

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2009-521247

(P2009-521247A)

(43) 公表日 平成21年6月4日(2009.6.4)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 A	2 C 0 0 1
G 0 6 Q 50/00 (2006.01)	G 0 6 F 17/60 1 4 6 Z	
A 6 3 F 13/12 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 M	
	A 6 3 F 13/12 C	

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2008-538117 (P2008-538117)	(71) 出願人	508345601
(86) (22) 出願日	平成18年10月30日 (2006.10.30)		リアル・ビデオ・ゲーミング、インク
(85) 翻訳文提出日	平成20年6月23日 (2008.6.23)		アメリカ合衆国 カリフォルニア州 9 5
(86) 国際出願番号	PCT/US2006/042688		1 2 0 サン ノゼ モンテゴ ドライヴ
(87) 国際公開番号	W02007/051076		1 4 3 4
(87) 国際公開日	平成19年5月3日 (2007.5.3)	(74) 代理人	100064355
(31) 優先権主張番号	60/731, 453		弁理士 川原田 一穂
(32) 優先日	平成17年10月28日 (2005.10.28)	(72) 発明者	ダン・シー・・モーガン
(33) 優先権主張国	米国 (US)		アメリカ合衆国 カリフォルニア州 9 5
			1 3 6 サン ノゼ チャーター パーク
			コート 3 7 5 1 シー
		(72) 発明者	ジョン・シール
			アメリカ合衆国 カリフォルニア州 9 5
			1 2 4 サン ノゼ シュリーン コート
			1 6 0 8

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 リアルビデオゲーミングの方法およびシステム

(57) 【要約】

インターネットなどを介したネットワークまたは通信媒体上のゲーミングのための方法およびシステム。特定の実施形態では、リアルビデオゲーミング経験は、現実世界から取った機会事象および関連するビデオクリップのシーケンスから、クライアントシステムのプレーヤにより生成される。サーバシステムは符号化フォーマットのシーケンスを任意に提供し、シーケンスはクライアントに配信され、クライアントはこのシーケンスを使用してプレーヤ用の運を伴うゲームを作成する。

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲーミングを提供する方法であって、
現実世界の機会事象の複数のビデオクリップを取り込む工程と、
前記現実世界の機会事象の結果を確定する工程と、
前記複数のビデオクリップを格納する工程と、
前記機会事象の前記結果を格納する工程と、
前記格納後の所望時刻に、前記現実世界の機会事象により確定されるゲーム結果をプレイヤーに提示する工程と、を含む方法。

【請求項 2】

10

前記機会事象は、
規定された一連のカード値を提供するトランプ組の完全な配布と、
ルーレット回転盤上のボールの最終位置と、
スロットマシンの最終位置または指示器と、
1 つまたは複数のさいころの 1 回の転がりまたは一組の転がりと、
ビンゴゲームにおけるようなラベル付きボールを引くこととからなる群から選択される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

20

前記機会事象は、
トランプ組の配布と、
ボールまたは他の指示器の最終位置と、
さいころの 1 回の転がりまたは一組の転がりと、
1 つまたは複数の物理的機会指示器を引くこととからなる群から選択される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

ユーザが、ゲームリプレイとしてゲーム結果を受信することを選択できるようにするインターフェースを提供する工程と、
前記現実世界の機会事象を使用するゲームをシミュレートするためにユーザに複数のビデオクリップを提示する工程と、をさらに含む請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

30

ユーザが、進行中のゲームプレイに影響を与える 1 つまたは複数の選択を行うことを可能にするインターフェースを提供する工程と、
前記現実世界の機会事象に基づく全体の系列を維持する一方で、前記選択に応答して前記ビデオクリップと前記ゲーム結果を順番に配信する工程とをさらに含む、請求項 4 に記載の方法。

【請求項 6】

40

ユーザがゲームを起動し、任意にゲームプレイに影響を与えおよび / または金を賭けることができるようにするクライアント側ユーザインタフェースを提供する工程と、
サーバからゲームビデオストリームを要求し、要求されたゲームビデオストリームを受信し、バッファに 1 つまたは複数のゲームビデオストリームを格納し、遅延無くリアルなゲーミング経験を提供するようにユーザにゲームビデオストリームを提示することができるクライアント側実行可能論理を提供する工程と、をさらに含む請求項 5 に記載の方法。

【請求項 7】

一連の前記ビデオクリップと前記ゲーム結果を配信しバッファする工程と、
通信により生じる遅延または待ち時間なしにライブゲーミング経験を提供するためにバッファから前記結果とビデオクリップを提示する工程と、をさらに含む請求項 4 に記載の方法。

【請求項 8】

50

ゲーミングを提供する方法であって、

現実世界の機会事象の複数のビデオクリップを取り込む工程と、
前記現実世界の機会事象の結果を確定する工程と、
前記複数のビデオクリップを格納する工程と、
前記機会事象の前記結果を格納する工程と、
前記格納後の所望時刻に、前記現実世界の機会事象により確定されるゲーム結果をプレイヤーに提示する工程と、を含む方法。

【請求項 9】

前記取り込む工程と前記格納する工程は、
相当な数の現実世界機会事象を取り込み格納する工程と、
ユーザにより要求されると、前記格納された現実世界機会事象の部分的に無作為に選択された系列に基づいてゲームをユーザに配信する工程とをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。 10

【請求項 10】

前記相当な数は 100 を越える、請求項 9 に記載の方法。

【請求項 11】

前記相当な数は 1000 を越える、請求項 9 に記載の方法。

【請求項 12】

前記機会事象はプレイヤーにとって幾分興味のある過去のゲームに関係する少なくともいくつかの機会事象を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 13】 20

前記提示する工程は、

ユーザが 1 つまたは複数のゲームビデオストリームを選択できるようにする工程と、

ユーザが 1 つまたは複数のゲームを同時にプレイできるようにする前記 1 つまたは複数のゲームビデオストリームを提示する工程とを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 14】

格納された一連の現実世界機会事象はゲーム結果を確定するための機会系列を提供するが、前記ゲーム結果もまた、少なくとも一人のプレイヤーの選択肢のうちの 1 つまたは複数の選択により確定される、請求項 9 に記載の方法。

【請求項 15】

リアルなビデオゲーミングを提供するクライアントシステムであって、 30

利用可能なビデオゲームを識別する情報を表示するための表示部品と、

ユーザ行動の成績に応答して、一連のゲームビデオクリップを順序付ける要求をサーバシステムに送信する順序付け部品と、

1 つまたは複数のゲーミング系列を表現する符号化データを読むことができる復号化部品と、を含むクライアントシステム。

【請求項 16】

前記表示部品はブラウザである、請求項 15 に記載のクライアントシステム。

【請求項 17】

集積回路用の回路レイアウトを記述するコンピュータ解釈可能命令を含むコンピュータ可読媒体であって、前記記述にしたがって構築されると請求項 15 に記載の装置を具現化するために回路を構成するコンピュータ可読媒体。 40

【請求項 18】

コンピュータ解釈可能命令を含むコンピュータ可読媒体であって、適切に構成された情報処理装置にロードされると請求項 1 に記載の方法にしたがって前記装置を動作させるコンピュータ可読媒体。

【請求項 19】

複数のプレイヤーヘゲーミングサービスを提供するビジネス方法であって、

複数のゲームビデオクリップを提供する少なくとも 1 つのゲームストリームプロバイダに対しストリームインターフェースを確立する工程と、

プレイヤーに対してゲーミング機会を可能にする少なくとも 1 つのゲームバックエンドプ 50

ロバイダに対しバックエンドインターフェースを確立する工程と、

前記ゲームビデオクリップを受信し前記ゲームビデオクリップと前記クリップの結果を格納することができるリアルビデオゲーミングサーバを提供する工程と、

プレーヤに複数のゲーミングクライアントを提供する工程であって、前記ゲーミングクライアントは、1つまたは複数の前記ゲームバックエンドプロバイダから利用可能なゲーミングオプションを指示する利用可能なゲームデータを受信し、前記利用可能なゲームデータをプレーヤに提示し、所望のゲームのプレーヤからの指示を受信し、前記ゲームビデオクリップを使用することにより所望のゲームのリプレイを提示することができるようにされた、工程と、を含む方法。

【請求項 20】

10

前記ストリームインターフェースと前記バックエンドインターフェースの少なくとも1つは2つの異なるエンティティとの契約の約定を含み、前記約定は、前記ストリームインターフェースプロバイダが、任意のプレーヤが前記ストリームまたは任意のゲームの結果を選択するかどうかに依存しない少なくとも何らかの払込みを受け取ることを可能にする、請求項19に記載の方法。

【請求項 21】

前記複数のゲームビデオクリップは1つまたは複数の機会事象を含み、前記機会事象は、

規定された一連のカード値を提供するトランプ一組の完全な配布と、

ルーレット回転盤上のボールの最終位置と、

スロットマシンの最終位置または指示器と、

1つまたは複数のさいころの1回の転がりまたは一組の転がりと、

ビンゴゲームにおけるようにラベル付きボールを引くこととからなる群から選択される、請求項19に記載の方法。

20

【請求項 22】

前記複数のゲームビデオクリップは1つまたは複数の機会事象を含み、前記機会事象は、

トランプ一組の配布と、

ボールまたは他の指示器の最終位置と、

さいころの1回の転がりまたは一組の転がりと、

1つまたは複数の物理的機会指示器を引くこととからなる群から選択される、請求項19に記載の方法。

30

【請求項 23】

前記ゲームサーバは信頼できる第三者として機能し、いかなるゲームの結果においても金銭上の利害関係を有さない、請求項19に記載の方法。

【請求項 24】

前記ゲーミングクライアントは、ユーザに、進行中のゲームプレイに影響を与える1つまたは複数の選択ができるようにする、請求項19に記載の方法。

【請求項 25】

リアルなビデオゲーミングを提供するシステムであって、

複数のゲームビデオクリップを提供する少なくとも1つのゲームストリームプロバイダとの契約と、

プレーヤに対してゲーミング機会を可能にする少なくとも1つのゲームバックエンドプロバイダとの契約と、

前記ゲームビデオクリップを受信し前記ゲームビデオクリップと前記クリップの結果を格納することができるリアルビデオゲーミングサーバとの契約と、

プレーヤが前記ゲームビデオクリップを使用することにより1つまたは複数のゲームをプレイすることを可能にする前記プレーヤに提示される契約と、を含むシステム。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

50

【 0 0 0 1 】

関連出願の相互参照

本出願は、2005年10月28日に提出された米国仮特許出願第60/731,453号明細書からの優先権の利益を主張し、その内容をすべての目的で参照により本明細書に援用する。

