

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成20年10月9日(2008.10.9)

【公表番号】特表2008-510525(P2008-510525A)

【公表日】平成20年4月10日(2008.4.10)

【年通号数】公開・登録公報2008-014

【出願番号】特願2007-528095(P2007-528095)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 M

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 1 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 1 D

A 6 3 F 13/12 C

【手続補正書】

【提出日】平成20年8月15日(2008.8.15)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のゲーム機を含み、プレーヤが該ゲーム機に賭け金を賭けると、前記ゲーム機の各々が起動状態となるゲーム・システムの作動方法において、

- (a) 1人以上のプレーヤが賭け金を賭けるのを可能にするステップと、
- (b) どのゲーム機がアクティブ状態にあるかを判定するステップと、
- (c) アクティブ状態にある各ゲーム機のプレーヤが対話型ゲームを行うのを可能にするステップと、
- (d) アクティブ状態にある各ゲーム機における前記対話型ゲームに関する複数の異なる対話型ゲーム結果から1つの対話型ゲーム結果を決定して、表示するステップと、
- (e) アクティブ状態の各ゲーム機について、1つの賭けゲームの同一プレイにおいて用いるために、表示された前記対話型ゲーム結果に少なくとも部分的に基づいて、複数の異なる支払テーブルから1つの支払テーブルを決定するステップと、
- (f) アクティブ状態の全てのゲーム機について、前記賭ゲームの前記同一プレイに関して、

(1) アクティブ状態の各ゲーム機のプレーヤに対して前記賭ゲームのプレイを表示するステップと、

(2) アクティブ状態の各ゲーム機について、同一の賭ゲーム結果を決定するステップと、

(3) アクティブ状態の各ゲーム機に、前記同一の賭ゲーム結果を表示させるステップと、

(4) 前記同一の賭ゲーム結果に基づいて、アクティブ状態の各ゲーム機のプレーヤに提供するための報償を決定するステップであって、該ゲームのプレーヤ毎に異なる報

償を決定するステップと、

(g) アクティブ状態の各ゲーム機のプレーヤに、決定された報償を付与するステップとからなることを特徴とする方法。

【請求項2】

請求項1記載の方法において、該方法はさらに、

前記掛け金の一部で対話型ゲームのプールに資金投入するステップと、

対話型ゲーム結果が提供された前記ゲーム機のプレーヤに、前記対話型ゲームのプールに基づいて、対話型ゲーム指定結果を付与するステップとを含んでいることを特徴とする方法。

【請求項3】

請求項2記載の方法において、前記対話型ゲームのプールに資金投入する前記賭け金の一部が、前記賭け金の各々の所定の割合であることを特徴とする方法。

【請求項4】

請求項2記載の方法において、前記対話型ゲームのプールに資金投入する前記賭け金の一部が、前記賭け金の各々の所定の金額であることを特徴とする方法。

【請求項5】

請求項1記載の方法において、前記対話型ゲームが、競争ゲームであることを特徴とする方法。

【請求項6】

請求項1記載の方法において、該方法は、前記対話型ゲーム結果を、ポイントの累積、時間の長さ及び事前に画定されたイベントから成るグループの1つに基づかせるステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項7】

請求項1記載の方法において、前記支払テーブルの少なくとも2つが、異なる揮発度を有することを特徴とする方法。

【請求項8】

請求項1記載の方法において、前記支払テーブルの少なくとも2つが、同一又は略同一の予想平均払い出しを有し、かつ、前記支払テーブルが、異なる揮発度を有することを特徴とする方法。

【請求項9】

請求項1記載の方法において、該方法は、データ・ネットワークを介してプレーヤに提供されることを特徴とする方法。

【請求項10】

請求項9記載の方法において、前記データ・ネットワークが、インターネットであることを特徴とする方法。

【請求項11】

ゲーム・システムにおいて、

複数のゲーム機であって、該ゲーム機の各々は、プレーヤが前記ゲーム機に賭け金を賭けるとアクティブ状態となる、複数のゲーム機と、

対話型ゲームの複数の異なる対話型ゲーム結果と、

前記ゲーム機の各々と通信可能に接続されたコントローラであって、該コントローラは前記ゲーム機とともに作動して、

(a) 1人以上のプレーヤが賭け金を賭けるのを可能にし、

(b) どのゲーム機がアクティブ状態にあるかを判定し、

(c) アクティブ状態にある各ゲーム機のプレーヤが対話型ゲームを行うのを可能にし、

(d) アクティブ状態にある各ゲーム機における前記複数の異なる対話型ゲーム結果から1つの対話型ゲーム結果を決定して、表示し、

(e) アクティブ状態の各ゲーム機について、1つの賭ゲームの同一プレイにおいて用いるために、表示された前記対話型ゲーム結果に少なくとも部分的に基づいて、複数の異なる支払テーブルから1つの支払テーブルを決定し、

