

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-264111

(P2010-264111A)

(43) 公開日 平成22年11月25日(2010.11.25)

(51) Int. Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/02 (2006.01) A 6 3 F 5/02 B
A 6 3 F 9/00 (2006.01) A 6 3 F 9/00 5 1 2 B

審査請求 未請求 請求項の数 10 O L (全 36 頁)

(21) 出願番号 特願2009-118859 (P2009-118859)
 (22) 出願日 平成21年5月15日 (2009. 5. 15)

(71) 出願人 507332387
 アルゼゲーミングアメリカインク
 アメリカ合衆国ネバダ州ラスベガス市グリ
 エー通り745番
 (74) 代理人 110000992
 特許業務法人ネクスト
 (72) 発明者 木藤 勝弘
 東京都江東区有明3丁目1番地25

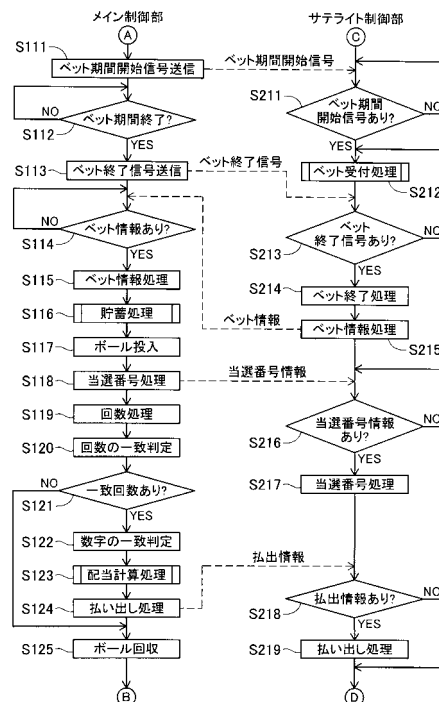
(54) 【発明の名称】ゲーミングマシン及びその制御方法

(57) 【要約】

【課題】ロト形式のルーレットゲームに新たに参加する遊技者の待ち時間が短いゲーミングマシン及びその制御方法を提供すること。

【解決手段】ルーレットゲーム機の各サテライトでは、通常のルーレットゲームを行いつつ、ロト形式のルーレットゲームを同時進行で行うことが可能である。ロト形式のルーレットゲームでは、所定回数分のルーレットゲームの当選番号が各遊技者によって一度に予想され、所定回数分のルーレットゲームが終了すると各遊技者の配当が計算される。このロト形式のルーレットゲームの進行は、複数のサテライト毎に管理される。従って、ロト形式のルーレットゲームに新たに遊技者が参加する場合には、その遊技者が遊技する迄に要する待ち時間は、最大で、1回数分のルーレットゲームが終了する迄に要する時間である。すなわち、ロト形式のルーレットゲームに新たに参加する遊技者の待ち時間が短い。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲーミングマシンであって、

ルーレットゲームで用いる第 1 予想結果に対するベットを遊技者が行い又は連続予想ゲームで用いる所定数以上の第 2 予想結果に対するベットを遊技者が行う複数のベッティングターミナルと、

前記複数のベッティングターミナル間において前記ルーレットゲームと前記連続予想ゲームを同期的に進行させるゲーミングコントローラと、を備え、

前記ゲーミングコントローラは、前記連続予想ゲームの進行を前記複数のベッティングターミナル毎に管理するために、下記 (A) ~ (D) の各処理を実行するようにプログラムされ、

(A) 遊技者がベットした所定数以上の第 2 予想結果と前記第 2 予想結果に対するベット量とに關した連続予想情報が前記複数のベッティングターミナルのうちの少なくとも一つから受信されると、前記受信された連続予想情報の前記第 2 予想結果の数を特定し、

(B) 前記連続予想情報の前記受信後から前記特定された数と同一の回数繰り返して前記ルーレットゲームが進行されたときに、前記同一の回数繰り返されたルーレットゲームの各当選結果と前記連続予想情報の前記第 2 予想結果との間で一致状況を判定し、

(C) 前記判定された一致状況と前記受信された連続予想情報の前記ベット量とに基づいて配当を算出し、

(D) 前記算出された配当を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する、

ことを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項 2】

請求項 1 のゲーミングマシンであって、

前記ゲーミングコントローラは、下記 (E) ~ (F) の各処理をさらに実行するようにプログラムされ、

(E) 前記受信された連続予想情報の前記ベット量の一部をプログレッシブジャックポット基金に貯蓄し、

(F) 前記判定された一致状況が特定状況であれば、前記貯蓄されたプログレッシブジャックポット基金の全部又は一部を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する、

ことを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項 3】

ゲーミングマシンであって、

ルーレットゲームで用いる第 1 予想結果に対するベットを遊技者が行い又は連続予想ゲームで用いる所定数以上の第 2 予想結果に対するベットを遊技者が行う複数のベッティングターミナルと、

前記複数のベッティングターミナル間において前記ルーレットゲームと前記連続予想ゲームを同期的に進行させるゲーミングコントローラと、を備え、

前記複数のベッティングターミナルは、下記構成を備え、

前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第 2 予想結果の内容を遊技者が特定するための第 1 入力部と、

前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第 2 予想結果の個数を遊技者が特定するための第 2 入力部と、

前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第 2 予想結果に対するベット量を遊技者が特定するための第 3 入力部と、

下記 (1) ~ (2) の各処理を実行するようにプログラムされたベッティングコントローラと、を備え、

前記ベッティングコントローラは、

(1) 前記第 1 入力部で特定された内容と前記第 2 入力部で特定された個数で前記連続

10

20

30

40

50

予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果を設定し、

(2) 前記第3入力部で特定されたベット量と前記設定された所定数以上の第2予想結果とに関する連続予想情報を前記ゲーミングコントローラに送信する一方、

前記ゲーミングコントローラは、前記連続予想ゲームの進行を前記複数のベッティングターミナル毎に管理するために、下記(A)~(D)の各処理を実行するようにプログラムされ、

(A) 前記連続予想情報が前記複数のベッティングターミナルのうちの少なくとも一つから受信されると、前記受信された連続予想情報の前記第2予想結果の数を特定し、

(B) 前記連続予想情報の前記受信後から前記特定された数と同一の回数繰り返して前記ルーレットゲームが進行されたときに、前記同一の回数繰り返されたルーレットゲームの各当選結果と前記連続予想情報の前記第2予想結果との間で一致状況を判定し、

(C) 前記判定された一致状況と前記受信された連続予想情報の前記ベット量とに基づいて配当を算出し、

(D) 前記算出された配当を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する、

ことを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項4】

請求項3のゲーミングマシンであって、

前記複数のベッティングターミナルは、

前記第1入力部で最後に特定された内容と前記第2入力部で最後に特定された個数を遊技者が繰り返して特定するための第4入力部をさらに備え、

前記ベッティングコントローラは、前記(1)の処理を実行する際に、前記4入力部で特定された内容と個数で前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果を設定する、

ことを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項5】

請求項3のゲーミングマシンであって、

前記ゲーミングコントローラは、下記(E)~(F)の各処理をさらに実行するようにプログラムされ、

(E) 前記受信された連続予想情報の前記ベット量の一部をプログレッシブジャックポット基金に貯蓄し、

(F) 前記判定された一致状況が特定状況であれば、前記貯蓄されたプログレッシブジャックポット基金の全部又は一部を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する、

ことを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項6】

ゲーミングマシンの制御方法であって、前記ゲーミングマシンでは、ルーレットゲームで用いる第1予想結果に対するベットを遊技者が行い又は連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果に対するベットを遊技者が行う複数のベッティングターミナル間において、前記ルーレットゲームと前記連続予想ゲームが同期的に進行し、

前記ゲーミングマシンの制御方法は、前記連続予想ゲームの進行を前記複数のベッティングターミナル毎に管理するために、下記(A)~(D)の各段階で構成され、

(A) 遊技者がベットした所定数以上の第2予想結果と前記第2予想結果に対するベット量とに関する連続予想情報が前記複数のベッティングターミナルのうちの少なくとも一つから受信されると、前記受信された連続予想情報の前記第2予想結果の数を特定する段階、

(B) 前記連続予想情報の前記受信後から前記特定された数と同一の回数繰り返して前記ルーレットゲームが進行されたときに、前記同一の回数繰り返されたルーレットゲームの各当選結果と前記連続予想情報の前記第2予想結果との間で一致状況を判定する段階、

(C) 前記判定された一致状況と前記受信された連続予想情報の前記ベット量とに基づ

10

20

30

40

50

いて配当を算出する段階、

(D) 前記算出された配当を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する段階

で、構成されることを特徴とするゲーミングマシンの制御方法。

【請求項 7】

請求項 6 のゲーミングマシンの制御方法であって、下記 (E) ~ (F) の各段階でさらに構成され、

(E) 前記受信された連続予想情報の前記ベット量の一部をプログレッシブジャックポット基金に貯蓄する段階、

(F) 前記判定された一致状況が特定状況であれば、前記貯蓄されたプログレッシブジャックポット基金の全部又は一部を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する段階

で、構成されることを特徴とするゲーミングマシンの制御方法。

【請求項 8】

ゲーミングマシンの制御方法であって、前記ゲーミングマシンでは、ルーレットゲームで用いる第 1 予想結果に対するベットを遊技者が行い又は連続予想ゲームで用いる所定数以上の第 2 予想結果に対するベットを遊技者が行う複数のベッティングターミナル間において、前記ルーレットゲームと前記連続予想ゲームが同期的に進行し、

前記ゲーミングマシンの制御方法は、前記連続予想ゲームの進行を前記複数のベッティングターミナル毎に管理するために、下記 (1) ~ (2) の各段階と下記 (A) ~ (D) の各段階で構成され、

(1) 前記複数のベッティングターミナルの一つにおいて、第 1 入力部で遊技者が特定した内容と第 2 入力部で遊技者が特定した個数で前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第 2 予想結果を設定する段階、

(2) 前記複数のベッティングターミナルの一つにおいて、第 3 入力部で遊技者が特定したベット量と前記設定された所定数以上の第 2 予想結果とに関する連続予想情報が送信される段階、

(A) 前記連続予想情報が前記複数のベッティングターミナルのうちの少なくとも一つから受信されると、前記受信された連続予想情報の前記第 2 予想結果の数を特定する段階、

(B) 前記連続予想情報の前記受信後から前記特定された数と同一の回数繰り返して前記ルーレットゲームが進行されたときに、前記同一の回数繰り返されたルーレットゲームの各当選結果と前記連続予想情報の前記第 2 予想結果との間で一致状況を判定する段階、

(C) 前記判定された一致状況と前記受信された連続予想情報の前記ベット量とに基づいて配当を算出する段階、

(D) 前記算出された配当を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する段階

で、構成されることを特徴とするゲーミングマシンの制御方法。

【請求項 9】

請求項 8 のゲーミングマシンの制御方法であって、

前記 (1) の段階において、前記第 1 入力部で最後に特定された内容と前記第 2 入力部で最後に特定された個数を第 4 入力部で遊技者が繰り返して特定したときは、前記第 4 入力部で特定された内容と個数で前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第 2 予想結果を設定する、

ことを特徴とするゲーミングマシンの制御方法。

【請求項 10】

請求項 8 のゲーミングマシンの制御方法であって、下記 (E) ~ (F) の各段階でさらに構成され、

(E) 前記受信された連続予想情報の前記ベット量の一部をプログレッシブジャックポット基金に貯蓄する段階、

10

20

30

40

50

(F) 前記判定された一致状況が特定状況であれば、前記貯蓄されたプログレッシブジャックポット基金の全部又は一部を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する段階

で、構成されることを特徴とするゲーミングマシンの制御方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、ルーレットゲームを用いたゲーミングマシン及びその制御方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、通常のルーレットゲームを行いつつ、ロト形式のルーレットゲームを同時進行で行うことが可能なゲーミングマシンが知られている。このようなゲーミングマシンは、例えば、下記特許文献1乃至7に開示されている。

【0003】

ロト形式のルーレットゲームでは、所定回数分のルーレットゲームの当選番号が各遊技者によって一度に予想され、所定回数分のルーレットゲームが終了すると各遊技者の配当が計算される。従って、ロト形式のルーレットゲームに新たに遊技者が参加する場合には、その遊技者が遊技する迄に要する待ち時間は、最大で、所定回数分のルーレットゲームが終了する迄に要する時間である。すなわち、その所定回数が多ければ多いほど、ロト形式のルーレットゲームに新たに参加する遊技者の待ち時間は長くなる可能性が大になる。

【0004】

尚、このようなロト形式のルーレットゲームに関連したゲームは、下記特許文献8に開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】米国特許出願公開第2005/0239536A1号明細書

【特許文献2】ブラジル特許出願PI0501415A号明細書

【特許文献3】オーストラリア公開特許2005201670A1号明細書

【特許文献4】アルゼンチン発明特許049032A1号明細書

【特許文献5】欧州特許出願公開第1589506A1号明細書

【特許文献6】南アフリカ特許200503244A号明細書

【特許文献7】中国特許出願公開第1689674A号明細書

【特許文献8】米国特許第7094150B2号明細書

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、ロト形式のルーレットゲームに新たに参加する遊技者の待ち時間が短いゲーミングマシン及びその制御方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するために、請求項1に係る発明は、ゲーミングマシンであって、ルーレットゲームで用いる第1予想結果に対するベットを遊技者が行い又は連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果に対するベットを遊技者が行う複数のベッティングターミナルと、前記複数のベッティングターミナル間において前記ルーレットゲームと前記連続予想ゲームを同期的に進行させるゲーミングコントローラと、を備え、前記ゲーミングコントローラは、前記連続予想ゲームの進行を前記複数のベッティングターミナル毎に管理するために、下記(A)~(D)の各処理を実行するようにプログラムされ、(A)遊技者がベットした所定数以上の第2予想結果と前記第2予想結果に対するベット量とに関

10

20

30

40

50

した連続予想情報が前記複数のベッティングターミナルのうちの少なくとも一つから受信されると、前記受信された連続予想情報の前記第2予想結果の数を特定し、(B)前記連続予想情報の前記受信後から前記特定された数と同一の回数繰り返して前記ルーレットゲームが進行されたときに、前記同一の回数繰り返されたルーレットゲームの各当選結果と前記連続予想情報の前記第2予想結果との間で一致状況を判定し、(C)前記判定された一致状況と前記受信された連続予想情報の前記ベット量とに基づいて配当を算出し、(D)前記算出された配当を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する、ことを特徴とする。

【0008】

また、請求項2に係る発明は、請求項1のゲーミングマシンであって、前記ゲーミングコントローラは、下記(E)~(F)の各処理をさらに実行するようにプログラムされ、(E)前記受信された連続予想情報の前記ベット量の一部をプログレッシブジャックポット基金に貯蓄し、(F)前記判定された一致状況が特定状況であれば、前記貯蓄されたプログレッシブジャックポット基金の全部又は一部を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する、ことを特徴とする。

10

【0009】

また、請求項3に係る発明は、ゲーミングマシンであって、ルーレットゲームで用いる第1予想結果に対するベットを遊技者が行い又は連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果に対するベットを遊技者が行う複数のベッティングターミナルと、前記複数のベッティングターミナル間において前記ルーレットゲームと前記連続予想ゲームを同期的に進行させるゲーミングコントローラと、を備え、前記複数のベッティングターミナルは、下記構成を備え、前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果の内容を遊技者が特定するための第1入力部と、前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果の個数を遊技者が特定するための第2入力部と、前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果に対するベット量を遊技者が特定するための第3入力部と、下記(1)~(2)の各処理を実行するようにプログラムされたベッティングコントローラと、を備え、前記ベッティングコントローラは、(1)前記第1入力部で特定された内容と前記第2入力部で特定された個数で前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果を設定し、(2)前記第3入力部で特定されたベット量と前記設定された所定数以上の第2予想結果とに関する連続予想情報を前記ゲーミングコントローラに送信する一方、前記ゲーミングコントローラは、前記連続予想ゲームの進行を前記複数のベッティングターミナル毎に管理するために、下記(A)~(D)の各処理を実行するようにプログラムされ、(A)前記連続予想情報が前記複数のベッティングターミナルのうちの少なくとも一つから受信されると、前記受信された連続予想情報の前記第2予想結果の数を特定し、(B)前記連続予想情報の前記受信後から前記特定された数と同一の回数繰り返して前記ルーレットゲームが進行されたときに、前記同一の回数繰り返されたルーレットゲームの各当選結果と前記連続予想情報の前記第2予想結果との間で一致状況を判定し、(C)前記判定された一致状況と前記受信された連続予想情報の前記ベット量とに基づいて配当を算出し、(D)前記算出された配当を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する、ことを特徴とする。

