

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5457192号  
(P5457192)

(45) 発行日 平成26年4月2日(2014.4.2)

(24) 登録日 平成26年1月17日(2014.1.17)

(51) Int.Cl.

F 1

G06Q 50/10 (2012.01)  
G06Q 30/02 (2012.01)G06Q 50/10 160  
G06Q 30/02 150

請求項の数 4 (全 92 頁)

(21) 出願番号 特願2009-540479 (P2009-540479)  
 (86) (22) 出願日 平成19年12月6日 (2007.12.6)  
 (65) 公表番号 特表2010-512583 (P2010-512583A)  
 (43) 公表日 平成22年4月22日 (2010.4.22)  
 (86) 國際出願番号 PCT/US2007/086661  
 (87) 國際公開番号 WO2008/070787  
 (87) 國際公開日 平成20年6月12日 (2008.6.12)  
 審査請求日 平成22年12月3日 (2010.12.3)  
 (31) 優先権主張番号 11/567,322  
 (32) 優先日 平成18年12月6日 (2006.12.6)  
 (33) 優先権主張国 米国(US)  
 (31) 優先権主張番号 11/621,369  
 (32) 優先日 平成19年1月9日 (2007.1.9)  
 (33) 優先権主張国 米国(US)

(73) 特許権者 506361856  
 シーエフピーエイチ、エル、エル、シー  
 アメリカ合衆国 ニューヨーク州 100  
 22 ニューヨーク イースト・59ス・  
 ストリート 110  
 (74) 代理人 100070150  
 弁理士 伊東 忠彦  
 (74) 代理人 100091214  
 弁理士 大貫 進介  
 (74) 代理人 100107766  
 弁理士 伊東 忠重

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】宣伝を管理するための方法

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

少なくとも一つの表示を少なくとも一つのマーケッタに表示することであって、前記表示は前記マーケッタが少なくとも一つのモバイルゲーム装置を介して宣伝を提示する機会を含み、前記モバイルゲーム装置はギャンブル系ゲームを提供するよう動作可能であること、

前記マーケッタから前記機会に対する指し値を受信することであって、前記指し値は金銭の数量を含むことと、前記指し値が所定の基準の一以上の第一のセットに合致することを決定することと、

前記指し値が所定の基準の前記一以上の前記第一のセットに合致することに少なくとも部分的に基づいて、前記指し値を受付けることと、

少なくとも一つのモバイルゲーム装置を識別することであって、前記少なくとも一つのモバイルゲーム装置は遊技者によって現在使用中であること、

前記識別されたモバイルゲーム装置に前記遊技者への前記マーケッタの宣伝を提供することと、

を含み、

前記宣伝を提供させることは、前記モバイルゲーム装置を介して前記遊技者への前記宣伝の第一の部分を提供させることと、前記モバイルゲーム装置以外の他の装置を介して前記遊技者への前記宣伝の第二の部分が提供されることと、を含む、

方法。

10

20

## 【請求項 2】

前記指し値が所定の基準の一以上の前記第一のセットに合致することを決定することは、前記金銭の数量が任意の他の指し値に関連付けられる金銭の数量を超えることを決定することを含む、請求項1に記載の方法。

## 【請求項 3】

第一の命令を前記識別されたモバイルゲーム装置に送信することをさらに含み、前記第一の命令は前記マーケッタの前記宣伝を呈示する方法を記載する、請求項1に記載の方法。

## 【請求項 4】

前記第一の命令は、  
 ( a ) 前記マーケッタの前記宣伝を呈示するディスプレイ画面上の場所、  
 ( b ) 前記マーケッタの前記宣伝を呈示する間の時間、  
 ( c ) 前記マーケッタの前記宣伝を呈示する音量、  
 ( d ) 前記マーケッタの前記宣伝を呈示する時間の長さ、  
 ( e ) 前記マーケッタの前記宣伝が呈示される前にゲームに発生しなければならない状況、の少なくとも一つを含む、請求項3に記載の方法。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

## 【発明の概要】

## 【課題を解決するための手段】

## 【0002】

本出願を解釈するためのガイドライン

以下、第I～X節は、本出願の解釈への案内を提供する。

## 【0003】

## I. 用語

「製品」という用語は、別途表記のない限り、任意の機械、製造及び／又は組成物を意味する。

## 【0004】

「方法」という用語は、特に別途記載のない限り、任意のプロセス、アルゴリズム、方法等を意味する。

## 【0005】

それぞれのプロセスは（方法、アルゴリズム他の呼称であっても）、本質的に一以上のステップを含み、このため、プロセスの「ステップ」又は「ステップ（複数）」への全ての参照は、「プロセス」又は同様の用語の単なる列挙において、本質的に先行する記載を有する。従って、プロセスの「ステップ」又は「ステップ（複数）」へのいかなる参照も、十分に先行する記載を有する。

## 【0006】

「発明」等の用語は、特に別途記載のない限り、「本願明細書において開示される一以上の発明」を意味する。

## 【0007】

「一つの実施形態」、「実施形態」、「実施形態（複数）」、「該実施形態」、「該実施形態（複数）」、「一以上の実施形態」、「いくつかの実施形態」、「ある実施形態」、「一実施形態」、「別の実施形態」等の用語は、特に別途記載のない限り、「開示された本発明の一以上の（しかし全てとは限らない）実施形態」を意味する。

## 【0008】

本発明の「変形（variation）」という用語は、特に別途記載のない限り、本発明の実施形態を意味する。

## 【0009】

実施形態の記載における「別の実施形態」への参照は、特に別途記載のない限り、参照

10

20

30

40

50

される実施形態が別の実施形態（例えば、参照される実施形態よりも前に記載された実施形態）と相互に排他的であるという意味を含まない。

【0010】

「備える」、「含む」及びこれらの変形は、特に別途記載のない限り、「含むが限定しない」ことを意味する。

【0011】

「一つの（a）」、「一つの（an）」及び「その（the）」という用語は、特に別途記載のない限り、「一以上の」を意味する。

【0012】

「複数」という用語は、特に別途記載のない限り、「二つ以上の」を意味する。 10

【0013】

「本願明細書に（herein）」という用語は、特に別途記載のない限り、「本出願において、参照により援用してもよい全てを含み」を意味する。

【0014】

「少なくとも一つの」という語句は、特に別途記載のない限り、当該語句が複数のもの（列挙されたもののリスト等）を修飾するときには、これらのものの一以上の任意の組み合わせを意味する。例えば、「小型器具（widget）、車及び車輪の少なくとも一つ」という語句は、（i）小型器具、（ii）車、（iii）車輪、（iv）小型器具及び車、（v）小型器具及び車輪、（vi）車及び車輪、又は（vii）小型器具、車及び車輪のいずれかを意味する。「少なくとも一つの」という語句は、当該語句が複数のものを修飾するときには、その複数のものの「それぞれの一つ」は意味しない。 20

【0015】

「一つの」、「二つの」他の数字の用語は、あるものの量を示すための基数として用いられるとき（例えば、一つの小型器具、二つの小型器具）は、その数字の用語により示される量を意味するが、少なくともその数字の用語により示される量は意味しない。例えば、「一つの小型器具」という用語は、「少なくとも一つの小型器具」を意味しないため、「一つの小型器具」という用語は、例えば「二つの小型器具」には及ばない。

【0016】

「基づいて」という語句は、特に別途記載のない限り、「のみに基づいて」は意味しない。「基づいて」という語句は、「のみに基づいて」及び「少なくとも基づいて」の両者を記載する。「少なくとも基づいて」という語句は、「少なくとも部分的に基づいて」という語句と等価である。 30

【0017】

「表す」という用語及び同様の用語は、特に別途記載のない限り、排他的ではない。例えば、「表す」という用語は、特に別途記載のない限り、「のみを表す」という意味ではない。換言すれば、「そのデータはクレジットカード番号を表す」という語句は、「そのデータはクレジットカード番号のみを表す」と「そのデータはクレジットカード番号を表し、かつそのデータは他のあるものも表す」との両者を記載する。

【0018】

「ここで（hereby）」という用語は、本願明細書において、意図された結果、目的又は以前に明示的に列挙されたものの帰結のみを表現する、節又は他の語の組に先行するためのみに用いられる。「ここで（hereby）」という用語は、請求項において、「ここで（hereby）」という用語が修飾する節又は他の語が、当該請求項の特定のさらなる限定も、他のやり方で当該請求項の意味又は範囲の制約も確立しないことを意味する。 40

【0019】

「例（e.g.）」及び同様の用語は、「例え」を意味するため、これが説明する用語又は語句を制限しない。例えば、「コンピュータは、インターネットを介してデータ（例：命令、データ構造）を送信する」という文において、「例」という用語は、「命令」は、コンピュータがインターネットを介して送信してもよい「データ」の例であることを 50

説明しており、「データ構造」はコンピュータがインターネットを介して送信してもよい「データ」の例であることも説明している。しかしながら、「命令」及び「データ構造」の両者は単に「データ」の例であり、「命令」及び「データ構造」以外の他のものは「データ」でありうる。

【0020】

「それぞれの」及び同様の用語は「個々に見て」を意味する。従って、二つ以上の物が「それぞれの」特徴を有するならば、このようなものはいずれも、それ自身の特徴を有し、これらの特徴は互いに相違し得るが、そうである必要はない。例えば、「二つの機械はいずれもそれぞれの機能を有する」という語句は、第一の当該機械は機能を有し、第二の当該機械は同様に機能を有することを意味する。第一の機械の機能は、第二の機械の機能と同じであっても、なくてもよい。

10

【0021】

「すなわち (i.e.)」及び同様の用語は、「すなわち (that is)」を意味し、従ってそれが説明する用語又は語句を限定する。例えば、「コンピュータはインターネットを介してデータ(すなわち、命令)を送信する」という文において、「すなわち」という用語は、「命令」はコンピュータがインターネットを介して送信する「データ」であることを説明する。

【0022】

任意の所与の数値範囲は、当該範囲内の数の全体又は部分を含むものとする。例えば、「1から10」という範囲は、1から10までの整数(例えば、1、2、3、4、... 9)及び非整数(例えば、1.1、1.2、... 1.9)を特定して含むと解釈するものとする。

20

【0023】

二つ以上の用語又は語句が同義語(例えば、当該用語又は語句は同義語であるという明示的な記述のため)である場合、一つの当該用語/語句の例は、別の当該用語/語句の例が異なる意味をもたなければならないことを意味しない。例えば、ある記述が「含む」の意味を「含むが限定しない」と同義語であると表す場合に、「含むが限定しない」という語句を単に用いることは、「含む」という用語が「含むが限定しない」以外の何かを意味することは意味しない。

【0024】

30

I I . 決定

「決定する」という用語及びこの文法上の変形(例えば、価格を決定する、値を決定する、ある規範に見合うオブジェクトを決定する等)は、極めて広義に用いられる。「決定する」という用語は広範な行動を想定するため、「決定する」は、計算する、計算機で計算する、処理する、導き出す、調査する、調べる(例えば、表、データベース又は別のデータ構造を調べる)、確認する等を含むことができる。同様に、「決定する」は、受信する(例えば、情報を受信する)、アクセスする(例えば、メモリ内のデータにアクセスする)等を含むことができる。同様に、「決定する」は、解決する、選択する、選ぶ、確立する等を含むことができる。

【0025】

40

「決定する」という用語は、確実性又は絶対的な正確さを含まないため、「決定する」は、試算する、推定する、予測する、推測する等の意味を含むことができる。

【0026】

「決定する」という用語は、数学的処理が実施されなければならないことは含まず、数値的方法が用いられなければならないことは含まず、アルゴリズム又は処理が用いられるという意味を含まない。

【0027】

「決定する」という用語は、いかなる特定の装置が用いられなければならないという意味を含まない。例えば、コンピュータは、必ずしも決定を実行する必要はない。

【0028】

50

### I I I . 文体

第一の請求項の限定が一つの特徴並びに一以上の特徴に及ぶ（例えば、「少なくとも一つの小型器具」等の限定は、一つの小型器具並びに一以上の小型器具に及び）場合、かつ第一の請求項に従属する第二の請求項において、第二の請求項がこの限定を参照するためには定冠詞「前記（the）」（例えば、「前記小型器具」）を用いる場合、これは、第一の請求項が一つの特徴のみに及ぶことを含まず、かつ、これは、第二の請求項が一つの特徴のみに及ぶという意味を含まない（例えば、「前記小型器具」は一つの小型器具及び一以上の小型器具に及ぶことができる）。

#### 【0029】

序数（例えば、「第一の」、「第二の」、「第三の」等）は、用語の前に形容詞として用いられ、この序数は（特に別途記載のない限り）、特定の特徴を示すためのみに、例えば、その特定の特徴を、同一の用語又は同様の用語により記載される別の特徴と区別するために、用いられる。例えば、「第一の小型器具」は、例えば「第二の小型器具」との区別ののみのために、名付けられてもよい。従って、「小型器具」という用語の前に「第一の」及び「第二の」という序数を単に使用することは、二つの小型器具の間に、何らの他の関係も示さず、同様に小型器具のいずれか又は両者のいかなる特徴も示さない。例えば、「小型器具」という用語の前に「第一の」及び「第二の」という序数を単に使用することは、（1）順序又は場所において、いずれかの小型器具がいかなる他のものの前にも後にも来るかを示さず、（2）時間において、いずれかの小型器具がいかなる他のものの前にも後にも作動することを示さず、かつ、（3）重要性又は品質において、いずれかの小型器具がいかなる他のものの以上にも以下にも順位付けされることを示さない。加えて、序数を単に使用することは、序数を用いて識別される特徴に対する数値的制限を定義するものではない。例えば、「小型器具」という用語の前に「第一の」及び「第二の」という序数を単に使用することは、二つより多くの小型器具があつてはならないことは示さない。

10

#### 【0030】

本願明細書において单一の装置、物品又は他の製造物が記載されるときに、一以上の装置／物品は（それらが協動するかどうかには関わらず）、記載されている单一の装置／物品に置き換わって代替的に用いられてもよい。従って、装置が有すると記載されている機能性は、一以上の装置／物品が（それらが協動するかどうかには関わらず）もつてもよい。

30

#### 【0031】

同様に、一以上の装置、物品又は他の製造物が本願明細書に記載される場合（それらが協動するかどうかには関わらず）、单一の装置／物品を、記載されている一以上の装置又は物品と置き換え、代替的に用いてもよい。例えば、複数のコンピュータ系装置を、单一のコンピュータ装置と置き換えててもよい。従って、一以上の装置又は物品がもつものとして記載される様々な機能性を、单一の装置／物品が代替的にもつてもよい。

#### 【0032】

記載されている单一の装置の機能性及び／又は特徴は、記載されているが、当該機能性及び／又は特徴を有するとは明示的に記載されていない、一以上の他の装置によって、代替的に具体化してもよい。従って、他の実施形態は、記載された装置自身を含む必要はないが、むしろ、それらの他の実施形態においては当該機能性／特徴を有するであろう、一以上の他の装置を備えることができる。

40

#### 【0033】

I V . 開示の実施例及び専門用語は限定的ではない。

発明の名称（本出願の第1ページ冒頭に説明）も要約書（本出願の末尾に説明）も、いずれも、本開示の発明の範囲として、いかなるやり方によつても制限するとは解釈してはならない。要約書は、単に、150語を超えない要約書が米国特許施行規則37CFR1.72（b）の要件であるために、本願明細書に含まれている。

#### 【0034】

50

本出願に設けられる発明の名称及び章見出しほとく、利便のみのためであつて、いかなるやり方によつても本開示を制限すると解釈してはならない。

【0035】

数多くの実施形態が本出願に記載され、説明目的のみのために提示されている。記載された実施形態は、いかなる意味においても制限するものではなく、かつその意図もない。本開示の発明は、開示から直ちに明らかのように、数多くの実施形態に広範に適用される。当業者であれば、構造、論理、ソフトウェア及び電気的な変形等、様々な変形、変化と共に開示の発明を実施してもよいことを認識する。本開示の発明の特定の特徴は、一以上の特定の実施形態及び／又は図面を参照して記載される場合があるが、このような特徴は、別途表記のない限り、記載されたものに関する一以上の実施形態又は図面における使用に限定しないことを理解すべきである。

10

【0036】

本出願に記載された方法のステップ又は製造物の要素のいかなる実施形態も、この明細書における別途記載又は特許請求の範囲における別途列挙のない限り、本願明細書にクレームされる発明を構成せず、本願明細書にクレームされる発明に不可欠ではなく、本願明細書にクレームされる発明と同一の範囲ではない。

【0037】

特許請求の範囲のあらゆる語は、全て、優先日において当業者が有していると考えられる意味の、最も広い範囲を有する。いかなる特許請求の範囲においても、使用される用語は、この明細書に又は特許請求の範囲における別途記載のない限り、本願明細書により特別に定義又は限定されない。

20

【0038】

後続する特許請求の範囲の序文は、単にクレームされた発明の目的、利益及び可能な使用の列挙であり、クレームされた発明を限定しない。

【0039】

本開示は、本願発明の全ての実施形態を逐語的に記載するものではない。同様に、本開示は、全ての実施形態に存在しなければならない本願発明の特徴を列挙するものではない。

【0040】

相互に通信することが記載される装置は、別途記載のない限り、継続的に相互に通信する必要はない。反対に、このような装置は、必要又は所望の場合の、相互の送信のみが必要であり、実際にはほとんどの時間はデータ交換をやめていてもよい。例えば、インターネットを介して別の機械と通信する機械は、長時間（例えば、一回に何週間も）他の機械にデータを送信しなくてもよい。加えて、相互に通信する装置は、一以上の中間手段を通じて、直接的又は間接的に通信してもよい。

30

【0041】

様々な構成要素又は特徴を有する実施形態の記載は、当該構成要素又は特徴の全て又はいずれかさえもが必要であるという意味を含まない。反対に、本願発明の可能な実施形態の広範な多様性を説明するため、多様な任意の構成要素が記載される。別途記載のない限り、いかなる構成要素／特徴も不可欠ではなく必要でもない。

40

【0042】

方法のステップ、アルゴリズム等は、特定の順序の順番に記載又はクレームされる場合があるが、このような方法は異なる順番で動作するよう構成してもよい。換言すれば、明示的に記載又はクレームされる場合があるステップのいかなる順序又は順番も、必ずしもそれらのステップが当該順番において実行されるという要件を示してはいない。本願明細書に記載の方法のステップは、可能な任意の順番で実行してもよい。さらに、いくつかのステップは、非同時的に発生するものとして記載又は意味を含むにもかかわらず（例えば、一つのステップは他のステップの後に記載されるため）、同時に実行してもよい。その上、図に描くことによる方法の図示は、図示された方法が、これに対する他の変形及び変化に排他的であるという意味は含まず、図示された方法又はそのいずれかのステップが本

50

発明に必要であるという意味を含まず、図示の方法が好適であるという意味を含まない。

【0043】

方法は、複数のステップを含むと記載される場合があるが、それらのステップの全て又はいずれかが好適、不可欠又は必要であるという意味を含まない。記載された発明の範囲内にある様々な他の実施形態は、記載されたステップのいくつか又は全てを除く他の方法を含む。別途記載のない限り、いかなるステップも不可欠又は必要ではない。

【0044】

方法は、単独又は他の製造物又は方法への参照なしに記載される場合があるが、一実施形態において、該方法は他の製造物又は方法と相互作用してもよい。例えば、このような相互作用は、一つのビジネスモデルを別のビジネスモデルに連結することを含んでもよい。このような相互作用は、方法の柔軟性又は望ましさを強化するために設けられてもよい。

10

【0045】

製造物は、複数の構成要素、態様、品質、特性及び／又は特徴を含むと記載される場合があるが、この複数の全て又はいずれかが好適、不可欠又は必要であるという意味を含まない。記載の発明の範囲内にある様々な他の実施形態は、記載された複数のいくつか又は全てを除く他の製造物を含む。

【0046】

列挙された項目のリスト（番号付けられる場合もあり、ない場合もある）は、別途記載のない限り、それらの項目の全て又はいずれかが相互に排他的であるという意味を含まない。同様に、列挙された項目のリスト（番号付けられる場合もあり、ない場合もある）は、別途記載のない限り、それらの項目の全て又はいずれかが、いかなる分類も包括する意味を含まない。例えば、「コンピュータ、ラップトップ、PDA」という列挙したリストは、当該リストの三項目の全て又はいずれかが相互に排他的であるという意味を含まず、当該リストの三項目の全て又はいずれかが、いかなる分類も包括する意味を含まない。

20

【0047】

列挙された項目のリスト（番号付けられる場合もあり、ない場合もある）は、それらの項目の全て又はいずれかが、互いに等価であるか、又は互いに直ちに置き換えられるという意味を含まない。

【0048】

30

全ての実施形態は説明であって、本発明又はいずれかの実施形態が、場合によっては、製作又は実施されたという意味を含まない。

【0049】

V. コンピューティング

当業者であれば、本願明細書に記載の様々な方法は、例えば、適切にプログラムされた汎用目的のコンピュータ、特定用途コンピュータ及びコンピュータ計算装置に実装してもよいことが直ちに明白である。通常は、プロセッサ（例えば、一以上のマイクロプロセッサ、一以上のマイクロコントローラ、一以上のデジタル信号プロセッサ）は、命令を受信（例えば、メモリ又は同様のデバイスから）し、それらの命令を実行し、これにより命令に定義された一以上の方法を実施する。命令は、例えば、一以上のコンピュータプログラム、一以上のスクリプト内に具体化されてもよい。

40

【0050】

「プロセッサ」は、アーキテクチャ（例えば、チップレイベルのマルチプロセッシング／マルチコア、RISC、CISC、パイプラインステージがインターロックされないマイクロプロセッサ、パイプラインコンフィグレーション、同時マルチスレッディング等）によらず、一以上のマイクロプロセッサ、中央演算ユニット（CPU）、コンピュータ計算装置、マイクロコントローラ、デジタル信号プロセッサ、又は同様のデバイス又はこれらの任意の組み合わせを意味する。

【0051】

従って、方法の記載は、該方法を実施するための装置の記載と同様である。方法を実施

50

する装置は、例えば、方法を実施するために適切なプロセッサ及びそれらの入力装置及び出力装置を含むことができる。

【0052】

さらに、このような方法（並びに他の種類のデータ）を実装するプログラムは、数多くの様式において、様々な媒体（例えば、コンピュータ可読媒体）に格納され、送られてもよい。いくつかの実施形態において、ハードウェアにより実現される回路又は特注ハードウェアは、様々な実施形態の方法を実装することが可能な、いくつかの又は全てのソフトウェア命令に置き換えて又は組み合わせて、用いてもよい。従って、ソフトウェア及びハードウェアの様々な組み合わせを、ソフトウェア単独に替えて用いてもよい。

【0053】

「コンピュータ可読媒体」という用語は、コンピュータ、プロセッサ又は同様のデバイスにより読み取ってもよいデータ（例えば、命令、データ構造）の提供を共にする、任意の媒体、複数の同一物、又は異なる媒体の組み合わせを指す。このような媒体は、不揮発性媒体、揮発性媒体、及び伝送媒体を含む多くの形態をとってもよいが、これらに限定しない。不揮発性媒体は、例えば、光学又は磁気ディスク及び他の持続性メモリを含む。揮発性媒体は、ダイナミックランダムアクセスメモリ（DRAM）を含み、これは通常は主記憶を構成する。伝送媒体は、同軸ケーブル、銅線及び光ファイバを含み、プロセッサに接続されるシステムバスを含む有線を含む。伝送媒体は、高周波（RF）及び赤外線（IR）データ通信の期間に発生するもの等の、音響波、光波及び電磁放射を含むか又は伝達してもよい。コンピュータ可読媒体の共通形式としては、例えば、フロッピーディスク（商標）、フレキシブルディスク、ハードディスク、磁気テープ、任意の他の磁気媒体、CD-ROM、DVD、任意の他の光学媒体、パンチカード、紙テープ、パターン又は穴を有する任意の他の物理媒体、RAM、PROM、EPROM、フラッシュEEPROM、任意の他のメモリチップ又はカートリッジ、本願明細書に後述する搬送波、又はコンピュータが読み取ることのできる任意の他の媒体が挙げられる。

【0054】

コンピュータ可読媒体の様々な形態は、プロセッサへのデータ（例えば、一連の命令等）の伝送に含まれてもよい。例えば、データは、（i）RAMからプロセッサへ運ばれてもよく、（ii）無線伝送媒体上を伝送されてもよく、（iii）イーサネット（又はIEEE802.3）、SAP、ATP、ブルートゥース（登録商標）、及び/又はTCP/IP、TDMA、CDMA、及び3G等の数多くのフォーマット、標準又はプロトコルに従ってフォーマット及び/又は送信されてもよく、及び/又は（iv）当業に公知の様々なやり方のいずれかにおけるプライバシー保護又は不正防止のために暗号化されてもよい。

【0055】

従って、方法の記載は、該方法を実施するためのプログラムを格納するコンピュータ可読媒体の記載と同様である。コンピュータ可読媒体は、方法の実施に適切なプログラム要素を格納する（任意の適切なフォーマットで）ことができる。

【0056】

方法における様々なステップの記載が、全ての記載されたステップを必要とするとは示さないのと同様に、装置の実施形態は、記載された方法のいくつかを（しかし、必ずしも全てとは限らずに）実施するように動作可能なコンピュータ/コンピュータ計算装置を含む。

【0057】

同様に、方法における様々なステップの記載が、全ての記載されたステップを必要とするとは示さないのと同様に、プログラム又はデータ構造を格納するコンピュータ可読媒体の実施形態は、実行時に、記載された方法のいくつか（しかし、必ずしも全てとは限らずに）をプロセッサに実施させることができるプログラムを格納する、コンピュータ可読媒体を含む。

【0058】

10

20

30

40

50

データベースが記載されるときには、当業者であれば、(i)記載のものに対する代替データベースが直ちに用いられてもよく、(ii)データベース以外の他のメモリ構造が直ちに用いられてもよいことを、理解する。本願明細書に提示されるいづれかの例としてのデータベースの任意の図示又は記載は、情報が格納されたことを表現するための、図示による構成である。例えば、図面に又は他の箇所に示される表等により提示されるものに替えて、任意の数の他の構成を用いてもよい。同様に、データベースの任意の図示される入力は例示的情報のみを表し、当業者であれば、入力の数及び内容は、本願明細書に記載のものとは異なってもよいことを理解する。さらに、表としてのデータベースのいかなる表現にもかかわらず、他のフォーマット(リレーションナルデータベース、オブジェクト系モデル及び/又は分散データベースを含む)を、本願明細書に記載のデータの種類を格納及び操作するために用いてもよい。同様に、データベースの客観的方法又は動作を、本願明細書の記載等の、様々な方法を実装するために用いることも可能である。加えて、データベースは、公知の様式において、当該データベース内のデータにアクセスする装置から、ローカル又はリモートに格納してもよい。

#### 【0059】

一以上の装置と通信状態にある(例えば、通信ネットワークを介して)コンピュータを含むネットワーク環境において動作するように、様々な実施形態を構成することができる。コンピュータは、任意の有線又は無線媒体(例えば、インターネット、LAN、WAN又はイーサネット、トーケンリング、電話回線、ケーブルライン、ラジオチャネル、光通信回線、商業オンラインサービスプロバイダ、電子掲示板システム、衛星通信リンク、前述の任意の組み合わせ)を介して、直接的に又は間接的に、装置と通信してもよい。それぞれの装置は、コンピュータと通信するよう接続される、インテル(登録商標)ペンティアム(登録商標)又はセントリーノ(登録商標)プロセッサ等の、コンピュータ又は他のコンピュータ計算装置をそれ自身に含んでもよい。任意の数及び種類の装置が、コンピュータと通信してもよい。

#### 【0060】

一実施形態において、サーバコンピュータ又は中央集中型の根拠が必要ではないか又は望ましくない場合がある。例えば、本願発明は、一実施形態において、中心的な機関のない、一以上の装置上で実行してもよい。このような実施形態において、サーバコンピュータによって実施されると本願明細書に記載される任意の機能、又はサーバコンピュータ上に格納されると記載されるデータは、代わりに一以上のこのような装置によって実施されてもよく、これに格納されてもよい。

#### 【0061】

方法が記載される場合、一実施形態において、その方法はいかなるユーザの介在もなく動作してもよい。別の実施形態において、方法は、いくつかの人間による介在を含む(例えば、人間の助力により、又は助力を伴い、ステップが実施される)。

#### 【0062】

##### V I . 繼続出願

本開示は、当業者に対して、様々な実施形態及び/又は発明を実施可能とする記載を提供する。これらの実施形態及び/又は発明のいくつかは、本出願において請求されない場合があるが、それにも関わらず、本出願の優先権の利益を主張する一以上の継続する出願において請求する場合がある。

#### 【0063】

出願者らは、開示要件及び実施可能要件を満たしているが、本出願においては請求していない主題に対して、特許を継続するために追加の明細書を出願する意志がある。

#### 【0064】

##### V I I . 米国特許法第112条第6パラグラフ

請求項において、「するための手段」又は「するためのステップ」という語句を含む請求項の限定は、当該限定に対して米国特許法第112条第6パラグラフを適用することを意味する。

## 【0065】

請求項において、「するための手段」又は「するためのステップ」という語句を含まない請求項の限定は、当該限定が構造、材料又はその機能を実施するための動作なしに機能を列挙するかどうかに関わらず、当該限定に対して米国特許法第112条第6パラグラフを適用しないことを意味する。例えば、請求項において、請求項又は別の請求項の一以上のステップを参照し、単に「～のステップ」という語句又は「～のステップ（複数）」という語句を用いることは、米国特許法第112条第6パラグラフが当該ステップに適用されることを意味しない。

## 【0066】

米国特許法第112条第6パラグラフに係る特定の機能を実施するための手段又はステップに関しては、明細書に記載された対応する構造、材料又は動作、及びこれらの等価物がその特定の機能と同様に、追加の機能を実施してもよい。

10

## 【0067】

コンピュータ、プロセッサ、コンピュータ計算装置、及び同様の製造物は、広範で多様な機能を実施することのできる構造物である。このような製造物は、その製造物のメモリデバイス又はその製造物がアクセスするメモリデバイスに格納されたプログラム等の、一以上のプログラムを実行することにより、特定の機能を実施するよう動作することができる。別途記載のない限り、このようなプログラムは本出願において開示される場合のある特定のプログラム等の、いかなる特定のアルゴリズムにも基づく必要はない。異なるアルゴリズムを介して特定の機能を実装してもよく、特定の機能の実行に対して、任意の数の異なるアルゴリズムが単なる設計上の選択であってもよいことは、当業者に周知である。

20

## 【0068】

このため、米国特許法第112条第6パラグラフに係る特定の機能を実施するための手段又はステップに関しては、特定の機能に対応する構造物は、その特定の機能を実施するようプログラムされた任意の製造物を含む。このような構造物としては、その機能を実施する、プログラムされた製造物が挙げられ、当該製造物が、(i)機能を実施するための開示されたアルゴリズム、(ii)開示されたアルゴリズムに類似しているアルゴリズム、又は(iii)機能を実施するための異なるアルゴリズムを用いてプログラムされているかどうかには関係しない。

## 【0069】

30

方法である機能を実施するための手段が列挙される場合、この方法を実施するための一つの構造物は、その機能を実施するための適切なハードウェアを伴ってプログラムされ及び/又は構成される、コンピュータ装置（例えば、汎用目的のコンピュータ）を備える。同様に、当業者の一人であれば理解するような他のアルゴリズムを介して、その機能を実施するための適切なハードウェアを伴ってプログラムされ及び/又は構成されるコンピュータ装置（例えば、汎用目的のコンピュータ）を備える。

## 【0070】

## V I I I . 免責事項

特定の実施形態への数多くの参照は、追加の異なる実施形態の免責事項又は否定を示すものではなく、同様に、特定の特徴を全て含む実施形態の記載への参照は、その特定の特徴を含まない実施形態の免責事項又は否定を示すものではない。本出願における明白な免責事項又は否定は、「含まない」という語句により、又は「実施しない」という語句により、前置きするものとする。

40

## 【0071】

## I X . 参照による援用

本願明細書において参照される任意の特許又は他の文献は、本開示の一部として、この特許出願に参照により援用されるが、米国特許法第112条第1パラグラフに係る記載要件、及び米国特許法第112条第1パラグラフに係る実施可能要件の目的に対してのみであり、本出願は、このような参照による援用がなくとも、解説可能な意味を提供できない訳ではなく、むしろ提供する当該用語に対する解説可能な意味を許容するものであるが、

50

いかなるやり方においても、本出願のいずれかの用語を制限、定義、又は別解釈してはならない。従って、参考文献に提示された任意の実施形態によって、いかなるやり方においても当業者は制限される必要がない。

【0072】

いかなる参照による援用も、別途記載のない限り、援用されるいずれかの特許、特許出願又は他の文献に含まれる宣言、意見、議論又は特徴の、賛同、承認又は默認の意味を含まない。

【0073】

X. 出願経過

本出願（特許請求の範囲を含む）の解釈において、本出願に関連すると考えられる他の特許出願があるかどうかに関わらず、本出願と優先権主張を共有する他の特許出願があるかどうかに関わらず、当業者は、任意の他の出願又は特許出願の出願経過ではなく、本出願の出願経過を参照すべきである。 10

【図面の簡単な説明】

【0074】

【図1】いくつかの実施形態に係るシステムを示す図である。

【図2】いくつかの実施形態に係るモバイルゲーム装置を示す図である。

【図3】いくつかの実施形態に係るゲーム装置を示す図である。

【図4】いくつかの実施形態に係るカジノサーバを示す図である。

【図5】いくつかの実施形態に係る販売時点情報管理端末を示す図である。 20

【図6】いくつかの実施形態に係るモバイルゲーム装置を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0075】

仮想ゲーム環境における注文広告

様々な仮想ゲーム環境、双方向の環境、ロールプレイング環境、仮想世界、仮想社会又は他の環境は、現在存在し、又は将来存在し得る。例示としては、「セカンドライフ」、「エバークエスト」、「ワールドオブウォークラフト」及び「ギルドウォーズ」が挙げられる。このような環境は、広告等のような宣伝を表示するスロット、媒体、又は他の機会を含んでいる。宣伝は、仮想世界又は現実世界に関連してもよい。例えば、宣伝は現実世界の製品の広告であってもよい。例えば、仮想世界の看板広告が現実世界で実際に販売され、飲用されているソフトドリンクを広告できる。 30

【0076】

様々な実施形態では、仮想環境の遊技者又は顧客は、自分に関する情報を登録又は提供する。例えば、遊技者は、仮想ゲーム環境でプレイするために登録するとき、名前とEメールアドレスを提供する。遊技者に関する他の情報は、他の方法で得られる。例えば、遊技者に関する情報は、遊技者の遊技の習慣から収集してもよい。例えば、遊技者に関する情報は、仮想社会において遊技者が活動可能な一日のうちの時間を詳細に分けることで収集できる。そのような情報から、例えば、遊技者の就寝中の時間や食事の時間が推定される。様々な実施形態において、遊技者に関する情報は、彼のコンピュータと相互作用して得られる。例えば、遊技者のコンピュータと仮想環境を操作するサーバーとの相互作用により、遊技者の身体的な場所に関する情報が得られる。 40

【0077】

様々な実施形態において、遊技者又は仮想環境の参加者に関する情報は、遊技者にどの宣伝を表示するか選択する際に用いられる。様々な実施形態において、遊技者又は仮想環境の参加者に関する情報は、遊技者に宣伝を表示するにあたり、現在の状況、例えば一日のうちの時間と連動して用いられる。

【0078】

様々な実施形態において、仮想世界における特定の場所では、遊技者が現在見ている場所によって、異なる宣伝を表示してもよい。例えば、遊技者が仮想世界において路上をドライブすると仮定する。道路は、通過する車に対して、広告を表示する看板広告を含んで 50

もよい。遊技者の現実の住所が、仮想世界を操作しているサーバーに記録されてもよい。現実の住所は、例えばウエストバージニアである場合がある。従って、仮想世界はウエストバージニアでのビジネスに関連した看板広告に宣伝を表示してもよい。例えば、宣伝は、ウエストバージニアの遊技者の自宅に近接するテイクアウトのレストランに関する広告であってもよい。第二の遊技者が仮想世界において同じ看板広告の傍をドライブするとき、異なる宣伝が第二の遊技者に表示されてもよい。異なる宣伝は、現実世界における遊戯者の自宅住所等、第二の遊技者に関する情報に対して調整される宣伝でもよい。様々な実施形態において、二人の遊技者は同じ仮想的な場所を見てもよく、また、同じ場所で異なる宣伝を見てもよい。このように、二人の遊技者はあたかも平行した仮想宇宙におり、そこでは同時に同じ場所にいながら異なるものを見ることができる。遊技者に表示される宣伝は、遊技者の個々の情報に調整してもよい。

10

#### 【0079】

様々な実施形態において、遊技者に表示される宣伝は、一日の時間に基づいて（例えば、ゲームサーバーによって）選択されてもよい。例えば、現実世界の遊技者によって地域的に昼であれば、ファーストフードのレストランに関する宣伝が表示されてもよい。夕方であれば、プライムタイムのテレビ番組に関する宣伝が表示されてもよい。

#### 【0080】

##### 携帯電話で広告を受け取る人物への支払い

様々な実施形態において、携帯装置、例えば携帯電話の使用者は、自分の携帯電話で広告を受け取るため支払いを受けることができる。人物は、自分の電話会社及び／又はマーケッタから支払いを受けることができる。支払いとして、人物は現金や、携帯電話料金の減額（例えば、人物は、自分の携帯電話料金を40ドルから35ドルに減額される）、商品券（この人物に宣伝を提供するマーケッタから、宣伝される製品のための商品券）又は他の利益を受け取ってもよい。人物は、自分の携帯装置にある量の宣伝をダウンロードすることに同意してもよい。この量とは、遊技する時間の量を含んでもよい。例えば、量とは一ヶ月あたり1時間に値する宣伝を含んでもよい。量とは、宣伝の合計数（例えば、一ヶ月あたり20個の宣伝）を含んでもよい。量とは、宣伝の合計のピット又はバイト数を含んでもよい。例えば、量とは、一ヶ月にダウンロードされる宣伝に相当する30メガバイトを含んでもよい。人物は、ダウンロードされる宣伝の量に応じて異なる支払いや利益を受けてもよい。例えば、一週間に20分の宣伝のダウンロードをする人物は、一ヶ月に10ドルの利益を受け取ることができ、一方一週間に10分の宣伝のダウンロードをする人物は、一ヶ月に4ドルの利益を受け取ることができる。

20

#### 【0081】

様々な実施形態において、ダウンロードされた宣伝は、着信音を含んでもよい。着信音の一つの可能な利益としては、携帯装置（例えば携帯電話）の所持者のみが聞くのではなく、装置が鳴ったときに所持者の近傍にいる他人によっても聞かれうることである。このように、着信音が特定の製品又はサービスを販売促進する場合、宣伝は一人以上の人物に届く場合がある。様々な実施形態において、人物は特定の着信音をダウンロードすることに関して支払い又は利益を受けてもよい。様々な実施形態において、人物は特定の着信音を使用することに関して利益を受けてもよい。例えば、携帯電話は、電話会社（又は他の取引相手又は権限者）に特定の着信音の使用について報告してもよい。人物は、この使用報告に従って、支払いを受けることができる。様々な実施形態において、人物は、彼が受ける電話の数及び特定の着信音が演奏される回数に応じて、支払いを受けることができる。様々な実施形態において、人物は、携帯電話から着信音が演奏されたときの彼又は彼女の場所に応じて支払いを受けることができる。例えば、人物は、隔離された領域で着信音が鳴った場合よりも、混んでいるか又は交通量の多い領域で鳴った場合の方が、より多くの支払いを受けることができる。様々な実施形態において、人物は、着信音が鳴る一日のうちの時間に応じて支払いを受けることができる。例えば、人物は、多くの人が在宅しているか又は特定の地域において仕事中であるときには、一日のうちの時間よりも、一日のうちの忙しい時間（例えば、昼食の時間）に着信音が鳴った場合の方が、より多くの支払

30

40

50

いを受けることができる。

#### 【0082】

携帯装置が権限を与えられていない広告（又は他のもの）を表示することを防止又は阻止するソフトウェア。

様々な実施形態において、カジノに加盟していない団体がモバイルゲーム装置に宣伝のデータを送信しようと試みる場合がある。その団体は、モバイルゲーム装置で宣伝を表示することを望む場合がある。しかしながら、そうするには、その団体はカジノを迂回するか、又はこれにより公正にカジノに対して負担するカジノへの支払いを避ける場合がある。

#### 【0083】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、権限を与えられていない宣伝の表示を防止するソフトウェアを含んでもよい。

#### 【0084】

様々な実施形態において、権限を与えられた宣伝に関するデータは、タグ、ラベル、又は他の関連したデータを含んでもよい。タグは、例えば権限を与えられたコードであってもよい。モバイルゲーム装置は、タグが有効か否かを決定するソフトウェアを含んでもよい。例えば、有効なタグは、カジノサーバからの電子署名を含んでもよい。モバイルゲーム装置は、タグがジノサーバからの有効な電子署名か否かを確認するソフトウェアを含んでもよい。様々な実施形態において、電子署名は宣伝から組み込まれたデータを含んでもよい。このようにして、他の団体は権限を与えられた宣伝から電子署名を有効に取り出して、権限を与えられていない宣伝に移動させることができない。

10

#### 【0085】

様々な実施形態において、データは宣伝に関連したデータは、タイムスタンプを含んでもよい。タイムスタンプは、例えば、宣伝がカジノサーバ又は他の権限を与えられた機関から承認されたときを示してもよい。モバイルゲーム装置は、タイムスタンプが近い過去を表示しているかどうかを決定するソフトウェアを含んでもよい。タイムスタンプによって表示される時間があまりに遠い過去である場合、モバイルゲーム装置は宣伝の表示を防止できる。様々な実施形態において、宣伝は、タイムスタンプを受信した時間から一定時間以内に表示されなければならない。このように、古いタイムスタンプを横取りし、認証されていない宣伝に添付し、その宣伝の表示を試みる団体を撃退することができる。ある実施形態において、権限を与えられた機関、例えばカジノサーバにより提供されたタイムスタンプは、宣伝の日付を含んでもよい。このようにして、別の団体が、一つの宣伝に関連付けられたタイムスタンプを取得し、これを別のものに使用することを、不可能にできる。

20

#### 【0086】

様々な実施形態において、宣伝に関連付けられたデータは、モバイルゲーム装置へのルート上で暗号化されてもよい。例えば、カジノサーバは、宣伝に関連付けられたデータを暗号化するための秘密鍵を使用してもよい。モバイルゲーム装置は、宣伝に関連付けられたデータを解読し、そして暗号化されていない宣伝を表示するために、カジノサーバの公開鍵を使用してもよい。権限を与えられていない宣伝をモバイルゲーム装置に送信しようと試みる団体は、カジノサーバの秘密鍵にアクセスすることはできないであろう。このため、団体は、権限を与えられていない宣伝を正規の広告としてごまかすことができないであろう。

