

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5675106号
(P5675106)

(45) 発行日 平成27年2月25日 (2015. 2. 25)

(24) 登録日 平成27年1月9日 (2015. 1. 9)

(51) Int. Cl. F I
A 6 3 F 13/71 (2014. 01) A 6 3 F 13/71
A 6 3 F 13/73 (2014. 01) A 6 3 F 13/73
A 6 3 F 13/30 (2014. 01) A 6 3 F 13/30

請求項の数 8 (全 49 頁)

(21) 出願番号	特願2009-537361 (P2009-537361)	(73) 特許権者	506361856
(86) (22) 出願日	平成19年11月15日 (2007. 11. 15)		シーエフビーエイチ, エル. エル. シー
(65) 公表番号	特表2010-509999 (P2010-509999A)		.
(43) 公表日	平成22年4月2日 (2010. 4. 2)		アメリカ合衆国 ニューヨーク州 100
(86) 国際出願番号	PCT/US2007/084805		22 ニューヨーク イースト・59ス・
(87) 国際公開番号	W02008/061181		ストリート 110
(87) 国際公開日	平成20年5月22日 (2008. 5. 22)	(74) 代理人	100107364
審査請求日	平成22年11月12日 (2010. 11. 12)		弁理士 齊藤 達也
(31) 優先権主張番号	11/560, 065	(72) 発明者	オルデルッチ、ディーン
(32) 優先日	平成18年11月15日 (2006. 11. 15)		アメリカ合衆国, コネティカット州 O
(33) 優先権主張国	米国 (US)		6880, ウェストポート, マリオン
(31) 優先権主張番号	11/560, 077		ロード 8
(32) 優先日	平成18年11月15日 (2006. 11. 15)		
(33) 優先権主張国	米国 (US)	審査官	宇佐田 健二

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームサーバと通信しているゲーム機を決定する装置および方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

以下を含む方法：

ゲーム施設のゲーム領域に配置された検証サーバのプロセッサにより、携帯ゲーム機の遊技者から、検証デバイスを介して、前記携帯ゲーム機がゲームサーバと通信していることを確認するための確認要求を受け取るステップであって、

前記検証デバイスは前記ゲーム施設の前記ゲーム領域に配置された固定キオスクを備え、

前記検証デバイスが第1のネットワークを介して前記検証サーバと通信すると共に前記検証サーバが第2のネットワークを介して前記ゲームサーバと通信し、

前記検証デバイスは前記携帯ゲーム機、前記検証サーバおよび前記ゲームサーバと別個に構成されており、

前記検証サーバは前記ゲームサーバおよび前記携帯ゲーム機と別個に構成されており、

前記携帯ゲーム機が前記ゲームサーバと共に当該携帯ゲーム機の遊技者に対して少なくとも1つのゲーム行為を供給するように操作可能であり、

当該携帯ゲーム機が第3のネットワークを介して前記ゲームサーバと通信し、

当該携帯ゲーム機が前記検証サーバ、前記検証デバイスおよび前記ゲームサーバと別個に構成されており；

前記検証サーバのプロセッサにより、前記検証デバイスを介して、前記携帯ゲーム機が

10

20

ら識別情報を取得するステップ；

前記検証サーバのプロセッサにより、第1の標識を決定するステップであって、

第1の標識を決定することが、前記検証サーバのプロセッサにより、ランダム値を決定するステップを含み、

前記検証サーバのプロセッサにより、前記第1の標識を前記ゲームサーバを介して前記携帯ゲーム機に送るステップ；

前記検証サーバのプロセッサにより、前記検証デバイスが前記携帯ゲーム機の前記遊技者に前記検証デバイスで第2の標識を入力することを促すようにさせるステップであって、前記第2の標識は前記第1の標識を含むステップ；

前記検証サーバのプロセッサにより、前記検証デバイスを介して前記第2の標識を受け取るステップ；

前記検証サーバのプロセッサにより、前記第2の標識が前記第1の標識とマッチすると決定するステップ；および

前記検証サーバのプロセッサにより、前記第2の標識が前記第1の標識とマッチすることの通知を、前記携帯ゲーム機が前記ゲームサーバと通信していることの確認として、前記ゲームサーバを介して前記携帯ゲーム機に送るステップ。

【請求項2】

請求項1に記載の方法であって、

前記固定キオスクは読取装置を備え、前記読取装置は少なくとも下記の1つを含み、

オプティカル・スキャナ、

磁気カード読取装置、および

R F I Dトランシーバ；および

前記識別情報は前記携帯ゲーム機に割り当てられた追跡値を含む。

【請求項3】

請求項2に記載の方法であって、前記固定キオスクの読取装置を使用しながら、前記携帯ゲーム機に割り当てられた前記追跡値を読み取るステップを含む。

【請求項4】

請求項1に記載の方法を実行するためにプログラムされたコンピュータ装置を含む装置

。

【請求項5】

以下を含む方法：

ゲーム施設のゲーム領域に配置された検証サーバのプロセッサにより、携帯ゲーム機の遊技者から、検証デバイスを介して、前記携帯ゲーム機がゲームサーバと通信していることを確認するための確認要求を受け取るステップであって、

前記検証デバイスは前記ゲーム施設の前記ゲーム領域に配置された固定キオスクを備え、

前記検証デバイスが第1のネットワークを介して前記検証サーバと通信すると共に前記検証サーバが第2のネットワークを介して前記ゲームサーバと通信し、

前記検証デバイスは前記携帯ゲーム機、前記検証サーバおよび前記ゲームサーバと別個に構成されており、

前記検証サーバは前記ゲームサーバおよび前記携帯ゲーム機と別個に構成されており、

前記携帯ゲーム機が前記ゲームサーバと共に当該携帯ゲーム機の遊技者に対して少なくとも1つのゲーム行為を供給するように操作可能であり、

当該携帯ゲーム機が第3のネットワークを介して前記ゲームサーバと通信し、

当該携帯ゲーム機が前記検証サーバ、前記検証デバイスおよび前記ゲームサーバと別個に構成されており；

前記検証サーバのプロセッサにより、前記検証デバイスを介して、前記携帯ゲーム機から識別情報を取得するステップ；

前記検証サーバのプロセッサにより、第1の標識を決定するステップであって、

10

20

30

40

50

第 1 の標識を決定するステップが、前記検証サーバのプロセッサにより、ランダム値を決定することを含むステップ、

前記検証サーバのプロセッサにより、前記第 1 の標識を前記検証デバイスに送るステップ；

前記検証サーバのプロセッサにより、前記携帯ゲーム機が当該携帯ゲーム機の前記遊技者に当該携帯ゲーム機で第 2 の標識を入力することを促すようにさせるステップであって、前記第 2 の標識は前記第 1 の標識を含むステップ；

前記検証サーバのプロセッサにより、前記携帯ゲーム機を介して前記ゲームサーバから前記第 2 の標識を受け取るステップ；

前記検証サーバのプロセッサにより、前記第 2 の標識が前記第 1 の標識とマッチすると決定するステップ；および

前記検証サーバのプロセッサにより、前記第 2 の標識が前記第 1 の標識とマッチすることの通知を、前記携帯ゲーム機が前記ゲームサーバと通信していることの確認として、前記検証デバイスに送るステップ。

【請求項 6】

請求項 5 に記載の方法であって、

前記固定キオスクは読取装置を備え、前記読取装置は少なくとも下記の 1 つを含み、

オプティカル・スキャナ、

磁気カード読取装置、および

R F I D トランシーバ；および

前記識別情報は前記携帯ゲーム機に割り当てられた追跡値を含む。

【請求項 7】

請求項 6 に記載の方法であって、前記固定キオスクの読取装置を使用しながら、前記携帯ゲーム機に割り当てられた前記追跡値を読み取るステップを含む。

【請求項 8】

請求項 5 に記載の方法を実行するためにプログラムされたコンピュータ装置を含む装置

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者などの 1 人以上の遊技者に対して、1 つ以上のゲーム行為および、おそらく他の便利なサービスを提供するための分散ゲームシステムに関する。

【0002】

本出願は次の米国特許出願に関係しており、その各々は権利化と文書化された記述の目的の為にその全体を参照することによってここに取り込まれる：2 / 3 / 2 0 0 4 出願のシリアル番号 1 0 / 7 7 1 2 2 1、2 / 3 / 2 0 0 4 出願の 1 0 / 7 7 1 0 7 6、1 / 1 5 / 2 0 0 4 出願の 1 0 / 7 5 9 6 9 3、1 0 / 1 4 / 2 0 0 3 出願の 1 0 / 6 8 7 3 0 2、9 / 2 2 / 2 0 0 3 出願の 1 0 / 6 6 7 9 2 3、9 / 2 2 / 2 0 0 3 出願の 1 0 / 6 6 7 7 5 5、9 / 3 / 2 0 0 3 出願の 1 0 / 6 5 4 2 8 0、8 / 2 9 / 2 0 0 3 出願の 1 0 / 6 5 1 5 3 7、7 / 1 2 / 2 0 0 2 出願の 1 0 / 1 9 4 1 8 6、7 / 1 2 / 2 0 0 2 出願の 1 0 / 1 9 4 0 1 9、7 / 1 2 / 2 0 0 2 出願の 1 0 / 1 9 4 0 1 8、7 / 1 2 / 2 0 0 2 出願の 1 0 / 1 9 3 9 8 0、7 / 1 2 / 2 0 0 2 出願の 1 0 / 1 9 3 9 7 8、7 / 1 2 / 2 0 0 2 出願の 1 0 / 1 9 3 9 7 7、7 / 1 2 / 2 0 0 2 出願の 1 0 / 1 9 3 9 7 1、7 / 1 2 / 2 0 0 2 出願の 1 0 / 1 9 3 8 1 7、4 / 3 0 / 2 0 0 1 出願の 0 9 / 8 4 6、0 2 5、8 / 2 0 / 1 9 9 9 出願の 0 9 / 3 7 8 3 2 7、3 / 1 2 / 1 9 9 9 出願の 9 / 2 6 7 8 6 5、4 / 1 8 / 0 6 出願の 1 1 / 4 0 6 7 8 3、1 2 / 2 2 / 2 0 0 4 出願の 1 1 / 0 2 2 3 9 4、1 2 / 2 2 / 2 0 0 4 出願の 1 1 / 0 2 1 8 4 8、1 2 / 2 1 / 2 0 0 4 出願の 1 1 / 0 1 8 9 7 8、1 1 / 5 / 2 0 0 4 出願の 1 0 / 9 8 3 2 7 9、1 0 / 1 2 / 2 0 0 4 出願の 1 0 / 9 6 3 3 9 9、6 / 2 8 / 2 0 0 4 出願の 1 0 / 8 7 9 9 7 2、4 / 2 9 / 2 0 0 4 出願の 1 0 / 8 3 6 9 9 9、4 / 2 9 / 2 0 0 4 出願

の10/836975、4/29/2004出願の10/836958、4/29/2004出願の10/836077、4/29/2004出願の10/835995、6/29/2005出願の11/171809、3/9/2005出願の11/076561、2/21/2005出願の11/063311、1/10/2005出願の11/032724、4/12/2004出願の10/822484、4/1/2004出願の10/816238、3/10/2004出願の10/798106、2/23/2004出願の10/784353、4/12/2006出願の11/403722、4/3/2006出願の11/397596、1/18/2006出願の11/335253、1/18/2006出願の11/335210、1/18/2006出願の11/33484、10/21/2005出願の11/256568、8/24/2005出願の11/210482、8/10/2005出願の11/201830、8/10/2005出願の11/201812、8/9/2005出願の11/199964、8/9/2005出願の11/199835、8/9/2005出願の11/199831、7/26/2005出願の11/190613、6/29/2005出願の11/172018、7/10/2003出願の10/616779、6/3/2003出願の10/453769、6/3/2003出願の10/453761、4/10/2003出願の10/410、197、4/2/2003出願の10/404、043、11/1/2002出願の10/287、332、および、7/12/2002出願の10/194358。

10

【背景技術】

【0003】

20

遊技者などの1人以上の遊技者に対して、1つ以上のゲーム行為および、おそらく他の便利なサービスを提供するための分散ゲームシステムが、これまでに提案されている。

【発明の概要】

【課題を解決するための手段】

【0004】

本発明を解釈するためのガイド用語

【0005】

「ここにおいて」という用語は、その他に明白に指定されない限り、「参照によって取り込むことができるあらゆるものを含む、本出願において」という意味である。

30

【0006】

「製品」という用語は、その他に明白に指定されない限り、機械、製品、および/または材料の構成を意味する。

【0007】

「プロセス」という用語は、その他に明白に指定されない限り、プロセス、アルゴリズム、方法、またはその他を意味する。

【0008】

各々のプロセス（方法、アルゴリズムまたはそれ以外に呼ばれようと）本質的に1つ以上のステップを含み、それ故、プロセスの「ステップ」または「複数のステップ」に対する言及はすべて、「プロセス」という用語またはその様な用語の記述に本質的に先行する記載を有している。従って、請求項の中のプロセスの「ステップ」または「複数のステップ」に対するいかなる言及も十分な先行する記載を有している。

40

【0009】

「含む」、「構成する」という用語、およびそれらの変形は、その他に明白に指定されない限り、「含むが、それに限定する訳ではない」という意味である。

【0010】

「複数」という用語は、その他に明白に指定されない限り、「2つ以上」という意味である。

【0011】

「1つ(a)」、「1つ(an)」および「それ(the)」という用語は、その他に

50

明白に指定されない限り、「1つ以上」という意味である。

【0012】

「何々の少なくとも1つ」という表現は、そのような成句が、複数の物（物を列挙したリストなど）を修飾する場合には、その他に明白に指定されない限り、それらの物事の1つ以上の組み合わせを意味する。例えば、「小型装置、車、および車輪の内の少なくとも1つ」という表現は、(i) 小型装置、(ii) 車、(iii) 車輪、(iv) 小型装置と車、(v) 小型装置と車輪、(vi) 車と車輪、あるいは(vii) 車と車輪のうちのどれかを意味する。「何々の少なくとも1つ」は、そのような表現が複数の物を修飾する場合には、その複数の物の「各々のうちの1つ」を意味しない。

【0013】

「1つ」、「2つ」などの数的な用語は、なにかの量（例えば、1つの小型装置、2つの小型装置など）を示す為の基数として使用する場合には、その数の用語に示される量を意味するのであって、少なくともその数の用語で示される量を意味するのではない。例えば、「1つの小型装置」という表現は、「少なくとも、1つの小型装置」を意味するのではなく、それ故、「1つの小型装置」の表現は、例えば、2つの小型装置を含んではない。

【0014】

「表す」という用語やその様な用語は、その他に明白に指定されない限り、排他的ではない。例えば、「表す」という用語は、その他に明白に指定されない限り、「それだけを表す」という意味ではない。言い換えると、「データはクレジットカードの番号を表す」という表現は、「データはクレジットカード番号だけを表す」と「データは、クレジットカード番号を表し、そのデータはそれ以外のものも表す」という両方を意味している。

【0015】

「基づく」という表現は、その他に明白に指定されない限り、「それだけにに基づく」を意味してはいない。言い換えると、「基づく」という表現は、「それだけにに基づく」と「少なくともそれに基づく」の両方を意味している。「少なくともそれに基づく」の表現は、「少なくとも部分的にそれに基づく」という表現と同じである。

【0016】

「それによって」という表現は、ここでは、意図した結果や、目的、前に明白に述べたことの結果だけを表す文節、またはその他の単語の一組の前に置くためだけに使われる。従って、「それによって」という用語が、請求項で使われた場合には、「それによって」という用語が修飾する文節やその他の単語は、その請求項を特別にさらに限定するわけでも、請求項の意味や範囲をそれ以外に制限するわけでもない。

【0017】

「すなわち」という用語やそのような用語は、「つまり」という意味で、したがって、それが説明する用語や表現を限定する。例えば、「コンピュータは、データ（すなわち、命令）をインターネットに送信する」という文章は、「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に送信した「データ」であることを説明している。

【0018】

「例えば」という用語やその様な用語は、「例えば」という意味であり、その為、それが説明している用語や表現を限定しない。例えば、「コンピュータがインターネットにデータ（例えば、命令、データ構造）を送信した」の文章では、「例えば」という用語は、「命令」はコンピュータがインターネットに送信することができる「データ」の1つの例であることを説明しており、又、「データ構造」は、コンピュータがインターネットに送信することができる「データ」の1つの例であることを説明している。しかし、「命令」と「データ構造」の両方は、単に、「データ」の例にすぎず、「命令」と「データ構造」以外の他の物は「データ」であり得る。

【0019】

「それぞれ」という用語やその様な用語は、「個々に取り上げる」という意味である。したがって、2つ以上の物が「それぞれ」の特質を有している場合には、各々のそのよう

10

20

30

40

50

な物は、それ自身の特質を有しており、これらの特質は、お互いに異なることができるが、その必要はない。例えば、「2つの内の各々は、それぞれの機能を有している」という表現は、第1のそのような機械は1つの機能を有していて、第2のそのような機械も1つの機能を有していることを意味している。第1の機械の機能は、第2の機械の機能と同じであることも、同じでないこともあり得る。

【0020】

ある所定の数的範囲は、その範囲内の数の全体および部分を含む。例えば、「1から10」の範囲は、特に、1から10（例えば、1、2、3、4、．．．．．9）の間の整数と、非整数（例えば、1.1、1.2、．．．1.9）を含むように解釈されるものとする。

10

【0021】

2つ以上の用語や表現が同義である場合（例えば、用語または表現が同義であるという明白な表明がある場合）、その様な用語／表現の例は、そのような用語／表現の別の例が異なる意味を有しなければならないという意味ではない。例えば、「含む」の意味を「含むがそれに限定する訳ではない」と同義であるという表明があった場合、「含むがそれに限定する訳ではない」という表現を使用した場合、「含む」という用語は「含むがそれに限定する訳ではない」以外のものを意味する、ということの意味しているのではない。

【0022】

「発明」という用語、およびそのようなものは、その他に明白に指定されない限り、この明細書に開示された「その1つ以上の発明」を意味している。

20

【0023】

「1つの実施態様」、「実施態様」、「複数の実施態様」、「その実施態様」、「1つ以上の実施態様」、「いくつかの実施態様」、「ある実施態様」、「1個の実施態様」、「別の実施態様」、などは、その他に明白に指定されない限り、開示された発明の1つ以上の（しかし、全部ではない）実施態様を意味する。

【0024】

発明の「変形」という用語は、その他に明白に指定されない限り、発明の1つの実施態様を意味する。

【0025】

実施態様を記述する場合に「別の実施態様」に対する言及は、その言及された実施態様は、その他に明白に指定されない限り、別の実施態様（例えば、言及された実施態様以前に記述された実施態様）とお互いに排他的であることを意味しない。

30

決定すること

【0026】

「決定する」という用語やその文法上の変化（例えば、価格を決定すること、価値を決定すること、ある基準に合致する対象物を決定する）は、極端に広い意味に使われる。「決定する」という用語は、幅広い行動を包含するので、「決定する」は、計算する、コンピュータで計算する、処理する、推論する、調査する、調べる（例えば、テーブルを調べる、データベースまたは別のデータ構造を調べる）、確かめる等を含むことができる。また、「決定する」は、受け取る（例えば、情報を受け取る）、アクセスする（例えば、メモリのデータにアクセスする）等を含むことができる。また、「決定する」は解決する、選択する、選ぶ、確定する等を含むことができる。

40

【0027】

「決定する」という用語は、確実性や、絶対的な正確性は意味しないので、「決定する」は、推定する、推論する、予測する、推論する等を含むことができる。

【0028】

「決定する」という用語は、数学的な処理をしなければならないという意味を含まないし、数的な方法を使用しなければならないという意味でもないし、また、アルゴリズムや処理を使用するという意味ではない。

【0029】

50

「決定する」という用語は、特定の装置を使わなければならないという意味ではない。例えば、コンピュータは、必ずしも決定を成す必要がある訳ではない。

文章の形式

【 0 0 3 0 】

第 1 の請求項の限定が 1 つ以上の性質と同様に 1 つの性質をカバーする場合（例えば、少なくとも 1 つの小型装置という限定は、1 つ以上の小型装置とともに 1 つの小型装置をカバーする）、および、第 1 の請求項に従属する第 2 の請求項において、第 2 の請求項が、ある限定（例えば、その小型装置）を言及するのに、「その」という定冠詞を使用する場合、これは、第 1 の請求項は 1 つの性質だけをカバーしていることを意味しているのではなく、これは、第 2 の請求項は、1 つの性質だけをカバーしていることを意味しているのではない（例えば、「その小型装置」は、1 つの小型装置と 1 つ以上の小型装置の両方をカバーしている）。

10

【 0 0 3 1 】

序数（例えば、「第 1 」、「第 2 」、「第 3 」等）が、用語の前の形容詞として使用される時、その序数は（その他に明白に指定されない限り）、単に、特定の性質を表示する為に、例えば、その特定の性質を、同じ用語または同様の用語で記述された別の性質と区別する為に、その序数を使用する。例えば、「第 1 の小型装置」は、単に、それと、例えば、「第 2 の小型装置」と区別する為に、そう命名されることができる。その為に、「小型装置」という用語の前に「第 1 」と「第 2 」という序数を単に使用することは、その二つの小型装置の間のその他の関係を表示しているのではなく、同様に、その小型装置のどちらか 1 つまたは両方のその他の特質を表示しているのではない。例えば、「小型装置」という用語の前の「第 1 」と「第 2 」という序数の単なる使用は、（ 1 ）どちらかの「小型装置」が、順序や位置が前に来たり、後ろに来たりすることを示しているのではなく；（ 2 ）時間的にどちらかの小型装置が先に、または後に起こるか行動することを示しているのではなく、（ 3 ）どちらかの小型装置が、重要性とか品質などにおいて、上位か下位かを示しているのではない。加えて、序数の単なる使用が、その序数によって識別された性質に対する数的な限定を規定しているのではない。例えば、「小型装置」という用語の前の「第 1 」と「第 2 」という序数の単なる使用は、二つ以上の小型装置が存在してはいけないことを示しているのではない。

