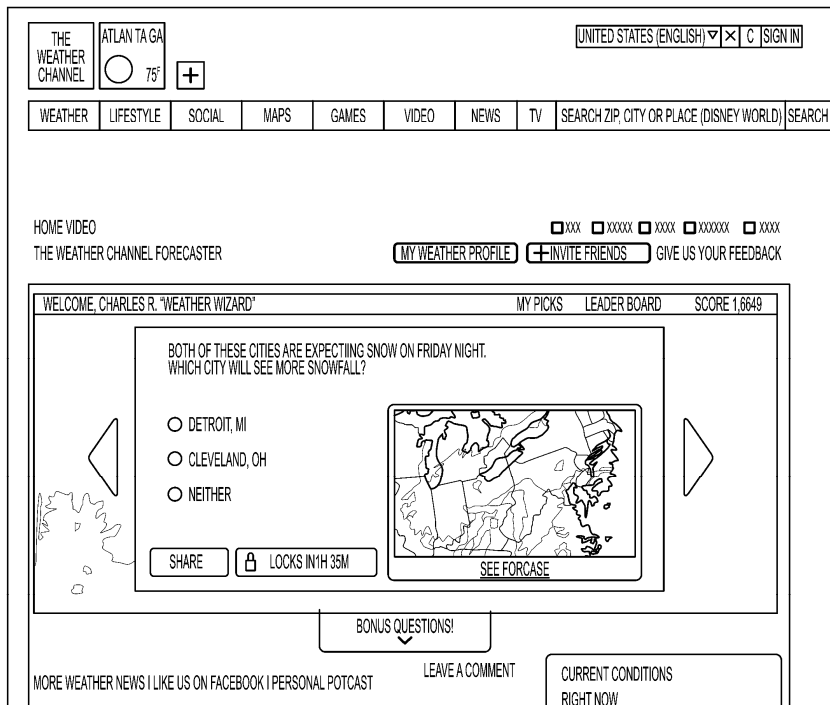
Фиг. 20

The screenshot shows the Q100 website interface. At the top, there's a navigation bar with links like HOME, BERT SHOW, ON-AIR, GAMES, CONTACTS, EVENTS, CONTESTS, PHOTOS, VIDEOS, QXTRAS, Q INSIDER, QMMUNITY, and ENTER KEYWORD. Below this, there's a section for "ALL THE HITS Q100.5" with a "LISTEN LIVE" button. The main content area features a prediction game for the San Diego Chargers vs Oakland Raiders. The game asks: "WHICH OF THE FOLLOWING ARTISTS WILL APPEAR HIGHEST ON NEXT WEEK'S Q100 HOMETOWN COUNTDOWN?". The options are Lady Gaga (82%), Adele (8%), Justin Timberlake (10%), and a "PICKS" section with a "+15" and "+35" bonus. The game also shows a "PICKS" section with a "PICKS" button and a "+ADD" button. The bottom of the page has a "HAPPENING NOW" section with a "SOCIAL" link and a "BRITNEY SPEAR'S FIANCE MAY BE FUTURE CO-CONSERVATOR" headline.

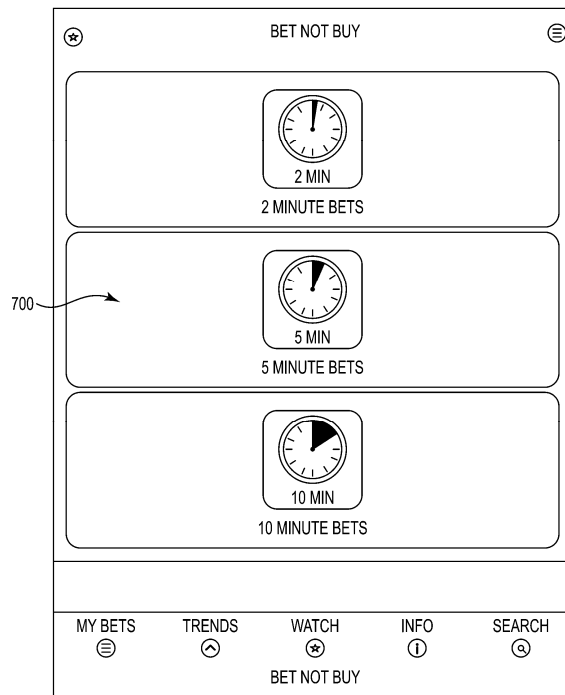
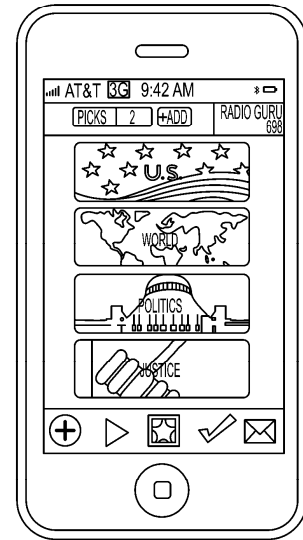
Фиг. 21

