

【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 0 6 F 17/60

A 6 3 F 9/24

G 0 6 K 17/00

G 0 6 K 19/00

H 0 4 L 9/10

【F I】

G 0 6 F 15/21 3 4 0 Z

A 6 3 F 9/24 Z

G 0 6 K 17/00 L

G 0 6 K 17/00 X

G 0 6 K 19/00 Q

H 0 4 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 13】

請求項 12 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。