20

【 0 0 3 2 】

1 つの装置または物品がここに記されている場合、1 つ以上の装置 / 物品（それらが協同しているかどうかは別にして）は、記されている装置 / 物品の代わりに交互に使用することができる。従って、1 つの装置が所有していると記載されている機能性は、1 つ以上の装置 / 物品（それらが協同しているかどうかは別にして）によって交互に所有されることができる。

30

【 0 0 3 3 】

同様に、1 つ以上の装置や物品がここで記述されている場合（それらが協同しているかどうかは別にして）、1 つの装置 / 物品が、記述されている 1 つ以上の装置または物品の代わりに交互に使用されることができる。例えば、複数のコンピュータに基づく装置は、単一のコンピュータに基づく装置で取って代わられることが可能である。従って、1 つ以上の装置や物品で所有されていると記述されている様々な機能性は、1 つの装置 / 物品によって交互に所有されることができる。

40

【 0 0 3 4 】

記述されている 1 つの装置の機能性および / または性質は、記述されているが、明確に、そのような機能性 / 性質を有していると記述されていない 1 つ以上の他の装置によって交互に具体化されることができる。従って、他の実施態様は、その記述された装置そのものを包含する必要はなく、むしろ、その他の実施態様で、そのような機能性 / 性質を有する 1 つ以上のその他の装置を包含することができる。

表示

【 0 0 3 5 】

50

「表示」という用語は、極端に広い意味で使用される。「表示」という用語は、その他の物事の中で、サイン、兆候、または、その他の証拠を包含する。

【 0 0 3 6 】

「表示」という用語は、いかなる証拠、および／または、主題、項目、本質および／または、その他の目的および／または概念を表す他の情報を言及するために使用することができる。

【 0 0 3 7 】

ここに使用されている様に、「何々を表す情報」と「証拠」という表現は、関係する本質、主題、または目的を表現し、記述し、および／またはそれに関連する情報に言及する為に使用されることができる。

10

【 0 0 3 8 】

情報の証拠は、例えば、コード、参照、リンク、信号、識別子、および／または、それらの組み合わせ、および／または、その情報と関連のあるその他の情報的表示を含む。

【 0 0 3 9 】

ある実施態様において情報（あるいはその情報を表示する）の証拠は、その情報そのものであるか、または、その情報を含むか、および／または、その情報の構成要素のある部分であるか、または含むことができる。ある実施態様において、ある表示は、要求、懇願、放送および／またはその他の形式の情報収集および／または流布を含むことができる。開示された実施例と専門用語は限定的ではない。

【 0 0 4 0 】

20

発明の名称（本出願の最初のページの始めに設定されている）や要約（本出願の最後に設定されている）も、開示された発明の範囲としていかなる方法においても限定的に取り扱われない。150語以下の要約が、単に37C.F.R § 1.72(b)によって要求されているために、要約が本出願に包含されているに過ぎない。

【 0 0 4 1 】

本出願の発明の名称と、本出願に設けられた部分の見出しは、単に便利のように設けられているのであって、どのような方法でも、この開示を限定するものとして取り扱われるものではない。

【 0 0 4 2 】

多くの実施態様が本出願に記述されているが、説明目的のためだけに提出されている。記述された実施態様は、どのような意味においても、限定的ではなく、および、限定的だと意図されてはいない。現在、開示されている発明は、この開示から明らかなように、多くの実施態様に広く適用可能である。当業者は、この開示された発明は、構造的、論理的、ソフトウェアおよび、電気的な変更などの様々な変更と修正によって、実施可能であると認識する。開示された発明の特定の性質を1つ以上の特定のな実施態様および／または図面によって記述することができるが、そのような性質は、その他に明白に指定されない限り、1つ以上の特定のな実施態様またはそれが記述されるために参照される図面における使用に限定されるのではないことを理解すべきである。

30

【 0 0 4 3 】

本出願に記述された方法のステップまたは製品の要素の実施態様のいかなるものも、この明細書において、その様に明示的に表明されるか、請求項において、明示的に述べられる場合は除いて、ここに主張した発明を成立させるものではなく、ここで主張した発明にとって必須ではなく、または、ここに主張した発明と同一の広がりを持つものではない。

40

【 0 0 4 4 】

すべての請求項におけるすべての単語は、優先日現在における当業者によって与えられた広い意味の範囲を有する。請求項におけるいかなる用語も、この明細書または、請求項において明示的にそう記述される場合を除いて、この明細書によって、特別に規定あるいは限定されない。

【 0 0 4 5 】

続く請求項のプレアンブルは、主張される発明の目的、利益、および可能な使用を記述

50

しており、主張する発明を限定するものではない。

【0046】

本開示は、発明のすべての実施態様の文字通りの記述ではない。また、本開示は、すべての実施態様に存在しなければならない発明の性質のリストではない。

【0047】

お互いに通信していると記述された装置は、その他に明白に指定されない限り、お互いに連続して通信している必要はない。それに対して、その様な装置は、必要に応じて、または望ましい時に、お互いに送信すればよく、実際に、大部分の時間は、データの交換を控えていてもよい。例えば、別の機械とインターネットを介して、通信している機械は、長期間（例えば、一度に数週間）、他の機械にデータを送信しなくてもよい。加えて、お互いに通信している装置は、お互いに、直接に、あるいは1つ以上の媒介物を介して通信することができる。

10

【0048】

いくつかの構成要素または特徴を有するある実施態様の記述は、そのような構成要素／特徴のすべてまたはあるものが必要だと意味しているのではない。これに対して、様々なオプションの構成要素は、本発明の可能な幅広い実施態様を説明するために記述される。それ以外に明示的に規定されない限り、いかなる構成要素も特徴も必須ではないし、必要でもない。

【0049】

プロセスのステップ、アルゴリズムまたはそのようなものは特定の連続した順番で記述されるが、そのようなプロセスは、異なる順番で作動するように構成することもできる。言い換えると、明示的に記述されることができるステップの連続または順番は、必ずしも、そのステップはその順番で実行されなければいけないという必要条件を示す必要はない。ここに記述したプロセスのステップは、どのような実際的な順番でも実施することができる。さらに、いくつかのステップは、非同時的に起こると記述されているか（例えば、1つのステップは、他のステップの後に記述されるので）、意味されているにも拘らず、同時に実施されることができる。さらに、図面表示によってプロセスを説明することは、説明されたプロセスは、他の変形や、修正に対して排他的であることを意味しているのではなく、説明されるプロセスやそのステップのいかなるものも、発明にとって必要であることを意味しているのではなく、説明されるプロセスが好適であることを意味しているのでもない。

20

30

【0050】

あるプロセスが、複数のステップを包含すると記述される場合には、それは、そのステップのすべてまたはいかなるものも、好適、必須または必要であることを意味しているのではない。記述された発明の範囲における様々なその他の実施態様は、記述されたステップのうちいくつかまたはすべてを省略するその他のプロセスを包含する。それ以外に明示的に規定されない場合には、どのステップも必須でもなく必要でもない。

【0051】

プロセスは単独でまたはその他の製品または方法を参照しないで記述することができるが、1つの実施態様では、プロセスは他の製品や方法と影響し合うことがある。例えば、そのような相互作用は1つのビジネスモデルを別のビジネスモデルにリンクさせることを含むことができる。その様な相互作用は、プロセスの柔軟性や望ましさを強調するために提供することが可能である。

40

【0052】

製品が複数の構成要素、観点、量、特質および／または性質を有すると記述されることが可能であるが、それはその複数のある部分またはすべてが好ましく、必須であるか、必要であることを示してはいない。記述された発明の範囲内の様々なその他の実施態様は、記述された複数のもののいくつかまたはすべてを省略する他の製品を包含する。

【0053】

列挙された項目リスト（番号を付けても付けなくてもよい）は、その他に明白に指定さ

50

れない限り、その項目のいくつかまたはすべてが相互に排他的であることを意味してはいない。同様に、列挙された項目リスト（番号を付けても付けなくてもよい）は、その他に明白に指定されない限り、その項目のいくつかまたはすべてがどのようなカテゴリーに対しても包括的であることを意味してはいない。例えば、「コンピュータ、ラップトップ、PDA」という列挙されたリストは、そのリストの3つのうちのあるものまたは全部は相互に排他的であることを意味しているのでもないし、そのリストのうちの3つの項目のあるものまたはすべてがあらゆるカテゴリーで包括的であることを意味しているのでもない。

【0054】

列挙された項目リスト（番号を付けても付けなくてもよい）は、その項目のうちのあるものまたはすべてはお互いに等価であるか、お互いに容易に取り替え可能であることを意味しているのではない。

10

【0055】

すべての実施態様は例であり、その発明またはいかなる実施態様も、そういう場合もあるが、成されたまたは達成されたことを意味しているのではない。

【0056】

当業者にとっては、ここで記述された様々なプロセスは、例えば、適切にプログラムされた汎用コンピュータ、専用コンピュータ、および計算装置によって、実施され得ることが明らかだろう。典型的には、プロセッサ（例えば、1つ以上のマイクロプロセッサ、1つ以上のデジタル信号プロセッサ）は、命令（例えば、メモリやその様な装置から）を受け、それらの命令を実行して、その命令が規定する1つ以上のプロセスを実施する。

20

【0057】

「プロセッサ」は、1つ以上のマイクロプロセッサ、中央処理装置（CPU）、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等またはそれらの組み合わせを意味する。

【0058】

それ故、プロセスの記述は、そのプロセスを実行するための装置の記述のようなものである。そのプロセスを実行する装置は、例えば、プロセッサ、および、そのプロセスを実行するのに適当な入力装置と出力装置を含む。

【0059】

さらに、その様な方法（その他のデータタイプと同じように）を実施するプログラムは、多くの方法で、様々なメディア（例えば、コンピュータ読み込み可能な媒体）を使用して保存し、送信することが可能である。ある実施態様においては、配線された回路またはカスタムハードウェアは、様々な実施態様のプロセスを実施することが可能なソフトウェアの命令のいくつかまたはすべての代わりに、またはそれと組み合わせて使用することができる。したがって、ハードウェアとソフトウェアの様々な組み合わせは、ソフトウェアだけの代わりに使用することができる。

30

【0060】

「コンピュータ読み込み可能媒体」という用語は、コンピュータ、プロセッサ、またはそのような装置で読み込むことができるデータ（例えば、命令、データ構造）を提供することに参加するあらゆるメディア、その複数のメディア、または異なるメディアの組み合わせのことである。その様なメディアは、それに限定する訳ではないが、不揮発性メディア、揮発性メディア、および送信メディアなどを含む多くの形式を取ることができる。不揮発性メディアは、例えば、光学的または磁気ディスクおよびその他の持続性メモリを含む。揮発性メディアは、典型的にはメインメモリを構成するダイナミックランダムアクセスメモリ（DRAM）を含む。送信メディアは、プロセッサと接続しているシステムバスを構成するワイヤを含む、同軸ケーブル、銅線ワイヤおよび光学繊維を含む。送信メディアは、高周波（RF）と赤外線（IR）データ通信などの、音波、光波、および電磁波を含むことまたは搬送することができる。コンピュータ読み込み可能な媒体の共通の形式は、例えば、フロッピーディスク、フレキシブルディスク、ハードディスク、磁気テープ、その他の磁気媒体、CD-ROM、DVD、その他の光学媒体、パンチカード、紙テープ

40

50

、孔のパターンを有するその他の物理媒体、RAM、PROM、EPROM、フラッシュEEPROM、その他のメモリチップ、カートリッジ、以降に記述する搬送波またはコンピュータが読めるその他の媒体形式を含む。

【0061】

コンピュータ読み込み可能な媒体の様々な形式がデータ（例えば、一連の命令）をプロセッサに搬送することに係わることができる。例えば、データは、（i）RAMからプロセッサに搬送することができる、（ii）無線送信メディアで送信できる、（iii）イーサネット（あるいはIEEE 802.3）、SAP、ATP、ブルートゥース（商標）、およびTCP/IP、TDMA、CDMAおよび3Gなどの多くのフォーマット、標準、またはプロトコルに従ってフォーマットしておよび/または送信する、および/または

10

（iv）プライバシーを確保する、またはこの技術分野でよく知られている様々な方法の1つによる不正行為を防止するために暗号化することができる。

【0062】

したがって、プロセスについての記述は、そのプロセスを実行するためのプログラムを保存するコンピュータ読み込み媒体についての記述と同じようなものである。コンピュータ読み込み媒体は、方法を実行するのに適当なプログラム要素を（適当なフォーマットで）保存することができる。

【0063】

1つのプロセスの内の様々なステップに関する記述は、記述されたすべてのステップが必要なことを示しているのではないのとちょうど同じように、装置の実施態様は、記述されたプロセスの内のいくつか（しかし、必ずしもすべてではない）を実行するために稼働するコンピュータ/計算装置を含む。

20

【0064】

同様に、プロセスの内の様々なステップに関する記述が、記述されたすべてのステップが必要であると表明されないのとちょうど同じように、プログラムまたはデータ構造を保存しているコンピュータ読み込み可能な媒体の実施態様は、実行した時、プロセッサが、記述されたプロセスの内のあるもの（しかし、必ずしもすべてではない）を実行させることができるプログラムを保存しているコンピュータ読み込み可能な媒体を含む。

【0065】

データベースが記述された場合、当業者にとって、（i）記述されたデータベースに代わるデータベース構造を容易に使用できる、（ii）データベースとは別のメモリ構造を容易に使用できるということが理解される。ここに提示されたサンプルデータベースのすべての説明または記述は、保存された情報表現のための例としての構成である。例えば、図面やその他で説明される表などで提案される構成とは別に、その他の構成は数に限定されずに、使用可能である。同様に、データベースのどのような説明された入力も例示的な情報だけを表している。当業者は、入力の数と内容は、ここに記述されたものとは異なってもよいことを理解する。さらに、データベースをテーブルと記述したが、その他のフォーマット（リレーショナルデータベース、オブジェクトベースのモデルおよび/または分散データベース）は、ここに記述されたデータタイプを保存して操作するのに使われる。同様に、データベースの目的とする方法または動作は、ここに記述されたものなど、様々なプロセスを実施するのに使用することができる。加えて、データベースは、知られた方法で、その様なデータベースのデータにアクセスする装置から局部的または間接的に保存することができる。

30

40

【0066】

様々な実施態様が、1つ以上の装置と交信する（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で作動するように構成することができる。コンピュータは、有線または無線のメディア（例えば、インターネット、LAN、WAN、イーサネット、トークンリング、電話回線、ケーブル回線、ラジオチャンネル、光学的通信ライン、商業的オンラインサービスプロバイダ、プレティンボードシステム、衛星通信リンク、上記のあるものとの組合せ）を介して直接にまたは間接に装置と交信することがで

50

きる。それぞれの装置はそれら自身、コンピュータと通信するようにされたインテル（登録済み）ペンティアム（登録済み）またはセントリノ（商標）プロセッサなどのコンピュータやその他の計算装置から構成される。何台の装置でも、どんなタイプの装置でも、コンピュータと通信することができる。

【 0 0 6 7 】

ある実施態様では、サーバコンピュータや中央機関は必要も好ましくもない。例えば、ある実施態様では、本発明は、中央機関を必要としないで 1 つ以上の装置上で実施されることができる。その様な実施態様では、サーバコンピュータによって実施されるここに記述するどんな機能も、サーバコンピュータ上に保存されるように記述されるデータは、その代わりに、1 つ以上のそのような装置によって実行され保存され得る。

10

【 0 0 6 8 】

プロセスが記述される場合、1 つの実施態様によれば、そのプロセスはいかなるユーザの介入なしに作動できる。別の実施態様によれば、そのプロセスはある人間の介入（例えば、あるステップは人間の介助によって、または介助とともに実行される）を含む。

3 5 U . S . C § 1 1 2、パラグラフ 6

【 0 0 6 9 】

ある請求項において、「何々のための手段」という表現または「何々のためのステップ」という表現を含む請求項の限定は、3 5 U . S . C § 1 1 2、パラグラフ 6 がその限定に適用されることを意味している。

【 0 0 7 0 】

20

ある請求項において、「何々のための手段」という表現または「何々のためのステップ」という表現を含まない請求項の限定は、その限定がその機能を実行するための構造、材料、または行為の列挙無しに、機能を列挙するかしないかに拘わらず、3 5 U . S . C § 1 1 2、パラグラフ 6 がその限定に適用されないことを意味する。例えば、ある請求項において、その請求項または別の請求項の 1 つ以上のステップに関して言及する場合に、「何々のステップ」という表現または「何々の複数のステップ」という表現を単に使用した場合、3 5 U . S . C § 1 1 2、パラグラフ 6 がそのステップに適用されることを意味しない。

【 0 0 7 1 】

3 5 U . S . C § 1 1 2、パラグラフ 6 に従って、特定の機能を実行するための手段またはステップに関して、この明細書に記述された対応する構造、材料または行為、およびそれらの等価物は、その特定された機能と同様に付加的な機能を実行することができる。

30

【 0 0 7 2 】

コンピュータ、プロセッサ、計算装置、および、その様な製品は、幅広い様々な機能を実行することができる構造物である。そのような製品は、その製品のメモリ装置や、その製品がアクセスするメモリ装置の中に保存されているプログラムのような、1 つ以上のプログラムを実行することによって、特定の機能を達成するように作動することができる。その他に明白に指定されない限り、その様なプログラムは、本出願に開示される特定のアルゴリズムの様な特定のアルゴリズムに基づく必要はない。特定の機能は、異なるアルゴリズムを介して実施されることができ、多数の異なるアルゴリズムのうちの 1 つは、その特定の機能を実行するための単なる設計上の選択であることは、当業者にとっては良く知られている。

40

【 0 0 7 3 】

したがって、3 5 U . S . C . § 1 1 2、パラグラフ 6 に従って特定の機能を実行するための手段またはステップに関して、特定の機能に対応する構造は、その特定の機能を達成するようにプログラムされたいかなる製品も含む。その様な構造は、その様な製品が、(i) その機能を達成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似たアルゴリズム、または、(i i i) その機能を達成する為の異なったアルゴリズムでプログラムされているかどうか拘わらず、その機能を達成するプログラムされた製品を含む。

50

ディスクレーム

【 0 0 7 4 】

特定の実施態様に対する多くの言及は付加的な、異なる実施態様の否認や否定を示しているのではなく、同様に、特定の特徴を含む実施態様に関する記述に対する言及は、その特定の特徴を含んでいない実施態様に対する否認や否定を示しているのではない。本出願の中での明らかな否認または否定は、「含まない」という表現または、「実施できない」という表現によって始められるものとする。

継続出願

【 0 0 7 5 】

本開示は、当業者に対して、いくつかの実施態様および／または発明に関する権限を付与する記述を提供する。これらの実施態様および／または発明の内のいくつかは本出願において主張することはできないが、しかしながら、本出願の優先権の利益を主張する1つ以上の継続出願において、主張することができる。出願人は、開示されていて権限が与えられるが、本出願において主張できない主題に関する特許を追及する為に、追加出願を意図している。

参照による取り込み

【 0 0 7 6 】

ここで言及するどんな特許も、特許出願またはその他の文書も、この特許出願に、本開示の一部分として参照することにより取り込んでいるが、その場合は、35 U.S.C. § 112、パラグラフ1に従った記述と、35 U.S.C. § 112、パラグラフ1に従った実施可能性の目的のためだけの理由からであり、本出願が、参照としてのそのような取り込みが無い場合、解明可能な意味を提供しそこなうことはなく、むしろ、そのような用語の解明可能な意味を提供できる場合には、本出願の用語を限定し、確定し、またはあるいは理解するために使用されるべきではない。したがって、当業者は、参照に提供されたいかなる実施態様にも限定される必要はない。

【 0 0 7 7 】

参照することによって取り込むことは、それ自体は、この特許出願に明らかに指定されない限り、取り込まれた特許、特許出願、またはその他の文書に含まれる、いかなる陳述、意見、議論、または特徴付けに関する是認、承認、または黙認を意味しない。

審査経過

【 0 0 7 8 】

本出願（請求項を含む）を解釈する場合に、当業者は、本出願の審査経過に言及するものとし、本出願に関係あると思われるその他の特許出願があるかどうかに関わらず、その他の特許または特許出願の審査経過に言及するものではない。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 7 9 】

【図1】図1は、本発明の一実施形態によるゲームシステムを示す。

【図2】図2は、図1のゲームシステムで使用可能な本発明の一実施形態による通信ネットワークの一例を示す。

【図3】図3は、図1のゲームシステムを使用しているゲーム行為および／または便利なサービスに係わるための本発明の一実施形態によるプロセスの一例を示す。

【図4】図4は、図1のゲームシステムと組み合わされる本発明の一実施形態による検証システムであって、ゲーム機がライセンスされたゲームサーバと通信しているか否かを検証するのに使用可能な検証システムを示す。

【図5】図5は、本発明の一実施形態による図4の検証システムによって提供される検証サービスを示す。

【図6】図6は、本発明の一実施形態による図4の検証システムによって提供される別の検証サービスを示す。

【図7】図7は、本発明の一実施形態による図4の検証システムによって提供される他の検証サービスを示す。

【図 8】図 8 は、本発明の一実施形態による図 4 の検証システムによって提供される別の検証サービスを示す。

【図 9】図 9 は、本発明の一実施形態による図 4 の検証システムによって提供される他の検証サービスを示す。

【発明を実施するための形態】

【0080】

図 1 を参照すると、本発明の一実施態様によれば、遊技者 102、104 などの 1 人以上の遊技者に対して、1 つ以上のゲーム行為および、おそらく他の便利なサービスを提供するための分散ゲームシステムが示されている。特に、ゲームシステム 100 は、ゲーム行為および便利なサービスを提供するゲームサーバ 110 と、遊技者 102 / 104 にゲーム機 100 へのアクセスを提供し、ゲームサーバ 110 と一緒に作動して、遊技者にゲーム行為および便利なサービスを提供する 1 つ以上のゲーム機 130 と、おそらく 1 つ以上のデータベース 180 と、ゲームサーバ 110 とゲーム機 130 が通信する手段としての通信ネットワーク 150 を包含することができる。そのようなものとして、本発明の一実施態様によれば、ゲーム機 130 の使用によって、ゲームシステム 100 は、ゲームサーバ 110 が提供するように、遊技者 102、104 がゲーム行為およびおそらく他の便利なサービスに係わることを可能にする。

