

(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2008-504911

(P2008-504911A)

(43) 公表日 平成20年2月21日(2008.2.21)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 13/12 (2006.01)</b>	A 6 3 F 13/12 C	2 C 0 0 1
<b>G 0 6 Q 50/00 (2006.01)</b>	G 0 6 F 17/60 1 4 8	
<b>A 6 3 F 13/10 (2006.01)</b>	A 6 3 F 13/10	

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 23 頁)

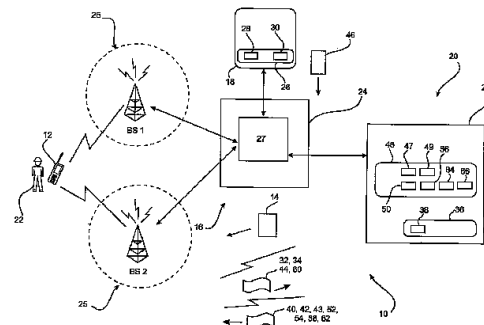
(21) 出願番号 特願2007-519567 (P2007-519567) (86) (22) 出願日 平成17年7月7日 (2005.7.7) (85) 翻訳文提出日 平成19年3月7日 (2007.3.7) (86) 国際出願番号 PCT/AU2005/000998 (87) 国際公開番号 W02006/002494 (87) 国際公開日 平成18年1月12日 (2006.1.12) (31) 優先権主張番号 2004903704 (32) 優先日 平成16年7月7日 (2004.7.7) (33) 優先権主張国 オーストラリア (AU)	(71) 出願人 507009098 レッド・テック・リミテッド RED TECH LIMITED 英国領ヴァージン諸島、トルトラ、ロード ・タウン、トライデント・チェンバーズ、 ポスト・オフィス・ボックス146 (74) 代理人 100101454 弁理士 山田 卓二 (74) 代理人 100081422 弁理士 田中 光雄 (74) 代理人 100125874 弁理士 川端 純市
---	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム及び方法

## (57) 【要約】

ゲームシステム(10)において、通信手段(12)を介して通信ネットワーク(16)上でプレーヤ(22)から送られる、ゲームエントリ情報のセットを含む第1の通信メッセージ(44)をゲームファシリテータ(20)が受信すると、請求手段(18)は、通信ネットワーク(16)又はゲームファシリテータ(20)により第1の通信メッセージ(44)を通知され、唯一の請求書識別子(46)を有するゲーム参加請求書を作成しかつ唯一の請求書識別子(46)をゲームファシリテータ(20)及びプレーヤ(22)に伝達する。ゲームファシリテータ(20)はプレーヤ(22)をゲームにエントリし、プレーヤのゲームエントリを唯一の請求書識別子(46)に関連づけ、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して当選者を決定し、当選情報を含む第2の通信メッセージ(58)を当選者に送信する。



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

ゲームシステムであって、  
通信ネットワークと、

ゲームを進行するためのゲームファシリテータとを備え、前記ゲームファシリテータは、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信すべく動作するように配置され、

前記ゲームシステムは、

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を備え、前記請求手段は、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、

前記ゲームファシリテータは、前記プレーヤからゲームエン트리情報のセットを含む第 1 の通信を受信するように動作し、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づけるように動作し、

前記ゲームファシリテータは、前記ゲームエン트리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 2】**

前記ゲームファシリテータは、前記ゲームエン트리情報のセットと、前記唯一の請求書識別子と、前記プレーヤのゲームエントリと、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 1 記載のゲームシステム。

**【請求項 3】**

前記ゲームファシリテータは処理手段を備え、前記処理手段は、

前記ゲームエン트리情報のセット及び前記唯一の請求書識別子を受信し、

前記プレーヤを前記ゲームにエントリし、

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づけ、

前記ゲームエン트리情報のセットを前記当選基準のセットと比較して、前記プレーヤが当選者であるか否かを決定するように動作する請求項 1 又は請求項 2 記載のゲームシステム。

**【請求項 4】**

前記処理手段はさらに、前記当選者であると決定されたプレーヤに前記第 2 の通信を送るように動作する請求項 3 記載のゲームシステム。

**【請求項 5】**

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先行する任意の請求項記載のゲームシステム。

**【請求項 6】**

前記登録手段は、前記ゲームエン트리情報のセットに含まれかつ前記プレーヤのゲームエントリ及び前記唯一の請求書識別子に関連づけられる登録識別子を、前記プレーヤに割り当てる請求項 5 記載のゲームシステム。

**【請求項 7】**

前記登録識別子は、パスワードを含む請求項 6 記載のゲームシステム。

10

20

30

40

50

## 【請求項 8】

前記パスワードは、所定の基準を満たす請求項 7 記載のゲームシステム。

## 【請求項 9】

前記所定の基準は、前記パスワードが少なくとも 4 桁の長さでありかつ文字と数字との組み合わせを備えることを含む請求項 8 記載のゲームシステム。

## 【請求項 10】

前記第 2 の通信メッセージは、前記通信手段を介して受信される先行する任意の請求項記載のゲームシステム。

## 【請求項 11】

前記通信手段は、前記通信手段から送信される通信メッセージに関連づけられた通信識別子を有し、前記通信識別子は前記プレイヤーのゲームエントリに関連づけられる先行する任意の請求項記載のゲームシステム。

10

## 【請求項 12】

前記通信手段は、携帯電話を含む先行する任意の請求項記載のゲームシステム。

## 【請求項 13】

前記通信識別子は、前記携帯電話の電話番号である、請求項 11 に従属する請求項 12 記載のゲームシステム。

## 【請求項 14】

前記ゲームファシリテータの格納手段又は前記通信手段の格納手段に格納されて前記プレイヤー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先行する任意の請求項記載のゲームシステム。

20

## 【請求項 15】

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通信手段の格納手段に転送可能である請求項 14 記載のゲームシステム。

## 【請求項 16】

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イヤー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 14 又は請求項 15 記載のゲームシステム。

## 【請求項 17】

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先行する任意の請求項記載のゲームシステム。

30

## 【請求項 18】

前記唯一の請求書識別子は、前記通信ネットワークを介して前記プレイヤーにも伝達される先行する任意の請求項記載のゲームシステム。

## 【請求項 19】

ゲーム方法であって、

プレイヤーから、ゲームエントリ情報のセットを含む第 1 の通信を受信することと、

独立した請求書発行者から、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、

前記プレイヤーを、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、

40

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、

前記プレイヤーが前記当選者であると決定されたときに、前記プレイヤーに当選情報を含む第 2 の通信メッセージを送ることを含むゲーム方法。

## 【請求項 20】

前記ゲームエントリ情報のセットと、前記請求書情報のセットと、前記プレイヤーのゲームエントリと、前記当選基準のセットとを格納することをさらに含む請求項 19 記載のゲーム方法。

## 【請求項 21】

前記ゲームに参加するプレイヤーを登録することをさらに含む請求項 19 又は 20 記載の

50

ゲーム方法。

【請求項 2 2】

前記プレーヤを登録するステップは、

前記プレーヤに登録識別子を割り当てることと、

前記登録識別子を前記ゲームエントリ情報のセットに包含することと、

前記登録識別子を前記プレーヤのゲームエントリに関連づけることを含む請求項 2 1 記載のゲーム方法。

【請求項 2 3】

前記登録識別子は、パスワードを含む請求項 2 2 記載のゲーム方法。

【請求項 2 4】

前記パスワードは、所定の基準を満たす請求項 2 3 記載のゲーム方法。

【請求項 2 5】

前記所定の基準は、前記パスワードが少なくとも 4 桁の長さでありかつ文字と数字との組み合わせを備えることを含む請求項 2 4 記載のゲーム方法。

【請求項 2 6】

前記第 1 の通信に関連づけられる通信識別子が存在し、

前記方法はさらに、前記通信識別子を前記プレーヤのゲームエントリに関連づけることを含む請求項 1 9 乃至 2 5 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲーム方法。

