

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7456015号  
(P7456015)

(45)発行日 令和6年3月26日(2024.3.26)

(24)登録日 令和6年3月15日(2024.3.15)

(51)国際特許分類 F I  
G 0 6 Q 20/24 (2012.01) G 0 6 Q 20/24

請求項の数 20 (全71頁)

(21)出願番号	特願2022-575833(P2022-575833)	(73)特許権者	514210186 ジェーシーエム アメリカン コーポレーション アメリカ合衆国 8 9 1 1 9 ネバダ州 パイロット ロード 9 2 5 ラスベガス
(86)(22)出願日	令和3年5月25日(2021.5.25)	(74)代理人	100085660 弁理士 鈴木 均
(65)公表番号	特表2023-529909(P2023-529909 A)	(74)代理人	100149892 弁理士 小川 弥生
(43)公表日	令和5年7月12日(2023.7.12)	(74)代理人	100185672 弁理士 池田 雅人
(86)国際出願番号	PCT/US2021/034057	(72)発明者	デイク・クバジャック アメリカ合衆国 8 9 1 1 9 ネバダ州 ラスベガス パイロットロード 9 2 5
(87)国際公開番号	WO2021/252176	(72)発明者	マイク・グエン
(87)国際公開日	令和3年12月16日(2021.12.16)		
審査請求日	令和4年12月8日(2022.12.8)		
(31)優先権主張番号	16/899,417		
(32)優先日	令和2年6月11日(2020.6.11)		
(33)優先権主張国・地域又は機関	米国(US)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム環境における電子決済動作のためのシステム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲーム環境における電子決済動作のためのシステムであって、前記システムは、  
電子ゲーム機と、  
前記電子ゲーム機に関連付けられた証書検証器と、  
前記電子ゲーム機に関連付けられ、少なくとも1つのモバイルデバイスから決済情報を無線で受信するように構成された周辺ネットワークアダプタと、  
周辺システムと  
を備え、前記周辺システムは、  
前記周辺ネットワークアダプタから前記決済情報を受信し、  
前記決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システムと通信し、  
前記決済情報がプレーウォレットシステム取引に関連する場合、前記決済を処理するためにプレーウォレットシステムと通信し、  
前記決済の処理後に、チケットイン/チケットアウト(TITO)システムから取得されたTITOチケットデータを前記周辺ネットワークアダプタに送信するように構成され、  
前記周辺ネットワークアダプタは、  
前記モバイルデバイス以外の外部システムと通信するためのインターフェース・ボードとして機能するとともに、

10

20

前記決済情報を受信するための無線インターフェースが一体的に設けられ、

前記電子ゲーム機にクレジット処理するために前記T I T Oチケットデータを前記証書検証器に送信する、ゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 2】

前記周辺システムは、前記決済情報が前記カード決済取引、前記モバイル決済取引、または前記プレーウォレットシステム取引に関連するかどうかを判定する、請求項 1 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 3】

前記周辺システムは、前記少なくとも 1 つのモバイルデバイスから前記周辺ネットワークアダプタによって受信されたペアリング情報を使用して、前記少なくとも 1 つのモバイルデバイスを前記周辺ネットワークアダプタまたは前記電子ゲーム機の少なくとも 1 つとペアリングするように構成される、請求項 1 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

10

【請求項 4】

前記周辺システムは、予め設定された量の前記決済を処理する、請求項 1 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 5】

前記周辺システムは、前記少なくとも 1 つのモバイルデバイスを介して指定された量の前記決済を処理する、請求項 1 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

20

【請求項 6】

前記周辺システムは、前記電子ゲーム機に関連付けられたプレーインターフェースデバイスを介して指定された額の前記決済を処理する、請求項 1 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 7】

前記周辺システムは、前記プレーインターフェースデバイスを介して指定された前記額を受信する、請求項 6 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 8】

ゲーム環境における電子決済動作のためのシステムであって、前記システムは、  
電子ゲーム機と、  
前記電子ゲーム機に関連付けられた証書検証器と、  
周辺システムと、  
前記電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタと  
を備え、前記周辺ネットワークアダプタは、  
少なくとも 1 つのモバイルデバイスから決済情報を無線で受信し、  
前記決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システムと通信し、

30

前記決済情報がプレーウォレットシステム取引に関連する場合、前記決済を処理するためにプレーウォレットシステムと通信し、

前記決済の処理後に、前記周辺システムを介してチケットイン/チケットアウト(T I T O)システムからT I T Oチケットデータを取得し、

40

前記電子ゲーム機にクレジット処理するために前記T I T Oチケットデータを前記証書検証器に送信し、

前記モバイルデバイス以外の外部システムと通信するためのインターフェース・ボードとして機能するとともに、

前記決済情報を受信するための無線インターフェースが一体的に設けられる

ゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 9】

前記少なくとも 1 つのモバイルデバイスは、第 1 のモバイルデバイスおよび第 2 のモバイルデバイスを含む、請求項 8 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステ

50

ム。

【請求項 10】

前記第 1 のモバイルデバイスは決済カードを含み、

前記第 2 のモバイルデバイスは、携帯電話、タブレットコンピューティングデバイス、ラップトップコンピューティングデバイス、ウェアラブルデバイス、またはスマートウォッチのうち少なくとも 1 つを含む、請求項 9 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 11】

前記周辺ネットワークアダプタは、前記決済カードから前記決済情報を無線で受信する、請求項 10 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

10

【請求項 12】

前記周辺ネットワークアダプタは、前記第 2 のモバイルデバイスを介して前記決済カードから前記決済情報を無線で受信する、請求項 10 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 13】

前記プレーウォレットシステムは、1 つまたは複数の通貨および / または形態で資金を記憶し、前記周辺システムもしくは前記周辺ネットワークアダプタの少なくとも 1 つは、前記プレーウォレットシステムを介して前記資金に関する情報を取得するか、または、

前記 T I T O チケットデータは前記プレーウォレットシステムに記憶され、前記周辺システムもしくは前記周辺ネットワークアダプタの少なくとも 1 つは、前記プレーウォレットシステムを介して前記 T I T O システムから前記 T I T O チケットデータを取得するか

20

の少なくとも一方である、請求項 8 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 14】

前記周辺ネットワークアダプタは、決済情報がカード決済取引、モバイル決済取引、またはプレーウォレットシステム取引に関連するかどうかを判定する、請求項 8 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 15】

ゲーム環境における電子決済動作のためのシステムであって、前記システムは、電子ゲーム機と、

30

前記電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタと

を備え、前記周辺ネットワークアダプタは、

少なくとも 1 つのモバイルデバイスから決済情報を無線で受信し、

前記決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システムと通信し、

前記決済情報がプレーウォレットシステム取引に関連する場合、前記決済を処理するためにプレーウォレットシステムと通信し、

前記決済の処理後に、前記電子ゲーム機にクレジット処理するとともに、

前記モバイルデバイス以外の外部システムと通信するためのインターフェース・ボードとして機能し、

40

前記決済情報を受信するための無線インターフェースが一体的に設けられる

ように構成される、ゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 16】

前記周辺ネットワークアダプタは、周辺システムを介して前記決済処理システムと通信する、請求項 15 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 17】

前記周辺ネットワークアダプタは、周辺システムを介して前記プレーウォレットシステムと通信する、請求項 15 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 18】

50

前記周辺ネットワークアダプタは、前記決済を処理する前に周辺システムからの許可を要求する、請求項 15 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 19】

前記周辺ネットワークアダプタは、自動資金振替を使用して前記電子ゲーム機にクレジット処理する、請求項 15 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

【請求項 20】

前記周辺ネットワークアダプタは、周辺システムを介してカジノ管理サーバもしくはシステムと通信すること、前記カジノ管理サーバもしくはシステムと直接通信すること、または T I T O チケットデータを証書検証器に送信することのうち少なくとも 1 つによって前記電子ゲーム機にクレジット処理する、請求項 15 に記載のゲーム環境における電子決済動作のためのシステム。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

記載される実施形態は、一般に、モバイルウォレットおよび他の電子決済（カード決済、非接触決済など）動作に関する。より詳細には、本実施形態は、ゲーム環境におけるモバイルウォレットおよび他の電子決済（カード決済、非接触決済など）および/または他の動作のためのアーキテクチャに関する。

【背景技術】

【0002】

カジノなどのゲーム産業エンティティは、そのエンティティによって制御される電子ゲーム機によって、それを介して開始され、またはそれに関連付けられる様々な異なる現金および/またはキャッシュレス取引（例えば、チケットイン/チケットアウト（「T I T O」）取引、プレーヤカード取引、クレジットカード取引、（例えば、Apple Pay（商標）、Google Pay（商標）、iT I T Oウォレットなど）など）に関与し得る。そのような取引がどのように処理され得るかは、規制機関および/または電子ゲーム機に関連する機器および/またはソフトウェアの制限によって制限され得る。

20

【0003】

例えば、電子ゲーム機は、現金または他の通貨、チケットなどを受け取り、受け取った価値を電子ゲーム機にクレジット処理するように動作可能な証書検証器に関連付けられてもよい。別の例として、電子ゲーム機は、そのカードが電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤカードリーダーに挿入されたときに、プレーヤカードに関連付けられたプレーヤアカウントに自動的にデビット処理することができる。

30

【0004】

新たなまたは追加の特徴を組み込むことは、典型的には、より新しい機械による電子ゲーム機の高価で完全な交換を必要とし得る。さらに、通常、適切な規制機関によって一度承認されると、電子ゲーム機に関連する取引ハードウェアおよび/またはソフトウェアは、規制機関によって、またはその権限下で行われる高価で時間のかかる再承認プロセスを経ることなしには、新しいまたは追加の機能を組み込むように変更することはできない。

【発明の概要】

【0005】

本開示は、ゲーム環境におけるモバイルウォレットおよび他の電子動作のためのアーキテクチャに関する。ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のためのシステムは、周辺システムと、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタと、無線インターフェース（スタンドアロンデバイス、周辺ネットワークアダプタの構成要素、および/またはユーザの電話、決済カードなどとのインターフェースなどの機能を実行するように動作可能な他のデバイスなど）とを含む。いくつかの例では、システムは、1つまたは複数のモバイルデバイスから決済情報を受信し、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システムと通信し、決済情報がプレーヤウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーヤウォレ

40

50

ットシステムと通信し、電子ゲーム機にクレジット処理する。様々な例では、システムは、T I T Oチケットデータを電子ゲーム機に関連付けられた証書検証器に送信することによって、自動資金転送を電子ゲーム機に送信することによって、カジノ管理サーバおよび/またはシステムに電子ゲーム機にクレジット処理させることなどによって、電子ゲーム機にクレジット処理することができる。

【 0 0 0 6 】

様々な実施形態では、ゲーム環境における電子決済動作のためのシステムは、電子ゲーム機と、電子ゲーム機に関連付けられた証書検証器と、電子ゲーム機に関連付けられ、少なくとも1つのモバイルデバイスから決済情報を無線で受信するように構成された周辺ネットワークアダプタと、周辺システムとを含む。周辺システムは、周辺ネットワークアダプタから決済情報を受信し、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システムと通信し、決済情報がプレーウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーウォレットシステムと通信し、決済の処理後に、チケットイン/チケットアウト(T I T O)システムから取得されたT I T Oチケットデータを周辺ネットワークアダプタに送信するように構成される。周辺ネットワークアダプタは、電子ゲーム機にクレジット処理するためにT I T Oチケットデータを証書検証器に送信する。

10

【 0 0 0 7 】

いくつかの例では、周辺システムは、決済情報がカード決済取引、モバイル決済取引、またはプレーウォレットシステム取引に関連するかどうかを判定する。様々な例では、周辺システムは、少なくとも1つのモバイルデバイスから周辺ネットワークアダプタによって受信されたペアリング情報を使用して、少なくとも1つのモバイルデバイスを周辺ネットワークアダプタまたは電子ゲーム機の少なくとも1つとペアリングするように構成される。

20

【 0 0 0 8 】

いくつかの例では、周辺システムは、予め設定された額の決済を処理する。いくつかの例では、周辺システムは、少なくとも1つのモバイルデバイスを介して指定された額の決済を処理する。様々な例では、周辺システムは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイスを介して指定された額の決済を処理する。そのような例のいくつかの実装形態では、周辺システムは、プレーヤインターフェースデバイスを介して指定された額を受信する。周辺システムは、プレーヤインターフェースデバイスを介して指定された額を周辺ネットワークアダプタから、プレーヤインターフェースデバイスから直接、などで受信することができる。プレーヤインターフェースデバイスは、キーパッド、タブレットデバイス、端末、および/またはユーザが額を入力するために使用することができる任意の種類デバイスであってもよい。

30

【 0 0 0 9 】

いくつかの実装形態では、ゲーム環境における電子決済動作のためのシステムは、電子ゲーム機と、電子ゲーム機に関連付けられた証書検証器と、周辺システムと、周辺ネットワークアダプタとを含む。周辺ネットワークアダプタは、電子ゲーム機に関連付けられ、少なくとも1つのモバイルデバイスから決済情報を無線で受信し、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システムと通信し、決済情報がプレーウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーウォレットシステムと通信し、決済の処理後に、周辺システムを介してチケットイン/チケットアウト(T I T O)システムからT I T Oチケットデータを取得し、電子ゲーム機にクレジット処理するためにT I T Oチケットデータを証書検証器に送信するように構成される。

40

【 0 0 1 0 】

様々な例において、少なくとも1つのモバイルデバイスは、第1のモバイルデバイスおよび第2のモバイルデバイスである。そのような例のいくつかの実装形態では、第1のモバイルデバイスは決済カードであり、第2のモバイルデバイスは、携帯電話、タブレット

50

コンピューティングデバイス、ラップトップコンピューティングデバイス、ウェアラブルデバイス、またはスマートウォッチのうちの少なくとも1つである。いくつかのそのような構成では、周辺ネットワークアダプタは、決済カードから決済情報を無線で受信する。他のそのような構成では、周辺ネットワークアダプタは、第2のモバイルデバイスを介して決済カードから決済情報を無線で受信する。

【0011】

いくつかの例では、プレーウォレットシステムは、1つまたは複数の通貨および/または形態で資金を記憶し、周辺ネットワークアダプタは、プレーウォレットシステムを介して資金に関する情報を取得するか、または、T I T Oチケットデータはプレーウォレットシステムに記憶され、周辺システムもしくは周辺ネットワークアダプタの少なくとも1つは、プレーウォレットシステムを介してT I T OシステムからT I T Oチケットデータを取得するか少なくとも一方である。様々な例では、周辺ネットワークアダプタは、決済情報がカード決済取引、モバイル決済取引、またはプレーウォレットシステム取引に関連するかどうかを判定する。

10

【0012】

いくつかの実施形態では、ゲーム環境における電子決済動作のためのシステムは、電子ゲーム機と、周辺ネットワークアダプタとを含む。周辺ネットワークアダプタは、電子ゲーム機に関連付けられ、少なくとも1つのモバイルデバイスから決済情報を無線で受信し、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システムと通信し、決済情報がプレーウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーウォレットシステムと通信し、決済の処理後に、電子ゲーム機にクレジット処理するように構成される。

20

【0013】

様々な例では、周辺ネットワークアダプタは、周辺システムを介して決済処理システムと通信する。いくつかの例では、周辺ネットワークアダプタは、周辺システムを介してプレーウォレットシステムと通信する。いくつかの例では、周辺ネットワークアダプタは、決済を処理する前に周辺システムからの許可を要求する。

【0014】

いくつかの例では、周辺ネットワークアダプタは、自動資金転送を使用して電子ゲーム機にクレジット処理する。様々な例では、周辺ネットワークアダプタは、周辺システムを介してカジノ管理システムと通信すること、カジノ管理システムと直接通信すること、またはT I T Oチケットデータを証書検証器に送信することのうちの少なくとも1つによって電子ゲーム機にクレジット処理する。

30

【0015】

本開示は、添付の図面と併せて以下の詳細な説明によって容易に理解され、同様の参照番号は同様の構造要素を示す。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】ゲーム環境における電子決済動作のための例示的なシステムを示す図である。  
 【図2】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第1の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図1のシステムを使用して実施することができる。  
 【図3】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第2の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図1のシステムを使用して実施することができる。  
 【図4】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第3の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図1のシステムを使用して実施することができる。  
 【図5】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第4の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図1のシステムを使用して実施することができる。  
 【図6】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第5の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図1のシステムを使用して実施することができる。  
 【図7】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第6の例示的なデータフロ

40

50

ーを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 8】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 7 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 9】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 8 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 10】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 9 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 11】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 10 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

10

【図 12】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 11 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 13】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 12 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 14】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 13 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 15】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 14 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

20

【図 16】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 15 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 17】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 16 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 18】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 17 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

30

【図 19】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 18 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 20】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 19 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 21】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 20 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

40

【図 22】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 21 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 23】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 22 の例示的なデータフローを示す図である。データフローは、図 1 のシステムを使用して実施することができる。

【図 24】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセスの第 1 の例を示す図である。ゲームクレジット処理プロセスは、図 2 ~ 図 23 のデータフローのうちの 1 つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセスは、図 1 のシステムを使用して実行することができる。

50

【図25】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセスの第2の例を示す図である。ゲームクレジット処理プロセスは、図2～図23のデータフローのうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセスは、図1のシステムを使用して実行することができる。

【図26】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセスの第3の例を示す図である。ゲームクレジット処理プロセスは、図2～図23のデータフローのうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセスは、図1のシステムを使用して実行することができる。

【図27】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセスの第4の例を示す図である。ゲームクレジット処理プロセスは、図2～図23のデータフローのうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセスは、図1のシステムを使用して実行することができる。

10

【図28】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセスの第5の例を示す図である。ゲームクレジット処理プロセスは、図2～図23のデータフローのうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセスは、図1のシステムを使用して実行することができる。

【図29】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセスの第6の例を示す図である。ゲームクレジット処理プロセスは、図2～図23のデータフローのうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセスは、図1のシステムを使用して実行することができる。

20

【図30】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセスの第7の例を示す図である。ゲームクレジット処理プロセスは、図2～図23のデータフローのうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセスは、図1のシステムを使用して実行することができる。

【図31】ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセスの第8の例を示す図である。ゲームクレジット処理プロセスは、図2～図23のデータフローのうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセスは、図1のシステムを使用して実行することができる。

#### 【発明を実施するための形態】

##### 【0017】

30

ここで、添付の図面に示される代表的な実施形態を詳細に説明する。以下の説明は、実施形態を1つの好ましい実施形態に限定することを意図するものではないことを理解されたい。逆に、添付の特許請求の範囲によって定義される記載された実施形態の趣旨および範囲内に含まれ得る代替例、修正例、および均等物を網羅することが意図されている。

##### 【0018】

以下の説明は、本開示の様々な要素を具現化するサンプルシステム、方法、装置、およびコンピュータプログラム製品を含む。しかしながら、記載された開示は、本明細書に記載されたものに加えて様々な形態で実施され得ることを理解されたい。

##### 【0019】

本明細書に記載されるいくつかの実施形態は、ゲームおよび/または他の環境におけるモバイルウォレットおよび他の電子動作のためのアーキテクチャを参照する。これは、ゲーム産業エンティティ（例えば、カジノまたは他の賭け事、ゲーム、または宝くじ環境）の制御下で、ゲーム機処理ユニットまたはゲーム産業エンティティによって実装された既存の会計またはコンピュータネットワークシステムの修正および/またはそれとの統合を必要とせず、電子ゲーム機（例えば、スロットマシン、ビデオポーカーマシン、キーノマシンなど）を伴って開始され、それを伴って処理され、またはそれに関連付けられる、キャッシュアウト、償還および/または販売促進などの様々な取引を含むことができる。

40

##### 【0020】

より具体的には、本明細書に記載される実施形態は、カジノ内の電子ゲーム機の「ユーザ」（パトロン、顧客、プレーヤなどともいう）が、電子ゲーム機と同じキャビネットに

50

インストールされた、または他の方法で関連付けられた様々なハードウェアおよび/またはソフトウェアに対するプレーヤの制御下でモバイルデバイスからの識別情報の通信を許可することによって、電子ゲーム機に識別情報を提供することができるゲームおよび/または他の環境におけるモバイルウォレットおよび他の電子動作のためのアーキテクチャを参照する。

**【0021】**

このようにして、ユーザは、プレーヤがゲームプレイバウチャ（例えば、TITOバウチャ、プレーヤカードなど）、現金、または他のキャッシュレストークンを電子ゲーム機に保管、携帯、または提示することを必要とせずに、モバイルデバイスを使用して電子ゲーム機（例えば、プレーヤのアカウント、モバイルウォレットアカウント、決済カードなどから資金供給されるゲームプレイ）との対話を容易にすることができる。この構成の結果として、プレーヤは、プレーヤが現在電子ゲーム機と対話しているか否かにかかわらず、より迅速にゲームプレイを開始することができ、より迅速にキャッシュアウトすることができ、カジノによって自身のモバイルデバイス上で提供されるプロモーションまたはクーポンを受け取ることができる。さらに、本明細書に記載されるような電子ゲーム機は、任意選択的に、TITOMEカニズム、バウチャプリンタ、証書検証器などの機械的故障を受けられる可能性のある冗長な構成要素なしで製造することができ、および/またはそれらを使用する頻度を少なくすることができる。その結果、そのような電子ゲーム機は、機器の寿命にわたって改善された信頼性および稼働時間を示すことができる。

10

**【0022】**

上記で導入した例を続けると、多くの実施形態では、プレーヤのモバイルデバイスによって実行されるアプリケーションは、モバイルデバイスと無線インターフェースおよび/または他の構成要素との間に（安全であるか安全でないかにかかわらず）通信チャネルを確立するために、電子ゲーム機に関連付けられた無線インターフェースとの（1つまたは複数の標準化されたまたは独自の無線通信プロトコルを使用する）無線通信を容易にする。その後、モバイルデバイスおよび無線インターフェースおよび/または他の構成要素は、情報を交換することができる。例示的な無線通信プロトコルは、Wi-Fi、Bluetooth（商標）、Bluetooth（商標）Low Energy（「BLE」）、近距離無線通信（「NFC」）、赤外線、光通信、セルラ通信、音響通信、画像ベースの通信、画像処理のための基準マーカなどを含むが、これらに限定されない。

20

30

**【0023】**

他の例では、モバイルデバイスは、モバイルデバイスと構成要素との間に通信チャネルを確立するために、電子ゲーム機に関連する構成要素に（例えば、ケーブルまたはドックを介して）直接および/または導電結合されてもよい。

**【0024】**

これらの例では、上述したように、通信チャネルが確立されると、モバイルデバイスは、無線インターフェースおよび/または電子ゲーム機に関連する他の構成要素に任意の適切な情報を送信または他の方法で伝達することができる。そのような情報は、ユーザの識別情報（例えば、氏名、生年月日、性別、生体情報など）、ユーザの財務情報（例えば、アカウント番号、アカウント識別子、ルーティング番号、クレジットカード番号、プレーヤアカウント情報）、ユーザの選好または履歴情報（例えば、プレーヤ履歴、ゲームプレイ履歴、プレーヤの選好など）、モバイルデバイスの1つまたは複数のセンサからのデータ（例えば、温度、カメラデータ、マイクデータなど）などを含むことができるが、これらに限定されない。

40

**【0025】**

それに応答して、一実施形態では、電子ゲーム機に関連する無線インターフェースおよび/または他の構成要素は、ユーザに関連するモバイルウォレットまたは他のアカウントを維持するローカルまたはリモートサーバと通信することができる。ユーザのアカウント残高が電子ゲーム機でのゲームプレイを可能にするのに必要な最小閾値レベルを超える場合、ローカルまたはリモートサーバは、ゲームプレイクレジットを発行するための信号を

