

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2009-89864
(P2009-89864A)

(43) 公開日 平成21年4月30日(2009.4.30)

(51) Int.Cl.			F I	テーマコード (参考)	
A 63 F	5/04	(2006.01)	A 63 F 5/04	5 1 6 D	2 C 0 0 1
A 63 F	9/24	(2006.01)	A 63 F 9/24	M	2 C 0 8 2
A 63 F	13/00	(2006.01)	A 63 F 13/00	M	
A 63 F	9/00	(2006.01)	A 63 F 9/24	P	
			A 63 F 13/00	P	

審査請求 有 請求項の数 7 O L (全 31 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号	特願2007-262763 (P2007-262763)	(71) 出願人	506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(22) 出願日	平成19年10月5日 (2007.10.5)	(74) 代理人	100098626 弁理士 黒田 壽
		(72) 発明者	後藤 信広 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	楠田 和弘 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	奥秋 政人 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 最終頁に続く

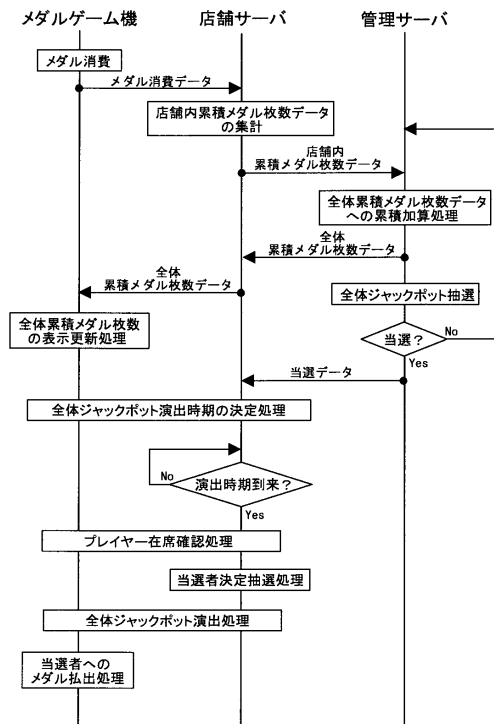
(54) 【発明の名称】 ゲームシステム及びこれを構成するジャックポット抽選装置

(57) 【要約】

【課題】ゲームシステムを構成する一部のゲーム装置でプレイするプレイヤーにジャックポット賞の当選者が結果的に集中してしまう事態を抑制することである。

【解決手段】複数の店舗に設置されるゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞の当選者を決定する場合、まず、複数の店舗の中から当選店舗を決定する店舗抽選を行い、その店舗抽選により当選店舗が選択されたときはその当選店舗に属する2以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞に当選するプレイヤーを選択する。

【選択図】 図 1 4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲームの進行制御を行うゲーム進行制御手段を備えた3以上のゲーム装置と、
該3以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞に当選する当選者を決定するためのジャックポット抽選を行う抽選手段と、該抽選手段が該ジャックポット賞の当選を決定したときに当選したプレイヤーへ払い出すべき払出対象の量を含んだ量を示す払出量データを記憶する記憶手段と、該抽選手段が該ジャックポット賞の当選を決定したとき、該払出量データを該記憶手段から読み出し、読み出した払出量データが示す量の少なくとも一部の量の払出対象を当選したプレイヤーへ払い出すための払出処理を行う払出処理手段と、所定の払出量増加条件を満たしたとき、該記憶手段に記憶されている払出量データが示す量を累積的に増加させる払出量増加手段とを備えたジャックポット抽選装置とを有するゲームシステムであって、

10

上記ジャックポット抽選装置の抽選手段は、2以上のゲーム装置でそれぞれ構成される予め決められた複数のグループの中から所定のグループ抽選条件に従って1つの当選グループを選択するか又はいずれのグループも選択しないかを決定するグループ抽選を行い、該グループ抽選により当選グループが選択された場合、該当選グループに属する2以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞に当選するプレイヤーを選択するか又はいずれのプレイヤーも選択しないかを決定する当選者抽選を行うことにより、上記ジャックポット抽選を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

20

請求項1のゲームシステムにおいて、

上記3以上のゲーム装置は、ゲーム施設に設置される業務用ゲーム装置であり、

上記予め決められた複数のグループは、各ゲーム装置が設置される店舗ごとにグループ分けされたものであることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】

請求項2のゲームシステムにおいて、

上記ジャックポット抽選装置は、同一店舗内に設置される2以上のゲーム装置と通信可能に接続された各店舗の店舗サーバと、各店舗サーバと通信可能に接続された管理サーバとから構成されており、

上記グループ抽選は、該管理サーバに設けた抽選手段によって行い、

30

上記当選者抽選は、該グループ抽選により決定された当選グループに係る店舗の店舗サーバに設けた抽選手段によって行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

請求項1乃至3のいずれか1項に記載のゲームシステムにおいて、

上記当選者抽選では、上記グループ抽選により当選グループが選択されたとき、該当選グループに属する2以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞に当選するプレイヤーを決定し、いずれのプレイヤーも選択しないことは決定しないようにしたことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】

請求項1乃至4のいずれか1項に記載のゲームシステムにおいて、

40

上記ジャックポット抽選装置の払出処理手段は、上記グループ抽選により当選グループが選択されたとき、該当選グループに属する2以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーに対し、上記ジャックポット賞の当選が決定したときに払い出される払出量よりも少ない量の払出対象を払い出すための少量払出処理を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 6】

請求項5のゲームシステムにおいて、

上記ジャックポット抽選装置の抽選手段は、上記ジャックポット抽選のほか、上記グループ抽選により当選グループが選択された場合に該当選グループに属する2以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中から、上記ジャックポット賞に当選したときに払い出される払出量よりも少ない量の払出対象の払い出しを受ける払出賞の当選者を決定するため

50

の払出賞抽選も行うものであり、

上記ジャックポット抽選装置の払出処理手段は、該抽選手段が該払出賞の当選者を決定したとき、該当選者に対して上記少量払出処理を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項7】

ゲームの進行制御を行うゲーム進行制御手段を備えた3以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞に当選する当選者を決定するためのジャックポット抽選を行う抽選手段と、

該抽選手段が該ジャックポット賞の当選を決定したときに当選したプレイヤーへ払い出すべき払出対象の量を含んだ量を示す払出量データを記憶する記憶手段と、

該抽選手段が該ジャックポット賞の当選を決定したとき、該払出量データを該記憶手段から読み出し、読み出した払出量データが示す量の少なくとも一部の量の払出対象を当選したプレイヤーへ払い出すための払出処理を行う払出処理手段と、

所定の払出量増加条件を満たしたとき、該記憶手段に記憶されている払出量データが示す量を累積的に増加させる払出量増加手段とを備えたジャックポット抽選装置において、

上記抽選手段は、2以上のゲーム装置でそれぞれ構成される予め決められた複数のグループの中から所定のグループ抽選条件に従って1つの当選グループを選択するか又はいずれのグループも選択しないかを決定するグループ抽選を行い、該グループ抽選により当選グループが選択された場合、該当選グループに属する2以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞に当選するプレイヤーを選択するか又はいずれのプレイヤーも選択しないかを決定する当選者抽選を行うことにより、上記ジャックポット抽選を行うことを特徴とするジャックポット抽選装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、3以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞の当選者を決定するかハズレかを決定するジャックポット抽選装置を備えたゲームシステム及びこれを構成するジャックポット抽選装置に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、この種のジャックポット抽選装置としては、例えば、ゲームセンタ等に設置される複数のメダルゲーム機（ゲーム装置）から構成されるゲームシステムに利用されるものが知られている（例えば特許文献1）。一般に、メダルゲーム機は、プレイヤーからメダル（ベット対象）を受け取るとして条件にゲーム進行を制御し、そのゲーム結果に応じて所定枚数のメダル（払出対象）をプレイヤーに払い出す。ジャックポット抽選装置を利用したメダルゲーム機の一例について説明すると、プレイヤーから受け取ったメダル（ベット対象）の枚数の一部に相当する枚数を累積して加算し、これを払出量データとしてジャックポット抽選装置の記憶手段に保持する。そして、所定の抽選開始条件が満たされたとき、ジャックポット抽選装置で抽選を行い、ジャックポット賞に当選するか又は当選しない（ハズレ）かを決定する。この抽選でジャックポット賞に当選すると、当該所定の抽選開始条件を満たしたプレイヤーへ上記払出量データの少なくとも一部の量に相当する枚数のメダルを払い出すとともに、当該払出量データを初期値に戻す。

【0003】

ここで、ジャックポット抽選装置は、一般に、独立してゲームを進行するゲーム進行制御手段をそれぞれ備えた複数のゲーム装置から構成されるゲームシステムで利用されることが多い。これは次の理由による。すなわち、個々のゲーム装置が一度にプレイヤーに払い出すことが可能なメダル枚数は、個々のゲーム装置に予め設定されているペイアウト率との関係上、ある程度制限されることになる。よって、単体のゲーム装置にジャックポット抽選装置を利用する場合、そのジャックポット賞に当選したときのメダル払出枚数の上限は、そのゲーム装置に設定されているペイアウト率によって大きく制限される。これに対し、複数のゲーム装置からなるゲームシステムにジャックポット抽選装置を利用した場

