(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2008-509787
(P2008-509787A)
(43)公表日　平成20年4月3日(2008.4.3)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 9/00	(2006.01)	A63F	9/00	512C	2C001
A63F 13/12	(2006.01)	A63F	13/12	B	
A63F 13/00	(2006.01)	A63F	13/00	M	

審査請求 未請求　予備審査請求 未請求　（全 88 頁）

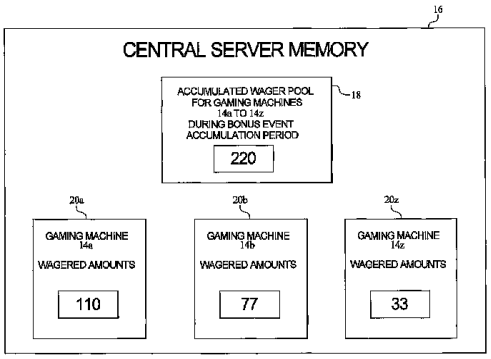
(21)出願番号　特願2007-527896 (P2007-527896)
(86)(22)出願日　平成17年8月15日 (2005.8.15)
(85)翻訳文提出日　平成19年4月16日 (2007.4.16)
(86)国際出願番号　PCT/US2005/028813
(87)国際公開番号　WO2006/023401
(87)国際公開日　平成18年3月2日 (2006.3.2)
(31)優先権主張番号　60/603,144
(32)優先日　平成16年8月19日 (2004.8.19)
(33)優先権主張国　米国 (US)

(71)出願人　592123897
アイジーティー
アメリカ合衆国ネバダ州８９５２１－８９８６，レノ，プロタイプ・ドライブ　９２９５
(74)代理人　100089705
弁理士　社本　一夫
(74)代理人　100140109
弁理士　小野　新次郎
(74)代理人　100075270
弁理士　小林　泰
(74)代理人　100080137
弁理士　千葉　昭男
(74)代理人　100096013
弁理士　富田　博行

最終頁に続く

(54)【発明の名称】ボーナス報償を授与する多数のゲーム・マシンを有するゲーム・システム

(57)【要約】
複数のゲーム・マシンにリンクされた中央サーバと、複数のボーナス報償とを含むゲーム・システムを提供する。中央サーバは、ゲーム・マシン上における賭けを監視する。少なくとも部分的に賭金に基づいて、中央サーバは、何時ボーナス・イベントが出現するか、そしてどのゲーム・マシン（複数のゲーム・マシン）がボーナス報償を供与するか決定する。一実施形態では、中央サーバは、どのゲーム・マシンが主ボーナス報償及び副ボーナス報償を供与するか決定する。一実施形態では、副ボーナス婦和尚の数は、アクティブなゲーム・マシンの数に基づいて決定する。次いで、選択されたゲーム・マシンは、中央サーバが選択したゲーム・マシンに供与されるボーナス報償の成分即ち額を決定する。



【特許請求の範囲】
【請求項１】
ゲーム・システムであって、
コントローラと、
前記コントローラと通信する複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うときに動作可能となる主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
前記コントローラが維持する蓄積賭金プールであって、前記ゲーム・マシンの主ゲームにおいて賭けられるあらゆる賭金に少なくとも部分的に基づいている蓄積賭金プールと、
複数の異なる可能な乗数成分と、
前記コントローラがボーナス・イベントが出現すると決定した後に、前記ゲーム・マシンから選択した１つのプレーヤに表示し供与するように適合させたボーナス報償であって、
（ｉ）前記選択したゲーム・マシンが決定する査定額成分であって、前記蓄積賭金プールとは独立している査定額成分と、
（ｉｉ）前記コントローラが決定した異なる可能な乗数成分の内の１つであって、前記決定は、部分的に前記蓄積賭金プール内に蓄積されている額に基づいている乗数成分とに基づいて決定されるボーナス報償と、
を備えていることを特徴とするゲーム・マシン。
【請求項２】
請求項１記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベントを出現させるための前記コントローラによる決定は、前記ゲーム・マシンの任意の副ゲームの任意の主ゲーム又は任意の副ゲームの任意のプレイにおける任意のイベントに独立してなされることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項３】
請求項１記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、前記コントローラは、（ａ）前記ボーナス・イベントのボーナス・イベント認定期間中において、前記ゲーム・マシンの内いずれがアクティブ状態にあったかを判定し、（ｂ）前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項４】
請求項３記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、
（ａ）ゲーム・マシン毎に、ボーナス・イベント蓄積期間中において前記ゲーム・マシンの主ゲームで賭けられた賭金の総額を維持し、
（ｂ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中において全てのゲーム・マシンの主ゲームにおいて賭けられた賭金の総額を含む前記蓄積賭金プールを維持し、
（ｃ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中に指定の間隔で、前記ボーナス・イベントが出現するか否か決定する
ようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項５】
請求項４記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、前記ボーナス・イベントが出現すると決定された場合、前記ボーナス報償を供与するために、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択するようにプログラムされており、前記選択は、前記ボーナス・イベント蓄積期間中において前記アクティブ状態にある前記ゲーム・マシンの全てに対して賭けられた賭金の総額に対する、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシン毎の前記ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた総賭金に基づいて決定するよう構成されていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項６】
請求項５記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内少なくとも２つが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、副ボーナス報償を供与するために、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの内少なくとも１つを選択するようにプログラ

ムされており、前記選択は、前記ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンを除外することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項７】
請求項５記載のゲーム・システムにおいて、少なくとも２つのゲーム・マシンが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、前記アクティブ・ゲーム・マシンの数に基づいて、副ボーナス報償の数を決定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項８】
請求項４記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームに対して前記ボーナス・イベント認定期間中に賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかの判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項９】
請求項４記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定レベルの賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかの判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１０】
請求項４記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定回数の賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかの判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１１】
請求項４記載のゲーム・システムにおいて、前記指定間隔は、時間に基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１２】
請求項４記載のゲーム・システムにおいて、前記指定間隔は、前記蓄積賭金プールに基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１３】
請求項１記載のゲーム・システムにおいて、前記蓄積賭金プールは、依然のボーナス・イベント蓄積賭金プールからのあらゆる残余をも含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１４】
請求項１記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１５】
請求項１記載のゲーム・システムにおいて、前記査定額成分は、前記選択したゲーム・マシン上でプレイされる副ゲームにおいて決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１６】
請求項１記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの内の少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つが異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１７】
請求項１記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラと前記ゲーム・マシンの少なくとも１つとは、異なる遠隔地にあることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１８】
ゲーム・システムであって、
　複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含むゲーム・マシンと、

前記ゲーム・マシンと通信するコントローラと
を備えており、前記コントローラは、
（ａ）指定間隔で、ボーナス・イベントが出現するか否か決定し、
（ｂ）ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、
（ｉ）前記ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか判定し、
（ｉｉ）前記アクティブ・ゲーム・マシンから少なくとも１つを選択し、
（ｉｉｉ）前記ゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を表示し供与するために、前記選択したゲーム・マシンに信号を送る、
ようにプログラムされているコントローラと、
を備えており、
前記コントローラは、少なくとも部分的に、前記ゲーム・マシンの主ゲームにおいて賭けられた賭金額に基づいてボーナス報償を決定し、前記選択されたゲーム・マシンは、少なくとも部分的に、前記プレーヤに表示し供与するボーナス報償をランダムに決定するよう構成されていることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項１９】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント認定期間は、前記ボーナス・イベントが出現するという決定の前における指定の時間期間であることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項２０】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームに対して前記ボーナス・イベント認定期間中に賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかを判定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項２１】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定レベルの賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかを判定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項２２】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定回数の賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかを判定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項２３】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス報償は、査定額成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。

【請求項２４】
請求項２３記載のゲーム・システムにおいて、前記査定額成分は、前記選択されたゲーム・マシンによって決定されることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項２５】
請求項２３記載のゲーム・システムにおいて、前記査定額成分は、前記選択されたゲーム・マシン上でプレイされる副ゲームにおいて決定されることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項２６】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス報償は、修正子成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。

【請求項２７】
請求項２６記載のゲーム・システムにおいて、前記修正子成分は、前記コントローラによって選択され、前記選択されたゲーム・マシンに送られることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２８】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内の少なくとも２つが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、副ボーナス報償を供与するために、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの内少なくとも１つを選択するようにプログラムされており、前記選択は、前記ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンを除外することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２９】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、少なくとも２つのゲーム・マシンが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、前記アクティブ・ゲーム・マシンの数に基づいて、副ボーナス報償の数を決定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項３０】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの内の少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項３１】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記指定間隔は、時間に基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項３２】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記指定間隔は、前記蓄積賭金プールに基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項３３】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項３４】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、前記主ゲームにおいて賭けられた賭金額に基づいて、前記ボーナス報償の全てではないが少なくとも一部を決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項３５】
請求項３４記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス報償は累進報償であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項３６】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、プレーヤに表示し供与するために、前記ボーナス報償の全てではないが少なくとも一部をランダムに決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項３７】
請求項１８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、前記主ゲーム上で賭けられた賭金額に基づいて前記ボーナス報償の全てではないが少なくとも一部を決定するようにプログラムされており、プレーヤに表示及び供与するために、前記ボーナス報償の全てではないが少なくとも一部をランダムに決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項３８】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
前記ゲーム・マシンの主ゲームの複数のプレーヤに供与されるように適合させた複数のボーナス報償と、

前記複数のゲーム・マシンと通信するコントローラと、
を備えており、
前記コントローラは、
（ｉ）ボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲーム・マシン上で賭けられた賭金を少なくとも含む蓄積賭金プールを維持し、
（ｉｉ）前記ボーナス報償の１つを供与するためにランダムに決定し、前記決定は、少なくとも部分的に前記蓄積賭金プールに基づき、前記ゲーム・マシンの主ゲームのいずれにおける任意のプレイでの任意のイベントにも独立しており、
（ｉｉｉ）少なくとも部分的に、前記ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金に基づいて、前記ゲーム・マシンの内どれが前記ボーナス報償を供与するかを決定するようにプログラムされており、前記選択されたゲーム・マシンは、前記コントローラが選択した前記ゲーム・マシンが表示及び供与するボーナス報償の少なくとも一部を決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項３９】
請求項３８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、
（ａ）ゲーム・マシン毎に、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金の合計を維持し、
（ｂ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・マシンの全ての主ゲーム上で賭けられた賭金の合計を含む蓄積賭金プールを維持し、
前記ボーナス・イベント蓄積期間中に指定された間隔で、ボーナス・イベントが出現したか否か決定し、
（ｃ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中に指定の間隔で、ボーナス・イベントが出現するか否か決定し、
（ｄ）ボーナス・イベントが出現すると判断した場合、
（ｉ）前記ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか判定し、
（ｉｉ）前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを、前記ボーナス報償を表示し供与するゲーム・マシンとして選択する、
ようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項４０】
請求項３９記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲーム・マシンの全てにおいて賭けられた賭金の総額に対する前記ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた賭金総額に基づいて、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項４１】
請求項３９記載のゲーム・システムにおいて、前記指定された間隔は、時間に基づいていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項４２】
請求項３９記載のゲーム・システムにおいて、前記指定された間隔は、前記蓄積賭金プールに基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項４３】
請求項３９記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームに対して前記ボーナス・イベント認定期間中に賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかを判定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項４４】
請求項３９記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定レベ

ルの賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか、判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項４５】

請求項３９記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定回数の賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかを判定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項４６】

請求項３９記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内少なくとも２つが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、副ボーナス・報償を供与するために、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの内少なくとも１つを選択するようにプログラムされており、前記選択は、前記ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンを除外することを特徴とするゲーム・システム。

【請求項４７】

請求項３９記載のゲーム・システムにおいて、少なくとも２つのゲーム・マシンが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、前記アクティブ・ゲーム・マシンの数に基づいて、副ボーナス報償の数を決定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項４８】

請求項３８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、前記ボーナス報償の一部を決定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項４９】

請求項３８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、前記複数のボーナス報償を維持するようにプログラムされており、前記選択されたゲーム・マシンは、表示及び供与するために前記ボーナス報償から１つを選択することを特徴とするゲーム・システム。

【請求項５０】

請求項３８記載のゲーム・システムにおいて、前記選択されたゲーム・マシンは、前記ボーナス報償の額の少なくとも一部を決定することを特徴とするゲーム・システム。

【請求項５１】

請求項３８記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・システムの内の１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。

【請求項５２】

請求項３８記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス報償は、査定額成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。

【請求項５３】

請求項５２記載のゲーム・システムにおいて、前記査定額成分は、前記選択されたゲーム・マシンによって決定されることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項５４】

請求項５２記載のゲーム・システムにおいて、前記査定額成分は、前記選択されたゲーム・マシン上でプレイされる副ゲームにおいて決定されることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項５５】

請求項３８記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの内少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項５６】

請求項３８記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス報償は累進報償であることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項５７】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々が、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
前記ゲーム・マシンの主ゲームの複数のプレーヤに供与されるように適合させた複数のボーナス報償と、
前記複数のゲーム・マシンと通信するコントローラと、
を備えており、
前記コントローラは、
（ｉ）ボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲーム・マシン上で賭けられた賭金を少なくとも含む蓄積賭金プールを維持し、
（ｉｉ）前記ボーナス報償の１つを供与するためにランダムに決定し、前記決定は、少なくとも部分的に前記蓄積賭金プールに基づき、前記ゲーム・マシンの主ゲームのいずれにおける任意のプレイでの任意のイベントにも独立しており、
（ｉｉｉ）前記ゲーム・マシンの内どれが、ゲーム・マシンの１つのプレーヤの一人に前記ボーナス報償を供与するかを決定するようにプログラムされており、前記ボーナス報償は、少なくとも部分的に、前記ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金に基づき、前記選択されたゲーム・マシンは、前記コントローラが選択した前記ゲーム・マシンが表示及び供与するボーナス報償の全てではないが一部を決定する
ことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項５８】
請求項５７記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、
（ａ）ゲーム・マシン毎に、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金の合計を維持し、
（ｂ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・マシンの全ての主ゲーム上で賭けられた賭金の合計を含む蓄積賭金プールを維持し、
（ｃ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中に指定の間隔で、ボーナス・イベントが出現するか否か決定し、
（ｄ）ボーナス・イベントが出現すると判断した場合、
（ｉ）前記ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか判定し、
（ｉｉ）前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを、前記ゲーム・マシンの１つのプレーヤの一人に前記ボーナス報償を表示し供与するゲーム・マシンとして選択する、
ようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項５９】
ゲーム・システムであって、
コントローラと、
前記コントローラと通信する複数のゲーム・マシンであって、各々が、プレーヤが賭けを行うときに動作可能となる主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
前記ゲーム・マシンの主ゲームにおいて賭けられるあらゆる賭金に少なくとも部分的に基づく、前記コントローラが維持する蓄積賭金プールと、
複数のボーナス報償であって、各々、前記蓄積賭金プールに基づいて前記コントローラが選択する前記ゲーム・マシンの内の１つのプレーヤに表示及び供与されるように適合させられており、前記ゲーム・マシンの主ゲームのいずれにおける任意のプレイでの任意のイベントにも独立しており、前記選択されたゲーム・マシンは、前記複数のボーナス報償から前記ボーナス報償の１つを選択するように動作可能であり、前記選択は前記蓄積賭金プールから独立している、ボーナス報償と、
を備えていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項６０】

請求項５９記載のゲーム・システムにおいて、
前記コントローラは、
（ａ）ゲーム・マシン毎に、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金の合計を維持し、
（ｂ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・マシンの全ての主ゲーム上で賭けられた賭金の合計を含む蓄積賭金プールを維持し、
（ｃ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中に指定の間隔で、ボーナス・イベントが出現するか否か決定し、
（ｄ）ボーナス・イベントが出現すると判断した場合、
（ｉ）前記ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか判定し、
（ｉｉ）前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを、前記ゲーム・マシンの１つのプレーヤの一人に前記ボーナス報償を表示し供与するゲーム・マシンとして選択する、
ようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項６１】
請求項６０記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲーム・マシンの全てにおいて賭けられた賭金の総額に対する前記ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた賭金総額に基づいて、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項６２】
請求項６０記載のゲーム・システムにおいて、前記指定の間隔は、時間に基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項６３】
請求項６０記載のゲーム・システムにおいて、前記指定の間隔は、前記蓄積賭金プールに基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項６４】
請求項６０記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームに対して前記ボーナス・イベント認定期間中に賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか、判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項６５】
請求項６０記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定レベルの賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかを判定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項６６】
請求項６０記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定回数の賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかを判定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項６７】
請求項６０記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内少なくとも２つが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、副ボーナス報償を供与するために、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの内少なくとも１つを選択するようにプログラムされており、前記選択は、前記ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マ

シンを除外することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項６８】
請求項６０記載のゲーム・システムにおいて、少なくとも２つのゲーム・マシンが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、前記アクティブ・ゲーム・マシンの数に基づいて、副ボーナス報償の数を決定するように動作可能であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項６９】
請求項５９記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・システムの内の１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項７０】
請求項５９記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス報償は、査定額成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項７１】
請求項７０記載のゲーム・システムにおいて、前記査定額成分は、前記選択されたゲーム・マシンによって決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項７２】
請求項７０記載のゲーム・システムにおいて、前記査定額成分は、前記選択されたゲーム・マシン上でプレイされる副ゲームにおいて決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項７３】
請求項５９記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの内少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項７４】
請求項５９記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス報償は累進報償であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項７５】
ゲーム・システムであって、
　複数のゲーム・マシンであって、各々が、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
　前記複数のゲーム・マシンと通信するコントローラであって、ボーナス・イベントが出現するか否か決定するようにプログラムされているコントローラと、
を備えており、
　前記コントローラが、ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、前記コントローラは、
　　（ｉ）前記ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか判定し、
　　（ｉｉ）ゲーム・マシン毎に、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲーム・マシンの全てにおいて賭けられた賭金の総額に対する前記ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた賭金総額に基づいて、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択し、
　　（ｉｉｉ）前記ゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を表示し供与するために、前記選択したゲーム・マシンに信号を送る、
ようにプログラムされており、前記選択されたゲーム・マシンは、少なくとも部分的に、プレーヤに表示及び供与する前記主ボーナス報償を決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項７６】
請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、少なくとも２つのゲーム・マシンが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、（ｉ）副ボーナス報償を受けるために、アクティブ状態にある、ある数のゲーム・マシンを決定し、（ｉｉ）副ボーナス報償毎に、前記主ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンを除外して、前記アク

ティブ状態にあるゲーム・マシンから異なる１つを選択し、（ｉｉｉ）選択した各ゲーム・マシンに少なくとも１つの信号を送り、前記ゲーム・マシンのプレーヤに副ボーナス報償を供与するようにプログラムされており、前記選択したゲーム・マシンは、少なくとも部分的に、当該ゲーム・マシンのプレーヤに表示及び供与する前記副ボーナス報償を決定することを特徴とするゲーム・システム。

【請求項７７】

請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント蓄積期間は、直前のボーナス・イベントの出現時に開始し、前記ボーナス・イベントの出現時に終了することを特徴とするゲーム・システム。

【請求項７８】

請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント蓄積期間は、直前のボーナス報償の発行時に開始し、前記ボーナス報償の発行時に終了することを特徴とするゲーム・システム。

【請求項７９】

請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント認定期間は、前記ボーナス・イベント蓄積期間の終了前において指定された時間期間であることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項８０】

請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント認定期間は、前記ボーナス・イベントが出現すると決定する前において指定された時間期間であることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項８１】

請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームに対して前記ボーナス・イベント認定期間中に賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかの判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項８２】

請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定レベルの賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか、判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項８３】

請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定回数の賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか、判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項８４】

請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、各ボーナス報償は、査定額成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。

【請求項８５】

請求項８４記載のゲーム・システムにおいて、それぞれの査定額成分は、各々、前記選択されたゲーム・マシンによって決定されることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項８６】

請求項８４記載のゲーム・システムにおいて、それぞれの査定額成分は、各々、前記選択されたゲーム・マシン上でプレイされる副ゲームにおいて決定されることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項８７】

請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、各ボーナス報償は、修正子成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項８８】
請求項８７記載のゲーム・システムにおいて、前記修正子成分は、前記コントローラによって選択されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項８９】
請求項７５記載のゲーム・システムであって、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に全てのゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金総額を少なくとも含む、蓄積賭金プールを含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項９０】
請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内の１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項９１】
請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの内の少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項９２】
請求項７５記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス報償は累進報償であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項９３】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々が、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
前記複数のゲーム・マシンと通信するコントローラであって、ボーナス・イベントが出現するか否か決定するようにプログラムされているコントローラと、
を備えており、
前記コントローラが、ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、前記コントローラは、
（ｉ）前記ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか判定し、
（ｉｉ）ゲーム・マシン毎に、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲーム・マシンの全てにおいて賭けられた賭金の総額に対する前記ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた賭金総額に基づいて、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択し、
（ｉｉｉ）前記ゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を表示し供与するために、前記選択したゲーム・マシンに信号を送る、
ようにプログラムされており、前記選択されたゲーム・マシンは、プレーヤに表示及び供与する前記主ボーナス報償の全てではないが一部を決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項９４】
請求項９３記載のゲーム・システムにおいて、少なくとも２つのゲーム・マシンが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、（ｉ）副ボーナス報償を受けるために、アクティブ状態にある、ある数のゲーム・マシンを決定し、（ｉｉ）副ボーナス報償毎に、前記主ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンを除外して、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから異なる１つを選択し、（ｉｉｉ）選択した各ゲーム・マシンに少なくとも１つの信号を送り、前記ゲーム・マシンのプレーヤに副ボーナス報償を供与するようにプログラムされており、前記選択したゲーム・マシンは、少なくとも部分的に、当該ゲーム・マシンのプレーヤに表示及び供与する前記副ボーナス報償を決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項９５】
ゲーム・システムであって、

複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
前記ゲーム・マシンの主ゲームの複数のプレーヤに供与されるように適合させた少なくとも１つのボーナス報償と、
前記複数のゲーム・マシンと通信するコントローラと、
を備えており、
前記コントローラは、
（ｉ）前記ゲーム・マシン上で賭けられた賭金の少なくとも一部を含む報償プールを維持し、
（ｉｉ）報償全体をいつ供与するかランダムに決定し、
（ｉｉｉ）前記報償全体を供与すると決定した後、前記ゲーム・マシンの内どれが、前記ゲーム・マシンの１つのプレーヤの内の一人に前記報償全体を供与するか決定するよう構成されており、
前記報償全体は、（ａ）少なくとも部分的に前記コントローラによって決定され、少なくとも部分的に前記報償全体を供与すると決定された前記ゲーム・マシンによって決定された前記ボーナス報償の１つを含む第１全報償成分と、（ｂ）前記報償全体を供与すると決定された前記ゲーム・マシンにおいてプレイされたあらゆるゲーム中に供与された任意の報償をも含む第２全報償成分とを含む
ことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項９６】
請求項９５記載のゲーム・システムにおいて、前記第１全報償成分は、少なくとも部分的に、前記報償全体を供与すると決定された前記ゲーム・マシンにおいてプレイされた少なくとも１つの無料ゲームによって決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項９７】
請求項９５記載のゲーム・システムにおいて、前記第２全報償成分は、前記報償全体を供与すると決定された前記ゲーム・マシンにおいてプレイされたあらゆる無料ゲーム中に供与されたあらゆる報償を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項９８】
請求項９５記載のゲーム・システムにおいて、前記第１全報償成分の前記ボーナス報償は、少なくとも部分的に、前記維持されている報償プールに基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項９９】
請求項９５記載のゲーム・システムにおいて、前記報償プールは、少なくとも１つの累進報償を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１００】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
前記複数のゲーム・マシンの少なくとも１つにおける副ゲームの少なくとも１回のプレイを含むボーナス・イベントと、
前記ボーナス・イベントを誘起するボーナス誘起イベントと、
前記複数のゲーム・マシンと通信するコントローラと、
を備えており、
前記コントローラは、報償プールを維持するようにプログラムされており、前記報償プールは、少なくとも部分的に、前記ゲーム・マシン上で賭けられた賭金に基づいており、
前記ボーナス誘起イベントの出現時に、
（ｉ）前記ゲーム・マシンの内少なくとも１つの少なくとも１人のプレーヤに前記ボーナス・イベントを供与し、
（ｉｉ）前記維持するボーナス報償に基づき、更に前記ゲーム・マシン上における副ゲームの少なくとも１回のプレイに基づいて、前記コントローラは、前記プレーヤに供与

する中心報償成分を決定し、
（ｉｉｉ）前記ゲーム・マシン上における副ゲームの少なくとも１回のプレイに基づいて、前記ゲーム・マシンは、前記プレーヤに供与するゲーム・マシン報償成分を決定し、
（ｉｖ）前記ゲーム・マシンは報償全体を前記プレーヤに供与し、前記決定した中心報償成分と前記決定したゲーム・マシン報償成分とに基づいて前記報償全体を決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１０１】
請求項１００記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの少なくとも１つにおける副ゲームの前記少なくとも１回のプレイは、複数の無料ゲームを含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１０２】
請求項１０１記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシン報償成分は、前記無料ゲーム中に出現するシンボルの組み合わせに基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１０３】
請求項１００記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、前記ボーナス誘起イベントが出現するときをランダムに決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１０４】
請求項１００記載のゲーム・システムにおいて、前記中心報償成分は、報償修正子を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１０５】
請求項１００記載のゲーム・システムにおいて、前記報償プールは、複数の累進報償を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１０６】
請求項１０５記載のゲーム・システムにおいて、前記中心報償成分は、前記累進報償の１つを含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１０７】
請求項１００記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシン報償成分は、複数のクレジットを含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１０８】
ゲーム・システムであって、
コントローラと、
前記コントローラと通信する複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うときに動作可能となる主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
前記コントローラが維持する蓄積賭金プールであって、前記ゲーム・マシンの主ゲームにおいて賭けられる賭金に少なくとも部分的に基づく、蓄積賭金プールと、
複数のボーナス報償であって、各々、前記蓄積賭金プールに基づいて前記コントローラが選択する前記ゲーム・マシンの内の１つのプレーヤに表示及び供与されるように適合させられており、前記ゲーム・マシンの主ゲームのいずれにおける任意のプレイでの任意のイベントにも独立しており、前記選択されたゲーム・マシンによって、前記蓄積賭金プールから独立して前記複数のボーナス報償から選択される、ボーナス報償と、
を備えており、
前記コントローラは、
（ａ）ゲーム・マシン毎に、前記ボーナス報償に対するボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金の総額を維持し、
（ｂ）前記ボーナス報償に対するボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・マシンの全ての主ゲーム上における賭金の総額を含む、前記蓄積賭金プールを維持し、
（ｃ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中に、指定の間隔で、ボーナス・イベントが出現するか否か決定し、

（ｄ）ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、
（ｉ）前記ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中に、前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか判定し、
（ｉｉ）前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択する、
ようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１０９】
請求項１０８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲアクティブ状態にあるーム・マシンの全てにおいて賭けられた賭金の総額に対する、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシン毎に前記ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた賭金総額に基づいて、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１１０】
請求項１０８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームに対して前記ボーナス・イベント認定期間中に賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかの判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１１１】
請求項１０８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定レベルの賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかの判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１１２】
請求項１０８記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定回数の賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかの判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１１３】
請求項１０８記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内少なくとも２つが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、副ボーナス報償を供与するために、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの内少なくとも１つを選択するようにプログラムされており、前記選択は、前記ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンを除外することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１１４】
請求項１０８記載のゲーム・システムにおいて、少なくとも２つのゲーム・マシンが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、前記アクティブ・ゲーム・マシンの数に基づいて、副ボーナス報償の数を決定するように動作可能であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１１５】
請求項１０８記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・システムの内の１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１１６】
請求項１０８記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス報償は、査定額成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１１７】
請求項１１６記載のゲーム・システムにおいて、前記査定額成分は、前記選択されたゲー

ム・マシンによって決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１１８】
請求項１１６記載のゲーム・システムにおいて、前記査定額成分は、前記選択されたゲーム・マシン上でプレイされる副ゲームにおいて決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１１９】
請求項１０８記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの内少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１２０】
請求項１０８記載のゲーム・システムにおいて、前記指定間隔は時間に基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１２１】
請求項１０８記載のゲーム・システムにおいて、前記指定間隔は、前記蓄積賭金プールに基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１２２】
ゲーム・システムであって、
　複数のゲーム・マシンであって、各々が、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
　前記複数のゲーム・マシンと通信するコントローラと、
を備えており、
　前記コントローラは、
　　（ａ）ゲーム・マシン毎に、前記ボーナス報償に対するボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金の総額を維持し、
　　（ｂ）前記ボーナス報償に対するボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・マシンの全ての主ゲーム上における賭金の総額を維持し、
　　（ｃ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中に、指定の間隔で、ボーナス・イベントが出現するか否か決定し、
　　（ｄ）ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、
　　　（ｉ）前記ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中に、前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか判定し、
　　　（ｉｉ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中に前記アクティブ状態にあるゲーム・マシン全てに対して賭けられた賭金総額に対する、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの各々に対して前記ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた賭金総額に基づいて、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択し、
　　　（ｉｉｉ）前記ゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を表示し供与するために、前記選択したゲーム・マシンに信号を送る、
ようにプログラムされており、
　前記選択されたゲーム・マシンは、プレーヤに表示及び供与する前記主ボーナス報償を少なくとも部分的に決定する
ことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１２３】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント蓄積期間は、直前のボーナス・イベントの出現時に開始し、前記ボーナス・イベントの出現時に終了することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１２４】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント蓄積期間は、直前のボーナス報償の発行時に開始し、前記ボーナス報償の発行時に終了することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１２５】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント認定期間は、前

記ボーナス・イベント蓄積期間の終了前において指定された時間期間であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１２６】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント認定期間は、前記ボーナス・イベントが出現すると決定する前において指定された時間期間であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１２７】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームに対して前記ボーナス・イベント認定期間中に賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか、判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１２８】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定レベルの賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか、判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１２９】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定回数の賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかの判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１３０】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、各ボーナス報償は、査定額成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１３１】
請求項１３０記載のゲーム・システムにおいて、それぞれの査定額成分は、各々、前記選択されたゲーム・マシンによって決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１３２】
請求項１３０記載のゲーム・システムにおいて、それぞれの査定額成分は、各々、前記選択されたゲーム・マシン上でプレイされる副ゲームにおいて決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１３３】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、各ボーナス報償は、修正子成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１３４】
請求項１３３記載のゲーム・システムにおいて、前記修正子成分は、前記コントローラによって選択されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１３５】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内少なくとも２つが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、副ボーナス報償を供与するために、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの内少なくとも１つを選択するようにプログラムされており、前記選択は、前記ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンを除外することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１３６】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、少なくとも２つのゲーム・マシンが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、前記アクティブ・ゲーム・マシンの数に基づいて、副ボーナス報償の数を決定するように動作可能であることを特徴とするゲー

ム・システム。
【請求項１３７】
請求項１２２記載のゲーム・システムであって、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に全てのゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金総額を少なくとも含む蓄積賭金プールを含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１３８】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１３９】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの内少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１４０】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記指定間隔は、時間に基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１４１】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記指定間隔は、前記蓄積賭金プールに基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１４２】
請求項１２２記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンは、前記選択された前記ゲーム・マシンのプレーヤに表示及び供与するボーナス報償の全てではないが一部を決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１４３】
ゲーム・システムであって、
　複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
　前記複数のゲーム・マシンと通信するコントローラと、
を備えており、
　前記コントローラは、
　　（ａ）ゲーム・マシン毎に、前記ボーナス報償に対するボーナス・イベント蓄積期間中に前記ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金の総額を維持し、
　　（ｂ）前記ボーナス報償に対するボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・マシンの全ての主ゲーム上における賭金の総額を維持し、
　　（ｃ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中に、指定の間隔で、ボーナス・イベントが出現するか否か決定し、
　　（ｄ）ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、
　　　（ｉ）ゲーム・マシン毎に、前記ボーナス・イベント認定期間中に当該ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中に、前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか判定し、
　　　（ｉｉ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中に前記アクティブ状態にあるゲーム・マシン全てに対して賭けられた賭金総額に対する、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの各々に対して前記ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた賭金総額に基づいて、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択し、
　　　（ｉｉｉ）前記選択したゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を表示し供与するために、前記選択したゲーム・マシンに信号を送る、
ようにプログラムされており、
　前記信号は、前記ボーナス報償に対する乗数成分を含み、前記選択されたゲーム・マシンは前記ボーナス報償に対する査定額成分を決定する
ことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１４４】

請求項１４３記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント蓄積期間は、前記ボーナス・イベントの出現時に終了することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１４５】
請求項１４３記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内の少なくとも２つが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、副ボーナス報償を供与するために、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの内少なくとも１つを選択するようにプログラムされており、前記選択は、前記ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンを除外することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１４６】
請求項１４３記載のゲーム・システムにおいて、少なくとも２つのゲーム・マシンが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、前記アクティブ・ゲーム・マシンの数に基づいて、副ボーナス報償の数を決定するように動作可能であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１４７】
請求項１４３記載のゲーム・システムであって、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に全てのゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金総額を少なくとも含む蓄積賭金プールを含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１４８】
請求項１４３記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１４９】
請求項１４３記載のゲーム・システムにおいて、それぞれの査定額成分は、各々、前記選択されたゲーム・マシンによって決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１５０】
請求項１４３記載のゲーム・システムにおいて、それぞれの査定額成分は、各々、前記選択されたゲーム・マシン上でプレイされる副ゲームにおいて決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１５１】
請求項１４３記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの内少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１５２】
請求項１４３記載のゲーム・システムにおいて、前記指定間隔は時間に基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１５３】
請求項１４３記載のゲーム・システムにおいて、前記指定間隔は、前記蓄積賭金プールに基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１５４】
ゲーム・システムであって、
　複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
　前記複数のゲーム・マシンと通信するコントローラであって、ボーナス・イベントが出現するか否か決定するようにプログラムされている、コントローラと、
を備えており、
　前記コントローラが、ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、前記コントローラは、
　　（ｉ）前記ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか判定し、
　　（ｉｉ）前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択し、
　　（ｉｉｉ）前記ゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を表示し供与するために、前記選択したゲーム・マシンに信号を送り、前記選択されたゲーム・マシンは、プレーヤ

