

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl.

G06Q 30/00 (2006.01)

G07F 17/32 (2006.01)



[12] 发明专利申请公布说明书

[21] 申请号 200580028406.X

[43] 公开日 2007 年 10 月 3 日

[11] 公开号 CN 101048792A

[22] 申请日 2005.7.7

[21] 申请号 200580028406.X

[30] 优先权

[32] 2004.7.7 [33] AU [31] 2004903704

[86] 国际申请 PCT/AU2005/000998 2005.7.7

[87] 国际公布 WO2006/002494 英 2006.1.12

[85] 进入国家阶段日期 2007.2.25

[71] 申请人 瑞德技术有限公司

地址 英属维尔京群岛

[72] 发明人 吴邦强

[74] 专利代理机构 上海天翔知识产权代理有限公司
代理人 刘粉宝

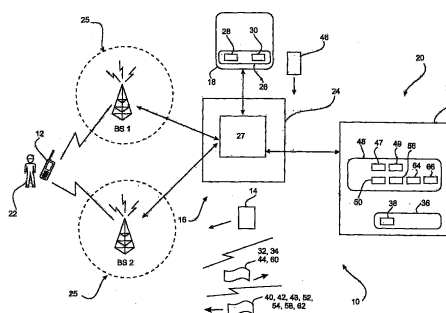
权利要求书 6 页 说明书 16 页 附图 2 页

[54] 发明名称

游戏系统和方法

[57] 摘要

一种游戏系统(10)，包含由游戏者(22)操作的通信装置(12)，游戏服务商(20)，和独立于游戏服务商(20)，以计算游戏者(22)参与游戏的费用的计价装置(18)。当游戏服务商(20)接收到来自游戏者(22)经通信网络通过通信装置(12)发送的包含一组游戏登陆信息的第一通信消息(44)时，所述计价装置(18)由通信网络(16)或游戏服务商(20)通知第一通信消息(44)，并产生具有单一账单识别符(46)的游戏参与账单，并传递单一账单识别符(46)给游戏服务商(20)和游戏者(22)，游戏服务商(20)在游戏中登陆游戏者(22)，将游戏者的游戏登陆与单一账单识别符(46)相关联，比较一组游戏登陆信息和一组获胜规则以确定获胜者，并发送包含获胜信息的第二通信信息(58)给获胜者。



1.一种游戏系统，其特征在于，包含：

通信网路；

推进游戏的游戏服务商，所述游戏服务商安排为与通信网络相联，并可操作地通过所述通信网络接收来自使用通信装置的使用者的通信；和

用于对游戏者参与游戏进行计价的计价装置，所述计价装置安排为与所述通信网络相联且独立于所述游戏服务商，并可操作地通过通信网络与所述游戏服务商进行通信；

其中，所述游戏服务商可操作地从游戏者接收包含一组游戏登陆信息的第一通信，所述第一通信通过所述通信装置通过所述通信网络被发送；

所述通信网络或所述游戏服务商可操作地通知所述第一通信的计价装置；

所述计价装置响应于所述通知可操作地产生具有单一账单识别符的游戏参与账单，并可操作地通过通信网络将所述单一账单识别符传递给游戏服务商；

所述游戏服务商可操作地在游戏中登陆游戏者，并将游戏者的游戏登陆与所述单一账单识别符相关联；且

所述游戏服务商可操作地通过比较一组游戏登陆信息和一组获胜规则来确定游戏的获胜者，并且如果游戏者被确定为获胜者，可操作地将包含获胜信息的第二通信发送给游戏者。

2. 如权利要求 1 所述的游戏系统，其特征在于，其中所述游戏服务商包含用于存储一组游戏登陆信息的存储装置，所述单一账单识别符，所述游戏者游戏登陆和一组获胜规则。

3. 如权利要求 1 或 2 所述的游戏系统，其特征在于，其中所述游戏服务商包含处理装置，该处理装置可操作地实现：

接收一组游戏登陆信息和单一账单识别符；

在游戏中登陆游戏者；

将游戏者的游戏登陆与单一账单识别符相关联；和

比较一组游戏登陆信息和一组获胜规则以确定游戏者是否为获胜者。

4. 如权利要求 3 所述的游戏系统，其特征在于，其中所述处理装置进一

步可操作地将所述第二通信发送给确定为获胜者的游戏者。

5. 如上述任一权利要求所述的游戏系统, 其特征在于, 进一步包含用于注册游戏者以参与游戏的注册装置。

6. 如权利要求 5 所述的游戏系统, 其特征在于, 其中所述注册装置将包括在一组游戏登陆信息中的注册识别符分配给游戏者, 且该注册识别符与所述游戏者的游戏登陆和单一账单识别符相关联。

7. 如权利要求 6 所述的游戏系统, 其特征在于, 其中所述注册识别符包含密码。

8. 如权利要求 7 所述的游戏系统, 其特征在于, 其中所述密码符合预定准则。

9. 如权利要求 8 所述的游戏系统, 其特征在于, 其中所述预定准则包含密码长度至少为 4 个字符并包含字母和数字的组合。

10. 如上述权利要求任一所述的游戏系统, 其特征在于, 其中所述第二通信消息通过所述通信装置接收。

11. 如上述权利要求任一所述的游戏系统, 其特征在于, 其中所述通信装置具有与从其发送的通信消息相关联的通信识别符, 且所述通信识别符与游戏者的游戏登陆相关联。

12. 如上述权利要求任一所述的游戏系统, 其特征在于, 其中所述通信装置包含移动电话。

13. 如从属于权利要求 11 的权利要求 12 所述的游戏系统, 其特征在于, 其中所述通信识别符是所述移动电话的电话号码。

14. 如上述任一权利要求所述的游戏系统, 其特征在于, 进一步包含存储在所述游戏服务商的存储装置或所述通信装置的存储装置中以便于游戏者在游戏中登陆的游戏程序装置。