合、そのジャックポット賞に当選したときのメダル払出枚数の上限は、複数のゲーム装置のペイアウト率との関係で決めることができる。この場合、単体のゲーム装置にジャックポット抽選装置を利用する場合に比べて、ジャックポット賞に当選したときのメダル払出枚数を増やすことが可能となる。その結果、ジャックポット賞に当選することで大量のメダルが一度に払い出されるという期待をプレイヤーに抱かせることができ、プレイヤーの興味を引きつけることができる。このような利点があるため、ジャックポット抽選装置は、単体のゲーム装置ではなく、複数のゲーム装置から構成されるゲームシステムで利用されることが多い。

特に、近年では、複数機種のゲーム装置が混在したゲームシステムや、複数の店舗（ゲーム施設）にそれぞれ設置されている複数のゲーム装置で構成されたゲームシステムも知られており、このようなゲームシステムにもジャックポット抽選装置を利用することが可能である。

【0004】

【特許文献1】特開2002-253842号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

一般に、ジャックポット抽選装置を利用したゲームシステムでは、各ゲーム装置でプレイするプレイヤーが所定の開始条件を満たすたびに、そのプレイヤーがジャックポット賞に当選するか又は当選しない（ハズレ）かを決定するジャックポット抽選を行う。このような抽選方法だと、抽選確率が平等であっても、結果として、例えば、特定の機種でプレイするプレイヤーや、特定の地域、店舗でプレイするプレイヤーに、ジャックポット賞の当選者が集中してしまう場合が起こり得る。この場合、他の機種でプレイするプレイヤーや、他の地域、店舗でプレイするプレイヤーが抱くジャックポット賞の当選への期待感が薄れてしまい、これらのプレイヤーのジャックポット抽選に対する興味を削いでしまうという問題があった。

【0006】

このような問題は、所定の開始条件が満たされるたびに全プレイヤーの中からジャックポット賞に当選するプレイヤーを選択するか又はいずれのプレイヤーも選択しない（ハズレ）かを決定するという抽選方法によってジャックポット抽選を行う場合にも、同様に生じ得る。

また、ジャックポット抽選装置を利用したゲームシステムは、ゲームセンタ等に設置されるもの以外にも、パチンコ店等に設置されるパチンコ機やパチスロ機などにも利用することが可能である。このようなゲームシステムであっても、上記問題は同様に生じる。

【0007】

本発明は、上記問題に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、ゲームシステムを構成する一部のゲーム装置でプレイするプレイヤーにジャックポット賞の当選者が結果的に集中してしまう事態を抑制し得るゲームシステム及びこれを構成するジャックポット抽選装置を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記目的を達成するために、請求項1の発明は、ゲームの進行制御を行うゲーム進行制御手段を備えた3以上のゲーム装置と、該3以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞に当選する当選者を決定するためのジャックポット抽選を行う抽選手段と、該抽選手段が該ジャックポット賞の当選を決定したときに当選したプレイヤーへ払い出すべき払出対象の量を含んだ量を示す払出量データを記憶する記憶手段と、該抽選手段が該ジャックポット賞の当選を決定したとき、該払出量データを該記憶手段から読み出し、読み出した払出量データが示す量の少なくとも一部の量の払出対象を当選したプレイヤーへ払い出すための払出処理を行う払出処理手段と、所定の払出量増加条件を満たしたとき、該記憶手段に記憶されている払出量データが示す量を累積的に増加させる払出

10

20

30

40

50

量増加手段とを備えたジャックポット抽選装置とを有するゲームシステムであって、上記ジャックポット抽選装置の抽選手段は、2以上のゲーム装置でそれぞれ構成される予め決められた複数のグループの中から所定のグループ抽選条件に従って1つの当選グループを選択するか又はいずれのグループも選択しないかを決定するグループ抽選を行い、該グループ抽選により当選グループが選択された場合、該当選グループに属する2以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞に当選するプレイヤーを選択するか又はいずれのプレイヤーも選択しないかを決定する当選者抽選を行うことにより、上記ジャックポット抽選を行うことを特徴とするものである。

このゲームシステムにおいては、グループ抽選の際のグループ抽選条件を適切に設定することで、当選グループが一部のグループに集中せずいろいろなグループに分散するように、グループ抽選の結果を管理することが可能となる。よって、本ゲームシステムによれば、同一グループに属するゲーム装置に当選者が集中する事態を避けることが可能となる。例えば、同じ店舗に設置されているゲーム装置にジャックポット賞の当選者を集中させたくない場合には、本ゲームシステムを構成する3以上のゲーム装置を店舗ごとにグループ分けする。また、例えば、同一機種のゲーム装置にジャックポット賞の当選者を集中させたくない場合には、本ゲームシステムを構成する3以上のゲーム装置を機種ごとにグループ分けする。このように、本ゲームシステムを構成する3以上のゲーム装置を適切にグループ分けすることで、具体的にはジャックポット賞の当選者を集中させたくないゲーム装置同士が同一グループに属するように予めグループ分けしておくことで、そのようなゲーム装置にジャックポット賞の当選者が集中するような事態を抑制できる。

10

20

【0009】

また、請求項2の発明は、請求項1のゲームシステムにおいて、上記3以上のゲーム装置は、ゲーム施設に設置される業務用ゲーム装置であり、上記予め決められた複数のグループは、各ゲーム装置が設置される店舗ごとにグループ分けされたものであることを特徴とするものである。

このゲームシステムによれば、一部の店舗に設置されるゲーム装置でプレイするプレイヤーばかりジャックポット賞に当選するような事態を抑制できる。

【0010】

また、請求項3の発明は、請求項2のゲームシステムにおいて、上記ジャックポット抽選装置は、同一店舗内に設置される2以上のゲーム装置と通信可能に接続された各店舗の店舗サーバと、各店舗サーバと通信可能に接続された管理サーバとから構成されており、上記グループ抽選は、該管理サーバに設けた抽選手段によって行い、上記当選者抽選は、該グループ抽選により決定された当選グループに係る店舗の店舗サーバに設けた抽選手段によって行うことを特徴とするものである。

30

このゲームシステムにおいて、ジャックポット抽選のうちの当選者抽選を各店舗の店舗サーバで行うので、ジャックポット抽選の処理の一部を分散処理することができる。これにより、多数のゲーム装置で構成される大規模なゲームシステムを構築する場合でも、ジャックポット抽選の処理が集中することによるシステム全体のパフォーマンス低下等の不具合を回避できる。

【0011】

40

また、請求項4の発明は、請求項1乃至3のいずれか1項に記載のゲームシステムにおいて、上記当選者抽選では、上記グループ抽選により当選グループが選択されたとき、該当選グループに属する2以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞に当選するプレイヤーを決定し、いずれのプレイヤーも選択しないことは決定しないようにしたことを特徴とするものである。

このゲームシステムにおいては、グループ抽選で当選グループが選択されると、その当選グループに属するゲーム装置でプレイするプレイヤーの中から必ずジャックポット賞の当選者が決定される。よって、当選グループに属するゲーム装置でプレイするプレイヤーに対し、その中の誰かがジャックポット賞に当選していることを報知することで、自分がジャックポット賞に当選するかもしれないという大きな期待感を抱かせることができる。

50

【 0 0 1 2 】

また、請求項 5 の発明は、請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のゲームシステムにおいて、上記ジャックポット抽選装置の払出処理手段は、上記グループ抽選により当選グループが選択されたとき、該当当選グループに属する 2 以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーに対し、上記ジャックポット賞の当選が決定したときに払い出される払出量よりも少ない量の払出対象を払い出すための少量払出処理を行うことを特徴とするものである。

このゲームシステムでは、ジャックポット賞の当選者が出る当選グループにおいて、ジャックポット賞の当選者になることができないプレイヤーでも、所定量の払出対象の払い出しを受けることが可能となる。

【 0 0 1 3 】

また、請求項 6 の発明は、請求項 5 のゲームシステムにおいて、上記ジャックポット抽選装置の抽選手段は、上記ジャックポット抽選のほか、上記グループ抽選により当選グループが選択された場合に該当当選グループに属する 2 以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中から、上記ジャックポット賞に当選したときに払い出される払出量よりも少ない量の払出対象の払い出しを受ける払出賞の当選者を決定するための払出賞抽選も行うものであり、上記ジャックポット抽選装置の払出処理手段は、該抽選手段が該払出賞の当選者を決定したとき、該当当選者に対して上記少量払出処理を行うことを特徴とするものである。

このゲームシステムでは、ジャックポット賞の当選者が出る当選グループにおいて、ジャックポット賞の当選者になることができないプレイヤーでも、払出商に当選すれば所定量の払出対象の払い出しを受けることができる。

【 0 0 1 4 】

また、請求項 7 の発明は、ゲームの進行制御を行うゲーム進行制御手段を備えた 3 以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞に当選する当選者を決定するためのジャックポット抽選を行う抽選手段と、該抽選手段が該ジャックポット賞の当選を決定したときに当選したプレイヤーへ払い出すべき払出対象の量を含んだ量を示す払出量データを記憶する記憶手段と、該抽選手段が該ジャックポット賞の当選を決定したとき、該払出量データを該記憶手段から読み出し、読み出した払出量データが示す量の少なくとも一部の量の払出対象を当選したプレイヤーへ払い出すための払出処理を行う払出処理手段と、所定の払出量増加条件を満たしたとき、該記憶手段に記憶されている払出量データが示す量を累積的に増加させる払出量増加手段とを備えたジャックポット抽選装置において、上記抽選手段は、2 以上のゲーム装置でそれぞれ構成される予め決められた複数のグループの中から所定のグループ抽選条件に従って 1 つの当選グループを選択するか又はいずれのグループも選択しないかを決定するグループ抽選を行い、該グループ抽選により当選グループが選択された場合、該当当選グループに属する 2 以上のゲーム装置でプレイするプレイヤーの中からジャックポット賞に当選するプレイヤーを選択するか又はいずれのプレイヤーも選択しないかを決定する当選者抽選を行うことにより、上記ジャックポット抽選を行うことを特徴とするものである。