20

30

40

【0010】

また、請求項4に係る発明は、請求項3のゲーミングマシンであって、前記複数のベッティングターミナルは、前記第1入力部で最後に特定された内容と前記第2入力部で最後に特定された個数を遊技者が繰り返して特定するための第4入力部をさらに備え、前記ベッティングコントローラは、前記(1)の処理を実行する際に、前記4入力部で特定された内容と個数で前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果を設定する、ことを特徴とする。

【0011】

また、請求項5に係る発明は、請求項3のゲーミングマシンであって、前記ゲーミングコントローラは、下記(E)~(F)の各処理をさらに実行するようにプログラムされ、

50

(E)前記受信された連続予想情報の前記ベット量の一部をプログレッシブジャックポット基金に貯蓄し、(F)前記判定された一致状況が特定状況であれば、前記貯蓄されたプログレッシブジャックポット基金の全部又は一部を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する、ことを特徴とする。

【0012】

また、請求項6に係る発明は、ゲーミングマシンの制御方法であって、前記ゲーミングマシンでは、ルーレットゲームで用いる第1予想結果に対するベットを遊技者が行い又は連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果に対するベットを遊技者が行う複数のベッティングターミナル間において、前記ルーレットゲームと前記連続予想ゲームが同期的に進行し、前記ゲーミングマシンの制御方法は、前記連続予想ゲームの進行を前記複数のベッティングターミナル毎に管理するために、下記(A)~(D)の各段階で構成され、(A)遊技者がベットした所定数以上の第2予想結果と前記第2予想結果に対するベット量とに関する連続予想情報が前記複数のベッティングターミナルのうちの少なくとも一つから受信されると、前記受信された連続予想情報の前記第2予想結果の数を特定する段階、(B)前記連続予想情報の前記受信後から前記特定された数と同一の回数繰り返して前記ルーレットゲームが進行されたときに、前記同一の回数繰り返されたルーレットゲームの各当選結果と前記連続予想情報の前記第2予想結果との間で一致状況を判定する段階、(C)前記判定された一致状況と前記受信された連続予想情報の前記ベット量とに基づいて配当を算出する段階、(D)前記算出された配当を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する段階で、構成されることを特徴とする。

10

20

【0013】

また、請求項7に係る発明は、請求項6のゲーミングマシンの制御方法であって、下記(E)~(F)の各段階でさらに構成され、(E)前記受信された連続予想情報の前記ベット量の一部をプログレッシブジャックポット基金に貯蓄する段階、(F)前記判定された一致状況が特定状況であれば、前記貯蓄されたプログレッシブジャックポット基金の全部又は一部を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する段階で、構成されることを特徴とする。

【0014】

また、請求項8に係る発明は、ゲーミングマシンの制御方法であって、前記ゲーミングマシンでは、ルーレットゲームで用いる第1予想結果に対するベットを遊技者が行い又は連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果に対するベットを遊技者が行う複数のベッティングターミナル間において、前記ルーレットゲームと前記連続予想ゲームが同期的に進行し、前記ゲーミングマシンの制御方法は、前記連続予想ゲームの進行を前記複数のベッティングターミナル毎に管理するために、下記(1)~(2)の各段階と下記(A)~(D)の各段階で構成され、(1)前記複数のベッティングターミナルの一つにおいて、第1入力部で遊技者が特定した内容と第2入力部で遊技者が特定した個数で前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果を設定する段階、(2)前記複数のベッティングターミナルの一つにおいて、第3入力部で遊技者が特定したベット量と前記設定された所定数以上の第2予想結果とに関する連続予想情報が送信される段階、(A)前記連続予想情報が前記複数のベッティングターミナルのうちの少なくとも一つから受信されると、前記受信された連続予想情報の前記第2予想結果の数を特定する段階、(B)前記連続予想情報の前記受信後から前記特定された数と同一の回数繰り返して前記ルーレットゲームが進行されたときに、前記同一の回数繰り返されたルーレットゲームの各当選結果と前記連続予想情報情報の前記第2予想結果との間で一致状況を判定する段階、(C)前記判定された一致状況と前記受信された連続予想情報の前記ベット量とに基づいて配当を算出する段階、(D)前記算出された配当を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する段階で、構成されることを特徴とする。

30

40

【0015】

また、請求項9に係る発明は、請求項8のゲーミングマシンの制御方法であって、前記

50

(1)の段階において、前記第1入力部で最後に特定された内容と前記第2入力部で最後に特定された個数を第4入力部で遊技者が繰り返して特定したときは、前記第4入力部で特定された内容と個数で前記連続予想ゲームで用いる所定数以上の第2予想結果を設定する、ことを特徴とする。

【0016】

また、請求項10に係る発明は、請求項8のゲーミングマシンの制御方法であって、下記(E)～(F)の各段階でさらに構成され、(E)前記受信された連続予想情報の前記ベット量の一部をプログレッシブジャックポット基金に貯蓄する段階、(F)前記判定された一致状況が特定状況であれば、前記貯蓄されたプログレッシブジャックポット基金の全部又は一部を、前記受信された連続予想情報を送信した前記複数のベッティングターミナルの一つに付与する段階で、構成されることを特徴とする。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

[本発明の実施形態の概要]

以下、本発明に係るゲーミングマシンをルーレットゲーム機1(図14参照)について具体化した実施形態に基づき図面を参照しつつ詳細に説明する。

尚、ルーレットゲーム機1とは、遊技者がルーレット盤3(図14参照)で決定される数字等を予想し、予想した数字等に所持するメダル等の遊技媒体をベットする。そして、ベットした数字等が当選したとき、遊技者が所定枚数のメダルの払い出しを受けることができる遊技機である。

20

【0018】

本実施形態に係るルーレットゲーム機1(図14参照)では、後述するゲーム処理プログラムが実行されることにより、通常のルーレットゲームを行いつつ(図13参照)、ロト形式のルーレットゲームを同時進行で行うことが可能である(図1、図16、図17、図18及び図19参照)。ロト形式のルーレットゲームでは、所定回数分のルーレットゲームの当選番号が各遊技者によって一度に予想され、所定回数分のルーレットゲームが終了すると各遊技者の配当が計算される。

【0019】

この点、ロト形式のルーレットゲームでは、ベット期間中に回数ボタン201A、201B、201C(図4参照)のいずれかが押下されると(図19に示されたS222:YES)、図19に示されたS224の同一設定処理が実行される。この処理によって、遊技者が予想する数字を同じに設定させることができる。その後、図1に示されたS215のベット情報処理が実行されることによって、その予想数字に対するベット量を設定させることができる。従って、ロト形式のルーレットゲームに参加している遊技者は、ロト形式のルーレットゲームにおける反復操作を省くことができる。

30

【0020】

さらに、本実施形態に係るルーレットゲーム機1(図14参照)では、複数のサテライト4(図14参照)を備えている。各サテライト4(図14参照)では、遊技者が、ロト形式のルーレットゲームを遊技する。

【0021】

40

この点、ロト形式のルーレットゲームでは、図1に示されたS115、S122、S123、S124等の各処理が実行される。これらの処理により、ロト形式のルーレットゲームの進行が複数のサテライト4(図14参照)毎に管理される。従って、ロト形式のルーレットゲームに新たに遊技者が参加する場合には、その遊技者が遊技する迄に要する待ち時間は、最大で、1回数分のルーレットゲームが終了する迄に要する時間である。すなわち、ロト形式のルーレットゲームに新たに参加する遊技者の待ち時間が短い。

【0022】

[ルーレット機の概略構成]

先ず、本実施形態に係るルーレットゲーム機1の概略構成について図14に基づき説明する。図14は本実施形態に係るルーレットゲーム機1の概略構成を示す外観斜視図であ

50

る。

図 1 4 に示すように、ルーレットゲーム機 1 は、本体部分となる筐体 2 と、筐体 2 の上面の略中央部に設けられたルーレット盤 3 と、ルーレット盤 3 の周囲にルーレット盤 3 を取り囲むようにして設置された複数個（本実施形態では 1 0 個）のサテライト 4 とから基本的に構成されている。

ここでサテライト 4 とは、少なくとも、貨幣や遊技に使用するメダル等の遊技媒体を投入するメダル受付装置 5 と、遊技者により所定の指示が入力される複数のコントロールボタン等からなるコントロール部 6 と、ゲームに係る画像を表示させる画像表示装置 7 とを有する遊技領域である。そして、遊技者が画像表示装置 7 に表示される画像を見ながら、コントロール部 6 等を操作することにより、展開されるゲームを進行させることができる。

10

また、各サテライト 4 が設置された筐体 2 の側面には、メダル払出口 8 がそれぞれ設けられている。更に、各サテライト 4 の画像表示装置 7 の右上には音楽、効果音等を流すスピーカ 9 が設けられている。

【 0 0 2 3 】

[ルーレット盤の構成]

次に、本実施形態に係るルーレット盤 3 の構成について図 2 を用いて説明する。図 2 は本実施形態に係るルーレット盤 3 の平面図である。

図 2 に示すように、ルーレット盤 3 は筐体 2 に固定される枠体 1 1 と、枠体 1 1 の内側に回転可能に収納支持された回転円盤 1 2 とから基本的に構成されている。そして、回転円盤 1 2 上面には凹状のボール収容溝 1 3 が多数（本実施形態では 3 8 個）形成されている。更に、各ボール収容溝 1 3 の外方向における回転円盤 1 2 の上面には、各ボール収容溝 1 3 と対応するように図形文字としての「 0 」、「 0 0 」、「 1 」～「 3 6 」の各数字が表示された番号表示板 1 4 が形成されている。

20

そして、前記枠体 1 1 内部にはボール投入口 1 5 が形成されている。ボール投入口 1 5 には図 2 には示されていないボール投入装置 8 5（後記図 9 参照）が連結され、ボール投入装置 8 5 の駆動に伴い、ボール投入口 1 5 から回転円盤 1 2 上にボール 1 6 が投入されるようになっている。また、ルーレット盤 3 の上方全体は、半球状の透明アクリル製のカバー部材 1 7（前記図 1 4 参照）により覆われている。

【 0 0 2 4 】

30

ここで、枠体 1 1 は、緩やかに内側に向け傾斜されており、その中間部にはガイド壁 1 8 が形成されている。ガイド壁 1 8 は、投入されたボール 1 6 を遠心力に抗してガイドしてボール 1 6 を回転させるものである。そして、ボール 1 6 は回転速度が弱まり遠心力を失っていくと、枠体 1 1 の斜面を転がり落ちて内側へと向かい、回転する回転円盤 1 2 に至る。

そして、回転円盤 1 2 に転がって来たボール 1 6 は、更に回転する回転円盤 1 2 の外側の番号表示板 1 4 上を通過していずれかのボール収容溝 1 3 に納まり、ボール 1 6 が収容されたボール収容溝 1 3 に対応する番号表示板 1 4 に記載された数字が当選番号となる。

【 0 0 2 5 】

また、ルーレット盤 3 の下方には図 2 には示されていない当たり判定装置 8 4（後記図 9 参照）が設置されている。当たり判定装置 8 4 はボール 1 6 がどの数字のボール収容溝 1 3 に収容されたかを判定するための装置である。さらに、回転円盤 1 2 の下方には図 2 には示されていないボール回収装置 8 6（後記図 9 参照）が設置されている。このボール回収装置 8 6 はゲーム終了後に回転円盤 1 2 上のボール 1 6 を回収する装置である。尚、前記ボール投入装置 8 5、当たり判定装置 8 4、ボール回収装置 8 6 については既に公知であることから、ここでの詳細な説明は省略する。

40

【 0 0 2 6 】

[コントロール部及び画像表示装置の構成]

次に、本実施形態に係るコントロール部 6 及び画像表示装置 7 の構成について説明する。

50

< コントロール部の構成 >

コントロール部 6 は、前記図 1 4 に示すようにサテライト 4 の画像表示装置 7 の側部に設けられ、遊技者により操作される各ボタンが配置されている。具体的には、サテライト 4 に対向する位置から見て左側から順に B E T 確定ボタン 2 2、払い戻し (C A S H O U T) ボタン 2 3、ヘルプ (H E L P) ボタン 2 4 が配置されている。

【 0 0 2 7 】

B E T 確定ボタン 2 2 は、後述する画像表示装置 7 によるベット操作の後にベットを確定する際に押下されるボタンである。そして、ベットが確定され、且つ、遊技中に前記ルーレット盤 3 においてボール 1 6 が収容されたボール収容溝 1 3 に対応する番号表示板 1 4 に記載された数字にベットしていた場合に当選となる。当選した場合には、ベットしたチップの枚数に応じたクレジットが、遊技者の現在所有するクレジットに加算される。尚、ベット操作については後に詳細に説明する。

10

【 0 0 2 8 】

払い戻しボタン 2 3 は、通常、ゲーム終了時に押下されるボタンであり、払い戻しボタン 2 3 が押下されると、ゲーム等によって獲得した現在遊技者が所有するクレジットに応じたメダル (通常は 1 クレジットに対してメダル 1 枚) がメダル払出口 8 から払い戻される。

【 0 0 2 9 】

ヘルプボタン 2 4 は、ゲームの操作方法等が不明な場合に押下されるボタンであり、ヘルプボタン 2 4 が押下されると、その直後に画像表示装置 7 上に各種の操作情報を示したヘルプ画面が表示される。

20

【 0 0 3 0 】

< 画像表示装置の構成 >

一方、画像表示装置 7 はタッチパネル 2 8 (後記図 1 0 参照) が前面に取り付けられた所謂タッチパネル方式の液晶ディスプレイであり、液晶画面 2 9 (後記図 3 と後記図 4 参照) 上に表示されたアイコンを指等で押圧することによりその選択が可能となっている。図 3 及び図 4 は遊技中に画像表示装置に表示される表示画面の一例を示した図である。

【 0 0 3 1 】

図 3 及び図 4 に示すように、ルーレットゲーム機 1 の遊技中において画像表示装置 7 には、当回分の当選番号のみを予想する通常のテーブル式ベットボード 3 0 を有する第 1 B E T 画面 3 1 と、最大で計 4 回分の当選番号を一度に予想するロト形式の数字選択式ベットボード 3 2 を有する第 2 B E T 画面 3 3 との計 2 種類の画面が表示される。そして、第 1 B E T 画面 3 1 と第 2 B E T 画面 3 3 とは、液晶画面 2 9 上に表示される画面切り換えボタン 3 4、4 6 を押す毎にその表示を相互に切り換えることが可能である。そして、遊技者は第 1 B E T 画面 3 1 及び第 2 B E T 画面 3 3 のどちらか一方を選択した後、手持ちのクレジットを使用してチップをベットすることができる。

30

【 0 0 3 2 】

< 第 1 B E T 画面の構成 >

先ず、図 3 に基づいて第 1 B E T 画面 3 1 について説明する。第 1 B E T 画面 3 1 に表示されるテーブル式ベットボード 3 0 には、前記番号表示板 1 4 に表示された数字「 0 」、「 0 0 」、「 1 」 ~ 「 3 6 」 と同じ数字がマス目状に配列表示されている。また、「奇数の数字」、「偶数の数字」、「番号表示板の色の種類 (赤又は黒)」、「一定の数字範囲 (例えば「 1 」 ~ 「 1 2 」等)」を指定してチップをベットする為の特殊な B E T エリアも同様にマス目状に配列されている。

40

【 0 0 3 3 】

そして、テーブル式ベットボード 3 0 の下方には画面左から順に、結果履歴表示部 3 5、画面切り換えボタン 3 4、単位 B E T ボタン 3 6、払い戻し結果表示部 3 7、クレジット数表示部 3 8 が表示されている。

【 0 0 3 4 】

結果履歴表示部 3 5 は、前回までのゲーム (ここで、1 ゲームは、各サテライト 4 にお

50

いて遊技者がBETを行い、ボール16がボール収容溝13に落下し、当選番号に基づいてクレジットの払い出しが行われるまでの一連の動作をいう。)における当選番号の結果が一覧に表示される。その際、1ゲームが終了すると、新たな当選番号が上から追加して表示されていき、最大16ゲームの当選番号の履歴を確認することが可能となっている。

