

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-42526

(P2019-42526A)

(43) 公開日 平成31年3月22日(2019.3.22)

(51) Int.Cl.

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 9/00 (2006.01)

A 6 3 F 9/00 5 1 2 Z

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 1 O

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 5 2 O

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2018-214429 (P2018-214429)
 (22) 出願日 平成30年11月15日(2018.11.15)
 (62) 分割の表示 特願2016-114827 (P2016-114827)
 の分割
 原出願日 平成28年6月8日(2016.6.8)

(71) 出願人 506113602
 株式会社コナミデジタルエンタテインメン
 ト
 東京都港区赤坂九丁目7番2号
 (72) 発明者 伊藤 信也
 東京都港区赤坂九丁目7番2号

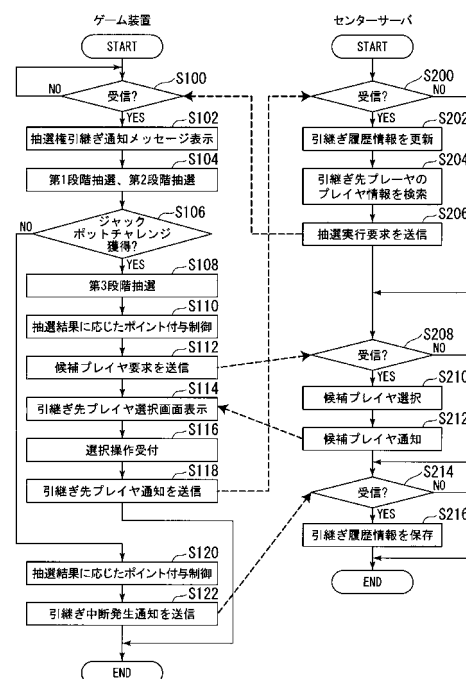
(54) 【発明の名称】 抽選ゲームシステム及びプログラム

(57) 【要約】

【課題】複数のプレイヤーがそれぞれ独立したタイミングで抽選ゲームを実行するようにされた環境のもとで、複数のプレイヤー間の繋がりが意識できるようにする。

【解決手段】抽選ゲームシステムとして、抽選権を取得したプレイヤーに対応させて抽選を実行する抽選部と、抽選部による抽選結果に基づいて抽選権を取得したプレイヤーに報酬を付与する報酬付与部と、抽選部による抽選結果に基づいて、抽選権を取得したプレイヤーから他のプレイヤーに抽選権を引継がせるための引継ぎ許可条件が成立しているか否かを判定する条件判定部と、抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーを決定する引継ぎ先決定部と、引継ぎ許可条件が成立している場合に、引継ぎ先決定部により決定された他のプレイヤーに抽選権を取得させる引継ぎ制御部とを備えて構成する。

【選択図】図15



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

抽選権を取得したプレイヤーに対応させて抽選を実行する抽選部と、
前記抽選部による抽選結果に基づいて前記抽選権を取得したプレイヤーに報酬を付与する報酬付与部と、
前記抽選部による抽選結果に基づいて、前記抽選権を取得したプレイヤーから他のプレイヤーに前記抽選権を引継がせるための引継ぎ許可条件が成立しているか否か判定する条件判定部と、
前記抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーを決定する引継ぎ先決定部と、
前記引継ぎ許可条件が成立している場合に、前記引継ぎ先決定部により決定された他のプレイヤーに前記抽選権を取得させる引継ぎ制御部と、
を備える抽選ゲームシステム。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、抽選ゲームシステム及びプログラムに関する。

【背景技術】**【0002】**

複数のプレイヤーが同時に参加する抽選ゲームを実行するゲームシステムが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特表 2008 - 522744 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

上記の特許文献 1 に記載のゲームシステムでは、コミュニティ参加の楽しみが得られるのであるが、抽選ゲームに参加する全てのプレイヤーのゲームを開始するタイミングを揃える必要がある。

30

一方で、複数のプレイヤーがそれぞれ独立したタイミングで抽選ゲームを実行するようにされたゲームシステムも存在する。このようなゲームシステムであれば、全てのプレイヤーのゲームを開始するタイミングを揃えなければならないといった制約はない。しかしながら、この場合にはプレイヤーの間の繋がりが欠如してしまう。

【0005】

本発明のいくつかの態様は、複数のプレイヤーがそれぞれ独立したタイミングで抽選ゲームを実行するようにされた環境のもとで、複数のプレイヤー間で繋がりが意識できるようにすることのできる抽選ゲームシステム及びプログラムを提供することを目的の一つとする。

【0006】

40

また、本発明の他の態様は、後述する実施形態に記載した作用効果を奏することを可能にする抽選ゲームシステム及びプログラムを提供することを目的の一つとする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

本発明の一態様は、抽選権を取得したプレイヤーに対応させて抽選を実行する抽選部と、前記抽選部による抽選結果に基づいて前記抽選権を取得したプレイヤーに報酬を付与する報酬付与部と、前記抽選部による抽選結果に基づいて、前記抽選権を取得したプレイヤーから他のプレイヤーに前記抽選権を引継がせるための引継ぎ許可条件が成立しているか否か判定する条件判定部と、前記抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーを決定する引継ぎ先決定部と、前記引継ぎ許可条件が成立している場合に、前記引継ぎ先決定部により決定された

50

他のプレイヤーに前記抽選権を取得させる引継ぎ制御部とを備える抽選ゲームシステムである。

【０００８】

本発明の一態様は、コンピュータを、上記の抽選ゲームシステムとして機能させるためのプログラムである。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本実施形態におけるゲームシステムの全体的な構成例を示す図である。

【図２】本実施形態におけるゲーム装置の外観例を示す図である。

【図３】本実施形態におけるプッシャーゲーム機部の構造部分を抜き出して示す図である。

10

【図４】本実施形態におけるプッシャーゲーム機部の構造部分を抜き出して示す図である。

【図５】本実施形態におけるプッシャーゲーム機部の構造部分を抜き出して示す図である。

【図６】本実施形態における引継ぎ通知メッセージ画面の一例を示す図である。

【図７】本実施形態におけるボール抽選機を平面方向からみた図である。

【図８】本実施形態におけるルーレットの例を示す図である。

【図９】本実施形態における引継ぎプレイヤー選択画面の一例を示す図である。

【図１０】本実施形態におけるゲーム装置の構成例を示す図である。

20

【図１１】本実施形態におけるセンターサーバの構成例を示す図である。

【図１２】本実施形態におけるプレイヤー情報の構造例を示す図である。

【図１３】本実施形態における報酬情報の構造例を示す図である。

【図１４】本実施形態における引継ぎ履歴情報の構造例を示す図である。

【図１５】本実施形態におけるゲーム装置とセンターサーバとが、ジャックポット抽選権の引継ぎと、ジャックポット抽選権の引継ぎに応じたジャックポット抽選に関連して実行する処理手順例を示すフローチャートである。

【図１６】本実施形態の変形例におけるセンターサーバの構成例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

30

以下、本発明の実施形態について図面を参照して説明する。

〔実施形態〕

図１は、本実施形態におけるゲームシステム１（抽選ゲームシステムの一例）の全体的な構成例を示している。本実施形態のゲームシステム１は、店舗ＳＴごとに備えられるゲーム装置１０とセンターサーバ３０とを備える。ゲーム装置１０とセンターサーバ３０とはネットワークＮＷを経由して通信可能に接続される。

【００１１】

本実施形態のゲーム装置１０は、所定のプレイ料金の支払いと引き換えに、プレイ料金に対応した範囲でプレイヤーにゲームをプレイさせる商業用（業務用）のゲーム装置である。このようなゲーム装置１０は、アーケードゲーム機と呼ばれ、遊戯施設などの店舗ＳＴに設置される。

40

【００１２】

本実施形態のゲーム装置１０は、遊技媒体としてメダルを利用し、プレイヤーがメダルを投入してプレイを行う、メダルゲーム機と呼ばれるものである。また、ゲーム装置１０は、メダルゲームとしてプッシャーゲームが行われる。プッシャーゲームでは、プレイヤーがメダルをゲーム装置１０におけるメダル台に投入し、スライドするメダル台の動きを利用してメダル台を押し出させるようにして当たり口に落とすことによりプレイヤーがメダルを獲得するようにされたゲームである。

また、本実施形態のゲーム装置１０は、プッシャーゲームのゲーム結果に応じてジャックポットゲームも行われるようにされている。ジャックポットゲームにより抽選が行われ

50

て、ジャックポットが当選すると、当選したプレイヤは、プレイヤごとのベットにより積算されたプログレッシブ値に応じた報酬（ジャックポット報酬）を受け取ることができる。

【 0 0 1 3 】

センターサーバ 3 0 は、ゲーム装置 1 0 により行われるゲームを統括して管理するサーバである。センターサーバ 3 0 は、例えばゲーム装置 1 0 において行われたゲームの履歴や、ゲームを行っているプレイヤの情報などを管理する。

なお、センターサーバ 3 0 は、複数のサーバユニットが組み合わされることにより 1 つの論理的なサーバ装置として構成されてもよいし、単一のサーバユニットにより構成されてもよい。あるいは、センターサーバ 3 0 は、クラウドコンピューティングを利用して論理的に構成されてもよい。

10

【 0 0 1 4 】

なお、ゲームシステム 1 においてセンターサーバ 3 0 と接続されるゲーム装置 1 0 の数については特に限定されない。即ち、ゲーム装置 1 0 が設置される店舗 S T の数については特に限定されない。また、1 つの店舗 S T において備えられるゲーム装置 1 0 の数についても特に限定されない。

【 0 0 1 5 】

図 2 は、本実施形態におけるゲーム装置 1 0 の外観例を示している。ゲーム装置 1 0 は、複数のプレイフィールド P F L を備える。プレイフィールド P F L では、それぞれ、一のプレイヤ又は協力関係にある複数のプレイヤがゲームをプレイできる。

20

プレイヤがプレイするスペースは、プレイフィールド P F L ごとに柱 P O L により区切られている。また、隣接する柱 3 同士の間は、透明なカバーで覆われている。このため、プレイヤは、直接、プレイフィールド P F L 内の機構に触ることができないようになっている。

プレイフィールド P F L では、ステーションユニット 1 1 により、それぞれプレイフィールド P F L ごとに独立してプッシャーゲーム等のゲームが行われる。ステーションユニット 1 1 には、プッシャーゲームをプレイした結果で獲得したメダルが払い出されるメダル受皿 T R A が設けられている。

【 0 0 1 6 】

また、ゲーム装置 1 0 の中央には、センターユニット 1 2 が設けられている。センターユニット 1 2 は、ゲーム装置 1 0 の平面方向における略中心を回転軸として回転可能とされている。センターユニット 1 2 には、所定のゲームに応じたゲーム面が回転方向に沿って複数配置されている。ゲーム面の 1 つにおいては、同図に示されるように表示面が略円形のセンター表示部 2 4 0 が設けられている。

30

【 0 0 1 7 】

図 3 ~ 図 5 を参照して、本実施形態におけるゲーム装置 1 0 において、ステーションユニット 1 1 ごとに設けられるプッシャーゲーム機部 1 4 0 の構成例について説明する。図 3 ~ 図 5 は、それぞれ、1 つのステーションユニット 1 1 に備えられるプッシャーゲーム機部 1 4 0 の構造部分を抜き出して示している。図 3 は、プッシャーゲーム機部 1 4 0 を正面寄りからみた斜視図であり、図 4 は、プッシャーゲーム機部 1 4 0 を右側面方向の上側よりからみた斜視図であり、図 5 は、メダル投入機構の一部を抜き出して示す斜視図である。