50

送信し、プレーヤが電子ゲーム機によって提示されたゲームをプレイすることを可能にすることができる。

【 0 0 2 6 】

別の非限定的な方法で表現すると、これらの実施形態は、従来の現金、TITO、プレーヤカード、および/またはカジノ環境におけるプレーヤと電子ゲーム機との間のキャッシュレス対話を可能にする他の従来のシステムおよび方法に取って代わることであり、および/または補足することができる。この構成の結果として、上述したように、電子ゲーム機は、機械的故障を受ける可能性がある冗長かもしれない構成要素（例えば、証書検証器、プリンタ、カードリーダーなど）をより少なくして動作および/または構築され、および/またはそれらをより少ない頻度で使用することができ、それによって電子ゲーム機の信頼性および稼働時間を増加させる。さらに、この構成の結果として、ユーザは、カジノ環境において電子ゲーム機を使用して実行され、それによって促進され、および/またはそれ以外に關与するキャッシュレス取引に対する制御および権限の増加から利益を得ることができる。

10

【 0 0 2 7 】

説明を簡単にするために、本明細書の多くの実施形態は、例示的なゲーム産業エンティティとして「カジノ」を参照するが、これは単なる一例であることが理解される。同様に、説明を簡単にするために、本明細書で使用される「電子ゲーム機」という句は、一般に、カジノ内の固定スロットマシンを指すと理解されるが、これは電子ゲーム機の一例にすぎないことが理解されよう。言い換えれば、いくつかの実施形態では、他のゲーム産業エンティティおよび/または他の固定式、携帯式、および/またはデジタル（例えば、ソフトウェアベースの）電子ゲーム機および/またはサービスは、本明細書に記載の様々な実施形態およびその均等物と共に使用するのに適している場合がある。

20

【 0 0 2 8 】

「モバイルデバイス」という句および本明細書で使用される同等物は、カジノおよび/または他の環境でユーザの制御下にある任意の電子デバイスを指し、そのデバイスがカジノによって所有および運用される（例えば、ユーザがカジノにいる間にユーザに貸し出す）か、特定のユーザによって所有および運用されるかにかかわらず。例示的なモバイルデバイスは、携帯電話、タブレットコンピューティングデバイス、ラップトップコンピューティング、スマートウォッチ、スマートリストバンド、スマートカード、決済カード（クレジットカード、プレーヤカード、デビットカードなど）、埋め込み型スマートチップ、携帯情報端末、デジタルメディアプレーヤ、ウェアラブルデバイス、無線ページングシステムページャ、キーフォブ、無線対応アクセサリデバイス（例えば、ヘッドホン、健康モニタなど）などを含むことができるが、これらに限定されない。

30

【 0 0 2 9 】

本明細書に記載されるようなモバイルデバイスの構成要素は、プロセッサ、メモリ、電源のうちの1つまたは複数、1つまたは複数のセンサ、1つまたは複数の通信インターフェース、1つまたは複数のデータコネクタ、1つまたは複数の電源コネクタ、スピーカ、回転式入力デバイス、マイクロフォン、オン/オフボタン、ミュートボタン、バイオメトリックセンサ、カメラ、力および/またはタッチ感知トラックパッドなどの1つまたは複数の入力/出力デバイスを含むことができるが、必ずしもこれらに限定されない。

40

【 0 0 3 0 】

パーソナル電子デバイスは、ディスプレイを含むことができる。ディスプレイは、液晶ディスプレイ技術、発光ダイオード技術、有機発光ディスプレイ技術、有機エレクトロルミネッセンス技術、電子インク、または別のタイプのディスプレイ技術またはディスプレイ技術タイプの組合せを使用するマルチタッチおよび/またはマルチフォースセンシングタッチスクリーンを含むがこれらに限定されない任意の適切な技術で実装されてもよい。

【 0 0 3 1 】

多くの実施形態では、モバイルデバイスの1つまたは複数の構成要素は、プロセッサおよびメモリなどの回路および/または論理構成要素を含むことができ、またはそれらに通

50

信可能に結合することができる。モバイルデバイスのプロセッサは、データまたは命令を処理、受信、または送信することができる任意のモバイルデバイスとして実装されてもよい。例えば、プロセッサは、マイクロプロセッサ、中央処理装置、特定用途向け集積回路、フィールドプログラマブルゲートアレイ、デジタル信号プロセッサ、アナログ回路、デジタル回路、またはそのようなデバイスの組合せであってもよい。プロセッサは、シングルスレッドプロセッサまたはマルチスレッドプロセッサであり得る。プロセッサは、シングルコアまたはマルチコアプロセッサであり得る。

#### 【0032】

したがって、本明細書で説明するように、「処理ユニット」またはより一般的には「プロセッサ」という句は、メモリ内に記憶され、メモリからアクセスすることができるプログラムに含まれるコードおよび/または命令として表されるデータ演算を含むデータの特定の変換を実行するように物理的に構造化されたハードウェア実装データ処理デバイスまたは回路を指すことができる。この用語は、単一のプロセッサもしくは処理ユニット、複数のプロセッサ、複数の処理ユニット、アナログもしくはデジタル回路、または他の適切に構成された計算要素もしくは要素の組合せを包含することを意味する。

10

#### 【0033】

本明細書に記載のさらなる実施形態は、特定の電子ゲーム機および特定のユーザとのカジノおよび/または環境で実行される取引を含むシステム、方法、装置、およびコンピュータプログラム製品を参照する。より広義には、これらの実施形態は、ゲームおよび/または他の環境におけるモバイルウォレットおよび他の電子動作のためのアーキテクチャを参照する。

20

#### 【0034】

以下の開示は、ゲーム環境におけるモバイルウォレットおよび他の電子動作のためのアーキテクチャに関する。ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のためのシステムは、周辺システムと、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタと、無線インターフェース（スタンドアロンデバイス、周辺ネットワークアダプタの構成要素、および/またはユーザの電話、決済カードなどとのインターフェースなどの機能を実行するように動作可能な他のデバイスなど）とを含む。いくつかの例では、システムは、1つまたは複数のモバイルデバイスから決済情報を受信し、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システムと通信し、決済情報がプレーヤウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーヤウォレットシステムと通信し、電子ゲーム機にクレジット処理する。様々な例では、システムは、TITOチケットデータを電子ゲーム機に関連付けられた証書検証器に送信することによって、自動資金転送を電子ゲーム機に送信することによって、カジノ管理サーバおよび/またはシステムに電子ゲーム機にクレジット処理させることなどによって、電子ゲーム機にクレジット処理することができる。

30

#### 【0035】

これらおよび他の実施形態は、図1～図31を参照して以下で説明される。しかしながら、当業者は、これらの図に関して本明細書に与えられる詳細な説明が説明目的のためだけであり、限定として解釈されるべきではないことを容易に理解するであろう。

40

#### 【0036】

概して、広く、図1は、電子ゲーム機、モバイルデバイス、およびモバイルウォレットのためのアーキテクチャ、ならびに本明細書に記載されるようなゲームおよび/または他の環境における他の電子動作を含むカジノ環境の簡略図を示す。これらの要素は、とりわけ、以下でより詳細に説明される。

#### 【0037】

図1は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための例示的なシステム100を示す。システム100は、1つまたは複数の電子ゲーム機103（これは、1つまたは複数の周辺ネットワークアダプタ（PNA）104、無線インターフェース105、プレーヤインターフェースデバイス106、プリンタ、証書検証器107などと共に1つまた

50

は複数のゲームキャビネット 102 内に配置され、および/または他の様態で関連付けられることができる)、モバイルデバイス 109、カジノ管理サーバ 110 および/またはシステム、プレーウォレットシステム 111、周辺システム 101、決済処理システム 112、TITOシステム 113、モバイル決済 114 システムなどを含むことができる。システム 100 の様々なこれらの構成要素は、様々な実施形態において、モバイルウォレットおよび他の電子動作のための 1 つまたは複数のアーキテクチャで互いに通信するように構成することができる。

#### 【0038】

例えば、電子ゲーム機 103 は、ユーザのためのゲームプレイの促進、1 つまたは複数のキャッシュイン動作の実行、1 つまたは複数のキャッシュアウト動作の実行などの様々な機能を実行するために、プレーヤーインターフェースデバイス 106、プリンタ 108、証書検証器 107 などと対話および/または制御するように動作可能とすることができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA) 104 はまた、これらの構成要素のうちの 1 つまたは複数に通信可能に接続され、電子ゲーム機 103 と対話することなく、1 つまたは複数の他のサーバまたはシステムの代わりにこれらの構成要素のうちの 1 つまたは複数の動作を命令および/または制御するように動作可能であってもよい。そのようなサーバまたはシステムは、モバイルデバイス 109 (モバイルデバイス 109 を介して) および/またはモバイル決済 114 システム (モバイルデバイス 109 および無線インターフェース 105 を介して)、カジノ管理サーバ 110 および/またはシステム、プレーウォレットシステム 111、周辺システム 101、決済処理システム 112、TITOシステム 113 などのうちの 1 つまたは複数を含むことができる。これらの他の構成要素のうちの 1 つまたは複数はまた、様々な機能を実行するために互いに通信するように構成されてもよい。例えば、周辺システム 101 は、カジノ管理サーバ 110 および/またはシステム、プレーウォレットシステム 111、決済処理システム 112、TITOシステム 113 などのうちの 1 つまたは複数と(直接に、1 つまたは複数の有線および/または無線通信ネットワークを介して、など)通信するように構成されてもよい。これについて、以下で図 2 ~ 図 31 を参照して詳細に説明する。

#### 【0039】

いくつかの例では、システム 100 は、1 つまたは複数のモバイルデバイス 109 から決済情報を受信し、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システム 112 と通信し、決済情報がプレーウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーウォレットシステム 111 と通信し、電子ゲーム機 103 にクレジット処理することができる。様々な例では、システム 100 は、TITOチケットデータ(すなわち、物理的および/または仮想的なTITOチケットに関連する情報を含むTITOチケットおよび/または他のデジタルファイルのデジタル表現)を電子ゲーム機 103 に関連付けられた証書検証器に送信することによって、自動資金転送を電子ゲーム機 103 に送信することによって、カジノ管理サーバ 110 および/またはシステム 110 に電子ゲーム機 103 にクレジット処理させることなどによって、電子ゲーム機 103 にクレジット処理することができる。

#### 【0040】

様々な実装形態では、周辺ネットワークアダプタ(PNA) 104 が少なくとも 1 つのモバイルデバイス 109 から決済情報を無線で受信するように構成されてもよく、周辺システム 101 が周辺ネットワークアダプタ(PNA) 104 から決済情報を受信するように構成されてもよく、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システム 112 と通信し、決済情報がプレーウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーウォレットシステム 111 と通信し、決済の処理後に、TITOシステム 113 から取得されたTITOチケットデータを周辺ネットワークアダプタ(PNA) 104 に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA) 104 は、電子ゲーム機 103 にクレジット処理するためにチケットを証書検証器 107 に送ることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 1 】

いくつかの実装形態では、周辺ネットワークアダプタ（PNA）104は、少なくとも1つのモバイルデバイス109から決済情報を無線で受信し、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システム112と通信し、決済情報がプレーヤウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーヤウォレットシステム111と通信し、決済の処理後に、周辺システム101を介してTITOシステム113からTITOを取得し、電子ゲーム機103にクレジット処理するためにチケットを証書検証器107へ送るよう構成されてもよい。

## 【 0 0 4 2 】

いくつかの実装形態では、周辺ネットワークアダプタ（PNA）104は、少なくとも1つのモバイルデバイス109から決済情報を無線で受信し、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システム112と通信し、決済情報がプレーヤウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーヤウォレットシステム111と通信し、決済の処理後に、電子ゲーム機103にクレジット処理するよう構成されてもよい。周辺ネットワークアダプタ（PNA）104は、周辺システム101を介して決済処理システム112および/またはプレーヤウォレットシステム111と通信し、決済を処理する前に周辺システム101からの許可を要求することなどができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）104は、周辺システム101を介してカジノ管理サーバ110および/またはシステムと通信することなどによって、自動資金転送（AFT）を使用して電子ゲーム機103にクレジット処理することができる。

## 【 0 0 4 3 】

本開示の範囲において、証書検証器107は、通貨、TITOチケットなどを検証し記憶することができる電子ゲーム機103に関連付けられた装置であってもよい。プレーヤインターフェースデバイスは、電子ゲーム機103またはキオスクまたは他のデバイス上に、その中に、その近くに搭載され、および/または他の方法で関連付けられたデバイスであって、電子ゲーム機103または他のデバイスとの間でクレジット、チケットなどを転送する目的でユーザが電子ゲーム機103または他のデバイスとインターフェースすることを可能にするデバイスであってもよい。

## 【 0 0 4 4 】

周辺ネットワークアダプタ（PNA）104は、電子ゲーム機103に関連付けられた小さな処理ユニットであってもよく、これらの周辺機器をより大きなシステムの一部とすることを可能にし、電子ゲーム機103または他のデバイスとの間でクレジットを転送するなどの動作を可能にするために、これらの周辺機器およびネットワークに接続することができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）104は、ただ1つのデバイスとして示されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、別のデバイス（証書検証器107、プリンタ108（チケットプリンタであってもよい）、証書検証器107用のベゼル、プリンタ108用のベゼル、プレーヤインターフェースデバイス106、および/または他のデバイス）は、それ自体と周辺ネットワークアダプタ（PNA）104の両方であってもよい。

## 【 0 0 4 5 】

TITOシステム113は、TITOチケット、TITOチケットデータ、および/またはTITOチケット検証番号を発行、検証、および/または償還するために使用され得るカジノ内のサービスまたはシステムであり得る。いくつかの場合には、TITOチケットは、プレーヤウォレットシステム111に記憶されたiTITOチケット、TITOチケットデータ、および/または他の仮想TITOチケットであってもよい。これらのiTITOチケットは、モバイルデバイス109から閲覧および償還することができる。

## 【 0 0 4 6 】

周辺システム101は、カジノネットワークおよび/またはカジノ周辺機器を含む取引を推進するために使用され得る拡張ネットワーク内で利用可能なサービスまたはシステム

10

20

30

40

50

であり得る。そのようなカジノ周辺機器は、証書検証器 107、プリンタ 108 (T I T O チケットプリンタであってもよい)、プレーインターフェースデバイス 106、および/または任意の他の周辺機器 (他の周辺機器を接続するための仲介者として使用される周辺機器など) を含むことができる。

【0047】

プレーウォレットシステム 111 は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数の T I T O チケットおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類

10

【0048】

カジノ管理サーバ 110 またはシステムは、電子ゲーム機 103 およびユーザ活動を記憶および駆動することができるカジノネットワーク内で利用可能なサービスまたはシステムであってもよい。

【0049】

決済処理システム 112 は、クレジットカード、デビットカード、他の金融口座、および/またはモバイル決済 114 サービスを使用して実行される決済取引を認証し、実際に処理することができるシステムであってもよい。

20

【0050】

モバイル決済 114 システムは、非接触決済および/または他のモバイル決済サービスであってもよい。そのような非接触決済および/または他のモバイル決済サービスの例は、限定はしないが、Apple Pay (商標)、Google Pay (商標) などを含むことができる。そのような非接触決済および/または他のモバイル決済サービスは、モバイルデバイス 109 を使用してそれぞれのモバイル決済 114 サービスと通信すること、使用準備ができていない決済に関連する情報を受信すること、および決済を完了するためにモバイル決済 114 サービスから受信した情報を無線でおよび/または他の方法で提供

30

【0051】

本明細書で説明するように、ユーザのモバイルデバイス 109 または複数のデバイスは、1つまたは複数の無線技術を使用して非接触取引を可能にすることができる。そのような技術は、NFC、Bluetooth (商標)、BLE、Wi-Fi、セルラネットワーク (CDMA、EDGE、2G、3G、4G、4G-LTE、5G など)、RFID (「無線周波数識別」) などを含むことができる。例えば、ユーザは、モバイルデバイス 109 を NFC アンテナに接続するために、モバイルデバイス 109 を「タップ」または「バンプ」することができる。いくつかの例では、モバイルデバイス 109 は、無線インターフェース 105 および/または別のデバイスとペアリングされ得る。

40

【0052】

モバイルデバイス 109 は、バーコード、数字および/またはテキスト光学文字認識などを介して、1つまたは複数の方法で転送され得る1つまたは複数の異なる表現を介して、無線通信のためのペアリング情報を受信することができる。本出願の文脈では、バーコードは、1Dバーコード (例えば、Code 39、ITF など)、2Dバーコード (QRコード (登録商標)、Data Matrix など)などを指すことができる。

【0053】

本明細書で説明するいくつかの例では、ユーザは、クレジットカードまたは他の決済カードであるモバイルデバイス 109 を介して電子ゲーム機 103 との間で資金を転送することができる。カード決済が本明細書で説明される場合、デビットカード、カジノプレー

50

ヤカード、主要決済ネットワーク（例えば、V i s a（商標）、M a s t e r C a r d（商標）など）からのカード、スマートカード（例えば、接触スマートカード、非接触スマートカード、接触および非接触の両方のメカニズムを有するハイブリッドカード、U S B など）などの他のデバイスも代わりに使用することができる。カード情報は、N F C、R F I D、カメラなどの非接触手段を介して、および/または磁気ストライプ、スマートチップなどの接触を介して、読み取られ、および/または取得され得る。

【0054】

本明細書で説明するように、ユーザは、プレーヤウォレットシステム111および/またはモバイル決済114システムを介してモバイルウォレットを使用して、電子ゲーム機103との間で資金を転送することができる。モバイルウォレット（モバイルマネー、モバイルマネー転送、モバイル決済などと呼ばれることもある）は、一般に、金融規制下で運用され、モバイルデバイス109からまたはそれを介して実行される決済サービスを指すことができる。モバイルウォレットが本明細書で説明される場合、以下の他の方法、すなわち、モバイル決済114システム、カードベースの決済、キャリア課金、非接触決済、支払人とカジノ銀行口座との間の直接転送、QRコード決済、クラウドベースのモバイル決済、音声信号ベースの決済、直接キャリア/銀行協働、銀行振替システム、暗号通貨ウォレット、デジタルウォレット、などが使用され得る。

10

【0055】

無線インターフェース105は、電子ゲーム機103に関連付けられたインターフェースデバイスに関連付けられてもよい。このインターフェースデバイスは、電子ゲーム機103、証書検証器107および/またはそのベゼル、プリンタ108および/またはそのベゼル、カードリーダーおよび/またはそのベゼル、ボタン、押すことができないボタン、キャンドル（ステータスおよび/または他の情報を示すことができる電子ゲーム機103に関連付けられることが多い表示灯）、電子ゲーム機103に隣接して取り付けられた、および/または他の方法で関連付けられたデバイス（例えば、ゲームキャビネット102から突出している、ゲームキャビネット102に結合されている、ゲームキャビネット102内に陥凹しているなど）などに取り付けられた、および/または他の方法で関連付けられた、N F C、B l u e t o o t h、および/または他の無線対応装置であってもよい。

20

【0056】

プレーヤインターフェース106は、ユーザが電子ゲーム機103および/または関連する構成要素とインターフェースすることを可能にする任意の種類デバイスであってもよい。これは、タッチスクリーン、ディスプレイ、ボタン、キーパッド、無線インターフェース105と関連付けられた上述のインターフェースデバイス、および/または他のユーザインターフェースデバイスを含み得るが、これらに限定されない。いくつかの実装形態では、プレーヤインターフェース106は、ユーザが決済情報を入力することができるタブレットコンピューティングデバイス、サービスウィンドウなどのスタンドアロンデバイスであってもよい。

30

【0057】

上述したように、カジノ運営者（本明細書では、より広義に、「ゲーム産業エンティティ」という）は、通常、1人または複数のユーザとの1つまたは複数の取引に参与し得るカジノフロアおよび他の場所に多数の電子デバイスを提供する。このような電子デバイスは、例えば、電子ゲーム機、販売時点管理端末、電子テーブルゲームなどを含む。

40

【0058】

より具体的には、カジノ運営者は、「現金」およびその同等物を含む取引を容易にし、ここで「現金」とは、政府機関によって発行された通貨紙幣、銀行クレジット、ハウスクレジット、前払いのローカルまたはリモートアカウント、ならびにカジノ内であれ他の場所であれ、金銭的価値の額面金額と交換することができる金銭的価値および/または額面金額の任意の他の形式の譲渡可能な額面金額など、任意の形式の金銭的対価を総称する。

【0059】

ユーザとカジノ運営者および/または他のシステム100の構成要素との間の取引を容

50

易にするために、従来のカジノ運営者はしばしば、カジノ発行の「カード」または紙のバウチャ（典型的には「TITO」カードまたは紙のバウチャ/レシートと呼ばれる）を利用するようにユーザを奨励する。TITOカードは、本質的にユーザを（例えば、プレイヤーの名前をカードに表示/印刷することによって）識別し、所与の「ポイント」値をユーザに関連付ける。典型的には、ポイント値はまた、ユーザの名前およびアイデンティティ情報を、そのユーザにクレジット処理されたすべてのバウチャおよびポイントと関連付ける「プレイヤーアカウント」内のカジノ会計システムに記憶されてもよい。ユーザはTITOカードのアクセスおよび使用を制限しようと試みることができるが、従来のカジノ環境では、プレイヤーのTITOカードを所有する人は誰でもそのカードから値を転送することができ、通常、カジノは、TITOバウチャが現金と交換されるように提示されたときのみプレイヤーのアイデンティティを検証する。

10

**【0060】**

TITOカードを使用するために、ユーザ、またはより一般的には、カードを所有する任意の個人は、カジノに現金を提出することによって、または金融機関の当座預金もしくは普通預金口座などの1つ以上の実マネー口座を引き落とすことによって、または1つ以上のクレジットカードもしくは同様の口座に請求することによって、TITOカードに関連する口座に資金供給することができる。これらのデビットおよびクレジットは、カジノおよび他の物理的およびデジタル特性で償還可能なカジノ「ポイント」と交換することができる。

**【0061】**

プレイヤーアカウント内のポイントは、賭け事、カジノゲームを使用した賭け、食事または他の商品の購入、ショーへの参加、または他の活動を含む、カジノ環境における実質的に任意の目的のために償還することができる。ポイントはまた、プレイヤーの要求に応じて現金に戻され得る。現金とポイントとの交換、およびその逆は、ブースで、電子ゲーム機で、ベットテーブルで、オンラインで、モバイルデバイスソフトウェアアプリケーションを介して、または他の方法で行うことができる。

20

**【0062】**

カジノゲーム機およびシステムの基本的なゲームプレイは、管轄区域ごとに異なり得る1つまたは複数の規制機関によって厳しく規制されている。上述したように、電子ゲーム機103の特定のハードウェアおよび/またはソフトウェア構成要素に対する任意の変更は、多くの場合、ゲーム規制機関による再検証および再承認を必要とする。再認証プロセスは、長時間かつ高価である可能性があり、プロセス中、電子ゲーム機103はオフラインにされ、プレイヤーは利用できない。

30

**【0063】**

これらの規制上および技術上の制約により、カジノ運営者は、ゲームプレイを容易にし、賭けを管理し、取引を処理し、および/または電子ゲーム機のメータを維持するゲーム機処理ユニットを含む、基礎となる機能を変更したり、そうでなければカジノゲームを改変したりすることができないことが多い。代わりに、新しい機能およびハードウェアは、通常、任意の規制されたハードウェアまたはソフトウェアコンポーネントから分離および/または絶縁され、理想的にはそれらとの相互作用を全く必要としないように設計される。