【請求項 2 7】

前記第 1 の通信は、携帯電話を介して送られる請求項 1 9 乃至 2 6 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲーム方法。

【請求項 2 8】

前記通信識別子は、前記携帯電話の電話番号である、請求項 2 6 に従属する請求項 2 7 記載のゲーム方法。

【請求項 2 9】

複数のゲームから、エントリされるべきゲームを選択することをさらに含む請求項 1 9 乃至 2 8 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲーム方法。

【請求項 3 0】

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 1 9 乃至 2 9 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のゲーム方法。

【請求項 3 1】

ゲームシステムに使用するためのサーバであって、

前記サーバは、通信ネットワークに接続されるように、かつこれにより、通信手段を使用してプレーヤと、かつ前記サーバから独立した請求手段と通信すべく動作するように配置され、

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 の通信を受信するように動作し、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づけ、

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。

【請求項 3 2】

前記サーバは、前記ゲームエントリ情報のセットと、前記唯一の請求書識別子と、前記プレーヤのゲームエントリと、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

10

20

30

40

50

る請求項 3 1 記載のサーバ。

【請求項 3 3】

前記サーバは処理手段を備え、前記処理手段は、  
前記ゲームエントリ情報のセット及び前記唯一の請求書識別子を受信し、  
前記プレーヤを前記ゲームにエントリし、  
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づけ、  
前記ゲームエントリ情報のセットを前記当選基準のセットと比較して、前記プレーヤが  
当選者であるかどうかを決定するように動作する請求項 3 1 又は請求項 3 2 記載のサーバ  
。

【請求項 3 4】

前記処理手段はさらに、前記当選者であると決定されたプレーヤに前記第 2 の通信を送  
るように動作する請求項 3 3 記載のサーバ。

【請求項 3 5】

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 3  
1 乃至 3 4 にのうちのいずれか 1 つの請求項記載のサーバ。

【請求項 3 6】

前記登録手段は、前記ゲームエントリ情報のセットに含まれかつ前記プレーヤのゲーム  
エントリ及び前記唯一の請求書識別子に関連づけられる登録識別子をプレーヤに割り当て  
る請求項 3 5 記載のサーバ。

【請求項 3 7】

前記登録識別子は、パスワードを含む請求項 3 6 記載のサーバ。

【請求項 3 8】

前記パスワードは、所定の基準を満たす請求項 3 7 記載のサーバ。

【請求項 3 9】

前記所定の基準は、前記パスワードが少なくとも 4 桁の長さでありかつ文字と数字との  
組み合わせを備えることを含む請求項 3 8 記載のサーバ。

【請求項 4 0】

前記第 2 の通信は、前記通信手段を介して受信される請求項 3 1 乃至 3 9 のうちのい  
ずれか 1 つの請求項記載のサーバ。

【請求項 4 1】

前記通信手段は、前記通信手段から送信される通信に関連づけられる通信識別子を有し  
、前記通信識別子は前記プレーヤのゲームエントリに関連づけられる請求項 3 1 乃至 4 0  
のうちのいずれか 1 つの請求項記載のサーバ。

【請求項 4 2】

前記通信手段は、携帯電話を含む請求項 3 1 乃至 4 1 のうちのいずれか 1 つの請求項記  
載のサーバ。

【請求項 4 3】

前記通信識別子は、前記携帯電話の電話番号である、請求項 4 1 に従属する請求項 4 2  
記載のサーバ。

【請求項 4 4】

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ために、前記サーバの格納手段  
又は前記通信手段の格納手段に格納されるゲームプログラム手段をさらに備える請求項 3  
1 乃至 4 3 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のサーバ。

【請求項 4 5】

前記ゲームプログラム手段は、前記サーバの格納手段から前記通信手段の格納手段に転  
送可能である請求項 4 4 記載のゲームシステム。

【請求項 4 6】

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 4 4 又は請求項 4 5 記載  
のゲームシステム。

10

20

30

40

50

**【請求項 47】**

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 31 乃至 46 のうちのいずれか 1 つの請求項記載のサーバ。

**【請求項 48】**

実質的に添付の図面を参照して本明細書に説明されている通りのゲームシステム。

**【請求項 49】**

実質的に添付の図面を参照して本明細書に説明されている通りのゲーム方法。

**【請求項 50】**

実質的に添付の図面を参照して本明細書に説明されている通りのゲームシステムにおいて使用するためのサーバ。

10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、ゲームシステム及び方法に関する。本ゲームシステム及び方法は、具体的には宝くじに関する。

**【背景技術】****【0002】**

本明細書を通じて、文脈が別段の記述を必要としない限り、「備える」という表現、又は人称的变化若しくは分詞的使用等のその変形は、記述されている整数値又は整数値のグループを含むが他の任意の整数値又は整数値のグループも排除しないことを含意するものとして理解されるであろう。

20

**【0003】**

本発明の背景に関する以下の論考は、本発明の理解を促進することを意図するものである。しかしながら、本論考は、言及される事柄のいずれもが、本出願の優先日の時点で任意の法的権限において公開され、当業者にとって既知であった、又は共通の一般知識の一部であったことの認知又は承認ではない点は評価されるべきである。

**【0004】**

賞品を当てる機会を有する、宝くじ等のゲームに参加することを楽しむ人々が多い。このようなゲームへの人々の参加を促進するために、最新式の通信技術を使用するシステム及び方法が開示されている。

30

**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、これらのシステム及び方法は、下記の問題点のうちの 1 つ以上を抱えている場合がある。

参加者が、資格のない賞品を不正に請求することがある。

参加者が、エントリの提出を一度に 1 つのゲームに制限されることがある。

1 つのタイプのゲームのみへの参加を促進されることがある。即ち、参加者は、複数のゲームからプレイしたいものを選ぶことができない。

違法参加者、例えば 18 歳未満の人によるプレイが防止されないことがある。

40

**【0006】**

本発明は、これらの問題点の幾つか又は全てを軽減するゲームシステム及び方法を提供しようとするものである。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

本発明の第 1 の態様により提供されているゲームシステムは、

通信ネットワークと、

ゲームを進行するためのゲームファシリテータ（ゲームを進行し又は促進するゲーム進行装置）とを備え、上記ゲームファシリテータは、上記通信ネットワークに接続されるように、かつ上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信

50

すべく動作するように配置され、

上記ゲームシステムは、

上記プレーヤにゲーム参加料を請求するための請求手段を備え、上記請求手段は、上記通信ネットワークに接続されるように、かつ上記ゲームファシリテータから独立し、しかも上記通信ネットワークを介して上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、

上記ゲームファシリテータは、上記プレーヤからゲームエントリー情報のセットを含む第1の通信を受信するように動作し、上記第1の通信は上記通信ネットワークを介して上記通信手段により送られ、

上記通信ネットワーク又は上記ゲームファシリテータは、上記請求手段に上記第1の通信を通知するように動作し、

上記請求手段は、上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上記唯一の請求書識別子を上記通信ネットワークを介して上記ゲームファシリテータに伝達するように動作し、

上記ゲームファシリテータは、上記プレーヤを上記ゲームにエントリーしかつ上記プレーヤのゲームエントリーを上記唯一の請求書識別子に関連づけるように動作し、

上記ゲームファシリテータは、上記ゲームエントリー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、かつ上記プレーヤが当選者であることが決定されたときに、上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。

【0008】

これは、請求手段という独立した第三者によって作成される唯一の請求書識別子がプレーヤのゲームエントリーに関連づけられ、当選者であることを主張する人が実際にそうであることの独立検証が見込まれるという優位点を有する。

【0009】

好適には、ゲームファシリテータは、ゲームエントリー情報のセットと、唯一の請求書識別子と、プレーヤのゲームエントリーと、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。

