

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6151472号
(P6151472)

(45) 発行日 平成29年6月21日 (2017. 6. 21)

(24) 登録日 平成29年6月2日 (2017. 6. 2)

(51) Int. Cl. F I
A 6 3 F 13/00 (2014. 01) A 6 3 F 13/00

請求項の数 11 (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2010-549832 (P2010-549832)	(73) 特許権者	516262033
(86) (22) 出願日	平成21年3月3日 (2009. 3. 3)		ワールドゲーミング ネットワーク エル ビー
(65) 公表番号	特表2011-512995 (P2011-512995A)		カナダ国 M 4 T 2 Y 9 オンタリオ州
(43) 公表日	平成23年4月28日 (2011. 4. 28)		トロント ヨンゲ ストリート 1 3 0
(86) 国際出願番号	PCT/US2009/035929		3 スイート 3 0 0
(87) 国際公開番号	W02009/111510	(74) 代理人	100116687
(87) 国際公開日	平成21年9月11日 (2009. 9. 11)		弁理士 田村 爾
審査請求日	平成24年2月10日 (2012. 2. 10)	(72) 発明者	ウィリアム レヴィー
審判番号	不服2015-14390 (P2015-14390/J1)		アメリカ合衆国 3 3 4 3 7 フロリダ州
審判請求日	平成27年7月31日 (2015. 7. 31)		ボーイントン グレンヴィル ドライブ
(31) 優先権主張番号	61/033, 383		5 2 7 3
(32) 優先日	平成20年3月3日 (2008. 3. 3)		
(33) 優先権主張国	米国 (US)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム結果の自動照合を行う、オンラインゲームをする人達のための照合方法及び照合システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレイヤーのビデオゲームコンソールとは別の場所に在りかつ該ビデオゲームコンソールでプレイされるビデオゲームを実行するゲームサーバーとも別の場所に在る、プログラムされた 1 以上のサーバーおよびそれと関連するメモリを含む照合システムによって行われ、

該照合システム、該ビデオゲームコンソール及び該ゲームサーバーはネットワークを介して接続される、照合方法であって、

(a) プレイヤーの記録を該照合システムが保持し、
(b) 各々の該ビデオゲームコンソールを使用して互いに競争可能なマッチを予定した開始時間に開始してプレイしたいと望むプレイヤー達から入力を該照合システムで受け取り、該プレイヤー達は、第 1 のプレイヤーと、該第 1 のプレイヤーがチャレンジを望む第 2 のプレイヤーであり、

(c) 該照合システムは、該プレイヤー達からの前記入力を受け取った後に、該プレイヤー達に該マッチの確認を行い、

(d) 該ビデオゲームコンソールおよび該ゲームサーバーを用いて、該照合システムから独立して該プレイヤー達が該マッチをプレイした後、該プレイヤー達の介入無しに、該ゲームサーバーから、どちらのプレイヤーが該マッチに勝ったかを判定するのに十分な該マッチの結果を示す情報を、Eメールで該照合システムに送信し、

(e) 該照合システムは、該マッチについて予定された該開始時間の後、該 Eメールの情

10

20

報を分析してどちらのプレイヤーが該マッチに勝ったかを判定し、

(f) 該照合システムは、該マッチの勝者を示すデータをメモリに蓄積し、

(g) 該照合システムは、勝者に報酬を与える処理を実行する、

各ステップを備える照合方法。

【請求項 2】

プレイヤーのビデオゲームコンソールとは別の場所に在りかつ該ビデオゲームコンソールでプレイされるビデオゲームを実行するゲームサーバーとも別の場所に在る、プログラムされた 1 以上のサーバーおよびそれと関連するメモリを含む照合システムによって行われ、

該照合システム、該ビデオゲームコンソール及び該ゲームサーバーはネットワークを介して接続される、照合方法であって、

(a) プレイヤーの記録を該照合システムが保持し、

(b) 各々の該ビデオゲームコンソールを使用して互いに競争可能なマッチを予定した開始時間に開始してプレイしたいと望むプレイヤー達から入力を該照合システムで受け取り、該プレイヤー達は、第 1 のプレイヤーと、該第 1 のプレイヤーがチャレンジを望む第 2 のプレイヤーであり、

(c) 該照合システムは、該プレイヤー達からの前記入力を受け取った後に、該プレイヤー達に該マッチの確認を行い、

(d) 該ビデオゲームコンソールおよび該ゲームサーバーを用いて、該照合システムから独立して該プレイヤー達が該マッチをプレイした後、該プレイヤー達の介入無しに、該ゲームサーバーから、どちらのプレイヤーが該マッチに勝ったかを判定するのに十分な該マッチの結果を示す情報を、ウェブサイト公表し、

(e) 該照合システムは、該マッチについて予定された該開始時間の後、該ウェブサイトにアクセスし、該マッチの結果を示す情報を分析してどちらのプレイヤーが該マッチに勝ったかを判定し、

(f) 該照合システムは、該マッチの勝者を示すデータをメモリに蓄積し、

(g) 該照合システムは、勝者に報酬を与える処理を実行する、

各ステップを備える照合方法。

【請求項 3】

該 E メールに含まれる情報は、該プレイヤー達の ID、マッチ ID、該マッチの時間および該マッチの結果を備えており、

前記ステップ (e) が、

該照合システムが該 E メールの内容を自動的に検出して、プレイされた該マッチは該プレイヤー達の一人がプレイすることを予定した特定のマッチであることを識別し、

該 E メールから該マッチの結果を自動的に検出する、請求項 1 に記載の照合方法。

【請求項 4】

該ウェブサイトは、該照合システムとは独立して生成され、該ゲームサーバーが自動的に生成した情報を含み、その情報は、該プレイヤー達の ID、マッチ ID、該マッチの時間および該マッチの結果を備え、

前記ステップ (e) が、

該照合システムが該ウェブサイトの内容を検出して、プレイされた該マッチが該プレイヤー達の一人がプレイするために予定した特定のマッチであることを識別し、

該ウェブサイトから該マッチの結果を検出する、請求項 2 に記載の照合方法。

【請求項 5】

該ウェブサイトは、該マッチで競争した該プレイヤー達の勝ち / 負け履歴を含み、該ウェブサイトは、該照合システムとは独立して生成され、該ゲームサーバーが自動的に生成した情報を含み、その情報は、該プレイヤー達の ID、マッチ ID およびある期間プレイした複数のマッチの結果の概略を備えており、

前記ステップ (e) が、

該照合システムが該プレイヤー達の勝ち / 負け履歴における変化を検出して、該プレイ

10

20

30

40

50

ヤー達がプレイすることを予定した該マッチの結果でもって該ウェブサイトが最近更新されたということを識別し、

該ウェブサイトから該マッチの結果を判定する、請求項 2 に記載の照合方法。

【請求項 6】

前記ステップ (b) が、プレイされる該マッチ、予定される開始時間および該プレイヤー達を備える予定されたゲームの一覧 (S G L) の内容を、該照合システムがさらに読み取り、

前記ステップ (d) が、該ゲームサーバーから受け取られる、該マッチの結果を示す情報を検出し、その情報には、プレイした該マッチ、該マッチの開始時間、および該プレイヤー達のうち少なくとも一人が含まれており、

10

前記ステップ (e) が、

プレイした該マッチ、該マッチの開始時間および該プレイヤー達のうち少なくとも一人を、予定されたゲームの一覧にある、プレイされる該マッチ、予定した開始時間および該プレイヤー達と比較し、

