

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公表特許公報 (A)

(11) 特許出願公表番号

特表2017-506095

(P2017-506095A)

(43) 公表日 平成29年3月2日 (2017.3.2)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/80 (2014.01)	A 6 3 F 13/80	D
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35	
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69	

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2016-549711 (P2016-549711)	(71) 出願人	515336504 タイムプレイ インク. カナダ エム5ブイ 2 ビー2 オンタリ オ州 トロント パサースト ストリート 49、スイート 400
(86) (22) 出願日	平成27年2月3日 (2015.2.3)	(74) 代理人	100079049 弁理士 中島 淳
(85) 翻訳文提出日	平成28年9月1日 (2016.9.1)	(74) 代理人	100084995 弁理士 加藤 和詳
(86) 国際出願番号	PCT/CA2015/000059	(72) 発明者	ハスマン、 ジョナサン イラ カナダ エム5ビー 2アール8 オンタ リオ州 トロント オールド フォレスト ヒル ロード 109
(87) 国際公開番号	W02015/113146		
(87) 国際公開日	平成27年8月6日 (2015.8.6)		
(31) 優先権主張番号	61/935,044		
(32) 優先日	平成26年2月3日 (2014.2.3)		
(33) 優先権主張国	米国 (US)		

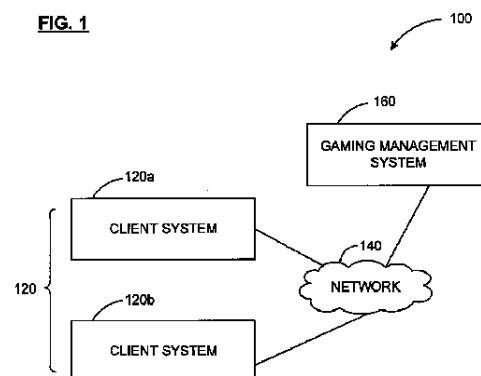
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 アルゴリズム的に選択されるトリビアゲームコンテンツのための方法及びシステム

(57) 【要約】

ゲーム管理システムを動作させる方法及びシステムについての様々な実施形態が本明細書中に記載される。ゲーム管理システムは少なくとも1つのクライアントシステムとインタフェースを取るように構成される。一例示的实施形態では、ゲーム管理システムはプロセッサを含み、プロセッサは、参加者記録のデータベースを確立し、各参加者記録は1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて対応する参加者に提供されたトリビアゲームコンテンツを識別するものであり、参加者記録のデータベースをメモリ内に記憶し、トリビアゲームコンテンツのデータベースを確立し、トリビアゲームコンテンツのデータベースをメモリ内に記憶し、現在のトリビアゲームセッションへの参加要求を少なくとも1つのクライアントシステムから受信し、1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて少なくとも1つのクライアントシステムに対応する参加者に提供されたトリビアゲームコンテンツと少なくとも1つのフィルタリング条件とに基づいて、トリビアゲームコンテンツのデータベースから複数のトリビアゲームコンテンツアイテムを動的

FIG. 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

現在のトリビアゲームセッションを提供するためにゲーム管理システムを動作させる方法であって、前記ゲーム管理システムは少なくとも 1 つのクライアントシステムとインタフェースを取るよう構成され、前記方法は、

参加者記録のデータベースを確立するように少なくとも 1 つのプロセッサを動作させ、各参加者記録は 1 つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて対応する参加者に提供されたトリビアゲームコンテンツを識別するものであり、

参加者記録の前記データベースをメモリ内に記憶し、

トリビアゲームコンテンツのデータベースを確立するように前記少なくとも 1 つのプロセッサを動作させ、

トリビアゲームコンテンツの前記データベースを前記メモリ内に記憶し、

前記現在のトリビアゲームセッションへの参加要求を前記少なくとも 1 つのクライアントシステムから受信し、

1 つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて前記少なくとも 1 つのクライアントシステムに対応する前記参加者に提供された前記トリビアゲームコンテンツと少なくとも 1 つのフィルタリング条件とに基づいて、前記トリビアゲームコンテンツの前記データベースから複数のトリビアゲームコンテンツアイテムを動的に生成すること

を含む、方法。

【請求項 2】

提供されるトリビアゲームコンテンツはトリビア質問を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

提供されるトリビアゲームコンテンツは異なるタイプのトリビアゲームを含む、請求項 1 又は請求項 2 に記載の方法。

【請求項 4】

提供されるトリビアゲームコンテンツは、前記トリビアゲームセッションの間に提供されるトリビア質問に関連する広告を含む、請求項 1 ~ 請求項 3 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 5】

提供されるトリビアゲームコンテンツは、トリビアゲームの勝者に提供される報酬を含む、請求項 1 ~ 請求項 4 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 6】

提供されるトリビアゲームコンテンツは、購入のためのオファーを含む、請求項 1 ~ 請求項 5 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 7】

前記少なくとも 1 つのフィルタリング条件は、前記現在のトリビアゲームセッションへの参加を要求している前記少なくとも 1 つのクライアントシステムに対応するいずれの参加者にも以前に提供されていないトリビアゲームコンテンツの選択である、請求項 1 ~ 請求項 6 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 8】

前記少なくとも 1 つのフィルタリング条件は、前記現在のトリビアゲームセッションへの参加を要求している前記少なくとも 1 つのクライアントシステムに対応する参加者のうちの最少の人数に以前に提供されたトリビアゲームコンテンツの選択である、請求項 1 ~ 請求項 6 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 9】

前記少なくとも 1 つのフィルタリング条件は、前記現在のトリビアゲームセッションへの参加を要求している前記少なくとも 1 つのクライアントシステムに対応する参加者のうちの、選択された最大数より少ない人数に以前に提供されたトリビアゲームコンテンツの選択である、請求項 1 ~ 請求項 6 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 10】

前記トリビアゲームコンテンツはトリビア質問を含み、前記少なくとも1つのフィルタリング条件は、1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて最大の回数間違っ

【請求項11】

前記トリビアゲームコンテンツはトリビア質問を含み、前記少なくとも1つのフィルタリング条件は、1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて前記トリビア質問が提示された事例のうちの少なくとも選択された比率だけ間違っ

【請求項12】

前記トリビアゲームコンテンツはトリビア質問を含み、前記少なくとも1つのフィルタリング条件は、1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて最大の遅延を伴っ

【請求項13】

前記トリビアゲームコンテンツはトリビア質問を含み、前記少なくとも1つのフィルタリング条件は、1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて、選択された遅延より後に回答されたトリビア質問の選択である、請求項1～請求項11のいずれか一項に記載の方法。

【請求項14】

少なくとも1つのクライアントシステムにトリビアゲームセッションを提供するゲーム管理システムであって、前記ゲーム管理システムは前記少なくとも1つのクライアントシステムとインタフェースを取るよう

に参加者記録のデータベースを確立し、各参加者記録は1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて対応する参加者に提供されたトリビアゲームコンテンツを識別するものであり、

参加者記録の前記データベースをメモリ内に記憶し、

トリビアゲームコンテンツのデータベースを確立し、

トリビアゲームコンテンツの前記データベースを前記メモリ内に記憶し、

現在のトリビアゲームセッションへの参加要求を前記少なくとも1つのクライアントシステムから受信し、

1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて前記少なくとも1つのクライアントシステムに対応する前記参加者に提供された前記トリビアゲームコンテンツと少なくとも1つのフィルタリング条件とに基づいて、前記トリビアゲームコンテンツの前記データベースから複数のトリビアゲームコンテンツアイテムを動的に生成する

ように構成される、ゲーム管理システム。

【請求項15】

前記少なくとも1つのプロセッサは、請求項2～請求項13のいずれか一項において規定された前記方法を実行するよう

【請求項16】

コンピュータ実行可能命令を記憶するコンピュータ読み取り可能媒体であって、前記命令は、ゲーム管理システムを動作させる方法を少なくとも1つのプロセッサに実行させるものであり、前記ゲーム管理システムは少なくとも1つのクライアントシステムとインタフェースを取るよう