【 0 0 0 2 】

著作権情報

米国特許法施行規則(37 C.F.R.) 1.71(e)条に従い、本出願者は、本開示の一部は著作権保護を受け、著作権保護を主張することができる資料(限定するものではないが、ソースコードリスト、スクリーンショット、ユーザインタフェース、またはユーザ命令、または著作権保護の対象のまたはいずれかの法域で入手可能な本提出文書の他の態様など)を含むことを注記する。本著作権所有者は、本特許文書または特許開示のいずれかのものによるファクシミリによる複製に対しては、本特許文書または特許開示が特許商標庁のファイルまたはレコードにあることから異議を有しないが、他の場合にはいかなる著作権も全て留保する。他のすべての再生、配布、本内容に基づく派生物の生成、本出願またはその任意の部分の公的な表示、公的な実行は、該当する著作権法により禁止される。

10

【 0 0 0 3 】

様々な実施形態における本発明は、ゲーマーに通信接続上での改良されたギャンブリング経験を提供し、および/またはゲーミング機会を提供するための拡張された能力をゲーミングプロバイダまたはギャンブリングプロバイダに提供するためのビジネス方法および/または論理処理方法および/または関連システムに関する。

20

【 0 0 0 4 】

特定の実施形態では、本発明は、すべて同じ機会結果(chance outcome)に基づき多くの仮想ゲームまたは仮想賭け(virtual bet)を行うことができるようにするゲーミングシステムに関する。ここではプレーヤを空間的および/または時間的に他のプレーヤおよび機会事象(chance event)から分離することができる。別の実施形態では、本発明は、異なるまたはカスタマイズされた経験を、および/または同じ基本的な機会事象をも使用する賭けの選択肢を、プレーヤに提供することを可能にする。

30

【 0 0 0 5 】

別の実施形態では、本発明は、ゲーミングサーバが、機会事象の生成器と、プレーヤにゲーミング経験を配信するバックエンドギャンブルプロバイダとの両方からの何らかの独立性を「信頼される」第三者に与えることができるようにする論理的方法および/またはビジネス方法に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 6 】

本提出文書(本出願と共に提出されたすべての文書を含む)のすべての箇所のすべての工作物、出版物、販売または活動についての検討は、このような任意の工作物が従来技術を構成するということを認めるものと理解してはならない。本明細書でのすべての活動、工作物、または出版物についての検討は、このような活動、工作物または出版物がいずれかの特定の法域において存在したあるいは知られていたということを認めるものではない。

40

【 特許文献 1 】 米国仮特許出願第60/568,707号明細書

【 発明の開示 】

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

特定の実施形態によると、本発明は、ゲーミングまたはギャンブリングに関連する様々なサービスおよび/または経験を併せてまたは独立して提供するために使用することができるビジネス方法および/または論理処理方法および/またはシステムおよび/または装

50

置に関連する。特定の実施形態では、本発明は、ゲーミングまたはギャンブリングに関連する新しいビジネス方法を含むものと理解することができる。別の実施形態では、本発明は、コストを低減し、および/または様々なゲーミング経験および/または場所を提供するゲーミングロバイダにより使用され得るシステムと方法に関連するものと理解することができる。

【0008】

特定の実施形態では、本発明は、コンピュータサーバ内に個々のビデオクリップ（例えばゲーミング事象毎に1つのクリップ。例えば1つのクリップはブラックジャックの一手、一枚のカードの配布、さいころの1回転、クラップテーブルでの1ゲーム、スロットマシンの1回のレバー引きなど）形式で維持されたビデオおよび/または音声とともにゲーム（クラップ、ルーレット、ブラックジャック、ポーカー、スロットなど）を記録し格納するシステム（例えばRVG）に関連する。所望時刻に、RVGのサーバは、プレーヤがゲームをプレイし実際のビデオ経験をするを可能にする予め記録されたフィルムを順番にプレーヤに送信する。ゲーム送信はインターネット、ローカルエリアネットワークを介し携帯電話等に行われてもよい。

10

【0009】

特定の実施形態では、ビデオクリップを受信する際にプレーヤが経験する遅延（実際のライブゲームに関わる場合のインターネットに固有の帯域幅問題など）を回避するために、クリップはバッチモード（例えば、一度に2手または3手、または2つまたは3つのクラップゲーム）でプレーヤに送信される。クリップがプレーヤのローカルコンピュータ上で受信されると、プレーヤはゲーミングの第一手を開始し、第二手はプレーヤのローカルコンピュータメモリ内にも保持される待ち行列内に置かれる。

20

【0010】

任意に、別の実施形態では、プレーヤが第一手を完了し、第二手をプレイし始めると、第一手の結果は電子的にRVGサーバに送り返される。第一手が受信され情報がRVGサーバにより記録されると、新しい第3手がプレーヤに送り返される。上記処理は、プレーヤがゲームを停止することを選択するまで繰り返される。

【0011】

様々な実施形態では、本発明によるゲームは、楽しみを目的として（プレイ料なし）プレイすることができる。ライブゲーミングまたはギャンブリング（任意に、地上にあるカジノで通知されるのと同じ賭け率）を目的としたプレイ、あるいは、1つまたは複数のプレイの結果または1つまたは複数のプレイに単に参加することがコンテストまたは賞金レースにプレーヤを参加させるコンテスト/賞金レースを目的としたプレイとしてプレイすることができる。いくつかの実施形態における楽しみを目的としたプレイとコンテストを目的としたプレイは、ビデオゲームをプレイすることとの類似点があるが、本発明の特定の実施形態によると、根底をなす実世界機会事象（real-world chance event）と実際のビデオを伴う選択肢とに基づいたプレイという望ましい利点を有する。コンテストを目的としたプレイでは、プレーヤはラッフルへの参加を許可され、これにより、例えばある一定数の選手は地上にあるカジノでのライブトーナメントでプレイする機会を得る。したがって、本発明の特定の実施形態によると、プレーヤを本発明のリアルビデオゲーミングにアクセスするための料金を支払うように誘導するために様々なインセンティブを提供することができる。

30

40

【0012】

より具体的な例として、本発明の特定の実施形態によると、プレーヤは、様々な実施形態にしたがって実際のブラックジャック（ライブであってもよく、または格納されていてもよい）の100手をプレイするために例えば14,950ドルの固定料金を支払うことができる。したがって、特定の実施形態では、本発明は、仮想ゲームに続いて少なくとも一部のプレーヤに対してはライブの物理ゲームを可能にする多くの新規な方法を提供する。

【0013】

別の実施形態では、ゲームを記録するあるいは予め記録することにより、プレーヤは予

50

め賭けをし、そして将来いつでもそのビデオ、音声、賭け情報を精査することができる。一例として、プレーヤは、ルーレットの回転盤の次の100スピンの赤16に100を賭け、次に、ゲーミング装置（PC、携帯電話、PDA）をオフする。将来の所与の時刻に、プレーヤは自身のコンピュータをオンに戻し、賭けられた実際の100ゲームをリプレイ（早送り、休止、フレーム凍結、あるいはスロープレーの能力を含む）する。プレーヤは、また、結果のみを精査することを選択してもよい。この処理と共に、カジノ所有者もまた、ゲームに勝ったプレーヤに支払う前に信憑性を検証するためにゲームをリプレイすることができる。

【0014】

別の例として、本発明は、リアルビデオゲーミングシステムと方法を使用することにより、単一の物理ハンドルが複数の異なるゲーム（異なる賭け限度額、異なるプレイ選択肢を有する、あるいは異なる場所におけるなど）の基本として使用され得るようにする。本発明の方法および/またはシステムを使用することにより、ギャンブルプロバイダは、複数の経験をプレーヤに提供し、これによりルーレットの回転盤または他の機会事象を実行することに伴うコストの投資効果を上げることができる。一例として、ルーレットゲーム上で賭ける機会をクライアントに提供したいギャンブルプロバイダを考察する。通常のカジノ状況では、例えば、プレーヤらは1つの回転盤の前に座り、スピナは賭けを行い、回転盤を起動しそしてすべての支払いを行う。通常、所与の回転盤の前の各プレーヤは正確に同じルールと同じ賭け限度額でプレイをしなければならない、通常はプレイする回転盤の前にいなければならない。

【0015】

カジノが様々な可能なルーレット経験を提供したい場合（例えば、異なる賭け限度額を有する様々なゲームを提供する、あるいは回転盤が、全員が負けるタイプの位置「00」または他のものを含むかまたは含まないゲームを提供する）、カジノの唯一の選択肢は、各選択肢に対し別々の賭けテーブルを有する別々の回転盤を提供するか、あるいは個々のプレーヤのために純粋に電子的またはシミュレートされたゲームプレイに移ることであるが、これは大抵の場合プレーヤにとって本物の回転盤ほど魅力的ではない。

【0016】

以下にさらに詳述されるように、本発明の特定の実施形態によると、さらに任意の数の「運を伴うゲーム」を実施することができる。

【0017】

本発明の様々な実施形態は通信ネットワーク上のゲーミングの方法および/またはシステムを提供する。本発明の特定の実施形態によると、クライアントシステムは一組のインターフェースを備える。この一組のインターフェースは、ユーザが、ログインとしてこのようなゲームに関連するタスク（例えば、支払情報を提供する、プレイすべき1つまたは複数のゲームを選択する、ゲーム中に賭けおよび/またはプレイオプションを選択するなど）を行うことを可能にする。

【0018】

特定の実施形態では、本クライアントシステムは、さらに、ビデオゲームクリップを提示して、さらに任意にプレーヤにリアルなゲーミング経験を提供するために多くのゲームクリップをバッファする能力を有する。別の実施形態では、クライアントシステムは、ゲーム進行に関する符号化情報を受信して、その情報をバッファし、プレーヤが賭けをしたかあるいはゲームプレイオプションを選択した後のゲームプレイ中の適切な時間に情報のみを復号化し表示する能力を有する。

【0019】

本発明の特定の実施形態によると、クライアントシステムは、本明細書に記載されるように様々なクライアントとのやりとりを提供するサーバシステムと通信を行う。サーバシステムは、また、ギャンプリングバックエンドプロバイダ（`g a m b l i n g   b a c k   e n d   p r o v i d e r`）として働く1つまたは複数のエンティティと、そしてゲームビデオストリームプロバイダとして働く1つまたは複数のエンティティと通信を行う。

【0020】

ユーザ入力に応答し、クライアントシステムは、1つまたは複数のゲームにアクセスしそれを起動しプレイするために必要な情報をサーバシステムに送信する。サーバシステムは、本明細書で記載されるように他のエンティティとの通信だけでなく要求も処理するために、要求データと任意に1つまたは複数の組のサーバデータとを使用する。

