

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5576267号

(P5576267)

(45) 発行日 平成26年8月20日 (2014. 8. 20)

(24) 登録日 平成26年7月11日 (2014. 7. 11)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 13/22 (2014. 01)

A 6 3 F 13/22

A 6 3 F 13/428 (2014. 01)

A 6 3 F 13/428

A 6 3 F 13/80 (2014. 01)

A 6 3 F 13/80

F

A 6 3 F 13/73 (2014. 01)

A 6 3 F 13/80

B

A 6 3 F 13/73

請求項の数 29 (全 73 頁)

(21) 出願番号 特願2010-506608 (P2010-506608)
 (86) (22) 出願日 平成20年4月30日 (2008. 4. 30)
 (65) 公表番号 特表2010-525891 (P2010-525891A)
 (43) 公表日 平成22年7月29日 (2010. 7. 29)
 (86) 国際出願番号 PCT/US2008/062041
 (87) 国際公開番号 W02008/134735
 (87) 国際公開日 平成20年11月6日 (2008. 11. 6)
 審査請求日 平成23年4月27日 (2011. 4. 27)
 (31) 優先権主張番号 11/742, 054
 (32) 優先日 平成19年4月30日 (2007. 4. 30)
 (33) 優先権主張国 米国 (US)

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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技者の動作による制御構造を有するゲーム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

モバイル・ゲーム装置のマイクロプロセッサが、ユーザーが前記モバイル・ゲーム装置を使い始める際、その特定のユーザーによる前記モバイル・ゲーム装置の、価値のために使用の較正シーケンスの完了の検出まで、価値のためのゲームのための前記モバイル・ゲーム装置の動きに感応する入力の使用を防止する段階であって、前記較正シーケンスは、前記モバイル・ゲーム装置が、価値のためのゲームのための前記モバイル・ゲーム装置の動きに関するユーザーに対する指示を出力手段によって出力し、該指示に応じたユーザーによる前記モバイル・ゲーム装置の動かし方をモーション・センサーによって検知して記録することを含む、段階と；

ゲーム・コマンドの、動きに感応する入力を有効化するまたは動きに感応する入力を無効化する、前記モバイル・ゲーム装置のユーザーからの入力を前記モバイル・ゲーム装置の有効化コントロールが受け取る段階と；

前記マイクロプロセッサが、前記モバイル・ゲーム装置の表示画面上に、ゲームに関連する四つのゲーム・シンボルを表示する段階であって、前記四つのシンボルは前記表示画面の四つの互いに隔たった点に表示され、前記モバイル・ゲーム装置は価値のためのギャンブルのゲームのプレーのためのモバイル・ゲーム・システムの一部である、段階と；

前記マイクロプロセッサによって、前記四つの互いに隔たった点の一つの方向への前記モバイル・ゲーム装置の動きを示す前記モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーからの動き信号を受信する段階とを含む方法であって、

10

20

前記マイクロプロセッサが、前記有効化コントロールが動きに感応する入力を有効にするよう設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づいてゲーム・システムに、前記動きの方向に対応するコーナーにあるゲーム・シンボルに関連付けられているゲーム・コマンドを与え、前記有効化コントロールが動きに感応する入力を無効にするよう設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づくゲーム・コマンドを与えない、方法。

【請求項 2】

モバイル・ゲーム装置であって：

表示画面をもつハウジングと；

前記モバイル・ゲーム装置の動きを検出するよう設計された、前記ハウジング内のモーション・センサーと；

ゲーム・コマンドの、動きに感応する入力を有効化するまたは動きに感応する入力を無効化するための前記モバイル・ゲーム装置のユーザーからの入力を受け取るよう設計された有効化コントロールと；

前記モーション・センサーからおよび前記有効化コントロールからの信号を受け取るよう設計されたマイクロプロセッサであって、

前記有効化コントロールがユーザーによって動きに感応する入力を有効にするよう設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づいてゲーム・システムにゲーム・コマンドを与え、

前記有効化コントロールがユーザーによって動きに感応する入力を無効にするよう設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づくゲーム・コマンドを与えないよう設計されているマイクロプロセッサとを有しており、

前記有効化コントロールは、当該モバイル・ゲーム装置のセンサーが光を検出しないおよび／または体温を検出しないことに基づいて当該モバイル・ゲーム装置がポケットに入れられたことを検出するとき、動きに感応する入力の有効化を終了させる、モバイル・ゲーム装置。

【請求項 3】

請求項 2 記載のモバイル・ゲーム装置であって、前記マイクロプロセッサがさらに：

ユーザーが当該モバイル・ゲーム装置を使い始める際、その特定のユーザーによる前記モバイル・ゲーム装置の、価値のためでない使用の較正シーケンスの完了の検出まで、価値のためのゲームのための当該モバイル・ゲーム装置の動きに感応する入力の使用を防止するよう設計されている、モバイル・ゲーム装置。

【請求項 4】

請求項 2 記載のモバイル・ゲーム装置であって、前記マイクロプロセッサがさらに：

モバイル・ゲーム装置の表示画面上に、ゲームに関連する四つのゲーム・シンボルを表示し、ここで、前記四つのシンボルは前記表示画面の四つの互いに隔たった点に表示され、前記モバイル・ゲーム装置は価値のためのギャンブルのゲームのプレーのためのモバイル・ゲーム・システムの一部であり、

前記四つの互いに隔たった点の一つの方向への動きを示す動き信号を、当該モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーから受け取り、

前記動きの方向に対応するコーナーにあるゲーム・シンボルに関連付けられている、ゲームを統御する電子ゲーム・システムへのゲーム・コマンドを生成するようプログラムされている、

モバイル・ゲーム装置。

【請求項 5】

前記モーション・センサーが加速度計を含む、請求項 2 に記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 6】

前記モーション・センサーがカメラを含む、請求項 2 に記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 7】

前記モーション・センサーが当該モバイル・ゲーム装置の位置を検出するように設計されている、請求項 2 に記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 8】

前記有効化コントロールが当該モバイル・ゲーム装置上のボタンを含んでおり、前記有効化コントロールが、前記ボタンが押下されている時間の間、動きに感応する入力を有効にするよう設計されている、請求項 2 に記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 9】

前記有効化コントロールが当該モバイル・ゲーム装置上のボタンを含んでおり、前記ボタンが押下されるときに動きに感応する入力の有効化がトグル式に変化するように設計されている、請求項 2 に記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 10】

前記有効化コントロールが、ある時間期間の間、前記動き検出器が動きを検出しない、有意な動きを検出しない、または動きの検出および／またはゲーム・コマンドに変換可能な動きの無検出の後に、動きに感応する入力の有効化を終了させる、請求項 2 に記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 11】

前記ゲーム・コマンドが：

- (a) ベットを投入する命令、
- (b) ある額のベットを投入する命令、
- (c) 前記ギャンブルのゲームを開始する命令、
- (d) カードを捨てる命令、
- (e) 別のカードを受け取る命令、
- (f) さらにカードを受け取らない命令、
- (g) ボーナス回においてオプションを選択する命令、
- (h) 精算する命令、
- (i) ペイラインを選択する命令、及び
- (j) ボーナス回を開始する命令、

の一つまたは複数を含む、請求項 2 に記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 12】

前記マイクロプロセッサが、当該モバイル・ゲーム装置の前記ハウジング内にマウントされている、請求項 2 に記載のモバイル・ゲーム装置。

【請求項 13】

ゲーム・コマンドの、動きに感応する入力を有効化するまたは動きに感応する入力を無効化する、モバイル・ゲーム装置のユーザーからの入力を前記モバイル・ゲーム装置の有効化コントロールが受け取る段階と；

前記モバイル・ゲーム装置のマイクロプロセッサによって、前記モバイル・ゲーム装置の動きを示す前記モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーからの動き信号を受信する段階とを含む方法であって、

前記マイクロプロセッサが、前記有効化コントロールが動きに感応する入力を有効にするよう設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づいてゲーム・システムに、前記動きの方向に対応するコーナーにあるゲーム・シンボルに関連付けられているゲーム・コマンドを与え、前記有効化コントロールが動きに感応する入力を無効にするよう設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づくゲーム・コマンドを与えず、

当該方法がさらに：

前記マイクロプロセッサが、ユーザーが前記モバイル・ゲーム装置を使い始める際、その特定のユーザーによる前記モバイル・ゲーム装置の、価値のためでない使用の較正シーケンスの完了の検出まで、価値のためのゲームのための前記モバイル・ゲーム装置の入力

10

20

30

40

50

の使用を防止する段階であって、前記較正シーケンスは、前記モバイル・ゲーム装置が、価値のためのゲームのための前記モバイル・ゲーム装置の動きに関するユーザーに対する指示を出力手段によって出力し、該指示に応じたユーザーによる前記モバイル・ゲーム装置の動かし方をモーション・センサーによって検知して記録することを含む、段階を含む、方法。

【請求項 1 4】

請求項 1 3 記載の方法であって、さらに：

前記マイクロプロセッサが、前記モバイル・ゲーム装置の表示画面上に、ゲームに関連する四つのゲーム・シンボルを表示する段階であって、前記四つのシンボルは前記表示画面の四つの互いに隔たった点に表示され、前記モバイル・ゲーム装置は価値のためのゲームのプレーのためのモバイル・ゲーム・システムの一部である、段階と、

前記マイクロプロセッサが、前記四つの互いに隔たった点の一つの方向への動きを示す動き信号を、当該モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーから受け取る段階と、

前記マイクロプロセッサが、前記動きの方向に対応するコーナーにあるゲーム・シンボルに関連付けられている、ゲームを統御する電子ゲーム・システムへのゲーム・コマンドを生成する段階とを含む、

方法。

【請求項 1 5】

モバイル・ゲーム装置のマイクロプロセッサが、ユーザーが前記モバイル・ゲーム装置を使い始める際、その特定のユーザーによる前記モバイル・ゲーム装置の、価値のための使用の較正シーケンスの完了の検出まで、価値のためのゲームのための前記モバイル・ゲーム装置の入力の使用を防止する段階であって、前記較正シーケンスは、前記モバイル・ゲーム装置が、価値のためのゲームのための前記モバイル・ゲーム装置の動きに関するユーザーに対する指示を出力手段によって出力し、該指示に応じたユーザーによる前記モバイル・ゲーム装置の動かし方をモーション・センサーによって検知して記録することを含む、段階を含む、

方法。

【請求項 1 6】

請求項 1 5 記載の方法であって、さらに：

ゲーム・コマンドの、動きに感応する入力を有効化するまたは動きに感応する入力を無効化する、前記モバイル・ゲーム装置のユーザーからの入力を前記モバイル・ゲーム装置の有効化コントロールが受け取る段階と；

前記マイクロプロセッサによって、前記モバイル・ゲーム装置の動きを示す前記モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーからの信号を受信する段階とを含む、

前記マイクロプロセッサは、前記有効化コントロールが動きに感応する入力を有効にするよう設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づいてゲーム・システムにゲーム・コマンドを与え、前記有効化コントロールが動きに感応する入力を無効にするよう設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づくゲーム・コマンドを与えない、

方法。

【請求項 1 7】

請求項 1 5 記載の方法であって、さらに：

前記マイクロプロセッサが、モバイル・ゲーム装置の表示画面上に、ゲームに関連する四つのゲーム・シンボルを表示する段階であって、前記四つのシンボルは前記表示画面の四つの互いに隔たった点に表示され、前記モバイル・ゲーム装置は価値のためのギャンブルのゲームのプレーのためのモバイル・ゲーム・システムの一部である、段階と、

前記マイクロプロセッサが、前記四つの互いに隔たった点の一つの方向への動きを示す動き信号を、当該モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーから受け取る段階と、

前記マイクロプロセッサが、前記動きの方向に対応するコーナーにあるゲーム・シンボ

10

20

30

40

50

ルに関連付けられた、ゲームを統御する電子ゲーム・システムへのゲーム・コマンドを生成する段階とを含む、方法。

【請求項 18】

前記マイクロプロセッサが、前記モバイル・ゲーム装置が前記モーション・センサーからの動き信号をゲーム制御信号に変換するように設計されており、

前記マイクロプロセッサが、較正シーケンスの間に前記モーション・センサーによって検知されるユーザーの動きを、前記モバイル・ゲーム装置をユーザーに適応させるために前記変換のためのトレーニング・データとして使う段階をさらに含む、
請求項 15 記載の方法。

10

【請求項 19】

前記マイクロプロセッサが、前記モバイル・ゲーム装置の表示画面上にメッセージを表示する段階をさらに含み、前記メッセージは、前記較正シーケンスにおける動きを指定するために特定の仕方で前記モバイル・ゲーム装置を動かすようにとの説明を与える、請求項 15 記載の方法。

【請求項 20】

前記マイクロプロセッサが、価値のためのゲームのために前記モバイル・ゲーム装置の動きに感応する入力の使用を許可する前に、特定のゲーム・コマンドに対応する前記モバイル・ゲーム装置の動きを行うようにとのユーザーへの指示を出力し、それに応答して前記モーション・センサーによって検知される前記モバイル・ゲーム装置の動きに基づいて、動き制御を使うことに対するユーザーの理解および能力を試験する段階をさらに含む、
請求項 15 記載の方法。

20

【請求項 21】

較正シーケンスの間にプレイヤーの識別の証明に対する第一の要求を出力手段によって出力し、指紋または前記モバイル・ゲーム装置のモーションの形のプレイヤーの識別の第一の証明を取得手段によって取得する段階と；

価値のためのゲームの前にプレイヤーの識別の証明に対する第二の要求を出力手段によって出力し、指紋または前記モバイル・ゲーム装置のモーションの形のプレイヤーの識別の第二の証明を取得手段によって取得する段階と；

二つの識別の証明を比較手段によって比較することによって、較正シーケンスを実行したプレイヤーが価値のためのプレーをするプレイヤーと同じであることを確認する段階とをさらに含む、
請求項 15 記載の方法。

30

【請求項 22】

モバイル・ゲーム装置のマイクロプロセッサが、ユーザーが前記モバイル・ゲーム装置を使い始める際、その特定のユーザーによる前記モバイル・ゲーム装置の、価値のための使用の較正シーケンスの完了の検出まで、価値のためのゲームのための前記モバイル・ゲーム装置の動きに感応する入力の使用を防止する段階であって、前記較正シーケンスは、前記モバイル・ゲーム装置が、価値のためのゲームのための前記モバイル・ゲーム装置の動きに関するユーザーに対する指示を出力手段によって出力し、該指示に応じたユーザーによる前記モバイル・ゲーム装置の動かし方をモーション・センサーによって検知して記録することを含む、段階と、

40

前記マイクロプロセッサが、モバイル・ゲーム装置の表示画面上に、ゲームに関連する四つのゲーム・シンボルを表示する段階であって、前記四つのシンボルは前記表示画面の四つの互いに隔たった点に表示され、前記モバイル・ゲーム装置は価値のためのギャンブルのゲームのプレーのためのモバイル・ゲーム・システムの一部である、段階と、

前記マイクロプロセッサが、前記四つの互いに隔たった点の一つの方向への動きを示す動き信号を、当該モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーから受け取る段階と、

前記マイクロプロセッサが、前記動きの方向に対応するコーナーにあるゲーム・シンボルに関連付けられている、ゲームを統御する電子ゲーム・システムへのゲーム・コマンド

50

を生成する段階とを含む、
方法。

【請求項 2 3】

請求項 2 2 記載の方法であって、さらに：

前記マイクロプロセッサが、ゲーム・コマンドの、動きに感応する入力を有効化するまたは動きに感応する入力を無効化する、前記モバイル・ゲーム装置のユーザーからの入力を前記モバイル・ゲーム装置の有効化コントロールから受け取る段階と；

前記マイクロプロセッサによって、前記モバイル・ゲーム装置の動きを示す前記モバイル・ゲーム装置内のモーション・センサーからの動き信号を受信する段階とを含む、

前記マイクロプロセッサが、前記有効化コントロールが動きに感応する入力を有効にするようユーザーによって設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づいてゲーム・システムにゲーム・コマンドを与え、前記有効化コントロールが動きに感応する入力を無効にするようユーザーによって設定されているときは、前記モーション・センサーからの動き信号に基づくゲーム・コマンドを与えない、
方法。

10

【請求項 2 4】

前記表示画面が長方形であり、前記四つの互いに隔たった点が前記表示画面の四つのコーナーである、請求項 2 2 記載の方法。

【請求項 2 5】

前記動きが、前記モバイル・ゲーム装置を、前記四つの互いに隔たった点のうちの一つの方向に傾けることである、請求項 2 2 記載の方法。

20

【請求項 2 6】

前記ゲーム・シンボルがカードゲームのカードである、請求項 2 2 記載の方法。

【請求項 2 7】

前記マイクロプロセッサが、前記表示画面の中央に第五のカードを表示する段階をさらに含む、請求項 2 6 記載の方法。

【請求項 2 8】

前記マイクロプロセッサが、前記表示画面の中央にある五枚のカードのうちの五番目のものを示す動きを受け取る段階をさらに含む、請求項 2 6 記載の方法。

【請求項 2 9】

価値のための前記ギャンブルのゲームがビデオ・ポーカーである、請求項 2 6 記載の方法。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

(関連出願)

本出願は、2007年4月30日出願の米国特許出願第11／742054号の優先権を主張し、参照により援用する。

【0002】

(技術分野)

本出願は、ゲームのための携帯装置に関する。

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

【課題を解決するための手段】

【0004】

一般的に、第一の態様において、本発明は、方法及び該方法を実施するための装置を特徴とする。モーションセンサは、第一の信号を検出し、第一の信号は、第一の期間にわたり持続する。第二の信号が第一の期間にわたり持続したかどうかが決定される。第二の信号が第一の期間にわたり持続した場合は、第一の信号に基づいて命令が決定され、この命

50

令は、第二の信号が第一の期間にわたり持続した場合に、ギャンブルのゲームにおいて実行される。

【0005】

一般的に、第二の態様において、本発明は、方法及び該方法の実施のための装置を特徴とする。携帯ゲーム装置のモーションセンサからの第一の信号が検出される。第一の信号は、携帯ゲーム装置においてプレーされる第一のゲームにおける第一のベットの特定として解釈され、この第一のベットは無価値の通貨を単位とする。モーションセンサからの第二の信号が検出され、第二の信号は、携帯ゲーム装置においてプレーされる第二のゲームにおける第二のベットの特定として解釈され、この第二のベットは有価値の通貨を単位とする。第二のゲームの結果は、第一のゲームが終了した場合にのみ決定される。

10

【0006】

一般的に、第三の態様において、本発明は、方法及び該方法の実施のための装置を特徴とする。ベットを指示する信号は、矩形ディスプレイ画面を有する携帯ゲーム装置に受信される。5枚のカードが決定される。5枚のカードの第一、第二、第三及び第四枚目は、ディスプレイ画面の第一、第二、第三及び第四のコーナーに表示される。5枚のカードの一つは、捨てられるよう決定される。第六のカードが決定され、捨てられたカードは、第六のカードと交換される。払戻しは、第六のカードに基づいて、及び捨てられなかった5枚のカードに基づいて、決定される。クレジット収支は、払戻しに基づいて決定される。

【0007】

本発明の実施形態は、以下の特徴の一以上を含むことができる。第一の信号は、携帯ゲーム装置内に備えられるモーションセンサから検出でき、第一の信号は第一の期間にわたり持続する。モーションセンサは、加速度計、カメラ、携帯ゲーム装置のモーションを検出するデバイス、又は携帯ゲーム装置のボタンを含むことができる。第二の信号は、携帯ゲーム装置上のボタンから検出でき、第二の信号は、ボタンへの圧力の印加を介して生成される。第二の信号が第一の期間にわたり持続したかどうかを決定することは、第一の期間にわたり前記ボタンに連続的な圧力が印加されたかどうかを決定することを含んでもよい。第二の信号は、第一の信号と同様の特徴を有してもよい。命令は、(a) ベットを投入する命令、(b) ある額のベットを投入する命令、(c) ギャンブルのゲームを開始する命令、(d) カードを捨てる命令、(e) 別のカードを受け取る命令、(f) さらなるカードを受け取らない命令、(g) ボーナス回においてオプションを選択する命令、(h) 精算を行う命令、(i) ペイラインを選択する命令、及び(j) ボーナス回を開始する命令、の一つとすることができる。無価値の通貨は、米国ドルに交換不可能とすることができる。有価値の通貨は、米国ドルに交換可能とすることができる。第一の信号を検出する前に、携帯ゲーム装置のディスプレイ画面上にメッセージが表示されてもよく、このメッセージは、第一のベットを特定する目的で、特別のやり方で携帯ゲーム装置を動かす命令を提供する。遊技者は、第一のゲームの終了後、結果が決定される前に、自己の識別の第一及び第二の証明を提供することを求められてもよく、二つの識別の証明は、互いに対して認証されてもよい。第一の証明及び第二の証明は、携帯ゲーム装置に提供される第一及び第二の指紋とすることができる。5枚のカードの第五は、ディスプレイ画面の中心に表示することができる。5枚のカードの特定の1枚が捨てられることを決定することは、(a) 携帯ゲーム装置のモーションを検出することと、(b) 当該モーションが、ディスプレイ画面の第一のコーナーに向かって携帯ゲーム装置を傾けることである場合に、5枚のカードの第一が捨てられることを決定することと、(c) 当該モーションが、ディスプレイ画面の第二のコーナーに向かって携帯ゲーム装置を傾けることである場合に、5枚のカードの第二が捨てられることを決定することと、(d) 当該モーションが、ディスプレイ画面の第三のコーナーに向かって携帯ゲーム装置を傾けることである場合に、5枚のカードの第三が捨てられることを決定することと、(e) 当該モーションが、ディスプレイ画面の第四のコーナーに向かって携帯ゲーム装置を傾けることである場合に、5枚のカードの第四が捨てられることを決定することと、を含むことができる。払戻しは、第六のカードに基づき、捨てられなかった5枚のカードに基づき、及びビデオポーカーのルールに基

20

30

40

50

づき、決定することができる。

【0008】

上述の効果及び特徴は、代表的実施形態のみのものであり、本発明の理解を補助するためにのみ示されている。これらは、特許請求の範囲によって定義される本発明の制約と見なすべきではないことを理解されたい。本発明の実施形態の追加的特徴及び効果は、後述の記載、図面及び特許請求の範囲から明確となろう。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】いくつかの実施形態に係るゲームシステムを示す図である。

【図2】いくつかの実施形態に係る通信ネットワークを示す図である。

【図3】いくつかの実施形態に係るゲーム通信装置と通信するゲームサービス・プロバイダを示す図である。

【図4】いくつかの実施形態に係る通信ネットワークを示す図である。

【図5】いくつかの実施形態に係るゲームシステムを示す図である。

【図6】いくつかの実施形態に係る無線ゲームシステムを示す図である。

【図7】いくつかの実施形態に係る宣伝コンテンツを有する携帯ゲーム装置を示す図である。

【図8】いくつかの実施形態に係るゲームシステムのブロック図である。

【図9】いくつかの実施形態に係る、図8に示すゲームシステムの一部を形成する支払いシステムのブロック図である。

【図10】いくつかの実施形態に係る、図8に示すゲームシステムの可搬型ゲーム装置の概略図である。

【図11(a)】いくつかの実施形態に係る、遊技者による可搬型ゲーム装置の使用方法のフロー図である。

【図11(b)】いくつかの実施形態に係る、遊技者による可搬型ゲーム装置の特定の使用方法のフロー図である。

【図12】いくつかの実施形態に係る、ゲームサービス・オペレータによる可搬型ゲーム装置の使用方法のフロー図である。

【図13】いくつかの実施形態に係る、可搬型ゲーム装置の使用方法のフロー図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

いくつかの実施形態において、携帯ゲーム装置等のゲーム装置は、モーションの形式での入力を受信する。例えば、携帯ゲーム装置を保持する人は、装置を傾けること、装置を何らかの方向に移動すること、装置を回転すること、装置を振動させること、装置を何かに当てること、装置を投げること、又は任意の他のモーションに基づく装置への入力により、コマンドを発行してもよく、命令を提供してもよい。モーションは、ゲームにおいて使用される一以上のコマンド又は命令に翻訳できる。モーションは、例えば、ゲームプレーから離れて、他の目的に使用されるコマンド又は命令又は要求にも翻訳できる。コマンド、命令、要求、及び特定としては、以下が挙げられる。(a)ベットを投入する命令、(b)ベットのサイズの設定、(c)ゲームを開始する命令、(d)ゲームにおける特定の戦略を進める命令、(e)ビデオポーカーのゲームにおいて特定のカードをホールドする命令、(f)ブラックジャックのゲームにおいて特定のカードをヒットする命令、(g)精算する命令、(h)ゲームを切り換える命令、(i)プレーする特定のゲームの種類の設定、(j)ボーナス回において特定の選択を行う命令、(k)飲み物を注文する要求、(l)食べ物を注文する要求、(m)カジノ代表者を呼ぶ命令、(n)コンポイントを換金する要求、(o)コンプの利益を受け取る要求、(p)別の人との通信回線を開く命令(例えば、同様にカジノにいる友人との)、(q)口座から引き出しを行う命令(例えば、銀行口座から)、(r)口座に入金する命令(例えば、遊技者がカジノに有している口座にゲームクレジットを入金する)、(s)購入を行う要求、(t)ショーのチケットを購入する要求、(u)レストランの予約を行う命令、(v)情報に対する要求、(w

10

20

30

40

50

）ペイテーブルについての情報に対する要求（例えば、ペイテーブルの払戻しについて）、（x）特定の部屋の場所に対する要求、（y）ホテルの部屋にチェックインする要求、（z）ホテルの部屋を予約する要求、（a a）ショーの時間を確認する要求、（a b）ジャックポットを主張する要求、（a c）電話をかける要求、（a d）ネットワークにアクセスする要求、（a e）インターネットにアクセスする要求、（a f）ウェブ又はURLアドレスの特定、（a g）別の遊技者についての情報を受け取る要求、（a h）別の遊技者のゲーム結果についての情報を見る要求、（a i）別の遊技者のゲーム履歴を見る要求、（a j）一以上の遊技者、ディーラ、ゲーム装置、又はゲームテーブルについての情報を受け取る要求（例えば、上記いずれかの最新の結果を見る要求）、及び任意の他の要求、命令、コマンド、又は特定。携帯ゲーム装置は、モーションを検出するためのハードウェア及び／又はソフトウェアを備えることができる。携帯ゲーム装置は、モーションを検出するための外部のハードウェア又はソフトウェアと連動して動作してもよい。携帯ゲーム装置又は別の装置は、ゲームの実行において又は任意の他の様式において使用可能な命令に、モーションを翻訳するためのソフトウェアを備えてもよい。

10

【0011】

本願明細書において、「モーションコントロール」は、モーションをゲームへの入力として用いること、モーションをコマンドとして用いること、及び／又はモーションを命令として用いることを含むことができる。モーションコントロールは、携帯ゲーム装置のモーションを用いて、携帯ゲーム装置上でプレーされるゲームへの入力を提供すること、プレーするゲームを選択すること、遊技者の精算する所望を指示すること、又は様々な他の命令又は指示を含むことができる。

20

1. 技術。モーションコントロールを可能にするために、様々な技術を用いることができる。このような技術としては、加速度、速度、角運動、変位、位置、角変位、角速度、角加速度、衝撃としての情報、及びモーションに伴う場合がある任意の他の情報を含む、モーションを感知する技術が挙げられる。技術は、ハードウェアのセンサを含むセンサを含むことができる。技術は、センサから受信した情報を、携帯ゲーム装置についての位置、軌跡の情報、又は他の空間情報に翻訳するためのソフトウェアも含むことができる。例えば、ソフトウェアは、二重積分等により、加速度情報を位置情報に翻訳するために用いることができる。様々な技術は、以下の参考文献に記載される場合があり、されない場合もあるが、これらのそれぞれは、本願明細書において参照により本願明細書に援用する。

30

（1）米国特許出願第20040046736号、発明の名称“Novel man machine interfaces and applications”、（2）米国特許出願第20030100372号、発明の名称“Modular entertainment and gaming systems”、（3）米国特許第7058204号、発明の名称“Multiple camera control system”、（4）米国特許第5534917号、発明の名称“Video image based control system”、（5）米国特許出願第20060281453号、発明の名称“ORIENTATION-SENSITIVE SIGNAL OUTPUT”、（6）米国特許出願第20060098873号、発明の名称“Multiple camera control system”、（7）米国特許第6850221号、発明の名称“Trigger operated electronic device”、（8）米国特許出願第20070072680号、発明の名称“Game controller and game system”、（9）米国特許出願第20070066394号、発明の名称“VIDEO GAME SYSTEM WITH WIRELESS MODULAR HANDHELD CONTROLLER”、（10）米国特許出願第20070050597号、発明の名称“Game controller and game system”、及び（11）米国特許出願第20070049374号、発明の名称“Game system and storage medium having game program stored thereon”。

40

1. 1. 装置内カメラ。携帯ゲーム装置上のカメラは、画像を取り込むことができる。

50

携帯ゲーム装置が移動するにつれて、異なる画像が同様にカメラによって取り込まれることになる。固定された物体は、連続フレーム内に取り込まれる画像巻を移動するように見える。固定された物体の見かけのモーションから、携帯ゲーム装置のモーションを推測することができる。

1. 2. 外部カメラ。固定式の壁マウントカメラ等の外部カメラは、携帯ゲーム装置及び／又は携帯ゲーム装置を保持する遊技者を撮影することができる。携帯ゲーム装置の映像から、アルゴリズムにより携帯ゲーム装置のモーションを推測できる。

1. 3. 外部リーダ（レンジファインダ等）。外部センサ又はリーダは、携帯ゲーム装置のモーションを検出できる。例えば、超音波又はレーザが、携帯ゲーム装置から反射されるようにしてもよい。反射された音又は光の変化から、携帯ゲーム装置のモーションを推測できる。

10

1. 4. 加速度計。携帯ゲーム装置は、組み込み式の加速度計を備えることができる。これは、位置又は速度の変化等の、他のモーションの態様を推測するために使用可能な速度変化を検出できる。

1. 5. ジャイロ스코プセンサ。携帯ゲーム装置は、内蔵型ジャイロ스코プを備えることができる。これは、携帯ゲーム装置の配向を検出できる。ジャイロ스코プからの情報は、角変位等の他の情報を推測するために使用できる。