に参加者記録のデータベースを確立するよう

参加者記録の前記データベースをメモリ内に記憶し、

10

20

30

40

50

トリビアゲームコンテンツのデータベースを確立するように前記少なくとも1つのプロセッサを動作させ、

トリビアゲームコンテンツの前記データベースを前記メモリ内に記憶し、

現在のトリビアゲームセッションへの参加要求を前記少なくとも1つのクライアントシステムから受信し、

1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて前記少なくとも1つのクライアントシステムに対応する前記参加者に提供された前記トリビアゲームコンテンツと少なくとも1つのフィルタリング条件とに基づいて、前記トリビアゲームコンテンツの前記データベースから複数のトリビアゲームコンテンツアイテムを動的に生成すること

を含む、コンピュータ読み取り可能媒体。

10

【請求項17】

前記方法は、請求項2～請求項13のいずれか一項に従って更に規定される、請求項14に記載のコンピュータ読み取り可能媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

記載する実施形態は、アルゴリズム的に選択されるコンテンツを提供する方法及びシステムに関し、特に、複数人インタラクティブ型のトリビアゲームセッションにおいてアルゴリズム的に選択されるコンテンツを提供する方法及びシステムに関する。

【背景技術】

20

【0002】

複数プレイヤー又は単一プレイヤーのトリビアセッションなどのトリビアゲームセッションでは、参加者に提供されるコンテンツは一般に予め決められており固定されている。従って多くの参加者は、反復されるコンテンツを、それらの参加者によってコンテンツが以前に見られた回数に関係なく提供される。これにより、同じ質問を以前に提供されたことがある共有セッションにおける参加者に不当な優位性が与えられる可能性がある。

【0003】

いくつかのケースでは、所定の条件が満たされた後、例えば質問が所定の回数現れた場合や、3か月、6か月、1年といった期間の後に、質問は廃棄される。これにより全ての参加者にとってトリビアゲームセッションは公平に保たれるように見えるが、特定の質問が有効である間、頻繁なプレイヤー、又はあるコンテンツを偶然複数のセッションにおいて見たプレイヤーに不当な優位性が与えられる可能性が存在する。

30

【0004】

ある期間にわたって固定されたコンテンツを提供することの別の欠点は、ゲームセッションにおける興味の最小化である。コンテンツが予測可能なものになるにつれて、参加者の間での興味と刺激のレベルが減少し、それにより体験がより満足度の低いものとなる。

【発明の概要】

【0005】

広範な態様において、本明細書中に記載する少なくとも1つの実施形態は、ゲーム管理システムを動作させる方法を提供し、ゲーム管理システムは少なくとも1つのクライアントシステムとインタフェースを取るように構成される。方法は、参加者記録のデータベースを確立するように少なくとも1つのプロセッサを動作させ、各参加者記録は1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて対応する参加者に提供されたトリビアゲームコンテンツを識別するものであり、参加者記録のデータベースをメモリ内に記憶し、トリビアゲームコンテンツのデータベースを確立するように少なくとも1つのプロセッサを動作させ、トリビアゲームコンテンツのデータベースをメモリ内に記憶し、現在のトリビアゲームセッションへの参加要求を少なくとも1つのクライアントシステムから受信し、1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて少なくとも1つのクライアントシステムに対応する参加者に提供されたトリビアゲームコンテンツと少なくとも1つのフィルタリング条件とに基づいて、トリビアゲームコンテンツのデータベースから複数のトリビアゲ

40

50

ームコンテンツアイテムを動的に生成することを含む。

【0006】

様々な実施形態において、参加者記録は、特定のクライアントシステム、クライアントシステムのグループ、又は特定のユーザと関連付けられていてもよい。特定のユーザと関連付けられたユーザアカウントは、参加者記録を使用するか又は参加者記録にアクセスするためにユーザによって提供されなければならないユーザアカウント名及びパスワード、バイオメトリック証明書などの認証情報、又はその他の情報を含んでもよい。参加者記録がユーザと関連付けられた実施形態において、ユーザは様々なクライアントシステムから参加者記録にアクセスすることが可能であってもよく、任意のそのようなクライアントシステムからトリビアゲームセッションへの参加を要求してもよい。

10

【0007】

いくつかの実施形態では、現在のトリビアゲームセッションにおける参加者に提供されるトリビアゲームコンテンツは、トリビア質問を含む。

【0008】

他のいくつかの実施形態では、現在のトリビアゲームセッションにおける参加者に提供されるトリビアゲームコンテンツは、様々なタイプのトリビアゲームを含む。

【0009】

更なるいくつかの実施形態では、現在のトリビアゲームセッションにおける参加者に提供されるトリビアゲームコンテンツは、トリビアゲームセッションの間に提供されるトリビア質問に関連する広告を含む。広告は、トリビアゲームセッション内の各トリビアゲームの前、間、又は後に提供されてもよい。

20

【0010】

他のいくつかの実施形態では、現在のトリビアゲームセッションにおける参加者に提供されるトリビアゲームコンテンツは、トリビアゲームセッション内の各トリビアゲームの勝者（1人又は複数）に提供される報酬を含む。いくつかのケースでは、報酬は、例えば最も迅速に回答した参加者、トリビアゲームセッションに最も長く参加している参加者などの他の基準に基づいて参加者に提供されてもよい。

【0011】

更なるいくつかの実施形態では、現在のトリビアゲームセッションにおける参加者に提供されるトリビアゲームコンテンツは、購入のためのオファー（offer for purchase）を含む。

30

【0012】

いくつかの実施形態では、現在のトリビアゲームセッションにおける参加者に提供されるトリビアゲームコンテンツは、上述のコンテンツのうちのいくつか又は全ての組み合わせである。

【0013】

いくつかの実施形態では、少なくとも1つのフィルタリング条件は、現在のトリビアゲームセッションへの参加を要求している少なくとも1つのクライアントシステムに対応するいずれの参加者にも以前に提供されていないトリビアゲームコンテンツの選択である。

【0014】

40

他のいくつかの実施形態では、少なくとも1つのフィルタリング条件は、現在のトリビアゲームセッションへの参加を要求している少なくとも1つのクライアントシステムに対応する参加者のうちの最少の人数に以前に提供されたトリビアゲームコンテンツの選択である。

【0015】

他のいくつかの実施形態では、少なくとも1つのフィルタリング条件は、現在のトリビアゲームセッションへの参加を要求している少なくとも1つのクライアントシステムに対応する参加者のうちの最大限でも選択された最大の人数に以前に提供されたトリビアゲームコンテンツの選択である。様々な実施形態において、選択された最大の人数は、固定された人数であってもよく、現在のトリビアゲームセッションにおける総参加者数に基づい

50

て選択されてもよく、又は別の手法で選択されてもよい。

【0016】

更なるいくつかの実施形態では、トリビアゲームコンテンツはトリビア質問を含み、少なくとも1つのフィルタリング条件は、1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて最大の回数間違って回答されたトリビア質問、又はトリビア質問が提示された場合の事例のうちの少なくとも選択された比率だけ間違って回答されたトリビア質問の選択である。様々な実施形態において、選択された比率は、所定の値であってもよく、特定の又は十分な数のトリビア質問が現在のトリビアゲームセッションのために利用できることを可能にするように選択されてもよく、又は別の手法で選択されてもよい。

【0017】

いくつかの実施形態では、トリビアゲームコンテンツはトリビア質問を含み、少なくとも1つのフィルタリング条件は、1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて最大の遅延を伴って回答されたトリビア質問、又は選択された遅延より後に回答されたトリビア質問の選択である。選択された遅延は、所定の期間であってもよく、特定の又は十分な数のトリビア質問が現在のトリビアゲームセッションのために利用できることを可能にするように選択されてもよく、又は別の手法で選択されてもよい。