15. 如权利要求 14 所述的游戏系统, 其特征在于, 其中所述游戏程序装置可从所述游戏服务商的存储装置中传送到所述通信装置的存储装置中。

16. 如权利要求 14 或 15 所述的游戏系统, 其特征在于, 其中所述游戏程序装置可操作地促进游戏者多个游戏中选择要登陆的游戏。

17. 如上述权利要求任一所述的游戏系统, 其特征在于, 其中所述一组获

胜规则包含一组号码或竞赛的获胜者。

18. 如上述权利要求任一所述的游戏系统，其特征在于，其中所述单一账单识别符也通过所述通信网络传递给游戏者。

19. 一种游戏方法，其特征在于，包含：

从游戏者接收包含一组游戏登陆信息的第一通信；

从独立的账单产生器接收包含具有单一账单识别符的一组账单信息的账单通信；

与所述一组账单信息相关联的在游戏中登陆游戏者；

通过比较一组游戏登陆信息和一组获胜规则确定游戏的获胜者；和

如果游戏者被确定为获胜者，发送包含获胜消息的第二通信给游戏者。

20. 如权利要求 19 所述的游戏方法，其特征在于，进一步包含存储一组游戏登陆信息，一组账单信息，游戏者的游戏登陆，和一组获胜规则。

21. 如权利要求 19 或 20 所述的游戏方法，其特征在于，进一步包含注册游戏者以参与游戏。

22. 如权利要求 21 所述的游戏方法，其特征在于，其中所述注册游戏者的步骤包含：

为游戏者分配注册识别符；

在游戏登陆信息中包括所述注册识别符，和

将所述注册识别符与游戏者的游戏登陆相关联。

23. 如权利要求 22 所述的游戏方法，其特征在于，其中所述注册识别符包含密码。

24. 如权利要求 23 所述的游戏方法，其特征在于，其中所述密码符合预定准则。

25. 如权利要求 24 所述的游戏方法，其特征在于，其中所述预定准则包含密码长度至少为 4 个字符并包含字母和数字的组合。

26. 如权利要求 19 至 25 任一所述的游戏方法，其特征在于，其中具有与所述第一通信相关联的通信识别符，所述方法进一步包含与所述游戏者的游戏登陆相关联的通信识别符。

27. 如权利要求 19 至 26 中的任一项所述的游戏方法，其特征在于，其中

所述第一通信通过所述移动电话发送。

28. 如从属于权利要求 26 的权利要求 27 所述的游戏方法，其特征在于，其中所述通信识别符是所述移动电话的电话号码。

29. 如权利要求 19 至 28 中的任一项所述的方法，其特征在于，进一步包含从多个游戏中选择要登陆的游戏。

30. 如权利要求 19 至 29 中的任一项所述的方法，其特征在于，其中一组获胜规则包含一组号码或竞赛获胜者。

31. 在游戏系统中使用的服务器，其特征在于，所述服务器安排为与通信网络相联，并能可操作地与使用通信装置的游戏者和独立于所述服务器的计价装置进行通信，其中所述服务器可操作地进行：

从游戏者接收包含一组游戏登陆信息的第一通信，所述第一通信通过所述通信网络通过所述通信装置发送；通知所述第一通信的计价装置；通过所述通信网络从计价装置接收具有单一账单识别符的游戏参与账单；在游戏中登陆游戏者并将游戏者的游戏登陆与所述单一账单识别符相关联；通过比较一组游戏登陆信息和一组获胜规则确定游戏获胜者；并且，如果游戏者被确定为获胜者，发生包含获胜信息的第二通信给游戏者。

32. 如权利要求 31 所述的服务器，其特征在于，其中所述服务器包含用于存储一组游戏登陆信息的存储装置，所述单一账单识别符，游戏者的游戏登陆，和一组获胜规则。

33. 如权利要求 31 或 32 所述的服务器，其特征在于，其中所述服务器包含处理装置，该处理装置可操作地进行：

接收一组游戏登陆信息和单一账单识别符；

在游戏中登陆游戏者；

将游戏者的游戏登陆与所述单一账单识别符相关联；和

比较一组游戏登陆信息和一组获胜规则以确定游戏者是否为获胜者。

34. 如权利要求 33 所述的服务器，其特征在于，其中所述处理装置进一步可操作地将第二通信发送给确定为获胜者的游戏者。

35. 如权利要求 31 至 34 中任一项所述的服务器，其特征在于，进一步包含用于注册游戏者以参与游戏的注册装置。

36. 如权利要求 35 所述的服务器，其特征在于，其中所述注册装置将包括在一组游戏登陆信息中，并与游戏者的游戏登陆和所述单一账单识别符相关联的注册识别符分配给游戏者。

37. 如权利要求 36 所述的服务器，其特征在于，其中所述注册识别符包含密码。

38. 如权利要求 37 所述的服务器，其特征在于，其中所述密码符合预定准则。

39. 如权利要求 38 所述的服务器，其特征在于，其中所述预定准则包含密码长度至少为 4 个字符并包含字母和数字的组合。

40. 如权利要求 31 至 39 中任一项所述的服务器，其特征在于，其中所述第二通信通过所述通信装置接收。

41. 如权利要求 31 至 40 中任一项所述的服务器，其特征在于，其中所述通信装置具有与从其发送的通信相关联的通信识别符，且所述通信识别符与所述游戏者的游戏登陆相关联。

42. 如权利要求 31 至 41 中任一项所述的服务器，其特征在于，其中所述通信装置包含移动电话。

43. 如从属于权利要求 41 的权利要求 42 所述的服务器，其特征在于，其中所述通信识别符是移动电话的电话号码。

44. 如权利要求 31 至 43 中任一项所述的服务器，其特征在于，进一步包含存储在所述服务器的存储装置或所述通信装置的存储装置中的游戏程序装置以促进游戏者在游戏中的登陆。

45. 如权利要求 44 所述的游戏系统，其特征在于，其中所述游戏程序装置可从所述服务器的存储装置传送到所述通信装置的存储装置中。

46. 如权利要求 44 或 45 所述的游戏系统，其特征在于，其中所述游戏程序装置可操作地促进游戏者从多个游戏中选择要登陆的游戏。

47. 如权利要求 31 至 46 中任一项所述的服务器，其特征在于，其中所述一组获胜规则包含一组号码或竞赛获胜者。

48. 一种大体上如此处伴随的参考附图所述的游戏系统。

49. 一种大体上如此处伴随的参考附图所述的游戏方法。

50. 一种用于大体上如此处伴随的参考附图所述游戏系统的服务器。

游戏系统和方法

技术领域

本发明涉及一种游戏系统和方法。所述游戏系统和方法尤其与抽彩有关。

贯穿说明书，除非上下文有其他需要，单词“comprise”或者是其变形如“comprises”或“comprising”将被理解意味着包含指定的整体或者一类整体而不排除其他整体或者一类整体。

背景技术

接下来讨论的本发明的背景技术意为促进理解本发明。然而，应当理解的是本讨论并不是确认或承认所引用的任何被公布、已知的资料或本领域技术人员的公知常识在任何权限下作为本申请的优先权日。

很多人都乐于参与游戏，例如抽彩，从中他们将有机会赢得奖励。已经揭露了使用现代通信技术来促进人们参与这样游戏的系统和方法。然而，这些系统和方法遇到以下问题的一个或者更多：

