

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2007-536021

(P2007-536021A)

(43) 公表日 平成19年12月13日(2007.12.13)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 13/12 (2006.01)</b>	A 6 3 F 13/12 C	2 C 0 0 1
<b>A 6 3 F 13/00 (2006.01)</b>	A 6 3 F 13/00 J	
<b>A 6 3 F 13/10 (2006.01)</b>	A 6 3 F 13/10	

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 15 頁)

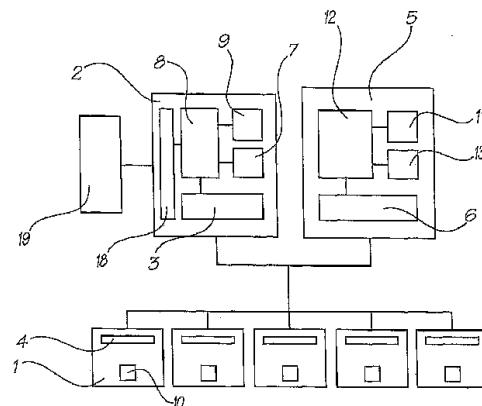
(21) 出願番号	特願2007-511763 (P2007-511763)	(71) 出願人	506018640
(86) (22) 出願日	平成17年4月29日 (2005.4.29)		パルトロニクス オーストラレーシア ピーティーワイ リミテッド
(85) 翻訳文提出日	平成19年1月9日 (2007.1.9)		オーストラリア国, ニューサウスウェールズ 2229, タレン・ポイント, マングローヴ・レーン 12-14, ユニット4,
(86) 国際出願番号	PCT/AU2005/000615	(74) 代理人	100070150
(87) 国際公開番号	W02005/107912		弁理士 伊東 忠彦
(87) 国際公開日	平成17年11月17日 (2005.11.17)	(74) 代理人	100091214
(31) 優先権主張番号	2004902460		弁理士 大貫 進介
(32) 優先日	平成16年5月10日 (2004.5.10)	(74) 代理人	100107766
(33) 優先権主張国	オーストラリア (AU)		弁理士 伊東 忠重
(31) 優先権主張番号	2004902465		
(32) 優先日	平成16年5月10日 (2004.5.10)		
(33) 優先権主張国	オーストラリア (AU)		
(31) 優先権主張番号	2004902469		
(32) 優先日	平成16年5月10日 (2004.5.10)		
(33) 優先権主張国	オーストラリア (AU)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 複数のゲームを提供するためのシステムおよび方法

## (57) 【要約】

複数のゲームを提供するためのシステムが開示される。複数のユーザー操作可能端末(1)が各プレーヤーに一次ゲームを提供し、該一次ゲームに関係する一次ゲーム情報メッセージを生成する。二次ゲームコントローラ(2)が一次ゲームメッセージを受け取り、そこに含まれる情報を使って付随する賞のある二次ゲームを実施する。二次ゲームコントローラは二次ゲームが勝たれたときに三次ゲームトリガーメッセージを生成し、三次ゲームコントローラ(5)がその三次ゲームトリガーメッセージに反応して二次ゲームに勝ったプレーヤーに二次ゲームの賞の全部または一部を賭け金として使って三次ゲームをプレイする機会を提供する。



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

各プレーヤーに一次ゲームを提供し、一次ゲーム情報メッセージを生成するための複数のユーザー操作可能端末と、

前記一次ゲーム情報メッセージに反応する、前記プレーヤーに対して付随する賞のあるリンクされた二次ゲームを提供し、該二次ゲームが勝たれたときに三次ゲームトリガーマッセージを生成するための二次ゲームコントローラと、

前記三次ゲームトリガーマッセージに反応する、二次ゲームに勝ったプレーヤーに二次ゲームの賞の全部または一部を賭け金として使って三次ゲームをプレイする機会を提供するための三次ゲームコントローラ、

とを含むことを特徴とする、複数のゲームを提供するためのシステム。

10

**【請求項 2】**

前記複数のユーザー操作可能端末が、ユーザーが提供された三次ゲームを受諾または拒否できるようにするそれぞれの入力装置を含むことを特徴とする、請求項 1 記載のシステム。

**【請求項 3】**

前記入力装置が、ユーザーが三次ゲームの賭け金として使われるべき二次ゲームの賞の割合を指示できるようにするよう適応されていることを特徴とする、請求項 2 記載のシステム。

**【請求項 4】**

前記三次ゲームコントローラが、三次ゲームが勝たれたことに反応し、三次ゲームをプレイするさらなる機会を提供することを特徴とする、請求項 1 ないし 3 のうちいずれか一項記載のシステム。

20

**【請求項 5】**

前記三次ゲームコントローラが、三次ゲームがプレイされた回数を示すカウンタデータを保存するためのメモリおよび三次ゲームがプレイされるたびに該カウンタデータをインクリメントするプロセッサを含んでいることを特徴とする、請求項 4 記載のシステム。

**【請求項 6】**

前記三次ゲームコントローラがさらに、カウンタデータを少なくとも一つの所定の値と比較するための比較器を含むことを特徴とする、請求項 5 記載のシステム。

30

**【請求項 7】**

前記少なくとも一つの所定の値が所定の限界値を含み、前記三次ゲームコントローラは前記カウンタデータが該所定の限界値よりも小さい場合に三次ゲームを提供することを特徴とする、請求項 6 記載のシステム。

**【請求項 8】**

前記少なくとも一つの所定の値がボーナス賞の値を含んでいて、前記三次ゲームコントローラはカウンタデータがそのボーナス賞の値に等しいときにボーナス賞を授与することを特徴とする、請求項 6 または 7 記載のシステム。

