

SUPERINDUSTRIA Y COMERCIO

Radicación : 05109679 00000002 Folios: 171
AS: 99.865 Fecha (MD): 2006-01-30 16:25:51
Trámite : 002 PATENTES D - I REGISTRO/ 444 REPUESTA
Dependencia: 2829 DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

Señores

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

E. S. D.

RESPUESTA A OFICIO 11297 DE DICIEMBRE 01, 2005

REF: Expediente No. 05 109.679 - Solicitud de Patente
a favor de ARUZE CORP.

Titulada: MAQUINA DE JUEGO DE RULETA

JUAN PABLO CADENA SARMIENTO, vecino de Bogotá, portador de la tarjeta profesional No. 57492, obrando como apoderado de la sociedad ARUZE CORP., según lo acredita el documento de poder presentado en esa División, para dar cumplimiento al requerimiento notificado por fijación en lista el 01 de Diciembre de 2005, de acuerdo con los Artículos 38 y 39 de la Decisión 486 de la comisión de la Comunidad Andina, me permito allegar:

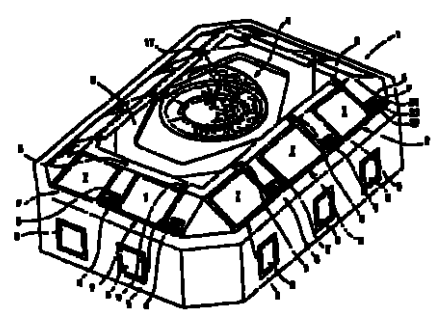
1. Fotocopia autenticada del documento donde consta la cesión del derecho a la Patente otorgado por el inventor al solicitante, debidamente apostillado, junto con su correspondiente traducción.
2. Nuevo juego de Figuras con los textos en español, conforme a lo solicitado.
3. Copia certificada por la Oficina Japonesa de Patentes de la primera solicitud presentada para la misma invención, de la cual REIVINDICAMOS PRIORIDAD, junto con su correspondiente traducción al castellano.
4. Artes finales (2 de 12 cm X 12 cm y 1 de 6 cm X 6 cm).
5. Extracto para publicación y Tarjeta de archivo Temático.

De la señora Jefe atentamente,


JUAN PABLO CADENA SARMIENTO
C.C. No. 80.410.337 de Usaquén
Cra 7 No. 16-56 Piso 9

Bogotá, Enero 30, 2006
CHP/MEV/hsr

 Industria y Comercio SUPERINTENDENCIA		SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO DIVISION DE NUEVAS CREACIONES TARJETA ARCHIVO TEMÁTICO			
PATENTE DE INVENCION <u>X</u> PCT <u> </u> MODELO DE UTILIDAD <u> </u> DISEÑO INDUSTRIAL <u> </u>					
(21) N° de solicitud: 05 109.679		(22) Fecha de solicitud: 27-10-2005			
(51) Clasificación Internacional:					
(71) Solicitante(s) ARUZE CORP.					
(72) Inventor(es) Katsuhiko Iida					
(74) Agente: JUAN PABLO CADENA SARMIENTO					
(30) Prioridad	(31) No. Prioridad	(32) Fecha	(33)	País	
	2004-318057	29-10-2004		JP	
(85) Fecha inicio fase nacional:			(87) Publicación Internacional:		
(86) Datos relativos a la presentación de la solíc. PCT			Fecha:		
Fecha de presentación de la solicitud:			No. Publicación: WO		
No. de solicitud PCT/					
(54) Título: MAQUINA DE JUEGO DE RULETA					
(57) Relativación(es): 1. Una máquina de juego de ruleta que comprende:					
una rueda con sobre la cual se coloca una pluralidad de marcas;					
un medio de lotería para dibujar una marca ganadora a partir de la pluralidad de marcas;					
un medio de visualización del área de apuestas para visualizar una pluralidad de áreas de APUESTAS formadas en las mismas marcas que la pluralidad de marcas colocada sobre la rueda de ruleta;					
CONTINUA AL RESPALDO ...					



un medio de selección para seleccionar un área de APUESTAS que se muestra en el medio de visualización del área de APUESTAS;

un medio de apuesta para apostar un valor de juego en el área de APUESTAS seleccionada por el medio de selección;

un medio de almacenamiento de historia para almacenar una pluralidad de resultados de lotería como datos históricos;

un medio de selección de condición de búsqueda para seleccionar una condición de búsqueda relacionado con la frecuencia con que gana cada marca;

un medio de búsqueda para buscar los datos del historial en base a la condición de búsqueda; y

un medio de apuesta condicional para apostar un valor del juego en el área de APUESTAS correspondiente al resultado de la búsqueda del medio de búsqueda.

Brigard & Castr
Abogados

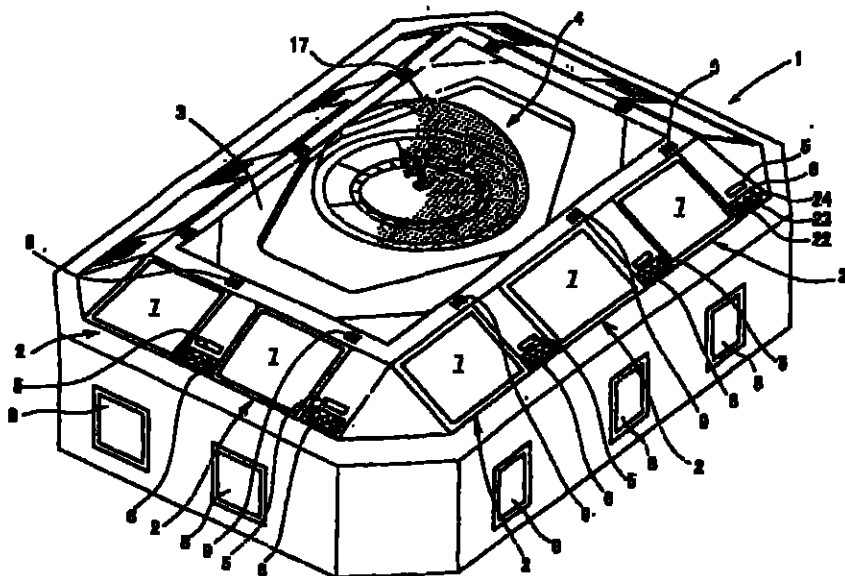
Apartado 3692

Cra. 7 10⁵⁸
Bogotá - Colombia S.A.

Tel. Conm. 3802200
Tel./Fax: (57.1) 2827976
(57.1) 3802700

E.Mail:bricas@brigardycastro.com.co

NOTE FINAL



Brigard & Castro
Abogados

AS: 9966W CC
193825
92
Apartado 3692

Cra. 7 16-58
Bogotá - Colombia S.A.

Tel. Copm. 3802200
Tel./Fax: (57.1) 2621976
(57.1) 3802700

E-Mail: bricas@brigardycastro.com.co

DOCUMENT OF ASSIGNMENT OF
PATENT APPLICATION

ASSIGNMENT

The Undersigned Katsuhiro KIDO

acting as INVENTOR

of ROULETTE GAMING MACHINE

with domicile in

3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo, Japan

hereby declares that it assigns all rights of ownership as well as all rights and privileges relating thereto without exception over the following patent application in Colombia:
No. 05 109.679

ENTITLE: ROULETTE GAMING MACHINE

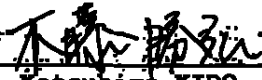
to ARUZE CORP.

domiciled in

3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo, Japan

The assignor and the assignee sign this document as proof of their acceptance of the assignment.

Given and signed on the 13th day of
December of 2005


Katsuhiro KIDO

Signature of Assignor

DOCUMENTO DE TRASPASO DE
SOLICITUD DE PATENTE

CESION

El Suscrito

en calidad de

de

con domicilio en

declara por el presente documento que cede todos los derechos de propiedad que le correspondan, así como las prerrogativas, sin excepción alguna, sobre la siguiente solicitud de patente en Colombia:

a ARUZE CORP.

domiciliada en

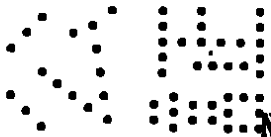
El cedente y el cesionario firman este documento como prueba de su aceptación de la cesión.

Dado y firmado a los _____ días del mes de
de 200_


Firma del Cedente


Signature of Assignee

Nobuo YAGASHI
General Manager, Patent Department
Firma del Cesionario



NOTARIAL CERTIFICATE

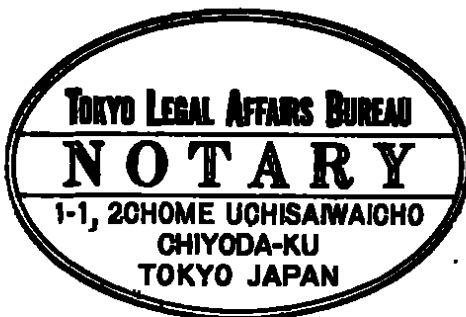
Registration No

~~740~~ 79

This is to certify that the signature on the foregoing document
is genuine and authentic signature of
Nobuo YABGASHI, General Manager, Patent Department of ARUZE CORP.,

a corporation existing and organized under the laws of Japan,
who has produced sufficient proof of his power to execute the
said instrument on behalf of the above-mentioned corporation.

DEC 15 2005



Makazu Ikeda
MAKAZU IKEDA
NOTARY

嘱託人木藤勝弘及びアルゼ株式会社特許部部長八重樫信夫の代理人城野喬は、本公証人に対し、嘱託人が別添文に署名したことを自認している旨陳述した。



よって、これを認証する。

平成17年 12月 15日、本公証人役場において
東京都千代田区内幸町2丁目1番1号 霞ヶ関公証役場
東京法務局所属

公 証 人
Notary

池田真一

MAKAZU IKEDA



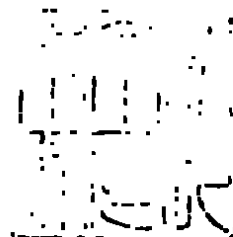
証 明

上記署名は、東京法務局所属公証人の署名に相違ないものであり、かつ、その押印は、
真実のものであることを証明する。

平成17年 12月 15日

東京法務局長

戸田信久



APOSTILLE

(Convention de La Haye du 5 octobre 1961)

1. Country: JAPAN

This public document

2. has been signed by MAKAZU IKEDA

3. acting in the capacity of Notary of the Tokyo Legal Affairs Bureau

4. bears the seal/stamp of MAKAZU IKEDA

Certified

5. at Tokyo

6. DEC-15-2005

7. by the Ministry of Foreign Affairs

8. 05- N° 036221

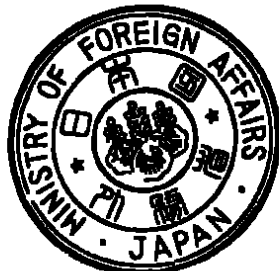
9. Seal/stamp:

10. Signature

Kazutoyo OYABE

Kazutoyo OYABE

For the Minister for Foreign Affairs



 101
TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL del Documento de Cesión a ARUZE CORP.
firmado por el Cedente y el Cesionario.

CERTIFICADO NOTARIAL

Registro No. 1740

Este es para certificar que la firma en el documento anterior es la firma genuina y auténtica de Katsuhiro KIDO.

DIC. 15 de 2002

(Firma)

MAKAZU IKEDA

Hay un sello que dice:

OFICINA DE ASUNTOS LEGALES DE TOKIO

NOTARIO

1-1, 2CHOME UCHISAIWAICHO

CHIYODA-KU

TOKIO JAPON

CERTIFICADO NOTARIAL

Registro No. 1740

Este es para certificar que la firma en el documento anterior es la firma auténtica y genuina de

Nobuo YAEHASHI, Gerente general, Departamento de Patentes de ARUZE CORP.

una corporación existente y organizada bajo las leyes del Japón, quien ha producido evidencia suficiente de su poder para ejecutar dicho instrumento a nombre de la corporación arriba mencionada.

DIC. 15 de 2005

(Firma)

MAKAZU IKEDA

NOTARIO

Hay un sello que dice:

OFICINA DE ASUNTOS LEGALES DE TOKIO

NOTARIO...

1-1, 2CHOME-UCHISAIWAICHO

CHIYODA-KU

TOKIO JAPON

7A

103

APOSTILLA

(Convención de La Haya del 5 de octubre de 1961)

1. **País: JAPON**
Este documento público
2. **ha sido firmado por MAKAZU IKEDA**
3. **actuando en capacidad de notario público de la Oficina de asuntos legales de Tokio**
4. **lleva el sello/timbre de MAKAZU IKEDA**

Certificado

- | | |
|--|---------------------------|
| 5. en Tokio | 6. DIC. 15 de 2005 |
| 7. por el Ministerio de Relaciones Exteriores | |
| 8. 05- N° 036221 | |
| 9. Sello/timbre | 10. Firma |

(Firma)

Kazutoyo OYABE

Por el Ministro de Relaciones Exteriores

FIG. 1

104

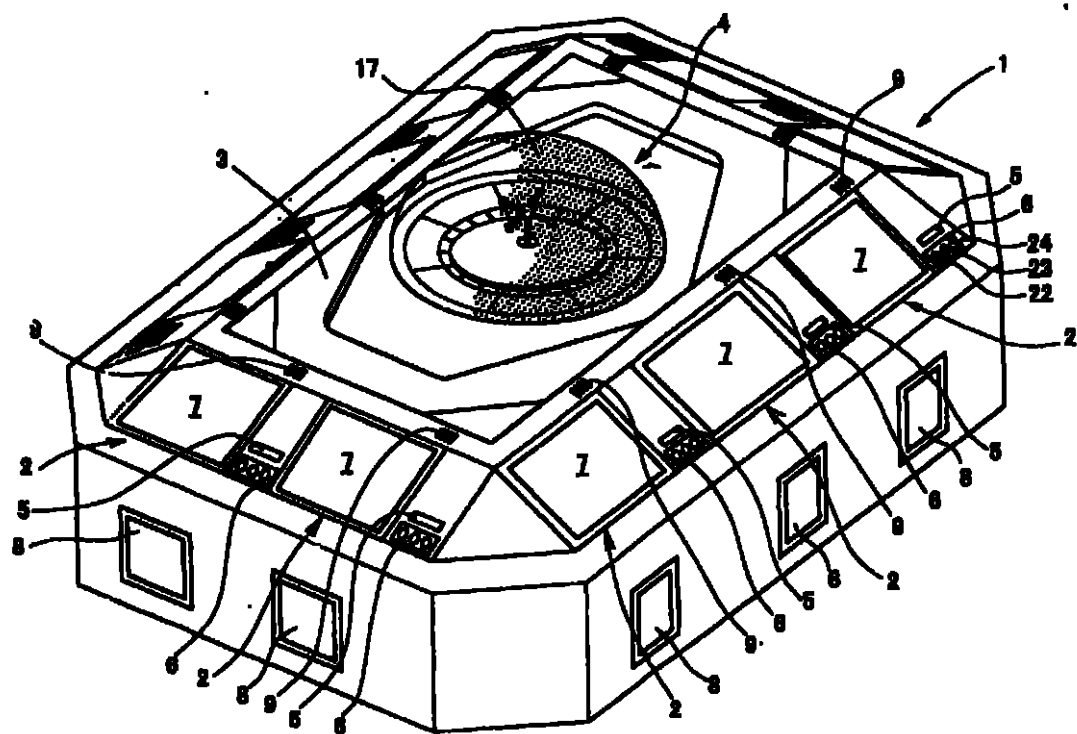
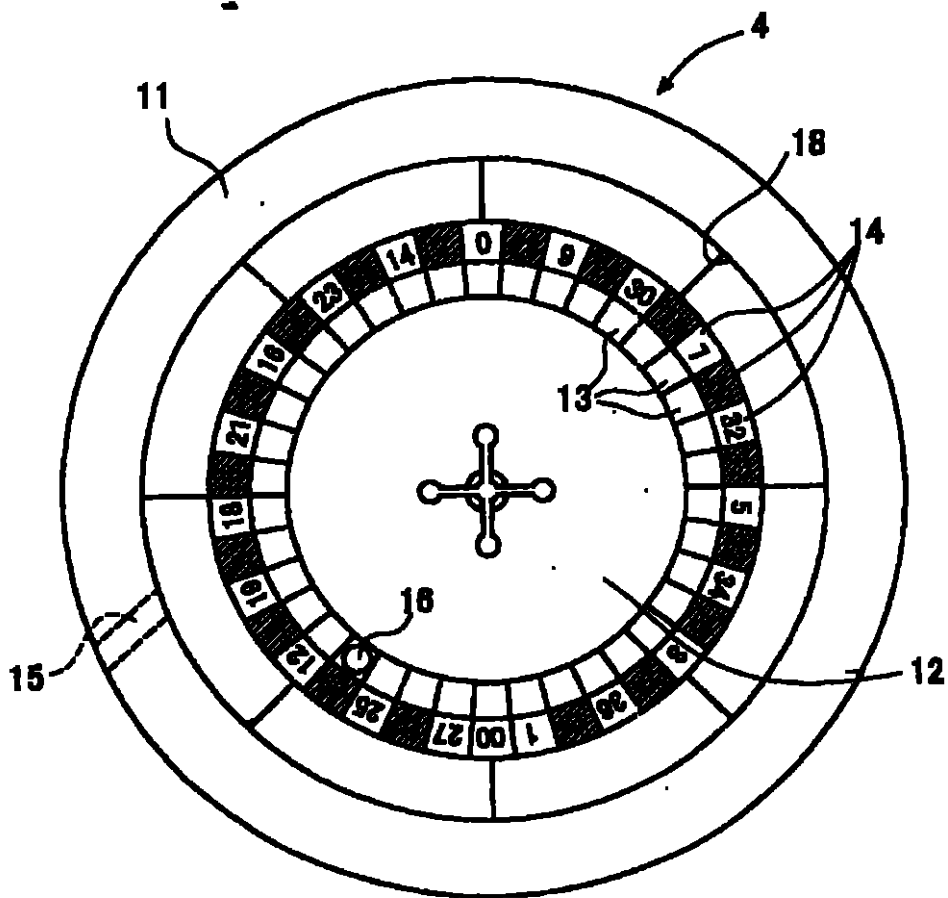


FIG 2

105



✓✓

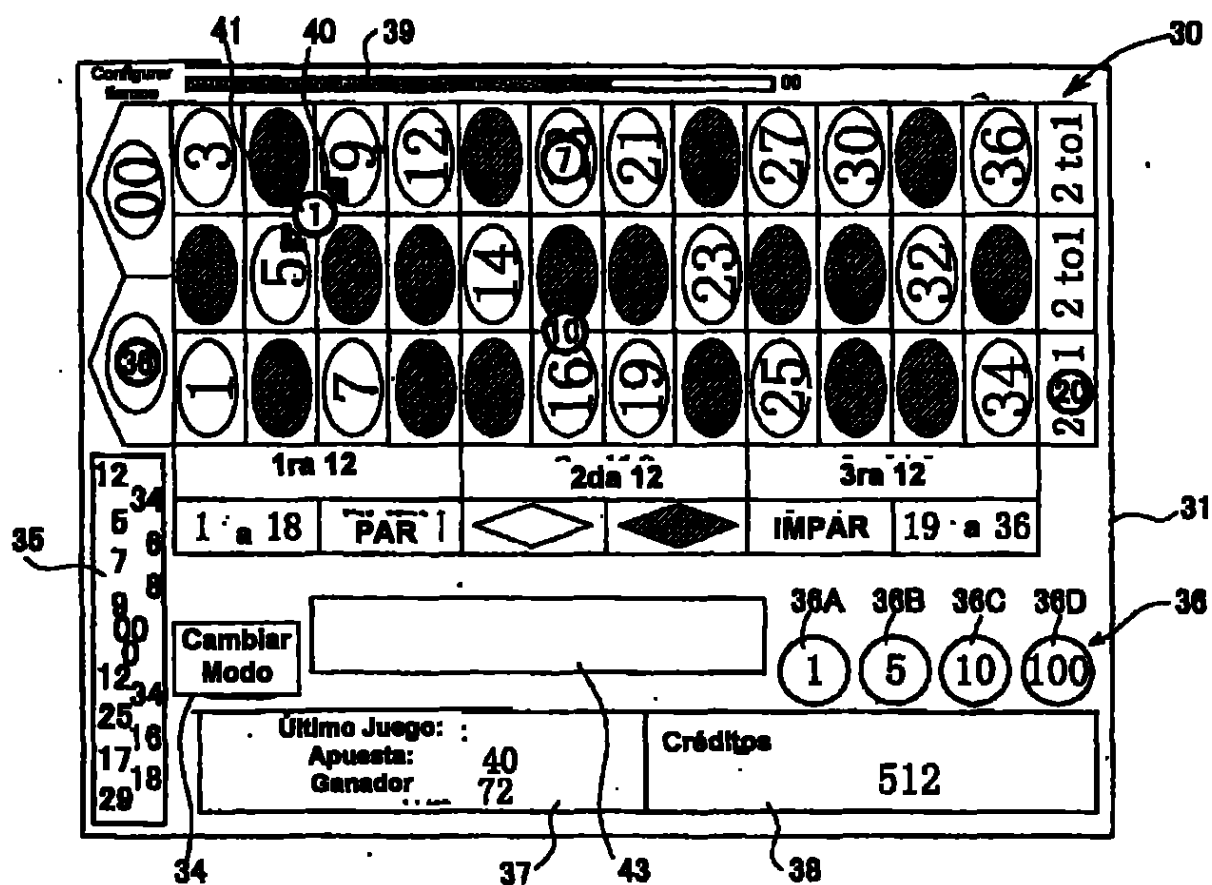


FIG. 4

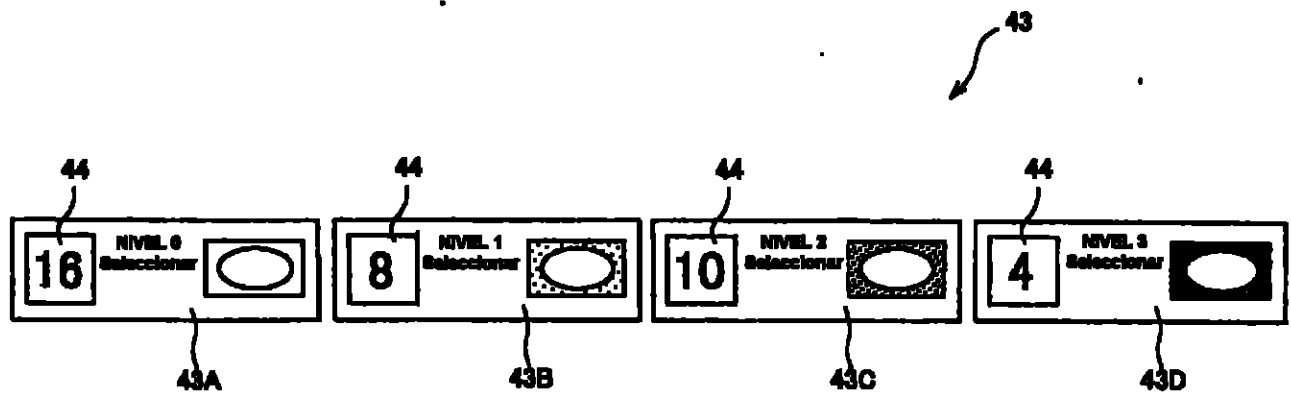


FIG. 5

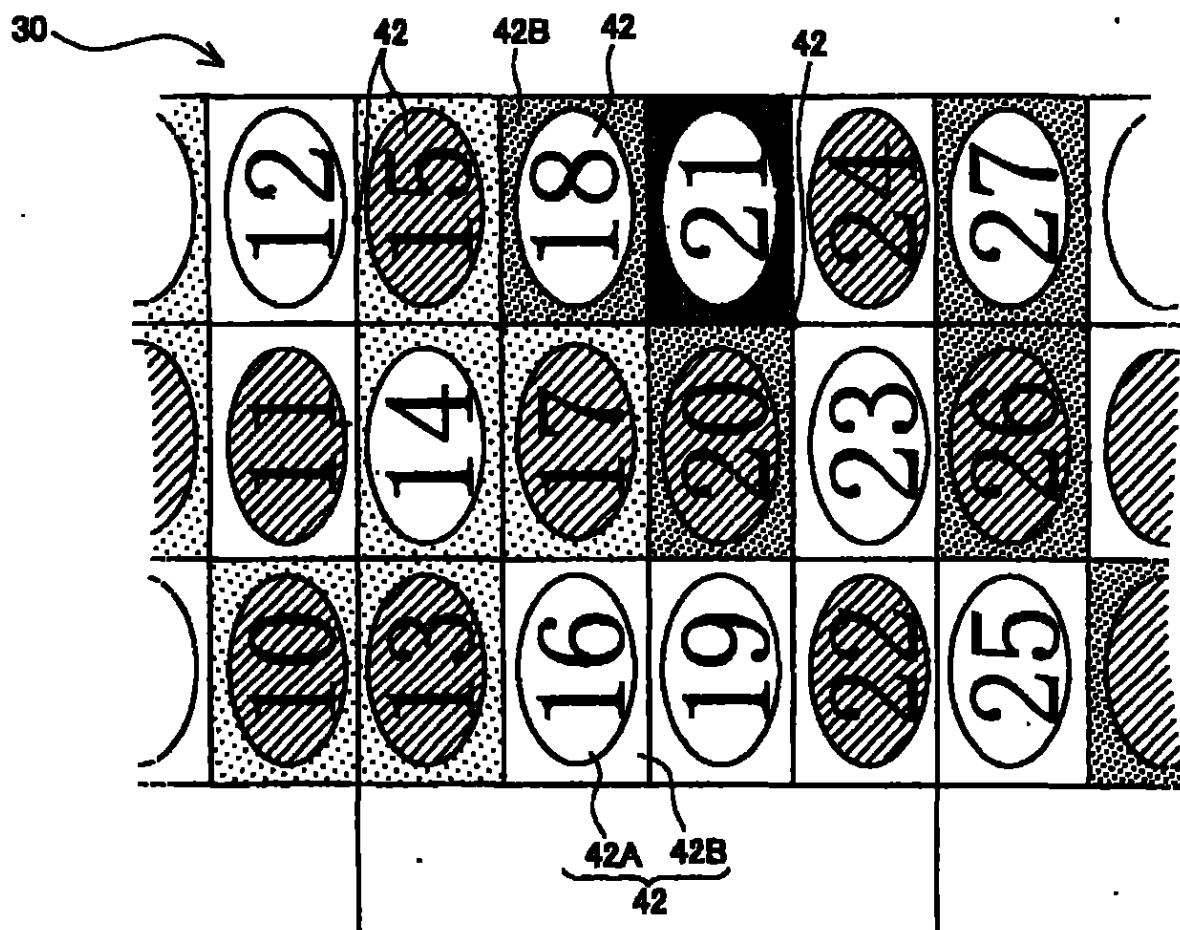


FIG. 7

78 110

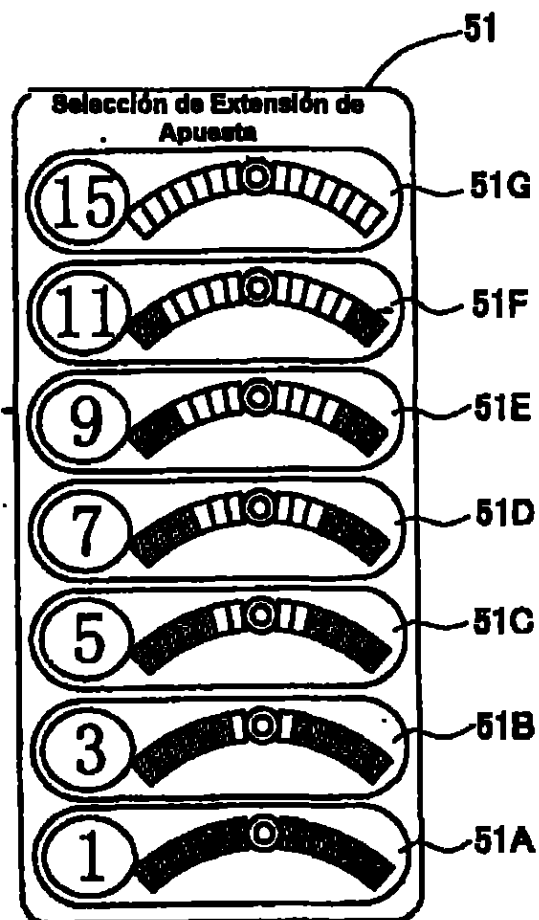


FIG. 8

767

111

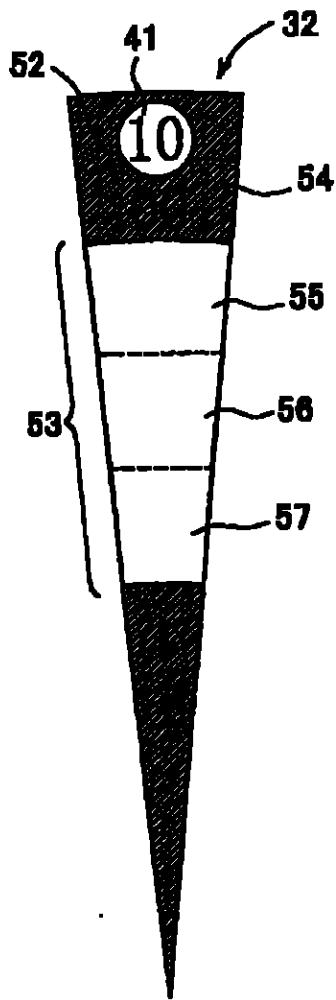


FIG. 9

112

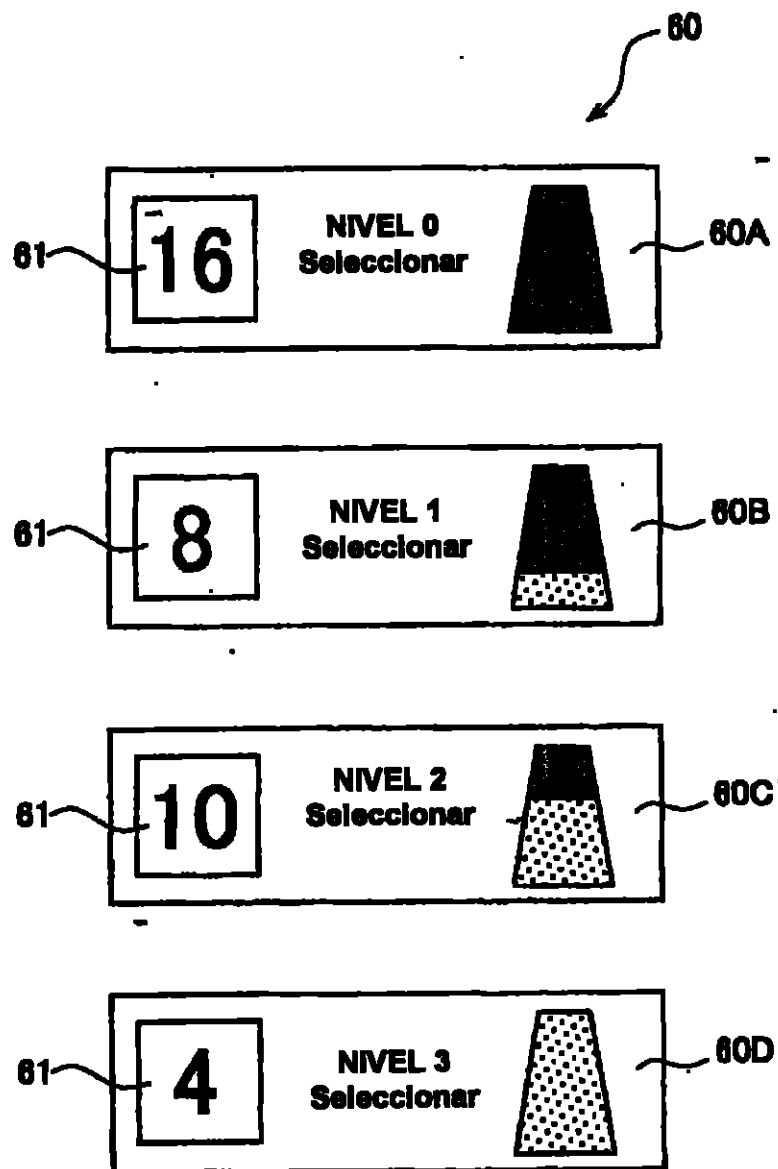
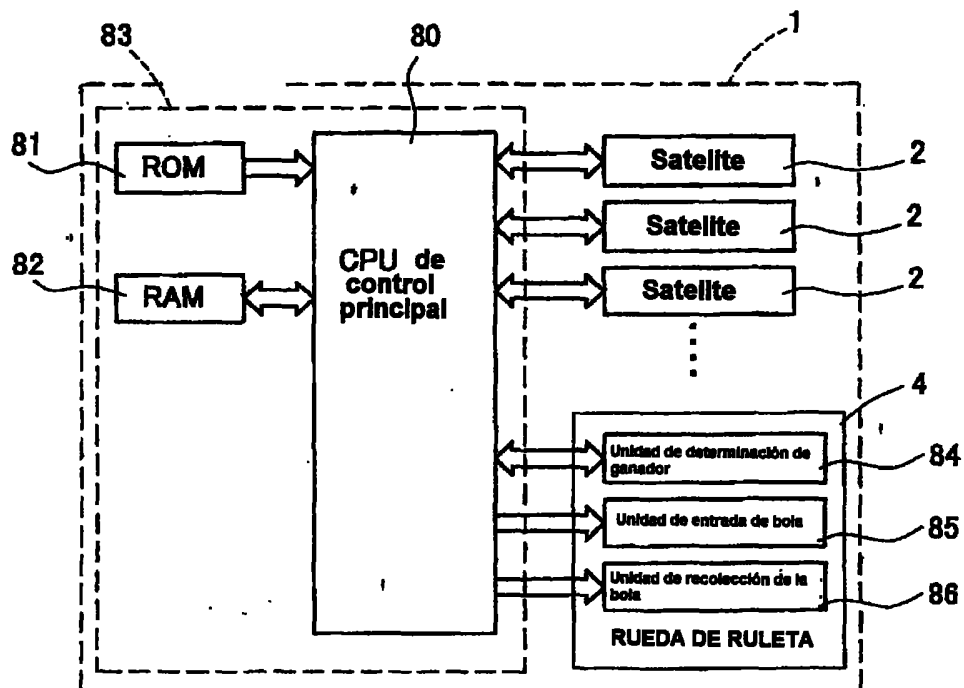


FIG. 10



Handwritten signature or mark.

