

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3783262号
(P3783262)

(45) 発行日 平成18年6月7日(2006.6.7)

(24) 登録日 平成18年3月24日(2006.3.24)

(51) Int. Cl.	F I
A 6 3 F 9/00 (2006.01)	A 6 3 F 9/00 5 0 2 Z
A 6 3 F 13/12 (2006.01)	A 6 3 F 13/12 C
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 5 5 Z

請求項の数 4 (全 19 頁)

<p>(21) 出願番号 特願平8-251 (22) 出願日 平成8年1月5日(1996.1.5) (65) 公開番号 特開平9-187569 (43) 公開日 平成9年7月22日(1997.7.22) 審査請求日 平成14年12月18日(2002.12.18)</p>	<p>(73) 特許権者 000150051 株式会社竹屋 愛知県春日井市美濃町二丁目98番地 (74) 代理人 100082500 弁理士 足立 勉 (72) 発明者 竹内 正博 愛知県春日井市如意申町3丁目2番地の3 (72) 発明者 若菜 芳生 愛知県春日井市稲口町3丁目17番地の4 (72) 発明者 田結 誠 東京都中野区新井4丁目4番3号 (72) 発明者 竹内 英勝 愛知県春日井市東野町西二丁目14番地の 15</p>
---	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機及び遊技施設

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

当該遊技機の遊技者以外の者によって遊技され、通常状態と、当該装置の遊技者にとつて該通常状態よりも有利な状態である特典状態との、少なくとも2つの遊技状態を有する複数の遊技用装置の遊技状態を検知する検知手段と、

次に特典状態に遷移する前記遊技用装置の指定を受け付ける第1指定手段と、

前記第1指定手段における遊技用装置の指定に対して賭ける賭け点を受け付ける第2指定手段と、

前記第1指定手段により受け付けられた前記遊技用装置の指定が当たったか否かを、前記検知手段による検知結果に基づいて判定する判定手段と、

前記判定手段により前記遊技用装置の指定が当たると判定された場合に、予め設定された配当、及び前記第2指定手段により受け付けられた前記賭け点に応じ、遊技者の獲得点数を算出し、該獲得点数を遊技者に対して付与する付与手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

通常状態と、当該装置の遊技者にとって該通常状態よりも有利な状態である特典状態との、少なくとも2つの遊技状態を有する複数の遊技用装置の遊技状態を検知する検知手段と、

次に特典状態に遷移する前記遊技用装置の指定を受け付ける第1指定手段と、

前記第1指定手段における遊技用装置の指定に対して賭ける賭け点を受け付ける第2指

10

20

定手段と、

前記第1指定手段により受け付けられた前記遊技用装置の指定が当たったか否かを、前記検知手段による検知結果に基づいて判定する判定手段と、

前記判定手段により前記遊技用装置の指定が当たると判定された場合に、予め設定された配当、及び前記第2指定手段により受け付けられた前記賭け点に応じ、遊技者の獲得点数を算出し、該獲得点数を遊技者に対して付与する付与手段と、

前記遊技用装置の遊技状態を記録する状態記録手段と、

前記状態記録手段によって記録された遊技状態を出力する仮想操作手段と、

前記仮想操作手段によって出力される遊技状態に基づいて、次に特典状態に遷移する前記遊技用装置の指定を受け付ける仮想予想受付手段と、

を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項3】

前記検知手段による検知結果に応じて前記配当を設定する配当設定手段を備えた、ことを特徴とする請求項1または請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

少なくとも上下2つの部屋からなり、請求項1から請求項3にいずれか記載の遊技機が設置された遊技施設であって、該上下2つの部屋を連通する開口が、上の部屋の床に形成され、且つ、該下の部屋には、前記遊技用装置が配置され、一方、前記上の部屋には、前記第1指定手段が配置され、しかも当該遊技機の遊技者が、前記開口から、前記下の部屋の前記遊技用装置を、俯瞰可能にされていることを特徴とする遊技施設。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ピンボールゲーム機、ビデオゲーム機等の遊技機を配置した遊技施設（俗に言うゲームセンター）、及び前記遊技機（より詳しくはカジノのゲーム機を模し、メダル、チップ等を賭けて遊技するための遊技機）に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来より、カジノを模したゲームセンター、若しくはゲームセンターの、カジノ風にされた一角においては、そのゲームセンターでのみ通用するコイン等を遊技機に投入し、遊技機を作動させ、特定の役になると、予め設定された配当に応じて所定数のコイン等が排出される、といった遊技が可能な遊技機が設置されている。

【0003】

これを発展させたものとして、競馬場を模した設備を備え、そのコース上に模型の馬を走らせ、遊技者に着順予想をさせる遊技機もある。こうした遊技機はスロットマシンに比べ設備が大がかりな反面、華やかであり、コインを投入したり着順予想を入力するための構成を、競馬場の周りに複数設置しておけば、大勢で同時に楽しめるという利点がある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このような競馬場を模した構成も、所詮は模型に過ぎず、実際の競馬に比べ、臨場感に乏しいことは否めない。また遊技者がいないと、この模型の競馬場は、ゲームセンターのフロアにおいて広面積を占めるだけで、殆ど役に立たない設備になってしまう。

【0005】

本発明はかかる課題に鑑みなされたもので、臨場感豊かな遊技機を提供することを目的としている。

【0006】

【課題を解決するための手段】

かかる目的を達成するためになされた本発明の請求項1に記載の遊技機は、当該遊技機の遊技者以外の者によって遊技され、通常状態と、当該装置の遊技者にとって該通常状態

10

20

30

40

50

よりも有利な状態である特典状態との、少なくとも2つの遊技状態を有する複数の遊技用装置の遊技状態を検知する検知手段と、次に特典状態に遷移する前記遊技用装置の指定を受け付ける第1指定手段と、前記第1指定手段における遊技用装置の指定に対して賭ける賭け点を受け付ける第2指定手段と、前記第1指定手段により受け付けられた前記遊技用装置の指定が当たったか否かを、前記検知手段による検知結果に基づいて判定する判定手段と、前記判定手段により前記遊技用装置の指定が当たると判定された場合に、予め設定された配当、及び前記第2指定手段により受け付けられた前記賭け点に応じ、遊技者の獲得点数を算出し、該獲得点数を遊技者に対して付与する付与手段と、を備えることを特徴とする。

【0007】

また、請求項2に記載の本発明は、通常状態と、当該装置の遊技者にとって該通常状態よりも有利な状態である特典状態との、少なくとも2つの遊技状態を有する複数の遊技用装置の遊技状態を検知する検知手段と、次に特典状態に遷移する前記遊技用装置の指定を受け付ける第1指定手段と、前記第1指定手段における遊技用装置の指定に対して賭ける賭け点を受け付ける第2指定手段と、前記第1指定手段により受け付けられた前記遊技用装置の指定が当たったか否かを、前記検知手段による検知結果に基づいて判定する判定手段と、前記判定手段により前記遊技用装置の指定が当たると判定された場合に、予め設定された配当、及び前記第2指定手段により受け付けられた前記賭け点に応じ、遊技者の獲得点数を算出し、該獲得点数を遊技者に対して付与する付与手段と、前記遊技用装置の遊技状態を記録する状態記録手段と、前記状態記録手段によって記録された遊技状態を出力する仮想操作手段と、前記仮想操作手段によって出力される遊技状態に基づいて、次に特典状態に遷移する前記遊技用装置の指定を受け付ける仮想予想受付手段と、を備えたことを特徴とする。