30

#### 【0087】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置を介して人に宣伝が表示される前に、人間の検査官が宣伝の表示を見てもよい。宣伝がある基準に満たない場合、人間の検査官は宣伝の表示を防げる。人間の検査官は、例えばカジノサーバが宣伝をモバイルゲーム装置へ送信することを防止するタグにより、宣伝を停止させる合図をしてもよい。

40

#### 【0088】

様々な実施形態において、遊技者は宣伝に対する反応を表示する機会を有してもよい。

50

遊技者は、例えば、その宣伝を気に入った、その宣伝は面白かった、その宣伝は彼に関係があった、その宣伝は正しい長さだった、その宣伝は正しい量だった、その宣伝は遊技者がより知りたくなる製品又はサービスに関するものであった等を表示してもよい。遊技者は、例えば、数字による順位付けを用いて宣伝を評価してもよい。例えば、遊技者は、妥当な等級で1から5の評価を宣伝に与えてもよい。様々な実施形態において、遊技者は、同様に負の反応を提供してもよい。遊技者は、宣伝が攻撃的であった、不適切だった、長すぎた、気が散った、又はどのような方法であれ望ましくなかったことを表示してもよい。

#### 【0089】

遊技者の宣伝に対する反応は、カジノサーバにより宣伝をもたらしたマーケッタへ転送されてもよい。マーケッタはこのようにしてよりよい宣伝を記画する機会を有してもよい。遊技者の反応は、遊技者のプロフィールを構築するためにも用いられてもよい。プロフィールは、遊技者の好みのセットを含んでもよい。プロフィールは、遊技者に表示されるべき将来の宣伝を決定するために用いられてもよい。

10

#### 【0090】

遊技者の宣伝に対する反応は、他の遊技者に宣伝を表示することを防止するために用いられてもよい。遊技者は、例えば、攻撃的であるとか不適切であるとして、宣伝を停止する合図をしてよい。カジノサーバはその宣伝をこれ以上表示しないことを決定してもよい。ある実施形態において遊技者が宣伝を停止する合図をした場合、カジノの代表者は宣伝を見る。カジノの代表者は、その後、その宣伝を表示することを継続するか否かを決定してもよい。様々な実施形態において、宣伝は、所定の数の遊技者から停止する合図を出された場合には、もはや表示されなくてもよい。例えば、三人以上の遊技者が宣伝を不適切であるとしてタグを付した場合、カジノサーバは宣伝の表示を停止してもよい。カジノサーバは、これ以上モバイルゲーム装置に対する宣伝のデータを送信しないことにより、宣伝の表示を中止してもよい。カジノサーバは、一以上のモバイルゲーム装置に、宣伝はすでにモバイルゲーム装置に局所的に蓄積されている旨を記述したデータの信号を送信することにより、宣伝の表示を中止してもよい。カジノサーバは、モバイルゲーム装置にそのような宣伝を表示しないことを命令してもよい。カジノサーバは、モバイルゲーム装置にそのような宣伝を削除することを命令してもよい。

20

#### 【0091】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、いつ宣伝が表示されたかをカジノサーバに通知してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、宣伝が表示された日付及び時間をカジノサーバに通知してもよい。モバイルゲーム装置は、さらに、宣伝に関する識別子を提供してもよい。次いで、カジノサーバは、宣伝の表示のための宣伝を送ったマーケッタに勘定を請求してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、一以上の次の情報の断片をカジノサーバに送信する。(a)宣伝を表示した日付、(b)宣伝を表示した時間、(c)どの宣伝が表示されたのかという表示(例えば宣伝の識別子、例えば「フォードの宣伝」)、(d)宣伝が表示された形式(例えば、宣伝が静止画像のみで表示された、例えば、宣伝は簡略な3秒形式で表示された、例えば、宣伝は完全な20秒形式で表示された、例えば、宣伝は音声のみで表示された)、(e)宣伝のスポンサ、(f)宣伝の長さ、(g)宣伝が表示されたゲーム、(h)宣伝が表示されたディスプレイ画面の場所(i)宣伝に先立って遊技者のモバイルゲーム装置に生じた一以上の結果(例えば、遊技者による一連の勝ちの結果の後に宣伝が行われた場合、宣伝はマーケッタにとつてより高い費用でもよい)、(j)遊技者の宣伝に対する反応(例えば、遊技者はより多くの情報を見い出すことを望んだ、例えば、遊技者は宣伝に退屈した)、(k)他の関連する情報。

30

#### 【0092】

様々な実施形態において、カジノサーバは会計ソフトウェアを含んでもよい。ソフトウェアは、宣伝が表示されたときに、その表示に基づいてカジノが負う金額、行うべき残りの宣伝の数、マーケッタから既に支払われた金額、誰に宣伝が表示されたか、及び任意の

40

50

他の宣伝及び金額に関連する情報を追跡してもよい。

【0093】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、実際に宣伝を表示する前に、宣伝が表示されるべきであることをカジノサーバに確認してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、宣伝に関連付けられた識別子をカジノサーバに送信してもよい。カジノサーバは、モバイルゲーム装置に送信された宣伝の記録を照会してもよい。記録がモバイルゲーム装置からカジノサーバに送信された識別子を含んでいない場合、カジノサーバは、モバイルゲーム装置に、モバイルゲーム装置が示した宣伝を表示しないように命令できる。

【0094】

わかりにくい、シンボル様に見える宣伝の表示の防止。

10

様々な実施形態において、ある種の宣伝は、分かりづらく誤解を生む可能性があるため、表示を禁止する場合がある。例としては、宣伝はシンボルの代わりに表示される場合がある。宣伝がジャックポットのシンボルのように見える場合、宣伝が複数の実際のジャックポットのシンボルを並べるときに、遊技者は自分が大きな賞を手に入れたと確信する場合がある。遊技者は、自分が考えたように勝利したのではないことを知り、非常に失望するだろう。

【0095】

様々な実施形態において、カジノサーバは宣伝に関連付けられる画像を分析するソフトウェアを含んでもよい。ソフトウェアは、宣伝で表示される画像が、ゲームで典型的に見られる画像と十分異なるように見えることを確認するための画像認識又は画像比較アルゴリズムを用いてもよい。例えば、画像処理アルゴリズムは、シンボルの境界を決定するために用いられる。画像処理アルゴリズムは、同様に、宣伝における図形の境界を決定するために用いられる。二つの境界は、例えば、閉じた輪の黒い線で表示される。二つの境界は、また、互いの上にオーバーレイしてもよい。二つの境界が、全体の長さ上で、互いの所定の距離内にある場合（例えば3画素内）、境界は類似した形状を画定していると解釈される。宣伝は、シンボルに類似した形状の図形を含んでいるという事実に基づいて、禁じられる場合がある。様々な実施形態において、形状と色の両方の一致は、宣伝用の図形を禁じるに十分な理由となる場合がある。理解されるように、画像認識及び画像比較を実行するために、多くの他のアルゴリズムを用いてもよい。

20

【0096】

様々な実施形態において、宣伝用の画像とゲームで用いられる画像との比較を、モバイルゲーム装置で実行してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、画像比較及び/又は画像認識を実行するソフトウェアを格納できる。様々な実施形態において、宣伝用の画像をゲームで用いられる画像と比較することは、固定式ゲーム装置で実行してもよい。

30

【0097】

様々な実施形態において、宣伝は、ある種のゲームと共にのみ表示するように制限されてもよい。制限は、宣伝における画像とゲームにおける画像との間の比較に基づいてもよい。宣伝における画像がゲームにおける画像とあまりにも類似している場合、ゲームと併用する宣伝の表示は許容できない場合がある。しかしながら、宣伝における画像がゲームにおける画像とあまり類似しているように見えない場合は、ゲームと併用する宣伝の表示を許容できる。このように、様々な実施形態において、第一のゲームと併用して所与の宣伝を表示することは許容されるが、第二のゲームとの併用は許容されない。例えば、宣伝がスロットマシンゲームのリールに表示される画像を含んでいるとする。宣伝は、第一のスロットマシンゲームには表示されるが、第二のスロットマシンゲームには表示されない場合がある。

40

【0098】

様々な実施形態において、宣伝をディスプレイ画面のある場所において表示することは許容されるが、他の場所において表示することは許容されない場合がある。宣伝における画像が、標準的なゲームの要素又は画像と混同され得る場合には、ディスプレイ画面の第一の場所で宣伝を表示することは許容されない場合がある。例えば、宣伝における画像が

50

ゲームで使用されるシンボルのように見える場合、そのゲームの領域でその宣伝を表示することは許容されない場合がある（例えば、リールのシンボル上、例えば、カードが通常に取り扱われている領域）。しかしながら、画面の他の領域で宣伝を表示することは許容される場合がある。例えば、ゲーム領域の右側に宣伝を表示することは許容される場合がある。他の例として、宣伝は数字（例えば、「新しいクレジットカードで年率 5 %！」）を含んでもよい。そのような宣伝を、ゲームの一部として数字が通常に表示されている場所で表示することは、許容されない場合がある。例えば、遊技者の預金残高が通常に表示されている領域の近くで、数字の画像を有する宣伝を表示することは許容されない場合がある。このように、様々な実施形態において、ソフトウェアは、宣伝における画像とディスプレイ画面の異なる領域において主に見られる画像との比較を行ってもよい。画像比較アルゴリズムを用いてもよい。宣伝の画像が、ディスプレイ画面の特定の領域における標準的なゲームの要素の画像とあまりに類似している場合には、その領域で宣伝が表示されることは許容されない場合がある。一方、宣伝の画像と、ある領域における主なゲームの要素の画像との間にあまり類似性がない場合には、その領域に宣伝を表示できる。様々な実施形態において、人間は視覚的に画像を比較し、又は宣伝をディスプレイ画面の特定の領域において表示することを許容できるか否かに関して決定を行ってもよい。前述は、様々な実施形態におけるモバイルゲーム装置又はゲーム装置に関すると理解されてもよい。

#### 【0099】

様々な実施形態において、ゲームの間のある時間に宣伝を表示することは許容してよいが、他の時間に表示することは許容されない場合がある。例えば、ゲームに関連付けられるある画像は、ゲームの一段階の間にのみ通常に表れてもよい。そのような画像は、ゲームの他の点においては表れない場合がある。従って、類似するように見える画像を示す宣伝の表示は、ゲームの画像が主として表示されていない段階の間にのみ許容されてもよい。例えば、スロットマシンゲームはボーナスラウンドを含んでもよい。ボーナスラウンドは、ゲームの早い段階では見られない画像を含んでもよい。このように、ボーナスラウンドにおいて表示される画像に類似する画像を含む宣伝の表示は、ボーナスラウンドの間は許容されないが、ゲームの他の段階の間は許容されてもよい。

#### 【0100】

様々な実施形態において、ある種の色は、宣伝において許容されない場合がある。そのような色は、シンボルや他のゲーム要素の色と同じ色である場合がある。様々な実施形態において、ある種の形状は、宣伝において許容されない場合がある。そのような形状は、シンボルや他のゲーム要素として用いられている形状である場合がある。様々な実施形態において、リスト、表、又は禁じられた形状の他の指標を、マーケッタに、印刷、郵送、送信、又は利用可能としてもよい。

#### 【0101】

様々な実施形態において、ゲームの開発者は、そのゲームで用いられる図形や图形の表示を提出できる。ゲームの開発者は、規制当局者、マーケッタ、カジノサーバ、又は他の団体に、当該図形を提出できる。異なるゲームからの図形は、共に格納されてもよく、例えば単独のデータベース又はリンクされたデータベースの一組に格納されるように、互いに関連付けられて格納されてもよい。

#### 【0102】

次いで、マーケッタは、図形と類似しない宣伝を企画するために図形を参照できる。規制当局者又はカジノサーバは、同様にゲームの図形と宣伝の図形を比較し、衝突のないことを確認できる。

#### 【0103】

様々な実施形態において、コンサルティング会社又は他の会社は、データベース又はゲームで使用される図形の集塊にアクセスできる。会社は、マーケッタにゲームで使用される図形と類似しすぎる図形を使用しないよう、宣伝の企画の助けとなることができる。様々な実施形態において、コンサルティング会社は図形の集塊に個別にアクセスできるので、例えば、ゲーム開発者は競合開発者と図形の知識を共有する必要はない。

10

20

30

40

50

## 【0104】

様々な実施形態において、宣伝において用いられる図形とゲームにおいて用いられる図形とを比較するために、人間を利用してもよい。様々な実施形態において、人間の試験者は、宣伝を備えるゲームを遊技できる。人間は、後に、宣伝によって混同又は誤解をしたかどうかを尋ねられてもよい。例えば、人間は、勝ちではなかったときに何かを勝つと思ったかどうかを尋ねられてもよい。人間が混同しなかったと報告した場合、宣伝はゲームの一部として許容されてもよい。様々な実施形態において、試験は、混同しなかったと報告する一定の数の人々を必要とする場合がある。例えば、試験は、少なくとも6人の人間が関与し、宣伝によって混同しなかったことを全ての人が報告しなければならない。

## 【0105】

様々な実施形態において、宣伝と関連付けられる音声を、ゲームに備えられる音声と比較してもよい。様々な実施形態において、一つのアルゴリズムは、宣伝の音とゲーム備えられる音とを比較するために用いてもよい。アルゴリズムは、音色、テンポ、リズム、音域、音量、楽器の音（例えばバイオリン、例えばピアノ）又は他の音の特徴を比較してもよい。様々な実施形態において、宣伝の音声がゲームに備えられる音声と類似しすぎているとみなされた場合、ゲームでその宣伝を表示することは許容されない場合がある。様々な実施形態において、宣伝の音声がゲームのものとあまりにも類似しているとみなされた場合、宣伝は表示されるが、音声はない場合がある。例えば、宣伝は、図形のみを用いて表示される。

## 【0106】

様々な実施形態において、人間は、宣伝及びゲームから音声を聞くことができる。人間は、宣伝の音声がゲームの音声と混同するかどうかを決定するために、自分自身の判断を用いることができる。様々な実施形態において、被験者のグループは両方の音を聞く。音声を混同することはないと被験者が誰もいないか、又は所定の人数よりも少ない場合にのみ、その宣伝は、ゲームにおける表示を許可されてもよい。様々な実施形態において、一以上の被験者は、宣伝が表示されたゲームを遊技することを許可される。次いで、被験者は、宣伝によって混同したかどうかを、例えば、彼らがいずれかの時点で宣伝の音をゲームにおいて何かをするための音だと思ったかどうかを、尋ねられる。様々な実施形態において、何の混同もないことを被験者が報告する場合にのみ、その宣伝はゲームに用いられてもよい。

## 【0107】

様々な実施形態において、宣伝において顔を表示することは許容されない場合がある。様々な実施形態において、その顔の持ち主から事前に了承を得ずに、宣伝において顔を表示することは許容されない場合がある。様々な実施形態において、ソフトウェア又は人間は、宣伝に顔があるかどうかを決定するために、宣伝に関連付けられる図形を分析できる。例えば、宣伝で顔を検出するために、顔認識アルゴリズムが用いられてもよい。様々な実施形態において、ある有名人の顔を宣伝において用いることは許容されない場合がある。例えば、有名人は、宣伝に登場する許可を与えていない場合がある。有名人が宣伝に現れていないことを確認するために、宣伝に登場する顔と公知の有名人の顔とを比較するために、人間又は顔認識アルゴリズム等のアルゴリズムを用いてもよい。

## 【0108】

様々な実施形態において、人間又はソフトウェアは、宣伝がある種の言葉を含んでいないことを確認できる。例えば、ソフトウェアは、粗暴又は節度を外れた言葉を確認できる。

## 【0109】

様々な実施形態において、ソフトウェアは、宣伝のためのデータが満足できる形式であることを確認するために利用されてもよい。例えば、ソフトウェアは、画像のデータが一定の容量又は画素の制限を満たしていることを確認できる。例えば、ソフトウェアは画像データが正確に100画素×200画素を表示することを点検できる。他の例として、ソフトウェアは、画像が適切な色のエンコーディングを含んでいることを検証できる。例え

10

20

30

40

50

ば、ソフトウェアは、宣伝の画像が3原色のそれぞれを描写するために8ビットを用いていることを検証できる。様々な実施形態において、ソフトウェアは、宣伝を描写するデータが過剰でないことを検証できる。例えば、宣伝は10メガバイト又は他の限界までに制限されてもよい。

#### 【0110】

様々な実施形態において、カジノサーバはモバイルゲーム装置に指示を送信できる。指示は、モバイルゲーム装置へいつ宣伝を表示するか、又はモバイルゲーム装置がカジノの特定の領域にあるときにのみ宣伝を表示するかを命じてもよい。例えば、カジノサーバは、モバイルゲーム装置に、モバイルゲーム装置が特定のレストランから3m(10フィート)以内に入ったときにのみ宣伝を表示するよう指示してもよい。他の例として、カジノサーバはモバイルゲーム装置に、モバイルゲーム装置がカジノの水泳領域にあるときにのみ、宣伝を表示するよう指示してもよい。

10

#### 【0111】

モバイルゲーム装置から固定式ゲーム装置への移動を遊技者に提案する。

様々な実施形態において、遊技者は、モバイルゲーム装置に熱中する場合がある。遊技者は、固定式ゲーム装置で同じゲームを遊技したいと望む場合がある。例えば、固定式ゲーム装置は、遊技者に座る場所を提供し、より大きなディスプレイ画面を備え、改良された音声を備え、その他の有利な点や利便を提供する場合がある。様々な実施形態において、カジノサーバは、モバイルゲーム装置での遊技から固定式ゲーム装置での遊技へ、移動する機会を遊技者に提供できる。遊技者は、固定式ゲーム装置に移動する機会を得て、モバイルゲーム装置で遊技していたのと同じゲームを遊技してもよい。

20

#### 【0112】

遊技者がモバイルゲーム装置から固定式装置に移動するときには、モバイルゲーム装置で遊技者が有している全てのクレジットバランスを固定式ゲーム装置に送信できる。このようにして、例えば、固定式装置は、モバイルゲーム装置でのクレジットバランスと同等のクレジットバランスを生成し、一方でモバイルゲーム装置のクレジットバランスはゼロに設定されてもよい。様々な実施形態において、遊技者は、例えば、移動に対する報奨として、固定式装置において追加のクレジットを与えられてもよい。様々な実施形態において、遊技者は、固定式装置ではより少ないクレジットバランスを与えられてもよい。様々な実施形態において、遊技者のクレジットバランスの一部が送信され、一部はモバイルゲーム装置に残存してもよい。

30

#### 【0113】

遊技者に送信する機会を提供するとき、カジノサーバは、固定式装置の場所の表示を提供してもよい。例えば、カジノサーバは、遊技者のモバイルゲーム装置に、固定式装置の場所の表示を送信してもよい。カジノサーバは、固定式ゲーム装置に、方向を指示してもよい。方向は、カジノにおける標準的な場所(例えば表玄関)からの方向や、モバイルゲーム装置の現在の場所からの方向を含んでもよい。様々な実施形態において、方向は、モバイルゲーム装置の現在の場所からの方向を含んでもよい。

#### 【0114】

##### 実施

本願明細書に用いる「実施」という用語は、ゲームの文脈において、例えば「ゲームを実施する」という語句のように用いられる。ゲームを実施することは、賭金を受け取り、賭金の額の記録を格納し、ゲームの結果を決定したり生じさせたりすること(例えば、ランダムな結果を生じさせるアルゴリズムの実行等により)、結果と賭金に基づいて払戻金として支払われるべき額の決定、(例えば、勝利の結果のイベントにおいて支払われるべき複数の賭金の決定)、支払い又は支払われるべき払戻金の指示、ゲームの他の態様の実行を含んでもよい。様々な実施形態において、ゲームは、遠隔の実体によって行われてもよい。例えば、遊技者がモバイルゲーム装置と相互に相互作用しても、カジノサーバは遊技者のゲームにおいて発生する結果を生成することができる。様々な実施形態において、ゲームは、遊技者が相互作用するモバイルゲーム装置のような近接した存在によって実施

40

50

されてもよい。様々な実施形態において、ゲームは近接しそして遠隔の実体と共同で行われてもよい。例えば、モバイルゲーム装置とカジノサーバは共同してゲームを実施してもよい。

#### 【0115】

##### 固定式装置

ここで用いられる「固定式装置」の用語は、固定されたゲームのゲーム装置、ゲームに用いられる端末機、テーブルゲームを含んでもよい。例えば、固定式装置は、スロットマシン、ビデオポーカーマシン、遊技者が賭金を置く端末機、ブラックジャックテーブル、ポーカーテーブルを含んでもよい。

#### 【0116】

様々な実施形態において、カジノサーバは、モバイルゲーム装置に命令を提供してもよい。命令は、宣伝の表示前にモバイルゲーム装置があるべき場所を指示してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、宣伝の表示前に、特定の酒場の近傍になければならない。宣伝は、例えばアルコール飲料の宣伝でもよい。

#### 【0117】

##### 人口統計学データ

本願明細書に用いるように、人口統計学データという用語は、年齢、任意の範囲、人種、性別、収入水準、収入水準の範囲、結婚歴、教育水準、子供の有無、子供の数、正味財産、話される言語、宗教、政治的指向、又は人物を何らかの人口区分に分類するために用いられる任意の他の特徴を指す場合がある。

#### 【0118】

##### ハウスエッジ、ハウス有利

本願明細書に用いるように、「ハウスエッジ（控除率）」及び「ハウス有利」という用語は、そのハウスが、平均して、遊技者による単位ベットあたりに保有すると期待される金額を指す場合がある。ハウスエッジは百分率の用語で表現してもよい。例えば、5%のハウスエッジは、そのハウスが、遊技者による平均して1ドルのベットに5セントを保持することを期待できることを示す場合がある。ハウスエッジを提示することは、そのハウスが、各ゲームにおける遊技者のベットの提示金額を必ず保持する意味ではないことに注意すべきである。むしろ、ハウスエッジは期待値又は平均を指す。例えば、遊技者がゲームに1ドル(\$1)をベットし、2ドル(\$2)の勝ちの可能性が45%、何も勝ちのない可能性が55%であるとする。このハウスエッジは、 $(0.55 * (\$1 - \$0) + 0.45 * (\$1 - \$2)) / \$1 = 10\%$ と計算される。従って、ハウスは遊技者が賭ける1ドルあたりに10セントの勝ちを期待することができる。

#### 【0119】

##### 結果

本願明細書に用いるように、「結果」という用語は、ゲーム（例えば、賭けを伴って遊技されるゲーム）において獲得（例えば、ランダムに生成される；例えば、遊技者により選択される）でき、そのゲームにおけるコース又は方向を決定でき、及び／又はそのゲームから与えられる支払い又は賞を決定できる、シンボル又は視覚的特徴のセットを指す場合がある。「結果」という用語は、様々な実施形態において、シンボル及び視覚的特徴の両者を指し、ゲームで与えられる支払い又は賞を指す場合がある。「結果」という用語は、様々な実施形態において、ゲームで与えられる賞又は支払いを指す場合がある。様々な実施形態において、ゲーム中に複数の結果が発生する場合がある。例えば、スロットマシンゲームにおいて、アクティプな各ペイラインが異なる結果となることを特色としてもよい。さらに、様々な実施形態において、一つのゲームに連続した結果を含んでもよい。例えば、ビデオポーカーゲームにおいて、遊技者に配られる最初の5枚のカードセットは、第一の結果を構成することができる。最初の5枚のカードセットからカードを捨てた後に、その遊技者によって獲得されたカードの最終的な手は、第二の結果を構成することができる。様々な実施形態において、ゲームにおける種々の結果の集合的結果は、それ自体が結果を構成してもよい。例えば、スロットマシンゲームにおいて、遊技者は三つのペイラ

10

20

30

40

50

インをアクティブにすることができる、これにより三つの結果を受けることができる。三つの結果に伴う支払いは、2コイン、5コイン、及び3コインでもよい。従って、ゲームの集合的結果は、遊技者が10コインの支払いを受けることでもよい。結果の例としては、(a)リールスロットマシンのペイラインにわたって到達したシンボルのセット、(b)ポーカーゲームにおいて配られたカードのセット、(c)ブラックジャックゲームにおいて配られた遊技者の手、(d)ブラックジャックゲームにおける遊技者の手、(e)ブラックジャックにおけるディーラーの手と組み合わせた遊技者の手(すなわち、ブラックジャックのゲームにおける結果は遊技者が受け取ったカード及びディーラーが受け取ったカードを含む場合がある)、(f)クラップスのゲームにおいて出た数字、(g)クラップスのゲームにおいて出た一連の数字(例えば、クラップスのゲームにおいて、結果には、遊技者がベットを行った時刻と遊技者がベットに対して支払われたか又はそのベットを失った時刻との間に出了た一連の数字を含んでもよい)、(h)キノのゲームにおいて出た一連の数字、(h)ボーナスラウンドに現れた賞の金額、等が挙げられる。

#### 【0120】

##### 製品

本願明細書に用いるように、「製品」という用語は道具を含んでもよい。本願明細書に用いるように、「製品」という用語はサービスを含んでもよい。

#### 【0121】

##### ゲーミング

本願明細書に用いるように、「ゲーミング」という用語は、結果が確実性をもって予測できない一以上のイベントのリスクを冒して、第一の価値を、そのイベントの特定の結果が実際に発生すれば勝つ第二の価値の可能性を伴って、投入することを指す場合がある。ゲーミングとしては、(a)サイコロの目の結果に金銭をベットすること、(b)一以上のカード配布に金銭をベットすること、(c)回転円盤の回転に金銭をベットすること、(d)スロットマシンのリールに金銭をベットすること、(e)スポーツ競技の結果に金銭をベットすること、(f)選挙結果に金銭をベットすること、(g)台風等の自然現象の発生に金銭をベットすること、及び確実性をもって予測できない任意の他の事象に金銭をベットすることが挙げられる。ゲーミングとしては、(a)リスクを冒して金銭を伴うポーカーのゲームを遊技すること、(b)リスクを冒して金銭を伴うクラップスのゲームを遊技すること、(c)リスクを冒して金銭を伴うルーレットのゲームを遊技すること、(d)フットボールゲームの結果に金銭をベットすること、又は任意の他のゲーム又は競技に金銭をベットすることが挙げられる。ゲーミングにおいてリスクを冒して投入される「価値」としては、ゲーミングに関わる人物によって利益が経験されてもされなくても、人物又は他の存在に利益のある任意のものが挙げられる。価値は触知可能でもよく、触知不可能でもよい。価値としては、(a)現金、(b)クレジット、(c)トーカン、(d)権利(例えばビュッフェに対して行列をバイパスする権利、例えばスロットマシンを無料で回す権利)、(e)製品、(f)サービス、(g)コンプリメント、(h)クーポン、(i)バウチャー、(j)映画のチケット、(k)ローンを受ける権利、(l)マイルージサービスを受けるためのマイル数及び任意の他の価値の品目が挙げられる。ゲーミングから勝つ場合のある価値は、リスクを冒して投入されるものと同一の種類である必要はない。例えば、人物は、映画のチケットを手に入れるために、リスクを冒して現金を投入してもよい。ゲーミングの主題であるイベントは、原則としては予測できてもよいが、所与の適用可能なルール、基準、又は可能性で予測できなくてもよい。例えば、人物は、どのカードが不正操作されて配られたかを予測できてもよい。しかしながら、カードの不正操作は、そのゲームのルールに反することになる。リスクを冒して価値のある品目を投入することは、価値のある当該品目のいくらか又は全てを失う可能性を許容することを含む場合がある。ゲーミングは、そうした価値が、たとえゲームをする人の所有ではなくとも、リスクを冒して価値を投入することを含む場合がある。例えば、あるビジネスのオーナーは、次の丸一年に対する自分の将来のビジネス利益の半分をベットすることができる。ゲーミングは、株式又は金融市場における投資等の、投資を含むことができる。ゲーミン

10

20

30

40

50

グは、株式へのプットオプション又はコールオプションを購入する等の、金融派生商品の立場を取ることを、さらに含むことができる。

### 【0122】

#### 一つの装置の別のものによる検出

本願明細書において、様々な実施形態は、第一の装置と「近傍の」第二の装置との間の相互作用を参照する場合がある。様々な実施形態において、第一の装置は、第二の装置が近傍にある場合に、動作してもよい。様々な実施形態において、第二の装置は、第一の装置が近傍にある場合に、動作してもよい。「近傍」「近くに」「側に」「近接して」「存在する」又は同様の用語が用いられるときには、第一の装置は様々なやりかたで第二の装置の存在を認識してもよく、第二の装置は様々なやりかたで第一の装置の存在を認識してもよく、第一の装置は様々なやりかたで第二の装置の存在に対して反応してもよく、第二の装置は様々なやりかたで第一の装置の存在に対して反応してもよいことを理解されたい。例えば、第一の装置は、第二の装置が第一の装置の近傍にあることを認識する第三の装置にとって、動作するよう指示される場合に、第一の装置は第二の装置の存在を認識することなく第二の装置の存在に反応してもよいことに注意すべきである。様々な実施形態において、第一の装置及び／又は第二の装置は移動してもよい。例えば、第一の装置は移動してもよく（例えば、第一の装置は歩行者が運んでもよい）、一方で第二の装置は固定されていてもよい。

10

### 【0123】

様々な技術により、第一の装置は第二の装置の存在を認識し、及び／又はこれに反応することができてもよい。様々な技術により、第二の装置は第一の装置の存在を認識し、及び／又はこれに反応することができてもよい。本願明細書に用いるように、「ビーコン」という用語は、例えば、他の装置がそれ自身の場所又は位置を決定することができるよう、別の装置又は人物によって参照信号として用いることができる信号を生成する装置を含む。ビーコンは、連続、周期的、散発的、又は他の種類の信号を放出することができる。ビーコンは、指向性信号（例えば、ビーコンに対してある入射角にある装置によって最も容易に検出される信号）を放出してもよく、ビーコンは全方向に等しい強度の信号を放出してもよい。ビーコンは、別の装置の存在によってトリガされるときに信号を放出してもよく、他の装置とは独立して信号を放出してもよい。ビーコンは、単独機能として、参考信号のブロードキャストを行ってもよい。ビーコンは、単に付随的にビーコンとしての機能を果たしてもよい。例えば、電球は、その主目的が部屋の照明であっても、付随的にビーコンとして機能してもよい。ビーコンは、自然物（例えば太陽）でもよく、人工物でもよい。ビーコンは、光、音声、ラジオ波、マイクロ波、臭気、又は任意の他の種類の信号を放出してもよい。

20

・ラジオ周波数識別（R F I D）タグ又はトランスポンダは、信号を送信し、及び／又は信号を転送し、識別を提供する手段としてのそのような信号等を用いる、一般的には小型の装置である。送信又は転送される信号は、一般的にはラジオ波である。送信又は転送される信号は、R F I Dタグを一意的に識別する機能を果たすことのできる、一意的な署名又はパターンを含むことができる。このタグに装置が関連付けられるならば（例えば、取り付けにより、又は装置内への導入により）、このタグの一意的な識別は、関連づけにより、その装置を一意的に識別する機能を果たすことができる。

30

・近接場通信（N F C）は、典型的には数インチ範囲の、近距離にわたる安全な無線通信を可能にする。モトローラ社及びマスタークード（登録商標）によって例示的なアプリケーションは試験ずみであり、携帯電話にN F Cを装備し、携帯電話を用いてクレジットカードの支払いが可能である。

40

・赤外線データ通信は、二つの近接した装置間での通信手段として用いることが可能である。例えば、信号発生には赤外線発光ダイオード（L E D）を用いることができる。信号パターンは、L E Dをオン、オフして切り替えることにより生成できる。受信器としてはシリコンフォトダイオードが挙げられ、入射した赤外光を電気信号に変換することができる。赤外信号は、レーザーを用いても送信できる。

50

・装置は、写真取り込み手段又はその装置の画像によって認識してもよい。例えば、第一の装置は第二の装置の写真を撮影してもよい。第一の装置は、第二の装置の目立った特徴を検出するために画像処理アルゴリズムを用いてもよい。例えば、第二の装置が黒と白のパターンを有するならば、第一の装置は取り込んだ画像中に当該パターンを探すことができる。

・一以上の装置は、それ自身の場所を決定するために位置計測技術を用いてもよい。二つの装置の場所が分かれれば、その二つの装置が互いに近くにあるか否かを決定するために、単純なアルゴリズムを用いることができる。例えば、既知のx及びy座標を用いる二つの装置の距離は、ピタゴラスの定理を用いて少なくとも概算することが可能である。様々な位置計測技術を用いてもよい。例えば、装置は、ビーコン又は既知の場所の他の信号発生器からの信号を受信してもよい。具体的には、ビーコンが近距離にあれば、ビーコンの位置を概算してその装置の位置を推測することができる。様々な実施形態において、装置は、複数のビーコン又は信号発生器からの信号を受信してもよい。信号発生器は、同時に信号を送信するよう調整してもよい。しかしながら、装置の場所によっては、装置は、必ずしも同時に全てのビーコンからの信号を受信しない。例えば、装置がビーコン2よりもビーコン1に近いと、装置は、ビーコン2からの信号を受信する前に、ビーコン1からの信号を受信する。様々なビーコンからの信号の到達時間に基づいて、装置の場所を推定できる。例えば、幾何学的又は三角測量のアルゴリズムを用い、ビーコンの既知の場所に基づいて、及びビーコンから同時に送信される信号の到達時刻に基づいて、装置の場所を決定してもよい。ビーコンを伴うシステムと類似した方法で、測位システムは既知の場所にある受信器（例えば、固定受信器）を利用してもよい。固定受信器は、それぞれ、場所が求められる装置からの信号を受信する。異なる時刻において、又は異なる角度で、装置からの同じ信号が異なる受信器に到達する場合がある。様々な受信器における信号の到達時刻又は角度に基づいて、アルゴリズムを用いて装置の場所を決定することができる。例示的な測位システムとしては、以下が挙げられる。

・・全地球位置計測システム（GPS）は、地上の場所への参照信号を送信する衛星の集団に基づく。GPSは、複数の衛星から参照信号を拾い上げ、位置又は高度を決定する信号を用いることができる。

・・長距離ナビゲーション（LORAN）は、地表系ラジオ波送信に基づくナビゲーションである。装置の場所は、三以上の送信機からの信号の、装置における到達時刻差に基づいて、概算することができる。

・・携帯電話ネットワークを用いるラジオ波ロケーションは、携帯電話が固定受信器として機能するシステムである。携帯電話からの信号は複数の基地局において受信できる。携帯電話の場所は、携帯電話からの信号が基地局のそれぞれにおいて受信された時刻に基づいて、携帯電話からの信号が基地局のそれぞれにおいて受信された角度に基づいて、及び/又は信号源の特定の場所を示すであろう携帯電話信号における特徴的な歪みに基づいて、決定することができる。

・第一の装置は音声信号を送信してもよい。音声信号は、明確な一連の符号又はパルスを含んでもよい。第二の装置は、例えばマイクロホンを用いてこの信号を拾い上げてもよい。第二の装置は、音声信号の明確なパターンを認識してもよく、これにより第一の装置の存在を推定してもよい。同様にして、第二の装置は、第一の装置が第二の装置を識別することのできる音声信号を送信してもよい。

・第一の装置は、物理的又は電気的接触から第二の装置の存在を認識してもよい。例えば、第一の装置は、第二の装置がドッキングできるポートを有してもよい。ドッキングすると、第二の装置は第一の装置との電気的接触に至ることができる。これにより、第一の装置は第二の装置の存在を認識することができ、及び/又は、これにより第二の装置は第一の装置の存在を認識することができる。

#### 【0124】

一以上の装置が他の一以上の装置の存在を検出することのできる様々な方法が存在する。二つの装置が近接していることを検出できる様々な方法がある。

10

20

30

40

50

・第一の装置は、第二の装置からの信号を検出してもよい。これにより、第一の装置は第二の装置の存在を検出してもよい。

・第一の装置は、それ自体の場所を決定してもよい。例えば、第一の装置は、それ自体の場所を決定するために測位システムを用いてもよい。第一の装置は、既に第二の装置の場所を知っていてもよい。例えば、第二の装置は、周知の固定した場所にあってもよい。第一の装置は、第二の装置の場所をメモリに格納してもよい。第一の装置がそれ自体の場所及び第二装置の場所を知ると、第一の装置は、第一の装置がいつ第二の装置の近傍にあるかを（例えば、幾何学アルゴリズムを用いて）推測することができる。

・第三の装置は、例えば測位システムを用いて、第一の装置の場所を検出することができる。第三の装置は、第二の装置の場所を検出することができる。次いで、第三の装置は、第一、第二、又は両方の装置に、第一及び第二の装置のいずれか又は両方の場所を通知することができる。これにより、第一の装置は、第二の装置に近接しているか否かを決定することができる。これにより、第二の装置は、第一の装置に近接しているか否かを決定することができる。いくつかの実施形態において、第三の装置は、第一の装置が第二の装置の近傍にあることを、第一の装置に通知してもよい。いくつかの実施形態において、第三の装置は、第二の装置が第一の装置の近傍にあることを、第二の装置に通知してもよい。いくつかの実施形態において、第三の装置は、第一の装置が第二の装置の近傍にあるという事実に基づいて、必ずしも第一の装置が第二の装置の近傍にあることを第一の装置に通知することなく、何らかの行動を行うように、第一の装置に指示してもよい。いくつかの実施形態において、第三の装置は、第二の装置が第一の装置の近傍にあるという事実に基づいて、必ずしも第二の装置が第一の装置の近傍にあることを第二の装置に通知することなく、何らかの行動を行うように、第二の装置に指示してもよい。第三の装置は、第一の装置及び第二の装置の両方の位置を検出してもよい。次いで、第三の装置は、上述のように、第一、第二、又は両方の装置に通知することができる。すなわち、第三の装置は、第一及び／又は第二の装置の位置を第一及び／又は第二の装置に通知してもよく、第一及び第二の装置が互いに近傍にあるという事実を通知してもよい。第三の装置は、同様に、二つの装置が互いに近傍にあるという事実に基づいて、第一及び／又は第二の装置への命令を提供することもできる。

・第三の装置は、第一の装置の位置を検出してもよい。第四の装置は、第二の装置の位置を検出してもよい。次いで、第三及び第四の装置は、両者の位置を第一の装置に通知してもよい。第三及び第四の装置は、両者の位置を第二の装置に通知してもよい。第三及び第四の装置は、第一の装置が第二の装置の近傍にあることを、第一の装置に通知してもよい。第三及び第四の装置は、第一の装置が第二の装置の近傍にあることを、第二の装置に通知してもよい。第三及び／又は第四の装置は、第一の装置が第二の装置の近傍にあるという事実に基づいて、何らかの行動を行うことを第一の装置に指示してもよい。第三及び／又は第四の装置は、第一の装置が第二の装置の近傍にあるという事実に基づいて、何らかの行動を行うことを第二の装置に指示してもよい。第四の装置は、第二の装置の位置を検出してもよい。第三の装置は、第一の装置及び第二の装置の位置を、第一の装置に通知してもよい。第三の装置は、第一の装置が第二の装置の近傍にあることを、第一の装置に通知してもよい。第三の装置は、第一の装置が第二の装置の近傍にあるという事実に基づいて、何らかの行動を行うことを第一の装置に指示してもよい。第三の装置は、第一の装置及び第二の装置の位置を、第二の装置に通知してもよい。第三の装置は、第一の装置及び第二の装置の位置を、第二の装置に通知してもよい。第三の装置は、第一の装置が第二の装置の近傍にあるという事実に基づいて、何らかの行動を行うことを第二の装置に指示してもよい。

・第三の装置は、第一の装置の位置を検出してもよい。第四の装置は、第二の装置の位置を検出してもよい。第三及び第四の装置は、両者の位置を第五の装置に通知してもよい。第五の装置は、第一及び／又は第二の装置に両者の位置を通知してもよい。第五の装置は、第一の装置に、それが第二の装置の近傍にあることを通知してもよい。第五の装置は、第二の装置に、それが第一の装置の近傍にあることを通知してもよい。第五の装置は、

10

20

30

40

50

第一の装置が第二の装置の近傍にあるという事実に基づいて、何らかの行動を行うことを第一の装置に指示してもよい。第五の装置は、第二の装置が第一の装置の近傍にあるという事実に基づいて、何らかの行動を行うことを第二の装置に指示してもよい。

#### 【0125】

##### 送信及び通信

本願明細書に記載の様々な実施形態は、デジタル画像、テキストファイル、コンピュータプログラム、音声ファイル、ビデオファイル、又な任意の他のオブジェクト又は実体等の、デジタル的又は電子的構成物の「送信」又は「通信」を記載する。デジタル的又は電子的構成物の送信又は通信は、データ単独で構成物を全体的に再構成するのに十分であるような、データの送信を含む場合がある。例えば、デジタル画像の送信は、デジタル画像がデータ単独から完全に再構成することができるよう、各バイトはデジタル画像における一つの画素の特徴を有して、百万バイトのデータの送信を含む場合がある。デジタル的又は電子的構成物の送信又は通信は、送信されたデータがその構成物を再構成するための他のデータと組み合わせて用いられるような、データの送信を含む場合がある。例えば、デジタル画像を圧縮フォーマットで送信してもよい。送信されるデータは、デジタル画像を再構成するための圧縮解除アルゴリズムを記載しているデータと組み合わせて用いてもよい。デジタル的又は電子的構成物の送信又は通信は、構成物が他の場所で読み出し又は獲得できるような、構成物を示す又は特徴付けるデータの送信を含む場合がある。例えば、画像のタイトルを記載するデータを、第一の装置から第二の装置に通信してもよい。第二の装置は、様々な画像を既に第二の装置に格納し、タイトルにより索引付けを行ってもよい。第二の装置は、第二の装置の記憶装置から第二の画像の完全な描写を復旧するために、タイトルを用いて第一の装置から通信された画像を再構成してもよい。

10

20

#### 【0126】

様々な実施形態において、宣伝の送信又は通信は、デジタル的又は電子的構成物の送信又は通信を含んでもよい。

#### 【0127】

##### 符号化

本願明細書に用いるデジタル的又は電子的構成物を「符号する」信号は、データ単独からその構成物を再構成するために十分なデータを含む場合がある。例えば、画像を含む広告を符号化する信号は、それ自体において、その画像を再構成するために十分なデータを含む場合がある。

30

#### 【0128】

本願明細書に用いるデジタル的又は電子的構成物を「識別する」信号は、その構成物を検索する場所又は方法を示す情報を提供するデータを含む場合がある。デジタル的又は電子的構成物を識別する信号は、名前、タイトル、又は他の識別子を用いてデータベース又は他の記憶媒体から構成物を検索することができるよう、その構成物に対する名前、タイトル、又は他の識別子を提供するデータを含む場合がある。