【0081】

より詳しくは、本発明の一実施態様によれば、ゲームサーバ 110 は、1 つ以上のゲーム行為を提供し、ゲーム機 130 を有する通信ネットワーク 150 を通してゲーム行為（「ゲーム情報」）に関係した情報を交換するように作動するどのような計算装置であってもよい。ゲーム情報は、遊技者が参加するかまたは係わるゲーム行為の操作にとって必要でおよび / または好ましいいかなる情報も含むことができる。本発明の一実施態様によれば、ゲームサーバ 110 によって提供されるゲーム行為は、カジノで提供されるようなギャンブル行為を包含することができる。ギャンブル行為の例としては、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、パイオポーカー、カリビアンスタッドポーカー、バカラ等）などのカジノタイプのギャンブル行為、幸運ゲームのホイール、キノ、スポーツくじ、競馬、ドッグレース、ハイアライおよびその他のギャンブル行為を含むことができる。ゲームサーバ 110 が提供するゲーム行為は、あらゆるタイプのイベントでの賭け事を含むことができる。イベントには、例えば、競馬やオートレースのようなスポーツイベントや、フットボール、バスケットボール、野球、ゴルフなどの運動競技などを含むことができる。イベントには、また、選挙、娯楽産業の賞、映画の興行成績などの普通は賭博行為を含まないイベントも含むことができる。ゲームサーバ 110 が提供するゲーム行為は、さらに、くじ引き（抽選）または、州単位のまたは州際くじ引きのようなくじタイプの行為を含むことができる。これらのくじ引きは、数を選択するくじ、「スクラッチオフ」のくじ、およびその他のくじコンテストのすべての形式を含むことができる。ゲームサーバ 110 が提供するゲーム行為は、ゲームやイベントを含む、非賭博 / 非ギャンブル行為を含むことができる。当業者は、ゲームサーバ 110 が上記のゲーム行為に限定されないで、その他のゲーム行為が可能であると認識する。

【0082】

本発明の一実施態様によれば、ゲームサーバ 110 はまた、ゲーム機 130 を有する通信ネットワーク 150 を介して、1 つ以上の便利なサービスを提供し、これらの便利なサービス（「便利なサービス情報」）に関係する情報を交換するように作動することができる。便利なサービス情報は、遊技者が係わる便利なサービスの操作において必要でおよび / または好ましいいかなる情報も含むことができる。例となる便利なサービスは、レストランサービス、娯楽サービス、ホテルサービス、金銭管理サービス、ニュースサービス、金融為替サービスまたはその他適当なサービスおよびゲーム機の遊技者に提供され得るこれらの組合せなどを含むことができる。レストランサービスは、例えば、遊技者が飲み物を注文する、食べ物を注文する、予約をする、またはその他のレストラン関係の行為を行

10

20

30

40

50

うのを可能にするサービスを含むことができる。娯楽サービスは、例えば、遊技者がショーのチケットを購入する、アポイントまたはサービスをアレンジする、仮想現実の中で買い物をする、運送をアレンジする、またはその他の娯楽関係の行為を行うことを可能にするサービスを含む。ホテルサービスは、例えば、遊技者が、チェックアウトしたり、チェックインしたり、ジャグジーのアポイントをしたり、伝言をチェックしたり、伝言を残したり、ホテル料金を調査したり、またはその他のゲスト関係の行為を成すことを可能にするサービスである。金銭管理サービスは、例えば、遊技者が資金を移動させたり、請求書を支払ったり、またはその他の金銭管理行為を成すことを可能にするサービスである。ニュースサービスは、例えば、遊技者がニュースソースおよび/またはニュース記事を選択し閲覧することを可能にするサービスである。金融為替サービスは、例えば、遊技者が金融為替の買い注文および/または売り注文をするのを可能にするサービスである。当業者は、ゲームサーバ110が上記の便利なサービスに限定されないと認識する。

10

【0083】

再び、図1を参照すると、本発明の一実施態様によれば、ゲームサーバ110は、本明細書に記述されている行為と同じようなゲーム行為や便利なサービスを提供し、そのゲームおよび便利なサービス情報をゲーム機130と交換するように作動することができる、プロセッサ112などの1つ以上のプロセッサ、メモリ114、および1つ以上のアプリケーション116を含むことができる。アプリケーション116は、メモリ114にあってプロセッサ112上で実行する1つ以上のソフトウェアモジュールとして具体化することができる。あるいは、または加えて、アプリケーション116は、1つ以上のファームウェアおよび/またはハードウェアモジュールとして具体化することができる。ゲームサーバ110はまた、通信ネットワーク150（および、おそらく図示されていないその他の通信ネットワーク）とインターフェースを取り、交信し、ゲーム機130を有するゲームと便利なサービス情報を送信しておよび/または受信するための1つ以上の通信モジュール118を含むことができる。ゲームサーバ110はまた、アプリケーション116を保存するためのコンピュータ読み込み可能な媒体115（例えば、ディスクドライブ）を含むことができる。図1に示すように、ゲームサーバ110はまた、データベース180のような1つ以上のデータベースにアクセスするように作動することができる。データベース180は、例えば、さらに本明細書に記述するように、ゲームシステム100の各々の遊技者の遊技記録または遊技者のプロフィール情報を保存することができる。ゲームサーバ110は単一のサーバとして示されているが、当業者は、ゲームサーバ110は冗長サーバを含む複数のサーバを包含することができると認識する。本発明の一実施態様によれば、ゲームサーバ110は、少なくとも、部分的に、http（ハイパーテキスト転送プロトコル）ウェブサーバのようなウェブサーバであることが可能である。

20

30

【0084】

本発明の一実施態様によれば、ゲームサーバ110および関連するアプリケーション116は、ゲームサービスプロバイダ172によって提供されることが可能である。ゲーム行為と便利なサービスの実際の制御は、ゲーム施設174によって提供され得る。（ゲーム施設は、例えば、カジノ、カジノホテル、またはラスベガス、ネバダ、アトランティックシティ、ニュージャージーまたはその他の州の他のタイプの実体を含むことができ、クルーズ船のような国際的司法権の範囲内の実体を含むことができ、先住アメリカ人のゲーム施設を含むことができ、および/またはスロットマシン、ビデオくじ引き（抽選）端末、等を提供する競技場である「ラティノ（racino）」を含むことができる。当業者は、ゲーム施設は、その他のタイプの実体を含むことができると認識する。）あるいは、ゲーム施設174はゲーム行為と便利なサービスを制御できるだけでなく、ゲームサーバ110および関連するアプリケーション116を提供することができるが、その場合、ゲームサービスプロバイダ172は存在しない。他の方法として、ゲームサービスプロバイダ172はゲームサーバ110および関連するアプリケーション116を提供することができ、また、ゲーム行為と便利なサービスを制御することができるが、その場合、ゲーム施設174は存在しない。当業者は、これらの構成のその他の組合せが可能であると認

40

50

識する。図 1 に示すように、ゲームサービスプロバイダ 172 とゲーム施設 174 が存在すると仮定した場合、ゲームサーバ 110 はゲームサービスプロバイダ 172 の地理的境界内に存在することができ、ゲームサービスプロバイダは、ゲーム施設 174 から離れた場所に存在することができる。しかしながら、当業者はその他の構成が可能であると認識する。例えば、ゲームサーバ 110 はゲームサービスプロバイダ 172 から離れて存在することができる。別の例として、ゲームサービスプロバイダ 172 とゲームサーバ 110 はゲーム施設の地理的境界内に存在することができる。

【0085】

ゲーム機 130 を参照すると、これらの装置は遊技者 102 / 104 にゲームシステム 100 に対するアクセスを提供し、遊技者が、ゲームサーバ 110 が提供するように、1 つ以上のゲーム行為および、おそらく他の便利なサービスに係わることを可能にする。したがって、ゲーム機 130 は、ゲームサーバ 110 との組合せで、1 つ以上のゲーム行為および、おそらく便利なサービスを、装置を使って遊技者に提供し、ゲーム行為と便利なサービスの関係において遊技者から入力を受けその遊技者に情報を提供し、ゲームサーバ 110 を有する通信ネットワーク 150 を介してゲームおよび便利なサービス情報を交換するように作動する装置であってよい。本発明の一実施態様によれば、ゲーム機 130 は、移動 / 携帯電話、PDA (パーソナルデジタルアシスタント)、ポケット PC (パーソナルコンピュータ)、パーソナル計算装置 (例えば、ラップトップ)、ポケットベル或いは、スロットマシン、ビデオポーカーマシン等の 1 つ以上のゲーム行為および、おそらく便利なサービスを提供するように構成された特別または汎用の計算装置 (例えば、キオスク) であってもよい。本発明の一実施態様によれば、ゲームシステム 100 は、異なるタイプのゲーム機 130 を含むことができる。当業者は、他のタイプのゲーム機が可能であると認識する。

【0086】

本発明の一実施態様によれば、ゲーム機 130 は、固定装置または固定した対象物に繋ぎとめた装置であり、ゲーム施設 174 のゲームエリア内に位置することができるかまたは、遊技者ルームの中や、プールサイドや、レストラン等の中などの離れた場所に位置することができる。あるいは、ゲーム機は移動装置であることができ、それによって、遊技者は 1 つ以上のゲーム行為や便利なサービスに参加しながら移動可能である。例えば、移動ゲーム機は、遊技者がゲーム施設のゲームエリアの中またはそこから離れて行為および / またはサービスに係わるることができる。ゲーム機が移動装置であるとき、その装置は、ゲーム施設 174 および / またはゲームサービスプロバイダ 172 によって遊技者に提供することができる。例えば、遊技者はそのような装置を、ホテルでのチェックインの時および / またはゲーム施設内の中央位置から得ることができ、その装置は一時的にその遊技者に割り当てられる。あるいは、移動ゲーム機は、携帯電話や PDA などの遊技者が所有する装置であってもよい。

【0087】

再び図 1 を参照すると、本発明の一実施態様によれば、ゲーム機 130 は、通信ネットワーク 150 とインターフェースを取り、ゲームおよび便利なサービスをゲームサーバ 110 と送信しおよび / または受信するための通信モジュール 131 を包含することができる。ゲーム機はまた、少なくとも 1 つの出力装置を含むことができる。例となる出力装置は、テキストおよび / または画像情報と、1 つ以上のゲーム行為または便利なサービスに関連して遊技者が選択できるオプションを表示するための、CRT (陰極線管) または LCD (液晶表示装置) モニタなどの少なくとも 1 つのディスプレイ 132 を包含することができる。その他の例となる出力装置は、1 つ以上のゲーム行為または便利なサービスに関連した情報を搬送するための 1 つ以上の LED (発光ダイオード) と少なくとも 1 つのオーディオ出力装置 (例えば、スピーカ) を含むことができる。ゲーム機はまた、マウス、接触感応パッド、ポインタ、スタイラス、トラックボール、ハードボタン、キーパッドおよび / または英数字を表示する 1 つ以上のキーを有するキーボード、ホイール、接触感応モニタ、および / またはオーディオ入力装置 (例えば、マイクロフォン) などの少なく

とも1つ以上の入力装置134を含むことができ、それによって、遊技者は、コマンドおよび/または1つ以上のゲーム行為または便利なサービスに関する情報を入力することができる。ゲーム機はまた、ゲームシステム100にアクセスするための指紋のような生体認証情報を入力するための少なくとも1つの生体認証入力装置136を含むことができる。

【0088】

本発明の一実施態様によれば、ゲーム機はまた、プロセッサ137などの1つ以上のプロセッサと、メモリ138と、アプリケーション116と共に作動して1つ以上のゲーム行為および便利なサービスを提供する1つ以上のアプリケーション140とを有することができる。アプリケーション140は、メモリ138に存在して、プロセッサ137上で実行する1つ以上のソフトウェアモジュールとして具体化されることができる。あるいは、または加えて、アプリケーション140は、1つ以上のファームウェアおよび/またはハードウェアモジュールとして具体化されることができる。アプリケーション140が1つ以上のソフトウェアモジュールとして具体化される場合、これらのソフトウェアモジュールは、ゲーム機に最初に組み込むことができ、例えば、コンピュータ読み込み可能な媒体139に保存され、したがって、何度も使用することができる。あるいは、または加えて、遊技者がゲーム行為や便利なサービスを選択するたびに、例えば、ゲームサーバ110（例えば、ウェブアプリケーション）から対応するアプリケーション140を組み込むことが可能である。当業者は、他の構成が可能であると認識する。ゲーム機はまた、データベース180などの1つ以上のデータベースに、直接にまたは、例えばゲームサーバ110を介して、アクセスするように作動することが可能である。当業者はまた、例えば、ゲーム機および/または遊技者に合わせて、異なるゲーム機が異なるゲーム行為および便利なサービスを提供することができると認識する。本発明の一実施態様によれば、ゲーム機130は、少なくとも一部がウェブクライアント（例えば、ウェブブラウザを含む）として作動することができる。

【0089】

上記のように、ゲーム行為および便利なサービスは、ゲームサーバ110で実行するアプリケーションと、ゲーム機で実行するアプリケーション140の組合せを通して遊技者に提供することができる。当業者は、ゲーム行為または便利なサービスのいかなる部分もゲームサーバ110とゲーム機130とで実行することができると認識する。例えば、本発明の一実施態様によれば、ゲーム行為または便利なサービスはゲームサーバで実行することができ、ゲーム機は単に、遊技者に情報を提供して、遊技者から入力を受ける。本発明の他の実施態様によれば、ゲーム行為または便利なサービスはゲーム機で実行ことができ、ゲーム機はゲームサーバに結果を提供する。当業者は、その他の変形が可能であると認識する。

【0090】

本発明の一実施態様によれば、遊技者に1つ以上のゲーム行為および便利なサービスを提供することに加えて、ゲーム機130は、この分野で知られているように、携帯電話、POTS（計画古い電話サービス）、および/またはIP（インターネットプロトコル）電話サービス、インターネットベースサービス、Eメールサービス、テキストメッセージサービス、等の電話および/またはデータ通信サービスなどの1つ以上の通信サービスを提供するように作動することができる。そのようなものとして、例えば、遊技者によって所有されているゲーム機の場合に、そのゲーム機は、電話および/またはデータ通信サービスを提供することができ、また、ゲームシステム100によって提供されるように、1つ以上のゲーム行為および便利なサービスを提供することができる。遊技者は、一緒にまたは別々に、これらの様々な電話/データ通信サービスおよび、ゲーム行為/便利なサービスを購入することができる。当業者は、ゲーム機130が遊技者の所有でなくても、そのゲーム機は電話および/またはデータ通信サービスを提供することができるとも認識する。

【0091】

当業者は、ゲーム機 130 の共通のハードウェアおよび / またはソフトウェアモジュールは、電話および / またはデータ通信サービスと、1 つ以上のゲーム行為および / または便利なサービスとを提供するために使用することができると認識する。例えば、データ通信サービスを提供するために使用されるハードウェアおよび / またはソフトウェアモジュールはまた、ゲームサーバ 110 と通信するために使用することができる。本発明の他の実施態様によれば、電話および / またはデータ通信サービスは、通信ネットワーク 150 を使用してもよいし使用しなくてもよい。換言すると、本発明の一実施態様によれば、ゲーム機は、通信モジュール 131 に加えて、1 つ以上の通信モジュールを含むことができる。

【0092】

ここで、通信ネットワーク 150 について言及すると、本発明の一実施態様によれば、このネットワークは、ゲームおよび便利なサービス情報を交換するために、ゲーム機 130 とゲームサーバ 110 のためのメカニズムを提供する。例えば、ゲームおよび便利なサービス情報は、ゲーム機 130 へのアプリケーション 140 の取り込み、ログインやパスワードなどのセキュリティ情報、並びに、画像で、テキストでおよび / またはオーディオでの、情報およびゲームサーバ 110 とゲーム機 130 との間で交換される選択の表示を含むことができる。当業者は、他の情報が可能であると認識する。したがって、通信ネットワーク 150 は、全体または部分的に、画像、テキストおよび / またはオーディオの情報を送信すること、デジタルおよび / またはアナログフォーマットを含むどのような形式でも情報を送信することを可能とするネットワークとすることができる。

【0093】

特に、本発明の一実施態様によれば、通信ネットワーク 150 は、電話および / またはデータ通信ネットワークを含む有線および / または無線のネットワークであることができる。通信ネットワーク 150 はプライベートのおよび / または公共のネットワークとすることができ、ゲームサーバ 110 とゲーム機 130 との間で交換されるゲームおよび便利なサービス情報のセキュリティ上の必要性によって、少なくとも一部は、公共のインターネットを含むことができる。ネットワーク 150 は、周知のおよび / または将来の任意の送信技術に基づくことができる。例としての無線技術は、例えば、ライセンスが与えられたまたはライセンスが免除された技術を含むことができ、特に、符号分割多重アクセス方式 (CDMA)、移動通信用のグローバルシステム (GSM)、汎用パケット無線サービス (GPRS)、Wi-Fi (802.11x)、WiMax (802.16x) および / または衛星ベース技術を含むことができる。例となる有線技術は、公共切替電話網 (PSTN)、デジタル加入者線 (DSL)、統合サービスデジタル通信網 (ISDN)、ケーブルモデム技術、および / または LAN (ローカルエリアネットワーク) に基礎を置く技術を含むことができる。当業者は、その他の送信技術と送信技術の組合せを使用できると認識する。

【0094】

本発明の一実施態様によれば、通信ネットワーク 150 は複数の異なるネットワークを含むことができ、その複数の異なるネットワークは、相互接続していてもよいし相互接続していなくてもよく、そして、異なる送信技術に基づいていてもよいし基づいていなくてもよい。ゲームサーバ 110 は、各々のネットワークとの入出力をそれぞれ行うことおよび / または、共通のアクセスポイントを介して、1 つ以上のネットワークとの入出力を行うことができる。異なるゲーム機は、異なるネットワークとの入出力を行うことができる。これらの多重のネットワークは、異なるゲームエリア / 場所をそれぞれ提供することができるかカバーすることができる。あるいは、1 つ以上のネットワークは同じゲームエリア / 場所をカバーすることができる、異なる送信技術に基づくことができ、その結果、異なるタイプのゲーム機が、ゲームサーバ 110 にアクセスするための異なる技術を使うことが可能になる。通信ネットワーク 150 が多重のネットワークを含むので、1 つ以上のゲーム機は、ゲームサーバ 110 にアクセスするために無線ネットワークを使用することができ、そのようにして、移動ゲーム機として使用可能である。同様に、1 つ以上のゲーム

10

20

30

40

50

機は、ゲームサーバ 110 にアクセスするために有線ネットワークを使用することができ、そのようにして、固定ゲーム機として使用可能である。

【0095】

図2を参照すると、本発明の一実施態様による通信ネットワーク250が示されている。通信ネットワーク250は、携帯電話ネットワークであり、それぞれ対応するカバーエリア253を有する複数の基地局252を包含している。基地局技術は公知技術であり、基地局252は典型的な携帯電話ネットワークで見られる任意のタイプでよい。基地局は、重複するカバーエリアを有している。ゲーム機130は、基地局252と無線信号を受信したり、送信したりして、ネットワーク250にアクセスする。例えば、ゲーム機130は携帯電話でもよい。ネットワーク250はまた、移動切換センター(MSC)(図示せず)を介して基地局252に接続可能な少なくとも1つの音声/データ切換器254を含む。ゲームサーバ110は、例えば、専用で確実な地上通信線256を介して、音声/データ切換器254に接続する。本発明の一実施態様によれば、通信ネットワーク250は、ゲーム機130に電話および/またはデータ通信サービスを提供することができる。例えば、データ通信サービスは、音声/データ切換器254を介して、ゲーム機130とゲームサーバ110との間でゲームおよび便利なサービス情報を転送するために用いることができる。同様に、音声/データ切換器254は、ゲーム機130と公共のおよび/またはプライベートの音声ネットワーク(図示せず)との間で電話コールを送ることができる。

10

【0096】

再び図1を参照すると、本発明の一実施態様によれば、ゲームシステム100はまた、おそらく1つ以上の冗長および/またはバックアップデータベースを含む、データベース180などの1つ以上のデータベースを含むことができる。本発明の一実施態様によれば、データベース180は、ゲームサーバ110にアクセス可能でもよく、また1つ以上のゲーム機130にアクセス可能でもよい。1つ以上のデータベースは、ゲームサービスプロバイダ172および/またはゲーム施設174によって提供され、および/または制御され、ゲームサーバ110と一緒に位置することおよび/またはゲームサーバ110から離れて位置することができる。当業者は、データベース180がゲームサーバ110の一部でもよいとも認識する。

20

【0097】

本明細書で用いられている「データベース」という用語は、そこに保持された情報がどうやって格納されておおよび/またはアクセスされるのかを限定することを目的としない点に留意する必要がある。例えば、データベース180は、データベース管理システムでもよい。あるいは、データベース180は、ゲームサーバ110内のコンピュータ読み込み可能な媒体でもよく、情報はゲームサーバによって、例えば単層ファイルとして保持されることができる。別の例では、データベース180は、ゲームサーバ110のメモリ114の中の1つ以上の動的データ構造(例えば、配列)でもよく、ゲームサーバによって保持されることができる。あるいは、情報はこれらの実施とその他の実施との任意の組合せを用いて保持されることができる。

