

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4945455号
(P4945455)

(45) 発行日 平成24年6月6日(2012.6.6)

(24) 登録日 平成24年3月9日(2012.3.9)

(51) Int. Cl.	F I
A 6 3 F 13/12 (2006.01)	A 6 3 F 13/12 Z
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 M
A 6 3 F 13/10 (2006.01)	A 6 3 F 13/10
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 6 Z

請求項の数 64 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2007-548561 (P2007-548561)	(73) 特許権者	506361856
(86) (22) 出願日	平成17年12月21日 (2005.12.21)		シーエフピーエイチ, エル.エル.シー
(65) 公表番号	特表2008-523965 (P2008-523965A)		.
(43) 公表日	平成20年7月10日 (2008.7.10)		アメリカ合衆国 ニューヨーク州 100
(86) 国際出願番号	PCT/US2005/046927		22 ニューヨーク イースト・59ス・
(87) 国際公開番号	W02006/069350		ストリート 110
(87) 国際公開日	平成18年6月29日 (2006.6.29)	(74) 代理人	100070150
審査請求日	平成20年12月17日 (2008.12.17)		弁理士 伊東 忠彦
(31) 優先権主張番号	11/018, 978	(74) 代理人	100091214
(32) 優先日	平成16年12月21日 (2004.12.21)		弁理士 大貫 進介
(33) 優先権主張国	米国 (US)	(74) 代理人	100107766
			弁理士 伊東 忠重
		(72) 発明者	アメイトイス, リー, エム
			イギリス国, ロンドン ダブリュ2 3テ
			イーエル, ポーチェスター・テラス 20
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシンゲームシステム及びスロットマシンゲームシステムの動作方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

少なくとも1つのプロセッサを有する賭けシステムであって、
前記少なくとも1つのプロセッサは、

スロットマシンのリールの回転に関する賭けを受信し、

第1時点における第1金融市場指標のある桁の値に係る第1の値と、前記第1時点における第2金融市場指標のある桁の値に係る第2の値と、各行と各列との交差部分がシンボルを有する複数の交差する行と列とを有するマトリックスとに少なくとも部分的に基づき、前記スロットマシンの第1リールの第1シンボルを決定し、

前記スロットマシンの第2リールの第2シンボルを決定し、

前記スロットマシンの第3リールの第3シンボルを決定し、

前記第1シンボル、第2シンボル及び第3シンボルに少なくとも部分的に基づき、前記賭けの結果を決定するよう動作可能であって、

前記少なくとも1つのプロセッサは、前記第1の値と前記第2の値とから決定される行と列との交差部分から前記第1シンボルを決定するよう動作可能である賭けシステム。

【請求項2】

前記少なくとも1つのプロセッサは、第2時点における前記第1金融市場指標のある桁の値と、前記第2時点における前記第2金融市場指標のある桁の値とに少なくとも部分的に基づき、前記スロットマシンの第2リールの第2シンボルを決定するよう動作可能である、請求項1記載の賭けシステム。

【請求項 3】

前記少なくとも1つのプロセッサは、第2時点における第3金融市場指標のある桁の値と、前記第2時点における第4金融市場指標のある桁の値とに少なくとも部分的に基づき、前記スロットマシンの第2リールの第2シンボルを決定するよう動作可能である、請求項1記載の賭けシステム。

【請求項 4】

前記少なくとも1つのプロセッサは、第2時点における第1金融市場指標のある桁の値と、第2時点における第3金融市場指標のある桁の値とに少なくとも部分的に基づき、前記スロットマシンの第2リールの第2シンボルを決定するよう動作可能である、請求項1記載の賭けシステム。

10

【請求項 5】

前記賭けは、複数の金融市場指標からの前記第1及び第2金融市場指標の選択を有する、請求項1記載の賭けシステム。

【請求項 6】

前記少なくとも1つのプロセッサはさらに、
前記スロットマシンのリールに係るシンボルの予測される構成を特定する第2の賭けを受信し、
前記第2の賭けにより特定される前記シンボルの予測される構成と、前記第1、第2及び第3シンボルとの比較に少なくとも部分的に基づき、前記第2の賭けの結果を決定するよう動作可能である、請求項1記載の賭けシステム。

20

【請求項 7】

前記スロットマシンは、前記少なくとも1つのプロセッサを有し、
前記少なくとも1つのプロセッサはさらに、前記第1リールの第1シンボルと、前記第2リールの第2シンボルと、前記第3リールの第3シンボルとを前記スロットマシン上に表示するよう動作可能である、請求項1記載の賭けシステム。

【請求項 8】

前記少なくとも1つのプロセッサはさらに、
コンピュータ、携帯電話、携帯情報端末、キオスク及びPOS端末の少なくとも1つから構成されるクライアントと通信し、
前記第1リールの第1シンボルと、前記第2リールの第2シンボルと、前記第3リールの第3シンボルとを前記クライアント上に表示するよう動作可能である、請求項1記載の賭けシステム。

30

【請求項 9】

前記少なくとも1つのプロセッサはさらに、クライアントと通信するよう動作可能であり、
前記スロットマシンは、前記クライアントにより表示可能なバーチャルスロットマシンから構成される、請求項1記載の賭けシステム。

【請求項 10】

前記第1金融市場指標は、複数の数字の桁から構成され、
前記第1の値は、前記複数の桁の最後の桁の値に少なくとも部分的に基づき、請求項1記載の賭けシステム。

40

【請求項 11】

前記第1金融市場指標は、複数の数字の桁から構成され、
前記第1の値は、前記複数の桁の少なくとも1つを用いた式に少なくとも部分的に基づき、請求項1記載の賭けシステム。

【請求項 12】

前記第1金融市場指標は、複数の数字の桁から構成され、
前記第1の値は、前記複数の桁の少なくとも1つの特定の桁の値に少なくとも部分的に基づき、
前記賭けは、前記複数の桁の特定の桁を特定するパラメータを含むパラメータを有する

50

、請求項 1 記載の賭けシステム。

【請求項 1 3】

前記賭けは、前記第 1 金融市場指標を特定するパラメータを含むパラメータを有し、
前記第 1 金融市場指標は、ダウジョーンズ工業平均、NASDAQ、FTSE、S & P
500 の少なくとも 1 つに係る、請求項 1 記載の賭けシステム。

【請求項 1 4】

前記第 1 の値は、前記賭けの受信から所定の期間経過後における前記第 1 金融市場指標
の桁の値に基づく、請求項 1 記載の賭けシステム。

【請求項 1 5】

前記賭けは、前記所定の期間を特定するパラメータを含むパラメータを有する、請求項
1 4 記載の賭けシステム。 10

【請求項 1 6】

前記マトリックスのシンボルは、前記シンボルが固定される時間インターバルの経過ま
で変動している、請求項 1 記載の賭けシステム。

【請求項 1 7】

前記少なくとも 1 つのプロセッサはさらに、前記賭けの結果に少なくとも部分的に基づ
き、前記賭けの払戻を決定する、請求項 1 記載の賭けシステム。

【請求項 1 8】

前記賭けは、賭け金額に関連付けられ、
前記払戻はさらに、前記賭け金額に基づく、請求項 1 7 記載の賭けシステム。 20

【請求項 1 9】

前記第 1、第 2 及び第 3 リールは、
前記第 1 リール、前記第 2 リール及び前記第 3 リール、
前記第 1 リール、前記第 3 リール及び前記第 2 リール、
前記第 2 リール、前記第 1 リール及び前記第 3 リール、
前記第 2 リール、前記第 3 リール及び前記第 1 リール、
前記第 3 リール、前記第 1 リール及び前記第 2 リール、及び
前記第 3 リール、前記第 2 リール及び前記第 1 リール、
の 1 つからなる順序により配置される、請求項 1 記載の賭けシステム。

【請求項 2 0】

前記第 1 金融市場指標は、利用不可であり、
応答において、前記少なくとも 1 つのプロセッサはさらに、非ランダム数値データに基
づき前記第 1 の値を決定するよう動作可能である、請求項 1 記載の賭けシステム。 30

【請求項 2 1】

前記非ランダム数値データは、特定の場所の天候、ある都市の電力消費、ある施設によ
り生成される電力出力、及びあるスポーツイベントの結果の少なくとも 1 つに係る、請求
項 2 0 記載の賭けシステム。

【請求項 2 2】

前記シンボルの少なくとも 1 つは、ボーナスシンボルから構成され、
応答において、前記少なくとも 1 つのプロセッサはさらに、前記賭けについてより大き
な払戻を決定する、請求項 1 記載の賭けシステム。 40

【請求項 2 3】

前記第 1 の値は、前記賭けが行われた時点における前記第 1 金融市場指標のある桁の値
に基づく、請求項 1 記載の賭けシステム。

【請求項 2 4】

少なくとも 1 つのプロセッサを有する賭けシステムにおける賭け方法であって、
前記少なくとも 1 つのプロセッサが、スロットマシンのリールの回転に関する賭けを
受信するステップと、

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、第 1 時点における第 1 金融市場指標のある桁の値
に係る第 1 の値と、前記第 1 時点における第 2 金融市場指標のある桁の値に係る第 2 の値 50