#### 【0129】

##### 暗号化

本願明細書に用いる「暗号化」という用語は、特別な知識なしには情報が直ちに理解可能ではないように、情報を隠蔽又は秘密にするための処理を指す場合がある。暗号化の処理により、平文と呼ばれる生の情報を、暗号化した情報に変換することができる。暗号化した情報は暗号文と呼ぶ場合があり、平文を暗号文に変換するためのアルゴリズムを暗号として参照する場合がある。暗号は、暗号文を平文に変換する、逆の動作の実施にも用いることができる。暗号の例としては、換字暗号、転置式暗号、及び回転式暗号機器を用いて実装される暗号が挙げられる。

40

#### 【0130】

様々な暗号化方法において、暗号には、鍵と呼ばれる情報の補助的部品が必要な場合がある。鍵は、例えば、ビット列を含む場合がある。鍵は、平文を暗号化するために、暗号と組み合わせて用いられてもよい。鍵は、同様に、暗号文を復号化するために、暗号と組

50

み合わせて用いられてもよい。対称鍵アルゴリズム（例えば、秘密鍵暗号化）と呼ばれる暗号のカテゴリにおいては、暗号化及び復号化するために同一の鍵が用いられる。従って、暗号化した情報の不可侵性は、秘密が保たれている鍵に依存する場合がある。対称鍵アルゴリズムの例は、DES及びAESである。非対称鍵アルゴリズム（例えば、公開鍵暗号化）と呼ばれる暗号のカテゴリにおいては、暗号化及び復号化するために異なる鍵が用いられる。非対称鍵アルゴリズムを用いる場合は、一般的のメンバは誰でも、平文を暗号文に暗号化するための、第一の鍵を用いることができる。しかしながら、第二の鍵（例えば、秘密鍵）の所有者のみが、暗号文を平文へ復号することができる。非対称鍵アルゴリズムの例は、RSAアルゴリズムである。

## 【0131】

10

符号化又は電子迷彩技術（steganography）等の、暗号化以外の他の方法を、情報を秘密化又は隠蔽化するために用いてもよいことを考慮されたい。このような方法を、暗号化と組み合わせて用いてもよい。

## 【0132】

暗号化は、以下に対して用いることができる。

・特定の受信者のみが読むことのできるメッセージの送信。例えば、アリスとボブは、両者とも同一の秘密鍵を所有しているとする。アリスは秘密鍵を用いて平文のメッセージを暗号化できる。彼女は得られた暗号文をボブに送信できる。すると、ボブは暗号鍵を用いて暗号文を復号し、平文バージョンのメッセージを眺めることができる。

・メッセージの暗号化は多くの人ができ、復号化は一人のみができる（例えば、PGP）。例えば、アリスは公開鍵及び秘密鍵を所有するとする。ボブは、アリスのみが読むことのできるメッセージをアリスに送信したいとする。ボブは、平文でメッセージを作成し、アリスの公開鍵を用いて暗号化できる。ボブは、得られた暗号文をアリスに送信できる。すると、アリスは自分の秘密鍵を用いて暗号文を復号し、これにより平文メッセージを眺めることができる。仮にシンディが、ボブからアリスへの途中で暗号文メッセージを横取りしても、シンディはアリスの秘密鍵へのアクセスをもたないため、シンディはこのメッセージを復号できない。アリスの公開鍵は、シンディにも利用可能であるが、実用的な長さの時間内に暗号文メッセージを復号するには十分ではない。

・メッセージ送信者を認証する。この暗号化を用いることは、送信者にデジタル署名を生成させることを含む。例えば、アリスは、自分から来たメッセージであることをボブが確信できるようなやり方で、ボブにメッセージを送信したいとする。アリスは、平文メッセージを構成し、自分の秘密鍵を用いてこの平文を暗号文に暗号化できる。次いで、アリスはこの暗号文メッセージをボブに送信できる。次いで、ボブは、暗号文を平文に戻して復号するために、アリスの公開鍵を用いることができる。アリスの公開鍵は、アリスの秘密鍵を用いて作成された暗号文メッセージを復号するためのみに働き、アリスのみが自分の秘密鍵へのアクセスを有すると推測されるので、ボブはこのメッセージはアリスが期限であることを確信することができる。

・否認防止を可能にする。送信者がメッセージ又はメッセージの一部分にデジタル署名を添付するならば、送信者は、そのメッセージを送信しなかったことを後に主張することができない。

・送信時刻 / データを保証する。下記ハッシュを参照。  
 ・受信者による受信を保証する。下記ハッシュを参照。  
 ・送信者による送信後にメッセージが改変されないことを検証する。下記ハッシュを参照。

## 【0133】

40

ハッシュは、これにより、典型的には任意の長さの入力データが、典型的にはより短い長さ及び / 又は固定長に変換される処理である。ハッシュ関数は、この変換を実行する関数である。しばしば、有用なハッシュ関数は一方向関数である。すなわち、所与の入力に対して、直ちに出力を算出することができる。しかしながら、所与の出力に対して、出力を生成した入力は計算困難である。同様に、有用なハッシュ関数は、しばしば、二つの異

50

なる入力が同一の出力を生成することはめったにないという特性を有する。ハッシュは、次のような目的に用いることができる。

・データ冗長性のチェックを行う。例えば、データベースには巨大な数の名前が含まれる。この名前は任意の長さでありうる。冗長な名前をチェックするために、名前に対するハッシュ値を生成することができる。ハッシュ値は名前よりも小さなサイズであり、全て同じ長さとすることができる。従って、名前自体を比較するよりも名前のハッシュ値を比較する方が容易である場合がある。

・メッセージが改変されていないことを認証する。例えば、アリスは、メッセージのハッシュ値と共に、ボブに平文を送信することができる。アリスはハッシュ値にデジタル署名を添付し、このハッシュ値がアリスによって送信されたことをボブに保証するようにすることができる。ボブは、この平文メッセージをアリスから受信するときに、メッセージのハッシュ値を算出できる。ボブが算出するハッシュ値が、アリスがボブに送信したハッシュ値と同一であれば、ボブは、このメッセージがアリスからボブへの途中で改変されていないことを確信することができる。

・メッセージを開封する必要なく、メッセージの所有を証明する。例えば、アリスはボブにメッセージを送信することができる。ボブは、メッセージのハッシュ値をとり、アリスに送り返すことができる。すると、アリスは、メッセージがボブからアリスへの途中で横取りされる危険なしに、ボブがメッセージを有することを確認できる。

・メッセージを開封する必要なく、ある時点におけるメッセージの所有を証明する。例えば、アリスは素晴らしいアイデアをもち、このアイデアを公表する必要なく、これを思いついていることがある時点において証明したいと思うかもしれない。すると、アリスは、テキストの形式でアイデアを書き出し、そのテキストのハッシュ値をとることができる。次いで、アリスは、テキストのハッシュ値を新聞に公表することができる。すると、少なくとも新聞の公表日において、アリスがこのアイデアを所有していたことが、直ちに明らかである。

・文書にタイムスタンプを打つ。例えば、タイムスタンプを打つサービスに文書を送ってもよい。すると、このサービスは文書のハッシュ値を決定することができる。サービスは、その時の現在の日付及び時刻を文書のハッシュ値に追加し、結果にデジタル署名を添付することができる。次いで、日付及び時刻を加えてデジタル的に署名されたハッシュ値が公表される。タイムスタンプを打つサービスが正確な日付及び時刻を提供することが信頼できる限り（例えば、古い日付及び時刻を用いない）、公表されたタイムスタンプは、その文書が、タイムスタンプを打つサービスによって提供される日付及び時刻のものとして存在したことの証拠として、機能することができる。さらに、予防策により、タイムスタンプを打つサービスでさえ偽の時刻及び日付を提供することが非常に困難になることを、確実にしてもよい。例えば、タイムスタンプを打つサービスは、タイムスタンプを打つ文書のそれぞれに、連続番号（例えば、1、2、3、他）を追加してもよい。サービスが古い日付の供給を望むならば、サービスはより古い連続番号を見つけなければならない。より古い連続番号は、所望の偽の日付の直前及び直後の二つの連続番号の間に一致しなければならない。しかしながら、例えば、先頭に飛ばされた数字が何もなければ、そのような利用できる連続番号は存在しない。

#### 【0134】

図1に、いくつかの実施形態に係るシステム100を示す。様々な実施形態において、システムは、カジノの境界内で機能することができる。様々な実施形態において、システムは、小売店、エクササイズルーム、レストラン、水泳領域、ショールーム、会議室ホール等の、カジノ及び付随領域の境界内で機能することができる。様々な実施形態において、システムは、カジノの境界を超えて機能することができる。カジノサーバ105は、装置110、115、及び120等の、一以上のモバイルゲーム装置と通信することができる。カジノサーバは、マーケッタ装置125等の、一以上のマーケッタ装置と通信することができる。マーケッタ装置は、流す宣伝を記載している情報（例えば、宣伝を伴う画像及び音声）、いつ宣伝を流すか、どの遊技者が宣伝を眺めるか、宣伝を流すことに対して

10

20

30

40

50

支払われる金額がいくらか、宣伝を流すために用いる媒体が何か（例えばシンボル、例えばディスプレイ画面の背景領域）等の情報を、カジノサーバに送信することができる。カジノサーバ105は、ディスプレイ装置130等の、一以上のディスプレイ装置と通信することができる。ディスプレイ装置としては、ビルボード、電子サイン、サイン、テレビモニタ、プロジェクタ、又は他のディスプレイ装置が挙げられる。カジノサーバは、様々な実施形態において、宣伝を伴う画像を表示することを、ディスプレイ装置に指示することができる。カジノサーバは、受信器135等の、一以上の受信器と通信することができる。受信器としては、アンテナ、R F I D タグリーダ、バーコードリーダ等が挙げられる。受信器は、モバイルゲーム装置から送信された信号を検出することができる。受信器は、モバイルゲーム装置の場所を決定するために、このような信号を用いることができる。受信器は、モバイルゲーム装置からのデータも受信することができる。このようなデータは、カジノサーバに中継してもよい。カジノサーバ105は、ビーコン140等の、一以上のビーコンと通信することができる。ビーコンは、位置を決定するためにモバイルゲーム装置によって用いられる場合のある測位システムの一部を形成してもよい。例えば、ビーコンは、カジノ内に信号を送信することができる。モバイルゲーム装置は、様々なビーコンから信号を受信することにより、カジノ内におけるそれ自体の位置を三角測量することができてもよい。カジノサーバ105は、ゲーム装置145等の、一以上のゲーム装置と通信することができる。ゲーム装置としては、スロットマシン、ビデオポーカーマシン、ビデオブラックジャックマシン、ビデオキノマシン等が挙げられる。カジノサーバは、POS端末150等の、一以上の販売時点情報管理（POS）端末と通信することができる。POS端末としては、リテール施設を伴う任意の端末、又は販売業務を扱うことのできる任意の他の端末が挙げられる。様々な実施形態において、POS端末は、近傍のモバイルゲーム装置に表示する、適切な宣伝を決定することができる。POS端末は、カジノサーバに宣伝を送信することができる。カジノサーバは、今度は、モバイルゲーム装置に宣伝を送信することができる。

#### 【0135】

図2に、いくつかの実施形態に係るモバイルゲーム装置を示す。本願明細書に用いる「モバイルゲーム装置」という用語は、直ちに移動可能又は携帯可能である任意の装置、及び遊技者が以下の少なくとも一つにおいてギャンブルを行うことのできる装置を指す。（a）運がものをいうゲーム、（b）スポーツ競技、（c）運及び技能の混合したゲーム（例えば、ブラックジャック）、（d）技能が物をいうゲーム、（e）スロットマシンゲーム（例えば、ビデオスロットのゲーム）、（f）宝くじのゲーム、（g）カードのゲーム（例えば、ポーカーのゲーム）、（h）ブルタブ式のゲーム、（i）自然現象（例えば、台風の発生）、（k）政治的イベント（例えば、選挙の勝者）、（l）大衆文化のイベント（例えば、二人の有名人の結婚する日付）、等。モバイルゲーム装置は、ブラックベリー（登録商標）、iPod（登録商標）、パーソナルデジタルアシスタント、携帯電話、ラップトップコンピュータ、カメラ、パーソナルコンピュータ、テレビ、電子ブック（eBook）、又は任意の他の適切な装置等の装置でもよい。モバイルゲーム装置は、平均的な人が顕著な努力なく、大型機械の助けなしに装置を運ぶことができる意味において、移動可能又は携帯可能である。モバイルゲーム装置は、デザインによって、長期（例えば数ヶ月）の間に同一の場所にロック、ボルト止め、又はくぎ付けされないという意味において、移動可能又は携帯可能である。しかしながら、モバイルゲーム装置が、その装置が偶然に押され、移動され、倒される等の危険なしに、人間がその装置と不物理的に相互作用することができるように、一次的に場所に固定される（例えば、ロック又はボルトを用いて）場合も想定する。モバイルゲーム装置は、ゲームを操作するためのプログラム、他の装置と通信するためのプログラム、広告を表示するためのプログラム、娛樂作品を表示するためのプログラム、及び任意の他のプログラムを含む、様々なプログラム240を実行するためのプロセッサ225を備えてもよい。モバイルゲーム装置は、プログラムデータを格納する、画像データを格納する、遊技者についてのデータを格納する、モバイルゲーム装置において遊技されるゲームの結果についての情報を格納する、精算データを格

納する、等のためのメモリ 2 3 5 を備えることができる。モバイルゲーム装置は、様々な出力装置 2 1 0 を備えることができる。このような出力装置としては、液晶ディスプレイ等のディスプレイ画面が挙げられる。ディスプレイ画面は、画像、ビデオ、漫画、アニメーション、テキスト、又は任意の他の実用可能な出力を表示することができる。出力装置は、スピーカを含んでもよい。スピーカは、音声出力を生成してもよい。例えば、スピーカは、話声出力、ベル音、エンジン音、又は任意の他の音声を生成してもよい。スピーカは、振動を生成してもよい。モバイルゲーム装置は、一以上の入力装置 2 1 5 を備えることができる。入力装置は、遊技者がモバイルゲーム装置と相互作用することを可能にする。モバイルゲーム装置は、ボタン、キーパッド、ローラーボール、スクロールホイール、等を備えてもよい。モバイルゲーム装置は、例えば人が触れることからの、及び／又はストライスからの接触を検出することのできる、タッチ画面を備えてもよい。モバイルゲーム装置は、音声入力を受信するためのマイクロホンを備えてもよい。マイクロホンは、話声入力を受信するために用いてもよい。モバイルゲーム装置は、磁気ストリップカード（例えば、クレジットカード又は遊技者のトラッキングカード）からの入力を受信するためのカードリーダを備えてもよい。モバイルゲーム装置は、同様にスマートカードリーダを備えてもよい。モバイルゲーム装置は、画像又はビデオを取り込むためのカメラを備えてよい。モバイルゲーム装置は、指紋リーダ又は網膜スキャナ等の生体認証リーダを備えてもよい。モバイルゲーム装置は、通信ポート 2 2 0 を備えてもよい。通信ポートは、ブロードキャストのため、及び／又は無線信号等の電磁気信号を受信するためのアンテナ 2 0 5 を備えてもよい。通信ポートは、レーザ又はダイオード等の光通信機構を備えてもよい。通信ポートは、電気的接触部を備えてもよく、これは有線、ケーブル、又は電気的接触を生成するように別の装置の電気的接触をインタフェースすることができる。電気的接触部は、通信目的及び／又は電力取り出し目的のために用いてもよい。モバイルゲーム装置は、別の装置のドッキング領域に適合するよう幾何学的に構成される部分を備えてもよい。他の装置は、相補的な幾何学的構成を有する部分を備えてもよい。モバイルゲーム装置が他の装置にドッキングするときには、モバイルゲーム装置は、当該装置と通信してもよく、及び／又はその装置から電力を取り出してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、ゲームソフトウェアを他の装置からアップロードしてもよく、活動に賭けている遊技者についての情報を他の装置にダウンロードしてもよい。モバイルゲーム装置は、バッテリー又は燃料電池等の、電源を備えてもよい。モバイルゲーム装置は、さらに、いつ電力が低下するかを計測するセンサを備えてもよい。このセンサは、残存電力量を示すことのできるインジケータをトリガしてもよいモバイルゲーム装置は、ラジオ波識別（R F I D）タグ 2 3 0 を備えてもよい。モバイルゲーム装置は、一意的な署名を備えてもよく、他の装置がモバイルゲーム装置の存在を認識できるようにしてよい。例えば、ドアフレームに埋め込まれたセンサにより、モバイルゲーム装置内に埋め込まれた R F I D タグからの信号を検出し、これによりモバイルゲーム装置の存在を認識してもよい。一般的な操作の例において、モバイルゲーム装置は、モバイルゲーム装置に付随する磁気カードリーダに遊技者トラッキングカードを通すこと等により、遊技者識別子の表示を受信してもよい。モバイルゲーム装置は、遊技者識別子をカジノサーバに無線送信してもよい。カジノサーバは、確認信号をモバイルゲーム装置に送り返し、その遊技者がギャンブル活動に参加するための適切なクレジット金額を有していることを確認してもよい。モバイルゲーム装置は、例えば、モバイルゲーム装置上の一つのボタンを介して、遊技者からゲーム開始信号を受信してもよい。次いで、モバイルゲーム装置は、ランダムな結果を発生するゲームプログラムを実行し、遊技者にランダムな結果を呈示してもよい。例えば、ディスプレイ画面上において、モバイルゲーム装置は、スロットマシンのリール回転を模倣してもよく、これは特定の結果を中央に表示して停止するように表示されてもよい。モバイルゲーム装置は、カジノサーバにゲーム結果を通知してもよい。これに応じて、カジノサーバは、遊技者の口座にクレジットを追加してもよく、これからクレジットを差し引いてもよい。モバイルゲーム装置が動作することのできる多くの他のやり方があることに注意されたい。モバイルゲーム装置は、例えば、当該装置へのゲーム関連ソフトウェアのダウンロード等

10

20

30

40

50

を介してゲーム活動ができるように構成される、より汎用のデバイスを備えてもよい。モバイルゲーム装置は、同様に、ゲーム専用の特定目的デバイスを備えてもよい。モバイルゲーム装置は、ネバダ州法案 A B 4 7 1 に示された装置を備えてもよい。

#### 【 0 1 3 6 】

図 3 に、いくつかの実施形態に係るゲーム装置を示す。本願明細書に用いる「ゲーム装置」という用語は、任意の機械、物品、又は遊技者がゲーム、競技、又は他の企画に参加することのできる、遊技者がリスクを冒して金銭又は他の対価を投じることのできる装置を指す場合がある。ゲーム装置としては、クラス II ゲーム装置、クラス II I ゲーム装置、ビデオピンゴマシン、インスタントピンゴマシン、ビデオポーカーマシン（例えば、Action Gaming's Triple Play（登録商標）ドローポーカー）、ビデオスロットマシン（例えば、WMS's Jackpot Party Classic（登録商標）マシン）、機械式スロットマシン（例えば、IGT's Cleopatra（登録商標）マシン）、電気機械式スロットマシン、ビデオブラックジャックマシン、ビデオキノマシン、及びマルチゲームマシンが挙げられる。ゲーム装置は、ゲームへの使用又は適用が同様に可能な、非ゲーム関連に使用される装置を備えてもよい。例えば、パーソナルコンピュータは、ゲームを実施するためのソフトウェアを動作し、例えば、遊技者から金銭を回収し、遊技者に金銭を支払う目的のために遊技者からクレジットカード番号を受信することができるので、ゲーム装置を構成することができる。ゲーム装置は、モバイルゲーム装置（例えば、ネバダ州法案 A B 4 7 1 に定義されるモバイル装置）、又はゲームに使用することが可能な任意のモバイル装置を備えてもよい。ゲーム装置は、パーソナルデジタルアシスタント、携帯電話、ラップトップコンピュータ、ブラックベリー（登録商標）等を備えてもよい。

#### 【 0 1 3 7 】

図 4 に、いくつかの実施形態に係るカジノサーバ 1 0 5 を示す。アンテナ 4 0 5 により、カジノサーバは、モバイルゲーム装置等の様々な装置と無線通信できる。出力装置 4 1 0 は、液晶ディスプレイモニタ等のディスプレイ、スピーカ、又は情報を通信できる任意の他の装置を備えることができる。出力装置は、人間の近くに適切なやり方で、情報を呈示してもよい。例えば、出力装置は、人間が読むためのテキストを呈示してもよい。入力装置 4 1 5 は、ボタン、キーパッド、マウス、ローラ、ボール、マイクロホン、スタイルス、タッチ画面等を備えることができる。入力装置により、人間は、カジノサーバに情報を通信することができる。通信ポート 4 2 0 は、アンテナ、シリアルポート、パラレルポート、ファイアワイア（FireWire、登録商標）、汎用シリアルバス（USB）、又は通信のための任意の他のインターフェースを備えることができる。記憶装置 4 3 0 は、ハードディスク、フラッシュメモリ、ランダムアクセスメモリ（RAM）、読み出し専用メモリ（ROM）、コンパクトディスク、デジタル多目的ディスク、光ディスク、磁気ストレージ装置、半導体メモリ、光磁気ストレージ装置等を備えることができる。記憶装置 4 3 0 は、プログラムデータ 4 3 5 、並びに宣伝データベース 4 4 0 、マーケッタデータベース 4 4 5 、遊技者データベース 4 5 0 、及び販売時点情報管理（POS）端末データベース 4 5 5 を含む様々なデータベースを格納できる。プログラムデータは、様々な実施形態に従って、プロセッサ 4 2 5 に動作を指示することのできる命令を含むことができる。

#### 【 0 1 3 8 】

宣伝データベース 4 4 0 は、宣伝に関連するデータを格納してもよい。そのようなデータとしては、（a）画像データ（例えば宣伝される製品の画像）、（b）ビデオデータ（例えばビデオ広告）、（c）音声データ（例えば製品宣伝に関連するジングル）、（d）テキストデータ（例えば宣伝におけるディスプレイのためのテキスト）、（e）宣伝を記載するデータ（例えば、宣伝は、どのような製品が宣伝されるかを示すタグを有してもよい）、（f）宣伝のサイズを記載するデータ（例えば、画像の各寸法におけるピクセル数を記載するデータ）、（g）宣伝の実行時間（例えば 30 秒）を記載するデータ、（h）宣伝が行われるべき場所又はメディアを記載するデータ（例えば、宣伝は、シミュレーシ

10

20

30

40

50

ヨンされるスロットマシンゲームのシンボルとして表示されるのが望ましい)、(i) 宣伝が実行されるべき回数を記載するデータ(例えば、宣伝は、100回実行されるのが望ましい)、(j) 宣伝がどの視聴者に呈示されるべきかを記載するデータ(例えば、宣伝は、40~60歳の女性に呈示されるのが望ましい)、(k) 宣伝が呈示されるべき時間を記載するデータ(例えば、宣伝は、午前11時00分~午後1時00分の間に呈示されるのが望ましい)、(l) 宣伝の優先度を記載するデータ(例えば、優先度のより高い宣伝は、優先度のより低い宣伝の前に呈示、又はそれに代わって呈示されてもよい)、(m) 宣伝の背景にあるスポンサー又はマーケッタを記載するデータ(例えば、プロクターアンドギャンブル社は、宣伝のスポンサーである)、(n) 宣伝の呈示のためにスポンサー又はマーケッタによって支払われる代価を記載するデータ(例えば、マーケッタは、呈示ごと閲覧者ごとに2セントを支払う。例えば、マーケッタは、ゲームにおいて製品を一日中宣伝させるために100ドルを支払う)、(o) 宣伝がすでに呈示された回数を記載するデータ、(p) 宣伝が呈示されなければならない残りの回数を記載するデータ、(q) 宣伝を見た人々の数を記載するデータ、(r) 宣伝を眺めた人々の人口統計学データを記載するデータ、及び宣伝に関連する他の任意のデータが挙げられる。

#### 【0139】

マーケッタデータベース445は、スポンサー又はマーケッタに関連するデータを格納してもよい。マーケッタデータベースは、(a)マーケッタの名前、(b)マーケッタの広告予算、(c)マーケッタに関連する宣伝、(d)マーケッタがカジノに借りている金額、(e)マーケッタの好ましい視聴者、(f)マーケッタ用の課金情報(例えばマーケッタに関連するクレジットカード識別子、例えばマーケッタ用のアドレス)、(g)マーケッタが主に興味のあるメディア(例えばシンボル、例えばボーナスラウンド)、等を含むデータを格納してもよい。

#### 【0140】

遊技者データベース450は、遊技者に関連するデータを格納してもよい。遊技者データベース450は、(a)遊技者の名前、(b)遊技者のトラッキングカード番号、(c)遊技者の年齢、(d)遊技者の人口統計学データ、(e)遊技者の好む製品カテゴリ、(f)遊技者の好む宣伝カテゴリ、(g)カジノにおける遊技者の滞在期間、(h)遊技者の過去の購買行動(例えば、遊技者は、過去において宣伝に応答して3回の購入を行った)、(i)遊技者のゲームの成果又は結果(例えば、遊技者は本日は120ドルを獲得した、例えば、遊技者は最後の5つの結果において負けた)、(j)遊技者の友人、親戚、仲間又は他のグループメンバ-、等を含むデータを格納してもよい。

#### 【0141】

販売時点情報管理(POS)端末データベース455は、様々なPOS端末を記載するデータを含んでもよい。様々な実施形態において、そのような端末は、カジノに関連してもよい。例えば、そのようなPOS端末は、カジノ内の様々なリテール施設のための処理を管理してもよい。様々な実施形態において、そのような端末は、カジノの外部の端末を含んでもよい。POS端末データベース455は、(a)POS端末の場所を記載するデータ、(b)POS端末によって提供されるリテール施設を記載するデータ、(c)POS端末の呈示機能を記載するデータ(例えば、POS端末は、宣伝に関連する画像及び/又は音声を呈示するために用いられ得るディスプレイ画面及び/又はスピーカを含んでもよい)等を含んでもよい。

#### 【0142】

図5に、一部の実施形態に係るPOS端末150を示す。インベントリデータベース545は、店内の製品を記載するデータを含んでもよい。インベントリデータベースは、(a)残っている製品の数、(b)製品の予想される保存期限、(c)製品の予想される残りの保存期限、(d)新たなインベントリの到着が予想される時、(e)製品の特性(例えば製品の色、例えば製品のサイズ)等を記載するデータを含んでもよい。価格決定データベース550は、(a)製品の価格、(b)製品について利用可能な割引(例えば次の2日間有効な25%割引がある)、(c)製品の卸売価格、(d)製品を獲得するための

10

20

30

40

50

コスト（例えばリテイラが卸売業者又は製造業者から製品を購入するコスト）、（e）製品の清算価格等を含む、製品の価格に関するデータを含んでもよい。

【0143】

図6は、一部の実施形態によるモバイルゲーム装置600を示す。モバイルゲーム装置600は、スロットマシンゲームを備える。スロットマシンゲームは、三つのリールを含む。リール上に示されるシンボルの中には、宣伝を表示する三つのシンボルがある。これらのシンボル（605、610及び615）は、コカコーラ（登録商標）の企業ロゴを示す。そのような三つのシンボルを一列に並べることによって、遊技者は賞を獲得してもよい。賞は、シンボルによって示される製品又は会社に関するものもよい。例えば、賞は、コカコーラ（登録商標）飲料の一年分であってもよい。

10

【0144】

1. 宣伝の種類

様々な実施形態において、宣伝は、モバイルゲーム装置を用いて呈示されてもよい。宣伝としては、（a）広告（例えば製品又はサービスのためのもの）、（b）発表（例えばカジノにおいて新たなショーが始まる時間に関する発表、例えばある車が国内ナンバーワンとして評価されたという発表）、（c）警告（例えば悪天候の接近に関する警告）、（d）情報の表明（例えばジョーンズ候補がちょうど選挙に勝利したこと）、（e）利益の提供（例えば割引の提供、例えばクーポンの提供、例えば商品券の提供）、（f）提供の受取人側の何らかの活動と交換される利益の提供（例えば調査質問への回答の提供を受け取ることと引きかえに商品券を提供）、（g）リクエスト（例えば調査質問に回答するというリクエスト）、（h）無条件で与えられる利益（例えば無条件で与えられる現金、例えば無条件で与えられる商品券）、（i）宝くじ又は他のチャンスイベントへのエントリ（例えば特定の商業者の車のための抽籤へのエントリ）等が挙げられる。宣伝は、様々な形態及び様々な状況において呈示されてもよい。宣伝は、例えば、音声形態、ビデオ形態又はテキスト形態で呈示されてもよい。宣伝は、他のイベントに対する様々な時点において呈示されてもよい。例えば、宣伝は、モバイル装置上で行われるゲームの合間に呈示されてもよい。

20

【0145】

1.1. 音声。

宣伝は、音声形態で呈示されてもよい。宣伝は、口頭の音声を含んでもよい。例えば、アナウンサー又はナレーターは、広告される製品の特徴を述べてもよい。宣伝は、歌を含んでもよい。宣伝は、音楽の曲を含んでもよい。宣伝は、サウンドトラック（例えばオートバイエンジンの回転音）を含んでもよい。宣伝は、ジングル（例えば製品一般に関するジングル）を含んでもよい。

30

【0146】

1.2. テキスト。

宣伝は、テキストを含んでもよい。例えば、テキストは、情報、スローガン又は字幕を含んでもよい。

【0147】

1.3. 静止画像。

40

宣伝は、静止画像を含んでもよい。画像は、ディスプレイ画面（例えばモバイルゲーム装置上のディスプレイ画面）の全部又は一部を占めてもよい。画像は、例えば、実際の写真、アーティストによって作成される画像、又はコンピュータによって作成される画像を表示してもよい。

【0148】

1.4. ビデオ。

宣伝は、ビデオを含んでもよい。ビデオは、例えば、一連の静止画像からなってもよい。ビデオは、例えば、ディスプレイ画面の全体、又はディスプレイ画面の部分を占めてもよい。ビデオは、例えば、カメラによる作品でもよく、又はアニメーションでもよい。

【0149】

50

## 1.5.振動。

宣伝は、モバイルゲーム装置の振動又は任意の誘導運動を含んでもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、自動車レース用の宣伝と連動して振動してもよく、ここでは、モバイルゲーム装置の遊技者が自動車の振動音を想像するのに振動が役立ってもよい。

## 【0150】

## 1.6.光の点滅。

宣伝は、点滅又は明滅する光を含んでもよい。例えば、宣伝に関連する興奮を伝えるために、モバイルゲーム装置上の発光ダイオード（LED）が点滅してもよい。

## 【0151】

## 1.7.匂い。

宣伝は、匂いを含んでもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、食品広告と連動して芳香を作り出すために、少量の化学物質を放出してもよい。

## 【0152】

## 1.8.近傍のサイン又はスロットマシンに広告を表示させるように作動させる。

いくつかの実施形態において、宣伝は、他のディスプレイ又は装置に対する信号を含んでもよい。信号は、そのようなディスプレイ又は装置に対して、宣伝に関与するように指示する。例えば、宣伝の一部として、モバイルゲーム装置は、近傍のスロットマシンに対して（例えば聞こえる範囲内にあるスロットにマシンに対して、例えばモバイルゲーム装置の視線の範囲内にあるスロットマシンに対して）、宣伝に関連する一以上の活動をスロットマシンが実行するように指示する信号を送ってもよい。いくつかの実施形態において、モバイルゲーム装置は、スロットマシンに音声出力を生成するように指示してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、スロットマシンの一部であるスピーカを通して鳴るベルの音声をスロットマシンが鳴らすように指示してもよい。いくつかの実施形態において、モバイルゲーム装置は、スロットマシンにビデオ出力を生成するように指示してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、スロットマシンに特定のビデオ又は動画のクリップを表示するように指示してもよい。いくつかの実施形態において、モバイルゲーム装置は、スロットマシンに画像を表示するように指示してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、モバイルゲーム装置によって宣伝される製品の画像をスロットマシンが表示するように指示してもよい。

## 【0153】

## 1.8.1.距離。

様々な実施形態において、スロットマシン、別のゲーム装置、ディスプレイ画面、又は他の任意の装置は、宣伝の効果を高めるように宣伝の呈示に関与してもよい。例えば、モバイルゲーム装置上のディスプレイ画面のみが関与する場合よりも、遊技者を囲む五つのスロットマシン全てが同一の音声及び画像を表示する場合のほうが、宣伝が有効であり得る。いくつかの実施形態において、関与するスロットマシン又は他の装置がモバイルゲーム装置の遊技者に影響を及ぼすことができる場合は、宣伝は特に有効であり得る。従って、特に有効な装置は、遊技者にとって見えるか又は聞き取れる装置を含んでもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置の一定の範囲内に装置がある場合、装置は宣伝に関与するように指示される。例えば、モバイルゲーム装置の3m（10フィート）以内にスロットマシンがある場合、モバイルゲーム装置はスロットマシンに宣伝に関与するように指示してもよい。様々な実施形態において、（a）モバイルゲーム装置の所定距離内に装置がある場合、（b）モバイルゲーム装置の直接の視線の範囲内に装置がある場合（例えばモバイルゲーム装置とその装置との間に他の装置又は備品がない場合）、（c）モバイルゲーム装置と同一の部屋に装置がある場合、（d）モバイルゲーム装置と同一の建築物フロアに装置がある場合、（e）モバイルゲーム装置に向かって装置が少なくともある程度面している場合（例えば、スロットマシンの画面がモバイルゲーム装置の方向に面している場合は、モバイルゲーム装置は、スロットマシンが宣伝に関与するようにリクエストのみしてもよい）、（f）装置からの信号をモバイルゲーム装置が検出できる場合（例えば、モバイルゲーム装置がゲーム装置に近接している場合に限って、ゲーム装置は、

10

20

30

40

50

モバイルゲーム装置が検出できる短距離信号を放射してもよい)、(g)モバイルゲーム装置からの信号を装置が検出できる場合、(h)装置からの信号をモバイルゲーム装置が一定の最小閾値電力で受信する場合(例えば、検出された信号における信号電力が強い場合は、装置はモバイルゲーム装置の近傍にあるとみなされてもよい)、(i)モバイルゲーム装置からの信号を装置が一定の最小閾値電力レベルで受信する場合、(j)装置がビデオディスプレイ機能を有する場合、(k)装置が音声出力機能を有する場合、(l)装置が一定の最低限の出力機能のスピーカを有する場合等において、モバイルゲーム装置は、装置に宣伝に関与するように指示してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、宣伝への関与について別の装置が利用可能か否かを決定してもよい。別の装置が利用可能な場合とは、(a)そのような装置が、異なる宣伝に現在関与していない場合(例えば異なる遊技者に対する宣伝の一部としてのグラフィックスを装置が表示していない場合)、(b)そのような装置が、ゲーム目的のために現在用いられていない場合(例えば、スロットマシンは、別の遊技者によって現在プレイされていない場合は利用可能あってもよい)、(c)そのような装置が、他の目的のために現在用いられていない場合(例えば、プラズマディスプレイモニタは、通過している人々に対してプログラミングを現在放送していない場合は利用可能であってもよい)、(d)そのような装置が、機能している場合(例えば装置が機械的又は電気的な問題に遭遇していない場合)、(e)そのような装置が、差し迫った使用のために予定又は意図されていない場合、(f)そのような装置が、関与を求められる種類の宣伝への関与を制限されていない場合(例えば、第一の製造業者によって行われる装置は、競合する製造業者の製品を宣伝することを制限されることがある)等であってもよい。様々な実施形態において、宣伝に関与するように指示されうる装置としては、スロットマシン、ビデオポーカーマシン、別のゲーム装置、ディスプレイモニタ(例えばプラズマディスプレイ画面、例えば陰極線管(CRT)モニタ)、ビルボード、プロジェクションディスプレイ、スピーカ、パブリックアドレス装置出力、電球、照明設備等が挙げられる。

#### 【0154】

様々な実施形態において、装置は、モバイルゲーム装置を有する数名の遊技者に近接していてもよい。例えば、スロットマシンは、モバイルゲーム装置の三名の遊技者の各々から3m(10フィート)以内にあってもよい。そのような遊技者たちは、例えば、たまたま偶然に同一の領域にいてもよい。(三名の遊技者の各々に帰属する)三つのモバイルゲーム装置は、三名の遊技者全員に近接する装置が、三名の遊技者全員に影響する宣伝を同時に表示し得るように、同一の宣伝を同時に予定するように協同してもよい。例えば、三つのモバイルゲーム装置の各々は、クルーズバケーションの広告が同時に行なわれるよう予定してもよい。三名の遊技者に対するモバイルゲーム装置の放送音声として、三名の遊技者全員の近傍にあるスロットマシンは、青い海を航海し熱帯の島々に停泊するクルーズ船のビデオを表示してもよい。

#### 【0155】

様々な実施形態において、複数のモバイルゲーム装置は、同一又は同様の宣伝を同時に予定するように協調してもよい。モバイルゲーム装置の遊技者たちに影響することができる装置は、宣伝に関与するように命令又はリクエストされてもよい。装置は、スロットマシン、TVモニタ、ビルボード、又は他の任意の装置であってもよい。従って、装置は、宣伝を支援する音声、画像、又は他の情報を放送してもよい。装置は、モバイルゲーム装置の遊技者全員から一定距離内にある、モバイルゲーム装置の遊技者全員の見通し範囲内にある、モバイルゲーム装置の遊技者全員の聴取距離の範囲内にある、及び/又は他の任意の理由から、選択又は選抜してもよい。様々な実施形態において、装置(例えばスロットマシン)は、装置が複数の遊技者のうちの1名に影響することができない場合であっても、複数の遊技者に呈示される宣伝に関与するように選択されてもよい。例えば、遊技者のうちの1名がスロットマシンの画面を見ることができない場合であっても、スロットマシンは、数名の遊技者に呈示される宣伝に関与するように選択されてもよい。

#### 【0156】

10

20

30

40

50

様々な実施形態において、装置は、所与の時間において二つ以上の宣伝に関与する可能性を有してもよい。例えば、モバイルゲーム装置の第一の遊技者及びモバイルゲーム装置の第二の遊技者の各々は、装置に近接してもよい。第一の遊技者又は第二の遊技者に呈示される宣伝に装置が関与するか否かを決定するために、様々な基準が使用されてもよい。第一の遊技者に呈示される宣伝に装置が関与してもよいのは、( a ) 第一の遊技者のほうが第二の遊技者よりも装置に近接している場合、( b ) 第一の遊技者のほうが第二の遊技者よりも装置を良好に眺められる場合( 例えば、装置のディスプレイ画面が、第一の遊技者に向かって面しているが、第二の遊技者からは離れて面している場合 )、( c ) 第一の遊技者のほうが第二の遊技者よりも宣伝に影響されやすいとみなされる場合、( d ) 第一の遊技者の方が第二の遊技者よりもカジノの良好な顧客である場合( 例えば第一の遊技者のほうが第二の遊技者よりも過去においてカジノに多くの金額を賭けた場合 )、( e ) 第二の遊技者のほうが第一の遊技者よりもカジノの良好な顧客である場合、( f ) 第一の遊技者のほうが、宣伝に関与する装置に注目を払いそうであるとみなされる場合、( g ) 第二の遊技者に宣伝される予定の製品に第二の遊技者が興味を示したよりも、第一の遊技者に宣伝される予定の製品に第一の遊技者がより興味を示した場合、( h ) 第二の遊技者に呈示される予定の宣伝に関与し得る別の装置に、第二の遊技者が近接している場合、及び / 又は他の基準が満たされる場合である。三名以上のモバイル装置の遊技者が近辺にいると想定して、装置( 例えばスロットマシン )がどの宣伝に関与するかを選択するために、同様の基準が使用され得ることが理解される。いくつかの実施形態において、宣伝が、装置の近辺におけるモバイルゲーム装置の大多数( 又は複数 )の遊技者に呈示される場合、装置( 例えばスロットマシン )は、そのような宣伝に関与してもよい。

#### 【 0157 】

##### 1.8.2. 信号の送信。

装置( 例えばスロットマシン )がモバイルゲーム装置の宣伝に関与することが適切か否かの決定は、様々な方法で決定されてもよい。いくつかの実施形態において、モバイルゲーム装置は、装置( 例えばスロットマシン )の存在を検出してもよい。モバイルゲーム装置は、装置から放射される信号を検出することによって、装置の存在を検出してもよい。信号は、装置に関連するラジオ周波数識別( R F I D )タグによって生じてもよい。信号は、赤外線信号又は他の任意の信号であってもよい。いくつかの実施形態において、装置( 例えばスロットマシン )は、モバイルゲーム装置の存在を検出してもよい。装置は、モバイルゲーム装置からの信号( 例えばモバイルゲーム装置に関連する R F I D タグの署名、例えばモバイルゲーム装置からの赤外線信号、又は他の任意の信号 )を検出してもよい。様々な実施形態において、装置( 例えばスロットマシン )は、光学手段を用いてモバイルゲーム装置の存在を検出してもよい。例えば、装置は、カメラを含んでもよく、ゲーム装置の近辺における遊技者がモバイルゲーム装置を持っているときに認識する画像処理アルゴリズムを使用してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、測位システム( 例えば全地球位置計測システム( G P S ) )を含んでもよい。モバイルゲーム装置は、自らの位置に基づいて、自らが装置( 例えばスロットマシン )に現在近接しているかどうかを決定してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、一以上の装置の位置を記載する内部格納マップにアクセスしてもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置及び / 又は装置( 例えばスロットマシン )は、任意の受信信号をセントラルサーバに中継してもよい。例えば、装置( 例えばスロットマシン )は、モバイルゲーム装置からセントラルサーバまで信号を中継してもよい。セントラルサーバは、信号がモバイルゲーム装置によって生成されたことを認識してもよい。従って、セントラルサーバは、モバイルゲーム装置が装置( 例えばスロットマシン )に近接している可能性があると認識してもよい。同様に、モバイルゲーム装置は、装置( 例えばスロットマシン )からセントラルサーバまで信号を中継してもよい。セントラルサーバは、そのような信号が装置( 例えばスロットマシン )を起源とするものであると認識してもよく、このことにより、モバイル装置が装置( 例えばスロットマシン )に近接していることを認識してもよい。様々な実施形態において、一以上のセンサは、モバイルゲーム装置から放射又は送信される信号を介して、

モバイルゲーム装置の存在を検出してもよい。センサは、装置（例えばスロットマシン）に関連しなくてもよい。センサは、セントラルサーバと通信してもよい。従って、セントラルサーバは、センサから検出される信号を用いて、場合によっては三角測量又は他の場所アルゴリズムを用いて、モバイルゲーム装置の存在を検出してもよい。