に表示及び供与する前記主ボーナス報償を少なくとも部分的に決定し、
（ｉｖ）少なくとも２つのゲーム・マシンが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、（１）副ボーナス報償を受けるために、アクティブ状態にある、ある数のゲーム・マシンを決定し、該決定が、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの数に基づき、（２）副ボーナス報償毎に、前記主ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンを除外して、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから異なる１つを選択し、
（ｖ）選択した各ゲーム・マシンに少なくとも１つの信号を送り、前記ゲーム・マシンのプレーヤに副ボーナス報償を供与し、前記選択したゲーム・マシンは、少なくとも部分的に、当該ゲーム・マシンのプレーヤに表示及び供与する前記副ボーナス報償を決定する、
ようにプログラムされている、
ことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１５５】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント認定期間は、直前のボーナス・イベントの出現時に開始し、前記ボーナス・イベントの出現時に終了することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１５６】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント認定期間は、直前のボーナス報償の発行時に開始し、前記ボーナス報償の発行時に終了することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１５７】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント認定期間は、前記ボーナス・イベント蓄積期間の終了前において指定された時間期間であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１５８】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント認定期間は、前記ボーナス・イベントが出現すると決定する前において指定された時間期間であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１５９】
請求項１６０記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームに対して前記ボーナス・イベント認定期間中に賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか、判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１６０】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定レベルの賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか、判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１６１】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定回数の賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか、判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１６２】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、各ボーナス報償は、査定額成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。

【請求項１６３】
請求項１６２記載のゲーム・システムにおいて、それぞれの査定額成分は、各々、前記選択されたゲーム・マシンによって決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１６４】
請求項１６２記載のゲーム・システムにおいて、それぞれの査定額成分は、各々、前記選択されたゲーム・マシン上でプレイされる副ゲームにおいて決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１６５】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、各ボーナス報償は、修正子成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１６６】
請求項１６５記載のゲーム・システムにおいて、前記修正子成分は、前記コントローラによって選択されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１６７】
請求項１５４記載のゲーム・システムであって、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に全てのゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金総額を少なくとも含む蓄積賭金プールを含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１６８】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内の１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１６９】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの内の少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１７０】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、前記主ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンは、前記選択された前記ゲーム・マシンのプレーヤに表示及び供与する主ボーナス報償の全てではないが一部を決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１７１】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、副ボーナス報償を供与するゲーム・マシンの前記指定数は、少なくとも１つであることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１７２】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
前記複数のゲーム・マシンと通信し、ボーナス・イベントが出現するか否か決定するようにプログラムされている、コントローラであって、ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、
（ｉ）前記ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか判定し、
（ｉｉ）前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択し、
（ｉｉｉ）前記ゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を表示し供与するために、前記選択したゲーム・マシンに信号を送り、前記選択されたゲーム・マシンは、プレーヤに表示及び供与する前記主ボーナス報償を少なくとも部分的に決定し、
（ｉｖ）少なくとも２つのゲーム・マシンが各々アクティブ状態にある場合、前記コントローラは、（１）副ボーナス報償を受けるために、各々副ボーナス報償を供与する、指定数のゲーム・マシンを決定し、該決定が、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの数に基づき、（２）副ボーナス報償毎に、前記主ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンを除外して、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから異なる１

つを選択し、
（ｖ）選択した各ゲーム・マシンに少なくとも１つの信号を送り、前記ゲーム・マシンのプレーヤに副ボーナス報償を供与し、前記選択したゲーム・マシンは、当該ゲーム・マシンのプレーヤに表示及び供与する前記副ボーナス報償の全てではないが少なくとも一部を決定する
ようにプログラムされている、コントローラと、
を備えていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１７３】
請求項１７２記載のゲーム・システムにおいて、各ボーナス報償は、査定額成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１７４】
請求項１７３記載のゲーム・システムにおいて、それぞれの査定額成分は、各々、前記選択されたゲーム・マシンによって決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１７５】
請求項１６２記載のゲーム・システムにおいて、それぞれの査定額成分は、各々、副ゲームにおいて決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１７６】
請求項１７２記載のゲーム・システムにおいて、各ボーナス報償は、修正子成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１７７】
請求項１７６記載のゲーム・システムにおいて、前記修正子成分は、前記コントローラによって選択されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１７８】
請求項１７２記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの内少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１７９】
請求項１７２記載のゲーム・システムにおいて、前記主ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンは、前記選択された前記ゲーム・マシンのプレーヤに表示及び供与する主ボーナス報償の全てではないが一部を決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１８０】
請求項１５４記載のゲーム・システムにおいて、副ボーナス報償を供与するゲーム・マシンの前記指定数は、少なくとも１つであることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１８１】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
前記ゲーム・マシンと通信するコントローラであって、
（ａ）ゲーム・マシン毎に、ボーナス・イベント蓄積期間中に主ゲーム上で賭けられた賭金の総額を維持し、
（ｂ）ボーナス・イベントが出現するか否か決定し、
（ｃ）ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、
（ｉ）前記ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中に、前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか判定し、
（ｉｉ）前記ボーナス・イベント蓄積期間中に前記アクティブ状態にあるゲーム・マシン全てに対して賭けられた賭金総額に対する、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの各々に対して前記ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた賭金総額に基づいて、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから少なくとも１つを選択し、
（ｉｉｉ）前記ゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を表示し供与するために、前記選択したゲーム・マシンに信号を送り、前記選択されたゲーム・マシンは、プレー

ヤに表示及び供与する前記主ボーナス報償を少なくとも部分的に決定し、
（ｉｖ）少なくとも２つのゲーム・マシンが各々アクティブ状態にある場合、（１）前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンの数に基づいて、指定数の副ボーナス報償を決定し、（２）副ボーナス報償毎に、前記主ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンを除外して、前記アクティブ状態にあるゲーム・マシンから異なる１つを選択し、（３）選択した各ゲーム・マシンに少なくとも１つの信号を送り、前記ゲーム・マシンのプレーヤに副ボーナス報償を供与し、前記選択した各ゲーム・マシンは、当該ゲーム・マシンのプレーヤに表示及び供与する前記副ボーナス報償の少なくとも一部を決定する、
ようにプログラムされているコントローラと
を備えていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１８２】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント蓄積期間は、直前のボーナス・イベントの出現時に開始し、前記ボーナス・イベントの出現時に終了することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１８３】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント蓄積期間は、直前のボーナス報償の発行時に開始し、前記ボーナス報償の発行時に終了することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１８４】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント認定期間は、前記ボーナス・イベント蓄積期間の終了前において指定された時間期間であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１８５】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記ボーナス・イベント認定期間は、前記ボーナス・イベントが出現すると決定する前において指定された時間期間であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１８６】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームに対して前記ボーナス・イベント認定期間中に賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったか、判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１８７】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定レベルの賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかの判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１８８】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンの主ゲームにおいて前記ボーナス・イベント認定期間中に指定回数の賭けが行われたか否か判定することによって、前記ボーナス・イベント認定期間中に前記ゲーム・マシンの内どれがアクティブ状態にあったかの判定を行うようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１８９】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、各ボーナス報償は、査定額成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１９０】
請求項１８９記載のゲーム・システムにおいて、それぞれの査定額成分は、各々、前記選

択されたゲーム・マシンによって決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１９１】
請求項１８９記載のゲーム・システムにおいて、それぞれの査定額成分は、各々、前記選択されたゲーム・マシン上でプレイされる副ゲームにおいて決定されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１９２】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、各ボーナス報償は、修正子成分を含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１９３】
請求項１９２記載のゲーム・システムにおいて、前記修正子成分は、前記コントローラによって選択されることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１９４】
請求項１８１記載のゲーム・システムであって、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に全てのゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金総額を少なくとも含む、蓄積賭金プールを含むことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１９５】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、ボーナス・イベントが出現するか否か、前記ボーナス・イベント蓄積期間中に指定の間隔で決定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１９６】
請求項１９５記載のゲーム・システムにおいて、前記指定間隔は時間に基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１９７】
請求項１９５記載のゲーム・システムにおいて、前記指定間隔は、前記蓄積賭金プールに基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１９８】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの内１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項１９９】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの内少なくとも２つの前記主ゲームは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２００】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記主ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンは、前記選択された前記ゲーム・マシンのプレーヤに表示及び供与する主ボーナス報償の全てではないが一部を決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２０１】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記副ボーナス報償の１つを供与するために選択された各ゲーム・マシンは、前記選択された前記ゲーム・マシンのプレーヤに表示及び供与する副ボーナス報償の全てではないが一部を決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２０２】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、前記主ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンは、前記選択された前記ゲーム・マシンのプレーヤに表示及び供与する主ボーナス報償の全てではないが一部を決定し、前記副ボーナス報償の１つを供与するために選択された各ゲーム・マシンは、前記選択された前記ゲーム・マシンのプレーヤに表示及び供与する副ボーナス報償の全てではないが一部を決定することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２０３】
請求項１８１記載のゲーム・システムにおいて、副ボーナス報償を供与するゲーム・マシ

ンの前記指定数は、少なくとも１つであることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２０４】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームと、前記主ゲームを表示するように動作可能な少なくとも１つのディスプレイ・デバイスとを含む、ゲーム・マシンと、
ボーナス・プールと、
前記ゲーム・マシンと通信する少なくとも１つのコントローラであって、
（ａ）少なくとも部分的に前記複数のゲーム・マシンのプレーヤによって行われる賭けに基づくように、前記ボーナス・プールを維持し、
（ｂ）ボーナス報償の平均予想額を、少なくとも部分的に前記維持するボーナス・プールに基づくように決定し、
（ｃ）実際のボーナス報償の少なくとも一部を、該実際のボーナス報償は、少なくとも部分的に、前記ボーナス・プールに基づくが、前記ボーナス報償の決定した平均予想額とは異なる場合もあるように決定し、
（ｄ）前記ゲーム・マシンの内少なくとも１つに、前記実際のボーナス報償を少なくとも一人のプレーヤに供与させ、
（ｅ）前記ボーナス・プールから、前記ボーナス報償の平均予想額を減額し、
（ｆ）少なくとも１つの別の実際のボーナス報償の少なくとも一部を決定するために、残りのボーナス・プールを利用する、
ようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２０５】
請求項２０４記載のゲーム・システムにおいて、前記少なくとも１つのコントローラは、前記少なくとも１つの別の実際のボーナス報償に対して、（ａ）～（ｅ）を繰り返すようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２０６】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
ボーナス・プールと、
前記複数のゲーム・マシンと通信する少なくとも１つのコントローラであって、
（ａ）前記複数のゲーム・マシンのゲームのプレイに少なくとも部分的に基づいて、前記ボーナス・プールを維持し、
（ｂ）ボーナス誘起イベント時に、少なくとも部分的に前記ボーナス・プールに基づき、前記ボーナス報償の少なくとも１つの平均予想額を決定し、
（ｃ）前記ゲーム・マシンの少なくとも１つに前記ボーナス報償の少なくとも１つを供与させる際、前記供与した実際のボーナス報償には無関係に、前記ボーナス・プールから前記決定した平均予想額を減額し、
（ｄ）少なくとも１つの後続の実際のボーナス報償に対して（ａ）～（ｃ）を繰り返す
ようにプログラムされているコントローラと
を備えていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２０７】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含む、ゲーム・マシンと、
ボーナス・プールと、
複数のボーナス報償であって、各々、複数の成分を含む、ボーナス報償と、
前記複数のゲーム・マシンと通信する少なくとも１つのコントローラであって、前記複数のゲーム・マシンのゲームのプレイに、少なくとも部分的に、基づいて、前記ボーナス

・プールを維持する、コントローラと、
ボーナス誘起イベントと、
を備えており、前記ボーナス誘起イベントの出現時に、
（ａ）前記コントローラは、
（ｉ）前記ボーナス・プールに基づいて、前記ボーナス報償の少なくとも１つの少なくとも１つの成分を決定し、
（ｉｉ）前記維持するボーナス・プールに少なくとも部分的に基づいて、平均予想額を決定し、
（ｉｉｉ）前記ボーナス・プールから前記平均予想額を減額し、
（ｂ）少なくとも１つのゲーム・マシンは、
（ｉ）前記ボーナス報償の少なくとも１つの別の成分を決定し、
（ｉｉ）前記ボーナス報償をプレーヤに供与し、
（ｃ）少なくとも１回の後続のボーナス誘起イベントに対して、（ａ）及び（ｂ）を繰り返す
ことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２０８】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームを含むゲーム・マシンと、
ボーナス・プールと、
複数のボーナス報償であって、その内の少なくとも２つが異なる、ボーナス報償と、
前記複数のゲーム・マシンと通信する少なくとも１つのコントローラであって、前記複数のゲーム・マシンのゲームのプレイに少なくとも部分的に基づいて、前記ボーナス・プールを維持するコントローラと、
ボーナス誘起イベントと、
を備えており、前記ボーナス誘起イベントの出現時に、
（ａ）少なくとも１つのゲーム・マシンは、
（ｉ）前記ボーナス・イベントに少なくとも部分的に基づいて、前記ボーナス報償の１つの少なくとも一部を決定し、
（ｉｉ）前記決定したボーナス報償をプレーヤに供与し、
（ｂ）前記コントローラは、
（ｉ）前記実際のボーナス報償には無関係に、前記ボーナス報償の平均予想額を決定し、
（ｉｉ）前記決定した平均予想額を前記ボーナス・プールから減額するように動作し、
（ｃ）少なくとも１回の後続のボーナス誘起イベントに対して、（ａ）及び（ｂ）を繰り返す
ことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２０９】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームと、前記主ゲームを表示するように動作可能な少なくとも１つのディスプレイ・デバイスとを含む、ゲーム・マシンと、
複数のボーナス・イベントと、
ボーナス・イベント毎の平均予想額成分と、
前記ボーナス・イベントの１つの最初の出現に対する第１蓄積賭金プールと、
前記ボーナス・イベントの１つの２回目の出現に対する第２蓄積賭金プールと、
前記ゲーム・マシンと通信する少なくとも１つのコントローラであって、
（ａ）前記ボーナス・イベントの最初の出現を行わせ、
（ｂ）前記ボーナス・イベントの最初の出現に対して、前記ゲーム・マシンの１つのプレーヤに表示し供与する第１ボーナス報償の少なくとも一部を決定し、

（ｃ）残余を、前記ボーナス・イベントの最初の出現に対する平均予想額成分と、前記第１蓄積賭金プールとに基づき決定し、
（ｄ）前記第２蓄積賭金プールを維持し、
（ｅ）前記ボーナス・イベントの２回目の出現を行わせ、
（ｆ）前記ボーナス・イベントの２回目の出現に対して、前記ゲーム・マシンの１つのプレーヤに表示及び供与する第２ボーナス報償を少なくとも部分的に決定するために、前記第２蓄積賭金プールと、いずれかの決定した残余とを用いるようにプログラムされているコントローラと
を備えていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２１０】
請求項２０９記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、前記ゲーム・マシンの主ゲームの任意のプレイにおける任意のイベントにも独立して、前記ボーナス・イベントが出現するか否か決定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２１１】
請求項２０９記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２１２】
請求項２０９記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２１３】
請求項２０９記載のゲーム・システムにおいて、前記第１ボーナス報償は、少なくとも部分的に前記第１蓄積賭金プールに、そして少なくとも部分的に前記ボーナス・イベントの前記最初の出現に対する査定額成分に基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２１４】
請求項２０９記載のゲーム・システムにおいて、前記第１蓄積賭金プール及び前記第２蓄積賭金プールは、前記コントローラが維持する単一の蓄積賭金プールの一部であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２１５】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームと、前記主ゲームを表示するように動作可能な少なくとも１つのディスプレイ・デバイスとを含む、ゲーム・マシンと、
第１蓄積賭金プールと、
前記ゲーム・マシンと通信する少なくとも１つのコントローラであって、
（ａ）前記ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金に少なくとも部分的に基づくように、前記第１蓄積賭金プールを維持し、
（ｂ）前記第１蓄積賭金プールの第１ボーナス部分を、前記第１蓄積賭金プールの１００％未満の割合に少なくとも部分的に基づくように決定し、
（ｃ）前記ゲーム・マシンから少なくとも１つを選択し、該選択したゲーム・マシンのプレーヤに第１ボーナス報償を供与し、前記プレーヤに供与する第１ボーナス報償の総平均予想額は、前記第１ボーナス部分以下であり、
（ｄ）残余に基づいて、前記ゲーム・マシンの１つのプレーヤに表示及び供与する第２ボーナス報償に対して、ある量を第２蓄積賭金プールに割り当て、前記残余は、前記第１ボーナス部分と、前記プレーヤに供与した第１ボーナス報償の総平均予想額との間の任意の差も明示する、ようにプログラムされているコントローラと
を備えていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２１６】
請求項２１５記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。

【請求項２１７】
請求項２１５記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２１８】
請求項２１５記載のゲーム・システムにおいて、前記第１蓄積賭金プール及び前記第２蓄積賭金プールは、前記コントローラが維持する単一の蓄積賭金プールの一部であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２１９】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームと、前記主ゲームを表示するように動作可能な少なくとも１つのディスプレイ・デバイスとを含むゲーム・マシンと、
複数の潜在的第１ボーナス報償と、
第１蓄積賭金プールと、
第２蓄積賭金プールと、
前記ゲーム・マシンと通信する少なくとも１つのコントローラであって、
（ａ）前記ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金に少なくとも部分的に基づくように、前記第１蓄積賭金プールを維持し、
（ｂ）前記ゲーム・マシンから少なくとも１つを選択し、該選択したゲーム・マシンのプレーヤに潜在的第１ボーナス報償を供与するが、前記プレーヤに供与する潜在的第１ボーナス報償の総平均予想額は、前記第１蓄積賭金プールの所定の割合以下となるように、供与し、
（ｃ）残余に基づいて、前記ゲーム・マシンの１つのプレーヤに表示及び供与する第２ボーナス報償に対して、ある量を第２蓄積賭金プールに割り当て、前記残余は、前記第１蓄積賭金プールの所定の割合と、前記プレーヤに供与した第１ボーナス報償の総平均予想額との間の任意の差も明示する、ようにプログラムされている
コントローラと
を備えていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２２０】
請求項２１９記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２２１】
請求項２１９記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２２２】
請求項２１９記載のゲーム・システムにおいて、前記第１蓄積賭金プール及び前記第２蓄積賭金プールは、前記コントローラが維持する単一の蓄積賭金プールの一部であることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２２３】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームと、前記主ゲームを表示するように動作可能な少なくとも１つのディスプレイ・デバイスとを含むゲーム・マシンと、
複数のボーナス・イベントと、
ボーナス・イベント毎の平均予想額成分と、
蓄積賭金プールと、
前記ゲーム・マシンと通信する少なくとも１つのコントローラであって、
（ａ）前記ボーナス・イベントの最初の出現を行わせ、
（ｂ）前記ボーナス・イベントの最初の出現に対して、前記ゲーム・マシンの１つのプレーヤに表示及び供与する第１ボーナス報償の少なくとも一部を決定し、

（ｃ）残余を、前記ボーナス・イベントの最初の出現に対する平均予想額成分と、前記蓄積賭金プールとに基づいて決定し、
（ｄ）任意の決定した残余も、前記蓄積賭金プールに割り当て、
（ｅ）前記ボーナス・イベントの２回目の出現を行わせ、
（ｆ）前記ボーナス・イベントの２回目の出現に対して、前記ゲーム・マシンの１つのプレーヤに表示及び供与する第２ボーナス報償を、少なくとも部分的に決定するために、前記任意の残余をも含む前記蓄積賭金プールを用いる、ようにプログラムされているコントローラと
を備えていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２２４】
請求項２２３記載のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、前記ゲーム・マシンの主ゲームの任意の任意のプレイにおける任意のイベントにも独立して、前記ボーナス・イベントが出現するか否か決定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２２５】
請求項２２３記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２２６】
請求項２２３記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２２７】
請求項２２３記載のゲーム・システムにおいて、前記第１ボーナス報償は、少なくとも部分的に前記第１蓄積賭金プールに、そして少なくとも部分的に前記ボーナス・イベントの前記最初の出現に対する査定額成分に基づくことを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２２８】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームと、前記主ゲームを表示するように動作可能な少なくとも１つのディスプレイ・デバイスとを含むゲーム・マシンと、
蓄積賭金プールと、
前記ゲーム・マシンと通信する少なくとも１つのコントローラであって、
（ａ）前記ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金に少なくとも部分的に基づくように、前記第１蓄積賭金プールを維持し、
（ｂ）前記第１蓄積賭金プールの第１ボーナス部分を、前記第１蓄積賭金プールの１００％未満の割合に少なくとも部分的に基づくように決定し、
（ｃ）前記ゲーム・マシンから少なくとも１つを選択し、該選択したゲーム・マシンのプレーヤに第１ボーナス報償を供与するが、前記プレーヤに供与する第１ボーナス報償の総平均予想額は、前記第１ボーナス部分以下となるように、供与し、
（ｄ）残余に基づいて、前記ゲーム・マシンの１つのプレーヤに表示及び供与する第２ボーナス報償に対して、ある量を第ボーナス報償に割り当て、前記残余は、前記第１ボーナス部分と、前記プレーヤに供与した第１ボーナス報償の総平均予想額との間の任意の差も明示する、
ようにプログラムされているコントローラと
を備えていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２２９】
請求項２２８記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２３０】
請求項２２８記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項２３１】
ゲーム・システムであって、
複数のゲーム・マシンであって、各々、プレーヤが賭けを行うと動作可能な主ゲームと、前記主ゲームを表示するように動作可能な少なくとも１つのディスプレイ・デバイスとを含むゲーム・マシンと、
複数の潜在的第１ボーナス報償と、
蓄積賭金プールと、
前記ゲーム・マシンと通信する少なくとも１つのコントローラであって、
（ａ）前記ゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金に少なくとも部分的に基づくように、前記第１蓄積賭金プールを維持し、
（ｂ）前記ゲーム・マシンから少なくとも１つを選択し、該選択したゲーム・マシンのプレーヤに潜在的第１ボーナス報償を供与するが、前記プレーヤに供与する潜在的第１ボーナス報償の総平均予想額は、前記蓄積賭金プールの所定の割合以下となるように、供与し、
（ｃ）残余に基づいて、前記ゲーム・マシンの１つのプレーヤに表示及び供与するボーナス報償の内第２のボーナス報償に対して、ある量を前記蓄積賭金プールに割り当て、前記残余は、前記第１蓄積賭金プールの所定の割合と、前記プレーヤに供与した潜在的第１ボーナス報償の総平均予想額との間の任意の差も明示する、
ようにプログラムされているコントローラと
を備えていることを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２３２】
請求項２３１記載のゲーム・システムにおいて、前記ゲーム・マシンの１つのプロセッサが前記コントローラとして機能することを特徴とするゲーム・システム。
【請求項２３３】
請求項２３１記載のゲーム・システムにおいて、前記複数のゲーム・マシンの少なくとも２つの前記主ゲームの少なくとも２つは異なることを特徴とするゲーム・システム。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ボーナス報償を授与する多数のゲーム・マシンを有するゲーム・システムに関する。
【背景技術】
【０００２】
主ゲーム即ち基本ゲームにおいてプレーヤに報償を授与するゲーム・マシン（ゲーム機械）は周知である。ゲーム・マシンは、一般に、プレーヤに、賭けを行い主ゲーム即ち基本ゲームを始動するように要求する。これらのゲーム・マシンの多くでは、報償は、プレーヤが取得した勝利シンボル又はシンボルの組み合わせ、あるいは賭け額に基づいている（例えば、賭け額が多い程、報償も多い）。シンボル又はシンボルの組み合わせが発生する確率が低い程、高い報償が授与される。
【０００３】
このような既知のゲーム・マシンでは、プレーヤが基本ゲームにおいて行う賭けの額を変えることができる。例えば、ゲーム・マシンは、１クレジット（例えば、１セント、５セント、１０セント、２５セント、又は１ドル）のような最小数のクレジットから５クレジットのような最大数のクレジットまでの賭けを行わせることができる。この賭けは、主ゲームの１回のプレイ（遊技）において１回又は多数回、プレーヤによって行うことができる。例えば、スロット・マシンは、１つ以上のペイライン(payline)を有する場合があり、スロット・ゲームは、主ゲームの１回のプレイにおいて、各ペイライン上に賭けを行わせることができる。１、３、５、９、１５及び２５本のラインを有するスロット・ゲームが、広く入手可能である。このように、スロット・ゲームのようなゲーム・マシンは、プレーヤに、例えば、１クレジットから１２５クレジット（例えば、２５本の別個のペイ

ライン毎に５クレジットずつ）までの範囲で、主ゲーム即ち基本ゲームのプレイ毎に、多くの異なる額の賭けを行わせることができることが知られている。また、これは、ビデオ・ドロー・ポーカ(video draw poker)のような、他の賭博ゲームにも当てはまることであり、プレーヤは１つ以上のクレジットを各ハンド(手持ち札)に賭けることができ、多数のハンドを同時にプレイすることができる。したがって、異なるプレーヤが多くの異なる賭け額即ち水準で、非常に異なるプレイ・レートでプレイすることができる。

【０００４】

副ゲーム即ちボーナス・ゲームも、ゲーム・マシンでは周知である。副ゲーム即ちボーナス・ゲームは、通常、プレーヤに追加報償を授与する。副ゲーム即ちボーナス・ゲームを始動する際には、プレーヤが追加の賭けを行う必要はない。副ゲーム即ちボーナス・ゲームは、一般に、指定された誘起シンボル(トリガ・シンボル)又は誘起シンボルの組み合わせが主ゲーム即ち基本ゲームにおいて発生したときに、始動する、即ち、それがきっかけとなって開始する。例えば、３リール・スロット・マシンの３番目のリールのペイライン上にボーナス・シンボルが発生した場合に、副ボーナス・ゲームが開始するきっかけとなるようにすることができる。副ゲーム即ちボーナス・ゲームを始動させるとき、ゲーム・マシンは、リール、光、スピーカ、ビデオ画面等のような、１つ以上の視覚的及び／又は聴覚的出力デバイスを通じて、これをプレーヤに示すのが一般的である。ある主のゲーム・マシンをプレイする場合の楽しみや興奮の一部は、副ゲーム即ちボーナス・ゲームの発生即ち始動によって体感する（事前にボーナス報償がどの位であるか分かっている場合であっても）。言い換えると、ボーナス報償を獲得することは、プレーヤの楽しみや興奮の一部である。

【０００５】

ある種の副ゲーム即ちボーナス・ゲームは、自動的に始動し、一方、プレーヤの始動が必要な副ゲーム即ちボーナス・ゲームもある。一旦始動すると、ある種の副ゲーム即ちボーナス・ゲームは、自動的に最後まで又は最終ボーナス報償までプレイするが、ある種の副ゲーム即ちボーナス・ゲームは、少なくともあるレベルのプレーヤによる双方向処理を必要とする。プレーヤの双方向処理の量は、それぞれに異なる可能性がある。ある種の副ゲーム即ちボーナス・ゲームでは、プレーヤは選択肢から選び出さなければならない場合もあり、またある種の副ゲーム即ちボーナス・ゲームでは、プレーヤは、１回の金額を上積みする危険を冒すか否かというような、１つ以上の判断を行わなければならない場合もある。これら副ゲーム即ちボーナス・ゲームの始動からこれら副ゲーム即ちボーナス・ゲームの終了まで、プレーヤには指示、命令、及び／又はこれらの副ゲーム即ちボーナス・ゲームのプレイについての情報が提供されることが一般的である。これらの指示、命令、及び／又は提供される情報は、プレーヤに、副ゲーム即ちボーナス・ゲームにおいて、どのようにそして何故プレーヤが報償（複数の報償）を獲得しているのか、又は獲得したのかについて知らせる。ゲーム・マシンは、１つ以上のリール、ホイール、ダイス、ビデオ表示画面のような、表示デバイスを含み、どのようにそして何故プレーヤが副報償即ちボーナス報償を獲得しているのか表示することが多い。

【０００６】

また、ゲーム・マシンに累進報償(progressive award)が付随していることも知られている。累進報償とは、カジノが提供する初期金額と、累進ゲーム・マシン上で行う各賭けの一部によって積み立てられる追加の金額とを含む報償額である。例えば、ゲーム・マシンの種ゲームにおいて行われる各賭けの１％が、累進報償又は累進報償積み立てに割り当てられる場合がある。累進報償は、ゲーム・マシンでプレイするプレーヤが多い程、そしてプレーヤの賭けの内累進報償に割り当てられる部分が多い程、額が大きくなる。プレーヤが勝利シンボル又はシンボルの組み合わせを獲得し、累進報償が得られる場合、蓄積されている累進報償がプレーヤに授与される。累進報償がプレーヤに授与された後、次の累進報償の金額は初期値にリセットされ、後続の各賭けの一部が、前述のように、次の累進報償に割り当てられる。

【０００７】

累進報償は、単一のゲーム・マシンにも、又は各々が累進報償の一部に寄与する多数のゲーム・マシンにも付随することができる。多数のゲーム・マシンは、同じカジノ又はゲーム・センタにおける（通常ローカル・エリア・ネットワーク（ＬＡＮ）を通じて）、又は２箇所以上の異なるカジノ又はゲーム・センタにおける（通常ワイド・エリア・ネットワーク（ＷＡＮ）を通じて）、同じ機械のバンク内にあるとよい。このような累進報償は、ローカル・エリア累進（「ＬＡＰ」）、及びワイド・エリア累進（「ＷＡＰ」）とそれぞれ呼ばれることもある。

【０００８】

神秘的ボーナス報償(mystery bonus award)も知られている。例えば、米国特許第５，６５５，９６１号、第５，７０２，３０４号、第５，７４１，１８３号、第５，７５２，８８２号、第５，８２０，４５９号、第５，８３６，８１７号、第５，８７６，２８４号、第６，１６２，１２２号、第６，２５７，９８１号、第６，３１９，１２５号、第６，３６４，７６８号、第６，３７５，５６９号、第６，３７５，５６７号、第ＲＥ３７，８８５号、及び第６，５６５，４３４号は、神秘的ボーナス報償、及びこのような報償をプレーヤに授与するためのある種の方法について記載している。また、これらの特許は、どのゲーム・マシンが報償をプレーヤに授与するか決定するある種の方法も記載している。更に、これらの特許は、中央サーバが、どのゲーム・マシンがボーナス報償を授与するか、そしてボーナス報償の金額を決定する方法についても記載している。

【０００９】

「ジャックポット・フィーチャを改良したスロット・マシン・ゲーム及びシステム」(Slot Machine Game And System With Improved Jackpot Feature）と題するＰＣＴ出願第ＰＣＴ／ＡＵ９８／００５２５は、ネットワークに接続されている複数のゲーム・マシンに対して報償を与えることができるジャックポットを開示している。各ゲーム・マシンのプレイ毎に、ジャックポット・コントローラは、ジャックポットの値(value)を増分していく。各主ゲームに先だって、ゲーム・マシンはある範囲の数値から乱数を選択し、各主ゲームの間、ゲーム・マシンはその範囲における最初のｎ個の数値を割り当てる。ここで、ｎは当該種ゲームにおいてプレーヤが賭けたクレジットの数である。主ゲームの終了時に、ランダムに選択した数値を、プレーヤに割り当てた数値と比較し、一致が生じた場合、その特定のゲーム・マシンをフィーチャ・ゲーム・モードに切り換えて、漸増ジャックポット(incremental jackpot)の全て又は一部に対してジャックポット・ゲームをプレイする。

【００１０】

更に具体的には、プレイする各ゲームについて、ランダムなトリガ値が、ジャックポット毎に賭けられるクレジットの平均数から決定し予めプログラムされている範囲から選択される。主ゲームが開始されると、これがコントローラに報告されて、賞金プールに分担金(contribution)を割り当てる。各ゲームには、乱数が選択されたのと同じ番号範囲からの番号も付与され、プレーヤがジャックポット・ゲームの報償を受ける確率が賭金に比例するように、賭けたクレジット毎に１つの番号がその範囲内から付与される。次いで、既に選択されている乱数をトリガ値として用い、プレーヤに付与した値と比較し、トリガ値とプレーヤ値との間に一致があると、プレーヤにはジャックポット・ゲームをプレイする機会が与えられる。あるいは、それぞれの主ゲームにおいて、賭けたクレジットの数に等しい、又はそれに比例する数値が割り当てられ、トリガ値を１つのプレーヤ値と比較し、トリガ値がプレーヤ値以下である場合に、ジャックポット・ゲームを授与する。

【００１１】

ＰＣＴ出願第ＰＣＴ／ＡＵ９８／００５２５において開示されているシステムの一実施形態では、賞金は常にジャックポット・ゲームにおいて授与される。ジャックポット・ゲームは、授与する賞金の大きさを決定するために用いられる。郵送したマシンは、次いで、施錠され、賞金が支払われたという指示をコントローラが待ってから、そのマシンを開錠させる。次いで、このマシンは復帰して新たな主ゲームを開始する。トリガ値が一致しない場合、その購入したゲームに対してフィーチャ・ゲームは授与されず、マシンはステ

ップに戻り、次のゲームが開始するのを待つ。
【００１２】
「プレーヤ情報配信」(Player Information Delivery)と題するＰＣＴ出願第ＰＣＴ／ＡＵ９９／０１０５９号は、動画キャラクタが時々刻々ランダムに現れ、プレーヤに可変のランダム・ボーナス賞金を授与するゲーム・コンソールを開示する。動画キャラクタの発生には、フィーチャの所望のヒット・レート(hit rate)によって重み付けされており、プレーヤの賭けに応じて異なり、プレーヤの賭けの大きさ及び賭け方に応じて異なるようにしても、しなくてもよい。加えて、このゲーム・コンソールは、ボーナス・プール（プレーヤが積み立てる）を含み、ボーナス・プールの内容を、別の何らかの勝利に加えて、授与するか否かランダムな判断を行う。
【００１３】
「累進賭博システム」(Progressive Wagering System)と題する米国特許第６，２４１，６０８号Ｂ１は、連携累進賭博システムを開示しており、異なる通貨及び同じ通貨の異なる額面金額での賭けを受け入れることができる。このシステムは、各ゲーム・デバイスから取り込んだデータを用いて、現在の賞金額を各々計算し、関与するゲーム・デバイスがある各場所において現在の賞金額を（個々の場所各々で用いられている通貨で）表示する。また、この特許は、最大値又は有効日時のような、累進報償賞金に対して、境界基準を指定するシステムも開示する。指定した境界基準を満たすときにゲーム・デバイスがランダムに賞金授与イベントを生成しなかった場合、参加しているプレーヤが１回以上ランダムに選択されたときに、累進報償賞金がシステムによって引き出される。
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【００１４】
新たなそして異なるゲーム・マシン及びゲーム・システム、並びにボーナス報償を含む報償をプレーヤに供与する新たなそして異なる方法を提供することが、引き続き求められている。
【課題を解決するための手段】
【００１５】
本発明の一実施形態は、複数のゲーム・マシン即ちゲーム・デバイスと通信する、即ち、リンクされた中央サーバ即ちコントローラを含むゲーム・システムを提供する。本発明の別の実施形態は、複数のリンクされたゲーム・マシンを有するゲーム・システムを提供し、ゲーム・マシンの１つが中央サーバ即ちコントローラとして機能する。また、ゲーム・システムは、ゲーム・システムにおけるゲーム・マシンの一人以上のプレーヤに供与されるように適合させた複数のボーナス報償も含む。
【００１６】
動作において、コントローラ即ち中央サーバは、ゲーム・マシンの主ゲーム上での賭金又は賭博行為を監視する。ゲーム・マシンの主ゲーム上での賭金又は賭博行為に少なくとも部分的に基づいて、コントローラ即ち中央サーバは、いつボーナス・イベントが出現するか決定する。ボーナス・イベントが出現すると決定された場合、コントローラ即ち中央サーバは、１つ以上のゲーム・マシンが１つ以上のボーナス報償を供与するか否か、そしてゲーム・マシンの内どれを、ボーナス・イベントにおいてボーナス報償（複数の報償）を供与するために選択するかを決定する。中央サーバ及びコントローラという用語は、ここでは相互交換可能に用いられるものとする。
【００１７】
一実施形態では、ボーナス報償を供与するためにコントローラ又は中央サーバが選択したゲーム・マシン毎に、中央サーバ即ちコントローラ及び当該選択されたゲーム・マシンが協同して活動し、当該選択されたゲーム・マシンのプレーヤに供与するボーナス報償の額を決定する。この実施形態では、中央サーバ、及びプレーヤにボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンが、各々、少なくとも部分的に、最終的にプレーヤに供与されるボーナス報償の１つ以上の異なる成分に寄与するか、又は決定する。代替実施形