【0035】

また、画面切り換えボタン34は、前記したように画像表示装置7上に表示される第1BET画面31と第2BET画面33とを切り換えるボタンである。画面切り換えボタン34には、「Roulette」と「Loto4」の2つの文字列が表示されている。そして、遊技者が液晶画面29上の画面切り換えボタン34を押下すると、テーブル式 Bettingボード30を用いた第1BET画面31を、数字選択式 Bettingボード32を用いた第2BET画面33に切り換えて表示させることが可能である。その後、遊技者は現在表示されている画面上の Bettingボードに基づいてチップをベットすることとなる。

10

【0036】

また、単位BETボタン36は、遊技者が指定したBETエリア42(番号及びのマークのマス目上、若しくはマス目を形成するライン上)にチップをベットする為のボタンである。単位BETボタン36は1BETボタン36A、5BETボタン36B、10BETボタン36C、100BETボタン36Dの四種類からなる。

遊技者は、先ず、ベットするBETエリア42を指等で画面を直接押すことにより、後述のカーソル40で指定する。その状態で、1BETボタン36Aを押下すると、遊技者はチップを1枚毎(1BETボタン36Aを指等で押す毎に「1」「2」「3」・・・の順にベット枚数が増加)にベットする。また、5BETボタン36Bを押下すると、チップを5枚単位(5BETボタン36Bを指等で押す毎に「5」「10」「15」・・・の順にベット枚数が増加)でベットする。また、10BETボタン36Cを押下すると、チップを10枚単位(10BETボタン36Cを指等で押す毎に「10」「20」「30」・・・の順にベット枚数が増加)でベットする。更に、100BETボタン36Dを押下すると、チップを100枚単位(100BETボタン36Dを指等で押す毎に「100」「200」「300」・・・の順にベット枚数が増加)でベットすることが可能である。

20

従って、多量のチップをベットする際にも、その操作を簡略化することができる。

30

【0037】

また、払い戻し結果表示部37は、前回のゲームにおける遊技者のチップのベット枚数、及び払い戻しのクレジット数が表示される。ここで、払い戻しのクレジット数よりベット枚数を引いた数が、前回のゲームにより遊技者が新たに獲得したクレジット数である。

【0038】

更に、クレジット数表示部38は、現在の遊技者が所有するクレジット数が表示される。このクレジット数は、チップをベットした際にはそのベット枚数(チップ一枚につき1クレジット)に応じて減少する。また、ベットしたチップが当選し、クレジットの払い戻しが行なわれた場合には、払い戻し枚数分のクレジット数が増加する。尚、遊技者が所有するクレジット数が「0」となった場合には、遊技終了となる。

40

【0039】

そして、テーブル式 Bettingボード30の上には、BETタイマーグラフ39が設けられている。BETタイマーグラフ39は遊技者がベットすることが可能な残り時間を表示するグラフであり、ベット期間開始時より赤いグラフが徐々に右側に伸び始める。そして、最も右側まで伸びたときに現在のゲームにおけるベット可能な時間が終了する。また、各サテライト4において遊技者のベット期間が終了した場合、即ち、BETタイマーグラフ39が最も右側まで達した場合にボール投入装置85(後記図9参照)を駆動させ、ボール16をルーレット盤3内に投入する。

【0040】

また、テーブル式 Bettingボード30上には、現在遊技者が選択しているBETエ

50

リア42を示すカーソル40が表示される、また、現時点までにおいてベットしたチップの枚数とBETエリア42を示すチップマーク41が表示され、チップマーク41上に表示された数字が、チップのベット枚数を示す。例えば、図3に示すように「18」のマスに置かれた「7」のチップマーク41は、番号「18」に7枚のチップをベットしていることを示している。尚、このように1つ番号のみにベットする方法は「ストレート・アップ」と呼ばれるベット方法である。

また、「5」、「6」、「8」、「9」のマス目の交点に置かれた「1」のチップマーク41は、番号「5」、「6」、「8」、「9」の4つの番号をカバーして1枚のチップをベットしていることを示している。尚、このように4つ番号をカバーしてベットする方法は「コーナー・ベット」と呼ばれるベット方法である。

10

【0041】

他にベット方法としては、2つの番号の間のライン上に2つの番号をカバーしてベットする「スプリット・ベット」、番号の横一列（図3中、縦方向の一列）の端に3つの番号（例えば、「13」、「14」、「15」）をカバーしてベットする「ストリート・ベット」、番号「00」と「3」の間のライン上に「0」、「00」、「1」、「2」、「3」の5つの番号をカバーしてベットする「ファイブ・ベット」、番号の横二列（図3中、縦方向の二列）の番号の間に6つの番号（例えば、「13」、「14」、「15」、「16」、「17」、「18」）をカバーしてベットする「ライン・ベット」、「2 to 1」と書かれたマス目上で12個の番号をカバーしてベットする「コラム・ベット」、「1st 12」、「2nd 12」、「3rd 12」と書かれたマス目上でそれぞれ12個の番号をカバーしてベットする「ダズン・ベット」がある。更に、テーブル式ベッティングボード30の最下段に設けられた6つのマス目を用いて、番号表示板の色（「赤」又は「黒」）、番号の奇数偶数、番号が18以下か19以上かによって18個の番号をカバーしてベットする方法がある。ここで、これら複数のベット方法は、ベットしたチップが当選した際のチップ一枚あたりのクレジットの配当（オッズ）がそれぞれ異なっている。

20

【0042】

前記のように構成された第1BET画面31で遊技者がベットする際には、先ず、ベットを行うBETエリア42（番号及びのマークのマス目上、若しくはマス目を形成するライン上）を画面上で指定して直接指により押圧する。その結果、カーソル40が指定したBETエリア42に移動する。

30

その後、単位BETボタン36の各単位ボタン（1BETボタン36A、5BETボタン36B、10BETボタン36C、100BETボタン36D）を押下することにより、その単位数分のチップが指定されたBETエリア42にベットされる。例えば、10BETボタン36Cを4回、5BETボタン36Bを1回、1BETボタン36Aを3回押下すれば、合計48枚のチップをベットすることができる。

【0043】

<第2BET画面の構成>

次に、図4に基づいて第2BET画面33について説明する。ここで、第2BET画面では、数字選択式ベッティングボード32を用いて、最大で今回を含めた計4回分の当選番号を一度に予想する口ト形式のルーレットゲームを行う。

40

【0044】

第2BET画面33に表示される数字選択式ベッティングボード32は、選択した数字等が表示される選択結果表示部43と、数字の選択をする際に押下する数字選択部44とから基本的に構成されており、その下方には、前記した第1BET画面31と同様に、結果履歴表示部45、画面切り換えボタン46、単位BETボタン47、払い戻し結果表示部48、クレジット数表示部49がそれぞれ表示されている。更に、同一予想ボタン201が表示されている。

【0045】

ここで、選択結果表示部43は、遊技者が数字選択部44によって選択した最大で4つの数字、ベットしたチップの枚数、抽選結果等が表示される。具体的には、図4に示すよ

50

うに、選択結果表示部 4 3 は、遊技者が選択した最大で 4 つの数字が表示される選択数字表示部 5 0 と、ベットしたチップの枚数が表示されるチップ枚数表示部 5 1 とから構成された略長形状のベット表示部 5 2 と、遊技者が以前にベットしたもので前回のゲームで当選結果が確定したベットに関する情報をベット表示部 5 2 と同じ形式で示したベット結果表示部 5 3 とが複数個整列されて配置されることにより構成されている。

また、各ベット表示部 5 2 の上部には、過去 4 回分のルーレット盤 3 による当選番号を示した結果番号表示部 5 4 が設けられている。

【 0 0 4 6 】

先ず、ベット表示部 5 2 について以下に説明する。図 5 は本実施形態に係る第 2 B E T 画面 3 3 のベット表示部 5 2 を示した模式図である。

ベット表示部 5 2 の選択数字表示部 5 0 は、液晶画面 2 9 (前記図 4 参照) に対向して左から順に第 1 選択数字表示部 5 0 A、第 2 選択数字表示部 5 0 B、第 3 選択数字表示部 5 0 C、及び第 4 選択数字表示部 5 0 D の 4 つの表示部が設けられている。そして、各選択数字表示部 5 0 A ~ 5 0 D に遊技者が数字選択部 4 4 (前記図 4 参照) を用いて選択した最大で 4 つの数字を表示させる。

ここで、前記図 4 に示すように各選択数字表示部 5 0 A ~ 5 0 D は数字選択前においては「?」マークが表示されている。そして、遊技者は後述のカーソル 5 5 を用いて各選択数字表示部 5 0 A ~ 5 0 D のいずれかを選択し、且つ、数字選択部 4 4 から任意の数字を選択することで、各選択数字表示部 5 0 A ~ 5 0 D に遊技者が選択した数字が表示される。

【 0 0 4 7 】

また、ベット表示部 5 2 のチップ枚数表示部 5 1 は、選択数字表示部 5 0 において選択された最大で 4 つの数字に対してベットしたチップの枚数を表示するチップマーク 1 4 1 が表示される。尚、チップマーク 1 4 1 上に表示された数字がチップのベット枚数を示している。例えば、前記図 4 に示すように選択数字表示部 5 0 に「12」、「21」、「30」、「31」の 4 つの数字が表示され、チップ枚数表示部 5 1 に「10」のチップマーク 1 4 1 が表示されている場合には、数字「12」、「21」、「30」、「31」に 10 枚のチップをベットしていることを示している。そして、このような場合には、当回を含めてルーレット盤 3 によって 4 回の抽選を行い、得られた 4 つの当選番号の数字と、選択した 4 つの数字が一致していた場合に、一致した個数に基づいてクレジットが払い出されることとなる。

【 0 0 4 8 】

次に、ベット結果表示部 5 3 について以下に説明する。ベット結果表示部 5 3 は前回のゲームにおいて当選結果が確定した遊技者のベットに関する情報を示すものである。図 6 は本実施形態に係る第 2 B E T 画面 3 3 のベット結果表示部 5 3 を示した模式図である。

ベット結果表示部 5 3 は、ベット表示部 5 2 と略同じ構成を有しており、選択数字表示部 5 6 とチップ枚数表示部 5 7 が設けられている。更に、選択数字表示部 5 6 の左側部には、ルーレット盤 3 (前記図 2 等参照) による抽選の結果、遊技者が選択数字表示部 5 6 において選択した数字が、当選番号の数字と一致していたか否かを示す当選結果表示部 5 8 が設けられている。

【 0 0 4 9 】

選択数字表示部 5 6 は、液晶画面 2 9 (前記図 4 参照) に対向して左から順に第 1 選択数字表示部 5 6 A、第 2 選択数字表示部 5 6 B、第 3 選択数字表示部 5 6 C、第 4 選択数字表示部 5 6 D の 4 つの表示部が設けられている。そして、各選択数字表示部 5 6 A ~ 5 6 D に遊技者が以前に数字選択部 4 4 (前記図 4 参照) を用いて選択した最大で 4 つの数字を表示させる。

【 0 0 5 0 】

ここで、図 6 に示すように各選択数字表示部 5 6 A ~ 5 6 D に表示された番号の内、結果番号表示部 5 4 (前記図 4 参照) に表示された数字と一致しなかった数字が表示された選択数字表示部 5 6 A ~ 5 6 D には×印 6 2 が追加表示される。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 1 】

そして、選択数字表示部 5 6 A ~ 5 6 D に表示された数字の全てに × 印 6 2 が表示されている場合、即ち、遊技者が選択した数字のいずれもが結果番号表示部 5 4 に表示された数字と一致しなかった場合には、当選結果表示部 5 8 に「L o s e」の文字が表示される（前記図 4 参照）。その際には、クレジットの配当はなく、チップ枚数表示部 5 7 にベットしたチップが失われる。

【 0 0 5 2 】

また、ベット結果表示部 5 3 のチップ枚数表示部 5 7 は、選択数字表示部 5 6 において選択された最大で 4 つの数字に対してベットしたチップの枚数を表示するチップマーク 1 4 1 が表示される。尚、チップマーク 1 4 1 上に表示された数字がチップのベット枚数を示している。例えば、前記図 4 に示すように選択数字表示部 5 6 に「6」、「6」、「3 2」、「2 7」の 4 つの数字が表示され、チップ枚数表示部 5 7 に「7」のチップマーク 1 4 1 が表示されている場合には、数字「6」、「6」、「3 2」、「2 7」に 7 枚のチップをベットしていることを示している。そして、このような場合には、今回を含めてルーレット盤 3 によって 4 回の抽選を行い、得られた 4 つの当選番号の数字と、選択した 4 つの数字が一致していた場合に、一致した個数に基づいてクレジットが払い出されることとなる。

【 0 0 5 3 】

一方、選択数字表示部 5 6 A ~ 5 6 D に表示された数字のいずれかに × 印 6 2 が表示されていない場合、即ち、遊技者が選択した数字のいずれかが結果番号表示部 5 4 に表示された数字と一致した場合には、当選結果表示部 5 8 に「W i n」の文字 6 0 が表示される（前記図 4 参照）。更に、その側部には一致した数字の個数に応じた配当クレジット（オッズ）5 9 が表示される。

【 0 0 5 4 】

ここで、配当クレジット（オッズ）は、後述の R O M 8 1（図 9 参照）に記憶された配当テーブル 6 1、1 6 1（後記図 7 と後記図 1 5 参照）によって決定される。図 7 は本実施形態に係る配当テーブル 6 1 を示した図である。図 1 5 は本実施形態に係る配当テーブル 1 6 1 を示した図である。

図 7 に示すように、配当テーブル 6 1 には一致した数字の個数に対して遊技者に払い出される配当クレジット（オッズ）が一義的に決められている。具体的に、遊技者が選択数字表示部 5 6 にて選択した数字が 4 つ全て一致した場合には、チップ枚数表示部 5 7 において遊技者がベットしたチップ数の 2 0 0 0 倍のクレジットが払い出され、遊技者の現在の手持ちクレジットとして追加される。また、遊技者が選択数字表示部 5 6 にて選択した数字の内、3 つの数字が一致した場合には、チップ枚数表示部 5 7 において遊技者がベットしたチップ数の 1 8 0 倍のクレジットが払い出され、遊技者の現在の手持ちクレジットとして追加される。また、遊技者が選択数字表示部 5 6 にて選択した数字の内、2 つの数字が一致した場合には、チップ枚数表示部 5 7 において遊技者がベットしたチップ数の 1 5 倍のクレジットが払い出され、遊技者の現在の手持ちクレジットとして追加される。また、遊技者が選択数字表示部 5 6 にて選択した数字の内、1 つの数字が一致した場合には、クレジットの配当はない。また、遊技者が選択数字表示部 5 6 にて選択した数字の内、

【 0 0 5 5 】

但し、遊技者が選択数字表示部 5 6 にて選択した数字が 4 つ全て同じである場合には、図 7 の配当テーブル 6 1 に代わって、図 1 5 の配当テーブル 1 6 1 が使用される。

図 1 5 に示すように、配当テーブル 1 6 1 には一致した数字の個数に対して遊技者に払い出される配当クレジット（オッズ）が一義的に決められている。具体的に、遊技者が選択数字表示部 5 6 にて選択した数字が 4 つ全て一致した場合には、チップ枚数表示部 5 7 において遊技者がベットしたチップ数の 2 0 0 0 0 倍のクレジットが払い出され、遊技者の現在の手持ちクレジットとして追加される。また、遊技者が選択数字表示部 5 6 にて選択した数字の内、3 つの数字が一致した場合には、チップ枚数表示部 5 7 において遊技者

10

20

30

40

50

がベットしたチップ数の500倍のクレジットが払い出され、遊技者の現在の手持ちクレジットとして追加される。また、遊技者が選択数字表示部56にて選択した数字の内、2つの数字が一致した場合には、チップ枚数表示部57において遊技者がベットしたチップ数の100倍のクレジットが払い出され、遊技者の現在の手持ちクレジットとして追加される。また、遊技者が選択数字表示部56にて選択した数字の内、1つの数字が一致した場合には、チップ枚数表示部57において遊技者がベットしたチップ数の5倍のクレジットが払い出され、遊技者の現在の手持ちクレジットとして追加される。また、遊技者が選択数字表示部56にて選択した数字の内、いずれの数字も一致しなかった場合には、クレジットの配当はない。