FIG. 11

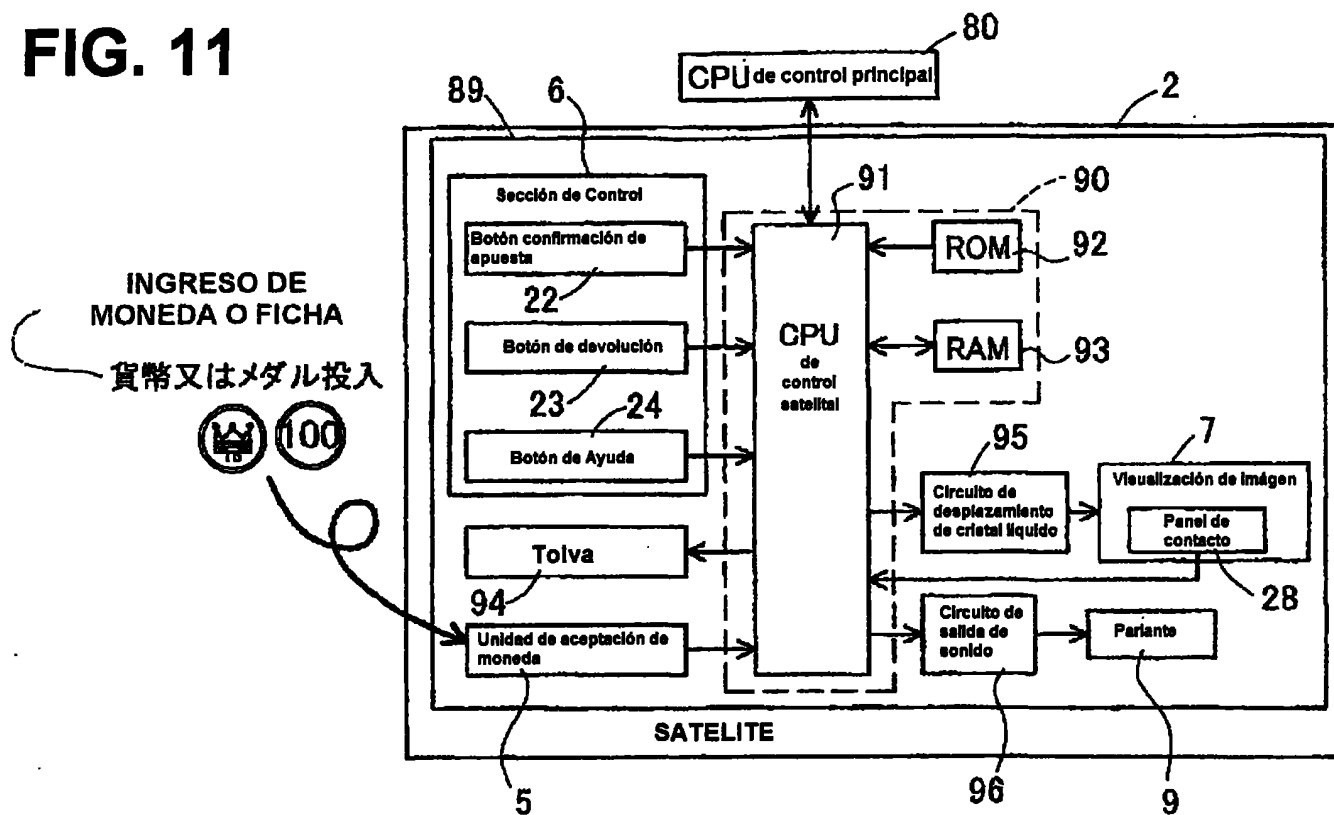
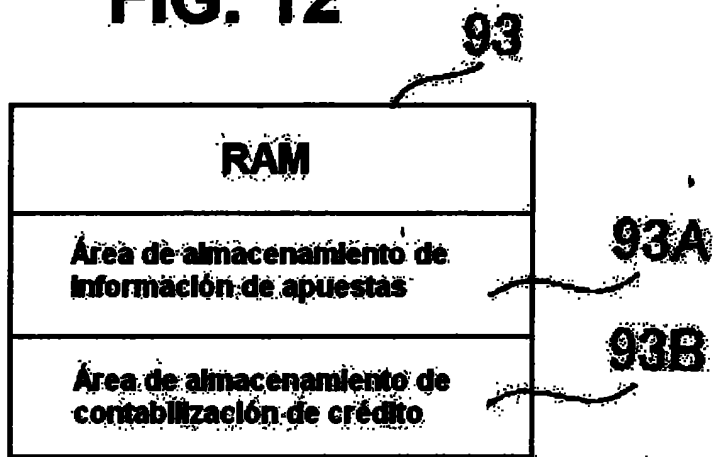


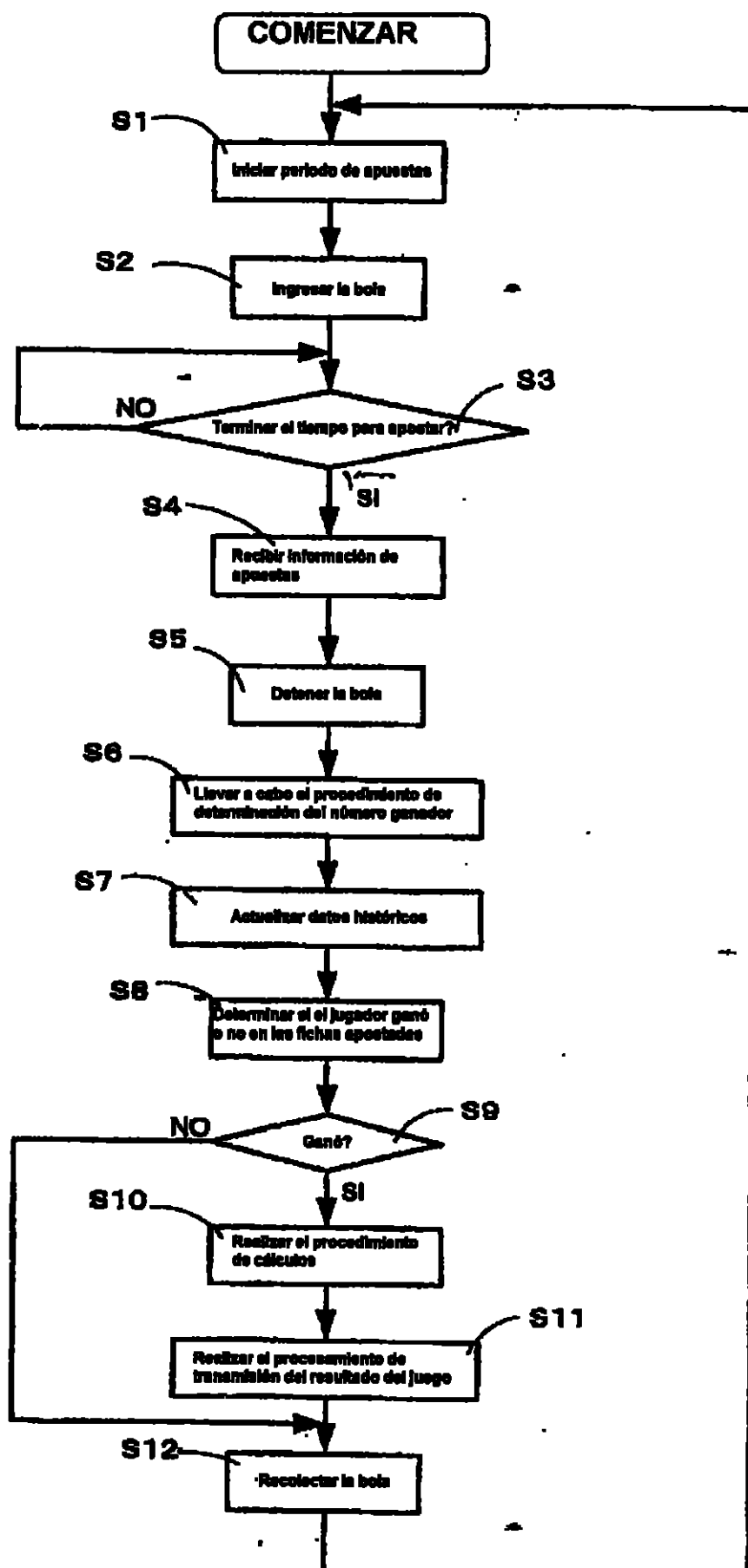
FIG. 12



Handwritten signature or mark.

FIG. 13

116



27 117

FIG. 14

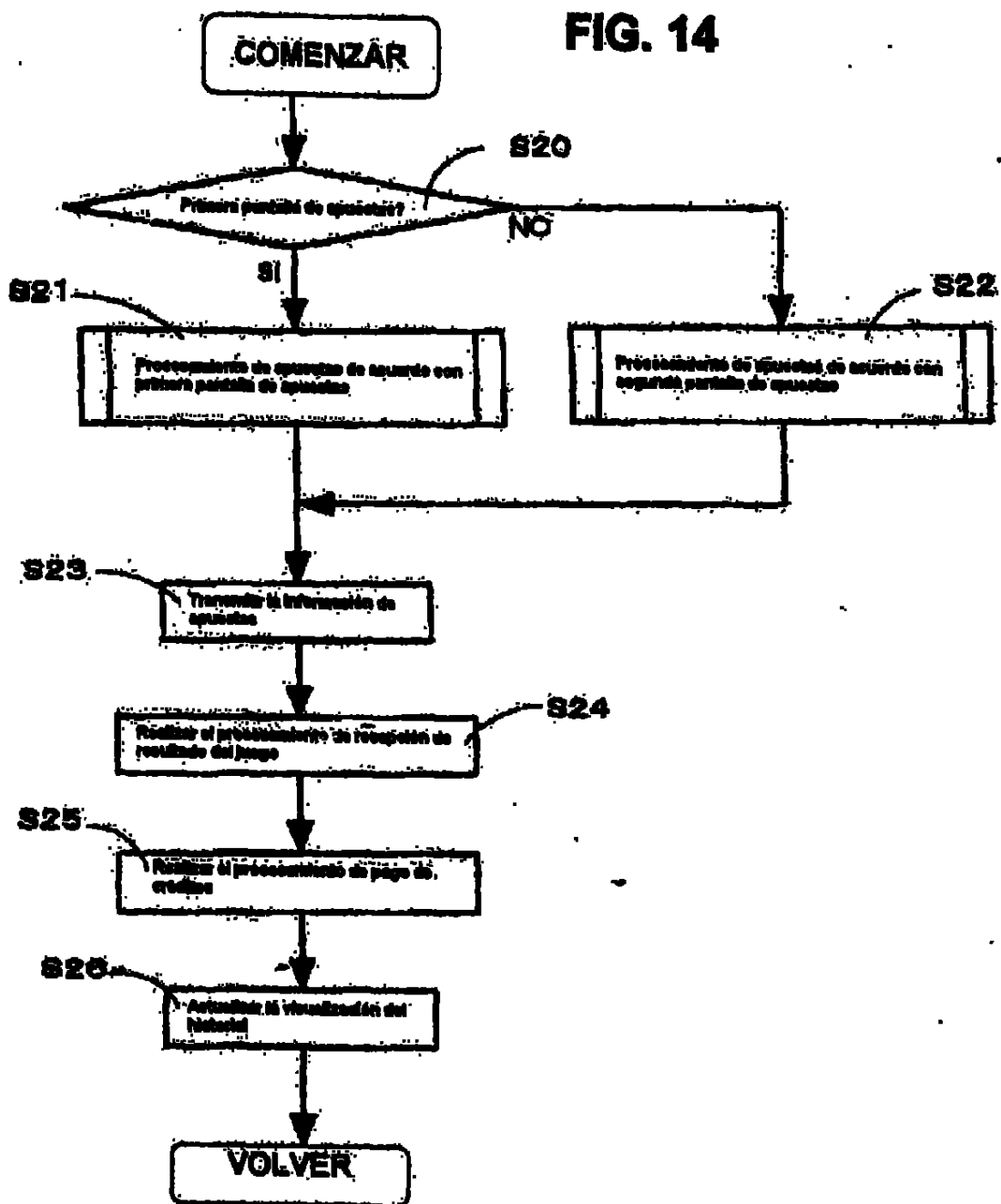


FIG. 15

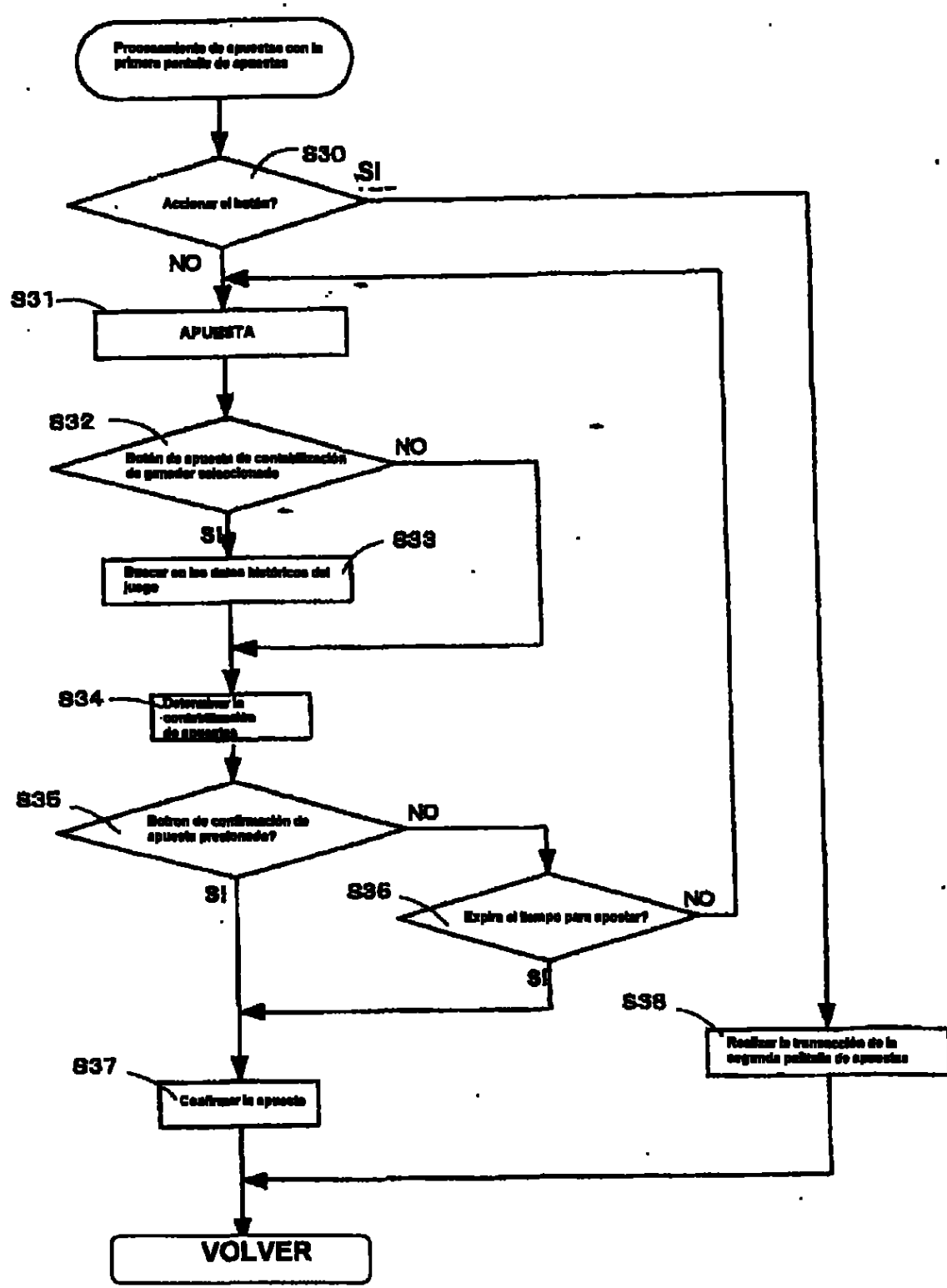


FIG. 16

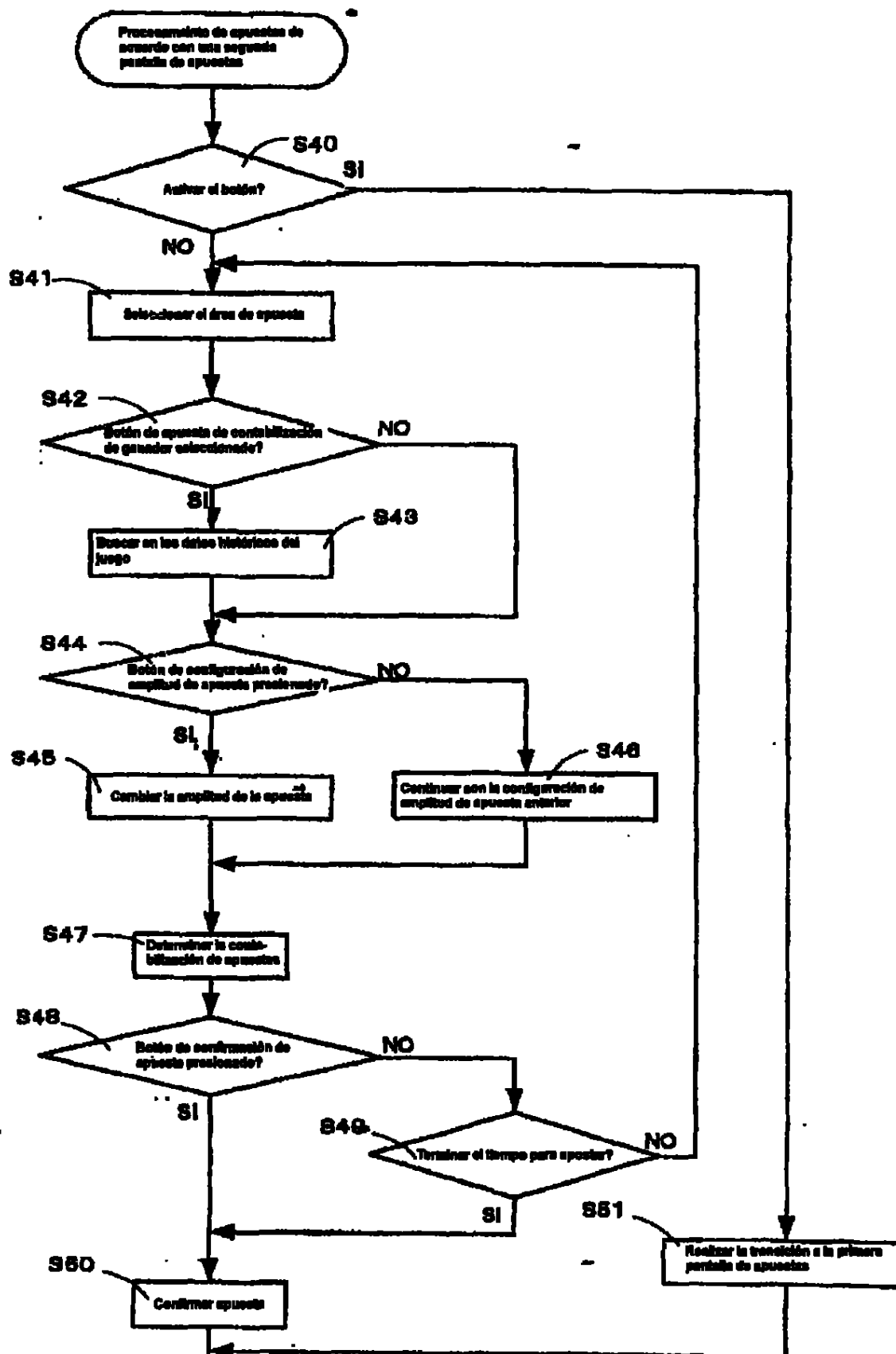


FIG. 17

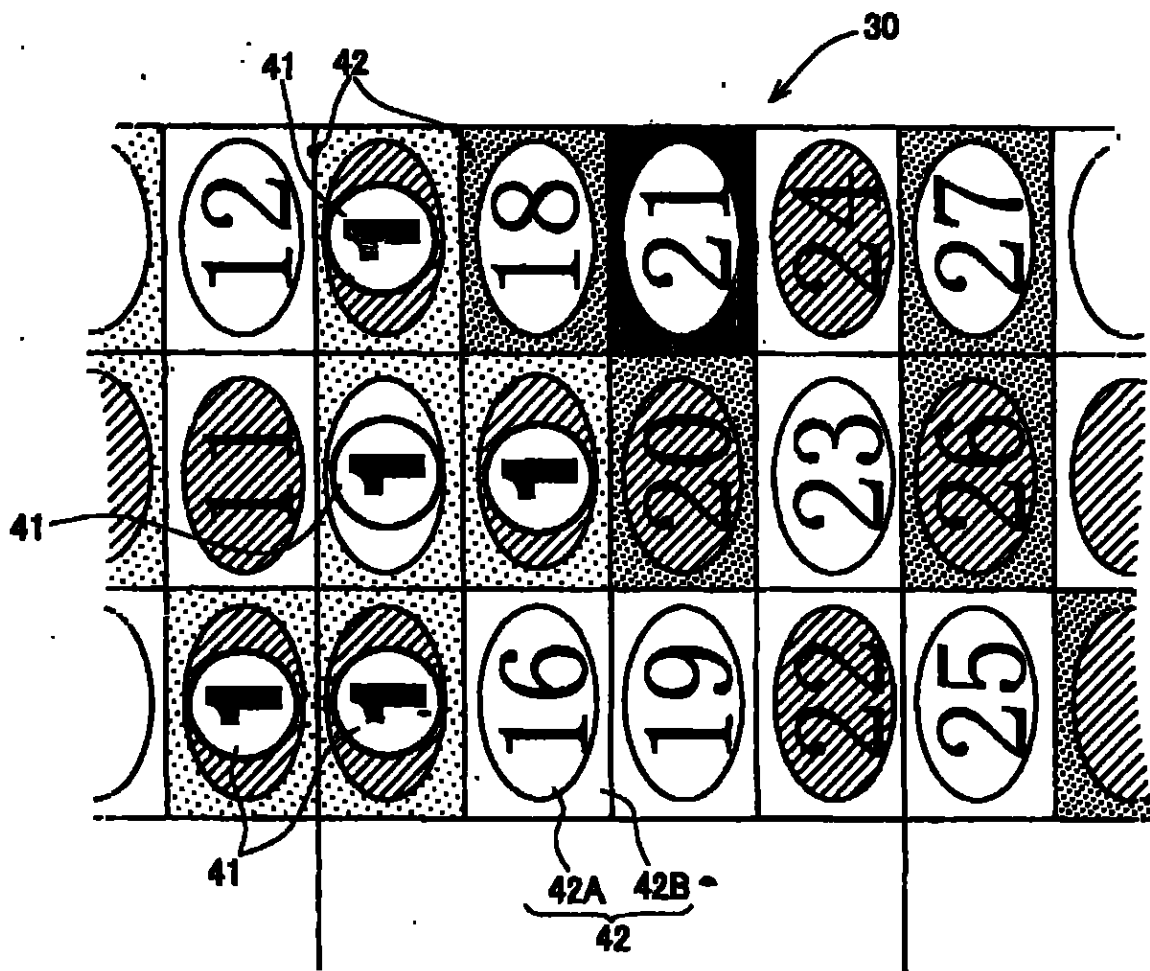
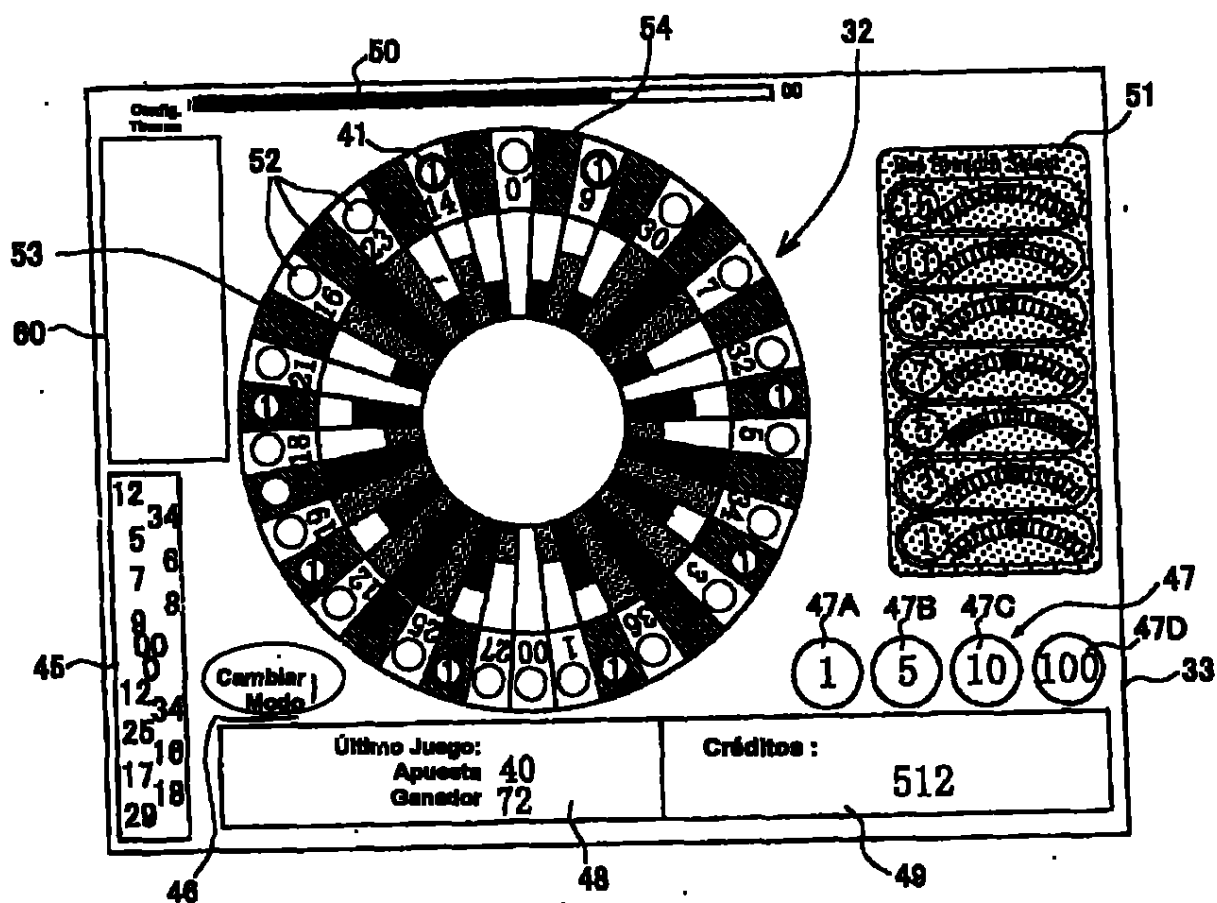


FIG. 18

121



7 122

TRADUCCIÓN DEL INGLÉS AL CASTELLANO de las reivindicaciones contenidas en la Solicitud Japonesa de Patente No. JP-2004-316057 relacionada con:

MAQUINA DE JUEGO DE RULETA

ANEXOS. La Solicitud Japonesa de Patente No. JP-2004-316057 arriba mencionada. Declaración y Poder, Solicitud de Patente, Certificación del Comisionado de Patentes y Marcas del Japón.

APOSTILLA

(Convención de La Haya del 5 de Octubre de 1961)

1. País: JAPON
Este documento público
2. ha sido firmado por TADAHIKO MITSUDA
3. actuando en capacidad de Notario de la Oficina de Asuntos Legales de Tokio
4. lleva el sello/timbre de TADAHIKO MITSUDA

Certificado

- | | |
|---|--------------------|
| 5. en Tokio | 6. DIC. 15 de 2005 |
| 7. por el Ministerio de Relaciones Exteriores | |
| 8. 05- N° 035910 | |
| 9. Sello/timbre | 10. Firma |

(Firma)

Kazutoyo OYABE

Por el Ministro de Relaciones Exteriores

DECLARACION

Registro No. 1902

31

123

Yo, Takashi Jono de 8 – 17, Ginza 2-chome, Chuo-ku, Tokio, Japón pro la presente solemne y sinceramente declaro:

- 1. Que estoy bien familiarizado con los idiomas japonés e inglés, y**
- 2. Que el documento anexo:
Certificado de solicitud de patente japonesa NO. 2004-316057**

es una traducción verdadera de su original en japonés al idioma inglés.

Y hago esta solmene declaración creyendo concienzudamente que la misma es correcta y verdadera.

(Firma)
Takashi Jono

Hay un sello que dice:

Este es para certificar que este documento fue suscrito ante mi por la(s) persona(s) nombrada(s) arriba en este día.

DIC. 15 de 2005

(Firma)
TADAHIKO MITSUDA
NOTARIO

OFICINA DE ASUNTOS LEGALES DE TOKIO
NOTARIO
1-1, 2CHOME UCHISAIWAICHO
CHIYODA-KU
TOKIO JAPON

**OFICINA DE PATENTES
GOBIERNO JAPONES**

Este es para certificar que el anexo es una copia verdadera de la siguiente solicitud como se presentó ante esta oficina.

Fecha de Presentación: Octubre 29 de 2004

**Número de presentación: Solicitud de Patente Japonesa
No. 2004-316057**

**El código del país y el número
de su solicitud de prioridad,
a ser utilizados para presentar JP2004-316057
en el exterior bajo la Convención
de Paris, es**

Solicitante(s): ARUZE CORP.

Noviembre 7 de 2005

**Comisionado,
Oficina de Patentes del Japón: Makoto NAKAJIMA (Sello)**

No. de emisión de patente 2005-3092501

33

[Nombre del Documento]	Solicitud de Patente
[Número de referencia]	P04 – 0783
[Fecha de Presentación]	Octubre 29 de 2004
[Dirigido a]	Comisionado, Oficina de Patentes, Lic.
[Clasificación Internacional]	A63F 05/02
[Inventor]	
[Dirección]	3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokio, Japón
[Nombre]	Katsuhiko KIDO
[Solicitante de Patente]	
[Número de Identificación]	598098526
[Apelación]	ARUZE CORP.
[Agente]	
[Número de Identificación]	110000291
[Abogado de patentes]	
[Nombre o apelación]	COSMOS PATENT OFFICE
[Representante]	Ikuo YAMANAKA
[Número Telefónico]	052-218-7161
[Nombre de contacto]	Ikuo YAMANAKA, a cargo de este caso
[Tarifa de Indicio]	
[Numero registrado de prepago]	266503
[Monto del Pago]	16 000 yen
[Lista de Documentos Anexos]	
[Artículo]	Reivindicación 1

34

126

[Artículo]	Descripción	1
[Artículo]	Dibujos	1
[Artículo]	Resumen	1
[Poder general]	0414109	

[Designación del documento] Reivindicaciones

[Reivindicación 1]

Una máquina de juego de ruleta que comprende:

una rueda de ruleta en la cual se coloca una pluralidad de marcas;

medios de lotería para sacar una marca ganadora por medio de la pluralidad de marcas;

medios de visualización del área de apuestas para mostrar una pluralidad de áreas de apuesta formadas en base a las mismas marcas que la pluralidad de marcas colocadas en dicha rueda de ruleta;

medios de selección para que un jugador seleccione un área de apuesta mostrada en dichos medios de visualización de área de apuesta; y

medios de apuesta para que el jugador apueste un valor de juego en el área de apuesta seleccionada operando dichos medios de selección, caracterizada por:

medios de almacenamiento histórico para almacenar una pluralidad de resultados de lotería como datos históricos;

medios de elección de la condición de búsqueda para que el jugador elija una condición de búsqueda concerniente a la frecuencia de victoria de cada marca;

medios de búsqueda para buscar los datos históricos en base a la condición de búsqueda; y

medios de apuesta condicional para apostar un valor de juego en el área de apuesta correspondiente a dicho resultado de búsqueda de dichos medios de búsqueda.

[Reivindicación 2]

La máquina de juego de ruleta como se reivindica en la reivindicación 1 en donde las áreas de apuesta están formadas en base a macas colocadas como

35 127

una rueda en la misma disposición que las marcas colocadas en dicha rueda de ruleta.

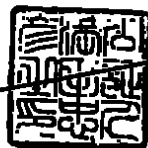
[Reivindicación 3]

La máquina de juego de ruleta como se reivindica en la reivindicación 1 o 2 que además comprende:

primeros medios de cambio para permitirle al jugador cambiar la disposición de las marcas que forman las áreas de apuesta de la disposición tipo rueda a una disposición tipo cuadrado; y

segundos medios de cambio para permitirle al jugador cambiar la disposición tipo cuadro visualizada por operar el primer medio de cambio a la disposición en forma de rueda.

囑託人城野喬は、本公証人の面前で、別添文書に署名した。



よって、これを認証する。

平成17年 12 月 15 日、本公証人役場において
東京都千代田区内幸町2丁目1番1号 霞ヶ関公証役場
東京法務局所属



公 証 人
Notary

満田忠彦
TADAHIKO MITSUDA



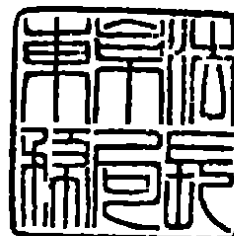
証 明

上記署名は、東京法務局所属公証人の署名に相違ないものであり、かつ、その押印は、
真実のものであることを証明する。

平成17年 12 月 15 日

東京法務局長

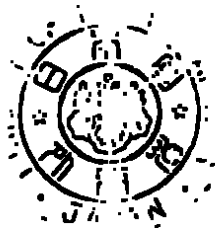
戸田信久



APOSTILLE

(Convention de La Haye du 5 octobre 1961)

1. Country: JAPAN
This public document
 2. has been signed by TADAHIKO MITSUDA
 3. acting in the capacity of Notary of the Tokyo Legal Affairs Bureau
 4. bears the seal/stamp of TADAHIKO MITSUDA
- Certified
5. at Tokyo
 6. DEC 15 2005
 7. by the Ministry of Foreign Affairs
 8. 05- NO 035910
 9. Seal/stamp:
 10. Signature



K. Oyabe

Kazutoyo OYABE

For the Minister for Foreign Affairs

DECLARATION

Registration No 1902

130

I, Takashi Jono of 8-17, Ginza 2-chome, Chuo-ku, Tokyo, Japan do hereby
solemnly and sincerely declare:

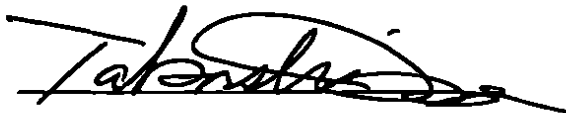
1. That I am well acquainted with the Japanese and English Languages,
and

2. That the attached document:

Certificate of Japanese Patent Application No.2004-316057

is a true translation of its original in Japanese into the English Language.

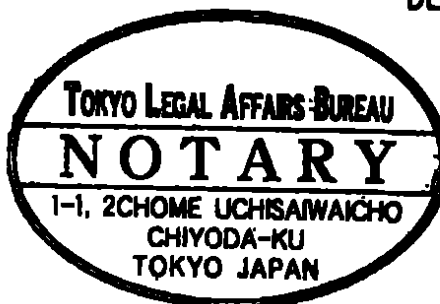
AND I make this solemn Declaration conscientiously believing the
same to be true and correct.



Takashi Jono

This is to certify that this document
was subscribed before me by the above-named
person(s) on this day.

DEC 15 2005



TADAHIKO MITSUDA
NOTARY

34

143885

131

JAPAN PATENT OFFICE

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

Date of Application: October 29, 2004

Application Number: Japanese Patent Application
No. 2004-316057

The country code and number

Of your priority application, JP2004-316057

to be used for filing abroad

under the Paris Convention, is

Applicant(s): ARUZE CORP.

November 7, 2005

Commissioner,

Japan Patent Office: Makoto NAKAJIMA (Seal)

Issuance No. Pat. 2005-3092501

[Name of Document]	Patent Application	
[Reference Number]	P04-0783	
[Filling Date]	October 29, 2004	
[Addressed To]	Commissioner, Patent Office, esq.	
[International Classification]	A63F 05/02	
[Inventor]		
[Address or Residence]	3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo	
[Name]	Katsuhiko KIDO	
[Applicant for Patent]		
[Identification Number]	598098526	
[Name or Appellation]	ARUZE CORP.	
[Agent]		
[Identification Number]	110000291	
[Patent Attorney]		
[Name or Appellation]	COSMOS PATENT OFFICE	
[Representative]	Ikuo YAMANAKA	
[Telephone Number]	052-218-7161	
[Contact Name]	Ikuo YAMANAKA, in charge of this case	
[Indication of Fee]		
[Registered Number of Prepayment]	266503	
[Amount of Payment]	16,000 yen	
[List of Attached Documents]		
[Article]	Claim	1

4 133

[Article]	Specification	1
[Article]	Drawings	1
[Article]	Abstract	1
[General power of Attorney No.]	0414109	

42 134

[Designation of Document] Claims

[Claim 1]

A roulette gaming machine comprising:
a roulette wheel on which a plurality of marks are placed;
lottery means for drawing a win mark from the plurality
of marks;

bet area display means for displaying a plurality of bet
areas formed based on the same marks as the plurality of marks
placed on said roulette wheel;

selection means for a player to select a bet area
displayed on said bet area display means; and

bet means for the player to bet a game value on the bet
area selected by operating said selection means, characterized
by:

history storage means for storing a plurality of lottery
results as history data;

search condition selection means for the player to select
a search condition concerning the win frequency of each mark;

search means for searching the history data based on the
search condition; and

conditional bet means for betting a game value on the
bet area corresponding to the search result of said search
means.

[Claim 2]

The roulette gaming machine as claimed in claim 1 wherein

the bet areas are formed based on marks placed like a wheel in the same arrangement as the marks placed on said roulette wheel.

[Claim 3]

The roulette gaming machine as claimed in claim 1 or 2 further comprising:

first change means for allowing the player to change the arrangement of the marks forming the bet areas from wheel-like arrangement to square-like arrangement; and

second change means for allowing the player to change the square-like arrangement displayed by operating the first change means to the wheel-like arrangement.

44 136

[Designation of Document] Specification

[Title of the Invention] ROULETTE GAMING MACHINE

[Technical Field]

[0001]

This invention relates to a roulette gaming machine for enabling a player to bet based on a game result history, thereby increasing the variety of the game entertainment.

[Related Arts]

[0002]

A medal game using a medal as a game medium of a slot machine, a roulette game machine, a card game machine, etc., is a game that can be started by a player who purchases or borrow a plurality of medals with a medal lending machine and inputting the medal to the gaming machine. If the player wins the game, a predetermined number of medals are paid out to the player. Therefore, the player who can gain a large number of medals can enjoy a successive game without purchasing or borrowing new medals. Particularly, with a roulette gaming machine, the player bets a medal purchased or borrowed with a medal lending machine on a win-possible number, thereby playing a game.

In a related art, for the player to bet with the roulette gaming machine, a betting board displayed on a monitor display is used, as shown in JP-A-2003-325726. A plurality of numbers (containing also letters) as pattern characters containing the same numbers as the numbers displayed on a wheel are displayed

4/ 137

on the betting board like squares. Using the betting board with the numbers arranged like squares thereon, the player predicts the number to bet on and bets a chip on the number.

