

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2007-503252

(P2007-503252A)

(43) 公表日 平成19年2月22日(2007.2.22)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 63 F 13/00 (2006.01)	A 63 F 13/00 M	2 C O O 1
	A 63 F 13/00 A	

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 43 頁)

(21) 出願番号	特願2006-524670 (P2006-524670)	(71) 出願人	592123897 アイジーティー アメリカ合衆国ネバダ州89521-89 86, レノ, プロトタイプ・ドライブ 9 295
(86) (22) 出願日	平成16年7月30日 (2004. 7. 30)	(74) 代理人	100089705 弁理士 社本 一夫
(85) 翻訳文提出日	平成18年4月25日 (2006. 4. 25)	(74) 代理人	100140109 弁理士 小野 新次郎
(86) 国際出願番号	PCT/US2004/024908	(74) 代理人	100075270 弁理士 小林 泰
(87) 国際公開番号	W02005/024554	(74) 代理人	100080137 弁理士 千葉 昭男
(87) 国際公開日	平成17年3月17日 (2005. 3. 17)	(74) 代理人	100096013 弁理士 富田 博行
(31) 優先権主張番号	10/649, 091		
(32) 優先日	平成15年8月27日 (2003. 8. 27)		
(33) 優先権主張国	米国 (US)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 多重選択可能インディケータ・ゲームを有するゲーム・デバイス

(57) 【要約】

プレーヤの楽しみや興奮を高めるために、報償インディケータを備えたゲームを有するゲーム・デバイスを提供する。賭博ゲーム・デバイスのようなゲームは、複数のプレーヤ選択可能シンボル・インディケータと、複数の第1報償シンボルと、複数の第2報償シンボルとを有する報償インディケータを含む。また、ゲームは、第1報償シンボル及び第2報償シンボルに隣接して配置された複数の活性化可能なシンボル・インディケータも含む。ゲーム・デバイスは、プレーヤに、ゲームにおいて第1報償シンボルに隣接シンボル・インディケータの1つ、及び第2報償シンボルに隣接するシンボル・インディケータの1つを選択させる。次いで、ゲーム・デバイスは報償インディケータを移動即ち回転させる。報償インディケータが回転を停止したとき、活性化されたシンボル・インディケータは報償シンボルを示す。次いで、ゲーム・デバイスは、示された第1及び第2報償シンボルと関連付けられている第1及び第2報償をプレーヤに与える。

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲーム・デバイスであって、

複数の第 1 報償シンボルと複数の第 2 報償シンボルとを含む報償インディケータと、

前記第 1 報償シンボルと関連付けられている複数の第 1 報償と、

前記第 2 報償シンボルと関連付けられている複数の第 2 報償と、

前記第 1 報償シンボルと関連付けられている複数の第 1 活性化可能シンボル・インディケータと、

前記第 2 報償シンボルと関連付けられている複数の第 2 活性化可能シンボル・インディケータと、

プレーヤに前記第 1 シンボル・インディケータの 1 つを選定させて該選定された第 1 シンボル・インディケータを活性化させ、プレーヤに前記第 2 シンボル・インディケータの 1 つを選定させて該選定された第 2 シンボル・インディケータを活性化させ、前記活性化された第 1 シンボル・インディケータに前記報償インディケータ上で前記第 1 報償シンボルの 1 つを示させ、前記活性化させた第 2 シンボル・インディケータに前記報償インディケータの第 2 報償シンボルの 1 つを示させ、前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている第 1 及び第 2 報償に基づいて、総報償をプレーヤに与えるように動作可能なプロセッサと

を備えていることを特徴とするゲーム・デバイス。

10

【請求項 2】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 報償シンボル及び前記第 2 報償シンボルは、関係付けられていることを特徴とするゲーム・デバイス。

20

【請求項 3】

請求項 2 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 報償シンボル及び前記第 2 報償シンボルは、前記報償インディケータ上においてその位置によって関係付けられていることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 4】

請求項 2 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記示された第 1 報償シンボルの少なくとも 1 つ及び前記示された第 2 報償シンボルの少なくとも 1 つと関連付けられている第 1 及び第 2 報償に基づく平均期待報償を含み、前記第 1 及び第 2 報償は、前記報償インディケータ上において、前記平均期待報償がほぼ同一となるように配列されていることを特徴とするゲーム・デバイス。

30

【請求項 5】

請求項 2 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記示された第 1 報償シンボルの少なくとも 1 つ及び前記示された第 2 報償シンボルの少なくとも 1 つと関連付けられている第 1 及び第 2 報償に基づく平均期待報償を含み、前記第 1 及び第 2 報償は、前記報償インディケータ上において、前記平均期待報償が前記第 1 及び第 2 報償シンボルの各指示において異なるように配列されていることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 6】

請求項 2 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記示された第 1 報償シンボルの少なくとも 1 つ及び前記示された第 2 報償シンボルの少なくとも 1 つと関連付けられている第 1 及び第 2 報償に基づく平均期待報償を含み、前記第 1 及び第 2 報償は、前記報償インディケータ上において、前記平均期待報償が前記第 1 及び第 2 報償シンボルの複数の指示において異なるように配列されていることを特徴とするゲーム・デバイス。

40

【請求項 7】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 報償及び第 2 報償の少なくとも 1 つは、同一であることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 8】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、複数の前記第 1 報償及び第 2 報償が同一であることを特徴とするゲーム・デバイス。

50

【請求項 9】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 報償及び第 2 報償の全てが異なることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 10】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 及び第 2 報償の少なくとも 1 つが変更子を含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 11】

請求項 10 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記変更子は、乗数を含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 12】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記総報償は、前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている第 1 及び第 2 報償の和であることを特徴とするゲーム・デバイス。

10

【請求項 13】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記総報償は、前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている第 1 及び第 2 報償の積であることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 14】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記報償インディケータを表示するように動作可能なディスプレイ・デバイスを含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

20

【請求項 15】

請求項 14 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記ディスプレイ・デバイスは、タッチ・スクリーンを含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 16】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記プロセッサと通信するタッチ・スクリーンを含み、前記セレクトは、プレーヤに前記第 1 シンボル・インディケータの 1 つと前記第 2 シンボル・インディケータの 1 つを選択させることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 17】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記報償インディケータは、前記第 1 及び第 2 シンボル・インディケータに対して移動することを特徴とするゲーム・デバイス。

30

【請求項 18】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 及び第 2 シンボル・インディケータは、前記報償インディケータに対して移動することを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 19】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 報償シンボル及び第 2 報償シンボルは、少なくとも 1 つのボーナス・シンボルを含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 20】

請求項 19 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記報償インディケータの少なくとも 1 回の無料活性化が、前記ボーナス・シンボルと関連付けられていることを特徴とするゲーム・デバイス。

40

【請求項 21】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、プレーヤ選択可能な複数の第 1 入力とプレーヤ選択可能な複数の第 2 入力とを有する選択ディスプレイを含み、前記第 1 入力は前記第 1 シンボル・インディケータに対応し、前記第 2 入力は前記第 2 シンボル・インディケータに対応することを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 22】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 集合の少なくとも 2 つのゲーム・インディケータは、同一の平均期待値を有することを特徴とするゲーム・デバイス。

50

【請求項 23】

請求項 22 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 2 集合の少なくとも 2 つのゲーム・インディケータは、同一の平均期待値を有することを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 24】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 集合のシンボル・インディケータの全ては、同一の平均期待値を有することを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 25】

請求項 24 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 2 集合のシンボル・インディケータの全ては、同一の平均期待値を有することを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 26】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、各第 1 報償は、各第 1 シンボル・インディケータと関連付けられる確率を有することを特徴とするゲーム・デバイス。

10

【請求項 27】

請求項 1 記載のゲーム・デバイスにおいて、各第 2 報償は、各第 2 シンボル・インディケータと関連付けられる確率を有することを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 28】

ゲーム・デバイスであって、

複数の第 1 報償シンボルと、複数の第 2 報償シンボルとを含む複数の報償インディケータと、

前記報償インディケータの各々の第 1 報償シンボルに隣接して配置されている複数の第 1 活性化可能シンボル・インディケータと、

20

前記報償インディケータの各々の第 2 報償シンボルに隣接して配置されている複数の第 2 活性化可能シンボル・インディケータと、

前記報償インディケータの少なくとも 1 つについて、前記第 1 報償シンボルと関連付けられている複数の第 1 報償と、

前記報償インディケータの少なくとも 1 つについて、前記第 2 報償シンボルと関連付けられている複数の第 2 報償と、

プレーヤに前記報償インディケータの少なくとも 1 つと関連付けられている前記第 1 シンボル・インディケータの少なくとも 1 つを選定させて前記選定した第 1 シンボル・インディケータを活性化させ、プレーヤに前記報償インディケータの少なくとも 1 つと関連付

30

けられている前記第 2 シンボル・インディケータの 1 つを選定させて前記選定した第 2 シンボル・インディケータを活性化させ、前記活性化された第 1 シンボル・インディケータ

に前記報償インディケータ上で前記第 1 報償シンボルの 1 つを示させ、前記活性化された第 2 シンボル・インディケータに前記報償インディケータの第 2 報償シンボルの 1 つを示

させ、前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている第 1 及び第 2 報償に

基づいて、総報償をプレーヤに与えるように動作可能なプロセッサと

を備えていることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 29】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 報償の少なくとも 1 つ及び第 2 報償の少なくとも 1 つは同一であることを特徴とするゲーム・デバイス。

40

【請求項 30】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、複数の前記第 1 報償及び第 2 報償が同一であることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 31】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 報償及び第 2 報償の全てが異なることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 32】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 及び第 2 報償の少なくとも 1 つが変更子を含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 33】

50

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記変更子は乗数を含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 34】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記総報償は、前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている第 1 及び第 2 報償の和であることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 35】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記総報償は、前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている第 1 及び第 2 報償の積であることを特徴とするゲーム・デバイス。

10

【請求項 36】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記報償インディケータを表示するように動作可能なディスプレイ・デバイスを含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 37】

請求項 36 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記ディスプレイ・デバイスは、タッチ・スクリーンを含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 38】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記プロセッサと通信するタッチ・スクリーンを含み、前記セレクトは、プレーヤに前記第 1 シンボル・インディケータの 1 つと前記第 2 シンボル・インディケータの 1 つを選択させることを特徴とするゲーム・デバイス。

20

【請求項 39】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記プロセッサと通信するタッチ・スクリーンを含み、前記セレクトは、プレーヤに前記報償インディケータの 1 つを選択させることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 40】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 報償シンボル又は前記第 2 報償シンボルは、少なくとも 1 つのボーナス・シンボルを含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

30

【請求項 41】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記報償インディケータの少なくとも 1 回の無料活性化が、前記ボーナス・シンボルと関連付けられていることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 42】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、プレーヤ選択可能な複数の第 1 入力とプレーヤ選択可能な複数の第 2 入力とを有する選択ディスプレイを含み、前記第 1 入力は前記第 1 シンボル・インディケータに対応し、前記第 2 入力は前記第 2 シンボル・インディケータに対応することを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 43】

請求項 28 記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第 1 及び第 2 報償シンボルは、位置的に関係付けられていることを特徴とするゲーム・デバイス。

40

【請求項 44】

請求項 43 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記示された第 1 報償シンボルの少なくとも 1 つ及び前記示された第 2 報償シンボルの少なくとも 1 つと関連付けられている第 1 及び第 2 報償に基づく平均期待報償を含み、前記第 1 及び第 2 報償は、前記報償インディケータ上において、前記平均期待報償がほぼ同一となるように配列されていることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 45】

請求項 43 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記示された第 1 報償シン

50

ボルの少なくとも1つ及び前記示された第2報償シボルの少なくとも1つと関連付けられている第1及び第2報償に基づく平均期待報償を含み、前記第1及び第2報償は、前記報償インディケータ上において、前記平均期待報償が前記第1及び第2報償シボルの各指示において異なるように配列されていることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項46】

請求項43記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記示された第1報償シボルの少なくとも1つ及び前記示された第2報償シボルの少なくとも1つと関連付けられている第1及び第2報償に基づく平均期待報償を含み、前記第1及び第2報償は、前記報償インディケータ上において、前記平均期待報償が前記第1及び第2報償シボルの複数の指示において異なるように配列されていることを特徴とするゲーム・デバイス。

10

【請求項47】

ゲーム・デバイスであって、

複数の第1報償シボルと複数の第2報償シボルとを含む報償インディケータと、

前記第1報償シボルと関連付けられている複数の第1報償と、

前記第2報償シボルと関連付けられている複数の第2報償と、

前記第1報償シボルと関連付けられている複数の第1活性化可能シボル・インディケータと、

前記第2報償シボルと関連付けられている複数の第2活性化可能シボル・インディケータと、

プレーヤに前記第1シボル・インディケータの少なくとも1つを選定させて前記選定した第1シボル・インディケータを活性化させ、プレーヤに前記第2シボル・インディケータの1つを選定させて前記選定した第2シボル・インディケータを活性化させ、前記活性化させた第1シボル・インディケータに前記報償インディケータ上で複数の前記第1報償シボルを示させ、前記活性化させた第2シボル・インディケータに前記報償インディケータ上で複数の第2報償シボルを示させ、前記報償インディケータ上で示された前記第1及び第2報償シボルと関連付けられている第1及び第2報償に基づいて、総報償をプレーヤに与えるように動作可能なプロセッサとを備えていることを特徴とするゲーム・デバイス。

20

【請求項48】

請求項47記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第1及び第2報償の少なくとも1つが変更子を含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

30

【請求項49】

請求項48記載のゲーム・デバイスにおいて、前記変更子は乗数を含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項50】

請求項47記載のゲーム・デバイスにおいて、前記総報償は、前記示された第1及び第2報償シボルと関連付けられている第1及び第2報償の和であることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項51】

請求項47記載のゲーム・デバイスにおいて、前記総報償は、前記示された第1及び第2報償シボルと関連付けられている第1及び第2報償の積であることを特徴とするゲーム・デバイス。

40

【請求項52】

請求項47記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、複数の第1報償シボルと複数の第2報償シボルとを含む複数の報償インディケータを含むことを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項53】

請求項47記載のゲーム・デバイスにおいて、前記第1及び第2報償シボルが関係付けられていることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項54】

50

請求項 5 3 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記示された第 1 報償シンボルの少なくとも 1 つ及び前記示された第 2 報償シンボルの少なくとも 1 つと関連付けられている第 1 及び第 2 報償に基づく平均期待報償を含み、前記第 1 及び第 2 報償は、前記報償インディケータ上において、前記平均期待報償がほぼ同一となるように配列されていることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 5 5】

請求項 5 3 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記示された第 1 報償シンボルの少なくとも 1 つ及び前記示された第 2 報償シンボルの少なくとも 1 つと関連付けられている第 1 及び第 2 報償に基づく平均期待報償を含み、前記第 1 及び第 2 報償は、前記報償インディケータ上において、前記平均期待報償が前記第 1 及び第 2 報償シンボルの各指示において異なるように配列されていることを特徴とするゲーム・デバイス。

10

【請求項 5 6】

請求項 5 3 記載のゲーム・デバイスにおいて、該デバイスは、前記示された第 1 報償シンボルの少なくとも 1 つ及び前記示された第 2 報償シンボルの少なくとも 1 つと関連付けられている第 1 及び第 2 報償に基づく平均期待報償を含み、前記第 1 及び第 2 報償は、前記報償インディケータ上において、前記平均期待報償が前記第 1 及び第 2 報償シンボルの複数の指示において異なるように配列されていることを特徴とするゲーム・デバイス。

【請求項 5 7】

ゲーム・デバイスの動作方法であって、

(a) 複数の第 1 報償シンボル及び複数の第 2 報償シンボルを含む報償インディケータをプレーヤに表示するステップであって、複数の第 1 報償が前記第 1 報償シンボルと関連付けられ、複数の第 2 報償が前記第 2 報償シンボルと関連付けられている、ステップと、

20

(b) 前記第 1 報償シンボルに隣接して配置されている複数の第 1 シンボル・インディケータの 1 つをプレーヤに選定させるステップと、

(c) 前記第 2 報償シンボルに隣接して配置されている複数の第 2 シンボル・インディケータの 1 つをプレーヤに選定させるステップと、

(d) 前記選定された第 1 及び第 2 シンボル・インディケータを活性化するステップと、

(e) 前記活性化された第 1 シンボル・インディケータによって、前記第 1 報償シンボルの 1 つを示すステップと、

30

(f) 前記活性化された第 2 シンボル・インディケータによって、前記第 2 報償シンボルの 1 つを示すステップと、

(g) 前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている第 1 及び第 2 報償に基づいて、総報償をプレーヤに与えるステップとを備えていることを特徴とする方法。

【請求項 5 8】

請求項 5 7 記載の方法において、前記プレーヤに総報償を与えるステップは、前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている前記示された第 1 及び第 2 報償を加算することを含むことを特徴とする方法。

【請求項 5 9】

請求項 5 7 記載の方法において、前記プレーヤに総報償を与えるステップは、前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている前記示された第 1 及び第 2 報償を乗算することを含むことを特徴とする方法。

40

【請求項 6 0】

請求項 5 7 記載の方法において、該方法は、ディスプレイ・デバイス上に前記報償インディケータを表示するステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 6 1】

請求項 5 7 記載の方法において、前記ディスプレイ・デバイスはタッチ・スクリーンを含むことを特徴とする方法。

【請求項 6 2】

50

請求項 5 7 記載の方法において、該方法は、前記第 1 及び第 2 シンボル・インディケータが静止したままとなっている間に前記報償インディケータを移動させるステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 6 3】

