

(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2006-149467

(P2006-149467A)

(43) 公開日 平成18年6月15日(2006.6.15)

(51) Int. Cl. F I テーマコード(参考)
A 6 3 F 13/12 (2006.01) A 6 3 F 13/12 Z 2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/10 (2006.01) A 6 3 F 13/10

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2004-341055 (P2004-341055)
 (22) 出願日 平成16年11月25日(2004.11.25)

(71) 出願人 598098526
 アルゼ株式会社
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (74) 代理人 100090620
 弁理士 工藤 宣幸
 (72) 発明者 稲村 幸紀
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 Fターム(参考) 2C001 AA13 BB08 BB10 BD03 BD04
 BD05 CB00 CB01 CB02 CB04
 CB08 CC01 CC06 CC08

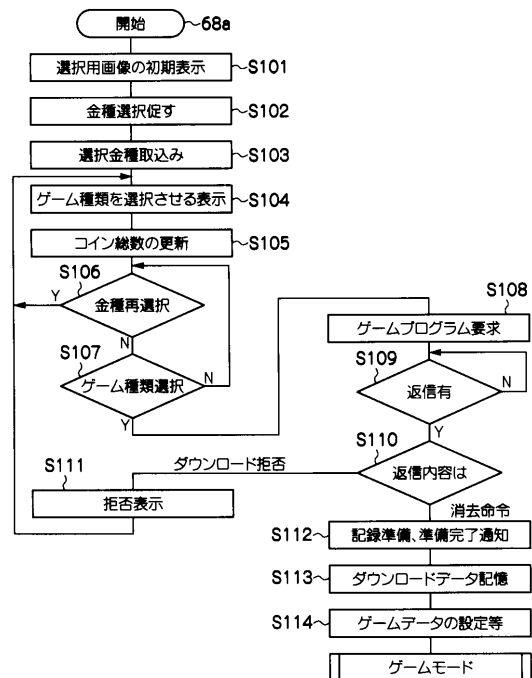
(54) 【発明の名称】 遊技システム及び遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技者のゲーム種類などの好みに柔軟に対応して遊技機の稼働率を高くできる遊技システムや遊技機を提供する。

【解決手段】 本発明の遊技システムは、ゲーム提供サーバに対して、ネットワークを介して、単位遊技料に基づきゲームを行うゲーム選択可能な複数の遊技機が接続されている。ゲーム提供サーバは、複数のゲーム種類のゲームプログラムを記憶しているゲームプログラム記憶手段と、遊技機から要求されたゲーム種類のゲームプログラムをダウンロードさせるダウンロード手段とを有している。各遊技機は、複数の単位遊技料候補の中から単位遊技料を選択させる単位遊技料選択手段と、選択された単位遊技料を認めている1又は複数のゲーム種類候補からゲーム種類を選択させるゲーム種類選択手段と、選択されたゲーム種類のゲームプログラムをゲーム提供サーバに要求するゲームプログラム要求手段とを有する。

【選択図】 図12



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲーム提供サーバに対して、ネットワークを介して、単位遊技料に基づきゲームを行うゲーム選択可能な複数の遊技機が接続する遊技システムであって、

上記ゲーム提供サーバが、

複数のゲーム種類のゲームプログラムを記憶しているゲームプログラム記憶手段と、

いずれかの上記ゲーム選択可能遊技機から要求されたゲーム種類のゲームプログラムをダウンロードさせるダウンロード手段とを有し、

上記遊技機が、

複数の単位遊技料候補の中から単位遊技料を選択させる単位遊技料選択手段と、

選択された単位遊技料を認めている 1 又は複数のゲーム種類候補からゲーム種類を選択させるゲーム種類選択手段と、

選択されたゲーム種類のゲームプログラムを上記ゲーム提供サーバに要求するゲームプログラム要求手段とを有する

ことを特徴とする遊技システム。

10

【請求項 2】

上記ゲーム提供サーバは、いずれかの上記ゲーム選択可能遊技機からあるゲーム種類のゲームプログラムが要求された際に、ダウンロードを認める条件を満たしているか否かを判定する判定手段をさらに有することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技システム。

【請求項 3】

上記判定手段は、今回の要求に応じたと仮定した場合のゲームプログラムをダウンロードした遊技機の数、又は、そのゲームプログラムをダウンロードした遊技機の全遊技機数に対する割合が、閾値以上のときにダウンロードを認めないと判定することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技システム。

20

【請求項 4】

単位遊技料に基づきゲームを行うゲーム選択可能な遊技機であって、

複数の単位遊技料候補の中から単位遊技料を選択させる単位遊技料選択手段と、

選択された単位遊技料を認めている 1 又は複数のゲーム種類候補からゲーム種類を選択させるゲーム種類選択手段とを有する

ことを特徴とする遊技機。

30

【請求項 5】

選択されたゲーム種類のゲームプログラムを、ネットワークを介して接続しているゲーム提供サーバに要求するゲームプログラム要求手段を有することを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

【請求項 6】

複数のゲーム種類のゲームプログラムを記憶しているゲームプログラム記憶手段と、

選択されたゲーム種類のゲームプログラムを、上記ゲームプログラム記憶手段から取り出して、ゲーム実行用の記憶部分に設定するゲームプログラム取出手段と

を有することを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は遊技システム及び遊技機に関し、例えば、複数の金種を単位遊技料とし得る遊技機やそのような遊技機を構成要素として含む遊技システムに適用し得るものである。

【背景技術】

【0002】

カジノ等における遊技機として、1 回当たりのゲームを楽しむための掛け金の最小単位であると共に、当たりのゲーム結果での報酬額の決定基準となる単位遊技料が異なるものがある。このような複数の単位遊技料（デノミネーションともいう）は、1 セント、2 5

50

セント、1ドルなどの金種によっている。カジノ等では、一般的に、同一金種を単位遊技料とする遊技機は同一のエリアに固められて設置されている。そのため、金種を変えてゲームを行いたくなった遊技者は、エリア間を移動しなければならない。このような遊技者の移動は、遊技機の稼働率の低下の原因にもなる。

【0003】

このような点に鑑み、従来、1台の遊技機でありながら、単位遊技料として複数の中から設定し得る遊技機も登場している（特許文献1）。

【特許文献1】米国特許第6,506,116号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0004】

しかしながら、単位遊技料設定可能な遊技機は、単位遊技料を遊技者が選択できるが、楽しめるゲームは同一である。そのため、人気がないゲームを提供する遊技機は、単位遊技料の可変設定機能を備えていても稼働率が低いものであり、遊技機を設置する遊技場運営者などから見て問題が大きい。

【0005】

そのため、遊技者のゲーム種類などの好みに柔軟に対応できて遊技機の稼働率を高くできる遊技システムや遊技機が望まれている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

20

かかる課題を解決するため、請求項1の本発明は、ゲーム提供サーバに対して、ネットワークを介して、単位遊技料に基づきゲームを行うゲーム選択可能な複数の遊技機が接続する遊技システムであって、(1)上記ゲーム提供サーバが、複数のゲーム種類のゲームプログラムを記憶しているゲームプログラム記憶手段と、いずれかの上記ゲーム選択可能な遊技機から要求されたゲーム種類のゲームプログラムをダウンロードさせるダウンロード手段とを有し、(2)上記遊技機が、複数の単位遊技料候補の中から単位遊技料を選択させる単位遊技料選択手段と、選択された単位遊技料を認めている1又は複数のゲーム種類候補からゲーム種類を選択させるゲーム種類選択手段と、選択されたゲーム種類のゲームプログラムを上記ゲーム提供サーバに要求するゲームプログラム要求手段とを有することを特徴とする。

30

【0007】

請求項2の本発明は、請求項1の本発明の遊技システムにおいて、上記ゲーム提供サーバが、いずれかの上記ゲーム選択可能な遊技機からあるゲーム種類のゲームプログラムが要求された際に、ダウンロードを認める条件を満たしているか否かを判定する判定手段をさらに有することを特徴とする。

【0008】

請求項3の本発明は、請求項2の本発明の遊技システムにおいて、上記判定手段は、今回の要求に応じたと仮定した場合のゲームプログラムをダウンロードした遊技機の数、又は、そのゲームプログラムをダウンロードした遊技機の全遊技機数に対する割合が、閾値以上のときにダウンロードを認めないと判定することを特徴とする。

40

【0009】

請求項4の本発明は、単位遊技料に基づきゲームを行うゲーム選択可能な遊技機であって、複数の単位遊技料候補の中から単位遊技料を選択させる単位遊技料選択手段と、選択された単位遊技料を認めている1又は複数のゲーム種類候補からゲーム種類を選択させるゲーム種類選択手段とを有することを特徴とする。

