

(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2004-305440
(P2004-305440A)

(43) 公開日 平成16年11月4日(2004.11.4)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 5/00

F I

A63F 5/00

D

A63F 5/00

A

テーマコード(参考)

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 44 頁)

(21) 出願番号 特願2003-103483 (P2003-103483)
(22) 出願日 平成15年4月7日(2003.4.7)

(71) 出願人 598098526
アルゼ株式会社
東京都江東区有明3丁目1番地25
(74) 代理人 100106002
弁理士 正林 真之
(72) 発明者 木藤 勝弘
東京都江東区有明3丁目1番地25

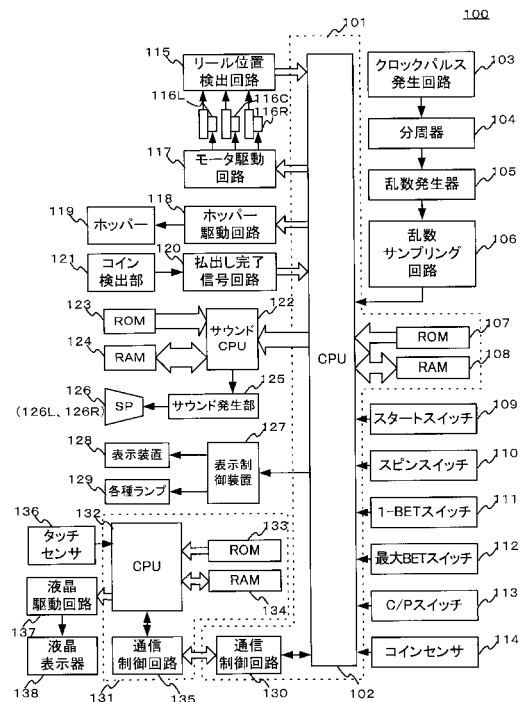
(54) 【発明の名称】 遊技システム及び遊技機

(57) 【要約】

【課題】 第一の遊技を行っている遊技者が、遊技機を移動することなく、遊技内容の異なる第二の遊技に参加可能とならしめる遊技システム及び遊技機を提供する。

【解決手段】 本発明の遊技システム及び遊技機において、第一の遊技機は、第一の遊技を表示する可変表示部とは別の第二の表示部を設け、第二の遊技機と通信可能な状態に接続され前記第二の遊技機で制御される第二の遊技に関する情報を送受信し、遊技者に対し前記第二の遊技に関する情報に基づき前記第二の表示部において第二の遊技を行い得る機能を有することを特徴とする。

【選択図】 図6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者により操作可能な操作部を有して第一の遊技を提供する第一の遊技機と、当該第一の遊技とは異なり、複数の遊技者により参加可能な第二の遊技を提供する第二の遊技機と、が通信可能な状態に接続された遊技システムであって、

前記第二の遊技機は、

前記第二の遊技を制御するプログラムを格納するプログラム格納手段と、前記プログラムを実行するプログラム実行手段と、前記第二の遊技に関する画像データを記憶する画像データ記憶手段と、前記第二の遊技に関する画像データを前記第一の遊技機に対して送信する画像データ送信手段と、を含む第二の遊技制御手段を備え、

10

前記第一の遊技機は、

第一の遊技を制御する第一の遊技制御手段と、前記第一の遊技に必要な複数の図柄を可変表示する第一の表示手段と、前記第二の遊技機から送信された前記第二の遊技に関する画像データを受信する画像データ受信手段と、前記第二の遊技に関する画像データに基づく画像を表示する第二の表示手段と、前記第二の遊技の遊技制御手段を操作する遊技操作手段と、を備えたことを特徴とする遊技システム。

【請求項 2】

遊技者により操作可能な操作部を有して第一の遊技を提供する第一の遊技機であって、前記第一の遊技とは異なり、複数の遊技者により参加可能な第二の遊技を提供する第二の遊技機と通信可能な状態に接続され、

20

第一の遊技を制御する第一の遊技制御手段と、前記第一の遊技に必要な複数の図柄を可変表示する第一の表示手段と、前記第二の遊技機から送信された前記第二の遊技に関する画像データを受信する画像データ受信手段と、前記第二の遊技に関する画像データに基づく画像を表示する第二の表示手段と、前記第二の遊技の遊技内容を操作するための遊技操作手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、遊技システム及び遊技機に関する。

【0002】

30

【従来の技術】

遊技場では、スロットマシンを始めとする様々な遊技機が設置され、また、ポーカーゲーム、ルーレット、キノなどの所謂テーブルゲームが行われている。このため、例えばスロットマシンの遊技のみを連続して行うことに遊技者が単調さを感じ、他の遊技を行いたいと感じる場合があり得る。

【0003】

しかし、スロットマシンを離れて、遊技内容の異なる、他の場所に設置された遊技に参加することに煩わしさがあり、遊技者に同じスロットマシンで遊技を継続させることが難しかった。

【0004】

40

そこで、この問題を解決するため、スロットマシンの可変表示部の他に、第二の遊技のために別の表示部を設け、可変表示部での停止図柄に数字を対応させてピンゴゲームを行う遊技機が提案されている（例えば特許文献 1 参照）。

【0005】**【特許文献 1】**

特開平 11 - 253610 号公報

【0006】**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、このような遊技では、遊技者の遊技内容の異なる他の遊技を行いたいという意思を満足させることができず、結果として、第二の遊技に対しても退屈感を抱かせて

50

しまうおそれがある。

【0007】

一例として、遊技者に対し、遊技内容の異なる、他の場所に設置された遊技、すなわち競馬ゲーム、ルーレット、キノなど、複数の遊技者により参加可能な遊技に参加したいとさせる場合がある。しかし、これらの遊技がスロットマシンとは異なる場所で行われていると、遊技者が遊技機を移動する煩わしさがある。また、競馬ゲーム、ルーレット、キノなどの遊技には参加可能人数に限りがあるため、スロットマシンの遊技者がスロットを中断して、競馬ゲーム、ルーレット、キノなどの遊技に参加しようとしても遊技に参加できない場合があり、気軽に遊技内容の異なる遊技に参加することはできない。

【0008】

本発明は、上記の如き問題に鑑みてなされたものであり、スロットマシンなどの第一の遊技を行っている遊技者が、遊技機を移動することなく、遊技内容の異なる第二の遊技に参加可能とならしめる遊技システム及び遊技機を提供するものである。

【0009】

【課題を解決するための手段】

以上のような目的を達成するために、本発明の遊技システム及び遊技機において、第一の遊技機は、第一の遊技を表示する可変表示部とは別の第二の表示部を設け、第二の遊技機と通信可能な状態に接続され前記第二の遊技機で制御される第二の遊技に関する情報を送受信し、遊技者に対し前記第二の遊技に関する情報に基づき前記第二の表示部において第二の遊技を行い得る機能を有することを特徴とする。

【0010】

より具体的には、本発明では、以下のようなものを提供する。

【0011】

(1) 遊技者により操作可能な操作部を有して第一の遊技を提供する第一の遊技機と、当該第一の遊技とは異なり、複数の遊技者により参加可能な第二の遊技を提供する第二の遊技機と、が通信可能な状態に接続された遊技システムであって、前記第二の遊技機は、前記第二の遊技を制御するプログラムを格納するプログラム格納手段と、前記プログラムを実行するプログラム実行手段と、前記第二の遊技に関する画像データを記憶する画像データ記憶手段と、前記第二の遊技に関する画像データを前記第一の遊技機に対して送信する画像データ送信手段と、を含む第二の遊技制御手段を備え、前記第一の遊技機は、第一の遊技を制御する第一の遊技制御手段と、前記第一の遊技に必要な複数の図柄を可変表示する第一の表示手段と、前記第二の遊技機から送信された前記第二の遊技に関する画像データを受信する画像データ受信手段と、前記第二の遊技に関する画像データに基づく画像を表示する第二の表示手段と、前記第二の遊技の遊技制御手段を操作する遊技操作手段と、を備えたことを特徴とする遊技システム。

【0012】

(2) 遊技者により操作可能な操作部を有して第一の遊技を提供する第一の遊技機であって、前記第一の遊技とは異なり、複数の遊技者により参加可能な第二の遊技を提供する第二の遊技機と通信可能な状態に接続され、第一の遊技を制御する第一の遊技制御手段と、前記第一の遊技に必要な複数の図柄を可変表示する第一の表示手段と、前記第二の遊技機から送信された前記第二の遊技に関する画像データを受信する画像データ受信手段と、前記第二の遊技に関する画像データに基づく画像を表示する第二の表示手段と、前記第二の遊技の遊技内容进行操作するための遊技操作手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【0013】

(1)及び(2)の発明によれば、第一の遊技機は「第一の遊技に必要な複数の図柄を可変表示する第一の表示手段と、前記第二の遊技機から送信された前記第二の遊技に関する画像データを受信する画像データ受信手段と、前記第二の遊技に関する画像データに基づく画像を表示する第二の表示手段と」を備えるため、第一の遊技を行う遊技者に対し、その第一の遊技に単調さを感じさせた場合において、第二の遊技を行うべく他の遊技機に移動することを試みることもあり、このとき他の遊技機に移動する煩わしさがあると、第二

10

20

30

40

50

の遊技を行う意思が滅殺される可能性があるが、他の場所に設置された遊技機に移動することなく第一の遊技を行っていた遊技機において第二の遊技へ参加可能とさせることにより、遊技者の第二の遊技への参加が促進され、遊技者による遊技の選択性を向上させることになり、遊技場全体の稼働効率を高めることができる。

【0014】

また、より多くの遊技者に対し、第二の遊技への参加の機会を提供することができる。

【0015】

更に、「前記第二の遊技の内容を操作するための遊技操作手段」を備えたため、第一の遊技機において第二の遊技機により制御される遊技の操作が可能となり、遊技者に対し、第二の遊技機から離れた場所で第二の遊技の内容を操作可能とさせることができる。

10

【0016】

また、第二の遊技機は「前記第二の遊技を制御するプログラムを格納するプログラム格納手段と、前記プログラムを実行するプログラム実行手段と、前記第二の遊技に関する画像データを記憶する画像データ記憶手段と、前記第二の遊技に関する画像データを前記第一の遊技機に対して送信する画像データ送信手段と」を備えたため、第一の遊技機において第二の遊技の制御を行う必要がなく、簡便な制御構造を以って第一の遊技機において第二の遊技が実行可能となる。

【0017】

例えば、競馬ゲーム、ルーレット、キノなどの複数の遊技者により参加可能な遊技の場合、これらの遊技機がスロットマシンとは異なる場所に配置されていると、スロットマシンの遊技者が遊技を中断して競馬ゲーム、ルーレット、キノなどの遊技に参加したいときに遊技機を移動しなければならない煩わしさがある。また、競馬ゲーム、ルーレット、キノなどの遊技への参加可能人数には限りがあるため、スロットマシンの遊技者がスロットを中断して、競馬ゲーム、ルーレット、キノなどの遊技に参加しようとしても、遊技に参加できない場合がある。しかし、本発明を利用することにより、遊技機を移動しなければならない煩わしさから解放され、気軽に複数の遊技者により参加可能な遊技に参加が可能となり、スロットマシンの遊技者が、遊技を中断してその他の遊技に参加したいときに、遊技機を移動することなく、その他の遊技に参加可能となる。そのため、競馬ゲーム、ルーレット、キノなどの複数の遊技者により参加可能な遊技への参加を促進することになり、遊技者によりスロット、または競馬ゲーム、ルーレット、キノなどの複数の遊技者により参加可能な遊技のいずれかが選択されて遊技を行う選択性が向上するので、遊技場全体の稼働効率を高めることができる。

20

30

【0018】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明に好適な3つの実施形態について図面に基づいて説明する。

【0019】

以下の実施形態では、遊技価値を表す媒体として「コイン」を用いて説明するが、例えば「通貨」、「トークン」、「磁気カードまたはICチップに記憶された遊技価値情報」、「遊技球」、「メダル」、その他「コイン」に代わる遊技価値を持ち得る、いずれの媒体を用いてもよい。

40

【0020】

[第一の実施形態]

第一の実施形態では、本発明の第一の遊技を「スロット」とし、第二の遊技を「競馬ゲーム」とした場合を示す。

【0021】

[遊技機のネットワーク構成]

図1に示す遊技システムS1は、ネットワークNと、複数の遊技機100と、遊技機200と、から構成される。

【0022】

本実施形態におけるネットワークNは、本遊技システムS1の所定のプロトコルに基づく

50

専用回線で構成されたネットワークである。

【0023】

なお、ネットワークNは特定のプロトコル及び専用回線によるものに限定されるものではなく、TCP/IPまたはUDP/IPプロトコル及び公衆回線網で構成されるインターネットで構成されてもよい。

【0024】

本実施形態における遊技機100及び遊技機200は、各遊技場に設置され、遊技者により遊技の操作が行なわれるものである。遊技機100は一般的なスロットマシンであり、遊技機200は、複数人数が参加可能の一般的な競馬ゲームである。それらの構成要素及び機能については後述する。

10

【0025】

[遊技機100の概観]

本実施形態の遊技機100の概観を図2に示す。

【0026】

遊技機100の全体を形成している筐体199の正面には、略垂直に形成された縦長矩形の3つの表示窓198(198L、198C、198R)が設けられている。これらの表示窓198(198L、198C、198R)には、5本の入賞ライン、即ち、水平に3本(中央L1、上下L2、L3)、及び斜めに2本(斜め右下がりL4、斜め右上がりL5)の入賞ライン(図5参照)が設けられている。これらの入賞ラインL1~L5の左端部と右端部とには、投入されたコインの枚数により有効となった入賞ライン(以下、「有効ライン」と称する)と、コインの賭け枚数と、を表示するための賭け枚数表示部(図示せず)が、上から順に「3」、「2」、「1」、「2」、「3」の如く、設けられている。

20

【0027】

後述する1-BETスイッチ111が遊技者により操作されたときには、5本の入賞ラインのうち1本、例えば入賞ラインL1を有効化し、1-BETスイッチ111を2回操作したときには、5本の入賞ラインのうち3本、例えば入賞ラインL1~L3を有効化し、1-BETスイッチ111を3回操作したとき、若しくは、最大BETスイッチ112を操作したときには、5本の入賞ラインの全て、即ちL1~L5を有効化する。有効化された入賞ラインは、賭け枚数表示部の背面に設けられている有効ライン表示ランプ(図示せず)を点灯することにより明示される。

30

【0028】

筐体199の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄が描かれた3個のリール197L、197C、197Rが回転自在に設けられている。これらのリール197L、197C、197Rの各々は、前述した表示窓198L、198C、198Rを介して遊技者に対して視認可能なように設けられている。後述する如く、リール197L、197C、197Rは、表示窓198L、198C、198Rにおいて、リール197L、197C、197Rの外周面に描かれた図柄が上から下に向かって移動するように回転駆動される。

【0029】

また、前述した表示窓198L、198C、198Rの下方には、液晶ディスプレイパネルからなる表示装置128が設けられている。この表示装置128においては、遊技に関する各種演出が表示される。

40

【0030】

なお、前述した表示装置128は、液晶ディスプレイパネルからなるものであってもブラウン管からなるものであってもよい。また、前述した実施形態においては、表示装置128は、遊技機100の前面の中央に設けられている場合を示したが、遊技者に対して視認可能な位置であれば遊技機の何処の位置に表示装置128を設けることとしてもよい。

【0031】

筐体199の右側には、スタートレバー196が傾動可能に設けられている。このスタートレバー196が遊技者により傾動されることにより、前述した3つのリール197L、

50

197C、197Rの回転が一斉に開始される。3つのリール197L、197C、197Rが回転したときには、リール197L、197C、197Rの各々の外周面に描かれている図柄が、表示窓198L、198C、198Rの各々において変動表示されることとなる。

【0032】

筐体199前面には、スピンスイッチ110と、1-BETスイッチ111と、最大BETスイッチ112と、が設けられている。このスピンスイッチ110、1-BETスイッチ111及び最大BETスイッチ112が遊技者により操作されることにより、後述する如く、コインのクレジットが減少されるとともに、入賞ラインが有効化される。

【0033】

なお、スピンスイッチ110とは、前回遊技時のコインのBET数情報を後述するRAM108(図6参照)に記憶し、スピンスイッチ110を押下することにより、前回遊技時のコインのBET数情報を読み出して、今回の遊技のBET数として前回BET数情報を遊技機100に入力するスイッチである。

【0034】

このスピンスイッチ110、1-BETスイッチ111及び最大BETスイッチ112の右側には、C/P(Credit/Pay)スイッチ113が設けられている。

【0035】

このC/Pスイッチの状態が「On」のとき、C/Pスイッチ113が遊技者により押下されることによりC/Pスイッチの状態が「Off」となり、クレジット数に応じたコインが、後述する如きコイン排出口194から下皿193へと排出される。

【0036】

逆に、C/Pスイッチの状態が「Off」のとき、C/Pスイッチ113が遊技者により押下されることによりC/Pスイッチの状態が「On」となり、遊技者により遊技機100に投入されたコインが、所定の枚数までCREDITされる。

【0037】

このC/Pスイッチ113の右側にはコイン投入口195が設けられている。

【0038】

筐体199の前面下方には、コインを払い出すためのコイン排出口194と、その払い出されたコインを受け取るための下皿193と、が設けられている。コインのクレジット数が上限に至った、または、C/Pスイッチ113が操作されたときに、コイン排出口194からコインが排出される。

【0039】

筐体199の前面には、スピーカ126(126R及び126L)が設けられている。このスピーカ126から、遊技演出のための音が発せられる。

【0040】

筐体199の上部には、第二の表示装置としての液晶表示器138が設けられている。この液晶表示器138には、第二の遊技(競馬ゲーム)に関する遊技画面が表示される。

【0041】

筐体199の上方には、タワーライト192が設けられている。このタワーライト192は、遊技演出のために点灯する。

【0042】

図3は、リール197(197L、197C、197R)に配置された図柄の配置例を示すテーブルである。なお、この図3に示したテーブルにおいては、図柄の種類を簡略化して「A」~「H」の符号で表している。リール197L、197C、197Rの各々の外周面には、図3に示す如く、テーブルのコード番号の順に、そのコード番号に対応する図柄が描かれているのである。これにより、リールとコード番号とが定めれば、図柄の種類を特定することができるのである。例えば、リール197Rにおけるコード番号「16」の図柄は「C」である。

【0043】

10

20

30

40

50

このテーブルは、後述する如く、リール197L、197C、197Rの各々の回転角度位置と各種図柄とを対応づける際に用いるものである。例えば、リール197L、197C、197Rが停止したときに、リール197L、197C、197Rの各々の回転角度位置の情報に基づいて図3に示したテーブルを参照することにより、表示窓198L、198C、198Rの入賞ラインL1～L5上に停止表示されている各種図柄を特定することができるのである。

【0044】

また、当たりとして入賞する図柄の組合せと、その図柄の組合せとなったときに通常配当として払い出されるコインの配当枚数と、の関係を示す入賞図柄組合せテーブルの一例を図4に示す。この図4も、図3と同様に、図柄の種類を簡略化して「A」～「H」の符号で表したものである。

