

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
【部門区分】第 1 部門第 2 区分
【発行日】平成 18 年 11 月 2 日 (2006.11.2)

【公開番号】特開 2005-230264 (P2005-230264A)
【公開日】平成 17 年 9 月 2 日 (2005.9.2)
【年通号数】公開・登録公報 2005-034
【出願番号】特願 2004-43277 (P2004-43277)
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 M

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 9 月 19 日 (2006.9.19)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲーム画面を表示する表示手段と、プレイヤーが操作する操作手段と、ゲームの情報を記憶する記憶手段と、ゲームを制御する制御手段とを有し、プレイヤーが物理的遊技価値を用いて所定のゲームを行うゲーム装置であって、

前記記憶手段は、前記所定のゲームにおいて獲得した所定のアイテムの情報を記憶し、

前記制御手段は、

他のゲーム装置に対して、前記所定のアイテムを提示し、

前記所定のアイテムに所定の遊技価値を付与し、

前記他のゲーム装置に対して前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値を与える

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

請求項 1 記載のゲーム装置において、

物理的遊技価値を排出する遊技価値排出手段を更に有し、

前記制御手段は、

前記他のゲーム装置に対して前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記遊技価値排出手段により前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値を排出する

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】

ゲーム画面を表示する表示手段と、プレイヤーが操作する操作手段と、ゲームの情報を記憶する記憶手段と、ゲームを制御する制御手段とを有し、プレイヤーが物理的遊技価値を用いて所定のゲームを行うゲーム装置であって、

前記制御手段は、

他のゲーム装置からの要求により、前記他のゲーム装置において獲得された所定のアイテムの情報を前記表示手段に表示し、

前記他のゲーム装置により付与された前記所定のアイテムの遊技価値を前記表示手段に

表示し、

プレイヤーにより前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記所定のアイテムの情報を前記記憶手段に記憶する

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】

請求項 3 記載のゲーム装置において、

物理的遊技価値を投入する遊技価値投入手段を更に有し、

前記制御手段は、

前記遊技価値投入手段により前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記所定のアイテムの情報を前記記憶手段に記憶する

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】

ゲーム画面を表示する表示手段と、プレイヤーが操作する操作手段と、ゲームの情報を記憶する記憶手段と、ゲームを制御する制御手段とを有し、プレイヤーが物理的遊技価値を用いて所定のゲームを行う第 1 のゲーム装置と；ゲーム画面を表示する表示手段と、プレイヤーが操作する操作手段と、ゲームの情報を記憶する記憶手段と、ゲームを制御する制御手段とを有し、プレイヤーが物理的遊技価値を用いて所定のゲームを行う第 2 のゲーム装置とを有するゲーム装置であって、

前記第 1 のゲーム装置の前記記憶手段には、前記所定のゲームにおいて獲得した所定のアイテムの情報が記憶されており、

前記第 1 のゲーム装置の前記制御手段は、

前記第 2 のゲーム装置に対して、前記所定のアイテムを提示し、

前記所定のアイテムに所定の遊技価値を付与し、

前記第 2 のゲーム装置に対して前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値を与え、

前記第 2 のゲーム装置の前記制御手段は、

前記第 1 のゲーム装置からの要求により、前記第 1 のゲーム装置において獲得された所定のアイテムの情報を前記第 2 のゲーム装置の前記表示手段に表示し、

前記第 1 のゲーム装置により付与された前記所定のアイテムの遊技価値を前記第 2 のゲーム装置の前記表示手段に表示し、

前記第 2 のゲーム装置の前記記憶手段に前記所定のアイテムの情報を記憶する

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】

請求項 5 記載のゲーム装置において、

前記第 1 のゲーム装置は、物理的遊技価値を排出する遊技価値排出手段を更に有し、

前記第 2 のゲーム装置は、物理的遊技価値を投入する遊技価値投入手段を更に有し、

前記第 1 のゲーム装置の前記制御手段は、前記第 2 のゲーム装置の前記遊技価値投入手段により前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記第 1 のゲーム装置の前記遊技価値排出手段により前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値を排出する

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置において、

前記物理的遊技価値は、メダル、パチンコ玉、トークン、通貨、又は、景品であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】

