

(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2019-508207

(P2019-508207A)

(43) 公表日 平成31年3月28日(2019.3.28)

(51) Int.Cl.

A63F 13/45 (2014.01)

F I

A63F 13/45

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2018-566617 (P2018-566617)
 (86) (22) 出願日 平成29年3月8日 (2017.3.8)
 (85) 翻訳文提出日 平成30年10月26日 (2018.10.26)
 (86) 国際出願番号 PCT/AU2017/050206
 (87) 国際公開番号 W02017/152230
 (87) 国際公開日 平成29年9月14日 (2017.9.14)
 (31) 優先権主張番号 2016900870
 (32) 優先日 平成28年3月8日 (2016.3.8)
 (33) 優先権主張国 オーストラリア (AU)
 (31) 優先権主張番号 2016901624
 (32) 優先日 平成28年5月3日 (2016.5.3)
 (33) 優先権主張国 オーストラリア (AU)

(71) 出願人 518321358
 チル ゲーミング ピーティーワイ エル
 ティーディー
 オーストラリア 3006 ビクトリア
 サウスバンク ホワイトマン ストリート
 8
 (74) 代理人 100082175
 弁理士 高田 守
 (74) 代理人 100106150
 弁理士 高橋 英樹
 (72) 発明者 クレパルディ ジョセフ
 オーストラリア 2067 ニュー サウ
 ス ウェールズ チャッツウッド 11
 ヘルプ ストリート レベル7

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 複数のゲームを含むゲーム方法、システム及び機械

(57) 【要約】

ゲーム機は、少なくとも1つのプロセッサと、実行可能なプログラムコードを格納するメモリと、ゲーム関連画像を表示する表示手段と、プレイヤー入力を受信する入力コンポーネントとを備える。少なくとも1つのプロセッサは、プレイヤー入力にตอบสนองして第一チャンスゲームを実行し、この第一ゲームと同時にメタゲームを実行するプログラムコードを実行するように構成される。メタゲームは、少なくとも1つのメタゲーム目標と、第一チャンスゲームにおけるゲームプレイの結果に基づく際にメタゲームを介する少なくとも1つのメタゲーム目標に向けた進捗とを定義する。

【選択図】 図1

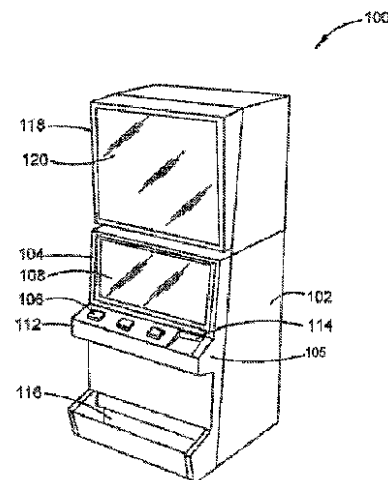


Figure 1

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

少なくとも 1 つのプロセッサ、
実行可能なプログラムコードを格納するメモリ、
ゲーム関連画像を表示する少なくとも 1 つのディスプレイ、及び
プレイヤー入力を受信する入力コンポーネント、

を備え、

前記少なくとも 1 つのプロセッサは、前記プログラムコードを実行して、
チャンスゲームである第一ゲームをプレイヤー入力に応答して実行し、
メタゲームを実行する、

ように構成され、

前記メタゲームは少なくとも 1 つのメタゲーム目標を定義し、前記メタゲームを介する
前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標に向けた進捗は前記第一ゲームにおけるゲームプレイの結果に関連する、
ゲーム機。

【請求項 2】

前記第一ゲームは、前記メタゲームと同時に実行される、請求項 1 に記載のゲーム機。

【請求項 3】

前記第一ゲームは、前記メタゲーム前に実行される、請求項 1 に記載のゲーム機。

【請求項 4】

前記第一ゲームは、前記メタゲーム後に実行される、請求項 1 に記載のゲーム機。

【請求項 5】

前記メタゲームを介する前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標に向けた進捗は、前記チャンスゲームにおけるゲームプレイの結果に基づく、請求項 1 から 4 のうちのいずれか 1 項に記載のゲーム機。

【請求項 6】

前記チャンスゲームにおけるゲームプレイの結果は、前記メタゲームを介する進捗に基づく、請求項 1 から 4 のうちのいずれか 1 項に記載のゲーム機。

【請求項 7】

前記少なくとも 1 つのプロセッサは、プレイヤースキルの適用を伴う第二ゲームを実行するために前記プログラムコードを実行するように構成される、請求項 1 から 6 のうちのいずれか 1 項に記載のゲーム機。

【請求項 8】

前記第二ゲームは、前記第一ゲームの少なくとも 1 回のゲームプレイ後にのみ実行される、請求項 7 に記載のゲーム機。

【請求項 9】

前記第二ゲームにおけるゲームプレイの少なくとも 1 つの態様は、前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成により影響を受ける、請求項 7 または請求項 8 に記載のゲーム機。

【請求項 10】

前記第一ゲームは、前記第二ゲームの少なくとも 1 回のゲームプレイ後にのみ実行される、請求項 7 に記載のゲーム機。

【請求項 11】

少なくとも 1 つのメタゲーム目標の前記達成は、前記第二ゲームにおけるゲームプレイの少なくとも 1 つの態様により影響を受ける、請求項 7 または請求項 10 に記載のゲーム機。

【請求項 12】

前記メタゲーム及び前記第二ゲームは、共通テーマを共有する、請求項 1 から 11 のうちのいずれか 1 項に記載のゲーム機。

【請求項 13】

10

20

30

40

50

前記第二ゲームは、ゲームアバターのユーザ制御が前記第二ゲームに参加させることを可能にする、請求項 12 に記載のゲーム機。

【請求項 14】

前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成は、前記ゲームアバターの少なくとも 1 つの属性に影響を与える、請求項 13 に記載のゲーム機。

【請求項 15】

前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成は、ゲームアバター昇級マイルストーンに対する前記ゲームアバターの昇級に寄与する、請求項 13 または請求項 14 に記載のゲーム機。

【請求項 16】

前記第一ゲームのゲームプレイにおける第一勝利結果は、前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成に寄与する、請求項 1 から 15 のうちのいずれか 1 項に記載のゲーム機。

【請求項 17】

前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標は、複数のメタゲーム目標を有する、請求項 16 に記載のゲーム機。

【請求項 18】

前記第一勝利結果は、1 セットの可能な第一勝利結果のうちの 1 つである、請求項 16 または請求項 17 に記載のゲーム機。

【請求項 19】

前記第一ゲームのゲームプレイにおける第二勝利結果は、ゲームプレイヤーへの金銭的報酬に寄与する、またはこれをもたらす、請求項 16 から 18 のうちのいずれか 1 項に記載のゲーム機。

【請求項 20】

前記第二勝利結果は、1 セットの可能な第二勝利結果のうちの 1 つである、請求項 19 に記載のゲーム機。

【請求項 21】

前記第一勝利結果は、ゲームプレイヤーへ金銭的報酬を直接的にもたらさない、請求項 16 から 20 のうちのいずれか 1 項に記載のゲーム機。

【請求項 22】

前記第二ゲームにおける第三勝利結果は、プレイヤースキルに少なくとも部分的に依存する、請求項 7、または請求項 7 に直接的に、若しくは間接的に従属するときに請求項 8 から 20 のうちのいずれか 1 項に記載のゲーム機。

【請求項 23】

前記第三勝利結果は、金銭的報酬をゲームプレイヤーにもたらす、請求項 22 に記載のゲーム機。

【請求項 24】

前記第三勝利結果は、非金銭的報酬を前記ゲームプレイヤーにもたらす、請求項 22 または請求項 23 に記載のゲーム機。

【請求項 25】

前記非金銭的報酬は、ゲームアバターの少なくとも 1 つの追加の属性、または向上した属性を含む、請求項 24 に記載のゲーム機。

【請求項 26】

前記第二ゲームの仮想環境内で前記ゲームアバターを制御する際のプレイヤースキルの鍛錬は、前記第三勝利結果を達成することを要求される、請求項 22 から 25 のうちのいずれか 1 項に記載のゲーム機。

【請求項 27】

前記第二ゲームの前記仮想環境は、前記ゲームアバターのアクションが受信したプレイヤー入力により制御されることが可能である、ナビゲート可能な環境を備える、請求項 26 に記載のゲーム機。

【請求項 28】

10

20

30

40

50

前記第一ゲームは、1回のゲームプレイが前記表示手段についての表示用の1セットのシンボルのランダム選択をもたらす、リールゲームを含む、請求項1から27のうちのいずれか1項に記載のゲーム機。

【請求項29】

前記少なくとも1つのメタゲーム目標のそれぞれの達成に向けた進捗は、前記1セットのシンボル内の少なくとも1回の所定のシンボル選択の発生によって昇級する、請求項28に記載のゲーム機。

【請求項30】

前記少なくとも1回のメタゲームにおける進捗は、受信したプレイヤー入力に依存しない、請求項1から29のうちのいずれか1項に記載のゲーム機。

10

【請求項31】

前記少なくとも1つのプロセッサは、前記少なくとも1つのメタゲーム目標に向けた進捗から独立するタイミング基準に従い前記第二ゲームを開始するために前記プログラムコードを実行するように構成される、請求項7、または請求項7に従属するときに請求項8から30のうちのいずれか1項に記載のゲーム機。

【請求項32】

前記タイミング基準が満たされるときに、前記少なくとも1つのプロセッサは、プレイヤー入力の受信が前記第二ゲームを開始させることを可能にする、請求項31に記載のゲーム機。

【請求項33】

20

ゲームプレイをゲーム機上で実行する方法であって、
チャンスゲームである第一ゲームをプレイヤー入力に応答して実行すること、
メタゲームを実行すること、

を備え、

前記メタゲームは少なくとも1つのメタゲーム目標を定義し、前記メタゲームを介する前記少なくとも1つのメタゲーム目標に向けた進捗は前記第一ゲームにおけるゲームプレイに関連し、

前記ゲーム機は少なくとも1つのプロセッサ、実行可能なプログラムコードを格納するメモリ、ゲーム関連画像を表示する少なくとも1つのディスプレイ、及びプレイヤー入力を受信する入力コンポーネントを備える、

30

前記方法。

【請求項34】

前記第一ゲームは、前記メタゲームと同時に実行される、請求項33に記載の方法。

【請求項35】

前記第一ゲームは、前記メタゲーム前に実行される、請求項33に記載の方法。

【請求項36】

前記第一ゲームは、前記メタゲーム後に実行される、請求項33に記載の方法。

【請求項37】

前記メタゲームを介する前記少なくとも1つのメタゲーム目標に向けた進捗は、前記チャンスゲームにおけるゲームプレイの結果に基づく、請求項33から36のうちのいずれか1項に記載の方法。

40

【請求項38】

前記チャンスゲームにおけるゲームプレイの結果は、前記メタゲームを介する進捗に基づく、請求項33から36のうちのいずれか1項に記載の方法。

【請求項39】

プレイヤースキルの適用を伴う第二ゲームを実行することをさらに備える、請求項33から38のうちのいずれか1項に記載の方法。

【請求項40】

前記第二ゲームを実行する前記ステップは、前記第一ゲームの少なくとも1回のゲームプレイ後のみに実行だけされる、請求項39に記載の方法。

50

【請求項 4 1】

前記第二ゲームにおけるゲームプレイの少なくとも 1 つの態様は、前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成により影響を受ける、請求項 3 9 または請求項 4 0 に記載の方法。

【請求項 4 2】

前記第一ゲームは、前記第二ゲームの少なくとも 1 回のゲームプレイ後のみに実行される、請求項 3 9 に記載の方法。

【請求項 4 3】

少なくとも 1 つのメタゲーム目標の前記達成は、前記第二ゲームにおけるゲームプレイの少なくとも 1 つの態様により影響を受ける、請求項 3 9 または請求項 4 2 に記載の方法。

10

【請求項 4 4】

前記メタゲーム及び前記第二ゲームは、共通テーマを共有する、請求項 3 3 から 4 3 のうちのいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 4 5】

前記第二ゲームは、ゲームアバターのユーザ制御を可能にする、請求項 4 4 に記載の方法。

【請求項 4 6】

前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成に応答して前記ゲームアバターの少なくとも 1 つの属性を変更することをさらに備える、請求項 4 5 に記載の方法。

20

【請求項 4 7】

前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成に応答してゲームアバター昇級マイルストーンに対して前記ゲームアバターを昇級させることをさらに備える、請求項 4 5 または請求項 4 6 に記載の方法。

【請求項 4 8】

前記第一ゲームのゲームプレイにおける第一勝利結果に応答して前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成を引き起こすことをさらに備える、請求項 3 3 から 4 7 のうちのいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 4 9】

前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標は、複数のメタゲーム目標を含む、請求項 4 8 に記載の方法。

30

【請求項 5 0】

前記第一勝利結果は、1 セットの可能な第一勝利結果のうちの 1 つである、請求項 4 8 または請求項 4 9 に記載の方法。

【請求項 5 1】

前記第一ゲームのゲームプレイにおける第二勝利結果に応答して金銭的報酬をゲームプレイヤーに授与することをさらに備える、請求項 4 8 から 5 0 のうちのいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 5 2】

前記第二勝利結果は、1 セットの可能な第二勝利結果のうちの 1 つである、請求項 5 1 に記載の方法。

40

【請求項 5 3】

前記第一勝利結果は、金銭的報酬をゲームプレイヤーに直接的にもたらさない、請求項 4 8 から 5 2 のうちのいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 5 4】

前記第二ゲームにおける第三勝利結果は、プレイヤースキルに少なくとも部分的に依存する、請求項 3 9、または請求項 3 9 に直接的に、若しくは間接的に従属するときに請求項 4 0 から 4 9 のうちのいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 5 5】

前記第三勝利結果に応答して金銭的報酬をゲームプレイヤーに授与することをさらに備

50

える、請求項 5 4 に記載の方法。

【請求項 5 6】

前記第三勝利結果に応答して非金銭的報酬をゲームプレイヤーに授与することをさらに備える、請求項 5 4 または請求項 5 5 に記載の方法。

【請求項 5 7】

前記非金銭的報酬は、ゲームアバターの、少なくとも 1 つの追加の属性、または向上した属性を含む、請求項 5 6 に記載の方法。

【請求項 5 8】

前記第二ゲームの仮想環境内の前記ゲームアバターを制御する際のプレイヤースキルの鍛錬は、前記第三勝利結果を達成することを要求される、請求項 5 4 から 5 7 のうちのいずれか 1 項に記載の方法。

10

【請求項 5 9】

前記第二ゲームの前記仮想環境は、前記ゲームアバターのアクションが受信したプレイヤー入力により制御されることが可能である、ナビゲート可能な環境を備える、請求項 5 8 に記載の方法。

【請求項 6 0】

前記第一ゲームは、1 回のゲームプレイが前記表示手段についての表示用の 1 セットのシンボルのランダム選択をもたらす、リアルゲームを備える、請求項 3 3 から 5 9 のうちのいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 6 1】

20

前記 1 セットのシンボル内の少なくとも 1 回の所定のシンボル選択の発生に応答して前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標のそれぞれの達成に向けた進捗を昇級させることをさらに備える、請求項 6 0 に記載の方法。

【請求項 6 2】

前記少なくとも 1 回のメタゲームにおける進捗は、受信したプレイヤー入力に依存しない、請求項 3 3 から 6 1 のうちのいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 6 3】

前記少なくとも 1 つのメタゲーム目標に向けた進捗から独立するタイミング基準に従い前記第二ゲームを開始することをさらに備える、請求項 3 9、または請求項 3 9 に従属するときに請求項 4 0 から 6 2 のうちのいずれか 1 項に記載の方法。

30

【請求項 6 4】

前記タイミング基準が満たされるときに、プレイヤー入力の受信が前記第二ゲームを開始させることを可能にすることをさらに備える、請求項 6 3 に記載の方法。

【請求項 6 5】

実行時に、ホストコンピューティングシステムに請求項 3 3 から 6 4 のうちのいずれかに記載の前記方法を実行させるように構成されるコンテンツを含む、非一時的なコンピュータ可読媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0 0 0 1】

40

本開示は、改良されたゲームシステム、ならびに改良されたゲームのための方法、システム及び機械に関する。

【背景技術】

【0 0 0 2】

リアルスタイルゲーム機は、出現するシンボルの組み合わせに基づきプレイヤーに賞典を提示する、リアルまたはバーチャルリアル上に出現するシンボルについての賭けをプレイヤーが行うことを可能にする。これらのゲームは、現金またはクレジットを獲得する方法としてプレイヤーに魅力がある。しかしながら、獲得する賞典が一般的に毎回のリアルスピンのランダム結果にあくまでも依存するため、リアルスタイルゲーム機は、幾人かのプレイヤーを退屈で、欲求不満にする可能性がある。

50

【 0 0 0 3 】

ゲームのための従来の方法、システム及び機械と関連する 1 つ以上の短所または欠点に対処する、若しくはこれらを改善すること、またはそれらに有益な代替物を少なくともも提供することは望ましい。

【 0 0 0 4 】

本明細書に含まれている、文書、作用、材料、デバイス、物品または同様のもののいずれの考察も、いずれかの、またはすべてのこれらの事項が従来技術の基盤の部分を形成することを認めること、またはそれが本出願の各請求項の優先日前に存在する場合に本開示に関連する分野における共通の一般的な知識であることとして取られない。

【 0 0 0 5 】

本明細書全体を通して、単語「comprise（を含む）」、または「comprises（を含む）」、若しくは「comprising（を含むこと）」などの変形形態は、記載された要素、完全体若しくはステップ、または要素、完全体若しくはステップの群の包含を意味するが、いずれかの他の要素、完全体若しくはステップ、または要素、完全体若しくはステップの群の排除を意味しないことを理解するであろう。

【 発明の概要 】

【 0 0 0 6 】

いくつかの実施形態は、
少なくとも 1 つのプロセッサ、
実行可能なプログラムコードを格納するメモリ、
ゲーム関連画像を表示する少なくとも 1 つのディスプレイ、及び
プレイヤー入力を受信する入力コンポーネント、
を備え、
少なくとも 1 つのプロセッサは、
プレイヤー入力に応答してチャンスゲームである第一チャンスゲームを実行し、
メタゲームを実行する、
プログラムコードを実行するように構成され、
メタゲームは少なくとも 1 つのメタゲーム目標を定義し、メタゲームを介する少なくとも 1 つのメタゲーム目標に向けた進捗は第一ゲームにおけるゲームプレイの結果に基づく、
ゲーム機に関連する。

【 0 0 0 7 】

第一ゲームは、メタゲームと同時に実行されることができる。第一ゲームは、メタゲーム前に実行されることができる。第一ゲームは、メタゲーム後に実行されることができる。

【 0 0 0 8 】

請求項 1 から 4 のうちのいずれか 1 項に記載のゲーム機において、メタゲームを介する少なくとも 1 つのメタゲーム目標に向けた進捗は、チャンスゲームにおけるゲームプレイの結果に基づくことができる。

【 0 0 0 9 】

メタゲームを介する少なくとも 1 つのメタゲーム目標に向けた進捗は、チャンスゲームにおけるゲームプレイ結果に基づくことができる。

【 0 0 1 0 】

チャンスゲームにおけるゲームプレイ結果は、メタゲームを介する進捗に基づくことができる。

【 0 0 1 1 】

少なくとも 1 つのプロセッサは、プレイヤースキルの適用を伴う第二ゲームを実行するプログラムコードを実行するように構成されることができる。第二ゲームは、第一ゲームの少なくとも 1 回のゲームプレイ後のみに実行されることができる。第二ゲームにおけるゲームプレイの少なくとも 1 つの態様は、少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成により影響を受けることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 2 】

第一ゲームは、第二ゲームの少なくとも 1 回のゲームプレイ後のみに実行されることができる。少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成は、第二ゲームにおけるゲームプレイの少なくとも 1 つの態様により影響を受けることができる。

【 0 0 1 3 】

メタゲーム及び第二ゲームは、共通テーマを共有することができる。第二ゲームは、ゲームアバターのユーザ制御が第二ゲームに参加させることを可能にすることができる。

【 0 0 1 4 】

少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成は、ゲームアバターの少なくとも 1 つの属性に影響を与える。少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成は、ゲームアバター昇級マイルストーンに対するゲームアバターの昇級に寄与することができる。

10

【 0 0 1 5 】

第一ゲームのゲームプレイにおける第一勝利結果は、少なくとも 1 つのメタゲーム目標の達成に寄与することができる。少なくとも 1 つのメタゲーム目標は、複数のメタゲーム目標を含むことができる。第一勝利結果は、1 セットの可能な第一勝利結果のうちの 1 つであることができる。

【 0 0 1 6 】

第一ゲームのゲームプレイにおける第二勝利結果は、ゲームプレイヤーへの金銭的報酬に寄与する、またはこれをもたらしすることができる。第二勝利結果は、1 セットの可能な第二勝利結果のうちの 1 つであることができる。第一勝利結果は、金銭的報酬をゲームプレイヤーへ直接的にもたらしできない。

20

【 0 0 1 7 】

第二ゲームにおける第三勝利結果は、プレイヤースキルに少なくとも部分的に依存することができる。第三勝利結果は、金銭的報酬をゲームプレイヤーにもたらしすることができる。第三勝利結果は、非金銭的報酬をゲームプレイヤーにもたらしすることができる。非金銭的報酬は、ゲームアバターの、少なくとも 1 つの追加の属性、または向上した属性を含むことができる。