**【請求項 9】**

三次ゲームがその賭け金の倍に等しい賞金をもつことを特徴とする、請求項 1 ないし 8 のうちいずれか一項記載のシステム。

40

**【請求項 10】**

二次ゲームコントローラが中央コントローラ内に中央集中的に位置していることを特徴とする、請求項 1 ないし 9 のうちいずれか一項記載のシステム

**【請求項 11】**

中央コントローラがさらに、表示画面が二次ゲームおよび三次ゲームに関係する情報を示すようにするための表示コントローラを含むことを特徴とする、請求項 10 記載のシステム。

**【請求項 12】**

三次ゲームコントローラが前記中央コントローラ内に中央集中的に位置していることを

50

特徴とする、請求項 10 または 11 記載のシステム。

【請求項 13】

各ユーザー操作可能端末について個別の三次ゲームコントローラを含むことを特徴とする、請求項 11 ないし 12 のうちいずれか一項記載のシステム。

【請求項 14】

三次ゲームコントローラがそれぞれのユーザー操作可能端末と同位置にあることを特徴とする、請求項 13 記載のシステム。

【請求項 15】

三次ゲームコントローラが、それぞれのユーザー操作可能端末に取り付けられたそれぞれのネットワークカード上に位置していることを特徴とする、請求項 14 記載のシステム 10

【請求項 16】

二次ゲームがリンクされたジャックポットであることを特徴とする、請求項 11 ないし 15 のうちいずれか一項記載のシステム。

【請求項 17】

リンクされたジャックポットが時間依存の仕方で授与されることを特徴とする、請求項 16 記載のシステム。

【請求項 18】

リンクされたジャックポットがイベント依存の仕方で授与されることを特徴とする、請求項 16 記載のシステム。 20

【請求項 19】

二次ゲームコントローラが、所定のジャックポット値および蓄積された賞の値を保存するためのメモリと、一次ゲーム情報メッセージに反応して蓄積された賞の値を調整するためのプロセッサと、蓄積された賞の値を前記の所定のジャックポット値と比較するための比較器とを含み、前記プロセッサは比較器に反応して、蓄積された賞の値が前記所定のジャックポット値に達したときに二次ゲームの賞を授与することを特徴とする、請求項 18 記載のシステム。

【請求項 20】

一次ゲーム情報メッセージを生成するそれぞれのユーザー操作可能端末のところにいる複数のプレーヤーに一次ゲームを提供し、 30

二次ゲームコントローラにおいて、前記一次ゲーム情報メッセージを受け取り、付随する賞をもつリンクされた二次ゲームを提供することによって前記メッセージに反応して該二次ゲームが勝たれたときに三次ゲームトリガーマッセージを生成し、

第三のゲームコントローラにおいて、前記三次ゲームトリガーマッセージを受け取って、二次ゲームに勝ったプレーヤーに二次ゲームの賞の全部または一部を賭け金として使って三次ゲームをプレイする機会を提供することによって前記三次ゲームトリガーマッセージに反応する、  
ステップを含むことを特徴とする、複数のゲームを提供する方法。

【請求項 21】

前記ユーザー操作可能端末において、提供された三次ゲームを受諾または拒否する希望 40  
についてのプレーヤーの指示を受け取ることをさらに含むことを特徴とする、請求項 20 記載の方法。

【請求項 22】

前記ユーザー操作可能端末において、三次ゲームの賭け金として使われるべき二次ゲームの賞の希望の割合についてのプレーヤーの指示を受け取ることをさらに含むことを特徴とする、請求項 21 記載の方法。

【請求項 23】

三次ゲームが勝たれたときに、三次ゲームをプレイするさらなる機会を提供することを含むことを特徴とする、請求項 20 ないし 22 のうちいずれか一項記載の方法。

【請求項 24】

三次ゲームがプレイされた回数を示すカウンタデータを前記三次ゲームコントローラにおいて保存し、三次ゲームがプレイされるたびに該カウンタデータをインクリメントすることをさらに含むことを特徴とする、請求項 2 3 記載の方法。

【請求項 2 5】

前記カウンタデータを少なくとも一つの所定の値と比較することを含むことを特徴とする、請求項 2 4 記載の方法。

【請求項 2 6】

前記カウンタデータを所定の限界値と比較し、前記カウンタデータが該所定の限界値よりも小さい場合に三次ゲームを提供することを特徴とする、請求項 2 5 記載の方法。

【請求項 2 7】

前記カウンタデータをボーナス賞の値と比較し、前記カウンタデータが該ボーナス賞の値に等しいときにボーナス賞を授与することを含むことを特徴とする、請求項 2 5 または 2 6 記載の方法。

【請求項 2 8】

三次ゲームがその賭け金の倍に等しい賞金をもつことを特徴とする、請求項 2 0 ないし 2 7 のうちいずれか一項記載の方法。

【請求項 2 9】

二次ゲームがリンクされたジャックポットであることを特徴とする、請求項 2 0 ないし 2 8 のうちいずれか一項記載の方法。

【請求項 3 0】

リンクされたジャックポットを時間依存の仕方で授与することを含むことを特徴とする、請求項 2 9 記載の方法。

【請求項 3 1】

リンクされたジャックポットをイベント依存の仕方で授与することを含むことを特徴とする、請求項 2 9 記載の方法。

【請求項 3 2】

所定のジャックポット値および蓄積された賞の値を二次ゲームコントローラにおいて保存し、

一次ゲーム情報メッセージに反応して蓄積された賞の値を調整し、

蓄積された賞の値と前記の所定のジャックポット値とを比較し、

蓄積された賞の値が前記所定のジャックポット値に達したときに二次ゲームの賞を授与する、

ステップを含むことを特徴とする、請求項 3 1 記載の方法。

【請求項 3 3】

複数のゲームを提供するシステムであって、実質的に、付属の図面および / または例において示されている本発明の諸実施形態のうちのいずれかを参照してここに記載されているようなシステム。

