

(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2010-172621
(P2010-172621A)

(43) 公開日 平成22年8月12日 (2010.8.12)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04 5 1 6 D
A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

テーマコード (参考)
2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 14 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2009-20867 (P2009-20867)	(71) 出願人	000132471
(22) 出願日	平成21年1月30日 (2009.1.30)		株式会社セガ
			東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号
		(74) 代理人	110000383
			特許業務法人 エビス国際特許事務所
		(72) 発明者	渡部 康
			東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式
			会社セガ内
		F ターム (参考)	2C082 AA06 AB00 AB08 AB12 AC30
			AC40 AC49 AC52 AC79 AC82
			BA02 BA22 BA40 BB02 BB48
			BB90 BB94 CA02 CA24 CB07
			CB33 CC37 CD12 CD18 CD23
			CD24 CD25 CE02 EB20

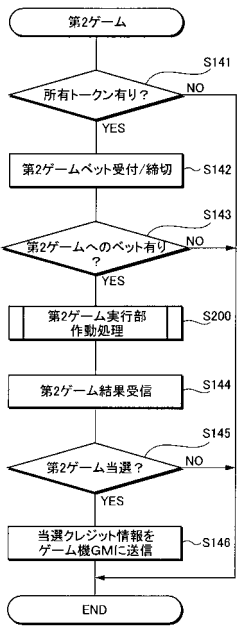
(54) 【発明の名称】 ゲームシステムおよびゲーム制御方法

(57) 【要約】

【課題】メインゲームおよびセカンドゲームを実行可能なゲームシステムにおいて、遊技者が遊技に積極的に参加できるゲームシステムを提供する。

【解決手段】通常の遊技ではメダルを使用して遊技を行うゲーム機 G M が複数、メインユニット S V に接続されたゲームシステムにおいて、メインユニット S V は複数のゲーム機 G M 1 ~ G M 4 に共通して行うことの可能な第 2 ゲームを提供する。この第 2 ゲームに参加するためには、メダルとは異なる遊技媒体であるトークンを必要とする。このトークンは、ゲーム機 G M における毎遊技のベット数情報に基づく抽選に当選した場合に付与される。

【選択図】 図 1 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の遊技媒体を使用して遊技を実行可能な複数の遊技装置を接続可能であり、前記複数の遊技装置に前記遊技とは異なる第 2 遊技を提供する中央制御装置であって、

前記複数の遊技装置それぞれから前記遊技に対する遊技媒体使用数情報を受信する遊技媒体使用数情報受信手段と、

前記遊技媒体使用数情報受信手段により受信した前記遊技媒体使用数情報に基づいて前記第 2 遊技への参加に際して必要となる特定遊技媒体を付与するか否かの抽選を実行する特定遊技媒体抽選手段とを備えたことを特徴とする中央制御装置。

【請求項 2】

前記特定遊技媒体抽選手段は、前記遊技媒体使用数情報に基づく前記遊技媒体数に応じて当選確率の異なる抽選テーブルで前記抽選を行うことを特徴とする請求項 1 に記載の中央制御装置。

【請求項 3】

前記特定遊技媒体抽選手段は、前記遊技媒体使用数情報に基づく前記遊技媒体使用数ごとに予め定められた回数だけ前記抽選を行うことを特徴とする請求項 1 に記載の中央制御装置。

【請求項 4】

前記遊技媒体使用数情報受信手段は、前記遊技媒体使用数情報として前記複数の遊技装置それぞれから前記遊技に対する賭け数情報を受信し、

前記特定遊技媒体抽選手段は、前記遊技媒体使用数情報受信手段により受信した前記賭け数情報に基づいて前記第 2 遊技への参加に際して必要となる特定遊技媒体を付与するか否かの抽選を実行することを特徴とする請求項 1 乃至 3 に記載の中央制御装置。

【請求項 5】

前記遊技媒体使用数情報受信手段は、前記遊技媒体使用数情報として前記複数の遊技装置それぞれから前記遊技に対する前記遊技媒体の投入情報を受信し、

前記特定遊技媒体抽選手段は、前記遊技媒体使用数情報受信手段により受信した前記投入数情報に基づいて前記第 2 遊技への参加に際して必要となる特定遊技媒体を付与するか否かの抽選を実行することを特徴とする請求項 1 乃至 3 に記載の中央制御装置。

【請求項 6】

前記特定遊技媒体抽選手段による前記抽選に当選となったとき、前記特定遊技媒体が付与されたことを記憶する特定遊技媒体記憶手段と、

前記特定遊技媒体記憶手段に前記特定遊技媒体の付与が記憶されたときに、その旨を報知する特定遊技媒体付与報知手段とをさらに備えたことを特徴とする請求項 1 乃至 5 に記載の中央制御装置。

【請求項 7】

前記中央制御装置は、所定の間隔で前記第 2 遊技を開始 / 実行させる第 2 遊技制御手段をさらに備えたことを特徴とする請求項 1 乃至 6 に記載の中央制御装置。

【請求項 8】

前記遊技媒体使用数情報受信手段は、前記複数の遊技装置から前記遊技に対する遊技媒体使用数情報を、前記複数の遊技装置それぞれにおいて使用されている 1 の遊技媒体についての価値を共通に変換したうえで受信することを特徴とする請求項 1 乃至 7 に記載の中央制御装置。

【請求項 8】

所定の遊技媒体を使用して毎回のゲームを実行可能な複数のゲーム装置と、前記複数のゲーム装置に接続され、前記複数のゲーム装置に共通する第 2 ゲームを提供する中央制御装置とが接続されたゲームシステムであって、

前記ゲーム装置は、遊技媒体使用数情報を前記中央制御装置へ送信する遊技媒体使用数送信手段を備え、

前記中央制御装置は、前記遊技媒体使用数情報送信手段より送信される前記遊技媒体使

10

20

30

40

50

用数情報を受信する遊技媒体使用数情報受信手段と、

前記遊技媒体使用数情報に基づいて前記第２ゲームへの参加に際して必要となる特定遊技媒体を付与するか否かの抽選を実行する特定遊技媒体抽選手段と、

前記特定遊技媒体抽選手段による前記抽選に当選となったとき、前記特定遊技媒体が付与されたことを記憶する特定遊技媒体記憶手段と、を備えたことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 9】

前記中央制御装置は、所定の間隔で前記第２ゲームを開始／実行させる第２ゲーム制御手段をさらに備えたことを特徴とする請求項 8 に記載のゲームシステム。

【請求項 10】

前記中央制御装置は、前記第２ゲームの結果として当たりが得られた場合、該当たりに対する特典として前記ゲーム装置において使用されている前記遊技媒体を付与する第２ゲーム特典付与手段をさらに備えたことを特徴とする請求項 8 または 9 に記載のゲームシステム。

【請求項 11】

前記遊技媒体使用数情報受信手段は、前記複数のゲーム装置から前記遊技に対する遊技媒体使用数情報を、前記複数のゲーム装置それぞれにおいて使用されている 1 の遊技媒体についての価値を共通に変換したうえで受信することを特徴とする請求項 8 乃至 10 に記載のゲームシステム。

【請求項 12】

所定の遊技媒体を使用して毎回のゲームを実行可能な複数のゲーム装置と、前記複数のゲーム装置に接続され、前記複数のゲーム装置に共通する第２ゲームを提供する中央制御装置とが接続されたゲームシステムの制御方法であって、

前記各ゲーム装置においてゲームの実行に対して使用された遊技媒体使用数情報を取得する遊技媒体使用数取得ステップと、

前記遊技媒体使用数取得ステップによって取得された前記遊技媒体使用数情報に基づいて前記第２ゲームへの参加に際して必要となる特定遊技媒体を付与するか否かの抽選を実行する特定遊技媒体抽選ステップと、

前記特定遊技媒体抽選ステップによる前記抽選に当選となったとき、前記特定遊技媒体が付与されたことを記憶する特定遊技媒体記憶ステップと、を備えたことを特徴とするゲームシステムの制御方法。

【請求項 13】

前記遊技媒体使用数情報取得ステップは、前記複数のゲーム装置から前記遊技に対する遊技媒体使用数情報を、前記複数のゲーム装置それぞれにおいて使用されている 1 の遊技媒体についての価値を共通に変換する遊技媒体価値変換ステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 12 に記載のゲームシステムの制御方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームの結果により遊技媒体を払い出すゲームにおいて複数のゲーム装置を接続可能であり、該複数のゲーム装置に共通のゲーム（第２ゲーム）を提供する制御装置およびこれらが接続されたゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の制御装置を有するゲームシステムでは、各ゲーム装置（以下「ゲーム機」という）においてプレイヤー（遊技者）が第１ゲーム（メインゲーム）を行いながら、所定のタイミングで、複数のゲーム機にて遊技中の各遊技者が同時に参加可能な第２ゲーム（セカンドゲーム）が実行される。このようにメインとなるゲームとは異なるセカンドゲームを同一のゲーム装置にて遊技できるため、一つのメインゲームのみで遊技を行うゲームに比べて遊技者が飽きにくいゲームを提供できる。

【 0 0 0 3 】

例えば、特許文献 1 のゲームシステムでは、遊技者がセカンドゲームへ移行する権利を獲得したときに、この権利が一時的にストックされる。そして、ストックされた該権利は当該ゲーム機で遊技している遊技者に知られることとなるため、遊技者は積極的にセカンドゲームへ参加しようという意欲を持つことができるものである。

【 0 0 0 4 】

また、特許文献 2 のゲームシステムはメインゲームで獲得したクレジットを使って各遊技者がセカンドゲームに参加できるようにするものである。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

10

【 0 0 0 5 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 8 - 4 9 1 3 3 号 広 報

【 特許文献 2 】 米国特許公報第 2 0 0 5 / 2 1 8 5 9 0 号 明 細 書

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 6 】

しかしながら、従来の技術（特許文献 1 や特許文献 2 ）では、第 2 ゲームを遊技者にとって魅力的なものとするために、遊技者に払い戻す遊技媒体の総量のうち、相当程度を第 2 ゲームによる払い戻し分に充てる必要があった。しかし、その分、第 1 ゲームによって払い戻すメダルの量を低く抑えなければならず、上記のような第 2 ゲームを持たないゲームと比較すると遊技媒体の消費量が激しくなる。そのため、結果として第 2 ゲームが発生するまでの間は、遊技者が内心許容する以上の遊技媒体を消費し易いゲームとなり、メインゲームの楽しみを削ぐこととなっていた。

20

【 0 0 0 7 】

また、従来の技術では、高配当の払い出しが行われた直後や、第 2 ゲームが終了した直後は、次の第 2 ゲームが開始されるまでには時間がかかるのではないかと考える遊技者心理により、集客力が低下する恐れがあった。

【 0 0 0 8 】

さらに、従来の技術では、第 2 ゲームに参加するためには第 2 ゲームの開始直前に第 1 ゲームを遊技している必要があった。しかし、第 2 ゲームの開催時期は不定期であるため、遊技者は第 2 ゲームがいつ開催されるのか事前に知ることができないものであった。したがって、遊技者は第 2 ゲームがいつ開催されても参加できるように第 1 ゲームでの遊技を休むことなく続けていなければならなかった。また、こうしたゲーム機においては、遊技者が継続して遊技を行っているか否かを判定する手段を別に備える必要があり煩雑な処理を要した。