【0009】

請求項3に記載の本発明は、請求項1または請求項2に記載の遊技機において、前記検知手段による検知結果に応じて前記配当を設定する配当設定手段を備えたことを特徴とする。

【0011】

請求項4に記載の本発明は、少なくとも上下2つの部屋からなり、請求項1から請求項3にいずれか記載の遊技機が設置された遊技施設であって、該上下2つの部屋を連通する開口が、上の部屋の床に形成され、且つ、該下の部屋には、前記遊技用装置が配置され、一方、前記上の部屋には、前記第1指定手段が配置され、しかも当該遊技機の遊技者が、前記開口から、前記下の部屋の前記遊技用装置を、俯瞰可能にされていることを特徴とする。

【0012】

【発明の実施の形態】

請求項1に記載の遊技機は、従来の同種の遊技機においては、遊技者が自らプレイするスロットマシンや、模型の競馬場を賭けの対象にしていたのを、当該遊技機の遊技者以外の者によって遊技される遊技用装置にしたことが特徴である。

【0013】

検知手段は、当該遊技機の遊技者以外の者によって遊技され、通常状態と、当該装置の遊技者にとって該通常状態よりも有利な状態である特典状態との、少なくとも2つの遊技状態を有する複数の遊技用装置の遊技状態を検知する。また第1指定手段は、次に特典状態に遷移する遊技用装置の指定を受け付ける。更に第2指定手段は、第1指定手段における遊技用装置の指定に対して賭ける賭け点を受け付ける。そして判定手段は、第1指定手段により受け付けられた遊技用装置の指定が当たったか否かを、検知手段による検知結果に基づいて判定する。更に付与手段は、判定手段により遊技用装置の指定が当たると判定された場合に、予め設定された配当、及び第2指定手段により受け付けられた賭け点に応じ、遊技者の獲得点数を算出し、該獲得点数を遊技者に対して付与する。

【0014】

なお、ここで賭け点とは、当該遊技機が設置される遊技施設において、価値を持つものとして用いられるコイン、メダル、チップ等を指す。これらは何れも、実体を持つ価値担体であるが、もし当該遊技機が点数用の表示装置を備えていれば、この表示装置に表示される点数でも良い。この場合には賭け点は、実体を持たないことになり、これを「遊技者に付与する」とは、単にこの表示装置に獲得点数を表示することを意味する。

【0016】

そしてこの遊技用装置は、操作者によって実際に遊技されているものであるもので、臨場感は極めて高い。しかも、単に臨場感が得られるだけでなく、次のような新たな興味も得られる。すなわち遊技者は、遊技をしていないときには、操作者となることができ、これにより付加的な思い入れを抱くことが可能になる。

10

【0017】

例えば、遊技用装置で遊技をしてから、当該遊技機の遊技に臨むと（あの遊技用装置は易しかったから操作者が勝つであろう）又は（最高得点が非常に高いので更新はされないであろう）のように、遊技用装置を遊技した際の体験を、当該遊技機にて遊技をする際の判断材料とすることができる。この逆に遊技機で遊技をした後に、遊技用装置にて遊技する場合にも（あの遊技用装置は逆転勝ちが多いのでおもしろい。自分も遊んでみよう）等と、当該遊技機の遊技体験に基づく判断ができる。

【0018】

また遊技者がいなくても、遊技用装置にて遊技することができるので、遊技用装置のための設置スペースも無駄にならない。

20

【0023】

ここで特典状態とは、通常状態よりも操作者にとって有利な状態を指す。もし遊技用装置がパチンコ機であれば、一般に大当たりと呼ばれる状態が特典状態に相当し、パチスロ機であれば、ボーナスゲーム等と呼ばれる状態がこれに相当する。大当たり状態、ボーナスゲームの何れにせよ、この特典状態になる確率は、ほとんどの機種においてマイクロコンピュータ等にて明確に設定されているのでこの確率及び遊技用装置の台数等から、配当を比較的容易に設定することができる。また遊技者にとっても予想がしやすい。

【0024】

そして特典状態は、遊技用装置の操作者にとって有利な状態であるので、最も気分が盛り上がる状態である。従い、当該遊技機の遊技者にとっても、例えば排出個数や操作者の存否に比べて、思い入れがし易く、予想するのが楽しい。なお特典状態は、遊技用装置を運営する側にとっては不利な状態であるため、遷移する確率は通常、低くされている。従い遊技者が予想はしたものの、その結果が出る（つまり複数の遊技用装置の内のどれかが新たに特典状態に遷移する）まで長時間待たされる、という事態も起こり得る。これは遊技用装置の台数を増やすことにより軽減される。つまり設置台数を増やすほど、少なくとも1台の遊技用装置が特典状態になる確率が增大するので、結果が速やかに出て、遊技者を待たせない。一方、操作者が極めて少ない状況でも、遊技を可能にしたのが請求項2の遊技機である。すなわち、請求項2に記載の遊技機は、遊技用装置の遊技状態を記録する状態記録手段と、状態記録手段によって記録された遊技状態を出力する仮想操作手段と、仮想操作手段によって出力される遊技状態に基づいて、次に特典状態に遷移する遊技用装置の指定を受け付ける仮想予想受付手段と、を備えている。つまり、請求項2に記載の遊技機においては、例えば操作者が少なく、当該遊技機の遊技が成立しにくい状況でも、仮想予想受付手段が、状態記録手段によって過去に記録された遊技状態を出力させることにより、いわば仮想的な遊技状態を再現する。そして、仮想予想受付手段を介して遊技者から予想を受け付けるので、複数の遊技用装置の状況に関わらず、常に遊技を行なうことができる。

30

40

【0025】

また、特典状態に次に遷移する遊技用装置を予想するにしても、様々な賭け方が考えられる。例えば、競馬の如く、複数の遊技用装置に「枠」を設定し、この枠番に対して賭けたり、連勝方式にしたり、或は各遊技用装置に予め番号を連番で与えておき、ルーレットの

50

如く、その番号が偶数の遊技用装置に賭けたり3の倍数のものに賭けたりする、等の賭け方や、これらの内の幾つかの方法を同時に指定する賭け方が考えられる。こうした様々な賭け方の配当を固定しておく（例えば、奇数に賭けて当たったときの配当を2倍に設定したら、永遠に2倍のままにする等）と、不都合な場合がある。例えば、奇数の番号が付けられた遊技用装置のみが操作されている状況では、「次に特典状態に遷移する遊技用装置」の番号はほぼ確実に奇数であるから、この配当を2倍に固定するのは不合理である。

【0026】

これに対応するために、請求項3に記載の遊技機では、検知手段による検知結果に応じて配当を設定する配当設定手段を備えている。「検知結果に応じて配当を設定する」とは、例えば前記のように奇数番号の遊技用装置のみが操作されている状況では、奇数に賭けた場合の配当は1.001倍にし、偶数の配当は1000倍にする、等のようにすることである。

10

【0027】

従い、請求項3に記載の遊技機によれば、遊技状態によらず、常に適切な配当を設定することができる。また配当設定手段を利用して、遊技者に遊技をやめさせることもできる。これには、全ての配当を1以下の値にする。すると遊技が成立しなくなり、遊技者に遊技の終了を迫ることができる。これは極めて消極的な方法ではあるが、遊技をするのに不適切な遊技状態（操作者が極めて少ない場合等）となったときや、ゲームセンターを閉店させたいときには便利である。