1. 6. 内蔵位置検出器（GPS）。携帯ゲーム装置は、全地球測位システム又は局所測位システム等の、位置検出器を備えることができる。位置は、経時的に測定され、速度又は加速度等のモーションの他の態様を推測するために使用できる。

20

1. 7. 外部位置検出器。外部検出器は、携帯ゲーム装置の位置を測定できる。例えば、携帯ゲーム装置は、全方向に信号を放射してもよい。様々な固定受信機に到達する信号の経過時間に基づいて、携帯ゲーム装置の位置を推測することができる。

1. 8. R F I D。R F I Dの信号強度の強弱による検出。携帯ゲーム装置は、電波による固体識別（R F I D）タグ又は他の高周波放射装置を備えることができる。R F I Dタグからの信号の受信に基づき、携帯ゲーム装置の位置についての情報を推測できる。例えば、受信信号が弱ければ、携帯ゲーム装置は固定受信機から遠方にあると推測できる。受信信号が強ければ、携帯ゲーム装置は固定受信機の近くにあると推測できる。

2. モーションコマンドのためのスイッチ。モーションコマンドのためのイネーブルスイッチ。モーションボタンを押し、押している間に、モーションが有効になる。一定コマンド、又はオンオフの切り換えにより、コマンドを有効化できる。モーションコントロールモードがイネーブルであれば、全てのモーションが実行可能となる。様々な実施形態において、モーションコントロールは、有効化又は無効化を交互に切り換えることができる。何らかの時点において、モーションコントロールは使用中にでき、他の時点において、モーションコントロールは使用中にできなくてもよい。例えば、第一の時点において、携帯ゲーム装置のモーションコントロールにより、ゲーム内での決定が行うことができ、第二の時点において、携帯ゲーム装置のモーションコントロールは、ゲームに何も影響しなくともよい。モーションコントロールが有効化されているときには、遊技者は、利便性のよいゲームプレーへの参加が可能となる。モーションコントロールがオフであるときには、遊技者は、モーションがゲームに影響する心配なく、特に注意せずに携帯ゲーム装置を動かしてもよい。したがって、モーションコントロールを有効化する様々な時点、及びモーションコントロールを無効化する様々な時点において、理由があってもよい。

30

40

2. 1. オンオフの切り換え。様々な実施形態において、遊技者は、モーションコントロールの有効化を維持する目的で、連続的な、ほぼ連続的な、又は持続的な入力を提供しなければならない。連続的な入力としては、ボタンを連続的に押して保持する等の、連続的な押圧が挙げられる。連続的な入力としては、ボタン又は装置（携帯ゲーム装置等）自体を連続的に握り締めることが挙げられる。いくつかの実施形態において、連続的な入力としては、例えば、それぞれのボタン押圧が、以前のボタン押圧の所定期間のインターバル内に発生するように、ボタンを繰り返して押すことが挙げられる。様々な実施形態において、連続的な入力としては、連続的な接触が挙げられる。例えば、モーションコントロ

50

ールの有効化を維持するために、遊技者は、指又は他の身体部分を、タッチセンサー式デバイス（例えば、携帯ゲーム装置上の）に一定して接触を維持しなければならない。様々な実施形態において、連続的な入力としては、接触による体温等の、連続的な熱の供給を遊技者に求めることが挙げられる。様々な実施形態において、連続的な入力としては、指紋リーダに指を連続的に接触し続ける等の、連続的な指紋の提供を遊技者に求めることが挙げられる。様々な実施形態において、連続的な入力としては、遊技者による連続的なハミング等の、連続的なノイズ又は音声の発声が上げられる。遊技者が連続的な入力を提供する限り、遊技者は、他のやり方でコマンド、命令又は他の入力を提供する動作を制御する目的で、携帯ゲーム装置又は他の装置を移動できるようにしてもよい。例えば、モーションを用いる入力を提供するために、遊技者は、携帯ゲーム装置のボタンを押し、ボタンが押されている間に、携帯ゲーム装置をあちこち移動させてもよい。遊技者がボタンを放せば、携帯ゲーム装置の移動は、入力としての使用を停止される。その後に遊技者がボタン押圧を再開すれば、遊技者は、入力として携帯ゲーム装置のモーションを再び使用できる。様々な実施形態において、連続的な入力は、例えば、遊技者が携帯ゲーム装置上のボタンを保持するときに、携帯ゲーム装置に提供されてもよい。様々な実施形態において、遊技者は、別の装置への連続的な入力を提供できる。例えば、遊技者は、フットペダルを押し続けることができる。フットペダルは、直接的又は間接的のいずれかで携帯ゲーム装置と通信してもよく、フットペダルは、携帯ゲーム装置のモーションによって制御される別の装置と通信してもよい。したがって、フットペダルが押されているかどうかに基づき、携帯ゲーム装置のモーションがゲームの制御又は他の入力の提供に用いられるかどうかについて、決定を行うことができる。いくつかの実施形態において、遊技者からの連続的な入力は、モーションコントロールを無効化するために必要である。連続的な入力がない状態（例えば、ボタンが押されていない）において、携帯ゲーム装置のモーションは、ゲームを制御するため又は他の指示を提供するために用いられる。

2. 2. 一定コマンド。様々な実施形態において、単一の入力、一連の入力複数）、又は他のやり方で制限された一連の入力は、モーションコントロールのオンオフを切り換えることができる。例えば、遊技者は、モーションコントロールをオンに切り換えるボタンを押すことができる。遊技者は、モーションコントロールをオフに切り換えるボタンを押すことができる。別の例としては、遊技者は、スイッチを一方方向に切り換えてモーションコントロールをオンにすることができ、スイッチを他方向に切り換えてモーションコントロールをオフにすることができ、スイッチを他方向に切り換えてモーションコントロールを有効化するためのオプションを、メニューから選択できる。遊技者は、後に、モーションコントロールを無効化するために、メニューから別のオプションを選択できる。モーションコントロールが有効化されると（例えば、ボタンを一回押すことにより）、携帯ゲーム装置のモーションは、ゲームの制御又は他の指示の提供のために使用することができる。例えば、最初のスイッチの切り換え又はボタンを押すこと以外には、モーションコントロールを有効化するためのさらなる入力は不要にしてもよい。

2. 2. 1. モーションコントロールを切断するとき。いくつかの実施形態において、モーションコントロールは、ある状況下において自動的に無効化することができる。例えば、遊技者がモーションコントロールを有効化するオプションをメニューから選択したときに、モーションコントロールは、モーションコントロールを自動的に無効化する何らかのトリガ条件が発生するまで、有効化されたままとすることができる。

2. 2. 1. 1. しばらくモーションがない。ある期間の間にモーションがない、顕著なモーションがない、検出可能なモーションがない、及び／又はコヒレントな命令に翻訳可能なモーションがない場合には、モーションコントロールは、自動的に切断されてもよい。モーションコントロールは、例えば、30秒後に、自動的に切断されてもよい。

2. 2. 1. 2. 下げられた又はポケットに入れられた装置。携帯ゲーム装置が下げられた場合には、モーションコントロールは無効化されてもよい。例えば、遊技者が携帯ゲーム装置を置き、もはや携帯ゲーム装置をプレーしていないことを推定してもよく、したがって、モーションコントロールは、自動的に無効化されてもよい。携帯ゲーム装置が遊

10

20

30

40

50

技者のポケットに置かれた場合には、モーションコントロールは自動的に無効化されてもよい。例えば、携帯ゲーム装置内のセンサが光を検出していなければ、及び／又は近傍の体温を検出していなければ、モーションコントロールは無効化されてもよい。

2. 2. 2. 偶発的なモーションコントロールのオン切り換えを避けるためのキーボードロック。様々な実施形態において、キー、スイッチ、又は他の入力装置は、モーションコントロールを有効化する目的で操作されてもよい（例えば、押される）。いくつかの実施形態において、遊技者は、モーションコントロールを有効化しようとして、特に注意せずにボタンを押し、又は他のやり方で入力装置を操作することがありうる。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置のキーパッドは、ロックされてもよい。例えば、遊技者は、キーパッドをロックするキー又はキーシーケンスを押し、モーションコントロールを有効化する同一の入力装置が一時的に無機能となるようにしてもよい。様々な実施形態において、モーションコントロールを有効化するために使用できる入力装置のみが、無効化される。

10

2. 3. 様々な実施形態において、モーションコントロールが有効化されるときに、警告が提供される。例えば、携帯ゲーム装置は、モーションコントロールが有効化されるときに、ピープ音を鳴らしてもよく、ブザーを鳴らしてもよく、発信音を放出してもよい。モーションコントロールが有効化されるときには、テキストメッセージが表示されてもよく、光が点滅してもよく、他の視覚的警告が出力されてもよい。様々な実施形態において、モーションコントロールが有効化される遊技者に警告するために、音声出力を使用できる。様々な実施形態において、警告は、モーションコントロールが無効化されたことを示してもよい。警告は、テキスト、点滅する光、音声、話声、ブザー音、振動の形式、又は任意の他の形式を取ることができる。

20

3. 重要事項（金銭が危険にさらされる場合）に対する非常に正確又は明確なモーション、及びあまり重要でない事項に対するあまり正確ではないモーションの使用。これにより、偶発的な「最大ベット」等が避けられる。同様に、「最大ベット」のような、ある種のベットは、モーションがオンであるときには許可されない。様々な実施形態において、命令を提供するために必要なモーションの性質又は度合いは、その命令自体の性質に依存する場合がある。いくつかの命令は、比較的小さな変位、小さな加速度、小さな角度変化、及び／又は他の小さな変化を包含するモーションを必要としてもよい。他の命令は、比較的大きな変位、比較的大きな加速度、比較的大きな角度変化、又は比較的大きな他の変化量を包含するモーションを必要としてもよい。大きな変位、加速度、角度変化、又は他の変化を構成するものは、例えば、何らかの閾値によって、様々なやり方で定義することができる。例えば、6 インチ（約 15.3 cm）以上の変位は、大きいと見なされてもよく、一つの種類の命令に対して十分な大きさであると、少なくとも見なされてもよい。いくつかの命令は、多数の繰り返し又は長い一連のモーション（例えば、装置が上方、次いで下方、左右、次いで再び上方に移動される）を伴うモーションを必要としてもよい。いくつかの命令は、ほとんど繰り返しがなく、又は小数のモーションの連続（例えば、上方、次いで下方）を伴うモーションを必要としてもよい。

30

3. 1. ベットのサイズ。必要なモーションの性質は、投入されるベットのサイズに依存する場合がある。大きなベットを投入する遊技者に対して（例えば、ある閾値の額を超えるベット）、遊技者は、大きな変位、加速度、角度変化、及び又は他の大きな変化を包含するモーションの使用を求められるようにしてもよい。より小さなベットに対しては、遊技者は、より小さな変化を包含するモーションを使用してもよい。様々な実施形態において、モーションの度合いは、それ自体でベットのサイズを特定しなくともよい。例えば、大きな変位を包含するモーションを行うことは、それ自体において及びそれ自体が、ベットが 25 ドルであることを特定しなくともよい。ベットの特定は、ベットを記載する各桁に対する一つのモーション等、又はベットされる各クレジットに対する一つのモーション等、正確な一連のモーションを、さらに要求してもよい。しかしながら、大きなベットは、使用されるモーションのそれぞれが、より小さなベットに求められるもの以上に拡張され、又は強調されることを必要としてもよい。大きなベットを構成するものは、変化し

40

50

てもよく、10ドル等の何らかの閾値を超える任意のベットを含んでもよい。さらに、それぞれの閾値が、より強調された又はより拡張された一連のモーションを必要とする、ベットの複数の閾値があってもよい。

3. 2. 潜在的な払戻しのサイズ。必要なモーションの性質は、潜在的な払戻しのサイズに依存してもよい。例えば、遊技者は、ビデオポーカーゲームに参加でき、5枚のカードを含む中間的な結果を受け取ることができる。中間的な結果が、ローヤルフラッシュの4枚のカードを含むならば、遊技者は、自分がローヤルフラッシュを完成させる場合の大きな潜在的な払戻しを有することができる。したがって、遊技者が、保持するカード及び／又は捨てるカードを選択するときに、拡張された又は強調されたモーションが求められてもよい。中間的な結果が同様の大きな払戻しにならなければ、遊技者が捨てるカードを選択するために拡張又は強調の小さいモーションが求められてもよい。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置、カジノサーバ、又は他の装置は、大きな払戻し及び／又は大きな払戻しの可能性がありうるかどうかを決定することができる。払戻しのサイズ、払戻しの可能性、及び／又は払戻しの見込みに基づいて、ゲーム内での決定を行うために必要なモーションの性質は、変化してもよい。

3. 3. 次善の決定を行うこと。様々な実施形態において、最適な決定を行うために必要なモーションは、次善の決定を行うために必要なモーションよりも小さくてもよい。例えば、遊技者の期待される勝ちを最大化するブラックジャックの決定を行うことは、比較的小さな変位を必要としてもよく、一方で、別の決定を行うことは、大きな変位を必要としてもよい。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置、カジノサーバ、又は他の装置は、遊技者の期待される勝ちを最大化する、遊技者に対して潜在的な払戻しを最大化する、又は遊技者に対する何らかの他の基準を最大化する戦略を決定できる。携帯ゲーム装置は、最良の戦略にしたがう命令を提供する、比較的拡張性の低いモーションを受け付けてもよく、一方で、携帯ゲーム装置は、当該モーションが最良の戦略以外の他の戦略にしたがう命令に対応する場合には、より拡張されたモーションを求めるようにしてもよい。

4. 較正シーケンス、チュートリアル。ベットするつもりではなかったという主張を後からできないよう、要求されうるもの。様々な実施形態において、遊技者は、モーションを提供する自己のやり方で携帯ゲーム装置を較正するよう、練習を経験できる。遊技者は、それぞれ独自のでありうる。例えば、それぞれの遊技者は、異なる長さの腕、異なるサイズの手、異なる身体力学、異なる筋肉強度、及び遊技者が携帯ゲーム装置を動かすやり方に影響しうる他の相違を有する場合がある。したがって、遊技者は、携帯ゲーム装置が個々の遊技者のモーションを認識するようトレーニングする過程を経験できる。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置は、携帯ゲーム装置を較正する目的で、一連のステップを通じて遊技者を案内することができる。携帯ゲーム装置は、例えば、携帯ゲーム装置の画面表示を用いて、又は音声プロンプトを用いて、遊技者に使用説明を提供できる。

4. 1. モーションをx回やりなさい。さあ、これがベットの方法だ。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置は、遊技者が特定のモーションを行うよう案内できる。例示的な案内としては、次が挙げられる。「携帯ゲーム装置を上方へ移動」、「携帯ゲーム装置を上方へ6インチ(約15.3cm)移動」、「携帯ゲーム装置を下方に移動」、「携帯ゲーム装置を左に移動」、「携帯ゲーム装置を右に移動」、「携帯ゲーム装置を左に傾ける」、「携帯ゲーム装置を右に傾ける」、「携帯ゲーム装置の画面をあなたの方に回転させる」、「携帯ゲーム装置を振る」、「携帯ゲーム装置を何かに向けてたたく」。携帯ゲーム装置は、遊技者が一連のモーションを行うよう案内できる。例示的な案内としては、次が挙げられる。「携帯ゲーム装置を上方、次いで右方に移動」、「携帯ゲーム装置を上方、次いで下方、次いで再び上方に移動」、「携帯ゲーム装置を左に傾け、左に移動」。携帯ゲーム装置は、遊技者が所与のモーションを一回以上実行するよう案内できる。例えば、携帯ゲーム装置は、遊技者が所与のモーションを5回実行するよう案内できる。遊技者が複数回のモーションを実行するときには、携帯ゲーム装置は、所与の命令に対応して使用されることになる、「平均」のモーション又はモーションの予想範囲を確立する、より多くのデータを有することができる。様々な実施形態において、遊技者は、同一のモー

10

20

30

40

50

ションを続けて数回繰り返すことを求められてもよい。様々な実施形態において、遊技者は、あるモーションは繰り返されるが、互いに直後である必要はない、多数の異なるモーションの実行を求められてもよい。遊技者がモーションを行う過程を通じ（例えば、携帯ゲーム装置を保持している間）、携帯ゲーム装置又は別の装置は、モーションについてのデータを記録できる。例えば、携帯ゲーム装置は、変位の量、加速度の量、速度、モーション完了にかかった時間、角回転の量、及び／又はモーションの任意の他の態様を記録できる。将来において、携帯ゲーム装置又は他に装置は、同一のモーションに同様のデータを関連付けてもよい。例えば、遊技者が特定のやり方で携帯ゲーム装置の移動を求められた場合、及び遊技者が実際に携帯ゲーム装置を移動したやり方についてのデータが記録された場合には、将来において同様のデータが受信される場合に、遊技者が同一の特定のやり方で携帯ゲーム装置の移動を再試行したことを推測できる。様々な実施形態において、遊技者からのあるモーションは、受け付けられない場合がある。例えば、携帯ゲーム装置は、「上方」のモーションが何であるかについての予想を内蔵するソフトウェアを有することができる。携帯ゲーム装置が遊技者に、携帯ゲーム装置を「上方」に移動することを求め、携帯ゲーム装置が下方へのモーションとして解釈するものを検出する場合には、携帯ゲーム装置は様々な行動を取ることができる。携帯ゲーム装置は、再度の試行を遊技者にお願いしてもよい。携帯ゲーム装置は、遊技者が指示にしたがわなかったこと、及び携帯ゲーム装置を上方に移動すべきであることを、遊技者に伝えてもよい。

4. 2. 試験。様々な実施形態において、遊技者は、自分の選択によるモーションを実行するよう求められてもよい。次いで、携帯ゲーム装置は、モーションの識別を試みることができる。例えば、携帯ゲーム装置は、例えば、そのモーションが上方、下方、左へ等であったかどうかを示すことができる。携帯ゲーム装置は、そのモーションが解釈された命令を示すことができる。例えば、携帯ゲーム装置は、そのモーションが「1枚目のカードを捨てる」命令であったこと、又はそのモーションが「リールを回転させる」モーションであったことを示すことができる。携帯ゲーム装置がモーションの解釈を示した後は、遊技者は、携帯ゲーム装置が正しかったかどうかを確認できる。例えば、遊技者は、携帯ゲーム装置上の「正しい」又は「間違い」のボタンを押すことができる。携帯ゲーム装置が遊技者の一以上のモーションを不正確に識別した場合には、遊技者は、例えば、追加のトレーニング過程等の、トレーニングの過程を経験するよう求められてもよい。様々な実施形態において、トレーニングは、携帯ゲーム装置が、全ての遊技者のモーション及び／又は全ての遊技者の命令の識別に成功できるまで（例えば、携帯ゲーム装置が50回連続して試行に正解する）、継続してもよい。

4. 3. チュートリアル。様々な実施形態において、トレーニングセッション又はチュートリアルは、遊技者に適合することができる。携帯ゲーム装置、別の装置、又は人間（例えば、カジノ代表者）は、様々な命令のためにどのモーションを使用するかを遊技者に示すことができる。例えば、携帯ゲーム装置は、ビデオポーカーゲームにおいて最初のカードを捨てるためには、携帯ゲーム装置を左方に2回傾けるよう、遊技者に伝えることができる。次いで、遊技者は、そのモーションを一回以上試すよう求められてもよい。何らかの時点において、遊技者は、いずれのモーションがいずれのコマンドを実行するかという理解について試験されてもよい。遊技者は、ゲームの開始等について、ブラックジャックにおける「ダブルダウン」の決定を行うこと等について、精算等について、又は任意の他の事項について、様々な事項を行うよう求められてもよい。様々な実施形態において、遊技者は、チュートリアルを繰り返すことを求められてもよく、及び／又はいずれのモーションがいずれの命令を実行するかという、自己の知識の試験に合格するまで、モーションコントロールを使用するゲームをできないようにしてもよい。合格としては、例えば、実行を求められる10の事項全てに対して正確なモーションを提供することが挙げられる。いくつかの実施形態において、遊技者は、特定のゲームをプレイすることに先立ち、ゲームに特異的なチュートリアルを受けること、及び／又はゲームに特異的な試験に合格することを求められてもよい。ゲームは、特定のモーションを要求することができ、したがって遊技者がそのようなモーションに関してのチュートリアルを受けることが賢明である

10

20

30

40

50

場合がある。ゲームに特異的な試験又はチュートリアルを取らない場合でも、遊技者は、他のゲームのプレーを許可されるようにすることができる。

4. 4. チュートリアルを経験したことの署名又は他のやり方での認証。様々な実施形態において、遊技者は、特定の命令に対して使用するモーションが何かについて遊技者に案内するチュートリアル等の、チュートリアルを完了したことの確認又は認証を求められる場合がある。遊技者は、生体認証読み取り（例えば、タッチパッドに自分の親指に触れることによる）を提供することにより、何らかの署名（例えば、スタイラスを用いて自分の携帯ゲーム装置の画面に署名することによる）を行うことにより、チュートリアルを完了した結果に対して話声による発現を記録することにより、又は任意の他の確認を提供することにより、確認することができる。

10

4. 5. モーションの補助は、オンオフすることができる。例えば、画面上の小さな矢印により、様々なベットを行うための装置の移動の仕方を説明する。しかし、これに慣れるにしたがい、矢印をオフすることができる。様々な実施形態において、遊技者には、ゲーム中に様々な補助又はヒントを与えることができ、この補助は、ある命令の提供の仕方を遊技者に伝達する。例えば、携帯ゲーム装置の画面上に表示されるテキストにより、「ヒット」を行うモーションが何か、「スタンド」を行うモーションが何か等を、遊技者に伝達できる。ビデオポーカーのゲームにおいては、携帯ゲーム装置から音声を発し、1枚目のカードを捨てる方法、2枚目のカードを捨てる方法等を、遊技者に伝達できる。例えば、音声は、「3枚目のカードを捨てるには装置を前方に傾けてください」と言ってもよい。別の例において、矢印を表し、特定の命令を提供するための装置の移動方法を、遊技者に示すことができる。例えば、カード上にスーパーインポーズされる左向きの矢印により、そのカードを捨てる目的で装置を左方に傾けることを、遊技者に伝達できる。様々な実施形態において、補助又はヒントは、遊技者によってオンオフすることができる。未経験の遊技者は、補助をオンにすることを所望する場合がある。しかしながら、最終的には、遊技者はモーションコントロールに精通するようになりうるので、遊技者は補助をオフにすることを所望できる。すると、携帯ゲーム装置は、特定の命令を提供する目的で行うモーションが何であるかについては、もはや補助もヒントも提供しなくてもよい。いくつかの実施形態において、ヒント又は補助は、新しい種類のゲームを遊技者が最初にプレーを開始するとき等（例えば、遊技者が最初にビデオポーカーのゲームを開始するとき等）に、自動的に又はデフォルトにより、表れてもよい。いくつかの実施形態において、デフォルトの設定は、補助を有しないことである。

20

30

4. 6. モーションをカスタマイズする。XによってYを意味したい場合。これは、複雑な命令セットでありうる。様々な実施形態において、遊技者は、様々な命令に対応するモーションをカスタマイズできる。携帯ゲーム装置は、遊技者が較正シーケンスを行う手助けをすることができ、ここで携帯ゲーム装置は、所与の命令に対応して行いたいと思うモーションが何かを、遊技者に尋ねる。遊技者は、モーションの基本パラメータを抽出するために、携帯ゲーム装置に対するモーションの一貫性を遊技者が確立する目的で、固定の回数等、又は必要な回数等、モーションを何回か行うことを求められてもよい。較正シーケンスは、一以上の命令を通じて、それぞれに対応するモーションを遊技者が生成するまで進行してもよい。様々な実施形態において、それぞれの命令は、デフォルトのモーションに対応することができる。遊技者は、デフォルトのモーションを、自分の好みにより適合する別のモーションに変更する機会を有することができる。様々な実施形態において、遊技者は、長い又は複雑な命令シーケンス等の命令シーケンスに、モーションが対応することを所望できる。例えば、遊技者は、単一のモーションが次のシーケンスに対応することを所望できる。（1）5ドルをベットする、（2）ビデオポーカーのゲームを開始する、及び（3）最適戦略にしたがい捨て札を自動的に選択する。該モーションは、例えば、遊技者が携帯ゲーム装置を2回振るモーションでもよい。したがって、様々な実施形態において、単純なモーションを使用し、非常に長い又は複雑な命令シーケンスを実行することができる。これにより、遊技者は、所望の行動シーケンスを便利に実行することができる。

40

50

5. 確認を行うことができる。ディスプレイに、「ベット10のモーションを行いました」と表示してもよい。様々な実施形態において、遊技者によって行われるモーションに続き（例えば、遊技者が携帯ゲーム装置を移動させることに続き）、遊技者のモーションの確認又は解釈を出力することができる。携帯ゲーム装置又は別の装置は、このような確認を行うことができる。携帯ゲーム装置は、遊技者のモーションがどのように解釈されたかを示すメッセージを、ディスプレイ画面上に表示することができる。例えば、携帯ゲーム装置は、10のベットがゲーム上で投入されることを遊技者が指示したことを示すメッセージを表示することができる。携帯ゲーム装置は、音声の形式でのメッセージ（例えば、合成音声を用いて）も出力することができる。遊技者は、メッセージを閲覧し、自分のモーションが誤った命令として誤解されたと考えられるならば行動を起こす機会を有することができる。例えば、携帯ゲーム装置は、合成音声を用いて音声メッセージを出力してもよい。音声メッセージは、「スタンドを選択しました。もしもご自分の意図でなければ、携帯ゲーム装置を振ってください。」と言ってもよい。遊技者は、間違って解釈された命令を携帯ゲーム装置が実行しないよう、行動を取るための何らかの限られた期間を有してもよい。遊技者が何も行動を取らなければ、携帯ゲーム装置によって推測された命令は、実行することができる。例えば、遊技者は、自分のモーションの解釈を確認する機会も有し、例えば、これにより自分の命令がより迅速に実行されるようにすることができる。例えば、遊技者は、携帯ゲーム装置による以前の遊技者モーションの解釈を確認するために携帯ゲーム装置を1回振り、これにより携帯ゲーム装置が遊技者の命令を実行することを許可するようにしてもよい。

10

20

5. 1. 確認を行うことができる。個人は、ベットを完了するために再びモーションを行わねばならない。いくつかの実施形態において、遊技者は、自分の命令が実行される前に、モーションの解釈を確認しなければならない。いくつかの実施形態において、個人は、命令が実行される前に、モーションを1回以上繰り返さなければならない（例えば、遊技者は、同一の命令を2回以上提供しなければならない）。いくつかの実施形態において、多額のベットの命令等、又は遊技者が大きな払戻しを勝つ可能性を有するときに提供される命令等、大きな結果を伴う命令に対して、より高レベルの認証が求められる場合がある。例えば、遊技者は、携帯ゲーム装置が50ドルをベットする命令の解釈を実行することを停止するために3秒を有することができるが、携帯ゲーム装置が5ドルをベットする命令の解釈を実行することを停止するためには、1秒のみを有することができる。

30

6. 遊技者識別を認証するモーション。例えば、それぞれの遊技者は、一意的なやり方で装置を移動することができる。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置又は他の装置のモーションは、生体認証として、又は個人を一意的に推定して識別する方法として、使用できる。例えば、携帯ゲーム装置を移動するやり方は、それぞれの人で異なると推測できる。携帯ゲーム装置内又は別の装置内のソフトウェアは、モーション・データを取り込むことができる（例えば、加速度計、ジャイロスコープ、カメラ等を用いて）。次いで、該ソフトウェアは、そのモーションについての目立った特徴又は統計を決定できる。例えば、ソフトウェアは、モーションに対して曲率又はループ数の程度、最大加速度、最大速度、全変位、振動の存在、及び／又は該モーションの任意の他の性質を決定できる。遊技者は、モーションの例を与えることによって（例えば、携帯ゲーム装置を移動することによって）自分の識別認証を試みる時には、ソフトウェアは、新規に与えられたモーションを、遊技者とされる人によって以前に与えられたモーションと比較してもよい。それらのモーションが一致する場合は（例えば、モーションの目立った特徴が、何らかの信頼区間内で同一であれば）、遊技者は、自己申告している本人であると推測されうる。識別認証されれば、遊技者は、携帯ゲーム装置を用いてゲーム活動に参加する権利等の、特権を与えられてもよい。

40

6. 1. モーションを用いてパスワードを入力する。モーションによるパス・シーケンス。様々な実施形態において、遊技者は、一連のモーションを用いてパスワードを入力できる。例えば、パスワードは、「上」、「下」、「左」、及び「右」等、方向のある一連のモーションを含むことができる。パスワードは、例えば、そのようなモーションの7つ

50

からなってもよい。遊技者は、例えば、自分の識別認証のために、このようなモーションを用いることができる。正しいパスワードが提供されれば、遊技者は、携帯ゲーム装置を用いてゲーム活動に参加する権利等の、特権を与えられてもよい。

7. 複数ゲームにわたって使用される標準モーション。様々な実施形態において、二以上のゲームは、類似の命令を受信できる。例えば、二以上のゲームは、遊技者がいくらのベットを所望するかについて、類似の命令を受け付けることができる。様々な実施形態において、所与のモーションは、複数のゲームにわたる同一の解釈を有することができる（例えば、同一の命令又は一連の命令を伝達できる）。これにより、遊技者は、ある命令を一回のみ使用することを習得する必要があるものの、そのモーションを用いて多くのゲームをプレーできるようにしてもよい。

10

7. 1. 様々な実施形態において、一連の標準が開発でき、当該標準は、どのモーションがどの命令に対応するかを示す。このような命令を確認するゲームには、そうした題名を付けることができる。例えば、ゲーム内において標準的な命令に対するある一連のモーションを受け付けるゲームには、「モーション5. 0 標準にしたがってください」又は何らかの類似の要求を言う宣言が付随してもよい。様々な実施形態において、複数の異なる標準があってもよい。所与のゲームは、複数の異なる標準にしたがったモーションを受け付けることができるようにしてもよい。様々な実施形態において、遊技者は、ゲームに使用したいと思う標準を選択できる。例えば、遊技者は、第一の標準に基づくモーションの使用に習熟してもよく、自分のモーション解釈においては、第二の標準を用いることとは対照的に、第一の標準をゲームが用いるべきであることを示してもよい。