40

なお、図 3 ~ 図 5 の説明にあたり、ステーションユニット 1 1 に対応してプレイヤが位置する側を手前とし、ステーションユニット 1 1 のセンターユニット 1 2 に近い側を奥として定める。

【 0 0 1 8 】

図 3 及び図 4 を参照してプッシャーゲーム機部 1 4 0 の全体的な構成例について説明する。

ステーションユニットの手前の右側にはメダルホッパー 1 4 1 が設けられる。メダルホッパー 1 4 1 には、メダルをまとめて入れることのできるメダル充填部 1 4 1 a が設けら

50

れている。

【0019】

ステーションユニットの手前のメダル受皿 T R A の上部には、例えば長方形の板上のメダル投入スイッチ 1 2 1 が設けられている。

メダルホッパー 1 4 1 は、メダル投入スイッチ 1 2 1 が下側に押されるように操作されている間、メダル充填部 1 4 1 a に入れられた多数のメダルを 1 枚ずつメダル投入レール 1 4 2 に送り出していくように動作する。そして、プレイヤーがメダル投入スイッチ 1 2 1 から手を離し、メダル投入スイッチ 1 2 1 が下側に押された状態から開放されると、メダルホッパー 1 4 1 は、メダルの送り出しを停止させる。

【0020】

メダル投入レール 1 4 2 は、メダルホッパー 1 4 1 から送り出されたメダルを縦方向により転がすようにして送り出し、メダル投入レール 1 4 2 の先端に設けられたメダル排出口 1 4 3 から排出させる。

ここで、メダル投入レール 1 4 2 は、上段メダル台 1 4 5 の左右に対して中央となる位置に先端が位置するようにされた状態で、固定的に配置されている。そのうえで、メダル投入レール 1 4 2 の先端に設けられたメダル排出口 1 4 3 は、左右方向において一定の角度範囲内で任意に角度を変更することができる。角度の変更は、プレイヤーが投入方向変更レバー 1 2 2 を操作することによって行われる。

このような構成により、プレイヤーは、メダルが投入されるタイミングと投入方向とを自分の好きなように変更しながらメダルを投入させていくことができる。

【0021】

メダル排出口 1 4 3 から排出されたメダルは、メダル排出口 1 4 3 の下側に配置されたメダル受けプレート 1 4 4 に落とされる。メダル受けプレート 1 4 4 は、手前側から奥側にかけて下向きとなるように傾けて配置されている。このため、メダル受けプレート 1 4 4 に落とされたメダルは、メダル受けプレート 1 4 4 の傾斜に沿って奥側に移動し、奥側の縁から落下して上段メダル台 1 4 5 の上に載せられる。このようにメダル受けプレート 1 4 4 が設けられることで、例えばメダル排出口 1 4 3 から排出されて上段メダル台 1 4 5 に落下するまでのメダルの経路について不確定性が与えられ、プッシャーゲームとしても難易度が高まるため、ゲームの面白みが増す。

また、メダル受けプレート 1 4 4 は、透明性を有するガラスあるいは樹脂などが用いられる。これにより、プレイヤーは、メダル受けプレート 1 4 4 によって遮られることなく、上段メダル台 1 4 5 と下段メダル台 1 4 6 とにおけるメダルの状態を良好に観察できる。

【0022】

上段メダル台 1 4 5 は、図 4 の矢印 A に示す前後方向に沿って一定の移動範囲で往復するようにして、或る定められたタイミングで移動する。上段メダル台 1 4 5 においては、後ろ方向に移動した際に、上段メダル台 1 4 5 に載置されたメダルの後ろ方向への移動を規制するようにされている。これにより、上段メダル台 1 4 5 に載置されたメダルの数が増加してあふれた分のメダルが、上段メダル台 1 4 5 の前方から、上段メダル台 1 4 5 の下に設置された下段メダル台 1 4 6 に落ちるようになっている。また、下段メダル台 1 4 6 に載置されたメダルは、上段メダル台 1 4 5 の前方への移動により前方に移動するようにされている。これにより、下段メダル台 1 4 6 においても、載置されたメダルの数の増加に応じてあふれた分のメダルが下段メダル台 1 4 6 の前方から下側のメダル受け部 1 4 7 に落下する。

メダル受け部 1 4 7 に落下したメダルは、所定の経路を經由して、メダル受皿 T R A に排出されるようになっている。排出されたメダルは、プレイヤーへの報酬となる。

つまり、プレイヤーは、メダルホッパー 1 4 1 に入れたメダルを上段メダル台 1 4 5 に投入することで、メダル受け部 1 4 7 にメダルを落とし、落としたメダルを報酬として受け取ることができるようにプッシャーゲームをプレイする。この際に、プレイヤーは、できるだけ少ないコインの投入数で多くのコインが報酬として得られるように、投入タイミングと投入する位置を見計らいながら、メダル投入スイッチ 1 2 1 と投入方向変更レバー 1 2

10

20

30

40

50

2 とを操作する。

【0023】

また、メダルホッパー141のメダル充填部141aに入れられたメダルは、ステーションユニット11の所定位置に設けられるメダル戻しボタンの操作に応じて、上段メダル台145側に投入せずに、メダル受皿TRA側に戻すことができる。

図5は、メダルホッパー141からメダル受皿TRA側にメダルを戻す機構部の一例を示している。

メダルホッパー141から排出されたメダルは、先ず、経路切替ユニット149に入る。メダル戻しボタン(図示せず)が操作されていない状態では、経路切替ユニット149は、入れられたメダルをメダル投入レール142に排出するように位置が設定されている。

10

これに対して、メダル戻しボタンが操作された状態では、経路切替ユニット149は、入れられたメダルをメダル戻しレール142RTに排出するように位置が設定される。メダル戻しレール142RTに排出されたメダルは戻りメダル排出口148まで誘導され、戻りメダル排出口148から排出され、メダル受皿TRA側に戻される。

なお、メダル戻しのための操作が行われる操作子はボタン形式に限定されるものではなく、例えばレバー形式などとされてもよい。

【0024】

また、図3と図4においては、ステーション表示部160が取り付けられるステーション表示部取付フレーム161が示されている。ステーション表示部取付フレーム161に取り付けられたステーション表示部160は、表示面がステーションユニット11の手前に位置するプレイヤーと対向するような状態となる。つまり、ステーションユニット11の前でプレイするプレイヤーがステーション表示部160に表示される画面を見ることができるようステーション表示部160が配置される。

20

【0025】

本実施形態におけるゲーム装置10では、或る1つのステーションユニット11においてプッシャーゲームを行っている過程で特定のゲーム結果が得られたことに応じてジャックポットチャレンジが得られ、ジャックポット抽選が開始されるようになっている。ジャックポット抽選は、抽選により選択される選択肢にジャックポット(大当たり)が含まれる抽選である。

30

また、本実施形態のゲーム装置10では、上記のようにゲーム結果に応じて行われるジャックポット抽選に加えて、以下の場合にも、ジャックポット抽選が行われる。つまり、ゲーム装置10にてプレイ中のプレイヤーが、他のプレイヤーからジャックポット抽選を受ける権利であるジャックポット抽選権(抽選権の一例)を引継いだことに応じて、ジャックポット抽選が行われる。

以下、本実施形態における、ジャックポット抽選権の引継ぎに応じたジャックポット抽選の概要について説明する。

【0026】

一のプレイヤーがゲーム装置10にてプレイしているときに、ジャックポット抽選権を有していた他のプレイヤーから、一のプレイヤーに対してジャックポット抽選権の引継ぎが行われた。ここで、他のプレイヤーは、一のプレイヤーがゲームをしているのと同じゲーム装置10又は一のプレイヤーがプレイしているのとは異なる他のゲーム装置10にてプレイしているプレイヤーである。

40

【0027】

ジャックポット抽選権の引継ぎが行われたことに応じて、ジャックポット抽選権の引継ぎを有することとなったプレイヤー(以下、権利保有プレイヤーともいう)がプレイしているステーションユニット11におけるステーション表示部160には、抽選権引継ぎ通知メッセージが表示される。抽選権引継ぎ通知メッセージは、権利保有プレイヤーに対して先の権利保有プレイヤーからジャックポット抽選権が引継がれたことを通知するメッセージである。

50

【 0 0 2 8 】

図 6 は、ステーション表示部 1 6 0 にて表示される抽選権引継ぎ通知メッセージの態様例を示している。同図に示されるように、抽選権引継ぎ通知メッセージにおいては、ジャックポット抽選権の引継ぎが行われたことが引継ぎ元のプレイヤーについての情報とともに表される。また、抽選権引継ぎ通知メッセージにおいては、これより、権利保有プレイヤーに引継がれたジャックポット抽選権に基づくジャックポット抽選が開始されることが表される。

【 0 0 2 9 】

ジャックポット抽選は、物理的なボールを用いて以下のように行われる。ステーションユニット 1 1 には、ボール抽選機が設けられている。図 7 は、ボール抽選機 1 5 1 を平面方向からみた図である。ボール抽選機 1 5 1 には、ボールを搬送するボール搬送機構によって、ボール B L が投入される。ボール抽選機 1 5 1 には、3 つの穴部 H L (H L - B、H L - R、H L - Y : (選択肢の一例)) が配置されている。穴部 H L - B は青色に対応し、穴部 H L - R は赤色に対応し、穴部 H L - Y は黄色に対応する。ボール抽選機 1 5 1 において 3 つの穴部 H L が形成された面は、投入されたボール B L が 3 つの穴部 H L のいずれかに対して、ほぼ同じ確率で落下するような形状とされている。

【 0 0 3 0 】

ボール抽選機 1 5 1 は、先ず、ジャックポット抽選における第 1 段階抽選として、ジャックポットチャレンジを獲得するための抽選 (ジャックポットチャレンジ抽選) に使用するルーレットを選択する抽選を行う。本実施形態の場合、ルーレットは、報酬の割り当てパターンが異なる複数種類が用意される。以下においては 3 種のルーレットが用意された場合を挙げて説明する。

【 0 0 3 1 】

図 8 は、第 1 段階抽選での選択肢となる 3 つのルーレット R L (R L - B、R L - R、R L - Y) の例を示している。3 つのルーレット R L のうち、ルーレット R L - B は、青色のルーレットである。同図に示されるルーレット R L - B は、8 つの領域 (選択肢) に分割されたうえで、5 つの領域に「 J P C (ジャックポットチャレンジ) 」が割り当てられ、3 つの領域に「 2 0 」のポイントが割り当てられている。

ルーレット R L - R は、赤色のルーレットである。ルーレット R L - R は、8 つの領域 (選択肢) に分割されたうえで、6 つの領域に「 J P C 」が割り当てられ、2 つの領域に「 2 0 」のポイントが割り当てられている。

なお、ルーレット R L - B、ルーレット R L - R に割り当てられるポイントは「 2 0 」以外の値であってもよい。また、ルーレット R L - B、ルーレット R L - R で同じである必要は無い。