【0010】

請求項5の本発明は、請求項4の本発明の遊技機において、選択されたゲーム種類のゲームプログラムを、ネットワークを介して接続しているゲーム提供サーバに要求するゲームプログラム要求手段を有することを特徴とする。

【0011】

50

請求項 6 の本発明は、請求項 4 の本発明の遊技機において、複数のゲーム種類のゲームプログラムを記憶しているゲームプログラム記憶手段と、選択されたゲーム種類のゲームプログラムを、上記ゲームプログラム記憶手段から取り出して、ゲーム実行用の記憶部分に設定するゲームプログラム取出手段とを有することを特徴とする。

【発明の効果】

【0012】

本発明の遊技システム及び遊技機によれば、ゲーム種類や単位遊技料について遊技者の好みに柔軟に対応できて遊技機の稼働率を高くすることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0013】

10

(A) 一実施形態

以下、本発明による遊技システム及び遊技機の好適な一実施形態を、図面に基づいて説明する。

【0014】

[遊技システムの全体構成]

図 1 は、この実施形態の遊技システムの全体構成を示す概略図である。

【0015】

図 1 において、実施形態の遊技システムにおいては、ゲーム提供サーバ 1 がネットワーク N を介して複数のゲーム選択可能遊技機 2 と接続されて構成されている。

【0016】

20

ここで、ネットワーク N は、バス状、リング状、メッシュ状、デジチェーン状のいずれであっても良く、また、それらの組合せであっても良く、ゲーム提供サーバ 1 と各ゲーム選択遊技機 2 とが個別にデータ通信を実行できる形態のものであれば良い（なお、同報通信機能に応じられるようにしていても良い）。ネットワーク N として、例えば、LAN を適用できるだけでなく、電話公衆通信網を適用することも可能である。なお、厳密な意味では「ネットワーク」の用語の概念に入らないが、ゲーム提供サーバ 1 と各ゲーム選択可能遊技機 2 とが専用回線で 1 対 1 接続されている場合も、図 1 でのネットワーク N は表しているとする。さらにまた、ゲーム提供サーバ 1 と各ゲーム選択可能遊技機 2 とが無線通信し得るものであっても良く、このような無線回線も、図 1 でのネットワーク N の概念に含まれる。

30

【0017】

この実施形態のゲーム提供サーバ 1 は、例えば、カジノの管理センタなどに設置されているものであり、主に、遊技者によって選択されたゲーム種類のゲームを実行する遊技機としてゲーム選択可能遊技機 2 を動作させるに必要なゲームプログラムを、ゲーム選択可能遊技機 2 に対して供給するゲーム提供機能や、ゲーム選択可能遊技機 2 での売り上げや報酬の支払いなどの遊技状況などを管理する遊技機管理機能などを担っているものである。

【0018】

ここで、ゲームプログラムは、演出画像のデータや、ストーリーを規定するコマンドやデータなどの、ゲームを実行するためのコマンドやデータの全ての集合をいう。

40

【0019】

なお、上述したゲーム提供機能を担うサーバと、上述した遊技機管理機能を担うサーバとが別個に設けられていても良い。

【0020】

[ゲーム提供サーバの構成]

図 2 は、ゲーム提供サーバ 1 の詳細構成例を示すブロック図である。

【0021】

図 2 において、ゲーム提供サーバ 1 は、CPU 10、ROM 14、RAM 16、ハードディスク装置 18、通信用インターフェース回路 22、表示モニタ 24 及び入力装置 26 などが入出力バス 12 を介して接続されて構成されている。

50

【0022】

CPU10は、ROM14に格納されているプログラムなどに従って、当該ゲーム提供サーバ1の各部を制御するものである。ROM14は、CPU10が実行する各種プログラムや固定データなどを記憶しており、RAM16は、CPU10が処理を実行する際のワーキングメモリやプログラムメモリなどとして用いられるものである。なお、ROM14やRAM16は、他の種類の半導体メモリなどの記憶装置に置き換えられても良いことは勿論である。

【0023】

ROM14に格納されているプログラムの中に、(1)ゲーム選択可能遊技機2に対して、そのゲーム選択可能遊技機2が要求したゲームプログラムを提供するためのプログラム14aや、(2)各ゲーム選択可能遊技機2の遊技状況などを管理するためのプログラム14bなどが含まれている。

10

【0024】

ハードディスク装置18は、大容量記憶装置として設けられているものである。そのため、光ディスク装置などの他の記憶装置と置き換えられても良いものである。但し、記憶しているゲームプログラムを書き換え可能な記憶装置であることが好ましい。ハードディスク装置18は、例えば、当該ゲーム提供サーバ1が各ゲーム選択可能遊技機2に提供し得る複数種類(ここでは10種類とする)のゲームプログラムG1~G10を、各ゲームの属性情報(例えば、そのゲームに関して適用可能な単位遊技料)と共に記憶しているものである。また、ハードディスク装置18は、例えば、各ゲーム選択可能遊技機2の管理

20

【0025】

通信用インターフェース回路22は、ネットワークNを介した、各ゲーム選択可能遊技機2との通信のためのインターフェース機能を担っている。なお、当該ゲーム提供サーバ1とゲーム選択可能遊技機2との通信のための通信プロトコルは限定されるものではないが、通信用インターフェース回路22は、採用されている通信プロトコルに従ったインターフェース処理を行う。なお、1個の通信用インターフェース回路22が、全てのゲーム選択可能遊技機2との通信に介在しても良く、また、通信用インターフェース回路22が複数設けられていても良い。後者の場合、ゲーム選択可能遊技機2を設置エリアなどに基づいてグループ化し、各グループ毎に、通信用インターフェース回路22を対応付けても

30

【0026】

入力装置26は、遊技場管理者などが当該ゲーム提供サーバ1に対して入力操作するものであり、表示モニタ24は、遊技場管理者などに対して、当該ゲーム提供サーバ1の現状データや、要求されたデータや、操作ガイダンスデータなどを表示するものである。なお、表示モニタ24の他に、プリンタなどの他の出力装置が設けられていても良い。

【0027】

例えば、表示モニタ24には、ゲーム提供サーバ1とネットワークNを介して接続された各ゲーム選択可能遊技機2の遊技状況、投入及び払い出されたコインの総数、稼働率などの、ゲーム提供サーバ1に内蔵されたハードディスク装置18に記憶された各種データを表示させる。また、入力装置26は、表示モニタ24に表示されるデータの種類を変更するための命令などを入力させる。

40

【0028】

なお、ハードディスク装置18に格納されているゲームプログラムを置き換える(又は追加する)ために必要となる入力装置は、遊技場管理者などが当該ゲーム提供サーバ1に対して入力操作するキーボードなどとは異なるものであっても良い(例えば、CD-ROMのアクセス装置など)。

【0029】

[ゲーム選択可能遊技機の外観構成]

50

図3は、第1の実施形態のゲーム選択可能遊技機2の一例を示す斜視図である。

【0030】

図3において、ゲーム選択可能遊技機2は、外観上は筐体30からなっているものである。筐体30の正面中央部は、鉛直方向に対してやや後方に傾くような傾斜がついており、該傾斜面上には、主表示装置32が設けられている。主表示装置32には、例えば、遊技者によって選択されたゲーム種類の各ゲームにおけるゲーム情報が表示され、この主表示装置32上において各ゲームは進行する。また、主表示装置32には、例えば、ゲーム種類の選択用画像(図14参照)が後述するような期間において表示される。さらに、主表示装置32の表面にはタッチパネル28が設けられている。

【0031】

主表示装置32の上方には、第1の副表示装置34が設けられている。第1の副表示装置34には、主表示装置32において表示しきれない情報や、或いは、主表示装置32において実行されているゲームのルール説明等が表示される。従来のビデオ・ポーカー遊技機などの単一ゲーム遊技機においては、第1の副表示装置34の部分には、単一ゲーム遊技機について識別力を付与するためのイラストや遊技機名を表示したパネルや、遊技ルールの説明書きが貼設されていたが、この第1の実施形態においては、1台のゲーム選択可能遊技機2で複数種類のゲームが実行可能であるので、第1の副表示装置34の表示内容を、実行されるゲームに応じて変更可能なものとしている。

10

【0032】

主表示装置32と第1の副表示装置34との間には第2の副表示装置36が設けられている。第2の副表示装置36は、遊技状況に応じて文字や模様が点滅するといった装飾ランプの如き表示や、当該表示装置の右側から左側に向けて文字情報をスクロールさせるように表示することが可能となっている。

20

【0033】

筐体30の上方には、当該ゲーム選択可能遊技機2の故障や大当たりなどを報知するための報知ランプ56が設けられている。

【0034】

主表示装置32の下方には、ほぼ水平の操作盤部50が設けてあり、その左側には、複数のスイッチ40や、十字方向スイッチ42が設けてある。これらのスイッチ40、42は、各ゲームにおける選択や決定などの指示を行う際に用いられるものである。

