

(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2009-112808

(P2009-112808A)

(43) 公開日 平成21年5月28日(2009.5.28)

(51) Int.Cl.

A 63 F 13/12 (2006.01)

F 1

A 63 F 13/12

テーマコード(参考)

B

2 C 00 1

審査請求 未請求 請求項の数 13 O L 外国語出願 (全 64 頁)

(21) 出願番号 特願2008-276214 (P2008-276214)
 (22) 出願日 平成20年10月28日 (2008.10.28)
 (31) 優先権主張番号 11/982,584
 (32) 優先日 平成19年11月2日 (2007.11.2)
 (33) 優先権主張国 米国(US)

(71) 出願人 501405122
 コナミゲーミング インコーポレーテッド
 アメリカ合衆国、ネバダ州 89119、
 ラスベガス市、トレード センター ドラ
 イブ 585
 (74) 代理人 100109634
 弁理士 鮎谷 威志
 須田 聰
 (72) 発明者
 アメリカ合衆国、ネバダ州 89119、
 ラスベガス市、トレード センター ドラ
 イブ 585、コナミゲーミング インコ
 ーポレーテッド内

最終頁に続く

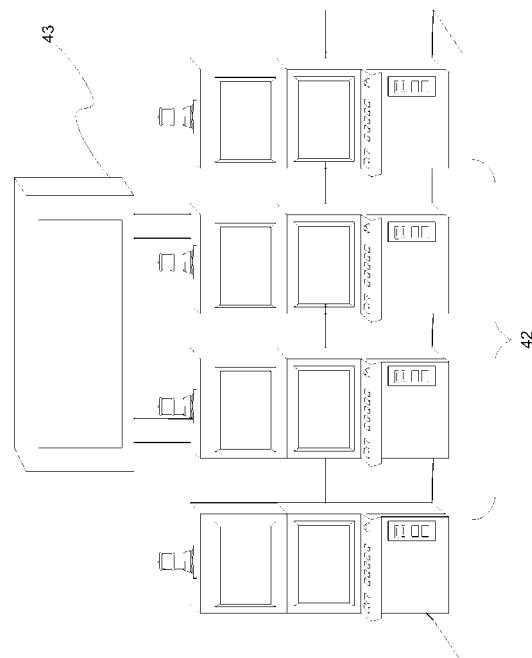
(54) 【発明の名称】多種のゲームスタイルを有するゲーミングマシン

(57) 【要約】

【課題】ゲーミングマシンをプレイする複数のプレイヤーが競争してあるいは協力してゲームを楽しむことができるゲーミングマシンを提供すること。

【解決手段】本発明は、複数のゲーミングマシンであって、該複数のゲーミングマシンのそれぞれは互いに接続されており、各ゲーミングマシンはディスプレイスクリーンを有し、ここで、該複数のゲーミングマシンのうち1台以上のプレイの結果が、該1台以上のゲーミングマシン以外のゲーミングマシンのプレイに影響を与えることを特徴とする複数のゲーミングマシンに関する。

【選択図】図24



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数のゲーミングマシンであって、該複数のゲーミングマシンのそれぞれは互いに接続されており、各ゲーミングマシンはディスプレイスクリーンを有し、ここで、該複数のゲーミングマシンのうち1台以上のプレイの結果が、該1台以上のゲーミングマシン以外のゲーミングマシンのプレイに影響を与えることを特徴とする複数のゲーミングマシン。

【請求項 2】

前記複数のゲーミングマシンは、前記ゲーミングマシンをプレイするプレイヤーが互いに競争できるように設計されていることを特徴とする請求項1に記載の複数のゲーミングマシン。 10

【請求項 3】

前記複数のゲーミングマシンは、前記ゲーミングマシンをプレイするプレイヤーが互いに協力できるように設計されていることを特徴とする請求項1に記載の複数のゲーミングマシン。

【請求項 4】

前記複数のゲーミングマシンのプレイの結果が同じであることを特徴とする請求項1に記載の複数のゲーミングマシン。

【請求項 5】

前記複数のゲーミングマシンのプレイの結果が互いに異なっていることを特徴とする請求項1に記載の複数のゲーミングマシン。 20

【請求項 6】

2以上のゲーミングマシンのプレイが、前記複数のゲーミングマシンのうち1台のゲーミングマシンのディスプレイスクリーン上に表示されることを特徴とする請求項1に記載の複数のゲーミングマシン。

【請求項 7】

プレイに応じて賞を払い戻すための1つ以上のペイアウトを有する複数のゲーミングマシンであって、該複数のゲーミングマシンのそれぞれは、プライマリーゲームを実行するための表示を行うゲームディスプレイと、シンボルを表示するためのシンボルディスプレイとを有し、ここで、該シンボルディスプレイに表示される該シンボルは、該プライマリーゲームのプレイに応じて変化されることを特徴とする複数のゲーミングマシン。 30

【請求項 8】

前記シンボルがウイニングコンビネーションの一部を構成しているか否かを判断するコントローラーを有していることを特徴とする請求項7に記載の複数のゲーミングマシン。

【請求項 9】

前記シンボルが前記ウイニングコンビネーションの一部を構成している場合、前記賞が払い戻されることを特徴とする請求項8に記載の複数のゲーミングマシン。

【請求項 10】

予め決められたゲーミングマシンのシンボルがウイニングコンビネーションの一部を構成している場合、前記賞が該予め決められたゲーミングマシンでだけ払い戻されることを特徴とする請求項8に記載の複数のゲーミングマシン。 40

【請求項 11】

予め決められたゲーミングマシンのシンボルがウイニングコンビネーションの一部を構成している場合、前記賞が前記複数のゲーミングマシン全てで払い戻されることを特徴とする請求項8に記載の複数のゲーミングマシン。

【請求項 12】

前記複数のゲーミングマシン全台のシンボルがウイニングコンビネーションの一部を構成している場合、前記賞が前記複数のゲーミングマシン全てで払い戻されることを特徴とする請求項8に記載の複数のゲーミングマシン。

【請求項 13】

前記ゲームディスプレイの1つが複数のゲームステータスを表示し、該複数のゲームステ

10

20

30

40

50

ータスの1つは、前記複数の各ゲーミングマシンによってプレイされるゲームの1つのステータスであることを特徴とする請求項8に記載の複数のゲーミングマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明に係るゲーミングマシンは、多種のゲームスタイルを有する。例えば、本発明に係るゲーミングマシンは、プレイヤーのかけ金変動が可能であり、かけ金変動によって多種のゲームルールがプレイヤーにオファーされる。さらに、複数のプレイヤーが同時にプレイ可能な複数のゲーミングマシンである。

10

【背景技術】

【0002】

従来から複数のボーナスステージを有するゲーミングマシンが知られており、プレイヤーはボーナスゲームが開始されると、様々な種類のボーナスステージを楽しむことができた。しかし、一般的に、各プレイヤーはそれぞれ別々の好みを有しているが、従来のゲーミングマシンはそれらそれぞれのプレイヤーの好みに合わせたボーナスゲームスタイルを提供できず、どのプレイヤーに対しても同じボーナスゲームスタイルを提供していた。そこで、ボーナスステージをプレイヤーが選択でき、またボーナスステージを自分の好みにグレードアップできるゲーミングマシンの出現が望まれていた。

20

【0003】

また、従来から複数のゲーミングマシンがコネクトされており、各プレイヤーのゲーム進行に伴ってボーナスゲーム時の賞金額が増加し、ボーナスを引き当てたプレイヤーにその賞金が提供される、いわゆるプログレッシブゲームが知られている。しかし、この場合、各プレイヤーはそれぞれ独立してプレイし、複数のプレイヤーがチームプレイとしてスロットゲームを楽しめるマシンは知られていなかった。そこで、複数のプレイヤーがチームプレイとしてスロットゲームを楽しめる複数のゲーミングマシンの出現が望まれていた。

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ゲーミングマシンをプレイする複数のプレイヤーが競争してあるいは協力してゲームを楽しむことができるゲーミングマシンを提供すること。

30

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の一態様は、例えば、表示画面と、該表示画面上に設けられた1種類または複数の異なる種類のフィーチャーと、を有するゲーミングマシンであって、プライマリーゲーム中またはボーナスゲーム中に、プレイヤーがかけ金を変化させると、1つ以上の該フィーチャーがアクティベートされることを特徴とするゲーミングマシンである。

【0006】

カジノでのプレイヤーは一般的に一度のゲームで大金を獲得することに喜びを感じる。上記構成にすることで、プレイヤーはフィーチャーを数多くアクティベートできる。その結果、プレイヤーのボーナスに対する期待感は膨らみ、またプレイヤーはより大きな賞金をゲットできるのではないかという考えを抱きながら刺激的にプレイすることができる。

40

【0007】

1または複数のボーナスゲームを有し、プレイヤーは該ボーナスゲーム中いつでも掛け金を変化させても良い。

【0008】

プレイヤーがかけ金を変化させると、前記フィーチャーの種類が変化してもよい。

【0009】

上記構成にすることで、どのような種類のフィーチャーが出現するかという期待感をプレ

50

イヤーに提供できる。また、フィーチャー選択時にプレイヤーの意思を取り入れることが可能となるので、プレイヤーがより密接にゲームに参加できる。また、プレイ形態の幅も広がる。

【0010】

前記フィーチャーに対応するゲームが、フリーゲーム、ボーナスゲームまたはプログレッシブゲームであってもよい。

【0011】

前記フリーゲームが1または複数のゲーム回数を有し、プレイヤーがかけ金を変化させると、該かけ金の変化に準じて該フリーゲームの回数が変化してもよい。

【0012】

前記ボーナスゲームがペイテーブルを有し、プレイヤーがかけ金を変化させると、該かけ金の変化に準じて該ペイテーブルが変化してもよい。

【0013】

カジノでのプレイヤーは一般的に一度のゲームで大金を獲得することに喜びを感じる。上記構成にすることで、プレイヤーはボーナスゲームで獲得可能な賞金額を大幅に上げることができる。その結果、プレイヤーはより大きな賞金をゲットできるのではないかという考えを抱きながら刺激的にプレイすることができる。

【0014】

前記ボーナスゲームが少なくとも1つ以上のプログレッシブを有し、プレイヤーがかけ金を変化させると、該かけ金の変化に準じて、プレイヤーが該プログレッシブに当選する確率が変化してもよい。

【0015】

前記ボーナスゲームがスペシャルシンボルを有しており、プレイヤーがかけ金を変化させると、該かけ金の変化に準じて、該スペシャルシンボルの機能が変化してもよい。

【0016】

前記ボーナスゲームがスペシャルシンボルを有しており、プレイヤーがかけ金を変化させると、該かけ金の変化に準じて、該スペシャルシンボルの出現確率が変化してもよい。

【0017】

上記構成にすることで、ボーナスゲーム中でスペシャルシンボルの出現率が増加する。その結果、ボーナスゲーム中でスペシャルシンボルが揃いやすくなるので、ボーナスゲームでの獲得賞金が増えたり、ボーナスの獲得回数が増えたりする。このようにすると、このプレイスタイルを好むプレイヤーをより楽しませることができ、プレイヤーの興味を引くことができる。

【0018】

前記かけ金の変化に準じて、前記フィーチャーに対するプレイヤーへの還元率が変化してもよい。

【0019】

カジノでのプレイヤーは一般的に一度のゲームで大金を獲得することに喜びを感じる。上記構成にすることで、プライマリーゲーム中は低額でプレイしていたとしても、そのボーナスゲームにおいて大金を獲得することが可能になり、プレイヤーを満足させることができある。また、ボーナスゲームで大金を獲得するプレイスタイルに変更可能なため、プライマリーゲームを低額で行っていたプレイヤーに後悔の念を与えることがない。

【0020】

前記かけ金の変化に準じて、前記フィーチャーがトリガーされる確率が変化してもよい。

【0021】

前記かけ金の変化に準じて、アクティベートされる前記フィーチャーの数が変化してもよい。

【0022】

上記構成にすることで、プライマリーゲームおよびボーナスゲーム中でアクティブなフ

10

20

30

40

50

ィーチャーが出現する数が増加可能になる。その結果、プライマリーゲームからボーナスゲームへ移行しやすくなり、またボーナスゲーム中では、例えばプレイヤーへの払戻し金額が増加するなど、プレイヤーの有利な点が増える。このようにすると、このプレイスタイルを好むプレイヤーをより楽しませることができ、プレイヤーの興味を引くことができる。

【0023】

プレイヤーが前記複数の種類のフィーチャーのうち少なくとも1つ以上を選択可能で、前記かけ金の変化に準じて、該選択可能な複数の種類のフィーチャーが変化してもよい。

【0024】

ゲーミングマシンを上記構成にし、複数のフィーチャーから1つ以上のフィーチャーをプレイヤーが選択可能にすることで、各プレイヤーは自分の好みに合ったスタイルのゲーム（例えば、一回の当選額が大きいボーナスゲーム、当選確率が大きいボーナスゲームなど）を楽しむことができる。また、従来単調であったボーナスゲームをバラエティに富ませるので、プレイヤーは繰り返しプレイしてもあきらめることなく、また従来よりもエキサイティングなゲーミングマシンを提供できる。また、プレイヤーがゲームの設定内容を選択できるので、プレイヤーがより密接にゲームに参加することができる。

【0025】

プレイヤーが前記複数の種類のフィーチャーのうち少なくとも1つ以上を選択可能で、前記かけ金の変化に準じて、プレイヤーが選択可能なフィーチャーの数が変化してもよい。
。

10

20

30

【0026】

上記構成にすることで、出現するフィーチャーの数が増加可能になるので、プレイヤーが選択できる幅が広げることができる。その結果、ボーナスゲームはよりエキサイティングになる。

【0027】

前記かけ金の変化に準じて、アクティベートされるフィーチャーの数が変化してもよい。
。

30

【0028】

また、本発明の一態様は、例えば、表示画面と、該表示画面上に設けられた1種類または複数の異なる種類のフィーチャーと、を有するゲーミングマシンであって、1つ以上のボーナスゲームを有し、該ボーナスゲーム開始時またはボーナスゲーム中に、プレイヤーがかけ金を変動可能であることを特徴とするゲーミングマシンである。

【0029】

前記かけ金の変化に準じて、前記ボーナスゲームのルールが変化してもよい。

【0030】

上記構成にしゲームルールを変更可能とすることで、プレイヤーは自分の好みに合ったプレイスタイル、例えば一度の賞金額が大きいゲーム、フィーチャーがトリガーされる確率が高いゲームなどを楽しむことができる。

【0031】

前記ボーナスゲームがペイテーブルを有しており、前記かけ金の変化に準じて、該ペイテーブルが変化してもよい。
。

40

【0032】

前記かけ金の変化に準じて、プレイヤーに対する前記ボーナスゲームの還元率が変化してもよい。

【0033】

前記ボーナスゲームが少なくとも1つ以上のプログレッシブを有しており、前記かけ金の変化に準じて、プレイヤーが該プログレッシブに当選する確率が変化してもよい。

【0034】

また、本発明は、表示画面と、該表示画面上に設けられた1種類または複数の異なる種類のフィーチャーと、を有するゲーミングマシンであって、プレイヤーがかけ金を変動可

50

能であり、該変動に準じてゲームルールが変化することを特徴とするゲーミングマシンである。

【0035】

前記ゲームには1回または複数回のフリーゲームが含まれ、前記かけ金の変化に準じて、該フリーゲームの回数が変化してもよい。

【0036】

前記ゲームはスペシャルシンボルを有しており、前記かけ金の変化に準じて、該スペシャルシンボルの機能が変化してもよい。

【0037】

前記ゲームはスペシャルシンボルを有しており、前記かけ金の変化に準じて、該スペシャルシンボルの出現率が変化してもよい。

【0038】

前記ゲームはペイテーブルを有するボーナスゲームを有しており、前記かけ金の変化に準じて、該ペイテーブルが変化してもよい。

【0039】

前記ゲームは、ボーナスゲームおよび少なくとも1つ以上のプログレッシブを有しており、前記かけ金の変化に準じて、該ボーナスゲーム中にプレイヤーが該プログレッシブに当選する確率が変化してもよい。

【0040】

本発明の一態様は、例えば、複数のゲーミングマシンであって、該複数のゲーミングマシンのそれぞれは互いに接続されており、各ゲーミングマシンはディスプレイスクリーンを有し、ここで、該複数のゲーミングマシンのうち1台以上のプレイの結果が、該1台以上のゲーミングマシン以外のゲーミングマシンのプレイに影響を与えることを特徴とする複数のゲーミングマシンであってよい。

20

【0041】

従来のゲーミングマシンでは、プレイヤーは個人でプレイしていた。ゲーミングマシンを上記構成にすることによって、複数のプレイヤーのうち一人以上のプレイヤーがプライマリーゲームからボーナスゲームへ移行すると、他のプレイヤーもボーナスゲームへ以降可能である。従って、プレイヤー同士の間に共同作業する感情を作り出し、チームプレイとしてゲーミングマシンを楽しむことができる。またあるプレイヤーがボーナスゲームを勝ち取らなかった場合でさえ、そのプレイヤーはボーナスゲームをスタートすることも可能である。従って、プレイヤーは運のよさを感じることができる。

30

【0042】

前記複数のゲーミングマシンは、前記ゲーミングマシンをプレイするプレイヤーが互いに競争できるように設計されていてよい。

【0043】

前記複数のゲーミングマシンは、前記ゲーミングマシンをプレイするプレイヤーが互いに協力できるように設計されていてよい。

【0044】

前記複数のゲーミングマシンのプレイの結果が同じであってよい。

40

【0045】

ゲーミングマシンを上記構成にすることによって、ボーナスゲームで大きな額を勝ち取れなかつたプレイヤーであっても、その額より大きな額の賞金を勝ち取ることが可能である。この場合、プレイヤー同士の間に共同作業する感情を作り出し、チームプレイとしてゲーミングマシンを楽しむことができる。そして、大きな賞金を勝ち取れなかつたプレイヤーであっても、より大きな賞金を勝ち取ることも可能である。従って、プレイヤーは運のよさを感じることができます。

【0046】

前記複数のゲーミングマシンのプレイの結果が互いに異なっていてよい。

【0047】

50

ゲーミングマシンを上記構成にすることによって、ボーナスゲームをプレイする複数のプレイヤーの間で勝ち取られた賞金を共有することができる。この場合、大きな賞金を獲得したプレイヤーに対しては大きな額が払い戻され、小さな額の賞金を獲得したプレイヤーには大きくなれない賞金が払い戻される。この場合でさえ、全ての複数のプレイヤーはボーナスゲームをスタートすることができ、プレイヤーは互いの間で協力感を持つことができ、チームプレイとしてゲームを楽しむことができる。

【0048】

1台以上のゲーミングマシンのプレイ結果が他のゲーミングマシンの操作に影響を与えるか否かの決定がなされてもよい。

【0049】

ゲーミングマシンを上記構成にすることによって、各プレイヤーは任意に別のプレイヤーと共にプレイするかあるいは個人でプレイするかを選択することができる。このようにして、プレイヤーの好みに合わせたゲームモードを提供することができる。

【0050】

ゲーミングマシンのプレイ結果に基づいて継続してプレイする権利を勝ち取ったプレイヤーは、ゲームを継続してプレイしてもよい。

【0051】

各ゲーミングマシンのディスプレイスクリーンは、複数のプレイヤーの操作を表示してもよい。

【0052】

ゲーミングマシンを上記構成にすることによって、各プレイヤーはプレイしている間他のプレイヤーのプレイ状況をチェックすることができ、そしてプレイヤーは互いに競争してあるいは協力することによって、簡単にゲームをプレイすることができる。

【0053】

本発明の別の一態様は、例えば、プレイに応じて賞を払い戻すための1つ以上のペイアウトを有する複数のゲーミングマシンであって、該複数のゲーミングマシンのそれぞれは、プライマリーゲームを実行するための表示を行うゲームディスプレイと、シンボルを表示するためのシンボルディスプレイとを有し、ここで、該シンボルディスプレイに表示される該シンボルは、該プライマリーゲームのプレイに応じて変化されることを特徴とする複数のゲーミングマシンであってよい。

【0054】

前記シンボルがウイニングコンビネーションの一部を構成しているか否かを判断するコントローラーを有していてよい。

【0055】

前記シンボルが前記ウイニングコンビネーションの一部を構成している場合、前記賞が払い戻されてよい。

【0056】

予め決められたゲーミングマシンのシンボルがウイニングコンビネーションの一部を構成している場合、前記賞が該予め決められたゲーミングマシンでだけ払い戻されてよい。

【0057】

予め決められたゲーミングマシンのシンボルがウイニングコンビネーションの一部を構成している場合、前記賞が前記複数のゲーミングマシン全てで払い戻されてよい。

【0058】

前記複数のゲーミングマシン全台のシンボルがウイニングコンビネーションの一部を構成している場合、前記賞が前記複数のゲーミングマシン全てで払い戻されてよい。

【0059】

前記ゲームディスプレイの1つが複数のゲームステータスを表示してもよい。

【発明の効果】

【0060】

本発明によると、ゲーミングマシンをプレイする複数のプレイヤーが競争してあるいは

10

20

30

40

50

協力してゲームを楽しむことができる。具体的には、各プレイヤーのゲームの結果が他プレイヤーのゲームの結果に影響を与えたりすることが可能である。

【発明を実施するための最良の形態】

【0061】

以下、本発明を具体的に説明するが、本発明はそれらに限定されることはない。

【0062】

図1は、本発明のゲーミングマシンの一例を示す斜面図である。図1に示されるように、ゲーミングマシン1は、表示画面2および3を備えている。表示画面2のすぐ下には、BETスイッチ4、マルチライنسイッチ5、MAXBETスイッチ6、AYOUTスイッチ7、コイン投入口8および紙幣等出入り口9が設けられている。BETスイッチ4は、1BETから5BETまでの5つのスイッチを有している。マルチライnsイッチ5は、10LINEから50LINEまでの5つのスイッチを有している。また、ゲーミングマシン1の下部右側には、コイン払い戻し口10が設けられている。

10

【0063】

表示画面2には、プライマリーゲームまたはボーナスゲームを行うための複数のリールと該リール上に表示される異なる種類の複数のフィーチャーが表示される。表示画面2には、プレイヤーがプレイするボーナスゲームの種類を選択するための表示、プレイヤーがフィーチャーを選択するための表示、プレイヤーがボーナスゲームをプレイするための表示などが表示される。表示画面3には、プレイヤーがボーナスゲームで獲得できる金額を表示したプログレッシブ画面が表示されている。また、表示画面2および3には、スロットゲームの進行状況に応じた演出、プレイヤーがゲームマシンに投入しているクレジットなどが表示されてもよい。また、表示画面2または3に表示されるとして上記したものは、表示画面2に表示されても、表示画面3に表示されてもよい。

20

【0064】

BETスイッチ4は、スロットゲームに対してかけ金を投入するためのスイッチである。プレイヤーは、BETスイッチ4を使用して1BETから5BETまでのかけ金を1回のスロットゲームに投入できる。マルチライnsイッチ5は、プレイヤーが前記複数のリール上でフィーチャーを揃えるためのラインを選択するためのスイッチである。プレイヤーは、マルチライnsイッチ5を使用して10LINEから50LINEまでのラインを10LINEずつ選択できる。BETスイッチ4およびマルチライnsイッチ5の数は、5つずつに限られない。例えば、10BETをかけるためのスイッチを有していてもよいし、100LINEを選択するためのスイッチを有していてもよい。

30

【0065】

MAXBETスイッチ6は、プレイヤーが1回のスロットゲームに対してかけることができる最大の賭け金を投入し、さらに選択可能な最大のLINEを選択するためのスイッチである。AYOUTスイッチ7は、ゲーミングマシンにクレジットされている金額をプレイヤーに払い戻すためのスイッチである。コイン投入口8は、プレイヤーがゲーミングマシンにコインをクレジットするためのホールである。紙幣等出入り口9は、ゲーミングマシンに紙幣または現金カードを投入するためや、クレジットしている金額を払い戻すために使用されるホールである。コイン払い戻し口10は、ゲーミングマシンにクレジットされている金額をプレイヤーに払い戻すためものである。

40

【0066】

本発明のゲーミングマシンが備えるものは、上記したものに限られない。例えば、プレイヤーがボーナスゲーム画面またはフィーチャー選択画面に突入した際にゲーミングマシンを1色以上の色を使って点灯させるための点灯装置を有していてもよい。プレイヤーがボーナスゲーム画面またはフィーチャー選択画面に突入した際に、ゲーミングマシン全体が振動する装置や音楽を発するための装置を有していてもよい。表示画面を3つ以上有していてもよい。プレイヤーが前回のゲームでかけたBETおよびLINEを再度選択するためのスイッチを有していてもよい。また、リールを有しておらず、表示画面にリールの絵が表示されているだけでもよい。

50

【0067】

以下、フィーチャーを提供可能なゲーミングマシンについて説明する。図2は、ボーナスゲーム選択時に本発明に係る表示画面に表示される表示の一例を示した図である。プレイヤーは、プライマリーゲームを開始する前にそのゲーム中に開始されるボーナスゲームの種類を選択する。表示画面2には、チューズボックス15、ホイールゲーム16、メーターゲーム17およびリールスピンドル18のボーナスゲームが表示されている。

