

(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2014-524768

(P2014-524768A)

(43) 公表日 平成26年9月25日 (2014. 9. 25)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/30 (2014. 01)	A 6 3 F 13/30	2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/80 (2014. 01)	A 6 3 F 13/80 F	

審査請求 有 予備審査請求 未請求 (全 36 頁)

(21) 出願番号	特願2014-513798 (P2014-513798)	(71) 出願人	513261635
(86) (22) 出願日	平成24年6月4日 (2012. 6. 4)		ギャンブリット ゲーミング、エルエルシー
(85) 翻訳文提出日	平成25年11月6日 (2013. 11. 6)		アメリカ合衆国、マサチューセッツ州 O
(86) 国際出願番号	PCT/US2012/040800		2 4 8 1、ウエレスリー、スイート 2 0
(87) 国際公開番号	W02012/167275		4, 5 7 リバー ストリート
(87) 国際公開日	平成24年12月6日 (2012. 12. 6)	(74) 代理人	100114775
(31) 優先権主張番号	61/604, 347		弁理士 高岡 亮一
(32) 優先日	平成24年2月28日 (2012. 2. 28)	(74) 代理人	100121511
(33) 優先権主張国	米国 (US)		弁理士 小田 直
(31) 優先権主張番号	61/519, 981	(74) 代理人	100191086
(32) 優先日	平成23年6月2日 (2011. 6. 2)		弁理士 高橋 香元
(33) 優先権主張国	米国 (US)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 融通性のあるゲーミング環境のためのシステム及び方法

(57) 【要約】

娯楽ゲームコンポーネント及びギャンブルゲームコンポーネントを有するハイブリッドゲームのモジュール又は要素を広域ネットワーク又はインターネット上で連結するための融通性のある動的に構成可能なプロセスのためのシステム及び方法である。システム及び方法は、ハイブリッドゲームのモジュール又は要素を動的に接続し、予めコンパイルする又は統合する必要なくそれらの機能を果たすことができるようにする。こうしたシステム及び方法は、カジノ内の通信ネットワーク、又はインターネットのような広域ネットワークといったネットワーク化されたゲーミング環境に関連したスキルのゲームと併せてゲーミング環境を生み出すためにモジュール又は要素を動的に結集する。

【選択図】 図 1

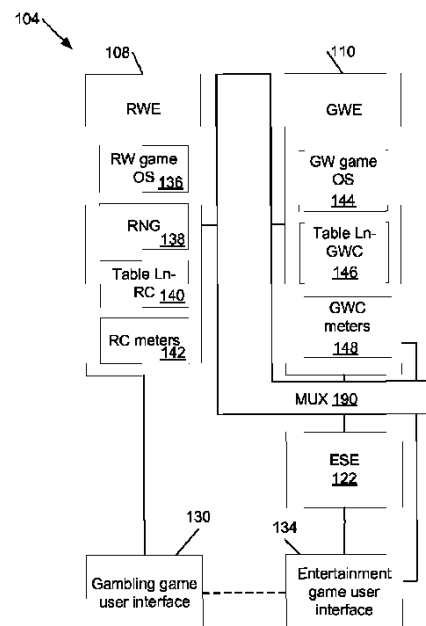


Fig. 1

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲーミング環境の方法であって、
ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部をハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論
理部に結合する要求を受信すること、

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部が規制制度に関して認可されることを判定
すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部が認可されることが判定されるときに前記
ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲ
ーム制御論理部に結合すること、

を含む方法。

【請求項 2】

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部がアカウントと関連するかどうかを判定す
ること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部がアカウントと関連することが判定される
ときに前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームの前記ハイ
ブリッドゲーム制御論理部に結合するのに利用可能にすること、

をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部が規制制度に関して認可
されることが判定されるときに前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論
理部を利用可能にすることをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部によって規制制度 / 税金
タグを規制検査 / アクション追跡モジュールに伝送することをさらに含む、請求項 1 に記
載の方法。

【請求項 5】

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部によって規制制度 / 税金タグを規制検査 /
アクション追跡モジュールに伝送することをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部による前記ハイブリッド
ゲームのギャンブルゲーム部に接続する要求を受信すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部が規制制度に関して認可されることが
判定されるときに前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部を前記
ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部に結合すること、

をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部によって規制制度 / 税金タグを規制
検査 / アクション追跡モジュールに伝送することをさらに含む、請求項 6 に記載の方法。

【請求項 8】

ハイブリッドゲームの資金調達のために金融機関を用いる要求を前記ハイブリッドゲー
ムの前記娯楽ゲーム部から受信すること、及び

前記金融機関を使用する前記ハイブリッドゲームの資金調達を承認すること、
をさらに含む、請求項 6 に記載の方法。

【請求項 9】

ゲーミング環境のためのシステムであって、

プロセッサと、

前記プロセッサに結合されるメモリと、

を備え、前記メモリが、

ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部をハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論

10

20

30

40

50

理部に結合する要求を受信すること、

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部が規制制度に関して認可されることを判定すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部が認可されることが判定されるときに前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部に結合すること、

を含む、プロセッサで実行可能な命令を有する、システム。

【請求項 10】

前記命令が、

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部がアカウントと関連するかどうかを判定すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部がアカウントと関連することが判定されるときに前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部に結合するのに利用可能にすること、

をさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 11】

前記命令が、前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部が規制制度に関して認可されることが判定されるときに前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部を利用可能にすることをさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 12】

前記命令が、前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部から規制検査 / アクション追跡モジュールのための規制制度 / 税金タグを受信することをさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 13】

前記命令が、前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部から規制検査 / アクション追跡モジュールのための規制制度 / 税金タグを受信することをさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 14】

前記命令が、

前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部による前記ハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部に接続する要求を受信すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部が規制制度に関して認可されることが判定されるときに前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部を前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部に結合すること、

をさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 15】

前記命令が、前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部から規制検査 / アクション追跡モジュールのための規制制度 / 税金タグを受信することをさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 16】

前記命令が、

ハイブリッドゲームの資金調達のために金融機関を用いる要求を前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部から受信すること、及び

前記金融機関を使用する前記ハイブリッドゲームの資金調達を承認すること、をさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

関連出願の相互参照

10

20

30

40

50

本願は、それぞれの内容が参照により本明細書に組み込まれる、2011年6月2日出願された米国特許仮出願第61/519,981号及び2012年2月28日出願された第61/604,347号の利益を主張するものである。

【0002】

本願は、ゲーミングに関し、より詳細には通信ネットワーク上のゲーミングに関する。

【背景技術】

【0003】

ゲーミング機製造産業は、娯楽体験を提供しながら関心のある当事者が賭けをできるようにする多様なゲーミング機を提供する。例示的なゲーミング機はスロットマシンである。格好のプレーヤ層は、高度に洗練されたグラフィックス及び対話型ビデオゲームに慣れて成長したより新しい世代に時間と共に移行したので、少なくともカジノの常連のうちの若年層にゲーミング機が該当し続けるために、ゲーミング機上に提示される娯楽コンテンツを増やす必要性が生じた。

【0004】

典型的なビデオゲームの配信の1つの形態は、インターネットを通じたものである。ビデオゲームは、規制、監督、又は監査の懸念なしにオンラインで配信され及びプレイされる。ギャンブラーコンポーネントを伴うゲームプレイを可能にするように編成される典型的なオンラインビデオゲームの配信もそうである。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

本発明の実施形態に係るシステム及び方法は、ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部をハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部に結合する要求を受信すること、ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部が規制制度に関して認可されることを判定すること、及びハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部が認可されることが判定されるときにハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部をハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部に結合することを提供する。

【0006】

いくつかの実施形態では、ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部がアカウントと関連するかどうか判定され、ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部は、ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部がアカウントと関連されることが判定されるときにハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部に結合するのに利用可能となる。

【0007】

種々の実施形態では、ハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部は、ハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部が規制制度に関して認可されることが判定されるときに利用可能となる。

【0008】

多くの実施形態では、ハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部は、規制制度/税金タグを規制検査/アクション追跡モジュールに伝送する。

【0009】

いくつかの実施形態では、ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部は、規制制度/税金タグを規制検査/アクション追跡モジュールに伝送する。

【0010】

種々の実施形態では、ハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部に接続する要求がハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部から受信され、ハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部は、ハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部が規制制度に関して認可されることが判定されるときにハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部に結合される。

【0011】

多くの実施形態では、ハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部は、規制制度/税金タ

10

20

30

40

50

グを規制検査 / アクション追跡モジュールに伝送する。

【 0 0 1 2 】

いくつかの実施形態では、ハイブリッドゲームの資金調達のために金融機関を用いる要求がハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部から受信され、金融機関を使用するハイブリッドゲームの資金調達が承認される。

【 0 0 1 3 】

種々の実施形態では、ゲーミング環境のためのシステムが提供される。システムは、プロセッサと、プロセッサに結合されるメモリとを含み、メモリは、ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部をハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部に結合する要求を受信すること、ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部が規制制度に関して認可されることを判定すること、及びハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部が認可されることが判定されるときにハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部をハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部に結合することを含む、プロセッサで実行可能な命令を有する。

10

【 0 0 1 4 】

多くの実施形態では、命令は、ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部がアカウントと関連するかどうかを判定すること、及びハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部がアカウントと関連することが判定されるときにハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部をハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部に結合するのに利用可能にすること、をさらに含む。

【 0 0 1 5 】

いくつかの実施形態では、命令は、ハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部が規制制度に関して認可されることが判定されるときにハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部を利用可能にすることをさらに含む。

20

【 0 0 1 6 】

種々の実施形態では、命令は、ハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部から規制検査 / アクション追跡モジュールのための規制制度 / 税金タグを受信することをさらに含む。

【 0 0 1 7 】

多くの実施形態では、命令は、ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部から規制検査 / アクション追跡モジュールのための規制制度 / 税金タグを受信することをさらに含む。

【 0 0 1 8 】

30

いくつかの実施形態では、命令は、ハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部によるハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部に接続する要求を受信すること、及びハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部が規制制度に関して認可されることが判定されるときにハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部をハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部に結合することをさらに含む。

【 0 0 1 9 】

種々の実施形態では、命令は、ハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部から規制検査 / アクション追跡モジュールのための規制制度 / 税金タグを受信することをさらに含む。

【 0 0 2 0 】

多くの実施形態では、命令は、ハイブリッドゲームの資金調達のために金融機関を用いる要求をハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部から受信すること、及び金融機関を使用するハイブリッドゲームの資金調達を承認することをさらに含む。

40

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 1 】

【 図 1 】 例示的な実施形態に係るゲーミング環境の図である。

【 図 2 】 例示的な実施形態に係る広域ネットワーク上でハイブリッドゲームモジュール又は要素を相互接続するためのシステムの図である。

【 図 3 】 例示的な実施形態に係る広域ネットワーク上でハイブリッドゲームモジュール又は要素を相互接続するためのクラウドベースのシステムの図である。

【 図 4 】 例示的な実施形態に係るマーケットプレイス M U X の図である。

50

【図 5】例示的な実施形態に係るマーケットプレイス MUX の種々のモジュール又は要素間のデータフロー、信号送信、及び情報交換の組の図である。

【図 6】例示的な実施形態に係る規制制度 (regulatory regime) / 税金 (tax) (RR/T) タグの動作の図である。

【図 7】例示的な実施形態に係るカジノにおけるハイブリッドゲームの実装を示す図である。

【図 8】例示的な実施形態に係るハイブリッドゲームの別の実装を示す図である。

【図 9】例示的な実施形態に係るハイブリッドゲームの別の実装の図である。

【図 10】例示的な実施形態に係るハイブリッドゲームの例示的なクレジットシステムの概要を示す図である。

10

【図 11】例示的な実施形態に係るハイブリッドゲームにおける例示的なクレジットの流れ及び管理を示す図である。

【図 12】例示的な実施形態に係る処理装置を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0022】

ここで図面に移ると、図面は、ハイブリッドゲームのモジュール又は要素を動的に接続し、次いで、予めコンパイルする又は統合する必要なくそれらの機能を果たすことができるようにする、娯楽ゲームコンポーネント及びギャンブルゲームコンポーネントを有するハイブリッドゲームのモジュール又は要素を広域ネットワーク又はインターネット上で連結するための融通性のある動的に構成可能な方法のためのシステム及び方法を図示する。こうしたシステム及び方法は、インターネットのようなネットワーク化された環境との関連においてスキルのゲームと併せてゲーミング環境を生み出すためにモジュール又は要素を動的に結集する。

20

【0023】

図 1 は、例示的な実施形態に係る広域ネットワーク上でハイブリッドゲームモジュール又は要素を相互接続するシステムの図である。種々の実施形態では、システムは、ハイブリッドゲームの 1 つ又は複数のインスタンスを動的に組み立てる。ハイブリッドゲーム 100 は、ギャンブルゲームと娯楽ゲームとの両方を一体化したゲームである。ハイブリッドゲームは、ハイブリッドゲームのギャンリング部を管理する実世界エンジン (real world engine: RWE) 108 モジュール又は要素と、ハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部を含み且つ RWE とハイブリッドゲームの娯楽部との間のインターフェースを管理するゲーム世界エンジン (game world engine: GWE) 110 モジュール又は要素と、ユーザの娯楽のためにハイブリッドゲームの娯楽部を実行する娯楽ソフトウェアエンジン (entertainment software engine: ESE) 122 モジュール又は要素を含む。マーケットプレイスマルチプレクサ (marketplace multiplexer: MUX) 190 は、GWE を RWE 及び ESE に作動的に接続する。

30

【0024】

GWE 108 は、ハイブリッドゲームの ESE ゲーム世界 (game world: GW) 部及び RWE 実世界 (real world: RW) 部を管理し、ハイブリッドゲームの種々の機能を果たすためにハイブリッドゲーム制御論理を実装するのに用いられる機械部品、電子部品、及びソフトウェアコンポーネントを含む。例えば、GWE の種々の実装は、(a) ESE で動作するゲームの GW 部に信号送信する及びその制御を提供するために ESE に結合する機能と、(b) ゲーム世界クレジット (game world credit: GWC) を判定するためのテーブルを含み、妥当な場合に、ゲームの GW 部のプレイに影響を及ぼすためにこのテーブルから入力を取る機能と、(c) ハイブリッドゲーム上で利用可能な実クレジット (real credit: RC) 及びゲームの RW 部上の賭けの他のメトリクスの量を判定するために RWE に結合する機能と、(d) RWE 上で動作する際に、プレイでの RC の量、配当表、配当率、及び他の賭けを決定づける因子に潜在的に影響を及ぼす機能と、(e) 種々の監査ログ及びアクティビティメータを