30

【0035】

また、操作盤部50の右側には、コイン投入口44及び紙幣投入口46が設けられている。コイン投入口44の近傍には、払い戻しスイッチ48も設けられており、このスイッチ48を押動することにより、その時点での残高に応じたコイン枚数のコインが筐体30の正面下部のコイン払い出し口52から払い出され、払い出されたコインは、コイン受け部54に溜められる。

【0036】

なお、上記では、単位遊技料に利用される金銭(残高)の投入はコイン及び紙幣で認め、残高の払い出しはコインでのみ行うものを示したが、投入及び払い出しの双方がコインだけであっても良く、投入及び払い出しの双方がコイン及び紙幣であっても良い。また、取り扱うことができるコインや紙幣の金種が複数であっても良い。さらに、コインの払い出しに代え、払い出すコイン数を印刷したレシートを排出させるようにしても良い。この場合、例えば、換金場所等でレシートをコイン等に変換したりする。

40

【0037】

筐体30の下部でコイン払い出し口52の上方には、第3の副表示装置38が設けられており、例えば、当該遊技機2が設けられているカジノからの情報などの各種情報が表示可能となっている。

【0038】

また、コイン払い出し口52の左右には、音響出力用の一対にスピーカ80(の窓部)が設けられている。

50

【 0 0 3 9 】

[ゲーム選択可能遊技機の制御構成]

図 4 は、第 1 の実施形態のゲーム選択可能遊技機 2 における制御構成を示すブロック図である。

【 0 0 4 0 】

ゲーム選択可能遊技機 2 の筐体 3 0 内部には、図 4 に示すような構成要素でなる主制御回路 6 0 を搭載した基板 (1 枚でも良く、また、複数枚でも良い) が設けられている。

【 0 0 4 1 】

主制御回路 6 0 においては、CPU 6 6、ROM 6 8、RAM 7 0、ハードディスク装置 7 4、通信用インターフェース回路 7 6 及び乱数発生部 7 8 が入出力バス 6 4 を介して接続されており、また、入出力バス 6 4 に接続されている入力用のインターフェース回路群 6 2 と出力用のインターフェース回路群 7 2 とを有している。

10

【 0 0 4 2 】

CPU 6 6 は、ROM 6 8 に格納されているプログラムや、ハードディスク装置 7 4 又は RAM 7 0 に格納されているプログラム (後述するゲームプログラム) などに従って、当該ゲーム選択可能遊技機 2 の各部を制御したり、ゲームを進行制御したりするものである。

【 0 0 4 3 】

ROM 6 8 には、CPU 6 6 が実行する各種プログラムや固定データなどが記憶されている。ROM 6 8 には、例えば、当該ゲーム選択可能遊技機 2 が実行するゲームの種類を遊技者に選択させるためのゲーム選択用プログラム 6 8 a も記憶されている。

20

【 0 0 4 4 】

RAM 7 0 は、CPU 6 6 が処理を実行する際のワーキングメモリとして用いられるものである。また、この第 1 の実施形態の場合、ゲームの実行期間では、RAM 7 0 には、後述するようにして、ゲーム提供サーバ 1 からダウンロードされたゲームプログラムの全て又は一部も適宜格納され、CPU 6 6 によるプログラムの実行に供する。

【 0 0 4 5 】

なお、ROM 6 8 や RAM 7 0 は、他の種類の半導体メモリなどの記憶装置に置き換えられても良いことは勿論である。

【 0 0 4 6 】

ハードディスク装置 7 4 は、大容量記憶装置として設けられているものである。そのため、光ディスク装置などの他の記憶装置と置き換えられても良いものである。ハードディスク装置 7 4 は、例えば、ゲーム提供サーバ 1 からダウンロードされた、遊技者によって選択された種類のゲームプログラム (上述の G 1 ~ G 1 0 の中のいずれか) を記憶する。ここで、ダウンロードされたゲームプログラムは、ハードディスク装置 7 4 に格納されたまま、CPU 6 6 が実行しても良いが、ハードディスク装置 7 4 から、ダウンロードされたゲームプログラムの全て又は一部ずつが RAM 7 0 にコピーされて、CPU 6 6 の処理に供するようにしても良い。

30

【 0 0 4 7 】

なお、ハードディスク装置 7 4 は、例えば、ジャーナルなどの管理情報も適宜記憶される。

40

【 0 0 4 8 】

通信用インターフェース回路 7 6 は、ネットワーク N を介した、ゲーム提供サーバ 1 との通信のためのインターフェース機能を担っている。なお、ゲーム提供サーバ 1 や各ゲーム選択可能遊技機 2 には固有の ID 番号が割り当てられており、この ID 番号によって、通信元や通信先を一意に特定し得るようになされており、通信用インターフェース回路 7 6 は、自己宛か否かなどを判別する。ゲーム提供サーバ 1 側の通信用インターフェース回路 2 2 も同様である。

【 0 0 4 9 】

乱数発生部 7 8 は、CPU 6 6 の制御下で、乱数を発生するものである。CPU 6 6 は

50

、例えば、選択されたゲームの進行が分岐する部分でいずれに進行させるか決定を要するタイミングで乱数を発生させたり、選択されたゲーム種類の今回のゲーム結果を定める場合に乱数を発生させたりする。

【0050】

入力用のインターフェース回路群62は、上述した各種スイッチ40、42、48からの操作信号を取り込むものである。

【0051】

また、入力用のインターフェース回路群62には、コインや紙幣等の投入を検知する投入検知センサ58(図4では1ブロックで示しているが、コインと紙幣のものは別々に設けられている)も接続されており、上述したコイン投入口44にコインが投入された場合や、紙幣投入口46に紙幣が投入された場合には、投入されたコイン又は紙幣の種類や枚数などに関する投入情報が供給される。

10

【0052】

さらに、入力用のインターフェース回路群62にはタッチパネル28が接続されており、タッチパネル28上での接触位置情報を適宜取り込む。

【0053】

上述したCPU66は、入力用のインターフェース回路群62からの入力情報などに応じて、適宜処理などを切り換えたりする。

【0054】

出力用のインターフェース回路群72には、スピーカ80、報知ランプ56、払い出し装置82が接続されており、インターフェース回路群72は、CPU66の制御下で、これらスピーカ80、報知ランプ56、払い出し装置82などを駆動制御する。

20

【0055】

また、出力用のインターフェース回路群72には、表示制御装置200も接続されており、表示制御装置200は、主制御回路60から発せられる画像表示命令に基づいて、主表示装置32、第1~第3の副表示装置34、36、38を制御するものである。表示制御装置200は、例えば、主制御回路60を搭載している基板とは異なる基板(1枚に限定されない)に搭載されている。

【0056】

[ゲーム選択可能遊技機の表示制御装置の構成]

30

図5は、このような表示制御装置200の詳細構成を示すブロック図である。

【0057】

図5において、表示制御装置200は、CPU206、ROM208、RAM210、インターフェース回路202、画像処理プロセッサ212、ビデオRAM214、画像データ用ROM216、4個の表示駆動回路218、220、222、224を有し、CPU206、ROM208、RAM210、インターフェース回路202及び画像処理プロセッサ(VDP)212は入出力バス204に接続されており、ビデオRAM214、画像データ用ROM216及び4個の表示駆動回路218、220、222、224は、画像処理プロセッサ212に接続されている。

【0058】

インターフェース回路202は、上述した主制御回路60からの画像表示命令などを受信処理し、入出力バス204を介して、CPU206に与えるものである。

40

【0059】

CPU206は、与えられた画像表示命令などに基づいて、ROM208に格納されている表示制御プログラムを、RAM210をワーキングメモリとして利用しながら実行し、具体的な画像表示処理を、画像処理プロセッサ212に指示するものである。ここで、ゲームプログラムの一部を構成する表示制御に必要なデータなどは、RAM210に格納される。なお、ROM208、RAM210は他の記憶媒体であっても良い。

【0060】

画像処理プロセッサ212は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレッ

50

ト回路等の回路を含んでおり、主表示装置 3 2 や第 1 ~ 第 3 の副表示装置 3 4、3 6、3 8 に画像を表示させるための種々の画像処理を行うものである。ここで、ゲーム画像は主表示装置 3 2 に表示させる。なお、画像処理プロセッサ (VDP) を、主表示装置 3 2 や第 1 ~ 第 3 の副表示装置 3 4、3 6、3 8 毎に別個に設けるようにしても良い。