[Patent document 1] JP-A-2003-325726

[Disclosure of the Invention]

[Problems to be Solved by the Invention]

[0003]

However, the roulette gaming machine described in patent document 1 is a gaming machine for the player to play a game according to a bet method involved in general roulette, and the player determines the mark to bet on by his or her decision. Often, the player uses the past win result in the roulette game as the decision material on determining the mark to bet on. That is, a large number of players make a decision that "the mark has not become a win mark recently and therefore will probably become a win mark in the next game" or that "the mark has often become a win mark recently and therefore will also probably become a win mark in the next game" from the past win result in the roulette game.

However, in the roulette gaming machine described in patent document 1, the player can keep track of the game result only under player's eyes.

If the player keeps track of the game result and predicts the mark to bet on based on the winning frequency of the mark, 38 marks exist on the roulette wheel and thus a plurality of

marks at the same degree of frequency as the frequency determined by the player can frequently occur. Therefore, in such a case, the player needs to search the betting wheel for the corresponding marks and then bet on each of the marks; the player must perform intricate operation. Usually, the mark mentioned here is assigned any of natural numbers of 0 to 36 (00 may be contained).

[0004]

It is therefore an object of the invention to provide a roulette gaming machine for enabling a player to select a condition based on the win result history and bet on all marks meeting the condition by simple operation, thereby enabling the player to easily bet a chip for making it possible to increase the variety of the game entertainment and increase the game will of the player. Further, the roulette gaming machine enables the beginner who is unfamiliar with operation of the roulette gaming machine to easily bet based on the win result history.

[Means for Solving the Problems]

[0005]

To the end, according to the invention as claimed in claim 1, there is provided a roulette gaming machine (for example, roulette gaming machine 1) including a roulette wheel (for example, roulette wheel 4) on which a plurality of marks (for example, number indication plates 14) are placed; lottery means

4K 139

(for example, win determination unit 84) for drawing a win mark from the plurality of marks; bet area display means (for example, image display 7) for displaying a plurality of bet areas (for example, BET areas 42, 52) formed based on the same marks as the plurality of marks placed on the roulette wheel; selection means (for example, touch panel 28) for a player to select a bet area displayed on the bet area display means; and bet means (for example, unit BET button 36, 47) for the player to bet a game value on the bet area selected by operating the selection means, characterized by history storage means (for example, RAM 82, 93) for storing a plurality of lottery results as history data; search condition selection means (for example, win count BET buttons 43, 60) for the player to select a search condition concerning the win frequency of each mark; search means (for example, satellite control CPU 91) for searching the history data based on the search condition; and conditional bet means (for example, satellite control CPU 91) for betting a game value on the bet area corresponding to the search result of the search means.

[0006]

The roulette gaming machine as claimed in claim 2 is characterized by the fact that in the roulette gaming machine as claimed in claim 1 (for example, roulette gaming machine 1), the bet areas (for example, BET areas 52) are formed based on marks placed like a wheel in the same arrangement as the

U ✓ 140

marks placed on the roulette wheel (for example, roulette wheel 4) .

[0007]

The roulette gaming machine as claimed in claim 3 is characterized by the fact that the roulette gaming machine as claimed in claim 1 or 2 further includes first change means (for example, screen switch button 46) for allowing the player to change the arrangement of the marks forming the bet areas from wheel-like arrangement to square-like arrangement; and second change means (for example, screen switch button 34) for allowing the player to change the square-like arrangement displayed by operating the first change means to the wheel-like arrangement.

[Advantages of the Invention]

[0008]

The roulette gaming machine as claimed in claim 1 includes the history storage means for storing a plurality of lottery results as history data; search condition selection means for the player to select a search condition concerning the win frequency of each mark; search means for searching the history data based on the search condition; and conditional bet means for betting a game value on the bet area corresponding to the search result of the search means, so that the player can select the search condition concerning the win frequency of each mark and can bet a game value on the mark corresponding

to the search condition by easy operation. Therefore, the variety of the game entertainment can be increased, so that the player does not lose interest in playing games. Even the beginner of the roulette gaming machine can easily bet in an easy-to-understand manner.

[0009]

In the roulette gaming machine as claimed in claim 2, the bet areas are formed based on the marks placed like a wheel in the same arrangement as the marks placed on the roulette wheel, so that the player can recognize the arrangement of the marks actually displayed on the roulette wheel and the bet areas in visual association with each other. Accordingly, it is made possible for the player to predict the bet area to bet on based on the placement of the marks of the roulette wheel together with the win frequency of each mark, and the variety of the game entertainment can be increased.

[0010]

In the roulette gaming machine as claimed in claim 3, the marks placed like a wheel can be changed to the marks placed like squares and the marks placed like squares can be again changed to the marks placed like a wheel, so that the player can bet by selectively displaying the bet areas formed by the marks placed like squares or the bet areas formed by the marks placed like a wheel. Therefore, the arrangement of the marks forming the bet areas can be changed, so that various bet

JD

142

manners with the bet apparatus are made available and it is made possible to provide the game modes meeting various demands of players.

[Best Mode for Carrying out the Invention]

[0011]

A roulette gaming machine 1 according to the invention will be discussed in detail with reference to the accompanying drawings based on an embodiment of a roulette gaming machine according to the invention.

The roulette gaming machine 1 is a gaming machine in which a player predicts the number, etc., determined with rotation of a roulette wheel and bets game media such as his or her owned medals on the predicted number, etc., and when the number, etc., on which the player bets becomes a win number, the player can receive payout of a predetermined number of medals.

[0012]

To begin with, the schematic configuration of the roulette gaming machine 1 according to the embodiment will be discussed based on FIG. 1. FIG. 1 is an external perspective view to show the schematic configuration of the roulette gaming machine 1 according to the embodiment.

As shown in FIG. 1, the roulette gaming machine 1 is basically made up of a cabinet 3 of a main body, a roulette wheel 4 provided roughly in the center of the top face of the cabinet 3, and a plurality of (in the embodiment, ten)

satellites 2 placed so as to surround the roulette wheel 4.

The satellite 2 is as follows: One or more satellites 2 are installed for a medal gaming machine of a roulette gaming machine, a card gaming machine, etc., each to provide a game area where the player predicts the game result and bets a game medium such as a medal. The satellite 2 is made up of at least a medal acceptance unit 5 for inputting game media such as coins and medals used to play a game, a control section 6 made up of control buttons, etc., operated by a player entering predetermined commands, and an image display 7 for displaying an image involved in a game.

The player can operate the control section 6, etc., while seeing the image displayed on the image display 7, thereby advancing the developed game.

Medal payout openings 8 are provided on the sides of the cabinet 3 where the satellites 2 are installed. Further, a speaker 9 for producing music, effect sound, etc., is provided in the upper right portion of the image display 7 of each satellite 2.

[0013]

Next, the configuration of the roulette wheel 4 according to the embodiment will be discussed with reference to FIG. 2. FIG. 2 is a plan view of the roulette wheel according to the embodiment.

As shown in FIG. 2, the roulette wheel 4 is basically

made up of a frame 11 fixed to the cabinet 3 and a rotation disk 12 housed and supported in the inside of the frame 11 for rotation. The rotation disk 12 is formed on the top face with a large number of (in the embodiment, 38) concave ball housing grooves 13. Further, number indication plates 14 indicating numbers of 0, 00, and 1 to 36 as pattern characters in a one-to-one correspondence with the ball housing grooves 13 are formed on the top face of the rotation disk 12 in the outer direction of the ball housing grooves 13.

A ball input port 15 is formed in the frame 11. A ball input unit (not shown) is joined to the ball input port 15 and a ball 16 is input onto the rotation disk 12 from the ball input port 15 with drive of the ball input unit. The whole above the roulette wheel 4 is covered with a transparent acrylic cover member 17 shaped like a hemisphere.

[0014]

The frame 11 is inclined gently to the inside and is formed in an intermediate portion with a guide wall 18 for guiding the input ball 16 against the centrifugal force and rolling the ball 16. As the rotation speed reduces and the centrifugal force is lost, the ball 16 rolls down the slope of the frame 11 and goes to the inside thereof and arrives at the rotating rotation disk 12.

The ball 16 rolls on the top of the rotation disk 12 and is housed in any ball housing groove 13 through the tops of

the number indication plates 14 outside the rotating rotation disk 12. The number described on the number indication plate 14 corresponding to the ball housing groove 13 in which the ball 16 is housed becomes the win number.

[0015]

A win determination unit (not shown) is installed below the roulette wheel 4 for determining which number the ball is housed in the ball housing groove 13 corresponding to. Further, a ball collection unit (not shown) is installed below the rotation disk 12 for collecting the ball 16 on the rotation disk 12 after each game is over. The ball input unit, the win determination unit, and the ball input unit are already known and therefore will not be discussed again in detail.

[0016]

Next, the configurations of the control section 6 and the image display 7 according to the embodiment will be discussed.

The control section 6 is provided on the side of the image display 7 of the satellite 2 and buttons operated by the player are placed, as shown in FIG. 1. Specifically, a BET confirmation button 22, a payback (CASHOUT) button 23, and a help (HELP) button 24 are placed from the left to the right viewed from the position opposed to the satellite 2.

[0017]

The BET confirmation button 22 is a button pressed by

the player to confirm the bet after bet operation with the image display 7 described later. If the bet is confirmed and the player has bet on the number described on the number indication plate 14 corresponding to the ball housing groove 13 in which the ball 16 is housed on the roulette wheel 4 during the gaming, the player wins the game. If the player wins the game, the credit points responsive to the number of the bet chips are added to the current owned credit points of the player. The bet operation is described later in detail.

[0018]

The payback button 23 is a button usually pressed by the player when the game is over. When the player presses the payback button 23, medals responsive to the current owned credit points of the player, gained by the games, etc., (usually, one medal to one credit point) are paid back to the player from the medal payout opening 8.

[0019]

The help button 24 is a button pressed by the player if the player is unfamiliar with the game operation method, etc. When the player presses the help button 24, immediately a help screen indicating various pieces of operation information is displayed on the image display 7.

[0020]

On the other hand, the image display 7 is a touch-panel liquid crystal display with a touch panel 28 attached to the

front of the liquid crystal display. The player can press an icon displayed on a liquid crystal screen 29 with a finger, etc., for selecting the icon. FIGS. 3 and 6 are drawings to show examples of display screens displayed on the image display during the gaming.

[0021]

As shown in FIGS. 3 and 6, during the gaming with the roulette gaming machine 1, the image display 7 displays two types of screens of a first BET screen 31 having a table betting board 30 and a second BET screen 33 having a wheel betting board 32. The display can be switched between the first BET screen 31 and the second BET screen 33 each time a screen switch button 34, 46 displayed on the screen is pressed. After selecting either of the first BET screen 31 and the second BET screen 33, the player can bet chips using his or her credit.

[0022]

First, the first BET screen 31 will be discussed based on FIG. 3. The same numbers as the numbers 0, 00, and 1 to 36 indicated on the number indication plates 14 are arranged like squares on the table betting board 30 displayed on the first BET screen 31. Special BET areas for the player to bet a chip by specifying "odd number," "even number," "color of number indication plate (red or black), or "given number range (for example, 1 to 12 or the like) are also arranged like squares. BET areas 42 where the same numbers as the numbers 0, 00, and

1 to 36 indicated on the number indication plates 14 are displayed are each made up of a number indication part 42A and an identification indication part 42B. The number indication parts 42A of the BET areas 42 are parts where the same numbers as the numbers 0, 00, and 1 to 36 indicated on the number indication plates 14 are displayed. On the other hand, the identification indication part 42B is a part indicating which of win count BET buttons 43 (described later) corresponds to the area. (See FIG. 5.)

[0023]

Displayed below the table betting board 30 are a result history display section 35, the above-mentioned screen switch button 34, the win count BET buttons 43, unit BET buttons 36, a payback result display section 37, and a credit count display section 38 from the left to the right of the screen.

[0024]

The result history display section 35 lists the results of the win numbers in the previous games (one game refers to an operation sequence from the player betting a chip at each satellite 4 to the ball 16 dropping to the ball housing groove 13 to paying out credit based on the win number). When one game is over, a new win number is added to the top of the result history display section 35 for display and the player can check the history of the win numbers of a maximum of 16 games.

[0025]

The screen switch button 34 is a button for switching between the first BET screen 31 and the second BET screen 33 displayed on the image display 7 as mentioned above. If the player presses the screen switch button 34 on the liquid crystal screen, the first BET screen 31 using the table betting board 30 can be switched to the second BET screen 33 using the wheel betting board 32 for display. Then, the player bets a chip based on the betting board on the current displayed screen.

[0026]

The win count BET buttons 43 are buttons for the player to bet on any BET area 42 based on the win count for each mark from the game 100 games before to the immediately preceding game. The win count BET buttons 43 will be discussed with reference to FIG. 4.

As shown in FIG. 4, in the roulette gaming machine 1 according to the embodiment, the win count BET buttons 43 are made up of four types of buttons of a level 0 BET button 43A, a level 1 BET button 43B, a level 2 BET button 43C, and a level 3 BET button 43D.

[0027]

The level 0 BET button 43A is a button for betting on all of the numbers indicated on the number indication plates 14 not becoming a win number at all in the most recent 100 games. The level 1 BET button 43B is a button for betting on all of the numbers indicated on the number indication plates 14

30 150

becoming a win number only once in the most recent 100 games. Likewise, the level 2 BET button 43C is a button for betting on all of the numbers indicated on the number indication plates 14 becoming a win number twice in the most recent 100 games. On the other hand, the level 3 BET button 43D is a button for betting on all of the numbers indicated on the number indication plates 14 becoming a win number three times or more in the most recent 100 games.

Each win count BET button 43 is formed on the left with a corresponding count indication part 44 indicating how many numbers correspond to the BET button in the 38 marks (numbers). In the example shown in FIG. 4, in the most recent 100 games, the number of the numbers not becoming a win number at all is 16; the number of the numbers becoming a win number once is 8; the number of the numbers becoming a win number twice is 10; and the number of the numbers becoming a win number three times or more is 4.

[0028]

Each win count BET button 43 is formed on the right with a legend of the identification indication parts 42B displayed for identifying the BET area 42 corresponding to each win count BET button 43 on the table betting board 30.

As shown in FIG. 5, on the table betting board 30 according to the embodiment, the BET area 42 corresponding to the level 0 BET button 43A has the identification indication part 42B

displayed in green, and the BET area 42 corresponding to the level 1 BET button 43B has the identification indication part 42B displayed in light blue. The BET area 42 corresponding to the level 2 BET button 43C has the identification indication part 42B displayed in yellow, and the BET area 42 corresponding to the level 3 BET button 43D has the identification indication part 42B displayed in pink.

That is, the display color of the identification indication part 42B on the table betting board 30 (for example, green, light blue, yellow, or pink) is displayed in the legend portion of each win count BET button 43. Therefore, if the player bets using the win count BET button 43, the player can also easily understand which BET area 42 to bet on from the table betting board 30.

[0029]

The unit BET buttons 36 are buttons for the player to select the number of chips to be bet on the BET area 42 (on number or mark square or on square forming line) specified by the player. The unit BET buttons 36 are made up of four types of buttons of a 1-BET button 36A, a 5-BET button 36B, a 10-BET button 36C, and a 100-BET button 36D.

The player first specifies the BET area 42 to bet with a cursor 40 described later by directly pressing the screen with a finger, etc. In this state, if the player presses the 1-BET button 36A, the player bets one chip at a time (the number

of bet chips increases from one to two to three to ... each time the player presses the 1-BET button 36A with a finger, etc.,). If the player presses the 5-BET button 36B, the player bets five chips at a time (the number of bet chips increases from five to 10 to 15 to ... each time the player presses the 5-BET button 36B with a finger, etc.,). If the player presses the 10-BET button 36C, the player bets 10 chips at a time (the number of bet chips increases from 10 to 20 to 30 to ... each time the player presses the 10-BET button 36C with a finger, etc.,). Further, if the player presses the 100-BET button 36D, the player can bet 100 chips at a time (the number of bet chips increases from 100 to 200 to 300 to ... each time the player presses the 100-BET button 36D with a finger, etc.,).

Therefore, to bet a large number of chips, the operation can also be simplified.

[0030]

The payback result display section 37 displays the number of bet chips of the player in the preceding game and the paid-back credit count. Here, subtracting the number of bet chips from the paid-back credit count results in the credit count newly gained by the player playing the preceding game.

[0031]

Further, the credit count display section 38 displays the credit count owned by the player at present. When the player bets chips, the credit count is decremented by the number

of the bet chips (one credit point per chip). If the number on which the player bets becomes a win number and the credit is paid back, the credit count is incremented by the paid-back credit points. If the credit count owned by the player reaches 0, the game is over.

[0032]

A BET timer graph 39 is provided at the top of the table betting board 30. The BET timer graph 39 is a graph for indicating the remaining time during which the player can bet, and a red graph extends gradually to the right with the passage of time from the game start time. When the graph extends to the rightmost side, the time during which the player can bet in the current game expires. If the BET timer graph 39 reaches a specific position (for example, position of 2/3), the ball 16 is input into the roulette wheel 4 from the ball input unit of the roulette wheel 4.

[0033]

A cursor 40 indicating the BET area 42 selected by the player at present is displayed on the table betting board 30. A chip mark 41 indicating the number of chips bet so far and the BET area 42 is also displayed on the table betting board 30. The number displayed on the chip mark 41 denotes the number of bet chips. For example, the chip mark 41 of 7 placed on the square 18 as shown in FIG. 3 indicates that the player bets seven chips on the number 18. The method of betting only on

one number is called "straight up."

The chip mark 41 of 1 placed at the intersection of the squares 5, 6, 8, and 9 indicates that the player bets one chip on the four numbers covering 5, 6, 8, and 9. The method of betting covering four numbers is called "corner bet."

[0034]

Other available bet methods are as follows: "Split bet" for betting a chip covering two numbers on the line between the two numbers; "street bet" for betting a chip covering three numbers (for example, 13, 14, and 15) on the end of a horizontal row of the numbers (in FIG. 3, one row in the vertical direction); "five bet" for betting a chip covering five numbers of 0, 00, 1, 2, and 3 on the line between the numbers 00 and 3; "line bet" for betting a chip covering six numbers (for example, 13, 14, 15, 16, 17, and 18) among numbers of two horizontal rows of the numbers (in FIG. 3, two rows in the vertical direction); "column bet" for betting a chip covering 12 numbers on the square written as "2 to 1;" and "dozen bet" for betting a chip covering 12 numbers on the square written as "1st 12," "2nd 12," or "3rd 12." Further, bet methods each covering 18 numbers depending on the number indication plate color (red or black), odd or even number, whether the number is equal to or less than 18 or is equal to or more than 19 using six squares provided at the bottom stage of the table betting board 30 are also available.

[0035]

To bet a chip on the first BET screen 31 described above in a general manner, first the player specifies the BET area 42 (on number or mark square or on square forming line) to bet on, on the screen and presses the BET area 42 directly with a finger. Consequently, the cursor 40 moves to the specified BET area 42.

Then, whenever the player presses one of the unit BET buttons 36 (1-BET button 36A, 5-BET button 36B, 10-BET button 36C, 100-BET button 36D), as many chips as the number indicated by the pressed unit BET button are bet on the specified BET area 42. For example, if the player presses the 10-BET button 36C four times, the 5-BET button 36B once, and the 1-BET button 36A three times, a total of 48 chips can be bet.

On the other hand, to bet using the win count BET button 43, the player presses any of the win count BET buttons 43 on the screen. Then, the player presses one of the unit BET buttons 36 (1-BET button 36A, 5-BET button 36B, 10-BET button 36C, 100-BET button 36D), whereby as many chips as the number indicated by the pressed unit BET button are bet on all BET areas 42 corresponding to the pressed win count BET button 43 (level 0 BET button 43A, level 1 BET button 43B, level 2 BET button 43C, level 3 BET button 43D).

[0036]

Next, the second BET screen 33 will be discussed based

607 156

on FIG. 6. The same numbers as the numbers 0, 00, and 1 to 36 placed on the number indication plates 14 are displayed on the wheel betting board 32 displayed on the second BET screen 33 according to the same wheel-like arrangement as the actual roulette wheel 4.

[0037]

Displayed below the wheel betting board 32 are a result history display section 45, the above-mentioned screen switch button 46, unit BET buttons 47, a payback result display section 48, and a credit count display section 49 as with the first BET screen 31 described above. Therefore, the history display section 45, the unit BET buttons 47, the payback result display section 48, and the credit count display section 49 will not be discussed again.

[0038]

The screen switch button 46 is a button for switching between the first BET screen 31 and the second BET screen 33 displayed on the image display 7 as mentioned above. If the player presses the screen switch button 46 on the liquid crystal screen, the first BET screen 31 using the table betting board 30 can be switched to the second BET screen 33 using the wheel betting board 32 for display. Then, the player bets a chip based on the betting board on the current displayed screen.

[0039]

A BET timer graph 50 is provided at the top of the wheel

6j 157

betting board 32 on the second BET screen 33 as with the first BET screen 31 described above. The BET timer graph 50 is a graph for indicating the remaining time during which the player can bet, and a red graph extends gradually to the right with the passage of time from the game start time. When the graph extends to the rightmost side, the time during which the player can bet in the current game expires. If the BET timer graph 50 reaches a specific position (for example, position of 2/3), the ball 16 is input into the roulette wheel 4 from the ball input unit of the roulette wheel 4.

[0040]

A BET width setting section 51 is provided in the right portion of the wheel betting board 32 on the second BET screen 33. The BET width setting section 51 is a function unique to the wheel betting board 32. If the player sets the bet width in the BET width setting section 51, it is made possible for the player to bet a chip not only on the specified BET area 52, but also on its peripheral BET areas 52. The BET width setting section 51 is made of seven types of buttons of a 1-width setting button 51A, a 3-width setting button 51B, a 5-width setting button 51C, a 7-width setting button 51D, a 9-width setting button 51E, a 11-width setting button 51F, and a 15-width setting button 51G, enabling the player to set the bet width to 1, 3, 5, 7, 9, 11, and 15 respectively. The bet width means the total number of BET areas containing the

selected BET area 52 and the BET areas 52 placed on both sides of the selected BET area 52 on which the player can bet at the same time, as described later. FIG. 7 is a schematic drawing to show the BET width setting section 51 according to the embodiment on an enlarged scale.

[0041]

As shown in FIG. 7, the 1-width setting button 51A is a button for betting only on the specified BET area 52. The 3-width setting button 51B is a button for betting on a total of three BET areas 52 of the specified BET area 52 and the BET areas 52 of the numbers positioned on both adjacent sides (each one) at the same time. The 5-width setting button 51C is a button for betting on a total of five BET areas 52 of the specified BET area 52 and the BET areas 52 of the numbers positioned on both adjacent sides (each two) at the same time. The 7-width setting button 51D is a button for betting on a total of seven BET areas 52 of the specified BET area 52 and the BET areas 52 of the numbers positioned on both adjacent sides (each three) at the same time. The 9-width setting button 51E is a button for betting on a total of nine BET areas 52 of the specified BET area 52 and the BET areas 52 of the numbers positioned on both adjacent sides (each four) at the same time. The 11-width setting button 51F is a button for betting on a total of 11 BET areas 52 of the specified BET area 52 and the BET areas 52 of the numbers positioned on both adjacent sides

6/159

(each five) at the same time. The 15-width setting button 51G is a button for betting on a total of 15 BET areas 52 of the specified BET area 52 and the BET areas 52 of the numbers positioned on both adjacent sides (each seven) at the same time.

[0042]

The player can select one of the bet widths by pressing any desired bet width button and can bet a chip based on the selected bet width (any of 1, 3, 5, 7, 9, 11, or 15).

[0043]

History graphs 53 are provided in a one-to-one correspondence with the BET areas 52 like a wheel inside the circle of number indication parts 54 describing the numbers on the wheel betting board 32 on the second BET screen 33. The history graph 53 is a bar graph so as to enable the player to visually easily understand a history of the corresponding BET area 52 (number) becoming a win number in the past games to the preceding game. FIG. 8 is a schematic drawing to show a part of the wheel betting board on an enlarged scale.

[0044]

As shown in FIG. 8, the history graph 53 is placed inside the number indication part 54 indicating the number and is made up of three areas of a first graph area 55, a second graph area 56, and a third graph area 57. Each area is lit based on the win number history (win count) (see FIG. 6).

Specifically, when the number became a win number once

68 160

based on the most recent 100 games, the first graph area 55 of the history graph 53 corresponding to the win number (the BET area 52 of the win number) is lit. When the number became a win number twice, the second graph area 56 of the history graph 53 corresponding to the win number is lit. Further, when the number became a win number three times or more, the third graph area 57 of the history graph 53 corresponding to the win number is lit. Therefore, to know the past game result, the player can visually easily determine what frequency the ball 16 dropped to which position of the roulette wheel 4 at. The numbers are displayed on the wheel betting board 32 displayed on the second BET screen 33 according to the same wheel-like arrangement as the actual roulette wheel 4 as described above, so that the effect is furthermore improved.

In addition to lighting the graph areas 55 to 57, the colors of the graph areas 55 to 57 may be changed from the surroundings, thereby distinguishing the graph areas 55 to 57.
[0045]

On the other hand, win count BET buttons 60 performing similar functions to those of the win count BET buttons 43 on the first BET screen 31 are provided in the left portion of the wheel betting board 32 on the second BET screen 33. The win count BET buttons 60 will be discussed with reference to FIG. 9.

As shown in FIG. 9, the win count BET buttons 60 are made

up of four types of buttons like the win count BET buttons 43 on the first BET screen 31; a level 0 BET button 60A, a level 1 BET button 60B, a level 2 BET button 60C, and a level 3 BET button 60D are arranged from the top to the bottom on the second BET screen 33.

[0046]

Like the level 0 BET button 43A, the level 0 BET button 60A is a button for betting on all of the numbers indicated on the number indication plates 14 not becoming a win number at all in the most recent 100 games. Like the level 1 BET button 43B, the level 1 BET button 60B is a button for betting on all of the numbers indicated on the number indication plates 14 becoming a win number only once in the most recent 100 games.

Like the level 2 BET button 43C, the level 2 BET button 60C is a button for betting on all of the numbers indicated on the number indication plates 14 becoming a win number twice in the most recent 100 games. Like the level 3 BET button 43D, the level 3 BET button 60D is a button for betting on all of the numbers indicated on the number indication plates 14 becoming a win number three times or more in the most recent 100 games.

[0047]

Each win count BET button 60 is formed on the left with a corresponding count indication part 61 indicating how many numbers correspond to the BET button in the 38 marks (numbers).

In the example shown in FIG. 9, in the most recent 100 games, the number of the numbers not becoming a win number at all is 16; the number of the numbers becoming a win number once is 8; the number of the numbers becoming a win number twice is 10; and the number of the numbers becoming a win number three times or more is 4.

[0048]

Each win count BET button 60 is formed on the right with a legend to schematically show the history graphs 53 displayed on the wheel betting board 32.

As shown in FIG. 9, the display modes of the history graphs 53 correspond to the win count BET buttons 60 on the wheel betting board 32 according to the embodiment. That is, the number not becoming a win number at all in the most recent 100 games corresponds to the level 0 BET button 60A, and none of the first graph area 55 to the third graph area 57 of the history graph 53 on the wheel betting board 32 are lit. Therefore, the state in which the history graph 53 is not lit is displayed in the legend of the level 0 BET button 60A.

The number becoming a win number once in the most recent 100 games corresponds to the level 1 BET button 60B, and only the first graph area 55 of the history graph 53 is lit. Therefore, the state in which only the first graph area 55 of the history graph 53 is lit is displayed in the legend of the level 1 BET button 60B.

The number becoming a win number twice in the most recent 100 games corresponds to the level 2 BET button 60C, and the first graph area 55 and the second graph area 56 of the history graph 53 are lit. Therefore, the state in which the first graph area 55 and the second graph area 56 of the history graph 53 are lit is displayed in the legend of the level 2 BET button 60C.

The number becoming a win number three times or more in the most recent 100 games corresponds to the level 3 BET button 60D, and the first graph area 55, the second graph area 56, and the third graph area 57 of the history graph 53 are all lit. Therefore, the state in which the first graph area 55, the second graph area 56, and the third graph area 57 of the history graph 53 are all lit is displayed in the legend of the level 3 BET button 60D.

[0049]

Thus, the mode in which the history graph 53 on the wheel betting board 32 is lit is displayed in the legend of the win count BET buttons 60 corresponding to the level of each win count BET button 60. Therefore, if the player bets using the win count BET button 60, the player can also easily understand which BET area 52 to bet on from the wheel betting board 32.

[0050]

A cursor 59 indicating the BET area 52 selected by the player at present is displayed on the wheel betting board 32.

164
PZ

A chip mark 41 indicating the number of bet chips and the selected BET area 52 so far is also displayed on the wheel betting board 32. The number displayed on the chip mark 41 denotes the number of bet chips. For example, the chip mark 41 of 1 placed on the square 31 as shown in FIG. 6 indicates that the player bets one chip on the number 31.

[0051]

To make a usual bet ("straight up" on the table betting board 30) on the second BET screen 33 described above, first the player specifies the BET area 52 to bet on (the number indicated on the number indication part 54) on the screen and presses the area (the number) directly with a finger. Consequently, the cursor 59 moves to the specified BET area 52.

The player presses one of the unit BET buttons 47 (1-BET button 47A, 5-BET button 47B, 10-BET button 47C, 100-BET button 47D), thereby betting as many chips as the number indicated by the unit BET button on the specified BET area 52.

To bet using the BET width setting section 51, first the player specifies the BET area 52 to bet on (the number indicated on the number indication part 54) on the screen and presses the area (the number) directly with a finger, thereby specifying the BET area 52 as the center of the bet width.

Then, the player specifies any desired bet width by pressing any of the 1-width setting button 51A, the 3-width

setting button 51B, the 5-width setting button 51C, the 7-width setting button 51D, the 9-width setting button 51E, the 11-width setting button 51F, or the 15-width setting button 51G of the BET width setting section 51. The player presses one of the unit BET buttons 47 (1-BET button 47A, 5-BET button 47B, 10-BET button 47C, 100-BET button 47D), thereby betting as many chips as the number indicated by the unit BET button on the specified BET area 52 (if the player specifies the bet width other than 1, on a plurality of BET areas 52 at the same time).

[0052]

On the other hand, to bet using the win count BET button 60 on the second BET screen 33, the player presses any of the win count BET buttons 60 on the screen. Then, the player presses one of the unit BET buttons 47 (1-BET button 47A, 5-BET button 47B, 10-BET button 47C, 100-BET button 47D), thereby betting as many chips as the number indicated by the unit BET button on all BET areas 52 corresponding to the pressed win count BET button 60 (level 0 BET button 60A, level 1 BET button 60B, level 2 BET button 60C, level 3 BET button 60D).

[0053]

Next, the configuration of a control system of the roulette gaming machine 1 will be discussed based on FIG. 10. FIG. 10 is a block diagram to schematically show the control system of the roulette gaming machine 1.

74 166

As shown in FIG. 10, the roulette gaming machine 1 is made up of a main control section 83 including a main control CPU 80, ROM 81, and RAM 82 and the roulette wheel 4 and the 10 satellites 2 connected to the main control section 83 (see FIG. 1). The control system of the satellite 2 is described later in detail.

[0054]

The main control CPU 80 performs various types of processing based on input signals, etc., supplied from the satellites 2 and data and programs stored in the ROM 81 and the RAM 82, and transmits instruction signals to the satellites 2 based on the processing result, thereby controlling the satellites 2 under the initiative of the main control CPU 80 for advancing games. Further, the main control CPU 80 controls a win determination unit 84, a ball input unit 85, and a ball collection unit 86 installed in the roulette wheel 4 for inputting the ball 16 into the roulette wheel 4, collecting the ball 16 from the roulette wheel 4, and determining the win number corresponding to the ball housing groove 13 into which the ball 16 drops.

[0055]

The ROM 81 is implemented as semiconductor memory, etc., for example, and stores a program for providing the basic function of the roulette gaming machine 1, a program for controlling the units in the roulette wheel 4, the odds for

167

the BET area 42, 52 (the credit payout number of chips responsive to a win), a program for controlling the satellites 2 under the initiative of the main control CPU 80, and the like.

[0056]

On the other hand, the RAM 82 temporarily stores chip bet information supplied from the satellites 2, the win number data determined by the win determination unit 84, data concerning the result of the processing executed by the main control CPU 80, and the like. The RAM 82 also stores the game result of the most recent 100 games (for example, the win numbers) as the history data.

[0057]

The win determination unit 84, the ball input unit 85, and the ball collection unit 86 installed in the roulette wheel 4 are also connected to the main control CPU 80. If the bet time of the player at each satellite 2 reaches one time, namely, if the BET timer graph 39, 65 of the first BET screen 31, the second BET screen 33 reaches a specific position (for example, position of 2/3), the ball input unit 85 is driven for inputting the ball 16 into the roulette wheel 4.

Further, when the rotation speed of the ball 16 gradually reduces and the ball 16 loses the centrifugal force, rolls down the slope of the frame 11, and is housed in any ball housing groove 13, the win determination unit 84 determines the number described on the number indication plate 14 corresponding to

the ball housing groove 13 in which the ball 16 is housed, and transmits the determination result to the main control CPU 80. Then, the ball collection unit 86 is driven for collecting the ball 16 from the top of the roulette wheel 4.

[0058]

Next, the configuration of the control system of the satellite 2 connected to the main control CPU 80 will be discussed based on FIG. 11. FIG. 11 is a block diagram to schematically show the control system of the satellite according to the embodiment. The 10 satellites 2 basically have the same configuration and therefore in the description to follow, one satellite 2 is taken as an example.

[0059]

As shown in FIG. 11, the satellite 2 is basically made up of a main body 89 in which the image display 7 and the like are installed and the medal acceptance unit 5 attached to the main body 89. Further, the main body 89 is made up of a satellite control section 90 and several peripheral machines. The satellite control section 90 is made up of a satellite control CPU 91, ROM 92, and RAM 93. The ROM 92 is implemented as semiconductor memory, etc., for example, and stores a program for providing the basic function of the satellite 2, various programs required for controlling the satellite 2, a data table, and the like. The RAM 93 is memory for temporarily storing various pieces of data on which operations are

7/169

performed by the satellite control CPU 91, the current credit count owned by the player, the chip bet state of the player, the history data of the win numbers of the most recent 100 games, and the like.

[0060]

The BET confirmation button 22, the payback button 23, and the help button 24 placed on the control section 6 (see FIG. 1) are connected to the satellite control CPU 91. Based on an operation signal output as each button is pressed, etc., the satellite control CPU 91 controls the satellite to execute the corresponding operation. Specifically, the satellite control CPU 91 executes various types of processing based on an input signal supplied from the control section 6 in response to entry of operation of the player and the data and the programs stored in the ROM 92 and the RAM 93, and transmits the processing result to the main control CPU 80 of the roulette gaming machine 1 described above.

On the other hand, the satellite control CPU 91 receives an instruction signal from the main control CPU 80 and controls the peripheral machines making up the satellite 2 for advancing the roulette game in the satellite 2. The satellite control CPU 91 executes various types of processing based on an input signal supplied from the control section 6 in response to entry of operation of the player and the data and the programs stored in the ROM 92 and the RAM 93 depending on the processing type.

7/170

The satellite control CPU 91 controls the peripheral machines making up the satellite 2 for advancing the roulette game in the satellite 2 based on the processing result. Which method the processing is to be performed according to is determined for each processing in response to the processing type. For example, medal payout processing responsive to the win number corresponds to the former type of processing and bet operation processing of the player on the first BET screen 31 or the second BET screen 33 corresponds to the latter type of processing.

[0061]

A hopper 94 is also connected to the satellite control CPU 91. The hopper 94 pays out a predetermined number of medals to the player from the medal payout opening 8 (see FIG. 1) in response to an instruction signal from the satellite control CPU 91.

Further, the image display 7 is connected via a liquid crystal drive circuit 95 to the satellite control CPU 91. The liquid crystal drive circuit 95 is made up of program ROM, image ROM, an image control CPU, work RAM, a VDP (video display processor), video RAM, etc. The program ROM stores an image control program and various selection tables concerning display on the image display 7. The image ROM stores dot data to form images displayed on the image display 7, for example. The image control CPU determines the image to be displayed on the image display 7 from the dot data previously stored in the

171
JH

image ROM in accordance with the image control program previously stored in the program ROM based on a parameter set in the satellite control CPU 91. The work RAM is implemented as temporary storage means for the image control CPU to execute the image control program. The VDP forms an image responsive to the display determined by the image control CPU and outputs the image to the image display 7. The video RAM is implemented as temporary storage means for the VDP to form an image.

[0062]

The touch panel 28 is attached to the front of the image display 7 as mentioned above, and operation information of the touch panel 28 is transmitted to the satellite control CPU 91. Through the touch panel 28, the player bets chips on the first BET screen 31 or the second BET screen 33. Specifically, the player operates the touch panel 28 in selecting the BET area 42, 52, operating the screen switch button 34, 46, and the unit BET button 36, 47, pressing each bet width setting button (51A to 51G) of the BET width setting section 51, pressing each button of the win count BET buttons 43, 60, and the like, and touch panel operation information is transmitted to the satellite control CPU 91. Based on the information, the bet information of the current player is stored in a bet information storage area 93A of the RAM 93 whenever necessary. Further, the bet information is transmitted to the main control CPU 80.