30

【 0 0 0 9 】

加えて、上記特許文献 1 のようにセカンドゲームへの移行の権利がストックされる場合では、遊技者はストックしていた権利を使用してセカンドゲームへ移行することができるが、セカンドゲームを実行した後は、それまでストックしていた権利が消費された状態となるために、その時点で遊技者がメインゲームでの遊技を止めるきっかけが生じていた。

40

【 0 0 1 0 】

さらに加えて、上記特許文献 2 のようにメインゲームで獲得したクレジットを使用してセカンドゲームに参加するゲームシステムでは、セカンドゲームにおける賭け数は各メインゲームでの獲得クレジットに依存する。このため、各メインゲームでの賭け数が大幅に異なる場合には、当然にメインゲームの結果獲得される獲得クレジットにも遊技者間で開きが生じる。このように、遊技者毎にセカンドゲームでの賭け数が大きく異なるため遊技者間で不公平感が生じる恐れがあった。

【 0 0 1 1 】

さらに加えて、従来の技術では、第 2 ゲームで払い戻すクレジットの量について、第 2

50

ゲームが開始される直前のメインゲームでの賭け数を勘案するゲームシステムを有するものもあり、このようなゲームシステムでは、当然に大量の賭けクレジット数を以ってメインゲームを遊技する遊技者は第2ゲームにおいても獲得するクレジットは大きくなり易い反面、賭け数が少ない遊技者にとっては必ずしも魅力的とはいえないクレジット数しか得られないため、遊技に参加する意欲を減退される恐れがあった。

【0012】

本発明は、このような従来の問題点を解消すべく創案されたもので、メインゲームおよびセカンドゲームを実行可能なゲームシステムにおいて、遊技者が遊技に積極的に参加できるゲームシステムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0013】

本発明は、所定の遊技媒体を使用して遊技を実行可能な複数の遊技装置を接続可能であり、前記複数の遊技装置に前記遊技とは異なる第2遊技を提供する中央制御装置であって、前記複数の遊技装置それぞれから前記遊技に対する遊技媒体使用数情報を受信する遊技媒体使用数情報受信手段と、前記遊技媒体使用数情報受信手段により受信した前記遊技媒体使用数情報に基づいて前記第2遊技への参加に際して必要となる特定遊技媒体を付与するか否かの抽選を実行する特定遊技媒体抽選手段とを備えたことを特徴とする。

【0014】

本発明によれば、第2遊技への参加には、通常の遊技（各遊技装置にて行われる毎回の遊技）に使用する所定の遊技媒体とは異なる特定遊技媒体が必要となる。そして、この特定遊技媒体の付与については、通常の遊技において使用される（賭けられる、投入される）所定の遊技媒体の使用数情報に基づいて抽選される。このような構成とすることで、複数の遊技者が第2遊技を共同で行う場合であっても同価値の特定遊技媒体を賭けて第2遊技を行うことができるので、第2遊技に同時に参加した遊技者間において不公平感が生じることのない遊技を提供することができる。

【0015】

本発明は、前記特定遊技媒体抽選手段は、前記遊技媒体使用数情報に基づく前記遊技媒体数に応じて当選確率の異なる抽選テーブルで前記抽選を行うことを特徴とする。

【0016】

本発明によれば、遊技者が遊技装置において遊技するときの賭け数に応じて特定遊技媒体の付与される抽選の当選確率が変わることになる。例えば、賭け数が多ければ上記当選確率を高く、賭け数が少なければ上記当選確率を低くするものとすれば、賭け数を増やせば特定遊技媒体の付与される確率を高めることができるようになるので、遊技者がそれぞれ賭け数や設定の異なる遊技装置で遊技を行う場合であっても、遊技者間において不公平感が生じることのない遊技を提供することができる。

【0017】

本発明は、前記特定遊技媒体抽選手段は、前記遊技媒体使用数情報に基づく前記遊技媒体使用数ごとに予め定められた回数だけ前記抽選を行うことを特徴とする。

【0018】

本発明によれば、遊技者が遊技装置において遊技するときの賭け数に応じて予め定められた回数だけ、特定遊技媒体の付与される抽選が行われる。例えば、賭け数が多ければ上記抽選回数を多く、賭け数が少なければ上記抽選回数を少なくするものとすれば、賭け数を増やせば特定遊技媒体の付与される確率を高めることができるようになるので、遊技者がそれぞれ賭け数や設定の異なる遊技装置で遊技を行う場合であっても、遊技者間において不公平感が生じることのない遊技を提供することができる。

【0019】

本発明は、前記遊技媒体使用数情報受信手段は、前記遊技媒体使用数情報として前記複数の遊技装置それぞれから前記遊技に対する賭け数情報を受信し、前記特定遊技媒体抽選手段は、前記遊技媒体使用数情報受信手段により受信した前記賭け数情報に基づいて前記第2遊技への参加に際して必要となる特定遊技媒体を付与するか否かの抽選を実行するこ

10

20

30

40

50

とを特徴とする。

【0020】

本発明によれば、特定遊技媒体の付与については、通常の遊技において賭けられる所定の遊技媒体の賭け数情報に基づいて抽選される。このような構成とすることで、複数の遊技者が第2遊技を共同で行う場合であっても同価値の特定遊技媒体を賭けて第2遊技を行うことができるので、第2遊技に同時に参加した遊技者間において不公平感が生じることのない遊技を提供することができる。

【0021】

本発明は、前記遊技媒体使用数情報受信手段は、前記遊技媒体使用数情報として前記複数の遊技装置それぞれから前記遊技に対する前記遊技媒体の投入情報を受信し、前記特定遊技媒体抽選手段は、前記遊技媒体使用数情報受信手段により受信した前記投入数情報に基づいて前記第2遊技への参加に際して必要となる特定遊技媒体を付与するか否かの抽選を実行することを特徴とする。

10

【0022】

本発明によれば、特定遊技媒体の付与については、通常の遊技において投入された所定の遊技媒体の投入数情報に基づいて抽選される。このような構成とすることで、複数の遊技者が第2遊技を共同で行う場合であっても同価値の特定遊技媒体を賭けて第2遊技を行うことができるので、第2遊技に同時に参加した遊技者間において不公平感が生じることのない遊技を提供することができる。

【0023】

20

本発明は、前記特定遊技媒体抽選手段による前記抽選に当選となったとき、前記特定遊技媒体が付与されたことを記憶する特定遊技媒体記憶手段と、前記特定遊技媒体記憶手段に前記特定遊技媒体の付与が記憶されたときに、その旨を報知する特定遊技媒体付与報知手段とをさらに備えたことを特徴とする。

【0024】

本発明によれば、中央制御装置は、特定遊技媒体が付与されたことを記憶するとともに、該特定遊技媒体が付与されたことを遊技者にも報知する。これにより、遊技者に特定遊技媒体の獲得を知らせることができるとともに、確実に第2遊技に参加しようという意欲を持たせることができる。

【0025】

30

本発明は、前記中央制御装置は、所定の間隔で前記第2遊技を開始／実行させる第2遊技制御手段をさらに備えたことを特徴とする。

【0026】

本発明によれば、複数の遊技装置において共通して楽しむことのできる第2遊技については、所定の間隔で開始／実行される。すなわち、第2遊技を定期的に開催させることにより、従来のようにセカンドゲーム（第2遊技）がいつ開催されるか分からないために、遊技者が、セカンドゲームが開催されるまで当該ゲーム機においてメインゲームを継続して遊技することにより想定以上に遊技媒体を消費してしまう可能性や、最悪の場合セカンドゲームが行われない可能性を心配して遊技意欲が減退してしまうということがない。したがって、遊技者を積極的にメインゲームへ参加させることができる。

40

【0027】

本発明は、前記遊技媒体使用数情報受信手段は、前記複数の遊技装置から前記遊技に対する遊技媒体使用数情報を、前記複数の遊技装置それぞれにおいて使用されている1の遊技媒体についての価値を共通に変換したうえで受信することを特徴とする。

【0028】

本発明によれば、複数の遊技装置ごとに、遊技媒体の価値が異なる場合に、これを共通の価値に変換（調整）したうえで遊技媒体使用数情報として受信する。遊技媒体の価値が異なるとは、例えば、「遊技装置1では1回の遊技を行うにあたり10の遊技媒体を必要とし、遊技装置2では1回の遊技を行うにあたり1の遊技媒体を必要とする」ことや、あるいは「遊技装置1では1の遊技媒体が10回分の遊技を行える価値を持ち、遊技装置2

50

では1の遊技媒体が1回分の遊技を行える価値しか持たない」といったように、同じ遊技媒体を使用する場合であっても、遊技装置ごとに価値が異なることを意味する。したがって、複数の遊技装置間で1の遊技媒体についての価値が異なる場合であっても、特定遊技媒体の抽選に際してはこの異なる価値を共通に変換したうえで同等の抽選を行うことができ、遊技者間において不公平が生じることがない。

【0029】

本発明のゲームシステムは、所定の遊技媒体を使用して毎回のゲームを実行可能な複数のゲーム装置と、前記複数のゲーム装置に接続され、前記複数のゲーム装置に共通する第2ゲームを提供する中央制御装置とが接続されたゲームシステムであって、前記ゲーム装置は、遊技媒体使用数情報を前記中央制御装置へ送信する遊技媒体使用数送信手段を備え、前記中央制御装置は、前記遊技媒体使用数情報送信手段より送信される前記遊技媒体使用数情報を受信する遊技媒体使用数情報受信手段と、前記遊技媒体使用数情報に基づいて前記第2ゲームへの参加に際して必要となる特定遊技媒体を付与するか否かの抽選を実行する特定遊技媒体抽選手段と、前記特定遊技媒体抽選手段による前記抽選に当選となったとき、前記特定遊技媒体が付与されたことを記憶する特定遊技媒体記憶手段と、を備えたことを特徴とする。

10

【0030】

本発明のゲームシステムによれば、第2ゲームへの参加には、通常の遊技（各ゲーム装置にて行われる毎回の遊技）とは異なる特定遊技媒体が必要となる。そして、この特定遊技媒体の付与については、通常の遊技において賭けられる所定の遊技媒体の使用数情報（賭け数の情報、投入数の情報など）に基づいて抽選される。このような構成とすることで、複数の遊技者が第2ゲームを共同で行う場合であっても同価値の特定遊技媒体を賭けて第2ゲームを行うことができるので、第2ゲームに同時に参加した遊技者間において不公平感が生じることのない遊技を提供することができる。また、特定遊技媒体が付与されたことは中央制御装置に記憶されるとともに遊技者にも報知される。これにより、遊技者は特定遊技媒体の獲得を知ることができ、第2ゲームに参加しようという意欲を持つことができる。

20

【0031】

本発明のゲームシステムは、前記中央制御装置が、所定の間隔で前記第2ゲームを開始／実行させる第2ゲーム制御手段をさらに備えたことを特徴とする。

30

【0032】

本発明のゲームシステムによれば、複数のゲーム装置において共通して楽しむことのできる第2ゲームについては、所定の間隔で開始／実行される。すなわち、第2ゲームを定期的開催させることにより、従来のようにセカンドゲーム（第2ゲーム）がいつ開催されるか分からないために、遊技者が、セカンドゲームが開催されるまで当該ゲーム機においてメインゲームを継続して遊技することにより想定以上に遊技媒体を消費してしまう可能性や、最悪の場合セカンドゲームが行われない可能性を心配して遊技意欲が減退してしまうということがない。したがって、遊技者を積極的にメインゲームへ参加させることができる。