参与者可能会诈骗要求他们没有资格的奖励；

参与者可能被限制在同一时间向游戏提交一个登陆请求；

会促进只在单一类型的游戏中的参与者—参与者不能从多个游戏中选择他们想要进行的游戏，和

不能阻止如小于 18 岁的人的非法参与者参与游戏。

本发明寻求提供一种游戏系统和方法在一定程度上缓解一些或者全部的问题。

发明内容

根据本发明的第一方面，提供了一种游戏系统，包括：

通信网络；

推进游戏的游戏服务商，该游戏服务商被安排为与通信网络相联并通过该通信网络可操作地接收来自使用通信装置的游戏者的通信，和

为参与游戏的游戏者计价的计价装置，所述计价装置被安排为与通信网络相联并独立于游戏服务商但可通过通信网络与其可操作地进行通信；

其中，游戏服务商可操作地从游戏者处接收包含一组游戏登陆信息的第一通信，第一通信通过通信网络通过通信装置发送；

通信网络或游戏服务商可操作地通知第一通信的计价装置；

计价装置响应于通知可操作地产生一个具有单一账单识别符的游戏参与账单并通过通信网络将单一账单识别符传递到游戏服务商；游戏服务商可操作地输入游戏者并将游戏者的游戏登陆与单一账单识别符相关联；和

游戏服务商通过比较一组获胜规则与一组游戏登陆信息可操作地确定游戏的获胜者，且如果游戏者被确定为获胜者，发送包含获胜信息的第二通信给游戏者。

这样具有的优点是，通过独立的第三方—计价装置—产生的单一账单识别符与游戏者的游戏登陆相关联，从而允许独立的验证声称是获胜者的人就是事实上的获胜者。

较好的，游戏服务商包含存储一组游戏登陆信息的存储装置，单一账单识别符，游戏者游戏登陆，和一组获胜规则。

较好的，所述游戏服务商包含处理装置可操作地：

接收一组游戏登陆信息和单一账单识别符；

在游戏中登陆游戏者；

将游戏者的游戏登陆和单一账单识别符关联起来；和

通过比较一组获胜规则与一组游戏登陆信息确定游戏者是否是获胜者。

更好的，所述处理装置进一步可操作地向被确定为获胜者的游戏者发送第二通信。

为了进一步降低没资格的人成功地声称是获胜者的可能性，想要的游戏系统进一步包含用于注册参与游戏的游戏者的注册装置。这样，该注册装置可以分配游戏者包括在一组游戏登陆信息中的注册识别符，并被与游戏者的游戏登陆和单一账单识别符相关联。

该注册识别符可以是密码。为了增强安全性，密码满足预定准则是有益处的。该预定准则可要求密码的长度至少为4个字符并且包含字母和数字的组合。

第二通信可以通过通信装置接收。该通信装置可以具有通信识别符，该通信识别符与从其发出的通信相关联，且与游戏者的游戏登陆相关联。

理想地，所述通信装置是移动电话。这样，通信识别符可以是移动电话的电话号码。

游戏程序装置可以被存储在游戏服务商或通信装置的存储装置中，以促进游戏者在游戏中的登陆。较好地，游戏程序装置可从游戏服务商的存储装置转移到通信装置的存储装置中。

较好地，游戏程序装置可操作地促进要从多个游戏登陆的游戏中的游戏者的选择。一组获胜规则可以是一组数字或竞赛中的获胜者。

较好地，单一账单识别符同样通过通信网络传达给游戏者。

根据本发明的第二方面，提供了一种游戏方法，包括：

从游戏者处接收包含一组游戏登陆信息的第一通信；

从独立的计价装置接收包含一组具有单一账单识别符的账单信息的账单通信；

在游戏中与一组账单信息相关联地登陆游戏者；

通过比较一组获胜规则与一组游戏登陆信息以确定游戏的优胜者；和

如果游戏者被确认为优胜者，发送包含获胜信息的第二通信消息给游戏者。

较好地，该游戏方法进一步包含存储一组游戏登陆信息，一组账单信息，游戏者的游戏登陆，和一组获胜规则。

较好地，该游戏方法进一步包含将参与者注册到游戏。在这样的情况下，注册游戏者的步骤可以包含：

为游戏者分配注册识别符；

将注册识别符包括到一组游戏登陆信息中；和

将注册识别符和游戏者的游戏登陆相关联。

该注册识别符可以是密码。密码满足预定准则有益于增强安全性。该预定准则可以要求密码的长度至少为 4 个字符并且包含字母和数字的组合。

较好地，当存在与第一通信相关联的通信识别符时，该游戏方法进一步包含将通信识别符和游戏者的游戏登陆相关联。

较好地，第一通信通过移动电话发送。这样，该通信识别符可以是移动电话的电话号码。

较好地，该游戏方法包括从多个游戏中选择要进入游戏。

一组获胜规则可以是一组数字或竞赛中的获胜者。

根据本发明的第三方面，提供了一种用于游戏系统的服务器，所述服务器被安排为与通信网络结合并从而可操作地与使用通信装置的游戏者以及独立于服务器的计价装置进行通信，其中所述服务器可操作地进行：

从游戏者接收包含一组游戏登陆信息的第一通信，该第一通信经通信装置通过通信网络发送；通知计价装置第一通信；通过通信网络从计价装置接收具有单一账单识别符的游戏参与账单；在游戏中登陆游戏者并将游戏者的游戏登陆和单一账单识别符相关联；通过比较一组获胜规则 and 一组游戏登陆信息以确定游戏的获胜者；和，如果游戏者被确定为获胜者，向游戏者发送包含获胜信息的第二通信。