30

【0098】

本発明の一実施態様によれば、データベース180は、ゲームシステム100の1つ以上の遊技者102/104のための遊技者のプロフィール情報を保存できる。当業者は、データベース180がその他の情報を保存できると認識する。遊技者プロフィール情報は、ゲーム行為および/または便利なサービスを提供するときにゲームサーバ110にアクセス可能でもよく、1つ以上のゲーム機130にアクセス可能でもよい。遊技者プロフィール情報は、作成され、保持され、および修正され得る。特に、遊技者が最初にゲーム施設174(例えば、ホテルでの記載登録)に入る時や、遊技者が1つ以上のゲーム行為および/または便利なサービス(遊技者がそのような行為/サービスに加入できると仮定して)に加入する時や、遊技者がゲーム機(例えば、ホテルでのチェックインの時、および/またはゲーム施設の中の中央の場所から)を得る時や、遊技者が1つ以上の

40

50

ゲーム行為に係わっている時や、および／または遊技者が１つ以上の便利なサービスに係わっている時などに、遊技者プロフィール情報は作成され、保持され、および修正され得る。当業者は、遊技者プロフィール情報が、その他の時に作成され、保持され、および修正され得ると認識する。遊技者プロフィール情報は、その遊技者が提供および／または指示する情報、その遊技者に割り当てられる情報、遊技者監視に関する情報、および／またはその遊技者によって使用されるゲーム機１３０に関連した情報などで、その他のタイプの情報でもよい。遊技者プロフィール情報は、ゲームシステム１００の係員によって、および／またはゲームサーバ１１０によって、作成し、保持し、および修正することができる。当業者は、本明細書では遊技者プロフィール情報がデータベース１８０に保持されると開示されているが、遊技者プロフィール情報が、それぞれ任意の方法で実施可能な複数の異なるデータベースに保持されることができると認識する。

10

【００９９】

本発明の一実施態様によれば、データベース１８０に保存されている遊技者プロフィール情報は、それぞれの遊技者自身に関する情報を含むことができる。例えば、遊技者プロフィール情報は、遊技者の氏名、自宅および／または仕事上の住所などの遊技者の識別情報、ホテルの部屋番号、携帯電話を含む１つ以上の電話番号、社会保障番号、運転免許証番号、銀行、ＡＴＭ、デビットカード、および／またはクレジットカード番号などの１つ以上のアカウント番号、およびクレジット／クレジット実績情報などを含むことができる。当業者は、プロフィール情報がその他のタイプの遊技者識別情報を含むことができると認識する。

20

【０１００】

遊技者プロフィール情報は、例えば、ゲームシステム１００／ゲームサーバ１１０にアクセスするために、遊技者がゲーム機１３０に入力する必要がある遊技者のセキュリティ情報を含むこともできる。遊技者のセキュリティ情報は、ログイン、遊技者のパスワード、指紋の電子ファイル、音声、写真、網膜スキャン、および／または他の生体認証情報などの遊技者の識別値を含むことができる。ログインおよびパスワードの場合、これらの値の一方または両方は、遊技者、ゲーム施設および／またはゲームサービスプロバイダの係員、またはそれらの組合せによって指定され／割り当てられることができる。

【０１０１】

遊技者セキュリティ情報はまた、遊技者の旧姓、遊技者のペットの名前、遊技者が生まれた町、および／または遊技者が生まれた病院などの遊技者に関する１つ以上の個人情報を含むことができる。当業者は、遊技者セキュリティ情報が遊技者に関する他のタイプの個人情報を含むことができると認識する。遊技者に関する個人情報は、異なるフォーマットでデータベース１８０に保存することができるが、例えば、個人情報そのもの（例えば、「スミス」）で、答えは個人情報（例えば、「あなたの旧姓はなんですか？スミスです」）である共通の質問とその質問に対する答え、および／または、まだ行われていない表明と、まだ行われていない表明に対する完成が個人情報（例えば、「あなたの旧姓はスミスです」）であるまだ行われていない表明に対する完成という手段を取る。当業者は、個人情報が他のフォーマットに保存できると認識する。フォーマットに拘わらず、個人情報は、テキスト値および／または可聴値として保存され得る。

30

40

【０１０２】

遊技者セキュリティ情報はまた、遊技者が指定するランダムな値のような１つ以上の値を含むことができる。値には、例えば、英数字のテキスト値、複数の英数字のテキスト値、可聴信号、可聴トーン、可聴テキスト値、および／または複数の可聴テキスト値、またはそれらの組合せなどを含むことができる。当業者は、遊技者セキュリティ情報が他のタイプの値を含むことができると認識する。

【０１０３】

当業者はまた、プロフィール情報が、本明細書に開示されている以外のタイプの遊技者セキュリティ情報を含むことが可能であると認識する。本明細書に開示した本発明の異なる実施態様によれば、遊技者は、ゲーム行為が始まる前および／または便利に係わる前

50

の登録期間に、および/または、ゲーム行為および/または便利なサービスの間に、その遊技者のセキュリティ情報のいくつかまたはすべてを特定することができる。

【0104】

本発明の一実施態様によれば、遊技者プロフィール情報は、遊技者がゲームシステム100にアクセスするために使用しているゲーム機130に関する情報を含むこともできる。ゲーム機情報は、シリアル番号、目録番号、または他の英数字の値などの、ゲーム機に割り当てられた追跡番号を含むことができる。例えば、ゲーム機に割り当てられる追跡番号は、ゲームサーバ110、ゲーム機の製造者、ゲームサービスプロバイダ、および/またはゲーム当局176（ゲーム当局には、例えば、ネバタゲーム委員会、ネバタ州ゲーム管理委員会、ニュージャージーゲーム実施部門（DGE）、ニュージャージーカジノ管理委員会（CCC）、または国立インディアンゲーム委員会などが含まれる）によって割り当てられることができる。当業者は、ゲーム当局が、他の地方、州、連邦、および/または非連邦ゲーム/ギャンブル/カジノ委員会/会議、またはそれらの組合せを含むことができると認識する。当業者は、ゲームサーバ110が、ゲーム機を内部的に参照するために追跡値を使用できると認識する。

10

【0105】

ゲーム機情報はまた、例えば、URL（ユニフォームリソースロケータ）、IPアドレス、MAC（メディアアクセス制御）アドレス、ホスト名（完全に資格を得たドメイン名および/または完全に資格を得たドメイン名のサブネーム）、電話番号、電子シリアル番号（ESN）、および/または携帯識別番号（MIN）などを含むゲーム機に割り当てられた名前（例えば、アドレス）を含むことができる。当業者は、おそらく他のタイプの名前もゲーム機に割り当てることができると認識する。当業者は、ゲームサーバ110が、内部的にゲーム機に関連しておよび/または通信するために1つの名前を使うことができると認識する。

20

【0106】

当業者は、ゲーム機情報が、遊技者、ゲームシステム100の係員、および/またはゲームサーバ110によってデータベースの中で、作成され、保持されおよび修正され得ると認識する。例えば、ゲームサーバは、ゲーム機との通信を通じてゲーム機の名前を決定することができ、この情報をデータベース180に保存することができる。当業者は、遊技者プロフィール情報が、本明細書に開示されるものとは別のタイプのゲーム機情報を含むことができるとも認識する。

30

【0107】

本発明の一実施態様によれば、遊技者のプロフィール情報はまた、ゲーム行為に関する情報を含むことができる。ゲーム行為に関する情報は、例えば、好みのゲーム行為や、ゲーム行為の好みの構成、ゲーム行為の好みの画面構成、および、一般的なおよび/または特別なゲーム行為に対する賭け事/賭博の好み、などのゲーム行為に関する遊技者の好みを含むことができる。当業者は、遊技者のその他のゲーム行為の好みを保持できると認識する。

【0108】

ゲーム行為に関する情報はまた、遊技者が係わる1つ以上のゲーム行為に関する情報を含むことができる。例として、ゲームサーバ110はそのような情報を得るために遊技者の行為をモニターし、追跡し、および/または保存することができる。そのような情報は、例えば、遊技者が様々なゲーム行為に係わる全体の期間の間、保持することができる、および/または移動しているある固定した期間の間、保持することができる。ある遊技者が係わっている1つ以上のゲーム行為に関連する情報は、現在、遊技者が係わっているゲーム行為の名称、以前、遊技者が係わっていたゲーム行為の名称、遊技者が係わっているどんなゲーム行為であってもその名称、および、遊技者が係わるような1つ以上のゲーム行為の一連の名称を含むことができる。遊技者が係わる1つ以上のゲーム行為に関連する情報はまた、遊技者が現在、ゲーム行為に係わっている場所、遊技者が以前、ゲーム行為に係わっていた場所、遊技者がどんなゲーム行為であっても、それに係わっていた場所、

40

50

および、遊技者が複数のゲーム行為に係わっていた１つ以上の一連の場所を含むことができる。場所のタイプの情報は、例えば、静止しているゲーム機の場所に基づいて、または、携帯ゲーム機の場合には、分散型測位角度測位、またはジオフェンシングのようなネットワークベース技術、および／または、例えば、全地球位置測定衛星（GPS）技術のような衛星ベース技術などの位置確認技術を使用して得ることができる。当業者は、その他の位置確認技術が使えると認識する。

【０１０９】

遊技者が係わっている１つ以上のゲーム行為に関連する情報は、また遊技者が現在、係わっているゲーム行為の得られたスキル（または成功）レベルと、遊技者が以前、係わっていたゲーム行為の得られたスキル／成功レベルと、遊技者が係わっているどんなゲーム行為であっても、その得られたスキル／成功レベルと、遊技者が係わっているゲーム行為の１つ以上の一連の得られたスキル／成功レベルを含むことができる。

10

【０１１０】

遊技者が係わっている１つ以上のゲーム行為に関連する情報は、また遊技者が現在、係わっているゲーム行為における賭けた金額、遊技者が以前、係わったゲーム行為における賭けた金額、遊技者が係わったどんなゲーム行為であってもそれに賭けた金額、遊技者が係わるような１つ以上のゲーム行為における一連の賭けた金額、および、１つ以上のゲーム行為に関連した遊技者によって賭けられた平均の金額を含むことができる。

【０１１１】

遊技者が係わっている１つ以上のゲーム行為に関連する情報は、また遊技者が現在、係わっているゲーム行為における金銭結果（つまり、勝った金額または負けた金額）、遊技者が以前、係わっていたゲーム行為における金銭結果、遊技者が係わるような１つ以上のゲーム行為における一連の金銭結果、および、遊技者が係わる１つ以上のゲーム行為におけるトータルな金銭結果を含むことができる。

20

【０１１２】

遊技者が係わっている１つ以上のゲーム行為に関連する情報は、遊技者が現在、係わっているゲーム行為における勝ち－負けの結果、遊技者が以前、係わったゲーム行為における勝ち－負けの結果、遊技者が係わるどのようなゲーム行為であっても、その勝ち－負けの結果、および、遊技者が係わるような１つ以上のゲーム行為における一連の勝ち－負けの結果を含むことができる。

30

【０１１３】

遊技者が係わっている１つ以上のゲーム行為に関連する情報は、また遊技者が現在、係わっているゲーム行為におけるイベント（例えば、ブラックジャックのもち札で取引されるカード）、遊技者が以前、係わったゲーム行為においての一連のイベント、遊技者が係わるどんなゲーム行為であっても、それにおける一連のイベント、および、遊技者が係わるような１つ以上のゲーム行為における一連のイベントを含むことができる。当業者は、遊技者が係わる１つ以上のゲーム行為に関連する他の情報も保持できると認識する。

【０１１４】

本発明の実施態様によれば、遊技者のプロフィール情報はまた遊技者のクレジット情報を含むことができる。クレジット情報は、クレジット口座によって反映される遊技者のクレジット金額を含むことができる。本発明の実施態様によれば、クレジット口座によって反映されるクレジット金額は変動することができる。例えば、ゲーム行為に係わる前に、遊技者は、例えば、キャッシュャーを使用して、最初に、クレジットカードタイプの預金またはその他のタイプの預金と交換して、クレジット口座にクレジット金額を預金することができる。それ故、クレジット金額は遊技者が１つ以上のゲーム行為に係わるにつれ変動して、ゲームサーバ１１０によって、遊技者の勝ちおよび／または負けがクレジット口座に加算されおよびそこから減算される。同様に、遊技者は、キャッシュャーを介して、付加的な資金をクレジット口座に預金することができおよび／またはその資金を引き上げることもできる。本発明の実施態様によれば、遊技者が１つ以上の便利なサービスに係わっている時、ゲームサーバ１１０はまた、これらのサービスに関連する購入コストおよび／ま

40

50

たは儲けをクレジット口座から減算したりおよび／または加算したりすることを可能にすることができる。当業者は、クレジット口座はその他の方法で変動し得ると認識する。

【0115】

クレジット情報は、また、クレジット金額が、預金、引き出し、勝ち、負け、購入コスト、および儲けによって変動するように、クレジット金額の取引歴を含むことが可能である。

【0116】

クレジット情報はまた、ゲーム行為との関連で、遊技者に割り当てられた賭博／賭け事の限度を含む、1つ以上のクレジットの限度を含むことが可能である。例えば、単一の賭博／賭け事の限度は、遊技者が係わる1つ以上のゲーム行為に割り当てることができる。あるいは、1つ以上のゲーム行為は割り当てられた賭博／賭け事の限度を有することができる。クレジット限度は、また便利なサービスとの関連で、遊技者に割り当てられた1つ以上の支出限度を有することができる。遊技者が1つ以上のゲーム行為および／または便利なサービスに係わっている時、ゲームサーバは動的に、遊技者の賭博／賭け事の限度と支出限度を変動させることができる。当業者は、遊技者のプロフィール情報は、遊技者のその他のタイプのクレジット情報を含むことができると認識する。

10

【0117】

本発明の実施態様によれば、遊技者のプロフィール情報は、例えば、情報ゲームサーバ110がモニターして保持できる、遊技者が係わる1つ以上の便利なサービスに関連する情報を含むことができる。遊技者が係わっている1つ以上の便利なサービスに関連する情報は、例えば、遊技者が成す予約および／またはアポイント、遊技者が購入する項目、および遊技者が成し／購入する予約、アポイント、および項目に関連する購入コストおよび／または預金額を含むことができる。当業者は、遊技者のプロフィール情報は、遊技者が係わる1つ以上の便利なサービスに関連するその他のタイプの情報を含むことができると認識する。当業者は、その他のタイプの遊技者のプロフィール情報は、ここに開示されたものに加えて、作成され、保持され、修正され得ると認識する。

20

【0118】

当業者は、ここに開示された1つ以上の遊技者プロフィール情報は、その他の遊技者のプロフィール情報に加えて、1つ以上の遊技者のプロフィール情報を得るために、データベース180にアクセスし、例えば、索引をつけるために使用することができるという仕方

30

【0119】

今、図3を参照すると、本発明の実施態様のゲーム行為および／または便利なサービスに係わるための例としてのプロセス300が示されている。当業者は、その他の多くのシナリオが可能であると認識する。ステップ302から始めて、遊技者102は最初、例えば、装置のスイッチを入れることによって、ゲーム機130を作動することができる。作動された結果、ゲーム機130は自動的に通信ネットワーク150に接続して、遊技者102はゲーム機に、通信ネットワークと接続させることができる。したがって、ゲーム機130は自動的にゲームサーバ110との通信を確立することができる、または、遊技者102は、オプションを選択するおよび／またはコマンドを入力することによって、そのゲーム機にこれらの通信を確立させることができる。したがって、ゲームサーバ110はゲーム機に1つ以上のアプリケーション140を取り込むことができる。ステップ304を参照すると、ゲームサーバ110および／またはゲーム機130は次に遊技者102におそらく、遊技者識別情報を入力させ、また遊技者102に、例えば、ログインとパスワード、およびおそらく、生体認証情報を含む遊技者のセキュリティ情報を入力させることもできる。本発明の他の実施態様によれば、ゲーム機は、遊技者によって最初に使われたとき、すでに稼動していて、ゲームサーバ110と交信することもできる。ここに、プロセス300は、例えば、ステップ304で開始することができる。

40

【0120】

遊技者が正しい遊技者のセキュリティ情報を入力すると仮定すると、ゲームサーバ11

50

0 および／またはゲーム機 130 は次に、遊技者 102 にゲーム行為またはおそらく、便利なサービス（ステップ 306）を続けるオプションを提供することができる。遊技者がゲーム行為を進めることを選択すると仮定すると、ゲーム環境は、遊技者に提供することができる。例えば、ゲーム環境はカジノのロビーを含むことができ、そこでは、遊技者は、例えば、ギャンブル行為、イベントでの賭け事、くじ引き行為等を含むゲーム行為の幅広いカテゴリーを提供される。遊技者が特定のカテゴリーを選択すると仮定すると、次に、遊技者は、そこから選択できる特異なタイプのゲーム行為を提供してもらうことができる。

【0121】

ステップ 308 に進むと、遊技者 102 は、特定のカジノテーブルゲームのような特定のゲーム行為を選択できる。ステップ 310 で、ゲームサーバおよび／またはゲーム機は、次に遊技者に選択したゲーム行為に関係する 1 つ以上のオプションを提供することができる。ステップ 312 で、遊技者は次にオプションを選択する。例えば、遊技者は賭け金を置くか、カードを引くことができる。ステップ 314 で、ゲーム機 130 は選択されたオプションを受け入れることができ、その選択されたオプションをゲームサーバ 110 に送信することができる。ステップ 316 で、ゲームサーバは選択されたオプションの上で稼動する。

【0122】

例えば、ゲームサーバは、例えば、賭け金および適用できる賭け率に基づいて、勝ちか負け、および／または勝った金額または負けた金額などの結果を決定することができる。テーブルゲームやスロットマシンなどのあるギャンブル行為のために、ランダム番号発生器を、結果を決めるために組み込むことができる。

【0123】

ステップ 318 以降、ゲームサーバは、決定された結果に基づいてレスポンスを遊技者に用意し、そのレスポンスをゲーム機／遊技者に送信することができる。ステップ 320 で、遊技者はゲームサーバを使用してそのレスポンスを確認することができる。例えば、遊技者は、ブラックジャックの持ち手が勝ったことを確認することができ、指定された配当を確認できる。ステップ 322 で、遊技者はゲームサーバ／ゲーム機からログアウトすることができる。

【0124】

本発明の実施態様によれば、ゲームサービスプロバイダ 172、ゲーム施設 174、および／またはゲーム当局 176 は、サーバは改ざんされていないことを確認するためのメカニズムを有するという意味で、ゲームサーバ 110 は信頼されたサーバ（例えば、「ライセンスが与えられたサーバ」／「ライセンスが与えられたゲームサーバ」）であり得る。例えば、ゲームサービスプロバイダ 172、ゲーム施設 174、および／またはゲーム当局 176 はゲームサーバ 110 を物理的に確保して（例えば、それに対するアクセスを制限する）および／または、ゲーム行為と便利なサービスを提供するアプリケーション 116 の確実性をチェックするためのメカニズムを有することができる。本発明の実施態様によれば、ゲームサーバ 110 は、例えば、ゲーム機 130 は改ざんされていないことを確認するためのメカニズムを有することができる。例えば、この分野で知られているように、ゲームサーバ 110 はゲーム機上のアプリケーション 140 の信頼性をチェックするメカニズムを有することができる。したがって、遊技者が 1 つ以上のゲーム行為または便利なサービスに係わるためにゲーム機 130 を使用する時、ゲームサーバ 110 はゲーム機が改ざんされていないことを確認でき、例えば、問題を発見した時、行為またはサービスを中断することができる。

【0125】

特に、ゲーム機 130 を使用している遊技者 102 / 104 の視点から見ると、その遊技者が、遊技者に知られていないゲーム機が、ゲームサービスプロバイダ 172 および／またはゲーム施設 174 によって提供されるライセンスが与えられたゲームサーバ 110 ではなく、インチキで悪意のあるゲームサーバと交信するように、そのゲーム機は改ざん

10

20

30

40

50

されてはいないことを確認できるメカニズムを有することが望ましいだろう。言い換えると、遊技者がゲームサーバによって、1つ以上のゲーム行為や便利なサービスに係わるためのゲーム機を使用する場合、その遊技者に、そのゲーム機は事実、「ライセンスが与えられたゲームサーバ」（例えば、ゲームサーバ110）と交信していることを確認できるようなメカニズムを提供することが望ましい。

【0126】

今、図4を参照すると、本発明の実施態様による検証システム400が示されている。検証システム400は、検証サーバ410と、例えば、遊技者102/104に検証システム400へのアクセスを提供する検証デバイス430a/430b/430cと、検証サーバ410と検証デバイス430a/430bがコミュニケーションできる通信ネットワーク450を包含している。本発明の実施態様によれば、検証サーバ410は、ゲームシステム100の1人以上の遊技者102/104に1つ以上の「検証サーバ」を提供し、特に、遊技者が、おそらく、検証デバイス430a/430b/430cを使用して、その遊技者が使用しているゲーム機130が、インチキで悪意のあるゲームサーバではなく、ライセンスが与えられたゲームサーバと交信していることを確認することを可能にする。