【0030】

20

以上説明してきた請求項1～請求項5に記載の遊技機において、遊技用装置の設置場所は、遊技者が操作者になったり操作者が遊技者になったりする便宜を図るならば、できる限り遊技者の近傍が望ましい。しかし、必ずしも近くでなくとも良い。

【0031】

例えば、指定手段はゲームセンターに配置し、遊技用装置はゲームセンターと壁を隔てた別の部屋に設置しても良い。遊技用装置が電子音等の音を発生させるものである場合には、このように壁で隔てると、遊技者がこれらの音に紛らわされることがなく、遊技に集中することができる。なお、この場合、遊技者はモニターで別室の状況を観察しながら、第1指定手段に予想を入力するようにすると良い。

【0032】

30

これよりも遊技者から遊技用装置が離れた態様としては、ゲームセンターとは別棟にある既存のパチンコホールに設置された遊技用装置の内の何台か（又は全て）を遊技用装置とする、という案がある。この場合、遊技用装置のための設置面積を新たに確保する必要がなくなる。また、更に異なる配置として、請求項4に記載の遊技施設のようにしてもよい。

【0033】

すなわち請求項4の遊技施設においては、少なくとも上下2つの部屋からなる遊技施設内に、請求項1から請求項3に記載された遊技機の内いずれかを設置している。そして第1指定手段は上の部屋に配置し、複数の遊技用装置は下の部屋に配置する。つまり、当該遊技機の遊技者は、上の部屋で遊技を楽しみ、遊技用装置の操作者は下の部屋で操作することになる。そして上の部屋の床には開口が形成され、両部屋を連通する吹き抜き状の開口を有している。そしてこの開口を通じて、上の部屋にいる遊技者から、階下の遊技用装置の様子を俯瞰できるようにされている。

40

【0034】

従い、請求項4に記載の遊技施設によれば、遊技者は、複数の遊技用装置を目視しながら遊技可能なため、臨場感を更に高めることができる。また、階段やエレベータ等にて上下の部屋を行き来可能にしておけば、下の部屋で遊技用装置を操作してから、上の部屋の当該遊技機で遊技したり或はこの逆の行為をしたりすることが容易にできる。

【0035】

【実施例】

50

本発明の1実施例である遊技施設1について図1を用いて説明する。

まず図1は遊技施設1の説明図であり、図1(a)は、2階の見取り図、図1(b)は図1(a)のA-A断面図である。なお本図においては、本発明に関連の深い構成を簡略に表し、窓、柱、空調設備等は図示していない。

【0036】

本図に示すように遊技施設1は、2階建の建築物であり、2階ホールBのフロア3には略楕円形の開口5が形成されて1階ホールCを俯瞰できるようにされている。開口5の周りには階段状の遊技エリア7が設けられており、各段には、本発明の指定手段に相当する投票機9が複数、設けられている(図1(b)においては図示せず)。

【0037】

また遊技エリア7の外側には、投票テーブル11が8台設置されており、ここでも遊技エリア7と略同様の遊技ができるようにされている。

フロア3には、前記以外の遊技をするための遊技機13や、当該フロア3にて用いられるコインを販売する自動販売機15も設置されている。開口5の中に示されている略矩形のものは、1階ホールCに設置されたパチンコ島17である。2階ホールBの天井21において、ちょうど開口5の真上には、図1(b)に示すように中央ディスプレイ23が吊り下げられている。中央ディスプレイ23は、図1(b)の手前方向だけではなく、奥方向及び左右方向にも画面を備えており、四方から同一の画像を見ることができるようになっている。この2階ホールBと1階ホールCとは、図1(a)に示した階段19にて行き来できる。

【0038】

1階ホールCは、通常のパチンコホールとして構成されており、フロア25には景品交換等を行なうためのカウンタ27や、前記のパチンコ島17が設置されている。パチンコ島17とは、パチンコ機を複数列設させたもので、遊技施設1では20台のパチンコ機を備えるパチンコ島17が20列、設置され、1階ホールC全体で400人が同時にパチンコ機を操作可能にされている。なお、これら遊技機には夫々1~400の番号が付与されている。この1階ホールCの天井(つまりフロア3の裏面)には1階ホールC全体を監視するためのビデオカメラ29(以下、単にカメラ29ともいう)が設置されている。

【0039】

以上のような構成からなる遊技施設1では、投票機9や投票テーブル11を用いて、1階ホールCの400台のパチンコ機の内、どれが新たに大当たり状態に遷移するかを予想する、という遊技が可能にされている。次に、この遊技に関わる処理を行なうシステムの構成について図2を用いて説明する。

【0040】

図2は、遊技施設1のシステム構成の概略を示すブロック図である。本図に示すように、遊技施設1の各フロアB、Cに対応して、夫々管理コンピュータ31、33を備えている。管理コンピュータ31、33は何れも、CPU、RAM、ROM、外部記憶装置、各種入出力インタフェース、及びこれら各部を結ぶバス等を備えた周知のコンピュータシステムとして構成されており、本図に示す各部と夫々通信を行なうことにより、以下に示す様々な処理を行なう。

【0041】

このうち、1階ホールCの管理コンピュータ33(以下、1階管理コンピュータ33という)は、出玉の管理、パチンコ島17を構成するパチンコ機35への玉供給等を管理しており、近年のパチンコホールが備える管理用コンピュータと特に変わらない。こうした管理に必要な情報は、1階ホールCや各パチンコ機35に設けられた各種センサ(図示せず)から得たり、パチンコ機35がそれぞれ備える遊技用のCPU37から、信号線を介して受信したりする。

【0042】

一方、2階ホールBの管理コンピュータ31(以下、2階管理コンピュータ31という)は、投票機9、及び投票テーブル11にて行なわれる遊技のための処理を行なう。このた

10

20

30

40

50

めに2階管理コンピュータ31は、投票機9、及び投票テーブル11と夫々ネットワークを構成し、データのやり取りを行なう。特に、投票テーブル11には、1階管理コンピュータ33から受信した遊技状態に関する情報(後述)が送信され、この情報は中央ディスプレイ23にも表示される。この情報は、1階管理コンピュータ33がパチンコ機35のCPU37から受け取った信号である。つまり、1階管理コンピュータ33、CPU37、及び図示しない各種センサが本発明の検知手段に相当する。

【0043】

図1(b)に示したカメラ29は、録画装置39と共に切換装置41を介して俯瞰ディスプレイ43に接続されている。2階管理コンピュータ31は、この切換装置41に対して切換指令を発し、カメラ29、録画装置39のいずれか一方から出力される画像を俯瞰ディスプレイ43に表示させる。俯瞰ディスプレイ43は、投票テーブル11の傍らに設けられた画像表示装置である。投票テーブル11で遊技する人は、遊技エリア7にて遊技する人のように開口5から1階ホールCの光景を俯瞰できないので、代わりにカメラ29で撮影した映像を見せるのである。

10

【0044】

また録画装置39は、複数のビデオデッキを備えており、カメラ29にて撮影された1階ホールCの光景を1階ホールCが稼働している間じゅう記録可能にされている。ビデオコントローラ45は、過去の、日付・時刻の光景と、それを録画したビデオデッキ及びそのビデオデッキに装填されたテープにおける録画位置とを管理している。ビデオコントローラ45が2階管理コンピュータ31から指令を受け取ると、指定された過去の時刻に録画された光景を再生することが可能に構成されている。