【0158】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置が装置（例えばスロットマシン）に近接しているということを、セントラルサーバが一旦認識すると、セントラルサーバは、モバイルゲーム装置によって呈示される予定の宣伝に装置が関与するように準備をしてもよい。例えば、セントラルサーバは、モバイルゲーム装置及び装置（例えばスロットマシン）に、宣伝を同時に呈示するように指示してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、宣伝の音声及びビデオ部分を呈示してもよく、近傍の装置（例えばスロットマシン）は、宣伝の一部としてビデオシーケンスを呈示してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置及び装置（例えばスロットマシン）が近接しているということを、セントラルサーバが認識するとき、セントラルサーバは、モバイルゲーム装置によって呈示される予定の宣伝に装置（例えばスロットマシン）が関与することが適切か否かを決定してもよい。例えば、セントラルサーバは、カジノの環境雑音レベルを考慮に入れて、装置によって放送される音声がモバイルゲーム装置の遊技者に聞き取れるか否かを決定してもよい。別の例として、セントラルサーバは、装置が現在使用中であるか否か、従ってそもそも装置が宣伝の呈示に用いられるべきか否かを決定してもよい。

【0159】

様々な実施形態において、装置（例えばスロットマシン）は、宣伝の唯一のプレイゼンタであってもよい。モバイルゲーム装置は、遊技者への宣伝の呈示に関与しなくてもよい。しかしながら、モバイルゲーム装置は、装置（例えばスロットマシン）が呈示を行うように信号を送ってもよい。例えば、モバイルゲーム装置を有する遊技者は、スロットマシンの近傍を歩いてもよい。モバイルゲーム装置は、スロットマシンが宣伝を呈示するように信号を送信してもよい。従って、スロットマシンは、宣伝に関連するビデオ、音声、又は他の情報を呈示してもよい。一方、モバイルゲーム装置は、宣伝に関与するモバイルゲーム装置なしに遊技者がゲームを行うことを可能にし続けるてもよい。様々な実施形態において、二つ以上の装置が、遊技者への宣伝に呈示に関与してもよい。モバイル装置は、呈示に関与しなくてもよい。しかしながら、モバイル装置は、装置が宣伝に従って材料を呈示するように信号を送ってもよい。

【0160】

1. 9. 何かを獲得するためにどこに行くべきかに関するメッセージ。例えば、モバイル装置は、あなたがどこにいるかを知っており、あなたが宝石店の近傍にいる場合には、あなたがそこで何を獲得できるかをあなたに告げることができる。

様々な実施形態において、宣伝は、製品又はサービスを購入、使用又は経験し得る場所を示すメッセージを含んでもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、遊技者の右側に宝石店があることを示すテキストメッセージを遊技者に呈示してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、近傍においてショーが行われていることを示す音声メッセージを、遊技者に呈示してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置を有する遊技者がリテールストア又は他の関連する場所の近傍を歩くときに、宣伝が起動されてもよい。宣伝は、その場所に関連してもよい。

【0161】

2. メディア。

宣伝が配置され得る場所。宣伝に関連する画像又はビデオは、様々な場所において呈示されてもよい。宣伝に関連する画像及びビデオは、モバイルゲーム装置のディスプレイ画面上に呈示されてもよい。画像及びビデオは、異なる場所におけるディスプレイ画面上に、かつ異なる環境の下で呈示されてもよい。例えば、画像は、ゲーム中又はゲーム間に、前景又は背景において呈示されてもよい。宣伝に関連する他の出力もまた、様々な方法で呈示されてもよい。

10

20

30

40

50

## 【0162】

## 2.1.シンボル。

様々な実施形態において、宣伝に関連する画像又はビデオは、シンボル上に置かれててもよい。様々な実施形態において、宣伝に関連する画像又はビデオは、シンボルの全体を構成してもよい。例えば、ソーダ飲料の画像は、シンボルを構成してもよい。そのような画像又はビデオを有するシンボルは、ゲームにおいて他の任意のシンボルと同じように機能してもよい。例えば、スロットマシンゲームにおいて、三つの同じシンボルが並ぶと、遊技者が賞を獲得できるようにしてもよい。宣伝に関連する画像又はビデオは、カード、ゲームトークン（例えば、モノポリー（登録商標）のゲーム盤の一帯を移動するゲームトークンは、高級車ブランドの画像の形態をとってもよい）、ゲームキャラクタ（例えば、オーケーションゲームにおける入札者は、動画のクロロックス（登録商標）の箱の形態をとってもよい）、価値のあるトークン（例えば、ゲームの遊技者が宝箱を開けるときに、三つのきらめくロレックス（登録商標）の腕時計が現れてもよい）等の上に置かれててもよい。

## 【0163】

## 2.2.背景（例えば背景グラフィックス）。

宣伝に関連する画像又はビデオは、モバイルゲーム装置のディスプレイ画面上の背景グラフィックスとして表示されてもよい。例えば、ゲームに関連するグラフィックスによって占められていない画面の部分は、宣伝に関連する画像又はビデオによって占められてもよい。

## 【0164】

## 2.3.サイン。

宣伝に関連する画像又はビデオは、ゲームに関連する仮想世界におけるサインまた他のランドマークの上に表示されてもよい。例えば、モバイルゲーム装置上で行われるゲームは、レーシングカーを有する仮想世界を特色としてもよい。車は、仮想世界におけるビルボードを通過してもよい。ビルボードは、製品又はサービスを宣伝する画像を含んでもよい。

## 【0165】

## 2.4.ゲームチップ上の面等のチップ面。

様々な実施形態において、宣伝に関連する画像又はビデオは、ゲームチップ上に表示されてもよい。そのようなゲームチップは、実際の物理的なゲームチップ（例えばカジノのテーブルゲームにおいて用いられるもの）であってもよい。そのようなゲームチップはまた、コンピュータ計算装置（例えばモバイルゲーム装置）上で行われるゲームにおいて用いられるチップを含んでもよい。例えば、遊技者は、自らのモバイルゲーム装置を用いてポーカーのゲームに参加してもよい。ゲームにおいてグラフィカルに表示されるゲームチップは、宣伝に関連する画像（例えば製品又はサービスの画像）を含んでもよい。

## 【0166】

## 2.5.カード。

様々な実施形態において、宣伝に関連する画像又はビデオは、カード上に表示されてもよい。そのようなゲームカードは、実際の物理的なカード（例えばポーカー又はブラックジャックのテーブルゲームにおいて用いられるもの）であってもよい。そのようなカードはまた、コンピュータ計算装置（例えばモバイルゲーム装置）上で行われるゲームにおいて用いられるカードを含んでもよい。例えば、遊技者は、自らのモバイルゲーム装置を用いてポーカーのゲームに参加してもよい。ゲームにおいてグラフィカルに表示されるカードは、宣伝に関連する画像（例えば製品又はサービスの画像）を含んでもよい。

## 【0167】

## 2.6.音声。

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置の音声出力は、宣伝の一部として用いられてもよい。音声出力は、製品の歌、ジングル、声、曲、物語、音（例えば乗馬の広告において足を踏みならすウマの音）を放送してもよい。

## 【0168】

10

20

30

40

50

## 2.7. 宣伝はボーナスラウンドにおいて表示される。

ボーナスラウンドの全体のテーマは、宣伝に基づいてもよい。様々な実施形態において、宣伝に関連する画像又はビデオは、ゲームのボーナスラウンドにおいて表示されてもよい。ボーナスラウンドは、ゲームの通常の流れの部分ではなく、かつ遊技者が並外れた金額のクレジットを獲得する機会を有する、任意のゲームシーケンスを含んでもよい。例えば、ウィールオブフォーチュン（登録商標）ゲームにおいて、ボーナスラウンドは、シミュレーションされた回転円盤の回転を含んでもよく、そこで遊技者は、回転円盤上に掲示される大きな賞を獲得する機会を与えられる。宣伝の画像は、ボーナスラウンド場面の背景に表示されてもよい。宣伝の画像はまた、ボーナスラウンドにおけるキャラクタ又はゲームトークンとして機能してもよい。例えば、シリアル箱は、ボーナスラウンドのメインキャラクタであってもよく、シリアル箱は、ゲーム盤の一帯を移動し、正方形のところに落ち着くと、遊技者が賞金を獲得する。様々な実施形態において、ボーナスラウンドのテーマは、特定の宣伝に集中してもよい。例えば、チョコレート工場に設定されたボーナスラウンドは、マーズ社（Mars company）を宣伝するように設計されてもよい。様々な実施形態において、宣伝に関連する音声は、ボーナスラウンド中に放送されてもよい。例えば、ボーナスラウンドにおいて遊技者がより多くの賞金を獲得したときはいつでも、清涼飲料のボトルが開くシューという音が放送されてもよい。

10

## 【0169】

## 2.8. ポップアップ広告。

様々な実施形態において、ポップアップのボックス又はウィンドーは、宣伝に関連するビデオ又は画像を表示するために用いられてもよい。ポップアップのボックス又はウィンドーは、遊技者からの指示なしにディスプレイ（例えばモバイルゲーム装置のディスプレイ画面）上に表示される、別個のウィンドーを含んでもよい。宣伝に関連する画像又はビデオは、ポップアップのボックス又はウィンドーの範囲内に表示されてもよい。

20

## 【0170】

## 2.9. ハウジング。

様々な実施形態において、宣伝は、モバイルゲーム装置のケーシング、ハウジング、又は他のハードウェア構成要素の上に配置されてもよい。例えば、モバイルゲーム装置のハウジングは、コカコーラ（登録商標）缶の色彩で装飾されてもよい。様々な実施形態において、宣伝は、モバイルゲーム装置のアクセサリの上（例えば iPod の革ケースの上、例えばブラックベリー（登録商標）のホルスターの上、例えば iPod のドックの上、又は他の任意のアクセサリの上）に置かれてもよい。

30

## 【0171】

## 2.10. 制約。

シンボルは、固有の制約を有する。例えば、シンボルは、グラフィックスからなる。シンボルは、一定のピクセル寸法（例えば  $20 \times 20$  ピクセル）のみであってもよい。様々な実施形態において、画像又はビデオのディスプレイのための特定のメディア又はスロットは、固有の制約を有してもよい。従って、宣伝の呈示のためにそのようなメディア又はスロットを用いることを望むマーケッタは、メディアによって呈示される制約を満たす画像又はビデオを考案しなければならない場合がある。例えば、宣伝に関連する画像は、リール式のスロットゲームにおけるシンボルに代わってもよい（又はその役割を果たしてもよい）。シンボルは、ディスプレイ画面の領域の小さな部分のみを占めるため、宣伝に関連する画像又はビデオも同様に、ディスプレイ画面のその小さな領域のみを占めるように制約されることがある。シンボルは、サイズに関して規定された制約を有してもよい。例えば、シンボルは、 $2.32$  平方センチメートル（ $0.36$  平方インチ）の領域、又は  $20 \times 20$  ピクセルの領域を占めてもよい。従って、シンボルとしての役割を果たすべき任意の画像又はビデオは、規定された領域限界に限定されなければならない。様々な実施形態において、宣伝に関連する画像又はビデオは、一定の領域を占めるように制約される。領域は、平方インチ、寸法、平方ミリメートル、又は他の任意の単位によって測定されてもよい。様々な実施形態において、セントラルサーバ、又はマーケッタに宣伝の機会を販

40

50

売する相手は、潜在的なマーケッタに対して、様々な種類の宣伝に課される制約を公開又は通知してもよい。例えば、セントラルサーバは、表示画像又はビデオに利用可能な場所を列挙してもよく、対応するサイズ制限を列挙してもよい。例えば、以下は、メディア及び制約の部分的なリストであり得る。すなわち、(a)シンボル(20×20ピクセル)、(b)ボーナスラウンドにおけるビルボード(30×50ピクセル)、(c)画面の背景左側(70×20ピクセル)、(d)画面の背景最上部(20×80ピクセル)、等である。様々な実施形態において、画像又はビデオを表示するマーケッタにとってのコストは、少なくとも部分的に、画像又はビデオのディスプレイ領域に基づいてもよい。例えば、広告主にとってのコストは、画像又はビデオのディスプレイ領域に比例してもよい。様々な実施形態において、宣伝のためのマーケッタにとってのコストは、他の要素(例えば、宣伝が表示される期間、ゲームにおいて宣伝が表示される時点、宣伝が表示される回数(例えば複数の表示がある場合は、表示ごとのコストが低下し得る)等)にも依存し得る。

#### 【0172】

様々な実施形態において、宣伝に課される時間的制約があつてもよい。例えば、宣伝は、わずか3秒だけ持続しなければならない。従って、宣伝に関連する任意のビデオは、3秒だけ持続するように制約されてもよい。また、宣伝に関連する任意の音声は、3秒だけ持続するように制約されてもよい。様々な実施形態において、宣伝を表示させるためのマーケッタにとってのコストは、少なくとも部分的に宣伝の期間に依存してもよい。

#### 【0173】

様々な実施形態において、画像は、少なくとも一定のサイズであるか、又は少なくとも一定の領域を占めるように制約されてもよい。例えば、画像は、少なくとも20×20ピクセルであるように制約されてもよい。このようにして、カジノサーバは、ディスプレイ画面上の空きスペースが最小限に保たれることを保証することができる。同様に、ビデオは、少なくとも一定量の領域を占めるように制約されてもよい。様々な実施形態において、画像又はビデオは、正確に特定のサイズであるように制約されてもよい。様々な実施形態において、宣伝に関連する音声クリップは、正確に特定の持続時間であるように制約されてもよい。このようにして、カジノサーバは、望ましくない静かな時間がないことを保証し得る。

#### 【0174】

3. 遊技者は広告における自らの好みを示す。

様々な実施形態において、遊技者は、自らに表示される宣伝に影響を与えてよい。遊技者が自らに表示される宣伝への入力を有する場合、遊技者は宣伝に対して肯定的に応答する可能性が高い。

#### 【0175】

3.1. 各種のゲーム要素上に広告を有するゲームにおいて、遊技者は、広告が選択される元となるカテゴリ、ジャンル、ブランド、又は他の項目を選択する。遊技者がちょうど調査質問に答えたため、遊技者の広告の好みに関するこの情報そのものが貴重である場合がある。例えば、ゲームがこれから開始するときに、起動画面は、タッチ画面を用いて選ばれる三つのオプション(例えば説明文及びグラフィックスを有する三つの大きなボックス)を表示することができる。

様々な実施形態において、遊技者は、宣伝に関する種類、カテゴリ、又は他の限定を示してもよい。次に、宣伝は、示された種類又はカテゴリに基づいて、遊技者に表示されてもよい。そのような種類又はカテゴリは、遊技者の好みを表してもよい。例えば、遊技者は、バケーションに関連するコマーシャル、車に関連するコマーシャル、又は食品に関連するコマーシャルを見ることを好んでもよい。宣伝のカテゴリを示す際に、遊技者は、(a)製品の種類、(b)サービスの種類、(c)製品又はサービスの価格帯、(d)ブランド、(e)製造業者、(f)宣伝の形式(例えば宣伝は映画の予告編である。例えば宣伝は5秒だけ持続すべきである。例えば宣伝は情報コマーシャルであつてもよい。例えば宣伝はビデオが望ましい。例えば宣伝は音声が望ましい。)、(g)特定の製品(例えば

10

20

30

40

50

、遊技者は、特定のモデル及び年式のメルセデスに関する宣伝を見るることを望んでもよい）、（h）特定の大義（例えば、遊技者は、特定の大義（例えば環境）のためになる製品又は慈善団体のための宣伝を見るることを望んでもよい）、（i）製品の特定の属性（例えば、遊技者は、赤い服のみを見ることを望むことを示してもよい）、（j）リテイラ（例えば、遊技者は、メイシー百貨店の製品を見るることを望むことを示してもよい）、（k）宣伝が、特定の製品又はサービスを宣伝するものであるか、又は単に情報を提供するものであるか、等を示してもよい。

#### 【0176】

様々な実施形態において、遊技者は、様々な方法で宣伝のカテゴリを示してもよい。遊技者は、最初にモバイルゲーム装置を受け取るときに、宣伝のカテゴリを示してもよい。遊技者は、カジノ代理人に通知することによって、カテゴリを示してもよい。次に、カジノ代理人は、遊技者によって示されたカテゴリの宣伝のみをモバイルゲーム装置が呈示するように、モバイルゲーム装置上に設定をプログラムしてもよい。遊技者はまた、モバイルゲーム装置を用いて表示を行ってもよい。例えば、遊技者は、メニュー、一連のチェックボックス、又はテキストボックスから、宣伝のカテゴリを選択してもよい。テキストボックスを用いて、遊技者は、遊技者が望む宣伝のカテゴリ又は宣伝の任意の説明を入力してもよい。例えば、遊技者は、「8月中にカンザス州においてなすべきことを示せ」と入力してもよい。様々な実施形態において、遊技者は、宣伝の指定を二回以上行ってもよい。例えば、遊技者は、広いカテゴリ（例えば自動車）を最初に指定してもよい。次に、遊技者は、より狭いカテゴリ（例えば「車」又は「トラック」）を指定してもよい。

10

#### 【0177】

様々な実施形態において、遊技者は、インターネットを介して宣伝のカテゴリを示してもよい。例えば、遊技者は、カジノを訪問する前に、インターネットを訪問してもよい。遊技者は、宣伝のカテゴリを指定するために、一連のメニュー、チェックボックス、テキストボックス、又は他の入力媒体をナビゲートしてもよい。示された宣伝のカテゴリは、カジノサーバによって格納されてもよい。次に、カジノサーバは、遊技者がプレイ中に所与のカテゴリに該当する宣伝のみを呈示される、ということを保証してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、遊技者によって示されるカテゴリの宣伝のみが遊技者に呈示されるように、宣伝にフィルターをかけてもよい。様々な実施形態において、遊技者によって選択されたものに関連するカテゴリの宣伝が、遊技者に呈示されてもよい。

20

#### 【0178】

様々な実施形態において、遊技者は、プレイしているセッション中のある時点において宣伝の新たなカテゴリを示してもよい。例えば、遊技者は、宝石に関連する宣伝を見ることにはもはや関心がなく、これに代わって財布に関連する宣伝を見るることを望む、ということを示してもよい。モバイルゲーム装置は、プレイしているセッション中にアクセスすることのできるメニュー又はアイコンを含んでもよい。遊技者は、宣伝のカテゴリへの変更を示すために、そのようなメニュー又はアイコンにアクセスしてもよい。

30

#### 【0179】

様々な実施形態において、遊技者は、一以上の宣伝を最初に見てもよい。次に、遊技者は、同様な宣伝をさらに見ることを望むか否か、又は異なる種類の宣伝を見るることを望むか否かを示してもよい。遊技者の回答に基づいて、新たな宣伝が遊技者に呈示されてもよい。遊技者は、同様な宣伝又は異なる種類の宣伝のどちらを見ることを望むかを、再び尋ねられてもよい。このようにして、カジノサーバは、遊技者にとって興味のある宣伝のカテゴリに反復的に到達してもよい。

40

#### 【0180】

様々な実施形態において、遊技者は、宣伝のカテゴリを示してもよい。遊技者に呈示される宣伝の全ては、示されたカテゴリに合致してもよく、しなくてもよい。例えば、カジノサーバは、遊技者によって示されたカテゴリについて、遊技者に呈示する宣伝のインベントリを必ずしも有するとは限らない。様々な実施形態において、カジノサーバは、遊技

50

者によって示されたカテゴリに最も密接に該当するとみなされる宣伝を決定してもよい(たとえそのような宣伝が遊技者によって示されたカテゴリに直接的に該当しないとしても)。例えば、遊技者は、バハマ諸島で休暇を過ごすことに関連する宣伝を見るという要望を示してもよい。カジノは、直接的にトピックに関する宣伝をまったく有しなくてもよい。しかしながら、カジノは、ヴァージン諸島で休暇を過ごすことに関連する宣伝を有してもよい。従って、カジノは、遊技者にそのような宣伝を呈示してもよい。カジノは、関連するコンセプトを関連付けるためのアルゴリズムを使用してもよい。アルゴリズムは、遊技者によって示される好みから学習してもよい。例えば、所与の遊技者がコンセプトA及びコンセプトBに関連する宣伝を呈示されることを望むことを示す場合、アルゴリズムは、コンセプトAをコンセプトBに関連付けてもよい。将来、別の遊技者がコンセプトAに関連する宣伝を呈示されることを望むことを示す場合、カジノサーバは、コンセプトBに関連する宣伝を遊技者に呈示してもよい。理解されるように、多くのアルゴリズムは、コンセプト間の関連付けを導出するために用いることができる。様々な実施形態において、遊技者に呈示する宣伝を選択するために、そのような種類のアルゴリズムが用いられてもよい。

10

#### 【0181】

様々な実施形態において、遊技者は、宣伝のカテゴリを示してもよい。そのようなカテゴリを示すことによって、遊技者は、自らが、示されたカテゴリに該当する宣伝を作成する商業者の潜在的顧客である、ということを示してもよい。例えば、遊技者は、高級車のための宣伝を眺めることを望むことを示してもよい。そのような表示を提供することによって、遊技者は、自らが高級車の潜在的買手であるということを示してもよい。遊技者が高級車の潜在的買手であるという情報は、高級車のディーラー又は製造業者にとって価値があり得る。従って、様々な実施形態において、商業者が商品又はサービスのカテゴリを扱い、遊技者がそのカテゴリに関連する宣伝を眺める好みを有する場合、カジノは、商業者に遊技者の連絡先を提供してもよい。次に、商業者は、遊技者にさらなる宣伝を送ることが可能であってもよい。例えば、商業者は、遊技者の自宅に宣伝を送ることが可能であってもよい。いくつかの実施形態において、商業者は、商業者の製品の該当するカテゴリの宣伝を見ることに興味を示した遊技者の連絡先をカジノに提供してもらうために、カジノに支払ってもよい。

20

#### 【0182】

いくつかの実施形態において、商業者は、商業者のビジネス領域に該当する宣伝に興味を示した遊技者の直接連絡先を与えられなくてもよい。むしろ、遊技者がカジノの境界を出た後であっても、カジノは商業者から遊技者への宣伝を転送してもよい。例えば、商業者はカジノに宣伝の電子メールを送ってもよく、カジノは遊技者に宣伝の電子メールを転送してもよい。このようにして、遊技者の連絡先は商業者から隠されてもよく、遊技者のプライバシーが維持されてもよい。

30

#### 【0183】

様々な実施形態において、遊技者は、宣伝の特定のカテゴリを示してもよい。次に、カジノは、そのカテゴリに該当する宣伝を行うことが予想され得るマーケッタを見いだしてもよい。例えば、遊技者は、自動車保険に関連する宣伝を見ることを望むことを示してもよい。次に、カジノは、様々な自動車保険会社を見いだしてもよい。カジノは、マーケッタが遊技者に宣伝するよう促してもよい。様々な実施形態において、カジノは、遊技者の一般的説明を、マーケッタに提供してもよい。例えば、カジノは、遊技者の年齢、所得水準及び/又は他の人口統計学的特徴を、マーケッタに提供してもよい。マーケッタに提供される遊技者に関する情報は、マーケッタが遊技者に宣伝するべきか否かを決定することを補助してもよい。遊技者に関する情報に基づいて、マーケッタは、遊技者に宣伝することを望むか否かを決定してもよい。例えば、マーケッタは、遊技者の年齢に基づいて、遊技者がマーケッタの製品を購入しそうであるか否かを決定してもよい。マーケッタは、遊技者が宣伝の特定のカテゴリに関心を示したという事実に基づいて、遊技者に宣伝するべきか否かに関する決定を行ってもよい。様々な実施形態において、カジノは、マーケ

40

50

ツタに対して、特定の遊技者に宣伝するための価格を見積もってもよい。マーケッタは、宣伝する申し出を受け入れても拒絶してもよい。様々な実施形態において、カジノは、価格の範囲を見積もってもよい（各価格は、宣伝に関する異なる制約に対応する）。例えば、第一の価格は、シンボルをリールに配置するために見積もられ、第二の価格は、画面全体を30秒のビデオで満たすために見積もられる、等であってもよい。

#### 【0184】

様々な実施形態において、カジノは、特定の遊技者に宣伝を呈示するために、マーケッタからの入札を求めてよい。所与のメディア又はスロットに対して最高入札を行うマーケッタは、遊技者に宣伝を呈示する機会を与えられてもよい。様々な実施形態において、入札を行う複数のマーケッタは、遊技者に宣伝する機会を与えられてもよい。より高額の入札を有するマーケッタは、優先的なスロットを与えられてもよい。例えば、最高入札を有するマーケッタは、宣伝をするために最も大きな画面領域を与えられてもよい。例えば、最高入札を有するマーケッタは、宣伝を呈示させるために最も長いタイムスロットを与えられてもよい。

10

#### 【0185】

様々な実施形態において、カジノサーバは、遊技者に呈示するために利用可能な宣伝のインベントリを含んでもよい。カジノサーバは、宣伝を呈示する基準を記載する規則（例えば宣伝のスポンサーによって提供される規則）を格納してもよい。宣伝は、画像ファイル、音声ファイル、ビデオファイル等を含む一以上のコンピュータファイルとして格納されてもよい。様々な実施形態において、カジノは、マーケッタからの宣伝をリクエストしてもよい。例えば、カジノは、遊技者から宣伝のカテゴリの表示を受信するとすぐに、示されたカテゴリに該当する宣伝を呈示することを望み得るマーケッタからの宣伝を求めてよい。

20

#### 【0186】

3.2. スポンサー又はマーケッタは、スポンサーがつくと遊技者がどのような結果を得られるかを、遊技者に通知してもよい。「ペプシ（登録商標）を選択して、無料 спинを獲得しよう。」

様々な実施形態において、遊技者は、宣伝を眺めることに同意することと引きかえに受け取ることができる利益を通知されてもよい。様々な実施形態において、遊技者は、宣伝のカテゴリを眺めることに同意することと引きかえに受け取ることができる利益を通知されてもよい。様々な実施形態において、マーケッタは、宣伝を眺めたり聞いたりすることについて遊技者にすんで補償してもよい。補償は、多数の形態をとってもよい。補償としては、（a）金銭、（b）ゲームチップ又はゲームクレジット、（c）増加した賞金オッズ、（d）より高い払い出し（例えばジャックポットは増加してもよい）、（e）低減した賭けコスト（例えば、遊技者は、通常は10ドルのところを5ドルで賭けを行う機会を与えられてもよい）、（f）無料ゲーム（例えば、スロットマシンの無料 спин。例えば、ビデオポーカーの無料ゲーム）、（g）ボーナスラウンドに入る無料の機会、（h）ゲームにおいて与えられるヒント（例えば、ビデオポーカーのゲームにおいて、遊技者はヒントを受け取ってもよい）、（i）無料又は割引された音楽ダウンロード、（j）無料又は割引されたソフトウェアダウンロード、（k）無料又は割引された呼出し音ダウンロード、（l）ビデオ、マンガ、映画予告編、アニメーション、見本版テレビドラマ、ニュースクリップ、又は他のシーケンスのダウンロード、（l）キャッシュレスのゲームチケット、（m）ショーのチケット、（n）映画のチケット、（o）補完的な（無料提供）ポイント、（p）商品券、（q）ギフト券、（r）無料の食事の引換券、（s）無料又は割引されたホテルルーム滞在、及び他の任意の利益が含まれる。マーケッタは、遊技者に対して直接的又は間接的に任意の利益を提供してもよい。様々な実施形態において、マーケッタは、遊技者がマーケッタの宣伝を眺めることに同意することと引きかえに、遊技者に現金を直接的に提供してもよい。様々な実施形態において、マーケッタはカジノに補償を提供してもよく、次にカジノは遊技者に利益（例えば増加した賞金オッズ）を提供してもよい。カジノに提供される補償は、遊技者に利益を提供するカジノにとっての期待原価と

30

40

50

等しくてもよい。

【0187】

様々な実施形態において、二つ以上のマーケッタは、遊技者に提供される利益に寄与してもよい。例えば、二つの自動車製造業者の各々は、自動車に関連する宣伝を眺めることについて遊技者に提供される利益の一部に寄与してもよい。

【0188】

様々な実施形態において、遊技者は、宣伝を呈示されることに同意することについて、カジノから固定的給付を受け取ってもよい。次に、カジノは、遊技者に宣伝を呈示する機会を、マーケッタに販売してもよい。カジノは、そのような機会を、それによって獲得可能な程度の金額で販売することを試みてもよい。カジノは、遊技者に提供する利益とマーケッタから受け取る金額との間の差額から利益を得てもよい。

10

【0189】

様々な実施形態において、遊技者は、利益を受け取る基準と共に、自らが受け取り得る利益の表又は他のリストを呈示されてもよい。例えば、表は、宣伝の異なるカテゴリを列挙する第一の欄を含んでもよい。表の第二の欄は、そのような宣伝を呈示されることと引きかえに遊技者が受け取る利益を列挙してもよい。例えば、表の行に、宣伝のカテゴリとして「ペプシ（登録商標）の広告を見る」こと、利益として「10個の無料 спинを獲得する」ことを列挙してもよい。

【0190】

4. 宣伝に対するトリガ。

20

宣伝は、様々な時間に、及び様々な状況下で提供することができる。一つの状況において、遊技者は、モバイルゲーム装置上でのゲームを遊技することに参加できる。宣伝は、そのゲームの存在中に画面上において（例えば宣伝はシンボルとして呈示され、例えば宣伝はゲームを表示している画面スペースの側方の画面スペース上に呈示される）、ゲームとゲームの間に画面上において、ゲームが未解決の間に画面上において、ゲーム中の音声放送として、等により遊技者に呈示することができる。一つの状況において、遊技者は、ゲームの遊技に参加せず、モバイルゲーム装置上に宣伝が表示されてもよい。宣伝は、モバイルゲーム装置が特定の場所に来たとき等に、連続的、周期的、散発的に呈示することができる。

【0191】

30

4.1. 遊技者の物理的近傍の他者への広告コンテンツ放送。遊技者が他者の近傍にいれば、「今、無料のコカコーラ（登録商標）が当たりました」という装置上の広告を他者が耳にするように音量を上げることができる。

様々な実施形態において、宣伝は近傍の人間の存在によってトリガすることができる。近傍の人間は、宣伝を呈示しているモバイルゲーム装置の遊技者以外の何らかの他者である。例えば、モバイルゲーム装置が遊技者以外の人間の存在を検出する場合に、モバイルゲーム装置は宣伝を放送してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、モバイルゲーム装置の遊技者を含む何らかの人間に応答して、宣伝を放送してもよい。モバイルゲーム装置は、様々なやり方で、別の人間の存在を検出してもよい。モバイルゲーム装置は、マイクロホンを備えてよい。マイクロホンは、環境の音声信号を拾い上げてもよい。モバイルゲーム装置は、話聲音声、呼吸音声、足音等の環境音声信号を分析し、会話の人の声（tell-tell human sounds）を求めてよい。例えば、モバイルゲーム装置は、話声信号に調整された特別のソフトウェアを用いてよい。モバイルゲーム装置は、他の手段によって人間の存在を認識してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、熱又は赤外センサを備えてよい。モバイルゲーム装置は、そのようなセンサを用いて人間の熱的な形跡を拾い上げてもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置はカメラを備えてよい。カメラは、周囲の写真を周期的にスナップ撮影してもよい。モバイルゲーム装置は、写真を分析するための画像処理ソフトウェアを備えてよい。画像処理ソフトウェアは、人間に付随する画像を認識する機能を有していてよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、人間に付随する装置を介して、人

40

50

間の存在を認識してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、例えば、モバイルゲーム装置に付随するアンテナで信号を受信することにより、携帯電話の近傍から信号を認識してもよい推定上、携帯電話は、人間によって携行されている。従って、携帯電話の存在を認識することによって、モバイルゲーム装置は、間接的に人間の存在を認識していることが可能である。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、別のモバイルゲーム装置の存在を認識してもよい。推定上、他のモバイルゲーム装置は、別の人間によって保持又は携行されている。従って、別のモバイルゲーム装置を認識することによって、第一のモバイルゲーム装置は、間接的に別の人間の存在を認識することができる。

【0192】

様々な実施形態において、別の人間の存在を認識して、モバイルゲーム装置が宣伝を呈示してもよい。従って、宣伝は、そのモバイルゲーム装置の遊技者だけでなく、モバイルゲーム装置に近接している他の人間によっても、知覚される機会を有することができる。従って、宣伝効果を増すことができる。

【0193】

様々な実施形態において、別の人間の存在を認識して、モバイルゲーム装置は、宣伝が呈示される音量を上げてもよい。音量を上げることにより、他の人間は、より宣伝を知覚するようになる場合がある。

【0194】

様々な実施形態において、別の人間の存在を認識して、モバイルゲーム装置は、表示の明るさを増してもよい。表示の明るさを増すことにより、他の人間は、画面上の画像をより知覚するようになる場合がある。この画像は、宣伝に伴う画像を含んでもよい。

【0195】

4.2. 明るく照らされた環境（プール等）においては光量を増して放送すること。

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、環境光の強度に基づいて画面の明るさを増してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、環境光の強度が増すに従い、その画面の明るさを増してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、モバイルゲーム装置が太陽光の屋外にある場合には画面を明るくしてもよく、一方でモバイルゲーム装置は、モバイルゲーム装置がカジノ内にあるときには画面を調光してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、光センサを備えてもよい。このセンサは、環境光の状態を検出してもよい。センサからの読み取りに基づいて、モバイルゲーム装置は、画面の明るさを下げることも、上げることも、いずれも可能である。様々な実施形態において、画面の明るさを増すことにより、モバイルゲーム装置の遊技者は、明るい光の存在する間に、より容易に宣伝及び／又は他の画像を知覚することが可能になる。様々な実施形態において、画面の明るさを低下することにより、モバイルゲーム装置は、バッテリー寿命を延ばすことが可能になる。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、屋内等の明るい画面が不要である領域においては、画面の明るさを低下することができる。

【0196】

4.3. 近傍の誰かが勝つ。例えば、近傍のスロットマシンにいる誰かが勝つ。あなたのモバイル装置は「あなたにも来ますよ、今、もしも...」と出る。

様々な実施形態において、近傍の遊技者のゲーム結果に基づいて、モバイルゲーム装置の第一の遊技者に、宣伝を呈示することができる。近傍の遊技者は、スロットマシン、ビデオポーカーマシン、モバイルゲーム装置、又は任意の他のゲーム装置の遊技者でもよい。近傍の遊技者は、ちょうど、(a) ゲームに勝った、(b) 大きな払い出し（例えば40コイン以上）を勝った、(c) ジャックポットに勝った、(d) ボーナスラウンドに入った、(e) ニアミスがあった、(f) ゲームに負けた、(g) 金銭を使い果たした、(h) 精算した、又は任意の他のゲームイベント又は結果に参加していたという場合がある。ゲームイベント、成果、又は近傍の遊技者の結果に基づいて、宣伝を第一の遊技者に呈示することができる。

【0197】

様々な実施形態において、近傍の遊技者が好適な結果であった場合に、第一の遊技者に

10

20

30

40

50

宣伝を呈示してもよい。第一の遊技者が何らかの活動のみに参加しようとしている場合に、宣伝は、第一の遊技者に、近傍の遊技者と同様の結果を経験する機会を提供してもよい。この活動としては、広告又は呈示の鑑賞、自動車の試乗、市場調査への回答、製品又はサービスの試験又はサンプリング、彼又は彼女についての何らかの情報提供（例えば、人口統計学データの情報）、自分自身についての連絡先の提供、別の人物についての連絡先の提供（例えば友人、例えば家族の一員）、等が挙げられる。従って、例えば、第一の遊技者が単に自分のモバイルゲーム装置において10分間の宣伝を眺め、この宣伝に伴う二つの調査の質問に回答すれば、近傍の遊技者がちょうど経験した結果と同様の結果を経験する機会を第一の遊技者が有するようにしてもよい。

## 【0198】

10

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、様々なやり方で近傍の遊技者の性化又は結果を計測してもよい。モバイルゲーム装置は、その場所をカジノサーバに送信してもよい。カジノサーバは、モバイルゲーム装置の場所に近接しているゲーム装置を決定することができる。カジノサーバは、ゲーム装置にちょうど発生した結果を計測してもよい。カジノサーバは、この結果の表示を、モバイルゲーム装置に送信してもよい。

## 【0199】

第一の遊技者がモバイルゲーム装置の申し出を受け付けるならば、モバイルゲーム装置は、第一の遊技者がその活動に参加できるようにしてもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、10分間の宣伝を呈示し、次いで第一の遊技者が回答する宣伝についての調査の質問を呈示してもよい。第一の遊技者が活動に参加できると、モバイルゲーム装置は、近傍の遊技者が達成したものと同一の結果を、第一の遊技者に提供してもよい。例えば、近傍の遊技者が50クレジットの払い出しを勝った場合に、第一の遊技者には50クレジットが与えられてもよい。例えば、近傍の遊技者がボーナスラウンドに入る勝ちを得た場合に、第一の遊技者にはそのボーナスラウンドに入ることが与えられてもよい。

20

## 【0200】

## 4.4.結果を勝つ場合。

様々な実施形態において、遊技者が結果の勝ちに達した場合に、宣伝を遊技者に呈示してもよい。遊技者が、(a)プラスの払い出しを受けた場合、(b)かけた金額以上の払い出しを受けた場合、(c)あるしきい値（例えば10コイン）を超える払い出しを受けた場合、(d)ボーナスラウンドへの進行に達した場合等の場合に、宣伝を遊技者に呈示してもよい。遊技者が勝ちに達した時間は、その遊技者が良好な雰囲気になりうるので、遊技者への宣伝を呈示する適切な機会の時間である場合がある。従って、遊技者は、宣伝のメッセージをより受け入れやすい場合がある。遊技者は、同様に、宣伝の主題に対して、勝ちの結果に伴う積極的な感情を移入する場合がある。例えば、遊技者が勝ちの結果に達した直後に、ポテトチップの特定のブランドが贈呈されると、その遊技者は勝ちの積極的な感情をそのポテトチップに関連付ける場合がある。

30

## 【0201】

様々な実施形態において、マーケッタは勝ちの結果に続いて宣伝が呈示される場合に、宣伝を呈示するための支払いをより多くしてもよい。勝ちのない結果の後よりも勝ちの結果に続く宣伝に、遊技者は積極的な感情を関連付ける傾向があるため、このようにしてもよい。従って、様々な実施形態において、マーケッタは、勝ちの結果には続かない第一の時間において宣伝を呈示するために第一の金額を支払うことができ、勝ちの結果に続く第二の時間において宣伝を呈示するために、第一の金額以上の第二の金額を支払うことができる。

40

## 【0202】

## 4.5.大きな払い出しを勝つ。

様々な実施形態において、遊技者が大きな払い出しを勝った場合に、遊技者に宣伝を呈示してもよい。大きな払い出しは、Xクレジットを超える払い出しとして定義することができ、ここにXとは、例えば、50、100、1000、又は任意のクレジットのしきい数とすることができます。様々な実施形態において、大きな払い出しは、賭けられた金額の

50

X倍を超える量の払い出しとして定義され、ここにXとは、例えば、50、100、1000、又は任意のしきいの倍率とすることができます。

【0203】

4.6. ある金額を勝つ。

様々な実施形態において、遊技者がある総計の金額を勝った場合に、遊技者に宣伝を表示してもよい。総計の金額とは、ある期間にわたる全体の支払いが、より少ない賭金額であることを表す場合がある。総計の金額は、賭金額によらずに、全体の払い出しを表してもよい。例えば、遊技者が、過去1時間にわたる賭金額の正味に100コインを勝った場合に、宣伝を表示してもよい。

【0204】

4.7. ニアミスを有する。

様々な実施形態において、遊技者がニアミスを有する場合に、宣伝を表示してもよい。例えば、遊技者が4枚のカードでローヤルフラッシュに達した場合、人物がジャックポットに必要な5枚中の4枚に達した場合、又は人物が回転円盤上のジャックポットスペースから離れた一つに乗った場合に、遊技者に宣伝を表示してもよい。宣伝には、「ああ、惜しかったですね。でも、あなたなら、ジムズ・カーレンタルで1日たった20ドルで車を借りられますよ」と出してもよい。いくつかの実施形態において、宣伝は、遊技者が何らかの活動を行っている場合に、逃した結果を達成する機会を遊技者に提供するものでもよい。例えば、遊技者が、高齢者居住地区内の簡易宿泊施設で1日を過ごすことを了承するならば、その遊技者が、ニアミスした結果に達したような払い出しを受けるようにしてもよい。

10

【0205】

4.8. 場所。

様々な実施形態において、宣伝は、遊技者の場所によってトリガされてもよい。様々な実施形態において、遊技者が第一の場所にいる場合に、遊技者に宣伝を表示してもよいが、遊技者が第二の場所にいる場合にはそうではない。様々な実施形態において、遊技者が第一の場所にいる場合には、第一の宣伝を遊技者に表示してもよく、遊技者が第二の場所にいる場合には、第二の宣伝を遊技者に表示してもよい。様々な実施形態において、遊技者のモバイルゲーム装置が特定の場所にある場合に、宣伝を遊技者に表示してもよい。遊技者は、モバイルゲーム装置と同じ場所にいると推定することができる。

20

【0206】

4.8.1. 店の近くを歩く。

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置が店に近接するときに、宣伝をトリガしてもよい。宣伝は、店の中の製品を表現する画像又はビデオを表示してもよい。宣伝は、テキストによる店の物品の記載を表示してもよい。宣伝は、店の中において利用可能な値引きを記載してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置が、店、レストラン、道路沿いのスタンド、ガソリンスタンド、自動車修理店、等の任意のリテイラに近接するときに、宣伝をトリガしてもよい。様々な実施形態において、近接は、30m(100フィート)以内である、同一ブロックである、視界内である、歩いて行ける距離内である、1マイル以内である、直接目の前である、又は任意の他の適切な距離範囲として、定義することができる。

30

【0207】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置の遊技者がリテイラに歩いて行く、リテイラで製品を購入する、リテイラで製品を試す、又はリテイラと他のやり方で相互作用する場合に、宣伝は利益の提供を含むことができる。提供される利益としては、(a)金銭、(b)ゲームチップ又はゲームクレジット、(c)勝ちのオッズ上昇、(d)より高額の払い出し(例えばジャックポットを増額してもよい)、(e)賭けコストの減額(例えば、通常10ドルである賭けを5ドルとする機会を遊技者に与えてもよい)、(f)無料ゲーム(例えばスロットマシンを無料で回す、例えばビデオポーカーの無料ゲーム)、(g)ボーナスラウンドへの無料進行の機会、(h)ゲーム内のヒント(例えばビデオポー

40

50

カーゲーム内において遊技者がヒントを受けることができる)、等が挙げられる。従って、例えば、モバイルゲーム装置の遊技者は、リティラに歩いて行く場合に、スロットのゲームにおいて10回無料で回すという提供を受けることができる。