40

50

提供する機能と、(f)ゲーム上のプレーヤ及び彼らのアクティビティに係る種々のデータを交換するために集中サーバに結合する機能とを含む。

【0025】

ESE122は、娯楽用のビデオゲームのプレイを制御する制御論理を含む電子及びソフトウェアシステムであるハイブリッドゲームの一部である。ESEは、プレーヤから手、足、体、頭脳、及び/又は視覚制御の組を通じて入力を受け付け、ユーザインターフェースにビデオ、音声、及び/又は他の知覚出力を出力する。特定のゲームプログラム(例えば、Madden Football'10バージョン又はCall of Duty(登録商標))を走らせるパーソナルコンピュータ(PC)、Sony PlayStation(登録商標)、又はMicrosoft Xbox(登録商標)が、ESEの典型的な例であろう。本開示の目的上、ESEは、ハイブリッドゲーム又はハイブリッドゲームがその一部であるシステムの種々のコンポーネントとインターフェースし、データを交換し、及びそれらから制御情報を受け取る。

10

【0026】

或る実施形態では、ハイブリッドゲームはまた、ギャンブルゲームと娯楽ゲームのいずれか又は両方に関連するユーザインターフェースを含む。多くの実施形態では、娯楽ゲームは、プレーヤに娯楽又は情報伝達型知覚娯楽体験を提供する、ESE上で動作する、決定論的な又は対話型の、スキルゲーム、疑似スキルゲーム、又は非スキルゲームである。

【0027】

いくつかの実施形態では、ハイブリッドゲームは、特定のタイプのゲームでの彼らのスキル及び適性を用いることを許される状態で制御され及び規制された状態でカジノに対して又は直接対決(head-to-head)モードのいずれかで現金、賞、及びポイントに関してプレイする環境をプレーヤに提供する、物理的又は仮想カジノ環境で用いられるように設計されたゲームの形態である。こうしたゲームの例は、挑戦的な単語綴りゲーム、又はPlayStation(登録商標)、Xbox(登録商標)、Wii(登録商標)、又はPCベースのゲームといった今日人気のあるビデオゲームコンソールで見受けられるような対話型アクションゲームであろう。種々の環境で、視覚的に興奮させる及び挑戦的な豪華なアーケード型のゲーミング体験を提供するためにスキルとチャンスが合体し得る、対話型娯楽ゲームが提供され、そこでは、上記の多くを勝ち取るためにプレーヤが現金、クレジット賞、及びポイントを賭けてもよい。

20

30

【0028】

RWE108は、ハイブリッドゲーム104のギャンブルゲームのオペレーティング・システムとして機能し、且つギャンブルゲームを制御し及び動作させる。ギャンブルゲームの動作は、実際の資金によって可能にされ、ランダムなギャンブル結果に基づいて実際のギャンブルクレジットを増大(accrete)させ及び下落(declinate)させ、そのギャンプリング申込み(proposition)は典型的にゲーミング制御機関によって規制される。多くの実施形態では、RWE108は、実世界(RW)オペレーティング・システム(OS)136、乱数発生器(random number generator: RNG)138、レベル「n」実世界クレジット配当表(テーブルLn-RC)140、RCメータ142、並びに、チャンスのゲームが公正且つ透明なギャンプリング申込みを提供すること、及びゲームがゲーミング規制機関の認可を得られるようにすることができる監査可能なシステム及び機能を含むことを可能にする他のソフトウェア構成体を含む。

40

【0029】

これは、存在する可能性があるテーブル及び/又はアルゴリズムであり、賭け申込みの関数として稼いだRCを記述するために乱数発生器と併せて用いられてもよく、従来のスロットマシンで用いられる配当表と類似している。ゲーム設計に含まれる1つ又は複数のテーブルLn-RC配当表がある可能性がある。

【0030】

いくつかの実施形態では、RWEは、RCを賭ける態様を動作させるハイブリッドゲー

50

ムの一部であり、以下の網羅的でない機能のリスト、すなわち、(a) RNGを含み又はこれとインターフェースし、ゲームのRW部の制御を提供する機能、(b) テーブルLn-RCを含み、ゲームの賭けるアクティビティに影響を及ぼすためにこのテーブルから入力を取る機能、(c) ゲーム上で利用可能なRCの量を通信するためにGWEに結合する機能、(d) 賭けの他のメトリクス及びそのステータスをGWEに通信する機能、(e) 賭けられるRCの量に関する入力をGWEから受け付ける機能、(f) 賭けプレイの実行をトリガするためにGWEからの信号を受け取る機能、(g) 種々の監査ログ及びアクティビティメータを含む機能、(h) ゲーム上の賭け申込み、プレーヤ、及び彼らの賭けるアクティビティのアカウントینگに係る種々のデータを交換するために集中サーバに結合する機能、を果たすために、機械的態様、電子的態様、及びソフトウェア態様を含む。RWEの或る態様はスロットマシン内のコンポーネントに類似しているであろう。

10

【0031】

実世界は、仮想ゲーム世界とは対照的に、人間がその一部である物質的世界と考えることができる。本開示の目的上、これはまた、それ自身の娯楽部を含んでいてもよいし又は含んでいなくてもよいが、その基本動作が実際の資金によって可能にされ、ランダムな賭け結果に基づいて実際の賭けクレジット及び/又は資金を増大させ及び下落させ、その賭け申込みが典型的にゲーミング制御機関によって規制される、ゲームハイブリッドゲーム(RWE)のギャンプリング部又は賭け部との関連で用いられる場合がある。本開示の目的上、スロットマシンのプレイ機構の基本は、RWとして考えられるべきである。

20

【0032】

乱数発生器(RNG)138は、ランダムな又は疑似ランダムな結果を生成するのに用いられるソフトウェア及び/又はハードウェアアルゴリズム及び/又はプロセスを含む。レベルn実世界クレジット配当表(テーブルLn-RC)140は、ゲームプレイの関数として稼いだ実世界クレジット(RC)を記述するために乱数発生器と併せて用いることができるテーブルであり、従来のスロットマシンで用いられる配当表と類似している。テーブルLn-RCペイアウトは、プレーヤのスキルとは無関係である。ギャンブルゲームに含まれる1つ又は複数のテーブルLn-RC配当表がある可能性があり、その選択は、プレーヤが獲得したゲームの進み具合、及びプレーヤに資格があり得るボーナスラウンドによって決定される可能性がある。実世界クレジット(RC)は、ユーザによってギャンブルゲームに投入される、硬貨の形態又は電子資金の形態のいずれかの、スロットマシンゲームクレジットに類似のクレジットである。RCは、プレーヤのスキルに関係なく、テーブルLn-RC実世界クレジット配当表に従って乱数発生器の結果に基づいて減る又は増えることがある。或る実施形態では、或る量のRCをより高いESEゲームレベルに投入する必要がある可能性がある。RCは、より高いゲームレベルに繰り越す、又はプレーヤによってゲーム換金が選ばれる場合には払い出しすることができる。ゲーム「レベルn」の特定のレベルに投入する必要があるRCの量は、各レベルに対して同じである必要はない。

30

【0033】

多くの実施形態では、GWE110は、RWE108及びESE122が事実上GWE110へのサポートユニットである状態で、ハイブリッドゲーム動作全体を管理する。いくつかの実施形態では、GWE110は、娯楽ゲーム用の機械的、電子的、ソフトウェアシステムを含む。GWEは、娯楽ゲームの制御を提供するゲーム世界(GW)ゲームオペレーティングシステム(OS)144を含む。

40

【0034】

いくつかの実施形態では、GWEはまた、娯楽(すなわちESE)ゲームとの関連でプレーヤのスキル又はプレーヤの成績の関数として稼いだ又は消耗したプレーヤ及び/又はゲームGWポイントであるゲーム世界クレジット(GWC)を管理する。GWCは、典型的なビデオゲームの「スコア」と類似している。任意の所与の娯楽ゲームがその構成に固有のスコア付け基準を有する可能性があり、このスコアをハイブリッドゲームとの関連で用いる方法が、娯楽ゲームのゴール(単数又は複数)に対するプレーヤの成績を反映する

50

テーブル L n - G W C 内に組み込まれてもよい。いくつかの実施形態では、G W C は、ハイブリッドゲーム間で代替可能であってもよく、任意の所与の娯楽ゲームの中でゲームプレイの1つのレベルから別のレベルに繰り越されてもよい。ハイブリッドゲームに存在する1つ又は複数のタイプの G W C がある可能性がある。G W C は、現金及び賞品で直接、若しくは懸賞付きくじ (s w e e p s t a k e s d r a w i n g) の応募金を得る又は賞付きトーナメントの参加費を得るために消費又はベンチマークするなどして間接的に、若しくは G W 娯楽ゲームコンテキスト内の購入及び買い戻しによって間接的に、といった種々の方法で最終的に払い出しされてもよい。多くの実施形態では、G W C は、プレイヤーの順位及びトーナメントにおける勝者を判定するのに用いられてもよい。いくつかの実施形態では、G W C は、G W における特定のプレイヤー又はプレイヤーのアバターに帰属してもよく、時間をかけて貯める及び引き出すためにプレイヤーアカウントの下でシステムに格納されてもよく、及び / 又はカード又は他の可搬型媒体に格納されてもよい。

10

【 0 0 3 5 】

G W E は、娯楽ゲームのプレイに影響を及ぼすためにこのテーブルからどこへ入力を取るかを示すレベル「 n 」ゲーム世界クレジット配当表 (テーブル L n - G W C) 1 4 6 を付加的に含む。G W E は、ゲームで利用可能な R C 及びギャンブルゲームで賭ける他のメトリクスの量を判定する (及び R W E 1 0 8 上のプレイでの R C の量に潜在的に影響を及ぼす) ために R W E 1 0 8 にさらに結合することができる。G W E は、種々の監査ログ及びアクティビティメータ (例えば G W C メータ 1 4 8) を付加的に含む。G W E はまた、ゲーム上のプレイヤー及び彼らのアクティビティに関係する種々のデータを交換するために集中サーバに結合することができる。G W E はさらに、E S E 1 2 2 に結合される。

20

【 0 0 3 6 】

多くの実施形態では、レベル「 n 」ゲーム世界クレジット配当表 (テーブル L n - G W C) 1 4 6 は、第 n レベルのゲームでプレイヤーのスキルの関数として稼いだ G W C を記述する。このテーブルによって支配される払い出しは、プレイヤーのスキル及びゲームプレイに全体として依存し、乱数発生器に結合されてもよいし又は結合されなくてもよい。いくつかの実施形態では、ゲーム世界クレジット (G W C) は、プレイヤーのスキルの関数として、すなわちゲームとの関連でのプレイヤー性能の関数として稼いだ又は消耗したプレイヤーポイントである。G W C は、典型的なビデオゲームの「スコア」と類似している。各ゲームは、ゲームのゴール (単数又は複数) に対するプレイヤーの成績を反映するテーブル L n - G W C 1 4 6 内に組み込まれる1つ又は複数のスコア付け基準を有する。G W C は、ゲームプレイの1つのレベルから別のレベルに繰り越し、現金で直接、若しくは例えば懸賞付きくじの応募金を得る又は賞付きトーナメントの参加費又は勝利金を得るなどの間接的に、といった種々の方法で最終的に払い出しすることができる。G W C は、プレイヤートラッキングカード上に又はネットワークベースのプレイヤートラッキングシステムに格納されてもよく、この場合、G W C は特定のプレイヤーに帰属する。

30

【 0 0 3 7 】

いくつかの実施形態では、G W E 1 1 0 の動作は、賭け量、どれくらい速くプレイヤーがプレイしたいか (ボタンを押すこと又はスロットのハンドルを引くことによって) 、ボーナスラウンドへの賭けの同意などのような今日のスロットマシンで許されるプレイヤー選定パラメータ以外は、R W E 1 0 8 のギャンプリング動作に影響を及ぼさない。この意味で、R W E は、公正且つ透明な非スキルベースのギャンプリング申込みコプロセッサを G W E に提供する。図示される実施形態では、G W E 1 1 0 と R W E 1 0 8 との間に示される通信リンクは、G W E 1 1 0 が、ギャンブルゲームに利用可能な R C の量に関する情報を R W E 1 0 8 から得られるようにする。通信リンクはまた、R W E の必要なステータス動作 (例えばオンライン又はチルト) を伝えることができる。通信リンクはさらに、1 ゲームあたりに消費される R C 数又はジャックポットラウンドに入ることのプレイヤーの選択といった R W E 1 0 8 が入力として用いる種々のギャンプリング制御ファクタを通信することができる。

40

【 0 0 3 8 】

50

図1では、GWE110はまた、これが或る娯楽ゲームクラブポイント、プレーヤステータスを通信し、プレーヤが彼らの娯楽ゲーム体験を調節する又はRWE108における彼らのギャンプリングステータスを理解するのに有用であることを見出す可能性がある選択肢及びメッセージの選択を制御する必要がある可能性があるもので、プレーヤのユーザインターフェースに直接接続するものとして示される。

【0039】

種々の実施形態では、ESE122は、娯楽ゲームのための視覚、音声、及びプレーヤ制御を管理し及び制御する。或る実施形態では、ESE122は、手動制御、及び/又は頭、ジェスチャ、及び/又は視標追跡(eye tracking)システムの組を通じてプレーヤから入力を受け付け、ユーザインターフェースにビデオ、音声、及び/又は他の知覚出力を出力する。多くの実施形態では、ESE122は、GWE110とデータを交換し、及びそこから制御情報を受け取ることができる。いくつかの実施形態では、ESE122は、特定のゲームプログラムを走らせるパーソナルコンピュータ(PC)、モバイルデバイス、例えば、スマートフォン、タブレットコンピュータ、パーソナルデジタルアシスタント、Sony PlayStation(登録商標)(日本、東京のソニー・コンピュータエンタテインメントによって開発されたビデオゲームコンソール)、又はMicrosoft Xbox(登録商標)(ワシントン州レッドモンドのMicrosoft Corporationによって開発されたビデオゲームコンソール)を用いて実装することができる。