10

【0045】

例えば、3つのリール197L、197C、197Rの全てが停止したときには、この入賞図柄組合せテーブルが参照され、有効ライン上に停止した図柄の組合せが、例えば「A」-「A」-「A」である場合には、所定の枚数、例えば15枚のコインが払い出されることとなるのである。また、この入賞図柄組合せテーブルは、3つのリール197L、197C、197Rの全てが停止したときに参照される。

【0046】

図5は、遊技者によるスタートレバー196の傾動により遊技機100のスタートスイッチ109が押下され、3つのリール197L、197C、197Rが回転駆動され、時間経過とともに順を追って停止していく態様を示したものである。

20

【0047】

図5を参照して、(A)、(B)、(C)は、この順番で3つのリール197L、197C、197Rが停止していく態様をしている。

【0048】

[遊技機100の電気的構成]

図6は、遊技機100のハードウェアブロック図である。

【0049】

図6を参照して、遊技機100の制御構造は、大別して、第一の遊技(スロット遊技)を制御する主制御回路101と、第二の遊技(競馬ゲーム)の画像表示を制御する制御回路131と、から構成される。

30

【0050】

なお、遊技機100において、第一の遊技(スロット遊技)の制御は行うが、第二の遊技(競馬ゲーム)の遊技自体の制御は行わない。すなわち、第二の遊技の実行にかかる制御は遊技機200が行い、遊技機100の制御回路131は、遊技機200から、遊技に関する画像データと、BETに関するデータと、遊技機200における遊技結果と、に関する情報を受信して、かかる情報に基づいた情報を制御して表示するのみである。

【0051】

図6の破線で囲まれた第一の部分は、遊技機100の第一の遊技、すなわち「スロット」遊技の主制御回路101である。主制御回路101は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)102と、記憶手段であるROM(Read Only Memory)107及びRAM(Random Access Memory)108と、通信制御回路130を含むものである。

40

【0052】

ROM107は、遊技機の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。また、ROM107は、制御プログラムを実行するための初期データや、各種ランプ129の点滅動作パターンを制御するプログラムや、表示装置128における表示制御をするプログラム等を記憶する。更には、スタートレバー196(図2参照)を操作(スタート操作)する毎に行われるサンプリング乱数の判定に用いられる確率抽選テーブル、そのサンプリ

50

ング乱数に応じてリールの停止態様を決定するための停止制御テーブル、各種周辺機器に対して信号を送信するための各種制御指示（コマンド）等が格納されている。

【0053】

なお、本実施形態でのプログラムはROM107に記録されていたが、本発明はこれに限らず、CPU102に各種処理を、手順、手段、機能として実行させることができ、CPU102に接続された各種読み取り装置により読み取り可能な記録媒体であればよく、例えばハードディスク装置、CD-ROM及びDVD等の記憶媒体に記録されていてもよい。また、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にRAM108等に記憶されるものでもよい。更にまた、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。

10

【0054】

RAM108では、前述したプログラム本体を実行時に記憶し、またプログラムで使用するフラグや変数の値を一時記憶する。

【0055】

CPU102には、所定のインターフェイス回路群（図示せず）を介して、各種の周辺機器が接続されている。

【0056】

CPU102には、乱数サンプリング回路106が接続されている。

【0057】

乱数サンプリング回路106には、乱数発生器105が接続されており、乱数発生器105で一定の周期で発生される乱数が、乱数サンプリング回路106によりサンプリングされ、当該乱数の情報がCPU102に供給される。

20

【0058】

なお、乱数発生器105において一定の周期により乱数を発生させるために、乱数発生器105に一定周期のパルスを供給するため、乱数発生器105に分周器104が接続され、分周器104にはクロックパルス発生回路103が接続されている。このような構成をとり、クロックパルス発生回路103にて、遊技機100の主制御回路101とは独立したパルスを以って乱数を発生させる。クロックパルス発生回路103が、遊技機100の主制御回路101とは独立した周期を持つパルスを発生させ、そのパルスを分周器104に入力して分周し、その分周されたパルスに基づき乱数発生器105で乱数を発生させる

30

【0059】

なお、本実施形態では、遊技機100は乱数発生器105を備えた構成をとり、その乱数発生器105から発生された乱数をCPU102がRAM108に記憶させるとしたが、本発明はこれに限らず、CPU102が、ROM107に記録されたプログラムに基づいて乱数を発生させるようにしてもよい。

【0060】

CPU102には、モータ駆動回路117が接続されている。モータ駆動回路117には、前述した3つのリール197L、197C、197Rの各々を回転駆動するステッピングモータ116L、116C、116Rが接続されている。ステッピングモータ116L、116C、116Rの各々は、3つのリール197L、197C、197Rの内部に設けられ、ステッピングモータ116L、116C、116Rの回転シャフトがリール197L、197C、197Rの回転中心となるように、リール197L、197C、197Rがステッピングモータ116L、116C、116Rに設けられている。

40

【0061】

CPU102から発せられる駆動制御命令は、モータ駆動回路117により駆動信号に変換され、駆動信号はステッピングモータ116L、116C、116Rに供給される。なお、駆動制御命令には、回転速度の命令も含まれており、ステッピングモータ116L、116C、116Rの回転制御及び停止制御を行うとともに、回転速度の制御も行う。

【0062】

50

C P U 1 0 2 が、前述した如き、ステッピングモータ 1 1 6 L、1 1 6 C、1 1 6 R に対する制御をすることにより、リール 1 9 7 L、1 9 7 C、1 9 7 R の回転制御及び停止制御を行うとともに、回転速度の制御を行うことができるのである。

【 0 0 6 3 】

リール 1 9 7 L、1 9 7 C、1 9 7 R の各々には、各リールの回転角度位置を検出するための回転角度位置センサ（図示せず）が設けられており、回転角度位置センサは、リール位置検出回路 1 1 5 に接続されている。リール 1 9 7 L、1 9 7 C、1 9 7 R の各々の回転角度位置を示す信号が回転角度位置センサから発せられたときには、リール位置検出回路 1 1 5 に供給され、所定の信号に変換された後、C P U 1 0 2 に供給される。

【 0 0 6 4 】

C P U 1 0 2 は、供給された回転角度位置から図柄のコード番号を算出し、図 3 に示したテーブルを参照することにより、表示窓 1 9 8 L、1 9 8 C、1 9 8 R の各々に表示される図柄を特定することができるのである。

【 0 0 6 5 】

また、コイン投入口 1 9 5（図 2 参照）近傍に備えられたコインセンサ 1 1 4 が C P U 1 0 2 に接続されている。このコインセンサ 1 1 4 は、コイン投入口 1 9 5 からコインが投入されたことを検出する投入コイン算出信号を C P U 1 0 2 に供給する。

【 0 0 6 6 】

更にまた、スピンスイッチ 1 1 0 と、1 - B E T スイッチ 1 1 1 と、最大 B E T スイッチ 1 1 2 と、が C P U 1 0 2 に接続されている。遊技者による、スピンスイッチ 1 1 0、1 - B E T スイッチ 1 1 1 及び最大 B E T スイッチ 1 1 2 の操作に基づいて、B E T 信号を C P U 1 0 2 に供給する。

【 0 0 6 7 】

なお、B E T とは、遊技において「コインを賭ける」という意味を表す。

【 0 0 6 8 】

更にまた、C / P スイッチ 1 1 3 が C P U 1 0 2 に接続されている。C / P スイッチ 1 1 3 は、遊技者の操作に基づいて、C / P 信号を C P U 1 0 2 に供給する。

【 0 0 6 9 】

更にまた、スタートレバー 1 9 6 の近傍に備えられたスタートスイッチ 1 0 9 が C P U 1 0 2 に接続されている。スタートスイッチ 1 0 9 は、スタートレバー 1 9 6 の操作に基づいて、スタート信号を C P U 1 0 2 に供給する。

【 0 0 7 0 】

更に、C P U 1 0 2 には、サウンド C P U 1 2 2 が接続されている。このサウンド C P U 1 2 2 は、C P U 1 0 2 から供給される音声発生指示信号を受け取ることにより、スピーカ 1 2 6（1 2 6 L、1 2 6 R）から音声を発生させるものである。

【 0 0 7 1 】

サウンド C P U 1 2 2 には、R O M 1 2 3、R A M 1 2 4 及びサウンド発生部 1 2 5 が接続されている。更に、サウンド発生部 1 2 5 には、スピーカ 1 2 6（1 2 6 L、1 2 6 R）が接続されている。

【 0 0 7 2 】

この R O M 1 2 3 には、音声データが記憶されており、サウンド C P U 1 2 2 は、前述した音声発生指示信号を受け取ることにより、その信号に基づいた音声データを R O M 1 2 3 から読み出す。なお、サウンド C P U 1 2 2 は、C P U 1 0 2 から供給されたデータや、R O M 1 2 3 から読み出した音声データを R A M 1 2 4 に一時記憶させる。更に、サウンド C P U 1 2 2 は、読み出した音声データを所定のタイミングでサウンド発生部 1 2 5 に供給し、このサウンド発生部 1 2 5 が音声データを所定の信号に変換し、スピーカ 1 2 6 に供給することにより音声が発生する。

【 0 0 7 3 】

更にまた、C P U 1 0 2 には、表示制御装置 1 2 7 が接続されている。この表示制御装置 1 2 7 は、C P U 1 0 2 から供給された画像表示指示信号を受け取ることにより、その表

10

20

30

40

50

示制御装置 127 に接続された表示装置 128、各種ランプ 129 を制御する。なお、この各種ランプ 129 には、タワーライト 192 (図 2 参照) が含まれている。

【0074】

また、CPU 102 には、ホッパー駆動回路 118 が接続されており、このホッパー駆動回路 118 には、ホッパー 119 が接続されている。図 4 に示した如く、内部当選した役の入賞成立を示す停止態様となれば、CPU 102 は、払出し指示信号をホッパー駆動回路 118 に供給してホッパー 119 から所定枚数のコインの払出しを行う。その際、コイン検出部 121 は、ホッパー 119 から払い出されるコインの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達したときに、コイン払出し完了信号を払出し完了信号回路 120 へ供給し、払出し完了信号回路 120 が当該コイン払出し完了信号を CPU 102 に供給する。なお、本実施形態における遊技機 100 では、500 枚のコインをクレジットすることができ、それ以上となった場合には、無条件で払出しが行われる。また、前述した如く、C/P スイッチ 113 が C/P 信号を CPU 102 に供給した場合にもコインの払出しが行われる。これにより、CPU 102 は、ホッパー駆動回路 118 を介してホッパー 119 の駆動を停止し、コインの払出し処理を終了する。

10

【0075】

また、CPU 102 には、通信制御回路 130 が接続されている。この通信制御回路 130 は、後述する第二の遊技(競馬ゲーム)の制御回路 131 を構成する通信制御回路 135 と通信を行い、後述するように、第二の遊技の制御回路 131 との間で、第二の遊技(競馬ゲーム)における遊技媒体の投入及び払出しに関する情報の送受信を行う。

20

【0076】

図 6 の破線で囲まれた第二の部分は、遊技機 100 の第二の遊技、すなわち「競馬ゲーム」遊技の制御回路 131 である。制御回路 131 は、通信制御回路 135 を介して、遊技機 200 から送信される制御情報に従って制御動作を行う CPU 132 と、記憶手段である ROM 133 及び RAM 134 と、通信制御回路 135 と、を含むものである。

【0077】

ROM 133 には、遊技機 100 の制御回路 131 に接続された接続機器、すなわちタッチセンサ 136 と、液晶駆動回路 137 と、液晶表示器 138 と、を制御する制御プログラム及び各種制御指示(コマンド)が記録されている。また、ROM 133 は、制御プログラムを実行するための初期データが記録されている。

30

【0078】

RAM 134 では、前述した制御プログラム本体を実行時に記憶し、また制御プログラムで使用する変数の値を一時記憶する。

【0079】

CPU 132 には、所定のインターフェイス回路群(図示せず)を介して、各種の周辺機器が接続されている。

【0080】

CPU 132 には、タッチセンサ 136 が接続されている。遊技者の操作により、後述する液晶表示器に表示された操作表示部が操作されると、タッチセンサ 136 はその操作を検知し、当該検知信号を CPU 132 に供給する。

40

【0081】

なお、本実施形態では、タッチセンサ 136 が「第二の遊技の遊技制御手段を操作する遊技操作手段」の一部を構成するが、本発明はこれに限らず、遊技者による操作をスイッチ等が検知し、当該検知信号を CPU 132 に供給することにより「第二の遊技の遊技制御手段を操作する遊技操作手段」を構成するようにしてもよい。

【0082】

また、CPU 132 には、液晶駆動回路 137 が接続されている。CPU 132 から液晶駆動回路に対し、表示画像に関する情報の信号が供給されると、当該信号に基づき、後述する液晶表示器 138 に、表示画像の信号を供給する。

【0083】

50

前述の液晶駆動回路 137 には、液晶表示器 138 が接続されている。液晶駆動回路 137 から供給される表示画像にかかる信号を受信し、当該画像を表示するものである。

【0084】

なお、本実施形態では、液晶駆動回路 137 及び液晶表示器 138 を以って、第二の遊技の表示装置を構成するとしているが、本発明はこれに限らず、例えば、CRT (Cathode Ray Tube) ディスプレイ、EL (Electronic Luminescence) ディスプレイ、プラズマディスプレイ等を以って表示装置を構成してもよい。

【0085】

[遊技機 200 の概観]

本実施形態の遊技機 200 の概観を図 7 に示す。

【0086】

遊技機 200 は、競馬ゲームを行うための遊技機であり、概観上、遊技処理を行う装置と、遊技に関する画像を表示する表示装置と、を備えた筐体 299 と、前記筐体 299 と対向して設置され、複数の遊技者に対し操作可能な操作部を提供する操作端末であって、筐体 299 と通信可能な状態に接続された複数の操作端末 298 と、から構成される。

【0087】

遊技機 200 の本体を構成している筐体 299 の正面には、略矩形の表示装置 216 が備えられている。この表示装置は、液晶表示器とするが、本発明はこれに限らず、例えば、CRT ディスプレイ、EL ディスプレイ、プラズマディスプレイ等であってもよい。

【0088】

この表示装置 216 は、競馬ゲームに関する画像、例えば馬券配当率状況 (所謂オッズ) や、競馬のレース実況や、競馬のレース結果等が表示され、操作端末 298 で遊技に関する操作を行う複数の遊技者に対し、競馬ゲームに関する遊技画像を視認せしめるものである。

【0089】

遊技機 200 の本体を構成している筐体 299 の上部には、2 個のスピーカ 214 (214L、214R) が備えられている。このスピーカは、操作端末 298 で遊技に関する操作を行い遊技に参加している遊技者に対し、遊技の演出を行う音声を発するものである。

【0090】

なお、表示装置 216 に表示される表示画像は、画像データとしてネットワーク N (図 1 参照) を介して遊技機 200 から遊技機 100 へ送信され、遊技機 100 側で、制御回路 131 (図 6 参照) を構成する通信制御回路 135 (図 6 参照) が当該画像データを受信して液晶表示器 138 (図 6 参照) に表示する表示画像と同一の画像である。

【0091】

なお、本実施形態では、遊技機 200 は、表示装置 216 を液晶表示器とし、この液晶表示器に、予め ROM 203 に記憶された画像データから合成された競馬のレース実況や競馬のレース結果等の画像を表示するとしている。本発明では、これに限定されず、競馬場の模型を設けて模型の馬を競走させる構成を追加させてもよい。この場合、遊技機 200 の表示装置 216 及び遊技機 100 の液晶表示器 138 に表示させる競馬のレース実況の画像表示は、予め ROM 203 に記憶された画像データから合成した画像を表示する手段によるものでも、CCD カメラ等により模型のレース場での模型の馬の競走を撮影した画像を表示する手段によるものでも、いずれでもよい。

【0092】

[遊技機 200 の電気的構成]

図 8 は、遊技機 200 のハードウェアブロック図である。

【0093】

図 8 の破線で囲まれた部分は、遊技機 200 の主制御回路 201 である。第二の遊技制御手段を構成する主制御回路 201 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う CPU 202 と、記憶手段である ROM 203 及び RAM 205 と、通信制御回路 218

10

20

30

40

50

を含むものである。

【0094】

ROM 203には、遊技機200の遊技全体の流れを制御する制御プログラムと、遊技に関する画像データと、を記録する。また、ROM 203は、制御プログラムを実行するための初期データや、表示装置216における表示制御を行うプログラム等を記憶する。更には、各種周辺機器に対して信号を送信するための各種制御指示(コマンド)等が格納されている。

【0095】

なお、本実施形態でのプログラムはROM 203に記録されていたが、本発明はこれに限らず、CPU 202に各種処理を、手順、手段、機能として実行させることができ、CPU 202に接続された各種読み取り装置により読み取り可能な記録媒体であればよく、例えばハードディスク装置、CD-ROM及びDVD等の記憶媒体に記録されていてもよい。また、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にRAM 205等に記録されるものでもよい。更にまた、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。

【0096】

RAM 205は、前述したプログラムで使用するフラグや変数の値を一時記憶する。

【0097】

CPU 202には、所定のインターフェイス回路群(図示せず)を介して、各種の周辺機器が接続されている。

【0098】

CPU 202には、乱数サンプリング回路209が接続されている。

【0099】

乱数サンプリング回路209には、乱数発生器208が接続されており、乱数発生器208で一定の周期で発生される乱数が、乱数サンプリング回路209によりサンプリングされ、当該乱数の情報がCPU 202に供給される。

【0100】

なお、乱数発生器208において一定の周期により乱数を発生させるために、乱数発生器208に一定周期のパルスを供給するため、乱数発生器208に分周器207が接続され、分周器207にはクロックパルス発生回路206が接続されている。このような構成をとり、クロックパルス発生回路206にて、遊技機200の主制御回路201とは独立したパルスを以って乱数を発生させる。クロックパルス発生回路206が、遊技機200の主制御回路201とは独立した周期を持つパルスを発生させ、そのパルスを分周器207に入力して分周し、その分周されたパルスに基づき乱数発生器208で乱数を発生させるのである。

【0101】

なお、本実施形態では、遊技機200は乱数発生器208を備えた構成をとり、その乱数発生器208から発生された乱数をCPU 202がRAM 205に記憶させるとしたが、本発明はこれに限らず、CPU 202が、ROM 203に記録されたプログラムに基づいて乱数を発生させるようにしてもよい。

【0102】

また、CPU 202には、サウンドCPU 210が接続されている。このサウンドCPU 210は、CPU 202から供給される音声発生指示信号を受け取ることにより、スピーカ214から音声を発生させる。

【0103】

また、サウンドCPU 210には、ROM 211、RAM 212、及びサウンド発生部213が接続されている。更に、サウンド発生部213には、スピーカ214(214L及び214R)が接続されている。