较好地，该服务器包含用于存储一组游戏登陆信息的存储装置，单一账单识别符，游戏者的游戏登陆，和一组获胜规则。

较好地，该服务器包含处理装置可操作地进行：

接收一组游戏登陆信息和单一账单识别符；

在游戏中登陆游戏者；

将游戏者的游戏登陆和单一账单识别符关联起来；和

比较一组获胜规则 and 一组游戏登陆信息以确定游戏者是否是获胜者。

较好地，该处理装置进一步可操作地将第二通信发送给要确定为获胜者的游戏者。

较好地，该服务器进一步包含注册游戏者以参与游戏的注册装置。

较好地，该注册装置为游戏者分配注册识别符，该注册识别符包括一组游戏登陆信息，并被关联到游戏者的游戏登陆和单一账单识别符。

较好地，该注册识别符包含密码。

较好地，该密码满足预定规则。

较好地，该预定规则包含密码长度至少为 4 个字符并包含字母和数字的组合。

较好地，该第二通信通过通信装置接收。

较好地，该通信装置具有与从其发送的通信相关联的通信识别符，并且通信识别符与游戏者的游戏登陆相关联。

较好地，该通信装置包含移动电话。

较好地，该通信识别符是移动电话的电话号码。

较好地，该服务器进一步包含存储在服务器的存储装置或通信装置的存储器内的游戏程序装置以促进在游戏中游戏者的登陆。

较好地，该游戏程序装置可以从服务器的存储装置转移到通信装置的存储装置。

较好地，该游戏程序装置可操作地促进游戏中游戏者从多个游戏中选择要登陆的游戏。

较好地，一组获胜规则包含一组数字或竞赛中的优胜者。

附图说明

本发明现在将通过实例并参考后附的附图进行描述，其中：

图 1 为根据本发明一方面的游戏系统和方法的第一实施例的示意图。

图 2 是图 1 游戏系统和方法的网络图。

具体实施方式

在图 1 和 2 中，显示了根据本发明的游戏系统 10 的第一实施例。该游戏系统 10 包含：

移动电话 12 形式的通信装置；

游戏程序 14；

通信网络 16；

计价系统 18 形式的计价装置；

和游戏服务商 20。

移动电话 12 为游戏者 22 拥有并操作。移动电话 12 具有内存形式的存储装置，未图示，其适于储存传递或下载到其中的游戏程序 14。额外地，移动电话 12 具有操作系统，未图示，该操作程序用于运行存储在内存中的应用软件，

例如游戏程序 14。

然而，需要注意的是通信装置并不仅限于移动电话。通信装置可以是任何能够通过通信网络发送和随意接收消息的通信工具（device），包括任何移动通信工具，个人电脑（PC）13，个人数字助理（PDA）15，卫星电话，固定电话 17，手表通信器，输入装置，或专用的游戏装置。

通信网络 16 和计价系统 18 由运营商拥有和/或操作（未图示）。通信网络 16 促进连接到其的每一方之间的全球数据通信，因此各方并不限定于在通过通信网络 16 通信的特定国家或地区。

通信网络 16 包括已知的蜂窝无线电话网络的全部特征，包括大量基站 BS1，BS2，和网络服务中心 24。通信网络 16 包含大量的“单元”25（每个单元由基站提供服务。如移动电话 12 的移动电台能在通信网络 16 内漫游，并与为它们所处单元服务的基站进行通信）提供了主动方式或备用方式或“接听”方式。因此，移动电台能发送到并从基站 BS1、BS2 接收信号以传输数据（例如音频数据、控制数据和文本数据）到网络服务中心 24，并从那里接收到其预期的受体，例如其他的移动电台或服务器，比如因特网服务器。

在实施例的描述中，通信网络 16 是全球移动通信系统（GSM）网络。GSM 蜂窝无线电话网络，此网络的运转，和网络中使用的终端对本领域的技术人员都是熟知的，因此在这里不需要任何进一步的描述，除非涉及本发明的内容。需要注意的是通信网络 16 不仅限于 GSM 网络，并且本发明的替换实施例也可以使用其他的通信协议。

运营商在通信网络 16 上提供了短消息服务（SMS），关于这一点，网络服务中心 24 包括可操作地管理通信网络 16 的 SMS 功能的短消息服务中心（SMSC）27。具体地，SMSC27 从多个来源接收 SMS 消息，鉴别消息的发送者、内容和接收者，并将消息传送给接收者。

通信网络 16 的用户或使用者能使用通信网络 16 提供的 SMS 发送和接收文本消息，例如使用如移动电话 12 的移动电台，或使用电脑，例如通过因特网连接到 SMS 网关的游戏服务商 20 的服务商电脑 29，或其他适合的装置。

计价系统 18 可操作地联合 SMSC27 以产生账单或费用到经 SMSC27 鉴别的 SMS 发送者。产生的账单或费用的数量会根据包括发送者的身份，接收者

的身份, 和/或经 SMSC27 鉴别的 SMS 内容等许多因素而改变。

移动电话 12 通过通信网络 16 与游戏服务商 20 的服务商电脑 29 进行数据通信。游戏服务商 20 的服务商电脑 29 同样通过通信网络 16 与计价系统 18 进行数据通信。

计价系统 18 具有账户数据库 26。该账户数据库具有大量的记录 28。每个记录 28 包含一组关于通信网络 16 使用者的账户信息, 包括:

姓名

地址

出生年月

用于确认使用者身份的密码, 和

使用者拥有的在通信网络 16 上使用的通信装置的识别符, 例如移动电话号码, email 地址等等。

密码必须满足预定规则。在所述的实施例中, 密码必须是至少 4 个字符并包含字母和数字的组合。

每个记录 28 被分配给通信网络 16 的特定使用者。记录 28 中的一个分配给游戏者 22, 在此之后将指的是游戏者记录 30。游戏者记录 30 便于运营商对游戏者 22 使用通信网络 16 对游戏者 22 进行记账。

上述部件的功能和游戏系统 10 的附加特征现在将参考使用中的游戏系统 10 来描述。

运营商(carrier)分配在先指定的电话号码到游戏服务商 20。该在先指定的电话号码过去通常指定游戏服务商 20 为通过通信网络 16 发送的通信消息的接受者。该在先指定的电话号码是全球的或全世界的电话号码, 并可被用于从世界上的任何地方连接到通信网路 16, 以鉴别游戏服务商 20 为从那发出的通信信息的接收者。

为了参与游戏, 首次游戏者 22 通过移动电话 12 发送一个 SMS 消息 32 到预先指定的号码。

游戏服务商 20 的服务商电脑 29 包含具有用于存储注册数据库 36 的服务商内存的游戏应用服务器群, 游戏登陆数据库 48, 服务商程序 (未图示), 和用于运行存储在服务商内存中的应用软件的服务商操作系统, 例如服务商程

序。额外地，服务商电脑 29 包含与服务商内存相联的处理器（未图示）。

服务器电脑 28 接收发送到在先指定的号码的 SMS 消息 32。

响应于 SMS 消息 32 的接收，服务器电脑 29 将游戏程序 14 所处位置的服务商内存地址传送到移动电话 12，并需要游戏者 22 执行下载序列以下载游戏程序 14。直到下载序列完成，移动电话 12 存储游戏程序 14 到移动电话 12 的内存中。

一旦存储到移动电话 12 的内存中，游戏程序 14 可在游戏者 22 的命令下通过操作系统执行。

在第一次执行时，游戏程序 14 提出一组注册问题给游戏者 22，与记录在游戏者记录 30 中的信息大体上相同的关于游戏者 22 的请求信息，并额外包括游戏者 22 信用卡账户的详细信息。