マッチがあれば、プレイした該マッチの結果を検出する、請求項 1 乃至 5 のいずれかに記載の照合方法。

【請求項 7】

前記ステップ (g) が、勝者にポイントを与える、
請求項 1 乃至 6 のいずれかに記載の照合方法。

【請求項 8】

20

プレイヤーのビデオゲームコンソールとは別の場所に在りかつ該ビデオゲームコンソールでプレイされるビデオゲームを実行するゲームサーバーとも別の場所に在る、プログラムされた 1 以上のサーバーおよびそれと関連するメモリを含む照合システムであって、

請求項 1 乃至 7 のいずれかに記載された方法を実行するようプログラムされた照合システム。

【請求項 9】

プレイヤーのビデオゲームコンソールとは別の場所に在りかつ該ビデオゲームコンソールでプレイされるビデオゲームを実行するゲームサーバーとも別の場所に在る、プログラムされた 1 以上のサーバーおよびそれと関連するメモリを含む照合システムによって行われ、

30

該照合システム、該ビデオゲームコンソール、及び該ゲームサーバーはネットワークを介して接続される、照合方法であって、

(a) プレイヤーの記録を該照合システムが保持し、

(b) 各々の該ビデオゲームコンソールを使用して互いに競争可能なマッチを予定した開始時間に開始してプレイしたいと望むプレイヤー達から入力を該照合システムで受け取り、該プレイヤー達は、第 1 のプレイヤーと、該第 1 のプレイヤーがチャレンジを望む第 2 のプレイヤーであり、

(c) 該照合システムは、該プレイヤー達からの前記入力を受け取った後に、該プレイヤー達に該マッチの確認を行い、

(d) 該ビデオゲームコンソールおよび該ゲームサーバーを用いて、該照合システムから独立して該プレイヤー達が該マッチをプレイした後、該プレイヤー達の介入無しに、該プレイヤー達のうちの一人以上のビデオゲームコンソールから、どちらのプレイヤーが該マッチに勝ったかを判定するのに十分な該マッチの結果を示す情報を、Eメールで該照合システムに送信し、

40

(e) 該照合システムは、該マッチについて予定された該開始時間の後、該Eメールの情報を分析してどちらのプレイヤーが該マッチに勝ったかを判定し、

(f) 該照合システムは、該マッチの勝者を示すデータをメモリに蓄積し、

(g) 該照合システムは、勝者に報酬を与える処理を実行する、
各ステップを備える照合方法。

【請求項 10】

50

該Eメールに含まれる情報は、該プレイヤー達のID、マッチID、該マッチの時間および該マッチの結果を備えており、

前記ステップ(d)は、該Eメールの内容を検出して、プレイされた該マッチは該プレイヤー達の一人がプレイすることを予定した特定のマッチであることを識別する、請求項9に記載の照合方法。

【請求項11】

プレイヤーのビデオゲームコンソールとは別の場所に在り、かつ該ビデオゲームコンソールでプレイされるオンラインビデオゲームを実行するゲームサーバーとも別の場所に在る、プログラムされた1以上のサーバーおよびそれと関連するメモリを含む照合システムであって、

請求項9又は10に記載された方法を実行するようプログラムされた照合システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、プレイヤー対プレイヤーの双方向ビデオゲームに関し、より詳しくは、遠隔システムを介してプレイヤーがゲームを設定する技術に関し、その遠隔システムによると、自動的に勝者が判定され、プレイヤー達の会計アカウントまたはポイントが制御される。

この発明に係る「ゲーム」とは、第1のプレイヤーと第2のプレイヤーとが互いに競争するゲームように、複数のプレイヤーが競争可能なマッチ(match)をプレイするゲームを意味している。以下、単に「ゲーム」又は「マッチ」と表現する。

【背景技術】

【0002】

マイクロソフトのX Boxやソニーのプレイステーションのようなビデオゲームシステムでは、インターネットを介して、ビデオゲームでプレイヤー達が相互に競争することが可能である。例えば、X Box Live(登録商標)は、この特性に向けられたものである。毎日約200万人ものプレイヤー達がHalo(登録商標)をプレイして競争しているが、他のゲームも等しく人気がある。

【0003】

二人のプレイヤーが、遠隔サーバーを介して、個々のアカウントを開き、ビデオゲームの結果に対して賭けをすることを可能とする、様々なオンラインの賭博システムが知られている。ゲームが完了した後に、プレイヤー達が協力して、手動で勝者のIDを遠隔サーバーに入力しなければならない。そして、遠隔サーバーは、勝者のアカウントに足し入れをし、敗者のアカウントからの引き落としを行う。そのような賭博システムが、米国公開公報US2007/0135208A1およびUS2007/0004509A1に記載されており、これら双方は、援用することでここに組み入れる。遠隔双方向ゲームを記述する他の参考文献として、米国特許第6999083および7218739号があるが、これら双方も、援用することでここに組み入れる。本発明はまた、プレイヤー達に、お金ではなくポイントを授与するものにも適用される。

【0004】

勝者のIDを遠隔賭博システムに送る上でプレイヤー達が協力しなければ、問題が生じてしまう。

必要となるのは、オンラインゲームの勝った方のプレイヤーに自動的に掛け金またはポイントが授与され、プレイヤー達が手動でゲームの勝者を入力する必要のない照合システムである。

【発明の概要】

【0005】

照合システムは、ゲームの趣味と技術が似ている人を引き合わせ、どのプレイヤーがオンラインゲームに勝ったのかを自動的に追跡し、お金またはポイントを勝った方のプレイヤーに与えるサーバーを備えている。プレイヤー達は、例えば、ある額のお金を自分たちのアカウントに預けることで、インターネットを介して、会計アカウントを設定する。

10

20

30

40

50

照合サーバーは、何千人ものプレイヤーのゲーム結果およびそのプレイヤー達の競争相手を追跡し、プレイできる様々なゲームでのプレイヤーの相対的な技術レベルを自動的に判定する。

【0006】

プレイヤー達を、詐欺を行ったり不正にゲームをしたりする人達から保護するために、プレイヤー達の、他のプレイヤーについての入力を受け取るプレイヤー評価システムが設定され、そのシステムは、勝ち/負け、賭けた額、もめることなくプレイしたゲームの数、友人の推薦、ゲームフォーラムでの活動、およびプレイしたゲームの数に基づいての評判から、自動的にプレイヤー達を評価する。

【0007】

ビデオゲームにおいて、二人以上のプレイヤーが相互に競争するように一旦ゲームが設定されると、プレイヤー達は、自分たちのアカウントのお金を用いて賭けを行う。そしてプレイヤー達は、X Box、プレイステーション、Wiiおよびその他の先進プラットフォームが提供する従来通りのゲームシステムを用いて、照合システムとは無関係に相手とプレイする。典型的には、X Boxのマイクロソフトのようなプラットフォームの提供者は、プレイヤー達が、インターネットを介して競争可能なゲームを簡単に開始し、そしてそれが、ゲーム提供者（例えば、Halo）のサーバーを介してプレイできるものとするネットワークサイトを提供する。ゲームサーバーへの接続は、プラットフォーム提供者（例えば、X Box Liveを介して）によって設定される。ゲーム提供者のサーバーは、プレイヤー達の制御を検出し、信号を全てのプレイヤーのコンソールに送ることで、プレイヤー達がコマンドを入力している間、全てのコンソールが同じように反応するものとなる。