【0010】

好適には、ゲームファシリテータは処理手段を備え、上記処理手段は、

上記ゲームエントリー情報のセット及び上記唯一の請求書識別子を受信し、

上記プレーヤを上記ゲームにエントリーし、

上記プレーヤのゲームエントリーを上記唯一の請求書識別子に関連づけ、

上記ゲームエントリー情報のセットを上記当選基準のセットと比較して、上記プレーヤが当選者であるかどうかを決定するように動作する。

より好適には、上記処理手段はさらに、上記当選者であると決定されたプレーヤに上記第2の通信を送るように動作する。

【0011】

資格のない者が首尾良く当選者であると主張してしまう機会をさらに低減するために、上記ゲームシステムはさらに、ゲームに参加する上記プレーヤを登録するための登録手段を備えることが望ましい。この場合、登録手段はゲームエントリー情報のセットに含まれかつ上記プレーヤのゲームエントリー及び唯一の請求書識別子に関連づけられる登録識別子を、上記プレーヤに割り当ててもよい。

【0012】

上記登録識別子は、パスワードであってもよい。セキュリティ向上のために、パスワードは、所定の基準を満たすことが効果的である。上記所定の基準は、パスワードが少なくとも4桁の長さでありかつ文字と数字との組み合わせを備えることを要求してもよい。

【0013】

上記第2の通信は、通信手段を介して受信可能なものであってもよい。上記通信手段は、上記通信手段から送信される通信に関連づけられかつ上記プレーヤのゲームエントリーに関連づけられる通信識別子を有してもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 4 】

理想的には、上記通信手段は携帯電話である。この場合、上記通信識別子は、携帯電話の電話番号であってもよい。

## 【 0 0 1 5 】

ゲームプログラム手段は、プレーヤのゲームにおけるエントリを促進するために、ゲームファシリテータの、若しくは通信手段の格納手段に格納されてもよい。好適には、ゲームプログラム手段は、ゲームファシリテータの格納手段から通信手段の格納手段に転送可能である。

## 【 0 0 1 6 】

好適には、上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上記プレーヤにより選択されることを促進するように動作する。上記当選基準のセットは、数字のセットであっても、競技の勝者であってもよい。

## 【 0 0 1 7 】

好適には、上記唯一の請求書識別子は、通信ネットワークを介してプレーヤにも伝達される。

## 【 0 0 1 8 】

本発明の第 2 の態様により提供されるゲーム方法は、  
プレーヤから、ゲームエントリ情報のセットを含む第 1 の通信を受信することと、  
独立した請求書発行者から、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、

上記プレーヤを、上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、  
上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して上記ゲームの当選者を決定することと、

上記プレーヤが上記当選者であると決定されたときに、上記プレーヤに当選情報を含む第 2 の通信メッセージを送ることを含む。

## 【 0 0 1 9 】

好適には、上記ゲーム方法はさらに、上記ゲームエントリ情報のセットと、上記請求書情報のセットと、上記プレーヤのゲームエントリと、上記当選基準のセットとを格納することを含む。

## 【 0 0 2 0 】

好適には、上記ゲーム方法はさらに、上記ゲームに参加するプレーヤを登録することを含む。この場合、上記プレーヤを登録するステップは、

上記プレーヤに登録識別子を割り当てることと、

上記登録識別子を上記ゲームエントリ情報のセットに包含することと、

上記登録識別子を上記プレーヤのゲームエントリに関連づけることを含んでもよい。

## 【 0 0 2 1 】

上記登録識別子は、パスワードであってもよい。セキュリティ向上のために、パスワードは、所定の基準を満たすことが効果的である。上記所定の基準は、パスワードが少なくとも 4 桁の長さでありかつ文字と数字との組み合わせを含むことを要求してもよい。

## 【 0 0 2 2 】

好適には、上記第 1 の通信に関連づけられる通信識別子が存在する場合、上記ゲーム方法はさらに、上記通信識別子を上記プレーヤのゲームエントリに関連づけることを含む。

## 【 0 0 2 3 】

好適には、上記第 1 の通信は携帯電話を介して送られる。このような場合、通信識別子は携帯電話の電話番号であってもよい。

## 【 0 0 2 4 】

好適には、上記ゲーム方法は、複数のゲームから、エントリされるべきゲームを選択することを含む。

## 【 0 0 2 5 】

上記当選基準のセットは、数字のセットであっても、競技の勝者であってもよい。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 2 6 】

本発明の第3の態様により提供される、ゲームシステムにおいて使用するためのサーバは、通信ネットワークに接続されるように、かつこれにより、通信手段を使用してプレーヤと、かつ上記サーバから独立した請求手段と通信すべく動作するように配置され、上記サーバは、

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

上記請求手段に上記第1の通信を通知し、

上記請求手段から上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、

上記プレーヤを上記ゲームにエントリして上記プレーヤのゲームエントリを上記唯一の請求書識別子に関連づけ、

上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して上記ゲームの当選者を決定し、

上記プレーヤが上記当選者であると決定されたときに、上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。

## 【 0 0 2 7 】

好適には、上記サーバは、ゲームエントリ情報のセットと、唯一の請求書識別子と、プレーヤのゲームエントリと、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。

## 【 0 0 2 8 】

好適には、上記サーバは処理手段を備え、上記処理手段は、

上記ゲームエントリ情報のセット及び上記唯一の請求書識別子を受信し、

上記プレーヤをゲームにエントリし、

上記プレーヤのゲームエントリを上記唯一の請求書識別子に関連づけ、

上記ゲームエントリ情報のセットを上記当選基準のセットと比較して、上記プレーヤが当選者であるかどうかを決定するように動作する。

## 【 0 0 2 9 】

好適には、上記処理手段はさらに、当選者であると決定されたプレーヤに上記第2の通信を送るように動作する。

## 【 0 0 3 0 】

好適には、上記サーバはさらに、ゲームに参加する上記プレーヤを登録するための登録手段を備える。

## 【 0 0 3 1 】

好適には、上記登録手段は、ゲームエントリ情報のセットに含まれかつ上記プレーヤのゲームエントリ及び唯一の請求書識別子に関連づけられる登録識別子を上記プレーヤに割り当てる。

## 【 0 0 3 2 】

好適には、上記登録識別子はパスワードを含む。

## 【 0 0 3 3 】

好適には、上記パスワードは所定の基準を満たす。

## 【 0 0 3 4 】

好適には、上記所定の基準は、上記パスワードが少なくとも4桁の長さでありかつ文字と数字との組み合わせを備えることを含む。

## 【 0 0 3 5 】

好適には、上記第2の通信は通信手段を介して受信される。

## 【 0 0 3 6 】

好適には、上記通信手段は、上記通信手段から送信される通信に関連づけられる通信識別子を有し、上記通信識別子は上記プレーヤのゲームエントリに関連づけられる。

## 【 0 0 3 7 】

好適には、上記通信手段は携帯電話を含む。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 8 】

好適には、上記通信識別子は携帯電話の電話番号である。

## 【 0 0 3 9 】

好適には、上記サーバはさらに、プレーヤのゲームにおけるエントリを促進するために、サーバの格納手段又は通信手段の格納手段に格納されるゲームプログラム手段を備えてもよい。

## 【 0 0 4 0 】

好適には、上記ゲームプログラム手段は、サーバの格納手段から通信手段の格納手段に転送可能である。

## 【 0 0 4 1 】

好適には、上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上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。

## 【 0 0 4 2 】

好適には、上記当選基準のセットは、数字のセットであっても、競技の勝者であってもよい。

## 【 発明を実施するための最良の形態 】

## 【 0 0 4 3 】

次に、添付の図面を参照して、本発明を例示的に説明する。

## 【 0 0 4 4 】

図 1 及び 2 には、本発明に係るゲームシステム 10 の第 1 の実施形態が示されている。  
本ゲームシステム 10 は、

携帯電話 12 の形式である通信手段と、

ゲームプログラム 14 と、

通信ネットワーク 16 と、

請求システム 18 の形式である請求手段と、

ゲームファシリテータ 20 とを備える。

## 【 0 0 4 5 】

携帯電話 12 は、プレーヤ 22 によって所有されかつ操作される。携帯電話 12 は、ゲームプログラム 14 を転送又はダウンロード後に格納するように適合される、図示されていないがメモリの形式である格納手段を有する。さらに、携帯電話 12 は、メモリに格納されるゲームプログラム 14 等のアプリケーションソフトウェアを実行するための図示されていないオペレーティングシステムを有する。