【 0 0 1 8 】

ゲームアバターを第二ゲームの仮想環境内で制御する際にプレイヤースキルの鍛錬は、第三勝利結果を達成することを要求されることができる。第二ゲームの仮想環境は、ゲームアバターのアクションが受信したプレイヤー入力により制御されることが可能であるナビゲート可能な環境を有することができる。

30

【 0 0 1 9 】

第一ゲームは、1 回のゲームプレイが表示手段についての表示用の 1 セットのシンボルのランダム選択をもたらし、ルールゲームを含む。少なくとも 1 つのメタゲーム目標のそれぞれの達成に向けた進捗は、1 セットのシンボル内の少なくとも 1 回の所定のシンボル選択の発生により昇級することができる。

【 0 0 2 0 】

少なくとも 1 回のメタゲームにおける進捗は、受信したプレイヤー入力に依存しないことができる。

40

【 0 0 2 1 】

少なくとも 1 つのプロセッサは、少なくとも 1 つのメタゲーム目標に向けた進捗から独立するタイミング基準に従い第二ゲームを開始するプログラムコードを実行するように構成されることができる。タイミング基準を満たすときに、少なくとも 1 つのプロセッサは、プレイヤー入力の受信が第二ゲームを開始させることを可能にすることができる。

【 0 0 2 2 】

いくつかの実施形態は、ゲームプレイをゲーム機上で実行する方法に関連し、この方法は、

プレイヤー入力に応答して第一チャンスゲームを実行することであって、この第一ゲームがチャンスゲームである、第一チャンスゲームを実行すること

50

メタゲームを実行すること、
を備え、

メタゲームは、少なくとも1つのメタゲーム目標を定義し、メタゲームを介する少なくとも1つのメタゲーム目標に向けた進捗は、第一ゲームにおけるゲームプレイに関連する。

【0023】

第一ゲームは、メタゲームと共に実行されることができる。第一ゲームは、メタゲーム前に実行されることができる。第一ゲームは、メタゲーム後に連続して実行されることができる。

【0024】

メタゲームを介する少なくとも1つのメタゲーム目標に向けた進捗は、チャンスゲームにおけるゲームプレイの結果に基づくことができる。チャンスゲームにおけるゲームプレイの結果は、メタゲームを介する進捗に基づくことができる。

【0025】

ゲーム機は、少なくとも1つのプロセッサ、実行可能なプログラムコードを格納するメモリ、ゲーム関連画像を表示する少なくとも1つのディスプレイ、及びプレイヤー入力を受信する入力コンポーネントを備えることができる。

【0026】

この方法は、プレイヤースキルの適用を伴う第二ゲームを実行することをさらに備えることができる。

【0027】

第二ゲームを実行するステップは、第一ゲームの少なくとも1回のゲームプレイ後のみに実行だけされることができる。第二ゲームにおけるゲームプレイの少なくとも1つの態様は、少なくとも1つのメタゲーム目標の達成により影響を受けることができる。

【0028】

第一ゲームは、第二ゲームの少なくとも1回のゲームプレイ後のみに実行されることができる。少なくとも1つのメタゲーム目標の達成は、第二ゲームにおけるゲームプレイの少なくとも1つの態様により影響を受けることができる。

【0029】

メタゲーム及び第二ゲームは、共通テーマを共有することができる。第二ゲームは、ゲームアバターのユーザ制御を可能にすることができる。この方法は、少なくとも1つのメタゲーム目標の達成に応答してゲームアバターの少なくとも1つの属性を変更することをさらに備えることができる。方法は、少なくとも1つのメタゲーム目標の達成に応答してゲームアバター昇級マイルストーンに対してゲームアバターを昇級させることをさらに備えることができる。

【0030】

方法は、第一ゲームのゲームプレイにおける第一勝利結果に応答して少なくとも1つのメタゲーム目標の達成を引き起こすことをさらに備えることができる。少なくとも1つのメタゲーム目標は、複数のメタゲーム目標を含むことができる。

【0031】

第一勝利結果は、1セットの可能な第一勝利結果のうちの1つであることができる。

【0032】

方法は、第一ゲームのゲームプレイにおける第二勝利結果に応答してゲームプレイヤーに金銭的報酬を授与することをさらに備えることができる。第二勝利結果は、1セットの可能な第二勝利結果のうちの1つであることができる。

【0033】

第一勝利結果は、金銭的報酬をゲームプレイヤーへ直接的にもたらさないことができる。

【0034】

第二ゲームにおける第三勝利結果は、プレイヤースキルに少なくとも部分的に依存することができる。方法は、第三勝利結果に応答してゲームプレイヤーに金銭的報酬を授与す

10

20

30

40

50

ることをさらに備えることができる。方法は、第三勝利結果に応答してゲームプレイヤーに非金銭的報酬を授与することをさらに備えることができる。非金銭的報酬は、ゲームアバターの、少なくとも1つの追加の属性、または向上した属性を有することができる。

【0035】

ゲームアバターを第二ゲームの仮想環境内で制御する際のプレイヤースキルの鍛錬は、第三勝利結果を達成することを要求されることができる。

【0036】

第二ゲームの仮想環境は、ゲームアバターのアクションが受信したプレイヤー入力により制御されることが可能であるナビゲート可能な環境を備えることができる。

【0037】

第一ゲームは、1回のゲームプレイが表示手段についての表示用の1セットのシンボルのランダム選択をもたらすルールゲームを含むことができる。

【0038】

方法は、1セットのシンボル内の少なくとも1回の所定のシンボル選択の発生に反応して少なくとも1つのメタゲーム目標のそれぞれの達成に向けた進捗を昇級させることをさらに備えることができる。

【0039】

少なくとも1回のメタゲームにおける進捗は、受信したプレイヤー入力に依存しないことができる。

【0040】

方法は、少なくとも1つのメタゲーム目標に向けた進捗から独立するタイミング基準に従い第二ゲームを開始することをさらに備えることができる。方法は、タイミング基準を満たすときにプレイヤー入力の受信が第二ゲームを開始させることを可能にすることをさらに備えることができる。

【0041】

いくつかの実施形態は、実行時に、ホストコンピューティングシステムにいくつかの他の実施形態に従い方法を実行させるように構成されるコンテンツを含む非一時的なコンピュータ可読媒体に関する。

【0042】

実施形態は、添付の図面を参照すると、以下により詳細に、また実施例として記述される。

【図面の簡単な説明】

【0043】

【図1】スタンドアロンゲーム機の形態で実施される、いくつかの実施形態に従うゲームシステムの図式表現である。

【図2】図1のゲームシステムのコアコンポーネントの概略ブロック図である。

【図3】ゲームシステムがネットワーク経由で実施されている、いくつかの実施形態に従うゲームシステムの概略図である。

【図4】いくつかの実施形態に従うゲームシステムのソフトウェアコンポーネントの概略ブロック図である。

【図5】いくつかの実施形態に従い、ゲーム機上のゲームプレイを制御する方法を図示する流れ図である。

【図6】キャラクター選択画面の例示的なスクリーンショットである。

【図7】仮想位置選択画面の例示的なスクリーンショットである。

【図8】ベースゲーム画面の例示的なスクリーンショットである。

【図9】図8に示されるシンボルセットの詳細図である。

【図10】ベースゲーム画面の例示的なスクリーンショットである。

【図11】メタゲームタスク画面の例示的なスクリーンショットである。

【図12】図12Aは、完了するタスクを示すメタゲームタスク画面の例示的なスクリーンショットである。図12Bは、ベースゲーム画面の例示的なプレイヤーレベルバーのポ

10

20

30

40

50

ーションの詳細図である。図 1 2 C は、勝つメタゲーム組み合わせを強調表示するベースゲーム画面の例示的なスクリーンショットである。

【図 1 3】フィーチャーゲーム画面の例示的なスクリーンショットである。

【図 1 4】いくつかの実施形態に従いゲーム機上のゲームプレイを制御する代替の方法を図示する流れ図である。

【図 1 5】特定のクラス選択に基づくベースゲーム画面の例示的なスクリーンショットである。

【図 1 6】代替のクラス選択に基づくベースゲーム画面の例示的なスクリーンショットである。

【図 1 7】クエストポップアップボックスを示すベースゲーム画面の例示的なスクリーンショットである。

【図 1 8】インベントリ選択画面の例示的なスクリーンショットである。

【図 1 9】敵追跡機能を示すフィーチャーゲームの例示的なスクリーンショットである。

【図 2 0】達成画面の例示的なスクリーンショットである。

【図 2 1】代替のインベントリ選択画面の例示的なスクリーンショットである。

【発明を実施するための形態】

【0044】

開示された実施形態は、一般にゲーム機に関する。ゲームシステムは、複数の異なる形態を取ることが可能である。第一形態において、プレイヤーが操作可能なゲーム機内に、ゲームを実装するために要求されるすべての、またはほとんどのコンポーネントが存在する、スタンドアロンゲーム機を提供する。

【0045】

第二形態において、プレイヤーが操作可能なゲーム機内に、ゲームを実装するために要求されるいくつかのコンポーネントが存在する、またゲームを実装するために要求されるいくつかのコンポーネントがゲーム機に関して遠隔に設置される、分散型アーキテクチャを提供する。たとえば、「シッククライアント」アーキテクチャを使用することができ、そこでプレイヤーが操作可能なゲーム機上でゲームの部分を実行し、またゲームサーバによるような遠隔でゲームの部分を実行する、または「シンクライアント」アーキテクチャを使用することができ、そこでゲームサーバによるような遠隔にゲームのほとんどを実行し、またプレイヤーが操作可能なゲーム機を使用して、可聴及び/または可視のゲーム情報をプレイヤーに表示して、プレイヤーからのゲーム入力を受信のみする。

【0046】

しかしながら、他の配置が想定されることを理解するであろう。たとえば、アーキテクチャを提供することができ、そこでゲーム機は、ゲームサーバへネットワーク化され、ゲーム機及びゲームサーバのそれぞれの機能は、選択的に変更可能である。たとえば、ゲームシステムは、スタンドアロンゲーム機モード、プレイされるゲームに依存する「シッククライアント」モードまたは「シンクライアント」モード、動作条件、及びその他のものにおいて動作することができる。

【0047】

形態に関係なく、ゲームシステム 100 は、いくつかのコアコンポーネントを含む。最も広範なレベルにおいて、コアコンポーネントは、プレイヤーインタフェース及びゲームコントローラを含む。プレイヤーインタフェースは、プレイヤーとゲームシステムとの間の相互作用を有効にするように配置され、この目的のために、命令を入力し、そしてゲームをプレイするプレイヤーに要求される入出力コンポーネントを含む。たとえば、入出力コンポーネントは、プレイヤーがクレジットを入力し、そして支払いを受信することを可能にするクレジット機構、タッチスクリーンを含むことができる 1 つ以上のディスプレイ、及びプレイヤーがゲームプレイ命令を入力することを可能にするように配置されるゲームプレイ機構を有することができる。ゲームコントローラは、プレイヤーインタフェースとデータ通信し、ゲームプレイ命令を処理し、またゲームプレイヤーの結果を 1 つ以上のディスプレイへ出力するように配置されるプロセッサを一般的に備える。本明細書におい

10

20

30

40

50

て、用語「プロセッサ」がゲームプレイ命令を処理することが可能であり、またマイクロプロセッサ、マイクロコントローラ、プログラマブルロジックデバイスまたはパーソナルコンピュータ若しくはサーバなどのいずれかの計算デバイスを含むことができるいずれかのデバイスを一般的に指すことを理解するであろう。

【0048】

ここで図1を参照すると、参照番号100は、ゲームを含むスタンドアロンゲームシステムを一般的に示す。以降、スタンドアロンゲームシステム100は、ゲーム機と称される。

【0049】

ゲーム機100は、コンソール102を含み、このコンソールは、少なくともゲームプレイの一部分中に、プレイヤーが賭けに勝つ、または負ける、ゲームプレイを実装するために要求される、すべての、またはほとんどのコンポーネントを備える。これらのコンポーネントへのアクセスは、ヒンジ付きドア105経由である。コンソール102の外側に取り付けられるのは、1つ以上のゲームをプレイする少なくとも1つの視覚的な表示部104の形態にある表示手段である。ビデオ表示部104は、液晶ディスプレイ、プラズマ画面、または他の高品質デジタルビデオディスプレイとして実装されることができる。図1に示されるコンソール102は、単一の視覚的な表示部104を示し、1つより多い視覚的表示部がゲーム機100上にあることができる。たとえば、いくつかの実施形態において、ゲーム機100は、プレイされるゲームを表示するための1つの視覚的表示部104、及び広告または他の資料を表示するためのアートワーク120（以下に記述される）の形態で追加の視覚的表示部を含むことができる。いくつかの実施形態において、追加の視覚的表示部は、ビデオ表示部であることができる。視覚的表示部104上に何を表示するかは、ゲームシステムにおいてプレイヤー及び任意の他の潜在的な参加者に関連する表示部の意図された目標が何かに依存する。いくつかの実施形態において、複数のゲーム機100は、中央表示画面（示されない）と通信することができ、この中央表示画面は、ゲームプレイの部分がゲーム会場内のより幅広い観客に表示されることを可能にすることができる。

【0050】

この実施例において、ゲーム機100は、ゲーム機100との接触を介して相互作用する、プレイヤーについての触覚入力を有する。この触覚入力、プレイヤーが1つ以上のゲームをプレイすることを可能にするために、プッシュボタン106及びタッチスクリーン108の組み合わせの形態にあることができる。タッチスクリーン108は、表示領域内の接触の存在及び位置を検出することが可能である電子ビジュアルディスプレイである。タッチスクリーン108は、たとえば、ゲームセットアップ、ユーザブラウジング中、またはゲーム開始とゲーム終了との間のゲームプレイ中に使用されることができる。プッシュボタンの特定の機能は、ゲームプレイの開始、クレジット出力、ゲームプレイ選択、ゲームプレイの完了などである。ゲーム機100のミッドトリム112は、プッシュボタン106を収容する。

【0051】

触覚入力は、基板上で駆動し、それが制御しているデバイスに対するその角度または方向を知らせるスティックを含むジョイスティック（示されない）を任意選択で、またはさらに備えることができる。触覚入力は、ユーザの指の動き及び位置を画面上の相対的な位置に触覚センサが変換するように機能するポインティングデバイスである、トラックパッド/タッチパッド（示されない）を任意選択で、またはさらに含むことができる。いくつかの実施形態において、触覚入力は、キーボード、電子マウス、または他の入力機構をさらに含むことができる。いくつかの実施形態において、ユーザインタフェースは、複数のユーザ入力オプションを含むユーザ設定可能なインタフェースであることができる。プレイヤーがプロセッサ202（図2参照）により受信される入力信号を生成することを可能にするいずれかの適切なデバイスを触覚入力が含むことができることを理解するであろう。

【 0 0 5 2 】

ミッドトリム 1 1 2 は、集金機 1 1 4 を含むクレジット入力機構 2 2 1 を収容することができる。クレジット入力機構 2 2 1 は、硬貨投入シュート、カード及び / またはチケットリーダー、磁気ストライプカードを読み取るための磁気読み取りヘッド、近接カード用の電子リーダー、近接場通信リーダーまたはクレジットをゲーム機に入力することが可能である電子、無線または接触の任意の他の形態を、代替に、またはさらに含むことができる。

【 0 0 5 3 】

コイントレー 1 1 6 を含む支払い機構 2 2 5 は、コンソール 1 0 2 の下に取り付けられることができ、機械 1 0 0 からプレイヤーへの現金または他の支払いのために提供される。この機械についての現在のクレジット総額に等しいコインまたはトークンをコイントレー 1 1 6 内に分配する、ホッパーデバイス（示されない）を提供する。コイントレー 1 1 6 とは別に、支払い機構 2 2 5 は、ユーザが現金に交換することが可能であるプリンタ、ノートディスペンサ、近接場通信送信器、またはリモートクレジット転送を有効にする手段によって分配されるチケットを発行するためのチケットディスペンサを、代替に、またはさらに含むことができる。プレイヤーの電子的に記録可能な身分証明書またはスマートカードへの資金振替などの、他の適切な支払い機構は、記述された実施形態に従い実装されることができる。

【 0 0 5 4 】

ゲーム機 1 0 0 は、トップボックス 1 1 8 を含み、トップボックス上でアートワーク 1 2 0 または他の画像は、電子視覚的表示部の形態で搬送されることができる。またアートワーク 1 2 0 は、紙、プラスチック製パナーまたはポスターなどの物理的な材料を含むことが可能である。アートワーク 1 2 0 は、機械若しくはゲームシステムに関する一般情報を含むことができる、またはアートワーク 1 2 0 は、機械 1 0 0 上でプレイされる特定のゲームについて特に作成されることができる。アートワーク 1 2 0 は、トップボックス 1 1 8 上に搬送されるように示されるが、アートワーク 1 2 0 は、ドア 1 0 5 の底部パネル、またはプレイヤーに可視のゲーム機 1 0 0 のいずれかの他の部分内に、またはその上に配置されることも可能である。いくつかの実施形態において、アートワーク 1 2 0 は、たとえば、ジャックポット情報、または他の補足ビデオを示すことができる、第二デジタル表示であることができる。

【 0 0 5 5 】

ゲーム機 1 0 0 は、聴覚フィードバックをゲーム機 1 0 0 のプレイヤーに提供する、聴覚出力 2 0 8（図 2 参照）の形態で聴覚部をさらに含む。

【 0 0 5 6 】

図 2 を参照すると、ゲーム論理回路 2 0 0 が図示される。ゲーム論理回路 2 0 0 は、ゲームコントローラ 2 0 1（その他に論理ケージと称される）を含む。論理ケージ 2 0 1 は、ゲーム業界内の当業者が理解するように、ケージ構造の後部に取り付けられるバックプレーン内に電子的に差し込まれるために適切な位置に論理カードを導くスロットを含むボックスのような機械的構造を有する。論理カードは、特定の機能を実行するように構成されるハードウェアを含むことができ、またサウンドカード、ビデオカード、ネットワークカード、ハードドライブまたは他のメモリストレージを含むことができる。バックプレーンは、嵌合コネクタを論理カード上に受容するためのコネクタを含む。論理ケージ 2 0 1 及び関連した論理カードは、ゲーム機 1 0 0 の基本コンポーネントのうちの 1 つを形成し、ゲーム機 1 0 0 のキャビネット内に固定して収容される。

【 0 0 5 7 】

論理ケージ 2 0 1 の中心は、中央処理装置、マイクロコントローラベースのプラットフォーム、適切な集積回路、または 1 つ以上の特定用途向け集積回路（ASIC）であることができる、プロセッサ 2 0 2 である。

【 0 0 5 8 】

この特定の実施例において、プロセッサ 2 0 2 は、メモリ 2 0 4、オーディオ制御コン

10

20

30

40

50

ポーネント 209、ハードメーターインタフェース 206、乱数発生器 210、ユーザ入力コンポーネント 216、ビデオ表示コンポーネント 212、クレジット入力コンポーネント 220、及び支払いコンポーネント 224 と通信する、またはこれにアクセスする、若しくはこれと信号を交換するために操作可能である。

【0059】

プロセッサ 202 の動作を制御する命令及びデータは、プロセッサ 202 とデータ通信するメモリ 204 内に格納される。メモリ 204 は、揮発性及び不揮発性メモリ、ならびに 1 つより多い各タイプのメモリの両方を一般的に備える。たとえば、メモリ 204 は、RAM、ROM、及びコンパクトフラッシュ（登録商標）などのメモリカードの形態で不揮発性メモリを備えることができる。RAM は、不揮発性 RAM（NVRAM）、磁気 RAM（MRAM）、強誘電体 RAM（FeRAM）、及びゲーム業界において一般に理解されるような他の形態を備えることができる。メモリ 204 は、プロセッサ 202 が実行するときに、ゲームをゲーム機 100 上に提供する、実行可能なコードを格納するゲームソフトウェアモジュール 231 を備える。

10

【0060】

特に、プロセッサ 202 は、表示部 104、及び / または表示部 104 の画面に取り付けられるプッシュボタン 106 及びタッチセンサ 108 を介して、プレイヤーによるゲームのプレイを促進するメモリ 204 のゲームソフトウェアモジュール 231 にある実行可能なコードを実行する。ゲームソフトウェアモジュール 231 は、とりわけ、ゲームのルールを定義し、ゲームプレイのシーケンスを定義し、外部システムと通信し、周辺機器を監視し、ソフトウェアウェアコードの完全性を維持する実行可能なプログラムコードを含む。

20

【0061】

オーディオ制御コンポーネント 209 は、オーディオ出力 208 と通信する。オーディオ制御コンポーネント 209 は、出力をスピーカーから送信するために必要な、それ自体のデジタル信号プロセッサ、アナログ-デジタルコンバータ、増幅器及び他の回路を含むことができる。

【0062】

ハードメーターインタフェース 206 は、ハードメーター 207 と通信する。ハードメーター 207 は、たとえば、いくつかの管轄区域内の入ってくるクレジットの合計、及び出ていくクレジットの合計などの値を含むことができる、規制上の理由のためにハードメーター上に格納されるように要求される、ゲーム機パラメータを含む。ハードメーター 207 におけるこれらの値は、増加するだけで、リセットされる、または減少することが不可能である。