【0033】

本発明のゲームシステムは、前記中央制御装置が、前記第2ゲームの結果として当たりが得られた場合、該当たりに対する特典として前記ゲーム装置において使用されている前記遊技媒体を付与する第2ゲーム特典付与手段をさらに備えたことを特徴とする。

40

【0034】

本発明のゲームシステムによれば、第2ゲームに参加するには特定遊技媒体が必要となるが、第2ゲームにおいて当たりとなった場合に付与される遊技媒体は、通常の遊技において使用する所定の遊技媒体が付与される。したがって、遊技者は特定遊技媒体が付与されて、これを通常の遊技に使用するために所定の遊技媒体に変換（換金）等する必要がなく、メインゲームとセカンドゲームをスムーズに楽しむことができる。したがって、メインゲームおよびセカンドゲームを実行可能なゲームシステムにおいて、遊技者を遊技に積

50

極的に参加させることができる。

【 0 0 3 5 】

本発明のゲームシステムは、前記遊技媒体使用数情報受信手段は、前記複数のゲーム装置から前記遊技に対する遊技媒体使用数情報を、前記複数のゲーム装置それぞれにおいて使用されている 1 の遊技媒体についての価値を共通に変換したうえで受信することを特徴とする。

【 0 0 3 6 】

本発明のゲームシステムによれば、複数のゲーム装置ごとに、遊技媒体の価値が異なる場合に、これを共通の価値に変換（調整）したうえで遊技媒体使用数情報として受信する。遊技媒体の価値が異なるとは、例えば、「ゲーム装置 1 では 1 回の遊技を行うにあたり 10 の遊技媒体を必要とし、ゲーム装置 2 では 1 回の遊技を行うにあたり 1 の遊技媒体を必要とする」ことや、あるいは「ゲーム装置 1 では 1 の遊技媒体が 10 回分の遊技を行える価値を持ち、ゲーム装置 2 では 1 の遊技媒体が 1 回分の遊技を行える価値しか持たない」といったように、同じ遊技媒体を使用する場合であっても、ゲーム装置ごとに価値が異なることを意味する。したがって、複数のゲーム装置間で 1 の遊技媒体についての価値が異なる場合であっても、特定遊技媒体の抽選に際してはこの異なる価値を共通に変換したうえで同等の抽選を行うことができ、遊技者間において不公平が生じることがない。

【 0 0 3 7 】

本発明に係るゲームシステムの制御方法は、所定の遊技媒体を使用して毎回のゲームを実行可能な複数のゲーム装置と、前記複数のゲーム装置に接続され、前記複数のゲーム装置に共通する第 2 ゲームを提供する中央制御装置とが接続されたゲームシステムの制御方法であって、前記各ゲーム装置においてゲームの実行に対して使用された遊技媒体使用数情報を取得する遊技媒体使用数取得ステップと、前記遊技媒体使用数取得ステップによって取得された前記遊技媒体使用数情報に基づいて前記第 2 ゲームへの参加に際して必要となる特定遊技媒体を付与するか否かの抽選を実行する特定遊技媒体抽選ステップと、前記特定遊技媒体抽選ステップによる前記抽選に当選となったとき、前記特定遊技媒体が付与されたことを記憶する特定遊技媒体記憶ステップと、を備えたことを特徴とする。

【 0 0 3 8 】

本発明に係るゲームシステムの制御方法によれば、通常の遊技において賭けられる所定の遊技媒体の使用数情報（賭け数の情報、投入数の情報など）が取得され、このとき取得された使用数情報に基づいて特定遊技媒体の付与についての抽選が行われる。そして、特定遊技媒体が付与されたときには、その旨が記憶される。このような構成とすることで、複数の遊技者が第 2 ゲームを共同で行う場合であっても同価値の特定遊技媒体を賭けて第 2 ゲームを行うことができるので、第 2 ゲームに同時に参加した遊技者間において不公平が生じることのない遊技を提供することができる。これにより、遊技者は特定遊技媒体の獲得を知ることができ、第 2 ゲームに参加しようという意欲を持つことができる。

【 0 0 3 9 】

本発明に係るゲームシステムの制御方法は、前記遊技媒体使用数情報取得ステップは、前記複数のゲーム装置から前記遊技に対する遊技媒体使用数情報を、前記複数のゲーム装置それぞれにおいて使用されている 1 の遊技媒体についての価値を共通に変換する遊技媒体価値変換ステップをさらに備えたことを特徴とする。

【 0 0 4 0 】

本発明に係るゲームシステムの制御方法によれば、遊技媒体使用数取得ステップは、複数のゲーム装置ごとに、遊技媒体の価値が異なる場合に、これを共通の価値に変換（調整）する遊技媒体価値変換ステップをさらに備える。遊技媒体の価値が異なるとは、例えば、「遊技装置 1 では 1 回の遊技を行うにあたり 10 の遊技媒体を必要とし、遊技装置 2 では 1 回の遊技を行うにあたり 1 の遊技媒体を必要とする」ことや、あるいは「遊技装置 1 では 1 の遊技媒体が 10 回分の遊技を行える価値を持ち、遊技装置 2 では 1 の遊技媒体が 1 回分の遊技を行える価値しか持たない」といったように、同じ遊技媒体を使用する場合であっても、遊技装置ごとに価値が異なることを意味する。したがって、複数の遊技装置

10

20

30

40

50

間で１の遊技媒体についての価値が異なる場合であっても、特定遊技媒体の抽選に際してはこの異なる価値を共通に変換したうえで同等の抽選を行うことができ、遊技者間において不公平が生じることがない。

【発明の効果】

【００４１】

本発明によれば、メインゲームおよびセカンドゲームを実行可能なゲームシステムにおいて、本来得られるゲームの妙味を損なうことのないメインゲームを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【００４２】

10

【図１】本発明に係るゲームシステムの一実施例を示す図である。

【図２】図１のゲーム装置（第１ゲーム筐体）ＧＭの外観を示す斜視図である。

【図３】図１のゲーム装置ＧＭに用いられる図柄列を示す説明図である。

【図４】図１のゲーム装置ＧＭを示すブロック図である。

【図５】図１のゲーム装置ＧＭの制御プログラムを示すフローチャートである。

【図６】図１のメインユニット（第２ゲーム筐体）ＳＶの外観を示す斜視図である。

【図７】図１のメインユニットＳＶの制御を模式的に示すブロック図である。

【図８】第１ゲーム筐体部の制御について示すフローチャートである。

【図９】第２ゲーム制御部の制御について示すフローチャートである。

【図１０】トークン抽選処理について示すフローチャートである。

20

【図１１】第２ゲーム実行処理について示すフローチャートである。

【図１２】トークン抽選部によるトークン抽選について示すフローチャートである。

【図１３】メインユニットＳＶのセカンドゲームモニターに表示されるルーレットゲームの画像を示した図である。

【図１４】第２ゲーム実行部によって行われるルーレットゲームの処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００４３】

以下、本発明に係るゲームシステムの一実施形態を図面に基づいて説明する。

図１は本発明に係るゲームシステムの一実施形態を示す説明図、図２は図１のゲーム装置（第１ゲーム筐体）ＧＭの外観を示す斜視図、図３は図１のゲーム装置ＧＭで用いられる図柄列を示す説明図、図４は図１のゲーム装置ＧＭを機能的に示すブロック図、図５は図１のゲーム装置におけるメイン処理プログラムを示すフローチャートである。

30

【００４４】

図１に示すように、本実施形態では、複数の異なるゲーム装置（以下「ゲーム機」という）ＧＭ１、ＧＭ２、ＧＭ３、ＧＭ４（４台に限定されるものではない。）に、ネットワークＮＷを介して、メインユニット（第２ゲーム筐体）ＳＶが接続されたゲームシステムを構成している。なお、本実施例においてはゲーム装置、またはゲーム機と呼称するが、賭け事を行うことを主目的としたゲーミング機、遊技機等であってもよい。

【００４５】

40

なお、ゲーム機ＧＭ１～ＧＭ４は、本実施形態における遊技装置に該当し、メインユニットＳＶは、本実施形態における中央制御装置に該当する。

【００４６】

ゲーム機ＧＭ１～ＧＭ４は、図２（この図ではＧＭ１を例とする）に示すように、その全体を形成するキャビネット２を有しており、該キャビネット２の上部には、第２ゲーム（セカンドゲームともいう、詳細は後述する）に関する情報を遊技者に伝達するための、回転灯よりなるＪＰ報知ランプ１１（第２表示部）が設けられている。ＪＰ報知ランプ１１は、そのゲーム装置ＧＭがジャックポットの抽選に参加し得るときに、ジャックポット抽選の状況を視認できるよう、短時間点灯される。

【００４７】

50

キャビネット 2 の前面中央部に設けられた機器前面パネル 6 には、メインモニター 3 (第 1 表示器) が配設されている。また、キャビネット 2 の前面上部にはサブモニター 4 (第 2 表示器) が配設されている。メインモニター 3 およびサブモニター 4 は一般に汎用されている液晶ディスプレイから構成されている。

【 0 0 4 8 】

図 2 に示すように、メインモニター 3 には、クレジットが表示されるとともに、3 つの可変表示部 2 1、2 2 及び 2 3 が表示される。なお、本実施例におけるクレジットとは、電子データ等の仮想の遊技媒体であり、遊技機での賭け単価に当たる概念のことをいう。各可変表示部 2 1 ~ 2 3 においては、後述する各種の図柄が上方向から下方向に向かってスクロールしながら可変表示 (以下、「スクロール表示」ともいう。) され、その後、各種の図柄は停止表示される。このようにして、ゲーム機 G M 本来のゲームであるスロットゲームが実行される。

10

【 0 0 4 9 】

また、サブモニター 4 では、通常、図示のようにゲーム機 G M におけるスロットゲームの各入賞役の配当表が表示されており、詳細は後述するが、メインユニット S V において第 2 ゲームが実行されたときには該第 2 ゲームの遊技の様子が表示される。以下、ゲーム機 G M において実行されるゲームをメインゲーム (第 1 ゲーム) と呼称する。

【 0 0 5 0 】

このように、本実施形態に係るゲーム機 G M では、通常、メインモニター 3 の各可変表示部 2 1 ~ 2 3 で後述する図柄列 3 1 ~ 3 3 (図 3 参照) が上方向から下方向に向かってスクロール表示されることにより実現されるビデオリールをもって、メインゲームであるスロットゲーム (通常ゲームとボーナスゲーム) が行われる。スクロール表示された図柄列 3 1 ~ 3 3 は、所定時間経過後に所定の図柄の組合せにより停止表示される。そして、このスロットゲーム (通常ゲームとボーナスゲーム) では、各可変表示部 2 1 ~ 2 3 にて有効入賞ライン L (図 2 中の点線で示す) 上に停止表示される図柄が所定の組み合わせである場合にクレジットが付与され、遊技者は表示された図柄列と各種操作ボタンとを用いて遊技を進行する。

20

【 0 0 5 1 】

そして、メインモニター 3 の下側には、手前側に突出された操作テーブル 5 が設けられている。図 2 に示すように、操作テーブル 5 には、左から順に、C / P (クレジット / ペイアウト) ボタン 1 2、B E T (ベット) ボタン 1 3、M A X B E T (マックスベット) ボタン 1 4、リピートベット (R E P E A T B E T) ボタン 1 5、スタートボタン 1 6 が配設されている。スタートボタン 1 6 の右側には、メダル投入口 9 が設けられている。