【0021】

したがって、別の実施形態では、本発明は、通信媒体上でのゲーミングまたはギャンブリングとの関連において理解することができる。本発明および独立した実施形態に対する重要なアプリケーションは、画像、音声、またはビデオフォーマット等だけでなく、任意にHTTP、HTTPS、RTTP、XML、HTML、dHTML、VRMLなどのインターネット媒体プロトコルおよびフォーマットを使用することによりインターネット、ローカルエリア私設ネットワーク、または電話ネットワーク上の様々なカジノ様式の機会事象ゲームを提供する分野におけるものである。しかしながら、本明細書で提供された教示を使用することにより、ユーザがモデムアクセスシステム、公共ネットワークシステム、無線システム等の通信チャネル上のコンテンツにアクセスする他の関連する状況において本発明の方法と装置を有利に使用し得ることは、当業者により理解されるだろう。

【0022】

ソフトウェアの実施形態

本発明の様々な実施形態は、Java、C++、Cobol、C、パスカル、Fortran、PL1、LISP、アセンブリ等の適切なプログラミング言語と、HTML、JSP、XML、dHTML、TIFF、JPEG、タブ区切りテキスト、2進法等の任意の適切なデータまたはフォーマット仕様とを使用する汎用または専用情報処理装置上で実施することができるゲーミング方法および/またはシステムを提供する。明瞭性のため、本明細書では実際の実施形態のすべての特徴については説明しない。このような任意の実際の実施形態の開発では(任意のソフトウェア開発プロジェクトにおけるように)、開発者の特定の目標と副目標を実現するために、システム関連および/またはビジネス関連制約条件(実施形態により変わる)の遵守など、多数の実施形態特有の決定を行わなければならないことが理解される。また、このような開発努力は、複雑かつ時間がかかるであろうが、それにもかかわらず本開示の恩恵を受ける当業者にとってはソフトウェア工学の日常的な取り組みであるということが理解される。

【0023】

他の特徴と利点

本発明と様々な具体的な態様および実施形態は、以下の図面と詳細な説明を参照することにより一層よく理解される。明瞭性のため、本検討は具体的な例という意味で装置、方法および概念に言及する。しかしながら、本発明とその態様は、様々なタイプの装置とシステムへ適用することができる。したがって、本発明は、添付の特許請求の範囲において提供されたものとその等価物を除いて限定されないように意図される。

【0024】

さらに、本明細書に記載されるシステムと方法はモジュール様式で様々な部品と様々な機能を含むことができるということは当該技術分野で周知である。本発明の様々な実施形態は、要素と機能の様々な混合物を含むことができ、様々な機能を様々な要素の一部としてグループ化することができる。明瞭性のため、本発明は、多様な革新的な部品と、革新的な部品と公知の部品との革新的な組合せとを含むシステムという観点で記載される。本発明を、本明細書内の任意の例示的实施形態においてリストされた革新的な部品のすべてを含む組合せに限定するように推測してはならない。

【0025】

以下の図面と詳細な説明のいくつかでは、本発明は、デジタルデータネットワーク上で動作するシステムの重要な独立した実施形態として説明される。これは本発明を限定するものにとらえるべきでなく、本発明は本明細書で提供される教示を使用することによりケーブルテレビネットワーク、無線ネットワーク等の他の状況に適用することができる。さ

らに、いくつかの態様では、本発明はクライアント/サーバシステムの観点から説明される。多くの計算機システムと計算機アーキテクチャがクライアント/サーバ技術として当該技術分野において説明される。説明上の目的で、クライアント/サーバは、クライアントとして機能する要素が、所望のサービスを提供するリモートおよび/または個別のプログラムまたは装置（例えばサーバ）にアクセスすることを特徴とする任意のアーキテクチャまたは構成を含むものとして理解されなければならない。

【0026】

ここに引用された参考文献、出版物、特許、特許出願はすべて、参照により本明細書に援用する。

【発明を実施するための最良の形態】

【0027】

本発明を詳細に説明する前に、本発明は特定の構成またはシステムに限定されず、当然ながらこれら構成またはシステムは変わり得るということを理解されたい。また、本明細書で使用される用語は、特定の実施形態を説明することのみを目的とするものであり、限定することを意図するものではないことも理解されたい。本明細書と添付の特許請求の範囲において使用されるように、単数形の表現（「a」、「an」、「the」）は、その内容と文脈が明白に規定しない限り、複数の指示対象物を含む。したがって、例えば、「装置」と言った場合、このような装置の2つ以上の組合せを含む。

【0028】

特記しない限り、本明細書で使用されるすべて科学技術用語は、本発明が関連する技術分野の当業者により一般的に理解される意味を有する。本明細書に記載されたものと類似または同等である任意の方法と材料も本発明の実行においてまたはその試験のために使用することができるが、好ましい材料と方法が本明細書では記載される。

【0029】

1. 用語集

本発明を説明し特許請求するにあたって、次の用語は以下に記載の定義にしたがって使用される。

【0030】

本明細書で使用される用語「機会事象」は、ゲーミング状況がそれに基づき、本質的に確率結果に関与する任意のタイプの機会事象を包含するということを理解すべきである。したがって、さいころベースのゲームではさいころの役割は機会事象である。ルーレットではボールの最終位置は機会事象である。カードゲームでは各カードを引くことが機会事象である。機会事象は、しばしばしかし必然的ではなく人間のディーラを使用することにより、何らかの物理的または機械的手段を介して生成または確定されてよい。これは本発明の好ましい実施形態であるが、機会事象は、また、乱数発生器を介するなど電子的または論理的処理手段を使用することによりシミュレートすることができる。本発明、特に本実施形態は、物理的に確定された機会事象の信用性とプレーヤに対する魅力と共に電子ゲーミングの柔軟性と効率を提供するために革新的な技術を使用する。本発明は、機会事象に関係する少なくとも2つの広いクラスのゲーミングまたはギャンプリングに関係する。純粋な機会ゲームは、賭けを行うことを除いてプレーヤがゲームの結果に影響を与えないゲームである。例えば、ルーレットとクラップは、プレーヤの動作が通常はゲームの結果に影響を与えない2つのゲームである。一定数のプレーヤと各プレーヤに対する一定数のカード配布とを有する固定カードゲーム（例えば、5人プレーヤ、5カードスタッド）もまた純粋な機会ゲームと考えることができる。以前にどれだけのプレーヤがビンゴを達成したかにかかわらず設定数のボールが引かれるか、あるいはどれだけの数のプレーヤがゲームに参加するかにかかわらず設定数のビンゴカードがプレイされるビンゴも同様である。

【0031】

他の広いカテゴリーは部分的に機会が確定されるゲームである。これらのゲームでは、プレーヤの振る舞い（プレーヤの数を含む）が結果に影響を与え得る。例えば5カードス

10

20

30

40

50

タッド（またはビンゴ）では、他の参加プレイヤーの数が機会結果に影響を与える。ブラックジャック、または様々な形式のくじ引き、またはフォールドポーカー（fold poker）などのようないくつかの選択肢に係るカードゲームでは、プレイヤーによりなされた選択はそのプレイヤーの結果と他のプレイヤーの結果の両方に影響を与え得る。

【0032】

本明細書で使用される用語「ゲームストリームプロバイダ」は、ビデオストリーム、または機会事象の結果または一連の機会事象の結果を指示する他のデータストリームを提供するオンラインギャンブリングプロバイダ、物理的なカジノ、教会または慈善団体、または任意のエンティティまたは個人にかかわらず任意のタイプのゲームプロバイダを包含するように理解されなければならない。本発明のいくつかの実施形態では、ゲームストリームプロバイダは、ゲームサーバと別個のエンティティとして理解されなければならない。他の実施形態では、ゲームサーバは、自身のゲームビデオストリームのうちのいくつかあるいはすべてを提供することができる。

10

【0033】

本明細書で使用される用語「ゲームバックエンドプロバイダ」は、「ゲームストリームプロバイダ」により提供されるビデオストリーム、または機会事象または一連の機会事象の結果を指示する他のデータストリームにより提供される機会事象に基づき、賭けをするあるいは賞金を収集するあるいはコンテストに出場するあるいは賭け資金を引き上げる機会をプレイヤーに提供するオンラインギャンブリングプロバイダ、物理的なカジノ、教会または慈善団体、または任意のエンティティまたは個人にかかわらず、任意のタイプのギャンブリングまたはゲームプロバイダを包含するように理解されなければならない。いくつかの状況では、ストリームプロバイダとバックエンドプロバイダとが同じエンティティであってよく、あるいはそれぞれが異なる状況で異なるエンティティとして機能してもよいことに留意されたい。一例として、それぞれがメンバーシップまたは提携を伴う2つのチャリティーAとBを検討する。毎月の第1金曜日に、チャリティーAは物理的なビンゴゲームを実行し、ゲームストリームプロバイダとしてそれをチャリティーBに提供することができる。チャリティーBは「ゲームバックエンドプロバイダ」として機能し、本発明によるRVGシステムを使用することによりビンゴゲームをそのメンバーに利用可能にする。毎月の第3金曜日に、チャリティーBは物理的なビンゴゲームを実行し、そのストリームをチャリティーAに利用可能にする。他の実施形態では、ゲームサーバエンティティはまたゲームバックエンドプロバイダとなる。

20

30

【0034】

本明細書で使用される用語「ゲームサーバ」（例えばRVGサーバ）は、ゲームに対するプレイヤーと相手方とのパイプとして機能すると共に、いくつかの実施形態ではすべての特定のゲームの結果に金銭的利害関係を有さないため一般的には信頼できる信任仲介業者またはオペレータを包含するように理解されなければならない。

【0035】

2. 概要

本発明の特定の実施形態によると、本発明は、本明細書に記載の利点を提供するために一緒に使用することができるデータ処理システムおよび/または方法および/またはビジネス方法を提供する。様々な実施形態における本発明と、本発明の実施形態の利点と特徴のいくつかは、概ね以下に記載されるように理解することができる。

40

【0036】

ポータブル/フレキシブルゲーミングまたはギャンブリング

多くの実施形態において、本発明は、電子通信ネットワーク、すなわち音声のみ（例えば電話）または任意に音声を伴うビデオ（例えばデジタルネットワーク上のビデオ）のいずれかを使用することによりプレイヤーにゲーミング経験を配信する方法および/またはシステムを提供する。しかしながら、他の多くの電子ゲームシステムとは異なり本発明の好ましい実施形態では、根本的な機会事象は、リアルタイムまたはほぼリアルタイムに格納されるあるいは発生する物理的事象である。したがって、特定の実施形態では、本発明は

50

、ライブゲーミングまたはギャンブリングの望ましい属性を有するポータブルおよび／またはフレキシブルなプレイ経験をプレーヤに配信することができる。

【0037】

ゲーミングまたはギャンブリングの監査／ビデオ履歴証跡

いくつかの実施形態では、本発明は、ゲーミング事象の様々な履歴証跡または監査証跡を提供するために本明細書に記載の技術を使用し、これにより例えば機会事象が起こった後およびその結果が完了した後にプレーヤがプレイを精査することを可能にする。ビンゴプレーヤは例えば、毎月または毎年ベースで自分の教会の毎週のビンゴゲームを申し込むかもしれない。プレーヤがゲーム時にいなくても、予め同意されたビンゴカードの数または構成は電子的にプレーヤ用に予約され、あたかもそこにいるかのようにプレーヤはゲームに参加する。プレーヤがゲーム時に物理的にいることができなければ、プレーヤは、そのゲームとリアルタイムでまたは後々のいつかに物理的なゲームをリプレイし何らかの賞金も受け取ることができる。プレーヤは、任意に、ゲームプレイの終了時にその晩の全体の結果を簡単にチェックすることができるであろう。