The screenshot shows the CNN website interface. At the top, there's a navigation bar with links like HOME, TV & VIDEO, PREDICTIONS, US, WORLD, POLITICS, JUSTICE, ENTERTAINMENT, TECH, HEALTH, LIVING, TRAVEL, OPINION, REPORT, MONEY, and SPORTS. Below this, there's a section for "PREDICTIONS" with a "PICKS" button and a "+ADD" button. The main content area features a prediction game for the George Zimmerman case. The game asks: "WILL GEORGE ZIMMERMIN BE ARRESTED FOR THE MURDER OF TRAVON MARTIN?". The options are "NO, HE WILL NOT BE ARRESTED" (8%), "YES, BUT HE WILL BE RELEASED ON BOND SHORTLY THEREAFTER" (10%), and "YES!" (82%). The game also shows a "PICKS" section with a "+15" and "+35" bonus. The bottom of the page has a "TRENDING NOW" section with a "MAKE YOUR PICK" button and a "SOCIAL" link.

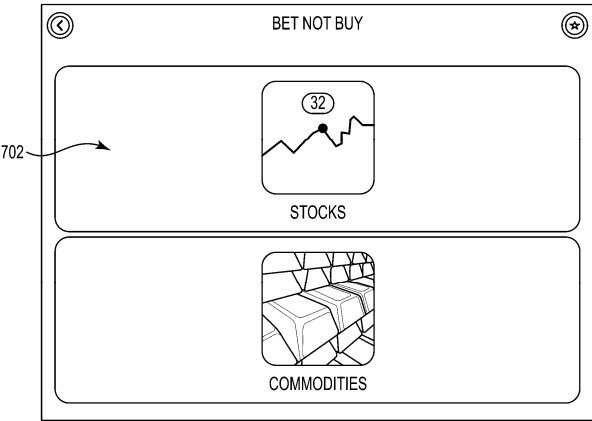
Фиг. 22



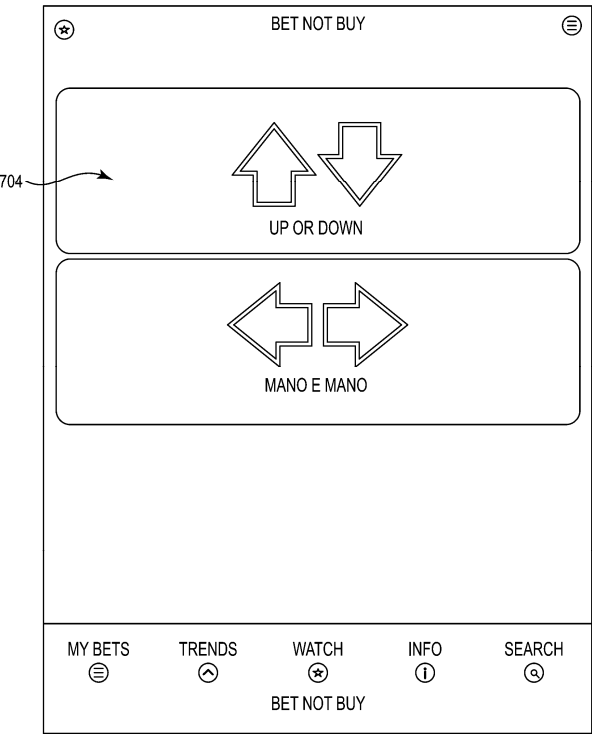
Фиг. 23



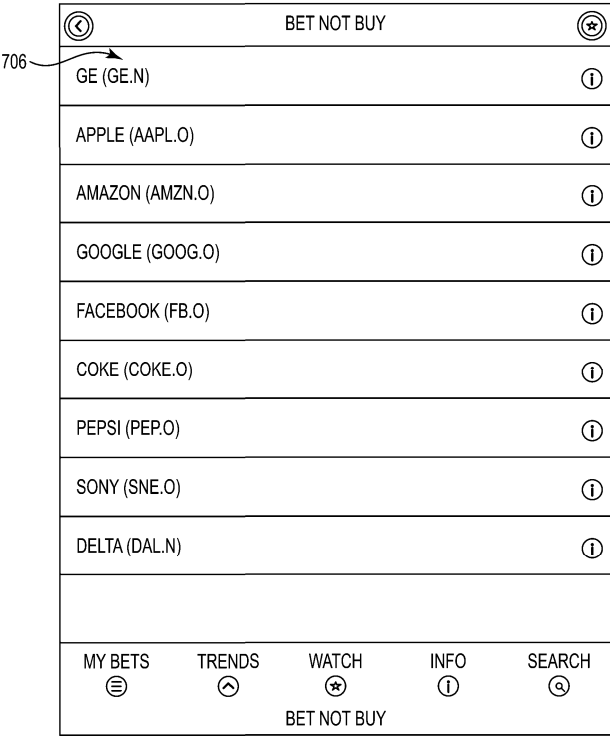
Фиг. 24



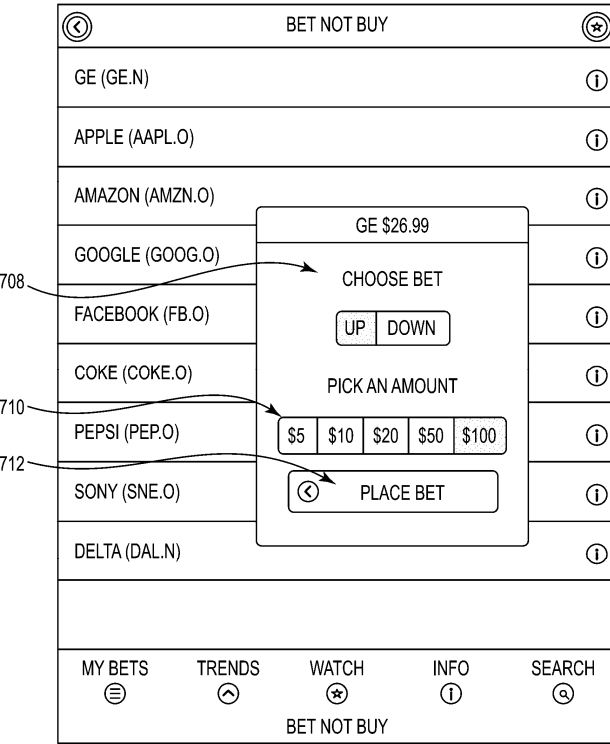
Фиг. 25



Фиг. 26



Фиг. 27



Фиг. 28

|                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                             |                                                                                            |                                                                                           |                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div><div></div><div>BET NOT BUY</div><div></div></div> |                                                                                             |                                                                                            |                                                                                           |                                                                                               |
| MY BETS                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                             |                                                                                            | PLAYER POINTS 10000                                                                       |                                                                                               |
| GE<br>(GE.N)                                                                                                                                                                                                                | 10/5<br>11:32AM                                                                             | BET<br>\$100                                                                               | OUTCOME<br>PENDING                                                                        |                                                                                               |
| APPLE<br>(AAPL.O)                                                                                                                                                                                                           | 10/5<br>11:41AM                                                                             | BET<br>\$100                                                                               | OUTCOME<br>LOST                                                                           |                                                                                               |
| AMAZON<br>(AMZN.O)                                                                                                                                                                                                          | 10/5<br>11:45AM                                                                             | BET<br>\$50                                                                                | OUTCOME<br>WON                                                                            |                                                                                               |
