

【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21年4月9日 (2009.4.9)

【公表番号】特表2008-529751(P2008-529751A)

【公表日】平成20年8月7日 (2008.8.7)

【年通号数】公開・登録公報2008-031

【出願番号】特願2007-556420(P2007-556420)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/10

【手続補正書】

【提出日】平成21年2月20日 (2009.2.20)

【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】

少なくとも 1 つのプロセッサと、

前記少なくとも 1 つのプロセッサに電子的に結合された少なくとも 1 つのメモリ装置とを有する装置であって、

前記少なくとも 1 つのメモリ装置は、前記少なくとも 1 つのプロセッサにより実行されたときに、前記少なくとも 1 つのプロセッサに対して、

ゲーム装置が許可されたゲーム地域内にあることを決定し、前記ゲーム装置のユーザは、前記ゲーム装置が許可されたゲーム地域内からのユーザにより使用されるときに、前記ゲーム装置を介して少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可され、前記ユーザは、前記ゲーム装置が無許可のゲーム地域内からのユーザにより使用されるときに、前記ゲーム装置を介して前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可されず、前記装置は、無線通信ネットワークを介して前記ゲーム装置と通信するように動作可能であり、

前記ゲーム装置が前記許可されたゲーム地域内にあるという決定に少なくとも部分的に基づいて、前記ユーザが前記ゲーム装置を介して前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可し、

前記ユーザが前記許可されたゲーム地域内から前記ゲーム装置を介して前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加すると、カウンタをインクリメントし、前記カウンタは時間量を有し、前記ユーザは、所定の時間量の間に前記ゲーム装置を介して前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可され、

前記ゲーム装置が前記許可されたゲーム地域内にあることを決定した後に、前記ゲーム装置が無許可のゲーム地域内の位置に移動したことを決定し、

前記ゲーム装置が前記無許可のゲーム地域内にあるという決定に少なくとも部分的に基づいて、

前記ユーザが前記ゲーム装置を介して前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可せず、

前記カウンタをインクリメントすることを中止する

ように指示する命令を格納する装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の装置であって、

前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動は、ギャンブル活動を有する装置。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の装置であって、

前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動は、少なくとも 1 つの形式のイベントでの賭けを有する装置。

【請求項 4】

請求項 1 に記載の装置であって、

前記ゲーム装置が前記無許可のゲーム地域内に移動したことを決定することは、前記ゲーム装置が前記許可されたゲーム地域内にないことを決定することを有する装置。

【請求項 5】

請求項 1 に記載の装置であって、

前記命令は、前記少なくとも 1 つのプロセッサにより実行されたときに、前記少なくとも 1 つのプロセッサに対して、

前記ゲーム装置が前記無許可のゲーム地域内にあることを決定した後に、前記ユーザが前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可された地域内の位置に前記ゲーム装置が戻ったことを決定し、

前記ユーザが前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可された前記地域内に前記ゲーム装置が戻ったという決定に少なくとも部分的に基づいて、

前記カウンタをインクリメントし始め、

前記ユーザが前記ゲーム装置を介して前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可する

ように更に指示する装置。

【請求項 6】

請求項 5 に記載の装置であって、

前記命令は、前記少なくとも 1 つのプロセッサにより実行されたときに、前記少なくとも 1 つのプロセッサに対して、

前記ユーザが前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可された前記地域内に前記ゲーム装置が戻ったことを決定した後に、

前記時間量が前記所定の時間量を超えたことを決定し、

前記時間量が前記所定の時間量を超えたという決定に少なくとも部分的に基づいて、前記ユーザが前記ゲーム装置を介して前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可しない

ように更に指示する装置。

【請求項 7】

少なくとも 1 つのプロセッサと、

前記少なくとも 1 つのプロセッサに電子的に結合された少なくとも 1 つのメモリ装置とを有する装置であって、

前記メモリ装置は、前記少なくとも 1 つのプロセッサにより実行されたときに、前記少なくとも 1 つのプロセッサに対して、

ゲーム装置が許可されたゲーム地域内にあることを決定し、前記ゲーム装置のユーザは、前記ゲーム装置が許可されたゲーム地域内からのユーザにより使用されるときに、前記ゲーム装置を介して少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可され、前記ユーザは、前記ゲーム装置が無許可のゲーム地域内からのユーザにより使用されるときに、前記ゲーム装置を介して前記少なくとも 1 つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可されず、前記装置は、無線通信ネットワークを介して前記ゲーム装置と通信するように動作可能であり、

前記ゲーム装置が前記許可されたゲーム地域内にあるという決定に少なくとも部分的に

基づいて、前記ユーザが前記ゲーム装置を介して前記少なくとも1つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可し、

前記ゲーム装置が前記許可されたゲーム地域内にあって動作する間に、カウンタをインクリメントし、前記カウンタは時間量を有し、前記ゲーム装置は、所定の時間量の間に動作することを許可され、