と、各行と各列との交差部分がシンボルを有する複数の交差する行と列とを有するマトリックスとに少なくとも部分的に基づき、前記スロットマシンの第1リールの第1シンボルを決定するステップと、

前記少なくとも1つのプロセッサが、前記スロットマシンの第2リールの第2シンボルを決定するステップと、

前記少なくとも1つのプロセッサが、前記スロットマシンの第3リールの第3シンボルを決定するステップと、

前記少なくとも1つのプロセッサが、前記第1シンボル、第2シンボル及び第3シンボルに少なくとも部分的に基づき、前記賭けの結果を決定するステップと、

を有し、

前記第1シンボルを決定するステップは、前記第1の値と前記第2の値とから決定される行と列との交差部分から前記第1シンボルを決定する方法。

【請求項25】

前記スロットマシンの第2リールの第2シンボルを決定するステップは、第2時点における前記第1金融市場指標のある桁の値と、前記第2時点における前記第2金融市場指標のある桁の値とに少なくとも部分的に基づき、請求項24記載の方法。

【請求項26】

前記スロットマシンの第2リールの第2シンボルを決定するステップは、第2時点における第3金融市場指標のある桁の値と、前記第2時点における第4金融市場指標のある桁の値とに少なくとも部分的に基づき、請求項24記載の方法。

【請求項27】

前記スロットマシンの第2リールの第2シンボルを決定するステップは、第2時点における第1金融市場指標のある桁の値と、第2時点における第3金融市場指標のある桁の値とに少なくとも部分的に基づき、請求項24記載の方法。

【請求項28】

前記賭けは、複数の金融市場指標からの前記第1及び第2金融市場指標の選択を有する、請求項24記載の方法。

【請求項29】

前記少なくとも1つのプロセッサが、前記スロットマシンのリールに係るシンボルの予測される構成を特定する第2の賭けを受信するステップと、

前記少なくとも1つのプロセッサが、前記第2の賭けにより特定される前記シンボルの予測される構成と、前記第1、第2及び第3シンボルとの比較に少なくとも部分的に基づき、前記第2の賭けの結果を決定するステップと、

をさらに有する、請求項24記載の方法。

【請求項30】

前記第1金融市場指標は、複数の数字の桁から構成され、

前記第1の値は、前記複数の桁の最後の桁の値に少なくとも部分的に基づき、請求項24記載の方法。

【請求項31】

前記第1金融市場指標は、複数の数字の桁から構成され、

前記第1の値は、前記複数の桁の少なくとも1つを用いた式に少なくとも部分的に基づき、請求項24記載の方法。

【請求項32】

前記第1金融市場指標は、複数の数字の桁から構成され、

前記第1の値は、前記複数の桁の少なくとも1つの特定の桁の値に少なくとも部分的に基づき、

前記賭けは、前記複数の桁の特定の桁を特定するパラメータを含むパラメータを有する、請求項24記載の方法。

【請求項33】

前記賭けは、前記第1金融市場指標を特定するパラメータを含むパラメータを有し、

10

20

30

40

50

前記第 1 金融市場指標は、ダウジョーンズ工業平均、NASDAQ、FTSE、S & P 500 の少なくとも 1 つに係る、請求項 2 4 記載の方法。

【請求項 3 4】

前記第 1 の値は、前記賭けの受信から所定の期間経過後における前記第 1 金融市場指標の桁の値に基づく、請求項 2 4 記載の方法。

【請求項 3 5】

前記賭けは、前記所定の期間を特定するパラメータを含むパラメータを有する、請求項 3 4 記載の方法。

【請求項 3 6】

前記マトリックスのシンボルは、前記シンボルが固定される時間インターバルの経過まで変動している、請求項 2 4 記載の方法。

10

【請求項 3 7】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、前記賭けの結果に少なくとも部分的に基づき、前記賭けの払戻を決定するステップをさらに有する、請求項 2 4 記載の方法。

【請求項 3 8】

前記賭けは、賭け金額に関連付けられ、

前記払戻はさらに、前記賭け金額に基づく、請求項 3 7 記載の方法。

【請求項 3 9】

前記第 1、第 2 及び第 3 リールは、

前記第 1 リール、前記第 2 リール及び前記第 3 リール、

前記第 1 リール、前記第 3 リール及び前記第 2 リール、

前記第 2 リール、前記第 1 リール及び前記第 3 リール、

前記第 2 リール、前記第 3 リール及び前記第 1 リール、

前記第 3 リール、前記第 1 リール及び前記第 2 リール、及び

前記第 3 リール、前記第 2 リール及び前記第 1 リール、

の 1 つからなる順序により配置される、請求項 2 4 記載の方法。

20

【請求項 4 0】

前記第 1 金融市場指標は、利用不可であり、

応答において、当該方法はさらに、前記少なくとも 1 つのプロセッサが、非ランダム数値データに基づき前記第 1 の値を決定するステップを有する、請求項 2 4 記載の方法。

30

【請求項 4 1】

前記非ランダム数値データは、特定の場所の天候、ある都市の電力消費、ある施設により生成される電力出力、及びあるスポーツイベントの結果の少なくとも 1 つに係る、請求項 4 0 記載の方法。

【請求項 4 2】

前記シンボルの少なくとも 1 つは、ボーナスシンボルから構成され、

応答において、当該方法はさらに、前記少なくとも 1 つのプロセッサが、前記賭けについてより大きな払戻を決定する、請求項 2 4 記載の方法。

【請求項 4 3】

前記第 1 の値は、前記賭けが行われた時点における前記第 1 金融市場指標のある桁の値に基づく、請求項 2 4 記載の方法。

40

【請求項 4 4】

プレーヤーからスロットマシンのリールの回転に関する賭けを受信する第 1 手段と、

第 1 時点における第 1 金融市場指標のある桁の値に係る第 1 の値と、前記第 1 時点における第 2 金融市場指標のある桁の値に係る第 2 の値と、各行と各列との交差部分がシンボルを有する複数の交差する行と列とを有するマトリックスとに少なくとも部分的に基づき、前記スロットマシンの第 1 リールの第 1 シンボルを決定する第 2 手段と、

を有するスロットマシンゲームシステムであって、

前記第 2 手段は、前記第 1 の値と前記第 2 の値とから決定される行と列との交差部分から前記第 1 シンボルを決定するスロットマシンゲームシステム。

50

【請求項 4 5】

前記第 2 手段はさらに、

前記スロットマシンの第 2 リールの第 2 シンボルを決定し、

前記スロットマシンの第 3 リールの第 3 シンボルを決定し、

前記第 1 シンボル、第 2 シンボル及び第 3 シンボルに少なくとも部分的に基づき、前記賭けの結果を決定する、請求項 4 4 記載のスロットマシニングームシステム。

【請求項 4 6】

前記スロットマシンの第 2 リールの第 2 シンボルは、第 2 時点における前記第 1 金融市場指標のある桁の値と、前記第 2 時点における前記第 2 金融市場指標のある桁の値とに少なくとも部分的に基づき、請求項 4 5 記載のスロットマシニングームシステム。

10

【請求項 4 7】

前記スロットマシンの第 2 リールの第 2 シンボルは、第 2 時点における第 3 金融市場指標のある桁の値と、前記第 2 時点における第 4 金融市場指標のある桁の値とに少なくとも部分的に基づき、請求項 4 5 記載のスロットマシニングームシステム。

【請求項 4 8】

前記スロットマシンの第 2 リールの第 2 シンボルは、第 2 時点における第 1 金融市場指標のある桁の値と、第 2 時点における第 3 金融市場指標のある桁の値とに少なくとも部分的に基づき、請求項 4 5 記載のスロットマシニングームシステム。

【請求項 4 9】

前記賭けは、複数の金融市場指標からの前記第 1 及び第 2 金融市場指標の選択を有する、請求項 4 4 記載のスロットマシニングームシステム。

20

【請求項 5 0】

前記第 1 手段はさらに、前記プレーヤーから前記スロットマシンのリールに係るシンボルの予測される構成を特定する第 2 の賭けを受信し、

前記第 2 手段はさらに、前記第 2 の賭けにより特定される前記シンボルの予測される構成と、前記第 1、第 2 及び第 3 シンボルとの比較に少なくとも部分的に基づき、前記第 2 の賭けの結果を決定する、請求項 4 4 記載のスロットマシニングームシステム。

【請求項 5 1】

前記第 1 金融市場指標は、複数の数字の桁から構成され、

前記第 1 の値は、前記複数の桁の最後の桁の値に少なくとも部分的に基づき、請求項 4 4 記載のスロットマシニングームシステム。

30

【請求項 5 2】

前記第 1 金融市場指標は、複数の数字の桁から構成され、

前記第 1 の値は、前記複数の桁の少なくとも 1 つを用いた式に少なくとも部分的に基づき、請求項 4 4 記載のスロットマシニングームシステム。

【請求項 5 3】

前記第 1 金融市場指標は、複数の数字の桁から構成され、

前記第 1 の値は、前記複数の桁の少なくとも 1 つの桁の値に少なくとも部分的に基づき、

前記賭けは、前記複数の桁の特定の桁を特定するパラメータを含むパラメータを有する、請求項 4 4 記載のスロットマシニングームシステム。

40

【請求項 5 4】

前記賭けは、前記第 1 金融市場指標を特定するパラメータを含むパラメータを有し、

前記第 1 金融市場指標は、ダウジョーンズ工業平均、NASDAQ、FTSE、S & P 500 の少なくとも 1 つに係る、請求項 4 4 記載のスロットマシニングームシステム。