【0056】

図4に戻る。続いて、数字選択部44について以下に説明する。数字選択部44には前記ルーレット盤3の番号表示板14に表示された数字「0」、「00」「1」～「36」からなる38個の数字ボタン63と、「Select Cancel」と表示されたキャンセルボタン64とから構成されている。遊技者はベット表示部52の各選択数字表示部50A～50Dにカーソル55を合わせ、続けて数字ボタン63を押下することにより押下した数字を選択することが可能となる。また、既に選択した数字にカーソル55を合わせ、続けてキャンセルボタン64を押下することにより既に選択した数字をキャンセルすることが可能となる。尚、キャンセルされた数字の選択数字表示部50A～50Dには再度「？」マークが表示されることとなる。

【0057】

また、結果番号表示部54は、過去4回分のゲームによるルーレット盤3の抽選結果が表示され、前回のゲームによるルーレット盤3の抽選結果の当選番号を表示した第1結果番号表示部54Aと、2回前のゲームによるルーレット盤3の抽選結果の当選番号を表示した第2結果番号表示部54Bと、3回前のゲームによるルーレット盤3の抽選結果の当選番号を表示した第3結果番号表示部54Cと、4回前のゲームによるルーレット盤3の抽選結果の当選番号を表示した第4結果番号表示部54Dとから構成されている。そして、遊技者は、結果番号表示部54に表示された当選番号の数字を参照することにより、抽選結果表示部53の選択数字表示部56に表示された各数字が一致しているか否かを自ら容易に判断することが可能となる。

【0058】

結果履歴表示部45は、前回までのゲーム(ここで、1ゲームは、第1BET画面31を用いた通常のルーレットゲームにおいて遊技者がBETを行い、ボール16がボール収容溝13に落下し、当選番号に基づいてクレジットの払い出しが行われるまでの一連の動作をいう。)における当選番号の結果が一覧に表示される。その際、1ゲームが終了すると、新たな当選番号が上から追加して表示されていき、最大16ゲームの当選番号の履歴を確認することが可能となっている。

【0059】

また、画面切り換えボタン46は、前記したように画像表示装置7上に表示される第1BET画面31と第2BET画面33とを切り換えるボタンである。画面切り換えボタン46には、「Roulette」と「Lotto4」の2つの文字列が表示されている。そして、遊技者が液晶画面29上の画面切り換えボタン46を押下すると、数字選択式ベットティングボード32を用いた第2BET画面33を、テーブル式ベットティングボード30を用いた第1BET画面31に切り換えて表示させることが可能である。その後、遊技者は現在表示されている画面上のベットティングボードに基づいてチップをベットすることとなる。

【0060】

また、単位BETボタン47は、遊技者が指定したチップ枚数表示部51に所定枚数のチップをベットする為のボタンである。単位BETボタンは1BETボタン47A、5BETボタン47B、10BETボタン47C、100BETボタン47Dの四種類からなる。

10

20

30

40

50

遊技者は、先ず、選択数字表示部 5 0 に最大で 4 つの数字を選択した後に、その横のチップ枚数表示部 5 1 を押すことによりベットするベット表示部 5 2 を指定する。そして、指定したチップ枚数表示部 5 1 には、カーソル 5 5 が配置される。その状態で、1 B E T ボタン 4 7 A を押下すると、遊技者はチップを 1 枚毎（1 B E T ボタン 4 7 A を指等で押す毎に「1」「2」「3」・・・の順にベット枚数が増加）にベットする。また、5 B E T ボタン 4 7 B を押下すると、遊技者はチップを 5 枚毎（5 B E T ボタン 4 7 B を指等で押す毎に「5」「10」「15」・・・の順にベット枚数が増加）にベットする。また、10 B E T ボタン 4 7 C を押下すると、遊技者はチップを 10 枚毎（10 B E T ボタン 4 7 C を指等で押す毎に「10」「20」「30」・・・の順にベット枚数が増加）にベットする。更に、100 B E T ボタン 4 7 D を押下すると、チップを 100 枚単位（100 B E T ボタン 4 7 D を指等で押す毎に「100」「200」「300」・・・の順にベット枚数が増加）でベットすることが可能である。従って、多量のチップをベットする際にも、その操作を簡略化することができる。

10

【0061】

また、払い戻し結果表示部 4 8 は、前回のゲームにおける遊技者のチップのベット枚数、及び払い戻しのクレジット数が表示される。ここで、払い戻しのクレジット数よりベット枚数を引いた数が、前回のゲームにより遊技者が新たに獲得したクレジット数である。

【0062】

更に、クレジット数表示部 4 9 は、現在の遊技者が所有するクレジット数が表示される。このクレジット数は、チップをベットした際にはそのベット枚数（チップ一枚につき 1 クレジット）に応じて減少する。また、ベットしたベット表示部 5 2 の番号が当選し、配当テーブル 6 1、1 6 1 に基づいたクレジットの払い戻しがなされた場合には、払い戻し枚数分のクレジット数が増加する。尚、遊技者が所有するクレジット数が「0」となった場合には、遊技終了となる。

20

【0063】

更に、第 2 B E T 画面 3 3 の数字選択式ベッティングボード 3 2 の上部には、前記した第 1 B E T 画面 3 1 と同様に、B E T タイマーグラフ 6 5 が設けられている。B E T タイマーグラフ 6 5 は遊技者がベットすることが可能な残り時間を表示するグラフであり、ベット期間開始時より赤いグラフが徐々に右側に延び始める。そして、最も右側まで延びたときに現在のゲームにおけるベット可能な時間が終了する。また、各サテライト 4 において遊技者のベット時間が終了した場合、即ち、B E T タイマーグラフ 6 5 が最も右側まで達した場合にボール投入装置 8 5（下記図 9 参照）を駆動させ、ボール 1 6 をルーレット盤 3 内に投入する。

30

【0064】

また、数字選択式ベッティングボード 3 2 上には、選択数字表示部 5 0 及びチップ枚数表示部 5 1 を示すカーソル 5 5 が表示される、また、現時点までにおいてベットしたチップの枚数とベット表示部 5 2 を示すチップマーク 1 4 1 が表示され、チップマーク 1 4 1 上に表示された数字が、チップのベット枚数を示す。例えば、図 4 に示すような「12」、「21」、「30」、「31」を選択したベット表示部 5 2 に置かれた「10」のチップマーク 1 4 1 は、4 つの数字「12」、「21」、「30」、「31」に 10 枚のチップをベットしていることを示している。

40

【0065】

前記のように構成された第 2 B E T 画面 3 3 で遊技者がベットする際には、先ず、ベット表示部 5 2 の「？」マークが表示された選択数字表示部 5 0 A ~ 5 0 D を画面上で指定して直接指により押圧する。その結果、カーソル 5 5 が指定した選択数字表示部 5 0 A ~ 5 0 D に移動する。

その後、遊技者は数字選択部 4 4 において希望する数字が表示された数字ボタン 6 3 を押下することにより指定する。そして、最大で 4 つの選択数字表示部 5 0 A ~ 5 0 D に数字を指定した後に、その横に設けられたチップ枚数表示部 5 1 を押下し、続いて単位 B E T ボタン 4 7 の各単位ボタン（1 B E T ボタン 4 7 A、5 B E T ボタン 4 7 B、10 B E

50

Tボタン47C、100BETボタン47D)を押下することにより、その単位数分のチップが指定されたベット表示部52のチップ枚数表示部51にベットされる。例えば、単位BETボタン47の「10」を4回、「5」を1回、「1」を3回押下すれば、合計48枚のチップをベットすることができる。

【0066】

また、第2BET画面33には、同一予想ボタン201が表示されている。同一予想ボタン201は、3つの回数ボタン201A、201B、201C、リピートボタン201D、及びキャンセルボタン201Eから構成される。

【0067】

回数ボタン201Aは、同じ数字を2回続けて遊技者が指定する際に押下されるボタンである。遊技者は、数字ボタン63を押下する前に、回数ボタン201Aを押下する。すると、その後に押下された数字ボタン63に表示されている数字と同じ数字が、選択数字表示部50A～50Dの中で2つ隣り合って表示される。

10

回数ボタン201Bは、同じ数字を3回続けて遊技者が指定する際に押下されるボタンである。遊技者は、数字ボタン63を押下する前に、回数ボタン201Bを押下する。すると、その後に押下された数字ボタン63に表示されている数字と同じ数字が、選択数字表示部50A～50Dの中で3つ隣り合って表示される。

回数ボタン201Cは、同じ数字を4回続けて遊技者が指定する際に押下されるボタンである。遊技者は、数字ボタン63を押下する前に、回数ボタン201Cを押下する。すると、その後に押下された数字ボタン63に表示されている数字と同じ数字が、選択数字表示部50A～50Dの中で4つ隣り合って表示される。

20

【0068】

リピートボタン201Dは、前回指定の選択数字表示部50に表示されている全ての数字を続けて遊技者が指定する際に押下されるボタンである。遊技者は、数字ボタン63を押下することなく、リピートボタン201Dを押下する。すると、前回指定の選択数字表示部50に表示されている全ての数字と同じ数字が、今回指定の選択数字表示部50に表示される(後記図23参照)。

【0069】

キャンセルボタン201Eは、同一予想ボタン201に関する操作を遊技者がキャンセルする際に押下されるボタンである。遊技者がキャンセルボタン201Eを押下すると、3つの回数ボタン201A、201B、201Cやリピートボタン201Dに関する操作がキャンセルされる。

30

【0070】

以上より、遊技者は通常のテーブル式ベッティングボード30が設けられた第1BET画面31と、新たな数字選択式ベッティングボード32が設けられた第2BET画面33とを画面切り換えボタン34、46を押下することにより互いに切り換えて表示することが可能である。

そして、第2BET画面33を用いた口形式のルーレットゲームでは、数字選択部44を用いてルーレット盤3の番号表示板14に表示された数字(「0」、「00」、「1」～「36」の38種)から、今回を含めた最大で4回分のルーレット盤3の抽選結果を予想して数字を最大で4つ一度に選択するとともに、抽選の結果から当選番号の数字と一致した数字の個数に基づいてクレジットの払い出しを受けることができるので、遊技者は一のルーレットゲーム機1において通常のルーレットゲームに加えて、口形式の新たなルーレットゲームを遊技することが可能であり、その遊技性は多様化する。また、第2BET画面33による口形式の遊技は、ルーレット盤3による今回を含めた最大で4回の抽選結果によってクレジットの払い出しが決定されるので、遊技者に対して長時間に渡って期待感を持たせることができ、遊技に飽きさせることがない。

40

【0071】

[メダル受付装置の構成]

次に、本実施形態に係るメダル受付装置5の構成について図8を用いて説明する。図8

50

は本実施形態に係るメダル受付装置 5 を示した斜視図である。

図 8 に示すように、メダル受付装置 5 は略直方体形状を有し、貨幣やメダル等の遊技媒体が投入され、受け付けを行う装置である。そして、受け付けた遊技媒体に応じたクレジット数を、遊技者の手持ちのクレジット数として追加し、クレジット数表示部 38、49（前記図 3 と前記図 4 参照）を更新して表示する。

【0072】

また、メダル受付装置 5 には、貨幣又はメダル等が投入されるメダル投入口 70 と、投入されたメダル等を遊技者に対して返却するメダル返却口 71 と、メダル受付装置 5 の内部を開閉する際に使用するキー挿入口 72 が設けられている。

【0073】

ここで、キー挿入口 72 は、メダル受付装置 5 に設けられた開閉扉（図示せず）を開閉させるためのキー（図示せず）の挿入口である。所定のキーを挿入して所定方向に回すと、施錠装置のロック状態が解除されて、開閉扉がオープンされる。メダル受付装置 5 の内部には、投入されたメダルが収容されるメダル収容部 73 が設置されている。そして、開閉扉をオープンすることによってメダル収容部 73 内のメダルの回収を行うことができる。更に、内部のメンテナンス等も可能となる。

【0074】

[ルーレットゲーム機が備える回路の構成]

<ルーレットゲーム機の制御系>

次に、ルーレットゲーム機 1 の制御系に係る構成について図 9 に基づき説明する。図 9 はルーレットゲーム機 1 の制御系を模式的に示すブロック図である。

図 9 に示すように、ルーレットゲーム機 1 は、メイン制御用 CPU 80、ROM 81、及び RAM 82 を含むメイン制御部 83 と、メイン制御部 83 に接続されたルーレット盤 3、及び 10 台のサテライト 4（前記図 14 参照）とから構成されている。尚、サテライト 4 の制御系に関しては後に詳細に説明する。

【0075】

メイン制御用 CPU 80 は、各サテライト 4 から供給される入力信号等、並びに、ROM 81、及び RAM 82 に記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を行い、その結果に基づいてサテライト 4 に命令信号を送信することにより、各サテライト 4 を主導的に制御し、遊技を進行させる。更に、ルーレット盤 3 に設けられた当たり判定装置 84、ボール投入装置 85、ボール回収装置 86 を制御し、ルーレット盤 3 へのボール 16 の投入、及びルーレット盤 3 からの回収、並びにボール 16 が落下したボール収容溝 13 の当選番号の判定を行う。そして、得られた当選番号と、各サテライト 4 から送信されたベット情報とに基づいて、ベットされたチップの当選判定を行い、各サテライト 4 において払い出されるクレジット数を計算する。

【0076】

ROM 81 は、例えば、半導体メモリ等により構成され、ルーレットゲーム機 1 の基本的な機能を実現させるためのプログラムや、ルーレット盤 3 内の各装置を制御するプログラム、第 1 BET 画面 31 を用いた通常のルーレットゲームに対するオッズ（チップ一枚あたりの当選に対するクレジットの払い出し数）、第 2 BET 画面 33 を用いた口形式のルーレットゲームの数字一致個数に対する配当テーブル 61、161（前記図 7 と前記図 15 参照）、各サテライト 4 を主導的に制御するためのプログラム等を記憶する。

【0077】

一方、RAM 82 は、第 1 プログレッシブジャックポット基金、第 2 プログレッシブジャックポット基金、各サテライト 4 から供給されるベット情報、当たり判定装置 84 により判定されたルーレット盤 3 の当選番号、及びメイン制御用 CPU 80 により実行された処理の結果に関するデータ等を一時的に記憶する。

【0078】

また、メイン制御用 CPU 80 には、ルーレット盤 3 に設けられた当たり判定装置 84、ボール投入装置 85、ボール回収装置 86 が接続されている。そして、各サテライト 4

10

20

30

40

50

において遊技者のベット時間が終了した場合、即ち、前記第1BET画面31及び第2BET画面33のBETタイマーグラフ39、65が最も右側まで達した場合にボール投入装置85を駆動させ、ボール16をルーレット盤3内に投入する。

更に、ボール16の回転速度が徐々に弱まり遠心力を失って枠体11の斜面を転がり落ち、ボール収容溝13に納まると、ボール16が納まったボール収容溝13に対応する番号表示板14に記載された番号を駆動した当たり判定装置84が判定し、その判定結果をメイン制御用CPU80に対して送信する。その後、ボール回収装置86を駆動させ、ボール16をルーレット盤3上から回収する。

【0079】

また、図11に示すように、ROM81には第1BET画面31を用いた通常のルーレットゲームに関するオッズが記憶された配当クレジット記憶エリア81A、並びに、第2BET画面33を用いたロト形式のルーレットゲームに関するオッズが記憶された配当テーブル61、161（前記図7と前記15参照）が記憶された配当テーブル記憶エリア81Bが設けられている。尚、配当クレジット記憶エリア81Aに記憶された第1BET画面31の各BETエリア42に対するオッズは、そのベット方法（「ストレート・アップ」、「コーナー・ベット」、「スプリット・ベット」等）によって「×2」～「×36」の配当がある。一方、配当テーブル記憶エリア81Bに記憶された配当テーブル61のオッズは、前記したように一致した数字の個数によって「×15」～「×2000」の配当がある。また、配当テーブル記憶エリア81Bに記憶された配当テーブル161のオッズは、前記したように一致した数字の個数によって「×5」～「×20000」の配当がある。