40

**【0064】**

さらに、理解され得るように、電子ゲーム機103は数十年にわたって動作し得る。したがって、多くの場合、新しい機能および機能は、古い電子ゲーム機103に容易に後付けされることが望ましいが、その電子ゲーム機103の一部は、現代の技術的能力を念頭に置いて設計されていない可能性がある。

**【0065】**

上で言及した規制上の課題のいくつかに対処するための一手法は、スロット・マシン・インターフェース・ボードとして一般に知られている周辺ネットワークアダプタ(PNA)104の任意選択の使用を伴っている。周辺ネットワークアダプタ(PNA)104は、電子ゲーム機103および/または外部サーバまたはシステムが、ゲーム機処理ユニッ

50

トの関与またはゲーム機処理ユニットとの対話なしに、1つまたは複数の周辺デバイスと通信することを可能にすることができる。これらの周辺デバイスは、通常、（ゲーム機処理ユニットによって制御される）電子ゲーム機103の基礎となるゲームプレイに影響を与えないが、プレーヤに追加のインセンティブおよび機能を提供する。例えば、クーポンの報酬付与、プレーヤへのプロモーションの通知、またはその他の方法は、多くの場合、1つまたは複数の周辺ネットワークアダプタ（PNA）104によって1つまたは複数の電子ゲーム機に相互接続された周辺デバイスによって提供される。

【0066】

周辺ネットワークアダプタ（PNA）104はまた、やはりゲーム機処理ユニットを介さずに、電子ゲーム機103が1つまたは複数のネットワークを介して他のカジノシステムサーバおよび外部サーバと通信することを可能にすることができる。さらなる例では、他の設計が考慮され、そのうちのいくつかは、電子ゲーム機103のプロセッサ内の周辺ネットワークアダプタ（PNA）104の機能を仮想化する。特定の実装形態に応じて、ゲーム機処理ユニットの再認証を必要とせず新しい機能を組み込むために異なる手法が必要とされる場合がある。そのようなシステムのいくつかの例は、2016年9月22日に出願され、「カジノ状況で使用するための証書検証および現金払出デバイス、システムおよび方法」と題する米国特許出願第15/482,615号、2017年4月7日に出願され、「電子ゲーム機とモバイルデバイスとの間の通信を容易にするためのデバイス、システム、および方法」と題する米国特許出願第15/482,668号、2018年9月13日に出願され、「ゲーム産業会計のためのネットワークアーキテクチャ」と題する米国特許出願第16/130,346号、および2020年3月19日に出願され、「ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための取引方法」と題する米国特許出願第16/823,677号に記載されており、これらの全内容は参照により本明細書に組み込まれる。

【0067】

モバイルデバイス109のプロセッサは、データまたは命令を処理、受信、または送信することができる任意のモバイルデバイス109として実装されてもよい。例えば、プロセッサは、マイクロプロセッサ、中央処理装置、特定用途向け集積回路、フィールドプログラマブルゲートアレイ、デジタル信号プロセッサ、アナログ回路、デジタル回路、またはそのようなデバイスの組合せとすることができる。プロセッサは、シングルスレッドプロセッサまたはマルチスレッドプロセッサであり得る。プロセッサは、シングルコアまたはマルチコアプロセッサであり得る。

【0068】

周辺ネットワークアダプタ（PNA）104は、無線インターフェース105を介してユーザのモバイルデバイス109と通信し、安全に情報を処理するように構成されてもよい。この構成の結果として、周辺ネットワークアダプタ（PNA）104がパーソナル電子デバイスからアイデンティティまたは識別情報を受信すると、周辺ネットワークアダプタ（PNA）104は、ユーザのアカウントの電子ゲーム機103への接続を調整して、そのマシン上でそのユーザのゲームプレイを迅速かつ効率的に可能にすることができる。いくつかの場合には、このプロセスはユーザに透過的に実行され、ユーザは、電子ゲーム機103のところに座ってすぐに対話を開始することができる。他の実施形態では、プロセスは、ユーザとの対話を用いて実行され、ユーザは、電子ゲーム機103のところに座って、ユーザのアカウントをその電子ゲーム機103に関連付ける許可を要求するモバイルデバイス109上の通知を受信することができる。本明細書で提供されるこれらおよび他の例のそれぞれにおいて、ユーザは、カジノ内の電子ゲーム機103と対話するために、プレーヤカード、パウチャ、または他のキャッシュレストークンを取り扱い、保護、または維持する必要がない場合がある。

【0069】

無線インターフェース105は、任意の適切な技術を使用して、ユーザのモバイルデバイス109（および/またはモバイルデバイス109上で実行されているアプリケーショ

10

20

30

40

50

ン)との安全なまたは他の接続を確立するように構成することができる。

【0070】

一実施形態では、電子ゲーム機103、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、および無線インターフェース105のそれぞれは、ゲームキャビネット102に設けられ、または配置され、部分的に、完全に、および/または別の方法で関連付けられてもよい。プリンタ108および証書検証器107はまた、必要に応じて、ゲームキャビネット102内に設けられてもよく、または本実施形態のうちの1つまたは複数またはその同等物の任意の所与の実施態様について必要に応じて別個に設けられてもよい。

【0071】

本明細書で説明する他の実施形態に関して記載されるように、無線インターフェース105は、Bluetooth(商標)、Wi-Fi、NFC、セルラ、および他の既知のおよび/または後に発見される無線通信プロトコル、デバイス、およびシステムなどを含むがこれらに限定されない任意のモバイルデバイス相互接続コンポーネント、プロトコル、および技術を利用するように構成されてもよい。多くの例では、無線インターフェース105はまた、(例えば、ケーブル接続、ドックなどを介して)モバイルデバイス109に直接および/または導電的に結合することができる少なくとも1つの有線接続を含むことができる。

10

【0072】

一実施形態では、無線インターフェース105は、近距離無線通信およびBluetoothプロトコルを使用して、1つまたは複数の無線周波数プロトコルを介して、モバイルデバイス109との間でデータ信号を通信するように構成されてもよい。説明を簡単にするために、この例は以下でより詳細に説明されるが、これは単なる例示的な実施形態であることが理解されよう。本明細書に記載されているような他のシステムは、任意の他の適切な技術を使用してモバイルデバイス109と通信するように周辺ネットワークアダプタ(PNA)104を構成することができる。

20

【0073】

上記で導入した例を続けると、モバイルデバイス109は、カジノ管理サーバ110および/またはシステム、周辺システム101などのカジノシステムに設けられた1つまたは複数のサーバに対して、モバイルデバイス109に関連付けられたユーザを識別および認証するように構成されてもよい。より具体的には、モバイルデバイス109は、プロセッサと、プレーヤの識別情報が記憶されるメモリとを含んでもよい。モバイルデバイス109のプロセッサは、メモリに記憶された実行可能命令に従ってプログラム、アプリケーション、またはサービスを実行するように構成されてもよい。アプリケーションは、プロセッサによって起動されると、任意選択的に、これに限定されないが、名前情報、アドレス情報、税情報、写真情報、運転免許証情報、財務情報などの様々な個人を識別する詳細を入力、編集、または削除するためのグラフィカルユーザインターフェースをユーザに提供することができる。他の実施形態では、モバイルデバイス109のプロセッサによって実行されるアプリケーションは、メモリ内のプレファレンスファイルに記憶された1つまたは複数の詳細にアクセスするように構成されてもよい。さらに別の例では、モバイルデバイス109のプロセッサによって実行されるアプリケーションは、モバイルデバイス109を操作するユーザのアイデンティティまたは識別情報を確認または取得するために、1つまたは複数のリモートデータベースにアクセスするように構成されてもよい。例示的なリモートデータベースは、セルラサービス加入者データベース、ソーシャルメディアまたはソーシャル・ネットワーク・データベース、第三者認証サービス、政府または地方自治体の認可サービスなどを含むが、これに限定されない。さらなる例では、モバイルデバイス109のプロセッサによって実行されるアプリケーションは、モバイルデバイス109のユーザに識別情報および/またはクレデンシャルを手動で入力するように要求するグラフィカルユーザインターフェースを提示することができる。例えば、モバイルデバイス109は、モバイルデバイス109のユーザが、ソーシャルメディアウェブサイトもしくは第三者認証サービス、またはカジノによって提供されるもしくはそれに関連付けられた

30

40

50

アカウントサーバなどの第三者データベースにログインするためのクレデンシャルを提出するように要求することができる。

【0074】

前述の例示的な実施形態は網羅的ではないことが理解されよう。本明細書に記載されるようなモバイルデバイス109は、モバイルデバイス109のユーザまたは他のオペレータまたは所有者をカジノまたは特定の電子ゲーム機103に関連付けられた1つまたは複数のアカウントに関連付けるのに十分な適切な識別情報を記憶、取得、および/または検索するように構成され得ることが理解されよう。他の実施形態では、モバイルデバイス109は、以下に限定されないが、ユーザの身元を検証するためにアカウント番号を要求すること、ユーザの身元を確認するためにカメラモジュールで写真を撮ること、ユーザにチュ  
10  
ーリングテストの解決を要請または要求すること、生体認証情報（例えば、指紋、顔の深さマップ、静脈マップ、虹彩スキャンなど）の提供をユーザに要請または要求すること、マイクに向けて句を繰り返すようにユーザに要請または要求すること、1つまたは複数の第三者サービスまたはウェブサイトログインするようにユーザに要請または要求すること、モバイルデバイス109上で生成されたコードをカジノ、電子ゲーム機103、または別のデバイスの従業員に提示するようにユーザに要請または要求すること、運転免許証またはパスポートなどの政府発行の身分証明書の写真撮影またはスキャンをユーザに要請または要求すること、電子ゲーム機103または電子ゲーム機103内の専用処理ユニットによって識別情報が要求されるたびにユーザにpinコードまたはパスコードの入力を要請または要求すること、使用条件の文書または合意をユーザに要請または要求す  
20  
ること、ユーザの年齢の確認をユーザに要請または要求すること、ユーザにクレジットカードまたはデビットカードの写真またはスキャンを要請または要求することなど、またはそれらの任意の組合せ、配列、もしくは系列を実行してもよい。

【0075】

さらに、モバイルデバイス109は、任意の適切な方法でユーザに関する情報を無線インターフェース105に通信することができることが理解されよう。例えば、本明細書に記載されるようなモバイルデバイス109は、限定はしないが、暗号化されているか暗号化されていないかにかかわらず、名前、生年月日、写真、運転免許証番号、パスポート番号、pinコード、口座番号、暗号署名または公開鍵、口座残高、賭け金選好（例えば、最大、最小、金種など）、食品選好、飲料選好、ゲームプレイパラメータ選好（例えば、再生速度、アニメーション選好、ベットパラメータなど）、番組またはイベントへの出席希望、特定の事象からの時間または持続時間、国籍、年齢、アドレス、パーソナル電子デバイスのオペレーティングシステムに関するバージョン情報、パーソナル電子デバイス上で動作するアプリケーションに関するバージョン情報、ユーザに関するパフォーマンス情報、ユーザのベット履歴など、またはそれらの任意の組合せ、配列、もしくは系列、を通信することができる。

【0076】

上記を考慮して、本明細書に記載されるようなモバイルデバイス109は、任意の適切な方法でユーザに関する情報を要求または取得するように任意の適切な方法で構成され得ることが理解されよう。したがって、本明細書で使用されるユーザに関する「情報」という句は、モバイルデバイス109に記憶されているか、モバイルデバイス109によってアクセスされるか、モバイルデバイスによって取得されるか、モバイルデバイスによって提供されるか、モバイルデバイスによって要求されるかにかかわらず、ユーザまたはユーザのモバイルデバイスに関連するか、そうでなければ関連する任意の情報またはデータを指すと理解される。この情報は、暗号化された方法または暗号化されていない方法で、圧縮された方法または圧縮されていない方法で、現在知られているかまたは後に発見される任意の適切なファイルフォーマットまたはデータ伝送プロトコルに従って通信することができる。

【0077】

モバイルデバイス109は、プレーヤによって提供されてもよく、カジノによって提供

10

20

30

40

50

されてもよく、または他の方法で提供されてもよいことが理解されよう。上述したように、モバイルデバイス109は、カジノ管理サーバ110および/またはシステムなどのカジノ管理システムサーバに対してユーザを無線で識別および/または認証するように構成された任意のデバイスとすることができる。

【0078】

無線インターフェース105は、任意の所望の形態の電子識別の存在またはデータの他のプロビジョニングによってモバイルデバイス109を識別および認証するように構成されてもよい。限定ではなく例示として、そのような電子識別形態の例は、近距離無線通信生成信号、Wi-Fi信号、Bluetooth(商標)信号、他の既知の通信技術、ならびに2次元または他のバーコード、QR(「クイックレスポンス」)コードなどの光学

10

【0079】

図1に示された前述の実施形態ならびにその様々な代替形態および変形形態は、一般に、説明の目的で、本明細書に記載されるようなプレーヤのパーソナル電子デバイス、電子ゲーム機、および/または1つまたは複数のカジノサーバまたはシステムの様々な構成要素、およびその様々な構成要素による、およびそれらの間の通信を容易にするネットワークアーキテクチャの様々な構成および構造の理解を容易にするために提示される。しかしながら、本明細書に提示された特定の詳細のいくつかは、特定の記載された実施形態またはその均等物を実施するために必要とされない場合があることが当業者には明らかである。

20

【0080】

したがって、特定の実施形態の上記および以下の説明は、例示および説明の限定された目的のために提示されていることが理解される。これらの説明は、網羅的であること、または本開示を本明細書に列挙された正確な形態に限定することを目的としていない。逆に、上記の教示を考慮すると、多くの修正および変形が可能であることが当業者には明らかであろう。

【0081】

上記は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作の文脈で図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。本明細書の技術は、本開示の範囲から逸脱することなく、他の状況で使用されてもよい。他の構成も可能であり企図される。

30

【0082】

図2は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第1の例示的なデータフロー200を示す。データフロー200は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

【0083】

モバイルデバイス209は、1つまたは複数の様々なモバイルウォレット動作の実行の一部として、電子ゲーム機と無線で結合および/または関連付けすることができる。そのような無線結合および/または他の方法での関連付けは、そのようなモバイルウォレット動作のための通信接続を確立し、そのようなモバイルウォレット動作のためのセキュアな通信を確立し、そのようなモバイルウォレット動作に含まれる特定のモバイルウォレット

40

【0084】

第1の例では、モバイルデバイス209は、NFCまたは他の無線技術を使用して、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース204/205を識別し、通信することができる。第2の例として、周辺システム201が、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース204/205を介してペアリング情報を(例えば、NFC、1つまたは複数のバーコードなどを使用することによって)モバイルデバイス209に送信してもよく、これはその後、Bluetooth(商標)、Wi-Fi、セルラなどの異なる機構および/または無線技術を使用

50

して接続を確立するために使用されてもよい。さらに別の例では、モバイルデバイス 209 は、Bluetooth (商標)、Wi-Fi、セルラなどの無線接続を識別して確立するために、電子ゲーム機から (例えば、電子ゲーム機に関連するプレーヤーインターフェースを介して提示されるバーコード、数字パスコードなどを介して、電子ゲーム機に関連するゲームキャビネットに結合されるなどで) ペ어링情報を読み取り、および/または取得することができる。

**【0085】**

モバイルデバイス 209 が電子ゲーム機と無線で結合および/または他の方法で関連付けられた後、モバイルデバイス 209 は、1つまたは複数の様々なモバイルウォレット動作の実行の一部として周辺システム 201 と通信することができる。モバイルデバイス 209 は、様々な方法でそのような通信を実行することができる。

10

**【0086】**

例えば、モバイルデバイスは、NFC、Bluetooth (商標) などの無線技術を使用して、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 を介した間接接続を介して周辺システム 201 と通信することができる。別の例として、モバイルデバイスは、セルラ、Wi-Fi などの無線技術を使用して、周辺システム 201 と直接通信することができる。

**【0087】**

例示として、図 2 のデータフロー 200 は、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 にペ어링情報を送信するモバイルデバイス 209 を示す。次いで、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 は、周辺システム 201 にペ어링情報を送信することができる。それに応答して、周辺システム 201 は、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 にペ어링確認応答を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 は、モバイルデバイス 209 にペ어링確認応答を送信することができる。その後、モバイルデバイス 209 は、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 に資金転送要求を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 は周辺システム 201 に資金転送要求を送信することができる。代替的および/または追加的に、モバイルデバイス 209 は、資金転送要求および/または別の資金転送要求を周辺システム 201 に送信することができる。

20

30

**【0088】**

いくつかの例では、モバイルデバイス 209 および周辺システム 201 は、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 を介して通信することができるが、これはより安全な通信接続を表すことができるが、モバイルデバイス 209 および周辺システム 201 は、セキュリティがそれほど重要ではない場合にセルラ、Wi-Fi、または他の技術を使用して直接通信することができる。しかしながら、他の例では、モバイルデバイスと周辺システム 201 との間の直接通信は、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 を使用する間接通信と同等かそれ以上安全ではないかもしれない。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

40

**【0089】**

資金転送要求は、どのような資金転送要求であってもよい。そのような資金転送要求は、本明細書で説明される任意の種類 of モバイルウォレットおよび/または他の口座のデビット処理および/またはクレジット処理を含むことができる。例えば、資金転送要求は、以下で詳細に説明するゲームクレジット処理プロセスなどのゲームクレジット処理プロセスの一部として、モバイルウォレットおよび/または他のアカウントのデビット処理を含むことができる。別の例として、資金転送要求は、電子ゲーム機を含むキャッシュアウト動作の一部としてモバイルウォレットおよび/または他の口座にクレジット処理することを含むことができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図

50

される。

【 0 0 9 0 】

様々な例において、この例示的なデータフロー 200 は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図 1 の周辺システム 101、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 104、無線インターフェース 105、電子ゲーム機 103、モバイルデバイス 109、モバイル決済 114 システム、カジノ管理サーバ 110、プレーヤウォレットシステム 111、決済処理システム 112、および/または TITO システム 113 などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む 1 つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

10

【 0 0 9 1 】

例示的なデータフロー 200 は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

【 0 0 9 2 】

例えば、データフロー 200 は、モバイルデバイス 209 および周辺システム 201 が、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 を介して、ペアリング情報およびペアリング確認応答を間接的に通信することを示し記述する。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、モバイルデバイス 209 および周辺システム 201 は、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 を介さずにペアリング情報およびペアリング確認応答を通信することができる。例示として、モバイルデバイス 209 は、Bluetooth (商標)、Wi-Fi、セルラなどの無線接続を識別して確立するために、電子ゲーム機から (例えば、電子ゲーム機に関連するプレーヤインターフェースを介して提示されるバーコード、数字パスコードなどを介して、電子ゲーム機に関連するゲームキャビネットに結合されるなどで) ペアリング情報を読み取り、および/または取得することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

20

【 0 0 9 3 】

別の例として、データフロー 200 は、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 を図示および説明する。しかし、これは一例であることが理解される。様々な実施形態では、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 204 / 205 は、2 つの別個のデバイス (無線インターフェースおよび周辺ネットワークアダプタ (PNA) など)、無線インターフェースおよび周辺ネットワークアダプタ (PNA) の機能を統合する単一のデバイスなどであってもよい。本明細書における単一のデバイスおよび/または複数のデバイスとしての無線インターフェースおよび周辺ネットワークアダプタ (PNA) の議論は限定を意図するものではなく、無線インターフェースおよび周辺ネットワークアダプタ (PNA) の機能を統合する単一のデバイスが複数のデバイスの代わりに使用されてもよく、その逆も可能であることを理解されたい。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

30

40

【 0 0 9 4 】

さらに別の例では、データフロー 200 は、モバイルデバイス 209 をスマートフォンとして示し説明する。しかし、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、モバイルデバイスは、任意の種類 of モバイルデバイス (例えば、決済カード、携帯電話、タブレット、ラップトップ、スマートウォッチ、スマートカード、スマートキーチェーン、埋め込み型スマートチップ、携帯情報端末、デジタルメディアプレーヤなど) であってもよい。特定の種類のモバイルデバイスの説明および/または描写は限定することを意図するものではなく、特定の種類のモバイルデバイスが図示および/または例示されたものの代わりに使用され得ることが理解される。本開示の範囲から逸脱することなく、様々

50

な構成が可能であり企図される。

【0095】

様々な実施形態では、上述の資金転送要求は、転送する資金の額を指定することができる。これは、モバイルデバイス209を介してユーザ（または「プレーヤ」）によって指定されてもよく、および/または他の方法で指定されてもよい。しかしながら、これは一例であり、本開示の範囲から逸脱することなく他の構成が可能であり企図されることが理解される。

【0096】

例えば、資金転送毎に予め設定された額を用いてもよい。例示として、各資金転送は、5ドル、10ドル、20ドル、50ドル、100ドル、および/または別の予め設定された額（特定の予め指定されたモバイルウォレットおよび/または本明細書で説明される他の口座からなど）を転送し、それに応じて電子ゲーム機にクレジット処理することができる。予め設定された額は、周辺システム201、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース204/205（電子ゲーム機の動作によってなど）、モバイルデバイス209（ユーザによってなど）などで構成されてもよい。

10

【0097】

資金調達プロセスは、様々な異なる方法で実行することができる。例としては、カード決済の使用、モバイル決済の使用、プレーヤウォレットシステムの使用などが挙げられるが、これらに限定されない。

【0098】

例えば、図3は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第2の例示的なデータフロー300を示す。データフロー300は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

20

【0099】

データフロー300は、資金調達プロセスのためのカード支払いの使用を示す。この例では、ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース304/305を使用して、NFC、RFID、磁気ストライプ、スマートチップなどによるカード決済を使用して予め設定された額の資金を転送することができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）304/305は、モバイルデバイス309からカード情報を読み取ることができる。次いで、カード情報を使用して、1つまたは複数のゲームクレジット処理プロセス320を使用して1つまたは複数の取引を処理することができる。そのようなゲームのクレジット処理プロセスの例は、図24～図31に関して以下で詳細に説明される。

30

【0100】

様々な例において、この例示的なデータフロー300は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ（PNA）104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

40

【0101】

例示的なデータフロー300は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

【0102】

例えば、データフロー300は、予め設定された額の資金を転送するものとして図示お

50

よび説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース304/305を使用して、予め設定されていない額の資金を転送することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

#### 【0103】

他の例では、ユーザは、非接触決済および/または他のモバイル決済サービスを使用することができる。そのような非接触決済および/または他のモバイル決済サービスの例は、限定はしないが、Apple Pay（商標）、Google Pay（商標）などを含むことができる。そのような非接触決済および/または他のモバイル決済サービスは、モバイルデバイスを使用してそれぞれのモバイル決済サービスと通信すること、使用準備が

10

#### 【0104】

例えば、図4は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第3の例示的なデータフロー400を示す。データフロー400は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

#### 【0105】

図示のように、ユーザは、モバイルデバイス409を使用して、モバイル決済414システムで決済を設定することができる。モバイルデバイス409は、モバイル決済414システムと通信し、決済の準備ができているという情報を受信することができる。モバイルデバイス409は、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース404/405にペアリング情報を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース404/405は、周辺システム401にペアリング情報を送信し、引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース404/405および/または周辺システム401は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース404/405は、ペアリング確認応答をモバイルデバイス409に送信