【0061】

画像処理プロセッサ 2 1 2 には、主制御回路 6 0 から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオ RAM 2 1 4 と、背景の画像データや、図柄の画像データや、キャラクタの画像データ等の画像データを記憶する画像データ用 ROM 2 1 6 とが接続されている。さらに、画像処理プロセッサ 2 1 2 には、主表示装置 3 2 や第 1 ~ 第 3 の副表示装置 3 4、3 6、3 8 を駆動する表示駆動回路 2 1 8、2 2 0、2 2 2、2 2 4 も接続されている。

10

【0062】

CPU 2 0 6 は、ROM 2 0 8 に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、主制御回路 6 0 から発せられた画像表示命令に応じて主表示装置 3 2 に表示する画像データをビデオ RAM 2 1 4 に記憶させる。主制御回路 6 0 から発せられる画像表示命令には、背景表示命令や、図柄表示命令、キャラクタ表示命令等の表示命令が含まれる。

【0063】

また、画像データ用 ROM 2 1 6 は、上述した如く、識別情報画像である図柄の画像のデータや、演出画面として表示される動体物等のキャラクタのキャラクタ画像データ、主表示装置 3 2 等の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

20

【0064】

上述した図柄の画像データは、主表示装置 3 2 等において図柄を変動表示するときや、停止表示する際に用いるものであり、多様の表示態様、例えば、拡大した画像、縮小した画像、変形した画像に応じた画像データを含むものである。また、上述したキャラクタ画像データは、キャラクタが一連の動作をする態様を表示するのに必要となる画像データを含むものである。

【0065】

図 6 は、上述したビデオ RAM 2 1 4 に生成される画像データの概念を示す概略図である。

30

【0066】

図 6 に示すように、画面表示命令によってビデオ RAM 2 1 4 に生成される画像データの大きさ (以下、画面画像領域 R 1 と称する) は、主表示装置 3 2 に表示される表示領域 R 2 より大きくなるように設定されている。なお、図 6 においては、画面画像領域 R 1 は、実線で囲まれた領域であり、表示領域 R 2 は、破線で囲まれた領域である。このように設定することにより、主表示装置 3 2 に表示すべき画像を円滑にスクロール表示させることができる。

【0067】

主制御回路 6 0 から図柄表示命令が発せられたときには、画像処理プロセッサ 2 1 2 は、識別情報画像である図柄を示す各画像 D 1 ~ D 3 の画像データを画像データ用 ROM 2 1 6 から読み出した後、主表示装置 3 2 に図柄の画像を表示すべき位置に対応するビデオ RAM 2 1 4 における位置に読み出した画像データを配置する。また、主制御回路 6 0 からキャラクタ表示命令が発せられたときには、画像処理プロセッサ 2 1 2 は、キャラクタ画像 C 1 ~ C 3 の各々の画像データを画像データ用 ROM 2 1 6 から読み出した後、主表示装置 3 2 にキャラクタの画像を表示すべき位置に対応するビデオ RAM 2 1 4 における位置に読み出した画像データを配置する。さらにまた、主制御回路 6 0 から背景表示命令が発せられたときには、画像処理プロセッサ 2 1 2 は、背景の画像 B 1 の画像データを画像データ用 ROM 2 1 6 から読み出した後、主表示装置 3 2 に背景の画像を表示すべき位置に対応するビデオ RAM 2 1 4 における位置に読み出した画像データを配置する。

40

【0068】

50

画像処理プロセッサ 212 は、ビデオ RAM 214 に画像データを生成した後、表示領域 R2 に記憶されている画像データのみをビデオ RAM 214 から読み出し、これを表示信号として駆動回路 218 に供給するのである。

【0069】

[画像の表示例]

画像データをビデオ RAM 214 上に記憶することによって主表示装置 32 に画像が表示され、ゲームが進められる。画像の表示例について、図 7 から図 11 に示す。

【0070】

図 7 は、主表示装置 32 に、ビデオ・ポーカーの遊技画面を表示された場合の例である。すなわち、当該ゲーム選択可能遊技機 2 において、ビデオ・ポーカーが選択され、ビデオ・ポーカー用のゲームプログラムがゲーム提供サーバ 1 からダウンロードされ、主制御回路 60 がそのビデオ・ポーカー用のゲームプログラムに従って、画面表示命令を表示制御装置 200 に与え、表示制御装置 200 が主表示装置 32 に図 7 に示す遊技画面を表示させたものである。

10

【0071】

画面中央部には、遊技者の手札が 5 枚、横一列に表示されており、これにより遊技が行われる。

【0072】

また、画面上部には、ポーカー・ゲームにおける手役の種類と賭け数に応じたコインの払い戻し枚数の一覧表が表示されており、遊技者に対して払い戻しされ得るコインの枚数を報知している。

20

【0073】

また、画面下部中央には内側に文字の記された矩形の図形が複数個描かれている。これは、各々の図形がゲーム選択可能遊技機 2 のスイッチ 40 に対応しており、対応するスイッチ 40 を押動することで、当該図形の内側に記された文字の意味する処理が実行されることとなる。これにより、1 つのゲーム選択可能遊技機 2 で複数種類のゲームを行うこととなっても、どのスイッチ 40 の押動がどの操作に対応するかを遊技者に認識させることが可能となっている。なお、矩形の図形が表示されているタッチパネル 28 上の位置が接触された場合にも、対応するスイッチ 40 が操作されたと同様に処理するようにしても良い。

30

【0074】

さらに、画面下部の左右両端には、現在行われている遊技において賭けられたコインの枚数 (BET 数)、ゲーム選択可能遊技機 2 に投入されているコインの総枚数 (CREDIT) 及び 1 回の賭けゲームにおいて必要な 1 単位当たりのコインの種類 (BET ; 単位遊技料) が表示されている。図 7 の例においては、遊技者は当該賭けゲームにおいてコインを 5 枚賭けており、残り 45 枚が遊技者の持分としてゲーム選択可能遊技機 2 に投入されている。また、1 回の賭けゲームにおいて必要な 1 単位当たりのコインの種類は 50 セントに設定されている。

【0075】

なお、1 単位当たりのコインの種類 (BET ; 単位遊技料) は、後述するように、遊技者が設定するものである。表示されるコインの総枚数 (CREDIT) は、投入されている金額を、設定されているコインの種類が表す単位遊技料で除算した枚数である。なお、設定されているコインの種類に関係なく、予め定められている金種のコイン (例えば 1 ドルコイン) での枚数を、コインの総枚数 (CREDIT) の欄に表示するようにしても良い。

40

【0076】

図 8 及び図 9 は、主表示装置 32 に、ブラック・ジャックの遊技画面を表示された場合の例である。すなわち、当該ゲーム選択可能遊技機 2 において、ブラック・ジャックが選択され、ブラック・ジャック用のゲームプログラムがゲーム提供サーバ 1 からダウンロードされ、主制御回路 60 がそのブラック・ジャック用のゲームプログラムに従って、画面

50

表示命令を表示制御装置 200 に与え、表示制御装置 200 が主表示装置 32 に図 8 又は図 9 に示す遊技画面を表示させたものである。

【0077】

画面中央部には、遊技者の手札が横方向に並列して表示されており、これにより遊技が行われる。

【0078】

また、画面上部には仮想ディーラーのアニメーションとディーラーの手札が描かれている。当該仮想ディーラーは、遊技状況に応じ、図 8 に示すように「もう 1 枚引くかい？」などと声を発することにより、遊技を進行させる。

【0079】

この仮想ディーラーは、当該ブラック・ジャックのゲームプログラムとは別個のプログラムより表示されており、同一のゲームプログラムであっても、図 8 及び図 9 に示すように、仮想ディーラーを変更することが可能となっている。従って、仮想ディーラーの容姿及び性格の違いにより、同一のゲームプログラムであっても異なる遊技であるかのようにすることが可能となり、遊技者の楽しみ方を増加させることが期待できる。

【0080】

さらに、画面下部には、スイッチ 40 に対応する指示の表示と、現在行われている遊技において賭けられたコインの枚数、ゲーム選択可能遊技機 2 に投入されているコインの総枚数、及び 1 回の賭けゲームにおいて必要な 1 単位当たりのコインの種類が表示されている。また、賭けた枚数分のコインの画像も表示されており、これによって更なる臨場感が得られる。

【0081】

また、図 8 の例においては、1 回の賭けゲームにおいて必要な 1 単位当たりのコインの種類は 50 セントと設定されており、一方、図 9 の例においては、1 回の賭けゲームにおいて必要な 1 単位当たりのコインの種類は 1 ドルと設定されている。1 回の賭けゲームにおいて必要な 1 単位当たりのコインの種類は、後述するように、ゲーム種類の選択処理時に併せて設定される。なお、ゲーム種類によって、選択可能な 1 単位当たりのコインの種類数が異なっても良く、コインの種類数が 1 種類であっても良い。