ルーレット R L - Y は、黄色のルーレットである。ルーレット R L - Y は、8 つの領域 (選択肢) に分割されたうえで、8 つの領域の全てに「 J P C 」が割り当てられている。

この場合、「 J P C 」が当たる確率の高さは、ルーレット R L - Y、ルーレット R L - R、ルーレット R L - B の順となる。

なお、上記のルーレット R L ごとの「 J P C 」とポイントの領域の割り当ての比率や配置のパターンは一例であって、適宜変更されてよい。

【 0 0 3 2 】

ゲーム装置 1 0 は、ボール抽選機 1 5 1 において穴部 H L - B にボール B L が落下したことが検出されると、第 1 次抽選の抽選結果として、青色のルーレット R L - B を選択する。また、ゲーム装置 1 0 は、ボール抽選機 1 5 1 において穴部 H L - R にボール B L が落下したことが検出されると、第 1 次抽選の抽選結果として、赤色のルーレット R L - R を選択する。また、ゲーム装置 1 0 は、ボール抽選機 1 5 1 において穴部 H L - Y にボール B L が落下したことが検出されると、第 1 次抽選の抽選結果として、黄色のルーレット R L - Y を選択する。

前述のように、ルーレット R L - Y、ルーレット R L - R、ルーレット R L - B のうちで「 J P C 」の当たる確率が最も高いルーレットは、ルーレット R L - Y である。従って

10

20

30

40

50

、権利保有プレイヤーは、第１次抽選によりルーレットＲＬ－Ｙが当たることを希望する。

【００３３】

上記のようにルーレットＲＬの選択が完了すると、ゲーム装置１０は、画面内で固定されるポイントと、選択された色の画面内で回転するルーレットＲＬの画像を、ステーションユニット１１において設けられているステーション表示部に表示させる。

そのうえで、ゲーム装置１０は、ジャックポット抽選における第２段階抽選（ジャックポットチャレンジ抽選）として、ステーション表示部に表示させたルーレットにて分割された領域の１つを選択するために、物理的なボールＢＬを、ルーレット抽選用の抽選機（ルーレット抽選機）に投入する。ルーレット抽選機は、図示は省略するが、投入されたボールが徐々に穴部に近づいていきつつ、最終的に穴部に落ちるような構造とされている。ゲーム装置１０は、ルーレット抽選機にボールが落ちたことが検出されたタイミングでステーション表示部に表示されるルーレットＲＬの回転を停止し、ポイントが指し示していた領域を、抽選された領域として決定する。

【００３４】

抽選された領域が「ＪＰＣ」であった場合、権利保有プレイヤーは、ジャックポットを獲得できるか否かを最終的に決定する抽選を受ける権利（ジャックポットチャレンジ）を獲得したことになる。ジャックポットチャレンジが獲得されると、例えばステーションユニット１１におけるステーション表示部にジャックポットチャレンジ画面が表示され、ジャックポットの獲得の有無を抽選するための最終抽選が行われる。最終抽選は、ジャックポット抽選における第３段階抽選となる。

第３段階抽選の結果、ジャックポット（大当たり）が当選すると、権利保有プレイヤーがジャックポット報酬を獲得できる。この場合、ゲーム装置１０は、ゲーム装置１０でプレイしているプレイヤーのベットに応じて積算されたプログレッシブ値に応じて決まるジャックポット報酬を、権利保有プレイヤーに対して付与する。権利保有プレイヤーへのジャックポット報酬の付与は、権利保有プレイヤーのステーションユニット１１におけるプレイフィールドＰＦＬへのメダルの払い出しとして行われる。メダルの払い出しは、センターユニット１２におけるメダル払出機部によって行われ、払い出されたメダルは、メダル受皿ＴＲＡに排出されるようになっている。

一方、第３段階抽選の結果、ジャックポットが選択されなかった場合には、例えばジャックポットが獲得された場合よりも価値の低い規定の報酬が付与される。規定の報酬の内容は、特に限定されないが、例えば所定のポイント数に応じたメダルの払い出しであってもよいし、ゲーム上で使用されるアイテムなどの付与であってもよい。

【００３５】

第３段階抽選にまで進むことができた場合、即ち、第２段階抽選にてジャックポットチャンスが獲得された場合、権利保有プレイヤーからさらに他のプレイヤーに対してジャックポット抽選権を引継ぐことができる。

このため、第３段階抽選が行われて報酬が確定した後においては、権利保有プレイヤーが、次にジャックポット抽選権を引継いでもらうプレイヤー（引継ぎ先プレイヤー）を選択することになる。

このため、第３段階抽選が行われて報酬が確定した後において、権利保有プレイヤーに対応するステーションユニット１１のステーション表示部には、権利保有プレイヤーに引継ぎ先プレイヤーを選択させるための引継ぎ先プレイヤー選択画面が表示される。

【００３６】

図９は、引継ぎ先プレイヤー選択画面の一例を示している。同図の引継ぎ先プレイヤー選択画面においては、３つのプレイヤー選択ボタンＢＴ（ＢＴ１、ＢＴ２、ＢＴ３）が配置されている。プレイヤー選択ボタンＢＴ１、ＢＴ２、ＢＴ３は、それぞれ、一の引継ぎ先プレイヤーの候補となる候補プレイヤーに対応する。候補プレイヤーは、現在において稼働している全てのゲーム装置１０でプレイしているプレイヤーのうちからセンターサーバ３０が選択する。従って、本実施形態において選択される候補プレイヤーには、権利保有プレイヤーと特に関係性を有さないプレイヤーも含まれる。プレイヤー選択ボタンＢＴ１、ＢＴ２、ＢＴ３のそれ

10

20

30

40

50

それぞれにおいては、対応の候補プレイヤーがプレイしている店舗と候補プレイヤーのプレイヤー名とが示されている。

なお、同図の例では、候補プレイヤーが3名である場合を例に挙げているが、候補プレイヤーの数については特に限定されない。

【0037】

権利保有プレイヤーは、プレイヤー選択ボタンBT1、BT2、BT3ごとに対応する候補プレイヤーのうちから一の候補プレイヤーを引継ぎ先として決定すると、決定した引継ぎ先の候補プレイヤーが示されるプレイヤー選択ボタンBTを選択する操作を行う。

プレイヤー選択ボタンBTを選択する操作が行われたことに応じて、ゲーム装置10は、センターサーバ30に対して、引継ぎ先として決定されたプレイヤーの通知（引継ぎ先プレイヤー通知）を行う。

センターサーバ30は、引継ぎ先プレイヤー通知の受信に応じて、受信された引継ぎ先プレイヤー通知が示す引継ぎ先のプレイヤーがプレイしているゲーム装置10に対して、ジャックポット抽選の実行を指示する、抽選実行要求を送信する。

抽選実行要求を受信したゲーム装置10は、ジャックポット抽選のための制御を実行する。つまり、引継ぎ先のプレイヤーがプレイしているステーションユニット11のステーション表示部に対して、抽選権引継ぎ通知メッセージ（図6）を表示させたうえで、前述のようにジャックポット抽選を第1段階抽選から開始する。

【0038】

また、ジャックポット抽選における第2段階抽選の結果、ジャックポットチャレンジが獲得できなかった場合、つまり、ルーレットRY-B又はRY-Rにおける「20」のポイントの領域が選択された場合には、以下ようになる。

この場合、ジャックポットの獲得の有無を抽選するための第3段階抽選は行われず、権利保有プレイヤーには、「20」のポイントに応じた報酬が付与される。

また、この場合、権利保有プレイヤーが他のプレイヤーにジャックポット抽選権を引継がせることもできない。つまり、第2段階抽選によりジャックポットチャレンジが獲得できなかった場合には、この段階で、これまで継続されてきたジャックポット抽選権の引継ぎが中断される。

ジャックポット抽選権の引継ぎの中断が発生した場合、センターサーバ30は、中断発生後における所定のタイミングで、現在においてゲーム装置10をプレイしているプレイヤーのうちから、新たに一人目の権利保有プレイヤーを決定し、権利保有プレイヤーがプレイしているゲーム装置10に対して、抽選実行要求を送信する。これにより、新たなジャックポット抽選権の引継ぎが開始される。

【0039】

以上の説明から理解されるように、本実施形態におけるゲームシステム1では、プレイヤーは、他のプレイヤーからジャックポット抽選権の引継ぎが行われたことに応じて、ジャックポット抽選を受けることができる。そして、ジャックポット抽選が行われた後においては、権利保有プレイヤーが引継ぎ元となって、次にジャックポット抽選権を有することとなる引継ぎ先のプレイヤーを決定することができる。

このようにして、本実施形態においては、ゲーム装置10でプレイしている各地のプレイヤーの間でジャックポット抽選権を順に引継がせていくことができる。ゲーム装置10では、元来、抽選ゲームは、ステーションユニット11ごとにおけるゲームの進行に応じて、ステーションユニット11ごとに個別に開始される。つまり、ゲーム装置10における抽選ゲームは、ユーザ間で特にタイミングを合わせることなく、ユーザごとに独立したタイミングで行われる。このため、プレイヤー同士の繋がりを意識させることが難しい。

そこで、本実施形態のように、ジャックポット抽選権の引継ぎがプレイヤー間で行えるようにしたことで、ゲーム装置10によりプレイするプレイヤーが、他のプレイヤーとの繋がりを意識することができる。これにより、ゲーム装置10でプレイすることの面白みが増す。

そのうえで、本実施形態においては、ジャックポット抽選の第2段階においてジャック

10

20

30

40

50

ポットチャレンジが獲得できなかった場合には、これまで継続されてきたジャックポット抽選権の引継ぎが中断される。このため、ジャックポット抽選権の引継ぎを受けた権利保有プレイヤーは、ジャックポットが獲得できるかどうかに加えて、次のプレイヤーへのジャックポット抽選権の引継ぎを自分が行えるかどうかにも気をつけながらジャックポット抽選を受けられる。これにより、ジャックポット抽選を受けるプレイヤーにとっての面白みがさらに増す。

【0040】

図10は、ゲーム装置10の構成例を示している。前述のように、ゲーム装置10は、ステーションユニット11とセンターユニット12とを備える。

ステーションユニット11は、ステーションユニット制御部110、操作部120、カードリーダ130、プッシャーゲーム機部140、ボール対応抽選機部150及びステーション表示部160を備える。

10

【0041】

ステーションユニット制御部110は、ステーションユニット11に関連する各種制御を実行する。ステーションユニット制御部110としての機能は、ステーションユニット11が備えるCPU(Central Processing Unit)がプログラムを実行することにより実現される。

【0042】

操作部120は、ステーションユニット11において備えられる各種操作子を一括して示す。前述のメダル投入スイッチ121、投入方向変更レバー122、メダル戻しボタンなどは操作部120に含まれる。

20

【0043】

カードリーダ130は、カードに備えられるRFID(Radio Frequency Identifier)タグと非接触型又は非接触型による通信を行って、RFIDタグからデータの読み取りを行う。本実施形態において、カードリーダ130が読み取り対象とするカードは、プレイヤーが所持し、プレイヤーを一意に示すプレイヤーID(プレイヤーの識別情報の一例)が記憶されたプレイヤーカードである。つまり、ゲーム装置10は、カードリーダ130によりプレイヤーカードの読み取りを行うことでプレイヤーIDを取得できる。