【0104】

このROM 211には、音声データが記憶されており、サウンドCPU 210は、前述し

10

20

30

40

50

た音声発生指示信号を受け取ることにより、その信号に基づいた音声データをROM 211から読み出す。なお、サウンドCPU 210は、CPU 202から供給されたデータや、ROM 211から読み出した音声データをRAM 212に一時記憶させる。更に、サウンドCPU 210は、読み出した音声データを所定のタイミングでサウンド発生部 213に供給し、このサウンド発生部 213が音声データを所定の信号に変換し、スピーカ 214に供給することにより、音声が発生する。

【0105】

また、CPU 202には、表示制御装置 215が接続されている。この表示制御装置 215は、CPU 202から供給された画像表示指示信号を受け取ることにより、その表示制御装置 215に接続された表示装置 216、各種ランプ 217を制御する。各種ランプ 217とは、遊技機 200の筐体 299に備えられ、遊技（競馬ゲーム）に関する各種演出を行うランプ群の総称である。

10

【0106】

また、CPU 202には、通信制御回路 218が接続されている。この通信制御回路 218は、遊技機 100の第二の遊技（競馬ゲーム）の制御回路 131を構成する通信制御回路 135と通信を行い、第二の遊技の制御回路 131との間で、第二の遊技（競馬ゲーム）における遊技に関する各種情報（遊技画像情報、BET情報、遊技抽選結果情報、配当決定情報）の送受信を行う。

【0107】

また、前記通信制御回路 218は、操作端末 298の制御回路（図示せず）を構成する通信制御回路（図示せず）と通信を行い、当該制御回路との間で、競馬ゲームにおける遊技に関する各種情報（遊技画像情報、BET情報、遊技抽選結果情報、配当決定情報）の送受信を行う。

20

【0108】

[遊技機の動作]

まず、遊技機 100の主制御回路において実行されるBET処理を制御するサブルーチンを図9に示す。

【0109】

なお、本サブルーチンは、遊技機 100において、遊技者により第一の遊技（スロット）及び第二の遊技（競馬ゲーム）のBET時に呼び出される処理である。

30

【0110】

このように、第一の遊技（スロット）と第二の遊技（競馬ゲーム）において、BET処理を共通化するのは、遊技機 100において、コインのBET及び払出しに関してホッパーを共有化し、コインを共用するためである。すなわち、遊技者により遊技機 100に投入された若しくはCREDITされたコインは、第一の遊技及び第二の遊技いずれにおいてもBET可能であり、第一の遊技または第二の遊技を問わず、配当が付与されコインが払出される場合は、ホッパーを共用してコインが払出されるためである。

【0111】

図9を参照して、ステップS11で、コインの投入があったか否かを判定する。この処理で、遊技機 100のコインセンサ 114（図6参照）が、遊技者によるコインの投入を検知したときに、検知信号をCPU 102へ供給する。コインセンサ 114がコインの投入を検知した場合はステップS12へ処理を移し、コインセンサ 114がコインの投入を検知しない場合はステップS16へ処理を移す。

40

【0112】

次に、ステップS12では、投入コイン数データ加算処理を行う。この処理で、遊技機 100のCPU 102は、RAM 108に配置された投入コイン数のデータを格納する変数をインクリメント（1を加算）する。この処理が終了すると、ステップS13へ処理を移す。

【0113】

次に、ステップS13では、ステップS12で記憶された投入コイン数データを参照して

50

、BET数の上限を超過しているか否かの判定を行う。この処理で、遊技機100のCPU102は、ROM107に記録されたBET数上限値をRAM108へ読み出し、RAM108に記憶された投入コイン数データとの比較を行い、投入コイン数データがBET数上限値を超過していると判定される場合はステップS15へ処理を移す。一方、投入コイン数データがBET数上限値を超過していない場合は、ステップS14へ処理を移す。

【0114】

次に、ステップS14では、BET数データ加算処理を行う。この処理で、遊技機100のCPU102は、RAM108に配置されたBET数データを格納する変数をインクリメントする。この処理が終了すると、ステップS16へ処理を移す。

10

【0115】

一方、ステップS15では、CREDIT数データ加算処理を行う。この処理では、ステップS13でBET数上限を超過していると判定された投入コインについて、CREDIT数への加算処理を行う。遊技機100のCPU102は、RAM108に配置されたCREDIT数データを格納する変数をインクリメントする。この処理が終了後、ステップS16へ処理を移す。

【0116】

次に、ステップS16では、BET操作されたか否かの判定を行う。この処理では、遊技機100のスピンスイッチ110(図6参照)または1-BETスイッチ111または最大BETスイッチ112のいずれかのスイッチが遊技者により操作され、CPU102に対し操作信号が供給された場合ステップS17へ処理を移し、一方、操作信号が供給されなかった場合直ちに本サブルーチンを終了する。

20

【0117】

次に、ステップS17では、CREDIT数が無い、または、BET数上限超過のいずれかの条件に該当するかかの判定を行う。この処理では、遊技機100のCPU102が、RAM108に配置されたCREDIT数データを格納する変数及びBET数データを格納する変数を参照して、CREDIT数が「0」またはBET数データが上限超過していると判定する場合は直ちに本サブルーチンを終了し、一方判定しない場合はステップS18へ処理を移す。

【0118】

次に、ステップS18では、BET数データの加算処理を行う。この処理では、遊技機100のCPU102が、RAM108に配置されたBET数データを格納する変数をインクリメントする。この処理が終了すると、ステップS19へ処理を移す。

30

【0119】

次に、ステップS19では、CREDIT数減算処理を行う。この処理では、遊技機100のCPU102が、RAM108に配置されたCREDIT数データを格納する変数をデクリメント(1を減算)する。この処理が終了すると、本サブルーチンは終了する。

【0120】

[スロット遊技処理]

次に、遊技機100の主制御回路において実行されるスロット遊技処理を制御するサブルーチンを図10に示す。

40

【0121】

図10を参照して、ステップS21では、BET数データが「0」であるか否かを判定する。この処理において、遊技機100のCPU102は、RAM108に記憶されたBET数データを読み出し、そのBET数データが「0」であると判定した場合には、再度、ステップS21に処理を移し、そのBET数データが「0」であるとは判定しなかった場合には、ステップS22に処理を移す。

【0122】

次に、ステップS22では、遊技開始の操作がなされたか判定する。この処理において、遊技機100のCPU102は、スタートスイッチ109から供給されるスタート信号を

50

受け取ったか否かを判定することとなる。この結果、CPU102は、スタート信号を受け取ったと判定した場合には、ステップS23に処理を移し、スタート信号を受け取ったとは判定しない場合には、ステップS21に処理を戻す。これにより、スタートレバー196(図2参照)が操作されるまでは遊技を開始しない。

【0123】

次に、ステップS23では、乱数抽選処理を実行する。この処理において、抽選される乱数により、後述するステップS24のリール回転停止処理での回転速度、停止図柄が決定される。本実施形態では、遊技機100の乱数発生器105は0~16383(=2¹⁴通り)の範囲の乱数を発生させて乱数サンプリング回路106が一乱数をサンプリングし、サンプリングした乱数をCPU102へ供給し、CPU102はRAM108に配置された変数にその乱数及びその乱数に基づいた内部抽選データを記憶させる。この処理が終了した場合には、ステップS24に処理を移す。

10

【0124】

次に、ステップS24では、リール回転停止処理を実行する。この処理において、遊技機100のCPU102は、モータ駆動回路117(図6参照)に対して駆動制御命令を行う。また、この処理は、ステップS23の処理によりRAM108に記録された内部抽選データに基づいて、その回転速度、停止図柄等が決定しており、そのリール197L、197C、197R(図2参照)が停止した場合には、ステップS25に処理を移す。

【0125】

なお、遊技機100のCPU102は、ステップS23の処理によりRAM108に記録された内部抽選データに基づいて、表示窓198L、198C、198R(図2参照)に所定の図柄が表示されるようにリール197L、197C、197Rを停止させる。

20

【0126】

次に、ステップS25では、入賞有りが否かを判定する。この処理において、遊技機100のCPU102は、有効ラインに停止表示されたリール197L、197C、197Rの図柄が、図4に示した如く、内部当選した役の入賞成立を示す停止態様であると判定した場合には、ステップS26に処理を移し、有効ラインに停止表示されたリール197L、197C、197Rの図柄が、内部当選した役の入賞成立を示す停止態様であるとは判定しない場合には、ステップS29に処理を移す。

【0127】

次に、ステップS26では、配当数データの算出処理を実行する。この処理では、遊技機100のCPU102は、有効ラインに停止表示されたリール197L、197C、197Rの図柄を検出し、図4に示す如く、配当数データを算出し、その旨のデータをRAM108に記録する。この処理が終了した場合には、ステップS27に処理を移す。

30

【0128】

次に、ステップS27では、配当処理を実行する。この処理では、遊技機100のCPU102は、ステップS26の処理によりRAM108に記録された配当数データに基づいて、クレジット数データを増加更新する、または、ホッパー駆動回路118(図6参照)に払出し指示信号を供給することにより、所定個数のコインの払出しを行う。その際、コイン検出部121(図6参照)は、ホッパー119から払い出されるコインの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達したときに、コイン払出し完了信号がCPU102に供給される。この処理が終了した場合には、ステップS28に処理を移す。

40

【0129】

次に、ステップS28では、配当累積データの累積記録処理を実行する。この処理では、遊技機100のCPU102は、ステップS26の処理によりRAM108に記録された配当数データを読み出し、RAM108に配置された配当累積データを格納する変数へ加算する。この処理が終了した場合には、ステップS29に処理を移す。

【0130】

次に、ステップS29では、C/Pスイッチ113(図6参照)の押下の判定を行う。この処理では、遊技機100のC/Pスイッチ113が操作され、操作信号が遊技機100

50

のCPU102に供給された場合は、CREDITされたコインの払出しを行って本サブルーチンの処理を終了し、一方操作信号がCPU102に供給されなかった場合はステップS21へ処理を戻す。

【0131】

[第二の遊技に関する遊技データ及び画像データの送受信処理]

次に、遊技機100と、遊技機200との間で通信を行い、第二の遊技に関する遊技データ及び画像データの送受信処理を制御するサブルーチンを図11に示す。

【0132】

本サブルーチンで送受信処理される遊技データ及び画像データの一例を図15に示す。

【0133】

なお、この処理は、後述するように、遊技機100において第二の遊技(競馬ゲーム)のBET操作が可能である間、遊技機200のCPU202が制御するタイマにより一定時間の間隔で実行されるサブルーチンである。

【0134】

また、図9に示すBET処理及び図10に示すスロット遊技処理とは独立したサブルーチンである。

【0135】

図11を参照して、ステップS31では、遊技機200が遊技機100に対して、遊技データ及び画像データを送信する処理を行う。遊技機200のCPU202が、タイマをカウントアップさせ、所定時間経過と判断したとき本サブルーチンが起動され、本ステップが実行される。この処理では、遊技機200のCPU202が、遊技機100に対し、通信制御回路218を介して、BET状況などの最新の遊技に関するデータ及び最新の遊技状況を表示するための画像データを信号化して送信する。この処理が終了すると、遊技機200側での処理は終了し、タイマのカウンタをクリアして再びタイマのカウントアップを開始する。

【0136】

一方、ステップS32では、遊技機100側で、ステップS31で遊技機200から送信された信号を受信する処理を行う。この処理では、遊技機100の第二の遊技の制御回路において、通信制御回路135を介してCPU132が前記信号の受信を検知した場合ステップS33へ処理を移す。

【0137】

次に、ステップS33では、ステップS32で受信した受信信号に基づき、遊技に関するデータ及び画像データを表示する処理を行う。この処理では、遊技機100の第二の遊技の制御回路のCPU132が、液晶駆動回路137に前記受信信号を供給する。当該受信信号を受信した液晶駆動回路137は、受信信号を液晶表示器138に表示可能な信号に変換した信号を液晶表示器138に供給し、液晶表示器138で当該供給信号に基づく画像を表示する。この処理が終了すると、本サブルーチンが終了する。

【0138】

[第二の遊技に関するBETデータの送受信処理]

次に、遊技機100と、遊技機200との間で通信を行い、第二の遊技に関するBETデータの送受信処理を制御するサブルーチンを図12に示す。

【0139】

本サブルーチンでは、遊技機100における第二の遊技において、遊技者によりBETされる処理を示すサブルーチンである。

【0140】

このサブルーチンは、図10に示すスロット遊技処理及び図11に示す遊技データ及び画像データの送受信処理とは独立したサブルーチンであり、遊技者によるBET操作を遊技機100及び遊技機200において受け付けている限り実行可能なサブルーチンである。

【0141】

図12を参照して、ステップS41では、遊技機100が遊技機200に対して、BET

10

20

30

40

50

数データを送信する処理を行う。この処理では、遊技機 100 の液晶表示器 138 における図 15 の如き表示画面に対し、遊技者が B E T 操作を行う、例えば、図 15 の操作表示部 150 及び 156 はいずれも遊技者による B E T 数入力の操作を行う操作表示部であるが、これらの操作表示部に対し遊技者が B E T 数入力を行うべく触接すると、その操作がタッチセンサ 136 により検知され、検知信号が遊技機 100 の第二の遊技の制御回路 131 の C P U 132 へ供給される。遊技機 100 の C P U 132 が検知信号を供給された場合ステップ S 42 へ処理を移し、検知信号を供給されなかった場合直ちに本サブルーチンを終了する。

【 0 1 4 2 】

なお、前記遊技者による B E T 数入力処理は、遊技機 100 に対してコインの投入された、または C R E D I T が「 0 」でないことを前提として行われる処理である。 10

【 0 1 4 3 】

次に、ステップ S 42 では、B E T 処理を行う。この処理では、遊技機 100 の C P U 102 は図 9 で示した B E T 処理と同様のサブルーチンを呼び出して実行する。この処理が終了すると、ステップ S 43 へ処理を移す。

【 0 1 4 4 】

次に、ステップ S 43 では、ステップ S 42 で遊技者により入力された B E T データを、遊技機 200 に対して送信する処理を行う。この処理では、ステップ S 42 で遊技者が B E T するべく入力した B E T 数を、遊技機 100 の C P U 132 が、通信制御回路 135 を介して遊技機 200 へ送信する処理を行う。この処理が終了すると、本サブルーチンでの遊技機 100 における処理は終了する。 20

【 0 1 4 5 】

一方、遊技機 200 側では、ステップ S 44 で、遊技機 100 から送信されてきた B E T データを受信する処理を行う。この処理では、遊技機 200 の通信制御回路 218 が、遊技機 100 から送信されてきた B E T データに関する信号の受信を検知し、当該受信信号を C P U 202 へ供給する処理を行う。この処理が終了すると、ステップ S 45 へ処理を移す。

【 0 1 4 6 】

次に、ステップ S 45 では、遊技機 200 の C P U 202 が、ステップ S 44 で受信した B E T データを、R A M 205 に配置された B E T データを格納する変数へ記憶する。この処理が終了すると本サブルーチンは終了する。 30

【 0 1 4 7 】

[第二の遊技の実行処理に関するデータの送受信処理]

次に、遊技機 100 と、遊技機 200 との間で通信を行い、第二の遊技の実行処理に関するデータの送受信処理を制御するサブルーチンを図 13 に示す。

【 0 1 4 8 】

先ず、遊技機 200 側で、ステップ S 51 において、B E T 受付終了通知情報送信処理を行う。この処理では、遊技機 200 の C P U 202 が、遊技機 200 で制御される第二の遊技の実行に際し、遊技機 100 からの B E T 操作を受け付けないようにする信号を、通信制御回路 218 を介して遊技機 100 に対して送信する。この処理が終了すると、遊技機 200 においてはステップ S 55 へ処理を移す。 40

【 0 1 4 9 】

一方、ステップ S 52 では、遊技機 200 から送信されてきた B E T 受付終了通知情報の受信処理を行う。この処理では、遊技機 100 の通信制御回路 135 が、当該信号の受信を検知し、検知信号を C P U 132 へ供給する処理を行う。この処理の終了後、遊技機 100 においてはステップ S 53 へ処理を移す。

【 0 1 5 0 】

次に、ステップ S 53 では、ステップ S 52 での B E T 受付終了通知情報の信号受信に基づき、遊技機 100 の液晶表示器 138 における操作表示部での一切の操作の受付を中止する処理を行う。この処理では、遊技機 100 の C P U 132 は、液晶駆動回路 137 に 50

対し、液晶表示器 138 の操作表示部の操作受付を中止するよう信号を供給し、当該信号に基づき液晶駆動回路 137 は、液晶表示器 138 に対し操作表示部の操作受付が不可能となるように、液晶表示器 138 に対し画像信号を供給する。この処理が終了すると、ステップ S54 へ処理を移す。

【0151】

次に、ステップ S54 では、BET 操作受付中止情報表示処理を行う。この処理では、ステップ S53 で実行された BET 操作受付中止処理に基づき、当該処理を行った旨を遊技機 100 の液晶表示器 138 に表示を行う。一例では、図 15 において表示部 153 において、「NOW BET」と表示されているときは、この画面から BET 数入力操作可能であるが、ステップ S54 の処理により「NOW RACE」と表示されると、「現在レース中」を意味し、液晶表示器 138 から操作表示部 150 及び 156 からの BET 数入力操作が不可能となっていることを示すことができる。この処理が終了すると、ステップ S56 へ処理を移す。

10

【0152】

一方、遊技機 200 においては、遊技機 100 におけるステップ S54 の処理の終了後に、ステップ S55 を実行する。すなわち、第二遊技実行処理を行う。この処理では、遊技機 200 の CPU 202 が制御を行う第二の遊技の実行処理を行う。第二の遊技が競馬ゲームの場合の処理は、後述する図 14 で示す第二遊技実行処理（競馬ゲーム）のサブルーチンで詳述する。この第二遊技実行処理のサブルーチンで第二の遊技（競馬ゲーム）の実行結果が得られ、当該実行結果と、各遊技者が BET した BET 情報に基づき付与される配当が決定され、遊技機 100 に対し、前記配当に関する情報の信号が送信される。この処理の終了後、遊技機 200 においてはステップ S58 へ処理を移す。

20

【0153】

一方、遊技機 100 においてはステップ S56 が実行され、遊技機 200 において実行されたステップ S55 で、遊技機 200 から送信されてきた配当に関する情報に基づき、配当の有無を判定する処理を行う。この処理では、遊技機 100 の CPU 132 が、RAM 134 に配置された配当に関する情報を格納した変数を参照して、配当の有無を判定する。配当が有りと判定される場合はステップ S57 へ処理を移し、配当が無しと判定される場合はステップ S59 へ処理を移す。