## 【 0 0 4 6 】

しかしながら、通信手段は携帯電話であることに限定されない点に留意されたい。通信手段は、通信ネットワークを介してメッセージを送信しかつ任意選択として受信することのできる、任意の移動通信デバイス、パーソナルコンピュータ（「PC」）13、パーソナルデジタルアシスタント（「PDA」）15、衛星電話、地上線電話 17、腕時計型通信装置、入力デバイス又は専用ゲームデバイスを含むいかなる通信デバイスであってもよい。

## 【 0 0 4 7 】

通信ネットワーク 16 及び請求システム 18 は、図示されていない回線業者によって所有されかつ / 又は操作される。通信ネットワーク 16 は、上記ネットワークに接続される当事者間のグローバルなデータ通信を促進し、よって当事者は特定の国又は地域内にいて通信ネットワーク 16 を介して通信することに限定されない。

## 【 0 0 4 8 】

通信ネットワーク 16 は、幾つかの基地局 BS 1, BS 2 及びネットワークサービスセンタ 24 を含む既知のセルラ無線電話ネットワークの全ての機能を含む。通信ネットワーク 16 は幾つかの「セル」25を含み、各セルは基地局のサービスを受ける。携帯電話 12 等の移動局は、通信ネットワーク 16 内でローミングすることができ、それらがアクティブモード又はスタンバイ若しくは「リスニング」モードのいずれかであることを条件と

10

20

30

40

50

して、それらが配置されるセルにサービスを提供する基地局と通信状態にある。従って移動局は、音声、制御及びテキストデータ等のデータをネットワークサービスセンタ24に送信するために基地局BS1, BS2との間で信号の送受信を行うことができ、かつ上記移動局から、他の移動局等のその意図された受信者又はインターネットサーバ等のサーバに信号を送ることができる。

【0049】

記載された上記実施形態では、通信ネットワーク16は移動体通信用グローバルシステム(「GSM」)ネットワークである。GSMのセルラ無線電話ネットワーク、このようなネットワークの動作及び上記ネットワークを使用する端末は当業者に周知であり、よって、本発明に関連するものでない限り、本明細書でこれ以上の詳細説明は不要である。但し、通信ネットワーク16はGSMネットワークであることに限定されず、本発明の代替実施形態は他の通信プロトコルを使用してもよい点に留意されたい。

10

【0050】

上記回線業者は通信ネットワーク16上でショートメッセージサービス(「SMS」)を提供し、これに関連して、ネットワークサービスセンタ24は、通信ネットワーク16のSMS機能を管理するように動作するショートメッセージサービスセンタ(「SMSC」)27を含む。具体的には、SMSC27は様々なソースからSMSメッセージを受信し、このメッセージの送信者、コンテンツ及び受信者を識別しかつこれを上記受信者に配信する。

20

【0051】

通信ネットワーク16の加入者又はユーザは、例えば携帯電話12等の移動局を使用して、若しくはインターネットを介してSMSゲートウェイに接続されるゲームファシリテータ20のファシリテータコンピュータ29等のコンピュータを使用して若しくは他の任意の適切な手段を使用して、通信ネットワーク16上に提供されるSMSを使用するテキストメッセージを送信又は受信することができる。

【0052】

請求システム18は、SMSC27に動作可能に関連づけられて、SMSC27により識別されるSMSの送信者に対して請求書を作成する、若しくは料金を発生させる。作成される請求書又は料金の金額は、SMSC27により識別される送信者の身元、受信者の身元及び/又はSMSのコンテンツを含む可能性のある幾つかの要素に従って変化してもよい。

30

【0053】

携帯電話12は、通信ネットワーク16を介してゲームファシリテータ20のファシリテータコンピュータ29とデータ通信状態にある。ゲームファシリテータ20のファシリテータコンピュータ29はまた、通信ネットワーク16を介して請求システム18ともデータ通信状態にある。

【0054】

請求システム18は、アカウントデータベース26を有する。このアカウントデータベースは、複数のレコード28を有する。各レコード28は、通信ネットワーク16のユーザに関するアカウント情報のセットを備え、上記アカウント情報のセットは、

40

名前と、

住所と、

生年月日と、

ユーザの身元を確認するためのパスワードと、

例えば携帯電話番号、eメールアドレス、その他である、通信ネットワーク16上で使用されるユーザによって所有される通信デバイスの識別子とを含む。

【0055】

パスワードは、所定の基準を満たしていなければならない。記載された実施形態において、パスワードは少なくとも4桁であり、かつ文字と数字との組み合わせでなければならない。

50

## 【 0 0 5 6 】

各レコード 2 8 は、通信ネットワーク 1 6 の特定のユーザに割り当てられる。レコード 2 8 のうちの 1 つはプレーヤ 2 2 のためのものであり、以後、プレーヤレコード 3 0 と称する。プレーヤレコード 3 0 は、プレーヤ 2 2 の通信ネットワーク 1 6 の利用に対する回線業者によるプレーヤ 2 2 の請求書作成を促進する。

## 【 0 0 5 7 】

次に、使用中のゲームシステム 1 0 を参照して、上述のコンポーネントの機能及びゲームシステム 1 0 の追加的特徴について説明する。

## 【 0 0 5 8 】

回線業者は、予め指定された電話番号をゲームファシリテータ 2 0 に割り当てる。上記予め指定された電話番号は、ゲームファシリテータ 2 0 を、通信ネットワーク 1 6 を介して送信される通信メッセージの受信者として指定するために使用される。予め指定された電話番号はグローバルな、若しくは世界的な電話番号であり、通信ネットワーク 1 6 への世界中のどの接続部からでも、ゲームファシリテータ 2 0 を上記通信ネットワーク 1 6 により送信される通信メッセージの受信者として識別するために使用してもよい。

## 【 0 0 5 9 】

ゲームに参加する場合、初めてのプレーヤ 2 2 は、携帯電話 1 2 を介して S M S メッセージ 3 2 を上記予め指定された番号に送る。

## 【 0 0 6 0 】

ゲームファシリテータ 2 0 のファシリテータコンピュータ 2 9 は、登録データベース 3 6 を格納するためのファシリテータメモリを有するゲームアプリケーションサーバクラスと、ゲームエントリデータベース 4 8 と、図示されていないファシリテータプログラムと、上記ファシリテータメモリに格納される、上記ファシリテータプログラム等のアプリケーションソフトウェアを実行するためのファシリテータオペレーティングシステムとを備える。さらに、ファシリテータコンピュータ 2 9 は、図示されていないが、ファシリテータメモリに接続されるプロセッサを備える。

## 【 0 0 6 1 】

ファシリテータコンピュータ 2 9 は、上記予め指定された番号に送信される S M S メッセージ 3 2 を受信する。

## 【 0 0 6 2 】

S M S メッセージ 3 2 の受信に応答して、ファシリテータコンピュータ 2 9 は携帯電話 1 2 にゲームプログラム 1 4 が配置されているファシリテータメモリのアドレスを送信し、プレーヤ 2 2 に、ダウンロードシーケンスを実行してゲームプログラム 1 4 をダウンロードするように要求する。ダウンロードシーケンスが完了した時点で、携帯電話 1 2 は、携帯電話 1 2 のメモリにゲームプログラム 1 4 を格納する。

## 【 0 0 6 3 】

携帯電話 1 2 のメモリに格納されると、ゲームプログラム 1 4 は、プレーヤ 2 2 のコマンドでオペレーティングシステムにより実行可能になる。

## 【 0 0 6 4 】

初回実行時、ゲームプログラム 1 4 は、プレーヤ 2 2 に対して、プレーヤ 2 2 に関する、実質的にプレーヤレコード 3 0 に記録されている情報と同等でかつ追加的にプレーヤ 2 2 のクレジットカードの口座の詳細を含む情報を要求する、登録に関する質問のセットを提示する。