【請求項 3 4】

複数のゲームを提供する方法であって、実質的に、付属の図面および / または例において示されている本発明の諸実施形態のうちのいずれかを参照してここに記載されているようなシステム。

【請求項 3 5】

コンピュータをして請求項 2 0 ないし 3 2 または請求項 3 4 のうちのいずれか一項記載の方法を実行させるコンピュータプログラム。

【請求項 3 6】

請求項 3 5 記載のコンピュータプログラムを表すデータを担持するデータ担体。

【請求項 3 7】

請求項 3 5 記載のコンピュータプログラムを表すデータを担う信号。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

30

40

50

## 【 0 0 0 1 】

本発明は複数のゲームを提供するためのシステムおよび方法に関する。

## 【 0 0 0 2 】

本発明は、主としてゲーム施設 (gaming establishment) において複数の相互リンクされたゲーム機での使用のために開発されたものであるが、本発明はその特定の使用分野に限定されるものではなく、オンラインゲーム、複数のゲーム施設にわたって分散されるゲーム機、ロトくじ (lotto)、プール賭博 (pools)、宝くじ (lotteries)、くじ引き (art unions)、ビンゴ (bingo)、ラッフル (raffles) および一つまたは複数の賭金が有限の生起確率をもつ結果に対して賭けられるその他のゲームにも好適である。

## 【 背景技術 】

10

## 【 0 0 0 3 】

本明細書における従来技術の議論は、読者が本発明を理解するのに助けるためであって、本発明の分野において普通である一般的知識の範囲を認定するものではなく、何ら拘束的な意味なしに採録されているものである。

## 【 0 0 0 4 】

ゲーム機をリンクさせていくつかの追加的機能を提供することが知られている。これには、入手可能な資金のプールがより大きくなり、入手可能な資金量が推定しなければならないのではなく既知である際に、賞の授与を制御する機能が含まれる。ゲーム機を相互リンクするもう一つの既知の目的は、リンクされたジャックポットのような二次ゲームを提供することである。そのようなシステムでは典型的には、中央ディスプレイがプレーヤーに現在入手可能なジャックポット賞金の視覚的な指標を提供し、その賞金はプレーヤーが相互リンクされたゲーム機を操作していくうちに漸次インクリメントされる。プレーヤーには、賞が授与されるのは、その額が所定の限界値よりも小さいある秘密のランダムに選ばれた値に達したときであることがわかっている。前記の限界値もしばしばディスプレイによってプレーヤーに視覚的に示される。

20

## 【 0 0 0 5 】

そのような機能の使用は、ジャックポット獲得を期待して機械をプレイするよう惹きつけることを意図したものである。しかし、プレーヤーがますます上級になり、そのようなシステムにますますなじんできたことで、そのシステムがプレーヤーの興味を維持する力は減退している。

30

## 【 発明の開示 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 6 】

従来技術の欠点の少なくとも一つを克服または少なくとも実質的に軽減する、あるいは少なくとも有用な代替を提供することが本発明の目的である。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 7 】

本発明の第一の側面は、各プレーヤーに一次ゲームを提供し、一次ゲーム情報メッセージを生成するための複数のユーザー操作可能端末と、前記一次ゲーム情報メッセージに反応する、前記プレーヤーに対して付随する賞のあるリンクされた二次ゲームを提供し、該二次ゲームが勝たれたときに三次ゲームトリガーメッセージを生成するための二次ゲームコントローラと、前記三次ゲームトリガーメッセージに反応する、二次ゲームに勝ったプレーヤーに二次ゲームの賞の全部または一部を賭け金として使って三次ゲームをプレイする機会を提供するための三次ゲームコントローラを含む、複数のゲームを提供するためのシステムを提供する。

40

## 【 0 0 0 8 】

好ましくは、前記複数のユーザー操作可能端末は、ユーザーが提供された三次ゲームを受諾または拒否できるようにするそれぞれの入力装置を含む。

## 【 0 0 0 9 】

前記入力装置は好ましくは、ユーザーが三次ゲームの賭け金として使われるべき二次ゲ

50

ームの賞の割合を指示できるようにするようにも適応される。

【0010】

好ましくは、前記三次ゲームコントローラは、三次ゲームが勝たれたことに反応し、三次ゲームをプレイするさらなる機会を提供する。

【0011】

好ましくは、前記三次ゲームコントローラは、三次ゲームがプレイされた回数を示すカウンタデータを保存するためのメモリおよび三次ゲームがプレイされるたびに該カウンタデータをインクリメントするプロセッサを含んでいる。

【0012】

そのような実施形態では、前記三次ゲームコントローラは好ましくはさらに、カウンタデータを少なくとも一つの所定の値と比較するための比較器を含む。 10

【0013】

好ましくは、前記少なくとも一つの所定の値は所定の限界値を含み、前記三次ゲームコントローラは前記カウンタデータが該所定の限界値よりも小さい場合に三次ゲームを提供する。

【0014】

追加的または代替的に、前記少なくとも一つの所定の値がボーナス賞の値を含んでいて、前記三次ゲームコントローラはカウンタデータがそのボーナス賞の値に等しいときにボーナス賞を授与するようになっていてもよい。

【0015】

好ましくは、三次ゲームはその賭け金の倍に等しい賞金をもつ。 20

【0016】

ある好ましい実施形態では、二次ゲームコントローラは中央コントローラ内に中央集中的に位置しており、中央コントローラは好ましくはさらに、表示画面が二次ゲームおよび三次ゲームに関係する情報を示すようにするための表示ドライバを含む。