[0063]

70 172

Further, a sound output circuit 96 and the above-mentioned speaker 9 are connected to the satellite control CPU 91. The speaker 9 generates various effect sounds in making various effects based on output signals from the sound output circuit 96.

[0064]

The medal acceptance unit 5 is also connected to the satellite control CPU 91. The medal acceptance unit 5 is a unit into which the player inputs game media of coins, medals, etc., in playing a game, as mentioned above.

The medal acceptance unit 5 transmits a credit signal of information concerning the added credit count based on the input game media of coins, medals, etc., to the satellite control CPU 91. The satellite control CPU 91 increments the credit count of the player stored in an owned credit count storage area 93B of the RAM 93 based on the transmitted credit signal.

[0065]

As shown in FIG. 12, the RAM 93 is provided with the bet information storage area 93A for storing the bet information of the current player and the owned credit count storage area 93B for storing the credit count owned by the player at present.

[0066]

Subsequently, a main processing program in the roulette gaming machine 1 will be discussed based on FIG. 13. FIG. 13

is a flowchart of the roulette game processing program in the roulette gaming machine 1. The program shown in the flowchart of FIG. 13 is stored in the ROM 81 and the RAM 82 included in the roulette gaming machine 1 and is executed by the main control CPU 80.

[0067]

When the power of the roulette gaming machine 1 according to the embodiment is turned on, first the first BET screen 31 shown in FIG. 3 is displayed on the image display 7 of each satellite 2, enabling the player to bet a chip. Any other player can join the game on the way, and the roulette gaming machine 1 according to the embodiment allows a maximum of 10 players to play a game.

[0068]

That is, as the power of the roulette gaming machine 1 is turned on, the main processing program in the roulette gaming machine 1 is executed and the bet period of the acceptance period during which each player can bet on any desired BET area 42, 52 is started (S1). When the bet period is started, in the BET timer graph 39, 50 for indicating the remaining time of the period during which the player can bet, a red graph extends gradually to the right with the passage of time. Each player joining the game can operate the touch panel 28 during the bet period to switch between the first BET screen 31 and the second BET screen 33 and bet his or her chip on the BET

82 174

area 42, 52 associated with the number predicted by the player (see FIGS. 3 and 6). The specific bet methods using the first BET screen 31 and the second BET screen 33 are already described and therefore will not be discussed again.

[0069]

The ball input unit 85 is driven for inputting the ball 16 into the roulette wheel 4 (S2) based on the fact that a predetermined time (in the embodiment, the time until the position of 2/3 of the BET timer graph 39, 50 is reached) has elapsed since the start of the bet period (S1).

[0070]

Next, whether or not the bet period expires is determined at S3. The bet period is displayed with the BET timer graph 39, 50. The red graph extends gradually to the right with the passage of time from the game period start time (S1). When the graph extends to the rightmost side, the bet period in the current game expires.

[0071]

Before the bet period expires (NO at S3), bet is accepted continuously until the bet period expires. On the other hand, if the bet period expires (YES at S3), a bet end signal is output to the satellite control sections 90 of all satellites 2 and an image to the effect that the bet period expires is displayed on the liquid crystal screen 29 of each satellite 2, disabling each player from performing bet operation on the touch panel

8 175

28.

The main control CPU 80 terminates the bet period and outputs a bet end signal to all satellites 2 (YES at S3) and then receives bet information of the player at each satellite 2 (specified BET area 42, 52 and the number of bet chips on the specified BET area 42, 52) (S4) and stores the bet information in the RAM 82. If the player does not bet on any BET area 42, 52 at the satellite 2, the main control CPU 80 receives information to the effect that no BET area 42, 52 is specified and information indicating that the number of bet chips is 0 as the bet information.

[0072]

While S3 and S4 are executed, when the ball 16 input at S2 rolls on the top of the roulette wheel 4 along the guide wall 18 and then the rotation speed of the ball 16 gradually reduces and the ball 16 loses the centrifugal force, the ball 16 rolls down the slope of the frame 11 to the inside and arrives at the rotating rotation disk 12 (see FIG. 2).

The ball 16 rolls on the rotation disk 12 and is housed in any ball housing groove 13 through the top of the number indication plate 14 outside the rotating rotation disk 12, and stops (S5). The number described on the number indication plate 14 corresponding to the ball housing groove 13 in which the ball 16 is housed (any of 0, 00, 1-36) becomes the win number.

[0073]

176
27

Subsequently, after the ball 16 is housed in the ball housing groove 13, the main control CPU 80 drives the win determination unit 84 for determining which number the ball 16 is housed in the ball housing groove 13 corresponding to (S6).

[0074]

At S7, the history data of the game result (win numbers) of the most recent 100 games stored in the RAM 82 is updated. That is, the number data determined the win number at S6 is added to the history data and the oldest win number data is deleted from the history data. After the history data of the most recent 100 games is updated, the process goes to S8.

[0075]

Further, the main control CPU 80 determines whether or not the player at each satellite 2 wins the game in the bet chip from the bet information at each satellite 2 received at S4 and the win number determined at S6 (S8).

[0076]

Whether or not the player at at least one satellite 2 wins the game in the bet chip is determined based on the win determination at S8 (S9). If it is determined that the player at at least one satellite 2 wins the game in the bet chip (YES at S9), the main control CPU 80 executes award calculation processing (S10). In the award calculation processing, the win chip is recognized for each satellite 2 and the total award

8f 177

amount of credit paid out to the player at each satellite 2 is calculated using the odds for each BET area 42, 52 stored in the ROM 81 (the credit count paid out per chip). Subsequently, the process goes to S11.

On the other hand, if it is determined that none of the players at the satellites 2 win the game in the bet chip (NO at S9), the process goes to S12.

[0077]

At S11, game result transmission processing of transmitting signals involved in payout of credit based on the award calculation processing at S10 and display change accompanying determination of the win number is executed. To pay out credit to the player at the satellite 2, the main control section 83 outputs the credit data corresponding to the award amount to the satellite control section 90 of the satellite 2 of the winning player. The credit data is added to the RAM 93 of the satellite 2 of the winning player.

On the other hand, since the history data stored in the RAM 82 is updated at S7, the display change signals of the image display 7 accompanying the history data update are transmitted to all satellites 2. Specifically, signals for changing the color of the identification indication part 42B on the first BET screen 31, increasing or decreasing the history graph 53 on the second BET screen 33, and updating the display of the result history display section 35, 45 are transmitted. At this

86-178

time, the history data stored in the RAM 82 is also transmitted to all satellites 2.

[0078]

At S12, the ball collection unit 86 installed below the rotation disk 12 is driven for collecting the ball 16 on the rotation disk 12. The collected ball 16 will again be input to the roulette wheel 4 in the later game. Then, the process returns to S1 for another game.

[0079]

Subsequently, a main processing program in the satellite 2 will be discussed based on FIG. 14. FIG. 14 is a flowchart of the main processing program in the satellite. The program shown in the flowchart of FIG. 14 is stored in the ROM 92 and the RAM 93 included in the satellite 2 and is executed by the satellite control CPU 91.

[0080]

First, at S20, the satellite control CPU 91 determines whether or not the current screen displayed on the image display 7 is the first BET screen 31. To switch between the first BET screen 31 and the second BET screen 33, the player can press the screen switch button 34, 46 as described above.

[0081]

If the first BET screen 31 is displayed (YES at S20), chip bet processing according to the first BET screen 31 is performed (S21). On the other hand, if the first BET screen

179
~~07~~

31 is not displayed (NO at S20), namely, if the second BET screen 33 is displayed, chip bet processing according to the second BET screen 33 is performed (S22). The bet processing on the first BET screen 31 (S21) and the bet processing on the second BET screen 33 (S22) are described later in detail.

[0082]

Subsequently, at S23, the result of bet information provided in the bet processing at S21 or S22 (specified BET area 42, 52, specified bet width (applied only to the second BET screen 33), specified bet count) is transmitted to the main control CPU 80 of the main control section 83 (see FIG. 8).

On the other hand, the main control CPU 80 of the roulette gaming machine 1 stores the transmitted bet information in the RAM 82 as described above (S4). The bet information transmitted to the main control CPU 80 is stored in the bet information storage area 93A of the RAM 93 in the bet processing at S21 or S22.

[0083]

Then, in the roulette gaming machine 1, a game is started with the roulette wheel 4 and the win determination unit 84 (see FIG. 8) determines the win number corresponding to the ball housing groove 13 into which the ball 16 drops.

At S24, the win number determined in the roulette gaming machine 1, the credit count paid out to the player at each satellite 2, and the history data stored in the RAM 82 are

84/180

received, and the received history data is stored in the RAM 93.

At this time, as the win number is confirmed, the history data is updated and thus the satellite 2 also receives the display change signals of the image display 7 accompanying the history data update. Specifically, the satellite 2 receives the signals for changing the color of the identification indication part 42B on the first BET screen 31, increasing or decreasing the history graph 53 on the second BET screen 33, and updating the display of the result history display section 35, 45.

[0084]

Subsequently, credit is paid out to the player based on the information received at S24 and the credit owned by the player at present is incremented (S25). The credit count stored in the owned credit count storage area 93B of the RAM 93 is changed and at the same time, the payback result display section 37, 38 indicating the balance of the credit in the preceding game and the credit count display section 38, 49 indicating the current credit count, displayed on the image display 7 (see FIGS. 3 and 6) are updated. The player can know the credit owned by the player at present, etc., by checking the display section 37, 38, 48, 49.

[0085]

The history display of the win numbers on the first BET

screen 31 and the second BET screen 33 is updated. Specifically, the color of the identification indication part 42B on the first BET screen 31 is changed, the history graph 53 on the second BET screen 33 is increased or decreased, and the display of the result history display section 35, 45 is updated.

[0086]

In the result history display sections 35 and 45 changed common to the first BET screen 31 and the second BET screen 33, the results of the win numbers in the past games to the preceding game are listed. At the time, when one game is over, the new win number is added to the top of the list and the player can check the win number history of a maximum of 16 games.

The identification indication parts 42B changed in display on the first BET screen 31 are placed in a one-to-one correspondence with the BET areas 52 each inside the number indication part 54 indicating the number (see FIG. 5) and are parts of the BET areas 42 where the same numbers as the numbers 0, 00, and 1 to 36 are displayed, namely, the identification indication part 42B results from excluding the number indication part 42A from the BET area 42. The identification indication part 42B corresponding to the number becoming a win number (BET area 42) once in the most recent 100 games is changed in display color to light blue based on the display change signal received at S24. The identification indication part 42B corresponding to the number becoming a win number twice

is changed in display color to yellow. Further, the identification indication part 42B corresponding to the number becoming a win number three or more is changed in display color to pink.

On the other hand, the history graphs 53 changed in display on the second BET screen 33 are placed in a one-to-one correspondence with the BET areas 52 each inside the number indication part 54 indicating the number (see FIG. 6) and each history graph 53 is made up of the three areas of the first graph area 55, the second graph area 56, and the third graph area 57 corresponding to each BET area 52. In the history graph 53 corresponding to the number becoming a win number (BET area 52) once in the most recent 100 games based on the win number received at S24, the first graph area 55 corresponding to the win number is lit. In the history graph 53 corresponding to the number becoming a win number twice, the second graph area 56 is lit in addition to the first graph area 55. Further, in the history graph 53 corresponding to the number becoming a win number three times or more, all of the first graph area 55, the second graph area 56, and the third graph area 57 corresponding to the win number are lit.

After the termination of the history display update processing (S26) described above, the main processing program in the satellite 2 is exited.

[0087]

Subsequently, the bet processing program on the first BET screen 31 (see FIG. 3) at S21 mentioned above will be discussed based on FIG. 15. FIG. 15 is a flowchart of the bet processing program on the first BET screen 31. The program shown in the flowchart of FIG. 15 is stored in the ROM 92 and the RAM 93 included in the satellite 2 and is executed by the satellite control CPU 91.

[0088]

First, at S30, the satellite control CPU 91 determines whether or not the screen switch button 34 is pressed. If the screen switch button 34 is pressed (YES at S30), the satellite control CPU 91 goes to the second BET screen 33 (see FIG. 6) (S38). On the other hand, if the screen switch button 34 is not pressed (NO at S30), the satellite control CPU 91 goes to S31.

The table betting board 30 like a conventional table betting board with numbers and marks arranged on squares is displayed on the first BET screen 31, and the player bets a chip based on the table betting board 30 (S31). Bet processing (S31) of usual "straight up," etc., on the first BET screen 31 is already known and therefore will not be discussed again.

[0089]

Next, at S32, whether or not any of the win count BET buttons 43 displayed on the image display 7 is selected is determined. That is, whether or not any of the level 0 BET

button 43A, the level 1 BET button 43B, the level 2 BET button 43C, or the level 3 BET button 43D is selected is determined. If any of the win count BET buttons 43 is selected (YES at S32), the process goes to S33. On the other hand, if no win count BET buttons 43 are selected (NO at S32), the process goes to S34.

[0090]

All corresponding BET areas 42 of 0, 00, and 1 to 36 are selected in response to the level 0 BET button 43A, the level 1 BET button 43B, the level 2 BET button 43C, or the level 3 BET button 43D selected at S32 are selected.

This processing will be discussed based on the case where the level 1 BET button 43B is selected at S32, for example. The level 1 BET button 43B is a button for betting on all of the BET areas 42 with the numbers becoming a win number only once in the most recent 100 games as described above.

Therefore, at S33, the satellite control CPU 91 searches the history data of the win numbers in the most recent 100 games stored in the RAM 93 for numbers becoming a win number only once and selects all of the BET areas 42 corresponding to the found numbers.

If the level 0 BET button 43A, the level 2 BET button 43C, or the level 3 BET button 43D is selected, likewise the satellite control CPU 91 searches the history data stored in the RAM 93 for numbers not becoming a win number at all, numbers

97 185

becoming a win number twice, or numbers becoming a win number three times or more and selects all of the BET areas 42 corresponding to the found numbers.

[0091]

At S34, the number of bet chips (bet count) on each BET area 42 selected at S31 or S33 is set. The player presses one of the unit BET buttons 36 (1-BET button 36A, 5-BET button 36B, 10-BET button 36C, 100-BET button 36D), thereby betting as many chips as the number indicated by the unit BET button on the specified BET areas 42. Chip marks 41 each indicating the number of bet chips and the selected BET area 42 so far are displayed on the table betting board 30, and the number displayed on the chip mark 41 indicates the number of bet chips (see FIG. 3).

If the player operates any win count BET button 43 to bet, the chip mark 41 is displayed on the number indication part 42A (see FIG. 17). That is, the player bets on all selected BET areas 42 as "straight up."

The bet information based on the processing (specified BET area 42, specified bet count) is stored in the bet information storage area 93A of the RAM 93 whenever necessary.

[0092]

Next, at S35, the satellite control CPU 91 determines whether or not the BET confirmation button 22 is pressed. The BET confirmation button 22 is installed in the control section

94 186

6 as shown in FIGS. 1 and 9 and is a button pressed by the player to confirm the bet operation sequence at S31 to S34 described above.

[0093]

If the BET confirmation button 22 is pressed (YES at S35), the bet is confirmed (S37). After the bet is confirmed, the player cannot perform the bet operation at S31 to S34, etc., before the next game is started. After the bet is confirmed, when the player has bet on the number described on the number indication plate 14 corresponding to the ball housing groove 13 in which the ball 16 is housed on the roulette wheel 4 starting the game, the player wins the game. If the player wins the game, the credit points responsive to the number of the bet chips are added to the credit owned by the player at present (S25).

[0094]

If the BET confirmation button 22 is not pressed (NO at S35), subsequently whether or not the time during which the player can bet expires is determined (S36). The time during which the player can bet is indicated on the BET timer graph 39 provided in the upper portion of the table betting board 30. The BET timer graph 39 is a graph for indicating the remaining time of the period during which the player can bet, and the red graph extends gradually to the right with the passage of time from the game start time. When the graph

9/ 182

extends to the rightmost side, the bet time expires.

[0095]

If the time during which the player can bet does not expire (NO at S36), namely, if the BET timer graph 39 does not yet extend to the rightmost side, the process returns to S31, and again bet processing is made possible. As S31 to S34 described above are repeated, bet processing can be performed on a plurality of points of the table betting board 30.

[0096]

On the other hand, if the time during which the player can bet expires (YES at S36), the bet is confirmed according to the current bet situation (S37). After the bet is confirmed, the bet processing program according to the first BET screen 31 is exited and the processing routine returns to the main processing program of the satellite 2. After the bet is confirmed, the player cannot perform the bet operation at S31 to S34, etc., before the next game is started.

[0097]

Subsequently, the bet processing program on the second BET screen 33 (see FIG. 6) at S22 mentioned above will be discussed based on FIG. 16. FIG. 16 is a flowchart of the bet processing program on the second BET screen 33. The program shown in the flowchart of FIG. 16 is stored in the ROM 92 and the RAM 93 included in the satellite 2 and is executed by the satellite control CPU 91.

[0098]

First, at S40, the satellite control CPU 91 determines whether or not the screen switch button 46 is pressed. If the screen switch button 46 is pressed (YES at S40), the satellite control CPU 91 goes to the first BET screen 31 (see FIG. 3) (S51). On the other hand, if the screen switch button 46 is not pressed (NO at S40), the satellite control CPU 91 goes to S41.

[0099]

Next, at S41, the player selects the BET area 52 on which a chip is to be bet according to the wheel betting board 32 displayed on the image display 7. To select the BET area 52, the player uses the touch panel 28 attached to the screen. The player presses the corresponding BET area 52 (on the number indication part 54) with a finger, etc., whereby the cursor 59 moves to the corresponding BET area 52 for selecting the BET area 52. Then, the process goes to S42.

[0100]

At S42, whether or not any of the win count BET buttons 60 displayed on the image display 7 is selected is determined. That is, whether or not any of the level 0 BET button 60A, the level 1 BET button 60B, the level 2 BET button 60C, or the level 3 BET button 60D is selected is determined. If any of the win count BET buttons 60 is selected (YES at S42), the process goes to S43. On the other hand, if no win count BET buttons 60 are

97-189

selected (NO at S42), the process goes to S44.

[0101]

All corresponding BET areas 52 of 0, 00, and 1 to 36 are selected in response to the level 0 BET button 60A, the level 1 BET button 60B, the level 2 BET button 60C, or the level 3 BET button 60D selected at S42 are selected.

This processing will be discussed based on the case where the level 2 BET button 60C is selected at S42, for example. The level 2 BET button 60C is a button for betting on all of the BET areas 42 with the numbers becoming a win number twice in the most recent 100 games as described above.

Therefore, at S43, the satellite control CPU 91 searches the history data of the win numbers in the most recent 100 games stored in the RAM 93 for numbers becoming a win number twice and selects all of the BET areas 52 corresponding to the found numbers.

If the level 0 BET button 60A, the level 1 BET button 60B, or the level 3 BET button 60D is selected, likewise the satellite control CPU 91 searches the history data stored in the RAM 93 for numbers not becoming a win number at all, numbers becoming a win number once, or numbers becoming a win number three times or more and selects all of the BET areas 42 corresponding to the found numbers.

[0102]

At S44, the satellite control CPU 91 determines whether

or not any of the bet width setting buttons 51A to 51G is pressed. The bet width setting buttons are seven types of buttons of the 1-width setting button 51A, the 3-width setting button 51B, the 5-width setting button 51C, the 7-width setting button 51D, the 9-width setting button 51E, the 11-width setting button 51F, and the 15-width setting button 51G provided in the BET width setting section 51 as described above, enabling the player to set the bet width to 1, 3, 5, 7, 9, 11, and 15 respectively.

[0103]

If any of the bet width setting buttons 51A to 51G is pressed (YES at S44), the bet width is changed to the bet width defined by the pressed bet width setting button (S45). On the other hand, if none of the bet width setting buttons 51A to 51G are pressed (NO at S44), the already setup bet width is continuously applied for betting (S46). Basically, the previous bet width setting continues as the bet width unless the player presses a different bet width setting button from the previously pressed bet width setting button. The bet width is set to 1 in the initial state just after the power is turned on. Then, the process goes to S47.

[0104]

At S47, to bet on the BET area 52 selected at S41 according to the bet width set at S45 or S46, to bet on the BET area 52 selected at S41, S43, the number of bet chips on the BET area

52 is set. The player presses one of the unit BET buttons 47 (1-BET button 47A, 5-BET button 47B, 10-BET button 47C, 100-BET button 47D), thereby betting as many chips as the number indicated by the unit BET button on the specified BET area 52. When the player sets the bet width using any of the bet width setting buttons 51A to 51G, the player presses one of the unit BET buttons 47 (1-BET button 47A, 5-BET button 47B, 10-BET button 47C, 100-BET button 47D), thereby betting as many chips as the number indicated by the unit BET button on the specified BET area 52 (on a plurality of BET areas 52 at the same time if the bet width is specified other than 1).

If the player operates any win count BET button 60 to bet, the chip mark 41 is displayed on the BET area 52 specified at S43 (see FIG. 18). That is, the player bets on all selected BET areas 52 as "straight up."

Chip marks 41 each indicating the number of bet chips and the selected BET area 52 so far are displayed on the wheel betting board 32, and the number displayed on the chip mark 41 indicates the number of bet chips (see FIGS. 4 and 18). The bet information based on the processing (specified BET area 52, specified bet width, specified bet count) is stored in the bet information storage area 93A of the RAM 93 whenever necessary.

[0105]

Next, at S48, the satellite control CPU 91 determines

whether or not the BET confirmation button 22 is pressed. The BET confirmation button 22 is installed in the control section 6 as shown in FIGS. 1 and 9 and is a button pressed by the player to confirm the bet operation sequence at S41 to S47 described above.

If the BET confirmation button 22 is pressed (YES at S48), the bet is confirmed (S49). After the bet is confirmed, the player cannot perform the bet operation at S41 to S47, etc., before the next game is started.

On the other hand, if the BET confirmation button 22 is not pressed (NO at S48), subsequently whether or not the time during which the player can bet expires is determined (S49). The time during which the player can bet is indicated on the BET timer graph 50 provided in the upper portion of the wheel betting board 32. The BET timer graph 50 is a graph for indicating the remaining time of the period during which the player can bet, and the red graph extends gradually to the right with the passage of time from the game start time. When the graph extends to the rightmost side, the bet time expires.

[0106]

If the time during which the player can bet does not expire (NO at S49), namely, if the BET timer graph 50 does not yet extend to the rightmost side, the process returns to S41, and again bet processing is made possible. As S41 to S47 described above are repeated, bet processing can be performed on a

10/193

plurality of points of the wheel betting board 32.

[0107]

On the other hand, if the time during which the player can bet expires (YES at S49), the bet is confirmed according to the current bet situation (S50). After the bet is confirmed, the player cannot perform the bet operation at S41 to S47, etc., before the next game is started.

[0108]

As described above, in the roulette gaming machine 1 according to the embodiment, the win count BET buttons 43 are provided on the first BET screen 31 where the table betting board 30 is provided and the win count BET buttons 60 are provided on the second BET screen 33 where the wheel betting board 32 is provided, so that the player can bet on all BET areas 42, 52 corresponding to the selected win count from the win number history data in the most recent 100 games. Therefore, the variety of the game entertainment can be increased, so that the player does not lose interest in playing games.

Since the player can select and bet on all of the corresponding BET areas 42, 52 at a time, complicated operation is not required. Accordingly, it is made possible even for the beginner of the roulette gaming machine to easily bet.

[0109]

Further, the second BET screen 33 is formed with the wheel betting board 32, so that the player can recognize the

arrangement of the number indication plates 14 actually displayed on the roulette wheel and the wheel betting board 32 in visual association with each other. Since the history graph 53 is displayed on the wheel betting board 32, it is made possible for the player to predict the bet area to bet on based on the placement of the numbers of the roulette wheel 4 together with the win count for each BET area 52, and the variety of the game entertainment can be increased.

[0110]

Further, the screen switch button 34 is provided on the first BET screen 31 where the table betting board 30 is provided and the screen switch button 46 is provided on the second BET screen 33 where the wheel betting board 32 is provided, so that the player can switch between the first BET screen 31 and the second BET screen 33 for display by pressing the screen switch button 34, 46 (S12). Accordingly, it is made possible for the players to bet with the table betting board 30 and bet with the wheel betting board 32, so that it is made possible to meet various demands of players.

[0111]

In the roulette gaming machine 1 according to the embodiment, the player can bet using the win count BET buttons 43, 60 and bet using the BET width setting section 51 on the wheel betting board 32 in addition to the usual bet manner. Therefore, the player can enjoy various game forms and the game

103 195

will of the player can be increased.

[0112]

It is to be understood that the invention is not limited to the specific embodiment thereof and various improvements, modifications, and changes may be made without departing from the spirit and the scope of the invention.

For example, in the embodiment, the win count BET buttons 43, 60 apply to the win counts 0, 1, 2, and 3 or more from the win number history in the most recent 100 games, but the win counts corresponding to the buttons are not limited to the numeric values and the buttons may be set to various numeric values of the win counts.

[0113]

The win number history stored in the RAM 82, 93 is not limited to the history in the most recent 100 games and the win results in a larger number of games may be stored as the history data. For example, the history in the most recent 300 games may be stored. In this case, the win counts assigned to the win count BET buttons 43, 60 are changed to those fitted for the condition, such as 0, 3, 6, and 9 or more.

[0114]

In the embodiment, the win count BET buttons 43, 60 are designed for selecting the corresponding BET areas 42, 52 based simply on the win count of each number, but the invention is not limited to the mode. For example, the win count BET buttons

104 196

43, 60 may assigned the win count ranking, such as the first to tenth places, the 11th to 20th places, 21st to 30th places, and 31st to 38 places in the descending order of the win counts from the win number history data. At this time, when the numbers have become a win number the same number of times, if the newer number is assigned the higher rank, smooth ranking is made possible.

As the win number history data, data of the color determined for each number (for example, red, black, green) may be stored in the RAM 82, 93. In this case, a color specifying button is provided, whereby the win number history data condition can be defined in more detail, so that the bet mode intended by the player can be executed by easy operation.

[Brief Description of the Drawings]

[0115]

In the accompanying drawings:

FIG. 1 is an external perspective view to show the schematic configuration of a roulette gaming machine according to an embodiment of the invention;

FIG. 2 is a plan view of a roulette wheel according to the embodiment of the invention;

FIG. 3 is a schematic representation to show a first BET screen where a table betting board is displayed according to the embodiment of the invention;

FIG. 4 is an enlarged schematic representation of win

105192

count BET buttons provided on the first BET screen;

FIG. 5 is a schematic representation of a part of the table betting board on an enlarged scale;

FIG. 6 is a schematic representation of a second BET screen where a wheel betting board is displayed according to the embodiment of the invention;

FIG. 7 is a schematic drawing to show a bet width setting section according to the embodiment of the invention on an enlarged scale;

FIG. 8 is a schematic drawing to show a part of the wheel betting board according to the embodiment of the invention on an enlarged scale;

FIG. 9 is an enlarged schematic representation of win count BET buttons provided on the second BET screen;

FIG. 10 is a block diagram to schematically show a control system of the roulette gaming machine according to the embodiment of the invention;

FIG. 11 is a block diagram to schematically show a control system of a satellite according to the embodiment of the invention;

FIG. 12 is a schematic drawing to show storage areas of RAM included in the satellite according to the embodiment of the invention;

FIG. 13 is a flowchart of a main processing program of the roulette gaming machine according to the embodiment of the

106-198

invention;

FIG. 14 is a flowchart of a main processing program executed in the satellite;

FIG. 15 is a flowchart of a bet processing program based on the first BET screen according to the embodiment of the invention;

FIG. 16 is a flowchart of a bet processing program based on the second BET screen according to the embodiment of the invention;

FIG. 17 is a schematic representation of a display screen when the player bet using any win count BET button on the first BET screen; and

FIG. 18 is a schematic representation of a display screen when the player bet using any win count BET button on the second BET screen.

[Description of Reference Numerals]

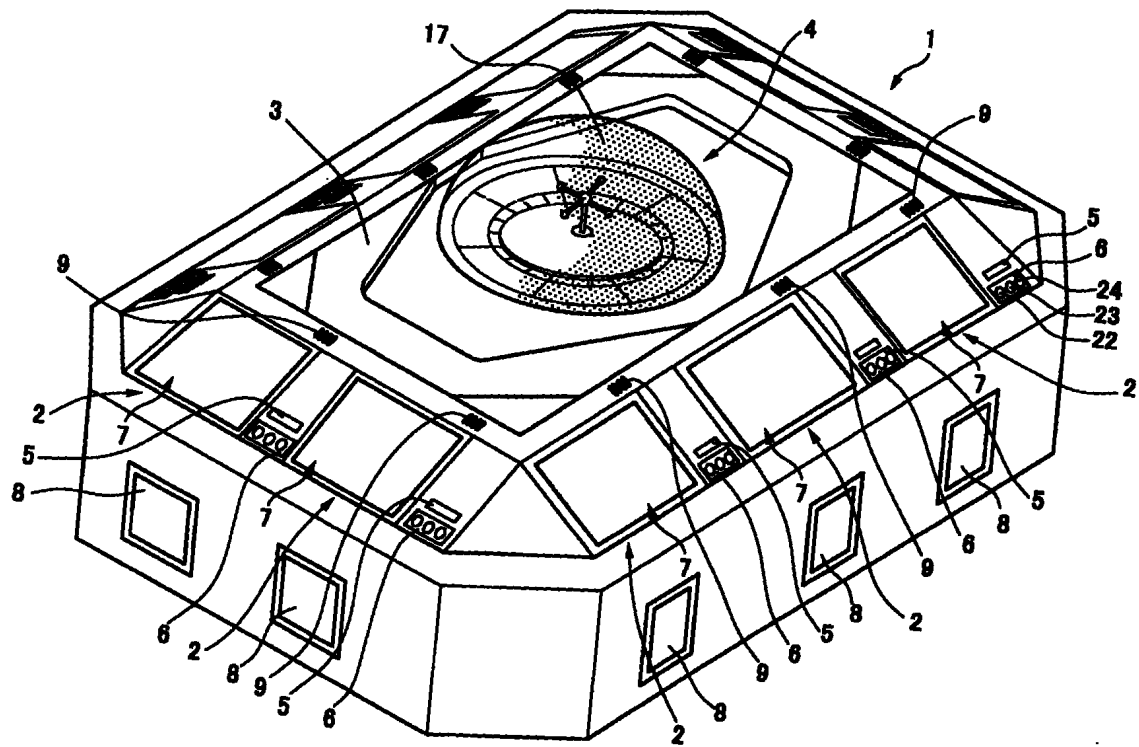
[0116]

- 1 Roulette gaming machine
- 2 Satellite
- 4 Roulette wheel
- 7 Image display
- 16 Ball
- 30 Table betting board
- 31 First BET screen
- 32 Wheel betting board

10/199

- 33 Second BET screen
- 43, 60 Win count BET button
- 43A, 60A Level 0 BET button
- 43B, 60B Level 1 BET button
- 43C, 60C Level 2 BET button
- 43D, 60D Level 3 BET button
- 51 BET width setting section
- 53 History graph
- 80 Main control CPU
- 81 ROM
- 82 RAM
- 91 Satellite control CPU
- 92 ROM
- 93 RAM

FIG. 1



1/18

10/8

FIG. 2

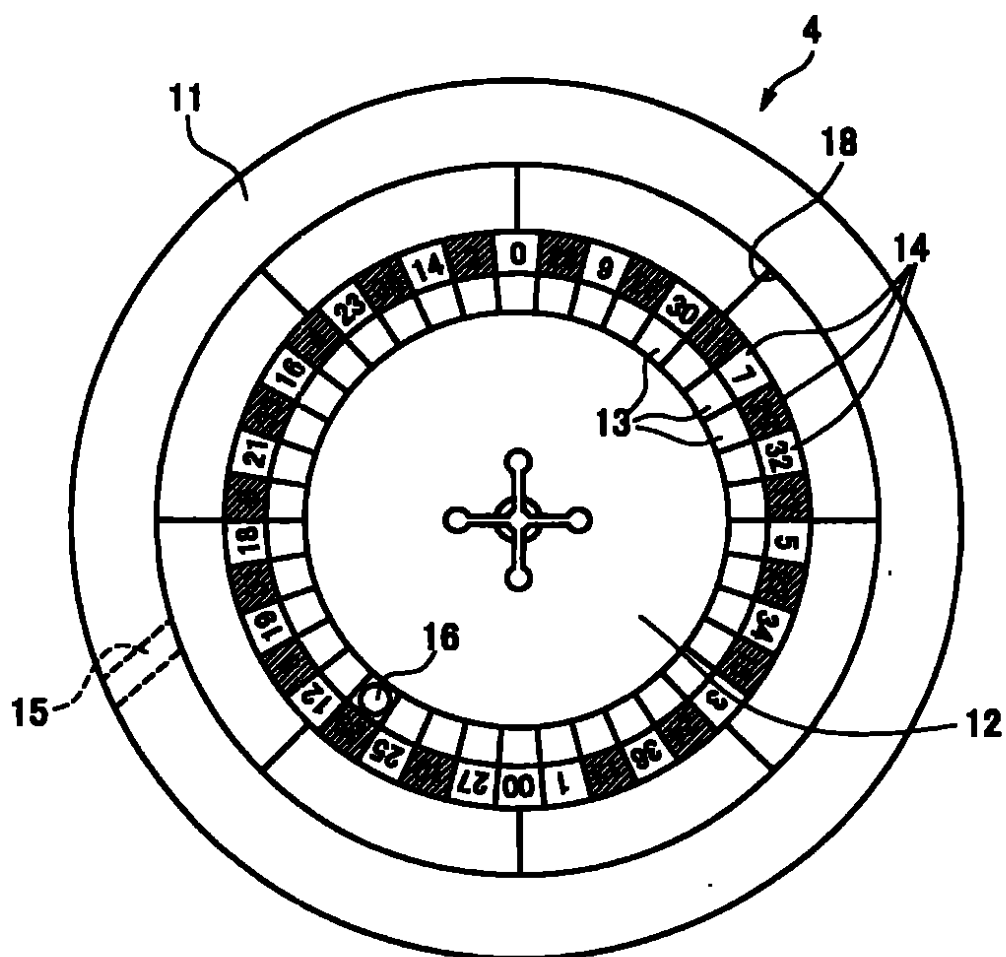
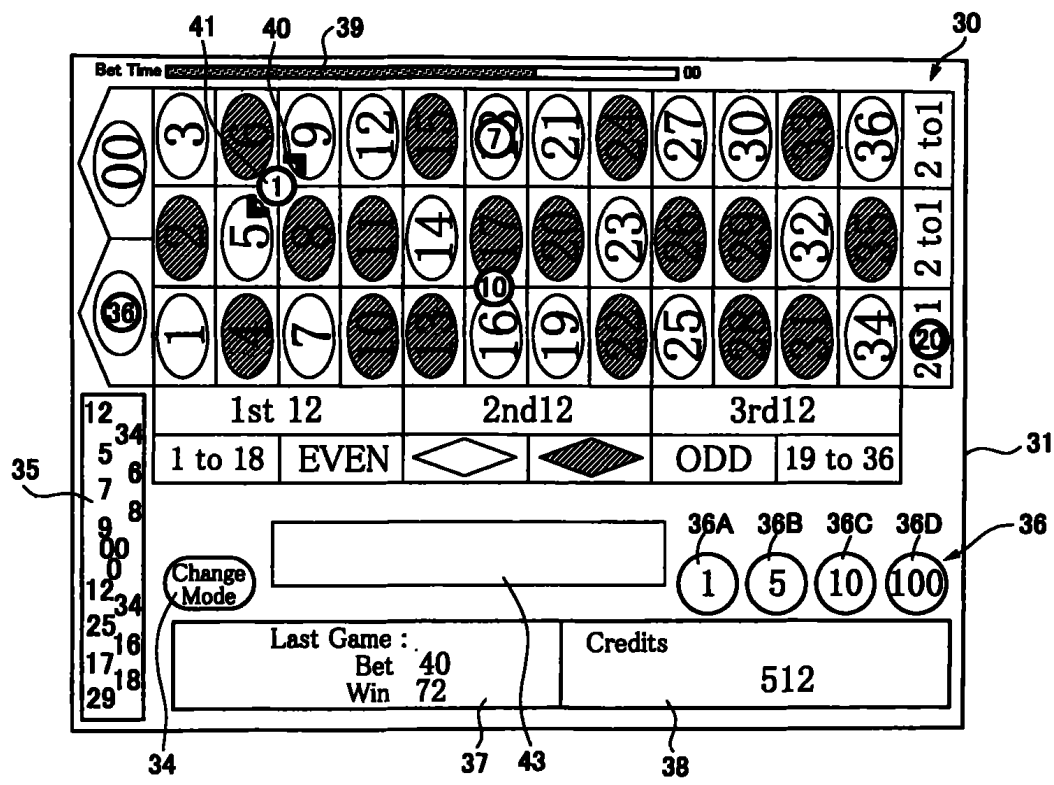