20

7. 2. 精算。二以上のゲームに共通の命令は、精算の命令である。このような命令は、携帯ゲーム装置を上下に振動する等の、標準的なモーションに対応することができる。

7. 3. ゲームの中止。二以上のゲームに共通の命令は、ゲームを中止する命令である。このような命令は、標準的なモーションに対応することができる。

7. 4. ゲームの起動。二以上のゲームに共通の命令は、ゲームを起動又は開始する命令である。スロットマシンのゲームにおいて、このような命令の後に、例えば、リールが回転（又はシミュレートされた回転）を始めてもよい。ビデオポーカーのゲームにおいて、このような命令の後に、例えば、最初の5枚組のカードが配られてもよい。このような命令は、携帯ゲーム装置を何かに向けて叩くような、標準的なモーションに対応することができる。

30

7. 5. ベットを行う。二以上のゲームにおいて共通の命令は、ベットのサイズを特定する命令を含むことができる。一つの共通の命令は、一単位又は一クレジットずつベットを増額する命令でもよい。このような命令は、例えば、3ドルから4ドルに、又は0. 75ドルから1. 00ドルに、ベットを増額することになる。一つの共通の命令は、25セントずつ、又は1ドルずつ等の、固定された金銭価値だけベットを増額する命令であってもよい。ベット増額を利用可能とする命令を用いて、遊技者は、所望のサイズに達するまでベットを繰り返して増額することにより、ベットのサイズを特定できる。様々な実施形態において、ベットを減額する命令もまた、利用可能であってもよく、これもまた標準化されてもよい。例示的な当該命令としては、一クレジットずつベットのサイズを減額する命令が挙げられる。

40

7. 5. 1. 数字。様々な実施形態において、ベットのサイズは、数字を用いて特定することができる。モーションに基づく特定の命令は、数字を特定するために利用できてもよい。例えば、第一のモーションは数字の「1」に対応してもよく、第二のモーションは数字の「2」に対応してもよく、等である。

7. 6. 最後の行動を繰り返す。命令は、実行した最後の行動等の、以前の行動を繰り返す命令を含むことができる。例えば、遊技者が、ビデオポーカーの手において第一のカードを捨てるよう、携帯ゲーム装置に命令する第一のモーションをちょうど用いたところであれば、この遊技者は、最後の命令（すなわち、第一のモーションによって指示された命令）を繰り返し、ビデオポーカーの手における第二のカードに対して最後の命令を適用するよう携帯ゲーム装置に命令する、第二のモーションを用いることができる。様々な実

50

施形態において、命令は、以前のゲームを繰り返す命令を含むことができる。この命令は、以前のゲームからベット額及びプレーされたペイライン数が、現在のゲームと共に繰り返されることを指示することができる。以前の行動を繰り返す、最新の行動を繰り返す、又はゲームを繰り返す命令は、一以上のゲームに対して共通することが可能であり、したがって、標準的なモーションを関係づけてもよい。

7. 7. 現状から最後の行動を繰り返す。命令は、過去における類似の状況から、行動を繰り返す命令を含むことができる。例えば、遊技者がブラックジャックのゲームをプレーしている場合に、遊技者は、自分が同一の合計点を有し、ディーラが同一のカードを見せていた以前のゲームにおいて行った決定と同一の決定を行う命令を提供することができる。このような命令は、モーションに関係づけられてもよい。このようなモーションは、二以上のゲームにおいて標準化されてもよい。

10

7. 8. 乱数を生成するモーション。いくつかの実施形態において、モーションは、ゲームにおいて用いられる一以上の乱数を生成するために用いられる。例えば、携帯ゲーム装置が移動するときに、携帯ゲーム装置上の様々なセンサからの読み取りが取り込まれてもよい。このような読み取りは、数に変換されてもよい（例えば、何らかのアルゴリズムを用いて）。この数は、次に、ゲーム結果を生成するためのアルゴリズムに使用されてもよい。いくつかの実施形態において、モーションによって生成された数は、結果を生成するためのアルゴリズムへの入力のみとして使用される。いくつかの実施形態において、携帯ゲーム装置のモーションから生成される数は、ゲーム結果を生成する目的で、他の数と（例えば、携帯ゲーム装置の別個の内部アルゴリズムによって生成された乱数と；例えば、時間を表す数と）対を形成してもよい。

20

7. 8. 1. 取り込まれた画像は乱数に変換される。いくつかの実施形態において、携帯ゲーム装置のカメラから取り込まれた画像は、数字に変換することができる。いくつかの実施形態において、かき混ぜた。のモーション中に取り込まれた一連の画像は、乱数を生成するための組合せに用いることができる。例えば、画素値を表す数字は、何らかの関数を用いて、例えば、乱数等の数に到達するよう組合せることができる。

7. 8. 2. 位置は乱数として使用される。いくつかの実施形態において、携帯ゲーム装置が移動される様々な位置（例えば、2次元又は3次元の座標）は、乱数等の数を生成するために用いられる。いくつかの実施形態において、加速度、速度、モーション期間、取られた経路、角度変化、角加速度、及びモーションの任意の他の態様は、数を生成するために使用できる。

30

7. 9. リール回転保持のために携帯ゲーム装置を動かす。動きをやめると、リールは停止する。いくつかの実施形態において、遊技者は、ゲーム期間を引き延ばすために携帯ゲーム装置を動かすことができる。例えば、スロットマシンゲームのリールは、遊技者が携帯ゲーム装置を動かし続けると回転を続けるようにしてもよい。リールは、遊技者が携帯ゲーム装置の動きを停止すると、回転を停止するようにしてもよい。

8. モーションコントロールを簡単にするための新規なゲームシンボルの配置。様々な実施形態において、ゲームの印、ゲーム制御、又はゲームに使用される他のビジュアルは、遊技者が当該ビジュアルと相互作用することが直感的になるやり方で、携帯ゲーム装置のディスプレイ画面上に配置することができる。例えば、遊技者は、（1）携帯ゲーム装置を前方又は自分から離すように傾ける、（2）装置を左に傾ける、（3）装置を右に傾ける、及び（4）装置を後方又は自分に向かって傾ける、という4つの可能なモーションを自分に利用可能とすることができる。このようなモーションを直感的使用とするため、ゲームにおけるビジュアルは、ディスプレイ画面の4つの領域の一つ、すなわち上方、下方、左方、及び右方に、明瞭に配置されてもよい。したがって、遊技者は、前方に傾けるモーションを用いて画面の上方にあるビジュアルと、左に傾けるモーションを用いて画面の左方にあるビジュアルと、右に傾けるモーションを用いて画面の右方にあるビジュアルと、後方に傾けるモーションを用いて画面の底部にあるビジュアルと、直ちに相互作用できる。様々な実施形態において、印又は他のビジュアルは、ディスプレイ画面上の領域において、当該領域の方向が、ディスプレイ画面の中心から、当該印と相互作用する目的で

40

50

遊技者が使用しなければならないモーションの方向に対応するように、表示される。

8. 1. ビデオポーカーにおいて、カードは、画面の周辺の回りに配置される。このようにすることで、前方、右方、後方、左方に傾け、どのカードをホールドするかをより明瞭に指示することができる。いくつかの実施形態において、ビデオポーカーのゲームにおいて配られるカードは、携帯ゲーム装置上のディスプレイ画面の4つのコーナーに、5枚目のカードはおそらく画面中心に、それぞれ表示できる。遊技者は、特定のカードを捨てるという所望を、その特定のカードが表示されるディスプレイ画面のコーナーに向かって携帯ゲーム装置を傾けることにより、指示することができる。中心にあるカードを捨てるためには、遊技者は、例えば、携帯ゲーム装置を上下に動かしてもよい。したがって、直線的配置以外の配置でカードを表示することにより、直感的なモーションコントロールは容易になる。

10

8. 1. 1. 五角形のディスプレイ。様々な実施形態において、ディスプレイは、五角形の形状を有してもよい。五角形のディスプレイは、例えば、ビデオポーカーのゲームにおいて、ディスプレイの各コーナーが異なるカードにより占有されるようにすることができる。次いで、遊技者は、そのコーナーに表示されるカードをホールド又は捨てる目的で、コーナーの一つの方向に携帯ゲーム装置を傾げるか又は他のやり方を行うことができる。様々な実施形態において、他の形状のディスプレイを用いることができる。最も便利に又は直感的に、ゲームに対応するディスプレイの形状を選択することができる。いくつかの実施形態において、ディスプレイに使用されるハードウェア自体は、長方形形状等の、標準的な形状を維持してもよい。しかしながら、ディスプレイは、異なる形状を有する別のディスプレイを模倣してもよい。例えば、長方形ディスプレイは、ディスプレイ画面の五角形部分のみを照明することにより、五角形ディスプレイを模倣することができる。

20

8. 2. ベットボタンは、画面周辺の回りに割り当てることができる。様々な実施形態において、制御ボタン又は制御関連のビジュアルは、モーションの直感を用いて当該ボタンとの相互作用を行うディスプレイ画面領域に置かれてもよい。制御ビジュアルは、ゲームに使用できる命令に対応してもよい。制御ビジュアルは、「スピン」、「最大ベット」、「1ベット」、「精算」とラベルされた長方形のディスプレイ画面領域を含んでもよい。制御ビジュアルは、任意の他の命令に対応してもよい。制御ボタンは、例えば、ディスプレイ画面の上方、底部、左側、又は右側の近傍に、明瞭に配置することができる。次いで、遊技者は、制御ビジュアルによって指示される命令を伝達する目的で、ディスプレイ画面の中心に対し、制御ビジュアルの位置により表される同一の方向に、携帯ゲーム装置を傾けることができる。例えば、「スピン」とラベルされた制御ビジュアルがディスプレイ画面の右側に配置される場合に、遊技者は、スロットマシンゲームのリールを回転する目的で（例えば、新しいゲームを開始する目的で）携帯ゲーム装置を傾けることができる。

30

8. 3. モーションを用いるプレーのための二分検索のセットアップ。例えば、これにより、限られた入力（例えば、右、左、前方、後方のみ）によるきめ細かい決定が可能になる。様々な実施形態において、遊技者は、可能なモーションの限られた組を用いて（例えば、左へのモーション及び右へのモーション等の二つのモーションのみを用いて）、可能な命令の範囲又は連続から、命令を特定することができる。まず、任意の命令が存在する。遊技者が行う各モーションにより、遊技者は、命令の一部を考慮から消去することができる。例えば、各モーションを用いて、遊技者は、残りの可能な命令の約半分を考慮から消去することができる。最終的に、一連のモーションの後には、一つの命令のみが残ることになる。次いで、この命令は、携帯ゲーム装置によって実行できる。いくつかの実施形態において、一連の可能な命令は、ディスプレイ画面上のリストを用いて視覚的に示すことができる。遊技者は、携帯ゲーム装置を前方に傾け、リスト上に残っている命令の上半分を選択してもよく、携帯ゲーム装置を後方に傾け、リスト上に残っている命令の下半分を選択してもよい。残っている命令は、ハイライトされてもよく、考慮から消去された命令は、消失してもよい。遊技者からの一連のモーションの後には、単一の命令のみが残ることができ、携帯ゲーム装置によって実行できる。

40

50

9. 人間が見る必要のない装置が可能である。モーションによる入力、ボタンを押す必要性を除去できる。装置は、ゲームが終わったこと、及びおそらくは遊技者がいくら勝ったかを、ブザーで知らせることができる。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置は、ディスプレイ画面のない装置を含むことができる。この装置は、スピーカ又は他のオーディオ出力装置を備えることができる。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置は、ディスプレイ装置を備えてもよいが、該ディスプレイ装置は使用中でなくともよい。様々な実施形態において、個人は、モーションコントロールを用いてゲームをプレーできる。個人は、携帯ゲーム装置からの音声を介して、ゲーム結果を知らされるようにできる。例えば、携帯ゲーム装置は、「遊技者は負けました」又は「遊技者は10ドル勝ちました」と遊技者に伝える合成音声を放送してもよい。遊技者は、他の音声効果により結果を知らされるようにもできる。例えば、チャイム音は勝ちを表す一方で、ブザー音は負けを表してもよい。そのとき、遊技者は、別のゲームをプレーしてもよい。このようにして、遊技者は、装置を見ることすらせずに、次々にゲームのプレーを進行できる。したがって、遊技者は、例えば、暗い部屋でプレーすることができる。遊技者は、運転中、又は自分の視野が他に占有されている間でも、プレーできる。

10

10. カジノにいるとき、又は家にいるときですら、この装置を練習できる。様々な実施形態において、遊技者は、練習モード、学習モード、フリープレーモード、又は遊技者が金銭リスクのない、若しくは遊技者が減額した金額を賭ける（例えば、通常プレーと比較して）等の他のモードで、携帯ゲーム装置上のモーションコントロールを使用できる。練習モードにおけるモーションコントロールの使用により、遊技者がモーションコントロールの使用方法を学ぶようにすることができ、モーションコントロールに関して遊技者が有する可能性のある遠慮を軽減できる。様々な実施形態において、スイッチ、ボタン、又は他の選択手段により、遊技者が練習モードから実際のモード及び／又は他の存在するやり方に切り換えることができるようにしてもよい。いくつかの実施形態において、携帯ゲーム装置は、カジノフロアから離れる等の、指定又は適法のゲーム領域外にあるときには、自動的に練習モードに入るようにしてもよい。携帯ゲーム装置は、例えば、GPS等の位置計測技術を用いて、自分自身の場所を検出してもよい。

20

10. 1. Wii（登録商標）のようなビデオゲームコントローラを使用する。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置の使用を模倣する目的で、携帯ゲーム装置以外の装置が用いられてもよい。例えば、コンピュータゲームのコンソールに使用される装置を使用し、携帯ゲーム装置の使用をシミュレートしてもよい。例示的なこのような装置は、遊技者がコントローラを用いて行うモーションを入力として取得する、任天堂Wii（登録商標）システム用コントローラである。様々な実施形態において、例えば、Wii（登録商標）のコンソール又は何らかの他のコンピュータのコンソールは、カジノゲーム画像を表す、又は携帯ゲーム装置のディスプレイ画面上に表れることのできる画像を他のやり方で表す画像を、表示してもよい。遊技者は、実際の携帯ゲーム装置を動かすことと同一のやり方で、コントローラを動かすことができる。すると、表示される画像は、実際の携帯ゲーム装置上におけるものと同様に変化できる。したがって、遊技者は、コンピュータゲームのコンソールにより、携帯ゲーム装置を用いる経験を模倣することができる。例えば、遊技者は、後に実際の携帯ゲーム装置上をカジノで使用するとき、以前に練習したことからの利益を受けることができる。

30

40

11. ジェスチャをカスタマイズする。自分のジェスチャがいかに強烈であるかについて装置をトレーニングする。ジェスチャを穏やかにしたい人もいる。強調したジェスチャを行いたい人もいる。様々な実施形態において、個人は、様々な度合い又は種類のジェスチャを認識するよう、又はこれらに応答するよう、携帯ゲーム装置を較正することができる。大きな又は広範囲のモーションをありのままに行う人もいれば、より抑制したモーションを好む人もいる。個人は、例えば、携帯ゲーム装置上に表示されるプロンプトを介して、携帯ゲーム装置を保持している間に一以上のモーションを行うよう求められる場合がある。携帯ゲーム装置は、センサ読み取りに基づき（例えば、携帯ゲーム装置に格納された加速度計からの読み取りに基づき）、そのモーションの様々な特徴を記録できる。例え

50

ば、携帯ゲーム装置は、個人によって行われたモーションが大きいか小さいか、加速が迅速か緩慢か、期間が長いか短い、及び／又は個人によって行われたモーションが二つの代替特徴のいずれかを有するか、三つ以上の代替特徴のいずれかを有するかを、記録してもよい。次いで、携帯ゲーム装置、カジノサーバ、又は別の装置は、個人のモーションの性質についての情報を格納してもよい。将来的には、個人が命令を伝達する手段としてモーションを提供するときに、当該モーションが較正フェーズ中に提供されたものと一致する場合にのみ、そのモーションが登録又は追従されるようにすることができる。例えば、個人が大きく開放的なモーションを較正中に用いた場合には、その個人は、小さな抑制されたモーションを用いて命令を提供することができなくてもよい。

12. モーションの例。以下は、ゲームにおいて、及び／又は携帯ゲーム装置に提供することのできる命令のいくつかの例である。命令の実行を所望することを示すために遊技者により使用されうる、携帯ゲーム装置等の装置の例示的なモーションには、例示的な命令が関係づけられる。

12. 1. ベットの仕方。一クレジットをベットする命令を提供するために、遊技者は、携帯ゲーム装置を振ってもよい。別クレジットを追加するために、遊技者は、再び携帯ゲーム装置を振ってもよい。他の別クレジットを追加するために、遊技者は、再び携帯ゲーム装置を振ってもよい、等である。

12. 2. スタンドの仕方。ブラックジャックのゲームにおいてスタンドする命令を提供するために、遊技者は、携帯ゲーム装置を左に傾けてもよい。ヒットする命令を提供するために、遊技者は、携帯ゲーム装置を右に傾けてもよい。スプリットする命令を提供するために、遊技者は、携帯ゲーム装置を下に、次いで上に動かしてもよい。

12. 3. ゲームの選び方。ゲームを選択するために、遊技者は、携帯ゲーム装置を右に傾けてもよい。遊技者が携帯ゲーム装置を右に傾けるたびに、ゲームリストから異なるゲームがハイライトされてもよい。遊技者の所望のゲームがハイライトされたときに、遊技者は、何かに向けて携帯ゲーム装置を叩いてもよい。

12. 4. ゲームの始め方。ゲームを開始するために、遊技者は、地面に平行な面内で、携帯ゲーム装置を時計回りに動かしてもよい。

12. 5. ボーナス回における選択方法。ボーナス回において選択を行うために、遊技者は、携帯ゲーム装置を右に傾け続け、それぞれの傾斜において異なる選択（例えば、その背後に隠されたプレゼントを有する異なるドア）がハイライトされるようにしてもよい。遊技者の所望の選択がハイライトされたときには、遊技者は、携帯ゲーム装置を何かに向けて叩き、選択を行うようにしてもよい。

12. 6. 精算方法。精算のために、遊技者は、携帯ゲーム装置を上下に3回動かしてもよい。精算は、携帯ゲーム装置上にローカルに格納されたクレジット残高を、カジノサーバ等により中枢に格納された残高に転送することを含むことができる。精算は、携帯ゲーム装置又は近傍の装置（例えば、携帯ゲーム装置が通信状態にある装置）に、現金に換金可能なチケットを印刷させることを含むことができる。

13. 携帯ゲーム装置のモーションを用いて、固定式ゲーム装置又は他の装置を制御する。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置のモーションは、固定式ゲーム装置又は任意の他の装置において、動作を制御するために用いることができる。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置のモーションは、固定式ゲーム装置又は任意の他の装置に命令を提供するために用いることができる。携帯ゲーム装置は、固定式ゲーム装置と、直接的（例えば、直接の無線接続を介して）又は間接的（例えば、カジノサーバ等の一以上の中間装置を介して中継される信号を用いて）のいずれかで、通信状態にあってもよい。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置のモーションは、固定式ゲーム装置に命令を提供することができ、当該命令は、ベットする、ゲームを開始する、精算する、ボーナス回においていくつかの選択から特定の選択を行う、特定の額をベットする、特定のカードを捨てる、ブラックジャックにおいて特定の決定を行う、ジャックポットを要求する、カジノ代表者を呼び寄せる、又は任意の他の行動を取る命令を含んでもよい。様々な実施形態において、携帯ゲーム装置のモーションは、固定式ゲーム装置の画面上のカーソル又はポインタの

10

20

30

40

50

モーションに対して、直接的又は直線的な様式で翻訳されてもよい。例えば、携帯ゲーム装置が右に動くときに、カーソルが画面の右に動いてもよく、携帯ゲーム装置が左に動くときに、カーソルが画面の左に動いてもよい。遊技者は、所望の制御の上に固定式ゲーム装置上のカーソルを位置決めするやり方で携帯ゲーム装置を動かすことにより、固定式ゲーム装置における制御を起動又は操作してもよい。次いで、遊技者は、携帯ゲーム装置を振る等の最終的なモーションを提供し、その制御が起動されるようにしてもよい。したがって、遊技者は、例えば、固定式ゲーム装置の画面上のカーソルを右に移動し、「ベット」ボタン（例えば、「ベット」ボタンの表現）上に位置決めする目的で、携帯ゲーム装置を右に動かすことができる。次いで、遊技者は、実際に1クレジットのベットを投入するために、携帯ゲーム装置を振ってもよい。遊技者は、ATM機又は自動販売機等の、同様の他の装置を制御するために、携帯ゲーム装置を用いてもよい。例えば、遊技者は、携帯ゲーム装置を用いて自動販売機の商品を選択し、次いでその商品を購入してもよい。例えば、自動販売機の商品は、関連するインジケータ・ライトを有してもよい。遊技者が携帯ゲーム装置を動かすときに、一つの商品に関連付けられるインジケータ・ライトが消灯し、別の商品に関連付けられるインジケータ・ライトが点灯してもよい。第二の商品は、第一の商品から、携帯ゲーム装置のモーションによる指示と同一の方向である方向に、あってもよい。いくつかの実施形態において、個人は、携帯ゲーム装置等の携帯装置のモーションを用いて、販売時点情報管理端末を制御してもよい。

10

14. モーション及び他の種類の入力の使用。様々な実施形態において、遊技者は、携帯ゲーム装置によるゲームのプレー又は他の行動の実施のために、モーションコントロールのみを使用する必要はない。例えば、遊技者は、キーパッドを押すことによりベットのサイズを特定してもよいが、携帯ゲーム装置を振る等のモーションを用いて、実際のゲームを開始してもよい。いくつかの実施形態において、遊技者は、所与の命令を伝達するやり方の選択を有することができる。同一の命令は、モーションを介して、又はボタン押下等の他の手段を介して、伝達されてもよい。したがって、遊技者は、遊技者の好みにしたがって、同一の命令を提供するための一つの又は他のやり方を選択できる。

20

【0012】

以下、第I～X節は、本出願の解釈への案内を提供する。

【0013】

I. 決定

30

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

【0014】

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

40

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

II. 文法

50

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

【0018】

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

【0019】

本願明細書において単一の装置、物品又は他の製造物が記載されるときに、一以上の装置／物品は（それらが協働するかどうかには関わらず）、記載されている単一の装置／物品に置き換わって代替的に用いられてもよい。したがって、装置が有すると記載されている機能性は、一以上の装置／物品が（それらが協働するかどうかには関わらず）もっていてもよい。

【0020】

同様に、一以上の装置、物品又は他の製造物が本願明細書に記載される場合（それらが協働するかどうかには関わらず）、単一の装置／物品を、記載されている一以上の装置又は物品と置き換え、代替的に用いてもよい。例えば、複数のコンピュータ系装置を、単一のコンピュータ装置と置き換えてもよい。したがって、一以上の装置又は物品がもつものとして記載される様々な機能性を、単一の装置／物品が代替的にもっててもよい。

【0021】

記載されている単一の装置の機能性及び／又は特徴は、記載されているが、当該機能性及び／又は特徴を有するとは明示的に記載されていない、一以上の他の装置によって、代替的に具体化してもよい。したがって、他の実施形態は、記載された装置自体を含む必要はないが、むしろ、それらの他の実施形態においては当該機能性／特徴を有するであろう、一以上の他の装置を備えることができる。

【0022】**III. 用語**

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

10

【0027】

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

【0028】

実施形態の記載における「別の実施形態」への参照は、特に別途記載のない限り、参照される実施形態が別の実施形態（例えば、参照される実施形態よりも前に記載された実施形態）と相互に排他的であるという意味を含まない。

20

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

「複数」という用語は、特に別途記載のない限り、「二つ以上の」を意味する。

【0032】

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

30

【0033】

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

【0034】

40

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

【0035】

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

50

【0036】

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

【0037】

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

10

【0038】

「例 (e. g.)」及び同様の用語は、「例えば」を意味するため、これが説明する用語又は語句を制限しない。例えば、「コンピュータは、インターネットを介してデータ (例：命令、データ構造) を送信する」という文において、「例」という用語は、「命令」は、コンピュータがインターネットを介して送信してもよい「データ」の例であることを説明しており、「データ構造」はコンピュータがインターネットを介して送信してもよい「データ」の例であることも説明している。しかしながら、「命令」及び「データ構造」の両者は単に「データ」の例であり、「命令」及び「データ構造」以外の他のものは「データ」でありうる。

20

【0039】

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

【0040】

30

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

【0041】

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

40

【0042】

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

【0043】

I V. 開示の実施例及び専門用語は限定的ではない。

発明の名称 (本出願の第一ページ冒頭に説明) も要約書 (本出願の末尾に説明) も、い

50

ずれも、本開示の発明の範囲として、いかなるやり方によっても制限するとは解釈してはならない。要約書は、単に、150語を超えない要約書が米国特許施行規則37CFR1.72(b)の要件であるために、本願明細書に含まれている。

【0044】

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

【0045】

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

10

【0046】

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

20

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

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

30

【0050】

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

【0051】

40

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

50

【0052】

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

【0053】

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

10

【0054】

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

【0055】

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

20

【0056】

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

【0057】

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

30

【0058】

V. コンピューティング

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

40

【0059】

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

【0060】

したがって、方法の記載は、該方法を実施するための装置の記載と同様である。方法を実施する装置は、例えば、方法を実施するために適切なプロセッサ及びそれらの入力装置

50

及び出力装置を含むことができる。

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

コンピュータ可読媒体の様々な形態は、プロセッサへのデータ（例えば、一連の命令等）の伝送に含まれてもよい。例えば、データは、（i）RAMからプロセッサへ運ばれてもよく、（ii）無線伝送媒体上を伝送されてもよく、（iii）イーサネット（又はIEEE 802.3）、SAP、ATP、ブルートゥース（登録商標）、及び／又はTCP/IP、TDMA、CDMA、及び3G等の数多くのフォーマット、標準又はプロトコルにしたがってフォーマット及び／又は送信されてもよく、及び／又は（iv）当業に公知の様々なやり方のいずれかにおけるプライバシー保護又は不正防止のために暗号化されてもよい。

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

データベースが記載されるときには、当業者であれば、（i）記載のものに対する代替

10

20

30

40

50

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

10

【0068】

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

20

【0069】

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

30

【0070】

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

【0071】

V I . 継続出願

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

40

【0072】

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

【0073】

V I I . 米国特許法第112条第6パラグラフ

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

【0074】

50

請求項において、「するための手段」又は「ためのステップ」という語句を含まない請求項の限定は、当該限定が構造、材料又はその機能を実施するための動作なしに機能を列挙するかどうかに関わらず、当該限定に対して米国特許法第 1 1 2 条第 6 パラグラフを適用しないことを意味する。例えば、請求項において、請求項又は別の請求項の一以上のステップを参照し、単に「～のステップ」という語句又は「～のステップ（複数）」という語句を用いることは、米国特許法第 1 1 2 条第 6 パラグラフが当該ステップに適用されることを意味しない。

【0075】

米国特許法第 1 1 2 条第 6 パラグラフに係る特定の機能を実施するための手段又はステップに関しては、明細書に記載された対応する構造、材料又は動作、及びこれらの等価物がその特定の機能と同様に、追加の機能を実施してもよい。

10

【0076】

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

20

【0077】

このため、米国特許法第 1 1 2 条第 6 パラグラフに係る特定の機能を実施するための手段又はステップに関しては、特定の機能に対応する構造物は、その特定の機能を実施するようプログラムされた任意の製造物を含む。このような構造物としては、その機能を実施する、プログラムされた製造物が挙げられ、当該製造物が、(i) 機能を実施するための開示されたアルゴリズム、(i i) 開示されたアルゴリズムに類似しているアルゴリズム、又は (i i i) 機能を実施するための異なるアルゴリズムを用いてプログラムされているかどうかには関係しない。

【0078】

30

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

【0079】

V I I I . 免責事項

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

40

【0080】

I X . 参照による援用

本願明細書において参照される任意の特許又は他の文献は、本開示の一部として、この特許出願に参照により援用されるが、米国特許法第 1 1 2 条第 1 パラグラフに係る記載要件、及び米国特許法第 1 1 2 条第 1 パラグラフに係る実施可能要件の目的に対してのみであり、本出願は、このような参照による援用がなくとも、解明可能な意味を提供できない訳ではなく、むしろ提供する当該用語に対する解明可能な意味を許容するものであるが、

50

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

【0081】

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

【0082】

X. 出願経過

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

【0083】

XI. いくつかの実施形態

様々な実施形態において、分散型ゲームシステムにより、遠隔及び／又は移動場所から参加者がゲーム活動を行うことが可能になる。可能なゲーム活動は、カジノ等によって提供されるギャンブルを含む。ギャンブル活動は、スロットマシン、ビデオポーカー、テーブルゲーム（例えば、クラップス、ルーレット、ブラックジャック、パイ・ゴウ・ポーカー、カリビアン・スタッド・ポーカー、バカラ他）、運命の輪（the wheel of fortune）ゲーム、ケノ、スポーツへのベッティング、競馬、犬又は自動車競争、ハイアライ、及び任意の他のギャンブル活動を含むが、これらに限定されない、任意のカジノ型ギャンブルを含むことができる。ギャンブル活動は、任意の種類のイベントに賭けることも含むことができる。イベントとしては、例えば、馬又は自動車レース等のスポーツイベント、及びフットボール、バスケットボール、野球、ゴルフ等の運動競技が挙げられる。イベントは、通常は賭けを含まないようなものも含むことができる。このようなイベントとしては、政治選挙、娯楽産業の受賞、及び映画のチケット売上成績が挙げられるが、限定しない。ゲームは、賭けのないゲーム及びイベントも含むことができる。ゲームは、州内及び州間のくじ等の、くじ又はくじ型の活動も含むことができる。これらは、全ての形態の数字を選ぶくじ、「スクラッチ式」のくじ、及び他のくじによる競技を含むことができる。ゲームシステムは、携帯電話ネットワーク又は個人向け無線及び／又は有線ネットワーク等の、通信ネットワークを介して実装されてもよい。後者の例としては、Wi-Fi（登録商標）及びWiMax（登録商標）ネットワークが挙げられる。いくつかの実施形態において、ゲームシステムの通信ネットワークは、全体としてインターネットとは独立している。いくつかの実施形態において、ゲーム装置の動作は、秘密保持問題が何もない情報のみがインターネットを介して送信され、かつ／又は情報は暗号化される等、インターネットを最小限の利用とする。様々な実施形態において、通信ネットワークにより、遠隔場所（例えば、カジノのゲーム領域外）から遊技者がゲームに参加できる。同様に、本システムにより、ゲーム活動に参加している間に、遊技者を移動可能にできる。様々な実施形態において、本システムは、場所を認証又は決定する特徴を有し、該場所が一以上の基準を満たすか否かによって、遠隔場所からのゲームを許可又は却下するよう動作する。この基準は、例えば、該場所が、法律によってゲームが許可される所定領域内であるかどうかでもよい。