【0127】

特に、本発明の実施態様によれば、検証サーバ410は、ここに開示されたように、1つ以上の検証サービスを提供するように稼動する計算装置であってよい。図4に示すように、検証サーバ410は、ゲームサーバ110から分離した計算装置であってよい。ここに、検証サーバ410はプロセッサ412、メモリ414のような1つ以上のプロセッサと、各々は、本明細書に開示されているように検証サービスを提供するように稼動することができるアプリケーション416のような、1つ以上のアプリケーションを有することができる。各々のアプリケーション416は、メモリ414に駐在して、プロセッサ412で実行する1つ以上のソフトウェアモジュールとして埋め込まれることができる。あるいは、または加えて、アプリケーション416は1つ以上のファームウェアおよび/またはハードウェアモジュールに埋め込まれることができる。検証サーバ410は、通信ネットワーク450（おそらく、その他の通信ネットワーク）とインターフェースを取るためと、検証デバイス430a/430bと検証情報を送信したりおよび/または受信したりするための1つ以上の通信モジュール418を含むことができる。検証情報は、本明細書にさらに開示されるように検証サービスの操作において必要および/または好ましい情報を含むことができ、特に、検証サーバ410と検証デバイス430の間で交換される情報および/または検証サーバ410とゲーム機130の間で交換される情報を含むことができる。検証サーバ410はまた、システム419のような、1つ以上の対話式ボイスレスポンス（IVR）システムを有することができ、遊技者が、例えば、本明細書にさらに開示されるように、自動的に、検証サーバ410と相互に対話することが可能になる。検証サーバ410はまた、例えば、1つ以上のアプリケーション416を保存するためのコンピュータ読み込み可能な媒体415を含むことができる。検証サーバ410は単一のサーバとして示されているが、当業者は、検証サーバ410は、冗長サーバを含む複数のサーバを含むことができると認識する。本発明の実施態様によれば、検証サーバ410は、少なくとも一部分、httpウェブサーバのようなウェブサーバであることができる。

【0128】

本発明の実施態様によれば、図4にさらに示すように、検証サーバ410は、通信452で現されるように、検証サーバ410はまたライセンスが与えられたゲームサーバ110に相互接続されている。本発明の実施態様によれば、通信542はデータ通信ネットワークのような通信ネットワークであり、通信ネットワーク150および/または通信ネットワーク450から分離したネットワークがまたはその一部であり得る。したがって、検証サーバ410およびゲームサーバ110はまた通信ネットワーク452を介して交信するための1つ以上の通信モジュール（図示せず）を含むことができる。当業者は通信ネットワーク452以外のメカニズムは、検証サーバ410とゲームサーバを相互接続するのに使うことができると認識する。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 9 】

本発明の実施態様によれば、さらにここに開示するように、検証サーバ410は、ゲーム機を使用している遊技者に関して、その装置がゲームサーバ110と交信していることを確かめるために、ゲームサーバ110を介して、検証情報を、ゲーム機130と交換することができる。言い換えると、本発明の実施態様によれば、検証サーバ410は検証情報をゲーム機130に転送し、および/または検証情報をゲーム機130から受信することができ、その情報は、通信ネットワーク150と通信452を介して通行し、特にライセンスが与えられたゲームサーバ110を介して通行することができる。その検証情報をライセンスが与えられたゲームサーバ110を介して通行させることによって、ゲーム機が、その他の悪意のあるサーバではなく、ライセンスが与えられているゲームサーバ110と通信していることの確認をする。本発明の実施態様によれば、ゲームサーバ110は検証サーバ410とゲーム機130の間の検証情報の交信を可能にするためにその分野で知られているメカニズムを含むことができる。

10

【 0 1 3 0 】

図4では、検証サーバ410は、単一のゲームサーバ110/ゲームシステム100に接続されているように示されているが、本発明のその他の実施態様によれば、検証サーバ410は、複数のゲームサーバ110に相互接続されていて、各々は異なるゲームサービスプロバイダおよび/またはゲーム施設によって提供されるかおよび/または制御される。ここに、検証サーバ410はこれらのゲームシステムのうちのどれかの上でゲーム機130を使う遊技者のために検証サービスを提供することができる。

20

【 0 1 3 1 】

図4には、検証サーバ410はゲームサーバ110から分離した計算装置として示されているが、当業者は、検証サーバ410を含むゲームサーバ110のような、検証サーバ410の別の実施が可能であると認識する。言い換えると、本発明の実施態様によれば、ゲームサーバ110と検証サーバ410は、同じシステムでよい。例えば、本発明の実施態様によれば、検証サーバ410はゲームサーバ110の中の物理的実体/物理的にみてその一部であることができる。ここに、ゲームサーバ110は、プロセッサ412のような1つ以上のプロセッサと、アプリケーション416のような1つ以上のアプリケーションを含むことができ、そのプロセッサ/メモリ/アプリケーションは検証サーバ410を代表する。本発明の別の実施態様によれば、検証サーバ410は、ゲームサーバ110が検証サーバ410を包含するように、検証サーバ410がゲームサーバ110の中の論理的な実体であってもよい。例えば、ゲームサーバ110はゲームサーバ110上で1つ以上のプロセッサとして実行するアプリケーション416のような、1つ以上のアプリケーションを含むことができ、そのプロセッサは、検証サーバ410を代表する。

30

【 0 1 3 2 】

これらの様々な別の実施態様によれば、ゲームサーバ110は、通信ネットワーク450とインターフェースを取り、検証情報を検証デバイス430a/430bに送信するおよび/または検証情報をそこから受信するために、「検証サーバ」410のための1つ以上の通信モジュール418を含むことができる。加えて、ゲームサーバ110は、遊技者が、例えば、自動的に「検証サーバ」410と相互に対話できるようにするために、システム419のような、1つ以上のIVRシステムを含むことができる。さらに、ゲームサーバ110はまた、検証情報をゲーム機130に転送するため、および/または検証情報を受信するために「検証サーバ」410のためのこの分野で知られているメカニズムを包含することができる、そのようなものとして、検証情報は、ゲームサーバ110を介して検証サーバ410とゲーム機130の間を通ると考えることができる。当業者は、検証サーバ410および/またはゲームサーバ110の他の実施が可能であると認識する。

40

【 0 1 3 3 】

再び図4を参照すると、検証サーバ410はまた、データベース180のような1つ以上のデータベースにアクセスするように稼動することが可能である。本明細書に開示されるようにデータベース180の実施と、および/または本明細書に開示されるように検証

50

サーバの実施によって、検証サーバは直接にデータベース１８０にアクセスすることができ（通信４５４で表わされているように）、および／または、ゲームサーバ１１０を介してデータベース１８０にアクセスすることが可能である。

【０１３４】

本発明の実施態様によれば、検証サーバ４１０とその関連アプリケーション４１６は、ゲームサービスプロバイダ１７２、ゲーム施設１７４および／またはゲーム当局１７６によって提供され、および／または制御されることができ、これらの実体の１つ以上のものの地理的な境界内に存在することができる。加えて、検証サーバ４１０とゲームサーバ１１０が別々の実体である時、サーバは、お互いに一緒に位置することおよび／または離れて位置することができる。

10

【０１３５】

本発明の実施態様によれば、ゲームサービスプロバイダ１７２、ゲーム施設１７４、および／またはゲーム当局１７６が、検証サーバを物理的に確保する（例えば、それに対するアクセスを制限する）ことおよび／または、例えば、アプリケーション４１６の信頼性をチェックするためのメカニズムを有することができるという点において、検証サーバ４１０は信頼されたサーバ（「ライセンス」が与えられたサーバ）／「ライセンスが与えられた検証サーバ」）であってよい。本発明の実施態様によれば、さらに本明細書に開示されているように、検証サーバ４１０にアクセスするための検証デバイス４３０を使用した遊技者１０２／１０４は、検証サーバは、インチキなサーバではなく、「ライセンスが与えられた検証サーバ」であることを確認することができるように、異なるメカニズムもまた提供され得る。

20

【０１３６】

今、検証デバイス４３０ a、４３０ bおよび４３０ cを参照すると、本発明の実施態様によれば、これらのデバイスは、遊技者１０２／１０４に検証システム１００へのアクセスを提供し、特に、その遊技者によって使われているゲーム機１３０は、ライセンスが与えられるゲームサーバ１１０と交信していることを確認するために、遊技者は、検証サーバ４１０によって提供されるように、検証サービスを使用することが可能になる。本明細書に開示されるように、本発明の異なる実施態様によれば、検証システム１００は、検証デバイス４３０ a、４３０ bまたは４３０ cだけを含むことができ、あるいは、これらのデバイスの組合せを含むことが可能である。加えて、各々の検証デバイス４３０ a、４３０ bおよび４３０ cの為に、検証システム４００は、さらに本明細書に開示されているように、１つまたはそれぞれのデバイスの多くのタイプを含むことができる。

30

【０１３７】

検証デバイス４３０ aを参照すると、本発明の実施態様によれば、これらのデバイスは、通信ネットワーク４５０とインターフェースを取るために稼動する、検証情報を検証サーバ４１０に転送する、および／または検証情報を受信するために稼動する、および、検証情報を遊技者に提供する、および／または検証情報を受信するために稼動するどのような装置でも含むことが可能である。本発明の実施態様によれば、検証デバイス４３０ aは、POTS電話、移動／携帯電話、IP電話、PDA、ポケットPC、パーソナル計算装置、ポケットベル、端末、またはキオスクなどである。本発明の実施態様によれば、検証システム４００は異なるタイプの検証デバイス４３０ aを含むことができる。当業者は検証デバイス４３０ aのその他のタイプが可能であると認識する。

40

【０１３８】

本発明の実施態様によれば、おそらく、キオスクまたは端末以外の検証デバイス４３０ aは、遊技者１０２／１０４によって所有することができる。あるいは、ゲーム施設１７４、ゲームサービスプロバイダ１７２、および／またはゲーム当局１７６は、遊技者が使用できるひとつ以上の検証デバイス４３０を提供することができる。後者のケースでは、検証デバイスは、静止した装置（例えば、キオスク）または静止した対象物（例えば、壁）に繋ぎとめたおよび／または設置した装置であって、ゲーム施設１７４またはその他の場所のゲームエリア／場所内に位置することができる。本発明の実施態様によれば、ゲー

50

ム施設、ゲームサービスプロバイダ、および／またはゲーム当局が、検証デバイス430aを提供した時、その装置は、目立つ場所に置かれ、それによって、検証デバイスを使用している遊技者に、その検証デバイスは改ざんされておらず、使用している時は、「ライセンスが与えられている検証サーバ」410にアクセスしているという信頼を与えることができる。

【0139】

再び、図4を参照すると、本発明の実施態様によれば、検証デバイス430aは、通信ネットワーク450とインターフェースを取り、検証情報を、検証サーバ410に送信しおよび／または検証情報を受信するための通信モジュール431を含むことができる。検証デバイス430aはまた、少なくとも1つのディスプレイ432、1つ以上のLEDおよび／または少なくとも1つの音声出力装置のような、遊技者に検証情報を伝達するための少なくとも1つの出力装置を含むことができる。検証デバイス430aはまた、マウス、接触感応パッド、ポインタ、スタイラス、トラックボール、ボタン、キーパッドおよび／または英数字を表示する1つ以上のキーを有するキーボード、ホイール、接触感応モニタ、および／または音響入力装置（例えば、マイクロフォン）などの少なくとも1つ以上の入力装置434を含むことができ、それによって、遊技者は、検証情報を入力することができる。検証デバイス430aはまた、プロセッサ436、メモリ438およびコンピュータ読み込み可能な媒体439のような1つ以上のプロセッサを含むことができる。

【0140】

本発明の実施態様によれば、検証デバイス430aは、検証システム400に固有のアプリケーション（例えば、ソフトウェア、ファームウェア、および／またはハードウェアモジュール）を含まなくてもよい。本発明の別の実施態様によれば、検証デバイス430aは、アプリケーション440のような、1つ以上の検証サービスを提供するためのアプリケーション416と共同で稼動する1つ以上のアプリケーションを含むことができる。各々のアプリケーション440は、メモリ438に駐在して、プロセッサ436の上で実行する1つ以上のソフトウェアモジュールとして埋め込まれることが可能で、および／または1つ以上のファームウェアおよび／またはハードウェアモジュールとして埋め込まれることが可能である。アプリケーション440が1つ以上のソフトウェアモジュールとして具体化される場合、これらのソフトウェアモジュールは、検証デバイスに最初に組み込むことができ、例えば、コンピュータ読み込み可能な媒体439に保存され、および／または検証サービスが使われる時（例えば、ウェブアプリケーションとして）、例えば、検証サーバ410から組み込むことが可能である。当業者は、他の構成が可能であると認識する。本発明の実施態様によれば、検証デバイス430aは、少なくとも一部分、ウェブクライアント（例えば、ウェブブラウザを含む）として作動することが可能である。

【0141】

検証デバイス430bを参照すると、本発明の実施態様によれば、これらの装置は、ここに開示されるように、検証デバイス430aとゲーム機130として機能するように作動可能な装置を含む。従って、検証デバイス430bは、ゲーム機130と一体の検証デバイスであることができる。そのような装置の例は、ここに開示されるように、遊技者に1つ以上のゲーム行為と、おそらく、便利なサービスと、電話および／またはデータ通信サービスのよう、1つ以上の通信サービスを提供するように稼動するゲーム機130を含むことができる。本発明の実施態様によれば、検証デバイス430bは静止装置または静止した対象物に繋ぎとめた装置であり、または携帯装置とすることができる。加えて、その装置はゲーム施設174および／またはゲームサービスプロバイダ172によって遊技者に提供するか、遊技者が所有することもある。

【0142】

検証デバイス430cを参照すると、本発明の実施態様によれば、これらのデバイスは、検証情報を送信し、および／または検証情報を受信するために検証サーバ410と直接インターフェースを取るように稼動し、また例えば、遊技者に検証情報を提供する、および／または遊技者から検証情報を受信するように稼動するメカニズムを有している。特に

、本発明の実施態様によれば、検証デバイス430cは、ディスプレイ、1つ以上のLED、および/またはオーディオ出力装置のような、検証サーバ410にインターフェースを取っている1つ以上の出力装置であることができる。あるいは、または加えて、検証デバイス430cはまた、マウス、接触感応パッド、ポインタ、スタイラス、トラックボール、ボタン、キーパッドおよび/または英数字を表示する1つ以上のキーを有するキーボード、ホイール、接触感応モニタ、および/またはオーディオ入力装置などの少なくとも1つ以上の検証サーバ410とインターフェースを取る入力装置であってよい。本発明の実施態様によれば、検証システム400は、検証デバイス430cの異なる組合せを含むことができる。当業者は、検証デバイス430cのその他のタイプが可能であると認識する。

10

【0143】

本発明の実施態様によれば、ゲーム施設174、ゲームサービスプロバイダ172および/またはゲーム当局176は検証デバイス430aおよび/または430cへのアクセスを制御することができ、および/または遊技者が、その遊技者の各々のゲーム機130はライセンスを与えられているゲームサーバ110と交信していることを確認するために、遊技者の代わりにそのような装置を操作することができる。さらに具体的に言うと、本明細書に開示されたように本発明の実施態様によれば、ゲーム施設、ゲームサービスプロバイダおよび/またはゲーム当局の係員は、ブースのようなゲーム施設の中の場所に位置することが可能で、1つ以上の検証デバイス430a/430cにアクセスすることができる。遊技者は、この係員は、その遊技者の代わりに、遊技者によって使用されるゲーム機130を確認する要求をすることができる。さらに本明細書に開示されているように、遊技者は係員が検証デバイスの中に入れるように、係員に検証情報を提供することができ、および/または、係員がその検証デバイスから得た、情報を係員から受信することができる。本発明の実施態様によれば、そのような係員は目立つ場所に置かれ、それによって、遊技者に、その係員は正当で、遊技者のゲーム機を確認するために、「ライセンスが与えられた検証サーバ」410にアクセスしているという信頼を与えることができる。

20

【0144】

ここに開示されたように本発明の別の実施態様によれば、ゲーム施設、ゲームサービスプロバイダおよび/またはゲーム当局の係員は、例えば、コールセンターやデータセンターに位置することができ、1つ以上の検証デバイス430a/430cにアクセスする。遊技者は例えば、電話やデータ接続を介してそのような係員とコンタクトして、係員が、その遊技者の代わりに、遊技者が使用しているゲーム機130を確認するように要請することができる。本発明の実施態様によれば、例えば、係員にコンタクトするために遊技者によって使用される電話番号またはデータアドレスが、例えば、ゲーム施設内の目立つ場所に掲示され、それによって、その係員は正当で、遊技者のゲーム機を確認するために、「ライセンスが与えられた検証サーバ」410にアクセスしているという信頼を遊技者に与えることができる。

30

【0145】

今、通信ネットワーク450について参照すると、本発明の実施態様によれば、ネットワークは検証デバイス430a/430bと検証サーバ410が検証情報を交換するためのメカニズムを提供する。さらに本明細書に開示されているように、検証情報は、画像の、テキストの、および/またはオーディオ情報として、全体をまたは、組み合わせて、送信することができ、デジタルおよび/またはアナログを含むフォーマットで送信することができる。本発明の実施態様によれば、通信ネットワーク450は、電話および/またはデータ通信ネットワークを含む有線および/または無線のネットワークであることができ、現在知られたおよび/または将来の通信技術に基づくことが可能である。通信ネットワーク450は、プライベートおよび/または公のネットワークとすることができ、少なくとも、一部は、公的インターネットを含むことができる。

40

【0146】

本発明の実施態様によれば、通信ネットワーク450は、相互に接続するまたは相互に

50

接続していなくて、および、異なる送信技術に基礎を置くまたは置かない複数の異なるネットワークを含むことができる。検証サーバ410は各々のネットワークにそれぞれ連結することおよび/または共通のアクセスポイントを介して、1つ以上のネットワークに連結することができる。異なる検証デバイス430a/430bは異なるネットワークに連結することができ、検証サーバ410にアクセスするために異なる技術を使用することができる。

【0147】

本発明の異なる実施態様によれば、通信ネットワーク450と通信ネットワーク150は共通の資源を共有することができるかまたは共有することができず、および、相互接続されているかまたは相互接続されていない。本発明の実施態様によれば、通信ネットワーク450と通信ネットワーク150は同じネットワークである。

10

【0148】

当業者は、検証ネットワーク450のカバーする範囲は変化することがあり、特に、検証デバイス450a/450bに、ゲーム施設の中および/またはゲーム施設を越えたゲームエリア/場所から検証サーバ410に対するアクセスを提供することができると認識する。

【0149】

今、図5を言及すると、本発明の実施態様による検証サービス500のステップが示されていて、このサービスは、検証サーバ410と、検証デバイスと、ゲーム機の組合せを介して提供される。当業者は、検証サービス500は一連のオーダーされたステップとして記述されているが、これらのステップの固有のオーダーは変えることができ、1つ以上のステップは組み合わせることができ、および、必ずしもすべてのステップが必要ないと認識する。

20

【0150】

本実施態様によれば、遊技者はすでにゲームサーバ、おそらく、ライセンスが与えられたゲームサーバ110と交信しているゲーム機130を使用していると仮定する。必要なら、遊技者は必要な遊技者の識別情報および/または遊技者のセキュリティ情報をすでに入力していると仮定する。本発明のこの実施態様によれば、ゲーム機130は、検証サービス500を提供するために検証サーバの上のアプリケーション416と共同で稼動する1つ以上のアプリケーション(図4のアプリケーション417によって代表されているように)(例えば、最初に組み込んだかおよび/または動的に組み込んだ)を必要とする可能性のあることを認識すべきである。

30

【0151】

本発明のこの実施態様によれば、遊技者はゲーム機を使用し始めたばかりか(例えば、装置の電源を入れたばかり、および/または遊技者の識別/セキュリティ情報を入力した)、現在、1つ以上のゲーム行為および/または便利なサービスに係わることができているか、および/または1つ以上のゲーム行為および/または便利なサービスを終了させたばかりである。加えて、遊技者は以前にゲーム機130を使ったことがあるか、その結果、装置の現在の使用の前に、その装置の電源をオフにしたかおよび/またはその装置からログアウトしたかの状態である。同様に、遊技者は本発明の現在の使用の前に、その他の装置を使用したことがある。本発明のこの実施態様によれば、遊技者は現在、ゲーム機130は事実、インチキ/悪意のあるゲームサーバではなく、ライセンスが与えられたゲームサーバ110と交信していることを確認したいと思っているかもしれない。

40

【0152】

本発明のこの実施態様によれば、ゲーム機を確認するために使われる検証デバイス430a/430b/430cは、少なくとも、遊技者/係員から検証情報を受信して、この情報を検証サーバ410に送信するために稼動する必要がある。しかしながら、検証デバイスは、また好ましくは、検証サーバ410から検証情報を受信して、この情報を遊技者/係員に送信するために稼動可能である。記述目的のためだけに、遊技者は検証デバイス430aまたは430b(例えば、確認すべきゲーム機130は検証デバイスと一体であ

50

る)を有しており、遊技者が使用しているゲーム機を確認するために直接的に(つまり、係員を経由しないで)この装置を使用していると仮定して検証サービス500について記述する。

【0153】

ステップ502から始めて、検証サーバ110は、最初、通信ネットワーク450を介して、検証デバイス430a/430bとの通信を確立することができる。遊技者は最初、検証デバイスに、検証サーバ410との通信を確立させる。例として、検証デバイスが電話またはパーソナル計算装置の場合には、その遊技者は、電話番号のような検証サーバのアドレスか、またはURLのようなデータアドレスを入力することができる。本発明の実施態様によれば、遊技者はゲーム施設中表示された目立つ表示から、および/または、例えば可聴の公表からこのアドレスを得ることができる。上に示したように、そのような方法でアドレスを利用可能にすることによって、遊技者は、そのアドレスを使用することによって、遊技者は「ライセンスが与えられた検証サーバ」410にアクセスしているという信頼を得ることができる。本発明の別の実施態様によれば、そのアドレスは、例えば、ゲーム機130の上に印刷されるか、例えば、ディスプレイを介してゲーム機によって利用可能にすることができる。もし検証デバイスが、ゲーム当局、ゲーム施設および/またはゲームサービスプロバイダによって提供される場合には、そのアドレスは検証デバイスの上に印刷されるか、例えば、ディスプレイ432を介して検証デバイスによって利用可能にすることができる。当業者は、遊技者はその他の方法で、そのアドレスを得ることができることを認識する。

