

(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2008-119296
(P2008-119296A)

(43) 公開日 平成20年5月29日(2008.5.29)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 M	2 C 0 0 1
A 6 3 F 5/02 (2006.01)	A 6 3 F 5/02 A	
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 22 頁)

(21) 出願番号 特願2006-307539 (P2006-307539)
(22) 出願日 平成18年11月14日(2006.11.14)

(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 100098431
弁理士 山中 郁生
(74) 代理人 100117385
弁理士 田中 裕人
(74) 代理人 110000291
特許業務法人コスモス特許事務所
(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 AA14 BB02 BB07 CA04
CA05

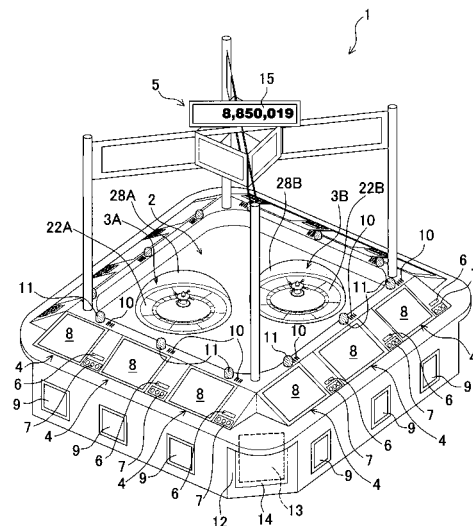
(54) 【発明の名称】 複数のウィル毎の当選番号に基づいた賞を付与するルーレットゲーム機及びルーレットゲームのプレイ方法

(57) 【要約】

【課題】 ウィルを複数設け、ウィル毎の当選番号に基づいて複合的に判定された賞を付与するルーレットゲーム機及びルーレットゲームのプレイ方法を提供する。

【解決手段】 複数のウィル22A、22Bからなる第1ルーレット装置3A及び第2ルーレット装置3Bを用いた当選番号の抽選の結果、遊技者がベットした番号と第1ルーレット装置3Aで検出された第1当選番号と第2ルーレット装置3Bで検出された第2当選番号とが一致しているか否かを判定し、一致している場合には一致回数に基づいて設定される当選倍率とベット額を乗じた額を賞として付与するように構成する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

識別番号が付与された複数のナンバーポケットが配置された複数のウィルと、
前記複数のウィル上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケットのいずれかに収納される複数のボールと、

前記複数のボールが収納されたそれぞれのナンバーポケットに付与された識別番号を当選番号として検出する当選番号検出装置と、

前記当選番号検出装置によって検出される前記複数のウィル毎の当選番号を予想して行われる遊技者のベット操作を入力可能なベット部と、

前記当選番号検出装置によって検出された前記複数のウィル毎の当選番号と前記ベット部で入力されたベット操作とに基づいて入賞を判定し、

入賞と判定された場合に所定倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するコントローラと、を有するルーレットゲーム機であって、

前記コントローラは、

前記ベット部でベットされた番号と前記複数のウィル毎の当選番号のいずれか又は全てが一致した場合に、一致した当選番号の数に基づく倍率にベット額を乗じた額を賞として付与することを特徴とするルーレットゲーム機。

10

【請求項 2】

前記コントローラは一致した当選番号の数が多いほどより高い倍率にベット額を乗じた額を賞として付与することを特徴とする請求項 1 に記載のルーレットゲーム機。

20

【請求項 3】

識別番号が付与された複数のナンバーポケットが配置された第 1 ウィルと、

前記第 1 ウィル上を転動するとともに前記複数のナンバーポケットのいずれかに収納される第 1 ボールと、

前記第 1 ボールが収納されたナンバーポケットに付与された識別番号を第 1 当選番号として検出する第 1 当選番号検出装置と、

識別番号が付与された複数のナンバーポケットが配置された第 2 ウィルと、

前記第 2 ウィル上を転動するとともに前記複数のナンバーポケットのいずれかに収納される第 2 ボールと、

前記第 2 ボールが収納されたナンバーポケットに付与された識別番号を第 2 当選番号として検出する第 2 当選番号検出装置と、

前記第 1 当選番号及び第 2 当選番号を予想して行われる遊技者のベット操作を入力可能なベット部と、

前記第 1 当選番号及び第 2 当選番号と前記ベット部で入力されたベット操作とに基づいて入賞を判定し、

入賞と判定された場合に所定倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するコントローラと、を有するルーレットゲーム機であって、

前記コントローラは、

前記ベット部でベットされた番号と前記第 1 当選番号又は第 2 当選番号とが一致した場合に所定の第 1 倍率にベット額を乗じた額を賞として付与し、

前記ベット部でベットされた番号と前記第 1 当選番号と第 2 当選番号とが一致した場合に前記第 1 倍率より高倍率の第 2 倍率にベット額を乗じた額を賞として付与することを特徴とするルーレットゲーム機。

30

40

【請求項 4】

複数のウィル毎に識別番号が付与された複数のナンバーポケットから所定のナンバーポケットに付与された識別番号を当選番号として特定し、

前記特定された当選番号と当選番号を予想して行われる遊技者のベット操作とに基づいて入賞を判定し、

入賞と判定された場合に所定倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するルーレットゲームのプレイ方法であって、

50

遊技者によりベットされた番号と前記複数のウィル毎の当選番号のいずれか又は全てが一致した場合に、一致した当選番号の数に基づく倍率にベット額を乗じた額を賞として付与することを特徴とするルーレットゲームのプレイ方法。

【請求項 5】

一致した当選番号の数が多いほどより高い倍率にベット額を乗じた額を賞として付与することを特徴とする請求項 4 に記載のルーレットゲームのプレイ方法。

【請求項 6】

第 1 ウィルにおいて識別番号が付与された複数のナンバーポケットから所定のナンバーポケットに付与された識別番号を第 1 当選番号として特定し、

第 2 ウィルにおいて識別番号が付与された複数のナンバーポケットから所定のナンバー

10

ポケットに付与された識別番号を第 2 当選番号として特定し、
前記特定された第 1 当選番号及び第 2 当選番号と当選番号を予想して行われる遊技者のベット操作とに基づいて入賞を判定し、

入賞と判定された場合に所定倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するルーレットゲームのプレイ方法であって、

遊技者によりベットされた番号と前記第 1 当選番号又は第 2 当選番号とが一致した場合に所定の第 1 倍率にベット額を乗じた額を賞として付与し、

遊技者によりベットされた番号と前記第 1 当選番号と第 2 当選番号とが一致した場合に前記第 1 倍率より高倍率の第 2 倍率にベット額を乗じた額を賞として付与することを特徴とするルーレットゲームのプレイ方法。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ウィルに形成された複数のポケットを用いて遊技を行うルーレットゲーム機に関し、特に、ウィルを複数設け、ウィル毎の当選番号に基づいて複合的に判定された賞を付与するルーレットゲーム機及びルーレットゲームのプレイ方法に関する。

【背景技術】

【0002】

ルーレットゲーム機、ピンゴゲーム機、キノゲーム機等の当選番号を予測して遊技を行うゲーム装置は、ウィル上に識別番号（例えば、ルーレットゲーム機では「00」、「0」、「1」～「36」）が付されたポケットを形成し、ボール等のウィル上を転動する転動物を用いてウィル上のいずれかのポケットを特定することにより当選番号の抽選が行われる。

30

ここで、前記ゲーム装置ではウィル上でボールを転動させ、当選番号を決定する一連の流れは基本的に毎回のゲームにおいて共通であるので、遊技を繰り返し行うと遊技者は次第に遊技に飽きてしまう虞があった。

そこで、例えば米国特許第 6921072 B 2 号明細書には、複数個のウィルを設け、各ウィルで当選番号の抽選を行うルーレットゲーム機が記載されている。このように複数のウィルを用いてゲームを行うことにより、高額の賞を得られる機会を与え、また同時に