プレイヤーカードは、例えばゲーム装置10が設置される店舗などでプレイヤーに提供される。

30

プレイヤーは、ゲーム装置10によりゲームを行うにあたり、プレイヤーカードに記憶されたプレイヤーIDをゲーム装置10に読み取らせることで、プレイヤーのゲームプレイ履歴をセンターサーバに保存させておくことができる。

なお、プレイヤーが、例えばプレイヤーカードに記載されているプレイヤーIDを示す文字列を操作部120に対する操作により入力し、ゲーム装置10は、入力された文字列をプレイヤーIDとして取得するようにされてもよい。

【0044】

プッシャーゲーム機部140は、前述のように、ゲーム装置10のプッシャーゲームに対応する機構を備えて構成される部位である。

ボール対応抽選機部150は、物理的にボールを用いた抽選を行うのに用いられる機構部を備えて構成される部位である。ボール対応抽選機部150は、前述のボール抽選機151、ルーレット抽選機などを含む。

40

【0045】

ステーション表示部160は、ステーションごとに対応して備えられる表示部である。ステーション表示部160には、ゲームの進行に応じて適宜ゲーム画面等の表示が行われる。前述のように、ジャックポット抽選においては、ステーション表示部160にルーレットRLが表示される。

【0046】

センターユニット12は、ネットワーク対応通信部210、センターユニット制御部220、記憶部230、センター表示部240、メダル払出機部250及びセンターユニッ

50

ト回転機構部 260 を備える。

ネットワーク対応通信部 210 は、ネットワーク NW (図 1) 経由でセンターサーバ 30 と通信を行う。

【 0047 】

センターユニット制御部 220 は、センターユニット 12 に関連する各種制御を実行する。センターユニット制御部 220 としての機能は、センターユニット 12 が備える CPU がプログラムを実行することによって実現される。

【 0048 】

センターユニット制御部 220 は、プレイヤー ID 取得部 221、抽選部 222、報酬付与部 223、条件判定部 224 及び引継ぎ先決定部 225 を備える。

10

プレイヤー ID 取得部 221 は、プレイヤー ID を取得する。前述のようにステーションユニット 11 のカードリーダー 130 によりプレイヤーカードからプレイヤー ID が読み取られると、読み取られたプレイヤー ID は、ステーションユニット制御部 110 により、センターユニット制御部 220 に送信される。センターユニット制御部 220 においてプレイヤー ID 取得部 221 は、受信されたプレイヤー ID を取得する。

【 0049 】

抽選部 222 は、ジャックポット抽選権を取得したプレイヤーに対応させて抽選を実行する。

20

報酬付与部 223 は、抽選部 222 による抽選結果に基づいてジャックポット抽選権を取得したプレイヤーに報酬を付与する。ここで付与される報酬は、ジャックポットを獲得した場合のプログレッシブ値に応じたジャックポット報酬の他、第 2 段階抽選あるいは第 3 段階抽選によりポイントが選択された場合のポイントに応じた報酬も含まれる。

条件判定部 224 は、抽選部 222 による抽選結果に基づいて、ジャックポット抽選権を取得したプレイヤーから他のプレイヤーにジャックポット抽選権を引継がせるための引継ぎ許可条件が成立しているか否か判定する。

引継ぎ先決定部 225 は、ジャックポット抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤー (引継ぎ先プレイヤー) を決定する。引継ぎ先決定部 225 は、引継ぎ先プレイヤーの決定に応じて、引継ぎ先プレイヤー通知をセンターサーバ 30 に送信する。

【 0050 】

記憶部 230 は、センターユニット制御部 220 が利用する各種の情報を記憶する。同図に示されるように、記憶部 230 は、プレイヤー情報テーブル 231、報酬情報テーブル 232、及び筐体情報 233 を記憶する。

30

【 0051 】

プレイヤー情報テーブル 231 は、ゲーム装置 10 にてプレイを行っているプレイヤーごとに対応するプレイヤー情報をレコードとするテーブルである。プレイヤー情報テーブル 231 における 1 つのレコードとしてのプレイヤー情報は、プレイヤー ID と、プレイヤー名と、プレイヤーがプレイしているステーションユニット 11 を示すステーションユニット ID のフィールドを含む。プレイヤー名の情報は、例えばセンターサーバ 30 に登録されているプレイヤー情報テーブルから取得できる。

【 0052 】

40

報酬情報テーブル 232 は、ゲーム装置 10 にてプレイしているプレイヤーに付与された報酬ごとに対応する報酬情報をレコードとするテーブルである。報酬情報テーブル 232 における 1 つのレコードとしての報酬情報は、プレイヤー ID、報酬確定日時、報酬種別及び報酬値の各フィールドを含む。報酬種別においては、例えばジャックポット報酬、ポイントに応じた報酬などの区別が示される。

なお、上記のジャックポット報酬、ポイントに応じた報酬は、メダルの払い出しによって行われるが、例えば報酬として、ゲーム上でのアイテムや特権の付与などを行うことも可能である。この場合には、報酬種別においてメダル払い出しによる報酬と、アイテムや特権の付与などによる報酬とのいずれであるのかについても反映される。アイテムや特権が付与された場合、報酬値のフィールドには、アイテムや特権の種別を特定する情報が格

50

納される。

筐体情報 233 は、自機としてのゲーム装置 10 を示す情報である。具体的に、筐体情報 233 は、ゲーム装置 10 を一意に示す識別情報としての筐体 ID である。

【0053】

プレイヤー情報テーブル 231 に格納されたプレイヤー情報、報酬情報テーブル 232 に格納された報酬情報、及び筐体情報 233 は、それぞれが所定のタイミングでセンターサーバ 30 に送信される。センターサーバ 30 は、配下のゲーム装置 10 のそれぞれから送信された上記の各情報を記憶する。

【0054】

センター表示部 240 は、図 2 に示したように、センターユニット 12 に配置される表示部の 1 つである。

メダル払出機部 250 は、プレイヤーにジャックポット報酬やポイントに応じた報酬などの報酬が付与されたことに応じて、センターユニット制御部 220 の制御に応じて、付与された報酬に応じた数のメダルを払い出す部位である。

センターユニット回転機構部 260 は、センターユニット 12 を回転させるための機構を備える部位である。センターユニット回転機構部 260 の回転は、センターユニット制御部 220 により制御される。

【0055】

図 11 は、センターサーバ 30 の構成例を示している。同図のセンターサーバ 30 は、ネットワーク対応通信部 310、制御部 320 及び記憶部 330 を備える。

ネットワーク対応通信部 310 は、ネットワーク NW 経由でゲーム装置 10 と通信を行う。

【0056】

制御部 320 は、センターサーバ 30 における各種の制御を実行する。制御部 320 としての機能は、センターサーバ 30 が備える CPU がプログラムを実行することにより実現される。制御部 320 は、候補プレイヤー選択部 321 と引継ぎ制御部 322 とを備える。

候補プレイヤー選択部 321 は、ゲーム装置 10 からの要求に応じて候補プレイヤーを選択する。候補プレイヤー選択部 321 は、選択した候補プレイヤーを、要求元のゲーム装置 10 に通知する。

引継ぎ制御部 322 は、引継ぎ許可条件が成立している場合に、ゲーム装置 10 の引継ぎ先決定部 225 により決定された他のプレイヤーにジャックポット抽選権を取得させる。

【0057】

記憶部 330 は、制御部 320 が利用する各種の情報を記憶する。同図の記憶部 330 は、プレイヤー情報テーブル 331、引継ぎ履歴情報 332、報酬情報テーブル 333、及び筐体情報テーブル 334 を記憶する。

【0058】

プレイヤー情報テーブル 331 は、各ゲーム装置 10 から送信されたプレイヤー情報に基づいて作成されたデータベースである。プレイヤー情報テーブル 331 においてプレイヤー情報として示されるプレイヤーは、現在においてゲーム装置 10 にてプレイしているプレイヤーを示す。

図 12 は、プレイヤー情報テーブル 331 における 1 レコードとしてのプレイヤー情報の構造例を示している。同図に示されるように、プレイヤー情報は、プレイヤー ID、プレイヤー名、及び筐体 ID とのフィールドを有する。筐体 ID は、対応のプレイヤー ID が示すプレイヤーがプレイしているゲーム装置 10 を示す。

【0059】

引継ぎ履歴情報 332 は、これまでににおけるジャックポット抽選権についての引継ぎの履歴を示す情報である。

図 13 は、引継ぎ履歴情報 332 の構造例を示している。同図の引継ぎ履歴情報 332 は、引継ぎ順を示す番号ごとに、プレイヤー ID、プレイ対象筐体、引継ぎ決定日時のフィ

10

20

30

40

50

ールドが対応付けられた構造である。

引継ぎ履歴情報 332 において、プレイヤー ID のフィールドは、対応の引継ぎ順においてジャックポット抽選権が付与されたプレイヤーを示すプレイヤー ID を格納する。

プレイ対象筐体のフィールドは、対応の引継ぎ順におけるプレイヤーがプレイしていた筐体を示すゲーム装置 10 を示す筐体 ID を格納する。

引継ぎ決定日時のフィールドは、対応の引継ぎ順におけるプレイヤーが引継ぎ先プレイヤーとして決定された日時を格納する。

【0060】

報酬情報テーブル 333 は、各ゲーム装置 10 から送信された報酬情報をテーブル化したデータベースである。

図 14 は、報酬情報テーブル 333 における 1 レコードとしての報酬情報の構造例を示している。同図の報酬情報は、プレイヤー ID、報酬確定日時、報酬種別、報酬値及び筐体 ID の各フィールドを有する。即ち、報酬情報テーブル 333 における報酬情報は、ゲーム装置 10 から報酬情報として送信されたプレイヤー ID、報酬確定日時、報酬種別及び報酬値に、送信元のゲーム装置 10 を示す筐体 ID をさらに対応付けた構造である。

【0061】

筐体情報テーブル 334 は、各ゲーム装置 10 から送信された筐体情報をテーブル化したデータベースである。図示は省略するが、筐体情報テーブル 334 における筐体情報は、ゲーム装置 10 から筐体情報として送信された筐体 ID と店舗 ID とのフィールドを含む構造である。筐体情報テーブル 334 の筐体情報における店舗 ID は、対応の筐体 ID により示されるゲーム装置 10 が設置された店舗を示す識別情報である。

【0062】

図 15 のフローチャートを参照して、ゲーム装置 10 とセンターサーバ 30 とが、ジャックポット抽選権の引継ぎと、ジャックポット抽選権の引継ぎに応じたジャックポット抽選に関連して実行する処理手順例について説明する。

ゲーム装置 10 において、センターユニット制御部 220 の抽選部 222 は、センターサーバ 30 から送信される抽選実行要求が受信されるのを待機している（ステップ S100 - NO）。

抽選実行要求が受信されると（ステップ S100 - YES）、抽選部 222 は、受信された抽選実行要求に含まれる、引継ぎ先プレイヤーを示すプレイヤー ID と、引継ぎ元プレイヤーに関する情報（プレイヤー ID、プレイヤー名、プレイヤーがプレイしているゲーム装置 10 が設置されている店舗 ST の情報など）とを取得する。抽選部 222 は、取得したプレイヤー ID と、引継ぎ元プレイヤーに関する情報とを利用して、引継ぎ先プレイヤー（即ち、権利保有プレイヤー）がプレイしているステーションユニット 11 のステーション表示部 160 に、図 6 に例示したように抽選権引継ぎ通知メッセージを表示させる（ステップ S102）。