【0040】

ESE122は、GWE110が、それらのインターフェースを介して娯楽ゲームのプレイに影響を及ぼすために、(限定はされないが)どんなレベルのキャラクタが用いられるか、ゲームの難易度を変えること、使用している銃又は車のようなゲームオブジェクトのタイプを変えること、薬が使用可能となること又はキャラクタによって見つけれられることを要求することなどのような或るGWゲーム制御パラメータをESE122に送信する可能性があること以外は、GWE110からほぼ独立して動作する。ESE122は、GWE110からこの入力を受け付け、調節を行い、プレーヤの見地からシームレスに走っている間中プレイアクションを続けることができる。ESE122の動作は、ESEのアルゴリズムが、娯楽ゲームにおける不確定要素をその正常動作に生じる機会があることでゲームに複雑さを注入する可能性があること以外は、ほぼスキルベースである。このインターフェースを用いて、ESEはまた、異なる銃の選択、プレーヤがGW環境における特別な部分をピックアップすることなどのようなゲームでなされたプレーヤ選定をGWE110に通信してもよい。

【0041】

他の実施形態では、プレーヤによるハイブリッドゲームの娯楽ゲームの動作は、娯楽ゲーム内の1つ又は複数のイネーブルにするモジュール又は要素(E E)を消費する。E Eは、ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部でトレード又は交換し、動作させ、又はこれをイネーブルにするのに用いることで消費されるモジュール又は要素である。ハイブリッドゲームの娯楽ゲームに存在する1つ又は複数のタイプのE Eがある可能性がある。E Eの例は、シューティングゲームの弾丸、レーシングゲームの燃料、単語綴りゲームの英字、フットボールゲームのダウン、キャラクタアドベンチャーゲームの薬、キャラクタ体力ポイントなどを含む。GWEは、E Eの消費をハイブリッドゲームのギャンブルゲームへのコミットメント又は賭けに関連付けることができ、これにより、ギャンブルゲームにおけるコミットメント又は賭けがプレーヤのアクションによる娯楽ゲームにおけるE Eの消費と協働する。さらに、GWEは、例えばRCが獲得されるときにE Eを増やすこと又はRCが消滅するときにE Eを減らすことによって、ギャンブルゲームのギャンブル結果と協働して、プレーヤが利用できるE Eの増加又は減少を提供することができる。

【0042】

このようにしてESEとインターフェースされる、このアーキテクチャにおけるGWEの仕事は、公正且つ透明なランダムチャンスギャンブルゲームへの娯楽ソフトウェアのト

10

20

30

40

50

ランスペアレントな結合を可能にし、プレーヤに彼らが典型的な人気のある娯楽ゲーム（スキルベースである）をプレイしているというシームレスな見地を提供することである。或る実施形態では、限定はされないがGears of War（ノースカロライナ州カリーのEpic Gamesによって開発された三人称シューターゲーム）、Time Crisis（日本、東京のナムコ社によって開発されたシューターアーケードゲーム）、又はMadden Football（フロリダ州メートランドのEA Tiburonによって開発されたアメリカンフットボールビデオゲーム）などのような、限定はされないがアーケード用ビデオゲーム及び家庭用ビデオゲームからの人気のあるタイトルを含む多様なゲームを可能にするためにESE 122を用いることができる。こうしたソフトウェアの提供者は、それによってGWE 110がギャンブルゲームと娯楽ゲームとの両方としてハイブリッドゲームのシームレス且つ賢明な動作を提供するためにESEソフトウェアの動作の補正を要求することができる、前述のインターフェースを提供することができる。

10

【0043】

いくつかの実施形態では、RWE 108は、娯楽ゲームのプレーヤによってとられるアクションにตอบสนองして、プレーヤの見地からゲーム全体へのバックグラウンドにおいてESE 122によってGWE 110に運ばれる際に又はGWEの制御論理に基づいてGWE 110によってトリガされる際にギャンブルゲームを走らせるためのトリガを受け付けることができ、且つ、（限定はされないが）配当率、プレイでのRCの量、及び利用可能なRCの量のようなギャンブルゲームの或る態様をプレーヤに公表するために情報をGWE 110に提供することができる。RWE 108は、各個人のギャンプリング挑戦で賭けたRCの量又は1分間あたりのゲーム数の修正を受け付けることができ、RWE 108は、ボーナスラウンドへの参加及び他の因子を実行することができ、その間中、これらの因子は典型的なスロットマシンとは異なる形態をとることができる。プレーヤが選べる様々な賭け量の例は、彼らがゲームにおけるより強いキャラクタで、又はより強力な銃、より良い車などを所有してプレイすることに決めたことであってもよい。これらの選定は、標準的なスロットマシンのプレーヤがハンドルの各引き下げに関してより多くの又はより少ないクレジットを賭けることに決めてもよいのと同じように、個々のギャンブルゲームで賭けた量を増加又は減少させることができる。いくつかの実施形態では、RWE 108は、これらのインターフェースを介して、娯楽ゲームにおける彼らのオペレーショナルプロフィール（すなわち、キャラクタのパワー、銃選択、車選定など）について下したプレーヤの決定の関数である賭けの増加又は減少のような多数の因子をGWE 110に往復通信することができる。このように、プレーヤは、選定がハイブリッドゲームの娯楽ゲーム体験に適用可能な或るパラメータ又はコンポーネントにマッピングする状態で、1ゲームあたりの賭け量を常に制御しておく。特定の実施形態では、RWE動作は、上記で挙げたもののような娯楽ゲームのオペレーションプロフィールにおけるプレーヤが下した選定の関数として賭けた量がGWE 110から通信される、10秒おきに走るチャンスのゲームとすることができる。

20

30

【0044】

多くの実施形態では、ハイブリッドゲームは、ビデオゲーム型ギャンプリング機と一体化され、この場合、ギャンブルゲーム（すなわちRWE 108及びRC）は、カジノオペレータがプレーヤの懸賞金、トーナメントの機会、及び賞に換えることができるクラブポイントを獲得するのにプレーヤが彼らのスキルを使うことができながらも、プレーヤのスキルベースではない。スロットマシンのようなチャンスのゲームに対するギャンプリングから直接稼いだ又は失った貨幣資金の実際の交換が保存される。同時に、「ゲーマー」を刺激する懸賞金の豪華な環境を娯楽ゲームで確立することができる。いくつかの実施形態では、ハイブリッドゲームは、「ゲーマー」に非常に人気のあるタイトルを利用して、より若い世代が望むタイプの娯楽とよく似たゲームでプレーヤを引き付けるためにカジノの大きく様変わりした環境を提供することができる。種々の実施形態では、プレーヤは、GWCを積み上げる及び預けることに向けて彼らのスキルを用いることができ、これを次に

40

50

、彼らの「ゲーマー」手腕の関数としてトーナメントに勝つ及び種々の賞をとるのに用いることができる。多くの実施形態は、ハイブリッドゲームが娯楽ゲーム構成内で動作するための、前述の娯楽ソフトウェア（Gears of War など）に必要な根本的な変化を最小にし、したがって大量の複雑なゲームタイトル及び環境をゲーミング環境に迅速に且つ安価に導入する。

【0045】

種々の実施形態では、新しい形態の通貨で動作する及び／又はこれを増やす又は消費する新しいタイプのスロットマシンゲームをプレーヤが使えるようにするモジュール又は要素の統合をもたらすシステムが提供され、1つのこうした通貨は、実世界クレジット（RC）としての法定貨幣又はスクリプトであり、別の通貨は、システムがGWCに関するスキルゲームプレイと共同して機能するRCに関するランダムチャンスプレイの伝統的なゲームと統合されるのでゲーム世界クレジット（GWC）である。

10

【0046】

種々の実施形態では、ユーザは、ウェブサイト（例えば、Facebook（登録商標）、addictinggames.com、bodog.comなど）を通じて、又はiPad、携帯電話、ラップトップ、PlayStation（登録商標）、又は他のコンピュータデバイスのようなコンピュータ上で走る専用アプリケーションを通じて、インターネットのような広域ネットワーク上でハイブリッドゲームをプレイすることができる。いくつかの実施形態では、融通性のあるゲーミング環境は、種々のモジュール又は要素を、ギャンプリングコンポーネントを伴うゲームプレイを可能にすることができるシステムに編成し、ゲーミングビジネスの規制、監督、及び監査を提供しながら特定のプレーヤ体験を達成するために（1つ又は複数の別個のエンティティからの）モジュール又は要素の種々の組み合わせを編成できるようにする。

20

【0047】

いくつかの実施形態では、ハイブリッドゲームのインスタンスをオンラインに至らせるために、多数のモジュール又は要素が存在する。これらは、プレーヤに高い娯楽価値のある豪華なマルチメディア出力を提供する娯楽ソフトウェアエンジン（ESE）、ゲーム世界エンジン（GWE）、及び実世界エンジンすなわち（RWE）を含む。

【0048】

種々の実施形態では、ハイブリッドゲームのこれらのモジュール又は要素のすべては、カジノのフロア上に位置する単一の物理的ゲームに存在することができる。他の実施形態では、これらのモジュール又は要素（又はそれらのサブセット）のそれぞれは、物理的に完全一致しないサーバにわたって配信することができる。これらの実施形態のうちのいくつかでは、これらのモジュール又は要素は、規制要件及び監査要件を満たしていながらエンドユーザに完成されたゲーミング体験を提供することに関係する価値連鎖の種々の実施形態を制御するプレーヤ又は1つ又は複数の会社の要望に応じて、ハイブリッドゲームの実装を動的に編成する、又は言い換えれば混合することができる。

30

【0049】

いくつかの実施形態では、ESE、GWE、及びRWEは、1つ又は複数のコンピュータ上に常駐し、ハイブリッドゲームを実装するのに必要な機能性を提供するために切離不能に結びつけることができる（すなわち、前述のモジュール又は要素の各インスタンスにおけるソフトウェアは、互いの特定の名称をもつモジュール又は要素に接続するようにプログラムされる）。この実施形態では、システムの規制及び監査は、ハイブリッドゲームを構成する種々のモジュール又は要素の機能性を通じて達成され、おそらく、必然的ではないが、これらの機能性モジュール又は要素のそれぞれは全ゲーム体験をエンドユーザに効果的に送達する単一のエンティティの制御下にある。実世界（RW）ユーザインターフェースとゲーム世界（GW）ユーザインターフェースは、例えば、ウェブブラウザの単一のウィンドウを共有できる可能性があり、又はウェブブラウザの別個のウィンドウを通じて動作できる可能性がある。いくつかの実施形態では、ゲーム世界は、ハイブリッドゲームの娯楽部を含み、ハイブリッドゲームの視覚的及び論理的ゲームスペース、ゲーム状態

40

50

、ゲームキャラクタ、進行ポイント、及びスコアを含む仮想娯楽環境と典型的に関連付けられる情報で構成されている。本開示の目的上、Sony PlayStation（登録商標）、又はPCのようなゲーミングコンソール上でプレイされる典型的なゲームは、GWにおけるものとして考えることができるであろう。

【0050】

それらはまた、モバイルデバイス又は他のコンピュータ上に常駐する、より自立した、ウェブ対応型（web-enabled）アプリケーションの形態をとる可能性がある。

【0051】

他の実施形態では、種々の機能性モジュール又は要素は切離不能に結びつけられないが、制御層からのコマンドに応じて動的に編成することができ、これにより、1人又は複数の当事者（例えば、プレーヤ、それを通してプレーヤがゲームとインターフェースするサイトのオペレータ、ギャンブリングサービスの提供者、規制機関など）から提供される入力に応じてESE、GWE、RWE（且つまた潜在的にはゲーム世界クレジット交換（game world credit exchange：GWCE））の特定の組み合わせが動的に編成されることが可能となる。いくつかの実施形態では、この動的編成は、プレーヤによって開始されるすべてのゲームセッションごとに又はかなりより低頻度に引き受けることができる（すなわち、ウェブサイトオペレータ、ギャンブリングサービスの提供者、規制機関、及び/又は他の当事者は、一定の時間にわたって持続する、より「恒久的な」構成を確立してもよい）。

【0052】

種々のハイブリッドゲームが、「ENRICHED GAME PLAY ENVIRONMENT（SINGLE and/or MULTI-PLAYER）FOR CASINO APPLICATIONS」と題する2011年3月1日出願された特許協力条約出願第PCT/US11/26768号、及び「ENHANCED SLOT-MACHINE FOR CASINO APPLICATIONS」と題する2011年12月6日出願された特許協力条約出願第PCT/US11/63587号で説明され、それぞれの開示は、参照によりその全体が本明細書に組み込まれる。RWE、GWE、及びESEはまた、さらに後述される。

【0053】

図2では、複数のESE203のうちの1つ又は複数は、複数のGWE202のうちの1つ又は複数に作動的に接続され、これは次に、インターネット205のような広域ネットワーク上で1つ又は複数のマーケットプレイスマルチプレクサ（MUX）200によって複数のRWE204のうちの1つ又は複数に作動的に接続される。マーケットプレイスマUXは、ゲーミングセッションを行うことができるようにハイブリッドゲームの種々のモジュール又は要素の接続を提供する。ESEのいずれか1つを多数の利用可能なGWEのうちの1つに接続することができ、これは次に、多数の利用可能なRWEのいずれか1つに接続され、この機能はマーケットプレイスマUXによって行われる。特定のGWEの特徴を所与のESEが活用できるように所与のGWEを複数のESEに接続することも可能である。接続構成に応じて所与のRWEが多数のGWEとして役立つ可能性もありうる。図面で分かるように、マーケットプレイスマUXは、インターネットを利用できる且つハイブリッドゲームをプレイするのに合法的などこかに種々のモジュール又は要素が事実上位置することができる可能性があるインターネットのような通信ネットワーク上でハイブリッドゲームを効果的に動的に組み立てる多数の可能な置き換えで3つのハイブリッドゲームモジュール又は要素（ESE、GWE、RWE）の接続を可能にする。

【0054】

同じく図2に示されるのは、RWEのうちの1つに関連する個別金融機関202である。いくつかの実施形態では、RWE賭けエンジンの提供者は、所与のESEのプレーヤが賭けを行えるように資金移動をサポートするためにアカウントを有する可能性があるエンティティと同じエンティティではない可能性があることに留意されたい。多くの場合、しかしながら、RWEオペレータ及び金融機関は、同じエンティティが提供することがで

き、さらに、RWE及び金融機関は同じサーバ上で動作する可能性さえある。図面でのRWEと金融機関202との間を結ぶ破線は、直接LAN、WAN、インターネット接続、又は2つのシステム/サーバを接続するための或る他の方法であってもよい。