【0008】

ゲームが終了した後で、照合システムは、ゲームサーバーと通信してゲームの結果に関する情報を得る。そして、照合システムは、勝ったプレイヤーに賞金やポイントを授与する。1つの実施例では、ゲームが終了した後、ゲームサーバーによって、ゲームの結果を指示する特定のフォーマットで照合システムにEメールを送る。照合システムは、そのEメールを構文解析して、勝者およびその他の情報を判別し、その情報を蓄積する。別の実施例では、ゲームサーバーまたはプラットフォーム提供者は、各ゲームの結果をウェブサイト上に公表し、照合システムが自動的にその結果を分析して勝者を判定する。別の実施例では、ゲームサーバーまたはプラットフォーム提供者は、各プレイヤーの勝ち/負け履歴概略を公表し、照合システムは、自動的にその結果を分析して勝者を判定する。プレイヤー達のアカウントは、照合システムによって適切に足し入れられたり、引き落とされたりする。

【0009】

プレイヤーの介入無く、システムによって自動的に照合されるものもあるが、なおもプレイヤー達がゲームについてもめてしまう機会がある。プレイヤー達は、ゲームの後、一時間以内に、もめ事を登録できる。そうすると、もめ事チームが直ちにそのもめ事を調査する。もめ事が取るに足りないものであるなら、プレイヤー達のアカウントはゲーム結果について調整される。もめ事が適切なものであるなら、ゲームは引き分けとみなされ、掛け金は10%のもめ事料を差し引いて払い戻される。

照合システムを用いるビデオゲームのいくつかの例として、Halo、Madden NFL 09、NCA A 09、タイガーウッズゴルフ09およびNBA Live 09がある。

照合システムはまた、オンラインチェス、バックギャモン等を含む、熟練を要するか運まかせの、競争可能なゲームにも適用できる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】図1は、オンラインで競争可能なゲームを設定し、そのゲームをプレイし、かつそのゲーム結果を自動的に照合することにかかわりのある大きなシステムを示す図である。

【図2】図2は、ゲームサーバーが照合システムに送るEメールを用いて、ゲームの勝者

10

20

30

40

50

を判定する１つの照合ルーチンを示すフローチャートである。

【図３】図３は、ゲームサーバーまたはプラットフォーム提供者が公表したゲーム結果を用いて、ゲームの勝者を判定する別の照合ルーチンを示すフローチャートである。

【図４】図４は、ゲームサーバーまたはプラットフォーム提供者が公表したプレイヤー達の勝ち／負け履歴概略を用いて、ゲームの勝者を判定する別の照合ルーチンを示すフローチャートである。

【図５】図５は、登録し、ゲームを設定し、自動的に結果を照合する全体の過程を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

10

全体を通して、類似の番号は、類似の要素を表す。

ここで、照合システム（他の様々な機能も行うが）として表される本発明を、添付した図面を参照して以下により詳細に説明し、全てではないが、本発明の実施例をいくつか示す。この発明は、多くの異なる形で実施され、ここに説明される実施例に限定されると解釈すべきではない。そうではなく、これらの実施例は、一般的な発明の概念を示すために提供されている。１つの実施例では、発明は、高速インターネット接続を有する、プログラムされた照合サーバーによって実施される。したがって、ハードウェアは従来通りのものである。当業者であれば、過度な実験を行わなくとも、サーバーをプログラムして、ここに記述されるプロセスを行わすことができる。

【００１２】

20

頭字語の解説

自動ゲーム照合（AGV）

予定ゲーム一覧（SGL）

ゲームID（GID）（「マッチID」とも言う。）

競争ID（CID）

ゲーム認証プロセス（GVP）

【００１３】

図１は、プレイヤー達が、照合システムを用いてゲームを設定し、オンラインでゲームをプレイし、ゲーム結果が自動的に照合してもらえネットワークの例を示す。照合システムには、ゲームを設定し、ゲームを照合するサーバーが含まれている。

30

【００１４】

ゲームの設定

図１において、プレイヤー１は、X Boxまたはプレイステーションのコンソールあるいはその他の種類のビデオゲームコンソールに向かうプレイヤーを表す。プレイヤー２は、X Boxまたはプレイステーションのコンソールあるいはその他の種類のビデオゲームコンソールに向かう別のプレイヤーを表す。これらのプレイヤー達は、ケーブルまたはDSLのような高速接続でインターネットに接続されている。これらのプレイヤーの一人が、コンソール（ビデオディスプレイに接続されている）を用いてWorldGamingマッチメイキングウェブサイトのサーバー１２にアクセスし、指示に従って、チャレンジを発行することで、別のプレイヤーと競争可能なゲームを設定する（図１で特定されるサーバー１２および１４には、データを蓄積するあらゆるメモリと、ここに記述されるプロセスを実行するのに用いられる動作プログラムとが含まれている）。少なくとも、ゲームの種類、プレイヤー達および開始時間は、そのプレイヤーが指定する。他方のプレイヤーは、WorldGamingマッチメイキングサーバー１２がEメールでそのプレイヤーにメッセージを送ることで、そのチャレンジのことを知り、四角のチェック欄を有効にして受け入れをマッチメイキングサーバーに送信することで、そのチャレンジを受け入れる。双方のプレイヤー共、WorldGaming（照合システムのオペレータ）に登録し、プレイヤーIDを有していなければならない。

40

50

【 0 0 1 5 】

一旦引き合わせが設定されると、掛け金、ポイントまたはその他の種類の報酬が利用可能であるとして照合され、自動Eメール作成器によって、プレイヤー達に対し、引き合わせが確認される。図1のその他の観点は、ゲームおよび照合プロセスを以下に説明する間に確認される。全体のプロセスの様々な観点は、従来通りであるが、主として発明は、プロセスの照合に関係する観点に基づいている。

【 0 0 1 6 】

本発明には、ゲームにもよるが、いくつかの方法のうちの1つを用いてゲームの勝者を判定するシステムおよびプロセスが含まれている。このプロセス及び方法は、以下では自動ゲーム照合またはAGVとして言及される。

コンソールビデオゲームの初期においては、プレイヤーはコンピュータを相手にプレイしていた。コンソールとゲームが進化すると、プレイヤー同士が1つのコンソールで相手とプレイすることができた。インターネットへのアクセスがより一般的になり、帯域幅が増大すると、ゲームはプレイヤー同士がオンラインで相手とプレイできるよう変遷し、もはやプレイヤー達が物理的に並んでいる必要は無くなった。

【 0 0 1 7 】

オンラインコンソールビデオゲームの最新の傾向は、ゲーム毎の統計および/または履歴概略をプレイヤー達に供給することである。例えば、フットボールビデオゲームのようなゲームには、クォーター毎に獲得したポイントや支配時間等といった、全てのゲームについての詳細がユーザーに示されるものがある。他には、タッチダウンの合計、走ったヤードの合計、勝ちの合計、負けの合計等といった履歴の詳細を提供するものもある。

【 0 0 1 8 】

AGVは、継続して稼働するプロセスであり、照合システム(図1においてWorldGaming AGVサーバー14として識別される)によって行われるが、そこでは、予定されたゲームがモニタされ、ゲーム専用の照合アルゴリズムを用いてそれらの結果を照合するよう試みられている。予定されたゲームの一覧(SGL)は、ウェブサイトを通じて提供され、WorldGamingマッチメイキングウェブサイトサーバー12によって設定され、それによって、プレイヤー達が直接対決のゲームを計画し、多段階に計画されたトーナメントに参加し、リーグに参加し、チームとしてプレイでき、また複数のプレイヤーがいるゲームでプレイできる。多段階トーナメントおよびリーグは、直接対決の、チームおよび多数プレイヤー競争の双方を支援していることに注意されたい。

【 0 0 1 9 】

予定ゲーム一覧(SGL)は、一番早く計画された開始時間で最初に受注し、以下の主要なデータからなる(とはいえ、AGVプロセスにとって必須ではない追加のデータも含まれている)。