## 【 0 0 6 5 】

登録に関する質問に対するプレーヤ 2 2 の応答は、登録情報のセットを含む。プレーヤ 2 2 が登録に関する全ての質問に応えると、ゲームプログラム 1 4 は、携帯電話 1 2 を介してゲームファシリテータ 2 0 のファシリテータコンピュータ 2 9 にこの登録情報のセットを S M S メッセージ 3 4 に包含して送信する。

## 【 0 0 6 6 】

登録情報のセットを含む S M S メッセージ 3 4 を受信すると、ゲームファシリテータ 2

10

20

30

40

50

0 は、ファシリテータコンピュータ 29 を介して、上記登録情報のセットを登録データベース 36 に入力することによりプレイヤー 22 のゲームへの参加を登録する。さらに、ゲームファシリテータ 20 は、上記登録情報のセットに対応する登録番号 38 をプレイヤー 22 に割り当てる。

【0067】

登録番号 38 が割り当てられると、ゲームファシリテータ 20 はプレイヤー 22 に、プレイヤー 22 がゲームへの参加を登録することに成功したことを確認する SMS メッセージ 40 を送り、プレイヤー 22 に割り当てられた登録番号 38 を通知する。ゲームプログラム 14 は、割り当てられた登録番号 38 を携帯電話 12 のメモリに記録する。

【0068】

場合によっては、ゲームファシリテータ 20 は登録情報のセットを登録データベース 36 に入力できないことがある。これは、例えば、プレイヤー 22 によって提供されるクレジットカードの口座の詳細にエラーが存在する場合に発生することがある。このような状況においては、ゲームファシリテータ 20 はプレイヤー 22 に SMS メッセージ 42 を送って、ゲームに参加するためのプレイヤー 22 による登録試行が失敗したことを通知し、プレイヤー 22 に登録プロセスを反復するように促す。

【0069】

プレイヤーレコード 30 の詳細に含まれる生年月日情報は、プレイヤー 22 が若すぎてそのゲームに合法的に参加できないことを明らかにしてもよい。この場合、ゲームファシリテータ 20 はプレイヤー 22 に、プレイヤー 22 が若すぎてそのゲームへの参加を登録することができない旨を通知し、プレイヤー 22 が相応の年齢になったときに再度登録を試行するように勧める。

【0070】

ゲームプログラム 14 のその後の実行に際して、ゲームプログラム 14 は、携帯電話 12 のメモリにおける登録番号 38 をチェックすることによってプレイヤー 22 の登録が成功したことを確認する。プレイヤー 22 の登録が成功していないとき、先に説明したような登録プロセスが反復される。

【0071】

プレイヤー 22 の登録が成功したときに、ゲームプログラム 14 はプレイヤーにゲームに関する質問のセットを提示し、ゲームに直接関連する情報を求める。第 1 の実施形態では、上記ゲームは宝くじであり、直接関連する情報は、プレイヤー 22 によって選択される 1 から 44 までの 6 つの数字及び登録番号 38 を含む。ゲームに関する質問のセットへのプレイヤー 22 の応答は、ゲームエントリー情報のセットを含む。プレイヤー 22 がゲームに関する全ての質問に応答すると、ゲームプログラム 14 は携帯電話 12 を介してゲームファシリテータ 20 に上記ゲームエントリー情報のセットを SMS メッセージ 44 に包含して送信する。

【0072】

ゲームファシリテータ 20 は、特定の期間に渡って所定の回数のゲームを実行し、プレイヤー 22 には、上記期間の終わりの所定時刻に終了する特定の回に参加する機会が与えられる。プレイヤー 22 が上記所定時刻の経過後に特定の回に参加しようとしたときに、プレイヤー 22 は、次の回のゲームにエントリーされる。以下、ゲームエントリーの手順について詳述する。

【0073】

記載された実施形態では、ゲームファシリテータ 20 は、宝くじを毎週、第 1 の所定の日に 1 回と、第 2 の所定の日に 1 回の 2 回実行する。プレイヤー 22 が第 1 の所定の日に実行される回にエントリーする機会は、上記第 1 の所定の日の第 1 の所定時刻に失効する。同様に、プレイヤー 22 が第 2 の所定の日に実行される回にエントリーする機会は、上記第 2 の所定の日の第 2 の所定時刻に失効する。

【0074】

プレイヤー 22 が、第 1 の所定時刻の経過後に第 1 の所定の日に実行される回にエントリー

10

20

30

40

50

しようとしたときに、プレーヤ 22 は、第 2 の所定の日に実行される次の回にエントリされる。同様にして、プレーヤ 22 が、第 2 の所定時刻の経過後に第 2 の所定の日に実行される回にエントリしようとしたときに、プレーヤ 22 は、第 1 の所定の日に実行される次の回にエントリされる。

【0075】

各回は、ゲームファシリテータ 20 により唯一の回番号 47 を割り当てられる。唯一の回番号 47 は、上記回を識別するために使用される。

【0076】

SMS メッセージ 44 が送信されると、回線業者は、下記のように請求システム 18 を介してプレーヤレコード 30 にゲームエントリ料金を課金する。

10

【0077】

先に論じたように、送信される SMS メッセージは、受信者に配信される前に、ネットワークサービスセンタ 24 の SMS C 27 によって受信される。

【0078】

SMS メッセージ 44 を受信すると、ネットワークサービスセンタ 24 の SMS C 27 は、SMS メッセージ 44 の送信者をプレーヤ 22 として識別し、SMS メッセージ 44 の受信者をゲームファシリテータ 20 として識別しかつ SMS メッセージ 44 のコンテンツをゲームエントリ情報のセットとして識別する。

【0079】

SMS C 27 により SMS メッセージ 44 のコンテンツがゲームエントリ情報のセットとして識別されると、請求システム 18 は、識別されたプレーヤ 22 のプレーヤレコード 30 に対し、ゲームエントリ料金に対応する請求書を作成する、又は請求額を課金する。ゲームエントリ料金がプレーヤ 22 のプレーヤレコード 30 に課金されることから、プレーヤ 22 はゲームに参加するために銀行口座を開設する必要はなく、アカウントデータベース 26 の既存のプレーヤレコード 30 が使用される。

20

【0080】

さらに、この課金の詳細を記録しかつ包含しておく請求書番号 46 が請求システム 18 によって割り当てられ、SMS C 27 に伝達される。

【0081】

SMS C 27 は次に、SMS メッセージ 44 及び請求書番号 46 をゲームファシリテータ 20 に配信する。

30

【0082】

ゲームエントリ情報のセットを含む SMS メッセージ 44 及び請求書番号 46 を受信すると、ゲームファシリテータ 20 は、ファシリテータコンピュータ 29 を介して、プレーヤ 22 がエントリするゲームの唯一の回番号 47 を決定するためにその後使用されるその受信時刻をタイムスタンプ 49 に記録する。タイムスタンプ 49 が記録するのは、ゲームファシリテータ 20 による SMS メッセージ 44 の受信時刻であり、携帯電話 12 により SMS メッセージ 44 が送信された時刻ではない点に留意することは重要である。

【0083】

次いで、ゲームファシリテータ 20 は、ファシリテータコンピュータ 29 を介してプレーヤ 22 をゲームにエントリする。これは、登録番号 38、対応する請求書番号 46 及びタイムスタンプ 49 を含むゲームエントリ情報のセットをゲームエントリデータベース 48 に入力することによって達成される。

40

【0084】

登録番号 38、対応する請求書番号 46 及びタイムスタンプ 49 を含むゲームエントリ情報のセットは、ゲームエントリデータベース 48 内に 1 つのエントリを含み、ゲームファシリテータ 20 によりファシリテータコンピュータ 29 を介して唯一のエントリ番号 50 が割り当てられる。

【0085】

エントリ番号 50 が割り当てられると、ゲームファシリテータ 20 は、プレーヤ 22 が

50

ゲームへのエントリに成功したことを確認するSMSメッセージ52をプレーヤ22に送り、次にゲームプログラム14により携帯電話12のメモリに記録される下記の情報をプレーヤ22に通知する。