【0084】

図1に示すように、例えば、ゲームシステム10は、少なくとも一人のユーザ12を含むことができる。システムは、少なくとも第一のユーザ12及び第二のユーザ14が存在するような、追加のユーザを含んでもよい。複数のユーザは第一のゲームシステム10にアクセスしてもよく、一方で、他の複数のユーザは、第一のゲームシステム10と通信する第二のゲームシステム（図示せず）にアクセスする。ユーザ12及び14は、ゲーム通信装置13を経由してシステム10にアクセスできる。ゲーム通信装置13は、電子的通

信を送信し受信するための、任意の適切な装置を含んでもよい。このような装置としては、携帯電話、個人向けデータアシスタント（PDA）、コンピュータ、ミニコンピュータ等が挙げられるが、限定しない。ゲーム通信装置13は、通信ネットワーク16と、ゲーム情報を送受信する。ゲーム情報は、ネットワーク16と、ゲームサービス・プロバイダ20のドメイン内に設置される場合があるサーバ等のコンピュータ18との間でも送信される。しかしながら、コンピュータ18の場所は自由でもよく、コンピュータ18は、ゲームサービス・プロバイダ20のドメインの近傍又は遠隔に設置されてもよい。様々な実施形態は、ゲームサービス・プロバイダを含まなくてもよい。コンピュータ18及び／又はゲームサービス・プロバイダ20は、ゲームサービス・プロバイダ（図1には示さない）の内部、近傍又は遠隔にあってもよい。ゲームサービス・プロバイダは、カジノ等の、実際のゲームの管理者でもよい。一例としては、ゲームサービス・プロバイダはカジノの土地に配置されてもよく、コンピュータ18は、物理的にはこのゲームサービス・プロバイダの地理的境界内にあってもよい。しかしながら、説明したように、コンピュータ18及びゲームサービス・プロバイダ20の遠隔場所について、他の可能性が存在する。コンピュータ18は、ゲームサーバとして機能してもよい。追加のコンピュータ（特に図示せず）が、例えば、データベース管理コンピュータ及び冗長サーバとして機能してもよい。

【0085】

様々な実施形態において、ゲーム通信装置13及びコンピュータ18の両者には、ソフトウェアが設けられる。ゲーム通信装置13に設けられるソフトウェアは、ユーザに対してゲーム活動に対応する情報（本願明細書に説明のギャンブル及びギャンブル以外の活動を含む）を呈示するよう動作してもよい。この情報は、活動に伴うオブジェクトの画像表現、及び活動に関連しユーザによって選択可能なオプションの呈示を含むことができるが、限定しない。ゲーム通信装置のソフトウェアは、また、コンピュータからのデータ及びユーザによって入力されるデータを受信するよう動作してもよい。コンピュータ上のソフトウェアは、また、ゲーム通信装置とデータを交換し、追加のコンピュータ及びデータ記憶装置にアクセスし、及び本願明細書に記載の機能並びに公知の電子ゲームシステムに一般的な機能の全てを実施してもよい。

【0086】

ネットワーク16を介して送信される情報は、ユーザが参加するゲーム経験の操作に必要又は望ましい、任意のフォーマットにおける任意の情報を含むことができる。情報は、デジタル又はアナログ、テキスト又は音声を含み、例えば有線又は無線を含むことのできる任意の公知又は将来的な送信技術にしたがった任意のフォーマットで、全体を、又は組合せて、送信してもよい。無線技術は、免許制又は免許が免除される技術を含んでもよい。いくつかの使用してもよい具体的方法としては、符号分割多元接続（CDMA）、汎欧州デジタル移動電話方式（GSM）、汎用パケット無線システム（GPRS）、Wi-Fi（802.11x）、WiMax（802.16x）、公衆交換電話網（PSTN）、デジタル加入者線（DSL）、総合デジタル通信網サービス（ISDN）、又はケーブルモデム技術が挙げられるが、限定しない。これらは例示のみであり、当業者の一人であれば、他の種類の通信技術も想定する。さらに、追加の構成要素をユーザとゲームサーバとの間の情報通信に用いてもよいことが理解される。このような追加の構成要素としては、無線通信路、アンテナ、スイッチ、ケーブル、送信機、受信機、コンピュータ、ルータ、サーバ、光ファイバ送信装置、リピータ、アンプ等が挙げられるが限定しない。

【0087】

いくつかの実施形態において、ゲーム情報の通信は、インターネットの関与なしに行われる。しかしながら、いくつかの実施形態において、ゲーム情報の一部がインターネットを介して送信されてもよい。また、ゲーム情報のいくつか又は全てが、部分的にインターネットを介して送信されてもよい。いくつかの実施形態において、何らかの情報は全体的に又は部分的にインターネットを介して通信されるが、この情報はゲーム情報ではないか、秘密保護の維持を必要としないゲーム情報であるかのいずれかである。例えば、ユーザのゲーム通信装置上にテーブルゲームの画像表現を生成するデータは、少なくとも部分的

にインターネットを介して送信されるが、一方でユーザによって送信される賭けの情報は、全体的に非インターネットの通信ネットワークを介して通信される場合がある。

【0088】

図2に示すいくつかの実施形態にしたがって、例えば、通信ネットワークは携帯電話ネットワーク22を含む。携帯電話ネットワーク22は複数の基地局23を含み、このそれぞれは対応するカバー領域25を有する。基地局の技術は一般的に公知であり、基地局は通常の携帯電話ネットワークに見られる任意の種類のものでよい。基地局は、重複するカバー領域を有してもよい。さらに、カバー領域は、セクタ化されてもよく、セクタ化されなくてもよい。ネットワークは、また、移動局24を備えてもよく、これはゲームシステムにアクセスし、ゲームシステムにおいて利用可能な活動に参加するために、ユーザによって用いられるゲーム通信装置として機能する。ユーザは、電波信号の送信及び受信を介して基地局のネットワークに接続される。通信ネットワークは、また、少なくとも一つの音声／データスイッチを備えてもよく、これは専用の機密保護地上ラインを介するネットワークの無線部分と接続されてもよい。通信ネットワークは、また、ゲームサービス・プロバイダを含んでもよく、これは、同様に専用の機密保護地上回線を介する音声／データスイッチと接続されてもよい。音声／データスイッチは、例えば、モバイル・スイッチング・センター(MSC)を介して基地局の無線ネットワークに接続されてもよく、地上回線は音声／データスイッチとMSCとの間に設けられてもよい。

10

【0089】

ユーザは、通信状態にあり、したがって通信ネットワークの一部である移動局によってゲームシステムにアクセスする。移動局は、所望のネットワークと通信動作可能な任意の電子通信機器であってもよい。例えば、この特定の実施形態において、移動局は、携帯電話を含んでもよい。

20

【0090】

様々な実施形態において、例えば、移動通信ネットワークの場合には、ゲームシステムは、プライベートレーベルの通信事業者ネットワークの使用を通じて有効化される。各基地局は、携帯電話通信事業者によってプログラムされ、プライベートな機密保護音声及び／又はデータを移動局ハンドセットと送受信する。ハンドセットは、ゲームソフト及び通信事業者が認証したソフトウェアの両者を用いて予めプログラムされてもよい。基地局は、プライベートなT1回線を介してスイッチに通信する。ゲームサービス・プロバイダは、プライベートなT1又はT3回線をリースし、これはゲームサービス・プロバイダによって制御されるゲームサービスへのコールバック経路となる。ゲーム委員会等のゲーム規制当局によって求められる場合には、電話に暗号化を実装できる。

30

【0091】

移動通信ネットワークは、プライベートな、閉鎖的システムでもよい。移動局は基地局と通信し、基地局はゲーム管轄内に設置される中央スイッチに接続される。このスイッチにおいては、音声の呼び出しは、局地的又は長距離経由のいずれかで転送される。特定サービス・プロバイダのゲームトラフィックは、中央スイッチから、カジノ又は他の場所でありうるホストの場所にあるゲームサーバに転送される。

【0092】

40

予約者が特定のゲームアプリケーションを起動すると、ハンドセットは、完全にゲーム管轄内に入るよう設計されたセル又はセクタを用い、ある基地局のみに対して通話を行うことになる。例えば、基地局が通常回線と信号を受信又は送信するのに十分に近い場合には、装置とは通信できないことになる。顧客が装置をゲームに用いるときには、システムは、所望であれば、音声呼び出しを行うこと又は受信することを禁止してもよい。なお、必要であれば、音声の全体を消去できる。さらに、音声は、インターネットに対して「接続」を許可されない場合がある。これにより、ゲーム管轄及び「プライベートな」無線システムの境界内に始まり、ここに終わるベット／賭けが、迂回又はバイパスされ得ないことを、高水準で確実にすることが可能である。いくつかの実施形態においては、何らかのデータ及び／又は音声トラフィックは少なくとも部分的にインターネットを介してもよい

50

が、他の実施形態においては、通信経路はインターネットを含んではならない。あるいは、いくつかの実施形態において、ある非ゲーム情報はインターネットを含む経路を介して転送してもよいが、システムのゲーム活動に関連する他の情報は、インターネットを含まない経路で転送される。

【0093】

図3に示すように、ゲーム通信装置32は、ネットワーク34を介してゲームサービス・プロバイダと通信状態にある。ゲームサービス・プロバイダは、好適には一以上のサービスであり、ここには様々なゲーム及び他のアプリケーションが常駐する。図3に示すように、いくつかの例示的ゲームアプリケーションとして、競馬及び他のスポーツ、金融取引、カジノ及び／又は他のイベント取引、及びニュース並びにリアルタイムの娯楽が挙げられる。これらのアプリケーションのそれぞれは、一以上のソフトウェア・モジュール内に具現化されてもよい。アプリケーションは、任意の可能な組合せで組合せてもよい。加えて、これらのアプリケーションは網羅的ではなく、所望の又は潜在的な任意の活動を伴うユーザに環境を提供する他のアプリケーションが存在してよいことを理解されたい。

【0094】

別の実施形態において、例えば図4に示すように、通信ネットワークは、プライベートな無線ネットワークを含む。プライベートな無線ネットワークは、例えば、「ゲームスポット」又は「娯楽スポット」をカバーするための802.11x(WiFi(登録商標))ネットワーク技術を含んでもよい。図4においては、様々なWiFi(登録商標)ネットワークをネットワーク41として示す。ネットワーク41は、限定しないが、802.16x(WiMax(登録商標))技術を含むプライベートな無線ネットワークを提供する他の通信プロトコルを用いてもよい。さらに、ネットワーク41は相互接続してもよい。また、ゲームシステムは、図4に図示のネットワークの組合せを含んでもよい。例えば、プライベートな無線ネットワーク16、複数チャネル・アクセス・ユニット又はセクタ化された基地局42を含む移動通信ネットワーク、及び一以上の衛星46を含む衛星ネットワークの組合せを示す。

【0095】

プライベートな無線ネットワークに関し、該技術は小領域をカバーして非常に高速なスループットを提供できるため、プライベートな無線ネットワークは、ゲームサービス・プロバイダにとって、ゲーム権限に必要な場所及び識別の認証に、特に良好に適合している。ネットワーク41によって有効化されるゲームスポットとしては、現在のカジノ領域48、水泳プール等の新規な領域、湖沼又は他のレクリエーション領域49、カジノ48又はホテル46並びに47に見られるような客室及びレストラン、居住領域40、及び他の遠隔ゲーム領域43が挙げられる。図4に示すゲームシステムの全体構成は、一例を意図したものであり、様々な実施形態に適合するために変更されてもよい。

【0096】

いくつかの実施形態において、ゲームシステムのためのシステム・アーキテクチャとしては、以下が挙げられる。

(1) 802.11x(WiFi(登録商標))及び／又は802.16x(WiMax(登録商標))技術、頑強な機密保護及び認証ソフトウェア、ゲームソフトウェア、携帯キャリアが許容したウィンドウズ(登録商標)又はシンビアン(Symbian(登録商標))オペレーティングシステムを内蔵するハンドセットを、主に含む無線LAN(ローカルアクセスネットワーク)構成要素、及び

(a) 無線でのデータ保護を保证するCDMA技術、

(b) 少なくとも二つのユーザ認証レイヤ(携帯通信業者が提供するもの、及びゲームサービス・プロバイダが提供するもの)、

(c) ゲームサービスへの強制的トンネル(固定ルーティング)、

(d) アプリケーション・レイヤにおけるエンド・ツー・エンドでの暗号化、及び

(e) 最先端のファイアウォール及びDMZ技術、

(2) 有ライセンス及びライセンス免除のポイント・ツー・ポイントリンク、並びに有

10

20

30

40

50

ライセンス及びライセンス免除のポイント・ツー・マルチポイン技術を含むM W A N（都市圏広帯域無線ネットワーク）、

（３）無線サービスが届かない場所への接続を提供するプライベートM A N（都市圏広帯域ネットワーク）T 1 及びT 3 ライン、及び

（４）携帯スイッチからゲームサーバへ戻る、冗長化したプライベート回線ネットワーク。

【0097】

「ゲームスポット」及び「娯楽スポット」のそれぞれは、好適には、中央の冗長化したゲームサービスへ戻るM W A N / M A N を介して接続される。プライベートな無線ネットワークにアクセスするために、ゲーム通信装置は、W i F i（登録商標）又はW i M a x（登録商標）が可能なP D A 又は小型ラップトップであってもよく、サードパーティ共同者に管理される必要はない。

10

【0098】

様々な実施形態において、ゲームシステムは、場所認証の特徴を含み、これは場所が以上の基準を満たすかどうかによって遠隔場所からのゲームを許可又は禁止するように動作できる。基準は、例えば、法律によってゲームが許可された所定領域内に場所があるかどうかでもよい。別の例として、基準は、場所が学校等の非ゲーム領域かどうかであってもよい。本システムに用いられる場所の認証技術は、限定しないが、「ネットワーク系」及び／又は「衛星系」の技術を含んでもよい。ネットワーク系の技術としては、例えば、マルチラテレーション、三角測量及びジオフェンスが挙げられる。衛星系の技術としては、例えば、全地球測位衛星（G P S）技術が挙げられる。

20

【0099】

前述のように、携帯方式は、好適には、少なくとも一つの携帯、移動、音声及びデータネットワークの使用を含む。例えばネバダ州等の、ある管轄区域においては、ネバダ州境界外で行われるベット又は賭けの発生を避けるために、該技術は三角測量、全地球測位衛星（G P S）技術、及び／又はジオフェンスを含むことができる。いくつかの実施形態において、ネットワークは、ネバダ州等の、特定管轄区域の全てはカバーしていない。例えば、ネットワークは、特定基地局に対する携帯方式の対象範囲が州境界線又は他の管轄区域の境界にまたがる領域は、カバーしない。これは、州外において発生又は終了するベット機会を確実に不可とするために、場所認証の使用を許可する目的で行われる。三角測量は、未承認の場所でのゲームを防ぐ方法として用いられる。三角測量は、例えば、それぞれがG P S を有する複数の基地局において受信される、単一の移動局からの信号強度を比較することによって達成してもよい。この技術は、移動局の場所を特定するために用いることができる。次いで、移動局のユーザが学校等の承認されない領域にいるかどうかを決定するために、地図又は他のリソースとその場所を比較できる。あるいは、G P S 技術をこれらの目的に用いてもよい。

30

【0100】

図5に示すように、ゲームシステムは、複数のゲーム通信装置54、55、及び56を含む。装置54は、ゲーム管轄区域58の外に位置している。装置55及び56は、両方ともゲーム管轄区域58の中に位置している。しかしながら、装置56のみが、複数の基地局53のカバー領域によって確立するジオフェンス57の内側に位置している。したがって、ジオフェンスは、装置56に対するゲームを有効化するが、装置54及び55に対するゲームは無効化するように用いることができる。ゲーム装置55等のゲーム管轄区域58の内側にあるいくつかのゲーム通信装置は、ゲームシステムへのアクセスを許可されない場合であっても、ジオフェンス57により、装置54等の管轄区域58の外にある非ゲーム通信装置はアクセスを許可される。

40

【0101】

ジオフェンスは、場所を特定しなくてもよい。むしろ、移動局がある境界内にあることを確認してもよい。例えば、ジオフェンスは、州境界を超える移動局がゲームシステムにアクセスしないことを確認するために用いられてもよい。他方では、三角測量は、ピンポ

50

イント又はピンポイントに近い場所の特定を行ってもよい。例えば、図5に示すように、三つの基地局53の間で装置56の三角測量が行われ、装置56の場所が決定する。三角測量は、移動局等の装置が、ギャンプルを承認されていない特定の地点（例えば、学校等）に配置しているかどうかを識別するために、用いられてもよい。好適には、本発明と組合せて利用される場所決定の技術は、連邦通信委員会（FCC）フェーズ2によるE911要求事項を満たす。米国地質調査所（GIS）によるマッピングも利用でき、GISマップ又は構成要素を有するゲーム通信装置の識別座標を比較し、ゲームに対して認証されていない領域内に装置があるかどうかを決定してもよい。ユーザが認証されたゲーム領域内にいることを、許容できる水準で確認又は設定するために用いることが可能な、三角測量、ジオフェンス、全地球測位衛星（GPS）技術又は任意の他の種類の場所決定技術等、任意の種類の場所認証を用いてもよいことに注意されたい。

10

【0102】

様々な実施形態において、場所の認証は、ゲーム通信装置によってアクセスされるネットワーク又はネットワーク部分がどれであることを示す、何らかの他の識別の数字又は断片を用いる、チャンネル・アドレスの確認又は場所の認証を用いて、達成される。この目的のために識別数字を用いる場合には、一例としては、場所を確認する一つの方法にしたがって、参加者は携帯電話を介してゲームシステムにアクセスする。携帯電話又は携帯電話によってアクセスされるネットワーク構成要素の識別数字は、移動通信ネットワークに対する呼び出し者の接続を識別する。この数字は、呼び出し者が識別領域内にあり、ある移動通信ネットワーク上にいるという事実を示す。サーバ・アプリケーションは、携帯電話に常駐し、ネットワークを介してゲームサービス・プロバイダにこの情報を通信してもよい。いくつかの実施形態において、識別数字又は情報は、第一のネットワーク・プロバイダから第二のネットワーク・プロバイダに転送される。例えば、呼び出し者の自宅ネットワークは、第二のプロバイダによって提供されるが、呼び出し者が第一のプロバイダによって提供されるネットワーク上（かつ管轄区域内）でローミングするものであってもよい。第一のプロバイダは、呼び出し者がいる画定された領域が関連ゲーム活動を許容するか許容しないかを、第二のプロバイダが決定できるよう、識別情報を第二のプロバイダに転送する。様々な実施形態において、ゲームサービス・プロバイダは、数多くの地理的領域を識別する様々な可能な世界的な移動通信ネットワークをマッピングするデータベースを維持し、これへのアクセスを有する。様々な実施形態は、携帯電話を用いて接続される、ネットワーク、ネットワーク部分、ネットワーク構成要素を示す任意の数又はプロキシを想定する。識別数字は、一以上の基地局又は一群の基地局、回線、チャンネル、トランク、スイッチ、ルータ、レピータ等を示すことができる。

20

30

【0103】

様々な実施形態において、ユーザが自己の携帯電話をゲームサーバに接続するときに、ゲームサーバは、ネットワーク識別情報を引き出し、この情報をゲームサービス・プロバイダに通信する。ゲーム通信装置に常駐するソフトウェアは、ユーザによるログイン又はアクセスの時点において、ユーザの場所（識別情報に少なくとも部分的に基づいて）を決定し、ゲームサービス・プロバイダにメッセージを送信する機能を取り入れてもよい。場所を決定するための識別数字又は情報は、国固有の、州固有の、町固有の、又は何らかの他の識別可能な境界に固有のものでもよい。

40

【0104】

任意の場所決定方法と組合せて、ゲームシステムは、周期的に場所決定の情報を更新してもよい。これは、例えば、ログイン又は最初のアクセス時点だけでなく、ゲームセッション中、所定の時間インターバルにおいて、ゲーム通信装置がプレー中に未承認領域に移動することを確認するために行われてもよい。

【0105】

したがって、用いられる場所決定の方法によっては、ゲーム活動の許可又は禁止の決定は、ゲーム通信装置、ゲームサーバ、又はゲーム通信装置とゲームサーバ（例えば、基地局等）との間で情報を転送するために用いられている通信ネットワークの構成要素のい

50

れかで行うことができる。

【0106】

未承認領域におけるゲームを禁止することに関連するプライベートな無線ネットワークの一態様は、電波による個体識別（RFID）センサ等のセンサを、ゲーム通信装置上に配置することである。該センサは、ユーザが装置を認証されたゲーム領域の外に持ち出す場合に、警告をトリガする。さらに、装置は、移動不可能な物体に「繫留」されてもよい。ユーザは、ID及びパスワードを用いて、単にこのような装置にログインしてもよい。

【0107】

様々な実施形態において、ゲームシステムは、カジノコンプレックス等の大規模な設備内のゲーム通信装置の場所を決定する能力を含む。これにより、設備内の装置の場所に基づいて装置を有効化又は無効化する、ある機能を可能としてもよい。例えば、政府規則により、カジノコンプレックスの客室からのギャンブルのための装置使用が禁止される場合がある。したがって、特定の実施形態は、設備内の装置場所を決定し、該装置の客室又はギャンブルが禁止される他の領域からのギャンブル機能を無効化する能力を含んでもよい。図6は、様々な実施形態にしたがって、ゲーム通信装置604の場所を決定することができる無線ゲームシステムを例示する図である。

【0108】

図6に示すように、無線ゲームシステムは、一以上のゲーム通信装置を様々なゲーム活動への参加に用いることのできる、少なくとも特定のカジノコンプレックス600をカバーする無線ネットワークを含む。無線ネットワークは、少なくとも三つの信号検出装置602を供えるが、様々な実施形態は、三つよりも少ない又はより多い信号検出を含んでもよい。図6に示すように、無線ネットワークは、四つの信号検出装置602を含み、それぞれはカジノコンプレックス600の一つのコーナーに配置される。様々な実施形態において、三つの信号検出装置は、無線アクセスポイント、無線ルータ、無線基地局、衛星、又は任意の他の適切な信号検出装置を含んでもよい。さらに、信号検出装置602は、カジノコンプレックス600の境界上に配置されるものとして図示されているが、信号検出装置がカジノコンプレックス600内のゲーム通信装置から発生する信号を受信するよう動作可能であれば、信号検出装置はカジノコンプレックス600の内部又は外部の任意の場所に配置されてもよい。様々な実施形態において、信号検出装置602は、ゲーム通信装置604への信号送信並びに受信のためにも用いることができる。

【0109】

様々な実施形態において、カジノコンプレックス600は、くじ、客室、レストラン、店、娯楽場所、及びプール領域等の、カジノコンプレックスの様々な領域を表す一以上の区画608に分割されてもよい。例えば、図6に示すように、区画608aはカジノロビーに対応し、区画608bは客室に対応し、区画608cはレストランに対応し、区画608dはカジノのゲームフロアに対応する。それぞれの区画608は、さらに、それぞれが区画608の内部の特定の場所を特定する、一以上のサブ区画606に分割されてもよい。サブ区画606は、それぞれのサブ区画606がそろった大きさを有して、格子状に構成されてもよい。いくつかの実施形態において、それぞれのサブ区画は、0.836平方メートル（9平方フィート）（すなわち、0.915メートル（3フィート）×0.915メートル（3フィート））を含んでもよい。いくつかの実施形態において、それぞれのサブ区画は、9.3平方メートル（100平方フィート）（すなわち、3.05メートル（10フィート）×3.05メートル（10フィート））を含んでもよい。サブ区画によってカバーされる領域の大きさの選択は、管理者の好み、無線ネットワークの技術的限界、政府基準、並びに他の考慮によってもよい。

【0110】

特定の実施形態は、カジノコンプレックス600を複数の区画608及びサブ区画606にマッピングし、コンプレックス内のゲーム通信装置604の場所を決定できる。これらの実施形態は、ゲーム通信装置604から信号検出装置602によって受信される信号を利用し、装置の場所を決定できる。

【0111】

様々な実施形態において、ゲーム通信装置604の場所は、装置504からそれぞれの信号検出装置602によって受信される信号の強度に基づいて決定できる。様々な実施形態において、これは、受信信号強度指示(RSSI)値又は任意の他の適切な信号強度指示を用いて、達成してもよい。一般的に、サブ区画が信号検出装置に近いほど、信号検出装置が該サブ区画にあるゲーム通信装置から受信する信号は強くなる。したがって、カジノコンプレックス内の異なる箇所(すなわち、信号検出装置602)から複数の信号強度の読み取りが与えられるときに、これらの異なる信号強度を用いて装置の場所を決定することができる。

【0112】

10

この点を考慮し、カジノコンプレックス600のそれぞれのサブ区画606は、その特定のサブ区画にある装置から信号検出装置によって受信される信号強度の参照セットに関連付けられる。通常は、そのサブ区画にあるゲーム通信装置から読み取られる参照によって、これらの値は一般化され、周期的に再校正される。それぞれのサブ区画が信号強度の参照セットと関連付けられると、これらの参照信号強度が、ゲーム通信装置から受信される信号強度と比較される。それぞれのサブ区画は一意的な信号強度セットを含むため、この比較は、ゲーム通信装置がある特定の区画の識別に用いることができる。

【0113】

様々な実施形態において、ゲーム通信装置604の場所は、装置604からの信号送信とそれぞれの信号検出装置602による信号受信との間の経過時間に基づいて、決定されてもよい。様々な実施形態において、この経過時間は、到達時間差(TDOA)又は任意の他の適切な技術に基づいて決定できる。前述の信号強度の場合のように、それぞれのサブ区画606は、ゲーム通信装置からの信号受信に対する、送信からの所定又は参照の経過時間セットと関連付けることができる。信号がそれぞれの信号検出装置に到達するまでの時間はそれぞれの基地局に対するサブ区画の近接度に依存するため、この経過時間セットは、カジノのそれぞれのサブ区画に対して異なることになる。送信からの時間を信号検出装置によって受信されるゲーム通信装置からの信号の受信と比較することにより、装置があるサブ区画が決定できる。

20

【0114】

ゲーム通信装置の場所が決定されるときには、特定の実施形態は、この決定に基づいて、装置の特定の機能を有効化及び／又は無効化してもよい。例えば、前述のように、特定の実施形態は、ユーザの客室からのゲーム通信装置のギャンブル機能を無効化してもよく、一方で、ユーザは、なお商品又はサービスの購入等の他の装置機能が可能であってもよく、娯楽イベントのチケットを購入できてもよい。ユーザが自己の客室を立ち去るときには、ゲーム通信装置のギャンブル機能が有効化されてもよい。同様に、特定の実施形態は、ゲーム通信装置がカジノフロアから金融取引の実施に用いられないようにしてもよい。ユーザがカジノフロアを立ち去るときには、この機能が有効化されてもよい。同様に、ゲーム通信装置の他の機能は、様々な実施形態にしたがって、装置の場所に基づいて有効化又は無効化されてもよい。

30

【0115】

40

様々な実施形態において、ゲーム通信装置の様々な機能は、装置のある区画608に基づいて有効化又は無効化されてもよい。このような実施形態において、カジノコンプレックスのそれぞれの区画608は、許可される活動セットと関連付けられてもよい。例えば、カジノコンプレックスの「ロビー」の区画608aは全ての活動が許可されてもよく、一方でその設備の「客室」の区画608bはギャンブル以外の全ての活動が許可されてもよい。ゲーム通信装置の場所に依存して、ゲーム通信装置の機能は、該装置がある区画に対して許可される活動セットに制限されてもよい。ゲーム通信装置は区画から区画に移動するため、装置の場所が再決定されてもよく、装置の機能は該装置がある区画に対して許可される活動セットを反映するよう更新されてもよい。

【0116】

50

様々な実施形態は、また、ゲーム通信装置に対して、場所固有の情報を送信するために場所の決定を用いることができる。例えば、ユーザがチケットを有している娯楽イベントがまもなく開始するというリマインダを、ユーザ装置に、該装置がカジノコンプレックスの異なる部分にある場合には、送信してもよい。別の実施形態において、ユーザが自分の客室にいる場合に、ユーザは、ユーザの好みのディーラがカジノフロアにいるという知らせを受けてもよい。

【0117】

様々な実施形態において、ゲーム通信装置の場所は、装置ユーザによって購入又は注文された品物及びサービスを配達するために用いることができる。例えば、様々な実施形態において、ユーザは、装置を用いて食事及び飲み物を購入できる。ユーザが自己の注文後に別のサブ区画に移動するとしても、装置の場所は、ユーザに食事及び飲み物を配達するために用いられてもよい。

10

【0118】

ゲーム通信装置の場所決定は、ユーザに、カジノコンプレックスの別の部分への案内にも用いることができる。例えば、カジノフロアにいる、カジノコンプレックス内の特定のレストランに行くことを望むユーザは、自己の場所に基づいて案内を受けることができる。次いで、ユーザが所望の場所に向かって進行するにつれ、この案内は更新されてもよい。ユーザが進路を外れる場合は、場所決定はユーザの移動中に更新され、ユーザが進路を外れたことの警告、及び所望の目的地への新たな進路計画に用いることができる。

【0119】

20

前述の記載は、様々な実施形態にしたがって用いることのできるいくつかの実装技術を包含することを理解されたい。様々な実施形態にしたがって、他の技術の使用及び想定が可能である。現在存在している技術又はなお開発途上にある技術のいずれかの任意の適切な技術を用いて、様々な実施形態が実施されてもよい。