20

【0045】

2階管理コンピュータ31が、1階管理コンピュータ33を介して受け取ったCPU37等からの(つまり1階ホールCの各パチンコ機35からの)信号の内容は、各パチンコ機35の遊技状態に関するデータである。パチンコ機35においては、この遊技状態が様々に変化するように構成されている。これを説明するためにパチンコ機35について図3を用いて説明する。

【0046】

図3は、1台のパチンコ機35の正面図である。本図に示すようにパチンコ機35は、遊技盤面に設けられた遊技域47の中央上部に、様々な画像を表示する、液晶表示装置49が配設されており、その下方にはパチンコ玉を受け入れ易い状態に変化可能な変動入賞装置51が配設されている。

30

【0047】

操作者がハンドル52を操作することにより発射されたパチンコ玉が、本図に示した3個の始動口53の何れかにパチンコ玉が入る(以下、入賞するという)と、液晶表示装置49には、横方向に並設された数字及びアルファベットからなる3つの図柄が、夫々上から下へとスクロールされる様子が表示され、所定時間経過後に左、右、中央の順にて停止される(以下、この表示をスロット表示と言う)。本図は、こうして停止された状態の液晶表示装置49を示している。

【0048】

液晶表示装置49の下部には、スロット表示の最中に、更に始動口53へパチンコ玉が入ると1個ずつ点灯するLED55が4個設けられている。スロット表示が終了したときに、これらLED55が1つでも点灯していれば、その点灯が1つ消され、スロット表示が再開される。

40

【0049】

このスロット表示が終了した際に表示される図柄がゾロ目(つまり「7,7,7」や「A,A,A」等)であると、変動入賞装置51の前面中央に設けられた開閉板57が開かれて本図のようになり、前述の「受け入れ易い状態」となる。この開閉板57が開いてなる開口59に入賞すると、景品玉が排出される。そして開口59は本図に示したように、遊技域47に設けられた通常入賞口61よりも大きいので、開閉板57が閉じている場合に

50

比べ、非常に入賞し易い。

【0050】

このように開閉板57が開かれた状態を「大当たり状態」と呼び、パチンコ機35の遊技状態の一つである。一方、開閉板57が閉じている状態を「通常状態」と呼び、これも遊技状態の一つである。通常状態へは、所定時間経過した場合や開口59にパチンコ玉が10個入賞した場合に遷移するようにされている。但し、開口59の中の特定領域59aを玉が通過した場合には、閉じた開閉板57は再び開かれ(最高16回)、大当たり状態が継続するようにされている。この他の遊技状態としては、スロット表示で停止された右の図柄が左の図柄と同じ状態(リーチ状態と呼ぶ)や、当該パチンコ機35が操作されているか否か、がある。

10

【0051】

これらの状態の情報に、更に時刻を付加したものが、1階管理コンピュータ33を介し、2階管理コンピュータ31へ送信される。

なお1階ホールCに設置された400台のパチンコ機35は、図3に示した機種以外にも様々な機種がある。これらの機種も入賞確率が変動でき、大当たり状態を有する機種となっている。これら各パチンコ機35の機種と番号とが対応可能にされた情報は、予め2階管理コンピュータ31の備える外部記憶装置に格納されている。なお外部記憶装置については図2等に図示していないが、ハードディスクが好適である。

【0052】

次に、投票テーブル11について図4を用いて説明する。図4は、1台の投票テーブル11を示す斜視図である。本図に示すように、投票テーブル11は主に遊技台63からなり、その傍らには俯瞰ディスプレイ43が、遊技台63の周囲には椅子65が6体、夫々配置されている。

20

【0053】

更に遊技台63は、その上面略中央に配置された細長い画面を有する表示モニター67と、表示モニター67の2つの長辺に略平行に夫々3台ずつ設置された投票機9'とを備えている。遊技者は椅子65に腰掛け、夫々対応する投票機9'を用いて遊技に参加する。

【0054】

次に、この投票テーブル11のシステム構成について図5を用いて説明する。図5は、投票テーブル11のシステム構成を示すブロック図である。但し、投票テーブル11に関する構成は、本図において一点鎖線にて示した矩形の中のみであり、図4に示した俯瞰ディスプレイ43等、当該投票テーブル11に関連の深い構成についても破線にて示している。

30

【0055】

投票テーブル11は、表示モニター67に遊技状態を初めとする様々な画像情報を表示するための表示モニターコントローラ69と、各投票機9'に対して遊技者が入力した指令を受け取ったり投票機9'に表示させる情報を投票機9'に出力したりするための投票機インタフェース71と、これら表示モニターコントローラ69及び投票機インタフェース71に対してバス73を介しデータのやり取りをし、更に、演算やデータの格納等の処理を行なって遊技を進行させるテーブル制御装置75と、備えている。

40

【0056】

投票機インタフェース71を介して遊技者から入力される指令は、どのパチンコ機35に賭けるか、何枚賭けるか、等である。逆に投票機インタフェース71から投票機9'に出力される情報は、現在のクレジット枚数、大当たり状態になっているパチンコ機35の番号、リーチ状態になっているパチンコ機35の番号等である。

【0057】

次に、各パチンコ機35の遊技状態が、表示モニター67に表示されている様子について図6を用いて説明する。

図6(a)は、表示モニター67の画面表示の一例を一部破断して示した図であり、図6(b)は図6(a)のD部を拡大したものである。

50

【 0 0 5 8 】

図 6 (a) に示すように、表示モニタ 6 7 の画面には、1 階ホール C の 2 0 列のパチンコ島 1 7 が図案化されて表示されている。パチンコ島 1 7 の各マス目が 1 台のパチンコ機 3 5 に対応し、黒く示されているのが大当たり状態を、×印が付されているのが、操作されていない台であることを、何も印がないのはスロット表示が進行中の状態（リーチ状態を含む）を、斜線にて示されているのがその他の状態（例えば、開閉板 5 7 が閉じていて且つスロット表示もされていない状態や、トラブル発生中等）を、夫々表している。

【 0 0 5 9 】

これらマスの横の欄（1 階ホール C で言えばパチンコ島 1 7 間の通路に相当する部分）には、図 6 (b) に示すように、各パチンコ機 3 5 の更に詳しい状況が文字にて表示されている。で囲まれている数字は、パチンコ機 3 5 の番号である。その右に示されているのはパチンコ機の機種名である。「大当たり回数」は、その日、今までに当該パチンコ機 3 5 が大当たり状態になった回数、「スタート回数」は、大当たり状態になってから今までにスロット表示が行なわれた回数を示している。「確率」は、確率変動タイプのパチンコ機 3 5 において、確率が高くなっているか普通かを示すもので、確率変動タイプではないパチンコ機 3 5 は全て「低」と表示されている。

10

【 0 0 6 0 】

つまり、表示モニタ 6 7 を見ることにより遊技者は、1 階ホール C の状況を知ることができ、この状況を見て、どのパチンコ機 3 5 に賭けるかを判断できる。

次に、各投票機 9 ' について図 7 を用いて説明する。

20

図 7 は、図 4 に示した投票機 9 ' の内の 1 台の上面を示したものである。

【 0 0 6 1 】

なお投票機 9 ' は、他の 5 台の投票機 9 ' 及び表示モニタ 6 7 と一体に構成されていること以外、図 1 に示した遊技エリア 7 の投票機 9 と全く同じである。