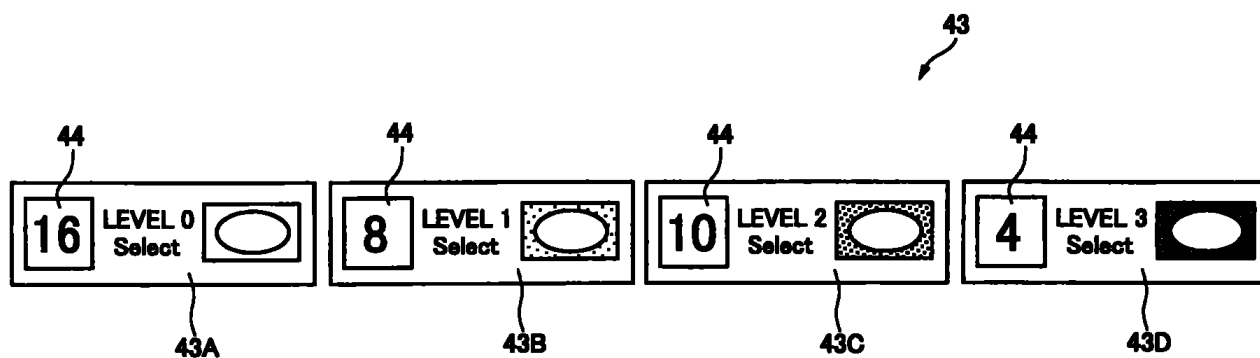
FIG. 3



81/8

10

FIG. 4



11

712
204

FIG. 5

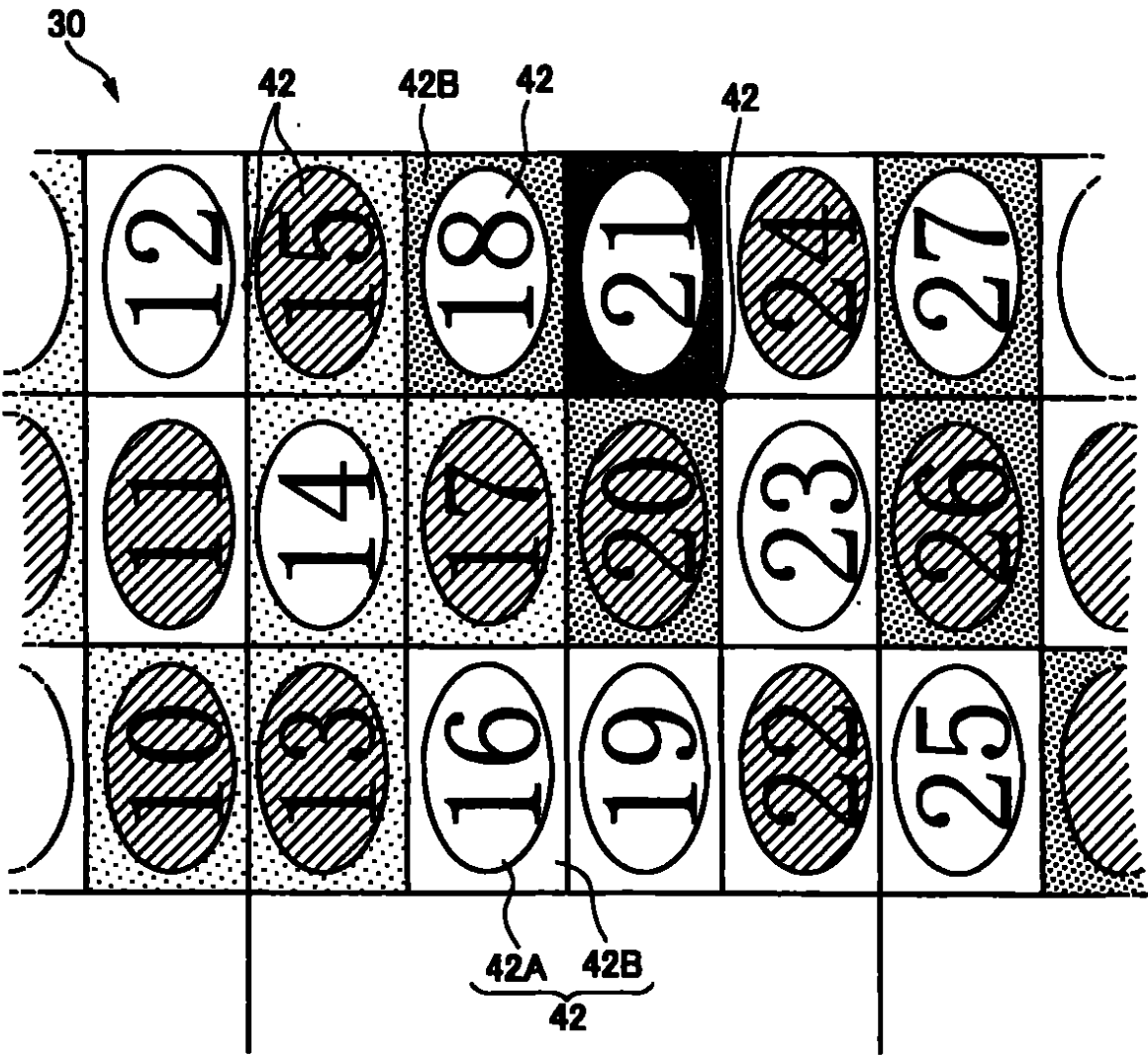
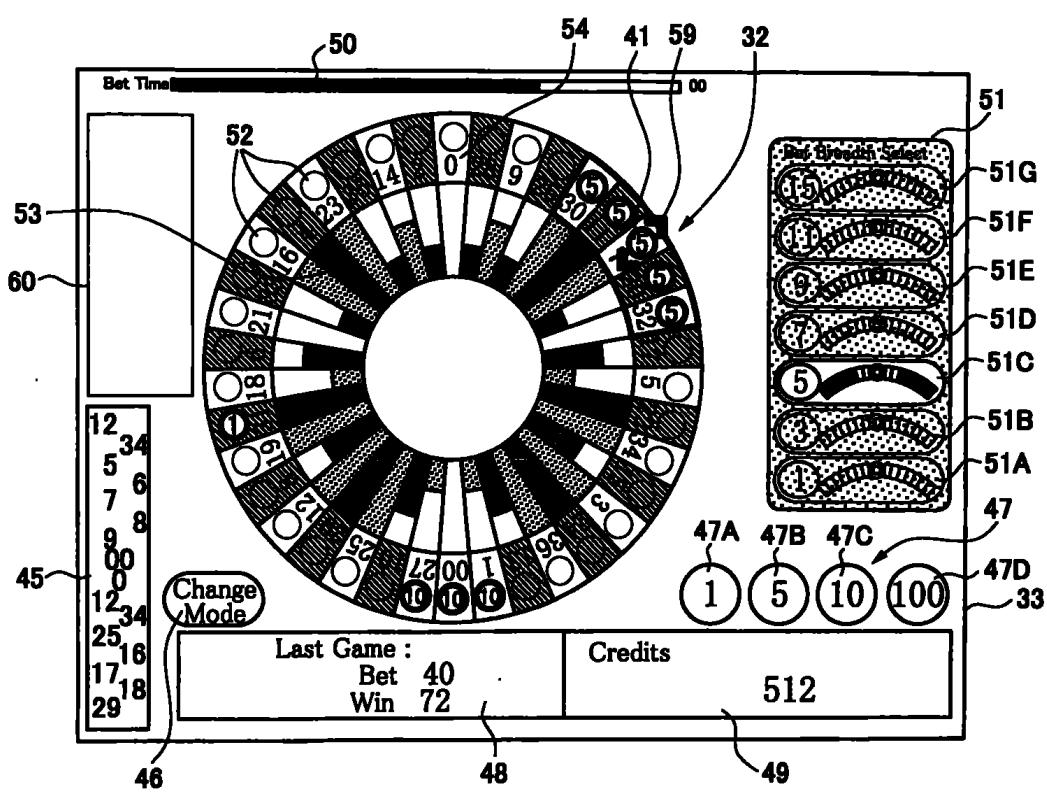


FIG. 6



6/18

17

FIG. 7

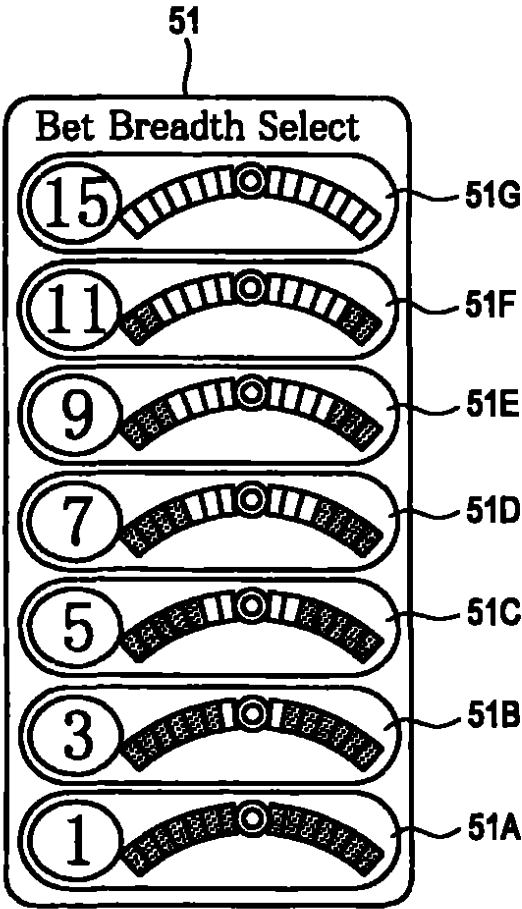
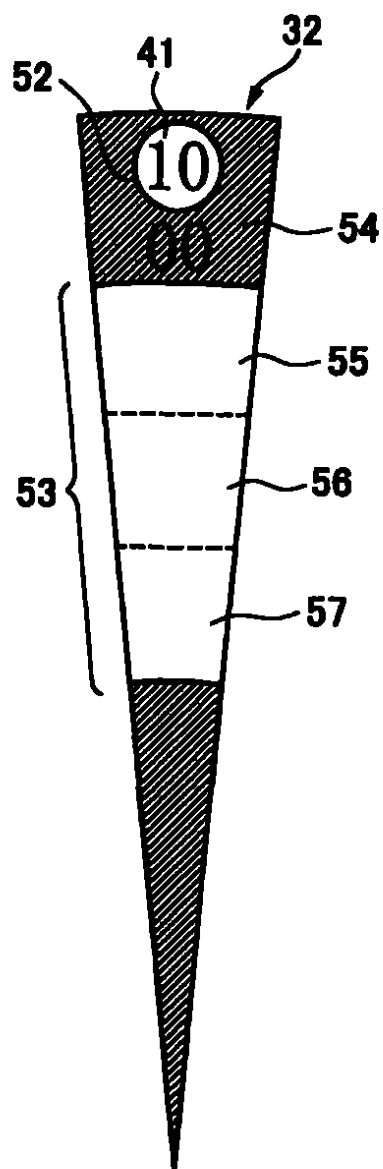
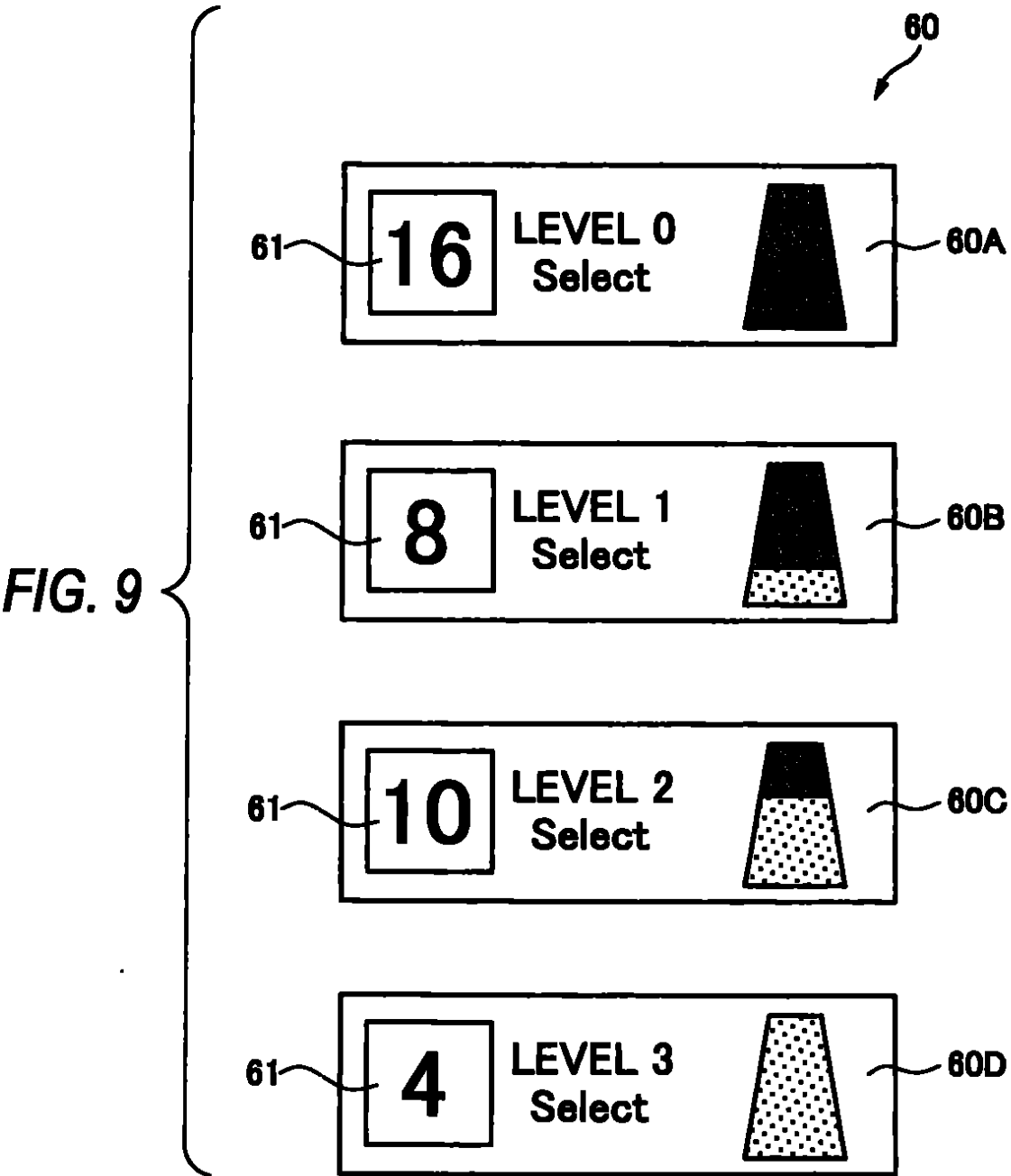


FIG. 8





11/7 2009

FIG. 10

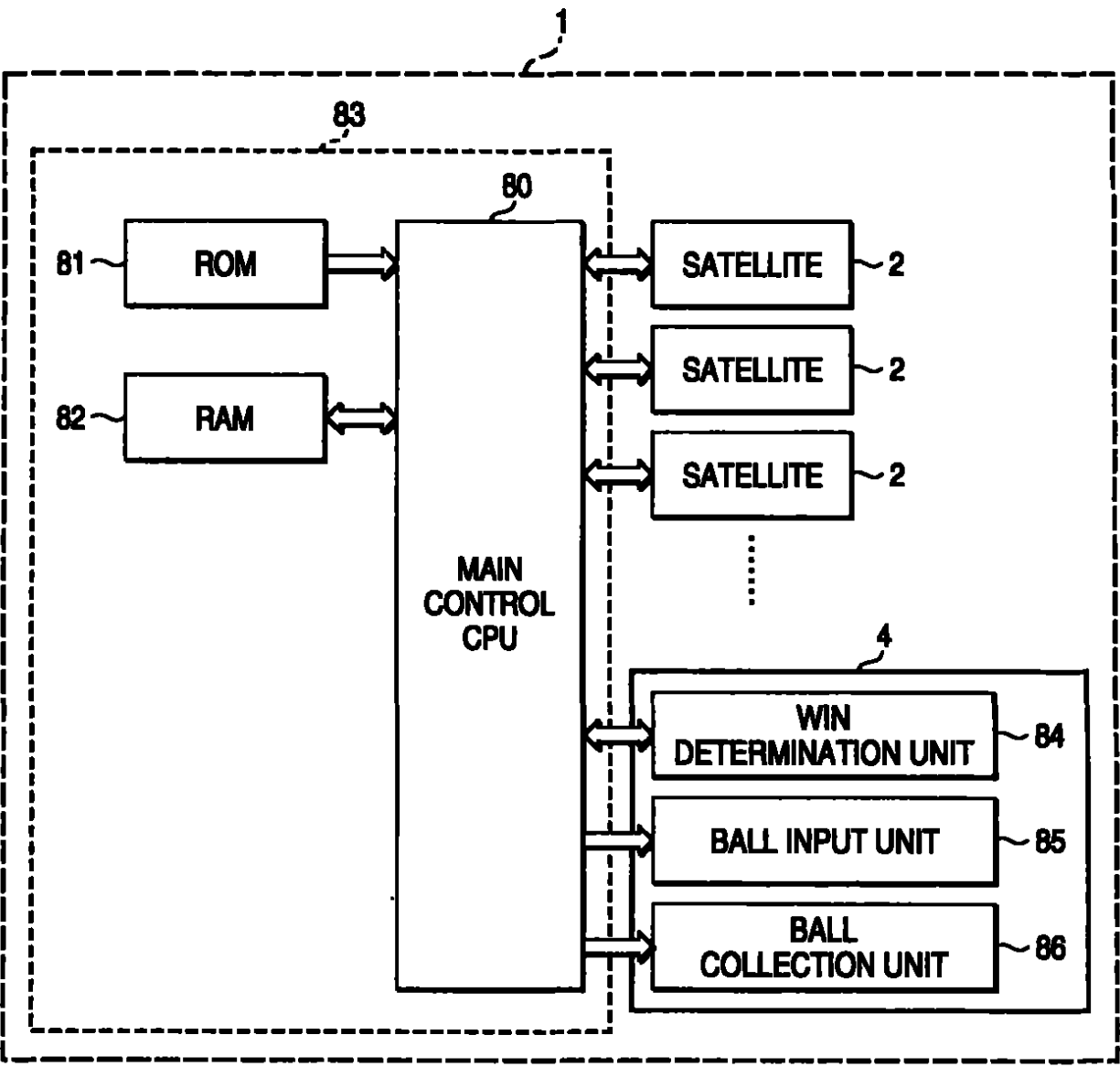
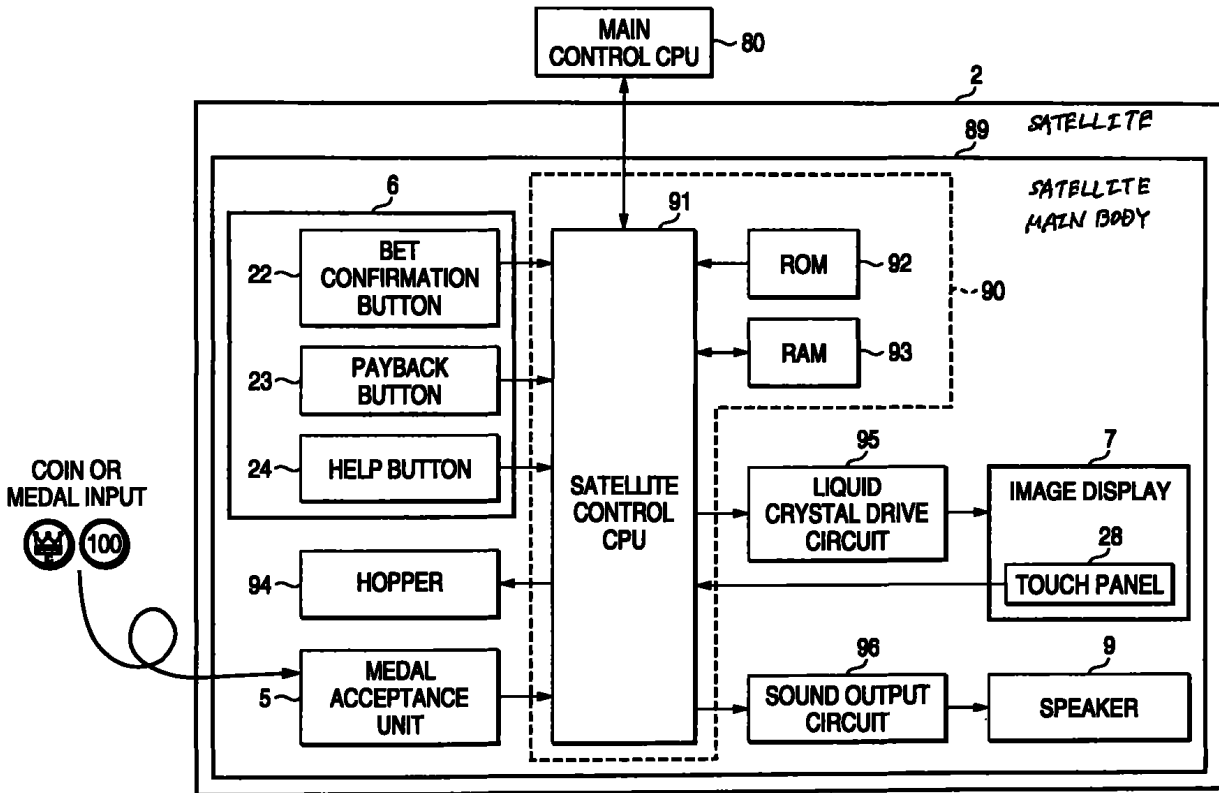


FIG. 11



Handwritten signature or mark.

1192 211

FIG. 12

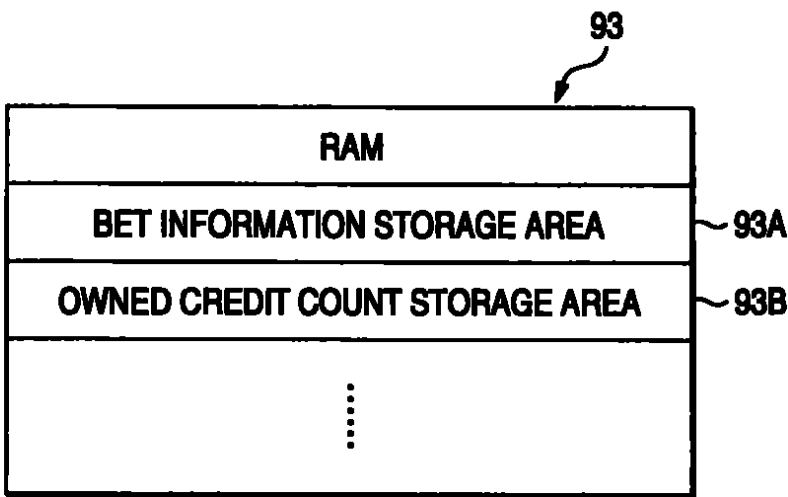


FIG. 13

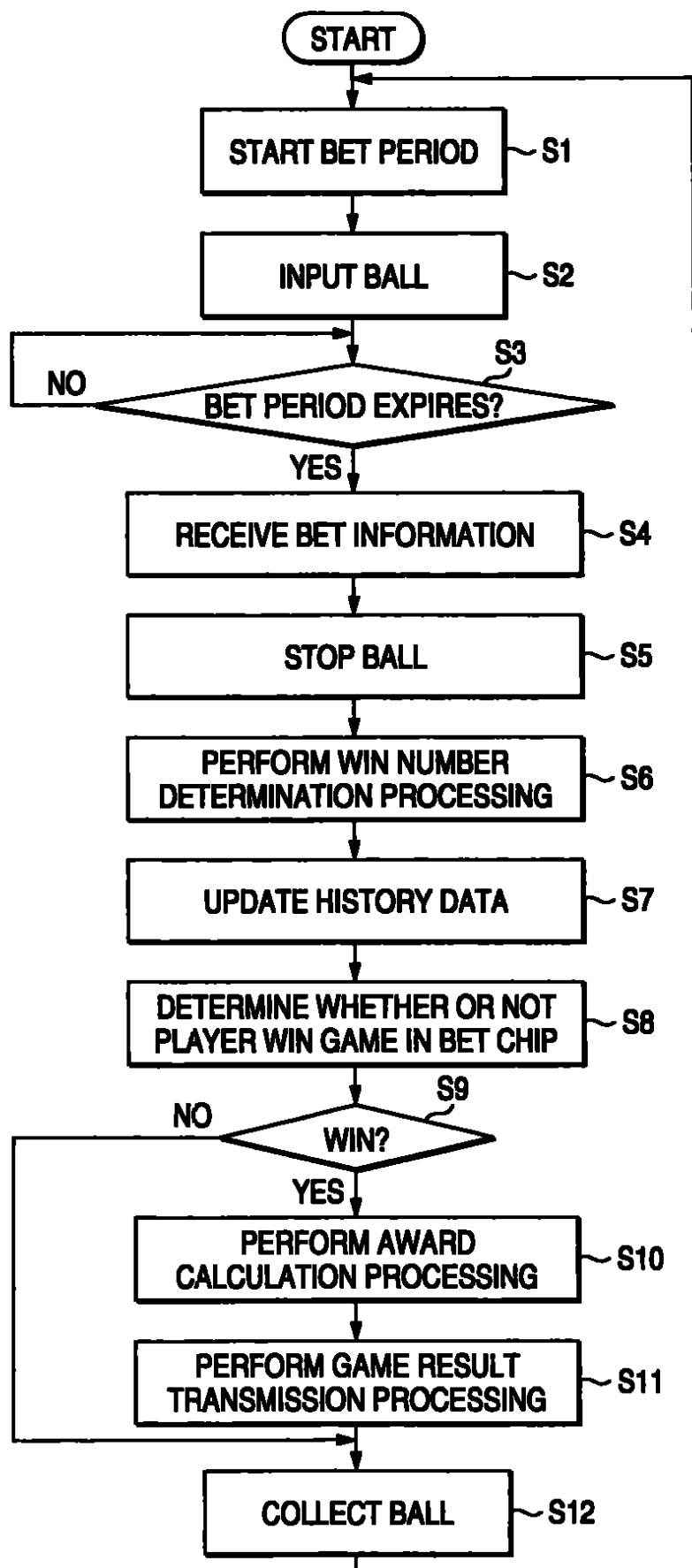


FIG. 14

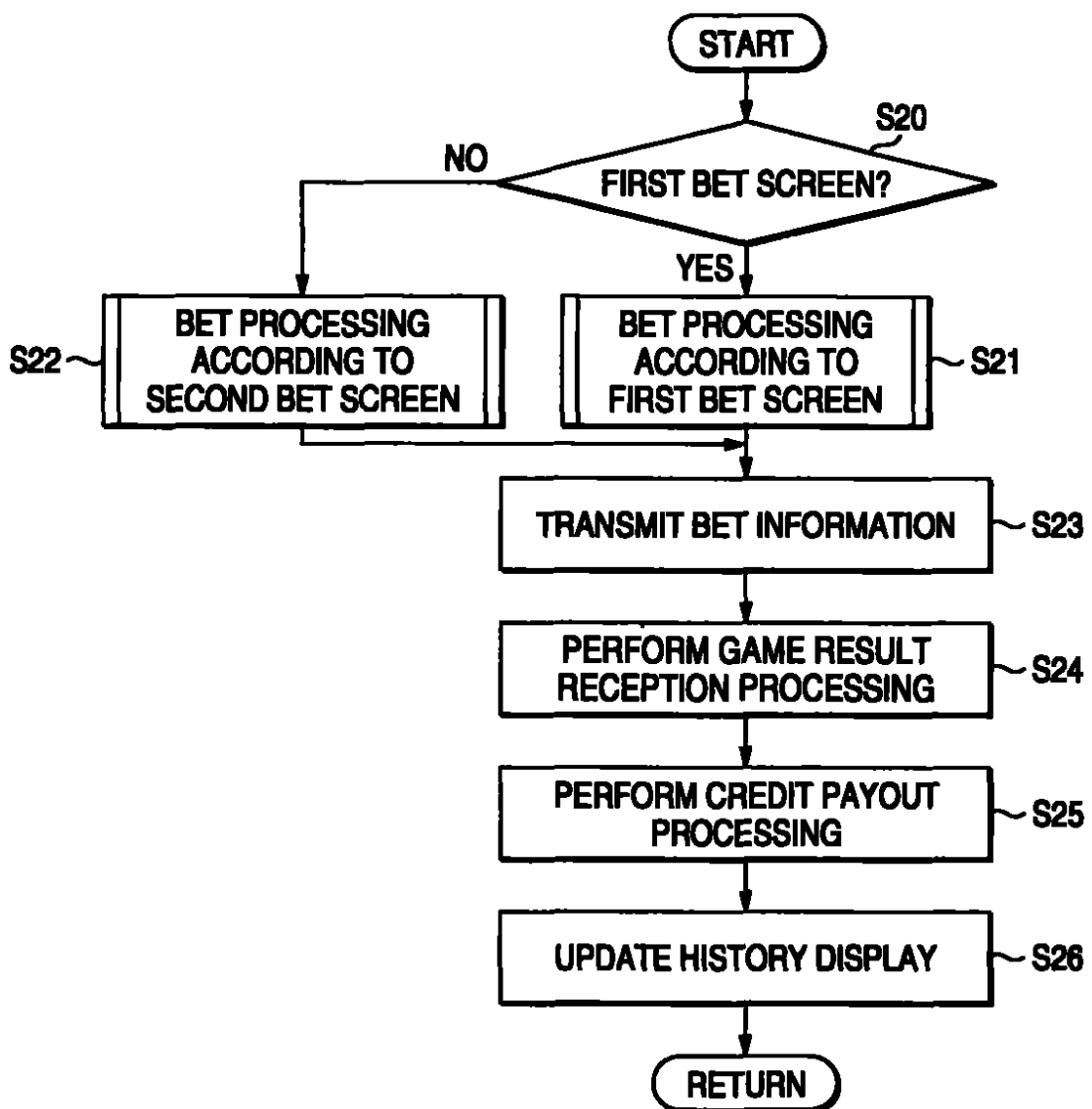


FIG. 15

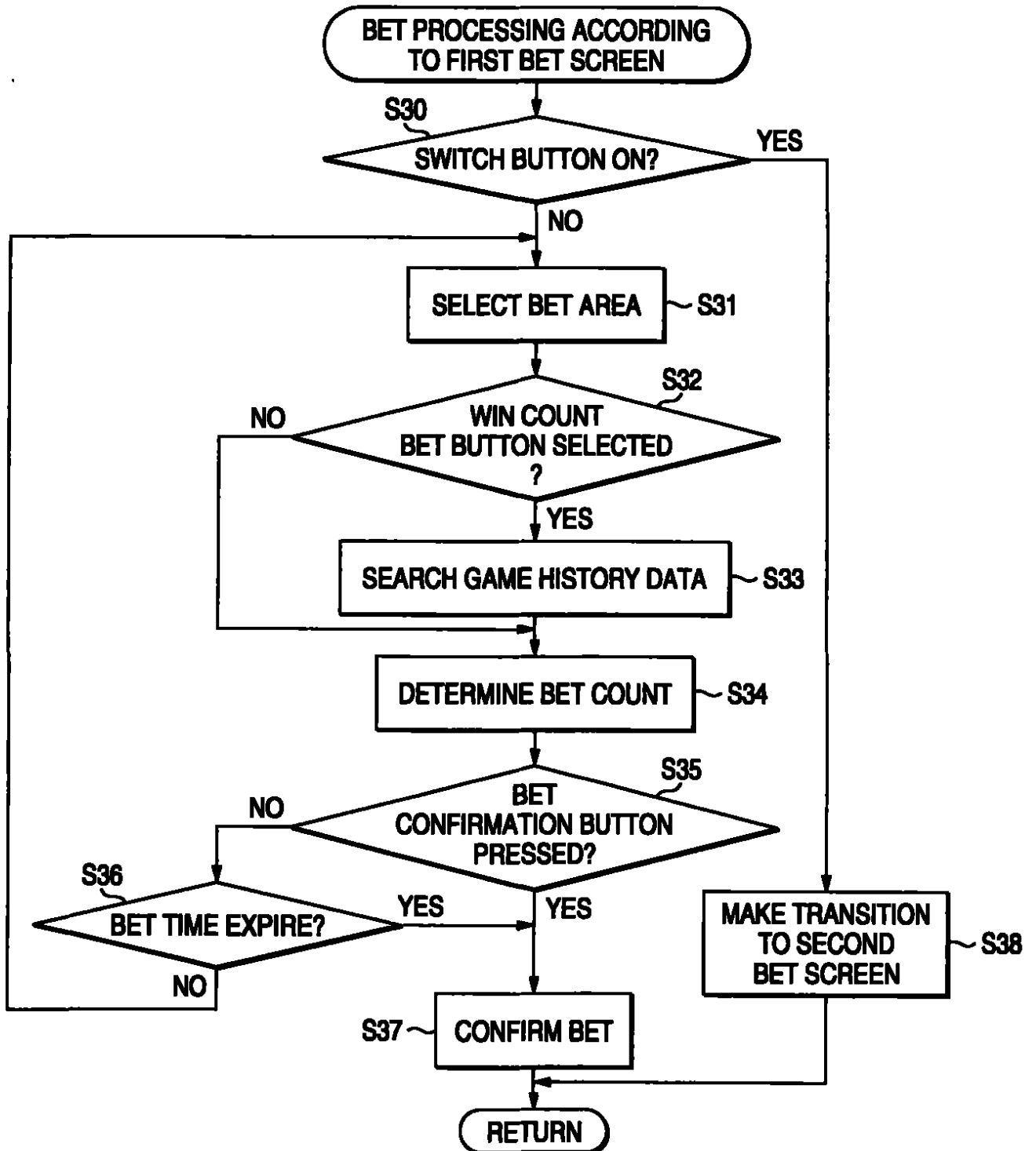
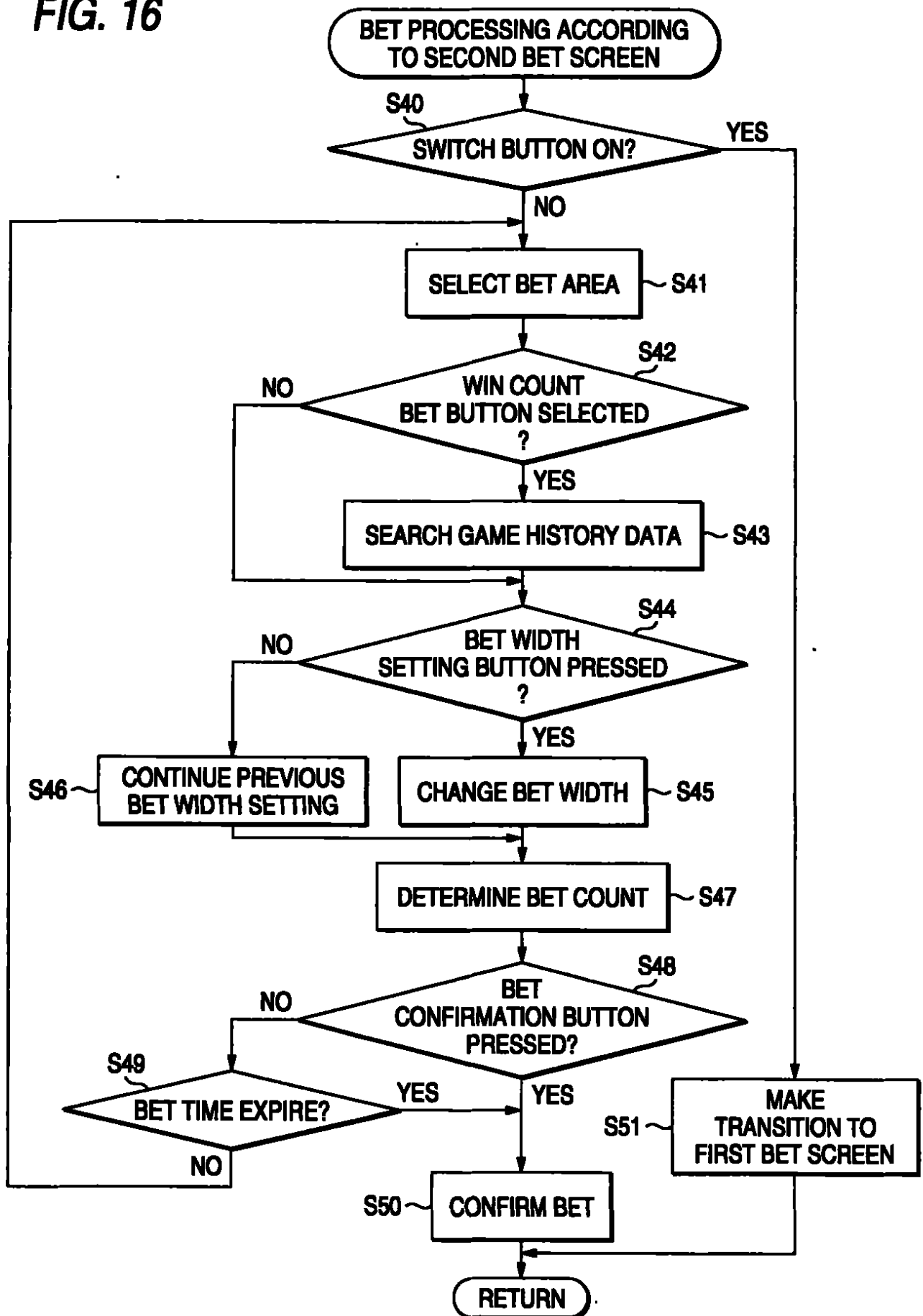