ゲーム画面を表示する表示手段と、プレイヤーが操作する操作手段と、ゲームの情報を記憶する記憶手段と、ゲームを制御する制御手段とを有し、プレイヤーが物理的遊技価値を用いて所定のゲームを行うゲーム装置のゲーム制御方法であって、

前記所定のゲームにおいて獲得した所定のアイテムの情報が前記記憶手段に記憶されて

おり、

他のゲーム装置に対して、前記所定のアイテムを提示するステップと、

前記所定のアイテムに所定の遊技価値を付与するステップと、

前記他のゲーム装置に対して前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値を与えるステップとを有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 9】

請求項 8 記載のゲーム制御方法において、

前記ゲーム装置は、物理的遊技価値を排出する遊技価値排出手段を更に有し、

前記他のゲーム装置に対して前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記遊技価値排出手段により前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値を排出する

ことを特徴とするゲーム遊技方法。

【請求項 10】

ゲーム画面を表示する表示手段と、プレイヤーが操作する操作手段と、ゲームの情報を記憶する記憶手段と、ゲームを制御する制御手段とを有し、プレイヤーが物理的遊技価値を用いて所定のゲームを行うゲーム装置のゲーム制御方法であって、

他のゲーム装置からの要求により、前記他のゲーム装置において獲得された所定のアイテムの情報を前記表示手段に表示するステップと、

前記他のゲーム装置により付与された前記所定のアイテムの遊技価値を前記表示手段に表示するステップと、

プレイヤーにより前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記所定のアイテムの情報を前記記憶手段に記憶するステップと

を有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 11】

請求項 10 記載のゲーム制御方法において、

前記ゲーム装置は、物理的遊技価値を投入する遊技価値投入手段を更に有し、

前記遊技価値投入手段により前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記所定のアイテムの情報を前記記憶手段に記憶する

ことを特徴とするゲーム遊技方法。

【請求項 12】

ゲーム画面を表示する表示手段と、プレイヤーが操作する操作手段と、ゲームの情報を記憶する記憶手段と、ゲームを制御する制御手段とを有し、プレイヤーが物理的遊技価値を用いて所定のゲームを行う第 1 のゲーム装置と；ゲーム画面を表示する表示手段と、プレイヤーが操作する操作手段と、ゲームの情報を記憶する記憶手段と、ゲームを制御する制御手段とを有し、プレイヤーが物理的遊技価値を用いて所定のゲームを行う第 2 のゲーム装置とを有するゲームシステムのゲーム制御方法であって、

前記第 1 のゲーム装置では、前記所定のゲームにおいて獲得した所定のアイテムの情報が前記記憶手段に記憶されており、

前記第 1 のゲーム装置が、前記第 2 のゲーム装置に対して、前記所定のアイテムを提示するステップと、

前記第 1 のゲーム装置からの要求により、前記第 1 のゲーム装置において獲得された所定のアイテムの情報を前記第 2 のゲーム装置の前記表示手段に表示するステップと、

前記第 1 のゲーム装置が、前記所定のアイテムに所定の遊技価値を付与するステップと、

前記第 1 のゲーム装置により付与された前記所定のアイテムの遊技価値を前記第 2 のゲーム装置の前記表示手段に表示するステップと、

前記第 2 のゲーム装置に対して前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記第 1 のゲーム装置に対して前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値を与えるステップと、

前記所定のアイテムの情報を前記第２のゲーム装置の前記記憶手段に記憶するステップと

を有することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項１３】

請求項１２記載のゲーム制御方法において、

前記第１のゲーム装置は、物理的遊技価値を排出する遊技価値排出手段を更に有し、

前記第２のゲーム装置は、物理的遊技価値を投入する遊技価値投入手段を更に有し、

前記第２のゲーム装置の前記遊技価値投入手段により前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記第１のゲーム装置の前記遊技価値排出手段により前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値を排出する

ことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項１４】

請求項７乃至１３のいずれか１項に記載のゲーム制御方法において、

前記物理的遊技価値は、メダル、パチンコ玉、トークン、通貨、又は、景品であることを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項１５】

ゲーム画面を表示する表示手段と、プレイヤーが操作する操作手段と、ゲームの情報を記憶する記憶手段と、ゲームを制御する制御手段とを有するゲーム装置に、プレイヤーが物理的遊技価値を用いた所定のゲームを実行させるプログラムであって、