本図に示すように、投票機 9 ' の上面は、大きく 2 つのエリアに分けられている。右のエリアにはコインを取り扱うための構成が配置されている。最下部にはコインの投入口 7 7 がある。投入口 7 7 の上には、賭けるコインの枚数を 1 枚単位で指定するための 1 枚ボタン 7 9 が、更にその上には、賭けるコインの枚数を 1 0 枚単位で指定するための 1 0 枚ボタン 8 1（以下、1 枚ボタン 7 9 と併せて投入ボタン 7 9 , 8 1 ともいう）が設けられている。

30

【 0 0 6 2 】

1 0 枚ボタン 8 1 の更に上にあるのは 7 セグメントの表示部 8 3 であり、ボタン 7 9 , 8 1 を用いて指定したコインの枚数が表示される。表示部 8 3 の上にも 7 セグメントの表示部 8 5 であり、ここにはクレジット枚数が表示される。クレジット枚数とは、遊技者が投入した枚数から遊技を通じて失った枚数を減じ、獲得した枚数を加えたものである。つまり、遊技者は表示部 8 5 に表示されているクレジット枚数がある限り、遊技を続けることができ、ゼロになると新たに投入しない限り遊技の続行が不可能となる。表示部 8 5 の上にあるのは終了ボタン 8 7 であり、クレジット枚数がまだある状態にて遊技を終了する場合に押す。すると、終了ボタン 8 7 の更に上にある排出口 8 9 からクレジット枚数分のコインが排出される。

40

【 0 0 6 3 】

左のエリアにはどのパチンコ機 3 5 に賭けるかを指定するための構成が配置されている。まず、一番上には画像表示装置 9 1 が設けられており、その上段 9 1 a には現在「大当たり状態」となっているパチンコ機 3 5 の番号が表示され、下段 9 1 b には現在「リーチ状態」のパチンコ機 3 5 の番号が表示されている。遊技者は、前述の表示モニタ 6 7 及びこの表示を見て、賭け方を決めるのである。

【 0 0 6 4 】

画像表示装置 9 1 の下にあるのは機種ボタン 9 3 である。前述のように、1 階ホール C には複数種類のパチンコ機 3 5 が配設されており、各機種ボタン 9 3 には、本図においてはが並んでいるだけであるが実際には機種名が印字されている。例えば、「迷宮伝説」と

50

印字されているボタンを押すと、1階ホールCにある全ての迷宮伝説という機種名のパチンコ機35に賭けることができる。

【0065】

機種ボタン93の下にあるのは、パチンコ機35の番号を100番毎に指定するためのボタン95（以下、グループボタン95と言う）である。グループボタン95は計6個、設けられており、例えば、最も左のボタンを押すと番号が1～100番のパチンコ機35に賭けたことになる。当該パチンコホールでは400台のパチンコ機35があるので、6個のグループボタン95の内、使用されるのは4つのみであるが、パチンコ機35が501台以上あるパチンコホールに対して投票機9を用いて遊技する場合には、6個すべて使う。

10

【0066】

グループボタン95の下にあるのは、パチンコ機35の番号が奇数か偶数かのみを指定するためのボタン97（以下、奇偶ボタン97と言う）である。奇数のボタンを押すと、番号が奇数（若しくは偶数）である全てのパチンコ機35に賭けることができる。これら奇偶ボタン97、前述の機種ボタン93、及びグループボタン95は、何れも半透明の樹脂製であり、遊技者がこれらを押すと、その内部に配設された電球（図示せず）が点灯するように構成されている。

【0067】

その下には、パチンコ機35を1台ずつ指定するための番号指定投票部99が設けられている。番号指定投票部99は更に、数字キー等がマトリクス状に並べられたテンキー部99aと、押したキーを表示させる7セグメントの表示部99bとからなっている。表示部99bは3つあり、最高3台まで同時に指定ができる。番号指定投票部99の左下の一角に設けられているのは、遊技者の操作が、ひと通り終了したことを指定する実行キー101である。

20

【0068】

なお配当は、奇偶ボタン97を用いた指定が当たった場合が2倍、グループボタン95については4倍、機種ボタン93は8倍、番号指定投票部99は300倍となっている。但し、リーチ状態にあって画像表示装置91の下段91bに表示されているパチンコ機35は、大当たり状態に遷移する確率が高いので20倍にされ、上段91aに表示されているものは、逆に確率が低いので800倍、操作者のいない台は更に低いので2000倍にされ

30

【0069】

以上のボタン、キー等を操作して、コイン枚数及び賭ける対象の指定は、次のようにして行なう。まず、投入ボタン79、81を適宜押して、コインの枚数を指定する。例えば23枚賭ける場合には、10枚ボタン81を2回押し、1枚ボタン79を3回押し。こうして指定した分、クレジット枚数の数字が減算される。なお、このときクレジット枚数が不足していれば、このボタン操作に先んじてコインを投入口77から入れる必要があるのは言うまでもない。もし枚数を間違えた際には、テンキー部99aにある「取消」のキーを押す。次に、左のエリアのボタンのいずれかを押す。もし番号が101～200のパチンコ機35に賭けたければグループボタン95の左から2番目のボタンを押す。以上で賭け1つ分が終了する。この賭け方のみでよければ、実行キー101を押す。他にも賭けたければ、初めに戻り、投入ボタン79、10枚ボタン81を再び操作する。

40

【0070】

実行キー101を押すと、指定が全て終了し、1階ホールCにて結果が出るのを待つ。そして遊技者が勝てば、配当と賭けた枚数とに応じ、獲得枚数が算出されて、クレジット枚数に加算される。負ければ何も起きない。

次に、遊技エリア7に設置されている投票機9について、図8を用いて説明する。既に述べたように投票機9は投票機9'と全く同じであるため外観のみについて説明する。

【0071】

図8は、投票機9の側面図である。本図に示すように投票機9は、一人掛けの机に類似の

50

構成であり、椅子65を1脚備えている。つまり、遊技エリア7では基本的に一人ずつで遊技に参加するようになっている。この他の、投票テーブル11との差は、俯瞰ディスプレイ43がないこと、及び表示モニタ67がないことである。俯瞰ディスプレイ43がないのは、遊技エリア7からは開口5を通して1階ホールCを目視できるからであり、表示モニタ67がないのは、中央ディスプレイ23によって代替されるからである。投票機9の遊技方法は9'と全く同じである。このために各投票機9も、投票機インタフェース71に相当する構成を備えており、またテーブル制御装置75に相当する構成については1台の投票機毎に設けられている。そして、テーブル制御装置75と同様、2階管理コンピュータ31と通信を行なうことにより、遊技を進行させる。

【0072】

この遊技に関わる処理について説明する。

図9は、2階管理コンピュータ31によって行なわれる遊技進行処理を示すフローチャートである。本処理はタイマ割り込みにて一定時間(例えば10ms)毎に起動される。本処理が起動されるとまずステップ(以下、単にSと略す)110にて、1階管理コンピュータ33から、1階ホールCの遊技状態に関する情報を受け取る。そしてS120に進み、この遊技状態からパチンコ機35の操作者が少ないか否かを判定する。この判定の目的は、操作者の人数が遊技を成立させるのに十分か否かを判定することにある。少なすぎると、遊技がつまらなくなるので、ここでは、50人より少ない(1階ホールCが閉鎖されている場合も含む)か否かを判定し、少なければS130に移行して仮想遊技処理を行なう。仮想遊技処理は、現時点の1階ホールCを利用することなく遊技を行なうための処理である。これについては後述する。