【0154】

次に、ステップ S57 では、ステップ S56 で配当ありと判定されたため、遊技者に対し配当を付与する配当処理を行う。この処理では、遊技機 100 の CPU 132 が、RAM 134 に配置された配当に関する情報を格納した変数を参照して、配当数を判定し、付与相当数のコインを払い出すべく、通信制御回路 135 を介して遊技機 100 の第一の遊技の主制御回路 101 に対して、コインの配当指示と配当枚数に関する信号を送信する。当該信号の受信を検知した遊技機 100 の第一の遊技の主制御回路 101 の通信制御回路 130 は、主制御回路 101 の CPU 102 に対し、コインの配当指示と配当枚数に関する信号を供給する。当該信号の供給を受けた遊技機 100 の CPU 102 は、CREDIT 上限まで CREDIT 数を加算し、なお余りある配当に関してはホッパー駆動回路 118 にコインの払出しを指示する信号を供給し、ホッパー 119 は実際にコインの払出しを行う。このコインの払出しに対して、コイン検出部 121 は払出しコインの枚数をカウントし、所定払出し枚数に達したことを検知すると、当該検知信号を払出し完了信号回路 120 へ供給する。当該信号を供給された払出し完了信号回路 120 は、CPU 102 に対し払出しの停止信号を供給する。そして、払出しの停止信号を供給された CPU 102 はホッパー駆動回路 118 に対してコインの払出しを停止する信号を供給し、当該信号を供給されたホッパー駆動回路 118 はホッパー 119 の駆動を停止し、コインの払出しが終了する。この処理が終了すると、ステップ S59 へ処理を移す。

30

40

【0155】

一方、遊技機 200 においては、遊技機 100 におけるステップ S57 の処理の終了後、ステップ S58 を実行する。この処理では、BET 操作受付開始通知情報を送信する。す

50

なわち、遊技機 200 における遊技の処理が終了したので、次の遊技の実行まで遊技機 100 の液晶表示器 138 の操作表示部 150 または 156 における B E T 操作を受け付けることができるようにする。遊技機 200 の C P U 202 は、遊技機 100 に対し通信制御回路 218 を介して B E T 操作受付開始通知情報の信号を送信する。この処理が終了すると、遊技機 200 における本サブルーチンの処理は終了する。

【0156】

一方、遊技機 100 において、ステップ S 59 では、ステップ S 58 で遊技機 200 から送信されてきた B E T 受付開始通知情報の受信処理を行う。遊技機 100 の通信制御回路 135 が当該情報信号の受信を検知すると、検知信号を C P U 132 へ供給する。この処理が終了すると、ステップ S 60 へ処理を移す。

10

【0157】

次に、ステップ S 60 では、B E T 操作受付開始処理を行う。この処理で、C P U 132 は当該信号に基づき液晶駆動回路 137 に対し、液晶表示器 138 に表示される操作表示部 150 または 156 の操作受付開始を指示する信号を供給する。当該指示信号の供給を受けた液晶駆動回路 137 は、液晶表示器 138 の操作表示部 150 または 156 の操作受付中止を解除する。この処理が終了すると、ステップ S 61 へ処理を移す。

【0158】

次に、ステップ S 61 では、B E T 操作受付開始表示処理を行う。この処理では、ステップ S 60 で実行された液晶表示器 138 の操作表示部の操作受付中止解除処理にともない、当該処理が実行され、液晶表示器 138 の操作表示部の B E T 操作受付が可能であることを、液晶駆動回路 137 の供給する信号に基づき液晶表示器 138 に表示する。一例では、図 15 に示すような液晶表示器 138 の表示画面において、表示部 153 の表示を「NOW RACE」から「NOW BET」に変更することにより、液晶表示器 138 の操作表示部の B E T 操作受付が可能となったことを表示する。この処理が終了すると、本サブルーチンは終了する。

20

【0159】

[第二遊技実行処理及び当該処理に関するデータの送受信処理]

次に、遊技機 100 と、遊技機 200 との間で通信を行い、第二遊技実行処理及び当該処理に関するデータの送受信処理を制御するサブルーチンを図 14 に示す。

【0160】

図 14 を参照して、遊技機 200 において、先ずステップ S 71 を実行する。この処理は、遊技機 200 における競馬ゲームの内部抽選処理である。R A M 205 に配置された変数に記憶された各遊技者の B E T 情報と、抽選される乱数に基づき、競馬のレース結果が決定される。本実施形態では、遊技機 200 の乱数発生器 208 は 0 ~ 16383 (= 2¹⁴ 通り) の範囲の乱数を発生させて乱数サンプリング回路 209 が一乱数をサンプリングし、サンプリングした乱数を C P U 202 へ供給し、C P U 202 は R A M 205 に配置された変数にその乱数及びその乱数に基づいた内部抽選データを記憶する。この処理が終了した場合には、ステップ S 72 に処理を移す。

30

【0161】

次に、ステップ S 72 では、競馬のレース開始処理が実行される。ここで言う開始処理とは、競馬のレース結果はあくまでステップ S 71 で決定されているので、ステップ S 72 では、競馬レースの実況を想定して、レース実行状況の中継画像として遊技機 100 へ送信される画像をデータ化して、遊技機 100 に対して送信する準備を意味する。この処理では、遊技機 200 の C P U 202 が、R O M 203 に記録された画像データを読み出し、送信に適切な画像データを合成し、合成結果を R A M 205 に格納する処理を行う。この処理が終了すると、ステップ S 73 へ処理を移す。

40

【0162】

次に、ステップ S 73 では、レース状況情報送信処理を行う。この処理では、ステップ S 72 で合成され記憶された、レース実況を表示するに適切な画像データを、遊技機 100 に対して連続送信する処理である。遊技機 200 の C P U 202 は、通信制御回路 218

50

を介して、RAM 205に格納された当該画像データを、遊技機100に送信する処理を行う。この処理が終了すると、遊技機200においてはステップS76へ処理を移す。

【0163】

一方、遊技機100においてステップS74では、遊技機200から送信されてきた画像データを受信する処理を行う。この処理では、遊技機100の通信制御回路135が画像データの信号の受信を検知すると、CPU132に検知信号を供給する。この処理が終了すると、ステップS75へ処理を移す。

【0164】

次に、ステップS75では、遊技機100の通信制御回路135から検知信号の供給を受けたCPU132が液晶駆動回路137に対し、液晶表示器138への当該画像データに基づく表示を指示する信号を供給する。当該指示信号を供給された液晶駆動回路137は液晶表示器138に、当該画像データに基づく表示を行う。この処理が終了すると、遊技機100においては、ステップS80へ処理を移す。

10

【0165】

一方、遊技機200においては、ステップS76のレース終了か否かの判定を行う。CPU202がレース終了であるか否かを判定し、レース終了と判定する場合はステップS77へ処理を移し、レース終了と判定しない場合はステップS73へ処理を戻す。このようにして、全ての画像データを送信終了するまで、ステップS73の処理を継続する。

【0166】

次に、ステップS77では、レース終了処理を行う。この処理では、ステップS72で画像データの合成のために使用したRAM205に配置された変数の初期化及び記憶領域の初期化を行う。CPU202が、RAM205に配置された変数の初期化及び記憶領域の初期化を行う。この処理が終了すると、ステップS78へ処理を移す。

20

【0167】

次に、ステップS78では、配当数決定処理を行う。この処理では、ステップS71で決定されたレース結果に基づき、遊技機200のCPU202が各遊技者に対し付与する配当数を決定し、決定配当数をRAM205に配置された変数に記憶する。この処理が終了すると、ステップS79へ処理を移す。

【0168】

次に、ステップS79では、ステップS71で決定されたレース結果及びステップS78で決定された配当結果を、遊技機100に対し送信する処理を行う。この処理では、遊技機200のCPU202は、RAM205に配置されたレース結果及び配当結果に関する情報を格納した変数を読み出し、当該情報を、通信制御回路218を介して、遊技機100に対し送信する。この処理が終了すると、遊技機200においては、本サブルーチンは終了する。

30

【0169】

一方、遊技機100においてステップS80では、ステップS79で遊技機200が送信してきたレース結果及び配当結果の情報を受信する処理を行う。この処理では、遊技機100の通信制御回路135が当該情報の信号の受信を検知すると、CPU132に対し検知信号を供給する。この処理が終了すると、ステップS81へ処理を移す。

40

【0170】

次に、ステップS81では、ステップS80で受信したレース結果及び配当結果の情報を、遊技機100の液晶表示器138に表示する処理を行う。この処理では、レース結果及び配当結果の情報信号の検知信号を供給された遊技機100のCPU132が、液晶駆動回路137に対し当該受信信号に基づく表示を表示する指示の信号を供給する。当該信号を供給された液晶駆動回路137は、液晶表示器138に対し、レース結果及び配当結果の情報信号に基づく表示を表示する。この処理が終了すると、本サブルーチンが終了する。

【0171】

[遊技機100の第二の表示装置に表示される表示について]

50

図15は、遊技機の第二の表示装置、すなわち液晶表示器138に表示される第二の遊技（競馬ゲーム）の表示イメージである。

【0172】

操作表示部150は、各々の略矩形の操作表示部に触接することにより、遊技者が所望する勝ち馬投票を行うことができる。各々の略矩形の操作表示部に1回触接するごとに、各々のパターンの勝ち馬投票に際し、BETするコインの枚数が1枚ずつ増加するようになっている。「WIN」は単勝、「Quinella」は連勝複式、「Exacta」は連勝単式を表す。

【0173】

表示部151は、競馬のレース結果を表示する表示部である。この表示画面では6頭立ての競馬を行うので、1位から6位までの着順を馬番号で表示する。 10

【0174】

表示部152は、競馬レースが実行されているときのレース状況を実況する表示部である。レース実行中にこの表示部152に表示される表示画像は、図7の競馬ゲーム本体の表示装置216に表示される画像と同一である。

【0175】

表示部153は、「NOW BET」または「NOW RACE」のいずれかの表示を行い、「NOW BET」と表示されているときは、操作表示部150の操作が可能であり、「NOW RACE」と表示されているときは、表示部152にレース状況が表示され、操作表示部150の操作は不可となる。 20

【0176】

表示部154は、遊技機にCREDITされているコインの枚数を表示する。この表示は、遊技機100の表示装置128に表示されるCREDIT表示と一致する。

【0177】

表示部155は、レース結果により、この表示画面からBETして得た賞金の総額を表示する。

【0178】

操作表示部156は所謂「BOX BET」のための操作表示である。

【0179】

表示部157には、遊技者が操作表示部150または156を操作してBETしたコインの枚数の合計が表示される。 30

【0180】

以上のように遊技機を構成し、各遊技機に処理を行わせることによって、スロットの遊技者に対し、他の場所に設置された競馬ゲームの遊技機に移動することなくスロットを行っていた遊技機において競馬ゲームへ参加可能とすることができる。このことにより、スロットの遊技者の競馬ゲームへの参加が促進され、スロットの遊技者による遊技の選択性を向上させることになり、遊技場全体の稼働効率を高めることができる。また、より多くの遊技者に対し、競馬ゲームへの参加の機会を提供することができる。

【0181】

[第二の実施形態]

以下に、本発明の第二の実施形態について図面に基づいて説明する。 40

【0182】

第二の実施形態では、本発明の第一の遊技を「スロット」とし、第二の遊技を「ルーレット」ゲームとした場合を示す。

【0183】

[第二の実施形態のネットワーク構成図]

図16に示す遊技システムS2は、ネットワークNと、複数の遊技機100と、遊技機300と、から構成される。

【0184】

第二の実施形態における遊技機100及び遊技機300は、各遊技場に設置され、遊技者 50

により遊技の操作が行なわれるものである。遊技機 100 は（第一の）実施形態と同様のスロットマシンであり、遊技機 300 は、複数人数が参加可能の一般的なルーレットゲームである。遊技機 300 の構成要素及び機能については後述する。

【0185】

[遊技機 300 の概観]

第二の実施形態の遊技機 300 の概観を図 17 に示す。

【0186】

遊技機 300 は、ルーレットゲームを行うための遊技機であり、ルーレット遊技を行う筐体 399 があって、前記筐体 399 は、ルーレット装置 398 と、ルーレット装置全景を上部から撮影するための CCD (Change Coupled Device) カメラ 313 と、直近の所定回数（本実施形態では一例として 5 回）のルーレット遊技結果を表示する表示装置 309 と、から構成される。

10

【0187】

[遊技機 300 の電氣的構成]

図 18 は、遊技機 300 のハードウェアブロック図である。

【0188】

図 18 の破線で囲まれた部分は、遊技機 300 の主制御回路 301 である。第二の遊技制御手段を構成する主制御回路 301 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う CPU 302 と、記憶手段である ROM 303 及び RAM 304 と、通信制御回路 314 を含むものである。

20

【0189】

ROM 303 には、遊技機 300 を制御する各種制御プログラムを記録する。また、ROM 303 は、制御プログラムを実行するための初期データや、表示装置 309 における表示制御を行うプログラム等を記憶する。更には、各種周辺機器に対して信号を送信するための各種制御指示（コマンド）等が格納されている。

【0190】

RAM 304 は、前述した各種制御プログラムで使用するフラグや変数の値を一時記憶する。

【0191】

CPU 302 には、所定のインターフェイス回路群（図示せず）を介して、各種の周辺機器が接続されている。

30

【0192】

CPU 302 にはインターフェイス回路群を介してルーレット始動スイッチ 307 が接続されている。これはルーレットのディーラにより操作され、スイッチ操作のタイミングで CPU 302 にルーレット始動信号が供給されるものである。

【0193】

また、CPU 302 にはインターフェイス回路群を介して表示制御装置 308 が接続されている。この表示制御装置 308 は、CPU 302 から供給された数値表示指示信号を受け取ることにより、その表示制御装置 308 に接続された表示装置 309 を制御する。

【0194】

また、CPU 302 にはインターフェイス回路群を介してルーレット駆動回路 310 が接続されている。このルーレット駆動回路 310 は、CPU 302 から供給されたルーレット駆動指示信号を受け取ることにより、そのルーレット駆動回路 310 に接続されたルーレット駆動モータ 311 を制御する。

40

【0195】

また、CPU 302 にはインターフェイス回路群を介して CCD 制御回路 312 が接続されている。この CCD 制御回路 312 は、CPU 302 から供給された CCD 制御信号を受け取ることにより、その CCD 制御回路 312 に接続された CCD 313 を制御する。

【0196】

更にまた、CPU 302 にはインターフェイス回路群を介して球停止センサ 315 が接続

50

されている。この球停止センサ315は、ルーレット装置の数値表示の近傍にある球停止のための各格子の底部に配置され、ルーレットの球が停止した位置の検出を行う装置である。ルーレットの球が停止した位置の検出を行い、その停止位置の情報をCPU302へ供給する装置である。

【0197】

なお、この球停止センサを備えない構成であってもよく、その場合は、たとえば、ルーレットのスピンのより球が回転し、球が停止した位置をディーラを目視により確認し、インターフェイス回路群を介して接続された球の停止番号を入力する入力装置から球の停止番号を入力する構成をとってもよい。

【0198】

10

[遊技機の動作]

第二の実施形態の遊技機の動作は、第一の実施形態と同様であるが、図13における第二遊技実行処理で呼び出されるサブルーチンが異なるため、図19を参照して、第二遊技実行処理(ルーレットゲーム)の処理を説明する。

【0199】

まず、遊技機300においてステップS91で、遊技機300のCPU302が、ディーラによりルーレット始動スイッチ307が操作され、その操作信号がCPU302に供給されたか否かの判定を行う。ディーラによりルーレット始動スイッチが操作され、その操作信号がCPU302に供給されたと判定する場合、ステップS92へ処理を移し、判定されない場合ステップS91を再実行する。

20

【0200】

次に、ステップS92では、スピン開始処理を行う。この処理では、CPU302にルーレット始動スイッチ307の操作信号が供給され、ルーレット駆動回路310がルーレット駆動モータ311を駆動し、スピンを開始する処理を行う。この処理が終了すると、ステップS93へ処理を移す。

【0201】

次にステップS93では、スピン状況画像情報送信処理を行う。この処理では、遊技機300のCPU302がCCD制御回路312に対しCCD313の撮影指示信号の供給を開始する。この信号を受信したCCD制御回路312は、CCD313に対し撮影指示信号の供給を開始し、当該信号を受信したCCD313は、ルーレット装置全景の撮影を開始する。CCD制御回路312を介して撮影データを供給されたCPU302はこの撮影データを信号化し、通信制御回路314を介して遊技機100に対して送信する。この処理が終了すると、遊技機300においては、ステップS95へ処理を移す。

30

【0202】

一方、遊技機100においてはステップS94で、遊技機300のステップS93で送信されたスピン状況画像情報受信処理を行う。この処理では、通信制御回路135(図6参照)が、当該信号の受信を検知し、検知信号をCPU132に供給する。この処理が終了すると、遊技機100においてステップS96へ処理を移す。

【0203】

次に、ステップS96では、スピン状況画像情報表示処理を行う。この処理では、ステップS94で受信したスピン状況画像情報に基づき、遊技機100のCPU132が液晶駆動回路137に対し画像表示信号を供給し、当該信号を供給された液晶表示器138は、当該情報に基づく画像を表示する。この処理が終了すると、遊技機100においてはステップS98へ処理を移す。

40

【0204】

一方、遊技機300においてステップS95では、球停止位置検知の処理を行う。遊技機300の球停止センサ315(図18参照)が、ルーレットの球の停止位置を検知する。この処理が終了すると、遊技機300においてはステップS97へ処理を移す。

【0205】

次に、ステップS97では、球停止位置情報、球停止状況画像情報送信処理を行う。この

50

処理では、ステップS95で遊技機300の球停止センサ315が検知した球停止位置の情報の信号がCPU302に対し供給され、CCDカメラ313が撮影した球停止状況が撮影信号として、CCDカメラ制御回路312を介してCPU302に対し供給される。当該信号を供給されたCPU302は、通信制御回路314を介して遊技機100に対して当該信号を送信する。この処理が終了すると、遊技機300においては、ステップS100へ処理を移す。

【0206】

一方、遊技機100においてはステップS98で、遊技機300のステップS97で送信された球停止位置情報、球停止状況画像情報受信処理を行う。この処理では、通信制御回路135(図6参照)が、当該信号の受信を検知し、検知信号をCPU132に供給する。この処理が終了すると、遊技機100においてステップS99へ処理を移す。

10

【0207】

次に、ステップS99では、球停止位置情報、球停止状況画像情報表示処理を行う。この処理では、ステップS98で受信した球停止位置情報、球停止状況画像情報に基づき、遊技機100のCPU132が液晶駆動回路137に対し画像表示信号を供給し、当該信号を供給された液晶表示器138は、当該情報に基づく画像を表示する。この処理が終了すると、遊技機100においてはステップS101へ処理を移す。

【0208】

一方、遊技機300のステップS100では、ゲーム結果送信処理を行う。この処理において、球停止センサ315が検知した球の停止位置に関する情報及び配当数に関する情報の信号がCPU302に供給され、さらにその情報が表示制御装置308に供給され、遊技機300の表示装置309の最新球停止番号表示に表示されるとともに、当該球の停止位置に関する情報及び配当数に関する情報の信号が遊技機100に対して送信される。この処理が終了すると、遊技機300においては、本サブルーチンは終了する。