また、図12に示すように、RAM82には、現在遊技中の遊技者のベット情報が記憶されるベット情報記憶エリア82A、当たり判定装置84により判定されたルーレット盤3の当選番号を記憶した当選番号記憶エリア82B、並びに、第1プログレッシブジャックポット基金や第2プログレッシブジャックポット基金を記憶した基金記憶エリア82Cが設けられている。ベット情報には、具体的には、第1BET画面31において指定したBETエリア42、並びにベットしたチップの枚数、第2BET画面33において指定した最大で4つの数字、並びにベットしたチップの枚数等が含まれる。

【0080】

<サテライトの制御系>

次に、メイン制御部83のメイン制御用CPU80に接続されたサテライト4の制御系に係る構成について図10に基づき説明する。図10は本実施形態に係るサテライト4の制御系を模式的に示すブロック図である。尚、10台設けられたサテライト4は基本的に同じ構成を有しており、以下には1台のサテライト4を例にして説明する。

【0081】

サテライト4は、図10に示すように、画像表示装置7等が設けられた本体部89と、本体部89に取り付けられたメダル受付装置5とから基本的に構成されている。更に本体部89は、サテライト制御部90、及びいくつかの周辺装置機器により構成されている。サテライト制御部90は、サテライト制御用CPU91と、ROM92と、RAM93とからなっている。ROM92は、例えば、半導体メモリ等により構成され、サテライト4の基本的な機能を実現させるためのプログラム、その他サテライト4の制御上必要な各種のプログラム、データテーブル等が格納されている。また、RAM93は、サテライト制御用CPU91で演算された各種データ、遊技者の現在所有するクレジット数、遊技者によるチップのベット状況等を一時的に記憶しておくメモリである。

【0082】

また、サテライト制御用CPU91には、コントロール部6（前記図14参照）に設けられたBET確定ボタン22、払い戻しボタン23、ヘルプボタン24がそれぞれ接続されている。そして、サテライト制御用CPU91は各ボタンの押下等により出力される操作信号に基づき、対応する各種の動作を実行すべく制御を行う。具体的には、遊技者の操作が入力されたことを受けてコントロール部6から供給される入力信号、並びに、ROM

92、RAM93に記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を実行し、その結果を上記したメイン制御部83のメイン制御用CPU80に送信する。

一方、サテライト制御用CPU91は、メイン制御用CPU80からの命令信号を受信し、サテライト4を構成する周辺機器を制御し、サテライト4においてルーレットゲームを進行させる。また、サテライト制御用CPU91は、処理の内容によっては、遊技者の操作が入力されたことを受けてコントロール部6から供給される入力信号、タッチパネル28の操作情報、及び、ROM92とRAM93とに記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を実行し、その結果に基づいて、サテライト4を構成する周辺機器を制御し、サテライト4においてルーレットゲームを進行させる。なお、どちらの方法で処理を行うかについては、その処理の内容に応じて、処理ごとに設定される。例えば、当選番号に対するメダルの払い出し処理は前者であり、遊技者による第1BET画面31及び第2BET画面33のベット操作処理は後者の処理に該当する。

10

【0083】

また、サテライト制御用CPU91には、ホッパー94が接続されている。サテライト制御用CPU91からの命令信号により、ホッパー94は、所定枚数のメダルをメダル払出口8（前記図14参照）から払い出す。

更に、サテライト制御用CPU91には、液晶駆動回路95を介して画像表示装置7が接続されている。この点、液晶駆動回路95は、プログラムROM、画像ROM、画像制御CPU、ワークRAM、VDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）及びビデオRAMなどで構成されている。そして、プログラムROMには、画像表示装置7での表示に関する画像制御プログラムや各種選択テーブルが格納されている。また、画像ROMには、例えば、画像表示装置7で表示される画像を形成するためのドットデータが格納されている。また、画像制御CPUは、サテライト制御用CPU91で設定されたパラメータに基づき、プログラムROM内に予め記憶された画像制御プログラムに従い、画像ROM内に予め記憶されたドットデータの中から画像表示装置7に表示する画像の決定を行うものである。また、ワークRAMは、前記画像制御プログラムを画像制御CPUで実行するときの一時記憶手段として構成される。また、VDPは、画像制御CPUで決定された表示内容に応じた画像を形成し、画像表示装置7に出力するものである。尚、ビデオRAMは、VDPで画像を形成するときの一時記憶手段として構成される。

20

【0084】

また、画像表示装置7の前面には、前記したようにタッチパネル28が取り付けられており、タッチパネル28の操作情報はサテライト制御用CPU91に対して送信される。タッチパネル28では、第1BET画面31及び第2BET画面33において遊技者のチップのベット操作が行われる。具体的には、BETエリア42の選択、画面切り換えボタン34、46、単位ベットボタン36、47の操作、各選択数字表示部50A～50D、チップ枚数表示部51へのカーソル55の移動、数字ボタン63の押下、及び同一予想ボタン201の押下等においてタッチパネル28の操作が行われ、その情報がサテライト制御用CPU91に送信される。そして、その情報に基づいてRAM93に現在の遊技者のベット情報（第1BET画面31において指定したBETエリア42、並びにベットしたチップの枚数、第2BET画面33において指定した最大で4つの数字、並びにベットしたチップの枚数等）が随時記憶される。更に、そのベット情報はメイン制御用CPU80に対して送信され、RAM82のベット情報記憶エリア82Aに記憶される。

30

40

【0085】

更に、音出力回路96及びスピーカ9がサテライト制御用CPU91に接続されており、スピーカ9は、音出力回路96からの出力信号に基づき各種演出を行う際に各種の効果音を発生するものである。

【0086】

また、サテライト制御用CPU91にはデータ受信部97が接続されており、更にデータ受信部97にはメダル受付装置5が接続されている。メダル受付装置5は、前記したように遊技者が遊技の際に貨幣やメダル等の遊技媒体を投入する装置である。

50

そして、データ受信部 97 はメダル受付装置 5 から送信されたクレジット信号を受信する。クレジット信号は、メダル受付装置 5 に投入された貨幣やメダル等の遊技媒体に基づいた追加のクレジット数に関する情報である。サテライト制御用 CPU 91 は、送信されたクレジット信号に基づいて RAM 93 に記憶された遊技者のクレジット数を増加させる。

【0087】

[プログラムの内容]

続いて、ルーレットゲーム機 1 におけるメイン処理プログラムについて図面に基づき説明する。

< 通常のルーレットゲームに関するゲーム処理 >

まず、第 1 BET 画面 31 を用いた通常のルーレットゲームに関するゲーム処理プログラムについて以下に説明する。図 13 はルーレットゲーム機 1 における第 1 BET 画面 31 を用いた通常のルーレットゲーム処理プログラムのフローチャートである。尚、これら図 13 にフローチャートで示される各プログラムはルーレットゲーム機 1 が備えている ROM 81 や RAM 82 に記憶されており、メイン制御用 CPU 80 により実行される。

【0088】

まず、ステップ（以下、[S]と略記する）1 において、メイン制御用 CPU 80 は、遊技者によるメダル又は貨幣が投入されたか否かを判断する。本実施形態に係るルーレットゲーム機 1 では、いずれかのサテライト 4 でメダル受付装置 5 にメダル又は貨幣が投入されると、そのサテライト 4 のサテライト制御部 90 からメイン制御部 83 にメダル投入信号が送られる。これにより、メイン制御用 CPU 80 は遊技者によるメダル又は貨幣の投入を判断する。メダル又は貨幣の投入がない場合（S1：NO）には、投入されるまで待機される一方、メダル又は貨幣の投入があった場合（S1：YES）には、S2 へ移行する。尚、メダル又は貨幣の投入があった場合、サテライト制御部 90 では、投入枚数に応じた額のクレジットデータが RAM 93 に記憶される。

【0089】

また、その遊技者の使用するサテライト 4 の画像表示装置 7 には図 3 に示した第 1 BET 画面 31 が表示され、遊技者はチップをベットすることが可能となる。尚、他の遊技者は、そのゲームに途中参加することが可能であり、本実施形態に係るルーレットゲーム機 1 では、最大 10 人で遊技することができる。

【0090】

そして、最初に参加した遊技者がメダル又は貨幣を投入した時点より、遊技者がベット可能な受入期間であるベット期間が開始される（S2）。尚、今回のゲームが前回のゲームに引き続いて行われる場合には、前回のゲーム終了後にすぐにベット期間が開始される。そしてゲームに参加した遊技者は、このベット期間中に、タッチパネル 28 を操作して、自分が予想する番号に関連した BET エリア 42 に自分のチップをベットすることができる（前記図 3 参照）。尚、第 1 BET 画面 31 を用いた具体的なベット方法に関しては既に説明したので、ここではその説明は省略する。

【0091】

次に、S3 においてベット期間が終了したか否かが判断される。ここでベット期間は、BET タイマーグラフ 39 によって表示されており、ベット期間開始時（S2）より赤いグラフが徐々に右側に延び始める。そして、最も右側まで延びたときに現在のゲームにおけるベット期間が終了する。

【0092】

ここで、ベット期間終了前において（S3：NO）は、続けてベットの受付を行う一方、ベット期間が終了した場合（S3：YES）には、全サテライト 4 のサテライト制御部 90 に、ベット終了信号が出力され、各サテライト 4 の液晶画面 29 には、ベットが終了した旨の画像が表示され、タッチパネル 28 でのベット操作が禁止される。そして、各サテライト 4 において遊技者が行ったベット情報（送信元アドレス、指定した BET エリア 42、並びに指定した BET エリア 42 にベットしたチップの枚数）を受信し（S4）、

10

20

30

40

50

R A M 8 2 のベット情報記憶エリア 8 2 A に記憶する。

【 0 0 9 3 】

次に、メイン制御部 8 3 は、ゲーム実行プログラムに従って、ルーレット盤 3 による抽選処理を実行する。先ず、S 5 においてはボール投入装置 8 5 を駆動させ、ルーレット盤 3 内部にボール 1 6 を投入する。投入されたボール 1 6 は、ガイド壁 1 8 に沿ってルーレット盤 3 上を転動し、その後、回転速度が弱まり遠心力を失っていくと、枠体 1 1 の斜面を転がり落ちて内側へと向かい、回転する回転円盤 1 2 に至る（前記図 2 参照）。

そして、回転円盤 1 2 に転がって来たボール 1 6 は、更に回転する回転円盤 1 2 の外側の番号表示板 1 4 上を通過していずれかのボール収容溝 1 3 に納まり、ボール 1 6 が納まったボール収容溝 1 3 に対応する番号表示板 1 4 に記載された数字（「 0 」、「 0 0 」、「 1 0 」、「 1 1 」、「 1 2 」、「 1 3 」、「 1 4 」、「 1 5 」、「 1 6 」、「 1 7 」、「 1 8 」、「 1 9 」、「 2 0 」、「 2 1 」、「 2 2 」、「 2 3 」、「 2 4 」、「 2 5 」、「 2 6 」、「 2 7 」、「 2 8 」、「 2 9 」、「 3 0 」、「 3 1 」、「 3 2 」、「 3 3 」、「 3 4 」、「 3 5 」、「 3 6 」のいずれか）が当選番号となる。

【 0 0 9 4 】

続いて、ボール 1 6 がボール収容溝 1 3 に収納された後、メイン制御用 C P U 8 0 は当たり判定装置 8 4 を駆動させ、ボール 1 6 がどの数字のボール収容溝 1 3 に収容されたかを判定する（S 6 ）。

【 0 0 9 5 】

更に、前記 S 4 において受信した各サテライト 4 のベット情報と、前記 S 6 において判定された当選番号とから、各サテライト 4 においてベットしたチップが当選しているか否かの判定を行う（S 7 ）。

【 0 0 9 6 】

そして、前記 S 7 の当選判定に基づいて、少なくとも一のサテライト 4 においてベットしたチップが当選しているか否かが判断される（S 8 ）。チップが当選していると判断された場合（S 8 : Y E S ）には、メイン制御用 C P U 8 0 は配当計算処理を実行する（S 9 ）。配当計算処理では、当たりチップをサテライト 4 ごとに認識し、R O M 8 1 の配当クレジット記憶エリア 8 1 A に記憶された各 B E T エリア 4 2 に対するオッズ（チップ一枚あたりに払い出されるクレジット数）を用いて、各サテライト 4 に払い出されるクレジットの配当額の合計を計算する。続いて S 1 0 へと移行する。

一方、全てのサテライト 4 において当選したチップがないと判断された場合（S 8 : N O ）には、S 1 1 へと移行する。

【 0 0 9 7 】

S 1 0 では、前記 S 9 の配当計算処理に基づいてクレジットの払い出し処理を実行する。サテライト 4 にクレジットを払い出す際には、メイン制御部 8 3 から、当選したサテライト 4 のサテライト制御部 9 0 に、配当額に相当するクレジットデータが出力される。そして、このクレジットデータは、該当するサテライト 4 の R A M 9 3 に加算される。

【 0 0 9 8 】

S 1 1 においては、回転円盤 1 2 の下方に設けられたボール回収装置 8 6 を駆動し、回転円盤 1 2 上のボール 1 6 を回収する。回収されたボール 1 6 は次回以降のゲームにおいて再度ルーレット盤 3 に投入されることとなる。その後、S 1 2 へと移行する。

【 0 0 9 9 】

S 1 2 では、少なくとも一のサテライト 4 において継続して遊技が行われるか否かが判断される。遊技者は遊技を終了する際に通常、払い戻しボタン 2 3 を押下する。払い戻しボタン 2 3 が押下されると、ゲーム等によって獲得した現在遊技者が所有するクレジットに応じたメダル（通常は 1 クレジットに対してメダル 1 枚）がメダル払出口 8 から払い戻される。

【 0 1 0 0 】

いずれかのサテライト 4 において遊技が継続して行われる場合（S 1 2 : N O ）には、S 2 へと戻り再度ベット期間が開始され、次のゲームへと移行する。

一方、全てのサテライト 4 において遊技が終了される場合（S 1 2 : Y E S ）には、当該ルーレットゲーム処理を終了する。

【 0 1 0 1 】

10
20
30
40
50

< ロト形式のルーレットゲームに関するゲーム処理 >

次に、第2 BET画面33を用いたロト形式のルーレットゲームに関するゲーム処理プログラムについて以下に説明する。図1、図16、図17、図18及び図19は、ルーレットゲーム機1における第2 BET画面33を用いたロト形式のルーレットゲーム処理プログラムのフローチャートである。尚、これら図1、図16、図17又は図18にフローチャートで示される各プログラムは、ルーレットゲーム機1が備えているROM81やRAM82に記憶されており、メイン制御用CPU80により実行される。さらに、これら図1、図16又は図19にフローチャートで示される各プログラムは、ルーレットゲーム機1の各サテライト4が備えているROM92やRAM93に記憶されており、サテライト制御用CPU91により実行される。

10

【0102】

尚、各サテライト4は、メイン制御部83とそれぞれ協働して同様なゲーム動作を行う。但し、図1及び図16では煩雑を避けるため、一つのサテライト4のみを図示している。

【0103】

先ず、図16のS201において、サテライト制御用CPU91は、遊技者によるメダル又は貨幣が投入されたか否かを判断する。本実施形態に係るルーレットゲーム機1の各サテライト4では、メダル受付装置5にメダル又は貨幣が投入されると、サテライト制御用CPU91は、遊技者によるメダル又は貨幣が投入されたと判断する。ここで、メダル又は貨幣の投入がない場合(S201:NO)には、後述するS203へと移行する。一方、メダル又は貨幣の投入があった場合(S201:YES)には、S202へと移行する。尚、メダル又は貨幣の投入があった場合、投入枚数に応じた額のクレジットデータがRAM93に記憶される。

20

【0104】

S202では、サテライト制御用CPU91は、メダル投入処理を行う。この処理では、サテライト制御用CPU91は、メダル投入信号をメイン制御部83に送信する。その後は、図1のS211へと移行する。

【0105】

一方、図16のS203では、サテライト制御用CPU91は、遊技者がクレジットを所有しているか否かを判断する。遊技者は遊技を終了する際に通常、払い戻しボタン23を押下する。払い戻しボタン23が押下されると、ゲーム等によって獲得した現在遊技者が所有するクレジットに応じたメダル(通常は1クレジットに対してメダル1枚)がメダル払出口8から払い戻される。そこで、この判断は、RAM93に記憶されているクレジットデータに基づいて行われる。ここで、遊技者がクレジットを所有していない場合(S203:NO)には、前記S201に戻る。一方、遊技者がクレジットを所有している場合(S203:YES)には、S204へと移行する。