前記所定のゲームにおいて獲得した所定のアイテムの情報が前記記憶手段に記憶されており、

他のゲーム装置に対して、前記所定のアイテムを提示するステップと、

前記所定のアイテムに所定の遊技価値を付与するステップと、

前記他のゲーム装置に対して前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値を与えるステップとを前記ゲーム装置に実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項１６】

ゲーム画面を表示する表示手段と、プレイヤーが操作する操作手段と、ゲームの情報を記憶する記憶手段と、ゲームを制御する制御手段とを有するゲーム装置に、プレイヤーが物理的遊技価値を用いた所定のゲームを実行させるプログラムであって、

他のゲーム装置からの要求により、前記他のゲーム装置において獲得された所定のアイテムの情報を前記表示手段に表示するステップと、

前記他のゲーム装置により付与された前記所定のアイテムの遊技価値を前記表示手段に表示するステップと、

プレイヤーにより前記所定の遊技価値に相当する物理的遊技価値が与えられたことを条件として、前記所定のアイテムの情報を前記記憶手段に記憶するステップとを前記ゲーム装置に実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項１７】

請求項１５又は１６記載のプログラムが記録された記録媒体。

【請求項１８】

遊戯者が物理的遊技価値を投入する遊技価値投入手段と、前記遊技価値投入手段から投入された物理的遊技価値に基づいてゲームの進行を制御するゲームプログラムを実行する制御手段と、前記ゲームの進行に応じて物理的遊技価値を払い出す遊技価値払い出し手段と、前記物理的遊技価値の投入された量をカウントする遊技価値投入量カウント手段と、前記物理的遊技価値を払い出す量をカウントする遊技価値払い出し量カウント手段と、前記ゲームの進行状況のデータを記録する記録手段と、他のゲーム装置とのデータ通信を行う通信手段とを有するゲーム装置であって、

前記ゲームの進行状況データには、前記ゲームの進行によって獲得されるアイテムのデータであって、前記アイテムの価値を所定の物理的遊技価値の量によって示す対価データが対応づけられたアイテムデータを含み、

前記制御手段は、

前記ゲームの進行において所定の条件を満たした場合、前記アイテムデータと、前記アイテムデータに対応する対価データとを、前記通信手段を介して他のゲーム装置に送信するステップと、

前記送信されたアイテムデータと対価データとに対して、前記対価データに示された量の物理的遊技価値が前記他のゲーム装置に投入されたことを前記通信手段を介して受信した場合、前記他のゲーム装置に投入された物理的遊技価値量に相当する物理的遊技価値を前記払い出し手段から払い出すステップと、

前記遊技価値払い出し量カウント手段のカウント値に基づいて、他のゲーム装置に投入された物理的遊技価値量に相当する物理的遊技価値が前記払い出し手段に払い出されたと判定されたとき、前記前記記録手段に記録されたゲーム進行状況データから前記アイテムデータを削除するステップと

を含むゲームプログラムを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 19】

遊戯者が物理的遊技価値を投入する遊技価値投入手段と、前記物理的遊技価値が投入されるゲームフィールドと、前記遊技価値投入手段から前記ゲームフィールドに投入された物理的遊技価値に基づいてゲームの進行を制御するゲームプログラムを実行する制御手段と、前記ゲームの進行に応じて物理的遊技価値を前記ゲームフィールドに払い出す遊技価値払い出し手段と、前記物理的遊技価値の投入された量をカウントする遊技価値投入量カウント手段と、前記物理的遊技価値を払い出す量をカウントする遊技価値払い出し量カウント手段と、前記ゲームの進行状況のデータを記録する記録手段と、他のゲーム装置とのデータ通信を行う通信手段とを有するゲーム装置であって、

前記ゲームの進行状況データには、前記ゲームの進行によって獲得されるアイテムのデータであって、前記アイテムの価値を所定の物理的遊技価値の量によって示す対価データが対応づけられたアイテムデータを含み、

前記制御手段は、

前記ゲームの進行において所定の条件を満たした場合、前記アイテムデータと、前記アイテムデータに対応する対価データとを、前記通信手段を介して他のゲーム装置に送信するステップと、