エントリ番号50、  
タイムスタンプ49、  
タイムスタンプ49に対応する唯一の回番号47、  
請求書番号46、及び  
課金されるゲームエントリ料金。

【0086】

ゲームファシリテータ20がゲームエントリ情報のセット、対応する請求書番号46、タイムスタンプ49又は唯一の回番号47のうちのいずれかをゲームエントリデータベース48に入力することができない場合、ゲームファシリテータ20はプレーヤ22にSMSメッセージ54を送ってプレーヤ22のゲームへのそのエントリ試行が失敗したことをプレーヤ22に通知し、プレーヤ22による再試行を促す。プレーヤ22によって提供されるゲームエントリ情報のセットが、例えば数字を6つでなく3つしか含んでいない場合には、こうした状況が発生すると思われる。

【0087】

その後、プレーヤ22は上記ゲームに何度もエントリすることができ、各エントリは、先に述べたようにゲームエントリデータベース48にエントリされ、先に述べたようにゲームファシリテータ20により唯一のエントリ番号50が割り当てられる。

【0088】

ゲームプログラム14は、プレーヤ22が携帯電話12のメモリに6つの「ラッキー」ナンバーの複数のセットを保存することを促進する。ゲームにエントリする際に、プレーヤ22は、ゲームに関する質問のセットに回答して、上記ラッキーナンバーの複数のセットから特定のラッキーナンバーのセットを選択することができる。

【0089】

また、ゲームプログラム14は、プレーヤ22が、一度に1つのエントリを提出する代わりに、1つのゲームに同時に複数のエントリを送信することも促進する。

【0090】

このような場合、

ゲームエントリ情報のセットにおいてプレーヤ22により選択される、複数のエントリのうちの1つのエントリを成す6つの数字で構成される各セットは、セミコロンで分離され、

回線業者のSMSC27は、セミコロンの数を計数することによって複数のエントリのエントリ数を決定し、それに比例するゲームエントリ料金が請求システム18を介して課金され、

プレーヤ22がゲームにエントリされることに成功したことを確認するSMSメッセージ52が、複数のエントリの各エントリに割り当てられたエントリ番号50及び課金される合計ゲームエントリ料金をプレーヤ22に通知する。

【0091】

プレーヤ22が唯一の回番号47に対応する回のゲームにエントリする機会が失効すると、ゲームファシリテータ20は、ファシリテータコンピュータ29を介して、ゲームエントリデータベース48におけるエントリから上記回のゲームの当選エントリ56を決定する。ゲームファシリテータ20のファシリテータコンピュータ29は、1から44までの数字から無作為に6つを選んで1つのセットを生成し、これを、ゲームエントリデータベース48内の各エントリに関してゲームエントリ情報のセット内で選択されている6つの数字と比較することによって上記決定を行なう。上記ゲームエントリ情報のセットにおいて選択されている6つの数字が上記無作為な6つの数字のセットに一致するエントリは、当選エントリ56であるとされる。

【0092】

プレーヤ２２のエントリ番号５０が当選エントリ５６であると決定されると、ゲームファシリテータ２０はプレーヤ２２にＳＭＳメッセージ５８を送信してプレーヤ２２にその当選を通知する。ＳＭＳメッセージ５８はさらに、プレーヤ２２に、登録番号３８、プレーヤ２２のパスワード、請求書番号４６及びエントリ番号５０を示したＳＭＳメッセージを携帯電話１２を介して送信することにより５営業日以内にゲームファシリテータ２０に連絡を取って、賞品を請求するように指示する。記載された実施形態において、上記賞品は賞金である。ある代替実施形態では、賞品は相応の価値のある住宅又は車等の物品である。

【００９３】

ゲームエントリ情報のセットにおいて選択されている６つの数字が無作為な６つの数字のセットに一致するエントリが存在しない場合、即ち、当選エントリ５６が存在しない場合、その回のゲームの賞品は「積み立て」され、次のゲームの賞品に追加される。

【００９４】

ＳＭＳメッセージ５８を受信したプレーヤ２２は、賞品を請求するために、ゲームファシリテータ２０に回答して、プレーヤ２２が賞品の受取りを希望していることを確認して登録番号３８、プレーヤ２２のパスワード、請求書番号４６及びエントリ番号５０を示すＳＭＳメッセージ６０を送る。

【００９５】

ＳＭＳメッセージ６０を受信すると、ゲームファシリテータ２０のファシリテータコンピュータ２９は、上記ＳＭＳメッセージ６０に包含される登録番号３８、プレーヤ２２のパスワード、請求書番号４６及びエントリ番号５０及びＳＭＳメッセージ６０の送信に使用された電話の電話番号を、以下と比較して、ＳＭＳメッセージ６０の送信者がプレーヤ２２であることを検証する。

登録番号３８に対応する、登録データベース３６内の登録情報のセット、及び、

エントリ番号５０に対応する、ゲームエントリデータベース４８内のゲームエントリ情報のセット及び請求書番号４６。

【００９６】

これが検証されると、ゲームファシリテータ２０は、賞品に依存して適切な方法で賞品をプレーヤ２２に提供する。例えば、ここで説明している賞品が賞金である実施形態では、ゲームファシリテータ２０は、賞金をプレーヤ２２の住所宛に郵便で送るか、プレーヤ２２のクレジットカードの口座に賞金を振り込む。必要であれば、ゲームファシリテータ２０は、登録データベース３６内の登録情報のセットから登録番号３８に対応する必要な住所又はクレジットカードの口座の詳細を検索する。

【００９７】

賞品が、例えば１００ドル未満の少額賞金である代替実施形態では、ゲームファシリテータ２０は、上記賞金を請求システム１８のアカウントデータベース２６におけるプレーヤ２２のプレーヤレコード３０に、即ちプレーヤ２２の上記回線業者との勘定に貸方として記入してもよい。

【００９８】

賞品が車又はボート等の大型品目である代替実施形態では、ゲームファシリテータ２０は、賞品をプレーヤ２２の住所宛に配送してもよい。賞品が住宅である場合、ゲームファシリテータ２０は、プレーヤ２２と会って上記住宅の所有権のプレーヤ２２への移転手続きをとる手配を行ってもよい。

【００９９】

ゲームファシリテータ２０は、パーソナルコンピュータ等の携帯電話１２以外の通信デバイスから、又は異なる携帯電話からＳＭＳメッセージを受信することがある。ゲームファシリテータ２０は、ＳＭＳメッセージ５０であると称してこのような通信デバイスから受信するいかなるＳＭＳメッセージも無視するであろう。このように、こうしたＳＭＳメッセージの送信者はプレーヤ２２として検証されず、賞品は郵送も貸方記入もされない。

【０１００】



プレーヤ 2 2 のエントリ番号 5 0 が当選エントリ 5 6 でないことが決定されたときに、ゲームファシリテータ 2 0 はプレーヤ 2 2 に S M S メッセージ 6 2 を送り、プレーヤ 2 2 に当選しなかったことを通知し、プレーヤ 2 2 に再挑戦するように勧める。S M S メッセージ 6 2 はさらに、プレーヤ 2 2 にゲームファシリテータ 2 0 により生成された無作為の 6 つの数字のセット、即ち当たり番号を通知する。

【 0 1 0 1 】

本発明の代替実施形態では、ゲームファシリテータ 2 0 は、ゲームエントリデータベース 4 8 内の複数のエントリから第 1 及び第 2 の残念賞である当選エントリ 6 4 及び 6 6 も決定する。ゲームエントリ情報のセットにおいて選択された 6 つの数字のうちの 5 つが無作為の 6 つの数字のセットにおける 5 つの数字に一致するエントリは、第 1 の残念賞である当選エントリ 6 4 であるとされる。ゲームエントリ情報のセットにおいて選択された 6 つの数字のうちの 4 つが無作為の 6 つの数字のセットにおける 4 つの数字に一致するエントリは、第 2 の残念賞である当選エントリ 6 6 であるとされる。