【0063】

次に、抽選部 222 は、ジャックポット抽選権の取得に応じて、権利保有プレイヤーのステーションユニット 11 にてジャックポット抽選を開始させる。抽選部 222 は、前述のように、先ず、第 1 段階抽選と、第 2 段階抽選とによる抽選を行わせる（ステップ S104）。

第 2 段階抽選が行われると、条件判定部 224 は、第 2 段階抽選の結果、ジャックポットチャレンジが獲得されたか否かを判定する（ステップ S106）。ステップ S106 の判定は、引継ぎ許可条件が成立しているか否かを判定していることに相当する。即ち、本実施形態における引継ぎ許可条件は、「第 2 段階抽選の結果としてジャックポットチャレンジが獲得されること」である。

【0064】

ジャックポットチャレンジが獲得された場合（ステップ S106 - YES）、抽選部 222 は、第 3 段階抽選を実行する（ステップ S108）。

報酬付与部 223 は、ステップ S108 による第 3 段階抽選の結果に応じた報酬を権利

10

20

30

40

50

保有プレイヤーに付与する（ステップS 1 1 0）。前述のように、第3段階抽選によっては、ジャックポットが獲得されるか、ジャックポットが獲得されずに規定のポイントが得られるかのいずれかの結果が生じる。ジャックポットが獲得された場合、報酬付与部2 2 3は、ジャックポットに対応するプログレッシブ値に応じたポイントを権利保有プレイヤーに付与する。一方、規定のポイントが選択された場合には、権利保有プレイヤーに規定のポイントを付与する。

【0 0 6 5】

第3段階抽選が終了し、ステップS 1 1 0により報酬が確定されると、引継ぎ先決定部2 2 5は、候補プレイヤー要求をセンターサーバ3 0に送信する（ステップS 1 1 2）。

引継ぎ先決定部2 2 5は、候補プレイヤー要求に回答してセンターサーバ3 0から送信された候補プレイヤー通知を受信する。引継ぎ先決定部2 2 5は、受信された候補プレイヤー通知に含まれる候補プレイヤーごとのプレイヤー関連情報を利用して、引継ぎ先プレイヤーを示す引継ぎ先プレイヤー選択画面をステーション表示部1 6 0に表示させる（ステップS 1 1 4）。

引継ぎ先決定部2 2 5は、表示された引継ぎ先プレイヤー選択画面に対して引継ぎ先プレイヤーを選択する操作が行われたことに応じて、当該操作を受け付ける（ステップS 1 1 6）。引継ぎ先決定部2 2 5は、ステップS 1 1 6により操作を受け付けることにより、受け付けた操作により選択された候補プレイヤーを、引継ぎ先プレイヤーとして決定する。

引継ぎ先決定部2 2 5は、引継ぎ先プレイヤー選択画面に対する操作に応じて選択されたプレイヤーを引継ぎ先プレイヤーとして決定する。そのうえで、引継ぎ先決定部2 2 5は、決定した引継ぎ先プレイヤーを示す引継ぎ先プレイヤー通知をセンターサーバ3 0に送信する（ステップS 1 1 8）。

【0 0 6 6】

一方、第2段階抽選の結果、ジャックポットチャレンジが獲得されなかった場合（ステップS 1 0 6 - N O）、報酬付与部2 2 3は、第2段階抽選に応じて選択されたポイントに応じた報酬を、権利保有プレイヤーに付与する（ステップS 1 2 0）。

また、この場合には引継ぎ許可条件が成立していないため、これまでのジャックポット抽選権の引継ぎを中断させることになる。そこで、この場合の引継ぎ先決定部2 2 5は、ジャックポット抽選権の引継ぎについて中断が発生した旨の通知（引継ぎ中断発生通知）を、センターサーバ3 0に送信する（ステップS 1 2 2）。

【0 0 6 7】

次に、センターサーバ3 0が実行する処理手順例について説明する。

センターサーバ3 0において、引継ぎ制御部3 2 2は、ゲーム装置1 0から送信される引継ぎ先プレイヤー通知が受信されたか否かが判定する（ステップS 2 0 0）。

引継ぎ先プレイヤー通知が受信された場合（ステップS 2 0 0 - Y E S）、引継ぎ制御部3 2 2は、引継ぎ履歴情報3 3 2について、受信された引継ぎ先プレイヤー通知が示すプレイヤーを最後の引継ぎ先プレイヤーとして登録することで更新を行う（ステップS 2 0 2）。

【0 0 6 8】

次に、引継ぎ制御部3 2 2は、引継ぎ先プレイヤー通知が示す引継ぎ先プレイヤーのプレイヤーIDを含むプレイヤー情報を、プレイヤー情報テーブル3 3 1から検索する（ステップS 2 0 4）。

引継ぎ制御部3 2 2は、検索したプレイヤー情報に含まれる筐体IDが示すゲーム装置1 0に対して、抽選実行要求を送信する（ステップS 2 0 6）。抽選実行要求には、引継ぎ先プレイヤーとして決定されたプレイヤーを示すプレイヤーIDが含まれる。

【0 0 6 9】

ステップS 2 0 6の処理の後、あるいは引継ぎ先プレイヤー通知が受信されなかった場合（ステップS 2 0 0 - N O）、候補プレイヤー選択部3 2 1は、候補プレイヤー要求が受信されたか否かが判定する（ステップS 2 0 8）。

候補プレイヤー要求が受信された場合（ステップS 2 0 8 - Y E S）、候補プレイヤー選択部3 2 1は、プレイヤー情報テーブル3 3 1に格納されるプレイヤー情報が示すプレイヤーのう

10

20

30

40

50

ちから、３人の候補プレイヤーを選択する（ステップＳ２１０）。

候補プレイヤーの選択にあたっては、引継ぎ先プレイヤーとなる機会がプレイヤーに対して均等となることが好ましい。そこで、候補プレイヤー選択部３２１は、例えばこれまでに作成された引継ぎ先履歴情報を参照して、引継ぎ先プレイヤーとなった回数が少ないプレイヤーを優先して候補プレイヤーとして選択する。なお、このようなことを考慮しなくともよいような場合には、例えば候補プレイヤー選択部３２１は、ランダムに候補プレイヤーを選択してもよい。

候補プレイヤー選択部３２１は、ステップＳ２１０により決定された候補プレイヤーを示す候補プレイヤー通知を送信する（ステップＳ２１２）。候補プレイヤー通知には、候補プレイヤーごとに対応するプレイヤー関連情報が含まれる。プレイヤーに関連情報には、プレイヤーＩＤ、プレイヤー名、プレイヤーがプレイしているゲーム装置１０が設置されている店舗ＳＴの情報などが含まれる。

【００７０】

また、ステップＳ２１２の処理の後、あるいは候補プレイヤー要求が受信されなかった場合（ステップＳ２０８－ＮＯ）、引継ぎ制御部３２２は、ゲーム装置１０から送信された引継ぎ中断発生通知が受信されたか否か判定する（ステップＳ２１４）。

引継ぎ中断発生通知が受信された場合（ステップＳ２１４－ＹＥＳ）、引継ぎ制御部３２２は、これまでににおけるジャックポット抽選権の引継ぎに応じて更新対象としていた引継ぎ履歴情報３３２を、更新不可の状態として保存する（ステップＳ２１６）。

このように保存された引継ぎ履歴情報は、候補プレイヤー選択部３２１がステップＳ２１０にて候補プレイヤーを決定するにあたり、これまでににおけるプレイヤーごと権利保有プレイヤーとなった回数を認識する際に使用される。

また、ステップＳ２１６の処理を終了した後、あるいは引継ぎ中断発生通知が受信されなかった場合（ステップＳ２１４－ＮＯ）、ステップＳ２００に処理が戻される。

【００７１】

[実施形態のまとめ]

（１）以上説明したように、本実施形態におけるゲームシステム１（抽選ゲームシステムの一例）は、抽選部２２２と、報酬付与部２２３と、条件判定部２２４と、引継ぎ先決定部２２５と、引継ぎ制御部３２２とを備える。

抽選部２２２は、ジャックポット抽選権（抽選権の一例）を取得したプレイヤーに対応させてジャックポット抽選（抽選の一例）を実行する。報酬付与部２２３は、抽選部２２２による抽選結果に基づいてジャックポット抽選権を取得したプレイヤーに報酬を付与する。条件判定部２２４は、抽選部２２２による抽選結果に基づいて、ジャックポット抽選権を取得したプレイヤーから他のプレイヤーにジャックポット抽選権を引継がせるための引継ぎ許可条件が成立しているか否か判定する。引継ぎ先決定部２２５は、ジャックポット抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーを決定する。引継ぎ制御部３２２は、引継ぎ許可条件が成立している場合に、引継ぎ先決定部２２５により決定された他のプレイヤーにジャックポット抽選権を取得させる。

上記構成によれば、ゲーム装置１０を他のプレイヤーからジャックポット抽選権を引継いだプレイヤーが、ジャックポット抽選を受けることができる。そして、ジャックポット抽選の結果により引継ぎ許可条件が成立した場合に、さらに他のプレイヤーにジャックポット抽選権を引継がせることができる。このようにして、本実施形態のゲームシステムにおいてはプレイヤーの間でジャックポット抽選権を順次引継がせていくというプレイ要素が含まれる。これにより、複数のプレイヤーがそれぞれ独立したタイミングで抽選ゲームを実行するようにされた環境のもとで、複数のプレイヤー間で繋がりを意識させることができるようになる。

【００７２】

（２）また、本実施形態のゲームシステム１において、抽選部２２２は、ジャックポット抽選権を取得したプレイヤーに対応させて二以上の段階によりジャックポット抽選を行うことが可能であり、条件判定部２２４は、二以上の段階のうちの第２段階（一部の段階の

一例)での抽選部222による抽選結果に基づいて、引継ぎ許可条件が成立しているか否か判定する。

上記構成によれば、ジャックポット抽選権に応じたジャックポット抽選として、複数段階の抽選が行われたうえで、その一部段階において次のプレイヤーにジャックポット抽選権を引き継げるか否かが決定されることになる。これにより、ジャックポット抽選を受けるプレイヤーにとっては、ジャックポット抽選の過程を楽しみながら、ジャックポット抽選権の引継ぎが可能になるかどうかの緊張感も得られることから、ゲームの楽しみが増すことになる。

【0073】

(3)また、本実施形態のゲームシステム1において、引継ぎ先決定部225は、ジャックポット抽選権の引継ぎ元としてのプレイヤーによりジャックポット抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーを決定させる。

上記構成によれば、引継ぎ先プレイヤーの決定にあたり、引継ぎ元プレイヤーの意思を反映させることができる。これにより、引継ぎ元プレイヤーは自分が引継ぎ先プレイヤーを選んだという意識を強く持つことができるとともに、引継ぎ先プレイヤーとしても引継ぎ元プレイヤーが自分を選んでくれたという感謝の気持ちを持つことができる。この結果、引継ぎ元プレイヤーと引継ぎ先プレイヤーとの間での繋がりをさらに強めることができる。