【0018】

いくつかの実施形態では、少なくとも1つのフィルタリング条件は、上述のフィルタリング条件のうちのいくつか又は全ての組み合わせである。

【0019】

別の態様では、本明細書中に記載する少なくとも1つの実施形態において、少なくとも1つのクライアントシステムにトリビアゲームセッションを提供するゲーム管理システムが提供され、ゲーム管理システムは少なくとも1つのクライアントシステムとインタフェースを取るように構成される。システムは少なくとも1つのプロセッサを含み、1つ以上のプロセッサは、参加者記録のデータベースを確立し、各参加者記録は1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて対応する参加者に提供されたトリビアゲームコンテンツを識別するものであり、参加者記録のデータベースをメモリ内に記憶し、トリビアゲームコンテンツのデータベースを確立し、トリビアゲームコンテンツのデータベースをメモリ内に記憶し、現在のトリビアゲームセッションへの参加要求を少なくとも1つのクライアントシステムから受信し、1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて少なくとも1つのクライアントシステムに対応する参加者に提供されたトリビアゲームコンテンツと少なくとも1つのフィルタリング条件とに基づいて、トリビアゲームコンテンツのデータベースから複数のトリビアゲームコンテンツアイテムを動的に生成するように構成される。

【0020】

いくつかの実施形態では、少なくとも1つのプロセッサは、上述の方法を実行するように構成される。

【0021】

別の態様では、本明細書中に記載する少なくとも1つの実施形態において、コンピュータ実行可能命令を記憶するコンピュータ読み取り可能媒体が提供される。命令は、ゲーム管理システムを動作させる方法をプロセッサに実行させ、ゲーム管理システムは少なくとも1つのクライアントシステムとインタフェースを取るように構成され、方法は、参加者記録のデータベースを確立するように少なくとも1つのプロセッサを動作させ、各参加者記録は1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて対応する参加者に提供されたトリビアゲームコンテンツを識別するものであり、参加者記録のデータベースをメモリ内に記憶し、トリビアゲームコンテンツのデータベースを確立するように少なくとも1つのプロセッサを動作させ、トリビアゲームコンテンツのデータベースをメモリ内に記憶し、現在のトリビアゲームセッションへの参加要求を少なくとも1つのクライアントシステムから受信し、1つ以上の以前のトリビアゲームセッションにおいて少なくとも1つのクライアントシステムに対応する参加者に提供されたトリビアゲームコンテンツと少なくとも

10

20

30

40

50

1つのフィルタリング条件とに基づいて、トリビアゲームコンテンツのデータベースから複数のトリビアゲームコンテンツアイテムを動的に生成することを含む。

【0022】

いくつかの実施形態では、命令は、上述の方法をプロセッサに実行させる。

【0023】

本出願の他の特徴及び利点は、以下の詳細な説明を添付の図面と共に参照することによって明らかになるであろう。しかし詳細な説明及び具体例は、本出願の好ましい実施形態を示すものではあるが、単なる例として示されているにすぎず、なぜなら本出願の精神及び範囲内の様々な変更及び修正がこの詳細な説明から当業者にとって明らかになるからである、ということに留意されたい。

【0024】

本発明の好ましい実施形態について、図面を参照して以下に詳細に説明する。

【図面の簡単な説明】

【0025】

【図1】例示的实施形態によるゲーム管理システムと相互作用する構成要素のブロック図である。

【図2】別の例示的实施形態によるゲーム管理システムと相互作用する構成要素のブロック図である。

【図3】例示的实施形態によるゲーム管理システムのブロック図である。

【図4】例示的实施形態によるトリビアゲームコンテンツを提供する方法のプロセスフロー図である。

【図5】別の例示的实施形態によるトリビアゲームコンテンツを提供する方法のプロセスフロー図である。

【0026】

図面は、本明細書中に記載する例示的实施形態の様々な態様及び特徴を説明する目的のために提供される。説明を簡単かつ明確にするために、図に示される要素は必ずしも縮尺通りには描かれていない。更に、適切と考えられる場合、対応する又は類似した要素を示すために参照番号は図の間で繰り返されることがある。

【発明を実施するための形態】

【0027】

特許請求の範囲に記載の主題の少なくとも1つの実施形態の例を提供するために、様々な機器又はプロセスについて以下に記載する。以下に記載する実施形態は、特許請求の範囲に記載のいずれの主題も限定するものではなく、特許請求の範囲に記載のいずれの主題も、以下に記載するものとは異なるプロセス、機器、装置、又はシステムを包含し得る。特許請求の範囲に記載の主題は、以下に記載する任意の1つの機器、装置、システム、又はプロセスの全ての特徴を有する機器、装置、システム、又はプロセスに限定されるものではなく、以下に記載する機器、装置、システム、又はプロセスのうちの複数又は全てに共通する特徴に限定されるものでもない。以下に記載する機器、装置、システム、又はプロセスは、特許請求の範囲に記載のいずれの主題の実施形態でもないことがあり得る。本願において特許請求の範囲に記載されない、以下に記載する機器、装置、システム、又はプロセスにおいて開示されるいずれの主題も、別の保護文書、例えば継続特許出願の主題であり得、出願人、発明者、又は所有者は、いずれのそのような主題も、本明細書におけるその開示によって放棄すること、ディスクレームすること、又は公共に提供することを意図しない。

【0028】

更に、説明を簡単かつ明確にするために、適切と考えられる場合、対応する又は類似した要素を示すために参照番号は図の間で繰り返されることがある、ということが理解されるであろう。加えて、本明細書中に記載する例示的实施形態の完全な理解を提供するために、多くの具体的な詳細について述べる。しかし、本明細書中に記載する例示的实施形態は、これらの具体的な詳細なしに実施されてもよいということが当業者によって理解され

10

20

30

40

50

るであろう。他の場合には、本明細書中に記載する例示的实施形態を曖昧にすることのないように、周知の方法、手順、及び構成要素については詳細に説明していない。また、説明は、本明細書中に記載する例示的实施形態の範囲を限定するものと考えられるべきではない。

【0029】

本明細書中に記載する装置、システム、及び方法の様々な実施形態は、ハードウェアとソフトウェアとの組み合わせを使用して実装されてもよい。これらの実施形態は、プログラム可能装置上で実行されるコンピュータプログラムを部分的に使用して実装されてもよく、それぞれのプログラム可能装置は、少なくとも1つのプロセッサと、オペレーティングシステムと、1つ以上のデータストア（揮発性メモリ又は不揮発性メモリ、又はその他のデータ記憶要素、又はそれらの組み合わせ）と、少なくとも1つの通信インタフェースと、本明細書中に記載する実施形態のうちの少なくとも1つの機能を実装するために必要な任意のその他の関連するハードウェア及びソフトウェアを含む。例えばコンピューティング装置は、以下に限定されないが、サーバ、ネットワーク機器、組み込み装置、コンピュータ拡張モジュール、パーソナルコンピュータ、ラップトップ、パーソナルデータアシスタント、セルラ電話、スマートフォン装置、タブレットコンピュータ、無線装置、又は本明細書中に記載する方法を実施するように構成されることが可能な任意のその他のコンピューティング装置であってもよい。特定の実施形態はコンピューティング装置の用途によって異なる。

【0030】

いくつかの実施形態では、通信インタフェースは、ネットワーク通信インタフェース、USB接続、又は当業者に知られている別の好適な接続であってもよい。他の実施形態では、通信インタフェースは、プロセス間通信（IPC）のためのものなどのソフトウェア通信インタフェースであってもよい。更に他の実施形態では、ハードウェア、ソフトウェア、及びそれらの組み合わせとして実装される通信インタフェースの組み合わせが存在してもよい。

【0031】

本明細書中に記載する実施形態のうちの少なくともいくつかでは、本明細書中に記載する機能のうちの少なくともいくつかを実行し、出力情報を生成するために、入力データにプログラムコードが適用されてもよい。出力情報は、表示のため又は更なる処理のために、1つ以上の出力装置に適用されてもよい。