【請求項 5 5】

前記第 1 の値は、前記賭けの受信から所定の期間経過後における前記第 1 金融市場指標の桁の値に基づき、請求項 4 4 記載のスロットマシニングームシステム。

【請求項 5 6】

前記賭けは、前記所定の期間を特定するパラメータを含むパラメータを有する、請求項

50

5 5 記載のスロットマシーンゲームシステム。

【請求項 5 7】

前記マトリックスのシンボルは、前記シンボルが固定される時間インターバルの経過まで変動している、請求項 4 4 記載のスロットマシーンゲームシステム。

【請求項 5 8】

前記第 2 手段はさらに、前記賭けの結果に少なくとも部分的に基づき、前記賭けの払戻を決定する、請求項 4 4 記載のスロットマシーンゲームシステム。

【請求項 5 9】

前記賭けは、賭け金額に関連付けされ、

前記払戻はさらに、前記賭け金額に基づく、請求項 5 8 記載のスロットマシーンゲームシステム。 10

【請求項 6 0】

前記第 1、第 2 及び第 3 リールは、

前記第 1 リール、前記第 2 リール及び前記第 3 リール、

前記第 1 リール、前記第 3 リール及び前記第 2 リール、

前記第 2 リール、前記第 1 リール及び前記第 3 リール、

前記第 2 リール、前記第 3 リール及び前記第 1 リール、

前記第 3 リール、前記第 1 リール及び前記第 2 リール、及び

前記第 3 リール、前記第 2 リール及び前記第 1 リール、

の 1 つからなる順序により配置される、請求項 4 4 記載のスロットマシーンゲームシステム。 20

【請求項 6 1】

前記第 1 金融市場指標は、利用不可であり、

応答において、前記第 2 手段は、非ランダム数値データに基づき前記第 1 の値を決定する、請求項 4 4 記載のスロットマシーンゲームシステム。

【請求項 6 2】

前記非ランダム数値データは、特定の場所の天候、ある都市の電力消費、ある施設により生成される電力出力、及びあるスポーツイベントの結果の少なくとも 1 つに係る、請求項 6 1 記載のスロットマシーンゲームシステム。

【請求項 6 3】

前記シンボルの少なくとも 1 つは、ボーナスシンボルから構成され、

応答において、前記第 2 手段は、前記賭けについてより大きな払戻を決定する、請求項 4 4 記載のスロットマシーンゲームシステム。

【請求項 6 4】

前記第 1 の値は、前記賭けが行われた時点における前記第 1 金融市場指標のある桁の値に基づく、請求項 4 4 記載のスロットマシーンゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【発明の詳細な説明】

【0001】

[関連出願]

本出願は、現在係属中の 2004 年 4 月 29 日に提出された米国出願第 10 / 836 , 077 号 " System and Method for Wagering Based on Financial Market Indicators " の一部継続出願である。 40

【0002】

[発明の技術分野]

本発明は、一般にスロットマシーンゲームシステム及びスロットマシーンゲームシステムの動作方法に関する。

【0003】

[発明の背景]

スロットマシンをプレイするルールは、とてもシンプルなものである。プレイヤーは、お金をデポジットし、リールを回転させる。物理的なカジノでは、プレイヤーはボタンを押下し、又はレバーを引っ張ることによってリールを回転させる。オンラインカジノでは、プレイヤーはマウス又は何れか適切なコンピュータキーを使用して、ボタン又はレバーをクリックする。スロットマシンは、スロットマシンのウィンドウを介し1以上の水平方向のライン、すなわち、ペイラインを有する。特定のシンボルの組み合わせがリールがストップしたときに水平方向のラインに並んだ場合、プレイヤーは当たりとなる。払戻はマシンによって、またプレイヤーがプレイすることを選んだライン数によって異なる。

【0004】

従来のスロットマシンでは、スロットマシンのリール上に出現するシンボルの組み合わせは、乱数生成装置(RNG)によって決定されてきた。これは、数ミリ秒で数のシーケンスを生成するのに利用されるマシン内部のコンピュータプログラムである。それが生成する各乱数は、リールの組み合わせに対応している。スロットマシンが使用されていないときでさえ、RNGはその数の生成ジョブを実行し続けている。何れの乱数が生成されたとしても、プレイヤーがハンドルを引いた(又は“ベットワン(bet one)若しくは”マックスベット(max bet)ボタンを押下した)瞬間に、対応するリールの組み合わせが画面上に出現する。RNGは、賭け金がいくらであったか、プレイヤーがハンドルを引いたか若しくはスピントンを押下したか、それがプレイヤーの最初のプレイか若しくは最後か、プレイヤーが勝っているか若しくは負けているか、プレイヤーがスロットカードにより若しくはスロットカードなしでプレイしている気にしない。それは、単に継続的に乱数を生成する。プレイヤーがたまたまジャックポット(jackpot)リールの組み合わせに対応する数を生成したまさにその瞬間にプレイしている幸運なプレイヤーであった場合、当該プレイヤーは当選者となる。

【0005】

[発明の概要]

一実施例では、賭けシステムが提供される。賭けシステムは、コントローラに接続されるクライアントを有する。クライアントは、スロットマシンのリールの回転に関する賭けを通信する。コントローラは、第1金融市場指標のある桁の値に少なくとも部分的に基づき、スロットマシンの第1リールの第1の値を決定する。コントローラは、スロットマシンの第2リールの第2の値と、スロットマシンの第3リールの第3の値とを決定し続ける。その後、コントローラは、第1、第2及び第3の値に少なくとも部分的に基づき、賭けの結果を決定する。

【0006】

他の実施例では、賭け方法が提供される。本方法は、複数桁の数の値を示す賭けを受け付けることによって開始される。本方法は、第1金融市場指標のある桁の値に少なくとも部分的に基づき第1の値を決定し、第2金融市場指標のある桁の値に少なくとも部分的に基づき第2の値を決定することによって続けられる。本方法は、第1及び第2の値に少なくとも部分的に基づき当選番号を決定することによって進行する。本方法は、賭けにより示される複数桁の数の値に対して当選番号を比較し、この比較に少なくとも部分的に基づき賭けの結果を決定することによって終了する。

【0007】

さらなる他の実施例では、他の賭け方法が提供される。本方法は、スロットマシンのリールの回転に関する賭けを受け付けることによって開始される。本方法は、第1及び第2の値に少なくとも部分的に基づき、スロットマシンの第1リールの第1シンボルを決定することによって続けられる。第1の値は、第1時点における第1金融市場指標のある桁の値に関連付けされ、第2の値は、第1時点における第2金融市場指標のある桁の値に関連付けされる。本方法は、スロットマシンの第2リールの第2シンボルを決定し、スロットマシンの第3リールの第3シンボルを決定することによって続けられる。本方法は、第1、第2及び第3シンボルに少なくとも部分的に基づき、賭けの結果を決定するこ

10

20

30

40

50

とによって終了する。

【0008】

本発明の各種実施例は、多くの効果を奏するかもしれない。1以上の実施例は後述される効果の一部若しくはすべてを奏するか、又は何れの効果も奏しないかもしれないということに留意すべきである。1つの効果は、システム及び方法が、金融市場指標の値に基づく賭けをする人にゲームを提供することである。このため、賭けをする人は、スロットマシンのリールの回転に関する賭けなどの賭けを行うことが可能であり、そこでは、ゲームの入力は乱数生成装置によって生成される数でなく、金融市場指標の値に基づき決定される。他の効果は、金融市場指標が利用不可であるとき、例えば、週末や休日など金融市場が典型的にはクローズしているとき、システムは、他のタイプの非ランダムであるが、

10

【0009】

本発明のさらなる技術的効果は、1つの視覚表示又はGUIが、いくつかの分散データベース及び各種株式市場から収集され、中央プロセッサ上で再構成されたデータのユーザへの表示を可能にすることである。

【0010】

ゲームマシーン、アミューズメントシステム又はマシンの問題は、それらが乱数生成装置などを利用してプレイヤーの勝ち負け、及びシンボル/イベントの当選スコア/リールセットを内部的に決定するということである。これは、マシーンが設置されている施設の所有者(又は他の者)が乱数生成装置により改ざん及び不正を行う可能性を生じさせる。このため、乱数生成装置は、改ざん耐性及び/又は改ざん明白なものである必要があり、このことは、コストを付加し、マシーン/システムに対する複雑さを増大させる。さらに、乱数生成装置が故障した場合、マシンの動作不能となり、技術者が修理のため呼び出し可能となるまで、施設のスペースを無駄に占有してします。