請求項 5 7 記載の方法において、該方法は、前記報償インディケータが静止したままとなっている間に前記第 1 及び第 2 シンボル・インディケータを移動させるステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 6 4】

請求項 5 7 記載の方法において、該方法は、前記少なくとも 1 つのボーナス・シンボルが、前記活性化された第 1 及び第 2 シンボル・インディケータによって示された前記第 1 報償シンボル又は第 2 報償シンボルと関連付けられているとき、前記報償インディケータの少なくとも 1 回の無料の活性化をプレーヤに与えるステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 6 5】

請求項 5 7 記載の方法において、該方法は、プレーヤに、選択ディスプレイ上において少なくとも 1 つの第 1 入力と少なくとも 1 つの第 2 入力とを選定させるステップを含み、前記第 1 入力は前記第 1 シンボル・インディケータに対応し、前記第 2 入力は前記報償インディケータ上の前記第 2 シンボル・インディケータに対応することを特徴とする方法。

【請求項 6 6】

請求項 5 7 記載の方法において、前記報償インディケータを表示するステップは、複数の第 2 報償シンボルに位置的に隣接する複数の第 1 報償シンボルを含む複数の報償インディケータを表示することを特徴とする方法。

【請求項 6 7】

請求項 5 7 記載の方法において、該方法は、少なくとも 1 つの第 1 報償と少なくとも 1 つの第 2 報償とをプレーヤに与える毎に、前記平均期待総報償が同一となるように、前記報償インディケータ上に前記第 1 及び第 2 報償を表示するステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 6 8】

請求項 5 7 記載の方法において、該方法は、少なくとも 1 つの第 1 報償と少なくとも 1 つの第 2 報償とをプレーヤに与える毎に、前記平均期待総報償が異なるように、前記報償インディケータ上に前記第 1 及び第 2 報償を表示するステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 6 9】

請求項 5 7 記載の方法において、該方法は、少なくとも 1 つの第 1 報償と少なくとも 1 つの第 2 報償とをプレーヤに与える複数の時点において、前記平均期待総報償が異なるように、前記報償インディケータ上に前記第 1 及び第 2 報償を表示するステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 7 0】

請求項 5 7 記載の方法において、前記ステップ (a) ~ (g) は、データ・ネットワークを通じてプレーヤに供給されることを特徴とする方法。

【請求項 7 1】

請求項 7 0 記載の方法において、前記データ・ネットワークはインターネットであることを特徴とする方法。

【請求項 7 2】

ゲーム・デバイスの動作方法であって、

(a) 複数の第 1 報償シンボル及び複数の第 2 報償シンボルを含む報償インディケータをプレーヤに表示するステップであって、複数の第 1 報償が前記第 1 報償シンボルと関連付けられ、複数の第 2 報償が前記第 2 報償シンボルと関連付けられている、ステップと、

(b) 前記第 1 報償シンボルに隣接して配置されている複数の第 1 シンボル・インディケータをプレーヤに選定させるステップと、

10

20

30

40

50

(c) 前記第 2 報償シンボルに隣接して配置されている複数の第 2 シンボル・インディケータをプレーヤに選定させるステップと、

(d) 前記選定された第 1 及び第 2 シンボル・インディケータを活性化するステップと、

(e) 前記活性化された第 1 シンボル・インディケータによって、前記第 1 報償シンボルを示すステップと、

(f) 前記活性化された第 2 シンボル・インディケータによって、前記第 2 報償シンボルを示すステップと、

(g) 前記報償インディケータ上に示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている第 1 及び第 2 報償に基づいて、総報償をプレーヤに与えるステップと、
を備えていることを特徴とする方法。

10

【請求項 7 3】

請求項 7 2 記載の方法において、前記プレーヤに総報償を与えるステップは、前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている前記示された第 1 及び第 2 報償を加算することを含むことを特徴とする方法。

【請求項 7 4】

請求項 7 2 記載の方法において、前記プレーヤに総報償を与えるステップは、前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている前記示された第 1 及び第 2 報償を乗算することを含むことを特徴とする方法。

【請求項 7 5】

請求項 7 2 記載の方法において、該方法は、プレーヤに、タッチ・スクリーンを用いて、複数の前記活性化可能第 1 シンボル・インディケータ及び複数の前記活性化可能第 2 シンボル・インディケータを選択させるステップを含むことを特徴とする方法。

20

【請求項 7 6】

請求項 7 2 記載の方法において、該方法は、前記少なくとも 1 つのボーナス・シンボルが、前記活性化された第 1 及び第 2 シンボル・インディケータによって示された前記第 1 報償シンボル又は第 2 報償シンボルと関連付けられているとき、前記報償インディケータの少なくとも 1 回の無料の活性化をプレーヤに与えるステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 7 7】

請求項 7 2 記載の方法において、該方法は、プレーヤに、選択ディスプレイ上において少なくとも 1 つの第 1 入力と少なくとも 1 つの第 2 入力とを選定させるステップを含み、前記第 1 入力は前記第 1 シンボル・インディケータに対応し、前記第 2 入力は前記報償インディケータ上の前記第 2 シンボル・インディケータに対応することを特徴とする方法。

30

【請求項 7 8】

請求項 7 2 記載の方法において、前記報償インディケータを表示するステップは、複数の第 1 報償シンボル及び複数の第 2 報償シンボルを含む複数の報償インディケータを表示することを含むことを特徴とする方法。

【請求項 7 9】

請求項 7 2 記載の方法であって、少なくとも 1 つの第 1 報償と少なくとも 1 つの第 2 報償とをプレーヤに与える毎に、前記平均期待総報償が同一となるように、前記報償インディケータ上に前記第 1 及び第 2 報償を表示するステップを含むことを特徴とする方法。

40

【請求項 8 0】

請求項 7 2 記載の方法において、該方法は、少なくとも 1 つの第 1 報償と少なくとも 1 つの第 2 報償とをプレーヤに与える毎に、前記平均期待総報償が異なるように、前記報償インディケータ上に前記第 1 及び第 2 報償を表示するステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 8 1】

請求項 7 2 記載の方法において、該方法は、少なくとも 1 つの第 1 報償と少なくとも 1 つの第 2 報償とをプレーヤに与える複数の時点において、前記平均期待総報償が異なるよう

50

に、前記報償インディケータ上に前記第 1 及び第 2 報償を表示するステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 8 2】

請求項 7 2 記載の方法において、前記ステップ (a) ~ (g) がデータ・ネットワークを通じてプレーヤに供給されることを特徴とする方法。

【請求項 8 3】

請求項 8 2 記載の方法において、前記データ・ネットワークはインターネットであることを特徴とする方法。

【請求項 8 4】

ゲーム・デバイスの動作方法であって、

(a) 複数の報償インディケータをプレーヤに表示するステップであって、各報償インディケータが、複数の第 1 報償シンボルと複数の第 2 報償シンボルとを含み、複数の第 1 報償が前記第 1 報償シンボルと関連付けられ、複数の第 2 報償が前記第 2 報償シンボルと関連付けられている、ステップと、

(b) 前記報償インディケータの少なくとも 1 つにおいて、前記第 1 報償シンボルに隣接して配置されている複数の第 1 シンボル・インディケータの 1 つをプレーヤに選定させるステップと、

(c) 前記報償インディケータの少なくとも 1 つにおいて、前記第 2 報償シンボルに隣接して配置されている複数の第 2 シンボル・インディケータの 1 つをプレーヤに選定させるステップと、

(d) 前記選定された第 1 及び第 2 シンボル・インディケータを活性化するステップと、

(e) 前記活性化した第 1 シンボル・インディケータによって、前記第 1 報償シンボルを示すステップと、

(f) 前記活性化した第 2 シンボル・インディケータによって、前記第 2 報償シンボルを示すステップと、

(g) 前記報償インディケータ上に示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている第 1 及び第 2 報償に基づいて、総報償をプレーヤに与えるステップと、を備えていることを特徴とする方法。

【請求項 8 5】

請求項 8 4 記載の方法において、前記プレーヤに総報償を与えるステップは、前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている前記示された第 1 及び第 2 報償を加算することを含むことを特徴とする方法。

【請求項 8 6】

請求項 8 4 記載の方法において、前記プレーヤに総報償を与えるステップは、前記示された第 1 及び第 2 報償シンボルと関連付けられている前記示された第 1 及び第 2 報償を乗算することを含むことを特徴とする方法。

【請求項 8 7】

請求項 7 2 記載の方法において、該方法は、プレーヤに、セレクトタを用いて、複数の前記活性化可能第 1 シンボル・インディケータの 1 つ及び複数の前記活性化可能第 2 シンボル・インディケータの 1 つを選択させるステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 8 8】

請求項 8 4 記載の方法において、該方法は、プレーヤに、タッチ・スクリーンを用いて前記報償インディケータの少なくとも 1 つを選択させるステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 8 9】

請求項 8 4 記載の方法において、該方法は、少なくとも 1 つの第 1 報償と少なくとも 1 つの第 2 報償とをプレーヤに与える毎に、前記平均期待総報償が同一となるように、前記報償インディケータ上に前記第 1 及び第 2 報償を表示するステップを含むことを特徴とする方法。

10

20

30

40

50

【請求項 90】

請求項 84 記載の方法において、該方法は、少なくとも 1 つの第 1 報償と少なくとも 1 つの第 2 報償とをプレーヤに与える毎に、前記平均期待総報償が異なるように、前記報償インディケータ上に前記第 1 及び第 2 報償を表示するステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 91】

請求項 84 記載の方法において、該方法は、少なくとも 1 つの第 1 報償と少なくとも 1 つの第 2 報償とをプレーヤに与える複数の時点において、前記平均期待総報償が異なるように、前記報償インディケータ上に前記第 1 及び第 2 報償を表示するステップを含むことを特徴とする方法。

10

【請求項 92】

請求項 72 記載の方法において、前記ステップ (a) ~ (g) がデータ・ネットワークを通じてプレーヤに供給されることを特徴とする方法。

【請求項 93】

請求項 92 記載の方法において、前記データ・ネットワークはインターネットであることを特徴とする方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、多数の選択可能なインディケータを有するゲーム・デバイスに関する。

20

【背景技術】

【0002】

ゲーム・デバイスの製造業者は、できるだけ多くの楽しみ及び興奮を与えるゲーム・デバイスを製作しようと躍起になっている。ゲーム・デバイスの主ゲーム即ち基本ゲームに伴う報償に加えて、潜在的に大きな報償又はクレジットを勝ち取る好機をプレーヤが有する副ゲーム即ちボーナス・ゲームを提供することは、プレーヤの楽しみや興奮を高める 1 つの方法である。

【0003】

一般に、ボーナス・ゲームを有するゲーム・デバイスは、基本ゲームの間に起こるトリガ・イベント (triggering event) を用いる。トリガ・イベントは、一時的に基本ゲームのプレーを停止又は休止して、ボーナス・ゲームである第 2 の異なるゲームにプレーヤが入ることができるようにする。プレーヤは、ボーナス・ゲームをプレーし、恐らくは報償を受け取り、そして基本ゲームに戻る。

30

【0004】

数個の報償を含むホイールを用いたボーナス・ゲームが存在する。プレーヤは、ホイールをスピンして、ホイール上の 1 つ以上の報償を得る。このようなボーナス・ゲームの 1 つに、本願の譲受人が製造する「WHEEL OF FORTUNE」ゲーム・デバイスがある。このゲームでは、多色報償ホイールがゲーム・デバイスに取り付けられている。報償ホイールは数個の区間に分割されている。各区間は、値が 25 から 1000 までの範囲を取る報償を含む。このゲームでは、プレーヤは、スピニング・リール及び中央ペイラインを含む基本ゲームをプレーする。ホイール・シンボルが 3 番目のリール上にある中央のペイラインに沿って位置したときに、プレーヤはボーナス・ゲームに入る。

40

【0005】

ボーナス・ゲームでは、プレーヤは報償ホイールの 1 回の好機 (opportunity) 即ちスピンを得る。プレーヤは、ゲーム・デバイス上のボタンを押下することによって、報償ホイールをスピンする。報償ホイールがスピンし始めると、プレーヤは、それが停止するまで待つ。報償ホイールの最上部に位置するインディケータが、ホイールのある区間を指す。プレーヤは、ボーナス・ゲームに対して指示された区間の上にある報償を受ける。プレーヤがその報償を受けた後、ボーナス・ゲームは終了し、プレーヤは基本ゲームのプレーを再開することができる。

50

【0006】

別のボーナス・ゲームが、米国特許第6,224,483号に開示されている。米国特許第6,224,483号は、ボーナス・ゲームを有するゲーム・デバイスを開示し、このボーナス・ゲームは、最初に、シンボルのある数個のリールを含む主ゲームをプレーヤに表示する。多数のペイラインがリールと関連付けられている。ボーナス・ゲームが開始されるのは、プレーヤがリール上において特定のシンボルの組み合わせを得たときである。ボーナス・ゲームでは、プレーヤが、数個の報償を含むホイールをスピンする。プレーヤに与えられるホイールのスピン回数は、プレーヤが主ゲームにおいてプレーしたペイラインの数、ペイライン上に賭けたクレジット数、又は主ゲームにおけるリール上の1つ又は複数の特定のシンボルの組み合わせに基づく。プレーヤは、ボーナス・ゲームにおいてホイールをスピンし、スピン毎に25~1000クレジットの間で単一の報償を得る。プレーヤにスピンがなくなったときに、ボーナス・ゲームは終了する。プレーヤは、ボーナス・ゲームからの総蓄積報償を受け取る。

10

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

報償を得て、その報償の大きさを増加する好機を増やすボーナス・ゲームが望ましい。プレーヤは、得られる報償が大きい程、そして非常に大きな報償を得る好機があるゲームに惹き付けられる。したがって、プレーヤの楽しみや興奮を高めるためには、ゲーム・デバイスに新たなゲームを設けることが望ましい。

20

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明は、報償インディケータを備えたゲームを有するゲーム・デバイスを対象とする。報償インディケータは、一実施形態では、多数の選択可能なセクション・インディケータを有するホイール又はその他のディスプレイ・デバイスである。

【0009】

ゲーム・デバイスの一実施形態では、報償インディケータ即ちホイールは複数の区間を有する。各区間は、1つ以上の報償と関連付けられている報償シンボルを含む。また、ゲーム・デバイスは、ホイール上の区間を示すように構成された、複数の活性化可能セクション・インディケータも含む。一実施形態では、ホイールはゲーム・デバイスに取り付けられた機械的ホイールであり、ゲーム・デバイスのプロセッサが、ホイールを物理的にスピンさせる。別の実施形態では、ホイールは、ゲーム・デバイスのビデオ・ディスプレイ・デバイス上のビデオ・フォーマットである。ゲームの一実施形態では、プレーヤが1回のみホイールのスピンを受ける。プレーヤは（入力を活性化することによって）ホイールをスピンし、活性化されたセクション・インディケータが同時に示した、ホイール上の区間と関連付けられている報償を受け取る。総報償ディスプレイが、ゲームにおいてプレーヤが得た総報償を示す。

30

【0010】

一実施形態では、活性化されるセクション・インディケータの数は、基本ゲームにおけるプレーヤの賭け金によって決定される。別の実施形態では、活性化されるセクション・インディケータの数は、複数の選択肢から1つ以上の選択肢を選定することによって決定される。このため、3つのセクション・インディケータを有するゲームでは、数値1、数値2及び数値3が選択肢と関連付けられている。プレーヤは、ゲーム・デバイスが与える選択肢の1つを、複数の選択肢から選択し、ゲームにおいて活性化されるセクション・インディケータの数を決定する。例えば、プレーヤが1つの選択肢を選定し、その選択肢が数値3を明示した場合、ゲーム・デバイスはゲームにおいて3つのセクション・インディケータ全てを活性化し、これによって報償ホイール上で3つの報償が同時に示される。

40

【0011】

別の実施形態では、ゲームを開始するときに、複数の選択肢をプレーヤに表示する。プレーヤは、選択肢の1つを選定して、ゲームにおいて活性化されるセクション・インディ

50

ケータの数を取得する。この実施形態の一態様では、プレーヤは、選択肢の各々と関連付けられており、0又は1のいずれかを有する選択肢を選定する。プレーヤが選択肢を選定した場合、0又は1がプレーヤに明示される。1が明示された場合、ゲーム・デバイスはゲームにおいて1つのセクション・インディケータを活性化する。0が明示された場合、ゲーム・デバイスはゲームにおいてセクション・インディケータの1つを活性化しない。プレーヤは、残りの選定機会がなくなるまで、選択肢を選定し続ける。選定された選択肢と関連付けられている数値を共に組み合わせ、即ち、加算して、ゲームに対して活性化されるセクション・インディケータの数を決定する。尚、プレーヤは、ゲームがホイールの多数回のスピンを含むのでなければ、最大数のセクション・インディケータを超える数のセクション・インディケータをゲームにおいて活性化できないようにすることが好ましい。

10

【0012】

別の実施形態では、セクション・インディケータの数はサブゲームにおいて決定される。サブゲームのこのような実施形態の1つは、複数のセクション(区間)と、各セクション・インディケータと関連付けられたシーケンスのような少なくとも1つの集合とを含み、これらはプレーヤに表示される。選択肢は、集合又はシーケンスの各々におけるシンボルと一致するシンボルを含む。加えて、セクションは、ゲームにおいて1つ以上のセクション・インディケータを活性化するセクション・インディケータ・シンボルを含む。一実施形態では、シーケンスにおけるシンボルは文字であり、1つの単語又は文章のような複数の単語を形成する。プレーヤは、選択肢を選定し、シーケンスの各々において文字を取