20

【0209】

一方、遊技機100においてステップS101で、ゲーム結果受信処理を行う。この処理では、遊技機300のステップS100において遊技機100に対し送信してきた球停止位置に関する情報及び配当数に関する情報の信号を、遊技機100の通信制御回路135が受信し、その検知信号をCPU132に供給し、当該信号の供給を受けたCPU132は、通信制御回路135を介して遊技機100の第一の遊技の主制御回路101に対して配当に関する情報信号に基づいてCREDITの増減情報またはCREDIT上限を超える配当付与の場合には、ホッパー駆動回路118に対しコインの払出し指示の信号を供給する。当該信号を、通信制御回路130を介して受信した遊技機100の主制御回路101は、CPU102がホッパー駆動回路118に対しコイン払出し信号を供給し、当該コイン払出し信号を供給されたホッパー駆動回路118はホッパー119を駆動してコインの払出しを行う。コイン検出部121が所定の枚数のコインをカウントし、払出し完了信号回路120に払出し完了信号を供給し、当該払出し完了信号の供給を受けた払出し完了信号回路120がCPU102に対し払出し完了信号を供給し、CPU102が払出し完了信号の供給を受けホッパー駆動回路118に対し払出し完了信号を供給して、コインの払出しが終了する。また、CPU132は液晶駆動回路137に対し当該球停止位置に関する情報及び配当数に関する情報に該当する情報を液晶表示器138に表示するよう指示信号を供給し、また、配当数に関する情報に基づきCREDITの増減がある場合には、CREDIT情報を更新して、液晶駆動回路137に対し表示指示の信号を供給する。当該指示信号の供給を受けた液晶表示器138は、停止位置に関する情報、配当数に関する情報及び更新されたCREDIT情報を表示する。この処理が終了すると、本サブルーチンが終了する。

30

40

【0210】

[第二の実施形態において遊技機100の第二の表示装置に表示される表示について]
図20は、遊技機の第二の表示装置、すなわち液晶表示器138に表示される第二の実施形態における第二の遊技(ルーレットゲーム)の表示イメージである。

50

【0211】

操作表示部397は、コインをBETする実際のルーレット台に準じた升目表示である。操作表示部394に表示されたコインに一枚ずつ触接し、そのコインを操作表示部397で遊技者がBET所望の賭け位置までドラッグすることにより、BETするコインを遊技者がBET所望の賭け位置に置く、タッチパネル方式を採用している。

【0212】

表示部396は、CCD313により撮影された、実際のルーレット台のルーレットの全景画像である。ルーレットがスピンしている間、この部分にルーレットの最像画像が表示され、遊技者の目視により球の停止位置が確認可能となっている。

【0213】

表示部395は、「NOW BET」または「NOW SPIN」のいずれかの表示が表示される、「NOW BET」が表示されているときは、表示部396の表示は無く、遊技者によるBET操作が可能な状態であり、「NOW SPIN」が表示されているときは、表示部396の表示が現れ、遊技者によるBET操作が不可能な状態である。

【0214】

操作表示部394は、遊技者がコインをBETする場合、触接によりこの位置からコインを所望の賭け位置までドラッグするものである。

【0215】

表示部393は、遊技機にCREDITされているコインの枚数を表示する。この表示は、遊技機100の表示装置128に表示されるCREDIT表示と一致する。

【0216】

表示部392には、遊技者が操作表示部394及び397を操作してBETしたコインの枚数の合計が表示される。

【0217】

以上のように遊技機を構成し、各遊技機に処理を行わせることによって、スロットの遊技者に対し、他の場所に設置されたルーレットゲームの遊技台に移動することなくスロットを行っていた遊技機においてルーレットゲームへ参加可能とすることができる。このことにより、スロットの遊技者のルーレットゲームへの参加が促進され、スロットの遊技者による遊技の選択性を向上させることになり、遊技場全体の稼働効率を高めることができる。また、より多くの遊技者に対し、ルーレットゲームへの参加の機会を提供することができる。

【0218】

[第三の実施形態]

以下に、本発明の第三の実施形態について図面に基づいて説明する。

【0219】

第三の実施形態では、本発明の第一の遊技を「ビデオポーカー」とし、第二の遊技を「キノ」ゲームとした場合を示す。

【0220】

[第三の実施形態のネットワーク構成図]

図21に示す遊技システムS3は、ネットワークNと、複数の遊技機400と、遊技機500と、から構成される。

【0221】

第三の実施形態における遊技機400及び遊技機500は、各遊技場に設置され、遊技者により遊技の操作が行なわれるものである。遊技機400は一般的な「ビデオポーカー」マシンであり、遊技機500は、複数人数が参加可能の一般的な「キノ」ゲームである。それらの構成要素及び機能については後述する。

【0222】

[遊技機400の概観]

第三の実施形態の遊技機400の概観を図22に示す。

【0223】

10

20

30

40

50

遊技機 400 の全体を構成する筐体 499 には、主表示装置 427 が備えられている。

【0224】

この主表示装置 427 には、図 22 に示す様に 5 枚のトランプカードが区画に分かれて表示される。このトランプカードは、ポーカーゲームのルールに則って、遊技開始時に全て裏向きの状態から始まり、ポーカーゲームの進行に伴って順に表向きとして表示が行われる。

【0225】

この主表示装置 427 の画面内に、タッチパネル式の 5 個の「HOLD」（ホールド）操作表示部 498 が表示されている。

【0226】

この 5 個の「HOLD」操作表示部 498 は、主表示装置 427 に表示される 5 枚のトランプカードの区画それぞれの下方面に対応して 1 個ずつ位置するように表示されている。

【0227】

この 5 個の「HOLD」操作表示部 498 が遊技者により触接されると、遊技機 400 のタッチセンサ 450（図 23 参照）が触接を検知し、検知信号を遊技機 400 の CPU 402 に供給する。この 5 個の「HOLD」操作表示部 498 は、トランプカード配布時に、遊技者がホールド（交換しない）するカードを選択するときに用いられる。

【0228】

なお、本発明ではこの 5 個の「HOLD」操作表示部 498 はタッチパネル式に限らず、5 個のスイッチを筐体 499 の前面に備えられた後述する各種スイッチの近傍に備えるようにしてもよい。

【0229】

また、主表示装置 427 の上方には、CREDIT 数を表示する CREDIT 数表示装置 428 及び BET 数を表示する BET 数表示装置 429 が備えられている。

【0230】

この CREDIT 数表示装置 428 及び BET 数表示装置 429 は、遊技者により遊技機 400 に CREDIT されたコイン数と、BET コイン数を表示するものである。

【0231】

更にまた、CREDIT 数表示装置 428 及び BET 数表示装置 429 の上方には、第二の表示装置として液晶表示器 449 が備えられている。

【0232】

第三の実施形態では主表示装置 427、CREDIT 数表示装置 428 及び BET 数表示装置 429 が LCD により構成されるとするが、本発明における主表示装置 427、CREDIT 数表示装置 428 及び BET 数表示装置 429 の種類はこれに限らず、CRT（Cathode Ray Tube）ディスプレイ、プラズマディスプレイ、7セグ、ドットマトリックス、ランプ、LED（Light Emitting Diode）、蛍光灯、EL（Electronic Luminescence）ディスプレイ、リール、ディスクなどを用い、1 又は複数種類の表示装置を複数用いて構成してもよい。

【0233】

筐体 499 の最上方には、タワーライト 494 が設けられている。このタワーライト 494 は、所定のポーカーの役が成立した場合に点灯するが、遊技機 400 の CPU 402（図 23 参照）の制御のもと表示制御装置 426（図 23 参照）により制御される各種ランプ 430 に含まれるランプ類の一種である。

【0234】

筐体 499 の前面には、遊技者によりポーカーゲームに賭けるコインが投入されるコイン投入口 497、前回遊技の BET 数を記憶し、その記憶情報に基づいて BET 数を設定するスピンスイッチ 410、投入コイン又は CREDIT コインのうちポーカーゲームに賭けるコイン数を 1 枚ずつ設定する 1-BET スイッチ 411、同様に投入コイン又は CREDIT コインのうちポーカーゲームに賭けるコインを賭け数上限数に設定する最大 BET スイッチ 412、コインの賭け数が決まり、実際にポーカーゲームをスタートするための DEAL スイッチ 413、HOLD 処理後に HOLD ボタンが押下されていないカードを交換す

10

20

30

40

50

る処理を開始するDRAWスイッチ414、CREDITコインの払出しを指示するためのC/Pスイッチ415を備える。

【0235】

筐体499の前面下方には、スピーカ425(425R及び425L)が設けられている。このスピーカ425から所定の遊技演出のための音声が発生される。

【0236】

筐体499の前面最下方には、コインを払い出すためのコイン排出口496と、その払い出されたコインを受け取るための下皿495と、が設けられている。このコイン排出口496からは、クレジットが上限に至り、又は、C/Pスイッチ415が操作されたときにコインが排出される。

【0237】

[遊技機400の電気的構成]

図23は、遊技機400のハードウェアブロック図である。

【0238】

図23を参照して、遊技機400の制御構造は、大別して、第一の遊技(ビデオポーカー)を制御する主制御回路401と、第二の遊技(キノ遊技)の画像表示を制御する制御回路432と、から構成される。

【0239】

なお、遊技機400において、第一の遊技(ビデオポーカー)の制御は行うが、第二の遊技(キノ遊技)の遊技自体の制御は行わない。すなわち、第二の遊技の実行にかかる制御は遊技機500が行い、遊技機400の制御回路432は、遊技機500から、遊技に関する画像データと、BETに関するデータと、遊技機200における遊技結果と、に関する情報を受信して、かかる情報に基づいた情報を制御して表示するのみである。

【0240】

図23の破線で囲まれた第一の部分、遊技機100の第一の遊技、すなわち「ビデオポーカー」遊技の主制御回路401である。主制御回路401は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU402と、記憶手段であるROM407及びRAM408と、通信制御回路431を含むものである。

【0241】

ROM407は、遊技機の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。また、ROM407は、制御プログラムを実行するための初期データや、各種ランプ129の点滅動作パターンを制御するプログラムや、主表示装置427と、CREDIT数表示装置428と、BET数表示装置429と、における表示制御をするプログラム等を記憶する。更には、DEALスイッチ413またはDRAWスイッチ414を操作する毎に行われるサンプリング乱数の判定に用いられる確率抽選テーブル、そのサンプリング乱数に応じて主表示装置427に表示させる5枚のランプカードの表示態様を決定するための表示制御テーブル、各種周辺機器に対して信号を送信するための各種制御指示(コマンド)等が格納されている。

【0242】

なお、本実施形態でのプログラムはROM407に記録されていたが、本発明はこれに限らず、CPU402に各種処理を、手順、手段、機能として実行させることができ、CPU402に接続された各種読み取り装置により読み取り可能な記録媒体であればよく、例えばハードディスク装置、CD-ROM及びDVD等の記憶媒体に記録されていてもよい。また、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にRAM408等に記憶されるものでもよい。更にまた、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。

【0243】

RAM408では、前述したプログラム本体を実行時に記憶し、またプログラムで使用するフラグや変数の値を一時記憶する。

【0244】

10

20

30

40

50

C P U 4 0 2 には、所定のインターフェイス回路群（図示せず）を介して、各種の周辺機器が接続されている。

【 0 2 4 5 】

C P U 4 0 2 には、乱数サンプリング回路 4 0 6 が接続されている。

【 0 2 4 6 】

乱数サンプリング回路 4 0 6 には、乱数発生器 4 0 5 が接続されており、乱数発生器 4 0 5 で一定の周期で発生される乱数が、乱数サンプリング回路 4 0 6 によりサンプリングされ、当該乱数の情報が C P U 4 0 2 に供給される。

【 0 2 4 7 】

なお、乱数発生器 4 0 5 において一定の周期により乱数を発生させるために、乱数発生器 4 0 5 に一定周期のパルスを供給するため、乱数発生器 4 0 5 に分周器 4 0 4 が接続され、分周器 4 0 4 にはクロックパルス発生回路 4 0 3 が接続されている。このような構成をとり、クロックパルス発生回路 4 0 3 にて、遊技機 4 0 0 の主制御回路 4 0 1 とは独立したパルスを以って乱数を発生させる。クロックパルス発生回路 4 0 3 が、遊技機 4 0 0 の主制御回路 4 0 1 とは独立した周期を持つパルスを発生させ、そのパルスを分周器 4 0 4 に入力して分周し、その分周されたパルスに基づき乱数発生器 4 0 5 で乱数を発生させるのである。

10

【 0 2 4 8 】

なお、本実施形態では、遊技機 4 0 0 は乱数発生器 4 0 5 を備えた構成をとり、その乱数発生器 4 0 5 から発生された乱数を C P U 4 0 2 が R A M 4 0 7 に記憶させるとしたが、本発明はこれに限らず、C P U 4 0 2 が、R O M 4 0 7 に記録されたプログラムに基づいて乱数を発生させるようにしてもよい。

20

【 0 2 4 9 】

また、コイン投入口 4 9 7（図 2 2 参照）近傍に備えられたコインセンサ 4 1 6 が C P U 4 0 2 に接続されている。このコインセンサ 4 1 6 は、コイン投入口 4 9 7 からコインが投入されたことを検出する投入コイン算出信号を C P U 4 0 2 に供給する。

【 0 2 5 0 】

更にまた、スピンスイッチ 4 1 0 と、1 - B E T スイッチ 4 1 1 と、最大 B E T スイッチ 4 1 2 と、が C P U 4 0 2 に接続されている。遊技者による、スピンスイッチ 4 1 0、1 - B E T スイッチ 4 1 1 及び最大 B E T スイッチ 4 1 2 の操作に基づいて、B E T 信号を C P U 4 0 2 に供給する。

30

【 0 2 5 1 】

なお、B E T とは、遊技において「コインを賭ける」という意味を表す。

【 0 2 5 2 】

また、C P U 4 0 2 には、D E A L スイッチ 4 1 3 と、D R A W スイッチ 4 1 4 と、が接続されている。遊技者によりこれらのスイッチが押下されることにより、当該スイッチから C P U 4 0 2 に対して D E A L 信号、または D R A W 信号が供給され、遊技者に配布されるトランプカードが決定され、主表示装置 4 2 7 に表示される。

【 0 2 5 3 】

なお、ポーカゲームにおいて、D E A L とは、最初のトランプカード配布の処理であり、D R A W とは、D E A L されたトランプカードのうち H O L D されていないトランプカードを交換する処理である。

40

【 0 2 5 4 】

更にまた、C / P スイッチ 4 1 5 が C P U 4 0 2 に接続されている。C / P スイッチ 4 1 5 は、遊技者の操作に基づいて、C / P 信号を C P U 4 0 2 に供給する。

【 0 2 5 5 】

更に、C P U 4 0 2 には、サウンド C P U 4 2 1 が接続されている。このサウンド C P U 4 2 1 は、C P U 4 0 2 から供給される音声発生指示信号を受け取ることにより、スピーカ 4 2 5（4 2 5 L、4 2 5 R）から音声を発生させるものである。

【 0 2 5 6 】

50

サウンドCPU 421には、ROM 422、RAM 423及びサウンド発生部 424が接続されている。更に、サウンド発生部 424には、スピーカ 425（425L、425R）が接続されている。

【0257】

このROM 422には、音声データが記憶されており、サウンドCPU 421は、前述した音声発生指示信号を受け取ることにより、その信号に基づいた音声データをROM 422から読み出す。なお、サウンドCPU 421は、CPU 402から供給されたデータや、ROM 422から読み出した音声データをRAM 423に一時記憶させる。更に、サウンドCPU 421は、読み出した音声データを所定のタイミングでサウンド発生部 424に供給し、このサウンド発生部 424が音声データを所定の信号に変換し、スピーカ 425に供給することにより音声が発生する。

10

【0258】

更にまた、CPU 402には、表示制御装置 426が接続されている。この表示制御装置 426は、CPU 402から供給された画像表示指示信号を受け取ることにより、その表示制御装置 426に接続された主表示装置 427、CREDIT数表示装置 428、BET数表示装置 429、各種ランプ 430を制御する。なお、この各種ランプ 430には、タワーライト 494（図2参照）が含まれている。

【0259】

また、CPU 402には、ホッパー駆動回路 417が接続されており、このホッパー駆動回路 417には、ホッパー 418が接続されている。内部当選した役の入賞成立を示す表示態様となれば、CPU 402は、払出し指示信号をホッパー駆動回路 417に供給してホッパー 418から所定枚数のコインの払出しを行う。その際、コイン検出部 420は、ホッパー 418から払い出されるコインの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達したときに、コイン払出し完了信号を払出し完了信号回路 419へ供給し、払出し完了信号回路 419がCPU 402に対しコイン払出し完了信号を供給する。なお、本実施形態における遊技機 400では、500枚のコインをクレジットすることができ、それ以上となった場合には、無条件で払出しが行われる。また、前述した如く、C/Pスイッチ 415がC/P信号をCPU 402に供給した場合にもコインの払出しが行われる。これにより、CPU 402は、ホッパー駆動回路 417を介してホッパー 418の駆動を停止し、コインの払出し処理を終了する。

20

30

【0260】

また、CPU 402には、通信制御回路 431が接続されている。この通信制御回路 431は、後述する第二の遊技（キノゲーム）の制御回路 432を構成する通信制御回路 446と通信を行い、後述するように、第二の遊技の制御回路 432との間で、第二の遊技（キノゲーム）における遊技媒体の投入及び払出しに関する情報の送受信を行う。

【0261】

図23の破線で囲まれた第二の部分は、遊技機 400の第二の遊技、すなわち「キノゲーム」遊技の画像表示のための制御回路 432である。制御回路 432は、通信制御回路 446を介して、遊技機 500から送信される制御情報に従って制御動作を行うCPU 433と、記憶手段であるROM 444及びRAM 445と、通信制御回路 446と、を含むものである。

40

【0262】

ROM 444には、遊技機 400の制御回路 432に接続された接続機器、すなわちタッチセンサ 447と、液晶駆動回路 448と、液晶表示器 449と、を制御する制御プログラム及び各種制御指示（コマンド）が記録されている。また、ROM 444は、制御プログラムを実行するための初期データが記録されている。

【0263】

RAM 445では、前述した制御プログラム本体を実行時に記憶し、また制御プログラムで使用する変数の値を一時記憶する。

【0264】

50

CPU 433には、所定のインターフェイス回路群(図示せず)を介して、各種の周辺機器が接続されている。

【0265】

CPU 433には、タッチセンサ447が接続されている。遊技者の操作により、後述する液晶表示器に表示された操作表示部が操作されると、タッチセンサ447はその操作を検知し、当該検知信号をCPU 433に供給する。

【0266】

なお、本実施形態では、タッチセンサ447が「第二の遊技の遊技制御手段を操作する遊技操作手段」の一部を構成するが、本発明はこれに限らず、遊技者による操作をスイッチ等が検知し、当該検知信号をCPU 433に供給することにより「第二の遊技の遊技制御手段を操作する遊技操作手段」を構成するようにしてもよい。

10

【0267】

また、CPU 433には、液晶駆動回路448が接続されている。CPU 433から液晶駆動回路448に対し、表示画像に関する情報の信号が供給されると、当該信号に基づき、後述する液晶表示器449に、表示画像の信号を供給する。