| GOOGLE<br>(GOOG.O)                                                                                                                                                                                                          | 10/5<br>11:44AM                                                                             | BET<br>\$100                                                                               | OUTCOME<br>LOST                                                                           |                                                                                               |
| FACEBOOK<br>(FB.O)                                                                                                                                                                                                          | 10/5<br>11:47AM                                                                             | BET<br>\$20                                                                                | OUTCOME<br>LOST                                                                           |                                                                                               |
| COKE<br>(COKE.O)                                                                                                                                                                                                            | 10/5<br>11:51AM                                                                             | BET<br>\$50                                                                                | OUTCOME<br>WON                                                                            |                                                                                               |
| SONY<br>(SNE.O)                                                                                                                                                                                                             | 10/5<br>11:55AM                                                                             | BET<br>\$50                                                                                | OUTCOME<br>WON                                                                            |                                                                                               |
| PEPSI<br>(PEP.O)                                                                                                                                                                                                            | 10/5<br>11:57AM                                                                             | BET<br>\$20                                                                                | OUTCOME<br>LOST                                                                           |                                                                                               |
|                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                             |                                                                                            |                                                                                           |                                                                                               |
|                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                             |                                                                                            |                                                                                           |                                                                                               |
| MY BETS<br>                                                                                                                                | TRENDS<br> | WATCH<br> | INFO<br> | SEARCH<br> |
| BET NOT BUY                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                             |                                                                                            |                                                                                           |                                                                                               |