30

【 0 0 5 2 】

C / P ボタン 1 2 は、通常、遊技を終了する場合に押下されるボタンであり、現在遊技者が所有するクレジットを、そのクレジット価値に相当するメダルとして払い出す。従って、C / P ボタン 1 2 を押下すると、メダルがホッパー 1 7 (図 4 参照) からメダル払出口 7 を介して遊技者に払い出される。なお、C / P ボタン 1 2 を押下しない場合には、遊技の結果、特典として付与されるメダルはクレジットとして自動的に繰り越され、メダル貯留部 1 4 0 (図 4 参照) に貯留される。

40

【 0 0 5 3 】

また、B E T ボタン 1 3 は、クレジットされたメダルをベットさせる際に操作されるボタンである。ここでは、B E T ボタン 1 3 が 1 回押下される毎に、有効入賞ライン L に対してベット数が 1 ずつ加算される。そして、現在遊技者が所有するクレジットからベット数だけ 1 ずつ減算される。本実施形態に係るスロットマシン 1 では有効入賞ライン L に対して「1」~「10」のベット数を設定してゲームを行うことが可能となっている。

【 0 0 5 4 】

また、M A X B E T ボタン 1 4 は、クレジットされたメダルを有効入賞ライン L に対して最大のベット数 (本実施形態では 10 ベット) によりベットさせる際に操作されるボタ

50

ンである。ここでは、現在遊技者が所有するクレジットが 10 以上の場合に MAX BET ボタン 14 が押下されると、有効入賞ライン L に対するベット数が「10」に設定される。また、現在遊技者が所有するクレジットが 10 以下である場合には、有効入賞ラインに対するベット数が所有クレジット数分に設定される。

【0055】

また、リピートベットボタン 15 は、現在のベット数または前回のベット数に基づいて、ゲーム機 GM でゲームを開始させる際に操作されるボタンである。従って、リピートベットボタン 15 が押下されると、前回のベット数と同数のクレジット分だけ有効入賞ラインにベットした状態で、メインモニター 3 の各可変表示部 21 ~ 23 にて各図柄の変動表示が開始される。

10

【0056】

また、スタートボタン 16 は、BET ボタン 13 および MAX BET ボタン 14 でベットしたベット数に基づいて、ゲーム装置 GM1 でゲームを開始させる際に操作されるボタンである。従って、スタートボタン 16 が押下されると、メインモニター 3 の各可変表示部 21 ~ 23 にて各図柄の変動表示が開始される。

なお、スタートボタン 16 には、スタートスイッチ 124 (図 4 参照) が内蔵されており、スタートボタン 16 が押下されると、スタートスイッチ 124 からのスイッチ信号が CPU 101 (図 4 参照) に出力される。

【0057】

また、キャビネット 2 の下部には、メダル払出口 7 が形成されるとともに、メダル払出口 7 から払い出されたメダルを受けるメダル受け部 8 が設けられている。なお、メダル払出口 7 の内部には、メダル検出センサ (不図示) が配置されており、メダル払出口 7 から払い出されるメダルの枚数はこのメダル検出センサで検出される。

20

【0058】

続いて、メインモニター 3 の可変表示部 21 ~ 23 においてスクロール表示および停止表示される各図柄列 31 ~ 33 について説明する。図 3 は本実施形態に係る可変表示部 21 ~ 23 において表示される各図柄列を示した模式図である。

【0059】

メインモニター 3 に映し出され、スクロール表示及び停止表示される図柄列は合計 3 列あり、図柄列 31 は可変表示部 21 にて可変表示される図柄列、図柄列 32 は可変表示部 22 にて可変表示される図柄列、図柄列 33 は可変表示部 23 にて可変表示される図柄列である。そして、各図柄列 31 ~ 33 を用いることにより後述の通常ゲームおよびボーナスゲームが行われる。

30

【0060】

図柄列 31, 33 は、共に同一図柄配列を有しており、これらの各図柄列は、ブラム 34、女 35、チェリー 36、スイカ 37、セブン 38、BAR 39、ベル 40、リンゴ 42、星 43、ジョーカー 44 及びブランク (図柄が存在していない領域) 41 が適宜組み合わせられて 11 個の図柄から構成されている。

【0061】

また、図柄列 32 は、ブラム 34、女 35、チェリー 36、スイカ 37、セブン 38、BAR 39、ベル 40、リンゴ 42、星 43、ジョーカー 44 及びブランク (図柄が存在していない領域) 41 が組み合わせられている点で前記図柄列 31, 33 と同様であるが、図柄の配列が異なっている。

40

【0062】

そして、各可変表示部 21 ~ 23 においてスクロールされている各図柄列 31 ~ 33 が停止表示される場合、3 つの図柄がそれぞれの可変表示部 21 ~ 23 で停止表示される。その際に停止表示される図柄は後述の内部抽選の結果に基づいて予め決定されており、その結果に基づいてメインモニター 3 の表示が制御される。

【0063】

また、各図柄の複数種類の組合せに基づき各種の入賞役が予め設定されており、入賞役

50

に対応する図柄の組合せが有効入賞ラインL上で停止した際に、入賞役に応じてクレジットが加算される。有効入賞ライン上に全て同種の図柄が停止した場合には、入賞役に対応する図柄の組合せが揃ったこととなり、該入賞役に対応するメダルの払い出し等が行われる。主な入賞役によるメダルの払い出し枚数は、セブン38は1000枚、女35は500枚、BAR39は500枚、星43は100枚、スイカ37は50枚、リンゴ42は30枚、ベル40は20枚、プラム34は15枚、チェリー36は5枚とそれぞれ決められている。なお、これらのメダルの払い出し枚数はベット数に比例して増加するものであってもよい。

【0064】

入賞役に対応する図柄の組合せのうち、ジョーカー44が有効入賞ラインL上で停止表示された場合には、後述のボーナスゲームに移行する特典が付与される。このボーナスゲームとは、予め定められた特定の入賞役に当選した場合に、通常のゲームが行われた後に行われるゲームであり、一般に通常のゲームに比べて遊技者に有利なゲームとなっている。本実施形態においては、ゲーム機GMの遊技内容として通常のゲーム及び、ボーナスゲームを含む構成としている。本実施形態では、ボーナスゲームに移行すると、クレジット等をベットすることなく、ボーナスゲーム移行時の抽選結果に応じて10～20ゲーム連続してゲームが自動的に行われる（いわゆるフリーゲーム）。

【0065】

また、詳細な図示はしないが、本実施形態では、ゲーム機GM2～GM4についてもゲーム機GM1と同様に、メインゲームとしてスロットゲームが実行されるものとしている。なお、ゲーム機GM1～GM4におけるスロットゲームの内容、例えば、各種の図柄の種類やその構成、あるいは各入賞役の配当等は各ゲーム機GM1～GM4で異なるものであってもよい。また、ゲーム機GM1～GM4におけるゲームの内容についても、スロットゲームに限らず、例えば、トランプゲーム、競馬ゲーム、レースゲーム、ブッシャーゲーム、ピングゲーム等であってもよい。さらにゲーム機GM1～GM4が上記したような各々異なるゲーム内容からなる構成、例えば、ゲーム機GM1はスロットゲーム、ゲーム機GM2はトランプゲーム、・・・、ゲーム機GM4は競馬ゲームといった構成であってもよい。加えて、メインゲームはゲーム機GMが単独で行うものに限らず、ゲーム機GM1～GM4の全て、またはその一部が、共同で遊技を実行するゲームであっても良い。

【0066】

図4は、ゲーム機GMの制御を模式的に示したブロック図である。ゲーム機GM1には、CPU101を核として構成され、種々の処理を実行する第1ゲーム機側制御部100が設けられている。CPU101にはROM102およびRAM103が接続されている。ROM102は、後述する通常ゲーム処理、ボーナスゲーム処理等の制御プログラムと、通常ゲーム及びボーナスゲームの停止表示図柄を抽選するための抽選テーブル等、その他のゲーム機GMの制御上必要な各種のデータテーブルも格納されている。また、RAM103は、CPU101で演算された各種データを一時的に記憶しておくメモリである。

【0067】

CPU101には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生手段110および分周器111が接続されており、また、乱数を発生する乱数発生器112および乱数サンプリング手段113が接続されている。乱数サンプリング手段113を介してサンプリングされた乱数は、入賞役等の各種の抽選に使用される。さらに、CPU101には、C/Pボタン12に付設されるC/Pスイッチ120、BETボタン13に付設されるBETスイッチ121、MAXBETボタン14に付設されるMAXBETスイッチ122、リピートベットボタン15に付設されるリピートベットスイッチ123がそれぞれ接続されている。CPU101は、各ボタンの押下等により各スイッチから出力されるスイッチ信号に基づき、対応する各種の動作を実行すべく制御を行う。

【0068】

また、CPU101には、メダル投入口9に配置されるメダルセンサ125が接続されている。メダルセンサ125はメダル投入口9から投入されたメダルを検出し、CPU

10

20

30

40

50

101はメダルセンサ125から出力されるメダル検出信号に基づき遊技者によってメダル投入口9に投入されたメダル枚数を演算する。

【0069】

また、CPU101には、ホッパー駆動手段130を介してホッパー17が接続されている。CPU101から駆動信号がホッパー駆動手段130に出力されると、ホッパー17は、所定枚数のメダルをメダル払出口7から払い出す。

【0070】

また、CPU101には、払出完了信号手段131を介してメダル貯留部140とメダル検出部141が接続されている。ここで、メダル貯留部140とは、メダル投入口9から投入されたメダルや特典として付与されたメダルをクレジットとして記憶するための手段をいい、所定の最大許容数に達するまでメダルをクレジットとして記憶することができる。一方、メダル検出部141とは、ホッパー10から払い出されるメダルを計数するための手段をいう。

そして、払出完了信号手段131は、特典としてメダルが付与される際には、メダル貯留部140またはメダル検出部141を介して、当該メダルをクレジットとして記憶したこと、または当該メダルのホッパー10からの払い出しが完了したことを感知すると、その旨の払出完了信号をCPU101に出力する。さらに、払出完了信号手段131は、クレジットとして記憶されたメダルの払い出しを行う際には、メダル貯留部140またはメダル検出部141を介して、クレジットとして記憶されたメダルのホッパー10からの払い出しが完了したことを感知すると、その旨の払出完了信号をCPU101に出力する。

【0071】

また、CPU101には、液晶駆動手段132を介してメインモニター3、サブモニター4が接続されており、CPU101により、メインモニター3、サブモニター4を制御している。

【0072】

また、CPU101には、スピーカ駆動手段133を介してスピーカ10が接続されており、スピーカ10は、スピーカ駆動手段133からの出力信号に基づき各種演出を行う際に各種の効果音を発生するものである。

さらに、CPU101には、第1ゲーム機側通信部134が接続されている。この第1ゲーム機側通信部134は、ゲーム機GMが送り出すべき信号を電話回線やLANケーブル等の通信形式に応じ、送信可能な形式の信号に変え、外部へ送信するとともに、送られて来た信号を受信し、ゲーム機GMが読み取れる形の信号に戻す装置である。そして、第1ゲーム機側通信部134は、ネットワークNWと無線により接続され、当該ネットワークNWを介して、後述するメインユニットSVのサーバ通信部と接続されている。

なお、第1ゲーム機側通信部134は、本実施形態における賭け数情報送信手段に該当する。

【0073】

続いて、ゲーム機GMで行われる制御プログラムについて図5に基づき説明する。図5は、ゲーム機GMの制御プログラムのフローチャートである。なお、この制御プログラムは、ゲーム機GMが備えているROM102に記憶されており、CPU101により実行される。