20

【0013】

プレーヤが、1つ以上のセクション・インディケータと関連付けられているシーケンス(即ち、単語又は文章)を完成した場合、ゲーム・デバイスはゲームにおいてそのセクション・インディケータ又は複数のセクション・インディケータを活性化する。一実施形態では、シーケンスは少なくとも1つの共通シンボルを含み、その場合、プレーヤによる1回の選定によって、ゲームにおいて1つ以上のシーケンスが完成する。この実施形態では、ゲーム・デバイスは、プレーヤによる選定に基づいて、ゲームにおいてセクション・イ

30

【0014】

セクション・インディケータを活性化するには、対応するセクション・インディケータ・シンボルの1つ以上を含む区間の1つを選定してもよい。更に別の実施形態では、乗数を各シーケンスと関連付ける。乗数は、「1×」のような所定のレベルでサブゲームを開始する。乗数は、該乗数と関連付けられているシーケンスにおいてシンボルが明示される毎に、所定の又はランダムな量だけ増加する。プレーヤは、1つ以上のセクション・インディケータ・シンボルを選定するか、1つ以上のシーケンスにおいてシンボルの全てを完全に暴露するか、又は選定機会がなくなるまで、複数の選択肢から選択肢を選定し続ける。プレーヤが1つ以上のシーケンスにおいてシンボルの全てを暴露するか、又はプレーヤ

40

【0015】

このようなゲームの1つでは、プレーヤは、ある回数のホイールのスピン即ち活性化を受ける。ゲーム・デバイスは、ホイールをスピンさせ、活性化されたセクション・インディケータはホイール上のセクション(区間)を示す。プレーヤは、累積報償を得るが、これは、活性化されたセクション・インディケータの各々によって示される報償に、活性化されたセクション・インディケータと関連付けられている乗数を乗算した値に等しい。乗算された報償は共に加算され、ゲームに対する総報償としてプレーヤに与えられる。プレーヤは、残りのスピンが全くなくなるまで、ホイールをスピンし、報償を取得し続ける。

50

ゲームは終了すると、プレーヤは総報償ディスプレイに示される総報償を得る。

【0016】

更に別の実施形態では、本発明は主ゲームに採用される。このような実施形態の1つでは、主ゲームは複数のリールを含む。リールは、複数のシンボルと、ボーナス・ゲームにおいて活性化されるセクション・インディケータの数を表すセクション・インディケータ・シンボルとを含む。ゲーム・デバイスのプロセッサは、リールをスピンさせ、リール上に現れたセクション・インディケータ・シンボルの数に応じて、ボーナス・ゲームにおいてセクション・インディケータを活性化する。セクション・インディケータ・シンボルは、ボーナス・ゲームにおいて活性化する特定のセクション・インディケータを示すことができ、あるいはボーナス・ゲームにおいて活性化するセクション・インディケータの総数を示すことができる。別の実施形態では、リール上のセクション・インディケータ・シンボルは、活性化されるセクション・インディケータの数に対応する数値を含む。プレーヤはリールをスピンし、リール上にある1つ以上のセクション・インディケータ・シンボルを得ようとする。ゲーム・デバイスは、セクション・インディケータ・シンボル上で最も大きな数値に対応する数のセクション・インディケータを活性化する。更に別の実施形態では、主ゲームは、前述のような複数の選択肢を含む。プレーヤは、ボーナス・ゲームにおいて1つ以上のセクション・インディケータを活性化するために選択肢を選定する。別の実施形態では、リール上のシンボルの特定の組み合わせが、ゲームにおけるセクション・インディケータと関連付けられている。ゲーム・デバイスは、リールをスピンし、リール上で示されたシンボルの特定の組み合わせに基づいて、いずれかのセクション・インディケータを活性化する。

【0017】

別の実施形態では、セクション・インディケータは各々、異なる1つ又は複数の色を含む。ゲーム・デバイスは、複数の活性化シンボルを含む複数のリールを表示し、活性化シンボルの各々は、セクション・インディケータの各々と関連付けられた色の1つを含む。ゲーム・デバイス又はプレーヤは、リールをスピンし、ゲーム・デバイスは、リール上に現れた1つ又は複数の活性化シンボルに基づいて、1つ以上のセクション・インディケータを活性化する。例えば、青い活性化シンボルがリール上で示された場合、ゲーム・デバイスは、青色を含むセクション・インディケータを活性化する。

【0018】

更に別の実施形態では、リールの各々が、セクション・インディケータと関連付けられている色に対応する色を含む。リールの各々は、少なくとも1つの活性化シンボルも含む。ゲーム・デバイス又はプレーヤは、リールを活性化して、リール上に1つ以上のシンボルを示す。次いで、ゲーム・デバイスは、ゲームにおいてどのリール上で活性化シンボルが示されたかに基づいて、セクション・インディケータを活性化する。例えば、ゲームは3つのリール、即ち、青いリール、赤いリール及び黄色のリールを含み、それぞれ、ゲームにおいて青、赤及び黄色のセクション・インディケータに対応する。青いセクション・インディケータが活性化されるのは、青いリール上で少なくとも1つの活性化シンボルが示されたときである。赤いセクション・インディケータが活性化されるのは、赤いリール上で少なくとも1つの活性化シンボルが示されたときである。黄色のセクション・インディケータが活性化されるのは、黄色のリール上で少なくとも1つの活性化シンボルが示されたときである。尚、シンボル及び/又はリールは1つ以上の色又は1つ以上の色の組み合わせを含んでもよい。

【0019】

別の実施形態では、ゲームにおいて、少なくとも1つのパズルがセクション・インディケータと関連付けられている。この実施形態では、ゲーム・デバイスは、プレーヤがゲームにおいて完成したパズル又はパズルと関連付けられている1つ又は複数のセクション・インディケータを活性化する。別の実施形態では、ゲーム・デバイスは、多数の構成要素を有する単一のパズルをプレーヤに表示する。1つ以上の構成要素が、セクション・インディケータと関連付けられている。したがって、ゲーム・デバイスは、プレーヤが完成し

たパズルの構成要素及び/又は構成要素の数に基づいて、セクション・インディケータを活性化する。尚、ゲームにはいずれの数の構成要素及び/又はパズルでも用いてよい。

【0020】

更に別の実施形態では、前述したシーケンスのような1つ以上のパズルを、永続ゲームにおいて採用する。この種のゲームでは、プレーヤは1つ以上のシーケンスにおいて文字のようなシンボルを選定する。選定されたシンボルは、指定さりえた回数のゲームの間明示されたままとなる。このため、一人のプレーヤは指定した回数のゲームの間、1つ以上のシーケンスを完成することができる。加えて、一人のプレーヤは、1回のゲームにおいて1つ以上のシーケンスにおいてシンボルを選定し明示することができ、その後の一人又は複数のプレーヤは、後続の1回又は複数回のゲームにおいて1つ又は複数のシーケンスを完成することができる。

10

【0021】

本発明の代替実施形態では、ゲーム・デバイスは、報償インディケータ又は報償ディスプレイ・デバイスをプレーヤに表示する。報償インディケータ又はディスプレイは、複数の報償シンボルを含む。複数の活性化可能なシンボル・インディケータが、報償シンボルと隣接して位置付けられており、これらと関連付けられている。ゲーム・デバイスは、プレーヤに報償インディケータ上で少なくとも2つのシンボル・インディケータを選定させて、選定されたシンボル・インディケータを活性化することによって、プレーヤにゲームと相互作用させる。シンボル・インディケータを活性化したなら、ゲーム・デバイスは1つ又は複数のインディケータを移動させて、活性化したシンボル・インディケータによって報償シンボルを示すようにする。示された報償シンボルと関連付けられている報償がプレーヤに与えられ、ゲームは終了する。したがって、本発明のゲーム・デバイスは、プレーヤに、報償インディケータの1回の活性化で多数の報償を得ることを可能にし、プレーヤのゲームの興奮及び楽しみを高める。加えて、プレーヤは、ゲームにおいて大きな報償を得る好機を有し、プレーヤのゲームの興奮及び楽しみを更に高める。

20

【0022】

代替実施形態では、ゲーム・デバイスは、球体又はボールのような、回転可能な機械的報償インディケータを含み、ゲーム・デバイスのキャビネットの上面に取り付けられた筐体に回転可能に接続され、これに対して移動する。報償インディケータは、複数の報償シンボルと、複数の活性化可能なシンボル・インディケータとを含み、1つ以上の報償シンボルを示し、関連する報償をプレーヤに与える。一実施形態では、報償インディケータ又はディスプレイは、2つの報償シンボル集合を含む。第1集合の報償シンボルは、報償インディケータの上部即ち上位部分付近に配置されており、第2集合の報償シンボルは、報償インディケータの底部即ち下位部分付近に配置されている。複数の活性化可能なシンボル・インディケータは、報償インディケータ上で、各集合の報償シンボルに隣接して配置され、これらと関連付けられている。

30

【0023】

一実施形態では、複数の報償が報償シンボルの各集合と関連付けられている。この実施形態の一態様では、前述の報償シンボルの集合と関連付けられている報償の少なくとも1つは同一である。この実施形態の別の態様では、報償シンボルの集合と関連付けられている複数の報償が同一である。この実施形態の更に別の態様では、報償シンボルの集合と関連付けられている報償の全てが同一である。別の実施形態では、報償シンボルの集合と関連付けられている報償の全てが異なる。尚、報償は、値、賞品、変更子、無料のスピン、無料のゲーム、無料のエレメント、又はゲームにおいて相応しいその他の1つ又は複数の報償であればいずれでもよい。

40

【0024】

一実施形態では、各集合の報償シンボルと関連付けられているシンボル・インディケータの1つ以上が選択され、活性化されて、集合の各々において、1つ以上の報償シンボルを示す。一実施形態では、ゲーム・デバイスは、各集合において少なくとも1つの報償インディケータを選択し活性化する。別の実施形態では、ゲーム・デバイスは、プレーヤに

50

各集合において1つ以上のシンボル・インディケータを選択及び活性化させる。この実施形態の別の態様では、ゲーム・デバイスは選択ディスプレイを備えており、選択ディスプレイは、報償インディケータ上の第1及び第2シンボル・インディケータと関連付けられている複数の第1及び第2入力を含む。プレーヤは、第1入力の少なくとも1つ及び第2入力の少なくとも1つを選定し、ゲームにおいて報償インディケータ上で対応する第1シンボル・インディケータ及び第2シンボル・インディケータを活性化するか、又は強調する。更に別の実施形態では、シンボル・インディケータは、プレーヤが行う賭けに基づいて、活性化される。尚、シンボル・インディケータは、ランダムに選択し活性化しても、予め選択しておき活性化しても、あるいは、適宜の方法にしたがって選択し活性化してもよい。シンボル・インディケータは、ポイント、矢印あるいはゲーム実施者が所望するその他の適宜の1つ又は複数のインディケータであれば任意のものでよい。また、適宜数であれば、ゲームにおいてシンボル・インディケータをいくつ活性化してもよい。

10

【0025】

一実施形態では、ゲーム・デバイスは、プレーヤにゲームにおいて各集合のシンボル・インディケータからシンボル・インディケータの1つを選定させる。ゲーム・デバイスは、選定されたシンボル・インディケータを活性化するか又は強調し、報償インディケータを回転させる。報償インディケータが回転を停止したとき、活性化されたシンボル・インディケータは、ゲームにおける報償シンボル集合の各々において、ゲーム・シンボルの1つを示す。次いで、ゲーム・シンボルは、上位集合の報償シンボルの中で示された報償シンボルと関連付けられている第1報償と、下位集合の報償シンボルの中で示された報償シンボルと関連付けられている第2報償とを与える。一実施形態では、第1及び第2報償は値であり、ゲーム・デバイスは報償即ち値を共に合算即ち加算して、ゲームに対する総報償をプレーヤに与える。別の実施形態では、報償は値であり、ゲーム・デバイスは第1報償及び第2報償を乗算して、ゲームにおける総報償をプレーヤに与える。尚、第1報償及び/又は第2報償は、値、変更子、無料スピン、無料ゲーム、あるいはゲームに適した他の種類の報償又は変更子であってもよい。

20

【0026】

一代替実施形態では、報償インディケータ上の第1及び第2報償シンボルは、少なくとも1つのボーナス・シンボルを含む。ボーナス・シンボルが、活性化された第1シンボル・インディケータ又は活性化された第2シンボル・インディケータによって示された場合、ゲーム・デバイスは、ゲームにおいて少なくとも1つの無料の報償インディケータのスピン即ち活性化を与える。これによって、プレーヤは追加の報償インディケータの活性化即ちスピンを得ることができ、これによってゲームにおいて追加の報償を得ることができる。ゲームにおいて活性化されたシンボル・インディケータがボーナス・シンボル及び値のような報償を示した場合、ゲーム・デバイスは、プレーヤに、報償と、ゲームにおける少なくとも1回の報償インディケータの無料のスピン即ち活性化を与える。尚、ボーナス・シンボルは、ゲーム実施者が所望する適宜のシンボル又は画像でよい。尚、第1及び第2報償シンボルは、ゲームにおける1つ又は複数のボーナス・シンボルを含んでもよい。

30

【0027】

別の代替実施形態では、第1報償シンボルと関連付けられている第1報償は値であり、第2報償シンボルと関連付けられている第2報償は、変更子のような異なる報償である。この実施形態では、ゲーム・デバイスは、示された第1報償シンボルと関連付けられている値を、示された第2報償シンボルと関連付けられている変更子によって変更し、ゲームにおける総報償をプレーヤに与える。尚、報償は、値、賞品、変更子、無料スピン、無料ゲーム、ゲーム・エレメント、あるいは適宜の1つ又は複数の報償でよい。

40

【0028】

更に別の代替実施形態では、ゲーム・デバイスは、複数の報償インディケータを含む。この実施形態の一態様では、各報償インディケータは、報償インディケータの各々において、複数の報償シンボルと、報償シンボルに隣接して位置する複数のシンボル・インディケータを含む。一実施形態では、各報償インディケータは独立して回転し、報償インディ

50

ケータの各々において活性化されたシンボル・インディケータは、各報償インディケータ上で報償シンボルを示す。示された報償シンボルと関連付けられている報償は、組み合わせられ、総報償ディスプレイが示す総報償としてプレーヤに与えられる。

【0029】

一実施形態では、報償インディケータの各々において報償シンボルと関連付けられている報償の少なくとも1つは同一である。別の実施形態では、報償インディケータの各々において報償シンボルと関連付けられている複数の報償が同一である。別の実施形態では、報償インディケータの全てにおいて報償シンボルと関連付けられている報償の全てが同一である。別の実施形態では、報償インディケータの各々において報償シンボルと関連付けられている報償は異なる。例えば、1つの報償インディケータ上において、報償シンボルと関連付けられている報償は、値を含み、異なる報償インディケータ上では、報償シンボルと関連付けられている報償は、乗数のような変更子である。尚、報償インディケータの各々において、適した報償であればいずれでも報償シンボルと関連付けてもよく、更に報償の適した組み合わせであればいずれでも、報償インディケータの各々において、報償シンボルと関連付けてもよい。

10

【0030】

別の実施形態では、第1及び第2報償シンボルを互いに関係付ける。この実施形態では、第1及び第2報償シンボルは、プレーヤに与えられる平均期待報償（即ち、示された第1及び第2報償シンボルと関連付けられている第1及び第2報償の組み合わせ）は、ゲームにおいてほぼ同一となるように、報償インディケータ上で配列即ち配置される。別の実施形態では、第1及び第2報償シンボルは、平均期待報償がゲームにおいて第1及び第2報償シンボルの1つ以上の指示に対して異なるように、報償インディケータ上に配列されている。尚、平均期待報償は、単一のゲーム又は複数のゲームにおいて同一でもよく、また変更してもよい。

20

【0031】

したがって、本発明の利点は、プレーヤにより多くの報償を与える多数のセクション・インディケータを備えた報償ホイールのような報償インディケータを有するゲーム・デバイスを提供することである。

【0032】

本発明の別の利点は、多数のプレーヤ選択可能シンボル・インディケータを有するゲーム・デバイスを提供することである。

30

本発明のその他の目的、特徴及び利点は、添付図面と関連付けた、以下の詳細な開示内容から明確となろう。図面において、同様の参照番号は、同様の部分、要素、構成部品、ステップ、及びプロセスを示すものとする。

【発明を実施するための最良の形態】

【0033】

ゲーム・デバイス及び電子回路

これより図面を参照する。本発明のゲーム・デバイスの2つの実施形態が、ゲーム・デバイス10a及びゲーム・デバイス10bとして、それぞれ、図1A及び図1Bに示されている。ゲーム・デバイス10a及び/又はゲーム・デバイス10bを、全体的にここではゲーム・デバイス10と呼ぶ。ゲーム・デバイス10は、一実施形態では、制御部、ディスプレイ、及び従来のスロット・マシンのその他の構造を有するスロット・マシンである。これは、プレーヤが起立又は着座しながら操作できるように構成されており、ゲーム・デバイス10はコンソール又はキャビネット上に取り付けることが好ましい。しかしながら、ゲーム・デバイス10は、パブ・スタイル・テーブル・トップ・ゲーム（図示せず）として構成することもでき、この場合プレーヤは好ましくは着座しながら操作することができる。更に、ゲーム・デバイス10は、図1A及び図1Bに示す異なる設計に例示するように、キャビネット及びディスプレイ構成が変化するように製作することもできる。ゲーム・デバイス10は、ハンド・ヘルド・ビデオ・ゲーム・デバイスを動作させるための着脱可能なカートリッジに格納されているプログラム・コードとして実現することもでき