態では、選択されたゲーム・マシンが、複数の異なる累進報償のような、中央サーバが維持する複数の異なる報償のどれを選択されたゲーム・マシンのプレーヤに供与するか決定する。この代替実施形態は、報償を決定するためにプレーヤとの双方向処理を有するゲームも含むことができる。

【００１８】

先に示したように、コントローラは、ゲーム・システムにおける各ゲーム・マシンの主ゲームのプレイに対する賭博行為又は賭けられる金額を追跡する。一実施形態では、コントローラは、（ａ）ゲーム・システムにおけるゲーム・マシンの各々に対して、ゲーム・マシン上で賭けられる総コイン・イン即ち賭金を追跡する個々のゲーム・マシン毎の別個のコイン・イン即ち賭金計数器と、（ｂ）ゲーム・システムにおけるゲーム・マシンの全てに対する主ゲームの全てに賭けられる総コイン・イン賭金を追跡する総コイン・イン即ち賭金計数器とを含む。この総賭金計数器は、個々のゲーム・マシンのコイン・イン計数器の和に基づく計算量とすることができる。コントローラは、個々のゲーム・マシン毎の総賭金額、並びに賭けられたクレジット（即ち、システムのゲーム・マシンの全てが同じ賭金単位である場合）、又は賭けられた通貨単位（例えば、ドル総額又はその他の通貨）のような、それなりの適合又は比肩し得る様式であればいずれでも、ゲーム・システムにおけるゲーム・マシンの全てに対する総賭金を追跡する。あるいは、ゲーム・マシンの各々が、当該マシン上で賭けられた賭金を追跡する（個々のゲーム・マシン計数器によって）。これは、全ての賭金について、又は個々のプレーヤによって賭けられた賭金について行うことができる。これらの実施形態では、ゲーム・マシンは、中央サーバからの要求に応じて、指定された間隔で、又は他のいずれかの適した様式で中央サーバに情報を送る。通貨単位で追跡することにより、多数の賭金単位を有するゲーム・マシン、及び／又は異なる賭金単位のゲーム・マシン、及び／又は異なる通貨を受け入れるゲーム・マシンを考慮する。

【００１９】

一実施形態では、コントローラは、ゲーム・システムにおけるゲーム・マシンの全てに対して、蓄積賭金プールを維持する。蓄積賭金プールは、以下で更に論ずるように、蓄積期間又はボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・システムにおけるゲーム・マシンの主ゲームのプレイ上で賭けられた総コイン・イン即ち金額を少なくとも含む。本発明のある種の実施形態では、最初のボーナス・イベントが出現した後、蓄積賭金プールは、直前のボーナス・イベントからの残余を含むことがあり、これは、以下で更に論ずるように、１回以上の後続のボーナス・イベントにおいて利用することができる。

【００２０】

一実施形態では、ボーナス・イベント蓄積期間は、最初のボーナス・イベントの出現時に開始し、２回目の後続ボーナス・イベントの出現時に終了する。例えば、ボーナス・イベントが出現したとき、そのボーナス・イベントに対する通貨単位の蓄積が同時に又は実質的に同時に中止する。この例では、以降に出現するゲーム・マシンの主ゲーム上でなされる任意の賭けも、次のボーナス・イベント蓄積期間の一部となり、次のボーナス・イベントに蓄積される。尚、この実施形態では、次のボーナス・イベント蓄積期間は、中央サーバが、ボーナス報償を供与するゲーム・マシンを選択する前であっても、開始することができる。

【００２１】

別の実施形態では、各ボーナス・イベント蓄積期間は、最初のボーナス・イベントの発行時に開始し、２回目の後続ボーナス・イベントの発行時に終了する。例えば、ボーナス・イベントが出現すると決定された後、選択されたゲーム・マシンは、その後、当該選択されたゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を供与する。このボーナス・イベントに対する通貨単位の蓄積は、ボーナス報償がプレーヤに供与された即ち受け取られた時点で中止する。この例では、そのボーナス・報償の発行後に続いて出現するゲーム・マシンの主ゲーム上で行われる任意の賭けも、次のボーナス・イベント蓄積期間に回され、次のボーナス・イベントに対する蓄積賭金プールに蓄積される。

【００２２】
先に示したように、本発明の一実施形態では、蓄積賭金プールは、少なくとも、ボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・システムにおけるゲーム・マシンの全ての主ゲーム上でプレーヤが賭けた総コイン・イン即ち金額を含む。代替実施形態では、蓄積賭金プールは、以下で更に詳しく論ずるように、１回以上の以前のボーナス・イベントからの１つ以上の以前の蓄積賭金プールにおける金額の部分の明示を全く含まない。これを、ここでは残余と呼ぶ。
【００２３】
中央サーバは、蓄積賭金プール内の蓄積金額に少なくとも部分的に基づいて、ボーナス・イベントが出現するか否か決定する。例えば、中央サーバは、適当なサンプリング・レートに基づいて、ボーナス・イベントが出現するか否か決定する。サンプリング・レートは、賭金額、経過時間、又は１つ以上のその他の要因というような、適した判断基準であればいずれに基づくこともできる。例えば、サンプリング・レートが賭金額に基づく場合、所定の間隔毎に、中央サーバは、ボーナス・イベントを供与するために必要な既定の最低通貨単位閾値レベルに少なくとも達したか否か判定する。最低閾値レベルは、０を含む適宜の数値であればいずれでもよく、０よりも大きな任意の数値にサンプリング・レート間隔が等しくてもよい。
【００２４】
蓄積賭金プールが既定の最低閾値レベルに達していない場合、中央サーバは、ボーナス・イベントをシステムにおける１つ以上のゲーム・システムにおいて出現させるか否かの決定を行わない。この場合、中央サーバは、賭けられる通貨単位を追跡し続け、次の間隔まで待って（即ち、適したサンプリング・レートに基づいて）、ゲーム・システムにおける１つ以上のゲーム・マシンにおいてボーナス・イベントが出現するか否か決定する。
【００２５】
蓄積賭金プールが、ボーナス・イベントを供与するために必要な最低通貨単位閾値レベルに達すると、中央サーバは、所定の確率に基づいて、ボーナス・イベントが出現するか否かをランダムに決定する。一実施形態では、このランダムな決定は、１％、２．５％、５％、又は１０％というような、適した確率に基づいている。例えば、蓄積賭金プールが少なくとも最低通貨単位閾値レベルに達すると、中央サーバは、ボーナス・イベント出現確率の２．５％に基づいて、システムにおけるゲーム・マシンの１つ以上においてボーナス・イベントを供与するか否か決定する。一実施形態では、サンプル毎の確率は一定のままにすることができ、代替実施形態では、確率は２回以上のサンプルで異なることもできる。このような実施形態の１つでは、確率は、サンプル毎に、又は指定数のサンプルの後に上昇することができる。本発明は、確率を決定するのに適した方法であれば、いずれでもよい。
【００２６】
中央サーバが、ゲーム・マシンにボーナス・イベントを供与しないと決定した場合、中央サーバは、賭けられた通貨単位数を追跡し続け、次の間隔まで待って（即ち、サンプリング・レートに基づいて）、ボーナス・イベントが出現するか否か決定する。尚、別の実施形態では、最低閾値レベルがなく、中央サーバは、適したサンプリング・レートに基づいて、予め設定した間隔毎に、このようなボーナス・イベントが出現するか否か決定する。
【００２７】
中央サーバが、ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、中央サーバは、これらのゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を供与するために、システム・ゲーム・マシン（複数のマシン）のどれを選択するかについても決定する。このような決定は、ゲーム・システムにおけるゲーム・マシンの各々のステータスに、部分的に基づいている。即ち、各ゲーム・マシンの個々のステータスに基づき、当該ゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を供与するために選択される適格性が、当該ゲーム・マシンにあるか否か判定を行う。一実施形態では、各ゲーム・マシンをアクティブ・ステータス又は登録ステータス

のいずれかにより判定する。アクティブ・ステータスは、ゲーム・マシンが、以下で論ずるようなボーナス・イベント認定期間中にプレーヤによって実際にプレイされていることを意味する。アクティブ・ステータスの要件は、任意の適した数の判断基準を満たすことに基づいても、本発明のゲーム・システムの実施者が任意の適した様式で規定することも可能である。例えば、所定の時間期間以内におけるゲーム・マシンの主ゲーム上でのプレイ又は賭けが、ゲーム・マシンがアクティブ・ステータスにあるか否かの判定の一部であればよい。他には、（ａ）ゲーム・マシンの主ゲーム上での各プレイ又は賭けの間の時間量、（ｂ）主ゲーム（複数のゲーム）上で賭けられた金額、及び（ｃ）ある時間期間内におけるプレイの回数というような要因も、代わりに、ゲーム・マシンがアクティブ・ステータスにあるか否かの判定の一部とすることができる。一方、登録ステータスは、ゲーム・マシンがゲーム・システムにおけるゲーム・マシンの１つであるが、ボーナス・イベント認定期間中にアクティブ・ステータスではないことを意味する（１つ以上の所定の判断基準にしたがって、プレーヤによって実際にプレイされていない）。

【００２８】

先に示したように、中央サーバが、ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、中央サーバは、これらのゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を供与するために、アクティブ・ゲーム・マシンの内どれを選択するか決定する。一実施形態では、中央サーバは、ボーナス・イベント蓄積期間中にアクティブ・ゲーム・マシンの各々で賭けられたそれぞれの相対的総額に基づいて、ボーナス報償の各々を供与するために選択するアクティブ・ゲーム・マシンをどれにするか決定する。一実施形態では、中央サーバは、ボーナス・イベント蓄積期間中における全てのアクティブ・ゲーム・マシンにおいて賭けられた総額に対する、各ゲーム・マシンにおいて賭けられた額を決定することによって、アクティブ・ゲーム・マシンの各々に対して賭けられた総額の相対的割合を判定する。中央サーバは、各ゲーム・マシンに対して決定されたこれらの相対的割合を用いて、ボーナス報償を供与するためにどのアクティブ・ゲーム・マシンを選択するかランダムに決定する。このプロセスを用いると、各アクティブ・ゲーム・マシンは、ボーナス報償を供与するために選択される機会を有する。尚、この実施形態では、ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた額が最も大きいアクティブ・ゲーム・マシンが、最大の総賭金額の相対的割合を有し、したがってボーナス報償を供与するために選択される機会が最も多いことは認められよう。一方、ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた額が最少であったアクティブ・ゲーム・マシンは、総賭金額の相対的割合が最も低く、したがってボーナス報償を供与するために選択される機会が最も少ない。

【００２９】

先に論じたように、ゲーム・システムにおけるゲーム・マシンが登録されたが、ボーナス・イベントが出現したときにアクティブでないこともあり得る。一実施形態では、登録されているがアクティブでない各ゲーム・マシンは、ボーナス報償を獲得する適格性がなく、これらのゲーム・マシンの各々に対する総賭金額は、アクティブ・ゲーム・マシンの相対的割合を決定する際には除外されるか、あるいは用いられない。しかしながら、登録されているがアクティブでないゲーム・マシンによって賭けられた金額は、蓄積賭金プールには含まれることは認められるであろう。一実施形態では、以下で論ずるように、ボーナス・イベントには蓄積賭金プールによって平均的に資金が入り入れられる。更に具体的には、主ボーナス報償と１つ以上の副ボーナス報償とを含む一実施形態では、以下で更に論ずるように、ボーナス・イベントが誘起されたとき、又は出現すると決定されたときに、蓄積賭金プール内にある通貨単位の額に基づいて、平均主ボーナス報償及び副ボーナス報償が明示される。したがって、本発明は、大きなボーナス報償も出現可能とすることが認められよう。何故なら、蓄積賭金プールの最低閾値に達した後に、ボーナス・イベントが出現すると決定することができ、ボーナス報償の査定額成分は、ボーナス・イベントの時点における蓄積賭金プールの実際の額に基づく訳ではないからである。

【００３０】

ボーナス報償の数、及びボーナス・イベントのボーナス報償の量は様々に変更すること

ができ、本発明にしたがって種々の異なる様式で決定することができる。一実施形態では、ゲーム・システムにおけるアクティブ・ゲーム・マシンの１つによって、供与される１つのボーナス報償が選択される。別の実施形態では、ゲーム・システムにおけるアクティブ・ゲーム・マシンの１つによって、複数の異なるボーナス報償から供与される１つのボーナス報償が選択される。このような実施形態の１つでは、複数のボーナス報償は累進報償である。別の実施形態では、ボーナス・イベントにおけるボーナス報償の数は、当該ボーナス報償に対するボーナス・イベント認定期間中におけるゲーム・システム内にあるアクティブ・ゲーム・マシンの数に基づいて決定される。このような実施形態の１つでは、指定された数のアクティブ・ゲーム・マシン毎に１つのボーナス報償が供与される（例えば、２台のアクティブ・ゲーム・マシン毎に１つのボーナス報償、５台のアクティブ・ゲーム・マシン毎に１つのボーナス報償、又は１０台のアクティブ・ゲーム・マシン毎に１つのボーナス報償）。このような実施形態の別の１つでは、指定された数のアクティブ・ゲーム・マシン毎に１つの主ボーナス報償が供与され、加えて１つの副ボーナス報償が供与される。このように、本発明によれば、ボーナス・イベントのボーナス報償の数は変更可能であることが認められよう。

【００３１】

一実施形態では、ボーナス・イベントは、主ボーナス報償と、０、１又はそれ以上の副ボーナス報償とを含み、アクティブ・ゲーム・マシンの数に基づいて分配される。主及び副ボーナス報償は、各々、部分的に、中央サーバによって報償を供与するために選択されたアクティブ・ゲーム・マシンによって決定される、査定額成分のような、第１成分と、部分的に、中央サーバによって決定され選択された各ゲーム・マシンに送られる、修正子成分（例えば、乗数成分）のような、第２成分に基づく。即ち、中央サーバは、供与されるボーナス報償の各々に対して修正子成分を決定し、選択された各アクティブ・ゲーム・マシンは、当該個々のゲーム・マシンによって供与される個々のボーナス報償に対する査定額成分を個別に即ち独立して決定する。

【００３２】

一実施形態では、ボーナス報償の数値即ち第１成分は、選択されたゲーム・マシンによってなされる、ある範囲の潜在的な査定額成分からの、ランダムな決定に基づき、各潜在的査定額成分には確率が付随する。各アクティブ・ゲーム・マシンに対して決定された査定額成分は、単一のボーナス・イベントにおいて、ゲーム・システム内で異なるゲーム・マシンが選択された場合には、変更することができる。これは、選択された各ゲーム・マシンは、当該選択されたゲーム・マシンに対して個別に又は独立して査定額成分を決定するからである。尚、選択された各アクティブ・ゲーム・マシンは当該ゲーム・マシンに対して独立して査定額成分を決定するので、査定額成分は、異なるアクティブ・ゲーム・マシンが選択された場合には、異なる場合が多い。

【００３３】

一実施形態では、乗数成分のような修正子即ち第２成分は、部分的に、ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント蓄積期間の蓄積賭金プールに基づく。一実施形態では、中央サーバは、蓄積賭金プールを用いて、選択されたアクティブ・ゲーム・マシンの全てに対して１つの修正子即ち乗数成分を決定する。修正子即ち乗数成分は、部分的に、蓄積賭金プール、選択されたゲーム・マシンの各々に対する予想平均査定額成分の総和、及び支払い表全体のボーナス割合の相対的部分に基づく。例えば、蓄積賭金プールが１００通貨単位であり、プレーヤの全平均環流のボーナス割合の相対的部分が３０％である場合、修正子即ち乗数を決定するために蓄積賭金プールの内の３０通貨単位を用いることができる。一般に、ゲーム・マシンにおいて端数単位又はクレジットを回避することが望まれるので、乗数を決定する際にこれらの通貨単位の全てを考慮しなくてもよい。この単純な例では、乗数が９×であり、そのために通貨単位数が２７となる場合、ボーナス・イベントに対して乗数を決定する際に、３通貨単位を計算に入れない。これら残った３通貨単位は、このボーナス・ベントが平均して蓄積賭金プールに繰り入れられるので、平均して考慮されなければならない。したがって、この単純な例では、３通貨単位を、ボーナス報償と

して供与される全平均環流の割合で除算し（３／０．３）、１０通貨単位が、未計算通貨単位の残余となり、次の又は後続のボーナス・イベントのために蓄積賭金プールに戻されるか又は残留する。これによって、次のサンプリングに対して最低閾値に到達するのを速めることができ、次のボーナス・イベントに対する次の修正子即ち乗数成分の値を増加させることができる。

【００３４】

主ボーナス報償及び副ボーナス報償のような、多数のボーナス報償を含む一実施形態では、修正子即ち乗数成分は、選択された個々のゲーム・マシンによって独立して決定された主及び副報償の査定額成分の平均予想値に基づいて決定される。実際の査定額成分ではなく平均予想値を用いるので、残余は、通例、実際の残余ではなく平均予想残余となる。

【００３５】

代替実施形態では、ボーナス報償は、ゲーム・マシンの支払い表に直接明示される。このような実施形態の１つでは、ボーナス報償は、従来のようにシステムにおけるゲーム・マシンによって繰り入れられる複数の累進報償を含む。この実施形態では、中央サーバは、複数の累進報償を保持する。累進報償は、多数の異なるレベル（例えば、１０ドル、１００ドル、１０００ドル、１０，０００ドル）において開始し、あるいは該レベルにリセットする。一実施形態では、中央サーバによって、ボーナス報償として累進報償の１つを供与するために選択されたゲーム・マシンは、ゲーム・マシンがプレーヤに供与する累進報償を決定する、又は決定させる。一実施形態では、ゲーム・マシンは、適したボーナス・ゲームを提供することができ、ボーナス・ゲームの成果がどの累進報償が獲得されるかを決定する。ボーナス・ゲームは、プレーヤとの双方向処理を含んでも含まなくてもよい。

【００３６】

更に、本発明は、ゲーム・マシンと一緒に１以上のディスプレイを用いることも想定しており、ゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償に関する情報を提供し、これらの報償のプレーヤ周知度を高め、ゲーム・マシンのプレーヤ間における双方向処理を増加させる。プレーヤ（複数のプレーヤ）は、ボーナス・イベント又はボーナス報償（複数のボーナス報償）に関する情報、どのゲーム・マシンが主報償及び副報償を勝ち取るか又は勝ち取ったか、累進報償の額、いつ累進報償が当たりそうか、そしてどのゲーム・マシンが累進報償を勝ち取るか又は勝ち取ったかというような、ゲーム・システム、ゲーム・マシン、ボーナス・イベント、及びボーナス報償に関して適した情報であれば、任意のものを提供することができる。

【００３７】

したがって、本発明の利点は、複数のゲーム・マシンにリンクされたコントローラ即ち中央サーバを含むゲーム・マシンを提供することであり、中央サーバは、いつボーナス・イベントが出現するか決定し、ボーナス報償（複数のボーナス報償）を供与するためにどのゲーム・マシン（複数のゲーム・マシン）を選択するか決定する。このゲーム・システムでは、選択された各ゲーム・マシンが、少なくとも部分的に、当該選択されたゲーム・マシンが供与するボーナスの額を決定する。これにより、マシン・レベルにおける報償の決定を一層確実とし、異なるマシン上で異なるボーナスを供与することが可能となる。

【００３８】

本発明の更に別の利点は、ボーナス・イベント蓄積期間中にシステムのゲーム・マシンの主ゲーム上での賭金を少なくとも含む蓄積賭金プールを有するゲーム・システムを提供することであり、少なくとも部分的に蓄積賭金プールに基づいて、コントローラが、任意のイベント又は主ゲームの任意のプレイにも独立して、選択したゲーム・マシンがボーナス報償の１つを何時供与するのか決定する。このゲーム・システムでは、ボーナス報償を供与するためにどのゲーム・マシン（複数のゲーム・マシン）を選択するかの決定は、システムにおけるゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられる賭金に基づく。即ち、選択された各ゲーム・マシンが、少なくとも部分的に、当該ゲーム・マシンによって供与されるボーナス報償の額を決定する。

【００３９】
本発明の更に別の利点は、ゲーム・システムにおけるゲーム・マシンの主ゲームのプレーヤによる賭金に、少なくとも部分的に基づいて、コントローラが維持する蓄積賭金プールを有するゲーム・システムを提供することである。このゲーム・システムは更に、コントローラが選択したゲーム・マシンのプレーヤに供与するように適合させたボーナス報償も含み、ボーナス報償は、査定額成分（選択されたゲーム・マシンが蓄積賭金プールとは独立して決定する）に基づいて、更に、修正子即ち乗数成分（少なくとも部分的に蓄積賭金プールに基づいてコントローラが決定する）に基づいて決定される。
【００４０】
本発明の更に別の利点は、中央サーバを有するゲーム・システムを提供することである。中央サーバは、ボーナス・イベントが出現するか否か指定の間隔で決定するように動作可能であり、ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、そのボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中にどのゲーム・マシンがアクティブ状態にあったか判定し、少なくとも１つのアクティブ・ボーナス・マシンを選択し、選択したゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を供与するために、そのゲーム・マシンに信号を送る。中央サーバは、少なくとも部分的に、プレーヤに供与するボーナス報償を決定する。
【００４１】
本発明の更に別の利点は、中央サーバを有するゲーム・システムを提供することである。中央サーバは、ゲーム・マシン毎に、ボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金の総額を維持し、ボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金の総額を維持し、指定の間隔でボーナス・イベント蓄積期間中に、ボーナス・イベントが出現するか決定するように動作可能である。ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、中央サーバは、そのボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中にどのゲーム・マシンがアクティブ状態にあったか判定し、ボーナス・イベント蓄積期間中において全てのアクティブ・ゲーム・マシンが賭けた総賭金に対する、各アクティブ・ゲーム・マシンがボーナス・イベント蓄積期間中に賭けた総賭金から決定される確率に基づいて、アクティブ・ゲーム・マシンから少なくとも１台を選択し、選択したゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を供与するために、このゲーム・マシンに信号を送る。選択されたゲーム・マシンは、少なくとも部分的に、プレーヤに供与するボーナス報償を決定する。
【００４２】
本発明の更に別の利点は、中央サーバを有するゲーム・システムを提供することである。中央サーバは、ゲーム・マシン毎に、最初のボーナス・イベントと２回目のボーナス・イベントとの間のボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられた賭金の総額を維持し、ボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・マシンの全ての主ゲーム上で賭けられた賭金の総額と、最初のボーナス・イベントに対する第１ボーナス・イベント蓄積期間からの賭金に算入されない平均の残余とを含む蓄積賭金プールを維持し、ボーナス・イベント蓄積期間中に指定の間隔で、２回目のボーナス・イベントが出現するか否か決定するように動作可能である。指定間隔は、蓄積賭金プールに基づく。ボーナス・イベントが出現すると決定した場合、中央サーバは、選択したゲーム・マシンにプレーヤにボーナス報償を供与するために、このゲーム・マシンに信号を送る。選択されたゲーム・マシンは、少なくとも部分的に、プレーヤに供与するボーナス報償を決定する。
【００４３】
本発明の更に別の利点は、複数のゲーム・マシンを含むゲーム・システムを有するゲーム・システムを提供することである。各ゲーム・マシンは、プレーヤによる賭けのときに動作可能な主ゲームと、ボーナス・イベントと、ボーナス・イベントに対する予想平均査定額成分とを含む。また、ゲーム・システムは、ボーナス・イベントの最初の出現に対する第１蓄積賭金プールと、ボーナス・イベントの２回目の出現に対する第２蓄積賭金プールと、ゲーム・マシンと通信するコントローラとを含む。コントローラは、ボーナス・イベントの最初の出現を行わせ、ボーナス・イベントの最初の主具縁に対して第１ボーナス

報償を決定するように動作可能であり、第１ボーナス報償は、少なくとも部分的に第１蓄積賭金プールに基づき、少なくとも部分的に、ボーナス・イベントの最初の出現に対する査定額成分に基づく。コントローラは、第１蓄積賭金プールの未使用部分と、ボーナス・イベントに対する平均予想査定額成分とを含む残余を決定するように動作可能である。更に、コントローラは、第２蓄積賭金プールを維持し、ボーナス・イベントの２回目の出現を行わせ、第２蓄積賭金プール及び残余を用いて、少なくとも部分的に、ボーナス・イベントの２回目の出現に対してプレーヤに供与する第２ボーナス報償を決定する。

【００４４】

本発明の更に別の利点は、複数のゲーム・マシンと、第１蓄積賭金プールと、ゲーム・マシンと通信するコントローラとを含むゲーム・システムを提供することである。各ゲーム・マシンは、プレーヤによる賭けのときに動作可能な主ゲームを含む。コントローラは、ゲーム・マシンの全ての主ゲーム上で賭けられた賭金に、少なくとも部分的に基づいて、第１蓄積賭金プールを維持し、蓄積賭金プールの第１ボーナス部分を決定するように動作可能であり、第１ボーナス部分は、少なくとも部分的に、第１蓄積賭金プールの１００％未満の割合に基づく。また、コントローラは、第１ボーナス報償をプレーヤに供与するために、少なくとも１台のゲーム・マシンを選択するように動作可能であり、プレーヤの全てに供与される第１ボーナス報償の全ての総予想額は、第１ボーナス部分以下であり、プレーヤに供与される第２ボーナス報償に対する第２蓄積賭金に残余を割り当て、残余は、第１ボーナス部分と、プレーヤの全てに供与される第１ボーナス報償の全ての総予想額との間の任意の差をも明示する。

【００４５】

本発明の更に別の利点は、本発明の更に別の利点は、複数のゲーム・マシンと、複数の潜在的第１ボーナス報償とを含むゲーム・システムを提供することである。各ゲーム・マシンは、プレーヤによる賭けのときに動作可能な主ゲームを含む。また、ゲーム・システムは、第１蓄積賭金プールと、第２蓄積賭金プールと、ゲーム・マシンと通信するコントローラとを含む。コントローラは、ゲーム・マシンの全ての主ゲーム上で賭けられた賭金に、少なくとも部分的に、基づいて第１蓄積賭金プールを維持し、プレーヤに第１ボーナス報償の１つを供与するために、少なくとも１台のゲーム・マシンを選択するように動作可能であり、プレーヤの全てに供与される第１ボーナス報償の全ての総予想額は、第１蓄積賭金プールの所定の割合以下である。また、コントローラは、プレーヤに供与されるボーナス報償の内第２のボーナス報償に対する第２蓄積賭金プールに残余を割り当てるように動作可能であり、残余は、第１蓄積賭金プールの所定の割合と、プレーヤの全てに供与される第１ボーナス報償の全ての総予想額との間の任意の差をも明示する。

【００４６】

本発明の更に別の利点は、コントローラと、各々、プレーヤによる賭けのときに動作可能な主ゲームを含む複数のゲーム・マシンとを含むゲーム・システムを動作させる方法を提供することである。この方法は、第１蓄積賭金プールを維持し、ボーナス・イベントに対して平均予想査定額成分を維持し、ボーナス・イベントの最初の出現を行わせることを含む。また、この方法は、ボーナス・イベントの最初の出現に対する第１ボーナス報償を決定することを含み、第１ボーナス報償は、少なくとも部分的に第１蓄積賭金プールに基づき、少なくとも部分的にボーナス・イベントの出現に対する査定額成分に基づく。更に、第１蓄積賭金プールの未使用部分と、ボーナス・イベントに対する平均予想査定額成分とを含む残余を決定し、第２蓄積賭金プールを維持することも含む。更に、この方法は、ボーナス・イベントの２回目の出現を行わせ、第２蓄積賭金プール及び残余を用いて、少なくとも部分的に、ボーナス・イベントの２回目の出現に対してプレーヤに供与する第２ボーナス報償を決定する。

【００４７】

本発明の更に別の利点は、ゲーム・マシン上における賭金額のプールを有するゲーム・システムを提供することであり、プールの実際の金額は、部分的に、ボーナス・イベントをいつプレーヤに供与できるかを決定するが、プールの実際の金額は、プレーヤに与えら

れプールによって明示されるボーナス報償の額を決定しない。
本発明の別の利点は、複数のゲーム・マシンを有するゲーム・システムを提供することであり、多数の異なるボーナス報償を同時に又は実質的に同時に供与することができる。
本発明の更に別の利点は、多重賭金単位、異なる賭金単位、又は異なる賭博金額を採用する複数のゲーム・マシンに対してボーナス・イベントを有するゲーム・マシンを提供することである。
本発明の別の利点は、複数のゲーム・マシンを有し、賭金プールを用いてボーナス・イベントに資金を繰り入れるが、ボーナス報償を供与する際にランダムな感じを引き立たせるゲーム・システムを提供することである。
本発明の更に別の特徴及び利点は、以下の発明の詳細な説明及び図面に記載されており、これらから明白となるであろう。
【発明を実施するための最良の形態】
【００４８】
神秘的ボーナス報償の実施形態
本発明の一実施形態は、ゲーム・システムを提供する。このゲーム・システムは、複数のリンクされたゲーム・マシンと、これらのゲーム・マシンのプレーヤに、見かけ上はランダムにリンクされたゲーム・マシンのプレーヤに供与する複数の報償とを含む。これらの報償を、ここでは、ボーナス報償と呼び、スロット・ゲーム、カード・ゲーム（例えば、ポーカ、ブラックジャック）又はその他の適当なゲームのような、主賭博ゲームのプレイ（遊技）においてゲーム・マシンがプレーヤに勝利成果(winning outcome)を供与する報償と区別することにする。この報償は、金銭的報償又は累進報償のように、適した形式の報償であればいずれでも可能である。また、ゲーム・マシンは、別の累進ジャックポット報償のような、別の副ゲーム又は副報償も含むことができる。
【００４９】
本発明の一実施形態では、ゲーム・マシンは、このようなボーナス報償を獲得する際に、プレーヤに明白な理由を一切公表しない。この実施形態では、ボーナス報償は、イベントがきっかけとなって与えられるのではなく、システムにおけるゲーム・マシンの任意の主ゲームのプレイのいずれにも又は副ゲームのプレイのいずれにも具体的に基づいていない。即ち、ゲーム・マシンは、全く説明せずに、あるいは、「貴方は＿＿＿ドルの神秘的ボーナス報償を勝ち取りました」というような単純な説明だけで、単にボーナス報償をプレーヤに供与することができる。
【００５０】
一実施形態では、ゲーム・システムのゲーム・マシンは、多数のリンクされているゲーム・マシンにおいて、同時に又は実質的に同時に、多数のプレーヤに多数のボーナス報償を供与するように動作可能である。あるいは、ゲーム・システムのゲーム・マシンは、重複して又は順次、多数のリンクされているゲーム・マシンにおいて多数のプレーヤに多数のボーナス報償を供与するように動作可能である。一実施形態では、ボーナス・イベントの決定又は誘起に際して、ゲーム・システムは、１つの主ボーナス報償及び０、１つ、又はそれ以上の副ボーナス報償というようなボーナス報償の数を決定し、ゲーム・マシン（複数のゲーム・マシン）は、これらのボーナス報償を、ゲーム・システムにおける多数のリンクされているゲーム・マシンのプレーヤ（複数のプレーヤ）に供与する。これについては、以下で説明する。一実施形態では、ゲーム・システムにおけるゲーム・マシンのプレーヤの一人に常にボーナス報償を供与し、ボーナス・イベントが発生したときにおけるゲーム・システム内でアクティブなゲーム・マシンの数に基づいて、副ボーナス報償の数を決定する。
【００５１】
本発明の一実施形態では、ボーナス・イベントの主ボーナス報償及び副ボーナス報償は、少なくとも部分的に、蓄積賭金プールに蓄積されている通貨単位数(monetary units)に基づく。蓄積賭金プールは、当該ボーナス・イベントに対するボーナス・イベント認定期間中における多数のリンクされているゲーム・マシンの主ゲーム上で賭けられている金額

を含み、更に１回以上の以前のボーナス・イベントからの理論的な残余があればその任意のものをも含む。更に具体的には、ボーナス・イベントの主ボーナス報償及び副ボーナス報償は、部分的に、ボーナスから支払われる予想報償の当該ボーナス・イベントに対して蓄積されている賭金プールに対する比率から導出する。この比率は、報償を、貯まっている通貨単位の実際の額に基づく代わりに採用されるので、ボーナス報償の金額の流動性(VOLATILITY)が大きくなる可能性がある。何故なら、これらは、当該ボーナス・イベントに対して蓄積されている賭金プールにのける実際の通貨単位の額に制限されないからである。ゲーム・マシンのプレーヤに実際に供与される実際のボーナス報償は、したがって、蓄積されている賭金プール通貨単位数よりも大きくなる可能性がある。

【００５２】

したがって、この実施形態のゲーム・システムは、授与すると予想される通貨単位数が、当該ボーナス・イベントに対して蓄積されている賭金プールにおける実際に賭けられている通貨単位の実際の量に対して、過剰に保持していたり、あるいは過小に保持している場合もある。これによって、ゲーム・システムにはランダムな感じを高め、プレーヤの興奮を高めることになる。また、ある種の実施形態では、貯まっている通貨単位の実際の額は、少なくとも部分的に、ボーナス・イベントが発生するときを判定する。これについては、以下で論ずる。

【００５３】

一実施形態では、中央サーバ又はコントローラが、賭博行為即ちゲーム・プレイを追跡し、理論的な及び実際のボーナス賭金蓄積プールを組み合わせて保持する。このプールは、実際の賭金額と、以前のボーナス・イベントからの理論的な残余とを含み、理論的な残余は、支払われる予想報償の、以前のボーナス・イベントに対して蓄積されている賭金プールにおける金額に対する比率に基づく。実際のボーナス報償の総予想金額は、ボーナス・プールの計算にほぼ等しい。