【0073】

S120にて操作者が50人以上おり、賭けが成立すると判定されると、S140に進み、カメラ29に切り替える指令信号を切換装置41に発する。これにより俯瞰ディスプレイ43に1階ホールCの画像が表示される。続いてS150にて、配当を設定する。これはS110にて受け取った遊技状態に基づいて、配当を修正するもので、例えば大当たり状態のパチンコ機35は800倍、リーチ状態のパチンコ機35は20倍、等と遊技状態に応じて変動される配当を設定する。つまりS150の処理は本発明の配当設定手段としての処理に相当する。

【0074】

次にS160では、S110で1階管理コンピュータ33から受け取った遊技状態、及びS150にて設定された配当を2階管理コンピュータ31の備える外部記憶装置に記録するという、本発明の状態記録手段としての処理を行なう。この記録は、S130の仮想遊技処理にて用いられる。

そしてS170にて遊技状態を中央ディスプレイ23及び表示モニタ67に表示させる。最後にS180にて投票機制御処理を行なうと、本処理は終了し、次のタイマ割り込みを待つ。

【0075】

つまり遊技進行処理では、1階管理コンピュータ33やビデオカメラ29等の1階ホールCに関する構成と係し、遊技に必要なデータの設定、表示等の前処理的な処理を行ない、以降の本格的な処理を投票機制御処理に引き継ぐ。

次に、この投票機制御処理について図10を用いて説明する。本処理は、テーブル制御装置75(図5参照。但し投票機9ではそれぞれ備えるテーブル制御装置75に相当する構成)にて実行されるもので、本図には1台分しか記載されていないが、実際には投票機9と投票機9'とを併せた台数分だけ実行される。なお投票機9、9'における極めて重要な処理として、投入されたコインが本物であるかを判定する処理、終了ボタン87が押されたときにはクレジット枚数分のコインを排出口89から排出する処理等がある。しかし本図では、本発明の特徴的な部分のみを簡明に示し、コインについては、受け入れる処理のみを簡単に示すに留めている。

【0076】

本処理が起動されると、まずS 2 1 0にて大当たり状態のパチンコ機3 5の番号を、遊技進行処理のS 1 1 0にて受け取った遊技状態から検知し、図7に示した画像表示装置9 1の上段9 1 aに表示する。続くS 2 2 0にてほぼ同様に、リーチ状態のパチンコ機3 5の番号を下段9 1 bに表示する。

【0 0 7 7】

次に、S 2 3 0に進み、クレジット枚数を表示する。これはテーブル制御装置7 5（投票機9では7 5に相当する構成）の備えるRAMに格納された値を表示部8 5に表示する。そしてS 2 4 0にて機種ボタン9 3が押されたか否かを判定し、押されていれば機種ボタン9 3内部の電球を発光させる。以下、S 2 5 0にてグループボタン9 5、S 2 6 0にて奇偶ボタン9 7、が夫々押されたか否かを判定し、押されていれば各ボタン内の電球を発光させる。

10

【0 0 7 8】

S 2 7 0では番号指定投票部9 9が押されたかを判定し、押されていれば表示部9 9 b（図7参照）にその番号を表示する。そしてS 2 8 0では、投入ボタン7 9、8 1が押されたか否かを判定し、押されていれば、指定された枚数だけ表示部8 3に表示し、クレジット枚数から減算する。S 2 9 0では投入口7 7からコインが投入されたか否か、及び終了ボタン8 7が押されたか否かを判定する。コインが投入されていれば、その枚数だけクレジット枚数を増やし、終了ボタン8 7が押されていれば、クレジット枚数分のコインを排出口8 9から排出する。そしてS 3 0 0では、実行キー1 0 1が押されたか否かを判定し、押されていなければ当該処理を終了し、押されていれば判定処理を行なった後に終了する。

20

【0 0 7 9】

つまり投票機制御処理は、投票機9、9'が遊技者に情報を示し、遊技者から投票機9、9'に対して行なわれる指示を受け取る処理を主に行なう。このどちらにも属さず、遊技の最も本質的な処理を行なうのが判定処理である。

次に、この判定処理について図11を用いて説明する。

【0 0 8 0】

図11は判定処理を表すフローチャートである。

実行キー1 0 1が押され、本処理が起動されるとまずS 4 1 0にて、投票機制御処理にて入力された賭け方の指定、及びコインの枚数の指定（以下、単に投票結果と言う）を受け取る。続くS 4 2 0では、1階ホールCのパチンコ機3 5の内のどれかが新たに大当たり状態に遷移し、当否の結果が出るのを待つ。これは1階管理コンピュータ3 3から2階管理コンピュータ3 1を介して各テーブル制御装置7 5（投票機9では7 5に相当する構成）に入力される。結果が出るとS 4 3 0にて、遊技者の予想が当たったか否かを判定する。予想が全て外れであればS 4 6 0に進み、当たった予想が一つ以上あればS 4 4 0に進む。ここでは当たった予想と、その予想に対応する、配当及び投入枚数とから遊技者の獲得枚数を算出する。この算出値をS 4 5 0にてクレジット枚数に加算すると、S 4 6 0にて初期化をし、本処理は終了する。初期化とは、ボタン9 3、9 5、9 7の内、内部の電球が点灯されているものを消し、表示部8 3、9 9 bに示された数字をゼロに戻し、再び遊技ができる状態に戻すことである。

30

40

【0 0 8 1】

このように、遊技進行処理のS 1 2 0にて遊技が成立すると判定された場合には、前記のような遊技を楽しむことができる。そしてこの遊技は、1階ホールCにて、実際に他人が操作しているパチンコ機3 5を賭けの対象とするので、臨場感は極めて高い。特に、遊技エリア7の投票機9にて遊技する者には、開口5から実際に1階ホールCの様子を見ることができるので、大変に興味深い遊技となり、また2階ホールBから吹き抜き状の開口5を介して1階を望む遊技施設と言うのは、外見的にも極めて斬新であり、例えば遊技機1 3の遊技者が見るだけでも、楽しい。

【0 0 8 2】

しかも単に臨場感が得られるだけでなく、次のような興味も得られる。すなわち、投票機

50

9、9'の遊技者は(年齢制限はあるものの)遊技をしていないときには、パチンコ機35の操作者となることができ、これにより付加的な思い入れを抱くことが可能になる。例えば、1階ホールCにてパチンコ機35の操作をしてから、2階ホールBにて遊技に臨むと、(先程自分が操作したあのパチンコ機35は連チャンになったから、また大当たり状態になる筈だ)或は(もう、ならないだろうから隣のパチンコ機35に賭けてみよう)のように、1階ホールCで得た体験を、2階ホールBで遊技をする際の判断材料とすることができる。この逆に、2階ホールBで遊技をした後に、1階のパチンコ機35を操作する場合にも、(2階で、あのパチンコ機35に賭けたが負けたので、別のパチンコ機35を操作しよう)等と、やはり実体験に基づく判断ができる。

【0083】

また、配当が遊技状態に応じて変わるので大変スリリングである。すなわち、表示モニター67に何も示されていないマスとして表示されているパチンコ機35に賭け、当たると300倍になる筈であるが、もし実行キー101を押す直前に、そのパチンコ機35がリーチ状態に遷移すると、配当が20倍に激減してしまう。従い、緊迫感を持って遊技をすることができる。