40

抽選された複数の当選番号を用いてゲームを行うことにより、ゲームを多様化することが可能となる。

【特許文献 1】米国特許第 6921072 B 2 号明細書

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

ここで、前記従来ルーレットゲーム機は複数のウィルを用いるものの、ラッキーナンバーへの入賞を除き、プレイヤーの入賞する条件と入賞した場合に払い出される賞の内容は従来の一のウィルを用いる場合と変わらなかった。即ち、遊技者は当回にルーレット盤上でボールが停止する数字を予想し、テーブル上の任意の箇所にチップを置くことによって

50

ベットを行い、当選番号とベット操作のみに基づいて決定された賞が付与されて遊技が進行する。

【0004】

本発明は、従来と同じウィルの構造と抽選方法を用いながらも2以上のゲーム結果を複合的に判定し、入賞の条件や賞の内容を多彩に変化させて、遊技者を飽きさせることのないルーレットゲーム機及びルーレットゲームのプレイ方法を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

前記目的を達成するため本発明に係るルーレットゲーム機は、識別番号が付与された複数のナンバーポケット（例えば、ナンバーポケット23A、23B）が配置された複数のウィル（例えば、ウィル22A、22B）と、前記複数のウィル上をそれぞれ回転するとともに前記複数のナンバーポケットのいずれかに収納される複数のボール（例えば、ボール27A、27B）と、前記複数のボールが収納されたそれぞれのナンバーポケットに付与された識別番号を当選番号として検出する当選番号検出装置（例えば、当たり判定装置86A、86B）と、前記当選番号検出装置によって検出される前記複数のウィル毎の当選番号を予想して行われる遊技者のベット操作を入力可能なベット部（例えば、ステーション4）と、前記当選番号検出装置によって検出された前記複数のウィル毎の当選番号と前記ベット部で入力されたベット操作とに基づいて入賞を判定し、入賞と判定された場合に所定倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するコントローラ（例えば、サーバ制御用CPU81、ステーション制御用CPU91）と、を有するルーレットゲーム機であって、前記コントローラは、前記ベット部でベットされた番号と前記複数のウィル毎の当選番号のいずれか又は全てが一致した場合に、一致した当選番号の数に基づく倍率にベット額を乗じた額を賞として付与することを特徴とする。

10

20

【0006】

上記構成を有するルーレットゲーム機によれば、ベットされた番号と複数のウィル毎の当選番号のいずれか又は全てが一致した場合に、一致した当選番号の数に基づく倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するので、従来と同じウィルの構造と抽選方法を用いながらも2以上のゲーム結果を複合的に考慮した内容の賞を付与することが可能となる。従って、入賞の条件や賞の内容を多彩に変化させることが可能であり、遊技者を飽きさせることがない。また、従来のルーレットゲームでは実現することが困難であった高額な賞を付与することが可能となる。

30

【0007】

また、前記コントローラ（例えば、サーバ制御用CPU81、ステーション制御用CPU91）は、一致した当選番号の数が多いほどより高い倍率にベット額を乗じた額を賞として付与しても良い。

【0008】

上記構成を有するルーレットゲーム機によれば、一致した当選番号の数が多いほどより高い倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するので、複数のウィル毎で抽選された当選番号の一致の有無に基づいて段階的に賞の内容を変化させることが可能となる。

40

【0009】

また、前記複数のウィルを第1ウィル（例えば、ウィル22A）と第2ウィル（例えば、第2ウィル）から構成し、前記コントローラ（例えば、サーバ制御用CPU81、ステーション制御用CPU91）は、前記ベット部（例えば、ステーション4）でベットされた番号と前記第1ウィルで検出された第1当選番号又は前記第2ウィルで検出された第2当選番号とが一致した場合に所定の第1倍率にベット額を乗じた額を賞として付与し、前記ベット部でベットされた番号と前記第1当選番号と第2当選番号とが一致した場合に前記第1倍率より高倍率の第2倍率にベット額を乗じた額を賞として付与しても良い。

【0010】

上記構成を有するルーレットゲーム機によれば、ベットされた番号と第1当選番号又は第2当選番号とが一致した場合に所定の第1倍率にベット額を乗じた額を賞として付与し

50

、ベットされた番号と第1当選番号と第2当選番号とが一致した場合に前記第1倍率より高倍率の第2倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するので、従来と同じウィルの構造と抽選方法を用いながらも2個のウィルを用いることにより入賞の条件や賞の内容を多彩に変化させることが可能であり、遊技者を飽きさせることがない。また、2個のウィルにおいてそれぞれ検出された当選番号を用いて入賞のランクを判定し、より高いランクの入賞となった場合には高額な賞を付与するので、従来のルーレットゲームでは実現することが困難であった高額な賞を付与することが可能となる。

【0011】

また、本発明に係るルーレットゲームのプレイ方法は、複数のウィル（例えばウィル22A、22B）毎に識別番号が付与された複数のナンバーポケット（例えば、ナンバーポケット23A、23B）から所定のナンバーポケットに付与された識別番号を当選番号として特定し、前記特定された当選番号と当選番号を予想して行われる遊技者のベット操作とに基づいて入賞を判定し、入賞と判定された場合に所定倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するルーレットゲームのプレイ方法であって、遊技者によりベットされた番号と前記複数のウィル毎の当選番号のいずれか又は全てが一致した場合に、一致した当選番号の数に基づく倍率にベット額を乗じた額を賞として付与することを特徴とする。

10

【0012】

上記構成を有するルーレットゲームのプレイ方法では、ベットされた番号と複数のウィル毎の当選番号のいずれか又は全てが一致した場合に、一致した当選番号の数に基づく倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するので、従来と同じウィルの構造と抽選方法を用いながらも入賞の条件や賞の内容を多彩に変化させることが可能であり、遊技者を飽きさせることがない。また、従来のルーレットゲームでは実現することが困難であった高額な賞を付与することが可能となる。

20

【0013】

また、前記プレイ方法は一致した当選番号の数が多いほどより高い倍率にベット額を乗じた額を賞として付与しても良い。

【0014】

上記構成を有するルーレットゲームのプレイ方法では、一致した当選番号の数が多いほどより高い倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するので、複数のウィル毎で抽選された当選番号の一致の有無に基づいて段階的に賞の内容を変化させることが可能となる。

30

【0015】

また、前記プレイ方法は前記複数のウィルを第1ウィル（例えば、ウィル22A）と第2ウィル（例えば、第2ウィル）から構成し、ベットされた番号と前記第1ウィルで検出された第1当選番号又は前記第2ウィルで検出された第2当選番号とが一致した場合に所定の第1倍率にベット額を乗じた額を賞として付与し、前記ベット部でベットされた番号と前記第1当選番号と第2当選番号とが一致した場合に前記第1倍率より高倍率の第2倍率にベット額を乗じた額を賞として付与しても良い。

【0016】

上記構成を有するルーレットゲームのプレイ方法では、ベットされた番号と第1当選番号又は第2当選番号とが一致した場合に所定の第1倍率にベット額を乗じた額を賞として付与し、ベットされた番号と第1当選番号と第2当選番号とが一致した場合に前記第1倍率より高倍率の第2倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するので、従来と同じウィルの構造と抽選方法を用いながらも2個のウィルを用いることにより入賞の条件や賞の内容を多彩に変化させることが可能であり、遊技者を飽きさせることがない。また、2個のウィルにおいてそれぞれ検出された当選番号を用いて入賞のランクを判定し、より高いランクの入賞となった場合には高額な賞を付与するので、従来のルーレットゲームでは実現することが困難であった高額な賞を付与することが可能となる。

40

【発明の効果】

【0017】

本発明に係るルーレットゲーム機及びルーレットゲームのプレイ方法では、ベットされ

50

た番号と複数のウィル毎の当選番号のいずれか又は全てが一致した場合に、一致した当選番号の数に基づく倍率にベット額を乗じた額を賞として付与するので、従来と同じウィルの構造と抽選方法を用いながらも2以上のゲーム結果を複合的に考慮した内容の賞を付与することが可能となる。従って、入賞の条件や賞の内容を多彩に変化させることが可能であり、遊技者を飽きさせることがない。また、従来のルーレットゲームでは実現することが困難であった高額な賞を付与することが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

以下、本発明に係るルーレットゲーム機を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とは、遊技者がルーレット装置で抽選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。