【0068】

ボーナスゲームの数は、上記4つに限定されず、5つ以上であってもよく、3つ以下であってもよい。また、1つのボーナスゲームが複数のステージからなっていてもよい。ボーナスゲームの種類も特に限定されない。例えば、賞金額表示がなされたビルが表示画面下に多数表示され、表示画面上には爆撃機が表示されている表示画面がある。該爆撃機は飛行しており、次々と新しいビルが表示される。該爆撃機は、プレイヤーの指示タイミングに合わせて爆弾を落としビルを破壊して、賞金をゲットするようなボーナスゲームであってもよい。ボーナスゲーム選択時期は、プライマリーゲーム開始前に限定されず、いつであってもよい。例えば、ボーナス開始前に選択してもよい。また、ボーナスゲーム選択画面には、上記した表示以外の表示がなされていてもよい。例えば、プレイヤーがボーナスゲーム選択中も常に動画を提供するための表示を備えていてもよい。

10

【0069】

図3は、ボーナスゲームであるチューズボックス15を表示する表示画面を示した図である。チューズボックス15では、まず表示画面2に複数のボックスが表示される。ボックスの中にはプレイヤーに払戻される金額の表示19が入っている。プレイヤーは、それらボックスの中から特定の数のボックスを選択する。選択されたボックスはオープンし、オープンされた金額の合計をプレイヤーは獲得できる。

20

【0070】

該チューズボックスゲームは、これらに限定されず、異なる形態であってもよい。例えば、該ボックスではなく花壇などであって、プレイヤーが選択すると賞金額表示がされた花が咲いてもよい。ボックスの形状が三角、星型などであってもよい。また、プレイヤーが選択できるボックスの数はいくつであってもよく、3個、5個などであってもよい。また、ゲームの演出を盛り上げるための表示、例えば打ち上げ花火などの表示を有してもよい。

30

【0071】

図4は、ボーナスゲームであるホイールゲーム16を表示する表示画面を示した図である。ホイールゲーム16では、まず回転するウィール20および固定された矢印21が表示画面2に表示される。ウィール20は複数のマスを有しており、矢印21は回転するウィール20の各マスをそれぞれ指すように取り付けられている。ウィール20の各マスには、プレイヤーが獲得できる賞金が表示されている。プレイヤーがホイールゲームをスタートさせるとウィール20が回転し、プレイヤーが回転ストップの指示をするとウィール20がストップし、固定された矢印21がウィール20の特定のマスを指す。指されたマスに表示された賞金額をプレイヤーは獲得できる。

40

【0072】

該ホイールゲームは、これらに限定されず、異なる形態であってもよい。例えば、ウィールまたは矢印の数はいくつであってもよく、2つまたは3つであってもよい。ウィールが有するマスの数はいくつであってもよく、6個または10個などであってもよい。また、ゲームの演出を盛り上げるための表示、例えばカラフルな傘が回るなどの表示を有してもよい。

【0073】

図5は、ボーナスゲームであるメーターゲーム17を表示する表示画面を示した図である。メーターゲーム17では、まず賞金額表示22、矢印23およびプレイヤーのかけ金表示24が表示画面2に表示される。矢印23は、賞金額表示22のそれぞれを指すように動く。プレイヤーがスタート指示をすると矢印23は動き始め、プレイヤーがストップ

50

指示をすると矢印 2 3 は賞金額表示 2 2 のいずれかを指してストップする。ストップした矢印 2 3 が指した金額をプレイヤーは獲得できる。

【0074】

該メーターゲームは、これらに限定されず、異なる形態であってもよい。例えば、メーターゲームまたは矢印の数はいくつであってもよく、2つまたは3つであってもよい。メーターが有する賞金額表示の数はいくつであってもよく、8個または12個などであってもよい。矢印の形状が、指で指す形であってもよい。また、ゲームの演出を盛り上げるための表示、例えばカラフルな花が咲くなどの表示を有してもよい。

【0075】

図6は、ボーナスゲームであるリールスピinn 18を表示する表示画面を示した図である。
リールスピinn 18では、複数のリール28、通常フィーチャー29、フィーチャー39およびラインナンバー30が表示画面2に表示される。フィーチャーとは、ボーナスゲーム、フリーゲーム、プログレッシブゲームなどプライマリーゲーム以外のゲームが開始されるためのシンボルのことをいう（本願明細書において同じ。）。また、通常フィーチャーとは、フィーチャー以外の他のフィーチャーのことをいう（本願明細書において同じ。）。通常フィーチャーは、図に示されるように、複数の異なる種類が存在する（以下の図において同じ）。ラインナンバー30とは、複数のリールを結ぶ複数のラインのうち特定のラインを示すナンバーである（以下の図において同じ）。はじめにプレイヤーがリール回転指示を出すとリールが回転し、フィーチャーが所定の位置にストップする。そのとき、選択されたライン上にフィーチャーが揃っているとプレイヤーは賞金を獲得できる。
10
20

【0076】

該リールスピングームは、これらに限定されず、異なる形態であってもよい。例えば、フィーチャーの種類はどのようなものであってもよく、例えば車の絵柄やタワーの絵柄などであってもよい。フィーチャーの種類の数はいくつであってもよく、10種類または115種類などであってよい。リールの本数はいくつであってもよく、3本、4本、6本などであってもよい。各リールに表示されるフィーチャーの数はいくつであってもよく、4つ、5つなどであってよい。ラインナンバーの数はいくつあってもよく、21以上あってもよい。ラインの種類はいくつあってもよい。また、プレイヤーが賞金を獲得できるのは、フィーチャーが揃ったときだけに限られず、どのような形にしてもよい。例えば、通常フィーチャーが揃ったときでもよい。
30

【0077】

図7は、プライマリーゲーム中の表示画面の一例を示した図である。複数のリール28、通常フィーチャー29、フィーチャー39およびラインナンバー30が表示画面2に表示されている。はじめにプレイヤーはかけ金およびラインを選択する。そしてプレイヤーがリール回転指示を出すとリールが回転し、フィーチャーが所定の位置にストップする。そのとき、選択されたライン上にフィーチャーが揃っていると、プレイヤーはボーナスゲーム、フリーゲームまたはプログレッシブゲームなどに進むことができる。プレイヤーがボーナスゲーム、フリーゲームまたはプログレッシブゲームなどに進めるのは、フィーチャーが揃ったときだけに限られず、どのような形式にしてもよい。例えば、フィーチャーと通常フィーチャーの組み合わせが揃ったときなどにしてもよい。また、該進めるときは、フィーチャーに関係なく定めてよい。例えば、リールの回転数、プレイ時間などに準じて定めてよい。
40

【0078】

図8は、ボーナスゲーム、フリーゲームまたはプログレッシブゲームなどに対応する特定のフィーチャーがリール上に揃っている表示画面を示した図である。複数のリール28、通常フィーチャー29、フィーチャー39およびラインナンバー30が表示画面2に表示されている。この図では、該特定のフィーチャーは、A、B、C、DおよびEである。該特定のフィーチャーは、プライマリーゲーム、ボーナスゲーム、フリーゲームまたはプログレッシブゲーム中に出現する。プレイヤーは、該特定のフィーチャーのうち1つ以上を選択できる。1つ以上のフィーチャーが選択されると、そのフィーチャーに対応するボ
50

ーナスゲーム、フリーゲームまたはプログレッシブゲームなどがプレイヤーにオファーされる。また、プレイヤーがかけ金を変化させると、1つ以上のフィーチャーがアクティベートされる。アクティベートされるフィーチャーの数はいくつでもよく、3個、5個、10個などあってもよい。また、プレイヤーがかけ金を変化させると、ゲームルールが変化してもよい。ゲームルールの変化とは、下記するように、アクティブフィーチャーの数が増加したり、プレイヤーに有利な条件が与えられたりすることである。ただし、ゲームルールは、これらに限定されない。また、ゲームルールの変化は、ボーナスゲーム中だけでなく、プライマリーゲームなどその他のゲーム中でなされてもよい。

【0079】

図9は、ボーナスゲームなどの種類をプレイヤーに選択させる表示画面を示した図である。図7で説明したように、複数のリール28上に特定のフィーチャーが揃うと、プレイヤーにボーナスゲームなどを選択させるため、図8に示す表示が表示画面2に表示される。表示画面2には、アクティブフィーチャー33、フィーチャー出現率34、有利な条件35およびフィーチャー選択肢36が表示される。表示画面に表示されるものはこれらに限定されず、他のものも表示されてよい。例えば、プレイヤーがボーナスゲーム選択中も常に動画を提供するための表示を備えていてもよい。

10

【0080】

図10は、1つ以上のアクティブフィーチャーをプレイヤーにオファーした後の表示画面を示す図である。複数のリール28、通常フィーチャー29、ラインナンバー30およびアクティブフィーチャー38が表示画面2に表示されている。プレイヤーがかけ金を変化させると、プライマリーゲーム、ボーナスゲーム、フリーゲームまたはプログレッシブゲームなどにおいて、複数のフィーチャーの中でアクティブなフィーチャーの数が増加する。プライマリーゲーム中の表示画面を示す図7と図10を比較すると、図10では複数のリール28上に多数のアクティブなフィーチャーが存在していることがわかる。リール上にアクティブなフィーチャーが増加すると、ボーナスゲームが始まりやすくなったり、プレイヤーに払戻される金額またはプレイヤーが当選する確率が増加したりする。

20

【0081】

図11は、フィーチャー出現率ファンクションをプレイヤーにオファーした後の表示画面を示す図である。複数のリール28、通常フィーチャー29、フィーチャー39およびラインナンバー30が表示画面2に表示されている。フィーチャー出現率とは、プレイヤーがかけ金を変化させると、プライマリーゲーム、ボーナスゲーム、フリーゲームまたはプログレッシブゲームなどにおいて、特定のフィーチャー39の出現率が増加するファンクションのことをいう。この図において、特定のフィーチャー39とは、A、B、C、DおよびEのことである。プライマリーゲーム中の表示画面を示す図7と図11を比較すると、図11では複数のリール28上に多数の特定のフィーチャー39が存在していることがわかる。リール上に特定のフィーチャー39が増加すると、ボーナスゲームが始まりやすくなったり、プレイヤーに払戻される金額またはプレイヤーが当選する確率が増加したりする。

30

【0082】

図12は、有利な条件をプレイヤーにオファーする際の表示画面を示す図である。回転ウィール20および固定された矢印21が表示画面2に表示される。ウィール20は複数のマスを有しており、各マスには、ビッグボーナス40、ゲームフリー41およびワインレイト42が表示されている。矢印21は、回転するウィール20の各マスをそれぞれ指すように取り付けられている。有利な条件35とは、プレイヤーがかけ金を変化させると、プライマリーゲーム、ボーナスゲーム、フリーゲームまたはプログレッシブゲームなどを有利な条件でプレイできるファンクションのことをいう。この図において、有利な条件とは、ビッグボーナス40、ゲームフリー41およびワインレイト42である。

40

【0083】

ビッグボーナス40とは、1回のボーナスゲームでプレイヤーに払戻される金額が大きくなることである。金額が大きくなるのは、ボーナスゲーム全体の払戻し金額だけに限定

50

されず、どのようなときでもよい。例えば、ボーナスゲームが複数のステージを有する場合は、各ステージごとに払戻される金額が大きくなってもよい。ゲームフリー41とは、プレイヤーがプレイできるフリーゲームの回数が増えることである。また、フリーゲーム回数が増えるだけでなく、ボーナスゲーム中のステージ数が増えるなどしてもよい。ワインレイト42とは、プレイヤーがボーナスゲームまたはプライマリーゲームで当選する確率が上がることである。また、ビッグボーナスに当選する確率が増加するなどしてもよい。該有利な条件の種類は、これらに限定されず、いくつあってもよい。例えば、上記説明した有利な条件の種類を組み合わせたものが存在してもよい。

【0084】

図13は、フィーチャー選択肢ファンクションをプレイヤーにオファーした後の表示画面を示す図である。表示画面2には、複数のボックスが表示されている。ボックスの中にはプレイヤーに払戻される金額の表示19が入っている。フィーチャー選択肢36とは、プレイヤーがかけ金を変化させると、プライマリーゲーム、ボーナスゲーム、フリーゲームまたはプログレッシブゲームなどにおいて、フィーチャーの選択肢が増加するファンクションのことをいう。フィーチャー選択肢ファンクションがオファーされてないボックスゲーム図3と図13を比較すると、プレイヤーが選択可能なボックスの数が増加し、さらにプレイヤーに払戻される金額が大きくなっていることがわかる。

10

【0085】

また、プレイヤーがフィーチャー選択肢ファンクションをオファーされると、図8に示されるボーナスゲーム、フリーゲームまたはプログレッシブゲームなどの選択時に、選択できるフィーチャーの種類が変化したり、2つ以上のフィーチャーを選択可能になってもよい。例えば、プレイヤーが2つのフィーチャーを選択すると、上記したファンクションを2つ有するボーナスゲーム、フリーゲームまたはプログレッシブゲームなどをプレイすることが可能になる。

20

【0086】

プレイヤーが選択可能なボーナスゲームなどは、上記したものに限定されず、いくつあってもよい。例えば、1つのフィーチャーがレベルアップするファンクションであって、そのレベルアップしたフィーチャーが1つでもリール上に表示されると、リールのライン上にフィーチャーが揃っていなくてもビッグボーナスがプレイヤーに与えられてもよい。また、2つ以上のファンクションを併せ持ったファンクションが提供されてもよい。例えば、アクティブフィーチャーが増え、さらにフィーチャーの出現率が増加するファンクションである。

30

【0087】

また、プレイヤーがかけ金を変化させると、ボーナスゲーム中のペイテーブルが変化しても良い。また、プレイヤーがかけ金を変化させると、ボーナスゲーム中でスペシャルシンボルの機能が変化してもよいし、スペシャルシンボルの出現確率が変化してもよい。スペシャルシンボルは、プライマリーゲームおよびボーナスゲーム中などで出現するシンボルである。スペシャルシンボルが出現すると、ボーナスゲームが開始されたり、プレイヤーに賞金が払い戻されたり、プレイヤーに有利な条件がオファーされる。また、プレイヤーがかけ金を変化させると、フィーチャーの種類が変化してもよい。また、プレイヤーがかけ金を変化させると、ボーナスゲームなどの開始合図であるトリガーの出現確率が変化してもよい。

40

【0088】

図14は、ボーナスゲームなどを選択可能なゲームのフローチャートを示す図である。まずプライマリーゲームがスタート(ステップ1)されると、そのゲーム内で実行されるボーナスゲームの種類を選択する画面が表示される(ステップ2)。選択されるボーナスゲームの種類は、1つであっても複数であってもよい。ボーナスゲームの種類が選択されると、表示画面に複数のリールが表示される。そして、プレイヤーからスピinnの指示があると、リールはスピinnを開始する(ステップ3)。スピinnは一定時間後自動的にストップする。ストップはプレイヤーによってなされてもよい。

50

【0089】

ストップ画面に特定のフィーチャーが表示された（ステップ4）場合には、フィーチャー選択画面が表示される（ステップ5）。このとき、プレイヤーには、かけ金を変化させる機会が与えられる。プレイヤーがかけ金を増加させると、1つ以上のフィーチャーがアクティベイトされたり、プレイヤーが選択できるフィーチャーが変化したりする。そして、例えば、プレイヤーは、アクティブフィーチャー（ステップ6）、フィーチャー出現率（ステップ7）、有利な条件（ステップ8）およびフィーチャー選択肢（ステップ9）の中から1つのファンクションを選択できる。これらファンクションの内容は、上記図10～13で説明したとおりである。該ファンクションの種類はこれらに限定されず、他にいくつあってもよい。また、1つ以上のファンクションを同時に選択可能にしてもよい。

10

【0090】

ファンクションが選択されると、そのファンクションがオファーされたボーナスゲームなどが開始される（ステップ10）。ゲーム内で特定のフィーチャーが表示され、かけ金が増加された（ステップ11）場合には、再度プレイヤーにアクティブフィーチャー（ステップ13）、フィーチャー出現率（ステップ14）、有利な条件（ステップ15）およびフィーチャー選択肢（ステップ16）の中から1つのファンクションを選択する機会が与えられる（ステップ12）。このようにプレイヤーにファンクションが2回以上オファーされた場合には、選択された2つ以上のファンクションがプレイヤーにオファーされた状態でボーナスゲームが再開される。

20

【0091】

ボーナスゲームが終了する（ステップ17）と、プレイヤーがボーナスゲームでゲットした金額がプレイヤーに払い戻される（ステップ18）。そして、プレイヤーがプライマリーゲームを再開するか否かが判定される（ステップ19）。ゲームが再開される場合には、再度スピンが回転する（ステップ3）。プライマリーゲームが再開された場合には、上記工程でプレイヤーにオファーされたファンクションが、そのままプライマリーゲーム中で機能してもよい。ゲームが再開されない場合には、ゲームは終了する（ステップ20）。

30

【0092】

以下、プレイヤーのかけ金に準じてボーナスゲームでのプレイヤーに払い戻される金額またはプレイヤーが当選する確率が変動可能なゲーミングマシンについて説明する。図15は、ボーナスゲーム選択時に本発明に係る表示画面に表示される表示の一例を示した図である。プレイヤーは、プライマリーゲームを開始する前にそのゲーム中に開始されるボーナスゲームの種類を選択する。表示画面2には、チューズボックス15、ホイールゲーム16、メーターゲーム17およびリールスピンドル18のボーナスゲームが表示されている。これらボーナスゲームの内容は、上記図2～6で説明したのと同様である。これらボーナスゲームは、上記図2～6で説明したのと同様に、特に限定されず、様々な形態であってよい。

30

【0093】

図16は、プライマリーゲームからボーナスゲームまたはプログレッシブゲームへの移行画面の一例を示した図である。複数のリール28、通常フィーチャー29、フィーチャー39およびラインナンバー30が表示画面2に表示されている。はじめにプレイヤーはかけ金およびラインを選択する。そしてプレイヤーがリール回転指示を出すとリールが回転し、フィーチャーが所定の位置にストップする。そのとき、図に示すように、選択されたライン上にフィーチャーが揃っていると、プレイヤーはボーナスゲームまたはプログレッシブゲームなどに進むことができる。これらゲームに進める場合は、フィーチャーが揃ったときだけに限らず、例えば、通常フィーチャーが揃ったときなど、どのような形にてもよい。また、フィーチャーの種類およびその数、リールの本数、各リールに表示されるフィーチャーの数、ラインナンバーの数、ラインの種類などは、上記図6で説明したように限定されず、様々な形態であってよい。

40

【0094】

50

図17は、かけ金変動可能なボーナスゲームの一例を示す図である。図17は、プレイヤーがかけ金を変動する前の状態を示す図である。表示画面2には、ボーナスゲームであるメーターゲーム17が表示されている。メーターゲーム17では、まず賞金額表示22、矢印23およびプレイヤーのかけ金表示24が表示画面2に表示される。矢印23は、賞金額表示22のそれぞれを指すように動く。プレイヤーがスタート指示をすると矢印23は動き始め、プレイヤーがストップ指示をすると矢印23は賞金額表示22のいずれかを指してストップする。ストップした矢印23が指した金額をプレイヤーは獲得できる。

【0095】

図18は、かけ金変動可能なボーナスゲームの一例を示す図である。図18は、プレイヤーがかけ金を変動した後の状態を示す図である。表示画面2には、ボーナスゲームであるメーターゲーム17が表示されている。表示画面2には、賞金額表示22、矢印23およびプレイヤーのかけ金表示24が表示画面2に表示されている。図17と図18とを比較すると、プレイヤーがかけ金を増加し、かけ金表示24の額の上昇に伴って、賞金額表示22も上昇している。このように、プレイヤーはボーナスゲーム開始時にかけ金を増加することによって、ボーナスゲームで払戻される金額を増加させることができる。

10

【0096】

また、プレイヤーはかけ金を増加させることによって上昇させることができるのは、獲得賞金だけに限らず、他のものであってもよい。例えば、ボーナスゲームでの当選確率を増加することができる。また、賞金額表示のうち増加させたい賞金額だけを増加させることもできる。また、賞金額表示のうち低額の賞金額を削除して、高額の賞金額だけが当たるようにもできる。また、プレイヤーはかけ金を減らすこともできる。また、プレイヤーがかけ金を増加できる時期はボーナスゲーム開始時に限定されず、いつであってもよい。例えば、プライマリーゲーム中やボーナスゲーム中であってもよい。

20

【0097】

前記メーターゲームは、特に限定されず、異なる形態であってもよい。例えば、メーターゲームまたは矢印の数はいくつであってもよく、2つまたは3つであってもよい。メーターが有する賞金額表示の数はいくつであってもよく、8個または12個などであってもよい。矢印の形状が、指で指す形であってもよい。また、ゲームの演出を盛り上げるために表示、例えばカラフルな花が咲くなどの表示を有してもよい。

30

【0098】

図19は、かけ金変動可能なプログレッシブゲームの一例を示す図である。図19は、プレイヤーがかけ金を変動する前の状態を示す図である。表示画面3には、ボーナスゲーム時に払戻される賞金額表示22およびプレイヤーのかけ金表示24が表示されている。プレイヤーは、かけ金を追加することによって、該払戻される賞金額表示22を増加させることができる。

【0099】

図20は、かけ金変動可能なプログレッシブゲームの一例を示す図である。図20は、プレイヤーがかけ金を変動した後の状態を示す図である。表示画面3には、ボーナスゲーム時に払戻される賞金額表示22およびプレイヤーのかけ金表示24が表示されている。図19と図20とを比較すると、プレイヤーがかけ金を増加し、かけ金表示24の額の上昇に伴って、ボーナスゲーム時に払戻される賞金額表示22も上昇している。このように、プレイヤーはボーナスゲーム開始時にかけ金を増加することによって、ボーナスゲームで払戻される金額を増加させることができる。

40

【0100】

また、プレイヤーはかけ金を増加させることによって上昇させることができるのは、獲得賞金だけに限らず、他のものであってもよい。例えば、ボーナスゲームでの当選確率を増加することができる。また、賞金額表示のうち増加させたい賞金額だけを増加させることもできる。また、賞金額表示のうち低額の賞金額を削除して、高額の賞金額だけが当たるようにもできる。また、プレイヤーはかけ金を減らすこともできる。また、プレイヤーがかけ金を増加できる時期はプログレッシブゲーム開始時に限定されず、いつであっても

50

よい。例えば、プライマリーゲーム中やプログレッシブゲーム中であってもよい。

【0101】

図21は、かけ金変動ゲームのフローチャートを示す図である。まずプライマリーゲームがスタート(ステップ1)されると、そのゲーム内で実行されるボーナスゲームの種類を選択する画面が表示される(ステップ2)。選択されるボーナスゲームの種類は、1つであっても複数であってもよい。ボーナスゲームの種類が選択されると、表示画面に複数のリールが表示される。そして、プレイヤーからスピンの指示があると、リールはスピンを開始する(ステップ3)。スピンは一定時間後自動的にストップする。ストップはプレイヤーによってなされてもよい。

【0102】

ストップ画面に特定のフィーチャーが表示された(ステップ4)場合には、該フィーチャーに対応するのが、ボーナスゲームなのか、あるいはプログレッシブゲームなのかが判定される(ステップ5)。プログレッシブゲームであると判定された場合には、プログレッシブゲームが開始され、かけ金の追加があったか否かが判断される(ステップ6)。かけ金の追加があった場合には、ペイテーブルの賞金額が増加し(ステップ7)、再度プライマリーゲームが再開される(ステップ3)。かけ金の追加がなかった場合には、ペイテーブルの賞金額が増加することなく、再度プライマリーゲームが再開される(ステップ3)。

【0103】

一方、前記フィーチャーに対応するのがボーナスゲームであると判定された場合には、ボーナスゲームが開始され、かけ金の追加があったか否かが判断される(ステップ8)。かけ金の追加があった場合には、ボーナスゲームで払戻される金額または当選する確率が増加し(ステップ9)、ボーナスゲームが再開される(ステップ10)。かけ金の追加がなかった場合には、払戻される金額または当選する確率は増加することなく、ボーナスゲームが再開される(ステップ10)。ボーナスゲームが終了すると、プレイヤーに払戻される金額が決定され(ステップ11)、払戻しがなされる(ステップ12)。

【0104】

そして、プレイヤーがプライマリーゲームを再開するか否かが判定される(ステップ13)。ゲームが再開される場合には、再度スピンが回転する(ステップ3)。ゲームが再開されない場合には、ゲームは終了する(ステップ14)。

【0105】

以下、複数のプレイヤーがチームプレイとして複数のゲーミングマシンをプレイできる発明について説明する。図22は、ボーナスゲーム選択時に本発明に係る表示画面に表示される表示の一例を示した図である。プレイヤーは、プライマリーゲームを開始する前にそのゲーム中に開始されるボーナスゲームの種類を選択する。表示画面2には、チューズボックス15、ホイールゲーム16、メーターゲーム17およびリールスピンドル18のボーナスゲームが表示されている。これらボーナスゲームの内容は、上記図2～6で説明したのと同様である。これらボーナスゲームは、上記図2～6で説明したのと同様に、特に限定されず、様々な形態であってよい。

【0106】

図23は、プライマリーゲームからボーナスゲームまたはプログレッシブゲームへの移行画面の一例を示した図である。複数のリール28、通常フィーチャー29、フィーチャー39およびラインナンバー30が表示画面2に表示されている。はじめにプレイヤーはかけ金およびラインを選択する。そしてプレイヤーがリール回転指示を出すとリールが回転し、フィーチャーが所定の位置にストップする。そのとき、図に示すように、選択されたライン上にフィーチャーが揃っていると、プレイヤーはボーナスゲームまたはプログレッシブゲームなどに進むことができる。