30

【0106】

S204では、サテライト制御用CPU91は、遊技継続処理を行う。この処理では、サテライト制御用CPU91は、遊技継続信号をメイン制御部83に送信する。その後は、図1のS211へと移行する。

40

【0107】

これに対して、メイン制御用CPU80は、図16のS101において、信号受付処理を行う。この処理では、メイン制御用CPU80は、いずれかのサテライト4から送られたメダル投入信号又は遊技継続信号を受け付ける。その後は、S102へと移行する。

【0108】

S102では、メイン制御用CPU80は、メダル投入信号が受信されたか否かを判断する。ここで、メダル投入信号が受信された場合(S102:YES)には、図1のS111へと移行する。一方、メダル投入信号が受信されていない場合(S102:NO)には、図16のS103へと移行する。

【0109】

50

S 1 0 3では、メイン制御用CPU 8 0は、遊技継続信号が受信されたか否かを判断する。ここで、遊技継続信号が受信されていない場合(S 1 0 3 : N O)には、S 1 0 1に戻る。一方、遊技継続信号が受信された場合(S 1 0 3 : Y E S)には、図1のS 1 1 1へと移行する。

【0 1 1 0】

図1のS 1 1 1では、メイン制御用CPU 8 0は、ベット期間開始信号を全てのサテライト4に送信する。その後は、S 1 1 2へと移行する。

【0 1 1 1】

S 1 1 2では、メイン制御用CPU 8 0は、今回のベット期間が終了したか否かを判断する。ここで今回のベット期間は、ベット期間開始信号の送信後から所定時間が経過するまでの時間である。ここで、今回のベット期間が終了していない場合(S 1 1 2 : N O)には、今回のベット期間が終了するまで待機される。一方、今回のベット期間が終了した場合(S 1 1 2 : Y E S)には、S 1 1 3へと移行する。

10

【0 1 1 2】

S 1 1 3では、メイン制御用CPU 8 0は、ベット終了信号を全てのサテライト4に送信する。その後は、S 1 1 4へと移行する。

【0 1 1 3】

S 1 1 4では、メイン制御用CPU 8 0は、いずれかのサテライト4から送られたベット情報が受信されたか否かを判断する。ここで、ベット情報が受信されていない場合(S 1 1 4 : N O)には、ベット情報が受信されるまで待機される。一方、ベット情報が受信されている場合(S 1 1 4 : Y E S)には、S 1 1 5へと移行する。

20

【0 1 1 4】

S 1 1 5では、メイン制御用CPU 8 0は、ベット情報処理を行う。この処理では、メイン制御用CPU 8 0は、受信した全てのベット情報をRAM 8 2のベット情報記憶エリア8 2 Aに記憶する。その後は、図1のS 1 1 6へと移行する。

【0 1 1 5】

ベット情報記憶エリア8 2 Aには、図2 4に示すように、各サテライト4に対応する複数のファイル3 0 1が形成されている。各ファイル3 0 1は、項目番号フィールド3 1 1、予想データフィールド3 1 2、指定数フィールド3 1 3、経過ゲーム数フィールド3 1 4及びベット枚数フィールド3 1 5で構成される。

30

【0 1 1 6】

メイン制御用CPU 8 0は、以下のプロセスによって、受信したベット情報をRAM 8 2のベット情報記憶エリア8 2 Aに記憶する。

まず、メイン制御用CPU 8 0は、受信したベット情報に含まれている送信元アドレスに基づいて、その送信元アドレスのサテライト4に対応するファイル3 0 1を特定する。さらに、メイン制御用CPU 8 0は、その特定したファイル3 0 1の項目番号フィールド3 1 1に記憶されている項目番号のうち、全てが空き領域となっているフィールド3 1 2, 3 1 3, 3 1 4, 3 1 5に対応する項目番号を特定する。

次に、メイン制御用CPU 8 0は、その特定した項目番号に対応する予想データフィールド3 1 2に、受信したベット情報に含まれている指定数字を記憶する。

40

さらに、メイン制御用CPU 8 0は、受信したベット情報に含まれている指定数字をカウントする。そのカウント数は、メイン制御用CPU 8 0によって、その特定した項目番号に対応する指定数フィールド3 1 3に記憶される。

さらに、メイン制御用CPU 8 0は、その特定した項目番号に対応する経過ゲーム数フィールド3 1 4に「0」を記憶する。

さらに、メイン制御用CPU 8 0は、その特定した項目番号に対応するベット枚数フィールド3 1 5に、受信したベット情報に含まれているチップの枚数を記憶する。

【0 1 1 7】

図1に戻る。S 1 1 6では、メイン制御用CPU 8 0は、貯蓄処理を行う。図1 7は、貯蓄処理プログラムのフローチャートである。この処理では、メイン制御用CPU 8 0は

50

、S 1 3 1において、受信されたベット情報に含まれる4つの指定数字が全て同じであるか否かを判断する。ここで、4つの指定数字が全て同じでない場合(S 1 3 1 : N O)には、S 1 3 2へと移行する。尚、受信されたベット情報に3つ以下の指定数字しか含まれていない場合にも、S 1 3 2への移行する。

【0 1 1 8】

S 1 3 2では、メイン制御用C P U 8 0は、第1貯蓄処理を行う。この処理では、メイン制御用C P U 8 0は、受信されたベット情報に含まれるチップの枚数に相当するベット量の1.5%を第1プログレッシブジャックポット基金に貯蓄する。尚、第1プログレッシブジャックポット基金は、R A M 8 2に記憶されている。その後は、図1のS 1 1 7へと移行する。

10

【0 1 1 9】

一方、図17のS 1 3 1において、4つの指定数字が全て同じである場合(S 1 3 1 : Y E S)には、S 1 3 3へと移行する。

【0 1 2 0】

S 1 3 3では、メイン制御用C P U 8 0は、第2貯蓄処理を行う。この処理では、メイン制御用C P U 8 0は、受信されたベット情報に含まれるチップの枚数に相当するベット量の1.5%を第2プログレッシブジャックポット基金に貯蓄する。尚、第2プログレッシブジャックポット基金は、R A M 8 2に記憶されている。その後は、図1のS 1 1 7へと移行する。

【0 1 2 1】

20

尚、貯蓄処理は、受信した全てのベット情報について行われる。

【0 1 2 2】

次に、メイン制御用C P U 8 0は、ゲーム実行プログラムに従って、ルーレット盤3による抽選を実行する。まず、S 1 1 7においてはボール投入装置85を駆動させ、ルーレット盤3内部にボール16を投入する。投入されたボール16は、ガイド壁18に沿ってルーレット盤3上を転動し、その後、回転速度が弱まり遠心力を失っていくと、枠体11の斜面を転がり落ちて内側へと向かい、回転する回転円盤12に至る(前記図2参照)。

そして、回転円盤12に転がって来たボール16は、更に回転する回転円盤12の外側の番号表示板14上を通過していずれかのボール収容溝13に納まり、ボール16が納まったボール収容溝13に対応する番号表示板14に記載された数字(「0」、「00」、「1」~「36」のいずれか)が当選番号となる。

30

【0 1 2 3】

続いて、ボール16がボール収容溝13に収納された後、メイン制御用C P U 8 0は、S 1 1 8の当選番号処理を行う。この処理では、メイン制御用C P U 8 0は、当たり判定装置84を駆動させ、ボール16がどの数字のボール収容溝13に収容されたかを特定する。その特定した数字(当選番号)は、メイン制御用C P U 8 0によって、R A M 8 2の当選番号記憶エリア82Bに記憶される。さらに、メイン制御用C P U 8 0は、その特定した数字(当選番号)を含ませた当選番号情報を全てのサテライト4に送信する。その後は、S 1 1 9へと移行する。

【0 1 2 4】

40

S 1 1 9では、メイン制御用C P U 8 0は、回数処理を行う。この処理では、メイン制御用C P U 8 0は、各ファイル301において、経過ゲーム数のフィールド314に記憶されている値に「1」を加算する。その後は、S 1 2 0へと移行する。

【0 1 2 5】

S 1 2 0では、メイン制御用C P U 8 0は、回数が一致するか否かを判断する。具体的には、メイン制御用C P U 8 0は、2つのフィールド313, 314に記憶されている値に基づいた判断を各ファイル301の項目番号毎に行う。その後は、S 1 2 1へと移行する。

【0 1 2 6】

S 1 2 1では、メイン制御用C P U 8 0は、一致した回数があるか否かを判断する。こ

50

の判断は、前記 S 1 2 0 の判断に基づいて行われる。すなわち、項目番号を共有するフィールド 3 1 3 , 3 1 4 の 2 つ値が一致していれば、メイン制御用 CPU 8 0 は、一致した回数があると判断する。さらに、メイン制御用 CPU 8 0 は、その項目番号を特定し、その項目番号を含んだファイル 3 0 1 を特定する。これらの特定は、フィールド 3 1 3 , 3 1 4 の 2 つ値が一致する全ての項目番号について行う。ここで、一致した回数がない場合 (S 1 2 1 : N O) には、後述する S 1 2 6 へと移行する。一方、一致した回数がある場合 (S 1 2 1 : Y E S) には、 S 1 2 2 へと移行する。

【 0 1 2 7 】

S 1 2 2 では、メイン制御用 CPU 8 0 は、数字の一致判定を行う。この判定は、前記 S 1 2 1 で特定された全ての項目番号について行われる。このとき、メイン制御用 CPU 8 0 は、前記 S 1 2 1 で特定された項目番号に対応する予想データフィールド 3 1 2 に記憶されている指定数字が、前記 S 1 1 8 で記憶された当選番号の数字といくつ一致しているかの判定を行う。

10

【 0 1 2 8 】

この判定で使用される当選番号は、以下の通りである。

(1) 前記 S 1 2 1 で特定された項目番号に対応する指定数フィールド 3 1 3 に記憶されている指定数が「 4 」の場合には、最後の 4 つの当選番号が使用される。

(2) 前記 S 1 2 1 で特定された項目番号に対応する指定数フィールド 3 1 3 に記憶されている指定数が「 3 」の場合には、最後の 3 つの当選番号が使用される。

(3) 前記 S 1 2 1 で特定された項目番号に対応する指定数フィールド 3 1 3 に記憶されている指定数が「 2 」の場合には、最後の 2 つの当選番号が使用される。

20

(4) 前記 S 1 2 1 で特定された項目番号に対応する指定数フィールド 3 1 3 に記憶されている指定数が「 1 」の場合には、最後の当選番号が使用される。

【 0 1 2 9 】

尚、この判定の条件に、順列を加えてもよい。

【 0 1 3 0 】

この判定が行われた後は、 S 1 2 3 へと移行する。

【 0 1 3 1 】

S 1 2 3 では、メイン制御用 CPU 8 0 は、配当計算処理を行う。図 1 8 は、配当計算処理プログラムのフローチャートである。尚、この処理は、前記 S 1 2 1 で特定された項目番号毎に行われる。

30

【 0 1 3 2 】

メイン制御用 CPU 8 0 は、 S 1 4 1 において、前記 S 1 2 1 で特定された項目番号に対応する予想データフィールド 3 1 2 に記憶されている 4 つの指定数字が全て同じであるか否かを判断する。ここで、 4 つの指定数字が全て同じでない場合 (S 1 4 1 : N O) には、 S 1 4 2 へと移行する。尚、前記 S 1 2 1 で特定された項目番号に対応する予想データフィールド 3 1 2 に 3 つ以下の指定数字しか記憶されていない場合にも、 S 1 4 2 への移行する。

【 0 1 3 3 】

S 1 4 2 では、メイン制御用 CPU 8 0 は、第 1 配当計算処理を行う。この処理では、メイン制御用 CPU 8 0 は、前記 S 1 2 2 で判定された一致数、前記 S 1 2 1 で特定された項目番号に対応するベット枚数フィールド 3 1 5 に記憶されているチップ枚数、及び前記図 7 の配当テーブル 6 1 等を用いて配当額を計算する。その後は、 S 1 4 3 へと移行する。

40

【 0 1 3 4 】

S 1 4 3 では、メイン制御用 CPU 8 0 は、第 1 プログレッシブジャックポット処理を行う。この処理では、メイン制御用 CPU 8 0 は、前記 S 1 2 2 で判定された一致数が「 4 」の場合に、その計算された配当額に第 1 プログレッシブジャックポット基金の全部を加算する。従って、その加算直後の第 1 プログレッシブジャックポット基金は、「 0 」となる。尚、その計算された配当額に第 1 プログレッシブジャックポット基金の一部を加算

50

してもよい。その後は、図 1 の S 1 2 4 へと移行する。

【 0 1 3 5 】

一方、図 1 8 の S 1 4 1 において、4 つの指定数字が全て同じである場合 (S 1 4 1 : Y E S) には、S 1 4 4 へと移行する。

【 0 1 3 6 】

S 1 4 4 では、メイン制御用 C P U 8 0 は、第 2 配当計算処理を行う。この処理では、メイン制御用 C P U 8 0 は、前記 S 1 2 2 で判定された一致数、前記 S 1 2 1 で特定された項目番号に対応するベット枚数フィールド 3 1 5 に記憶されているチップ枚数、及び前記図 1 5 の配当テーブル 1 6 1 等を用いて配当額を計算する。その後は、S 1 4 5 へと移行する。

10

【 0 1 3 7 】

S 1 4 5 では、メイン制御用 C P U 8 0 は、第 2 プログレッシブジャックポット処理を行う。この処理では、メイン制御用 C P U 8 0 は、前記 S 1 2 2 で判定された一致数が「 4 」の場合に、その計算された配当額に第 2 プログレッシブジャックポット基金を加算する。従って、その加算直後の第 2 プログレッシブジャックポット基金は、「 0 」となる。尚、その計算された配当額に第 2 プログレッシブジャックポット基金の一部を加算してもよい。その後は、図 1 の S 1 2 4 へと移行する。

【 0 1 3 8 】

図 1 の S 1 2 4 では、メイン制御用 C P U 8 0 は、払い出し処理を行う。この処理では、メイン制御用 C P U 8 0 は、前記 S 1 2 1 で特定された項目番号に対して算出された配当額を含んだ払出情報を作成する。その払出情報は、メイン制御用 C P U 8 0 によって、その特定された項目番号のファイル 3 0 1 に対応するサテライト 4 に送信する。この作成と送信は、前記 S 1 2 1 で特定された全ての項目番号について行われる。その後は、S 1 2 5 へと移行する。このとき、メイン制御用 C P U 8 0 は、前記 S 1 2 1 で特定された項目番号に対応する各フィールド 3 1 2 , 3 1 3 , 3 1 4 , 3 1 5 を空き領域にする。

20

【 0 1 3 9 】

S 1 2 5 においては、回転円盤 1 2 の下方に設けられたボール回収装置 8 6 を駆動し、回転円盤 1 2 上のボール 1 6 を回収する。回収されたボール 1 6 は次回以降のゲームにおいて再度ルーレット盤 3 に投入されることとなる。その後は、前記図 1 6 の S 1 0 1 へと移行する。

30

【 0 1 4 0 】

これに対して、サテライト制御用 C P U 9 1 は、図 1 の S 2 1 1 において、メイン制御部 8 3 から送られたベット期間開始信号が受信されたか否かを判断する。ここで、ベット期間開始信号が受信されていない場合 (S 2 1 1 : N O) には、ベット期間開始信号が受信されるまで待機される。一方、ベット期間開始信号が受信されている場合 (S 2 1 1 : Y E S) には、S 2 1 2 へと移行する。

【 0 1 4 1 】

S 2 1 2 では、サテライト制御用 C P U 9 1 は、ベット受付処理を行う。図 1 9 は、ベット受付処理プログラムのフローチャートである。この処理では、その遊技者の使用するサテライト 4 の画像表示装置 7 には図 4 に示した第 2 B E T 画面 3 3 が表示され、チップをベットすることが可能となる。尚、他の遊技者は、そのゲームに途中参加することが可能であり、本実施形態に係るルーレットゲーム機 1 では、最大 1 0 人で遊技することができる。