- ・ゲームID(GID) プレイしているゲーム(すなわち、NHL 09、Halo 3、Madden 09)を識別する。プレイヤーは、照合システムが支援するゲームのメニューからゲームの種類を選択し、システムによって、そのゲームが適切なGIDと自動的に関連付けられる。

- ・競争ID(CID) 特定の競争を識別し、それは、競争に参加するための加入料金および勝者への支払いに関係する。CIDはまた、特定のゲームオプションにも結び付けられる。これは、照合システムによって、自動的にCIDに割り当てられる。

- ・予定開始時間 ゲームが開始されるべき時。これがトーナメントであれば、開始時間は照合システムによって決められる。これがプレイヤーによって設定されるゲームであるなら、プレイヤーはゲームを開始する日時を入力する。

- ・ゲームウィンドウ どれだけ結果を探すべきであるか。これは、典型的にはゲーム期間に基づく自動的なウィンドウである。照合システムは、開始時間後、例えば30分で結果を探し始め、開始時間後4時間で探すのを止める。

- ・コンピューター一覧 誰がこのゲームに参加しているのか。プレイヤー達は、照合システムの加入者であり、IDコードが与えられている。直接対決ゲーム、チームまたは複数プレイヤーである。

10

20

30

40

50

直接対決ゲーム：プレイヤー 1、プレイヤー 2

チームゲーム：（プレイヤー 1 チーム 1、プレイヤー 2 チーム 1・・・プレイヤー X チーム 1）、（プレイヤー 1 チーム 2、プレイヤー 2 チーム 2・・・プレイヤー Y チーム 2）・・・（プレイヤー 1 - チーム N、プレイヤー 2 - チーム N・・・プレイヤー Z チーム N）

複数プレイヤーゲーム：プレイヤー 1、プレイヤー 2・・・プレイヤー N

【 0 0 2 0 】

GIDは、以下に限定はされないが、そのようなゲーム専用の情報を提供する：

- ・ゲーム名
- ・ゲームロゴ
- ・ゲーム種類 スポーツ、一人称視点シューティングゲーム、レーシング等
- ・ゲーム認証プロセス（GVP）（特定のゲーム提供者についてカスタマイズされる）
- ・支援されるビデオゲームコンソール
- ・最小のプレイ時間 ゲームをするのにかかる最も短い時間

CIDは、以下に限定はされないが、そのような競争専用の情報を提供する。

- ・GID
- ・競争の種類（単独のゲーム、多段階トーナメント、リーグ）
- ・競争者の種類（直接対決、チーム、複数プレイヤー）
- ・ゲームオプション（ランク付けされるかされないか、ラウンド数 / 期間、各々の持続時間）
- ・競争者一覧（SGL競争者一覧と同じ）
- ・加入料金
- ・管理料金
- ・勝者報酬
- ・敗者報酬
- ・多段階トーナメントであるならば、勝者が勝ち進むべき次のゲーム

【 0 0 2 1 】

ゲームのプレイ

一旦ゲームが設定されると、競争しているプレイヤーは、X-Box用のマイクロソフトゲームネットワークまたはプレイステーション用のソニーゲームネットワークであるゲームコンソールネットワーク 1 6（図 1）にログオンする。これは、従来通りである。そしてコンソールネットワークは、プレイヤーのコンソールを環境設定して、HaloのBungieのような、ゲームオペレータによって作動するゲームサーバー 1 8 と直接通信する。そしてゲームが開始され、ゲームサーバー 1 8 が様々なプレイヤーからゲーム制御信号（例えば、発射コマンド）を受け取り、プレイヤーのコンソールを制御して全てのプレイヤーの制御信号に調和して応答する。そのようなゲームプレイは、従来通りである。

【 0 0 2 2 】

ゲーム結果の認証

ゲームが完了するとき、プレイヤー達はログオフして、ゲーム認証プロセス（GVP）が行われ、勝者を判定して、勝者に、賭けた額、ポイントまたはその他の報酬を授与する。GVPは、図 1 のWorldGaming AGVサーバー 1 4 によって自動的に行われる。

【 0 0 2 3 】

GVPの 1 つの機能は、複製処理を保護することである。一組のプレイヤー達が複数のゲームを連続してプレイしているシナリオを考えてみる。ゲームの間隔およびゲームウィンドウによって、SGLには、ゲームのオプションおよび競争者が同じである複数のゲームが含まれることもあり得る。照合システムにとっての課題は、正当なゲームは確実に認証され、プレイされた単独のゲームによって複数のゲームが認証されてしまうことが特に確実でないものとする事である。

【 0 0 2 4 】

AGVプロセスは、SGLを通して反復され、また各CIDについて特定のGIDのGVPを誘発する

。以下のタスクは、中心となる機能を果たす必要はないが、これらが行われるのは、AGVプロセスによってである。

- ・当事者全員に受け入れられなかった競争を取り消す。
- ・競争者のゲーム運動が満期になってゲームが認証されなかったことをプレイヤーに通知する。
- ・プレイヤーに自分達が登録されている、来るべき競争のことを通知する。

【 0 0 2 5 】

現在、ゲームのクリエイターがどのように結果を供給するのかによってGVPには三つのファミリーがある。例えば、照合システムは、Halo 3についてはGVP DET ONLINE照合プロセスを用い、結果を公表しないゲームについてはGVP-EMAILプロセスを用いる。

10

【 0 0 2 6 】

1 . (GVP EMAIL) ゲーム終了のEメールが、プレイヤー達のゲームコンソールまたはゲームサーバー (例えば、Halo 3用の) から自動的に送られる。コンソールまたはゲームサーバーは、Eメールを照合システムのEメールアドレスに送るように予めプログラムされており、Eメールの内容やフォーマットはソフトウェアプログラムによって正確に指示される。

2 . (GVP DET ONLINE) 各ゲームの結果の詳細が、ゲームサーバーによってオンラインで公表され、照合システムによってアクセスされる。

3 . (GVP SUM ONLINE) プレイヤー履歴概略が、ゲームサーバーによってオンラインで公表され、照合システムによってアクセスされる。

20

GVPファミリーの各々を、以下にさらに詳細に記述する。

【 0 0 2 7 】

GVP EMAIL

1 つの実施例では、GVP EMAILプロセスには、プレイヤー達が自分達のゲームを環境設定してゲームの終わりの結果を特定のEメールアドレスにEメールすることが必要である。メニューに従って、プレイヤー達は、自分たちのコンソールで書式を記入するプロセスを通る。これは、ある種類のゲームについては、最初に一度だけしか行う必要はない。理想的には、Eメールアドレスは、playerid@website.comのように各プレイヤーに特有のもので、プレイヤーはアドレスに自分のID番号を含んでいるが、このアルゴリズムについてはそうである必要はない。このプロセスには、偽造の結果がシステムによって受け入れられないことが確認されるように、厳密な対スパム手段を施す必要がある。対スパム手段は広く入手可能であり、この開示の範囲を超えるものである。

30

【 0 0 2 8 】

プレイヤーの設定が無いので、より好ましい別の実施例では、ゲームサーバーが、各ゲームの後に照合システムにEメールを送る (例えば、@worldgaming.com) 。ゲームサーバーの中には、ゲームの終わりにプレイヤー達にEメールを送るよう既に環境が設定されているものもあり、Eメールアドレスは、プレイヤーのアドレスに代えて、あるいはそれに加えてworldgaming.comアドレスに変更してある。照合システムへのEメールの簡単な例は、以下の通りである。