【0084】

なお通常、スロット表示がスタートした後に大当たり状態に遷移する確率は低く(例えば1/256程度)されている。従い、いずれかのパチンコ機35に賭けたものの、結果が出るまで待たされる(つまり現在、通常状態にある全パチンコ機35がなかなか「大当たり状態」に遷移せず、判定処理のS420にてYESという判定が出ない)ということも考えられる。しかし1階ホールCには、パチンコ機35が400台設置されているため、全てのパチンコ機35が長時間に亘って大当たり状態に遷移しない確率は極めて低い。仮に、通常状態にある400台のパチンコ機35において、平均して1分間に1回の割合でスロット表示がスタートし、1/256の確率で大当たりになるとすると、初めの2分間で結果が出ない確率は、 $(1 - 1/256)$ の400乗の更に2乗であるから約4.4%となる。つまり約95.6%の確率で2分以内に結果が出る。

【0085】

またパチンコ機35は、2階ホールBの遊技者の有無に関係なく操作できるので、従来の、競馬場の模型を設置させた遊技機のように設置面積が無駄になる、ということがない。この逆に遊技施設1では、パチンコ機35に操作者がいない場合は、2階ホールBの遊技が不可能で、たとえいても少数では遊技が成立しなくなる。これに対処するのが、S120にてYES、つまり遊技が成立しないと判定されたときに行なわれる仮想遊技処理である。仮想遊技処理について図12を用いて説明する。

【0086】

図12は、仮想遊技処理を示すフローチャートである。本処理は、遊技進行処理のS160にて2階管理コンピュータ31の外部記憶装置に格納された遊技状態及び配当のデータ(以下、遊技データと言う)と、これに同期して録画装置39に録画されている1階ホールCの画像とから、あたかも1階ホールCにて多数のパチンコ機35が稼働しているかのような状態を、作り出すものである。つまり本処理が、本発明の仮想操作手段としての処理に相当する。これにより1階ホールCの状態が遊技に適さない場合にも、2階ホールBでの遊技が可能となる。そして単に、過去に記録した遊技データを再現するだけでは、常連客が遷移のパターンを覚えている可能性があるため、遊技データを加工し、再編成した上で出力する。

【0087】

なお仮想遊技処理がなされるときには、開口5から見える1階ホールCの光景は、遊技内容と対応が取れないので、遊技は自ずと投票テーブル11にて行なわれ、遊技エリア7では行なわれなくなる。この処理に基づいて行なわれる遊技を仮想遊技と呼び、これに対し図9のS140~S170の処理に基づいて行なわれる既に説明した遊技を、実操作遊技と呼ぶ。

【0088】

10

20

30

40

50

本処理が起動されるとまずS510にて、遊技データを時間軸に沿って分割する。この分割されたデータをS520にてランダムに抽出して繋ぎ合せ、状態遷移パターンを作り出す。これが新たな遊技データとなる訳である。

こうして作り出された新たな遊技データを、繋ぎ合わされた並び順に表示モニタ67に順次、リアルタイムで表示させる(S530)。こうすると、投票テーブル11では、実操作遊技の場合と同様の画像が出力される。但し、その内容が以前に見た記憶のあるものであったとしても、次の状態が記憶の通りになるとは限らない。これは、S510にて分割され、S520にて再編成されているからである。

【0089】

そしてS540にてビデオコントローラ45に対して、遊技データに対応する画像を再生する指令を送る。すると俯瞰ディスプレイ43には、表示モニタ67に表示された遊技状態に対応する動画が再生される。

こうして仮想遊技処理は終了する。なお、S520にて再編成された遊技データは表示モニタ67に表示されるだけでなく、本処理の終了後に実行されるS180の投票機制御処理内にて、画像表示装置91に大当たり中のパチンコ機35及びリーチ状態のパチンコ機35を表示する際や、判定処理のS430における当否判定の際にも用いられる。また、この場合に(つまり仮想遊技処理に引き続き)操作される投票機9'が、本発明の仮想予想受付手段に相当する。

【0090】

このように、1階ホールCの状況が遊技に適さない場合にも、仮想遊技処理にて擬似的に1階ホールCの遊技状態を再現するので、2階ホールBでは1階ホールCの状態に関わらず遊技を楽しむことができる。

以上、本発明の実施例として、遊技施設1について説明してきたが、本発明はこの実施例に何等限定されるものではなく様々な態様で実施しうる。

【0091】

例えば、更に多彩な賭け方(島17単位で賭ける等)を可能にしても良い。また投票機9、9'にて行なわれる遊技は、所謂単勝方式を基本とした賭け方であったが、連勝方式の賭け方が可能に構成しても良い。例えば「次に大当たり状態に遷移するのは1~100番、その次に遷移するのは301~400番」等と、2番目まで予想して賭けられるようにしてもよい。こうすれば、遊技を更に楽しいものとすることができる。

【0092】

配当を更にきめ細かく設定しても良い。前記説明では、現在、大当たり状態にあるパチンコ機35の配当は高くし、リーチ状態にあるものは低くしたが、これは、番号指定投票部99を用いた賭け方のみに対応するものであった。これをグループボタン95や、奇偶ボタン97を用いた賭け方も状態に応じて配当が変動されるようにすると、適切な配当値を設定できるようになる。

【0093】

例えば、偶数番号のパチンコ機35を操作する者の人数が、奇数番号のパチンコ機35を操作する者の2倍程度いる場合に、奇数・偶数の配当を前記のように共に2倍とすると、偶数に賭けた方が有利で、奇数の配当が不当に低いことになり不合理である。こうした場合には、偶数に賭けた場合の配当は1.5倍、一方奇数に賭けた場合の配当は3倍等と設定するとよい。このように遊技状態に応じて配当を更にきめ細かく設定すると配当として、より合理的な値を設定することができる。なお、このときには投票機9、9'に、配当を表示する7セグメント等の表示部を適宜設けると良い。こうすれば、遊技者は、現時点の配当を確認しつつ遊技できる。

【0094】

また仮想遊技処理の説明において、開口5から見える1階ホールCの光景は、遊技内容と対応が取れないので、遊技エリア7において仮想的な遊技を行なうのは不相当である旨を述べた。しかし、中央ディスプレイ23に、遊技状態だけを表示するのではなく、俯瞰ディスプレイ43に表示されている光景も出力されるようにすると、遊技エリア7においても

10

20

30

40

50

仮想的な遊技を行なうことができる。

【0095】

開口5は吹き抜きではなく、例えば、2階から1階を俯瞰可能に保ったまま、ガラスやネットで両者の間を遮断してもよい。こうすると遊技エリア7にて遊技する者にとって安全であり、また遊技者が興奮して1階に向かってコイン等を投げてしまい、これが1階の操作者に当たるという事態を回避することもできる。更に、こうして遮断する部材として、透光性を有する鏡を用い、2階から1階は見えるが1階から2階は見えないようにしてもよい。こうすると、1階の操作者が、2階から見られるのが気になって操作に集中できない、という事態を防止することができる

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の一実施例である遊技施設を示す説明図である。

【図2】 遊技施設1のシステム構成の概略を示すブロック図である。

【図3】 遊技施設1の1階ホールCに配置されたパチンコ機35の内の1台を示す正面図である。

【図4】 遊技施設1の2階ホールBに配置された投票テーブル11を示す斜視図である。

【図5】 投票テーブル11のシステム構成を示すブロック図である。

【図6】 投票テーブル11の備える表示モニタ67の画面表示の一例を示す説明図である。

【図7】 投票テーブル11の投票機9'の上面を示す説明図である。

【図8】 2階ホールBの遊技エリア7に設置されている投票機9を示す説明図である。

【図9】 2階管理コンピュータ31にて実行される遊技進行処理を示すフローチャートである。

【図10】 テーブル制御装置75等にて実行される投票機制御処理を示すフローチャートである。

【図11】 テーブル制御装置75等にて実行される判定処理を表すフローチャートである。

【図12】 2階管理コンピュータ31にて実行される仮想遊技処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