40

50

きる。また、ゲーム・デバイス10は、プレーヤがデスクトップ又はラップトップ・パーソナル・コンピュータあるいはその他のコンピュータ化プラットフォームにおいて用いることができるディスク又はその他のメモリ・デバイス上に格納されているプログラム・コードとして実現することもできる。

【0034】

ゲーム・デバイス10は、スロット、ブラックジャック、ポーカー又はキーノのような任意の主即ち基本ゲーム、任意の副即ちボーナス・トリガ・イベント、及び任意の適宜のボーナス・ラウンド・ゲームを組み込むことができる。ゲーム・デバイス10上及び内で用いられるシンボル及び指標は、機械的、電氣的、電子的、又はビデオ形態とすることができる。

10

【0035】

図1A及び図1Bに示すように、ゲーム・デバイス10は、コイン・スロット12及び紙幣受入部14を含み、ここにプレーヤが金銭、硬貨又はトークンを挿入する。プレーヤは、硬貨をコイン・スロット12内に入れるか、あるいは紙幣又はチケット・パウチャを紙幣受入部14に入れることができる。クレジット・カード又はデビット・カードのためのリーダや承認器のような、別のデバイスも支払を受け入れるために用いることができる。プレーヤが金銭をゲーム・デバイス10に挿入すると、預けた金額に対応する数のクレジットがクレジット・ディスプレイ16に示される。しかるべき金額を預けた後、プレーヤは、アーム18を引くことにより、又はプレー・ボタン20を押すことによってゲームを開始することができる。プレー・ボタン20は、プレーヤがゲーム・デバイスにおいて任意のゲーム又は一連のイベントを開始するときにも用いられる任意形態のプレー起動部とすることもできる。

20

【0036】

図1A及び図1Bに示すように、ゲーム・デバイス10は、賭け金ディスプレイ22及びベット1ボタン24も含む。プレーヤは、ベット1ボタン24を押すことによって、賭けを行う。プレーヤがベット1ボタン24を押す毎に、1クレジットずつ賭け金を増やすことができる。プレーヤがベット1ボタン24を押すと、クレジット・ディスプレイ16に示されるクレジット数が1だけ減少し、賭け金ディスプレイ22に示すクレジット数が1だけ増加する。

【0037】

プレーヤは、払戻ボタン26を押すことによって、残りのクレジット数に対応する数の硬貨を「払い戻し」、これによって受け取ることができる。プレーヤが払い戻しを受けるとき、プレーヤは硬貨払戻トレイ28において硬貨を受け取ることができる。ゲーム・デバイス10は、会計によって償還可能なクレジット・スリップ、又はプレーヤのクレジットを追跡する電子的記録可能カードのような、別の払い戻し機構も採用することができる。

30

【0038】

また、ゲーム・デバイス10は、1つ以上のディスプレイ・デバイスも含む。図1Aに示す実施形態は、ディスプレイ30を含み、図1Bに示す代替実施形態は、中央ディスプレイ・デバイス30と、上方表示エリア32とを含む。ゲーム・デバイス10は、3つから5つのリール34というような、複数のリール34を、ディスプレイ・デバイスの1つ以上において機械的又はビデオ形態で表示する。ディスプレイ・デバイスは、ガラス、ビデオ・モニタ又は画面というような任意の視認面、液晶ディスプレイ、あるいはその他の表示機構を含む。リール34がビデオ形態の場合、ビデオ・リール34のディスプレイ・デバイスは、好ましくは、ビデオ・モニタである。各リール34は、ベル、ハート、果物、数値、文字、バー、又はゲーム・デバイス10に関連するテーマに対応する他の画像というような、複数の指標を含む。更に、ディスプレイ・デバイス10は、サウンドを製作する又は音楽を再生するためのスピーカ36を含む。

40

【0039】

図2に示すように、ゲーム・デバイス10の全体的な電子構成は、好ましくは、プロセッサ38、プログラム・コード又はその他のデータを格納するメモリ・デバイス40、中

50

中央ディスプレイ・デバイス 30、上位ディスプレイ・デバイス 32、機械的なホイール 100、サウンド・カード 42、複数のスピーカ 36、1つ以上の入力デバイス 44を含む。プロセッサ 38は、好ましくは、マイクロプロセッサ又はマイクロコントローラに基づくプラットフォームであり、画像、シンボル、並びに人、キャラクタ、場所、物、及びカードの面というようなその他の指標を表示することができる。メモリ・デバイス 40は、メモリ・デバイス 40は、イベント・データあるいは個々のゲームの間に発生する又は使用するデータを格納するランダム・アクセス・メモリ(「RAM」) 46を含む。また、ゲーム・デバイス 40は、適用可能なゲーム規則及び支払い表に応じて個々のゲームをプレーするように、ゲーム・デバイス 10を制御するプログラム・コードを格納するリード・オンリ・メモリ(「ROM」) 48も含む。

10

【0040】

図2に示すように、プレーヤは、プル・アーム 18、プレー・ボタン 20、ベット 1ボタン 24、及び払戻ボタン 26のような入力デバイス 44を用いて信号をゲーム・デバイス 10に入力する。場合によっては、従来のビデオ・モニタ・ディスプレイ・デバイスの代わりに、タッチ・スクリーン 50及び連動するタッチ・スクリーン・コントローラ 52を用いることが好ましい。タッチ・スクリーン 50及びタッチ・スクリーン・コントローラ 52は、ビデオ・コントローラ 54及びプロセッサ 38に接続されている。プレーヤは、タッチ・スクリーン 50のしかるべき場所に接触することにより、信号をゲーム・デバイス 10に入力することができる。更に図2に示すように、プロセッサ 28はコイン・スロット 12又は紙幣受入部 14に接続する。プロセッサ 38は、プレーヤに、ゲームを開始するためには、ある量の金銭を預けることを要求するようにプログラムすることができる。

20

【0041】

尚、プロセッサ 38及びメモリ・デバイス 40が本発明の好ましい実施態様ではあるが、本発明は、1つ以上の特定用途集積回路(ASIC)又はその他のハードワイヤ・デバイス、あるいは機械的デバイス(集合的に又は代わりに、ここでは「プロセッサ」と呼ぶ)を用いることによって、実施することもできる。更に、プロセッサ 38及びメモリ 40は、各ゲーム・デバイス 10上に位置することが好ましいが、それらの機能の一部又は全部を、ネットワーク・サーバのような中央位置に設け、ローカル・エリア・ネットワーク(LAN)、ワイド・エリア・ネットワーク(WAN)、インターネット接続、マイクロ波リンク等を通じることにより、プレー・ステーションに通信することも可能である。プロセッサ 38及びメモリ 40を、ここでは全体的に「コンピュータ」又は「コントローラ」と呼ぶ。

30

【0042】

図1A、図1B及び図2を参照すると、ゲーム・デバイス 10を操作するには、一実施形態では、プレーヤは、しかるべき額の金銭又はトークンをコイン・スロット 12又は紙幣受入部 14に挿入し、次いでアーム 18を引くかあるいはプレー・ボタン 20を押下しなければならない。次いで、リール 34がスピンし始める。最終的に、リール 34は停止位置に来る。プレーヤにクレジットが残っている限り、プレーヤは再度リール 34をスピンすることができる。リール 34が何処で停止したかに応じて、プレーヤは追加のクレジットを勝ち取ることができることも、できないこともある。

40

【0043】

このようにクレジットを勝ち取ることに加えて、ゲーム・デバイス 10は、ボーナス・ラウンドにおいてクレジットを勝ち取る好機をプレーヤに与える。この種のゲーム・デバイス 10は、プレーヤがゲームにおいて資格付与条件を達成したときに、自動的にボーナス・ラウンドを開始するプログラムを含む。資格付与条件は、ディスプレイ・デバイス上における指標の特定の配列とすることができる。ゲーム・デバイス 10は、ビデオ系の中央ディスプレイ・デバイス 30を用いて、プレーヤにボーナス・ラウンドをプレーさせるようにすることができる。好ましくは、資格付与条件は、複数のリール 34の1つ以上に現れる指標の所定の組合せである。図1A及び図1Bに示す5リール・スロット・ゲーム

50

に示すように、資格付与条件は、ペイライン56に沿った3つの隣接するリール34上に現れる数値7とすることができる。尚、本発明は、ペイライン56のような、1つ以上のペイラインを含むことができ、ペイラインは、水平、対角線、又はその任意の組合せでも可能である。

【0044】

ゲーム・ボーナス

本発明の一実施形態では、プレーヤが主ゲームにおいてボーナス・トリガ(誘起)即ち資格付与条件を達成した場合、ゲーム・デバイスは本発明の副ゲーム即ちボーナス・ゲームを開始する。

【0045】

これより図3を参照すると、本発明の一実施形態が示されており、ボーナス・ゲームは、複数のセクション(区間)102を有する機械的ホイール又はビデオ・ホイール100を含む。報償シンボル104が各セクション102と関連付けられている。1つ以上の報償が報償シンボル104と関連付けられている。報償は、値、クレジット、無料スピン、無料ゲーム、乗数、又はゲーム実施者が望む報償の好機というような、適宜の報償である。ゲーム・デバイスは、文字A、B、及びCでそれぞれ示すセクション・インディケータ106、108及び110のような複数の報償インディケータを含み、これらはホイール100と関連付けられている。尚、インディケータ106、108及び110は、色、キャラクタ、数値、画像又はその他の適した指示子(designator)であれば任意のものでよい。各セクション・インディケータは、ホイール100上の区間102の1つを示す。一実施形態では、ホイールは、図3における矢印112が示すように、反時計回り方向に回転する。しかしながら、ホイールは、時計回り方向、反時計回り方向、又はそのいずれの組み合わせでもよいことは認められよう。また、ホイールを固定にして、セクション・インディケータがホイールの周囲を移動してもよく、あるいはホイール及びセクション・インディケータ双方が同一方向又は異なる方向に移動してもよい。総報償ディスプレイ114が、ゲームにおいてプレーヤが獲得した総報償を示す。ゲーム終了時に総報償ディスプレイ114に表示される総報償は、そのゲームに対してプレーヤに与えられる。

【0046】

図4を参照すると、一実施形態において、ゲーム・デバイスは、ゲームの開始時に、所定数のセクション・インディケータを活性化する。別の実施形態では、ゲーム・デバイスはランダムな数のセクション・インディケータを活性化する。更に別の実施形態では、基本ゲーム即ち主ゲームにおけるプレーヤの賭け金が、ゲームにおいて活性化されるセクション・インディケータの数を決定する。図4において、ゲーム・デバイスは、ゲームにおいて設けられる、A、B及びC又は106、108及び110でそれぞれ示す3つのセクション・インディケータ全てを活性化する。活性化される各セクション・インディケータは、ホイール100上のセクション102を示すように構成されている。この実施形態では、プレーヤはゲームにおいて1回スピンを有する。プレーヤは、活性化されたセクション・インディケータ106、108及び110が示す報償シンボルと関連付けられている報償を受け取る。しかしながら、ゲーム・デバイスは、ゲームにおいて多数のスピンを与えてもよい。

【0047】

図4では、ゲーム・デバイスは、ホイール100を活性化即ちスピンする。ホイールがスピンを停止したとき、活性化されたセクション・インディケータ106、108及び110はそれぞれ、25、50及び75の報償を有するホイール上のセクションを示す。これらの報償は加算即ち合算され、このゲームに対する全報償がプレーヤに与えられる。この例では、活性化されたセクション・インディケータ106、108及び110が示す総報償は150である。150の報償は総報償ディスプレイ114に転送され、ゲームにおいてプレーヤに与えられる。尚、報償は、加算、乗算、又はゲーム実施者が望む他の適宜の態様で変更してもよい。

【0048】

10

20

30

40

50

別の実施形態では、図 5 A 及び図 5 B に示すように、ゲームの開始前に、複数の隠された選択肢がプレイヤーに表示される。ゲーム・デバイスは、プレイヤーに 1 つ以上の隠された即ち秘匿された選択肢を選定させ、ボーナス・ゲームにおけるセクション・インディケータの数を決定し、活性化する。

【 0 0 4 9 】

図 5 A を参照すると、複数の選択肢 1 1 6 a は選択肢 1 1 7 a を含む。整数「1」、「2」及び「3」のような数値が、各選択肢 1 1 7 a とランダムに関連付けられており、ゲームにおいて活性化されるセクション・インディケータの数を表す。尚、選択肢と関連付けられる最も大きな整数の値は、ゲームにおけるセクション・インディケータの最大数以下である。初期状態において、選択肢 1 1 7 a は、プレイヤーから隠されている、即ち、秘匿されている。プレイヤーには、選択肢 1 1 7 a からのある回数の選択機会が与えられており、ゲームにおいて活性化するセクション・インディケータの数を選定する。一実施形態では、プレイヤーには選択肢 1 1 6 a から 1 つの選択肢が与えられる。プレイヤーは、図 5 A に示すように、「1」、「2」又は「3」のセクション・インディケータを活性化することができる。一例では、プレイヤーは、複数の選択肢 1 1 6 a から 1 つの選定を受ける。プレイヤーが、数値「2」を示す選択肢 1 1 7 a を選定すると、プレイヤーはゲームにおいてセクション・インディケータの内 2 つを活性化する。別の例では、プレイヤーが数値「3」を示す選択肢 1 1 7 a を選定すると、ゲーム・デバイスはゲームにおいてセクション・インディケータの内 3 つを活性化する。尚、特定のインディケータを活性化したり、あるいはセクション・インディケータの 1 つ以上をランダムに活性化してもよい。

10

20

【 0 0 5 0 】

これより図 5 B を参照すると、複数の選択肢 1 1 6 b は、数値「0」及び「1」のようなシンボルを含む。プレイヤーは、選択肢を選定するために、ある回数の選定機会を受ける。プレイヤーが選択肢の内 1 つを選定すると、「0」又は「1」のような数値の 1 つが明示され、プレイヤーに表示される。選定された選択肢と関連付けられている数値の合計は、ゲームにおいてプレイヤーに与えられる、活性化されたセクション・インディケータの数に等しい。一実施形態では、選択肢と関連付けられている数値の合計は、ゲームにおいて可能なセクション・インディケータの数よりも大きい。この実施形態では、プレイヤーがゲームにおいて最大数のセクション・インディケータを活性化する機会が増えることになる。

【 0 0 5 1 】

図 5 B において、プレイヤーは、ゲームにおいて 3 つまでのセクション・インディケータを活性化することができる。したがって、プレイヤーは、1 つ以上の選択肢を選定した後、ゲームにおいて「0」、「1」、「2」又は「3」個の活性化されたセクション・インディケータを得ることができる。プレイヤーが、数値「1」を示す選択肢 1 1 7 b を選定すると、ゲーム・デバイスはゲームにおいてセクション・インディケータの 1 つを活性化する。続いて、プレイヤーが他の選択肢 1 1 7 b から 2 つを選定し、選定された双方の選択肢が数値「1」を示す場合、プレイヤーは、選定した選択肢と関連付けられている数値の合計即ち総和である 3 を受け取る。このように、ゲーム・デバイスはゲームにおける最大数（即ち 3 つ）のセクション・インディケータを活性化する。尚、選択肢に関連付けられている数値に応じて、任意数のセクション・インディケータでも、プレイヤーは選定し、ゲーム・デバイスは活性化してもよい。また、複数のシンボルを用いて選択肢において活性化されているセクション・インディケータの数を表し、プレイヤーはあるシンボルを有する選択肢を選定し、選定したシンボルと関連付けられている数の、活性化されているセクション・インディケータを受け取るようにしてもよい。

30

40

【 0 0 5 2 】

図 6 に示す別の実施形態では、活性化するセクション・インディケータの数をサブゲームにおいて決定する。このようなサブゲームの 1 つでは、ゲーム・デバイスは、1 又は複数のシーケンス 1 3 0、1 3 2 及び 1 3 4 並びに複数の選択肢 1 3 6 のような集合を、プレイヤーに表示する。図示の実施形態では、各セクション・インディケータ 1 0 6、1 0 8 及び 1 1 0 には、それぞれ、集合又はシーケンス 1 3 0、1 3 2 及び 1 3 4 が関連付けら

50

れている。各シーケンスは、文字、数値、あるいはその他の適宜のキャラクタ又はシンボルを含む。この実施形態では、シンボルは単語又は文を形成する文字である。シーケンスにおける文字は、最初、プレーヤから隠されている、即ち、秘匿されている。一実施形態では、プレーヤは文字のようなシンボルを選定し、1つ以上のシーケンスを完成する。次いで、ゲーム・デバイスは、完成した1つ又は複数のシーケンスと関連付けられている1又は複数のセクション・インディケータを活性化する。この実施形態では、シーケンスは、1つ以上の共通シンボルを含み、シーケンスの1つにおけるシンボルを1回選定することにより、ゲームにおいて1、2又はそれ以上のシーケンスが完成する。このように、1回の選定により、ゲームにおいて1つ以上のセクション・インディケータを活性化する。