【0107】

該ボーナスゲームは、上記図17および図18で説明したのと同様であってよい。該プログレッシブゲームは、上記図19および20で説明したのと同様であってよい。また、

10

20

30

40

50

プレイヤーがボーナスゲームまたはプログレッシブゲーム進める場合は、フィーチャーが揃ったときだけに限らず、例えば、通常フィーチャーが揃ったときなど、どのような形にしてもよい。また、フィーチャーの種類およびその数、リールの本数、各リールに表示されるフィーチャーの数、ラインナンバーの数、ラインの種類などは、上記図6で説明したように限定されず、様々な形態であってよい。

【0108】

図24は、複数のゲーミングマシンシステムを示した図である。複数のゲーミングマシン42は、それぞれ大表示画面43に接続されている。本発明は、複数のゲーミングマシンが互いに接続され、各ゲーミングマシンが表示画面と、該表示画面上に設けられた1種類または複数の異なる種類のフィーチャーと、を有する複数のゲーミングマシンであって、複数のゲーミングマシンのうち少なくとも1つ以上のゲーミングマシンのプレイ結果が、該ゲーミングマシン以外の他のゲーミングマシンの操作に影響を与えることを特徴とする。なお、複数のゲーミングマシンのうち少なくとも1つ以上のゲーミングマシンのプレイ結果が、該ゲーミングマシン以外の他のゲーミングマシンの操作に影響を与えるか否かを、プレイヤーが選択可能であってよい。

10

【0109】

例えば、本発明に係る複数のゲーミングマシンは、以下に説明するようなゲーム形態を有していてよい。図25は、複数のゲーミングマシンのプレイモードの一例を示した図である。図25には、ゲーミングマシン44～47が示されている。各ゲーミングマシンは、それぞれ2つの表示画面を有している。表示画面は、上段画面55と下段画面56とに分けられて備えられている。下段画面56には、ゲームを実行するためのリールやフィーチャーが表示される。一方、上段画面55には、大シンボルが表示される。大シンボルは、ゲーム中に下段画面にてフィーチャーがトリガーされたときなどに変化するよう、設計されている。

20

【0110】

図25では、各ゲーミングマシン44～47の上段画面に表示されている大シンボルが、全て一致している。このように複数のゲーミングマシン全ての大シンボルが揃った場合には、各ゲーミングマシンではクレジットが払戻されたり、ボーナスゲームなどが開始されてもよい。一方、各ゲーミングマシンにて大シンボルが変化したが、複数のゲーミングマシン全てで大シンボルが揃っていない場合には、各ゲーミングマシンでクレジットの払戻しがなかつたり、ボーナスゲームなどが開始されなくてもよい。

30

【0111】

図26は、複数のゲーミングマシンのプレイモードの一例を示した図である。図26には、ゲーミングマシン44～47が示されている。各ゲーミングマシンは、それぞれ2つの表示画面を有している。表示画面は、上段画面55と下段画面56とに分けられて備えられている。上段画面55および下段画面56の機能は、上記と同様である。

【0112】

図26では、ゲーミングマシン46の上段画面に「WILD」なる文字が表示されている。「WILD」とは、例えば、どのようなシンボルにも置き換えられるシンボルであってよい。すなわち、ここでは、ゲーミングマシン44、45および47の上段画面に「A」が表示され、ゲーミングマシン46の上段画面に「WILD」が表示されているので、4台のゲーミングマシン44～47に表示される大シンボルは、全て一致していると判断されてよい。そして、各ゲーミングマシンではクレジットが払戻されたり、ボーナスゲームなどが開始されてもよい。

40

【0113】

図27は、複数のゲーミングマシンのプレイモードの一例を示した図である。図27には、ゲーミングマシン44～47が示されている。各ゲーミングマシンは、それぞれ2つの表示画面を有している。表示画面は、上段画面55と下段画面56とに分けられて備えられている。上段画面55および下段画面56の機能は、上記と同様である。

【0114】

50

図27では、ゲーミングマシン44～46の上段画面に「A」が表示され、ゲーミングマシン47の上段画面に「B」が表示されている。この場合、図25で説明したように、全てのゲーミングマシンでクレジットの払戻しがなかつたり、ボーナスゲームなどが開始されなくてもよい。一方、各ゲーミングマシンでクレジットの払戻しがされたり、ボーナスゲームなどが開始されてもよい。その場合、所定のゲーミングマシン、例えば、上段画面に「A」が表示されているゲーミングマシン44～46でだけ、クレジットの払戻しがされたり、ボーナスゲームなどが開始されてもよい。あるいは全ての各ゲーミングマシンでクレジットの払戻しがされたり、ボーナスゲームなどが開始されてもよい。

【0115】

また、全ての各ゲーミングマシンでクレジットの払戻しがされる場合、上段画面に「A」が表示されていないゲーミングマシン47と、他のゲーミングマシン44～46とは、ペイアウト率が異なつてもよい。また、該ペイアウト率が同じであつてもよい。また、ゲーミングマシン44～46でボーナスゲームが開始され、ゲーミングマシン47ではボーナスゲームが開始されない場合であつても、ゲーミングマシン47に掛け金を投入することによって、ゲーミングマシン47でボーナスゲームが開始されてもよい。該掛け金の額は、いくらであつてもよい。

【0116】

本発明に係る複数のゲーミングマシンのプレイモードは、上記図25～27に限定されない。例えば、ゲーミングマシンの数はいくつであつてもよい。例えば、3個、6個あるいは8個などであつてもよい。また、ゲーミングマシンが有する表示画面は、上段画面と下段画面だけに限定されず、どのような位置に、いくつ有していてもよい。例えば、各ゲーミングマシンのサイドに表示画面を有していてもよい。このようにすると、例えば、あるプレイヤーのプレイ状況などを、となりのプレイヤーが見えやすくなる。また、各ゲーミングマシンの上部に表示画面を有していてもよい。このようにすると、例えば、天井に取り付けられているモニターカメラから、プレイ状況などを確認できる。

【0117】

また、大表示画面、上段画面および下段画面などの表示画面に表示されるものは、上記したものだけではなく、どのようなものを表示してもよい。例えば、複数のゲーミングマシンのゲーム状況やプレイヤーの操作が表示されてもよい。また、例えば、下段画面に大シンボルが表示されてもよい。また、上段画面にゲームを実行するためのリールやフィーチャーが表示されてもよい。また、大表示画面には、図19および20に描かれているような、ボーナス時にプレイヤーに払戻される金額を表示したプログレッシブ画面が表示されてよい。また、例えば、大表示画面に、複数のプレイヤーをエキサイティングさせるため、頭上から火の玉が落ちてくるような演出表示をしてよい。また、大表示画面の数もいくつであつてもよい。ゲーミングマシンの数が増えることに併せて、2つや3つにしてよい。

【0118】

また、上記大シンボルが変化する時は、いつでもよい。例えば、フィーチャーがアクティベイトされた時、所定の組み合わせのフィーチャーが揃った時、リール回転数が一定値に達した時などであつてもよい。また、大シンボルは、どのような形であつてもよいし、表示画面に小さく表示されてもよい。また、複数のゲーミングマシンの大シンボルが一致しなくとも、大シンボルがwinning conditionになった場合に、クレジットの払戻しがされたり、ボーナスゲームなどが開始されてもよい。該winning conditionは、どのようなものであつてもよい。例えば、4台のゲーミングマシンうち、2台のゲーミングマシンの大シンボルが一致した場合であつてもよい。また、例えば、各ゲーミングマシンにそれぞれ、「A」、「B」、「C」、「D」が表示された場合でもよい。

【0119】

また、複数のゲーミングマシンの大シンボルが一致したり、所定の組み合わせになった場合に実行されるのは、クレジットの払戻しありおよびボーナスゲームの開始に限定されない。例えば、プログレッシブゲームが開始されてもよい。また、他の機能を有するゲームモ

10

20

30

40

50

ードに突入してもよい。なお、プログレッシブゲームが開始された場合は、1プログレッシブゲームにつき、プログレッシブテーブルに表示される1種類の額だけが、各プレイヤーに払戻されてもよい。

【0120】

また、特殊な機能を有するシンボルは、「WILD」だけに限らず、どのようなものがあつてもよい。例えば、各ゲーミングマシンにそれぞれ異なる大シンボルが表示されている場合に、あるゲーミングマシンで特殊シンボルが表示されると、全てのゲーミングマシンの大シンボルが変化して一致させる機能を有する特殊シンボルがあつてもよい。また、大シンボルの種類は、どのようなものがあつてもよい。例えば、「S」や「MONEY」などがあつてもよい。また、各ゲーミングマシンで大シンボルが変化する時は、複数のゲーミングマシンに亘って同じであつてもよいし、異なっていてもよい。10

【0121】

また、複数のゲーミングマシンに亘ってクレジットが払戻される場合、複数のゲーミングマシンから同額のクレジットが払戻されてもよいし、異なる額のクレジットが払戻されてもよい。また、各ゲーミングマシンから払戻される金額が、各プレイヤーの掛け金に準じて決定されてもよい。

【0122】

図28は、4台のゲーミングマシンのペイアウト率の一例を示した図である。図28の左欄には、上記大シンボルの例として、「WILD」、「A」、「K」、「Q」、「ANY」が示されている。一方、図28の右欄には、大シンボルが揃った際に、プレイヤーに払戻されるクレジット額が示されている。該クレジット額は、具体的には示されておらず、任意に定めることができる。なお、大シンボルの種類、揃っている大シンボル数、大シンボルの組み合わせ、特殊なシンボルが有する機能などは特に限定されず、上記で説明したのと同様であつてよい。20

【0123】

また、本発明に係る複数のゲーミングマシンでは、該複数のゲーミングマシンのうち少なくとも1つ以上のゲーミングマシンでボーナスゲームが開始されると、該ボーナスゲームに起因するボーナスゲームが、複数のゲーミングマシンに亘って開始されてもよい。また、本発明に係る複数のゲーミングマシンでは、該複数のゲーミングマシンのうち少なくとも1つ以上のゲーミングマシンでプログレッシブゲームが開始されると、該プログレッシブゲームに起因するプログレッシブゲームが、複数のゲーミングマシンに亘って開始されてもよい。ここで、ボーナスゲームまたはプログレッシブゲームが開始されるのは、複数のゲーミングマシンの全台であつてもよいし、特定のゲーミングマシンだけであつてもよい。30

【0124】

また、本発明に係る複数のゲーミングマシンでは、該複数のゲーミングマシンのうち少なくとも1つ以上のゲーミングマシンでボーナスゲームが行われプレイヤーに払い戻される金額が決定されると、該ボーナスゲームに起因する金額が、複数のゲーミングマシンに亘って払い戻されてもよい。このとき、金額が払い戻されるのは、複数のゲーミングマシンの全台であつてもよいし、特定のゲーミングマシンだけであつてもよい。

【0125】

ボーナスゲームが行われた場合、複数のプレイヤー全員に対して、プレイ結果として払戻される金額は、同額であつてもよいし、異なっていてもよい。プレイ結果として払戻される金額が異なる場合、その金額は特に限定されず、いくらであつてもよい。例えば、各プレイヤーのかけ金の額や各プレイヤーのプログレッシブ画面に表示されている金額に準じて、各プレイヤーにプレイ結果として払戻される金額をそれぞれ決めてよい。払戻される金額が同額である場合も、その金額は特に限定されず、いくらであつてもよい。また、払戻しがされないプレイヤーがいてもよい。一方、プログレッシブゲームの場合、各プレイヤーがそれぞれ同額のかけ金を変動できても、それぞれ異なるかけ金の変動ができるてもよい。4050

【0126】

従来ゲーミングマシンはプレイヤー同士個別にプレイするものであった。ゲーミングマシンを上記構成にすることで、複数いるプレイヤーのうちの一人以上がボーナスゲームで賞金を獲得すると、他のプレイヤーも賞金を獲得できる。したがって、プレイヤー同士の間に仲間意識が生じ、チームプレイとしてゲーミングマシンを楽しむことができる。また、あるプレイヤーはボーナスゲームを引き当ててないのに賞金を獲得できるため、該プレイヤーをすごく得をした気分にさせることができる。ゲーミングマシンを上記構成にすることで、複数のプレイヤー同士は互いに協力し合うことができる。また、各プレイヤーに払戻される金額が異なる場合、複数のプレイヤーが互いに競い合うこともできる。

【0127】

10

また、ボーナスゲームまたはプログレッシブゲームは、1または複数のステージからなっていてもよい。3ステージ、5ステージなどからなっていてもよい。また、ボーナスゲームが複数ステージからなる場合、複数のプレイの仕方が存在してよく、その数はいくつであってもよい。該プレイの仕方の具体例を以下で説明する。

【0128】

20

図29は、複数のゲーミングマシンで複数のボーナステージを実行する一例を示した図である。この図では、ゲーミングマシン49、ゲーミングマシン50およびゲーミングマシン51が示されており、ボーナステージは3ステージからなっている。マシン49、50および51でボーナステージ1が開始されている。該ステージで各プレイヤーが獲得した賞金は全員がゲットできる。ボーナステージ2では、マシン49および50だけがプレイしている。この場合でも、ボーナステージ2でマシン51が賞金を獲得してもよい。さらに、ボーナステージ3では、マシン49だけがプレイしている。この場合でも、ボーナステージ3でマシン50および51が賞金を獲得してもよい。

【0129】

このようにすると、次のステージに進めなかったプレイヤーの中に、次のステージに進んだプレイヤーを応援する意識が生まれ、各プレイヤーはチームプレイとしてゲーミングマシンを楽しむことができる。また、次のステージに進めないプレイヤーも、次のステージの賞金を獲得できることから、該プレイヤーをすごく得をした気分にさせることができる。

【0130】

30

図30は、複数のゲーミングマシンで複数のボーナステージを実行する一例を示した図である。この図では、ゲーミングマシン49、ゲーミングマシン50およびゲーミングマシン51が示されており、ボーナステージは3ステージからなっている。マシン49、50および51でボーナステージ1が開始され、マシン51だけステージ2に進めない結果をステージ1で出している。この場合でも、マシン49、50および51は全てボーナステージ2に進むことができる。また、ボーナステージ2では、マシン50と51がステージ3に進めない結果をステージ2で出している。この場合でも、マシン49、50および51は全てボーナステージ3に進むことができる。本発明に係る複数のゲーミングマシンは、例えば、このようなプレイの仕方が可能である。

【0131】

40

このようにすると、次のステージに進めない結果を出したプレイヤーも次のステージに進めるので、プレイヤー同士の間に他のプレイヤーを応援する意識が生まれ、各プレイヤーはチームプレイとしてゲーミングマシンを楽しむことができる。また、次のステージに進めない結果を出したにもかかわらず、次のステージに進めることから、該プレイヤーをすごく得をした気分にさせることができる。

【0132】

さらに、本発明に係る複数のゲーミングマシンが有するゲーム形態は、次のようなものがあつてもよい。例えば、前記複数のゲーミングマシンのうち少なくとも1つ以上のゲーミングマシンでフィーチャーが揃い、そのゲーミングマシンでクレジットが払戻されたとする。その場合、フィーチャーが揃っていないゲーミングマシンでも、フィーチャーが揃

50

ったゲーミングマシンのプレイ結果に起因して、クレジットが払戻されてもよい。

【0133】

図31は、複数のゲーミングマシングームのフローチャートを示す図である。まずプライマリーゲームがスタート（ステップ1）されると、そのゲーム内で実行されるボーナスゲームの種類を選択する画面が表示される（ステップ2）。選択されるボーナスゲームの種類は、1つであっても複数であってもよい。ボーナスゲームの種類が選択されると、次に払戻し形態の選択画面が表示画面に表示される（ステップ3）。払戻し形態には、プレイヤー全員に同額の賞金を払戻す形態と、各プレイヤーに異なる賞金を払戻す形態とが存在する。プレイヤーは、これらのうち1つを選択する。払戻し形態の種類はどのようなものであってもよい。

10

【0134】

払戻し形態の選択が終わると、各ゲーミングマシンに複数のリールが表示される。そして、各プレイヤーからスピンの指示があると、リールはスピンを開始する（ステップ4）。各プレイヤーは独立してプライマリーゲームを進行してもよい。スピンは一定時間後自動的にストップする。ストップは各プレイヤーによってなされてもよい。複数のゲーミングマシンの少なくとも1つ以上でストップ画面に特定のフィーチャーが表示された場合（ステップ5）には、複数のゲーミングマシンに亘ってボーナスゲームが開始される（ステップ6）。ここで、ボーナスゲームが開始されるのは、全台であってもよいし、特定の台だけであってもよい。

20

【0135】

そして、ボーナスゲームの1ステージが終了すると、プレイヤーが獲得した賞金額が決定される（ステップ7）。そして、各プレイヤーに払戻される該賞金額が同額か否かが判定される（ステップ8）。同額と判定された場合には、各プレイヤーに同額の賞金が払戻される（ステップ9）。異なる金額と判定された場合には、各プレイヤーに異なる金額が払戻される（ステップ10）。このように、払戻しはステージごとに行われてもよいし、全ステージが終了してから行われてもよい。また、払戻される金額が、各ステージごとに同額であったり、異なっていたりしてもよい。

30

【0136】

次に、ボーナステージが終了したかが判断される（ステップ11）。ボーナステージが終了していないと判断された場合には、再度ボーナスゲームがスタートされるゲーミングマシンが判定される（ステップ12）。再度スタートするゲーミングマシンが前のステージと同じゲーミングマシンと判断されると、該ゲーミングマシンでボーナスゲームが再開される（ステップ6）。再度スタートするゲーミングマシンが、前のステージのゲーミングマシンのうち特定のゲーミングマシンだけであると判断された場合には、特定のゲーミングマシンだけでボーナスゲームが再開される（ステップ13）。そして、上記動作を繰り返す（ステップ7～11）。

30

【0137】

ボーナステージが終了していると判断された場合には、ボーナスゲームが終了しているか否かが判断される（ステップ14）。ボーナスゲームが終了していないと判断された場合には、プライマリーゲームが再開される（ステップ4）。ボーナスゲームが終了していると判断された場合には、ゲームは終了する（ステップ15）。

40

【0138】

なお、本発明は上記実施例に限定されることはなく、変更が可能である。例えば、本発明をかけ金の追加によるゲームルール選択、かけ金の追加によるプレイヤーへの還元率などの変更、複数のゲーミングマシンの3つに分けて説明したが、本発明はこれら3つの発明を組み合わせることも可能である。また、本発明のゲーミングマシンは、スロットマシンに限られず、フィーチャーを有すればどのような種類のゲーミングマシンでもよい。例えば、カードゲームを実行するゲーミングマシン、リールゲームを実行するゲーミングマシンなど何であってもよい。また、本発明のゲーミングマシンは、プレイヤーがかけ金を変化できる、つまり増やすことができ、また減らすこともできる。

50

【産業上の利用可能性】**【0139】**

本発明は、ゲーミングマシンをプレイする複数のプレイヤーが競争してあるいは協力してゲームを楽しむことができる装置に関する発明であるため、各地に存在するゲーム提供地（パチスロ店、カジノ等）で多数の需要が存在する。

【画面の簡単な説明】**【0140】**

【図1】図1は、本発明のゲーミングマシンの一例を示す斜面図である。

【図2】図2は、ボーナスゲーム選択時に本発明に係る表示画面に表示される表示の一例を示した図である。
10

【図3】図3は、ボーナスゲームであるチューズボックスを表示する表示画面を示した図である。

【図4】図4は、ボーナスゲームであるホイールゲームを表示する表示画面を示した図である。

【図5】図5は、ボーナスゲームであるメーターゲームを表示する表示画面を示した図である。

【図6】図6は、ボーナスゲームであるリールスピントを表示する表示画面を示した図である。

【図7】図7は、プライマリーゲーム中の表示画面の一例を示した図である。

【図8】図8は、ボーナスゲームに対応する特定のフィーチャーがリール上に揃っている表示画面を示した図である。
20

【図9】図9は、ボーナスゲームの種類をプレイヤーに選択させる表示画面を示した図である。

【図10】図10は、アクティブフィーチャーファンクションをプレイヤーにオファーした後の表示画面を示す図である。

【図11】図11は、フィーチャー出現率ファンクションをプレイヤーにオファーした後の表示画面を示す図である。

【図12】図12は、有利な条件をプレイヤーにオファーする際の表示画面を示す図である。

【図13】図13は、フィーチャー選択肢ファンクションをプレイヤーにオファーした後の表示画面を示す図である。
30

【図14】図14は、ゲームルールを選択可能なゲームのフローチャートを示す図である。

【図15】図15は、ボーナスゲーム選択時に本発明に係る表示画面に表示される表示の一例を示した図である。

【図16】図16は、プライマリーゲームからボーナスゲームまたはプログレッシブゲームへの移行画面の一例を示した図である。

【図17】図17は、かけ金変動可能なボーナスゲームの一例を示す図である。

【図18】図18は、かけ金変動可能なボーナスゲームの一例を示す図である。

【図19】図19は、かけ金変動可能なプログレッシブゲームの一例を示す図である。
40

【図20】図20は、かけ金変動可能なプログレッシブゲームの一例を示す図である。

【図21】図21は、かけ金変動ゲームのフローチャートを示す図である。

【図22】図22は、ボーナスゲーム選択時に本発明に係る表示画面に表示される表示の一例を示した図である。

【図23】図23は、プライマリーゲームからボーナスゲームまたはプログレッシブゲームへの移行画面の一例を示した図である。

【図24】図24は、複数のゲーミングマシンを示した図である。

【図25】図25は、複数のゲーミングマシンのプレイモードの一例を示した図である。

【図26】図26は、複数のゲーミングマシンのプレイモードの一例を示した図である。

【図27】図27は、複数のゲーミングマシンのプレイモードの一例を示した図である。
50

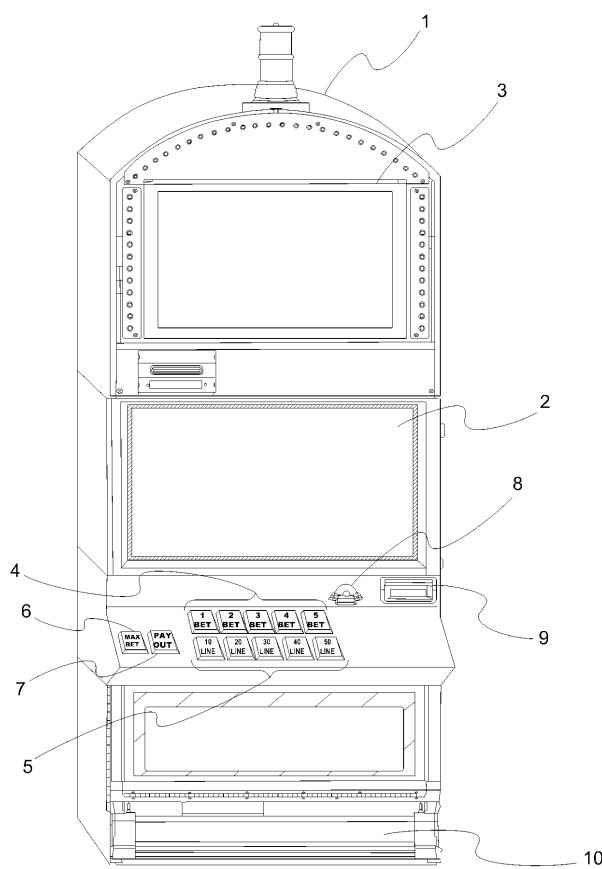
【図 28】図 28 は、4台のゲーミングマシンのペイアウト率の一例を示した図である。

【図 29】図 29 は、複数のゲーミングマシンで複数のボーナスステージを実行する一例を示した図である。

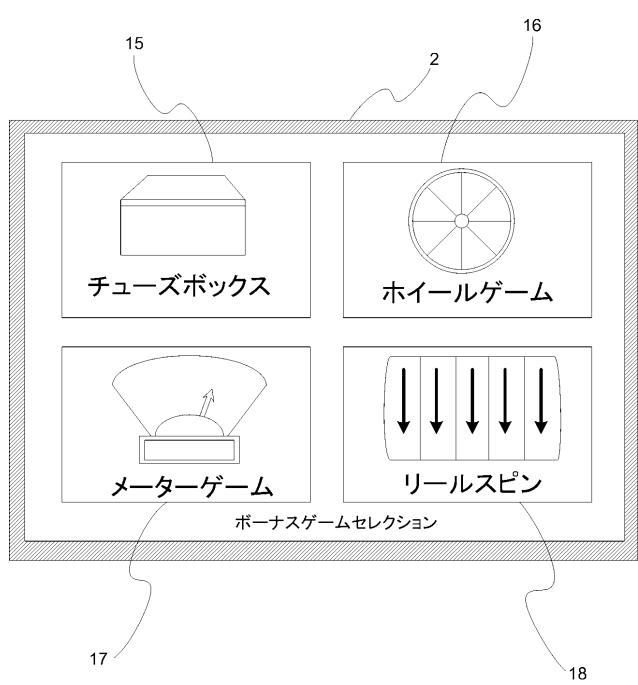
【図 30】図 30 は、複数のゲーミングマシンで複数のボーナスステージを実行する一例を示した図である。