【００５４】

中央サーバの概要

これより図１を参照すると、本発明のゲーム・システムの一実施形態は、中央サーバ即ちコントローラ１２と、この中央サーバ即ちコントローラ１２と通信する、即ち、リンクされている複数のゲーム・マシン即ちゲーム・デバイス１４ａ、１４ｂ、．．．、１４ｚを含む。ゲーム・システムにおけるゲーム・マシンの数は、ゲーム・システムの実施者の望みに応じて様々に変更することができる。これらのゲーム・マシンを、ここでは、ゲーム・マシン群、リンク・ゲーム・マシン、又はシステム・ゲーム・マシンとも呼ぶことにする。リンク・ゲーム・マシンは、同じ種ゲーム、又は２つ以上の異なる主ゲームを有してもよい。例えば、１つのゲーム・マシンがスロット・ゲームをプレイするように改造されていてもよく、一方、別のゲーム・マシンがポーカ・ゲームをプレイするように改造されていてもよい。また、リンク・ゲーム・マシンは、副ゲームを有していなくてもよく、１つ以上の副ゲームを有していてもよく、あるいは同じ副ゲーム又は２つ以上の異なる副ゲームを有していてもよい。リンク・ゲーム・マシンは、累進報償を有していなくてもよく、１つ以上の累進報償を有していてもよく、あるいは同じ累進報償又は２つ以上の異なる累進報償を有していてもよい。この群におけるゲーム・マシン１４ａ、１４ｂ、．．．、１４ｚでの各々のプレイは、中央サーバ１２が監視する。中央サーバ即ちコントローラは、プロセッサとメモリ即ち記憶デバイスとを含む適宜のサーバ又はコンピュータであればいずれでもよい。代替実施形態では、中央サーバは、プログレッシブ・コントローラ(progressive controller)又はゲーム・システムにおける別のゲーム・マシンである。

【００５５】

中央サーバ即ちコントローラは、ゲーム・システムにおけるゲーム・マシン上における又はこれらに関するプレイ及び／又はアクティビティ（活動）を追跡する。一実施形態では、中央サーバは、各ゲーム・マシン１４ａ、１４ｂ、．．．、１４ｚにおけるプレイを追跡し、少なくとも（１）ゲーム・マシン毎に主ゲームのプレイ毎にプレーヤ（複数のプレーヤ）が賭ける金額、及び（２）賭博者が賭けを行う時点、又はゲーム・マシン毎に主

ゲームの各プレイ間の時間量を含む。尚、ゲーム・マシンのプレーヤは、この追跡の間に変化する可能性があること、及びこの追跡はゲーム・マシンでプレイする特定のプレーヤには無関係とすることができることは明らかであろう。一実施形態では、中央サーバは、この情報に基づいて、群におけるゲーム・マシン各々のステータスを判定する。尚、群におけるゲーム・マシン各々のステータスを判定するために、中央サーバ即ちコントローラが別の情報を採用してもよいことは認められよう。例えば、プレイするゲームの回数、又は各プレイに対して賭けられた各賭金額を、各ゲーム・マシンのステータス判定に用いることができる。

【００５６】

尚、中央サーバは、従来のようにプレーヤに供与される、ゲーム・マシンに伴う従来の１つ以上の累積報償のような、群におけるゲーム・マシンのプレイに関する追加情報も追跡又は維持することも認められよう。更に、中央サーバは、ボーナス・イベントを供与するように選択されているゲーム・マシンによって、いつボーナス・イベントがプレイされるか（又はプレイされるか否か）というようなその他の情報を追跡することもできる。

【００５７】

図２に概略的に示すように、中央サーバのメモリ１６は、蓄積賭金プール１８、及び群におけるゲーム・マシン１４ａ、１４ｂ、．．．、１４ｚ毎の賭金額も維持している。蓄積賭金プール１８は、少なくとも、ボーナス・イベント蓄積期間中においてゲーム・マシン毎に主ゲームのプレーヤが賭けた総額を含む。図２において、ボーナス・イベント蓄積期間中におけるゲーム・マシン１４ａ上の賭金額は、１１０通貨単位であり、ボーナス・イベント蓄積期間中におけるゲーム・マシン１４ｂ上の賭金額は、７７通貨単位であり、ボーナス・イベント蓄積期間中におけるゲーム・マシン１４ｚ上の賭金額は、３３通貨単位である。したがって、蓄積賭金プール１８は、図２に示すように、２２０通貨単位を含む。

【００５８】

図２に示す例は、最初のボーナス・イベントの発生前、又はボーナス・イベントの後で残余がない場合を図示している。最初のボーナス・イベントの後、以下で更に詳しく説明するが、蓄積賭金プールは残余を含む場合がある。残余は、直前のボーナス・イベントからの蓄積賭金プールの未計算部分を明示する。この例を用い、更にここで図３を参照すると、直前の蓄積賭金プールからの残余が３通貨単位あり、今回のボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた額が図２におけると同一である場合、蓄積賭金プールは２２３通貨単位を含むことになる。

【００５９】

本発明には、中央サーバが、（ａ）ゲーム・マシンの群植えで賭けられた通貨単位、（ｂ）サンプリング間隔、（ｃ）最大賭金というような指定賭金レベル、（ｄ）経過時間に基づいて実行され異なる機能を行わせるきっかけとなる時点が規定されて含まれている。ゲーム・マシン上で賭けられる通貨単位を、ゲーム産業及びここでは「コイン・イン」(coin-in)と呼ぶこともある。

【００６０】

概略的に、一実施形態において、中央サーバは、蓄積した賭金プールのサンプリング・レート及びランダムな判定に基づいて、ボーナス・ポイントが発生するときを決定する。また、中央サーバは、ボーナス報償（複数の報償）を供与するために、どのゲーム・マシンを選択するかも決定し、このような情報を収容した信号又はメッセージをゲーム・マシンに送り、このようなボーナス・イベントを示す。

【００６１】

ボーナス・イベント蓄積期間、並びに賭金額及び以前のボーナス・イベントからの残余の追跡

再度図２及び図３を参照すると、中央サーバ１２は、ボーナス・イベント蓄積期間中に、ゲーム・マシン１４ａ、１４ｂ、．．．、１４ｚのプレイを追跡する。中央サーバ１２は、コイン・イン即ち賭金計数器、即ち、カウンタ２０ａ、２０ｂ、．．．、２０ｚを含

み、これらは、それぞれ、群内にあるゲーム・マシン１４ａ、１４ｂ、．．．毎に、主ゲームで賭けられた賭金を個別に追跡する。中央サーバ１２は、蓄積賭金プール１８を含み、少なくとも、群内にあるゲーム・マシン１４ａ、１４ｂ、．．．、１４ｚの主ゲーム全てに賭けられたコイン・イン即ち賭金総額を追跡する。個々のゲーム・マシンの賭金計数器２０ａ、２０ｂ、．．．、２０ｚ及び蓄積賭金プール１８は、通貨単位のような、いずれかの適した様式で、ゲーム・マシン上でなされた賭けを追跡することができる。通貨単位の追跡により、群内にある２台以上のゲーム・マシンが異なる賭金単位(denomination)を採用することが可能となり、更に、個々のゲーム・マシンが多数の額面金額を有することも可能となる。このような実施形態では、通貨単位は、最低の共通賭金単位とすることができる。一実施形態では、システムの各ゲーム・マシンは、ボーナス・イベント蓄積期間用のコイン・イン即ち賭金計数器も有する。これは、ゲーム・マシンによってプレーヤに表示しても、しなくてもよい。

【００６２】

本発明の代替実施形態では、中央サーバは、群内にあるゲーム・マシン毎に理論的コイン・イン即ち賭金計数器、即ち、カウンタを有することにより、ゲーム・マシンのプレイを追跡する。この理論的賭金計数器は、個々に、システム内にあるゲーム・マシン毎の主ゲームに賭けられる予想平均賭金を追跡する。これは、マシン毎に可能な賭金の範囲、及び賭けられる賭金毎の予想平均賭金に基づいて行われる。中央サーバは、理論的蓄積賭金プールを含み、少なくとも、群内にあるゲーム・マシン全てに対して、主ゲームの全てで賭けられる理論的総コイン・イン即ち賭金を追跡する。

【００６３】

前述のように、本発明の一実施形態では、中央サーバは、蓄積賭金プールを維持又は追跡する。蓄積賭金プールは、ボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・マシンの主ゲームにおいてプレーヤが賭けたコイン・イン即ち金額の総計を含む。また、蓄積賭金プールは、以下で更に詳しく論ずるが、以前のボーナス・インベント（複数のイベント）では計算されなかった、以前の蓄積賭金プールの部分を明示するために、理論的残余も含む。

【００６４】

中央サーバは、ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた総額を追跡する。一実施形態では、各ボーナス・イベント蓄積期間は、ボーナス・イベントの発生時に開始し、次の即ち後続のボーナス・イベントの発生時に終了する。例えば、ボーナス・イベントが発生すると、そのボーナス・イベントに対する通貨単位の蓄積が直ちに中止され、計数器内の値が格納又は設定され、蓄積賭金プール及び計数器がリセットされ、続いて行われるリンク・ゲーム・マシンにおける更に別のコイン・イン即ち賭金全てが、次のボーナス・イベントのために蓄積される。これは、当該開始されたボーナス・イベントのボーナス報償をプレーヤに供与するゲーム・マシンを選択する前であっても開始する。尚、ボーナス・イベント蓄積期間の正確な時間期間は、コイン・イン即ち賭けられる通貨単位のレート、ボーナス・イベントを誘起する確率、及びボーナス・イベントが誘起されるとき、というような、多くの要因に基づいて様々に変化する。また、群内にあるゲーム・マシンに対する最初のボーナス・イベントのきっかけのボーナス・イベント蓄積セッションは、群内におけるゲーム・マシンの起動又は登録(enrollment)のときに開始できる。一実施形態では、各ボーナス・イベント蓄積期間の開始時に、ゲーム・マシン毎の賭金計数器が、中央サーバにおいて０に設定される。

【００６５】

代替実施形態では、蓄積賭金プール及びゲーム・マシン賭金追跡計数器の１つ以上を０にリセットする必要なはい。このような一実施形態では、蓄積賭金プールの割合を、ボーナス・イベントに採用し（以下で論ずる）、蓄積賭金プールの割合をおボーナス・イベントには採用せず、後続のボーナス・イベントのためにセーブする。個々のゲーム・マシンの賭金計数器に同じ割合を用いる。例えば、採用する割合が９０％であり、更に、

（ａ）蓄積賭金プールが１０００通貨単位であり、

（ｂ）アクティブ・ゲーム・マシン１４ａの賭金計数器が５００クレジットであり、

（ｃ）アクティブ・ゲーム・マシン１４ｂの賭金計数器が３００クレジットであり、
（ｄ）アクティブ・ゲーム・マシン１４ｚの賭金計数器が２００クレジットである場合、
ａ．蓄積賭金プールに採用する額は、９００通貨単位であり、
ｂ．アクティブ・ゲーム・マシン１４ａの賭金計数器に採用する額は、４５０クレジットであり、
ｃ．アクティブ・ゲーム・マシン１４ｂの賭金計数器に採用する額は、２７０クレジットであり、
ｄ．アクティブ・ゲーム・マシン１４ｚの賭金計数器に採用する額は、１８０クレジットであり、そして更に、
ｉ．蓄積賭金プールに採用しない額は、１００通貨単位であり、
ｉｉ．アクティブ・ゲーム・マシン１４ａに採用しない額は、５０クレジットであり、
ｉｉｉ．アクティブ・ゲーム・マシン１４ｂに採用しない額は、３０クレジットであり、
ｉｖ．アクティブ・ゲーム・マシン１４ｚに採用しない額は、２０クレジットである。
この実施形態は、計数器の相対的な比率には触れないままにしており、直ちに誘起される後続のボーナス・イベントにこのような比率を用いることを可能にしている。

【００６６】

尚、ゲーム・マシンに対する賭金計数器の相対的額は、他のプレーヤよりも高いゲーム・ステータスを有するプレーヤに褒美(reward)を与えたいというような、他の要因に基づいても様々に変化する可能性もあることは認められよう。例えば、あるプレーヤのプレーヤ追跡カードの方がレベルが高い場合、このプレーヤには、当該プレーヤがプレイするゲーム・マシンの計数器において供与する通貨単位を多くして、ボーナス報償を受ける選択を行うときに、このプレーヤが有利になるようにすることができる。つまり、一実施形態では、ゲーム・マシンの計数器は、プレーヤのステータスあるいは１つ以上のその他の要因に基づいて、シード額(seed amount)に、あるいはシード額を含むように設定又はリセットすることができる。あるいは、クレジット又は通貨単位をプレーヤの総賭金額に加算して、プレーヤに利益を与えることもできる。

【００６７】

これより図５に移ると、タイムライン５８に沿って、ゲーム・システム４０の起動、最初のボーナス誘起イベント４２、２回目のボーナス誘起イベント４８、最初のボーナス・イベント蓄積期間５０、２回目のボーナス・イベント蓄積期間５２、３回目のボーナス・イベント蓄積期間５４、そして４回目のボーナス・イベント蓄積期間５６が発生する。これは、最初のボーナス・イベント蓄積期間が、システム内のゲーム・マシンの起動時に開始し、最初のボーナス・イベント４２の誘起時に終了することを示す。また、これは、２回目、３回目、及び４回目のボーナス・イベント蓄積期間５２、５４及び５６が、最初、２回目、３回目、及び４回目のボーナス・イベント・トリガ４２、４４、４６及び５８の間にそれぞれ出現することも示す。更に、図５は、システムにおけるゲーム・マシンがプレイされていくに連れて、ボーナス・イベント・トリガが異なる時点で出現するので、ボーナス・イベント蓄積期間は時間的に変動する可能性があることも示す。

【００６８】

一実施形態では、ボーナス・イベント蓄積期間及びボーナス・イベント認定期間は異なる時間期間である。別の実施形態では、ボーナス・イベント蓄積期間及びボーナス・イベント認定期間は、同一又は実質的に同様の時間期間である。一実施形態では、ボーナス・イベント蓄積期間は、１回のボーナス・イベントの出現から、次のボーナス・イベントの出現までの時間期間である。一実施形態では、ボーナス・イベント認定期間は、ゲーム・マシンの主ゲームを、ボーナス・イベントに先だって積極的にプレイし、当該ボーナス・イベントに対してそのゲーム・マシンを認定しなければならないための時間期間である。

【００６９】
例えば、群内にあるゲーム・マシン上で賭けた額に基づいて、ボーナス・イベント蓄積期間は、午前８：３０に開始し、午後８：３２に終了する場合がある。この例では、ボーナス・イベント蓄積期間は、直前のボーナス・イベントから現在のボーナス・イベントまでの１２０秒であり、ゲーム・マシンは、その１２０秒期間の最後の１５秒（即ち、ボーナス認定期間）に当該ゲーム・マシンの主ゲームで賭けが行われなかったとしても、現在のボーナス・イベントにおいてボーナス報償を勝ち取る資格を得ることができる。
【００７０】
これを図６に概略的に示す。図６では、最初の誘起ボーナス・イベント６０、２回目の誘起ボーナス・イベント６２、ボーナス・イベント蓄積期間６４、及びボーナス・イベント認定期間６６が、タイムライン６８に沿って出現する。これは、ボーナス・イベント蓄積期間が、ボーナス・イベント認定期間よりも長くすることができることを示す。また、図６は、３回のボーナス・イベント判定７０、７２及び７４も示しており、これらは、各々、ボーナス・イベントを誘起していない。この例では、中央サーバ即ちコントローラは、ボーナス・イベントが出現するか否かについて、サンプリング・レートに基づいて各間隔毎にランダムな判定を行う。判定７０、７２及び７４において、コントローラは、ボーナス・イベントが出現しないとランダムに判定した。したがって、ボーナス・イベント認定期間の範囲は、中央サーバ即ちコントローラが、いつボーナス・イベントが出現すると判定するかに基づいて変動する。
【００７１】
尚、本発明の代替実施形態では、ゲーム・マシンの代わりに、個々のプレーヤに基づいて、ポイント又は賭金が蓄積される。つまり、このシステムは、各プレーヤの総賭金を追跡し、このようなプレーヤの賭金の組み合わせの蓄積賭金プールを、ボーナス・イベントの基準とすることができる。このような実施形態の１つでは、プレーヤがゲーム・システムのゲーム・マシンから離れると、そのプレーヤの賭金は、蓄積されていた賭金プールから除去される。このような実施形態の別の１つでは、プレーヤがゲーム・システムのゲーム・マシンから離れると、そのプレーヤの賭金額がそのプレーヤのためにセーブされ、他のゲーム・マシンにおけるプールにおいて後に用いることができるようにしている。一実施形態では、各プレーヤの賭金が、プレーヤ追跡システム（プレイ追跡カード又はその他の適した様式のいずれかを用いて実施する）によって追跡される。一実施形態では、プレーヤがゲーム・システムのゲーム・マシンから離れると、そのプレーヤのポイント又は賭金は、蓄積賭金プールがリセットされるまでというように、指定時刻又は指定したイベントまで、プレイ追跡システムを通じて保持されている。別の実施形態では、プレーヤがプレーヤ追跡システムを用いてその蓄積ポイントを転送せずに（例えば、プレーヤがプレーヤ追跡システムに登録されてない、又はプレーヤがプレイ追跡カードを有していない）ゲーム・システムのゲーム・マシンから離れると、ゲーム・システムはある基準を設定し、個々のゲーム・マシンの蓄積賭金プールをリセットするためには、この基準を満たさなければならない。例えば、指定時間期間以内に当該ゲーム・マシンにおいて追加の賭けを行わないと、ゲーム・マシンは、プレーヤが、任意の蓄積ポイントもプレーヤ追跡システムに転送することなくプレーヤが立ち去ったと判断し、したがって、蓄積されていた賭金プールがリセットされ、そのプレーヤの賭金額は消滅する。本発明のゲーム・システムは、他にもそのプレーヤの賭金の適した利用を行うことができる。このような賭金は、今後のボーナス・イベントに考慮することも、しないことも可能である。
【００７２】
ゲーム・マシンのステータス
本発明の一実施形態では、ゲーム・システムにおける各システムのステータスは、登録ステータス(enrolled status)又はアクティブ・ステータスのいずれかであり、当該ゲーム・マシンが、ボーナス・イベントにおいて主又は副ボーナス報償を供与するものとして選択される適格性があるか否かを判定する。一実施形態では、ゲーム・システムにおける各ゲーム・マシンのステータスは、ボーナス・イベントが出現したとき、ボーナス・イベ

ントにおいて供与される副ボーナス報償の数も決定する。

【００７３】

登録状態は、当該ゲーム・マシンが、システムにおけるリンク・ゲーム・マシンの１つであるが、ボーナス・イベント認定期間中においてプレーヤによって積極的にプレイされていないことを意味する。ゲーム・マシンが登録ステータスに分類されるには、いくつかの理由がある。例えば、ゲーム・マシンをプレイするプレーヤがいない場合が考えられる。別の例では、プレーヤがゲーム・マシンでプレイしていることはできる（即ち、ゲーム・マシン上にクレジットを有することにより）が、プレイするのが遅すぎるか、又はプレイ中に中断された場合である。この場合、プレーヤは、ゲーム・マシンのクレジット計数器上にクレジットを有することはできるが、プレーヤは主ゲームでは賭けを行っていなかったか、又はボーナス・イベント認定期間中にボーナス・イベントの資格を既に得ていたと考えられる。

【００７４】

アクティブ・ステータスは、ゲーム・マシンが、ボーナス・イベント認定期間中にプレーヤによって積極的にプレイされていることを意味する。一実施形態では、ボーナス・イベント認定期間中に積極的にプレイすることは、プレーヤが既定の時間期間中に少なくとも既定の最低レートで、ゲーム・マシンの主ゲームをプレイしている（即ち、主ゲームのプレイで賭けを行っている）。例えば、ゲーム・マシンがアクティブ・ステータスにあるのは、プレーヤが、ボーナス・イベントの誘起の直前１５秒の期間に、少なくとも１回、主ゲームをプレイしたときとすることができる。この例では、ボーナス・イベント認定期間は、ボーナス・イベントの誘起に先立つその１５秒期間である。

【００７５】

別の実施形態では、ボーナス・イベント認定期間は、ボーナス・イベントが出現するという判定のときに開始してもよい。この実施形態では、現ボーナス・イベントに対して通貨単位が追加蓄積されるといつでも、ボーナス・イベント認定期間の終結時に、直ちに中止する。即ち、ボーナス・イベント蓄積期間は、ボーナス・イベント認定期間が終了するのと同時に終了する。例えば、ボーナス・イベント認定期間は、ボーナス・イベントを誘起する旨の決定後の１５秒期間である。別の実施形態では、アクティブ・ステータスは、代わりに又は加えて、ボーナス・イベント認定期間中における主ゲームのプレイに対して賭けられた金額に基づいてもよい。更に別の代替実施形態では、アクティブ・ステータスの判定は、主ゲームの指定最少プレイ回数、又は指定時間期間における主ゲームでの賭けの回数に基づいてもよい。アクティブ・ステータスの判定は、他のボーナスの誘起、又はゲーム・マシンの副ゲームの動作が原因で生ずるような、主ゲームのプレイ中における中断又は表示のような他の要因を考慮に入れてもよい。他の実施形態では、ゲーム・マシンをアクティブ・ゲーム・マシンであると判定するのは、指定時間期間においてゲームの１回のプレイ、ゲームの複数回のプレイ、又はゲームの全てのプレイに対して、ゲーム・システムのゲーム・マシンにおいて、正規の賭け以外の賭け(side-bet)又は副次的な賭け(side-wager)のような追加の賭けがプレーヤによって行われたときのみとすることもできる。尚、ゲーム・システムの実施者又は操作者が決定するいずれか１つ以上の適したパラメータ又は判断基準に基づいて、ゲーム・マシンをアクティブと分類してもよい。

【００７６】

図４は、最初のボーナス・イベント認定期間３２、最初のボーナス誘起イベント３４、２回目のボーナス・イベント認定期間３６、及び２回目のボーナス誘起イベント３８のタイムライン３０を示す。これは、ボーナス・イベント認定期間３２及び３６が、それぞれのボーナス・イベント３４及び３８の誘起に先立つ時間期間であることを示す。また、これは、ゲーム・マシン１４ｚ及びゲーム・マシン１４ａの双方が最初のボーナス・イベント認定期間３２中に主ゲームをプレイしていたので、最初のボーナス・イベント３４に対してアクティブ・ステータスにあったことも示す。更に、これは、ゲーム・マシン１４ｂが２回目のボーナス・イベント認定期間３６中に主ゲームをプレイしていたので、２回目のボーナス・イベント３８に対してアクティブ・ステータスにあったことも示す。しかし

ながら、ゲーム・マシン１４ｚは、最初のボーナス・イベントの後に主ゲームをプレイしたが、２回目のボーナス・イベント認定期間３６中にはプレイしなかったので、ゲーム・マシン１４ｚはアクティブ・ステータスではなく、登録ステータスとなり、２回目のボーナス・イベント３８に対する適格性はない。尚、ボーナス・イベント認定期間は、一定又は不変のままであることが好ましい。

【００７７】

ボーナス・イベントが出現すると判定された後、中央サーバ即ちコントローラは、ゲーム・マシン毎に、当該ゲーム・マシンがアクティブ・ステータスにあり、したがってボーナス報償を供与するためにコントローラによって選ばれる適格性があるか否か判定を行う。尚、システム内のゲーム・マシンは、ボーナス・イベントにおいて主ボーナス又は任意の副ボーナスのどちらかを供与するのに適格となるために、ボーナス・イベント認定期間中にアクティブ・ステータスである必要はない。また、代わりに、ボーナス・イベント認定期間は、賭けの時刻に加えて又はその代わりに、賭けの金額に基づくことも可能である。このような実施形態の１つでは、プレーヤが、ゲーム・マシンの主ゲームに対する最大賭金というような、指定されたレベルで指定された回数の賭けを行った場合、そのゲーム・マシンは次に誘起されるボーナス・イベントに対する資格を得ることができる。

【００７８】

代替実施形態では、１つ以上の累進報償のような、１つ以上の別の又は追加の報償が、リンク・ゲーム・マシンに付随する。一実施形態では、これらの追加報償（複数の報償）をプレーヤに供与するためにも、アクティブ・ステータスでなければならない。

加えて、本発明は、ゲーム・マシンがアクティブであることを判定する別の又は追加の方法も想定している。例えば、プレーヤに、正規以外の賭け又は追加の賭けを行うことを許して、１つ以上の後続のボーナス・イベントに対してアクティブとなるようにしてもよい。正規以外の賭けの仕組みも、期間に基づく（依存する）ことができ、この場合、追加の賭けが、１分というような、その後の時間期間中、ゲーム・マシンをアクティブにさせる。

【００７９】

また、本発明にしたがって１つ以上の追加のステータスを用いてもよい。一実施形態では、ゲーム・マシンがボーナス・イベントの一部となるか、又はそのゲーム・マシンのプレーヤにボーナス報償を供与するために選択される適格性があるかについての判定に基づいて、参加ステータスをゲーム・マシンに設ける。例えば、ゲーム・マシンは、当該ゲーム・マシンでプレイしている個々のプレーヤが特権プレーヤ(premier player)である場合に、参加ステータスとなる。これは、少なくとも部分的に、当該プレーヤのステータスに基づいて、判定することができる。プレーヤのステータスは、当該プレーヤがゲーム・マシンにおいて用いるプレーヤ追跡カードによって判定する。尚、プレーヤが参加ステータスにあるか否か判定するために、別の判断基準も使用可能である。更に、ゲーム・マシンが参加ステータスにあるときには、ゲーム・システムによるボーナス・イベントの適格性を含むその他の判定のために、ゲーム・システムは自動的にゲーム・マシンをアクティブ・ゲーム・マシンとして扱う。

【００８０】

中央サーバのボーナス・イベントの出現決定

本発明のゲーム・システムの一実施形態は、ボーナス・イベントが出現するか否かの決定の前には、最少蓄積賭金額即ち閾値を含む。図１４に概略的に示すように、この例における額は、２１６通貨単位となっている。蓄積賭金プールがこの既定最少閾値額未満である場合、中央サーバは、ボーナス・イベントが出現するか否か決定しない。一実施形態では、中央サーバは、規則的な間隔で、ボーナス・イベントをアクティブ・ステータスのゲーム・マシンに供与するか否か決定する。サンプリング・レートは、蓄積賭金プールによって追跡される、賭けられた通貨単位の数に基づく等により、適したレートであればいずれでも可能である。例えば、図１４に見られるように、決定は、５０通貨単位が賭けられる毎に行われる。所定の間隔毎に、中央サーバは、蓄積賭金プールが賭けられた通貨単位

の既定最少レベルに達したか否か、システム内にあるゲーム・マシンの全てについて判定を行う。これらのゲーム・マシンには、アクティブ・ステータス及び登録ステータスのゲーム・マシンが含まれる。

【００８１】

別の実施形態では、中央コントローラは、２分毎に１回というように、他の適したいずれかのサンプリング・レートに基づいて、ボーナス・イベントを供与するか否か決定する。一実施形態では、各時間間隔がボーナス・イベント出現の確率と関連付けられ、ボーナス・イベント出現の確率が１００％になるまで（付加的に、蓄積賭金プールが増大し得る頂点即ち限度と一致してもよい）ボーナス・イベント出現の確率が時間と共に高くなる。例えば、２分後に出現するボーナス・イベントに確率が２．０％である場合、１０分後に出現するボーナス・イベントに関連する確率は１０．０％とすることができる。このような実施形態の別の１つでは、ボーナス・イベントが出現すると決定しても（即ち、経過時間間隔に関連する確率に基づいて）、ボーナス・イベントが出現するのは、蓄積賭金プールが既定の最少閾値額以上である場合だけである。このような実施形態の別の１つでは、蓄積賭金プールが既定の最少閾値額以上であれば、中央コントローラは、規則的な間隔又は所定の間隔で（１５秒毎というような）、ボーナス・イベントを供与するか否か決定し始める。

【００８２】

別の実施形態では、各時間間隔は、ボーナス・イベント出現の確率と関連付けられており、この場合、ボーナス・イベントの発生確率は、アクティブ状態にあるゲーム・マシンの台数に基づく。この実施形態では、ゲーム・システムにおけるアクティブなゲーム・マシンの数が多い程、指定される時間間隔毎に出現するボーナス・イベントの確率が高くなる。例えば、１台のゲーム・マシンがアクティブ状態にある場合、指定した各時間間隔において出現するボーナス・イベントの確率は０．１％とすることができ、２台のゲーム・マシンがアクティブ状態にある場合、指定した各時間間隔において出現するボーナス・イベントの確率は０．２％とすることができ、３台のゲーム・マシンがアクティブ状態にある場合、指定した各時間間隔において出現するボーナス・イベントの確率は０．３％とすることができる。別の実施形態では、各時間間隔は、ボーナス・イベントの出現確率と関連付けられており、この場合、ボーナス・イベントの出現確率は、直前のボーナス・イベント蓄積期間又はボーナス・イベント認定期間中にプレイされたクレジットの数、又は賭けられた賭金に基づく。

【００８３】

蓄積賭金プールが既定の最低レベルに達している場合、中央サーバは、ボーナス・イベントをゲーム・マシンの内の１台に供与するか否か決定を行う。一実施形態では、これは、２パーセント、５パーセント、又は１０パーセントというような、適した確率に基づくランダムな決定である。尚、ボーナス・イベントをプレーヤに供与するか否かを決定するためには、別の適した方法も採用可能である。

中央サーバが、ボーナス・イベントをプレーヤに供与すると決定した場合、中央サーバは、ボーナス報償の修正子成分(modifier component)を決定するために蓄積賭金プールを直ちに格納し、後続のボーナス・イベントのために蓄積賭金プールをリセットする。この後続のボーナス・イベントのための蓄積賭金プールは、以下で論ずるように、あらゆる残余を含む。

【００８４】

蓄積賭金プールが既定の最低レベルに達していない場合、中央サーバは、システムにおける１台のゲーム・マシンにボーナス・イベントを供与するか否か決定を行わない。中央サーバが、システムにおけるゲーム・マシンの内の１台にボーナス・イベントを供与するか否か決定しない場合、又は中央サーバがボーナス・イベントをプレーヤに供与しないことを決定した場合、中央サーバは、サンプリング・レートに基づいて、次の間隔まで待機する。この場合、サーバは計数器の各々において通貨単位を追跡し続ける。何故なら、新たなボーナス・イベントが出現していないからである。

【００８５】
また、これらの決定は、２つの機能ではなく、１つの機能として組み合わせることも可能である。更に具体的には、蓄積賭金プールが複数の既定レベルの各々に達する毎に、中央サーバは、ボーナス・イベントを供与するか否か、ランダムな決定を行う。これによって、規則的な間隔で蓄積賭金プールをサンプリングする必要性が解消する。更に別の実施形態では、サンプリングを行うのは、蓄積賭金プールが既定の閾値レベルに達した後のみとする。
【００８６】
代替実施形態では、ゲーム・システムは、サンプリング・レートに基づいてボーナス・イベントが出現するか否か決定する代わりに、ゲーム・マシンの群に対して、ボーナス・イベントの出現を、ゲーム・マシンに誘起させることができる。ゲーム・マシンの内の１台によって、ボーナス・イベントが出現することが決定された場合、ボーナス報償が、ここに述べたように決定される。
【００８７】
ボーナス・イベントを供与する決定の後の、中央サーバによる、ボーナス報償を供与するアクティブ・ゲーム・マシンの決定
中央サーバがボーナス・イベントを供与すると決定すると、中央サーバは、ボーナス報償を供与するためにどのアクティブ・ゲーム・マシンを選択するか決定する。一実施形態では、中央サーバは、ボーナス・イベント蓄積期間中にアクティブ・ボーナス・マシンによって行われた全ての賭けの相対的金額に基づいて、主ボーナス報償を供与するためにどのアクティブ・ゲーム・マシンを選択するか決定する。一実施形態では、中央サーバは、ボーナス・イベント蓄積期間中に最大の総賭金を有したゲーム・マシンを（主ボーナス報償を供与するために）選択する。
【００８８】
別の実施形態では、中央サーバは、ボーナス・イベント蓄積期間中においてアクティブ・ゲーム・マシンによって賭けられた総蓄積金額に対する、アクティブ・ゲーム・マシンにおいて賭けられた金額の相対的割合を決定する。言い換えると、ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられたアクティブ・ゲーム・マシンの総賭金の総和を用いて、主ボーナス報償を供与するために選択される各アクティブ・ゲーム・マシン毎に、確率又は割合を決定する。相対的確率又は割合は、殆ど常に異なる。何故なら、前述のように、プレーヤは異なるレートでプレイしており、プレーヤは異なる金額を賭けており、あるいはプレーヤは異なる額面金額でプレイする場合もあり、プレーヤは彼ら自身の賭け率や金額を変更することも多いからである。
【００８９】
尚、ボーナス・イベントが決定されたときにアクティブなゲーム・マシンがない場合、又はプレイされているゲーム・マシンがない場合、一実施形態では、ボーナス報償を供与するためのゲーム・マシンを選択せず、蓄積賭金プール内にある通貨単位の額は、次の又は以降のボーナス・イベントのために、次の蓄積賭金プールに繰り入れることができることは認められよう。この実施形態では、コントローラは、前述のようにして、アクティブなゲーム・マシンがないか否か検出することができ、更に、払戻、ある時間期間以内にマシン上にクレジットがあること、及び／又はプレーヤ追跡カードがあることに基づいてというように、任意の適した様式で、プレイされているマシンがないことを検出することができる。
【００９０】
中央サーバは、主ボーナス報償を供与するためにどのアクティブ・ゲーム・マシンを選択するかをランダムに決定するに当たり、アクティブなゲーム・マシン毎に、ボーナス・イベント蓄積期間中における賭金額の相対的確率又は割合を用いる。このプロセスを用いると、アクティブな各ゲーム・マシンは、主ボーナス報償を供与するために選択される機会を有する。この実施形態では、ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた金額が最も多いアクティブ・ゲーム・マシンが、主ボーナス報償を供与する最良の機会を有する。一

方、ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた金額が最少のアクティブ・ゲーム・マシンは、主ボーナス報償を供与する機会は最低となる。

【００９１】

再度図２を参照し、図７も参照すると、この例では、ゲーム・マシン１４ａ、１４ｂ、及び１４ｚがアクティブであると、賭金計数器２０ａ即ちゲーム・マシン１４ａに対する額が１１０通貨単位であり、賭金計数器２０ｂ即ちゲーム・マシン１４ｂに対する額が７７通貨単位であり、賭金計数器２０ｚ即ちゲーム・マシン１４ｚに対する額が３３通貨単位である。この例では、ゲーム・マシン１４ａ、１４ｂ、１４ｚの各々がアクティブであるので、適用可能な蓄積賭金プールは２２０となり、ゲーム・マシン１４ａが主ボーナス報償を供与するために選択される確率は、１１０／２２０即ち５０％となり、ゲーム・マシン１４ｂでは７７／２２０即ち３５％となり、ゲーム・マシン１４ｚでは３３／２２０即ち１５％となる。中央サーバは、これらの確率に基づいて、乱数発生器又は乱数発生アルゴリズムを用いて、主ボーナス報償を供与するゲーム・マシンを決定する。