【0032】

プログラムを使用する、本明細書中に記載する実施形態のうちの少なくともいくつかは、高水準手続き型言語において、あるいはオブジェクト指向プログラミング及び/又はスクリプティング言語において、あるいは両方において実装されてもよい。従ってプログラムコードは、C、Java（登録商標）、SQL、又は任意のその他の好適なプログラミング言語で書かれてもよく、オブジェクト指向プログラミングの当業者に知られているモジュール又はクラスを含んでもよい。しかしその他のプログラムは、必要に応じて、アセンブリ言語、機械言語、又はファームウェアにおいて実装されてもよい。いずれの場合も、言語はコンパイラ型言語又はインタプリタ型言語であってもよい。

【0033】

コンピュータプログラムは、記憶媒体（例えば、以下に限定されないが、ROM、磁気ディスク、光ディスクなどのコンピュータ読み取り可能媒体）上に、あるいは汎用又は専用コンピューティング装置によって読み取り可能な装置上に記憶されてもよい。プログラムコードは、コンピューティング装置によって読み取られた場合、本明細書中に記載する方法のうちの少なくとも1つを実行するために新たな特定の予め定義された状態で動作するようコンピューティング装置を構成する。

【0034】

更に、本明細書中に記載する実施形態のシステム、プロセス、及び方法に関連するプログラムのいくつかは、1つ以上のプロセッサのためのコンピュータ使用可能命令を運ぶコ

10

20

30

40

50

ンピュータ読み取り可能媒体を含むコンピュータプログラム製品として配布されることが可能である。媒体は、以下に限定されないが、1つ以上のディスク、コンパクトディスク、テープ、チップ、並びに磁気及び電子記憶装置などの非一時的形態を含む様々な形態で提供されてもよい。代替の実施形態では、媒体は、以下に限定されないが、有線伝送、衛星伝送、インターネット伝送（例えばダウンロード）、メディア、デジタル及びアナログ信号などの本質的に一時的なものであってもよい。コンピュータ使用可能命令も、コンパイル済みコード及び非コンパイル済みコードを含む様々な形態であってもよい。

【0035】

本明細書中で開示される様々な実施形態は、一般に、トリビアゲームセッションの間にコンテンツを提供する改良された技術に関する。トリビアゲームセッションの間のコンテンツは、トリビアゲームセッションの間のユーザ体験に寄与する任意のコンテンツを含んでもよい。そのようなコンテンツは、様々なタイプのトリビア質問及びトリビアゲーム、トリビアゲームの間の広告、購入のための商品又はサービス、報酬及び賞品、並びにその他の関連するコンテンツを含んでもよい。

【0036】

最初に図1を参照すると、例示的实施形態によるゲーム管理システムと相互作用する構成要素のブロック図が示されている。図1のトリビアゲームシステム100は、1つ以上のクライアントシステム120と、ゲーム管理システム160とを含む。クライアントシステム（1つ又は複数）120とゲーム管理システム160とはネットワーク140を介して互いに通信する。

【0037】

ネットワーク140は、インターネット、イーサネット（登録商標）、単純旧式電話サービス（POTS）回線、公衆交換電話ネットワーク（PSTN）、統合サービスデジタルネットワーク（ISDN）、デジタル加入者回線（DSL）、同軸ケーブル、光ファイバ、衛星、モバイル、無線（例えば、Wi-Fi、WiMAX）、SS7シグナリングネットワーク、固定回線、ローカルエリアネットワーク（LAN）、ワイドエリアネットワーク（WAN）、直接ポイントツーポイント接続、モバイルデータネットワーク（例えば、ユニバーサルモバイルテレコミュニケーションズシステム（UMTS）、3GPPロングタームエボリューションアドバンスド（LTEアドバンスド）、ワールドワイドインターオペラビリティフォーマイクロウェーブアクセス（WiMAX）など）、及びこれらの任意の組み合わせを含むその他などの、データを運ぶことが可能な任意のネットワーク又はネットワーク構成要素であってもよい。

【0038】

クライアントシステム120は、ネットワークと通信することが可能な、プロセッサ及びメモリを含む任意のネットワーク接続されたコンピューティング装置であってもよい。コンピューティング装置は、パーソナルコンピュータ、ワークステーション、サーバ、ポータブルコンピュータ、携帯電話、アクセスポイント（例えば、無線ルータ、セルラ通信タワーなど）に無線結合されたラップトップ、無線対応のパーソナルデータアシスタント（PDA）又はスマートフォン、端末、タブレットコンピュータ、有線又は無線接続を介したゲームコンソール、WAP電話、又はこれらの組み合わせであってもよい。

【0039】

クライアントシステム120は一般に、キーボード、マウス、カメラ、タッチスクリーン、及びマイクロフォンなどの1つ以上の入力装置を含み、表示画面及びスピーカなどの1つ以上の出力装置も含む。クライアントシステム120は、システム100内の他の構成要素と通信するためにネットワーク140に接続するためのネットワークインタフェースを有する。

【0040】

様々な実施形態において、クライアントシステム120はクライアントを含み、クライアントは、データを送信又は伝達するためにクライアントシステム140によって実行されるコンピューティングアプリケーション、アプリケーションプラグイン、ウィジェット

10

20

30

40

50

、モバイル装置アプリケーション、Ｊａｖａ（登録商標）アプリケーション、又はウェブブラウザなどのアプリケーションであってもよい。

【００４１】

ゲーム管理システム１６０は、コンピューティング処理能力を有する１つ以上のサーバと、データベース（１つ又は複数）又はファイルシステム（１つ又は複数）などのメモリとを有するサーバシステムであってもよい。わかりやすくするために１つのゲーム管理システム１６０が示されているが、広い地理的領域にわたって分散し、例えばネットワーク１４０を介して接続された、複数のゲーム管理システム１６０が存在してもよい。ゲーム管理システム１６０は、他の構成要素と通信するため並びにウェブページ及びその他のコンピューティングアプリケーションを供給するためにネットワーク１４０に接続するためのネットワークインタフェースを有する。ゲーム管理システム１６０は、１つ以上のクライアントシステム１４０との間でデータを送受信するように構成される。

10

【００４２】

ゲーム管理システム１６０は、トリビアゲームセッションのためのコンテンツをクライアントシステム１２０のユーザに提供するように構成される。トリビアゲームセッションはサーバ上にホストされてもよく、一連の個々のクライアントシステムにネットワークを介して接続されてもよい。いくつかのケースでは、ゲーム管理システム１６０は、入場料と引き換えにトリビアゲームセッションへのアクセスを提供する。

【００４３】

ゲーム管理システム１６０は、様々なタイプのトリビア質問及びトリビアゲーム、トリビアゲームの間の広告、購入のための商品又はサービス、報酬及び賞品、並びにその他の関連するコンテンツなどの、１つ以上のトリビアゲームコンテンツをクライアントシステム１２０に提供するように構成される。

20

【００４４】

いくつかのケースでは、ゲーム管理システム１６０は、クライアントシステム１２０に広告を提供するためにスポンササーバに結合される。スポンサシステムは、ネットワーク１４０などのネットワークと通信することが可能な、プロセッサ及びメモリを含む任意のネットワーク接続されたコンピューティング装置であってもよい。スポンサシステムは、１つ以上の製品及び／又はサービスについての販売促進サービスを提供するサーバシステムである。スポンサシステムは、映像及び音声広告コンテンツなどのマルチメディアコンテンツをゲーム管理システム１６０に提供するための１つ以上のメディアサーバを含んでもよい。他のいくつかのケースでは、ゲーム管理システム１６０及びスポンサシステムは単一のシステム内に組み込まれる。

30

【００４５】

最初に図２を参照すると、別の例示的实施形態によるゲーム管理システムと相互作用する構成要素のブロック図が示されている。図２のトリビアゲームシステム２００は、会場（venue）２１０と、１つ以上のリモートクライアントシステム２２０と、通信コントローラ２３０と、ネットワーク２４０と、ゲーム管理システム２５０とを含む。