【図 31】図 31 は、複数のゲーミングマシンゲームのフローチャートを示す図である。

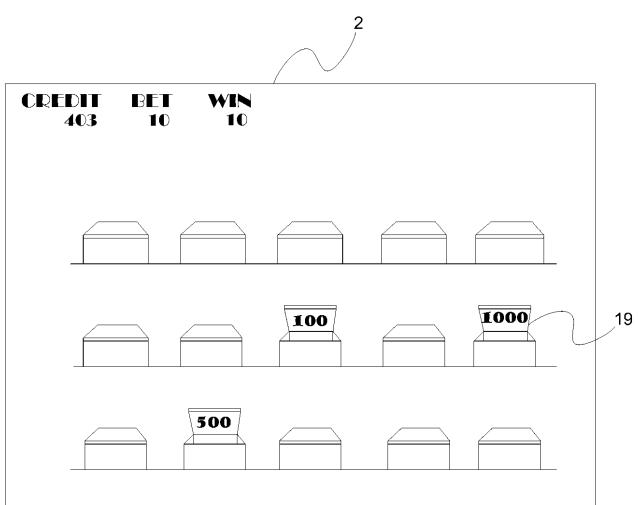
【図 1】



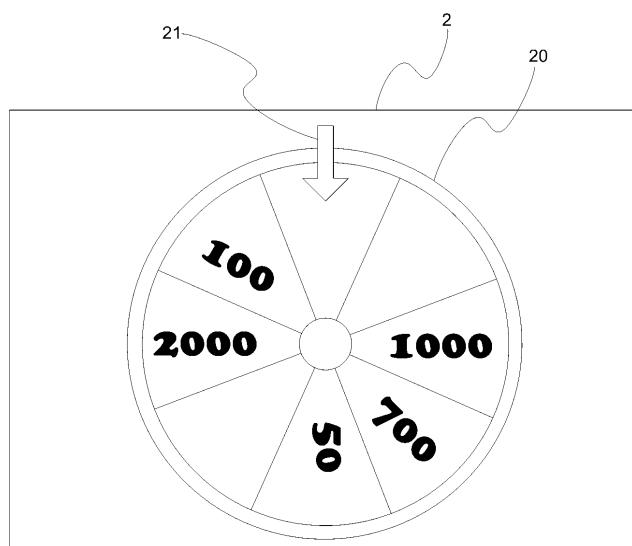
【図 2】



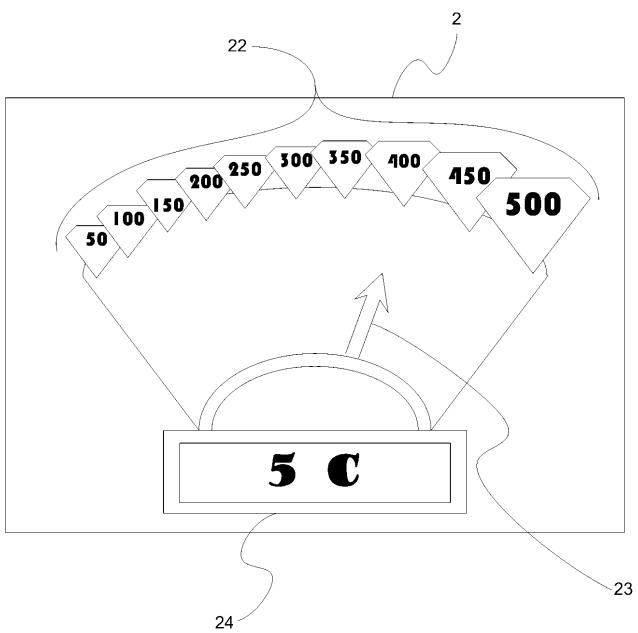
【図3】



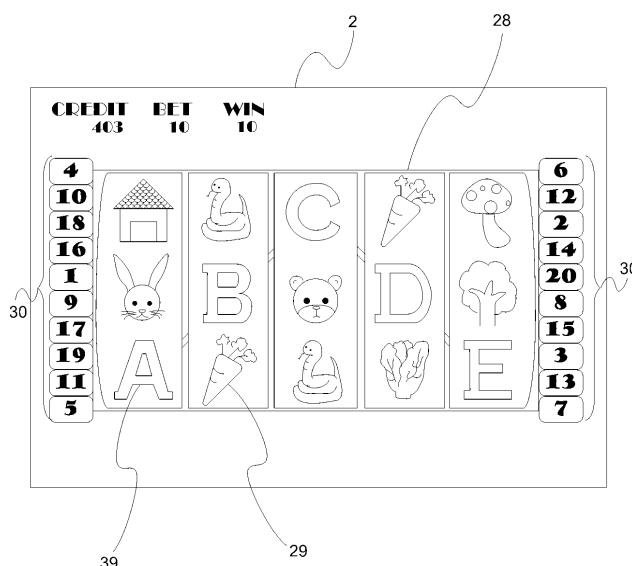
【図4】



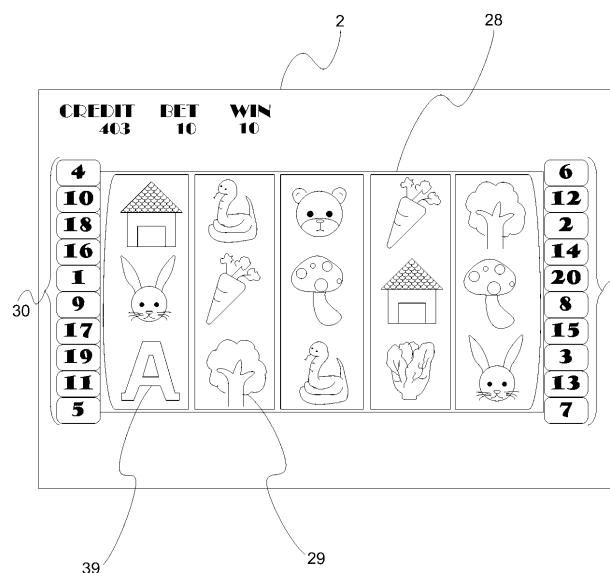
【図5】



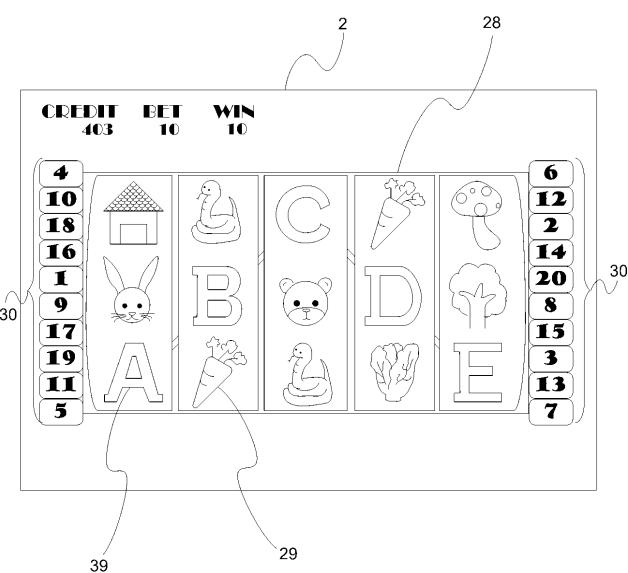
【図6】



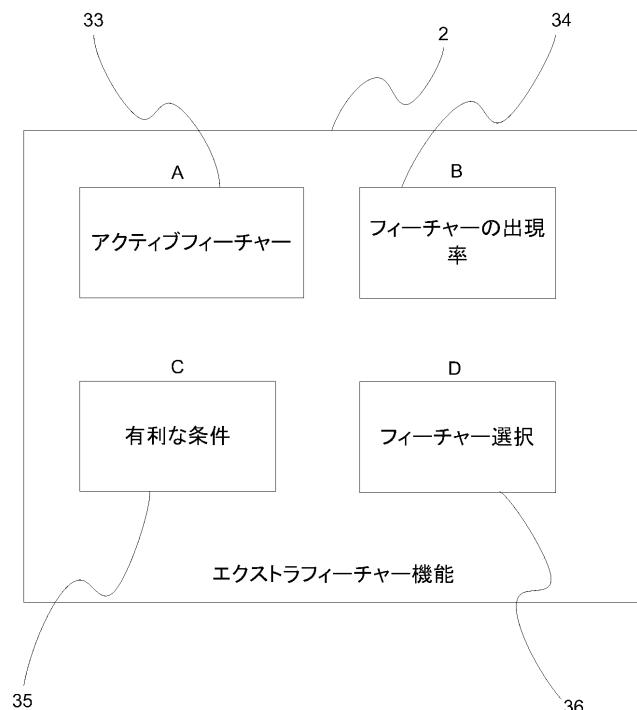
【図7】



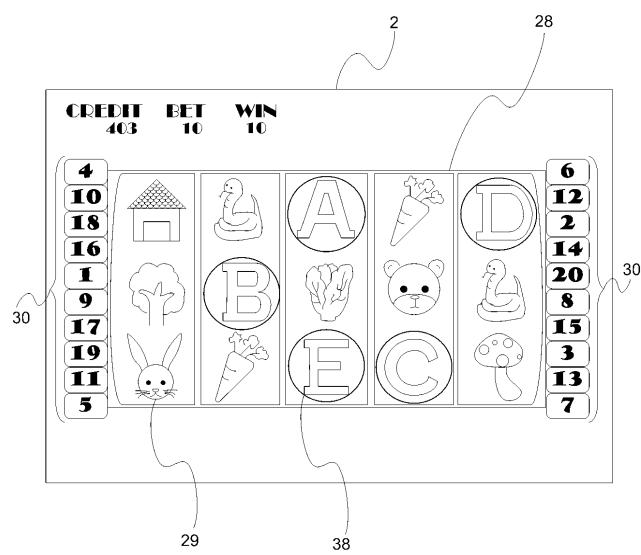
【図8】



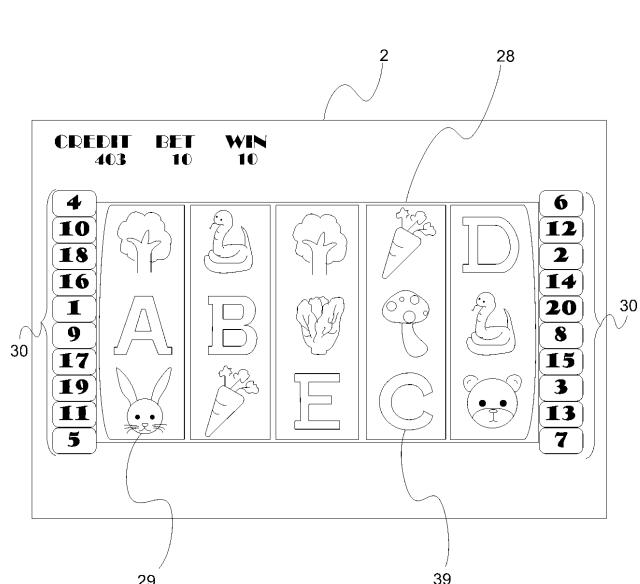
【図9】



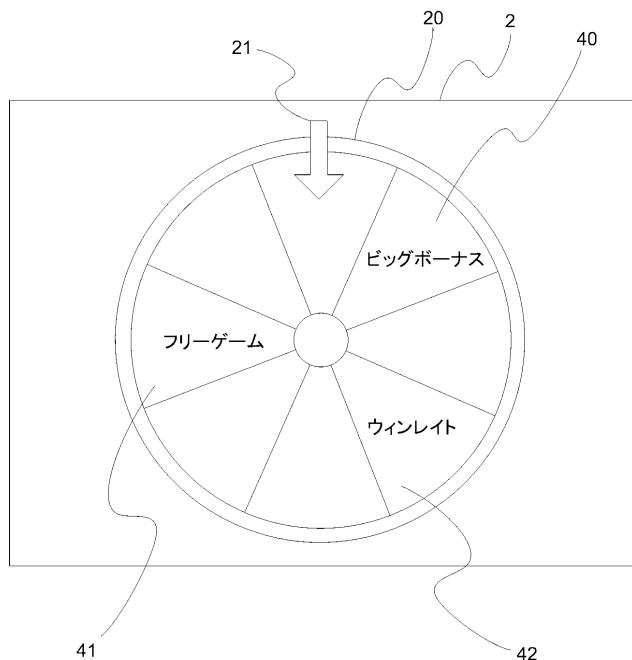
【図10】



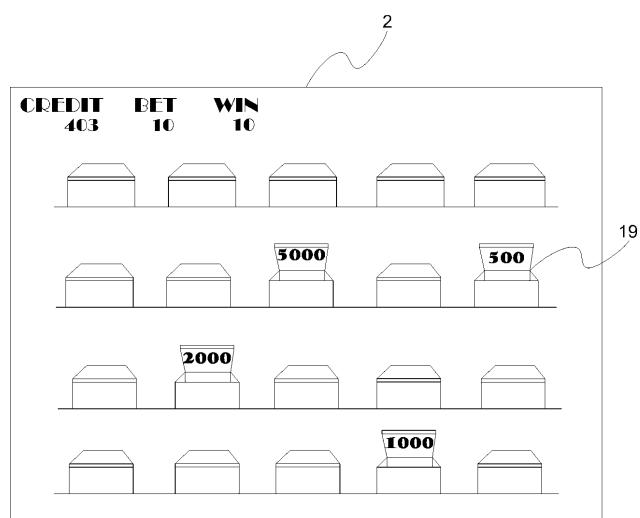
【図 1 1】



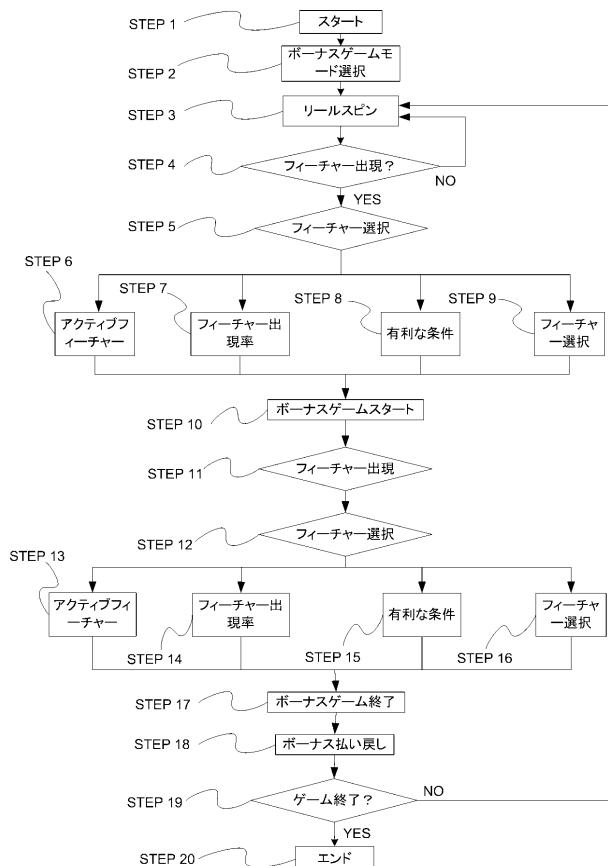
【図 1 2】



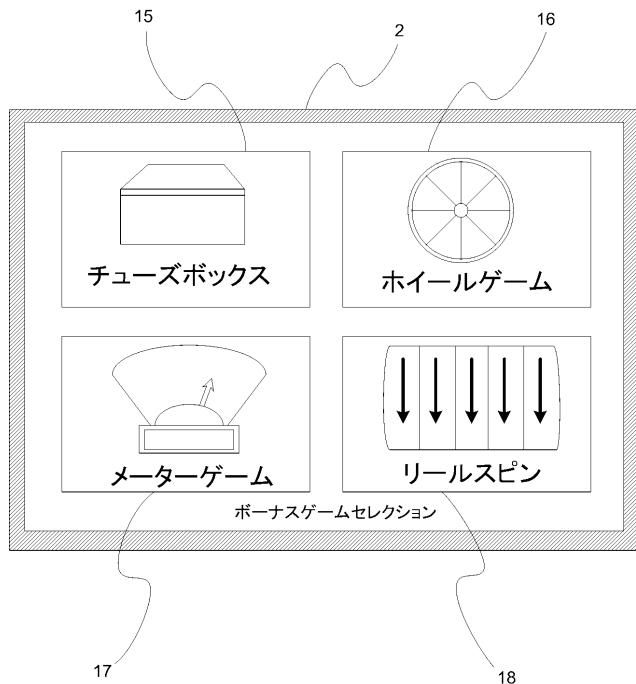
【図 1 3】



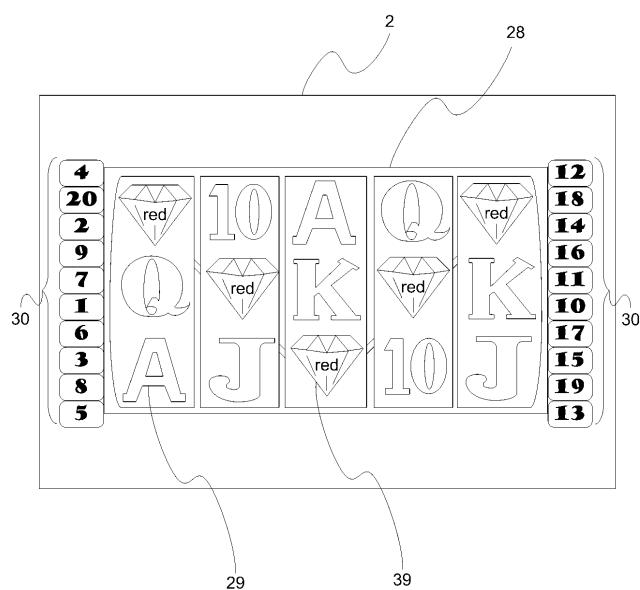
【図 1 4】



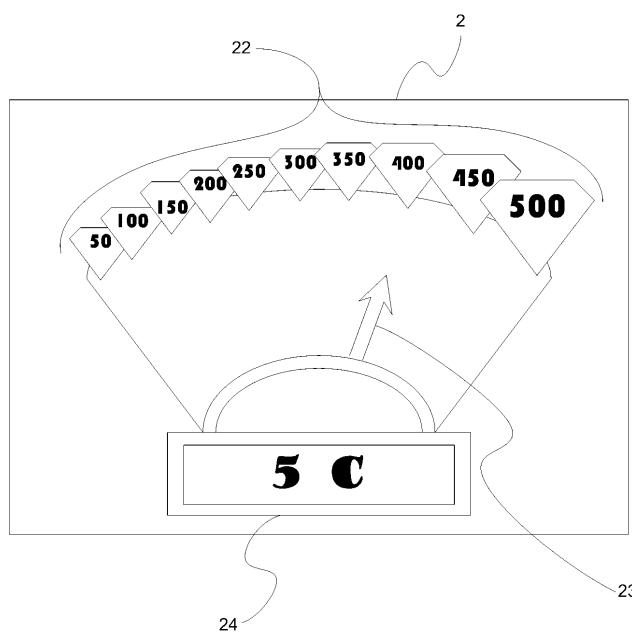
【図15】



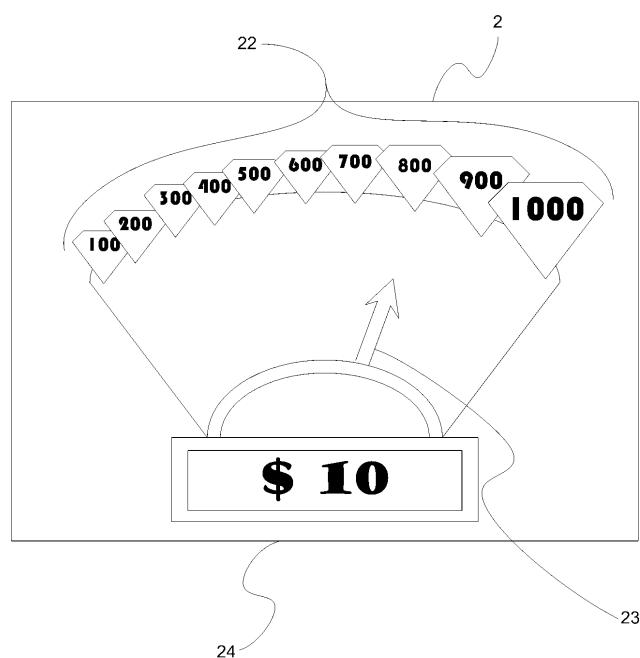
【図16】



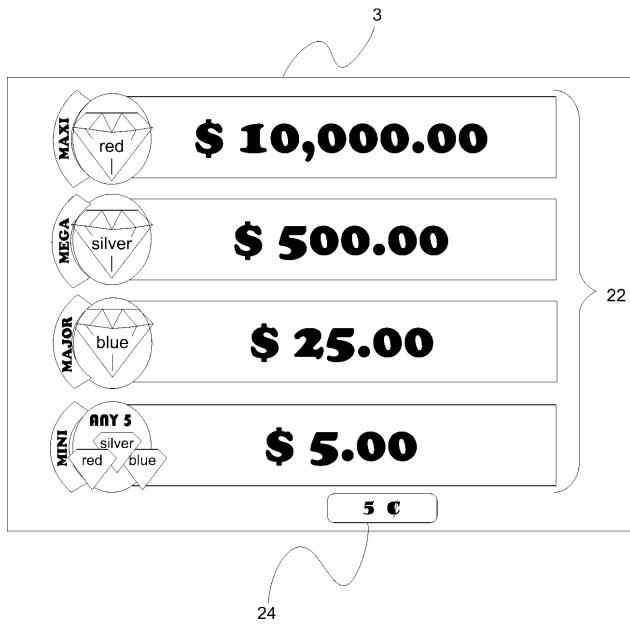
【図17】



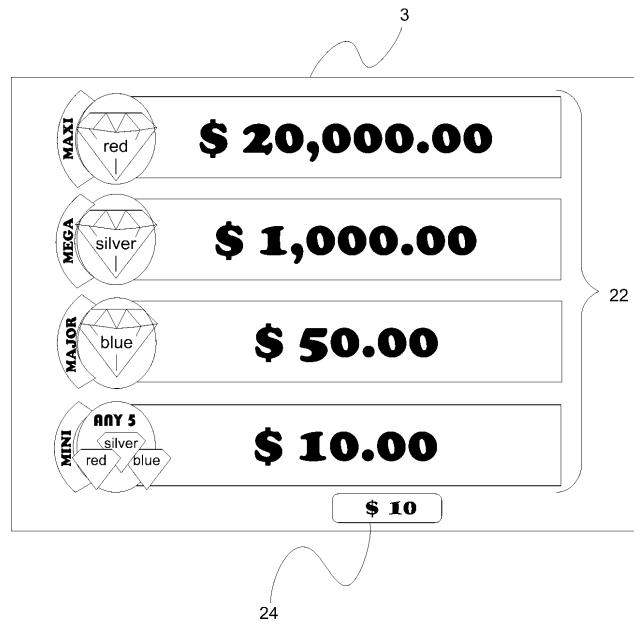
【図18】



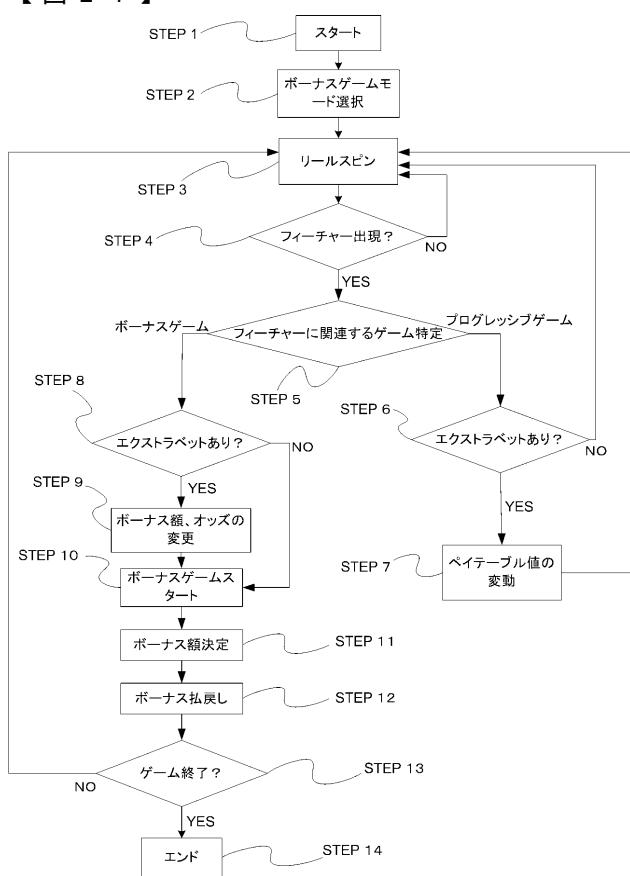
【図19】



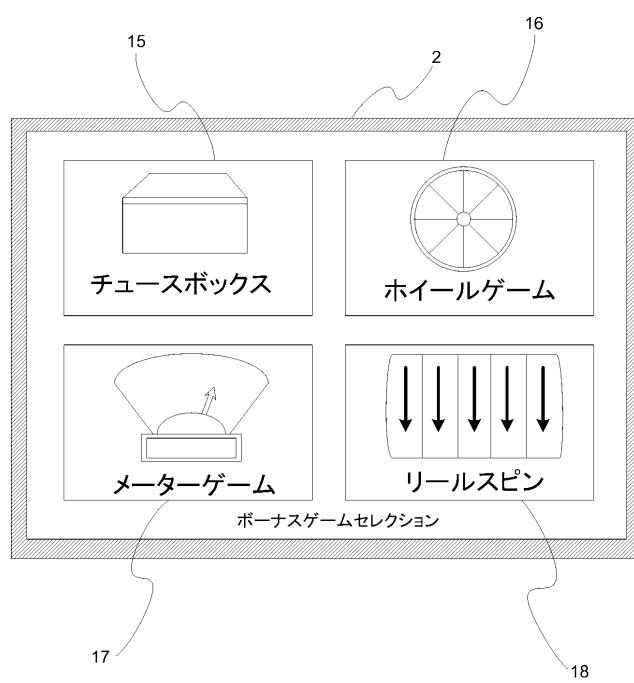
【図20】



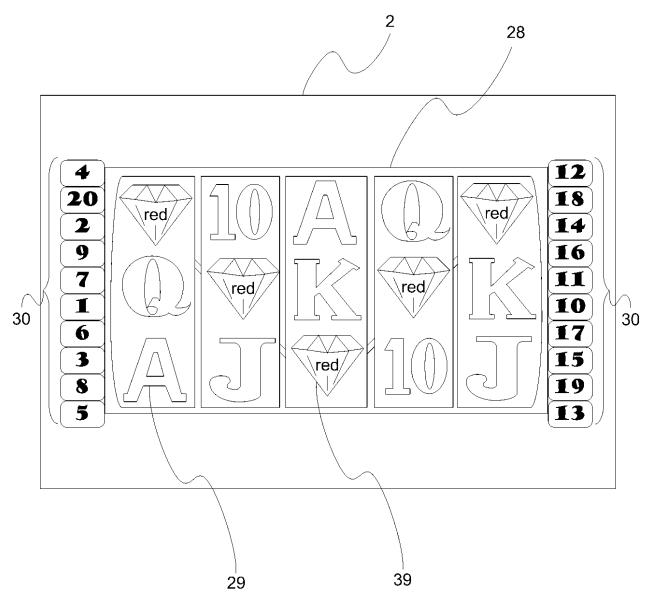
【図21】



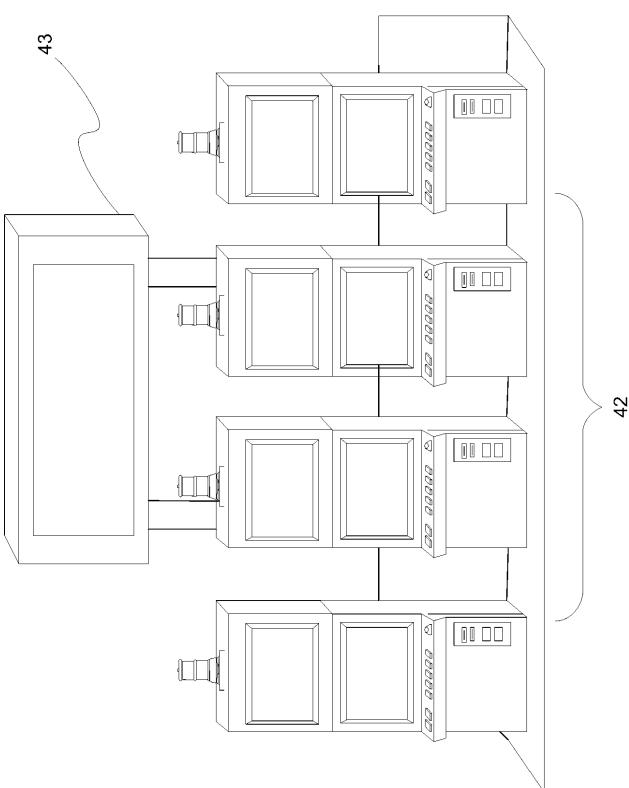
【図22】



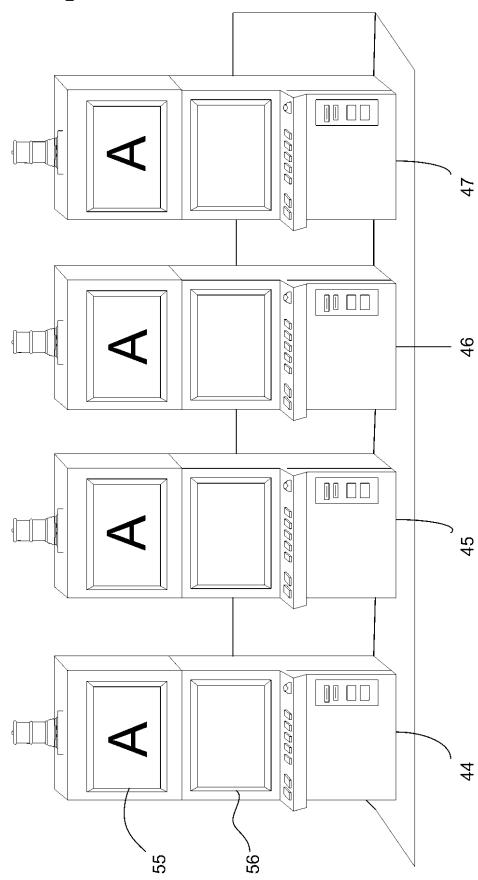
【図23】



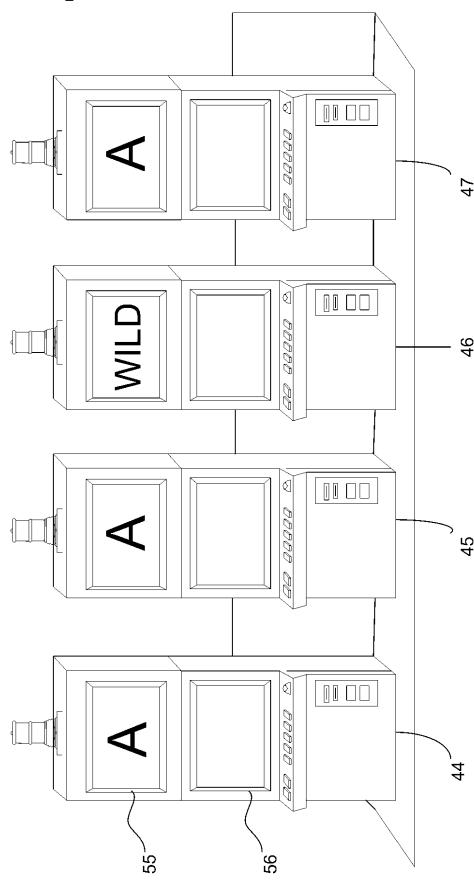
【図24】



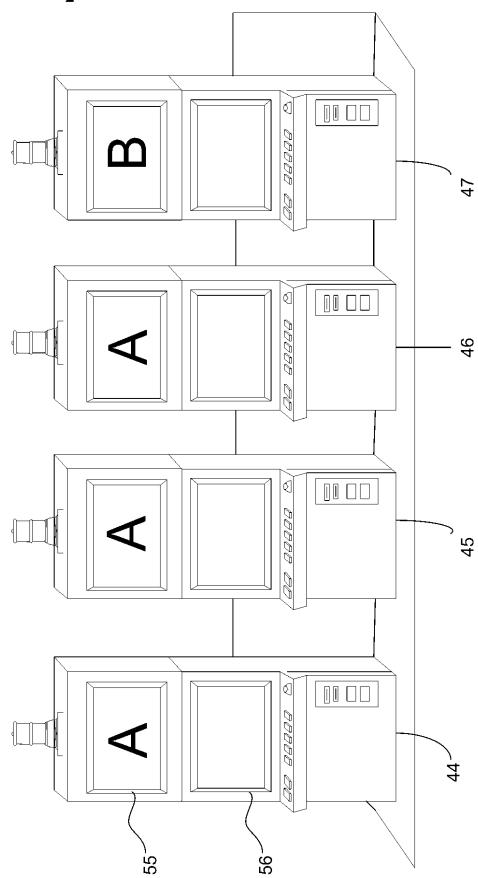
【図25】



【図26】



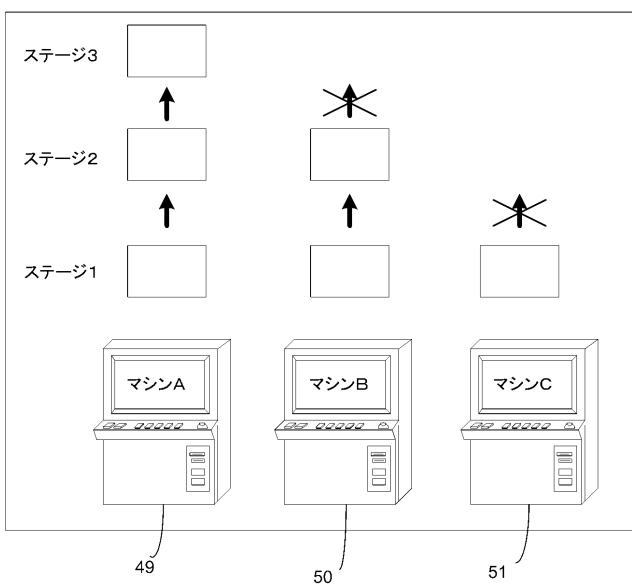
【図27】



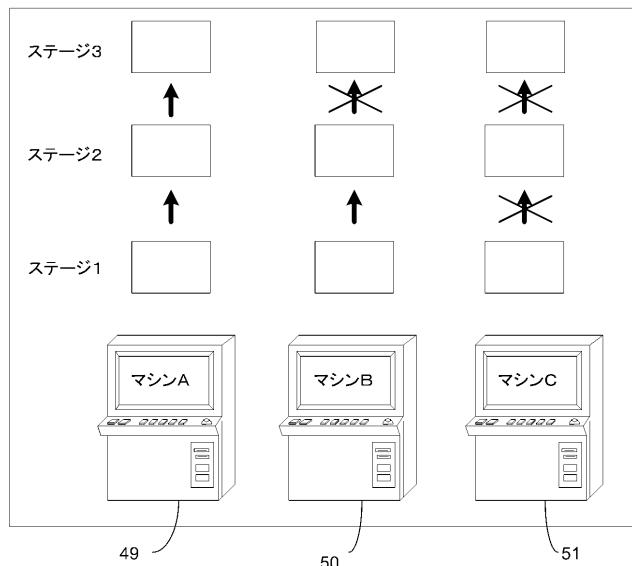
【図28】

WILD	WILD	WILD	WILD	-----	MAXI
A	A	A	A	-----	MEGA
K	K	K	K	-----	MAJOR
Q	Q	Q	Q	-----	MINI
A	A	A		-----	Credits A
K	K	K		-----	Credits B
Q	Q	Q		-----	Credits C
ANY	ANY	ANY		-----	Credits D

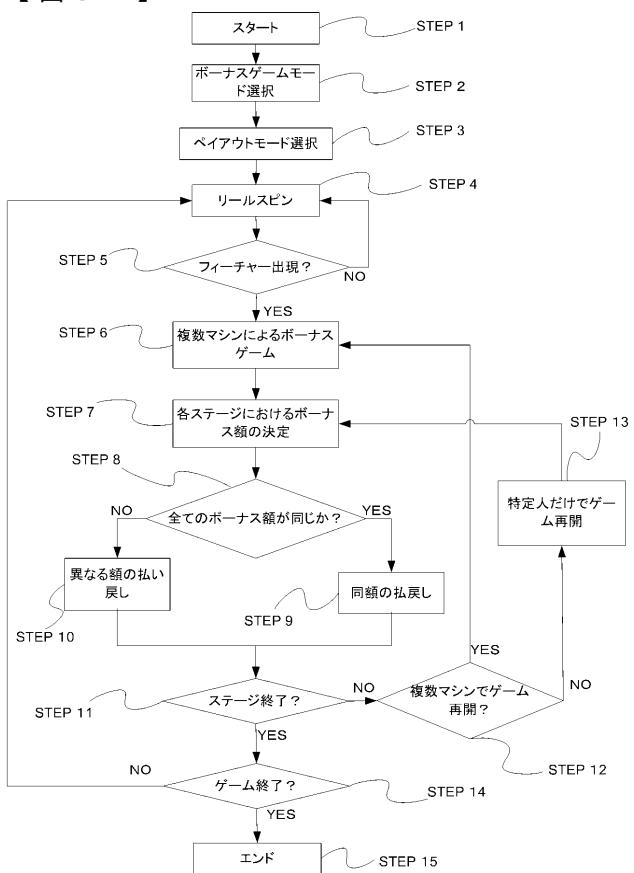
【図29】



【図30】



【図31】



フロントページの続き

(72)発明者 妹尾 和浩

アメリカ合衆国、ネバダ州 89119、ラスベガス市、トレード センター ドライブ 585
、コナミゲーミング インコーポレーテッド内

F ターム(参考) 2C001 BA06 BC05 CA01 CC01 DA04

【外国語明細書】

GAMING MACHINE WITH VARIOUS GAME STYLES

TECHNICAL FIELD

[0001] The present invention relates to a gaming machine and a plurality of gaming machine having various game styles. For example, the gaming machine allows a player to change a bet amount, and offers various game rules to the player according to the change of bet amount. Particularly, the present invention relates to a plurality of gaming machines, which allow a plurality of players to play games simultaneously.

BACK GROUND OF INVENTION

[0002] Conventionally, a gaming machine, which has a plurality of bonus stages, is known, and players are able to enjoy various types of bonus stages when a bonus game is started. Although each player generally has their own preference, however, the conventional gaming machines could not provide a bonus game style according to each of those players' preferences and also provide the same bonus game style to all the players. For this reason, a gaming machine, which allows a player to select a bonus stage and to upgrade a bonus stage in his/her preference, has been desired.

[0003] Also, conventionally, in a so called progressive game, where a plurality of game machines are connected to each other, a prize amount increases according to each player's game progress at a bonus game, and a player who draws the bonus is awarded the prize, is known. However, in such a case, each player independently plays the game, but a machine, which allows a plurality of players to enjoy a slot game as a team play is unknown. Therefore, a plurality of gaming machines, which allow a plurality of players to enjoy a slot game as a team play, has been desired.

SUMMARY OF THE INVENTION

[0004] In accordance with one aspect of the present invention, a gaming machine includes a display screen, onto which one or a plurality of types of features are displayed, wherein the one or more features are activated when a player changes a bet amount while playing a primary game or a bonus game.

[0005] Generally, players in casinos find pleasure in winning a large amount of money in one game. By configuring the gaming machine as described above, a player can activate a number of features. As a result, the player raises hope for a bonus, and also, the player can excitedly play while having a thought that the player may be able to win a large prize.

[0006] The gaming machine may have one or more bonus games, and a player can change a bet amount at any time during the course of the bonus game.

[0007] The gaming machine may be arranged so as to change the types of feature when the player changes the bet amount.

[0008] By configuring the gaming machine as described above, the gaming machine is able to allow a player to have expectation that how exciting features might appear. Further, since the gaming machine is able to import the user's intention, the player is able to join the game closely. Further, the width of the game is able to be widened.

[0009] The game corresponding to the feature may be a free game, a bonus game or a progressive game.

[0010] The free games may include a game or a plurality of numbers of games so that the number of free games to be played may vary in response to the change of a bet amount.

[0011] The bonus game may include a pay table, which is arranged to vary when the player changes a bet amount.

[0012] Generally, players in casinos find pleasure in winning a large amount of money in one game. By configuring the game machine as described above, the player is able to drastically raise a prize amount, which may be won in a bonus game. As a result, the player can excitingly play a game while having a thought of winning a larger prize amount.

[0013] The bonus game has one or more progressives, and when a player changes a bet amount, the probability of the player to win the progressive may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0014] The bonus game has a special symbol, and when a player changes a bet amount, the function of the special symbol may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0015] The bonus game has a special symbol, and when a player changes a bet amount, the probability of the appearance of the special symbol may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0016] By configuring the gaming machine as described above, the appearance ratio of the special symbol in a bonus game increases. As a result, the special symbols in the bonus game are easily matched, thereby the prize amount increases in the bonus game and the number of times of winning a bonus increases. In this way, players who prefer such play style can further enjoy the game, and the players may be attracted.

[0017] The payout ratio to a player against the feature may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0018] Generally, players in casinos find pleasure in winning a large amount of money in one game. By configuring the gaming machine as

described above, the player may win a large amount of money in a bonus game even when the player was playing with a low amount in a primary game, thereby the player may be satisfied. Also, a player who played a primary game with a low amount will not regret because the play style may be changed to that of the player winning a large amount in the bonus game.

[0019] The probability of the feature to be triggered may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0020] The number of the features to be activated may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0021] By configuring the gaming machine as described above, the number of times of active features to appear in a primary game or a bonus game may be increased. As a result, a transfer from a primary game to a bonus game is made easy. And also advantages for a player, such as, an increase of the payout amount to the player, increases in the bonus game. In this way, players who prefer such play style can further enjoy the game, and the players may be attracted.

[0022] A player may select one or more of a plurality of types of features, and the plurality of types of features, which can be selected, may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0023] Each player can enjoy a game with a style that is close to his or her preference (such as a bonus game with a large amount of winnings in one game, or a bonus game with a high probability of winning) by configuring a game machine as described above, which allows the player to select one or more features from the plurality of features. Also, it can provide variety of bonus games, thus the player will not loose interest by repeatedly playing the game and it provides a more exciting gaming machine compared to conventional ones. In addition, the player can select setting details of the game, thereby the player can participate the game more deeply.

[0024] A player may select one or more types of features from the plurality of types, and the number of features that can be selected by the player may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0025] By configuring the gaming machine as described above, the number of features to appear may be increased, thereby expanding the range of choices for the player. As a result, the bonus game will be more exciting.

[0026] The number of features to be activated may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0027] Another aspect of the present invention is a gaming machine including a display screen, onto which one or a plurality of types of features displayed, wherein the gaming machine has one or more bonus games, and

a player may change a bet amount at the beginning or during the bonus game.

[0028] The rule of the bonus game may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0029] The player can enjoy a game with a play style that matches the player's preference, such as, a game with a large winning amounts in one game, or a game with a high probability of triggering a feature, by configuring a gaming machine as described above to make it possible to change the game rules.

[0030] The bonus game has a pay table, and the pay table may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0031] The payout ratio of the bonus game for a player may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0032] The bonus game has one or more progressives, and the probability of a player to win the progressive may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0033] Another aspect of the present invention is a gaming machine including a display screen, onto which one or a plurality of types of features are displayed, wherein a player may change a bet amount, and the game rules change corresponding to the change of the bet amount.