(f) アクティブ状態の全てのゲーム機について、前記賭ゲームの前記同一プレイに関して、

(1) アクティブ状態の各ゲーム機のプレーヤに対して前記賭ゲームのプレイを表示し、

(2) アクティブ状態の各ゲーム機について、同一の賭ゲーム結果を決定し、

(3) アクティブ状態の各ゲーム機に、前記同一の賭ゲーム結果を表示し、

(4) 前記ゲーム機用に決定された支払テーブルと前記同一の賭ゲーム結果とに基づいて、アクティブ状態の各ゲーム機のプレーヤに提供するための報償を、該ゲームのプレーヤ毎に異なるように報償を決定し、

(g) プレーヤそれぞれに、決定された報償を付与するよう制御するコントローラとを備えることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項12】

請求項11のゲーム・システムにおいて、前記コントローラは、前記ゲーム機とともに作動して、前記掛け金の一部で対話型ゲームのプールに資金投入し、前記対話型ゲーム指定結果を有する前記ゲーム機のプレーヤに、前記対話型ゲームのプールに基づいて、対話型ゲーム報償を付与するよう制御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13】

請求項12のゲーム・システムにおいて、前記対話型ゲームのプールに資金投入される前記賭け金の一部が、前記賭け金の各々の所定の割合であることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項14】

請求項12のゲーム・システムにおいて、前記対話型ゲームのプールに資金投入される前記賭け金の一部が、前記賭け金の各々の所定の金額であることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項15】

請求項11のゲーム・システムにおいて、前記対話型ゲームが、競争ゲームであることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項16】

請求項11ゲーム・システムにおいて、前記対話型ゲーム結果が、ポイントの累積、時間の長さ及び事前に画定されたイベントから成るグループの1つ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17】

請求項11のゲーム・システムにおいて、前記支払テーブルの少なくとも2つが、異なる揮発度を有することを特徴とするゲーム・システム。

【請求項18】

請求項11のゲーム・システムにおいて、前記支払テーブルの少なくとも2つが、同一又は略同一の予想平均払い出しを有することを特徴とするゲーム・システム。

【請求項19】

ゲーム・システムを作動する方法において、

(a) 1人以上の遊戯が各々賭け金を賭けるのを可能にするステップと、

(b) 該賭けられた賭け金の一部で対話型ゲームのプールに資金投入するステップと、

(c) 賭け金を賭けた前記プレーヤが対話型ゲームを行うのを可能にするステップと、

(d) 前記対話型ゲームの前記プレーヤの対話型ゲーム結果を、複数の異なる対話型ゲーム結果から決定して表示するステップであって、該表示した対話型ゲーム結果が、対話型ゲーム指定結果を含み、該対話型ゲーム指定結果が、前記賭け金を賭けた前記プレーヤの一人により得られるようにするステップと、

(e) 前記対話型ゲーム指定結果を得た前記プレーヤに、前記対話型ゲームのプールに基づいた対話型ゲーム報償を付与するステップと、

(f) 前記賭け金を賭けた各プレーヤに対して、1つの賭ゲームの同一プレイにおいて用いるために、表示された前記対話型ゲーム結果に少なくとも部分的に基づいて、複数の異なる支払テーブルから1つの支払テーブルを決定するステップと、

(g) プレーヤそれぞれの前記賭ゲームについて、

(1) 前記賭ゲームのプレイを表示し、

(2) 該賭ゲームに対する各プレーヤに対して同一の賭ゲーム結果を決定し、

(3) 該同一の賭ゲーム結果をそれぞれのプレーヤに対して表示し、

(4) 各プレーヤに対して、該プレーヤ用に決定された支払テーブルと前記同一の賭ゲーム結果とに基づいて報償を決定するステップであって、プレーヤそれぞれに対する報償をゲームのプレイ毎に異なるように決定するステップと、