【0074】

(4)また、本実施形態のゲームシステム1において、引継ぎ先決定部225は、ジャックポット抽選権の引継ぎ元としてのプレイヤーにより、ジャックポット抽選権の引継ぎ先として選択された複数の候補のうちからジャックポット抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーを決定させる。

上記構成によれば、引継ぎ元プレイヤーは、複数の候補プレイヤーのうちから、自分の意思で引継ぎ先プレイヤーを決定することができる。このように引継ぎ先プレイヤーの決定にあたり選択肢が提示されることで、引継ぎ元プレイヤーが引継ぎ先プレイヤーを決定しやすくなる。

【0075】

(5)また、本実施形態のゲームシステム1において、プレイヤーを識別するプレイヤーID(プレイヤー識別情報の一例)を取得するプレイヤーID取得部221(プレイヤー識別情報取得部の一例)をさらに備え、引継ぎ先決定部225は、プレイヤーID取得部221によりプレイヤーIDが取得されたプレイヤーのうちから、ジャックポット抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーを決定する。

上記構成によれば、例えばプレイヤーIDを記録したプレイヤーカードを利用してプレイするプレイヤーのみがジャックポット抽選権を引継ぐことができる。これにより、例えばプレイヤーカードを利用してプレイするプレイヤーを優遇してジャックポット抽選権を取得させることができる。また、プレイヤーIDと引継ぎ先プレイヤーとを関連付けすることが可能になることから、ジャックポット抽選権の引継ぎを受けたプレイヤーを適切に管理することができる。

【0076】

(6)また、本実施形態のゲームシステム1において、ジャックポット抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーに対して、ジャックポット抽選権の引継ぎ元としてのプレイヤーに関する情報を通知するプレイヤー情報通知部をさらに備える。

本実施形態において、プレイヤー情報通知部としての機能は、センターサーバ30における引継ぎ制御部322が、ゲーム装置10に対して送信する抽選実行要求に引継ぎ元プレイヤーの情報を含めることにより実現される。即ち、本実施形態においては、引継ぎ制御部322がプレイヤー情報通知部を備える。ゲーム装置10は、前述のように、受信された抽選実行要求に含まれる引継ぎ元プレイヤーに関する情報を利用して、引継ぎ元プレイヤーに関する情報を含む抽選権引継ぎ通知メッセージを表示することができる。

上記構成によれば、引継ぎ先プレイヤーに対して引継ぎ元プレイヤーの情報が通知されることになる。これにより、引継ぎ先プレイヤーが自分にジャックポット抽選権を引継がせてく

10

20

30

40

50

れた引継ぎ元プレイヤーを強く意識することができ、引継ぎ元プレイヤーと引継ぎ先プレイヤーとの間での繋がりをさらに強めることができる。

【 0 0 7 7 】

以下、本実施形態の変形例について説明する。

[第 1 変形例]

上記実施形態において、引継ぎ先プレイヤーは、引継ぎ元のプレイヤーとの関係性の有無については無関係に決定されていた。しかしながら、候補プレイヤー選択部 3 2 1 は、ジャックポット抽選権の引継ぎ先となる他のプレイヤーを、所定の関係性を有するプレイヤーのうちから選択してもよい。

一具体例として、本実施形態におけるゲーム装置 1 0 のプレイヤー間でフレンド関係を設定できるようにしている場合には、引継ぎ元プレイヤーとフレンド関係にある他のプレイヤーのうちから候補プレイヤーを決定するようにしてもよい。この場合、例えばセンターサーバ 3 0 が記憶するプレイヤー情報には、図 1 2 に示したプレイヤー ID、プレイヤー名、及び筐体 ID のフィールドに加えて、他のプレイヤーとのフレンド関係を示す情報であるフレンド関係情報のフィールドが追加される。

そのうえで、候補プレイヤー選択部 3 2 1 は、引継ぎ先プレイヤーを選択するにあたり、プレイヤー情報テーブル 3 3 1 におけるフレンド関係情報を参照して、引継ぎ元プレイヤーとフレンド関係にあるプレイヤーのうちから候補プレイヤーを選択してもよい。

このような構成とすれば、ゲーム装置 1 0 にてプレイするプレイヤー同士で積極的にフレンド関係を設定できるようになるので、プレイヤー間の繋がりをさらに強めることが可能になる。

【 0 0 7 8 】

[第 2 変形例]

また、本実施形態において、引継ぎ先プレイヤーにジャックポット抽選権の引継ぎが行われたことに応じた報酬が引継ぎ元プレイヤーと引継ぎ先プレイヤーとの両者又はいずれか一方に付与されるようにしてもよい。つまり、本実施形態のゲームシステム 1 は、ジャックポット抽選権の引継ぎが行われることに応じて、ジャックポット抽選権の引継ぎ元としてのプレイヤー又はジャックポット抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーに対して報酬を付与する引継ぎ報酬付与部をさらに有してもよい。

【 0 0 7 9 】

図 1 6 は、本変形例に対応するセンターサーバ 3 0 A の構成例を示している。同図において、図 1 1 と同一部分については同一符号を付して説明を省略する。同図のセンターサーバ 3 0 A の制御部 3 2 0 A は、候補プレイヤー選択部 3 2 1 及び引継ぎ制御部 3 2 2 に加えて、引継ぎ報酬付与部 3 2 3 をさらに備える。

引継ぎ報酬付与部 3 2 3 は、例えば、引継ぎ先プレイヤーがプレイ中のゲーム装置 1 0 に対して引継ぎ制御部 3 2 2 が抽選実行要求を送信したことを以て、ジャックポット報酬の引継ぎが完了したとして、引継ぎ元プレイヤーと引継ぎ先プレイヤーとの両者又はいずれか一方に報酬（引継ぎ報酬）を付与すればよい。

なお、引継ぎ報酬付与部 3 2 3 による引継ぎ報酬の付与は、所定のポイントを加算したり、アイテムの新たな付与などのように、追加的に報酬を付与したりする態様であってもよい。あるいは、引継ぎ報酬の付与は、例えばプレイヤーが既に有しているアイテムなどを強化したりするなど、プレイヤーが所有する価値を変更させる態様であってもよい。

【 0 0 8 0 】

[第 3 変形例]

また、本実施形態において、引継ぎ報酬付与部 3 2 3 は、引継ぎ許可条件の成立に関する履歴に基づいて、引継ぎ元プレイヤーと引継ぎ先プレイヤーの両者又はいずれか一方に対する報酬を決定してもよい。引継ぎ報酬付与部 3 2 3 は、引継ぎ履歴情報 3 3 2 を参照することによって、引継ぎ許可条件の成立に関する履歴を取得できる。

【 0 0 8 1 】

[第 4 変形例]

10

20

30

40

50

引継ぎ報酬付与部 3 2 3 が引継ぎ許可条件の成立に関する履歴に基づいて報酬を決定する態様の 1 つとして、以下の構成を挙げることができる。つまり、引継ぎ報酬付与部 3 2 3 は、引継ぎ許可条件の成立が連続した回数（即ち、引継ぎが行われた回数）に基づいて、引継ぎ元プレイヤーと引継ぎ先プレイヤーの両者又はいずれか一方に対する報酬を決定してもよい。

一具体例として、引継ぎ元プレイヤーに報酬を付与する態様としては、引継ぎ元プレイヤーがジャックポット抽選権を次の引継ぎ先プレイヤーに引継いだ回を 1 回目として、引継ぎが行われた回数が増えていくごとに増加する報酬が付与されるようにしてもよい。

また、引継ぎ先プレイヤーに報酬を付与する態様としては、これまでにジャックポット抽選権の引継ぎが行われた回数に応じて増加する報酬を付与するようにしてもよい。例えば、1 回目の引継ぎによりジャックポット抽選権を取得した引継ぎ先プレイヤーと、次の 2 回目の引継ぎによりジャックポット抽選権を取得した引継ぎ先プレイヤーとでは、2 回目の引継ぎによりジャックポット抽選権を取得した引継ぎ先プレイヤーのほうが高い報酬が付与される。

【 0 0 8 2 】

[第 5 変形例]

また、本実施形態において、引継ぎ報酬付与部 3 2 3 は、引継ぎ先プレイヤーに対するジャックポット抽選の結果に基づいて、引継ぎ元プレイヤーに対する報酬を決定してもよい。

一具体例として、引継ぎ報酬付与部 3 2 3 は、引継ぎ先プレイヤーに対するジャックポット抽選の結果、ジャックポットが獲得された場合に、引継ぎ元プレイヤーに対しても一定の報酬を付与し、ジャックポットが獲得されなかった場合には、引継ぎ元プレイヤーに対しては報酬を付与しない、あるいはジャックポットが獲得された場合よりも低い報酬を付与するようにしてもよい。

【 0 0 8 3 】

[第 6 変形例]

また、これまでの説明においては、ゲーム装置 1 0 が、抽選部 2 2 2、報酬付与部 2 2 3、条件判定部 2 2 4、及び引継ぎ先決定部 2 2 5 の各機能部を備え、センターサーバ 3 0 が、候補プレイヤー選択部 3 2 1、引継ぎ制御部 3 2 2、及び引継ぎ報酬付与部 3 2 3 の各機能部を備えている。

しかしながら、上記の各機能部のゲーム装置 1 0 とセンターサーバ 3 0 への割り当ての態様は一例であり、適宜変更されてよい。一例として、条件判定部 2 2 4 による引継ぎ許可条件が成立しているか否かの判定や、引継ぎ先決定部 2 2 5 による引継ぎ先プレイヤー選択画面に対する操作に応じた引継ぎ先プレイヤーの決定の処理などがセンターサーバ 3 0 にて行われるようにしてもよい。

また、本実施形態におけるジャックポット抽選権の引継ぎは、ゲーム装置 1 0 単体で行われるように構成されてもよい。

【 0 0 8 4 】

[第 7 変形例]

また、これまでの説明においては、ジャックポットチャレンジが獲得されたか否かの条件判定を行った結果、ジャックポットチャレンジが獲得された（引継ぎ許可条件が成立した）ことに応じて引継ぎ先プレイヤーを決定するという手順とされていた。しかしながら、例えば、先に引継ぎ先プレイヤーを決定しておいたうえで、ジャックポットチャレンジが獲得されたか否かの条件判定が行われるようにされてよい。

【 0 0 8 5 】

[第 8 変形例]

また、引継ぎ先プレイヤーを決定するにあたっては、例えばプレイヤー ID により引継ぎ先プレイヤーを決定するのではなく、ゲーム装置 1 0 の筐体 ID により引継ぎ先プレイヤーを決定してもよい。このように筐体 ID により引継ぎ先プレイヤーを決定することによっては、プレイヤー単位ではなく、ゲーム装置 1 0 でプレイしているプレイヤーの全員を対象としてジャックポット抽選権を引継がせることもできる。また、引継ぎ先として決定されたゲーム

装置 10 において、ゲーム装置 10 でプレイする一以上のプレイヤのいずれかを引継ぎ先プレイヤとして決定することもできる。

【0086】

[第9変形例]

また、上記実施形態においては、第1段階抽選から第3段階抽選までの3段階によりジャックポット抽選が行われていたが、ジャックポット抽選における抽選の段階数については1以上であればよく、特に限定されるものではない。

【0087】

[第10変形例]