【0017】

三次ゲームコントローラも中央コントローラ内に中央集中的に位置していてもよい。

【0018】

しかしながら、もう一つの好ましい実施形態は、各ユーザー操作可能端末についてそれぞれ三次ゲームコントローラを含み、三次ゲームコントローラは好ましくはそれぞれのユーザー操作可能端末と同位置にある。三次ゲームコントローラはたとえば、それぞれのユーザー操作可能端末に取り付けられたそれぞれのネットワークカード上に位置していてもよい。 30

【0019】

好ましい実施形態では、二次ゲームはリンクされたジャックポットである。このジャックポットは時間依存またはイベント依存の仕方です。後者の場合、二次ゲームコントローラは好ましくは、所定のジャックポット値および蓄積された賞の値を保存するためのメモリと、一次ゲーム情報メッセージに反応して蓄積された賞の値を調整するためのプロセッサと、蓄積された賞の値を前記の所定のジャックポット値と比較するための比較器とを含み、このプロセッサは比較器に反応して、蓄積された賞の値が前記所定のジャックポット値に達したときに二次ゲームの賞を授与する。 40

【0020】

本発明の第二の側面は、一次ゲーム情報メッセージを生成するそれぞれのユーザー操作可能端末のところに複数のプレーヤーに一次ゲームを提供し、二次ゲームコントローラにおいて前記一次ゲーム情報メッセージを受け取り、付随する賞をもつリンクされた二次ゲームを提供することによって前記メッセージに反応して該二次ゲームが勝たれたときに三次ゲームトリガーメッセージを生成し、第三のゲームコントローラにおいて前記三次ゲームトリガーメッセージを受け取って二次ゲームに勝ったプレーヤーに二次ゲームの賞の全部または一部を賭け金として使って三次ゲームをプレイする機会を提供することによって前記三次ゲームトリガーメッセージに反応する、ステップを含む複数のゲームを提供 50

する方法を提供する。

【0021】

本方法は好ましくは、前記ユーザー操作可能端末において、提供された三次ゲームを受諾または拒否する希望についてのプレイヤーの指示を受け取ることをさらに含む。

【0022】

本方法は好ましくは、前記ユーザー操作可能端末において、三次ゲームの賭け金として使われるべき二次ゲームの賞の希望の割合についてのプレイヤーの指示を受け取ることをさらに含む。

【0023】

好ましい実施形態では、本方法は、三次ゲームが勝たれたときに、三次ゲームをプレイするさらなる機会を提供することを含む。 10

【0024】

この実施形態では、本方法は好ましくは、三次ゲームがプレイされた回数を示すカウンタデータを前記三次ゲームコントローラにおいて保存し、三次ゲームがプレイされるたびに該カウンタデータをインクリメントすることをさらに含む。

【0025】

カウンタデータは好ましくは、少なくとも一つの所定の値、たとえば所定の限界値と比較され、前記カウンタデータが該所定の限界値よりも小さい場合に三次ゲームが提供される。追加的または代替的に、前記カウンタデータはボーナス賞の値と比較され、カウンタデータがそのボーナス賞の値に等しいときにボーナス賞が授与される。 20

【0026】

好ましい実施形態では、三次ゲームはその賭け金の倍に等しい賞金をもつ。

【0027】

好ましくは、二次ゲームはリンクされたジャックポットである。このジャックポットは時間依存またはイベント依存の仕方で授与される。後者の場合、本方法は好ましくは、所定のジャックポット値および蓄積された賞の値を二次ゲームコントローラにおいて保存し、一次ゲーム情報メッセージに反応して蓄積された賞の値を調整し、蓄積された賞の値を前記の所定のジャックポット値と比較し、蓄積された賞の値が前記所定のジャックポット値に達したときに二次ゲームの賞を授与するさらなるステップを含む。

【0028】

本発明の好ましい実施形態についてこれからあくまでも例として付属の図面を参照しつつ説明する。

【発明を実施するための最良の形態】

【0029】

図1を参照すると、複数のゲームを提供するためのシステムの第一の例が示されている。本システムは各プレイヤー（図示せず）に一次ゲームを提供し、一次ゲーム情報メッセージを生成するための複数のユーザー操作可能端末1を含んでいる。ユーザー操作可能端末は二次ゲームコントローラ2と該二次ゲームコントローラ2内のインターフェースカード3およびユーザー操作可能端末内のそれぞれのネットワークカード4を介して通信する。二次ゲームコントローラ2は一次ゲーム情報メッセージを受け取ってプレイヤーに付随する賞のあるリンクされた二次ゲームを提供する。さらに、二次ゲームコントローラは二次ゲームに勝ちが出たときに三次ゲームトリガーマッセージを生成する。 40

【0030】

三次ゲームコントローラ5はインターフェースカード6によって三次ゲームトリガーマッセージを受け取り、二次ゲームに勝ったプレイヤーに二次ゲームの賞の全部または一部を賭け金として使って三次ゲームをプレイする機会を提供することによって反応する。

【0031】

好ましい実施形態では、二次ゲームはリンクされたジャックポットゲームである。このゲームでは、蓄積された拠出高の額が所定の閾値に達したときにイベント依存の仕方でジャックポットが授与される。そのようなシステムは同時係属中のPCT出願第PCT/AU2004/00 50

1444号において開示されている。この文献は参照により以下に組み込まれる。この種のシステムでは、二次ゲームコントローラ2は所定のジャックポット値および蓄積された賞の値を保存するためのメモリ7を含む。二次ゲームコントローラ・プロセッサ8は、ユーザー操作可能端末1によって生成された一次ゲーム情報メッセージに反応して蓄積された賞の値を調整する。比較器9は蓄積された賞の値と所定のジャックポット値とを比較する。二次ゲームコントローラ・プロセッサ8は、蓄積された賞の値が所定のジャックポット値に達したときに二次ゲームの賞を授与することによって比較器に反応する。