【００４６】

会場２１０は、映画館、劇場、会議場、講演会場、レストラン、バー、野外劇場、屋外競技場、又はその他の屋外又は屋内区域などの、複数のプレイヤーがトリビアゲームセッションに参加し、参加者の注意が大規模な中央ディスプレイに集中され得る屋内又は屋外の任意の位置である。

40

【００４７】

図示されているように、会場２１０は、表示システム２０５と、１つ以上のローカルクライアントシステム２１５とを含む。表示システム２０５は、例えば１つ以上のコンピュータモニタ、テレビジョン画面、映写画面などの、トリビアゲームセッションに対応する表示を提供する１つ以上の表示手段を含む。１つ以上のローカルクライアントシステム２１５は、図１のクライアントシステム１２０に類似しており、トリビアゲームセッションに参加するために参加者によって使用される。

50

【 0 0 4 8 】

一実施形態では、表示システム 2 0 5 はトリビア質問を表示し、参加者はローカルクライアントシステム 2 1 5 を操作してトリビア質問に対する回答を提供する。他のいくつかの実施形態では、表示システム 2 0 5 はトリビアセッションに関連する広告を表示する。そのような実施形態では、トリビア質問がローカルクライアントシステム 2 1 5 上に表示され、回答もローカルクライアントシステム 2 1 5 上で提供される。様々なケースにおいて、回答は、回答自体を入力するか、又は参加者によって選択される回答に対応する文字又は数字を入力することによって提供されてもよい。あるいは回答は、多くの使用可能な選択肢から 1 つを（クリック又はタップすることによって）選択することによって提供されてもよい。

10

【 0 0 4 9 】

いくつかのケースでは、1 つ以上のローカルクライアントシステム 2 1 5 は、入力指示を提供するための入力手段と、表示のための 2 次画面とを含む。他のいくつかのケースでは、1 つ以上のローカルクライアントシステム 2 1 5 は、入力手段のみを含む。

【 0 0 5 0 】

ゲーム管理システム 2 5 0 は、通信コントローラ 2 3 0 を介して会場 2 1 0 とのインタフェースを取り、通信コントローラ 2 3 0 は、会場 2 1 0 内の、及び会場 2 1 0 との間の高速無線（無線周波数）通信及び / 又は有線通信を制御する。

【 0 0 5 1 】

リモートクライアントシステム 2 2 0 は、図 1 のクライアントシステム 1 2 0 に類似したクライアントシステムである。リモートクライアントシステム 2 2 0 a 及び 2 2 0 b は、表示システム 2 0 5 から離れた場所に位置する。リモートクライアントシステム 2 2 0 は、ネットワーク 2 4 0 を介して、他のリモートクライアントシステム 2 2 0、ローカルクライアントシステム 2 1 5、及びゲーム管理システム 2 5 0 との間の通信を行う。

20

【 0 0 5 2 】

ゲーム管理システム 2 5 0 は、図 1 のゲーム管理システム 1 6 0 に類似している。ゲーム管理システム 2 5 0 は、ローカルゲーム管理システム 2 6 0 とリモートゲーム管理システム 2 7 0 とを含む。

【 0 0 5 3 】

ローカルゲーム管理システム 2 6 0 は、会場 2 1 0 内の様々な構成要素と通信するように構成されたサーバ又はサーバのグループである。いくつかのケースでは、ローカルゲーム管理システム 2 6 0 は会場 2 1 0 の内部に位置する。他のいくつかのケースでは、ローカルゲーム管理システム 2 6 0 は会場 2 1 0 の外部に、しかし会場 2 1 0 の付近に位置する。リモートゲーム管理システム 2 7 0 は、会場 2 1 0 から離れた場所に位置するサーバ又はサーバのグループである。ほとんどの場合、リモートゲーム管理システム 2 7 0 は、ネットワーク 2 4 0 を介して会場 2 1 0 と相互作用する。

30

【 0 0 5 4 】

ゲーム管理システム 2 5 0 は、カスタマイズされたコンテンツをトリビアゲームセッションの間に生成及び提供するように構成され、コンテンツは、セッションに現在参加しているプレイヤーの履歴パターンに基づいてカスタマイズされる。ゲーム管理システム 2 5 0 は、例えばプレイヤーの嗜好、地理的データ、好きなものと嫌いなもの、コンテンツとのインタラクションなどのその他の要因に基づいて、トリビアゲームセッションの間に提供されるコンテンツをカスタマイズするように更に構成される。トリビアゲームセッションの間にゲーム管理システム 2 5 0 によって提供されるコンテンツは、例えば、トリビア質問、トリビアゲーム、トリビアゲームの間、前、又は後の広告、購入のための商品又はサービス、報酬及び賞品などのコンテンツ、並びに有益なトリビアゲームセッション体験をプレイヤーに提供するその他の関連するコンテンツを含んでもよい。

40

【 0 0 5 5 】

ゲーム管理システム 2 5 0 は、セッションに現在参加しているプレイヤーの履歴プレイパターンに基づいてトリビアゲームセッションにおけるトリビア質問を提供するように構成

50

される。いくつかのケースでは、ゲーム管理システム 250 は、表示のために選択される可能性のある質問のそれぞれをセッションの中の何人のプレイヤーが見たことがあるかを判定し、現在の参加者のうちの最少の人数によって見られたことがある質問又は現在の参加者のうちの誰によっても見られたことがない質問のみを最終的に表示する。

【0056】

ゲーム管理システム 250 はまた、現在のトリビアゲームセッションにおける参加者に提供されるトリビアゲームのタイプを決定するように構成される。ゲーム管理システム 250 は、現在の参加者の履歴を分析して、どのトリビアゲームが現在のプレイヤーのうちの最少の人数によってプレイされたことがあるか又はどのトリビアゲームが現在のプレイヤーのうちの誰によってもプレイされたことがないかを判定し、それらのトリビアゲームをトリビアゲームセッションにおいて提供する。

10

【0057】

ゲーム管理システム 250 はまた、特別オファーに関するプレイヤーの履歴パターンに基づいて、特別オファーをプレイヤーに提供するように構成される。ゲーム管理システム 250 によって提供される特別オファー（1つ又は複数）は、参加者が即座に購入することを可能にする。いくつかのケースでは、ゲーム管理システム 250 は、現在の参加者の間での以前のオファー及び購入の履歴を分析して、どのオファーがプレイヤーのうちの大多数によって最も良く受け入れられるであろうかを判定する。他のいくつかのケースでは、ゲーム管理システム 250 は、現在の参加者の間での以前のオファー及び購入の履歴を分析して、どのオファーが現在の参加者のうちの最少の人数によって見られたことがあるか又はどのオファーが現在の参加者のうちの誰によっても見られたことがないかを判定する。

20

【0058】

ゲーム管理システム 250 はまた、報酬及び賞品に関するプレイヤーの履歴パターンに基づいて、報酬及び賞品をプレイヤーに提供するように構成される。ゲーム管理システム 250 は、プレイヤーに提供された以前の報酬及び賞品の履歴を分析して、どの報酬及び賞品が現在の参加者のうちの大多数によって最も良く受け入れられるであろうかを判定する。

【0059】

いくつかのケースでは、ゲーム管理システム 250 は、過去において又は所定の期間にわたってプレイヤーに提供されたことがない報酬及び賞品を提供する。他のいくつかのケースでは、ゲーム管理システム 250 は、現在のプレイヤーのうちの最少の人数によって受け取られたことがある報酬及び賞品を提供する。更なるいくつかのケースでは、ゲーム管理システム 250 は、過去において参加者の間で最も人気が高かった報酬及び賞品を提供する。報酬及び賞品の人気は、どの報酬及び賞品が参加者によって引き換え又は請求されるか、並びに報酬及び賞品が獲得された後どれだけ迅速に引き換え又は請求されるかを分析することに基づいて測定されてもよい。