【0268】

前述の液晶駆動回路448には、液晶表示器449が接続されている。液晶駆動回路448から供給される表示画像にかかる信号を受信し、当該画像を表示するものである。

【0269】

なお、本実施形態では、液晶駆動回路448及び液晶表示器449を以って、第二の遊技の表示装置を構成するとしているが、本発明はこれに限らず、例えば、CRT(Cathode Ray Tube)ディスプレイ、EL(Electronic Luminescence)ディスプレイ、プラズマディスプレイ等を以って表示装置を構成してもよい。

20

【0270】

[遊技機500の概観]

第三の実施形態の遊技機500の概観を図24に示す。

【0271】

遊技機500は、キノゲームを行うための遊技機であり、キノの抽選を行う抽選筐体590があり、この抽選筐体590とは電氣的に独立した7セグメントディスプレイにより構成された表示装置508と、表示装置508と電氣的に接続された数字入力装置595と、の3つの部分から構成される。

30

【0272】

なお、前記表示装置508は、内部に図25の主制御回路501に相当する機器を備える筐体の役目も持っている。

【0273】

前記抽選筐体590は、ガラス容器に1から80の数字が書かれた球589が入っており、電氣的にガラス容器内で球を自動的に攪拌する攪拌棒591により攪拌した球を、球取り出し口592から人手を介して1つずつ抽選し、合計20個の球を抽選する。その抽選の都度、球に書かれた数字に該当する数字入力装置595の数字入力スイッチ594を操作する。ケーブル596により電氣的に数字入力装置595と接続された表示装置508には、1から80までの数字を表示する当選数字表示部599が備えられており、数字入力装置595で入力された数値に該当する数字の当選数字表示部599が点灯して数字を表示する仕組みになっている。なお、抽選された球は、球固定孔593に、数字が手前を目視可能になるように、1個ずつ合計20個を、固定していく。

40

【0274】

また、表示装置508には、現在の賞金の金額を表示する賞金表示部598が備えられている。

【0275】

[遊技機500の電氣的構成]

50

図 25 は、遊技機 500 のハードウェアブロック図である。

【0276】

図 25 の破線で囲まれた部分は、遊技機 500 の主制御回路 501 である。第二の遊技制御手段を構成する主制御回路 501 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う CPU 502 と、記憶手段である ROM 503 及び RAM 504 と、通信制御回路 509 を含むものである。

【0277】

ROM 503 には、遊技機 500 を制御する各種制御プログラムを記録する。また、ROM 503 は、制御プログラムを実行するための初期データや、表示装置 508 における表示制御を行うプログラム等を記憶する。更には、各種周辺機器に対して信号を送信するための各種制御指示（コマンド）等が格納されている。

10

【0278】

RAM 504 は、前述した各種制御プログラムで使用するフラグや変数の値を一時記憶する。

【0279】

CPU 502 には、所定のインターフェイス回路群（図示せず）を介して、各種の周辺機器が接続されている。

【0280】

CPU 502 にはインターフェイス回路群を介して数字入力スイッチ 594 が接続されている。これはキノのディーラにより操作され、スイッチ操作のタイミングで CPU 502 に数字表示信号が供給されるものである。

20

【0281】

また、CPU 502 にはインターフェイス回路群を介して表示制御装置 507 が接続されている。この表示制御装置 507 は、CPU 502 から供給された数値表示指示信号を受け取ることにより、その表示制御装置 507 に接続された表示装置 508 を制御する。

【0282】

[遊技機 400 の動作]

上述した遊技機 400 の主制御回路 401 において実行される遊技機 400 を制御するドロポーク処理を図 26 及び図 27 に示す。

【0283】

なお、遊技機 400 において以下の処理を行う前に、遊技機 400 の電源が投入され、主処理を実行するプログラムが RAM 408 にロードされ、RAM 408 に格納された各変数は初期化されているものとする。

30

【0284】

図 26 に示す如く、ステップ S111 では、BET 処理を行う。この処理では、図 9 に示す BET 処理と同様のサブルーチンが呼び出される。この処理により、遊技者により遊技機 400 へ BET するコイン数が決定される。この処理の終了後、ステップ S112 へ処理を移す。

【0285】

ステップ S112 では、BET 数の判定処理を行う。この処理により、遊技者の操作により BET されたコイン数が 1 以上であるか否かの判定をする。CPU 402 が、BET 数が 1 以上であるかと判定する場合はステップ S113 に処理を移し、一方判定しない場合はステップ S111 へ処理を戻す。

40

【0286】

次に、ステップ S113 は、遊技者による DEAL スイッチの押下操作の検知処理である。この処理により、遊技者により DEAL スイッチが押下されたことを遊技機 400 の DEAL スイッチ 413 が検知し、検知信号が CPU 402 に供給される。この処理の終了後、ステップ S114 へ処理を移す。

【0287】

次に、ステップ S114 では、DEAL 処理を行う。この処理により、遊技機 400 の C

50

P U 4 0 2 が、遊技者に対し 5 枚のカードを配布する。この処理の終了後、ステップ S 1 1 5 へ処理を移す。

【 0 2 8 8 】

次に、ステップ S 1 1 5 では、1 回目の役判定処理を行う。この処理により、遊技機 4 0 0 の C P U 4 0 2 が、遊技者に対し 1 回目に配布された 5 枚のカードの組み合わせが、ポーカー役に相当するか否かの判定を行う。この処理の終了後、ステップ S 1 1 6 へ処理を移す。

【 0 2 8 9 】

次に、ステップ S 1 1 6 では、H O L D スイッチ押下操作が行なわれる。遊技者によりステップ S 1 1 4 で配布された 5 枚のカードのうち、H O L D するカードが決定され、H O L D するカードに相当する「H O L D」操作表示部 4 9 8 に触接された場合、タッチセンサ 4 5 0 が触接信号を検知し、信号が C P U 4 0 2 に供給され、C P U 4 0 2 が当該信号を受信した場合には、C P U 4 0 2 はステップ S 1 1 7 へ処理を移し、H O L D するカードに相当する「H O L D」操作表示部 4 9 8 に触接されなかった場合にはステップ S 1 1 8 へ処理を移す。

【 0 2 9 0 】

次に、ステップ S 1 1 7 では、カード H O L D 処理を行う。この処理では、ステップ S 1 1 6 での C P U 4 0 2 の信号検知に基づき、カードの H O L D 処理を行う。この処理の終了後、ステップ S 1 1 8 へ処理を移す。

【 0 2 9 1 】

次に、ステップ S 1 1 8 では、D R A W 処理が行なわれる。この処理により、遊技機 4 0 0 の C P U 4 0 2 が、ステップ S 1 1 7 で H O L D されたカード以外のカードの交換を行う。この処理の終了後、ステップ S 1 1 9 へ処理を移す。

【 0 2 9 2 】

図 2 7 に示す如く、ステップ S 1 1 9 では、2 回目の役判定処理を行う。この処理により、遊技機 4 0 0 の C P U 4 0 2 が、遊技者に対しステップ S 1 1 8 でカードの交換が行われた後の 5 枚のカードの組み合わせが、ポーカー役に相当するか否かの判定を行う。この処理はステップ S 1 1 5 と同様である。この処理の終了後、ステップ S 1 2 0 へ処理を移す。

【 0 2 9 3 】

次に、ステップ S 1 2 0 は、ステップ S 1 1 5 又はステップ S 1 1 9 の役判定処理の結果を判定する処理を行う。この処理により、遊技機 4 0 0 の C P U 4 0 2 が、ステップ S 1 1 5 又はステップ S 1 1 9 の役判定処理の結果がポーカー役に相当すると判定する場合はステップ S 1 2 1 へ処理を移し、判定しない場合はステップ S 1 2 7 へ処理を移す。

【 0 2 9 4 】

次に、ステップ S 1 2 1 は、遊技者による「D O U B L E U P ゲーム」を行うかの判定処理である。「D O U B L E U P ゲーム」とは、或る役が成立し遊技者に対し相当する配当が付与された後、その獲得配当を賭けて行う勝負のことである。遊技機 4 0 0 の C P U 4 0 2 により制御されるディーラと遊技者により、1 枚ずつトランプカードが引かれ、そのカードの優劣により勝敗を決定するもので、遊技者のカードが勝っていた場合には遊技者の獲得配当は 2 倍になり、遊技者のカードが劣っていた場合には遊技者の獲得配当は 0 になるものである。この「D O U B L E U P ゲーム」を行うか否かの決定は遊技者にゆだねられ、操作部の操作により、遊技者が「D O U B L E U P ゲーム」を行うと判定される場合はステップ S 1 2 2 へ処理を移し、一方判定されない場合はステップ S 1 2 6 へ処理を移す。

【 0 2 9 5 】

次に、ステップ S 1 2 2 では、D O U B L E U P ゲーム処理を行う。この処理の終了後、ステップ S 1 2 3 へ処理を移す。

【 0 2 9 6 】

次に、ステップ S 1 2 3 では、ステップ S 1 2 2 の D O U B L E U P ゲーム結果を判定

10

20

30

40

50

する処理を行う。この処理では、遊技機 400 の CPU 402 がステップ S 122 の DOUBLE UP ゲーム結果を判定し、遊技者の勝ちの場合はステップ S 124 へ処理を移し、遊技者の負けの場合は、ステップ S 125 へ処理を移し、引き分けの場合にはステップ S 121 へ処理を戻す。

【0297】

次に、ステップ S 124 では、ステップ S 123 の DOUBLE UP ゲームで遊技者の勝ちであったため、遊技機 400 の CPU 402 は遊技者の配当を 2 倍にする処理を行う。この処理の終了後、ステップ S 121 へ処理を戻す。

【0298】

また、ステップ S 125 では、ステップ S 123 の DOUBLE UP ゲームで遊技者の負けであったため、遊技機 400 の CPU 402 は遊技者の配当を 0 にする処理を行う。この処理の終了後、ステップ S 127 へ処理を移す。

【0299】

一方、ステップ S 126 では、配当払出し処理を行う。遊技者に対しポーカー役成立により相当する配当を付与するため、遊技機 400 の CPU 402 は配当に相当するコインをクレジットし、最大クレジット枚数を超過するコインは、ホッパー駆動回路 417 にコイン払出し信号を供給し、その信号を受信したホッパー駆動回路 417 はホッパー 418 を駆動しコインの払出しを、コイン排出口 496 より行う。このとき、コイン検出部 420 は、コイン排出口 496 より払出されるコインの枚数を計数し、所定の枚数に達したと検知した場合に、払出し信号完了回路 419 にコインの払出しを停止する信号を供給し、払出し信号完了回路 419 は CPU 402 に対し、コインの払出しを停止する信号を供給する。当該信号を供給された CPU 402 は、ホッパー駆動回路 417 に対し、コインの払出しを停止する信号を供給する。この処理の終了後、ステップ S 127 へ処理を移す。

【0300】

次に、ステップ S 127 では、各種変数初期化処理を行う。遊技機 400 の CPU 402 は、RAM 408 に配置された各種変数の初期化を行う。この処理の終了後、本ルーチンが終了する。

【0301】

[遊技機 500 の動作]

第三の実施形態の遊技機 500 の動作は、第一及び第二の実施形態と同様であるが、図 13 における第二遊技実行処理で呼び出されるサブルーチンが異なるため、図 28 を参照して、第二遊技実行処理（キノゲーム）の処理を説明する。

【0302】

まず、遊技機 500 においてステップ S 131 で、ディーラによりキノ抽選を開始する場合ステップ S 132 へ処理を移し、開始されない場合ステップ S 131 を再実行する。

【0303】

次に、ステップ S 132 ではディーラによるキノ抽選を行う。この処理の終了後、ステップ S 133 へ処理を移す。

【0304】

次に、ステップ S 133 では、抽選された球の番号を入力する処理を行う。キノのディーラにより、数字入力装置 595 の数字入力スイッチ 594 が操作され、操作された数字のスイッチに該当する、表示装置 508 の当選数字表示部 599 が点灯される。この処理の終了後、ステップ S 134 へ処理を移す。

【0305】

次に、ステップ S 134 では、ステップ S 133 で入力され、表示装置 508 の当選数字表示部 599 に点灯された球の番号の情報を信号化して、遊技機 400 へ送信する処理を行う。遊技機 500 の CPU 502 は、当該球の番号の情報を信号化し、通信制御回路 509 を介して、遊技機 400 に対し送信する。この処理の終了後、遊技機 500 においてはステップ S 136 へ処理を移す。

【0306】

一方、遊技機 400 のステップ S135 では、遊技機 500 のステップ S134 で送信されてきた球の番号の情報の信号を受信する処理を行う。遊技機 400 の通信制御回路 446 が、当該信号の受信を検知すると、検知信号を CPU 433 へ供給する。この処理が終了すると、遊技機 400 においてはステップ S137 へ処理を移す。

【0307】

次に、ステップ S137 では抽選されたボールの番号の表示処理を行う。この処理では、ステップ S135 で CPU 433 に供給された、球の番号の情報の信号の検知信号に基づき、CPU 433 は液晶駆動回路 448 に対し当該情報の表示指示信号を供給し、当該指示信号を供給された液晶駆動回路 448 は、液晶表示器 449 において、抽選されたボールの番号の表示処理を行う。この処理が終了すると、遊技機 400 においては、本サブルーチンの処理が終了する。

10

【0308】

一方、遊技機 500 のステップ S136 では、キノの抽選が 20 回に達しているかの判定を行う。すなわち、キノ抽選が 20 回に達するまで、ステップ S132 からステップ S134 の処理を繰り返す。キノ抽選が 20 回に達したならば、本サブルーチンを終了する。

【0309】

[第三の実施形態において遊技機 400 の第二の表示装置に表示される表示について]
図 29 は、遊技機の第二の表示装置、すなわち液晶表示器 449 に表示される第三の実施形態における第二の遊技 (キノゲーム) の表示イメージである。

【0310】

操作表示部 456 は、遊技者が選択するキノの数字を表示する表示部である。遊技者は、選択したい番号の区画に触接することにより、選択された数字の区画に「チェックマーク」が表示される。また、キノの抽選が行われ、当選番号となった数字の区画は反転表示され、他の区画と識別できるように表示される。

20

【0311】

操作表示部 451 は、キノにおける各種 BET 方法を選択する触接部である。遊技者が選択したい BET 方法に該当する操作表示部に触接し、該当操作表示部の表示を反転表示させた状態において、その BET 方法が有効となる。

【0312】

表示部 452 は、遊技者により選択された数字の個数を表示する表示部である。

30

【0313】

表示部 453 は、遊技者により BET 可能なコインの枚数の範囲を表示する表示部である。

【0314】

表示部 454 は、遊技者により BET されたコインの枚数を表示する表示部である。CREDIT と表示された下方に位置するコインの表示部から、コインを一枚ずつ触接により表示部 453 へドラッグすることにより、遊技者はコインの BET が可能となる。

【0315】

操作表示部 455 は、コインの CREDIT 枚数を視覚的に表示した表示部である。この表示部における CREDIT 数と、遊技機 400 の CREDIT 数表示装置に表示される CREDIT 数は一致する。

40

【0316】

以上のように遊技機を構成し、各遊技機に処理を行わせることによって、ビデオポーカーの遊技者に対し、他の場所に設置されたキノゲームの遊技台に移動することなくスロットを行っていた遊技機においてキノゲームへ参加可能とすることができる。このことにより、ビデオポーカーの遊技者のキノゲームへの参加が促進され、ビデオポーカーの遊技者による遊技の選択性を向上させることになり、遊技場全体の稼働効率を高めることができる。また、より多くの遊技者に対し、キノゲームへの参加の機会を提供することができる。

【0317】

[その他の変形実施例]

50

上記第一、第二及び第三の実施形態では、第一の遊技をスロットとし、第二の遊技を競馬ゲームまたはルーレットとする組み合わせ、または第一の遊技をポーカーとし、第二の遊技をキノとする組み合わせであったが、本発明はこれらの組み合わせに限らず、第一の遊技と第二の遊技を自由に組み合わせる実施可能である。例えば、スロット、ビデオポーカー、競馬ゲーム、ルーレット、キノに限らず、麻雀、ブラックジャック、花札、ビンゴ、バカラなどの遊技でもよく、これらの遊技のうち2つを選択し組み合わせた形態が実施可能である。このとき、いずれの遊技が第一の遊技および第二の遊技に相当するかは問わない。

【0318】

また、上記第一、第二及び第三の実施形態では、1つの遊技機に組み込まれる第二の遊技は1つとしたが、本発明はこれに限らず、複数の第二の遊技の中から選択可能であってもよい。例えば、遊技機100の第二の表示装置としての液晶表示器138、または遊技機400の第二の表示装置としての液晶表示器449において、図30に示すような画面を表示させて、複数の第二の遊技を選択して行わせることが可能としてもよい。図30においては、操作表示部701を触接すると競馬ゲームが実行可能であり、操作表示部702を触接するとルーレットが実行可能であり、操作表示部703を触接するとキノが実行可能となる表示画面である。

10

【0319】

また、上記第一、第二及び第三の実施形態では、遊技機100及び遊技機400の筐体形状をアップライト型としたが、本発明はこれに限らず、図31に示すようなアップライト型筐体800にも適用可能である。このとき、図31に示すように、第二の遊技に関するシステム構成部分801は、スラント型筐体に物理的に追加するように配置するようになる。

20

【0320】

【発明の効果】

本発明によれば、他の場所に設置された遊技機に移動することなく第一の遊技を行っていた遊技機において第二の遊技へ参加可能となるので、遊技者による遊技の選択性が向上し、遊技場全体の稼働効率を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第一の実施形態のネットワーク構成図である。