前記送信されたアイテムデータと対価データとに対して、前記対価データに示された量の物理的遊技価値が前記他のゲーム装置に投入されたことを前記通信手段を介して受信した場合、前記他のゲーム装置に投入された物理的遊技価値量に相当する物理的遊技価値を前記払い出し手段によって前記ゲームフィールドに払い出すステップと、

前記遊技価値払い出し量カウント手段のカウント値に基づいて、他のゲーム装置に投入された物理的遊技価値量に相当する物理的遊技価値が前記払い出し手段によって前記ゲームフィールドに払い出されたと判定されたとき、前記前記記録手段に記録されたゲーム進行状況データから前記アイテムデータを削除するステップと

を含むゲームプログラムを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 20】

遊戯者が物理的遊技価値を投入する遊技価値投入手段と、前記遊技価値投入手段から投入された物理的遊技価値に基づいてゲームの進行を制御するゲームプログラムを実行する制御手段と、前記ゲームの進行に応じて物理的遊技価値を払い出す遊技価値払い出し手段と、前記物理的遊技価値の投入された量をカウントする遊技価値投入量カウント手段と、前記物理的遊技価値を払い出す量をカウントする遊技価値払い出し量カウント手段と、前記ゲームの進行状況のデータを記録する記録手段と、他のゲーム装置とのデータ通信を行う通信手段とを有するゲーム装置であって、

前記ゲームの進行状況データには、前記ゲームの進行によって獲得され、所定の物理的遊技価値の分量を示す対価データが対応づけられたアイテムデータを含み、

前記制御手段は、

前記ゲームの進行において、他のゲーム装置から前記通信手段を介して前記アイテムデ

ータと前記アイテムデータに対応する対価データとを受信した場合、前記受信したアイテムデータと対価データとに基づくアイテム情報と対価情報とを遊戯者に提示し、前記対価情報に相当する物理的遊技価値の投入を遊戯者に促すステップと、

前記遊技価値投入量カウント手段により、前記遊技価値投入手段に投入された物理的遊技価値の量をカウントするステップと、

前記遊技価値投入量カウント手段のカウント値に基づいて、前記投入された物理的遊技価値の量が前記対価データに示された量に達したか否かを判定し、達した場合その旨を前記通信手段を介して前記他のゲーム装置に送信するとともに、前記記録手段に記録されたゲーム進行状況データに前記アイテムデータを追加記録するステップと

を含むゲームプログラムを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2 1】

遊戯者が物理的遊技価値を投入する遊技価値投入手段と、前記投入された物理的遊技価値の入賞を判定するチャッカと、前記遊技価値投入手段から投入された物理的遊技価値が前記チャッカに入賞するか否かに基づいてゲームの進行を制御するゲームプログラムを実行する制御手段と、前記ゲームの進行に応じて物理的遊技価値を払い出す遊技価値払い出し手段と、前記物理的遊技価値が前記チャッカに入賞した量をカウントする遊技価値入賞量カウント手段と、前記物理的遊技価値を払い出す量をカウントする遊技価値払い出し量カウント手段と、前記ゲームの進行状況のデータを記録する記録手段と、他のゲーム装置とのデータ通信を行う通信手段とを有するゲーム装置であって、

前記ゲームの進行状況データには、前記ゲームの進行によって獲得され、所定の物理的遊技価値の分量を示す対価データが対応づけられたアイテムデータを含み、

前記制御手段は、

前記ゲームの進行において、他のゲーム装置から前記通信手段を介して前記アイテムデータと前記アイテムデータに対応する対価データとを受信した場合、前記受信したアイテムデータと対価データとに基づくアイテム情報と対価情報とを遊戯者に提示し、前記対価情報に相当する物理的遊技価値を前記チャッカに入賞させることを遊戯者に促すステップと、

前記遊技価値入賞量カウント手段により、前記チャッカに入賞した物理的遊技価値の量をカウントするステップと、

前記遊技価値入賞量カウント手段のカウント値に基づいて、前記入賞した物理的遊技価値の量が前記対価データに示された量に達したか否かを判定し、達した場合その旨を前記通信手段を介して前記他のゲーム装置に送信するとともに、前記記録手段に記録されたゲーム進行状況データに前記アイテムデータを追加記録するステップと