游戏者 22 对注册问题的回复包含一组注册信息。一旦游戏者 22 回复所有的注册问题，游戏程序 14 通过移动电话 12 在 SMS 消息 34 中发送一组注册信息到游戏服务商 20 的服务商电脑 29。

通过接收包含一组注册信息的 SMS 消息 34，游戏服务商 20 通过游戏服务电脑 29 注册游戏者 22 以通过在注册数据库 36 中登录一组注册信息参与游戏。另外地，游戏服务商 20 分配游戏者 22 与一组注册信息相符合的注册号码 38。

一旦注册号码 38 被分配，游戏服务商 20 发送 SMS 消息 40 给游戏者 22 以确认游戏者 22 已经成功注册参与游戏，并通知游戏者 22 分配的注册号码 38。游戏程序 14 在移动电话 12 的内存中记录注册号码 38。

在一些情况下，游戏服务商 20 也许不能在注册数据库 36 中登录一组注册信息。这种情况可能会在例如游戏者 22 提供的信用卡账户详细信息存在错误的时候发生。在这样的情况下，游戏服务商 20 发送 SMS 消息 42 给游戏者 22，该 SMS 消息 42 通知游戏者 22 试图注册参与游戏并未成功并提示游戏者 22 重复该注册过程。

包括在游戏者记录 30 的详细信息中的出生信息数据将揭示游戏者 22 太年轻以致不能合法地参与游戏。这种情况下，游戏服务商 20 发送 SMS 消息 43 给游戏者 22，该 SMS 消息 43 通知游戏者 22 太年轻以致不能注册参与游戏，并邀请游戏者 22 在长大后再次尝试注册。

通过游戏程序 14 的后续执行，游戏程序 14 通过核对在移动电话 12 内存中的注册号码 38 确认游戏者 22 已成功注册。如果游戏者 22 没有成功注册，那么注册过程将如前面所述的那样重复。

如果游戏者 22 成功注册，游戏程序 14 呈现一组游戏问题给游戏者，请求和游戏相关的信息。在第一实施例中，游戏是抽彩，相关信息包括由游戏者 22 选出的 1 到 44 之间的 6 个数字，如同注册号码 38。游戏者 22 回复的一组游戏问题包含一组游戏登陆信息。一旦游戏者 22 回复全部游戏问题，游戏程序 14 通过移动电话 12 在 SMS 消息 44 中发送一组游戏登陆信息到游戏服务商 20。

游戏服务商 20 经过特定的时间周期进行预定数量的游戏轮次，游戏者 22 将有机会在该周期的终点的预定时间登陆特定轮次。如果游戏者 22 试图在预定的时间过去之后登陆特定轮次，游戏者 22 将在后续轮次登陆游戏。游戏登陆过程将在后面进一步详细描述。

在描述的实施例中，游戏服务商 20 每周执行两轮抽彩，其一在第一预定日，另一个在第二预定日。游戏者 22 登陆在第一预定日进行的的游戏的机会截止于第一预定日的第一预定时间。相似地，游戏者 22 登陆在第二预定日的进行的的游戏的机会截止于第二预定日的第二预定时间。

如果游戏者 22 在第一预定时间结束后试图登陆第一预定日进行的轮次，游戏者 22 将登陆在第二预定日进行的后续轮次。相似的方式，如果游戏者 22 在第二预定时间结束后试图登陆第二预定日进行的轮次，游戏者 22 将登陆在第一预定日进行的后续轮次。

每个轮次由游戏服务商 20 分配单一的轮次号码 47。该单一轮次号码 47 常用来鉴别轮次。

当 SMS 消息 44 被发出，运营商通过计价系统 18 计算游戏登陆费用到游戏者记录 30，如下所述：

如前所述，优先于被传送到接受者，发送的 SMS 消息被网络服务器中心 24 的 SMSC27 接收。

通过接收 SMS 消息 44，网络服务中心 24 的 SMSC27 识别 SMS 消息 44 的发送者是游戏者 22，SMS 消息 44 的接收者是游戏服务商 20，并且 SMS 消息 44 的内容是一组游戏登陆信息。

通过 SMSC27, SMS 消息 44 的内容的识别为一组游戏登陆信息, 计价系统 18 产生符合游戏登陆费用的账单或费用到识别的游戏者 22 的游戏记录 30。由于游戏登陆费用被记入游戏者 22 的游戏记录 30, 游戏者 22 不需要打开银行账户以参与游戏—账户数据库 26 中存在的游戏者记录 30 被使用。

另外, 账单号码 46, 费用的记录和包含的详细内容被计价系统 18 分配并通信到 SMSC27。

SMSC27 随后传送 SMS 消息 44 和账单号码 46, 到游戏服务商 20。

通过接收包含一组游戏登陆信息的 SMS 消息 44 和账单号码 46, 游戏服务商 20 通过服务商电脑 29 采用时间戳 49 记录其的接收时间, 随后通常用来确定游戏者 22 将要登陆进入的游戏的单一轮次号码 47。需要重点注意的是时间戳 49 通过游戏服务商 20 记录 SMS 消息 44 的接收时间, 而并不是根据移动电话 12 的 SMS 消息 44 的发出时间。

游戏服务商 20 随后通过服务商电脑 29 在游戏中登陆游戏者 22。这通过登录一组包括注册号码 38 的游戏登陆信息, 相应的账单号码 46, 和在游戏登陆数据库 48 中的时间戳 49。

包括注册号码 38, 相应的账单号码 46 和时间戳 49 的一组游戏登陆信息包含游戏登陆数据库 48 中的一个登陆, 和通过服务商电脑 29 由游戏服务商 20 分配的单一登陆号码 50。

一旦登陆号码 50 被分配, 游戏服务商 20 发送 SMS 消息 52 给游戏者 22, 该 SMS 消息 52 确认游戏者 22 已经成功地登陆游戏, 并通知游戏者 22 由移动电话 12 内存中的游戏程序 14 随后记录后续信息:

登陆号码 50;

时间戳 49;

符合时间戳 49 的单一轮次号码 47;

账单号码 46; 和

承担的游戏登陆费用。

在游戏服务商 20 不能在游戏登录数据库 48 中登录一组游戏登陆信息、相应的计价号码 46、时间戳 49, 或单一轮次号码 47 中的任何一个或几个的情况下, 游戏服务商 20 发送 SMS 消息 54 给游戏者 22, 该 SMS 消息 54 通知游戏

者 22 其试图登陆游戏并未成功并提示游戏者 22 再次尝试。这种情况可能会是当游戏者 22 提供的一组游戏登陆信息只包括 3 个号码而不是 6 个时出现。

随后，游戏者 22 也许会数次登陆游戏，每一次登陆都如上所述登录进入游戏登陆数据库 48；并且如前所述由游戏服务商 20 分配单一登陆号码 50。

游戏程序 14 使游戏者 22 容易地在移动电话的内存中存储多组 6 个“幸运”号码。当登陆游戏时，多组幸运号码中的一组特定的幸运号码可由游戏者 22 响应于一组游戏问题选择。