30

【0060】

いくつかのケースでは、賞は、例えば最も迅速に回答した参加者、トリビアゲームセッションに最も長く参加している参加者などの他の基準に基づいて参加者に提供されてもよい。

【0061】

ゲーム管理システム 250 はまた、トリビアゲームセッションの前、後、又は間にプレイヤーに1つ以上の広告を提供するように構成される。1つ以上の広告は、プレイヤーの履歴パターンに基づいて参加者に提供される。参加者に提供される広告は、インタラクティブ又は非インタラクティブであってもよく、ブランド、製品、及びサービスなどを売り込むためのマルチメディアコンテンツを含んでもよい。

40

【0062】

いくつかのケースでは、ゲーム管理システム 250 は、プレイヤーに提供された以前の広告の履歴を分析し、現在のプレイヤーのうちの最少の人数に提供されたことがある広告又は現在のプレイヤーのうちの誰にも提供されたことがない広告を提供する。他のいくつかのケースでは、ゲーム管理システム 250 は、過去における最高の参加者インタラクション率

50

を有するインタラクティブ広告を提供する。

【0063】

ゲーム管理システム250は、トリビアゲームセッションに現在参加しているプレイヤーに履歴的に提供されるトリビアゲームコンテンツを監視するように構成される。いくつかのケースでは、履歴データ又はプレイヤーパターンは、例えば年齢、性別などのデモグラフィックデータや、好きなもの、嫌いなもの、趣味などのユーザ嗜好といった、ユーザから直接受信した情報に基づいて決定される。そのような情報は、登録又は調査(polling)の間にユーザから受信されてもよい。他のいくつかのケースでは、履歴データ又はプレイヤーパターンは、以前に参加者又はクライアントシステムに提供されたコンテンツの記録であって、以下で説明する図3のメモリモジュール320などのメモリモジュール内に記憶された、コンテンツの記録に基づいて決定される。

10

【0064】

次に図3を参照すると、図1のゲーム管理システム160及び図2のゲーム管理システム250などの、ゲーム管理システム300のブロック図が示されている。ゲーム管理システム300は、プロセッサ310と、非一時的メモリ320と、通信モジュール330と、コンテンツ生成モジュール340とを含む。

【0065】

コンテンツ生成モジュール340は、インタラクティブ及び非インタラクティブアクティビティを提供するようプロセッサ310を構成するようにゲーム管理システム300内で動作する。通信モジュール330及びコンテンツ生成モジュール340のそれぞれは、ゲーム管理システム300内でプロセッサ310によって実行される。

20

【0066】

メモリモジュール320は、プロセッサ310と通信する記憶モジュールであり、1つ以上のリレーショナルデータベース(構造化照会言語(SQL)データベースなど)又はその他の好適なデータ記憶装置を含む。メモリモジュール320記憶装置は、参加者及び参加者に対応するクライアントシステムに関するデータを、並びに、トリビアゲームセッションに現在参加している及び過去において参加した参加者及び/又はクライアントシステムに対応するトリビアゲームコンテンツに関するデータを、ホストするように構成される。

【0067】

メモリモジュール320は、トリビアゲームセッションの現在及び以前の参加者に関連する複数の情報を記憶する、参加者プロファイルすなわちデータベースを記憶するように構成される。参加者プロファイル内に記憶される参加者情報のいくつかの例としては、以下に限定されないが、識別情報(例えば名前、生年月日、年齢、位置、嗜好など)と、トリビアゲームコンテンツ関連情報、例えばトリビアゲーム及び質問の名称、タイプ、難易度、及び/又は数、見られた及び/又は相互作用された広告の名称、タイプ、及び/又は数、獲得された又は参加者に提供された報酬又は賞品、参加者によって引き換え又は請求された報酬又は賞品、参加者に提供された特別オファー、参加者によって行われた購入などが含まれる。

30

【0068】

いくつかのケースでは、メモリモジュール320は、クライアントシステムに基づくプロファイルを記憶し、ここで各クライアントシステムは1人以上の参加者に対応する。参加者プロファイルと同様に、クライアントシステムプロファイルは、例えば、クライアントシステムに関連する参加者(1人又は複数)の識別情報、及びクライアントシステムに関連する各参加者についての上述のようなトリビアゲームコンテンツ関連情報などの複数の情報を記憶する。いくつかのケースでは、各参加者についてのトリビアゲームコンテンツ関連情報が入手できない場合、メモリモジュール320は、そのクライアントシステムに関連する全ての参加者についての集計トリビアゲームコンテンツ関連情報を記憶する。

40

【0069】

メモリモジュール320は更に、利用可能なトリビアゲームコンテンツのデータベース

50

を記憶する。例えば、メモリモジュール 320 は、参加者に提供されるトリビアゲームコンテンツがそれらから選択される複数のトリビア質問、トリビアゲーム、賞品及び報酬、オファー、広告などを含む。そのようなデータベースは、定期的に又は何らかの所定の時に更新されてもよい。そのようなデータベースは、代替として又は同時に、新たなコンテンツが利用可能になり次第更新されてもよい。ほとんどの場合、データベースは、ゲーム管理システム 300 のオペレータ（1 人又は複数）によって更新される。

【0070】

通信モジュール 330 は、ネットワークを介した通信を容易にする任意の様々なソフトウェア又はハードウェアモジュールを含んでもよい。いくつかの実施形態では、通信モジュール 330 は、ゲーム管理システム 300 が、図 1 のクライアントシステム 120、図 2 の会場 210 内に位置するクライアントシステム 215、及び / 又は図 2 の会場 210 から離れた場所に位置するクライアントシステム 220 などのクライアントシステムと、図 1 のネットワーク 110 又は図 2 のネットワーク 240 などのネットワークを介して通信することを可能にしてもよい。

【0071】

コンテンツ生成モジュール 340 は、本明細書中の教示に従って 1 つ以上のゲーム管理システムの動作を管理するように構成された記憶及び処理モジュールである。コンテンツ生成モジュール 340 は、ゲーム管理システム 300 の機能を制御するためにプロセッサ 310 によって実行されるソフトウェアオブジェクト又は構成要素を含んでもよい。

【0072】

様々な実施形態において、コンテンツ生成モジュール 340 は、参加者に提供されるトリビアゲームコンテンツを決定するようプロセッサ 310 を構成するためのフィルタリング命令を含む。コンテンツ生成モジュール 340 は、プロセッサ 310 がメモリモジュール 320 内の参加者プロファイル及び / 又はクライアントシステムプロファイルにアクセスし、参加者又はクライアントシステムに提供されるトリビアゲームコンテンツを命令に基づいて決定するよう、プロセッサ 310 を構成する。

【0073】

いくつかのケースでは、コンテンツ生成モジュール 340 は、現在の参加者のうちの最少の人数によって見られたトリビアゲームコンテンツ又は現在の参加者のうちの誰によっても見られていないトリビアゲームコンテンツあるいは現在の参加者のうちの最少の人数に提供されたトリビアゲームコンテンツ又は現在の参加者のうちの誰にも提供されていないトリビアゲームコンテンツが現在の参加者に提供されることを要求するフィルタリング命令又は条件を含む。他のいくつかのケースでは、コンテンツ生成モジュール 340 は、現在の参加者のうちの大多数によって最も良く受け入れられるトリビアゲームコンテンツが現在の参加者に提供されるよう要求する命令を含む。更なるいくつかのケースでは、コンテンツ生成モジュール 340 は、トリビアゲームセッションがそれに基づいて現在の参加者に提供されるその他のフィルタリング命令又は条件を含む。

【0074】

図 2 を再び参照すると、本発明の一実施形態では、リモートゲーム管理システム 270 はトリビアゲームセッションコンテンツを生成するように構成され、ローカルゲーム管理システム 260 は、生成されたコンテンツをリモートゲーム管理システム 270 から受信し、それを会場 210 内に位置するクライアントシステム 215 に提供するように構成される。この実施形態では、会場 210 から離れた場所に位置するクライアントシステム 220 は、リモートゲーム管理システム 270 からネットワーク 240 を介してトリビアゲームセッションコンテンツを受信する。リモートゲーム管理システム 270 によって生成されるトリビアゲームセッションコンテンツは、トリビアゲームセッションの現在の参加者に基づくものであり、トリビアゲームセッションの現在の参加者には、会場 210 内に位置するクライアントシステム 215 に対応する参加者と、会場 210 から離れた場所に位置するクライアントシステム 220 に対応する参加者とが含まれる。