30

【0063】

乱数発生器 210 は、ゲーム機 100 上でプレイされるチャンスペースのゲームの結果を決定する目的のために、乱数または疑似乱数を発生させる。いくつかの実施形態において、乱数発生器 210 は、ゲームソフトウェアモジュール 231 の部分としてソフトウェア内に実装されることができる。いくつかの他の実施形態において、乱数発生器 210 は、ファームウェア内に、またはハードウェア内に実装されることができる。いくつかの実施形態において、乱数発生器 231 が取る形態は、ゲーム規制により規定されることができる。

40

【0064】

ユーザ入力コンポーネント 216 は、他の入力の中で、プッシュボタン 106 及びタッチスクリーンセンサ 108 を含むことができる、ユーザ入力 218 と通信する。受信した入力は、ユーザ入力コンポーネント 216 によって復号され、プロセッサ 202 に通信される。

【0065】

ビデオ表示コンポーネント 212 は、ビデオ表示部 104 と通信する。プロセッサ 202 は、ゲームシーケンスを構成する画像をビデオ表示部 104 上に表示させるために、ビ

50

デオ表示コンポーネント 2 1 2 へ命令を送信する。これらの画像は、メモリ 2 0 4 からプロセッサ 2 0 2 により取得される事前に生成された画像であることができる、またはこれらの画像は、図 4 を参照して以下に記述されるような、メモリ 2 0 4 に格納されるコードモジュールを実行するプロセッサ 2 0 2 によりリアルタイムに生成されることができる。いくつかの実施形態において、表示された画像は、プロセッサ 2 0 2 によりリアルタイムに生成される、アニメーションシーケンスと組み合わせてメモリ 2 0 4 から取得される事前に生成された背景から構成されることができる。

【 0 0 6 6 】

クレジット入力コンポーネント 2 2 0 は、いくつかの実施形態において集金機 1 1 4 を含むことができる、クレジット入力機構 2 2 1 から信号を受信する。クレジット入力コンポーネント 2 2 0 は、信号を使用して、たとえば、プレイヤーがゲームプレイを開始する、または続けるのに十分なクレジットを提供したかどうかを判定することができる。

【 0 0 6 7 】

支払いコンポーネント 2 2 4 は、コイントレー 1 1 6 を含むことができる、支払い機構 2 2 5 と通信する。支払いコンポーネント 2 2 4 は、命令を支払い機構 2 2 5 に送信し、支払い機構 2 2 5 が支払いをプレイヤーに分配させることができる。支払いは、いくつかの実施形態において、現金、トークンまたはチケットの形態にあることができる。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、彼らが指定されたキオスクから彼らの支払いを回収するために使用されることが可能であるコードを受信することができる。いくつかの実施形態において、プレイヤーカードまたはアカウントに支払い額を振り込むことができる。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、ゲームプレイを終了し、ゲーム全体を通してさまざまなステージにおいて支払いを要求することが可能であることができる。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、ゲームのいかなるステージにおいても支払いを要求することが可能であることができる。プレイヤーは、ユーザ入力 1 1 8 を使用して支払いを要求することが可能であることができる。

【 0 0 6 8 】

いくつかの実施形態において、プレイヤーは、情報をゲーム機 1 0 0 上にロードするために、身分証明書またはチケットをゲーム機 1 0 0 のカードリーダー（示されない）内に挿入することができる。たとえば、身分証明書またはチケットは、クレジットを含むプレイヤーのアカウント、プレイヤーの設定、及びゲームにおけるプレイヤーの進捗と関連することができる。このような身分証明書は、プログラムされたマイクロチップ、符号化された磁気ストリップ、または符号化された書き換え可能な磁気ストリップを含む、スマートカードであることができ、そこでプログラムされたマイクロチップまたは磁気ストリップは、プレイヤーの身分証明、クレジットの合計（または関連したデータ）、及び/または他の関連情報によって符号化される。別の実施形態において、プレイヤーは、プレイヤーの身分証明、クレジットの合計（または関連したデータ）、及びゲームデバイスへの他の関連情報を通信する、携帯電話、無線周波数識別タグ、またはいずれかの他の適切な無線デバイスなどの、ポータブルデバイスを運ぶことができる。

【 0 0 6 9 】

本開示に記述される方法ステップのうちの 1 つ以上は、メモリ 2 0 4 内に格納されるゲームソフトウェアモジュール 2 3 1 により実装されることができる。ゲームソフトウェアモジュール 2 3 1 内に格納される命令は、プロセッサ 2 0 2 または任意の他のプロセッサにより実行されることができる。さらに、プロセッサ 2 0 2、メモリ 2 0 4、その中に格納されるゲームソフトウェアモジュール 2 3 1、またはそれらの組み合わせは、本明細書に記述される方法ステップのうちの 1 つ以上を実行するための手段として機能することができる。

【 0 0 7 0 】

図 3 は、代替の実施形態に従う、ゲームシステム 3 0 0 を示す。ゲームシステム 3 0 0 は、たとえば、イーサネット（登録商標）、電力線、マルチメディアオーバー Coax（MoCA）、Wi-Fi、若しくは他のタイプのネットワークである、またはこれを含むこ

10

20

30

40

50

とができる、ネットワーク 302 を含む。またネットワーク 302 は、ワイドエリアネットワーク（「WAN」）、ブレインオールドテレフォンシステム（「POTS」）、ローカルエリアネットワーク（「LAN」）、無線 LAN、インターネット、またはこれらの任意の組み合わせ、及び他のタイプのネットワークを備えることができる。ゲーム機構 304 は、ネットワーク 302 に接続される。ゲーム機構 304 は、プレイヤーが操作可能なインタフェースを提供し、図 1 に示されるゲーム機構 100 と同一であることができる、またはゲームプレイを実装するための要件に依存する単純化された機能性を有することができる。

【0071】

ゲーム機 304 は、図 2 を参照すると上述されるようなゲーム論理回路 200 を含むことができる。ゲーム機 304 は、少なくともゲームプレイの一部分中に、プレイヤーが賭けに勝つ、または賭けに負ける、ゲームプレイを実装するために要求されるすべての、またはほとんどのコンポーネントを含むコンソール 102 に類似するコンソールをさらに含むことができる。これらのコンポーネントへのアクセスは、ヒンジ付きドア 105 に類似することができる、ヒンジ付きドア経由であることができる。コンソールの外側に取り付けられるのは、1 つ以上のゲームをプレイする、表示部 104 に類似することができる、少なくとも 1 つの視覚的表示部の形態における表示手段であることができる。表示部は、液晶ディスプレイ、プラズマ画面、または他の高品質デジタルビデオディスプレイとして実装されることができる。1 つより多い視覚的表示部が各ゲーム機 304 上にあることができる。たとえば、いくつかの実施形態において、ゲーム機 304 は、プレイされるゲームを表示するための 1 つの視覚的表示部、及び広告または他の資料を表示するためのアートワーク 120（以下に記述される）に類似するアートワークの形態における追加の視覚的表示部を含むことができる。いくつかの実施形態において、追加の視覚的表示部は、ビデオ表示部であることができる。何が視覚的表示部上に表示されるかは、プレイヤー、及びゲームシステム内のいずれかの他の潜在的な参加者に関連する表示部の意図された目標に依存する。いくつかの実施形態において、複数のゲーム機 304 は、ゲームプレイの部分をゲーム会場内のより幅広い観客に表示することを可能にすることができる、中央表示画面（図示せず）と通信することができる。

【0072】

ゲーム機 304 は、ゲーム機 304 との接触を介して相互作用するプレイヤーについての触覚入力を含むことができる。触覚入力は、プレイヤーが 1 つ以上のゲームをプレイすることを可能にするために、プッシュボタン 106 及びタッチスクリーン 108 に類似するプッシュボタン及びタッチスクリーンの組み合わせの形態にあることができる。タッチスクリーンは、表示領域内の接触の存在及び位置を検出することが可能である電子ビジュアルディスプレイであることができる。タッチスクリーンは、たとえば、ゲームセットアップ中、ユーザブラウジング、またはゲーム開始とゲーム終了との間のゲームプレイ中に使用されることができる。プッシュボタンの特定の機能は、ゲームプレイの開始、クレジットの出力、ゲームプレイの選択、ゲームプレイの完了などを有することができる。ゲーム機 304 のミッドトリムは、ミッドトリム 112 に類似し、プッシュボタンを収容することができる。

【0073】

触覚入力は、基部上で枢動し、またそれが制御しているデバイスに対するその角度または方向を知らせるスティックを含むジョイスティックを任意選択で、またはさらに含むことができる。触覚入力は、ユーザの指の動き及び位置を画面上の相対的な位置へ変換する触覚センサを備える、ポインティングデバイスである、トラックパッド/タッチパッドを任意選択で、またはさらに含むことができる。いくつかの実施形態において、触覚入力は、キーボード、電子マウス、または他の入力機構をさらに含むことができる。いくつかの実施形態において、ユーザインタフェースは、複数のユーザ入力オプションを有するユーザが設定可能なインタフェースであることができる。

【0074】

10

20

30

40

50

ゲーム機 304 のミッドトリムは、クレジット入力機構 221 及び集金機 114 に類似する、集金機を含むクレジット入力機構を収容することができる。クレジット入力機構は、硬貨投入シュート、カード及び/またはチケットリーダー、磁気ストライプカードを読み取るための磁気読み取りヘッド、近接カードの電子リーダー、近接場通信リーダー、またはゲーム機にクレジットを入力することが可能である電子、無線若しくは接触の任意の他の形態を代替に、またはさらに含むことができる。

【0075】

コイントレーを含む支払い機構は、支払い機構 225 及びコイントレー 116 に類似し、コンソールの下に取り付けられることができ、機械 1304 からプレイヤーへの現金または他の支払いのために用意されることができる。この機械についての現在のクレジット額に等しいコインまたはトークンをコイントレー内に分配する、ホッパーデバイスを提供することができる。コイントレーとは別に、支払い機構は、ユーザが現金に交換することが可能であるプリンタ、ノートディスペンサ、近接場通信送信器、またはリモートクレジット転送を有効にする手段によって分配されるチケットを発行するためのチケットディスペンサを、代替に、またはさらに含むことができる。プレイヤーの電子的に記録可能な身分証明書またはスマートカードへの資金振替などの、他の適切な支払い機構は、記述された実施形態に従い実装されることができる。

【0076】

ゲーム機 304 は、アートワーク 120 に類似するアートワーク、または他の画像が電子視覚的表示部の形態で搬送されることができる、トップボックス 118 に類似するトップボックスを含むことができる。またアートワークは、紙、プラスチック製バナーまたはポスターなどの物理的な材料を含むことが可能である。アートワークは、機械またはゲームシステムに関する一般情報を含むことができる、またはアートワークは、機械 304 上でプレイされる特定のゲームについて具体的に作成されることができる。アートワークは、トップボックス上に保持されるように示されるが、アートワークは、ドアの底部パネル、またはプレイヤーに可視のゲーム機 304 の任意の他の部分内に、またはこれの上に配置されることも可能である。いくつかの実施形態において、アートワークは、たとえば、ジャックポット情報、または他の補足ビデオを示すことができる、第二デジタル表示であることができる。

【0077】

ゲーム機 304 は、聴覚フィードバックをゲーム機 304 のプレイヤーに提供する聴覚出力 208 (図 2 参照) の形態で聴覚部をさらに含む。

【0078】

シククライアントの実施形態において、ゲームサーバ 308 は、ゲーム機 304 を使用してプレイヤーによりプレイされるゲームの部分を実装し、ゲーム機 304 は、ゲームの部分を実装する。この実施形態に関して、ゲームサーバ 308 及びゲーム機 100 の両方がゲームの部分を実装する場合に、それらは、コントローラ 201 に類似した機能を有するゲームコントローラを一括して提供する。データベース管理サーバ 310 は、データベース 318 内にゲームデバイス 304 によるダウンロードまたはアクセスのために、ゲームプログラム及び関連したデータのストレージを管理することができる。

【0079】

シククライアントの実施形態において、ゲームサーバ 308 は、ゲーム機 304 を使用してプレイヤーによりプレイされる、ほとんどの、またはすべてのゲームを実装し、またゲーム機 304 は、プレイヤーインタフェースのみを本質的に提供する。この実施形態に関して、ゲームサーバ 308 は、ゲームコントローラを提供する。ゲーム機 304 は、プレイヤー命令を受信し、これらをゲームサーバ 305 へ渡し、ゲームサーバは、これら进行处理し、ゲームプレイ結果を表示用にゲーム機 304 へ返す。シククライアントの実施形態において、ゲーム機は、標準コンピュータ入力及び出力コンポーネントを使用して操作可能であるプレイヤーインタフェースを提供するソフトウェアを実行する PC などの、コンピュータ端末であることが可能である。

【 0 0 8 0 】

追加のサーバは、たとえば、ゲームフロア管理サーバ 3 2 0、及び特定のゲームに関するライセンスの使用を監視するためのライセンスサーバ 3 2 2 を含む、ゲームネットワーク 3 0 0 の管理を援助するために提供されることができる。管理者端末 3 2 4 は、管理者がネットワーク 3 0 2、及びこのネットワークに接続されるデバイスを実行することを可能にするために提供される。

【 0 0 8 1 】

ゲームシステム 3 0 0 は、たとえば、ファイアウォール 3 3 0 を介して、他のゲームシステム、企業ネットワークなどの他のローカルネットワーク、及び / またはインターネットなどのワイドエリアネットワークと通信することができる。

10

【 0 0 8 2 】

いくつかの実施形態において、ネットワークのサーバ側における機能性は、複数の異なる物理的なコンピュータ経路で分散されることができる。たとえば、機能的なソフトウェア要素は、単一の「エンジン」として 1 つのサーバ上で動作することができる、または別個のサーバが、提供されることができる。たとえば、ゲームサーバ 3 0 8 は、乱数発生器エンジンを実行することが可能である。代替に、別個の乱数発生器サーバは、提供されることが可能である。さらに、いくつかの実施形態において、複数のゲームサーバは、異なるゲームを実行するために提供されることが可能である、または単一のゲームサーバは、ゲーム機 3 0 4 により要求されるような、複数の異なるゲームを実行することができる。

【 0 0 8 3 】

20

ゲーム機 1 0 0 のソフトウェアコンポーネントを図示する機能ブロック図 4 0 0 を図 4 に示す。メモリ 2 0 4 は、複数の実行可能なコードモジュールを含む、ゲームソフトウェアモジュール 2 3 1 を格納する。またメモリ 2 0 4 は、さまざまなゲームデータを格納する。

【 0 0 8 4 】

メモリ 2 0 4 により格納されるゲームデータは、シンボルデータ 4 0 1、ベースゲームペイテーブルデータ 4 0 2、メタゲームペイテーブルデータ 4 0 3、メタゲームタスクデータ 4 0 4、キャラクターデータ 4 0 5、仮想位置データ 4 0 6、フィーチャーゲームマップデータ 4 0 7、及びフィーチャーゲーム賞典データ 4 0 8 を含む。いくつかの実施形態において、メモリ 2 0 4 は、ゲームのプレイヤーにより選択可能である、またはゲーム開始前に自動的に選択されることができる、1 つ以上のゲームのテーマ、またはゲームのシナリオについて情報をさらに格納することができる。テーマは、下記のように、ゲームの全体的な外観 / またはスタイルに寄与する複数の概念的にリンクされたゲーム態様、及びゲームのさまざまな態様の特定の外観を備えることができる。シナリオは、ゲームテーマにリンクされることができ、またはゲームテーマは、シナリオにリンクされることができ、シナリオは、ゲームスタイル、ゲーム目標、及びゲームのストーリーラインの詳細を有することができる。

30

【 0 0 8 5 】

シンボルデータ 4 0 1 は、ベースゲーム中にゲーム機 1 0 0 の視覚的表示部 1 0 4 上に表示されるシンボルに関するデータを含むことができる。たとえば、シンボルに関する識別コード、及びベースゲーム内のシンボルの値と同様に、各シンボルのために使用される特定の画像を格納することができる。シンボルの視覚的な外観は、ゲームのテーマに依存することができる。

40

【 0 0 8 6 】

ベースゲームペイテーブルデータ 4 0 2 は、ゲーム機 1 0 0 上でプレイされるベースゲームに使用されるペイテーブルに関するデータを含むことができる。ベースゲームペイテーブルデータ 4 0 2 を使用して、ベースゲームをプレイするときにゲーム機 1 0 0 のプレイヤーにより獲得される、ポイント、クレジットまたは他の賞典の総額を計算することができる。ベースゲームペイテーブルデータ 4 0 2 を使用して、視覚的表示部 1 0 4 上に出現するシンボルの組み合わせに基づき獲得される総額を決定することができる。ベースゲ

50

ームペイテーブルデータ402は、シンボルデータ401内に格納されるようなシンボルの値により決定されるようなプレイヤーにより獲得される総額として、シンボルデータ401に関連することができる。

【0087】

メタゲームペイテーブルデータ403は、ゲーム機100上でプレイされるメタゲームに使用されるペイテーブルに関するデータを含むことができる。ペイテーブルデータ403を使用して、メタゲームをプレイするときにゲーム機100のプレイヤーにより獲得される、ポイント、クレジットまたは他の賞典の総額を計算することができる。ペイテーブルデータ403を使用して、視覚的表示部104上に出現するシンボルの組み合わせに基づき獲得される総額を決定することができる。メタゲームペイテーブルデータ403は、シンボルデータ401に関連することができる。いくつかの実施形態において、メタゲームペイテーブルデータ403は、ベースゲームペイテーブルデータ402に関連することもできるため、メタゲームの結果は、ベースゲームの結果に関連することができる。

【0088】

メタゲームタスクデータ404は、ゲーム機100上でプレイされるメタゲーム中にプレイヤーにより完了されるタスクに関するデータを含むことができる。たとえば、メタゲームタスクデータ404は、プレイヤーが賞典を受ける、または特定のレベルを取得する前に、プレイヤーが完了させる必要があるタスク数についての情報を含むことができる。タスクデータ404は、タスクを完了したことを決定させることができるシンボルの結果についての情報をさらに含むことができる。いくつかの実施形態において、メタゲームタスクデータ404は、メタゲームペイテーブルデータ403から決定されるような結果に基づき完了される完了タスクを完了することを可能にするため、メタゲームペイテーブルデータ403に関連することができる。完了する特定のタスクがプレイヤーにより選択される位置及びキャラクターに依存することができる場合に、メタゲームタスクデータ404は、位置データ406及びキャラクターデータ405に関連することもできる。いくつかの実施形態において、メタゲームタスクデータ404は、位置データ406と同様に、またはこれの代替に、ゲームテーマまたはゲームシナリオデータに関連することができる。またタスクは、ゲームの現在のテーマに依存することができる。ゲームのテーマは、ゲームをプレイする間に変更することができる。たとえば、プレイヤーが特定のマップ位置（特定の関連したテーマを含む）において1つ以上のメタゲーム目標、及びフィーチャーゲームを完了すると、プレイヤーは、異なる関連したテーマを有する別のマップ位置に移動することを決定することができる。いくつかの代替の実施形態において、ゲームのテーマ及び/またはシナリオは、位置から独立して、または位置の代替にプレイヤーにより選択可能であることができる。

【0089】

キャラクターデータ405は、ゲームをゲーム機100上でプレイするためにプレイヤーにより選択されるキャラクターに関するデータを含むことができる。キャラクターデータ405は、キャラクター名、キャラクターの外観、及びキャラクターの初期スキルレベルを含む利用可能なキャラクターについての情報を含むことができる。いくつかの実施形態において、キャラクターデータ405は、プレイヤーにより選択されるキャラクターと、ゲームプレイを通して達成される向上したレベル、または増加したスキルセットなどのキャラクターのいずれかの変更された属性とに関するデータを含むことができる。特定のゲームに利用可能なキャラクターは、ゲームのテーマに依存することができる。いくつかの実施形態において、キャラクターは、グラフィック表現によるアバターまたはプレイヤーペルソナであることができる。アバターまたはプレイヤーペルソナは、いくつかの実施形態において、人間、動物、架空の存在、乗り物、オブジェクト、または他のタイプのグラフィック表現であることができる。

【0090】

仮想位置データ406は、ゲームをゲーム機100上でプレイするためにプレイヤーにより選択される仮想位置に関するデータを含むことができる。仮想位置データ406は、

10

20

30

40

50

位置の名前、位置の１つ以上の画像、及び位置についての特性を含む利用可能な位置についての情報を含むことができる。利用可能なキャラクターが選択された位置に依存することができる、または選択された位置が利用可能なキャラクターに依存することができる場合に、仮想位置データ４０６は、キャラクターデータ４０５に関連することができる。メタゲーム中に提示されるタスクが選択される位置に依存することができる場合に、仮想位置データ４０６は、メタゲームタスクデータ４０４に関連することもできる。ベースゲーム中に提示されるシンボルが選択される位置に依存することができる場合に、さらに仮想位置データ４０６は、シンボルデータ４０１に関連することができる。特定のゲームの現在のテーマは、ゲームの現在の選択された仮想位置に依存することができる。代替に、特定のゲームに利用可能な位置は、ゲームのテーマに依存することができる。いくつかの実施形態において、仮想位置は、プレイヤーにより選択されるシナリオに基づき変更することができる。いくつかの実施形態において、同一の仮想位置は、複数のゲームシナリオのうちのすべてに、またはいくつかの使用されることができる。