20

【0011】

一部の乱数生成装置は、実際にはそのようなものではない。それらは、予測することは極めて困難であるが、おそらく予測不可能なものでない数を生成する。高額(100万ドルなど)のジャックポットでは、人々が不正を行う誘因がありうる。一部の乱数生成装置は、クロック入力などの入力を受け取り、数を生成するアルゴリズムを有している(例えば、クロック入力からアルゴリズムを用いて大きな数を生成し、例えば、 n 番目と $(n+1)$ 番目の桁を選択するなど)。それらは、実際には、アルゴリズムとすでに到達した大変長い数列におけるポジションとを知っている場合には、予測可能な数を生成する。“数生成装置の予測困難性”は、一部の乱数生成装置を観察する他の方法であるかもしれない。何れの瞬間に当選するために押下しなければならないか知っていたとしても、予測可能な結果を実現するのに必要なタイミングにより(数ミリ秒)、システムのギャンブルボタンを押下することができる人はいない。しかしながら、超高額の賞金については、ギャンブルボタンを押下し、それが押下された時点を正確に認識し、生成されたリールシンボルを知り、アルゴリズム及び/又は大きな数列内でのポジションを求めるまで多数回上記処理を繰り返し、当選するためボタンをどの時点で押下すべきか正確に求め、ボタンの起動タイミングを制御することが可能なマシーンを作成する者があるかもしれない。また、ギャンブルシステムのメーカーから内部支援を排除することも不可能である。

30

40

【0012】

賭け要素として金融市場指標を有することは、金融市場を操作することは大変困難であるため、賭けシステムのセキュリティを向上させ、不正を行うだけの十分な金銭がある場合には、賭けについて不正を行うよりも、直接市場でプレイするであろう。

【0013】

本発明の一部の実施例は、マシーンにおける乱数生成装置の要求を取り除く。妨害するため人々にアクセス可能な乱数生成装置の問題は、当選を得るためシステム起動ボタンを押下するタイミングを予測可能な可能性に関連したものである。

【0014】

50

外部の賭けソースを提供することは、カジノ所有者がマシンを不正操作などすることをより困難にする。すなわち、彼らが金融市場指標やスポーツイベントの結果を不正に操作することが可能となる確率は大変低い。秘密の数の生成アルゴリズムを明らかにすることが可能な内部者はいない。金融市場指標やスポーツイベントの結果を不正に操作することは困難である。複雑な賭けの一部となるよう選択されるスポーツイベントが予めわかっていない場合、不正を行おうとする者がいる場合に制御しようとするべき金融市場指標、スポーツイベント又は他の予測不可能なイベントを知ることはできない。

【 0 0 1 5 】

さらに、乱数生成装置が故障し、マシンが動作不能となることに係る問題が解消される。故障する“マシン内”の乱数生成装置はない。

10

【 0 0 1 6 】

プレーヤーが賭け又は賭けの一部に勝つため、何れの金融市場指標又はイベント結果を必要とするか知っている場合（また、システムが清算される金融市場指標又は終了したイベントの結果をおそらく予めプレーヤーに示すかもしれない場合）、ゲーム結果は不正操作されておらず、賭けに勝つ確率が実際にあることを理解することができる。この感覚は体験を楽しむことに役立つ可能性がある。金融市場指標又はスポーツイベントなどのイベントの進行結果を視聴し、おそらくスポーツイベントの少なくとも一部（最終ピリオドなど）又は指標の現在値を（ディスプレイなどに）提示することは、賭けが公平であると観察されることを保証するのに役立つ。当該指標又はイベントは、リアルタイムに又はほぼリアルタイムにユーザに表示されるかもしれない。

20

【 0 0 1 7 】

いくつかの実施例では、ユーザは、どのようにして金融市場指標若しくはスポーツイベント結果を選択するか、又は何れのスポーツイベントの結果を選択するかについて、スキルと判断を行うことによって賭けの結果に影響を与えることが可能であるかもしれない。ユーザは、金融市場指標、スポーツイベント、参加者、結果/発注若しくは複雑な賭けの一部である上記何れかの組み合わせを選択するよう構成されるユーザ選択入力手段を操作することが可能であるかもしれない。あるいは、システムは、おそらくユーザ入力なしに選択を行うかもしれない。

【 0 0 1 8 】

賭け若しくはゲームは、例えば、結果がしばらくした後にわかる賭けの一部を選択することによって、認識された値に追加する時間延長が可能である。利用可能な金融市場指標若しくはスポーツイベント及びそれらのタイミングのデータベースが存在し、システムプロセッサによりアクセス可能であり、定期的に更新されるかもしれない。

30

【 0 0 1 9 】

本発明の実施例は、同一の非ランダムで予測不可な入力ソースが複数のシステム若しくはマシンに入力若しくは賭けオプションを提供することを可能にする。これは、各乱数生成装置が購入、マシン作成時のインストール及び任意的にはそれらのインテグリティがまだ妥協されていないことを保証するための定期的なチェックを必要とする複数の独立した乱数生成装置を有することと比較して、コスト及び検証ロジスティックを節約することが可能である。

40

【 0 0 2 0 】

いくつかのシナリオでは、ローカルな法規が乱数生成装置を禁止しているが、本発明を有するシステムは許可するかもしれない。

【 0 0 2 1 】

いくつかの実施例では、ユーザは、おそらく選択可能なものから何れが利用可能な入力ソースであったか知ることによって、何れの外部入力ソース（金融市場指標など）が賭けに影響を及ぼすのに利用されるか選択することが可能であるかもしれない。これは、制御の感覚又はスキル問題を向上させ、ユーザの体験の娯楽値を向上させるかもしれない。

【 0 0 2 2 】

キャンブルマシン、ゲームマシン、アミューズメントマシン又は賞金付きのアミ

50

ューズメントマシンが周知である。それらは、スロットマシン“フルーツマシン”、及びハウジングやカーカスに收容された他の大型の固定式のマシンから、携帯式のコンピュータゲームマシンまで含む。他の既知の賭け、ゲーム及びアミューズメント装置は、インターネットゲームシステムを含む。ゲーム、ギャンブル及び賭けマシンを製造、販売及び提供することは、大規模な産業となっている。同様に、分散ネットワークシステムを含む賭けシステムの製造、販売及び提供は、それに関係する既知の企業を有する既知の産業となっている。

【 0 0 2 3 】

また、ゲームのプレーヤー又はギャンブルシステム若しくはマシンに賭けをする人々は、新たな体験をすることに興味を有する可能性があることが知られている。新規なマシン、新規なシステム賭け及びシステム若しくはマシンにより提供される機能/ゲームの新規性は、特定のプレーヤーを引きつける可能性がある。プレーヤーへのアピールを向上させることが望ましい。ゲームマシン、インターネットベースギャンブルシステム、カジノギャンブルマシン及びオン・アンド・オフトラック賭けシステムが、人々がそれらを多くプレイするとき初期的に大きな関心を有することが知られており、その後、人々が興味を失い、他の新たなマシン/体験に移るに従って、その利用頻度は尻つぼみとなる可能性がある。各場所において、当該場所に頻繁に訪れるプレーヤーに新規かつ刺激的なものとなるように、スロットマシン/フルーツマシンを各場所に移動することが知られている。ギャンブル/ゲーム及びアミューズメントマシン並びに賭けシステムを提供する産業は、プレーヤーにとってさらなる関心を有するマシンを提供しようとする。多数のギャンブルマシンが、単に新たな体験を提供するという理由から、顧客によってプレイされる。新たなマシン/提供は、顧客にとって魅力的なものである。ギャンブル施設の所有者やメーカーは、常に新たなゲームや賭けをプレイさせることによって、顧客にアピールしようとする。“仕掛け”とみなされるものが、ゲーム又は賭け体験とのプレーヤーの関係及びプレーヤーの興味を実際に向上させ、それらを提供するマシン及びシステムにさらなる付加価値を提供する。人々が賭けをする1つの理由は、娯楽/興味のためであり、必ずしも金銭を獲得しようとすることに限らない。大部分の人々は、統計的には主催者が勝つことを知っているが、賭け体験を依然として感情的に楽しみ、この体験の一部として当たる確率がある。

【 0 0 2 4 】

プレーヤーについてさらなる興味を持たせる他の新しいマシンが、当該産業により求められている。本発明の実施例の目的は、より大きなプレーヤーアピールを有するマシン若しくはシステムを提供し、及び/又は新たなプレイ体験をユーザに提供することである。

【 0 0 2 5 】

当該産業が直面する問題は、プレーヤーの関心をどのように引き出し維持するか、それを行うシステム及びマシンをどのように提供するかを含む。本発明は、少なくとも一部の実施例では、上記既知の問題に対する他の手段を提供することである。

【 0 0 2 6 】

[発明の実施例の詳細な説明]

図1は、通信ネットワーク30を使用してコントローラに接続されるクライアント20を有するシステム10の一実施例を示す。コントローラ40はさらに、通信ネットワーク50を使用して1以上のデータソース60に接続される。一般に、システム10は、金融市場指数などのイベント情報64に少なくとも部分的に基づく賭けを提供する。

【 0 0 2 7 】

クライアント20は、賭けパラメータ24を有する賭け22を行い、賭け結果26を受け取るシステム10の各種ユーザである。クライアント20はまた、システム10の各出ユーザにより使用される装置を表すかもしれない。これらの装置の具体例は、コンピュータ、携帯情報端末、携帯電話、キオスク若しくはPOS(Point Of Sale)端末、又はここに記載される機能を実行するためシステム10の要素とやりとりすること