游戏程序 14 同样使游戏者 22 容易地同时发送多个登陆到游戏，作为一个选择以替换同一时间提交一个登陆。

在这种情况下：

每组 6 个号码包含由游戏者 22 选择的一组游戏登陆信息中的多个登陆的一个登陆，其由分号隔开；

运营商的 SMSC27 通过计算分号的数量确定多个登陆中的登陆的数量，并且通过计价系统 18 计算相应的游戏登陆费用；和

确认游戏者 22 已成功地登陆游戏的 SMS 消息 52 通知多个登陆中的每个登陆分配的登陆号码 50 的游戏者 22，和承担的全部游戏登陆费用。

在游戏者 22 登陆相应单一轮次号码 47 的游戏轮次的机会消失后，游戏服务商 20 通过服务商电脑 29 从游戏登陆数据库 48 中确定该游戏轮次的获胜登陆 56。游戏服务商 20 的服务商电脑 29 通过从 1 到 44 中产生的一组 6 个随机号码确定，并将其与游戏条目数据库 48 中的每个登陆的一组游戏登陆信息中选择的 6 个号码相比较。在一组游戏登陆信息中选择的 6 个号码与 6 个随机号码相匹配的登陆被认为是获胜登陆 56。

如果游戏者 22 的登陆号码 50 被确定为获胜登陆 56，随后游戏服务商 20 发送 SMS 消息 58 给游戏者 22，该 SMS 消息 58 通知游戏者 22 他们的获胜。SMS 消息 58 额外地指示游戏者 22 通过移动电话 12 使用 SMS 消息在 5 个工作日内联系游戏服务商 20 并声明注册号码 38，游戏者 22 的密码，账单号码 46 和登陆号码 50 以要求奖励。在所描述的实施例中，奖励是大量的金钱。在可选的实施例中，奖励可以是有价值的物品，例如房子或汽车。

当游戏登陆信息中所选择的 6 个号码没有与一组 6 个随机号码相匹配的情

况下，也就是，没有获胜登陆 56 时，游戏轮次的奖励“累计”并增加到后续游戏轮次的奖励中。

通过接收 SMS 消息 58，为了要求奖励，游戏者 22 发送 SMS 消息 60 回复游戏服务商 20 确认游戏者 22 希望接受奖励并声明注册号码 38，游戏者 22 的密码，账单号码 46 和登陆号码 50。

通过接收 SMS 消息 60，游戏服务商 20 的服务商电脑 29 将包含在 SMS 消息 60 中的注册号码 38，游戏者 22 的密码，账单号码 46 和登陆号码 50 和用来发送 SMS 消息 60 的电话的电话号码与下述目标进行比较：

在注册数据库 36 中对应于注册号码 38 的一组注册信息；和

游戏登陆数据库 48 中对应于登陆号码 50 的一组游戏登陆信息和账单号码 46；

以验证 SMS 消息 60 的发送者是游戏者 22。

一旦验证无误，游戏服务商 20 根据奖励通过合适的方式提供奖励给游戏者 22。例如，在描述的实施例中奖励是大量的金钱，游戏服务商 20 将奖励投递到游戏者 22 的地址，或汇入游戏者 22 的信用卡账号。如果需要，游戏服务商 20 从注册数据库 36 中对应于注册号码 38 的一组注册信息中检索需要的地址或信用卡账户的详细信息。

在可选的实施例中奖励是少量的金钱，例如少于 100 美元，游戏服务商 20 可以将奖励汇入游戏者在计价系统 18 账户数据库 26 的游戏者记录 30 中，也就是，像运营商汇入游戏者账户一样。

在可选实施例中奖励是大型物品，例如汽车或船舶，游戏服务商 20 可以将奖励运送到游戏者 22 的地址。当奖励是房屋时，游戏服务商 20 可以组织与游戏者 22 会晤以安排将房屋的所有权转移给游戏者 22。

游戏服务商 20 可以从不仅限于移动电话 12 的通信装置接收 SMS 消息，例如个人电脑，或一种不同的移动电话。游戏服务商 20 将忽视其从这样的通信装置接收的虚假的 SMS 消息 50。通过这样的方式，这样的 SMS 消息的发送者将被不会被误认为游戏者 22，奖励也不会被投递或入账。

如果游戏者 22 的登陆号码 50 被确定不是获胜登陆 56，那么游戏服务商 20 发送 SMS 消息 62 给游戏者 22，该 SMS 消息 62 通知游戏者 22 其没有获胜

并邀请游戏者再次游戏。SMS 消息 62 额外地告知游戏者 22 游戏服务商 20 产生的 6 位随机号码设定，即获胜号码。

在本发明可选实施例中，游戏服务商 20 同样从游戏登陆数据库 48 中确定第一和第二安慰奖励获胜登陆 64 和 66。在一组游戏登陆信息中选择的 6 个号码中的 5 个匹配该组 6 个随机号码中的 5 个的登陆被认定为第一安慰奖励获胜登陆 64。在一组游戏登陆信息中选择的 6 个号码中的 4 个匹配该组 6 个随机号码中的 4 个的登陆被认定为第二安慰奖励获胜登陆 66。

登陆符合第一安慰奖励获胜条目 64 或第二安慰获胜奖励条目 66 的游戏者获得相应的安慰奖的过程与上述的有关获胜登陆 56 的过程相似。

在多于一个游戏者具有与获胜登陆 56 相符合的登陆时，在实施例中描述的奖励所包含的金额将平均分配给其中的获胜者。

如果多于一个游戏者具有符合第一安慰奖励获胜登陆 64 的登陆，或第二安慰奖励获胜登陆 66 的登陆，金额的数目，如果提供了安慰奖励也包括在内，也将相似地平均分配。

在可选的实施例中，奖励是物品比如房屋，并且多于一个游戏者具有符合获胜登陆 56 的登陆，物品将被出售，通过物品出售所获得的金额将平均地分配给其中的获胜者。

来自游戏者 22 参与游戏生成的游戏登陆费用所产生的收入被游戏服务商 20 和运营商根据他们之间的协议分享。这样的协议也许同样包括分享游戏者 22 通过通信网路 16 发送到游戏服务商 20 的通信产生的收入，例如 SMS 消息 32。