【0055】

いくつかの実施形態では、金融機関は、種々のハイブリッドゲームモジュール又は要素又はマーケットプレイスMUXを通じてインターフェースすることなく、プレーヤが直接又は間接的にアクセスすることができ、この場合、プレーヤは、次いで、資金、クレジット、又は一連のクレジットをハイブリッドゲーム環境に移動する。同じく図2に描かれるのは、動的に組み立てられたハイブリッドゲームを可能にするためにステータス及びデータ交換を制御する目的でインターネットのような通信ネットワーク上で互いにインターフェースされる1つ又は複数のマーケットプレイスMUXである。

10

【0056】

図2の動的環境は、複数のESEモジュール又は要素を、それらがサポートする娯楽ゲームコンテンツを含めて、図面に示されるマーケットプレイスMUXを通じてN個のGWEモジュール又は要素のうちの1つにリンクできるようにする。GWEモジュール又は要素は、次に、同じ又は別のマーケットプレイスMUXを通じてQ個のRWEモジュール又は要素のうちの1つにリンクすることができる。種々のモジュール又は要素間の接続は、各ギャンプリングセッションごとに成す及び断つことができるが、それらはまた本質的に比較的持続性として行うことができる。例えば、ゲーム提供者は、システムとのプレーヤの対話の関数としての変化に対して接続がオープンではないような方法でそれらのESEにつなぐために、GWEの特定の実装を選択することができる。別の例として、ゲーム提供者は、それによってプレーヤが彼らの娯楽ゲーム、したがって必然的にハイブリッドゲームとインターフェースすることができる手段をそれぞれ提供する、限定はされないがWANゲーミング特権、1つ又は複数のウェブサイトを含む1つ又は複数のオペレーションを動作させる、及び/又はインターネット対応型コンピュータデバイス用のアプリケーションを提供する、人又はエンティティであってもよい。ゲーム提供者とカジノは同じエンティティとすることができるが、そうである必要はない。多くの実施形態では、ゲーム提供者は、システムを完成させるべくギャンブルゲーム機能性を提供するためにRWEの特定のインスタンスを選択することができる。マーケットプレイスMUX、及び同様にESE、GWE、及びRWEに接続する(したがってこれによってゲート制御する)のに用いられるプロトコル及び信号送信は、相互運用性を保証するために標準化することができる。いくつかの実施形態では、複数のマーケットプレイスMUX200は、それぞれ、承認されたハイブリッドゲームモジュール又は要素のコミュニティへの接続性を提供し、これらの種々のマーケットプレイスMUXは、互いに、又は単一のマーケットプレイスMUXがハイブリッドゲームモジュール又は要素(ESE、GWE、RWE)の3つすべてを相互接続できる可能性がある実施形態に相互接続することができる。

20

30

【0057】

多くの実施形態では、図2に示される複数のRWEは、それぞれ、異なる規制機関の制御の下にある可能性があり、且つそれぞれ、各ハイブリッドゲームモジュール又は要素を該モジュール又は要素の機能性を支配する権限がある特定の規制機関と関連付ける制度のようなそれ独自の規制制度を有する可能性がある。規制制度はまた、当該規制環境を踏まえてそれと関連付けられるRWEの挙動を支配するパラメータの組を含む可能性がある。或るモジュール又は要素に関して、規制制度は空集合を含む可能性がある、すなわち、ハイブリッドゲームが規制される必要はない可能性がある。したがって、図2に示されるアーキテクチャは、多くの異なる規制管轄の対象になるプレーヤがハイブリッドゲームの娯楽ゲームをプレイすることを可能にする。

40

【0058】

図2のシステムはまた、ビジネスの見地からこれらのモジュール又は要素のそれぞれの種々のタイプの所有権又は制御を提供する。オペレーショナル制御は、多数の方法で明らかにすることができ、そのすべてが図2のシステムによってサポートされる。例えば、同

50

じエンティティがE S E、G W E、及びR W Eモジュール又は要素を制御できる可能性があり、又は1つのエンティティが、別の当事者が所有し及び動作させるR W Eモジュール又は要素とインターフェースしながらE S E及びG W Eモジュール又は要素を制御できる可能性がある。逆に、E S E、G W E、及びR W Eモジュール又は要素は異なる独立したエンティティが動作させることができる可能性がある。また、種々のマーケットプレイスM U Xは、ハイブリッドゲームの動作のためのインフラストラクチャを提供する別のエンティティが所有し及び動作させることができる可能性がある。

【0059】

いくつかの実施形態では、マーケットプレイスM U X、及びそれらの相互接続する能力は、それを通して種々のモジュール又は要素が相互接続される流動マーケットプレイスがハイブリッドゲームを動的に形成することを可能にする。多くの実施形態では、G W E及びR W Eモジュール又は要素は、それらが見つけれられる、且つ互いに及びさらにE S Eモジュール又は要素に相互接続されることを可能にするマーケットプレイスを特徴とする。説明されるR W E及びG W Eの技術的特徴（例えば、各R W Eのギャンプリング申込みの特徴、あらゆるプレーヤクラブの考慮事項など）に加えて、各モジュール又は要素のオーナーによって請求される経済的賃料がマーケットプレイスで定められ、ゆえに、モジュール又は要素を相互接続するエンティティは、彼らが支払わなければならないであろう経済的賃料を理解する。手数料及び料金は、ゲーム提供業者によってE S E娯楽ゲームのプレーヤに公表されてもよいし又は公表されなくてもよい。

【0060】

いくつかの実施形態では、複数のE S E上で動作する所与の娯楽ビデオゲームは、1つよりも多いG W Eとインターフェースすることができ、しかも所与のG W Eは、1つよりも多いR W Eにインターフェースすることができる。それと特定のプレーヤが対話する単一セッションは、各モジュール又は要素のうちの1つだけを含むことになるが、システムの観点から（単一セッションの観点とは対照的に）、E S E及びG W Eの組み合わせ上で動作する所与のビデオゲームは、それぞれ異なるセッション内で同時に多数のR W Eと対話することができる。

【0061】

インターネット又はW A N上で種々のハイブリッドゲームモジュール又は要素を動的に配置する能力は、アーキテクチャにおける多数の機能を可能にする。いくつかの実施形態では、ハイブリッドゲームのE S Eとして作用する、人気のある一般的に入手可能な娯楽ゲームは、例えばi P a dでプレイすることができ、何が法的に許されるかに応じて、インターネット上でハイブリッドゲームの他のモジュール又は要素に動的に接続し、これにより、ハイブリッドゲームをモバイル環境に効率よく移植する。

【0062】

多くの実施形態では、R W E（及び/又はプレーヤの金融機関クレジット）は、彼らがよく通う不動産での特定のプレーヤクラブとの関連でプレーヤがゲームをプレイすることを許可する伝統的な実在するカジノのオペレータが提供することができる。

【0063】

種々の実施形態では、特定の娯楽ゲームに関連付けられる賭け申込みは、特定のプレーヤのプロフィール、予算、自ら課した制約、及びカジノが課した制約に適合するように、異なるG W E / R W Eの組み合わせを選択することで変更することができる。

【0064】

いくつかの実施形態では、異なる管轄の種々の規制要件及び法的要件を、管轄の広さにわたって同じ娯楽ゲームに関して満たすことができるが、特定のG W E / R W Eの組み合わせへの接続だけが可能となる。

【0065】

多くの実施形態では、E S E娯楽ゲーム提供業者は、R W Eサービスの提供を既存のカジノオペレータに外注することができる。

【0066】

種々の実施形態では、プレーヤは、異なる G W E / R W E の組み合わせを単純に選択することで、特定の娯楽ゲーム (E S E 上で走る) の予想変動率 (v o l a t i l i t y) 及び遊技性 (p l a y a b i l i t y) (すなわち、当たりの変動率及び当たりの大きさ) を変化させることができる。これは、賭け及びゲーム世界エンジンルールエンジンが各組み合わせ間で異なり、ゲームの「感じ」を変える可能性があるためである。この例は、X c i t e ! によって提供される F r o g g e r (登録商標) に対して F r o g g e r (登録商標) E n g a g e をプレイすることであろう。この例での X c i t e ! 及び E n g a g e は、本開示で説明されるアーキテクチャによってそれに F r o g g e r (登録商標) ゲームがリンクされた G W E / R W E の組み合わせの異なる提供者であろう。

【 0 0 6 7 】

10

いくつかの実施形態では、マーケットは、R W E サービス用に作ることができ、それによってカジノが競ってゲーム提供者に R W E サービスを提供する。同様に、マーケットは、それによってゲーム提供者が競って彼らのゲームを特定のカジノオペレータに関連付けるように作ることができる。

【 0 0 6 8 】

多くの実施形態では、ゲーム提供者は、容易に彼らの娯楽ゲーム又はビデオゲームがハイブリッドゲームとなることを可能にする又は特にこの目的用にゲームを設計することができる。

【 0 0 6 9 】

種々の実施形態では、規制者は、カジノオペレータの規制を通じてオンラインギャンブラリング上の管轄を確立することができる。

20

【 0 0 7 0 】

いくつかの実施形態では、プレーヤは、適正な財政支援及び制御を有する、及び規制当局によって信用されていることを彼らが知っている評判の良いカジノとインターフェースすることができる。

【 0 0 7 1 】

多くの実施形態では、すべての経済的関係者の利益になり、且つ訴訟及びマーケットの重複を減らす、ゲーム提供者とカジノとの間の特化 (s p e c i a l i z a t i o n) が提供される。

【 0 0 7 2 】

30

種々の実施形態では、新しい提供者は、そのシステム (E S E 、 G W E 、 又は R W E) が該インターフェースに準拠し、製品 (o f f e r i n g) が確認され、次いでオンラインでイネーブルにされる見込まれる提供者へのインターフェースをエクスポートするマーケットプレイス M U X によって容易にオンラインでもたらすことができる。

【 0 0 7 3 】

いくつかの実施形態では、システムは、インターネット以外に関連して実装することができる。本明細書に記載の構成はまた、ユーザがカジノフロア上の端末を通じて多くのゲームにアクセスし、プレーヤに幅広いゲーミング体験を提供するために本明細書に記載のシステム及び方法を用いて種々のハイブリッドゲームのモジュール又は要素が動的に組み合わせられるように、例えば単一のカジノ内で用いることができる。多くの実施形態では、アーキテクチャは、複数のカジノフロア、単一の不動産グループによって所有される複数のカジノ、複数の不動産グループ及び潜在的に複数の規制管轄にわたる複数のカジノなどにわたることができる。手短に言えば、説明したアーキテクチャは、インターネット、実在するカジノ、又はゲーミングが行われる他の会場 (実際の又は仮想の) 上の入力及び条件の範囲に応じてハイブリッドゲームを動的に編成できるようにする。

40

【 0 0 7 4 】

種々の実施形態では、E S E 2 0 3 は、マトリクスにおける G W E 2 0 2 への接続を必要とせずに R W E 2 0 4 と直接インターフェースする。こうした実装は、E S E 上で動作する、より伝統的な非スキルゲーミングゲーム (例えば仮想スロットマシンなど) が、M U X によって提供されるのと同じ状態で種々の多様な規制制度又は場所の R W E 及び金融

50

機関に柔軟にリンクできるようにする。

【 0 0 7 5 】

いくつかの実施形態では、図 2 のアーキテクチャは、M U X 2 0 0 を通じて E S E 2 0 3 に接続される G W E 2 0 2 だけで動作し、R C の存在なしにハイブリッドゲームに関連するクレジットの流れの部分に適応できる可能性がある非賭けモデルを可能にする。こうした実装はまた、セッションの後処理が異なる時点で若しくは物理的場所又は仮想の場所で行われる賭けモデルに有用である可能性がある。

【 0 0 7 6 】

どのようにしてハイブリッドゲームを動的に組み立てることができるかの多くの可能な置き換えが存在する。他の実施形態は、一次モジュール又は要素、G W E、E S E、及び / 又は R W E のうちの 1 つの中にマーケットプレイス M U X が含まれるバージョン、又はアーキテクチャの一部だけが実装されている事例を含む可能性がある。いくつかの実施形態では、動的に組み立てられたハイブリッドゲーム及び / 又はその M U X の部分は、実在するカジノの境界内に部分的に位置し、他の部分はクラウドに存在する。他の置き換えは、W A N 又はクラウドを介してアーキテクチャの他の部分にアクセスするカジノの端末上で走る E S E であってもよい。

【 0 0 7 7 】

図 3 は、クラウドベースのソリューションにおける図 2 のアーキテクチャの図である。図示されるのは、クラウドにおいて相互接続される複数の種々のハイブリッドゲームモジュール又は要素 G W E 3 0 2、E S E 3 0 3、及び R W E 9 0 4 である。同じく描かれるのは、1 つ又は複数のマーケットプレイス M U X 3 0 0 である。この構成では、種々のモジュール又は要素は、ハイブリッドゲームを動的に構築するために、他のモジュール又は要素への種々のモジュール又は要素の接続を制御するマーケットプレイス M U X に加入する。創出した環境の制御は、マーケットプレイス M U X のうちの 1 つ又は複数で行うことができ、M U X に常駐する種々のルールエンジン及びアルゴリズムに基づく種々の組み合わせのハイブリッドゲームモジュール又は要素サーバ (E S E、G W E、R W E) 間の接続を可能にするであろう。

【 0 0 7 8 】

図 4 は、オペレーティング・システム (O P S) として考えることができる例示的なマーケットプレイス M U X 4 0 0 の内部の仕組みを例証する。O P S は、多数の内部モジュール又は要素と、M U X を通して流れるデータのルーティング及び管理を担当するモジュール又は要素からなる。図面では、E S E 4 0 3、G W E 4 0 2、又は R W E 4 0 4 のうちの 1 つ又は複数は、インターネット 4 0 5 を介して M U X に作動的に接続される。O P S を構成するのは、ハイブリッドゲームモジュール又は要素の接続を容易にする役割を果たし、M U X に接続するモジュール又は要素の接続承認及び認可を提供する、加入者インターフェース 4 1 7 である。加入者インターフェースは、それらがマーケットに利用できるようにしたモジュール又は要素を管理するために及びモジュール又は要素の使用とその使用に関連した付随する経済に関する種々のレポートにアクセスするために、当事者が M U X と対話できるようにする。利用可能性判定モジュール又は要素 4 1 8 は、加入者インターフェースに結合され、要請された使用のための M U X の利用可能性、及び他の要請されたハイブリッドゲームモジュール又は要素に接続する M U X の能力を判定し、これが要請された接続を許す又は却下し得るように加入者インターフェースに信号を送る。ルーティングモジュール又は要素 4 2 2 は、種々のモジュール又は要素間のハイブリッドゲームセッションのための相互接続の形成を取り扱う。ルーティングモジュール又は要素によって接続が成される / 許されると、トラフィックがハイブリッドゲームモジュール又は要素間で流れてもよいように仮想チャネル 4 1 0 が確立される。M U X における多数のモジュール又は要素は、仮想トラフィックチャネルの検査、すなわちその仕事は個々のセッションを管理することであるセッションマネージャ 4 1 1、プレーヤに課金及び請求するために課金を追跡するのに役立つ課金モニタ 4 1 2、記録の保持及びリアルタイムセッションの監視を管理するのに M U X に必要な情報を得るためにライブセッショントラフィックを

