

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分  
 【発行日】平成20年8月21日(2008.8.21)

【公表番号】特表2008-504911(P2008-504911A)  
 【公表日】平成20年2月21日(2008.2.21)  
 【年通号数】公開・登録公報2008-007  
 【出願番号】特願2007-519567(P2007-519567)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

G 0 6 Q 50/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

G 0 6 F 17/60 1 4 8

A 6 3 F 13/10

【手続補正書】

【提出日】平成20年7月7日(2008.7.7)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレーヤ装置と、

請求書作成器と、

前記プレーヤ装置及び前記請求書作成器と通信ネットワークを介して通信するゲームファシリテータとを備えるゲームシステムであって、

前記プレーヤ装置は、ゲームをするためのゲームエントリ情報をプレーヤから受け取り、前記ゲームエントリ情報を前記ゲームファシリテータに送信し、唯一の請求書識別子を前記ゲームファシリテータから受信するように構成され、

前記ゲームファシリテータは、前記ゲームエントリ情報を前記プレーヤ装置から受信し、その後、前記受信されたゲームエントリ情報を使用して前記プレーヤを前記ゲームにエントリし、前記唯一の請求書識別子を前記請求書作成器から受信し、前記請求書作成器から受信された前記唯一の請求書識別子と前記プレーヤによりエントリされるゲームのゲーム識別子との間の関連を記録し、前記唯一の請求書識別子を前記プレーヤ装置に送信するように構成され、

前記請求書作成器は、前記プレーヤの前記ゲームへのエントリの通知を受信し、前記プレーヤの前記ゲームへのエントリに対して前記唯一の請求書識別子を生成し、かつ前記請求書識別子を前記ゲームファシリテータに送るゲームシステム。

【請求項 2】

ゲームデバイスは、前記ゲームの結果の通知を受信し、前記プレーヤが前記ゲームに当選したときには、検証コードが前記ゲームに対する当選賞品の引き換えを容易にして使用されるように、当該検証コードを前記ゲームファシリテータに送信するように構成された請求項 1 記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記プレーヤ装置は、前記唯一の請求書識別子を前記検証コードとして使用するよう構成された請求項 2 記載のゲームシステム。

**【請求項 4】**

前記ゲームファシリテータは、前記プレーヤ装置から受信された前記検証コードを記録された唯一の請求書識別子と照合し、前記検証コードが前記請求書識別子と一致するときには、前記プレーヤが賞品を引き換えることができるように前記プレーヤが当該賞品を受け取る権利を有することを信号で通知するように構成された請求項 2 又は 3 に記載のゲームシステム。

**【請求項 5】**

前記ゲームへの前記プレーヤのエントリの通知時に、前記請求書作成器は前記ゲームをプレイする料金を前記プレーヤに課金するように構成された請求項 1 乃至 4 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲームシステム。

**【請求項 6】**

前記ゲームファシリテータは、ゲームエントリ通知を前記請求書作成器に送信するように構成された請求項 1 乃至 5 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲームシステム。

**【請求項 7】**

前記通信ネットワークは、ゲームエントリ通知を前記請求書作成器に送信するように構成された請求項 1 乃至 5 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲームシステム。

**【請求項 8】**

前記ゲームファシリテータは、前記プレーヤが前記ゲームに当選したかどうかを決定し、前記ゲームの結果を、前記ゲームデバイスを介して前記プレーヤに通知するように構成された請求項 1 乃至 7 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲームシステム。

**【請求項 9】**

前記ゲームファシリテータは、前記ゲームエントリ情報を当選基準のセットと比較することによって前記プレーヤが前記ゲームに当選したかどうかを決定する請求項 8 記載のゲームシステム。

**【請求項 10】**

前記ゲームファシリテータは前記当選基準のセットを生成する請求項 9 記載のゲームシステム。

**【請求項 11】**

前記ゲームファシリテータは、前記ゲームエントリ情報と、前記唯一の請求書識別子と、前記ゲーム識別子と、前記当選基準のセットとを格納するための格納手段を備える請求項 8 又は 9 の何れかに記載のゲームシステム。

**【請求項 12】**

前記ゲームに参加する前記プレーヤを登録するための登録手段をさらに備える請求項 1 乃至 11 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲームシステム。

**【請求項 13】**

前記登録手段は、前記ゲームエントリ情報に含まれる登録識別子を前記プレーヤに割り当てるように構成された請求項 12 記載のゲームシステム。

**【請求項 14】**

前記登録識別子はパスワードを含む請求項 13 記載のゲームシステム。

**【請求項 15】**

前記パスワードは、所定の基準を満たす請求項 14 記載のゲームシステム。

**【請求項 16】**

前記プレーヤ装置は、前記プレーヤ装置から送信される通信メッセージに関連付けられたデバイス識別子を有し、前記デバイス識別子は前記ゲームエントリ情報に関連付けられる請求項 1 乃至 15 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲームシステム。

**【請求項 17】**

前記プレーヤ装置は携帯電話を備える請求項 1 乃至 16 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲームシステム。