【0082】

図 10 は、遊技中におけるゲーム選択可能遊技機 2 の全体での表示例を示したものである。主表示装置 32 においては、ビデオ・ポーカーが実行されており、遊技者が手役として「フルハウス」を完成させたところが描かれている。このときに、第 2 の副表示装置 36 には、「FULL HOUSE!! YOU WIN!!」といった文字が点滅され、遊技者の当該遊技における勝利を祝福するような演出が行われる。また、第 1 の副表示装置 34 には、当該ビデオ・ポーカーの遊び方についての解説が表示されており、初心者であっても操作方法がわからないといったことが起きないようにしている。これにより、当該ゲーム選択可能遊技機 2 において実行可能な全ての遊技の説明書きを当該遊技機近傍に表示をしなくてはならないといったことが回避できる。さらに、第 3 の副表示装置 38 には、「メダル倍増キャンペーン実施中!! 5月19日マデ!」などと遊技場からの告知や、広告などを表示することが可能となっている。

【0083】

ここで、主表示装置 32 には、「ゲーム切替」アイコン 32a が表示されており、このアイコン 32a に接触することにより（タッチパネル 28 の該当位置を接触することにより）、後述するゲーム選択動作に移行するようになされている。「ゲーム切替」アイコンを表示する表示装置は主表示装置 32 に限定されるものではなく、タッチパネルが関連して設けられている表示装置であれば良い。また、「ゲーム切替」用の専用キー又は汎用キーを設けるようにしても良い。

【0084】

一方、図 11 は、プログラム書き換え中のゲーム選択可能遊技機 2 の全体での表示例を示している。主表示装置 32 には、遊技のデモンストレーション画面が表示され、プログ

10

20

30

40

50

ラムの書き換え中によって遊技が行えない状態であっても、画像表示が行われないことにより遊技場の華やかさを阻害することを防止できる。第2の副表示装置36には、「NOW LOADING」との文字を画面右から左へスクロール表示させることにより、現在プログラムの書き換えが行われていることを遊技者に対して報知することができる。また、第1の副表示装置34には、ニュースなどの文字情報を表示させ、長時間遊技場に滞在する遊技者に対して各種情報を提供することが可能となっている。このような表示は、ゲームプログラム書き換え中以外であっても、また、第2の副表示装置36や第3の副表示装置38においても可能である。

【0085】

なお、各表示装置上に表示され得る画像及び文字情報は、上述した例に限られるものではなく、当該画像が上述した例における表示装置以外の表示装置上に表示されるものであっても良く、また、音楽ビデオ映像、環境映像など、表示装置によって表示させることが可能なものであればよい。

【0086】

[ゲーム種類の選択処理]

次に、ゲーム選択可能遊技機2によって実行されるゲームの種類を遊技者が選択する際の、上述したゲーム提供サーバ1及びゲーム選択可能遊技機2の処理を説明する。

【0087】

ここで、図12は、ゲーム選択可能遊技機2の処理を示すフローチャートであり、図13は、ゲーム提供サーバ1の処理を示すフローチャートであり、図14は、ゲーム種類の選択用表示画像を示す説明図である。

【0088】

ゲーム選択可能遊技機2は、待機状態（例えば、投入コイン数が0になってから、所定時間が経過した以後の状態）においては、いずれかの表示装置に、遊技を希望する人はコイン又は紙幣を投入することを促す旨の表示を行っておき、待機状態におけるコイン又は紙幣の投入を検知したときに、図12に示す処理（ゲーム選択用プログラム68a）を開始する。

【0089】

そしてまず、ゲーム選択可能遊技機2のCPU66は、図14に示すゲーム種類の選択用表示画像を主表示装置32に表示させると共に（S101）、いずれかの副表示装置（例えば、第2の副表示装置36）には金種（単位遊技料）を選択することを求める表示を行う（S102）。なお、金種（単位遊技料）を選択することを求める表示を、ゲーム種類の選択用表示画像に重畳して行うようにしても良い。

【0090】

ゲーム種類の選択用表示画像は、例えば、図14に示すように、ゲーム提供サーバ1が提供可能な全てのゲーム種類の選択用アイコンと、金種（単位遊技料）の選択用アイコンと、「取消」アイコン、コインの総数の表示欄とからなっている。初期状態においては、コインの総数の表示欄には、投入金額を予め定まっている基準の金種（例えば1ドル）で除算した枚数が表示される。また、初期の表示状態では、全てのゲーム種類の選択用アイコンの表示の明るさを落としておくと共に、金種（単位遊技料）の全ての選択用アイコンの表示の明るさを増しておく。

【0091】

なお、ゲーム提供サーバ1が提供可能なゲーム種類の数が多い場合には、ゲーム種類の選択用表示画像は複数頁構成となる。また、金種選択用画像と、ゲーム種類選択用画像とを別画像とし、表示を切り換えられるようにしても良い。この場合、初期状態では、例えば金種選択用画像を表示させる。

【0092】

遊技者がアイコンを操作して選択した金種（単位遊技料）の情報をタッチパネル28から取り込むと（S103）、CPU66は、ゲーム種類の選択用表示画像を、ゲーム種類を選択させる表示態様に切り換えると共に（S104）、選択された金種に応じてコイン

10

20

30

40

50

の総数の表示を更新させる（S105）。

【0093】

ゲーム種類を選択させるゲーム種類の選択用表示画像の表示態様では、選択金種で提供可能なゲーム種類に係る選択用アイコンを、その選択金種で提供不可能なゲーム種類に係る選択用アイコンから区別して表示させる。また、選択金種のアイコンも、他の金種選択用アイコンから区別して表示させる。例えば、区別する表示は、輝度を変えてみたり、色彩を変えてみたりする方法による。また例えば、区別する表示としては、選択金種で提供可能なゲーム種類に係る選択用アイコンを表示し、その選択金種で提供不可能なゲーム種類に係る選択用アイコンを表示させないことも含まれる。

【0094】

例えば、投入金額が15ドルで、選択された金種が25セントであれば、コインの総数は「15」から「60」に更新される。

【0095】

図15は、ゲーム選択用プログラム68aを構成する固定データの中の、ゲーム種類/金種対応テーブルを示している。ゲーム種類/金種対応テーブルと、ゲーム種類と、そのゲーム種類で設定可能な金種とを対応付けている。CPU66は、金種が選択された場合には、このゲーム種類/金種対応テーブルをアクセスし、選択金種で提供可能なゲーム種類を認識する。例えば、「HYBRID GAME 1」というゲーム種類は、金種として、1セント又は5セントが選択された場合には選択可能なものであるが、金種として、それ以外が選択された場合には選択不可能なものであり、また、「HYBRID GAME 2」というゲーム種類は、金種として、5セント又は10セントが選択された場合には選択可能なものであるが、金種として、それ以外が選択された場合には選択不可能なものである。このように、ゲーム種類毎に、設定可能な金種を変えており、ゲームの複雑性や1回の遊技時間などを金種に反映させることができる。例えば、どのゲームが選択されても、そのゲーム選択可能遊技機2での1日での売上高をほぼ同様にさせることができる。

【0096】

ゲーム種類の選択用表示画像を、ゲーム種類を選択させる表示態様で表示させている状態においては、CPU66は、その時点で選択されている金種で選択可能なゲーム種類の選択用アイコン又は金種の選択用アイコンが操作されるのを待ち受けている（S106、S107）。なお、選択不可能なゲーム種類の選択用アイコンが操作されても、CPU66は、その操作を無視する。

【0097】

金種の選択用アイコンが操作された場合には、CPU66は、上述したステップS104に戻って、新たな選択金種に応じた表示に切り換える。

【0098】

一方、その時点で選択されている金種で選択可能なゲーム種類の選択用アイコンが操作されると、CPU66は、通信用インターフェース回路76を介して、ゲーム提供サーバ1に対し、選択されたゲーム種類のゲームプログラムを要求し（S108）、ゲーム提供サーバ1からの返信を待ち受ける（S109）。なお、処理ステップは省略しているが、このような待ち受け中では、CPU66は、ゲーム提供サーバ1との通信中であることなど知らせるような表示を所定の表示装置に実行させる。また、ゲームプログラムの要求情報には、ゲーム種類の情報だけでなく、選択金種の情報を含めるようにしても良い。

【0099】

なお、選択されたゲーム種類が、ハードディスク装置74に記憶されているゲームプログラムのもと同じである場合にも、ゲーム提供サーバ1側での管理を明確にするためにダウンロードを要求するようにしても良い。一方、このような場合に、遊技の開始を速めるためにダウンロードを要求することなく、ハードディスク装置74に記憶されているゲームプログラムを利用するようにしても良い（但し、そのゲームプログラムが選択されたことをゲーム提供サーバ1に通知することは好ましい）。