From: EA_Admin@ea.com

To: AGVserver@worldgaming.com

NCAA Football109

March 3, 2009 at 11:30 pm

Final Score: joe z 36 vs. New BLUE 58

40

【 0 0 2 9 】

統計 (詳細なゲームの統計は、ゲームまたは接続に関する他の情報と一緒に後からEメールで届けられる)

AGVサーバー 1 4 でプログラムされるAGVアルゴリズムは、Eメールがどのゲームに関係するのかとゲームの結果を判定する以下のステップを行う。

- ・照合システムのEメール受信箱を反復して調べる

50

- ・各Eメールを走査してそれが関連するGIDと一致するかどうか判定する

これは、ゲーム名のような、Eメールにおける位置識別パターンによって行われる。

- ・ゲーム時間を測定する（Eメールに無ければ、Eメールのヘッダーの「送信時間」を用いる）

- ・ゲーム時間がCID予定開始時間の範囲内およびゲームウィンドウ内であるかどうか判定する。

- ・ゲーム参加者を抽出する。

- ・参加者がCID競争者一覧と一致するかどうか判定する

・ゲーム状態をチェックする：ゲームは完全に行われたか？接続が切れたか？このための発見的技法の中にはゲーム専用のものがある。例えば、ゲームの中には、各競争者について支配時間の合計を提供するものもある。CIDには、ゲームのオプションも含まれるので、アルゴリズムは期待される支配時間の合計を測定することができ、各ユーザーについて支配時間を加算して、ゲームが完全にプレイされたかどうかを判定できる。たとえゲームの接続が切れたとしても、期間、支配時間その他の測定に基づくとなおもX%が完了して、システムは、結果が有効であるとみなしていると言えるように、発見的技法もまた確立される。

【0030】

前記条件の全てが満たされるなら、Eメールとゲームとの潜在的な一致が見出されることになる。残りのステップは、Eメールからスコアを抽出し（およびそれ故に勝者）、このEメールが同じゲームについてではあっても、異なるユーザーからのEメールの複製であるかどうかを判定するのみでしかない。ゲームサーバーがEメールを送ったのであるなら、これは問題ではない（照合システムのオペレータとの合意に準ずる）。スコアの抽出は、ゲーム専用のテキストパターンマッチングを実施することである。Eメールのフォーマットは、前もって決められていて、スコアはEメールにおける特定の位置で生じる。

【0031】

図2は、ゲームサーバーが照合システムに送ったEメールを用いてゲームの勝者を判定する照合ルーチンを記述するフローチャートである。ステップ20において、GVP EMAILルーチンが始まる。SGLでのゲームが検出されなければルーチンは繰り返される。

【0032】

ステップ22において、AGVサーバーのEメール受信箱がチェックされる。それが空であるならば（ステップ24）、受信箱をチェックするためにプロセスはループし続ける。

Eメールがあれば、そのEメールにおけるゲームID（GID）がステップ26で検出される（例えば、Eメールにおける単語が参照表の対応するゲーム名と一致する）。検出された競争（競争ID（CID）としてAGVサーバー14において識別される）のゲーム時間（ステップ28）が、SGLにおいて予定された開始時間の後、特定のウィンドウ内で生じたならば（ステップ26）、EメールはなおもSGLにおけるゲームに向けられることが決定される（ステップ30）。

【0033】

ステップ32において、EメールにおけるいかなるゲームのオプションもCIDゲームのオプションと相互参照される。合致すれば、Eメールに列挙される競争者が抽出され（ステップ34）、それらがCIDにおける競争者と一致するかどうか判定される（ステップ36）。チームを基本とするゲームが定員不足のチームを許可するという規定があるなら、プレイヤー達がCIDに完全に一致するという事で照合プロセスが進められなくなることはない（ステップ38）。

【0034】

ステップ40において、ゲームの接続が切れたかどうかEメールから判定される。切れていなければ、照合プロセスは続けられる。切れているなら、ある規則（発見的技法）が適用され（ステップ42）、ゲームがほとんど完了していたとかプレイヤーの一人が負けているときに意図的にゲームを停止したとかいうように、ともあれゲームが有効であるかどうか判定される。ゲームが有効とされなければ、無効なゲームとして分類されて無

10

20

30

40

50

視される（ステップ43）。

【0035】

前記プロセスにより、EメールがSGLにおける特定のゲームに向けられていることが保証される。そして、スコアがEメールから抽出される（ステップ44）。

ゲームが引き分けでないと判定されるなら（ステップ46）、最近の先に届いたEメールに同じスコア、競争者およびゲームのオプションが提出されたかどうかをキャッシュメモリにおいて調べる（ステップ50）ことで、Eメールが複製であるかどうか判定される（ステップ48）。Eメールが複製では無いと判定されるなら、スコアは有効であって（ステップ52）、勝ったプレイヤーにお金またはポイントを授与し、ウェブページに結果を公表し、プレイヤーをランク付けするというように、AGVサーバー14が処置を行う

10

【0036】

Eメールが複製であると判定されるなら、そのEメールは無視される（ステップ54）。

ゲームが引き分けのゲームであり（ステップ46）、ゲーム時間がなおもゲームウィンドウ時間内であれば（ステップ56）、プレイヤー達には、ゲームウィンドウ時間内でゲームを再度プレイするというオプションが提供される（ステップ58）。ゲームウィンドウの期限が切れているならば、プレイヤー達は、ゲームを再度計画するとか、ゲームを取り消すとか、さらなるオプションについてカスタマーサービスと連絡を取るとかのオプションについて通知される（ステップ60）。

【0037】

20

複製処理保護

前述のGVP EMAILプロセスには、複製のEメールが処理されないことを確実にするステップが含まれていた。プレイヤー1とプレイヤー2が、ゲームとオプションが同じである二つの競争について予定があるというシナリオを考えてみる。第一の競争が、4:00pmに予定され、第二の競争が4:30pmに予定されている。ここでEメールの遅延があったと仮定し、結果のEメール（各ゲームコンソールが自動的に送る）が照合システムによって4:20pm、4:45pm、4:52pmおよび5:31pmに受け取られる。課題は、正当なEメールが正当な競争を有効とするのを確認することである。4通のEメールが競争1、1、2、2または1、2、2、1をそれぞれ有効にしたと仮定する。ゲーム1またはゲーム2を誤って有効とするのを避けるアルゴリズムがなければならない。

30

この保護を達成するために、照合システムのGVP EMAILプロセスには、有効な競争者の一覧、CID、スコアおよび抽出されたゲームのオプション並びに過去のEメールおよびその他の情報源からのゲーム専用の特有な情報（ホーム/アウェイチーム等のような）のキャッシュメモリが含まれている。先に記述された照合プロセスの終わりであって、CIDを認証する（すなわち、ゲーム結果を照合する）直前に、同じデータポイントが「最近」見られたかどうかを判定する。「最近の」パラメータは調整可能であり、試験を通して、2時間が無理なく上手く行くタイマーであると判定された。したがって、繰り返されるEメールは、本質的には照合システムが既に処理したゲームに当てられているものとして無視される。

【0038】

40

GVP DET ONLINE

GVP DET ONLINEプロセスは、スコアの照合にEメールを用いず、またプレイヤー達が自分たちの側で何の環境設定をする必要もない。代わりに、照合システムによって、ゲームの作者（信頼できる情報源）が詳細なゲーム結果を公表するオンライン場所がポーリングされる。この場所は、例えば、bungie.netにおいてウェブサイトを有するHaloサーバーである。ウェブサイト上のゲームサーバーによるゲーム結果の公表は、従来通りである。プレイヤーの個人的なゲーム統計を画面下に向けて引き下げて表示するために、ゲームの後にゲームサーバーのウェブサイトアクセスした後、ゲームサーバーに対してプレイヤーが登録したIDは、照合システムによって自動的に入力される。簡単な例は以下の通りであるが、ゲーム結果の一般的なフォーマットを示している。