40

【 0 1 4 2 】

図 1 9 の S 2 2 1 において、サテライト制御用 C P U 9 1 は、リピートボタン 2 0 1 D が押下されたか否かを判断する。この判断は、タッチパネル 2 8 から送られた操作情報に基づいて行われる。ここで、リピートボタン 2 0 1 D が押下された場合 (S 2 2 1 : Y E S) には、後述する S 2 2 5 へと移行する。一方、リピートボタン 2 0 1 D が押下されていない場合 (S 2 2 1 : N O) には、S 2 2 2 へと移行する。

【 0 1 4 3 】

50

S 2 2 2では、サテライト制御用CPU91は、回数ボタン201A、201B、201Cのいずれかが押下されたか否かを判断する。この判断は、タッチパネル28から送られた操作情報に基づいて行われる。ここで、回数ボタン201A、201B、201Cのいずれかが押下された場合(S 2 2 2 : YES)には、後述するS 2 2 4へと移行する。一方、回数ボタン201A、201B、201Cのいずれもが押下されていない場合(S 2 2 2 : NO)には、S 2 2 3へと移行する。

【0144】

S 2 2 3では、サテライト制御用CPU91は、通常設定処理を行う。この処理によって、ゲームに参加した遊技者は、ベット期間中に、タッチパネル28を操作して、最大で4つの数字(例えば、「12」、「21」、「30」、「31」)を選択するとともに、自分のチップをベットすることができる(上記図4参照)。この処理によって実行可能な具体的なベット方法に関しては既に説明したので、ここではその説明は省略する。その後は、図1のS 2 1 3へと移行する。

10

【0145】

図19のS 2 2 4では、サテライト制御用CPU91は、同一設定処理を行う。この処理によっても、ゲームに参加した遊技者は、ベット期間中に、タッチパネル28を操作して、最大で4つの数字を選択するとともに、自分のチップをベットすることができる。

但し、数字ボタン63が押下される前に、回数ボタン201Aが押下されていた場合には、その後に押下された数字ボタン63に表示されている数字と同じ数字が2つ続けて選択される(例えば、図20に示す「3」、「3」)。

20

また、数字ボタン63が押下される前に、回数ボタン201Bが押下されていた場合には、その後に押下された数字ボタン63に表示されている数字と同じ数字が3つ続けて選択される(例えば、図21に示す「4」、「4」、「4」)。

また、数字ボタン63が押下される前に、回数ボタン201Cが押下されていた場合には、その後に押下された数字ボタン63に表示されている数字と同じ数字が4つ続けて選択される(例えば、図22に示す「5」、「5」、「5」、「5」)。

その後は、図1のS 2 1 3へと移行する。

【0146】

図19のS 2 2 5では、サテライト制御用CPU91は、繰返設定処理を行う。この処理によっても、ゲームに参加した遊技者は、ベット期間中に、タッチパネル28を操作して、最大で4つの数字を選択するとともに、自分のチップをベットすることができる。

30

但し、図22に示すように、前回の指定によって選択数字表示部50に表示されている全ての数字と同じ数字が繰り返して選択される。

その後は、図1のS 2 1 3へと移行する。

【0147】

図1のS 2 1 3では、サテライト制御用CPU91は、メイン制御部83から送られたベット終了信号が受信されたか否かを判断する。ここで、ベット終了信号が受信されていない場合(S 2 1 3 : NO)には、前記S 2 1 2のベット受付処理に戻る。これにより、当回のベット期間は、継続する。ここで当回のベット期間は、BETタイマーグラフ65によって表示されており、ベット期間開始信号が受信された時より赤いグラフが徐々に右側に延び始める。そして、最も右側まで延びたときに今回ゲームにおけるベット期間が終了する。一方、ベット終了信号が受信された場合(S 2 1 3 : YES)には、S 2 1 4へと移行する。

40

【0148】

S 2 1 4では、サテライト制御用CPU91は、ベット終了処理を行う。この処理によって、当回のベット期間が終了し、液晶画面29には、当回のベットが終了した旨の画像が表示される。

尚、ロト形式のルーレットゲームにおいては前記通常のルーレットゲームとは異なり、所定のベット期間が終了した後、直ちに次のゲームにおけるチップのベットをすることが可能としてもよい。その場合には、遊技効率が上昇する。

50

その後は、S 2 1 5 へと移行する。

【 0 1 4 9 】

S 2 1 5 では、サテライト制御用 C P U 9 1 は、ベット情報処理を行う。この処理では、サテライト制御用 C P U 9 1 は、今回のベット情報（送信元アドレス、指定された最大で 4 つの数字、指定された最大で 4 つの数字に対してベットされたチップの枚数）をメイン制御部 8 3 に送信する。その後は、S 2 1 6 へと移行する。

【 0 1 5 0 】

S 2 1 6 では、サテライト制御用 C P U 9 1 は、メイン制御部 8 3 から送られた当選番号情報が受信されたか否かを判断する。ここで、当選番号情報が受信されていない場合（S 2 1 6 : N O ）には、当選番号情報が受信されるまで待機される。一方、当選番号情報が受信されている場合（S 2 1 6 : Y E S ）には、S 2 1 7 へと移行する。

【 0 1 5 1 】

S 2 1 7 では、サテライト制御用 C P U 9 1 は、当選番号処理を行う。この処理では、サテライト制御用 C P U 9 1 が液晶駆動回路 9 5 に制御信号を送信する。これにより、新たな当選番号が結果履歴表示部 4 5 と結果番号表示部 5 4 に追加して表示される。尚、新たな当選番号は、受信された当選番号情報に含まれている。その後は、S 2 1 8 へと移行する。

【 0 1 5 2 】

S 2 1 8 では、サテライト制御用 C P U 9 1 は、メイン制御部 8 3 から送られた払出情報が受信されたか否かを判断する。ここで、払出情報が受信されていない場合（S 2 1 8 : N O ）には、前記図 1 6 の S 2 0 1 に戻る。一方、払出情報が受信されている場合（S 2 1 8 : Y E S ）には、S 2 1 9 へと移行する。

【 0 1 5 3 】

S 2 1 9 では、サテライト制御用 C P U 9 1 は、払い出し処理を行う。この処理では、サテライト制御用 C P U 9 1 は、払出情報に含まれている配当額に相当するクレジットデータが、R A M 9 3 に加算される。さらに、サテライト制御用 C P U 9 1 が液晶駆動回路 9 5 に制御信号を送信する。これにより、払い戻し結果表示部 4 8 、クレジット数表示部 4 9 及び当選結果表示部 5 8 の各表示が更新される。その後は、前記図 1 6 の S 2 0 1 に戻る。

【 0 1 5 4 】

尚、前記 S 1 ~ S 1 2 の各ステップで行われる通常のルーレットゲームと、前記 S 1 0 1 以降の各ステップで行われるロト形式のルーレットゲームとは、一のルーレットゲーム機 1 において同時に進行される。即ち、遊技中の遊技者は液晶画面 2 9 に表示される画面切り換えボタン 3 4 、 4 6 を押下することにより第 1 B E T 画面 3 1 と第 2 B E T 画面 3 3 とを切り換えて表示することが可能であり、第 1 B E T 画面 3 1 を用いて通常のルーレットゲームを行いつつ、第 2 B E T 画面 3 3 を表示させ、ロト形式のルーレットゲームを同時進行で行うことが可能である。

【 0 1 5 5 】

[まとめ]

以上説明した通り本実施形態に係るルーレットゲーム機 1 では、従来と同様のテーブル式ベッティングボード 3 0 が設けられた第 1 B E T 画面 3 1 と、新たな数字選択式ベッティングボード 3 2 が設けられた第 2 B E T 画面 3 3 とを画面切り換えボタン 3 4 、 4 6 を押下することにより互いに切り換えて表示することが可能である。

その内、第 2 B E T 画面 3 3 を用いたルーレットゲームでは、数字選択部 4 4 を用いてルーレット盤 3 の番号表示板 1 4 に表示された数字（「 0 」、「 0 0 」、「 1 」 ~ 「 3 6 」の 3 8 種）から今回の抽選結果を含めた所定数回分の抽選結果を予想し、一度に所定数つの数字を選択する。その後、ルーレット盤 3 において所定数回の抽選処理を行った後に、選択した所定数つの数字が当選番号の数字といくつ一致しているかを判定し、その一致個数に基づいてクレジットを払い出すので、遊技者は一のルーレットゲーム機 1 においてロト形式の新たなルーレットゲームを遊技することができる。従って、ルーレットゲーム

10

20

30

40

50

機 1 の遊技性は多様化し、遊技者を飽きさせることがない。

更に、第 2 B E T 画面 3 3 を用いた口形式のルーレットゲームにおいては最大で 2 0 0 0 倍の高倍率のクレジット配当が遊技者に提供されるので、遊技者の遊技意欲を増加させることができる。

更に、画面切り換えボタン 4 6 を押下することにより、テーブル式 Betting ボード 3 0 を使用した第 1 B E T 画面 3 1 を表示させ、当回分の当選番号のみを予想する通常のルーレットゲームを行うことも可能なので、様々な遊技者の要望を考慮したベットが可能となっている。

【 0 1 5 6 】

[その他]

尚、本発明は前記実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で種々の改良、変形が可能であることは勿論である。

例えば、本実施形態においては、第 2 B E T 画面 3 3 におけるベット方法に関し、数字選択部 4 4 から当回分を含めた最大で 4 回分のルーレット盤 3 の抽選結果を予想し、数字を選択することとしているが、選択する数字の最大数は 4 つに限られることなく、2 つ以上であればよい。その際、選択する数字が多くなれば、当選した際に払い出される配当の倍率をより大きくすることが可能である。

【 0 1 5 7 】

また、本実施形態においては第 2 B E T 画面 3 3 を用いた口形式のルーレットゲームに関して、一致した数字の個数に対するクレジットの払い出しの配当倍率は配当テーブル 6 1、1 6 1 によって固定されているが、その倍率はゲームごとにランダムに変更するようにしても良い。

【 0 1 5 8 】

また、本実施形態においては画面切り換えボタン 3 4、4 6 によって第 1 B E T 画面 3 1 と第 2 B E T 画面 3 3 とを切り換えて表示することとしているが、液晶画面 2 9 を左右、若しくは上下に 2 つに分割して第 1 B E T 画面 3 1 と第 2 B E T 画面 3 3 とをそれぞれ同時に表示しても良い。それにより、遊技者は画面切り換えボタン 3 4、4 6 によって画面の切り換えを行う必要なく同時に 2 種類のゲームを行うことが可能となる。

【 0 1 5 9 】

以上、本発明の実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、各手段等の具体的構成は、適宜設計変更可能である。また、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【 0 1 6 0 】

また、上述した詳細な説明では、本発明をより容易に理解できるように、特徴的部分を中心に説明した。本発明は、上述した詳細な説明に記載する実施形態に限定されず、その他の実施形態にも適用することができ、その適用範囲は多様である。また、本明細書において用いた用語及び語法は、本発明を的確に説明するために用いたものであり、本発明の解釈を制限するために用いたものではない。また、当業者であれば、本明細書に記載された発明の概念から、本発明の概念に含まれる他の構成、システム、方法等を推考することは容易であると思われる。従って、請求の範囲の記載は、本発明の技術的思想の範囲を逸脱しない範囲で均等な構成を含むものであるとみなされなければならない。また、要約書の目的は、特許庁及び一般的公共機関や、特許、法律用語又は専門用語に精通していない本技術分野に属する技術者等が本出願の技術的な内容及びその本質を簡易な調査で速やかに判断し得るようにするものである。従って、要約書は、請求の範囲の記載により評価されるべき発明の範囲を限定することを意図したものではない。また、本発明の目的及び本発明の特有の効果等を十分に理解するために、すでに開示されている文献等を十分に参酌して解釈されることが望まれる。

【 0 1 6 1 】

上述した詳細な説明は、コンピュータで実行される処理を含むものである。以上での説

10

20

30

40

50

明及び表現は、当業者が最も効率的に理解することを目的として記載している。本明細書では、1の結果を導き出すために用いられる各ステップは、自己矛盾がない処理として理解されるべきである。また、各ステップでは、電氣的又は磁氣的な信号の送受信、記憶等が行われる。各ステップにおける処理では、このような信号を、ビット、値、シンボル、文字、用語、数字等で表現しているが、これらは単に説明上便利であるために用いたものであることに留意する必要がある。また、各ステップにおける処理は、人間の行動と共通する表現で記載される場合があるが、本明細書で説明する処理は、原則的に各種の装置により実行されるものである。また、各ステップを行うために要求されるその他の構成は、以上の説明から自明になるものである。

【図面の簡単な説明】

【0162】

【図1】本発明の実施形態に係るロト形式のルーレットゲーム処理プログラムのフローチャートである。

【図2】本発明の実施形態に係るルーレット盤の平面図である。

【図3】画像表示装置に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図4】画像表示装置に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図5】本発明の実施形態に係る第2 BET画面のベット表示部を示した模式図である。

【図6】本発明の実施形態に係る第2 BET画面のベット結果表示部を示した模式図である。

【図7】本発明の実施形態に係る配当テーブルを示した図である。

【図8】本発明の実施形態に係るメダル受付装置を示した斜視図である。

【図9】本発明の実施形態に係るルーレットゲーム機の制御系を模式的に示すブロック図である。

【図10】本発明の実施形態に係るサテライトの制御系を模式的に示すブロック図である。

【図11】本発明の実施形態に係るルーレットゲーム機のROMの記憶領域を示した模式図である。

【図12】本発明の実施形態に係るルーレットゲーム機のRAMの記憶領域を示した模式図である。

【図13】本発明の実施形態に係る通常のルーレットゲーム処理プログラムのフローチャートである。

【図14】本発明の実施形態に係るルーレットゲーム機の概略構成を示す外観斜視図である。

【図15】本発明の実施形態に係る配当テーブルを示した図である。

【図16】本発明の実施形態に係るロト形式のルーレットゲーム処理プログラムのフローチャートである。

【図17】本発明の実施形態に係るロト形式のルーレットゲーム処理プログラムのフローチャートである。

【図18】本発明の実施形態に係るロト形式のルーレットゲーム処理プログラムのフローチャートである。

【図19】本発明の実施形態に係るロト形式のルーレットゲーム処理プログラムのフローチャートである。

【図20】本発明の実施形態に係る第2 BET画面のベット表示部を示した模式図である。

【図21】本発明の実施形態に係る第2 BET画面のベット表示部を示した模式図である。

【図22】本発明の実施形態に係る第2 BET画面のベット表示部を示した模式図である。

【図23】本発明の実施形態に係る第2 BET画面のベット表示部を示した模式図である。

。

10

20

30

40

50

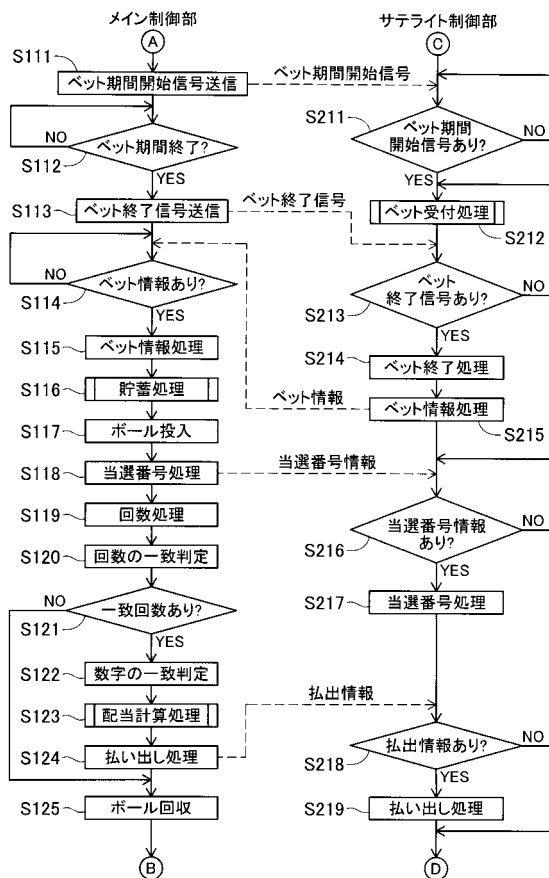
【図24】本発明の実施形態に係るベット情報記憶エリアに記憶されるファイルを示した模式図である。