[0034] The game includes one or a plurality of times of a free game, and the number of times of the free game may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0035] The game has a special symbol, and the function of the special symbol may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0036] The game has a special symbol, and the probability of the appearance of the special symbol may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0037] The game has a bonus game, which has a pay table, and the pay table may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0038] The game has a bonus game and one or more progressives, and the probability of a player to win the progressives in the bonus game may be changed corresponding to the change of the bet amount.

[0039] Another aspect of the present invention is a plurality of gaming machines, which is connected to each other. Each gaming machine has a display screen, onto which one or a plurality of types of features is displayed on the display screen wherein a play result of at least one of the plurality of gaming machines affect an operation of the other gaming

machines other than the gaming machine with the play result.

[0040] In conventional gaming machines, players play individually. By configuring the gaming machine as described above, other players can move on to a bonus game when one or more players out of a plurality of players moves onto a bonus game from a primary game. Therefore, it builds a sense of fellowship among players and enables a gaming machine to be enjoyed as a team play. Also, a certain player can start a bonus game even when the player did not draw the bonus game, thereby the player can feel very lucky.

[0041] The gaming machine may be configured such that the plurality of players belonging to the plurality of gaming machines to compete with each other.

[0042] The gaming machine may be configured such that the plurality of players belonging to the plurality of gaming machines to cooperate with each other.

[0043] The gaming machine may be configured such that the plurality of players belonging to the plurality of gaming machines to obtain the same play result for all.

[0044] By configuring the gaming machine as described above, the player, who did not win a large amount of money in the bonus game, out of the plurality of players may also be given the larger amount than that of the actual amount of money won by the player. In this way, it builds a sense of support among individual player, and a sense of fellowship is built among the players. Therefore, the gaming machine is enjoyed as a team play. And, the players who did not draw a large amount can also win the larger prize amounts, thereby making the players feel very lucky.

[0045] The plurality of players belonging to the plurality of gaming machines may obtain play results different from each other.

[0046] By configuring the gaming machine as described above, relative merits can be determined for prize amounts won among the plurality of players who played the bonus game. In this way, a large amount of money is paid out to a player who won a large prize and a small amount is paid out to a player who did not win a large prize. Even in this case, all of the plurality of the players can start the bonus game, thereby the players may build a sense of fellowship among players and enjoy the gaming machine as a team play.

[0047] A selection may be made as to whether a play result of one or more gaming machines out of the plurality of the gaming machines may affect the operation of the other gaming machines or not.

[0048] By configuring the gaming machine as described above, each player can arbitrarily select to play with another player or to

play individually, thus providing a game mode that matches the player's preference.

[0049] A player, who has won the right to play continuously based on the play result of the gaming machine, may continuously play the game.

[0050] The display screen of each gaming machine may display the operation of the plurality of players.

[0051] By configuring the gaming machine as described above, each player can check on play conditions of the other players while playing, and the players can easily play games by competing against or cooperating with each other.

[0052] Another aspect of the present invention is a plurality of gaming machines having one or more payouts to pay back awards corresponding to a play. Each of the plurality of gaming machines has a game display for primary game and a symbol display for displaying a symbol, wherein the symbol displayed on the symbol display changes corresponding to a play of the primary game.

[0053] The plurality of gaming machines may have a controller for determining whether the symbol displayed on the symbol display is in a winning condition.

[0054] The awards may be paid out in case when the symbol displayed on the symbol display is in the winning condition.

[0055] The awards may be paid out only in predetermined machines of the plurality of gaming machines when the symbol on the predetermined machines are in the winning condition.

[0056] The awards may be paid out in all of the plurality of gaming machines when the symbols of the predetermined machines are in the winning condition.

[0057] The awards may be paid out in all of the plurality of gaming machines when symbols of all of the plurality of gaming machines are in the winning condition.

[0058] A game display of the plurality of gaming machines may show game statuses of the plurality of gaming machines.

BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS

[0059] Figure 1 shows a perspective view of an example of a gaming machine according to the present invention. Figure 2 shows an example of a display at a bonus

game selection on a display screen according to the present invention.

Figure 3 shows a display screen showing a choose box, that is, a bonus game.

Figure 4 shows a display screen of a wheel game which is a bonus game.

Figure 5 shows a display screen of a meter game which is a bonus game.

Figure 6 shows a display screen of a reel game which is a bonus game.

Figure 7 shows an example of a display screen during a primary game.

Figure 8 shows a display screen in which specific features corresponding to a bonus game are lined on reels.

Figure 9 shows a display screen to select the type of bonus game by a player.

Figure 10 shows a display screen after offering an active feature function to a player.

Figure 11 shows a display screen after offering a feature appearance ratio function.

Figure 12 shows a display screen when offering a favorable condition to a player.

Figure 13 shows a display screen after offering a feature alternative function to a player.

Figure 14 shows a flow chart of a game which allows a player to select game rules.

Figure 15 shows an example of a display on the display screen according to the present invention when selecting a bonus game.

Figure 16 shows an example of a transition screen from a primary game to a bonus game or a progressive game.

Figure 17 shows an example of a bonus game which allows a player to change a bet amount.

Figure 18 shows an example of a bonus game which allows a player to change a bet amount.

Figure 19 shows an example of a progressive game which allows a player to change a bet amount.

Figure 20 shows an example of a progressive game which allows a player to change a bet amount.

Figure 21 shows a flow chart of a game which allows a player to change a bet amount.

Figure 22 shows an example of a display on the display screen according to the present invention when selecting a bonus game.

Figure 23 shows an example of a transition screen from a primary game to a bonus game or a progressive game.

Figure 24 shows a plurality of gaming machines.

Figure 25 shows an example of a play mode of a plurality of gaming machines.

Figure 26 shows an example of a play mode of a plurality of gaming machines.

Figure 27 shows an example of a play mode of a plurality of gaming machines.

Figure 28 shows an example of a payout ratio of four gaming machines.

Figure 29 shows an example of executing a plurality of bonus stages by a plurality of gaming machines.

Figure 30 shows an example of executing a plurality of bonus stages by a plurality of gaming machines.

Figure 31 shows a flow chart of a plurality of gaming machines.

DETAILED DESCRIPTION OF THE INVENTION

[0060] The detail of present invention is hereinafter explained, however, the present invention is not limited to this.

[0061] Figure 1 is a perspective view showing an example of a gaming machine according to the present invention. As shown in figure 1, a gaming machine 1 has a display screen 2 and 3. A bet switch 4, a multi-line switch 5, a max bet switch 6, a payout switch 7, coin slot 8, and a bill slot 9 are provided right below the display screen 2. The bet switch 4 has five switches, 1 bet through 5 bet. The multi-line switch 5 has five switches 10 lines through 50 lines. Also, a coin payout slot 10 is provided on the lower right side of the gaming machine 1.

[0062] The display screen 2 displays a plurality of reels to play a primary game or a bonus game, and a plurality of features in different types displayed on the reels. The display screen 2 shows a display for a player to choose a type of bonus game to play, a display for a player to select a feature, and a display for a player to play a bonus game. The display screen 3 shows a progressive screen displaying the amount that a player can obtain in a bonus game. Also, the display screens 2 and 3 may display presentations according to a slot game progress or credit input to the game machine by a player. Also, the contents to be displayed on the display screens 2 or 3 described above may be displayed on the display screen 2 or the display screen 3.