【0154】

本発明の実施態様によれば、ゲーム当局、ゲーム施設および/またはゲームサービスプロバイダが検証デバイスを提供する時に、その装置は検証サーバ410と一貫した通信を持つことができ、その為、例えば、遊技者が検証サーバ410と通信を確立することを要求されない。本発明の別の実施態様によれば、検証デバイスがそのような実体によって提供される場合、その装置は自動的に検証サーバ410との通信が確立するように形成され得る。例えば、検証デバイスが電話である場合、電話を、電話をかけている時は、検証サーバ410と通信が確立するように形成することができる。同様に、検証デバイスが、例えば、キオスクである場合、そのキオスクは、例えば、ハードボタン、またはソフトボタンおよび/またはディスプレイ432を介して利用できるディスプレイオプションを含むことができ、遊技者は、ディスプレイが検証サーバ410と通信を確立するようにそれらを押すか/選択することができる。

【0155】

ステップ504に関して参照すると、検証サーバ410は次に、遊技者から検証デバイスを介して検証サービスの要求を受けることができる。遊技者はハードボタンを押すか、またはソフトボタンおよび/またはディスプレイ432を介して利用可能になるディスプレイオプションを選択することによって、可聴コマンド、可聴トーン(例えば、電話の英数字のボタンを選択する)として要求することができる。この要求は検証サーバおよび/または検証デバイスからのプロンプト(例えば、可聴の、テキストのおよび/または画像のプロンプト)の受信に答えて行うことができる。本発明の別の実施態様によれば、検証サーバ410は検証デバイスとの通信の確立を、検証サービス要求として考えることができ、その場合、ステップ504は必要ない。本発明の実施態様によれば、遊技者からの検証サービスの要求は、ここに開示されているように、特定のタイプの検証サービスの要求を含むことができる。

【0156】

ステップ506に参照すると、検証サーバ410は、次に、遊技者が検証したいと思っているゲーム機130を決めて、特に、その検証サーバが、本明細書に開示されているように、ゲームサーバ110を介して、ゲーム機とどんな形であっても、通信できるようにゲーム機を決めることができる。本発明の実施態様によれば、検証サーバ410は遊技者および/またはゲーム機と関連のある識別情報を決めることによって、ゲーム機を決める

ことができる（ステップ507）。本発明の実施態様によれば、検証サーバは検証デバイス／遊技者からの識別情報を受信することによってそのような識別情報を決めることができる。当業者は、その検証サーバ410は別の方法で、識別情報を決めることができると認識する。

【0157】

本発明の実施態様によれば、識別情報は、例えば、遊技者識別情報（例えば、遊技者の氏名）、遊技者のセキュリティ情報（例えば、ゲームサーバ110への遊技者のログイン）、および／または、本明細書に開示されているようなゲーム機130（例えば、ゲーム機の追跡値または名前）に関する情報を含むことができる。当業者は、識別情報はその他のタイプの情報を含むことができると認識する。本発明の実施態様によれば、識別情報そのものは、検証サーバにゲーム機を決めることを可能にし、その結果、ゲームサーバ110を介して、ゲーム機と、どんな形であろうと、通信することを可能にすることができる。本発明の別の実施態様によれば、検証サーバは、識別情報を、例えば、データベース180と遊技者のプロフィール情報にアクセスし、それによって、ゲーム機を決め、特に、ゲームサーバ110を介してゲーム機と通信するために必要な情報を決めるために、例えば、インデックスとして使用することができる。（例えば、識別情報は遊技者の氏名を含むことができ、その情報はデータベース180にアクセスして、それによって、遊技者に割り当てられたゲーム機の氏名／アドレスを決めるために使用することができる。別の例としては、識別情報はゲーム機の追跡値を含むことができ、その情報はデータベース180にアクセスして、それによって、ゲーム機のアドレスを決めるために使用することができる。）

【0158】

検証サーバが検証デバイスからの識別情報を受信した時、遊技者は、おそらく、確認の要求に一致しているか、またはおそらく、検証サーバおよび／または検証デバイスからのプロンプトの受信に応答して、検証デバイスで識別情報を入力することができる。ゲーム機130に関する情報に対して、遊技者は、ゲーム機上に印刷されるか、および／または、例えば、ディスプレイ132を介してゲーム機によって利用可能にされた情報などの、ゲーム機からの情報を得ることができる。本発明の別の実施態様によれば、検証デバイスは、ゲーム機から識別情報を得て、その後、その情報を検証サーバに送信するためのメカニズムを有することができる。例えば、本発明の実施態様によれば、検証デバイスは、ゲーム機で印刷された情報および／または暗号化された情報を読み込むためのリーダー（例えば、光学スキャナ、磁気カードリーダー、RFIDトランシーバー）を含むキオスクであることができる。別の例として、検証デバイスとゲーム機は、検証デバイスがゲーム機から識別情報を得るのを可能にする通信インターフェースを有することができる。

【0159】

次にステップ508を参照すると、検証サーバ410は、オプションで、遊技者の為に、その遊技者／検証デバイスは、ライセンスが与えられた検証サーバ410と通信していることを確認することができる。本発明の実施態様によれば、検証サーバは、本明細書に開示されているように、遊技者のプロフィール情報にアクセスして、それによって、遊技者に関する個人情報（例えば、遊技者の旧姓、遊技者のペットの名前等）および／または、遊技者によって指定されたランダム値などの、遊技者に関する遊技者のセキュリティ情報を得るために、例えば、データベース180に対するインデックスとして、上記識別情報を使用することができる。あるいは、検証サーバおよび／または検証デバイスは、付加的な識別情報を得るために遊技者促し、遊技者に関する遊技者のセキュリティ情報を得るためにデータベース180にアクセスするためのそのような情報を使用することができる。したがって、検証サーバは遊技者セキュリティ情報を検証デバイスに送り、その検証デバイスは、情報を可聴および／または表示された情報として遊技者に提供する。この様にして、遊技者は検証デバイスが、ライセンスが与えられた検証サーバ410と通信していることを確認することができる。

【0160】

次にステップ510を参照すると、検証サーバは次に、検証デバイスに遊技者を促して、検証デバイスで、遊技者が選択した標識を入力させることできる。検証デバイスからこの標識を受信すると（ステップ512）、検証サーバはゲームサーバ110を介して、ゲーム機に標識を送信することができ（ステップ514）、それによって、ゲーム機は、その標識を遊技者に知らせる。本発明のこの実施態様によれば、検証デバイスで遊技者によって特定され、検証サーバによって受信される標識は、英数字のテキスト値、複数の英数字のテキスト値、可聴信号、可聴トーン、可聴テキスト値、複数の可聴テキスト値、またはそれらの組合せとすることができる。あるいは、または加えて、標識は、遊技者に関する本明細書に開示されるような個人情報などの、遊技者に関する遊技者のセキュリティ情報を含むことができる。当業者は標識がその他の形式を取ることができると認識する。標識のタイプに拘わらず、遊技者は検証デバイスにその標識を入力できるが、その方法は、標識をオーディオ入力装置（例えば、電話の受話器）に話して入力する、その標識をキーパッドやキーボードを介して入力する、または、本明細書に開示されているような多くの入力装置のうちのその他の物を使うことなどである。検証サーバは、今度は、その標識を検証デバイスから受信したのと同じ形式で、ゲーム機に送信することができる。本発明の別の実施態様によれば、検証サーバは標識をゲーム機に送信する前にその標識の形式を変更することができ、それによって、ゲーム機は、その標識を、入力した時と異なる形式で、遊技者に知らせることができる。例えば、検証サーバは検証デバイス/遊技者からその標識を、可聴テキスト値として受信し、その可聴テキスト値を等価の英数字のテキスト値に変換し、そして、その等価の英数字のテキスト値をゲーム機に送信することが可能で、その英数字のテキスト値を、遊技者に表示することができる。

10

20

【0161】

検証デバイスからゲーム機に移動する標識よりむしろ、本発明の別の実施態様によれば、検証サーバは、その検証デバイスに、遊技者が標識をゲーム機に入力するように促すようにさせることができる。ゲームサーバ110を介して、そのゲーム機からこの標識を受信すると、検証サーバは、標識を検証デバイスに送信し、検証デバイスはその標識を遊技者に知らせる。

【0162】

そのようなものとして、本発明の実施態様によれば、ライセンスが与えられている検証サーバ410とライセンスが与えられているゲームサーバ110を介して、検証デバイス430a/430bとゲーム機130の間で標識を移動させ、この実施態様では、標識は遊技者によって発生させられ、また受信されるのだが（つまり、遊技者に知られている）、送信され受信された標識が一致した時、遊技者は、ゲーム機が、インチキ/悪意のあるゲームサーバではなく、ライセンスが与えられているゲームサーバと交信していることを確認することができる。特に、遊技者がゲーム機/検証デバイスで標識を受信しないか送信され/期待されたものとは異なる標識を受信する場合、遊技者はそのゲーム機は、ライセンスが与えられたゲームサーバ110と交信することができず、支援を求めるべきだと結論を出すことができる。

30

【0163】

本発明の別の実施態様によれば、識別情報に対する検証サービス500のステップ507の関係で上記に開示されているように、検証デバイスはゲーム機からの情報を得るためのメカニズムを有することができる。ここで、検証デバイスは検証サーバに送信された標識を保持し、ゲーム機で受信した標識を得て、遊技者に代わって、2つの標識の一致を行うことができる。

40

【0164】

ここに開示されるように、検証サービス500は、検証デバイス430aまたは430bに関して記述された。当業者は検証サービス500がまた、検証デバイス430cを使用して提供されると認識する。特に、遊技者は、検証デバイス430aまたは430bに関して上記で同様に述べているように、ゲーム機130を確認するために検証デバイス430cを使用できる。

50

【 0 1 6 5 】

本発明の別の実施態様によれば、遊技者はゲーム施設 1 7 4、ゲームサービスプロバイダ 1 7 2、および/またはゲーム当局 1 7 2 の係員と対話することができ、その係員は、遊技者に代わってゲーム機 1 3 0 を確認するために検証デバイス 4 3 0 a および/または 4 3 0 c を使用することができる。示されるように、この係員は例えば、ブースに位置しているか、例えば、コールまたはデータセンターを介してアクセスされ得る。本発明のこの実施態様によれば、遊技者が使用しているゲーム機を確認するために検証サーバ 4 1 0 と通信するために検証デバイスを使用している遊技者とは別に、遊技者は、検証サーバと通信する係員を介して検証サーバと通信することができる。

【 0 1 6 6 】

本発明の別の実施態様によれば、検証サービスは例えば、ステップ 5 0 2 から 5 0 8 の検証サービス 5 0 0 に似ることが可能である。その後、検証サーバおよび/または検証デバイスは遊技者に、検証デバイスで、標識（その標識は一般的に、この実施態様の文脈において、第 1 の標識と呼ばれている）を入力するように促すことができる。検証デバイスからこの第 1 の標識を受信すると、おそらく、遊技者に知られているおよび/または遊技者によって確認可能なその他の情報を決めるために第 1 の標識を使用できる（この情報は、一般的に、この実施態様の文脈において、第 2 の標識と呼ばれている）。検証サーバはこの情報を、ゲームサーバを介してゲーム機に送信し（つまり、標識を送信）、ゲーム機にその情報を遊技者に知らせるようにする。

【 0 1 6 7 】

特に、本発明の実施態様によれば、ステップ 5 0 7 で得た識別情報を、例えば、データベース 1 8 0 に対するインデックスとして、例えば、遊技者のプロフィール情報にアクセスするために、使用することができる。あるいは、検証サーバおよび/または検証デバイスは遊技者が付加的な識別情報を提供するように促すことができ、検証サーバは、その付加的識別情報を、遊技者のプロフィール情報にアクセスするために使用することができる。当業者は、その遊技者のプロフィール情報は、別の形でアクセスすることができると認識する。検証サーバは、検証デバイス/遊技者から得た第 1 の標識を、選択メカニズムとして使用することができ、そのメカニズムは、遊技者のプロフィール情報を形成している複数の情報の中から 1 つの入力を選択して、この入力の値が、第 2 の標識となる。例えば、本明細書に開示されているように、遊技者のプロフィール情報は、遊技者のセキュリティ情報に関する 1 つ以上の情報、遊技者が係わる 1 つ以上のゲーム行為に関する 1 つ以上の情報、遊技者が係わる 1 つ以上の便利なサービスに関する 1 つ以上の情報、および/または遊技者のクレジット情報に関する 1 つ以上の情報を、その他のタイプの情報に加えて、含むことが可能である。本発明の実施態様によれば、検証サーバは、1 つ以上のこの情報（つまり、第 2 の標識）を選択/アクセスして、次にこの情報をゲームサーバを介して、ゲーム機に送信するために、検証デバイス/遊技者から受信され/特定されるように、第 1 の標識を使用することができる。例えば、検証デバイスからの第 1 の標識は、「私の母の旧姓は何ですか」でもよいし、遊技者のプロフィール情報から決定された、ゲーム機から送信された第 2 の標識は「スミス」でもよい。別の例としては、検証デバイスからの第 1 の標識は、「遊技者が係わっているゲーム行為の名前は何ですか」でもよいし、遊技者のプロフィール情報から決定された、ゲーム機から送信された第 2 の標識はゲーム行為の名前でもよい。当業者は、他の遊技者のプロフィール情報は、第 1 の標識から決定されると認識する。そのようなものとして、本発明の実施態様によれば、検証サーバおよび/または検証デバイスは、遊技者に、その遊技者が、遊技者のプロフィール情報からアクセスしたいと思っているタイプの情報を入力させる（および/またはその遊技者に 1 つ以上の選択オプションを提供する）ことができ、その結果、その遊技者は、1 つ選択することによって（つまり、第 1 の標識で）応答する。その後、検証サーバは遊技者の選択を受信して、この選択に基づいて、遊技者のプロフィール情報（つまり、第 2 の標識）から対応する情報を決めることができる。上記と同様に、ゲーム機で、遊技者に知られている情報または遊技者が確認/検証することができる情報を受信することによって（例えば、

10

20

30

40

50

遊技者が係わっているゲーム行為の名前)、その遊技者はゲーム機が、ゲームサーバと通信していることを確認することができる。当業者は、第1の標識をゲーム機から送信することができ、第2の標識を検証デバイスから送信することができると認識する。

【0168】

本発明の別の実施態様によれば、遊技者のプロフィール情報から得る情報のタイプに関して、第1の標識をその選択メカニズムとして使うことよりむしろ、検証サーバは、第1の標識を、検証デバイス/遊技者からのコマンドとして扱い、自動的に遊技者のプロフィール情報から情報(つまり、第2の標識)を選択して、次に、この情報をゲームサーバを介してゲーム機に送信することができる。本発明の別の実施態様によれば、検証サーバは第1の標識を受信する前に、第2の標識を選択して、次に第1の標識の受信に対応して第2の標識を送信することができる。本発明の同様な実施態様によれば、検証サーバは、検証デバイスからの第1の標識/コマンドを必要としないが、むしろ、自動的に遊技者のプロフィール情報から情報(例えば、第2の標識)を選択して、次にこの情報をゲームサーバを介して、ゲーム機に送信することができる。例えば、検証サーバは、検証デバイス/遊技者からの検証サービスに対する要求の受信に対応して、自動的に情報を選択して(つまり、第2の標識)、ゲーム機に送信することができる。本発明の実施態様によれば、検証サーバが遊技者のプロフィール情報から選択する情報は前もって決定することができ(例えば、検証サーバで前もって形成する)および/または、例えば、検証サーバによって、ランダムに選択することができる。当業者は、その他の変形が可能であると認識する。

【0169】

当業者は、本発明のこれらの実施態様によれば、遊技者は、ゲーム機を確認するために、検証デバイス430a/430b/430cを使用するか、または同様に上記したように、遊技者は、どの検証デバイス430a/430cも使用できる係員を介してそのゲーム機を確認することができる、と認識する。

【0170】

本発明の別の実施態様によれば、検証サービスは例えば、ステップ502から508の検証サービス500に似ることが可能である。その後、遊技者に検証デバイスまたはゲーム機のどちらかに標識を入力させ、その標識を別のものに送ることよりむしろ、本発明のこの実施態様によれば、検証サーバは、ランダム値などの、遊技者に知られていない標識を決めることができる。その後、検証サーバはゲームサーバ110を介して、ゲーム機に標識を送り、ゲーム機にその標識を遊技者に知らせることができ、また、同様に、標識を検証デバイスに送り、その検証デバイスに、標識を遊技者に知らせるようにさせることができる。遊技者がゲーム機で標識を受信して、その二つの標識が一致したと仮定した場合、遊技者は、ゲーム機が、インチキ/悪意があるゲームサーバではなく、ライセンスが与えられているゲームサーバ110と通信していることを確認することができる。あるいは、遊技者がゲーム機で標識を受信しないか、検証デバイスで受信したものと異なる標識を受信する場合、遊技者はそのゲーム機は、ライセンスが与えられたゲームサーバ110と通信することができず、支援を求めるべきだと結論を出すことができる。本発明の別の実施態様によれば、識別情報に対する検証サービス500のステップ507の関係で上記に開示されているように、検証デバイスはゲーム機からの情報を得るためのメカニズムを有することができる。ここに、検証デバイスは、ゲーム機で受信した標識を得て、遊技者の為に一致を行うことができる。

【0171】

本発明のこれらの実施態様によれば、検証デバイスによって特定され標識は、英数字のテキスト値、複数の英数字のテキスト値、可聴信号、可聴トーン、可聴テキスト値、複数の可聴テキスト値、またはそれらの組合せとすることができる。当業者は標識がその他の形式を取ることができると認識する。標識のタイプに依らず、検証サーバは標識を検証デバイスとゲーム機に、同じ形式(例えば、両方とも可聴テキスト値)で、あるいは異なる形式で送信することができる。

【0172】

当業者は、本発明のこれらの実施態様によれば、遊技者は、ゲーム機を確認するために、検証デバイス 430a / 430b / 430c を使用するか、または同様に上記したように、遊技者は、どの検証デバイス 430a / 430c も使用できる係員を介してそのゲーム機を確認することができる、と認識する。

【0173】

本発明の別の実施態様によれば、検証サービスは、再び、例えば、ステップ 502 から 508 の検証サービス 500 に似ることが可能である。その後、検証サーバはランダム値のような、遊技者に知られていない標識を決め、その標識を、ゲームサーバ 110 を介して、ゲーム機に送信して、そのゲーム機に、標識を遊技者に知らせるようにできる（ゲーム機に送信された標識は、この実施態様の文脈の中では、第 1 の標識と呼ぶことができる）。検証サーバは遊技者に（検証デバイスまたはゲーム機を介して）、検証デバイスを介して、ゲーム機で受信した標識（検証デバイスから検証サーバへ送信した標識はこの実施態様の文脈において第 2 の標識と呼ぶことができる）を特定し / 表示し / 送信するように促すことができる。本発明の別の実施態様によれば、検証デバイスは、同様に上記に開示されているように、ゲーム機から情報を得るためのメカニズムを有し、ゲーム機で受信した標識を得て、自動的に標識を検証サーバに送信できる。検証サーバはゲーム機を介して遊技者に送信された第 1 の標識を、検証デバイスを介して遊技者から受信した第 2 の標識に一致させ、検証デバイスまたはゲーム機を介して、第 1 と第 2 の標識が一致するかどうかを遊技者に通知する（例えば、遊技者に通知を提供する）ことができる。遊技者がゲーム機において第 1 の標識を受信して、検証サーバが、この受信した標識が送信された値と一致することを確認すると仮定すると、遊技者はゲーム機が、ライセンスが与えられたゲームサーバ 110 と交信していることを確認することができる。当業者は、第 1 の標識をゲーム機に送信する検証サーバよりむしろ、検証サーバは第 1 の標識を検証デバイスに送信して、次に遊技者に、ゲーム機を介して第 1 の標識を特定し / 表示することを促し、そのゲーム機は、標識を（つまり、第 2 の標識を）ゲームサーバを介して、検証サーバに送信することができる。

【0174】

本発明の別の実施態様によれば、遊技者はゲーム施設 174、ゲームサービスプロバイダ 172 および / またはゲーム当局 176 の係員と対話することができ、その係員は、遊技者の代わりにゲーム機 130 を検証するために、検証デバイス 430a および / または 430c を使用できる。本発明のこの実施態様によれば、検証サービスは例えば、ステップ 502 から 508 の検証サービス 500 に似ることが可能である。その後、係員は遊技者が知らない標識を決め（ランダム値など）、遊技者の為にその標識を特定し、また、その標識を検証デバイスに入力することができる。その結果、検証サーバは、ゲームサーバ 110 を介して、ゲーム機に標識を送信し、ゲーム機にその標識を遊技者に知らせるようにすることができる。遊技者がゲーム機で標識を受信して、その二つの標識が一致したと仮定した場合、遊技者は、ゲーム機が、インチキ / 悪意があるゲームサーバではなく、ライセンスが与えられているゲームサーバ 110 と交信していることを確認することができる。あるいは、遊技者がゲーム機で標識を受信しないか、係員が得定したものとは異なる標識を受信する場合、遊技者は、そのゲーム機は、ライセンスが与えられたゲームサーバ 110 と交信することができず、支援を求めるべきだと結論を出すことができる。

【0175】

本発明の同様な実施態様によれば、係員は再び、遊技者が知らない標識を決め（例えば、ランダム値）、その標識を検証デバイスに入力して、検証サーバにその標識をゲームサーバ 110 を介して、ゲーム機に送信させ、そのゲーム機に、標識を遊技者に知らせるようにさせることができる（ゲーム機に送信された標識は、この実施態様の文脈の中では第 1 の標識と呼ぶことができる）。その後、係員は遊技者にゲーム機で受信した標識を特定し / 表示するように要請して、その遊技者から標識を受信すると（遊技者によって係員に送信された標識はこの実施態様の文脈の中で第 2 の標識と呼ぶことができる）、これは一致するかどうか遊技者に特定することができる（例えば、遊技者に通知を提供する）。遊