20

30

#### 【0106】

その後、モバイルデバイス409は、モバイル決済414システムから受信した情報を使用して、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース404/405に資金転送要求を送信することができる。資金転送要求は、予め設定された額に対するものであってもよい。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース404/405は、資金転送要求をゲームクレジット処理プロセス420に送信し、資金転送が電子ゲーム機にクレジット処理するために使用されたことを示す引き換えにゲームクレジット処理済み通知を受信することができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース404/405は、モバイルデバイス409に取引通知を送信

40

#### 【0107】

様々な例において、この例示的なデータフロー400は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ（PNA）104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティング

50

デバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

【0108】

例示的なデータフロー400は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

【0109】

例えば、データフロー400は、モバイルデバイス409が周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース404/405を介して周辺システム401と通信するように図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、モバイルデバイス409は、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース404/405を介さずに周辺システム401と直接通信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

【0110】

他の例では、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、プレーウォレットシステムから資金を選択し、モバイルデバイスを電子ゲーム機に関連付けられた無線インターフェースにタップ、パンチ、および/または他の方法で無線結合して、予め設定された額および/または他の額の資金を転送することができる。プレーウォレットシステムは、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数のTITOチケットおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類システムであってもよい。そのような例では、モバイルデバイスは、Wi-Fi、セルラ、Bluetooth(商標)、および/または他のネットワークおよび/または通信技術を使用して、プレーウォレットシステムに連絡し、ユーザのアカウント情報を取得することができる。これは、利用可能な資金を含み得る。次いで、ユーザは、予め設定された額および/または他の額が差し引かれる資金を選択することができる。

【0111】

例として、図5は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第4の例示的なデータフロー500を示す。データフロー500は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

【0112】

ユーザは、モバイルデバイス509を使用して、プレーウォレットシステム511からの資金を要求することができる。資金の要求は、予め設定された額に対するものであってもよい。プレーウォレットシステム511は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数のTITOチケットおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類システムであってもよい。モバイルデバイス509は、プレーウォレットシステム511から資金の確認応答を受信することができる。モバイルデバイス509は、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース504/505にペアリング情報を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース504/505は、周辺システム501にペアリング情報を送信し、引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース504/505は、ペアリング確認応答をモバイルデバイス509に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース504/505および/または周辺システム501は、

10

20

30

40

50

資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。次いで、モバイルデバイス509は、プレーウォレットシステム511に関連付けられた資金転送要求を、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース504/505に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース504/505は、資金転送要求をゲームクレジット処理プロセス520に送信することができる。ゲームクレジット処理プロセス520は、資金転送に基づいてプレーウォレットシステム511をそれに応じて更新することができる取引ステータス情報を周辺システム501に記憶することと、電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース504/505にクレジット処理するために資金転送が使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することを含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース504/505は、モバイルデバイス509に取引通知を送信することができる。

#### 【0113】

様々な例において、この例示的なデータフロー500は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

#### 【0114】

例示的なデータフロー500は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

#### 【0115】

例えば、いくつかの実装形態では、電子ゲーム機に関連するプレーインターフェース(タッチスクリーンおよび/または他のユーザインターフェースデバイスなど)を使用して、モバイルデバイス509の代わりにプレーウォレットシステム511と対話することができる。そのような実施態様では、モバイルデバイス509は省略されてもよい。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

#### 【0116】

他の実装形態では、モバイルデバイスがプレーウォレットシステムと通信する代わりに、周辺ネットワークアダプタ(PNA)がプレーウォレットシステムと通信することができる。例えば、ユーザは、無線通信(例えば、NFC、Bluetooth(商標)、Wi-Fiなど)を介して周辺ネットワークアダプタ(PNA)とインターフェースするためにモバイルデバイスを使用することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、プレーウォレットシステムに連絡し、ユーザのアカウント情報を取得することができる。このアカウント情報は、利用可能な資金に関する情報を含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、利用可能な資金に関する情報を、無線インターフェースを介してモバイルデバイスに送信することができる。次いで、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、どの資金を償還するかを選択することができる。

#### 【0117】

例示として、図6は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第5の例示的なデータフロー600を示す。データフロー600は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

#### 【0118】

10

20

30

40

50

ユーザは、モバイルデバイス609を使用して、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース604/605にペアリング情報を送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース604/605は、周辺システム601にペアリング情報を送信し、それと引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)604/605はペアリング確認応答をモバイルデバイス609に提供することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース604/605および/または周辺システム601は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

10

**【0119】**

次いで、ユーザは、モバイルデバイス609を使用して、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース604/605に資金の要求を送信することができる。資金の要求は、予め設定された額に対するものであってもよい。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース604/605は、資金の要求をプレーヤウォレットシステム611に送信し、資金を確認する応答を受信することができる。プレーヤウォレットシステム611は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーヤおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数のTITOチケットおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類のものである。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース604/605は、確認応答に基づいて資金転送要求をゲームクレジット処理プロセス620に送信することができる。ゲームクレジット処理プロセス620は、資金転送に基づいてプレーヤウォレットシステム611をそれに応じて更新することができる取引ステータス情報を周辺システム601に記憶することと、電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース604/605にクレジット処理するために資金転送が使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することを含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース604/605は、モバイルデバイス609に取引通知を送信することができる。

20

30

**【0120】**

様々な例において、この例示的なデータフロー600は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

40

**【0121】**

例示的なデータフロー600は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

**【0122】**

例えば、ゲームクレジット処理プロセス620は、周辺システム601および周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース604/605とは別個のものとしてデータフロー600に示され説明される。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、ゲームクレジット処理プロセス620は、周辺システム6

50

01 および/または周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース604/605によって部分的小よび/または全体的に実行されてもよい。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

【0123】

さらに、データフロー600は、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース604/605が資金を引き出すためにプレーウォレットシステム611と通信するように示され説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、周辺システムが、資金を取り出すためにプレーウォレットシステムと通信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

10

【0124】

例えば、ユーザは、無線通信(例えば、NFC、Bluetooth(商標)、Wi-Fiなど)を介して周辺ネットワークアダプタ(PNA)と通信するためにモバイルデバイスを使用することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)は周辺システムと通信することができ、周辺システムはプレーウォレットシステムに連絡してユーザのアカウント情報を取得することができる。このアカウント情報は、利用可能な資金に関する情報を含むことができる。次いで、周辺システムは、受信した情報を周辺ネットワークアダプタ(PNA)に送信することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、利用可能な資金に関する情報を無線インターフェースを介してモバイルデバイスに送信することができる。次いで、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、どの資金を償還するかを選択することができる。

20

【0125】

図7は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第6の例示的なデータフロー700を示す。データフロー700は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

【0126】

ユーザは、モバイルデバイス709を使用して、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース704/705にペアリング情報を送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース704/705は、周辺システム701にペアリング情報を送信し、それと引き換えにペアリング確認応答を受信することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)704/705はペアリング確認応答をモバイルデバイス709に提供することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース704/705および/または周辺システム701は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

30

【0127】

次いで、ユーザは、モバイルデバイス709を使用して、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース704/705に資金の要求を送信することができる。資金の要求は、予め設定された額に対するものであってもよい。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース704/705は、周辺システム701に資金の要求を送信することができ、周辺システム701は、プレーウォレットシステム711に資金の要求を送信し、資金を確認する応答を受信することができる。プレーウォレットシステム711は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーヤおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数のTITOチケットおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類のシステムであってもよい。周辺システム701は、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース704/705に応答を提供することができ、次いで、周辺ネットワークアダ

40

50

プタ（PNA）付き無線インターフェース704/705は、確認応答に基づいて資金転送要求をゲームクレジット処理プロセス720に送信することができる。

【0128】

ゲームクレジット処理プロセス720は、資金転送に基づいてプレーヤウォレットシステム711をそれに応じて更新することができる取引ステータス情報を周辺システム701に記憶することと、電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース704/705にクレジット処理するために資金転送が使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することを含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース704/705は、モバイルデバイス709に取引通知を送信することができる。

10

【0129】

様々な例において、この例示的なデータフロー700は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ（PNA）104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

20

【0130】

例示的なデータフロー700は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

【0131】

例えば、データフロー700は、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース704/705がモバイルデバイス709に取引通知を送信するように図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース704/705は、モバイルデバイス709への取引通知の送信を省略することができる。代わりに、電子ゲーム機が取引に対応するクレジットを提示するときに、ユーザに取引を通知することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

30

【0132】

上記の図3～図7は、予め設定された額を転送する文脈で図示および説明されている。これは、ユーザが転送している額の決定をサポートする必要がないという利点を有し得る。しかしながら、ユーザが予め設定された額とは異なる額を転送したい場合には柔軟性が低い場合もある。他の例では、ユーザが転送額を選択できるようにしてもよい。そのような例のいくつかの実装形態では、ユーザは、転送額を選択するためにモバイルデバイスを使用することができる場合がある。

40

【0133】

いくつかの例では、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、無線インターフェースおよび/または他の機構を介して電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ（PNA）に提供された決済カードからの情報を含む取引の転送額を選択することができる。他の例では、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、モバイルデバイスに提供された決済カードからの情報を含む取引の転送額を選択することができる。さらに他の例では、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、モバイルデバイスを使用して行われたモバイル決済システムの決済を含む取引の転送額を選択することができる。さらに他の例では、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、プレーヤウォレットシステムを含む取引の転送額を選択することができる。

50

## 【 0 1 3 4 】

例示として、図 8 は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 7 の例示的なデータフロー 800 を示す。データフロー 800 は、図 1 のシステム 100 を使用して実施することができる。

## 【 0 1 3 5 】

ユーザは、モバイルデバイス 809A を使用して、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 804 / 805 にペアリング情報を送信することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 804 / 805 は、周辺システム 801 にペアリング情報を送信し、それと引き換えにペアリング確認応答を受信することができ、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 804 / 805 はペアリング確認応答をモバイルデバイス 809A に提供することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 804 / 805 および / または周辺システム 801 は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび / または資金転送要求および / または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。次いで、ユーザは、モバイルデバイス 809A を使用して、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 804 / 805 に資金の要求を送信することができる。資金の要求は、モバイルデバイス 809A を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 804 / 805 は、決済カードおよび / または他のモバイルデバイス 809B から (例えば、NFC、RFID、磁気ストライプ、スマートチップなどを介して) カード情報を読み取り、および / または取得することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 804 / 805 は、資金の要求およびカード情報をゲームクレジット処理プロセス 820 に送信してもよい。次いで、ゲームクレジット処理プロセス 820 は、資金転送が電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 804 / 805 にクレジット処理するために使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 804 / 805 は、モバイルデバイス 809A に取引通知を送信することができる。

## 【 0 1 3 6 】

様々な例において、この例示的なデータフロー 800 は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および / または図 1 の周辺システム 101、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 104、無線インターフェース 105、電子ゲーム機 103、モバイルデバイス 109、モバイル決済 114 システム、カジノ管理サーバ 110、プレーヤウォレットシステム 111、決済処理システム 112、および / または TITO システム 113 などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む 1 つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび / またはシステムによって実行されてもよい。

## 【 0 1 3 7 】

例示的なデータフロー 800 は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および / または異なる動作を実行することができる。

## 【 0 1 3 8 】

例えば、データフロー 800 は、ユーザがモバイルデバイス 809A を使用して、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 804 / 805 に提供された決済カードまたは他のモバイルデバイス 809B からの情報を含む取引の転送額を選択することを含む。しかし、これは一例であることが理解される。他の実装形態では、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、モバイルデバイスに提供された決済カードからの情報を含む取引の転送額を選択することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 9 】

例示として、図 9 は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 8 の例示的なデータフロー 900 を示す。データフロー 900 は、図 1 のシステム 100 を使用して実施することができる。

## 【 0 1 4 0 】

ユーザは、モバイルデバイス 909 A を使用して、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 904 / 905 にペアリング情報を送信することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 904 / 905 は、周辺システム 901 にペアリング情報を送信し、それと引き換えにペアリング確認応答を受信することができ、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 904 / 905 はペアリング確認応答をモバイルデバイス 909 A に提供することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 904 / 905 および / または周辺システム 901 は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび / または資金転送要求および / または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

10

## 【 0 1 4 1 】

次いで、ユーザは、モバイルデバイス 909 A を使用して、決済カードおよび / または他のモバイルデバイス 909 B から (例えば、NFC、RFID、磁気ストライプ、スマートチップなどを介して) カード情報を読み取り、および / または取得し、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 904 / 905 に、(例えば、非接触転送を介して) 資金の要求を送信することができる。資金の要求は、モバイルデバイス 909 A を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。

20

## 【 0 1 4 2 】

周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 904 / 905 は、資金の要求およびカード情報をゲームクレジット処理プロセス 920 に送信してもよい。次いで、ゲームクレジット処理プロセス 920 は、資金転送が電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 904 / 905 にクレジット処理するために使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 904 / 905 は、モバイルデバイス 909 A に取引通知を送信することができる。

30

## 【 0 1 4 3 】

様々な例において、この例示的なデータフロー 900 は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および / または図 1 の周辺システム 101、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 104、無線インターフェース 105、電子ゲーム機 103、モバイルデバイス 109、モバイル決済 114 システム、カジノ管理サーバ 110、プレーヤウォレットシステム 111、決済処理システム 112、および / または TITO システム 113 などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む 1 つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび / またはシステムによって実行されてもよい。

40

## 【 0 1 4 4 】

例示的なデータフロー 900 は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および / または異なる動作を実行することができる。

## 【 0 1 4 5 】

例えば、データフロー 900 は、ユーザがモバイルデバイス 909 A を使用して、モバイルデバイス 909 A に提供された決済カードまたは他のモバイルデバイス 909 B からの情報を含む取引の転送額を選択することを含む。しかし、これは一例であることが理解される。他の実装形態では、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、モバイルデバイス

50

を使用して行われたモバイル決済システムの決済を含む取引の転送額を選択することができる。

【0146】

例示として、図10は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第9の例示的なデータフロー1000を示す。データフロー1000は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

【0147】

ユーザは、モバイルデバイス1009を使用して、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1004/1005にペアリング情報を送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1004/1005は、周辺システム1001にペアリング情報を送信し、それと引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)1004/1005はペアリング確認応答をモバイルデバイス1009に提供することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1004/1005および/または周辺システム1001は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

【0148】

次いで、ユーザは、モバイルデバイス1009を使用して、モバイル決済1014システムで決済を設定することができる。そのような非接触決済および/または他のモバイル決済サービスの例は、限定はしないが、Apple Pay(商標)、Google Pay(商標)などを含むことができる。モバイルデバイス1009は、モバイル決済1014システムと通信し、決済の準備ができていているという情報を受信することができる。その後、モバイルデバイス1009は、モバイル決済1014システムから受信した情報を使用して、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1004/1005に資金転送要求を送信することができる。資金転送要求は、モバイルデバイス1009を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。

【0149】

周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1004/1005は、資金転送要求およびモバイル決済1014システムからの情報をゲームクレジット処理プロセス1020に送信することができる。次いで、ゲームクレジット処理プロセス1020は、資金転送が電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1004/1005にクレジット処理するために使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1004/1005は、モバイルデバイス1009に取引通知を送信することができる。

【0150】

様々な例において、この例示的なデータフロー1000は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

【0151】

例示的なデータフロー1000は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる

10

20

30

40

50

る動作を実行することができる。

【0152】

例えば、データフロー1000は、ユーザがモバイルデバイス1009を使用して、モバイルデバイス1009を使用して行われたモバイル決済1014システムの決済を含む取引の転送額を選択することを含む。しかし、これは一例であることが理解される。他の実装形態では、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、プレーウォレットシステムを含む取引の転送額を選択することができる。

【0153】

例示として、図11は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第10の例示的なデータフロー1100を示す。データフロー1100は、図1のシステム100

10

【0154】

ユーザは、モバイルデバイス1109を使用して、プレーウォレットシステム1111からの資金を要求することができる。プレーウォレットシステム1111は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーヤーおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数のTITOチケットおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類のシステムであってもよい。資金の要求は、モバイルデバイス1109を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。モバイルデバイス1109は、プレーウォレットシステム1111から資金の確認応答を受信することができる。資金の確認応答は、モバイルデバイス1109が資金転送を償還するために選択するために使用され得る利用可能な資金に関する情報を含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、利用可能な資金に関する情報を、無線インターフェースを介してモバイルデバイスに送信することができる。モバイルデバイス1109は、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1104/1105にペアリング情報を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1104/1105は、周辺システム1101にペアリング情報を送信し、引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1104/1105は、ペアリング確認応答をモバイルデバイス1109に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1104/1105および/または周辺システム1101は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。次いで、モバイルデバイス1109は、プレーウォレットシステム1111に関連付けられた資金転送要求を、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1104/1105に送信することができる。資金転送要求は、モバイルデバイス1109が資金転送を償還するために選択するために使用された利用可能な資金に関する情報を含むことができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1104/1105は、資金転送要求をゲームクレジット処理プロセス1120に送信することができる。ゲームクレジット処理プロセス1120は、資金転送に基づいてプレーウォレットシステム1111をそれに応じて更新することができる取引ステータス情報を周辺システム1101に記憶することと、電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1104/1105にクレジット処理するために資金転送が使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することとを含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1104/1105は、モバイルデバイス1109に取引通知を送信することができる。

20

30

40

【0155】

様々な例において、この例示的なデータフロー1100は、本明細書で説明される様々

50

な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

#### 【0156】

例示的なデータフロー1100は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

10

#### 【0157】

例えば、データフロー1100は、プレーウォレットシステム1111と通信するモバイルデバイス1109を示し記述する。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、モバイルデバイスがプレーウォレットシステムと通信する代わりに、周辺ネットワークアダプタ(PNA)がプレーウォレットシステムと通信することができる。例えば、ユーザは、無線通信(例えば、NFC、Bluetooth(商標)、Wi-Fiなど)を介して周辺ネットワークアダプタ(PNA)とインターフェースするためにモバイルデバイスを使用することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、プレーウォレットシステムに連絡し、ユーザのアカウント情報を取得することができる。このアカウント情報は、利用可能な資金に関する情報を含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、利用可能な資金に関する情報を、無線インターフェースを介してモバイルデバイスに送信することができる。次いで、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、どの資金を償還するかを選択することができる。

20

#### 【0158】

例示として、図12は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第11の例示的なデータフロー1200を示す。データフロー1200は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

30

#### 【0159】

ユーザは、モバイルデバイス1209を使用して、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1204/1205にペアリング情報を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1204/1205は、周辺システム1201にペアリング情報を送信し、引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1204/1205は、ペアリング確認応答をモバイルデバイス1209に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1204/1205および/または周辺システム1201は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

40

#### 【0160】

次いで、モバイルデバイス1209は、プレーウォレットシステム1211に関連する資金の要求を周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1204/1205に送信することができる。プレーウォレットシステム1211は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーヤおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数のTITOチケットおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類システムであってもよい。資金の要求は、モバイ

50

ルデバイス 1209 を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1204 / 1205 は、プレーウォレットシステム 1211 から資金を要求し、プレーウォレットシステム 1211 から資金の確認応答を受信し、資金の確認応答をモバイルデバイス 1209 に送信することができる。資金の確認応答は、モバイルデバイス 1209 が資金転送を償還するために選択するために使用し得る利用可能な資金に関する情報を含むことができる。

#### 【0161】

例示的なデータフロー 1200 は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

10

#### 【0162】

例えば、データフロー 1200 は、プレーウォレットシステム 1211 と通信する周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1204 / 1205 を示し記述する。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェースおよび/または周辺ネットワークアダプタ (PNA) がプレーウォレットシステムと通信する代わりに、周辺システムがプレーウォレットシステムと通信することができる。例えば、ユーザは、無線通信 (例えば、NFC、Bluetooth (商標)、Wi-Fi など) を介して周辺ネットワークアダプタ (PNA) とインターフェースするためにモバイルデバイスを使用することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) は周辺システムと通信することができ、周辺システムはプレーウォレットシステムに連絡してユーザのアカウント情報を取得することができる。このアカウント情報は、利用可能な資金に関する情報を含むことができる。次いで、周辺ネットワークシステムは、無線インターフェースを介してモバイルデバイスと通信することができる周辺ネットワークアダプタ (PNA) を介して、利用可能な資金に関する情報をモバイルデバイスに送信することができる。次いで、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、どの資金を償還するかを選択することができる。

20

#### 【0163】

例示として、図 13 は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 12 の例示的なデータフロー 1300 を示す。データフロー 1300 は、図 1 のシステム 100 を使用して実施することができる。

30

#### 【0164】

ユーザは、モバイルデバイス 1309 を使用して、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1304 / 1305 にペアリング情報を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1304 / 1305 は、周辺システム 1301 にペアリング情報を送信し、引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1304 / 1305 は、ペアリング確認応答をモバイルデバイス 1309 に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1304 / 1305 および/または周辺システム 1301 は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

40

#### 【0165】

次いで、モバイルデバイス 1309 は、プレーウォレットシステム 1311 に関連する資金の要求を周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1304 / 1305 に送信することができる。プレーウォレットシステム 1311 は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーヤおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数の TITO チケットおよび/または 1つまたは複数の仮想チケットに関連する 1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形

50

態で記憶することができる任意の種類システムであってもよい。資金の要求は、モバイルデバイス1309を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1304/1305は、プレーウォレットシステム1311からの資金の要求を周辺システム1301に送信することができる。周辺システム1301は、プレーウォレットシステム1311からの資金の要求をプレーウォレットシステム1311に送信し、プレーウォレットシステム1311から資金の確認応答を受信し、資金の確認応答を周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1304/1205に送信することができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1304/1305は、資金の確認応答をモバイルデバイス1309に送信することができる。資金の確認応答は、モバイルデバイス1309が資金転送を償還するために選択するために使用し得る利用可能な資金に関する情報を含むことができる。

10

**【0166】**

次いで、モバイルデバイス1309は、プレーウォレットシステム1311に関連付けられた取引要求を、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1304/1305に送信することができる。取引要求は、モバイルデバイス1309が資金転送を償還するために選択するために使用した利用可能な資金に関する情報を含むことができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1304/1305は、取引要求をゲームクレジット処理プロセス1320に送信することができる。ゲームクレジット処理プロセス1320は、資金転送に基づいてそれに応じてプレーウォレットシステム1311を更新することができる取引ステータス情報を周辺システム1301に記憶することを含むことができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1304/1305はまた、周辺システム1301に取引ステータスの通知を送信することができ、ゲームクレジット処理プロセス1320はまた、資金転送が電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1304/1305にクレジット処理するために使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することを含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1304/1305は、モバイルデバイス1309に取引通知を送信することができる。

20

**【0167】**

様々な例において、この例示的なデータフロー1300は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

30

**【0168】**

例示的なデータフロー1300は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

40

**【0169】**

例えば、データフロー1300は、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1304/1305と、ゲームクレジット処理プロセス1320との両方が、周辺システム1301に取引状態を通知するように図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、これらの動作のうちの1つまたは複数省略することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構

50

成が可能であり企図される。

【 0 1 7 0 】

上記の図 8 ~ 図 1 3 は、ユーザがモバイルデバイスを使用して転送額を選択する文脈において図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイスを使用して転送額を選択することができる場合がある。プレーヤインターフェースデバイスが電子ゲーム機に関連付けられているので、いくつかの例では、資金供給要求に関連付けられた電子ゲーム機を決定するためにペアリングプロセスは必要とされない場合がある。