10

20

30

40

50

管理するセッションモニタ 4 1 3、プレイのポイント、オペレータのポイント、及び潜在的にサーバファームのポイントに基づいてハイブリッドゲームプレイの税金の分配 (tax distribution) を監査し、算定し、及び割当てするための税務会計モジュール又は要素 4 1 9、並びに規制を確実に順守するためにトラフィック及び他のパラメータを監視する規制検査 / アクション追跡モジュール又は要素 (R I A M) 4 1 4 に依拠する。多くの実施形態では、説明されるモジュール又は要素のすべてはまた、M U X に利用可能な種々のデータベース及びストレージ設備 4 1 6 へのアクセスを有する。M U X はまた、プログラムされ及び構成されることになる M U X がステータスを報告できるようにし、且つ M U X が他の M U X、課税当局、規制当局、及びそれで通信することを承認される他のエンティティと通信できるようにする、制御インターフェース 4 2 5 を有する。いくつかの実施形態では、制御インターフェース 4 2 5 はまた、M U X を通じて接続する及びビジネスを行う加入者の能力を承認することを含む、制御インターフェースによってサポートされる種々の監査機能及び多数の他の機能を含む、多数の制御機能を達成するために、M U X の当事者を制御すること又は所有することによって用いることができる。さらなる実施形態では、内部 O P S モジュール又は要素へのアクセスは、承認された当事者だけが M U X にアクセスしてもよいことを保証するために、アクセス承認モジュール又は要素 4 2 0 によって制御することができる。

10

【 0 0 7 9 】

図 5 は、図 4 の種々のモジュール又は要素間のデータフロー、信号送信、及び情報交換の 1 つの例示的な組を例証する。以下の表は、図中の標示付きステージに基づいてこれを説明する。

20

【 0 0 8 0 】

【表 1】

表 1 マーケットプレイス MUX (「MUX」) の動作

a	ESE503は、ハイブリッドゲームの他のモジュール又は要素への接続を必然的に要求するようにMUXに接続する。加入者インターフェース517は、インターネット505上でESE503にインターフェースをエクスポートする、又はMUXに接続する方法に関する信号を或他の方法でESE503に送る。これらの2つのモジュール又は要素は、ハンドシェイクを行い、接続を確立する。	
b	加入者インターフェース517は、ESE503が特定の規制制度に関する認可された提供者であるかどうかを判定するために規制検査／アクションモジュール又は要素 (「RIAM」) 514をチェックし、認可された提供者である場合、接続するためにESE503の信号を送る。ESE503が認可されていない場合、加入者インターフェースは接続を終了するであろう。	
c	加入者インターフェース517は、特定のESE503がMUXに伴うアカウントと関連するかどうか、又は1つがMUXを通じてサービスの課金又はプレイセッションのお金の移動／クロス課金 (cross-billing) を取り扱うのに必要とされるかどうかを判定するために課金モニタ512をチェックする。課金モニタは、セッションのためのアカウントを確立することを要求される場合がある。	10
d	上記のステップcにおける認可を前提として、加入者インターフェース517は、他のハイブリッドゲームモジュール又は要素へのMUXを通じた接続のために特定のESE503が現在利用可能であるという信号を利用可能性モジュール又は要素518に送る。	
e	GWE502は、ハイブリッドゲームの他のモジュール又は要素に必然的に接続するようにMUXに接続する。加入者インターフェース517は、インターネット505上でGWE502にインターフェースをエクスポートする、又はMUXに接続する方法に関する信号を或他の方法でGWE502に送る。これらの2つのモジュール又は要素は、ハンドシェイクを行い、接続を確立する。	
f	加入者インターフェース517は、これが特定のGWE502に関するものであることを除いてステップbと同じ規制制度チェックを行う。	
g	加入者インターフェース517は、これが特定のGWE502に関するものであることを除いてステップcと同じ課金モニタ512チェックを行う。	20
h	加入者インターフェース517は、特定のGWE502が接続のために現在利用可能であるという信号を利用可能性モジュール又は要素518に送る。	
i	ESE503は、MUXを通じて特定のGWE502に接続することを望むことを加入者インターフェース517に要求する。	
j	加入者インターフェース517は、接続のためにそれが利用可能であることを応答する、利用可能性モジュール又は要素518からの特定のGWE502の利用可能性を要求する。	
k	加入者インターフェース517は、特定のESE503とGWE502との間の通信セッションを開くためにセッションマネージャ511に信号を送る。セッションマネージャは、リンク上の制御を維持し、接続の持続時間を判定し、通信のいくつかの態様に対してフィルタリングを誘起してもよい。いくつかの実施形態では、ハイブリッドゲームモジュール又は要素のいずれかが接続を切断することを選択できるように、ESE及びGWEとの通信を可能にできるものが構築されるであろう。	
L	セッションマネージャ511は、それらが直接通信し得るように2つのハイブリッドゲームモジュール又は要素、ESE503、及びGWE502間の仮想パイプを開くためにルーティングモジュール又は要素522に信号を送る。	30
m	パイプは、ルーティングモジュール又は要素522によって確立され、ハイブリッドゲームデータパケットがESE503とGWE502との間で流れる。	
n	セッションモニタ513は、データ交換を監視すること、及びその任務が税額査定に関するセッションの会計処理である税務会計モジュール又は要素519、その任務がMUXのサービスに対して課金すること、及び／又は接続されるハイブリッドゲームコンポーネント間でクロス課金する及び資金又はクレジットを移動することである課金モニタ512、及びその任務が誤った又は範囲外のデータ挙動に関してチャネルを監視することであるエラー検出モニタ515に適用可能なデータをオリジナルの形態又は第2の形態で供給することを担当する。	
o	RIAM514の役目は、ハイブリッドゲーム、その参加者 (単数又は複数)、交換される資金、及びハイブリッドゲームモジュール又は要素 (ESE、GWE、及びRWE) の場所が規制制度に適合することを監視することである。加えて、いくつかの実施形態では、RIAMは、彼らの格付けされた能力 (ハンディキャップ) を越えたプレーヤの成績、「不正行為 (cheats)」、コミュニティゲームにおけるプレーヤの疑わしい違法共同行為などによって可能となるような並外れたESEゲーム成績があるかどうか、不正行為に関してハイブリッドゲームセッションパケットを走査することができる。	40

【0081】

上記の表でのデータフロー、シーケンス、及びモジュール又は要素の説明は、それによってマーケットプレイスMUX500が動作する1つの例示的な方法の例として提供され、網羅的となることは意図されない。MUXのデータフロー及びシーケンスの多数の置き換えが可能である。多くの他の実施形態では、GWE502がESE503に接続しようとする、ESE503がGWE502に接続せずにRWE504に接続する、GWE502がRWE504に接続する、ESE503、GWE502、及びRWE504のすべてが互いに接続する、又はRIAM514がセッションモニタ513及び／又はMUXの他

10

20

30

40

50

のモジュール又は要素及びセグメントからそのタップ及び情報を引き出すことのような種々の他の通信が可能である。

【 0 0 8 2 】

多くの実施形態では、E S E 5 0 3 は、ハイブリッドゲームセッションに資金供給を行うためにそれからクレジット又は資金を引き出すのにプレーヤがそれに伴うアカウントを有する特定の金融機関 2 0 2 (図 2) の特定の表示を含む特定の R W E 5 0 4 に別のマーケットプレイス M U X を通じて接続する要求を、マーケットプレイス M U X 5 0 0 を通じて G W E 5 0 2 に渡す。アカウント承認、資金、及び他のデータが、次いで、金融機関から直接又は R W E を通じて間接的に第 2 のマーケットプレイス M U X に流れることになり、そこで情報が課金モジュール又は要素 5 1 2 にロードされ、次いで、M U X 制御インターフェース 5 2 5 を通じて直接、又は G W E を通じて間接的に第 1 のマーケットプレイス M U X までさらに伝送されて、マーケットプレイス M U X の課金モジュール又は要素 5 1 2 で用いられ、さらに、第 1 のマーケットプレイス M U X を通じて E S E に流れ、この場合、ここで説明したスタックを通して金融機関 5 0 2 に及びそれを通して前記金融データ及びアカウントデータが流れる図 2 のアーキテクチャの他のウェイポイントに引き下がる伝送に関してアカウントステータス、資金解放、及び承認が行われる可能性がある。

10

【 0 0 8 3 】

いくつかの実施形態では、前述のマーケットプレイスを管理する際に、M U X はまた、データフロー、経済的制約、同時にサポートすることができるゲームの数、規制制限などに関してモジュール又は要素 (単数又は複数) の提供業者が利用可能なキャパシティを反映させるために、モジュール又は要素間のトラフィック (すなわち相互接続) を規制するように作用することができる。

20

【 0 0 8 4 】

多くの実施形態では、マーケットプレイスにおいて相互接続するために提供されたハイブリッドゲームモジュール又は要素 (G W E 、 E S E 、 R W E) は、それらの機能及びそれらがサポートするデータフローに関係する場合の規格に従う。

【 0 0 8 5 】

種々の実施形態では、規制者検査 / アクションモジュール又は要素 (R I A M) 5 1 4 は、認可された規制機関が M U X 内のプロセスをリアルタイムで監視し、データ (セッション、課金など) にアクセスできるようにする。このモジュール又は要素はまた、規制者がマーケットプレイスから或るモジュール又は要素をなくす又は制約するアクションをとること、M U X からモジュール又は要素をリアルタイムで接続解除すること、どのモジュール又は要素を相互接続することができる及びできないかを決定づけることができるルールを確立すること、データがデータスコアに入れられる性質及び頻度を変えることなどを可能にする。手短に言えば、R I A M は、個々のモジュール又は要素の性能を監督 / 監視しながら M U X の挙動のすべての態様を所管することができる。1 つを例えば M U X のオペレータによる制御層として使用でき、且つ他のものを特定の 1 つ又は複数のゲーミングセッション (すなわち、プレーヤにハイブリッドゲーム体験を送達する E S E 、 G W E 、 R W E モジュール又は要素の組み合わせ) に結び付けられた監視及び監査機能以上のものに使用できるように、R I A M の 1 つよりも多いインスタンスが存在する可能性がある。こうした場合、より高い立場のモジュール又は要素を通じて開始されるアクションがより低レベルの R I A M のアクションに取って代わるようにモジュール又は要素の階層を確立することができる。

30

40

【 0 0 8 6 】

他の実施形態では、各 M U X 内の R I A M 5 1 4 及び / 又は税務会計モジュール又は要素 5 1 9 はまた、ハイブリッドゲームを提供すること及びプレイすることに関係する当事者の場所及び / 又は性質の関数として種々の政府及び規制当局に納める税金及び支払い、並びにプレーヤのゲームプレイ及び / 又はプレーヤのアカウントと連動して費やされた又は蓄えられた資金を確立する機能性を提供してもよい。マーケットプレイス M U X 内で動

50

作するこれらのモジュール又は要素はまた、規制要件及び税金要件の終端間の (e n d - t o - e n d) サポートを提供するために同じ又は別のマーケットプレイス M U X 内のこれらの相補体 (R I A M 及び税務会計モジュール又は要素) とインターフェースしてもよく、この情報をゲーム提供者、M U X 及び / 又はハイブリッドゲームモジュール又は要素を動作させるエンティティ、及び規制者に直接提供してもよい。M U X 内のこれらの O P S モジュール又は要素間の通信リンクは、制御インターフェース 5 2 5、又はハイブリッドゲームセッションに関する M U X 間の仮想パイプの中を流れるハイブリッドゲームのデータストリームに投入される特化されたパケットを通じたものであってもよい。

【 0 0 8 7 】

さらなる実施形態では、図 4 の種々の O P S モジュール又は要素は、他の M U X 5 0 0 における他の O P S モジュール又は要素と通信し、システムは全体として、すべての機能モジュール又は要素とモジュール又は要素との間の安全なパケット通信方式及びタイプによるメッセージの優先順位付けをサポートすることができる。システムのモジュール又は要素間の通信の性質に応じて様々なレベルのセキュリティを用いることができる。例えば、R I A M 間の通信 5 1 4 は、モジュール又は要素の利用可能性を示す加入者インターフェースを通じた通信よりも、より高い優先度及びより高レベルのセキュリティを有し得る。ハイブリッドゲームのための M U X アーキテクチャの融通性と協調するパケットに基づく通信方式の使用は、管轄並びに付加的な M U X 層及び R I A M 層を、新しい通信チャネル全体にわたる必要なしに将来的に柔軟に追加できるようにする。事実上、インフラストラクチャは、例えば、規制機関が既存のネットワークに「加入する」ことを可能にする。

【 0 0 8 8 】

いくつかの実施形態では、R I A M 5 1 4 及び / 又は税務会計モジュール又は要素 5 1 9 指向のデータパケットは、規制及び課税記録及び制御がハイブリッドゲームに動的に連結するために確立された同じ仮想パイプを通してシームレスに流れるように各トランザクション (ハイブリッドゲーム上のゲームセッション又はその一部を意味する) に付随することができる可能性がある。

【 0 0 8 9 】

多くの実施形態では、1 つ又は複数のマーケットプレイス M U X 5 0 0 が G W E M U X として動作する。それによって当事者が各種のモジュール又は要素のどんな特定のインスタンスが相互接続されるかを決定するマーケットを提供することに加えて、各 G W E M U X は、モジュール又は要素間のトラフィックを管理するルータとして作用する。ルータとしてのその動作性能において、G W E M U X はまた、相互接続されたモジュール又は要素からメッセージを受信し、各相互接続の結果として課せられる経済的賃料を追跡する。G W E M U X 内の課金プロセスは、G W E M U X における参加者 (すなわち、モジュール又は要素を制御 / 所有する当事者) 間の支払いを管理し、G W E M U X 自体のオペレータに関する経済的賃料を引き出す。モジュール又は要素間の相互接続が終了される必要があるとき (単一セッションの終了時に、決定的な時間期間後に、又はモジュール又は要素の制御エンティティのうちの 1 つ又は複数からモジュール又は要素を接続解除するコマンドが受信されるときまで)、このプロセスは G W E M U X によって影響を及ぼされる。