50

【 0 0 3 9 】

ゲーム名

ゲームをプレイし、終了した日時

ゲームをプレイしたプラットフォーム

プレイヤー名

最終スコアを含むゲーム統計

【 0 0 4 0 】

AGVサーバー 1 4 (図 1) は、ゲーム結果を認証するための関連情報をより簡単に抽出するべく、各ゲームのウェブサイトが用いるフォーマットが分かるようプログラムされる。

10

GVP DET ONLINEアルゴリズムは、以下のステップを行う。

・競争者の一覧からプレイヤーを選択する(このステップはまた、以下に説明される複製処理保護でも用いられる)。

・オンラインの情報源からこのプレイヤーについての最近のゲームを引き出す(例えば、Haloサーバー、MLB 09サーバー等)。

・ゲーム時間を決定する

・ゲーム時間がCIDの予定開始時間の範囲およびゲームウィンドウ内であるかどうか判定する。

・ゲームへの参加者を抽出する。

・参加者がCIDの競争者の一覧と一致するか判定する。

20

・ゲーム状態をチェックする。ゲームが完全にプレイされたか? 接続が切れたか? このための発見的技法にはゲーム専用のものもある。例えば、ゲームの中には、各競争者についての支配時間の合計を提供するものがある。CIDには、ゲームのオプションが含まれているので、アルゴリズムによって期待される支配時間の合計を測定でき、そして各ユーザーについての支配時間を加算してゲームが完全にプレイされたかどうか判定できる。また、たとえゲームの接続が切れたとしても、期間や支配時間やその他の測定に基づいてなおもX%完了しているので、システムは、結果を有効であると見なすと言えるように発見的技法が確立できている。

【 0 0 4 1 】

前記条件の全てが満たされるなら、潜在的な引き合わせが見出されている。残りのステップは、スコア(そしてそれ故に勝者)を抽出し、この結果が、既に異なるゲームを認証するよう処理されたかどうか判定するのみである。スコアの抽出は、ゲーム専用のテキストパターンのマッチングを行うことである。典型的には、ゲームサーバーのウェブサイトには、あるフォーマットの情報が含まれているので、データをその有意性と関連させるのは容易である。

30

【 0 0 4 2 】

図 3 は、ゲームの勝者を判定するのに用いるGVP DET ONLINEプロセスを示すフローチャートである。ステップ 6 2 においてルーチンが始まる。SGLで列挙されているゲームについてのゲーム結果が見付からなければルーチンが再実行される。

プレイされた特定のゲームについてのゲームサーバーのウェブページが全てのプレイヤーを列挙するので、関連するウェブページを引き出すにはプレイヤーのうちの一人だけしか識別する必要はない。ステップ 6 4 において、プレイヤーID番号が最小の(数字が最低の)競争者を用いる。特定の競争者は任意であるが、一人しか選択されない。ステップ 6 6 において、そのプレイヤーがプレイしたゲームについての最後の取り出し時間をキャッシュメモリから得る。ステップ 6 8 において、最後の取り出し時間に先立ってゲームのサーバーが公表した、プレイヤーに関係する全てのゲームは無視される。ステップ 7 0 において、SGLで列挙されたCIDの後、時間ウィンドウ内でそのプレイヤーがプレイしたいかなるゲームも、SGLで目標のゲームであると考えられる。何のゲームも現れなければ、ゲームサーバーのウェブサイトは結果を公表しておらず(ステップ 7 2)、最後の取り出し時間が更新される(ステップ 7 4)。

40

50

【 0 0 4 3 】

ステップ 7 0 でゲームが検出されるなら、ウェブページから、ゲームのオプションが SGL における CID ゲームのオプションと一致するかどうか判定される (ステップ 7 2)。そうであるなら、競争者がウェブページから抽出されて (ステップ 7 4)、CID での競争者に引き合わされる (ステップ 7 6)。マッチしておれば、ゲームは SGL で目標のゲームであるとみなされ、スコアがウェブページから抽出される (ステップ 4 4)。図 3 において、特に説明されていないステップは、図 2 において同じ番号のステップと同一であり、繰り返す必要はない。

ステップ 7 8 において、「最後の取り出し時間」は、キャッシュメモリにおいて、ステップ 6 4 で識別される特定の競争者について、ステップ 6 2 の開始時間に更新される。

10

【 0 0 4 4 】

複製処理保護

前述の GVP DET ONLINE プロセスは、複製の Eメールが確実に処理されないようなステップを含んでいた。プレイヤー 1 とプレイヤー 2 が、ゲームとオプションが同じである二つの競争について予定があるというシナリオを考えてみる。第一の競争が、4 : 0 0 pm に予定され、第二の競争が 4 : 3 0 pm に予定されている。ここで、二人のユーザーについて、異なる時間に、例えば、プレイヤー 1 については 4 : 2 0 pm および 4 : 4 5 pm、プレイヤー 2 については 4 : 5 2 pm および 5 : 3 1 pm に、結果が公表されるということを仮定する。照合システムにとっての課題は、正当な結果によって、正当な競争が確実に認証されるということである。

20

【 0 0 4 5 】

この保護を達成するには、GVP DET ONLINE プロセスには、各プレイヤーのマップおよびシステムが最近のマッチの一覧を取り出した最後の時間が含まれている。GVP が「競争者一覧からのプレイヤー」を選択するとき、それは、同じ組み合わせのプレイヤーが複数回あると、毎回決定的に同じプレイヤーに戻って来るアルゴリズムを用いる。これを達成するには多くのやり方があり、例えば、最小のプレイヤー ID (すなわち、競争者の中で最低のプレイヤー ID 番号) を選択する、最大のプレイヤー ID を選択する、アルファベット順で最初のプレイヤー名を選択する、アルファベット順で最後のプレイヤー名を選択する等である。正確な方法が重要なのではなく、選択されるプレイヤーが一定であるということが要件である。この選択によって、一組のプレイヤーとの競争が認証されるとき、最新のゲームを取り出すのに特定のプレイヤーを用い、それによって潜在的な複製処理の問題が全て回避されるが、それは、二つのゲームを認証するのに、そのプレイヤーからの同一の結果を用いないからである。

30

【 0 0 4 6 】

GVP SUM ONLINE

GVP DET ONLINE プロセスと同様、GVP SUM ONLINE プロセスは、プレイヤーが自分たちの側で何も環境設定をする必要がない。代わりに、システム (AGV サーバー 1 4) によって、ゲームの作者 (信頼される情報源) がプレイヤー毎の履歴概略統計を出版するオンライン場所がポーリングされる。ウェブサイト上の、ゲームサーバーによる履歴概略統計の公表は従来通りである。プレイヤーの個人的な履歴概略統計を画面下に向けて引き下げて表示するために、ゲームの後にゲームサーバーのウェブサイトにはアクセスした後、ゲームサーバーに対してプレイヤーが登録した ID は、照合システムによって自動的に入力される。簡単な例は以下の通りであるが、ゲーム結果の一般的なフォーマットを示している。

40

【 0 0 4 7 】

ゲーム名

経験 (プレイしたゲームの合計数)

合計ポイント

ゲーム統計

勝ち

負け

50

トッププレイヤーのランキング

【0048】

AGVサーバー14(図1)は、ゲーム結果を認証するために関連情報をより簡単に抽出するべく、各ゲームのウェブサイトが用いるフォーマットが分かるようプログラムされる。