(h) 決定された報償をプレーヤそれぞれに付与するステップと
からなることを特徴とする方法。

【請求項20】

請求項19の方法において、前記対話型ゲーム報償が、前記対話型ゲームのプールの総額に等しいか又は略等しいことを特徴とする方法。

【請求項21】

請求項19の方法において、前記対話型ゲームのプールに資金投入する前記賭け金の一部が、前記賭け金の各々の所定の割合であることを特徴とする方法。

【請求項22】

請求項19の方法において、前記対話型ゲームのプールに資金投入する前記賭け金の一部が、前記賭け金の各々の所定の金額であることを特徴とする方法。

【請求項23】

請求項19の方法において、前記対話型ゲームが、競争ゲームであることを特徴とする方法。

【請求項24】

請求項19の方法において、該方法は、前記対話型ゲーム結果を、ポイントの累積、時間の長さ、及び事前に画定されたイベントから成るグループの1つに基づかせるステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項25】

請求項19の方法において、前記支払テーブルの少なくとも2つが、異なる揮発度を有することを特徴とする方法。

【請求項26】

請求項19の方法において、前記支払テーブルの少なくとも2つが、同一又は略同一の予想平均払い出しを有し、且つ、前記支払テーブルが、異なる揮発度を有することを特徴とする方法。

【請求項27】

請求項19の方法において、該方法はデータ・ネットワークを介して前記プレーヤへ提供されることを特徴とする方法。

【請求項28】

請求項27の方法において、前記データ・ネットワークが、インターネットであることを特徴とする方法。

【請求項29】

ゲーム・システムにおいて、

複数のゲーム機と

対話型ゲームに対する複数の異なる対話型ゲーム結果であって、対話型ゲーム指定結果を含む複数の異なる対話型ゲーム結果と、

前記ゲーム機の各々と通信可能にされたコントローラであって、前記コントローラは前記ゲーム機と一体に作動して、

(a) 1人以上のプレーヤが各々賭け金をかけるのを可能にし、

(b) 該賭け金の一部で対話型ゲームのプールに資金を投入し、

- (c) 賭け金を賭けた前記プレーヤが前記対話型ゲームを行うのを可能にし、
- (d) 前記対話型ゲームの前記プレイに対する対話型ゲーム結果を決定して表示し、該対話型ゲーム指定結果が、前記賭け金を賭けた前記プレーヤの1人により取得されるようにし、
- (e) 前記対話型ゲームのルールに基づいた対話型ゲーム報償を、前記対話型ゲーム指定結果を取得した前記プレーヤへ付与し、
- (f) 前記賭け金を賭けた各プレーヤに対して、1つの賭ゲームの同一プレイにおいて用いるために、表示された前記対話型ゲーム結果に少なくとも部分的に基づいて、複数の異なる支払テーブルから1つの支払テーブルを決定し、
- (g) プレーヤそれぞれの前記賭ゲームについて、
 - (1) 前記賭ゲームのプレイを表示し、
 - (2) 該賭ゲームに対して同一の賭ゲーム結果を決定し、
 - (3) 該同一の賭ゲーム結果をそれぞれのプレーヤに対して表示し、
 - (4) 各プレーヤに対して、該プレーヤ用に決定された支払テーブルと前記同一の賭ゲーム結果とに基づいて報償を決定するステップであって、プレーヤそれぞれに対する報償をゲームのプレイ毎に異なるように決定し、
- (h) 決定された報償をプレーヤそれぞれに付与するよう構成されたコントローラとを備えることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項30】

請求項29のゲーム・システムにおいて、前記対話型ゲーム報償が、前記対話型ゲームのプールの総額に等しいか又は略等しいことを特徴とするゲーム・システム。

【請求項31】

請求項29のゲーム・システムにおいて、前記対話型ゲームのプールに資金投入する前記賭け金の一部が、前記賭け金の各々の所定の割合であることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項32】

請求項29のゲーム・システムにおいて、前記対話型ゲームのプールに資金投入する前記賭け金の一部が、前記賭け金の各々の所定の金額であることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項33】

請求項29のゲーム・システムにおいて、前記対話型ゲームが、競争ゲームであることを特徴とするゲーム・システム。

【請求項34】

請求項29ゲーム・システムにおいて、前記対話型ゲーム結果が、ポイントの累積、時間の長さ、及び事前に画定されたイベントから成るグループの1つ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35】