10

【0038】

1つの機会事象に基づく複数のゲーミング機会の提供

娯楽またはギャンブリングに使用される多くのゲームは機会事象（ボールを引くまたは落とす（ビンゴまたはルーレット）、さいころを転がす（クラップ）、またはカードを配る。）の結果に基づく。機会事象が何であろうと、事象を生成しその信用性を保証するギャンブリングプロバイダにはコスト、すなわちディーラ／オペレータのコスト、空間のセ

20

【0039】

たいていの状況では、物理的な機会事象を提供するコストまたは制約が、ギャンブルプロバイダが利用可能にすることができるゲーミング機会を制限し得る。例えば、教会のビンゴは、通常、単一の場所で、有限の収容人員と定められた時間に行われなければならない。参加を望み得る多くのプレーヤがこれらの制限のために参加できない。複数の場所で1日当たり24時間ビンゴを利用できるようにすること、プレイすることを望む任意の数の人々が利用できるようにすることは、ほとんどの組織体にとって不可能であろう。

【0040】

同様に、はるかに大きな資源を有するカジノですら、多くのゲーマーが望むであろう柔軟性をもってゲームを利用可能にすることはできない。例えば、ブラックジャックディーラは通常高価でしかも供給がいくぶん制限される。最大のカジノですら、物理的なブラックジャックをすべての食事施設またはすべての客室においてなどカジノ所有地の全体にわたって利用可能にすることはできない。

30

【0041】

様々な実施形態では、本発明は、ギャンブリングプロバイダが、複数のゲーミング経験を提供するためにその機会事象を強化するあるいは別のギャンブリングプロバイダにより生成された事象を使用することができるようにする複数の革新的な技術を使用する。

【0042】

3．例示的なシステム説明（補記A）

40

特定の実施形態において、本発明は、典型的な状況では1つのインターフェースでプレーヤと、ゲームバックエンドプロバイダと、および／または様々なインターフェースでゲームストリームプロバイダとそれぞれ通信を行うゲームサーバ（その1つの例はリアルビデオゲーミング：Real Video Gaming（商標）（RVG）システムと呼ばれる）を提供する。プレーヤは、インターネット、ローカルまたは私設ネットワーク（例えばLAN）、あるいは陸上電話またはセルラ電話などの任意の可能な接続インターフェースを通してRVGに接続する。ブラウザインターフェースを有さない電話と携帯電話については、「タッチボタン」メニュー駆動システムあるいは実際のオペレータもインターフェースとしてプロバイダになり得る。クローズサーキットテレビ&キーパッド（close circuit TV & keypad）などの他のシステム、または室内ビ

50

デオシステムが使用されてもよい。

【0043】

RVGシステムはプレーヤとゲームプロバイダに多くのサービスを提供することができる。これらのサービスは様々な実施形態ではオプションである。このようなサービスは、新規のプレーヤに対し、プレーヤは口座を有して（プレイをして）「よい」こと（年齢、有効なクレジットカード、電子メールアドレスなど）を確認するための照合を行う工程と、次に、設定された取引をゲーミングバックエンドプロバイダに渡す工程とを含む。あるいは、復帰プレーヤについては、ゲームサーバは、プレーヤの身元を確認する（様々な既知の方法を介し）。ゲームサーバにより保存される情報はプレーヤを確認するために必要なものとビデオストリームの監査証跡とを含むことができる。

10

【0044】

通常、ゲームサーバは、他の3つの当事者（例えばプレーヤ、バックエンドゲーミングプロバイダ、およびゲームストリームプロバイダ）間のパイプとして働き、ルーレットの回転盤の各スピンに対するボールまたは配られたカードの値等を確定するような機能を行うことができる。ゲームサーバは、プレーヤとゲーミングバックエンドプロバイダにゲーミング情報を報告する。

【0045】

ゲームストリームプロバイダは、通常、ルーレットの回転盤のスピン、1つまたは複数のビンゴ番号を引くこと、またはブラックジャックの手の配布などのゲーミング事象の1つまたは複数のビデオストリームをゲームサーバに提供する。

20

【0046】

詳細な実施形態では、ゲーミングバックエンドプロバイダは、（1）プレーヤまたは「賭博場」が当該ラウンド/ゲームに勝ったかどうかに関し、サーバからの報告に基づき実際の金銭取引を取り扱う、（2）プレーヤのゲーミング口座とクレジット情報を保持する、（3）サーバにより提供される情報に基づきゲームの勝利者を確定する、のうちの1つまたは複数を行う。

【0047】

他の実施形態

いくつかの実施形態（米国仮特許出願第60/568,707号明細書で検討されたものなど）では、決定を行うサーバの代わりにゲーミングバックエンドプロバイダがゲームの結果（勝ち/負け）を確定する。サーバ監査は、ビデオストリームのログをとることとストリームの「結果」とに限定されてよい（例えば、ルーレットの回転盤のスピン毎のボールの値、配られたカードの値、またはビンゴボールの値等）。この場合、監査はゲーミングバックエンドプロバイダにより実行されるであろう。監査機能が望まれる場合、プロバイダもまた監査証跡を保存しなければならないであろう。

30

【0048】

別の実施形態では、ゲームストリームプロバイダがゲーミングバックエンドプロバイダであってもよく、このような場合は、その公平性についての第三者保証を与えるゲームサーバを使用するカジノである。

【0049】

特定の実施形態では、プレーヤと、ゲームストリームプロバイダとゲーミングバックエンドプロバイダの両方との間のすべてのやりとりは、本発明によるゲームサーバを通して少なくとも部分的に取り扱われる。また、サーバのみを「介して」提供する場合、プレーヤ間のチャットなどのメッセージは、通常、ゲームストリームプロバイダとゲーミングバックエンドプロバイダの両方に対し透明である。

40

【0050】

別の実施形態では、実際の金銭取引はプレーヤとゲーミングバックエンドプロバイダ間で行われ、本発明によるゲームサーバシステムはメッセージのパイプとしてのみ機能する。別の実施形態では、本発明によるサーバは、また、配られた、引かれた、転がされた実際の値などの機会事象の結果を確定する。

50

【 0 0 5 1 】

本発明の特定の実施形態では、機会事象の結果を確定するため、および／またはゲームの勝利者を確定するために様々な手段を使用することができる。ルーレットを使用した一例として、機会事象の結果を確定する工程は次の(1)、(2)のうち1つまたは複数を含んでよい。(1)エージェント(人物)に、ルーレットボールが着地した最終スロットを「コール」させること、(2)下記(a)、(b)などのスロットを確定する自動検出技術を使用すること。(a)各スロットが電子のおよび／または重量に基づく検知器など付随の「ボール検知器」を有することを特徴とする回転盤、(b)回転盤のビデオ画像から決定を下すために計算機パターン認識を使用すること。

【 0 0 5 2 】

様々な実施形態では、ゲームサーバと、ゲームストリームプロバイダとゲーミングバックエンドプロバイダの両方との間の接続は、標準的なインターネットリンクであってもよく、あるいは専用回線および／または衛星中継などの「直接」(非インターネット)リンクの形式であってもよい。

【 0 0 5 3 】

さらにオプションの実施形態では、プレーヤは、任意に各ゲームに反映される同じ賭けを使用することによりプレーヤが一度に複数の異なるゲームに参加することを可能にするオプションの「マルチプレー」機能を使用することができる。例えば、利用可能な4つの異なるルーレットビデオストリームが存在する場合、例えば、4つの異なるライブ回転盤または予め記録された4つの異なる回転盤のスピンからプレーヤは1つの賭けを行うことができ、次に、この賭けは各ゲームのプレイとして使用される。任意の数のプレイの選択肢が可能であり、例えば、プレーヤが4つの回転盤のそれぞれに異なる最小値を賭けるが同じ数を使用することを可能にする、あるいはプレーヤが様々な混合のまたは派生的賭け、例えば4つの回転盤上の次の数はすべて黒または赤になるあるいは均一に分割される(2つの黒と2つの赤)といった賭けを行うことを可能にする。他の任意の数の混合のまたは派生的賭けは、本出願の教示にアクセスする当業者にとって明白である。

【 0 0 5 4 】

特定の実施形態によるプレーヤもまた2つのゲームをプレイすることができ、ここでは第1のゲームは他の2つのゲームに反映され、第2のゲームは4つのゲームに反映され、合計8つのゲームが一度に進行する。プレーヤはまた、異なるゲームを一度に「開く」ことができるので、プレーヤは4つのルーレットのゲーム、ブラックジャックのゲーム、いくつかのビンゴゲームを有することができ(「マルチプレー」機能を使用することにより)、合計8つのカードをすべて同時に進行させるであろう。

【 0 0 5 5 】

様々な実施形態では、R V Gは、それぞれが複数のゲームを提供する複数の「カジノ」(ゲームストリームプロバイダ)を提供することができる。

【 0 0 5 6 】

他の実施形態では、プレーヤ検証はR V Gモジュールにより、あるいはその外部の例えば検証を行う(オンライン)カジノにより行われる。プレーヤのR V Gへのアクセスを許可することは、プレーヤが認証されるあるいは明示的な認証をR V Gに渡すことを意味する。

【 0 0 5 7 】

いくつかの実施形態では、R V Gはゲーム毎にG U Iを提供してもよい(そして、ゲーミングバックエンドプロバイダはそれを使用しなければならない)。これは必須ではないが標準的ケースであることが期待され、唯一の要件は、外部当事者のG U IがR V Gに適正情報を提供するということである。ユーザマシンとの間でR V Gにより渡される情報は、通常、R V G「フロントエンド」A P Iの標準セットを介して行われる。専用(proprietary)ユーザインタフェースを有することを望む場合、情報はオンラインカジノにより傍受され取り扱われ得る。

【 0 0 5 8 】

通常、セキュリティ上の理由で、R V Gセッションは組み込みのセキュリティ対策を利用するためにhttpではなくhttpsとして行われる。これは、もちろん唯一のセキュリティ対策であることを意図するものではなく、プレーヤシステム上で走るGUIとバックエンドとの間で渡される情報上の変更（エラー）検出などの他の対策が追加で使われる。「フィルム」はチェックサムフレームを含んでもよいがこれは視野から隠されるであろう。他のセキュリティ対策が当該技術分野で公知であり、それらを使用してもよい。