【0120】

ユーザ・プロフィール様々な実施形態にしたがって、無線ゲームシステムは、ユーザ・プロフィール要素を取り入れることができる。例えば、ゲームシステムの一以上のサーバにおいて、一以上のユーザ・プロフィールが生成、維持、及び変更されてもよい。一般的に、ユーザ・プロフィールはそれぞれのユーザに関連する情報を含む。該情報は、一以上のデータベース内に維持できる。該情報は、ゲームサーバ及び／又は一以上の移動装置にアクセス可能であってもよい。該情報にアクセスできる装置は、ある実施形態にしたがって、ゲーム装置又はゲーム管理装置を含む。ゲーム管理装置は、ゲームサービス又はゲーム管理サービスを提供するために、カジノスタッフによって用いられる無線装置を備えてもよい。

30

【0121】

様々な実施形態は、一以上のユーザ・プロフィールの準備、変更、及び維持を可能にするソフトウェア及び／又はハードウェアを含むことができる。すなわち、一以上のユーザ・プロフィールは、データ記憶装置に維持されるデータセットをそれぞれ含むことができる。それぞれの個々のユーザ・プロフィールに対するデータセットは、プロフィールに対応する特定ユーザに関連する情報の、任意の数のパラメータ又は断片を反映してもよい。網羅的であることは意図しないが、このような情報としては、例えば、好みのゲーム及び／又はゲーム構成等のゲーム活動の好み、好みの画面構成、ベットの好み、ゲーム場所の好み、食事及び他のサービスの好み等が挙げられる。該情報は、また、名前、住所、ホテルの名前及び部屋番号、電話番号、社会保障番号、ユーザコード、及び指紋、音声、社員、網膜スキャン、又は他の生体認証情報等の電子的ファイル等の、ユーザ識別情報も含んでもよい。ユーザ・プロフィール情報は、また、ユーザに関連するが、ユーザ又はユーザの活動によって決定されない情報を含んでもよい。このような情報は、プロフィールに関連付けられる、又はその部分となる情報を含んでもよい。例えば、カジノ等の実体は、プロフィールの一部として、宣伝の配布又はユーザへの提供を管理する、ある規則を含んでもよい。ユーザ・プロフィール情報は、任意のコード、口座番号、クレジット情報、同意

40

50

事項、インタフェース、アプリケーション、又はユーザに関連付けられる任意の他の情報を含むことができる。したがって、ユーザ・プロフィール情報は、所与のユーザに対して特定の任意の情報を含むことができる。例えば、プロフィール情報は、特定のユーザがプレーした場所、スキルレベル、成功レベル、プレーしたゲームの種類、及びベットスタイル、及びユーザの活動に関連する情報の傾向を含むことができる。

【0122】

様々な実施形態において、ユーザ・プロフィール情報は、コンシエルジュ又はユーザに関連付けられる他のサービス情報を含んでもよい。コンシエルジュ・サービスとしては、レストランのサービス、娯楽サービス、ホテルサービス、金銭管理サービス、又はゲーム装置のユーザに提供できる他の適切なサービスが挙げられる。例えば、レストランのサービスは、限定しないが、ユーザがドリンクを注文し、食事を注文し、予約を行い、又は他のレストラン関連の行動を行うことのできるサービスが挙げられる。別の例としては、娯楽サービスとしては、限定しないが、ユーザがショーのチケットを購入し、予約又はサービスをアレンジし、仮想ショッピングを行い、移動をアレンジし、又は他の娯楽関連の行動を行うことのできるサービスが挙げられる。ホテルサービスとしては、例えば、ユーザがチェックインし、チェックアウトし、温泉を予約し、メッセージを確認し、メッセージを残し、ホテル料金を一覧し、又は他の宿泊客関連の行動を行うことのできるサービスが挙げられる。金銭管理サービスとしては、例えば、ユーザが資金を移動し、料金を支払い、又は他の金銭管理の行動を行うことのできるサービスが挙げられる。

【0123】

ゲームシステムは、最初にゲーム装置を用いる任意のユーザに対し、新規のプロフィールを設けるよう構成してもよい。あるいは、所定期間の間にプレーしていなかった以前のユーザに対して、新規のプロフィールが設けられてもよい。ゲームシステムは、プロフィールを設定し、ユーザの活動をモニタし、プロフィールを調節し、ユーザに表示される情報（画像等として）を調整してもよい。ゲームシステムは、ユーザに対するゲーム情報を修正するためにプロフィール情報を用いるよう構成してもよい。例えば、以前のユーザがゲームシステムに復帰した場合、システムは該ユーザに対するプロフィールを参照し、ゲームの以前のセッションにおいて、ユーザがクラップスにおいては金銭を失ったがブラックジャックにおいては金銭を勝ったことを見出してもよい。この情報に基づいて、システムは、デフォルトのゲーム画面を調整し、ユーザに対してブラックジャックのテーブルを表示してもよい。さらなる例としては、プロフィール情報は、ユーザの以前のブラックジャックの時間は、大部分が最低25ドルのテーブルで費やされたことを示す場合がある。これにしたがい、システムはゲーム環境に対してさらなる調整を行い、ブラックジャックのテーブルに25ドルのテーブルを呈示することができる。この意味において、ゲームシステムは、ユーザ・プロフィールに維持される一以上の基準に基づいて、個人向けの無線ゲームを有効化する。

【0124】

ユーザ・プロフィールは、強化された、現在の、及び／又はカスタマイズされたゲーム経験をゲームプロバイダが提供できるよう、必要に応じて確立、維持され、周期的に更新されてもよい。更新は、イベント発生、ユーザ活動の発生、又はある所定の期間経過等の、任意の適切なトリガに基づいて行われてもよい。プロフィール情報のいずれか又は全てが更新されてもよい。

【0125】

警告

いくつかの実施形態において、ゲームシステムは、任意の数の基準に基づいて、一以上のユーザに対して一以上の警告を起動してもよい。例えば、警告は、ユーザの場所に基づいてもよい。システムは、また、他の場所に依存しないパラメータの追跡を継続するよう構成されてもよい。警告の開始は、時間パラメータに依存してもよい。ゲームの警告は、この情報及び／又はユーザ・プロフィールに維持される他の情報に基づくことも可能である。警告は表示に対して優先することも可能であり、警告の内容及び表示は、ユーザ又は

他の実体によってカスタマイズされてもよい。関連する概念としては、システムは、案内及び／又は地図を提供する構成されてもよい。別の関連する概念は、ユーザがある活動又は領域を遠隔的に閲覧できることを取り入れている。警告は、ユーザ・プロフィール内のデータの存在に応答して生成されてもよい。加えて、警告の内容及び表示は、ユーザ・プロフィールの情報に基づいて決定されてもよい。したがって、警告がいつ発生するか、及び該警告が示すものが何かは、ユーザの好み（又は該ユーザについて維持される（例えばユーザ・プロフィール内の）任意の他の情報）にしたがってカスタマイズ又は調整することができる。

【0126】

いくつかの実施形態において、警告は、本願明細書に記載又は想定 of 任意のパラメータによって少なくとも部分的に決定されるフォーマットで、ユーザに呈示又は表示することができる。例えば、ユーザが室外にいる場合には、この表示は、ユーザがより容易に警告を閲覧できる目的で、自動的に明るくしてもよい。警告は、テキスト、視覚的、音声、又は他の情報交換フォーマットの任意の一以上の組合せで呈示してもよい。ゲーム通信装置の画面上でユーザに呈示される警告は、例えば、任意の所望の様式で構成することができる。好適には、情報は、警告メッセージを伝達する、画面の実際の資産を最も効果的に利用するやり方で表示される。すなわち、種類の異なる又は異なる優先度を有する異なる警告を、ゲーム装置上に別々に表示することができる。例えば、より重要な警告はポップアップとして表示され、一方で第二の警告が画面下方でスクロールするようにすることが可能である。遊技者は、警告を登録し、自己の特定の警告構成の好みを決定できる。

【0127】

いくつかの実施形態にしたがって、一以上のユーザに対して案内情報を提供してもよい。案内情報は、警告に付随してもよい。案内情報は、本願明細書に記載のパラメータのいずれかに基づいてもよい。（例えば、プロフィール、警告、場所、プレー又は他の活動における変化、等）案内は、活動、場所、座席、テーブル、余暇スポット、レストラン、両替ケージ、情報ブース、カジノ、ホテル、スポーツ会場、劇場等に対するものでもよい。例えば、案内は、特定のテーブル又はゲーム領域、ユーザが現在いる又は別のユーザがいる場所以外のカジノ、ユーザ・プロフィールにおいて特定されるレストラン、カジノのスポーツブック領域、ホテル客室等に対するものでもよい。

【0128】

案内は、話声、テキスト、及び／又は画像として（例えば、ズーム機能付きの地図として）呈示することができる。案内が提供される例は、ユーザが土曜日の夜には限度額の高いブラックジャックのプレーを好むが、特定のカジノの好みは有していないことを含む。システムが動作可能ないずれかのカジノをユーザが入力すると、システムは、限度額の高いブラックジャックのテーブルに遊技者を招待する警告、及び視覚的な経路の形式での案内情報を、ユーザに提供する。別の例は、ユーザにカジノのスポーツブックを預け、ユーザは自分がクラップスをプレーしたいことを示すことを含む。装置は、クラップスのテーブルまでの歩行を案内する。別の例は、ユーザが夕食のレストランのリストを所望した場合を含む。所定の時刻（例えば、午後8:00）において、システムはユーザにリストを呈示し、ユーザに選択及び予約を行わせる。次いで、システムは、ユーザの現在の場所から選択されたレストランまでの案内を音声でユーザに提供する。システムは、また、警告、プロフィール、又は提供されている案内情報に少なくとも部分的に基づく付属情報を提供するよう、構成されてもよい。例えば、システムは、ユーザにはタクシーが必要になること、又は電車が必要になること、又は上着とネクタイが必要になること、又は傘が必要にあること等を、ユーザが行こうとする場所及び取ろうとする経路に依存して、ユーザに通知してもよい。

【0129】

様々な実施形態にしたがって、システムは、ユーザがある活動又は領域を遠隔的に閲覧できるようにする。例えば、カメラ（又は他の閲覧装置）が、カジノの設備（又は他の関連領域）を通じて配置されてもよい。キオスクにおいて、又は無線ゲーム装置上において

10

20

30

40

50

、ユーザは、選択された領域の活動を眺めるために、一以上の選択された領域を「覗く」ことができる。例えば、プールから、ユーザはクラップスのテーブルが限度額を変化させたかどうか、又は人で埋まっているかどうかを知ることができる。クラップスのテーブルから、ユーザは、レストラン又はバーが混雑しつつあるかどうかを眺めることができる。

【0130】

様々な実施形態にしたがって、警告モジュール及び警告方法の動作は、ユーザ・プロフィール情報を管理するための様々な技法に統合される。この態様の例は、ユーザがあるカジノゲームをプレーするときに、ある好みのディーラ又は世話人を有することをシステムが認識するように構成できるということである。それらのディーラ又は世話人が勤務しているときに、ユーザがある領域又はある距離内にいる場合には、該ディーラ又は世話人が勤務している特定のテーブルにおけるゲーム活動に参加するよう、ユーザを招待する警告を送信できる。

10

【0131】

したがって、一以上の所定の基準が満たされることをユーザ・プロフィール情報が示すときには、システムは対応するユーザ又は別のユーザに警告を送信してもよい。例えば、システムは、遊技者があるスポーツチームのファンであることを「覚える」ことができる。システムは、そのチームを含むイベントの到来についての情報をモニタし、所定の時点において、ユーザが該イベントにベットを投入するかどうかを調べるために確認する。投入のない場合は、システムは、スポーツブックへ訪問してベットを行うようユーザを招待する。別の例としては、システムは、ユーザが最低10ドルのテーブルを好むことを知っており、このようなテーブルへの着席の開始をユーザに警告する。別の例としては、警告は、特定のユーザに直接的には関係しないか、又は関連付けられない情報（例えば、ユーザを特定しない情報）によるトリガが可能である。例えば、警告は、ある時刻又はあるイベント（例えば、ある所定の額だけ変化するスポーツイベントに与えられるオッズ）の発生によって、トリガされてもよい。

20

【0132】

サービス・アプリケーション

様々な実施形態にしたがって、ゲームサービスは、予め存在する通信又はデータサービスに対するアドオン・アプリケーションとして提供できる。したがって、ゲームサービス・アプリケーションは、予め存在する通信又はデータサービスに対して利用可能とすることができる。例えば、特定の無線電話又はデータサービスの顧客には、本願明細書に説明される様々なゲームサービス・アプリケーションのいずれか一つ又は組合せを、電話又はデータサービスにバンドリングされる追加機能として提供することができる。本書面は、提供されるゲームサービス・アプリケーションにバンドリングされる通信サービスを、予め存在する通信サービスを含むものとして参照する場合があるが、ゲームサービス・アプリケーションは、新規開始の通信サービス・プランを伴うパッケージの一部として提供及び受領できることを認識されたい。さらに他の実施形態において、ゲームサービスが最初に確立され、通信サービスは後に追加されてもよい。

30

【0133】

バンドリング又は他のやり方で通信サービスと組合せて提供されるゲームサービス・アプリケーションは、顧客、サービス・プロバイダ、又は両者の必要を満足するようカスタマイズされてもよい。例えば、サービス・プロバイダは、あるゲームサービス・アプリケーションがサービス・プロバイダの顧客のサブセットのみに利用可能とすることを選択してもよい。したがって、サービス・プロバイダに関連付けられる全ての顧客がゲームサービスを提供されるとは限らない場合がある。カスタマイズされたゲームサービス・アプリケーションの別の例としては、通信サービスは、異なる水準のサービスを供給な多くのゲームサービス・プランを、顧客に提供できる。例えば、広告サービス及び／又は宣伝サービス等のあるサービスは、通信サービスの顧客に対して無料としてもよい。このようなサービスの水準は、顧客による選択、プロバイダによる選択、又は両方であってもよい。

40

【0134】

50

顧客は、アドオン形式のゲームサービスに対して個別に、又は予め存在する通信サービスに対して顧客がすでに受け取る請求書と組合せて、請求されてもよい。例えば、ある実施形態において、ゲームサービスは、呼び出し者IDサービス、呼び出し大気サービス、及び呼び出しメッセージサービスが通信サービスに伴う基本料金に追加される料金となることと同じやり方で、アドオンとして請求されてもよい。

【0135】

ピア・ツー・ピア無線ゲーム

様々な実施形態にしたがって、ゲームサービスは、ピア・ツー・ピアの無線ゲームを可能にする。具体的には、本システムは、分散した場所から同一の時間に同一のゲーム活動に複数の遊技者を参加可能とすることができる。これは、限定しないが、競馬、ポーカー、及びブラックジャック等のあるゲームの場合に特に望ましい場合がある。本システムは、特定のゲームに関する複数のポジションに単一の遊技者を参加可能とすることもできる。例えば、ユーザは、ブラックジャックの複数の手の遊技を許可されうる。特定の態様は、ユーザが特定の活動を見つけることに支援を提供する特徴を含む。例えば、第一の遊技者が6人のテーブルにおいてポーカーの遊技を望む場合がある。ゲームシステムは、第一の遊技者の参加に対して利用可能なポジションを有するポーカーテーブルを識別するために用いられてもよい。追加的に又は代替的に、第一の遊技者は、第二の遊技者として同一のテーブルにおけるポーカーを遊戯したい場合があり、本システムは、第二の遊技者がすでに参加しているゲームを見つけることにおいて、第一の遊技者を支援するよう構成されてもよい。

【0136】

場所決定の技術は、ピア・ツー・ピアのゲーム又は関連サービスを可能とするように取り入れられてもよい。例えば、選択されたグループ員を追跡するための「バディ・ネットワーク」が設定されてもよい。例えば、友人グループが全員ゲーム管轄区域にいるが、その管轄区域内の様々な分散した場所にいる場合がある。ゲームシステムは、この友人グループに対するピアのプライベートなバディ・ネットワーク設定を許可する。本システムは、一以上のグループ員が一以上の他のグループ員を追跡できるようにする。様々な実施形態において、本システムは、一以上のグループ員とのメッセージのやりとりも許可できる。例えば、本システムは、ある無線ゲーム活動に参加する他のメンバを招待することもメンバに許可する。追加的に又は代替的に、本システムは、仮想的又は実際のゲームに参加している別のメンバ員の成績にベットすることを、メンバ員に許可してもよい。

【0137】

場所決定の技術は、「警告システム」の設定にも取り入れることができる。警告システムは、ゲーム活動に参加するある種類の遊技者を招待するために用いることができる。次いで、基準を用い、基準を満たすゲーム装置のユーザを識別してもよい。例えば、ゲーム参加者は、「高額勝者」又は「大金ゲーマー」の資格を有するゲーム装置の他のユーザと共に、ゲーム活動を開始することを望む場合がある。他の例としては、著名人ユーザが他の著名人とのゲーム活動の開始を望む場合、又は年配の民間人が他の年配の民間人とのゲーム活動を望む場合がある。それぞれの例において、ユーザは基準を識別してもよく、次いで、ピア・ツー・ピアのゲームイベント開始に対してこの基準を満たす他のゲーム参加者を識別するために、これを用いることができる。

【0138】

前述の記載は、様々な実施形態にしたがって用いることのできるいくつかの実装技術を包含することを理解されたい。様々な実施形態にしたがって、他の技術の使用及び想定が可能である。現在存在している技術又はなお開発途上にある技術のいずれかの任意の適切な技術を用いて、様々な実施形態が実施されてもよい。

【0139】

ゲーム及び無線システム

様々な実施形態は、ハンドヘルド型のパーソナルゲーム装置を含むゲームシステムを含む。ゲームシステムは、一以上のゲームを、ハンドヘルド型ゲーム装置の一つのユーザに

呈示するよう適合できる。

【0140】

様々な実施形態において、ゲームシステムは、可搬型ゲーム装置又はインタフェースを備える。可搬型ゲーム装置は、遊技者にゲーム情報を表示するためのディスプレイ、遊技者からの入力を受信するための少なくとも一つの入力装置を有し、遠隔装置／場所に情報を送受信できる。ゲームシステムは、ゲームデータを生成し、ゲームデータを可搬型ゲーム装置に送信し、遊技者の入力等の情報を可搬型ゲーム装置から受信するための、ゲームサーバも備える。ゲームシステムは、さらに、可搬型ゲーム装置を介してゲームサーバによって提供されるゲームをプレーする遊技者の、支払いを認証して資格を確立するための支払い業務サーバを備える。

10

【0141】

様々な実施形態において、ゲームシステムは、一以上の固定式ゲーム機又は価値の付随するチケットを印刷可能な他の装置を備える。可搬型ゲーム装置は、遊技者のゲームプレーを許可するために付随価値を認証する支払い業務サーバによる使用のために、チケット情報を読み取るチケット・リーダーを備える。

【0142】

一以上の実施形態において、可搬型ゲーム装置は、無線通信チャンネルを介して他の装置（ゲームサーバ等）と通信する。無線通信を許可するために、適切なリレー及びトランシーバが設けられる。

【0143】

一以上の実施形態において、可搬型ゲーム装置は、ゲーム装置の構成を変更するため又は一以上の取引サービスと相互作用するための複数のインタフェースを備える。いくつかの実施形態において、装置ユーザに関するログイン情報を受信するために、ログイン・インタフェースが設けられる。様々な実施形態において、表示又はアクセスが許可されるインタフェース又は他の機能の数が、装置ユーザに依存して構成される。ゲームの代表者が自分自身を識別する場合は、多様な制御機能へのアクセスを許可するインタフェースを設けることができる。遊技者が自分自身を識別する場合は、このような制御機能にはアクセスできないが、代わりに、ゲームプレー等の消費者関連の機能のみをアクセス可能とすることができる。

20

【0144】

一以上の実施形態において、ゲームシステムは、食品取引サーバ等の一以上の業務サーバを備える。可搬型ゲーム装置のインタフェースを用いて、遊技者又は他のユーザは、食品取引サーバ由来のサービスを要求してもよい。例えば、遊技者は、食事、飲み物、レストラン予約又は他のサービスを要求できる。

30

【0145】

一以上の実施形態は、ゲームネットワークに伴う可搬型ゲーム装置を介するゲームをプレーする方法を含む。いくつかの実施形態において、遊技者は、レストランの接客ステーション又はホテル／カジノのフロントデスクによる装置の確認等により、可搬型ゲーム装置を入手する。遊技者は、クレジットカード又は現金支払い等の価値を、ゲームオペレータに提供する。この価値はサーバに関連付けられ、チケット番号と遊技者追跡番号又は他の識別子との照合が行われる。

40

【0146】

ゲーム装置は、ログイン・インタフェースを用いて遊技者のプレー用に構成される。ログイン行為は、遊技者又はゲームオペレータによって実施されうる。次いで、遊技者は、価値の存在を示すことによって、ゲームプレー等のサービスを取得するための資格を確立する。いくつかの実施形態において、遊技者は、装置のチケット・リーダーを用いて自分のチケットをスキャンする。スキャン画像は、遊技者のゲームプレー又は他のサービス獲得に対する資格認証のために、支払い取引サーバに送信される。資格が認証される場合に、遊技者は、ゲームプレー又はサービス要求への参加を許可される。

【0147】

50

遊技者がゲームプレーを望む場合は、遊技者は、ゲームプレー・インタフェースを用いる特定のゲーム選択等によって、指示を行う。当該指示の受信により、ゲームサーバはゲームデータを生成し、これを個人のゲーム装置に送信する。送信されたデータは、個人のゲーム装置による使用目的の、ゲームを呈示における音声及びビデオデータを含むことが可能である。遊技者は、個人のゲーム装置を通じてゲームサーバに入力することにより、ゲーム参加を許可される。ゲームサーバは、ゲームの結果の勝敗を決定する。結果が勝ちの結果であれば、賞が与えられる。賞は、支払い取引サーバの遊技者口座に関連付けられる現金の額でもよい。結果が負けの結果であれば、遊技者が投入したベット又は賭けは失われ、取引サーバの遊技者口座からその額が控除される。

【0148】

10

図8は、様々な実施形態に係るゲームシステムのブロック図である。

【0149】

図示のように、ゲームシステムB20は、複数のゲーム機B22a、B22b、B22c、B22d、B22e、B22f、B22g、B22h、B22i、B22jを備える。いくつかの実施形態において、これらのゲーム機B22a、B22b、B22c、B22d、B22e、B22f、B22g、B22h、B22i、B22jは固定式である。一般的に、ゲーム機B22a、B22b、B22c、B22d、B22e、B22f、B22g、B22h、B22i、B22jは、一以上のゲームを遊技者に呈示するよう構成される。様々な実施形態において、該ゲームは、賭け又はベットの投入を要するものであり、勝ちの結果を受け取る遊技者に金銭による賞等の賞を提供するものである。これらの装置は、例えば、ビデオポーカー及びスロットマシンを含むことができる。加えて、ゲームシステムB20は、一以上のハンドヘルド型の可搬型ゲーム装置(PGD)B24を備える。PGD B24は、また、一以上のゲームを遊技者に呈示するよう構成され、後述するように、多様な他のサービスのためのアクセスポイントとして使用できる。「個人のゲーム装置」として本願明細書にて参照する該装置は、可搬型ゲームインタフェース、個人のゲームユニット等の専門用語によって参照する場合があるが、装置の名称に関わらず、これらは本願明細書に記載の一以上の特徴を有することができる。

20

【0150】

加えて、様々な実施形態において、PGD B24は、少なくとも一つのゲームサーバB28と通信する。後述するように、様々な実施形態において、PGD B24を介して遊技者に呈示される一以上のゲームは、ゲームサーバB28によって提供される。

30

【0151】

ゲーム機B22a、B22b、B22c、B22d、B22e、B22f、B22g、B22h、B22i、B22j及びそれぞれのPGD B24は、本願明細書において「イージー・ペイ」システムとして参照する支払いシステムと通信する。このシステムは、情報を送受信するためのサーバB26を備える。一般的に、イージー・ペイ・システムは、ゲームプレー及び他の品物並びにサービスの取得に対する遊技者からの支払いを受け付け、遊技者に勝ち又は賞を支払うために利用される。

【0152】

図示の実施形態において、ゲームシステムB20は、他の情報を送信及び／又は受信するための他のサーバB30、B32を備える。いくつかの実施形態において、一つのサーバB30は、賞金取引サーバを含む。別のサーバB32は、食品取引サーバを含む。いくつかの実施形態において、情報は、PGD B24とこれらのサーバB30、B32との間で送信できる。

40

【0153】

図9を参照し、様々な実施形態にしたがったイージー・ペイ・システムをより詳細に説明する。イージー・ペイ・システムは、遊技者がゲームに勝つか又は現金払戻しを望むときに、通常の貨幣の賞又は償還の代わりに賞チケットのバウチャーを配分する、賞チケット・システムの構成要素でありうる。このチケットは、品物の支払い又はベット若しくはゲームプレーに対する参加料等の価値を提供するために、ゲーム機又は他のゲーム装置に

50

よって使用することもできる。

【0154】

図9は、当該システムのいくつかの実施形態をブロック図形式で示す図である。図示のように、ゲーム機B22a、B22b、B22c、B22d、及びB22eの第一のグループは、第一の事務検証端末(CVT)B34に接続することが示され、ゲーム機B22f、B22g、B22h、B22i、及びB22jの第二のグループは、第二のCVTB36に接続することが示される。全てのゲーム機は、現金との交換、又はクレジット若しくは他のゲーム機における証印として受領が可能な、チケット・パウチャーを印刷する。CVTB34、B36が互いに接続されないときには、一つのゲーム機からのチケット・パウチャーは、同一のCVTに接続されるゲーム機グループにある別のゲーム機における証印としてのみ使用できる。例えば、ゲーム機B22aから印刷される賞チケットは、共有のCVTB34に接続されるゲーム機B22b、B22c、B22d、及びB22eにおける証印のクレジットとして使用できるが、CVTB36にそれぞれが接続されるゲーム機B22f、B22g、B22h、B22i、及びB22jにおいては使用できない。

10

【0155】

CVTB34、B36は、償還を待機している未処理チケット・パウチャーに対応するチケット・パウチャー情報を格納する。この情報は、チケットが検証されて払戻しが行われるときに用いられる。CVTB34、B36は、CVTに接続されるゲーム機によって印刷されたチケット・パウチャーに対する情報を格納する。例えば、CVTB34は、ゲーム機B22a、B22b、B22c、B22d、及びB22eによって印刷されたチケット・パウチャーに対するチケット・パウチャー情報を格納する。遊技者がチケット・パウチャーの払戻しを望み、CVTB34、B36が互いに接続されないときには、遊技者は、ゲーム機に関連付けられたCVTにおける特定のゲーム機から印刷されたパウチャーを換金してもよい。チケット・パウチャーの払戻しを行うために、チケットから得られる情報をCVTに格納された情報と比較することにより、チケット・パウチャーが検証される。チケット・パウチャーの払戻しが行われた後に、CVTは、類似情報を有するチケットに複数回の現金化が行われないよう、データベースにおいて該チケットを支払い済みにマークする。

20

【0156】

CVTB34、B36に接続されるゲーム機の複数のグループは、相互検証ネットワークB38に共に接続できる。相互検証ネットワークは、通常は、二以上のCVTからの入力を受け付ける一以上のコンセントレータB40を含み、一つの通信回線を用いて二以上のCVTの通信を双方向に可能にする。コンセントレータB40は、チケット・パウチャー情報に対してCVTB34、B36をポーリング可能なフロントエンド制御装置B42に接続される。フロントエンド制御装置B42は、精算部B44及び管理部B46を含む賞チケット・システムのための多様な情報サービスを提供可能なイージー・ペイ・サーバB26に接続される。

30

【0157】

相互検証ネットワークにより、相互検証ネットワークに接続される任意のゲーム機が生成したチケット・パウチャーは、相互検証ネットワークB38内の他のゲーム機によって受け付けることができる。加えて、相互検証ネットワークにより、現金支払ステーションB48、B50、B52にある現金支払機は、相互検証ネットワークB38内の他のゲーム機から生成された任意のチケット・パウチャーを検証できる。チケット・パウチャーの払戻しを行うために、遊技者は、現金支払ステーションB48、B50、B52の一つにチケット・パウチャーを呈示できる。チケット・パウチャーから取得される情報は、チケット上の情報を、相互検証ネットワークB38に接続されるCVTB34、B36の一つに格納された情報と比較することにより、該チケットを検証するために用いられる。チケットが検証されるときに、この情報は、監査サービスを提供する別のコンピュータB54に送信されてもよい。

40

50

【0158】

上述のように、ゲームシステムB20は、一以上のハンドヘルドPGD B24も含むことができる。様々な実施形態において、PGD B24は、無線通信リンク／ネットワークを介して情報の送受信が可能な携帯装置である。

【0159】

再び図8を参照し、ゲームシステムB20は、プリンタB56、無線通信リレーB58及びB60、及び遠隔取引サーバB26、B28、B30及びB32に接続される無線トランシーバB62、B64、B66及びB68を備える。様々な実施形態において、遊技者は、PGD B24を入手し、適切な認証を与えられた後に、一以上のゲームをプレイし、かつ／又は食品サービス又は宿泊サービスを含む他のサービスを得ることができる。

10

【0160】

図10は、PGD B24、及びゲーム並びに図8に図示のゲームシステムB20によって実装可能なサービス・システムのブロック図を示す図である。様々な実施形態において、ゲーム及びサービス・システムB100は、少なくとも一つのPGD B24及び多数の入出力装置からなる。PGD B24は、一般的に、多数のゲームサービス・インタフェースB106を表示できるディスプレイ画面B102を備える。ゲームサービス・インタフェースB106は、PGD B24内の何らかの種類のマイクロプロセッサ（図示せず）によってディスプレイ画面B102上に生成される。図10に示すゲームサービス・インタフェースB106に適応できるハンドヘルドPGD B24は、例えば、米国ニューヨーク州ホスツビルのシンボル・テクノロジー・インコーポレイテッド社によって製造される。インタフェース又はメニューデータは、ローカルメモリに格納されてもよく、データは遠隔場所（データサーバ等）からPGD B24に送信されてもよい。これにより、装置のメモリ必要量が低減する。