請求項29のゲーム・システムにおいて、前記支払テーブルの少なくとも2つが、異なる揮発度を有することを特徴とするゲーム・システム。

【請求項36】

請求項29のゲーム・システムにおいて、前記支払テーブルの少なくとも2つが、同一又は略同一の予想平均払い出しを有することを特徴とするゲーム・システム。

【請求項37】

複数のゲーム機を含むゲーム・システムの作動方法において、

- (a) 前記ゲーム機のそれぞれについて、プレーヤが、対話型ゲーム及び賭ゲームの両方をプレイするための掛け金を当該ゲーム機に賭けることができるようにするステップと、
- (b) 前記対話型ゲーム及び賭けゲームのプレイをするために、どのゲーム機がアクティブ状態にあるかを判定するステップであって、ゲーム機は、該ゲーム機のプレーヤが掛け金を賭けたときにアクティブ状態となる、ステップと、

(c) アクティブ状態にある各ゲーム機のプレーヤが対話型ゲームを行うのを可能にするステップと、

(d) アクティブ状態にある各ゲーム機における前記対話型ゲームに関する対話型ゲーム結果を決定して、表示するステップと、

(e) アクティブ状態の少なくとも1つのゲーム機について、ボーナス・ゲームについての有資格、マルチプライヤについての有資格、進行的報償についての有資格、ボーナス・ゲームにおける選択数、及び修正子の量からなるグループの少なくとも1つのアスペクトを、表示された対話型ゲーム結果に少なくとも部分的に基づいて決定するステップと、

(f) アクティブ状態のゲーム機それぞれについての前記賭ゲームのプレイに関して、

(1) 前記賭ゲームのプレイを表示するステップと、

(2) 前記少なくとも1つのゲーム機について、決定された前記アスペクトに少なくとも部分的に基づいて、賭ゲーム結果を決定するステップと、

(3) 決定された賭ゲーム結果を表示するステップと、

(4) 表示された前記賭ゲーム結果に基づいて、プレーヤに付与するための報償を決定するステップと、

(5) 決定された報償を表示するステップと

からなることを特徴とする方法。

【請求項38】

請求項37記載の方法において、該方法はさらに、

前記掛け金の一部で対話型ゲームのプールに資金投入するステップと、

前記対話型ゲーム指定結果を有する前記ゲーム機のプレーヤに、前記対話型ゲームのプールに基づいて、前記対話型ゲーム報償を付与するステップと
を含んでいることを特徴とする方法。

【請求項39】

請求項38記載の方法において、前記対話型ゲームのプールに資金投入する前記賭け金の一部が、前記賭け金の各々の所定の割合であることを特徴とする方法。

【請求項40】

請求項38記載の方法において、前記対話型ゲームのプールに資金投入する前記賭け金の一部が、前記賭け金の各々の所定の金額であることを特徴とする方法。

【請求項41】

請求項37記載の方法において、前記対話型ゲームが、競争ゲームであることを特徴とする方法。

【請求項42】

請求項37記載の方法において、該方法は、前記対話型ゲーム結果を、ポイントの累積、時間の長さ、及び事前に画定されたイベントから成るグループの1つに基づかせるステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項43】

請求項37記載の方法において、該方法は、データ・ネットワークを介してプレーヤに提供されることを特徴とする方法。

【請求項44】

請求項43記載の方法において、前記データ・ネットワークが、インターネットであることを特徴とする方法。

【請求項45】

複数のゲーム機を含むゲーム・システムの作動方法において、

(a) 前記ゲーム機のそれぞれについて、プレーヤが、対話型ゲーム及び賭ゲームの両方をプレイするための掛け金を当該ゲーム機に賭けることができるようにするステップであって、前記対話型ゲームが、スキル・ゲーム又は擬似スキル・ゲームである、ステップと、

(b) 前記対話型ゲーム及び賭けゲームのプレイをするために、どのゲーム機がアクティブ状態にあるかを判定するステップであって、ゲーム機は、該ゲーム機のプレーヤが掛け

金を賭けたときにアクティブ状態となる、ステップと、

(c) 掛け金の所定の金額で対話型ゲームのプールに自動的に資金投入するステップと、
(d) アクティブ状態にある各ゲーム機のプレーヤが対話型ゲームを行うのを可能にするステップと、

(e) アクティブ状態にある各ゲーム機について、前記対話型ゲームのプレイに対する複数の対話型ゲーム結果から1つの対話型ゲーム結果を決定して、表示するステップであって、前記対話型ゲーム結果が対話型ゲーム指定結果を含んでいる、ステップと、