【００９２】

図８に示すように、この例では、ゲーム・マシン１４ｂ及び１４ｚがアクティブであり、ゲーム・マシン１４ａがアクティブではなく登録されている場合、ゲーム・マシン１４ａに対する賭金計数器即ち額は１１０通貨単位であり、ゲーム・マシン１４ｂに対する賭金計数即ち額は７７通貨単位であり、ゲーム・マシン１４ｃに対する賭金計数即ち額は３３通貨単位である。この例では、ゲーム・マシン１４ａ及び１４ｚがアクティブであるので、適用可能な蓄積賭金プールは１４３となり、ゲーム・マシン１４ａが主ボーナス報償を供与するために選択される確率は、約１１０／１４３即ち７７％となり、ゲーム・マシン１４ｂでは、０／１４３即ち０％であり、ゲーム・マシン１４ｚでは３３／１４３即ち２３％となる。

【００９３】

図１０に示すように、この例では、ゲーム・マシン１４ａがアクティブであり、ゲーム・マシン１４ｂ及び１４ｚがアクティブではなく登録されている場合、ゲーム・マシン１４ａに対する賭金計数即ち額は１１０通貨単位であり、ゲーム・マシン１４ｂに対する賭金計数即ち額は７７通貨単位であり、ゲーム・マシン１４ｚに対する賭金計数即ち額は３３通貨単位となる。この例では、ゲーム・マシン１４ａだけがアクティブであるので、適用蓄積賭金プールは１１０となり、ゲーム・マシン１４ａが主ボーナス報償を供与するために選択される確率は、１１０／１１０即ち１００％となり、ゲーム・マシン１４ｂでは０／１１０即ち０％となり、ゲーム・マシン１４ｚでは０／１１０即ち０％となる。

【００９４】

先に論じたように、ボーナス・イベントが出現したときに、群内にあるゲーム・マシンがアクティブではなく、登録されている場合がある。例えば、ゲーム・マシンは、ボーナス・イベント蓄積期間中のある時間期間アクティブであることがあっても、プレーヤが中断すると、ゲーム・マシンは非アクティブとなる。一実施形態では、この登録されているがアクティブではないゲーム・マシンは、主又は副ボーナス報償を獲得する適格性がない。この例では、非アクティブなゲーム・マシンの蓄積通貨単位は、除外される。即ち、図７～図１０に具体的に示したように、アクティブ・ゲーム・マシンの賭金額の相対的割合を決定する際には用いられないが、以下で論ずる修正子(modifier)又は修正子成分を含むボーナス報償の一部を決定する際に用いられる。

【００９５】

本発明の一実施形態では、ゲーム・マシンが報償を供与するために選択されたが、制限期間中にプレーヤがこの選択されたゲーム・マシンでプレイしなかった場合、報償の額、即ち、この報償を明示する蓄積賭金プールの額は、以降のボーナス報償のために、蓄積賭金プールに再度割り当てられる、即ち、繰り入れることができる。あるいは、報償は、別の選択されたゲーム・マシンに今後供与されるボーナス・イベントのためにセーブすることもできる。

【００９６】

先に示し図７～図１０に示したように、中央サーバは、全てのアクティブ・ゲーム・マシンの総賭金額に対する各アクティブ・ゲーム・マシンの賭金額の真の加重平均に基づいて、ボーナス報償を供与するためにどのアクティブ・ゲーム・マシンを選択するか決定する。代替実施形態では、重み付けは真に比例している訳ではない。このような実施形態の１つでは、分配された賭金額が最大のゲーム・マシンには、より高い重みを得ることができる。この実施形態を採用すると、図７の例では、重み付けは、ゲーム・マシン１４ａに対して５５％、ゲーム・マシン１４ｂに対して３５％、そしてゲーム・マシン１４ｚに対して１０％とすることができる。図８の例においてこの実施形態を採用すると、重み付けは、ゲーム・マシン１４ｂに対して８０％、ゲーム・マシンｚに対して２０％とすることができる。更に、この実施形態では、ボーナス・イベント蓄積期間中に返還する(reward)賭金が増大される。

【００９７】

本発明は、更に別の代替実施形態も想定しており、相対的割合を決定するために、固定の割合格子、行列、又は表を採用する。このような実施形態の１つでは、各賭金計数器に蓄積されている額には関係なく、アクティブ・ゲーム・マシンの賭金計数器のランクが、相対的割合を決定する。例えば、最高ランクは常に７５％の確率を有することができ、中間ランクは常に２０％の確率を有することができ、最低ランクは常に５％の確率を有することができる。この例では、

（ａ）ゲーム・マシン１４ａが１１０通貨単位を有し、

（ｂ）ゲーム・マシン１４ｂが７７通貨単位を有し、

（ｃ）ゲーム・マシン１４ｚが３３通貨単位を有する場合、

（１）ゲーム・マシン１４ａは、最高のランクを有するので、これが選択される機会は７５％となり、

（２）ゲーム・マシン１４ｂは、中間のランクを有するので、これが選択される確率は２０％となり、

（３）ゲーム・マシン１４ｚは、最低のランクを有するので、これが選択される確率は５％となる。

【００９８】

これらの確率は、実際の比率には関係なく固定となっている。また、この実施形態では、アクティブ・ゲーム・マシンの異なる番号毎に、異なる表、格子、又は行列をそれに付随させることができる。例えば、以下の格子、表、又は行列を、ゲーム・マシンを６台有するゲーム・システムに備えることができる。

１台のアクティブ・ゲーム・マシン
　最初　１００％
２台のアクティブ・ゲーム・マシン
　最初　７５％
　２回目　２５％
３台のアクティブ・ゲーム・マシン
　最初７５％
　２回目　２５％
　３回目　５％
４台のアクティブ・ゲーム・マシン
　最初　５０％
　２回目　３０％
　３回目　１５％
　４回目　５％
５台のアクティブ・ゲーム・マシン
　最初　４５％
　２回目　３０％
　３回目　１０％

４回目　１０％
５回目　　５％
６台のアクティブ・ゲーム・マシン
最初　　４５％
２回目　２９％
３回目　１１％
４回目　　９％
５回目　　５％
６回目　　１％

【００９９】

別の代替実施形態では、各ゲーム・マシンをカテゴリ又は範囲に置くことができる。２台以上のゲーム・マシンが同じカテゴリ又は範囲に置かれている場合、当該カテゴリ又は範囲に対する割合をこれらのゲーム・マシン間で分割する。

【０１００】

ボーナス・イベントの出現時における中央サーバによる副ボーナス報償数の決定

ボーナス・イベントが出現すると決定された場合、主ボーナス報償は、先に論じたように、アクティブ・ゲーム・マシンの内の１台のプレーヤに供与される。加えて、一実施形態では、０、１、又はそれ以上の副ボーナス報償が、０、１台又はそれ以上のアクティブ・ゲーム・マシンのプレーヤに供与される。一実施形態では、副報償の数は、ボーナス・イベントの出現時点におけるアクティブ・ゲーム・マシンの台数に基づいており、副ボーナス報償の最大数は、登録ゲーム・マシンの数によって制限される。この実施形態では、アクティブなゲーム・マシンが「ｘ」台ある群毎に、１つの副ボーナス報償が、アクティブ・ゲーム・マシンの内の１台に供与される。図１３に示す一例では、ゲーム・システムに６０台のゲーム・マシンが登録されており（即ち、０台～６０台までのゲーム・マシンがアクティブになり得る）、６台ずつのゲーム・マシンの各群が、ボーナス報償認定期間中に始動されることにより、ボーナス・イベントにおいて追加の副ボーナスが授与される。副ボーナス毎に６台ずつのマシン群が規定され、６０台のマシンが登録されているので、副ボーナス報償は１０個まで可能である。この例では、支払い又はボーナス・イベントに考慮するために、平均して十分な金が賭けられていることを確保するために、ボーナス・イベントの最初の機会が出現するのは、２１６通貨単位が全賭金計数器上に示された後とする。これについては、以下で論ずる。

【０１０１】

この例の最初の想定場面では、ボーナス・イベントが出現したとき、アクティブなゲーム・マシンは１台である。この想定状況では、システム内にあるゲーム・マシンによって主ボーナス報償が供与され、副ボーナス報償は供与されない。この例の第２の想定場面では、ボーナス・イベントが出現したとき、アクティブなゲーム・マシンは２～６台である。この想定場面では、主ボーナス報償を供与しないシステムにおけるアクティブ・ゲーム・マシンの内の１台によって、１つの副ボーナス報償が供与される。一実施形態では、アクティブ・ゲーム・マシンが主ボーナス報償を供与すると、この決定から除外される。一実施形態では、副ボーナスは、主ボーナス報償を供与していない中で賭金計数が最高のアクティブ・ゲーム・マシンによって供与される。この実施形態では、ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた額が最大であるアクティブ・ゲーム・マシンが、副ボーナス報償を供与するために選択される。尚、この実施形態では、ボーナス・イベント蓄積期間中に最も多額の賭けを行ったプレーヤを補償すること。この方法は、ボーナス・イベント蓄積期間中に最も多い通貨単位をプレイしたプレーヤに、多少の利点を提供する。同点という可能性の少ない事態において、一実施形態では、中央サーバが、副ボーナス報償を供与するために選択されたアクティブ・ゲーム・マシンをランダムに選択する。一実施形態では、各アクティブ・ゲーム・マシンは、副ボーナス報償を獲得するために選択される確率が等しい。本発明にしたがって、任意の副ボーナス報償を獲得するゲーム・マシンを決定するためには、他の適した方法を採用することもできる。

【０１０２】
この例の第３の想定状況では、ボーナス・イベントが出現したときにアクティブなゲーム・マシンが６台よりも多い。この想定場面では、ボーナス・イベントは、システムにおけるアクティブ・ゲーム・マシンによって供与される多数の副ボーナス報償を含む。副ボーナス報償の数は、群のサイズ、この例では、６群に基づく。アクティブ・ゲーム・マシンの数を群のサイズで除算して、四捨五入する。例えば、７～１２台のマシンがアクティブである場合、ボーナス・イベントは２つの副ボーナス報償を含み、１３～１８台のマシンがアクティブである場合、ボーナス・イベントは３つの副ボーナス報償を含む、等となる。これは、アクティブ・ゲーム・マシンの台数に応じて、ボーナス報償が更に増えても続けることができる。一実施形態では、第２の想定状況と同様に、これらの副ボーナス報償は、ボーナス・イベント蓄積期間中における賭金計数が最も高いアクティブ・ゲーム・マシンによって供与される。あるいは、主報償に関して先に説明した方法のような、適宜の方法であればいずれでも、副ボーナス報償を供与するためにどのゲーム・マシンを選択するかを決定するために用いることができる。

【０１０３】
このように、一実施形態では、中央サーバが、副報償を供与する各アクティブ・ゲーム・マシンを決定する。代替実施形態では、副報償をそれぞれのプレーヤに供与するために、更に多い台数のゲーム・マシン、又はアクティブ・ゲーム・マシンの全てが各々選択される。このような実施形態では、各ゲーム・マシンが決定する報償の査定額成分(value component)は、より小さな範囲から、即ち、より小さな予想値を有する。このような実施形態の１つでは、範囲は、このようなゲーム・マシンに対する総賭金の順序に基づいて、降順の平均予想値を有する。査定額成分は、中央サーバが各ゲーム・マシンに送る乗算成分のような、修正子成分と組み合わされて、各ゲーム・マシンが供与する副ボーナス報償が決定される。更に別の代替実施形態では、ゲーム・マシンは固定又は指定の報償あるいは累進報償を供与する。

【０１０４】
主ボーナス報償及び副ボーナス報償（複数の報償）の決定

本発明の一実施形態では、主ボーナス報償は、主ボーナス報償に対して決定された数値又は査定額成分、及び主ボーナス報償に対して決定された修正子又は修正子成分に基づいて決定される。修正子成分によって査定額成分を修正すると、主ボーナス報償が得られ、これがプレーヤに供与される、即ち、受け取られる。一実施形態では、主ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンは、主ボーナス報償の査定額成分を決定し、中央サーバは修正子成分を決定する。この実施形態では、中央サーバは、修正子成分を決定し、選択したゲーム・マシンに送る。

【０１０５】
本発明の一実施形態では、各副ボーナス報償は、副ボーナス報償に対して決定された数値又は査定額成分、及びその副ボーナス報償に対して決定された修正子又は修正子成分に基づいて決定される。修正子成分によって査定額成分を修正すると、当該ゲーム・マシンに対する副ボーナス報償が形成される。一実施形態では、副ボーナス報償を供与するために選択されるゲーム・マシンは、当該ゲーム・マシンに対する副ボーナス報償の査定額成分を独立して決定し、中央サーバは修正子成分を決定する。この実施形態では、中央サーバが修正子成分を当該ゲーム・マシンに送る。尚、副ボーナス報償に対する査定額成分は、各々、副ボーナス報償を供与するために選択されたそれぞれのゲーム・マシンによって決定されるので、副ボーナス報償は、選択されたゲーム・マシン毎に異なる場合もある。

本発明の一実施形態では、各主ボーナス報償及び各副ボーナス報償に対して決定される修正子又は修正子成分は、同一である。この実施形態では、中央サーバがボーナス報償に対して修正子成分を決定し、この修正子成分を、選択されたゲーム・マシンの各々に送る。

【０１０６】
ゲーム・マシンによる主ボーナス報償及び副ボーナス報償（複数の報償）の査定額成分の

決定

先に論じたように、本発明の一実施形態では、ボーナス・イベントの出現時においてシステム内にあるアクティブ・ゲーム・マシンの数が、ゲーム・システムにおいて供与されるボーナス報償の数を決定する。一実施形態では、ボーナス・イベントが出現するためには、最少レベルのゲーム・マシンを始動させる主ボーナス報償がアクティブでなければならない。最少レベルのゲーム・マシン始動が満たされ、ボーナス・イベントが出現すると、中央サーバは、主ボーナス報償を与えるために、アクティブ・ゲーム・マシンの内１台を選択する。最低レベルのアクティブ・ゲーム・マシンを始動させる主及び副ボーナス報償があり、ボーナス・イベントが出現したときにこのような最少レベルのアクティブ・ゲーム・マシンが満たされる場合、中央サーバは、主ボーナス報償及び副ボーナス報償（複数の報償）を供与するためにゲーム・マシンを選択する。一実施形態では、先に論じたように、副報償の数は、ボーナス・イベントが誘起されるときのアクティブ・ゲーム・マシンの数に応じて異なる。

【０１０７】

主及び副ボーナス報償の査定額成分の決定は、ゲーム・マシン・システムの実施者が確立した、査定額成分の各々を得る確率に基づいて決定される。図１１及び図１２における払戻表の例は、本発明のゲーム・システムの一例に対する主及び副ボーナスの値成分に対する確率を示す。尚、一実施形態では、査定額成分は、１回以上のボーナス・イベントを通じて決定してもよいことは認められよう。更に、本発明に応じて、他の適した払戻表を採用してもよい。

【０１０８】

主及び副ゲーム払戻の例

図１３は、図１１及び図１２の主及び副ゲームの払戻を実施する一例を示す。この例では、簡略化のために、ある種の数は四捨五入されている。図１３に示すように、ゲーム・システムには６０台のゲーム・マシンが登録されている。ボーナス・イベント毎に、追加の副ボーナス報償が１つ、６台のアクティブ・ゲーム・マシン毎に供与され、したがって、合計１０個の最大数の副ボーナス報償が、ゲーム・マシンのプレーヤに供与することができる。

【０１０９】

主ボーナス報償の平均予想値又は査定額成分は、図１１に示すように、２９．２１９７である。更に具体的には、図１１は、異なる払戻金額、異なる払戻金額の各々を獲得する確率、及び払戻金額毎の平均予想金額に対する寄与(contribution)（払戻金額に当該払戻金額を獲得する確率を乗算した値）を示す。図１２に示すように、副ボーナス報償毎の平均予想金額又は査定額成分は３．５５１７２である。更に具体的には、図１２は、異なる払戻金額、異なる払戻金額の各々を獲得する確率、及び払戻金額毎の平均予想金額に対する寄与（払戻金額に当該払戻金額を獲得する確率を乗算した値）を示す。

【０１１０】

この例では、１つの主ボーナス報償があり、１０個の可能な副ボーナス報償がある（６０台のゲーム・マシン全てでプレイが行われており、ボーナス・イベントが出現したときに全てがアクティブである場合）。したがって、最大数のアクティブ・ゲーム・マシンに支払われる予想平均総ボーナス金額、即ち、査定額成分は、（１つのボーナス報償に対して２９．２１９７）＋（３．５５１７２×１０個の副報償）＝６４．７３６９となる。

この例では、ボーナス・イベント報償（即ち、主ボーナス報償及び副ボーナス報償）は、システムにおけるゲーム・マシンへの全体的な平均的環流を３０％即ち０．３０と明示している。３０％は、ゲーム設計者が望むボーナス割合であり、主ボーナス報償及び副ボーナス報償として明示される、システムにおけるゲーム・マシンの全体の環流即ち平均予想払戻中の割り当てを表す。これは、主ゲーム及びその他の任意の副ゲームの報償又は払戻を含まない。この割合は、本発明のゲーム・マシンに当てはまる量であれば、いずれでも可能である。

【０１１１】

ボーナス・イベントの資金供給(funding)及びどの位頻繁にボーナス・イベントが出現することができるかの決定の例

前述のように、本発明の一実施形態では、蓄積賭金プールは、ボーナス・イベントが出現すべきか否かについて最初の即ち初期のランダムな決定を行うために、十分に繰り入れる、又は指定レベルまで繰り入れなければならない。一実施形態では、指定レベルは、アクティブ・ゲーム・マシンの最大金額に対する平均総ボーナス払戻（この例では、６４．７３６９）を、平均プレーヤ環流の全体の特定ボーナス・イベント割合（この例では、０．３０）で除算することに基づいて決定される。つまり、（６４．７３６９）／（０．３０）＝２１５．７８９６６が通貨単位の最小総数であり、図１３に示す例においてボーナス・イベントが出現することを可能にするには、これだけが実際に蓄積賭金プールになければならない。

【０１１２】

この例では、主ボーナス報償の目標平均支払いは、３００通貨単位である。言い換えると、平均して、これは、ゲーム実施者が、主ボーナス報償を受け取るプレーヤが獲得する即ち受け取ることを望む額である。尚、この額は、この例から変化する可能性があり、ゲーム実施者が異なる目標額を異なるボーナスに望む場合もあることは認められよう。

この例では、主ボーナス報償の目標平均支払いが３００であり、主ボーナス報償当たりの平均支払い額即ち査定額成分が２９．２１９７であるので、平均して、目標平均主ボーナス報償が３００に達するために採用しなければならない平均乗数は（３００）／（２９．２１９７）即ち、１０．２６７０となる。

【０１１３】

この例では、２１５．７８９６６が、ボーナス・イベントが出現するか否かの決定を可能にするために貯めておかなければならない（蓄積賭金プール内に）通貨単位の総最小数であり、１０．２６７０が、主ボーナス報償の目標平均支払いに達するために採用しなければならない平均乗数であるので、（２１５．７８９６６）×（１０．２６７０）即ち２２１５．５１２４を四捨五入して、２２１６通貨単位が、誘起されるボーナス報償毎の蓄積賭金プールの目標平均となる。また、前述のように、登録ゲーム・マシンの一部がアクティブではなく、したがってボーナス報償を供与する適格性がなくても、ボーナス・イベント蓄積期間中に登録ゲーム・マシンの全てによって賭けられる金額が、修正子即ち乗数を決定する際に蓄積賭金プールの一部として用いられることも認められよう。

【０１１４】

この例では、中央サーバが、ボーナス・イベントが出演するか否か確認するためにチェックする頻度であるサンプリング・レートは、５０通貨単位毎となっている。尚、サンプリング・レートは様々に代わり得ることは認められよう。また、サンプリング・レートは、代わりに、時間量に基づくことも可能であることも認められよう。この例では、サンプル当たり出現するボーナス・イベントの確率を、以下のように決定する。ボーナス・プールは２１５．７８９６６即ち（四捨五入して）２１６通貨単位よりも大きくなければ、ボーナス・イベントの出現を決定することができないので、平均して、ボーナス・イベントが出現可能となるために貯めておかなければならない通貨単位の総数は、誘起されるボーナス報償当たりの蓄積賭金プールの目標平均（この例では、２２１５．５１２４を四捨五入した２２１６）から、ボーナス・イベントの決定を可能にするために実際に貯めておかなければならない通貨単位の最小総数（この例では、２１５．７８９６６を四捨五入した２１６）を減じた値となる。つまり、この例では、（２２１６－２１６）即ち２０００が、用いなければならない蓄積賭金プールの平均数である。２０００は、用いなければならない蓄積賭金プールの平均数であるので、所望のサンプリング・レートをこの平均で除算して（（５０）／（２０００）＝２．５％）サンプル当たり出現するボーナス・イベントの確率を決定することにより、確率が決定する。この確率は、蓄積賭金プールの最低レベルに達した後に、各サンプリングにおいてボーナス・イベントが出現するか否か決定するために用いられる。尚、この確率を決定するためには、適した方法であればいずれでも使用可能である。

【０１１５】

中央サーバによる、主ボーナス報償及び副ボーナス報償に対する修正子の決定

中央サーバは、乗数成分のような、主ボーナス報償及び副ボーナス報償の修正子成分を、ボーナス・イベント毎に、当該ボーナス・イベントに対する蓄積賭金プールに基づいて決定する。中央サーバは、この修正子即ち乗数成分を、主ボーナス報償を供与するために選択された各ゲーム・マシン又は副ボーナス報償を供与するために選択された各ゲーム・マシンに送る。選択された各ゲーム・マシンは、受信した修正子即ち乗数成分及びそれぞれの査定額成分（当該ゲーム・マシンが決定する）を用いて、主ボーナス報償又は副ボーナス報償をそれぞれ決定又は計算する。

このような実施形態の１つでは、修正子即ち乗数は、支払われる予想報償の蓄積賭金プール内の額に対する比率に基づいて決定される。以下に続く例は、この比率を例証する。

【０１１６】

先に示し、更に図１１及び図１２にも示すように、ボーナス・イベントが出現すると決定した後、又は誘起された後、主ボーナス報償の平均予想額、即ち、査定額成分は、２９．２１９７通貨単位であり、副ボーナス報償毎の平均予想額即ち査定額成分は、３．５５１７通貨単位である。選択された各ゲーム・マシンは、プレーヤに供与する報償の査定額成分に対する実際の金額を決定する間、これらの平均は、中央サーバが修正子即ち乗数及び残余を計算するために用いられる。

【０１１７】

予想平均ボーナス払戻金額を計算するには、平均予想主ボーナス額（２９．２１９７）を、平均予想服ボーナス額と授与される副ボーナスの数（即ち、３．５５１７２×（アクティブ・ゲーム・マシン数）／６（四捨五入））の積と加算する。つまり、

（ａ）アクティブ・ゲーム・マシンが１台のみの場合、ボーナス払戻額は、２９．２１９７となる。

（ｂ）アクティブ・ゲーム・マシンが２～６台の場合、ボーナス払戻額は、３２．７７１４となる。

（ｃ）アクティブ・ゲーム・マシンが７～１２台の場合、ボーナス払戻額は、３２．７７１４となる。

（ｄ）アクティブ・ゲーム・マシンが１３～１８台の場合、ボーナス払戻額は、３９．８７４９となる。

（ｅ）アクティブ・ゲーム・マシンが１９～２４台の場合、ボーナス払戻額は、４３．４２６６となる。

（ｆ）アクティブ・ゲーム・マシンが２５ないし３０台の場合、ボーナス払戻額は、４６．９７８３となる。

（ｇ）アクティブ・ゲーム・マシンが３１～３６台の場合、ボーナス払戻額は、５０．５３００となる。

（ｈ）アクティブ・ゲーム・マシンが３７～４２台の場合、ボーナス払戻額は、５４．８１７となる。

（ｉ）アクティブ・ゲーム・マシンが４３～４８台の場合、ボーナス払戻額は、４７．６３３５となる。

（ｊ）アクティブ・ゲーム・マシンが４９～５４台の場合、ボーナス払戻額は、６１．１８５２となる。

（ｋ）アクティブ・ゲーム・マシンが５５～６０台の場合、ボーナス払戻額は、６４．７３６９となる。

【０１１８】

中央サーバは、乗数を決定する際、（１）蓄積賭金プールを、又はボーナス・イベントの主及び副報償に対する平均予想ボーナス払戻額、即ち、査定額成分で除算し、（２）ボーナス・イベントが平均払戻全体の３０％であることを考慮に入れ、（３）乗数を全数(whole number)即ち整数にする。中央サーバは、選択したゲーム・マシンの各々に、乗数成分を送る。

【０１１９】
前述の事例（ｃ）を例に用いると、主ボーナス報償は１つであり、副ボーナス報償は２つである（１２台のゲーム・マシンがアクティブであるため）。したがって、主ボーナス報償が１つ、副ボーナス報償が２つの場合の予想平均ボーナス払戻額は、２９．２１９７＋（３．５５１７２×２）即ち３６．３２３１となる。これは、勿論、この例における最大予想平均ボーナス払戻額の６４．７３６７よりは少ない。６４．７３６７となるのは、前述のように、主ボーナス報償が１つで、副ボーナス報償が１０個のときである。
【０１２０】
この例では、図１４に示すように、ボーナス・イベントが出現するのは、蓄積賭金プールが２４１６通貨単位のときである。言い換えると、ボーナス・イベントは、平均ボーナス・イベント当たり賭けられるクレジットの総数が２２１６に達した後、４回目の決定において出現したことになる。これを図１４に示す。図１４では、最初に２１６通貨単位が貯まった後、５０通貨単位毎のサンプリング・レート即ち、サンプリングとなっている。尚、先に説明したように、ボーナス・イベントが出現するか否か決定するためのサンプリングは、最低レベルの通貨単位が蓄積賭金プール内に蓄積されるまでは開始しないことは認められよう。また、特定の通貨額が貯まる毎、即ち、サンプリング毎に決定が行われる訳ではなく、行われない可能性の方が高いことも認められよう。何故なら、ゲーム・システムにおける異なるゲーム・マシン上では、異なる時間間隔で異なる賭金額が賭けられているからである。
【０１２１】
中央サーバは、ゲーム・マシンのプレーヤへの平均払戻即ち環流全体の一部のみ（即ち、３０％即ち０．３０）のみがボーナス・イベントに割り振られ、プレーヤへの平均払戻即ち環流全体の残りは、累進ジャックポット報償のような主ゲーム及びその他の可能な払戻又は報償、あるいはその他の副ゲーム即ちボーナス・ゲームに当てられることを考慮に入れる。したがって、平均的に、コイン・インは、ボーナス・イベントの払戻を明示するはずである。この例では、中央サーバが、ボーナス・イベントが誘起されたと判定し、ボーナス割合が０．３である場合、蓄積賭金プールは２４１６通貨単位となっており、したがって、ボーナス・イベントに割り振ることができる蓄積賭金プールの額は、（２４１６）×（０．３）即ち７２４．８通貨単位となる。
【０１２２】
中央サーバは、この蓄積賭金プールの割り当て額である７２４．８通貨単位と、このゲーム・イベントのために選択されたゲーム・マシンの台数に対する予想平均ボーナス払戻、３６．３２３１通貨単位（先に示したように）とに基づいて、乗数を決定する。この例では、蓄積賭金プールの割り当て額を予想平均ボーナス払戻で助案すると、（７２４．８）／（３６．３２３１）即ち１９．９５４２となる。この例では、この額を丸めて（即ち、切り下げて）１９とし、乗数を決定する。乗数は、プレーヤにとってゲームが複雑となり、クレジットが端数になる可能性もある非整数の乗数を避けるために丸めることが好ましい。このように、蓄積賭金プールの割り当て部分、及び予想平均ボーナス払戻額の金額（即ち、理論的金額）を用いて、乗数を決定する。中央サーバは、主ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシン、及び副ボーナス報償の１つを供与するために選択された各ゲーム・マシンに、乗数１９を送る。
【０１２３】
また、中央サーバは、決定した乗数を用いて、蓄積賭金プールにある、乗数を決定する際に考慮しておらず、したがってボーナス・イベントにおいて授与される通貨単位の残余を決定する。この例では、選択されたゲーム・マシンの台数に関する予想平均ボーナス払戻額に乗数を乗算すると、（３６．３２３１）×（１９）即ち６９０．１３８９となり、これが本例のボーナス・イベントに対する平均予想払戻となる（主ボーナス報償及び副ボーナス報償を含む）。この額を、蓄積賭金プールのボーナス部分から減算して、残余のボーナス部分を決定する。これは、（７２４．８）－（６９０．１３８９）即ち３４．６６１１通貨単位となる。次いで、この額を、ボーナス・イベントにおけるボーナス報償に割

り振られる、全払戻のボーナス割合で除算して、（３４．６６１１）／（０．３０）の残余を１１５．５３７と決定する。この例では、四捨五入して１１６通貨単位とする。この残余は、所望の平均環流（ここでは３０％）を維持しつつ、現在の蓄積賭金プールの未割り当て部分を後に供与するために必要となる、蓄積賭金プール・レベルを表す。この例では、以後のボーナス・イベントは、蓄積賭金プールにおいて１１６通貨単位を含み、その３０％は３４．８となるので、以前の蓄積賭金プールの未使用部分が、以降のボーナス・イベントに割り振られ、払い出されることによって、所望の平均環流を維持する。１１６通貨単位は、以降の１回以上のボーナス・イベントのために、蓄積賭金プール内に残留する。十進数(decimal value)を追跡するのは重要である。何故なら、これはプレーヤが賭ける実際の通貨単位に基づくからである。

【０１２４】

尚、この残余を計算するために、予想平均ボーナス払戻額を用いたので、この残余は平均予想残余である。これは賭けの勝算を考え続けるために必要である。つまり、予想平均ボーナス払戻額は、貯まった額の払戻ではなく、架空で絶え間ない変動(volatility)やボーナス・イベントの不規則感が見込めるからである。

【０１２５】

一実施形態では、中央サーバは、部分的に、実際の蓄積賭金プールに基づいて、ゲーム・マシンにボーナス・イベントを供与するときを決定する。この実施形態では、選択されたゲーム・マシンが主ボーナス報償及び副ボーナス報償の査定額成分を決定し、中央サーバは、予想平均査定額成分及び蓄積賭金プールを用いて、乗数を決定する。中央サーバは、蓄積賭金プール及び修正子即ち乗数に基づいて残余を決定する。尚、残余は、予想平均査定額成分に基づくのであって、ボーナス報償を決定するために用いられる実際の査定額成分に基づくのではない。したがって、残余を蓄積ボーナス・プールに再度加算すると、実際の残余ではなくなる。最初のボーナス・イベント後の蓄積賭金プールは、残余と、その後に賭けられた通貨単位の実際の数とに基づく。更に、一実施形態では、初期のボーナス・イベントの後、その後のボーナス・イベント毎の蓄積賭金プールは、部分的に、賭けられた通貨単位賭金に、そして部分的に直前のボーナス・イベントから持ち越された理論的平均予想残余に基づくものである。

【０１２６】

この例では、アクティブ・ゲーム・マシンの台数が比較的少ないので、乗数は比較的大きくなる。アクティブ・ゲーム・マシンの台数が増加するにしたがって、乗数は小さくなる。これは、部分的に、式がアクティブ・ゲーム・マシンの最大数、したがって、副報償の最大数を考慮しているからである。

【０１２７】

場合によっては、ゲーム・マシンはマイナスの還元を供与することもあり、場合によっては、ゲーム・マシンが過大保持(overhold)することもあるが、長期でみれば相殺されているはずである。前述のように、実際の払戻額の代わりに予想平均ボーナス払戻額を採用しているので、供与されるボーナス報償は、短期間の間に大きく変動する可能性があるが、長期では、プレーヤに平均的な予想額を供与する。即ち、乗数較正要素は、少なくとも部分的に、ボーナス・イベントに対する平均ボーナス払戻額に基づいているのであって、ボーナス・イベントに対して実際に選択されたボーナス払戻額に基づいているのではないので、決定された修正子即ち乗数較正要素が実際の蓄積賭金プールの過大保持又は過小保持を招くときもある。

【０１２８】

実際の蓄積賭金プールの過大保持が発生するのは、選択されたゲーム・マシン（複数のゲーム・マシン）が、主及び副ボーナス報償として払い戻すために割り当てら得た支払い表全体の割合に基づいて理論的にゲーム・システムが主及び副ボーナス報償として供与するよりも、少ない主及び副ボーナス報償を供与したときである。例えば、先に記載し図１３に示す式を用いると、６０台のゲーム・マシンがアクティブであり、中央サーバが、蓄積賭金プールが２５０通貨単位に達したときにボーナス・イベントが出現すると決定した

場合、中央サーバは、乗数成分を１０（１０．３２６８から四捨五入する）即ち（２２５０×０．３）／６４．７３６９と決定する。主ボーナス報償及び１０個のボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンが各々１の払戻を選択すると、主ボーナス報償は１０通貨単位となり、各副ボーナス報償は１０通貨単位となる。この例では、ボーナス・イベントにおいて供与されるボーナス報償の合計は、１１０塚単位となるが、これは主及び副ボーナス報償として理論的に供与されるはずの６７５（即ち、２２５０×０．３）よりも遥かに少ない。このように、この例では、選択されたゲーム・マシンに対して５６５通貨単位の過剰保持となる。言い換えると、低い査定額成分と小さい乗数が組み合わせられると、実際の蓄積賭金プールの過大保持が発生する原因となる可能性がある。これらのクレジットは、次の想定場面が出現する可能性があるために、プールには環流されない。

【０１２９】

一方、時差委の蓄積賭金プールの過小保持が発生するのは、選択されたゲーム・マシン（複数のゲーム・マシン）が、主及び副ボーナス報償として払い戻される平均払戻全体の割合に基づいて理論的にゲーム・システムが主及び副ボーナス報償として供与するよりも、多い主及び副ボーナス報償を供与したときである。例えば、先に記載し図１３に示す式を用いると、１台のゲーム・マシンのみがアクティブであり、中央サーバが、蓄積賭金プールが２６００通貨単位に達したときにボーナス・イベントが出現すると決定した場合、中央サーバは、乗数成分を２６と決定する（２６．６９４３から切り捨て）、即ち、（２６００×０．３）／２９．２１９７である。主ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンが１００の払戻を選択した場合、主ボーナス報償は２６００通貨単位となる。この例では、２６００通貨単位のボーナス・イベントにおいて供与されるボーナス報償の合計は、主及び副ボーナス報償として理論的に供与されるはずの７８０（即ち、２６００×０．３）通貨単位よりも遥かに多い。したがって、この例では、ゲーム・マシンによる１８２０通貨単位の過小保持が生ずる。言い換えると、大きな査定額成分と大きな乗数が組み合わせられると、実際の蓄積賭金プールの過小保持が発生する原因となる可能性がある。尚、これらの過大保持及び過小保持の実例は、発生する可能性があり、ゲーム・システムの払戻の不確実性を増大させるが、ゲーム・システムの長期間のプレイでは、払戻は、先に例示し、ゲーム実施者が望む平均予想払戻と理論的に等しくなる。