#### 【0208】

様々な実施形態において、店のオーナー又はマネージャ等のリティラの代表者は、モバイルゲーム装置が店に近づくときに、通知を受けてもよい。リティラの代表者は、ほぼリアルタイムで遊技者に対する提供を判断する機会を得ることができる。例えば、代表者は、店内の何らかの物品が現在過剰在庫であるか否かを決定することができる。従って、代表者は、そのような物品への特別な値引きを、遊技者に提供することができる。代表者には、遊技者についての情報も与えられてもよい。例えば、代表者は、遊技者の年齢、人種、婚姻歴、性別等についての情報を受信してもよい。代表者は、その遊技者が達成した最近の結果についての情報を受信してもよい。代表者は、その遊技者に対する宣伝の調整において、このような情報を用いることができる。例えば、遊技者が男性であれば、店のオーナーは彼にネクタイの値引きを申し出てもよい。遊技者が女性であれば、店のオーナーは彼女にブラウスの値引きを申し出てもよい。モバイルゲーム装置は、近傍の店に遊技者についての情報を送信してもよく、従って店の代表者は、その遊技者についての情報を知ることができる。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は近傍のリティラに、遊技者の名前等の遊技者の識別子を送信してもよい。リティラは、遊技者の識別子をカジノサーバに送信してもよい。これによって、リティラは、その遊技者についてのさらなる情報をカジノサーバから受信することができる。遊技者について受信する情報としては、(a)遊技者によって達成された最後の結果、(b)遊技者によって達成された最後の大きな結果、(c)過去の時間の期間Xにおける遊技者の全体の勝ち(例えば、過去10分、過去1日、過去1時間、過去2日等における遊技者の全体の勝ち)、(d)過去の時間の期間Xにおける遊技者の正味又は総額の勝ち、等が挙げられる。

10

20

30

40

#### 【0209】

様々な実施形態において、リティラは、リティルコンピュータ又はリティルサーバを含んでもよい。コンピュータ又はサーバは、遊技者に送る宣伝を決定するためのアルゴリズムを実行することができる。宣伝は、店内の状況に基づいて決定することができる。宣伝は、同様に、遊技者について受信した情報に基づいて決定することができる。例えば、宣伝は、最近、遊技者がギャンブル中に顕著な金額を勝ったか否かに基づいて、決定することができる。例えば、遊技者が最近大きな金額を勝った場合には、店はその遊技者に高価な製品を宣伝してもよい。宣伝の背景にあるアイデアは、最近の幸運を考慮すると、遊技者が良好に消費する雰囲気にあるということである。リティルサーバは、モバイルゲーム装置及び/又はカジノサーバから信号を受信することができ、この信号は遊技者についての情報を記載している。リティルサーバは、遊技者に対する宣伝を自動的に決定するために、このような情報を使うことができる。宣伝は、遊技者のモバイルゲーム装置に自動的に送信することができる。次いで、モバイルゲーム装置の画面に宣伝が表れてもよい。宣伝は、モバイルゲーム装置のスピーカを用いて放送してもよい。様々な実施形態において、リティルサーバは、遊技者に対する宣伝を決定することができる。リティルサーバは、リティラの代表者に宣伝の表示を示してもよい。次いで、代表者は、遊技者への宣伝を通信してもよい。例えば、代表者は、リテール施設の前に歩き出し、遊技者に挨拶し、遊技者に宣伝を表示(例えば、店内の製品への値引きを遊技者に提供)してもよい。

#### 【0210】

様々な実施形態において、リティラ及び/又はカジノサーバは、遊技者からの購入データを追跡することができる。例えば、リティラ及び/又はカジノサーバは、データベースを保持することができる。データベースは、遊技者が消費した額を記載するデータ(例えば製品又はサービスに対して)、遊技者が購入した製品の種類(例えば衣服、例えば靴、例えば宝石)、遊技者が製品又はサービスを試したか否か、遊技者が店内を歩いて入ったか否か、遊技者が品物に関心を示したか否か、等を記載するデータと連係させて、遊技者についての情報を含むことができる。遊技者についてのデータは、年齢、人種、性別、収

50

入、婚姻歴等を含む遊技者の人口統計学データを含むことができる。遊技者についてのデータは、同様に、可能性としては最近達した結果、最近の勝ちの金額、過去の時間期間Xにおける勝ちの器楽、過去の時間期間Xにおいて賭けた全体の金額以下の全体の払い出し、賭けた金額、ゲームあたりに賭けた金額等を含む、遊技者のギャンブル結果についてのデータを含むことができる。従って、データベースは、遊技者についての人口統計学データ情報、遊技者のギャンブル結果についての情報、及び遊技者の購入結果を含むことができる。データベースは、多数の遊技者について、このような情報を備えてもよい。例えば、データベースは、それぞれの遊技者に対して一つのレコードを備えてもよい。それぞれのレコードは、遊技者の人口統計学データ、購入情報、及びギャンブルの達成結果についての情報を含んでもよい。

10

#### 【0211】

様々な実施形態において、購入決定と購入決定前に達成したゲーム結果等の、二つの種類の情報の相関を導出するために、アルゴリズムを用いてもよい。例えば、所与の時間期間中に勝った金額と、その時間期間の後にリテイラにおいて消費した額との相関を決定するために、アルゴリズムを用いてもよい。アルゴリズムの出力は、例えば、小売店を訪問する前の時間に遊技者が勝つほど、その遊技者はその小売店において消費する傾向にあることを示す場合がある。

#### 【0212】

一般的に、遊技者のゲーム結果及び購入決定についての履歴情報を仮定し、特定の遊技者の最近のゲーム成績（又は直近の過去を超えるゲーム成績）についての情報を仮定して、特定の遊技者が購入を決定する傾向を予測するために、アルゴリズムを用いることができる。このようなアルゴリズムは、遊技者が宣伝に反応する傾向を予測するために用いることもできる。例えば、リテール施設の代表者は、近づいてくる遊技者についての情報を受信することができる。この情報は、遊技者が過去1時間にジャックポットを勝ったことを示す場合がある。リテイラは、予測アルゴリズムにその情報を入力してもよい。アルゴリズムは、その遊技者が通常の人物よりも高額な品物を購入する傾向があることを、リテイラに知らせることができる。アルゴリズムは、さらに、遊技者に提供する品物を勧めてもよい。アルゴリズムは、データベース又は店の品物の他のリストへのアクセスを有してもよい。アルゴリズムは、データベース又は価格、コスト、又は店の品物の他の価値尺度のリストへのアクセスを有してもよい。遊技者の消費予測に基づき、品物の記載及びその価値に基づいて、アルゴリズムは、どの品物を遊技者に提供するかを決定してもよい。アルゴリズムは、店の代表者にその品物の試験的な記載を出力してもよい。代表者は、遊技者に近づいて、この品物が利用可能であること、遊技者はその品物に特別な値引きを受けられることを知らせることができる。いくつかの実施形態において、アルゴリズムは、近づいてくる遊技者のモバイルゲーム装置に直接的に宣伝を送信してもよい。例えば、アルゴリズムは、良質なコートがその遊技者にはわずか700ドルで利用可能であることを示す宣伝を送信してもよい。

20

#### 【0213】

様々な実施形態において、遊技者について記録される情報は、その遊技者に呈示される宣伝を記載するデータを含んでもよい。記録及び／又は格納されるデータは、さらに、遊技者に呈示される宣伝に対する遊技者の反応を記載するデータを含んでもよい。遊技者の最近のゲーム結果についての情報を、宣伝に対する遊技者の反応に相關させるために、アルゴリズムを用いてもよい。例えば、アルゴリズムは、遊技者が金銭を勝ったときには、遊技者はユーモア系の宣伝に反応する傾向が強く、遊技者がちょうど金銭を負けたときには、遊技者は価格系の宣伝に反応する傾向が強いことを、見いだすことができる。従って、アルゴリズムは、いずれの宣伝又は宣伝の種類が、遊技者の最近のゲーム結果に最も効果的に与えられるかを、予測するために用いることができる。

30

#### 【0214】

様々な実施形態において、遊技者のモバイルゲーム装置から、遊技者のゲーム結果についての情報をリテールコンピュータに受信することができる。様々な実施形態において、

40

50

カジノサーバから、遊技者のゲーム結果についての情報をリテールコンピュータに受信することができる。様々な実施形態において、遊技者がいずれの製品を購入する傾向があるかを予測するために用いられるアルゴリズムは、カジノサーバによって実行されてもよい。様々な実施形態において、遊技者がいずれの製品を購入する傾向があるかを予測するために用いられるアルゴリズムは、リテールサーバによって実行されてもよい。このようなアルゴリズムは、様々な実施形態において、遊技者のモバイルゲーム装置によって実行されてもよい。様々な実施形態において、一以上の人間の代表者は、遊技者に対する特定の宣伝を決定する目的で、予測アルゴリズムと協働することができる。例えば、予測アルゴリズムは、遊技者に提供すべき製品の価格範囲を決定することができる。この価格範囲に基づいて、代表者は、製品への異なる値付けの知識が代表者にあることを前提に、遊技者に提供するための特定の製品を決定することができる。別の例としては、予測アルゴリズムは、宣伝の種類（例えばビデオ、例えば音声、例えば静止画像、例えば30秒、例えば5秒、例えば値引きの申し出、等）を決定してもよい。リティラの代表者等の人間は、遊技者に送信する正確な宣伝を決定することができる。様々な実施形態において、人間は、宣伝を実演して呈示してもよい。例えば、リティラの代表者は、モバイルゲーム装置に遊技者を呼び出してもよい。モバイルゲーム装置は、例えば、携帯電話として機能してもよい。人間は、遊技者に販売の口上を述べてもよい。人間は、同様にテキストを介して宣伝を呈示してもよい。様々な実施形態において、宣伝の決定及び呈示は、何らの人間の介在なしに、児童出来に行われてもよい。例えば、モバイルゲーム装置を有する遊技者は、商店街の廊下を歩きながら小売店に近づいてもよい。モバイルゲーム装置は、内部の測位システムを用いて、それ自体の座標を検出できる。モバイルゲーム装置は、カジノサーバにその座標を送信できる。カジノサーバは、座標に基づいて、モバイルゲーム装置が特定の小売店の近傍にあることを決定できる。カジノサーバは、モバイルゲーム装置からの信号を介して、遊技者のゲーム結果についての情報を、前もって受信しておくことができる。これによって、カジノサーバは、遊技者への宣伝を導き出すために、その小売店における製品についての情報と共に、遊技者の最近のゲーム結果についての情報を用いることができる。カジノサーバは、このような情報を遊技者に送信することができる。いくつかの実施形態において、カジノサーバは、小売店において宣伝を送信してもよい。次いで、小売店は、遊技者のモバイルゲーム装置にこの情報を中継してもよい。理解されるように、遊技者が達成した結果についての情報等の遊技者についての情報は、小売店又はカジノサーバ等の様々な場所において、受信することができる。同様に、理解されるように、宣伝は、カジノサーバ、モバイルゲーム装置、又は任意の小売店を含む様々な場所において決定することが可能である。宣伝は、小売店又はカジノサーバ等の様々な場所から、遊技者のモバイルゲーム装置に送信することができる。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、小売店についての情報を最初に格納してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、小売店から利用可能な宣伝を格納できる場合がある。モバイルゲーム装置は、モバイルゲーム装置の遊技者のゲーム結果に基づいて、最初に格納した宣伝のいずれを遊技者に実際に呈示すべきかを決定してもよい。モバイルゲーム装置は、これを呈示する場合に予測アルゴリズムを用いてもよい。

#### 【0215】

様々な実施形態において、遊技者の購入週間についての情報は、リテール施設の間で共有してもよい。例えば、様々なリテール施設において集結した情報から、大きなデータベースを構築してもよい。データベースは、ある遊技者は第一のリテール施設において購入を行い、ある遊技者は第二のリテール施設において購入を行ったという、様々な遊技者に対するレコードを含んでもよい。単一のリテール施設の顧客を有するデータベースとは対照的に、このようなデータベースのサンプルサイズがより大きいことにより、遊技者の購入決定に対してより良好な予測アルゴリズムを見いだすことが可能になる場合がある。

#### 【0216】

リテール施設への提供決定のための視点。

様々な実施形態において、カジノサーバは、モバイルゲーム装置の遊技者に対する一以

10

20

30

40

50

上の結果を決定することができる。カジノサーバは、モバイルゲーム装置にその結果を送信できる。モバイルゲーム装置は、遊技者にその結果を呈示できる。

【0217】

カジノサーバは、モバイルゲーム装置の場所を追跡できる。カジノサーバは、モバイルゲーム装置が、いつリテール施設に近接するかを決定できる。

【0218】

カジノサーバは、リテール施設からデータを受信できる。例えば、リテール施設のPOS端末は、様々な製品の在庫水準を示すことができ、この在庫水準をカジノサーバに送信できる。リテール施設は、製品価値、製品卸売コスト、期待される新製品の供給日、製品に対する履歴的需要、小売店における顧客通行量、及び任意の他の付属データ等の、他のデータを通信することができる。

10

【0219】

カジノサーバは、リテール施設に代わって宣伝を決定するために、リティラから受信したデータを用いてもよい。例えば、リティラがある製品の過剰を有する場合に、カジノサーバはその製品を値引きして提供する宣伝を決定してもよい。

【0220】

モバイルゲーム装置の遊技者に対して発生する結果に基づいて、カジノサーバは、モバイルゲーム装置の遊技者への宣伝を決定してもよい。カジノサーバは、第一の結果が発生する場合に第一の宣伝を、第二の結果が発生する場合に第二の宣伝を、決定してもよい。例えば、発生する結果が勝ちの結果であれば、カジノサーバは、高価な製品を広告する宣伝を決定してもよい。発生する結果が負けの結果であれば、カジノサーバは、遊技者への値引きを提供する宣伝を決定してもよい。

20

【0221】

カジノサーバは、遊技者がリテール施設からある距離以内にいるという事実に基づいて、又は遊技者がある地理的範囲、領域、又は地域の中にいるという事実に基づいて、モバイルゲーム装置の遊技者に呈示する宣伝を決定してもよい。例えば、カジノサーバは、推奨されるリテール施設の15m(50フィート)以内に遊技者がいる場合のみに、遊技者のモバイルゲーム装置に、呈示するための宣伝を送信してもよい。

【0222】

次いで、カジノサーバは、モバイルゲーム装置の遊技者に発生した結果を決定できる。カジノサーバは、リテール施設からデータを受信できる。カジノサーバは、モバイルゲーム装置とリテール施設の間の距離を決定できる。これらの要因に基づいて、カジノサーバは、リテール施設を遊技者に宣伝する宣伝を決定できる。カジノサーバは、遊技者のモバイルゲーム装置を介して、宣伝を遊技者に呈示することができる。例えば、カジノサーバは、モバイルゲーム装置にデータを送信でき、このようなデータは宣伝を記載又は符号化している。モバイルゲーム装置は、次いで、その宣伝を遊技者に呈示できる。

30

【0223】

様々な実施形態において、リテール施設は、モバイルゲーム装置がリテール施設に近接している表示を受信してもよい。この表示は、モバイルゲーム装置からの直接通信を介して、又はカジノサーバからの通信を介して(例えば、カジノサーバは、モバイルゲーム装置がリテール施設に近接していることを決定し、この情報をリテール施設に通信してもよい)、受信してもよい。リテール施設は、モバイルゲーム装置の遊技者への宣伝を決定できる。リテール施設は、在庫水準、将来の新製品の供給日、卸売コスト、売れ残り品目の返品能力等の様々なデータに基づいて、このような宣伝を決定することができる。リテール施設は、同様に、モバイルゲーム装置の遊技者が達成した結果の表示を受信してもよい。リテール施設は、最近の勝ちの表示、総額の勝ちの表示、正味の勝ちの表示、等を含む遊技者の結果についての任意の情報を受信してもよい。リテール施設は、遊技者が受けた結果に基づいて、遊技者に呈示する宣伝を決定できる。リテール施設は、遊技者の任意の履歴的結果に基づいて、遊技者に呈示する宣伝を決定できる。リテール施設は、遊技者の履歴的結果と、遊技者がリティラの近接にいるという事実との両方にに基づいて、宣伝を

40

50

決定できる。例えば、遊技者がリテール施設に近接し、遊技者が大きな払い出しを勝った場合には、リテール施設は、リテール施設の高級品を目立たせる宣伝を決定してもよい。リテール施設は、モバイルゲーム装置に宣伝を送信できる。リテール施設は、カジノサーバに宣伝を送信できる。カジノサーバは、次いで、モバイルゲーム装置に宣伝を送信できる。

#### 【0224】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、リテール施設から情報を受信してもよい。この情報には、在庫水準、現在の顧客通行量水準、履歴的な顧客通行量水準、又は任意の他の付属情報を含んでもよい。モバイルゲーム装置は、リテール施設の近傍にあるか否かを決定してもよい。モバイルゲーム装置がリテール施設の近傍にある場合には、モバイルゲーム装置は、遊技者に呈示する宣伝、製品の宣伝として機能する宣伝、又はリテール施設のサービスを決定してもよい。宣伝は、リテール施設によって提供される情報に基づいて決定できる。リテール施設によって提供される情報は、リテール施設からモバイルゲーム装置に直接送信されてもよい。リテール施設によって提供される情報は、まずカジノサーバに送信され、次いでモバイルゲーム装置に送信されてもよい。様々な実施形態において、リテール施設は、モバイルゲーム装置がリテール施設の近傍にあるか否かを決定できる。リテール施設は、次いで、直接的又はカジノサーバを通じて、モバイルゲーム装置に通知してもよい。様々な実施形態において、カジノサーバは、モバイルゲーム装置がリテール施設の近傍にあるか否かを決定できる。カジノサーバは、モバイルゲーム装置に、これがリテール施設の近傍にある場合に通知できる。

10

20

#### 【0225】

4.8.1.1. モバイルゲーム装置を自動的なカスタム調整されたクーポンとして用いる。個人に合わせたクーポン。

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、クーポン、ギフト証明書、又は価値又は値引きを授与する他のトークンを格納してもよい。クーポンは、様々な時点において、モバイルゲーム装置に送信されてもよい。様々な実施形態において、遊技者は、クーポン、ギフト証明書、又はゲーム遊技中の他の利益を得てもよい。例えば、遊技者が、スロットマシン上で三つの「メイシーの店」のシンボルを一列にそろえる場合には、遊技者は、メイシーの店に対する100ドルのギフト証明書を得てもよい。様々な実施形態において、クーポン、ギフト証明書、又は他の価値のトークンは、モバイルゲーム装置において電子的形態で格納されてもよい。このクーポン、ギフト証明書等をリテール施設で使用する目的で、遊技者は、リテール施設に自分のモバイルゲーム装置を持参してもよい。モバイルゲーム装置は、クーポン、ギフト証明書、又は他のトークンについての情報を、リテール施設のコンピュータに通信できる。この通信は、様々なやり方で生じることができる。例えば、モバイルゲーム装置は、リテール施設のコンピュータに、特定の証明書、クーポン等を一意的に識別する、一連のビットを通信してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、クーポン、ギフト証明書、又は他の価値のトークンを識別するバーコードをディスプレイ画面上に表示してもよい。モバイルゲーム装置のディスプレイ画面上に表示されるバーコードは、例えば通常のバーコードスキャナを用いて、リテール施設にスキャンされてもよい。このやり方において、遊技者は、自分のモバイルゲーム装置上にクーポン又はギフト証明書を携行して回ることができる。遊技者は、リテール施設において、自分のモバイルゲーム装置からこれらを引き替えることができる。

30

40

#### 【0226】

4.8.2. 別のモバイル装置への近接。

様々な実施形態において、第一のモバイルゲーム装置における宣伝の呈示を、第二のモバイルゲーム装置への近接によってトリガしてもよい。第二のモバイルゲーム装置が近傍にあるときに、第一のモバイルゲーム装置における宣伝が、第二のモバイルゲーム装置の遊技者の目につき、又はこれを耳にしてよい。

#### 【0227】

4.9. 時間。

50

様々な実施形態において、時間は、宣伝をトリガする機能を果たしてもよい。例えば、宣伝は、1日のある時刻、あるに付け、又はある年においてトリガされてもよい。別の例としては、イベントからの時間がトリガとして機能してもよい。例えば、宣伝は、最後に宣伝が呈示された5分後にトリガされてもよい。

【0228】

4.9.1. ある長さの時間が最後の宣伝から経過した。

様々な実施形態において、宣伝は、従前の宣伝からある長さの時間が経過した時点でトリガされてもよい。従前の宣伝はいずれの宣伝でもよい。例えば、モバイルゲーム装置において最後の宣伝が呈示されてから1分が経過した時点で、現在の宣伝が呈示のためにトリガされてもよい。従前の宣伝は、同じ種類又はカテゴリーの宣伝でもよい。例えば、歯磨きの最後の宣伝から30分になったときに、歯磨きの宣伝がトリガされてもよい。しかしながら、最後に関連性のない宣伝からわずか1分が経過したときに、同じ宣伝をトリガしてもよい。同じ種類の宣伝の間には、より長い時間の間隔を作ることにより、遊技者の倦怠を軽減することができる。様々な実施形態において、任意の宣伝の呈示の間に、ある最小の時間ギャップを保つと、遊技者への厄介な印象を軽減することができる。様々な実施形態において、任意の宣伝の呈示の間に、ある最大の時間ギャップを許容すると、宣伝への遊技者の立ち会いは増す場合があり、従ってカジノ及びマーケッタへの収入は増加する場合がある。

【0229】

4.9.2. 1日のある時間。例えば、昼食時間中に食品を広告する。

様々な実施形態において、宣伝の呈示は、1日の時間によってトリガされてもよい。通常、1日の特定の時間の間に購入される製品は、1日のその時間の間に宣伝してもよい。朝食の宣伝は、午前7時00分等、1日の早い時間にトリガしてもよい。昼食の宣伝は、11時45分にトリガしてもよい。夕方のショーの宣伝は、午後6時00分にトリガしてもよい。宣伝は、商業者の営業時間に基づいてトリガしてもよい。例えば、商業者の製品の宣伝は、訴訟業者が営業している時間において、呈示をトリガしてもよい。

【0230】

4.9.3. 環境条件（例えば、温度）。

様々な実施形態において、宣伝は、環境条件に基づいてトリガしてもよい。宣伝は、気温に基づいてトリガしてもよい。気温が32.2（華氏90度）を超える場合には、例えば、ソフトドリンクの宣伝をトリガしてもよい。モバイルゲーム装置は、温度センサを含んでもよい。温度センサからの読み取りを、宣伝のトリガに用いてもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、環境条件を検出又は決定するために、他のセンサを含んでもよい。モバイルゲーム装置は、環境湿度又は降雨条件を検出するための湿度センサを含んでもよい。モバイルゲーム装置は、環境の光度、雲量等を検出するために、光センサを含んでもよい。モバイルゲーム装置は、環境雑音の条件を検出するために、マイクロホンを含んでもよい。様々な実施形態において、環境条件によっては、ある種の形式の宣伝を呈示してもよい。例えば、環境雑音レベルが高い場合には、主に視覚系の宣伝を、トリガして呈示してもよい。環境雑音レベルが低い場合には、音声の構成要素を含む宣伝を呈示してもよい。従って、様々な実施形態において、モバイルゲーム装置、カジノサーバ、又は別の実体は、モバイルゲーム装置の近辺における環境雑音レベルを決定できる。この環境雑音レベルに基づいて、宣伝を選択して呈示することができる。選択処理は、宣伝が音声の構成要素を有しているか否かを考慮してもよい。様々な実施形態において、いかなる種類の宣伝を呈示するかを決定するために、環境の光度レベルを用いてもよい。環境の光度レベルが高い場合には、音声の構成要素をより多く有する宣伝を呈示してもよい。例えば、明るい太陽光の環境においては、モバイルゲーム装置は、より大きな音声の構成要素を有する宣伝を、より呈示する傾向にあってもよい。薄暗い環境においては、モバイルゲーム装置は、より多くの視覚的な構成要素を有する宣伝を、より呈示する傾向にあってもよい。

【0231】

10

20

30

40

50

様々な実施形態において、規則、慣習、基準、及び他の条件により、いずれの宣伝を用いてもよいかを決定することができる。例えば、モバイルゲーム装置は、ショーが進行している劇場内にある場合がある。このような環境においては、音声の行為性要素を有する宣伝は、回りの劇場の観客にとって迷惑である場合がある。従って、モバイルゲーム装置は、音声の構成要素がほとんど又は全くない宣伝を決定してもよい。音声の構成要素が全くない宣伝を選択することは、音声の構成要素を有する宣伝を選択し、その音声の構成要素を抑制することを含むことを理解されたい。例えば、モバイルゲーム装置が、音声の構成要素がない宣伝を呈示すべきであることを決定する場合には、モバイルゲーム装置は、音声の構成要素を以前に有した宣伝を選択し、その音声の構成要素を消音することができる。さらに、視覚的構成要素を有さない宣伝を選択することは、視覚的構成要素を有する宣伝を選択し、その視覚的構成要素を抑制することを含むことを理解されたい。

10

#### 【0232】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、規則、慣習、基準等を記載するカジノサーバからの信号を、モバイルゲーム装置に受信できる。このような信号に基づいて、モバイルゲーム装置は、いずれの特定の宣伝が呈示のために適切であるかを決定できる。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置の場所に基づいて、カジノサーバは、ある宣伝が呈示されてもよいか否かに関して、直接的にモバイルゲーム装置に指示を出すことができる。例えば、カジノサーバは、特定の宣伝の呈示を明確に禁止する指示を、又は特定の宣伝を呈示することをモバイルゲーム装置に明確に指示することを、モバイルゲーム装置に送信できる。

20

#### 【0233】

様々な実施形態において、カジノサーバは、モバイルゲーム装置の近辺における条件に基づいて、呈示に対して適切である宣伝を、モバイルゲーム装置に送信できる。例えば、カジノサーバは、モバイルゲーム装置から、位置情報を受信できる。次いで、カジノサーバは、モバイルゲーム装置の場所に基づいて、適切な宣伝が何であるかを決定できる。例えば、モバイルゲーム装置が会議時間中の会議室にある場合には、カジノサーバは、音声の構成要素が不適切であることを決定できる。従って、カジノサーバは、ビデオ構成要素を有する宣伝のみをモバイルゲーム装置に送信してもよい。

#### 【0234】

様々な実施形態において、環境条件が降雨を含む場合には、傘の宣伝を示してもよい。環境条件が降雨を含む場合には、屋内の活動（例えば、ショー）の宣伝をトリガしてもよい。様々な実施形態において、環境条件に基づいて、宣伝を抑制してもよい。例えば、環境条件が降雨を含む場合には、屋外ツアーの宣伝を抑制してもよい。

30

#### 【0235】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置の周囲の環境条件を、モバイルゲーム装置によって検出してもよい。様々な実施形態において、環境条件は、気象サービス等の、何らかの他の実体によって検出してもよい。モバイルゲーム装置は、気象サービス等、又はカジノサーバ等の他の実体から、環境条件についての信号を受信することができる。次いで、モバイルゲーム装置は、いずれの宣伝を呈示すべきかの決定に、このような情報を用いることができる。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、いずれの宣伝を呈示すべきかに関して、単に指示を受けてもよい。いずれの宣伝を呈示すべきかに関する決定は、カジノサーバ等の何らかの他の実体によって行われてもよい。カジノサーバは、今度は、いずれの宣伝を呈示すべきかを決定することにおいて、環境条件についての情報を用いることができる。

40

#### 【0236】

4.9.4. 遊技者自身の関心に基づく。

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置の遊技者の関心が、いずれの宣伝がモバイルゲーム装置に呈示されるかをトリガする機能を果たしてもよい。例えば、遊技者が車に関心がある場合には、車に関連する宣伝を呈示してもよい。例えば、遊技者がスポーツに関心がある場合には、スポーツチケット、ファンタジースポーツリーグ、又はスポーツ

50

記念品に対する宣伝を呈示してもよい。様々な実施形態において、遊技者の関心を、様々なやり方で推定してもよい。遊技者は、自分の関心について質問を受けてもよい。遊技者は、モバイルゲーム装置を最初によくチェックするときに、モバイルゲーム装置において最初にゲーム遊技を開始するときに、ゲームセッションのコース中に、又は任意の他の時点において、自分の関心について質問を受けてもよい。遊技者の関心は、遊技者の行動から推定されてもよい。例えば、宣伝が遊技者に示されるとする。遊技者が、例えば「この製品についてのさらなる情報は、ここをタッチして下さい」と示される領域においてディスプレイ画面に触れることにより、広告に反応する場合には、その遊技者が、宣伝の主題である製品に関連する製品に関心があると推測することができる。遊技者の関心は、同様に、他の手段によって推定してもよい。例えば、遊技者は、リティラにおける購入を行う場合がある。リティラは、遊技者の名前をカジノサーバに転送してもよく、場合により遊技者が購入した製品の表示を遊技者の名前と共に含めてもよい。次いで、リティラにおいて購入したものと同様の製品に、遊技者が関心を有するということを、カジノサーバが推測してもよい。

#### 【0237】

4.9.5. あなたはゲームとゲームとの間にいる。

様々な実施形態において、宣伝に対するトリガは、モバイルゲーム装置におけるゲームが終了したことでもよい。例えば、特定の宣伝は、ゲームとゲームとの間のみに発生することが最も相応である場合がある。例えば、宣伝は、モバイルゲーム装置の全ディスプレイ画面領域を必要とする場合がある。例えば、宣伝は、遊技者の十分な注意を必要とする場合がある。様々な実施形態において、ゲームが終了し、所定の時間の期間内に新規なゲームが開始していない場合に、宣伝を呈示することができる。例えば、遊技者がゲームを完了し、5秒以内に新規なゲームを開始していなければ、モバイルゲーム装置は新規な宣伝の呈示をトリガしてもよい。遊技者は、ゲームに現在参加していなければ、より宣伝を受け入れやすい場合がある。

#### 【0238】

4.10. 低品質な接続。例えば、サーバに接続できないときに、広告を表示する。

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置とカジノサーバとの間に、何らかの通信又は接続における途絶がある場合に、宣伝を呈示してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、カジノサーバが遊技者にゲーム活動への参加を可能にしている間に、通信を維持する必要がある場合がある。例えば、カジノサーバは、モバイルゲーム装置の遊技者がゲーム活動に参加するために、モバイルゲーム装置がカジノの敷地内あることを、継続的に認証する必要がある場合がある。従って、通信の途絶があると、モバイルゲーム装置によって遊技者がゲームできることが妨げられる場合がある。従って、通信の途絶は、遊技者がゲーム遊技できない場合があるため、宣伝の呈示にとって良好な機会である場合がある。

#### 【0239】

4.11. バッテリー寿命の残量。

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置におけるバッテリー寿命の残量は、宣伝が呈示されるかどうかに影響する可能性がある。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置におけるバッテリー寿命の残量は、いずれの宣伝が呈示されるかに影響する場合がある。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置におけるバッテリー寿命の残量は、宣伝が呈示される様式に影響する場合がある。宣伝の呈示には、バッテリーの電力を必要とする。例えば、宣伝の伴う音声は、モバイルゲーム装置のスピーカが音声出力を生成するために電力の供給を必要とする場合がある。別の例としては、ゲームとゲームの間の宣伝の呈示には、ディスプレイ画面を照明する電力を必要とする場合がある。別の例としては、様々な実施形態において、宣伝を呈示することは、まずカジノサーバから宣伝をダウンロードすることを必要とする場合がある。例として、カジノサーバは、宣伝の一部として再生する画像及び音声ファイルを、モバイルゲーム装置に送信することができる。ダウンロード処理は、無線通信を必要とする場合があり、これはモバイルゲーム装置のバッテリ

10

20

30

40

50

リー電力を使い尽くす場合がある。残りのバッテリー電力が少ない状況においては、このバッテリー電力を保存することにより、バッテリーが尽くる前にモバイルゲーム装置において遊技者が追加ゲームを遊技できる可能性がある。この結果、カジノへの追加収入が得られ、並びに遊技者の欲求不満を軽減することができる。従って、様々な実施形態において、バッテリーに残っている電力が、あるしきい値を下回るときには、宣伝を抑制してもよい。様々な実施形態において、バッテリーに残っている電力が、あるしきい値を下回るときには、表示に多くのバッテリー電力を要する宣伝よりも、少ないバッテリー電力を要する宣伝が表示に対して好適である場合がある。二つの宣伝に優先度が等しいと、モバイルゲーム装置は、残り少ないバッテリー寿命に、多くの電力を要する方を表示しない傾向にあつてもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置のバッテリーに残っているバッテリー電力に基づいて、モバイルゲーム装置は宣伝を表示する様式を変化させてもよい。様々な実施形態において、バッテリー電力が低い場合に、宣伝に伴う画像を暗くすることができる。様々な実施形態において、バッテリー電力が低い場合に、宣伝に伴う音声を低い音量で再生してもよく、全く再生しなくてもよい。様々な実施形態において、バッテリー電力が低い場合に、宣伝を中断あるいは圧縮することができる。例えば、全長の15秒バージョンよりもむしろ、ビデオ広告の5秒バージョンを再生してもよい。様々な実施形態において、宣伝を表示すべきか否か、二つ以上の宣伝のいずれを表示すべきか、及び宣言が表示される様式の決定において、残りのバッテリー寿命、残りのバッテリー電力、残りのエネルギー、及び他の計測量を全て用いてもよい。様々な実施形態において、バッテリー寿命があるしきい値を下回る場合には、カジノサーバ又は何らかの他の装置から新規にダウンロードしなければならない宣伝よりも、モバイルゲーム装置にローカルに保存される宣伝が好適である場合がある。このようにして、宣伝のダウンロードに伴う電力コストを節約してもよい。

#### 【0240】

##### 4.12. 残金の量。

様々な実施形態において、遊技者に残っている金銭の量は、何の宣伝が表示されるかに影響する場合がある。遊技者に残っている金銭の量は、宣伝が表示されるか否かにも影響する場合がある。様々な実施形態において、遊技者が比較的少額の残金を有する場合には、金銭的利益又はギャンブル機会の値引きを提供する宣伝を、遊技者に表示してもよい。例えば、遊技者が5ドル未満を残している場合には、新規な退職後貯蓄手段についての情報パケットをメールされることに遊技者が同意するならば、5回の無料のリール спинを提供するという宣伝を、遊技者に表示してもよい。様々な実施形態において、遊技者が比較的大きな金額の金銭（例えば500ドル以上）を残している場合には、車又は宝石等の比較的高額の製品又はサービスを広告する宣伝を、遊技者に表示してもよい。

#### 【0241】

##### 4.13. 警告及びメッセージング

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置の遊技者に、警告又はメッセージを送信してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置の複数の異なる遊技者に、同一の警告又はメッセージを送信してもよい。モバイルゲーム装置を用いる遊技者が多い場合には、それらのモバイルゲーム装置は、カジノ顧客に通信するメッセージ等のメッセージに対する、効果的な大量通信媒体として機能することができる。様々な状況によって、警告又はメッセージをトリガすることができる。警告に音声が伴う場合、警告がカジノ内の複数のモバイルゲーム装置に送信されるときには、カジノ周辺でモバイルゲーム装置が同時に音声を出すことにより、この音声は警告の発生に強調及び興奮を加えることができる（例えば、遊技者の誰かが大きなジャックポットに勝った等）。

#### 【0242】

4.13.1. 誰かがプログレッシブに当籠するときに、全ての遊技者のモバイル装置が振動及び/又は鳴動する。メッセージもモバイル装置に表示できる。

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置の第一の遊技者は、第二の遊技者が顕著な払い出しを勝ったときに、警告を受けることができる。顕著な払い出しとしては、ジャ

10

20

30

40

50

ックポット、一等賞、金額Xを超える賞(例えば1000ドル以上)、等が挙げられる。様々な実施形態において、警告は、鳴動、モバイルゲーム装置の振動、光の点滅等の形式をとってもよい。警告は、第二の遊技者の名前、第二の遊技者が勝った金額、勝ったときに第二の遊技者が遊技していたゲーム、第二の遊技者の故郷の州、又は任意の他の情報を表示してもよい。警告又はメッセージは、テキストメッセージ、音声メッセージ、又は任意の他の種類のメッセージの形式をとってもよい。

#### 【0243】

4.13.2.警告は、日替わりボーナス、誰かがスロットマシンで100ドル以上勝った、又は任意の他の顕著なイベント、又は任意の他のイベント等の他のイベントに応答して発生できる。

10

様々な実施形態において、賞の抽籤が発生しそうなときに、一以上の遊技者に警告を通知してもよい。例えば、キノの抽籤が発生するときに、一以上の遊技者に警告を通知してもよい。様々な実施形態において、抽籤が発生過程にあるときに、一以上の遊技者に警告を通知してもよい。警告は、部分的な結果を遊技者に通知してもよい。例えば、カジノサーバからモバイルゲーム装置に、警告を送信してもよい。警告は、キノのゲームにおいて抽籤された一以上の数字を詳述してもよい。警告に含むものは、キノのゲームに対して抽籤される予定の全ての数字に満たなくともよい。これにより、警告を眺めている遊技者は、その進行中にキノのゲームを追跡することができる。様々な実施形態において、警告は、抽籤、チャンスイベント、コンテスト、又は他のイベントが発生しようとしている、発生過程にある、又は発生したことを、一以上の遊技者に通知してもよい。例えば、カジノは、1日につき3人のカジノを訪れる遊技者が、日替わり抽籤において車を得ることができるという一般的な宣伝を行うことができる。この抽籤は、午後4時00分等の特定の時刻に、毎日発生してもよい。従って、カジノは、抽籤時刻に先立って、一以上の遊技者に警告を送信できる。警告は、遊技者を抽籤に対して期待する雰囲気にし、カジノを宣伝する意図的な効果を抽籤にもたせる助けとなることができる。カジノは、抽籤の発生中に警告を送信してもよい。カジノは、抽籤が発生した後に警告を送信してもよい。警告は、例えば、抽籤された勝者の名前を含んでもよい。警告は、画像、及び勝った人々の記載を含んでもよい。様々な実施形態において、賞、抽籤、コンテスト、又は他のイベントの勝者に関する任意の警告は、写真、現在居住地等の勝者についての情報を含んでもよい。

20

#### 【0244】

30

4.13.3.設定(どのイベントが警告をトリガするか)はユーザによって構成可能とすることができる。

様々な実施形態において、遊技者は、自己が警告を受信したいと思う状況を指示してもよい。様々な実施形態において、遊技者は、警告に対するトリガを指示す可能性がある。遊技者は、このような指示を様々な時間に出すことができる。例えば、遊技者がモバイル装置を最初によくチェックするときに、その遊技者は自己が受信したいと思う警告の種類が何かという指示を出すことができる。遊技者は、遊技しているときに指示を出してもよい。例えば、遊技者は、自分のモバイルゲーム装置のディスプレイ画面上のメニューにアクセスできる。メニューによって、遊技者は、自己が受信したいと思う警告が何かを構成することができる。メニューは、警告のカテゴリを列挙してもよい。例えば、警告のカテゴリの一つは、誰かがジャックポットに勝ったという警告でもよい。警告の別のカテゴリは、ジャックポットがあるレベルに達したときに送信される警告でもよい。警告の別のカテゴリは、抽籤又は他のイベントの発生が設定されたときに送信される警告でもよい。遊技者は、例えばチェックボックス又は選択式のメニュー項目によって、警告のカテゴリを選択してもよい。遊技者は、警告が送信される前に、賞に対する数値的なレベルを構成することもできる。例えば、遊技者は、1000ドルを超える払い出しがカジノ内で出たときに、警告を受信したいということを特定してもよい。様々な実施形態において、遊技者は、インターネットにおける警告を構成することができる。例えば、遊技者は、カジノサーバのウェブページを訪れてもよい。このウェブページにおいて、遊技者は、自己が受信したいと思う警告の種類を決めることができる。遊技者は、メニューをたどり、ボッ

40

50

クスをチェックし、テキストを入力し、又は他のやり方で自己が受信に関心のある警告の種類を指示することができる。いったん遊技者がモバイルゲーム装置をよくチェックするか、又は他のやり方でモバイルゲーム装置を入手すると、遊技者の警告選択が、そのモバイルゲーム装置に通信されるようにすることができる。これに従い、モバイルゲーム装置は、遊技者が関心を示した警告のみを表示することができる。

【0245】

様々な実施形態において、遊技者は警告を受信できる。次いで、遊技者は、同じ種類又はカテゴリの警告を受信し続けたいか否かを指示できる。例えば、警告は、ポップアップウィンドーで遊技者に呈示されてもよい。遊技者は、ちょうど受信した警告の種類をもはや受信したくないということを示す、このポップアップウィンドーのボックスにチェックを入れてもよい。

【0246】

4.13.4. あるイベント後の警告は、遊技者が無効化できなくてもよい（例えば、遊技者は、プログレッシブの勝ちが自分に警告を与えるという事実を変更することはできない）。

様々な実施形態において、遊技者は、ある警告を抑制するオプションを有している。例えば、遊技者は、キノの抽籤についての警告を眺めたくないと思うことを示すことができる。従って、遊技者のモバイルゲーム装置は、キノの抽籤についての警告をその遊技者に呈示することを停止できる。様々な実施形態において、遊技者は、警告を抑制するオプションを有していない。例えば、警告は、たとえ遊技者が当該警告の受信を希望しなくとも、たとえ遊技者が当該警告の受信を希望しないことを指示していても、遊技者のモバイルゲーム装置に呈示されてもよい。様々な実施形態において、遊技者は、宣伝に対して何らかのやりかたで反応しなければならないことによって、警告又は他の宣伝を無視することを抑止されている。例えば、宣伝が遊技者に呈示されるときに、その遊技者は、ボタンを押す、画面の領域に触れる、宣伝についての質問に答える、又は他のやり方で宣伝に対して反応することが求められてもよい。遊技者が反応しなければ、遊技者は、自分のモバイルゲーム装置上でさらにゲームを遊技することを抑止される場合がある。例えば、遊技者が宣伝に反応するまで、宣伝に伴う画像が、モバイルゲーム装置の画面体を占有してもよい。その後のみに宣伝が消え、遊技者がゲームに伴う画像を眺めることができるようにしてよい。

【0247】

4.13.5. 友人又は家族又はグループ員が良好な結果を得たときの警告。

様々な実施形態において、遊技者は、人々のグループの一人が特定の結果に達したときに、警告又はメッセージを受信できる。人々のグループとしては、遊技者に何らかの関係を有する人々が挙げられる。例えば、人々のグループは、友人、家族、仕事の同僚、同じクラブのメンバー、同じ宗教法人のメンバー、級友、社交クラブの仲間、等を含んでもよい。遊技者は、誰が自分のグループにいるかをカジノサーバに示してもよい。例えば、カジノからのモバイルゲーム装置を最初によくチェックするときに、遊技者は、自分の仲間のグループ員の名前を提供できる。様々な実施形態において、グループの一員が他のグループ員の名前又は識別子を示しているときに、そのグループの二人以上のメンバー（例えばそのグループの全員）は、他のグループ員に関連するメッセージ又は警告を受信できる。例えば、グループの一員が高額の払い出し結果を受けるときに、他の全てのグループ員が警告を受信できる。様々な実施形態において、警告は、モバイルゲーム装置を使用していないグループ員が顕著な又は注目すべき結果に達したときに、遊技者に送信できる。例えば、仲間のグループ員が固定式スロットマシンにおいて1000ドルの払い出しに勝った場合に、「今、友人が1000ドル勝ちましたよ！」という警告を遊技者が受信できる。