**【請求項 18】**

前記デバイス識別子は前記プレーヤ装置の電話番号である請求項 16 記載のゲームシ

テム。

【請求項 19】

前記ゲームファシリテータの格納手段又は前記プレーヤ装置の格納手段に格納されて前記プレーヤの前記ゲームにおけるエントリを促進するゲームプログラム手段をさらに備える請求項 1 乃至 18 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲームシステム。

【請求項 20】

前記ゲームプログラム手段は、前記ゲームファシリテータの格納手段から前記プレーヤ装置の格納手段に転送可能である請求項 19 記載のゲームシステム。

【請求項 21】

前記ゲームプログラム手段は、複数のゲームから、エントリされるべきゲームが前記プレーヤによって選択されることを促進するように動作する請求項 19 又は 20 記載のゲームシステム。

【請求項 22】

前記当選基準のセットは、数字のセット又は競技の勝者を含む請求項 9、10 又は 11 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲームシステム。

【請求項 23】

通信ネットワークを介してプレーヤ装置及び請求書作成器と通信するための送受信機と

プロセッサとを備えたゲームファシリテータであって、

前記プロセッサは、

前記プレーヤ装置から受信されるゲームエントリ情報を記録し、

前記記録されたゲームエントリ情報を使用してプレーヤをゲームにエントリし、

前記請求書作成器から受信される唯一の請求書識別子を前記ゲームのゲーム識別子との関連と共に記録し、

前記唯一の請求書識別子を前記プレーヤ装置に送信するように構成されるゲームファシリテータ。

【請求項 24】

前記プロセッサは、前記プレーヤから受け取られた検証コードを前記記録された唯一の請求書識別子と照合し、当選ゲーム識別子に関連付けられる請求書識別子が前記受信される検証コードに一致するときには、前記プレーヤが前記ゲーム当選者への賞品を受け取る権利を有することを信号で通知するように構成された請求項 23 記載のゲームファシリテータ。

【請求項 25】

前記プロセッサは、前記ゲーム識別子によって識別されるゲームの当選者を決定し、前記ゲーム識別子によって識別されるゲームの当選者に通知するように構成された請求項 23 又は 24 記載のゲームファシリテータ。

【請求項 26】

前記プロセッサは、ゲームエントリ通知を前記請求書作成器に送信して前記唯一の請求書識別子の生成をトリガするように構成された請求項 23 乃至 25 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲームファシリテータ。

【請求項 27】

前記プロセッサが上述のように構成されるように制御する命令を含む、請求項 23 乃至 26 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲームファシリテータのためのコンピュータプログラム。

【請求項 28】

プレーヤからゲームエントリ情報を受け取ることと、

請求書作成器によって生成される唯一の請求書識別子を受信することと、

前記受信されたゲームエントリ情報を使用して前記プレーヤをゲームにエントリすることと、

前記唯一の請求書識別子と前記プレーヤによってエントリされるゲームのゲーム識別子

との関連を記録することと、

前記唯一の請求書識別子をプレーヤ装置に送信することを含むゲームプレイ方法。

【請求項 29】

前記ゲームの結果を前記プレーヤ装置に送信することをさらに含む請求項 28 記載の方法。

【請求項 30】

ゲームの当選者への賞品を引き換えることを求めるプレーヤから検証コードを受け取ることをさらに含む請求項 29 記載の方法。

【請求項 31】

前記プレーヤ装置は前記唯一の請求書識別子を前記検証コードとして使用する請求項 30 記載の方法。

【請求項 32】

前記受信される検証コードを前記記録された唯一の請求書識別子と照会することと、  
前記ゲーム識別子に関連付けられる請求書識別子が前記受信される検証コードに一致するときには、前記賞品の引き換えを求めるプレーヤに前記賞品を受け取る権利があると信号で通知することとをさらに含む請求項 30 又は 31 記載の方法。

【請求項 33】

前記ゲームエン트리情報を当選基準のセットと比較することによって前記ゲームの当選者を決定することをさらに含む請求項 29 乃至 32 のうちのいずれか 1 つの請求項記載の方法。

【請求項 34】

前記請求書作成器からの前記唯一の請求書識別子をゲームファシリテータに送信することをさらに含む請求項 28 乃至 33 のうちのいずれか 1 つの請求項記載の方法。

【請求項 35】

前記ゲームエン트리情報は前記プレーヤから前記プレーヤ装置を介して受け取られる請求項 29 乃至 34 のうちのいずれか 1 つの請求項記載の方法。

【請求項 36】

前記プレーヤ装置は前記ゲームエン트리情報をゲームファシリテータに送信する請求項 29 乃至 35 のうちのいずれか 1 つの請求項記載の方法。

【請求項 37】

前記唯一の請求書識別子は前記ゲームファシリテータによって前記プレーヤ装置に送信される請求項 36 記載の方法。

【請求項 38】

ゲームエン트리通知を前記請求書作成器に送信することをさらに含む請求項 29 乃至 37 のうちのいずれか 1 つの請求項記載の方法。

【請求項 39】

前記ゲームをする料金を前記プレーヤに課金することと、  
前記ゲームエン트리通知が前記請求書作成器によって受信されたときに、前記唯一の請求書識別子を発生することをさらに含む請求項 38 記載の方法。