を含むゲームプログラムを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2 2】

遊戯者が物理的遊技価値を投入する遊技価値投入手段と、前記遊技価値投入手段から投入された物理的遊技価値に基づいてゲームの進行を制御するゲームプログラムを実行する制御手段と、前記ゲームの進行に応じて物理的遊技価値を払い出す遊技価値払い出し手段と、前記物理的遊技価値の投入された量をカウントする遊技価値投入量カウント手段と、前記物理的遊技価値を払い出す量をカウントする遊技価値払い出し量カウント手段と、前記ゲームの進行状況のデータを記録する記録手段と、第 2 のゲーム装置とのデータ通信を行う通信手段とを有する第 1 のゲーム装置と；

遊戯者が物理的遊技価値を投入する遊技価値投入手段と、前記遊技価値投入手段から投入された物理的遊技価値に基づいてゲームの進行を制御するゲームプログラムを実行する制御手段と、前記ゲームの進行に応じて物理的遊技価値を払い出す遊技価値払い出し手段と、前記物理的遊技価値の投入された量をカウントする遊技価値投入量カウント手段と、前記物理的遊技価値を払い出す量をカウントする遊技価値払い出し量カウント手段と、前記ゲームの進行状況のデータを記録する記録手段と、第 1 のゲーム装置とのデータ通信を行う通信手段とを有する第 2 のゲーム装置と

を有するゲームシステムであって、

前記ゲームの進行状況データには、前記ゲームの進行によって獲得されるアイテムのデータであって、前記アイテムの価値を所定の物理的遊技価値の量によって示す対価データが対応づけられたアイテムデータを含み、

前記第1のゲーム装置の制御手段は、

前記ゲームの進行において所定の条件を満たした場合、前記アイテムデータと、前記アイテムデータに対応する対価データとを、前記通信手段を介して前記第2のゲーム装置に送信するステップと、

前記送信されたアイテムデータと対価データとに対して、前記対価データに示された量の物理的遊技価値が前記第2のゲーム装置に投入されたことを前記通信手段を介して受信した場合、前記第2のゲーム装置に投入された物理的遊技価値量に相当する物理的遊技価値を前記払い出し手段から払い出すステップと、

前記遊技価値払い出し量カウント手段のカウント値に基づいて、前記第2のゲーム装置に投入された物理的遊技価値量に相当する物理的遊技価値が前記払い出し手段に払い出されたと判定されたとき、前記前記記録手段に記録されたゲーム進行状況データから前記アイテムデータを削除するステップと

を含むゲームプログラムを実行し、

前記第2のゲーム装置の前記制御手段は、

前記ゲームの進行において、前記第1のゲーム装置から前記通信手段を介して前記アイテムデータと前記アイテムデータに対応する対価データとを受信した場合、前記受信したアイテムデータと対価データとに基づくアイテム情報と対価情報とを遊戯者に提示し、前記対価情報に相当する物理的遊技価値の投入を遊戯者に促すステップと、

前記遊技価値投入量カウント手段により、前記遊技価値投入手段に投入された物理的遊技価値の量をカウントするステップと、

前記遊技価値投入量カウント手段のカウント値に基づいて、前記投入された物理的遊技価値の量が前記対価データに示された量に達したか否かを判定し、達した場合その旨を前記通信手段を介して前記第1のゲーム装置に送信するとともに、前記記録手段に記録されたゲーム進行状況データに前記アイテムデータを追加記録するステップと

を含むゲームプログラムを実行する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項23】

第1のゲーム装置及び第2のゲーム装置をホストコンピュータに接続して構成されたゲームシステムであって、

前記第1のゲーム装置及び前記第2のゲーム装置は、それぞれ、

遊戯者が物理的遊技価値を投入する遊技価値投入手段と、

前記遊技価値投入手段から投入された物理的遊技価値に基づいてゲームの進行を制御するゲームプログラムを実行するゲーム制御手段と、

前記ゲームの進行に応じて物理的遊技価値を払い出す遊技価値払い出し手段と、前記物理的遊技価値の投入された量をカウントする遊技価値投入量カウント手段と、

前記物理的遊技価値を払い出す量をカウントする遊技価値払い出し量カウント手段と、

前記ゲームの進行状況のデータを（遊戯者の個人情報と共に）記録する記録手段と、

前記ホストコンピュータとのデータ通信を行うクライアント側通信手段とを有し、

前記ホストコンピュータは、

前記第1および第2ゲーム装置とのデータ通信を行うホスト側通信手段と、

前記第1および第2のゲーム装置の状況を監視し、各ゲーム装置の状況に応じて各ゲーム装置間のデータ通信を制御するクライアント制御プログラムを実行するクライアント制御手段とを有し、