10

【0019】

そして、本願発明に係るルーレットゲーム機1は、図1に示すように特にボールが転動するウィルを2個備える。そして、各ウィル22A、22Bにおいてボールを用いた抽選を同時に行い、当選番号をウィル22A、22B毎に計2つ検出する。更に、遊技者が各ステーション4で行ったベット操作と、2つの当選番号とを比較し、ベットした番号と当選番号とが一致した場合には、一致した当選番号の数に基づいて設定された配当倍率をベット額に乗じた額を賞として付与することを特徴とする。

20

【0020】

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1に基づき説明する。図1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る。

図1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複数(本実施形態では2個)の第1ルーレット装置3A及び第2ルーレット装置3Bと、第1ルーレット装置3A及び第2ルーレット装置3Bの周囲に第1ルーレット装置3A及び第2ルーレット装置3B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12個)のステーション4と、筐体2の上方に設けられた電光表示部5と、から基本的に構成されている。

ここでステーション4とは、第1ルーレット装置3A及び第2ルーレット装置3Bの各当選番号を予想して行われる遊技者のベット操作を入力可能なベット部である。そして、ステーション4は少なくとも、貨幣や遊技に使用するチップやメダル等の遊技媒体を投入するメダル投入口6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7と、ゲームに係る画像を表示させる画像表示装置8とを有し、遊技者のベット操作を受け付ける遊技領域である。そして、遊技者が画像表示装置8に表示される画像を見ながら、タッチパネルやコントロール部7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。

30

また、各ステーション4が設置された筐体2の側面には、メダル払出口9がそれぞれ設けられている。更に、各ステーション4の画像表示装置8の右上には音楽、効果音等を流すスピーカ10が設けられている。

40

【0021】

更に、各ステーション4の画像表示装置8上部には、WINランプ11がそれぞれ設けられている。そして、ルーレットゲームにおいてもステーション4でベットした数字(本実施形態では「00」、「0」、「1」~「36」)が当選した場合に、当選したステーション4のWINランプ11を点灯させる。更に、後述するボーナスゲームでジャックポット(以下、JPとする)を獲得したステーション4のWINランプ11についても同様にして点灯させる。尚、このWINランプ11は、設置された全てのステーション4(本実施形態では12台)から認視可能な位置に設けられており、同一のルーレットゲーム機1で遊技中の他の遊技者はその点灯を常に確認することが可能である。

【0022】

50

また、メダル投入口6の内部にはメダルセンサ(図示せず)が設けられており、メダル投入口6より投入されたメダル等の遊技媒体の識別を行うとともに、投入されたメダルをカウントする。また、メダル払出口9の内部にはホッパー(図示せず)が設けられており、所定枚数のメダルをメダル払出口9から払い出す。

【0023】

また、筐体2の角に位置するコーナー部12の内部には後述のサーバ13が配置されている。ここで、サーバ13は遊技者によって操作されることのないように、通常はコーナー部12の内部に収納されているが、キースイッチを使用してコーナー部12に設けられたコーナー扉14を開放することによって、サーバ13の操作が可能となる。そして、サーバ13を操作することによって、ルーレットゲーム機1の各種設定が可能となる。

10

【0024】

また、電光表示部5にはJPの額を表示するJP額表示部15が設けられている。ここで、本実施形態に係るルーレットゲーム機1では、全12箇所のステーション4において後述のBET画面61を用いたルーレットゲームでベットされたクレジットの内、0.5%のクレジットを累積して記憶する。そして、後述するボーナスゲームによって所定の条件を満たした場合にJPの当選となり、累積された各JPのクレジットは所定のステーション4に対して払い出される。尚、JP額表示部15は電光表示部5の頂上部に設けられており、ステーション4で遊技する全ての遊技者からその表示内容が認視可能となっている。

20

【0025】

次に、本実施形態に係る第1ルーレット装置3A及び第2ルーレット装置3Bの構成について説明する。図2は本実施形態に係る第1ルーレット装置3Aの平面図、図3は本実施形態に係る第2ルーレット装置3Bの平面図である。ここで、第1ルーレット装置3Aと第2ルーレット装置3Bとは同一の構成を有しているので、以下には第1ルーレット装置3Aのみの構成を例に挙げて説明することとし、第2ルーレット装置3Bの説明については省略する。

【0026】

図2に示すように、第1ルーレット装置3Aは筐体2に固定される枠体21Aと、枠体21Aの内側に回転可能に収納支持されたウィル22Aとから基本的に構成されている。そして、ウィル22A上面には凹状のナンバーポケット23Aが多数(本実施形態では計38個)形成されている。更に、各ナンバーポケット23Aの外方向におけるウィル22Aの上面には、各ナンバーポケット23Aと対応するように図形文字としての「00」、「0」、「1」~「36」の各数字が表示された番号表示板25Aが形成されている。即ち、言い換えれば、「00」、「0」、「1」~「36」の内、いずれか一の数字が付与されたナンバーポケット23Aがウィル22Aに対して計38個形成されている。

30

【0027】

また、前記枠体21A内部にはボール投入口36Aが形成されている。ボール投入口36Aには図示しないボール投入装置が連結され、ボール投入装置の駆動に伴い、ボール投入口36Aからウィル22A上にボール27Aが投入されるようになっている。また、ルーレット盤の上方全体は、半球状の透明アクリル製のカバー部材28Aにより覆われている。

40

【0028】

また、ウィル22Aの下方には当たり判定装置86A(図7参照)が設置されている。当たり判定装置86Aはボール27Aがどのナンバーポケット23Aに收容されたかを判定するための装置である。さらに、ウィル22Aの下方には図示しないボール回収装置が設置されている。このボール回収装置はゲーム終了後にウィル22A上のボール27Aを回収する装置である。尚、前記ボール投入装置、当たり判定装置、ボール回収装置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。

【0029】

ここで、枠体21A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

50

29 A が形成されている。ガイド壁 29 A は、投入されたボール 27 A を遠心力に抗してガイドしてボール 27 A を回転させるものである。そして、ボール 27 A は回転速度が弱まり遠心力を失っていくと、枠体 21 A の斜面を転がり落ちて内側へと向かい、回転するウィール 22 A に至る。

そして、ウィール 22 A に転がって来たボール 27 A は、更に回転するウィール 22 A の外側の番号表示板 25 A 上を通過していずれかのナンバーポケット 23 A に収納される。その結果、ボール 27 A がナンバーポケット 23 A に収納された場合には、収容されたナンバーポケット 23 A に対応する番号表示板 25 A に記載された数字が当たり判定装置 86 A によって判定され、当選番号となる。

【0030】

10

尚、図 3 に示す第 2 ルーレット装置 3 B が備える枠体 21 B、ウィール 22 B、ナンバーポケット 23 B、番号表示板 25 B、ボール 27 B、カバー部材 28 A、ガイド壁 29 B、ボール投入口 36 B、当たり判定装置 86 B は、上記した第 1 ルーレット装置 3 A が備える枠体 21 A、ウィール 22 A、ナンバーポケット 23 A、番号表示板 25 A、ボール 27 A、カバー部材 28 A、ガイド壁 29 A、ボール投入口 36 A、当たり判定装置 86 A と同一の構成及び作用効果を有する。

【0031】

次に、図 4 を用いて本実施形態に係るルーレットゲーム機 1 に設けられたサーバ 13 について説明する。図 4 は本実施形態に係るサーバ 13 を示した斜視図である。

ここで、図 4 はコーナー部 12 のコーナー扉 14 を開放した状態を示した図であり、筐体 2 の壁面に形成された空間 31 内にサーバ 13 が設置されている。

20

【0032】

ここで、サーバ 13 は、各ステーション 4 と接続されており、各ステーション 4 に命令信号を送信することにより、各ステーション 4 を主導的に制御し、遊技を進行させるものである。また、サーバ 13 はルーレットゲーム機 1 の遊技に関する制御の他に、ルーレットゲーム機 1 のメンテナンスについても行う。