このジャックポット抽選装置においては、3 以上のゲーム装置について、ジャックポット賞の当選者を集中させたくないゲーム装置同士が同一グループに属するように予めグループ分けしておくことで、そのようなゲーム装置にジャックポット賞の当選者が集中するような事態を抑制することが可能となる。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 5 】

本発明によれば、ゲームシステムを構成する一部のゲーム装置でプレイするプレイヤーにジャックポット賞の当選者が結果的に集中してしまう事態を抑制することが可能となるという優れた効果が奏される。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 1 6 】

以下、本発明を、ゲーム内容が互いに異なるアーケードゲーム機（業務用ゲーム機）で

10

20

30

40

50

ある3種類のメダルゲーム機と、これらと通信可能に接続されたジャックポット抽選装置としての店舗サーバ及び管理サーバとから構成されるゲームシステムに適用した一実施形態について説明する。

【0017】

〔システム概略〕

まず、本実施形態に係るゲームシステム全体の構成について説明する。

図1は、本実施形態に係るゲームシステム全体の概略構成図である。

このゲームシステムを構成する3種類のメダルゲーム機1000、2000、3000は、ハードウェアが互いに異なる異機種ของเกม機である。これらのメダルゲーム機1000、2000、3000は、本実施形態では同じゲームセンタ等のゲーム施設に設置されており、その店舗の店舗サーバ5000に高速通信ネットワークとしてのLAN(Local Area Network)を介して接続されている。管理サーバ4000は、各店舗の店舗サーバと低速通信ネットワークとしてのWAN(Wide Area Network)を介して接続されている。管理サーバ4000は、各メダルゲーム機1000、2000、3000とデータ通信を行って店舗全体のシステム管理を行う店舗サーバとデータ通信を行って、ゲームシステム全体の管理を行う。なお、本実施形態では、複数店舗に跨ったゲームシステムについて説明するが、単一店舗内のゲームシステムであっても同様である。

【0018】

次に、各メダルゲーム機1000、2000、3000の構成及び動作について、それぞれ説明する。

【0019】

〔競馬ゲーム機1000〕

メダルゲーム機1000は、競馬ゲーム機である。

この競馬ゲーム機1000では、1又は2以上のプレイヤーが本競馬ゲーム機で行われる競馬レースの着順を予想し、予想が当たった場合には、その着順のオッズに応じたメダルの払い出しを受けることができる。

図2は、競馬ゲーム機1000の一例を示す外觀図である。

この競馬ゲーム機1000は、中央部分に設けられたフィールド部1002と、このフィールド部1002を取り囲むように設けられたゲーム装置としての複数のステーション1010とを備えている。フィールド部1002には、模型である出馬ゲート1003が載置された競馬場の馬場を模した移動面であるフィールド面1004が設けられ、このフィールド面1004内で複数の図示しない模型馬が移動することでレースが展開される。また、このフィールド部1002の周囲には、レースの実況や歓声等を流す複数のスピーカー1005が配置されている。また、フィールド部1002の上方には、後述する全体ジャックポット抽選での払出枚数を示す全体累積メダル枚数等を表示するための表示部1006、フィールド部1002を照明する照明装置1007、フィールド部1002を撮像する撮像手段としてのカメラ1009が配置されている。これらの表示部1006、照明装置1007及びカメラ1009は、支持柱1008により支持されている。スピーカー1005及び照明装置1007は、本競馬ゲーム機1000の演出手段として機能する。

【0020】

ステーション1010には、ゲームの進行に応じたゲーム画面を表示するディスプレイ1011と、このディスプレイ1011の表示面に重ね合わされたタッチパネル1012とが設けられている。プレイヤーがゲーム画面の指示に従いディスプレイ1011に表示されたゲーム画面の所定位置に触ると、タッチパネル1012によりその位置が検出され、競馬ゲーム機1000でプレイヤーの操作内容が認識される。また、ステーション1010には、プレイヤーによりメダルが投入されるメダル投入部1013、プレイヤーに対してメダルが払い出されるメダル払出口1014およびゲームを再開する際に必要なデータを記録する磁気カードを挿入するための磁気カード差込口1015が設けられている。

【0021】

10

20

30

40

50

競馬ゲーム機1000においては、所定のサイクルに従って実際の中央競馬と同一名称のレースが順次開催される。1年分のレースとして約60のレースが用意されており、レースごとに、メダルをベットするための時間すなわち馬券を購入するための時間、模型馬によりレースが行われる時間、レース結果を表示するための時間が確保される。プレイヤーは、レースごとに着順を予想し、自由に馬券を購入することができる。この馬券の購入は、メダルをベットすることにより行い、購入した馬券がレースの結果と一致していれば、メダルのベット数とオッズに応じた枚数のメダルが配当として払い出される。

【0022】

本実施形態における競馬ゲーム機1000では、フィールド部1002はフィールド面1004を形成し、そのフィールド面1004には、実際の馬場を模した人工芝、出馬ゲート1003等の模型が設けられており、そのフィールド面1004上を移動体である模型馬が移動する。

10

【0023】

図3は、競馬ゲーム機1000の全体動作を統合的に制御するためのメイン制御部を示す制御ブロック図である。

図4は、ステーション1010ごとに設けられたステーション制御部を示す制御ブロック図である。

【0024】

図3に示すように、フィールド部側に配置されるメイン制御部1100は、メイン制御装置1101と、フィールド部1002における模型馬の移動を制御するための移動制御装置1102と、照明装置1007を制御する照明制御装置1103と、スピーカー1005で流す歓声や実況等を制御する音響制御装置1104と、メイン制御装置1101の処理するデータを一時的に記録するためのSRAM1105およびフラッシュメモリ1106と、ゲームに必要なプログラムおよび各種データベースが格納されたROM1107と、LANを介して店舗サーバ5000等の外部装置とデータ通信を行うための外部通信装置1108とを備える。メイン制御装置1101は、移動制御装置1102、照明制御装置1103、音響制御装置1104、SRAM1105、フラッシュメモリ1106、ROM1107、外部通信装置1108、カメラ1009に、それぞれ接続されている。ROM1107には、各模型馬の移動制御情報である移動制御プログラム、レースで使用する各馬に関する各種データやレースの日程等のデータベースが格納されている。

20

30

【0025】

図4に示すように、各ステーション1010に設けられているステーション制御部1200は、ステーション制御装置1201と、メダルの払い出し等を管理するメダル管理装置1202と、プレイヤーの各種データを一時的に記録するRAM1203と、磁気カード差込口1015に差し込まれた磁気カードの磁気情報を読み取る磁気情報読取装置1204と、磁気カードにIDコード等の各種情報を書き込むための磁気情報書込装置1205とを備える。ステーション制御装置1201は、メダル管理装置1202、RAM1203、磁気情報読取装置1204、磁気情報書込装置1205に、それぞれ接続されている。また、このステーション制御装置1201は、ステーション1010に設けられた図2に示すディスプレイ1011及びタッチパネル1012、メダル投入部1013を介して投入されたメダルを検出する図示しないメダル投入センサや、磁気カード差込口1015に差し込まれた磁気カードを駆動するための図示しない磁気カード駆動装置等の各部にも、それぞれ接続されている。

40

【0026】

また、図3及び図4に示すように、各ステーション1010のステーション制御装置1201は、ゲーム機本体側のメイン制御装置1101に接続されており、これらの間で必要なデータ通信が可能となっている。

【0027】

メイン制御部1100のメイン制御装置1101は、レースを開催するとき、実際の競馬レースをリアルに再現するため、各馬のパラメータなどの各種データに応じて、レース

50

ごとに、各模型馬の移動制御内容が変更される。そして、その移動制御内容はレース開始前には決定され、その移動制御内容に従って模型馬を移動制御する。具体的には、メイン制御部 1100 のメイン制御装置 1101 は、レース開始前に、そのレースに出走する馬の各種パラメータ、馬場の状態などのデータを ROM 1107 から読み出し、そのレースの着順を決定する。尚、プレイヤーへのメダルの払い出しに関わる着順は、1着と2着だけなので、出走する馬のすべての着順を決定する必要はなく、少なくとも1着と2着の馬だけを決定すればよい。この場合、他の馬は、各種パラメータに従って1着と2着にならないように移動制御する。メイン制御装置 1101 で決定された着順データ、各馬のパラメータ等は、移動制御装置 1102 に送られる。

【0028】

メイン制御装置 1101 からのデータを受け取った移動制御装置 1102 は、図示しない ROM に記録されている移動制御プログラムを実行し、各馬ごとに移動制御を行う。移動制御プログラムを実行する移動制御装置 1102 は、各馬のパラメータ等から各馬の移動パターンを算出し、その移動パターンに従って各模型馬 1060 が移動するように、各制御チップ 1022 に制御命令を送信する。具体的には、各馬の移動パターンに従って各模型馬 1060 が移動するような磁界を発生させるために、各磁界発生用基板の制御チップそれぞれに制御命令を送信する。制御命令を受けた各制御チップ 1022 は、各模型馬 1060 の移動予定経路に沿って各模型馬 1060 の永久磁石の S 極を引っ張る磁力を順次発生させるように各コイルに流す電流を制御する。これにより、各模型馬 1060 を移動予定経路に沿って移動させることができる。その結果、移動制御装置 1102 により移動制御された各模型馬 1060 が、プレイフィールドでレースを展開する。