【0059】

いくつかの好ましい実施形態では、コンピュータの生成結果に依存するのではなく、人間がカード配布、さいころ転がし等を行い「配布／転がり」の信頼性感覚を与えそしてまたライブゲームに参加する感覚をプレーヤに与える。しかしながら、必要に応じて、カードを配布、さいころを転がす、ボールを拾う、起動するために、同程度に信頼できるコンピュータまたはコンピュータ機械連動マシンを使用してもよい。この場合、それは、人間の代わりに信頼できる第三者がそれらのマシンを使用するというR V Gの概念と完全に調和するが、人間かマシンのどちらがテーブルを「実行している」のかをプレーヤに知らせることが好ましい。さらに、マシンを配置する前に、R V Gは、マシンが真にランダムな方法で配布する／転がすということの確認を優先的に試み、すべてのこのような試験結果を保証するであろう。

【0060】

4. ゲームサーバにより可能なビンゴの例

別の例として、本発明は、様々なビンゴ形式のゲームを可能にするために使用することができる。特定の例示的实施形態では、このようなビンゴは「アメリカ標準」ビンゴとは以下の方法の1つまたは複数において異なる。

【0061】

標準的な5×5ビンゴカードを使用してもよいが、多くの変更が可能である。第1に、「予め印刷された」カードを購入することができるが、プレーヤは「フリースペース」がどこであるかを選択する（「フリースペース」と別のスペースとを交換する）ことができ、そして任意に加算金により、プレイする最初のN個のボール内で「フリースペース」を移動することを選択してもよい（Nは賭博場により決定される小さな数で、加算金はそれまでにプレイされたボールの数に依存し、最大料金はN番目のボールに適用される）（「フリースペース」を移動することにより即時に「ビンゴ」（すなわち勝ち）を生じさせることはできないということに留意されたい）。

【0062】

あるいは、プレーヤは、賭博場から「予め印刷された」ものを購入することの代替として、自身のカードの設計（数と配置の選択）を行うことができる（普通のビンゴカード列番号の範囲限界に従う）。別の選択肢は、プレーヤが列の制約を放棄し自身のカードに対して任意の24個の異なる数を作無作為にあるいは作為的に選択できるようにするであろう。

【0063】

上記に関する別の変形は、1つまたは場合により2つ以上の追加の「フリー」スペースの購入を、「フリー」スペースの数と恐らくその配置に依存する料金で許可することであろう。なお、カード上に追加のフリースクエアを購入することに関し、スクエアがどこにあるかは勝算に異なる影響を与え、かつ勝利のパターンとなるものの関数である。したがって、新しい「フリー」スクエアを追加するコストは、新しい「フリー」スクエアによる「付加価値」に基づいて変わり得る。

【0064】

カードは保存され複数のゲームに入力され、および／またはあるゲームに複数回入力されてもよい。また、保存されたカードは、ゲームで使用するために別のプレーヤに貸す、あるいは別のプレーヤから「借りる」ことができる。これは1人のプレーヤのみがゲームでカードをプレイすることができるという制約に従うが上記のようなカードの複製を作することを制限しないことに留意されたい。ゲームにエントリーするコストは、カスタマイズ

10

20

30

40

50

されたカードに対してはより高くてもよく、また追加費用はカスタム化の程度に依存して変わってもよい。特別料金の額はゲーム毎に異なり、カスタマイズされたカードを使用するための特別料金がないゲームから、それらが許されないゲームまでの範囲があってもよい。

【0065】

別の選択肢として、プレーヤは、賭博場からカードの「半独占権：semi-exclusive」を購入することができ、これは、ゲームにおいて誰も全く同じカード（カスタムカードを含む）を有することができないことを保証する（定義の例：4行×4列までのマッチングが許される、すなわちカードは少なくとも1つの数の位置で異ならなければならない）。あるいは、プレーヤは、例えば、ゲームにおいて他のどのカードもこのカードと1行×1列を越えてマッチしないことを保証する「完全独占権：full-exclusive」を購入してもよい。賭博場はカードを「一意的」にすることができ、この場合、ゲームにおけるどのカードも「一意的」カードのいずれの行または列ともマッチしないことに留意されたい。あるレベルでの最初の購入が「勝つ」というコンフリクトの場合、すなわち、あなたが賭博場からカードの「半独占権」を購入済みであり、別のプレーヤがあなたのカードと競合する「完全独占権」を購入する場合、あなたには、「完全独占権」へアップグレードする（あなたが最も早く参入されたカードである場合のみ）か、競合しないように自身のカードを変更するか、あるいは最後の選択肢として全額払い戻しでゲームから撤退するか、のいずれかの選択肢を与えられる。代替案は、アップグレードを選択する先行カード所有者は排除されないが新規エントリーはブロックされる「共有化完全独占権：shared full-exclusive」を許容することであろう。

10

20

【0066】

プレーヤは、同一ゲームではプレイすべきカードの2つ以上のコピーをプレイすることができる。例えば、プレーヤは、自身のカスタム化「ラッキー」カードを1ゲームに10回プレイすることを選択してもよく、その場合、料金は通常のエントリー価格の10倍の価格に対する割引から通常価格に対する追加料金まで変化してもよい。

【0067】

別のオプションとして、相異なる番号系列により、ボールはペアまたはトリプレットのいずれかでプレイすることができ複数の勝利者が許容される。すべての勝利者が同じ（すなわち、所与のボール上でビンゴとなる）でなければならない単一のボールプレーとは対照的に、プレーヤは、自分自身でカードをマークするかあるいはコンピュータにそれをさせるかのいずれかを選ぶことができるが、コンピュータはプレーヤが勝ったかどうかを常に追跡し、彼らが勝利者であるということを彼ら（と賭博場）に知らせる（コンピュータ無しでプレイする場合、例えば普通のビンゴ場の場合これは当てはまらない）。すなわち、可能な場合には、ホストシステムは、すべてのプレーヤを「平等に」するためにゲームの勝利者を自動的に確定する。

30

【0068】

なお、これは、これらの新規性の適用を「ヨーロッパ規格」ビンゴまたは他のフォーマットに限定することを意図するものではなく、必要な調整は当業者にとっては明らかであろう。

【0069】

40

5. 別のカードゲームの実施形態

特定の実施形態では、カードは配布されるので配布マシンはカードを読む取り（例えば、カードは、読み取りの容易さのために表面にOCRマークが付いてよい）、そしてRVGシステムへ「フィルム」と共に「カードストリーム」を送信することができる。このオプションは、スタッド型カードゲームまたは他の固定数カードゲームに対し最も容易に実施される。

【0070】

ドロ（draw）ゲーム（5カードドロポーカー、またはプレーヤが7枚のカードすべてを得るまでカードを伏せて置くことによりプレーヤ毎のカードの数を可変にする7カードスタッドなど）については、別の技術が採用される。この理由は、スタッド型ゲー

50

ムは固定配布（すなわち、プレーヤに配るカードの数が固定）を有し、一方ドロゲームは可変配布を有するということに関係する（用語、「引く（draw）」と「ヒット（hit）」は、両者の場合、プレーヤが1つまたは複数の新しいカードを得る際、本明細書では交換可能に使用されるということに留意されたい）。

【0071】

例えば、本発明の特定の実施形態により、70人のプレーヤがプレイする7座席ブラックジャックテーブルを使用し、座席毎に10人のプレーヤを仮定すると、本発明は一台の実際のテーブルから10台の仮想テーブルを管理する。純粹な機会ゲーム（スタッドなど）の場合、本発明は単にカードを分配し、すべての人が賭け、フォールド（fold）は分配に影響を与えなく、カードを引くことはない。ドロゲーム（または、7カードスタッドなどのフォールドゲーム）では、分配されるカードは、1人または複数の先行プレーヤがフォールドしたか引いたかに依存する。この場合、各仮想テーブルは、別々にかつ互いに独立に処理される。これは、全デッキ（または、場合により2つのデッキ）あるいは（少なくとも）最悪の場合のディールを処理するのに十分なカードを分配することにより行われる。次に、各テーブルは、システムにより単一のデッキの「正確な複製」から分配される。このようにして、当該ディールからのシーケンスは各仮想テーブルに供給され当該仮想テーブルの必要に応じプレーヤに分配されるので、1つのディールが効果的に無制限数の仮想テーブルを処理する。

【0072】

この場合、本発明の特定の実施形態によると、提供されるゲームビデオは、実際のディールのモックアップであり、配布されたスポットからカードをカードプレーヤの「手」まで移動させるプログラムにより別々に配られる52枚のカードのそれぞれの切り取り（snip）から構成される（任意に、個別の開始クリップは、テーブルに着いた一人から最大数のプレーヤまでに対しプレーヤ毎に最初の2枚のカードのショットであってよい）。これらの切り取り（そして任意にクリップ）はサーバまたはクライアントのいずれかにおいて最終的なフィルムを作るために合成されるであろう。仮想デッキ（またはデッキの一部）とプレイの両方は、後々のチェック目的のリプレイを可能にするため、ゲームサーバによりログに記録されるであろう。

【0073】

ブラックジャックの仮想デッキ例

図3A - 3Bには、本発明の特定の実施形態による、プレーヤに提示されたブラックジャックの動作を例示する。図3Aには、それぞれが3人のプレーヤと1人のディーラを有する2つの異なるテーブルを示す。両方のテーブルでは初期のカードは同じであり、プレーヤ1は19（A - Hと8 - H）を入手、プレーヤ2は13（T - Sと3 - C）を入手、プレーヤ3は17（T - Cと7 - H）を入手し、一方ディーラは12（2 - DとK - H）を入手し2枚を示している。

【0074】

この例では、2つのテーブルの初期ディールは同じであるが、そのプレイは、テーブル1のプレーヤ2が13で「スタンド」し、一方、テーブル2のプレーヤはカードを取るという点で異なり、これにより2つのテーブルは一致しない。ディーラがカードを取ったとき、テーブル1ではディーラはT - Dを入手し合計が22となりバストするので、すべての3人のプレーヤが勝つ。テーブル2ではプレーヤ2はT - Dを入手し、合計23となりしたがってバストする、ディーラは次のカード6 - Hを入手し合計18となる。したがって、テーブル1では、すべての3人のプレーヤが勝ち、一方テーブル2ではプレーヤ1のみが勝つ（プレーヤ2はバストし、プレーヤ3の17はディーラの18に負けた）。この時点で、テーブル1が3人のプレーヤを有するがテーブル3は2人のプレーヤを有する場合、ディールは図3Bに示すように変化するのであることは明らかである。

【0075】

当初、テーブル3では、ディールは以下の通りであろう。プレーヤ1は3 / 13（A - Hと2 - D）を入手し、プレーヤ2は18（T - Sと8 - H）を入手し、一方、ディーラ

は 10 (7 - H と 3 - C) を入手し、次にプレーヤ 1 は 2 枚のカード (T - C と K - C) を引くことを選択しバストし、一方、ディーラは T - D を引き 20 となる。したがって、テーブル 1 ではすべてのプレーヤが勝ち、テーブル 2 ではすべてのプレーヤが負けた。