【 0 1 0 2 】

そのエントリが上記第 1 の残念賞である当選エントリ 6 4 又は第 2 の残念賞である当選エントリ 6 6 に一致するプレーヤは、当選エントリ 5 6 に関して先に述べたものに類似するプロセスにより相当する残念賞を獲得する。

【 0 1 0 3 】

当選エントリ 5 6 に相当するエントリを 2 名以上のプレーヤが保有する場合、記載された実施形態における賞品を構成する金額は、当選者であるプレーヤ間で均等に分配される。

【 0 1 0 4 】

同様に、残念賞が提供される場合、第 1 の残念賞である当選エントリ 6 4 又は第 2 の残念賞である当選エントリ 6 6 に相当するエントリを 2 名以上のプレーヤが保有しているとき、残念賞を構成する金額は均等に分配される。

【 0 1 0 5 】

賞品が住宅等の物品であり、当選エントリ 5 6 に相当するエントリを 2 名以上のプレーヤが保有する代替実施形態では、上記物品が売り出され、上記物品の売上げから生じる金額が当選者であるプレーヤ間で均等に分配される。

【 0 1 0 6 】

プレーヤ 2 2 のゲームへの参加により課金されるゲームエントリ料金から生じる収益は、ゲームファシリテータ 2 0 と回線業者との間で両者の取り決めに従って分担される。このような取り決めには、S M S メッセージ 3 2 等の通信ネットワーク 1 6 を介してプレーヤ 2 2 からゲームファシリテータ 2 0 に送られる通信から生じる収益の分担も含まれる。

【 0 1 0 7 】

類似の数字が類似の部分を表す本発明の第 2 の実施形態によれば、上記ゲームは、サッカー試合のセット（「フットィティッピング ( f o o t y t i p p i n g ) 」）、ボクシング試合のセット又は競馬のセット（「賭競馬 ( h o r s e b e t t i n g ) 」）等のスポーツ競技のセットである。この場合、ゲームに関する質問のセットによって要求されるゲームに直接関連する情報には、上記スポーツ競技のセットにおける各スポーツ競技の勝者としてプレーヤ 2 2 に選択されるチーム又は個人及び登録番号 3 8 が含まれる。

【 0 1 0 8 】

当選エントリ 5 6 は、ゲームファシリテータ 2 0 が各スポーツ競技の実際の勝者であるチーム又は個人に注目し、これを各エントリについてゲームエントリデータベース 4 8 内のゲームエントリ情報のセットにおいて選択されたチーム又は個人と比較することによって決定される。当選者の大部分が選んだエントリが当選エントリ 5 6 であるとされる。

【 0 1 0 9 】

上記ゲームが、当選者を決定することができるいかなるゲーム又は競技でもあり得ることは評価されるべきである。既に言及したゲームに加えて、上記ゲームには、カジノゲーム、ネットワークゲーム及びボードゲームが含まれる。

10

20

30

40

50

## 【0110】

実際に、ある代替実施形態では、ゲームに関する質問のセットにより要求されるゲームに直接関連する情報は、プレイヤー22がゲームへの参加を希望するという通知しか含まない。よって、当選エントリ56は、ゲームファシリテータ20がゲームエントリデータベース48における複数のエントリから1つのエントリを無作為に選択することによって決定される。

## 【0111】

さらなる代替実施形態では、ゲームに関する質問のセットにより要求されるゲームに直接関連する情報は、プレイヤー22が無作為のエントリ、即ち「スリックピック(slick pick)」によるエントリの保有を希望するという通知を含む。この場合は、ゲームファシリテータ20が、プレイされるゲームに従ってプレイヤー22に代わってゲームエントリ情報のセットに関する選択肢を無作為に選ぶ。

10

## 【0112】

当業者は、本発明が、記載された実施形態に限定されない点を評価すべきである。具体的には、記載された本発明は、下記の修正及び/又は追加を含み得る。

## 【0113】

ゲームファシリテータ20は、宝くじ、フットィティッピング及び賭競馬等の複数のゲームを提供してもよい。この場合、ゲームプログラム14は、プレイヤー22が上記複数のゲームのうちのどれに参加を希望するかを選択できるように動作する。例えば、プレイヤー22は、ゲームプログラム14を操作して宝くじゲームに参加し、続いてゲームプログラム14を操作してフットィティッピングゲームに参加してもよい。

20

## 【0114】

登録情報のセットは、携帯電話12のメモリに格納されてもよい。このような場合、ゲームプログラム14は、プレイヤー22の登録を促進するためにプレイヤー22に登録情報のセットを提示するのではなく、登録情報のセットを携帯電話12のメモリから直接コピーする。

## 【0115】

登録番号38は、プレイヤー22が絶対に読み取ることのできない「ブラインド」数字であってもよい。この場合、この登録番号38は携帯電話12のメモリに引き続き記録されるが、登録番号38が何であるかはプレイヤー22に通知されない。ゲームプログラム14は上記登録番号38を、携帯電話12を介してゲームファシリテータ20に送られるSMSメッセージに自動的に挿入する。

30

## 【0116】

ゲームファシリテータ20は、アクセスされてもよいゲームウェブサイトを有し、ゲームファシリテータ20から携帯電話12へのゲームプログラム14の送信を開始してもよい。このようなウェブサイトが存在する本発明の一実施形態では、携帯電話12は追加的に無線アプリケーションプロトコル(「WAP」)ブラウザを備える。WAPブラウザは、プレイヤー22により携帯電話12を介してゲームウェブサイトにアクセスし、ゲームプログラム14をダウンロードしてこれを携帯電話12のメモリに格納するように動作する。

40

## 【0117】

ゲームファシリテータ20は、プレイヤー22の登録を促進する登録ウェブサイトを有してもよい。登録に際しては、プレイヤー22はこの登録ウェブサイトにアクセスする。次に登録ウェブサイトは、プレイヤー22に登録に関する質問のセットを提示する。登録に関する質問、即ち登録情報のセットに対するプレイヤー22の応答は、ゲームファシリテータ20が登録ウェブサイトを介してプレイヤー22と通信することによりプレイヤー22が登録に関する全ての質問に応えたと、ゲームファシリテータ20により、先に述べたように処理される。

## 【0118】

プレイヤー22は、一旦登録されると、ゲームプログラム14を使用せずにゲームにエン

50

トリしてもよい。この方法でゲームにエントリするために、プレーヤ 22 はゲームファシリテータ 20 に、登録番号 38 及びゲームエントリ情報のセットを含む SMS メッセージを送る。

【0119】

回線業者がゲームへのエントリ数を決定しかつ請求システム 18 を介して比例的なゲームエントリ料金を課金するのではなく、ゲームファシリテータ 20 がゲームへのエントリ数を決定し、回線業者に上記エントリ数に対して課金されるべき料金を通知してもよい。この場合、SMS メッセージ 44 が送信されると、回線業者は、請求システム 18 を介してプレーヤレコード 30 に基本料金を課金する。基本料金の明細は請求書番号 46 に記録され、ゲームファシリテータ 20 に伝達される。プレーヤ 22 がエントリされるゲーム毎に、ゲームファシリテータ 20 は基本料金にゲーム料金を加算し、合計金額を決定する。次に、合計金額はゲームファシリテータ 20 から回線業者に伝達され、請求システム 18 を介してプレーヤレコード 30 に請求される。

10

【0120】

請求システム 18 は、その実体がゲームファシリテータ 20 から独立していることを条件として、上記回線業者以外の実体によって所有かつ / 又は操作されてもよい。

【0121】

携帯電話 12 及び SMS メッセージに関連して記載したが、本発明はこれらに限定されるものではなく、任意の適切な通信手段及び通信メッセージフォーマットが使用されてもよい。

20

【0122】

プレーヤ 22 は、登録時、自動的にゲームにエントリされてもよい。

【0123】

ゲームプログラムは、ゲームファシリテータによって操作されるサーバ等のゲームコンピュータのメモリに格納されてもよい。このような場合、プレーヤは、通信手段を操作してゲームコンピュータに接続し、通信ネットワークを介してゲームプログラムを実行してもよい。