(f) 前記対話型ゲームのプールに基づいて、前記対話型ゲーム指定結果を有しているゲーム機に報償を付与するステップと、

(g) アクティブ状態のゲーム機それぞれについての前記賭ゲームのプレイに関して、

(1) 前記賭ゲームのプレイを表示するステップと、

(2) 賭ゲーム結果を表示するステップと、

(3) 表示された賭ゲーム結果に基づいて、プレーヤに付与するための報償を決定するステップと、

(4) 決定された報償を表示するステップと

からなることを特徴とする方法。

【請求項46】

請求項45記載の方法において、該方法はさらに、指定された対話型ゲーム・イベントが発生するまで、前記対話型ゲームのプールに資金を累積するステップを含んでいることを特徴とする方法。

【請求項47】

請求項46記載の方法において、前記指定された対話型ゲーム・イベントは、前記対話型ゲームのポイントの所定数の累積、表示された対話型ゲームの勝利、対話型ゲームにおけるプレイ時間の長さ、所定数のアクティブ状態のゲーム機、及び、前記対話型ゲームのプールにおける所定金額からなるグループの少なくとも1つから選択されることを特徴とする方法。

【請求項48】

請求項45記載の方法において、前記対話型ゲーム指定結果を有するゲーム機のプレーヤに対して付与される前記報償は、前記対話型ゲームのプールにおける総額又はほぼ総額であることを特徴とする方法。

【請求項49】

請求項45記載の方法において、前記対話型ゲームが、競争ゲームであることを特徴とする方法。

【請求項50】

請求項45記載の方法において、該方法は、前記対話型ゲーム結果を、ポイントの累積、時間の長さ、及び所定のイベントの1つに対応づけるステップを備えていることを特徴とする方法。

【請求項51】

請求項45記載の方法において、前記賭ゲームは複数の異なる支払テーブルを有し、前記賭ゲームの結果が該支払テーブルに基づいていることを特徴とする方法。

【請求項52】

請求項51記載の方法において、少なくとも2つの支払テーブルは異なる揮発度を有していることを特徴とする方法。

【請求項53】

請求項51記載の方法において、前記支払テーブルの少なくとも2つが、同一又は略同一の予想平均払い出しを有し、かつ、前記支払テーブルが、異なる揮発度を有することを特徴とする方法。

【請求項54】

請求項53記載の方法において、該方法は、前記対話型ゲームのプレイで入手された対話型ゲーム結果に少なくとも部分的に基づいて、前記賭ゲーム用の支払テーブルを決定する

ステップを含んでいることを特徴とする方法。

【請求項 5 5】

請求項 4 5 記載の方法において、該方法は、データ・ネットワークを介してプレーヤに提供されることを特徴とする方法。

【請求項 5 6】

請求項 5 5 記載の方法において、前記データ・ネットワークが、インターネットであることを特徴とする方法。

【請求項 5 7】

複数のゲーム機を含むゲーム・システムの作動方法において、

(a) 前記ゲーム機のそれぞれについて、プレーヤが、対話型ゲーム及び賭ゲームの両方をプレイするための掛け金を当該ゲーム機に賭けることができるようにするステップと、

(b) 前記対話型ゲーム及び賭けゲームのプレイをするために、どのゲーム機がアクティブ状態にあるかを判定するステップであって、ゲーム機は、該ゲーム機のプレーヤが掛け金を賭けたときにアクティブ状態となる、ステップと、

(c) アクティブ状態にある各ゲーム機のプレーヤが対話型ゲームを行うのを可能にするステップと、

(d) アクティブ状態にある各ゲーム機について、前記対話型ゲームのプレイに対する複数の対話型ゲーム結果から 1 つの対話型ゲーム結果を決定して表示するステップであって、前記対話型ゲーム結果が対話型ゲーム指定結果を含んでいる、ステップと、

(e) 所定の期間において、ゲーム機の 1 つが前記対話型ゲーム指定結果を表示したかどうかを判定するステップと、

(f) 前記ステップ (e) の判定が肯定である場合に、当該ゲーム機のプレーヤに対話型ゲームの報償を表示するステップと、

(g) アクティブ状態のゲーム機それぞれについての前記賭ゲームのプレイに関して、

(1) 前記賭ゲームのプレイを表示するステップと、

(2) 賭ゲーム結果を表示するステップと、

(3) 表示された賭ゲーム結果に基づいて、プレーヤに付与するための報償を決定するステップと、

(4) 決定された報償を表示するステップと

からなることを特徴とする方法。

【請求項 5 8】

請求項 5 7 記載の方法において、前記対話型ゲームの報償は、マーケティング・ドルによって提供されることを特徴とする方法。

【請求項 5 9】

請求項 5 7 記載の方法において、前記対話型ゲーム指定結果は、最大ポイント、最大クレジット、プレイ時間の長さ、所定ランキングからなるグループの少なくとも 1 つから選択されることを特徴とする方法。