【0053】

選択肢は、数個のシンボルを含み、これらのシンボルの一部は、選択肢138に示される文字「T」又は選択肢142に示される文字「N」のような文字である。別の選択肢は、ゲームにおいて1つ以上のセクション・インディケータ106、108及び110を活性化するセクション・インディケータ・シンボルのような、インディケータ・シンボルを含む。したがって、選択肢の1つは、セクション・インディケータ106を活性化するセクション・インディケータ・シンボルを含む。選択肢の別のものは、セクション・インディケータ108を活性化するセクション・インディケータ・シンボルを含み、別の選択肢は、セクション・インディケータ110を活性化するセクション・インディケータ・シンボルを含む。更に、3つの選択肢が、ゲームにおいて1つ以上のセクション・インディケータ106、108及び110を活性化するセクション・インディケータ・シンボルの組み合わせを含む。1つの選択肢において、セクション・インディケータ106及び108を活性化するセクション・インディケータ・シンボルが互いに対をなしている。別の選択肢では、セクション・インディケータ・シンボル106及び110を活性化するセクション・インディケータ・シンボルが、互いに対をなしている。更に別の選択肢では、セクション・インディケータ108及び110を活性化するセクション・インディケータ・シンボルが、互いに対をなしている。最後の選択肢では、3つのセクション・インディケータ・シンボルの全てが共に一群となっている。尚、選択肢136を最初にプレーヤから隠す即ち秘匿しておき、複数の選択肢136の内の特定の文字即ちセクション・インディケータ・シンボルがどこに位置するのか、プレーヤには分からないようにする。選択肢136と関連付けられているシンボルは、プレーヤが選択肢を選定するときに、プレーヤに示される。

【0054】

図6に示すサブゲームでは、プレーヤは選択肢136を選定して、1つ以上のシーケンスにおいて一致する1つ又は複数の文字を明示する。

一実施形態では、ゲーム・デバイスは、シーケンスにおいて1つ以上の文字をプレーヤに選択させるシンボル又は文字セレクトアを含む。文字セレクトアは、シーケンスにおける文字の各々に対応する1組のボタン、又は前述のようにシーケンスにおける文字を含む複数の選択肢であってもよい。

【0055】

別の実施形態では、各シーケンスにおける文字の一部は、最初からプレーヤに明示する。次いで、プレーヤは、シーケンスの各々において残りの文字を明示する選択肢136を選定しようとしなければならない。

【0056】

一実施形態では、乗数がセクション・インディケータの各々と関連付けられている。乗数の値は、シーケンスの中で明示される文字に基づいて変化する。乗数ディスプレイが各セクション・インディケータと連動する。したがって、図6では、乗数Aディスプレイ144aがセクション・インディケータA(106)と関連付けられており、乗数Bディスプレイ146aがセクション・インディケータB(108)と関連付けられており、乗数Cディスプレイ148aがセクション・インディケータC(110)と関連付けられている。乗数ディスプレイ144a、146a及び148aは、サブゲームの間、それぞれ、

10

20

30

40

50

セクション・インディケータ106、108及び110の各々と関連付けられている乗数の値を示す。一実施形態では、各セクション・インディケータと関連付けられている乗数の値は、複数の選択肢136からプレーヤが選定した文字が、それぞれ、対応するシーケンス130、132又は134における文字の1つと一致する毎に1ずつ増加する。乗数は、文字が一致する毎に所定量又はランダムな量だけ増加してもよい。尚、乗数は、任意量だけ減少しても、あるいは不変のままでもよい。例えば、図6において、プレーヤが文字「P」をお明示する選択肢を選定した場合、文字「P」はシーケンス132と関連付けられており、乗数Bディスプレイ146aに表示される乗数は、「1x」から「2x」に増加する。プレーヤが選択肢136から別の文字を選定し、これがシーケンス132における文字の1つと一致した場合、乗数は再度1だけ増加して「3x」となる。一実施形態

では、複数の選択肢と関連付けられている各文字は、シーケンス130、132及び134の1つと関連付けられている。したがって、この実施形態では、プレーヤは、選定毎に、セクション・インディケータ106、108及び110の1つと関連付けられている乗数だけ増加させることができる。別の実施形態では、1つの文字が1つ以上のシーケンスと関連付けられていてもよい。この実施形態では、選定した文字の1つが、セクション・インディケータと関連付けられている1つ以上のシーケンスと関連付けられている乗数を増加させることができる。

10

【0057】

加えて、一実施形態では、1つ以上のシンボル又は文字が、報償インディケータの無料スピンの数、クレジット、値、あるいはいずれかの適した報償又は値のような追加の報償を含む。ゲーム・デバイスは、プレーヤがゲームにおいてそのシンボル又はシンボルを選定したときに、追加の報償を与える。

20

【0058】

図6に示すサブゲームでは、プレーヤが、1つ以上のセクション・インディケータ・シンボルを示す選択肢136を選定した場合、ゲーム・デバイスは、これらのセクション・インディケータ・シンボルと関連付けられているセクション・インディケータをゲームにおいて活性化する。例えば、プレーヤが、セクション・インディケータ106及び108と関連付けられているセクション・インディケータ・シンボルを有する選択肢を選定した場合、ゲーム・デバイスはゲームにおいてセクション・インディケータ106及び108を活性化する。ゲーム・デバイスは、ゲームにおいてセクション・インディケータ110

を活性化しない。何故なら、ゲームのこの時点までに、プレーヤはセクション・インディケータ110と関連付けられているセクション・インディケータ・シンボルを有する選択肢を選定しなかったからである。同様に、プレーヤが、セクション・インディケータ106、108及び110と関連付けられている3つのセクション・インディケータ・シンボル全てを含む選択肢を選定した場合、ゲーム・デバイスはゲームにおいて最大数のセクション・インディケータを活性化する。この例では3つである。一旦プレーヤが、1つ以上のセクション・インディケータ・シンボルを明示する選択肢を選定したならば、ゲーム・デバイスは、これらのシンボルと関連付けられているセクション・インディケータを活性化し、ゲームが開始する。ゲームにおいて、ゲーム・デバイス又はプレーヤは、図4に示すホイールをスピンし、プレーヤが選定したセクション・インディケータ・シンボルと

関連付けられた数のセクション・インディケータが活性化される。指示されたセクション上にある報償シンボルと関連付けられている報償は、活性化されているセクション・インディケータと関連付けられている乗数と乗算される。乗算された報償は、共に合算即ち加算され、ゲームの終了時にプレーヤに提供される。

30

40

【0059】

これより図7A～図7Dを参照し、図6の実施形態の一例を示す。ここでは、プレーヤに複数の隠した、即ち、秘匿した選択肢136を与える。この例では、セクション・インディケータ106、108及び110と関連付けられている乗数は、初期状態では「1x」である。尚、乗数はいずれの値から開始してもよく、異なる値でもよい。また、シーケンス130、132及び134は、「BUCKET」（バケツ）、「TEARDROP」

50

(涙)及び「SQUEEZE」(絞り出す)という単語を形成する複数の文字を含む。しかしながら、単語は、ゲーム実施者が望む任意の単語又は他のシンボルの組み合わせでよい。

【0060】

図7Aでは、プレーヤは、その最初の選定で、複数の選択肢136から選択肢150を選定する。選択肢150は、文字「D」を明示する。文字「D」は、シーケンス132のみと関連付けられている。このように、文字「D」はシーケンス132において明示され、セクション・インディケータ108と関連付けられている乗数が乗数「B」ディスプレイ146aに表示され、「1x」から「2x」に増加する。プレーヤは、1つ以上のセクション・インディケータ・シンボルを明示する選択肢を選定するまで、複数の選択肢136から選択肢を選定し続ける。

10

【0061】

図7Bにおいて、プレーヤは複数の選択肢136から第2の選択肢を選定する。プレーヤは、文字「Q」を明示する選択肢154を選定する。文字「Q」は、シーケンス134と関連付けられており、そのシーケンスにおいて1回現れるだけである。その結果、セクション・インディケータ110と関連付けられている、乗数Cディスプレイ148aに表示されている乗数は、「1x」から「2x」に増加する。プレーヤは、1つ以上のセクション・インディケータ・シンボルを含む選択肢を選定しなかったため、複数の選択肢136から選択肢を選定し続ける。

【0062】

図7Cにおいて、プレーヤは、複数の選択肢136から第3の選択肢、選択肢158を選定する。選択肢158は、3つのセクション・インディケータ・シンボルを明示する。これらのセクション・インディケータ・シンボルは、セクション・インディケータ106、108及び110と関連付けられている。したがって、ゲーム・デバイスはゲームにおける最大数のセクション・インディケータを活性化させる。一実施形態では、セクション・インディケータ・シンボルは、いずれの追加報償とも関連付けられていない。別の実施形態では、各セクション・インディケータ・シンボル又はセクション・インディケータ・シンボルの全てが、1つ以上の追加報償と関連付けられており、プレーヤが1つ以上のセクション・インディケータ・シンボルと関連付けられている選択肢を選定した場合、これらはプレーヤに与えられる。この例では、プレーヤは、乗数Aディスプレイ144aが示すように、セクション・インディケータ・シンボル106に対して最低の乗数値(即ち、1x)のみを得る。しかしながら、プレーヤは、シーケンス132及び134において1つの文字を明示した選択肢を選定しており、これらはそれぞれ、セクション・インディケータ108及び110と関連付けられている。このように、プレーヤは、乗数Bディスプレイ146a及び乗数Cディスプレイ148aが示すように、セクション・インディケータ108及び110に対して「2x」の乗数を得たことになる。

20

30

【0063】

ゲームにおいて、ゲーム・デバイスは3つのセクション・インディケータ全てを活性化し、プレーヤに1回のスピンを与える。プレーヤはホイールをスピンし、このスピンにおいて、活性化されたセクション・インディケータ106、108及び110が示したセクションと関連付けられている報償を受ける。更に、活性化されたセクション・インディケータ106、108及び110が示す各セクションと関連付けられている報償が、乗数Aディスプレイ144a、乗数Bディスプレイ146a、及び乗数Cディスプレイ148aが表示するように、これらのセクション・インディケータと関連付けられている乗数と乗算される。このため、セクション・インディケータ106が示す報償は、乗数Aディスプレイ144aに示されるように「1x」と乗算され、インディケータ108が示す報償は、乗数Bディスプレイ146aに示されるように「2x」と乗算され、セクション・インディケータ110が示す報償は、乗数Cディスプレイ148aが示すように、「2x」と乗算される。

40

【0064】

50

これより図7Dを参照すると、ゲーム・デバイスはボーナス・ゲームを開始し、複数のセクション102を有するホイール100を表示する。数個の報償シンボル104が、セクション102と関連付けられている。プレーヤはサブゲームにおいて3つのセクション・インディケータ106、108及び110全てを取得していたので、ゲーム・デバイスは、活性化されているセクション・インディケータを照明即ち強調することによる等で、2つのセクション・インディケータ全てを活性化し、3つのセクション・インディケータ全てがこのゲームでは活性化されていることを示す。プレーヤがサブゲームにおいてセクション・インディケータの内の2つだけを取得した場合、プレーヤが取得したこれら2つのセクション・インディケータのみが、このゲームでは活性化される。ホイール100は、矢印112で示すように、時計回り方向に回転する。ゲーム・デバイスは、各セクション・インディケータと関連付けられている乗数ディスプレイを表示する。乗数Aディスプレイ144bはセクション・インディケータA(106)と関連付けられている。乗数Bディスプレイ146bはセクション・インディケータB(108)と関連付けられている。乗数Cディスプレイ148bはセクション・インディケータC(110)と関連付けられている。加えて、総報償ディスプレイ114が、ゲームにおいてプレーヤが蓄積した総報償を表示即ち指示する。

10

【0065】

図7Dに示すゲームにおいて、ゲーム・デバイス又はプレーヤがホイール100をスピンする。ホイールがスピンを停止すると、活性化されているセクション・インディケータ106、108及び110が、10、25及び25の報償をそれぞれ有する報償シンボルを含むセクションを示す。したがって、セクション・インディケータ106と関連付けられている報償は10であり、これが、セクション・インディケータ106と関連付けられ、乗数Aディスプレイ144bが示す乗数「1x」と乗算される。セクション・インディケータ108が示す報償は25であり、これが、セクション・インディケータ108と関連付けられ、乗数Bディスプレイ146bに示された乗数「2x」と乗算される。セクション・インディケータ110が示す報償は25であり、これが、セクション・インディケータ110と関連付けられ乗数Cディスプレイ148bに示されている乗数「2x」と乗算される。このように、セクション・インディケータ106、108及び110が示す報償は、それぞれ、対応する乗数で変更即ち乗算され、10、50及び50の報償となる。報償は共に加算即ち合算され、総報償ディスプレイ114が示すように、110の総報償が得られる。プレーヤは、このゲームで110の総報償を受け取る。

20

30

【0066】

更に別の実施形態では、本発明を主ゲームとして採用する。このような主ゲームの1つでは、活性化するセクション・インディケータの数は、複数の選択肢から、又は任意の適したゲームにおいて、複数のリール上で決定することができる。このような主ゲームの1つでは、ボーナス・ゲームのような後続のゲームにおいて活性化されるセクション・インディケータの数は、複数のリールによって決定される。リールは、1つ以上のセクション・インディケータ・シンボル又は活性化シンボルを含む。ゲーム・デバイス又はプレーヤがリールをスピンし、そして、ゲーム・デバイスは、リール上に現れるセクション・インディケータ・シンボルの数に基づいて、セクション・インディケータを活性化する。例えば、2つのセクション・インディケータ・シンボルがリール上に現れた場合、ゲーム・デバイスは、後続のゲームにおいて2つのセクション・インディケータ・シンボルを活性化する。尚、リール上に含まれるセクション・インディケータ・シンボルの数は、ボーナス・ゲームのような後続のゲームにおいて得られる最大数のセクション・インディケータ以下である。

40

【0067】

前述の主ゲームの別の実施形態では、セクション・インディケータ・シンボルは、後続のゲームにおいて活性化されるセクション・インディケータの数を表す整数である数値を含む。例えば、セクション・インディケータは、数値「1」、「2」及び「3」を含むことができる。ゲーム・デバイス又はプレーヤがリールをスピンし、そして、ゲーム・デバ

50

イスは、リール上に現れた、最大数が関連付けられているセクション・インディケータ・シンボルと関連付けられている数のセクション・インディケータを活性化する。この実施形態の更に別の態様では、主ゲームにおいて複数の選択肢をプレーヤに表示し、プレーヤは前述のように選択肢を選定し後続のゲームにおいて活性化するセクション・インディケータの数を得る。尚、ゲームにおいて活性化するセクション・インディケータは、適した数であれば任意でよく、活性化するセクション・インディケータの数は、リール上に現れる1つ又は複数のセクション・インディケータと関連付けられている数以下である。

【0068】

別の実施形態では、ゲームにおけるセクション・インディケータの各々は、リール上のシンボルの特定の組み合わせと関連付けられている。ゲーム・デバイスはリールをスピ
10
ンし、セクション・インディケータと関連付けられているシンボルの1又は複数の組み合わせがリール上に示されると、1つ以上のセクション・インディケータを活性化する。例えば、ゲーム・デバイスは、文字A及びBで示される2つのセクション・インディケータを含む。セクション・インディケータAが活性化されるのは、2つのAシンボルがリール上に現れたときである。セクション・インディケータBが活性化されるのは、3つのBシンボルがリール上に現れたときである。ゲーム・デバイスはリールをスピ
ンし、2つのAシンボルがリール上に示される、即ち、現れる。つまり、ゲーム・デバイスはゲームにおいてセクション・インディケータAを活性化する。

【0069】

この実施形態の更に別の態様では、セクション・インディケータは、赤、青及び緑のよ
20
うな異なる色を含む。尚、セクション・インディケータは、ゲームにおいて、適した色又は色の組み合わせであれば、いずれを含んでもよい。また、セクション・インディケータを、色、数値、キャラクタ、シンボル、画像、又はいずれの適した指示子で示してもよい。この実施形態では、各セクション・インディケータは、異なる色を含み、リールは、異なる色の各々を含む活性化シンボルを含む。したがって、1つ以上のセクション・インディケータが活性化されるのは、1つ以上の色、又は当該セクション・インディケータに対応する色を含む活性化シンボルが、前述のように、リール上で示されたときである。尚、セクション・インディケータは、ゲームにおいて同一の色又は異なる色を含む1つ以上のシンボルの組み合わせに基づいて活性化すればよい。

【0070】

更に別の実施形態では、リールは複数のシンボルを含み、ゲームにおけるセクション・インディケータの各々と関連付けられている色に対応する1つ以上の色によって指定される。この実施形態では、ゲーム・デバイスがセクション・インディケータを活性化するのは、1つ以上の活性化シンボルが、セクション・インディケータと関連付けられている色を含むリール上に現れたときである。例えば、赤色を含むセクション・インディケータが活性化されるのは、1つ以上の指定の活性化シンボルが、赤色を含むリール上に現れたときである。尚、ゲームでは1つ以上のリールを用いてもよく、リールは、ゲーム実施者の所望通りに、1つ以上の色又は色の組み合わせを含んでもよい。

【0071】

別の実施形態では、1つ以上のパズルをセクション・インディケータと関連付ける。ゲ
40
ーム・デバイスは、1つ以上のセクション・インディケータを活性化させるために、プレーヤに、1つ又は複数のパズルを解かせる、即ち、完成させる。この実施形態の一態様では、1つのパズルがゲームにおけるセクション・インディケータの各々と関連付けられている。ゲーム・デバイスが1つ以上のセクション・インディケータを活性化させるのは、プレーヤがこれらのセクション・インディケータと関連付けられている1又は複数のパズルを解いたとき、即ち、完成させたときである。この実施形態の別の態様では、1つ以上の成分を含む単一のパズルを、ゲームにおけるセクション・インディケータの全てと関連付ける。即ち、パズルにおける1つ以上の成分が、セクション・インディケータの各々と関連付けられる。したがって、ゲーム・デバイスは、パズルにおいてプレーヤが解いた即ち完成した1つ又は複数の特定の成分に基づいて、セクション・インディケータを活性化
50