【0076】

このように、特定の実施形態では、本発明はこの例では、取り込まれ格納された 1 つのディールから、異なるプレイと結果を有する 3 つの異なるテーブルを提供することができる。5 枚のカード制限 (プレーヤ当たり最大 3 枚のドロウ) とテーブル当たり 3 人以内のプレーヤを仮定すると、仮想デッキはせいぜい 20 枚のカードデッキであればよいということに留意されたい。(4 * 5 = 20)。この同じ手法が 7 カードスタッドや 5 カードドロウのポーカーゲームなど他の可変数のカードゲームに適用可能であることは当業者には明らかである。

10

【0077】

いずれのテーブルにおけるいずれのプレーヤ (または「ディーラ」) も、ゲームのフィルムを見るだけでなく、任意に誰がどのカードを得たかに関し注釈された仮想デッキの表示でもって、ゲームプレイの終了時に仮想 (部分) デッキまたはディールの全体を示され見ることができるということにも再度留意されたい。

【0078】

6. さいころまたはクラブ例

固定された背景上で転がされたさいころの値をプログラムによって識別すること

クラブなどのさいころゲームは、プレーヤにさいころを投げさせてゲームの順番と結果を確定する。電子的記録または結果の表示を有することが望ましい場合、1 つの手段は、値を入力するために人間のオペレータを使用することである。しかしながら、特定の実施形態によると、プログラムによる二重チェックを行うか、あるいは 1 つまたは複数の異なるプログラムに単に値を確定させるかのいずれかは有益であろう。ゲームの結果 (例えば、クラブにおける特定のさいころの転がり、またはブラックジャックにおける単一手) を監査する能力は、また、さいころまたはカード結果の自動確定にはさらに有益である。

20

【0079】

この例では、クラブテーブルは 3 つの異なるレイヤからなるものと理解される。第 1 は、空のテーブルの静止画像である。その上にオーバーレイされるのは (テーブル画像上で賭けを「行う」) 賭けレイヤである。最上部には、さいころが空のクラブテーブル (またはその等価物) 上で転がされる転がりレイヤがある。現実世界ではオンラインプレーヤとローカル (すなわちテーブルに着いた) プレーヤの両方がプレイをすることができるが、ローカルプレーヤのみがさいころを投げることができる。ローカルプレーヤに関しては、好ましい実施形態における差異は、ローカルプレーヤはオンラインプレーヤと同様にコンピュータを介し自分の賭けを入力するということである。別の実施形態では、賭けはディーラ (コンピュータを使用し、ローカルプレーヤ毎に「複数のロゲイン」を有すること) により記録されるか、あるいは実際にテーブル上で行われるかのいずれかであってよい。次に、上記のいずれもコンピュータにより認識されオンラインの賭けに変換されるかあるいはディーラにより記録される。ディーラは、また、当該の賭けを記録した後にテーブルから実際のチップを取り除く。なお、実際のチップを取り除く場合、これは、オンラインプレーヤは優先的に見られず、したがって、賭けの終了とさいころを投げる間に一段階を追加するであろう。

30

40

【0080】

上記が意味するように、クラブにおける「順番」には多くの段階がある。第 1 は賭ける段階であり、通常、第 2 段階はさいころを投げることであり、第 3 段階と最終段階は賭けを確定する。賭けが確定した後の最終の賭け構成は次の「順番」の賭けのオーバーレイの始点である。単純化のため、本検討は、すべてのプレーヤがテーブルの片側に配置される仮想テーブルに向けられるが、その両側を使用することを推定することは当業者にとっては明白である。さらに、多くのクラブテーブルレイアウトがあり、示されたものはあ

50

くまで例示のためのものであり、限定することを意図するものではない。

【0081】

したがって、説明の目的上、クラップテーブルは3つの部分、すなわち、右側部、中央部、左側部を有し、図4に示すように右側と左側は互に類似している。なお、いくつかのカジノは非対称のレイアウトを使用し、例えば、番号2から番号12までの円はこの非対称レイアウト内にあり、それらは主要な賭け領域のまわりに完全なまたは部分的な円を形成する。この例による最も単純な解決策は、賭けに使用されるテーブルの部分の上にこのような円をすべて置くことである。これは、実際のテーブル上で行うか、あるいは実際のテーブルの賭けを行う部分の画像を操作し、次に、非対称性を有しない実際のテーブルを使用することにより行うことができる。

10

【0082】

例示的GUIの詳細

図に示すように、左側部は、テーブルの端（切り取られている）から10ボックスまで延在する。中央部は10ボックスの下で始まり、右側部の4ボックスの下まで延在する。右側部は中央上部の4ボックスで始まり、テーブルの端（切り取られている）まで延在する。ここでの目的では、賭けはテーブルの右側と中央で行われ、決して左側では行われぬ。また、中央部分が切り取られていることに留意されたい。これはテーブルの一部であり、ここでは右側のすべてのプレーヤの賭けが行われる。さいころを投げる右側のプレーヤは、有効な投げであるためにはさいころが左の壁に当たってはね返らなければならない、かつテーブル領域から離れないようにさいころを投げる。

20

【0083】

好ましい実施形態では、実効的な照明は真下に向けられ陰影を最小限にし、ローカルプレーヤはテーブルの左側に存在し、一方、彼らの賭けは、オンラインプレーヤが「配置」される右側に現われる。したがってさいころは、常にオンラインプレーヤの賭け領域内に落ちてくであろう。このことはテーブルにおけるオンラインプレーヤの数を実際に制限するが、無制限数の仮想テーブルを生成する処理能力がそれを補う。これにより、常に、オンラインプレーヤが結果を直接に見ることができるオンラインプレーヤの賭け領域内に、さいころを落ち着かせることができる。

【0084】

さいころが認識される実際の方法の例は次の通りである。（1）テーブルはやはり3つの部分に分割され、第1の部分は人間がさいころを投げる部分であり、この領域はさいころを投げる人間とテーブルの約3フィートの左側とを含む。次に、先に定義したように、人間がさいころを投げる部分の端で始まり賭けを行う部分の始まり部分まで達する「ブラインド」部分がある。少なくとも一台のカメラが、テーブルの賭けを行う部分に対して90度で（すなわちその真上に）搭載される必要がある。これは、好ましくはマルチショット能力（3秒未満で約50以上のフレーム、すなわち640×480などの低解像度で少なくとも15fpsでなければならない）を有する高解像度デジタルスチルカメラ（良好なズームおよび焦点を備えた少なくとも6MP）であるか、そうでなければ、デジタルムービーカメラがさらに必要である。

30

【0085】

基本的な考えは以下の通りである。さいころを投げる人間の標準的な映画が撮影され、同時に人間がさいころを投げ始め（他の手でボタンをクリックするなど多くの手段のいずれかで指示される）、マルチショットカメラが撮影し始め、各画像（切り取りは、このシーケンスの任意のまたはすべて点で必要かもしれない）は、画像から空きテーブルを減じるので、この中でバックグラウンドから変化していないすべてのピクセルは0になる。0であるピクセルはすべて透明なものとして表示され、さいころのみが不透明なものとして残る。この「さいころのみ」の画像は、ランレングス符号化などの様々な方法を介し圧縮され、ユーザに送信される。さいころが約1秒間動きを停止すると（すなわち、前のものから各「さいころのみ」の画像を減じ、そして15以上の0のフレームが現われると）、さいころは停止している。ここで、賭ける領域を高解像度で撮影し、それから空の賭け領

40

50

域の当該ショットを減じると、止まったさいころが結果として生じ、一方、他のすべてのピクセルは0となる。各フレームが計算された後、フレームは、ランレングス符号化など多くの標準的な手段の任意のものにより圧縮される。この結果、クリップを解凍するためのオーバーヘッドがほとんど要らない送信用の非常に小さなクリップが生成される。図5は、本発明の特定の実施形態によるフィルムクリップ処理を例示するフローチャートである。

【0086】

プレーヤ端では、さいころの転がりクリップはフレーム毎に解凍され、各フレームは空きテーブル画像にオーバーレイされるか、あるいは、好ましければ、空きテーブル画像は賭けレイヤと共にその上にオーバーレイされるかのいずれかである（そして、さいころレイヤは合成された画像の上にオーバーレイされる）。この時点で、さいころの転がりは進行しているが、賭けレイヤは静止しているということに留意されたい。

10

【0087】

図6には、本発明の特定の実施形態によるクライアントサーバシステムの論理モジュールを例示する。この図は、グラフィカルユーザインターフェース（GUI）を駆動するためにシステムが機能し得る一方法の例を示す。この例は、削除すべき画像そしてレイヤに追加すべき画像の変更リストを送信するなどホストからクライアントへ画像レイヤを送信する手法を使用するが、他で言及するように他の手法も可能でありまた好ましいかもしれない。なお、画像がホスト側で構築される例とは異なり、実際の画像を構築する仕事はクライアント側で行われる。クライアント側で画像を構築することは、クライアントの仕事量を増やすのを犠牲にして、送信すべきデータが少なくホストによる仕事が少なくて済むという利点を有する。

20

【0088】

また、任意に、ロールフィルム自体も、複数画像の送信の代わりに一組のレイヤ変更リストとして実行されてよいことに留意されたい。さらに、ほとんどの計算機的機能はどちらの側で行ってもよいので、「ローカル結果：local Results」スクリプトの機能は例えばホスト側で行うことができ、表示更新リストのみがクライアントに送信されるということに留意されたい。最終的な表示機能は、当然ながら、常にクライアント側に残る。

30

【0089】

7. ゲームサーバのゲーミングをアッドオンする方法

別の実施形態では、RVGゲーミングは、ハードウェア修正がほとんどまたは全く無くそして何らかのソフトウェア/ファームウェア修正により既存のビデオゲームシステム（または他の固定目的のビデオシステム）に追加することができる。さらに、RVG型システムの利点を提供するがカジノ（または、中心企業が所有する施設）に限定される純粋にインハウスの（例えば、通常は企業またはストリーム共有契約下にある複数の企業により所有される1つまたは複数のカジノ内の）システムについて説明する（外部ソースからも生じ得るビデオ供給、すなわちストリーム共有契約を除く）。なお、この手法は、RVG型システムの客観的な監視人の信用性を欠くが、それを「賭博場」の信用性で補う。言及すべき重要な点の1つは、競馬、野球競技等に賭けるなどするために実際のカジノは既にライブビデオ供給を取り込んでいるという点である。この能力は、ゲーミングマシンのソフトウェア/ファームウェア修正の拡張機能として提供されてもよいであろう。