【0033】

図 4 に示すようにサーバ 13 には、液晶ディスプレイ 32 及びキーボード 33 が接続されており、液晶ディスプレイ 32 にはメニュー画面（図示せず）やメンテナンス画面（図示せず）が表示される。また、キーボード 33 は複数のキーが配置された操作手段であり、液晶ディスプレイ 32 にメニュー画面やメンテナンス画面が表示された状態で保守員が操作を行うことにより、ルーレットゲーム機 1 における各種設定の他、メンテナンス作業が可能となっている。

30

【0034】

次に、本実施形態に係るコントロール部 7 及び画像表示装置 8 の構成について説明する。

コントロール部 7 は、図 1 に示すように画像表示装置 8 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、ステーション 4 に対向する位置から見て左側から BET 確定ボタン 47、払い戻し（CASHOUT）ボタン 48、ヘルプ（HELP）ボタン 49 が配置されている。

40

【0035】

BET 確定ボタン 47 は、後述する画像表示装置 8 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、遊技中に前記第 1 ルーレット装置 3 A 又は第 2 ルーレット装置 3 B においてボール 27 A、27 B が納まったナンバーポケット 23 A、23 B に対応する番号表示板 25 A、25 B 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。

【0036】

払い戻しボタン 48 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

50

ン４８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９から払い戻される。

【００３７】

ヘルプボタン４９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４９が押下されると、その直後に画像表示装置８上に各種の操作情報を示したヘルプ画面が表示される。

【００３８】

一方、画像表示装置８はタッチパネル５０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５は遊技中に画像表示装置８に表示される表示画面の一例を示した図である。

【００３９】

図５に示すように、ルーレットゲーム機１でルーレットゲームが実行されている間において画像表示装置８には、テーブル式ベッティングボード６０を有するＢＥＴ画面６１が表示される。そして、遊技者はＢＥＴ画面６１を操作することによって、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。

【００４０】

先ず、図５に基づいてルーレットゲームに使用するＢＥＴ画面６１について説明する。ＢＥＴ画面６１に表示されるテーブル式ベッティングボード６０には、「０」、「００」、「１」～「３６」の３８種の数字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」～「１２」等）」を指定してチップをベットする為の特殊なＢＥＴエリアも同様にマス目状に配列されている。

【００４１】

そして、テーブル式ベッティングボード６０の下方には画面左から順に、結果履歴表示部６５、単位ＢＥＴボタン６６、払い戻し結果表示部６７、クレジット数表示部６８が表示されている。

【００４２】

結果履歴表示部６５は、前回までのゲーム（ここで、１ゲームは、各ステーション４において遊技者がベットを行い、ボール２７Ａ、２７Ｂがナンバーポケット２３Ａ、２３Ｂにそれぞれ落下し、２つの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、新たに１組の当選番号が上から追加して表示されていき、最大１０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。

【００４３】

また、単位ＢＥＴボタン６６は、遊技者が指定したＢＥＴエリア７２（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６６は１ＢＥＴボタン６６Ａ、５ＢＥＴボタン６６Ｂ、１０ＢＥＴボタン６６Ｃ、１００ＢＥＴボタン６６Ｄの四種類からなる。

遊技者は、先ず、ベットするＢＥＴエリア７２を指等で画面を直接押すことにより、後述のカーソル７０で指定する。その状態で、１ＢＥＴボタン６６Ａを押下すると、遊技者はチップを１枚毎（１ＢＥＴボタン６６Ａ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６６Ｂを押下すると、チップを５枚単位（５ＢＥＴボタン６６Ｂ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６６Ｃを押下すると、チップを１０枚単位（１０ＢＥＴボタン６６Ｃ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６６Ｄを押下すると、チップを１００枚単位（１００ＢＥＴボタン６６Ｄ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

10

20

30

40

50

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。

【0044】

また、払い戻し結果表示部67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。

【0045】

更に、クレジット数表示部68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数(1ベットに対して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
10
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。

【0046】

そして、テーブル式ベットボード60の上には、BETタイム表示部69が設けられている。BETタイム表示部69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ものであり、ベット操作の受付開始時には「20」が表示され、1秒ごとに数字が1ずつ減少し、数字が「0」となったときにベット操作の受付を終了する。また、各ステーション4において遊技者のベット期間が残り5秒となった場合にボール投入装置を駆動させ、ボール27A、27Bをそれぞれウィル22A、22B上に投入する。

【0047】

更に、BETタイム表示部69の右側には、JPの現在までに蓄積されたクレジット数を表示するJP表示部73が設けられている。ここで、JP表示部73は全12箇所のステーション4においてベットされたクレジットの内、0.5%のクレジットが累積して加算されるものであり、全てのステーション4で共通の数値が表示される。そして、所定条件下で実行されるボーナスゲームにおいて所定の条件を満たした場合にJPの当選となり、JPのクレジット数が払い出され、払い出されたJPの表示部には初期値の数値(例えば50000クレジット)が表示される。尚、JPの現在までに蓄積されたクレジット数
20
に関してはJP表示部73の他に、電光表示部5のJP額表示部15(図1参照)にも表示される。

【0048】

また、テーブル式ベットボード60上には、現在遊技者が選択しているBETエリア72を示すカーソル70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72を示すチップマーク71が表示され、チップマーク71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5に示すように「18」のマスに置かれた「7」のチップマーク71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・ベット」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71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
40
方法は「コーナー・ベット」と呼ばれるベット方法である。

【0049】

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5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5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」、「1s
50

t 1 2」、「2 n d 1 2」、「3 r d 1 2」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60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（配当倍率）がそれぞれ異なっている。更に、本実施形態では2つのルーレット装置3A、3Bのそれぞれの抽選の結果において検出された当選番号との一致した数によっても配当倍率が変化する。尚、配当倍率の詳細については後に詳細に説明する。

【0050】

前記のように構成されたBET画面61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72（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70が指定したBETエリア72に移動する。

その後、単位BETボタン66の各単位ボタン（1BETボタン66A、5BETボタン66B、10BETボタン66C、100BETボタン66D）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72にベットされる。例えば、10BETボタン66Cを4回、5BETボタン66Bを1回、1BETボタン66A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。

【0051】

次に、図6を用いて本実施形態に係るルーレットゲーム機1における入賞の内容と、当選倍率について説明する。図6は入賞の種類と当選倍率を示した図である。

一般にルーレットゲーム機ではステーション4で遊技者のベットした番号（奇数・偶数や番号表示板の色の種類も含む）とルーレット装置の当選番号（奇数・偶数や番号表示板の色の種類も含む）とが一致している場合に入賞となり、ベット方法（「ストレート・ベット」や「コーナー・ベット」等）に応じて予め決められた配当倍率をベット額に乗じた額を賞として付与する。しかし、本実施形態に係るルーレットゲーム機1では、図6に示すように遊技者のベットした番号と各ウィル22A、22Bで検出された2個の当選番号との一致個数によっても配当倍率が変化する。

【0052】

例えば、1つ番号のみにベットする「ストレート・ベット」では、ベットした番号が一方の当選番号のみと一致していた場合には、18倍をベット額に乗じた額を賞として付与する。また、ベットした番号が2つの当選番号と一致していた場合には、1296倍をベット額に乗じた額を賞として付与する。

また、12個の番号をカバーしてベットする「コラム・ベット」では、ベットした12個の番号が一方の当選番号のみと一致していた場合には、2倍をベット額に乗じた額を賞として付与する。また、ベットした番号が2つの当選番号と一致していた場合には、4倍をベット額に乗じた額を賞として付与する。

【0053】

次に、本実施形態に係るルーレットゲーム機1の制御系に係る構成について図7に基づき説明する。図7は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7に示すように、ルーレットゲーム機1は、サーバ13とサーバ13に接続された複数（本実施形態では12台）のステーション4とから構成されており、更にサーバ13には、第1ルーレット装置3A及び第2ルーレット装置3Bと電光表示部5が接続されている。尚、ステーション4の制御系に関しては後に詳細に説明する。

【0054】

また、サーバ13は、サーバ13の全体の制御を行う演算装置及び制御装置としてのサーバ制御用CPU81、ROM82、及びRAM83と、サーバ制御用CPU81に接続されたタイマー84と、液晶駆動回路85を介して接続された液晶ディスプレイ32と、キーボード33（図4参照）とから基本的に構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 5 】