【０１３０】

一実施形態では、受け入れられない報償はいずれも残余の一部となり、今後のボーナス・イベントのために、蓄積賭金プールに返流されるか、又は残留する。例えば、あるゲーム・マシンが主報償を供与するために選択されたが、当該ゲーム・マシンのプレーヤが、そのゲーム・マシンが選択されていること及び次のプレイにおいてボーナス・イベントを達成することを知らずに、そのプレイの前に、選択したゲーム・マシンから離れた場合、主報償は受け入れられず、残余の一部として、蓄積賭金プールに返流される。別の実施形態では、ゲーム・システムのゲーム・マシンのプレーヤに主報償が供与されるまで、ゲーム・システムのゲーム・マシンのプレーヤに副報償を供与しないことも可能である。例えば、主報償を供与するために１台のゲーム・マシンが選択され、少なくとも１台の別のゲーム・マシンが副報償を供与するために選択され、主報償を供与するために選択されたゲーム・マシンのプレーヤが換金し、選択されたゲーム・マシンから離れた場合、主報償は受け入れられず、したがって副報償も任意のプレーヤにも供与されないようにすることができる。別の実施形態では、主報償が受け入れられない場合、副報償を供与するために選択されたゲーム・マシンが、受け入れられなかった主報償を供与するために選択される。例えば、主報償を供与するために１台のゲーム・マシンが選択され、副報償を供与するために１台のゲーム・マシンが選択され、主報償を供与するために選択されたゲーム・マシンのプレーヤが換金し、選択されたゲーム・マシンから離れた場合、主報償は受け入れられず、副報償を供与するために選択されたゲーム・マシンのプレーヤに、受け入れられなかった主報償が供与される。このような実施形態では、副報償は、副報償を供与するために選択されたゲーム・マシンのプレーヤに供与されても、されなくてもよい。

【０１３１】
図１５、図１６ａ、図１６ｂ、図１６ｃ、及び図１７は、４人のプレーヤが、ゲーム・システムに登録されている４台のゲーム・マシンでプレイしている場合の、本発明の一例を示す。この例では、最初のプレーヤ（複数のプレーヤ）がシステムのゲーム・マシン（複数のゲーム・マシン）上でゲーム・プレイを開始したときに、最初のボーナス・イベント蓄積期間は、図１４におけるブロック３０２で示すように開始する。この例では、図１６ａに見られるように、プレーヤＡが賭金単位が２ドルのゲーム・マシン１４ａで、平均で１２秒毎に主ゲームを１回行うレートでプレイしており、プレーヤＢは、賭金単位が１ドルのゲーム・マシン１４ｂで、平均で１５秒毎に主ゲームを１回行うレートでプレイしている。システムにおける登録ゲーム・マシンで賭けられた金額は、中央サーバによって追跡され、図１４のブロック３０４に示すように、蓄積賭金プールに蓄積される。尚、プレーヤＡ及びプレーヤＢが異なる賭金単位のゲーム・マシンでプレイしていても、システムは、通貨単位に関しては各プレーヤの賭金を等しく扱い、追跡する。この例では、システムにおけるゲーム・マシンで賭けられる１ペニー即ち０．０１ドルが１通貨単位と同等である。したがって、この例では、システムは、プレーヤＡによるゲーム・マシン１４ａの１回のプレイを２００通貨単位に換算して追跡し、プレーヤＢによるゲーム・マシン１４ｂの１回のプレイを１００通貨単位に換算して追跡する。

【０１３２】
中央サーバは、一定間隔で、図１５のブロック３０６及び判断ブロック３０８で示すように、蓄積賭金プールにおいて賭けられた通貨単位の額をサンプリングし、蓄積賭金プールが最低閾値レベル以上となったか否か判定を行う。この例では、サンプリング・レートは、１０００通貨単位賭けられる毎であり、最低閾値レベルは５０００通貨単位の賭金である。図１７のタイムラインに示すように、プレーヤＡが６００通貨単位を賭け、プレーヤＢが４００通貨単位を賭けた後、合計１０００通貨単位が賭けられ、蓄積賭金プールに入れられている。蓄積賭金プールが所定の最低閾値レベル以下であるので、中央サーバは、図１５のブロック３０４に示すように、ボーナス・イベントは出現せず、ボーナス・イベント蓄積期間が継続すると判定する。

【０１３３】
図１６ａ及び図１７に示すように、現在の蓄積賭金プールが１０００賭金単位となっているときに、プレーヤＣが、賭金単位が０．５０ドルのゲーム・マシン１４ｃで、平均で１０秒毎に主ゲームを１回行うレートでプレイし始め、プレーヤＤが、賭金単位が０．１０ドルのゲーム・マシン１４ｄで、平均で６秒毎に主ゲームを１回行うレートでプレイし始める。前述のように、４台のゲーム・マシンの各々において異なる賭金単位でのプレイが可能であっても、中央サーバは、賭けられた単位即ち通貨単位に関して、各プレーヤの賭金を同等に扱い追跡し（即ち、賭けられる０．０１ドルは１通貨単位に等しい）、したがって、プレーヤＣによるゲーム・マシン１４ｃのプレイ１回は５０通貨単位として追跡され、プレーヤＤによるゲーム・マシン１４ｄのプレイ１回は１０通貨単位として追跡される。

【０１３４】
この例では、別の１０００通貨単位が賭けられた後（即ち、蓄積賭金プールが２０００蓄積通貨単位に増大した後）、中央サーバは再度蓄積賭金プールをサンプリングして、蓄積賭金プールが既定の閾値レベルである５０００通貨単位以上になったか否か判定を行う。蓄積賭金プールが既定の閾値レベル以上ではないので、中央サーバは、ボーナス・イベントが出現しないと判断し、ボーナス・イベント蓄積期間が継続する。

【０１３５】
図１７に見られるように、この１０００通貨単位賭けられる毎に蓄積賭金プールをサンプリングするプロセスは、前述のように、蓄積賭金プールが少なくとも既定の閾値レベルである５０００賭金単位に達したと中央サーバが判断するまで継続する。この時点において、中央サーバは、図１５のブロック３１０及び判断ブロック３１２に示すように、ボーナス・イベントを供与するか否かランダムに決定する。前述のように、最低レベルの蓄積

賭金プールに達した後、中央サーバは、サンプル当たり出現するボーナス・イベントの決定確率を利用して、ボーナス・イベントを供与するか否か決定する。この例では、５０００単位の賭金が蓄積賭金プールに蓄積された後（即ち、既定の閾値レベルに達した後）、中央サーバは、確率判定に基づいて、ボーナス・イベントが出現しないことを決定し、図１５のブロック３０４に示すように、ボーナス・イベント蓄積期間は継続する。

【０１３６】

別の１０００通貨単位が賭けられた後（即ち、蓄積賭金プールが６０００蓄積通貨単位まで増大した後）、中央サーバは再度蓄積賭金プールをサンプリングし、蓄積賭金プールが既定の閾値レベルである５０００単位以上となったか否か判定を行う。蓄積賭金プールは６０００単位であり既定の閾値レベルよりも高いので、中央サーバは、確率判定に基づいて、ボーナス・イベントを供与するか否か決定する。この例では、中央サーバは、ボーナス・イベントを供与しないことを決定し、ボーナス・イベント蓄積期間が継続し、４台のゲーム・マシンにおいて蓄積された金額が蓄積賭金プールに繰り入れられる。

【０１３７】

図１７に示すように、別の１０００通貨単位が賭けられた後（即ち、蓄積賭金プールが７０００蓄積通貨単位に増大した後）、中央サーバは再度蓄積賭金プールをサンプリングし、蓄積賭金プールが既定の閾値レベルである５０００単位以上か否か判定を行う。蓄積賭金プールは７０００単位であり、既定の閾値レベルよりも高いので、中央サーバは、確率判定に基づいて、ボーナス・イベントを供与するか否かランダムに決定する。この例では、中央サーバはボーナス・イベントを供与しないと決定し、ボーナス・イベント蓄積期間は継続する。

【０１３８】

別の１０００通貨単位が賭けられた後（即ち、蓄積賭金プールが８０００蓄積通貨単位に増大した後）、中央サーバは再度蓄積賭金プールをサンプリングし、蓄積賭金プールが既定の閾値レベルである５０００単位以上か否か判定を行う。蓄積賭金プールは８０００単位であり、既定の閾値レベルよりも高いので、中央サーバは、確率判定に基づいて、ボーナス・イベントを供与するか否かランダムに決定する。この例では、中央サーバはボーナス・イベントを供与すると決定し、したがって蓄積賭金プールは、図１５のブロック３１４に示すように、設定即ち閉鎖される。一旦蓄積賭金プールが設定即ち閉鎖されると、登録ゲーム・マシンによるその後の賭金はいずれも、以降の蓄積賭金プールに入れられ、設定即ち閉鎖された蓄積賭金プールには入れられない。図１７に示すように、蓄積賭金プールが設定即ち閉鎖された後、続く蓄積賭金プールは、初期蓄積額の０賭金から開始即ち開場する。中央サーバは、定期的な間隔でこの蓄積賭金プールをサンプリングし、蓄積賭金プールが最低閾値レベル以上か否か、前述のように判定する。

【０１３９】

蓄積賭金プールが設定即ち閉鎖された後、中央サーバは、図１５のブロック３１６によって示されるように、ボーナス・イベント認定期間中に、４台の登録ゲーム・マシンの内どれがアクティブであったか判定を行う。この例では、ボーナス・イベント認定期間は、ボーナス・イベントが出現するという決定に先立つ３０秒である。この例では、ゲーム・マシンがアクティブ・ステータスにあると見なされるのは、ボーナス・イベント認定期間中に、賭金額には関係なくプレーヤが少なくとも４回の主ゲームをプレイしているとき、又はプレーヤが主ゲームにおいて最低でも２００単位を賭けていたときである。この実施形態では、２通りの別個の判断基準（即ち、最小賭金額要件又は賭博最低頻度要件）が満たされる場合、ゲーム・マシンが実際にプレイされているとする。しかしながら、前述のように、本発明によれば、任意の数の異なる判断基準でも、単独又は組み合わせで採用してもよいことは認められよう。例えば、ゲーム・マシンがアクティブ・ステータスにあると見なされるには、プレーヤが、ボーナス・イベントを供与するという決定に先立て１０又は１５秒間少なくとも１回、主ゲームをプレイしたときとするとよい。

【０１４０】

この例では、図１６Ａに示すように、ボーナス・イベントが出現するという決定に先立

つ３０秒の間に、ゲーム・マシン１４ａにおいて、２００通貨単位（即ち、２ドルの賭金）を１回賭けたので、中央サーバはボーナス・イベント認定期間中にゲーム・マシン１４ａがアクティブ・ステータスにあった（即ち、最小賭金額要件を満たした）と判定する。ボーナス・イベントが出現するという決定に先立つ３０秒の間に、ゲーム・マシン１４ｂにおいて１００通貨単位ずつ（即ち、１ドルの賭金が２回）２回賭けたので、中央サーバはボーナス・イベント認定期間中にゲーム・マシン１４ｂがアクティブ・ステータスにあった（即ち、最小賭金額要件を満たした）と判定する。ボーナス・イベントが出現するという決定に先立つ３０秒の間に、ゲーム・マシン１４ｃにおいて５０通貨単位ずつ（即ち、０．５０ドルの賭金が３回）３回賭けたので、中央サーバはボーナス・イベント認定期間中にゲーム・マシン１４ｃがアクティブ・ステータスになかった（即ち、最小賭金額要件も、賭博最低頻度要件も満たさなかった）と判定する。ボーナス・イベントが出現するという決定に先立つ３０秒の間に、ゲーム・マシン１４ｄにおいて１０通貨単位ずつ（即ち、０．１０ドルの賭金が５回）５回賭けたので、中央サーバはボーナス・イベント認定期間中にゲーム・マシン１４ｄがアクティブ・ステータスにあった（即ち、賭博最低頻度要件を満たした）と判定する。

【０１４１】

ボーナス・イベント認定期間中にどの登録ゲーム・マシンがアクティブ・ステータスにあったかを判定した後、中央サーバは、次に、図１５のブロック３１８によって示すように、副報償がある場合に、このボーナス・イベントにどのくらいの副ボーナス報償を供与するか決定する。この例では、前述のように、アクティブ・ボーナス・マシンは２ないし６台の間であるので、１つの副ボーナス報償がこのボーナス・イベントに供与される。

【０１４２】

このボーナス・イベントにどの位のボーナス報償を供与するかを決定した後、中央サーバは、図１５のブロック３２０によって示すように、供与するボーナス報償に対する修正子即ち乗数成分を決定する。前述のように、中央サーバは、予想平均査定額成分（それ自体は、供与するボーナス報償の数に基づく）と、蓄積賭金プールとに基づいて、乗数成分を決定する。この例では、中央サーバは乗数成分を１５×に決定する。

【０１４３】

修正子即ち乗数成分を決定した後、中央サーバは、図１１５のブロック３２２によって示すように、主ボーナス報償を受ける１台のゲーム・マシンを、決定したアクティブ・ゲーム・マシンから選択する。アクティブ・ゲーム・マシンからの１台の中央サーバの選択は、ボーナス・イベント蓄積期間中においてアクティブ・ゲーム・マシンの各々が賭けた通貨単位の相対的総額に基づく。例えば、図１６ｂに示すように、ゲーム・マシン１４ａ、１４ｂ、及び１４ｄがアクティブであり、ゲーム・マシン１４ａにおけるプレーヤ（複数のプレーヤ）はボーナス・イベント蓄積期間中に３６００通貨単位を賭け、ゲーム・マシン１４ｂにおけるプレーヤ（複数のプレーヤ）はボーナス・イベント蓄積期間中に２４００通貨単位を賭け、ゲーム・マシン１４ｄにおけるプレーヤ（複数のプレーヤ）はボーナス・イベント蓄積期間中に５００通貨単位を賭け、適用可能な蓄積賭金プールは６５００通貨単位となっている。尚、前述のように、ボーナス・イベント認定期間中に各登録ゲーム・マシンがアクティブでなければ、ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた総額は、ボーナス・イベント蓄積期間に賭けられた適用可能な額（アクティブ・ゲーム・マシンにおいて賭けられた額のみを含む）には対応しない。

【０１４４】

この例では、ボーナス・イベント蓄積期間中にアクティブ・ゲーム・マシンの各々が賭けた通貨単位の相対的総額に基づいて、主ボーナス報償が授与される確率は、ゲーム・マシン１４ａでは５５％（即ち、３６００／６５００）、ゲーム・マシン１４ｂでは３７％（即ち、２４００／６５００）、そしてゲーム・マシン１４ｄでは８％（即ち、５００／６５００）となる。これらの決定した確率及び１つ以上の乱数発生器又は乱数発生アルゴリズムにより、中央サーバは、主ボーナス報償を供与するアクティブ・ゲーム・マシンを１台選択する。この例では、これら決定した確率に基づいて、中央サーバは、主ボーナス

報償を供与するためにゲーム・マシン１４ａを選択した。尚、この例では、ボーナス・イベント蓄積期間中にゲーム・マシン１４ａが賭けた通貨単位が多かったので、ゲーム・マシン１４ａが主ボーナス報償を授与するために選択されるオッズ即ち確率が最高となった。即ち、ボーナス・イベント蓄積期間中、ゲーム・マシン１４ｄにおいてプレイされた主ゲームの回数は遥かに多いが、中央サーバは、どのゲーム・マシンを主ボーナス報償を供与するために選択するかのオッズを決定する際、プレイされた主ゲームの回数だけでなく、各プレイが賭ける通貨単位も考慮にいれる。

【０１４５】

少なくとも１つの副ボーナス報償がこのボーナス・イベントに対してプレーヤに供与されない場合、中央サーバは、図１５の判断ブロック３２４及びブロック３２６によって示すように、決定した修正子即ち乗数成分を、選択したゲーム・マシンに伝達する。次いで、主ボーナス報償を授与するために選択されたゲーム・マシンは、図１５のブロック３２８によって示すように、主ボーナス報償の査定額成分を決定する。前述のように、各ゲーム・マシンは、可能な査定額成分の各々に付随する確率に基づいて、各査定額成分を決定する。即ち、可能な査定額成分即ち払戻額の各々には確率が付随し、ゲーム・マシンは、これらの確率に基づいて、可能な査定額成分即ち払戻額を選択する。図１５のブロック３３０によって示すように、主ボーナス報償を受けるために選択されたゲーム・マシンは、次に、決定した修正子即ち乗数成分及び決定した査定額成分に基づいて、主ボーナス報償を決定する。次いで、図１５のブロック３３２によって示すように、主ボーナス報償が、選択されたゲーム・マシンのプレーヤに授与され、このボーナス・イベントは完了する。

【０１４６】

例示の目的のために、少なくとも１つの副ボーナス報償がこのボーナス・イベントに対してプレーヤに供与されない（即ち、アクティブなゲーム・マシンが１台のみである）場合、中央サーバは、乗数成分の１５×を、選択したゲーム・マシン１４ａに伝達する。次いで、ゲーム・マシン１４ａは、査定額成分を１０に選択し、決定した査定額成分の１０に決定した乗数の１５×を乗算し、これに基づいて１５０の主報償を決定する。この１５０と決定された主ボーナス報償は、ゲーム・マシン１４ａのプレーヤに供与され、このボーナス・イベントは完了する。

【０１４７】

一方、中央サーバが、少なくとも１つの副ボーナス報償をこのボーナス・イベントに対してプレーヤに供与することを既に決定している場合、中央サーバは、図１５の判断ブロック３２４及びブロック３３４によって示すように、副ボーナス報償毎に供与する１台のゲーム・マシンを、決定されているアクティブ・ゲーム・マシン（以前に主ボーナス報償を受けるために選択されていない）から選択する。この例では、中央サーバは、蓄積期間中に賭けられた通貨単位の適用可能額が最も高く、主ボーナス報償を受けるために選択されなかったゲーム・マシンを自動的に選択する。図１６Ｂ及び図１６Ｃに見られるように、この例では、賭金が２４００追加単位に一致しており、ゲーム・マシン１４ｂは、蓄積期間中に最も高い適用可能な通貨単位額を賭けており、主ボーナスを供与するために選択されていない。したがって、ゲーム・マシン１４ｂに付随する副ボーナス報償のために選択される確率は１００％となる。これに応じて、付随する確率に基づいて、１つの決定された副ボーナス報償を供与するためにゲーム・マシン１４ｂが選択される。

【０１４８】

次いで、中央サーバは、図１５のブロック３３６によって示すように、決定した乗数成分を、選択されたゲーム・マシンに伝達する。この例では、中央サーバは、決定した乗数である１５×を、選択したゲーム・マシン１４ａ及び１４ｂに伝達する。尚、少なくとも１つの副ボーナス報償が供与される場合、中央サーバは、決定した乗数を、副ボーナス報償を供与するために選択した各ゲーム・マシン、及び主ボーナス報償を供与するために選択したゲーム・マシンにも伝達する。

【０１４９】

副ボーナス報償を供与するために選択したゲーム・マシンの各々は、図１５のブロック

３３８によって示すように、個々に、これらが供与する副ボーナス報償に対する査定額成分を決定する。前述のように、各ゲーム・マシンは、可能な副ボーナス報償の査定額成分の各々に付随する確率に基づいて、各査定額成分を決定する。この例では、ゲーム・マシン１４ｂは、可能な副ボーナス報償査定額成分の各々に付随する確率に基づいて、査定額成分を５に選択する。

【０１５０】

図１５のブロック３４０によって示すように、副ボーナス報償を供与するために選択された各ゲーム・マシンは、次に、決定された修正子即ち乗数成分と、ゲーム・デバイスが決定した査定額成分とに基づいて、これらが供与する副ボーナス報償を決定する。この例では、供与される１つの副ボーナス報償に対して、ゲーム・マシン１４ｂは、決定した査定額成分である５と決定した乗数である１５×との乗算に基づいて、副ボーナス報償を７５に決定する。次いで、図１５のブロック３４２によって示すように、副ボーナス報償を供与するために選択された各ゲーム・マシンは、当該選択されたゲーム・マシンのプレーヤに、決定した副ボーナス報償を供与する。

【０１５１】

尚、副ボーナス報償を供与するために選択された各ゲーム・デバイスは、個々に、査定額成分を決定し、中央サーバが決定した修正子によって値成分が修正されるので、２つ以上の任意の副ボーナス報償間にもかなりの差があり得る。例えば、第１のゲーム・マシンが副ボーナス報償の査定額成分に１を選択し、第２のゲーム・マシンが副ボーナス報償の査定額成分に１０を選択した場合、中央サーバが決定した乗数成分である１５×を用いると、第１のゲーム・マシンが供与する副ボーナス報償は１５となり、一方第２のゲーム・マシンが供与する副ボーナス報償は１５０となる。

【０１５２】

プレーヤに供与する各副ボーナス報償と共に、主ボーナス報償をプレーヤに供与するために選択されたゲーム・マシンは、図１５のブロック３２８によって示すように、主ボーナス報償も決定しプレーヤに供与する。主ボーナス報償の決定は、副ボーナス報償の各々の決定の後に行われるように示されているが、主ボーナス報償の決定は、各副ボーナス報償の前、同時、又は後に行ってもよい。

【０１５３】

前述の実施形態では、コントローラが１つの修正子即ち乗数を決定し、ボーナス報償（即ち、主ボーナス報償又は副ボーナス報償）を各ゲーム・マシンのプレーヤに供与するために選択された当該ゲーム・マシンに送る。ボーナス報償を供与するためにアクティブ・ゲーム・マシンの全てを選択する代替実施形態では、各アクティブ・ゲーム・マシンに対する修正子即ち乗数は、当該ゲーム・マシンに対する賭金額の比率即ち相対的割合に等しくすることができる。１つの修正子即ち乗数を複数の個々のゲーム・マシンの修正子又は乗数に分割することができる。この分割は、ボーナス・イベント蓄積期間中におけるこのようなゲーム・マシンの賭金の相対的割合に基づくことができる。これらは、前述のように、主ボーナス報償を供与するためにどのゲーム・マシンを選択するか決定するために用いたのと同じ比率である。

【０１５４】

この実施形態の一例では、乗数を２０×に決定し、システム内には３台のアクティブ・ゲーム・マシンがある。以下に、賭金額の相対的割合、及び乗数成分の分割について例示する。

ゲーム・マシン	賭金の割合	乗数
１４ａ	５０％	１０×
１４ｂ	３０％	６×
１４ｚ	２０％	４×

この実施形態では、個々の修正子即ち乗数は異なる報償レベルを明示しているので、アクティブ・ゲーム・マシンの各々が決定する主及び副報償に対する査定額成分を決定する際、２つの表ではなく、１つの表を用いることができる。

【０１５５】
修正子成分の最大値
一実施形態では、ゲーム・システムは、ボーナス修正子即ち乗数に対する最大値(cap)を含む。前述の例では、最大値は２００である。これによって、ゲーム・マシンのボーナス表示がオーバーフローしたり、所望よりも多くのジャックポットを授与することを防止する。この例では、賭金計数器の総額からボーナス乗数が２１０となった場合、最大乗数の２００が、主ボーナス報償を勝ち得たゲーム・マシンに送られ、残ったボーナス報償値の１０倍が残余の一部となり、以降のボーナス・イベントのために蓄積賭金プールに返流される。一実施形態では、コントローラは、十分な通貨単位が蓄積賭金プールに蓄積された後にはボーナス・イベントが出現することを補償し、コントローラが最大乗数を決定するようにすることも可能である。
【０１５６】
ボーナス・イベント後における蓄積賭金プールのリセット
前述のように、一実施形態では、各ボーナス・イベントの後、ボーナス報償の修正子成分を決定する際に計算に入れなかった任意の通貨単位数に基づいて、蓄積賭金プールを残余値にリセットする。一実施形態では、登録ゲーム・マシンの賭金計数も、ボーナス・イベントの出現時にこのようなマシンがアクティブか否かには関係なく、０にする。他の実施形態では、賭金計数器を０にし、及び／又は、それぞれ以前の賭金計数の割合を含む。
また、本発明は、個々のゲーム・マシンの計数器を増加させるため、又はボーナス・報償を供与するために選択される際にゲーム・マシンが有する割合を変更するために別の方法も想定している。例えば、ゲーム・システムは、プレーヤに１回以上の規定外の賭け又は追加の賭けを行わせ、主ボーナス報償又は副ボーナス報償を獲得する相対的割合を高めるようにすることもできる。
【０１５７】
賭金レベル
本発明の代替実施形態では、ゲーム・マシンが、主報償を獲得するために選択される、又はどのゲーム・マシンがアクティブであり、したがって主報償を獲得するために選択され得るかについて考慮される適格性を備えるためには、最低賭金レベルが要求される。一実施形態では、この最低賭金レベルは、ゲーム・マシンにおける主ゲームに対する最高賭金レベルである。この要件は、どのゲーム・マシンが主報償を獲得するために選択されるかという決定に対する要件である、ゲーム・マシンがアクティブであることとは別である。
【０１５８】
本発明の別の代替実施形態では、ゲーム・マシンが、副報償を獲得するために選択される、又はどのゲーム・マシンがアクティブであり、したがって副報償を獲得するために選択され得るかについて考慮される適格性を備えるためには、最低賭金レベルが要求される。一実施形態では、この最低賭金レベルは、ゲーム・マシンにおける主ゲームに対する最高賭金レベルである。この要件は、どのゲーム・マシンが主報償を獲得するために選択されるかという決定に対する要件である、ゲーム・マシンがアクティブであることとは別である。
ゲーム・マシンがアクティブであるか否か判定する別の方法は、プレーヤが、最後のボーナス・イベント以来最低レベルの通貨単位を賭けたか否かである。
【０１５９】
主又は副ゲームと関連付けた報償が供与可能
本発明の前述の実施形態では、ゲーム・マシンは、プレーヤには、主又は副ボーナス報償を獲得する明白な理由を全く示さない。代替実施形態では、主又は副ボーナス報償を供与するために選択されたゲーム・マシンの主ゲームのプレイ又は副ゲームのプレイにおけるイベントによって、又はこのプレイに基づいて、具体的にボーナス報償を誘起することができる。
【０１６０】

一代替実施形態では、ボーナス報償は、蓄積賭金プールに基づいて明示される代わりに、平均払戻の一部として明示される。この実施形態でも、いつボーナス・イベントを誘起するか、そしてボーナス報償（複数の報償）を供与するためにどのゲーム・マシンを選択するか決定する際に、蓄積賭金プールを用いる。しかしながら、ボーナス報償の額、特にボーナス修正子即ち乗数成分の両を決定する際には、蓄積賭金プールは用いられない。この実施形態では、ボーナス・イベントの決定を行うことができるか否かを判定するためには、最低閾値レベルは必要でない。言い換えると、中央サーバは、直ちに、サンプリング・レートの間隔で、ボーナス・イベントを供与するか否かのチェックを開始することができる。この代替実施形態では、ゲーム・システムは、ボーナス・イベントを誘起するために最低閾値を用いる必要がない。何故なら、ボーナス報償は、蓄積賭金プールによる代わりに、ゲーム・システムのゲーム・マシンの支払い表に直接明示されているからである。尚、ボーナス報償は、固定の又は所定の額とすることもできる。

【０１６１】

別の代替実施形態では、ボーナス報償は、少なくとも部分的に、１台のゲーム・マシンにおける１つ以上のイベントの出現、そして少なくとも部分的に、ゲーム・システムにおける複数のゲーム・マシンに基づく中央コントローラによる決定に基づくことができる。ある種のこのような実施形態では、副又はボーナス・ゲーム誘起イベントの際に、副又はボーナス・ゲームが誘起される。この実施形態では、副又はボーナス・ゲームが継続し、この副又はボーナス・ゲームのプレイに基づいて、副ゲーム報償又はボーナス・ゲーム報償が決定される。加えて、副又はボーナス・ゲームのプレイが、複数のボーナス報償のいずれかの内どれをプレーヤに供与すればよいかを判定する。この場合、前述のように、少なくとも部分的に、ゲーム・システムにおける複数のゲーム・マシンで賭けられた額によって、複数のボーナス報償が決定される。したがって、プレーヤに供与される総報償は、（ｉ）あらゆる副ゲーム報償、あるいは副又はボーナス・ゲームのプレイ中に決定されたボーナス・ゲーム報償、及び（ｉｉ）副又はボーナス・ゲームのプレイに基づいて選択された複数のボーナス報償の内の１つに基づいており、複数のボーナス報償の額は、少なくとも部分的に、中央コントローラによって決定される。

【０１６２】

例えば、副又はボーナス・ゲームが無料ゲーム又は無料の始動ゲーム(activation game)である場合、プレーヤには、無料のスピンのような、指定回数の無料ゲームを供与する場合がある。各無料ゲームの間、ゲーム・デバイスは、発生する勝利のシンボルの組み合わせのいずれかに付随するいずれかの無料のゲーム報償を決定し、ゲーム・デバイスは、任意の指定シンボルでも蓄積してもしなくてもよい。指定回数の無料ゲームの各々をプレーヤに供与した後、ゲーム・マシンは、蓄積された指定シンボルの数に基づいて、複数の累進報償のいずれかの内どれか、というように、複数のボーナス報償のいずれかの内どれをプレーヤに供与するか決定する。即ち、指定シンボル（又は指定シンボルに付随するポイント）が無料ゲームの間に蓄積し、蓄積した指定シンボル（又は蓄積したポイント）の数に基づいて、累進報償レベルが決定される。決定されたボーナス報償は、決定された無料ゲーム報償のいずれかと組み合わされて、１つの総合的報償として、プレーヤに供与される。尚、複数のボーナス報償は中央コントローラによって決定されるので、これらのボーナス報償のうちどれをプレーヤに供与するかは、少なくとも部分的に、ゲーム・システムにおけるゲーム・マシンの内の１台における１つ以上のイベントに基づいて決定され（即ち、累進報償）、少なくとも部分的には、ゲーム・マシンにおける一連の無料ゲームの間の決定に基づいて決定される（即ち、無料ゲーム連続報償）。

【０１６３】

別の実施形態において、ゲーム・デバイスが発生するシンボルが、無料ゲーム報償を決定し、複数の累進報償の内どれをプレーヤに供与するかも決定する際に機能する場合、リールの１つ、それ以上、又は各々がロッキング・シンボル(locking symbol)を含む。この実施形態では、ロッキング・シンボルはリール上に発生し、ロッキング・シンボルを発生したリールは、無料ゲームの残りの間、使えなくなる。供与された無料ゲームの各々をプ

レイし終えたとき、決定されたあらゆる無料ゲーム報償に加えて、複数のボーナス報償の内の１つ（即ち、複数の累進報償の内の１つ）を、ロックされたリールの数に基づいてプレイに供与する。ロッキング・シンボルがある別の実施形態では、リールの各々には異なるボーナス報償／推進報償が付随する。尚、報償を決定するのに適した様式であればいずれでも、実施することができ、その場合、報償の一部は、中央コントローラによって決定され、報償の一部は個々のゲーム・デバイスによって決定される。

【０１６４】

累進報償の実施形態

一実施形態では、ボーナス・イベントは累進報償を含む。一実施形態では、ボーナス報償は複数の累進報償を含む。累進報償には、各々、累進報償の一部に寄与したシステム・ゲーム・マシンが関連付けられている。多数のゲーム・マシンが同じマシン集団のなかにあったり、ＬＡＮを通じてというようにして同じカジノ又はゲーム・センタ内にあったり、あるいはＷＡＮを通じてというようにして異なる２箇所以上のカジノ又はゲーム・センタ内にある場合もある。したがって、１つ以上の実施形態では、コントローラはプログレッシブ・コントローラとして機能する場合もある。

【０１６５】

一実施形態では、累進報償は、１０ドル、１００ドル、１０００ドル、及び１０，０００ドルというような異なるレベルで開始する。これは、直接従来のように繰り入れられる。累進報償は、従来の様式のように、コイン・イン即ち賭金額の小さな割合（０．１％というような）に基づいて蓄積する。一実施形態では、各累進報償に行く割合は等しい（４つの累進報償の各々に対して０．１％）。別の実施形態では、累進報償の内２つ以上には、異なる割合で繰り入れられる。

一実施形態では、ボーナス・イベントが出現すると、中央サーバは、前述と同様に、累進報償の１つを供与するために、アクティブ・ゲーム・マシンの内１台を決定する。中央サーバは、前述の実施形態におけると同様に、アクティブ・ゲーム・マシンに対して賭けられた賭金の加重平均に基づいて、累進報償を与えるアクティブ・ゲーム・マシンをどれにするか決定する。あるいは、ゲーム・システムは、累進報償を供与するゲーム・マシンをどれにするのか選択するための代わりの方法を採用することもできる。一実施形態では、ゲーム・システムは、シンボル駆動累進ジャックポット報償(symbol driven progressive jackpot award)が、システムにおけるゲーム・マシンの内の１台に、種ゲームの後続のプレイにおいて誘起されたボーナス・ゲームの一部として供与される。言い換えると、中央サーバによりボーナス・イベントが出現することが決定された後、ボーナス・イベントが、ボーナス・イベントとして、又は以降にプレイされた種ゲームから誘起されたボーナス・イベントの一部として、選択されたアクティブ・ゲーム・マシンに供与される。

【０１６６】

図１８に概略的に示すように、累進報償を含む本発明の一実施形態では、ボーナス成果、即ち、プレーヤがボーナス・ゲームにおいてどのようなことをしたかが、複数の累進報償９０ａ、９０ｂ、９０ｃ、及び９０ｄからどの累進報償をプレーヤに供与するかを決定する。一実施形態では、ボーナス成果が第１レベルである場合、第１累進報償９０ａがプレーヤに供与され、ボーナス成果が第２レベルである場合、第２累進報償９０ｂがプレーヤに供与され、ボーナス成果が第３レベルである場合、第３累進報償９０ｃがプレーヤに供与され、そしてボーナス成果が第４レベルである場合、第４累進報償９０ｄがプレーヤに供与される。一実施形態では、レベル１からレベル４までのレベルレベル毎に、プレーヤにとって獲得するのが増々難しくなるか、又は出現する可能性が低くなる。累進報償は、それぞれのレベル毎に大きくなるか、あるいは少なくとも最初に繰り入れられるときの賭金単位が大きい。尚、無料のスピンのような、無料ゲームを含む適宜のボーナス・ゲームであれば、いずれでも、どのレベル、すなわちどの累進報償をプレーヤに供与するか決定するために実施してもよい。