#### 【0032】

しかし、代替的な実施形態では、リンクされたジャックポットは時間依存の仕方で授与される。そのようなシステムでは、一次ゲーム情報メッセージは単に二次ゲームコントローラ2にどのユーザー操作可能端末1がアクティブで、したがってリンクされたジャックポットを受け取る資格があるかを通知するはたらきをするにすぎない。

10

#### 【0033】

リンクされたジャックポットがイベント駆動な仕方で授与される、いま一つのさらなる代替的な実施形態では、ユーザー操作可能端末1が二次ゲームコントローラに対して、たとえばポーカーゲームで3枚のキングが出るといったある特定のイベントがユーザー操作可能端末で生じたときにリンクされたジャックポットが授与されるべきであることを示す。二次コントローラは、三次ゲームコントローラに賞の値と勝ったユーザー操作可能端末のIDを知らせることによって反応する。

#### 【0034】

ユーザーが提供された三次ゲームを受諾できるようにするため、前記複数のユーザー操作可能端末は、たとえばボタンまたはタッチスクリーンの形のそれぞれの入力装置10を含む。ある特に好ましい実施形態では、入力装置はユーザーが二次ゲームの賞のうち三次ゲームの賭け金として使うべき割合を指示することもできるようにする。二次ゲームの賞の残りはユーザーに払い出される。

20

#### 【0035】

三次ゲームコントローラ5は、三次ゲームがプレイされた回数を示すカウンタデータを保存するためのメモリ11、三次ゲームが提供される最大回数を示す所定の限界値およびボーナス賞がユーザーに授与される点を示す少なくとも一つのボーナス賞の値を含んでいる。メモリ11は現在の賞の値を示すデータも保存する。三次ゲームコントローラ5はさらに、カウンタをインクリメントし、三次ゲームを実行し、カウンタを所定の限界値およびボーナス賞の値と比較するための比較器13を実行するためのプロセッサ12を含む。

30

#### 【0036】

図5との関連で述べる実施例では、三次ゲームは、ハイロー(high-low)のような二つの可能な結果をもつ偶然ゲームである。限界値5およびボーナスの値3および5が三次ゲームコントローラのメモリ11に保存されている。ユーザー操作可能端末1は、クレジットメーター、すなわち一次ゲームで払い出しまたは賭けのために利用可能な資金を示すデータを保存するためのメモリをもつ電子ゲーム機(EGM: electronic gaming machine)である。

#### 【0037】

二次ゲームコントローラ2は、その賞をある特定のEGMに授与するとき、勝ったEGMを同定する三次ゲームトリガーメッセージおよびジャックポット賞の値を送る。三次ゲームコントローラ5はステップS1でジャックポット賞の値、今の場合は\$1000を保存してカウンタを0に初期化することによって反応する。

40

#### 【0038】

いくつかの実施形態では、勝ったEGMのユーザーと三次ゲームコントローラ5との間の通信は、EGM画面上での適切なプロンプトおよび情報の表示によって、ならびにEGM入力装置10を介したユーザー入力によって、EGMネットワークカード4と三次ゲームコントローラ・インターフェースカード6との間でメッセージを渡すことによって実施される。他の実施形態では、三次ゲームコントローラ・インターフェースカード6はなく、EGMネッ

50



トワークカード 4 は三次ゲームコントローラ 5 と専用インターフェースを使って直接通信する。三次ゲームトリガーマッセージで同定されたEGMのユーザーは次いでステップ S 2 において、三次ゲームをプレイしたいかどうかを尋ねられる。EGMは入力装置 10 を介してユーザー入力を受け取り、その入力は三次ゲームコントローラ 1 に渡される。ユーザーが三次ゲームをプレイしたくない場合には、ステップ S 3 で賞がEGMのクレジットメーターに払われ、三次ゲームプロセスは終了する。ユーザーが三次ゲームをプレイしたい場合には、そのユーザーはステップ S 4 で現在の賞の値の50%または100%のどちらを賭けるかを選ぶ機会を提示される。入力はここでもまたEGM入力装置 10 を介して受け取られる。

【0039】

ユーザーが50%を賭けることを選んだ場合、ステップ S 5 で賞の値の半分がEGMクレジットメーターに払われ、保存されている賞の値が50%減らされる。いずれの場合にも、ステップ S 6 で三次ゲームが三次ゲームコントローラ・プロセッサ 12 によって、必要なところではたとえば「もっと高く」か「もっと低く」を選ぶなどユーザー入力を受けながら実行される。

【0040】

三次ゲームコントローラ 5 はステップ S 7 でゲームが勝たれたかどうかを調べる。そうでなければ、三次ゲーム手順はEGMクレジットメーターへの賞の支払いなしにステップ S 8 で終了する。ゲームが勝たれていた場合には、ステップ S 9 で保存されている賞の値が二倍にされ、カウンタがインクリメントされる。

【0041】

ステップ S 10 では、三次ゲームコントローラの比較器 13 が次いでカウンタをボーナス賞の値と比較する。カウンタが値のどれかと等しければ、すなわち今の場合でいうと三次ゲームが3回または5回勝たれていた場合には、ボーナス賞がEGMクレジットメーターに払われる。ボーナス賞の額はあらかじめ決められており、たとえば三次ゲームコントローラのメモリ 11 に保存されていてもよい。次いでステップ S 12 では、三次ゲームコントローラの比較器 13 がカウンタを所定の限界値と比較する。カウンタが限界値に等しければ、すなわち、今の場合でいうと三次ゲームが5回勝たれていた場合には、ステップ S 3 で現在保存されている賞の値がEGMクレジットメーターに払われ、三次ゲーム手順は終了する。カウンタが限界値に等しくなければ、すなわち、三次ゲームが勝たれたのが5回未満だった場合には、ユーザーはステップ S 13 で三次ゲームをもう一度やるかどうかの選択肢を提示される。ユーザーがもう一度やらないことを選択した場合、ステップ S 3 で現在保存されている賞の値がEGMクレジットメーターに払われ、三次ゲーム手順は終了する。ユーザーが三次ゲームをもう一度やりたいと決めた場合には、フローはステップ S 6 に戻り、三次ゲームが再び実行される。