【 0 0 9 0 】

いくつかの実施形態では、マーケットモジュール又は要素は、どのようにして当事者がモジュール又は要素を他のモジュール又は要素にアクセスするのに利用可能にするか、及びどこにモジュール又は要素を所有する当事者がそれらの特徴を記述するかを制御する。マーケットプレイスにおいて相互接続するために提供されたモジュール又は要素は、それらの機能及びそれらがサポートするデータフローに関係する場合の規格に従う。多くの実施形態では、M U X はまた、2 つの付加的なインターフェース、制御インターフェース、及び加入者インターフェースをサポートするであろう。制御インターフェースは、M U X を通じて接続する及びビジネスを行う加入者の能力を承認することを含む多数の制御機能を達成するために、当事者を制御すること又は所有することによって用いられるであろう

。制御インターフェースはR I A Mのインスタンスである。種々の監査機能及び多数の他の機能が制御インターフェースによってサポートされるであろう。加入者インターフェースは、それらがマーケットに利用できるようにしたモジュール又は要素を管理するために及びモジュール又は要素の使用とその使用に関連した付随する経済に関する種々のレポートにアクセスするために、当事者がM U Xと対話できるようにするであろう。

【 0 0 9 1 】

多くの実施形態では、図 5 に示される M U X の O P S 部は、マーケットを通じて相互接続されているモジュール又は要素間でデータをルーティングする。O P S はまた、モジュール又は要素間のセッションを制御し（すなわち、確立し、終了させる）、課金機能をサポートするためにデータを追跡し、このすべてを各モジュール又は要素に関連するキャパシティ制約との関連で行う。エラー報告及び管理はまた、O P S 内のサポートされる機能であり、技術的困難を経験するモジュール又は要素がオフラインで取られること、及びそれらに最終的に接続される他のモジュール又は要素（及びエンドユーザ）がこうしたエラーの関数としての悪影響（例えば、紛失データ、紛失通貨）に対して保護されることを保証する。

【 0 0 9 2 】

いくつかの実施形態では、データスコアは、課金データ、及び定期的な又はランダムな検査のために規制者によって望まれるデータと共に各セッションの記録を格納する。

【 0 0 9 3 】

多くの実施形態では、R I A M は、認可された規制者が M U X 内のプロセスをリアルタイムで監視し、データ（セッション、課金など）にアクセスできるようにする。このモジュール又は要素はまた、規制者がマーケットプレイスから或るモジュール又は要素をなくす又は制約するアクションをとること、M U X からモジュール又は要素をリアルタイムで接続解除すること、どのモジュール又は要素を相互接続することができる及びできないかを決定づけることができるルールを確立すること、データがデータスコアに入れられる性質及び頻度を変えるなどを可能にする。手短に言えば、R I A M は、個々のモジュール又は要素の性能を監督 / 監視しながら M U X の挙動の態様を所管することができる。1 つを例えば M U X のオペレータによる制御層として使用でき、且つ他のものを特定の 1 つ又は複数のゲーミングセッション（すなわち、プレーヤにハイブリッドゲーム体験を送達する E S E、G W E、R W E モジュール又は要素の組み合わせ）に結び付けられた監視及び監査機能以上のものに使用できるように、R I A M の 1 つよりも多いインスタンスが存在する可能性がある。こうした場合、より高い立場のモジュール又は要素を通じて開始されるアクションがより低レベルの R I A M のアクションに取って代わるようにモジュール又は要素の階層を確立することができる。

【 0 0 9 4 】

種々の実施形態では、各 M U X 内の R I A M はまた、ハイブリッドゲームを提供すること及びプレイすることに関係する当事者の場所及び / 又は性質の関数として種々の政府及び規制当局に納める税金及び支払い、並びにプレーヤのゲームプレイ及び / 又はプレーヤのアカウントと連動して費やされた又は蓄えられた資金を確立する機能性を提供してもよい。マーケットプレイス M U X 内で動作する R I A M はまた、規制要件及び税金要件の終端間のサポートを提供するために別のマーケットプレイス M U X 内の R I A M とインターフェースしてもよく、この情報をゲーム提供者、M U X 及び / 又はハイブリッドゲームモジュール又は要素を動作させるエンティティ、及び規制者に直接提供してもよい。

【 0 0 9 5 】

多くの実施形態では、システムは全体として、スタックにおける R I A M が、ハイブリッドゲームモジュール又は要素が M U X を通じて互いに及び M U X と直接通信するのと同じネットワーク又は方法で互いに通信できるように、すべての機能モジュール又は要素とモジュール又は要素との間の安全なパケット通信方式をサポートする。いくつかの実施形態では、システムのモジュール又は要素間の通信の性質に応じて様々なレベルのセキュリティを用いることができる。例えば、R I A M 間の通信は、モジュール又は要素の利用可

10

20

30

40

50

能性を示す加入者インターフェースを通じた通信よりも、より高レベルのセキュリティ保護を有し得る。種々の実施形態では、パケットに基づく通信方式の使用は、管轄並びに付加的なM U X層及びR I A M層を、新しい通信チャネル全体にわたる必要なしに将来的に柔軟に追加できるようにする。事実上、インフラストラクチャは、例えば、規制機関が既存のネットワークに「加入する」ことを可能にする。いくつかの実施形態では、R I A M指向のデータパケットは、規制（及び課税）要件が同じインフラストラクチャシステムを通してシームレスに流れるように各トランザクション（ハイブリッドゲーム上のゲームセッションを意味する）に付随することができる可能性がある。これはまた、R I A M、M U X、及びハイブリッドゲームモジュール又は要素、並びに動的に編成されことになる以前は予想されなかった機能性モジュール又は要素のレイヤリング及び編成を可能にする。

10

【0096】

図6は、例示的な実施形態に係る規制制度/税金（R R / T）タグの動作の図である。各モジュール又は要素、すなわちハイブリッドゲームのモジュール又は要素は、それに関連付けられる規制制度を有する。「タグ」として作用する、規制制度は、モジュール又は要素の該当の性能を所管するのに必要な適切なルール及びアクセスについて1つ又は複数のマーケットプレイスM U X 600の1つ又は複数のR I A M（単数又は複数）614に通知するのに役立つ。所与のモジュール又は要素に関する規制制度は、規制監督が必要とされない及び/又は提供されない場合には「空集合」である可能性がある。

【0097】

R I A Mは、各ハイブリッドゲームモジュール又は要素（R W E 604、G W E 602、E S E 603）の規制制度にアクセスし、その機能を決定づけるために規制制度からの情報を用いることができる。例えば、特定の規制制度を伴うモジュール又は要素を別の1つ又は複数のモジュール又は要素の規制者には受け入れられない当局によって規制されない又は規制されるモジュール又は要素と相互接続することは許されない場合がある。

20

【0098】

R R / Tは、それぞれのモジュール又は要素若しくはハイブリッドゲームのモジュール又は要素がその下で規制される規制制度の識別子を少なくとも含む。したがって、R R / Tは、該当のモジュール又は要素のアカウントینگ及び性能を管理するのに必要な適切なルール、税金制度、及びアクセスについて各M U XのR I A M（単数又は複数）に通知するのに役立つ。図6では、それぞれその所有する規制制度/税金タグ、すなわちG W E

30

R R / Tタグ605、E S E R R / T 601、及びR W E R R / Tタグ607を伴う、3つのハイブリッドゲームモジュール又は要素G W E 602、E S E 603、及びR W E 604が存在する。各モジュール又は要素は、そのタグをそれが接続されるM U Xに伝送し、この場合、R I A M 614及び税務会計モジュール又は要素619は、それぞれのタグを受信し、各タグと共に伝送される指定されたルールを用いてそれらの監査及び監視機能を構成する。このアーキテクチャは、あらゆる規制制度及び税金制度の下で動作するあらゆるハイブリッドゲームモジュール又は要素を、あらゆる他の規制制度及び税金制度にわたって柔軟に適応させることができることを提供する。これは、規制要件及び税金要件を守りながら、それらのポイントオブオリジン（point of origin）又はポイントオブサービス（point of service）に関係なく種々のハイブリッドゲームモジュール又は要素を動的に追加できるようにする。加えて、種々の実施形態では、R I A Mは、各ハイブリッドゲームモジュール又は要素（R W E、G W E、及びE S E）の規制制度にアクセスし、その機能を決定づけるために規制制度からの情報を用いることができる。例えば、特定の規制制度を伴うモジュール又は要素を別の1つ又は複数のモジュール又は要素の規制者には受け入れられない当局によって規制されない又は規制されるモジュール又は要素と相互接続することは許されない場合がある。このような場合、M U Xは、R I A Mとの対話を介して、或る許容されない組み合わせをディスプレイにすることができるであろう。

40

【0099】

多くの実施形態では、R I A Mは、規制者の要件を踏まえてその機能性が予めプログラ

50

ムされ、データは、規制当局によるその後の査察のためにオフラインで利用可能となる、独立性の高い状態で配置することができる。いくつかの実施形態では、R I A Mは、本質的により対話型とすることができ、そのアクションは、（例えば、外部システムが或るアクション、例えばR I A Mによって該外部システムに提供されるデータに応じて、1つのモジュール又は要素を別のモジュール又は要素に相互接続するアクション、又は大きいジャックポットを払い出しするアクションを認可することを必要とする）規制機関からリアルタイム又はほぼリアルタイムで提供されるコマンドに従属（s l a v e d）する。

【0100】

種々の実施形態では、R I A Mは、特定の規制制度との関連でその性能を条件付ける（c o n d i t i o n）であろう規制当局のシステムからデータを受信することができる。

10

【0101】

いくつかの実施形態では、マーケットプレイスM U Xの種々の機能は、遠隔サーバ上で走るいくつかのモジュール又は要素である、「クラウド」（インターネット上の異なる場所に位置する）におけるサーバ上の他のもののようなアーキテクチャ全体及びマーケットプレイスM U Xシステムを含むハードウェア及び/又はソフトウェアの1つ又は複数の他の部分にわたって配信されてもよい。

【0102】

多くの実施形態では、R W E、G W E、E S E、1つ又は複数のマーケットプレイスM U X、及び本明細書で説明されるこれらのモジュール又は要素の内部モジュール又は要素のいずれかは、専用にされた状態、共有された状態、又はそれらの任意の組み合わせで配信される状態のいずれであろうとも複数の処理装置上に実装することができ、又は、単一の処理装置上に実装されてもよい。加えて、本明細書に記載のゲーミング環境の或る態様及び特徴は、R W E、G W E、E S E、又はマーケットプレイスM U X、及びそれらの内部モジュール又は要素のいずれかに帰属しているが、これらの態様及び特徴は、特徴又は態様のいずれかが前述のシステム、モジュール、又は要素、及びゲーミングシステム内のモジュール又は要素のいずれかによって行われてもよいハイブリッド形態で実装されてもよい。

20

【0103】

図7は、例示的な実施形態に係るカジノにおけるハイブリッドゲームの実装を示す図である。図面では、ハイブリッドゲーム700のコンポーネントであるR W E 702、E S E 704、及びG W E 706が点線で境界付けられる。同じく図面に描かれるのは、こうした実装に存在する場合があるプレーヤ管理、カジノ管理、規制、及びホストサーバのような多数の他の周辺システムである。図7はまた、カジノの境界の外部に常駐する可能性があり、且つ接続線によって描かれるインターネット705のような通信ネットワークを介してカジノファイアウォール708を越えてフレームワークに接続される、種々の他のシステムを図示する。図7は、それにハイブリッドゲーム700が必然的に接続される可能性があるすべてのサーバ及びシステムを図示しようとするものではなく、実際は他のものが存在しうることが予想されるが、むしろ例示的な設定に存在する可能性があるシステムの一組のサブセットの例を提供するものであることを理解されたい。

30

【0104】

図8は、例示的な実施形態に係るハイブリッドゲームの別の実装を示す図である。描かれるのは、1つの実装の下にある種々のコンポーネントであるG W E 802、E S E 803、及びR W E 804である。図面では、G W Eは、2つのサブコンポーネントであるローカルG W Eサーバ814及びクラウドサーバ815（点線領域801内のコンポーネント）からなることに注目されたい。図面では、いくつかのコンポーネント、すなわちR W E 804、E S E 803、及びG W E 802の一部、すなわちローカルG W Eサーバ814はカジノの境界内に位置する。クラウドサーバG W E 815は、インターネット805のような通信ネットワークを介してカジノにより境界付けられるハイブリッドゲームコンポーネントに接続されるクラウドに位置する。

40

【0105】

50

図9は、例示的な実施形態に係るハイブリッドゲームの別の実装の図である。図面では、ハイブリッドゲーム901は、インターネット905のような通信ネットワークによって連結される種々のコンポーネントからなる。この特定の態様では、ESE903は、この例では、描かれた第2のプレーヤ及びビデオゲームコンソールによって図中に示される接続されたコンソール956上の複数のプレーヤ間のコミュニティ及び直接対決プレイを提供するESEホストサーバ951に結合される典型的な家庭用ビデオゲームコンソール956（又は他のタイプの家庭用ゲーミングコンピュータ）からなるサブコンポーネントで構成されている。同じく示されるのは、プレーヤ980にインターフェースを提供するためにビデオゲームコンソール956に結合されるUI955である。ハイブリッドゲームの他のコアモジュール又は要素、すなわちクラウドサーバの形態のGWE902及びクラウドサーバの形態のRWE904も描かれる。図9の実装は、図7及び図8に示される実在する及び半分実在するソリューションに機能的に等価な、主にクラウドで達成されるハイブリッドゲームアーキテクチャであることに留意されたい。

10

20

30

40

50

【0106】

どのようにしてハイブリッドゲームを構築できるかの多くの可能な置き換えが存在し、図7、図8、及び図9は、3つの可能な置き換えのみを示し、アーキテクチャの形態への制限を申込みすることを意図されない例として提供される。他の実施形態は、クライアントだけがカジノの境界内のプレーヤ端末上で走る、ハイブリッドゲーム全体がクラウドにあるバージョン、又はRWE及びGWEがカジノ境界内にあり、ESEがカジノの端末上で走るクライアントによってアクセスされるクラウドに存在するバージョンを含む。