【0075】

いくつかのケースでは、ローカルゲーム管理システム 260 は、リモートゲーム管理システム 270 から受信したトリビアゲームセッションコンテンツを、会場 210 内でトリビアゲームセッションに参加している現在の参加者又は現在のゲームシステム 215 のみに対応するように処理するように更に構成されてもよい。

【0076】

別の実施形態では、ローカルゲーム管理システム 260 は、会場 210 内でトリビアゲームセッションに現在参加している参加者又はゲームシステム 215 のためにトリビアゲームセッションコンテンツを生成するように構成される。この実施形態では、リモートゲーム管理システム 270 は、会場 210 から離れた場所に位置する参加者又はゲームシステム 220 のためにトリビアゲームセッションコンテンツを生成する。

10

【0077】

次に図 4 を参照すると、例示的实施形態によるトリビアゲームコンテンツを提供する方法のプロセスフロー 400 が示されている。プロセス 400 は、図 1 のゲーム管理システム 160、図 2 のゲーム管理システム 250、及び図 3 のゲーム管理システム 300 などのゲーム管理システムによって実行される。

【0078】

方法 400 は 405 において開始され、ここではゲーム管理システムがトリビアゲームセッションを開始する。410 において、ゲーム管理システムは、トリビアゲームセッションに現在参加している参加者を識別する。いくつかのケースでは、ゲーム管理システムは、トリビアゲームセッションに現在参加している参加者に対応するクライアントシステムを識別する。

20

【0079】

415 において、ゲーム管理システムは、現在の参加者に以前に提供されたトリビア質問を取得 (retrieve) する。ゲーム管理システムは、以前に提供されたトリビア質問を、図 3 のメモリモジュール 320 などのメモリモジュール内に記憶された参加者プロフィール又はクライアントシステムプロフィールに基づいて取得してもよい。

【0080】

420 において、ゲーム管理システムは、1 つ以上の適用可能なフィルタリング条件と現在の参加者に以前に提供された質問とに基づいてトリビア質問のデータベースをフィルタリングすることによって、参加者に提供されるトリビア質問を選択する。トリビア質問のデータベースは、図 3 のメモリモジュール 320 などのメモリモジュール内に記憶されている。

30

【0081】

いくつかのケースでは、適用されるフィルタリング条件は、新たなトリビア質問の選択である。そのようなケースでは、ゲーム管理システムは、トリビアゲームセッションに現在参加している参加者に以前に提供されたことがないトリビア質問を、データベースから選択する。

【0082】

他のいくつかのケースでは、適用されるフィルタリング条件は、最も少なく使用されたトリビア質問の選択である。そのようなケースでは、ゲーム管理システムは、現在の参加者のうちの最少の人数に以前に提供されたことがあるトリビア質問を、データベースから選択する。

40

【0083】

更なるいくつかのケースでは、適用されるフィルタリング条件は、最も難しいトリビア質問の選択である。そのようなケースでは、ゲーム管理システムは、現在の参加者のうちの一部又は全てによって最大の回数間違って回答されたことがあるトリビア質問を、データベースから選択する。

【0084】

これらのフィルタリング条件は例として示したにすぎない。トリビアゲーム質問などのトリビアゲームコンテンツのデータベースをフィルタリングするための任意のその他の条

50

件も、ゲーム管理システムによって使用されてもよい。

【0085】

425において、選択されたトリビア質問のリストが参加者に提供される。

【0086】

次に図5を参照すると、例示的实施形態によるトリビアゲームコンテンツを提供する方法のプロセスフロー500が示されている。プロセス500は、図1のゲーム管理システム160、図2のゲーム管理システム250、及び図3のゲーム管理システム300などのゲーム管理システムによって実行される。

【0087】

方法500はステップ505において開始され、ここではゲーム管理システムがトリビアゲームセッションを開始する。いくつかのケースでは、トリビアゲームセッションは、例えば、トリビアゲームセッションを提供するオンラインウェブサイトがアクセスされた時、又はモバイル装置上のアプリが起動された時などに開始されたとみなされる。

10

【0088】

510において、ゲーム管理システムは、トリビアゲームのデータベースからトリビアゲームを選択する。トリビアゲームは、参加者の選択に基づいて選択されてもよい。トリビアゲームはまた、現在の参加者によってプレイされたトリビアゲームの履歴分析に基づいて選択されてもよい。後者のケースでは、現在のプレイヤーのうちの最少の人数によってプレイされたトリビアゲーム又は現在のプレイヤーのうちの誰によってもプレイされていないトリビアゲームが現在の参加者に提供される。

20

【0089】

515において、ゲーム管理システムは、現在の参加者に以前に提供されたトリビア質問の分析に基づいて複数のトリビア質問を選択し、参加者に提供する。様々なケースにおいて、トリビア質問は、図4に記載したプロセスフローに基づいて提供される。

【0090】

520において、ゲーム管理システムは、参加者に提供される1つ以上の広告を選択する。広告は、トリビアゲームセッションの現在の参加者に以前に提供された広告の分析に基づいて選択される。様々なケースにおいて、広告は、例えば、現在の参加者のうちの最少の人数によって見られた広告又は現在の参加者のうちの誰によっても見られていない広告、（例えばインタラクティブ広告の場合に広告とのインタラクションによって測定された）現在の参加者の間で最も人気が高い広告などの、1つ以上の条件に基づいて広告のデータベースをフィルタリングすることによって選択される。

30

【0091】

広告は、例えば、トリビアゲームセッションの最初のラウンドの終了時、トリビアゲームセッションの開始から5分などの、所定の期間において参加者に提供されてもよい。ゲーム管理システムは、特定のジャンルの質問（1つ又は複数）が提供される際に1つ以上の広告をトリガするように構成されてもよい。例えば、トリビア質問が自動車エンジンに関連する場合、ゲーム管理システムは、現在の参加者のうちの最少の人数に提供されたことがある自動車コマーシャル又は現在の参加者のうちの誰にも提供されることがない自動車コマーシャルを選択し提供するように構成されてもよい。

40

【0092】

525において、ゲーム管理システムは、トリビアゲームが終了したかどうかを判定する。トリビアゲームが終了していない場合、すなわち複数ラウンドのトリビアゲームのうちの1つ以上のラウンドのみが終了した場合、プロセスフローはステップ515に戻る。

【0093】

トリビアゲームが終了した場合、プロセスフローはステップ530に進む。530において、トリビアゲームセッションは勝者を決定し、賞品又は報酬を勝者（1人又は複数）に提供する。賞品又は報酬は、その勝者に提供された以前の賞品及び/又は報酬の履歴分析に基づく。

【0094】

50

いくつかのケースでは、ゲーム管理システムは、過去において又は所定の期間にわたってその勝者（１人又は複数）に提供されることがない報酬を提供する。他のいくつかのケースでは、ゲーム管理システムは、現在の勝者のうちの最少の人数によって受け取られたことがある報酬を提供する。更なるいくつかのケースでは、ゲーム管理システムは、トリビアゲームセッションにおける全ての現在の参加者のうちの最少の人数によって受け取られたことがある報酬を提供する。他のいくつかのケースでは、ゲーム管理システムは、過去において参加者の間で最も人気が高かった報酬を提供してもよい。