【0029】

〔プッシャーゲーム機 2000〕

次に、メダルゲーム機 2000 について説明する。

メダルゲーム機 2000 は、プッシャーゲーム機である。

図 5 は、本プッシャーゲーム機 2000 におけるステーション部 ST の構成を説明するための説明図である。

本プッシャーゲーム機 2000 は、図示しないセンター抽選装置を囲うように 4 つのサテライト部 SA が設けられている。各サテライト部 SA は、それぞれゲーム装置としての 4 つのステーション部 ST を備えており、各プレイヤーは各ステーション部 ST でそれぞれゲームをプレイすることになる。また、各サテライト部 SA は、サテライト抽選装置 2001 をそれぞれ 1 つずつ備えており、そのサテライト抽選装置 2001 の周りに各ステーション部 ST が並んで配置されている。

【0030】

ステーション部 ST は、主に、メダル投入機構（投入部）2100 と、プレイフィールド 2500 と、図示しないステーション制御部と、表示部 2700 とを有する。ステーション部 ST において、上部手前側にはメダル投入機構 2100 が配置され、上部奥側には表示手段としての表示部 2700 が配置され、上部中央にはプレイフィールド 2500 が配置される。ここで、「手前側」とはプレイヤーがゲームする際に位置する側を意味し、「奥側」とはプレイヤーがゲームする際に位置する側と反対側を意味し、「中央」とは上述した「手前側」と「奥側」との間の領域を意味する。

【0031】

メダル投入機構 2100 は、プレイヤーがゲームする際にメダル M をプッシャーゲーム機 2000 へ投入するための機構である。メダル投入機構 2100 へ投入されたメダル M は、ステーション部 ST の筐体内部における図示しないメダル搬送経路を介してリフトアップホッパまで搬送され、リフトアップホッパにおいて一時的に貯留される。リフトアップホッパは、メダル M を蓄積するためのメダル貯留部と、メダル M を所定の高さまでリフトアップするためのリフトアップ部と、リフトアップされたメダル M を所定のタイミングで排出するためのメダル排出部（排出部）とを有する。また、メダル排出部の排出口には、排出されたメダル M をプレイフィールド 2500 まで導くためのメダル排出経路 240

10

20

30

40

50

0 が左右に揺動可能に設けられている。リフトアップ部の上端は、プレイフィールド 2500 よりも上に配置される。これに伴い、リフトアップ部の上端に設けられたメダル排出部もプレイフィールド 2500 よりも上に配置される。したがって、プレイフィールド 2500 下に設けられたメダル貯留部に一時蓄積されたメダル M は、リフトアップ部によりプレイフィールド 2500 よりも上に持ち上げられた後、メダル排出部からメダル排出経路 2400 を介してプレイフィールド 2500 へ射出される。

【0032】

プレイフィールド 2500 内には、主に、メダル M を貯留するメダル載置台としてのメインテーブル 2501 と、メインテーブル 2501 上に載置されたメダル押出部材としてのプッシャー部 2510 とが設けられている。プッシャー部 2510 は、メダル M を貯留する上面（これをサブテーブルという。）と、サブテーブルから落下したメダル M がスライドする傾斜テーブルと、メインテーブル 2501 に貯留されたメダル M を押進する押進壁とを有する。また、プッシャー部 2510 は、プレイフィールド 2500 におけるメインテーブル 2501 上にスライド可能に設けられており、一定の周期又は任意の周期で前後にスライド運動する。プッシャー部 2510 の一部（奥側）は、表示部 2700 下方に設けられた後述する収納部に収納される。プッシャー部 2510 は、この収納部から出入するようにスライドすることで、前後に往復運動する。

10

【0033】

サブテーブルには、表示部 2700 の枠部材が摺動可能に当接されている。したがって、プッシャー部 2510 が収納部へ収納される方向へ移動した際、その枠部材によってサブテーブル上のメダル M が押進される。この押進により、サブテーブル上の一部のメダル M が傾斜テーブルへ落下する。サブテーブルから落下したメダル M の一部は、傾斜テーブルに設けられたメダル通過口としての開口部（これを「チャッカー」という。）に進入する。また、残りのメダル M は、そのままメインテーブル 2501 まで落下し、メインテーブル 2501 に貯留される。

20

【0034】

メインテーブル 2501 上のメダル M は、サブテーブル上のメダル M と同様に、プッシャー部 2510 のスライド運動により押進される。すなわち、メインテーブル 2501 上にはプッシャー部 2510 が隙間無く載置されているため、プッシャー部 2510 が収納部から搬出する方向へ移動した際、プッシャー部 2510 の前面の押進壁によってメインテーブル 2501 上のメダル M が押進される。この押進により、メインテーブル 2501 上の一部のメダル M が落下する。落下したメダル M のうち、プレイヤー側の端（これを「前端」という。）からメダル落下溝へ落下したメダル M はプレイヤーに払い出され、他のメダル M、例えばメインテーブル 2501 の両サイド（これを「サイド端」という。）から落下したメダル M はステーション部 S T 内の所定の貯留部にストックされる。

30

【0035】

この他、ステーション部 S T は、図 5 に示すように、少なくとも一方のサイドにボール投入機構 2800 を有する。ボール投入機構 2800 は、後述する異形物としての球状物体であるボール B1, B2 をプレイフィールド 2500 へ投入するための構成であり、ボール投入スロープ 2801 とボール投入位置抽選機構 2810 とを有する。なお、ボール B1, B2 は、後述するビンゴゲームを実行するための抽選用物体である。

40

【0036】

ボール投入スロープ 2801 は、後述するボールキャリア 2520 から投入されたボール B1, B2 をボール投入位置抽選機構 2810 まで重力により導くための構成である。したがって、下りのスロープである。また、ボール投入位置抽選機構 2810 は、ボール B1, B2 が投入されるプレイフィールド 2500 上の位置を抽選するための構成である。このように、後述するボールキャリア 2520 からステーション部 S T へ投入されたボール B1, B2 は、ボール投入スロープ 2801 及びボール投入位置抽選機構 2810 を介して、プレイフィールド 2500 に投入される。

【0037】

50

また、ステーション部 S T は、図 5 に示すように、少なくとも一方のサイドにボール運搬機構 2 9 0 0 を有する。ボール運搬機構 2 9 0 0 は、プレイフィールド 2 5 0 0 におけるメインテーブル 2 5 0 1 からその手前側に設けられたメダル落下溝へボール B 1 , B 2 が落下したとき、そのボール B 1 , B 2 をサテライト抽選装置 2 0 0 1 へ運搬するための構成であり、図示しないボール搬送経路と、ボール運搬部 2 9 1 0 と、ボール運搬部走行スロープ 2 9 0 1 とを有する。ボール搬送経路は、メインテーブル 2 5 0 1 の前端下方に設けられ、その前端から落下したボール B 1 , B 2 をボール運搬部 2 9 1 0 まで導く。ボール運搬部 2 9 1 0 は、ボール搬送経路を介して受け取ったボール B 1 , B 2 をサテライト抽選装置 2 0 0 1 へ運搬するための構成であり、ステーション部 S T の制御部の制御に従ってボール運搬部走行スロープ 2 9 0 1 を走行する。なお、サテライト抽選装置 2 0 0 1 へ運搬されたボール B 1 , B 2 は、ボールキャリア 2 5 2 0 へ受け渡される。

10

【 0 0 3 8 】

また、ステーション部 S T は、メダル払出機構 2 0 3 0 を有し、このメダル払出機構を駆動することで、メインテーブル 2 5 0 1 の前端からメダル落下溝へ落下したメダル M と同数のメダル M が、メダル投入機構 2 1 0 0 の貯留部 2 1 0 1 へ排出される。

【 0 0 3 9 】

次に、本プッシャーゲーム機 2 0 0 0 の制御系について説明する。

図 6 は、本プッシャーゲーム機 2 0 0 0 のゲーム制御系の主要構成を示すブロック図である。なお、このブロック図は、説明の便宜上、ゲーム進行に応じて各部を駆動させるための駆動制御系等の構成については省略されている。

20

本プッシャーゲーム機 2 0 0 0 におけるゲーム制御系の構成は、主に、ステーション部 S T の制御部 2 6 0 0 と、サテライト抽選装置 2 0 0 1 の制御部 2 6 1 0 と、センター抽選装置 2 0 0 2 の制御部 2 6 2 0 とから構成される。ステーション部 S T の制御部 2 6 0 0 は、主に後述のロットゲーム及びビンゴゲームの全体的な進行制御を担い、サテライト抽選装置 2 0 0 1 の制御部 2 6 1 0 は、主にビンゴゲームの物理抽選の制御やボール B 1 , B 2 の搬送制御を担い、センター抽選装置 2 0 0 2 の制御部 2 6 2 0 は、主に後述する単体ジャックポット抽選の制御と、本プッシャーゲーム機 2 0 0 0 の全体制御を担う。