[0063] The bet switch 4 is to input a bet amount against the slot game. A player can input the bet amount from 1 bet to 5 bet for one slot game using bet switch 4. The multi-line switch 5 is to select lines in order to line up features on the plurality of reels. The player can choose 10 lines each from 10 lines to 50 lines by using the multi-line switch 5. The number of bet switch 4 and the multi-line switch 5 is not limited to five each. For example, there may be a switch for 10 bet or a switch to choose 100 lines.

[0064] The max bet switch 6 is to input the maximum bet amount that can be bet on one slot game, and further to select maximum lines. The payout switch 7 is to refund a player with the amount credited to the gaming machine. The coin slot 8 is a hole for a player to credit coins in the gaming machine. The bill slot 9 is to insert a bill or prepaid card into the gaming machine, or to refund the amount credited. The coin payout slot 10 is to

refund the amount credited to a gaming machine.

[0065] The components provided to the gaming machine according to the present invention are not limited to those described above. For example, a lighting device can be provided to illuminate a gaming machine with one or more colors when a player proceeds to a bonus game display or a feature selection display. A device may be provided to vibrate the entire game machine or to output sound when a player proceeded to a bonus game display or a feature selection display. There may be three or more display screens. A switch to re-select the same bet and lines from previous games may be provided. Also, instead of having reels, pictures of reels may only be displayed on the display screen.

[0066] The gaming machine which is capable of providing features is hereinafter explained in detail. Figure 2 shows an example of display shown on the display screen according to the present invention at the selection of a bonus game. A player selects a type of bonus game to be played during the game before staring a primary game. Bonus games of a choose box 15, a wheel game

16, a meter game 17 and a reel spin 18 are displayed on the display screen 2.

[0067] The number of bonus games is not limited to four described above and it may be five or more, or three or less. Also, one bonus game may consist of a plurality of stages. The type of bonus game is also not limited specifically. For example, a plurality of buildings with prize amounts shown on the bottom of the display screen and a bombing plane is shown on top of the display screen. The bombing plane is flying and new buildings are shown one after another. A bonus game may be such that the bombing plane drops bombs according to a player's instruction timing to destroy the buildings and obtain prize money. The timing of selecting a bonus game is not limited to before starting the primary game and it may be at any time. For example, it may be selected before the bonus game. Also, the bonus game selection screen may have more displays than those described above. For example, a display to continually provide motion pictures while a player selects a bonus game may be provided.

[0068] Figure 3 shows a display screen showing choose box 15 that is a bonus game. In the choose box 15, first a plurality of boxes are shown on the display screen 2. The boxes have an amount display 19 to be paid out to a player. The player selects a specific number of boxes out of those boxes. The selected boxes open and the player can obtain the total amount opened.

[0069] The choose box game is not limited to this, and it may be in a different form. For example, instead of a box, a flower bed may be used and a flower with a prize amount blooms when a player selects. The shape of the box may be a triangle or a star. Also, the number of boxes to be selected by the player may be any number, and it may be three or five. Also, a display to boost the game presentation, such as a fire work, may be provided.

[0070] Figure 4 shows a display screen of wheel game 16

that is a bonus game. In the wheel game 16, first a wheel 20 that spins and a fixed arrow 21 are displayed on the display screen 2. The wheel 20 has a plurality of columns, and the arrow 21 is provided to point to each column of the spinning wheel 20. Each column on wheel 20 shows the prize amount that can be obtained by a player. When the player starts the wheel game, the wheel 20 spins and the player instructs when to stop spinning, the wheel 20 stops and the fixed arrow 21 points to a specific column on the wheel 20. The player can obtain the prize amount shown on the wheel 20 column.

[0071] The wheel game is not limited to this, and it may be in a different form. For example, the number of wheels or arrows may be in any number, and it may be two or three. The number of sections on the wheel may be in any number, and it may be six or ten. Also, a display to boost the game presentation, such as spinning colorful umbrellas, may be provided.

[0072] Figure 5 shows a display screen of a meter game 17 that is a bonus game. In the meter game 17, first, a prize amount display 22, an arrow 23 and a player's bet amount display 24 are shown on the display screen 2. The arrow 23 moves to point in the prize amount display 22. The arrow 23 starts to move when a player instructs it to start, the arrow 23 points any one of the prize amount display 22 and stops when the player instructs it to stop. The player can obtain the amount that is pointed to by the stopped arrow 23.

[0073] The meter game is not limited to this, and it may be in a different form. For example, the number of meter games or arrows may be in any number, and it may be two or three. The number of prize amount display on the meter may be in any number and it may be eight or twelve. The shape of the arrow may be a pointing finger. Also, a display to boost the game presentation, such as colorful flowers blooming, may be provided.

[0074] Figure 6 shows a display screen showing a reel spin 18 that is a bonus game. In the reel spin 18, a plurality of reels 28, a normal feature 29, a feature 39, and a line number 30 are shown in the display screen 2. The feature 39 refers to a symbol to start a game other than a primary game, such as a bonus game, a free game, or a progressive game (same in this specification). Also, the normal feature 29 refers to other features except for the feature 39 (same in this specification). As shown in the figure, the normal feature 29 has different types (same in following figures). The line number 30 indicates a specific line from a plurality of lines connecting a plurality of reels (same in following figures). First, the reels spin when a player instructs a spin of the reels and the feature stops at a predetermined position. At this time, the player can obtain a prize amount when the features are aligned on the selected line.

[0075] The reel spin game is not limited to this, and it may be in different forms. For example, the type of features may be any type, and it may be for example, a picture of a car or a tower. The number of types of features may be any number and it may be ten types or fifteen types. The

number of reels may be any number, and it may be three, four or six. The number of features displayed on each reel may be any number, and it may be four or five. The number of line numbers may be any number, and it may be twenty one or more. The number of lines may be any number. Also, it is not limited for a player to obtain a prize amount only when the features are aligned, it may be in any form. For example, it may be when the normal features are aligned.

[0076] Figure 7 shows an example of a display screen during a primary game. A plurality of reels 28, normal features 29, features 39, and line numbers 30 are displayed on the display screen 2. First, a player selects a bet amount and lines. The reels spin when the player instructs them to spin, and features stop at the predetermined positions. When the features align on the selected line, the player can move on to a bonus game, a free game, or a progressive game. It is not limited for a player to move on to the bonus game, the free game, or the progressive game only when the features align, it may in any form. For example, it may be when a combination of the feature and the normal features are aligned. Also, the time the player can move on may be decided regardless of features. For example, it may be decided based on, for example, the number of spins of the reels, or time of play.

[0077] Figure 8 shows a display screen in which specific features correspond to a bonus game, a free game, or a progressive game aligned on the reels. A plurality of reels 28, a normal feature 29, a feature 39, and line numbers 30 are displayed on the display screen 2. In this figure, the specific features are A, B, C, D, and E. The specific features appear during a primary game, a bonus game, a free game, or a progressive game. A player may select one or more specific features. When one or more features are selected, the player is offered a bonus game, a free game, or a progressive game corresponding to that feature. Also, when the player changes a bet amount, one or more features are activated. The number of features to be activated may be any number, and it may be three, five or ten. Also, the game rule may change when the player changes a bet amount. As described below, the change of game rules is to increase the number of active features, or to give advantageous conditions to a player. However, the game rule is not limited to this. Also, the change of game rule may be made not only in a bonus game, but also in other games, such as a primary game.

[0078] Figure 9 shows a display screen that allows a player to select a type of bonus game. As explained in figure 7, when specific features align on the plurality of reels 28, the display screen 2 shows a display indicated in figure 8 for a player to select a bonus game. The display screen 2 shows an active feature 33, a feature appearance ratio 34, advantageous condition 35 and feature selection 36. The display on the display screen is not limited to this and it may display other things. For example, a display to continuously provide motion pictures while a player selects a bonus game may be provided.

[0079] Figure 10 shows a display screen after offering a player one or more active features. A plurality of reels 28, a normal feature 29, line numbers 30, and an active feature 38 are shown on the display screen

2. When a player changes a bet amount, the number of active features among the plurality of features increases in a primary game, a bonus game, a free game or a progressive game. By comparing the figure 10 with the figure 7 which shows a display screen during the primary game, it can be appreciated that a number of active features exists on the reels 28 in figure 10. When the number of active features on the reels increases, it is easier to start a bonus game, and the amount of payout to a player or the probability for a player to win increases.

[0080] Figure 11 shows a display screen after offering a player with a feature appearance ratio function. A plurality of reels 28, a normal feature 29, a feature 39, and line numbers 30 are shown on the display screen 2. The feature appearance ratio is the function that increases the appearance ratio of specific function 39 in a primary game, a bonus game, a free game or a progressive game when a player changes a bet amount. In this figure, the specific features 39 refer to A, B, C, D, and E. By comparing the figure 11 with the figure 7 which shows a display screen during the primary game, it can be appreciated that a number of specific features 39 exists on the plurality of reels 28 in figure 11. When the number of specific features 39 on the reels increases, it makes easier to start a bonus game, and the amount of payout to a player or the probability for a player to win increases.

[0081] Figure 12 shows a display screen when offering a player with advantageous conditions. A spin wheel 20 and a fixed arrow 21 are shown on the display screen 2. The wheel 20 has a plurality of columns, and each column shows a big bonus 40, a game free 41, and a win rate 42. The arrow 21 is attached so that it can point at each column of the spinning wheel 20. The advantageous conditions 35 are the functions to play a primary game, a bonus game, a free game or a progressive game with an advantageous condition when a player changes a bet amount. In this figure, the advantageous conditions are the big bonus 40, game free 41 and win rate 42.

[0082] The big bonus 40 increases the amount of payout to a player in a bonus game. Increasing the amount is not limited only to a payout amount of an overall bonus game, it may be in any case. For example, in a case where the bonus game consists of a plurality of stages, the amount to be paid out may be increased by each stage. The game free 41 increases the number of free games that can be played by a player. Also, not only increasing the number of free games, but also, the number of stages may also increase in a bonus game. The win rate 42 increases the probability for a player to win the bonus game or the primary game. Also, the probability of winning the big bonus may also increase. The types of advantageous conditions are not limited to this, and it may be any number of types. For example, it may be a combination of the types of advantageous conditions explained above.

[0083] Figure 13 shows a display screen after offering a player with a feature selection function. The display screen 2 displays a plurality of boxes. A display 19 of the amount paid out to a player is in the box. The feature selection 36 (shown in figure 9) is a function to increase the selection of features in a primary game, a bonus game, a free game, or a

progressive game when a player changes a bet amount. By comparing the figure 13 and the figure 3 of a box game not offering the feature selection function, it can be appreciated that the number of boxes that can be selected by a player increases and further the amount to be paid out to the player also increases.

[0084] In a case where the player is offered the feature selection function, the type of features to be selected may be changed, or two or more features may be selected when selecting a bonus game, a free game, or a progressive game as described in figure 8. For example, when the player selects two features, the bonus game, the free game, or the progressive game that has above two functions may be played.

[0085] The bonus game that can be selected by the player is not limited as described above, and it may be any time. For example, one feature is the function to increase the level, and the big bonus may be given to a player when at least one feature with increased level appears on the reels even without a feature aligning on the reels. Also, a function combining two or more functions may be provided. For example, it is a function that increases active features and further increases an appearance ratio of a feature.

[0086] Also, the pay table in the bonus game may change when the player changes a bet amount. Also, the function of a special symbol in the bonus game may be changed or the probability for the special symbol to appear may be changed when the player changes a bet amount. The special symbol is the symbol that appears during the primary game or the bonus game. When the special symbol appears, the bonus game is started, the player is paid out with a prize, or the player is offered with an advantageous condition. When the player changes a bet amount, the types of feature may be changed. Also, when the player changes a bet amount, the appearance ratio of a trigger, which is a sign of the start of a bonus game, may be changed.

[0087] Figure 14 shows a flow chart of a game that allows a player to select a bonus game and the like. First, when a primary game is started (step 1), a screen to select the type of bonus game to be performed in the game is displayed (step 2). The type of bonus game to be selected may be one or a plurality of types. When the type of bonus game is selected, the display screen shows a plurality of reels. Also, when the player instructs them to spin, the reel begins to spin (step 3). The spin stops automatically after a predetermined time. The stop may be made by the player.

[0088] When a specific feature is displayed on the stop screen (step 4), the feature selection screen is displayed (step 5). At this time, the player is given an opportunity to change a bet amount. When the player increases the bet amount, one or more feature may be activated, and the features that can be selected by the player may change. And, for example, the player may select one function out of an active feature (step 6), a feature appearance ratio (step 7), an advantageous condition (step 8), and a feature selection (step 9). The details of these functions are as described in figures 10 to 13. The types of the function are not limited to these, and they may be any type. Alternatively, one or more functions may be selected at the same

time.

[0089] When the function is selected, the bonus game which offers the function, starts (step 10). When the specific feature is displayed in the game and the bet amount is increased (step 11), the player is given an opportunity to select one function out of an active feature (step 13), a feature appearance ratio (step 14), an advantageous condition (step 15), and a feature selection (step 16) again (step 12). In this way, when the player is offered the features two or more times, the bonus game resumes while the player is offered two or more selected functions.

[0090] When the bonus game is completed (step 17), the amount obtained by the player in the bonus game will be paid out (step 18). And, a determination is made as to whether the player resumes the primary game or not (step 19). When the game is resumed, the reels are spun again (step 3). In a case where the primary game is resumed, the function offered to the player in the above process may continue to be function in the primary game. When the game is not resumed, the game is over (step 20).

[0091] The amount to be paid out to a player in a bonus game corresponding to the player's bet, or a gaming machine that can change a player's winning probability is hereinafter explained in detail. Figure 15 shows an example of a display on the display screen according to the present invention at the selection of a bonus game. The player selects the bonus game type to be started in a primary game before starting the game. Bonus games having a choose box 15, a wheel game 16, a meter game 17, and reel spin 18 are displayed on the display screen 2. The contents of these bonus games are the same as those explained in figures 2 to 6 above. As explained in figure 2 to 6, these bonus games are not limited specifically and they may be in various forms.

[0092] Figure 16 shows an example of a transition display from a primary game to a bonus game or a progressive game. A plurality of reels 28, normal feature 29, feature 39, and line number 30 are displayed on the display screen 2. First, a player selects a bet amount and line. Then, the reels start to spin when the player instructs the reel to spin, and the feature stops at a predetermined position. At this time, if the features line up on the selected line as shown in the figure, the player can proceed to the bonus game or the progressive game. Proceeding to these games is not limited to when the features are lined up, and it may be any form, such as when the normal features align. The types and the number of features, the number of reels, the number of features shown on each reel, the number of line numbers, and types of lines are not limited as explained figure 6 above and they may in any form.

[0093] Figure 17 shows an example of a bonus game that allows a change of a bet amount. Figure 17 shows the condition before a player changes the bet amount. The display screen 2 shows a meter game 17, that is a bonus game. In the meter game 17, first a prize amount display 22, an arrow 23, and a players bet amount display 24 are shown on the display screen 2. The arrow 23 can move so as to point to each of the prize amount display 22. The

arrow 23 starts to move when the player instructs it to start, and the arrow 23 points to any one of the prize amount display 22 and stops when the player instructs it to stop. The player can obtain the amount pointed by the stopped arrow 23.

[0094] Figure 18 shows an example of a bonus game that allows a player to change a bet amount. Figure 18 shows a condition after a player changes the bet amount. The display screen 2 shows a meter game 17 (as discussed in connection with figure 2), that is, a bonus game. The display screen 2 displays a prize amount display 22, an arrow 23, and a player's bet amount display 24. Comparing figures 17 and 18, the prize amount display 22 increases as a player increases the bet amount and the amount of the bet amount display 24 increases. In this way, the player may increase the amount to be paid out at a bonus game by increasing the bet amount at the beginning of the bonus game.

[0095] Also, it is not limited to the prize amount that can be increased when the player increases the bet amount, and it may be anything. For example, the winning probability of the bonus game may be increased. Also, only the prize amount desired to change out all the prize amount display may be increased. Also, it may be configured as to win only a high prize amount by deleting a low prize amount from the prize amount display. Also, the player may decrease the bet amount. In addition, the time when the player can increase the bet amount is not limited to the beginning of a bonus game, and it may be any time. For example, it may be during a primary game or a bonus game.

[0096] The meter game is not limited specifically and it may be in different forms. For example, the number of meter games or arrows may be any number, and it may be two or three. The number of prize amount display on the meter may be any number, and it may be eight or twelve. The shape of the arrow may be a pointing finger. Also, a display that boosts game presentation, such as blooming of colorful flowers, may be displayed.

[0097] Figure 19 shows an example of a progressive game that allows a player to change a bet amount. Figure 19 shows a condition before a player changes the bet amount. The display screen 3 shows a prize amount display 22 to be paid out in a bonus game and a bet amount display 24 of a player. The player can increase the prize amount display 22 to be paid out by adding to the bet amount.

[0098] Figure 20 shows an example of a progressive game that allows a player to change a bet amount. Figure 20 shows a condition after a player changes a bet amount. The display screen 3 shows a prize amount display 22 to be paid out at a bonus game and a bet amount display 24 of the player. Comparing the figure 19 and 20, the prize amount display 22 increases as a player increases a bet amount and the amount of the bet amount display 24 increases. In this way, the player may increase the amount to be paid out at a bonus game by increasing the bet amount at the beginning of the bonus game.

[0099] Also, it is not limited to the prize amount that can be increased when the player increases the bet amount, and it may be anything. For example, the winning probability of the bonus game may be increased. Also, only the prize amount desired to change out of all the prize amount display may be increased. Also, it may be configured as to win only a high prize amount by deleting a low prize amount from the prize amount display. Also, the player may decrease the bet amount. In addition, the time when the player can increase the bet amount is not limited to the beginning of a bonus game, and it may be any time. For example, it may be during a primary game or a progressive game.

[0100] Figure 21 shows a flow chart of a changeable bet amount game. First, a primary game starts (step 1), and a display for selecting a type of bonus game to be played in the game (step 2) is presented. The type of bonus game selected may be single or plural. When a type of bonus game is selected, the display screen displays a plurality of reels. And the reels start to spin when the player instruct them to spin. (step 3). The spin automatically stops after a predetermined time. The stop may be made by the player.

[0101] When a specific feature is displayed on the stop screen (step 4), a determination is made as to whether the feature corresponds to a bonus game or a progressive game (step 5). When it is determined to be the progressive game, the progressive game is started and a determination is made as to whether there is an addition of a bet amount (step 6). When there is an addition of a bet amount, a prize amount on the pay table increases (step 7) and the primary game resumes (step 3). Where there is no addition of a bet amount, the primary game resumes without increasing the prize amount on the pay table (step 3).

[0102] Meanwhile, when the bonus game is determined to correspond with the feature, the bonus game begins and a determination is made as to whether there is an addition of a bet amount or not (step 8). Where there is an addition of a bet amount, the amount to be paid out in a bonus game or a winning probability increases (step 9), and the bonus game resumes (step 10). When there is no addition of a bet amount, the bonus game resumes without increasing the payout amount or winning probability (step 10). When the bonus game is completed, the amount to be paid out to the player is determined (step 11), and the payout is made (step 12).

[0103] And a determination is made as to whether the player resumes a primary game or not (step 13). When the game resumes, the reels spin again (step 3). When the game is not resumed, the game is over (step 14).

[0104] The invention which allows a plurality of players to play a plurality of gaming machines as a team play is hereinafter explained in detail. Figure 22 shows an example of a display on the display screen according the present invention at the selection of a bonus game. Players

select the type of bonus game to be started in a primary game before the game starts. The bonus game of a choose box 15, a wheel game 16, a meter game 17, and reel spin 18 are shown on the display screen 2. The contents of these bonus games are not limited specifically those explained in figures 2 to 6 above, and they may be in various forms.

[0105] Figure 23 shows an example of a transition display from a primary game to a bonus game or a progressive game. A plurality of reels 28, normal feature 29, feature 39, and line number 30 are displayed on the display screen 2. First, a player selects a bet amount and line. Then, the reels start to spin when the player instructs the reels to spin, and the feature stops at a predetermined position. At this time, if the features line up on the selected line as shown in the figure, the player can proceed to the bonus game or the progressive game.

[0106] The bonus game may be the same as those explained in figures 17 and 18. The progressive game may be the same as those explained in figures 19 and 20. It is not limited for a player to proceed to a bonus game or progressive game only when the features line up, as it may be in any form, for example, when normal features line up. Also, the type and the number of feature, the number of reels, the number of features shown on each reel, the number of line numbers, and the type of line are not limited as described in figure 6, as it may be various forms.

[0107] Figure 24 shows a plurality of gaming machines. Each of the plurality of gaming machines 42 is connected to a large display screen 43. The present invention is a gaming machine where a plurality of gaming machines connected to each other, each gaming machine has a display screen and one type or plurality of types of features provided on the display screen and a play result of at least one or more gaming machines out of the plurality of gaming machines affect the operation of other gaming machines other than the gaming machine. In addition, a player may select as to whether the play result of at least one or more gaming machines out of the plurality of gaming machines affect the operation of other gaming machines other than the gaming machine or not.

[0108] For example, the plurality of the gaming machines according to the present invention may have game configurations as explained below. Figure 25 shows an example of a play mode of a plurality of gaming machines. Figure 25 shows gaming machines 44, 45, 46, and 47. Each gaming machine has two display screens. The display screens are provided separately as an upper screen 55 and a lower screen 56. The lower screen 56 displays reels and features for executing a game. Meanwhile, the upper screen 55 displays large symbols. The large symbols are designed to change when the feature is triggered on the lower screen during a game.

[0109] In figure 25, all of the large symbols displayed on the upper screens of each game machine 44 to 47 are matching. In this way, when all of the large symbols of the plurality of gaming machines are matching, a credit may be paid out or a bonus game may be started at each gaming machine.

Meanwhile, when all of the large symbols on the plurality of gaming machines are not matching although large symbol changed on each gaming machine, the credit may not be paid out or the bonus game may not be started at each gaming machine.

[0110] Figure 26 shows an example of a play mode of a plurality of gaming machines. Figure 26 shows gaming machines 44, 45, 46 and 47. Each gaming machine has two display screens. The display screens are provided separately as an upper screen 55 and a lower screen 56. The functions of the upper screen 55 and the lower screen 56 are similar to those described above.

[0111] In figure 26, the upper screen of the gaming machine 46 displays "WILD". The "WILD", for example, may be a symbol that can be replaced by any symbols. That is, since the upper screens of the gaming machines 44, 45 and 47 display "A" and the upper screen of the gaming machine 46 displays "WILD" at this time, all of the large symbols displayed on the four gaming machines may be determined matching. And, a credit may be paid out, or a bonus game may be started at each gaming machine.

[0112] Figure 27 shows an example of a play mode of a plurality of gaming machines. Figure 27 shows gaming machines 44, 45, 46 and 47. Each gaming machine has two display screens. The display screens are provided separately as an upper screen 55 and a lower screen 56. The functions of the upper screen 55 and the lower screen 56 are similar to those described above.

[0113] In figure 27, the upper screens of the gaming machines 44 to 46 show "A", and the upper screen of the gaming machine 47 shows "B". In such case, a credit may not be paid out, or a bonus game may not be started at all the gaming machines as explained in figure 25. Meanwhile, the credit may be paid out, or the bonus game may be started at each gaming machine. In such case, the credit may be paid out, or the bonus game may be started only at a predetermined gaming machine, for example, gaming machines 44 to 46 display "A" on the upper screens. Alternatively, the credit may be paid out, or the bonus game may be started at all of each gaming machine.

[0114] Also, when the credit is paid out at all of each gaming machine, the payout ratio may be different for the gaming machine 47 with no display of "A" and other gaming machines 44 to 46. Also, the payout ratio may be the same. Further, when the bonus game is started on the gaming machines 44 to 46, and not started on the gaming machine 47, the bonus game may even be started on the gaming machine 47 by inputting the bet amount in the gaming machine 47. The bet amount may be any amount.

[0115] The play mode of the plurality of the gaming machine according to the present invention is not limited to those of figures

25 to 27 above. For example, the number of gaming machines may be any number. For example, it may be three, six, or eight. Also, the display screen of the gaming machine is not limited to the upper screen and the lower screen, it may be any number of screens at any positions. For example, the display screen may be provided to the side of each gaming machine. In this way, for example, a game status of a player may be viewed by the player next to that player. Also, the display screen may be provided on an upper portion of each gaming machine. In this way, a game status may be confirmed, for example, by a monitor camera attached on the ceiling.

[0116] Also, the large display screen and the display screen, such as the upper screen and the lower screen, are not limited to display those explained above, and they may display anything. For example, a game condition of the plurality of gaming machines or an operation of player may be displayed. Also, for example, the lower screen may display a large symbol. And, the upper screen may display a reel or a feature for executing a game. Also, the large display screen may display a progressive screen displaying the amount to be paid out to a player at a bonus as shown in figures 19 and 20. Further, for example, the large display screen may display a presentation display, such as fire balls dropping overhead, in order to excite the plurality of players. Also, the number of the large display screen may be any number. It may be two or three as the number of gaming machines increases.