FIG. 16



124

FIG. 17

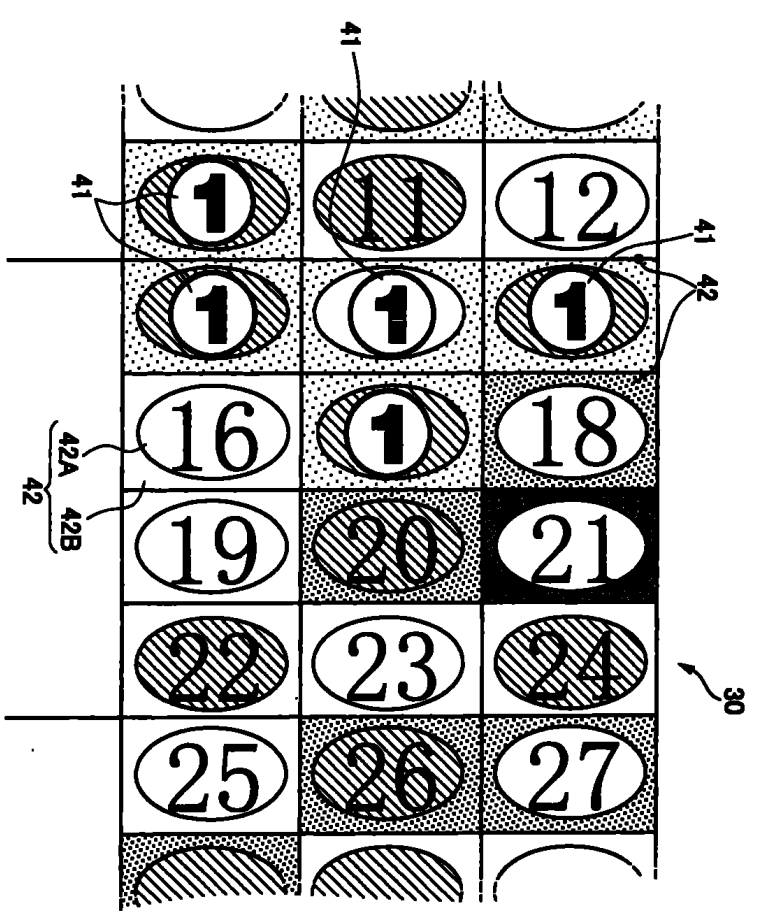
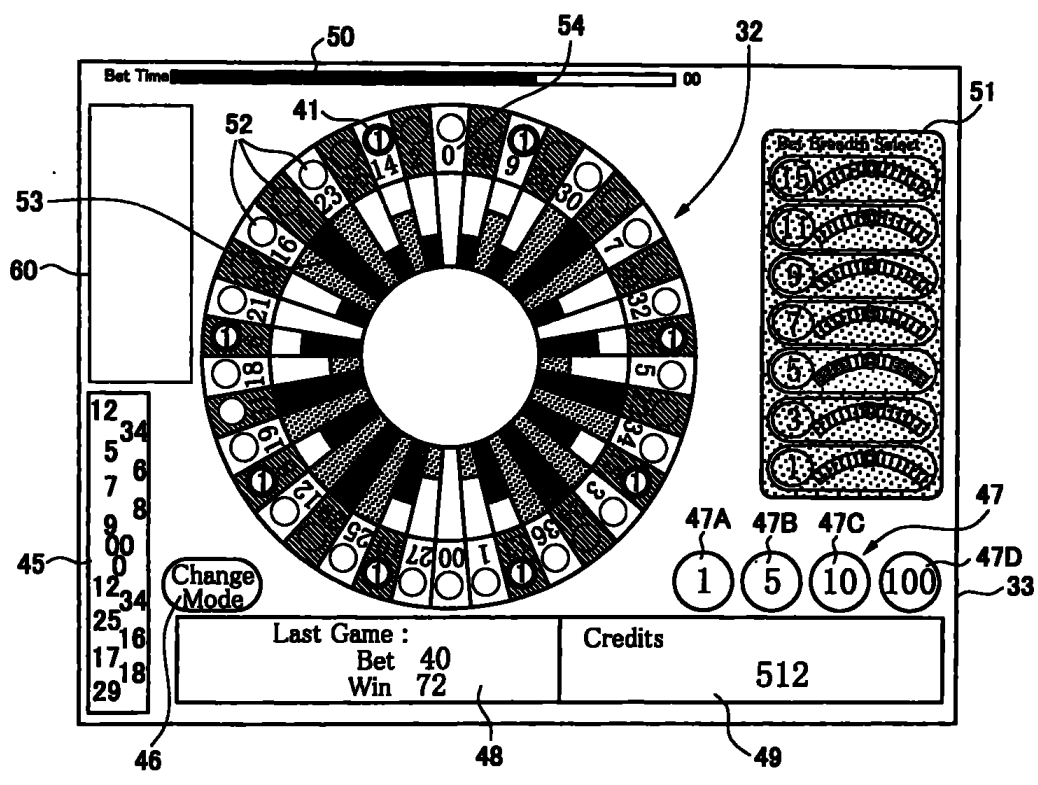


FIG. 18



22

[Designation of Document] Abstract

[Abstract]

[Problem] To provide a roulette gaming machine increasing the variety of the game entertainment by enabling a player to bet based on the game result history.

[Solution means] On a first BET screen 31 where a table betting board 30 is provided, a second BET screen 33 where a wheel betting board 32 is provided, a player presses any win count BET button 43, 60, thereby betting on all BET areas 42, 52 corresponding to the pressed win count BET button 43, 60 from the win number history data in the most recent 100 games stored in RAM 82, 93, and the player can switch between the first BET screen 31 and the second BET screen 33 for display by pressing a screen switch button 34, 46.

[Selected drawing] FIG. 18

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

127-219

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日
Date of Application: 2004年10月29日

出願番号
Application Number: 特願2004-316057

パリ条約による外国への出願
に用いる優先権の主張の基礎
となる出願の国コードと出願
号

The country code and number
of your priority application,
to be used for filing abroad
under the Paris Convention, is

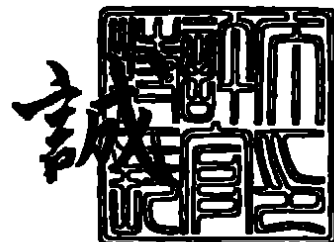
JP2004-316057

出願人
Applicant(s): アルゼ株式会社

2005年11月 7日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

中嶋



出証番号 出証特2005-3092501

128 220

【書類名】 特許願
【整理番号】 P04-0783
【提出日】 平成16年10月29日
【あて先】 特許庁長官 殿
【国際特許分類】 A63F 05/02
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都江東区有明3丁目1番地25
 【氏名】 木藤 勝弘
【特許出願人】
 【識別番号】 598098526
 【氏名又は名称】 アルゼ株式会社
【代理人】
 【識別番号】 110000291
 【氏名又は名称】 特許業務法人コスモス特許事務所
 【代表者】 山中 郁生
 【電話番号】 052-218-7161
 【連絡先】 担当は山中郁生
【手数料の表示】
 【予納台帳番号】 266503
 【納付金額】 16,000円
【提出物件の目録】
 【物件名】 特許請求の範囲 1
 【物件名】 明細書 1
 【物件名】 図面 1
 【物件名】 要約書 1
 【包括委任状番号】 0414109

【書類名】特許請求の範囲

【請求項1】

複数のマークが配置されたルーレット盤と、
前記複数のマークから抽選し、一のマークを当選とする抽選手段と、
前記ルーレット盤に配置された複数のマークと同一のマークに基づいて形成された複数のベット領域を表示するベット領域表示手段と、
前記ベット領域表示手段により表示された各ベット領域を選択する選択手段と、
選択手段により選択された前記ベット領域に遊技価値をベットするベット手段とを有するルーレットゲーム装置において、
複数回の抽選結果を履歴データとして記憶する履歴記憶手段と、
各マークの当選頻度に関する検索条件を選択する検索条件選択手段と、
前記検索条件に基づいて、前記履歴データを検索する検索手段と、
前記検索手段の検索結果に対応するベット領域に遊技価値をベットする条件付ベット手段とを有することを特徴とするルーレットゲーム装置。

【請求項2】

前記ベット領域は、前記ルーレット盤に配置されたマークと同じ配列でホイール状に配置されたマークに基づいて形成され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装置。

【請求項3】

前記ベット領域を形成するマークの配列を前記ホイール状の配置からマス目状の配置に変更する第1変更手段と、

前記第1変更手段によりマス目状に配置されたマークを、ホイール状の配置に変更する第2変更手段とを有することを特徴とする請求項1又は2に記載のルーレットゲーム装置。

222

【類名】明細

【発明の名称】ルーレットゲーム装置

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技結果の履歴に基づくベットを可能とすることにより遊技性を多様化したルーレットゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシン、ルーレットゲーム機、カードゲーム装置等の遊技媒体としてメダルを使用する所謂メダルゲームは、遊技者がメダル貸出機で複数のメダルを購入あるいは借用し、このメダルを遊技機に投入することにより開始することができるゲームであり、遊技者がゲームに勝てば、所定の枚数のメダルが払い出されるものである。従って、多数のメダルを獲得することができた遊技者は、新たにメダルを購入あるいは借用することなく、継続してゲームを楽しむことができる。ここで、特にルーレットゲーム機においては、メダル貸出機で購入あるいは借用したメダルを当選すると思われる番号に対してベットする（賭ける）ことにより遊技が行われる。

そして、従来、前記ルーレットゲーム機で遊技者がベットを行うベット形式としては、特開2003-325726号公報に示すように、モニターディスプレイ上に表示されたベッティングボードを使用して行われる。前記ベッティングボードにはホイールに表示された数字と同じ数字を含む図形文字としての複数の数字（文字も含む）がマス目状に配列表示されている。そして、マス目状に配列されたベッティングボードを用いてこれからベットする数字を予想し、チップのベットを行っていた。

【特許文献1】特開2003-325726号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、前記した特許文献1に記載されたルーレットゲーム機は、一般的なルーレットに係るベット方法で遊技するものであり、遊技者自らの判断でベットするマークを決定している。ここで、遊技者は、自らがベットするマークを決定する際の判断材料として、当該ルーレットゲームにおける過去の当選結果を用いることも多い。即ち、当該ルーレットゲームにおける過去の当選結果から、「このマークは最近当選となっていないから、次のゲームでは当選するだろう。」という判断や、「このマークは、最近良く当選しているから、次のゲームでも当選するだろう。」という判断をする遊技者も多い。

しかし、特許文献1に記載されたルーレットゲーム機においては、遊技者自らが目の見た遊技結果のみしか把握できない。

また、仮に遊技者が遊技結果を把握し、マークが当選となる頻度に基づいて、ベットするマークを予想した場合において、ルーレット盤には38個のマークが存在しているので、遊技者が決定した頻度と同程度のマークが複数存在することは頻繁に起こりうる。従って、このような場合には、該当する各マークをベッティングボード上で探した後に、当該複数のマークそれぞれに対して、ベット操作を行うことが必要となり、遊技者は煩雑な操作を行わなければならなかった。尚、ここでマークとは、通常0～36（00が含まれる場合もあり）までの自然数のいずれかが割り当てられる。

【0004】

本発明は、前記従来の問題点を解消するためになされたものであり、当選結果の履歴に基づく条件を選択し、当該条件に合致するマーク全てに対するベットを単純な操作で可能とすることにより、遊技者にとって容易にチップのベットが可能となるとともに、遊技性を多様化させ、遊技者の遊技意欲を増加させることが可能なルーレットゲーム装置を提供することを目的とする。更に、上記ルーレットゲーム装置によれば、ルーレットゲーム機の操作に不慣れな初心者であっても、当選結果の履歴に基づくベット作業を容易に行うことが可能である。

出証特2005-3092501

【課題を解決するための手段】

【0005】

前記目的を達成するため請求項1に係るルーレットゲーム装置は、複数のマーク（例えば、番号表示板14）が配置されたルーレット盤（例えば、ルーレット盤4）と、前記複数のマークから抽選し、一のマークを当選とする抽選手段（例えば、当たり判定装置84）と、前記ルーレット盤に配置された複数のマークと同一のマークに基づいて形成された複数のベット領域（例えば、BETエリア42、52）を表示するベット領域表示手段（例えば、画像表示装置7）と、前記ベット領域表示手段により表示された各ベット領域を選択する選択手段（例えば、タッチパネル28）と、選択手段により選択された前記ベット領域に遊技価値をベットするベット手段（例えば、単位BETボタン36、47）とを有するルーレットゲーム装置（例えば、ルーレットゲーム機1）において、複数の抽選結果を履歴データとして記憶する履歴記憶手段（例えば、RAM82、93）と、各マークの当選頻度に関する検索条件を選択する検索条件選択手段（例えば、当選回数BETボタン43、60）と、前記検索条件に基づいて、前記履歴データを検索する検索手段（例えば、サテライト制御用CPU91）と、前記検索手段の検索結果に対応するベット領域に遊技価値をベットする条件付ベット手段（例えば、サテライト制御用CPU91）とを有することを特徴とする。

【0006】

また、請求項2に係るルーレットゲーム装置は、請求項1に記載のルーレットゲーム装置（例えば、ルーレットゲーム機1）において、前記ベット領域（例えば、BETエリア52）は、前記ルーレット盤（例えば、ルーレット盤4）に配置されたマークと同じ配列でホイール状に配置されたマークに基づいて形成されることを特徴とする。

【0007】

また、請求項3に係るルーレットゲーム装置は、請求項1又は2に記載のルーレットゲーム装置において、前記ベット領域を形成するマークの配列を前記ホイール状の配置からマス目状の配置に変更する第1変更手段（例えば、画面切り換えボタン46）と、前記第1変更手段によりマス目状に配置されたマークを、ホイール状の配置に変更する第2変更手段（例えば、画面切り換えボタン34）とを有することを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

請求項1に係るルーレットゲーム装置では、複数の抽選結果を履歴データとして記憶する履歴記憶手段と、各マークの当選頻度に関する検索条件を選択する検索条件選択手段と、前記検索条件に基づいて、前記履歴データを検索する検索手段と、前記検索手段の検索結果に対応するベット領域に遊技価値をベットする条件付ベット手段とを有するので、遊技者は、各マークの当選頻度に関する検索条件を選択することができ、当該検索条件に該当するマークに対して、簡単な操作で遊技価値をベットすることができる。従って、遊技性を多様化させることができるので、遊技者を飽きさせることがない。また、ルーレットゲーム機の初心者にも理解しやすく、ベット作業を容易に行うことが可能である。

【0009】

また、請求項2に係るルーレットゲーム装置では、ベット領域がルーレット盤に配置されたマークと同じ配列でホイール状に配置されたマークに基づいて形成されるので、遊技者は、実際にルーレット盤に表示されているマークの配列と、当該ベット領域とを視覚的に関連付けて認識することができる。これにより、前記マークの当選頻度とともに、ルーレット盤のマークの配置に基づいて、これからベットするベット領域の予想が可能となり、遊技性を多様化させることができる。

【0010】

また、請求項3に係るルーレットゲーム装置では、ホイール状に配置されたマークを、変更してマス目状に整列して配置させることができるとともに、変更してマス目状に整列して配置されたマークを、再びホイール状に配置させることができるので、従来のマス目状に配置されたマークにより形成されたベット領域と、ホイール状に配置されたマークに

より形成されたベット領域とを選択して表示させてベットすることができる。従って、ベット領域を形成するマークの配列を変更することができるので、ベット装置によるベット方法が多様化し、様々な遊技者の要望を満たした遊技形態を提供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】

【0011】

以下、本発明に係るルーレットゲーム装置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1とは、遊技者がルーレット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たったとき、遊技者は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。

【0012】

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3と、筐体3の上面の略中央部に設けられたルーレット盤4と、ルーレット盤4の周囲にルーレット盤4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10個）のサテライト2とから基本的に構成されている。

ここでサテライト2とは、ルーレットゲーム機、カードゲーム装置等の種々のメダルゲーム機に対して単数、若しくは複数個設置され、遊技者が遊技の結果を予想してメダル等の遊技媒体をベットする（賭ける）遊技領域である。そして、サテライト2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とで構成されている。

遊技者は、各サテライト2において、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等进行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。

また、各サテライト2が設置された筐体3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2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。

【0013】

次に、本実施形態に係るルーレット盤4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の平面図である。

図2に示すように、ルーレット盤4は筐体3に固定される枠体11と、枠体11の内側に回転可能に収納支持された回転円盤12とから基本的に構成されている。そして、回転円盤12上面には凹状のボール収容溝13が多数（本実施形態では38個）形成されている。更に、各ボール収容溝13の外方向における回転円盤12の上面には、各ボール収容溝13と対応するように図形文字としての「0」、「00」、「1」～「36」の各数字が表示された番号表示板14が形成されている。

そして、前記枠体11内部にはボール投入口15が形成されている。ボール投入口15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15から回転円盤12上にボール16が投入されるようになっている。また、ルーレット盤4の上方全体は、半球状の透明アクリル製のカバー部材17により覆われている。

【0014】

ここで、枠体11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18が形成されている。ガイド壁18は、投入されたボール16を遠心力に抗してガイドしてボール16を転動させるものである。そして、ボール16は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。

ボール16は、回転円盤12上を転がり、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に納まる。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に記載された番号が当選番号となる。

123 225

【0015】

また、ルーレット盤4の下方には当たり判定装置(図示せず)が設置されている。当たり判定装置は、ボール16がどの数字のボール収容溝13に収容されたかを判定するための装置である。さらに、回転円盤12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、ゲーム終了後に回転円盤12上のボール16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。

【0016】

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。

コントロール部6は、図1に示すようにサテライト2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2に対向する位置から見て左側から順にBET確定ボタン22、払い戻し(CASHOUT)ボタン23、ヘルプ(HELP)ボタン24が配置されている。

【0017】

BET確定ボタン22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4においてボール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。

【0018】

払い戻しボタン23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。

【0019】

ヘルプボタン24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24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。

【0020】

一方、画像表示装置7はタッチパネル28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3及び図6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。

【0021】

図3及び図6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、テーブル式ベットティングボード30を有する第1BET画面31と、ホイール式ベットティングボード32を有する第2BET画面33との計2種類の画面が表示される。そして、第1BET画面31と第2BET画面33とは、画面上に表示される画面切り換えボタン34、46を押す毎にその表示を切り換えることが可能である。そして、遊技者は第1BET画面31及び第2BET画面33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。

【0022】

先ず、図3に基づいて第1BET画面31について説明する。第1BET画面31に表示されるテーブル式ベットティングボード30には、前記番号表示板14に表示された数字「0」、「00」、「1」～「36」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。尚、前記番号表示板14に表示された数字

「0」、「00」、「1」～「36」と同じ数字が表示されたBETエリア42Aと、識別表示部42Bで構成されている。数字表示部42Aは、各BETエリア42毎に前記 号表示板14に表示された数字「0」、「00」、「1」～「36」と同じ数字が表示される部分である。一方、識別表示部42Bは、後述する各当選回数BETボタン43のいずれに該当するかを識別表示する部分である（図5参照）。226

【0023】

そして、テーブル式ベッティングボード30の下方には画面左から順に、結果履歴表示部35、画面切り換えボタン34、当選回数BETボタン43、単位BETボタン36、払い戻し結果表示部37、クレジット数表示部38が表示されている。

【0024】

結果履歴表示部35は、前回までのゲーム（ここで、1ゲームは、各サテライト2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。

【0025】

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。そして、遊技者が液晶画面上の画面切り換えボタン34を押下すると、テーブル式ベッティングボード30を用いた第1BET画面31を、ホイール式ベッティングボード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ベッ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。

【0026】

当選回数BETボタン43は、100ゲーム前から前回のゲームまでの各マーク毎の当選回数に基づいて、BETエリア42にベットする為のボタンである。この当選回数BETボタン43について、図4を参照しつつ説明する。

図4に示すように、本実施形態に係るルーレットゲーム機1では、レベル0BETボタン43A、レベル1BETボタン43B、レベル2BETボタン43C、レベル3BETボタン43Dの4種類のボタンにより、当選回数BETボタン43は構成されている。

【0027】

レベル0BETボタン43Aは、直近100ゲームにおいて、1度も当選番号とならなかった番号表示板14に表示された数字の全てにベットする為のボタンである。そして、レベル1BETボタン43Bは、直近100ゲームにおいて、1度だけ当選番号となった番号表示板14に表示された数字の全てにベットする為のボタンである。同様に、レベル2BETボタン43Cは、直近100ゲームにおいて、2度、当選番号となった 号表示板14に表示された数字の全てにベットする為のボタンである。一方、レベル3BETボタン43Dは、直近100ゲームにおいて、3回以上、当選番号となった番号表示板14に表示された数字の全てにベットする為のボタンである。

そして、各当選回数BETボタン43の左側には、38種類のマークにおいて、そのボタンに該当する数字がいくつあるかを示す該当数表示部44が形成されている。図4に示す場合には、直近100ゲームにおいて、1度も当選番号とならなかった数字は「16」、1度当選した数字は「8」、2度当選した数字は「10」、3度以上当選となった数字は「4」存在することになる。

【0028】

また、各当選回数BETボタン43の右側には、テーブル式ベッティングボード30において各当選回数BETボタン43に該当するBETエリア42を判別するために表示される識別表示部42Bの凡例が表示されている。

図5に示すように、本実施形態に係るテーブル式ベッティングボード30においては、レベル0BETボタン43Aに該当するBETエリア42は、識別表示部42Bを「緑色」で表示し、レベル1BETボタン43Bに該当するBETエリア42は、識別表示部42

Bを「水色」で表示する。そして、レベル2 BETボタン43Cに該当するBETエリア42は、識別表示部42Bを「黄色」で表示し、レベル3 BETボタン43Dに該当するBETエリア42は、識別表示部42Bを「桃色」で表示するように構成されている。

即ち、各当選回数BETボタン43の凡例部分には、テーブル式ベットティングボード30における識別表示部42Bの表示色（例えば、「緑色」、「水色」、「黄色」、「桃色」）が表示される。従って、当選回数BETボタン43を用いてベットした場合に、どのBETエリア42にベットすることになるのかが、テーブル式ベットティングボード30からも容易に把握することができる。

【0029】

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）にベットするチップ数を選択する為のボタンである。単位BETボタンは1 BETボタン36A、5 BETボタン36B、10 BETボタン36C、100 BET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、1 BETボタン36Aを押下すると、遊技者はチップを1枚毎（1 BET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、5 BETボタン36Bを押下すると、チップを5枚単位（5 BET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、10 BETボタン36Cを押下すると、チップを10枚単位（10 BET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、100 BETボタン36Dを押下すると、チップを100枚単位（100 BET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。

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。

【0030】

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。

【0031】

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、ベットした番号が当選し、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。

【0032】

そして、テーブル式ベットティングボード30の上部には、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、ベット期間の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、BETタイマーグラフ39が特定位置（例えば2/3の位置）まで達した場合に、前記ルーレット盤4のボール投入装置よりボール16がルーレット盤4内に投入される。

【0033】

また、テーブル式ベットティングボード30上には、現在遊技者が選択しているBETエリア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。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。

【0034】

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。

【0035】

前記のように構成された第1BET画面31で遊技者が一般的なベットをする際には、先ず、ベットを行うBETエリア42（番号及びマークのマス目上、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。

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。

一方、当選回数BETボタン43を用いてベットする際には、各当選回数BETボタン43のいずれかを画面上で押圧する。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、押圧された当選回数BETボタン43（レベル0BETボタン43A、レベル1BETボタン43B、レベル2BETボタン43C、レベル3BETボタン43D）に該当するBETエリア42全てにベットされる。

【0036】

次に、図6に基づいて第2BET画面33について説明する。第2BET画面33に表示されるホイール式ベッティングボード32には、前記番号表示板14に配置された数字「0」、「00」、「1」～「36」と同一の数字が、実際のルーレット盤4と同じホイール状の配列で表示されている。

【0037】

ホイール式ベッティングボード32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が表示されている。従って、結果履歴表示部45、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については、再度の説明は省略する。

【0038】

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。そして、遊技者が液晶画面

上の画面切り換えボタン46を押下すると、テーブル式ベッティングボード30を用いた第1BET画面31を、ホイール式ベッティングボード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ベッ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。

【0039】

そして、第2BET画面33のホイール式ベッティングボード32の上部には、前記した第1BET画面31と同様に、BETタイマーグラフ50が設けられている。BETタイマーグラフ50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、ゲーム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、BETタイマーグラフ39が特定位置（例えば2/3の位置）まで達した場合に、前記ルーレット盤4のボール投入装置よりボール16がルーレット盤4内に投入される。

【0040】

そして、第2BET画面のホイール式ベッティングボード32の右側部には、BET幅設定部51が設けられている。BET幅設定部51はホイール式ベッティングボード32独特の機能であり、BET幅設定部51においてベット幅の設定を行うことにより、指定したBETエリア52のみならず、その周辺のBETエリア52に同時にベットすることが可能となる。BET幅設定部51は1幅設定ボタン51A、3幅設定ボタン51B、5幅設定ボタン51C、7幅設定ボタン51D、9幅設定ボタン51E、11幅設定ボタン51F、15幅設定ボタン51Gの7種類のボタンより構成され、それぞれベット幅を「1」、「3」、「5」、「7」、「9」、「11」、「15」に設定する事ができる。ここでベット幅とは、後述するように選択したBETエリア52と、その両側に配置された同時にベット可能なBETエリア52とを含めた合計のBETエリア数を示す。図7は本実施形態に係るBET幅設定部51を拡大して示した模式図である。

【0041】

図7に示すように、1幅設定ボタン51Aは指定したBETエリア52のみにベットするように設定する。また、3幅設定ボタン51Bは指定したBETエリア52と、その両隣に位置する番号のBETエリア52、計3箇所のBETエリア52に同時にベットするように設定する。また、5幅設定ボタン51Cは指定したBETエリア52と、その両隣に位置する2つ分の番号のBETエリア52、計5箇所のBETエリア52に同時にベットするように設定する。また、7幅設定ボタン51Dは指定したBETエリア52と、その両隣に位置する3つ分の番号のBETエリア52、計7箇所のBETエリア52に同時にベットするように設定する。また、9幅設定ボタン51Eは指定したBETエリア52と、その両隣に位置する4つ分の番号のBETエリア52、計9箇所のBETエリア52に同時にベットするように設定する。また、11幅設定ボタン51Fは指定したBETエリア52と、その両隣に位置する5つ分の番号のBETエリア52、計11箇所のBETエリア52に同時にベットするように設定する。そして、15幅設定ボタン51Gは指定したBETエリア52と、その両隣に位置する7つ分の番号のBETエリア52、計15箇所のBETエリア52に同時にベットするように設定する。

【0042】

そして、遊技者は、希望するベット幅のボタンを押下することにより、各ベット幅を選択し、選択されたベット幅（「1」、「3」、「5」、「7」、「9」、「11」、「15」のいずれか）に基づいてチップのベットを行うことができる。

【0043】

また、第2BET画面のホイール式ベッティングボード32において各番号が記載された番号表示部54の円内部には、履歴グラフ53が各BETエリア52に対応してホイール状に設けられている。履歴グラフ53は、前回までのゲームにおいて当選したBETエリア52（番号）の履歴を視覚的に容易に理解できるよう棒グラフ形状で示したものである。図8はホイール式ベッティングボードの一部を拡大して示した模式図である。

【0044】

図8に示すように、履歴グラフ53は番号が表示された番号表示部54の内側に配置され、各番号に対応した第1グラフ領域55、第2グラフ領域56、第3グラフ領域57の3つの領域から構成されている。そして、この各領域が、当選番号の履歴（当選回数）に基づいて点灯表示されるようになっている（図6参照）。

具体的には、直近100ゲームまでの当選結果より、1回でも当選した場合には、その当選番号（当選したBETエリア52）に対応する第1グラフ領域55が点灯される。そして、2回当選した場合には、その当選番号に対応する第2グラフ領域56が点灯される。更に、3回以上当選した場合には、その当選番号に対応する第3グラフ領域57が点灯される。従って、遊技者は過去のゲーム結果を知る際に、ルーレット盤4のどの位置にどの程度の頻度でボール16が落下して当選しているかを、視覚的に容易に判断することが可能である。ここで、前記したように第2BET画面33に表示されるホイール式ベッティングボード32は、数字が実際のルーレット盤4と同じホイール状の配列で表示されているので、その効果はより向上する。

また、各グラフ領域55～57を点灯表示させる以外にも、周囲に対して各グラフ領域55～57の配色を変化させることにより各グラフ領域55～57を区別させることとしてもよい。

【0045】

一方、第2BET画面33のホイール式ベッティングボード32の左側には、第1BET画面31と同様の機能を果たす当選回数BETボタン60が設けられている。ここで、当選回数BETボタン60について、図9を参照しつつ説明する。

図9に示すように、第2BET画面33においては、第1BET画面31と同様に、4種類の当選回数BETボタン60により構成され、上から、レベル0BETボタン60A、レベル1BETボタン60B、レベル2BETボタン60C、レベル3BETボタン60Dの順に縦に並んで表示されている。

【0046】

レベル0BETボタン60Aは、レベル0BETボタン43Aと同様に、直近100ゲームにおいて、1度も当選番号とならなかった番号表示板14に表示された数字の全てにベットする為のボタンである。そして、レベル1BETボタン60Bは、レベル1BETボタン43Bと同様に、直近100ゲームにおいて、1度だけ当選番号となった番号表示板14に表示された数字の全てにベットする為のボタンである。

そして、レベル2BETボタン60Cは、レベル2BETボタン43Cと同様に、直近100ゲームにおいて、2度、当選番号となった番号表示板14に表示された数字の全てにベットする為のボタンである。レベル3BETボタン60Dは、レベル3BETボタン43Dと同様に、直近100ゲームにおいて、3回以上当選番号となった番号表示板14に表示された数字の全てにベットする為のボタンである。

【0047】

そして、各当選回数BETボタン43の左側には、38種類のマークにおいて、そのボタンに該当する数字がいくつあるかを示す該当数表示部61が形成されている。図9に示す場合には、直近100ゲームにおいて、1度も当選番号とならなかった数字は「16」、1度当選した数字は「8」、2度当選した数字は「10」、3度以上当選となった数字は「4」存在することになる。

【0048】

また、各当選回数BETボタン60の右側には、ホイール式ベッティングボード32に表示される履歴グラフ53を模式的に示す凡例が表示されている。

図9に示すように、本実施形態に係るホイール式ベッティングボード32においては、履歴グラフ53の表示態様と、各当選回数BETボタンと対応している。即ち、直近100ゲームの間に、一度も当選番号とならなかった数字は、レベル0BETボタン60Aに該当し、ホイール式ベッティングボード32における履歴グラフ53は、第1グラフ領域55～第3グラフ領域57のいずれも点灯しない。従って、レベル0BETボタン60Aの凡例には、履歴グラフ53が点灯していない様子が表示される。

そして、直近100ゲームの間に、1回当選 号となった数字は、レベル1BETボタン60Bに該当し、履歴グラフ53は、第1グラフ領域55のみが点灯した態様となるので、レベル1BETボタン60Bの凡例には、第1グラフ領域55のみが点灯した履歴グラフ53の様子が表示される。

また、直近100ゲームの間に、2回当選番号となった数字は、レベル2BETボタン60Cに該当し、履歴グラフ53は、第1グラフ領域55、第2グラフ領域56が点灯した態様となるので、レベル2BETボタン60Cの凡例には、第1グラフ領域55、第2グラフ領域56が点灯した履歴グラフ53の様子が表示される。

そして、直近100ゲームの間に、3回以上当選番号となった数字は、レベル3BETボタン60Dに該当し、履歴グラフ53は、第1グラフ領域55、第2グラフ領域56、第3グラフ領域57の全てが点灯した態様となるので、レベル3BETボタン60Dの凡例には、第1グラフ領域55、第2グラフ領域56、第3グラフ領域57の全てが点灯した履歴グラフ53の様子が表示される

【0049】

このように、各当選回数BETボタン60の凡例部分には、ホイール式ベッティングボード32における履歴グラフ53の点灯態様が、各当選回数BETボタン60のレベルに対応して表示される。従って、当選回数BETボタン60を用いてベットする場合に、どのBETエリア52にベットすることになるのかが、ホイール式ベッティングボード32からも容易に把握することができる。

【0050】

また、ホイール式ベッティングボード32上には、現在遊技者が選択しているBETエリア52を示すカーソル59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52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6に示すような「31」のマスに置かれた「1」のチップマーク41は、番号「31」に1枚のチップをベットしていることを示している。

【0051】

前記のように構成された第2BET画面33で遊技者が通常のベット（テーブル式ベッティングボード30における「ストレート・アップ」）をする際には、先ず、ベットを行うBETエリア52（番号表示部54に表示された番号）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59が指定したBETエリア52に移動する。

そして、単位BETボタン47の各単位ボタン（1BETボタン47A、5BETボタン47B、10BET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BETエリア52にベットされる。

また、BET幅設定部51を用いてベットする場合には、先ず、ベットを行うBETエリア52（番号表示部54に表示された番号）を画面上で指定して直接指により押圧することで、ベット幅の中心となるBETエリア52を指定する。

その後、遊技者はBET幅設定部51において希望するベット幅を1幅設定ボタン51A、3幅設定ボタン51B、5幅設定ボタン51C、7幅設定ボタン51D、9幅設定ボタン51E、11幅設定ボタン51F、15幅設定ボタン51Gの各設定ボタンを押下することにより指定する。そして、単位BETボタン47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52（ベット幅を「1」以外に指定した場合には複数のBETエリア52に同時）にベットされる。

【0052】

一方、第2BET画面33において、当選回数BETボタン60を用いてベットする際には、各当選回数BETボタン60のいずれかを画面上で押圧する。その後、単位BETボタン47の各単位ボタン（1BETボタン47A、5BETボタン47B、10BET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、押圧された当選回数BETボタン60（レベル0BETボタン60A、レベル1B

ETボタン60B、レベル2BETボタン60C、レベル3BETボタン60D)に該当するBETエリア52全てにベットされる。

【0053】

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10に基づき説明する。図10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10に示すように、ルーレットゲーム機1は、メイン制御用CPU80、ROM81、及びRAM82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4、及び10台のサテライト2(図1参照)とから構成されている。尚、サテライト2の制御系に関しては後に詳細に説明する。

【0054】

メイン制御用CPU80は、各サテライト2から供給される入力信号等、並びに、ROM81、及びRAM82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2に命令信号を送信することにより、各サテライト2を主導的に制御し、遊技を進行させる。更に、ルーレット盤4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4へのボール16の投入、及びルーレット盤4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。

【0055】

ROM81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4内の各装置を制御するプログラム、各BETエリア42、52に対するオッズ(当選に対するクレジットの払い出し数)、各サテライト2を主導的に制御するためのプログラム等を記憶する。

【0056】

一方、RAM82は、各サテライト2から供給されるチップのベット情報、当たり判定装置84により判定された当選番号データ、及びメイン制御用CPU80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。また、RAM82には、直近100ゲームの遊技結果(例えば、当選番号)が履歴データとして記憶されている。

【0057】

また、メイン制御用CPU80には、ルーレット盤4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2において遊技者のベット時間がある時間まで経過した場合、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、50が特定位置(例えば2/3の位置)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4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4上から回収する。

【0058】

次に、メイン制御用CPU80に接続されたサテライト2の制御系に係る構成について図11に基づき説明する。図11は本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。尚、10台設けられたサテライト2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2を例にして説明する。

【0059】

サテライト2は、図11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2

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2の制御に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、直近100ゲームの当選番号の履歴データ等を一時的に記憶しておくメモリである。

【0060】

また、サテライト制御用CPU91には、コントロール部6（図1参照）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、ROM92、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ルーレットゲーム機1側のメイン制御用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2を構成する周辺機器を制御し、サテライト2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、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、各種の処理を実行する。そして、その結果に基づいて、サテライト2を構成する周辺機器を制御し、サテライト2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。