また、上記実施形態では、ゲーム装置 10 でプレイ中のプレイヤのうちから引継ぎ先プレイヤを決定するようにされていた。しかしながら、ゲーム装置 10 でプレイしていないプレイヤも対象として引継ぎ先プレイヤを決定してもよい。この場合には、引継ぎ先プレイヤとして決定されたプレイヤが、ゲーム装置 10 でプレイを開始したときに、例えば抽選権引継ぎ通知メッセージが表示され、ジャックポット抽選が行われる。

10

【0088】

[第11変形例]

また、本実施形態において引継ぎが行われる抽選権は、ジャックポット抽選権に限定されるものではなく、例えば、特定のアイテムを獲得するための抽選を受ける権利であってもよい。

【0089】

20

[付記]

以上の記載から本発明は例えば以下のように把握される。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を便宜的に括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

【0090】

(付記1) 本発明の一態様に係る抽選ゲームシステム(例えば、ゲームシステム1)は、抽選権(例えば、ジャックポット抽選権)を取得したプレイヤに対応させて抽選を実行する抽選部(222、S104、S108)と、前記抽選部による抽選結果に基づいて前記抽選権を取得したプレイヤに報酬を付与する報酬付与部(223、S110、S120)と、前記抽選部による抽選結果に基づいて、前記抽選権を取得したプレイヤから他のプレイヤに前記抽選権を引継がせるための引継ぎ許可条件が成立しているか否か判定する条件判定部(224、S106)と、前記抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤを決定する引継ぎ先決定部(225、S116)と、前記引継ぎ許可条件が成立している場合に、前記引継ぎ先決定部により決定された他のプレイヤに前記抽選権を取得させる引継ぎ制御部(322、S206)とを備える。

30

上記構成によれば、抽選ゲームシステムにおいて、他のプレイヤから抽選権を引継がれたプレイヤが抽選を受けることができる。そして、抽選の結果により引継ぎ許可条件が成立した場合に、さらに他のプレイヤに抽選権を引継がせることができる。このようにして、本実施形態のゲームシステムにおいてはプレイヤの間で抽選権を順次引継がせていくというプレイ要素が含まれる。これにより、複数のプレイヤがそれぞれ独立したタイミングで抽選ゲームを実行するようにされた環境のもとで、複数のプレイヤ間の繋がりを意識させることができるようになる。

40

【0091】

(付記2) 本発明の一態様は、(付記1)に記載の抽選ゲームシステムであって、前記抽選部は、前記抽選権を取得したプレイヤ(例えば、権利保有プレイヤ)に対応させて二以上の段階(例えば、第1段階抽選、第2段階抽選、第3段階抽選)により抽選を行うことが可能であり、前記条件判定部は、前記二以上の段階のうちの一部の段階(例えば、第2段階抽選)での前記抽選部による抽選結果に基づいて、前記引継ぎ許可条件が成立しているか否か判定する。

上記構成によれば、抽選権に応じた抽選として、複数段階の抽選が行われたうえで、そ

50

の一部段階において次のプレイヤーにジャックポット抽選権を引き継げるか否かが決定されることになる。これにより、抽選を受けるプレイヤーにとっては、抽選の過程を楽しみながら、抽選権の引継ぎが可能になるかどうかの緊張感も得られることから、ゲームの楽しみが増すことになる。

【0092】

(付記3) 本発明の一態様は、(付記1)又は(付記2)に記載の抽選ゲームシステムであって、前記引継ぎ先決定部は、前記抽選権の引継ぎ元としてのプレイヤー(例えば、引継ぎ元プレイヤー)により前記抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤー(例えば、引継ぎ先プレイヤー)を決定させる。

上記構成によれば、引継ぎ先としての他のプレイヤーの決定にあたり、引継ぎ元としてのプレイヤーの意思を反映させることができる。これにより、引継ぎ元としてのプレイヤーは自分が引継ぎ先としての他のプレイヤーを選んだという意識を強く持つことができるとともに、引継ぎ先としての他のプレイヤーも、自分を選んでくれたという引継ぎ元としてのプレイヤーへの感謝の気持ちを持つことができる。この結果、引継ぎ元としてのプレイヤーと引継ぎ先としての他のプレイヤーとの間での繋がりをさらに強めることができる。

10

【0093】

(付記4) 本発明の一態様は、(付記3)に記載の抽選ゲームシステムであって、前記引継ぎ先決定部は、前記抽選権の引継ぎ元としてのプレイヤーにより、前記抽選権の引継ぎ先として選択された複数の候補のうちから前記抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーを決定させる。

20

上記構成によれば、引継ぎ元としてのプレイヤーは、複数の候補プレイヤーのうちから、自分の意思で引継ぎ先としての他のプレイヤーを決定することができる。このように引継ぎ先としての他のプレイヤーの決定にあたり選択肢が提示されることで、引継ぎ元としてのプレイヤーが引継ぎ先としての他のプレイヤーを決定しやすくなる。

【0094】

(付記5) 本発明の一態様は、(付記1)から(付記4)のいずれか1つに記載の抽選ゲームシステムであって、プレイヤーを識別するプレイヤー識別情報を取得するプレイヤー識別情報取得部(例えば、プレイヤーID取得部221)をさらに備え、前記引継ぎ先決定部は、前記プレイヤー識別情報取得部によりプレイヤー識別情報が取得されたプレイヤーのうちから、前記抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーを決定する。

30

上記構成によれば、例えば抽選ゲームシステムに対応してプレイヤー識別情報を記録したプレイヤーカードを有するプレイヤーのみが抽選権を引き継ぐことができる。これにより、例えばプレイヤーカードを有するプレイヤーを優遇して抽選権を取得させることができる。また、プレイヤー識別情報と引継ぎ先としての他のプレイヤーとを関連付けすることが可能になることから、抽選権の引継ぎを受けたプレイヤーを適切に管理することができる。

【0095】

(付記6) 本発明の一態様は、(付記1)から(付記5)のいずれか1つに記載の抽選ゲームシステムであって、前記抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーに対して、前記抽選権の引継ぎ元としてのプレイヤーに関する情報を通知するプレイヤー情報通知部(例えば、引継ぎ制御部322)をさらに備える。

40

上記構成によれば、引継ぎ先としての他のプレイヤーに対して引継ぎ元としてのプレイヤーの情報が通知されることになる。これにより、引継ぎ先としての他のプレイヤーが自分に抽選権を引き継がせてくれた引継ぎ元としてのプレイヤーを強く意識することができ、引継ぎ元としてのプレイヤーと引継ぎ先としての他のプレイヤーとの間での繋がりをさらに強めることができる。

【0096】

(付記7) 本発明の一態様は、(付記1)から(付記6)のいずれか1つに記載の抽選ゲームシステムであって、前記抽選権の引継ぎが行われることに応じて、前記抽選権の引継ぎ元としてのプレイヤー又は前記抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーに対して報酬を付与する引継ぎ報酬付与部(323)をさらに有する。

50

上記構成によれば、抽選結果に応じた報酬に加えて、抽選権の引継ぎが行われることに
応じてさらに、引継ぎ元としてのプレイヤー又は抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーに
対して報酬を付与できる。これにより、プレイヤーが抽選権を獲得したいと強く希望するこ
とにつながり、プレイヤーのゲーム装置でのプレイを促すことができる。

【 0 0 9 7 】

(付記 8) 本発明の一態様は、(付記 7) に記載の抽選ゲームシステムであって、前記
引継ぎ報酬付与部は、前記引継ぎ許可条件の成立が連続した回数に基づいて、前記抽選権
の引継ぎ元としてのプレイヤー又は / 及び前記抽選権の引継ぎ先としての他のプレイヤーに
対する報酬を決定する。

上記構成によれば、抽選権を獲得したプレイヤー又は抽選権を引き継がせるプレイヤーに
対して、自分以外のプレイヤーの抽選結果について関心を持たせることができ、プレイヤー間の
繋がりをより意識させることができる。

【 0 0 9 8 】

(付記 9) 本発明の一態様は、コンピュータを、(付記 1) から (付記 8) のいずれか
一つに記載の抽選ゲームシステムとして機能させるためのプログラムである。

【 0 0 9 9 】

なお、上述のゲーム装置 1 0 及びセンターサーバ 3 0 などとしての機能を実現するた
めのプログラムをコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して、この記録媒体に記録さ
れたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行することにより上述のゲーム
装置 1 0 及びセンターサーバ 3 0 などとしての処理を行ってもよい。ここで、「記録媒体
に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行する」とは、コンピ
ュータシステムにプログラムをインストールすることを含む。ここでいう「コンピュータ
システム」とは、OS や周辺機器等のハードウェアを含むものとする。また、「コンピ
ュータシステム」は、インターネットや WAN、LAN、専用回線等の通信回線を含むネッ
トワークを介して接続された複数のコンピュータ装置を含んでもよい。また、「コンピ
ュータ読み取り可能な記録媒体」とは、フレキシブルディスク、光磁気ディスク、ROM、
CD-ROM 等の可搬媒体、コンピュータシステムに内蔵されるハードディスク等の記憶
装置のことをいう。このように、プログラムを記憶した記録媒体は、CD-ROM 等の非
一過性の記録媒体であってもよい。また、記録媒体には、当該プログラムを配信するた
めに配信サーバからアクセス可能な内部又は外部に設けられた記録媒体も含まれる。配信サ
ーバの記録媒体に記憶されるプログラムのコードは、端末装置で実行可能な形式のプログ
ラムのコードと異なるものでもよい。すなわち、配信サーバからダウンロードされて端末
装置で実行可能な形でインストールができるものであれば、配信サーバで記憶される形式
は問わない。なお、プログラムを複数に分割し、それぞれ異なるタイミングでダウンロー
ドした後に端末装置で合体される構成や、分割されたプログラムのそれぞれを配信する配
信サーバが異なってもよい。さらに「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、
ネットワークを介してプログラムが送信された場合のサーバやクライアントとなるコンピ
ュータシステム内部の揮発性メモリ (RAM) のように、一定時間プログラムを保持して
いるものも含むものとする。また、上記プログラムは、上述した機能の一部を実現するた
めのものであってもよい。さらに、上述した機能をコンピュータシステムにすでに記録さ
れているプログラムとの組み合わせで実現できるもの、いわゆる差分ファイル (差分プロ
グラム) であってもよい。

【 符号の説明 】

【 0 1 0 0 】

1 ゲームシステム、1 0 ゲーム装置、1 1 ステーションユニット、1 2 センター
ユニット、3 0、3 0 A センターサーバ、1 1 0 ステーションユニット制御部、1 2
0 操作部、1 2 1 メダル投入スイッチ、1 2 2 投入方向変更レバー、1 3 0 カー
ドリーダー、1 4 0 プッシャーゲーム機部、1 5 0 ボール対応抽選機部、1 6 0 ステ
ーション表示部、1 6 1 ステーション表示部取付フレーム、2 1 0 ネットワーク対応
通信部、2 2 0 センターユニット制御部、2 2 1 プレイヤー ID 取得部、2 2 2 抽選

10

20

30

40

50

部、223 報酬付与部、224 条件判定部、225 引継ぎ先決定部、230 記憶部、240 センター表示部、250 メダル払出機部、260 センターユニット回転機構部、310 ネットワーク対応通信部、320、320A 制御部、321 候補プレイヤー選択部、322 引継ぎ制御部、323 引継ぎ報酬付与部、330 記憶部