1 ... 遊技施設	B ... 2階ホール	C ... 1階ホール
3, 25 ... フロア	5 ... 開口	7 ... 遊技エリア
9, 9' ... 投票機	11 ... 投票テーブル	17 ... パチンコ島
23 ... 画像ディスプレイ	29 ... ビデオカメラ	
31 ... 2階管理コンピュータ	33 ... 1階管理コンピュータ	
35 ... パチンコ機	39 ... 録画装置	41 ... 切換装置
43 ... 俯瞰ディスプレイ	45 ... ビデオコントローラ	
67 ... 表示モニタ	69 ... 表示モニタコントローラ	
71 ... 投票機インタフェース	75 ... テーブル制御装置	
77 ... 投入口	79 ... 1枚ボタン	81 ... 10枚ボタン
83, 85 ... 表示部	87 ... 終了ボタン	89 ... 排出口
91 ... 画像表示装置	93 ... 機種ボタン	95 ... グループボタン
97 ... 奇偶ボタン	99 ... 番号指定投票部	101 ... 実行キー

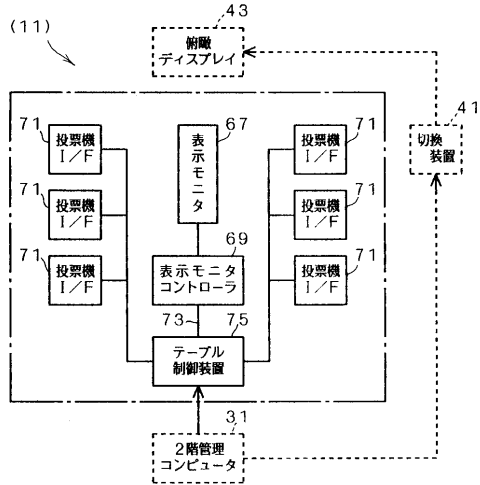
10

20

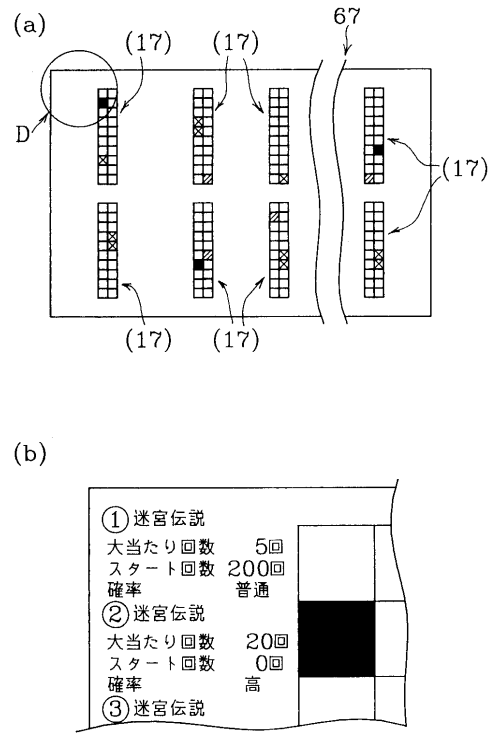
30

40

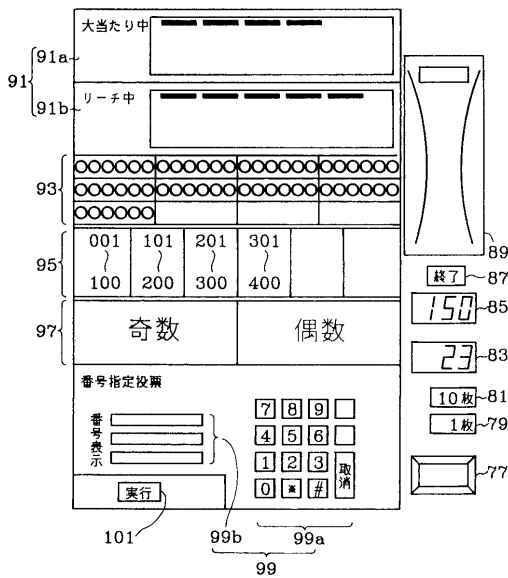
【 図 5 】



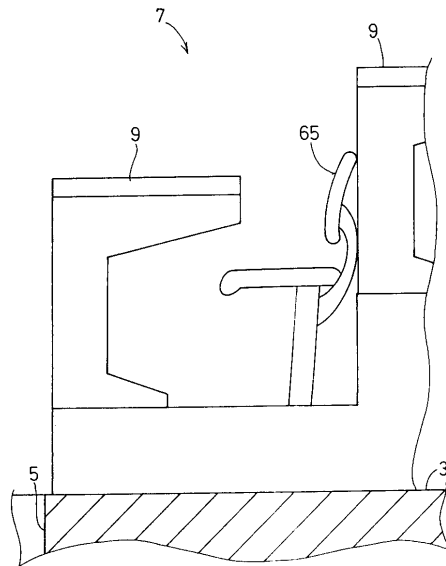
【 図 6 】



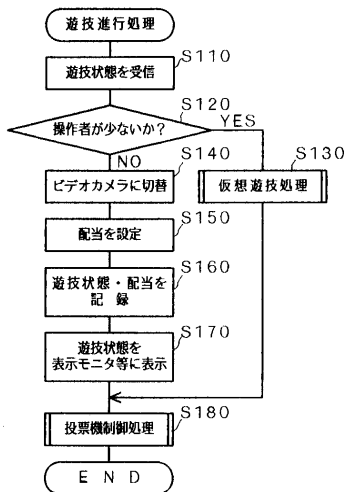
【 図 7 】



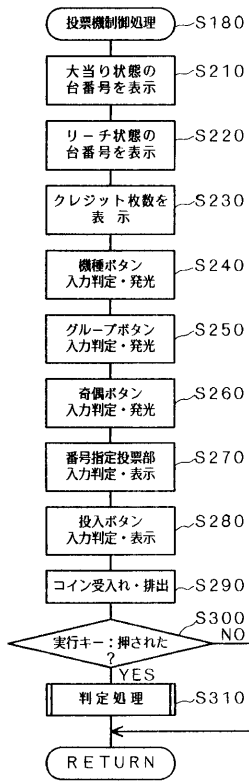
【 図 8 】



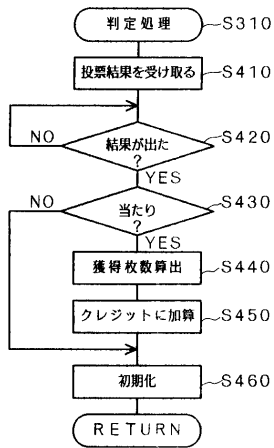
【 図 9 】



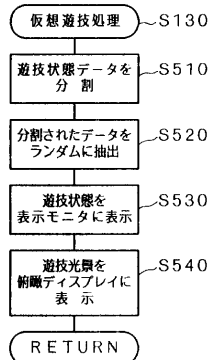
【 図 10 】



【 図 11 】



【 図 12 】



フロントページの続き

審査官 荒井 隆一

- (56)参考文献 特開昭54-092432(JP,A)
特開平07-108088(JP,A)
特開昭63-135187(JP,A)
特開昭54-083543(JP,A)
国際公開第86/05113(WO,A1)
特開2001-340645(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/00-13/12