【符号の説明】

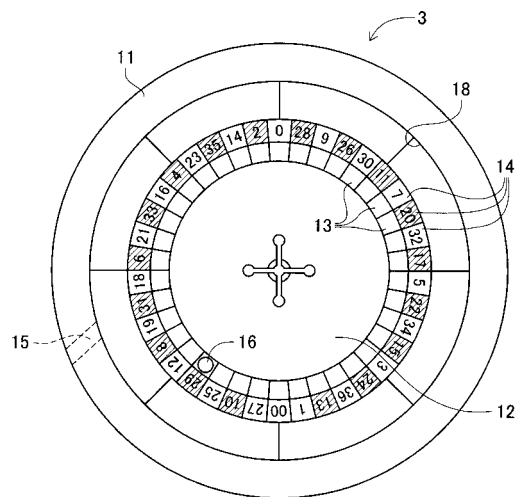
【0163】

- 1 ルーレットゲーム機
- 4 サテライト
- 47A、47B、47C、47D BETボタン
- 63 数字ボタン
- 80 メイン制御用CPU
- 91 サテライト制御用CPU
- 201A、201B、201C 回数ボタン
- 201D リピートボタン

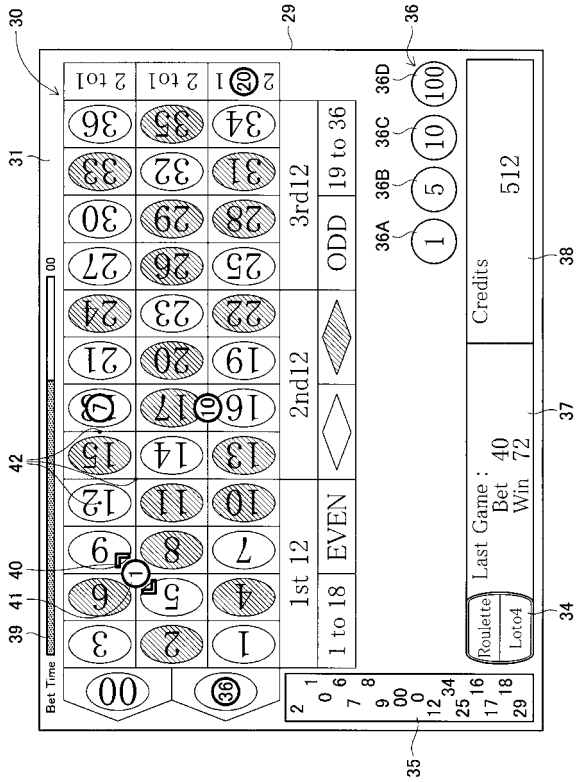
【図1】



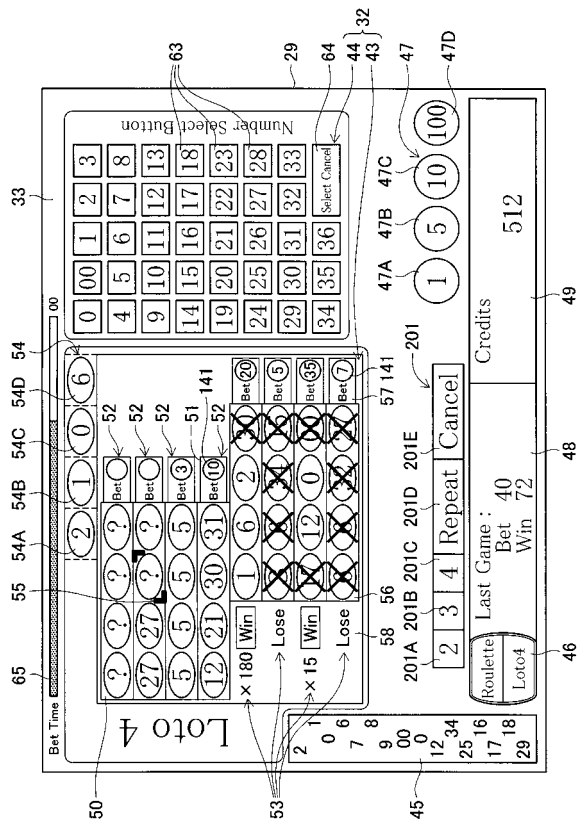
【図2】



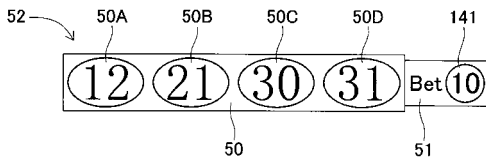
【図 3】



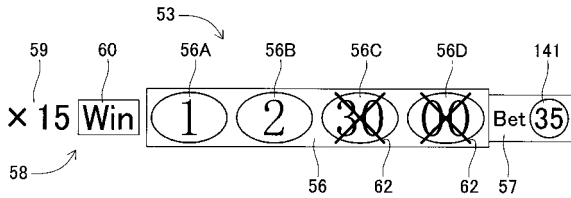
【図 4】



【図 5】



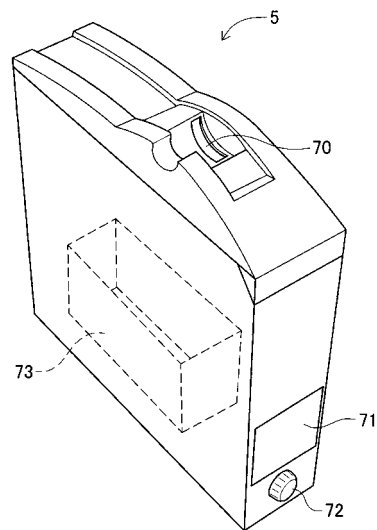
【図 6】



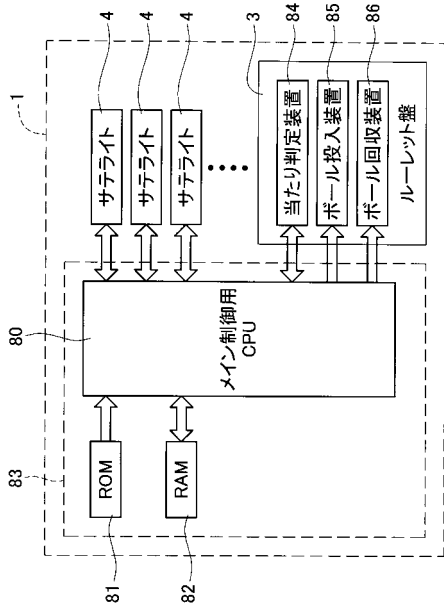
【図 7】

一致した個数	配当クレジット(オッズ)
4	× 2000
3	× 180
2	× 15
1	0
0	0

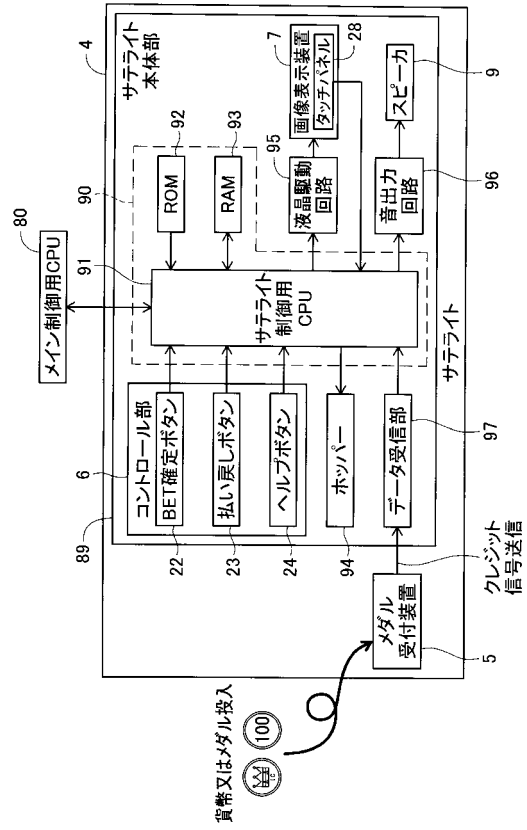
【図 8】



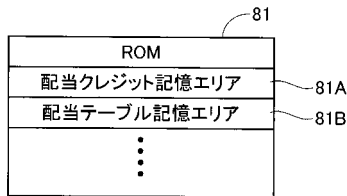
【図9】



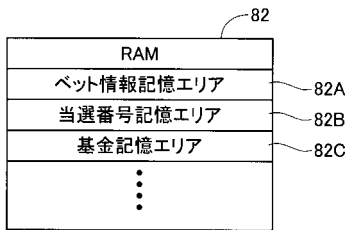
【図10】



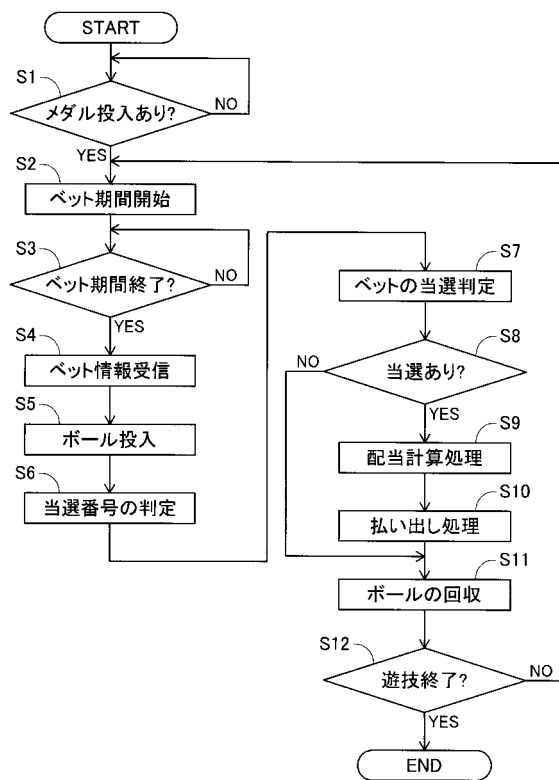
【図11】



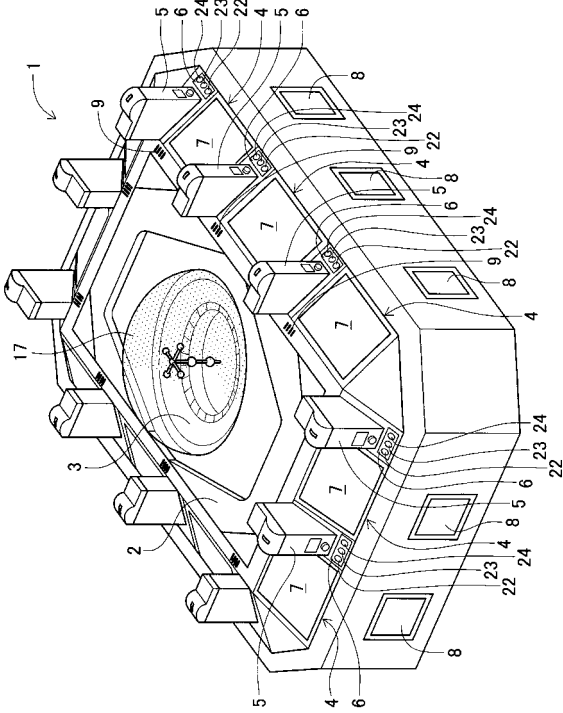
【図12】



【図13】



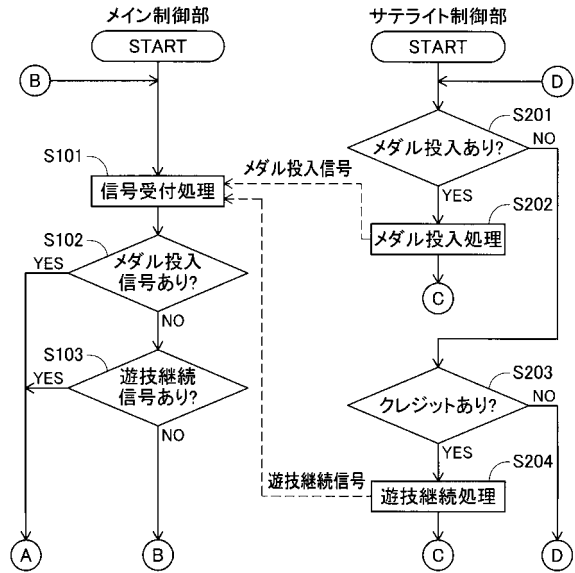
【図14】



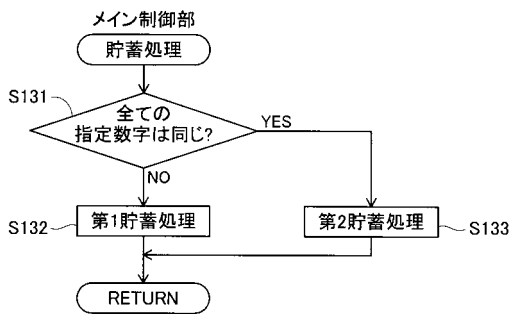
【図15】

一致した個数	配当クレジット(オッズ)
4	×20000
3	×500
2	×100
1	×5
0	0

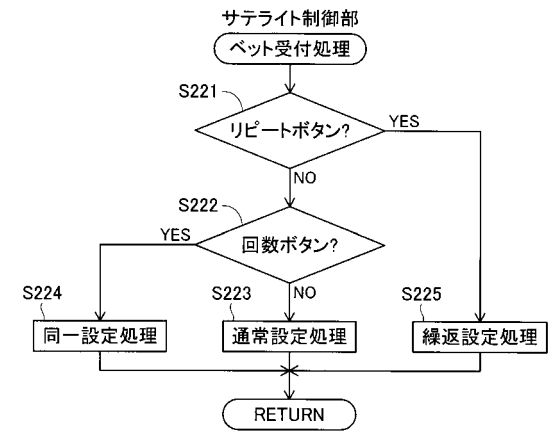
【図16】



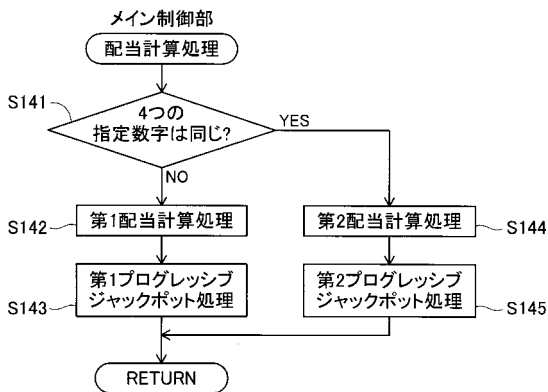
【図17】



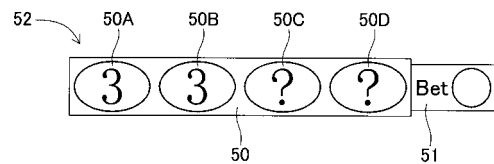
【図19】



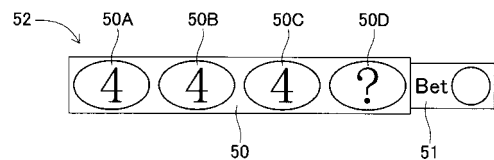
【図18】



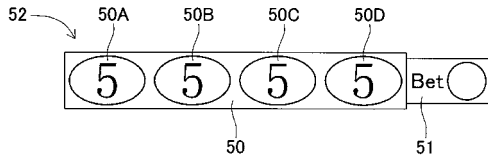
【図20】



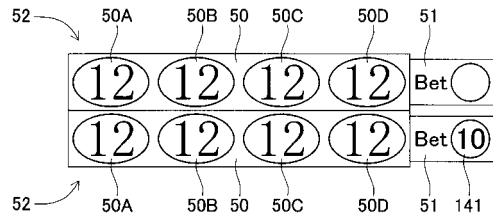
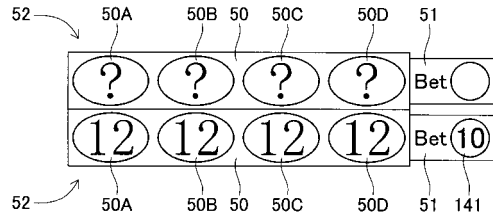
【図21】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】

サテライト2		サテライト1		
No.	予想データ	指定数	経過ゲーム数	ベット枚数
1	7 6 12 32	4	4	15
2	35 35 35	3	1	21
3	2 9 27 31	4	0	3
4	29 29 29 29	4	0	7