【図1】

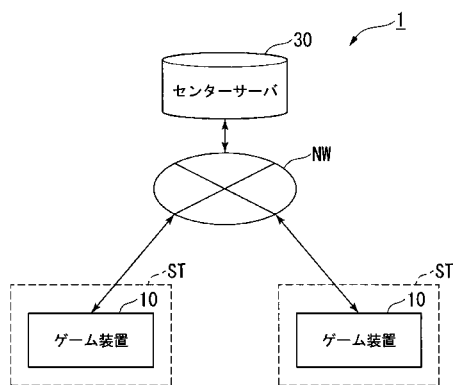


図1

【図2】

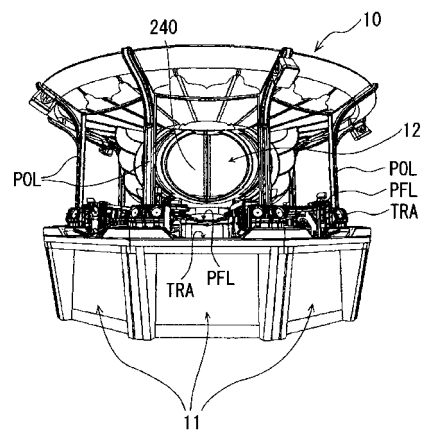


図2

【 図 3 】

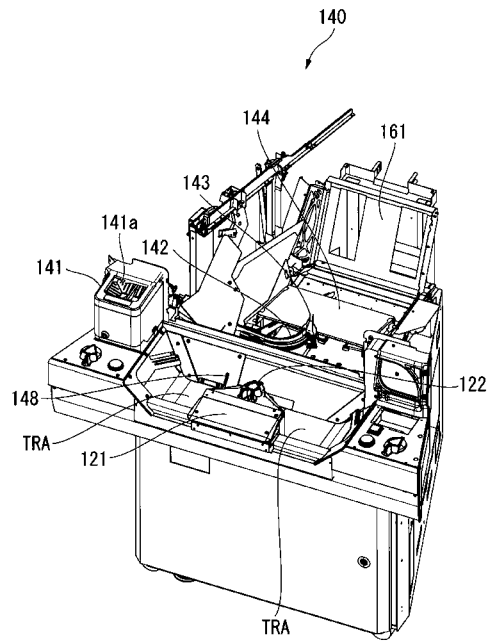


図 3

【 図 4 】

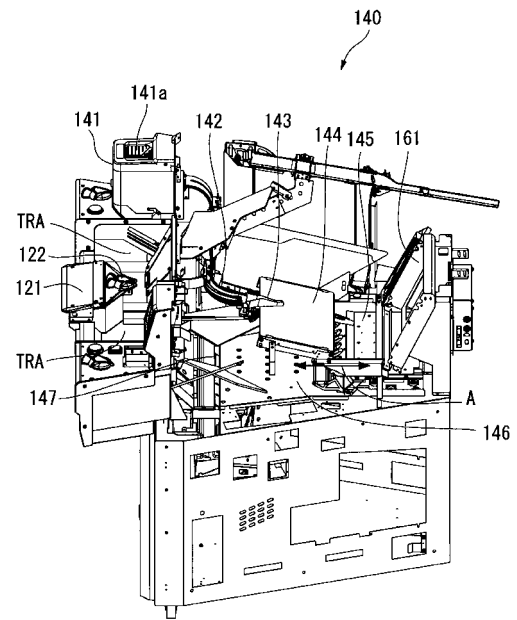


図 4

【 図 5 】

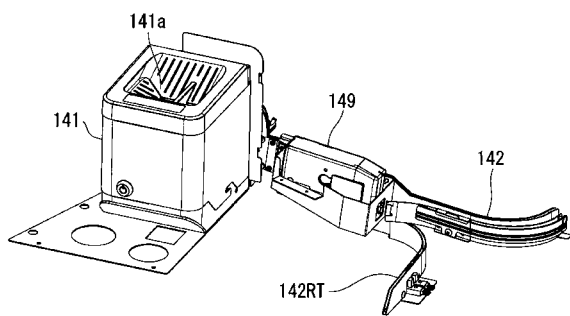


図 5

【 図 7 】

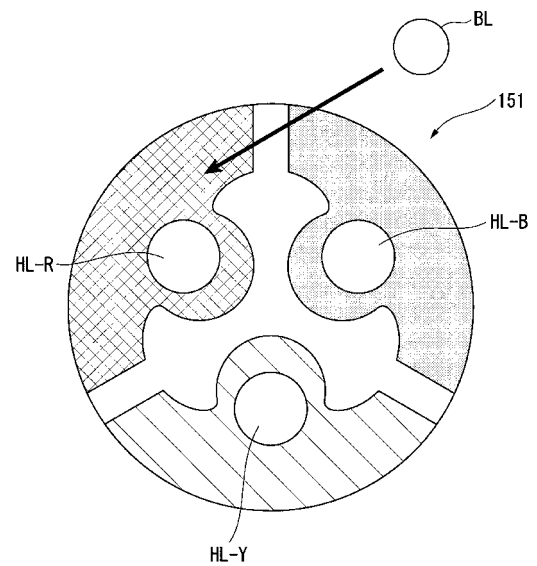


図 7

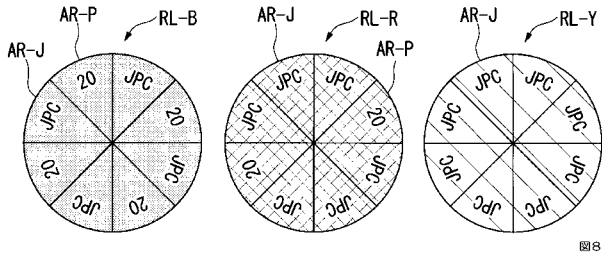
【 図 6 】

ゲームセンターA店の
Aさんからあなたに
抽選権が引き継がれました！

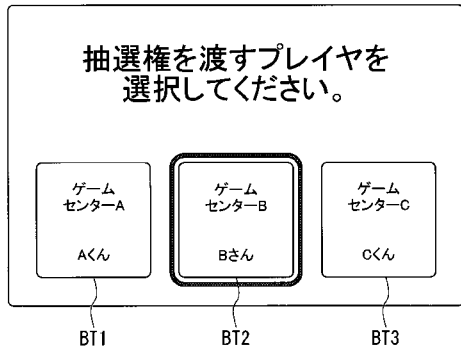
今から抽選が行われます！

図 6

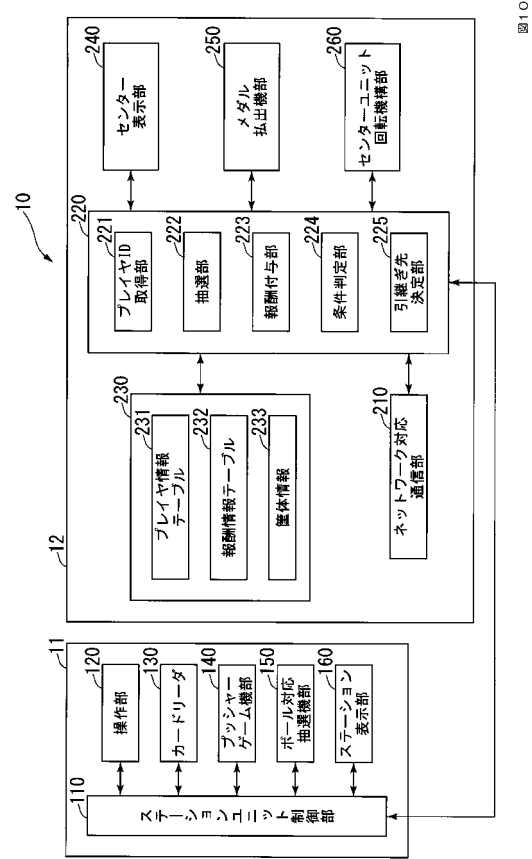
【図 8】



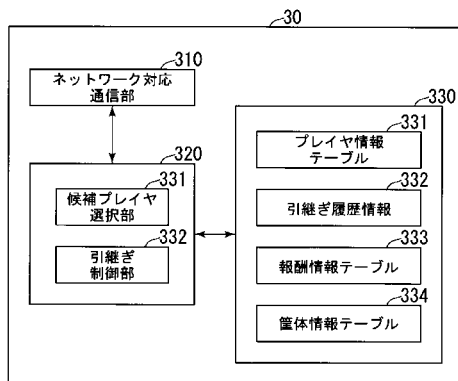
【図 9】



【図 10】



【図 11】



【図 13】

引継ぎ順	プレイヤーID	プレイ対象 筐体	引継ぎ 決定日時
1	P00001	C00001	YYYY/DD/MM hh:mm
2	P00101	C0111	YYYY/DD/MM hh:mm
...
n	P0200	C1000	END

図13

【図 14】

プレイヤーID	報酬確定日時	報酬種別	報酬値	筐体ID
---------	--------	------	-----	------

図14

【図 12】

プレイヤーID	プレイヤー名	筐体ID
---------	--------	------

図12

【図 15】

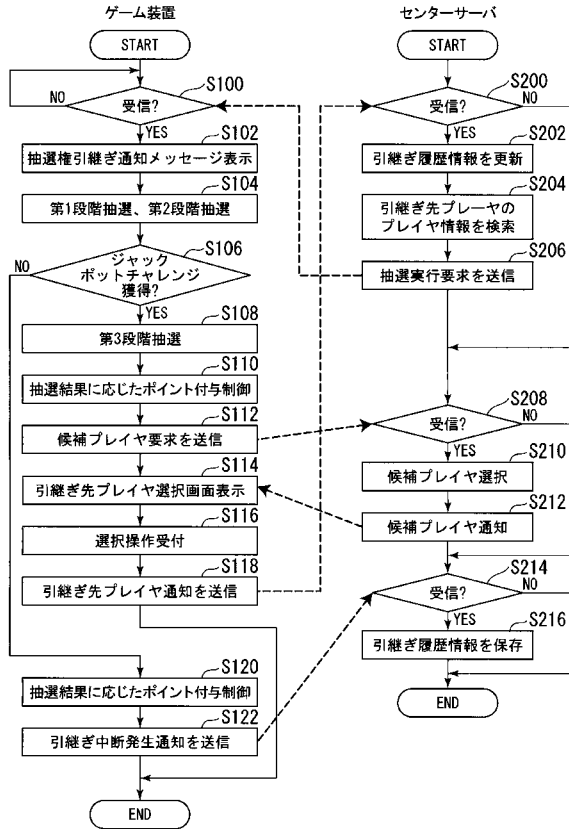


図 15

【図 16】

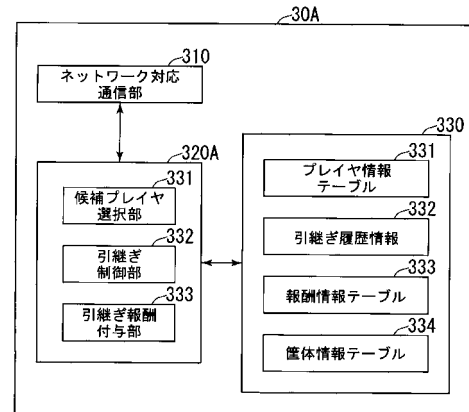


図 16