20

【0161】

ゲームサービス・インタフェースB106は、一以上のゲームのユーザによるプレイ用の呈示を含む、多様なゲームサービス取引及びゲーム操作サービスを提供するために用いることができる。ゲームサービス・インタフェースB106は、ログイン・インタフェースB105、入力／出力インタフェースB108、取引調停インタフェースB110、チケット検証インタフェースB115、賞品サービス・インタフェースB120、食品サービス・インタフェースB125、宿泊サービス・インタフェースB130、ゲーム操作

30

【0162】

一以上の実施形態において、インタフェースのいくつか又は全てを、PGD B24のユーザに利用可能としてもよい。例えば、一以上の実施形態において、PGD B24は、ゲームプレイ及び他の活動への参加のために遊技者によって両方を使用可能であるという二つの目的を有することができ、遊技者へのサービス提供及び管理機能の実施における使用に対してゲーム操作員によっても使用できる。様々な実施形態において、あるPGD B24は遊技者のみの使用の特定して構成でき、他のPGD B24はゲーム又は他の

40

人員のみの使用に特定して構成できる。このような場合に、インタフェースB106を特別にプログラムしてもよい。

【0163】

一以上の実施形態において、PGD B24のユーザの状態によっては、あるインタフェースB106のみを表示してもよい。いくつかの実施形態において、表示され使用のためにアクセス可能な特定のインタフェースB106は、ログイン機能を通じて示されるユーザの状況によって決定される。様々な実施形態において、PGD B24が操作可能であるときには（電源ボタンが起動されるとき等）、PGD B24のデフォルト状態は、ログイン・インタフェースB105の表示である。PGD B24のユーザがログインすると、PGD表示の状態は変化する。

50

【0164】

一以上の実施形態において、ログイン・インタフェースB105により、ゲームサービス代表者が何らかの種類のユーザ識別を入力し、パスワードを用いてユーザ識別を認証できるようにしてもよい。ディスプレイ画面B102がタッチスクリーンであるときに、ユーザは、入力スタイラスB103及び／又は一以上の入力ボタンB104を用いてログイン・インタフェースB105を含む画面上のユーザ／オペレータ識別情報を入力してもよい。ログイン・インタフェースのディスプレイ画面上のメニューを用いて、ユーザは、ログイン及び登録処理に関する他のディスプレイ画面を選択してもよい。例えば、ログイン・インタフェースのディスプレイ画面上のメニューを介して取得される別のディスプレイ画面により、PGD B24が識別目的のためのゲームサービス代表者の指紋スキャン、又はゲーム遊技者の指紋スキャンをできるようにしてもよい。

10

【0165】

ユーザが自分自身をゲームオペレータ又は代表者として識別する場合には、PGD B24は、前述に列挙し詳細を後述するような、一以上の他のインタフェースを表示するよう構成されてもよい。一以上の実施形態において、デフォルトの状況又はログインは、「遊技者」モードでのログインとしてもよい。

【0166】

様々な実施形態において、ログイン・インタフェースB105により、遊技者は、ゲームプレー等の複数の遊技者サービスに遊技者のアクセスを許可するようPGD B24を構成するために、自分自身を識別することができるようにしてもよい。様々な実施形態において、ログイン・インタフェースB105は、ユーザが「遊技者」又は「権限を有する人員」として自分自身を識別する要求を含む。「権限を有する人員」が選択される場合は、上述のユーザ識別（パスワードを含む）が要求されてもよい。「遊技者」が選択されれば、様々な実施形態において、遊技者は、イージー・ペイ・チケットの提供を要求される。詳細を後述するように、様々な実施形態において、一以上のゲームのプレー又は他の品物若しくはサービスの入手を望む遊技者は、これに対するクレジット又は支払いを提供するためにイージー・ペイ・チケットを使用する。該チケットは、現金支払機又は別のゲーム装置（図8の装置B22a、B22b、B22c、B22d、B22e、B22f、B22g、B22h、B22i、B22j等）のプレーによって入手されてもよい。該チケットは、上述のイージー・ペイ・システムを通じて認証されてもよい。

20

30

【0167】

様々な実施形態において、PGD B24は、チケット・リーダB145及びカードリーダB140を備える。いくつかの実施形態において、チケット・リーダB145は、多様な種類でもよい。いくつかの実施形態において、リーダは、バーコードを読み取る光学スキャナを含む。この構成において、PGD B24のユーザは、単にバーコード・リーダの前にバーコードを有するチケットを通過させてもよい。いくつかの実施形態において、カードリーダB140は、遊技者追跡カード等のカードの磁気ストライプに伴う情報を読み取るための、磁気ストライプ・カード型のリーダを含む。

【0168】

適切な承認の提供後に、PGD B24のユーザに、一以上の後続するインタフェースB106のアクセスを提供してもよい。

40

【0169】

一以上の実施形態において、権限を有するユーザは、入力／出力インタフェースB108へのアクセスが提供されてもよい。様々な実施形態において、このようなアクセスは、遊技者ではなく、ゲームサービスのオペレータに対してのみ提供される。一以上の実施形態において、入力／出力インタフェースB108は、PGD B24上のメモリに格納される装置のリストから、該PGDがゲームサービス取引情報の入力及びゲームサービス取引情報の出力が可能な装置を、ユーザが選択することを許可する。例えば、PGD B24は、チケット・リーダB145と通信してもよい。別の例としては、PGD B24は、カードリーダB140からの情報を入力してもよい。このような入力は、例えば、ゲー

50

ムサービスのオペレータが、遊技者追跡カード等の信頼性の確認を望む場合に、有用でありうる。

【0170】

P G D B 2 4 は、ゲーム及びサービスの取引情報を多数の装置に出力できる。例えば、受領書を印刷するために、P G D B 2 4 は、プリンタ B 1 5 0 に情報を出力できる。このゲームサービス取引において、P G D B 2 4 は、プリンタ B 1 5 0 に要求を送信し、プリンタ B 1 5 0 から応答を受信してもよい。プリンタ B 1 5 0 は、何らかの固定した場所にある大型装置でもよく、ゲームサービス代表者によって携行される可搬型装置でもよい。別の例としては、出力装置は、磁気カード又はスマートカードに情報を格納可能なカードリーダー B 1 4 0 でもよい。P G D B 2 4 からの情報を入力又は出力できる他の装置は、個人向けデジタル・アシスタンス、マイクロホン、キーボード、記憶装置、ゲーム機及び遠隔取引サービスである。

10

【0171】

P G D B 2 4 は様々な入力機器と通信し、有線及び無線通信インタフェースを用いて機器に出力できる。例えば、P G D B 2 4 は何らかの種類の有線接続によりプリンタ B 1 5 0 に接続してもよい。しかしながら、P G D B 2 4 は、スペクトル拡散移動通信ネットワーク通信インタフェースを含む無線通信インタフェースを介して、遠隔取引サーバ B 1 6 0 と通信してもよい。スペクトル拡散移動通信ネットワーク通信インタフェースの一例は、米国ニューヨーク州ホルツビルのシンボル・テクノロジーズ社が提供するスペクトラム 2 4 であり、これは約 2 . 4 ~ 2 . 5 ギガヘルツの間で動作する。無線通信インタフェースを用いて通信される情報は、現金払戻しのためのチケット認証等、あるゲームサービス取引に対して機密保護を提供するために、暗号化されてもよい。いくつかの装置は、複数の通信インタフェースを備えてもよい。このようなスペクトル拡散移動通信ネットワークは、一つの可能な通信方式に過ぎない。

20

【0172】

P G D B 2 4 に格納してもよい別の種類のインタフェースは、賞のチケット検証インタフェース B 1 1 5 である。いくつかの実施形態において、このインタフェースは、遊技者ではなく、権限を有するゲームサービス代表者に対してのみ利用可能である。この賞のチケット検証インタフェース B 1 1 5 のいくつかの実施形態は、イージー・ペイ・チケット・バウチャー・システムを備え、前述のようにイージー・ペイ・チケットを認証できる。しかしながら、他のチケット・バウチャー・システムが利用されるときには、この賞のチケット検証インタフェース B 1 1 5 は、他のチケット・バウチャー・システムをインタフェースするよう設計してもよい。賞のチケット検証インタフェース B 1 1 5 を用いて、ゲームサービス代表者は、チケット・リーダーを用いるゲーム遊技者によってゲームサービス代表者に呈示されるチケットから情報を読み取り、次いでチケットに示された賞を認証して払戻しを行うことができる。

30

【0173】

様々な実施形態において、賞のチケットは、遠隔取引サーバ B 1 6 0 に格納される情報に対して認証可能なゲームサービス取引情報を含む。このチケットを認証することは、多数のゲーム取引を必要とする場合がある。例えば、ゲームサービス取引情報を賞のチケットから取得した後に、P G D B 2 4 は、スペクトル拡散移動通信ネットワーク通信インタフェースを用いて遠隔取引サーバ B 1 6 0 にチケット認証要求を送信し、遠隔取引サーバ B 1 6 0 からチケット認証応答を受信できる。具体的には、認証応答及び認証要求は、イージー・ペイ・チケットに対するものであってよい。賞のチケットが認証された後に、P G D B 2 4 は、遠隔取引サーバ B 1 6 0 に取引の確認を送信できる。ゲームサービス取引情報の確認処理の詳細は、図 1 2 を参照して記載する。様々な実施形態において、賞のチケット・インタフェースは、スマートカード又は何らかの他の携帯可能な情報装置から賞の情報を認証するように、又はゲーム機から賞の情報を直接的に認証するように、構成してもよい。

40

【0174】

50

ゲーム及びサービス取引が完了すると、ゲーム及びサービス取引の情報は、記憶装置 B 1 5 5 に格納される。記憶装置 B 1 5 5 は、遠隔記憶装置又は携帯可能な記憶装置でもよい。記憶装置 B 1 5 5 は、P G D B 2 4 のメモリが誤動作するときの調停目的のバックアップとして用いてもよく、P G D B 2 4 から取り外し可能でもよい。

【0175】

P G D B 2 4 に格納されるゲームサービス・インタフェースの種類は、賞品サービス・インタフェース B 1 2 0 である。ゲーム機（すなわち、図 8 におけるゲーム機 B 2 2 a、B 2 2 b、B 2 2 c、B 2 2 d、B 2 2 e、B 2 2 f、B 2 2 g、B 2 2 h、B 2 2 i、B 2 2 j）における賞として、又は P G D B 2 4 を介してゲームをプレーする間に、ゲーム遊技者は、自転車、コンピュータ又は旅行カバンを含む賞品と交換可能なチケット（他の機械が発行するもの等）を受け取ってもよく、直接的に（P G D B 2 4 自体でのプレー中、等）このような賞を受け取ってもよい。賞品サービス・インタフェース B 1 2 0 を用いて、ゲームサービス代表者又は遊技者は、賞品サービス・チケットを認証し、ある賞品の利用可能性を確認してもよい。例えば、遊技者が自転車を当籤したことを賞品サービス・チケットが示すときに、ゲームサービス代表者は、この賞品が近傍の賞品配送センタ内に利用可能であるかどうかを確認してもよい。あるいは、遊技者が同じことを行うことを許可されてもよい。いくつかの実施形態において、遊技者は、特定の水準の賞品の賞を与えられ、その水準に一以上の特定の商品があってもよい。このような場合において、遊技者は、ちょうど賞を与えられた賞品の水準において、いかなる賞品が現在利用可能であるかを決定するために、インタフェース B 1 2 0 を用いてもよい。P G D B 2 4 は、賞品チケットを認証し、遠隔賞品サーバと通信することにより、ある賞品の利用可能性を確認してもよい。さらに、ゲームサービス代表者は、その賞品をゲーム遊技者の家に発送させてもよく、その賞品を配送場所に送らせるための要求を送信してもよい。賞品認証要求泳に賞品認証応答を含む賞品チケットの認証に必要なゲームサービス取引は、賞品の利用可能性を確認して商品を注文又は発送するために、賞品インタフェース内に配置される様々なディスプレイ画面を用いて、実装されてもよい。賞品サービス・インタフェース B 1 2 0 における異なる賞品画面は、賞品サービス・インタフェースのそれぞれの画面に配置されるメニューを用いてアクセスできる。いくつかの実施形態において、賞品サービス・インタフェース B 1 2 0 は、スマートカード又は何らかの他の携帯可能な情報装置からの商品情報を認証するように、又はゲーム機から直接的に賞の情報を認証するように、構成してもよい。

【0176】

P G D B 2 4 に格納できるゲームサービス・インタフェースの種類は、食品サービス・インタフェース B 1 2 5 である。ゲーム機の賞として、又はゲームプレーの特定の額の補償として、ゲーム遊技者は、無料の食品又は飲み物を受け取ることができる。食品サービス・インタフェース B 1 2 5 を用いて、遊技者は、食品又は飲み物の賞を交換でき、ゲームサービス代表者はこのような賞（例えば、チケットの形式でゲーム装置 B 2 2 a の遊技者に提供できる賞）を認証し、賞の利用可能性を確認できる。例えば、ゲーム遊技者が無料の食事に対して有効な賞のチケットを受け取ったときに、食品サービス・インタフェースは、夕食予約の利用可能性を確認し、夕食の予約を行うために用いることができる。別の例としては、P G D B 2 4 は、その遊技者による食品又は飲み物の注文を行うために用いることができる。このような注文は、遠隔食品サーバ B 3 2（図 8 も参照）を介して処理してもよい。食品チケット又は賞の認証に必要な取引は、食品サービスの利用可能性を確認するため、食品サービスを要求してその食品サービス要求に対する応答を受信するために、食品サービス・インタフェース B 1 2 5 の中に配置される様々なディスプレイ画面を用いて実装することができる。これらのディスプレイ画面は、食品サービス・インタフェースのそれぞれの画面に配置されるメニューを用いてアクセスできる。いくつかの実施形態において、食品サービス・インタフェースは、スマートカード又は他の携帯可能な情報装置からの食品サービス情報を認証するよう構成してもよい。

【0177】

P G D B 2 4 に格納できる別の種類のゲームサービス・インタフェースは、宿泊サービス・インタフェース B 1 3 0 である。ゲームプレーに対する賞として、又はゲームプレーの特定の額に対する補償として、ゲーム遊技者は、部屋のアップグレード、無料の夜間宿泊又は他の宿泊賞品を受け取ることができる。宿泊サービス・インタフェース B 1 3 0 を用いて、遊技者は、ある宿泊賞品の利用可能性を確認してもよい。例えば、ゲーム遊技者が部屋のアップグレードを受け取る際に、宿泊サービス・インタフェースは、部屋の利用可能性の確認、及び部屋の予約のために用いることができる。遊技者が宿泊の賞を勝つかどうかに関わらず、遊技者は、宿泊サービス・インタフェース B 1 3 0 を利用し、部屋の予約（追加の夜間滞在等）又は部屋のアップグレードを行ってもよい。いくつかの実施形態において、ゲームの遊技者には、チケット（図 8 における独立型のゲーム装置 B 2 2 a、B 2 2 b、B 2 2 c、B 2 2 d、B 2 2 e、B 2 2 f、B 2 2 g、B 2 2 h、B 2 2 i、B 2 2 j によるもの等）が発行されてもよく、ゲーム代表者は、遊技者の賞のチケットを認証し、賞の利用可能性を確認して賞を設定する目的で、宿泊サービス・インタフェース B 1 3 0 を用いてもよい。別の例としては、P G D B 2 4 は、ゲーム遊技領域から立ち去る準備をしているゲーム機ユーザに対して、タクシー又は何らかの他の形式の移動手段を注文するために用いられてもよい。ゲーム遊技領域は、カジノ、ホテル、レストラン、バー又は店でもよい。

10

【0178】

P G D B 2 4 は、宿泊サービスの賞を認証し、遠隔宿泊サーバと通信吸うことにより、ある宿泊の賞の利用可能性を確認してもよい。宿泊チケットの認証、宿泊サービスの利用可能性の確認、宿泊サービスの要求、及び宿泊サービス要求に対する応答の受信に必要な取引は、宿泊サービス・インタフェース内に配置される様々なディスプレイ画面を用いて実装されてもよい。このディスプレイ画面は、宿泊サービス・インタフェースのそれぞれの画面に配置されるメニューを用いてアクセスできる。いくつかの実施形態において、宿泊サービス・インタフェースは、スマートカード又は他の携帯可能な情報装置からの食品サービス情報を認証するよう構成してもよい。

20

【0179】

P G D B 2 4 に格納できる別の種類のゲームサービス・インタフェースは、ゲーム操作サービス・インタフェース B 1 3 5 である。ゲーム操作サービス・インタフェース B 1 3 5 を用いて、ゲームサービス代表者は、ゲーム操作に関連する多数のゲームサービス取引を実施できる。例えば、ゲーム遊技者がゲーム遊技領域において飲み物をこぼしたときに、ゲームサービス代表者は、その出来事を誰かに解消させるための要求をメンテナンスに送信し、該要求に関するメンテナンスからの応答を受信してもよい。メンテナンスの要求及びメンテナンスの応答は、ゲーム操作サービス・インタフェースの画面上のメニューを介して選択されるディスプレイ画面を介し、送受信してもよい。別の例としては、ゲームサービス代表者が、照明の故障等、ゲーム機に障害があることを発見するときには、ゲームサービス代表者は、P G D B 2 4 を用いて、ゲーム機に対するメンテナンス要求を送信してもよい。一以上の実施形態において、遊技者は、ゲームサービス・インタフェース B 1 3 5 を通じて様々なオプションを許可されてもよい。例えば、遊技者は、インタフェース B 1 3 5 を用いて、ゲームサービス代表者又は係員に依頼を行うことを許可されてもよい。

30

40

【0180】

P G D B 2 4 に格納できるゲームサービス・インタフェースの種類は、取引調停インタフェース B 1 1 0 である。様々な実施形態において、P G D B 2 4 は、ゲームサービス取引情報を格納するメモリを含む。メモリは、特定のゲームサービス取引が実施されるときに、その種類及び時間を記録できる。ある時点において、P G D B 2 4 内に格納されるゲームサービス取引の記録は、代替場所に格納される記録と比較されてもよい。例えば、賞のチケット認証に対しては、賞のチケットが認証され払戻しが行われる各時点において、遠隔サーバ B 1 6 0 に確認が送信される。したがって、P G D B 2 4 を用いて認証及び払戻しが行われた賞のチケットに関する情報は、遠隔サーバ B 1 6 0 が格納する P

50

GDによる取引に関する情報と一致しなければならない。取引調停処理は、この情報の比較のための取引調停インタフェースB110を用いることを含む。様々な実施形態において、ゲームサービス代表者のみが（遊技者ではなく）、取引調停インタフェースB110へのアクセスを許可される。

【0181】

PGD B24に格納できるゲームサービス・インタフェースの種類は、音声インタフェースB138である。PGDに取り入れられるスペクトル拡散携帯方式又は他の通信ネットワークを用いて、遊技者及び／又はゲームサービス代表者は、PGD B24を音声通信装置として用いることができる。音声インタフェースB138は、前述のいくつかのインタフェースを補佐するために用いられてもよい。例えば、ゲーム遊技者が飲み物をこぼしたときに、ゲームサービス代表者は、PGD B24上の音声インタフェースB138を用いて、メンテナンス要求を送信し、メンテナンスの応答を受信できる。別の例としては、ゲーム遊技者が無料の食事等の食品サービスの認証を要求するときに、当該要求は、PGD B24上の音声インタフェースB138を用いて、レストラン又は他の場所において遊技者又はゲームサービス代表者により行うことができる。いくつかの実施形態において、遊技者は、通信を所望するPGD B24に割り当てられたコード番号の入力等により、別のPGD B24の遊技者への接触を許可されてもよい。これにより、例えば、二つの異なるPGD B24を用いる夫婦が互いに通信することが許可される。音声インタフェースB138は、遊技者に、ホテル／カジノのフロントデスク、ゲーム場所のスイッチボードのオペレータ等との接触も許可できる。

【0182】

PGD B24Dに格納できる別の種類のゲームサービス・インタフェースは、ゲームプレー・インタフェースB137である。様々な実施形態において、遊技者は、プレーのための一以上のゲームを選択する目的で、ゲームプレー・インタフェースB137へのアクセスを許可される。ゲームプレー・インタフェースB137へのアクセスは、遊技者がPGD B24を介してプレーできる一以上のゲームを列挙するメニューを含む。様々な実施形態において、ゲームプレーは、ゲームサーバB28（図8参照）により進行される。

【0183】

一以上の実施形態において、ゲーム制御コードは、PGD B24ではなく、代わりに機密保護された遠隔サーバに常駐する。図8を参照すると、ゲームプレー・データは、ゲームサーバB28からPGD B24に、PGD B24からゲームサーバB28に、送信される。好適には、PGD B24は、ビデオデータの受信及びディスプレイB102上への情報呈示のためのデータ処理等により、データを受信して処理するよう適合される。同様に、PGD B24は、入力を受け付け、その入力又は命令をゲームサーバB28に送信するよう構成される。この構成は、ゲームプレー・データが遠隔場所に又は遠隔場所から通過する必要があるため、近傍の全ゲームプレーの態様がモニタできるという利点を有する。これにより、例えば、PGD B24において改ざん、コピー等が行われる可能性のあるゲームソフトウェアの格納が回避される。

【0184】

一以上の実施形態において、それぞれのPGD B24は、いずれのPGD B24のデータが送信され、データがいずれに送信されるかを識別するために利用される、一意的な識別子を有する。いくつかの実施形態において、ゲームサーバB28は、次いで、異なるPGD B24を用いる複数の遊技者に、同一又は異なるゲームを呈示するために用いることができ、特定のPGD B24においてプレーされる特定のゲームに関するゲームデータは、特定の識別子を用いるPGD B24に向けられる。

【0185】

当業者に考慮されるように、PGD B24は多様な構成を有することが可能である。上述のように、PGD B24は、ゲームコードが直接的にはPGDに格納されないゲームシステムB20に用いることができる。このような実施形態において、PGD B24

は、極めて制限されたデータメモリ量を有してもよい。いくつかの実施形態において、PGD B24は、ディスプレイB102の動作、スタイラスB103又は入力ボタンB104等からの入力受け付け等に必要な制御コードを実行するためのプロセッサを備える。加えて、PGD B24は、好適には、ゲームサーバB28から送信されるデータを受け付けるためのバッファメモリを備える。このデータは、ビデオ及び音声内容等の、ゲーム情報を表示するためのデータを含む。

【0186】

上記記載のPGD B24の使用の様々な態様を、ここに記載する。一以上の実施形態において、PGD B24は、直接的に遊技者による使用が可能である。様々な実施形態において、遊技者は、一以上のゲームをプレイし、食品等の商品及びサービスを入手するために、PGD B24を使用できる。

10

【0187】

いくつかの実施形態に係る、PGD B24の使用方法を、図11(a)及び図11(b)に示す。一般的に、遊技者は、最初にPGD B24を入手しなければならない。例えば、遊技者は、ゲームオペレータからのPGD B24を十分に確認してもよい。次いで、遊技者は、PGD B24の使用資格を確立する。いくつかの実施形態において、遊技者は、ログイン・インタフェースに遊技者の状況を示し、PGD B24を起動する目的で有効なチケットを入手しなければならない。起動すると、遊技者は、インタフェースB106を用いて、ゲームプレイ、賞品及び賞の交換、食品及び飲み物の発注、予約の発行、ゲームオペレータを探すこと、及び詳細を後述する多様な他の賞品及びサービスを探すこと等の、多様な取引への参加を許可される。

20

【0188】

遊技者によるPGD B24の使用方法の一例を、図11(a)を参照して記載する。最初のステップB400において、遊技者は、まずPGD B24を入手する。いくつかの実施形態において、ゲームオペレータは、遊技者がゲーム係員からPGD B24を入手できるホテル／カジノのフロントデスク、レストランの接客スタンド又は他の所望の場所等の、ある場所を有することができる。いくつかの実施形態において、ゲームオペレータは、実際には、遊技者にPGD B24をレンタル、販売又は供与等により、遊技者がPGD B24を保持することを許可する。

【0189】

30

ステップB402において、PGD B24が起動される。いくつかの実施形態において、このステップは、PGD B24の起動（電源スイッチ等による）及びログインを含む。いくつかの実施形態において、PGD B24が起動するときには、ログイン・インタフェースB105が自動的に表示される。ログイン・インタフェースB105は、スタイラスB103を用いて選択可能な「遊技者」及び「権限を有する人員」ボタンを備えてもよい。遊技者は、スタイラスB103を用いて遊技者ボタンを選択することにより、「遊技者」の状況を指示できる。

【0190】

いくつかの実施形態において、ゲームオペレータは、遊技者をログインさせてもよい。例えば、遊技者がレストランの接客係からPGD B24を入手するときに、接客係が遊技者モードで遊技者をログインさせてもよい。いくつかの実施形態において、ゲームオペレータは、あるPGD B24を遊技者による使用のために、他のものをゲーム員の使用のために、有していてもよい。このような場合において、遊技者の状況に対して構成されるPGD B24は、起動後に自動的に遊技者モードに構成されてもよい。

40

【0191】

ステップB404において、遊技者は、PGD B24を使用するための資格を確立する。いくつかの実施形態において、このステップは、ゲームシステムB20のイージー・ペイ部分を用いて認証可能な有効チケットを遊技者が提供することを含む。いくつかの実施形態において、遊技者は、ゲームシステムB20のゲーム機B22a、B22b、B22c、B22d、B22e、B22f、B22g、B22h、B22i、B22j等の、

50

ゲーム機のプレーを通じてチケットを入手したことがある。いくつかの実施形態において、遊技者は、ゲームサービス代表者によってチケットを発行される場合がある。例えば、遊技者は、現金支払いケージにおいてクレジットを提供し（クレジットカード又は現金等により）、チケットを発行される場合がある。遊技者は、また、レストラン係員に現金等を支払い、チケットを発行される場合がある。

【0192】

遊技者がチケットを有していると、このチケットは、PGD B24のチケット・リーダB145を用いてスキャンされうる。例えば、遊技者は、チケット・リーダB145の前方にチケットを通過させてもよい。PGD B24によって情報が読み取られると、このデータは認証のためのイージー・ペイ・サーバB26に送信されうる。好適には、この認証は、これが未処理であって、付随価値を有しているという事実を含め、特定のチケットが承認されることを確認する。

10

【0193】

一以上の実施形態において、他の様式によって資格が確立されてもよい。例えば、いくつかの実施形態において、PGD B24のチケット・リーダB145を用いて読み取り可能な、遊技者追跡又は識別カードを用いて、資格が確立されてもよい。

【0194】

PGD B24を使用するための資格の確立により、遊技者が、PGD B24の使用により利用できるサービス及び商品の入手に支払うための資金を有していることを確認できる。しかしながら、一以上の実施形態において、このステップは削除されてもよい。例えば、いくつかの実施形態において、遊技者は、PGD B24の使用と、次いで他の様式による商品又はサービスへの支払いを許可されてもよい。いくつかの実施形態において、遊技者は、例えば、食品を注文し、次いでこの食品が配達される時点において、ルームチャージ又は現金を用いて、この食品に対してサーバに支払いを行ってもよい。いくつかの実施形態において、遊技者は、ゲームプレーの支払い又は食品等の支払いのためにクレジットカードを用いてもよい。この場合には、クレジットカードは、サービス又は商品が提供される、又は遊技者によって注文される時点において、カードリーダB140により読み取られてもよい。

20

【0195】

ステップB406において、次いで、遊技者は、インタフェースB106からの一以上の選択項目の選択を許可される。上述のように、遊技者は、全てのインタフェースB106へのアクセスを許可されるとは限らない。任意の場合において、遊技者は、スタイルスB103等を用いて、インタフェースB106のグループからサービスを選択できる。PGD B24を用いる特定の活動への参加の例は、図11（b）を参照して後述する。

30

【0196】

遊技者が、PGD B24を用いる全ての活動への参加をもはや望まなくなると、PGD B24の使用セッションはステップB408において終了し、一以上の実施形態において、PGD B24はゲームオペレータに返却される。様々な実施形態において、遊技者がPGD B24の使用をもはや望まなくなると、遊技者はゲームオペレータにPGD B24を返却する。この時点において、ゲームオペレータは、PGD B24を用いる全ての取引が終了又は完了したことを確認し、遊技者に全ての勝ちを支払うことができる。いくつかの実施形態において、遊技者B24には、遊技者のクレジット（PGD B24の最初の使用を目的として行われる任意の支払いに、全ての勝ちを加算し、全ての出費を減算したものを含む）を表す新規なチケットが発行される。

40

【0197】

遊技者がゲームプレー・インタフェースB137へのアクセスを用いてゲームプレーのオプションを選択したPGD B24の使用法の例は、図11（b）を参照して詳細を後述する。ステップB410において（このステップは、図11（a）のステップB406の特定の実施形態を含む）、遊技者は、ゲームプレー・インタフェースB137を用いて「ゲームプレー」のイベント又はサービスの選択を行う。

50

【0198】

いくつかの実施形態において、遊技者がゲームプレー・インタフェースB137を選択したときに、遊技者にプレーを許可してもよい。いくつかの実施形態において、遊技者がゲームプレー・インタフェースB137を選択するときに、PGD B24から遠隔ゲームサーバB28に、遊技者がゲームプレーを望むことをゲームサーバB28に指示する信号が送信されてもよい。これに
10 答して、ゲームサーバB28は、表示するための最新ゲームメニューをPGD B24に送信してもよい。この構成において、利用可能なゲームメニューは、それぞれのPGD B24の代わりに、一以上の中心的な場所（サーバB28等）において、継続的に更新されてもよい。

【0199】

システムB20が遊技者にゲームメニューからゲームの選択を許可する場合に、本方法は、プレーする特定のゲームを遊技者が選択するステップを含む。ゲームが選択されると、又は単一のゲームオプションのみが設けられている場合には、ゲームプレーが開始する。
。いくつかの実施形態において、ゲームサーバB28は、ビデオ及び音声内容等のゲーム呈示において、PGD B24による使用のために、PGD B24にデータを送信する。

