

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第6部門第3区分

【発行日】平成24年1月12日(2012.1.12)

【公表番号】特表2010-512583(P2010-512583A)

【公表日】平成22年4月22日(2010.4.22)

【年通号数】公開・登録公報2010-016

【出願番号】特願2009-540479(P2009-540479)

【国際特許分類】

G 0 6 Q	30/02	(2012.01)
G 0 6 Q	30/08	(2012.01)
G 0 6 Q	10/00	(2012.01)
A 6 3 F	13/12	(2006.01)
G 0 9 F	23/14	(2006.01)
G 0 9 F	19/00	(2006.01)

【F I】

G 0 6 F	17/60	3 2 6
G 0 6 F	17/60	3 1 6
G 0 6 F	17/60	5 0 6
A 6 3 F	13/12	Z
A 6 3 F	13/12	B
G 0 9 F	23/14	
G 0 9 F	19/00	Z

【手続補正書】

【提出日】平成22年12月3日(2010.12.3)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

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

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

【請求項2】

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

【請求項3】

前記宣伝が出力されることは、前記モバイルゲーム装置を介して前記遊技者に前記宣伝の第一の部分が出力されることと、及び前記他の装置を介して前記遊技者に前記宣伝の第二の部分が出力されることと、を含む、請求項1に記載の方法。

【請求項4】

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

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

ることを含む、

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

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

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

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

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

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

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記無線系信号を受信することは、前記他の装置を介して前記無線系信号を受信することを含む、請求項 6 に記載の方法。

【請求項 8】

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

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

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

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

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

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 10】

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

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

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 11】

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

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

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 12】

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

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

請求項 1 に記載の方法。

【請求項 1 3】

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

前記モバイルゲーム装置がリテール施設に近接していることを決定することと、

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

前記ユーザへの前記宣伝を前記モバイルゲーム装置に出力させることと、
を含む方法。

【請求項 1 4】

前記モバイルゲーム装置が前記リテール施設に近接していることを決定することは、前記モバイルゲーム装置が前記リテール施設の所定距離内であることを決定することを含む、請求項 1 3 に記載の方法。

【請求項 1 5】

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

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

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

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

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

を含む方法。

【請求項 1 6】

前記指し値が所定の基準の一以上の前記第一のセットに合致することを決定することは、前記金銭の数量が任意の他の指し値に関連付けられる金銭の数量を超えることを決定することを含む、請求項 1 5 に記載の方法。

【請求項 1 7】

第一の命令を前記識別されたモバイルゲーム装置に送信することをさらに含み、前記第一の命令は前記マーケッタの前記宣伝を呈示する方法を記載する、請求項 1 5 に記載の方法。

【請求項 1 8】

前記第一の命令は、

- (a) 前記マーケッタの前記宣伝を呈示するディスプレイ画面上の場所、
- (b) 前記マーケッタの前記宣伝を呈示する間の時間、
- (c) 前記マーケッタの前記宣伝を呈示する音量、
- (d) 前記マーケッタの前記宣伝を呈示する時間の長さ、
- (e) 前記マーケッタの前記宣伝が呈示される前にゲームに発生しなければならない状況、の少なくとも一つを含む、請求項 1 7 に記載の方法。

【請求項 1 9】

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

ことと、

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

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

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

前記第一の遊技者のために前記固定式装置を予約することと、

を含む方法。

【請求項 20】

予約することは、前記第一の遊技者が前記固定式装置を使用することに先立って、第二の遊技者が前記固定式装置を使用することを抑止することを含む、請求項19に記載の方法。

【請求項 21】

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

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

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

をさらに含む、請求項19に記載の方法。