【図2】本発明の第一の実施形態の遊技機100の概観図である。

30

【図3】本発明の第一の実施形態の遊技機100の停止図柄のデータテーブルを示す図である。

【図4】本発明の第一の実施形態の遊技機100の入賞停止態様と対応する配当コイン枚数を示す図である。

【図5】本発明の第一の実施形態の遊技機100のリールの回転及び停止の概要を示す図である。

【図6】本発明の第一の実施形態の遊技機100のハードブロック図である。

【図7】本発明の第一の実施形態の遊技機200の概観を示す図である。

【図8】本発明の第一の実施形態の遊技機200のハードブロック図である。

【図9】本発明の第一の実施形態の遊技機100における処理を示すフローチャートである。

40

【図10】本発明の第一の実施形態の遊技機100における処理を示すフローチャートである。

【図11】本発明の第一の実施形態の遊技機100及び遊技機200または300が通信して行う処理を示すフローチャートである。

【図12】本発明の第一の実施形態の遊技機100及び遊技機200または300が通信して行う処理を示すフローチャートである。

【図13】本発明の第一の実施形態の遊技機100及び遊技機200または300または500が通信して行う処理を示すフローチャートである。

【図14】本発明の第一の実施形態の遊技機100及び遊技機200が通信して行う処理

50

を示すフローチャートである。

【図 15】本発明の第一の実施形態の遊技機 100 の第二の表示装置に表示される第二の遊技の表示イメージ図である。

【図 16】本発明の第二の実施形態のネットワーク構成図である。

【図 17】本発明の第二の実施形態の遊技機 300 の概観図である。

【図 18】本発明の第二の実施形態の遊技機 300 のハードブロック図である。

【図 19】本発明の第二の実施形態の遊技機 100 及び遊技機 300 が通信して行う処理を示すフローチャートである。

【図 20】本発明の第二の実施形態の遊技機 100 の第二の表示装置に表示される第二の遊技の表示イメージ図である。

10

【図 21】本発明の第三の実施形態のネットワーク構成図である。

【図 22】本発明の第三の実施形態の遊技機 400 の概観を示す図である。

【図 23】本発明の第三の実施形態の遊技機 400 のハードブロック図である。

【図 24】本発明の第三の実施形態の遊技機 500 の概観図である。

【図 25】本発明の第三の実施形態の遊技機 500 のハードブロック図である。

【図 26】本発明の第三の実施形態の遊技機 400 における処理を示すフローチャートである。

【図 27】本発明の第三の実施形態の遊技機 400 における処理を示すフローチャートである。

【図 28】本発明の第三の実施形態の遊技機 400 及び遊技機 500 が通信して行う処理を示すフローチャートである。

20

【図 29】本発明の第三の実施形態の遊技機 400 の第二の表示装置に表示される第二の遊技の表示イメージ図である。

【図 30】本発明の変形実施形態の遊技機 100 または 400 の第二の表示装置に表示される第二の遊技の表示イメージ図である。

【図 31】本発明の変形実施形態のスラント型遊技機の概観図及びスラント型遊技機に第二の遊技に関するシステムを物理的に追加するイメージ図である。

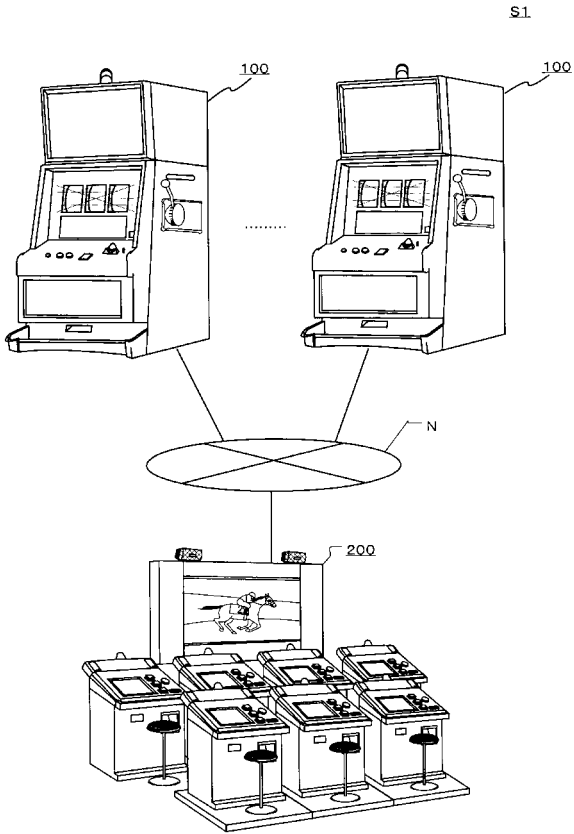
【符号の説明】

100、200、300、400、500 遊技機
 101、201、301、401、501 主制御回路
 102、132、202、302、402、433、502 CPU
 127、215、308、426、507 表示制御装置
 128、216、309、508 表示装置
 130、135、218、314、431、446、509 通信制御回路
 131、432 制御回路
 136、447、450 タッチセンサ
 137、448 液晶駆動回路
 138、449 液晶表示器
 199、299、399、499 筐体
 800 アップライト型筐体
 801 第二の遊技に関するシステム構成部分
 N ネットワーク
 S1、S2、S3 遊技システム

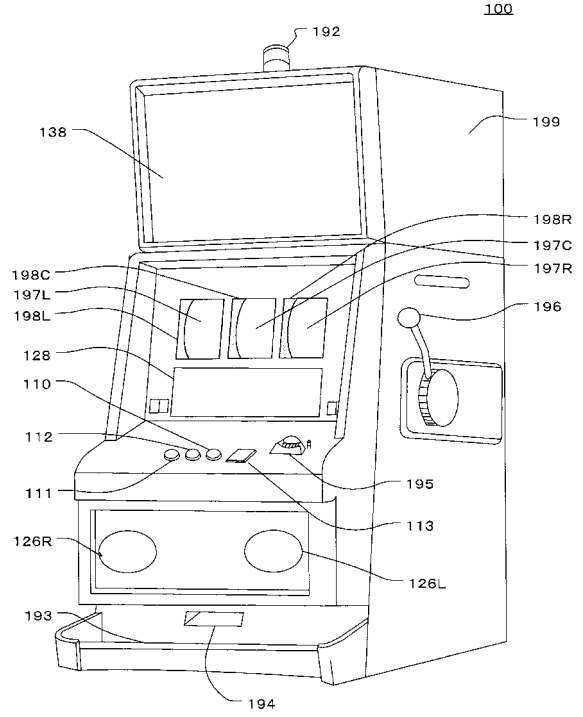
30

40

【図1】



【図2】



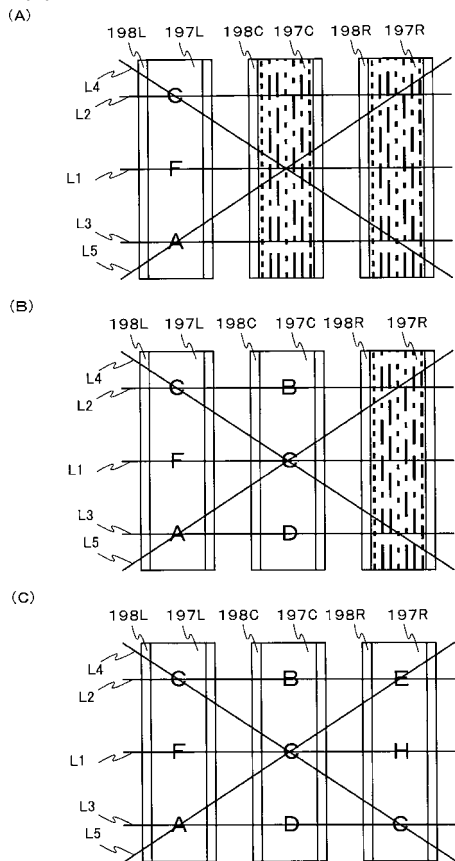
【図3】

コード番号	第1リール (197L)	第2リール (197C)	第3リール (197R)
0	A	B	B
1	G	C	H
2	F	D	F
3	C	G	E
4	F	D	F
5	A	A	A
6	D	E	E
7	C	G	B
8	G	D	F
9	F	E	D
10	C	B	F
11	F	D	H
12	A	E	B
13	E	D	F
14	C	A	E
15	F	E	H
16	B	G	C
17	F	D	F
18	C	B	D
19	E	F	E
20	F	D	F

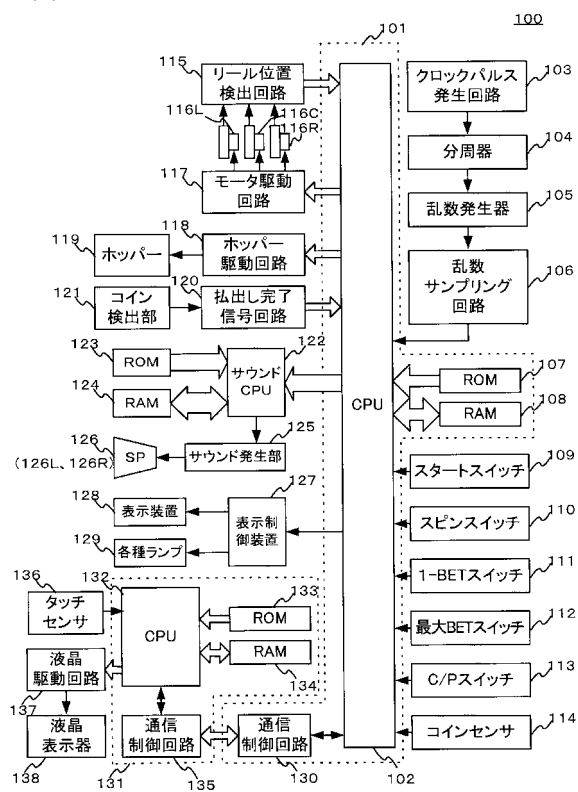
【図4】

第1リール (197L)	第2リール (197C)	第3リール (197R)	配当枚数
A	A	A	15
C	C	C	15
F	F	F	15
C	C	A	15
F	F	A	15
B	B	B	12
D	D	D	8
...