【0042】

図 6 に示されているもう一つのクラスの好ましい諸方法では、ボーナス賞の支払いが別の方法で扱われる。これらの実施形態では、三次ゲームコントローラのメモリ 11 はジャックポットカウンタおよび反復カウンタを保存している。ジャックポットカウンタは定期的にリセットされるか、および / またはシステムが最初に初期化されたときにリセットされる。さまざまな実施形態において、ジャックポットカウンタはたとえば分、時間、日、週などといったさまざまな間隔でリセットされる。

【0043】

先に述べた実施形態と同様、三次ゲームコントローラ 5 はステップ S 1 でジャックポット賞の値を保存するが、次いでステップ S 14 で三次ゲームコントローラの比較器 13 がジャックポットカウンタをボーナス賞の値と比較する。ジャックポットカウンタが値のどれかと等しければ、すなわち今のジャックポットがジャックポットカウンタが最後にリセットされてから3回目または5回目だった場合には、S 15 でボーナス賞がEGMクレジットメーターに払われる。いずれの場合にも、次いでジャックポットカウンタがステップ S 16 でインクリメントされる。本方法は次いで、前述した実施形態と同様にステップ S 4 から S 8 に進む。三次ゲームに勝たれている場合、ステップ S 9 で賞の値は倍にされ、反復

10

20

30

40

50

カウンタがインクリメントされる。本方法は次いで、前述した実施形態と同様にステップ S 1 2 および S 1 3 に進み、ステップ S 3 で蓄積された賞の EGM クレジットメーターへの支払いをもって終了する。

【実施例】

【0044】

図 1 を参照して上記した実施形態では、二次ゲームコントローラ 2 と三次ゲームコントローラ 5 は区別されていた。図 2 に示す代替的な実施形態では、メモリ 1 5、比較器 1 6、インターフェースカード 1 7 を共有する二次ゲームコントローラ・プロセッサ 8 と三次ゲームコントローラ・プロセッサ 1 2 を含む中央コントローラ 1 4 が設けられる。中央コントローラは表示画面 1 9 が二次ゲームおよび三次ゲームに関する情報を示すようにさせるための表示コントローラ 1 8 も含んでいる。

10

【0045】

図 3 に示されるさらなる代替的な実施形態では、二次ゲームコントローラ 2 は図 1 に示したのと同様であるが、個別的な三次ゲームコントローラ 5 がユーザー操作可能端末 1 のネットワークカード 4 のそれぞれに存在しており、三次ゲームは勝った EGM に対してローカルに実行される。

【0046】

図 4 に示されるいま一つのさらなる実施形態では、個別的な三次ゲーム装置 2 0 が各 EGM に隣接して設けられる。三次ゲーム装置はそれぞれ、三次ゲーム画面ドライバ 2 2 によって制御される個別的な三次ゲーム情報画面 2 1 と、EGM を使っているプレーヤーに情報を表示し、該プレーヤーから入力を受け取るための三次ゲーム入力装置 2 2 とを含む。

20

【0047】

上記の実施形態のそれぞれにおいて、勝ったユーザーが勝ち金を回収するのは既知の仕方ができる。たとえば、支払いは、資金が許せばローカルなキャッシュ・ホッパー (cash hopper) によってされてもよいし、口座またはスマートカードへの支払いによってでもよいし、出納カウンター (cashier) で換金できる券を発行することなどによってでもよい。

【0048】

上記の実施形態のそれぞれにおいて、表示コントローラ 1 8 は、表示画面 1 9 が二次ゲーム、たとえばリンクされたジャックポットゲームに関する情報を表示するようにさせる。三次ゲーム情報が二次ゲームに勝った EGM にローカルな画面上で与えられるいくつかの実施形態、たとえば図 4 との関連で述べた実施形態では、三次ゲーム固有の情報が二次ゲームに勝った EGM に付随する三次ゲームディスプレイ 2 1 に表示されるのみである。しかし、代替的な実施形態では、ゲーム・システムへの関心をさらにかき立てるため、表示コントローラは表示画面に三次ゲームに関する情報を表示させもする。そのような情報の例としては、ユーザーの三次ゲームをプレイする決断に関する情報、三次ゲームに賭けるべき賞の割合についてのユーザーの決断に関する情報および三次ゲームに勝ったか負けたかに関する情報がある。本発明のいくつかの実施形態は単一のゲーム施設内に設けられ、ユーザー操作可能端末は当該施設内の EGM である。代替的な諸実施形態では、ユーザー操作可能端末はいくつかのそのような施設もしくはその他の位置に分散しており、ならびに / または該端末はパソコンのような他の装置を含む。後者の場合、端末と二次ゲームコントローラ (そして中央集中の場合の三次ゲームコントローラ) との間の通信はたとえばインターネットのような既存のネットワークによって、あるいは電話ダイヤルアップまたは無線通信によって、あるいは上記の組み合わせによって実施される。

30

40

【0049】

本発明は特定の例を参照しつつ述べてきたが、当業者には本発明が他の多くの形態で具現されうことは認識されるであろう。特に、記載されたさまざまな例のうち任意のものの特徴を記載された他の例のうち任意のものにおいて任意の組み合わせで提供することもできる。

【0050】

50

さらなる実施形態においては、本発明に基づくシステムは、同時係属中のオーストラリア特許出願2003903769, 2004902460, 2003905792, 2004902465, 2004900978, 2004905518, 2004902469, 2004902459, 2004906409およびPCT出願PCT/AU2004/001444に開示されているシステムにおいて、あるいは該システムと組み合わせて提供される。