【 0 0 4 0 】

ステーション部 S T の制御部 2 6 0 0 は、主に、制御装置 2 6 0 1 と、ROM 2 6 0 2 と、RAM 2 6 0 3 と、通信装置 2 6 0 4 とから構成される。制御装置 2 6 0 1 は、ROM 2 6 0 2 に記憶されている各種プログラムを実行し、各種制御を行う。ROM 2 6 0 2 は、ステーション部 S T の制御部 2 6 0 0 で行うべき各種制御の実行プログラム等を記憶している。RAM 2 6 0 3 は、各種データあるいは情報を一時的に記憶するものである。通信装置 2 6 0 4 は、サテライト抽選装置 2 0 0 1 の制御部 2 6 1 0 との間でデータ通信を行うためのものである。なお、図示していないが、ステーション部 S T には、各種演出のためのスピーカーや照明装置等の演出手段が設けられており、制御装置 2 6 0 1 は、これらの演出手段を制御して、各種演出を行う。

30

【 0 0 4 1 】

サテライト抽選装置 2 0 0 1 の制御部 2 6 1 0 は、主に、制御装置 2 6 1 1 と、ROM 2 6 1 2 と、RAM 2 6 1 3 と、ステーション側通信装置 2 6 1 4 と、センター側通信装置 2 6 1 5 とから構成される。制御装置 2 6 1 1 は、ROM 2 6 1 2 に記憶されている各種プログラムを実行し、各種制御を行う。ROM 2 6 1 2 は、サテライト抽選装置 2 0 0 1 の制御部 2 6 1 0 で行うべき各種制御の実行プログラム等を記憶している。RAM 2 6 1 3 は、各種データあるいは情報を一時的に記憶するものである。ステーション側通信装置 2 6 1 4 は、当該サテライト部 S A に属する各ステーション部 S T の制御部 2 6 0 0 との間でデータ通信を行うためのものである。センター側通信装置 2 6 1 5 は、センター抽選装置 2 0 0 2 の制御部 2 6 2 0 との間でデータ通信を行うためのものである。なお、図示していないが、サテライト部 S A には、各種演出のためのスピーカーや照明装置等の演出手段が設けられており、制御装置 2 6 1 1 は、これらの演出手段を制御して、各種演出を行う。

40

50

【 0 0 4 2 】

センター抽選装置 2 0 0 2 の制御部 2 6 2 0 は、主に、制御装置 2 6 2 1 と、ROM 2 6 2 2 と、RAM 2 6 2 3 と、通信装置 2 6 2 4 と、外部通信装置 2 6 2 5 とから構成される。制御装置 2 6 2 1 は、ROM 2 6 2 2 に記憶されている各種プログラムを実行し、各種制御を行う。ROM 2 6 2 2 は、センター抽選装置 2 0 0 2 の制御部 2 6 2 0 で行うべき各種制御の実行プログラム等を記憶している。RAM 2 6 2 3 は、各種データあるいは情報を一時的に記憶するものである。通信装置 2 6 2 4 は、各サテライト部 SA の制御部 2 6 1 0 との間でデータ通信を行うためのものである。外部通信装置 2 6 2 5 は、LAN を介して店舗サーバ 5 0 0 0 等の外部装置とデータ通信を行うためのものである。なお、図示していないが、センター抽選装置 2 0 0 2 には、各種演出のためのスピーカーや照明装置等の演出手段が設けられており、制御装置 2 6 2 1 は、これらの演出手段を制御して、各種演出を行う。

10

【 0 0 4 3 】

以上の構成において、本プッシャーゲーム機 2 0 0 0 では、プッシャーゲームのほか、図 7 に示すようなスロット用ゲーム画面を表示部 2 7 0 0 に表示してスロットゲームを実行するとともに、図 8 に示すようなビンゴ用ゲーム画面を表示部 2 7 0 0 に表示してビンゴゲームを実行する。本プッシャーゲーム機 2 0 0 0 では、センター抽選装置 2 0 0 2 を用いた単体ジャックポット抽選も行う。なお、表示部 2 7 0 0 には、後述する単体抽選での払出枚数を示す単体累積メダル枚数と、後述する全体ジャックポット抽選での払出枚数を示す全体累積メダル枚数も表示される。

20

【 0 0 4 4 】

スロットゲームは、主にステーション部 ST における制御部 2 6 0 0 がデジタル的に抽選するデジタル抽選ゲームである。このスロットゲームの開始条件は、プッシャー部 2 5 1 0 の傾斜テーブルに設けられたチャッカーの何れかにメダル M が進入することである。表示部 2 7 0 0 には、後述のビンゴゲームが進行していない期間に、図 7 に示すようなスロット用ゲーム画面が表示され、チャッカーの何れかにメダル M が進入してスロット抽選開始条件が満たされると、制御部 2 6 0 0 は、3 つのダイス状スロット DS を回転させる表示制御を行う。スロットゲームにおけるデジタル抽選では、制御部が所定の抽選プログラムを実行し、生成した乱数を所定の当選テーブルに照らしていずれかの役に当選したか又はハズレたかを決定する。その後、制御部 2 6 0 0 は、当選役が決定した場合には表示部 2 7 0 0 にその当選役に係る図柄の組み合わせが停止表示するように、3 つのダイス状スロット DS の回転を停止させる表示制御を行う。

30

【 0 0 4 5 】

本実施形態では、デジタル抽選の役として、プレイフィールド 2 5 0 0 へ 3 枚のメダルを供給する小当たり役 A、プレイフィールド 2 5 0 0 へ 8 枚のメダルを供給する小当たり役 B、プレイフィールド 2 5 0 0 へボール B 1 を供給するボール供給役、プレイフィールド 2 5 0 0 へ 3 0 枚のメダルを供給する通常ボーナス役、プレイフィールド 2 5 0 0 へ 3 0 枚のメダルを供給するとともに以後のデジタル抽選で当選確率が高めに設定された当選テーブルを用いる確変ボーナス役、サテライト抽選装置 2 0 0 1 へボール B 1 を直接供給する直接サテライト役、センター抽選装置 2 0 0 2 へボール B 1 を直接供給する直接センター役などが用意されている。各役の当選確率はこの順に低くなるように設定されている。なお、どのような役を用意し、各役をどのような当選確率に設定するかは任意である。例えば、メダル M をプレイヤーへ直接払い出すなど、種々の利益をプレイヤーへ与えるように構成しても良い。そして、これらの役に当選すると、ステーション部 ST の制御装置 2 6 0 1 は、スピーカーや照明装置等を制御して、当選を盛り上げるための個別演出を行う。

40

【 0 0 4 6 】

ビンゴゲームは、2 種類のボール B 1 , B 2 とサテライト抽選装置 2 0 0 1 とを用いた物理抽選により進行する物理抽選ゲームであり、サテライト抽選装置 2 0 0 1 の制御部 2 6 1 0 とステーション部 ST の制御部 2 6 0 0 とによって進行する。なお、ビンゴゲーム

50

において、サテライト抽選装置 2001 の制御部 2610 は主にビンゴゲームの当選ビンゴ数字を決定する抽選を制御し、そのサテライト抽選装置 2001 を含むサテライト部 S A に属する各ステーション部 S T の制御部 2600 が主にビンゴゲームの演出やビンゴ成立の判定等の制御を担当する。本実施形態では、サテライト抽選装置 2001 でボール B 1 , B 2 を移動させることにより、互いに異なる複数のビンゴ数字（抽選対象）の中から 1 つの当選ビンゴ数字（抽選対象）を選択するという物理抽選を行う。本実施形態の物理抽選では、「1」～「9」のビンゴ数字の中から 1 つの当選ビンゴ数字を選択する。そして、これらの「1」～「9」のビンゴ数字がマトリクス状に配列されたビンゴカードの配列情報を、例えばステーション部 S T の配列情報生成手段としての制御部 2600 で各ステーション部 S T ごとに個別に生成する。その後、「1」～「9」のビンゴ数字の画像（抽選対象画像）がその配列情報に従って配列されたビンゴカード画像 B C が図 8 に示すように各ステーション部 S T の表示部 2700 に表示される。そして、ビンゴが成立したりしたときには、ステーション部 S T の制御装置 2601 やサテライト部 S A の制御装置 2611 は、それぞれのスピーカーや照明装置等を制御して、ビンゴ成立を盛り上げるための個別演出を行う。

10

【0047】

単体ジャックポット抽選は、上述したビンゴゲームにおけるサテライト抽選装置 2001 での物理抽選でセンター抽選装置 2002 での単体ジャックポット抽選開始の権利が割り当てられた入賞スポットにボール B 1 , B 2 が入るか、上述したスロットゲームで直接センター役に当選するかのいずれかの単体ジャックポット抽選の開始条件を満たすと、センター抽選装置 2002 における制御部 2620 の制御装置 2621 は、ROM 2622 に記憶されている単体ジャックポット実行プログラムを実行し、単体ジャックポット抽選を開始する。そして、センター抽選装置 2002 において、ボール B 1 を移動させることにより、単体ジャックポット賞かハズレ（単体ジャックポット賞以外の賞に当選する場合を含む。）かを決定するという物理抽選を行う。そして、単体ジャックポット賞が当選すると、センター抽選装置 2002 の制御装置 2621 は、スピーカーや照明装置等を制御して、単体ジャックポット賞の当選を盛り上げるための個別演出を行う。