Фиг. 29

|                               |                 |          |    |    |    |    |      |      |      |      |       |      |
|-------------------------------|-----------------|----------|----|----|----|----|------|------|------|------|-------|------|
| AVAILABLE PLAYERS BY POSITION |                 |          |    |    |    |    |      |      |      |      |       |      |
| QB RB WR TE K D/ST            |                 |          |    |    |    |    |      |      |      |      |       |      |
| QUARTERBACK                   |                 |          |    |    |    |    |      |      |      |      |       |      |
| SEARCH:                       |                 |          |    |    |    |    |      |      |      |      |       |      |
|                               |                 |          |    |    |    |    |      |      |      |      |       |      |
| ⚡ ADD & PLAYER                | ⚡ TEAM          | GAMES    | TD | 2P | XP | FG | PAYD | RUYP | REYD | AVG. | PTS   | FP   |
| +                             | JIMMY GAROPPOLO | PATRIOTS | 4  | 5  | 0  | 0  | 0    | 618  | 10   | 0    | 139.5 | 55.7 |
| +                             | RYAN NASSIB     | GIANTS   | 5  | 5  | 0  | 0  | 0    | 596  | 0    | 0    | 10.8  | 53.8 |
| +                             | MATTHEW MCGLOIN | RAIDERS  | 4  | 5  | 0  | 0  | 0    | 472  | 13   | 0    | 12.5  | 50.2 |
| +                             | AUSTIN DAVIS    | RAMS     | 4  | 4  | 0  | 0  | 0    | 534  | 19   | 0    | 11.8  | 47.3 |
| +                             | MATT BARKLEY    | EAGLES   | 4  | 4  | 0  | 0  | 0    | 500  | 11   | 0    | 11.3  | 45.1 |
| +                             | COLT MCCOY      | REDSKINS | 3  | 4  | 0  | 0  | 0    | 496  | 10   | 0    | 14.9  | 44.8 |
| +                             | TYROD TAYLOR    | RAVENS   | 4  | 3  | 0  | 0  | 0    | 345  | 125  | 0    | 11.1  | 44.3 |

Фиг. 30

MENU

FANTASY COACH

AVATAR

MANO E MANO

HELP

| OPPONENT       | WEEK                        | AMOUNT           | RESULT     | H2H RECORD |
|----------------|-----------------------------|------------------|------------|------------|
| DRAGON'S ARMY  | CHALLENGES VS DRAGON'S ARMY |                  |            | 4-1        |
| HELL SKEL      | MY POINTS                   | OPPONENTS POINTS | H2H RECORD | "NET"      |
| DRAGON'S ARMY  | 1093                        | 1016             | 4-1        | +\$325     |
| PAUL           |                             |                  |            | 0-1        |
| DRAGON'S ARMY  | 7                           | \$100            | WON        | 2-1        |
| DRAGON'S ARMY  | 6                           | \$50             | LOST       | 1-1        |
| AMERICA'S TEAM | 5                           | \$10             | LOST       | 0-1        |
| DRAGON'S ARMY  | 4                           | \$25             | WON        | 1-0        |

MANO START

CHALLENGES

SMACK

RECEIVED

Фиг. 31

MENU

FANTASY COACH

AVATAR

MANO E MANO

HELP

CHALLENGE DETAILS

NFL WEEK 11

KEHOESABE VS DRAGON ARMY

STARTERS ONLY (NO SWAPS)

DRAGON ARMY STARTERS

QB

MATT RYAN

RB

LE'VEON BELL

RB

EDDIE LACY

WR

JORDY NELSON

WR

EMMANUEL SANDERS

TE

TRAVIS KELCE

K

DAN BAILEY

D/ST

DENVER

BACK

CONTINUE

MANO START

CHALLENGES

SMACK

RECEIVED

Фиг. 32