【0061】

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（図1参照）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用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。

【0062】

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、52の選択、画面切り換えボタン34、46及び単位BETボタン36、47の操作、BET幅設定部51での各ベット幅設定ボタン（51A～51G）の押下、当選回数BETボタン43、60での各ボタン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のベット情報記憶エリア93Aに現在の遊技者のベット情報が随時記憶される。更に、そのベット情報はメイン

制御用CPU80に対して送信される。

【0063】

更に、サテライト制御用CPU91には、音出力回路96及びスピーカ9が接続されており、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。

【0064】

また、サテライト制御用CPU91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。

そして、メダル受付装置5は、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クレジット信号をサテライト制御用CPU91に送信する。サテライト制御用CPU91は、送信されたクレジット信号に基づいてRAM93の所有クレジット数記憶エリア93Bに記憶された遊技者のクレジット数を増加させる。

【0065】

また、図12に示すように、RAM93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93A、並びに、現在の遊技者の所有するクレジット数が記憶される所有クレジット数記憶エリア93Bが設けられている。

【0066】

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13に基づき説明する。図13はルーレットゲーム機1における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。

【0067】

本実施形態に係るルーレットゲーム機1に電源が投入されると、まず、各サテライト2の画像表示装置7には図3に示した第1BET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。

【0068】

つまり、ルーレットゲーム機1に電源投入されることにより、ルーレットゲーム機1におけるメイン処理プログラムが実行され、遊技者が任意のBETエリア42、52にベット可能な受入期間であるベット期間が開始される(S1)。ベット期間が開始されると、遊技者がベットすることが可能な期間の残り時間を表示するBETタイマーグラフ39、50においては、時間の経過と共に赤いグラフが徐々に右側に延び始める。そして、ゲームに参加する遊技者は、このベット期間中に、タッチパネル28を操作して、第1BET画面31と第2BET画面33の切換や、自分が予想する番号に関連したBETエリア42、52に自分のチップをベットすることができる(図3、図6参照)。尚、第1BET画面31、第2BET画面33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。

【0069】

そして、ベット期間の開始(S1)から、所定の時間(本実施形態においては、BETタイマーグラフ39、50の2/3の位置に至るまでの時間)が経過したことに基づいて、ボール投入装置85を駆動させ、ルーレット盤4内部にボール16を投入する(S2)。

【0070】

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、50によって表示されており、ベット期間開始時(S1)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。

【0071】

ここで、ベット期間終了前においては(S3:NO)、ベット期間の終了まで、継続して、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、全てのサテライト2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2の画像表示装置7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28でのベット操作が禁止される。

メイン制御用CPU80は、ベット期間を終了し、ベット終了信号を全てのサテライト2に対して出力した後(S3:YES)、各サテライト2において遊技者が行ったベット情報(指定したBETエリア42、52並びに指定したBETエリア42、52にベットしたチップの枚数)を受信し(S4)、RAM82に記憶する。ここで、サテライト2においてBETエリア42、52にベットがされていない場合には、ベット情報として、BETエリア42、52の指定がない旨の情報と、ベットしたチップの枚数が「0」という情報を受信する。

【0072】

S2において投入されたボール16は、S3、S4の処理が行われている間、ガイド壁18に沿ってルーレット盤4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(図2参照)。

そして、ボール16は、回転円盤12に転がり、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、停止する(S5)。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。

【0073】

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CPU80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に収容されたかを判定する(S6)。

【0074】

そして、S7においては、RAM82に記憶されている直近100ゲームの遊技結果(当選番号)の履歴データを更新する。即ち、S6において、当選番号と判定された番号データを履歴データに追加するとともに、最も古い当選番号データを履歴データから削除する。直近100ゲームの履歴データを更新した後、S8に移行する。

【0075】

更に、前記S4において受信した各サテライト2のベット情報と、前記S6において判定された当選番号とから、各サテライト2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(S8)。

【0076】

そして、前記S8の当選判定に基づいて、少なくとも一のサテライト2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(S9)。チップが当選していると判断された場合(S9:YES)には、メイン制御用CPU80は配当計算処理を実行する(S10)。配当計算処理では、当たりチップをサテライト2ごとに認識し、ROM81に記憶された各BETエリア42、52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2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S10へと移行する。

一方、全てのサテライト2において当選したチップがないと判断された場合(S8:NO)には、S11へと移行する。

【0077】

S11では、前記S9の配当計算処理に基づくクレジットの払い出し、当選番号の決定に伴う表示の変更に係る信号を全てのサテライト2に送信する遊技結果送信処理を実行する。サテライト2にクレジットを払い出す際には、メイン制御部83から、当選したサテライト2のサテライト制御部90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2のRAM93に加算される。

一方、S7において、RAM82に記憶された履歴データが更新されているので、それに伴う画像表示装置7の表示変更信号が全てのサテライト2に対して送信される。具体的には、第1BET画面31における識別表示部42Bの色の変更、第2BET画面33における履歴グラフ53の増減、結果履歴表示部35、45の表示内容の更新する旨の信号が送信される。尚、このとき、RAM82に記憶された履歴データも、全てのサテライト2に対して送信される。

【0078】

S12においては、回転円盤12の下方に設けられたボール回収装置を駆動し、回転円盤12上のボール16を回収する。回収されたボール16は次回以降のゲームにおいて再度ルーレット盤4に投入されることとなる。その後、S1に戻り、次のゲームへと行する。

【0079】

続いて、サテライト2におけるメイン処理プログラムについて図14に基づき説明する。図14はサテライトにおけるメイン処理プログラムのフローチャートである。これら図11にフローチャートで示される各プログラムはサテライト2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。

【0080】

先ず、S20において、サテライト制御用CPU91は、現在画像表示装置7に表示されている画面が第1BET画面31であるか否かを判断する。第1BET画面31と第2BET画面33とは、前記したように画面切り換えボタン34、46を押下することにより、交互に切り換えることが可能となっている。

【0081】

第1BET画面31が表示されている場合(S20: YES)には、第1BET画面31によるチップのベット処理を行う(S21)。一方、第1BET画面31が表示されていない場合(S20: NO)、即ち、第2BET画面33が表示されている場合には、第2BET画面33によるチップのベット処理を行う(S22)。尚、第1BET画面31におけるベット処理(S21)、第2BET画面33におけるベット処理(S22)については、後に詳細に説明する。

【0082】

続いて、S23では、前記S21及びS22の各ベット処理において行われたベット情報(「指定したBETエリア42、52」、「指定したベット幅(第2BET画面33のみ)」、「指定したベット数」)の結果をメイン制御部83のメイン制御用CPU80(図8参照)に送信する。

一方、前述したように、ルーレットゲーム機1のメイン制御用CPU80は、送信されたベット情報をRAM82内に格納する(S4)。尚、メイン制御用CPU80に送信されるベット情報は、前記S21及びS22の各ベット処理においてRAM93のベット情報記憶エリア93Aに記憶される。

【0083】

その後、ルーレットゲーム機1では、ルーレット盤4で遊技が開始され、当たり判定装置84(図8参照)によってボール16が落下した当選番号が検出される。

S24においては、ルーレットゲーム機1で決定された当選番号と、各サテライト2に対して払い出すクレジット数及び、RAM82に格納された履歴データを受信し、受信した履歴データは、RAM93に格納される。

このとき、当選番号が確定したことにより履歴データが更新されるので、サテライト2は、それに伴う画像表示装置7の表示変更信号も受信する。具体的には、第1BET画面31における識別表示部42Bの色の変更、第2BET画面33における履歴グラフ53の増減、結果履歴表示部35、45の表示内容の更新する旨の信号を受信する。

【0084】

続いて、前記S24で受信した情報に基づいて、クレジットの払い出しが行われ、遊技

者の現在所有するクレジットが加算される(S25)。そして、RAM93の所有クレジット数記憶エリア93Bに記憶されるクレジット数に変更され、同時に、画像表示装置7に表示される前回のゲームのクレジットの収支を示す払い戻し結果表示部37、48、及び現在のクレジット数を示すクレジット数表示部38、49(図3、図6参照)が更新される。また、各表示部37、38、48、49を確認することにより遊技者は現在の所有クレジット数等を知ることができる。

【0085】

そして、S26において第1BET画面31、第2BET画面33における当選号の履歴表示が更新される。具体的には、第1BET画面31における識別表示部42Bの色の変更、第2BET画面33における履歴グラフ53の増減、結果履歴表示部35、45の表示内容が更新される。

【0086】

第1BET画面31、第2BET画面33に共通して変更される結果履歴表示部35、45は、前回までのゲーム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、最大16ゲームの当選号の履歴を確認することが可能となっている。

また、第1BET画面31で表示変更される識別表示部42Bは、番号が表示された号表示部54の内側に各BETエリア52に対応して配置され(図5参照)、数字「0」、「00」、「1」～「36」と同じ数字が表示されるBETエリア42の一部であり、数字表示部42Aを除いた部分である。そして、前記S24で受信した表示変更信号に基づいて、直近100ゲームまでに1回でも当選した番号(BETエリア42)に該当する識別表示部42Bは、その表示色を「水色」に変更される。そして、2回当選した場合には、その当選番号に対応する識別表示部42Bの表示色が「黄色」に変更される。更に、3回以上当選した場合には、その当選番号に対応する識別表示部42Bの表示色が「桃色」に変更される。

一方、第2BET画面33で表示変更される履歴グラフ53は、番号が表示された号表示部54の内側に各BETエリア52に対応して配置され(図6参照)、各BETエリア52に対応した第1グラフ領域55、第2グラフ領域56、第3グラフ領域57の3つの領域から構成されている。そして、前記S24で受信した当選番号に基づいて、直近100ゲームまでに1回でも当選した番号(BETエリア52)に該当する履歴グラフ53は、その当選番号に対応する第1グラフ領域55が点灯される。そして、2回当選した場合には、その当選番号に対応する履歴グラフ53において、第1グラフ領域55に加え、第2グラフ領域が点灯される。更に、3回以上当選した場合には、その当選番号に対応する第1グラフ領域55、第2グラフ領域56、第3グラフ領域の全てが点灯される。

上述した履歴表示更新処理(S26)終了後、サテライト2におけるメイン処理プログラムを終了する。

【0087】

続いて、前記S21の第1BET画面31(図3参照)におけるベット処理プログラムについて図15に基づき説明する。図15は、第1BET画面におけるベット処理プログラムのフローチャートである。これら図15にフローチャートで示される各プログラムはサテライト2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。

【0088】

まず、S30において、サテライト制御用CPU91は、画面切り換えボタン46が押下されたか否かが判断される。画面切り換えボタン34が押下された場合(S30:YES)には、第2BET画面33(図6参照)へと移行する(S38)。一方、画面切り換えボタン46が押下されなかった場合(S30:NO)には、S31へ行する。

第1BET画面31は、マス目上に番号及びマークが配列された従来と同様のテーブル式ベットティングボード30が表示され、遊技者はテーブル式ベットティングボード30に基づいてチップのベットを行う(S31)。尚、第1BET画面31における通常の「スト

レート・アップ」等のベット処理（S31）についてはすでに公知であるので、ここではその説明は省略する。

【0089】

次に、S32においては、画像表示装置7上に表示された各当選回数BETボタン43のいずれかが選択されたか否かの判断がなされる。つまり、レベル0BETボタン43A、レベル1BETボタン43B、レベル2BETボタン43C、レベル3BETボタン43Dのいずれかが選択されたか否かの判断が行われる。各当選回数BETボタン43のいずれかが選択された場合（S32：YES）には、S33に移行する。一方、当選回数BETボタン43がいずれも選択されなかった場合（S32：NO）には、S34に移行する。

【0090】

S33においては、S32で選択されたレベル0BETボタン43A、レベル1BETボタン43B、レベル2BETボタン43C、レベル3BETボタン43Dに応じて、「0」、「00」、「1」～「36」のうちで該当するBETエリア42の全てを選択する処理が行われる。

例えば、S32においてレベル1BETボタン43Bが選択された場合に基づいて、説明する。前述のように、レベル1BETボタン43Bは、直近100ゲームにおいて1度だけ当選番号となったBETエリア42の全てに対して、ベットするボタンである。

従って、S33において、サテライト制御用CPU91は、RAM93に格納されている直近100ゲームの当選番号の履歴データから、1度だけ当選番号となった数字を検索し、該当する数字に対応するBETエリア42のすべてを選択する。

尚、レベル0BETボタン43A、レベル2BETボタン43C、レベル3BETボタン43Dが選択された場合も同様に、当選番号となった回数が0回、2回、3回以上となった数字を、RAM93の履歴データから検索し、該当する数字の全てを選択する。

【0091】

S34では、前記S31又はS33で選択されたBETエリア42に、ベットを行う際のチップのベット数を設定する。遊技者は、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。そして、テーブル式 Bettingボード30上には、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により、チップのベット枚数が示される（図3参照）。

ここで、当選回数BETボタン43を操作してベットした場合には、チップマーク41は、数字表示部42A上に表示される（図17参照）。即ち、選択された全てのBETエリア42に対して、「ストレート・アップ」でベットしたこととなる。

尚、上記処理によるベット情報（「指定したBETエリア42」、「指定したベット数」）はRAM93のベット情報記憶エリア93Aに随時記憶される。

【0092】

次に、S35では、サテライト制御用CPU91によりBET確定ボタン22が押下されたか否かが判断される。BET確定ボタン22は、図1及び図9に示すようにコントロール部6に設けられており、前記S31～S34による一連のベット操作を確定する際に押下されるボタンである。

【0093】

そして、BET確定ボタン22が押下された場合（S35：YES）には、ベットが確定される（S37）。ベットが確定された後は、次のゲームが開始されるまでは前記S31～S34等のベット操作を行うことはできない。また、ベットが確定された後、遊技が開始されたルーレット盤4においてボール16が納まったボール収容溝13に対応する

号表示板14に記載された号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（S25）。

【0094】

そして、BET確定ボタン22が押下されない場合(S35:NO)には、続いてベット可能な時間が終了しているか否かが判断される(S36)。ベット可能な時間は、テーブル式ベッティングボード30の上部に設けられたBETタイマーグラフ39により表示される。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、ゲーム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ベット時間が終了する。

【0095】

ベット可能な時間が終了していない場合(S36:NO)、即ちBETタイマーグラフ39が最も右側まで延びていない場合には、S31へと戻り、再度ベット処理が可能となる。そして、前記S31～S34の処理を繰り返し行うことにより、テーブル式ベッティングボード30の複数箇所に対してベット処理を行うことが可能となっている。

【0096】

一方、ベット可能な時間が終了した場合(S36:YES)には、現在のベット状況によりベットが確定される(S37)。ベットが確定された後は、第1BET画面31によるベット処理プログラムを終了し、サテライト2のメイン処理プログラムに戻る。尚、ベットが確定された後は、次のゲームが開始されるまでは前記S31～S34等のベット操作を行うことはできない。

【0097】

続いて、前記S22の第2BET画面33(図6参照)におけるベット処理プログラムについて図12に基づき説明する。図16は第2BET画面におけるベット処理プログラムのフローチャートである。図16にフローチャートで示される各プログラムは、サテライト2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。

【0098】

先ず、S40において、サテライト制御用CPU91は、画面切り換えボタン46が押下されたか否かが判断される。画面切り換えボタン46が押下された場合(S40:YES)には、第1BET画面31(図3参照)へと移行する(S51)。一方、画面切り換えボタン46が押下されなかった場合(S40:NO)には、S41へ移行する。

【0099】

次に、S41においては、画像表示装置7上に表示されたホイール式ベッティングボード32よりチップをベットするBETエリア52が選択される。BETエリア52の選択は画面上に取り付けられたタッチパネル28を用いて行われ、遊技者が指等で該当するBETエリア52(番号表示部54上)を押圧することにより、カーソル59が該当するBETエリア52に移動し、選択が行われる。その後、S42へと移行する。

【0100】

そして、S42においては、画像表示装置7上に表示された各当選回数BETボタン60のいずれかが選択されたか否かの判断がなされる。つまり、レベル0BETボタン60A、レベル1BETボタン60B、レベル2BETボタン60C、レベル3BETボタン60Dのいずれかが選択されたか否かの判断が行われる。各当選回数BETボタン60のいずれかが選択された場合(S42:YES)には、S43に移行する。一方、当選回数BETボタン60がいずれも選択されなかった場合(S42:NO)には、S44に行きする。

【0101】

S43においては、S42で選択されたレベル0BETボタン60A、レベル1BETボタン60B、レベル2BETボタン60C、レベル3BETボタン60Dに応じて、「0」、「00」、「1」～「36」のうちで該当するBETエリア42の全てを選択する処理が行われる。

例えば、S42においてレベル2BETボタン60Cが選択された場合に基づいて、説明する。前述のように、レベル2BETボタン60Cは、直近100ゲームにおいて2度

、当選番号となったBETエリア52の全てに対して、ベットするボタンである。

従って、S43において、サテライト制御用CPU91は、RAM93に格納されている直近100ゲームの当選番号の履歴データから、2度当選 号となった数字を検索し、該当する数字に対応するBETエリア52のすべてを選択する。

尚、レベル0BETボタン60A、レベル1BETボタン60B、レベル3BETボタン60Dが選択された場合も同様に、当選番号となった回数が0回、1回、3回以上となった数字を、RAM93の履歴データから検索し、該当する数字の全てを選択する。

【0102】

S44においては、サテライト制御用CPU91によりBET幅選択ボタン51A～51Gが押下されたか否かが判断される。BET幅設定ボタンは、前記したようにBET幅設定部51に設けられた1幅設定ボタン51A、3幅設定ボタン51B、5幅設定ボタン51C、7幅設定ボタン51D、9幅設定ボタン51E、11幅設定ボタン51F、15幅設定ボタン51Gの7種類のボタンより構成され、それぞれベット幅を「1」、「3」、「5」、「7」、「9」、「11」、「15」に設定する事ができる。

【0103】

そして、BET幅選択ボタン51A～51Gが押下された場合（S44：YES）においては、押下されたBET幅設定ボタンの規定するベット幅に、ベット幅が変更される（S45）。一方、BET幅選択ボタン51A～51Gが押下されない場合（S44：NO）においては、既に設定されているBET幅により継続してベットを行う（S46）。尚、ベット幅は、他のBET幅選択ボタン51A～51Gを押下しない限り、基本的に前回行ったベット幅の設定が継続する。また、ベット幅は電源投入直後の初期状態においては「1」に設定されている。その後、S47へ移行する。

【0104】

S47では、前記S41で選択されたBETエリア52に、前記S45及びS46で設定されたベット幅でベットを行う場合、S41、S43により選択されたBETエリア52にベットを行う場合に、BETエリア52にベットするチップのベット数を設定する。遊技者は、単位BETボタン47の各単位ボタン（1BETボタン47A、5BETボタン47B、10BET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BETエリア52にベットされる。

ここで、BET幅選択ボタン51A～51Gにより、BET幅を設定した場合には、遊技者は、単位BETボタン47の各単位ボタン（1BETボタン47A、5BETボタン47B、10BET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BETエリア52（ベット幅を「1」以外に指定した場合には複数のBETエリア52に同時）にベットされる。

また、当選回数BETボタン60を操作してベットした場合には、チップマーク41は、S43により選択されたBETエリア52上に表示される（図18参照）。即ち、選択された全てのBETエリア52に対して、「ストレート・アップ」でベットしたこととなる。

そして、ホイール式ベッティングボード32上には、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52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により、チップのベット枚数が示される（図4、図18参照）。尚、上記処理によるベット情報（「指定したBETエリア52」、「指定したベット幅」、「指定したベット数」）はRAM93のベット情報記憶エリア93Aに随時記憶される。

【0105】

次に、S48では、サテライト制御用CPU91によりBET確定ボタン22が押下されたか否かが判断される。BET確定ボタン22は、図1及び図9に示すようにコントロール部6に設けられており、前記S41～S47による一連のベット操作を確定する際に押下されるボタンである。

そして、BET確定ボタン22が押下された 合（S48：YES）には、ベットが確定される（S49）。ベットが確定された後は、次のゲームが開始されるまでは前記S

41～S47等のベット操作を行うことはできない。

一方、BET確定ボタン22が押下されない場合(S48:NO)には、続いてベット可能な時間が終了しているか否かが判断される(S49)。ベット可能な時間は、ホイール式ベットティングボード32の上部に設けられたBETタイマーグラフ50により表示される。BETタイマーグラフ50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、ゲーム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ベット時間が終了する。

【0106】

ベット可能な時間が終了していない場合(S49:NO)、即ちBETタイマーグラフ50が最も右側まで延びていない場合には、S41へと戻り、再度ベット処理が可能となる。そして、前記S41～S47の処理を繰り返し行うことにより、ホイール式ベットティングボード32の複数箇所に対してベット処理を行うことが可能となっている。

【0107】

一方、ベット可能な時間が終了した場合(S49:YES)には、現在のベット状況によりベットが確定される(S50)。ベットが確定された後は、次のゲームが開始されるまでは前記S41～S47のベット操作を行うことはできない。

【0108】

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、テーブル式ベットティングボード30が設けられた第1BET画面31と、ホイール式ベットティングボード32が設けられた第2BET画面33のどちらにおいても、当選回数BETボタン43、60が設けられているので、遊技者は、直近100ゲームの当選番号の履歴データから、選択された当選回数に該当するBETエリア42、52の全てにベットすることができる。従って、遊技性を多様化させることができるので、遊技者を飽きさせることがない。

また、該当するBETエリア42、52の全てを一括して選択し、ベットすることができるので、煩雑な操作を必要としない。これにより、ルーレットゲーム機の初心者でも、ベット作業を容易に行うことが可能となる。

【0109】

更に、第2BET画面33においては、ホイール式ベットティングボード32が形成されているので、遊技者は、実際にルーレット盤4に表示されている番号表示板14の配列と、ホイール式ベットティングボード32とを視覚的に関連付けて認識することができる。また、ホイール式ベットティングボード32には、履歴グラフ53が表示されているので、各BETエリア52毎の当選回数とともに、ルーレット盤4の数字の配置に基づいて、これからベットするベット領域の予想が可能となり、遊技性を多様化させることができる。

【0110】

更に、テーブル式ベットティングボード30が設けられた第1BET画面31と、ホイール式ベットティングボード32が設けられた第2BET画面には、画面切り換えボタン34、46が設けられているので、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(S12)。これにより、テーブル式ベットティングボード30を使用したベットと、ホイール式ベットティングボード32を使用したベットをすることも可能となるので、様々な遊技者の要望に対応することが可能となる。

【0111】

そして、本実施形態に係るルーレットゲーム機1においては、通常のベット方式に加え、当選回数BETボタン43、60を用いたベット方式や、ホイール式ベットティングボード32におけるBET幅設定部51を用いたベット方式を行うことができる。従って、多彩な遊技形式を楽しむことができ、遊技者の遊技意欲を増加させることができる。

【0112】

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。

例えば、本実施形態においては、当選回数BETボタン43、60は、直近100ゲームにおける当選番号の履歴から、それぞれ、当選回数が0回、1回、2回、3回以上に該

当するものを選択するように構成したが、各ボタンに対応する当選回数は、この数値に限定するものではなく、様々な数値に設定してもよい。

【0113】

また、RAM82、93に記憶される当選番号の履歴は、直近100ゲームの履歴に限定するものではなく、更に、多数のゲームにおける当選結果を履歴データとして格納するように構成してもよい。例えば、直近300ゲームの履歴を格納するように構成してもよい。この場合、当選回数BETボタン43、60のそれぞれのボタンに割り当てられる当選回数は、0回、3回、6回、9回以上といったように、その条件に適したものに変更される。

【0114】

また、本実施形態においては、当選回数BETボタン43、60は、単純に各数字の当選回数に基づいて、該当するBETエリア42、52を選択するように構成していたが、これに限定するものではなく、例えば、当選回数BETボタン43、60のそれぞれのボタンに、当選番号の履歴データから当選回数の多い順に、1位～10位、11位～20位、21位～30位、31位～38位というように割り当てても良い。尚、このとき、当選回数が同じである場合には、新しいものが上位となるように構成すると、順位付けが円滑に行われる。

そして、当選番号の履歴データとして、RAM82、93に数字毎に定められた色（例えば、「赤」、「黒」、「緑」）のデータも格納するようにしてもよい。この場合、色を指定するためのボタンを設けることで、当選番号の履歴データをより詳細に条件を定めることができるので、遊技者の意図したベット態様を簡単な操作で行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0115】

【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】本実施形態に係るルーレット盤の平面図である。

【図3】本実施形態に係るテーブル式ベッティングボードが表示される第1BET画面の説明図である。

【図4】第1BET画面に設けられる当選回数BETボタンの拡大説明図である。

【図5】テーブル式ベッティングボード30の一部を拡大した説明図である。

【図6】本実施形態に係るホイール式ベッティングボードが表示される第2BET画面の説明図である。

【図7】本実施形態に係るBET幅設定部を拡大して示した模式図である。

【図8】本実施形態に係るホイール式ベッティングボードの一部を拡大して示した模式図である。

【図9】第2BET画面に設けられる当選回数BETボタンの拡大説明図である。

【図10】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11】本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12】本実施形態に係るサテライトに設けられたRAMの記憶領域を示した模式図である。

【図13】本実施形態に係るルーレットゲーム機のメイン処理プログラムのフローチャートである。

【図14】サテライト側で実行されるメイン処理プログラムのフローチャートである。

【図15】本実施形態に係る第1BET画面によるベット処理プログラムのフローチャートである。

【図16】本実施形態に係る第2BET画面によるベット処理プログラムのフローチャートである。

【図17】第1BET画面において、当選回数BETボタンを用いてベットした場合の表示画面の説明図である。

【図18】第2 BET画面において、当選回数BETボタンを用いてベットした
の表示画面の説明図である。

【符号の説明】

【0116】

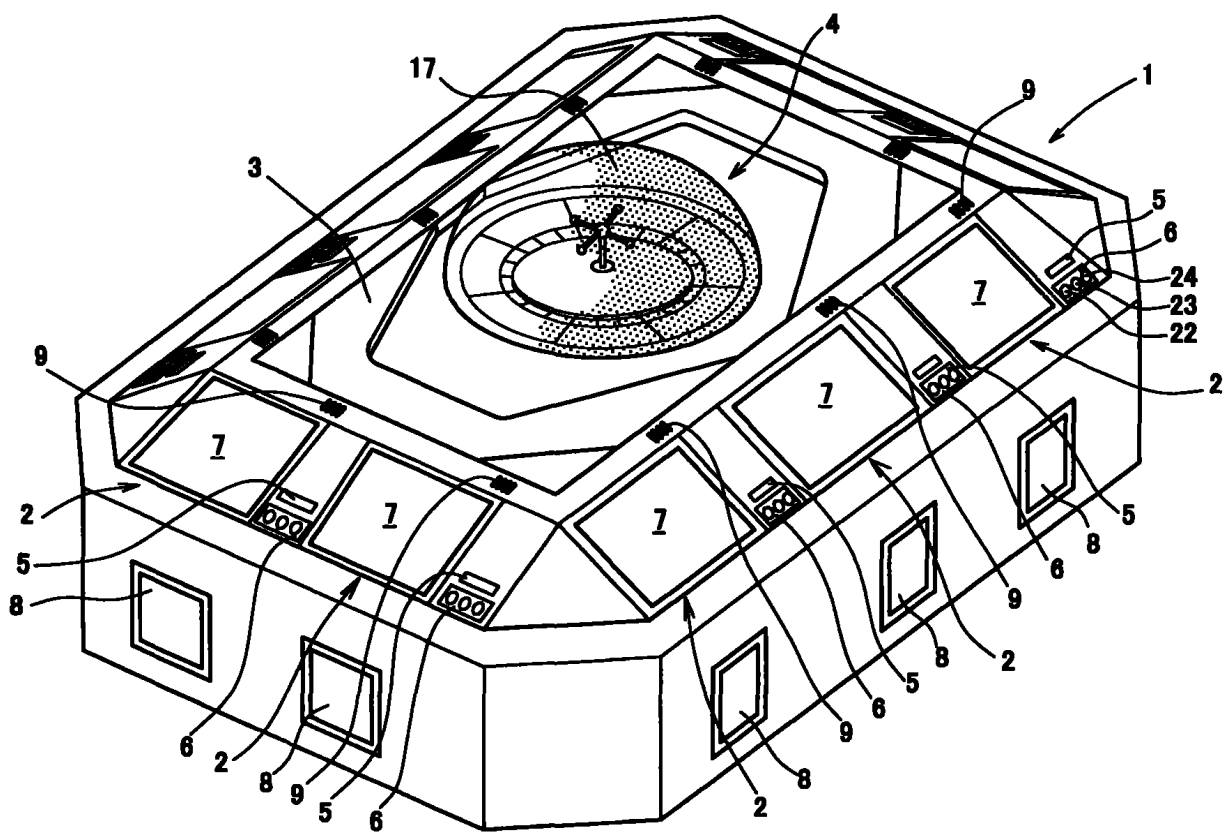
1	ルーレットゲーム機
2	サテライト
4	ルーレット盤
7	画像表示装置
16	ボール
30	テーブル式ベッティングボード
31	第1 BET画面
32	ホイール式ベッティングボード
33	第2 BET画面
43、60	当選回数BETボタン
43A、60A	レベル0 BETボタン
43B、60B	レベル1 BETボタン
43C、60C	レベル2 BETボタン
43D、60D	レベル3 BETボタン
51	BET幅設定部
53	履歴グラフ
80	メイン制御用CPU
81	ROM
82	RAM
91	サテライト制御用CPU
92	ROM
93	RAM



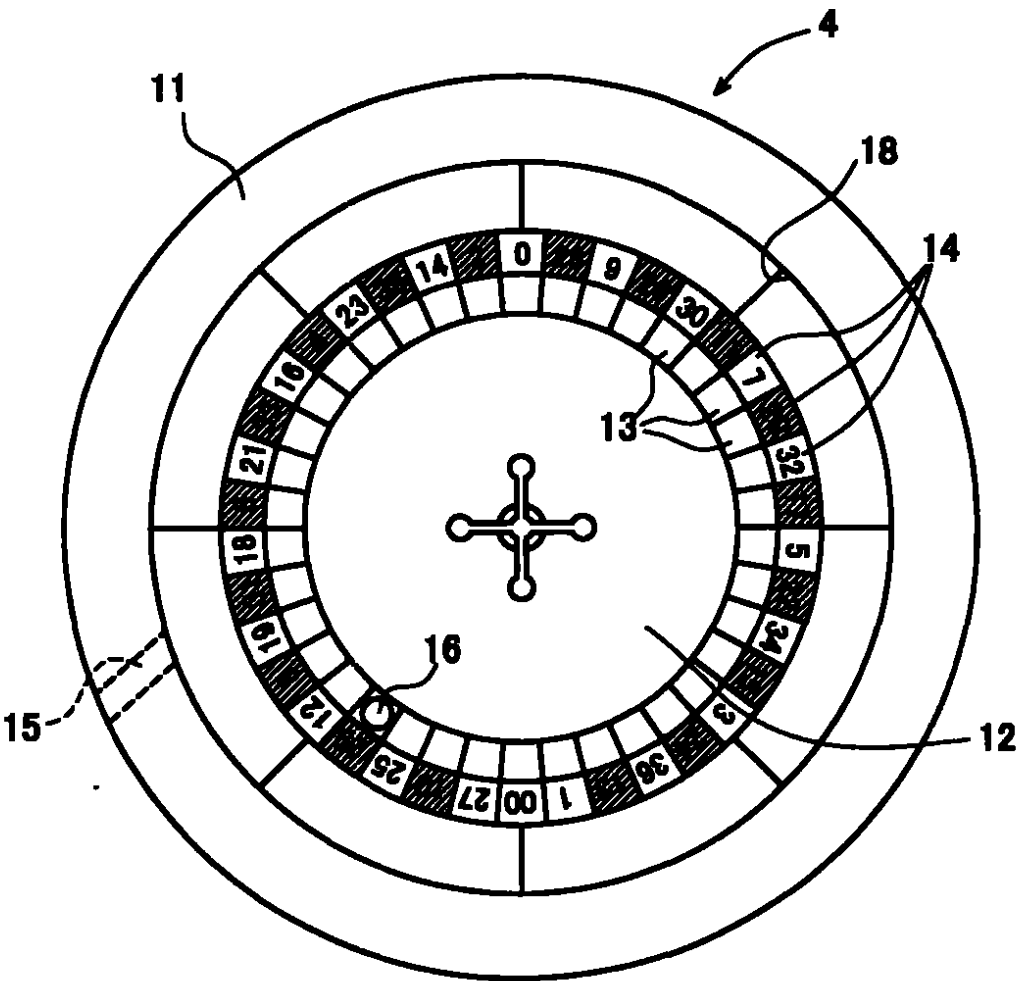
【類名】 図面
【図1】

特願2004-316057

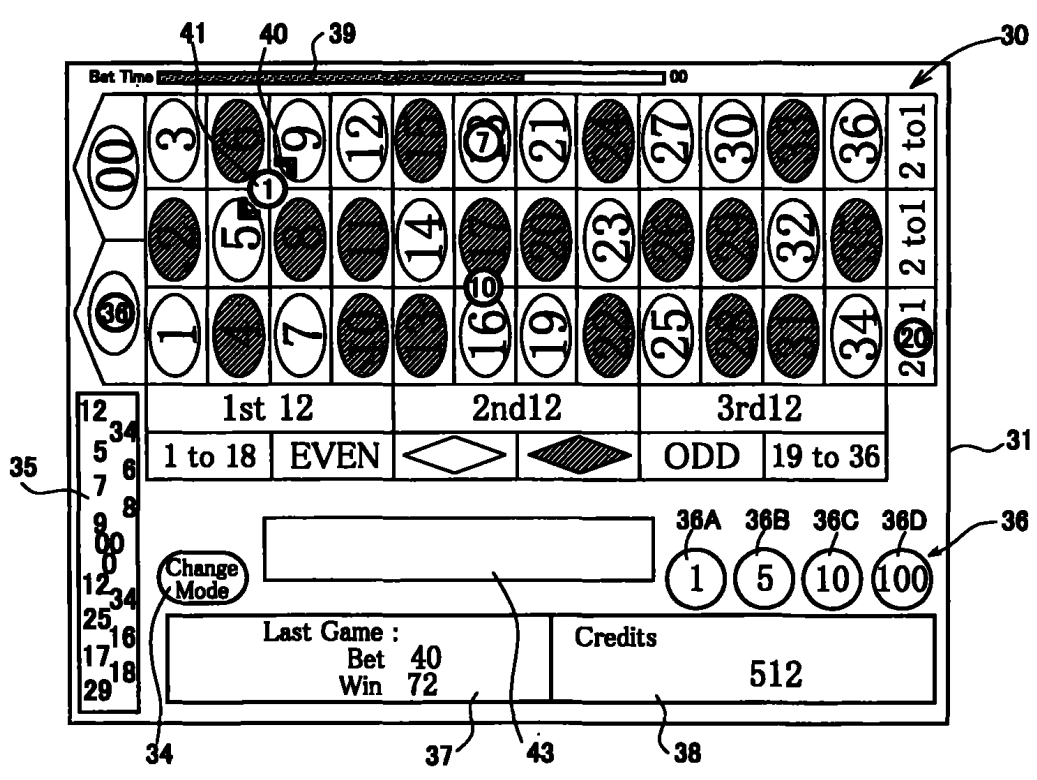
ページ: 1/1
12/1



【図2】

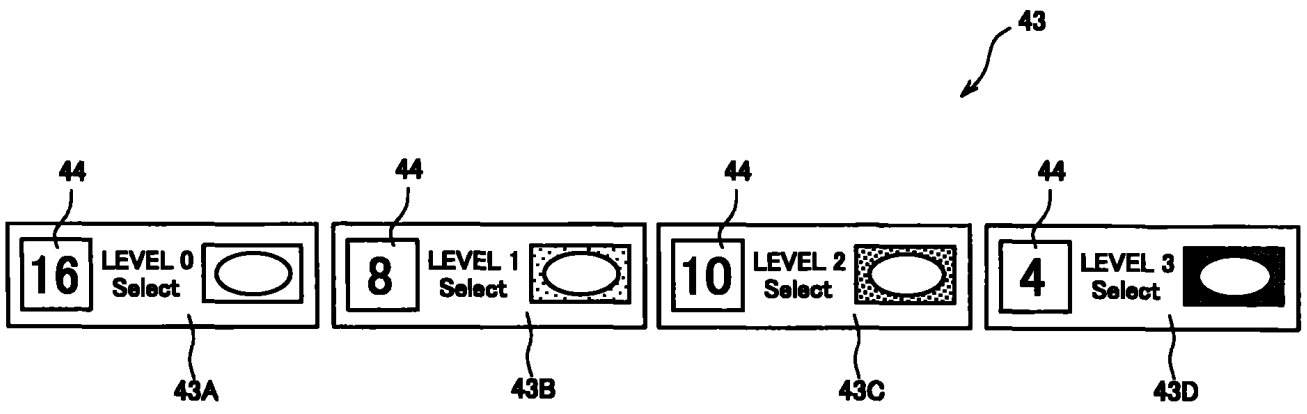


【図 3】



ページ: 3/16

246



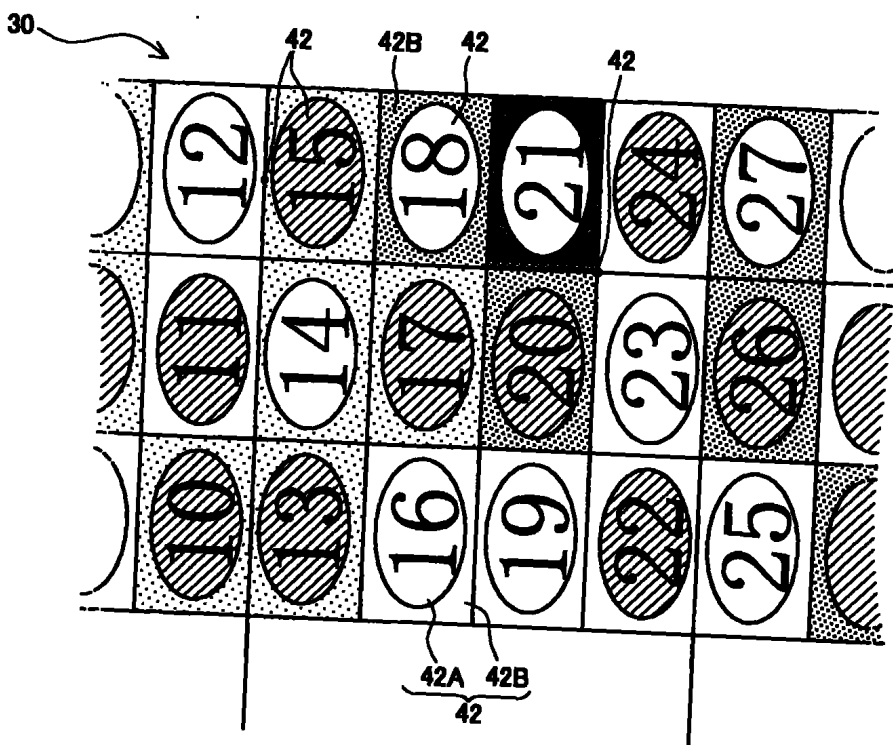
【図5】

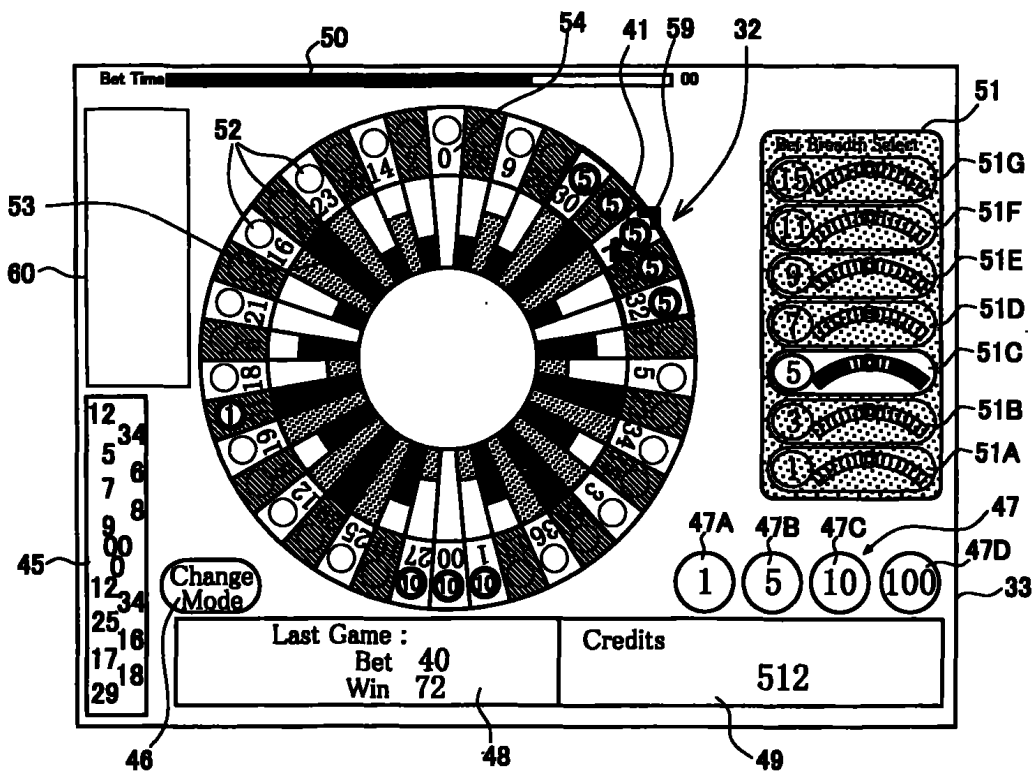
特願2004-316057

ページ:

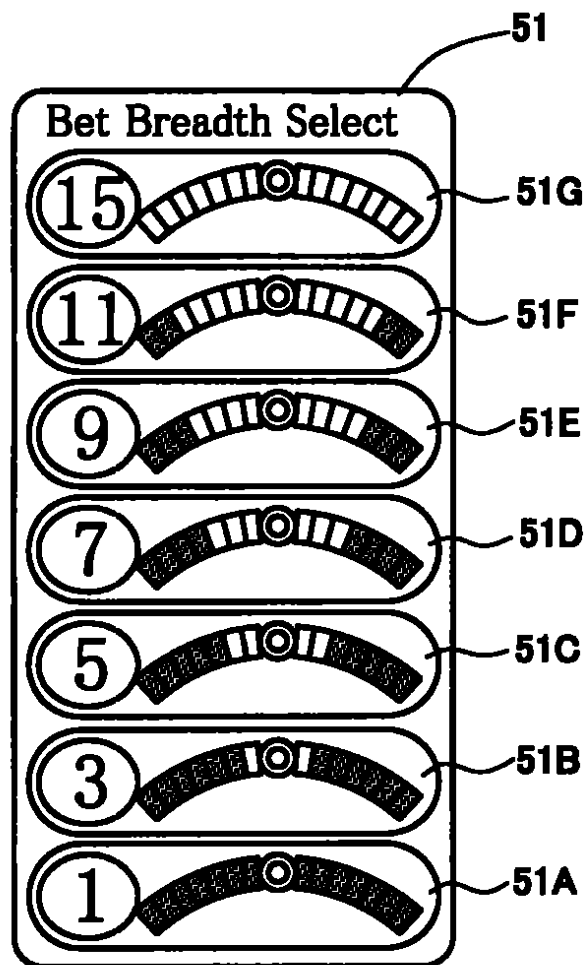
5/19

[Handwritten signature]

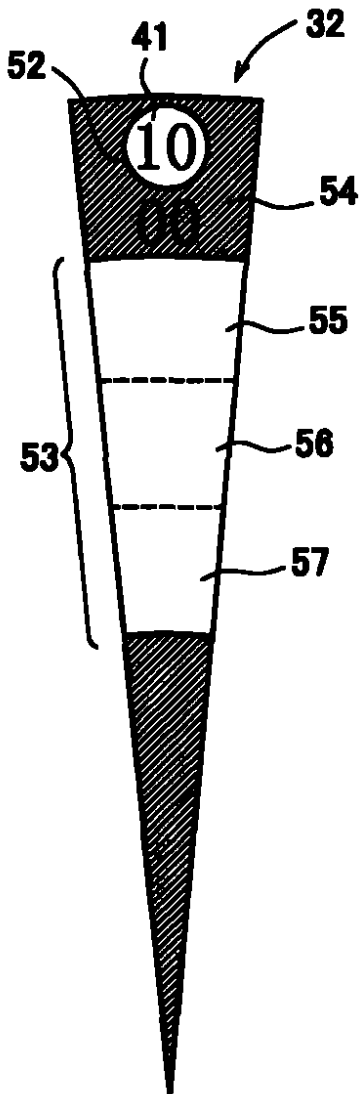




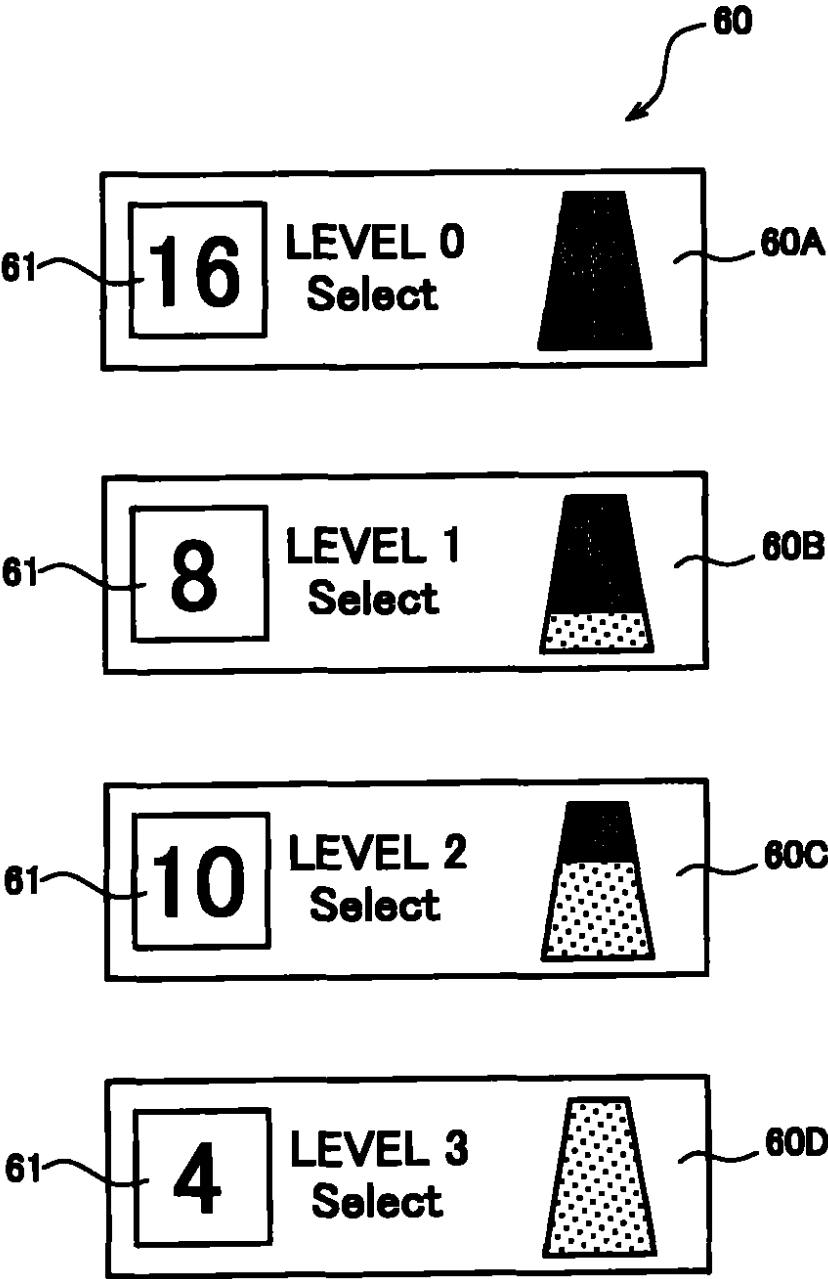
【図 7】



【図8】



【図9】



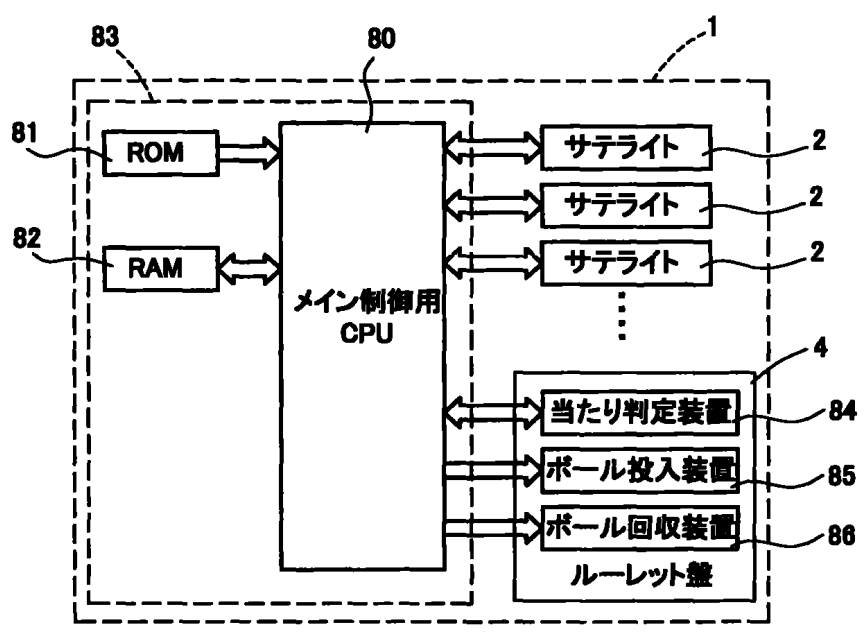
【図10】

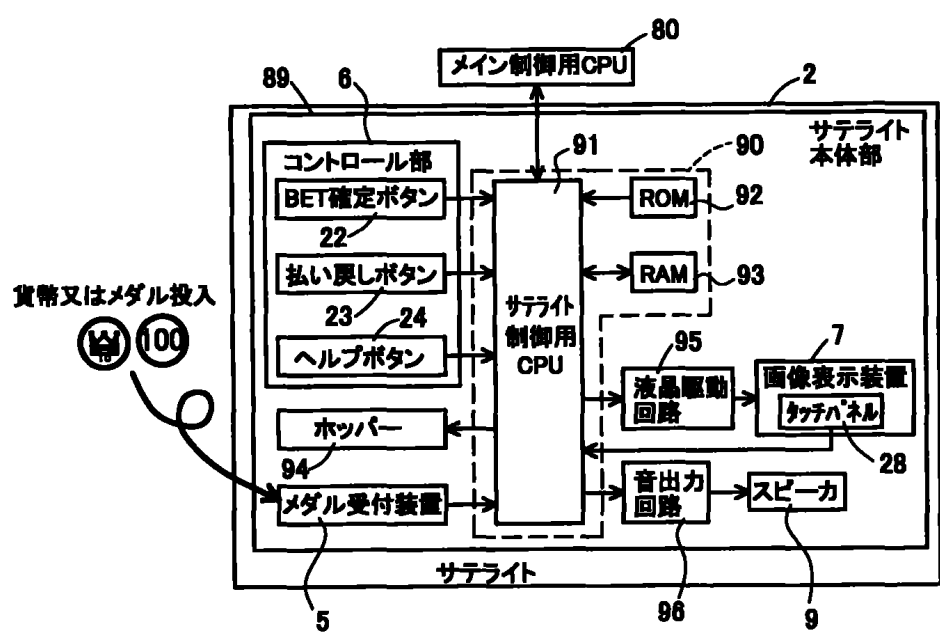
特願2004-316057

ページ:

10/22

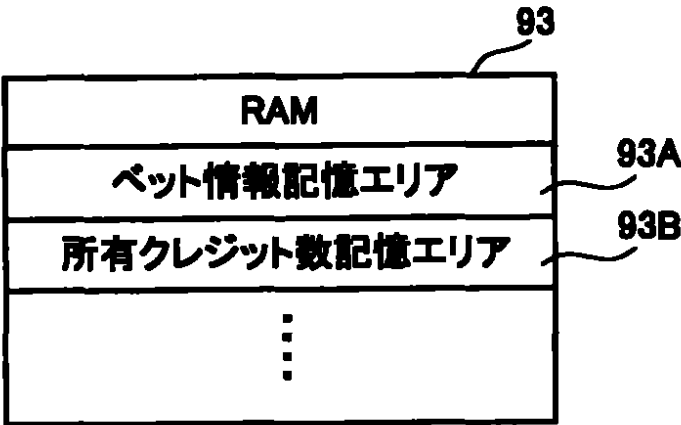
10/22



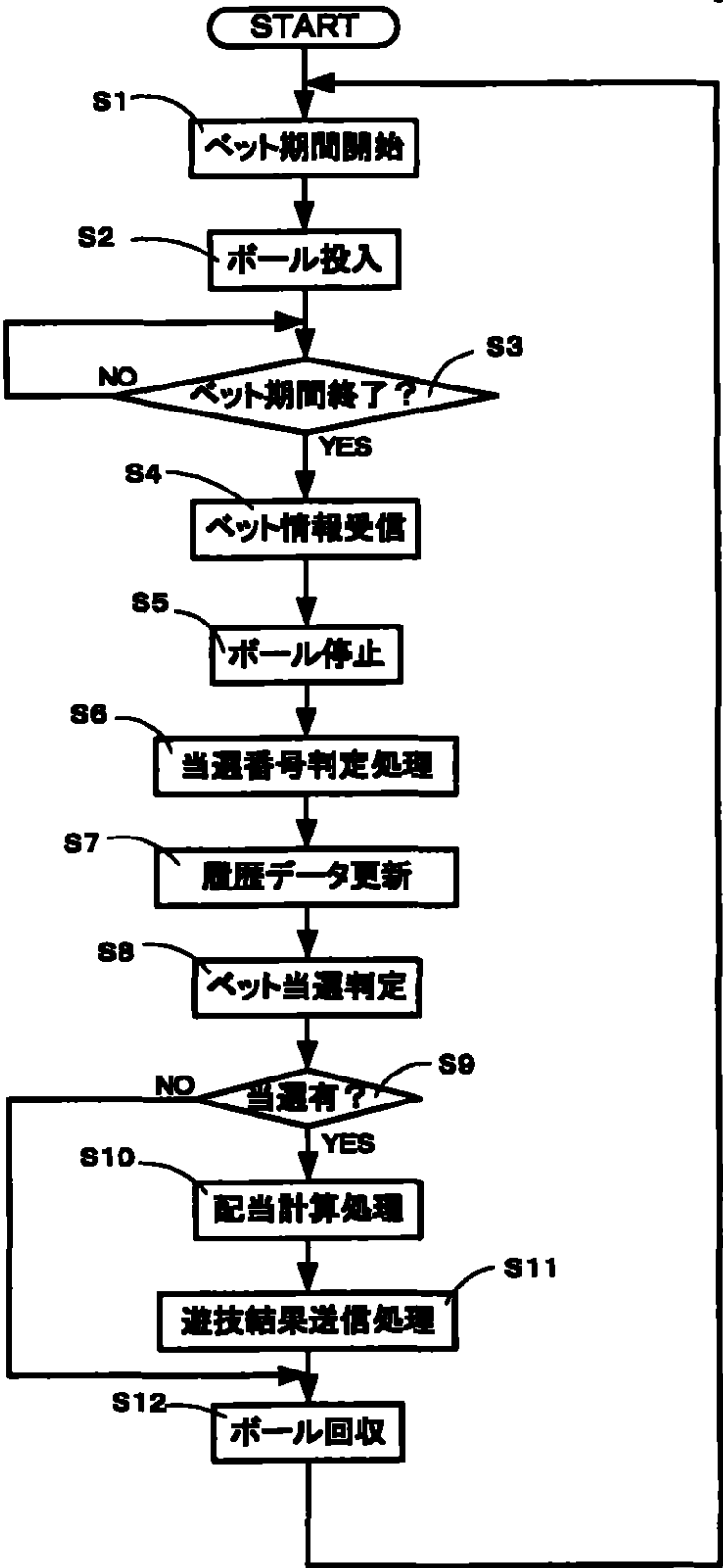


~~253~~ 253

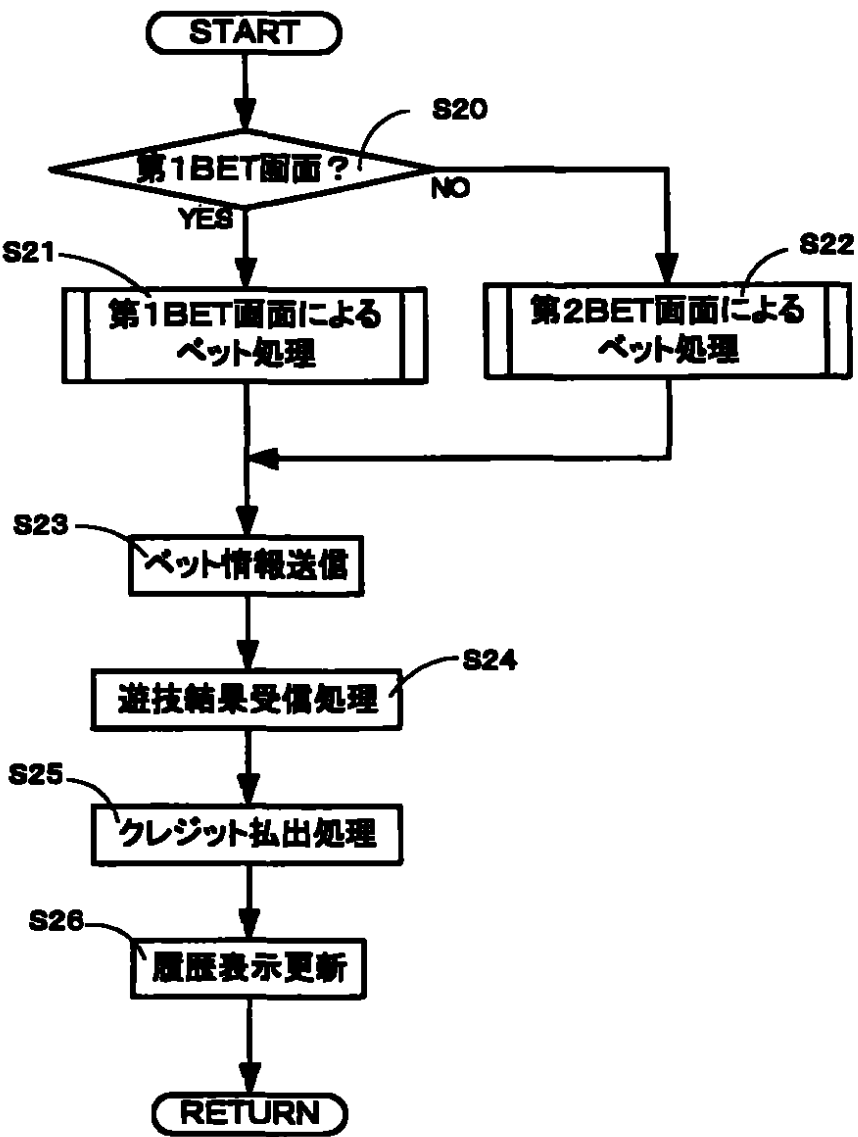
【図12】



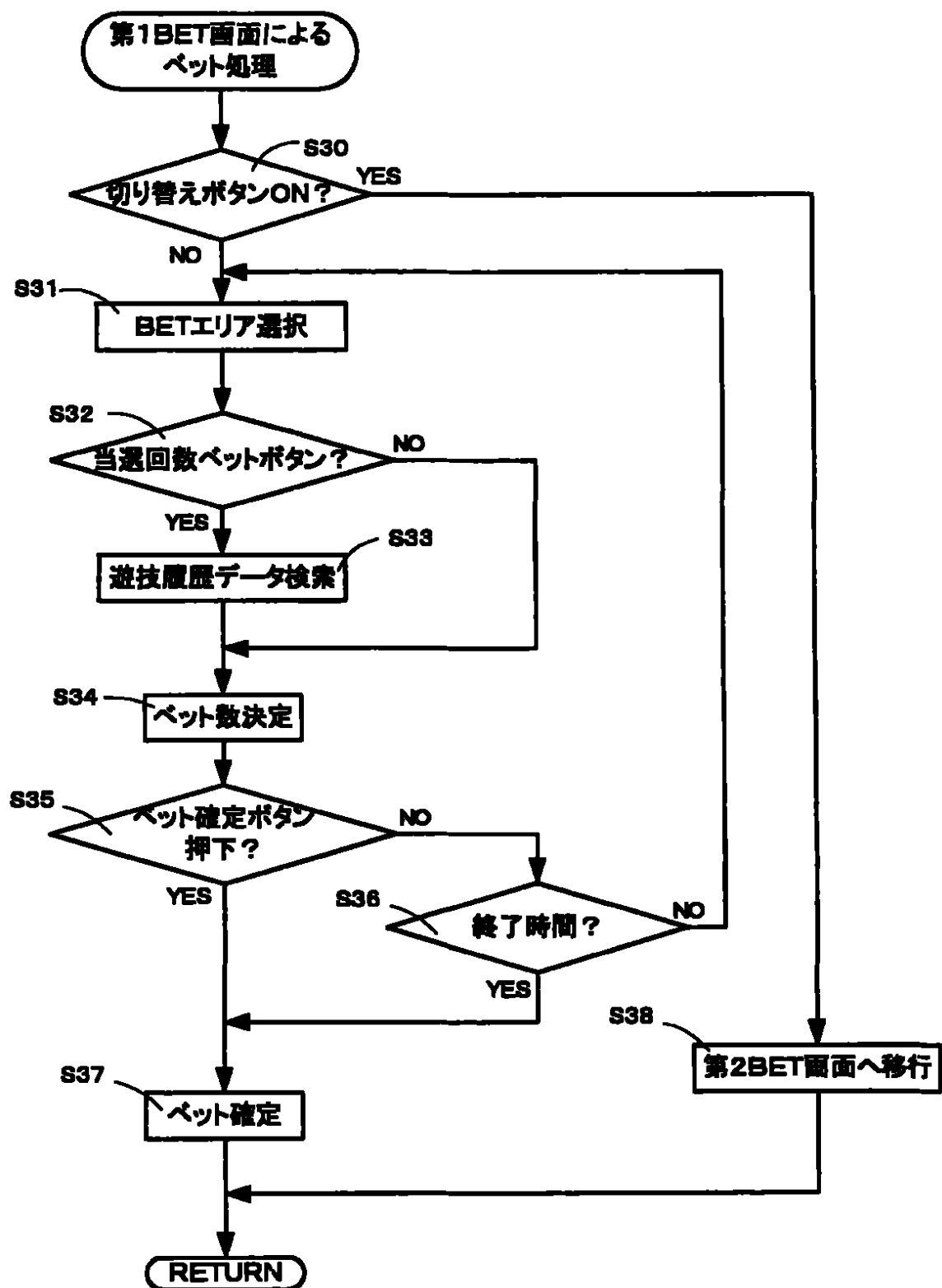
【図13】



【図14】

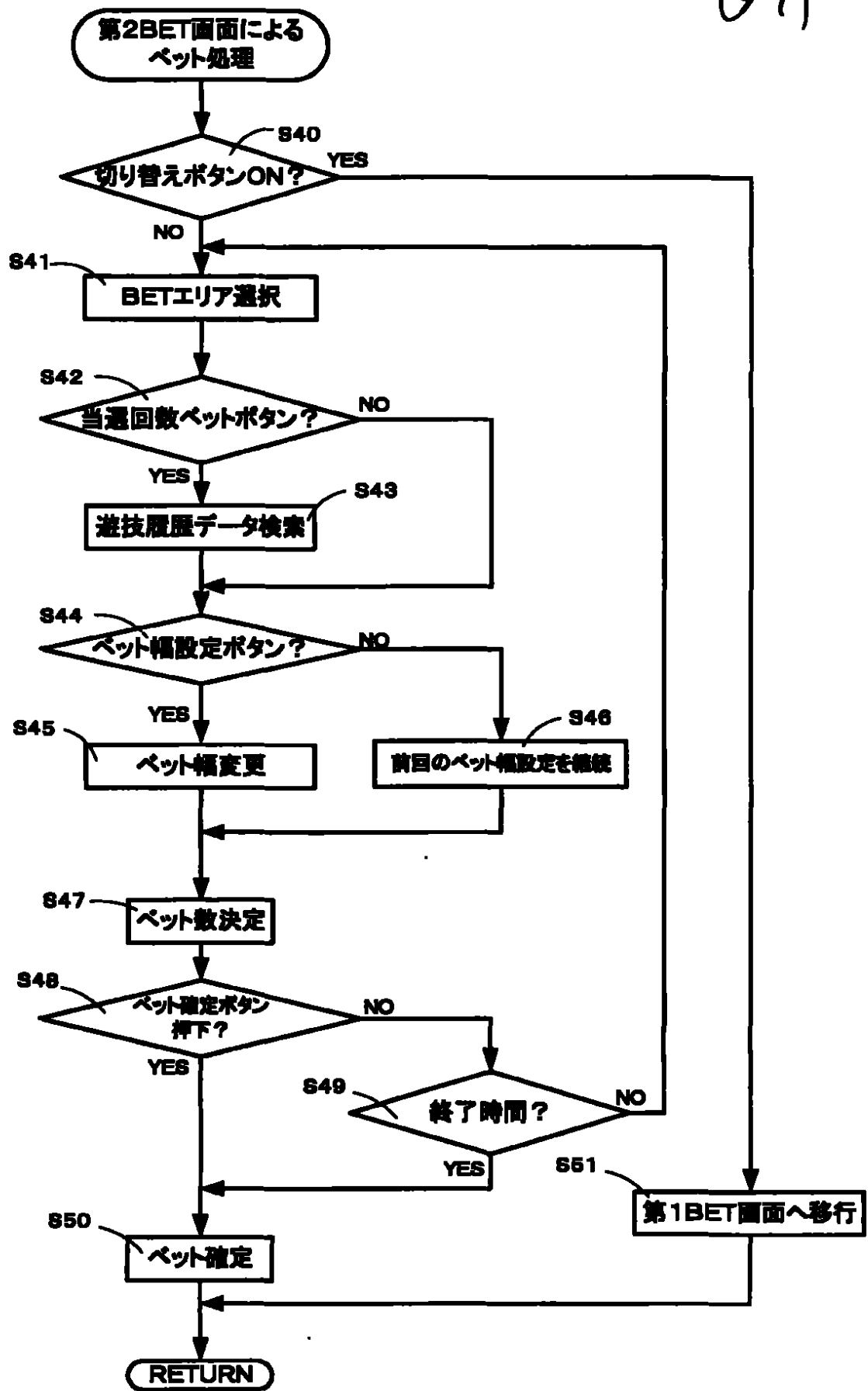


【図15】

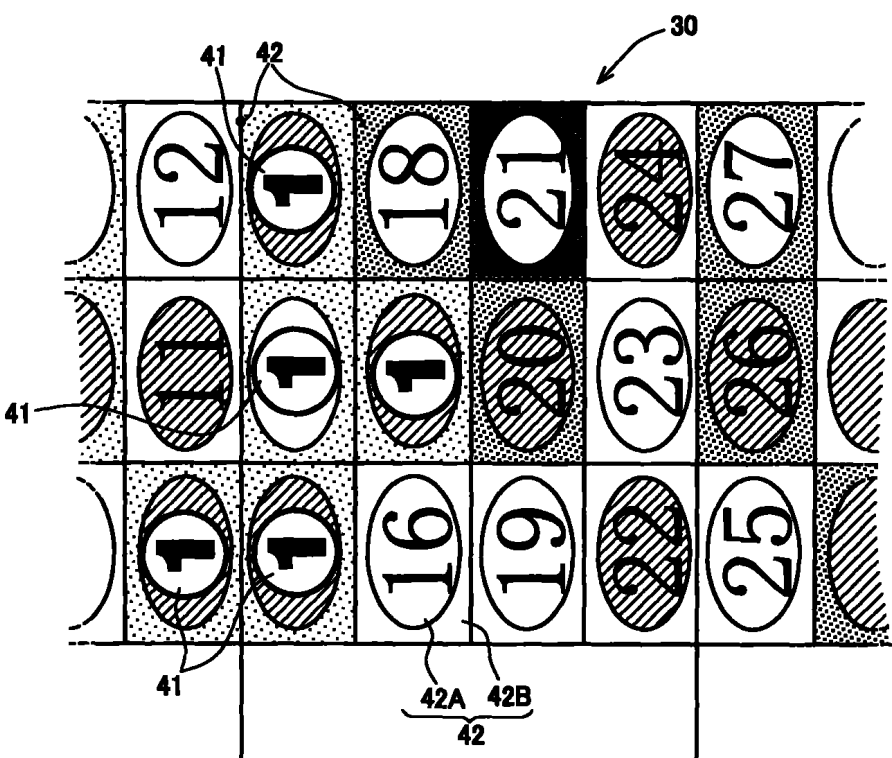


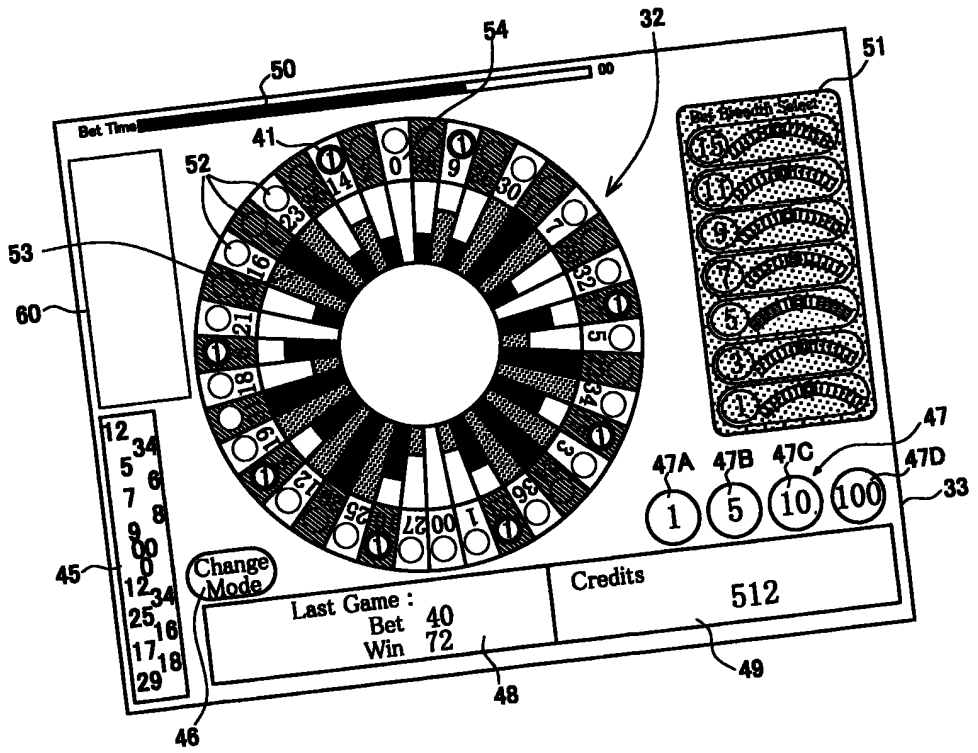
259

【図16】



【図 171】





【書類名】要約書

【要約】

【課題】遊技結果の履歴に基づくベットを可能とすることにより遊技性を多様化したルーレットゲーム装置に関する。

【解決手段】

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、ホイール式ベッティングボード32が設けられた第2BET画面33においては、当選回数BETボタン43、60を押圧することにより、RAM82、93に格納された直近100ゲームの当選番号の履歴データから、押圧された当選回数BETボタン43、60に該当するBETエリア42、52の全てにベットするように構成するとともに、第1BET画面31と、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、互いに切換表示可能とする。

【選択図】 図18

特願2004-316057

出願人履歴情報

1/263

識別番号

[598098526]

1. 変更年月日

1998年 7月23日

[変更理由]

新規登録

住所

東京都江東区有明3丁目1番地25

氏名

アルゼ株式会社

出証番号 出証特2005-3092501

REPUBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCI

Folio 264

2020
Bogotá D.C.,

Doctor(a)
CADENA SARMIENTO JUAN PABLO
Apoderado(a) y/o Representante de
ARUZE CORP

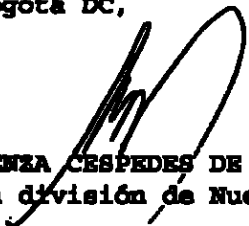
REFERENCIA	Radicación No. 05 109679
	Trámite 2
	Evento 1
	Actuación 416
	Oficio No. 2863
	Folios 1

Teniendo en cuenta que la solicitud de privilegio de patente que se tramita bajo el expediente indicado en la referencia, reúne los requisitos de forma establecidos en los artículos 26 y 27 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, y en las demás disposiciones vigentes sobre la materia, se envía el extracto de la solicitud a la Oficina de Comunicaciones para efecto de su publicación en la Gaceta de Propiedad Industrial, conforme lo establece el artículo 40 de la misma Decisión.

Siendo manifestación expresa del interesado de efectuar la publicación "inmediato", está se realizará en la próxima gaceta de Propiedad Industrial.

Cúmplase
Dado en Bogotá DC,

27 MAR 2020


ALIX CARMONA CESPEDES DE VERGEL
Jefe de la división de Nuevas Creaciones

adpa10