【0074】

(ステップS1)

まず、ステップ1では、スタート受付処理が行われる。スタート受付処理は、クレジットを用いて、スロットゲームの実行開始を受け付ける処理である。従って、スタート受付処理では、クレジットの有無についての判断がなされる。

クレジットは、メダル投入口9からのメダルの投入、スロットゲーム及びルーレットゲームでの当選により増加し、スロットゲーム(メインゲーム)において、ベットすることにより減少する。即ち、クレジットが0の場合には、このスタート受付処理で処理を待機し、メダルの投入によりクレジットが増加するまで処理を待機する。

クレジットが有る場合には、CPU 101は、BETボタン13の操作、MAX BETボタン14の操作、リピートベットボタン15の操作、スタートボタン16の操作に基づいて、BETスイッチ121、MAX BETスイッチ122、リピートベットスイッチ123、およびスタートスイッチ124から出力されたスイッチ信号を受け付ける。そして、リピートベットスイッチ123またはスタートスイッチ124から出力されたスイッチ信号を受け付けた時点で、遊技者により設定されたベット数または前回と同じベット数によりゲームが開始される。

【0075】

(ステップS2)

上記ステップS1のスタート受付処理がなされると、CPU 101は、ベット数情報をメインユニットSVに送信する。ここで、ベット数情報とはゲーム機GMで遊技を開始するために遊技者が賭けたクレジット数のことである。言い換えるとゲーム機GMで遊技を開始するためにベットされ、その結果遊技の開始前に所有していたクレジットから減算されたクレジット数の情報を意味する。

10

【0076】

なお、ゲーム機GM1～GM4にプッシャーゲームなどのメダルを直接使うゲームがある場合には、ベット数情報の代わりに「遊技媒体(メダル)投入数情報」を送信する。ここで、遊技媒体投入数情報とは、メダル等の遊技媒体を投入後すぐに遊技を開始するゲームであれば、その遊技媒体の投入数を表す情報を意味する。一方、遊技媒体の投入後、スタートボタンや投入ボタン等の操作手段を操作した時点で、遊技媒体の使用となるゲームであれば、遊技媒体の使用のきっかけとなる操作手段の操作情報が遊技媒体投入数情報を意味する。本実施例においては、ベット数情報及び遊技媒体投入数情報を含めて遊技媒体使用数情報と呼称する。

20

【0077】

(ステップS3)

上記ステップS1のスタート受付処理がなされると、BETスイッチ121、MAX BETスイッチ122、リピートベットスイッチ123、およびスタートスイッチ124から出力されたスイッチ信号に基づいて、各種の抽選処理が行われる。具体的には、可変表示部21～23を使用して行われる通常ゲームにおける入賞役の抽選が、乱数サンプリング手段113でサンプリングされた乱数値と所定の抽選テーブルを用いて行われ、停止表示される図柄が決定される。また、有効入賞ラインL上に停止表示される図柄の組合せに基づいて入賞役およびその配当が判定される。

30

【0078】

(ステップS4)

通常ゲーム処理では、可変表示部21～23において図柄列31～33の変動表示が開始され、所定時間経過後に上記ステップS3の抽選処理の抽選結果に基づいて図柄が停止表示される。さらに、有効入賞ラインL上に停止表示される図柄の組合せに基づいて、予め設定されている配当に相当するクレジットが払い出される。

【0079】

(ステップS5)

上記ステップS4において、有効入賞ラインL上に停止表示された図柄の組合せが所定の組み合わせ(ここではジョーカー44)であった場合にはボーナスゲームが開始される。CPU 101は、ジョーカー44が有効入賞ラインL上に揃っているか否かを判定する。

40

【0080】

(ステップS6)

上記ステップS5において、ボーナスゲームに入賞したと判定された場合には、ボーナスゲーム処理が行われる。CPU 101は、このボーナスゲーム処理において、抽選により設定されたゲーム回数分、クレジットを消費することなく連続して図柄列31～33を変動及び停止表示させ、配当に相当するクレジットを払い出す(いわゆるフリーゲーム)。

50

【 0 0 8 1 】

一方、上記ステップ S 5 において、ボーナスゲームに入賞しなかったと判定された場合には、CPU 1 0 1 は制御プログラムを終了する。

【 0 0 8 2 】

(ステップ S 7)

上記ステップ S 4 またはステップ S 6 においていずれかの入賞役となり、メダルの払い出しがあった場合には、CPU 1 0 1 はクレジット情報をメインユニット S V に送信する。

【 0 0 8 3 】

なお、本実施形態に係るゲーム機 G M においては、スロットゲームを実行している最中であっても、メインユニット S V における第 2 ゲームに参加することができる。

10

【 0 0 8 4 】

次に、メインユニット S V について、図 6 ~ 図 8 を参照しつつ説明する。メインユニット S V は、図 6 に示すように、その全体を形成するキャビネット 2 0 0 を有しており、該キャビネット 2 0 0 の上部には、JP に関する抽選状況の情報を遊技者に伝達するための、回転灯からなる JP 報知ランプ 2 0 1 が設けられている。JP 報知ランプ 2 0 1 は、第 2 ゲームにおいて JP に当選したゲーム機 G M が存在したときに点灯される。

【 0 0 8 5 】

キャビネット 2 0 0 の前面には、セカンドゲーム表示モニター 2 0 2、サイド LED 2 0 3 が設けられ、セカンドゲーム表示モニター 2 0 2 は一般に汎用されている液晶ディスプレイから構成されている。また、セカンドゲーム表示モニター 2 0 2 では、第 2 ゲームであるルーレットゲームおよび該ルーレットゲームの当選金額を示す。

20

【 0 0 8 6 】

メインユニット S V の内部には、メインユニット部 3 0 0、第 1 ゲーム筐体部 4 0 0、および第 2 ゲーム実行部 5 0 0 が設けられている。これらは、各々 CPU 等を備えた基板から構成されるものである。図 7 は、メインユニット S V の内部を模式的に示したブロック図である。

【 0 0 8 7 】

メインユニット部 3 0 0 は、シングル筐体制御部 3 1 0 と第 2 ゲーム制御部 3 2 0 に分けられ、シングル筐体制御部 3 1 0 には、通信部 3 1 1、ブックキーピング部 3 1 2、賭け金判断部 3 1 3、およびトークン抽選部 3 1 4 が設けられている。

30

【 0 0 8 8 】

通信部 3 1 1 は、メインユニット制御部 3 0 0 から、各制御部 4 0 0、5 0 0 へベット数情報やデノミ情報を送受信する。なお、通信部 3 1 1 は、本実施形態における賭け数情報受信手段および遊技媒体使用数情報受信手段に該当する。

【 0 0 8 9 】

ブックキーピング部 3 1 2 は、遊技者の投入メダル枚数、払出メダル枚数、遊技回数、および稼働時間などの稼働実績を記録し、ゲーム機 G M 及びメインユニット S V の運営者の要求に応じてその内容をゲーム機 G M 1 のモニター 3、4 等に表示させる役割を持っている。

40

【 0 0 9 0 】

賭け金判断部 3 1 3 は、ゲーム機 G M において、遊技者によりベットされたクレジットのベット数情報を毎ゲーム取得する。そして、取得したベット数情報とデノミ情報に基づいてトークン抽選（詳細は後述する）を行う回数を自動的に算出する。なお、本実施形態においてはゲーム機 G M において毎ゲームクレジットのベット数情報の判断を行う構成としているが、所定回数分のゲームのクレジットのベット数の合計を判断するような構成としてもよい。これはトークンの抽選（詳細は後述する）についても同様であり、トークンの抽選をゲーム機 G M において所定回数分のゲームの賭け金を合計してまとめて抽選を行うような構成としてもよい。

【 0 0 9 1 】

50

トークン抽選部 3 1 4 は、賭け金判断部 3 1 3 により判断されたベット数に基づいて遊技者にトークンを付与するか否かの抽選を行う。このトークンとは、ベット数に応じて毎ゲーム抽選されるもので、遊技者がゲーム機 G M に投入するメダル、及び毎ゲームベットするクレジットとは別の遊技媒体である。なお、トークンは、メダルとは別の遊技媒体として実際に遊技者に払い出されるものであってもよいし、遊技者にメダルや貨幣等の有体物として払い出されずにデータ等としてゲーム機 G M、あるいはメインユニット S V に記憶されるものであってもよい。また、遊技者が遊技を終了する際に所有トークンがある場合には、メダルに換算することもできるものとなっている。所有トークンをメダルに換算する際には、所有トークンからメダルに直接換算することができる構成としてもよいし、所有トークンを一旦メインゲームのクレジットに換算できる構成として、さらにこのクレジットをメダルに換算する構成としてもよい。なお、トークンは、本実施形態における特定遊技媒体に該当する。また、トークン抽選部 3 1 4 は、本実施形態における特定遊技媒体抽選手段に該当する。

10

20

30

40

50

【0092】

また、第 2 ゲーム制御部 3 2 0 は、タイマー部 3 2 1、通信部 3 2 2、および画像出力部 3 2 3 が設けられている。タイマー部 3 2 1 は、第 2 ゲームにおけるオープニング演出やゲーム開始のタイミングを計測する。本実施形態においては、第 2 ゲームは 1 5 分間隔で開始 / 実行されるようにしている。通信部 3 2 2 は、第 2 ゲーム実行部 5 0 0 との間で第 2 ゲームにおける各種情報を送受信する。画像出力部 3 2 3 は、第 2 ゲームにおける各種画像データをセカンドゲーム表示モニター 2 0 2 に出力する。

【0093】

第 1 ゲーム筐体部 4 0 0 には、セカンドゲームモニター表示制御部 4 0 1、メダル受付 / 払出制御部 4 0 2、通信部 4 0 3、トークン数記憶部 4 0 4、およびトークン数表示部 4 0 5 が設けられている。セカンドゲームモニター表示制御部 4 0 1 は、セカンドゲームにおける各種演出をセカンドゲーム表示モニター 2 0 2 に表示するための制御を行う。メダル受付 / 払出制御部 4 0 2 は、ゲーム機 G M におけるベットおよび払い出しを制御する。なお、メダル受付 / 払出制御部 4 0 2 は、本実施形態における第 2 ゲーム特典付与手段に該当する。通信部 4 0 3 は、メインユニット部 3 0 0 およびゲーム機 G M との間で各種情報の送受信を行う。なお、通信部 4 0 3 は、本実施形態における賭け数情報受信手段および遊技媒体使用数情報受信手段に該当する。トークン数記憶部 4 0 4 は、トークン抽選部 3 1 4 による抽選において当選した場合、そのトークン数を記憶する。既にトークンを獲得していて、さらにトークン抽選に当選した場合には、現在のトークン数に当該当選したトークン数を加算して記憶する。なお、トークン数記憶部 4 0 4 は、本実施形態における特定遊技媒体記憶手段に該当する。トークン数表示部 4 0 5 は、トークン数記憶部 4 0 4 にいくつかのトークン数が記憶されている場合に、当該所有トークン数を表示する（この表示は、ゲーム機 G M にするものであっても、メインユニット S V に表示部を設けて行うものであってもよい。また、ゲーム機 G M の近傍にトークン数の表示を行うために別の表示装置を設けて行うものであってもよい）。なお、トークン数表示部 4 0 5 は、本実施形態における特定遊技媒体付与報知手段に該当する。