技者がゲーム機で、第１の標識を受信して、この標識が係員によって送信された値と一致したと仮定すると、遊技者は、そのゲーム機は、ライセンスが与えられているゲームサーバ１１０と交信していると確認することができる。

【０１７６】

今、図６を参照すると、本発明の別の実施態様による検証サービス６００のステップが示されており、このサービスは、検証サーバ４１０と、検証デバイスと、ゲーム機の組合せを介して提供される。当業者は、検証サービス６００は一連のオーダーされたステップとして記述されているが、これらのステップの固有のオーダーは変えることができ、１つ以上のステップは組み合わせることができ、および、必ずしもすべてのステップが必要ないと認識する。

10

【０１７７】

検証サービス５００に関して同様に記述されるように、この実施態様によれば、遊技者は、すでにゲームサーバ、おそらく、ライセンスが与えられたゲームサーバ１１０と交信しているゲーム機１３０を使用していて、もし必要なら、その遊技者はすでに、必要な遊技者の識別情報および／または遊技者のセキュリティ情報を入力していると仮定する。上記したことと同様、遊技者は、遊技者がゲーム機を使用するという点に関して様々な状態の１つの状態に置かれる。本発明のこの実施態様によれば、ゲーム機１３０は、検証サービス６００を提供するために検証サーバ上で、アプリケーション４１６と共同で作動する１つ以上のアプリケーション（図４のアプリケーション４１７で代表されるように）を必要とすることを認識すべきである。

20

【０１７８】

本発明のこの実施態様によれば、遊技者はゲーム機を確認するために、検証デバイス４３０ａ／４３０ｂ／４３０ｃを使用することができる。あるいは、同様に上記したように、遊技者は、どの検証デバイス４３０ａ／４３０ｃも使用している係員を介してそのゲーム機を確認することができる。本発明のこの実施態様によれば、検証デバイス４３０ａ／４３０ｂ／４３０ｃは、少なくとも、遊技者および／または係員から検証情報を受信して、この情報を検証サーバ４１０に送信するために稼動する必要があるが、好ましくは、検証サーバ４１０から検証情報を受信して、この情報を遊技者および／または係員に送信するように稼動する。記述目的のためだけに、遊技者は検証デバイス４３０ａまたは４３０ｂを有しており、遊技者が使用しているゲーム機を確認するために直接的に（つまり、係員を経由しないで）この装置を使用していると仮定して検証サービス６００について記述する。

30

【０１７９】

ステップ６０２と６０４から始めて、検証サーバ１１０は最初、検証デバイスと通信を確立して、次に、検証サービス５００のステップ５０２、５０４に関して同様に記述されるように、検証デバイスを介して遊技者からの検証サービスの要求を受信することができる。次にステップ６０６を参照すると、検証サーバ４１０は次に、遊技者および／またはゲーム機に関連した識別情報を決めることができる。本発明のこの実施態様によれば、検証サーバは、ここにさらに開示するように、検証サーバは、標識を保存するための識別情報を使用することができる。本発明の実施態様によれば、検証サーバは検証デバイス／遊技者からの識別情報を受信することによって、識別情報を決めることができる。しかしながら、当業者は、検証サーバ４１０は識別情報を他の形式で決めることができると認識する。検証サービス５００と同様に、識別情報は、例えば、遊技者識別情報、遊技者セキュリティ情報、および／または遊技者が確認したいと思うゲーム機１３０に関する情報を含むことができる。当業者は、識別情報はその他のタイプの情報を含むことができると認識する。検証サーバが検証デバイスからの識別情報を受信した時、遊技者は、検証デバイスで識別情報を入力することができるかおよび／または、検証デバイスは、ゲーム機から識別情報を得ることができ、その後、検証サービス５００のステップ５０６に関して同様に記述するように、その情報を検証サーバに送信することができる。

40

【０１８０】

50

次にステップ608を参照すると、検証サーバ410はオプションで、遊技者のために、その遊技者／検証デバイスは、検証サービス500のステップ508に関して同様に記述するように、ライセンスが与えられた検証サーバ410と交信していることを確認することができる。

【0181】

次にステップ610を参照すると、検証サーバは、次に検証デバイスに、遊技者が遊技者の選択した標識を、その検証デバイスに入力するように促すことができる。ステップ612において、検証サーバは検証デバイス／遊技者からの標識を受信して、どのような形式であっても、標識はステップ606で決定された識別情報に直接または間接に関連して、その結果、標識は、本明細書で開示されるように、検索され得るように、その標識を保存することができる（ステップ614）。本発明の実施態様によれば、検証サーバは、例えば、データベース180の標識を保存することができ、その標識を識別情報に関連させ、特に、標識を保存するために、識別情報をデータベース180に対するインデックスとして使用することができる。例えば、検証サーバは遊技者のプロフィール情報を有した標識を保存することができる。

【0182】

本発明の別の実施態様によれば、検証サーバは、検証サーバに固有のデータベースに標識を保存し、その標識を識別情報または、例えば、データベース180と、遊技者のプロフィール情報から得られるその他の識別情報と関連させることができる。再び、検証サーバに対してここで使用している「データベース」という用語は、標識がどのように保存されているおよび／またはアクセスされるのか限定するものではない。例えば、データベースは、データベース管理システムであり、検証サーバ410内のコンピュータ読み込み可能な媒体とすることが可能で、例えば、単層ファイルとしてそこに保存される標識は、検証サーバ410のメモリとそこに保存される標識内の1つ以上の動的データ構造であり、および／または、これらの実施とその他の実施の組合せであり得る。

【0183】

本発明のこの実施態様によれば、検証デバイスで遊技者によって特定され、検証サーバによって受信される標識は、英数字のテキスト値、複数の英数字のテキスト値、可聴信号、可聴トーン、可聴テキスト値、複数の可聴テキスト値、またはそれらの組合せとすることができる。あるいは、または加えて、本明細書に開示されるように、標識は、遊技者に関係する個人情報などの、遊技者に関する遊技者のセキュリティ情報を含むことができる。当業者は、標識がその他の形式を取ることができることを認識する。標識のタイプに拘わらず、遊技者は検証デバイスにその標識を入力できるが、その方法は、標識をオーディオ入力装置（例えば、電話の受話器）に話して入力する、その標識をキーパッドやキーボードを介して入力する、または、ここに開示されているように多くの入力装置のうちのその他の物を使うことなどである。本発明の実施態様によれば、検証サーバは標識を、検証デバイス／遊技者から受信したのと同じ形式で保存して、あるいは、その標識を保存する前に、標識の形式を変更することができる。例えば、検証サーバは検証デバイス／遊技者からその標識を、可聴テキスト値として受信し、その可聴テキスト値を等価の英数字のテキスト値に変換し、そして、その等価の英数字のテキスト値を保存する。

【0184】

次にステップ616を参照すると、検証サーバは、次に検証デバイスに、遊技者がゲーム機を介して、検証サービスに対する要求を入力するように促すようにして、特に、その遊技者に、検証デバイスを介して遊技者から以前に受信した標識を検索するための要求を、ゲーム機を介して入力するように促すことができる。遊技者はハードボタンを押すか、またはソフトボタンおよび／またはディスプレイ132を介して利用可能になるディスプレイオプションを選択することによって、可聴コマンド、可聴トーン（例えば、電話の英数字のボタンを選択する）としてゲーム機で要求することができる。当業者は、遊技者はその他の方法で要求ができると認識する。ゲーム機は、検証サーバに直接またはゲームサーバ110を介して要求を送信することができる。

【 0 1 8 5 】

次にステップ 6 1 8 を参照すると、検証サーバはゲーム機からその要求を受信して、この要求に応じて、以前に遊技者から検証デバイスを介して受信した標識を決めることができる（ステップ 6 2 2）。本発明の実施態様によれば、検証サーバ 4 1 0 は、ゲーム機からの識別情報を決めることによって、標識を決めることができ（ステップ 6 2 0）、そして、検証サーバが以前、標識を保存したデータベースにアクセスするための識別情報を使用することによって標識を決めることができる。例えば、検証サーバは、データベースにアクセスするためのインデックスとして、識別情報を使用することができる。

【 0 1 8 6 】

上記と同様に、識別情報は、例えば、遊技者の識別情報と、遊技者のセキュリティ情報と、および／またはゲーム機 1 3 0 に関する情報を含むことができる。しかしながら、当業者は、識別情報はその他のタイプの情報を含むと認識する。本発明の実施態様によれば、検証サーバは、識別情報をゲーム機／遊技者から受信することによって、識別情報を決めることができる。例えば、遊技者は、おそらく、検証サービスに対する要求を入力することと共同して、および／または検証サーバおよび／またはゲーム機からのプロンプトを受信することに応じて、ゲーム機で識別情報を入力することができる（検証サービス 5 0 0 のステップ 5 0 6 の関連において同様に開示されるように、遊技者はそのゲーム機自身から識別情報を得ることができる）。あるいは、ゲーム機は自動的に検証サービスに対する要求で、識別情報を含むことができる（例えば、ゲーム機は、遊技者のログインまたはゲーム機の名前／アドレスを送信することができる）。あるいは、検証サーバは、ゲーム機からの要求を受信したという通知に基づいて識別情報を決めることが可能である（例えば、検証サーバは、ゲーム機に係する名前／アドレスを決めることができる）。当業者は、検証サーバは識別情報をその他の方法で決めることができると認識する。当業者はまた、ゲーム機から受信した識別情報は、ステップ 6 0 6 で、検証デバイスから受信した識別情報と同じ、および／または異なると認識する。

【 0 1 8 7 】

ここに示すように、本発明の実施態様によれば、検証サーバはゲーム機からの決定された識別情報を使用して、今、以前に、検証デバイスを介して遊技者から受信した標識を決め（ステップ 6 2 2）、特に、検証サーバが以前に標識を保存したデータベースにアクセスするための識別情報を使用することができる。当業者は、データベースの標識を保存するために使った識別情報は、今、データベースの形式によって、データベースにアクセスするために使用する識別情報とは異なると認識する。検証サーバが、データベースにアクセスするためにゲーム機から受信した識別情報の形式を使用できないと仮定すると、検証サーバは、例えば、データベースを介して、識別情報を別の形式に変換することができる。

【 0 1 8 8 】

今、ステップ 6 2 4 を参照すると、一旦、標識を決めると、検証サーバは次に、ライセンスが与えられたゲームサーバ 1 1 0 を介して、標識を、ゲーム機に送信することができ、その結果、ゲーム機はその標識を遊技者に知らせることになる。検証サーバは標識を、検証デバイスから受信したのと同じ形式で標識をゲーム機に送信するか、あるいは、ゲーム機に送信された標識の形式を変形して、その結果、ゲーム機は、その標識を入力した時とは異なる形式で遊技者に知らせることになる。

【 0 1 8 9 】

そのようなものとして、本発明のこの実施態様によれば、ライセンスが与えられた検証サーバ 4 1 0 は検証デバイス／遊技者から受信した標識を保存して、次にゲーム機／遊技者からの要求を受信すると、その標識をライセンスが与えられたゲームサーバ 1 1 0 を介して、ゲーム機／遊技者に送信して、その結果、ゲーム機は、インチキ／悪意のあるゲームサーバではなく、ライセンスが与えられたゲームサーバ 1 1 0 と交信していることを、遊技者は確認できる。特に、遊技者がゲーム機で標識を受信しないか、最初に検証デバイスで入力されたものとは異なる標識を受信する場合、遊技者は、そのゲーム機は、ライセ

ンスが与えられたゲームサーバ１１０と通信することができず、支援を求めるべきだと結論を出すことができる。

【０１９０】

当業者は、検証サーバ６００の別の実施態様は、遊技者が係員と対話して、その係員が標識を特定する検証サーバ５００の別の実施態様と同様に、可能であると認識する。

【０１９１】

今、図７を参照すると、本発明の実施態様による検証サービス７００のステップが示されており、このサービスは検証サーバ４１０、検証デバイス、およびゲーム機の組合せを介して提供される。当業者は、検証サービス７００は一連のオーダーされたステップとして記述されているが、これらのステップの固有のオーダーは変えることができ、１つ以上のステップは組み合わせることができ、および、必ずしもすべてのステップが必要ないと認識する。

10

【０１９２】

検証サービス５００に関して同様に記述されるように、この実施態様によれば、遊技者は、すでにゲームサーバ、おそらく、ライセンスが与えられたゲームサーバ１１０と通信しているゲーム機１３０を使用していて、もし必要なら、その遊技者はすでに、必要な遊技者の識別情報および／または遊技者のセキュリティ情報を入力していると仮定する。上に記したことと同様、遊技者は、遊技者がゲーム機を使用するという点に関して様々な状態の１つの状態に置かれる。本発明のこの実施態様によれば、ゲーム機１３０は、検証サービス７００を提供するために検証サーバ上で、アプリケーション４１６と共同で作動する１つ以上のアプリケーションを必要とすることができることを認識すべきである。

20

【０１９３】

本発明のこの実施態様によれば、遊技者はゲーム機を確認するために、検証デバイス４３０ａ／４３０ｂ／４３０ｃを使用することができる。あるいは、同様に上記したように、遊技者は、どの検証デバイス４３０ａ／４３０ｃも使用している係員を介してそのゲーム機を確認することができる。本発明のこの実施態様によれば、検証デバイス４３０ａ／４３０ｂ／４３０ｃは、少なくとも、検証サーバ４１０から検証情報を受信して、この情報を遊技者および／または係員に送信するために稼動する必要があるが、好ましくは、遊技者および／または係員から検証情報を受信して、この情報を検証サーバ４１０に搬送するように稼動する必要がある。記述目的のためだけに、遊技者は検証デバイス４３０ａまたは４３０ｂを有しており、遊技者が使用しているゲーム機を確認するために直接的に（つまり、係員を経由しないで）この装置を使用していると仮定して検証サービス７００について記述する。

30

【０１９４】

ステップ７０２から始めて、検証サーバ４１０は、最初、遊技者からの検証サービスに対する要求をゲーム機を介して受信することができる。遊技者はハードボタンを押すか、またはソフトボタンおよび／または例えば、ディスプレイ１３２を介して利用可能になるディスプレイオプションを選択することによって、可聴コマンド、可聴トーン（例えば、電話の英数字のボタンを選択する）として要求することができる。当業者は、遊技者はその他の方法で要求ができると認識する。ゲーム機は、検証サーバに直接またはゲームサーバ１１０を介して要求を送信することができる。

40

【０１９５】

次にステップ７０４を参照すると、検証サーバ４１０は、次にゲーム機／遊技者から、遊技者および／またはゲーム機に関連する情報を決めることができる。本発明のこの実施態様によれば、本明細書でさらに記述するように、検証サーバは、ゲーム機から受信した標識を保存するための識別情報を使用することができる。上記と同様に、その他のタイプの識別情報も使用できるが、識別情報は、例えば、遊技者の識別情報と、遊技者のセキュリティ情報と、および／またはゲーム機１３０に関する情報を含むことができる。本発明の実施態様によれば、検証サーバは、同様に検証サービス６００のステップ６２０との関連で開示されるように、検証サーバはゲーム機／遊技者からの識別情報を受信することに

50

よって、識別情報を決めることができる。例えば、遊技者は、おそらく、検証サービスに対する要求を入力することと共同して、および／または検証サーバおよび／またはゲーム機からのプロンプトを受信することに答えて、ゲーム機で識別情報を入力することができる。あるいは、ゲーム機は自動的に検証サービスに対する要求で、識別情報を含むことができる。あるいは、検証サーバは、ゲーム機からの検証サービスに対する要求を受信したという通知に基づいて識別情報を決めることが可能である。当業者は、検証サーバは識別情報をその他の方法で決めることができると認識する。

【0196】

次にステップ706を参照すると、検証サーバは次に、ゲーム機に遊技者を促して、ゲーム機で、遊技者が選択した標識を入力させるようにもって行くことができる。ステップ708で、検証サーバは次に、ゲーム機／遊技者から標識を受信して、好ましくは、その標識を、ゲームサーバ110を介して受信することができる。検証デバイス／遊技者からこの標識を受信すると、検証サーバは、標識が、ステップ704で得た識別情報に、直接または間接に関連し、その結果、ここでさらに開示されるように、その標識を検索することができる方法でその標識（ステップ710）を保存できる。本発明の実施態様によれば、確認プロセスのステップ614に関して同様に記述されるように、検証サーバは、例えば、その標識と識別情報を関連させて、特に、標識を保存するために、データベース180に対するインデックスとして識別情報を使用して、データベース180に標識を保存することができる。あるいは、検証サーバは、検証サーバに固有のデータベースに標識を保存することができ、その標識と識別情報または、例えば、データベース180と遊技者のプロフィール情報から得られるその他の識別情報とを関連付けることができる。

【0197】

本発明のこの実施態様によれば、遊技者によって、ゲーム機で特定され、検証サーバによって受信されるような標識は、英数字のテキスト値、複数の英数字のテキスト値、可聴信号、可聴トーン、可聴テキスト値、複数の可聴テキスト値、またはそれらの組合せとすることができる。あるいは、または加えて、標識は、本明細書に開示されるような、遊技者に関係する個人情報などの、遊技者に関する遊技者のセキュリティ情報を含むことができる。当業者は、標識がその他の形式を取ることができることを認識する。標識のタイプに拘わらず、遊技者はゲーム機にその標識を入力できるが、その方法は、標識をオーディオ入力装置に話して入力する、その標識をキーパッドやキーボードを介して入力する、または、本明細書に開示されているような多くの入力装置のうちのその他の物を使うことなどである。本発明の実施態様によれば、検証サーバは標識を、ゲーム機／遊技者から受信されたものと同じ形式で保存するか、または、確認プロセス600のステップ614との関連で同様に記述されるように、その標識を保存する前に、標識の形式を変更することができる。

【0198】

次にステップ712を参照すると、検証サーバ410は次にゲーム機に、検証サーバ410との交信を確立するために、遊技者が検証デバイス430a／430bを使用し、この装置から、検証サービスの要求をし、特に、以前、ゲーム機を介して遊技者から受信した標識を検索するための要求をするように促すことができる。遊技者は、検証サービス500のステップ502と504に関して同様に記述されるように、これらの行為を実施できる。従って、ステップ713と714で、検証サーバ110は遊技者の検証デバイスとの交信を確立して、検証デバイスからの要求を受信できる。

【0199】

次にステップ716と718を参照すると、検証デバイスからの要求の受信に応じて、検証サーバは次に、以前、ゲーム機／ゲームサーバ110を介して遊技者から受信した標識を決めることができる（ステップ718）。本発明の実施態様によれば、検証サーバ410は、検証デバイス／遊技者からの識別情報を決めることによって、標識を決めることができ（ステップ716）、そして、検証サーバが以前、標識を保存したデータベースにアクセスするための識別情報を使用することによって標識を決めることができる（ステッ

プ 7 1 8)。

【 0 2 0 0 】

本発明の実施態様によれば、検証サーバは、識別情報をゲーム機 / 遊技者から受信することによって、識別情報を決めることができる。しかしながら、当業者は、その検証サーバ 4 1 0 は別の方法で、識別情報を決めることができると認識する。同様に上記するように、識別情報は、その他のタイプの情報も使用できるが、例えば、遊技者識別情報、遊技者セキュリティ情報、および / またはゲーム機 1 3 0 に関する情報を含むことができる。検証サーバが検証デバイスからの識別情報を受信した時、遊技者は、検証デバイスで識別情報を入力することができるかおよび / または、検証デバイスは、ゲーム機から識別情報を得ることができ、その後、検証サービス 5 0 0 のステップ 5 0 6 に関して同様に記述するように、その情報を検証サーバに送信することができる。当業者はまた、検証デバイスから受信した識別情報は、ステップ 7 0 4 で、ゲーム機から受信した識別情報と同じ、および / または異なると認識する。

10

【 0 2 0 1 】

余談だが、当業者はまた、少なくとも、例えば、ステップ 7 1 2 はステップ 7 0 2 に先立って起こり得ることを認識する。当業者はまた、検証サービス 5 0 0 のステップ 5 0 8 に関して同様に記述するように、検証サーバ 4 1 0 も遊技者のために、遊技者 / 検証デバイスが、例えば、遊技者に関係する遊技者のセキュリティ情報を得るために、検証デバイスからの識別情報を使用し、その後、その情報を遊技者に送信して、ライセンスが与えられたサーバ 4 1 0 と交信していることを確認できる。

20

【 0 2 0 2 】

再び、ステップ 7 1 8 を参照すると、ここに示すように、検証サーバは検証デバイスからの決定された識別情報を使用して、今、以前に、ゲーム機を介して遊技者から受信した標識を決め、特に、検証サーバが以前に標識を保存したデータベースにアクセスするための識別情報を使用することができる。今、ステップ 7 2 0 を参照すると、一旦、標識を決めると、検証サーバは次に、標識を検証デバイスに送信することができ、その結果、検証デバイスはその標識を遊技者に知らせることになる。検証サービス 6 0 0 のステップ 6 2 4 と同様に、検証サーバは標識を、ゲーム機から受信したのと同じ形式で標識を検証デバイスに送信するか、あるいは、検証デバイスに送信された標識の形式を変形して、その結果、検証デバイスは、その標識を入力した時とは異なる形式で遊技者に知らせることになる。

30

【 0 2 0 3 】

そのようなものとして、本発明のこの実施態様によれば、ライセンスが与えられた検証サーバ 4 1 0 は、ライセンスが与えられたゲームサーバ 1 1 0 を介して、ゲーム機 / 遊技者から受信した標識を保存して、次に検証デバイスからの要求を受信すると、その標識を検証デバイス / 遊技者に送信して、その結果、遊技者は、ゲーム機はライセンスが与えられたゲームサーバ 1 1 0 と交信していることを確認できる。特に、遊技者が検証デバイスで標識を受信しないか、最初にゲーム機で入力されたものとは異なる標識を受信する場合、遊技者は、そのゲーム機は、ライセンスが与えられたゲームサーバ 1 1 0 と交信することができず、支援を求めるべきだと結論を出すことができる。