させる。

【0072】

更に別の実施形態では、前述のシーケンスを永続ゲーム(persistence game)において用いる。この実施形態では、ゲーム・デバイスは、ゲームにおいて少なくとも1つのセクション・インディケータを活性化させるために、プレーヤに1つ以上のシーケンスにおいてシンボルを選定させる。プレーヤにより選定されたいずれのシンボルも、指定された数のゲームに対して、シーケンスの中で表示即ち指示されたままとなっている。したがって、プレーヤは単一のゲーム又は複数のゲームにおいてシーケンスを完成することができる。同様に、一人のプレーヤが1つのゲームにおいてシーケンスの中のシンボルの一部を明示することができ、続く一人又は複数のプレーヤが後続の1又は複数回のゲームにおいて1つ以上のシーケンスを完成させる、即ち、解くことができる。尚、ゲームの指定数は、ランダムに決定しても、予め決めておいても、プレーヤの賭け額に基づいて又はいずれかの適した決定方法にしたがって決定してもよい。また、シーケンスにおいて選定されたシンボルは、1つ以上のシーケンスが完成するまで、プレーヤに明示即ち表示したままにして

10

【0073】

これより図8Aを参照すると、本発明の代替実施形態が示されている。この例では、ゲーム・デバイスは報償インディケータ即ちディスプレイ200を含み、ディスプレイ200は、報償インディケータ200の最上部又は上部付近に配置した複数の第1報償シンボル202a、202b及び202cと、報償インディケータ200の最下部又は下部付近に配置した複数の第2報償シンボル202d、202e及び202fとを有する。また、ゲーム・デバイスは、1つ以上の第1報償シンボル202a、202b及び202cにそれぞれ隣接して配置され、これらシンボルを示す複数の活性化可能な第1シンボル・インディケータ204a、204b及び204cと、1つ以上の第2報償シンボル202d、202e及び202fにそれぞれ隣接して配置され、これらシンボルを示す複数の活性化可能な第2シンボル・インディケータとを含む。

20

【0074】

本発明の一実施形態では、ゲーム・デバイス又はプレーヤは、第1シンボル・インディケータ204a、204b及び204cから1つを選定し、シンボル・インディケータ204d、204e及び204fから1つを選定して、ゲームにおける報償シンボルを示す。選択された第1及び第2シンボル・インディケータは、照明、強調、又はそれ以外の方法で活性化され、次いでゲーム・デバイスは報償インディケータ200を移動即ち回転させる。報償インディケータ即ちディスプレイ200が移動即ち回転を停止すると、活性化即ち強調されているシンボル・インディケータが報償インディケータ上で、これらのインディケータに対応する報償シンボルを示す。示された報償シンボルと関連付けられている1又は複数の報償が組み合わせられて(共に加算又は乗算する等)、ゲームにおける総報償としてプレーヤに与えられる。

30

【0075】

一実施形態では、報償インディケータ即ちディスプレイ200は機械的な球体即ちボールであり、ディスプレイ・デバイス32のように、筐体内に形成された受容部即ち開口201内部に配置され、報償インディケータ200は回転可能に筐体に接続されている。一実施形態では、筐体はゲーム・デバイス10のキャビネットの上面に取り付けられている。別の実施形態では、筐体はキャビネットとは別個であり、プレーヤが見ることができる。報償インディケータ200は、報償インディケータと筐体との間に十分な空間即ち隙間ができ、報償インディケータが筐体内で回転できるように配置されキャビネットに接続されている。また、報償インディケータは、報償インディケータの少なくとも一部がプレーヤに見えるように配置されている。一実施形態では、報償インディケータ200は、矢印206が示すように、左から右に回転する。別の実施形態では、報償インディケータは右から左に回転する。尚、報償インディケータは、適した方向又は方向の組み合わせであれば、任意方向に回転してもよい。一実施形態では、報償インディケータ200の形状及び

40

50

サイズは、ゲーム・デバイスと関連付けられている1又は複数のテーマに基づく。また、報償インディケータは、適したサイズ又は形状であれば任意でよく、またゲームと関連付けられている適宜の1又は複数のテーマであれば任意のテーマに基づいてもよい。一実施形態では、報償インディケータは、適したプラスチックのような、耐久性のある材料で製造される。尚、報償インディケータは、適した材料であればいずれを用いて製造してもよい。

【0076】

一実施形態では、報償シンボル202a、202b、202c、202d、202e及び202fは、別個のシンボルであり、報償インディケータ即ちディスプレイ200の表面に取り付けられている。別の実施形態では、報償シンボルは、ビデオ・シンボルであり、報償インディケータ上に表示される。尚、報償シンボル202は、文字、数値、キャラクタ、画像、あるいは適した種類の1つ又は複数のシンボルであれば任意のものでよい。この実施形態では、第1及び第2報償シンボル202a及び202bは、報償インディケータ上で横方向に離間され、シンボル・インディケータ204の横方向の間隔と対応する。図8Aに示すように、第1及び第2報償シンボルは、報償インディケータ200の表面の周りに広がっている。尚、報償インディケータ上には1又は複数の報償シンボルを含めることができる。加えて、報償シンボルは、報償インディケータの1つの位置又は領域、あるいは報償インディケータ上の適した1又は複数の位置であれば、任意の位置に置いてもよい。

10

【0077】

一実施形態では、複数の第1報償が第1報償シンボル202a、202b及び202cのような第1報償シンボルと関連付けられており、複数の第2報償が202d、202e及び202fのような複数の第2報償と関連付けられている。この実施形態では、報償は、65、5及び20、又は15、100及び30の値というような報償値である。尚、報償は、値、賞品、変更子、無料のスピンの、無料のゲーム、ゲーム・エレメント、又はその他の適した種類の報償であればいずれでもよい。一実施形態では、第1及び第2報償の少なくとも1つが同一である。他の実施形態では、複数の第1及び第2報償が同一である。更に別の実施形態では、第1及び第2報償の全てが同一である。別の実施形態では、第1及び第2報償の全てが異なる。

20

【0078】

一実施形態では、第1シンボル・インディケータ204a、204b及び204cは各々、第1報償シンボル202a、202b及び202cに向けてほぼ下方を指す矢印の形状となっている。尚、第1シンボル・インディケータは、適したサイズ及び形状であれば任意のものでよく、報償インディケータ上の第1報償シンボルを示すために適した方向であれば任意方向でよい。一実施形態では、ゲーム・デバイスは、プレーヤに、第1シンボル・インディケータ204a、204b、及び204cの内の少なくとも1つを選定させ、ゲームにおいて選定された1又は複数のシンボル・インディケータを活性化即ち強調する。一実施形態では、ゲーム・デバイスは、プレーヤにシンボル・インディケータを物理的に接触又は押下させて、ゲームにおいてシンボル・インディケータを活性化させる。別の実施形態では、ゲーム・デバイスは、ボタンのような少なくとも1つの入力又はセレクタを含み、プレーヤに、ゲームにおいて1つ以上のシンボル・インディケータを選定及び活性化させる。例えば、プレーヤが第1シンボル・インディケータ204bを選定した場合、シンボル・インディケータ204bが強調即ち照明され、このシンボル・インディケータがゲームにおいて選択され活性化されたことを示す。報償インディケータ即ちディスプレイ200は、移動即ち回転し、活性化されたシンボル・インディケータ204bは、ゲームにおける報償シンボル202bを示す。尚、シンボル・インディケータは、ランダムに活性化させたり、プレーヤによる賭け金に基づいて活性化させたり、プレーヤがシンボル・インディケータの1つを選定したときに活性化させたり、あるいは、任意の適した方法にしたがって活性化させればよい。

30

40

【0079】

50

一実施形態では、第2シンボル・インディケータ204d、204e及び204fのような活性化可能なシンボル・インディケータの別の集合を、報償インディケータ200の底部又は下部付近に配置し、1つ以上の第2報償シンボル202d、202e及び202fを差し示す。この実施形態では、第2シンボル・インディケータ204d、204e及び204fは各々、矢印の形状であり、第1報償シンボルの1つに向かってほぼ上方向を指す。尚、第2シンボル・インディケータは適したサイズ及び形状であればいずれでもよい。前述の第1シンボル・インディケータと同様、一実施形態では、ゲーム・デバイスは、プレーヤに、第2シンボル・インディケータ204d、204e及び204fの内の1つ以上を選定させ、これらの第2シンボル・インディケータを活性化又は強調し、1つ以上の第2報償シンボルを差し示す。尚、プレーヤは、第2シンボル・インディケータ204d、204e及び204fを選択し活性化させるためには、報償インディケータに接触したり、シンボル・インディケータと連動する複数の入力の一つを押下したり、あるいは前述のように他の適宜の種類の入力又はセレクトの任意のものを用いてもよい。また、1回又は複数回のゲームにおいて、任意適宜数の第1及び/又は第2シンボル・インディケータを選択し活性化してもよい。

10

【0080】

加えて、一実施形態では、ゲーム・デバイスは、1又は複数回のゲームにおいてプレーヤが蓄積した1又は複数の報償の総合値を示す総報償ディスプレイ208を含む。尚、ゲーム・デバイスは、ゲームにおいて任意で適宜の1又は複数のディスプレイを含んでもよい。

20

【0081】

これより図8Bを参照すると、図8Aの実施形態の一例が示されている。この例では、ボーナス・ゲームがトリガすなわち誘起されると、ゲーム・デバイスは、プレーヤに、第1シンボル・インディケータ204a、204b及び204cの内の1つを選定及び活性化させ、第2シンボル・インディケータ204d、204e及び204fの内の1つを選定及び活性化させる。プレーヤは、第1シンボル・インディケータ204b及び第2シンボル・インディケータ204fを選定し、これにより、ゲームにおいて選択された第1及び第2シンボル・インディケータ204b及び204fを活性化又は強調する。次いで、ゲーム・デバイスは、報償インディケータ200を矢印206が示す方向にスピン即ち回転させる。報償インディケータ200がスピンを停止すると、活性化された第1及び第2シンボル・インディケータ204b及び204f（即ち、プレーヤが選定したシンボル・インディケータ）は、第1報償シンボル202aの1つ、及び第2報償シンボル202bの1つを、報償インディケータ200上で示す。即ち、この例では、活性化された第1シンボル・インディケータ204bは、関連付けられた75の第1報償を含む第1報償シンボル202bを示し、第2シンボル・インディケータ204fは、関連付けられた100の第2報償を含む第2報償シンボル202fを示す。この実施形態では、75及び100の第1及び第2報償がそれぞれ、指示された第1及び第2報償シンボルと関連付けられており、これらを互いに加算即ち合算して、総報償ディスプレイ208が示すように、175の総報償をプレーヤに与える。

30

【0082】

別の実施形態では、指示された第1及び第2報償シンボルと関連付けられている第1及び第2報償を変更し、そしてプレーヤに与える。例えば、75の第1報償を100の第2報償と乗算し、ゲームに対して7500の総報償をプレーヤに与える。尚、示された報償シンボルと関連付けられた報償は、ゲーム実施者が所望する適宜の様式であればいかようにも変更又は組み合わせてもよい。

40

【0083】

これより図8Cを参照すると、本発明の別の代替実施形態が示されており、ここでは、図8Aの実施形態が更に選択ディスプレイ209を含み、これによりプレーヤに第1シンボル・インディケータ204a、204b及び204c並びに第2シンボル・インディケータ204d、204e及び204fから少なくとも1つを選択させ活性化させる。この

50

実施形態では、選択ディスプレイ209は、複数の第2入力212d、212e及び212fにおける、複数の第1入力212a、212b及び212cのような、複数のプレーヤが選択可能な入力を含む。ゲーム・デバイスは、プレーヤに、少なくとも1つの第1入力及び少なくとも1つの第2入力を押下即ち活性化させ、対応する活性化シンボル210a、210b及び210c並びに対応する第2活性化シンボル210d、210e及び210fを強調する。強調即ち照明された活性化シンボルは、報償インディケータ200上において対応するシンボル・インディケータ204a、204b、204c、204d、204e及び204fを活性化する。

【0084】

例えば、図8Cにおいて、選択ディスプレイ209は、目標シンボル212a、212b及び212cのような複数の第1入力と、宇宙船212d、212e及び212fのような複数の第2入力とを表示する。尚、入力は、適したシンボル又は画像であればいずれでもよく、ゲームと関連付けられた1又は複数の適したテーマであればいずれとでも関連付けてもよい。プレーヤは、最初に、第2入力212d、212e又は212fの1つを選定して、対応する第2活性化シンボル210d、210e及び210fの1つを強調即ち照明する。この例では、プレーヤは第2入力212eを選定し、第2活性化シンボル210eを強調即ち照明する。したがって、対応するシンボル・インディケータ204eが活性化され、あるいは図8Cに示すように強調される。次に、プレーヤは、第1入力即ち目標シンボル212a、212b又は212cの1つを選定し、第1活性化シンボル210a、210b又は210cの1つを強調即ち照明する。この例では、プレーヤは、目標シンボル212aを選定し、第1活性化シンボル210aを強調即ち照明する。その結果、報償インディケータ200上において、対応するシンボル・インディケータ204aが活性化即ち強調される。次いで、ゲーム・デバイスは、報償インディケータ200を回転即ちスピンし、活性化された第1シンボル・インディケータが55の報償を有する報償シンボル202aを示し、活性化された第2シンボル・インディケータ204eが30の報償を有する報償シンボル202eを示す。ゲーム・デバイスは、第1及び第2報償を共に加算し、総報償ディスプレイ208が示すように、85の総報償をプレーヤに与える。尚、ゲームにおいて報償インディケータ200上で1つ以上のシンボル・インディケータ204を選択するためには、適した入力、ボタン、又はその他の活性化デバイスであれば任意のものをゲームに用いてもよい。

【0085】

これより図9を参照すると、本発明の更に別の代替実施形態が示されており、ここでは、第1及び第2報償シンボルは、目標シンボル250のような、少なくとも1つのボーナス・シンボルを含む。この実施形態では、目標シンボル250の各々は、ゲームにおける報償インディケータの少なくとも1回の無料スピン即ち無料活性化と関連付けられている。したがって、プレーヤがシンボル・インディケータ204a、204b、204c、204d、204e又は204fの1つを選定し、目標シンボル250の1つを示した場合、ゲーム・デバイスはゲームにおいて報償インディケータ200の少なくとも1回の無料スピン即ち無料活性化をプレーヤに与える。これによって、プレーヤに一層の興奮及び楽しみが加わることになる。何故なら、プレーヤがゲームにおいてより多くの報償を得る好機が増えるからである。尚、ボーナス・シンボルは、ゲーム実施者が所望する適宜のシンボル又は画像であればいずれでもよい。また、第1及び第2報償シンボルは、ゲームにおいて1つ以上のボーナス・シンボルを含んでもよい。更に、ボーナス・シンボルは、ゲームにおいて報償インディケータの1回以上の無料スピン即ち活性化を与えてもよい。

【0086】

図9は、プレーヤが、第1シンボル・インディケータ204a及び第2シンボル・インディケータ204eを選定し活性化して、目標シンボル250と、100の報償を有する報償シンボルを示した状態である。ゲーム・デバイスは、総報償ディスプレイ208が示すように、100の報償と、ゲームにおける少なくとも1回の報償インディケータの無料スピン即ち活性化を与える。その結果、プレーヤは、ゲームにおいてより多くの報償を得

る追加の好機を得たことになる。

【0087】

これより図10を参照すると、本発明の別の代替実施形態が示されており、ここでは、第1シンボル・インディケータ304a、304b及び304c並びに第2シンボル・インディケータ304d、304e及び304fが報償インディケータ300に対して移動する。この実施形態では、報償インディケータ300は静止したままであり、第1及び第2シンボル・インディケータが、矢印306a及び306bが示すように、左から右に移動即ち回転して、報償インディケータ上に含まれる第1及び第2報償シンボル302a、302b、302c並びに302d、302e及び302fの内の1つ以上をそれぞれ差し示す。別の実施形態では、第1及び第2シンボル・インディケータが右から左に回転し、一方報償インディケータ300は静止したままである。一実施形態では、第1シンボル・インディケータ304a、304b及び304cは、第2シンボル・インディケータ304d、304e及び304fと同一方向に移動する。別の実施形態では、第1シンボル・インディケータは、第2シンボル・インディケータとは異なる方向に移動する。尚、第1及び第2シンボル・インディケータは、同一方向、異なる方向、又はゲーム実施者が所望する適宜の方向の組み合わせであればいかなる方向に移動してもよい。

10

【0088】

本発明の一実施形態では、ゲーム・デバイス又はプレーヤは、1つ以上の第1シンボル・インディケータ304a、304b及び304c、並びに1つ以上の第2シンボル・インディケータ304d、304e及び304fを選定し活性化する。次いで、ゲーム・デバイスは、シンボル・インディケータを報償インディケータに対して回転させる。シンボル・インディケータが移動即ち回転を停止すると、活性化された第1及び第2シンボル・インディケータは、報償インディケータ300上で対応する第1及び第2報償シンボルを差し示す。差し示された第1及び第2報償シンボルと関連付けられている第1及び第2報償が加算、乗算、又は前述のようにそれ以外の方法で変更され、ゲームにおける総報償としてプレーヤに与えられる。総報償は、図10に示すように、総報償ディスプレイ308に示される。