【 0 1 7 1 】

いくつかの例では、ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイス（タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど）を使用して、無線インターフェースおよび/または他のメカニズムを介して電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ（PNA）に提供された決済カードからの情報を含む取引の転送額を選択することができる。他の例では、ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイス（タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど）を使用して、モバイルデバイスを使用して行われたモバイル決済システムの決済を含む取引の転送額を選択することができる。さらに他の例では、ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイス（タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど）を使用して、プレーヤウォレットシステムを含む取引の転送額を選択することができる。

【 0 1 7 2 】

例示として、図 1 4 は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 1 3 の例示的なデータフロー 1 4 0 0 を示す。データフロー 1 4 0 0 は、図 1 のシステム 1 0 0 を使用して実施することができる。

【 0 1 7 3 】

ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイス 1 4 0 6（タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど）を使用して、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース 1 4 0 4 / 1 4 0 5 に資金転送要求を送信することができる。資金転送要求は、プレーヤインターフェースデバイス 1 4 0 6 を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース 1 4 0 4 / 1 4 0 5 は、決済カードおよび/または他のモバイルデバイス 1 4 0 9 から（例えば、NFC、RFID、磁気ストライプ、スマートチップなどを介して）カード情報を読み取り、および/または取得することができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース 1 4 0 4 / 1 4 0 5 は、資金転送要求およびカード情報をゲームクレジット処理プロセス 1 4 2 0 に送信してもよい。次いで、ゲームクレジット処理プロセス 1 4 2 0 は、資金転送が電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース 1 4 0 4 / 1 4 0 5 にクレジット処理するために使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース 1 4 0 4 / 1 4 0 5 は、取引ステータスをプレーヤインターフェースデバイス 1 4 0 6 に通知することができる。

【 0 1 7 4 】

様々な例において、この例示的なデータフロー 1 4 0 0 は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図 1 の周辺システム 1 0 1、周辺ネットワークアダプタ（PNA）1 0 4、無線インターフェース 1 0 5、電子ゲーム機 1 0 3、モバイルデバイス 1 0 9、モバイル決済 1 1 4 システム、カジノ管理サーバ 1 1 0、プレーヤウォレ

10

20

30

40

50

トシステム 111、決済処理システム 112、および/または TITO システム 113 などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む 1 つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

【0175】

例示的なデータフロー 1400 は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

【0176】

例えば、データフロー 1400 は、プレーヤインターフェースデバイス 1406 に、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1404 / 1405 と通信させるように図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、電子ゲーム機に関連するプレーヤインターフェースデバイス (タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど) が、周辺ネットワークアダプタ (PNA) の代わりに周辺システムと通信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

【0177】

例示として、図 15 は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 14 の例示的なデータフロー 1500 を示す。データフロー 1500 は、図 1 のシステム 100 を使用して実施することができる。

【0178】

ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイス 1506 (タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど) を使用して、周辺システム 1501 に資金転送要求を送信することができる。資金転送要求は、プレーヤインターフェースデバイス 1506 を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。周辺システム 1501 は、資金転送要求を周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1504 / 1505 に送信してもよい。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1504 / 1505 は、決済カードおよび/または他のモバイルデバイス 1509 から (例えば、NFC、RFID、磁気ストライプ、スマートチップなどを介して) カード情報を読み取り、および/または取得することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1504 / 1505 は、資金転送要求およびカード情報をゲームクレジット処理プロセス 1520 に送信してもよい。次いで、ゲームクレジット処理プロセス 1520 は、資金転送が電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1504 / 1505 にクレジット処理するために使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1504 / 1505 は、周辺システム 1501 に取引ステータスを通知することができる。周辺システム 1501 は次に、プレーヤインターフェースデバイス 1506 に取引ステータスを通知することができる。

【0179】

様々な例において、この例示的なデータフロー 1500 は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図 1 の周辺システム 101、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 104、無線インターフェース 105、電子ゲーム機 103、モバイルデバイス 109、モバイル決済 114 システム、カジノ管理サーバ 110、プレーヤウォレットシステム 111、決済処理システム 112、および/または TITO システム 113 などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む 1 つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

【0180】

例示的なデータフロー 1500 は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

#### 【0181】

例えば、データフロー 1500 は、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1504 / 1505 を、決済カードおよび/または他のモバイルデバイス 1509 から (例えば、NFC、RFID、磁気ストライプ、スマートチップなどを介して) カード情報を読み取り、および/または取得するものとして示して記述する。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、プレーヤインターフェースデバイス、モバイルデバイス、または周辺システムは、代わりに、決済カードおよび/または他のモバイルデバイスから (例えば、NFC、RFID、磁気ストライプ、スマートチップなどを介して) カード情報を読み取り、および/または取得することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

10

#### 【0182】

他の例では、ユーザは、Apple Pay (商標)、Google Pay (商標) などの非接触決済サービスを使用して、電子ゲーム機に関連付けられた無線インターフェースを使用して転送を実行することができる。例示として、図 16 は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 15 の例示的なデータフロー 1600 を示す。データフロー 1600 は、図 1 のシステム 100 を使用して実施することができる。

20

#### 【0183】

ユーザは、モバイルデバイス 1609 を使用して、モバイル決済 1614 システムで決済を設定することができる。そのような非接触決済および/または他のモバイル決済サービスの例は、限定はしないが、Apple Pay (商標)、Google Pay (商標) などを含むことができる。モバイルデバイス 1609 は、モバイル決済 1614 システムと通信し、決済の準備ができているという情報を受信することができる。

#### 【0184】

ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイス 1606 (タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど) を使用して、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1604 / 1605 に資金転送要求を送信することができる。資金転送要求は、プレーヤインターフェースデバイス 1606 を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。ユーザはまた、モバイルデバイス 1609 を使用して、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1604 / 1605 にペアリング情報を送信することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1604 / 1605 は、周辺システム 1601 にペアリング情報を送信し、それと引き換えにペアリング確認応答を受信することができ、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 1604 / 1605 はペアリング確認応答をモバイルデバイス 1609 に提供することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1604 / 1605 および/または周辺システム 1601 は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

30

40

#### 【0185】

ユーザは、モバイルデバイス 1609 を使用して、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1604 / 1605 に取引情報を送信することができる。取引情報は、モバイル決済 1614 システムからの情報を含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 1604 / 1605 は、資金転送要求およびモバイル決済 1614 システムからの情報をゲームクレジット処理プロセス 1620 に送信することができる。次いで、ゲームクレジット処理プロセス 1620 は、資金転送が電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェ

50

ース1604/1605にクレジット処理するために使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1604/1605は、取引ステータスをプレーヤインターフェースデバイス1606に通知し、取引通知をモバイルデバイス1609に送信することができる。

【0186】

様々な例において、この例示的なデータフロー1600は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

10

【0187】

例示的なデータフロー1600は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

20

【0188】

例えば、データフロー1600は、プレーヤインターフェースデバイス1606に、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1604/1605と通信させるように図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、電子ゲーム機に関連するプレーヤインターフェースデバイス(タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど)が、周辺ネットワークアダプタ(PNA)の代わりに周辺システムと通信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

【0189】

例示として、図17は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第16の例示的なデータフロー1700を示す。データフロー1700は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

30

【0190】

ユーザは、モバイルデバイス1709を使用して、モバイル決済1714システムで決済を設定することができる。そのような非接触決済および/または他のモバイル決済サービスの例は、限定はしないが、Apple Pay(商標)、Google Pay(商標)などを含むことができる。モバイルデバイス1709は、モバイル決済1714システムと通信し、決済の準備ができているという情報を受信することができる。

【0191】

ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイス1706(タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど)を使用して、周辺システム1701に資金転送要求を送信することができる。その後、周辺システム1701は、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1704/1705と通信することによって資金転送要求を開始することができる。資金転送要求は、プレーヤインターフェースデバイス1706を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。

40

【0192】

ユーザはまた、モバイルデバイス1709を使用して、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1704/1705にペアリング情報を送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1704/17

50

05は、周辺システム1701にペアリング情報を送信し、それと引き換えにペアリング確認応答を受信することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)1704/1705はペアリング確認応答をモバイルデバイス1709に提供することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1704/1705および/または周辺システム1701は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

#### 【0193】

ユーザは、モバイルデバイス1709を使用して、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1704/1705に取引情報を送信することができる。取引情報は、モバイル決済1714システムからの情報を含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1704/1705は、資金転送要求およびモバイル決済1714システムからの情報をゲームクレジット処理プロセス1720に送信することができる。次いで、ゲームクレジット処理プロセス1720は、資金転送が電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1704/1705にクレジット処理するために使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1704/1705は、周辺システム1701に取引通知を送信することができ、周辺システム1701は、プレーヤインターフェースデバイス1706およびモバイルデバイス1709に取引通知を送信することができる。

#### 【0194】

様々な例において、この例示的なデータフロー1700は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

#### 【0195】

例示的なデータフロー1700は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

#### 【0196】

例えば、データフロー1700は、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1704/1705に取引情報を送信するモバイルデバイス1709を示し、記述する。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、モバイルデバイスは、周辺ネットワークアダプタ(PNA)または周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェースの代わりに、周辺システムに取引情報を送信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

#### 【0197】

他の例では、ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたモバイルデバイスおよび/またはプレーヤインターフェースデバイス(タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど)を使用して、プレーヤウォレットシステムからの資金を選択することができる。モバイルデバイスおよび/またはプレーヤインターフェースデバイスは、償還のために、資金を無線インターフェースデバイス、周辺ネットワークアダプタなどに転送することができる。モバイルデバイスおよび/またはプレーヤインターフェースデバイスは、Wi-Fi、セルラ、Bluetooth(商標)などのネットワーク

10

20

30

40

50

を使用して、プレーヤウォレットシステムに連絡し、ユーザのアカウント情報を取得することができる。これは、利用可能な資金のリストを含み得る。その後、ユーザは、どの資金を償還するかを選択することができる。

【0198】

例示として、図18は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第17の例示的なデータフロー1800を示す。データフロー1800は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

【0199】

ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイス1806（タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど）を使用して、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース1804/1805に資金転送要求を送信することができる。資金転送要求は、プレーヤインターフェースデバイス1806を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。ユーザは、モバイルデバイス1809を使用して、プレーヤウォレットシステム1811からの資金を要求することができる。プレーヤウォレットシステム1811は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーヤおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数のTITOチケットおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類のシステムであってもよい。資金の要求は、モバイルデバイス1809を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。モバイルデバイス1809は、プレーヤウォレットシステム1811から資金の確認応答を受信することができる。資金の確認応答は、モバイルデバイス1809が資金転送を償還するために選択するために使用し得る利用可能な資金に関する情報を含むことができる。

【0200】

ユーザは、モバイルデバイス1809をさらに使用して、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース1804/1805にペアリング情報を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース1804/1805は、周辺システム1801にペアリング情報を送信し、引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース1804/1805は、ペアリング確認応答をモバイルデバイス1809に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース1804/1805および/または周辺システム1801は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

【0201】

次いで、ユーザは、モバイルデバイス1809を使用して、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース1804/1805に取引情報を送信することができる。取引情報は、モバイルデバイス1809が資金転送を償還するために選択するために使用した利用可能な資金に関する情報を含むことができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース1804/1805は、資金転送要求をゲームクレジット処理プロセス1820に送信することができる。ゲームクレジット処理プロセス1820は、資金転送に基づいてプレーヤウォレットシステム1811をそれに応じて更新することができる取引ステータス情報を周辺システム1801に記憶することと、電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース1804/1805にクレジット処理するために資金転送が使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することとを含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース1804/1805は、取引ステータスをプレーヤインターフェースデバイス1806に通知し、取引通知をモバイルデバイス1809に送信す

10

20

30

40

50

ることができる。

【0202】

様々な例において、この例示的なデータフロー1800は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティング

10

【0203】

例示的なデータフロー1800は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

【0204】

例えば、データフロー1800は、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1804/1805と通信するプレーヤインターフェースデバイス1806を示して記述する。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、電子ゲーム機に関連するプレーヤインターフェースデバイス(タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど)が、周辺ネットワークアダプタ(PNA)の代わりに周辺システムと通信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

20

【0205】

例示として、図19は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第18の例示的なデータフロー1900を示す。データフロー1900は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

【0206】

ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイス1906(タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど)を使用して、周辺システム1901に資金転送要求を送信することができる。その後、周辺システム1901は、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1904/1905と通信することによって資金転送要求を開始することができる。資金転送要求は、プレーヤインターフェースデバイス1906を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。

30

【0207】

ユーザは、モバイルデバイス1909を使用して、プレーヤウォレットシステム1911からの資金を要求することができる。プレーヤウォレットシステム1911は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーヤおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数のTITOチケットおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類のシステムであってもよい。資金の要求は、モバイルデバイス1909を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。モバイルデバイス1909は、プレーヤウォレットシステム1911から資金の確認応答を受信することができる。資金の確認応答は、モバイルデバイス1909が資金転送を償還するために選択するために使用し得る利用可能な資金に関する情報を含むことができる。

40

【0208】

ユーザは、モバイルデバイス1909をさらに使用して、周辺ネットワークアダプタ(

50

PNA) 付き無線インターフェース1904/1905にペアリング情報を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1904/1905は、周辺システム1901にペアリング情報を送信し、引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1904/1905は、ペアリング確認応答をモバイルデバイス1909に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1904/1905および/または周辺システム1901は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

#### 【0209】

次いで、ユーザは、モバイルデバイス1909を使用して、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1904/1905に取引情報を送信することができる。取引情報は、モバイルデバイス1909が資金転送を償還するために選択するために使用した利用可能な資金に関する情報を含むことができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1904/1905は、資金転送要求をゲームクレジット処理プロセス1920に送信することができる。ゲームクレジット処理プロセス1920は、資金転送に基づいてプレーウォレットシステム1911をそれに応じて更新することができる取引ステータス情報を周辺システム1901に記憶することと、電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1904/1905にクレジット処理するために資金転送が使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することとを含むことができる。次いで、周辺システム1901は、取引ステータスをプレーヤインターフェースデバイス1906に通知し、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース1904/1905は取引通知をモバイルデバイス1909に送信することができる。

#### 【0210】

様々な例において、この例示的なデータフロー1900は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

#### 【0211】

例示的なデータフロー1900は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

#### 【0212】

例えば、データフロー1900は、プレーウォレットシステム1911と通信するモバイルデバイス1909を示し記述する。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、モバイルデバイスがプレーウォレットシステムと通信する代わりに、周辺ネットワークアダプタ(PNA)がプレーウォレットシステムと通信することができる。例えば、ユーザは、無線通信(例えば、NFC、Bluetooth(商標)、Wi-Fiなど)を介して周辺ネットワークアダプタ(PNA)とインターフェースするためにモバイルデバイスを使用することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、プレーウォレットシステムに連絡し、ユーザのアカウント情報を取得することができる。このアカウント情報は、利用可能な資金に関する情報を含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、利用可能な資金に関する情報を、無線

10

20

30

40

50

インターフェースを介してモバイルデバイスに送信することができる。次いで、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、どの資金を償還するかを選択することができる。

【0213】

例示として、図20は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第19の例示的なデータフロー2000を示す。データフロー2000は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

【0214】

ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイス2006（タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど）を使用して、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005に資金転送要求を送信することができる。資金転送要求は、プレーヤインターフェースデバイス2006を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。

10

【0215】

ユーザはまた、モバイルデバイス2009を使用して、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005にペアリング情報を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005は、周辺システム2001にペアリング情報を送信し、引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005は、ペアリング確認応答をモバイルデバイス2009に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005および/または周辺システム2001は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

20

【0216】

次いで、ユーザは、モバイルデバイス2009を使用して、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005に資金要求を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005は資金要求をプレーヤウォレットシステム2011に送信することができる。プレーヤウォレットシステム2011は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーヤおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数のTITOチケットおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類のシステムであってもよい。資金要求は、モバイルデバイス2009を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005は、プレーヤウォレットシステム2011から資金の確認応答を受信することができ、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005は、資金の確認応答をモバイルデバイス2009に提供することができる。資金の確認応答は、モバイルデバイス2009が資金転送を償還するために選択するために使用し得る利用可能な資金に関する情報を含むことができる。

30

40

【0217】

次いで、ユーザは、モバイルデバイス2009を使用して、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005に取引要求を送信することができる。取引要求は、モバイルデバイス2009が資金転送を償還するために選択するために使用した利用可能な資金に関する情報を含むことができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005は、資金転送要求をゲームクレジット処理プロセス2020に送信することができる。ゲームクレジット処理プロセス2020は、資金転送に基づいてプレーヤウォレットシステム2011をそれに応じて更新することができる取引ステータス情報を周辺システム2001に記憶することと、電子ゲ

50

ーム機を周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005にクレジット処理するために資金転送が使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することを含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005は、取引ステータスをプレイヤーインターフェースデバイス2006に通知し、取引通知をモバイルデバイス2009に送信することができる。

【0218】

様々な例において、この例示的なデータフロー2000は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ（PNA）104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレイヤーウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

10

【0219】

例示的なデータフロー2000は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

20

【0220】

例えば、データフロー2000は、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2004/2005と通信するプレイヤーインターフェースデバイス2006を示して記述する。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、電子ゲーム機に関連するプレイヤーインターフェースデバイス（タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど）が、周辺ネットワークアダプタ（PNA）の代わりに周辺システムと通信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

【0221】

例示として、図21は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第20の例示的なデータフロー2100を示す。データフロー2100は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

30

【0222】

ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレイヤーインターフェースデバイス2106（タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど）を使用して周辺システム2101に資金振替要求を送信することができ、周辺システム2101は、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2104/2105と通信することによって資金転送要求を開始することができる。資金転送要求は、プレイヤーインターフェースデバイス2106を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。

40

【0223】

ユーザはまた、モバイルデバイス2109を使用して、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2104/2105にペアリング情報を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2104/2105は、周辺システム2101にペアリング情報を送信し、引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2104/2005は、ペアリング確認応答をモバイルデバイス2109に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）付き無線インターフェース2104/2105および/または周辺システム2101は、資金転送を適切な電子ゲーム機および

50

ユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペ  
アリングに関するデータを記憶することができる。

【0224】

次いで、ユーザは、モバイルデバイス2109を使用して、周辺ネットワークアダプタ  
(PNA)付き無線インターフェース2104/2105に資金要求を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2104/2105  
は資金要求をプレーウォレットシステム2111に送信することができる。プレーウォ  
レットシステム2111は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プ  
レーヤおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォ  
レット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数のTITOチケッ  
トおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類  
の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類  
のシステムであってもよい。資金要求は、モバイルデバイス2109を使用するユーザによって指定  
された転送額を含むことができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インタ  
ーフェース2104/2105は、プレーウォレットシステム2111から資金の確認  
応答を受信することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インタ  
ーフェース2104/2105は、資金の確認応答をモバイルデバイス2109に提供すること  
ができる。資金の確認応答は、モバイルデバイス2109が資金転送を償還するために選  
択するために使用し得る利用可能な資金に関する情報を含むことができる。

10

【0225】

次いで、ユーザは、モバイルデバイス2109を使用して、周辺ネットワークアダプタ  
(PNA)付き無線インターフェース2104/2105に取引要求を送信することができ  
る。取引要求は、モバイルデバイス2109が資金転送を償還するために選択するた  
めに使用した利用可能な資金に関する情報を含むことができる。周辺ネットワークアダプタ  
(PNA)付き無線インターフェース2104/2105は、資金転送要求をゲームクレ  
ジット処理プロセス2120に送信することができる。ゲームクレジット処理プロセス2  
120は、資金転送に基づいてプレーウォレットシステム2111をそれに応じて更新  
することができる取引ステータス情報を周辺システム2101に記憶することと、電子ゲ  
ーム機を周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2104/21  
05にクレジット処理するために資金転送が使用されたことを示すゲームクレジット処理  
済み通知を提供することとを含むことができる。次いで、周辺システム2101は、取引  
ステータスをプレーヤインターフェースデバイス2106に通知し、周辺ネットワークア  
ダプタ(PNA)付き無線インターフェース2104/2105は取引通知をモバイルデ  
バイス2109に送信することができる。

20

30

【0226】

様々な例において、この例示的なデータフロー2100は、本明細書で説明される様々  
な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使  
用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウド  
ネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプ  
タ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバ  
イス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーウォレ  
ットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113な  
どの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティ  
ングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

40

【0227】

例示的なデータフロー2100は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとし  
て図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様  
では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる  
動作を実行することができる。

【0228】

50

例えば、データフロー 2100 は、プレーヤウォレットシステム 2111 と通信する周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 2104 / 2105 を示し記述する。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェースおよび / または周辺ネットワークアダプタ (PNA) がプレーヤウォレットシステムと通信する代わりに、周辺システムがプレーヤウォレットシステムと通信することができる。例えば、ユーザは、無線通信 (例えば、NFC、Bluetooth (商標)、Wi-Fi など) を介して周辺ネットワークアダプタ (PNA) とインターフェースするためにモバイルデバイスを使用することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) は周辺システムと通信することができ、周辺システムはプレーヤウォレットシステムに連絡してユーザのアカウント情報を取得することができる。このアカウント情報は、利用可能な資金に関する情報を含むことができる。次いで、周辺ネットワークシステムは、無線インターフェースを介してモバイルデバイスと通信することができる周辺ネットワークアダプタ (PNA) を介して、利用可能な資金に関する情報をモバイルデバイスに送信することができる。次いで、ユーザは、モバイルデバイスを使用して、どの資金を償還するかを選択することができる。

10

**【0229】**

例示として、図 22 は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第 21 の例示的なデータフロー 2200 を示す。データフロー 2200 は、図 1 のシステム 100 を使用して実施することができる。

**【0230】**

ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイス 2206 (タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど) を使用して、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 2204 / 2205 に資金転送要求を送信することができる。資金転送要求は、プレーヤインターフェースデバイス 2206 を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。

20

**【0231】**

ユーザはまた、モバイルデバイス 2209 を使用して、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 2204 / 2205 にペアリング情報を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 2204 / 2205 は、周辺システム 2201 にペアリング情報を送信し、引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 2204 / 2205 は、ペアリング確認応答をモバイルデバイス 2209 に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 2204 / 2205 および / または周辺システム 2201 は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび / または資金転送要求および / または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

30

**【0232】**

ユーザは、モバイルデバイス 2209 をさらに使用して、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 2204 / 2205 に資金要求を送信することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 付き無線インターフェース 2204 / 2205 は、資金要求を周辺システム 2201 に送信することができ、周辺システム 2201 は、資金要求をプレーヤウォレットシステム 2211 に提供することができる。プレーヤウォレットシステム 2211 は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーヤおよび / または他のクレジットを、銀行、第三者および / または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1 つまたは複数の TITO チケットおよび / または 1 つまたは複数の仮想チケットに関連する 1 つまたは複数の異なる種類の通貨および / またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類システムであってもよい。資金要求は、モバイルデバイス 2209 を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。周辺システム 2201 は、プレーヤウォレットシステム

40

50

2211から資金の確認応答を受信することができ、周辺システム2201は、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2204/2205に資金の確認応答を提供することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2204/2205は、次にモバイルデバイス2209に資金の確認応答を提供することができる。資金の確認応答は、モバイルデバイス2209が資金転送を償還するために選択するために使用し得る利用可能な資金に関する情報を含むことができる。