【0100】

10

20

30

40

50

ゲーム提供サーバ1からの返信が与えられると、CPU66は、それが記憶ゲームプログラム
の消去命令か、ダウンロードの拒否通知かを判別する(S110)。

【0101】

ダウンロードの拒否通知であると、CPU66は、そのゲーム種類を選択できない旨を、
所定時間だけ、ゲーム種類の選択用表示画像に重畳表示させた後(S111)、上述した
ステップS104に戻って、ゲーム種類などの選択をやり直すようにさせる。

【0102】

CPU66は、記憶ゲームプログラムの消去命令を受信したときには、ハードディスク
装置74におけるゲームプログラムの記憶空間をクリア処理して記憶準備完了をゲーム提
供サーバ1に通知する(S112)。その後、CPU66は、ゲーム提供サーバ1からダ
ウンロードされてきたゲームプログラムをハードディスク装置74に格納させ(S113)
、ダウンロードが完了し、ハードディスク装置74への格納も終了すると、ダウンロー
ドされたゲームの遊技を実行可能なように各部に対するデータの設定処理などを行う(S
114)。そして、そのゲームの遊技処理に移行する。

【0103】

なお、図12では省略しているが、ステップS102以降の処理段階で、ゲーム種類の
選択用表示画像における「取消」アイコンが操作されたときには、CPU66はステップ
S101に戻り、ステップS101の初期状態で「取消」アイコンが操作されたときには
、CPU66は、当該ゲーム選択可能遊技機2を待機状態に復帰させる。待機状態に復帰
させる処理では、投入された金銭の払い戻しなども実行される。

【0104】

ゲーム種類の選択に優先させて、金種(単位遊技料)を選択させるようにしたので、金
種(単位遊技料)に応じて、選択可能なゲーム種類を絞り込むことができる。カジノの場
合、単位遊技料をゲーム種類より優先して考える遊技者も多い。

【0105】

一方、ゲーム提供サーバ1においては、いずれかのゲーム選択可能遊技機2から、ゲー
ムプログラムのダウンロード要求が与えられるのを待ち受けている。そのような要求が与
えられたことを、通信用インターフェース回路22から通知されたCPU10は、ゲーム
プログラムを提供するためのプログラム14a(図13参照)を開始する。

【0106】

そしてまず、CPU10は、ゲームプログラムが要求されたゲーム種類を認識し(S2
01)、そのゲーム種類のゲームプログラムをダウンロードして良いか否かを判別する(
S202)。

【0107】

遊技が実行されているゲーム種類の均一化のために、例えば、1種類のゲーム種類につ
いて、ゲーム選択可能遊技機2の設置台数の3割(当然に他の割合にしても良い;割合で
はなく、絶対的な台数でも良い)を超えてゲームプログラムのダウンロードを禁止するこ
とにしても良い。CPU10は、例えば、ハードディスク装置18に各ゲーム種類につい
てダウンロード数を記憶させておき、今回、ダウンロードさせた場合に、設置台数の3割
を超える場合には、ダウンロード不可と判別する。また、ゲーム種類によって、あるいは
、ゲーム種類及び金種の組合せによって、ダウンロードを認める、時間帯や、ゲーム選
択可能遊技機2の設置領域を定めていても良い。このような条件の情報を、ハードディスク
装置18やRAM16に予め格納しておき、CPU10は、要求に係るゲーム種類や、ゲー
ム種類及び金種の組合せが条件を満たさない場合には、ダウンロード不可と判別する。

【0108】

CPU10は、ステップS202でダウンロード不可と判別したときには、通信用イン
ターフェース回路22を介して、ダウンロードの拒否通知を、要求元のゲーム選択可能遊
技機2に返信し(S203)、一連の処理を終了する。

【0109】

これに対して、CPU10は、ステップS202でダウンロード可と判別したときには

10

20

30

40

50

、通信用インターフェース回路 22 を介して、記憶ゲームプログラムの消去命令を、要求元のゲーム選択可能遊技機 2 に返信し (S204)、ゲーム選択可能遊技機 2 から記憶準備完了が与えられるのを待ち受ける (S205)。記憶ゲームプログラムの消去命令には、ダウンロードするゲームプログラムの容量などの情報を含め、ゲーム選択可能遊技機 2 がダウンロードに必要な記憶容量を確保できるようにしても良い。

【0110】

CPU10 は、記憶準備完了の受信により、要求されたゲーム種類のゲームプログラムを、ハードディスク装置 18 を取り出しながら、通信用インターフェース回路 22 を介して、要求元のゲーム選択可能遊技機 2 にダウンロードさせる (S206)。そして、ダウンロードが完了すると、CPU10 は、ハードディスク装置 18 や RAM16 での管理情報やジャーナルを更新したり追加したりした後 (S207)、一連の処理を終了する。

10

【0111】

例えば、ゲーム選択可能遊技機 2 に現在どの種類のゲームプログラムがダウンロードされているかという管理情報を更新したり、ゲーム種類の管理情報として、その種類でのダウンロード総数、あるいは、その種類と金種との組合せでのダウンロード総数を更新したりする。

【0112】

上述した図 10 に示すように、主表示装置 32 には、あるゲームプログラムの遊技が選択されている期間では、「ゲーム切替」アイコン 32a を表示させている。この「ゲーム切替」アイコン 32a が操作されたことを、タッチパネル 28 から通知された CPU66 は、待機状態からのゲーム種類の選択動作と同様な制御処理を実行する。

20

【0113】

また、CPU66 は、コインの総数 (CREDIT) が 0 になり、その後、所定時間が経過すると、当該ゲーム選択可能遊技機 2 の状態を待機状態にし、主表示装置 32、第 1 ~ 第 3 の副表示装置 34、36、38 の表示を待機状態での表示に切り換える。

【0114】

[実施形態の効果]

上記実施形態によれば、遊技者が単位遊技料を変えてゲームを行いたくなった場合でも、同一遊技機に対してゲームを行うことができ、しかも、ゲーム種類をも変更することができる。その結果、遊技機の稼働率を高めることができる。

30

【0115】

また、複数のゲーム種類からの選択に際し、単位遊技料の選択を先に実行させてその単位遊技料で遊技可能なゲーム種類に絞り込んでゲーム種類を選択させるようにしたので、遊技者がゲーム種類を適切に選択することができる。例えば、先にゲーム種類を選択した場合には、選択したゲーム種類で設定可能な単位遊技料が、遊技者が希望するものと異なることがあり、選択操作が無駄になる。

【0116】

(B) 他の実施形態

上記実施形態の説明においても、種々変形実施形態に言及したが、さらに、以下に例示するような変形実施形態を挙げることができる。

40

【0117】

上記実施形態においては、設定可能な単位遊技料が硬貨や紙幣などの金種と一致するものを示したが、金種と一致しない単位遊技料を選択可能とするようにしても良い。例えば、30セントや60セントなどを単位遊技料として認めるようにしても良い。

【0118】

また、上記実施形態においては、遊技機へ硬貨又は紙幣を投入するものを示したが、他の方法で、クレジットの残高を取り込むものであっても良い。例えば、遊技メダルやトークンなどの遊技媒体を投入するものであっても良く、パチンコ玉等の遊技球を投入しても良い。また例えば、コイン等の遊技媒体の数量を数値化したデータを記憶させた磁気カードやICカードなどの記憶媒体を遊技機に装着し、これらの数値化データをコインの代用

50

として使用しても良い。また、このような数値化データを、遊技者を認証した上で、サーバなどから遊技機にダウンロードさせるようにしても良い。

【0119】

さらに、上記実施形態においては、ゲーム種類を変えずに単位遊技料を変更する場合も、図14に示すゲーム種類の選択用表示画像を表示させて変更するものを示したが、別個の表示画像を表示させて単位遊技料を変更するようにしても良く、また、単位遊技料の変更にスイッチを設け、そのスイッチが操作される毎に、選択されているゲーム種類で認められている単位遊技料を巡回的に変更させるようにしても良い。

【0120】

上記実施形態においては、図14に示すゲーム種類の選択用表示画像を、「ゲーム切換」アイコンが操作されたときに表示させて、ゲーム種類の切換を実行させるものを示したが、いずれかの副表示装置に図14に示すゲーム種類の選択用表示画像を常時表示させ、ゲーム種類や単位遊技料の切換を直ちに指示できるようにしても良い。

【0121】

また、上記実施形態においては、単位遊技料の選択が、ゲーム種類の選択の前に必要であるものを示したが、単位遊技料の選択とゲーム種類の選択とのいずれが先であっても構わないようにしても良い。単位遊技料の選択が先になされた場合には上記実施形態と同様に動作し、ゲーム種類の選択が先になされた場合には、選択されたゲーム種類で認められている1又は複数の単位遊技料のアイコンを、認められていない単位遊技料のアイコンと区別して表示させて、単位遊技料を選択させる。