[0117] The timing when the large symbol described above changes may be at any time. For example, it may be when the feature is activated, when the features of a predetermined combination are aligned, or when the number of rotation of the reel achieved at a predetermined value. Also, the large symbol may be in any form, and it may be displayed in a small size on the display screen. Also, the credit may be paid out or the bonus game may be started in case the large symbols are in a winning condition even when the large symbols on the plurality of the gaming machines are not matching. The winning condition may be in any form. For example, it may be when the large symbols on the two gaming machines out of four gaming machines are matching. Also, it may be when all of the large symbols have a unity. For example, it may be when each gaming machine displays "A", "B", "C" and "D".

[0118] It is not limited to the payout of the credit or the start of the bonus game to be executed when the large symbols on the plurality of the gaming machines are matching or in the winning condition. For example, the progressive game may be started. Also, it may be proceeded to a game mode with another function. In addition, when the progressive game is started, only one type of amount shown in a progressive table per one progressive game may be paid out to each player.

[0119] Also, the symbol with a special function is not limited to "WILD", and it may be anything. For example, it may be a special symbol with a function to change and match all the large symbols on the all gaming machine when a gaming machine displays the special symbol and each gaming machine displays different large symbol. Also, the type of large symbol may be any type. For example, it may be "S" or "MONEY". Also, the timing whe

n

the large symbol changes on each gaming machine may be the same across the plurality of gaming machines or may be different.

[0120] Also, when the credit is paid out across the plurality of gaming machine, the amount of credit to be paid out from the plurality of gaming machine may be the same or different. Also, the amount to be paid out from each gaming machine may be determined according to the bet amount of each player.

[0121] Figure 28 shows an example of payout ratio of four gaming machines. On the left column of figure 28, "WILD", "A", "K", "Q" and

"ANY" are shown as examples of large symbols described above. Meanwhile, the right column of figure 28 shows credit amounts to be paid out when the large symbols are aligned. The credit amounts are not shown specifically, and may be determined arbitrarily. In addition, the types of the large symbols, the number of the large symbols that are aligned, the winning condition of the large symbols, or functions of special symbols is not limited specifically, and it may be similar to those explained above.

[0122] Also, in the plurality of gaming machines according to the present invention, when a bonus game is started on at least one gaming machine out of the plurality of gaming machines, the bonus game resulted from the bonus game may be started across the plurality of gaming machines. Also, in the plurality of gaming machines according to the present invention, when a progressive game is started on at least one gaming machine out of the plurality of gaming machines, a progressive game resulted from the progressive game may be started across the plurality of gaming machines. At this time, the gaming machines start the bonus game or the progressive game may be all of the gaming machines or a specific gaming machine.

[0123] In the plurality of gaming machines according to the present invention, when the bonus game is played on one or more gaming machine and the amount to be paid out to the player is determined, the amount resulted from the bonus game may be paid out across the plurality of gaming machines. At this time, the amount may be paid out to all of the gaming machines or a specific gaming machine.

[0124] In case a bonus game is played, the payout amount as a result of play to all the plurality of players may be the same or different. When the payout amount as a result of play is different, the amount is not specifically limited and it may be any amount. For example, a payout amount as a result of play to each player may be decided according to the each player's bet amount, or the amount displayed on each player's progressive screen. When the payout amount is the same, however, the amount is not limited specifically and it may be any amount. Also, there may be a player who has no payout. Meanwhile, in the case of a progressive game, each player may change the same bet amount or they each may change a different bet amount.

[0125] In conventional gaming machines, players play a game individually. By configuring the gaming machine as described above, other players can move on to a bonus game when one or more players out of a plurality of players moves on from a primary game to a bonus game. Therefore, it builds a sense of fellowship among players and enables enjoyment of the gaming machine as a team play. Also, a certain player can start a bonus game even when he or she did not draw the bonus game, thereby the player feels very lucky. By configuring as described above, a plurality of players may cooperate with each other. Also, the plurality of players may compete against each other when the amount of payout to each player is different.

[0126] Further, the bonus game or the progressive game may consist of one or a plurality of stages. It may consist three or five stages. Also, when the bonus game consists of a plurality of stages, a plurality of styles of play may exist, the number of the styles may be any number. A specific example of the style of play is hereinafter explained.

[0127] Figure 29 shows an example of executing a plurality of bonus stages with a plurality of gaming machines. The figure shows a gaming machine 49, a gaming machine 50, and a gaming machine 51. The bonus stage consists of three stages. A bonus stage 1 is started on the gaming machines 49, 50, and 51. All the players receive the prize amount obtained by each player in the stage. In a bonus stage 2, only gaming machines 49 and 50 are playing. Even in such a case, the gaming machine 51 may obtain a prize amount in the bonus stage 2. Further, in a bonus stage 3 only the gaming machine 49 is playing. Even in such a case, the gaming machines 50 and 51 may receive the prize amount in the bonus stage 3.

[0128] In this way, it builds sense of supporting players who move on to the next stage among those who did not move on to the next stage, thus each player enjoys the gaming machine as a team play. And, the players who did not move onto the next stage can also obtain a prize amount of the next stage, thereby making the player feel very lucky.

[0129] Figure 30 shows an example of executing a plurality of bonus stages with a plurality of gaming machines. The figure shows a gaming machine 49, a gaming machine 50, and a gaming machine 51. The bonus stage consists of three stages. A bonus stage 1 is started on the gaming machines 49, 50, and 51, and the stage 1 shows the result where only the gaming machine 51 may not proceed to the stage 2. Even in such case, all the gaming machines 49, 50, and 51 may proceed to the stage 2. Also, the bonus stage 2 shows the result where the gaming machines 50 and 51 may not proceed to the stage 3. Even in such case, all the gaming machines 49, 50, and 51 may proceed to the bonus stage 3. The plurality of gaming machines according to the present invention may, for example, have such a style of play.

[0130] In this way, it builds a sense of supporting players who move on to the next stage among those who did not move on to the next stage, thus each player enjoys the gaming machine as a team play. And, the players who did not move onto the next stage can also obtain a prize am

ount

of the next stage, thereby making the player feel very lucky.

[0131] Further, the game forms of a plurality of gaming machines according to the present invention may be as follows. For example, features are aligned at least one or more of the plurality of gaming machines and a credit is paid out to that machine. In such case, the credit may be paid out to those machines which did not have features aligned according to the play result of the gaming machine which had features aligned.

[0132] Figure 31 shows a flow chart of a plurality of gaming machine games. First, as a primary game starts (step 1), a display to select the type of bonus game played in the game is shown (step 2). The type of bonus game to be selected may be single or multiple. When the type of bonus game is selected, a selection screen of payout form is shown on the display screen (step 3). The form of payout may include, payout the same prize amount to all the players or payout a different prize amount to each player. The player chooses from these. The type of payout form may be any type.

[0133] After selecting a payout form, each gaming machine displays a plurality of reels. And reels start to spin when each player instruct them to spin (step 4). Each player may proceed to the primary game independently. The spin stops after a predetermined time. Each player may stop the spin. When a specific feature is displayed on at least one or more of a plurality of gaming machines (step 5), the bonus game begins across the plurality of gaming machines (step 6). At this time, the bonus game may start on all the gaming machines or a specific gaming machine.

[0134] And, the prize amount obtained by the players are determined (step 7) when one stage of a bonus game is completed. Then, a determination is made as to whether the prize amount to be paid out to each player is the same or not (step 8). When the amount is determined to be the same, the same amount of prize is paid out to each player (step 9). When the amount is determined to be different, the different amount is paid out to each player (step 10). In this way, a payout may be made in each stage, or after completing all the stages. Also, the payout amount may be the same or different in each stage.

[0135] Next, a determination is made as to whether the bonus stage is completed or not (step 11). When the bonus stage is determined to be not completed, the gaming machine to restart a bonus game is determined (step 12). When the game machines to restart are determined to be the same gaming machines from the last stage, the bonus game is resumed on those gaming machines (step 6). When the gaming machines to restart are determined to be a specific machine from the gaming machine in the last stage, the bonus game resumes on the specific game machines (step 13). And the above operation is repeated (step 7 to 11).

[0136] When the bonus stage is determined to be completed, a determination is made as to whether the bonus game is completed or not (stage 14). When the bonus game is determined to be not completed, the primary game is resumed (step 4). If the bonus game is determined to be completed, the game completes (step 15).

[0137] In addition, the present invention is not limited to the above embodiments and it may be changed. For example, in the present invention, the selection of a game rule by the addition of a bet amount, the change of a payout ratio to a player by the addition of a bet amount, and the plurality of gaming machines are explained in three separate ways, however, the present invention may combine these three. Also the gaming machine according to the present invention is not limited to a slot machine, and it may be any type of gaming machine as long as it has a feature. For example, it may be anything, for example, a gaming machine to play a card game, or a gaming machine to play a reel game. Also, the gaming machine according to the present invention allows a player to change a bet amount, that is, it may be increased, or decreased.

CLAIM

What is claimed is:

1. A plurality of gaming machines, each of the plurality of gaming machines being connected with each other, each of said plurality of gaming machines comprising:
 - a display screen;
 - wherein a result of a play of not less than a machine of said plurality of gaming machines affects plays of gaming machines other than

said not less than a machine.

2. The plurality of gaming machines according to claim

1, wherein

said plurality of gaming machines are set up so that players who play said gaming machines compete with each other.

3. The plurality of gaming machines according to claim

1, wherein

said plurality of gaming machines are set up so that players who play said gaming machines cooperate with each other.

4. The plurality of gaming machines according to claim

1, wherein

results of plays of said plurality of gaming machines are the same.

5. The plurality of gaming machines according to claim

1, wherein

results of plays of said plurality of gaming machines are different with each other.

6. The plurality of gaming machines according to claim

1, wherein

plays of not less than two gaming machines are displayed on said display screen of a gaming machine of the plurality of gaming machines.

7. A plurality of gaming machines having one or more

payouts to pay back awards corresponding to play, each of said plurality of gaming machines comprising:

a

game display for displaying a screen for a primary game, and

a symbol display for displaying a symbol

wherein

said symbol displayed on said symbol displays changes corresponding to play of said primary game.

8. The plurality of gaming machines according to claim

7,

wherein said gaming machines have a controller,

which determines whether said symbol is in a winning condition.

9. The plurality of gaming machines according to claim

8, wherein

said awards are paid back in case that said symbol is in said winning condition.

10. The plurality of gaming machines according to claim

8, wherein

said awards are paid back only in predetermined machines of said gaming machines in case that said symbols of said predetermined machines are in said

winning condition.

11. The plurality of gaming machines according to claim

8, wherein

said awards are paid back in all of said gaming machines in case that said symbols of said predetermined machines are in said winning condition.

12. The plurality of gaming machines according to claim

8, wherein

said awards are paid back in all of said gaming machines in case that said symbols of all of said gaming machines are in said winning condition.

13. The plurality of gaming machines according to claim

8, wherein

one of said game displays shows a plurality of game statuses, one of said game statuses being a status of game played by each of said plurality of gaming machines.

ABSTRACT OF DISCLOSURE

The present invention relates to a plurality of gaming machines connected to each other, each gaming machine has a display screen and one type or a plurality of types of features provided on the display screen, wherein a play result of at least one or more gaming machines out of the plurality of gaming machines affect the operation of other gaming machines other than the gaming machine. Further, the plurality of gaming machines according to the present invention may be configured such that a plurality of players belong to the plurality of gaming machines compete against each other, or the plurality of players cooperate with each other.

FIG. 1

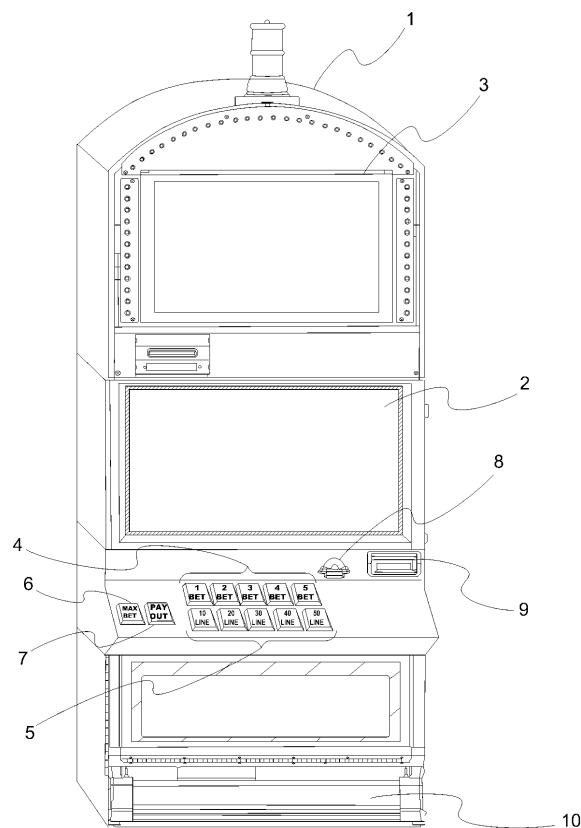


FIG. 2

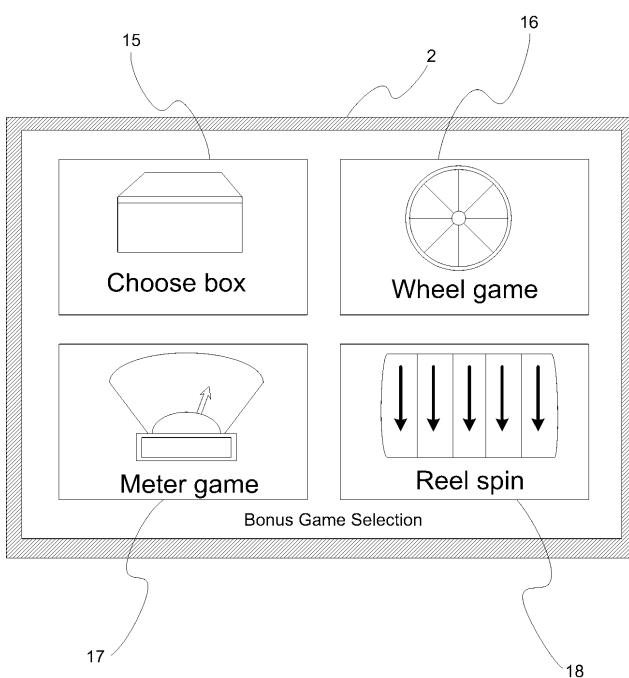


FIG. 3

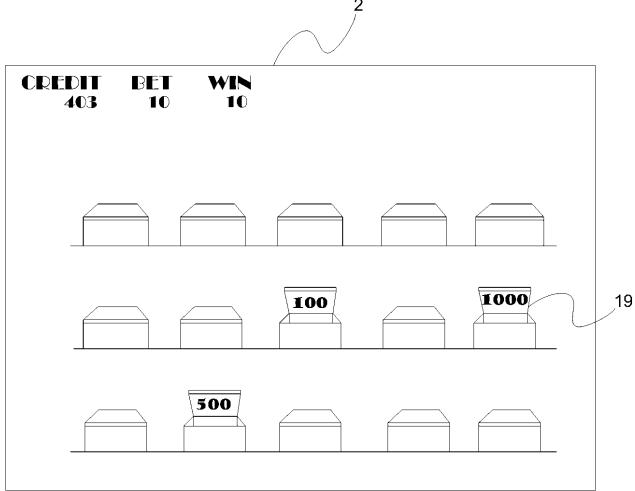


FIG. 4

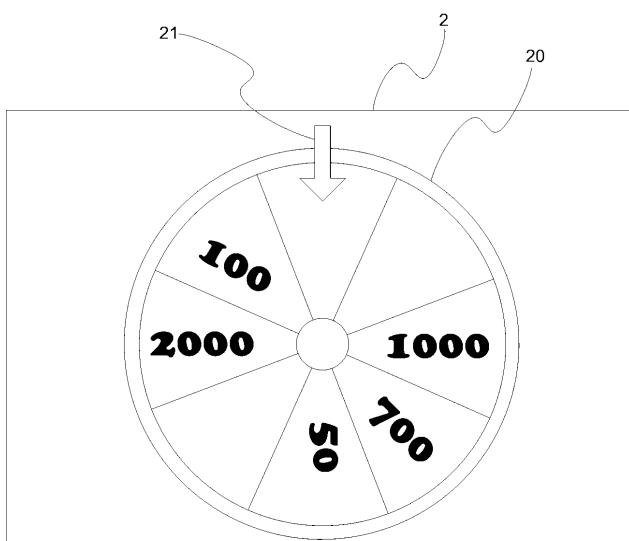


FIG. 5

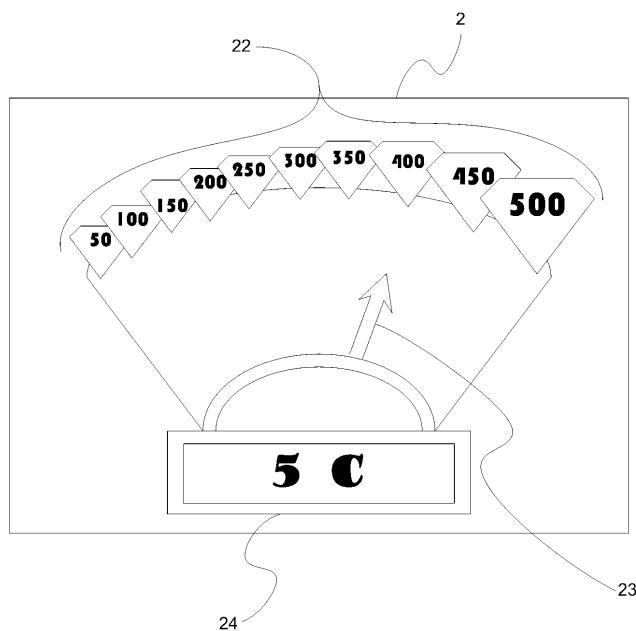


FIG. 6

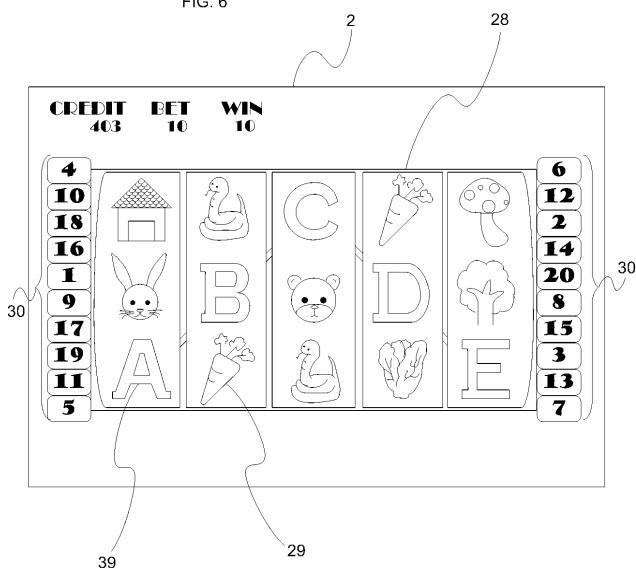


FIG. 7

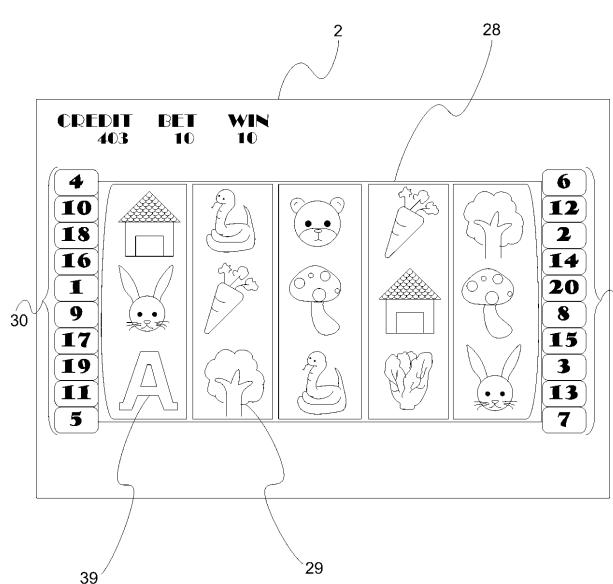
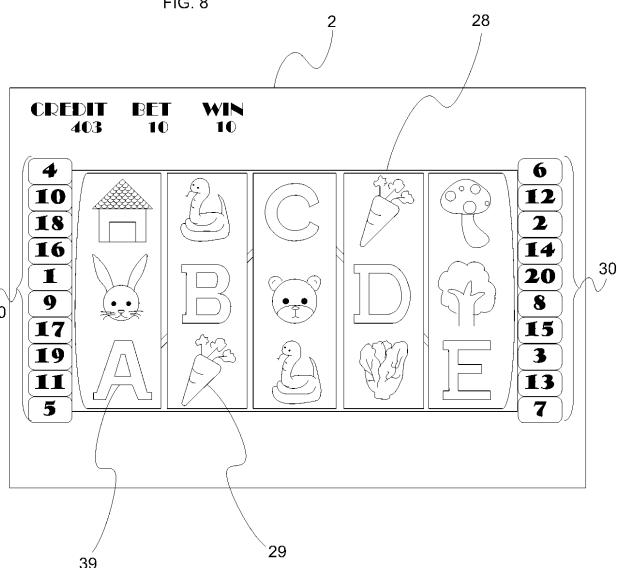


FIG. 8



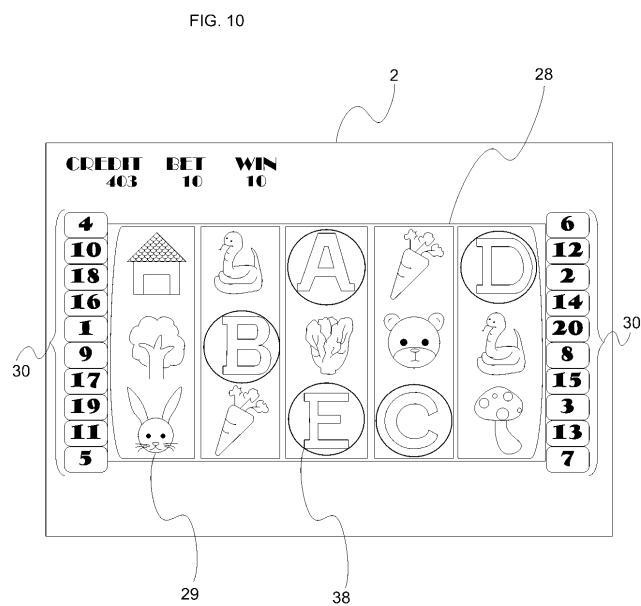
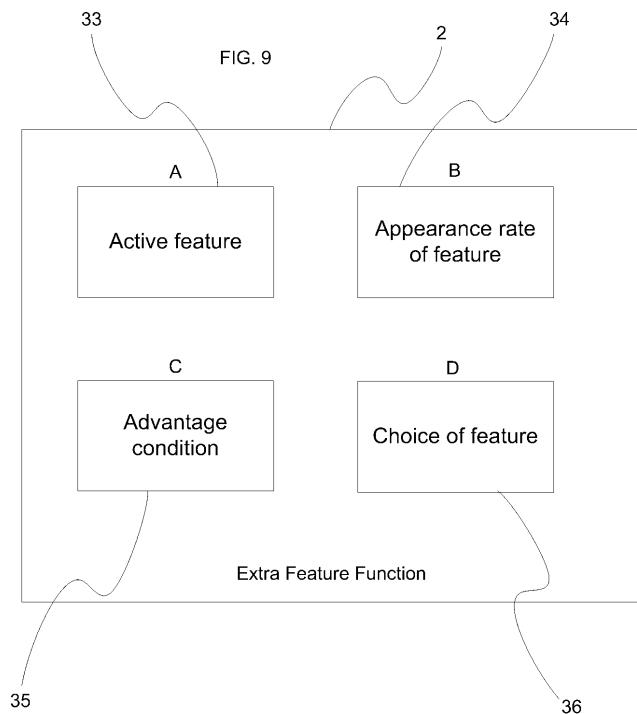


FIG. 12

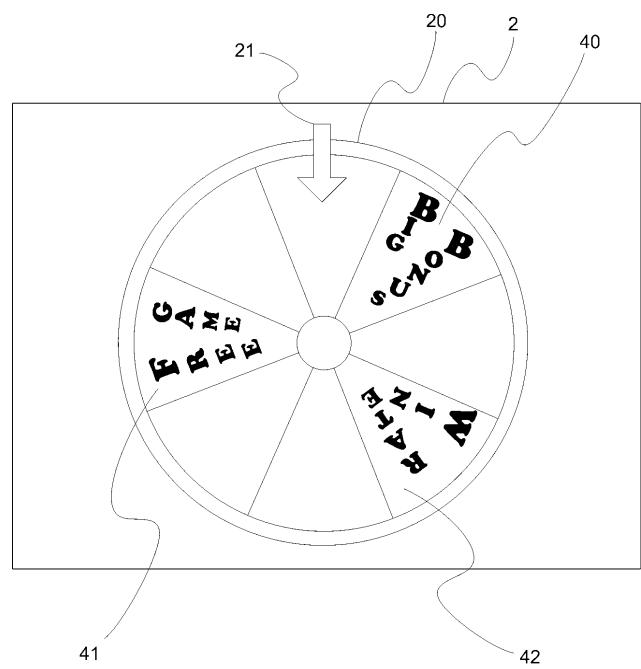
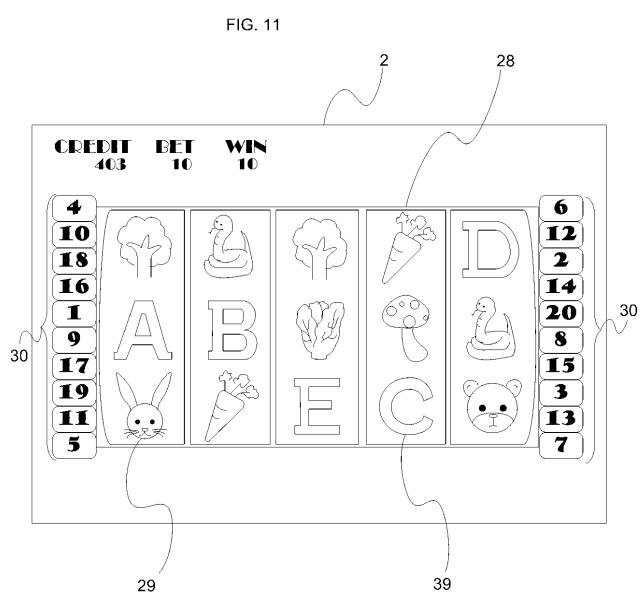