20

【0048】

また、単体ジャックポット賞が当選すると、制御装置 2621 は、RAM 2623 から払出量データである単体 J P 貯留枚数データを読み出し、そのデータのカウンタ値が示す枚数分のメダル M を、当該ジャックポット抽選の開始条件を満たしたステーション部 S T のプレイフィールド 2500 へ供給するための処理を行う。このとき、制御装置 2621 からステーション部 S T における制御部 2600 の制御装置 2601 へメダル供給命令を出力し、制御装置 2601 の制御の下で通常メダル供給処理と同様の方法でメダル M をプレイフィールド 2500 へ供給するようにしてもよい。ただし、単体ジャックポット賞に入賞したときに供給されるメダル枚数は、単体 J P 貯留枚数データを初期値（例えば 500 枚）へリセットした時から、すべてのステーション部 S T へのメダル投入枚数の一部に相当する枚数（例えば 0.03 枚）を累積的に加算したものであるため、大量である。よって、通常メダル供給処理とは別に、独自のメダル供給機構を用いた処理としてもよい。この場合、単体ジャックポット賞に入賞したときの演出としても好適である。また、単体ジャックポット賞が当選すると、制御装置 2621 は、RAM 2623 に記憶されている単体 J P 貯留枚数データを初期値にリセットする。

30

40

【0049】

〔スロットマシン 3000〕

次に、メダルゲーム機 3000 について説明する。

メダルゲーム機 3000 は、ゲーム装置としてのスロットマシンである。

図 9 は、本実施形態に係るスロットマシン 3000 の外観を示す斜視図である。

このスロットマシン 3000 は、箱型の筐体 3002、この筐体 3002 の前面側に開閉自在に取り付けられた前面パネル 3003 などを有する。前面パネル 3003 には、後述の変動表示ユニットの一部を表示するための表示窓 3004、メダル投入口 3005、

50

開始操作装置としてのスタートボタン3006、ダイス表示窓3007、クレジット清算ボタン3008、スピーカー3009、メダル払出口3010aを有するメダル受皿3010、演出パネル3011、カウント表示部3014、BET操作部3015などが設けられている。スピーカー3009及び演出パネル3011は、本スロットマシン3000の演出手段として機能する。また、演出パネル3011には、後述する全体ジャックポット抽選での払出枚数を示す全体累積メダル枚数等の各種情報が表示される。

【0050】

筐体3002の内部には、外周面上に複数種の図柄がプリントされた3個の変動表示部としてのリールが組み込まれている。3つのリール(以下、順に「左リール」、「中リール」、「右リール」という。)は、それぞれ、ステッピングモータで構成された図示しないリール駆動モータによって回転駆動するようになっている。また、これらには、「白7」、「青7」、「緑7」、「赤7」、「チェリー」、「 blanks」等の複数種の図柄が所定の順序でプリントされている。なお、本実施形態において、「 blanks」の図柄は、いずれの役も構成しない図柄である。また、CPUやROMその他種々の電子部品によって電子回路が形成されたメイン制御回路基板、メダルを多数枚収容可能なメダルホッパを持つメダル払出装装置、内部スピーカーなども組み込まれている。

10

【0051】

図10は、前面パネル3003の一部を示す詳細正面図である。

各リールの所定の回転位置における約3コマ分の図柄は、表示窓3004を通してプレイヤーに視認されるようになっている。この表示窓3004には、すべてのリールにまたがるように5本の入賞ラインILが描かれている。これらの入賞ラインIL上に予め定められた賞群に対応する役に係る図柄の組合せが揃う(以下、単に「役が揃う」という。)と、メダル受皿3010にメダルが払い出されたり、特別ゲームを行うことができる特別ゲーム期間に移行したりというゲーム価値がプレイヤーに付与される。なお、本実施形態にかかるスロットマシン3000では、5本の入賞ラインILを設けているが、入賞ライン数をこれより少なくあるいは多くしてもよい。また、入賞ラインは、プレイヤーにより視認できるものでなく、スロットマシンの停止制御を行う後述のCPU17aが認識できるものであればよい。

20

カウント表示部3014は、クレジット表示器3014a、ボーナスカウント表示部3014b、メダル払出枚数表示器3014cなどを備えている。

30

また、BET操作部3015は、1BETボタン3015a、マックスBETボタン3015bの2つのボタンから構成されている。

【0052】

図11は、本スロットマシン3000の主要構成に関わる制御ブロック図である。

本スロットマシン3000のメイン制御部3100は、制御装置3101と、3つのリールの駆動制御を行うリール制御装置3102と、ゲームに必要な各種プログラムおよび各種データベース等が記憶された記憶装置3103と、カウント表示部3014の表示制御を行う表示制御装置3104と、演出パネル3011等の照明を制御する照明制御装置3105と、スピーカー3009から出力する音を制御する音響制御装置3106と、LANを介して店舗サーバ5000等の外部装置とデータ通信を行うための外部通信装置3107とを備える。メイン制御装置1101は、これらの装置のほか、メダル投入センサ3022、BET操作部3015、メダル払出装装置3018などにも接続されている。

40

【0053】

次に、本スロットマシン3000のゲームの流れについて説明する。

ゲームを行う前に、まず、プレイヤーは、その準備として、メダルをメダル投入口3005に投入する必要がある。プレイヤーによってメダルがメダル投入口3005に投入されると、このメダルは図示しない通路を通過してメダルホッパに落ちる。この通路には、規定よりも小さいメダルを落とし込んでメダル払出口3010aに戻すための落下口、メダルの通過を阻止してメダル払出口3010aに戻したり許可したりするためのメダルブロックソレノイド、通過したメダルを1つずつ検知するためのフォトセンサ等で構成された

50

メダル投入センサ 3022 などが設けられている。メダルを検知したメダル投入センサ 3022 から出力されるメダル検知信号は、メイン制御部 3100 の制御装置 3101 に送られる。これを受けて、制御装置 3101 は、表示制御装置 3104 により、クレジット表示器 3014 a に表示カウント値を 1 つ増加させるための制御を行うとともに、記憶装置 3103 に格納されたクレジット枚数データを 1 つ増加させる。通常は、複数枚のメダルを一度に投入して、クレジット枚数をある程度多くしておく。そして、プレイヤーが BET 操作部 3015 を操作してベット操作を行うと、制御装置 3101 は、記憶装置 3103 に格納されたクレジット枚数データをベット枚数分だけ減らすとともに、クレジット表示器 3014 a の表示カウント値をベット枚数分だけ減らすための制御を行う。また、制御装置 3101 は、ベット枚数に応じて有効になった入賞ライン IL を認識する。なお、有効な入賞ライン IL 上に役が揃わないと、有効でない入賞ライン IL 上で役が揃っても入賞とはならない。

10

【0054】

プレイヤーによりスタートボタン 3006 が操作されると、制御装置 3101 は、記憶装置 3103 に格納されている開始命令受付プログラムを実行することで、開始命令受付手段として機能し、そのスタートボタン 3006 からの変動表示開始命令を受け付ける。この変動表示開始命令を受け付けた制御装置 3101 は、まず、リール制御装置 3102 により、すべてのリールの回転駆動を開始させる。また、変動表示開始命令を受け付けた制御装置 3101 は、記憶装置 3103 に格納されている賞群抽選プログラムを実行することで、複数の賞群の中からいずれかの賞群が選択される当選又はいずれの賞群も選択されないハズレを決定する内部抽選を行う手段として機能し、内部抽選を行う。この内部抽選は、乱数発生回路から送られてくる乱数のデータを、記憶装置 3103 に記憶されている賞群抽選テーブルに照らし合わせて行う。この賞群抽選テーブルは、各乱数と、賞群のいずれか又はハズレとを関連付けたものである。このように関連付けられることで、いずれかの賞群がそれぞれ所定の確率で当選したり、ハズレが所定確率で発生したりする。

20

【0055】

回転駆動を開始したリールの回転位置は、図示しないリール位置センサによってそれぞれ検知される。そして、リール制御装置 3102 は、各リール位置センサからの出力信号に基づいて、リールの回転速度を演算していく。リールの回転速度が安定化したら、リール制御装置 3102 は、各リール位置センサからの出力信号に基づいて、各リール上の各図柄の位置を認識することができる。そして、制御装置 3101 は、記憶装置 3103 に格納されている停止制御プログラムを実行し、上記内部抽選の抽選結果に基づいて、入賞ライン上に所定の図柄の組合せが停止表示するように、リール制御装置 3102 によってリールの停止制御を行う。具体的には、内部抽選によりいずれかの賞群が当選した場合、その当選した賞群に対応する役に係る図柄の組合せが入賞ライン IL 上に停止表示するように停止制御を行う。一方、内部抽選によりいずれの賞群も選択されずにハズレた場合には、いずれの賞群にも対応しない図柄の組合せを入賞ライン IL 上に停止表示するように停止制御を行う。

30

【0056】

通常ゲームにおいては、その通常ゲームに対応する賞群抽選テーブルを用いて内部抽選を行う。この通常ゲームの内部抽選で当選し得る賞群には、「チェリー - ANY (図柄を問わない) - ANY (図柄を問わず)」からなるチェリー役に対応するチェリー賞、「ANY7 (「7」の色を問わない) - ANY7 (「7」の色を問わない) - ANY7 (「7」の色を問わない)」であって複数色の「7」からなる ANY7 役に対応する ANY7 賞、「白7 - 白7 - 白7」とからなる白7役に対応する白7賞、「青7 - 青7 - 青7」とからなる青7役に対応する青7賞、「緑7 - 緑7 - 緑7」とからなる緑7役に対応する緑7賞、「赤7 - 赤7 - 赤7」とからなる赤7役に対応する赤7賞などのメダル払出賞がある。内部抽選によりメダル払出賞のいずれかが当選してこれに対応する役が入賞ライン IL 上に揃うと、制御装置 3101 は、カウント表示部 3014 のメダル払出枚数表示器 3014 c に、入賞した賞に対応するメダル払出枚数を表示させる。そして、制御装置 310