#### 【0051】

さらに、さまざまなコンポーネント 二次ゲームコントローラおよび三次ゲームコントローラなど の機能は専用集積回路のようなはっきり区別される装置によって実行されるものとして記載されてきた。しかし、好ましい諸実施形態では、その機能のすべてまたは任意の組み合わせはそうではなく多目的集積回路によって実行されるか、マイクロプロセッサで実行されるソフトウェアで実装されるかする。特にそのような場合、本発明は 10 追加的に、コンピュータプログラムにおいて、すなわちデータ信号中にあるもしくはデータ担体上に保存されているコンピュータプログラムにおいて具現される。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0052】

【図1】本発明に基づく第一のシステムの概略図である。

【図2】本発明に基づく第二のシステムの概略図である。

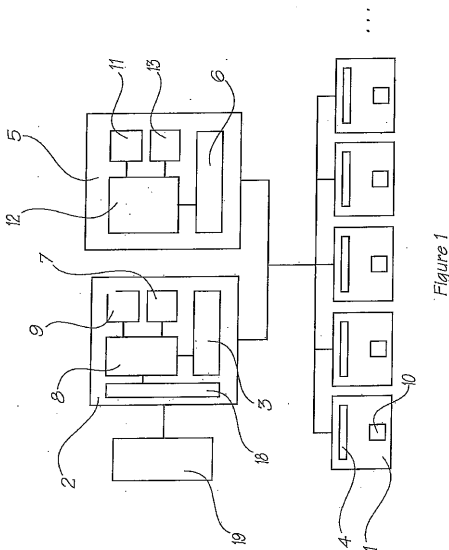
【図3】本発明に基づく第三のシステムの概略図である。

【図4】本発明に基づく第四のシステムの概略図である。

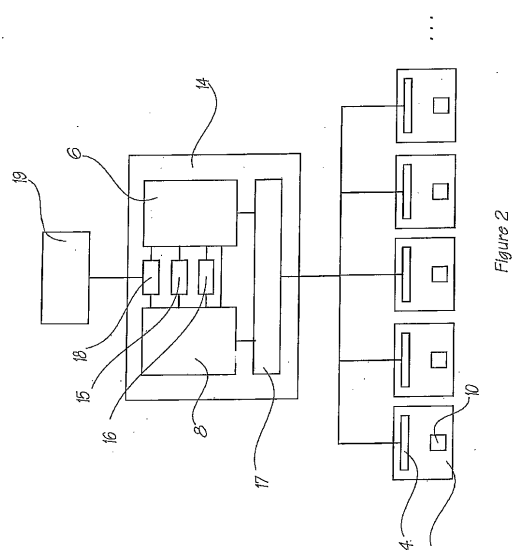
【図5】本発明に基づく好ましい方法を図示するフローチャートである。

【図6】本発明に基づくさらなる好ましい方法を図示するフローチャートである。 20

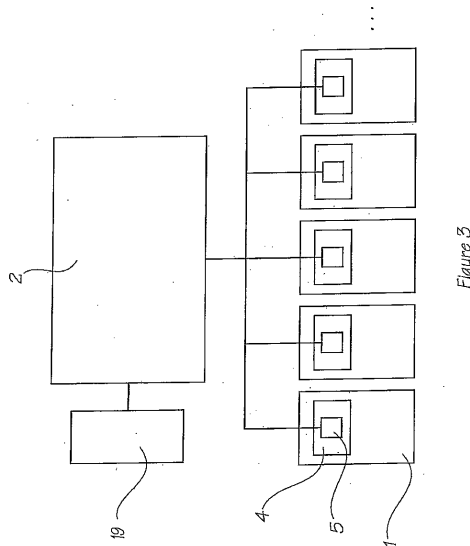
【図1】



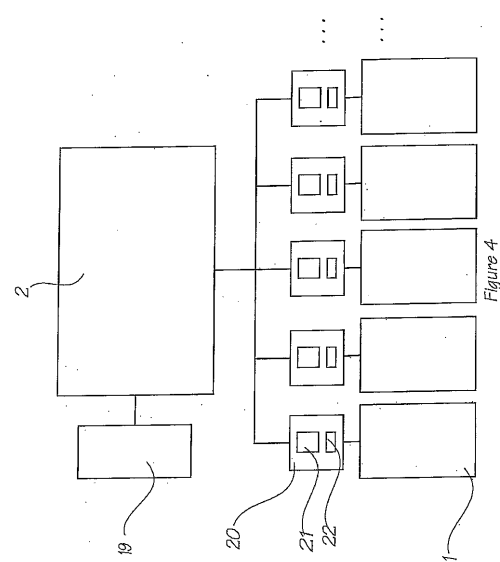
【図2】



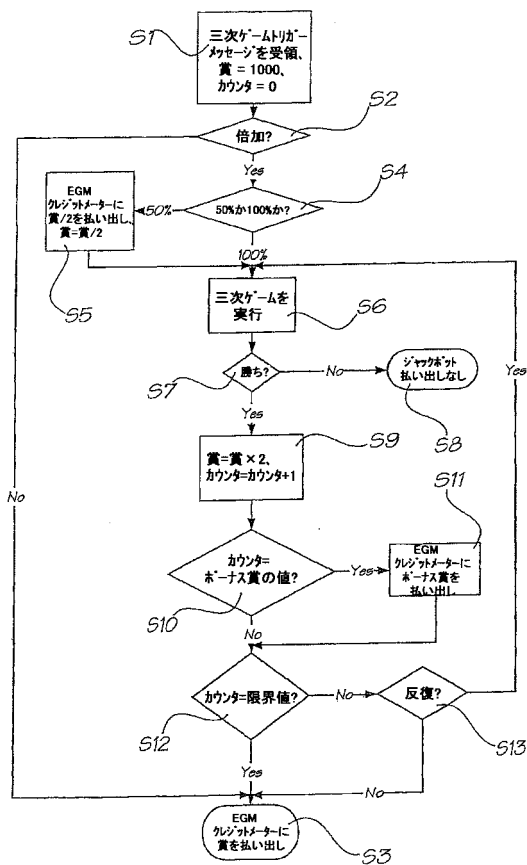
【 図 3 】



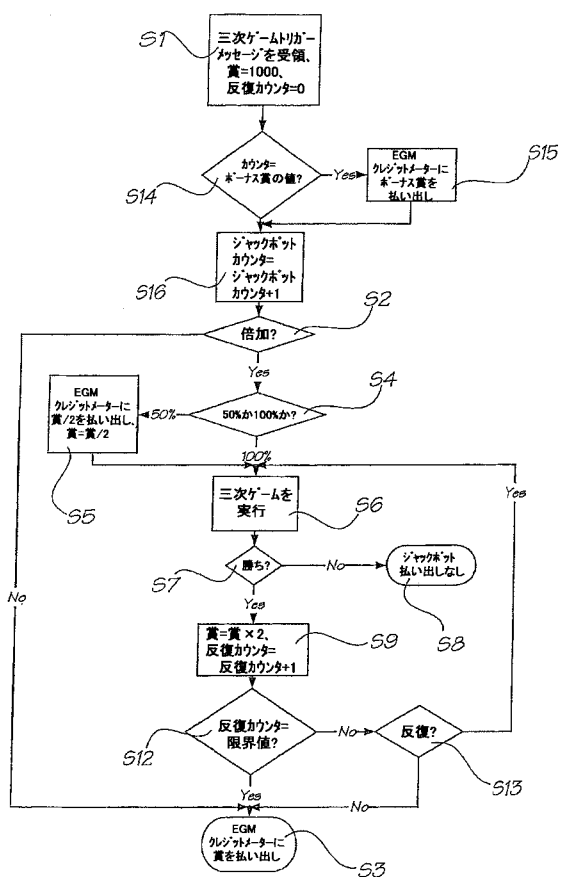
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】



## 【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/AU2005/000615
<b>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER</b> Int. Cl. <sup>7</sup> : A63F 13/12, G06F 17/00 161:00 According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
<b>B. FIELDS SEARCHED</b> 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) DWPI: IPC and keywords: trigger, bonus, game, stake, double up, gaming machine, reward, bonus, secondary game and similar terms		
<b>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</b>		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	WO 2002/032523 A (CASINO DATA SYSTEMS) 25 April 2002 Entire document, see in particular the abstract and page 2 line 8 to page 3 line 3	1,3,4,13,14, 20,22,23; 35-37
A	US 2004/0053679 A (GETZ et al.) 18 March 2004 Entire document	1-37
A	US 2003/0073482 A (BAERLOCHER et al.) 17 April 2003 Entire document	1-37
A	GB 2139390 A (AINSWORTH NOMINEES PTY LTD) 7 November 1984 Entire document	1-37