【0248】

4.13.6. ポーカーテーブルの予約。ポーカーテーブルに対する警告の受取。ビュッフェラインの予約。タクシーの予約。

10

20

30

40

50

## 【0249】

## 4.13.6.1 テーブル

様々な実施形態において、遊技者は、モバイルゲーム装置を用いて、ゲームテーブルをスポット予約できる。ゲームテーブルとしては、ポーカーテーブル、ジャックポットテーブル、又は他のテーブルが挙げられる。テーブルをスポット予約するために、遊技者はカジノサーバと通信できる。例えば、遊技者は、モバイルゲーム装置を用いてカジノサーバのスケジュールシステムにアクセスできる。スケジュールシステムは、ウェブページインターフェース、又は他の種類のインターフェースを備えててもよい。スケジュールシステムは、カジノ内のゲームテーブルを列挙してもよい。例えば、スケジュールシステムは、ポーカーテーブルの組を列挙してもよく、それぞれのポーカーテーブルは、そのテーブルにおけるゲーム及びベット上限が記載される。スケジュールシステムは、さらに、そのテーブルでのゲームを待機する遊技者の名前、イニシャル、又は他の識別子を列挙してもよい。スケジュールシステムを訪れるときに、遊技者は、そのテーブルでのゲームを待機する一以上の遊技者リストに、自分の名前を追加してもよい。例えば、遊技者は、ベット条件2ドル及び4ドルのテキサスホールデム（登録商標）（例えば、2 - 4 テキサスホールデム）のゲーム遊技を待機する遊技者のリストに、自分の名前を追加してもよい。ゲームを待機する遊技者のリストに遊技者の名前が追加されると、自分に先行するリスト内の全ての遊技者が着席したか、又はそのゲームへの参加を辞退したかのいずれかが完了した時点で、遊技者はそのゲームに対して着席する権利を有することができる。例えば、ゲーム（例えばブラックジャックのゲーム、例えばポーカーのゲーム）の席が空くと、そのゲームでの遊技を待機している遊技者のリストの最上位にいる遊技者に、そのゲームの着席を提供できる。次いで、リストの最上位にいる遊技者は、そのリストから削除され、それ以前は第二の遊技者がここでリストの最上位となる。

10

## 【0250】

様々な実施形態において、遊技者は、モバイルゲーム装置を用いて、ゲームに対するスケジュールシステムにアクセスできる。スケジュールシステムにより、遊技者は、テーブルゲーム、スロットマシンゲーム、又は任意の他のゲームの待ち行列を確保できる。スケジュールシステムにより、遊技者は、空席又は利用可能性が限られている任意の他のイベント又は活動に対する待ち行列をスポット予約できる。

20

## 【0251】

様々な実施形態において、遊技者は、モバイルゲーム装置を用いてカジノ内の利用可能なゲーム又はテーブルを一覧できる。例えば、カジノの地図によりゲームテーブルを視覚的に示し、遊技者に対して空きがあるテーブルがどれかを含めてもよい。現在空きがあれば、遊技者は自分のモバイルゲーム装置を用いて、その空きを自分用に予約できる。例えば、遊技者は、カジノフロアの略図上の領域に触れてもよい。領域は、ポーカーテーブルを表すものでもよい。領域に触れたときに、モバイルゲーム装置は、そのテーブルをスポット予約するかどうかを遊技者に尋ねてもよい。遊技者は、「はい」と表記されたボタンに触れる等、自分のモバイルゲーム装置の画面上のボタンに触れることにより、了承を示すことができる。モバイルゲーム装置は、そのスポット予約の主張に伴う任意の時間制限を、遊技者に通知してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、当該スポット予約のために遊技者が10分を有し、その後は当該スポット予約が他の誰かに与えられることを、遊技者に通知してもよい。様々な実施形態において、遊技者がゲームテーブルをスポット予約するときに、遊技者は、ゲームテーブルで使いたいと思う額を示してもよい。遊技者は、そのゲームテーブルでの遊技を始める前に、最初にゲームチップに変換したいと思う金額を示してもよい。遊技者は、そのゲームテーブルでの遊技を開始したいと思うゲームチップの額を示してもよい。開始したいと思うゲームチップの額を遊技者が示した後には、カジノ代表者は、遊技者の到着を待つ間に、そのゲームテーブルにチップが置かれるよう手配してもよい。従って、遊技者がゲームテーブルに到着すると、すでにその遊技者のためにチップが計数されているようにできる。

30

## 【0252】

40

50

様々な実施形態において、遊技者は、ゲームテーブルの席の予約を所望する場合がある。しかしながら、ゲームテーブルは現在満席である場合がある。従って、遊技者は、テーブル席の待ち行列に自分を入れる目的で、スケジュールシステムと相互作用してもよい。様々な実施形態において、カジノ（例えばカジノサーバ）は、その遊技者のためにゲームテーブルの空席ができるまでの概算の時間を、遊技者に示すことができる。例えば、カジノサーバは、待ち時間が1時間であろうという概算を、遊技者のモバイルゲーム装置に送信できる。次いで、遊技者に対して、遊技者のモバイルゲーム装置の画面上に待ち時間を表示できる。カジノサーバは、待ち時間を概算するための様々なアルゴリズムを使用できる。カジノサーバは、特定の種類のゲーム、特定のベット条件、1日の特定の時間、等においてスポット予約が発生する比率を示す履歴的データを有していてもよい。このようなデータを用い、テーブルに対して遊技者に先行する人の数についてのデータを用い、カジノサーバは、遊技者がテーブルに着席するまでの時間を概算することができる。例えば、テーブルに遊技者が着席するまでの概算時間は、一つの席が空くのにかかる平均時間に、座席の待ち行列にいる先行遊技者の人数に1を加えた数を積算したものに等しいとすることができる。10

#### 【0253】

様々な実施形態において、カジノは、将来空席ができる任意のゲームテーブルを、遊技者に知らせててもよい。例えば、カジノは、半時間以内に新たなポーカーテーブルには空きが生じることを、遊技者に知らせることができる。従って、遊技者は、新たなテーブルに対する待ちリストに自分を入れることができる。20

#### 【0254】

様々な実施形態において、遊技者は、モバイルゲーム装置上のゲームを遊技できる。モバイルゲーム装置又は別の装置は、その後に、固定式ゲーム装置及び／又は物理的ゲームテーブルにおいて同一のゲームを遊技する機会を、遊技者に提供してもよい。例えば、遊技者がモバイルゲーム装置においてある期間ゲームを遊技した場合、その遊技者は固定式ゲーム装置及び／又は物理的ゲームテーブルにおいても同一のゲームを遊技することに関心があるかもしれませんと推測される場合がある。様々な実施形態において、遊技者は、モバイルゲーム装置においてポーカーのゲームを遊技できる。例えば、遊技者は、テキサスホールデム（登録商標）のゲームを遊技できる。そのときに、モバイルゲーム装置は、その遊技者が、生身のディーラ、物理的なカード、及び生身の対戦相手と共に、ポーカーのゲームを遊技するポーカーテーブルへの着席をしたいと思うかどうかを問い合わせるメッセージを表示できる。遊技者は、自分の関心を示すことができる。遊技者の関心の表示は、カジノサーバに送信できる。すると、カジノサーバは、例えばカジノ代表者に、その遊技者のためにテーブルをスポット予約するよう指示を送信できる。様々な実施形態において、遊技者は、モバイルゲーム装置上でスロットマシンゲームに参加でき、例えば、遊技者は、スロットマシンのリールがモバイルゲーム装置の画面上にシミュレーションされたゲームを遊技できる。そのときには、同じゲームを固定式スロットマシンで遊技することを、遊技者に提案できる。遊技者は、この提案を受け入れることができる。その後には、スロットマシンが遊技者のために予約されうる。様々な実施形態において、遊技者がモバイルゲーム装置上の特定の種類のゲームを遊技するとき、固定式ゲーム装置又はゲームテーブルにおいて同様のゲームにスポット又はスペースの空きがあるときに、このスポット又はスペースを、モバイルゲーム装置の遊技者に提供できる。30

#### 【0255】

4.13.7. 遊戯中にポーカーテーブル又はブラックジャックテーブルにおいてスポットを当籤する。

様々な実施形態において、ゲームテーブル、ゲーム、又は何らかの他の活動においてスポットを待機している遊技者は、待ち行列内に自分のスポットを維持する目的で、継続的に遊技しなければならない。継続的な遊技は、様々な実施形態において、別々に定義してもよい。例えば、継続的な遊技は、短くとも30秒ごとに遊技者が一つのゲームを遊技しなければならないという意味でもよい。別の例としては、継続的な遊技は、遊技者は毎分40

少なくとも 3 ドルをかけなければならないという意味でもよい。様々な実施形態において、継続的な遊技を維持しない遊技者は、待ち行列中を後退してもよい。例えば、遊技者の遊技における各 2 分の空白に対して、その遊技者が待ち行列内の一つの場所を後退するようにもよい。遊技者がゲームテーブルにおけるスポットの待ち行列の 5 番目であれば、この遊技者は、ゲームテーブルにおけるスポットの待ち行列の 6 番目に後退してもよい。

#### 【 0 2 5 6 】

様々な実施形態において、遊技者は、ゲーム遊技中に待ち行列の場所を得ることができる。例えば、遊技者は、モバイルゲーム装置においてゲームを遊技できる。遊技者は、ゲームテーブルにおけるスポットの待ち行列を一つ進める結果を得ることができる。遊技者は、ある結果に基づいて、待ち行列を後退する場合もある。例えば、ゲームテーブルにおけるスポットを待機している遊技者は、自分のモバイルゲーム装置における別のゲームの遊技時に、「後退」という結果に達する場合がある。従って、その遊技者の待ち行列における場所が後退し得る。いくつかの実施形態において、遊技者は、スポットに空きができるときに、スポットを得るために競争してもよい。例えば、ポーカーテーブルの一つのスポットを、5 人の遊技者が待機している場合がある。そのテーブルのスポットに空きができると、待機している遊技者のそれぞれは、彼又は彼女のモバイルゲーム装置のそれぞれにおいてゲームを遊技してもよい。そのゲームにおいて最高の成績を有する遊技者が、ゲームテーブルの空いたスポットを得ることができる。例えば、ゲーム内で最高金額を勝った遊技者が、ゲームテーブルのスポットを得ることができる。

10

20

#### 【 0 2 5 7 】

4 . 1 3 . 8 . 任意のコンテスト又は宝くじへの登録としての遊技活動。

様々な実施形態において、ゲーム遊技は、コンテスト又は宝くじに登録する資格を、遊技者に与えることができる。例えば、モバイルゲーム装置上で遊技される各ゲームに対して、遊技者は、新車のラッフル抽籤への登録を受けることができる。この車は、スポンサーであるカジノ内でモバイルゲーム装置を遊技した遊技者への、ラッフル抽籤の賞品とすることができる。様々な実施形態において、遊技者は、コンテスト又は宝くじへの登録を受ける前に、遊技の最小限のしきい値を満たさなければならない。例えば、遊技者は、登録を受けるために、少なくとも 100 回のゲームを遊技しなければならない。例えば、遊技者は、登録を受けるために、少なくとも 250 ドルを賭けなければならない。様々な実施形態において、遊技者は、遊技者がかけた金額に比例するコンテスト又は宝くじへの登録数を受け取ることができる。例えば、遊技者は、ショーのチケット抽籤への登録を受けることができるが、登録数は遊技者によって賭けられた額に比例する。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置の遊技により、州営宝くじ、州間宝くじ、全国宝くじ、等への登録を遊技者に贈呈することができる。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置の遊技により、モバイルゲーム装置において遊技されるゲームに加えて、コンテスト又は宝くじへの登録を遊技者に贈呈することができる。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置の遊技により、モバイルゲーム装置において遊技されるゲームとは独立したコンテスト又は宝くじへの登録を遊技者に贈呈することができる。

30

#### 【 0 2 5 8 】

40

4 . 1 3 . 9 . 実際のテーブルのスポットを待機している他の人々に対して、ポーカーを遊技する。

様々な実施形態において、遊技者は、モバイルゲーム装置を用いてテーブルゲームの遊技を模倣できる。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置を有する遊技者は、モバイルゲーム装置を有する他の遊技者と共に、又は対抗して、テーブルゲームの遊技を模倣することができる。例えば、モバイルゲーム装置を有する数名の遊技者は、ポーカーのゲームにおいて互いに競合できる。別の例としては、モバイルゲーム装置を有する数名の遊技者は、共通のディーラ及び共通のカードデッキを用いるブラックジャックのゲームに、例えば、ちょうど遊技者たちが物理的なブラックジャックテーブルにいるかのように、参加できる。様々な実施形態において、遊技者は、テーブル又はゲームにおいて着席を求め

50

することができる。例えば、遊技者は、ポーカーゲームへの着席を求めることがある。遊技者は、ポーカーゲームに利用可能な座席がないことを知らされる場合がある。しかしながら、遊技者には、モバイルゲーム装置を用いてゲーム遊技する機会が提供されうる。遊技者には、自分が着席を求めたものと同一バージョンのポーカーを遊技する機会が提供されうる。従って、遊技者は、モバイルゲーム装置を受け取り、ポーカーゲームの遊技を始めることができる。物理的なポーカーのゲームにおいて座席が利用可能になったときには、遊技者のモバイルゲーム装置は、座席が利用可能になったことを遊技者に警告できる。例えば、カジノ代表者は、端末内に遊技者に対するメッセージを入力してもよい。このメッセージは、遊技者のモバイルゲーム装置に転送（例えばカジノサーバを介して）できる。これにより、物理的なポーカーテーブルにおいて遊技者のためのスポットがちょうど利用可能であることを、遊技者に知らせることができる。様々な実施形態において、物理的ゲームテーブルの座席を待機する遊技者は、モバイルゲーム装置を有する他の遊技者に対抗して、モバイルゲーム装置を用いて競合することができる。同じテーブルを待機している遊技者が、互いに競合してもよい。例えば、上限4ドル及び8ドルのポーカーテーブルを待機している5人の遊技者は、それぞれのモバイルゲーム装置におけるポーカーゲーム内で競合することができる。遊技者は、自分のモバイルゲーム装置上の、上限4ドル及び8ドルのゲームで競合することができる。このように、様々な実施形態において、特定のゲームを特徴とする物理的なゲームテーブルを待機している遊技者は、モバイルゲーム装置を用いて同一又は同様のゲームを遊技できる。様々な実施形態において、テーブルにおけるスポットを待機している遊技者は、モバイルゲーム装置を用い、テーブルにおいて物理的に着席している他の遊技者と共に、又は対抗して、ゲームを遊技できる。モバイルゲーム装置を有する遊技者は、実際のカード、サイコロ、又は物理的なゲームテーブルにおける他の遊技用トーカンを用いて遊技されているゲームの電子版を遊技することができる。

#### 【0259】

##### 5. 宣伝があることの表示。

遊技者が熟読すべき宣伝があることを遊技者に知らせるよう、遊技者の注意を得るために、様々な信号を用いることができる。様々な実施形態において、現在、遊技者が自分のモバイルゲーム装置を見ているかどうかが不明である場合に、このような信号を生成できる。例えば、遊技者が過去5秒以内にゲームに参加していた場合は、現在、その遊技者は自分のモバイルゲーム装置を眺めていると推測できる。従って、宣伝の信号は送信しなくともよい。しかしながら、遊技者が過去5秒以内にゲームに参加していなかった場合は、信号を生成し、宣伝が呈示されることを示してもよい。

#### 【0260】

##### 5.1. 振動。

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、遊技者に対する宣伝があることを示すために振動できる。振動は、モバイルゲーム装置が、例えば、遊技者のポケット内にある等、遊技者と物理的に接觸している場合に効果的でありうる。様々な実施形態において、宣伝に伴う振動は、電話呼び出し又は電子メール伴う振動と別個でもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、着信呼び出しの伝達のために一つの周波数において、宣伝が呈示されることの伝達のために別の周波数において、振動してもよい。

#### 【0261】

##### 5.2. ピープ音。

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、宣伝が存在又はまさに呈示されることを伝達するために、ピープ音を鳴らしてもよい。様々な実施形態において、宣伝の呈示を伝達するピープ音は、電子メール等の何らかの他のイベントを伝達するピープ音とは別個でもよい。

#### 【0262】

##### 5.3. ベル音。

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、宣伝の呈示を伝達するためにベル音

10

20

30

40

50

を鳴らしてもよい。宣伝を伴うベル音は、電話呼び出し等の何らかの他のイベントを伝達するビープ音とは別個でもよい。

【0263】

6. 例えば、遊技者が関心を示す等、遊技者は広告に反応する。

様々な実施形態において、遊技者は宣伝に反応してもよい。遊技者は、宣伝される製品、サービス、イベント等への関心を示すようなやり方で、反応してもよい。遊技者は、例えば、製品又はサービスを購入すること、又は製品又はサービスについてのより多くの情報を見いだすこと、関心を表してもよい。遊技者は、多くのやり方によって反応できる。宣伝中又はその後に、遊技者は、「もっと知りたい」「もっと情報を入手したい」等と記されたボタンを押すかクリックする機会を有してもよい。そのようなボタンを、例えばモバイルゲーム装置上において押すことにより、カジノサーバに信号を送信できる。すると、カジノサーバは、製品、サービス、イベント等についてのより多くの情報を、遊技者に転送できる。例えば、カジノは、製品についてのさらなる詳細を記載するテキストメッセージを、遊技者に送信できる。別の例としては、カジノは、遊技者が関心を表した製品又はサービスのより多くの画像を、遊技者に送信できる。カジノサーバは、カジノサーバに格納された宣伝に関連するさらなる情報を有していてもよい。例えば、宣伝の主題についての情報は、宣伝自体と関連付けて、カジノのデータベースに格納してもよい。カジノサーバは、マーケッタが宣伝を提出するときに、宣伝に関連するさらなる情報を受信できる。宣伝を提出するときに、マーケッタは、追加情報を提供してもよい。追加情報としては、(a) 製品、サービス、イベント又は他の宣伝の主題のさらなる記載、(b) 宣伝される製品又はサービスをどこで買うべきかについての情報、(c) 宣伝を行う会社又はマーケッタについての情報、(d) 安全性情報、(e) 関連製品又はサービスについての情報、(f) 同じ会社によって販売される他の製品についての情報、(g) 同じ製造業者によって作られる他の製品についての情報、(h) 製品又はサービスに対する値付けの情報、(i) 製品に対する輸送情報(例えば製品輸送先の州はどこか、例えば輸送コストはいくらか)、(j) 製品の利用可能性についての情報、(k) 製品を購入可能な場所についての情報、(l) 製品又はサービスを購入できる磁気についての情報、(m) 製品又はサービスに対するレビュー、及び宣伝又は宣伝される製品、サービス、イベント等に付随する任意の他の情報が挙げられる。

【0264】

6.1. 遊技者に郵送又は電子メールされる製品についてのより多くの情報。

遊技者が宣伝の主題に関心を表すときには、宣伝の主題についてのさらなる情報を遊技者に送信できる。情報は、電子メールを介して送信できる。情報が電子メールを開始で送信されれば、遊技者は、ゲームセッションの真っ最中ではない後のときに、情報を見る機会を得られる。カジノサーバは、遊技者の電子メールアドレスをファイルに有することができる。例えば、カジノは、遊技者が遊技者トラッキングカードを求めて署名による登録を行ったとき、遊技者が自分のモバイルゲーム装置を照合するとき、遊技者がカジノのホテルに登録したとき等に、遊技者の電子メールアドレスを得ることができる。カジノが遊技者の連絡先を有していない場合には、遊技者は、宣伝への関心を表す時点において、このような情報を入力してもよい。様々な実施形態において、宣伝に付随する追加情報は、郵便の宛先の遊技者に郵送してもよい。郵送の宛先は、カジノのファイル上にあってもよく、宣伝に関する追加情報を求めるときに遊技者によって提供されてもよい。

【0265】

6.2. モバイル装置の遊技者に示されるより多くの情報。

様々な実施形態において、遊技者が宣伝の主題に関心を表す場合に、宣伝についてのより多くの情報は、モバイルゲーム装置上の遊技者に表示できる。より多くの情報は、テキスト、音声、静止画、漫画、又は任意の他の表示フォーマットの形式で、遊技者にしめすことができる。追加情報は、前もってマーケッタからカジノに受信され、カジノに格納されてもよい。様々な実施形態において、遊技者が宣伝の主題に関心を表すときに、カジノは、遊技者が関心を表したという表示をマーケッタに転送してもよい。すると、マーケッタ

10

20

30

40

50

タは、遊技者に情報を送信できる。マーケッタは、例えば、遊技者の電子メールアドレス又は郵送の宛先に、直接的に情報を送信できる。様々な実施形態において、マーケッタは、宣伝の主題についての情報をカジノに送信してもよい。すると、カジノは、この情報を遊技者のモバイルゲーム装置に送信できる。自分のモバイルゲーム装置を用いて、遊技者は、宣伝の主題についてのさらなる情報を、繰り返し求めてよい。遊技者がより多くの情報を求めるとき、より多くの情報は、遊技者のモバイルゲーム装置に送信され、モバイルゲーム装置から遊技者に呈示できる。

#### 【0266】

様々な実施形態において、遊技者は、宣伝の主題についてのより多くの情報を要求できる。しかしながら、追加情報を提供する目的において、マーケッタはカジノに支払いを行わねばならない。マーケッタは、その追加情報に関してカジノのモバイルゲーム装置上に取られるスペースに対し、及び／又は、遊技者のゲームセッションから遊技者の注意を潜在的に転換することに対して、カジノに補償するために、カジノに支払いを行わねばならない。従って、様々な実施形態において、遊技者がより多くの情報を要求するときに、マーケッタは、最初に追加情報の提供を所望することを確認しなければならず、及び当該追加情報を提供するための支払いの意志があることを確認しなければならない。

10

#### 【0267】

様々な実施形態において、遊技者が宣伝の主題に関心を表すときに、元の宣伝用に用いた同じスロットを用いて、遊技者に追加情報を提示することができる。例えば、宣伝は、車の広告でもよい。宣伝は、スロットマシンのリールにあるシンボルを置き換える、車の静止画を含んでもよい。遊技者は、車に関心を表す場合がある。従って、その後に、追加してシンボルの置き換えとして、車の画像を登場させてもよい。これらの追加画像は、他の角度から車を表示してもよく、車の内装を表示してもよく、異なる色及び型式で車を表示してもよく、任意の他の車の描写を表示してもよい。様々な実施形態において、宣伝について提供されるさらなる情報は、追加宣伝又は付加宣伝の形態をとってもよい。

20

#### 【0268】

6.3.近傍のスロットマシンにいる遊技者に表示されるより多くの情報。

様々な実施形態において、宣伝に関連する追加情報を、近傍のゲーム装置を使用している遊技者に呈示できる。近傍のゲーム装置は、宣伝を表示するために大きな画面領域を提供してもよい。さらに、ゲーム装置は、使用中でなくてもよい。従って、宣伝を表示するために、画面全体の領域を利用可能とすることができる。さらに、近傍のゲーム装置は、遊技者が自分のモバイルゲーム装置において遊技を続けている間でさえ、遊技者に対して宣伝を表示できるようにしてもよい。

30

#### 【0269】

様々な実施形態において、遊技者に表示される追加情報は、固定式ゲーム装置に表示できる。しかしながら、遊技者は、追加情報が表示されている間に移動している場合がある。例えば、遊技者は歩いている場合がある。従って、様々な実施形態において、遊技者に表示される情報は、遊技者に追従するように移動してもよい。例えば、遊技者はスロットマシンの列に沿って歩いてもよい。遊技者が第一のスロットマシンの前にいるときに、この第一のスロットマシンは、宣伝のメッセージを表示できる。遊技者が歩くに従って、遊技者は、第二のスロットマシンにより近く、第一のスロットマシンから遠くなる場合がある。従って、第二のスロットマシンは、ここで同じ宣伝メッセージを表示してもよい。メッセージは、第一のスロットマシンからは消失してもよい。従って、メッセージは、遊技者に追従できる。遊技者に表示されるメッセージは、任意の所与の時点において、遊技者に対し、最も近傍において利用可能なゲーム装置上に表示できる。利用可能なゲーム装置としては、使用していないゲーム装置、必要な種類の情報を表示する性能を有するゲーム装置、等が挙げられる。様々な実施形態において、遊技者に表示される情報は、遊技者の方向にも向き合っている、遊技者に対して最も近傍において利用可能なゲーム装置上に表示できる。様々な実施形態において、情報の表示は、互いに隣接しているゲーム装置がいずれであるかに従って、一つのゲーム装置から別のゲーム装置に転送してもよい。例えば

40

50

、遊技者は、二つのゲーム装置を自分の左側にして歩いてもよい。遊技者が歩くに従い、表示は、第一のゲーム装置から第二のゲーム装置に移動してもよい。その間に、遊技者は、自分の右側にあるゲーム装置に歩いて近づいてもよい。しかしながら、情報の表示は、より連続性のある眺めを経験させるように、遊技者が自分の頭部を左から右に転向させないように、遊技者の左側にあるゲーム装置上に維持してもよい。遊技者の場所は、宣伝に関する情報が遊技者の近傍に表示されるように、様々なやり方で追跡してもよい。例えば、遊技者のモバイルゲーム装置は、その場所をカジノサーバに通信できる。従って、カジノサーバは、遊技者が継続してそのモバイルゲーム装置を保持していると仮定して、遊技者の場所を推定できる。

## 【0270】

10

様々な実施形態において、宣伝に関連するより多くの情報は、固定式ゲーム装置上に、遊技者がそのゲーム装置で遊技している場合に限り、表示してもよい。例えば、遊技者が少なくとも毎分少なくとも三つのゲームにベットしている場合に限り、追加情報を遊技者に表示してもよい。

## 【0271】

20

様々な実施形態において、遊技者には、宣伝に関連する追加情報が呈示されてもよく、この追加情報は固定式ゲーム装置に呈示される。追加情報が遊技者に呈示された後に、遊技者が、その固定式ゲーム装置において自由に遊技できるようにしてもよい。例えば、固定式ゲーム装置は、「お客様、こちらで少しゲームはいかがでしょうか」というメッセージを、遊技者に表示してもよい。固定式ゲーム装置は、その固定式ゲーム装置において遊技するための、報奨金を遊技者に提供することさえ可能である。例えば、固定式ゲーム装置は、もしも遊技者がこの固定式ゲーム装置において8回のスピンを行うならば、少なくとも2回のスピンは無料になる、というメッセージを遊技者に呈示してもよい。

## 【0272】

30

様々な実施形態において、宣伝に関連する追加情報は、モバイルゲーム装置を有する第一の遊技者に呈示してもよい。固定式ゲーム装置は、例えば、第一の遊技者から所定の距離以内にある全ての固定式ゲーム装置等の、様々なゲーム装置の中から選ばれてもよい。加えて、固定式ゲーム装置は、第二の遊技者に対して近傍であるように選ばれてもよい。第二の遊技者は、宣伝についての追加情報を提示するために用いられているものに隣接する固定式ゲーム装置にいてもよい。

## 【0273】

6.4. 遊技者に呈示するより多くの情報をカジノ接客係が持参する。

様々な実施形態において、カジノ接客係は、宣伝についての追加情報を、モバイルゲーム装置の遊技者に持参してもよい。例えば、遊技者は、追加情報を要求するために自分のモバイルゲーム装置を用いることができる。すると、カジノサーバは、その遊技者を探しに行くよう、カジノ代表者にページ又は電子メールの通知を送信できる。カジノサーバは、遊技者の場所をカジノ代表者に示すことができる。例えば、カジノサーバは、その遊技者が924番の固定式ゲーム装置の近傍にいること、又はその遊技者は東の入口の知覚にいることを示してもよい。カジノ代表者は、とにかく、その遊技者を探すようにしてもよい。カジノ代表者は、宣伝に関連する追加情報を持参できる。追加情報としては、カタログ、クーポン、紙の広告、ギフト証明書、又は任意の他の情報が挙げられる。追加情報は、汎用シリアルバスドライブ、CD、DVD等を含んでもよい。様々な実施形態において、カジノ接客係は、その遊技者に製品の試供品を持参してもよい。例えば、宣伝が新しいリップスティックであれば、カジノ代表者は、その遊技者にリップスティックの試供品を持参してもよい。

40

## 【0274】

6.5. マーケッタに送信される遊技者の情報。

様々な実施形態において、遊技者の情報は、マーケッタに送信されてもよい。遊技者の情報は、遊技者に送信される宣伝を案出したマーケッタに送信されてもよい。マーケッタが後に遊技者に接触し、製品についてのより多くの情報を遊技者に提供できるよう、遊技

50

者の連絡先をマーケッタに転送してもよい。

【0275】

7. 利用可能なマーケティング機会をマーケッタに示す（例えば、誰が今遊技しているか）。

様々な実施形態において、カジノサーバは、潜在的マーケッタに、宣伝の閲覧に利用できる現在の視聴者を示すことができる。現在の視聴者としては、モバイルゲーム装置上で現在ゲームしている遊技者、モバイルゲーム装置を所有している遊技者、モバイルゲーム装置上に遊技のための金銭を残している遊技者、モバイルゲーム装置の閲覧範囲内にいる人（例えば、モバイルゲーム装置に表示される宣伝を見ることのできそうな人）、モバイルゲーム装置の聴取範囲内にいる人、等が挙げられる。潜在的視聴者は、限定された地理的範囲内の人を含んでもよい。例えば、ネバダ州にリテール店を有するマーケッタは、現在ネバダ州にいる人に宣伝を送信することのみに关心がある可能性がある。潜在的視聴者は、ある年齢範囲内の人のみを含んでもよい。例えば、カジノサーバは、マーケッタの主要な標的視聴者でありうる人等の、18歳から35歳までの年齢の人のみをマーケッタに示してもよい。様々な実施形態において、潜在的視聴者は、結婚した人のみ、フランス語を話す人のみ、収入が15万ドルを超える人のみ等の、ある人口統計学データを有する人のみを含んでもよい。潜在的視聴者は、一以上の集合的な統計の形式でマーケッタに呈示されてもよい。例えば、マーケッタは、18歳から25歳のモバイルゲーム装置を遊技している人が、現在3500人であると教えられてもよい。

【0276】

様々な実施形態において、潜在的マーケッタに、利用可能な広告媒体を示すことができる。例えば、マーケッタは、製品ロゴをリール上のシンボルとして用いることのできる場所は、現在1258個であると教えられてもよい。別の例としては、マーケッタは、モバイルゲーム装置上で遊技されるゲームとゲームの間に宣伝が差し込まれるスロットが、現在100個空いていることを教えられてもよい。理解されるように、宣伝のために利用可能なスロット又は媒体を記載する任意の統計を、マーケッタに呈示してもよい。

【0277】

様々な実施形態において、マーケッタは、特定の標的視聴者に対する宣伝のための利用可能なスロットを示されてもよい。例えば、マーケッタは、背景画像としてマーケッタの宣伝を用いてもよいモバイルゲーム装置が200台あること、及びマーケッタの標的視聴者である遊技者によって遊技されているモバイルゲーム装置がどこにあるかを、教えられてもよい。

【0278】

7.1. 全国で動作中のノートパソコン数を追跡する。

様々な実施形態において、カジノサーバは、特定の場所又は地理的領域にわたって現在使用中であるモバイルゲーム装置の数を追跡してもよい。カジノサーバは、例えば、室内、カジノ内、近隣内（例えばラスベガストリップ）、同じ経営者のカジノ内、州内、又は国全体の中で、動作中のモバイルゲーム装置の数を追跡してもよい。このようにして、様々な実施形態において、カジノサーバは、全国的に使用中であるモバイルゲーム装置の数を追跡できる。動作中モバイルゲーム装置の数を記載する統計を、マーケッタに呈示してもよい。

【0279】

7.1.1. 特定の人口統計学データのノートパソコン台数。

様々な実施形態において、カジノサーバは、特定の人口統計学データの遊技者によって使用されているモバイルゲーム装置の数を追跡してもよい。例えば、カジノサーバは、モバイルゲーム装置を使用している、年齢が60歳から65歳までの人在584と計数できる。別の例としては、カジノサーバは、モバイルゲーム装置を使用している、銃の所有者でもある人在2690と計数できる。

【0280】

7.1.2. 特定のデノミネーションを遊技するノートパソコン台数。

10

20

30

40

50

様々な実施形態において、カジノサーバは、あるデノミネーションのゲームを遊技者が遊技しているモバイルゲーム装置の数を、追跡してもよい。例えば、カジノサーバは、1ドルの賭けが必要なゲームを遊技者が遊技しているモバイルゲーム装置の数を、追跡してもよい。

【0281】

様々な実施形態において、カジノサーバは、特定の種類のゲームが遊技されているモバイルゲーム装置の数を、追跡してもよい。例えば、カジノサーバは、トリプルビデオポーカーが遊技されているモバイルゲーム装置の数を、追跡してもよい。様々な実施形態において、カジノサーバは、あるゲーム開発元によるゲームが遊技されているモバイルゲーム装置の数を、追跡してもよい。

10

【0282】

様々な実施形態において、追跡される任意のグループは、一以上の統計によって表される遊技の特徴を有している場合がある。このような統計を、マーケッタに呈示してもよい。このような統計に基づいて、マーケッタは、そのグループに宣伝するか否かを決めることができる。

【0283】

7.2. スペースを瞬時に利用可能とする。

様々な実施形態において、宣伝のためのスロット、スペース、又は媒体を、迅速、瞬時、又はリアルタイムにマーケッタに対して利用可能とすることができる。例えば、マーケッタは、実際に呈示される1分前に、宣伝を呈示させる決定を行う場合がある。セントラルサーバは、例えば、将来に宣伝用に利用可能なスロットを列挙できる。マーケッタは、そのような利用可能なスロットを閲覧できる。マーケッタは、一以上のスロットを、たとえ当該スロットが1分以下で発生する場合であっても、選択してもよいこのようにして、宣伝は予定通りに発生できる。マーケッタの宣伝がカジノサーバにまだ格納されない場合には（例えば、画像及び音声データがまだカジノサーバに格納されていない）、マーケッタは、呈示できる前に宣伝をカジノサーバにアップロードする必要がある場合がある。いったんアップロードされると、宣伝は、カジノサーバから、呈示のためにモバイルゲーム装置に転送できる。

20

【0284】

7.3. 広告主は、オンザフライで全員に又はある基準を満たす全ての人に、即座に広告を配信できる。即座とは、これを今すぐ表示する意味である。

30

様々な実施形態において、マーケッタは、一以上の基準を特定できる。基準としては、人口統計学データ基準等の、標的視聴者を定義する基準が挙げられる。この基準は、遊技されているゲーム、達成した結果等も定義してもよい。基準は、標的視聴者の現在の場所を定義してもよい。例えば、マーケッタが定義する基準は、標的視聴者にミシシッピ州内ののみの人を含むことを特定してもよい。マーケッタが標的視聴者、又は標的視聴者の構成員が満たさなければならない基準を特定すると、そのマーケッタからの宣伝は標的視聴者に呈示できる。宣伝は、全ての標的視聴者、又は標的視聴者の何らかの一部分に呈示できる。例えば、1000人の人が、現在、マーケッタによって定義される基準を満たしてもよい。従って、マーケッタの宣伝は、基準を満たす1000人の全員に呈示できる。しかしながら、いくつかの実施形態において、標的視聴者の全体に達する支払いを望まない場合がある。例えば、代わりに、マーケッタは、標的視聴者の三分の一等、標的視聴者の一部分のみに達する支払いを決定してもよい。マーケッタが宣伝のための標的視聴者を定義すると、その宣伝は、ほぼ即座に標的視聴者の構成員に呈示できる。あるいは、宣伝は、マーケッタが所望する時点等の後の時点において、標的視聴者の構成員に呈示してもよい。

40

【0285】

7.4. 広告主は、例えばコカコーラ（登録商標）等の製品の近傍にいる人のリストを見る機会を得る。

様々な実施形態において、マーケッタは、マーケッタの製品の近傍に、何人のモバイル

50

ゲーム装置の遊技者がいるかを示すデータを閲覧できる。例えば、マーケッタは、マーケッタが代理人であるファーストフードレストランの近傍にいる、モバイルゲーム装置の遊技者の人数の計数を閲覧したいと思う場合がある。このようにして、マーケッタは、このような遊技者の何人か又は全員に、宣伝を呈示すべきかどうかを決定してもよい。

#### 【0286】

7.5. 広告主が利用可能で入札すべきものを見いだせる機構。広告主は広告ブロックを獲得する機構を有する。広告主はそのブロック内に広告を配置する機構を有する。

様々な実施形態において、マーケッタは、宣伝を差し込んでよい利用可能なスロット又は媒体のリスト又は他の記載を閲覧できる。このリストは、1日の時間、ゲーム、ゲームのデノミネーション、遊技者の人口統計学データ等を単位とするスロットのリストを含んでもよい。例えば、スロットのリストは、50歳から55歳までの500人の遊技者については5秒間のスロットが空いていることを示すことができる。マーケッタは、そのスロットを購入し、そのスロットの期間に自分の広告を呈示する機会を有することができる。すると、マーケッタは、500人の遊技者に自分の宣伝を呈示できる。マーケッタは、そのスロットに入札できてもよい。最高額を入札するマーケッタが、スロットに宣伝を配置する機会を有してもよい。様々な実施形態において、マーケッタは、第一の数の遊技者に広告を呈示できてもよい。マーケッタは、第二の数の遊技者に宣伝を呈示するために高額を入札してもよく、ここに第二の人数の遊技者は、第一の人数の遊技者以下である。例えば、500人の遊技者が、現在、モバイルゲーム装置を遊技しているという場合がある。マーケッタは、遊技者の200人に自分の宣伝を呈示するための入札を行うことができる。マーケッタが高額を入札する場合には、マーケッタは、この200人の遊技者に自分の広告を呈示することに成功する場合がある。第二の最高額を入札したマーケッタは、残りの遊技者グループの中からの遊技者に、自分の広告を呈示する機会を有することができる。このようにして、様々な実施形態において、マーケッタは、指し値が1日の時間、ゲーム、宣伝の長さ、宣伝のサイズ等だけでなく、宣伝が呈示される遊技者の人数も含むことにおいて、入札を行うことができる。

#### 【0287】

様々な実施形態において、マーケッタは、カジノサーバのウェブサイトを用いて、宣伝のためのスロットを購入してもよく、広告が配置されるよう入札してもよい。カジノサーバのウェブサイトは、利用可能なスロット、最高額の入札、表示してもよい広告の種類における任意の禁止事項等を列挙できる。マーケッタは、このウェブサイトを用いて、入札、購入、支払い（例えばクレジットカードメンバの提出によって）、実際の宣伝の提出（例えば画像データ、例えばビデオデータ、例えば音声データ）等を行うことができる。マーケッタは、理解されるように、多くの他のやり方で、入札及び他の情報を提出してもよい。例えば、マーケッタは、電話、ファクシミリ、電子メール、郵便、等を介して入札することができる。

#### 【0288】

8. 広告用の値付けの枠組み。

様々な実施形態において、カジノは、マーケッタの宣伝呈示に対して、様々な価格をマーケッタに請求できる。請求される価格は、多くの要因に依存する。

#### 【0289】

8.1. 不動産スペース。

宣伝の価格は、その宣伝に取られる物理的スペース量に依存する場合がある。取られる物理的スペースは、ディスプレイ画面上に取られるスペースを含んでもよい。例えば、6.45平方センチメートル（1平方インチ）を取る第一の宣伝は、閲覧者あたり5セントの費用でよい一方で、25.8平方センチメートル（4平方インチ）を取る第二の宣伝は、閲覧者あたり15セントの費用としてもよい。物理的スペースは、多くのやり方で測定できる。物理的スペースは、平方インチ、平方センチメートル、画素、画面全体のスペースの部分又はパーセンテージ（例えば、宣伝はディスプレイ画面のスペースの25%を取ることができ、例えば、宣伝はディスプレイ画面を4等分した2つを取ることができる）

10

20

30

40

50

で測定できる。物理的スペースは、他の項目を単位として測定してもよい。例えば、物理的スペースは、シンボル単位で測定してもよい。すなわち、例えば、宣伝は、二つのシンボルのスペースを取ることができる。様々な実施形態において、宣伝の価格は、他が全て等しいときに、宣伝によって取られるスペース量に対して単調に増加してもよい。宣伝は、宣伝に伴う画像がスペースを取るという意味において、スペースを取る場合がある。例えば、宣伝によって取られるスペースは、宣伝に伴う画像又はビデオによって取られるスペースである場合がある。

【0290】

8.2. 表示される時間による。

様々な実施形態において、宣伝の価格は、宣伝によって取られる時間の量に依存してもよい。例えば、宣伝を、1秒間、5秒間、又は30秒間、呈示してもよい。例えば、宣伝に伴う画像を、1秒間、5秒間、又は30秒間、呈示してもよい。より長時間呈示される宣伝は、マーケッタに対してより多くの金銭的費用となる場合がある。

10

【0291】

8.3. いずれの顧客が広告を眺めたかによる。

様々な実施形態において、宣伝の価格は、宣伝に対する標的視聴者に依存する。宣伝の価格は、標的視聴者の収入水準が上昇するに従い、上昇してもよい。宣伝の価格は、標的視聴者の平均ベット額が上昇するに従い、上昇してもよい。宣伝の価格は、標的視聴者のスキルレベルが上昇するに従い、上昇してもよい。宣伝の価格は、標的視聴者の年齢が低下するに従い、上昇してもよい。宣伝の価格は、郊外居住者よりも市街地居住者の標的視聴者に対して、より高額でもよい。様々な実施形態において、標的視聴者は、同様の結果を達成した遊技者の組を含んでもよい。例えば、標的視聴者は、過去1時間に金銭を勝った全ての遊技者を含んでもよい。様々な実施形態において、宣伝の価格は、過去1時間に金銭の勝ちがなかった標的視聴者に対するよりも、過去1時間に金銭を勝った標的視聴者に対して、より高額でもよい。様々な実施形態において、マーケッタは、運勢の悪い人（例えば、負けの結果の形式において）に伝達するよりも、より良好な運勢を有する人（例えば、勝ちの結果の形式において）に伝達することに、支払いを多くしてもよい。様々な実施形態において、ジャックポット当籤者に対する宣伝の価格は、ジャックポットに当籤したことのない人、又はジャックポットにちょうど当籤しなかった人への宣伝の価格よりも高額でもよい。