【0107】

図10は、例示的な実施形態に係るハイブリッドゲームの例示的なクレジットシステムの概要を例証する。図面では、プレーヤ1080は、3つのタイプのクレジットのうちの1つ又は複数をゲームに寄与することでゲームとの対話を開始し、3つのタイプのクレジットとは、(i)通貨代替可能証券(currency fungible instrument)であるRC1081、(ii)ゲーム世界クレジットであるGWC1083、及び(iii)ESE上で走るゲームの娯楽部のモジュール又は要素をイネーブルにするEE1082である。イネーブルにするモジュール又は要素は、ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部でトレード又は交換し、動作させ、又はこれをイネーブルにするのに用いることで消費されるモジュール又は要素である。ハイブリッドゲームの娯楽ゲームに存在する1つ又は複数のタイプのEEがある可能性がある。EEの例は、シューティングゲームの弾丸、レーシングゲームの燃料、単語綴りゲームの英字、フットボールゲームのダウン、キャラクタアドベンチャーゲームの薬、キャラクタ体力ポイントなどを含む。

【0108】

これらのモジュール又は要素のうちの1つ又は複数の寄与は、RCの場合に通貨のゲームに挿入する、及び/又はRC、GWC、及びEEのいずれかの場合に電子クレジットとして振り込むことで実行されてもよい。これらのクレジットの電子振込は、スマートカード、領収証(voucher)、又は他のポータブルメディアを介して、又はパトロンサーバ又はハイブリッドゲームプレーヤアカウントサーバからネットワーク上で振り込まれる際に生じてもよい。或る実装では、これらのクレジットは、ハイブリッドゲームに振り込まれなくてもよいが、クレジットがハイブリッドゲームによって消費される際にリアルタイムでネットワーク上に又はクラウドに常駐するサーバに位置するプレーヤアカウントからの要求に応じて引き出されてもよい。これらのクレジットが預けられる又はそれらの利用可能性へのリンクがなされると、ハイブリッドゲームは、それらをその裁量でゲームの実行のために使用しなければならない。一般に、RCは、RWE1004によって用いられ及び会計処理され、EE1082及びGWC1083は、GWE及び/又はESEによって用いられ及び会計処理される。

【0109】

図11は、例示的な実施形態に係るハイブリッドゲームにおける例示的なクレジットの流れ及び管理を示す。図面に描かれるのは、前述のように、ハイブリッドゲームモジュール

ル又は要素である RWE、GWE、及びESEと、3つのタイプのクレジットであるRC、EE、及びGWCである。図11では、クレジットの流れ及び管理において以下のステップが生じる。

【表2】

表2－ハイブリッドゲームクレジットの流れ及び管理

a	プレーヤは、ゲームUIを通じてアクションをとる又は決定を下す
b	ESEは、とられたプレーヤ決定又はアクションの信号をGWEに送る
c	GWEは、プレーヤアクション又は決定によって消費されることになるEEの量に関する信号をESEに送る。この信号送信は、機能990をEEの消費、減耗（decay）、又は追加を制御するように構成する
d	ESEは、GWEによってプレーヤアクションに結合するように指定された量のEEを消費する
e	GWEは、特定のアクションに関連付けられた賭け申込みプロフィールに関する信号を送り、賭けをトリガする
f	RWEは、賭けのためにRCを消費し、賭けを実行する
g	RWEは、賭けの結果に応じてRCを戻す
h	RWEは、賭けの結果についてGWEに通知する
i	GWEは、付加的な（又は差し引く、又は追加0（add0））EEをESEエンタテインメントゲームのEEのうちの1つ又は複数に追加する信号をESEに送る。これは図中の機能990として示される。
j	ESEは、エンタテインメントゲームのEE（単数又は複数）を調整（reconcile）する。
k	ESEは、その更新されたステータスに関する信号をGWEに送り、GWEは、付加的な（又は差し引く、又は追加0）GWCをESEエンタテインメントゲームのGWCのうちの1つ又は複数に追加する信号をESEに送る。これは図中の機能991に示される。
L	ESEは、エンタテインメントゲームのGWC（単数又は複数）を調整する。

10

20

30

【0110】

上記で説明された方法に係るクレジットの流れは、また同じハイブリッドゲームシーケンスを用いるCall Duty（登録商標）のような一人称シューターゲームの以下の例で例証することができる。

【表 3】

表 3－ハイブリッドゲームクレジットの流れ及び管理の例

a	プレーヤは、ゲームで用いるために機関銃を選択する。プレーヤは、敵に集中射撃を発射する。{プレーヤは、ゲームU Iを通じてアクションをとる又は決定を下す}	
b	E S Eは、集中射撃を発射したプレーヤの武器の選択及びプレーヤが集中射撃で敵に当てたか否かの結果の信号をGWEに送る。{E S Eは、とられたプレーヤ決定又はアクションの信号をGWEに送る}	
c	GWEは、上記のbにおける情報を処理し、引き金の各引きで3つの弾丸を消費する信号をE S Eに送る。{GWEは、プレーヤアクション又は決定によって消費されることになるE Eの量に関する信号をE S Eに送る。この信号送信は、機能990をE Eの消費、減耗 (d e c a y)、又は追加を制御するように構成する}	10
d	E S E娯楽ゲームは、引き金が引かれたときから3つの弾丸 (E E) を消費する。{E S Eは、GWEによってプレーヤアクションに結合するように指定された量のE Eを消費する}	
e	GWEは、どれだけのダメージをプレーヤが彼／彼女の敵に与えたかの関数として特定の配当表 (テーブルL n－R C) 上で消費された3つの弾丸 (E E) に合致させるために3クレジット (R C) が賭けられるという信号をRWEに送る。{GWEは、特定のアクションに関連付けられた賭け申込みプロフィールに関する信号を送り、賭けをトリガする}	
f	RWEは、賭けのために3クレジットを消費し、指定された賭けを実行する {RWEは、賭けのためにR Cを消費し、賭けを実行する}	20
g	RWEは、プレーヤが6クレジットのジャックポットを当てたことを判定し、これらの6クレジット (R C) をクレジットメータに戻す。{RWEは、賭けの結果に応じてR Cを戻す}	
h	RWEは、3クレジット (R C) 儲かったことをGWEに通知する {RWEは、賭けの結果についてGWEに通知する}	
i	GWEは、3つの弾丸 (E E) をプレーヤの弾薬クリップ (a m m o c r i p) に追加する信号をE S Eに送る {GWEは、E S E娯楽ゲームのE Eのうちの1つ又は複数に付加的な (又は差し引く、又は追加0) E Eを追加する信号をE S Eに送る。これは図中の機能990として示される}	
j	E S Eは、3つの弾丸 (E E) を娯楽ゲームのプレーヤの弾薬クリップに戻す。これは、それらをクリップに直接追加することによって行われてもよく、又はプレーヤが地面の上に又は古い人気のない弾薬庫 (a m m o d u m p) の中で追加の弾薬を見つけることのような娯楽ゲームとの関連で起こってもよい。{E S Eは、娯楽ゲームのE E (単数又は複数) を調整する}	30
k	GWEは、E S E信号送信に基づいて (敵に命中したことの関数として) ゲームにおける新しいプレーヤスコア (GWC) を記録し、ジャックポットに当たったときから彼らのスコアに2追加ポイントを追加する信号をE S Eに送る。{E S Eは、その更新されたステータスに関する信号をGWEに送り、GWEは、E S E娯楽ゲームのGWCのうちの1つ又は複数に付加的な (又は差し引く、又は追加0) GWCを追加する信号をE S Eに送る。これは図中の機能991に示される}	
L	E S Eは、この例では8ポイントの価値がある命中したこと+GWEによって要求される2追加ポイントである、10ポイントをプレーヤのスコア (GWC) に追加する。{E S Eは、娯楽ゲームのGWC (単数又は複数) を調整する。}	40

【0111】

表 3 における上記の例は、ハイブリッドゲームにおいてクレジットがどのように流れるかの例証を提供することを意図されるが、網羅的となることは意図されず、その基本クレジットを管理するためにハイブリッドゲームがどのように構成され得るかの多くの可能性のうちの1つだけを挙げるにすぎないことに留意されたい。

【0112】

多様な処理装置のいずれかは、本発明の実施形態に係る規制されるハイブリッドゲーミ

10

20

30

40

50

ングシステムの種々のコンポーネントをホストすることができる。いくつかの実施形態では、これらの処理装置は、ゲーミング機、汎用コンピュータ、計算装置、及び／又はコントローラを含むことができるがこれらに限定されない。本発明の種々の実施形態に係る処理装置が図12に示される。処理装置1200において、プロセッサ1204は、バス1228によってメモリ1206に結合される。プロセッサ1204はまた、システムバス1228を通じてI/Oバス1226を通してストレージコントローラ1218を通じてプロセッサで実行可能な命令1212及びデータ1210を格納する記憶装置1208のような一時的でないプロセッサ可読記憶媒体に結合される。プロセッサ1204はまた、プロセッサを本明細書に記載の他の処理装置並びにネットワークに接続するのに用いられるもよい1つ又は複数のインターフェースに結合される。プロセッサ1204はまた、バスを介して、キーボード、キーパッド、フットパッド、タッチスクリーン、トラックボールなどのような触覚デバイス、並びにユーザが処理装置と対話するときにユーザからの入力を受信するために処理装置が使用してもよい音声入力装置、動きセンサ、及び動き取り込みデバイスなどのような非接触デバイスのようなユーザ入力装置1214に結合される。プロセッサ1204は、システムバス1228を通じてI/Oバス1226を通して入力コントローラ1220を通じてこれらのユーザ入力装置1214に接続される。プロセッサ1204はまた、(限定はされないが)ユーザが処理装置と対話するときにユーザが知覚できる出力を生成するために処理装置が使用する視覚出力装置、音声出力装置、及び／又は触覚出力装置のようなユーザ出力装置1216にバスを介して結合される。いくつかの実施形態では、プロセッサは、(限定はされないが)ディスプレイ画面、ライトパネル、及び／又は照光表示器のような視覚出力装置に結合される。多数の実施形態では、プロセッサは、(限定はされないが)スピーカ及び／又は音声増幅器のような音声出力装置に結合される。多くの実施形態では、プロセッサは、振動機及び／又は操縦機のような触覚出力装置に結合される。プロセッサは、システムバス1228からI/Oバス1226を通して出力コントローラ1222を通じて出力装置に接続される。プロセッサ1204はまた、システムバス1228からI/Oバス1226を通して通信コントローラ1224を通じて通信インターフェース1202に接続することができる。

10

20

30

40

【0113】

種々の実施形態では、プロセッサは、命令及びデータを記憶装置からメモリにロードし、命令を実行し、本明細書に記載のゲーミング環境のコンポーネントの種々の態様及び特徴を実施するデータで動作する。プロセッサは、本明細書に記載のプレーヤ、カジノオペレータ、オーナーなどのためのユーザインターフェースを作製し及び動作させるために、命令及びデータに従ってユーザ入力装置及びユーザ出力装置を用いる。

【0114】

処理装置は、プロセッサと、ハードウェア・コンポーネントによって格納され及び実行される命令から構築されるものとして本明細書で説明されるが、処理装置は、多くの実施形態に係るハードウェア・コンポーネントのみで構成することができる。加えて、記憶装置はバスを通じてプロセッサに結合されるものとして説明されるが、記憶装置は、USBメモリデバイスのようなリムーバブルメディア、光学CD-ROM、テープ又はディスクのような磁気媒体などを含むことができることを処理装置の当業者は理解するであろう。また、記憶装置は、インターフェースのうちの1つを通じて又はネットワークを経由してアクセスすることができる。さらに、ユーザ入力装置又はユーザ出力装置のいずれかをインターフェースのうちの1つを介して又はネットワークを経由してプロセッサに結合することができる。加えて、単一のプロセッサが説明されるが、プロセッサは、コントローラ又は他の計算装置又は別個のコンピュータとすることができるだけでなく、複数のプロセッサ又は計算装置で構成できることを当業者は理解するであろう。

【0115】

多くの実施形態では、本明細書に記載のゲーミング環境、マーケットプレイスMUX、RWE、GWE、又はESEのいずれかは、専用にされた状態、共有された状態、又はそれらの任意の組み合わせで配信される状態のいずれであろうとも1つ又は複数の処理装置

50

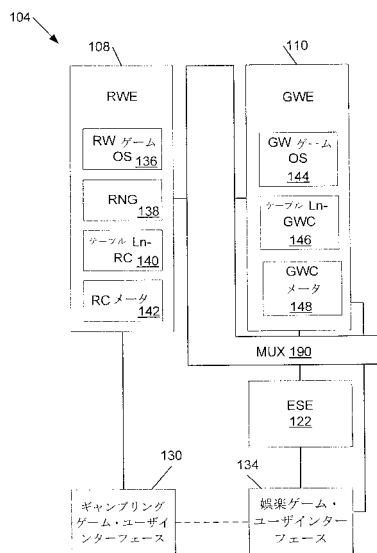
上に実装することができ、又は、単一の処理装置上に実装されてもよい。加えて、本明細書に記載のゲーミングシステム及び規制監視システムの或る態様及び特徴は、マーケットプレイスMUX、RWE、GWE、又はESEに帰属しているが、これらの態様及び特徴は、特徴又は態様のいずれかが本明細書で開示された実施形態の精神から逸脱することなくゲーミング環境内のマーケットプレイスMUX、RWE、GWE、又はESEのいずれかによって行われ得るハイブリッド形態で実装されてもよい。

【0116】

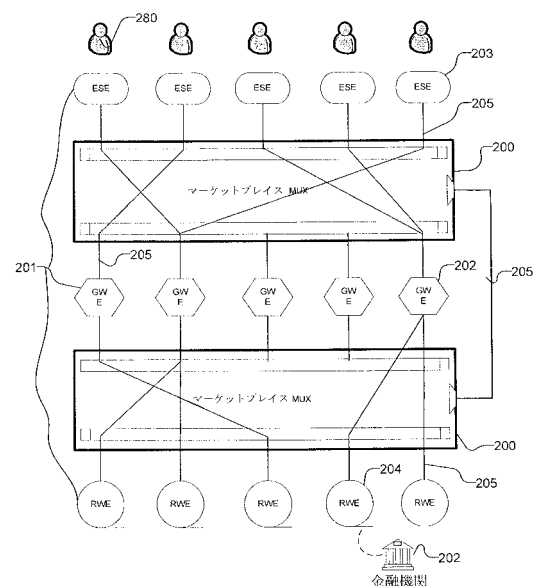
上記の説明は本発明の多くの特定の実施形態を含むが、これらは本発明の範囲を限定するものとして解釈されるべきではなく、むしろその1つの実施形態の例として解釈されるべきである。したがって、本発明は、本発明の精神及び範囲から逸脱することなく、具体的に説明された実施形態以外の実施形態で実施できることが理解される。したがって、本発明の実施形態は、あらゆる点で限定となるのではなく例証となると考えられるべきである。