#### 【0233】

次いで、ユーザは、モバイルデバイス2209を使用して、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2204/2205に取引要求を送信することができる。取引情報は、モバイルデバイス2209が資金転送を償還するために選択するために使用した利用可能な資金に関する情報を含むことができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2204/2205は、資金転送要求をゲームクレジット処理プロセス2220に送信することができる。ゲームクレジット処理プロセス2220は、資金転送に基づいてプレーヤウォレットシステム2211をそれに応じて更新することができる取引ステータス情報を周辺システム2201に記憶することと、電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2204/2205にクレジット処理するために資金転送が使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することとを含むことができる。次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2204/2205は、取引ステータスをプレーヤインターフェースデバイス2206に通知し、取引通知をモバイルデバイス2209に送信することができる。

10

20

#### 【0234】

様々な例において、この例示的なデータフロー2200は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

30

#### 【0235】

例示的なデータフロー2200は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

#### 【0236】

例えば、データフロー2200は、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2204/2205と通信するプレーヤインターフェースデバイス2206を示して記述する。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、電子ゲーム機に関連するプレーヤインターフェースデバイス(タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど)が、周辺ネットワークアダプタ(PNA)の代わりに周辺システムと通信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

40

#### 【0237】

図23は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のための第22の例示的なデータフロー2300を示す。データフロー2300は、図1のシステム100を使用して実施することができる。

#### 【0238】

ユーザは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイス2306

50

(タッチスクリーン、キーパッド、タブレット、サービスウィンドウ、ボタンなど)を使用して周辺システム2301に資金振替要求を送信することができ、周辺システム2301は、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305と通信することによって資金転送要求を開始することができる。資金転送要求は、プレーヤインターフェースデバイス2306を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。

#### 【0239】

ユーザはまた、モバイルデバイス2309を使用して、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305にペアリング情報を送信することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305は、周辺システム2301にペアリング情報を送信し、引き換えにペアリング確認応答を受信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305は、ペアリング確認応答をモバイルデバイス2309に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305および/または周辺システム2301は、資金転送を適切な電子ゲーム機およびユーザおよび/または資金転送要求および/または他の関連情報と関連付けるために、ペアリングに関するデータを記憶することができる。

10

#### 【0240】

ユーザは、モバイルデバイス2309をさらに使用して、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305に資金要求を送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305は、資金要求を周辺システム2301に送信することができ、周辺システム2301は、資金要求をプレーヤウォレットシステム2311に提供することができる。プレーヤウォレットシステム2311は、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーヤおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数のTITOチケットおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類システムであってもよい。資金要求は、モバイルデバイス2309を使用するユーザによって指定された転送額を含むことができる。周辺システム2301は、プレーヤウォレットシステム2311から資金の確認応答を受信することができ、周辺システム2301は、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305に資金の確認応答を提供することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305は、次にモバイルデバイス2309に資金の確認応答を提供することができる。資金の確認応答は、モバイルデバイス2309が資金転送を償還するために選択するために使用し得る利用可能な資金に関する情報を含むことができる。

20

30

#### 【0241】

次いで、ユーザは、モバイルデバイス2309を使用して、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305に取引要求を送信することができる。取引情報は、モバイルデバイス2309が資金転送を償還するために選択するために使用した利用可能な資金に関する情報を含むことができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305は、資金転送要求をゲームクレジット処理プロセス2320に送信することができる。ゲームクレジット処理プロセス2320は、資金転送に基づいてプレーヤウォレットシステム2311をそれに応じて更新することができる取引ステータス情報を周辺システム2301に記憶することと、電子ゲーム機を周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305にクレジット処理するために資金転送が使用されたことを示すゲームクレジット処理済み通知を提供することとを含むことができる。次いで、周辺システム2301は、取引ステータスをプレーヤインターフェースデバイス2306に通知し、周辺ネットワークアダプタ(PNA)付き無線インターフェース2304/2305は取引通知をモバイルデ

40

50

バイス 2309 に送信することができる。

【0242】

様々な例において、この例示的なデータフロー 2300 は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図 1 の周辺システム 101、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 104、無線インターフェース 105、電子ゲーム機 103、モバイルデバイス 109、モバイル決済 114 システム、カジノ管理サーバ 110、プレーヤウォレットシステム 111、決済処理システム 112、および/または TITO システム 113 などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む 1 つまたは複数のコンピューティング

10

【0243】

例示的なデータフロー 2300 は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

【0244】

例えば、データフロー 2300 は、周辺システム 2301 がゲームクレジット処理プロセス 2320 によって周辺システム 2301 に記憶された取引情報を使用してプレーヤウォレットシステム 2311 を更新するように図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、ゲームクレジット処理プロセスは、周辺システムに取引情報を記憶することなくプレーヤウォレットシステムを更新することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

20

【0245】

図 2 ~ 図 23 のデータフロー 200 ~ 2300 は、1 つまたは複数のゲームクレジット処理プロセス 320 ~ 2320 の説明を含む。そのようなプロセスの例をここで詳細に説明する。

【0246】

いくつかの例では、1 つまたは複数のゲームクレジット処理プロセスは、周辺ネットワークアダプタ (PNA) が AFT (「自動資金転送」) を介して関連する電子ゲーム機にクレジット処理することを含んでもよい。そのような例のいくつかの実装形態では、決済情報 (例えば、カード決済、モバイル決済などに関連付けられた決済情報など) は、周辺ネットワークアダプタ (PNA) から周辺システムに、そして次に決済処理システムに渡され、決済処理システムは、決済情報を使用して実際に決済を処理することができる。決済が処理され、資金が差し引かれた後、周辺ネットワークアダプタ (PNA) に通知することができ、次いで電子ゲーム機に AFT によりクレジット処理することができる。そのような構成は、プレーヤウォレットシステム取引には適用できない場合がある。

30

【0247】

図 24 は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセス 2400 の第 1 の例を示す。ゲームクレジット処理プロセス 2400 は、図 2 ~ 図 23 のデータフロー 200 ~ 2300 のうちの 1 つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセス 2400 は、図 1 のシステム 100 を使用して実行することができる。

40

【0248】

周辺ネットワークアダプタ (PNA) 2404 は、クレジットカード取引を処理するために周辺システム 2401 にメッセージを送信することができる。メッセージは、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 2404 によって受信された決済情報に基づくことができる。周辺システム 2401 は、メッセージを決済処理システム 2412 に送信し、引き換えに取引確認を受信することができる。それに応答して、周辺システム 2401 は周辺ネットワークアダプタ (PNA) 2404 にクレジット処理するための資金に関するメッセ

50

ージを送信することができ、周辺ネットワークアダプタ（PNA）2404はAFTを使用して関連する電子ゲーム機2403にクレジット処理することができる。

【0249】

様々な例において、このゲームクレジット処理プロセス2400は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ（PNA）104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

10

【0250】

例示的なゲームクレジット処理プロセス2400は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

【0251】

例えば、ゲームクレジット処理プロセス2400は、カード決済取引の文脈で図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、ゲームクレジット処理プロセスは、代わりにモバイル決済取引を含んでもよい。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

20

【0252】

別の例として、ゲームクレジット処理プロセス2400は、周辺システム2401が周辺ネットワークアダプタ（PNA）2404と決済処理システム2412との間でメッセージを受け渡す仲介者として機能するように図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、周辺ネットワークアダプタ（PNA）は、周辺システムを介してではなく、決済処理システムと直接通信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

【0253】

例えば、いくつかの実装形態では、決済情報（例えば、カード決済、モバイル決済などに関連付けられた決済情報など）は、周辺ネットワークアダプタ（PNA）から決済処理システムに直接渡すことができ、決済処理システムは、決済情報を使用して実際に決済を処理することができる。決済が処理され、資金が差し引かれた後、周辺ネットワークアダプタ（PNA）に通知することができ、次いで電子ゲーム機にAFTによりクレジット処理することができる。そのような構成は、プレーヤウォレットシステム取引には適用できない場合がある。

30

【0254】

図25は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセス2500の第2の例を示す。ゲームクレジット処理プロセス2500は、図2～図23のデータフロー200～2300のうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセス2500は、図1のシステム100を使用して実行することができる。

40

【0255】

周辺ネットワークアダプタ（PNA）2504は、クレジットカード取引に関する許可を求める要求を周辺システム2501に送信することができる。要求は、周辺ネットワークアダプタ（PNA）2504によって受信された決済情報に基づくことができる。周辺システム2501は許可によって応答することができ、周辺ネットワークアダプタ（PNA）2504は、クレジットカード取引を処理するために決済処理システム2512にメッセージを送信することができる。周辺ネットワークアダプタ（PNA）2504は、決

50

済処理システム 2512 から取引確認を受信し、周辺システム 2501 に取引確認を送信することができる。周辺システム 2501 は、取引確認の確認応答で応答することができ、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 2504 は、その後、AFT を使用して関連する電子ゲーム機 2503 にクレジット処理することができる。

**【0256】**

様々な例において、このゲームクレジット処理プロセス 2500 は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図 1 の周辺システム 101、周辺ネットワークアダプタ (PNA) 104、無線インターフェース 105、電子ゲーム機 103、モバイルデバイス 109、モバイル決済 114 システム、カジノ管理サーバ 110、プレーヤウォレットシステム 111、決済処理システム 112、および/または TITO システム 113 などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む 1 つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

10

**【0257】**

例示的なゲームクレジット処理プロセス 2500 は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

**【0258】**

例えば、ゲームクレジット処理プロセス 2500 は、カード決済取引の文脈で図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、ゲームクレジット処理プロセスは、代わりにモバイル決済取引を含んでもよい。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

20

**【0259】**

さらに、上述したように、ゲームクレジット処理プロセス 2400 および 2500 は、プレーヤウォレットシステム取引に適用できない場合がある。プレーヤウォレットシステム取引を含む状況では、他のゲームクレジット処理プロセスを使用することができる。

**【0260】**

図 26 は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセス 2600 の第 3 の例を示す。ゲームクレジット処理プロセス 2600 は、図 2 ~ 図 23 のデータフロー 200 ~ 2300 のうちの 1 つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセス 2600 は、図 1 のシステム 100 を使用して実行することができる。

30

**【0261】**

周辺ネットワークアダプタ (PNA) 2604 は、周辺システム 2601 に決済情報を送信することができる。メッセージは、プレーヤウォレットシステム 2611 内のアカウントに関連し得る。プレーヤウォレットシステムは、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーヤおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1 つまたは複数の TITO チケットおよび/または 1 つまたは複数の仮想チケットに関連する 1 つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類のシステムであってもよい。周辺システム 2601 は、決済情報をプレーヤウォレットシステム 2611 に送信し、引き換えに決済が処理されたことの確認を受信することができる。それに応答して、周辺システム 2601 は周辺ネットワークアダプタ (PNA) 2604 にクレジット処理するための資金に関するメッセージを送信することができる。周辺ネットワークアダプタ (PNA) 2604 は AFT を使用して関連する電子ゲーム機 2603 にクレジット処理することができる。

40

**【0262】**

様々な例において、このゲームクレジット処理プロセス 2600 は、本明細書で説明さ

50

れる様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

#### 【0263】

例示的なゲームクレジット処理プロセス2600は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

10

#### 【0264】

例えば、ゲームクレジット処理プロセス2600は、AFTを使用して関連する電子ゲーム機2603にクレジット処理するために周辺ネットワークアダプタ(PNA)2604を使用するものとして図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、カジノ管理サーバおよび/またはシステムを使用して、決済に関連する電子ゲーム機にクレジット処理することができる。様々な構成が可能である。

20

#### 【0265】

様々な例では、決済情報(例えば、カード決済、モバイル決済などに関連付けられた決済情報など)は、周辺ネットワークアダプタ(PNA)から周辺システムに、そして次に決済処理システムに渡されることができ、決済処理システムは、決済情報を使用して実際に決済を処理することができる。決済が処理され、資金が差し引かれた後、カジノ管理サーバおよび/またはシステムに通知することができる。次いで、カジノ管理サーバおよび/またはシステムは、電子ゲーム機にクレジット処理することができる。そのような構成は、プレーヤウォレットシステム取引には適用できない場合がある。

#### 【0266】

図27は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセス2700の第4の例を示す。ゲームクレジット処理プロセス2700は、図2~図23のデータフロー200~2300のうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセス2700は、図1のシステム100を使用して実行することができる。

30

#### 【0267】

周辺ネットワークアダプタ(PNA)2704は、クレジットカード取引を処理するために周辺システム2701にメッセージを送信することができる。メッセージは、周辺ネットワークアダプタ(PNA)2704によって受信された決済情報に基づくことができる。周辺システム2701は、クレジットカード取引を処理するためにメッセージを決済処理システム2712に送信することができる。周辺システム2701は、決済処理システム2712から取引確認を受信し、カジノ管理サーバおよび/またはシステム2710に、電子ゲーム機2703にクレジット処理するよう命令することができる。カジノ管理サーバおよび/またはシステム2710は、電子ゲーム機2703からクレジット処理の確認応答を受信し、周辺システム2701に確認を送信することができ、周辺システム2701は周辺ネットワークアダプタ(PNA)2704に確認を提供することができる。

40

#### 【0268】

様々な例において、このゲームクレジット処理プロセス2700は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワー

50

クアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

【0269】

例示的なゲームクレジット処理プロセス2700は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

10

【0270】

例えば、ゲームクレジット処理プロセス2700は、カード決済取引の文脈で図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、ゲームクレジット処理プロセスは、代わりにモバイル決済取引を含んでもよい。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

【0271】

別の例として、ゲームクレジット処理プロセス2700は、周辺システム2701が周辺ネットワークアダプタ(PNA)2704と決済処理システム2712との間でメッセージを受け渡す仲介者として機能するように図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、周辺システムを介してではなく、決済処理システムと直接通信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

20

【0272】

図28は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセス2800の第5の例を示す。ゲームクレジット処理プロセス2800は、図2~図23のデータフロー200~2300のうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセス2800は、図1のシステム100を使用して実行することができる。

【0273】

周辺ネットワークアダプタ(PNA)2804は、クレジットカード取引に関する許可を求める要求を周辺システム2801に送信することができる。要求は、周辺ネットワークアダプタ(PNA)2804によって受信された決済情報に基づくことができる。周辺システム2801は許可によって応答することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)2804は、クレジットカード取引を処理するために決済処理システム2812にメッセージを送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)2804は、決済処理システム2512から取引確認を受信し、周辺システム2801に取引確認を送信することができる。次いで、周辺システム2801は、カジノ管理サーバおよび/またはシステム2810に、電子ゲーム機2803にクレジット処理するよう命令することができる。カジノ管理サーバおよび/またはシステム2810は、電子ゲーム機2803からクレジット処理の確認応答を受信し、周辺システム2801に確認を送信することができ、周辺システム2801は周辺ネットワークアダプタ(PNA)2804に確認を提供することができる。

30

40

【0274】

様々な例において、このゲームクレジット処理プロセス2800は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム

50

113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

【0275】

例示的なゲームクレジット処理プロセス2800は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

【0276】

例えば、ゲームクレジット処理プロセス2800は、カード決済取引の文脈で図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、ゲームクレジット処理プロセスは、代わりにモバイル決済取引を含んでもよい。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

【0277】

さらに、上述したように、ゲームクレジット処理プロセス2700および2800は、プレーウォレットシステム取引に適用できない場合がある。プレーウォレットシステム取引を含む状況では、他のゲームクレジット処理プロセスを使用することができる。いくつかの例では、プレーウォレットシステムは、TITOチケットおよび/または仮想TITOチケットに関連するデータを記憶することができる。

【0278】

図29は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセス2900の第6の例を示す。ゲームクレジット処理プロセス2900は、図2～図23のデータフロー200～2300のうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセス2900は、図1のシステム100を使用して実行することができる。

【0279】

周辺ネットワークアダプタ(PNA)2904は、決済情報(TITOチケットデータおよび/または仮想TITOチケットおよび/または1つまたは複数の通貨および/または形態で記憶され得る他の資金情報など)の情報を周辺システム2901に送信してもよい。周辺システム2901は、プレーウォレットシステム2911と通信して、決済を処理し(例えば、TITOチケットデータを償還し、および/または資金情報を処理することによって)、それに応答して決済処理確認(例えば、TITOチケット取引確認および/または他の資金情報処理)を受信することができる。次いで、周辺システム2901は、カジノ管理サーバおよび/またはシステム2910に、処理された決済情報(償還されたTITOチケットデータおよび/または処理された資金情報など)に基づいて電子ゲーム機2903にクレジット処理するよう命令することができる。カジノ管理サーバおよび/またはシステム2910は、電子ゲーム機2903からクレジット処理の確認応答を受信し、周辺システム2901に確認を送信することができ、周辺システム2901は周辺ネットワークアダプタ(PNA)2904に確認を提供することができる。

【0280】

様々な例において、このゲームクレジット処理プロセス2900は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

【0281】

例示的なゲームクレジット処理プロセス2900は、特定の順序で実行される特定の動

10

20

30

40

50

作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

**【0282】**

例えば、ゲームクレジット処理プロセス2900は、周辺システム2901が周辺ネットワークアダプタ(PNA)2904とプレーヤウォレットシステム2911との間でメッセージを受け渡す仲介者として機能するように図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、周辺システムを介してではなく、プレーヤウォレットシステムと直接通信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

10

**【0283】**

さらに、ゲームクレジット処理プロセス2900は、TITOチケットデータおよび/または1つまたは複数の通貨および/または形態で記憶され得る他の資金情報などの決済情報の文脈で図示および説明される。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、プレーヤウォレットシステムは、カジノネットワークの内外で利用可能であってもよく、プレーヤおよび/または他のクレジットを、銀行、第三者および/または他のデジタルウォレット、チケットウォレットまたはアカウントなどの、1つまたは複数のTITOチケットおよび/または1つまたは複数の仮想チケットに関連する1つまたは複数の異なる種類の通貨および/またはデータの金額の形態で記憶することができる任意の種類システムであってもよい。1つまたは複数の通貨および/または形態で記憶され得るTITOチケットデータおよび/または他の資金情報などの決済情報の文脈における例の説明は、限定を意図するものではなく、他のプレーヤウォレットシステムを使用することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

20

**【0284】**

様々な実施形態では、電子ゲーム機は、証書検証器または他の価値入力デバイスを通じて仮想的および/または他のチケットを使用してクレジット処理されてもよい。例えば、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、周辺システムに決済情報(カード決済取引、モバイル決済取引、プレーヤウォレットシステム取引などに関連する決済情報など)を送信することができる。決済タイプがカード決済またはモバイル決済である場合、周辺システムは、決済情報を決済処理システムに送信することができる。しかしながら、決済タイプがプレーヤウォレットシステム決済である場合、周辺システムは、処理のために決済情報をプレーヤウォレットシステムに送信することができる。決済が処理され、資金が差し引かれた後、TITOシステムは、TITOチケット(および/または仮想チケット)に関連するデータを発行することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、TITOチケットデータを使用して、関連する証書検証器を介して関連する電子ゲーム機にクレジット処理することができる。

30

**【0285】**

図30は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセス3000の第7の例を示す。ゲームクレジット処理プロセス3000は、図2~図23のデータフロー200~2300のうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセス3000は、図1のシステム100を使用して実行することができる。

40

**【0286】**

周辺ネットワークアダプタ(PNA)3004は、周辺システム3001に決済情報を送信することができる。決済情報は、カード決済取引、モバイル決済取引、プレーヤウォレットシステム取引などに関連し得る。決済タイプがカード決済またはモバイル決済である場合、周辺システム3001は、決済情報を決済処理システム3012に送信し、それに応答して決済処理済み確認を受信することができる。しかしながら、決済タイプがプレ

50

ーヤウォレットシステム3011の決済である場合、周辺システム3001は、処理のために決済情報をプレーヤウォレットシステム3011に送信し、それに応答して決済処理済み確認を受信することができる。決済が処理され、資金が差し引かれた後、周辺システム3001は、TITOチケット(および/または仮想チケット)に関連するTITOチケットデータをTITOシステム3013に要求することができ、TITOシステム3013は、TITOチケットデータおよび/または関連するTITOチケットを発行し、TITOチケットデータが作成されたという通知を周辺システム3001に送信することができる。次いで、周辺システム3001は、TITOチケットデータをクレジット処理のために周辺ネットワークアダプタ(PNA)3004に送信することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)3004はTITOチケットデータをクレジット処理のために関連する証書検証器3007に送信することができる。証書検証器3007は、関連する電子ゲーム機3003にTITOチケットデータをクレジット処理し、電子ゲーム機3003のクレジット処理の確認応答を受信することができる。次いで、証書検証器3007は、電子ゲーム機3003のクレジット処理に関する確認を周辺ネットワークアダプタ(PNA)3004に送信することができる。

#### 【0287】

様々な例において、このゲームクレジット処理プロセス3000は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

#### 【0288】

例示的なゲームクレジット処理プロセス3000は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

#### 【0289】

例えば、ゲームクレジット処理プロセス3000は、周辺システム3001が周辺ネットワークアダプタ(PNA)3004と決済処理システム3012および/またはプレーヤウォレットシステム3011との間でメッセージを受け渡す仲介者として機能するように図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、周辺システムを介してではなく、決済処理システムおよび/またはプレーヤウォレットシステムと直接通信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

#### 【0290】

いくつかの実装形態では、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、受信した決済情報に関連する周辺システムからの許可を要求することができる。許可を受信すると、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、決済タイプがカード決済、モバイル決済、またはプレーヤウォレットシステム決済であるかどうかを判定することができる。決済タイプがカード決済またはモバイル決済である場合、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、処理のために決済情報を決済処理システムに送信することができる。しかしながら、決済タイプがプレーヤウォレットシステム決済である場合、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、処理のために決済情報をプレーヤウォレットシステムに送信することができる。決済が処理され、資金が差し引かれた後、TITOシステムは、TITOチケットデータおよび/または関連するTITOチケット(および/または仮想チケット)を発行することができ、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、TITOチケットデータを使用して、関連

10

20

30

40

50

する証書検証器および/または他の価値入力デバイスを介して関連する電子ゲーム機にクレジット処理することができる。

【0291】

図31は、ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作で使用することができるゲームクレジット処理プロセス3100の第8の例を示す。ゲームクレジット処理プロセス3100は、図2～図23のデータフロー200～2300のうちの1つまたは複数において使用され得る。ゲームクレジット処理プロセス3100は、図1のシステム100を使用して実行することができる。

【0292】

周辺ネットワークアダプタ(PNA)3104は、周辺システム3101からの取引の許可を要求することができる。取引は、周辺ネットワークアダプタ(PNA)3104によって受信された決済情報に関連することができる。決済情報は、カード決済取引、モバイル決済取引、プレーヤウォレットシステム取引などに関連し得る。周辺ネットワークアダプタ(PNA)3104は、周辺システム3101からの取引の許可の承認を受信することができる。

10

【0293】

次いで、周辺ネットワークアダプタ(PNA)3104は、取引がカード決済取引、モバイル決済取引、またはプレーヤウォレットシステム取引に関連するかどうかを判定することができる。決済タイプがカード決済またはモバイル決済である場合、周辺ネットワークアダプタ(PNA)3104は、決済情報を決済処理システム3112に送信し、それに応答して決済処理済み確認を受信することができる。しかしながら、決済タイプがプレーヤウォレットシステム3111の決済である場合、周辺ネットワークアダプタ(PNA)3104は、処理のために決済情報をプレーヤウォレットシステム3111に送信し、それに応答して決済処理済み確認を受信することができる。