【請求項 40】

通信ネットワークを介してゲームファシリテータと通信するための送受信機と、  
プロセッサとを備えたゲームプレイデバイスにおいて、  
前記プロセッサは、  
ゲームをプレイするためのゲームエン트리情報をプレーヤから受け取り、  
前記ゲームエン트리情報及びデバイス識別子を前記ゲームファシリテータに送信し、  
唯一の請求書識別子を前記ゲームファシリテータから受信し、  
前記唯一の請求書識別子を、前記プレーヤが前記ゲームに当選したときに前記ゲームファシリテータに送信されるべき検証コードとして使用するために格納し又は表示し、  
前記ゲームの結果を受信して表示するように構成されるゲームプレイデバイス。

【請求項 41】

前記プロセッサはさらに、前記プレーヤが前記ゲームの当選者への賞品を引き換えることを希望するときに前記唯一の請求書識別子を前記ゲームファシリテータに検証コードとして送信するように構成される請求項 4 0 記載のデバイス。

【請求項 4 2】

ゲームプレイデバイスを制御するためのコンピュータプログラムにおいて、  
前記ゲームプレイデバイスのプロセッサを、  
ゲームをプレイするためのゲームエントリ情報をプレーヤから受け取り、  
前記ゲームエントリ情報及びデバイス識別子をゲームファシリテータに送信し、  
前記ゲームファシリテータから唯一の請求書識別子を受信し、  
前記唯一の請求書識別子を、前記プレーヤが前記ゲームに当選したときに前記ゲームファシリテータに送信されるべき検証コードとして使用するために格納し又は表示し、  
前記ゲームの結果を受信して表示するように構成させるダウンロード可能な命令のセットを含むコンピュータプログラム。

【請求項 4 3】

通信ネットワークと、  
前記通信ネットワークに接続されるように、かつ前記通信ネットワークを介して通信手段の使用によりプレーヤから通信を受け取るべく動作するように配置され、ゲームを進行するためのゲームファシリテータと、  
前記通信ネットワークに接続されるように、かつ前記ゲームファシリテータから独立し、しかも前記通信ネットワークを介して前記ゲームファシリテータと通信すべく動作するように配置され、前記プレーヤに前記ゲームへの参加料を請求するための請求手段とを備えたゲームシステムであって、  
前記ゲームファシリテータは、前記プレーヤからゲームエントリ情報のセットを含む第 1 の通信を受け取るように動作し、前記第 1 の通信は前記通信ネットワークを介して前記通信手段により送られ、  
前記通信ネットワーク又は前記ゲームファシリテータは、前記請求手段に前記第 1 の通信を通知するように動作し、  
前記請求手段は、前記通知に応答して唯一の請求書識別子を有するゲーム参加請求書を作成しかつ前記唯一の請求書識別子を前記通信ネットワークを介して前記ゲームファシリテータに伝達するように動作し、  
前記ゲームファシリテータは、前記プレーヤを前記ゲームにエントリしかつ前記プレーヤのゲームエントリを前記唯一の請求書識別子に関連付けるように動作し、  
前記ゲームファシリテータは、前記ゲームエントリ情報のセットを当選基準のセットと比較することによってゲームの当選者を決定し、かつ前記プレーヤが前記当選者であることが決定されたときに、前記プレーヤに当選情報を含む第 2 の通信を送るように動作するゲームシステム。

【請求項 4 4】

プレーヤから、ゲームエントリ情報のセットを含む第 1 の通信を受け取ることと、  
独立した請求手段から、唯一の請求書識別子を有する請求書情報のセットを含む請求書通信を受信することと、  
前記プレーヤを、前記請求書情報のセットに関連するゲームにエントリすることと、  
前記ゲームエントリ情報のセットを当選基準のセットと比較することによって前記ゲームの当選者を決定することと、  
前記プレーヤが前記当選者であると決定されたときに、前記プレーヤに当選情報を含む第 2 の通信を送ることを含むゲーム方法。

【請求項 4 5】

ゲームシステムに用いられるサーバにおいて、  
前記サーバは通信ネットワークに接続されるように配置されており、  
前記サーバは、前記接続により、通信手段を使用してプレーヤと通信し、前記サーバから独立した請求手段と通信するように動作可能であり、

前記サーバは、

前記プレーヤから、ゲームエントリ情報のセットを含む第 1 の通信を受け取るように動作し、前記第 1 の通信は、前記通信ネットワークを介して前記通信手段により送信され、

前記請求手段に前記第 1 の通信を通知し、

前記請求手段から前記通信ネットワークを介して唯一の請求書識別子を有するゲーム参加請求書を受信し、

前記プレーヤを前記ゲームにエントリして前記プレーヤのゲームエントリを前記唯一の請求書識別子に関連付け、

前記ゲームエントリ情報のセットを当選基準のセットと比較することによって前記ゲームの当選者を決定し、

前記プレーヤが前記当選者であると決定されたときに、前記プレーヤに当選情報を含む第 2 の通信を送るように動作するサーバ。