10

【００９１】

フィーチャーゲームマップデータ４０７は、ゲーム機１００上でプレイされるフィーチャーゲームについてのゲームプレイ位置のマップに関するデータを含むことができる。フィーチャーゲームマップデータ４０７は、仮想位置内でゲームオブジェクトを置くことができる位置を含む、フィーチャーゲーム位置のレイアウトについての情報を含むことができる。フィーチャーゲームテーマが選択される仮想位置に基づき決定されることができる、または選択される仮想位置がフィーチャーゲームテーマに基づき決定されることができる場合に、フィーチャーゲームマップデータ４０７は、仮想位置データ４０６に関連することができる。フィーチャーゲーム位置が選択されるキャラクター、及びキャラクターのレベルに基づき決定されることができる場合に、フィーチャーゲームマップデータ４０７は、キャラクターデータ４０５にさらに関連することができる。フィーチャーゲームマップデータ４０７は、また、現在のゲームのテーマに依存し得る。

20

【００９２】

フィーチャーゲーム賞典データ４０８は、フィーチャーゲームをプレイするときにゲーム機１００のプレイヤーにより獲得される、ポイント、クレジット、または他の賞典の総額に関するデータを含むことができる。フィーチャーゲーム賞典データ４０８は、フィーチャーゲーム内に含まれる賞典の数、及びそれらが置かれる位置についての情報を含むことができる。フィーチャーゲーム賞典データ４０８は、フィーチャーゲームマップデータ４０７により定義されるようなフィーチャーゲーム位置内のさまざまな位置に賞典を配置することを可能にするために、フィーチャーゲームマップデータ４０７に関連することができる。

30

【００９３】

いくつかの実施形態において、ゲーム機１００／３０４は、すべてのゲームプレイについての全体的なテーマと、ベースゲームプレイ及び／またはメタゲームプレイ及び／またはフィーチャーゲームプレイの異なる部分またはステージについての複数のサブテーマとを有することができる。

40

【００９４】

いくつかの実施形態において、ゲームソフトウェアモジュール２３１内のコードモジュールは、ベースゲームモジュール４１１、メタゲームモジュール４１２、フィーチャーゲームモジュール４１３、キャラクター生成モジュール４１４、仮想位置生成モジュール４１５、フィーチャーゲームマップ生成モジュール４１６、及び他のコードモジュールを含むことができる。

【００９５】

ベースゲームモジュール４１１は、いくつかの実施形態においてリアルタイムゲームであることができる、ベースゲームを視覚的表示部１０４上に表示させるようにプロセッサ２０２により実行可能であることができる。ベースゲームは、スピニングリールの出現を有する、または有さない、シンボルの２次元アレイなどのシンボルサブセットが視覚的表

50

示部 104 上の表示についてより大きなシンボルセットからランダムに選択される、いずれかのチャンスベースのゲームであることができる。表示されたシンボルサブセットがベースゲームのためにランダムに選択される、シンボルセットは、シンボルサブセット生成の著しい数のインスタンスにわたり選択されたシンボル間で妥当な程度の変形形態を可能にするサイズになる。シンボルサブセットは、同一のシンボルの複数のインスタンスを含むことができる。

【0096】

ベースゲームモジュール 411 は、プレイヤーがユーザ入力 218 を使用してゲームプレイを開始するときに実行されることができる。ベースゲームモジュール 411 は、クレジット入力機構 221、入力機構 106、及びユーザ入力 218 を使用してプレイヤーが bet (賭け) または wager (賭け) をすることを可能にすることができ、また乱数発生器 210 を使用してランダムなゲーム結果を決定することができる。ベースゲームモジュール 411 を実行することは、ベースゲームペイテーブルデータ 402 を使用して、いずれかのクレジットまたは他の賞典をプレイヤーが獲得したかどうかをプロセッサ 202 に判定させることができる。つぎにプロセッサ 202 は、ゲーム機 100 が支払い機構 225 を使用していずれかの賞典に関するプレイヤーへ振り込ませることができる。

【0097】

メタゲームモジュール 412 は、メタゲームを視覚的表示部 104 上に示させるようにプロセッサ 202 により実行可能であることができる。いくつかの実施形態において、メタゲームは、リールベースのゲームを含むことができ、またベースゲームのために使用されるこれらと同一のリールを使用することができる。メタゲームは、いずれかのチャンスベースのゲームであることができ、チャンスベースのゲームにおいて、シンボルの 2 次元アレイなどのシンボルサブセットは、スピニングリールの出現を有する、または有さない、視覚的表示部 104 上の表示についてのより大きなシンボルセットからランダムに選択される。表示されたシンボルサブセットがメタゲームについてランダムに選択されるシンボルセットは、シンボルサブセット生成の著しい数のインスタンスにわたり選択されたシンボル間の妥当な程度の変形形態を可能にするサイズにされる。シンボルサブセットは、同一のシンボルの複数のインスタンスを含むことができる。

【0098】

いくつかの実施形態において、メタゲームモジュール 412 は、プレイヤーがユーザ入力 218 を使用してゲームプレイを開始するときに実行されることができる。メタゲームモジュール 412 は、完了されなければならない一連のタスクを有することができる。いくつかの実施形態において、タスクの完了は、ベースゲームにおいてランダムに生成されたシンボルサブセットにおける、特定のシンボル、またはシンボルの組み合わせの出現に依存する。たとえば、ベースゲームの部分として出現する特定のシンボル、またはシンボルの組み合わせは、タスクの完了に寄与することができる。したがって、ベースゲーム内の賞典シンボル組み合わせがメタゲーム内の賞典シンボル組み合わせではないこともできるが、ベースゲーム及びメタゲームは、同一のランダムに生成されたシンボルサブセットに依存することができる。換言すれば、ベースゲーム及びメタゲームの結果が基づく同一のシンボルサブセットは、ベースゲーム及びメタゲームのそれぞれに異なる結果をもたらすことが可能である。たとえば、ベースゲームにおける賞典結果は、メタゲームにおける賞典結果と対応しないことができ、またメタゲームにおける賞典結果は、ベースゲームにおける賞典結果と対応しないことができる。加えて、ベースゲームにおける賞典結果は、金銭的報酬を与え、メタゲームにおける賞典結果は、キャラクター達成マイルストーンに対するプレイヤーのキャラクターの昇級のような、レベル上昇またはスキル若しくは属性上昇などの非金銭的報酬を与える。メタゲームにおいて獲得される非金銭的報酬は、下記のような、スキルベースのフィーチャーゲームにおいて金銭的報酬を獲得するより大きな見込みにつながる事が可能である。

【0099】

メタゲームにおける賞典結果を決定するためのルール基準及びパラダイムは、ベースゲ

ームにおける賞典結果を決定するルール及びパラダイムと異なることができる。たとえば、メタゲームにおける賞典結果は、シンボルサブセット内に存在するシンボルの組み合わせに必ずしも依存せずに、ランダムに生成されたシンボルサブセット間の唯一のシンボルの出現によることができる。さらにメタゲームにおける賞典結果は、特定のプレイライン（すなわち、シンボルの所定の線形シーケンス）とアライメントを取らないランダムに生成されたシンボルサブセット間のシンボルの組み合わせの出現によることができるが、ベースゲームは、賞典結果であることを決定されるために、所定のプレイライン沿いのシンボルサブセット内に存在するシンボルの組み合わせに依存することができる。メタゲームモジュール 4 1 2 を実行することは、プレイヤーがメタゲームペイテーブルデータ 4 0 3 を使用してメタゲームタスクを完了したかどうかをプロセッサ 2 0 2 に判定させることができる。

【 0 1 0 0 】

フィーチャーゲームモジュール 4 1 3 は、フィーチャーゲームを視覚的表示部 1 0 4 上に示させるようにプロセッサ 2 0 2 により実行可能であることができる。いくつかの実施形態において、フィーチャーゲームは、ダンジョンクロールまたはトレジャーハントタイプゲームであることができ、そこでプレイヤーは、クレジットまたは他の賞典を獲得するために、仮想位置を通してナビゲートし、仮想オブジェクトと相互作用しなければならない。いくつかの実施形態において、フィーチャーゲームモジュール 4 1 3 は、フィーチャーゲームマップデータ 4 0 7 に基づき視覚的表示部 1 0 4 上に仮想位置を示させることができる。賞典は、フィーチャーゲーム賞典データ 4 0 8 に基づき仮想位置全体を通して分布することができる。いくつかの実施形態において、賞典は、賞典を取得するために、プレイヤーが開けなければならない、またはその他の方法で相互作用しなければならない、仮想チェスト、ボックス、または他のオブジェクト内に隠されることができる。いくつかの実施形態において、仮想チェスト、ボックスまたはその他のオブジェクトのうちのいくつかのみは、賞典を含む。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、賞典を獲得するために、パズルを解く、悪者と戦う、または他のタスクを完了する必要があることができる。いくつかの実施形態において、賞典は、金銭的賞典、及び非金銭的賞典のいずれか一方を、または両方を含むことができる。

【 0 1 0 1 】

キャラクター生成モジュール 4 1 4 は、プレイヤーによる選択及び / または変更のためにゲーム機 1 0 0 上に 1 人以上のキャラクターを生成させ、表示させるように、プロセッサ 2 0 2 により実行可能であることができる。いくつかの実施形態において、キャラクター生成は、キャラクタータイプ（たとえば、戦士、魔法使い、トロール、エルフなど）、体形、皮膚の色調、髪の色、性別及び服などの、複数の設定可能なキャラクター属性に基づき固有のキャラクターを生成することが可能である、プレイヤーを含むことができる。いくつかの代替の実施形態において、予め生成されたキャラクターは、キャラクターデータ 4 0 5 から取得され、そして選択するプレイヤーのために表示されることができる。選択されたキャラクターデータは、キャラクターデータ 4 0 5 内に格納されることができる。

【 0 1 0 2 】

仮想位置生成モジュール 4 1 5 は、プロセッサ 2 0 2 により実行され、1 つ以上の仮想位置をプレイヤーによる選択のためにゲーム機 1 0 0 上に生成させ、表示させることができる。いくつかの実施形態において、1 つ以上の仮想位置は、マップ上に表示されることができる。仮想位置は、仮想位置データ 4 0 6 に基づき生成されることができる。

【 0 1 0 3 】

フィーチャーゲームマップ生成モジュール 4 1 6 は、プロセッサ 2 0 2 により実行され、フィーチャーゲームをプレイするためにゲーム機 1 0 0 上に仮想位置画像を生成させ、表示させることができる。フィーチャーゲームマップは、フィーチャーゲームマップデータ 4 0 7 に基づき生成されることができる。

【 0 1 0 4 】

ここで図 5 を参照すると、図 1 に示されるゲーム機 100、及び図 3 に示されるゲーム機 304 などの、ゲームシステムにゲームを実装することによりゲームする方法 500 を図示する流れ図が示される。

【0105】

ゲームする方法 500 は、ゲーム機 100 のクレジット入力機構 221 にクレジットを与え、ゲームプレイ用のキャラクターを選択する、プレイヤーの最初のステップ 501 を備えることができる。いくつかの実施形態において、これは、キャラクターと関連する名前を入力することを備えることもできる。プロセッサ 202 は、キャラクターデータ 405 から読み出すことができる、キャラクター生成モジュール 414 を実行することができる。キャラクターは、ゲーム機 100 のタッチスクリーンディスプレイ上に一連の利用可能なキャラクターを通してスクロールすることにより選択されることができる。いくつかの実施形態において、キャラクターは、キャラクターコンポーネントについて複数の異なるオプションから選択することにより、プレイヤーによって作成されることができる。たとえば、プレイヤーは、有するキャラクターについての、さまざまな体形、顔の特徴、髪型、及び服から選択することによりキャラクターを生成することが可能であることができる。プレイヤーによって作成されるキャラクターは、キャラクターデータ 405 に格納されることができる。

10

【0106】

いくつかの実施形態において、プレイヤーは、キャラクターデータ 405 内にシステムによって格納されている以前に作成したキャラクターを選択することが可能であることができる。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、以前に作成したキャラクターに関連するデータを格納するチケットを走査することが可能であることができる。ゲーム機 100 は、チケットから読み出されるデータに基づき、格納されたプレイヤーアカウントまたはプレイヤープロフィールからデータにアクセスするように構成されることができる。プロセッサ 202 は、チケットから読み出されるデータを使用してデータベースルックアップに基づきプレイヤーアカウント情報を取得することができる。

20

【0107】

いくつかの実施形態において、選択可能な各キャラクターは、キャラクターデータ 405 内に格納される複数の所定の基本属性レーティングを有することができる。たとえば、キャラクターは、強さ、敏捷性及び速度などの属性を有することができる。いくつかの実施形態において、異なる、またはさらなる属性は、存在することができる。たとえば、いくつかの実施形態において、キャラクターは、賢さ、器用さ、及び/または持久力などの属性を有することができる。これらの属性は、たとえば、1 から 10 のスケールで測定されることができる。各キャラクターは、各属性についての基本レーティングを有することができる。特定のキャラクターは、たとえば、強さレーティング 6、敏捷性レーティング 3、及び速度レーティング 4 を有することができる。いくつかの代替の実施形態において、属性は、異なる数値スケール（たとえば、1 から 5、1 から 20、または 1 から 100）に基づき、またはバー、複数の星、若しくはいくつかの他のスケールについての属性のグラフィック表現であることができる非数値スケールに基づき測定されることができる。またキャラクターは、所定のベースレベルを有することができる。いくつかの実施形態において、すべてのキャラクターは、ベースレベル 1 で開始する。

30

40

【0108】

いくつかの実施形態において、選択されたキャラクターは、ユーザ入力 218 を使用してゲームプレイ中に変更されることが可能であることができる。キャラクターを変更する場合に、それらは、以前に選択されたキャラクターの、いくつかの、またはすべてのレベル及びスキルを保持することができる。

【0109】

いくつかの実施形態において、プレイヤーは、マップから仮想ゲームプレイ位置を選択することが可能であることもできる。プロセッサ 202 は、仮想位置生成モジュール 415 を実行することができ、仮想位置生成モジュールは、仮想位置データ 405 から読み出

50

され、視覚的表示部 104 について複数の選択可能な位置を示すマップの画像を表示することができる。たとえば、選択可能な位置は、いくつかの実施形態において、森林、砂漠、城、及び／または沼地を含むことができる。仮想ゲームプレイ位置は、ゲームの一般テーマに合わせられることができる。いくつかの実施形態において、キャラクターの選択は、仮想ゲームプレイ開始位置を決定することができる。たとえば、騎士キャラクターを選択することは、仮想の城において開始するゲームプレイをもたらすことができ、エルフを選択することは、仮想の森林におけるゲームプレイをもたらすことができ、トロールを選択することは、仮想の沼地において開始するゲームプレイをもたらすことができる。

【0110】

キャラクター選択を行った後に、いくつかの実施形態において、チュートリアルゲームは、所定の選択基準に基づき、ステップ 502 においてプレイヤーに提示されることができる。いくつかの実施形態において、チュートリアルゲームは、フィーチャーゲームのシミュレーション、またはフィーチャーゲームの態様であることができる。いくつかの実施形態において、チュートリアルゲームは、プレイヤーがいかなる金銭的報酬をも獲得することを不可能にすることができる。いくつかの実施形態において、チュートリアルゲームへの参加は、プレイヤーが新規のプレイヤーまたは経験済みのプレイヤーであるかどうか、プレイヤーのキャラクターのレベル、プレイヤーが最後にゲームをプレイしてから期間、または他の基準に基づき決定されることができる。いくつかの実施形態において、チュートリアルゲームへの参加は、プレイヤーの当選時であることができる。チュートリアルゲームに参加するための基準を満たす場合に、方法は、ステップ 510 に移動し、チュートリアルゲームをプレイヤーに提示する。

10

20

【0111】

チュートリアルゲームは、下記のように、フィーチャーゲームの、使用される制御、及びゲームプレイスタイルにプレイヤーが慣れるようになるのを支援することができる。いくつかの実施形態において、チュートリアルゲームは、彼らがフィーチャーゲーム中に適用することが可能である新規のトリック、スキルまたは組み合わせをプレイヤーに教えることができる。チュートリアルゲームが終了すると、方法は、ステップ 503 へ移動する。基準を満たさない場合に、チュートリアルゲームは、プレイされず、方法は、ステップ 503 へ移動する。

【0112】

いくつかの実施形態に従い、チュートリアルゲームは、ゲームプレイの開始時だけではなく、ゲームプレイのさまざまなステージにおいてプレイヤーに提示されることができる。たとえば、いくつかの実施形態において、チュートリアルゲームは、プレイヤーのキャラクターまたはアバターが新しいレベルに到達する、新しいスキルを学習する、または新しい武器を受け取るときにプレイヤーに提示されることができる。

30

【0113】

ステップ 503 において、ベースゲームは、ベースゲームモジュール 411 を実行するプロセッサ 202 によりゲーム機 100 上に実装される。いくつかの実施形態において、ベースゲームは、シンボルデータ 401 を使用して生成されることができる、リアルゲームであることができる。いくつかの実施形態において、ベースゲームは、スピニングリールの出現なしで、シンボルが視覚的表示部 104 上での表示のためにシンボルセットからランダムに選択される、異なるチャンススペースのゲームであることができる。

40

【0114】

ステップ 504 において、プレイヤーは、ユーザ入力 118 との相互作用を通してプロセッサ 202 によりベースゲームモジュール 411 のインスタンスを開始させる。プレイヤーによる賭け総額は、ベースゲーム賞典プール、及びフィーチャーゲーム賞典プールである、2つの賞典プールに分割されることができる。賭けの対象のいくつかは、ゲーム機 100 / 304 を所有する、及び／または制御する会社または組織である胴元に預けることもできる。胴元に預ける総額は、ゲームがプレイされている管轄区域において規定する規則に基づき変えることができる。

50

【 0 1 1 5 】

ベースゲームを開始する場合に、プロセッサ 2 0 2 は、メタゲームタスクデータ 4 0 4 に基づきメタゲームモジュール 4 1 2 を開始することもできる。メタゲームは、プレイヤーが完了した一連のタスクを含むことができる。タスクの進捗及び完了は、メタゲームペイテーブルデータ 4 0 3 を参照して決定されるような、ベースゲームの結果に基づき決定されることができる。

【 0 1 1 6 】

ステップ 5 0 5 において、ベースゲームモジュール 4 1 1 は、プロセッサ 2 0 2 により実行され、視覚的表示部 1 0 4 上の複数の表示位置に表示のためにプロセッサ 2 0 2 にシンボルデータ 4 0 1 から得られる複数のシンボルを選択させる。ベースゲームがリールゲームである、いくつかの実施形態において、ベースゲームモジュール 4 1 1 は、プロセッサ 2 0 2 により実行され、視覚的表示部 1 0 4 上で仮想的にスピンするようにリールを出現させることができる。シンボルの選択は、たとえば、乱数発生器 4 1 4 によって、ランダムに実行されることができる。

【 0 1 1 7 】

さらにステップ 5 0 6 において、ゲーム結果は、ディスプレイ上にランダムに表示されたシンボルに基づき決定される。ゲーム結果は、ベースゲームペイテーブルデータ 4 0 2 に基づきプロセッサ 2 0 2 により決定されるベースゲーム結果、及びメタゲームペイテーブルデータ 4 0 3 に基づきプロセッサ 2 0 2 により決定されるメタゲーム結果からなることができる。ベースゲーム結果は、表示される特定のシンボルに基づき、プレイヤーへの金銭的賞典の授与をもたらすことができる。ベースゲーム結果が金銭的報酬の獲得をもたらす場合に、これは、支払い機構 2 2 5 を介していくつかの実施形態において直ちにプレイヤーへ振り込まれることができる。いくつかの他の実施形態において、獲得される総額は、ゲームセッション中に格納され、貯められることができ、そして合計の総額は、ゲームセッションの終了時に授与されることができる。獲得される総額は、ベースゲーム賞典プールから取り出されることができる。獲得される総額は、現金として、または現金に償還されることが可能であるクレジットとして授与されることができる。

【 0 1 1 8 】

メタゲーム結果は、メタゲームタスクデータ 4 0 4 に基づきメタゲームモジュール 4 1 2 により決定されるように、プレイヤーが完了に向けて進捗すること、及び/またはメタゲームにおける 1 つ以上のタスクまたはクエストセットを完了することを可能にすることができる。各タスクの完了に向けて行われる進捗は、タスクを通す昇級を示す、比、パーセンテージ、プログレスバー、または他の手段の形態でプレイヤーに表示されることができる。メタゲーム結果がすべてのタスクセットの完了をもたらす場合に、キャラクターデータ 4 0 5 内に格納されるようなプレイヤーレベルを上げることができる。いくつかの実施形態において、キャラクターデータ 4 0 5 内に格納されるいくつかの、またはすべてのプレイヤー属性をも上げることができる。

【 0 1 1 9 】

いくつかの実施形態において、メタゲーム結果は、代替に、またはさらに、プレイヤーが他の報酬を達成することを可能にすることができる。これは、クエスト内のすべてのタスクの完了時であること、タスクを完了する毎であること、または単にゲーム中に表示されるシンボルの組み合わせに基づくことができる。いくつかの実施形態において、メタゲーム結果は、プレイヤーのキャラクターに適用することが可能である、審美性報酬またはスキルベースの報酬などの、報酬をプレイヤーが獲得することを可能にすることができる。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、プレイヤーが後で審美性またはスキルベースの報酬を購入するために使用することが可能であることができる、ゲーム内仮想通貨の 1 単位以上を獲得することが可能であることができる。たとえば、ゲームは、プレイヤーがゲーム内クレジット、コイン、宝石、トークン、または仮想通貨の別の形態を獲得することを可能にすることができる。いくつかの実施形態に従い、仮想通貨の 1 つより多い異なる形態は、メタゲーム中に授与されることができ、また通貨の異なる形態は、異なる