20

【0294】

決済が処理され、資金が差し引かれた後、周辺ネットワークアダプタ(PNA)3104は、それに応答して決済処理済み確認を受信し、周辺システム3101に取引確認情報を送信することができる。これに応答して、周辺システム3101は、TITOチケット(および/または仮想チケット)に関連するTITOチケットデータをTITOシステム3113に要求することができる。TITOシステム3113は、TITOチケットデータおよび/または関連するTITOチケットを発行し、TITOチケットデータが作成されたという通知を周辺システム3101に送信することができる。次いで、周辺システム3101は、TITOチケットデータをクレジット処理のために周辺ネットワークアダプタ(PNA)3104に送信することができる。周辺ネットワークアダプタ(PNA)3104はTITOチケットデータをクレジット処理のために関連する証書検証器3107に送信することができる。証書検証器3107は、関連する電子ゲーム機3103にTITOチケットデータをクレジット処理し、電子ゲーム機3103のクレジット処理の確認応答を受信することができる。次いで、証書検証器3107は、電子ゲーム機3103のクレジット処理に関する確認を周辺ネットワークアダプタ(PNA)3104に送信することができる。

30

40

【0295】

様々な例において、このゲームクレジット処理プロセス3100は、本明細書で説明される様々な機能を実行する相互に関連するソフトウェアモジュールまたは構成要素のグループを使用して実装されてもよい。これらのソフトウェアモジュールまたは構成要素は、クラウドネットワーク内で、および/または図1の周辺システム101、周辺ネットワークアダプタ(PNA)104、無線インターフェース105、電子ゲーム機103、モバイルデバイス109、モバイル決済114システム、カジノ管理サーバ110、プレーヤウォレットシステム111、決済処理システム112、および/またはTITOシステム113などの、そのようなコンピューティングデバイスを含む1つまたは複数のコンピューティングデバイスおよび/またはシステムによって実行されてもよい。

50

## 【0296】

例示的なゲームクレジット処理プロセス3100は、特定の順序で実行される特定の動作を含むものとして図示および説明されているが、これは一例であることが理解される。様々な実施態様では、本開示の範囲から逸脱することなく、様々な順序の同一、類似、および/または異なる動作を実行することができる。

## 【0297】

例えば、ゲームクレジット処理プロセス3100は、周辺システム3101が周辺ネットワークアダプタ(PNA)3104とTITOシステム3113との間でメッセージを受け渡す仲介者として機能するように図示および説明されている。しかし、これは一例であることが理解される。いくつかの実装形態では、周辺ネットワークアダプタ(PNA)は、周辺システムを介してではなく、TITOシステムと直接通信することができる。本開示の範囲から逸脱することなく、様々な構成が可能であり企図される。

10

## 【0298】

様々な実装形態では、ゲーム環境における電子決済動作のためのシステムは、電子ゲーム機と、電子ゲーム機に関連付けられた証書検証器と、電子ゲーム機に関連付けられ、少なくとも1つのモバイルデバイスから決済情報を無線で受信するように構成された周辺ネットワークアダプタと、周辺システムとを含み得る。周辺システムは、周辺ネットワークアダプタから決済情報を受信し、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システムと通信し、決済情報がプレーウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーウォレットシステムと通信し、決済の処理後に、チケットイン/チケットアウト(TITO)システムから取得されたTITOチケットデータを周辺ネットワークアダプタに送信するように構成され得る。周辺ネットワークアダプタは、電子ゲーム機にクレジット処理するためにTITOチケットデータを証書検証器に送信し得る。

20

## 【0299】

いくつかの例では、周辺システムは、決済情報がカード決済取引、モバイル決済取引、またはプレーウォレットシステム取引に関連するかどうかを判定し得る。様々な例では、周辺システムは、少なくとも1つのモバイルデバイスから周辺ネットワークアダプタによって受信されたペアリング情報を使用して、少なくとも1つのモバイルデバイスを周辺ネットワークアダプタまたは電子ゲーム機の少なくとも1つとペアリングするように構成され得る。

30

## 【0300】

いくつかの例では、周辺システムは、予め設定された額の決済を処理し得る。いくつかの例では、周辺システムは、少なくとも1つのモバイルデバイスを介して指定された額の決済を処理し得る。様々な例では、周辺システムは、電子ゲーム機に関連付けられたプレーヤインターフェースデバイスを介して指定された額の決済を処理し得る。いくつかのそのような例では、周辺システムは、プレーヤインターフェースデバイスを介して指定された額を受信し得る。周辺システムは、プレーヤインターフェースデバイスを介して指定された額を周辺ネットワークアダプタから、プレーヤインターフェースデバイスから直接、などで受信することができる。プレーヤインターフェースデバイスは、キーパッド、タブレットデバイス、端末、および/またはユーザが額を入力するために使用することができる任意の種類デバイスであってもよい。

40

## 【0301】

いくつかの実装形態では、ゲーム環境における電子決済動作のためのシステムは、電子ゲーム機と、電子ゲーム機に関連付けられた証書検証器と、周辺システムと、周辺ネットワークアダプタとを含み得る。周辺ネットワークアダプタは、電子ゲーム機に関連付けられ、少なくとも1つのモバイルデバイスから決済情報を無線で受信し、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システムと通信し、決済情報がプレーウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーウォレットシステムと通信し、決済の処理後に、周辺システムを介して

50

チケットイン/チケットアウト(T I T O)システムからT I T Oチケットデータを取得し、電子ゲーム機にクレジット処理するためにT I T Oチケットデータを証書検証器に送信するように構成され得る。

【0302】

様々な例において、少なくとも1つのモバイルデバイスは、第1のモバイルデバイスおよび第2のモバイルデバイスであり得る。いくつかのそのような例では、第1のモバイルデバイスは決済カードであることができ、第2のモバイルデバイスは、携帯電話、タブレットコンピューティングデバイス、ラップトップコンピューティングデバイス、ウェアラブルデバイス、またはスマートウォッチのうちの少なくとも1つであることができる。いくつかのそのような構成では、周辺ネットワークアダプタは、決済カードから決済情報を無線で受信し得る。他のそのような構成では、周辺ネットワークアダプタは、第2のモバイルデバイスを介して決済カードから決済情報を無線で受信し得る。

10

【0303】

いくつかの例では、プレーウォレットシステムは、1つまたは複数の通貨および/または形態で資金を記憶することができ、周辺システムまたは周辺ネットワークアダプタのうちの少なくとも1つは、プレーウォレットシステムを介して資金に関する情報を取得することができるか、または、T I T Oチケットデータはプレーウォレットシステムに記憶され、周辺システムもしくは周辺ネットワークアダプタの少なくとも1つは、プレーウォレットシステムを介してT I T OシステムからT I T Oチケットデータを取得することができるかの少なくとも一方である。様々な例では、周辺ネットワークアダプタは、決済情報がカード決済取引、モバイル決済取引、またはプレーウォレットシステム取引に関連するかどうかを判定し得る。

20

【0304】

いくつかの実施形態では、ゲーム環境における電子決済動作のためのシステムは、電子ゲーム機と、周辺ネットワークアダプタとを含み得る。周辺ネットワークアダプタは、電子ゲーム機に関連付けられ、少なくとも1つのモバイルデバイスから決済情報を無線で受信し、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システムと通信し、決済情報がプレーウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーウォレットシステムと通信し、決済の処理後に、電子ゲーム機にクレジット処理するように構成され得る。

30

【0305】

様々な例では、周辺ネットワークアダプタは、周辺システムを介して決済処理システムと通信し得る。いくつかの例では、周辺ネットワークアダプタは、周辺システムを介してプレーウォレットシステムと通信し得る。いくつかの例では、周辺ネットワークアダプタは、決済を処理する前に周辺システムからの許可を要求し得る。

【0306】

いくつかの例では、周辺ネットワークアダプタは、自動資金転送を使用して電子ゲーム機にクレジット処理し得る。様々な例では、周辺ネットワークアダプタは、周辺システムを介してカジノ管理システムと通信すること、カジノ管理システムと直接通信すること、またはT I T Oチケットデータを証書検証器に送信することのうちの少なくとも1つによって電子ゲーム機にクレジット処理し得る。

40

【0307】

上記はいくつかの実施形態を例示および説明しているが、これらは例であることが理解される。様々な実施態様において、本開示の範囲から逸脱することなく、個々の実施形態の様々な技術を組み合わせることができる。

【0308】

上述し、添付の図面に示すように、本開示は、ゲーム環境におけるモバイルウォレットおよび他の電子動作のためのアーキテクチャに関する。ゲーム環境におけるモバイルウォレット動作のためのシステムは、周辺システムと、電子ゲーム機に関連付けられた周辺ネットワークアダプタと、無線インターフェース(スタンドアロンデバイス、周辺ネットワ

50

ークアダプタの構成要素、および/またはユーザの電話、決済カードなどとのインターフェースなどの機能を実行するように動作可能な他のデバイスなど)とを含む。いくつかの例では、システムは、1つまたは複数のモバイルデバイスから決済情報を受信し、決済情報がカード決済取引またはモバイル決済取引に関連する場合、決済を処理するために決済処理システムと通信し、決済情報がプレーウォレットシステム取引に関連する場合、決済を処理するためにプレーウォレットシステムと通信し、電子ゲーム機にクレジット処理する。様々な例では、システムは、TITOチケットデータを電子ゲーム機に関連付けられた証書検証器に送信することによって、自動資金転送を電子ゲーム機に送信することによって、カジノ管理サーバおよび/またはシステムに電子ゲーム機にクレジット処理させることなどによって、電子ゲーム機にクレジット処理することができる。

10

**【0309】**

本開示では、開示された方法は、装置によって読み取り可能な命令セットまたはソフトウェアとして実装されてもよい。さらに、開示された方法におけるステップの特定の順序または階層は、サンプル手法の例であることが理解される。他の実施形態では、本方法におけるステップの特定の順序または階層は、開示された主題内に留まりながら再配置することができる。添付の方法請求項は、サンプルの順序で様々なステップの要素を提示し、必ずしも提示された特定の順序または階層に限定されることを意味しない。

**【0310】**

記載された開示は、本開示によるプロセスを実行するようにコンピュータシステム(または他の電子デバイス)をプログラムするために使用され得る命令を記憶した非一時的機械可読媒体を含み得るコンピュータプログラム製品またはソフトウェアとして提供され得る。非一時的機械可読媒体は、機械(例えば、コンピュータ)によって読み取り可能な形式(例えば、ソフトウェア、処理アプリケーション)で情報を記憶するための任意のメカニズムを含む。非一時的機械可読媒体は、磁気記憶媒体(例えば、フロッピーディスク、ビデオカセットなど)、光記憶媒体(例えば、CD-ROM)、磁気光学記憶媒体、読み出し専用メモリ(ROM)、ランダムアクセスメモリ(RAM)、消去可能プログラマブルメモリ(例えば、EPROMおよびEEPROM)、フラッシュメモリなどの形態をとることができるが、これに限定されない。

20

**【0311】**

前述の説明は、説明の目的のために、記載された実施形態の完全な理解を提供するために特定の術語を使用した。しかしながら、記載された実施形態を実施するために特定の詳細が必要とされないことは、当業者には明らかであろう。したがって、本明細書に記載の特定の実施形態の前述の説明は、例示および説明の目的で提示されている。それらは、網羅的であること、または実施形態を開示された正確な形態に限定することを目的としていない。上記の教示を考慮すると、多くの修正例および変形例が可能であることが当業者には明らかであろう。