移動装置が前記許可されたゲーム地域内にあることを決定した後に、前記移動装置が無許可のゲーム地域内の位置に移動したことを決定し、

前記移動装置が前記無許可のゲーム地域内にあるという決定に少なくとも部分的に基づいて、

前記ユーザが前記ゲーム装置を介して前記少なくとも1つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可せず、

前記カウンタをインクリメントすることを中止する
ように指示する命令を格納する装置。

【請求項 8】

請求項 7 に記載の装置であって、

前記少なくとも1つの賭けに基づくゲーム活動は、ギャンブル活動を有する装置。

【請求項 9】

請求項 7 に記載の装置であって、

前記少なくとも1つの賭けに基づくゲーム活動は、少なくとも1つの形式のイベントでの賭けを有する装置。

【請求項 10】

請求項 7 に記載の装置であって、

前記ゲーム装置が前記無許可のゲーム地域内に移動したことを決定することは、前記ゲーム装置が前記許可されたゲーム地域内にないことを決定することを有する装置。

【請求項 11】

請求項 7 に記載の装置であって、

前記命令は、前記少なくとも1つのプロセッサにより実行されたときに、前記少なくとも1つのプロセッサに対して、

前記ゲーム装置が前記無許可のゲーム地域内にあることを決定した後に、前記ユーザが前記少なくとも1つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可された地域内の位置に前記ゲーム装置が戻ったことを決定し、

前記ユーザが前記少なくとも1つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可された前記地域内に前記ゲーム装置が戻ったという決定に少なくとも部分的に基づいて、

前記カウンタをインクリメントし始め、

前記ユーザが前記ゲーム装置を介して前記少なくとも1つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可する

ように更に指示する装置。

【請求項 12】

請求項 11 に記載の装置であって、

前記命令は、前記少なくとも1つのプロセッサにより実行されたときに、前記少なくとも1つのプロセッサに対して、

前記ユーザが前記少なくとも1つの賭けに基づくゲーム活動に参加することを許可された前記地域内に前記移動装置が戻ったことを決定した後に、

前記時間量が前記所定の時間量を超えたことを決定し、

前記時間量が前記所定の時間量を超えたという決定に少なくとも部分的に基づいて、前記ゲーム装置を停止する

ように更に指示し、

前記ゲーム装置を停止することは、前記ゲーム装置が前記少なくとも1つの賭けに基づくゲーム活動を前記ユーザに提供することを動作不能にさせることを有する装置。

【請求項 13】

請求項 1 2 に記載の装置であって、
前記ゲーム装置を停止することは、
前記装置から前記ユーザをログアウトすること、
前記ゲーム装置と前記装置との間の通信を中止すること、
前記ゲーム装置を前記無線通信ネットワークから切断させること、
前記ゲーム装置をオフにさせること
のうち少なくとも 1 つを有する装置。

【請求項 1 4】

請求項 7 に記載の装置であって、
前記ゲーム装置を動作することは、
前記ゲーム装置がオンになること、
前記ゲーム装置が前記無線通信ネットワークに接続すること、
前記ユーザが前記ゲーム装置を介して前記装置にログインすること、
前記ゲーム装置が前記装置と通信すること
のうち少なくとも 1 つを有する装置。

【請求項 1 5】

複数のサーバと、
少なくとも 1 つのゲーム通信装置と
を有するゲームシステムであって、

第 1 の所定の基準が満たされると、前記少なくとも 1 つのゲーム通信装置は、通信ネットワークにより前記複数のサーバのうち第 1 のサーバに少なくとも接続され、前記第 1 のサーバに対してゲーム情報を送受信するように動作可能であるゲームシステム。

【請求項 1 6】

請求項 1 5 に記載のゲームシステムであって、

第 2 の所定の基準が満たされると、前記少なくとも 1 つのゲーム通信装置は、通信ネットワークにより前記複数のサーバのうち第 2 のサーバに少なくとも接続され、前記第 2 のサーバに対してゲーム情報を送受信するように動作可能であるゲームシステム。

【請求項 1 7】

請求項 1 6 に記載のゲームシステムであって、

前記第 2 の所定の基準が満たされると、前記ゲーム通信装置は、もはや前記第 1 のサーバに対してゲーム情報を送受信するように動作可能でなくなるゲームシステム。

【請求項 1 8】

請求項 1 6 に記載のゲームシステムであって、

前記第 1 の基準は、ゲーム通信装置のユーザが第 1 の許可地域にいることを有し、

前記第 2 の基準は、前記ユーザが第 2 の許可地域にいることを有するゲームシステム。

【請求項 1 9】

少なくとも 1 つのサーバと、

通信ネットワークにより前記少なくとも 1 つのサーバに接続された少なくとも 1 つのゲーム通信装置と

を有するゲームシステムであって、

前記少なくとも 1 つのゲーム通信装置が少なくとも 1 つの所定の基準を満たす場合に、前記少なくとも 1 つのゲーム通信装置は、前記少なくとも 1 つのゲームサーバに対してゲーム情報を送受信するように動作可能であり、

前記少なくとも 1 つの所定の基準は、ユーザに関連するキーストローク特性に基づいてユーザの身元が確認される身元確認を有するゲームシステム。