20

【0292】

8.4. より多くの金銭を有する顧客に対して広告主はより多額を請求される。

様々な実施形態において、宣伝の価格は、眺める視聴者が有する金銭の額に依存してもよい。900ドルのクレジットバランスを有する遊技者に表示される宣伝は、40ドルのクレジットバランスを有する遊技者に表示される宣伝よりも、マーケッタに多くの費用としてもよい。200000ドルの収入を有する遊技者に表示される宣伝は、50000ドルの収入を有する遊技者に表示される宣伝への費用よりも、マーケッタに多くの費用であってもよい。ホテル室の費用が一晩300ドルである遊技者に表示される宣伝は、ホテル室の費用が一晩50ドルである遊技者に表示される宣伝への費用よりも、マーケッタに多くの費用であってもよい。

30

【0293】

8.5. 特定の人口統計学データを有する顧客に対して広告主はより多くを請求される。

様々な実施形態において、宣伝の価格は、標的視聴者の一以上の人口統計学データに依存してもよい。例えば、マーケッタは、子供が二人いる遊技者よりも、子供が一人いる遊技者に宣伝を表示することに、より多くの支払いを必要としてもよい。

40

【0294】

8.6. 率直な価格。

様々な実施形態において、ある特徴を有する宣伝の価格は（例えば、特定の標的視聴者に、特定の時間期間の間に呈示される等）、固定されてもよい。すなわち、この価格は、

50

変更又は交渉を前提としなくてもよい。この価格は、様々なやり方で見積もることができる。例えば、宣伝の価格は、遊技者単位で見積もることができる（例えば、宣伝の価格は、それが表示される遊技者あたり 5 セントである）。宣伝の価格は、その宣伝を眺めるであろう一群の遊技者を単位として見積もることができる。例えば、宣伝の価格は、500人の遊技者に宣伝を表示する価格として、見積もることができる。

#### 【0295】

8.7. 入札過程が可能である。マーケッタは、落札者であれば広告スペースを得る。

様々な実施形態において、マーケッタは、宣伝を呈示する機会を求めて互いに入札を競ってもよい。宣伝を呈示する機会は、特定の状況の組み合わせの下で、宣伝を呈示する機会を含んでもよい。宣伝を呈示する機会としては、以下の一以上が挙げられる。（a）宣伝が呈示される間の一日の時間、（b）宣伝が呈示される遊技者、（c）宣伝が呈示される遊技者のセット、（d）宣伝が呈示されるゲーム（例えば、ビデオポーカーゲームのカードの表面に宣伝が呈示される）、（e）宣伝が呈示される時間の量、（f）宣伝に取られるスペース量、（g）宣伝が呈示されるモバイルゲーム装置の種類又はモデル（例えば、特定の大きく明るい画面を有するモバイルゲーム装置のモデルに、宣伝を呈示してもよい）、（h）宣伝が呈示される場所（例えば、特定のレストランにいる遊技者のみに宣伝を呈示してもよく、例えば、特定の宝石店から 6 m（20 フィート）以内にいる遊技者のみに宣伝を呈示してもよく、例えば、プールのそばにいる遊技者のみに宣伝を呈示してもよい）、及び任意の他の状況。理解されるように、宣伝の呈示を取り巻く状況は、宣伝を呈示する望ましさに影響する場合があり、これにより、マーケッタが宣伝の呈示に支払う意志を有するであろう額に影響する場合がある。

10

#### 【0296】

様々な実施形態において、マーケッタは、特定の状況セットの下で、宣伝を呈示する機会に対して入札できる。例えば、カジノは、状況セットを案内してもよい。この案内は、マーケッタが、35歳から55歳の年齢の女性 300 人に対して、午後 2 時 30 分から 2 時 35 分の間の時点で、25.8 平方センチメートル（4 平方インチ）の画面スペース上に 30 秒の宣伝を呈示できるというものでもよい。換言すれば、落札者となるマーケッタの宣伝は、記載のように 300 人の異なる遊技者に表示され、各宣伝は遊技者それぞれのモバイルゲーム装置に表示される。

20

#### 【0297】

この機会が案内されるときに、マーケッタは、案内された状況下において宣伝が呈示されるようになるために、入札する機会を有することができる。マーケッタは、カジノサーバのウェブページをチェックすることにより、この案内に気づく場合がある。例えば、マーケッタは、カジノサーバに登録してもよく、これにより、広告を呈示するための機会を呈示しているウェブサイトへのアクセスを入手してもよい。様々な実施形態において、マーケッタは、カジノによって送信される電子メール又は他の警告を通じて、この機会に気づく場合がある。例えば、宣伝を呈示するための機会をカジノが案内する任意の時点において、カジノは、マーリングリスト中のマーケッタに、この機会を警告してもよい。

30

#### 【0298】

マーケッタは、様々なやり方で、宣伝を呈示するために機会に対する指し値を入力できる。様々な実施形態において、マーケッタは、支払いの意志のある価格をキー入力できる。マーケッタは、カジノサーバによって運営されるウェブページに、指し値をキー入力できる。様々な実施形態において、マーケッタは、カジノ代表者に電話で指し値を届けてよい。様々な実施形態において、マーケッタは、入札戦略をカジノに提出してもよい。例えば、入札戦略は、入札レベルが 300 ドルに達するまでは、このマーケッタが、常にあらゆる競合入札よりも 10 ドル高く指し値を入れる意志があることを宣言するものでもよい。従って、カジノは、このマーケッタの入札戦略に沿って、自動的にこのマーケッタのために指し値を入力できる。

40

#### 【0299】

様々な実施形態において、マーケッタは、提供される宣伝の機会の一部のみに対して、

50

入れできる。例えば、カジノは、午後3時00分から午後3時05分の間に、300人の中西部出身者に静止画を表示する機会を案内できる。マーケッタは、午後3時00分から午後3時05分の間に、西部出身者に宣伝を呈示することを所望してもよい。しかしながら、マーケッタは、100人のみに宣伝の呈示を所望する場合がある。従って、マーケッタは、中西部出身の300人のうち100人に宣伝を呈示する機会に対して、入札してもよい。別のマーケッタが、午後3時00分から午後3時05分の間に、200人に呈示することを所望してもよい。従って、第一のマーケッタ及び第二のマーケッタが自分の所望を得ることが可能である。様々な実施形態において、全ての落札者は、一人あたりに同一価格を支払う。例えば、利用可能な300人のうち200人に宣伝を呈示することに成功裏に入札するマーケッタは、利用可能な300人のうち100人に宣伝を呈示することに成功裏に入札するマーケッタと、1人あたりに同一の価格を支払ってもよい。マーケッタの両者によって1人あたりに支払われる額は、より低い指し値に基づいてもよい。1人あたりに支払われる額は、より高い指し値に基づいてもよい。マーケッタの両者によって1人あたりに支払われる額は、両者の指し値の平均又は重みづけ平均（例えば、重みづけは各マーケッタのそれぞれの宣伝を視聴するであろう人数に比例する）でもよい。

#### 【0300】

8.8. 広告主が特定の「スロット」（カード様の媒体）を独占する。広告主はこれに對して別料金の支払いができる。

様々な実施形態において、マーケッタは、スロット、媒体、又は他の広告の場又は機会の、独占的使用を得ることができる。マーケッタは、以下に対して、独占権を得てもよい。（a）モバイルゲーム装置（例えば、マーケッタは、ある時間期間の間に特定のモバイルゲーム装置に宣伝を呈示する独占権を有してもよい）、（b）特定のシンボル（例えば、マーケッタは、スペードのジャックポットにおいて宣伝を呈示する独占権を有してもよく、例えば、マーケッタは、ゲーム装置の第二のリールの第三のシンボルにおいて、宣伝を呈示する独占権を有してもよい）、（c）画面の特定の領域（例えば、マーケッタは、モバイルゲーム装置のディスプレイ画面の右上コーナーに宣伝を呈示する独占権を有してもよく、例えば、マーケッタは、モバイルゲーム装置のディスプレイ画面上の遊技領域の下に宣伝を呈示する独占権を有してもよい）、（d）特定のディスプレイモニタ（例えば、マーケッタは、カジノ内の非常に混雑する通路の上方に設置されるディスプレイモニタに宣伝を呈示する独占権を有してもよい）、（e）特定のゲーム装置（例えば、マーケッタは、特定のゲーム装置上に宣伝を呈示する独占権を有してもよい）、（f）特定の場所（例えば、マーケッタは、遊技者が特定の場所にいるときに宣伝を呈示する独占権を有してもよい）、（g）一日の特定の時間（例えば、マーケッタは、一日の特定に時間の期間に宣伝を呈示する独占権を有してもよい）、（h）特定の人間の集団（例えば、マーケッタは、カジノ内の人の特定の人口統計学データに対して宣伝を呈示する独占権を有してもよく、例えば、マーケッタは、ジョーンズ家等の確定した人の組に対して宣伝を呈示する独占権を有してもよく、例えば、マーケッタは、過去1時間に500ドル以上を勝ったあらゆる人に対して宣伝を呈示する独占権を有してもよい）、又は宣伝機会の任意の他のカテゴリ。

#### 【0301】

様々な実施形態において、マーケッタが、スロット、媒体、又は他の広告の場又は機会を独占的使用を得るときに、独占が続く期間中は、その場において他のマーケッタが広告を呈示することを排除するようにできる。様々な実施形態において、独占権を有するマーケッタは、自分の判断で、他のマーケッタが広告を呈示できるようにしてよい。他のマーケッタが広告を呈示できるようにするマーケッタは、他のマーケッタから料金を受け取ってもよい。

#### 【0302】

様々な実施形態において、マーケッタは、特定のスロット、媒体、場、等を使用する独占権に対して、別料金を支払ってもよい。例えば、モバイルゲーム装置上の宣伝スペースの、毎分1平方センチメートル（6.45平方インチ）あたりの費用が、通常、10セン

10

20

30

40

50

トであるとする。マーケッタが、モバイルゲーム装置の画面スペースの全平方インチを1時間購入することを所望するならば、マーケッタは、毎分毎平方インチあたり12セントを支払ってもよい。

#### 【0303】

様々な実施形態において、マーケッタは、マーケッタのグループと共に、特定のスロット、媒体、場、等に対する独占権を得てもよい。マーケッタのグループは、例えば競合マーケッタのグループでもよい。例えば、マーケッタは、特定のモバイルゲーム装置において航空路に関連する宣伝を表示する独占権を得てもよい。別の例としては、マーケッタは、カジノ内にある全てのモバイルゲーム装置上に、午後12時00分から午後1時00分の時間の間に、食事に関連する宣伝を表示する独占権を得てもよい。様々な実施形態において、マーケッタは、特定の種類の宣伝を表示する独占権、又は特定のグループの他のマーケッタを宣伝の表示から排除する権利に対して、追加料金を支払ってもよい。

10

#### 【0304】

8.9.様々な広告主がスロットを求める場合、毎回ゲーム内にスロットが表れるときに、一つの広告がランダムに選択される。広告主は、自分の広告に適用される確率的な重みづけを大きくすることに、より多くを支払うことができる。例えば、4人の広告主が2、5、6及び10ドルをそれぞれ支払う場合には、それぞれの重みづけは、2/23、5/23、6/23及び10/23となりうる。

様々な実施形態において、マーケッタは、自分の広告が表示される機会又は確率に対して支払うことができる。例えば、マーケッタは5セントを支払い、これにより特定のスロットに自分の宣伝を表示する50%の機会を有することができる。様々な実施形態において、様々なマーケッタは、同一のスロットに宣伝を表示することに支払ってもよい。各マーケッタに対して、そのスロットに宣伝が表示される機会を決定することができる。例えば、マーケッタ1の宣伝が表示される機会は40%であると決定でき、マーケッタ2の宣伝が表示される機会は20%であると決定でき、マーケッタ3の宣伝が表示される機会は20%であると決定できる。各マーケッタの宣伝が表示される機会は、各マーケッタが支払う額に基づいてもよい。様々な実施形態において、マーケッタの宣伝が表示される機会は、マーケッタが支払う額に比例して設定される。従って、自分の宣伝を表示するためにマーケッタ1がマーケッタ2の倍を支払うならば、マーケッタ1の宣伝が表示される機会は、マーケッタ2のものの2倍の高さに設定してもよい。

20

#### 【0305】

様々な実施形態において、スロットは、表示機会の数を含んでもよい。例えば、スロットは、特定の5分の時間枠の間に、100人に宣伝を表示する機会を含んでもよい。複数のマーケッタが同一のスロットに宣伝を表示するために支払う場合には、その宣伝機会をマーケッタ間で分割してもよい。例えば、一つのマーケッタが自分の宣伝を100人中60人に表示する一方で、別のマーケッタは自分の宣伝を100人中40人に表示できる。

30

#### 【0306】

様々な実施形態において、各マーケッタに与えられる表示機会の数は、そのマーケッタによって支払われる額に比例してもよい。例えば、マーケッタ1が7ドル支払い、マーケッタ2が3ドル支払う場合には、マーケッタ1は70人に自分の宣伝を表示でき、マーケッタ2は30人に自分の宣伝を表示できる。

40

#### 【0307】

様々な実施形態において、スロットは、特定のシンボル上に（又は置き換えて）、そのシンボルがゲーム内で表れるときに、宣伝を表示する機会を含んでもよい。理解されるように、シンボルは、複数のゲームの進行にわたって複数回表れる場合がある。複数のマーケッタがそのスロットに広告を表示することに支払う場合には、機会が発生する各回において、マーケッタの宣伝の一つがランダムに選択されてもよい（例えば、ゲーム内でそのシンボルが表れる毎回）。機会が発生する各時点でマーケッタの宣伝が表示される確率は、そのマーケッタによって支払われる額に比例してもよい。様々な実施形態において、表示される宣伝は、特定のスロットに宣伝を表示することに支払った全てのマーケッタの中

50

から交互に入れ替えてよい。より多く支払ったマーケッタは、より頻繁に自分の宣伝を表示できる。例えば、特定のスロットに宣伝を表示するために、第一のマーケッタは、第二のマーケッタの2倍を支払うとする。すると、そのスロットに宣伝を表示する3回ごとの機会に対して、第一のマーケッタは1回目及び3回目の機会が与えられてもよく、一方で第二のマーケッタには2回目の機会が与えられてもよい。

#### 【0308】

8.10. 広告スペースに対して第二のマーケットも存在してもよい。この広告スペースは、例えば、中心的なサービスが小カットを作り、転送されてもよい。

様々な実施形態において、マーケッタは、スロット、場、等を、カジノから直接的に購入してもよい。様々な実施形態において、第一のマーケッタは、スロット、場、等を、別のマーケッタから、又は任意の他のサードパーティから購入してもよい。様々な実施形態において、スロット、場、及び任意の他の宣伝機会は、購入及び再販売してもよい。宣伝機会に対する第二のマーケッタが存在してもよい。

10

#### 【0309】

様々な実施形態において、カジノは、宣伝機会に対する交換取引を運営してもよい。様々な実施形態において、交換取引は、サードパーティによって運営されてもよい。様々な実施形態において、交換取引には、権力を支配する個人がいなくてもよい。交換取引は、宣伝機会を販売するための申し出を、マーケッタが投稿できるようにしてよい。交換取引は、宣伝機会を購入するための申し出を、マーケッタが投稿できるようにしてよい。購入するための申し出は、数量及び価格を含んでもよい。例えば、購入するための申し出は、宣伝が表示されるであろう人数、並びに宣伝の表示に対して支払われる金額を特定してもよい。同様に、販売するための申し出は、同じく価格及び数量を特定してもよい。

20

#### 【0310】

様々な実施形態において、購入するための申し出及び販売するための申し出は、購入又は販売される機会の記載を含むことができる。記載としては、以下が挙げられる。(a)宣伝が表示されるであろう人数、(b)宣伝が表示されるであろう1日の時間、(c)宣伝が表示されるであろうモバイルゲーム装置の数、(d)宣伝が表示されるであろう人の人口統計学データ、(e)宣伝が占有するであろう時間の量(例えば、宣伝は30秒のスポットでなければならない)、(f)宣言の形式(例えば静止画、例えばビデオ、例えば音声)、(g)宣伝が占有してもよい画面又は表示スペースの量、(i)宣言が伴うであろうゲーム(例えば、宣伝は、遊技者がビデオポーカーを遊技している間に行われる)、(j)宣伝が表す又は置き換えるであろうシンボル(例えば、宣伝はジャックポットのシンボルを表す)、及び任意の他の宣伝の記載、又はその下で宣伝が表示されるであろう状況。

30

#### 【0311】

購入又は販売される宣伝の記載は、カジノによって提供されてもよい。実際、カジノはこの機会の発生源である場合があり、従って発生させた機会の記載を有している場合がある。様々な実施形態において、それぞれの機会は、一意的な識別子を受信してもよい。例えば、午前11時00分から11時05分の間に、画面の半分を取る30秒のビデオスポットにおいて、それぞれが100000ドルを超える収入を有する55歳から65歳の100人に宣伝する機会は、1112223453という一意的な識別子を有してもよい。様々な実施形態において、同一又は交換可能な機会は、同じ識別子を受けてよい。例えば、テネシー州出身の第一の人物に午前9時00分に宣伝する機会は、午前9時00分にテネシー州出身の第二の人物に表示する機会と、区別できない場合がある。従って、この二つの機会は、同一の識別子を有してもよい。しかしながら、どこかが異なる機会は、いずれも異なる識別子を受けることができる。その機会の記載が、各識別子に関連付けられてもよい。特定の機会を購入することに关心のあるマーケッタは、例えば、その機会に関連付けられた識別子を用いて、その機会の記載にアクセスする機会を有してもよい。例えば、カジノは、識別子を伴う機会の記載含むデータベースを格納できる。マーケッタがデータベースに識別子を提出すると、カジノはその記載を検索し、マーケッタに記載を呈示

40

50

できる。記載は、例えば、交換取引へのウェブインターフェース上において、マーケッタに呈示してもよい。

【0312】

様々な実施形態において、マーケッタによって特定される量は、識別子に関連付けられる特定の機会の数を参照してもよい。例えば、マーケッタは、識別子が1112223999である機会を100購入したいと思う場合がある。これは、カジノ内の特定のレストランに、日曜日の午後12時00分から午後2時00分の間にいる100人に静止画を呈示する機会に対応してもよい。

【0313】

様々な実施形態において、機会は、午後6時00分から午後9時00分の間に、特定の個人に10秒のビデオクリップを呈示する機会を含んでもよい。同一の個人が、午後6時00分から午後9時00分の間に、100の10秒のビデオクリップを自分のモバイルゲーム装置に表示するという意味において、100のこのような機会が利用可能でもよい。しかしながら、ビデオクリップが呈示される特定の時間はランダムに選ばれてもよいので、この100の中のそれぞれ独立した機会は、互いの機会から先駆的に区別できなくてもよい。従って、100の機会のそれぞれは、同一の識別子を有してもよい。このようにして、例えば、マーケッタは遊技者に呈示するこのような10の機会に入札してもよい。マーケッタが、10の機会の販売者を探す必要がある場合には、マーケッタは、午後6時00分から午後9時00分の間のいずれかの時点に、人物に10の10秒のビデオクリップを呈示する能力を有している。

10

20

【0314】

様々な実施形態において、交換取引の一つの目的は、同じ目的をもつ購入者及び販売者を適合することである。購入者が特定の機会のある量に対してある価格を入札し、販売者が同じ特定の機会の同じ量に対して同じ価格を提供する場合には、購入者及び販売者は適合されうる。販売を行うことができる。次いで、購入者は、宣伝を呈示する機会を獲得でき、販売者は当該機会を引き渡すことができる。交換取引において、販売者は、指し値及び提供料に基づいて、購入者から支払いを受けることができる。カジノ又は他の交換取引の責任における権力は、購入者及び販売者を適合することに対する手数料を受けてよい。例えば、カジノは、購入者、販売者、又は両者のいずれかから取引手数料を受けてよい。この料金は、購入者及び販売者が相手の価格に適合させた最後のものに由来してもよい。この料金は、購入者及び販売者が投稿した、取引が発生した価格の最初のものに由来してもよい。この料金は、販売価格の百分率の形式をとってもよく、販売者が購入者から回収する額から差し引かれてよい。

30

【0315】

様々な実施形態において、潜在的な購入者は、指し値の入札に対してのみ、料金を支払ってよい。様々な実施形態において、潜在的な販売者は、申し出の提供に対してのみ、料金を支払ってよい。様々な実施形態において、交換取引の参加者は、その交換取引に参加する目的において、固定料金、時間期間あたりの固定料金、完了した取引あたりの固定料金を支払ってよい。

【0316】

40

機会が購入者の手中に至ったときには、購入者の名前又は他の識別情報を、その機会に関連付けて格納することができる。従って、カジノは、宣伝の呈示に対して、どのマーケッタがどの機会を所有しているかという記録を保持できる。宣伝を呈示する時間になると、カジノは、その時間の間に宣伝機会の所有者が自分の宣伝を呈示できるようにすることができる。

【0317】

様々な実施形態において、宣伝機会の所有者は、その機会の所有に至るまでの所定の時間内に、カジノに宣伝を提出しなければならない。例えば、宣伝機会の購入後1時間以内に、購入者は、カジノに対して広告を提出することを求められる場合がある。その後に、カジノは、表示できる前に、その広告を承認してもよい。様々な実施形態において、宣伝

50

機会の所有者は、宣伝を表示する、又は第一の潜在的な表示する所定の時間の期間以内に、カジノに宣伝を提出しなければならない。例えば、宣伝は、午前 8 時 00 分の早い時間に表示される 10 % の機会を有するとする。このときに、宣伝機会の所有者は、午前 7 時 00 分までに、その宣伝を提出する必要がある場合がある。宣伝が時間通りに提出されない場合は、宣伝機会の所有者は、その機会を喪失し、自分の宣伝の表示が不可能である場合がある。様々な実施形態において、機会の所有者が時間内に自分の宣伝を提出しない場合には、新規な所有者による機会獲得のために、その機会がマーケットに戻ってもよい。

#### 【0318】

様々な実施形態において、宣伝を呈示するための偶発的な機会が販売されてもよい。偶発的な機会は、第二のマーケッタに優先する第一のマーケッタが、宣伝を呈示しないことを決定する場合に、第二のマーケッタが宣伝を呈示する機会を含んでもよい。例えば、第一のマーケッタは、特定の時間において特定の人物に宣伝を呈示する機会を購入できる。第二のマーケッタは、同じ時間に同じ人物に宣伝を呈示する機会を、もしも第一のマーケッタが行わないのならば、購入できる。

#### 【0319】

様々な実施形態において、機会に対する識別子は、ティッカーシンボルを含んでもよい。ティッカーシンボルは、機会を表示又は識別するためのコンパクトなやり方である場合がある。例えば、ティッカーシンボルは、4 文字からなる場合がある。

#### 【0320】

##### 8.11. 呈示手段による（オーディオ対ビデオ）。

様々な実施形態において、宣伝機会の価格は、その宣伝を放送するために用いられ留信号の種類に依存する場合がある。例えば、視覚的又は照明系の呈示を用いる宣伝は、聴覚的又は音声系の呈示を用いる宣伝とは異なる価格であってもよい。ビデオ及びオーディオを用いる宣伝は、ビデオのみを用いる宣伝とは異なる価格であってもよい。ビデオ及びオーディオを用いる宣伝は、オーディオのみを用いる宣伝とは異なる価格であってもよい。振動又は他の触覚刺激を用いる宣伝は、触覚刺激を用いない宣伝とは異なる価格であってもよい。匂いを用いる宣伝は、匂いを用いない宣伝とは異なる価格であってもよい。

#### 【0321】

##### 9. 参照用に利用可能な遊技者についてのデータ。

様々な実施形態において、カジノは、遊技者に関する様々なデータを格納できる。データは、様々なやり方で受信してもよい。遊技者は、自分についてのデータをカジノに提供してもよい。例えば、遊技者は、予約を行うとき、又は遊技者トラッキングカードの登録を行うときに、データを提供してもよい。カジノは、遊技者にクレジットを供与する前の遊技者に関して、チェックを実行するとき等、遊技者に関するチェックを実行するときに、遊技者についてのデータを受信できる。カジノは、遊技者との相互作用を追跡することにより、遊技者についてのデータを受信してもよい。例えば、遊技者のカジノとの相互作用を通じて、カジノは、遊技者の勝ち及び負けについてのデータ等を収集してもよい。

#### 【0322】

様々な実施形態において、遊技者についてのデータは、宣伝に対して標的視聴者を選択するために、マーケッタによって用いられてもよい。例えば、マーケッタは、ビデオボーカーに対して高いスキルレベルを有する遊技者のみに広告を所望することを決定してもよい。様々な実施形態において、マーケッタは、一連のメニューを通じて、標的視聴者を選択してもよい。一つのメニューは、年齢に関連してもよい。このメニューを用いて、マーケッタは、自分の標的視聴者に対して年齢範囲を選択してもよい。別のメニューは、収入に関連してもよい。このメニューを用いて、マーケッタは、自分の標的視聴者に対して収入範囲を選択してもよい。

#### 【0323】

様々なやり方において、標的視聴者を選択すると、マーケッタは、自分の宣伝が標的視聴者のところに行くことの所望を示すことができる。様々な実施形態において、標的視聴者を選択すると、マーケッタは、現在宣伝の聴取が利用可能な自分の標的視聴者がどれだ

10

20

30

40

50

けいるかを記載する統計を、最初に眺めてよい。例えば、マーケッタは、現在モバイルゲーム装置を用いている自分の標的視聴者がどれだけいるかを記載する統計を眺めてよい。利用可能な自分の標的視聴者の数にマーケッタが満足するならば、マーケッタは、その標的視聴者に自分の宣伝が表示されることを所望することを示してもよい。

( 0 3 2 4 )

様々な実施形態において、以下のデータの種類の一以上が、遊技者に関して利用可能でありうる。（a）名前、（b）住所、（c）性別、（d）誕生日、（e）遊技者が遊技したゲームに由来するデータ、（f）ゲームにおける遊技者のスキルレベル、（g）ブラックジャックにおける遊技者のスキルレベル、（h）ビデオポーカーにおける遊技者のスキルレベル、（i）遊技者に対する取引データ、（j）遊技者に対する平均の預金サイズ、（k）遊技者が行ったベット額、（l）遊技者が行った平均ベット額、（m）遊技者のベット上限（例えば、その遊技者がゲームあたりに許容されている額の最大、例えば、ゲームセッション等、複数のゲームにわたって遊技者が許容されている総額の最大）、（n）遊技者自らが課した遊技者に対するベット上限（例えば、遊技者の要求により、ゲームあたりに遊技者に許容される額の最大）、（o）遊技者に対する負けの限界（例えば、何らかの時間の期間にわたり遊技者に負けが許容される額の最大であり、これを超えると遊技者はさらなるゲームから抑止される）、（p）遊技者に対する預金限度（例えば、ゲームマシンに遊技者が預けることが許容される額の最大、例えば、遊技者がゲームテーブルで購入することが許容されるチップ量の最大）。

【 0 3 2 5 】

様々な実施形態において、以下のデータの種類の一以上が、遊技者に関する利用可能でありうる。(a)居住する住所、(b)居住する住所の市、(c)居住する住所の国、(d)居住する住所の好み、(e)居住する住所の通り、(f)居住する住所の郊外、(g)居住する住所の郵便番号、(h)郵送先住所、(i)郵送先住所の市、(j)郵送先住所の国、(k)郵送先住所の好み、(l)郵送先住所の通り、(m)郵送先住所の郊外、(n)郵送先住所の郵便番号、(o)連絡先の詳細、(p)電子メール、(q)第二の電子メール、(r)ファクシミリ番号、(s)モバイル(例えば、遊技者の携帯装置の電話番号)、(t)ページヤ(例えば、遊技者のページヤの連絡先番号)、(u)好みの連絡方法、(v)仕事用電話番号(例えば、遊技者の仕事のための電話番号)、(w)自宅番号(例えば、遊技者の自宅の電話番号)、(x)クレジットカードの詳細、(y)人物の詳細、(z)代理入コード(a g e n t c o d e)、(aa)誕生日、(bb)ファーストネーム、(cc)ラストネーム、(dd)ミドルネーム、(ee)国別ID、(ff)国籍(例えば遊技者の出身国、例えば遊技者が市民権を有する国)、(gg)宣伝コード、(hh)性別、(ii)肩書き、(jj)認証用の質問及び答え(例えば、遊技者の母親の旧姓、及び当該質問への答え)、(kk)銀行口座の詳細、(ll)銀行名、(mm)銀行口座ID、(nn)支店住所、(oo)支店コード、(pp)支店の国名、(qq)口座名、及び(rr)口座番号。

【 0 3 2 6 】

遊技者は、モバイル装置をチェックする時点で、広告の種類を選択する。

様々な実施形態において、遊技者は、モバイル装置を受け取るときに、一以上の指定を行ってもよい。このような指定は、その遊技者に表示される宣伝及び広告に、影響する場合がある。例えば、このような指定は、その遊技者に広告する会社の種類、及びその遊技者に広告される製品の種類に、影響する場合がある。

〔 0 3 2 7 〕

遊技者は、多くのやり方でモバイル装置を受け取ることができる。様々な実施形態において、遊技者は、カジノのケージ、自動販売機、又はカジノホテルのフロントデスクにおいて、モバイル装置を受け取ることができる。様々な実施形態において、遊技者は、カジノ代表者からモバイル装置を受け取ることができる。例えば、遊技者は、スロットマシンの前にいて、ゲームへの参加を継続して、カジノ内の移動を所望する場合がある。従って、遊技者は、カジノ代表者が遊技者に、ゲーム用のモバイル装置を提供することを求めて

もよい。遊技者は、自己のモバイル装置を所有していてもよい（例えば、遊技者は、個人的な携帯電話を所有している場合がある）。すでにモバイル装置を所有している遊技者は、自分のモバイル装置をゲームの目的として構成又は可能にする時点において、一以上の指定を広告に付随させててもよい。

【0328】

モバイル装置を受け取るか構成するときに、遊技者は、多くの指定を行う場合がある。遊技者は、以下を指示してもよい。（a）製品（例えば、コカコーラ（登録商標））、（b）製品のカテゴリ（例えばソフトドリンク、例えばレジャークルーズ）、（c）ブランド、（d）国、（e）製造業者、（f）製品の目的（例えば結婚プレゼント、風呂掃除用具）、（g）価格範囲（例えば、遊技者が購入したいと思う価格範囲）、（h）予算範囲（例えば、遊技者が消費可能な額）、（i）遊技者が連絡に関心をもちうる所望の販売代表者又は販売代表者の種類（例えば、生命保険エージェント）。遊技者によるこのような指定により、マーケッタは、遊技者への広告又は宣伝を送信する望ましさを決定することができる。例えば、遊技者が特定のマーケッタの製品カテゴリを指定した場合には、そのマーケッタは、遊技者にマーケッタの製品に対する広告を眺めてもらうことに支払う意志をより抱く場合がある。この指定は、マーケッタに広告スペースを販売することにおいて、カジノの助けとなる場合もある。例えば、カジノは、遊技者のモバイル装置に広告を出すよう、多くの当該遊技者が船旅での休暇に関心があることを船旅会社のマーケッタに示すことができるならば、その船旅会社を説得できる場合がある。

【0329】

モバイル装置を受け取る又は構成するときに、遊技者は、彼自身／彼女自身についての特徴を示すことができる。遊技者は、年齢、人種、収入レベル、居住場所、家族構成、性別、支持政党、職業、又は任意の他の情報の断片を示してもよい。このような情報は、どの遊技者に広告すべきか、広告の提供にいくら支払うべきかを決定することにおいて、及び一以上の遊技者に何の広告を送信すべきかを決定することにおいて、さらにマーケッタの助けとなる場合がある。

【0330】

別個の機器におけるボーナスラウンド

様々な実施形態において、遊技者は、モバイル装置上のゲームの一部、及び別の装置上の同じゲームの一部に参加することができる。他の装置は、モバイル装置ではないゲーム装置でもよい。例えば、他の装置は、スロットマシン、ビデオポーカーマシン、ビデオブラックジャックマシン、等でもよい。いくつかの実施形態において、ゲーム装置は、モバイル装置では利用可能ではない経験を遊技者に提供できる。従って、遊技者がモバイルゲーム装置上でゲームを全部遊技するよりも、むしろ他のゲーム装置上でゲームの一部を遊技する方が、より刺激的又は別の面白さがある場合がある。いくつかの実施形態において、遊技者は、モバイルゲーム装置での遊技中にリーチ回に達する場合がある。ゲームのボーナスラウンドは、物理プロセスに具現化されるランダムなイベントを特徴としてもよい。例えば、ボーナスラウンドは、回転円盤の回転を特徴とすることができます。回転円盤の回転が、モバイルゲーム装置のディスプレイ画面を用いて視覚的に模倣することが可能である一方、例えば、物理的な円盤の回転を実際に眺めると、遊技者にとってより刺激的である場合がある。従って、遊技者は、モバイルではないゲーム装置を用いて、自分のゲームのボーナスラウンドの分を展開してもよい。ボーナスラウンドのために用いられるゲーム装置は、物理的な回転円盤を備えてもよい。この円盤は、ボーナスラウンドにおける遊技者の賞を明らかにするために回転してもよい。

【0331】

様々な実施形態において、ゲームの第一の部分がモバイルゲーム装置上で遊技され、ゲームの第二の部分が別の装置上で遊技されるときには、様々なやり方でゲームの結果を決定できる。ゲームの結果は、モバイルゲーム装置によって生成されるランダムな数又はイベントに基づいて、単独で決定してもよい。ゲームの結果は、他の装置（例えば、モバイルではないゲーム装置）によって生成されるランダムな数又はイベントに基づいて、単独

10

20

30

40

50

で決定してもよい。ゲームの結果は、カジノサーバ等の、第三の装置によって、単独で決定してもよい。ゲームの結果は、モバイルゲーム装置及び他の装置（例えば、モバイルではないゲーム装置）の両方によって生成されるランダムな数又はイベントに基づいて、単独で決定してもよい。例えば、ボーナスラウンドに入ることを、モバイルゲーム装置上で生成されるランダムな数字に基づいて決定してもよい。ボーナスラウンドの結果は、他の装置（例えば、モバイルではないゲーム装置）において生成されるランダムな数に基づいてもよい。ゲームの結果は、モバイルゲーム装置及び第三の装置（例えば、カジノサーバ）の両方によって生成されるランダムな数又はイベントに基づいて、単独で決定してもよい。ゲームの結果は、他の装置（例えば、モバイルではないゲーム装置）及び第三の装置（例えば、カジノサーバ）の両方によって生成されるランダムな数又はイベントに基づいて、単独で決定してもよい。ゲームの結果は、モバイルゲーム装置、他の装置（例えば、モバイルではないゲーム装置）及び第三の装置（例えば、カジノサーバ）によって生成されるランダムな数又はイベントに基づいて、単独で決定してもよい。

#### 【0332】

##### 100%払い戻しの装置

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置上のゲームは、0%のハウスエッジを有してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置上のゲームは、マイナスのハウスエッジを有してもよい。理解されるように、0%のハウスエッジを有するゲームは、カジノに対する利益が得られない場合がある。理解されるように、マイナスのハウスエッジを有するゲームは、潜在的にカジノに金銭の費用がかかる場合がある。従って、様々な実施形態において、カジノは、0%又はマイナスのハウスエッジを有するゲームに伴う費用を補填する目的で、宣伝の呈示からの収入を利用できる。

#### 【0333】

様々な実施形態において、カジノは、宣伝から利益が期待されるときに、所望のプラスのハウスエッジを生成するために、モバイルゲーム装置上に十分な宣伝を呈示できる。例えば、モバイルゲーム装置上で遊技されるそれぞれの1ドルのゲームについて、5つの宣伝を呈示してもよい。例えば、この5つの宣伝には、シミュレーションされたスロットマシンリール上のシンボルに替わる、5つの製品を含むことができる。それぞれの呈示される宣伝に対して、宣伝に出資するマーケッタは、カジノに1セントを支払うことができる。このようにして、カジノは、遊技される1ドルのゲームそれぞれについて、マーケッタから5セントを稼ぐことができる。ゲーム自体におけるハウスエッジがたとえ0%であっても、宣伝からの利益を考慮に入れると、カジノは、5%のハウスエッジを効果的に維持できる。所望の効果的なハウスエッジに到達する目的で、カジノは、遊技されるゲームあたりに呈示される宣伝の数を調整でき、及び/又は宣伝あたりにマーケッタに請求される料金を調整できる。例えば、前述の例において、カジノが6%のハウスエッジを受け取ることを所望したならば、カジノは、ゲームあたりの宣伝を5つではなく6つにしてもよかつた。

#### 【0334】

様々な実施形態において、ゲームの遊技者は、ゼロ又はマイナスのハウスエッジを有するゲームを遊技する目的で、一以上の宣伝を眺めるか熟読することを求められてもよい。宣伝を眺めながら、遊技者は、ポイント、トークン、又は他の証明書を貯めてもよい。遊技者は、ゼロ又はマイナスのハウスエッジを有するゲームを遊技する目的で、ある数のポイントを貯めることを求められてもよい。遊技者が目標数のポイントに達するにつれて、ハウスエッジはどんどん低くなり、遊技者が目標数のポイントに達すると、ゼロとなる。例えば、ゲームは、通常は10%のハウスエッジを有してもよい。しかしながら、0%のハウスエッジを有するゲームを遊技するために求められる宣伝の半分を遊技者が眺めたときに、ハウスエッジは5%に低下してもよい。様々な実施形態において、遊技者がポイントを貯めることにつれて、遊技者は、0%又はマイナスのハウスエッジを有するゲームを遊技することに当該ポイントを使ってもよい。いったん遊技者がポイントを使い果たすと、遊技者は、0%又はマイナスのハウスエッジを有するゲームを遊技する目的で、さらにポイ

10

20

30

40

50

ントを稼ぐことを求められてもよい（例えば、より多くの広告を眺めることにより）。

【0335】

様々な実施形態において、メータ又は他のメモリにより、0%又はマイナスのハウスエッジを有するゲームを遊技できるまでの、遊技者の進展を示してもよい。遊技者がより多くの宣伝を眺めるにつれて、例えば、このメータは目標のより近くに接近してもよい。目標に達するときに、遊技者が、0%のハウスエッジを有するゲームを遊技できるようにしてもよい。様々な実施形態において、遊技者は、0%又はマイナスのハウスエッジを有するゲームを遊技する特権を維持する目的で、継続的、周期的、又は散発的に、追加の広告を眺めることを求められてもよい遊技者が所望の速度で宣伝を眺めることに失敗する場合には、遊技者はポイントを失い、及び／又はメータがその目標範囲から遠ざかって移動するようにしてもよい。従って、遊技者は、遊技者が追加の宣伝を眺めるときまで、プラスのハウスエッジを有するゲームを遊技させられてもよい。

10

【0336】

広告に対する規制当局の許可を得ること

様々な実施形態において、カジノは、宣伝をゲームに掲載又は差し込むために、規制当局の許可を求める場合がある。様々な実施形態において、カジノは、宣伝に伴う画像をゲームに掲載又は差し込むために、規制当局の許可を求める場合がある。様々な実施形態において、カジノは、任意の画像をゲームに掲載又は差し込むために、規制当局の許可を求める場合がある。ゲームは、スロットマシンゲーム又はビデオポーカーゲーム等の、運によって金銭を求めるゲームでもよい。様々な実施形態において、カジノは、カジノの判断において、様々な画像の任意の一つをゲームに差し込むために、全面的容認を受ける場合がある。例えば、カジノは、50の異なる画像の任意の一つをゲームに差し込むために、規制当局の許可を所望する場合がある。例えば、カジノは、50の異なる画像の任意の一つをシンボルとしてゲームに差し込むために、規制当局の許可を所望する場合がある。画像、又は宣伝に関連する任意のデータを、前もって規制当局に示す場合がある。規制当局は、全ての画像又は他のデータを許可し、次いでカジノに、その判断で当該画像の任意の一つをゲームに差し込むことを許可する場合がある。

20

【0337】

画像をゲームに差し込むことに対する規制当局の許可の用語としては、以下の任意の一つ以上が挙げられる。（a）画像が存在しない場合に遊技されるゲームの状況と比較したときに、そのゲームにおいて何ら影響をもたない画像の存在、（b）画像が存在しない場合のゲームの支払いと比較したときに、そのゲームの支払いに何ら影響をもたない画像の存在、（c）真実ではないもの（例えば、画像が勝ちの結果の一部を形成しないのであれば、画像は「勝者」という表示をすることはできない）を画像が何ら示さず、表さない、（d）ゲームそれ自体を画像が何ら示さず、表さない（例えば、画像は、支払いの金額、勝ち又は負けの結果、ボーナスラウンドに入ることを示唆しない、等。画像は、ゲーム遊技と独立したメッセージを単に運ぶことができる）、（e）画像は攻撃的でない、（f）画像は、既にゲームの一部である別の画像と混同されない、（g）画像は、任意のゲームの一部である画像と混同されない（例えば、道化師の画像は、ジョーカーのシンボルと混同する場合があるために禁止されるばあいがある）、（h）画像は、子供又は未成年の心に訴えてはならない（例えば、画像は、子供の心に訴える玩具又はブランドを表示してはならない）、等。前述の用語は、ビデオ、漫画、アニメーション、音声、又は宣伝に特徴的である任意の他の情報に適用することに注意されたい。

30

【0338】

前述について規制当局の許可を得ることにより、カジノは、マーケッタから得ることのできる宣伝を勧誘し、次いでゲームに差し込むことが可能になる。新規な宣伝を受信し、次いで、宣伝が受信される時点とその宣伝が導入される時点との間には規制当局の許可を得る必要なしに、導入することができる。これにより、マーケッタは、宣伝の提出時点と、その宣伝の導入時点との間の回転時間を迅速にできることになる。

40

【0339】

50

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、固定式ゲーム装置における遊技者の遊技を促進する機能を果たす宣伝を表示することができる。例えば、遊技者は、カジノ内を歩きながらモバイルゲーム装置を保持している場合がある。モバイルゲーム装置は、ブザーを鳴らし、次いでメッセージを表示してもよい。メッセージは、ある種の固定式ゲーム装置が近傍にあることを遊技者に知らせててもよい。例えば、メッセージは、「ジャックポットジャンクルっていうスゴいゲームが右手にあるよ。今日はラッキー！」と表示してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、近傍にある固定式ゲーム装置の存在を検出してもよく、そうでなくてもよい。次いで、モバイルゲーム装置は、遊技者が近傍の固定式ゲーム装置の所に行くよう促してもよい。遊技者が近傍の固定式ゲーム装置の所に行くことを促す、遊技者へのメッセージ表示をトリガするトリガ条件は、任意の数があってもよい。トリガ条件としては、以下が挙げられる。(a) 固定式ゲーム装置がモバイルゲーム装置の所定の距離以内にある、(b) 固定式ゲーム装置がモバイルゲーム装置よりも高いベット限度を有する、(c) 遊技者がモバイルゲーム装置において遊技している同一のゲームを固定式ゲーム装置がサポートしている、(d) 遊技者が過去に遊技した同一のゲームを固定式ゲーム装置がサポートしている、(e) 遊技者が過去に良好な結果を経験したゲームを固定式ゲーム装置がサポートしている(例えば、遊技者が過去に100ドル以上を勝ったゲーム)、(f) 固定式ゲーム装置が新しいゲームを特色としている(例えばカジノが試験を望むゲーム、例えば製造メーカーが試験を臨むゲーム、例えばカジノが広めたい新規なゲーム)、及び任意の他のトリガ条件。