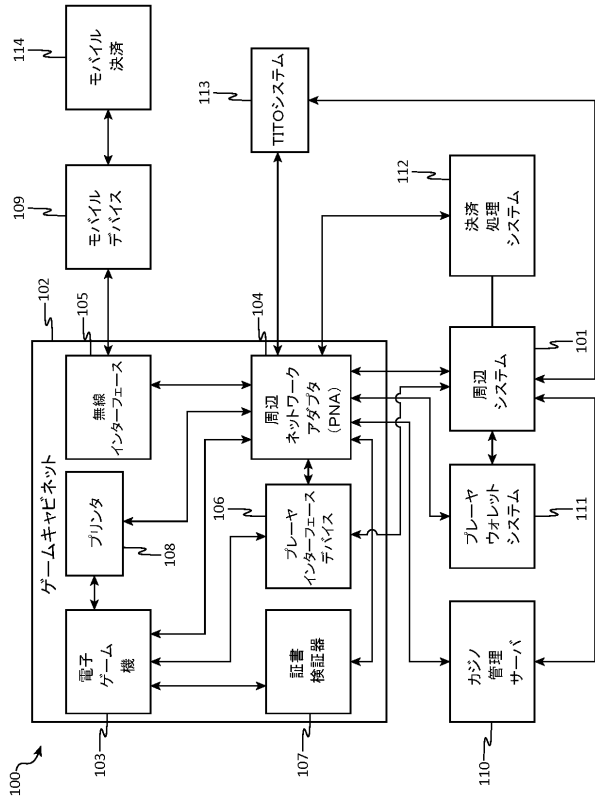
30

40

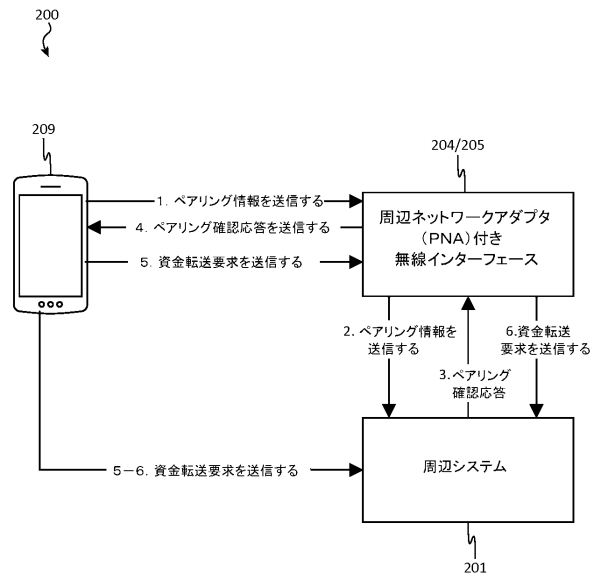
50

【図面】

【図 1】



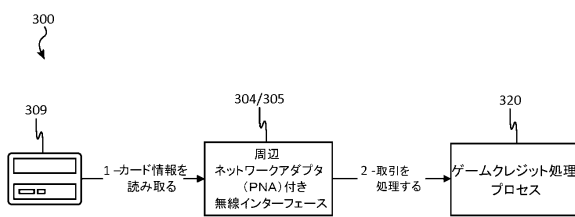
【図 2】



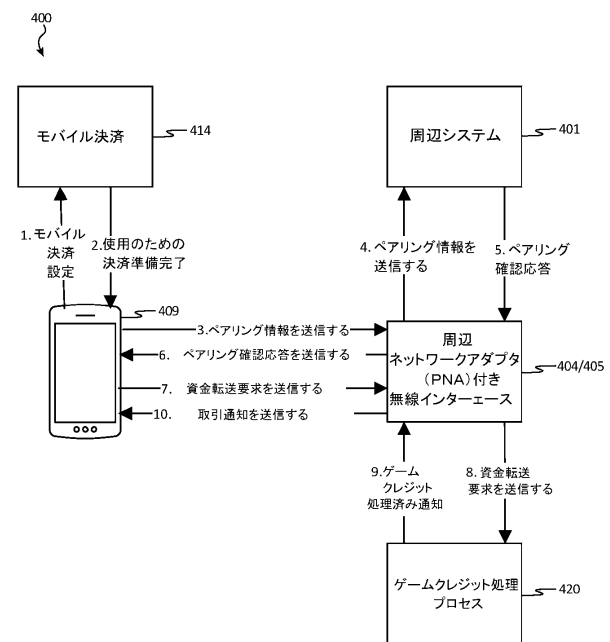
10

20

【図 3】



【図 4】

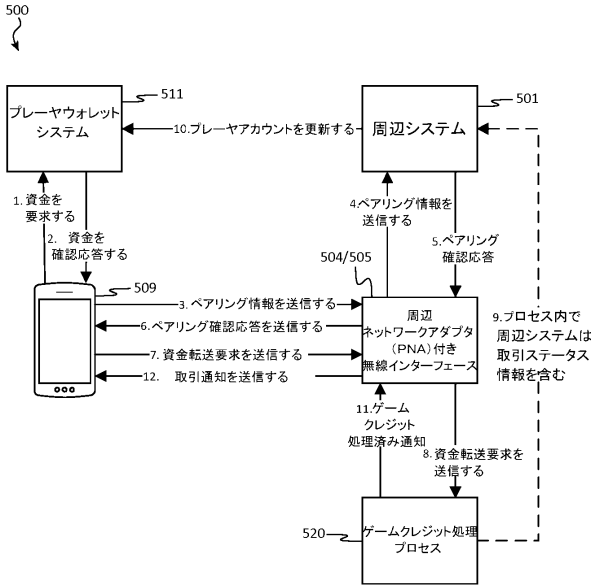


30

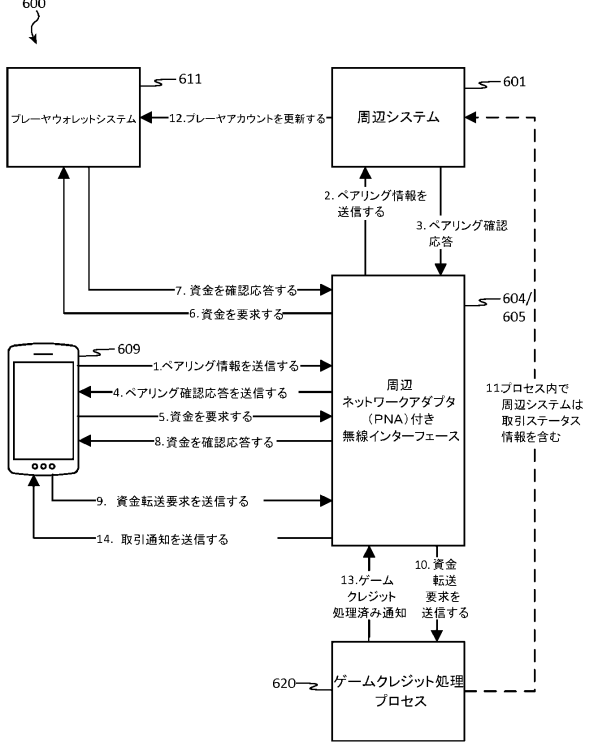
40

50

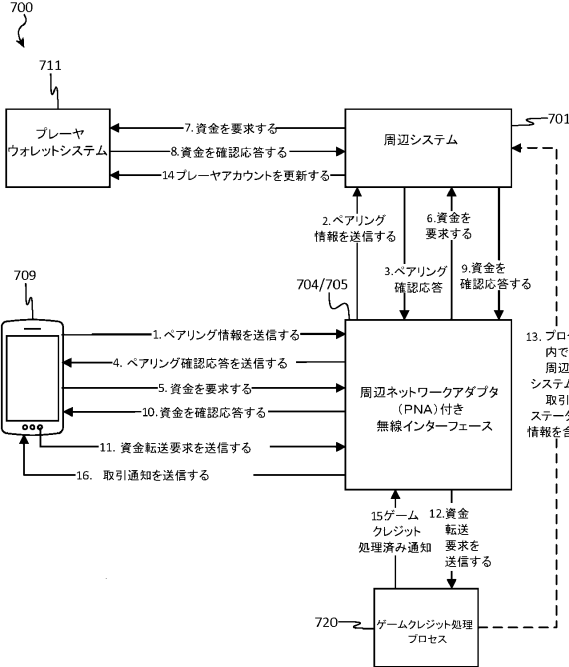
【図5】



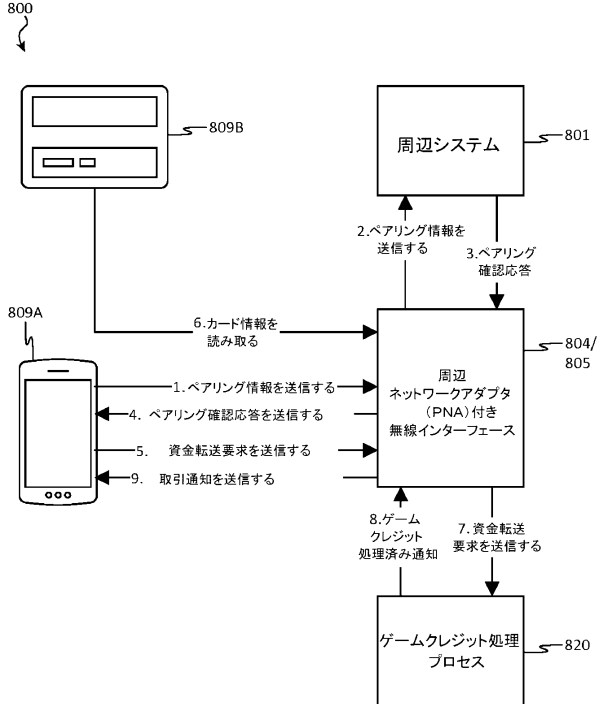
【図6】



【図7】



【図8】



10

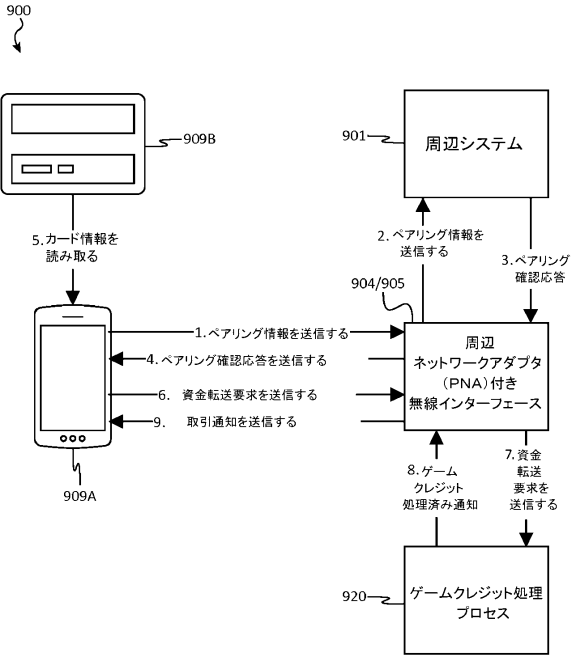
20

30

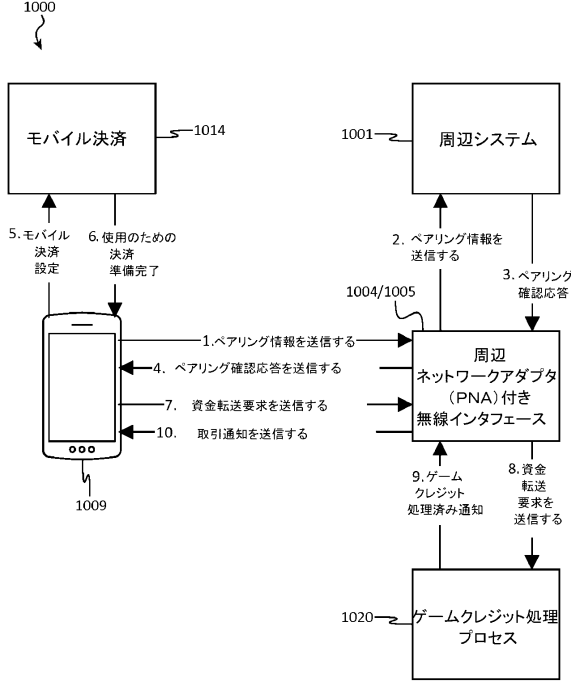
40

50

【図 9】



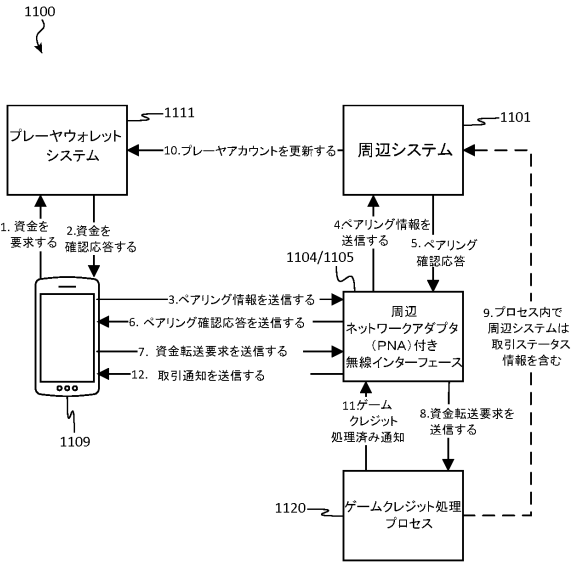
【図 10】



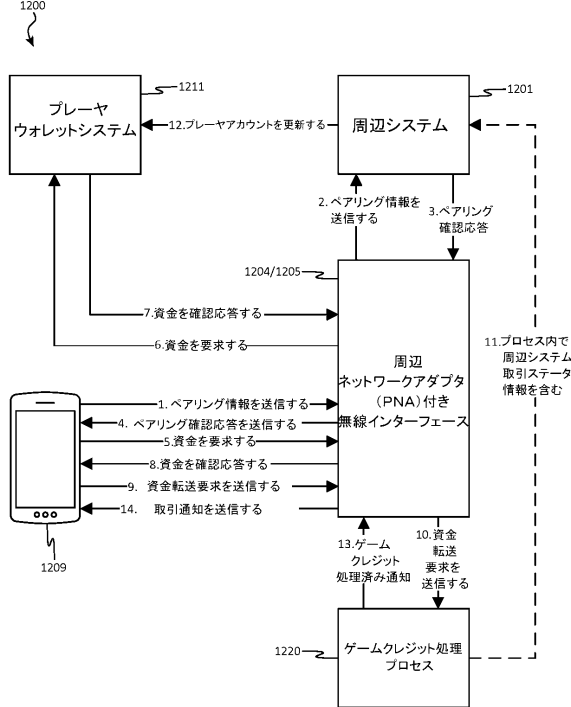
10

20

【図 11】



【図 12】

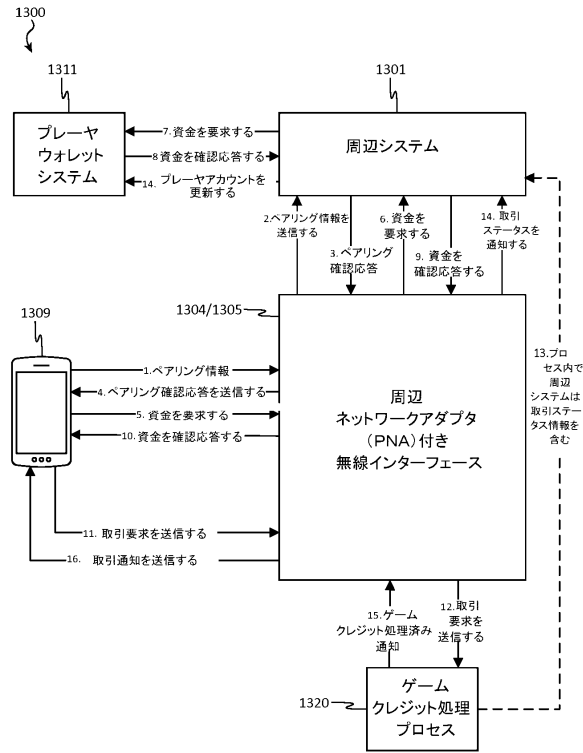


30

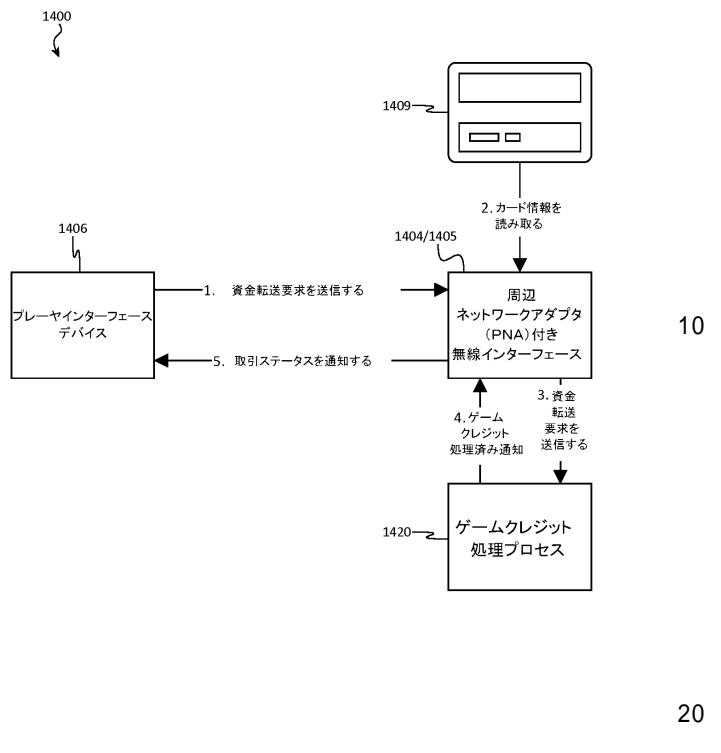
40

50

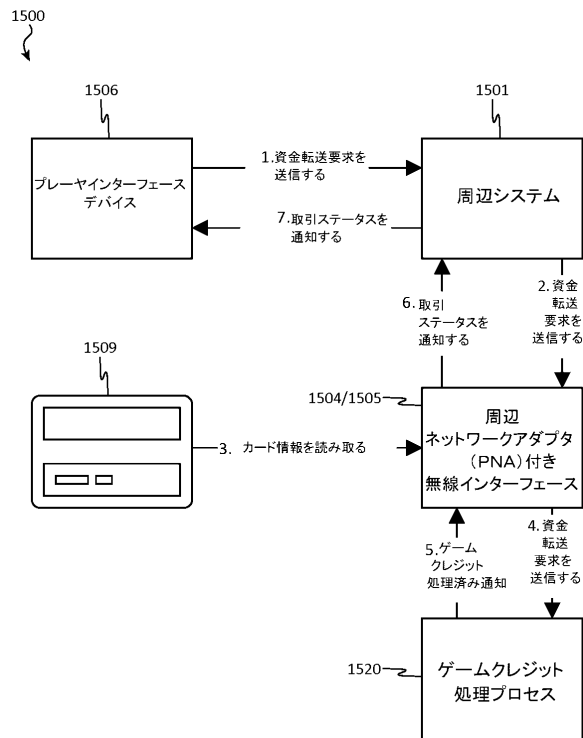
【図13】



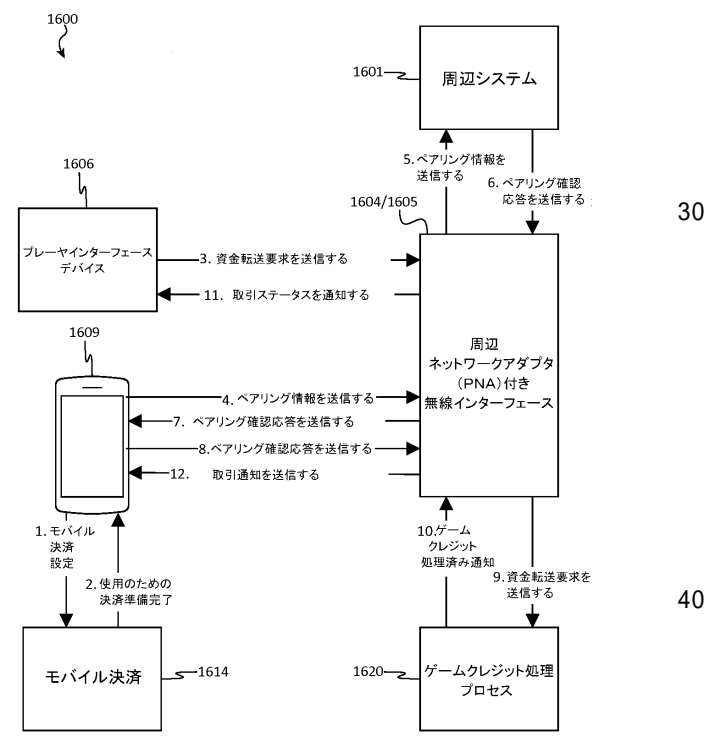
【図14】



【図15】



【図16】



10

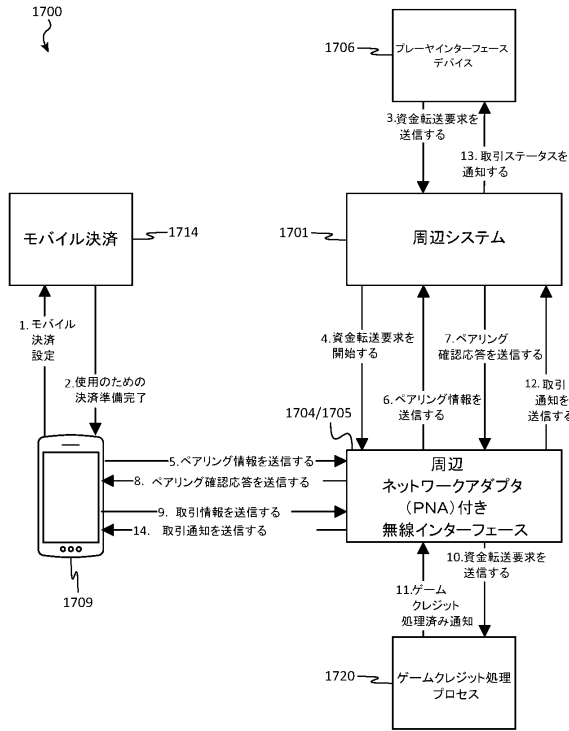
20

30

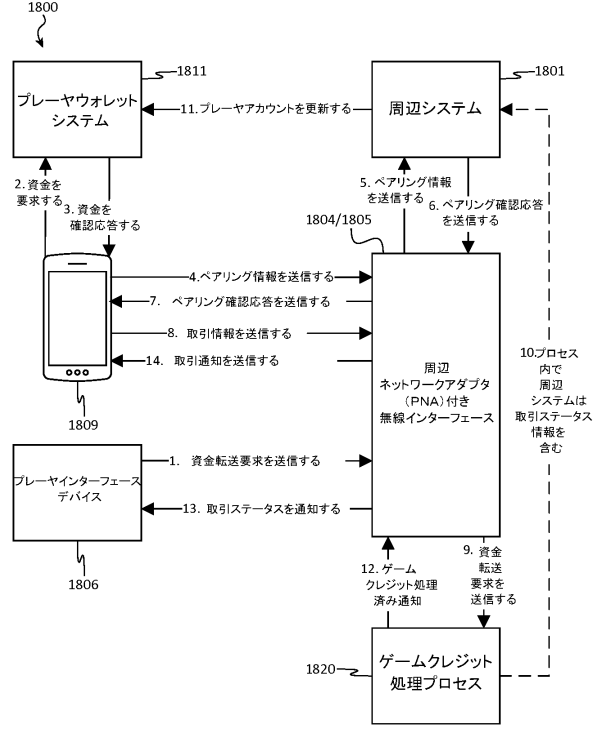
40

50

【図17】



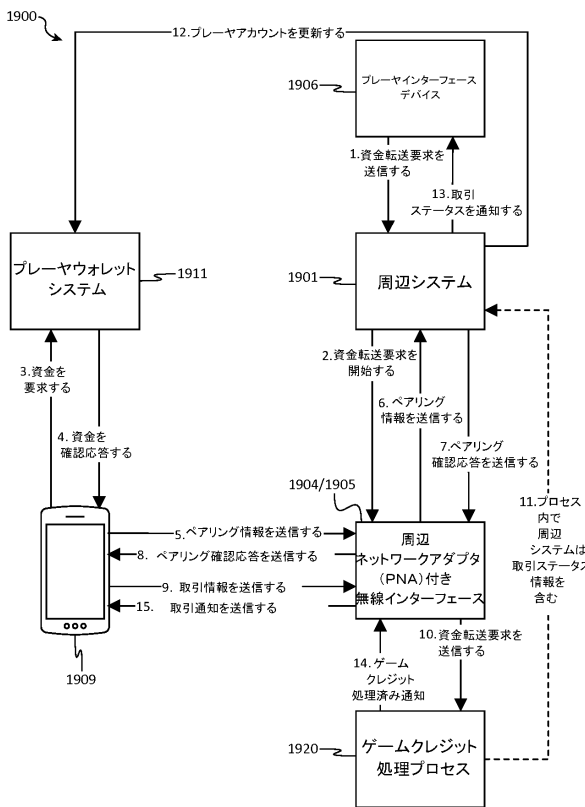
【図18】



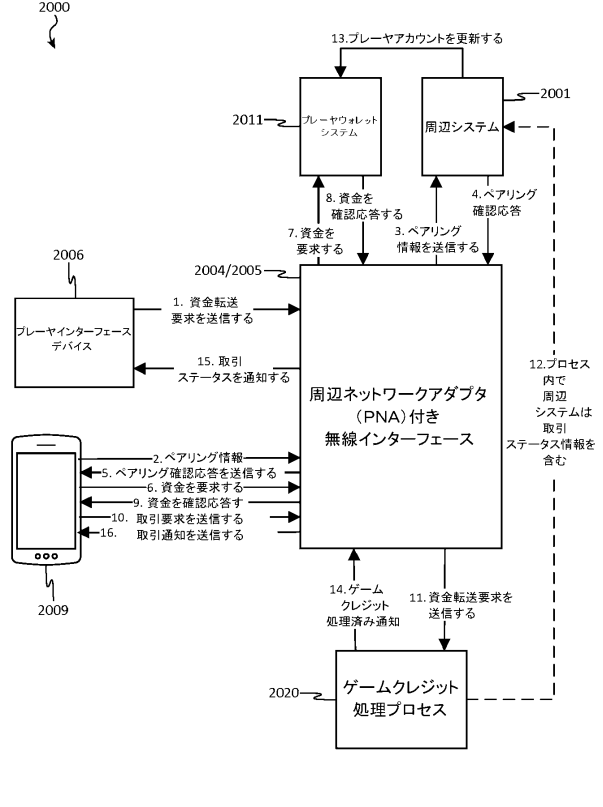
10

20

【図19】



【図20】



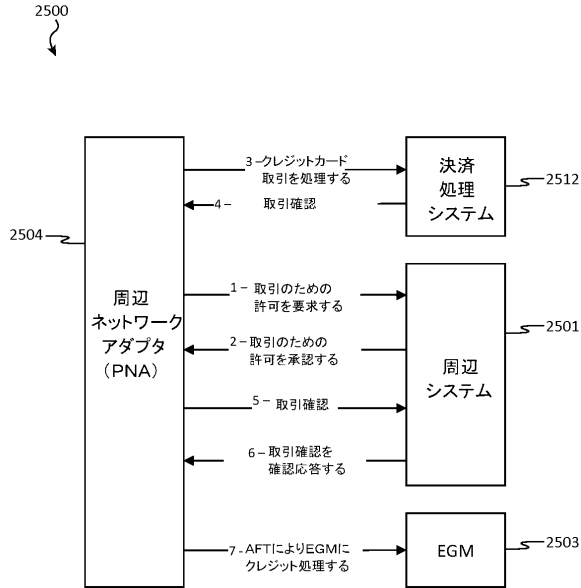
30

40

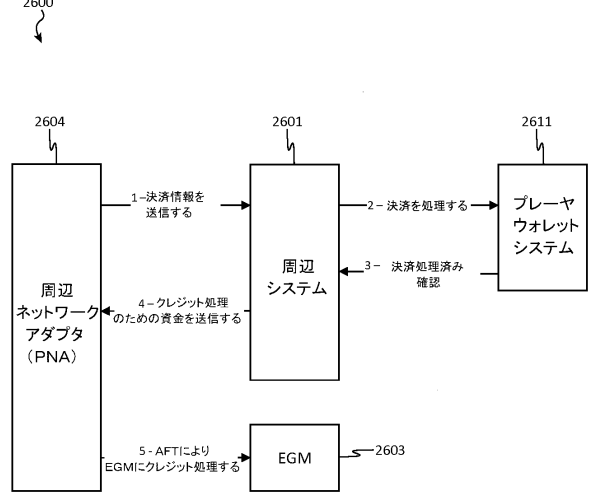
50



【図 25】

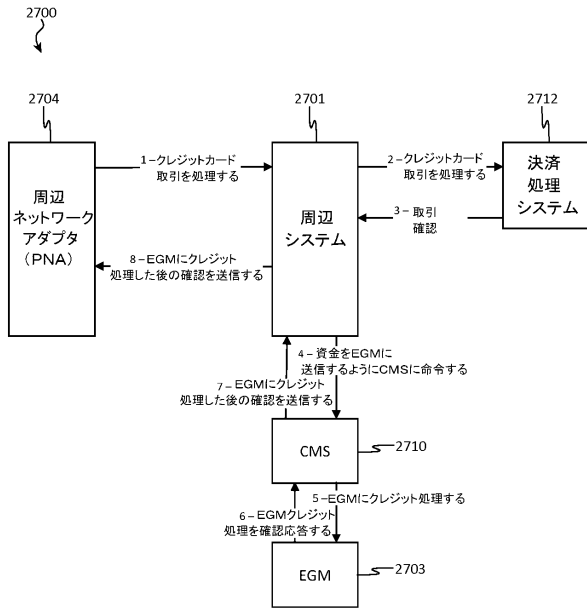


【図 26】

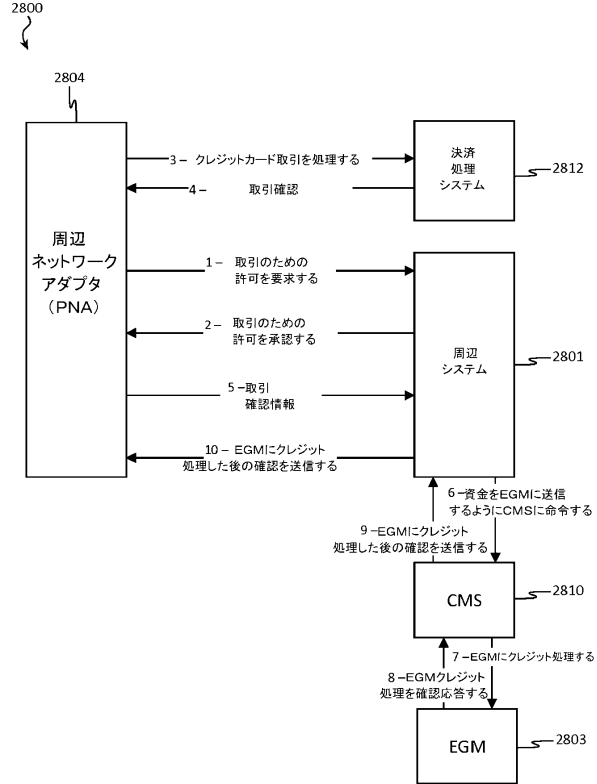


10

【図 27】



【図 28】



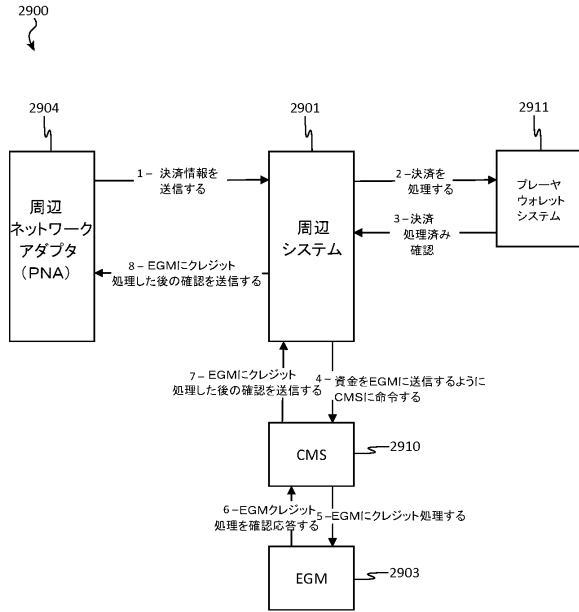
20

30

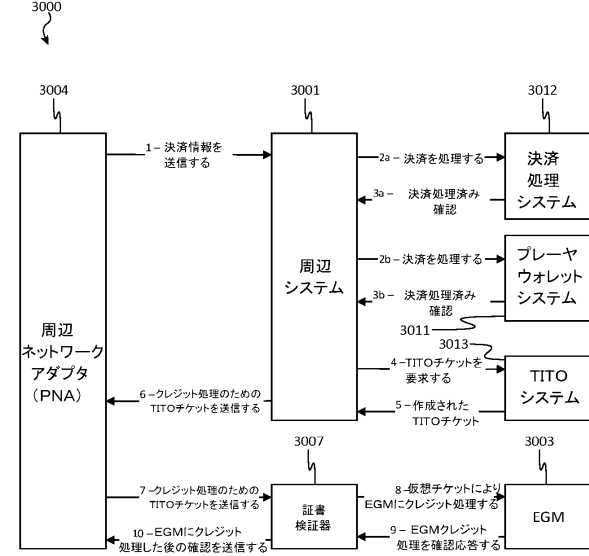
40

50

【図 29】

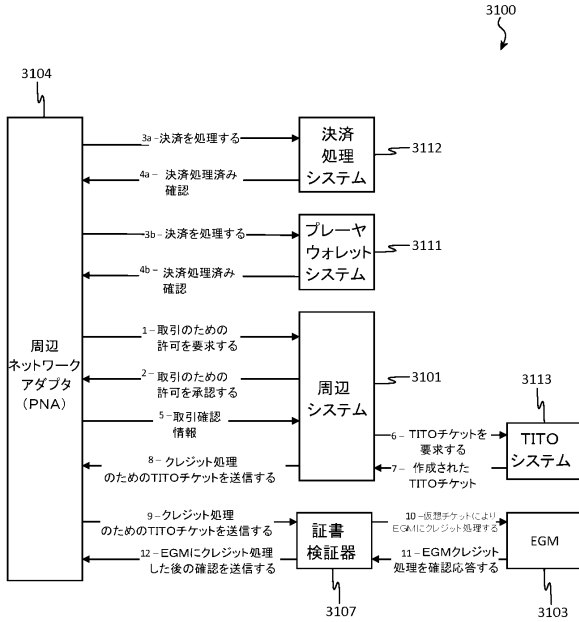


【図 30】



10

【図 31】



20

30

40

50

## フロントページの続き

- アメリカ合衆国 89119 ネバダ州 ラスベガス パイロットロード 925  
(72)発明者 エドウィン・ライ
- アメリカ合衆国 89119 ネバダ州 ラスベガス パイロットロード 925  
(72)発明者 エマニュエル・サンチェス
- アメリカ合衆国 89119 ネバダ州 ラスベガス パイロットロード 925  
(72)発明者 マーク・カスティロ
- アメリカ合衆国 89119 ネバダ州 ラスベガス パイロットロード 925  
審査官 星野 裕
- (56)参考文献 米国特許出願公開第2013/0130778(US, A1)  
米国特許出願公開第2016/0284166(US, A1)  
米国特許出願公開第2007/0060285(US, A1)  
米国特許出願公開第2019/0392433(US, A1)  
米国特許出願公開第2020/0090463(US, A1)  
特開2006-204812(JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
G06Q 10/00 - 99/00