根据本发明的第二实施例，其中类似数字代表相似的部分，游戏是一组体育竞赛，例如一组足球比赛（“footy tipping”），一组拳击赛，或一组赛马（“horsing betting”）。这种情况下，一组游戏问题要求的游戏相关的信息包括由游戏者选择的队伍或个人以赢取一组体育竞赛中的每个体育竞赛，如同注册号码 38。

注意到队伍或个人谁事实上赢得了每场体育竞赛，并将这与游戏登陆数据库 48 中的每个登陆的一组游戏登陆信息中选择的队伍或个人进行比较，游戏服务商 20 确定获胜登陆 56。挑选最多优胜者数目的登陆将被认定为获胜登陆

56。

应该意识到的是游戏可以是任何可以确定获胜者的游戏或竞赛。除了已经提及的游戏，游戏包含纸牌游戏（casino gaming），网络游戏和棋盘游戏。

的确，在可选实施例中，与由一组游戏问题需要的游戏相关的信息只包括游戏者 22 希望参与游戏的通知。获胜登陆 56 随后由游戏服务商 20 随机地从游戏登陆数据库 48 中选择一个登陆来确定。

在进一步的可选实施例中，与由一组游戏问题需要的游戏相关的信息包括游戏者 22 希望有随机的或电脑机选（slikpik）登陆。这种情况下，游戏服务商 20 根据进行的随机选择游戏者 22 的一组游戏登陆信息的选择。

本领域技术人员可以理解的是本发明不仅限于所述的实施例。特别地，所述的本发明可以包括以下的改进和/或添加：

游戏服务商 20 可提供多个游戏，例如抽彩，足球比赛（footy tipping）或赛马。这种情况下，游戏程序 14 可操作地允许游戏者 22 从多个游戏中选择其希望参与的游戏。例如，游戏者 22 可以运行游戏程序 14 以参与抽彩游戏，并随后运行游戏程序 14 参与足球比赛游戏。

一组注册信息可以被存储在移动电话 12 的内存中。在这种情况下，游戏程序 14 直接从移动电话 12 的内存中复制一组注册信息，而不是呈现一组便于游戏者 22 注册的注册问题。

注册号码 38 可以是永远不会被游戏者 22 可读的隐藏号码。在这种情况下，尽管注册号码 38 仍然记录在移动电话 12 的内存中，游戏者 22 并未被通知注册号码 38 是什么。游戏程序 14 自动地将注册号码 38 插入到通过移动电话 12 发送给游戏服务商 20 的 SMS 消息中。

游戏服务商 20 可以具有可访问以从游戏服务商 20 传送游戏程序 14 到移动电话 12 的游戏网站。在本发明一个实施例中，其中有一个这样的网站，移动电话 12 额外地包含无线应用协议（WAP）浏览器。WAP 浏览器可由游戏者 22 操作通过移动电话 12 访问游戏网站并下载和存储游戏程序 14 到移动电话 12 的内存中。

游戏服务商 20 可具有便于游戏者 22 注册的注册网站。为了注册，游戏者 22 访问注册网站。该注册网站随后向游戏者呈现一组注册问题。游戏者 22 对

于该注册问题的回复，也就是该组注册问题，由服务商 20 如前所述的进行处理，一旦游戏者 22 回复全部的注册问题，游戏服务商 20 将通过注册网站与游戏者 22 通信。

一旦游戏者完成注册，游戏者可不需要使用游戏程序 14 来登陆游戏。为了以这样的方式登陆游戏，游戏者 22 发送包含注册号码 38 和一组游戏登陆信息的 SMS 消息给游戏服务商 20。

游戏服务商 20 可确定一个游戏的登陆数，并通知运营商其要承担的费用，而不是运营商确定一个游戏的登陆数，并通过计价系统 18 承担相应的游戏登陆费。在这种情况下，当 SMS 消息 44 被发送，运营商通过计价系统 18 承担基本费用到游戏者记录 30。基本费用的详情内容记录在账单号码 46 中并通信到游戏服务商 20。对于游戏者 22 登陆的每个游戏，游戏服务商 20 添加游戏费用到基本费用中以确定全部费用。全部费用随后从游戏服务商 20 通信到运营商，并通过计价系统 18 记入游戏者记录 30。

计价系统 18 可以由不是运营商的其他实体拥有和/或操控，只要该实体是独立于游戏服务商 20 的。

尽管描述了相关的移动电话 12 和 SMS 消息，本发明并未被限制，任何适合的通信装置和通信消息格式都可以被采用。

游戏者 22 在注册状态下可自动登陆到游戏；

游戏程序可以被存储在游戏电脑的内存中，例如被游戏服务商操作的服务器。在这种情况下，游戏者可以操作通信装置以连接游戏电脑，并通过通信网络运行游戏程序；

游戏服务商的服务商电脑可以包含安全装置，例如防火墙，以阻止未授权的对其访问；

游戏服务商可包含鉴别装置，该鉴别装置用于鉴别从或通过未授权的来源发送的通信消息。未授权的来源可以是，例如，因为所在国家居住地参与游戏是非法的或禁止的犯罪行为而未允许参与游戏的游戏者，例如垃圾邮件制作商等不受欢迎的制造商，或由其他运营商或服务商操作的通信网络。在这样的情况下，游戏服务商较好地进一步包含屏蔽装置以屏蔽经鉴别装置鉴别的从或通过未授权的来源发送的通信消息；