【請求項 6 0】

請求項 5 7 記載の方法において、該方法は、

前記掛け金の一部で対話型ゲームのプールに資金投入するステップと、

前記対話型ゲームのプールに基づいて、前記対話型ゲームの報償の資金投入を行うステップと

を含んでいることを特徴とする方法。

【請求項 6 1】

請求項 5 7 記載の方法において、前記対話型ゲームが、競争ゲームであることを特徴とする方法。

【請求項 6 2】

請求項 5 7 記載の方法において、該方法は、前記対話型ゲーム結果を、ポイントの累積、時間の長さ及び所定のイベントから成るグループの 1 つに基づかせるステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 6 3】

請求項 5 7 記載の方法において、該方法は、データ・ネットワークを介してプレーヤに提供されることを特徴とする方法。

【請求項 6 4】

請求項 6 3 記載の方法において、前記データ・ネットワークが、インターネットであることを特徴とする方法。

【請求項 6 5】

複数のゲーム機を含むゲーム・システムの作動方法において、

(a) 前記ゲーム機のそれぞれについて、プレーヤが、それぞれが対話型ゲーム及び賭ゲームの両方のプレイを含む複数のゲーム・ラウンドの少なくとも1つをプレイするための掛け金を当該ゲーム機に賭けることができるようにするステップと、

(b) 前記ゲーム・ラウンドのプレイをするために、どのゲーム機がアクティブ状態にあるかを判定するステップであって、ゲーム機は、該ゲーム機のプレーヤが掛け金を賭けたときにアクティブ状態となる、ステップと、

(c) アクティブ状態にある各ゲーム機のプレーヤが、前記ゲーム・ラウンドの少なくとも1つをプレイするための入力を行うのを可能にするステップであって、前記ゲーム・ラウンドの各々が、

(1) プレーヤが対話型ゲームをプレイすることができるようにすること、

(2) 対話型ゲーム結果を決定すること、

(3) 賭ゲーム結果を表示すること

(4) 前記賭ゲーム結果に基づいた報償を表示すること

を含んでいる、ステップと

からなることを特徴とする方法。

【請求項 6 6】

請求項 6 5 記載の方法において、該方法は、各プレーヤに、次のゲーム・ラウンドをプレイするための追加の入力をするを要求するステップを含んでいることを特徴とする方法。

【請求項 6 7】

請求項 6 5 記載の方法において、該方法は、各プレーヤに、第1のゲーム・ラウンドの開始時に所定の掛け金を賭けるように要求するステップを含んでいることを特徴とする方法。

【請求項 6 8】

請求項 6 5 記載の方法において、前記ゲーム・ラウンドは最終のゲーム・ラウンドを含み、該最終のゲーム・ラウンドは、他のゲーム・ラウンドの少なくとも1つ以上よりも有利性を有していることを特徴とする方法。

【請求項 6 9】

請求項 6 8 記載の方法において、前記有利性は、前記賭ゲームの追加プレイ、前記賭ゲームに対するより高配当、進行的ジャックポット報償を得る機会に対する有資格、ボーナス・ゲームをする機会に対する有資格、フリーの賭ゲームをする機会に対する有資格のグループから選択されることを特徴とする方法。

【請求項 7 0】

請求項 6 5 記載の方法において、該方法は、

前記掛け金の一部で対話型ゲームのプールに資金投入するステップと、

田和型ゲーム指定結果を有するゲーム機のプレーヤに、前記対話型ゲームのプールに基づいて、前記対話型ゲームの報償を付与するステップと

を含んでいることを特徴とする方法。

【請求項 7 1】

請求項 6 5 記載の方法において、前記対話型ゲームが、競争ゲームであることを特徴とする方法。

【請求項 7 2】

請求項 6 5 記載の方法において、該方法は、前記対話型ゲーム結果を、ポイントの累積、時間の長さ及び所定のイベントから成るグループの 1 つに基づかせるステップを含むことを特徴とする方法。

【請求項 7 3】

請求項 6 5 記載の方法において、該方法は、データ・ネットワークを介してプレーヤに提供されることを特徴とする方法。

【請求項 7 4】

請求項 7 3 記載の方法において、前記データ・ネットワークが、インターネットであることを特徴とする方法。