10

20

30

40

50

が可能な他の何れかの装置を含む。ある実施例では、クライアント 20 は、物理的なスロットマシンから構成される。他の実施例では、クライアント 20 は、バーチャルスロットマシンをユーザに表示可能な上述したものなどの装置から構成される。図 2 は、このようなスロットマシンの一例を示す。

【0028】

図 2 を参照するに、物理的又はバーチャルなスロットマシン 20 は、何れか適切な個数のリール 102、ペイライン 104 及びシンボル 106 を有する。各リール 102 は、その周囲にシンボル 106 が表示される円筒形のスピン部分又はそのバーチャルな表示を有する。各ペイライン 104 は、スロットマシン 20 の可視的なプレイ部分に（水平方向、垂直方向、対角線方向など）ラインを有する。各シンボル 106 は、リール 102 上に表示されるグラフィック、ピクチャ、イメージ又はアイコンから構成される。シンボル 106 は、例えば、ブランク、チェリー、バナナ、オレンジ、ダイヤモンド、ベル、レモン、数、バー、ダブルバー又は他の何れか認識可能な画像から構成されるかもしれない。スロットマシン 20 に係るリール 102 が多いほど、1 以上のペイライン 104 上に出現可能な可能性のあるシンボルの組み合わせ若しくは並びは多くなる。図 2 に示されるスロットマシン 20 は、1 つのタイプのみのスロットマシン 20 である。スロットマシン 20 の様相は、スロットマシン 20 に対する入力を生成するのに使用されるデータタイプなど、システム 10 に係る任意数のファクタに基づき変化する。例えば、金融情報 64 が使用される場合、スロットマシン 20 の様相（シンボル 106、ボタン、ディスプレイなど）は、金融市場に対してカスタマイズされるかもしれない。

【0029】

図 1 を再び参照するに、通信ネットワーク 30 及び 50 は、ローカルエリアネットワーク、ワイドエリアネットワーク（インターネットなど）、ワイヤレスネットワーク、若しくはクライアント 20 及びデータソース 60 などのシステム 10 のその他の要素とコントローラ 40 との間でデータを転送する他の何れかのタイプのネットワークの何れか適切な個数及び組み合わせから構成されてもよい。2 つの独立したネットワークとして示されているが、ネットワーク 30 及び 50 のすべて又は一部は、互いに共通していてもよい。さらに、通信ネットワーク 30 及び 50 のすべて若しくは一部は、専用ネットワークであってもよい。ネットワーク 30 上のデータの転送は、賭け 22 と賭け結果 26 の転送を含むかもしれない。ネットワーク 50 上のデータ転送は、金融市場リクエスト 62 などのイベントデータリクエスト 62 と、金融市場情報 64 などのイベント情報 64 との転送を含むかもしれない。

【0030】

コントローラ 40 は、メモリ 44 に接続されたプロセッサ 42 を有する。プロセッサ 42 は、中央処理ユニット（CPU）や他のマイクロプロセッサなどの何れか適切なプロセッサから構成され、一緒に動作する何れか適切な個数のプロセッサを含むものであってもよい。メモリ 44 は、賭け 22、賭けパラメータ 24、賭け結果 26、イベントデータリクエスト 62、イベント情報 64、ゲームルール 66、入力値 68、入力シンボル（シンボル 106 と交互に使用される）、払戻 72 及び賭けシステムソフトウェアアプリケーション 80 を格納する揮発性及び不揮発性メモリの何れか適切な組み合わせから構成されてもよい。プロセッサ 42 は、イベント情報 64 に少なくとも部分的に基づき、賭け 22 を処理するためアプリケーション 80 を実行する。以下に詳述される説明は特定機能を実行するコントローラ 40 について説明するが、コントローラ 40 により実行されるとして説明される機能の一部若しくはすべてがクライアント 20 により実行されてもよいということが理解されるべきである。

【0031】

データソース 60 は、リアルタイム若しくは実質的にリアルタイムのイベント情報 64 の何れか適切なソースから構成される。例えば、データソース 60 は、金融センター、市場データベンダー、ニュースサービスなどの金融市場情報 64 のソースから構成されるかもしれない。金融市場情報 64 は、所定の期間中若しくは期間後又は 1 以上の該当する取

10

20

30

40

50

引の後、金融市場指数として一般に呼ばれる、値、価格、ボリューム、又は金融市場指数若しくは他の何れか適切な金融商品（株式、債券、先物、派生商品など）の他の何れか適切な指標に関する情報から構成される。例えば、金融市場指数は、ダウジョーンズ工業平均（DJI A）、NASDAQ、FTSE（Financial Times Stock Exchange）、S&P500、NYSE（New York Stock Exchange）若しくは他の何れか適切な金融市場指数などの特定の海外若しくは国内の金融市場指数の値から構成されるかもしれない。他の例では、金融市場指数は、特定の株式、債券、先物若しくは他の何れか適切な金融商品の値から構成されるかもしれない。金融市場指数は、最も近い整数などに丸め込まれるかもしれない（例えば、9,314.62の金融市場指数は、9,315に丸め込まれるかもしれない。）、及び/又は適切なレベルの粒度を提供するため、何れか適切な桁数の小数部分を含むかもしれない。従って、各金融市場指数は、対応する金融市場指数又は他の金融商品の値に係る複数の桁数を有するかもしれない。以下で詳細に説明されるように、コントローラ40は、特定の金融市場指数を構成する1以上の桁の値に少なくとも部分的に基づき、賭け22の結果を決定するかもしれない。

10

【0032】

金融市場を参照してシステム10が詳細に説明されるが、システム10が偶然性を提供し、これにより、金融市場（及び金融市場指数）は所与の時点において利用不可となることが理解されるべきである。例えば、金融市場は、1日の様々な時間、週末又は休日中はクローズされるかもしれないため、金融市場指数はこれらの時間には利用不可となる。これらの例において、コントローラ40は他のソース60からのイベント情報64を利用して、スロットマシンゲームなどのゲームのための入力を生成する。イベント情報64は、ランダムに生成されたものではないが、予測可能でない何れか適切な数値データから構成されてもよい。例えば、イベント情報64は、ある時点における1以上の場所の天候、ある時点における米国国家債務、ある時点におけるある都市の電力消費、ある時点にあるチャンネル若しくはプログラムにチューニングされたテレビ番組の個数（テレビレーティングなど）、ある時点における施設の電力出力、ある時点における競馬レース、ドッグレース、ハイアライ（jai alai）若しくは他のスポーツイベントの結果、又はランダムでないイベントに関する実質的に変動する他の何れかの数値データに関するものであってもよい。

20

30

【0033】

動作について、コントローラ40は、賭けパラメータ24を有する賭け22を受け付ける。一実施例では、賭け22は、スロットマシン20のルール102の回転に関する賭けから構成される。他の実施例では、賭け22は、“くじ”の番号に関する賭けから構成される。賭けパラメータ24は、賭け22を行ったクライアント20のアイデンティティ、賭け22の金額、賭け22が行われた時間、賭け22のタイプ（スロットマシンの賭け、くじの賭け、他のタイプの賭けなど）、金融市場指数の特定の桁（最初の桁、最後の桁、n番目の桁など）、及び適切な金融市場情報64を決定するのに使用される1以上の金融商品を特定する情報の1以上を有する。賭け22のタイプがくじの賭け22から構成される実施例では、賭けパラメータ24はさらに、複数桁のくじ番号を含むかもしれない。

40

【0034】

コントローラ40は、金融市場情報64に少なくとも部分的に基づき、賭け22を処理する。例えば、賭け22の結果を決定するのに使用される金融市場指数として、賭け22がDJI A、S&P500及びNASDAQを指定していると仮定する。さらに、これらの金融市場指数の金融市場指標が、賭け22に係るタイムスタンプなどによって表されるように、賭け22が行われた10秒後にキャプチャされるべきことを賭け22が指定すると仮定する。（他の賭け22は、使用される金融市場指数が賭け22と通信されるタイムスタンプと時間的に一致することを示すことも可能である。）この例では、コントローラ40は、適切な金融市場情報64に対する金融市場リクエストを生成する。金融市場リク

50

エスト 6 2 に応答して、コントローラ 4 0 は、賭け 2 2 が行われた 1 0 秒後の D J I A、S & P 5 0 0 及び N A S D A Q の値を表す以下の金融市場指数、すなわち、D J I A - 1 0、1 5 5、S & P 5 0 0 - 1 1 1 2 及び N A S D A Q - 1 9 5 9 を受け取る。さらに、賭け 2 2 の賭けパラメータ 2 4 は、入力値 6 8 を決定するため、これらの金融市場指数のそれぞれの最後の桁の利用を規定していると仮定する。このため、コントローラ 4 0 は、“ 5 ” の第 1 入力値 6 8 (例えば、D J I A に係る金融市場指数の最後の桁など)、“ 2 ” の第 2 入力値 6 8 (例えば、S & P 5 0 0 に係る金融市場指数の最後の桁など)、及び“ 9 ” の第 3 入力値 6 8 (例えば、N A S D A Q に係る金融市場指数の最後の桁など)を決定する。