从移动电话 12 通过通信网络发送的通信，例如 SMS 消息 44 可以是加密的。这样加密将降低欺诈发生的可能性，同样也降低通信发送中的错误的可能性。

本领域技术人员进一步可理解的是，上述特征的各种变化和组合，并不是替代或替换，而组合形成的进一步的实施例同样落入本发明预期的范围中。

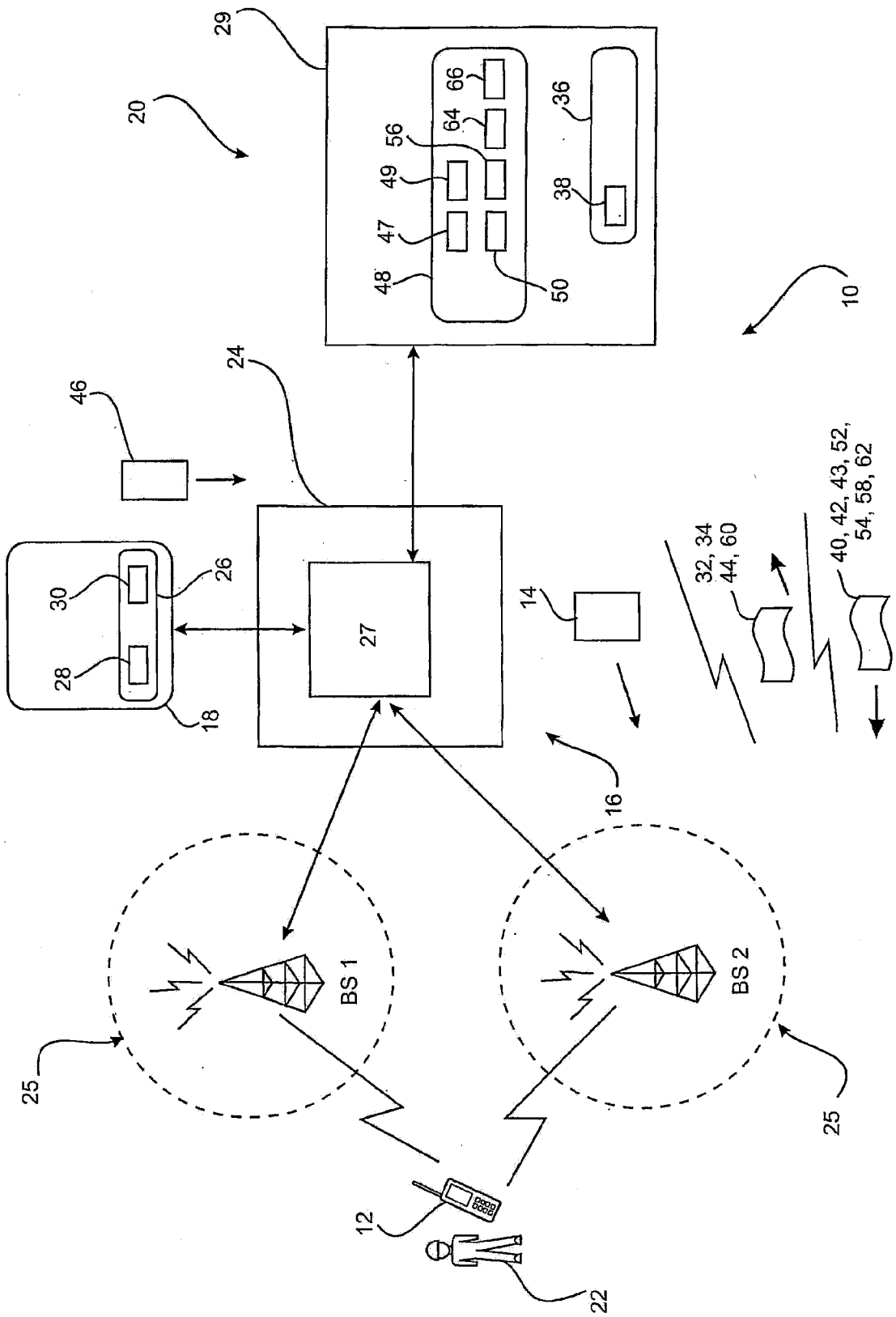


图1

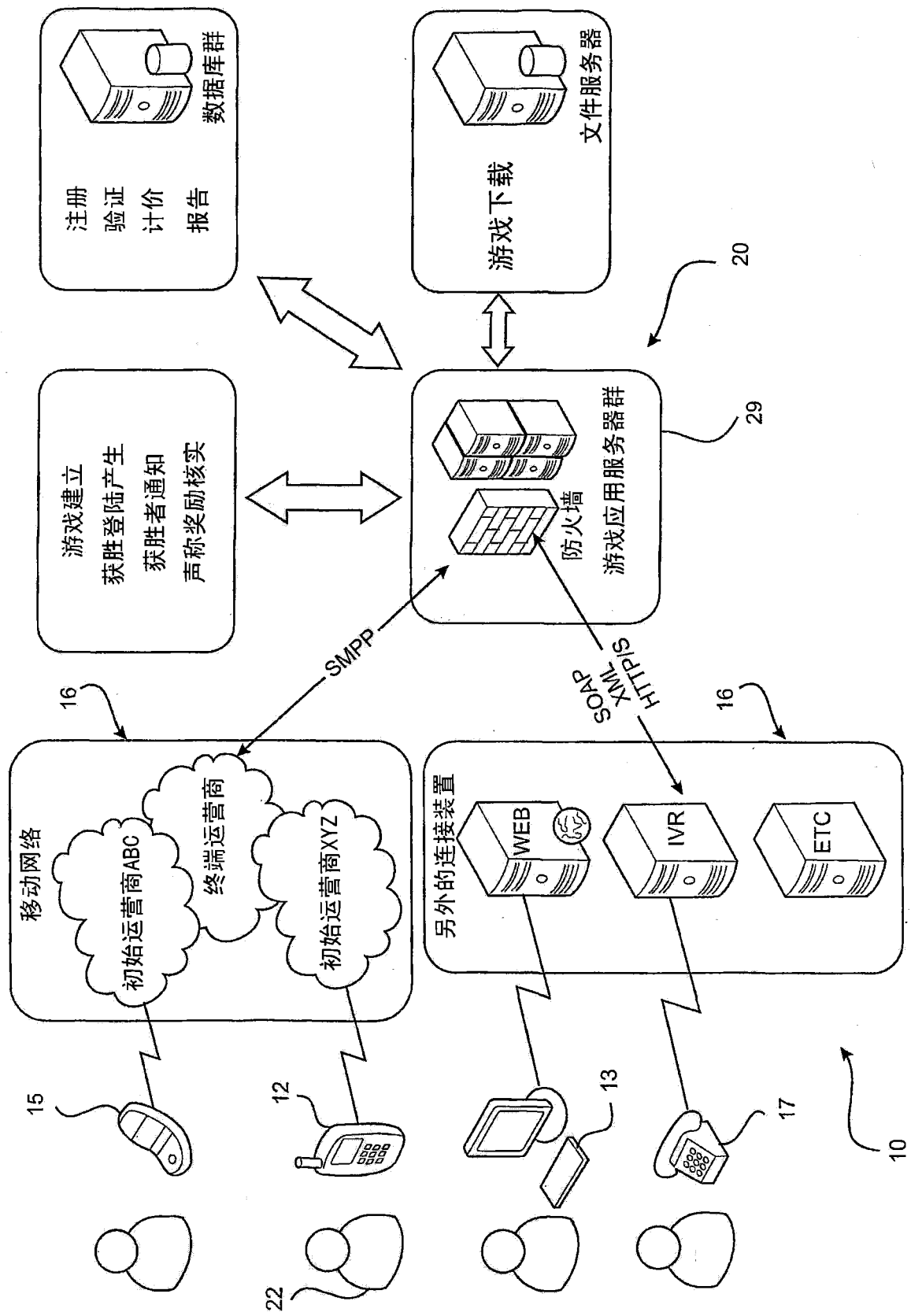


图2