FIG. 13

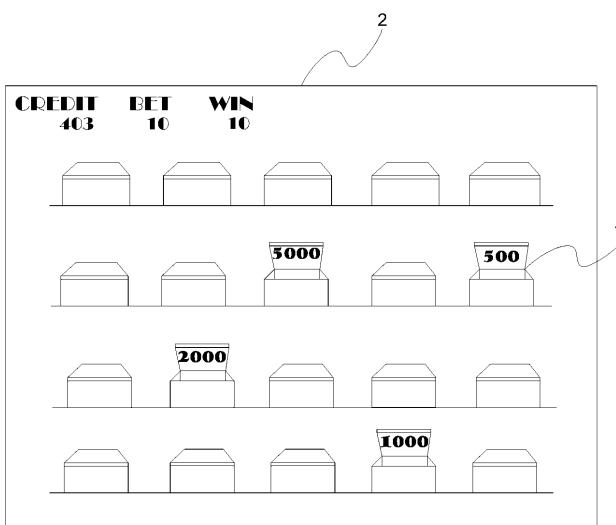


FIG. 14

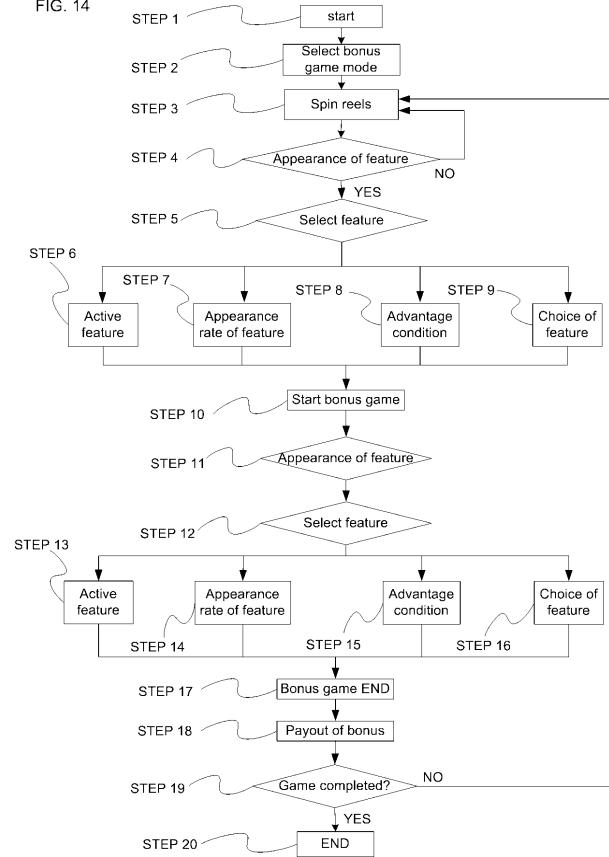


FIG. 15

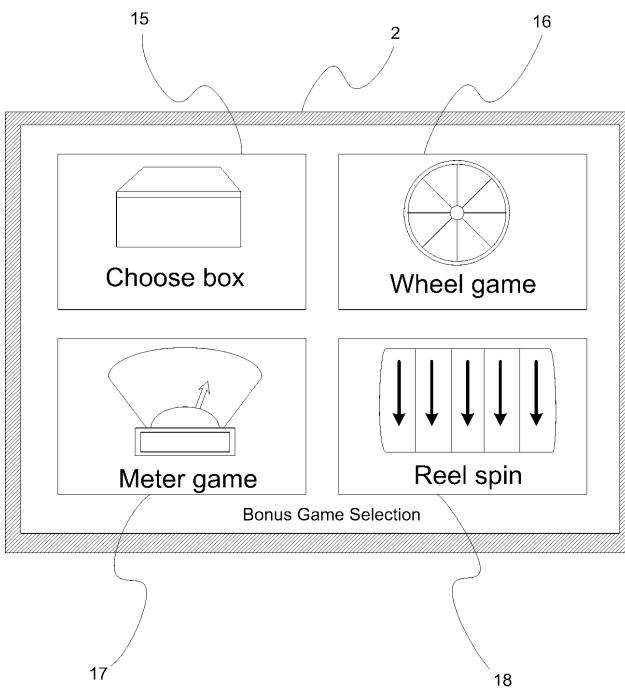


FIG. 16

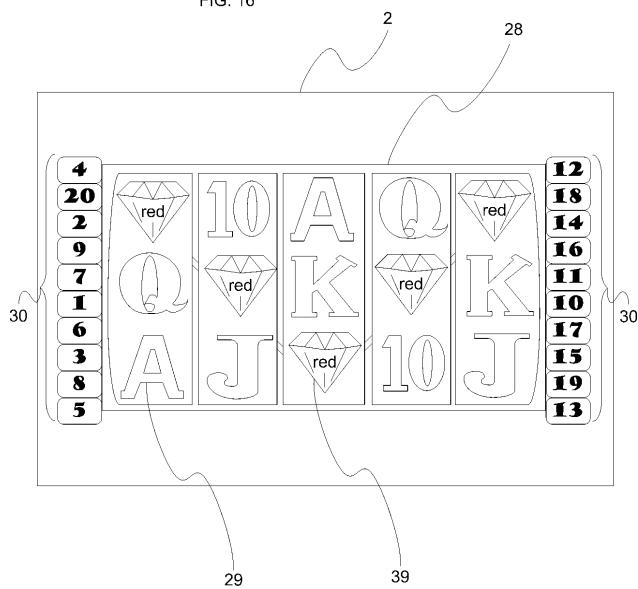


FIG. 17

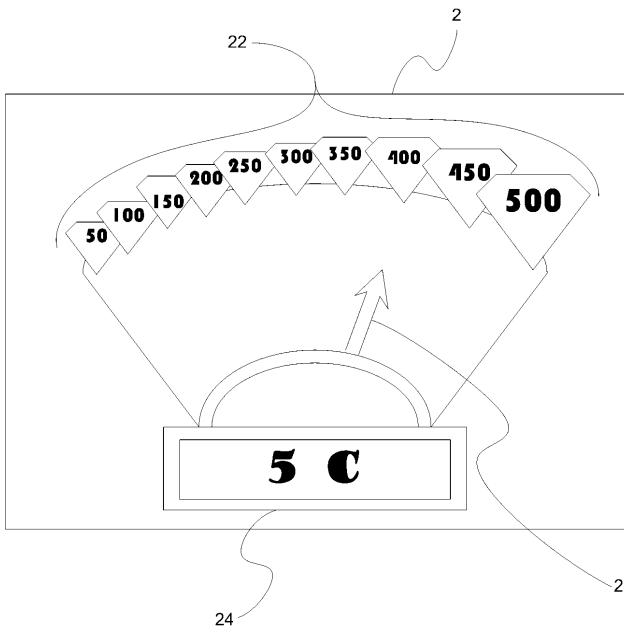


FIG. 18

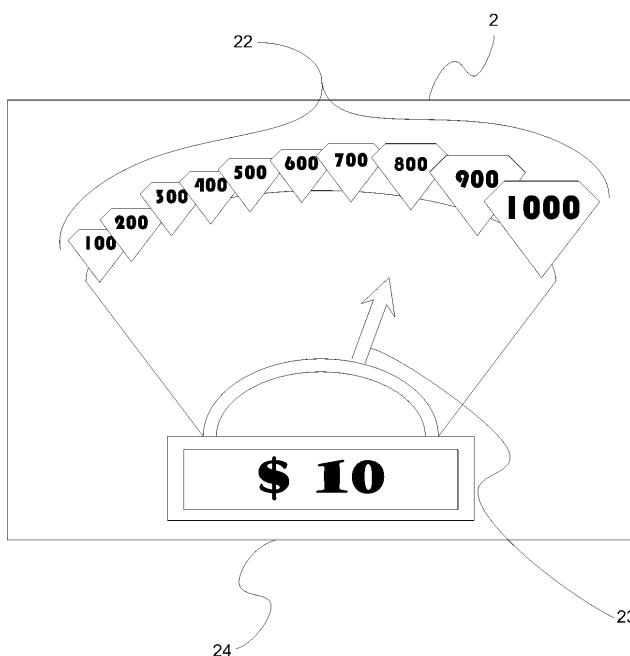


FIG. 19

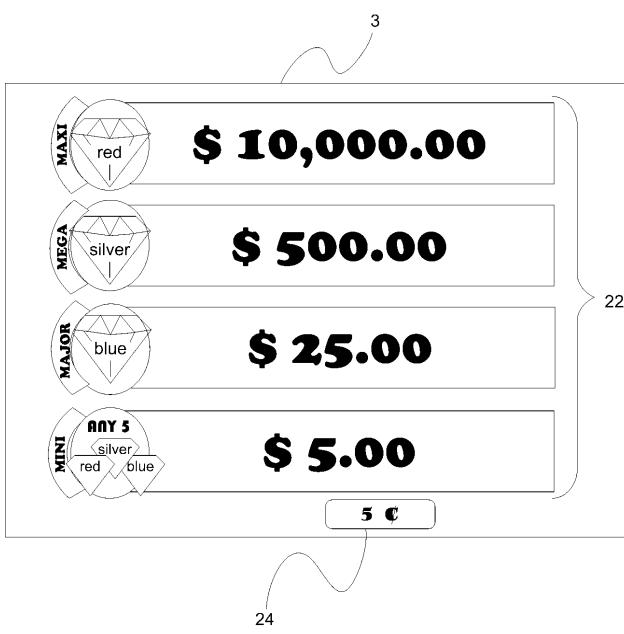
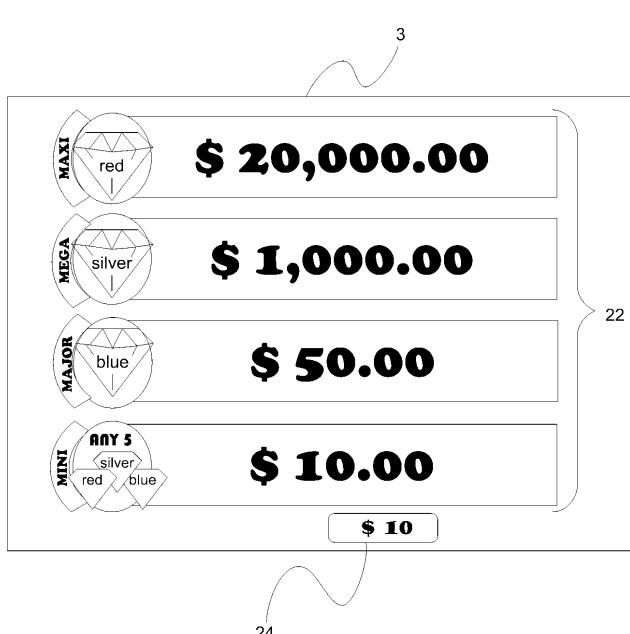


FIG. 20



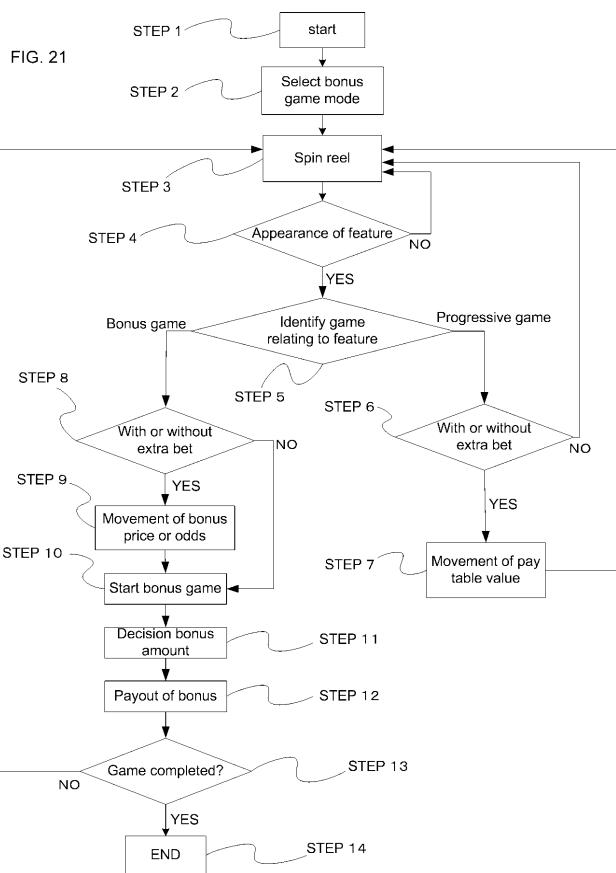


FIG. 22

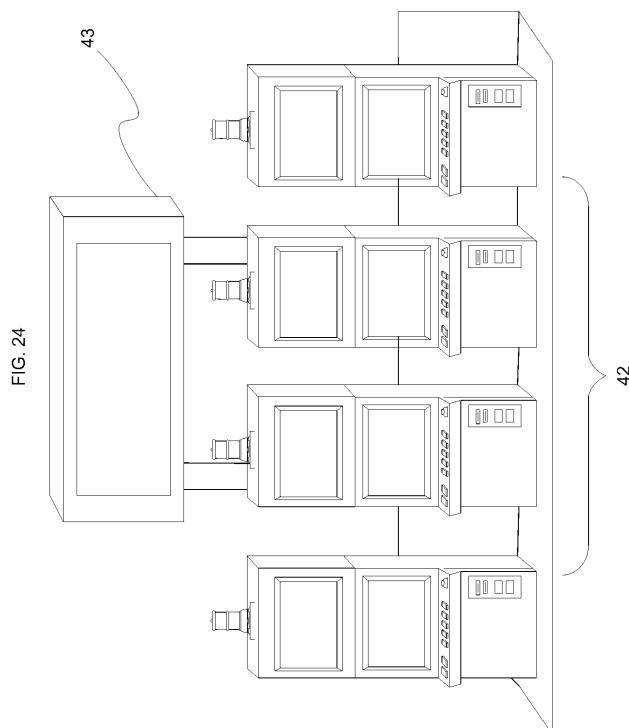
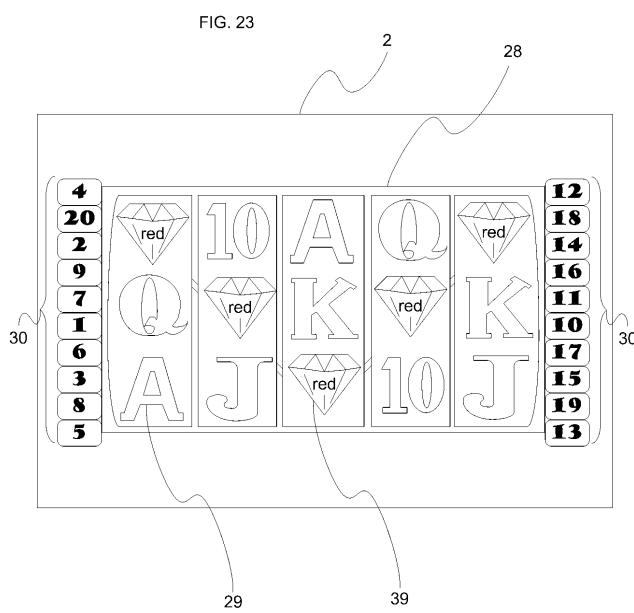
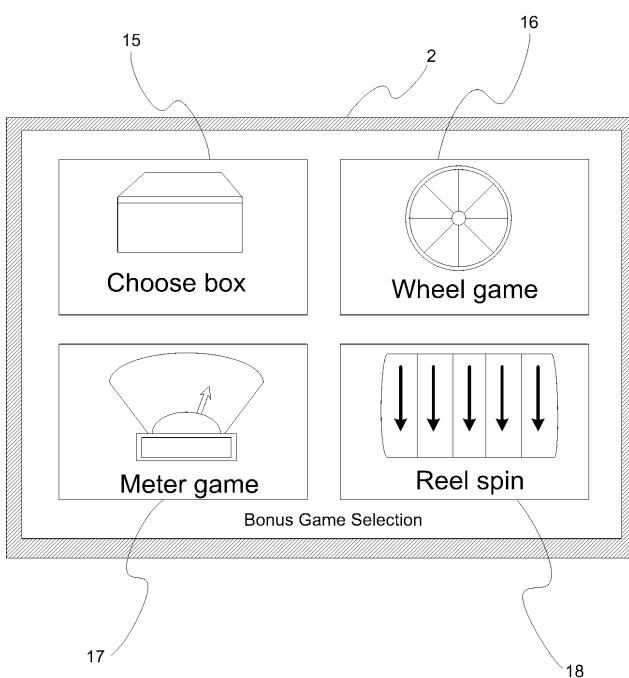


FIG. 25

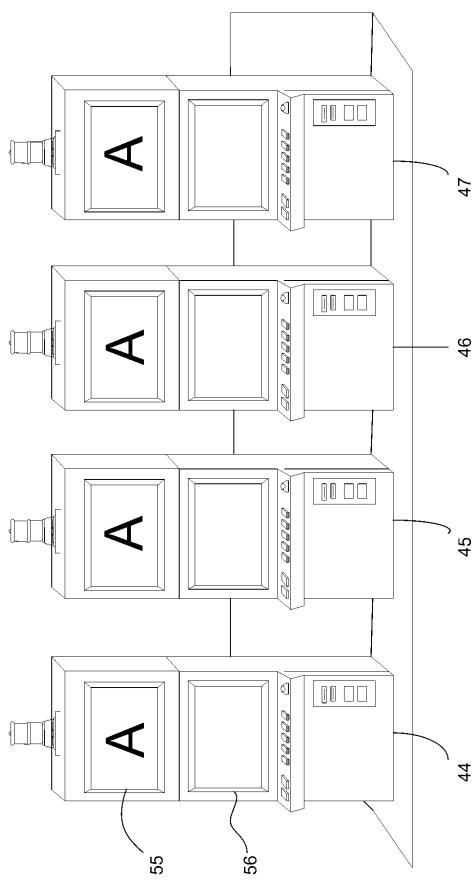


FIG. 27

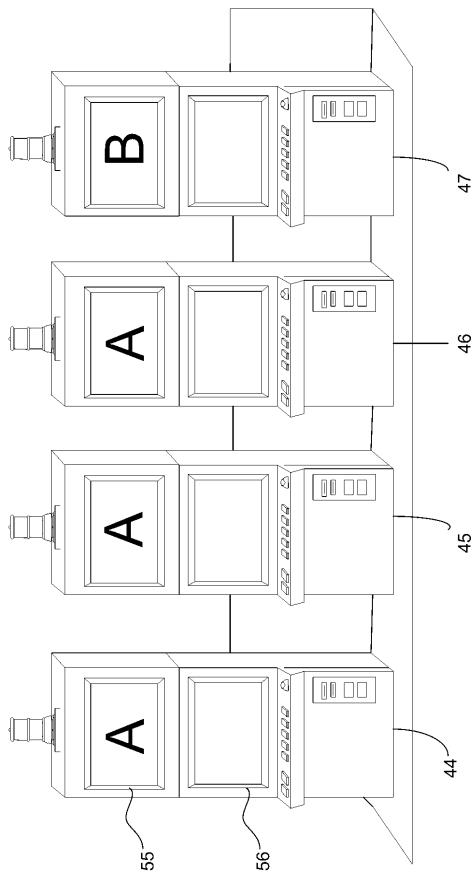


FIG. 26

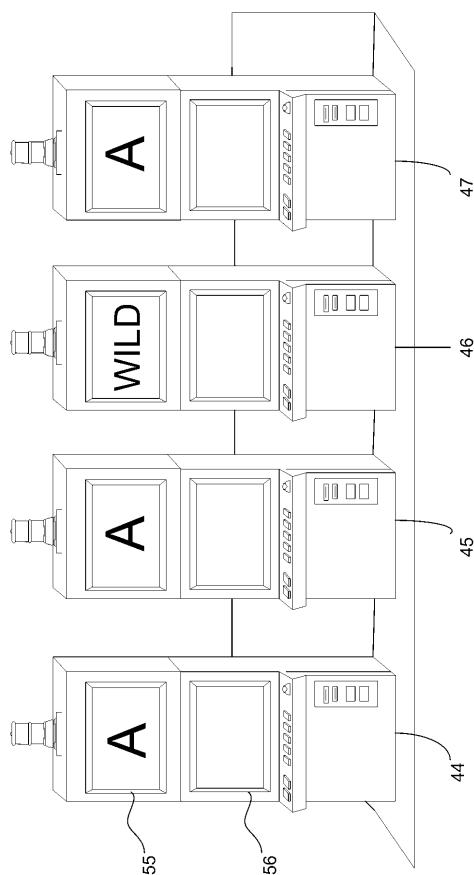


FIG. 28

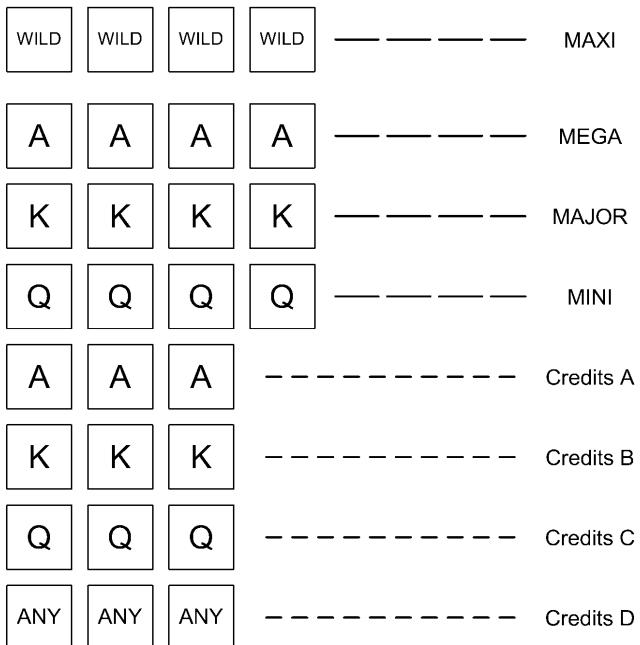


FIG. 29

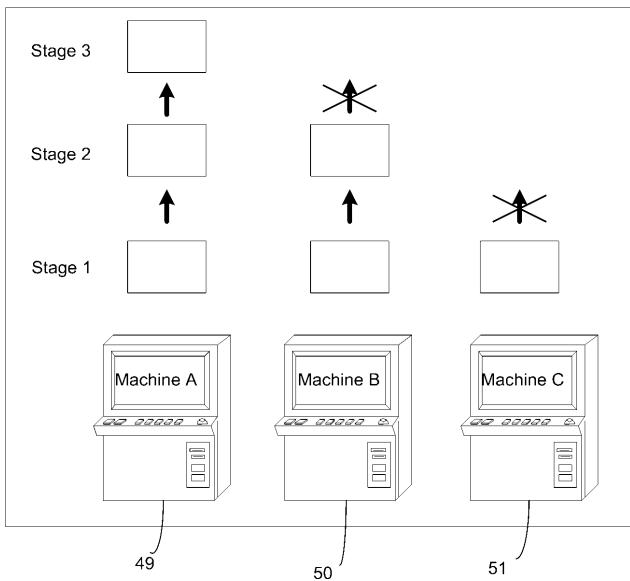


FIG. 30

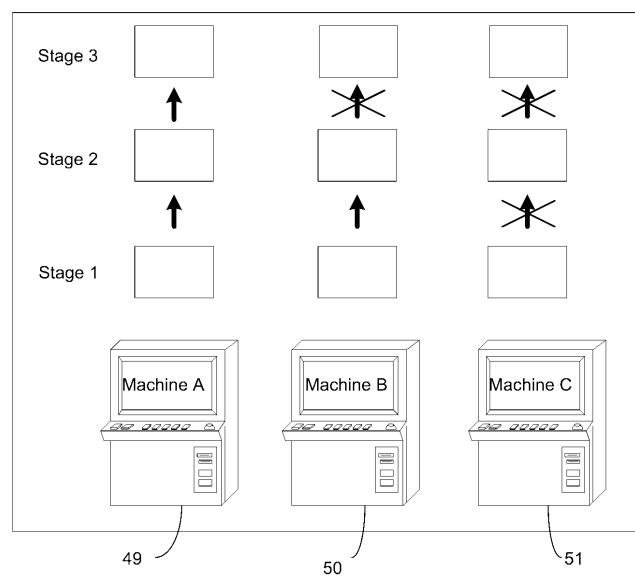


FIG. 31