20

【0089】

これより図11を参照すると、本発明の更に別の代替実施形態が示されており、ここでは、報償インディケータ400は、複数の第1報償シンボル402a、402b及び402cと、複数の第2報償シンボル402d、402e及び402fとを含む。この実施形態では、第1報償シンボルと関連付けられている第1報償は、第2報償シンボルと関連付けられている第2報償とは異なる。図11に示すように、第1報償シンボルと関連付けられている第1報償は、50、5及び100の値というような値を含む。第2報償シンボルと関連付けられている第2報償は、3x、1x及び5xの乗数というような変更子を含む。一実施形態では、第1及び第2報償シンボルと関連付けられている第1及び第2報償の少なくとも1つは、同一である。別の実施形態では、第1及び第2報償シンボルと関連付けられている複数の第1及び第2報償が同一である。更に別の実施形態では、第1及び第2報償シンボルと関連付けられている第1及び第2報償の全てが同一である。別の実施形態では、第1及び第2報償シンボルと関連付けられている第1及び第2報償の全てが異なる。尚、第1及び第2報償は、適宜の報償、賞品、無料スピン、無料ゲーム、ゲーム・エレメント、又はその他の適した種類の報償であればいずれを含んでもよい。

30

40

【0090】

これより図12を参照すると、本発明の別の代替実施形態が示されており、ここでは、ゲーム・デバイスは、報償インディケータ500及び600のような、複数の報償インディケータを含む。この実施形態では、ゲーム・デバイスは、ディスプレイ・デバイス32のような同一の筐体上において、プレーヤに2つの報償インディケータ500及び600を表示する。尚、報償インディケータ500及び600は、同一のディスプレイ・デバイス又は筐体上でも、異なるディスプレイ・デバイス又は筐体上でも表示してもよい。報償インディケータ500及び600は、ディスプレイ・デバイス32によって規定される開

50

口501及び601内に配置されている。開口501及び601は、報償インディケータとディスプレイ・デバイスとの間に十分な隙間を確保し、報償インディケータがディスプレイ・デバイス内で移動（即ち、回転）できるように形成されている。尚、ゲームにおいて、適宜数の報償インディケータを用いてもよいことは明らかであろう。加えて、ディスプレイ・デバイスは、ゲーム・デバイスの筐体、又はゲーム・デバイス内のプロセッサと通信する別個のディスプレイ・デバイスに接続又はその他の方法で取り付けられることもできる。

【0091】

図12に示すように、第1報償インディケータ500は、複数の報償シンボル502a、502b及び502c、並びに報償シンボルに隣接して配置されている複数の活性化可能なシンボル・インディケータ504a、504b及び504cを含む。同様に、第2報償インディケータ600は、複数の報償シンボル602a、602b及び602c、並びに複数の活性化可能なシンボル・インディケータ604a、604b及び604cを含む。一実施形態では、ゲーム・デバイス又はプレーヤは、シンボル・インディケータ504の1つ、及びシンボル・インディケータ604の1つを選択し活性化して、ゲームにおける報償シンボル502の1つ及び報償シンボル602の1つをそれぞれ示す。報償インディケータ500は、矢印506が示すように、左から右に回転し、報償インディケータ600は、矢印606が示すように、左から右に回転する。この実施形態では、報償インディケータ500及び600は同一方向に移動即ち回転する。しかしながら、報償インディケータは、同一方向、異なる方向、又はゲーム実施者が所望する任意方向の組み合わせで回転してもよい。

【0092】

加えて、異なる報償が報償シンボル502及び602と関連付けられている。報償シンボル502と関連付けられている報償は、75、50及び90の値というような値である。報償シンボル602と関連付けられている報償は、2x、3x及び6xの乗数というような変更子である。この実施形態では、ゲーム・デバイス又はプレーヤがゲームにおいてそれぞれの報償インディケータ500及び600上で、シンボル・インディケータ504及び604の1つを選択し、活性化して、報償シンボル502の1つ及び報償シンボル602の1つをゲームにおいて示す。報償インディケータ500及び600上で示された報償シンボルと関連付けられている報償を組み合わせ、総報償ディスプレイ508が示すように、プレーヤに与える。

【0093】

一実施形態では、プレーヤは、ゲームにおいて活性化するために、シンボル・インディケータ504b及び604bを選定する。ゲーム・デバイスは、報償インディケータの各々の上で、活性化されたシンボル・インディケータを強調即ち照明する。次いで、ゲーム・デバイスは、報償インディケータを移動即ち回転させる。報償インディケータがスピンを停止したとき、活性化されたシンボル・インディケータは、50の報償が関連付けられている報償シンボル502bと、3xの報償を有する報償インディケータ602bとを差し示している。50の報償と3xの乗数と乗算して、総報償ディスプレイ508が示すように、150の総報償をプレーヤに与える。尚、複数の報償インディケータ上で報償シンボルと関連付けられる報償は、適宜の報償、賞品、無料スピン、無料ゲーム、ゲーム・エレメント、又はその他の適宜種類の報償であればいずれを含んでもよい。加えて、ゲームにおいて示された報償シンボルと関連付けられる報償は、前述のように、ゲーム実施者が所望する適宜の様式であればいずれを組み合わせてもよい。

【0094】

図13を参照すると、別の代替実施形態において、第1及び第2報償シンボルを、ゲーム実施者が所望する適宜の様式で、ゲームにおいて互いに関係付けることができる。図示の例では、第1及び第2報償シンボル702a、702b、702c、702d、702e、702f、702g、702h、702i及び702jを含む報償インディケータ700が、ディスプレイ・デバイス30又は32のような、ビデオ・ディスプレイ・デバイ

ス上に表示されている。この例では、プレーヤに与えられる平均期待報償（即ち、示された第1及び第2報償シンボルと関連付けられている第1及び第2報償の組み合わせ）がゲームにおいてほぼ同一となるように、第1及び第2報償シンボルのあるものが、報償インディケータ700上に配列即ち配置されている。

【0095】

例えば、図13に示すように、第1報償シンボル702cがゲームにおいて示されたときにプレーヤに与えられる平均期待報償又は平均総報償は、報償ディスプレイ上である構成が現れたときには70となる。即ち、第1報償シンボル702cと関連付けられている第1報償は50である。図13において点線で示すように、第1報償シンボル702cは、報償インディケータ上の第1及び第2報償シンボルの固定配列に基づいて、第2報償シンボル702g、702h又は702iの1つとした対をなすことができない。したがって、第2報償シンボル702cがゲームにおいて差し示された場合、ゲーム・デバイスは、60の総報償（第2報償シンボル702c及び第2報償シンボル704gと関連付けられている報償の和）、70の総報償（第1報償シンボル702c及び第2報償シンボル704hと関連付けられている方法の和）、又は80の総報償（第1報償シンボル702及び第2報償シンボル704iと関連付けられている報償の和）のいずれかを与える。したがって、プレーヤに与えられる平均報償又は平均総報償は、70（即ち、 $[60 + 70 + 80] / 3$ ）となる。

10

【0096】

第1報償シンボル702dがゲームにおいて差し示されたときにプレーヤに与えられる平均報償又は平均総報償は、この図示の例では異なる。即ち、第1報償シンボル702dと関連付けられている第1報償は40である。図13において点線で示すように、第1報償シンボル702dは、第2報償シンボル702g、702h又は702iの1つとしか対をなすことができない。したがって、第1報償シンボル702dがゲームにおいて示されると、ゲーム・デバイスは、60の総報償（第1報償シンボル702d及び第2報償シンボル702hと関連付けられている報償の和）、70の総報償（第1報償シンボル702d及び第2報償シンボル702iと関連付けられている報償の和）、又は50の総報償（第1報償シンボル702d及び第2報償シンボル702gと関連付けられている報償の和）のいずれかを与える。したがって、第1報償シンボル702dがゲームにおいて差し示されたときにプレーヤに与えられる平均報償又は平均総報償は、60となる（即ち、 $[60 + 70 + 50] / 3$ ）。これは、一実施形態では平均期待値がいかに相違し得るかを例示する。また、各活性化シンボル・インディケータの平均期待値は、同一とすることができ、又は変化することもできる。更に、各報償は、各シンボル・インディケータによって示される確率が同一であることも、異なることも可能である。

20

30

【0097】

更に別の実施形態では、第1及び第2報償シンボルが報償インディケータ上に配列され、平均期待報償が、ゲームにおいて第1及び第2報償シンボルの1つ以上の指示に対して異なるようにしている。例えば、相対的に大きな報償の全てが報償インディケータの一方の領域にあり、相対的に小さな報償の全てが報償インディケータの別の領域に位置するように、第1及び第2報償を報償インディケータ上に配列することもできる。このため、相対的に大きな報償の2つに基づく平均期待報償は、相対的に小さな報償の2つに基づく平均期待報償とは異なる（即ち、大きい）。尚、報償インディケータ上に配列されており、示されたいずれの第1及び第2報償シンボルの第1及び第2報償と関連付けられている平均期待報償の内、異なるものがなくても、あるいは複数又は全ての平均期待報償が異なってもよい。

40

【0098】

以上、現在最も実用的で好ましい実施形態と考えられるものに関して本発明を説明したが、本発明は開示した実施形態に限定されるのではなく、逆に、特許請求の範囲の技術的思想及び範囲に含まれる種々の変更や等価な構成も包含することを意図していることは認められよう。したがって、本発明における変更や変形は、特許請求の範囲に規定した本発

50

明の新規な態様から逸脱することなく行うことができ、本願は特許請求の範囲によってのみ限定されることは言うまでもない。

【図面の簡単な説明】

【0099】

【図1A】本発明ゲーム・デバイスの一実施形態の前方斜視図である。

【図1B】本発明ゲーム・デバイスの別の実施形態の前方斜視図である。

【図2】本発明のゲーム・デバイスの一実施形態の電子構成の模式ブロック図である。

【図3】本発明の実施形態の一例を示す、図1A及び図1Bのディスプレイ・デバイスの一方の拡大正面図である。

【図4】3つの活性化されたセクション・インディケータが報償ホール上で異なる区間を示す、図3の実施形態の一例を示す、図1A及び図1Bのディスプレイ・デバイスの一方の拡大正面図である。 10

【図5】ゲームにおいて用いられ活性化されるセクション・インディケータの数が複数の区間に基づく、本発明の実施形態を示す模式図である。

【図6】活性化されるセクション・インディケータ及び関連付けられた乗数がサブゲームにおいて決定される、本発明の別の実施形態を示す図である。

【図7A】プレーヤが複数の選択肢から3つの選択肢を選定する、図6の実施形態の一例を示す、図1A及び図1Bのディスプレイ・デバイスの一方の拡大正面図である。

【図7B】プレーヤが複数の選択肢から3つの選択肢を選定する、図6の実施形態の一例を示す、図1A及び図1Bのディスプレイ・デバイスの一方の拡大正面図である。 20

【図7C】プレーヤが複数の選択肢から3つの選択肢を選定する、図6の実施形態の一例を示す、図1A及び図1Bのディスプレイ・デバイスの一方の拡大正面図である。

【図7D】図7A～図7Cにおいて、活性化するセクション・インディケータの数がプレーヤが選定する選択肢に基づく報償ホイールを示す、図1A及び図1Bのディスプレイ・デバイスの一方の拡大正面図である。

【図8A】本発明の代替実施形態を示す、図1A及び図1Bのディスプレイ・デバイスの一方の拡大正面図である。

【図8B】図8Aの実施形態の一例を示す拡大正面図である。

【図8C】プレーヤにゲームにおけるシンボル・インディケータを選定及び活性化させる選択表示をゲーム・デバイスが含む、本発明の別の代替実施形態を示す拡大正面図である 30

【図9】報償インディケータ上の報償シンボルがボーナス・シンボルを含む、本発明の更に別の代替実施形態を示す、図1A及び図1Bのディスプレイ・デバイスの一方の拡大正面図である。

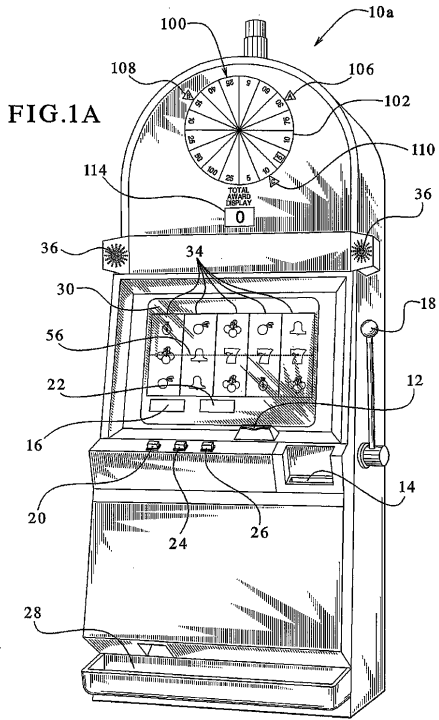
【図10】報償インディケータが可動シンボル・インディケータを含む、本発明の更に別の代替実施形態を示す、図1A及び図1Bのディスプレイ・デバイスの一方の拡大正面図である。

【図11】異なる報償シンボルが報償インディケータ上に含まれる、本発明の更に別の代替実施形態を示す、図1A及び図1Bのディスプレイ・デバイスの一方の拡大正面図である。 40

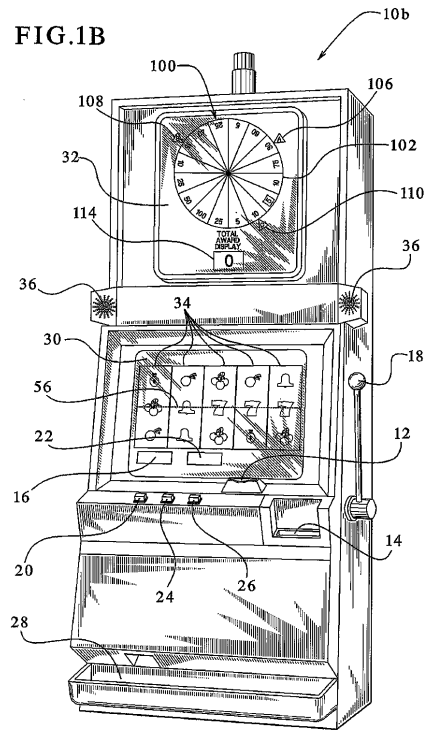
【図12】複数の報償インディケータを含む、本発明の更に別の代替実施形態を示す、図1A及び図1Bのディスプレイ・デバイスの一方の拡大正面図である。