【０１６７】

一実施形態では、中央サーバは、累進報償が実際にプレーヤによって勝ち取られるまで

、累進レベルを上げ続ける。尚、一実施形態では、中央サーバは、選択したゲーム・マシンに供与する報償をどれにするか決定していないが、前述のように、後続のボーナス・ゲームのプレイに基づいて、選択したゲーム・マシンに供与する累進報償をどれにするかは決定しているので、累進計数器が増大し続ける。この実施形態では、累進報償は、プレーヤが実際に勝ち取るまで増大し続けるので、プレーヤがボーナス・ゲームを誘起した後に、累進報償が増加するようにプレーヤが待つことも可能である。プレーヤにボーナス・ゲームを終了させ、累進報償の１つを獲得するように促すために、本発明にしたがう促進機構を採用するとよい。プレーヤに、ボーナス・ゲームを誘起した後に、それを素早くプレイする（そして、累進報償の１つを獲得する）ことを促す１つの方法は、システムにおける別のゲーム・マシンに、中央サーバによって別の又は後続のボーナス・イベントを授与し、累進報償の１つを勝ち取ることができるようにすることである。したがって、２番目のプレーヤは、高い累進報償の１つを勝ち取ることができる。２番目のプレーヤが累進報償の１つを勝ち取った後、累進報償は、当該累進報償レベルに対する最小額にリセットされる。したがって、最初のプレーヤの方が、平均予想報償は低くなる。何故なら、累進報償の１つは既に当該レベルに対する開始値にリセットされているからである。

【０１６８】

例えば、図１６Ａ及び図１６Ｂに関連して先に述べたように、ボーナス報償に対して選択される確率に基づく場合、ゲーム・マシン１４ｂが累進報償の１つを獲得するために選択され、次いでその後にプレイされたゲーム・マシン１４ｂにおける主ゲームの間に、しかるべきボーナス・イベントが誘起される。ボーナス・イベントの誘起の後、ゲーム・マシン１４ｂは、プレーヤにボーナスすなわち副ゲームをプレイさせ、この副ゲームにおいて、複数の異なる成果の内１つがプレーヤに供与される。副ゲームは、複数の異なる成果を含み、各異なる成果には、プレーヤに供与される確率が付随する。例えば、副ゲームの成果Ａに付随してプレーヤに供与される確率は４０％であり、副ゲームの成果Ｂに付随してプレーヤに供与される確率は３０％であり、副ゲームの成果Ｃに付随してプレーヤに供与される確率は２０％であり、副ゲームの成果Ｄに付随してプレーヤに供与される確率は１０％である。副ゲームでは、異なる成果の各々が、複数の累進報償の１つに対応する、即ち、関連付けられている。例えば、副ゲームの成果Ａは累進報償１と関連付けられており、副ゲームの成果Ｂは累進報償２と関連付けられており、副ゲームの成果Ｃは累進報償３と関連付けられており、副ゲームの成果Ｄは累進報償４と関連付けられている。各累進報償が、副ゲームの成果と対応し、これには確率が付随するので、各累進報償には、プレーヤに供与される確率が付随する。尚、この例では、選択される確率が最も高い副ゲームの成果には、最も低い累進報償が関連付けられており、一方選択される確率が最も低い副ゲームの成果には、最も高い累進報償が関連付けられている。

【０１６９】

動作において、プレーヤは、供与されたボーナスすなわち副ゲームをプレイし、付随する確率に基づいて、複数の成果の１つがプレーヤに供与される。供与された成果と対応する累進報償がプレーヤに供与され、副ゲームは終了する。この例では、ゲーム・マシン１４ｂのプレーヤが副ゲームにおいて副ゲームの成果Ｂを獲得し、したがって、プレーヤには累進報償２が供与される。図１８に示すように、累進報償２は、１３３ドルの額となっている。尚、累進報償がプレーヤに供与された後、中央サーバは、供与された累進報償を、決められている初期繰り入れ額にリセットする。

【０１７０】

一実施形態では、ゲーム・システムは、ボーナス・イベントがヒットした場合、累進報償の少なくとも基準額即ちリセット額を払い戻さなければならない。何故なら、少なくともこの基準累進額はゲーム・システムの支払い表に組み込まれているからである。ボーナス報償を供与するためにあるゲーム・マシンが選択され、そのゲーム・マシンのプレーヤが、そのゲーム・マシンが選択されていることを知らない場合、問題が生ずる潜在的可能性がある。例えば、プレーヤが次のプレイにおいてボーナス・イベントを達成することを知らないためにプレーヤが払戻を行う場合もあり、次の主ゲームのプレイにおいて、ボー

ナス・ゲームを誘起し、その中でボーナス額が決定されたかもしれないのに、その主ゲームをプレイしない場合もある。このような場合、中央サーバは、別のゲーム・マシンを選別し、ボーナス・イベントを供与する。これは、ランダムに行うことができ、あるいはいずれかのその他の適した様式でも行うことができる。一実施形態では、ボーナス・イベント蓄積期間中における通貨単位の蓄積数が最も多いプレーヤが、ボーナス・イベントを受けることができる。別の実施形態では、この決定にしかるべく重み付けをすることができる。代替実施形態では、システムにおけるゲーム・マシンの内の１台でプレイした最初のプレーヤに、ボーナス・イベントを授与する。一実施形態では、中央サーバは、プレーヤが累進報償の１つを受ける、選択されたゲーム・デバイスを、プレーヤに通知する。

【０１７１】

例えば、前述の例に基づいて、ゲーム・システムは、主ゲームの後続プレイ中に複数の累進報償の１つをゲーム・マシン１４ｂに供与すると決定する。ゲーム・マシン１４ｂのプレーヤは、しかしながら、主ゲームの後続プレイの前に、ゲーム・マシン１４ｂから換金し終えている（ゲーム・マシン１４ｂにおいて他のプレーヤは未だゲームのプレイを開始していない）。この場合、ゲーム・システムは複数の累進報償の内少なくとも１つを払い戻さなければならないので（ゲーム・システムの支払い表によって強いられる）、ゲーム・システムは、複数の累進報償の１つを供与するために、ゲーム・システムにおけるゲーム・マシンから別の１台を選択しなければならない。この例では、図１６Ａ及び図１６Ｂに関連して先に述べたように、ボーナス報償に対して選択される確率に基づいて、中央サーバは、複数の累進報償の１つを供与するために、ゲーム・デバイス１４ａを選択する。これに応じて、ゲーム・マシン１４ａにおける主ゲームの後続プレイでは、中央サーバは、副ゲーム誘起イベントを出現させる。副ゲームがプレイされ、この副ゲームにおいて獲得した副ゲームの成果に基づいて、複数の累進報償の１つが、前述のように、プレーヤに供与される。

【０１７２】

一実施形態では、システムにおいてアクティブなゲーム・マシン又はプレイされているゲーム・マシンがない場合、ボーナス・イベントを保留にしてもよい。このため、システムにおけるゲーム・マシンの内の１台の新たなプレーヤが、システムにおけるゲーム・マシンの内の１台におけるこのプレーヤの主ゲームの最初のプレイにおいて、保留中のボーナス報償を達成することができる。

【０１７３】

代替実施形態では、ゲーム・マシンは、ボーナス報償又は累進報償に繰り入れるためには、追加の賭金を必要とする。例えば、蓄積賭金プールは、少なくとも部分的に、プレーヤが行う可能性がある（そして、一実施形態では、非正規賭博計数器によって追跡する）正規の賭け以外の賭け又は副次的な賭けによって、資金が繰り入れられる。一実施形態では、蓄積賭金プールには、賭けられた正規の賭け以外の賭金又は副次的な賭金のみが繰り入れられる。別の実施形態では、蓄積賭金プールには、正規の賭け以外の賭金又は副次的な賭金だけでなく、前述のようにプレーヤの賭金に基づいて、資金が繰り入れられる。別の実施形態では、このような追加の賭けがプレーヤによって行われた場合にのみ、ゲーム・マシンがアクティブになることができる。この実施形態では、ゲーム・マシンをアクティブ状態に分類するためには、ゲーム・システムのゲーム・マシンにおいて、正規の賭け以外の賭けすなわち副次的な賭けを行わなければならない（そして、非正規賭博計数器によって追跡しなければならない）。

【０１７４】

尚、この実施形態では、累進報償に対して固定された開始額が支払い表に組み込まれており、最小額が払い戻されることが保証されているので、修正子即ち乗数成分の必要性がない。したがって、通貨単位を蓄積賭金プールに戻して、後続の修正子即ち乗数を増大させる必要がなく、残余を計算して蓄積賭金プールに加算する必要もない。

また、この代替実施形態は、副ボーナス報償も全く含む必要がない。しかしながら、本発明にしたがって、１つ以上の副ボーナス報償をこの実施形態において採用することがで

きる。

【０１７５】

更に、本発明のゲーム・システムは、１つ以上の累進ボーナス報償を同時にゲーム・システムにおける多数の異なるゲーム・マシンに供与することを決定することもできる。これは、プレーヤ同士が争って異なる累進ボーナス報償を獲得する、競合ゲーム環境を創作することができる。

【０１７６】

更に別の実施形態では、プレーヤによるある種の入力又は別の要因にもとづいて、システムが１つ以上の追加の累進報償を供与することもできる。このような実施形態の１つでは、ボーナス・イベントを受けたプレーヤが、最大賭金のような、指定の最低賭金額を賭けた場合、ゲーム・システムは、このプレーヤに、前述の例における第５の累進報償のような、更に別の累進報償を受ける機会を供与することができる。これは、自動的に供与することができ、あるいは指定のイベント又は条件が生じたときに供与することもできる。これによって、１，０００，０００ドルを超えるような、これまでよりも高い累進報償が可能になる。

【０１７７】

追加の累進ジャックポット報償

中央サーバは、累進増分を追跡し、累進報償がゲーム・マシン上で勝ち取られたと中央サーバが判断したときに、その額をゲーム・マシンに送る。別の代替実施形態では、ジャックポット報償のような追加の累進報償（例えば、１，０００，０００ドル以上で開始する累進報償）を本発明のゲーム・システムにおいて採用することもできる。このような実施形態の１つでは、このレベルが利用できるのは、最大賭金のような、指定された賭金レベルで賭けが行われた場合のみである。一実施形態では、この追加の累進報償は、前述の多重累進報償レベルにおける第５の累進報償として採用される。これは、ランダムなボーナス又はその他の適した方法によって勝ち取ることができる。

【０１７８】

プレーヤに提供する情報

先に示したように、ボーナス報償は、プレーヤに説明や情報を提供する又は提供せずに、ゲーム・マシンのプレーヤに供与する完全に神秘的なボーナス報償とすることができ、あるいは、図１８における累進報償のように、プレーヤに表示することもできる。一実施形態では、累進報償がある実施形態のように、ボーナス報償に関する適した情報を、ゲーム・マシン上の１つ以上のディスプレイ又は、システムのゲーム・マシンのバンク上方のような、ゲーム・マシンの近くに位置する追加の情報ディスプレイ上の１つ以上の表示を通じて、プレーヤに提供することができる。

【０１７９】

この情報は、プレーヤを楽しませるため、又はボーナス・イベントが出現した又は出現することをプレーヤに知らせるために用いることができる。このような情報の例は、次の通りである。

（１）ボーナス・イベントが出現したこと。

（２）もうすぐボーナス・イベントが出現すること（即ち、ボーナス・イベントを予示する）。

（３）１つ以上のボーナス報償が、システムのゲーム・マシンの１人以上のプレーヤに供与されたこと。

（４）１つ以上のボーナス報償が、システムのゲーム・マシンの１人以上のプレーヤにもうすぐ供与されること。

（５）どのゲーム・マシンが、主報償、副報償又は累進報償のような、ボーナス報償を勝ち取ったか。

（６）勝ち取ったボーナス報償の額。

（７）累進報償のように、勝ち取ることができるボーナス報償の額。

（８）実際のボーナスの現在のレベル。

尚、このような情報は、適したオーディオ、オーディオ・ビジュアル、又はビジュアル・デバイスであればいずれを通じてでも、プレーヤに提供できることは認められよう。

【０１８０】

閾値を用いた多重ボーナス報償プール

代替実施形態では、乗数成分や査定額成分を利用して主ゲーム報償を決定するのではなく、ゲーム・システムは複数の異なる既定のボーナス報償プールを利用して、主ボーナス報償を決定する。各ボーナス報償プールは、複数の異なるボーナス報償を含み、各々、選択される確率が付随する。この実施形態では、各ボーナス報償プールには、蓄積賭金プールに蓄積されている賭金の異なる閾値又は範囲が関連付けられている。一実施形態では、蓄積賭金プールにおける蓄積額が大きい程、主ボーナス報償を決定するために利用されるボーナス・プールの平均予想主ボーナス報償も大きくなる。以下に、このような実施形態の１つによるプール構造の一例を示す。

【０１８１】

・蓄積賭金プール　　用いるボーナス報償プール

０～３００	A
３０１～６００	B
６０１～９００	C
１２００以上	D

・プールA　　平均予想主ボーナス報償：１００

賞金	確率	寄与
５０	０．３３３３	１６．６６６６７
１００	０．３３３３	３３．３３３３３
１５０	０．３３３３	５０

・プールB　　平均予想主ボーナス報償：２００

賞金	確率	寄与
５０	０．３３３３	１６．６６６６７
２００	０．３３３３	６６．６６６６７
３５０	０．３３３３	１１６．６６６７

・プールC　　平均予想主ボーナス報償：３００

賞金	確率	寄与
１００	０．３３３３	３３．３３３３３
３００	０．３３３３	１００
５００	０．３３３３	１６６．６６６７

・プールD　　平均予想主ボーナス報償：４００

賞金	確率	寄与
２００	０．３３３３	６６．６６６６７
４００	０．３３３３	１３３．３３３３３
６００	０．３３３３	２００

【０１８２】

本発明の動作において、ボーナス・イベントが出現すると決定すると、中央サーバはボーナス報償プールの１つを選択する。選択されるボーナス報償プールは、蓄積賭金プールにおける蓄積賭金額に基づく。例えば、先に例示したように、蓄積賭金プールが６３０の場合、中央サーバはプールＣを選択する。

【０１８３】

一実施形態では、中央サーバは、決定したボーナス報償プールに関するデータを、選択したゲーム・デバイスに伝達する。この実施形態では、次いで、選択されたゲーム・デバ

イスは、伝達あれたボーナス報償プールにおける各主ボーナス報償に付随する確率に基づいて、主ボーナス報償の１つを選択し、選択した主ボーナス報償をプレーヤに供与する。例えば、中央サーバは、プールＣに関するデータを伝達し、選択されたゲーム・デバイスは、プールＣにおける主ボーナス報償の確率に基づいて、主ボーナス報償に５００を選択し、選択されたゲーム・デバイスのプレーヤに供与する。別の実施形態では、中央サーバは、決定したボーナス報償プールから主ボーナス報償の１つを選択し、選択した主ボーナス報償を、選択したゲーム・デバイスに伝達し、選択したゲーム・デバイスのプレーヤに供与する。これらの実施形態では、主ボーナス報償は、既定のボーナス報償プールから選択した報償に基づくが、既定のボーナス報償プールの内どれを利用するかの決定は、蓄積報償プールに基づき、したがって、主ボーナス報償は、少なくとも部分的に、蓄積賭金プールに蓄積されている賭金に基づいて決定される。

【０１８４】

ゲーム・システムのゲーム・マシン及び電子回路全般

本発明のゲーム・マシンの２つの代替実施形態を概略的に図１９Ａ及び図１９Ｂに、それぞれ、ゲーム・マシン２００ａ及びゲーム・マシン２００ｂとして示す。ゲーム・マシン２００ａ及び／又はゲーム・マシン２００ｂを、ここではゲーム・マシン２００と呼ぶことにする。

【０１８５】

一実施形態では、図１９Ａ及び図１９Ｂに示すように、各ゲーム・マシン２００は、指示構造、筐体又はキャビネットを有し、従来のゲーム・マシンの複数のディスプレイ、入力、制御部、及びその他の機構を支持する。これは、プレーヤが起立又は着座しながら操作できるように構成されている。ゲーム・マシンは、台座又はスタンド上に位置付けてもよく、あるいはパブ形式のテーブル・トップ・ゲーム（図示せず）として構成することができる。これは、プレーヤが着座して操作することができるので好ましい。図１９Ａ及び図１９Ｂに示す異なる構成によって例示するように、ゲーム・マシンは、様々なキャビネット及びディスプレイ構成を用いた構造とすることができる。

【０１８６】

一実施形態では、図２０に示すように、各ゲーム・マシンは、好ましくは、マイクロプロセッサ、マイクロプロセッサに基づくプラットフォーム、適した集積回路、又は１つ以上の特定用途集積回路（ＡＳＩＣ）のような、少なくとも１つのプロセッサ２１２を含む。プロセッサは、少なくとも１つのデータ・ストレージ、即ち、メモリ・デバイス２１４と通信する、即ちこれにアクセスする、又はデータを交換するように動作可能である。一実施形態では、プロセッサ及びメモリ・デバイスは、ゲーム・マシンのキャビネットの内部にある。メモリ・デバイスは、プロセッサが実行してゲーム・マシンを制御するプログラム・コード及び命令を格納する。また、メモリ・デバイスは、画像データ、イベント・データ、プレーヤ入力データ、乱数又は疑似乱数発生器、支払い表データ又は情報、及びゲーム・マシンのプレイに関する適用可能なゲーム規則というような、その他のデータも格納する。一実施形態では、メモリ・デバイスは、ランダム・アクセス・メモリ（ＲＡＭ）を含む。一実施形態では、メモリ・デバイスは、リード・オンリ・メモリ（ＲＯＭ）を含む。一実施形態では、メモリ・デバイスは、フラッシュ・メモリ及び／又はＥＥＰＲＯＭ（電気的消去可能プログラム可能リード・オンリ・メモリ）を含む。他の磁気、光学及び／半導体メモリも適したものであれば、本発明のゲーム・マシンと共に仕様することができる。

【０１８７】

一実施形態では、プログラム・コード及び／又は前述の動作データの一部又は全部をデータを取り出し可能即ち着脱可能なメモリ・デバイスに格納することができる。着脱可能なメモリ・デバイスは、適したカートリッジ、ディスク、又はＣＤ-ＲＯＭを含むが、これらに限定されるのではない。プレーヤは、このような着脱可能メモリ・デバイスを、デスクトップ、ラップトップ・パーソナル・コンピュータ、パーソナル・ディジタル・アシスタント（ＰＤＡ）、又はその他のコンピュータ化したプラットフォームに入れて用いる

ことができる。ここでは、プロセッサ及びメモリ・デバイスをまとめて「コンピュータ」と呼ぶ場合もある。

【０１８８】

一実施形態では、以下で更に詳しく論ずるが、ゲーム・マシンは、確率データに基づいて、主ゲームに対する報償及び／又はその他のゲーム成果を生成する。即ち、主ゲームに対する各報償又はその他のゲーム成果には、確率が付随し、ゲーム・マシンは、付随する確率に基づいて、プレーヤに供与する報償又はその他のゲーム成果を生成する。この実施形態では、ゲーム・マシンはランダムに、又は確率計算に基づいて成果を生成するので、ゲーム・マシンがプレーヤに、主ゲームに対して具体的にどのような報償又はその他のゲーム成果を供与するかには、確実性が全くない。

【０１８９】

別の実施形態では、以下で更に詳しく論ずるが、ゲーム・マシンは所定の又は有限の報償又はその他のゲーム成果の集合即ちプールを用いる。この実施形態では、各報償又はその他のゲーム成果がプレーヤに供与され、ゲーム・マシンは、供与した報償又はその他のゲーム成果を、所定の集合即ちプールから取り除く。一旦集合即ちプールから取り除かれると、その供与された具体的な報償又はその他のゲーム成果を再度プレーヤに供与することはできない。この主のゲーム・マシンは、入手可能な報償又はその他のゲーム成果の全てを、プレイ・サイクルの間にプレーヤに供与し、実際の儲け(win)及び損失の額を保証する。

【０１９０】

尚、本発明は、中央コントローラが成果のプールから成果を取り出すような、中央決定システムにおいて採用してもよい。このような実施形態の１つでは、中央サーバがあるゲーム・マシンに対する成果を決定した後、ゲーム・システムは、ゲーム・マシンがボーナス・イベントを受けるように選択されるまで、このような成果を格納しておき、選択されたゲーム・マシンは成果を要求する。

【０１９１】

一実施形態では、図１９Ａに示すように、ゲーム・マシン２００ａは、プロセッサによって制御される１つ以上のディスプレイ・デバイスを含む。ディスプレイ・デバイスは、ゲーム・マシンのキャビネットに接続又は搭載することが好ましい。図１９Ａに示す実施形態は、主ゲームを用事する中央ディスプレイ・デバイス２１６を含む。また、このディスプレイ・デバイスは、主又は副ゲームに関する情報だけでなく、主ゲームに付随する適宜の副ゲームであれば、任意のものを表示することができる。図１９Ｂに示す代替実施形態は、中央ディスプレイ・デバイス２１６及び上位ディスプレイ・デバイス２１８を含む。上位ディスプレイ・デバイスは、主ゲーム、主ゲームに付随するあらゆる副ゲーム、及び／又は主又は副ゲームに関する情報を表示することができる。図１９Ａ及び図１９Ｂに示すように、一実施形態では、ゲーム・マシンは、プレーヤの現在のクレジット数、現金、収支勘定(account balance)又は同等物を表示するクレジット・ディスプレイ２２０を含む。一実施形態では、ゲーム・マシンは、プレーヤの賭金額を表示する賭博ディスプレイ２２２を含む。

【０１９２】

ディスプレイ・デバイスは、限定ではなく、モニタ、テレビジョン・ディスプレイ、液晶ディスプレイ（ＬＣＤ）、発光ダイオード（ＬＥＤ）に基づくディスプレイ、あるいはその他の適した電子デバイス又は表示機構であればいずれでも含むことができる。一実施形態では、以下で更に詳しく説明するが、ディスプレイ・デバイスは、タッチ・スクリーン・コントローラが連動するタッチ・スクリーンを含む。ディスプレイ・デバイスは、正方形、長方形、細長い長方形というような、適した外形であればいずれでもよい。

【０１９３】

ゲーム・マシンのディスプレイ・デバイスは、少なくとも１つそして好ましくは複数のゲーム又はその他の適した画像、シンボル、及びいずれかの視覚表現のような指標、あるいは機械式、仮想的、又は視覚的リール及びホイール、動的照明、ビデオ画像、人の画像

、キャラクタ、場所、物、カードの面、トーナメント広告(tournament advertisement)などのような物体の移動の展示(exhibition)を表示するように構成されている。

【０１９４】

一代替実施形態では、ディスプレイ・デバイス上に表示される、又はディスプレイ・デバイスのシンボル、画像、及び指標は、機械的形態とすることができる。即ち、ディスプレイ・デバイスは、少なくとも１つそして好ましくは複数のゲーム又はその他の適した画像、シンボル又は指標を表示するように構成された１つ以上の回転可能なホイール、リール、ダイスのような、１つ以上の機械的物体のようなあらゆる電気機械的デバイスでも含むことができる。

【０１９５】

図２０に示すように、一実施形態では、ゲーム・マシンは、プロセッサと通信する少なくとも１つの支払い受入部２２４を含む。図１９Ａ及び図１９Ｂに見られるように、支払い受入部は、硬貨スロット２２６、及び支払い、紙幣、又は札受入口２２８を含むことができ、ここに、プレーヤはお金、硬貨、又はトークンを挿入する。プレーヤは、硬貨を硬貨スロットに入れる か、あるいは紙幣、チケット、又はバウチャを支払い、紙幣又は札受入口に入れることができる。別の実施形態では、リーダや、クレジット・カード、デビッ ト・カード、データ・カード、又はクレジット・スリップのための承認機(validator)のようなデバイスを用いて、支払いを受け入れることもできる。一実施形態では、プレーヤは、識別カードをゲーム・マシンのカード・リーダに挿入することもできる。一実施形態では、識別カードは、プログラムされたマイクロチップ、又はプレーヤの識別、全与信額、及びその他の関連情報がコード化された磁気ストリップを有するスマート・カードである。一実施形態では、電子資金転送によって、現金をゲーム ・マシンに送金することができる。プレーヤがゲーム・マシンに資金を投入すると、プロセッサは入力された資金量を判定し、対応する金額を、前述のように、クレジット又はその他の適したディスプレイ上に示す。

【０１９６】

図１９Ａ、図１９Ｂ及び図２０に示すように、一実施形態では、ゲーム・マシンは、プロセッサと通信する少なくとも１つの、好ましくは複数の入力デバイス２３０を含む。入力デバイスは、プレーヤに入力信号を生成させ、それをプロセッサが読むようにした、適したデバイスであればいずれでも含むことができる。一実施形態では、ゲーム・マシンにしかるべき金額を投入した後、入力デバイスは、プル・アーム(pull arm)２３２又はプレイ・ボタン２３４のような、ゲーム活性化デバイスとなり、プレーヤがゲーム・マシンにおいて、いずれかの主ゲーム又は一連のイベントを開始するために用いられる。プレイ・ボタンは、一賭けボタン、最大賭けボタン、又は賭け繰り返しボタンのような、適したプレイ始動手段であれば、いずれでも使用可能である。一実施形態では、しかるべく資金が投入されたときに、ゲーム・マシンはゲームのプレイを自動的に開始する。別の実施形態では、プレーヤがゲーム・ボタンの１つに関与したときに、ゲーム・マシンは自動的にゲーム・プレイを活性化する。

【０１９７】

一実施形態では、図１９Ａ及び図１９Ｂに示すように、１つの入力デバイスが一賭けボタン２３６となっている。プレーヤは、一賭けボタンを押すことによって賭けを行う。プレーヤが一賭けボタンを押す毎に、１クレジットずつ賭金を増加させることができる。プレーヤが一賭けボタンを押すと、クレジット・ディスプレイに示されるクレジット数が１だけ減少することが好ましく、賭金ディスプレイに示されるクレジットの数は１だけ増加することが好ましい。別の実施形態では、１つの入力デバイスが最大賭けボタン（図示せず）であり、これはプレーヤが、ゲーム・マシンに付随するゲームに許される最大賭金を賭けることを可能にする。

【０１９８】

一実施形態では、１つの入力デバイスは払戻ボタン２３８である。プレーヤは、払戻ボタンを押して、払戻現金の支払い、又は残りのクレジット数に対応するその他の適宜形態

の支払いを受けることができる。一実施形態では、プレーヤが払い戻しをすると、プレーヤは、硬貨払戻トレイ２４０において硬貨又はトークンを受け取る。一実施形態では、プレーヤは、プレーヤによって償還可能な、又はプレーヤの電子的記録可能識別カードに入金されるチケット又はクレジット・スリップのような、他の払戻機構を受け取ってもよい。

【０１９９】

一実施形態では、図２０に関連して上述したように、１入力デバイスは、タッチ・スクリーン・コントローラ２４４に結合されているタッチ・スクリーン２４２、又はディスプレイ上の画像とプレーヤの対話を可能にする他の何らかの接触感応ディスプレイ・オーバーレイである。タッチ・スクリーン及びタッチ・スクリーン・コントローラは、ビデオ・コントローラ２４６に結合されている。プレーヤは、タッチ・スクリーンのしかるべき位置に接触することによって、判断を行いゲーム・マシンに信号を入力することができる。

更に、ゲーム・マシンは、外部ビデオ源、拡張バス、ゲーム又はその他のディスプレイ、ＳＣＳＩポート、又はキー・パッドのような外部周辺機器とプロセッサの通信を可能にする複数の通信ポートを含むことができる。

【０２００】

一実施形態では、図２０に見られるように、ゲーム・マシンは、プロセッサと共に機能する１つ以上のサウンド・カード２４８によって制御されるサウンド発生デバイスを含む。一実施形態では、サウンド発生デバイスは、少なくとも１つの、そして好ましくは複数のスピーカ２５０、あるいは、主及び／又は副ゲーム のための、あるいは誘惑モードのようなゲーム・マシンのその他のモードのために、プレイ・ミュージックのようなサウンドを発生する、その他のサウンド発生ハードウェア及び／又はソフトウェアを含む。一実施形態では、ゲーム・マシンは、ディスプレイ・デバイスの１つ以上に表示される誘惑マルチメディア画像と結合されたダイナミック・サウンドを供給し、オーディオ・ビジュアル表現を設けたり、あるいはそれ以外の方法で、プレーヤをゲーム・マシンに惹き付けるためのサウンドを伴うフルモーション・ビデオを表示する。アイドリング期間中、ゲーム・マシンは、一連のオーディオ及び／又はビジュアル誘惑メッセージを表示し、潜在的なプレーヤをゲーム・マシンに惹き付けることができる。また、ビデオは、しかるべき情報であれば任意のものを提供するためにカスタム化することもできる。

【０２０１】

一実施形態では、ゲーム・マシンは、ゲーム・マシンを実際に使用しているプレーヤ及び／又はゲーム・マシンの周囲領域の画像を取得するように選択的に位置付けられているプロセッサと通信し（プロセッサによって制御される可能性もある）カメラのような、プレーヤ・センサ又はその他のセンサを含むことができる。一実施形態では、カメラは、静止画像又は動画（例えば、ビデオ）を選択的に取得するように構成することができ、アナログ、ディジタル、又はその他の適したフォーマットのいずれかで画像を取得するように構成することができる。ディスプレイ・デバイスは、カメラが取得した画像を表示するだけでなく、分割画面又は映像内映像でゲームの視覚可能な示威行為を表示するように構成することができる。例えば、カメラはプレーヤの画像を取得することができ、その画像を主及び／又は副ゲーム内に、ゲーム画像、シンボル、又は指標として組み込むことができる。

【０２０２】

先に示し更に図１に示すように、本発明のゲーム・マシンを２台以上データ・ネットワーク又はリモート通信リンクに接続することもできる。各ゲーム・マシンのプロセッサは、個々のゲーム・マシンと中央サーバ又はコントローラとの間の信号の送信を容易にするように設計することができる。

【０２０３】

本発明の複数のゲーム・マシンを、データ・ネットワークに接続することができる。一実施形態では、データ・ネットワークは、ローカル・エリア・ネットワーク（ＬＡＮ）であり、その場合１つ以上のゲーム・マシンは、例えば、ゲーム・センタ又はゲーム・セン

タの一部におけるように、実質的に互いに近接しており、中央サーバすなわちコントローラと同一場所にある。他の実施形態では、データ・ネットワークは、ワイド・エリア・ネットワーク（ＷＡＮ）であり、その場合、１つ以上のゲーム・マシンは、少なくとも１つのオフサイト中央サーバ又はコントローラと通信する。この実施形態では、複数のゲーム・マシンをゲーム・センタの異なる部分、又はオフサイトの中央サーバすなわちコントローラとは異なるゲーム・センタ内に配置することができる。つまり、ＷＡＮは、オフサイト中央サーバすなわちコントローラと、都市又は州のような同じ地理的区域内にあるゲーム・センタ内に配置されたオフサイトのゲーム ・マシンとを含むことができる。本発明のＷＡＮゲーム・システムは、前述のＬＡＮゲーム・システムと実質的に同一でもよいが、各システムにおけるゲーム・マシンの数は、互いに異なってもよい。

【０２０４】

別の実施形態では、データ・ネットワークは、インターネット又はイントラネットである。この実施形態では、ゲーム・マシンの動作は、ゲーム・マシンにおいて少なくとも１つのインターネット・ブラウザで見ることができる。この実施形態では、ゲーム・マシンの動作、及びクレジットの蓄積は、従来の電話又はその他の伝送線、ディジタル信号線（ＤＳＬ）、Ｔ－１線、同軸ケーブル、光ファイバ・ケーブル、ワイヤレス・ゲートウェイ、又はその他の適した接続を通じた中央サーバ又はコントローラ（インターネット／イントラネット・サーバ又はウェブサーバ）への接続のみで遂行することができる。この実施形態では、プレーヤは、インターネット接続及びコンピュータ、又はその他のインターネット設備が使用可能な任意の場所からでも、プレーヤはインターネット・ゲーム・ページにアクセスすることができる。近年におけるコンピュータ数並びにインターネット接続の数及び速度の拡大により、遠隔サイトの数が増々増え、これらからプレーヤがプレイする機会が増える。尚、ディジタル・ワイヤレス通信の帯域幅拡大により、特にこのような通信を暗号化する場合、このような技術が、 本発明による通信の一部又は全てに相応しくなることは認められよう。データ送信速度が高い程、表示の洗練性や応答及びプレーヤとの双方向処理を強化するのに有用であると言える。

【０２０５】

別の実施形態では、１箇所以上のゲーム・サイトにおける複数のゲーム・マシンをネットワーク化して、当技術分野では周知のように、漸進的構成で中央サーバに繋ぐことができ、基本又は主ゲームを開始するための各賭金の一部を、ボーナス又は副イベントの報償に割り当てることができる。一実施形態では、ホスト・サイトのコンピュータを、種々の互いに離れているゲーム・サイトにおける複数の中央サーバと結合し、マルチサイト・リンク漸進的自動ゲーム・システムを設ける。一実施形態では、ホスト・サイト・コンピュータは、例えば、都市内の異なる場所又は州内の異なる都市を含む、異なる地理的場所における多数の個人所有地(property)全体に分散するゲーム・マシンに供することができる。

一実施形態では、ホスト・サイトのコンピュータをシステムの動作及び制御全体のために維持する。この実施形態では、ホスト・サイトの・コンピュータは、進行中のゲーム全体を監視し、全ての進行中のジャックポットを計算するためのマスタとなる。参加している全てのゲーム・サイトは、ホスト・サイト・コンピュータに情報を報告し、ホスト・サイト・コンピュータから情報を受信する。各中央サーバ・コンピュータは、ゲーム・マシンのハードウェア及びソフトウェアと、ホスト・サイト・コンピュータとの間の全てのデータ通信を責務とする。

【０２０６】

一実施形態では、図１９Ａ及び図１９Ｂに示すように、基本又は主ゲームは、１つ以上のペイライン２５２を有するスロット・ゲームとすることができる。ペイラインは、水平、垂直、円、対角線、傾斜、又はそのあらゆる組み合わせとすることができる。この実施形態では、ゲーム・ディスプレイは、少なくとも１つのリール、そして好ましくは、３～５個までのリール２５４のような複数のリール５４を、機械的回転リールの電気機械的形態、又は模擬したリール及びその移動を有するビデオ形態で表示する。一実施形態では、

電気機械式スロット・マシンは、複数の隣接する回転可能ホイールを含み、これらを任意の適した形式の電子ディスプレイとも組み合わせ、動作的に結合することができる。別の実施形態では、リール２５４がビデオ形態の場合、複数の模擬したビデオ・リール２５４を、前述のように、１つ以上のディスプレイ・デバイス上に表示する。各リール２５４は、ベル、ハート、果物、数値、文字、バー、又はゲーム・デバイスと関連付けられているテーマに好ましくは対応するその他の画像等の、複数の指標を表示する。この実施形態では、ゲーム・デバイスは、主ゲームのリールが回転を停止したとき、特定の種類及び／又は構成の指標又はシンボルが、アクティブなペイライン上で発生するかそれ以外で勝利の組み合わせ又はパターンが生じたときに、賞金を授与する。