サーバ制御用CPU81は、各ステーション4から供給される入力信号等、並びに、ROM82、及びRAM83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ステーション4に命令信号を送信することにより、各ステーション4を主導的に制御し、遊技を進行させる。更に、第1ルーレット装置3A及び第2ルーレット装置3Bにそれぞれ備えられた駆動モータを駆動させることによりボール27A、27Bの発射やウィル22A、22Bの回転を行うとともに、ボールの落下位置を特定する当たり判定装置86A、86Bを制御することによりボールが落下した当選番号の判定を行う。そして、各ルーレット装置3A、3Bで得られた2個の当選番号と、各ステーション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、各ステーション4において払い出されるクレジット数を計算する。

10

【 0 0 5 6 】

ROM82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、所定条件下で実行されるJPボーナスゲームの抽選プログラム、ルーレットゲームに対する配当倍率(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)、各ステーション4を主導的に制御するためのプログラム等を記憶する。

【 0 0 5 7 】

一方、RAM83は、各ステーション4から供給されるチップのベット情報、センサにより判定された第1ルーレット装置3A及び第2ルーレット装置3Bの当選番号、現在までに累積されたJPの額、及びサーバ制御用CPU81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。

20

【 0 0 5 8 】

更に、サーバ制御用CPU81には、時間計測を行うタイマー84が接続されている。タイマー84の時間情報はサーバ制御用CPU81に送信され、サーバ制御用CPU81はタイマー84の時間情報に基づいて後述のようにウィル22A、22Bの回転動作やボール27A、27Bの投入を行う。

【 0 0 5 9 】

また、サーバ制御用CPU81には、電光表示部5(図1参照)が接続されている。そして、LED等の発光手段の発光を制御することにより電飾による演出を行い、また電光表示部5に対して所定の文字等の表示を行う。更に、電光表示部5の特にJP額表示部15には、現在までに累積されているJPの額を表示させる。

30

【 0 0 6 0 】

また、図9に示すように、ROM82にはBET画面61を用いたルーレットゲームに関する配当倍率が記憶された配当クレジット記憶エリア82Aが設けられている。尚、配当クレジット記憶エリア82Aに記憶されたBET画面61の各BETエリア72に対する配当倍率は、既に図6に示したようにベット方法の種類(「ストレート・ベット」、「コーナー・ベット」、「スプリット・ベット」等)と一致した当選番号の数に基づいて「×1」~「×1296」の倍率が予め決定され記憶されている。

【 0 0 6 1 】

また、図10に示すように、RAM83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83A、並びに、当たり判定装置により判定された第1ルーレット装置3A及び第2ルーレット装置3Bの当選番号を記憶した当選番号記憶エリア83B、BET画面61(図5参照)でベットされたクレジット数の0.5%がプールされたプール額が記憶されるJP累積記憶エリア83Cが設けられている。尚、ベット情報は、具体的には、BET画面61において指定したBETエリア72、並びにベットしたチップの枚数(ベット数)、ベット方法の種類等のステーション4を用いて行ったベットに関する情報である。

40

【 0 0 6 2 】

次に、本実施形態に係るサーバ13に接続されたステーション4の制御系に係る構成に

50

ついて図 8 に基づき説明する。図 8 は本実施形態に係るステーション 4 の制御系を模式的に示すブロック図である。尚、12 台設けられたステーション 4 は基本的に同じ構成を有しており、以下には 1 台のステーション 4 を例にして説明する。

【0063】

ステーション 4 は、図 8 に示すように、ステーション制御部 90、及びいくつかの周辺装置機器により構成されている。ステーション制御部 90 は、ステーション制御用 CPU 91 と、ROM 92 と、RAM 93 とからなっている。ROM 92 は、例えば、半導体メモリ等により構成され、ステーション 4 の基本的な機能を実現させるためのプログラム、その他ステーション 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、RAM 93 は、ステーション制御用 CPU 91 で演算された各種データ、遊技者の現在所有する（ステーション 4 に貯留された）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。

10

【0064】

また、ステーション制御用 CPU 91 には、コントロール部 7（図 1 参照）に設けられた BET 確定ボタン 47、払い戻しボタン 48、ヘルプボタン 49 がそれぞれ接続されている。そして、ステーション制御用 CPU 91 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 7 から供給される入力信号、並びに、ROM 92、RAM 93 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サーバ制御用 CPU 81 に送信する。

20

一方、ステーション制御用 CPU 91 は、サーバ制御用 CPU 81 からの命令信号を受信し、ステーション 4 を構成する周辺機器を制御し、ステーション 4 においてルーレットゲームを進行させる。また、ステーション制御用 CPU 91 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 7 から供給される入力信号、及び、ROM 92 と RAM 93 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、ステーション 4 を構成する周辺機器を制御し、ステーション 4 においてルーレットゲームを進行させる。

【0065】

また、ステーション制御用 CPU 91 には、ホッパー 94 が接続されている。ホッパー 94 は、ステーション制御用 CPU 91 からの命令信号により、所定枚数のメダルをメダル払出口 9（図 1 参照）から払い出す。

30

更に、ステーション制御用 CPU 91 には、液晶駆動回路 95 を介して画像表示装置 8 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 など構成されている。そして、プログラム ROM には、画像表示装置 8 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 8 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、ステーション制御用 CPU 91 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 8 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 8 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。

40

【0066】

また、画像表示装置 8 の前面には、前記したようにタッチパネル 50 が取り付けられており、タッチパネル 50 の操作情報はステーション制御用 CPU 91 に対して送信される。タッチパネル 50 では、前記 BET 画面 61 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 72 の選択、単位 BET ボタン 66 の操作等においてタッチパネル 50 の操作が行われ、その情報がステーション制御用 CPU 91 に送信され

50

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(BET画面61において指定したBETエリア、並びにベットしたチップの枚数)が随時記憶される。更に、そのベット情報はサーバ制御用CPU81に対して送信され、RAM83のベット情報記憶エリアに記憶される。

【0067】

更に、音出力回路96及びスピーカ10がステーション制御用CPU91に接続されており、スピーカ10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。

【0068】

また、ステーション制御用CPU91にメダルセンサ97が接続されている。メダルセンサ97はメダル投入口6(図1)から投入されたメダルを検出するとともに、投入されたメダルを演算し、その結果をステーション制御用CPU91に対して送信する。そして、ステーション制御用CPU91は、送信された信号に基づいてRAM93に記憶された遊技者の所有するクレジット数を増加させる。

10

【0069】

また、ステーション制御用CPU91にはWINランプ11が接続されている。そして、ステーション制御用CPU91はBET画面61でベットしたチップが当選した場合やJPに当選した場合に、WINランプ11を所定の色で点灯させる。

【0070】

続いて、本実施形態に係るルーレットゲーム機1におけるサーバ制御用CPU81が実行するサーバ側の遊技処理プログラム、及びステーション4側のステーション制御用CPU91が実行するステーション側の遊技処理プログラムについて図11及び図12に基づき説明する。尚、これら図11及び図12にフローチャートで示される各プログラムは、サーバ13が備えているROM82やRAM83、又はステーション4が備えているROM92やRAM93に記憶されており、サーバ制御用CPU81又はステーション制御用CPU91により実行される。

20

【0071】

先ず、図11及び図12に基づいてステーション側の遊技処理プログラムについて説明すると、先ずステップ(以下Sと略する)1において、ステーション制御用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、メダルセンサ97の検出信号に基づいて判定する。そして、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。

30

【0072】

S2においては、投入枚数に応じた額のクレジットデータがRAM93に記録される。続いて、S3ではサーバ13に対してメダル又は貨幣の投入があったことを指示するメダル投入信号が送信される。

【0073】

また、S4ではステーション4の画像表示装置8に、図5に示したBET画面61が表示され、遊技者がチップをベットすることが可能なベット期間が開始される(S5)。そして、ゲームに参加した遊技者は、このベットの受付が可能となったベット期間中に、タッチパネル50を操作して、自分が予想する番号に関連したBETエリア72に自分のチップをベットすることができる(図5参照)。尚、BET画面61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。