【００９５】

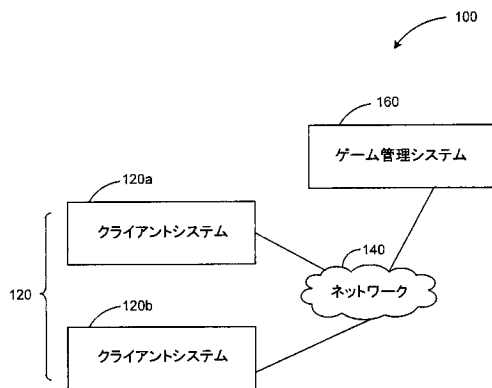
５３５において、トリビアゲームセッションは終了する。

【００９６】

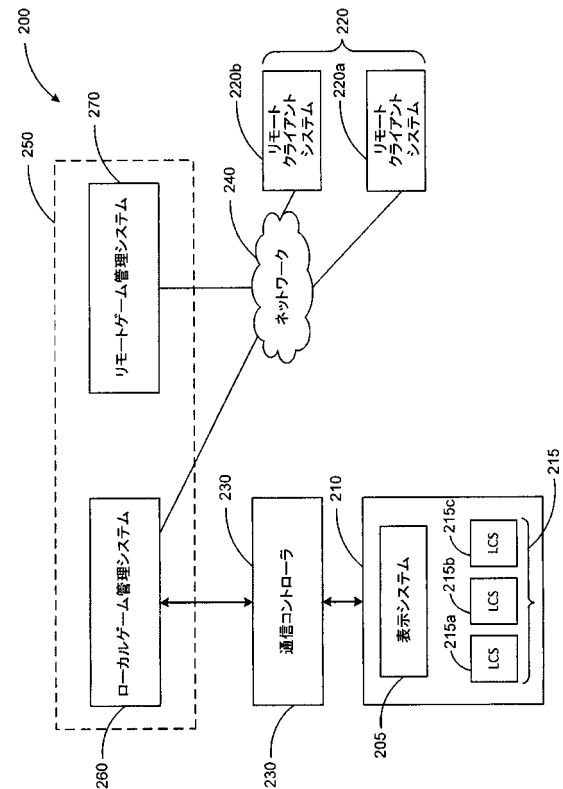
本明細書中に記載した例示的实施形態の完全な理解を提供するために、多くの具体的な詳細について述べたことが理解されるであろう。しかし、本明細書中に記載した実施形態は、これらの具体的な詳細なしに実施されてもよいということが当業者によって理解されるであろう。他の場合には、本明細書中に記載した例示的实施形態を曖昧にすることのないように、周知の方法、手順、及び構成要素については詳細に説明していない。特許請求の範囲は、好ましい実施形態及び例によって限定されるべきではなく、全体としての説明と整合性がある最も広い解釈が与えられるべきである。

10

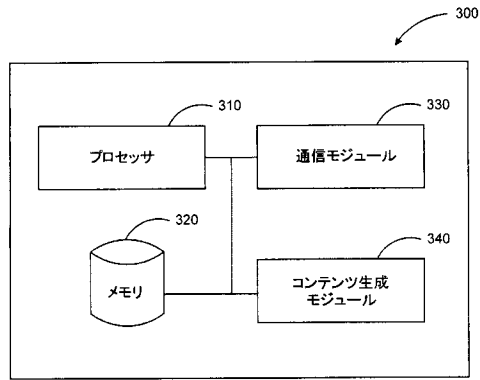
【図１】



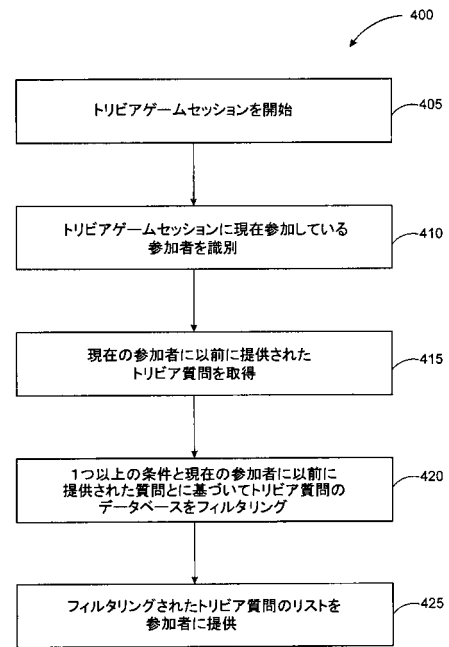
【図２】



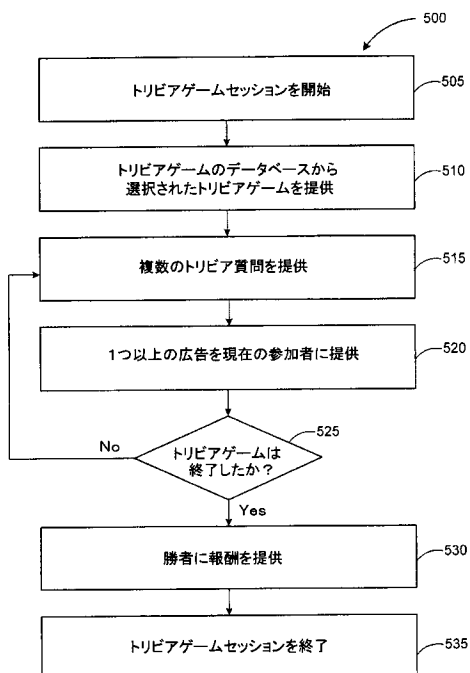
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/CA2015/000059
A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER IPC: <i>A63F 9/18</i> (2006.01), <i>A63F 13/61</i> (2014.01), <i>A63F 13/80</i> (2014.01), <i>G06Q 30/02</i> (2012.01) According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) IPC: <i>A63F 9/18</i> (2006.01)		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched		
Electronic database(s) consulted during the international search (name of database(s) and, where practicable, search terms used) <i>Databases used:</i> Canadian Patent Database; Questel Orbit; USPTO West. <i>Search words used:</i> game management, trivia, client, interface, database, memory, record, participant, content, filtering, condition, request(ing), previous, computer-readable.		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	US 2009/091087 A1 (Wasmund) 9 April 2009 (09-04-2009) Entire document	1 to 17
Y	US 2009/248669 A1 (Shetti et al.) 1 October 2009 (01-10-2009) Pars. 54, 244, 284.	1 to 17
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input checked="" type="checkbox"/> See patent family annex.		
* "A" "E" "L" "O" "P"	Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family
Date of the actual completion of the international search 05 May 2015 (05-05-2015)		Date of mailing of the international search report 07 May 2015 (07-05-2015)
Name and mailing address of the ISA/CA Canadian Intellectual Property Office Place du Portage I, C114 - 1st Floor, Box PCT 50 Victoria Street Gatineau, Quebec K1A 0C9 Facsimile No.: 001-819-953-2476		Authorized officer Reid Mulligan (819) 934-7566

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family membersInternational application No.
PCT/CA2015/000059

Patent Document Cited in Search Report	Publication Date	Patent Family Member(s)	Publication Date
US2009091087A1	09 April 2009 (09-04-2009)	US2009091087A1 AU2008307105A1 CA2701658A1 US2012178073A1 WO2009043153A1 WO2009043153A4	09 April 2009 (09-04-2009) 09 April 2009 (09-04-2009) 09 April 2009 (09-04-2009) 12 July 2012 (12-07-2012) 09 April 2009 (09-04-2009) 18 June 2009 (18-06-2009)
US2009248669A1	01 October 2009 (01-10-2009)	US2009248669A1 WO2009123866A2 WO2009123866A3	01 October 2009 (01-10-2009) 08 October 2009 (08-10-2009) 25 March 2010 (25-03-2010)

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), EP(AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US

(72)発明者 レース、 ジョン アンドリュー

アメリカ合衆国 9 0 0 3 6 カリフォルニア州 ロサンゼルス ノース フラー アベニュー
4 0 4

(72)発明者 ギャリック、 ダニー

カナダ エム 5 ブイ 2 ピー 2 オンタリオ州 トロント パサースト ストリート 4 9、 4
0 0

【要約の続き】

に生成するように構成される。