【0094】

なお、第 1 ゲーム筐体部 4 0 0 は、さらにメインユニット S V が単体として機能する場合において、ゲーム機（メインゲームも行えるゲーム機）としても機能するべく、上記図 2 で説明したゲーム機 G M と同じ構成をさらに備えている（詳細な説明および図示は、図 2 で既述のため省略する）。

【0095】

第 2 ゲーム実行部 5 0 0 には、セカンドゲーム制御部 5 1 0 と通信部 5 2 0 が設けられている。セカンドゲーム制御部 5 1 0 は、さらにタイマー部 5 1 1 とゲーム執行部 5 1 2 に分けられている。タイマー部 5 1 1 は、上記タイマー部 3 2 1 と同様に、第 2 ゲームにおけるオープニング演出やゲーム開始のタイミングを計測する。ただし、このタイマー部 5 1 1 の機能はタイマー部 3 2 1 と同じであるため、タイマー部 5 1 1 を省略してもよい

。ゲーム執行部 5 1 2 は、第 2 ゲームの開始から終了までの制御を行う。通信部 5 2 0 は、メインユニット部 3 0 0 との間で各種情報の送受信を行う。

【 0 0 9 6 】

次に、第 1 ゲーム筐体部 4 0 0 における制御について図 8 を参照しつつ説明する。

【 0 0 9 7 】

(ステップ S 1 1 0) (ステップ S 1 2 0)

既に図 5 で説明したが、ゲーム機 G M でメインゲームが行われると、毎ゲーム、ベット数情報が第 1 ゲーム筐体部 4 0 0 に送信される。そして、第 1 ゲーム筐体部 4 0 0 は、該ベット数情報 (賭金情報) およびデノミ情報 (「賭金情報 / デノミ情報」) を受信する。なお、「デノミ情報」については後述する。

該ベット数情報を受信すると、トークン抽選処理が実行される (ステップ S 1 2 0) 。すなわち、ゲーム機 G M でのゲームが行われると、トークン抽選処理が行われる。このトークン抽選処理については後述する。

【 0 0 9 8 】

なお、前述したとおり、ゲーム機 G M 1 ~ G M 4 にプッシャーゲームなどのメダルを直接使うゲームがある場合にも、上記と同様に、第 1 ゲーム筐体部 4 0 0 は、メダル使用数情報およびデノミ情報 (「メダル使用数情報 / デノミ情報」) を受信する。

【 0 0 9 9 】

(ステップ S 1 3 0) (ステップ S 1 4 0)

上記ステップ S 1 2 0 においてトークン抽選処理が行われるか、または上記ステップ S 1 1 0 においてゲーム機 G M からのベット数情報が受信されていないと判定された場合、第 2 ゲーム開始情報を受信しているか否かが判定される。

第 2 ゲーム開始情報を受信している場合には、第 2 ゲーム実行処理が行われる (ステップ S 1 4 0) 。

【 0 1 0 0 】

一方、上記ステップ S 1 3 0 において、第 2 ゲーム開始情報を受信していないと判定された場合には、処理を終了する。

【 0 1 0 1 】

上記ステップ S 1 3 0 では、第 1 ゲーム筐体部 4 0 0 において第 2 ゲーム開始情報を受信しているか否かが判定されることとなることは既に説明したとおりである。この第 2 ゲームについての開始情報は、メインユニット部 3 0 0 内の第 2 ゲーム制御部 3 2 0 から第 1 ゲーム筐体部 4 0 0 に送信される。具体的には、第 2 ゲーム制御部 3 2 0 のタイマー部 3 2 1 が所定時間 (前述の通り、15 分) を計測しており、この所定時間が経過するごとに第 2 ゲームの開始 / 実行についての情報を第 1 ゲーム筐体部 4 0 0 に送信している。ここでは、第 2 ゲーム制御部 3 2 0 における制御について図 9 を参照しつつ説明する。

【 0 1 0 2 】

(ステップ S 1 3 1)

第 2 ゲーム制御部 3 2 0 は、タイマー部 3 2 1 において所定時間 (15 分) が経過したか否かを判定する。所定時間が経過するまでこの判定が繰り返し行われる。

【 0 1 0 3 】

(ステップ S 1 3 2)

上記ステップ S 1 3 1 において、所定時間が経過したと判定された場合には、第 2 ゲーム制御部 3 2 0 は、第 2 ゲーム開始情報を第 1 ゲーム筐体部 4 0 0 に送信する。

【 0 1 0 4 】

(ステップ S 1 3 3) (ステップ S 1 3 4)

上記ステップ S 1 3 2 において、第 2 ゲーム開始情報が送信されると、第 2 ゲーム制御部 3 2 0 はタイマー部 3 2 1 のタイマーカウントをリセットし (ステップ S 1 3 3) 、再びタイマー部 3 2 1 を作動させてタイマーカウントをスタートさせる (ステップ S 1 3 4) 。

【 0 1 0 5 】

このように、第2ゲーム制御部320は、第2ゲームの開始/実行を管理し、所定間隔(15分)ごとにゲーム機GM1~GM4において第2ゲームが実行されるように制御している。これにより、通常時には異なるゲームを行っている遊技者同士が、第2ゲームには一緒に参加することができることとなるため、一体感や競争心などメインゲームでは得られない遊技性を提供することができる。また、メインゲームを遊技している遊技者は、次に第2ゲームが開始される時間を明確に認識することができる。従って、第2ゲームに参加するためにメインゲームを休みなく続けなければならないという制限が、遊技者に課されることがない。これにより、遊技者が自由なペースで遊技を続けることができる。また、次の第2ゲームの開始時間が明確であることで、高配当の払い出しが行われた直後や、第2ゲームの終了直後でも集客力の低下を招く恐れがない。

10

【0106】

次いで、上記ステップS120のトークン抽選処理について図10を参照しつつ説明する。

【0107】

(ステップS121)

トークン抽選処理においては、まずトークン抽選依頼処理が行われる。このトークン抽選依頼処理では、第1ゲーム筐体部400からメインユニット部300にトークン抽選を行うための情報が送信される。そして、メインユニット部300のトークン抽選部314によってトークン抽選が行われる。

そして、トークン抽選部314によってトークン抽選が行われると、その当否結果情報がメインユニット部300から第1ゲーム筐体部400に送信される。

20

その後、第1ゲーム筐体部400において、メインユニット部300から送信されたトークン抽選当否情報が受信されるとトークン抽選依頼処理が終了となる。

【0108】

(ステップS122)(ステップS123)

上記ステップS121において、トークン抽選に当選していた場合には、トークンが払い出される(ステップS123)。なお、このトークンの払い出しは、前述の通り、メダルとは別の遊技媒体として実際に遊技者に払い出されるものであってもよいし、遊技者に実際には払い出されずにデータ等としてゲーム機GM、あるいはメインユニットSVに記憶されるものであってもよい。

30

【0109】

次に、上記ステップS140の第2ゲーム実行処理について図11を参照しつつ説明する。

【0110】

(ステップS141)

まず、遊技者が所有しているトークンがあるか否かを判定する。ここで遊技者が所有するトークンが一つも無いと判定されると、処理が終了となる。

【0111】

(ステップS142)(ステップS143)

一方、上記ステップS141において、遊技者が所有するトークンがあると判定された場合には、第2ゲームへのベットの受付けを一定時間行う。第2ゲームへのベット受付けが締め切られると、第2ゲームへのベットがあるか否かが判定される(ステップS143)。ここで、第2ゲームへのベットがないと判定されると、処理は終了となる。

40

【0112】

(ステップS200)

上記ステップS143において、第2ゲームへのベットがあったと判定された場合には、第1ゲーム筐体部400からメインユニット部300の第2ゲーム制御部320に第2ゲームを行うための情報が送信される。そして、第2ゲーム制御部320は、第2ゲーム実行部500に第2ゲームを開始させるよう制御する。

そして、第2ゲーム実行部500によって第2ゲームが行われると、その結果情報が第

50

2 ゲーム実行部 5 0 0 からメインユニット部 3 0 0 (第 2 ゲーム制御部 3 2 0) を経由して第 1 ゲーム筐体部 4 0 0 に送信される。なお、第 2 ゲーム制御部 3 2 0 および第 2 ゲーム実行部 5 0 0 は、本実施形態における第 2 ゲーム制御手段に該当する。

【 0 1 1 3 】

(ステップ S 1 4 4)

上記ステップ S 2 0 0 の第 2 ゲーム実行部作動処理が終了すると、その後、第 1 ゲーム筐体部 4 0 0 では、メインユニット部 3 0 0 (第 2 ゲーム制御部 3 2 0) から送信された第 2 ゲーム結果情報が受信する。

【 0 1 1 4 】

(ステップ S 1 4 5)

そして、第 2 ゲーム結果情報が第 2 ゲームにおいて当選したか否かが判定される (ステップ S 1 4 5) 。

【 0 1 1 5 】

(ステップ S 1 4 6)

上記ステップ S 1 4 5 において、第 2 ゲームにおいて当選したと判定された場合には、当該当選結果に相当するクレジット情報をゲーム機 G M に送信する。

【 0 1 1 6 】

一方、上記ステップ S 1 4 5 において、第 2 ゲームにおいて当選していないと判定された場合には、処理は終了となる。

【 0 1 1 7 】

ここで、メインユニット部 3 0 0 のトークン抽選部 3 1 4 によるトークン抽選について図 1 2 を参照しつつ説明する。

【 0 1 1 8 】

トークン抽選は、既に説明したとおり、ゲーム機 G M における賭け金情報およびデノミ情報 (クレジット単価情報) に基づいて行われる。このうち、デノミ情報とは、第 1 ゲームにおける 1 クレジットがメダル何枚に相当するかの価値を定義するものであり、本実施形態においては、1 (つまり 1 クレジット = メダル 1 枚) に設定されている。なお、このデノミ情報は、予め複数の設定を設けておくこともできる。例えば、設定 1 「 1 クレジット = メダル 1 枚」、設定 2 「 1 0 0 クレジット = メダル 1 枚」等々のように複数の設定を用意しておく、ゲーム機 G M 1 ~ G M 4 のそれぞれがデノミの異なるゲーム機であっても、矛盾なくトークン抽選を行った上で共同して第 2 ゲームを行うことができる。

【 0 1 1 9 】

すなわち、クレジット単価情報とは、ゲーム機 G M における賭け金情報から、該ゲーム機 G M について使用されているメダルの価値がクレジット何枚分に相当するかを予め設定されたクレジット変換テーブル (上記設定 1、設定 2 のような複数の設定ごとに分けられたテーブル) に基づいて変換される。換言すれば、ゲーム機 G M (遊技装置) において使用されているメダル (遊技媒体) の価値を予め定められた変換テーブルに基づいて変換するクレジット単価変換手段 (遊技媒体価値変換手段、遊技媒体価値変換ステップ) をさらに構成として含む。

【 0 1 2 0 】

ここで、デノミ情報について、ゲーム機 G M 1、G M 2 が貨幣を使用できる構成である場合を例に、より具体的に説明する。ゲーム機 G M 1 は 1 0 0 円 (約 1 ドル) で 1 クレジットの設定である。一方、ゲーム機 G M 2 は 1 円 (約 1 セント) で 1 クレジットの設定である。この時、ゲーム機 G M 1 と G M 2 の 1 クレジットでは、その価値に 1 0 0 倍の差がついてしまう。これでは、各ゲーム機 G M 1、G M 2 でのベット情報だけを基に抽選を行った場合には、明らかに遊技者間でトークンの持つ潜在的な価値が異なる。この状況で、共同で行うゲームである第 2 ゲームを行った場合、明らかに遊技者間に不公平が生じてしまう。しかしながら、前述したように、本実施例ではデノミ情報を設定してベット情報とデノミ情報に基づいてトークン抽選を行うことで、ゲーム機 G M 1、G M 2 の間のクレジット単価を調整することができる。なお、ゲーム機 G M 1 ~ G M 4 の間でクレジット単価が