40

【 0 2 0 4 】

今、図 8 を言及すると、本発明の別の実施態様による検証サービス 8 0 0 のステップが示されていて、このサービスは、検証サーバ 4 1 0 と、検証デバイスと、ゲーム機の組合せを介して提供される。本発明のこの実施態様によれば、検証サーバ 4 1 0 は、検証サービス 5 0 0、6 0 0、7 0 0 とは異なって、検証情報を、確認すべきゲーム機と交換することはできない。当業者は、検証サービス 8 0 0 は一連のオーダーされたステップとして記述されているが、これらのステップの固有のオーダーは変えることができ、1 つ以上のステップは組み合わせることができ、および、必ずしもすべてのステップが必要ないと認識する。

【 0 2 0 5 】

50

本発明のこの実施態様によれば、遊技者は、ゲームサーバ、おそらく、ライセンスが与えられたゲームサーバ 110 と交信しているゲーム機 130 を使用していて、その遊技者は現在、1 つ以上のゲーム行為および / または便利なサービスに係わっているか、および / またはその遊技者は 1 つ以上のゲーム行為および / または便利なサービスを終了したと仮定する。あるいは、遊技者は 1 つ以上のゲーム行為および / または便利なサービスを終了して、そのゲーム機の電源を切るかおよび / またはログアウトしたと仮定する。本発明のこの実施態様によれば、遊技者は今、その遊技者が現在、使っているか、使い終わったゲーム機が事実、インチキ / 悪意のあるゲームサーバではなく、ライセンスが与えられたゲームサーバ 110 と交信していることを確認したいと思うかもしれない。

【0206】

ここに開示されているように、例えば、ライセンスが与えられているゲームサーバ 110 は、遊技者の行動をモニタし / 追跡し、例えば、遊技者のプロフィール情報の一部として、データベース 180 に、例えば、遊技者が係わっている 1 つ以上のゲーム行為に関連する情報と、遊技者が係わっている 1 つ以上の便利なサービスに関連する情報と、および / または遊技者のクレジット情報を保持できる (当業者は、そのような情報は、検証サーバ 410 やその他の装置などのゲームサーバ 110 以外の装置によってモニタされ / 追跡され得ると認識する。) 本発明のこの実施態様によれば、遊技者は、そのような遊技者のプロフィール情報にアクセスするために、直接にまた係員を介して、検証デバイス 430 a / 430 b / 430 c を使用し、そうすることによって、情報は、遊技者がその情報はそうあるべきだと感じているものと一致していることを確認することができる。情報が正

【0207】

本発明のこの実施態様によれば、検証デバイス 430 a / 430 b / 430 c は、少なくとも、検証サーバ 410 から検証情報を受信して、この情報を遊技者および / または係員に送信するために稼動する必要があるが、好ましくは、遊技者および / または係員から検証情報を受信して、この情報を検証サーバ 410 に搬送するように稼動する。記述目的のためだけに、遊技者は検証デバイス 430 a または 430 b を有しており、ゲーム機を確認するために直接的に (つまり、係員を経由しないで) この装置を使用していると仮定して検証サービス 800 について記述する。

【0208】

ステップ 802 および 804 から始めて、検証サーバ 410 は、最初、通信ネットワーク 450 を介して、検証デバイスとの通信を確立することができ、次に、検証サービス 500 のステップ 502 と 504 に関して同様に記述するように、検証デバイスを介して、遊技者から検証サービスに対する要求を受信することができる。次にステップ 806 を参照すると、検証サーバ 410 は、その他のタイプの情報を決めることができるが、次に、遊技者の識別情報、遊技者のセキュリティ情報、および / または本明細書に開示するようなゲーム機 130 に関する情報などの遊技者および / またはゲーム機に係る識別情報を決めることができる。本発明のこの実施態様によれば、検証サーバは、例えば、データベース 180 にアクセスするために識別情報を使用して、特に、さらにここに開示するように、遊技者のプロフィール情報を得るために識別情報を使用することができる。本発明の実施態様によれば、例えば、検証サービス 500 のステップ 506 に関して同様に記述されるように、検証デバイス / 遊技者からの識別情報を得ることによって、識別情報を決めることができる。しかしながら、当業者は、その検証サーバ 410 は別の方法で、識別情報を決めることができると認識する。

【0209】

ステップ 808 を参照すると、検証サーバ 410 は次に、遊技者の為に、その遊技者 /

検証デバイスは、検証サービス 500 のステップ 508 に関して同様に記述するように、ライセンスが与えられた検証サーバ 410 と交信していることを確認することができる。

【0210】

次にステップ 810 を参照すると、検証サーバ 410 は、1 つ以上の標識を決めるために識別情報を使用し、特に、遊技者のプロフィール情報にアクセスして、それによって、1 つ以上の標識を決めるために、例えば、データベース 180 に対するインデックスとして、識別情報を使うことができる。具体的には、ここに示すように、遊技者のプロフィール情報は、例えば、遊技者が係わっている 1 つ以上のゲーム行為に関する情報（例えば、現在、遊技者が係わっているゲーム行為の名前）、遊技者が係わっている 1 つ以上の便利なサービスに関する情報（例えば、遊技者によって購入された項目）、および / または遊技者のクレジット情報（例えば、遊技者のクレジット金額）を含むことができる。本発明の実施態様によれば、検証サーバは遊技者のプロフィール情報にアクセスするために、データベース 180 に対するインデックスとして識別情報を使用でき、その後、自動的に、1 つ以上の上記の情報（または、その他のタイプの情報）を選択できるが、その情報は、一般的に、この実施態様の文脈の中で、1 つ以上の標識と呼ばれる。検証サーバはどの情報を選択するか前もって決めることができ、または、例えば、ランダムに行うことができる。本発明の別の実施態様によれば、検証サーバおよび / または検証デバイスは遊技者を促し（例えば、可聴の、テキストの、および / または画像のプロンプト）、および / または遊技者が、データベース 180 の中の遊技者のプロフィール情報からアクセスしたい情報のタイプに関する 1 つ以上のオプションを遊技者に提供することができる。検証サーバはその後、遊技者の選択を受信して、これらの選択に基づく遊技者の 1 つ以上のプロフィール情報（つまり、標識）を選択できる。

【0211】

次にステップ 812 を参照すると、検証サーバ 410 は、検証デバイスにアクセスした情報（つまり、標識）を送信でき、それによって、検証デバイスはその情報を、可聴値、テキスト値等として遊技者に知らせることになる。上記したように、情報が正確だと見える場合、遊技者は、遊技者が現在、使用しているか、以前、使用していたゲーム機は、ライセンスが与えられているゲーム機 110 と交信している / していたと結論することができる。あるいは、情報が正確に見えない場合、遊技者はゲーム機が、ライセンスが与えられたゲームサーバ 110 と交信していない / していなかったので、支援を求めるべきだと結論付けることができる。

【0212】

今、図 9 を言及すると、本発明の別の実施態様による検証サービス 900 のステップが示されていて、このサービスは、検証サーバ 410 と、ゲーム機と置の組合せを介して提供される。本発明のこの実施態様によれば、検証サーバ 410 は、検証サービス 500、600、700、800 とは異なって、検証情報を検証デバイスとの間で交換できる。言い換えれば、本発明のこの実施態様においては、検証デバイスは、ゲーム機を確認するために必要ではない。当業者は、検証サービス 900 は一連のオーダーされたステップとして記述されているが、これらのステップの固有のオーダーは変えることができ、1 つ以上のステップは組み合わせることができ、および、必ずしもすべてのステップが必要ないと認識する。

【0213】

検証サービス 500 に関して同様に記述されるように、この実施態様によれば、遊技者は、すでにゲームサーバ、おそらく、ライセンスが与えられたゲームサーバ 110 と交信しているゲーム機 130 を使用していて、もし必要なら、その遊技者はすでに、必要な遊技者の識別情報および / または遊技者のセキュリティ情報を入力していると仮定する。上記したことと同様、遊技者は、遊技者がゲーム機を使用するという点に関して様々な状態の 1 つの状態に置かれる。本発明のこの実施態様によれば、ゲーム機 130 は、検証サービス 600 を提供するために検証サーバ上で、アプリケーション 416 と共同で作動する 1 つ以上のアプリケーションを必要とすることを認識すべきである。

【0214】

検証サービス900のステップ902から始めて、検証サーバ410は最初、ゲーム機を介して遊技者からの検証サービスに対する要求を受信することができる。遊技者はハードボタンを押すか、またはソフトボタンおよび/またはディスプレイ132を介して利用可能になるディスプレイオプションを選択することによって、可聴コマンド、可聴トーン（例えば、電話の英数字のボタンを選択する）としてゲーム機で要求することができる。当業者は、遊技者はその他の方法で要求ができると認識する。ゲーム機は、検証サーバに直接またはゲームサーバ110を介して要求を送信することができる。

【0215】

次にステップ904を参照すると、検証サーバ410は、その他のタイプの情報を決めることができるが、次に、遊技者の識別情報、遊技者のセキュリティ情報、および/または本明細書に開示するようなゲーム機130に関する情報などの遊技者および/またはゲーム機に係る識別情報を決めることができる。本発明のこの実施態様によれば、検証サーバは、例えば、データベース180にアクセスするために識別情報を使用して、特に、さらにここに開示するように、遊技者のプロフィール情報を得るために識別情報を使用することができる。本発明の実施態様によれば、例えば、検証サービス600のステップ620に関して同様に記述されるように、ゲーム機/遊技者からの識別情報を受信することによって、識別情報を決めることができる。しかしながら、当業者は、その検証サーバ410は別の方法で、識別情報を決めることができると認識する。

【0216】

次にステップ906を参照すると、検証サーバ410は、1つ以上の標識を決めるために識別情報を使用し、特に、遊技者のプロフィール情報にアクセスして、それによって、1つ以上の標識を決めるために、例えば、データベース180に対するインデックスとして、識別情報を使うことができる。ここに開示するように、遊技者のプロフィール情報は、遊技者に係る個人情報（例えば、遊技者の旧姓、遊技者のペットの名前、等）および/または遊技者によって特定されたランダム値などの、遊技者に関する遊技者のセキュリティ情報を含むことができる。本発明の実施態様によれば、本明細書に開示するように、遊技者は、ゲーム行為を始めるかおよび/または便利なサービスに係わる前の登録期間に、遊技者セキュリティ情報のいくつかまたはすべてを特定することができる。

【0217】

本発明の実施態様によれば、検証サーバは、遊技者のプロフィール情報にアクセスするために、データベース180に対するインデックスとして識別情報を使用でき、その後、自動的に、1つ以上の上記の情報（または、その他のタイプの情報）を選択できるが、その情報は、一般的に、この実施態様の文脈の中で、1つ以上の標識と呼ばれる。検証サーバはどの情報を選択するか前もって決めることができ、または、例えば、ランダムに行うことができる。本発明の別の実施態様によれば、検証サーバおよび/またはゲーム機は遊技者を促し、および/または遊技者が、データベース180の中の遊技者のプロフィール情報からアクセスしたい情報のタイプに関する1つ以上のオプションを遊技者に提供することができる。検証サーバはその後、遊技者の選択を受信して、これらの選択に基づく遊技者の1つ以上のプロフィール情報（つまり、標識）を選択できる。

【0218】

次にステップ908を参照すると、検証サーバは、ゲーム機にアクセスした情報（つまり、標識）を送信でき、それによって、ゲーム機はその情報を、可聴値、テキスト値等として遊技者に知らせることになる。例として、検証サーバが自動的に情報にアクセスして、その情報を遊技者に提供する場合、その情報は、例えば、「あなたの旧姓はスミスです」という形で提供される。あるいは、遊技者が、例えば、「あなたの旧姓はなんですか」を選択に回答して、アクセスする情報のタイプを選択できる場合、検証サーバは「スミス」と回答することができる。

【0219】

本発明のこの実施態様によれば、ゲーム行為を始めるか、および/または便利なサービ

10

20

30

40

50

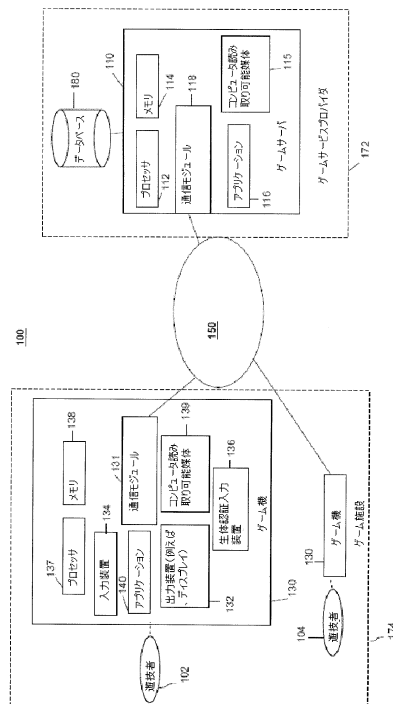
スに係わる前の登録期間に、その遊技者に遊技者のセキュリティ情報を特定させ、次に、その遊技者にゲーム機からその情報にアクセスするのを許可することによって、遊技者は、アクセスした情報が正しい時、遊技者が現在、使っているゲーム機は、ライセンスが与えられたゲームサーバ110と通信していると結論付けることができる。あるいは、その情報が正しくない場合、遊技者は、ゲーム機は、ライセンスが与えられたゲームサーバ110と通信していないで、支援を求めるべきだと結論を出すことができる。

【0220】

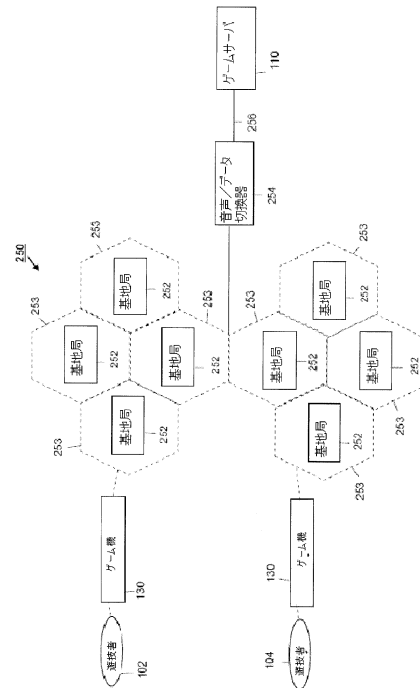
本発明が特定の実施態様との関連の中で記述されるが、多くのその他の変形や改良およびその他の使用が、当業者にとっては明らかになる。したがって、本発明は本明細書における特定の開示によって限定されるのではなく、添付された請求項によってのみ、限定されることが好ましい。

10

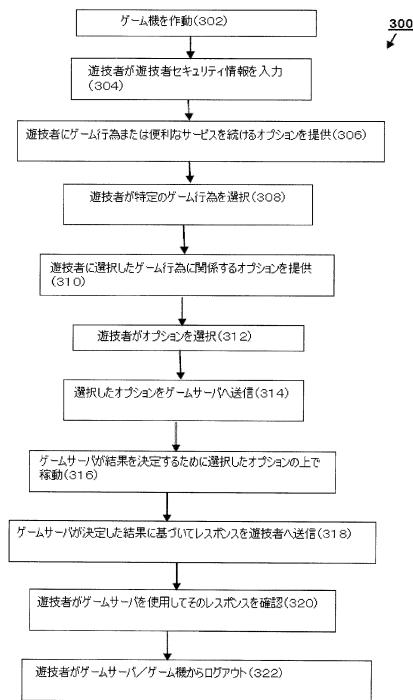
【図1】



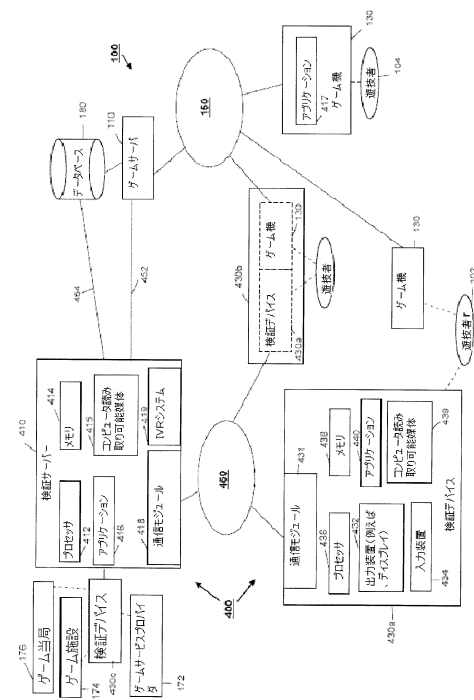
【図2】



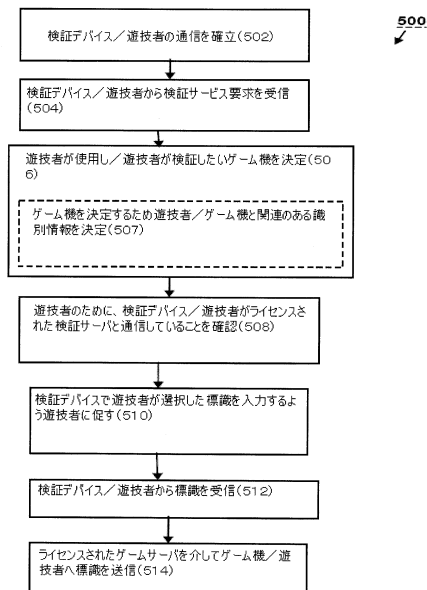
【図 3】



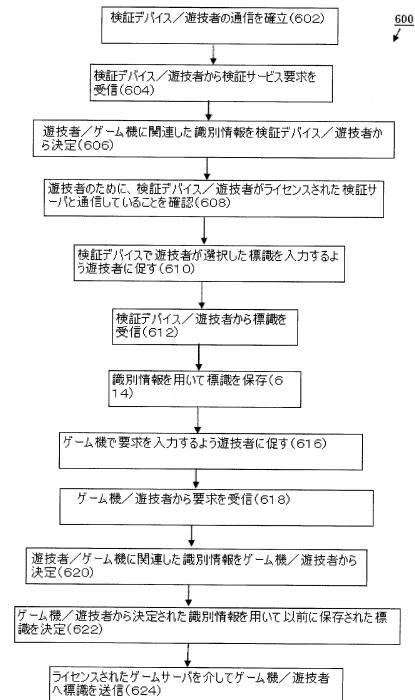
【図 4】



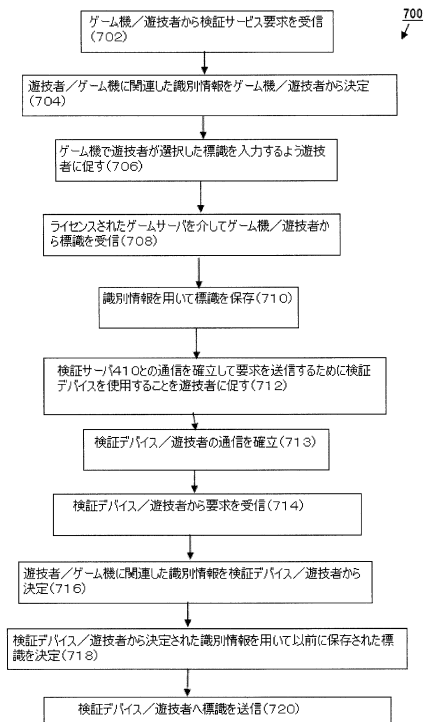
【図 5】



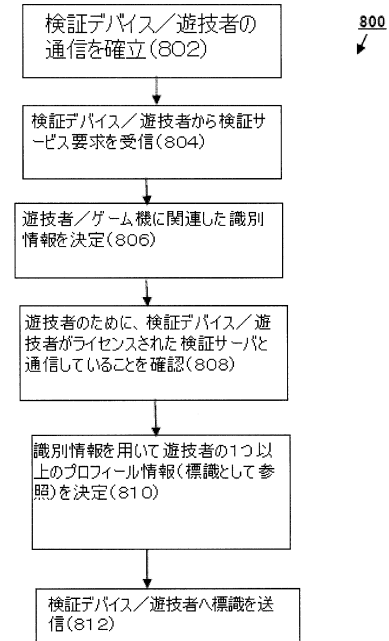
【図 6】



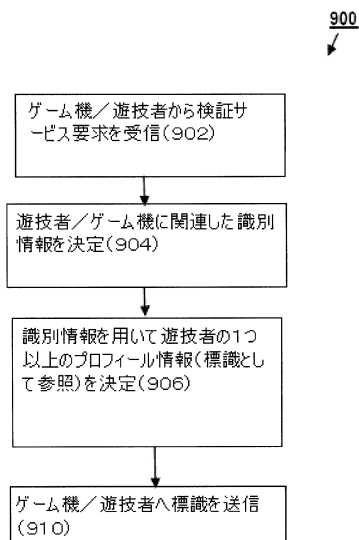
【図 7】



【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

(31)優先権主張番号 11/560,083
(32)優先日 平成18年11月15日(2006.11.15)
(33)優先権主張国 米国(US)
(31)優先権主張番号 11/560,136
(32)優先日 平成18年11月15日(2006.11.15)
(33)優先権主張国 米国(US)
(31)優先権主張番号 11/560,124
(32)優先日 平成18年11月15日(2006.11.15)
(33)優先権主張国 米国(US)
(31)優先権主張番号 11/560,358
(32)優先日 平成18年11月15日(2006.11.15)
(33)優先権主張国 米国(US)
(31)優先権主張番号 11/560,829
(32)優先日 平成18年11月16日(2006.11.16)
(33)優先権主張国 米国(US)

前置審査

(56)参考文献 特開2001-283121(JP,A)
特開2001-282742(JP,A)
特開2004-164640(JP,A)
特開2005-216250(JP,A)
特開2002-229951(JP,A)
特開2004-024666(JP,A)
特開2004-030617(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98, 9/24
G06F 21/30
G06Q 20/40