<input 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 "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date "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) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "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 "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 "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 "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 26 May 2005		Date of mailing of the international search report 31 MAY 2005
Name and mailing address of the ISA/AU AUSTRALIAN PATENT OFFICE PO BOX 200, WODEN ACT 2606, AUSTRALIA E-mail address: pct@ipaaustralia.gov.au Facsimile No. (02) 6285 3929		Authorized officer John Thomson Telephone No : (02) 6283 2214

**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**

Information on patent family members

International application No.

**PCT/AU2005/000615**

This Annex lists the known "A" publication level 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 Cited in Search Report		Patent Family Member	
WO 0232523	AU 11221/02	BR 0114816	EP 1328326
	NZ 525627	ZA 200303515	
US 2004053679	NONE		
US 2003073482	US 2003073483	US 2005075163	
GB 2139390	AT 145184	AU 27572/84	DE 3416229
	ES 8507274	JP 59209374	NL 8401380
	US 4636951	ZA 8403276	
Due to data integration issues this family listing may not include 10 digit Australian applications filed since May 2001.			
END OF ANNEX			

## フロントページの続き

(31)優先権主張番号 2005900239

(32)優先日 平成17年1月20日(2005.1.20)

(33)優先権主張国 オーストラリア(AU)

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

(72)発明者 ジェンセン, ピーター

オーストラリア国, ニューサウスウェールズ 2 2 3 3, ヒースコート, プリンセス・ハイウェイ  
1 2 6 0, ユニット 1 - 4, パルトロニクス オーストラレーシア ピーティーワイ リミテ  
ッド内

(72)発明者 ライト, ディーン

オーストラリア国, ニューサウスウェールズ 2 2 2 9, タレン・ポイント, マングローヴ・レー  
ン 1 2 - 1 4, ユニット 4, パルトロニクス オーストラレーシア ピーティーワイ リミテ  
ッド内

(72)発明者 コワン, スティーヴン

オーストラリア国, ニューサウスウェールズ 2 2 2 9, タレン・ポイント, マングローヴ・レー  
ン 1 2 - 1 4, ユニット 4, パルトロニクス オーストラレーシア ピーティーワイ リミテ  
ッド内

(72)発明者 ジョマア, アリ

オーストラリア国, ニューサウスウェールズ 2 2 3 3, ヒースコート, プリンセス・ハイウェイ  
1 2 6 0, ユニット 1 - 4, パルトロニクス オーストラレーシア ピーティーワイ リミテ  
ッド内

F ターム(参考) 2C001 BB01 BB02 BB05 BD03 CB01 CB03 CB08 CC01 DA04