40

また、遊技者は、ベット期間が開始されたゲームに途中から参加することも可能であり、本実施形態に係るルーレットゲーム機1では、最大12人で遊技することができる。更に、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操作の受付が開始される。

【0074】

そして、S6においてベット期間が終了した旨を指示するベット期間終了信号をサーバ

50

制御用CPU81から受信すると、ステーション4の画像表示装置8には、ベット期間が終了した旨の画像が表示され、タッチパネル50でのベット操作の受付を終了する(S7)。その後、ステーション4において遊技者が行ったベット情報(指定したBETエリア72、並びに指定したBETエリア72にベットしたチップの枚数(ベット数))を送信する(S8)。

【0075】

更に、S9でステーション制御用CPU91は、サーバ制御用CPU81によって実行される後述のJPボーナスゲームの抽選処理(S109)の抽選結果をサーバ13から受信する。ここで、JPボーナスゲームの抽選結果は、所定のJPボーナスゲームを各ステーション4で発生させるか否かに関する抽選結果と、更にJPボーナスゲームを発生させる場合においては、12台のステーション4の内、どのステーション4においてJPの当選とするか(若しくは、全てのステーション4で外れとするか)に関する抽選結果から構成される。

10

【0076】

次に、図12のS10ではステーション制御用CPU91は、前記S9で受信したJPボーナスゲーム発生抽選処理の抽選結果に基づいて、JPボーナスゲームを発生させるか否かを判定する。そして、本ステーション4においてボーナスゲームを発生させないと判定した場合(S10:NO)には、S12へと移行する。

【0077】

一方、本ステーション4においてJPボーナスゲームを発生させると判定した場合(S10:YES)には、S11においてJPの獲得に関する所定の選択式のボーナスゲームを実行し、そのゲーム結果(JPを獲得できたか否か)を前記S9で受信した抽選結果に基づいて画像表示装置8に表示する。

20

【0078】

S12では、サーバ13から送信されたクレジットの払出結果を受信する。尚、クレジットの払出結果は、BET画面61を用いて行った通常のルーレットゲームの払出結果と、JPボーナスゲームによる払出結果とから構成される。

【0079】

その後、S13では前記S12で受信した払出結果に基づいて、クレジットの払い出しを行う。具体的には、通常ゲームであるルーレットゲームの賞と、JPボーナスゲームが発生して当該ステーション4がJPに当選した場合には現在までに累積されたJPの額に相当するクレジットデータがそれぞれRAM93に記録される。

30

そして、払い戻しボタン48が押下されると、現在RAM93に記憶されたクレジット数に応じたメダル(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9から払い戻される。ここで、特にルーレットゲームにおける賞については、遊技者がBET画面61でベットした番号と第1ルーレット装置3Aで検出された当選番号(以下、第1当選番号という)及び第2ルーレット装置3Bで検出された当選番号(以下、第2当選番号という)との一致個数に基づいて配当倍率が決定され、ベット額と配当倍率とを乗じた額が賞となる。尚、図6に示すように第1当選番号又は第2当選番号の何れか一方のみ一致する場合の配当倍率(第1倍率)より、第1当選番号及び第2当選番号の両方が一致する場合の配当倍率(第2倍率)が高く設定される。

40

【0080】

その後、いずれかのステーション4において遊技が継続して行われる場合には、S4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、全てのステーション4において遊技が終了される場合には、当該ルーレットゲーム処理を終了する。

【0081】

次に、図11及び図12に基づいてサーバ側の遊技処理プログラムについて説明すると、S101において、サーバ制御用CPU81は前記S3でステーション制御用CPU91から送信されたメダル検出信号を受信して、遊技者によるメダル又は貨幣が投入された

50

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、いずれかのステーション 4 でメダル又は貨幣が投入されると、投入されたステーション 4 のステーション制御用 CPU 9 1 からサーバ制御用 CPU 8 1 にメダル投入信号が送られる。

【0082】

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の計測が開始される (S 1 0 2)。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 5 0 を操作して、自分が予想する番号に関連した BET エリア 7 2 に自分のチップをベットすることができる。

10

【0083】

次に、S 1 0 3 においてベット期間が残り 5 秒となったか否かが判断される。尚、残りのベット期間は BET タイム表示部 6 9 によって画像表示装置 8 にも表示される (図 5 参照)。そして、残り 5 秒に到達していないと判定された場合 (S 1 0 3 : NO) には、残りベット期間が 5 秒となるまで継続して待機する一方、残り 5 秒であると判定された場合 (S 1 0 3 : YES) には、以下のようにゲーム実行プログラムに従って、第 1 ルーレット装置 3 A 及び第 2 ルーレット装置 3 B による抽選処理を実行する。

【0084】

具体的には、先ずボール投入装置を駆動させ、ウィル 2 2 A にボール 2 7 A を、ウィル 2 2 B にボール 2 7 B をそれぞれ投入する (S 1 0 4)。更に駆動モータを駆動させてボール投入方向と逆方向に所定回転速度でウィル 2 2 A、2 2 B を回転させる。投入されたボール 2 7 A、2 7 B は、ガイド壁 2 9 A、2 9 B に沿ってルーレット盤上を転動し、その後、回転速度が弱まり遠心力を失っていくと、枠体 2 1 A、2 1 B の斜面を転がり落ちて内側へと向かい、回転するウィル 2 2 A、2 2 B の中心部分へと至る (図 2 参照)。

20

そして、ウィル 2 2 A、2 2 B に転がって来たボール 2 7 A、2 7 B は、更に回転するウィル 2 2 A、2 2 B の外側の番号表示板 2 5 A、2 5 B 上を通過していずれかのナンバーポケット 2 3 A、2 3 B に納まり、ボール 2 7 A が納まったナンバーポケット 2 3 A に対応する番号表示板 2 5 A に記載された数字 (図 2 では「00」、「0」、「1」~「36」のいずれか) が第 1 当選番号となる。また、ボール 2 7 B が納まったナンバーポケット 2 3 B に対応する番号表示板 2 5 B に記載された数字が第 2 当選番号となる。

30

【0085】

また、S 1 0 5 ではベット期間が終了したか否かが判断される。そして、ベット期間が終了していないと判定された場合 (S 1 0 5 : NO) には、ベット期間が終了するまで継続して待機する一方、ベット期間が終了したと判定された場合 (S 1 0 5 : YES) には、S 1 0 6 においてベット期間が終了したことを指示するベット期間終了信号をステーション制御用 CPU 9 1 に対して送信する。

【0086】

次に、S 1 0 7 では、各ステーション 4 において遊技者が行ったベット情報 (指定した BET エリア 7 2、並びに指定した BET エリア 7 2 にベットしたチップの枚数 (ベット数) とベット方法) を受信し、RAM 8 3 のベット情報記憶エリア 8 3 A に記憶する。

40

【0087】

その後、S 1 0 8 では、前記 S 1 0 7 で受信した各ステーション 4 でベットされた合計クレジットの 0.5% に相当するクレジットを RAM 8 3 の JP 累積記憶エリア 8 3 C に記録された JP の額に累積して加算する。そして、それに伴って JP 額表示部 1 5 や JP 表示部 7 3 の表示が更新される。

【0088】

次に、S 1 0 9 において、サーバ制御用 CPU 8 1 は乱数サンプリング回路等より乱数値を取得し、各ステーション 4 において JP ボーナスゲームを発生させるか否か、並びにどのステーション 4 において JP の当選とするか (若しくは、全てのステーション 4 で外れとするか) が抽選される。

50

【 0 0 8 9 】

続いて、S 1 1 0では前記S 1 0 9の抽選処理に基づいて、各ステーション4毎に前記JPボーナスゲームの抽選結果を各ステーション4に対して送信する。

【 0 0 9 0 】

そして、S 1 1 1においてサーバ制御用CPU 8 1は、ボール2 7 A、2 7 Bがナンバーポケット2 3 A、2 3 Bに収納された後、当たり判定装置8 6 A、8 6 Bを駆動させ、ボール2 7 A、2 7 Bがどの番号に対応付けられたナンバーポケット2 3 A、2 3 Bに收容されたかを判定する。それによって、今回のゲームにおける第1ルーレット装置3 Aの第1当選番号及び第2ルーレット装置3 Bの第2当選番号を検出する。