【図13】本発明の更に別の代替実施形態を示す、図1A及び図1Bのディスプレイ・デバイスの一方の拡大正面図である。

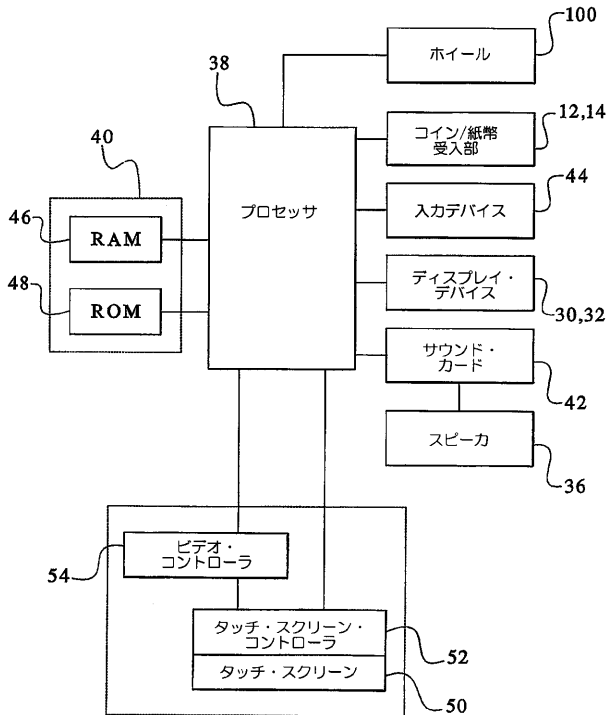
【 図 1 A 】



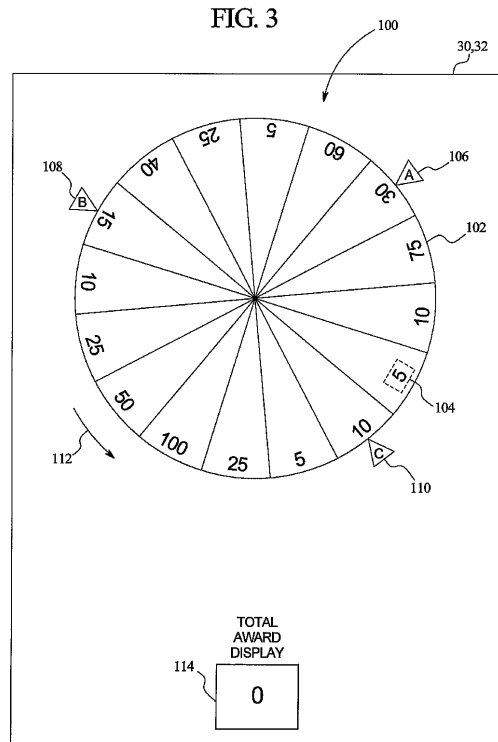
【 図 1 B 】



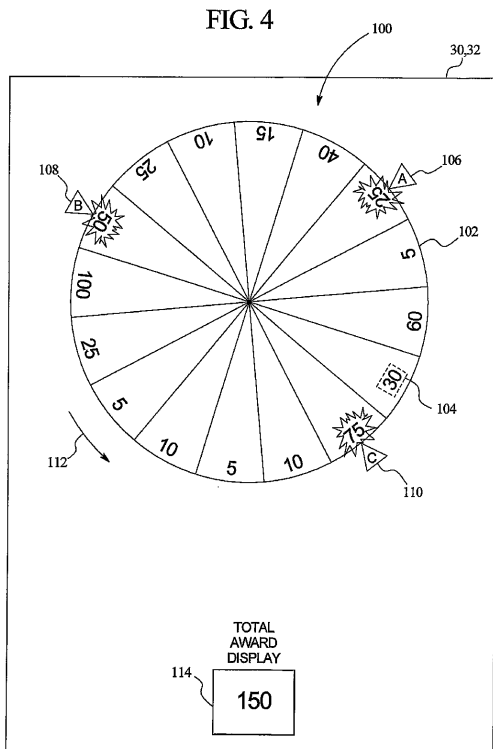
【 図 2 】



【 図 3 】

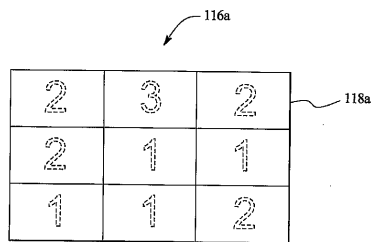


【 図 4 】



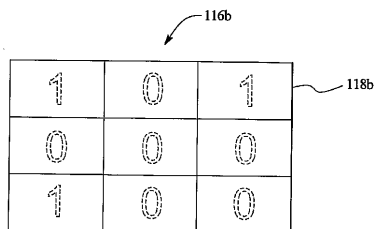
【 図 5 A 】

FIG. 5A

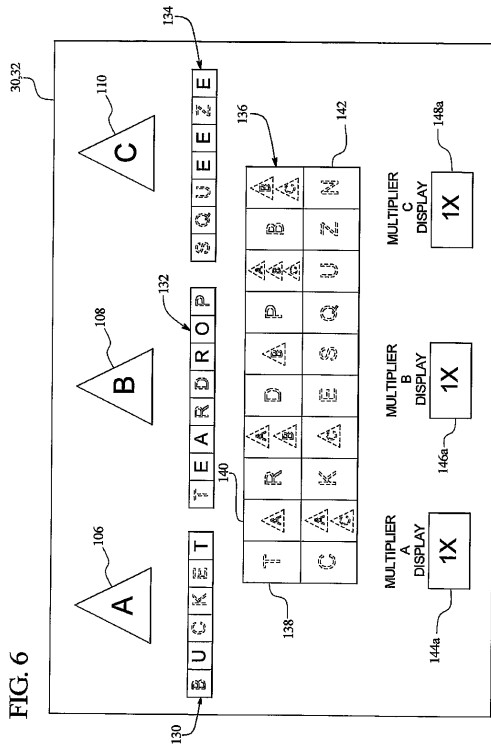


【 図 5 B 】

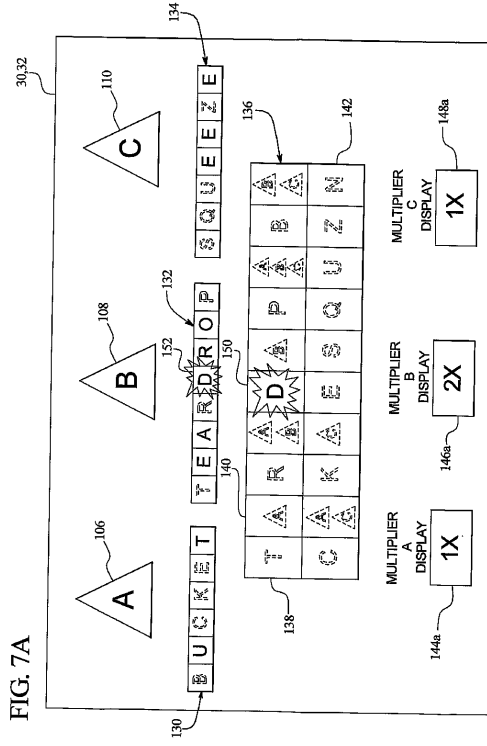
FIG. 5B



【 図 6 】



【 図 7 A 】



【 7 B 】

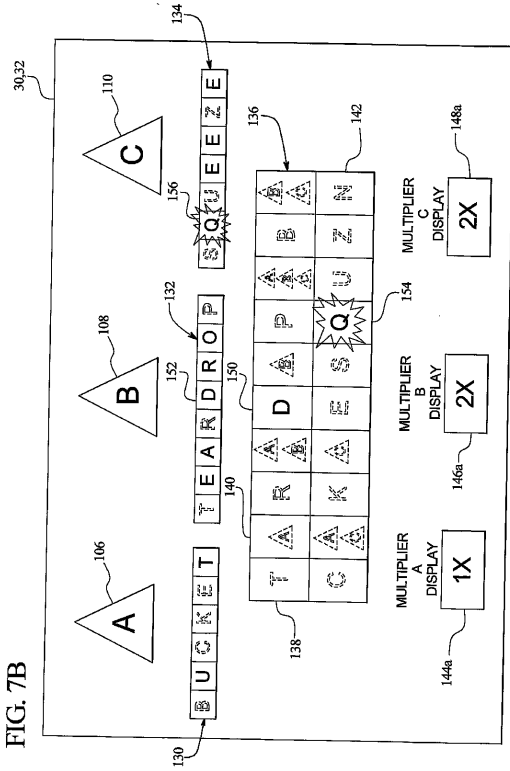


FIG. 7B

【 7 C 】

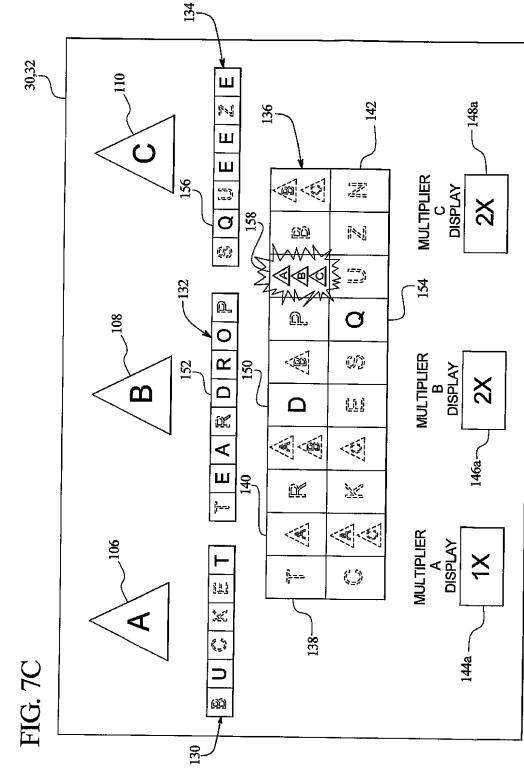
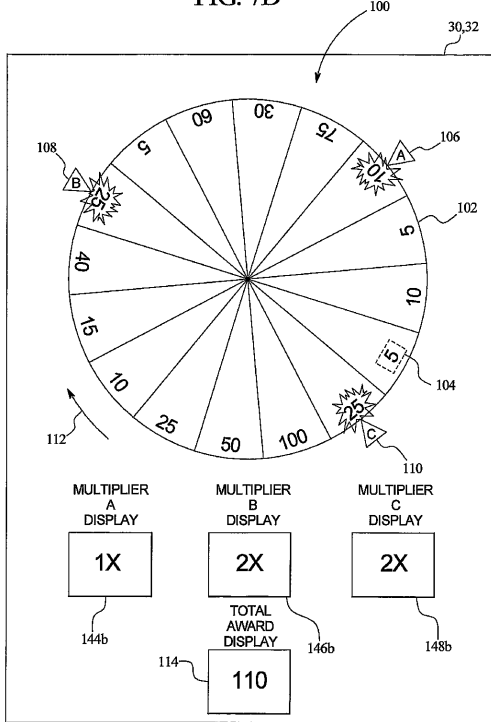


FIG. 7C

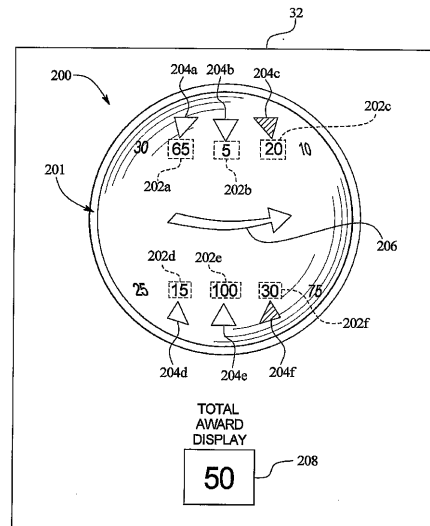
【 7 D 】

FIG. 7D



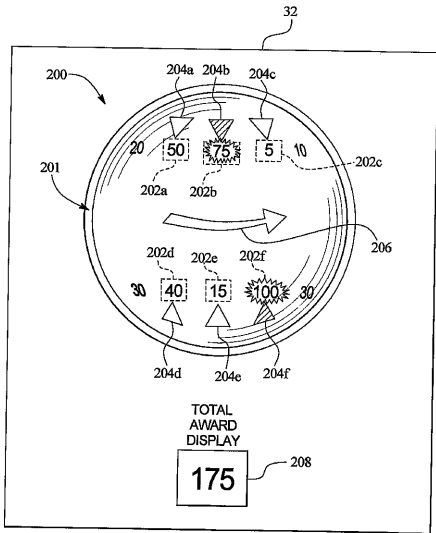
【 8 A 】

FIG. 8A



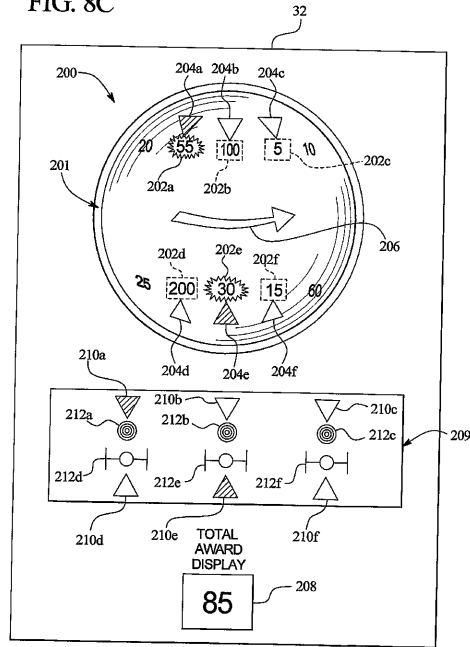
【 図 8 B 】

FIG. 8B



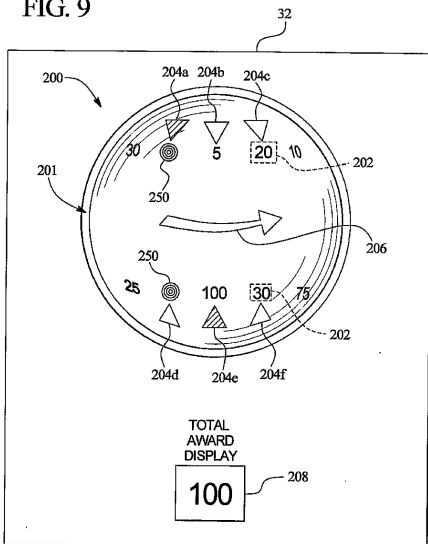
【 図 8 C 】

FIG. 8C



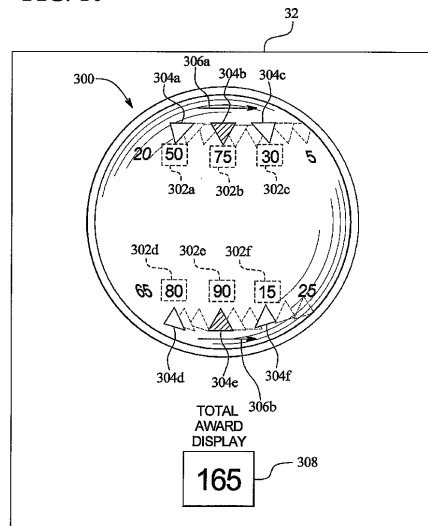
【 図 9 】

FIG. 9

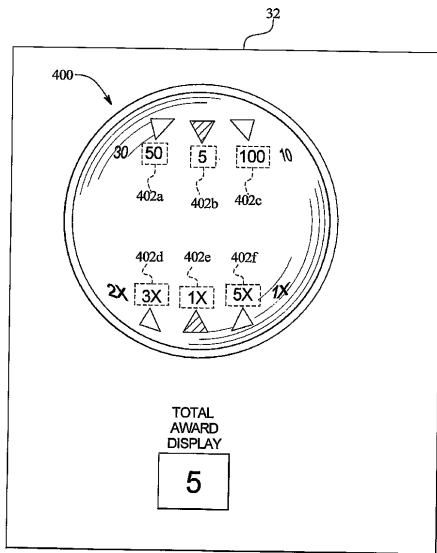


【 図 1 0 】

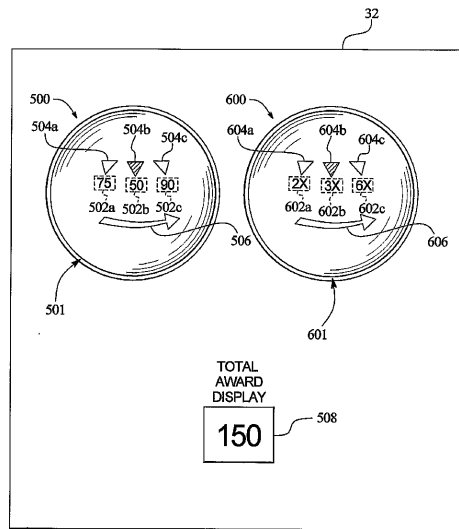
FIG. 10



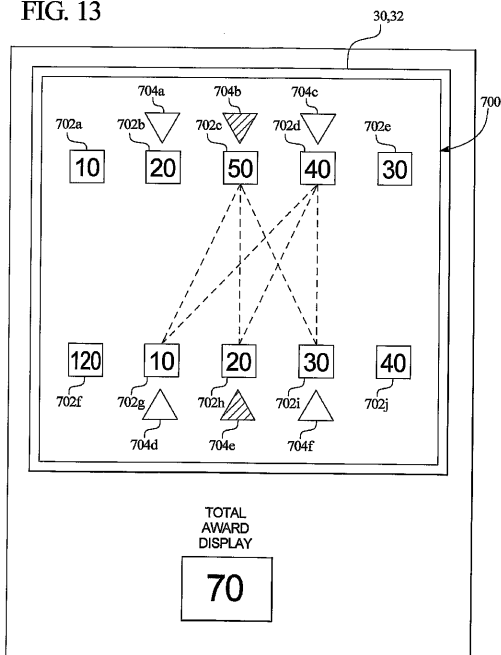
【 図 1 1 】
FIG. 11



【 図 1 2 】
FIG. 12



【 図 1 3 】
FIG. 13



【 国際調査報告 】

60601250540



PCT/US2004/024908

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/US04/24908

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER		
IPC: A63F 13/02(2006.01),13/10(2006.01),05/02,05/04		
USPC: 463/25,31,37		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) U.S. : 463/25,31,37		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used) Please See Continuation Sheet		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category *	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	US 6,159,095 A (FROHM et al) 12 December 2000 (12.12.2000); abstract; figures 3, 6, 8; column 9, lines 33-37; column 9, lines 39-45.	1-3, 7, 12, 14-17, 19, 20, 26-29, 34, 36-41, 43, 47, 50, 52, 53, 57, 58, 60-62, 64, 72, 73, 75, 76, 78, 84, 85, 87, 88
Y	US 2002/0025849 A1 (OLIVE) 28 February 2002; paragraphs 26, 28; Figs. 3, 4a-3.	1-3, 7, 12, 14-17, 19, 20, 26-29, 34, 36-41, 43, 47, 50, 52, 53, 57, 58, 60-62, 64, 72, 73, 75, 76, 78, 84, 85, 87, 88
<input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
* Special categories of cited documents:		
"A"	document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"E"	earlier application or patent published on or after the international filing date	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"L"	document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"O"	document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	"Z" document member of the same patent family
"P"	document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	
Date of the actual completion of the international search 29 April 2006 (29.04.2006)		Date of mailing of the international search report 22 JUN 2006
Name and mailing address of the ISA/US Mail Stop PCT, Attn: ISA/US Commissioner for Patents P.O. Box 1450 Alexandria, Virginia 22313-1450 Facsimile No. (571) 273-8300		Authorized officer For Xuan M Thai <i>Virginia Libby</i> Telephone No. (571) 272-7147 03.10.2006

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (April 2005)

PCT/US2004/024908

2

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/US04/24908

C. (Continuation) DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category *	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	US 2002/0025846 A1 (BENNETT et al) 28 February 2002 (28.02.2002); figure 6; paragraph 49.	8-11, 30-33, 48, 49
Y	US 2002/0004424 A1 (NELSON et al) 10 January 2002 (10.01.2002); paragraphs 11, 50.	70, 71, 82, 83, 92, 93

PCT/US2004/024908

3

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/US04/24908

Continuation of B. FIELDS SEARCHED Item 3:

EAST (US-PGPUB, USPAT, USOCR, EPO, JPO, DERWENT, IBM_TDB): wheel of fortune, wheel, change, activate, multiplier, wheel, reel, slot, fruit, pay\$1 line, left to right, right to left, left-to-right, right-to-left, pay\$1 table, machine, network, Internet

フロントページの続き

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

(74)代理人 100096068

弁理士 大塚 住江

(72)発明者 ベアローッカー, アンソニー・ジェイ

アメリカ合衆国ネバダ州 8 9 5 0 9 , レノ, スカイライン・ブルバード 3 3 3 9

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA17 BA03 BB01 BD05