10

20

30

40

50

一定の場合には、デノミ情報の使用を省略することも可能である。

【0121】

(ステップS301)(ステップS302)

ここで、「t」はベット情報、つまり、メインゲームにおいてベットされたクレジット数とデノミ情報から自動的に算出されたトークン抽選を行う回数を表している。例えば、メダル1枚がベットされるたびに1回トークン抽選を行う場合、1クレジットがメダル1枚に設定されている場合は、1クレジットのベットがあるごとに、1回のトークン抽選を行うが、1クレジットがメダル100枚と設定している場合は、100クレジットのベットごとに、1回のトークン抽選を行うことになる。ここでは、1クレジットがベットされるたびに1回のトークン抽選を行う時を例に、 $t = 10$ 、つまりメインゲームにおいて10クレジットが賭けられたときを例として説明する。例えば、本実施形態では、トークン抽選は $1/250$ の確率当選するように行われている。

10

【0122】

(ステップS303)

上記ステップS302において、トークン抽選に当選した場合には、トークンが1つ払い出される。そして、トークン数記憶部404にトークン数が記憶され、さらにトークン表示部405の所有トークン数に反映されることで遊技者に対し、所有しているトークン数を報知する。一方、トークン抽選に当選しなかった場合にはトークンの払い出しは行われずステップS304の処理に進む。

20

【0123】

(ステップS304)(ステップS305)

上記ステップS303において、トークンが払い出されるか、ステップS302においてトークン抽選に当選しないと、 t が-1減算される(ステップS304)。

そして、 $t = 0$ となるまで、上記ステップS302～ステップS304までの処理が繰り返し行われる。

【0124】

このように、トークン抽選においては、賭けたクレジット数およびデノミに相応の回数のトークン抽選が受けられることになる。したがって、賭けるクレジット数やデノミを増やせば、その分だけトークン抽選に当選する確率も高くなることとなる。

30

なお、賭けたクレジット数およびデノミに応じてトークン抽選の抽選確率を変えるものとしてもよい。例えば、賭けたクレジット数やデノミに応じたトークン抽選用の抽選テーブルを複数設けておき、遊技者が賭けたクレジット数やデノミによって該抽選テーブルを選択する。この抽選テーブルは、賭けたクレジット数やデノミが多ければトークン抽選の当選確率の高い抽選テーブルが選択されるものとする。このような構成によれば、賭けるクレジット数やデノミを増やせば、その分だけトークン抽選に当選する確率も高くなることとなる。

【0125】

なお、上記実施形態はトークン抽選の一例に過ぎず、例えば、 $t = 10$ のときに、 $t = 1$ のときの10倍の当選確率(上記例では $1/250$ の確率)の抽選を一度行う抽選方法を適用することができる。

40

【0126】

このように本実施形態においては、メインゲームの遊技で各遊技者が賭けたクレジット数に基づいてトークンの抽選を行っているため、メインゲームの遊技に対して賭けたクレジット数が異なる遊技者間であっても、得られるトークンはいずれも1クレジットに対して $1/250$ の当選確率となり、それぞれが所有するトークン1枚の価値は等しいものとなる。このような構成とすることで、複数の遊技者がセカンドゲームを共同で行う場合であっても同価値のトークンを賭けてセカンドゲームの遊技を行うことができるので、セカンドゲームに同時に参加した遊技者間において不公平感が生じることのない遊技を提供することができる。

【0127】

50

また、本実施例においては、メインゲームの遊技でゲーム機GM1～GM4のデノミ（クレジット単価）に差がある場合においては、クレジット数及びデノミ情報に基づいてトークンの抽選回数の調整（あるいは当選確率の調整）を行う。そのため、メインゲームの遊技に対して賭けたクレジット数及びデノミ（クレジット単価）が異なるゲーム機GM1～GM4の間であっても、トークン1枚を得るために必要な理論上の賭け数は等しいものとなる。このような構成とすることで、異なるデノミ（クレジット単価）のゲーム機GM1～GM4で遊技を行う複数の遊技者が共同のセカンドゲームを行う場合であっても同価値のトークンを賭けてセカンドゲームの遊技を行うことができる。したがって、セカンドゲームに同時に参加した遊技者間において不公平が生じることのない遊技を提供することができる。

10

【0128】

次に、第2ゲームとして行われるルーレットゲームについて、図13および図14を参照しつつ説明する。図13は、メインユニットSVのセカンドゲームモニターに表示されるルーレットゲームの画像を示した図、図14は、第2ゲーム実行部500によって行われるルーレットゲームの処理を示すフローチャートである。なお、この処理は、メインユニットSVが備えている適宜のROM（図示しない）に記憶されており、メインユニットSVが備えるCPU（図示しない）により実行される。

【0129】

（ステップS401）（ステップS402）

先ず、ステップ401では、ベット受付処理が行われる。このベット受付処理では、トークンを用いて、セカンドゲームへの参加を受け付ける処理である。従って、ベット受付処理では、まずトークンの有無についての判断がなされる。そして、このベット受付処理は所定時間経過するまでループする（ステップS402）。

20

本実施形態では、遊技者の所有するトークンが有る場合、この所有トークンのベットについては、メインゲームと同様の操作により、遊技者がゲーム機GMから操作を行えるものとしている。なお、ゲーム機GMの近傍に第2ゲーム専用の操作手段を別途設けて、第2ゲームに際しては該操作手段から操作を受け付けるものとしてもよい。

すなわち、所有トークンが有る場合には、メインユニットSV（具体的には第2ゲーム制御部320）は、BETボタン13の操作、MAXBETボタン14の操作、スタートボタン16の操作に基づいて、BETスイッチ121、MAXBETスイッチ122、およびスタートスイッチ124から出力されたスイッチ信号を受け付ける。そして、スタートスイッチ124から出力されたスイッチ信号を受け付けた時点で、設定されたベット数によりゲームが開始される。

30

【0130】

なお、遊技者がトークンを有していない場合には、サブモニター4にて当該第2ゲームに参加資格が無いことを表示するための情報が送信される。また、遊技者がトークンを有していても第2ゲームには参加しない（ベットしなかった）場合にも、サブモニター4にて当該第2ゲームに参加していないことを表示するための情報が送信される。

【0131】

なお、第2ゲームでは、図13に示すように、1番～12番までの馬の絵が描かれたルーレット1で、どの馬が勝つか（当選するか）を予想するものである。このとき、遊技者が複数のトークンを所有している場合には、複数の馬にトークンをベットすることもできるし、1つの馬に複数のトークンをベットすることもできる。

40

【0132】

（ステップS403）

上記ステップS402において、ベット受付時間が終了すると、第2ゲーム実行部500は、ルーレット1, 2, 3全ての回転を開始させる。

【0133】

ここでルーレット1とは、図13において、1～12までの番号が割り当てられた馬が描かれている一番外側のルーレットのことをいい、ルーレット2とは、\$10～\$60ま

50

での文字が描かれた二番目に外側に位置するルーレットのことをいう。そして、ルーレット3とは、\$70～\$500までの文字が描かれた真ん中から二番目に位置するルーレットのことをいう。また、ルーレット2およびルーレット3には、「ADVANCE」という文字が描かれた枠がある。この「ADVANCE」となった場合には、さらに次のルーレットの抽選が受けられるという特典がある。なお、一番真ん中には「WIN \$1000」と文字が描かれているが、これはルーレットではなく、回転もしないものである。

そして、ルーレットは回転が停止したときに、図13中でルーレット1の「1」が停止している枠に停止した結果が第2ゲームの結果となる。なお、ルーレット2およびルーレット3も同様である（この図ではルーレット2, 3ともに「ADVANCE」で停止している）。すなわち、図13の例では「1番」の馬にトークンをベットした遊技者には、\$1000が当選したことが示されている。

10

【0134】

（ステップS404）（ステップS405）

上記ステップS403において、ルーレット1, 2, 3が回転を開始すると、第2ゲーム実行部500は、所定時間経過後に先ず、ルーレット1の回転を停止させ（ステップS404）、さらに所定時間経過後にルーレット2の回転を停止させる（ステップS405）。なお、ルーレット1の回転が停止するまでの所定時間と、ルーレット2の回転が停止するまでの所定時間は同じであっても異なってもよい。

【0135】

（ステップS406）

上記ステップS405において、ルーレット2の回転が停止した場合には、当選金が確定したか否かが判定される。

20

【0136】

（ステップS407）

上記ステップS406において、当選結果が確定した場合には、第1ゲーム筐体部300が、当該遊技者（が遊技するゲーム機GM）に対して、当該当選結果に相当するクレジットを払い出す。

【0137】

（ステップS408）

一方、上記ステップS406において、当選結果が確定していないと判定された場合には、第2ゲーム実行部500は、ルーレット3の回転を停止させる。

30

【0138】

（ステップS409）

上記ステップS408において、ルーレット3の回転が停止した場合には、当選結果が確定したか否かが判定される。

【0139】

（ステップS410）

上記ステップS409においても、当選結果がまだ確定していないと判定された場合、すなわち、いずれのルーレット1, 2, 3でも当選結果が確定しなかった場合には、最大当選結果として\$1000に相当するクレジットが払い出される。

40

一方、上記ステップS409において、当選結果が確定した場合には、上記ステップS407において当該当選結果に相当するクレジットが払い出される。

【0140】

なお、本実施形態では、メインユニットSVの内部構成として、メインユニット部300、第1ゲーム筐体部400、および第2ゲーム実行部500を別々の構成として分けて説明したが、これに限られない。例えば、メインユニット部300が第1ゲーム筐体部400および第2ゲーム実行部500の機能をともに備えるものであってもよいし、第1ゲーム筐体部400がメインユニット部300の機能を備えるものであってもよく、種々の構成変更が可能である。

【0141】

50

なお、詳細な図示はしないが、メインユニットSVにメダル払い出しユニット（上記ホッパー駆動手段130やホッパー17）を設けることもできる。このような構成によれば、遊技者が第2ゲームにおいて大当たりを獲得した場合に、当該ゲーム機GMに該当たり分のメダル数をクレジットとして加算するか、あるいは当たり分のメダル数をメインユニットSVにて受け取ることができる。

【産業上の利用可能性】

【0142】

以上の実施形態はメダルを遊技媒体とするゲームに関するものであったが、コインや紙幣、または通貨などを遊技媒体とした、複数台のゲーム装置を含む任意のゲームシステムに本発明を適用し得ることはいうまでもない。