【 0 0 3 5 】

他の例では、入力値 6 8 は、金融市場指数の他の桁に基づき、又はオペランドとして 1 以上の金融市場指数の 1 以上の桁を利用する何れか適切な数式を適用することによって決定されるかもしれない。さらなる他の例では、第 2 入力値 6 8 は、第 1 金融市場指数の第 2 の桁に少なくとも部分的に基づくものであってもよい。(例えば、第 1 入力値 6 8 は D J I A の n 番目の桁であり、第 2 入力値 6 8 は D J I A の m 番目の桁である。)

【 0 0 3 6 】

コントローラ 4 0 は、第 1 入力値 6 8、第 2 入力値 6 8 及び第 3 入力値 6 8 に基づきかけ 2 2 の結果を決定する。例えば、賭け 2 2 はスロットマシンタイプの賭け 2 2 から構成されると仮定する。この例では、コントローラ 4 0 は、ルール 6 6 に従ってスロットマシン 2 0 に対して入力値 6 8 を適切な入力シンボル 7 0 に変換する。特に、コントローラ 4 0 は、第 1 入力値 6 8 をスロットマシン 2 0 の第 1 リールの第 1 入力シンボル 7 0 に変換する。コントローラ 4 0 は、第 2 入力値 6 8 をスロットマシン 2 0 の第 2 リールの第 2 入力シンボル 7 0 に変換する。コントローラ 4 0 は、第 3 入力値をスロットマシン 2 0 の第 3 リールの第 3 入力シンボル 7 0 に変換する。第 1 リール 1 0 2、第 2 リール 1 0 2 及び第 3 リール 1 0 2 は、スロットマシン 2 0 のリール 1 0 2 に適用されるとき、金融市場指数の順序付けがルール 6 6 又は賭けパラメータ 2 4 に基づき“ 5 2 9 ”、“ 5 9 2 ”、“ 2 5 9 ”、“ 2 9 5 ”、“ 9 5 2 ”又は“ 9 2 5 ”の 1 つから構成されるように、スロットマシン 2 0 において何れか適切な順序により構成されてもよい。

【 0 0 3 7 】

ルール 6 6 は、数値の特定の入力シンボル 7 0 への変換を規定する。例えば、ルール 6 6 は、以下の変換を規定するかもしれない。

【 0 0 3 8 】

- “ 0 ” = ブランク
- “ 1 ” = チェリー
- “ 2 ” = バナナ
- “ 3 ” = オレンジ
- “ 4 ” = ダイヤモンド
- “ 5 ” = ベル
- “ 6 ” = レモン
- “ 7 ” = セブン
- “ 8 ” = バー
- “ 9 ” = ダブルバー

【 0 0 3 9 】

もちろん、コントローラ 4 0 は、何れか適切な数値から入力シンボル 7 0 への変換を利用してよく、上記与えられた変換は、このような変換の単なる一例である。さらに、システム 1 0 の特定の実施例は、ボーナスシンボル 7 0 を使用してジャックポットを生成する。例えば、ときどき“ 0 ” ~ “ 9 ” の数値の何れかが、“ \$ ”、“ + ”、“ # ”、“ £ ”、“ ¥ ”などのボーナスシンボル 7 0 を生じさせることが可能である。1 以上のリール 1 0 2 がボーナスシンボル 7 0 を生じさせる場合、ユーザはより大きな払戻 7 2 を受ける。例えば、1 つのリール 1 0 2 がボーナスシンボル 7 0 を生じさせる場合、ユーザは通常

10

20

30

40

50

より高額な払戻しを受け取るかもしれない。2つのリール102がボーナスシンボル70を生じさせる場合、ユーザはさらに高額な払い戻しを受け取るかもしれない。3つすべてのリール102がボーナスシンボル70を生じさせる場合、ユーザはジャックポット払戻しを受け取るかもしれない。何れか所与のリール102についてのボーナスシンボル70の発生は、所定のオッズに基づくものとするのが可能である。例えば、何れか所与のリール102についてボーナスシンボル70を受け取るオッズは、100-1であるかもしれない。このため、2つのリールについてボーナスシンボル70を受け取るオッズは、1000-1となるであろう。また、3つすべてのリール102についてボーナスシンボル70を受け取るオッズは、1,000,000-1となるであろう。これら各結果に対する払戻しは、所定の主催者利益を考慮して、所定のオッズにより規定することが可能である

10

【0040】

上記変換を利用して、コントローラ40は、賭け22に係るスロットマシン20のリール102の回転が、ペイライン104において“ベル”、“バナナ”及び“ダブルバー”の組み合わせを生じさせたと判断する。コントローラ40は、賭け結果26を決定するためルール66を適用する。すなわち、コントローラ40は、当該シンボル70の組み合わせが“勝ち”、“負け”又は“引き分け”を生じさせるか否かを判断するためルール66を適用する。コントローラ40はまた、シンボル70の結果として得られた組み合わせと賭け22の金額に基づき、払戻し72を決定するためルール66を適用する。これについて、ルール66は、シンボル70の当選組み合わせ、それに係る払戻しオッズ、並びに賭け結果26及び/又は払戻し72を決定するのに利用される他の何れかのファクタを含む。コントローラ40は、賭け結果26とスロットマシン20のリール102上に適切なシンボル70を表示するため利用される他の何れかのデータとを通信する。

20

【0041】

コントローラ40はまた、賭け22がくじタイプの賭け22を構成する場合、第1、第2及び第3入力値に基づき、賭け22の結果を決定するようにしてもよい。この例では、賭けパラメータ24が“529”の複数桁のくじ番号を指定しており、当該数字が賭け22が行われた10秒後に当該順序によりDJIA、S&P500及びNASDAQの最後の桁を用いて構成されることを指定したと仮定する。上述した金融市場指数に基づき、コントローラ40は、“529”の当選番号を決定する。他の例では、この当選番号は、オペランドとして1以上の決定された入力値68（又は金融市場指数）を利用した何れか適切な数式を適用することによって決定されてもよい。

30

【0042】

コントローラ40は、くじタイプの賭け22の結果を決定するため、賭けパラメータ24により指定された“529”の複数桁のくじ番号と、金融市場情報64に従って決定された当選番号“529”とを比較する。この例では、コントローラ40は、賭け22が“勝ち”であると決定する。コントローラ40は、ルール66により指定されるような賭け22に係る払戻しオッズ及び/又は賭け22の金額に少なくとも部分的に基づき、当選した賭け22に対する適切な払戻し72を決定する。例えば、3桁のくじタイプの賭け22に関して、ルール66は500-1の払戻しオッズを指定するかもしれない。従って、賭け22の金額が1\$であった場合、払戻し72は500.00ドルとなるであろう。

40

【0043】

図3は、金融市場指数に基づく賭けの一例となる方法を示すフローチャート110を示す。ステップ112において、コントローラ40は、クライアント20から賭け22を受け取る。この賭け22は、1以上の金融市場指数を決定するのに利用される所定の時間と特定の金融商品とを指定するかもしれない。例えば、賭け22は、賭け22が行われた10秒後のDJIA、S&P500及びNASDAQの金融市場指数をキャプチャすることを指定するかもしれない。賭け22はさらに、追加的な賭けパラメータ24を指定するかもしれない。コントローラ40は、ステップ114において適切な金融市場リクエストを通信し、ステップ116において適切な金融市場情報64を受け取る。他の実施例では、

50

コントローラ 40 は、何れのリクエスト 62 を発行することなく、適切な金融市場情報 64 を単にキャプチャするようにしてもよい。さらなる他の実施例では、金融市場指標が利用不可であるとき、コントローラ 40 は本方法の以降のステップにおいて利用するため他のイベント情報 64 をキャプチャする。

【0044】

実行は、コントローラ 40 がステップ 116 において受け取った金融市場情報 64 に基づき入力値 68 を決定するステップ 118 に移行する。コントローラ 40 は、図 1 に関して詳細に説明された何れか適切な技術を利用して、何れか適切な個数及び組み合わせの金融市場指標から、何れか適切な個数の入力値 68 を決定するようにしてもよい。ここから、実行は、賭け 22 がスロットタイプの賭け 22 である場合にはパス 120 に沿って進行し、賭け 22 がくじタイプの賭け 22 である場合にはパス 122 に沿って進行する。

10

【0045】

パス 120 に沿って進行すると、コントローラ 40 は、ステップ 118 において決定された入力値 68 をステップ 124 において入力シンボル 70 に変換する。コントローラ 40 は、ステップ 126 において、スロットマシン 20 の 1 以上のペイライン 104 上の入力シンボルの配置を決定する。この配置は、賭けパラメータ 24 に少なくとも部分的に基づくものであってもよい。例えば、賭けパラメータ 24 は、D J I A、S & P 500 及び N A S D A Q の金融市場指標が当該特定の順序により利用されるべきであると指示するかもしれない。

【0046】

20

パス 122 に沿って進行すると、コントローラ 40 は、ステップ 118 において決定された入力値に少なくとも部分的に基つき、ステップ 130 において当選番号を決定する。コントローラ 40 は、ステップ 130 において決定された当選番号をステップ 132 において賭け 22 により指定されるくじ番号と比較する。