【0200】

いくつかの実施形態において、ステップB412において、遊技者は、ゲームに参加するためのベット又は参加料の投入を要求される。いくつかの実施形態において、遊技者は、
20 イージー・ペイ・システムを用いて、このベット又は参加料を投入できる。上述のように、遊技者は、好適には、イージー・ペイ・チケットを用いてPGD B24を用いるための資格又は他の資格を確立し、このチケットは、遊技者が商品及びサービスに対する支払いのために用いることのできる口座に金銭又はクレジットを有していることを明示する。これらのサービスは、ゲームプレーのサービスを含む。

【0201】

いくつかの実施形態において、遊技者がPGD B24を使用するための資格を確立すると、遊技者のクレジット又は金銭の価値は、遊技者が視覚的にこの額を思い出すように、遊技者に対して表示される。遊技者がゲームプレーを開始するときに、遊技者は、遊技者が口座に有しているクレジット又は金銭の価値を超えないベット又は参加料を入力できる。
30 遊技者がベット又は参加料を投入すると、この情報はイージー・ペイ・サーバB26に送信され、遊技者の口座から控除される。次いで、新規なクレジットの価値が、遊技者のPGD B24に表示される。

【0202】

様々な実施形態において、遊技者は、他の様式においてベット又は参加料のためのクレジットを提供してもよい。例えば、遊技者は、ベット又は参加料に必要なクレジットを提供する目的で、カードリーダーB140にクレジットカードを通してよい。

【0203】

ステップB414において、遊技者は、次いで、ゲームへの参加を許可される。いくつかの実施形態において、ゲームプレーは、ゲームコードを実行すること、及び遊技者に対してゲームのある態様を呈示するためにPGD B24に情報を送信することを含む。必要
40 なときには、遊技者には入力の実提供が許可され、この入力は、PGD B24からゲームサーバB28に送信される。

【0204】

ゲームの一例としては、該ゲームはビデオポーカーを含むことができる。この実施形態において、ゲームサーバB28は、5枚のカードをランダムに生成するか又は選択するためのコードを実行する。カードのビデオ画像を表すデータがPGD B24に送信され、これにより配布される5枚のカードの画像がディスプレイ画面B102上に表示される。

【0205】

「ドロー」又は「ステイ」の指示が、ユーザに表示されてもよい。この時点において、
50

遊技者は、手に残す又は交換する一以上のカードを選択できる。遊技者が何らかのカードを交換するために選択する場合には、この指示は、次いで、交換カードをランダムに生成又は選択するゲームサーバ B 2 8 に送信される。交換カードのデータは P G D B 2 4 に送信され、交換カードの画像が表示される。

【0206】

所定の勝ち手を含む 5 枚カードの手（任意の交換カードを含む）がゲームサーバ B 2 8 によって決定される場合には、遊技者に勝ちの金額が支払われうる。そうでなければ、遊技者は自分のベット又は参加料を失う。このステップは、ゲーム結果を決定する、本方法のステップ B 4 1 6 を含む。

【0207】

結果が勝ちの結果であれば、遊技者は、イージー・ペイ・サーバ B 2 6 を通じて遊技者の口座に入金が行われることにより、勝ちの支払いを受けることができる。この場合に、表示される遊技者のクレジットの価値は、遊技者の勝ちを反映して更新される。

【0208】

次いで、遊技者は、ゲームプレーの再開、異なるゲームプレー、又は一以上の他の提供サービスの選択を、選んでもよい。いくつかの実施形態において、様々なインタフェース B 1 0 6 を含む表示に戻ることを遊技者に許可する、「メインメニューに戻る」というボタン等が、全ての時点において遊技者に表示されてもよい。

【0209】

いくつかの実施形態において、遊技者が P G D B 2 4 の使用を完了したときに、遊技者はゲームオペレータに P G D B 2 4 を返却する。例えば、遊技者は、現金支払いケージ又はゲームサービス・オペレータに P G D B 2 4 を返却してもよい。様々な実施形態において、次いで、ゲームサービス・オペレータ又は他のパーティは、遊技者の口座に残っている任意のクレジット又は価値に対して遊技者にチケットを発行する。次いで、P G D B 2 4 は、別の遊技者による使用の準備のために動作を停止してもよい。いくつかの実施形態において、P G D B 2 4 は、電源を切断することによって動作を停止してもよい。いくつかの実施形態において、遊技者又はユーザのログインを求めるデフォルト状態に P G D B 2 4 を復帰させる、「ログアウト」インタフェース又はオプションが設けられてもよい。

【0210】

P G D B 2 4 は、ゲームサービス・オペレータによって使用されてもよい。このような使用法の様々な例は、図 8 及び図 9 と組合せて詳細を後述する。

【0211】

ゲームサービス代表者が、ゲームプレー領域 B 7 0（図 8）においてゲームサービスを探しているゲーム遊技者に接触するときには、ゲームサービス代表者は、図 1 0 を参照して記載するように、P G D B 2 4 のディスプレイ画面上の適切なゲームサービス・インタフェースを用い、ゲーム遊技者が求めるゲームサービスを提供する。例えば、ゲーム遊技者がイージー・ペイ・チケットの認証を要求するときに、ゲームサービス代表者は、ディスプレイ画面 B 1 0 2 において利用可能なメニューを用いて、イージー・ペイ・チケット認証インタフェースを P G D B 2 4 のディスプレイ画面上に表す。次いで、ゲームサービス代表者は、P G D B 2 4 に接続されるチケット・リーダーを用いてイージー・ペイ・チケットをスキャンし、一意的なチケット情報を取得する。次に、P G D B 2 4 は、無線通信インタフェースを用いて、イージー・ペイ・サーバ B 2 6 にイージー・ペイ・チケットの認証要求を送信する。

【0212】

様々な実施形態において、チケット認証要求は、無線通信基準が用いられる一以上の情報パケットからなる。無線リンク B 7 2 を用いて、チケット認証要求を含む一以上の情報パケットが、イージー・ペイ・サーバに接続されるトランシーバ B 6 2 に送信される。トランシーバ B 6 2 は、P G D によって用いられる通信フォーマットで、ゲームプレー領域 B 7 0 の一以上の P G D B 2 4 とメッセージを送受信するよう設計される。ゲームプレ

10

20

30

40

50

ー領域B70のPGD B24の場所によっては、PGD B24との双方向的な情報パケットに対する通信経路は、B58及びB60を含む一以上の無線通信リレーを通じてもよい。例えば、PGD B24がゲーム機B22aの近傍に配置されるときは、PGD B24からイージー・ペイ・サーバB26へのメッセージに対する通信経路は、PGD B24からリレーB60、リレーB60からリレーB58、リレーB58からトランシーバB62及びトランシーバB62からイージー・ペイ・サーバB26であってもよい。PGD B24の場所がゲームプレー領域B70において変化するにつれて、PGD B24とイージー・ペイ・サーバB26との間の通信経路は変化してもよい。

【0213】

イージー・ペイ・サーバB26からのイージー・ペイ・チケット認証の応答の受信後には、そのイージー・ペイ・チケットは、PGD B24上の適切なディスプレイ画面を用いて認証されてもよい。チケットの現金払戻し後に、ゲームサービス代表者は、PGD B24を用いてイージー・ペイ・サーバB26に取引の確認を送信してもよい。PGD B24に対する取引の履歴は、PGD B24並びにイージー・ペイ・サーバB26に格納できる。次に、取引に対する受領書が印刷出力されてもよい。受領書は、ゲームサービス代表者によって携行され、何らかの様式でPGD B24に接続される可搬型プリンタから生成されてもよく、受領書は固定場所のプリンタB56から生成されてもよい。

【0214】

ゲームプレー領域B70においてPGD B24を用いる異なるゲーム遊技者に対して多数のゲームサービス取引を含む多数のゲームサービスの提供後に、ゲームサービス代表者は、PGD B24をログオフし、機密格納のための場所にこれを返却してもよい。例えば、交替時間の終了時に、ゲームサービス代表者は、いずれかの場所で、装置が特定のゲームサービス代表者に割り当てられていないこと、また別のゲームサービス代表者に割り当てられていないことについて、PGD B24を確認してもよい。しかしながら、PGD B24が別のゲームサービス代表者に割り当てられる前に、PGD B24に格納される取引履歴は、イージー・ペイ・サーバB26等の取引サーバに格納される別個の取引履歴を用いて調停されてもよい。

【0215】

ゲームサービス代表者へのPGD B24の割り当て並びに割り当ての解除、及び取引の調停は、機密保護及び監査の目的で実施される。PGD B24に用いてもよい別の機密保護の手段は、PGD B24と取引サーバとの間での固定的な接続時間である。例えば、PGD B24がゲームサービス代表者に割り当てられ、このゲームサービス代表者がPGD B24にログインした後に、PGD B24は、イージー・ペイ・サーバB26、サーバB28、又はサーバB32を含む一以上の取引サーバと通信を確立できる。取引サーバとPGD B24との接続により、PGD B24は、取引サーバに情報を送信でき、取引サーバから情報を受信できる。この接続の長さは、ある長さの時間後にはPGD B24と取引サーバとの接続が自動的に終了されるように、固定されてもよい。取引サーバに再接続するためには、ログイン及び登録処理がPGD B24において繰り返されなければならない。

【0216】

取引サーバは、一以上のゲームサービス取引を提供してもよい。しかしながら、PGD B24は、異なるゲームサービス取引を取得するために、複数の取引サーバと接続してもよい。例えば、サーバB30は賞品サービス取引を可能にする賞品サービス取引サーバであってもよく、サーバB415はサービス取引を可能にする食品取引サーバであってもよい。ゲームサービス代表者がゲーム遊技者から賞品サービスの要求を受信するときに、PGD B24は、PGD B24と商品取引サーバB30に接続されるトランシーバB64との間の無線通信リンクを用いて商品取引サーバB30に接続するために用いられてもよい。同様に、ゲームサービス代表者がゲーム遊技者から食品サービスの要求を受信するときに、PGD B24は、PGD B24と食品取引サーバB32に接続されるトランシーバB66との間の無線通信リンクを用いて食品取引サーバB32に接続するために

用いられてもよい。

【0217】

サーバB26、B28、B30、B32を含む異なる取引サーバは、別個のネットワーク上にあってもよく、何らかの様式でリンクされてもよい。例えば、サーバB32はネットワークB74に接続され、サーバB26はネットワークB38に接続され、サーバB30はネットワークB76に接続され、サーバB28はネットワークB78に接続される。この実施形態において、ネットワークB76とネットワークB38との間には、ネットワーク・リンクB80が存在する。したがって、サーバB26は、ネットワーク・リンクB80を介してサーバB30と通信できる。異なるサーバ間の通信リンクにより、サーバは、ゲームサービス取引を共有でき、PGDと取引サーバとの間の異なる通信経路を可能にすることができる。同様に、ネットワーク・リンクB82は、ネットワークB78とB38との間に存在し、ゲームサーバがイーザー・ペイ・サーバB26と通信することを許可している。

10

【0218】

図12は、ハンドヘルド型の装置を用いるゲームサービスを提供する方法を示すフロー図である。ステップB500において、ゲームサービス代表者はPGD B24を受け取り、この装置を割り当てるためにログインする。確認処理及び割り当て処理は、機密保護及び監査目的である。ステップB505において、ゲームサービス代表者は、何らかの種類のゲームサービスを要求する、ゲーム領域内のゲーム遊技者と接触する。ステップB510において、ゲームサービス代表者は、PGDのディスプレイ画面B102上のメニューを用い、要求されたゲームサービスをゲームサービス代表者が提供することができるPGD B24の適切なインタフェースを選択する。ステップB515において、ゲームサービス代表者は、ゲームサービス取引を実施するために必要なゲームサービス取引情報を入力する。例えば、賞のチケットを認証するために、ゲームサービス代表者は、チケット・リーダを用いてチケットから情報を読み取ってもよい。別の例としては、有色の予約を含む食品サービスを提供するために、ゲームサービス代表者は、予約を行うためのゲーム遊技者の名前を入力してもよい。

20

【0219】

ステップB520において、ステップB515において取得された取引情報は、必要に応じて認証される。例えば、遊技者が賞のチケットの現金払戻しを試みるときに、この賞からの情報は、チケットが公正（例えば、チケットが偽物である場合がある）かつすでに認証されたものではないことの両方を確認するために、認証される。認証処理は、PGD B24と取引サーバとの間での多数の情報パケット転送を必要とする。賞のチケット認証に対する認証処置の詳細は、図13を用いて記載する。取引情報が有効であるときには、ステップB522において、ゲームサービス取引が提供される。例えば、宿泊サービスを求める遊技者に対して、部屋の予約が行われてもよい。ゲームサービス代表者の確認は、ステップB545における取引調停のためにと引きサーバに送信されてもよい。一以上の実施形態において、本方法は、ゲームサービス取引に関する受領書を生成するステップを含んでもよい。

30

【0220】

ステップB535において、サービス提供後に、ゲーム遊技者は、別のゲームサービスを要求してもよい。ゲーム遊技者が追加のゲームサービスを要求するときには、ゲームサービス代表者は、ステップB510に戻り、ゲームサービスのための適切なインタフェースを選択する。ゲーム遊技者が追加のゲームサービスを要求せず、ステップB530において交替時間の終了ではないときには、ゲームサービス代表者は、ステップB505に戻って新規なゲーム遊技者と接触する。ステップB540において、交替時間が終了するときに、ゲームサービス代表者は、PGD B24をログアウトして機密保護の場所で装置を確認し、PGDが異なるゲームサービス代表者に割り当てられるようにしてもよい。ステップB545において、PGD B24が異なるゲームサービス代表者に割り当てられる前に、PGDに格納された取引履歴が、ゲームサービス代表者の交代時間の間に取引履

40

50

歴サーバを用いて以前に確認された取引と一致することを確認するために、取引履歴の調停が実施される。PGD B 2 4 上の取引履歴は、PGDのリムーバブルメモリ格納装置に格納されてもよい。すなわち、メモリは、取引調停のための取り外され、新しいメモリと入れ替えることができる。すなわち、装置に割り当てられた以前のゲームサービス代表者からの取引履歴が調停される間に、新しいメモリを有する装置を、新規なサービス代表者に割り当てることができる。

【0 2 2 1】

図13は、個人向けのゲームサービスを提供するための情報を認証する方法を示すフロー図である。図に示す実施形態において、チケットは、イージー・ペイ・チケット・システムと一致した様式で認証される。イージー・ペイ・チケットは、通常は賞のチケットのために用いられる。しかしながら、このシステムは、食品サービス、賞品サービス又は宿泊サービスを含む他のサービスのためのチケットを提供するよう適合できる。ステップB 6 0 0において、チケットから読み取られるゲームサービス取引情報に対する要求は、図8を参照して記載されるように、PGD B 2 4 上の無線通信インタフェースを介し、適切な取引サーバに送信される。ステップB 6 0 5において、サーバは、いずれの事務認証チケット(CVT) B 3 4、B 3 6がそのチケットを所有しているかを識別する。CVTがチケットを所有しているときには、CVTは、CVT B 3 4、B 3 6に接続されるゲーム機から発行される特定のチケットの状況に関する情報を格納している。ステップB 6 1 0において、サーバは、チケット所有者として識別されるCVTに対して、チケットの支払い要求を送信する。通常は、この支払い要求は、チケット上のサービスが要求されたことを指示したことになる。現金支払いチケットに対して、支払い要求は、そのチケットを精算する要求が行われたことを意味する。無料の食事に対して、支払い要求は、その食事を取得するための要求が行われたことを意味する。ステップB 6 1 5において、CVTはチケットに対する支払い要求を受信し、チケットを未決定にマークする。チケットが未決定である間は、同様の情報によるチケット認証のいかなる試みも、CVTによって遮断される。

【0 2 2 2】

ステップB 6 2 0において、CVT B 3 4、B 3 6は、コンテキスト情報を伴う応答をサーバに返信する。一例としては、コンテキスト情報は、チケットが発行されたときの時間と場所とすることが可能である。CVTからサーバへの情報は、CVT及びサーバによって共有される通信標準方式にしたがった一以上のデータパケットとして送信できる。ステップB 6 2 5において、CVTからの認証応答の受信後に、サーバは支払い要求を未決定にマークし、PGD B 2 4 に支払い命令を送信する。支払い要求が未決定である間は、サーバは、同一の情報を有する別のチケットは、支払い要求が認証すべき未決定である当該チケットとしては認めない。

【0 2 2 3】

ステップB 6 3 0において、ゲームサービス代表者は、サーバからの支払い命令を受け付けるか、又は拒否するかを選択できる。ゲームサービス代表者が、ステップB 6 4 0において、サーバからの支払い命令を受け付けるときは、PGD B 2 4 Dは取引サーバに応答を送信し、取引が実施されたことを確認する。取引サーバは、その要求が支払い済みであることをマークし、同一の情報を有する別のチケットが認証されることを防止する。ステップB 6 4 5において、サーバは、CVTに確認を送信し、これによりCVTはその要求を未決定から支払い済みにマークできる。ゲームサービス代表者が、ステップB 6 5 0において、サーバからの支払い命令を拒否するときには、PGD B 2 4 は、支払い命令を未決定から未払いにマークするという応答をサーバに送信する。チケットが未払いにマークされるときには、これは別のPGD B 2 4 又は他の認証装置によって認証されてもよい。ステップB 6 5 5において、サーバはCVTに支払い要求を未決定から未払いにマークする応答を送信し、これによりチケットの認証が認められる。

【0 2 2 4】

本発明の一以上の実施形態において、チケットは、ゲームをプレーする又は食品を取得

する権利等の、サービス又は品物に対する権利を確立するためのクレジット／価値を提供するために、用いてもよい。PGD B 2 4は、カードリーダーB 1 4 0を備えてもよい。このような構成において、PGD B 2 4のユーザは、クレジット／価値を提供するために、クレジットカード又は他の磁気ストライプ・カードを使用できる。様々な実施形態において、PGD B 2 4は、情報を取得／受信するために、スマートカード・リーダー等の一以上の他の種類の装置を備えてもよい。このような構成において、PGD B 2 4装置はクレジットカード、スマートカード又は他の装置からの情報を読み取ってもよい。これらのカードは、周知のクレジット又はデビットカードを含んでもよい。この情報は、クレジット／価値を提供するために用いられてもよい。クレジットカードの例において、ユーザの口座情報がカードから読み取られ、PGD B 2 4から制御部B 4 2に送信されてもよい。クレジットカード／クレジット認証情報は、クレジットカード・サーバ（図示せず）に関連付けられてもよい。このクレジットカード・サーバは、銀行又はカジノ若しくはPGD B 2 4及び制御部B 4 2の使用場所から遠隔した他の実体と関連付けられてもよい。制御部B 4 2と遠隔サーバとの間に、これらにわたるクレジットカード情報の送信のために、通信リンクを設けてもよい。

10

【0 2 2 5】

いくつかの実施形態において、遊技者がスマートカード又はクレジットカードを利用するときに、付随するクレジット又は価値の額はイージー・ペイ・サーバB 2 6に送信され、クレジット／価値があたかもチケットによって提供されたかのような同じ様式で、クレジットされた額を正確に扱うことができる。遊技者が現金払戻しを要求するときには、イージー・ペイ・サーバB 2 6は、クレジットされた当初の額及び任意の賞、損失又は支払いの額の記録を有しており、次いでユーザのクレジット全体を表すチケットを遊技者に発行できる。

20

【0 2 2 6】

本発明にしたがって、一以上の可搬型ゲーム装置を含むゲームシステムが提供される。可搬型ゲーム装置は、ホテルの部屋、レストラン又は他の場所等の多様な場所で、一以上のゲームをプレーすることを遊技者に許可する。これらの場所は、自立型の、一般的には固定式のゲーム機が配置される伝統的なゲーム領域から遠隔していてもよい。

【0 2 2 7】

一以上の実施形態において、遊技者は、可搬型ゲーム装置を単にゲームプレーだけではなく、他の商品及びサービスを入手するためにも使用できる。加えて、一以上の実施形態において、可搬型ゲーム装置は、多様な機能を実施し、多様なサービスを遊技者に提供するために、ゲームサービス代表者によって使用することも可能である。

30

【0 2 2 8】

前述の記載は、様々な実施形態にしたがって用いることのできるいくつかの実装技術を包含することを理解されたい。様々な実施形態にしたがって、他の技術の使用及び想定が可能である。現在存在している技術又はなお開発途上にある技術のいずれかの任意の適切な技術を用いて、様々な実施形態が実施されてもよい。

【0 2 2 9】

無線対話システム

40

様々な実施形態にしたがって、無線対話ゲームシステムは、一以上の無線装置、受信機及び中央プロセッサを備える。無線対話ゲームシステムは、中央プロセッサと通信状態にある端末も含むことができる。

【0 2 3 0】

無線対話ゲームシステムを用いるゲーム環境において、遊技者は、ゲーム設備又は「ハウス」を代表するゲーム責任者から無線ゲーム装置を受け取る。無線ゲーム装置は、遊技者によって入力される情報として、賭けの情報を受信し、この受信した賭けの情報を識別情報と共に無線送信により受信機に送信することができる。

【0 2 3 1】

無線対話ゲームシステムは、一つのゲーム設備内において多数の無線ゲーム装置をサポ

50

ートできる。無線ゲーム装置からの無線送信の範囲は、30メートル（100フィート）以内とすることができる。

【0232】

様々な実施形態にしたがって、遊技者は、装置上のボタン又はキーの押下等によって、無線ゲーム装置に情報を入力する。無線ゲーム装置は、キーパッド型の構成において、例えば5～20の任意の数のボタンを備えてもよい。ボタンには数字の0から9が記されてもよく、「\$（ドル記号）」及び「入力」キーも備えてもよく、これにより遊技者は容易に賭けの情報を入力できる。様々な実施形態において、無線ゲーム装置は、少なくとも8個の遊技者選択ボタン（例えば、数字）及び少なくとも5個の特別機能ボタン（例えば、遊技者の収支を求めるため）を備える。様々な実施形態において、遊技者は、マイクロ
10
プロセッサ・チップ又は符号化された情報を有する磁気ストライプを含むスマートカードを、無線ゲーム装置上のスマートカード・リーダに通すことにより、無線ゲーム装置に何らかの又は全ての賭けの情報を入力することができる。

【0233】

様々な実施形態において、無線ゲーム装置は識別子を備えてもよい。識別子は、例えば、一連の英数字、バーコード、又は装置に添付される磁気ストライプでもよい。様々な実施形態において、識別子は、例えば、電氣的消去可能なプログラム可能読み出し専用メモリ（EEPROM）等の機密保護メモリに格納されるデジタル符号でもよい。次いで、識別子は、一連の英数字の場合にはゲーム責任者によって直接的に読み取り可能であってもよく、バーコード又は磁気ストライプ・リーダによって自動的に読み取られてもよい。
20
様々な実施形態において、識別子は、EEPROM内にプログラムされ、端末内のエンコーダ及びデコーダ回路に直接的に接続可能なRS-232Cポートを通じてEEPROMから読み出されてもよい。

【0234】

無線ゲーム装置は、暗号鍵を格納してもよい。暗号鍵は、装置から受信器に送信される情報を暗号化するために用いることができる。受信器に送信される情報の暗号化は、無線ゲーム装置の改ざんを制限でき、未承認又は偽造装置がシステムに使用されることを防止できる。

【0235】

様々な実施形態において、暗号鍵は、EEPROMに格納されてもよい。EEPROMは、適切な符号化回路が利用できなければアクセスが困難なメモリ・デバイスであるという利点を有することが可能である。したがって、暗号鍵を装置にダウンロードする符号化回路は、ゲーム責任者によって機密保護状態で保持されうることを想定する。
30

【0236】

あるいは、EEPROMに格納される暗号鍵は、無線ゲーム装置が遊技者に供給される時点において、ポートを通じて符号化及び復号化回路に直接的に端末を接続することにより、無線ゲーム装置を受け取るそれぞれの遊技者に対して更新及び変更してもよい。さらに、プレーされるゲームに関連する他のデジタル情報は、無線ゲーム装置との直接的な接続を通じて、端末からEEPROMにダウンロードされてもよい。

【0237】

様々な実施形態において、マイクロプロセッサは、無線ゲーム装置の動作を制御する。マイクロプロセッサは、遊技者が無線ゲーム装置のボタン又はキーを用いて入力したデジタル形式の賭けの情報を受信する。マイクロプロセッサは、無線ゲーム装置識別子のデジタル形式の等価物である、無線ゲーム装置に関連付けられる識別コードを格納する。マイクロプロセッサは、受信器への送信に対して識別コード及び遊技者の賭けの情報を暗号化するためのソフトウェア・アプリケーションも実行する。ソフトウェアは、暗号鍵を用いて、識別コード及び賭けの情報を含むデータパケットを暗号化するアルゴリズムを含む。
40

【0238】

様々な実施形態において、無線ゲーム装置は、受信器との通信のための一意的なアドレス、すなわち識別コードを有し、中央プロセッサによって装置内にプログラムされる遊技
50

者識別子を格納する。無線ゲーム装置は、賭け額のレジスタを備えてもよく、これは装置上のキーを用いて維持及び更新される。賭け額のレジスタに格納される額は、装置から中央プロセッサへの送信に含まれてもよい。賭け額のレジスタの値は、装置が起動され、さらに遊技者による調節が可能になるとときには、例えば1ドル等の所定の額をデフォルトとしてもよい。無線ゲーム装置は、また、口座収支レジスタを備えてもよく、これは装置内に維持され、中央プロセッサによって周期的に更新される。口座収支レジスタの値は、装置が初期化されるときには0ドルをデフォルトとしてもよい。

【0239】

無線ゲーム装置は、遊技者ファンクション・キーを備えてもよい。遊技者ファンクション・キーは、以下の機能を達成するために使用できる。

10

1. 受信器にメッセージを送信する。
2. 口座収支情報を要求する。
3. 装置の状態を調節する。
4. データが次に送信されるメッセージ内に送られるように設定する。
5. 賭け額レジスタを、10ドル、5ドル又は1ドル等の所定の額だけインクリメントする。
6. 賭け額レジスタを、1ドル等のデフォルト値にリセットする。

【0240】

無線ゲーム装置のファームウェアは、ボタン又はキーの一つの押下を、100ミリ秒ごとのみに可能としてもよい。様々な実施形態において、キー押下はキューされない。すなわち、キー押下によるメッセージが送信のためにキューされるときには、このキューされたメッセージが送信された後に、他の遊技者入力が受け付けられる。

20

【0241】

無線ゲーム装置は、送信機を備えてもよい。送信機は、マイクロプロセッサから暗号化されたデジタル情報を受信し、受信器への無線送信のためにこれを信号に変換してもよい。送信機は、例えばラジオ周波数の信号又は赤外線信号を用いて、無線で信号を送信する。受信器と無線ゲーム装置との間の通信は、毎秒2400ビットで同期してもよい。

【0242】

無線ゲーム装置は、周期的に受信器に対する識別信号を送信するよう送信機を駆動する識別回路を備えてもよい。識別回路の使用により、受信器及び中央プロセッサは、無線ゲーム装置がなお動作状態にあり、ゲーム設備に存在して機能することを確認できる。したがって、無線ゲーム装置がゲーム設備から移動すれば、受信器及び中央プロセッサは、識別回路及び送信機によって送信される周期的な識別信号をもはや受信検出しなくなり、ゲーム責任者は、この無線ゲーム装置がゲーム設備から移動したという警告を受けることが可能である。

30

【0243】

無線ゲーム装置は、マイクロプロセッサが現在時刻及び日付をモニタできるリアルタイム・クロックを備えてもよい。このクロックは、タイミング回路からなる場合がある。マイクロプロセッサは、現在時刻及び日付に基づく計算及び他の機能を実施するために、クロックから取得される時刻及び日付の情報を用いることができる。

40

【0244】

無線ゲーム装置は、また、電子又は磁気部品等のタグを備えてもよく、これはゲーム設備の入口及び／又は出口に設置される検出装置を通過するときに警告を作動させる。タグを有する無線ゲーム装置が検出装置を通過することによる警告の作動は、ゲーム責任者に、ゲーム設備から無線ゲーム装置の移動が行われようとすることを通知する。

【0245】

無線ゲーム装置は、装置に内蔵のバッテリー源から電源を供給できる。バッテリー源等の可搬型電源により、ゲーム設備全体にわたり、無線ゲーム装置のコードレス動作を拡張できる。バッテリー源は、未使用時に装置の再充電が可能な、取り外しできる再充電可能バッテリーの一部でもよい。

50

【0246】

いくつかの実施形態において、無線ゲーム装置は、バックライトを有する液晶ディスプレイ（LCD）等のディスプレイ画面上に、ゲーム情報等の情報を表示する。LCDは、賭け額レジスタ及び口座収支レジスタに格納される値を表示するために使用できる。無線ゲーム装置は、受信器から又は中央プロセッサから送信されるデジタル情報を受信するディスプレイ受信器を備えてもよい。

【0247】

装置は、また、二色発光ダイオード（LED）を備えてもよい。二色LEDは、赤及び緑等の、少なくとも二つの色による表示が可能である。緑色光は、無線ゲーム装置が受信器への送信を行うごとに、一定時間の間に遊技者に対して確実に視認可能とするため、点滅してもよい。赤色光は、無線ゲーム装置上のキーが押下されるときに点灯し、送信が受信器によって受信されるまで点灯したままでもよく、赤色光が点灯しているときには追加のキー入力是有効化されない。無線ゲーム装置は、また、例えば口座収支レジスタが更新されていること、LCDに収支情報が表示されていることを指示する追加の発光ダイオードを備えてもよい。

10

【0248】

受信器は、無線ゲーム装置の送信機から送信される信号を受信できる。受信器は復号器を含み、これは受信信号を、例えばデジタル情報に変換する。このデジタル情報は、少なくとも無線ゲーム装置の識別コード及び遊技者の賭けの情報を含む。受信器は、復号器から得られるデジタル情報を中央プロセッサに送信する。中央プロセッサと受信器との間の通信は、様々な実施形態において、毎秒9600又は19200バイトのいずれかにおける非同期通信を用いる、RC-232C電子的インタフェース・データのシリアル通信リンクによるものでもよい。

20

【0249】

受信器は、多くの無線ゲーム装置から、例えば多重化技術を用いて、同時又は迅速な連続のいずれかで、信号を受信してもよく、これにより多数の遊技者が自分の無線ゲーム装置を用いて短い時間間隔で賭けを投入できる。受信器は、受信器によって受信される信号に存在する岸別情報によって、様々な装置から受信される信号を区別する。