【符号の説明】

【0143】

SV メインユニット（中央制御装置）

GM1～GM4 ゲーム装置（遊技装置）

134 第1ゲーム機側通信部（賭け数情報送信手段）

311 通信部（賭け数情報受信手段、遊技媒体使用数情報受信手段）

314 トークン抽選部（特定遊技媒体抽選手段）

320 第2ゲーム制御部（第2遊技制御手段、第2ゲーム制御手段）

402 メダル受付／払出制御部（第2ゲーム特典付与手段）

403 通信部（賭け数情報受信手段、遊技媒体使用数情報受信手段）

404 トークン数記憶部（特定遊技媒体記憶手段）

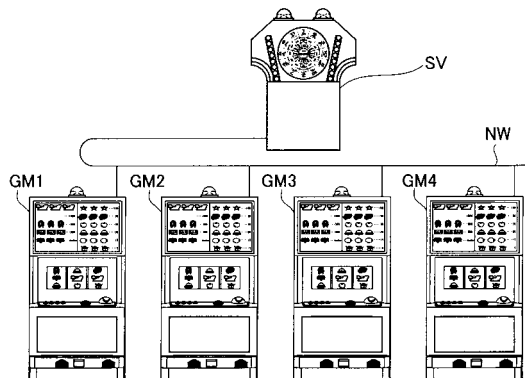
405 トークン数表示部（特定遊技媒体付与報知手段）

500 第2ゲーム実行部（第2遊技制御手段、第2ゲーム制御手段）

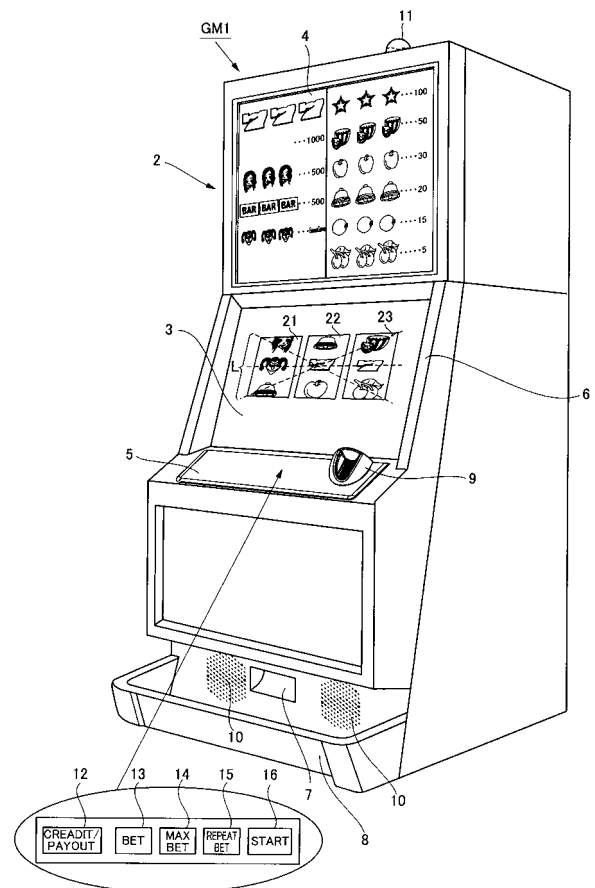
10

20

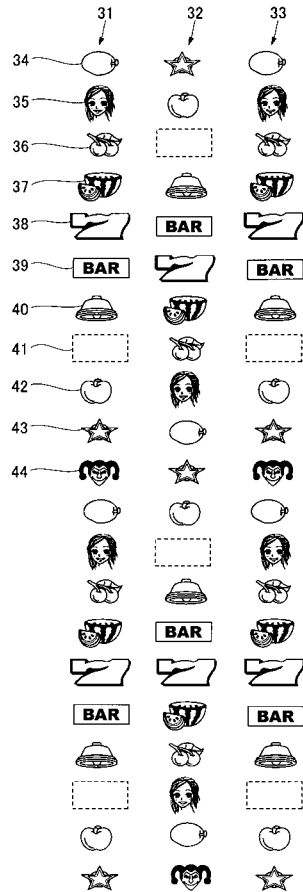
【図1】



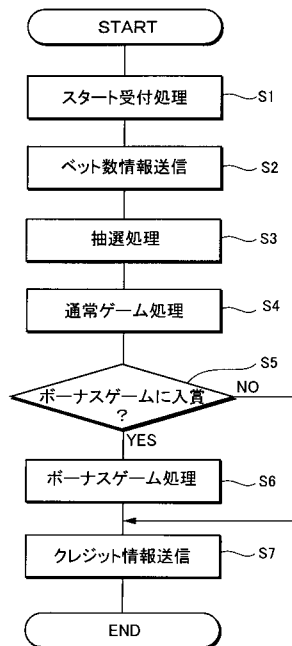
【図2】



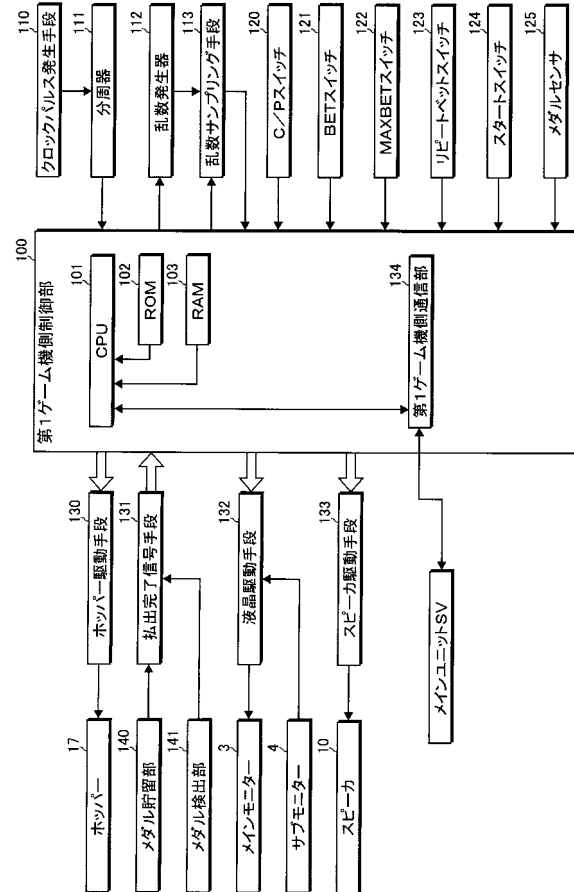
【図 3】



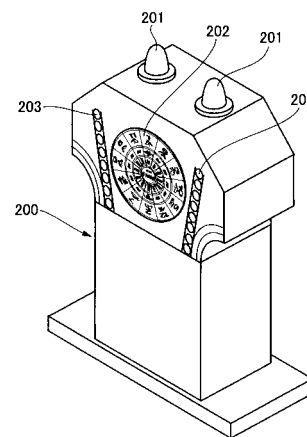
【図 5】



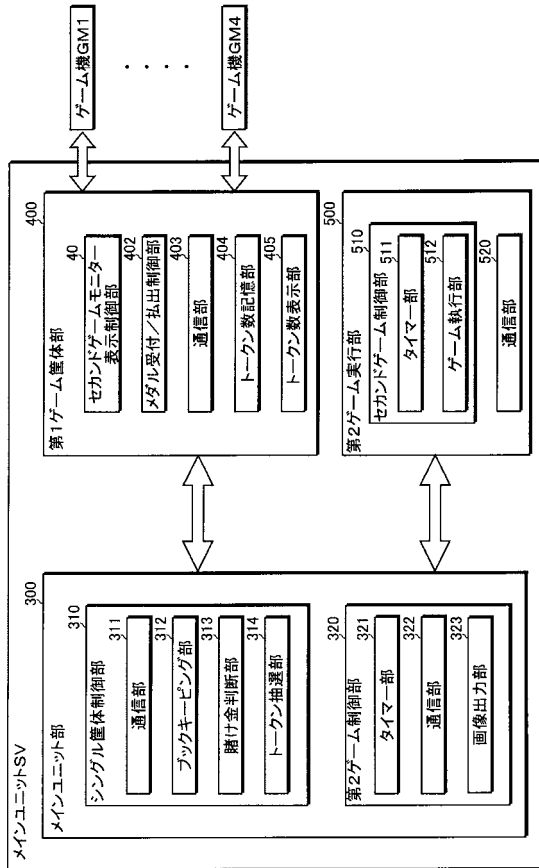
【図 4】



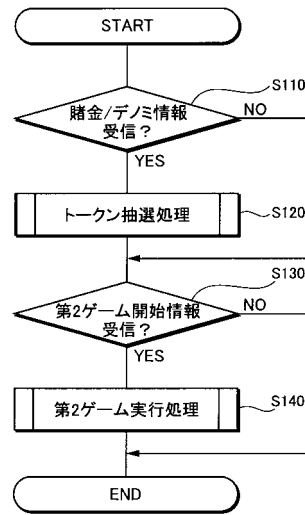
【図 6】



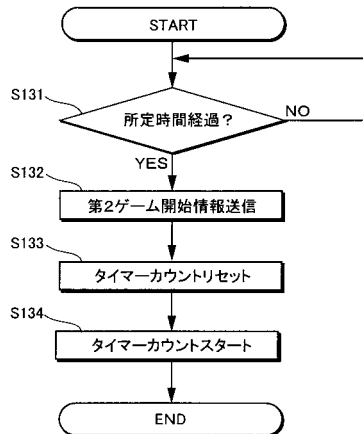
【図 7】



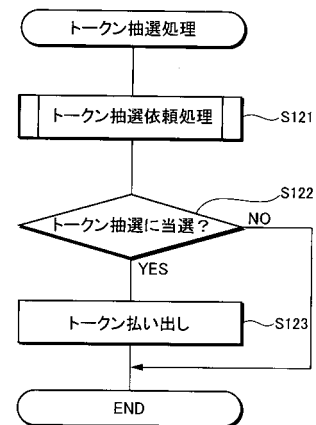
【図 8】



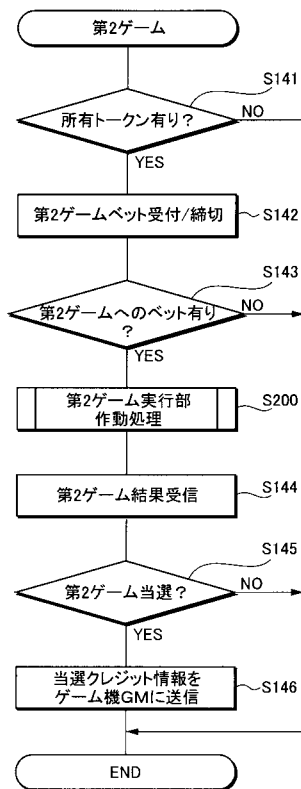
【図 9】



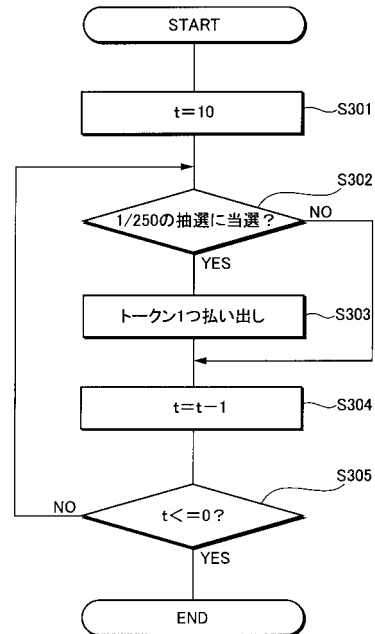
【図 10】



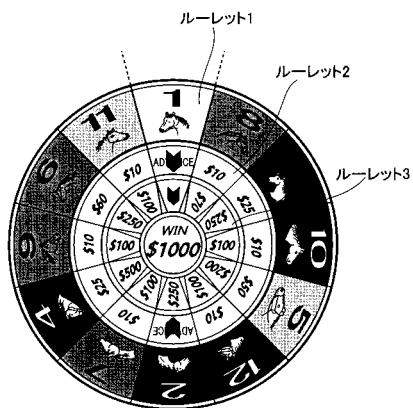
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】