【0047】

実行がパス 120 又はパス 122 に沿って進行したか否かに関係なく、実行は、コントローラ 40 が賭け 22 及び払戻 72 の 1 以上の結果を決定するステップ 134 に移行する。コントローラ 40 は、ステップ 136 において賭け結果 136 をクライアント 20 に通信する。実行は、ステップ 138 において終了する。

【0048】

30

図 4 は、システム 10 に利用可能なスロットマシンの他の実施例を示す。図 2 のスロットマシン 20 と同様に、スロットマシン 200 は、何れか適切な個数のリール 102、ペイライン 104 及びシンボル 106 を含む。スロットマシン 200 はさらに、シンボルマトリックス 210 を有する。シンボルマトリックス 210 は、シンボル 106 の n 次元アレイを有する。図示されるように、シンボルマトリックス 210 は、シンボル 106 のカラム 214 と交差するシンボルのロー 212 を有する 2 次元アレイである。ロー 212 とカラム 214 は、入力値 68 に関連付けされる。上述されるように、入力値 68 は、各種時点における 1 以上の金融市場指標の 1 以上の桁の値に従って決定されるかもしれない。特定のリール 102 に係る各シンボル 106 は、入力値 68 に少なくとも部分的に基つきロー 212 とカラム 214 の交差部分に従って決定されるかもしれない。スロットマシン 200 はさらに、タイマー 230、入力選択 232 及び賭けウィンドウ 234 を有する。

40

【0049】

動作について、コントローラ 40 は、賭けパラメータ 24 を有する賭け 22 を受け取る。一実施例では、賭け 22 は、スロットマシン 200 のリール 102 の回転に関する賭けから構成される。あるいは又は加えて、賭け 22 は、賭けウィンドウ 234 に選択されるくじ番号に関する賭けを有する。賭けパラメータ 24 は、賭け 22 を行ったクライアント 20 のアイデンティティ、賭け 22 の金額、賭け 22 が行われた時間、賭け 22 のタイプ（スロットマシンの賭け、くじの賭け、又は他のタイプの賭けなど）、適切な金融市場情報 64 を決定するため使用される 1 以上の期間、金融市場指標の特定の桁（最初の桁

50

、最後の桁、n番目の桁など)、及び適切な金融市場情報64を決定するため利用される1以上の金融商品を特定する情報(入力選択232からなど)の1以上を有する。賭け22のタイプがくじの賭け22から構成される実施例では、賭けパラメータ24はさらに、賭けウィンドウ234において選択される複数のシンボル106から構成されるかもしれない。この賭け22は、スロットマシン200のリール102に係るシンボル106の予測された構成に対する賭けである。

【0050】

コントローラ40は、金融市場情報64に少なくとも部分的に基づき賭け22を処理する。例えば、賭け22が賭け22の結果を決定するのに利用される金融市場指数としてFTSEとDJIAを指定していると仮定する。さらに、これらの金融市場指数の金融市場指標は、賭け22に係るタイムスタンプなどによって表されるように、賭け22が行われてから10秒後、20秒後及び30秒後にキャプチャされるべきであることを指定すると仮定する。この例では、コントローラ40は、適切な金融市場情報64に対する金融市場リクエスト62を生成する。金融市場リクエスト62に回答して、コントローラ40は、賭けにおいて指定された適切な時間インターバルにおいてFTSE及びDJIAの値を表す以下の金融市場指標を受け取るかもしれない。

10

【0051】

10秒後：FTSE - 4,460.10
 DJIA - 10319.20
 20秒後：FTSE - 4,460.17
 DJIA - 10319.26
 30秒後：FTSE - 4,460.05
 DJIA - 10319.07

20

【0052】

さらに、賭け22の賭けパラメータ24が、賭け22の各時間インターバルについて入力値68を決定するため、各金融市場指標の最後の桁を利用することを指定していたと仮定する。賭け22が行われた10秒後の第1時間インターバルにおいて、コントローラ40は“0”の第1入力値68(例えば、FTSEに係る金融市場指標の最後の桁など)と、“0”の第2入力値68(例えば、DJIAに係る金融市場指標の最後の桁など)とを決定する。その後、コントローラ40は、シンボルマトリックス210の“0”及び“0”の交差部分が“バー”のシンボル106に対応することを決定する。このため、コントローラ40は、“バー”のシンボル106をスロットマシン200の最初のリール102に関連付ける。

30

【0053】

賭け22が行われた20秒後の第2の時間インターバルにおいて、コントローラ20は、“7”の第1入力値68(例えば、FTSEに係る金融市場指標の最後の桁など)と、“6”の第2入力値68(例えば、DJIAに係る金融市場指標の最後の桁など)とを決定する。その後、コントローラ40は、シンボルマトリックス210の“7”と“6”との交差部分が“£”のシンボル106に対応すると決定する。このため、コントローラ40は“£”のシンボル106をスロットマシン200の第2リールと関連付ける。

40

【0054】

賭け22が行われた30秒後の第3時間インターバルにおいて、コントローラ20は、“5”の第1入力値68(例えば、FTSEに係る金融市場指標の最後の桁など)と、“7”の第2入力値68(例えば、DJIAに係る金融市場指標の最後の桁など)とを決定する。その後、コントローラ40は、シンボルマトリックス210の“5”と“7”との交差部分が“チェリー”のシンボル106に対応すると決定する。このため、コントローラ40は、チェリーのシンボル106をスロットマシン200の第3リールに関連付ける。

【0055】

従って、コントローラ40は、賭け22に係るスロットマシン200のリール102

50

の回転がペイライン 104 において“バー”、“£”及び“チェリー”の組み合わせを生じさせたと判断する。コントローラ 40 は、このシンボル 106 の組み合わせに基づき賭け結果 26 を決定するためルール 66 を適用する。すなわち、コントローラ 40 は、このシンボル 106 の組み合わせが“勝ち”、“負け”又は“引き分け”を生じさせるか否かを判断するためルール 66 を適用する。コントローラ 40 はまた、賭け 22 の金額とシンボル 106 の結果として得られた組み合わせに基づき、払戻 72 を決定するためルール 66 を適用する。これについて、ルール 66 は、当選したシンボル 106 の組み合わせ、それにかかるとの払戻オッズ、及び賭け結果 26 及び / 又は払戻 72 を決定するため利用される他の何れかのファクタを含む。コントローラ 40 は、スロットマシン 200 のリール 102 上に適切なシンボル 106 を表示するのに利用される他の何れかのデータと賭け結果 26 とを通信する（シンボル 106 などとして）。

10

【0056】

他の例では、入力値 68 が、金融市場指標の他の桁に基づき、又はオペランドとして使用される 1 以上の金融市場指標の 1 以上の桁を使用する何れか適切な数式を適用することによって、決定されるかもしれない。さらなる他の例では、スロットマシン 200 の異なるリールのシンボル 106 が、異なる金融市場指標から求められるかもしれない。特に、再び上記の例を参照するに、スロットマシン 200 の第 2 リール 102 のシンボル 106 が、FTSE 及び DJIA の他に金融市場指標の桁の値から求められるかもしれない。さらに、スロットマシン 200 の第 2 リール 102 のシンボル 106 は、FTSE 及び DJIA の他に金融市場指標の桁の値と共に FTSE 及び DJIA の一方又は他方の桁の値から求められるかもしれない。これに関して、金融市場指標及び / 又はそれに係る桁の何れか適切な組み合わせが、スロットマシン 200 の異なるリール 102 のシンボル 106 を求めるため利用可能である。

20

【0057】

一実施例では、シンボルマトリックス 210 のシンボル 106 は、それらが固定される時点である賭け 22 が行われるまで変化するかもしれない。あるいは又は加えて、シンボル 106 は、各時間インターバルの間に変更されるかもしれない、各時間インターバルの経過後に固定される。例えば、シンボル 106 は、賭け 22 が行われ、賭け 22 が行われた 10 秒後などの第 1 時間インターバルが経過するまで持続的に変化する。この時点において、スロットマシン 200 の第 1 リール 102 について特定のシンボル 106 が決定されるように、シンボル 106 が固定される。第 1 リール 102 のシンボル 106 が決定されると、シンボル 106 は、賭け 22 が行われて 20 秒後などの第 2 時間インターバルが経過するまで変化し続けるかもしれない。当該時点において、スロットマシン 200 の第 2 リール 102 について特定のシンボル 106 が決定されるように、シンボル 106 が再び固定される。第 2 リール 102 のシンボル 106 が決定されると、シンボル 106 は、賭け 22 が行われた 30 秒後など、第 3 時間インターバルを経過するまで再び変化し続けるかもしれない。当該時点において、スロットマシン 200 の第 3 リール 102 について特定のシンボル 106 が決定されるように、シンボル 106 が再び固定される。