【0122】

さらに、上記実施形態においては、ゲーム種類とそのゲーム種類で認められる単位遊技料との組合せ情報を、ゲーム選択可能遊技機が固定的に記憶しているものを示したが、そのような組合せ情報をもゲーム提供サーバが記憶し、ゲーム種類の選択が必要となった際に、ゲーム選択可能遊技機にダウンロードするようにしても良い。

【0123】

さらにまた、上記実施形態においては、主表示装置に表示させるゲーム種類だけであったが、物理的なリールを使用するゲーム種類を選択可能としても良い。例えば、主表示装置として液晶ディスプレイを適用し、液晶ディスプレイの背後に物理的なリールを配置しておき、物理的なリールを用いないゲーム種類では液晶ディスプレイの全面にゲーム画像を表示させ、物理的なリールを用いるゲーム種類では物理的なリールの前面の液晶ディスプレイ部分を透光状態に制御する。

【0124】

上記実施形態は、ゲーム提供サーバとゲーム選択可能遊技機とを有する遊技システムであったが、本発明の特徴を、単独のゲーム選択可能遊技機に対して適用するようにしても良い。例えば、全ゲーム種類のゲームプログラムを遊技機そのものが記憶しておき、上記実施形態と同様な選択動作で指示されたゲーム種類のゲームプログラムを、ゲームを動作させる際に用いる記憶部にコピーするものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0125】

【図1】実施形態の遊技システムのネットワーク接続構成を示すブロック図である。

【図2】実施形態のゲーム提供サーバの制御構成を示すブロック図である。

【図3】実施形態のゲーム選択可能遊技機の外観を示す斜視図である。

【図4】実施形態のゲーム選択可能遊技機の制御構成を示すブロック図である。

【図5】実施形態のゲーム選択可能遊技機の表示制御構成を示すブロック図である。

【図6】実施形態での表示画像の形成方法の説明図である。

【図7】実施形態のゲーム画像例(1)を示す説明図である。

【図8】実施形態のゲーム画像例(2)を示す説明図である。

【図9】実施形態のゲーム画像例(3)を示す説明図である。

【図10】実施形態のゲーム選択可能遊技機の遊技中での概略正面図である。

10

20

30

40

50

【図11】実施形態のゲーム選択可能遊技機のダウンロードでの概略正面図である。

【図12】実施形態のゲーム選択可能遊技機におけるゲーム選択処理を示すフローチャートである。

【図13】実施形態のゲーム提供サーバのゲームプログラムの提供処理を示すフローチャートである。

【図14】実施形態のゲーム選択可能遊技機におけるゲーム種類の選択用表示画像を示す説明図である。

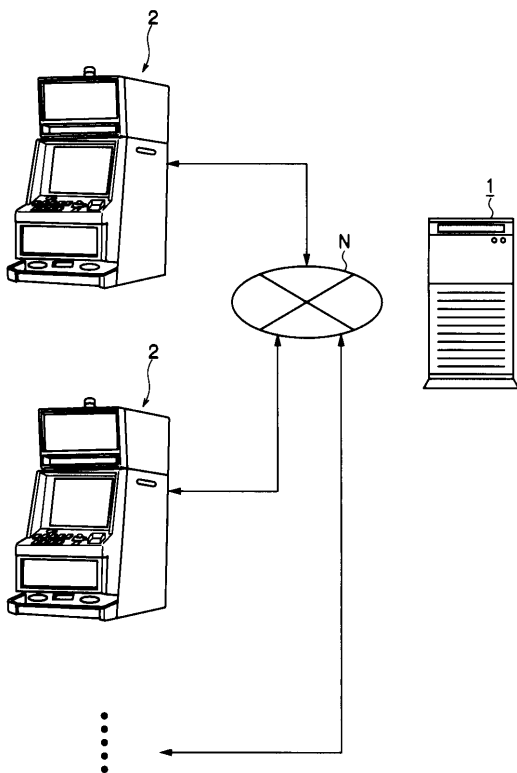
【図15】実施形態のゲーム種類と単位遊技料との関係を示す説明図である。

【符号の説明】

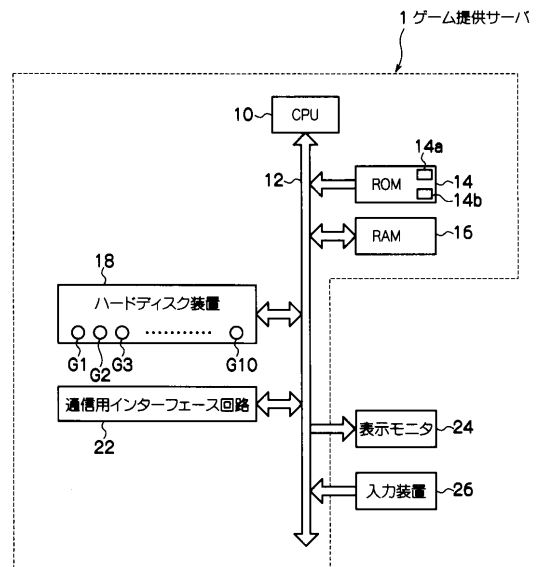
【0126】

1 ... ゲーム提供サーバ、2 ... ゲーム選択可能遊技機、3 2 ... 主表示装置、3 4、3 6、3 8 ... 副表示装置、6 0 ... 主制御回路、2 0 0 ... 表示制御装置。