【0250】

中央プロセッサは、無線ゲーム装置の識別情報及び遊技者の賭けの情報を、受信器から受信する。中央プロセッサは、また、暗号鍵を用いてこの情報を復号化する。中央プロセッサは、見かけ上、同時の様式で、複数の無線ゲーム装置からデータを受信できる。

30

【0251】

様々な実施形態において、遊技者に対する口座は、中央プロセッサのデータベースに格納される。このデータベースは、無線ゲーム装置の識別子に関連付けられる口座収支の金額を格納する。

【0252】

中央プロセッサは、遊技者が賭けを投入するとき及びゲームプレー中に商品が当籤するときに、遊技者の無線ゲーム装置から受信する信号に基づいて、データベース内の遊技者口座を管理する。中央プロセッサは、遊技者が賭けを投入するときに、遊技者口座の収支から金銭を減算する。遊技者口座の収支は、賭けを投入したゲームに遊技者が勝つときには、中央プロセッサによって自動的に増額されてもよい。

40

【0253】

中央プロセッサは、遊技者口座の収支、賭け、及び勝ちを計算するためのアルゴリズムを含むソフトウェア・アプリケーションも格納して実行することができる。中央プロセッサは、賭けが投入されたとき、勝ちが払い出されるとき、及び資金が遊技者口座に追加されるときに、ゲームの進行中に遊技者口座に実施される動作を定義するアルゴリズムを全て実行できなければならない。

【0254】

中央プロセッサ内のソフトウェアにおけるアルゴリズムは、ゲームプレー中に、くじ型

50

のゲーム等の、あるゲームに対するオッズ及び払戻しも算出できる。特定の時点におけるオッズ及び払戻しは、中央プロセッサによって行われるゲームの特徴に依存してもよく、ゲームの進行にしたがい変化してもよい。このアルゴリズムは、特定のゲームイベント発生のオッズ計算、及びそのイベントの一つの発生を正確に遊技者が予測することに対する関連商品を提供するために、中央プロセッサによって実行されてもよい。アルゴリズムは、ゲームの進行にしたがうリアルタイムなオッズ及び払戻しができるように、連続して実行されてもよい。

【0255】

中央プロセッサは、遊技者の口座に様々な動作を実施し、結果として口座に様々な影響を及ぼす。例えば、遊技者がゲームに勝つ場合には、賭けに基づいて口座に払戻しのクレジットが与えられる。遊技者が無線ゲーム装置を用いて賭けを投入する場合には、口座には賭けの額が負債となる。ゲーム責任者が遊技者から追加資金を受け取る場合には、遊技者口座の収支には資金の額が負債となる。ゲーム責任者が遊技者の口座を閉じて資金を支払うと、遊技者口座の収支には、支払われた額が負債となる。

【0256】

中央プロセッサは、受信器を収容するゲーム設備内に設置してもよい。様々な実施形態において、中央プロセッサは、受信器から遠隔して設置されてもよく、シリアル通信リンク等の電子的デジタル電話通信又は無線送信を介して受信器と通信する。加えて、中央プロセッサは、多様なゲーム環境において、様々な受信器に対して多数の機能を実施してもよい。

【0257】

いくつかの実施形態において、中央プロセッサ、受信器、及び無線ゲーム装置の間の通信は、ポーリング方式を含む。ポーリングは、多数のゲーム装置が相互干渉せずに受信器を用いて通信することを可能にする。このようなポーリング方式は、16進数の文字列形式のデジタル信号の送信を含んでもよい。好適には、中央プロセッサ、受信器及び無線ゲーム装置の間の全ての通信は、暗号化される。

【0258】

このようなポーリング方式において、16進数の文字は、特定の制御プロトコルのために予約されてもよい。例えば、注意文字は、中央プロセッサから受信器への全ての通信を開始するために用いられるヘッダ文字であり、メッセージを明示して受信器におけるメッセージ受領を同期する機能を有する。メッセージ送信に応答して注意文字が続くときに、同じ機能が示唆される。確認文字は、以前のメッセージのデータが受信認証されたことの確認を送信装置に対して提供する、別のヘッダ文字である。確認文字は、また、後続メッセージの開始のための注意文字としても機能できる。メッセージ終了文字は、送信終了を示すために用いられる。同様に、補数ネクストバイト文字は、メッセージデータが制御文字の一つと一致するときに誤った制御信号を避けることによって、通常の送信メッセージ内での予約プロトコル文字の使用を許容する。送信を必要とするメッセージバイトがプロトコル制御文字の一つと一致するときに、一致するメッセージバイトの1の補数に続いて、補数ネクストバイト文字が送信される。

【0259】

受信データの認証は、メッセージ情報の単一バイトのチェックサムを用いて達成されてもよい。このチェックサムは、ヘッダ文字を含まない元のメッセージデータの合計の1の補数であってもよい。チェックサムがプロトコル制御文字の一つと等しい値となれば、補数ネクストバイト文字の機能にしたがって取り扱われることになる。

【0260】

上述のポーリング方式において、中央プロセッサと受信器との間のリンクには、三つの異なる通信モードがある。第一に、中央プロセッサは、受信器を対象とするメッセージを送信できる。第二に、中央プロセッサは、無線ゲーム装置を対象とするメッセージを送信できる。第三に、無線ゲーム装置は、無線ゲーム装置を対象とするメッセージを送信できる。様々な実施形態において、中央プロセッサによって送信されるメッセージは、ヘッダ

10

20

30

40

50

文字に続く、対象装置の識別コード、コマンド又はメッセージ、メッセージ終了文字、及びチェックサム文字を用いて成形される文字列の形式でもよい。受信器又は無線ゲーム装置によって受信されるメッセージは、確認文字の送信によって確認されてもよいが、中央プロセッサは、無線ゲーム装置から送信されるメッセージを確認する必要はない。中央プロセッサによって送信され無線ゲーム装置によって受信されるメッセージは、全ての無線ゲーム装置にブロードキャストされてもよい。全ての無線ゲーム装置に対するブロードキャストアドレスとしての装置アドレスが予約されてもよく、全ての装置は、このアドレスに送信されるメッセージを受信することになり、この場合には、いずれの無線ゲーム装置からも確認を返す必要はない。

【0261】

10

それぞれのコマンド又はメッセージは、メッセージに含まれる情報をどのように使用すべきかを示すコマンドコードから始めてもよい。中央プロセッサによって受信器及び無線ゲーム装置に送信されるメッセージに対するコマンドコードは、以下を含む。

1. 受信器に装置アドレスのリストを送信する。
2. アドレス指定の装置に対して口座収支情報を送信する。
3. アドレス指定の装置を無効化するコマンドを送信する。
4. アドレス指定の装置を有効化するコマンドを送信する。

【0262】

様々な実施形態において、受信器と無線ゲーム装置との間で送信されるメッセージは、ヘッダ文字に続く、対象装置の識別コード、現在の賭けの額、要求、コマンド又はデータ、メッセージ終了文字、及びチェックサム文字を用いて成形される文字列の形式でもよい。要求のためのコマンドコード、受信器と無線ゲーム装置との間で送信されるコマンド及びデータとしては、以下が挙げられる。

20

1. ユーザ識別子を読み取る。
2. 装置アドレスを読み取る。
3. 収支レジスタを読み取る。
4. 賭け額レジスタを読み取る。
5. 装置の状況を提供する。
6. ユーザ識別子を書き込む。
7. 装置アドレスを書き込み。
8. 収支レジスタを書き込む。
9. 賭け額レジスタを書き込む。
10. 自己テストを実行する。

30

【0263】

これらのコマンドコードは、装置アドレス及びユーザ識別子情報を無線ゲーム装置にプログラムし、並びに装置をデフォルト状態、すなわち遊技者の口座収支を0ドルに初期化するために用いられる。口座収支レジスタ及びユーザ識別子は、それぞれ最下位バイト及び最上位バイトの二文字を含み、これらの値に対して非常に広範囲の数の使用を許容する。

【0264】

40

様々な実施形態は、中央プロセッサが無線ゲーム装置と通信する方法を含む。中央プロセッサは、ヘッダ文字、続く装置の識別コード、続く要求、コマンド又はデータ、続くメッセージ終了文字、続くチェックサム文字等を含む、16進数の文字列を送信する。中央プロセッサの文字列送信後に、無線ゲーム装置は、この文字列を受信し、その識別コードを認識し、文字列中の任意の命令を実行する。中央プロセッサが命令を無線ゲーム装置の全てに同時に送信するときは、全ての現在動作中の装置は、この命令を受信して実行する。無線ゲーム装置は、中央プロセッサに確認メッセージを送信しないが、受信器は無線ゲーム装置から該命令が適切に受信されたことの送信を受信してもよい。受信器が確認制御プロトコル文字を含む確認メッセージを中央プロセッサに送信してもよいこと以外の同様の様式において、中央プロセッサは、受信器とも通信する。

50

【0265】

同様に、無線ゲーム装置は、例えば16進数の文字列を用いて、受信器及び中央プロセッサと通信する。受信器は、情報の要求又は賭けの要求について、定期的及び周期的に動作中の無線ゲーム装置をポーリングする。遊技者が最後に無線ゲーム装置がポーリングされた時点以降に無線ゲーム装置に要求を入力した場合は、遊技者の要求は受信器に送信される。

【0266】

様々な実施形態は、無線ゲーム装置が中央プロセッサに遊技者の要求を受信してリレーする方法を含む。最初に、遊技者は、ボタン又はキーを用いて無線ゲーム装置に要求を入力する。遊技者は、例えば「入力」又は「送信」がラベルされたボタンを押し、受信器が無線ゲーム装置をポーリングする次の時点において要求を送信することを無線ゲーム装置に命令する。このボタンが押されたときには、二色LEDの赤色光が点灯し、これにより、要求が送信待ちであることを遊技者に通知する。要求は、ヘッダ文字、識別コード（又は、代替的には、特別な遊技者に対して予約される別個の識別列）、現在の賭け額、遊技者の要求（例えば、賭けの額を変更する、又は収支の更新を送信する）、メッセージ終了文字、及びチェックサム文字を含む、16進数の文字に変換される。受信器が装置をポーリングする次の時点において、装置の送信機は、この文字列を受信器に送信する。無線ゲーム装置が受信器によってポーリングされるときには、二色LEDの緑色光が点滅し、要求が送信されたことを遊技者に通知する。受信器は、要求の文字列を受信し、この文字列を中央プロセッサに送信する。次いで、中央プロセッサは、遊技者の要求を実行する。

【0267】

端末を用いて、ゲーム責任者は、賭けの取引を処理し、無線ゲーム装置を分配できる。様々な実施形態において、端末は、遊技者への無線ゲーム装置の分配に先立ち、無線ゲーム装置の識別子を迅速に入力するためのバーコード・リーダー及び／又は磁気ストライプ・リーダーを備えることができる。装置の読み取りは、端末に対して装置の情報をデジタル・データの形式で提供する。端末は、中央プロセッサに送信されるデータをゲーム責任者が手操作で入力できるキーボードを備える。読み取り装置、キーボード又はこれらの組合せのいずれかを用いて、ゲーム責任者は、遊技者口座を確立し、遊技者がゲーム責任者に対して資金提出するときには口座の収支を増加させ、遊技者が自分の口座収支の現金価値を回収を求めるときには口座の収支を減少させるために、中央プロセッサと通信する。

【0268】

遊技者は、ゲーム責任者から無線ゲーム装置を受け取るときに、自分の無線ゲーム装置に関連付けられ、識別子によって識別される口座の収支を確立する。遊技者は、端末を通じて中央プロセッサに格納される口座にアクセスして口座の収支を増加させるゲーム責任者に対して、現金又はクレジットの形式で追加資金を支払うことによって、口座収支の金額を増加してもよい。

【0269】

無線ゲーム装置は、遊技者が一以上のゲームをプレーした後に、ゲーム責任者に返却される。中央プロセッサのデータベースに格納される遊技者口座の処分について、識別子を読み取るための読み取り機が用いられてもよい。遊技者が自分の口座に残っている収支の現金価値の払戻しを受けることができるように、端末は、遊技者口座の収支をゲーム責任者に知らせる端末ディスプレイを備える。

【0270】

いくつかの実施形態において、遊技者の口座情報を表示するために、口座状況の表示装置がゲーム設備に設置される。様々な実施形態において、表示装置は、例えば、液晶ディスプレイ又は陰極管ディスプレイ等でもよい。ディスプレイ装置は、遊技者への表示のために情報をディスプレイ装置に送信する中央プロセッサによって制御される。

【0271】

遊技者は、ディスプレイ装置を見て、無線ゲーム装置から送信される賭けが受信器により受信されて中央プロセッサに送信されることを確認し、遊技者口座の金銭的中止を決定

し、及び遊技者の勝ちが口座にクレジットされたことを確認することができる。ディスプレイ装置は、遊技者がゲームに参加するために必要な重要情報を表示する。それぞれの遊技者に対して表示される情報としては、口座番号、遊技者の口座収支、遊技者の最後の賭け、及び遊技者の最後の賞品の賞又は勝ちが挙げられる。

【0272】

ディスプレイ装置は、例えば、表示領域等の特別な領域に分割され、それぞれの領域は一人の遊技者に口座情報を表示する。表示領域の大きさは、ディスプレイ装置の大きさ及び無線ゲーム装置を提示する遊技者の数によって決定されてもよい。有効な口座のみがディスプレイ装置に表示されることを想定する。多数の口座に関する情報表示のために追加ディスプレイ装置が必要であれば、中央プロセッサは、複数の同様のディスプレイ装置を駆動するように構成してもよい。

10

【0273】

ディスプレイ装置は、また、ゲームの賭けに対するオッズ及び払戻しを表示するために用いることができる。あるいは、中央プロセッサによって駆動される別個のディスプレイ装置を用いて、オッズ及び払戻しの情報を表示してもよい。さらに、オッズ及び払戻しは、ディスプレイ装置21に表示されてもよい。

【0274】

ここで、いくつかの実施形態に係る、無線対話ゲーム装置を使用する手順を記載する。いくつかの実施形態において、遊技者は、口座を確立するために、ゲーム設備のゲーム責任者に、現金又はクレジットの形式で、例えば100ドル等の金銭を提出する。ゲーム責任者は、無線ゲーム装置を選択し、例えば端末上のバーコード・リーダーを使用して、端末に無線ゲーム装置の識別子を入力する。ゲーム責任者は、また、端末に提出された金額、すなわち100ドルを、キーボードを介して入力する。ゲーム責任者は、遊技者に無線ゲーム装置を手渡し、例えば口座番号12等の口座を遊技者に伝える。あるいは、遊技者は、無線ゲーム装置の識別子から直接的に自分の口座番号を識別できる。ゲーム責任者によって端末に入力された情報は、遊技者に対する口座の記録をデータベースに確立する中央プロセッサに送信される。

20

【0275】

この例に対して、中央プロセッサは、ゲーム設備内に表示される次のレースゲームの対して賭けを投入するために、勝ちのレース要素を遊技者が選択するレースゲームを案内してもよい。賭けを投入するために、遊技者は、無線ゲーム装置上のボタンを押す。

30

【0276】

いくつかの実施形態において、遊技者は、最初に、例えば「3」等の自分が選択するレース要素と、次いで例えば5ドルの賭けに対して「5」等の賭けの額に対して割り当てられる数字に対応するボタンを押す。次いで、遊技者は「入力」キーを押し、自分の賭けを中央プロセッサに送信する。

【0277】

代替実施形態において、ゲームは、無線ゲーム装置上の単一のボタンを押すことにより、全ての賭けが、例えば1ドル等の固定額に対して投入されるように簡略化されてもよい。例えば「3」等の、選択されたレース要素に割り当てられる数字に対応するボタンを押すことにより、遊技者は、レース要素番号3に1ドルのベットを投入する。次いで、遊技者は、例えば、レース要素番号3に5ドルを賭けるために「3」を5回押すことにより、行いたいと望む1ドルのベットの数に対応する回数だけ「3」のボタンを押すことにより、レース要素番号3に、より大きな賭けを投入できる。

40

【0278】

遊技者が賭けを入力するときには、毎回、無線ゲーム装置は、遊技者の賭けの情報及び無線ゲーム装置の識別コードを含むデータパケットを生成する。このデータパケットは、暗号化され、無線通信を介して送信機によって送信される。

【0279】

受信器の復号器は、送信機によって送信された暗号化されたデータパケットを受信する

50

。暗号化されたデータパケットは、中央プロセッサに送信され、ここで復号化される。中央プロセッサは、取得した情報を用いて、賭けられた額を遊技者の口座収支から減算することによりデータベース何の遊技者口座を更新し、遊技者の賭けをゲームに反映させる。

【0280】

ゲームがプレーされた後に、中央プロセッサは、勝ちの遊技者に対して、行われた賭け及びゲームの勝ちの結果に伴うオッズに基づいて、賞を付与する。無線ゲーム装置を所有する遊技者が勝者である場合は、中央コンピュータは、遊技者の口座収支に対して賞の金額を加算することにより、データベース内の遊技者口座を更新する。さもなければ、遊技者の口座は変化しないままである。

【0281】

遊技者は、ゲーム設備内のゲームプレーを終了したときには、ゲーム責任者に無線ゲーム装置を返却する。ゲーム責任者は、例えば、端末のバーコード・リーダーを用いて、再び無線ゲーム装置の識別子を端末に入力する。端末は、遊技者の残りの口座収支を取得するために、中央プロセッサのデータベースに格納される遊技者の口座情報にアクセスする。端末ディスプレイは、ゲーム責任者に遊技者の残りの口座収支を表示し、次いで責任者はこの額の金銭的価値を遊技者に提出する。口座が閉じられ、この取引は中央プロセッサに記録される。

【0282】

前述の記載は、様々な実施形態にしたがって用いることのできるいくつかの実装技術を包含することを理解されたい。様々な実施形態にしたがって、他の技術の使用及び想定が可能である。現在存在している技術又はなお開発途上にある技術のいずれかの任意の適切な技術を用いて、様々な実施形態が実施されてもよい。

【0283】

ハンドヘルド無線ゲームプレイや様々な実施形態は、運が左右するゲームをプレーするためのハンドヘルド型の無線ゲーム装置を含む。ハンドヘルド無線ゲーム装置は、一般的に、1) 無線通信インタフェースと、2) ディスプレイ画面と、3) 一以上の入力機構と、4) i) ゲーム機に設置されるマスター・ゲーム・コントローラから無線通信インタフェースを介して受信される操作指示を用いて運が左右するゲームを画面上に呈示し、ii) 一以上の入力機構から生成される入力信号からの情報を、無線通信インタフェースを介してマスター・ゲーム・コントローラに送信するように構成されるマイクロプロセッサと、を含む特徴を有してもよい。無線ゲームプレイや、ゲーム機の場所から物理的に離れた複数の開催場所においてプレー使用されてもよく、ここで複数の開催場所は、ケノ・パーラー、ビンゴ・パーラー、レストラン、スポーツブック、バー、ホテル、プール領域及びカジノフロア領域からなる群から選ばれる。無線ゲームプレイやよりプレー使用される、運が左右するゲームは、スロットゲーム、ポーカー、パチンコ、複数手のポーカーゲーム、パイ・ゴウ・ポーカー、ブラックジャック、ケノ、ビンゴ、ルーレット、クラップス及びカードゲームからなる群から選ばれてもよい。様々な実施形態において、他のゲームも想定する。

【0284】

様々な実施形態において、無線通信インタフェースは、IEEE 802.11a、IEEE 802.11b、IEEE 802.11x、hyperlan/2（登録商標）、Bluetooth（登録商標）、及びHomeRF（登録商標）からなる群から選ばれる無線通信プロトコルを用いることができる。無線ゲームプレイや、無線ゲームプレイやを有線ネットワークのアクセスポイントに接続するために、有線ネットワーク・インタフェースも含むことができる。加えて、無線ゲームプレイや、周辺ゲーム装置に接続するための周辺インタフェースも含んでもよく、ここで周辺インタフェースは、シリアル・インタフェース、USBインタフェース、FireWire（登録商標）インタフェース、IEEE 1394インタフェースである。周辺ゲーム装置は、プリンタ、カードリーダー、ハードドライブ及びCD-DVDドライブでもよい。

【0285】

様々な実施形態において、無線ゲームプレイヤ上の一以上の入力機構は、タッチスクリーン、入力スイッチ、入力ボタン及び生体認証入力装置からなる群から選ばれてもよく、ここで生体認証入力装置は指紋リーダでもよい。無線ゲームプレイヤは、また、取り外し可能メモリを受け入れるための取り外し可能メモリインタフェースを備えてもよく、ここで取り外し可能メモリユニットは、無線ゲームプレイヤ上でプレーされる一以上の運が左右するゲームのための画像プログラムを格納する。無線ゲームプレイヤは、また、以下の一以上を含んでもよい。1) ヘッドホン・ジャックを受け入れるための音声出力インタフェース、2) アンテナ、3) 音声放出装置、4) バッテリ、5) 無線ゲームプレイヤに対して電源を供給し、外部電源からバッテリを充電するための電源インタフェース、6) メモリユニットであって、このメモリユニットは無線ゲームプレイヤでプレーされる一以上の運が左右するゲームのための画像プログラムを格納するもの、7) 電子キーを受け入れるよう設計される電子キー・インタフェース、及び8) ディスプレイ画面に画像をレンダリングするためのビデオ・グラフィック・カードであって、このビデオ・グラフィック・カードは2次元グラフィック及び3次元グラフィックをレンダリングするために使用できるもの。

10

【0286】

参照による援用

以下、参照により本願明細書に援用する。米国特許第6676522号、米国特許第6846238号、及び米国特許第6602672号。

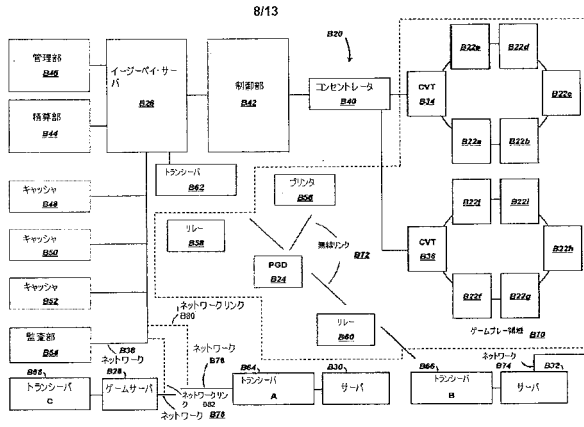
【0287】

20

読者の利便のため、上述の記載は、全ての可能な実施形態の代表例、すなわち、本発明の原理を教示し、これを実行するために想定される最良モードを伝達する一例に集中してきた。前述の記載は、様々な実施形態にしたがって用いることのできるいくつかの実装技術を包含することを理解されたい。様々な実施形態にしたがって、他の技術の使用及び想定が可能である。現在存在している技術又はなお開発途上にある技術のいずれかの任意の適切な技術を用いて、様々な実施形態が実施されてもよい。本明細書及びその関連出願の履歴を通じ、「発明」という用語が用いられるときには、これは記載される概念及び原理の全体の集まりを指すが、これとは対照的に、排他的に保護される財産権の形式的定義は、特許請求の範囲において説明され、その特許請求の範囲が排他的に権利支配する。記載は、全ての可能な変形例を徹底的に列挙することを意図したものではない。他の記載されない変形例又は変更が可能である。複数の代替的实施形態が記載される場合は、多くの場合において、異なる実施形態の要素を組合せること、又は本願明細書に記載の実施形態の要素を、明示的には記載されていない他の変更又は変形例と組合せることが可能である。多くの場合において、一つの特徴又は一群の特徴は、記載の装置又は方法の全体から分離して用いることができる。そのような記載されない変形例、変更及び変形例の多くは、後述の特許請求の範囲内にあり、他のものは等価である。

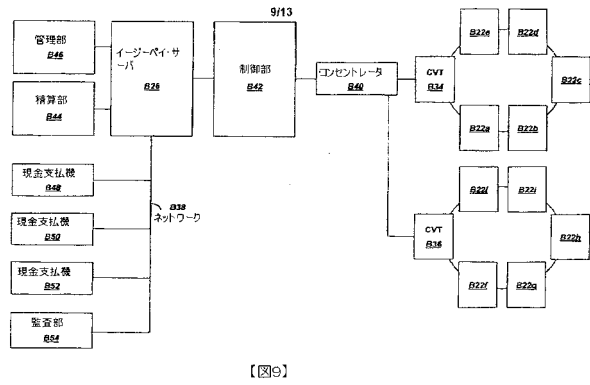
30

【図 8】



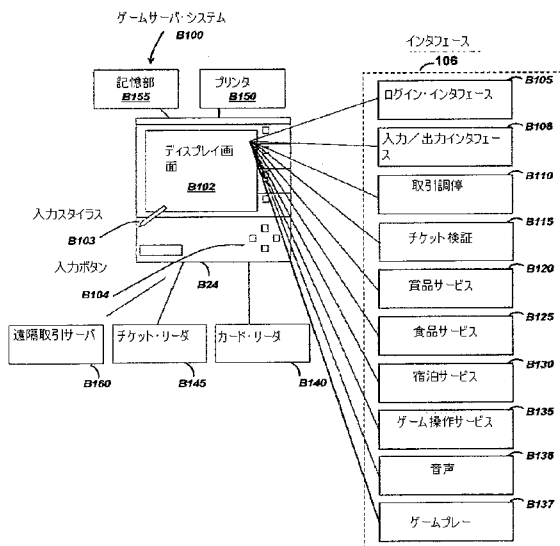
【図 9】

【図 9】



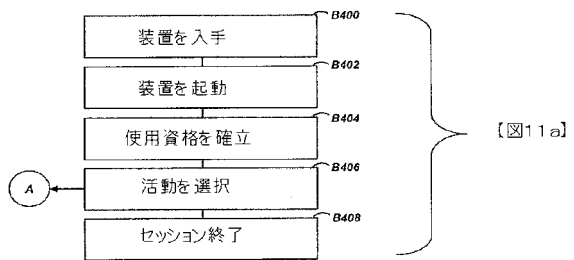
【図 9】

【図 10】



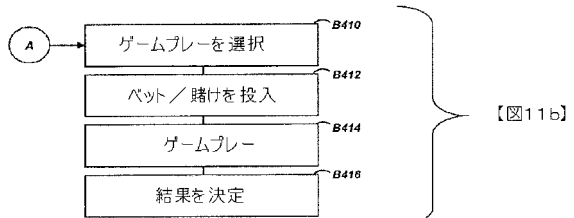
【図 10】

【図 11 (a)】



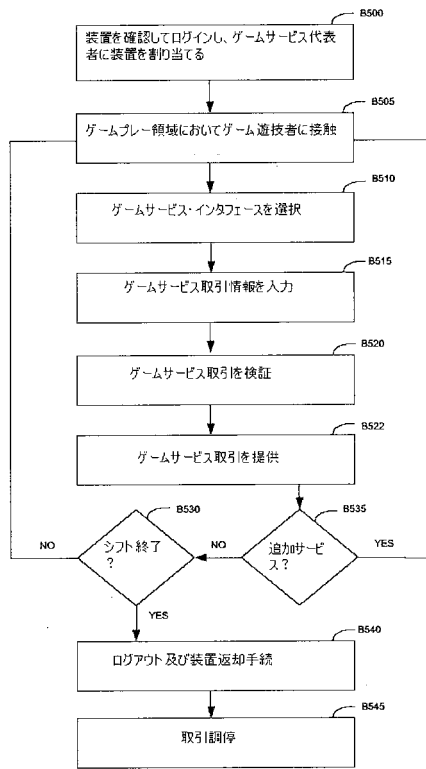
【図 11 a】

【図 11 (b)】



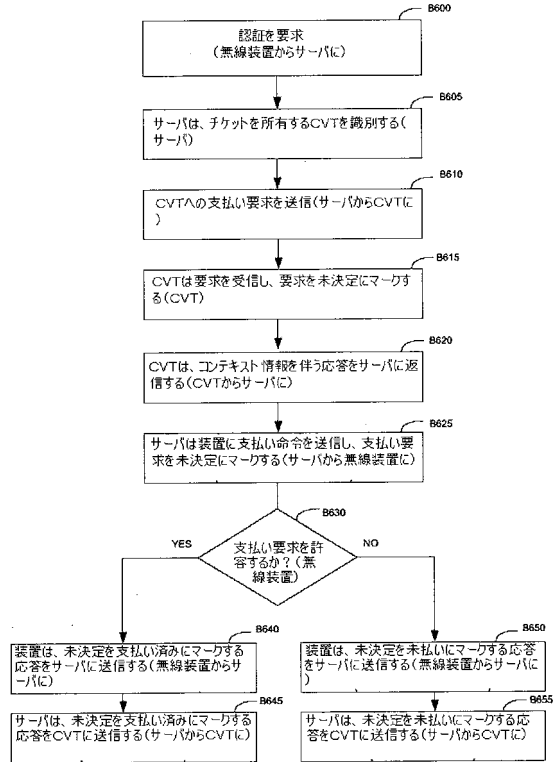
【図 11 b】

【図12】



【図12】

【図13】



【図13】

フロントページの続き

- (72)発明者 オルデルッキ, ディーン, ピー
アメリカ合衆国 コネティカット州 06880, ウェストポート, マリオン・ロード 8
- (72)発明者 ジェルマン, ジョフリー, エム
アメリカ合衆国 ニューヨーク州 11217, ブルックリン, バークレイ・プレイス 14, ア
パートメント 3

審査官 古川 直樹

- (56)参考文献 特開2001-170358 (JP, A)
特開2002-341991 (JP, A)
特開2006-255400 (JP, A)
国際公開第2004/104897 (WO, A1)
特開2005-224287 (JP, A)
特開2006-254937 (JP, A)
特開2000-037045 (JP, A)
特開2002-210236 (JP, A)
特開2003-340151 (JP, A)
米国特許出願公開第2005/0181870 (US, A1)
米国特許出願公開第2007/0060305 (US, A1)
特開2003-325972 (JP, A)
米国特許第07117009 (US, B2)
特表2007-521915 (JP, A)
特開2002-090152 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 13/00 - 13/98
A63F 9/24