40

【0090】

払込みと支払いはローカルマシンで処理される（可能な場合）。この例としては、カジノ内のゲーム機は既にカジノシステムに結合されているので（図1と図2を参照）、先に開示されたオンライン処理による代わりにプレーヤがカジノに口座（クレジット、デビット、スマート等のカード形式で、すなわち、ローカルマシンでは「実際の」金銭取り扱いが必要ではない）を有し、資金はその口座を通して移動することであろう。この場合、RVGが使用されれば、RVGは、先に開示されたビデオ供給、監査、その他の非貨幣機能を提供するだけでよい。なお、RVGが使用される場合、賭けと結果はRVGにより依然

50

として記録され、したがって実際のメッセージ（これは標準的なR V G手法である）または監査可能なそれらのコピーのいずれかはR V Gを通らなければならない。「インハウス」システムの代替案が使用される場合、「賭博場」は、個々のカジノまたは1つまたは複数のサイトのいずれかにおいて、同じローカルマシン用のR V Gシステム上でのように、同じ（または類似した）方法でアクセス可能なR V G型システムの監査機能を提供するであろう。以下では、当業者には明白でない方法という点で異なる「インハウス」システムのみに言及する。

【0091】

ビデオスロットマシン

例えば、通常はタッチスクリーンを基本とするビデオスロットマシンに関しては（ただし、いくつかのマシンでは実際のボタンとオンスクリーンボタンとを混合する場合があり、この場合いくつかの実際のボタンの意味はR V Gモードでは変更することができるということに留意されたい）、いくつかの追加のオンスクリーン「ボタン」が存在するであろう。最初に、「R V Gモード入力」ボタンが標準スクリーンに追加され、押されると、専用スロットマシンモードから、スクリーンを多くの部分に分割する拡張モードに切り替わる。例えば、標準スロットマシンはスクリーンの上3分の1（または、解像度によっては半分）となり、残りは1つまたは複数のR V Gウィンドウとなるであろう。なお、スクリーンが分割するには「十分に大きく」ない（または、カジノまたはマシン製造者が分割スクリーンモードのサポートを好まない／望まない）場合、全スクリーンは単一の「R V Gウィンドウ」になる。先行出願において説明されたように、R V Gウィンドウは通常の「フルスクリーン」R V Gシステムと同じ機能を有するであろう（スタンドアロンR V G表示からの「ウィンドウサイズ」の差異に起因する再フォーマット化および／またはスクロールバーの追加などの外観上の変更の可能性はある）。

【0092】

なお、この種のシステムにおけるR V Gモードの実際のスクリーン設計の詳細は、根底をなすゲーム（すなわちスロットマシン、ポーカーなど）の種類と表示の実際の解像度とに依存する。したがって、好ましい1つのレイアウトが存在するわけではなく、最良のレイアウトはビデオスロットマシンの種類毎に異なり、そして当然ながらゲームの種類に基づいて異なる（クラブ用のものと同じレイアウトが、ルーレットまたはブラックジャックの最善のものとなるとは思われない）。さらに異なるカジノまたはゲーム機ベンダーは、いくつかのまたはすべてのゲームのレイアウトに影響を与え得る特定のカスタム化を望む場合がある。

【0093】

さらに、ユーザは、カジノ内で利用可能なゲームのみまたは関連する1つに制限されてよい、すなわち、あるハラズ（Harrah's）カジノのR V Gウィンドウにおいてプレイする人間は、ハラズカジノグループの任意のカジノから発したR V Gゲーム群に制限されてもよく、あるいはわずかなオーバーヘッド料金で「オープン」アクセス権を有することができるであろう（これにより、ハラズは、彼らのゲームをしたのと同じ金額、例えば平均で3%を儲けることができるようになるであろう）。他のソフトボタンはR V Gウィンドウの一部のみとなり、「スロットのみのモードに戻る」ボタンを含むであろう。

【0094】

別の実施形態では、R V Gウィンドウは「ホスト」マシンの賭け金額と同じ額に制限される必要はない（すなわち、25セントビデオスロットマシンのプレーヤはR V Gウィンドウ内の25セントの賭けに制限されない）であろう。したがって、プレーヤはスロットマシンには25セント単位で賭け、同時にクラブテーブルでは1ドル単位でプレイすることができるであろう（あるいは、分割スクリーンモードがサポートされない場合は単に1ドル単位でクラブをプレイする）。また、その逆も正しく、このシステムは、プレーヤが5セントスロットマシンでは5セント単位で賭け、クラブテーブルには最小10ドルを賭けることができるようにするであろう。同様に、実際のテーブルで賭ける額は、R

10

20

30

40

50

V G ウィンドウに対するものと同じである必要はない。

【 0 0 9 5 】

本発明の特定の実施形態によると、この最後の特徴は、プレーヤが「高い賭け金テーブル」に参加できるようにするために効果的に採用され得る。例えば、有名人がカジノのテーブルでプレイする場合、カジノは最低賭け金を 1 0 0 0 ドル（テーブルでプレイする場合）に設定するかもしれないが、R V G を介して「伝統的な」スタンドアロンスクリーンまたは R V G ウィンドウのいずれかをプレイする人間は、その制限に従わず依然として彼らの通常の額で賭けることができるであろう。これは、すべてのタイプの R V G ゲーミング（スタンドアロンまたはアドオン）に適用されることに再度留意されたい。当然ながら、これはすべて「インハウス」様式のものにも適用されるが、ストリーム共有は、第三者が関与することなく異なる「賭博場」間で直接行われるという点が異なる。

10

【 0 0 9 6 】

なお、オーバーヘッド料金の額は送付先ごとに異なってよく、したがって、ハラースは、マリオット（M a r r i o t t s）チェーンとの相互契約を結ぶことができるので料金はなしであり、そしてすべての「ベガス：V e g a s」カジノに対し 3 % の一般契約を結ぶが、「インディアン：I n d i a n」カジノにアクセスするには、いくつかについては 5 % 料金であり、他のものについては禁止されてよい。ハラースとマリオットとの間の別の契約では、通常のゲームに対しては料金なしだが有名人がテーブルでプレイする場合は 3 % かもしれない。あるいは、ハラースは有名人のスポンサーとなり、マリオットは供給元へアクセスするためにいくらかの金をつぎ込むが、これはハラースとマリオットのカジノのみに限定される。すなわち、ハラースまたはマリオットのシステムでプレイしないプレーヤは、この供給が利用可能であったことすら知らないであろうし、たとえ知ったとしてもアクセスは許可されない。

20

【 0 0 9 7 】

先の例では、R V G へ渡される他の情報（プレーヤ ID、「口座」内の金額など）と共に、以下の情報、すなわちシステムの場所、プレーヤがプレイしているシステムのタイプと所有者情報が必要となるが、この情報は、セッションの開始（または、システムの移動）時にのみに渡す必要があり、賭けごとには不要であるということに留意されたい。すなわち、先行出願でカバーされる通常のスタンドアロン R V G システムは、「これは場所 X のスタンドアロン私設システムである」ということを少なくとも指示し、一方、アドオンシステムは、「これは場所 Y のカジノ C に属するアドオンシステムである」ということを指示するであろう。

30

【 0 0 9 8 】

地理的または論理的であろう場所と所有権情報、すなわち「これはハラースカジノにおけるスタンドアロンシステム N である」が与えられると、システム番号 N は、ハラースにより供給される表を介して「場所」に変換される（実際の場所が必要な場合）。「インハウス」システムについては、場所（多くの場所がある場合）とプレーヤ情報は依然として必要であるがさらに限定された様式でよい（すなわち、ハラース「インハウス」システムについては、ユーザはどのカジノおよび通常どのマシンかを知る必要があるが、「唯一のカジノはハラースである」ということを知ればよい）。

40

【 0 0 9 9 】

最初にプレーヤが多くの選択肢からプレイすべきゲームを選択し、任意に賭け額面を選択することができる別のタイプ（マルチモード）のビデオゲーム機がある。この種のマシンについては、「R V G モード」は、普通の初期メニューオプション（スロットマシンまたはポーカーなどの標準を伴う）になる。この種のマシンについては、ユーザは、先行出願による「標準的な」R V G スクリーンを手し（「ウィンドウサイズ」の差異に起因する再フォーマット化および/またはスクロールバーの追加などの外観上の変更の可能性はある）、他の任意のスタンドアロン R V G システムとしてプレイする。

【 0 1 0 0 】

メンバーシップ情報の「外部」カジノへの移動を可能にすると、すなわち、ユーザがハ

50

ラズでプレイ中にペッパーミル (P e p p e r m i l l) におけるゲームに「ログイン」すると、ペッパーミルゲーミングクラブ会員番号は、R V G (それが R V G のファイルにあったと仮定する) によりペッパーミルカジノへ自動的に提供されるであろう。これにより、各カジノはユーザの賭けを追跡し支払いを確定することができる。この移動機能は R V G のすべての「様式」、すなわちウィンドウ、フルスクリーン、およびスタンドアロンに適用される。これは「インハウス」システムにより行うことができるが、「インハウス」システムは、(ビデオ) 供給がどこから生じるかをユーザに選択させることを許容する可能性が高く、実際の賭けは「インハウス」となろう。したがって、ユーザはペッパーミルの供給に基づきハラズでプレイすることができる。こうしてユーザはハラズでプレイするためのクレジットを得るが、ゲーミングクレジットの移動を可能にする契約、あるいはユーザがプレイする「賭博場」と、ストリームを提供した「賭博場」との間のクレジットを分離する契約を妨げるものは何もない。

10

【 0 1 0 1 】

8 . プログラム化した情報機器における実施形態

図 7 は、本発明の様々な態様を具現化することができる代表的な論理装置例を示すブロック図である。ここに与えられた教示から当業者により理解されるように、本発明は、ハードウェアおよび / またはソフトウェアで実施されてよい。本発明のいくつかの実施形態では、本発明の様々な態様はクライアント側論理またはサーバ側論理のいずれかで実施されてよい。当業者により理解されるように、本発明またはその部品は、適切に構成された計算装置にロードされると、当該装置を本発明にしたがって実行させる論理命令および / またはデータを含む固定の媒体プログラム部品で具現化されてもよい。当技術領域において理解されるように、論理命令を含む固定の媒体は、ユーザのコンピュータに物理的にロードするために、固定の媒体でユーザに送られてもよい、あるいは、論理命令を含む固定の媒体は、ユーザがプログラム部品をダウンロードするために通信媒体を介してアクセスするリモートサーバ上に存在してもよい。