30

【0058】

コントローラ 40 はまた、くじタイプの賭け 22 の結果を決定するようにしてもよい。この例では、図 4 に示されるように、賭けパラメータ 24 がシンボル 106 の構成を“2”、“4”及び“9”となることを予測していたと仮定する。上述した金融市場指標とペイライン 104 上に出現する結果として得られるシンボル 106 (“バー”、“£”、“チェリー”など) とに基づき、コントローラ 40 は、くじタイプの賭け 22 のシンボル 106 の何れもがペイライン 104 に出現するシンボル 106 に一致しないと判断する。このため、コントローラ 40 は、くじタイプの賭け 22 を“負け”と判断するであろう。特定の実施例では、コントローラ 40 は、スロットマシン 200 のペイライン 104 に最終的に現れるシンボル 106 に一致する賭け 22 からのシンボルの個数及びタイプに基づき、賭け 22 の結果 (“勝ち”、“負け”又は“引き分け”など) とそれに係る払戻 72 とを決定することが可能である。払戻 72 はさらに、ルール 66 により指定されるような

40

50

賭け 2 2 に係る払戻オッズ及びノ又は賭け 2 2 の金額に基づき決定することが可能である。

【 0 0 5 9 】

図 5 は、複数の金融市場指標に基づく賭け方法の一例を示すフローチャート 3 0 0 を示す。ステップ 3 0 2 において、コントローラ 4 0 は、クライアント 2 0 から賭け 2 2 を受け取る。賭け 2 2 は特定の賭けパラメータ 2 4 を指定するかもしれない。コントローラ 4 0 は、ステップ 3 0 4 において適切な金融市場リクエスト 6 2 を通信し、ステップ 3 0 6 において適切な金融市場情報 6 4 を受け取る。他の実施例では、コントローラ 4 0 は単に、リクエスト 6 2 を発行することなく適切な金融市場情報 6 4 をキャプチャするかもしれない。さらなる他の実施例では、金融市場指標が利用不可であるとき、コントローラ 4 0

10

【 0 0 6 0 】

実行は、ステップ 3 0 6 において受け取った金融市場情報 6 4 に基づき、コントローラ 4 0 が入力値 6 8 を決定するステップ 3 0 8 に移行する。コントローラ 4 0 は、図 4 に関して詳細に上述された何れか適切な技術を利用して、何れか適切な個数及び組み合わせの金融市場指標から何れか適切な個数の入力値 6 8 を決定するかもしれない。ステップ 3 1 0 において、コントローラ 4 0 は、ステップ 3 0 8 において決定された入力値をマトリックス 2 1 0 を利用してシンボル 1 0 6 に変換する。コントローラ 4 0 は、ステップ 3 1 0 において決定されたシンボル 1 0 6 を、ステップ 3 1 2 においてペイライン 1 0 4 の特定のルール 1 0 2 に配置する。

20

【 0 0 6 1 】

タイマー 2 3 0 に係る他の期間が適用可能である場合、ステップ 3 1 4 において決定されたように、コントローラ 4 0 は、ペイライン 1 0 4 における他のルール 1 0 2 上の他のシンボル 1 0 6 を決定及び配置するため、ステップ 3 0 4 ~ 3 1 2 の何れか適切な個数及び組み合わせを繰り返す。一部の実施例では、1 以上のステップ 3 0 4 ~ 3 0 8 は、ステップ 3 1 0 ~ 3 1 2 において利用されるシンボル 1 0 6 を決定するのに利用される適切な入力値を決定するため、一度のみ実行される。他の期間が適用可能でない場合、ステップ 3 1 4 において決定されたように、実行は、コントローラ 4 0 がペイライン 1 0 4 上の賭け 2 2 の結果及び払戻を決定するステップ 3 1 6 に移行する。くじタイプの賭け 2 2 がまた行われた場合、実行は、コントローラ 4 0 がくじの賭け 2 2 の結果及び払戻を決定する

30

【 0 0 6 2 】

他の実施例では、本発明は、金融市場指標に基づく賭けについて各ステップが適切である限り、追加的なステップ、より少ないステップ、異なるステップ又は異なる順序によるステップを有する方法を利用することを想定していることが理解されるべきである。

【 0 0 6 3 】

本発明の実施例及びそれらの効果が詳細に説明されたが、添付した請求項によって規定されるような本発明の趣旨及び範囲から逸脱することなく、当業者は各種変更、追加及び省略が可能である。

40

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 6 4 】

【 図 1 】 図 1 は、本発明の実施例による金融市場指標に基づく一例となる賭けシステムを示す。

【 図 2 】 図 2 は、図 1 のシステムにより利用されるスロットマシンの一実施例を示す。

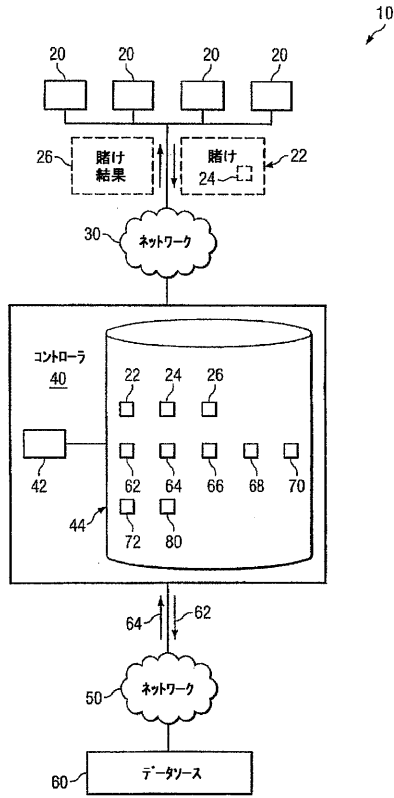
【 図 3 】 図 3 は、金融市場指標に基づく賭け方法の一例を示すフローチャートを示す。

【 図 4 】 図 4 は、図 1 のシステムにより利用されるスロットマシンの他の実施例を示す。

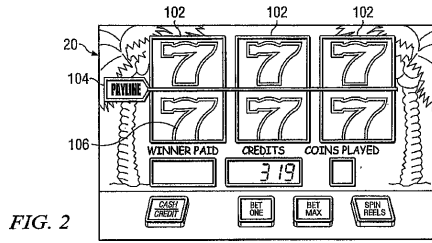
。

【 図 5 】 図 5 は、金融市場指標に基づく賭け方法の他の例を示すフローチャートを示す。

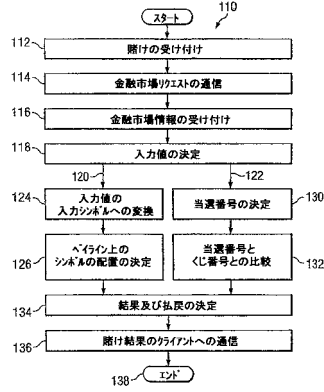
【図1】



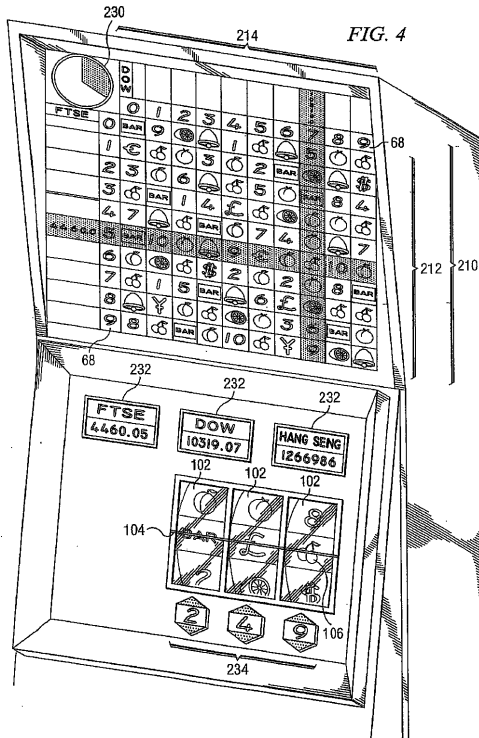
【図2】



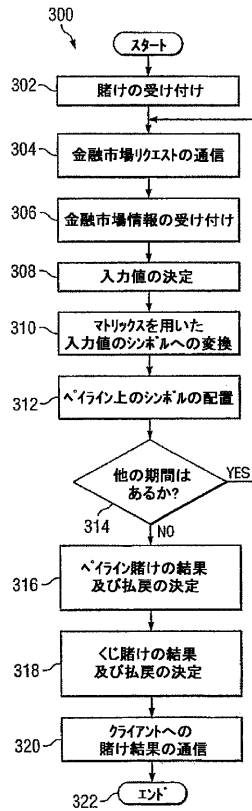
【図3】



【図4】



【図5】



フロントページの続き

- (72)発明者 アッシャー, ジョーゼフ, エム
アメリカ合衆国, ニューヨーク州 1 0 0 2 3, ニューヨーク, ウェスト・7 6 ス・ストリート
3 2 1, アパートメント 2 エイ
- (72)発明者 ジョンソン, ジェイムズ, シー
アメリカ合衆国, ニュージャージー州 0 7 6 2 6, クレスキル, ヴァッカロ・ロード 1 8 7

審査官 宇佐田 健二

- (56)参考文献 特表2 0 0 1 - 5 2 3 8 6 9 (J P , A)
米国特許第0 6 3 0 9 3 0 7 (U S , B 1)
特開2 0 0 2 - 0 3 5 4 2 3 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
- A63F 5/04, 9/24
 - A63F 13/00-13/12
 - G06Q 50/10, 50/34