10

20

30

40

50

タイプのアイテムを購入するために使用されることができる。異なる審美性及びスキルベースの報酬は、仮想通貨によって仮想的に購入されることが可能であることができ、異なる総額がそれぞれにかかることができる。たとえば、いくつかの実施形態において、外套は、3コインかかることができ、回復ポーションは、5コインかかることができ、プレイヤーの速度を上げるブーツは、10コインかかることができる。

【0120】

ステップ507において、プロセッサ202は、フィーチャーゲームへの参加を可能にする閾値に到達したかどうかを判定することができる。いくつかの実施形態において、フィーチャーゲームへの参加は、リール上に出現する所定のシンボルの組み合わせによることができる。いくつかの代替の実施形態において、フィーチャーゲームへの参加は、時間ベースの閾値（プレイヤーがたとえば、少なくとも5分、10分、15分、20分、25分または30分ゲームをプレイしている）、支出ベースの閾値（プレイヤーが特定の金額を使った）、またはゲームプレイ閾値（プレイヤーが特定の数のベースゲームをプレイした）に達することに基づくことができる。複数の異なる閾値条件を組み合わせ適用することができる。いくつかの実施形態において、フィーチャーゲームへの参加は、閾値条件を満たした後に半ランダム化されることができ、たとえばそこで、この参加は、閾値に加える範囲、または閾値のトップについての範囲からランダムに選択される。たとえば、100クレジットなどの、所与のベース支出閾値について、フィーチャーゲームへの参加は、ベース支出閾値に到達した後に5分から10分の間のランダムに選択された時間に発生することができる。

【0121】

閾値に到達しなかった場合に、ゲームプレイは、プロセッサ202がベースゲームモジュール411を再開させ、そしてプレイヤーが賭けをしてベースゲームをプレイするさらなる機会を有しながら、ステップ503に戻る。

【0122】

閾値に到達した場合に、ステップ508において、プレイヤーは、フィーチャーゲームに参加する機会を与えられる。プレイヤーがフィーチャーゲームに参加しないことを選んだ場合に、参加しないことは、それら自体の時間に、より多くのメタゲーム目標を達成することを可能にすることができ、たとえば、プレイは、プロセッサ202がベースゲームモジュール411を再開させ、そしてプレイヤーが賭けをしてベースゲームをプレイするさらなる機会を有しながら、ステップ503に戻る。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、所定の限度に到達した後にフィーチャーゲームに参加させられる可能性がある。たとえば、プレイヤーは、たとえば、所定の時間量後に、所定のベースゲーム数がプレイされた後に、プレイヤーのキャラクターが所定のレベルに到達すると、またはプレイヤーが所定の金額またはクレジット総額を使用した後に、フィーチャーゲームに参加させられる可能性がある。

【0123】

プレイヤーがフィーチャーゲームに参加することを選択する場合に、フィーチャーゲームは、フィーチャーゲームモジュール413を実行するプロセッサ202により、ステップ509において開始する。フィーチャーゲームは、いくつかの実施形態において、スキルベースのアドベンチャーゲームであることができる。いくつかの代替の実施形態において、スキルベースのフィーチャーゲームは、追加のチャンスベースのゲームを含むことができる。

【0124】

キャラクターデータ405内に格納されるプレイヤー属性は、それがスキルまたはチャンスベースであるかどうかにかかわらず、フィーチャーゲームにおける成功の可能性に与することができる。たとえば、より高い強さレーティングを有するキャラクターは、より低い強さレーティングを有するキャラクターよりフィーチャーゲームにおける特定のアクション（たとえば、宝箱を壊して開ける）において成功する可能性がより高いことができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 5 】

フィーチャーゲームは、プレイヤーが金銭的及び非金銭的賞典の両方を獲得することを可能にすることができる。金銭的賞典は、フィーチャーゲームプールから支払われることができる。非金銭的賞典は、新しい髪型、服及びアクセサリーなどのキャラクターの視覚的外観への改善を有することができる。いくつかの実施形態において、非金銭的賞典は、キャラクターの属性レーティングに直接的または間接的改善を有することもできる。たとえば、非金銭的賞典は、プレイヤーのキャラクターの強さが10%上昇することであることができる。間接的改善の実施例は、キャラクターが彼らの速度を上げるブーツ、または彼らの器用さを向上させるグローブを受け取ることであることができる。いずれかのフィーチャーゲームに利用可能である賞典は、フィーチャーゲーム賞典データ408に基づきプロセッサ202により決定されることができる。

10

【 0 1 2 6 】

いくつかの実施形態に従い、フィーチャーゲームは、「トレジャーハント」タイプのゲームを含むことができ、トレジャーハントタイプのゲームにおいて、プレイヤーは、報酬を得るために、仮想環境を通してナビゲートし、仮想オブジェクトと相互作用しなければならない。たとえば、いくつかの実施形態において、プレイヤーは、報酬を得るために、ダンジョンタイプの環境を通してナビゲートし、チェストを開くことができる。各チェストは、たとえば、金銭的または非金銭的報酬を含むように、または空であるように事前に決定されることができる。プレイヤーは、ユーザ入力218を使用して仮想環境を通してナビゲートすることができる。

20

【 0 1 2 7 】

いくつかの実施形態において、フィーチャーゲームは、アリーナスタイルのバトルゲーム、レーシングゲーム、ファーストパーソンシューター、またはプレイヤーが1つ以上の仮想シナリオを介して1つ以上の仮想オブジェクトまたはキャラクターを制御することを可能にする別のタイプのゲームを含むことができる。

【 0 1 2 8 】

フィーチャーゲーム中にナビゲート可能である仮想環境のテーマは、ステップ503において選択される仮想ゲームプレイ位置、ゲームシナリオ、及び/またはキャラクターレベルに依存することができる。たとえば、プレイヤーが騎士キャラクターを選択した場合に、ゲームプレイは、城で行われることができる。レベル1の騎士は、城のダンジョンを通してナビゲートする必要があることができ、たとえば、レベル2の騎士は、使用人の部屋を通してナビゲートすることができる。レベル8の騎士などの、より高レベルの騎士は、王室を通してナビゲートする必要があることができる。キャラクターがレベルを通して進捗する場合に、ゲームプレイ位置は、適切に変更されることができる。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、フィーチャーゲームについての特定の仮想位置を選択することが可能であることができる。仮想環境は、事前に生成され、フィーチャーゲームマップデータ407内に格納されることができる。

30

【 0 1 2 9 】

フィーチャーゲームは、ステップ510において、所定の閾値に到達するまで実行されることができる。これは、たとえば、時間ベースの閾値、または達成ベースの閾値であることができる。これに到達すると、ゲームは、ベースゲームに戻され、ステップ503においてプロセッサ202によりベースゲームモジュール411を再開する。

40

【 0 1 3 0 】

いくつかの実施形態において、プレイヤーは、ゲームプレイ中にいつでもゲームセッションを終了させることが可能であることができる。プレイヤーがゲームセッションを終了させるときに、いかなる貯まった賞典も、支払い機構225を使用して現金またはクレジットの形態で、プレイヤーに支払われることができる。いくつかの実施形態において、ゲーム機100は、ゲーム内のプレイヤーのキャラクターに対応するチケットを発行することもできる。このチケットは、ステップ501を参照して上述されるように、プレイヤーが彼らのつぎのゲームセッションにおいて彼らのキャラクターをゲーム内へロードするこ

50

とを可能にすることができる。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、チケットを使用して、彼らのキャラクターをオンラインゲーム環境内にアップロードすることが可能であることができる。いくつかの実施形態において、ベースゲームをプレイすることを通して得られる属性ではなく、キャラクター審美性のみを転送することが可能であることができる。いくつかの代替の実施形態において、キャラクター能力レーティングは、キャラクター審美性に加えて、またはキャラクター審美性の代替に、チケットを介して転送されることが可能であることができる。

【0131】

いくつかの実施形態において、チケットの代替に、キャラクターデータは、プレイヤーが彼らのキャラクターデータを格納し、彼らのつぎのゲームセッションにおいて彼らのキャラクターをゲーム内へロードするために使用することが可能である、QRコード（登録商標）、スマートカード、磁気ストライプカード、近接場転送、またはデータストレージの別の電子的若しくは非電子的手段を使用するような、別の形態に格納されることができ

10

【0132】

図14は、図1に示されるゲーム機100、及び図3に示されるゲーム機304などの、ゲームシステムにゲームを実装することによりゲームする代替の方法1400を示す。

【0133】

ゲームする方法1400は、プレイヤーが再開プレイヤー、または新しいプレイヤーであるかどうかを示すプレイヤーの最初のステップ1401を備えることができる。プレイヤーが再開プレイヤーである場合に、プレイヤーは、チケットを走査する、またはプレイヤーのアカウントに関連するデータを格納するアカウント情報を提供することができ、そして方法は、ステップ1405に移動することができる。プレイヤーが新しいプレイヤーである場合に、ステップ1402において、プレイヤーは、新しいアカウントを作成するようにゲーム機100/300のビデオ表示104を介して促されることができ、この新しいアカウントは、たとえば、ユーザ入力218を使用して、アカウント名及びパスワードなどの詳細を入力するようにプレイヤーに要求することができる。ステップ1403において、プレイヤーは、プレイヤークラスを選択するようにゲーム機100/300のビデオ表示104を介して促されることができ。このクラスは、たとえば、戦士、ハンター、悪者または魔導師などの、キャラクタータイプであることができる。図15及び16を参照すると下記のように、クラス選択は、ユーザによりプレイされるつぎのゲームのルックアンドフィールについての効果を有することができる。

20

30

【0134】

ステップ1404において、プレイヤーは、キャラクターを作成するようにゲーム機100/300のビデオ表示104を介して促されることができ。いくつかの実施形態において、これは、キャラクターに関連する名前を入力することを備えることもできる。プロセッサ202は、キャラクターデータ405から読み出すことができる、キャラクター生成モジュール414を実行することができる。キャラクターは、ゲーム機100のタッチスクリーンディスプレイ上に一連の利用可能なキャラクターを通してスクロールすることにより選択されることができ。いくつかの実施形態において、キャラクターは、キャラクターコンポーネントの複数の異なるオプションから選択することによりプレイヤーによって作成されることができ。たとえば、プレイヤーは、キャラクターが有する、さまざまな体形、顔の特徴、髪型、及び服から選択することによりキャラクターを生成することが可能であることができる。プレイヤーにより作成されるキャラクターは、キャラクターデータ405に格納されることができ。

40

【0135】

いくつかの実施形態に従い、ステップ1403及び1404を単一のステップにおいて実行することができる。たとえば、いくつかの実施形態に従い、クラス選択に基づきキャラクターを自動的に選択することができる。いくつかの代替の実施形態において、プレイヤーは、最初にキャラクターを選択し、クラスは、選択されたキャラクターと関連するク

50

ラスに基づき自動的に選択されることができる。

【0136】

ステップ1405において、ベースゲームは、ベースゲームモジュール411を実行するプロセッサ202によりゲーム機100上に実装される。いくつかの実施形態において、ベースゲームは、リールゲームであることができ、リールゲームは、シンボルデータ401を使用して生成されることができる。いくつかの実施形態において、ベースゲームは、異なるチャンスベースのゲームであることができ、この異なるチャンスベースのゲームにおいて、スピニングリールの出現なしで、シンボルは、視覚的表示部104上の表示用のシンボルセットからランダムに選択される。プレイヤーは、ユーザ入力118との相互作用を介して、プロセッサ202によりベースゲームモジュール411のインスタンスを開始させることができる。ベースゲームモジュール411をプロセッサ202により実行し、シンボルデータ401から得られる複数のシンボルを視覚的表示部104上の複数の表示位置における表示用にプロセッサ202により選択させる。ベースゲームがリールゲームである、いくつかの実施形態において、ベースゲームモジュール411をプロセッサ202により実行し、リールを視覚的表示部104上で仮想的にスピンさせるように出現させる。シンボルの選択は、たとえば、乱数発生器414により、ランダムに実行されることができる。

10

【0137】

図5を参照すると上述されるように、ゲーム結果は、ディスプレイ上にランダムに表示されたシンボルに基づき決定される。ゲーム結果は、ベースゲームペイテーブルデータ402に基づきプロセッサ202により決定されるベースゲーム結果、及びメタゲームペイテーブルデータ403に基づきプロセッサ202により決定されるメタゲーム結果からなることができる。ベースゲーム結果は、表示される特定のシンボルに基づき、プレイヤーへの金銭的賞典の授与をもたらすことができる。ベースゲーム結果が金銭的報酬の獲得をもたらす場合に、これは、支払い機構225を介していくつかの実施形態において、直ちにプレイヤーに振り込まれることができる。いくつかの他の実施形態において、獲得される総額は、ゲームセッション中に格納され、貯められることができ、合計の総額は、ゲームセッションの終了時に授与されることができる。獲得される総額は、ベースゲーム賞典プールから取り出されることができる。獲得される総額は、現金として、または現金に償還されることが可能であるクレジットとして授与されることができる。

20

30

【0138】

メタゲーム結果は、メタゲームタスクデータ404に基づきメタゲームモジュール412により決定されるように、メタゲームにおいて、プレイヤーが1つ以上のタスクまたはクエストセットに向けて進捗する、及び/または1つ以上のタスクまたはクエストセットを完了することを可能にすることができる。各タスクの完了に向けて行われる進捗は、比、パーセンテージ、プログレスバー、またはタスクを介して昇級を示す他の手段の形態でプレイヤーに表示されることができる。メタゲーム結果がすべてのタスクセットの完了をもたらす場合に、キャラクターデータ405に格納されるようなプレイヤーレベルは、上昇することができる。いくつかの実施形態において、キャラクターデータ405内に格納されるいくつかの、またはすべてのプレイヤー属性も、上がるることができる。

40

【0139】

いくつかの実施形態において、メタゲーム結果は、代替に、またはさらに、プレイヤーが他の報酬を達成することを可能にすることができる。これは、タスクを完了する毎に、クエスト内のすべてのタスクの完了時であることができる、または単純にゲーム中表示されるシンボルの組み合わせに基づくことができる。いくつかの実施形態において、メタゲーム結果は、プレイヤーが彼らのキャラクターに適用することが可能である、審美性報酬またはスキルベースの報酬などの、報酬をプレイヤーが獲得することを可能にすることができる。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、プレイヤーが後で審美性またはスキルベースの報酬を購入するために使用することが可能であることができる、ゲーム内仮想通貨の1単位以上を獲得することが可能であることができる。たとえば、ゲームは、

50

プレイヤーがゲーム内のクレジット、コイン、宝石、トークン、または仮想通貨の別の形態を獲得することを可能にすることができる。異なる審美性及びスキルベースの報酬は、仮想で購入されることが可能であることができ、異なる総額がそれぞれ、かかることができる。たとえば、いくつかの実施形態において、外套は、3コインかかることができ、回復ポーションは、5コインかかることができ、キャラクターまたはアバターの速度を上昇させるブーツは、10コインかかることができる。

【0140】

ステップ1406において、プロセッサ202は、フィーチャーゲームへの参加を可能にするトリガーイベントが発生したかどうかを判定する。いくつかの実施形態において、フィーチャーゲームへの参加についてのトリガーは、ゲームディスプレイ上に、たとえば、
10 リール上に、出現する所定のシンボルまたはシンボルの組み合わせによることができる。いくつかの代替の実施形態において、フィーチャーゲームへの参加は、時間ベースの閾値、支出ベースの閾値、またはゲームプレイの閾値を達成するような、図5を参照して上述されるような、別のトリガーに基づくことができる。

【0141】

トリガーイベントが発生するまで、ゲームプレイは、プロセッサ202がベースゲームモジュール411にプレイを続けさせ、プレイヤーが賭けをしてベースゲームをプレイするさらなる機会を有しながら、ステップ1405に続く。

【0142】

トリガーイベントが発生する場合に、ステップ1407において、プレイヤーは、図18を参照するとさらに詳細に下記のように、フィーチャーゲームに参加する前にプレイヤーのインベントリを編集する機会を与えられる。インベントリを編集すると、ゲーム機100/300のビデオディスプレイ104は、ステップ1408において戦闘前の画面を表示することができる、この戦闘前の画面は、ポーションまたは他の特別なアイテムを使用して、武器またはシールドをアップグレードするように、フィーチャーゲームに参加する前にいずれかの最終キャラクター調整をユーザが行うことを可能にすることができる。いくつかの実施形態に従い、戦闘前の画面上で行われるいくつかの選択をゲーム中に変更することができる。たとえば、プレイヤーは、いくつかの実施形態において、フィーチャーゲームの途中で使用するために異なる武器を選択することが可能であることができる。

【0143】

プレイヤーの戦闘前の選択によってプレイヤーを満足させるユーザ入力218を使用することをプレイヤーが示すときに、フィーチャーゲームは、フィーチャーゲームモジュール413を実行するプロセッサ202によりステップ1409において開始される。フィーチャーゲームは、いくつかの実施形態においてスキルベースのアドベンチャーゲームであることができる。フィーチャーゲームは、図5を参照して上述されるように、バトル、トレジャーハント、ファーストパーソンシューター、クエスト、または他のタイプのスキルベースのゲームであることができる。

【0144】

フィーチャーゲームは、所定の閾値、トリガーイベントまたは終了イベントに到達するまで、実行することができる。フィーチャーゲームが終了すると、ステップ1410において、ゲーム機100/300のビデオディスプレイ104は、戦闘後の画面を表示することができる、戦闘後の画面は、たとえば、フィーチャーゲームの進行中に得られるいずれかの仮想クレジットを使用する能力を有するプレイヤーを提示することができる。

【0145】

戦闘後の結果をみた後に、ステップ1410において、ゲーム機100/300のビデオディスプレイ104は、達成画面を表示することができる、達成画面は、フィーチャーゲーム中のゲームプレイについての統計値、得られる実績、及び獲得される賞金を表示することができる。これは、図20を参照して以下にさらに詳細に記述される。実績をみた後に、プレイヤーは、いくつかの実施形態に従いステップ1412において、再度インベントリ画面に再訪する機会を与えられることができる。インベントリ画面の表示後に、ゲー
50

ムプレイのシーケンスは、再度ベースゲームをプレイヤーに提示することによりステップ 1 4 0 5 へ戻る。

【 0 1 4 6 】

ゲームの方法 5 0 0 及び 1 4 0 0 の特定の実施例は、図 6 から 1 3、及び図 1 5 から 2 0 に示されるゲームシステム 1 0 0 のディスプレイのスクリーンショットを参照して以下に記述される。

【 0 1 4 7 】

図 6 は、キャラクターデータ 4 0 5 からプロセッサ 2 0 2 により読み出される情報に基づきキャラクター生成モジュール 4 1 4 により生成されるような、ゲーム機 1 0 0 のキャラクター選択画面 6 0 0 の例示的なスクリーンショットである。画面 6 0 0 は、ゲーム機 1 0 0 のプレイヤーにキャラクターを選択するように指令するメッセージ 6 0 1 を示す。複数のキャラクター 6 0 2 は、選択のために表示されることができる。各キャラクターは、キャラクタータイプ記述子 6 0 4 (たとえば、戦士、ハンター、悪者または魔導師などの)を含む。プレイヤーは、ユーザ入力 2 1 8 を使用してキャラクターを通してスクロールすることができる。プレイヤーが利用可能なキャラクター 6 0 2 を通してスクロールする場合に、1 人のキャラクターは、「選択された」キャラクター 6 0 3 としていつでも出現することができる。選択されたキャラクター 6 0 3 は、選択されていないキャラクター 6 0 2 の正面にるように示され、仮想マーキング 6 0 6 により強調表示されて示される。選択されたキャラクター 6 0 5 の名前は、より大きく、別の色で、またはその他の方法により選択されていないキャラクター 6 0 4 の名前と区別可能に出現することができる。プレイヤーが彼らの所望のキャラクターへスクロールすると、彼らは、ユーザ入力 2 1 8 を使用して、彼らの選択を確認し、キャラクター選択ページを出ることができる。

【 0 1 4 8 】

図 7 は、仮想位置データ 4 0 6 からプロセッサ 2 0 2 により読み出される情報に基づき仮想位置生成モジュール 4 1 5 により生成されるような、ゲーム機 1 0 0 の仮想位置選択画面 7 0 0 の例示的なスクリーンショットである。画面 7 0 0 は、ゲーム機 1 0 0 のプレイヤーに位置を選択するように指令するメッセージ 7 0 1 を表示する。複数の位置 7 0 2 を選択のために表示する。各位置は、位置の名前または記述子 7 0 4 を含む。プレイヤーは、ユーザ入力 2 1 8 を使用して位置を通してスクロールすることが可能であることができる。プレイヤーが利用可能な位置 7 0 2 を通りスクロールする場合に、1 つの位置は、いつでも「選択された」位置 7 0 3 として出現することができる。仮想マーキング 7 0 6 により強調表示される、選択された位置を示す。選択された位置 7 0 5 の名前は、より大きく、別の色で、またはその他の方法により選択されていない位置 7 0 4 の名前と区別可能に、出現することができる。プレイヤーが彼らの所望の位置にスクロールすると、彼らは、彼らの選択を確認し、そして位置選択ページを出る、ユーザ入力 2 1 8 を使用することができる。