【0124】

ゲームファシリテータのファシリテータコンピュータは、そこへの不正なアクセスを防止するためにファイアウォール等のセキュリティ手段を備えてもよい。

30

【0125】

ゲームファシリテータは、不正ソースから若しくは不正ソースを介して送られる通信メッセージを識別するための識別手段を備えてもよい。不正ソースは、例えば、そのゲームへの参加が違法とされる国に居住していること又は禁止行為に携わっていることを理由にゲームへの参加が許可されないプレーヤ、スパム発信者等の歓迎されない市場商人又は異なる回線業者又はサービスプロバイダによって操作される通信ネットワークであってもよい。このような場合、ゲームファシリテータは、好適には、不正ソースから、又は不正ソースを介して送られていることが識別手段によって識別される通信メッセージをブロックするためのブロック手段をさらに備える。

40

【0126】

携帯電話 12 から通信ネットワーク 16 を介して送られる SMS メッセージ 44 等の通信は、暗号化されてもよい。このような暗号化は、詐欺が行われる確率を下げ、送信される通信のエラーの確率も下げる。

【0127】

当業者にはさらに、上述の特徴の変形及び組み合わせは、代替でも置換でもなく、本発明の意図された範囲に含まれるさらなる実施形態を形成すべく組み合わせられ得ることが評価されるべきである。

【図面の簡単な説明】

【0128】

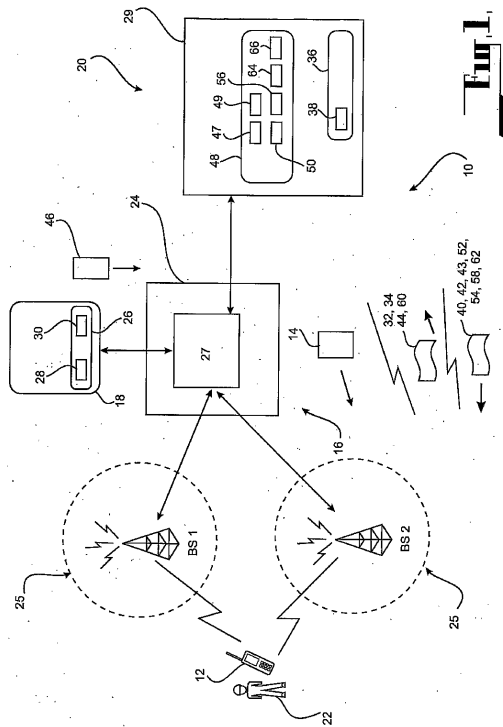
【図 1】本発明の一態様に係るゲームシステム及び方法の第 1 の実施形態を示す略図であ

50

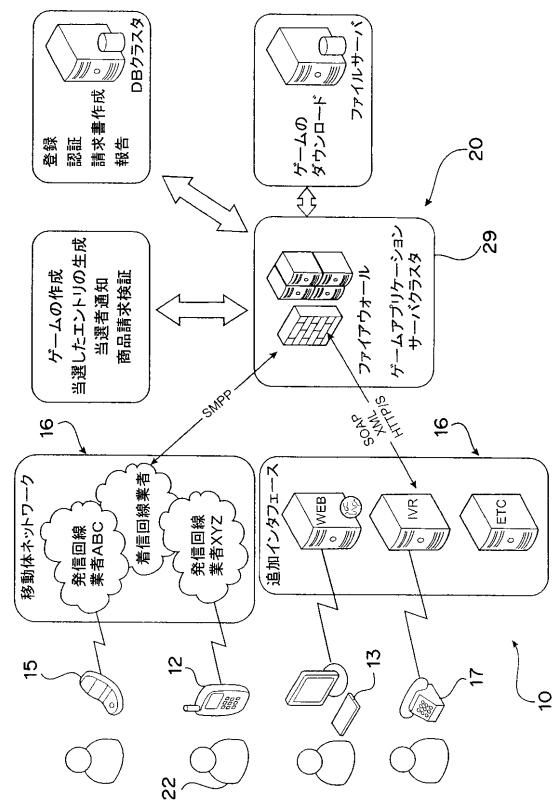
る。

【図2】図1のゲームシステム及び方法を示すネットワーク図である。

【図1】



【図2】



## 【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. <b>PCT/AU2005/000998</b>
<b>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER</b> Int. Cl. <sup>7</sup> : G06F 19/00, 161:00, 155:00, 17/60 According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
<b>B. FIELDS SEARCHED</b> Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used) WPAT, Esp@cenet, USPTO Web Patent Database, PCT Gazette (game, lottery, invoice, sms etc.)		
<b>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</b>		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	AU 2003100786 A4 (OAYDA et al.) 8 January 2004. Whole document.	
A	WO 2002/054355 A1 (M-WISE INC.) 11 July 2002. Whole document.	
A	WO 2001/048712 A1 (NOKIA CORPORATION) 5 July 2001. Whole document.	
A	WO 2003/083796 A1 (IGT) 9 October 2003. Whole document.	
A	US 6224486 B1 (WALKER et al.) 1 May 2001. Whole document.	
A	US 2004/0049463 A1 (KWON) 11 March 2004. Whole document.	
T	EP 1475755 A1 (OPENLOT SYSTEMS B.V.) 10 November 2004. Whole document.	
T	GB 2400716 A (SAMSUNG ELECTRONICS CO LTD.) 20 October 2004. Whole document.	
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C <input checked="" type="checkbox"/> See patent family annex		
* "A"	Special categories of cited documents: document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"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
"E"	earlier application or patent but published on or after the international filing date	"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
"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)	"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
"O"	document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	"&" document member of the same patent family
"P"	document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	
Date of the actual completion of the international search 17 August 2005		Date of mailing of the international search report 24 AUG 2005
Name and mailing address of the ISA/AU AUSTRALIAN PATENT OFFICE PO BOX 200, WODEN ACT 2606, AUSTRALIA E-mail address: pct@ipaustalia.gov.au Facsimile No. (02) 6285 3929		Authorized officer  <b>P. THONG</b> Telephone No : (02) 6283 2128

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

International application No.

PCT/AU2005/000998

This Annex lists the known "A" publication level patent family members relating to the patent documents cited in the above-mentioned international search report. The Australian Patent Office is in no way liable for these particulars which are merely given for the purpose of information.

Patent Document Cited in Search Report			Patent Family Member			
AU	2003100786	NONE				
WO	2002/054355	NONE				
WO	2001/48712	AU 20185/01 US 2002151344	EP 1242982		US 2001039204	
WO	2003/083796	AU 2002306874	GB 2401063			
US	6224486	AU 10819/97 AU 52850/98 EP 0862824 EP 1021228 US 5828751 US 6024640 US 6289453 US 6425828 US 2001004609 US 2002169018 US 2004038723 US 2004242324 WO 9702074 WO 9739811	AU 24446/97 AU 64023/96 EP 0956117 US 5768382 US 5871398 US 6110041 US 6293866 US 6607439 US 2002010013 US 2002193162 US 2004236944 US 2005143162 WO 9719537	AU 29346/97 AU 64053/96 EP 0956677 US 5779549 US 5970143 US 6282648 US 6402614 US 6751730 US 2002013173 US 2003177347 US 2004242299 WO 9702073 WO 9738508		
US	2004/0049463	CN 1509457 WO 02061694	EP 1356436		KR 2002064423	
EP	1475755	US 2004225565				
GB	2400716	AU 2004201054 US 2004209677	CN 1538337		JP 2004318868	
Due to data integration issues this family listing may not include 10 digit Australian applications filed since May 2001.						
END OF ANNEX						

---

フロントページの続き

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

(72)発明者 パトリック・ファン・キオン・ン

オーストラリア 6 0 1 0 ウェスタン・オーストラリア州クレアモント、ステアリング・ハイウェイ  
2 7 8 番、スウィート 1

Fターム(参考) 2C001 CB08 DA04