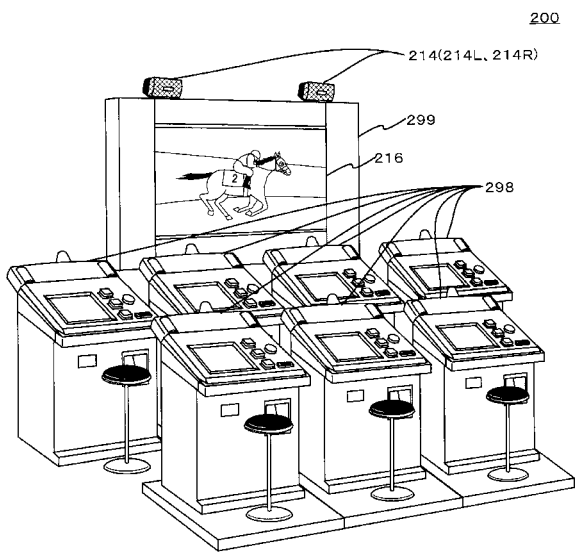
【図5】



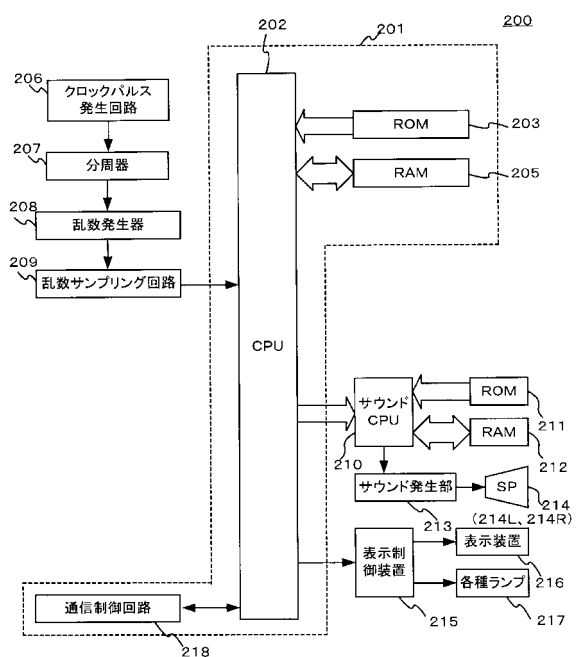
【図6】



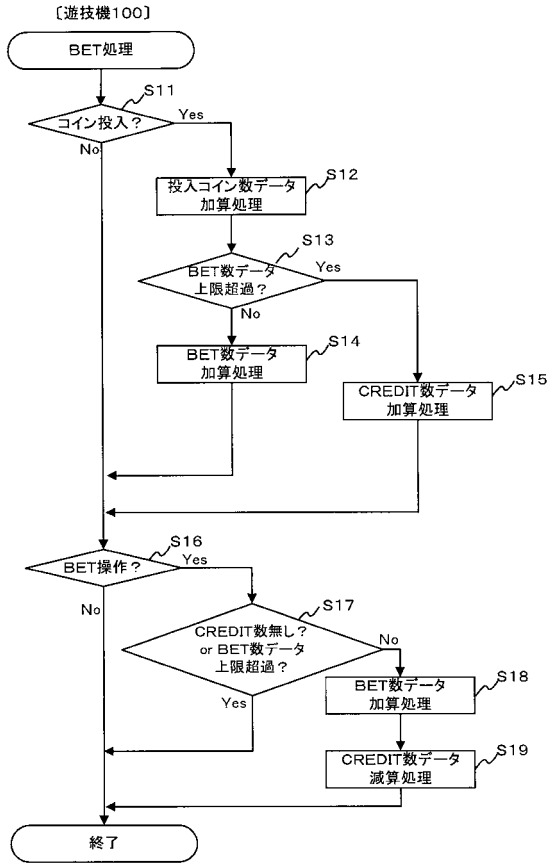
【図7】



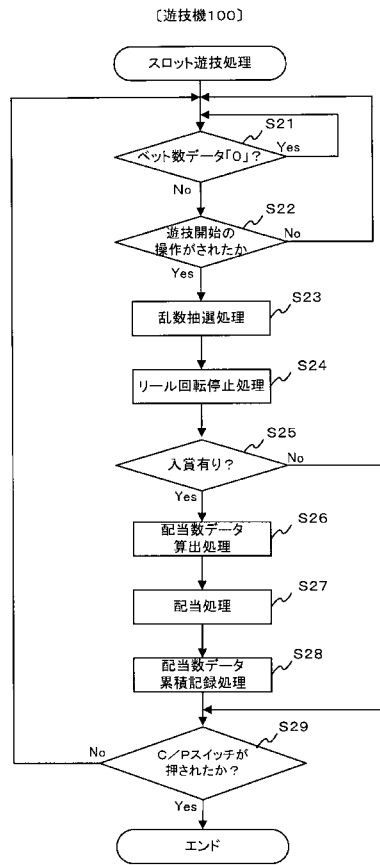
【図8】



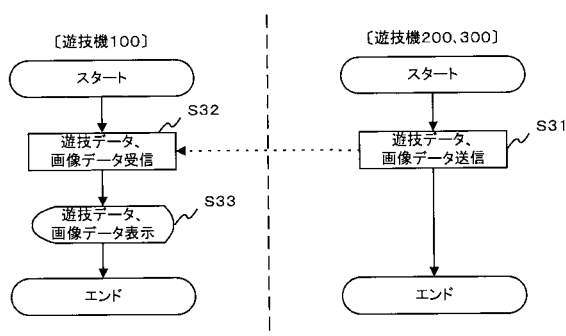
【図9】



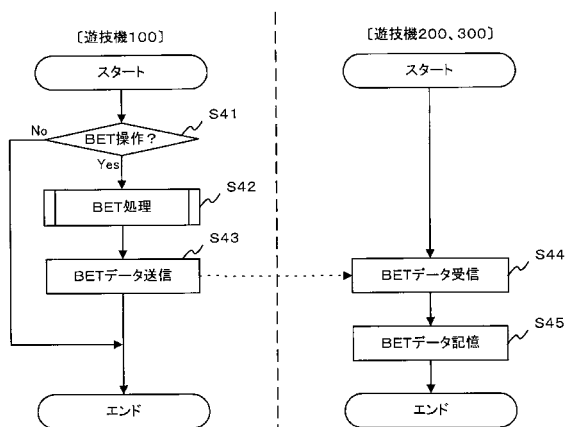
【図10】



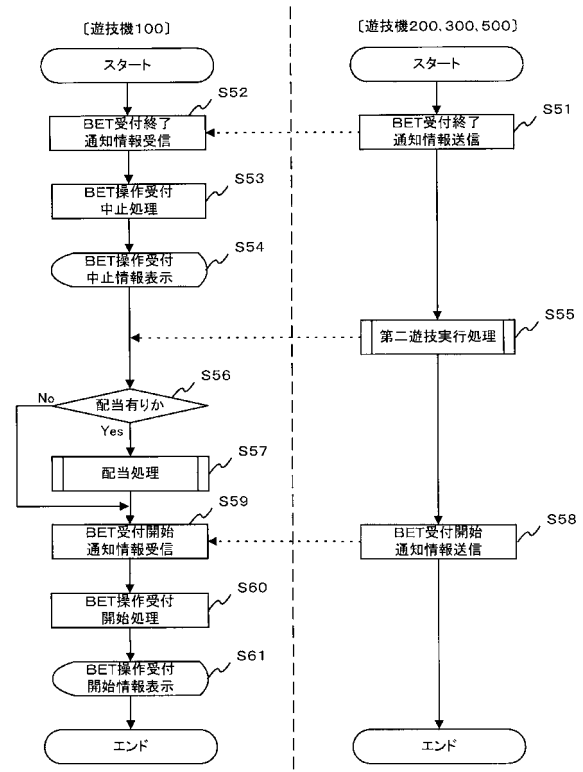
【図11】



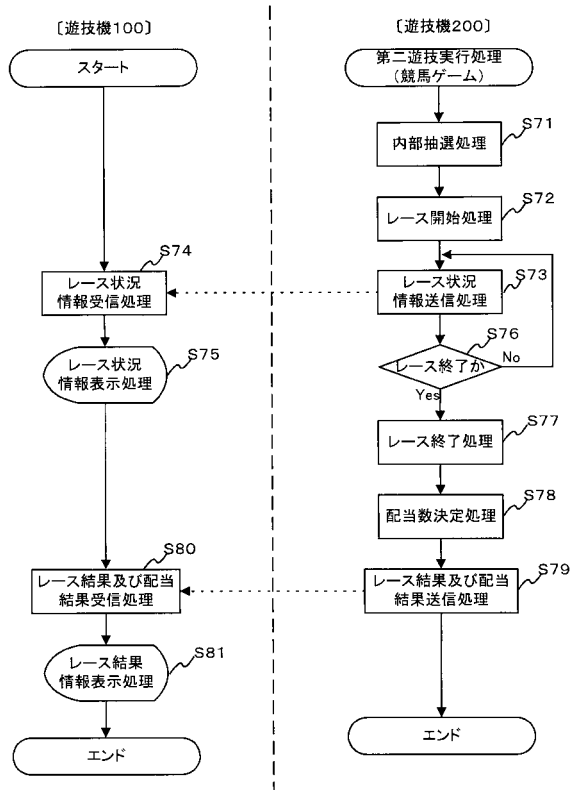
【図12】



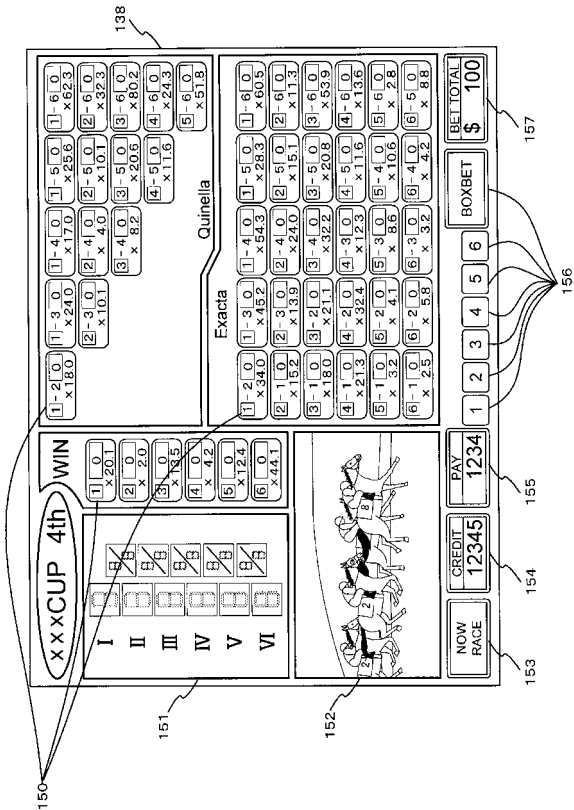
【図13】



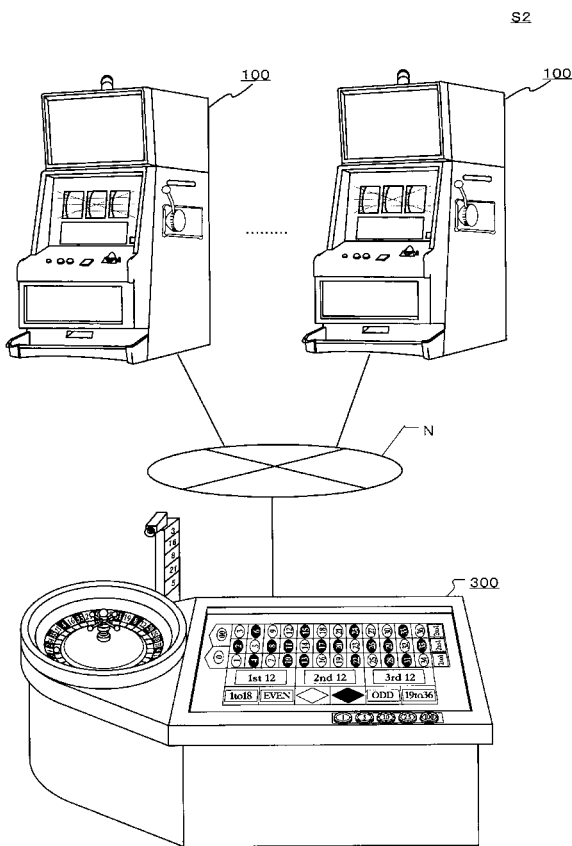
【図14】



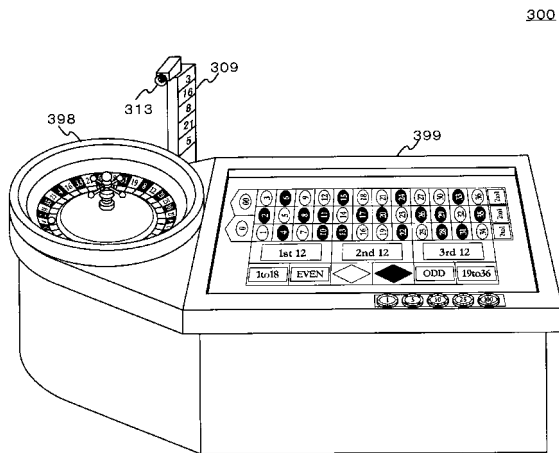
【図15】



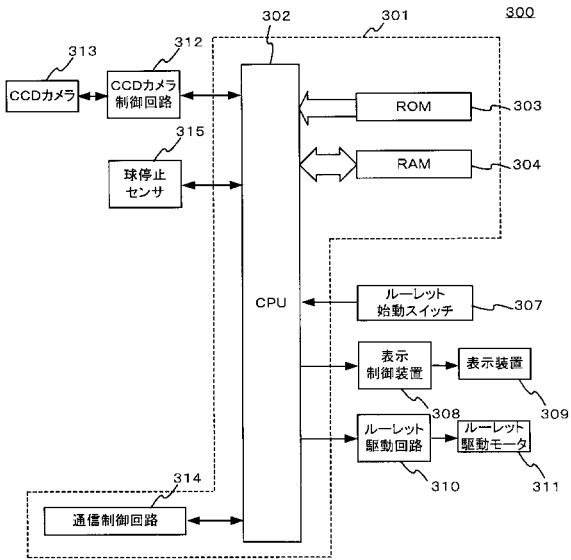
【図16】



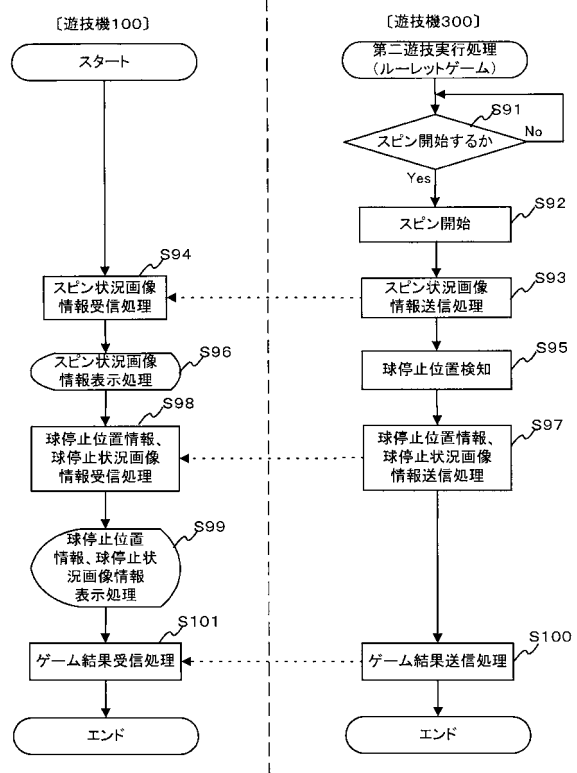
【図17】



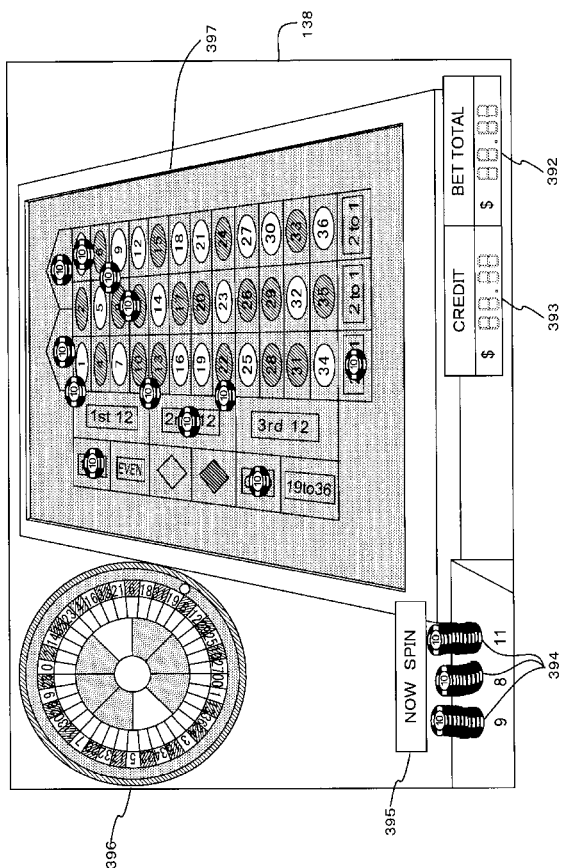
【図18】



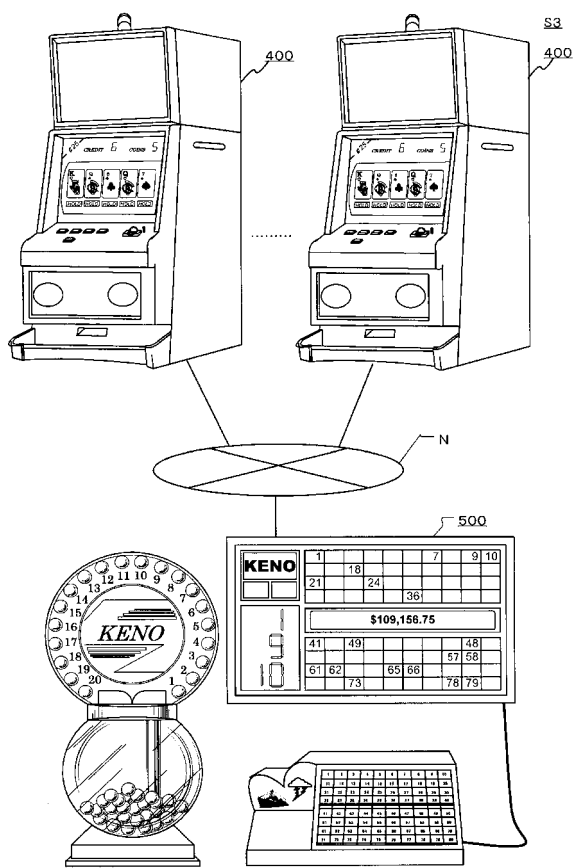
【図19】



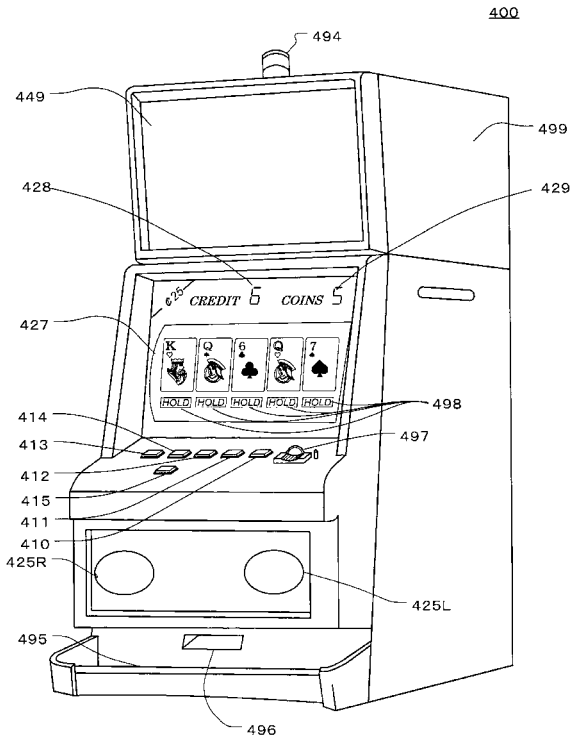
【図20】



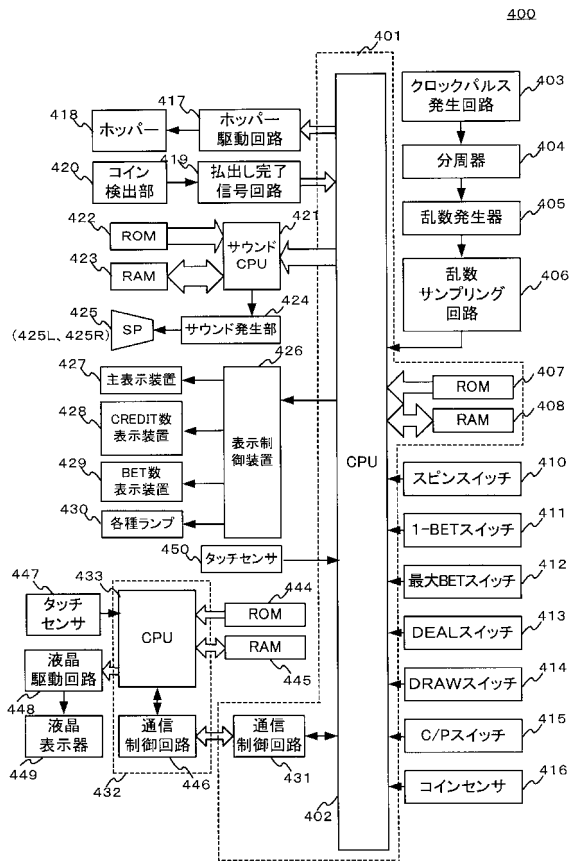
【図21】



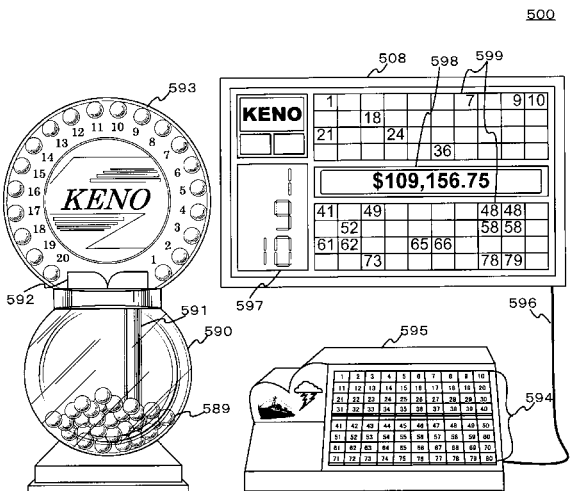
【図22】



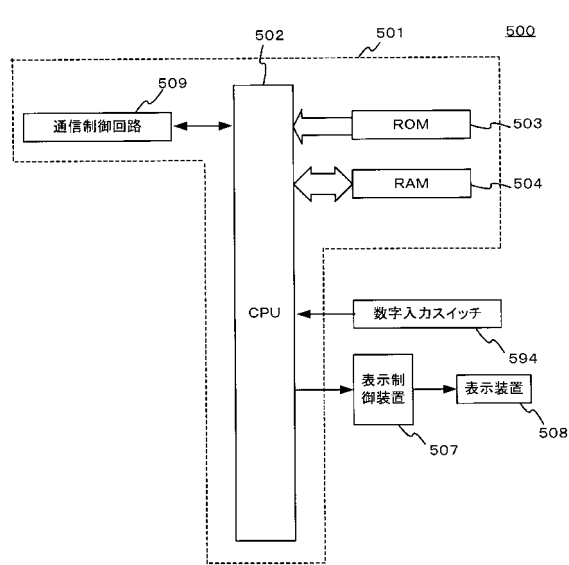
【図23】



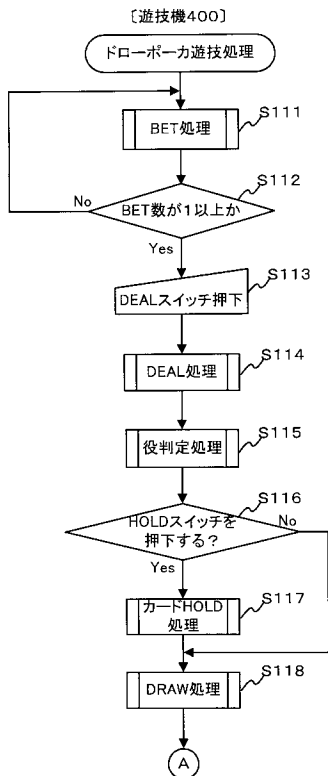
【図24】



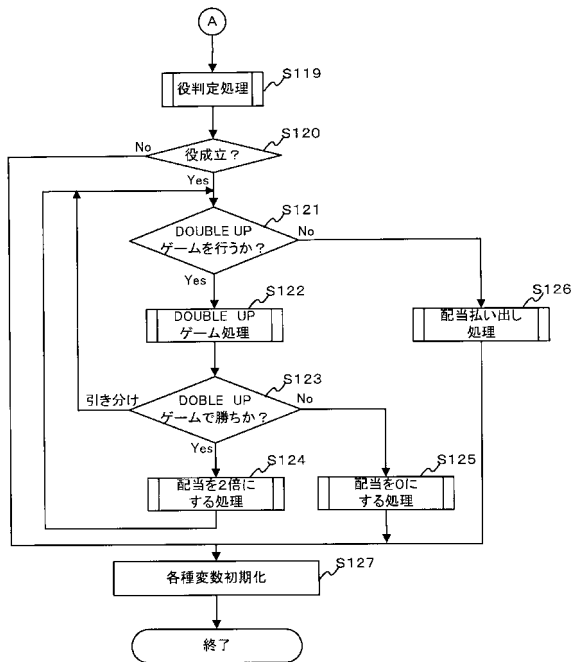
【図25】



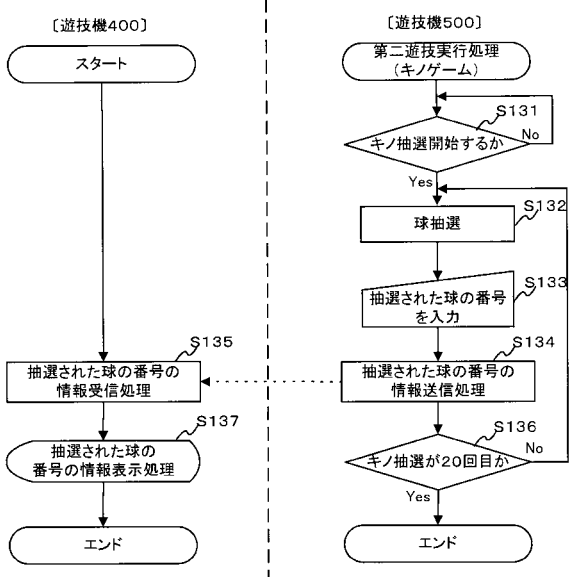
【図26】



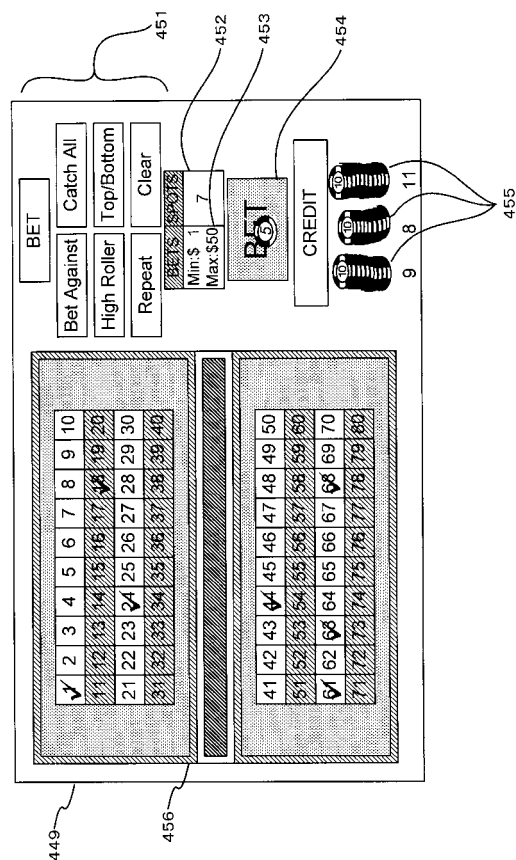
【図27】



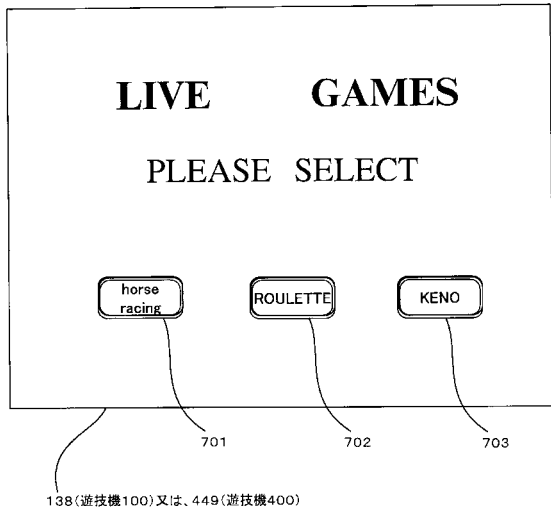
【図28】



【図29】



【図30】



【図31】