【 0 1 4 9 】

図 8 は、シンボルデータ 4 0 1 からプロセッサ 2 0 2 により読み出される情報に基づきベースゲームモジュール 4 1 1 により生成されるような、ゲーム機 1 0 0 のベースゲーム画面 8 0 0 の例示的なスクリーンショットである。画面 8 0 0 は、ベースゲームについての、ゲームタイトル 8 0 1 及びシンボルセット 8 0 2 を表示する。シンボルセット 8 0 2 は、図 9 及び 1 0 を参照して以下にさらに詳細に記述される。また画面 8 0 0 は、選択されたキャラクター 8 0 3 と、プレイヤーが有するクレジット総額、賭けの総額、及び特定のゲームセッションにおいて獲得される総額を表示することができるクレジット、賭け及び勝利メーター 8 0 4 とを表示する。選択されたキャラクター 8 0 3 は、キャラクター選択画面 6 0 0 を使用してプレイヤーにより選択されるキャラクターであることができる。画面 8 0 0 は、マップ選択仮想ボタン 8 0 5 を含むことができ、このボタンを使用して、仮想位置選択画面 7 0 0 へ戻ることができる。また画面 8 0 0 は、レベルインジケータ 8 0 6 及びクエストログ 8 0 7 を示す。レベルインジケータ 8 0 6 及びクエストログ 8 0 7 は、図 1 1 から 1 2 C を参照して以下にさらに詳細に記述される。

【0150】

図15は、シンボルデータ401からプロセッサ202により読み出される情報に基づきベースゲームモジュール411により生成されるような、ゲーム機100のベースゲーム画面1500のさらなる例示的なスクリーンショットである。画面1500は、ベースゲームについての、キャラクター名1501、プログレスメーター1502、ゲーム時間1503、賭け総額1506、及びシンボルセット1507を表示する。シンボルセット1507は、英数字記号1508、また絵文字1509を含むことができ、図9及び10を参照して以下にさらに詳細に記述される。また画面1500は、背景1504上に選択されたキャラクター1505と、クレジット、賭け及び勝利メーター1510、1511及び1512とを表示し、これらのメーターは、プレイヤーが有するクレジット総額、賭けの総額、及び特定のゲームセッションにおいて獲得される総額を表示することができる。選択されたキャラクター1505は、キャラクター選択画面600を使用してプレイヤーにより選択されるキャラクターであることができる。ベースゲーム画面1500は、ベースゲームの出現がキャラクタークラスの選択により変更されることができる方法を示す。ゲームプレイについての選択されたクラス、マップ位置、またはキャラクターに基づき、ベースゲーム画面の態様を変更する。これらの態様は、背景、仮想ボタン、リールシンボル、フォント、テーマ音楽ならびに他の視覚的な態様、及び可聴な態様を含むことができる。たとえば、図示された実施例において、背景1505、及びシンボルセット1507についての境界は、選択されたキャラクタークラスにテーマについてリンクされる背景を示す。

10

20

【0151】

図16は、シンボルデータ401からプロセッサ202により読み出される情報に基づきベースゲームモジュール411により生成されるような、ゲーム機100のベースゲーム画面1600の別の例示的なスクリーンショットである。画面1600は、ベースゲームについての、第一クレジットメーター1601、第二クレジットメーター1602、ゲーム時間1603及びシンボルセット1607を表示する。いくつかの実施形態に従い、メタゲームのプレイは、メーター1601及び1602により表示されるように、仮想通貨またはクレジットの2つの異なる形態で授与されるプレイヤーをもたらすことができる。いくつかの実施形態に従い、異なるクレジットタイプを使用して、図18及び図21を参照すると下記のように、異なるタイプのアイテムを購入することができる。シンボルセット1607は、英数字記号1608、及び絵文字1609を含むことができ、図9及び10を参照して以下にさらに詳細に記述される。また画面1600は、背景1604上に選択されたキャラクター1605と、プレイヤーが有するクレジット総額、賭けの総額、及び特定のゲームセッションにおいて獲得される総額を表示することができるクレジット、賭け及び勝利メーター1610、1611及び1612とを表示する。選択されたキャラクター1605は、キャラクター選択画面600を使用してプレイヤーにより選択されるキャラクターであることができる。ベースゲーム画面1600は、ベースゲームの出現がキャラクタークラスの選択により変更されることができる方法を示す。たとえば、図示された実施例において、背景1605、及びシンボルセット1607についての境界は、図15に示されるこれらと異なり、図16について選択されるような選択されたキャラクタークラスにテーマについてリンクされる。

30

40

【0152】

図9は、シンボルセット802の詳細図900である。シンボルセット802は、シンボルデータ401に基づきプロセッサ202により生成されるような複数のシンボルを表示する。これらのシンボルは、宝箱シンボル901、トーチシンボル902、及び剣シンボル905などの絵文字と、Aシンボル903及びQシンボル904などの英数字記号とを含むことができる。いくつかの実施形態において、英数字記号は、A及びQそれぞれについて、エース及びクイーンなどのカードの標準デッキからのカードに対応することができる。

【0153】

50

図10は、ベースゲームペイテーブルデータ402に基づきプロセッサ202により決定されるような報酬獲得ライン1005を示すゲーム機100のベースゲーム画面1000の例示的なスクリーンショットである。ゲーム機100のプレイヤーが賭けをし、シンボルセット802に表示用の1セットのシンボルを生成させるときに、報酬獲得ラインは、シンボルセット802上に出現することができる。報酬獲得ラインを横切る4つの宝箱シンボル901を示す。シンボル902、903及び904を含む残りのシンボルは、報酬獲得ラインを横切らないように示される。報酬獲得ラインは、ゲーム機100からの現金、クレジット、または他の賞典の総額を獲得するプレイヤーをもたらすことができる。いくつかの実施形態において、報酬獲得ラインは、図11から12Cを参照して以下にさらに詳細に記述されるように、メタゲームにおける進捗をもたらすこともできる。

10

【0154】

図11は、クエストログ807の詳細図1100である。クエストログ807は、シンボルセット802上に表示されるベースゲームのプレイ中に、メタゲームタスクデータ404からの情報に基づきメタゲームモジュール412により制御されるような、メタゲームを介してプレイヤーの進捗を追跡する。クエストログ807は、メタゲーム中に完了するタスクとして記述される、複数のクエスト1101を示す。これらのタスクは、プレイヤーにより選択されるゲームの、キャラクター、ゲームシナリオ及び/または仮想位置に合わせられることができる。たとえば、農場の位置を選択する場合に、タスクは、たとえば、「10匹の猪を倒す」、「村を守る」、及び「農家を修理する」ことを備えることができる。各タスクは、シンボル1102のつぎに表示されることができる。いくつかの実施形態において、表示されるシンボルは、シンボルセット802のシンボルに対応することができる、タスクを完了するためにシンボルセット802上に出現する必要があるシンボルに関連することができる。タスクまたはクエストは、プログレスメーター1103を含むことができ、プログレスメーターは、タスクを完了するまでに要求される成功したシンボルの残りの出現数を示すことができる。プロセッサ202は、メタゲームペイテーブルデータ403に基づき成功したシンボル出現数量を決定することができる。たとえば、図示された実施形態において、各タスクは、完了になるために10個の成功したシンボル出現を要求する。「10匹の猪を倒す」タスクは、要求された10回のうちの3回を完了した。「村を守る」及び「農家を修理する」タスクは、それぞれ要求された10回のうちの5回及び8回を完了した。いくつかの実施形態において、それぞれの、またはすべてのクエストが完了すると、プレイヤーのキャラクターは、1レベル昇級させられることができる、または向上した1セットの能力若しくは属性を取得させられることができる。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、代替に、またはさらに、1レベル上昇させられることができる、または目標を完了すること、若しくはフィーチャーゲーム中にポイントを獲得することにより、フィーチャーゲームのプレイ中に、向上した1セットの能力または属性を取得させられることができる。

20

30

【0155】

図17は、ポップアップクエストログ1702を示すゲーム機100のベースゲーム画面1700の例示的なスクリーンショットである。ポップアップクエストログ1702は、メインディスプレイ画面上にオーバーレイされる一時的な表示部分であることができる。いくつかの実施形態に従い、ポップアップクエストログ1702は、図11を参照して上述されるような、メタゲーム上で進捗を行うときのみに、表示されることができる。ポップアップクエストログは、進捗を行った後の所定の期間に表示されることができる。いくつかの実施形態において、ポップアップクエストログ1702は、別のゲームイベントに応答して、またはユーザ入力を受信に応答して表示されることができる。

40

【0156】

ベースゲーム画面1700は、ベースゲームについての、第一クレジットメーター1601、第二クレジットメーター1602、ゲーム時間1603及びシンボルセット1607を含む、ベースゲーム画面1600と同一のいくつかの機能を示す。シンボルセット1607は、英数字記号1608、及び絵文字1609を含むことができ、また図9及び1

50

0を参照してさらに詳細に上述される。特定のシンボル1701は、アクティブにされるように示され、シンボルセット1607内のこのシンボルの出現がポップアップクエストログ1702に示されるような少なくとも1つのクエストゲームを進捗させることを示すことができる。また画面1700は、背景1604上の選択されたキャラクター1605と、プレイヤーが有するクレジット総額、賭けの総額、及び特定のゲームセッションにおける獲得された総額を表示することができるクレジット、賭け及び勝利メーター1610、1611及び1612とを表示する。ポップアップクエストログ1702は、複数のクエストの進捗1703、クエストにおける完了のために要求される複数の特別なシンボルとして示される進捗、及びすでに取得されたこれらの特別なシンボル数を表示する。

【0157】

10

図12Aは、完了するタスクを示す、クエストログ807の詳細図である。「10匹の猪を倒す」タスク1201は、10個の要求された成功したシンボル出現のうちの10個を達成した場合に、強調表示される。完了されていないタスク1202は、強調表示されない。

【0158】

図12Bは、レベルインジケータ806の詳細図である。レベルインジケータ806は、図示される実施形態においてレベル1である、プレイヤーのキャラクターの現在のレベル1203を示す。またレベルインジケータ806は、キャラクターがつぎのレベルに到達する前にメタゲームにおいて、及び/またはフィーチャーゲームにおいて要求される残りの進捗を示す、プログレスバー1204を示す。またレベルインジケータ806は、つぎのレベル1205を達成するキャラクターのために表示される。

20

【0159】

図12Cは、獲得したメタゲーム組み合わせを強調表示する、メタゲームペイテーブルデータ403に基づきプロセッサ202により決定されるような、シンボル1206の獲得した組み合わせを示す、シンボルセット802の例示的なスクリーンショットを示す。獲得した組み合わせの部分ではないシンボル、シンボル1207などは、強調表示されない。シンボルセット802上に出現するシンボルの組み合わせに基づき、プロセッサ202は、メタゲームペイテーブルデータ403に基づき、シンボル組み合わせが獲得した組み合わせであるかどうかを判定する。獲得した組み合わせは、いくつかの実施形態において完了した1つ以上のタスク1101（すなわち、メタゲーム目標）、または1つ以上のタスクの完了に向けて行われる進捗をもたらすことができる。

30

【0160】

いくつかの実施形態に従い、複数のインベントリ画面は、フィーチャーゲームに参加する前にゲーム機100上に表示され、フィーチャーゲーム内で使用する、消耗品及び永続アイテムをプレイヤーが購入することを可能にすることができる。図21は、プレイヤーのアバターに適用することが可能である永続アイテムをプレイヤーが購入することを可能にするゲーム機100の第一インベントリゲーム画面2100の例示的なスクリーンショットである。永続アイテムを購入すると、それは、プレイヤーのインベントリに無期限に存在する。いくつかの実施形態に従い、永続アイテムは、プレイヤーのアカウントにリンクされることができるため、永続アイテムは、プレイヤーが新しいゲームセッションを新しいゲーム機100上で開始するときでさえ、その機械上のプレイヤーのアカウント内にプレイヤーログを提供され、プレイヤーに利用可能である。

40

【0161】

画面2100は、プレイヤーのアバター2101を示す。いくつかの実施形態に従い、プレイヤーのキャラクターまたはアバターに装備するアイテムをプレイヤーが選択する場合に、これらのアイテムは、アバター2101上に出現することができるため、プレイヤーは、アイテムが装備されているアバターがどのようにみえるかを確かめることが可能である。また画面2100は、プレイヤーが購入する、または選択することが可能であるアイテムの複数のページを含む、ページセクタ2102を示す。現在選択されたページ2103は、強調表示されて出現するが、選択されていないページ2104は、強調表示さ

50

れない。各ページは、利用可能なアイテムのカテゴリに関連することができ、選択されたページのタイトルは、タイトル 2 1 0 5 として表示されることができる。たとえば、図示された実施形態において、プレイヤーの頭上に着用されるアイテムに関連することができる、「頭」ページを選択する。他のカテゴリは、たとえば、上半身、下半身、手、足、及び武器を含むことができる。

【0162】

各ページ上に、プレイヤーが購入する、または彼らのインベントリに加えることが可能である、複数のアイテム 2 1 0 6 及び 2 1 0 7 を表示する。たとえば、図示された実施形態に従い、2 個の異なるヘルメット 2 1 0 6 及び 2 1 0 7 を示す。アイテム 2 1 0 6 は、プレイヤーが以前に購入した、または授与されたアイテムを表し、アバター 2 1 0 1 に選択的に適用するためにプレイヤーについてプレイヤーのインベントリ内で利用可能である。アイテム 2 1 0 7 は、プレイヤーによる購入のために利用可能であるアイテムを表す。アイテムを購入するために要求されるクレジットを示す、アイテムのコスト 2 1 0 8 をプレイヤーに表示する。プレイヤーがアイテム 2 1 0 6 または 2 1 0 7 を選択するとき、アイテムの説明 2 1 0 9 を表示することができる。プレイヤーがアイテムをアバター 2 1 0 1 に適用することを選ぶ場合に、プレイヤーは、仮想継続ボタン 2 1 1 0 をアクティブにすることによりアイテムを装備することができる。

【0163】

また画面 2 1 0 0 は、第一クレジットメーター 1 6 0 1、及び第二クレジットメーター 1 6 0 2 を表示する。いくつかの実施形態に従い、メーター 1 6 0 1 により示されるような、第一タイプのクレジットのみを使用して、画面 2 1 0 0 上に表示されるような永続アイテムを購入することができる。プレイヤーが仮想購入を画面 2 1 0 0 上で行う場合に、クレジットインジケータ 1 6 0 1 は、仮想購入のコストにより減少する。たとえば、ヘルメット 2 1 0 7 のコストがコスト 2 1 0 8 により示されるような 1 5 0 仮想クレジットである場合に、つぎにプレイヤーがヘルメット 2 1 0 7 を購入するとき、クレジットインジケータ 1 6 0 1 により示されるようなプレイヤーの仮想クレジット総額から 1 5 0 仮想クレジットを減算する。

【0164】

プレイヤーがすべての彼らの所望の選択を行うと、プレイヤーは、仮想ボタン 2 1 1 1 をアクティブにし、装備一式を保存することができる。保存されると、装備一式を構成するアイテムの選択は、プレイヤーがフィーチャーゲームを開始する毎にアバター 2 1 0 1 上に自動的にロードされることができる。プレイヤーは、いくつかの実施形態において第二インベントリゲーム画面 1 8 0 0 であることができる、次の画面に進行するために、仮想の「つぎの画面」ボタン 2 1 1 2 をアクティブにすることができる。

【0165】

図 1 8 は、フィーチャーゲーム中のような、制限された期間中にのみ、プレイヤーが使用することが可能である消耗アイテムをプレイヤーが購入することを可能にする、ゲーム機 1 0 0 の第二インベントリゲーム画面 1 8 0 0 の例示的なスクリーンショットである。いくつかの実施形態に従い、消耗アイテムを購入すると、消耗アイテムは、つぎの 1 回のフィーチャーゲームのみに使用のために利用可能である。フィーチャーゲームが終了すると、このアイテムは、アイテムを使用しなかった場合でも、プレイヤーの仮想インベントリから除去される。画面 1 8 0 0 は、プレイヤーが購入する、またはプレイヤーのインベントリに加えることが可能である複数のアイテムを示し、これらのアイテムは、ポーション 1 8 1 1 と同様に、カード 1 8 0 1、1 8 0 2 及び 1 8 0 3 により表される、プレイヤーのアバターに適用されることが可能であるスキルまたは属性を含む。プレイヤーは、アイテムを選択し、つぎに購入ボタン 1 8 1 5 をアクティブにすることによりアイテムを購入することが可能であることができる。図示された実施形態に従い、プレイヤー能力は、カードにより表され、消耗アイテムは、ポーションにより表される。いくつかの実施形態に従い、異なる仮想アイテムを使用して、スキル「証明書」、スペルブックのページ、錠剤、ウェアラブルアイテム、または他の表現などの、プレイヤー能力及び消耗品を表すこ

10

20

30

40

50

とができる。

【0166】

画面1800は、カード1801の表面が上になり、カード1802及び1803の裏面が上になりながら、カード1802及び1803の表上の内容が隠されながら、カード1801、1802及び1803の両面の複数の画像を含む。カード1801は、プレイヤーにより購入された、選択された、または見せられたカードに関連し、またプレイヤーがフィーチャーゲーム中にプレイヤーのプレイヤーアバターに適用することが可能である1つ以上の特別なスキルまたは属性に関連する。各カードの表は、カードを選択し、見せるコスト1804、カードタイプに関連する1つ以上のシンボル1805、カードが表すスキルまたは属性に関連する画像1806、及びスキルまたは属性のタイトル1807を有することができる。

10

【0167】

カード1802及び1803は、プレイヤーによりまだ購入されていない、または見せられていないカードを表し、カードを購入し、見せるためのコスト1808のみを示す。カード1802は、仮想背景に関してわずかに上げられているカードにより示されるような、現在選択されるカードを示す。いくつかの実施形態に従い、めくられていないカードによって表されるカードタイプ及びスキルは、プレイヤーにとって未知であることができる。プレイヤーは、カードが所望のスキルを表すことを期待してカードを購入する際に機会を得ることができる。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、カード及び表されたスキルまたは属性を購入するかどうかを選ぶ前にカードの表面をみる事が可能である

20

【0168】

また画面1800は、プレイヤーが捨てる事が可能であるカード数を示す捨て札インジケータ1809、及びプレイヤーに利用可能である第二仮想クレジットタイプの金額を示す第二クレジットメーター1602を示す。いくつかの実施形態に従い、第二タイプの仮想クレジットのみを使用して、永続アイテムではなく、消耗アイテムを購入することができる。プレイヤーが望ましくないカード1801をプレイヤーが見せられる場合に、プレイヤーは、それを破棄し、新しいカードを配られることを選択することが可能である。いくつかの実施形態に従い、プレイヤーは、制限された数の捨て札のみを与えられることができるため、プレイヤーがカード1801を破棄することを選択する毎に、捨て札インジケータ1909上に示される数は、減少する。プレイヤーが仮想購入を画面1800上で行う場合に、クレジットインジケータ1602は、仮想購入のコストだけ減少する。たとえば、カード1801のコストがコスト1804により示されるような35仮想クレジットである場合に、つぎにプレイヤーがカード1801を購入するときに、クレジットインジケータ1602により示されるように、35仮想クレジットをプレイヤーの仮想クレジット総額から減算する。

30

【0169】

さらに画面1800は、フィーチャーゲーム中の使用のためにプレイヤーにより購入されることが可能であるポーション1811の形態で1つ以上の消耗アイテムを示す。各ポーションは、コスト1812、シンボル1813及び数量1814を有することができる。シンボル1813は、ポーションタイプ、及び購入されるポーションの量を示すことができる。たとえば、シンボル1813は、ポーションが体力ポーション、強さ増強ポーション、透明化ポーション、または別のタイプのポーションであるかどうかにより異なる形状のボトルであることができる。シンボル1813は、ポーションの全用量を示すフルボトル、またはポーションが半分の用量のみである場合にハーフフルボトルを示すことができ、ハーフフルボトルは、フィーチャーゲーム中にプレイヤーのアバターに半分の効果のみを有することができる。数量1814は、プレイヤーがすでに購入し、プレイヤーのインベントリ内に含む特定のポーション数を示す。

40

【0170】

プレイヤーがプレイヤーの所望するすべてを購入すると、プレイヤーは、仮想ボタン1

50

816をアクティブにし、進行することができる。

【0171】

図13は、ゲーム機100のフィーチャーゲーム画面1300の例示的なスクリーンショットである。画面1300は、キャラクターの画像1301、キャラクター名1302、キャラクターの体力の表示1303、キャラクターの経験の表示1304、及びプレイヤーにより達成されたポイント数1305を有する、キャラクター情報表示部分を含む。また画面1300は、フィーチャーゲームが終了する前に報酬を回収するために、仮想環境を通してナビゲートするために、プレイヤーに残される時間を示すカウントダウンタイマー1306を示す。いくつかの実施形態において、フィーチャーゲームは、タイマー1306が切れるときに、またはプレイヤーの体力1303が切れるときに、どちらが最初に発生しても、終了することができる。プレイヤーにより回収される報酬の総額を報酬メーター1307により示す。メッセージバー1308を使用してフィーチャーゲームをプレイするプレイヤーにメッセージを表示することができる。プレイヤーがユーザ入力218を使用して示される仮想環境を介してキャラクター1310をナビゲートする場合に、キャラクターは、宝箱1309または他の報酬トリガーオブジェクトなどの、環境内のオブジェクトと相互作用することができる。宝箱1309を開くことにより、プレイヤーが報酬、ポイントまたは他の賞典を貯めることが可能である。いくつかの実施形態において、報酬は、ゲームの終了時に現金またはクレジットに移すことが可能であることができる。いくつかの実施形態において、箱1309は、服、武器、またはキャラクター1310への他の変更などの非金銭的報酬を含むことができる。いくつかの実施形態において、プレイヤーは、ボス、悪者またはモンスターと戦い、たとえば、錠を解きドアを開ける、トラップにかかる、またはパズルを解くことによるように、フィーチャーゲームにおいて他のキャラクターまたはオブジェクトと相互作用することが可能であることもできる。