【０２０７】

一実施形態では、基本又は主ゲームはポーカ・ゲームとすることができ、この場合、ゲーム・デバイスは、プレーヤに従来のビデオ・ポーカをプレイさせ、最初に仮想的な５２枚のカードの積み重ねから５枚のカードを、全ておもてにして配る。カードは、従来のカードのゲームにおけるように配ることができ、あるいはゲーム・デバイスの場合、カードはランダムに所定数のカードから選択することもできる。プレーヤがカードを引きたい場合、プレーヤは１つ以上の入力デバイスを用いることによって、関連する保持ボタンを押したり、タッチ・スクリーン上で対応する領域に接触する等によって、カードを選択して保持する。プレーヤが配る ボタンを押下した後、ゲーム・デバイスのプロセッサは、不要な即ち破棄するカードをディスプレイから除去し、代わりのカードを、積み重ねにある残りのカードから配る。その結果、最終的な５枚の持ち札が得られる。ゲーム・デバイスのプロセッサは、最終的な５枚の持ち札を払戻表と比較する。この表は、従来のポーカの上がりのランクを利用して、勝利の持ち札を決定する。勝利の持ち札及び賭けたクレジットに基づく報償をプレーヤに与える。

【０２０８】

別の実施形態では、基本又は主ゲームは、ビデオ・ポーカの多重持ち札型(multi-hand version)とすることができる。この実施形態では、プレーヤに少なくとも２枚のカードを配る。このような一実施形態では、配ったカードの全てにおけるカードは同じカードである。一実施形態では、カードの各持ち札が、それ自体のカードの積み重ねに関連付けられている。プレーヤは、主要の持ち札に保持するカードを選択する。主要な持ち札に保持されるカードは、カードの他の持ち札にも保持される。残りの保持されていないカードは、各表示されているカードから除去され、ランダムに配られたカードと交換される。交換カードは、各持ち札毎に独立してランダムに配られるので、交換カードは、常に持ち札毎に異なる。ポーカの持ち札のランクは、したがって、持ち札毎に決められ、プレーヤに報償が与えられる。

【０２０９】

一実施形態では、基本又は主ゲームをキーノ・ゲームとすることができる。この場合、ゲーム・デバイスは、複数の選択可能な指標又は番号を、ディスプレイ・デバイスの少なくとも１つに表示する。この実施形態では、プレーヤは、少なくとも１つの、好ましくは複数の選択可能な指標又は番号を、入力デバイスを用いて又はタッチ・スクリーンを用いて選択する。次いで、ゲーム・デバイスは、一連の引いた番号を表示し、プレーヤが選択した番号とゲーム・デバイスが引いた番号との間に一致があるなら、その量を決定する。プレーヤは、決定した一致があれば、その量に基づいて報償を与えられる。

【０２１０】

一実施形態では、副ゲームは、適したゲームであれば任意の種類でよく、基本又は主ゲームと同様でも全く異なってもよい。一実施形態では、ゲーム・デバイスが含むプログラム・コードは、プロセッサに、プレーヤが誘起イベント、資格取得条件、あるいは基本又は主ゲームにおいて指定されたその他のゲーム・イベントに達したときに、ボーナス・ラウンドを自動的に開始させる。一実施形態では、誘起イベント又は資格取得条件は、主ゲームにおいて選択した成果、図１９Ａ及び図１９Ｂに見られる主スロット・ゲーム実施形態におけるペイラインに沿った３つの隣接するリール上に現れる数値７のような、あるい

は主ゲームにおけるディスプレイ・デバイス上の１つ以上の指標の特定配列とすることができる。別の実施形態では、誘起イベント又は資格取得条件は、ある量のゲーム・プレイを超過し（ゲーム数、クレジット数、時間量）、ゲーム・プレイの間又はランダムな報償として指定数のポイント獲得に達することによればよい。

【０２１１】

一実施形態では、一旦プレーヤがボーナス・ゲームの資格を得たなら、プレーヤは続いて基本又は主ゲーム に戻りプレイを続けることによって、彼らのボーナス・ゲームへの参加を促進することができる。つまり、プレーヤが得たボーナス・シンボルのような各ボーナス資格付与イベント毎に、所与の数のボーナス・ゲーム 賭けポイント又はクレジットを「ボーナス計数器」に蓄積することができる。ボーナス計数器は、ボーナス・ゲームへの最終的な参加に向けて、ボーナス賭けクレジット又はエントリを累加するようにプログラムされている。主ゲーム における多数のボーナス資格付与イベントの発生により、授与されるボーナス賭けクレジット数の算術的又は幾何学的増加を得ることができる。一実施形態では、ボーナス・ゲーム中に余分なボーナス賭けクレジットを受け戻し、ボーナス・ゲームのプレイを延長することができる。

【０２１２】

一実施形態では、ボーナス・ゲーム のための別個の参加料又は購入費用を用いる必要はない。即ち、プレーヤは、ボーナス・ゲームへのエントリを購入しなくてもよい。プレーヤは、主ゲームのプレイを通じてエントリを勝ち取る即ち獲得しなければならず、これによって、主ゲームをプレイする意欲が湧く。別の実施形態では、例えば、プレーヤが他の指定した活動を通じてボーナス・ゲームの参加資格を得損ねた場合、ボーナス又は副ゲームの資格付与は、単純なプレーヤによる「購入」によって行うこともできる。

【０２１３】

尚、ここに記載した現時点における好適な実施形態に対する種々の変更や修正は、当業者には明白であることは言うまでもない。このような変更や修正は、本発 明の精神及び範囲から逸脱することなく、そしてその意図する利点を縮小することなく行うことができる。したがって、このような変更及び修正は、添付した特 許請求の範囲によって包含されるものとする。

【図面の簡単な説明】

【０２１４】

【図１】本発明の一実施形態による、複数のゲーム・マシンとの通信する中央サーバの模式図である。

【図２】図１の実施形態の中央サーバのメモリの模式図であり、蓄積された賭金プールの一例を概略的に示す図である。

【図３】図１の実施形態の中央サーバのメモリの模式図であり、以前の蓄積賭金プールに対する残余がある、蓄積賭金プールの一例を概略的に示す図である。

【図４】ボーナス・イベント・トリガに関するボーナス・イベント認定周期を示すタイムラインの図である。

【図５】ボーナス・トリガに関するボーナス・イベント蓄積期間を示すタイムラインの図である。

【図６】ボーナス・イベント・トリガ及びボーナス・イベント認定期間に関するボーナス・イベント蓄積期間を示すタイムラインの図である。

【図７】３台のアクティブ・ゲーム・マシンに対する相対的な賭金額、及びアクティブ・ゲーム・マシン毎に主ボーナス報償を供与することが選択される確率の一例の図である。

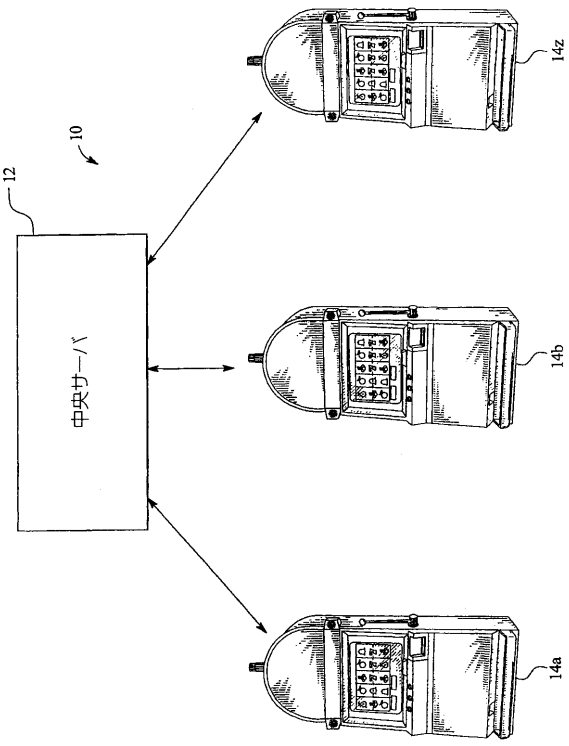
【図８】２台のアクティブ・ゲーム・マシンに対する相対的な賭金額、及びアクティブ・ゲーム・マシン毎に主ボーナス報償を供与することが選択される確率の一例の図である。

【図９】２台の異なるアクティブ・ゲーム・マシンに対する相対的な賭金額、及びアクティブ・ゲーム・マシン毎に主ボーナス報償を供与することが選択される確率の一例の図である。

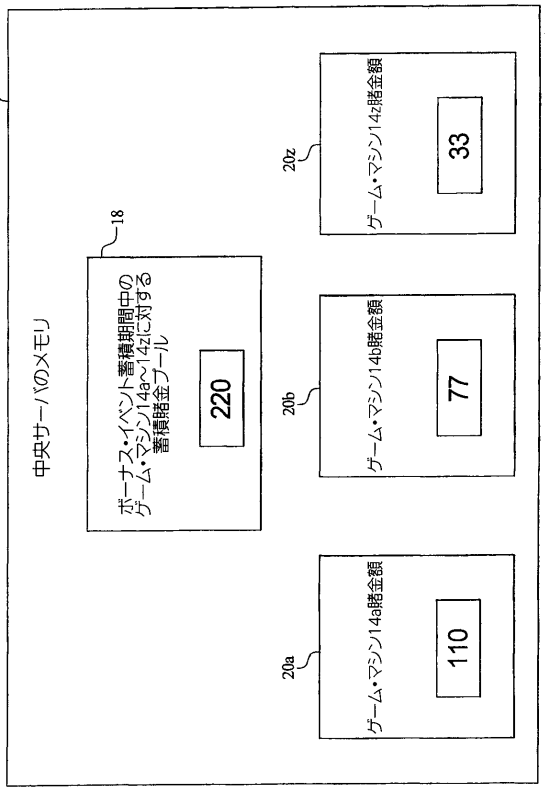
【図１０】１台のアクティブ・ゲーム・マシンに対する賭金額、及びアクティブ・ゲーム

・マシン毎に主ボーナス報償を供与することが選択される確率の一例の図である。
【図１１】本発明の一実施形態の払戻の範囲、即ち、これらの払戻に伴う額面金額の成分及び確率、又は主ボーナス報償に対する額面金額の成分を示す図である。
【図１２】本発明の一実施形態の払戻の範囲、即ち、これらの払戻に伴う額面金額の成分及び確率、又は副ボーナス報償に対する額面金額の成分を示す図である。
【図１３】本発明のゲーム・システムの実施形態の一例を示す図である。
【図１４】本発明のゲーム・システムの一実施形態において、ボーナス・イベントが発生した場合の通貨単位の総賭金額及び決定の一例を示す図である。
【図１５－１】ボーナス・イベント蓄積期間の開始から、１つ以上のボーナス報償の供与までを示す、本発明の一実施形態のフローチャートである。
【図１５－２】ボーナス・イベント蓄積期間の開始から、１つ以上のボーナス報償の供与までを示す、図１５－１に続く本発明の一実施形態のフローチャートである。
【図１６Ａ】本発明の一実施形態の一例を示すチャートである。
【図１６Ｂ】本発明の一実施形態の一例を示すチャートである。
【図１６Ｃ】本発明の一実施形態の一例を示すチャートである。
【図１７】本発明の一実施形態の図１６Ａ、図１６Ｂ、及び図１６Ｃの例を示すタイムラインの図である。
【図１８】本発明の一例の複数の累進報償を表示するディスプレイを有するゲーム・マシンの斜視図である。
【図１９Ａ】本発明の一実施形態のゲーム・マシンの代替実施形態の前面斜視図である。
【図１９Ｂ】本発明の一実施形態のゲーム・マシンの代替実施形態の前面斜視図である。
【図２０】本発明のゲーム・マシンの一実施形態の電子的構成の模式ブロック図である。

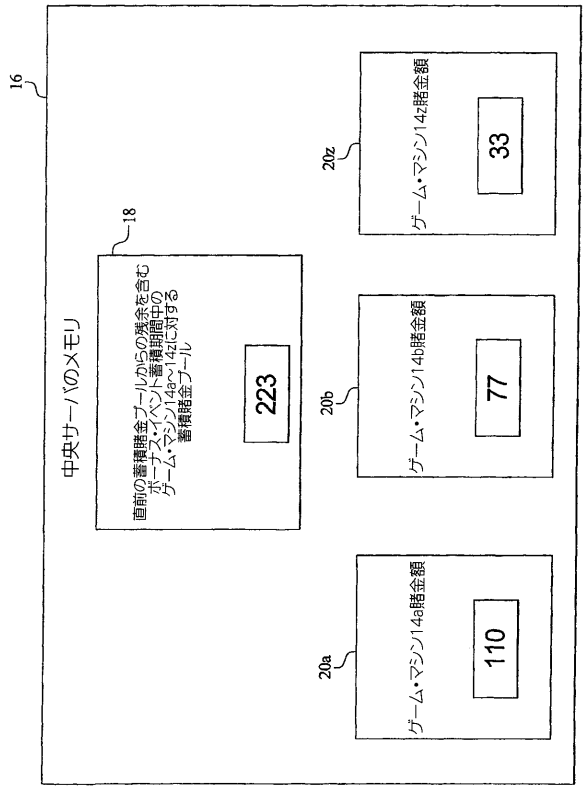
【図１】



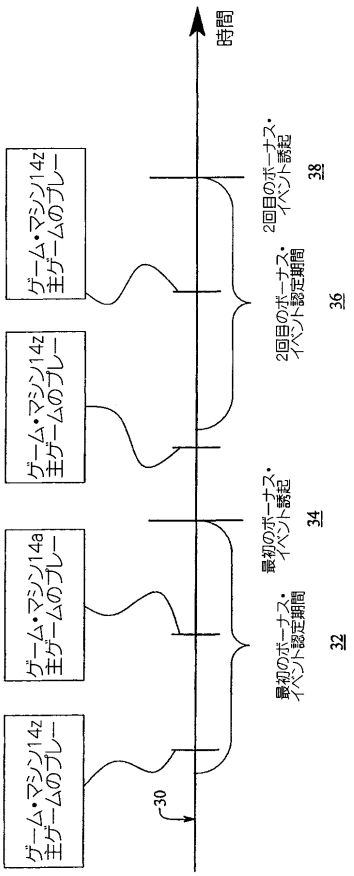
【図２】



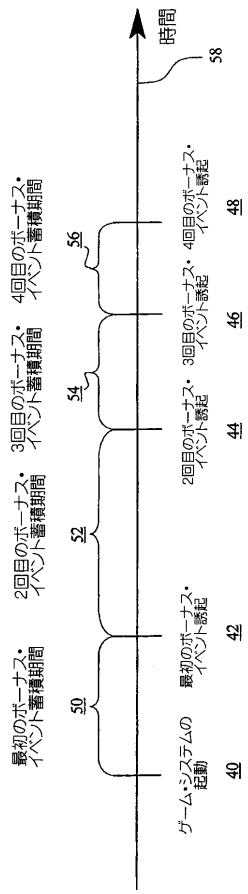
【図３】


16
中央サーバのメモリ
18
直前の蓄積賭金プールからの残金を含む
ボーナス・イベント蓄積期間中の
ゲーム・マシン14a～14zに対する
蓄積賭金プール
223
20a
ゲーム・マシン14aの賭金額
110
20b
ゲーム・マシン14bの賭金額
77
20z
ゲーム・マシン14zの賭金額
33

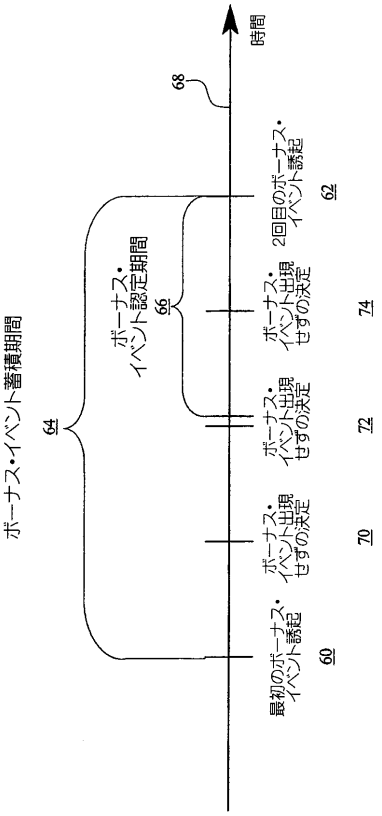
【図４】


時間
ゲーム・マシン14z
主ゲームのプレー
ゲーム・マシン14a
主ゲームのプレー
ゲーム・マシン14z
主ゲームのプレー
ゲーム・マシン14z
主ゲームのプレー
30
最初のボーナス・
イベント認定期間
32
最初のボーナス・
イベント誘起
34
2回目のボーナス・
イベント認定期間
36
2回目のボーナス・
イベント誘起
38

【図５】


時間
58
ゲーム・システムの
起動
40
最初のボーナス・
イベント蓄積期間
50
最初のボーナス・
イベント誘起
42
2回目のボーナス・
イベント蓄積期間
52
2回目のボーナス・
イベント誘起
44
3回目のボーナス・
イベント蓄積期間
54
3回目のボーナス・
イベント誘起
46
4回目のボーナス・
イベント蓄積期間
56
4回目のボーナス・
イベント誘起
48

【図６】


時間
68
ボーナス・イベント蓄積期間
64
ボーナス・
イベント認定期間
66
最初のボーナス・
イベント誘起
60
ボーナス・
イベント出現
せずの決定
70
ボーナス・
イベント出現
せずの決定
72
ボーナス・
イベント出現
せずの決定
74
2回目のボーナス・
イベント誘起
62

【図７】

ゲーム・マシン	賭けられた通貨単位	アクティブ	適用可能な蓄積賭金プールの通貨単位	選択される確率
14a	110	YES	220	50%
14b	77	YES	220	35%
14z	33	YES	220	15%

【図８】

ゲーム・マシン	賭けられた通貨単位	アクティブ	適用可能な蓄積賭金プールの通貨単位	選択される確率
14a	110	NO	0	0%
14b	77	YES	110	70%
14z	33	YES	110	30%

【図９】

ゲーム・マシン	賭けられた通貨単位	アクティブ	適用可能な蓄積賭金プールの通貨単位	選択される確率
14a	110	YES	143	77% (rounded)
14b	77	NO	0	0%
14z	33	YES	143	23% (rounded)

【図１０】

ゲーム・マシン	賭けられた通貨単位	アクティブ	適用可能な蓄積賭金プールの通貨単位	選択される確率
14a	110	YES	110	100%
14b	77	NO	0	0%
14z	33	NO	0	0%

【図１１】

主ゲーム・ボーナス額に対する払戻寄与の一例

払戻	確率	寄与
1	0.008	0.008
2	0.008	0.015
3	0.015	0.045
4	0.015	0.061
5	0.015	0.076
6	0.023	0.136
7	0.038	0.265
8	0.045	0.364
9	0.053	0.477
10	0.061	0.606
12	0.061	0.727
15	0.068	1.023
20	0.076	1.515
25	0.083	2.083
30	0.091	2.727
35	0.076	2.652
40	0.061	2.424
50	0.053	2.652
60	0.045	2.727
70	0.038	2.652
80	0.030	2.424
90	0.023	2.045
100	0.015	1.515

主ボーナス報償に対する平均予想支払い額または成分
29.2197

【図１２】

副ボーナス額に対する払戻寄与の一例

払戻	確率	寄与
1	0.207	0.207
2	0.241	0.483
3	0.172	0.517
4	0.103	0.414
5	0.069	0.345
6	0.069	0.414
7	0.034	0.241
8	0.034	0.276
9	0.034	0.310
10	0.034	0.345

副ボーナス報償に対する平均予想支払い額または成分
3.55172

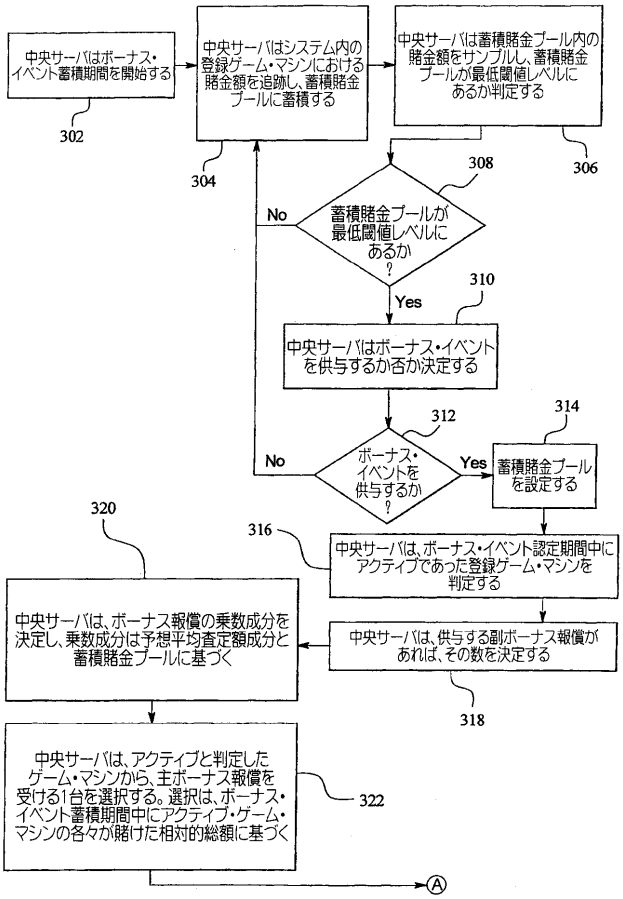
【図１３】

ゲーム・システムに登録しているゲーム・マシンの台数	６０
ボーナス・イベントにおける副ボーナス報償追加毎のゲーム・マシンの台数	６
得られる副ボーナス報償の最大数	１０
登録マシン（即ち、全てのプレーヤがプレイしアクティブである）の最大台数に対する平均総ボーナス・コイン・アウト	６４．７３６９
このボーナス専用の総ゲーム払戻表の割合	３０．０％
１回ボーナスが出されるまでの賭けられるクレジット総数（閾値）	２１５．７８９６６
主ボーナス報償の目標平均支払い	３００クレジット
ボーナスＲＮＧサンプル・レート（中央サーバがボーナス・イベントが出現するか確認するためにチェックする頻度）	５０クレジット
平均ボーナス・イベント出現当たり賭けられるクレジット総数	２２１５．５１２４
サンプル当たりのボーナス・イベント出現確率	２．５％
ゲーム当たり１８クレジット賭ける場合のボーナス・イベント当たりのゲーム回数	１２３．１

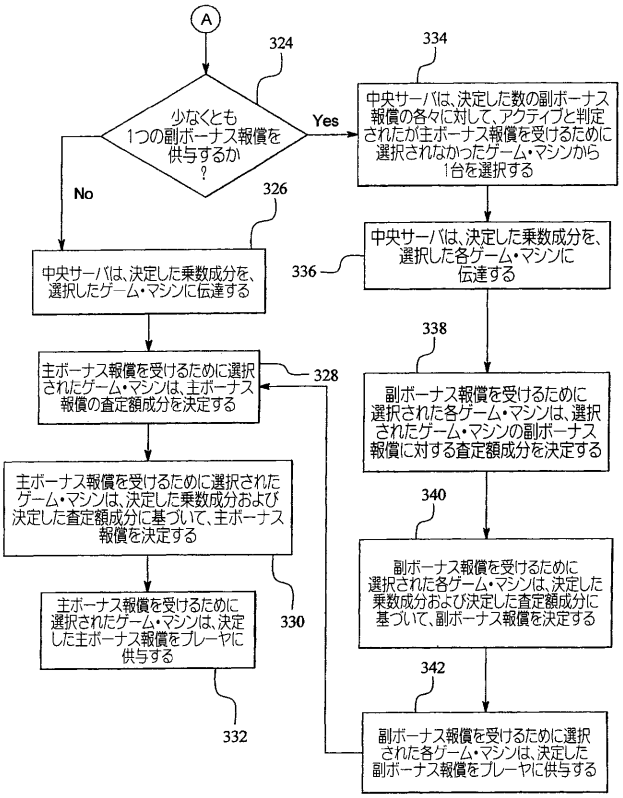
【図１４】

貯まった通貨単位額	2.5%確率に基づいてボーナス・イベントが出現するか否かの決定
216	NO
266	NO
316	NO
366	NO
416	NO
466	NO
516	NO
566	NO
616	NO
666	NO
716	NO
766	NO
816	NO
866	NO
916	NO
966	NO
1016	NO
1066	NO
1116	NO
1166	NO
1216	NO
1266	NO
1316	NO
1366	NO
1416	NO
1466	NO
1516	NO
1566	NO
1616	NO
1666	NO
1716	NO
1766	NO
1816	NO
1866	NO
1916	NO
1966	NO
2016	NO
2066	NO
2116	NO
2166	NO
2216	NO
2266	NO
2316	NO
2366	NO
2416	YES

【図１５－１】



【図１５－２】



【図１６Ａ】

アクティブ・ゲーム・マシンの決定

ゲーム・マシン	プレーヤ	各賭金額（通貨単位）	行われた各賭博の平均頻度（何秒に1回賭博が行われたか）	ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた賭金額（ボーナス・イベントを供与する決定直前の30秒の間に賭けられた通貨単位）	ボーナス・イベント蓄積期間中に行われた賭博の回数（ボーナス・イベントを供与する決定直前の30秒の間）	アクティブ・ステータス
14a	A	200	20	200	1	YES
14b	B	100	15	200	2	YES
14c	C	50	10	150	3	NO
14d	D	10	6	50	5	YES

【図１６Ｂ】

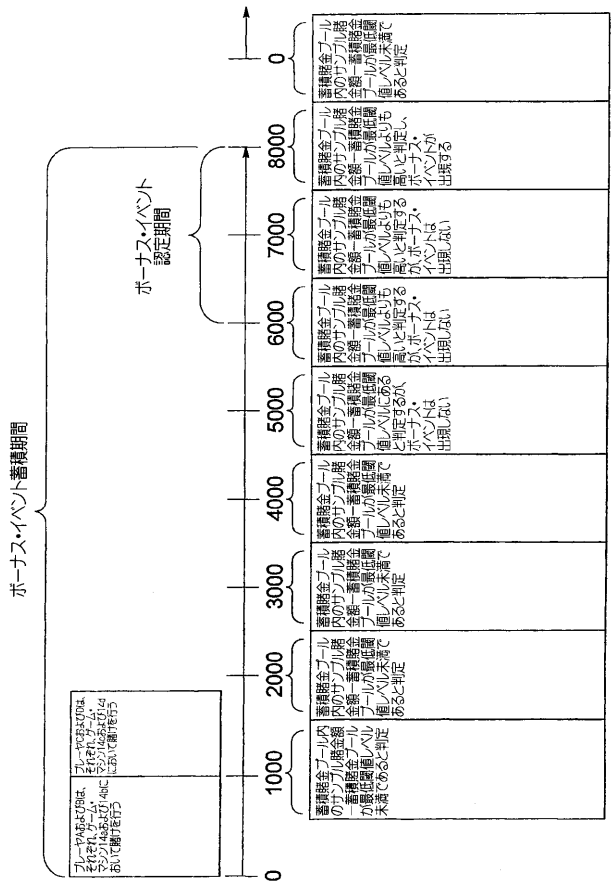
主ボーナス・イベントを供与するアクティブ・ゲーム・マシンの決定

ゲーム・マシン	プレーヤ	ボーナス・イベント蓄積期間中に賭けられた総額（通貨単位）	蓄積期間中に賭けられた該当額（通貨単位）	主ボーナス報償のために選択される確率
14a	A	3600	3600	55% (3600/6500)
14b	B	2400	2400	37% (2400/6500)
14c	C	1500	0（アクティブでない）	0%（アクティブでない）
14d	D	500	500	8% (500/6500)
		合計：8000	合計：6500	

【図１６Ｃ】

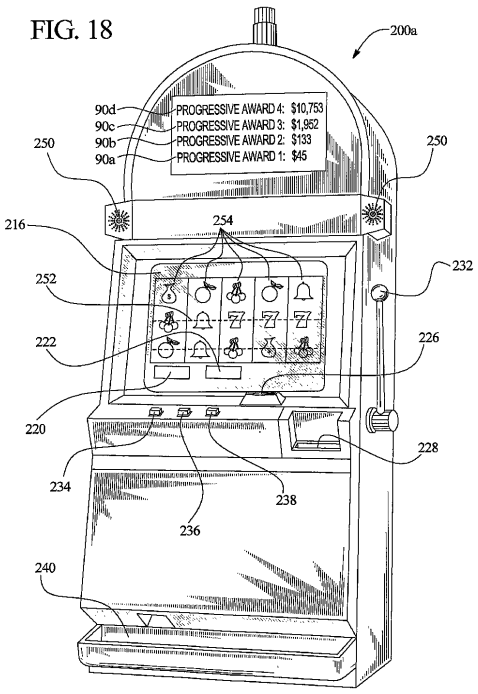
ゲーム・マシン14aに主ボーナス報償を供与すると決定した後における副ボーナス報償を供与するアクティブ・ゲーム・マシンの決定		
ゲーム・マシン	プレーヤ 副ボーナス 報償のために選択される確率	
14a	A	0%
14b	B	100%
14c	C	0%（アクティブでない）
14d	D	0%

【図１７】



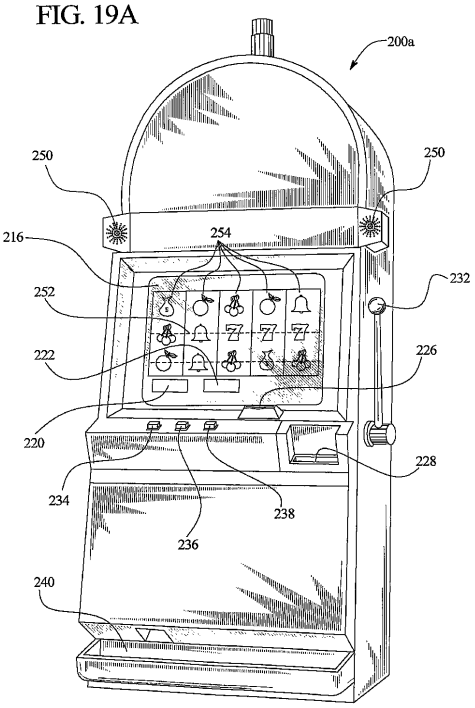
【図１８】

FIG. 18



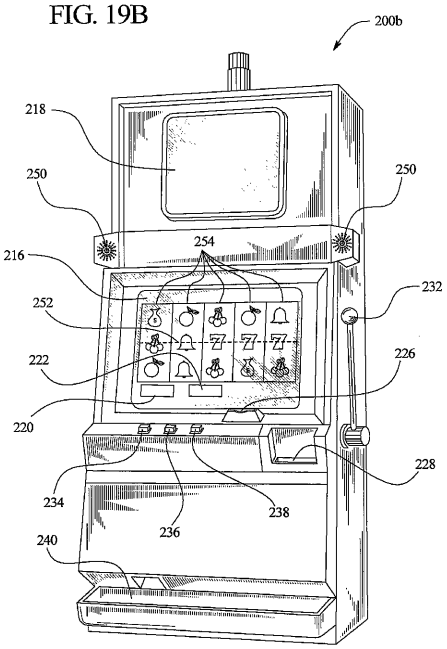
【図１９Ａ】

FIG. 19A

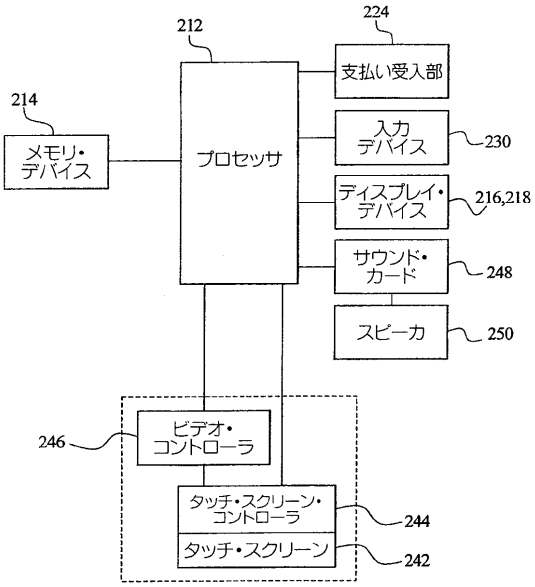


【図１９Ｂ】

FIG. 19B



【図２０】



【国際調査報告】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/US05/28813

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
IPC(7). A63F 13/00
US: 463/27, 26, 42;
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)
US: 463/27, 1, 40, 43, 26, 42; 705/500; IPC(8): A63F 13/00

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)
MicroPat, IP.com, DialogPro

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	US 4,837,728 A (ROBERT P. BARRIE, ET AL.) 06 June 1989 (06-06-1989), see entire document.	1-233
A	US 5,280,909 A (DANIEL A. TRACY) 25 January 1994 (25-01-1994), see entire document.	1-233
A	US 5,611,730 A (STEVEN A. WEISS) 18 March 1997 (18-03-1997), see entire document.	1-233
A	US 5,766,076 A (LOGAN L. PEASE, ET AL.) 16 June 1998 (16-06-1998), see entire document.	1-233
A	US 6,312,330 A (DANIEL A. JONES, ET AL.) 06 November 2001 (06-11-2001), see entire document .	1-233
A	US6599193 B2 (BAERLOCHER) 29 July 2003 (29-07-2003), see entire document.	1-233
A	US 6,589,115 B2 (Walker et al.) 08 July 2003 (08.07.2003), see entire document.	1-233
A	US 20030027630 A1 (Kelly et al.) 06 February 2003 (06.02.2003), see entire document	1-233

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ 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
1 December 2005

Date of mailing of the international search report
02 FEB 2006

Name and mailing address of the ISA/US
Mail Stop PCT, Attn: ISA/US, Commissioner for Patents
P.O. Box 1450, Alexandria, Virginia 22313-1450
Facsimile No. 571-273-3201

Authorized officer:
Blaine R. Copenheaver
Telephone No. 571-272-7774

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

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW,GH,GM,KE,LS,MW,MZ,NA,SD,SL,SZ,TZ,UG,ZM,ZW),EA(AM,AZ,BY,KG,KZ,MD,RU,TJ,TM),EP(AT,BE,BG,CH,CY,CZ,DE,DK,EE,ES,FI,FR,GB,GR,HU,IE,IS,IT,LT,LU,LV,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,NG,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

(74)代理人 100096068
弁理士 大塚 住江
(72)発明者 ベアロッチャー, アンソニー・ジェイ
アメリカ合衆国ネバダ州８９５０９, レノ, スカイライン・ブルバード ３３３９
(72)発明者 バスケス, ジェームズ・エイ
アメリカ合衆国ネバダ州８９７０３, カーソン・シティ, プロスペクト・ドライブ ３７９３
(72)発明者 ピーターソン, トンジャ・エム
アメリカ合衆国ネバダ州８９５１１, レノ, ブレントフォード・ウェイ １６４０
(72)発明者 チン, エリック・ティー
アメリカ合衆国ネバダ州８９５２１, レノ, コラヴィータ・ウェイ １７６８

Ｆターム(参考) 2C001 AA13 BA02 BA06 BB01 BB05 CA01 CB01 CB03 CB07 CB08
CC01 CC08