10

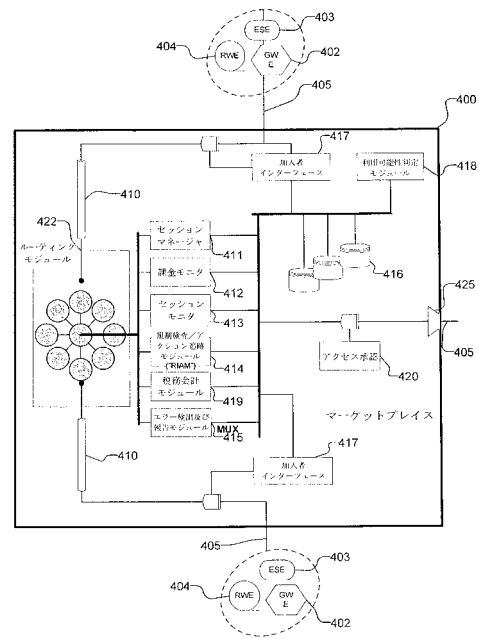
【図1】



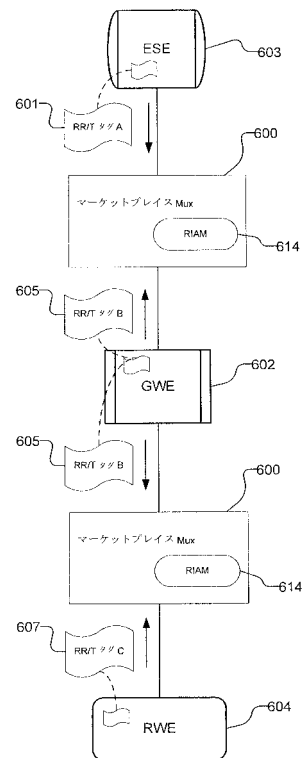
【図2】



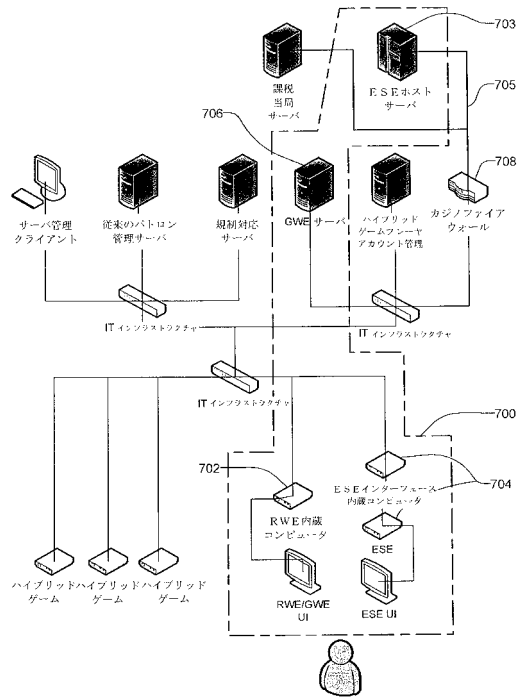
【 図 4 】



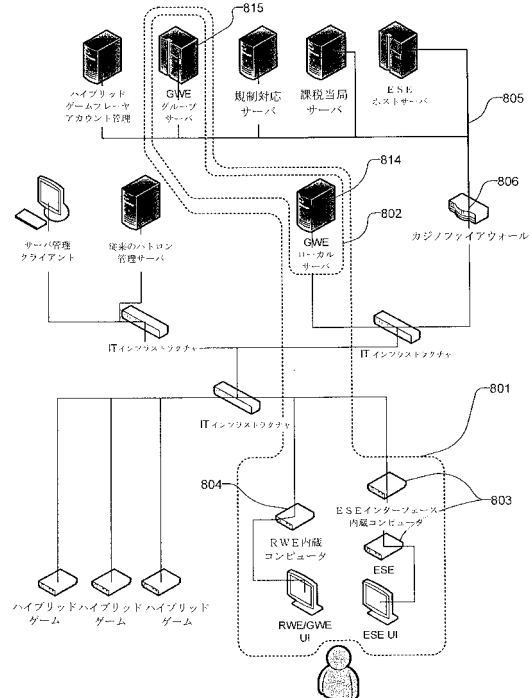
【 図 6 】



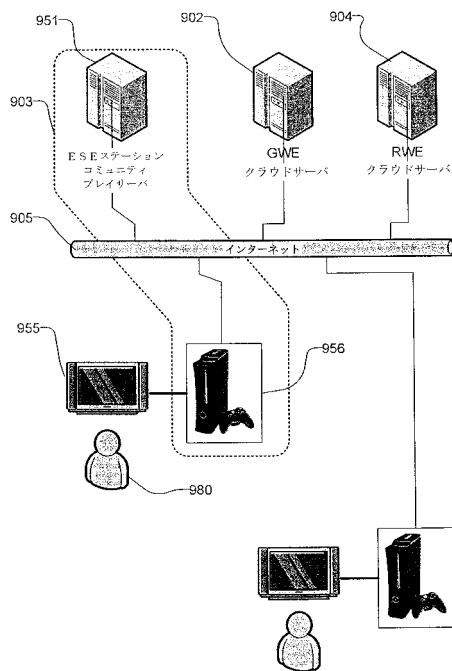
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

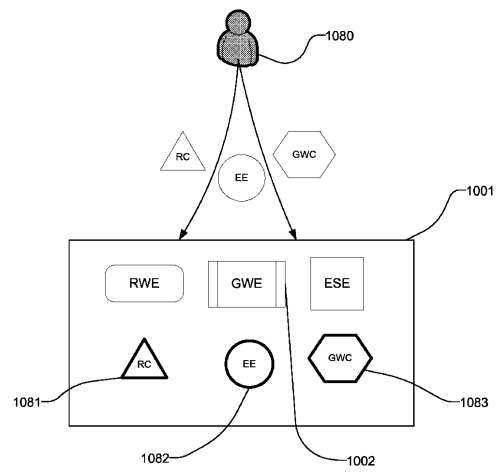
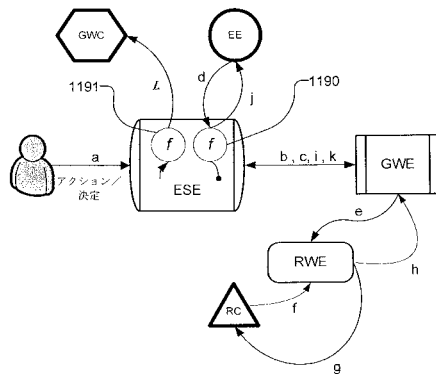
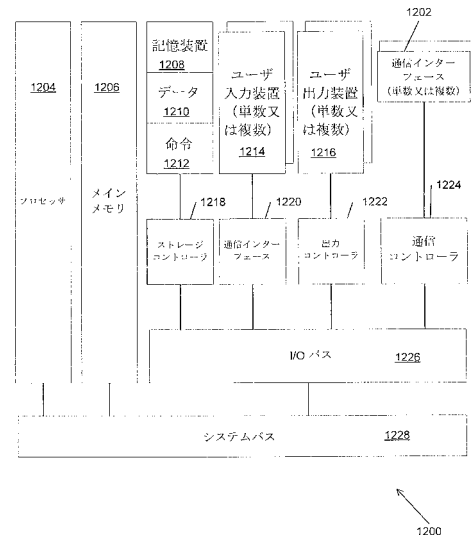


Fig. 10

【図 1 1】



【図 1 2】



【手続補正書】

【提出日】平成25年12月27日(2013.12.27)

【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】

ゲーミング環境マルチプレクサの方法であって、

ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部をハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部にネットワークを介して結合する要求をマルチプレクサによって受信し、前記ハイブリッドゲーム制御論理が前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部に結合すること、

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部が規制制度に関して認可されることを前記マルチプレクサによって判定すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部が認可されることを前記マルチプレクサが判定するときに前記マルチプレクサによって前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部にネットワークを介して結合し、これにより、前記ハイブリッドゲーム制御論理が前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部にネットワークを介して結合すること、

を含む方法。

【請求項 2】

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部がアカウントと関連するかどうかを前記マ

ルチプレクサによって判定すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部がアカウントと関連することが判定されるときに前記マルチプレクサによって前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部に結合するのに利用可能にすること、

をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部が規制制度に関して認可されることが判定されるときに前記マルチプレクサによって前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部を利用可能にすることをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部によって規制制度 / 税金タグを前記マルチプレクサの規制検査 / アクション追跡モジュールに伝送することをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部によって規制制度 / 税金タグを前記マルチプレクサの規制検査 / アクション追跡モジュールに伝送することをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部による前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部に接続する要求を前記マルチプレクサによって受信すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部が規制制度に関して認可されことを前記マルチプレクサによって判定すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部が規制制度に関して認可されことを前記マルチプレクサが判定するときに前記マルチプレクサによって前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部を前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部にネットワークを介して結合すること、
をさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部によって規制制度 / 税金タグを前記マルチプレクサの規制検査 / アクション追跡モジュールに伝送することをさらに含む、請求項 6 に記載の方法。

【請求項 8】

プレーヤーがプレイするための前記ハイブリッドゲームの資金調達のために金融機関を用いる要求を前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部から前記マルチプレクサによって受信すること、及び

前記金融機関を使用する前記ハイブリッドゲームの資金調達を前記マルチプレクサによって承認すること、
をさらに含む、請求項 6 に記載の方法。

【請求項 9】

ゲーミング環境マルチプレクサのためのシステムであって、
プロセッサと、
前記プロセッサに結合されるメモリと、
を備え、前記メモリが、

ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部をハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部にネットワークを介して結合する要求をマルチプレクサによって受信し、前記ハイブリッドゲーム制御論理が前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部に結合すること、

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部が規制制度に関して認可されることを前記マルチプレクサによって判定すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部が認可されることを前記マルチプレクサが判定するときに前記マルチプレクサによって前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部に前記ネットワークを介して結合し、これにより、前記ハイブリッドゲーム制御論理が前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部に前記ネットワークを介して結合すること、
を含む、プロセッサで実行可能な命令を有する、システム。

【請求項 10】

前記命令が、

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部がアカウントと関連するかどうかを前記マルチプレクサによって判定すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部がアカウントと関連することが判定されるときに前記マルチプレクサによって前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部に結合するのに利用可能にすること、
をさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 11】

前記命令が、前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部が規制制度に関して認可されることが判定されるときに前記マルチプレクサによって前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部を利用可能にすることをさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 12】

前記命令が、前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部から規制検査 / アクション追跡モジュールのための規制制度 / 税金タグを前記マルチプレクサによって受信することをさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 13】

前記命令が、前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部から前記マルチプレクサの規制検査 / アクション追跡モジュールのための規制制度 / 税金タグを受信することをさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 14】

前記命令が、

前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部による前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部に前記ネットワークを介して接続する要求を前記マルチプレクサによって受信すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部が規制制度に関して認可されることを前記マルチプレクサが判定するときに前記マルチプレクサによって前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部を前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部に前記ネットワークを介して結合すること、
をさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 15】

前記命令が、前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部から前記マルチプレクサの規制検査 / アクション追跡モジュールのための規制制度 / 税金タグを受信することをさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 16】

前記命令が、

前記ハイブリッドゲームの資金調達のために金融機関を用いる要求を前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部から前記マルチプレクサによって受信すること、及び

前記金融機関を使用する前記ハイブリッドゲームの資金調達を承認すること、
をさらに含む、請求項 9 に記載のシステム。

【請求項 17】

ゲーミング環境マルチプレクサのためのプロセッサで実行可能な命令を格納した一時的でないプロセッサ可読記憶媒体であって、

ハイブリッドゲームの娯楽ゲーム部をハイブリッドゲームのハイブリッドゲーム制御論理部にネットワークを介して結合する要求をマルチプレクサによって受信し、前記ハイブリッドゲーム制御論理が前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部に結合すること、

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部が規制制度に関して認可されることを前記マルチプレクサによって判定すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部が認可されることを前記マルチプレクサが判定するときに前記マルチプレクサによって前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部に前記ネットワークを介して結合し、これにより、前記ハイブリッドゲーム制御論理が前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームのギャンブルゲーム部に前記ネットワークを介して結合すること、

を含む、一時的でないプロセッサ可読記憶媒体。

【請求項 18】

前記プロセッサで実行可能な命令が、

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部がアカウントと関連するかどうかを前記マルチプレクサによって判定すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部がアカウントと関連することが判定されるときに前記マルチプレクサによって前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部を前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部に結合するのに利用可能にすること、

をさらに含む、請求項 17 に記載の一時的でないプロセッサ可読記憶媒体。

【請求項 19】

前記プロセッサで実行可能な命令が、

前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部による前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部に前記ネットワークを介して接続する要求を前記マルチプレクサによって受信すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部が規制制度に関して認可されることを前記マルチプレクサによって判定すること、及び

前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部が規制制度に関して認可されることを前記マルチプレクサが判定するときに前記マルチプレクサによって前記ハイブリッドゲームの前記ハイブリッドゲーム制御論理部を前記ハイブリッドゲームの前記ギャンブルゲーム部に前記ネットワークを介して結合すること、

をさらに含む、請求項 17 に記載の一時的でないプロセッサ可読記憶媒体。

【請求項 20】

前記プロセッサで実行可能な命令が、

前記ハイブリッドゲームの資金調達のために金融機関を用いる要求を前記ハイブリッドゲームの前記娯楽ゲーム部から前記マルチプレクサによって受信すること、及び

前記金融機関を使用する前記ハイブリッドゲームの資金調達を承認すること、
をさらに含む、請求項 17 に記載の一時的でないプロセッサ可読記憶媒体。

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, 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, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, 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, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA

(特許庁注：以下のものは登録商標)

1 . i P a d

(72)発明者 アーノン, マイルズ

アメリカ合衆国、マサチューセッツ州 02481、ウエレスリー、スイート 204, 57 リ
バー ストリート, フェインバーグ ロー グループ, エルエルシー内

(72)発明者 メイヤーホッフアー, エリック

アメリカ合衆国、マサチューセッツ州 02481、ウエレスリー、スイート 204, 57 リ
バー ストリート, フェインバーグ ロー グループ, エルエルシー内

Fターム(参考) 2C001 CB08