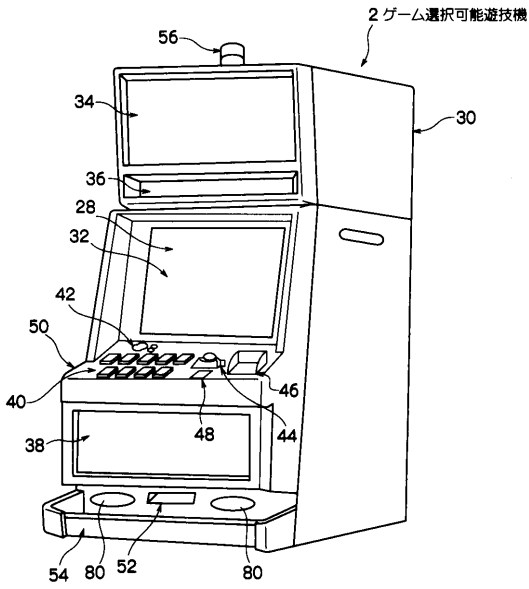
【図1】



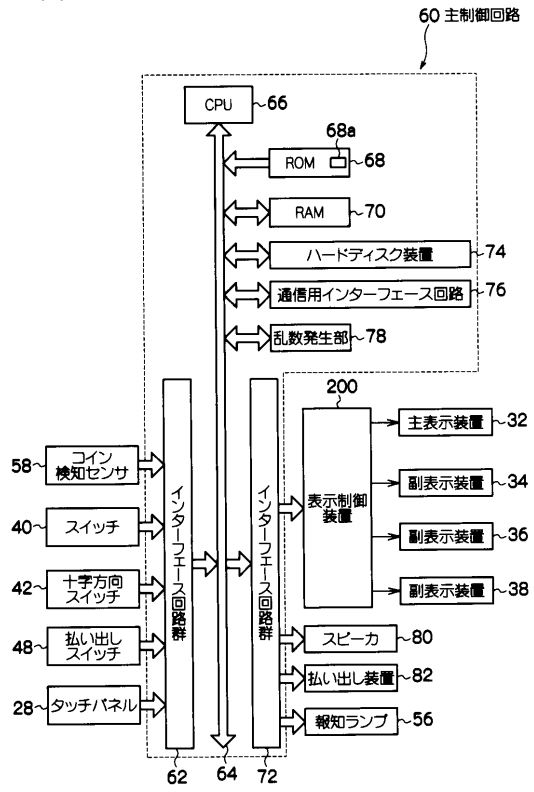
【図2】



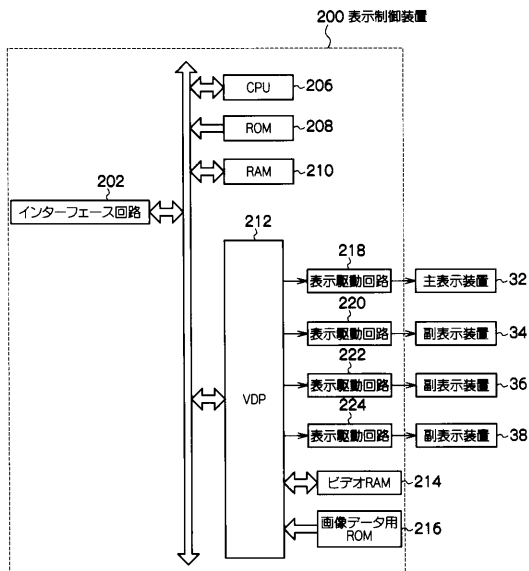
【 図 3 】



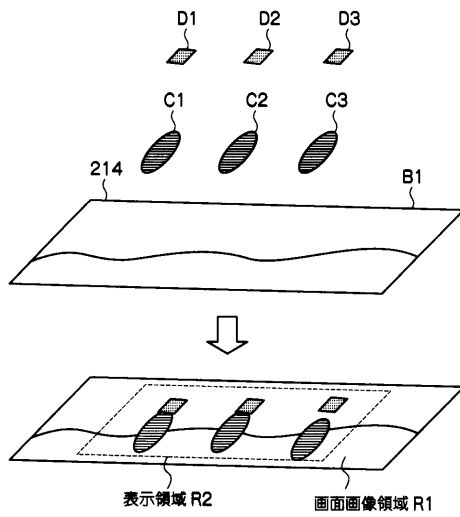
【 図 4 】



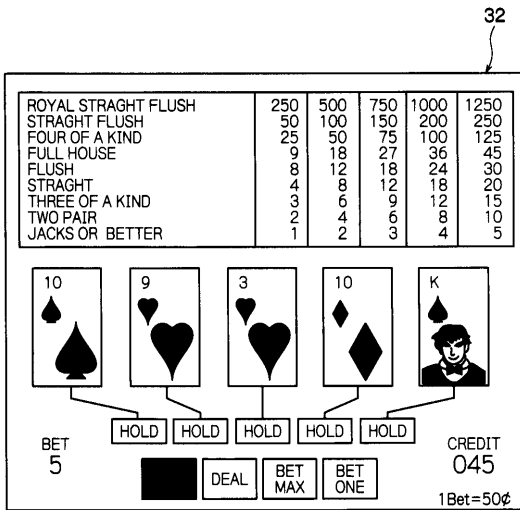
【 図 5 】



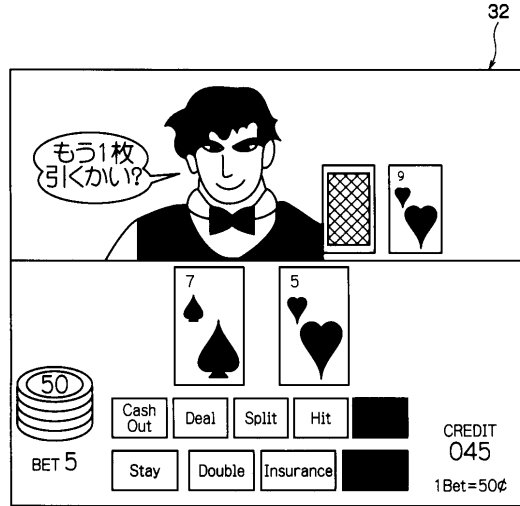
【 図 6 】



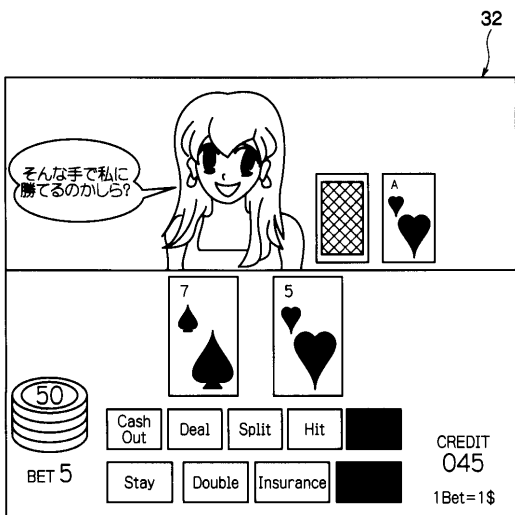
【 図 7 】



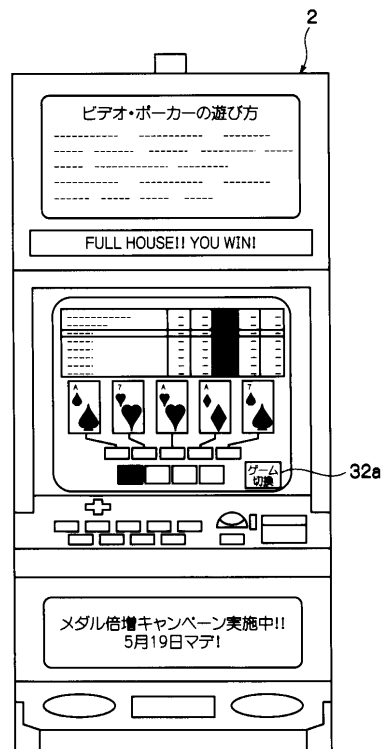
【 図 8 】



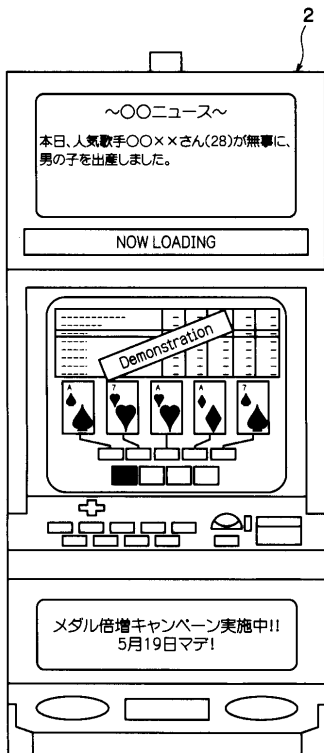
【 図 9 】



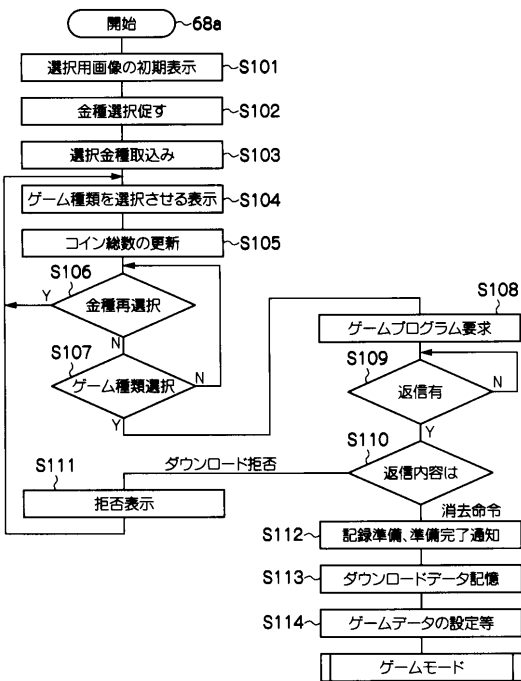
【 図 10 】



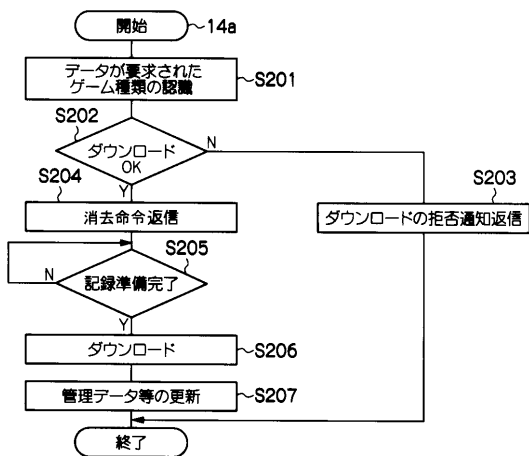
【図11】



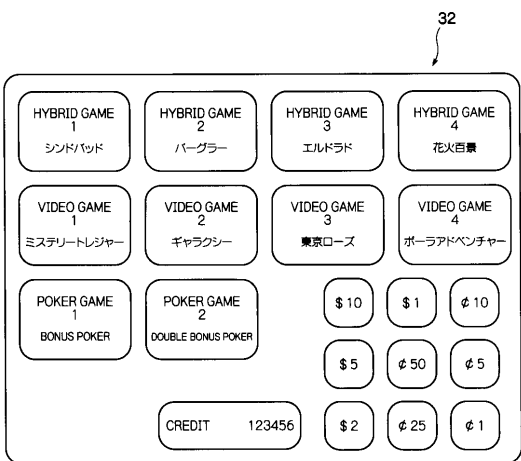
【図12】



【図13】



【図14】



【 1 5 】

	HYBRID GAME 1	HYBRID GAME 2	VIDEO GAME 1	...	POKER GAME 1	POKER GAME 2
φ1	○			...		
φ5	○	○		...	○	
φ10		○	○	...	○	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
\$10				...		○