## 【0340】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置、又は任意の他の装置は、情報ディスプレイ又は近傍のオブジェクト、人々、又は他の物あるいは実体に対する情報経路として機能してもよい。様々な実施形態において、遊技者は、固定式ゲーム装置についての情報を見いだす目的で、固定式ゲーム装置の近くでモバイルゲーム装置を保持してもよい。例えば、遊技者は、固定式ゲーム装置における履歴的ゲーム結果を見いだす目的で、固定式ゲーム装置の近くでモバイルゲーム装置を持ち上げてもよい。モバイルゲーム装置に表れる、固定式ゲーム装置についての情報としては、以下が挙げられる。(a) 最後の結果、(b) 最後の払い出し、(c) 最後の10回の結果、(d) 最後の10回の払い出し、(e) 最後のX回の結果、(f) 最後のX回の払い出し、(g) ボーナスラウンドに到達した最後の時間、(h) その固定式ゲーム装置における以前の遊技者の正味の勝ち、(i) その固定式ゲーム装置における以前の遊技者の全体の勝ち、(j) その固定式ゲーム装置において最後のX回の時間における勝ちの金額、(k) ジャックポットを買った最後の時間、(l) 最後の1時間に勝った最大の払い出し、(m) その固定式ゲーム装置において遊技した任意の有名人の識別、及びその固定式ゲーム装置についての任意の他の情報。

## 【0341】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、ゲームテーブルについての情報を公開してもよい。モバイルゲーム装置は、そのテーブルにおける成果又は結果を公開してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、そのテーブルにおいて現在遊技しているカードの表示を示してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、テキサスホールデムのゲームにおいて現在遊技しているコミュニティカードの表示を示してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、テーブルにおける現在の掛け金の総額サイズ又はベット額の表示を示してもよい。モバイルゲーム装置は、隠された又は秘密のカードの表示を示してもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、遊技者が手の内にもっているカードの表示、又はさらに配られるカードの表示を示してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、(a) テーブルにいる一以上の遊技者の識別、(b) テーブルにいる一以上の遊技者のゲーム履歴(例えばそのテーブルにおいて遊技者により達成されたごく最近の結果、例えば最後の1時間におけるそのテーブルの遊技者に対する勝ち)、(c) そのテーブルにいるディーラーの識別、(d) そのテーブルの賭金、(e) そのテーブルのベット限度、(f) そのテーブルで配られた最後のX枚のカード、(g) そのテーブルの製造メーカー、(h) そのテーブルの座席を利用できる度合い(例えばそのテーブルには一つの

10

20

30

40

50

座席が利用できることをモバイルゲーム装置が表示してもよく、例えばそのテーブルには3人が一列に着席していることをモバイルゲーム装置が表示してもよい)、(i)そのテーブルにいるディーラーについての情報、(j)そのディーラーとの遊技時に遊技者がいくら勝ったかについての情報、及びそのテーブルにおけるゲームについての任意の他の情報、及びそのテーブルについての任意の他の情報。

【0342】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、レストランについての情報を表示してもよい。モバイルゲーム装置が表示してもよい情報としては以下が挙げられる。(a)レストランにある一以上のメニュー品目の表示、(b)レストランの金額の表示、(c)レストランに対する評価又はレビューの表示、(c)レストランにおいて利用可能な座席の表示、(d)レストランにおけるシェフについての情報、(e)期待される待ち時間の表示、(f)夕食の提供が期待される時間の表示、(g)提供される任意の特別な品目の表示、(h)レストランに関連付けられる任意の宣伝の表示(例えば、現在のおすすめはドリンクを半額で提供できる)、及びレストランについての任意の他の情報。

10

【0343】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、他の店又はリテール施設についての情報を表示してもよい。モバイルゲーム装置が表示してもよい情報としては以下が挙げられる。(a)製品リスト、(b)製品価格、(c)宣伝(例えば、店内全品目について50%の割引価格を宣伝してもよい)、(d)製品レビュー、(e)製品サイズ(例えば、衣服のサイズ)、(f)製品全ての利用可能な数量、及び店についての任意の他の情報。

20

【0344】

様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、情報の種類が何か、又は固定式ゲーム装置について、人物について、又は任意の他の実体について、どれだけの情報を公開してもよいかという意味において、異なる設定を有していてもよい。様々な実施形態において、異なる設定により、異なる時間の期間についての情報を、遊技者が眺めることができてもよい。第一の設定により、過去における特定の時点からの情報を、遊技者が眺めることができてもよい。第二の設定により、過去における別のより離れた時点からの情報を、遊技者が眺めることができてもよい。例えば、第一の設定により、過去10分以内の固定式ゲーム装置についての履歴的ゲーム情報を、遊技者が眺めることができてもよい。換言すれば、過去10分においてゲーム装置に発生した結果が何かを、遊技者が眺めができるようにしててもよい。しかしながら、過去10分を超えてゲーム装置に発生した結果は、遊技者によって眺めることができてはならない。モバイルゲーム装置の第二の設定により、ゲーム装置からの過去1時間以内の履歴的ゲーム結果を、遊技者が眺めることができてもよい。様々な実施形態において、設定により、モバイルゲーム装置が固定式ゲーム装置、又は他の人物、オブジェクト、又は実体についての情報を表示してもよい範囲を、決定してもよい。第一の設定において、モバイルゲーム装置は、3m(10フィート)以内の距離にある固定式ゲーム装置についての情報を、表示できてもよい。第二の設定において、モバイルゲーム装置は、15m(50フィート)以内の距離にある固定式ゲーム装置についての情報を、表示できてもよい。遊技者が第二の設定にあるモバイルゲーム装置を有するならば、その遊技者は、手で円弧状にモバイルゲーム装置を振り、これにより足を動かす必要なく多くの異なる固定式ゲーム装置についての情報を見いだすことができてもよい。様々な実施形態において、設定により、固定式ゲーム装置、人物、オブジェクト、又はモバイルゲーム装置が表示してもよい他の実体の種類を決定してもよい。例えば、第一の設定において、モバイルゲーム装置は、ビデオポーカーゲームを特徴とする固定式ゲーム装置についての情報のみを表示してもよい。第二の設定において、モバイルゲーム装置は、スロットマシンゲームを特徴とする固定式ゲーム装置についての情報のみを表示してもよい。

30

【0345】

様々な実施形態において、固定式ゲーム装置、人物又は他のオブジェクトあるいは実体についての情報を表示することに先立って、モバイルゲーム装置は固定式ゲーム装置を最

40

50

初に検出しなければならない。さらに、様々な実施形態において、様々な近接したゲーム装置の中でどの固定式ゲーム装置が、モバイルゲーム装置に情報が表示されたものであるかが決定されなければならない。例えば、モバイルゲーム装置は、様々な固定式ゲーム装置に近接してもよい。次いで、様々な近接した固定式ゲーム装置の存在のいずれが、モバイルゲーム装置に情報が表示されたものであるかが決定されなければならない。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、最も近くにある固定式ゲーム装置についての情報を表示する。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、最も近傍に向いている固定式ゲーム装置についての情報を表示する。例えば、モバイルゲーム装置は、モバイルゲーム装置の前面を構成すると考えてもよい側面又は表面を有することができる。モバイルゲーム装置の前面が特定の固定式ゲーム装置に対向しているか又は向いているときに、モバイルゲーム装置はその固定式ゲーム装置についての情報を表示してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、モバイルゲーム装置の方向に対向している固定式ゲーム装置についての情報を表示してもよい。従って、例えば、モバイルゲーム装置は、第二の固定式ゲーム装置よりもさらに離れている第一の固定式ゲーム装置についての情報を、もしもこの第一の固定式ゲーム装置の存在がモバイルゲーム装置の方向に対向し、第二の固定式ゲーム装置の存在が異なる方向に向いているならば、表示してもよい。

【0346】

様々な実施形態において、遊技者は、自分のモバイルゲーム装置上に特定の設定を有することに支払ってもよく、このような設定により、そのモバイルゲーム装置上に表示してもよい情報の量が決定する。例えば、固定式ゲーム装置まで自分のモバイルゲーム装置を保持し、その固定式ゲーム装置の最後の10回の結果が自分のモバイルゲーム装置に表示されて眺めることができるという第一の設定に対して、遊技者が1日あたり5ドルを支払うようにしてもよい。固定式ゲーム装置まで自分のモバイルゲーム装置を保持し、その固定式ゲーム装置の最後の100回の結果が自分のモバイルゲーム装置に表示されて眺めることができるという第二の設定に対して、遊技者が1日あたり10ドルを支払うようにしてもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、任意の可能な設定に利用できる情報を表示できるように、情報を受信してもよい。しかしながら、モバイルゲーム装置は、現在の設定に基づいて、受信したある情報を差し控えるか、又は表示しないようにしてもよい。例えば、モバイルゲーム装置は、固定式ゲーム装置において発生した最後の10回の結果のみを表示できる、第一の設定にあってもよい。固定式ゲーム装置は、実際には、固定式ゲーム装置において発生した最後の100回の結果をモバイルゲーム装置に通信してもよい。しかしながら、モバイルゲーム装置は現在の設定のために、それらの結果の10回のみを表示してもよい。モバイルゲーム装置が第二の設定にあるならば、モバイルゲーム装置はそれらの結果の100回全てを表示してもよい。様々な実施形態において、モバイルゲーム装置は、固定式ゲーム装置から、カジノサーバから、又は任意の他のソースから、モバイルゲーム装置の現在の設定に基づいて、遊技者に通信するとのできる情報を要求することができる。

いくつかの態様を記載しておく。

〔態様1〕

無線系信号をモバイルゲーム装置から受信することであって、前記モバイルゲーム装置は前記モバイルゲーム装置の遊技者がギャンブルをすることができるよう動作可能であることと、

前記無線系信号を受信することに少なくとも部分的に基づいて、前記遊技者に宣伝が出力されることであって、前記宣伝はビデオ及び音声の少なくとも一つを含むことと、を含む方法。

〔態様2〕

前記宣伝が出力されることは、前記モバイルゲーム装置を介して前記遊技者に前記宣伝が出力されることを含む、態様1に記載の方法。

〔態様3〕

前記宣伝を決定することと、

10

20

30

40

50

前記モバイルゲーム装置に前記宣伝を送信することと、  
をさらに含む、態様 2 に記載の方法。

[態様 4]

前記モバイルゲーム装置は、少なくとも部分的に前記宣伝を決定する、態様 2 に記載の  
方法。

[態様 5]

前記宣伝に関連する追加情報を獲得する表示を前記モバイルゲーム装置から受信するこ  
と、

前記追加情報を前記モバイルゲーム装置に送信することと、

前記追加情報を前記モバイルゲーム装置を介して前記遊技者に出力することと、

10

をさらに含む、態様 2 に記載の方法。

[態様 6]

前記宣伝に関連する追加情報を獲得する表示を前記モバイルゲーム装置から受信するこ  
と、

前記追加情報を前記モバイルゲーム装置以外の他の装置に送信することと、

前記追加情報を前記他の装置を介して前記遊技者に出力することと、

をさらに含む、態様 2 に記載の方法。

[態様 7]

前記他の装置は前記遊技者に隣接する、態様 6 に記載の方法。

[態様 8]

前記他の装置はスロットマシンを含む、態様 7 に記載の方法。

20

[態様 9]

前記宣伝が出力されることは、前記モバイルゲーム装置以外の他の装置を介して前記遊  
技者に前記宣伝が出力されることを含む、態様 1 に記載の方法。

[態様 10]

前記他の装置は前記遊技者に隣接する、態様 9 に記載の方法。

[態様 11]

前記他の装置はスロットマシンを含む、態様 10 に記載の方法。

[態様 12]

前記宣伝が出力されることは、前記モバイルゲーム装置を介して前記遊技者に前記宣伝  
の第一の部分が出力されることと、及び前記他の装置を介して前記遊技者に前記宣伝の第  
二の部分が出力されることと、を含む、態様 1 に記載の方法。

30

[態様 13]

前記無線系信号を受信することは、前記モバイルゲーム装置以外の他の装置を介して前  
記無線系信号を受信することを含み、

前記宣伝が出力されることは、前記他の装置を介して前記遊技者に前記宣伝が出力され  
ることを含む、

態様 1 に記載の方法。

[態様 14]

前記無線系信号は、少なくとも部分的に前記ゲーム装置以外の他の装置を起源とし、

40

前記宣伝が出力されることは、前記他の装置を介して前記遊技者に前記宣伝が出力され  
ることを含む、

態様 1 に記載の方法。

[態様 15]

前記無線系信号を受信することは、前記無線系信号を受信する前記モバイルゲーム装置  
以外の他の装置を含み、

前記宣伝が出力されることは前記遊技者に前記宣伝を出力する前記他の装置を含む、

態様 1 に記載の方法。

[態様 16]

前記他の装置は前記遊技者に隣接する、態様 15 に記載の方法。

50

## 〔 態 様 1 7 〕

前記他の装置はスロットマシンを含む、態様 1 6 に記載の方法。

## 〔 態 様 1 8 〕

前記無線系信号は前記宣伝を符号化する、態様 1 5 に記載の方法。

## 〔 態 様 1 9 〕

前記無線系信号は前記宣伝を識別し、

前記方法は、前記信号に少なくとも部分的に基づいて前記信号を決定する前記他の装置をさらに含む、

態様 1 5 に記載の方法。

## 〔 態 様 2 0 〕

前記無線系信号に少なくとも部分的に基づいて、前記モバイルゲーム装置が前記モバイルゲーム装置以外の他の装置に近接していることを決定することを含み、

前記宣伝が出力されることは、前記モバイルゲーム装置が前記他の装置に近接していることを決定することに少なくとも部分的に基づいて、前記他の装置を介して前記遊技者に前記宣伝が出力されることをさらに含む、

態様 1 に記載の方法。

10

## 〔 態 様 2 1 〕

前記方法は少なくとも部分的に前記他の装置によって実施される、態様 2 0 に記載の方法。

## 〔 態 様 2 2 〕

前記無線系信号を受信することは、前記他の装置を介して前記無線系信号を受信することを含む、態様 2 0 に記載の方法。

20

## 〔 態 様 2 3 〕

前記無線系信号は、少なくとも部分的に前記他の装置を起源とする、態様 2 0 に記載の方法。

## 〔 態 様 2 4 〕

前記他の装置はスロットマシンを含む、態様 2 0 に記載の方法。

## 〔 態 様 2 5 〕

前記無線系信号に少なくとも部分的に基づいて、前記モバイルゲーム装置が前記ゲーム装置以外の他の装置に近接していることを決定することを含み、

30

前記宣伝が出力されることは、前記モバイルゲーム装置が前記他の装置に近接していることを決定することに少なくとも部分的に基づいて、前記モバイルゲーム装置を介して前記遊技者に前記宣伝が出力されることをさらに含む、

態様 1 に記載の方法。

## 〔 態 様 2 6 〕

前記無線系信号を受信することは、前記他の装置を介して前記無線系信号を受信することを含む、態様 2 5 に記載の方法。

## 〔 態 様 2 7 〕

前記無線系信号は、少なくとも部分的に、前記他の装置を起源とする、態様 2 5 に記載の方法。

40

## 〔 態 様 2 8 〕

前記無線系信号に少なくとも部分的に基づいて、前記モバイルゲーム装置が前記モバイルゲーム装置以外の他の装置の所定距離内であることを決定することを含み、

前記宣伝が出力されることは、前記モバイルゲーム装置は前記他の装置の前記所定距離内であることを決定することに少なくとも部分的に基づいて、前記他の装置を介して前記遊技者に前記宣伝が出力されることをさらに含む、

態様 1 に記載の方法。

## 〔 態 様 2 9 〕

前記他の装置はスロットマシンを含む、態様 2 8 に記載の方法。

## 〔 態 様 3 0 〕

50

前記無線系信号に少なくとも部分的に基づいて、前記モバイルゲーム装置が前記モバイルゲーム装置以外の他の装置の所定距離内であることを決定することを含み、

前記宣伝が出力されることは、前記モバイルゲーム装置は前記他の装置の前記所定距離内であることを決定することに少なくとも部分的に基づいて、前記モバイルゲーム装置を介して前記遊技者に前記宣伝が出力されることをさらに含む、

態様 1 に記載の方法。

[ 態様 3 1 ]

前記無線系信号に少なくとも部分的に基づいて、前記モバイルゲーム装置がリティラに近接していることを決定することを含み、

前記宣伝が出力されることは、前記モバイルゲーム装置が前記リティラに近接していることを決定することに少なくとも部分的に基づいて、前記モバイルゲーム装置を介して前記遊技者に前記宣伝が出力されることをさらに含む、

態様 1 に記載の方法。

[ 態様 3 2 ]

前記宣伝は前記リティラに関連する、態様 3 1 に記載の方法。

[ 態様 3 3 ]

前記宣伝を決定することと、前記宣伝を前記モバイルゲーム装置に送信することと、をさらに含む、態様 3 2 に記載の方法。

[ 態様 3 4 ]

前記モバイルゲーム装置は、少なくとも部分的に前記宣伝を決定する、態様 3 2 に記載の方法。

[ 態様 3 5 ]

前記無線系信号に少なくとも部分的に基づいて、前記モバイルゲーム装置がリティラの所定距離内であることを決定することを含み、

前記宣伝が出力されることは、前記モバイルゲーム装置は前記リティラの所定距離内であることを決定することに少なくとも部分的に基づいて、前記モバイルゲーム装置を介して前記遊技者に前記宣伝が出力されることをさらに含む、

態様 1 に記載の方法。

[ 態様 3 6 ]

前記宣伝は、前記リティラに関連する、態様 3 5 に記載の方法。

[ 態様 3 7 ]

前記モバイルゲーム装置は、少なくとも部分的に前記宣伝を決定する、態様 3 6 に記載の方法。

[ 態様 3 8 ]

前記無線系信号に少なくとも部分的に基づいて、前記モバイルゲーム装置が前記所定場所内であることを決定することを含み、

前記宣伝が出力されることは、前記モバイルゲーム装置が所定場所内であることを決定することに少なくとも部分的に基づいて、前記モバイルゲーム装置を介して前記遊技者に前記宣伝が出力されることをさらに含む、

態様 1 に記載の方法。

[ 態様 3 9 ]

前記所定場所内に少なくとも部分的に基づいて前記宣伝を決定することをさらに含む、態様 3 8 に記載の方法。

[ 態様 4 0 ]

前記信号は前記モバイルゲーム装置の場所を含む、態様 3 8 に記載の方法。

[ 態様 4 1 ]

前記遊技者についての情報に少なくとも部分的に基づいて前記宣伝を決定することをさらに含む、態様 1 に記載の方法。

[ 態様 4 2 ]

前記信号は前記遊技者についての前記情報を含む、態様 4 1 に記載の方法。

10

20

30

40

50

## 〔 態 様 4 3 〕

前記信号は前記遊技者についての前記情報にアクセスするための機構を識別する、態様41に記載の方法。

## 〔 態 様 4 4 〕

前記信号において識別される前記機構を用いて、前記遊技者についての前記情報を検索することをさらに含む、態様43に記載の方法。

## 〔 態 様 4 5 〕

プロセッサと、

命令を格納するコンピュータ可読媒体とを含み、

前記命令は、前記プロセッサによる実行時に、態様1に記載の前記方法を実施するよう前記プロセッサに指示する、

装置。

## 〔 態 様 4 6 〕

モバイルゲーム装置のユーザに対して、前記モバイルゲーム装置を介して前記ユーザによって遊技されるゲームに基づくギャンブルの結果を決定することと、

前記モバイルゲーム装置がリテール施設に近接していることを決定することと、

前記結果に少なくとも部分的に基づき、及び前記モバイルゲーム装置が前記リテール施設に近接していることに少なくとも部分的に基づいて宣伝を決定することであって、前記宣伝は前記リテール施設の少なくとも一つの製品に対していることと、

前記ユーザへの前記宣伝を前記モバイルゲーム装置に出力させることと、

を含む方法。

## 〔 態 様 4 7 〕

前記モバイルゲーム装置が前記リテール施設に近接していることを決定することは、前記モバイルゲーム装置が前記リテール施設の所定距離内であることを決定することを含む、態様46に記載の方法。

## 〔 態 様 4 8 〕

プロセッサと、

命令を格納するコンピュータ可読媒体とを含み、

前記命令は、前記プロセッサによる実行時に、態様46に記載の前記方法を実施するよう前記プロセッサに指示する、装置。

## 〔 態 様 4 9 〕

少なくとも一つの表示を少なくとも一つのマーケッタに表示することであって、前記表示は前記マーケッタが少なくとも一つのモバイルゲーム装置を介して宣伝を提示する機会を含み、前記モバイルゲーム装置はギャンブル系ゲームを提供するよう動作可能であることと、

前記マーケッタから前記機会に対する指し値を受信することであって、前記指し値は金銭の数量を含むことと、前記指し値が所定の基準の一以上の第一のセットに合致することを決定することと、

前記指し値が所定の基準の前記一以上の前記第一のセットに合致することに少なくとも部分的に基づいて、前記指し値を受付けることと、

少なくとも一つのモバイルゲーム装置を識別することであって、前記少なくとも一つのモバイルゲーム装置は遊技者によって現在使用中であることと、

前記識別されたモバイルゲーム装置に前記遊技者への前記マーケッタの宣伝を提供させることと、

を含む方法。

## 〔 態 様 5 0 〕

前記機会は、前記マーケッタの前記宣伝が提供される少なくとも一つの状況を含む、態様49に記載の方法。

## 〔 態 様 5 1 〕

前記識別されたモバイルゲーム装置に前記マーケッタの前記宣伝を提供させることは、

10

20

30

40

50

前記少なくとも一つの状況に従って前記識別されたモバイルゲーム装置に前記マーケッタの前記宣伝を提供させることを含む、態様 5 0 に記載の方法。

[ 態様 5 2 ]

前記少なくとも一つのモバイルゲーム装置を識別することは、前記少なくとも一つの状況に基づいて前記少なくとも一つのモバイルゲーム装置を識別することを含む、態様 5 0 に記載の方法。

[ 態様 5 3 ]

前記少なくとも一つの状況は、

( a ) 前記マーケッタの前記宣伝が提供される日付、

( b ) 前記マーケッタの前記宣伝が提供される時刻、

( c ) 前記マーケッタの前記宣伝が表示される少なくとも一人の人物、及び

( d ) 前記マーケッタの前記宣伝が表示される少なくとも一人の人物の人口統計学データの少なくとも一つを含む、態様 5 0 に記載の方法。

[ 態様 5 4 ]

前記指し値が所定の基準の一以上の前記第一のセットに合致することを決定することは、前記金銭の数量が所定の量を超えることを決定することを含む、態様 4 9 に記載の方法。

[ 態様 5 5 ]

前記指し値が所定の基準の一以上の前記第一のセットに合致することを決定することは、前記金銭の数量が任意の他の指し値に関連付けられる金銭の数量を超えることを決定することを含む、態様 4 9 に記載の方法。

[ 態様 5 6 ]

前記マーケッタから前記マーケッタの前記宣伝を受信することと、

前記マーケッタの前記宣伝が所定の基準の一以上の第二のセットに合致することを決定することと、

をさらに含む、態様 4 9 に記載の方法。

[ 態様 5 7 ]

所定の基準の前記第二のセットは、

( a ) 前記マーケッタの前記宣伝は、粗暴な言語を何ら含まないこと、

( b ) 前記マーケッタの前記宣伝は、ある画素の寸法を有する画像のみを含むこと、

( c ) 前記マーケッタの前記宣伝は、所定のランレンジスを有すること、

( d ) 前記マーケッタの前記宣伝は、一以上の所定のゲームに用いられる画像と同一の画像を何ら含まないこと、及び

( e ) 前記マーケッタの前記宣伝は、一以上の所定のゲームに用いられる音声と同一の音声を何ら含まないこと、の少なくとも一つを含む、態様 5 6 に記載の方法。

[ 態様 5 8 ]

前記マーケッタの前記宣伝を前記識別されたモバイルゲーム装置に送信することをさらに含む、態様 4 9 に記載の方法。

[ 態様 5 9 ]

第一の命令を前記識別されたモバイルゲーム装置に送信することをさらに含み、前記第一の命令は前記マーケッタの前記宣伝を表示する方法を記載する、態様 5 8 に記載の方法。

[ 態様 6 0 ]

前記第一の命令は、

( a ) 前記マーケッタの前記宣伝を表示するディスプレイ画面上の場所、

( b ) 前記マーケッタの前記宣伝を表示する間の時間、

( c ) 前記マーケッタの前記宣伝を表示する音量、

( d ) 前記マーケッタの前記宣伝を表示する時間の長さ、

( e ) 前記マーケッタの前記宣伝が表示される前にゲームに発生しなければならない状況、の少なくとも一つを含む、態様 5 9 に記載の方法。

10

20

30

40

50

## 〔 態 様 6 1 〕

前記識別されたモバイルゲーム装置に第二の命令を送信することをさらに含み、前記第二の命令は、前記マーケッタの前記宣伝が呈示されるときに前記識別されたモバイルゲーム装置が存在しなければならない場所を記載する、態様 5 9 に記載の方法。

## 〔 態 様 6 2 〕

前記場所はレストランを含む、態様 6 1 に記載の方法。

## 〔 態 様 6 3 〕

前記マーケッタの前記宣伝のカテゴリを決定することと、

前記識別されたモバイルゲーム装置が以前の所定の期間内に前記同一のカテゴリ内の異なる宣伝を呈示していないことと、をさらに含み、

10

前記識別されたモバイルゲーム装置に前記マーケッタの前記宣伝を呈示させることは、前記識別されたモバイルゲーム装置が以前の前記所定の期間内に同一のカテゴリ内の異なる前記宣伝を呈示していないことに少なくとも部分的に基づいて、前記識別されたモバイルゲーム装置に前記遊技者への前記マーケッタの前記宣伝を呈示させることを含む、

態様 4 9 に記載の方法。

## 〔 態 様 6 4 〕

プロセッサと、命令を格納するコンピュータ可読媒体とを含み、前記命令は、前記プロセッサによる実行時に、態様 4 9 に記載の前記方法を実施するよう前記プロセッサに指示する、装置。

## 〔 態 様 6 5 〕

少なくとも一つの表示を受信することであって、前記表示は、前記モバイルゲーム装置がカジノ内の特定の場所の中にあるときに少なくとも一つのモバイルゲーム装置を介して宣伝を呈示する機会を含み、前記モバイルゲーム装置はギャンブル系ゲームを提供するよう動作可能であることと、

20

前記機会に対する指し値を入札することであって、前記指し値は金銭の数量を含むことと、

前記指し値が受けつけられた表示を受信することと、

特定の宣伝を呈示してもよいデータをサーバに送信することと、前記特定の宣伝が前記カジノ内の前記場所にあるモバイルゲーム装置によって呈示されたことの表示を受信することと、

30

を含む方法。

## 〔 態 様 6 6 〕

前記金銭の数量に対する指し値を受信することと、

前記金銭の数量を提供することと、

をさらに含む、態様 6 5 に記載の方法。

## 〔 態 様 6 7 〕

前記特定の宣伝を呈示してもよい前記データを生成することをさらに含む、態様 6 5 に記載の方法。

## 〔 態 様 6 8 〕

前記データを生成することは、

40

( a ) 画像データ、

( b ) ビデオデータ、及び

( c ) 音声データ

の少なくとも一つを生成することを含む、態様 6 7 に記載の方法。

## 〔 態 様 6 9 〕

プロセッサと、

命令を格納するコンピュータ可読媒体とを含み、

前記命令は、前記プロセッサによる実行時に、態様 6 5 に記載の前記方法を実施するよう前記プロセッサに指示する、

装置。

50

## 〔 態 様 7 0 〕

モバイルゲーム装置において第一の遊技者によって遊技された第一のゲームを決定することと、

前記第一のゲームとして同じ種類のゲームを実施するよう動作可能である固定式装置を識別することと、

前記固定式装置が使用可能であることを決定することと、前記固定式装置において第二のゲームに参加する提案を前記第一の遊技者に呈示することと、

前記第一の遊技者から前記第一の遊技者が前記提案を受けつけることの表示を受信することと、

前記第一の遊技者のために前記固定式装置を予約することと、

を含む方法。

## 〔 態 様 7 1 〕

前記第一のゲームはスロットマシングームを含み、前記固定式装置はスロットマシンを含む、態様 7 0 に記載の方法。

## 〔 態 様 7 2 〕

前記第一のゲームはポーカーのゲームを含み、前記固定式装置はポーカーテーブルを含む、態様 7 0 に記載の方法。

## 〔 態 様 7 3 〕

予約することは、前記第一の遊技者が前記固定式装置を使用することに先立って、第二の遊技者が前記固定式装置を使用することを抑止することを含む、態様 7 0 に記載の方法。

## 〔 態 様 7 4 〕

前記第一の遊技者の第一のクレジットバランスを決定することであって、前記第一のクレジットバランスは前記モバイルゲーム装置に関連付けられることと、

前記固定式装置に命令を送信することであって、前記命令は前記固定式装置が第二のクレジットバランスを確立することを指示することと、

前記モバイルゲーム装置に命令を送信することであって、前記命令は前記モバイルゲーム装置にゼロクレジットバランスを確立することを指示することと、

をさらに含む、態様 7 0 に記載の方法。

## 〔 態 様 7 5 〕

前記第二のクレジットバランスは前記第一のクレジットバランスに等しい、態様 7 4 に記載の方法。

## 〔 態 様 7 6 〕

前記第二のクレジットバランス、前記第一のクレジットバランスよりも大きい、態様 7 4 に記載の方法。

## 〔 態 様 7 7 〕

前記モバイルゲーム装置に前記固定式装置の前記場所の表示を送信することをさらに含む、態様 7 0 に記載の方法。

## 〔 態 様 7 8 〕

プロセッサと、

命令を格納するコンピュータ可読媒体とを含み、

前記命令は、前記プロセッサによる実行時に、態様 7 0 に記載の前記方法を実施するよう前記プロセッサに指示する、

装置。

## 〔 態 様 7 9 〕

モバイルゲーム装置において前記モバイルゲーム装置のユーザに呈示する宣伝を受信することであって、前記モバイルゲーム装置はギャンブル系ゲームを提供するよう動作可能であることと、

前記モバイルゲーム装置において第一の命令を受信することであって、前記第一の命令は前記宣伝を呈示する方法を記載することと、

10

20

30

40

50

前記第一の命令に従って前記ユーザに前記宣伝を呈示することと、  
を含む方法。

[ 態様 8 0 ]

前記第一の命令は、

- ( a ) 前記宣伝を呈示するためのディスプレイ画面上の場所、
- ( b ) 前記宣伝を呈示する間の時間、
- ( c ) 前記宣伝を呈示する音量、
- ( d ) 前記宣伝を呈示する時間の長さ、
- ( e ) 前記宣伝が呈示される前にゲームに発生しなければならない状況  
の少なくとも一つを含む、態様 7 9 に記載の方法。

10

[ 態様 8 1 ]

前記モバイルゲーム装置において第二の命令を受信することをさらに含み、

前記第二の命令は前記宣伝が呈示されるときに前記モバイルゲーム装置が存在しなければならない場所を記載し、前記宣伝を呈示することは、前記モバイルゲーム装置前記場所  
にあるときに前記ユーザに前記宣伝を呈示することを含む、

態様 7 9 に記載の方法。

[ 態様 8 2 ]

携帯電話において宣伝を受信することであって、前記宣伝は音声を含み、前記宣伝は製品及びサービスの少なくとも一つを宣伝することと、

前記携帯電話において着信コールの表示を受信することと、

20

前記着信コールに応答して前記宣伝を着信音として再生することと、  
を含む方法。

[ 態様 8 3 ]

着信音としての前記宣伝の使用についてレポートすることをさらに含む、態様 8 2 に記載の方法。

[ 態様 8 4 ]

前記使用は、前記宣伝が前記着信音として再生された回数を含む、態様 8 3 に記載の方  
法。

[ 態様 8 5 ]

前記宣伝が前記着信音として再生された少なくとも一つの場所、及び

30

前記宣伝が前記着信音として再生された少なくとも一つの時刻の少なくとも一つをレボ  
ートすることをさらに含む、

態様 8 4 に記載の方法。

[ 態様 8 6 ]

ゲーム装置に前記ゲーム装置の遊技者に対して第一の宣伝を呈示することであって、前  
記ゲーム装置はギャンブル系ゲームを前記遊技者に提供するよう動作可能であることと、

前記ゲーム装置から表示を受信することであって、前記表示は前記遊技者による行動に  
応答して前記ゲーム装置によって送信されることと、

前記表示に少なくとも部分的に基づいて第二の宣伝を決定することと、

前記ゲーム装置に前記遊技者に対する前記第二の宣伝を呈示することと、  
を含む方法。

40

[ 態様 8 7 ]

前記表示は、前記宣伝への前記遊技者による反応の表示を含み、

前記第二の宣伝を決定することは、前記遊技者の前記反応に少なくとも部分的に基づい  
て前記第二の宣伝を決定することを含む、

態様 8 6 に記載の方法。

[ 態様 8 8 ]

前記遊技者による前記反応に少なくとも部分的に基づいて、別のゲーム装置が前記第一  
の宣伝を呈示することを抑止することをさらに含む、態様 8 7 に記載の方法。

[ 態様 8 9 ]

50

前記第一の宣伝は第一のカテゴリであり、

前記表示は前記第一のカテゴリとことなる第二のカテゴリの表示を含み、

前記第二の宣伝を決定することは前記第二のカテゴリに少なくとも部分的に基づいて前記第二の宣伝を決定することを含む、

態様 8 6 に記載の方法。

[ 態様 9 0 ]

モバイルゲーム装置によって、前記モバイルゲーム装置に近接している固定式ゲーム装置を決定することと、

前記モバイルゲーム装置によって、前記固定式ゲーム装置において発生した履歴的ゲーム結果を要求することと、

前記モバイルゲーム装置によって、前記履歴的ゲーム結果を表示することと、  
を含む方法。

[ 態様 9 1 ]

前記履歴的ゲーム結果は、

前記固定式ゲーム装置において発生したゲームの少なくとも一つの結果、

前記固定式ゲーム装置によって行われた少なくとも一つの払い出し、

ボーナスラウンドが前記固定式ゲーム装置において到達した最後の時間、

前記固定式ゲーム装置における以前の遊技者の正味の勝ち、及び

前記固定式ゲーム装置における以前の遊技者の全体の勝ち

の少なくとも一つを含む、態様 9 0 に記載の方法。

[ 態様 9 2 ]

前記モバイルゲーム装置によって前記固定式ゲーム装置を決定することは、前記モバイルゲーム装置によって前記固定式ゲーム装置を検出することを含む、態様 9 0 に記載の方法。

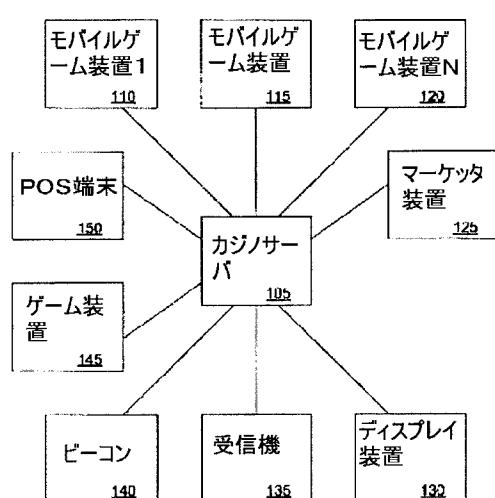
[ 態様 9 3 ]

前記モバイルゲーム装置によって前記固定式ゲーム装置から前記履歴的ゲーム結果を受信することをさらに含む、態様 9 0 に記載の方法。

10

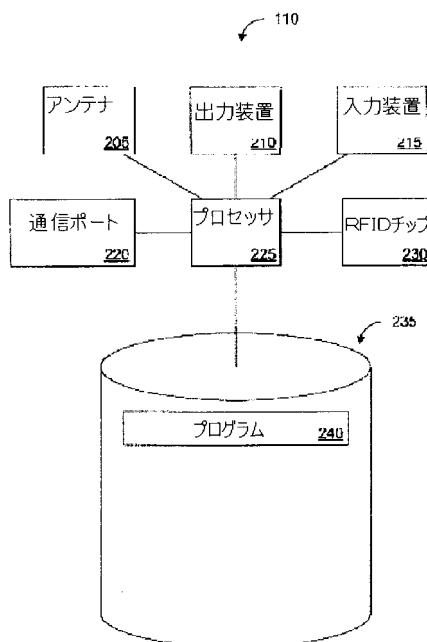
20

【図1】



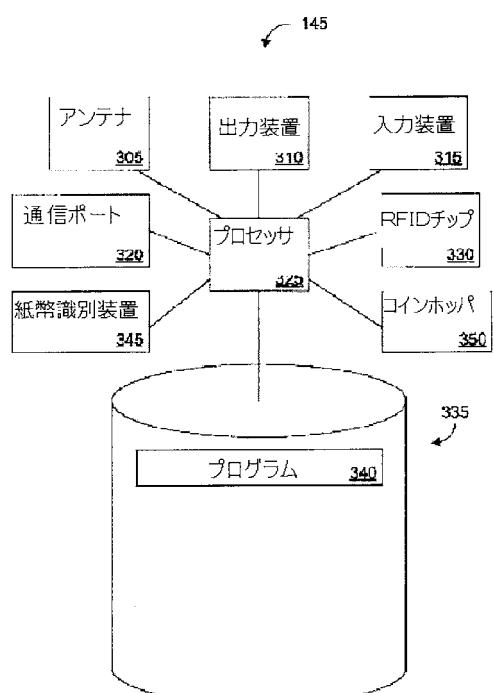
【図1】

【図2】



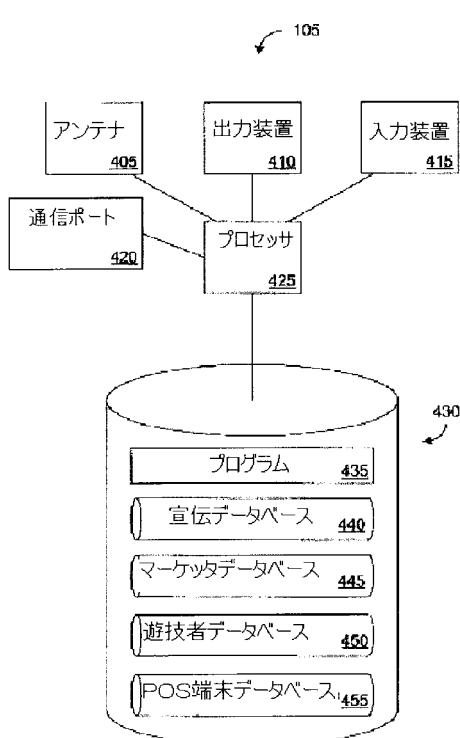
【図2】

【図3】



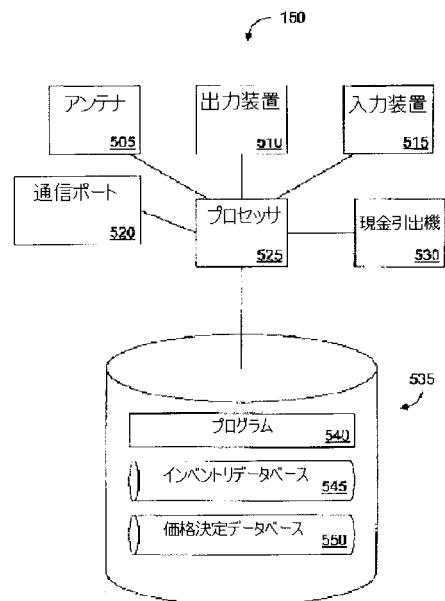
【図3】

【図4】



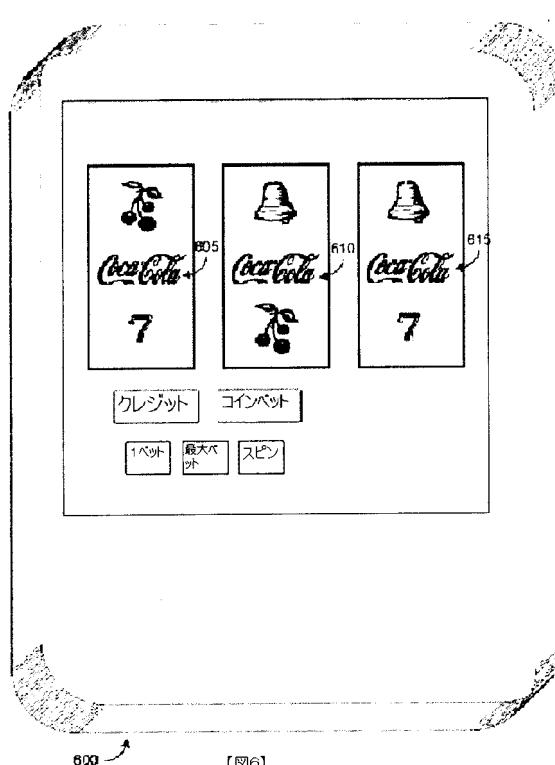
【図4】

【図5】



【図5】

【図6】



【図6】

---

フロントページの続き

- (72)発明者 ラトニック ハワード ダブリュ  
アメリカ合衆国, ニューヨーク州 10021, ニューヨーク, イースト 71 ストリー  
ト 11
- (72)発明者 バーマン ケヴィン  
オーストラリア国, NSW 2110, ハンターズ ヒル, センテナリー アベニュー 3
- (72)発明者 オルデルッチ、ディーン、ピー。  
アメリカ合衆国, コネティカット州 06880, ウエストポート, マリオン ロード 8
- (72)発明者 ゲルマン ジェフリー エム  
アメリカ合衆国, ニューヨーク州 11217, ブルックリン, アパートメント 3, バ  
ークレー ブレイス 14
- (72)発明者 パパジョルジュ アントニオ  
アメリカ合衆国, ニューヨーク州 10463, ブロンクス, #3G, フェアフィールド  
アベニュー 3050
- (72)発明者 アッシャー ジョセフ エム.  
アメリカ合衆国, ネバダ州 89117, ラスベガス, キャッスル ウォール ストリート  
1412

審査官 岡北 有平

- (56)参考文献 欧州特許出願公開第01158821 (EP, A1)  
特開2002-109376 (JP, A)  
国際公開第2004/064258 (WO, A2)  
米国特許出願公開第2004/0242332 (US, A1)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G 06 Q 10/00 - 50/34