【0172】

図19は、ゲーム機100の代替のフィーチャーゲーム画面1900の例示的なスクリーンショットである。画面1900は、ファーストパーソンバトルタイプゲームに関連する。画面1900は、ゲーム中の体力、強さ、及び/または他のキャラクター属性を表示するために使用されることができる、キャラクター情報表示部分1901を含む。また画面1900は、プレイヤーが仮想環境を通りナビゲートし、敵を倒すなどの目標またはタスクを達成することが可能である、仮想環境1902及びキャラクターアバター1903を示す。カウントダウンタイマー1904は、ゲームについての残り時間を示す。いくつかの実施形態において、フィーチャーゲームは、タイマー1904が切れるときに、またはプレイヤーの体力が切れるときに、どちらが最初に発生しても、終了することができる。いくつかの実施形態に従い、プレイヤーのキャラクターが体力を切らすときに、キャラクターは、リスポーンすることができ、ゲームは、タイマーが切れるまで継続することができる。また画面1900は、アクティブスキルカードインジケータ1907及びアクティブポーションインジケータ1908を示す。インジケータ1907及び1908は、フィーチャーゲーム中のプレイに使用されることが可能である、アバターのインベントリ内にアバターが有するスキルカード及びポーションを示す。時計1909は、現実世界の時刻をプレイヤーに表示することができる。

【0173】

プレイヤーが仮想環境1902を通してキャラクター1903をナビゲートする場合に、敵は、出現し、プレイヤーが戦うことができる。敵を倒すことにより、プレイヤーのスコアを上げることができ、敵から倒されること、またはダメージを受けることにより、彼らのスコアを下げるができる。いくつかの実施形態に従い、画面1900は、エネミートラッカー1905を表示することができる。エネミートラッカー1905は、1次元位置インジケータ沿いにバー1906として敵の位置を表示することにより、敵が仮想環境1902内のどこにいる可能性があるかの迅速な視覚的表現をプレイヤーに与えることができる。いくつかの実施形態に従い、エネミートラッカー1905は、仮想環境1902内で敵の方向を示すことができるが、キャラクター1903からの敵の距離を示さない

10

20

30

40

50

ことができる。

【0174】

図20は、ゲーム機100の達成画面2000の例示的なスクリーンショットである。画面2000は、フィーチャーゲームのプレイ後に表示され、フィーチャーゲーム中に獲得されるスコア、実績、及びお金を示すことができる。画面2000は、実績ボード2001、及びプレイヤーのキャラクターの表現2002を示す。実績ボード2001は、タイトル2003、及び現在選択されているページ2005を含む、一連の選択可能なページ2004を有する。現在選択されているページについてのシンボルを強調表示されるように示す。プレイヤーは、制御2006及び2007を使用して、ページ2004をさっとめくることが可能であることができる。選択されたページ2005は、各実績についての複数の実績アイコン2008、及びプログレスメーター2009を示す。プログレスメーター2009は、特定の実績からプレイヤーがどれくらい離れているかを示すことができる。たとえば、1つの実績が10個の敵を倒すことであり、プレイヤーが5個の敵を倒した場合に、プログレスメーター2009は、その実績について半分であることができる。各実績2008のテキストの説明2010は、プレイヤーが実績を強調表示する、または選択するときに表示されることもできる。

10

【0175】

プレイヤーがプレイヤーの実績をみることを終了させると、プレイヤーは、図14を参照して上述されるように、ベースリールゲームへ戻るように仮想ボタン2011をアクティブにすることができる。

20

【0176】

当業者は、本開示の幅広い一般的な範囲から逸脱することなく、複数の変形形態及び/または変更形態が上述される実施形態に行われることができることを理解するであろう。したがって本実施形態は、すべての点において、制限としてではなく、例示としてみなされるべきである。

【0177】

前述の説明は、カジノでみられる種類のゲーム機を利用する、現在企図されるような好ましい実施形態の実施例として提供されており、当業者は、記述された実施形態がインターネットゲームへのアプリケーションを含む、及び/または電気通信経路のゲームへのアプリケーションを含むこともでき、そこでモバイルハンドセットを使用して、ゲーム結果を表示し、プレイヤー入力を受信することを理解するであろう。これらのようなモバイルデバイスは、スマートフォン、ノートブック、タブレット、iPad（登録商標）及びラップトップコンピュータを含む。たとえば、無料のモバイルデバイスゲームは、ダウンロード用に提示され、ボーナスゲームプレイとしてプレイヤーのパーソナルモバイルデバイス上でプレイすることができる。いくつかの実施形態において、これらのダウンロードは、インターネット接続を介してアクセス可能であるサーバ上で利用可能にされることができる。いくつかの実施形態において、ゲーム機100/304は、パーソナルモバイルデバイスとゲーム機100/304との間の相互作用及びデータ転送を可能にし、ゲーム機100/304からパーソナルモバイルデバイスへのダウンロードを可能にする、通信インタフェースを含むことができる。通信インタフェースは、いくつかの実施形態において無線インタフェースであることができる。

30

40

【0178】

さらなる実施形態は、プレイヤーがゲームまたはボーナスゲームの結果をソーシャルメディアサイト（複数可）、ポストトーナメントスコアなどへアップロードすることを可能にすることができる。

【0179】

本開示に記述されるプロセスまたはプロセスフローにおける特定のステップは、記述されるように機能するために実施形態についての他のものに本質的に先行する。しかしながら、実施形態は、このような順序またはシーケンスが記述された実施形態の機能性を変えない場合に記述されるステップの順序に制限されない。すなわち、本開示の範囲及び趣旨

50

から逸脱することなく、いくつかのステップが他のステップの前に、後に、または並行して（他のステップと実質的に同時に）実行されることができるとを認識する。いくつかの例において、特定のステップは、省略される、または実行されないことができる。さらに、「その後」、「then（つぎに）」、「next（つぎに）」などのような単語は、ステップの順序を制限することを意図しない。これらの単語は、例示的な方法の説明を通して読む人を誘導するために単に使用される。

【0180】

1つ以上の例示的な態様において、記述される機能は、ハードウェア、ソフトウェア、ファームウェア、またはいずれかのそれらの組み合わせに実装されることができ、ソフトウェアに実装される場合に、これらの機能は、コンピュータ可読媒体上に格納されることができ、または1つ以上の命令若しくはコードとしてコンピュータ可読媒体上に送信されることができ、コンピュータ可読媒体は、一方の位置から他方の位置へのコンピュータプログラムの転送を促進するいずれかの媒体を含む、コンピュータ記憶媒体及び通信媒体の両方を含む。

10

【0181】

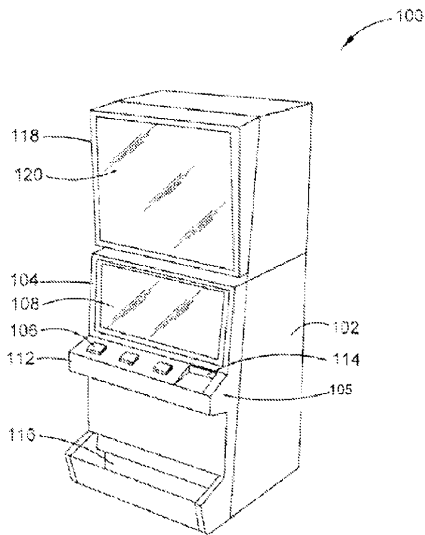
記憶媒体は、コンピュータによりアクセスされることができ、いずれかの利用可能な媒体であることができる。制限ではなく、実施例として、これらのようなコンピュータ可読媒体は、RAM、ROM、EEPROM、CD-ROM若しくは他の光ディスクストレージ、磁気ディスクストレージ若しくは他の磁気ストレージデバイス、または命令若しくはデータ構造の形態で所望のプログラムコードを搬送する、若しくは格納するために使用されることができ、コンピュータによりアクセスされることができ、いずれかの他の媒体を備えることができる。

20

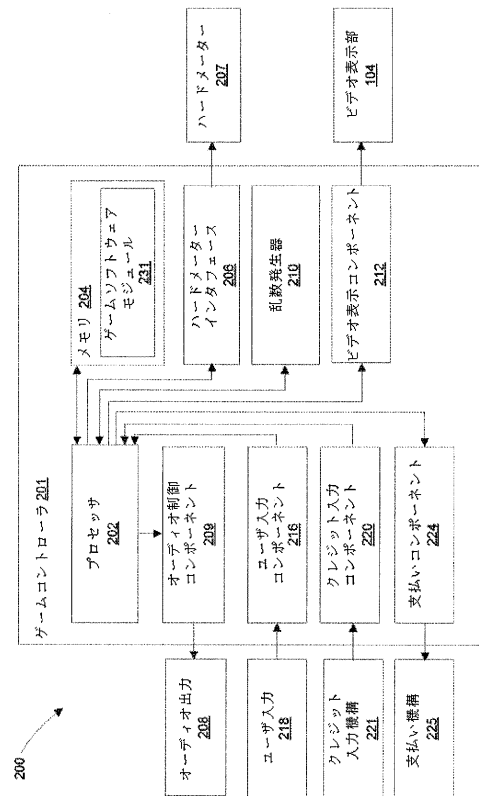
【0182】

また、いかなる接続も、コンピュータ可読媒体と適切に称される。たとえば、ソフトウェアがウェブサイト、サーバ、または他のリモートソースから、同軸ケーブル、光ファイバケーブル、ツイストペア、デジタルサブスクライバライン（「DSL」）、または赤外線、無線、及びマイクロ波などの無線技術を使用して送信され、つぎに同軸ケーブル、光ファイバケーブル、ツイストペア、DSL、または赤外線、無線、及びマイクロ波などの無線技術は、媒体の定義に含まれる。