前記ゲームの進行状況データには、前記ゲームの進行によって獲得されるアイテムのデータであって、前記アイテムの価値を所定の物理的遊技価値の量によって示す対価データが対応づけられたアイテムデータを含み、

前記クライアント制御手段は、

前記第 1 のゲーム装置及び第 2 のゲーム装置において、前記アイテムデータを他のゲーム装置と授受するデータ授受イベントが発生したかを判定するステップと、

前記第 1 のゲーム装置において前記データ授受イベントが発生した場合、前記第 2 のゲーム装置の状況をチェックし、前記第 2 のゲーム装置が該データ授受イベントに参加可能か否かを判定するステップと、

前記第 2 のゲーム装置が前記データ授受イベントに参加可能と判定された場合、前記第 1 のゲーム装置と、前記第 2 のゲーム装置とのマッチングを行って、前記第 1 のゲーム装置と前記第 2 のゲーム装置とに前記データ授受イベントを発生させるデータ授受イベント発生コマンドを送信するステップとを含むクライアント制御プログラムを実行し、

前記第 1 のゲーム装置のゲーム制御手段は、

前記ゲームの進行において前記データ授受イベントが発生したか否かを判定し、前記データ授受イベントが発生した場合、その旨を前記ホストコンピュータに送信するステップと、

前記ホストコンピュータから、前記第 2 のゲーム装置とのマッチング情報と、前記データ授受イベント発生コマンドとを受信したか否かを判定するステップと、

前記第 2 のゲーム装置とのマッチングが行われて前記データ授受イベント発生コマンドを受信した場合、前記アイテムデータと、前記アイテムデータに対応する対価データとを、前記第 2 のゲーム装置に前記ホストコンピュータを介して送信するステップと、

前記送信されたアイテムデータと対価データとに対して、前記対価データに示された量の物理的遊技価値が前記第 2 のゲーム装置に投入されたことを前記通信手段を介して受信した場合、前記第 2 のゲーム装置に投入された物理的遊技価値量に相当する物理的遊技価値を前記払い出し手段から払い出すステップと、

前記遊技価値払い出し量カウント手段のカウント値に基づいて、他のゲーム装置に投入された物理的遊技価値量に相当する物理的遊技価値が前記払い出し手段から払い出されたと判定されたとき、前記前記記録手段に記録されたゲーム進行状況データから前記アイテムデータを削除するステップとを含むゲームプログラムを実行し、

前記第 2 のゲーム装置のゲーム制御手段は、

前記データ授受イベントに参加可能な状態にあるか否かを判定し、判定結果を前記ホストコンピュータに送信するステップと、

前記ホストコンピュータから、前記第 1 のゲーム装置とのマッチング情報と、前記データ授受イベント発生コマンドとを受信したか否かを判定するステップと、

前記第 2 のゲーム装置とのマッチングが行われて前記データ授受イベント発生コマンドを受信した場合、他のゲーム装置から前記通信手段を介して前記アイテムデータと前記アイテムデータに対応する対価データとを受信し、前記受信したアイテムデータと対価データとに基づくアイテム情報と対価情報とを遊戯者に提示し、前記対価情報に相当する物理的遊技価値の投入を遊戯者に促すステップと、

前記遊技価値投入量カウント手段により、前記遊技価値投入手段に投入された物理的遊技価値の量をカウントするステップと、

前記遊技価値投入量カウント手段のカウント値に基づいて、前記投入された物理的遊技価値の量が前記対価データに示された量に達したか否かを判定し、達した場合その旨を前記通信手段を介して前記他のゲーム装置に送信するとともに、前記記録手段に記録されたゲーム進行状況データに前記アイテムデータを追加記録するステップとを含むゲームプログラムを実行する

ことを特徴とするゲームシステム。