【 0 0 9 1 】

S 1 1 2でサーバ制御用CPU 8 1は、前記S 1 0 7で受信した各ステーション4のベット情報と、前記S 1 1 1で検出された第1当選番号及び第2当選番号とから、各ステーション4においてベットしたチップが当選しているか否か、即ち遊技者がベットした番号と第1ルーレット装置3 Aで検出された第1当選番号と第2ルーレット装置3 Bで検出された第2当選番号とが一致しているか否かの判定を行う。

【 0 0 9 2 】

続いて、サーバ制御用CPU 8 1は配当計算処理を実行する(S 1 1 3)。配当計算処理では、当選番号にベットされた当たりチップをステーション4ごとに認識し、ROM 8 2の配当クレジット記憶エリア8 2 Aに記憶された各BETエリア7 2に対する配当倍率(チップ一枚(1ベット)あたりに払い出されるクレジット数)を用いて、各ステーション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。尚、図6に示すように第1当選番号又は第2当選番号の何れか一方のみ一致する場合の配当倍率(第1倍率)と第1当選番号及び第2当選番号の両方が一致する場合の配当倍率(第2倍率)は異なっており、第2倍率の方が高く設定される。

【 0 0 9 3 】

その後、S 1 1 4では、サーバ制御用CPU 8 1は前記S 1 1 3の配当計算処理に基づくルーレットゲームのクレジットの払出結果、前記S 1 0 9のJPボーナスゲームの当選判定に基づくJPの払出結果、の送信処理を実行する。具体的には、ルーレットゲームで当選したステーション4のステーション制御用CPU 9 1に対してルーレットゲームの配当額に相当するクレジットデータが出力され、また、JPに当選した場合には更に現在JP累積記憶エリア8 3 Cに累積されているプール額に相当するクレジットデータが出力される。

【 0 0 9 4 】

その後、S 1 1 5においては、ウィル2 2 A、2 2 Bの下方に設けられたボール回収装置を駆動し、ウィル2 2 A、2 2 B上のボール2 7 A、2 7 Bを回収する。回収されたボール2 7 A、2 7 Bは次回以降のゲームにおいて再度ルーレット装置3 A、3 Bのウィル2 2 A、2 2 B内に投入されることとなる。

【 0 0 9 5 】

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及びルーレットゲームのプレイ方法では、複数のウィル2 2 A、2 2 Bからなる第1ルーレット装置3 A及び第2ルーレット装置3 Bを用いた当選番号の抽選の結果、遊技者がベットした番号と第1ルーレット装置3 Aで検出された第1当選番号と第2ルーレット装置3 Bで検出された第2当選番号とが一致しているか否かを判定し(S 1 1 2)、一致している場合には一致個数に基づいて設定される当選倍率とベット額を乗じた額を賞として付与する(S 1 3)ので、従来と同じウィルの構造と抽選方法を用いながらも2個のルーレット装置による各ゲーム結果を複合的に考慮した内容の賞を付与することが可能となる。従って、入賞の条件や賞の内容を多彩に変化させることが可能であり、遊技者を飽きさせることがない。また、2個のウィル2 2 A、2 2 Bにおいてそれぞれ検出された当選番号を用いて入賞のランクを判定し、より高いランクの入賞となった場合には高額な賞を付与するので、従来のルーレットゲームでは実現することが困難であった高額な賞を付与することが可能となる。

10

20

30

40

50

更に、一致した当選番号の数が多いほどより高い倍率をベット額に乗じた額を賞として付与するので、複数のウィル 2 2 A、2 2 B 毎で抽選された当選番号の一致の有無に基づいて段階的に賞の内容を変化させることが可能となる。

【0096】

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、本実施形態では図 6 に示すように第 1 当選番号及び第 2 当選番号の内、少なくとも一方の当選番号が一致した場合にはベット額に所定の配当倍率に乗じた賞を付与することとしているが、両方の当選番号が一致した場合にのみ賞を付与し、一方の当選番号のみが一致した場合には賞を付与しないようにしても良い。また、図 5 に示す通常のベット

10

【0097】

また、本実施形態ではルーレットゲーム機 1 は常に第 1 ルーレット装置 3 A 及び第 2 ルーレット装置 3 B を備えているが、通常時は一方のルーレット装置のみを備え、所定条件を満たした場合に 2 つ目のルーレット装置を新たに出現させるようにしても良い。その条件としては、例えば各ステーション 4 におけるトータルのベット数が所定ベット数以上となった場合等がある。

【図面の簡単な説明】

【0098】

20

【図 1】本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 2】本実施形態に係る第 1 ルーレット装置の平面図である。

【図 3】本実施形態に係る第 2 ルーレット装置の平面図である。

【図 4】本実施形態に係るサーバを示した斜視図である。

【図 5】画像表示装置に表示される B E T 画面を示した図である。

【図 6】賞の種類と各賞の配当倍率おける賞の一覧を示した図である。

【図 7】本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 8】本実施形態に係るステーションの制御系を模式的に示すブロック図である。

30

【図 9】本実施形態に係るルーレットゲーム機の R O M の記憶領域を示した模式図である。

【図 10】本実施形態に係るルーレットゲーム機の R A M の記憶領域を示した模式図である。

【図 11】本実施形態に係るルーレットゲーム機の遊技処理プログラムのフローチャートである。

【図 12】本実施形態に係るルーレットゲーム機の遊技処理プログラムのフローチャートである。

【符号の説明】

【0099】

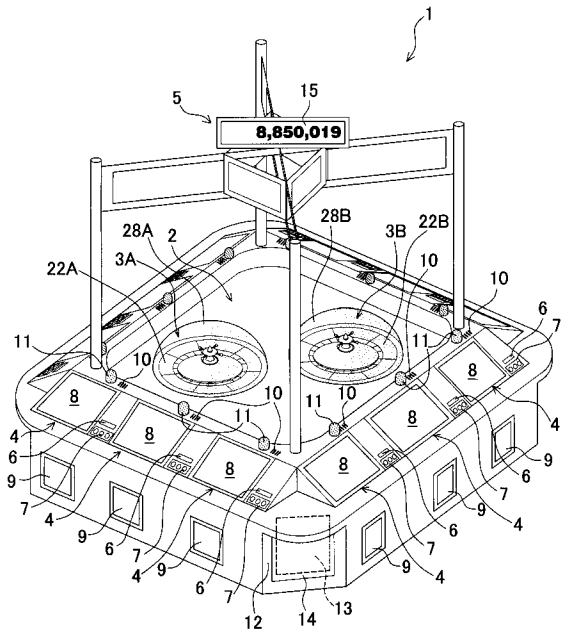
40

- 1 ルーレットゲーム機
- 3 A 第 1 ルーレット装置
- 3 B 第 2 ルーレット装置
- 4 ステーション
- 2 2 A、2 2 B ウィル
- 2 3 A、2 3 B ナンバーポケット
- 2 7 A、2 7 B ボール
- 5 0 タッチパネル
- 6 1 B E T 画面
- 8 1 メイン制御用 C P U
- 8 2 R O M