GVP SUM ONLINEアルゴリズムは、各SGLで予定された開始時間の始めに以下のステップを行う。それは、CID毎に一回だけしか行わない。

- ・各競争者について現在の履歴概略を取り出す。
- ・各競争者について履歴概略を蓄積する。

前述の情報は、各競争者についての最初の状態を提供する。概略情報のみしか利用可能ではないので、アルゴリズムは、全てのプレイヤーの「プレイしたゲーム」が1つ増えるまで履歴概略を続けて取り出し、そして直接対決、複数プレイヤーまたはチームに基づくゲームに誰が最近勝ったかを判定する「履歴勝ち」フィールドおよび「履歴負け」フィールドを用いなければならない。このアルゴリズムはまた、全てのチームメンバーが確実に参加できるが、それは、全ての競争者に「プレイしたゲーム」を追加することを求めているからである。そのアルゴリズムはまた、例えば、一人のプレイヤーが遅くに加わって予定した開始時間直後に先のゲームを終え、彼のプレイしたゲームは1つ増えるが、他のプレイヤーのゲームは増えない、というようなシナリオにも順応しなければならない。そのアルゴリズムは、全てのプレイヤーの状態を保持しているので、ゲームを認証するために、一人のプレイヤーが他のプレイヤーよりも多くプレイしたゲームの数を増やす必要があるということが分かれば、勝者/敗者を判定するのに最新の変化しか用いない。

【0049】

図4は、ゲームの勝者を判定するのに用いられるGVP SUM ONLINEプロセスを示すフローチャートである。ステップ82においてルーチンが始まる。SGLに列挙されているゲームについてゲームの結果が見当たらなければルーチンが再実行される。

【0050】

ステップ84、85、86および87において、SGLにおける特定のゲームの全ての競争者について、最初の状態(履歴概略)がゲームをプレイするのに先立って最初に設定される。これには、ゲームサーバーのウェブサイトについてのプレイヤーのIDコードを用いて、そのゲームサーバーのウェブサイトからプレイヤーの履歴概略にアクセスする必要がある。一旦最初の状態が設定され、ゲームが完了してゲームサーバーのウェブサイトによって履歴概略が更新されたと想定された後であれば、競争者の一人についてウェブサイトが選択され(ステップ90)、彼の履歴概略に変化があったかどうかを判定する(ステップ92)。変化が無ければ、何の結果も得られず(ステップ94)、また変化が検出されるまでルーチンはループする。

【0051】

変化が検出されると、全ての競争者についての現在の状態(すなわちゲームの後で更新される状態)がウェブサイトから取り出される(ステップ96)。ステップ98において、全ての競技者の履歴概略が最初の状態から更新されているかどうか判定される(勝ちまたは負けが+1とされる)。更新されていないなら、最初の状態は現在の状態と置き換えられ(ステップ100)、ゲームの後に全ての競争者の履歴概略がゲームサーバーによって更新されるまでルーチンがループする。

【0052】

全ての競争者の履歴概略が変更されたと一旦判定されると、AGVサーバー14は、各競争者について現在の勝ちおよび負けを最初の状態と比較してゲームの勝者および敗者を判定する(ステップ102)。プレイヤーの結果が認証され(ステップ104)、勝者は、例えば、プレイヤー達によって賭けられた額を彼らのアカウントに足し入れることでAGVサーバー14によって適切に賞が得られる。

【0053】

登録の概略、ゲーム設定および認証プロセス

10

20

30

40

50

図5は、登録し、ゲームを設定し、自動的に結果を照合する全体のプロセスを示すフローチャートである。ステップ110および112において、プレイヤーは、WorldGamingのウェブサイトアクセスして登録を行う。登録プロセスの一部は、ゲームサーバーのウェブサイトからプレイヤー個人のゲーム統計にアクセスするためのプレイヤーIDをプレイヤーが識別することであり、照合システムは、自動的にゲーム情報にアクセスして誰がゲームに勝ったかを判定することができる。ゲームの後に、プレイヤーのコンソールまたはゲームサーバーが、AGVサーバー14にEメールを送る実施例については、このEメールの設定もまたプレイヤーが行う必要がある。

【0054】

登録に際し、全てのユーザーは、自分たちのゲームの詳細を全て表示する専用のホームページを有することになる。他のユーザーは、これらのページを見て、自分たちの競争を注意深く調べ、コメントボードにコメントを残すとか、他のユーザーを友人として加えるとかということができる。全てのプロフィールのページには、各人とのチャレンジボタンがある。ユーザーがチャレンジをクリックすると、チャレンジカードが開き、それによって、そのユーザーが、双方のユーザーが共有するゲームを選択するよう最初に尋ねられる。ここから引き合わせのあらゆる詳細が設定でき、そしてそれを他方のユーザーに発行できる。そうして他方のユーザーは、worldgaming.comの通知システムを介してのEメールで通知される。他方のユーザーは、提案されたチャレンジと他方のユーザーとの実時間でのライブチャットとを開き、全ての引き合わせの詳細を確認して、その引き合わせを受け入れる。

【0055】

ステップ114において、プレイヤーがプレイするのに現金が欲しいかポイントが欲しいかを判定する。プレイヤーが現金を求めてプレイをしたいならば、プレイヤーはお金をアカウントに預ける(ステップ116、118)。ここでプレイヤーは、登録され、他の加入者へのチャレンジを設定できる。

【0056】

ステップ120において、プレイヤーが、WorldGamingのウェブサイトに入って、支援されるゲームやトーナメントのための「ロビー」に目を通す。そしてプレイヤーは、別のプレイヤーと引き合う時間を予定するかトーナメントに入るかする(ステップ122、123、124、125)。プレイヤーのランクに基づいてWorldGamingが自動的に競争者を引き合わせても良い。プレイヤーは、チャットルームにおいて対戦相手とオンラインで会う(ステップ126)。

【0057】

ユーザーがオンラインでチャレンジを発行する/受け取るのに三つの方法がある。

1. ゲームロビーを通す。全プレイヤーともオンラインでのチャレンジプロセス
2. ゲームロビーを通す。短時間プレイ
3. アクティブアバターおよびプレイヤープロフィールのページを通す。

【0058】

サイトで提供されるゲームには全て、それ自体の専用ロビーがあって、現在オンラインでウェブサイトにおいて、自分たちのゲーム一覧の、その特定のゲームを有している全てのユーザーを表示する。ロビーは、以下のユーザー情報を表示する：worldgaming.comのユーザー名、サイトの評判、プレイするために望む金額および挑発的な言葉。チャレンジボタンをクリックすることで、チャレンジカードが立ち上がり、それによってユーザーが選択されるゲームについての好みを設定し、他のユーザーへのチャレンジを用いることが可能となる。そして、チャレンジカードがライブチャットとして働き、そこでユーザーは、実時間でチャットし、自分たちのゲームの詳細について話すことができる。そしてユーザーは、ゲーム確認番号が発行され、ゲームをプレイする準備が整う。

【0059】

全てのロビーには短時間プレイ用ボタンが配置されている。「短時間プレイ」をクリックすることでチャレンジカードが引き出され、ユーザーは、自分たちがプレイしたいゲー

ムの詳細を設定することが可能となる。別のユーザーにチャレンジを発行する代わりに、短時間プレイでは、ゲームロビーのオープンマッチタブの下にあるオープンマッチが行える。全てのユーザーは、オープンマッチを閲覧し、相手としてプレイするユーザーとそのマッチの詳細を全て見ることができる。別のユーザーがオープンマッチに参加するに際し、双方のユーザーともゲームをプレイするように設定され、確認の詳細が発行される。

