

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第6部門第3区分

【発行日】平成16年9月2日(2004.9.2)

【公開番号】特開2000-207470(P2000-207470A)

【公開日】平成12年7月28日(2000.7.28)

【出願番号】特願平11-201320

【国際特許分類第7版】

G 06 F 17/60

A 6 3 F 9/24

G 06 K 17/00

G 06 K 19/00

H 04 L 9/10

【F I】

G 06 F 15/21 3 4 0 Z

A 6 3 F 9/24 Z

G 06 K 17/00 L

G 06 K 17/00 X

G 06 K 19/00 Q

H 04 L 9/00 6 2 1 Z

【手続補正書】

【提出日】平成15年8月20日(2003.8.20)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ICカードと接続とのデータのやりとりを行う入出力インターフェースと、ユーザの入力を受けるユーザ用インタフェースと、ディスプレイと、アプリケーションプログラムやデータを格納するメモリと、上記アプリケーションプログラムを実行するプロセッサとを有し、上記メモリには、上記アプリケーションプログラムとして、接続するICカードに格納されたゲームアプリケーションプログラムに対応した端末用プログラムが格納され、該端末用プログラムは、

上記ICカードに格納されたゲームアプリケーションプログラムに対応したゲームの実行画面を上記ディスプレイに表示し、

上記ゲームに対してユーザが上記ユーザ用インターフェース端末に入力したデータをICカードに送信し、

接続されたICカードで判定されたゲーム実行の結果を受信して上記ディスプレイに表示する、処理を規定することを特徴とする端末。

【請求項2】

請求項1に記載の端末において、

上記メモリは、あらかじめ暗号化されたパターンデータを格納する暗号化パターンデータ格納部を有し、

接続されたICカードから送信された暗号化済みのゲームパターンを、上記暗号化パターンデータ格納部へ格納し、ユーザの指定により、上記ゲームパターンを接続されたICカードに送信することを特徴とする端末。

【請求項3】

ICカードとのデータのやりとりを行う入出力インターフェースと、ユーザの入力を受けるユーザ用インターフェースと、ディスプレイと、複数のアプリケーションプログラムやデータを格納するメモリと、上記アプリケーションプログラムを実行するプロセッサとを有し、上記メモリには、上記アプリケーションの一つとして、ゲームアプリケーションプログラムが格納され、該ゲームアプリケーションプログラムは、

ICカード上で実行されるゲームのゲームパターンを生成し、該ゲームパターンを上記入出力インターフェースを通じてICカードに送信する処理を規定することを特徴とする端末。

【請求項4】

請求項3に記載の端末において、上記インターフェースを通じてICカードにゲームパターンを送信する際に、該送信データを暗号化してから送信することを特徴とする端末。

【請求項5】

請求項3又は4に記載の端末において、

上記ゲームパターンの生成は、上記端末カード内部で生成される乱数に基づいて行われることを特徴とする端末。

【請求項6】

請求項3乃至5の何れかに記載の端末において、

上記メモリに格納されたICカード上で実行可能なゲームの実行回数を定義するデータと、ゲームの当たりやすさやゲームにかかるポイントの値などを定義するゲームパラメータを用いて上記ゲームパターンの生成を行うことを特徴とする端末。

【請求項7】

請求項6に記載の端末において、

上記ゲームパラメータは可変であることを特徴とする端末。

【請求項8】

請求項3乃至5の何れかに記載の端末において、上記インターフェースを通じてICカードから履歴情報を収集して上記メモリに蓄積し、上記履歴情報の内容に応じて、上記ゲームパターンデータを生成することを特徴とする端末。

【請求項9】

請求項3乃至5の何れかに記載の端末において、上記インターフェースを通じてICカードから履歴情報を収集して上記メモリに蓄積し、上記履歴情報の内容に応じて、上記ゲームパラメータの内容を変更することを特徴とする端末。

【請求項10】

ICカードとのデータのやりとりを行う入出力インターフェースと、複数のアプリケーションプログラムやデータを格納するメモリと、上記アプリケーションプログラムを実行するプロセッサとを有し、上記メモリには、上記アプリケーションの一つとして、ゲームアプリケーションプログラムが格納され、該ゲームアプリケーションプログラムは、ICカード上で実行可能なゲームの実行回数を定義するデータと、ゲームの当たりやすさやゲームにかかるポイントの値などを定義するゲームパラメータとを上記入出力インターフェースを通じてICカードに送信することを規定することを特徴とする端末。

【請求項11】

請求項3乃至9の何れかに記載の端末であって、さらに上記ゲームアプリケーションプログラムは、

上記入出力インターフェースを介して接続されたICカードに蓄積されたポイントの値を受けとり、

上記ディスプレイに該ポイント値とこれと交換可能なサービスの一覧を表示し、ユーザが上記ポイントと交換を希望するサービスの指定を上記ユーザ用インターフェースから受け、該サービスに該当するポイントの値を上記ICカードに送信する処理を規定することを特徴とする端末。

【請求項12】

ゲームシステムの運用を管理するサーバであって、ゲームパターンまたはゲーム実行権を

ICカードに発行する端末と通信する手段と、上記端末から受け取った、発行されたゲームパターンまたはゲーム実行権に関する履歴情報、ICカードでのゲームの実行結果、ユーザのポイント交換に関する情報を蓄積するデータベースを有し、上記データベースの内容を解析して、ゲームの当たりやすさやゲームのポイント等を定義したゲームパラメータを生成して上記端末に送信すること特徴とするゲーム管理用サーバ。

【請求項 1 3】

請求項1_2に記載のサーバにおいて、さらに、現在の日付、ユーザの消費動向等のデータの入力を加味してゲームパラメータの生成を制御することを特徴とするサーバ。