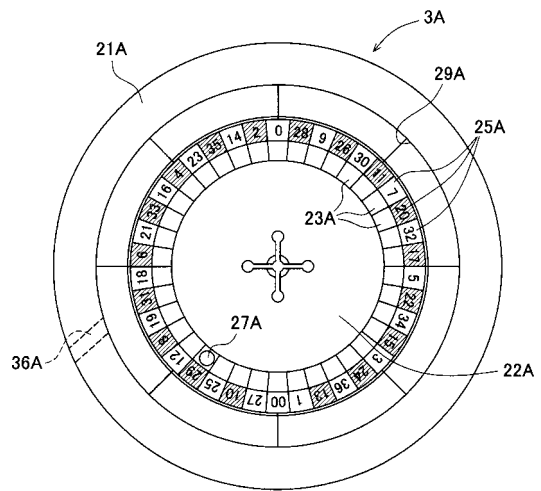
50

- 8 3 R A M
- 9 1 ステーション制御用 C P U
- 9 2 R O M
- 9 3 R A M

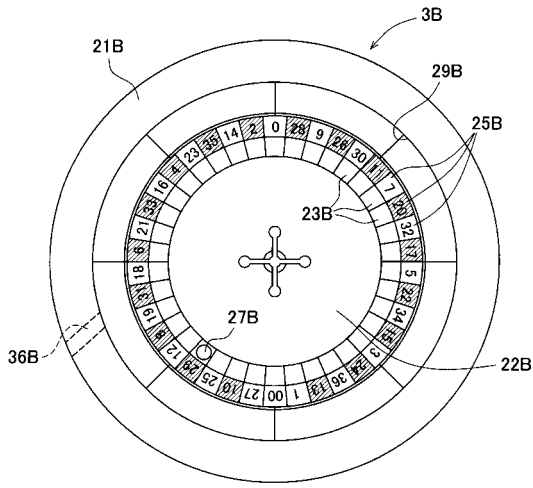
【 図 1 】



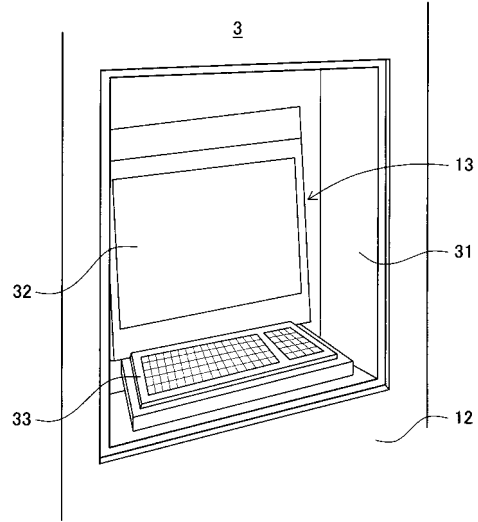
【 図 2 】



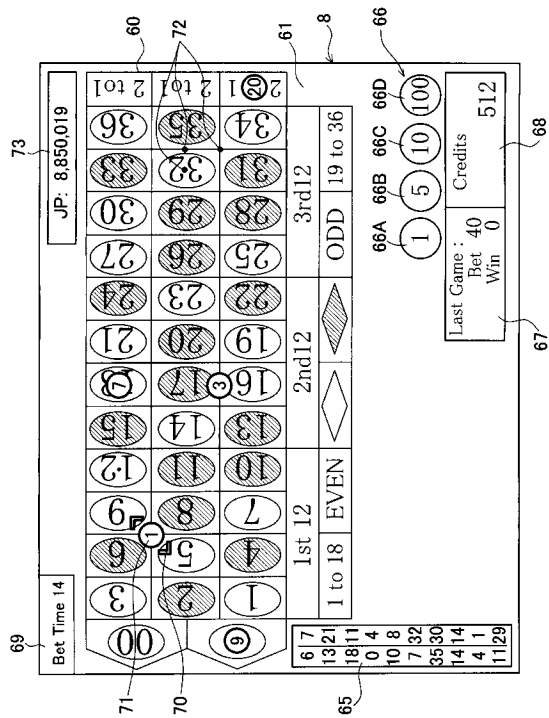
【図3】



【図4】



【図5】

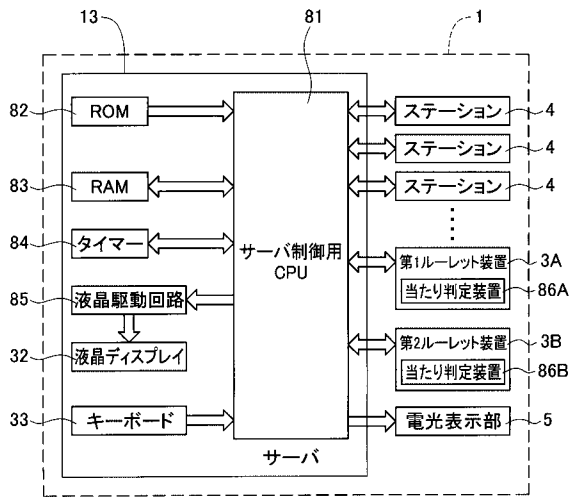


【図6】

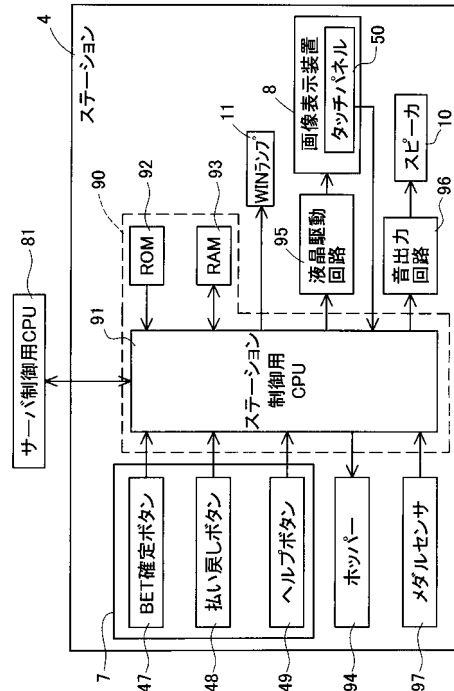
配当倍率テーブル

入賞の種類	当選番号が1個のみ一致	当選番号が2個とも一致
Straight Bet	x 18	x 1296
Split Bet	x 9	x 81
Street Bet	x 6	x 36
Corner Bet	x 5	x 25
Five Bet	x 4	x 16
Line Bet	x 3	x 9
Column Bet	x 2	x 4
Dozen Bet	x 2	x 4
Red-Black	x 1	x 2
High-Low	x 1	x 2
Odd-Even	x 1	x 2

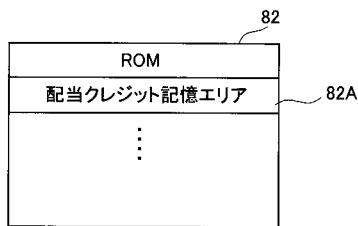
【 図 7 】



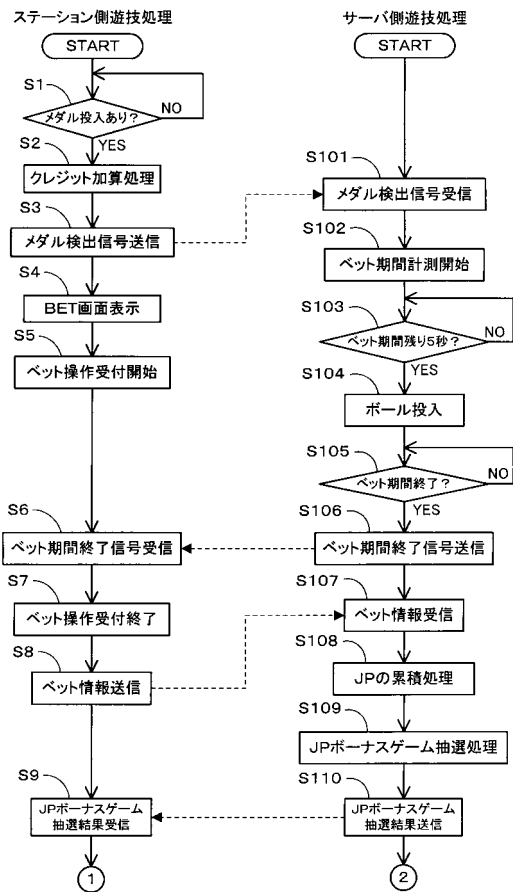
【 図 8 】



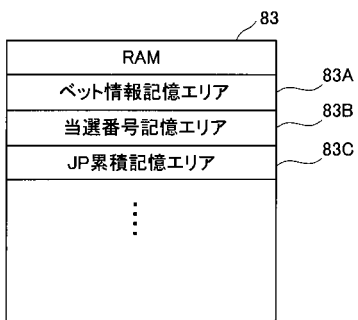
【 図 9 】



【 図 11 】



【 図 10 】



【 図 1 2 】