40

50

1 は、入賞した賞に応じた枚数のメダル払出処理を行う。具体的には、制御装置 3 1 0 1 は、記憶装置 3 1 0 3 に格納されたクレジット枚数データをこのメダル払出枚数の分だけ増加させるとともに、クレジット表示器 3 0 1 4 a のメダルクレジットをこのメダル払出枚数の分だけ増加させる制御を行う。メダルクレジットの上限値を越えた場合には、越えた分については、メダル払出装置 3 0 1 8 により、メダル払出口 3 0 1 0 a からメダル受皿 3 0 1 0 へメダルを払い出す。なお、上記賞群の記載順にしたがって払い出されるメダル枚数が多い。

【 0 0 5 7 】

〔ジャックポットシステム〕

次に、本システム全体で行う全体ジャックポット抽選について説明する。

10

図 1 2 は、各店舗サーバ 5 0 0 0 とともに全体ジャックポット抽選の進行制御を行う管理サーバ 4 0 0 0 の制御ブロック図である。

この管理サーバ 4 0 0 0 は、主に、制御装置 4 0 0 1、記憶装置 4 0 0 2、外部通信装置 4 0 0 3 から構成されている。記憶装置 4 0 0 2 は、各種の制御プログラムを記憶しており、また、本システム全体の払出量データである全体累積メダル枚数データを記憶する。外部通信装置 4 0 0 3 は、W A N を介して各店舗の店舗サーバ 5 0 0 0 等の外部装置とデータ通信を行うためのものである。

【 0 0 5 8 】

図 1 3 は、各店舗内のシステムを管理するとともに、管理サーバ 4 0 0 0 及び当該店舗の各メダルゲーム機との間でデータ通信を行うための店舗サーバ 5 0 0 0 の制御ブロック図である。

20

この店舗サーバ 5 0 0 0 は、主に、制御装置 5 0 0 1、記憶装置 5 0 0 2、外部通信装置 5 0 0 3、店舗内通信装置 5 0 0 4 から構成されている。記憶装置 5 0 0 2 は、各種の制御プログラムを記憶している。また、記憶装置 5 0 0 2 は、本ゲームシステムを構成する本店舗内のメダルゲーム機 1 0 0 0、2 0 0 0、3 0 0 0 で消費されたメダルの一部である店舗内累積メダル枚数データを記憶しており、また、管理サーバ 4 0 0 0 から送られてくる全体累積メダル枚数データも記憶している。外部通信装置 5 0 0 3 は、W A N を介して管理サーバ 4 0 0 0 等の外部装置とデータ通信を行うためのものである。外部通信装置 5 0 0 3 は、L A N を介して各メダルゲーム機 1 0 0 0、2 0 0 0、3 0 0 0 等とデータ通信を行うためのものである。

30

【 0 0 5 9 】

図 1 4 は、本実施形態における全体ジャックポット抽選の流れを示すシーケンスフロー図である。なお、図 1 4 では、説明上、メダルゲーム機及び店舗サーバについてはそれぞれ 1 つずつ表示している。

本ゲームシステムにおいて、各メダルゲーム機 1 0 0 0、2 0 0 0、3 0 0 0 においてプレイヤーがメダルを消費すると、その消費分を示すデータがその店舗の店舗サーバ 5 0 0 0 に送られる。店舗サーバ 5 0 0 0 の制御装置 5 0 0 1 は、各メダルゲーム機 1 0 0 0、2 0 0 0、3 0 0 0 から送られてくるデータに基づき、この店舗サーバ 5 0 0 0 に接続された店舗内のメダルゲーム機 1 0 0 0、2 0 0 0、3 0 0 0 でプレイヤーが消費したメダルの一部（例えば 0 . 0 1 枚）を、店舗内累積メダル枚数データとして記憶装置 5 0 0 2 に累積的に記憶する。そして、制御装置 5 0 0 1 は、記憶装置 5 0 0 2 内の店舗内累積メダル枚数データを所定のタイミングで管理サーバ 4 0 0 0 へ送信する。なお、ここで送信する店舗内累積メダル枚数データは、前回の送信時点から今回の送信時点までの間に累積的に記憶された分である。

40

【 0 0 6 0 】

管理サーバ 4 0 0 0 は、各店舗サーバ 5 0 0 0 から送られてくる店舗内累積メダル枚数データを受信するたびに、そのデータが示す分のメダル枚数を記憶装置 4 0 0 2 内の全体累積メダル枚数データに累積的に加算していく。これにより、本ゲームシステムを構成するすべてのメダルゲーム機で消費されたメダル枚数の一部（例えば 0 . 0 1 枚）が全体累積メダル枚数データとして集計される。なお、本実施形態では、全体累積メダル枚数デー

50

タの初期値を例えば1000枚とし、この初期値にプレイヤーが消費したメダル枚数の一部を累積的に加算していく。

本実施形態では、上述したプッシャーゲーム機2000でも、単体ジャックポット抽選を行うが、この単体ジャックポット抽選の累積メダル枚数データは、そのプッシャーゲーム機2000で消費されたメダル枚数のみから計算されるものである。一方、管理サーバ4000で管理運営する全体ジャックポット抽選の累積メダル枚数データは、本ゲームシステムを構成する全メダルゲーム機で消費されたメダル枚数から計算されるものである。よって、ジャックポット抽選で当選したときにその当選者に払い出されるメダル枚数を多くすることができる。

【0061】

具体的な処理の流れについて説明すると、管理サーバ4000の制御装置4001は、各店舗サーバ5000から所定のタイミング（例えば10分ごと）で送信される店舗内累積メダル枚数データを受信することにより、まず、図14に示すように、記憶装置4002の全体累積メダル枚数データへの累積加算処理を行う。その後、この時点において記憶装置4002に記憶されている全体累積メダル枚数データを、先ほど受信した店舗内累積メダル枚数データの送信元である店舗サーバ5000に送信する。これを受信した店舗サーバ5000は、その全体累積メダル枚数データを各メダルゲーム機1000、2000、3000に送信する。そして、これを受けた各メダルゲーム機1000、2000、3000では、それぞれの全体累積メダル枚数の表示を受信した全体累積メダル枚数データに基づいて更新する。本実施形態では、全体累積メダル枚数を各メダルゲーム機において個別に表示する場合であるが、店舗内に全体累積メダル枚数を表示する表示装置を設け、各メダルゲーム機では個別表示しないように構成してもよい。

【0062】

本実施形態における全体ジャックポット抽選の開始条件は、管理サーバ4000が店舗サーバ5000から店舗内累積メダル枚数データを受信することである。

本実施形態では、管理サーバ4000の制御装置4001は、各店舗サーバ5000からの店舗内累積メダル枚数データを受信すると、全体ジャックポット抽選プログラムを実行し、まず、グループ抽選としての店舗抽選を行う。この店舗抽選では、生成された乱数を所定の当選テーブルに照らして、そのデータの送信元の店舗について当選か又はハズレかを決定する抽選を行う。この店舗抽選で当選が決定された場合、制御装置4001は、その抽選の開始条件となった店舗内累積メダル枚数データを送信した店舗サーバ5000に対し、店舗抽選で当選した旨の当選データを送信する。

【0063】

他の方法としては、例えば次のような方法も挙げられる。すなわち、管理サーバ4000の制御装置4001は、いずれかの店舗サーバ5000から店舗内累積メダル枚数データを受信すると、全体ジャックポット抽選プログラムを実行し、生成された乱数を所定の当選テーブルに照らしていずれの店舗が当選したか又はいずれの店舗も当選しないハズレであるかを決定する店舗抽選を行う。この店舗抽選では、必ずしも当選する店舗が決まらなくても良い。したがって、店舗抽選ではいずれの店舗も当選しない場合があり得る。店舗抽選でいずれかの店舗の当選が決定された場合、制御装置4001は、その当選に係る店舗の店舗サーバ5000に対し、店舗抽選で当選した旨の当選データを送信する。

【0064】

なお、全体ジャックポット抽選の開始条件は、上述した条件に限らず、適当な時間間隔で発生し得る何らかの条件であればどのような条件であってもよい。例えば、予め決められた一定時間が経過するという条件を全体ジャックポット抽選の開始条件としてもよい。

【0065】

ここで、管理サーバ4000の制御装置4001が行う店舗抽選（グループ抽選）における抽選条件は、できるだけ、この抽選により当選する店舗が一部の店舗に集中せずにいるような店舗に分散するように、適宜設定することが望ましい。このような抽選条件としては、例えば、当選した店舗の当選確率を次回以降の抽選では下げるようにするといった

10

20

30

40

50

条件や、あまり当選していない店舗の当選確率を上げるようにするといった条件などが挙げられる。本実施形態においては、全体累積メダル枚数を増加させるのに寄与した度合いが多い店舗ほど当選確率が高くなるように各店舗の当選確率を設定することを基本とし、当選した店舗については次回以降の一定期間（例えば、次の当選店舗が決定するまでの期間や、所定抽選回数を経過するまでの期間など）に行われる抽選での当選確率が一時的に下がるといった抽選条件を採用している。

【0066】

なお、店舗抽選での抽選条件（グループ抽選条件）は、これに限られない。

例えば、各店舗の当選確率が均等であることを基本とし、上記と同様に当選した店舗については次回以降の一定期間に行われる抽選での当選確率を一時的に下げるといった抽選条件であってもよい。

また、例えば、前回当選した時からの管理サーバ4000に送信した店舗内累積メダル枚数データの累積値が所定量に達した店舗サーバ5000の次回以降の当選確率を高くするという抽選条件であってもよい。