20

【 0 1 0 2 】

図 7 には、論理的な装置として理解される情報機器 (またはデジタル装置) 7 0 0 を示す。情報機器 (またはデジタル装置) 7 0 0 は、媒体 7 1 7 および / またはネットワークポート 7 1 9 から命令を受信することができる。ネットワークポート 7 1 9 は固定媒体 7 2 2 を有するサーバ 7 2 0 に任意に接続することができる。したがって、当該技術分野において周知のように、情報機器 7 0 0 は、サーバまたはクライアント論理に指示して本発明の態様を具現化させる命令を使用することができる。本発明を具現化し得る 1 つのタイプの論理装置は、C P U 7 0 7、任意の入力装置 7 0 9、7 1 1、ディスクドライブ 7 1 5、および任意の監視装置 7 0 5 を含む参照符号 7 0 0 で示される計算機システムである。固定媒体 7 1 7、またはポート 7 1 9 上の固定媒体 7 2 2 は、このようなシステムをプログラムするために使用されてよく、ディスク型の光学または磁気媒体、磁気テープ、半導体ダイナミックまたはスタティックメモリー等を表してもよい。特定の実施形態では、本発明はこの固定媒体上に記録されたソフトウェアとしてその全体または一部分で具現化され得る。通信ポート 7 1 9 は、また、このようなシステムをプログラムするために使用される命令を最初に受信するために使用されてよく、任意のタイプの通信接続を表現することができる。

30

40

【 0 1 0 3 】

本発明は、また、特定用途向け集積回路 (A S I C) またはプログラム可能論理回路 (P L D) の回路内の全体または一部分で具現化されてよい。このような場合、本発明は、本明細書に記載されたように動作する A S I C または P L D を生成するために使用することができるコンピュータ理解可能記述言語で具現化することができる。

【 0 1 0 4 】

9 . 他の実施形態

本発明は、特定の実施形態を参照して説明された。他の実施形態は当業者にとっては明らかであろう。特に、ユーザデジタル情報装置は、一般的にはパーソナルコンピュータと

50

して説明された。しかしながら、デジタル計算装置は、リモートデータアプリケーションとやりとりするための任意の情報機器であることを意図しており、デジタル的に作動され得るテレビ、携帯電話、携帯情報端末、研究所または製造装置等のような装置を含むことができる。本明細書に記載の例と実施形態は例示のためのものであり、それらに照らした様々な変形または変更は、本明細書の教示により当業者らに提案され、本出願の趣旨および範囲と特許請求の範囲の範囲内に含まれるようになっていることを理解すべきである。

【0105】

さらに、ゲーミング処理を行うために様々な異なる動作を使用することができる。例えば、音声命令は購入者により話されてもよく、キーは購入者により押されてもよく、あるいはクライアント側の科学装置上のボタンはユーザにより押されてもよく、あるいは任意のポインティング装置を使用する選択がユーザにより行われてもよい。

10

【0106】

情報開示陳述書の一部としてファイルされた任意の参考文書を含む本明細書で引用したあるいは本出願によりファイルされたすべての出版物、特許、特許出願は、参照によりその全体を本明細書に援用される。

【図面の簡単な説明】

【0107】

【図1】本発明の特定の実施形態による、陸上電話システム(POTS)と携帯電話上で2つのプレーヤと通信を行うリアルビデオゲーミングサーバを例示するブロック図である。

20

【図2】本発明の特定の実施形態による、ビデオクリップデータベースとオプションのユーザIDデータベースを有し1つのインターフェースにおいてプレーヤと通信を行うリアルビデオゲーミングサーバと、別のインターフェース上のギャンプリングバックエンドプロバイダとを例示するブロック図である。

【図3A】本発明の特定の実施形態による、プレーヤに提示されるブラックジャックゲームの動作を例示する。

【図3B】本発明の特定の実施形態による、プレーヤに提示されるブラックジャックゲームの動作を例示する。

【図4A】本発明の特定の実施形態によるクラブゲームの表示を例示するクラブテーブルの2つの図を例示する。

30

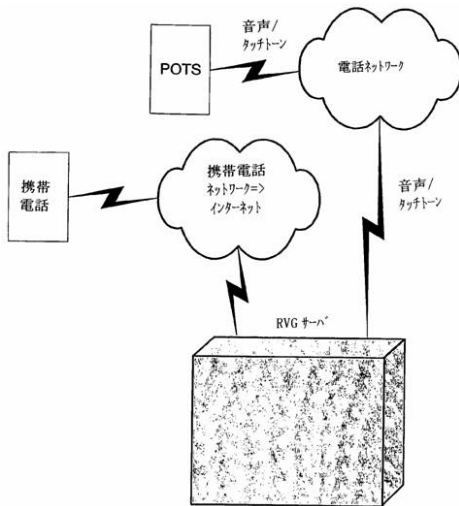
【図4B】本発明の特定の実施形態によるクラブゲームの表示を例示するクラブテーブルの2つの図を例示する。

【図5】本発明の特定の実施形態によるフィルムクリップ処理を例示するフローチャートである。

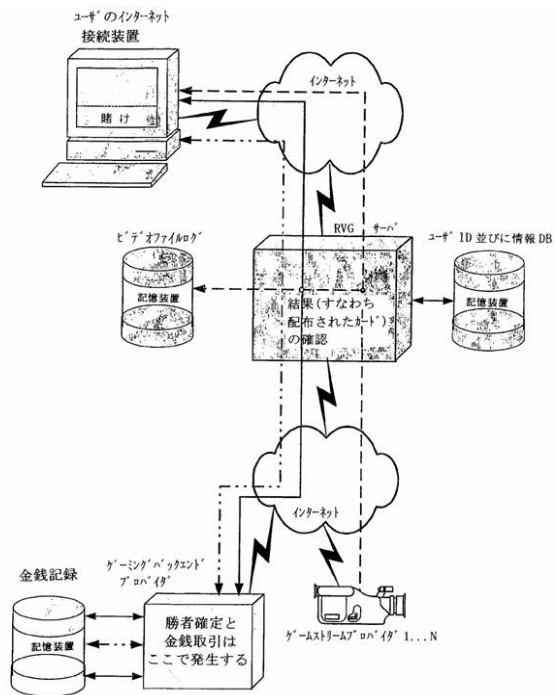
【図6】本発明の特定の実施形態によるクライアントサーバシステムの論理モジュールを例示する。

【図7】本発明の様々な態様が具現化され得る代表的な論理装置例を示すブロック図である。

【図 1】



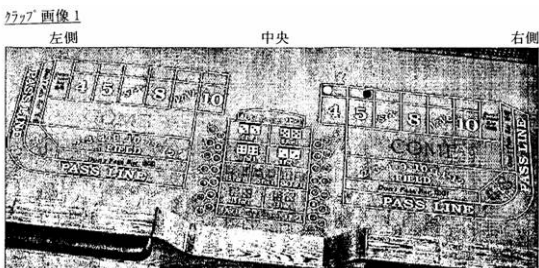
【図 2】



--- ユーザと RVG 間のゲーム表示フロー、RVG により結果ログは保持される

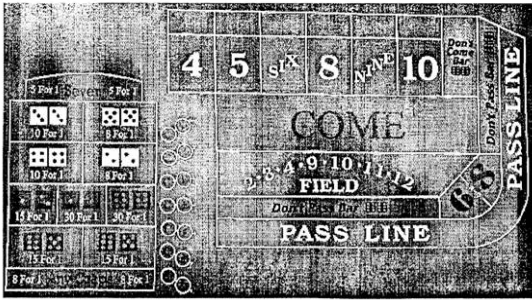
--- ユーザとバックエンド間の金銭フロー

【 図 3 B 】



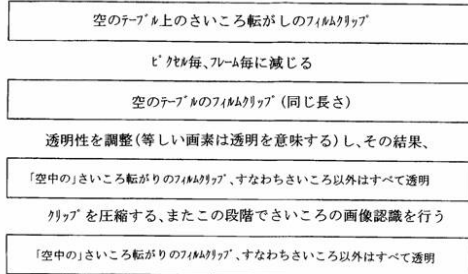
【図 4 B】

フラップ 画像 2

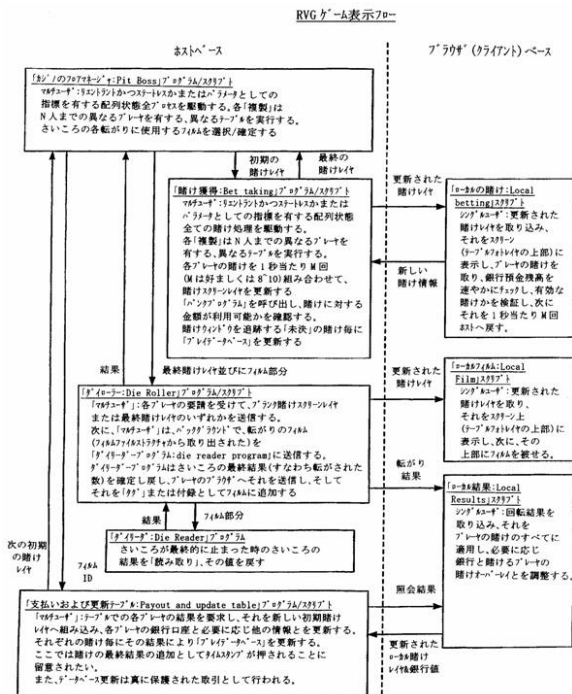


【図 5】

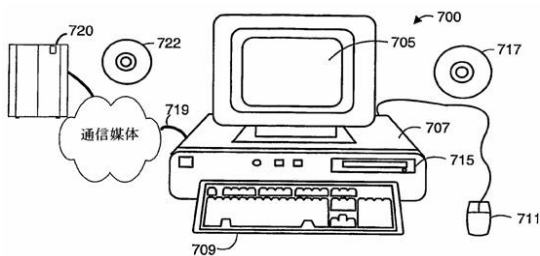
フィルムフラップ 処理例



【図 6】



【図 7】



【国際調査報告】

60800500007



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/US06/42688

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER IPC: A63F 9/24(2006.01) USPC: 463/25 According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) .U.S.: 463/25 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category *	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	US 2005/0159212 A1 (Romney et al.) 21 July 2005 (7/21/2005), figures 1-3, and paragraphs 0007-0010, 0013-0026.	1-25
☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.		
Special categories of cited documents:		
"A"	document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"T" Inter document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"B"	earlier application or patent published on or after the international filing date	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"I"	document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"O"	document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	"Z" document member of the same patent family
"P"	document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	
Date of the actual completion of the international search 28 March 2008 (28.03.2008)		Date of mailing of the international search report 14 APR 2008
Name and mailing address of the ISA/US Mail Stop PCT, Attn: ISA/US Commissioner for Patents P.O. Box 1450 Alexandria, Virginia 22313-1450 Facsimile No. (571) 273-3201		Authorized officer Robert Pezzuto <i>Annabeth</i> Telephone No. 571-272-6996 <i>ser</i>

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (April 2007)

09.9.2008

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), EP(AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SV, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW

(特許庁注：以下のものは登録商標)

1 . J A V A

(72)発明者 イアン・チェン

アメリカ合衆国 カリフォルニア州 9 5 1 2 4 サン ノゼ シュリーン コート 1 6 0 8
Fターム(参考) 2C001 AA01 AA13 CA01 CB08 CC01