

【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1部門第2区分

【発行日】平成25年5月16日(2013.5.16)

【公表番号】特表2012-517317(P2012-517317A)

【公表日】平成24年8月2日(2012.8.2)

【年通号数】公開・登録公報2012-030

【出願番号】特願2011-550052(P2011-550052)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 A

【手続補正書】

【提出日】平成25年3月26日(2013.3.26)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲーム提供システムにおいて、

電子機器と、

前記電子機器からの要請に対応し、多数の選択可能なスポンサーリーグを含むスポンサーリーグリストを前記電子機器に伝送し、前記スポンサーリーグリストから特定スポンサーリーグに対する前記電子機器からの選択を受信し、前記特定スポンサーリーグに登録された広告データを伝送するスポンサーリーグ提供サーバと、を含み、

前記電子機器は、前記特定スポンサーリーグに該当するゲームを実行する間、ゲーム実行画面の一側に前記広告データを含むゲーム実行画面を表示し、

前記スポンサーリーグリストの他のスポンサーリーグは、前記リストでそれぞれ表示されるそれぞれ異なる商業機関により後援されることを特徴とするゲーム提供システム。

【請求項2】

特定スポンサーによって設定されるスポンサーリーグの情報を登録して管理するスポンサー管理サーバをさらに具備することを特徴とする請求項1に記載のゲーム提供システム。

【請求項3】

前記スポンサーリーグ提供サーバから前記特定スポンサーリーグを利用するユーザの点数および勝敗有無のうち少なくとも一つを含む結果データを受信し、前記ユーザの順位を管理するスポンサーリーグランキングサーバをさらに具備することを特徴とする請求項1に記載のゲーム提供システム。

【請求項4】

前記スポンサーによって入力される広告を登録し、ゲーム実行画面に広告データを含ませるために前記スポンサーリーグ提供サーバに前記広告データを伝送するスポンサー広告サーバをさらに具備することを特徴とする請求項1に記載のゲーム提供システム。

【請求項5】

前記スポンサーリーグ提供サーバは、

前記特定スポンサーリーグの期間が有効であるか否かを確認し、

前記電子機器は、

前記特定スponサーリー<sup>g</sup>期間が有効である場合にのみ、前記ゲームを実行することを特徴とする請求項1に記載のゲーム提供システム。

【請求項6】

前記ゲームは、

仮想キャラクター制御ゲームであり、

前記広告データは、仮想キャラクターの動きを制御する間、表示されることを特徴とする請求項1に記載のゲーム提供システム。

【請求項7】

前記スponサーリー<sup>g</sup>提供サーバは、

前記特定スponサーリー<sup>g</sup>の期間が終了した場合、前記電子機器に前記スponサーリー<sup>g</sup>の期間が終了したことを知らせるメッセージを伝送し、スponサーリー<sup>g</sup>ランキングサーバから前記特定スponサーリー<sup>g</sup>の受賞者リストを受信して前記電子機器に伝送することを特徴とする請求項5に記載のゲーム提供システム。

【請求項8】

前記受賞者リストは、

上位にランギングされるユーザのIDと、スponサーによって登録される広告データとを含むことを特徴とする請求項7に記載のゲーム提供システム。

【請求項9】

前記電子機器は、

前記スponサーリー<sup>g</sup>ゲームが終了したとき、勝敗有無および点数のうち少なくとも一つを含む結果データを前記スponサーリー<sup>g</sup>提供サーバに伝送し、前記スponサーリー<sup>g</sup>提供サーバから前記結果データによるランギングリストを受信して表示することを特徴とする請求項1に記載のゲーム提供システム。

【請求項10】

スponサーリー<sup>g</sup>を利用した電子機器のゲーム提供方法において、

スponサーリー<sup>g</sup>提供サーバにスponサーリー<sup>g</sup>リストを要請し、多数の選択可能なスponサーリー<sup>g</sup>を含む前記スponサーリー<sup>g</sup>リストを受信するステップと、

前記受信されたスponサーリー<sup>g</sup>リストから特定スponサーリー<sup>g</sup>を選択し、前記選択に対応してスponサーリー<sup>g</sup>選択信号を前記スponサーリー<sup>g</sup>提供サーバに伝送するステップと、

前記スponサーリー<sup>g</sup>選択信号に対応し、前記特定スponサーリー<sup>g</sup>に登録された広告データを含む特定スponサーリー<sup>g</sup>の情報を受信するステップと、

前記広告データを有する前記特定スponサーリー<sup>g</sup>の情報を画面上に出力するステップを含み、

前記スponサーリー<sup>g</sup>リストの他のスponサーリー<sup>g</sup>は、前記リストでそれぞれ表示されるそれぞれ異なる商業機関により後援されることを特徴とするゲーム提供方法。