ステップ128において、およそ予定された時間にゲームがプレイされる。これは、プレイヤー達が照合システムとは独立して行うもので、プレイヤー達は、マイクロソフト、ソニーその他の、オンラインゲームをプレイするためのゲームコンソールの提供者が設定する従来通りのゲームネットワークを用いる。

【0060】

10

そして、AGVサーバー14（図1）が、前述および図2乃至図4のプロセスを用いてゲームの結果を照合する。そのようなステップは、図5のステップ131乃至137として識別される。

結果が認証された後、AGVサーバー14は、そのゲームがお金のゲームであったかどうか判定し（ステップ140）、もしそうであるなら、資金とゲーム管理料金（例えば10%）を割り当てる（ステップ142）。そのゲームがお金のゲームでは無いならば、サーバー14はポイント、ボーナスその他の報酬をプレイヤーに割り当てる（ステップ144）。ゲームが多段階のトーナメントゲームであるなら（ステップ146）、ラウンド毎の勝者が通知される（ステップ148）。

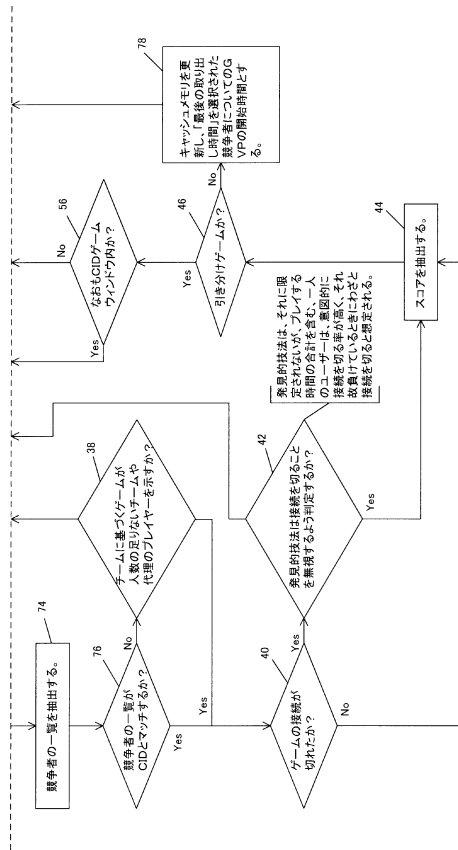
ステップ150において、競争者は、ゲームの結果が通知される。そして、プロセスは、別のゲームがプレイされるまで終了する152。

20

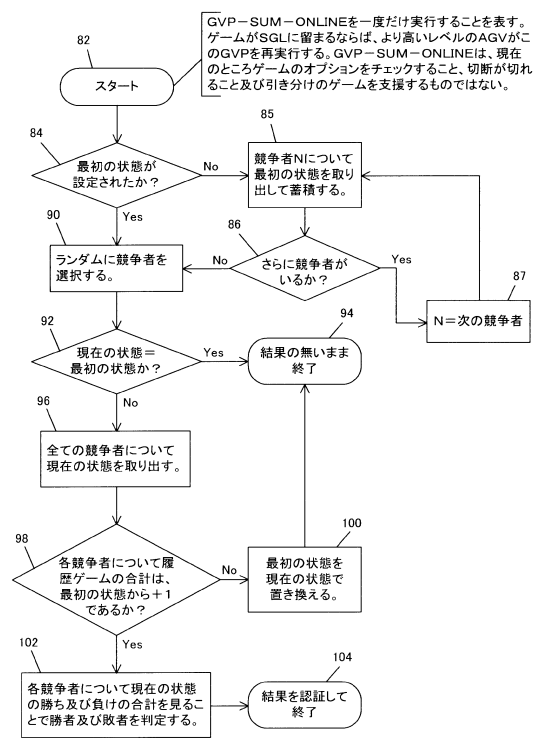
【0061】

発明の詳細を記述したが、当業者は、本開示があれば、発明の精神およびここに記述される概念から逸脱することなく、本発明に変更を加えられるということが理解できる。したがって、発明の範囲を、ここに示され、記述された特定の実施例に限定することを意図していない。

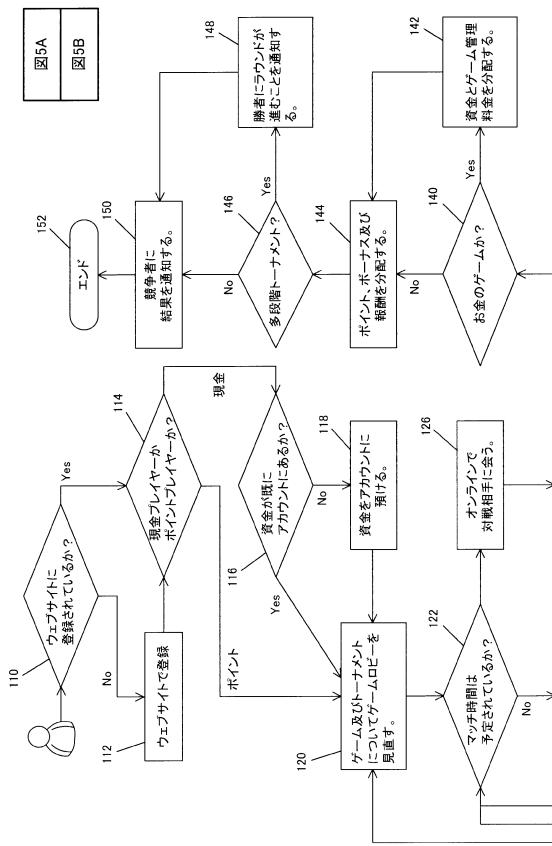
【図 3 B】



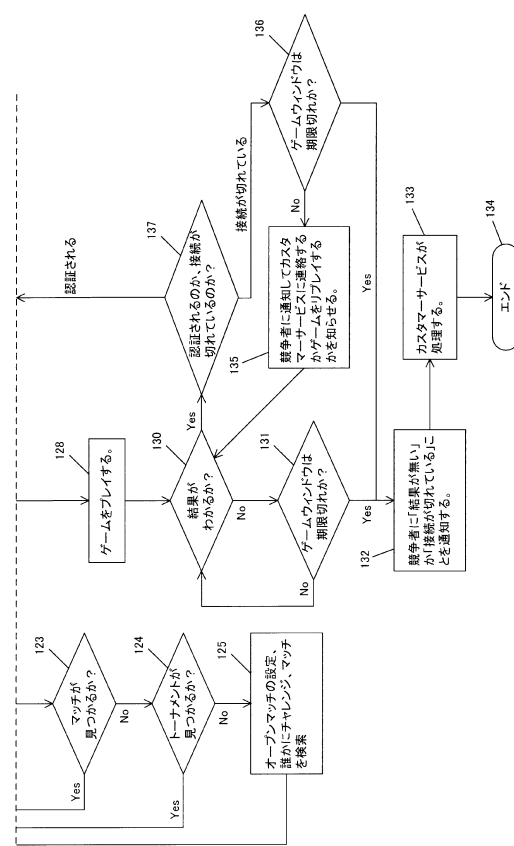
【図 4】



【図 5 A】



【図 5 B】



フロントページの続き

合議体

審判長 黒瀬 雅一

審判官 藤本 義仁

審判官 吉村 尚

- (56)参考文献 特開2004-362545(JP,A)
特開2003-199977(JP,A)
特開2002-346231(JP,A)
特開2001-198345(JP,A)
特開2002-306853(JP,A)
特開2008-36242(JP,A)
特開2005-293591(JP,A)
特開2008-12151(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24,13/00-13/12

G06Q 10/00-10/10,30/00-30/08,50/00-50/20,50/26-99/00