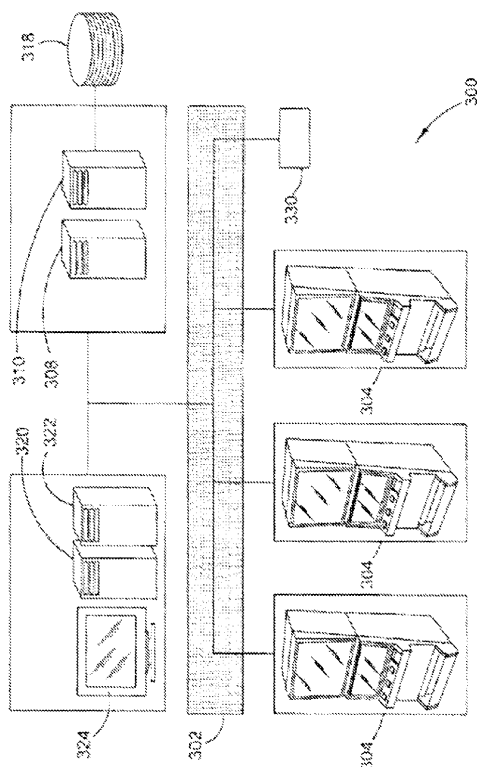
【図 1】



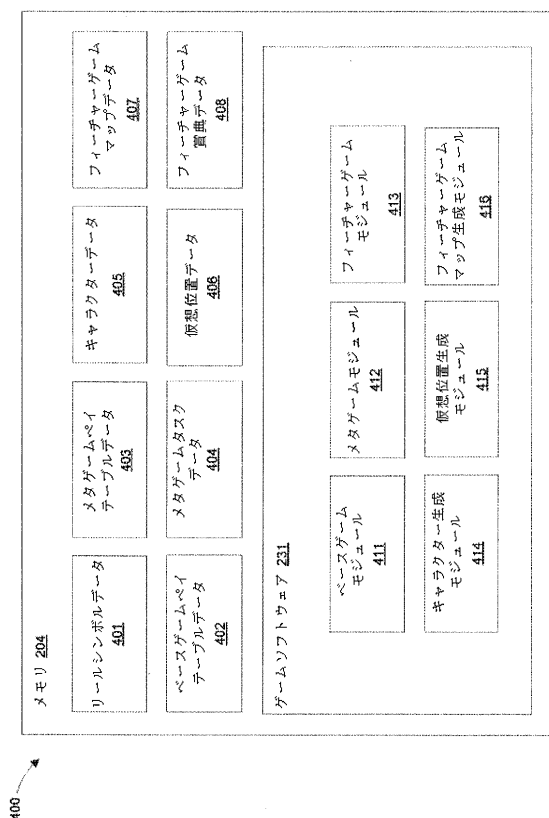
【図 2】



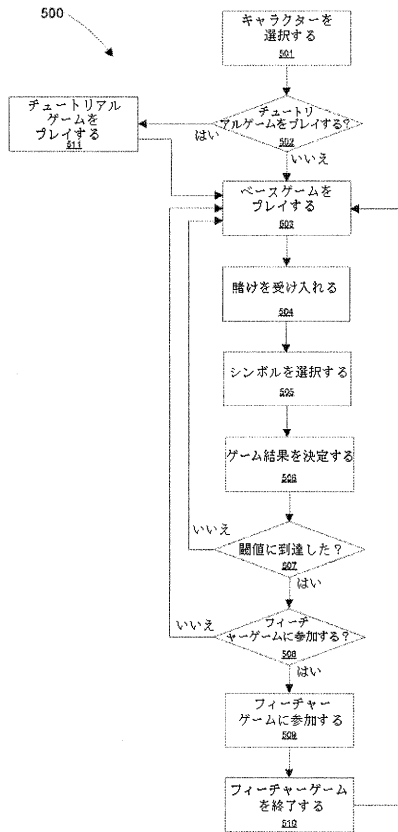
【図 3】



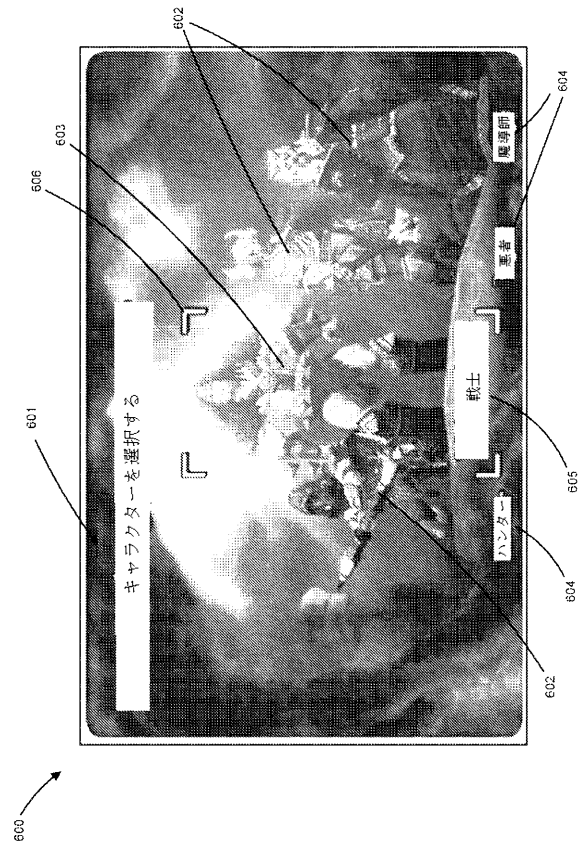
【図 4】



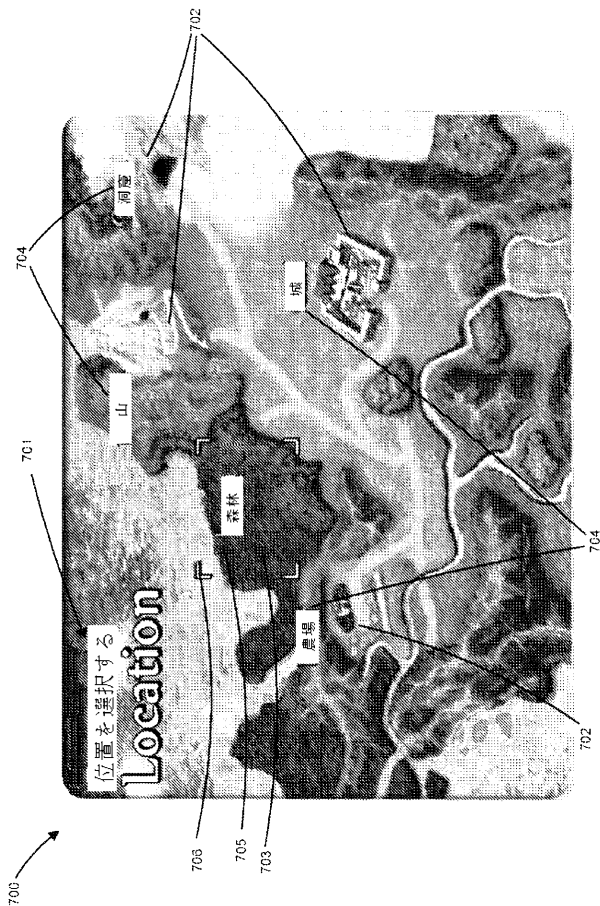
【図 5】



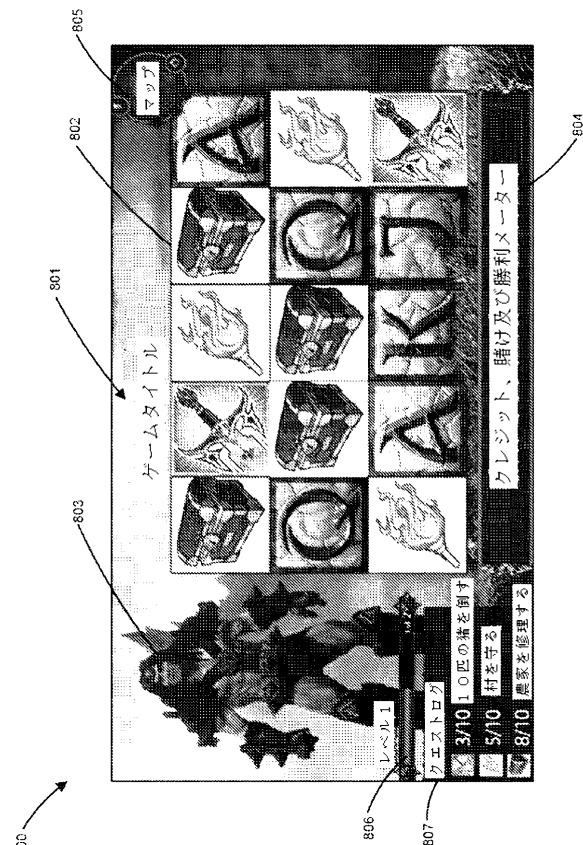
【図 6】



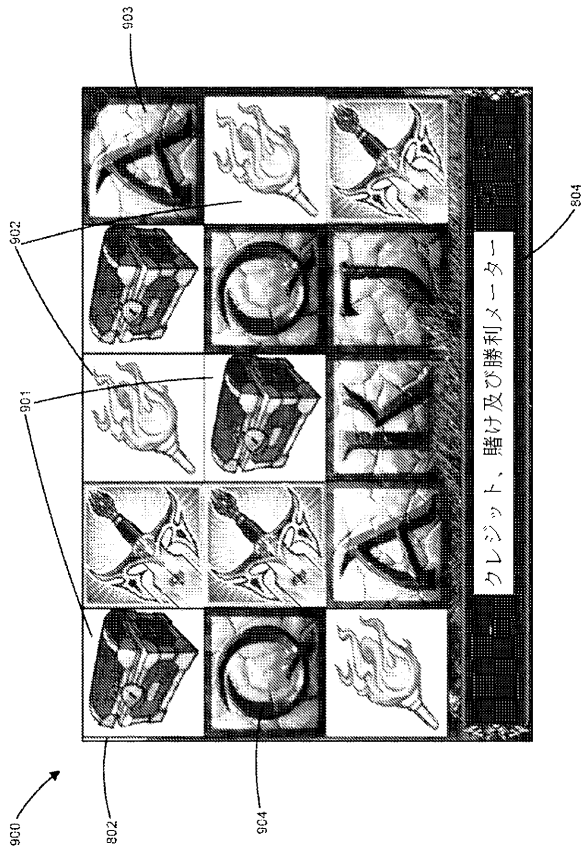
【図 7】



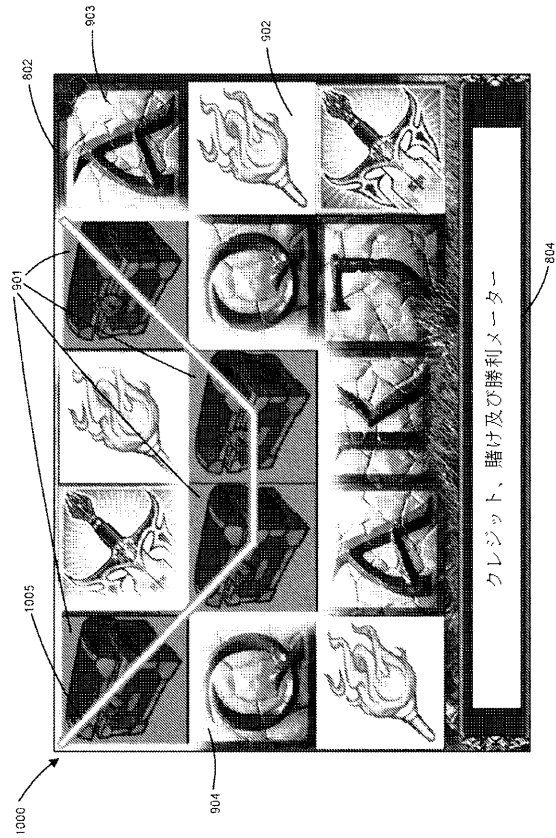
【図 8】



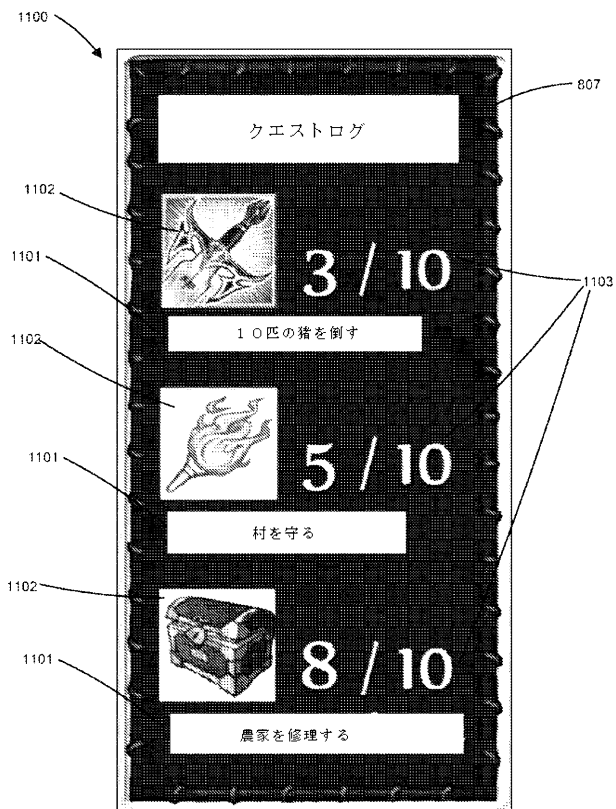
【図 9】



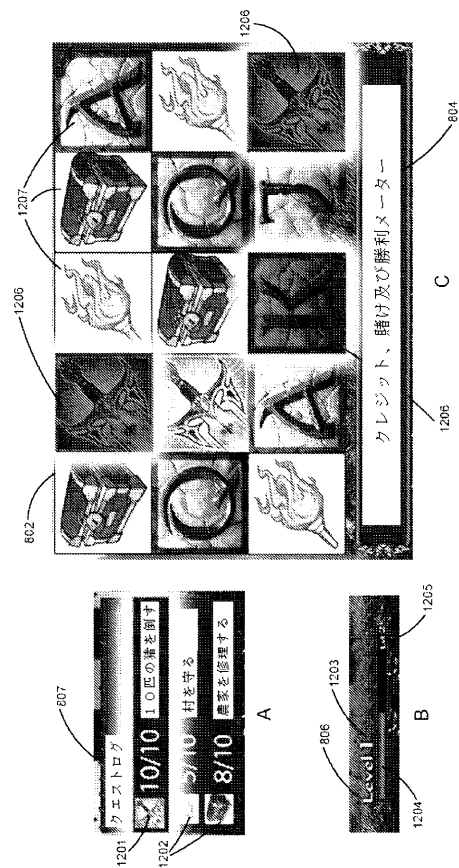
【図 10】



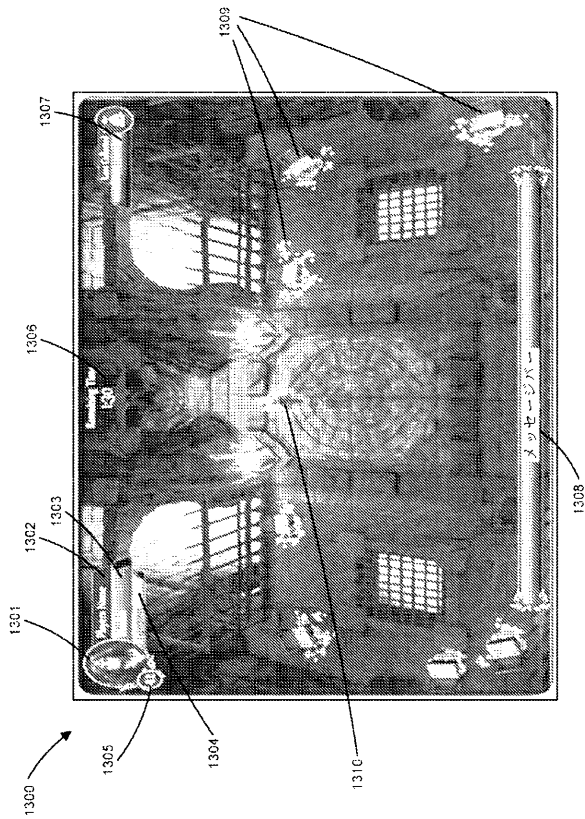
【図 11】



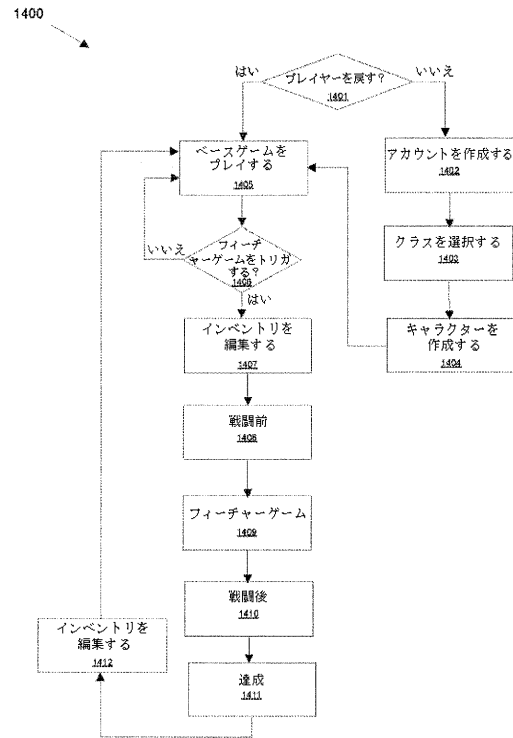
【図 12】



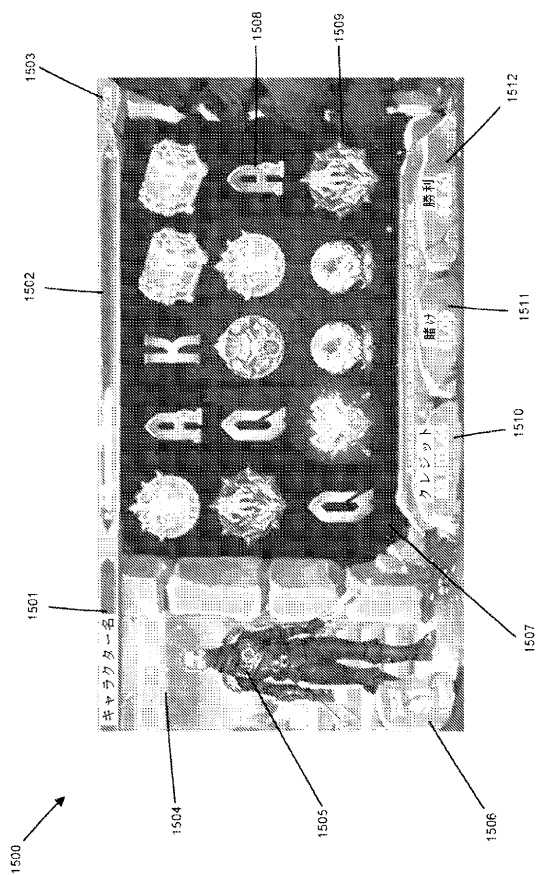
【図 13】



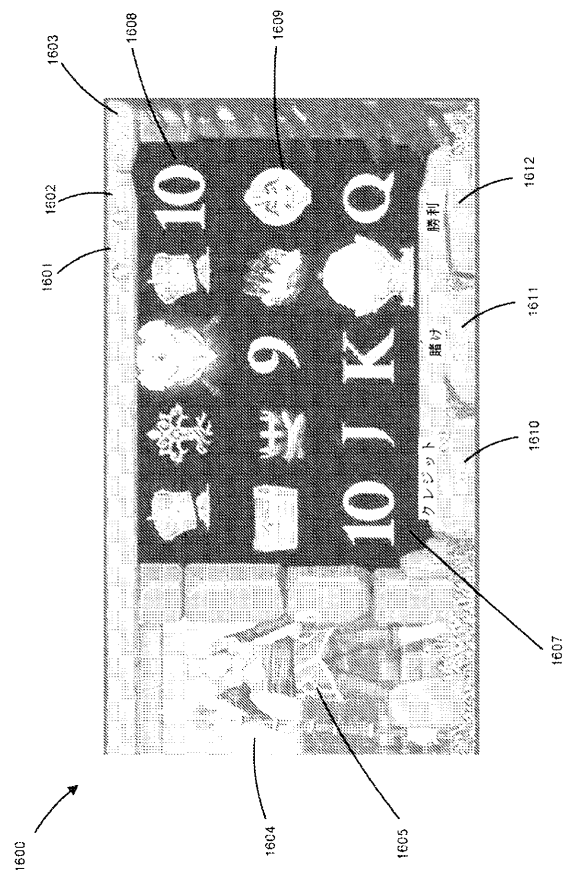
【図 14】



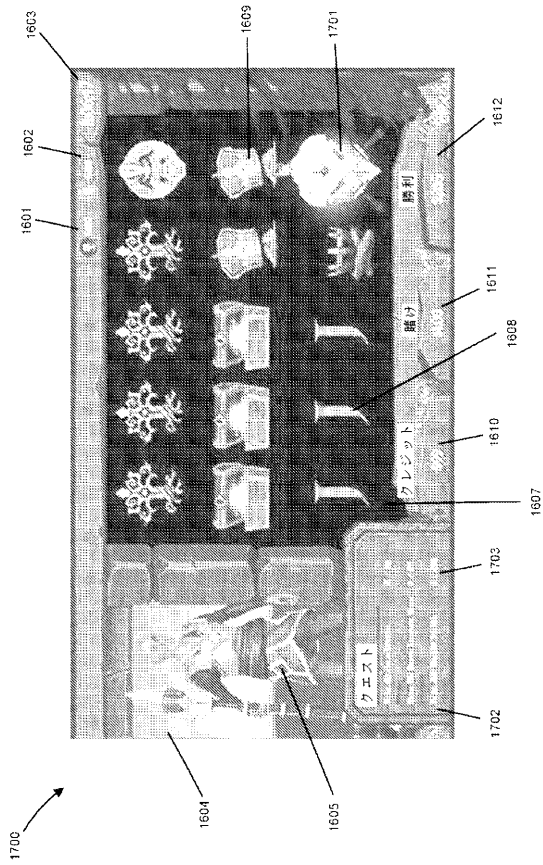
【図 15】



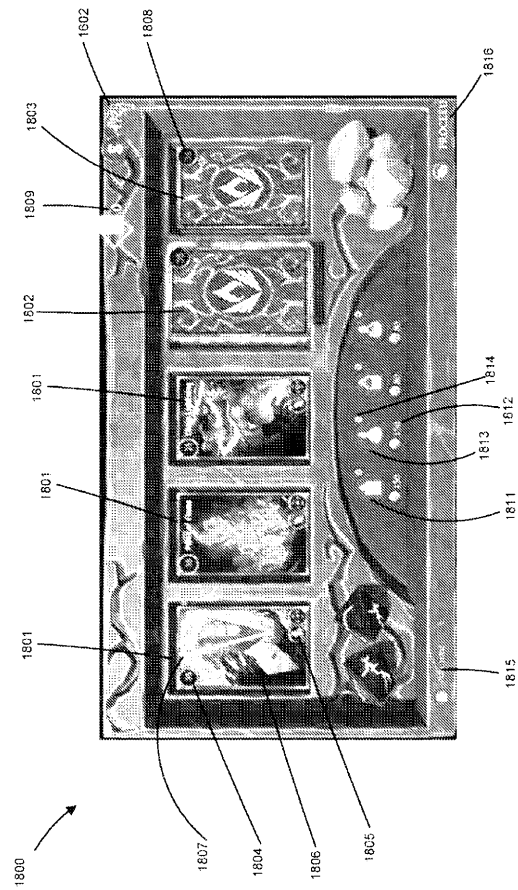
【図 16】



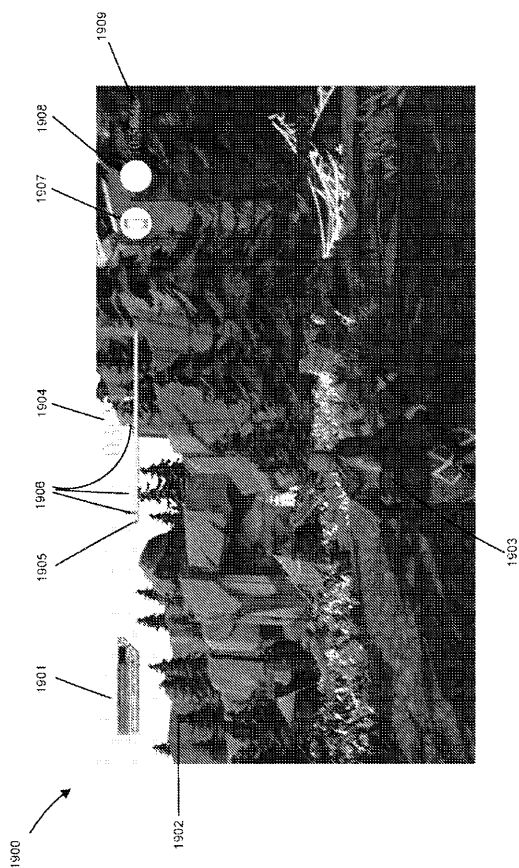
【図 17】



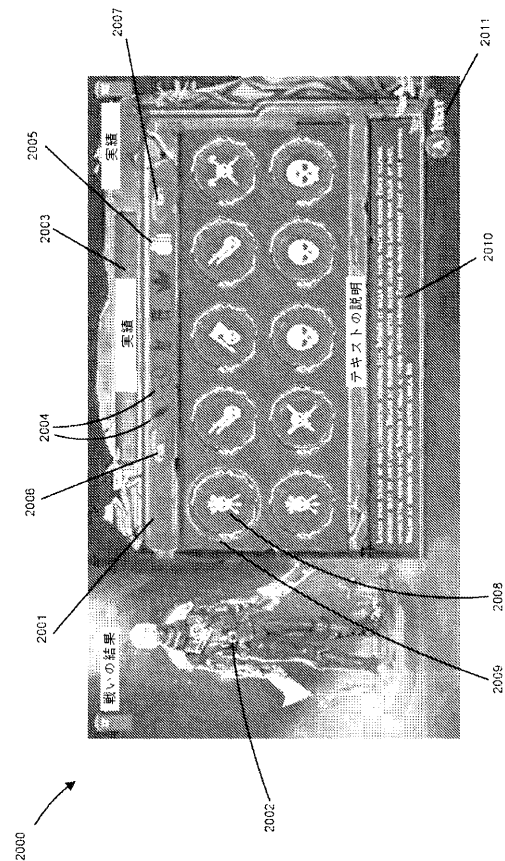
【図 18】



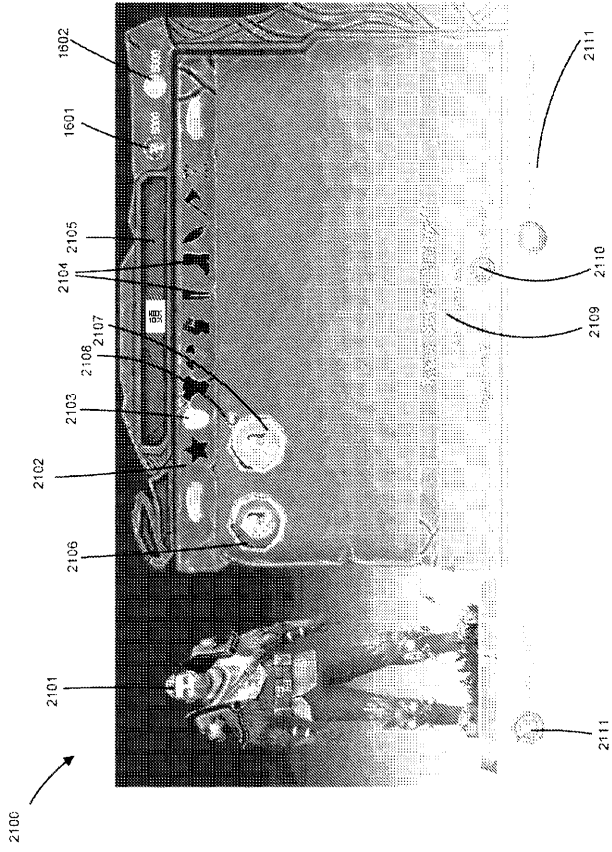
【図 19】



【図 20】



【図 2 1】



【 国 際 調 査 報 告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/AU2017/050206
A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F 13/45 (2014.01) G07F 17/32 (2006.01)		
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)		
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) EPODOC, WPIAP: IPC/CPC: A63F, G07F17/32, Keywords (metagame, chance, gambling, skill, avatar, objective) & like terms, Applicant/Inventor search; Google, Google Scholar, Google Patents: Keywords (Roleplaying, metagame, RPG, chance, roulette, dice, gamble, skill, action, avatar, hero, objective, quest) & like terms; Applicant(s)/Inventor(s) name searched in internal databases provided by IP Australia		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
	Documents are listed in the continuation of Box C	
<input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C <input checked="" 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 but 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	"&" 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 17 May 2017	Date of mailing of the international search report 17 May 2017	
Name and mailing address of the ISA/AU AUSTRALIAN PATENT OFFICE PO BOX 200, WODEN ACT 2606, AUSTRALIA Email address: pct@ipaustralia.gov.au	Authorised officer Frank Detering AUSTRALIAN PATENT OFFICE (ISO 9001 Quality Certified Service) Telephone No. 0262832641	

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No.
C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		PCT/AU2017/050206
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	US 2011/0244935 A1 (MATTHEWS et al.) 06 October 2011 Abstract, FIG. 1, claim 1,4,5, PARA [0036-0039,0051-0098,0122-0130,0140]	1,3-33,35-65
X	US 2006/0128460 A1 (MUIR et al.) 15 June 2006 Abstract, FIG. 1,4-5,16-17, PARA [0054-0065,0139]	1,3-33,35-65
X	US 2006/0040735 A1 (BAERLOCHER) 23 February 2006 Abstract, FIG. 1-2B, PARA [0097-0102]	1, 3-6, 33, 35-38, 65

Form PCT/ISA/210 (fifth sheet) (July 2009)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No.	
Information on patent family members		PCT/AU2017/050206	
This Annex lists known patent family members relating to the patent documents cited in the above-mentioned international search report. The Australian Patent Office is in no way liable for these particulars which are merely given for the purpose of information.			
Patent Document/s Cited in Search Report		Patent Family Member/s	
Publication Number	Publication Date	Publication Number	Publication Date
US 2011/0244935 A1	06 October 2011	US 2011244935 A1	06 Oct 2011
		US 8277312 B2	02 Oct 2012
		WO 2011120592 A2	06 Oct 2011
US 2006/0128460 A1	15 June 2006	US 2006128460 A1	15 Jun 2006
		US 9454872 B2	27 Sep 2016
		AU 2924802 A	03 Apr 2003
		AU 785324 B2	18 Jan 2007
		AU 2005204271 A1	16 Mar 2006
		AU 2005204271 B2	20 Oct 2011
		CA 2517653 A1	28 Feb 2006
		US 2003064769 A1	03 Apr 2003
		US 6790141 B2	14 Sep 2004
		US 2005107164 A1	19 May 2005
		US 7892097 B2	22 Feb 2011
		US 2011098118 A1	28 Apr 2011
		US 8403759 B2	26 Mar 2013
		US 2008020848 A1	24 Jan 2008
		US 9147314 B2	29 Sep 2015
		US 2017011581 A1	12 Jan 2017
		WO 2007092234 A2	16 Aug 2007
US 2006/0040735 A1	23 February 2006	US 2006040735 A1	23 Feb 2006
		US 7326115 B2	05 Feb 2008
		CN 101090759 A	19 Dec 2007
		JP 2008510525 A	10 Apr 2008
		US 2008119283 A1	22 May 2008
		US 7967674 B2	28 Jun 2011
		US 2011218024 A1	08 Sep 2011
		US 8267765 B2	18 Sep 2012
		US 2013005424 A1	03 Jan 2013
		WO 2006023907 A2	02 Mar 2006
End of Annex			
Due to data integration issues this family listing may not include 10 digit Australian applications filed since May 2001. Form PCT/ISA/210 (Family Annex)(July 2009)			

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), EP(AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ

(72)発明者 ヘリング ピーター

オーストラリア 3 0 0 6 ビクトリア サウスバンク ホワイトマン ストリート 8

(72)発明者 ブルース ダリル

オーストラリア 3 0 0 6 ビクトリア サウスバンク ホワイトマン ストリート 8

(72)発明者 ワイヤー アンドリュー

オーストラリア 3 1 6 6 ビクトリア オークリー ハミルトン ストリート 2 6

(72)発明者 ブリッジス ダリル

オーストラリア 3 1 6 6 ビクトリア オークリー ハミルトン ストリート 2 6

(72)発明者 ライリー サイモン デイビッド

オーストラリア 3 1 6 6 ビクトリア オークリー ハミルトン ストリート 2 6