【請求項11】

前記スponサーリー<sup>g</sup>の情報は、

スponサーリー<sup>g</sup>の期間、スponサーリー<sup>g</sup>のタイトル、対戦条件、授賞条件、参加条件、および賞品リストのうち少なくとも一つを含み、

前記ゲームは仮想キャラクター制御ゲームであり、前記広告データは前記仮想キャラクターの動きを制御する間、表示されることを特徴とする請求項10に記載のゲーム提供方法。

【請求項12】

ゲームが終了したとき、勝敗有無および点数のうち少なくとも一つを含む結果データを前記スponサーリー<sup>g</sup>提供サーバに伝送し、前記スponサーリー<sup>g</sup>提供サーバから前記結果データによるランギングリストを受信して出力するステップをさらに含むことを特徴とする請求項10に記載のゲーム提供方法。

【請求項13】

前記スポンサーリーグ提供サーバから受信した前記特定スポンサーリーグの期間の有効性を判断するステップと、

前記特定スポンサーリーグの期間が有効であれば、前記特定スポンサーリーグでゲームを実行するステップと、

をさらに含むことを特徴とする請求項10に記載のゲーム提供方法。

【請求項14】

前記特定スポンサーリーグの期間が終了した場合、前記スポンサーリーグ提供サーバから前記特定スポンサーリーグの期間が終了したことを知らせるメッセージと、前記特定スポンサーリーグの受賞者リストとを受信し、前記受信されたメッセージおよび前記受賞者リストを出力するステップをさらに含むことを特徴とする請求項13に記載のゲーム提供方法。

【請求項15】

前記受賞者リストは、

前記特定スポンサーリーグによって登録される情報にしたがってランキングされるユーザのIDと、特定スポンサーによって登録される広告データとを含むことを特徴とする請求項14に記載のゲーム提供方法。

【請求項16】

スポンサーリーグ提供サーバのゲーム提供方法において、

少なくとも一つのスポンサーリーグを登録するステップと、

電子機器からの要請に対応し、前記電子機器に多数の選択可能なスポンサーリーグを含むスポンサーリーグリストを伝送するステップと、

前記電子機器からスポンサーリーグ選択信号を受信するステップと、

前記スポンサーリーグ選択信号に応じて特定スポンサーリーグの情報を伝送するステップと、を含み、

前記スポンサーリーグリストの他のスポンサーリーグは、前記リストでそれぞれ表示されるそれぞれ異なる商業機関により後援され、

前記特定スポンサーリーグの情報は、前記特定スポンサーリーグに登録された広告データを含むことを特徴とするスポンサーリーグ提供サーバのゲーム提供方法。

【請求項17】

前記特定スポンサーリーグの情報は、

スポンサーリーグ期間、スポンサーリーグタイトル、対戦条件、授賞条件、参加条件、および商品リストのうち少なくとも一つをさらに含むことを特徴とする請求項16に記載のスポンサーリーグ提供サーバのゲーム提供方法。

【請求項18】

前記スポンサーリーグ選択信号が前記電子機器から受信されたとき、前記特定スポンサーリーグの期間が有効であるか否かをチェックするステップと、

前記特定スポンサーリーグの期間が有効であれば、前記電子機器により前記スポンサーリーグで特定ゲーム実行を許可するステップと、

前記特定スポンサーリーグの期間が終了すれば、前記特定スポンサーリーグの期間が終了したことを通知するメッセージを前記電子機器に伝送するステップと、

前記特定スポンサーリーグの受賞者リストをスポンサーリーグランキングサーバから受信し、前記受信された受賞者リストを前記電子機器に伝送するステップと、  
をさらに含むことを特徴とする請求項17に記載のスポンサーリーグ提供サーバのゲーム提供方法。

【請求項19】

前記受賞者リストは、

上位にランキングされるユーザのIDおよびスポンサーにより登録される広告データを含むことを特徴とする請求項18に記載のスポンサーリーグ提供サーバのゲーム提供方法。

。

【請求項20】

前記特定ゲームが終了する場合、勝または敗の情報および点数のうち少なくとも一つを含む結果データを前記電子機器から受信するステップと、

前記受信された結果、データを前記スポンサリーグランギングサーバに送信するステップと、

前記スポンサリーグランギングサーバから前記結果データにしたがってランギングリストを受信するステップと、

前記受信されたランギングリストを前記電子機器に送信するステップと、  
をさらに含むことを特徴とする請求項1-8に記載のスポンサリーグ提供サーバのゲーム提供方法。