【0067】

当選データを受信した店舗サーバ5000は、これに接続された店舗内のメダルゲーム機1000、2000、3000でプレイするどのプレイヤーを全体ジャックポット賞の当選者とするかを決定するための処理を行う。この処理では、その店舗内から全体ジャックポット抽選の当選者が出たことを知らせ、自分が当選者かも知れないという期待感を起こさせたり、だれが当選したのかという興味を沸かせたりして、店舗全体でプレイヤーやギャラリー等の注目を集めるための予告報知用演出（以下「全体ジャックポット予告演出」という。）を行う。この全体ジャックポット演出は、店舗内の全メダルゲーム機1000、2000、3000で同時に行う必要があるが、各メダルゲーム機1000、2000、3000でのゲーム進行との関係で、その演出を行う時期（全体ジャックポット演出時期）を調整する必要がある。なぜなら、各メダルゲーム機1000、2000、3000は、それぞれ独自にゲームを進行しており、その進行状況によってはそのゲーム進行を全体ジャックポット演出で妨げることがプレイヤーの楽しみを大きく低下させて好ましくない場合があるからである。

【0068】

例えば、競馬ゲーム機1000では、フィールド部1002を用いたレース再現中に、突然、全体ジャックポット演出が始まると、その競馬ゲーム機本来のゲームの盛り上がりを著しく低下させてしまい、好ましくない。また、例えば、プッシャーゲーム機2000では、ビンゴゲームの物理抽選や単体ジャックポット抽選のように大量のメダル払い出しが期待できるような抽選の最中に、突然、全体ジャックポット演出が始まると、そのプッシャーゲーム機本来のゲームの盛り上がりを著しく低下させてしまい、好ましくない。また、例えば、スロットマシン3000では、緑7賞や赤7賞等の大量のメダル払い出しが決定したときの当選演出の最中に、突然、全体ジャックポット演出が始まると、プレイヤーの喜びを著しく低下させてしまい、好ましくない。

【0069】

一方で、それぞれのメダルゲーム機1000、2000、3000には、それぞれのゲーム進行を全体ジャックポット演出で妨げても、そのメダルゲーム機本来の楽しさを低下させる等の悪影響が少ない時期も存在する。例えば、競馬ゲーム機1000では、プレイヤーによるメダルをベットのための時期すなわち馬券を購入するための時期であれば、悪影響が少なく、全体ジャックポット演出を開始させるのに適している。また、例えば、プッシャーゲーム機2000では、大量のメダル払い出しが期待できる抽選の最中やその当選演出の最中を除いた時期であれば、悪影響が少なく、全体ジャックポット演出を開始させるのに適している。また、例えば、スロットマシン3000では、1回のスロットゲームを終了してから次のスロットゲームを開始するまでの間、具体的には、前回のスロットゲームにおけるハズレが決定した後や当選演出が終了した後から、次のスロットゲームのスタートボタン3006が操作される前までの時期であれば、悪影響が少なく、全体ジャ

10

20

30

40

50

ックポット演出を開始させるのに適している。

本実施形態の各メダルゲーム機1000, 2000, 3000では、ここに例示したゲーム進行状況が全体ジャックポット演出を行い得る状況として、予め設定されている。

【0070】

図15は、全体ジャックポット演出時期の決定処理を説明するためのシーケンスフロー図である。

当選データを受信した店舗サーバ5000は、まず、全メダルゲーム機1000, 2000, 3000に対し、LANを通じて、ゲーム進行状況が全体ジャックポット演出を行い得る状況になる時期を問い合わせる。この問い合わせに対し、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000の制御装置1101, 2621, 3101は、それ単体で又は他の制御装置1201, 2601, 2611と協働して、時期予測処理手段として機能し、時期予測プログラムを実行して、それぞれのゲーム進行状況が予め決められている上述した設定状況になる時期を予測するための処理を行う。そして、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000の制御装置1101, 2621, 3101は、予測した時期を示す全体演出可能時期情報を、外部通信装置1108, 2625, 3107から店舗サーバ5000へ返信する。店舗サーバ5000の制御装置5001は、全体演出時期決定手段として機能し、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000から送られてくる全体演出可能時期情報に基づいて全体ジャックポット演出を行う全体演出時期を決定する。具体的には、各全体演出可能時期情報に基づき、全メダルゲーム機1000, 2000, 3000の全体演出可能時期が互いに重複する最も早い時期を特定し、これを全体演出時期として決定する。そして、決定した全体演出時期の情報を各メダルゲーム機1000, 2000, 3000に送信する。これを受信した各メダルゲーム機では、その決定した全体演出時期に、自らのゲーム進行状況が全体ジャックポット演出を行い得る予め決められた上述の設定状況となるように、ゲーム進行を制御する。なお、具体的な制御の方法は、上述した設定状況を各メダルゲーム機1000, 2000, 3000に記憶しておいて、この記憶されている設定状況の情報を読み出してゲーム進行制御を行うか、あるいは、上述した設定状況を予めゲーム進行制御用のプログラムに組み込んでおき、そのプログラムの内容に従ってゲーム進行制御を行う。

【0071】

なお、店舗サーバ5000の制御装置5001が決定した全体演出時期にちょうど上述の設定状況となるようにするには、個々のメダルゲーム機1000, 2000, 3000でゲーム進行の微調整を行う必要が生じることがある。

この微調整の方法としては、競馬ゲーム機1000では、例えば、各レース終了後に実行するレース再現ムービーの再生処理において、レース再現ムービーの再生時間を短くしたり長くしたりする方法が挙げられる。具体的には、レース再現ムービーの再生開始時をレースの中盤とするか終盤とするか等によって再生時間を短くしたり長くしたりすることができる。

また、プッシャーゲーム機2000では、例えば、各ステーション部STで行われるスロットゲームにおいて、3つのダイス状スロットDSの回転を開始してから停止させるまでの時間を長くしたり短くしたりする表示制御によって微調整を行う方法が挙げられる。具体的には、例えば3つのダイス状スロットDSの回転を開始してから停止させるまでの映像の再生速度を長くしたり短くしたりするようにしてもよい。この場合、映像自体の編集が必要ないので、表示処理が容易である。

また、スロットマシン3000では、例えば、3つのリールの回転を開始してからこれらを停止させるまでの時間を長くしたり短くしたりする駆動制御によって微調整を行う方法が挙げられる。

【0072】

なお、微調整の方法は、上述したものに限らず、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000のゲーム内容等に応じて適宜決定される。

特に、デジタル抽選を行うゲーム機であれば、上記プッシャーゲーム機2000のよう

10

20

30

40

50

にその抽選演出用の映像を表示する時間を長くしたり短くしたりする方法が有効である。

【0073】

なお、全体演出時期の決定方法はこれに限らない。

例えば、店舗サーバ5000の制御装置5001を演出タイミング決定手段として機能させ、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000に全体演出可能時期を問い合わせるようなことをせずに、所定の全体演出時期決定条件に従って全体演出時期を決定する。そして、決定した全体演出時期を各メダルゲーム機1000, 2000, 3000に送信し、各メダルゲーム機において、その決定した全体演出時期に、自らのゲーム進行状況が全体ジャックポット演出を行い得る予め決められた上述の設定状況となるように、ゲーム進行の制御を行わせるようにしてもよい。この方法は、本ゲームシステムを構成するメダルゲーム機がゲーム進行状況のコントロールの自由度が高いものである場合に特に有効である。

10

【0074】

店舗サーバ5000が決定した全体演出時期が到来すると、図14に示すように、店舗サーバ5000の制御装置5001は、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000でプレイしているプレイヤーを認識するためのプレイヤー在席確認処理を行う。具体的には、全メダルゲーム機1000, 2000, 3000に対し、LANを通じて、プレイヤーの在席確認を問い合わせる。この問い合わせを受けたメダルゲーム機1000, 2000, 3000では、それぞれのゲーム内容に応じたプレイヤー在席確認処理を行う。

【0075】

20

具体的には、競馬ゲーム機1000は、複数のステーションそれぞれでプレイヤーがプレイできるので、各ステーションごとにゲームをプレイしているプレイヤーが存在するか否かを確認する処理を行う。この確認方法としては、例えば、磁気カード差込口1015に磁気カードが挿入されているステーションにはプレイヤーが存在すると判断する方法が挙げられる。

また、プッシャーゲーム機2000も、複数のステーション部それぞれでプレイヤーがプレイできるので、各ステーション部ごとにゲームをプレイしているプレイヤーが存在するか否かを確認する処理を行う。この確認方法としては、例えば、メダル投入機構2100の貯留部2101上にメダルが存在するステーション部にはプレイヤーが存在すると判断する方法が挙げられる。

30

また、スロットマシン3000は、プレイヤー1人でプレイするものなので、そのスロットマシン3000でゲームをプレイしているプレイヤーが存在するか否かを確認する処理を行う。この確認方法としては、例えば、記憶装置3103に1以上のクレジット枚数データが記憶されている場合にはプレイヤーが存在すると判断する方法が挙げられる。

なお、プレイヤー在席確認の方法は、上記の例に限らず、他のあらゆる方法を採用することができる。

【0076】

各メダルゲーム機1000, 2000, 3000は、プレイヤーの在席確認処理を行ったら、その処理結果である在席確認情報を外部通信装置1108, 2625, 3107から店舗サーバ5000へ返信する。店舗サーバ5000の制御装置5001は、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000から送られてくる在席確認情報に基づいて特定される、プレイヤーがプレイしているステーション若しくはステーション部又はスロットマシン(以下「ステーション等」という。)を認識する。そして、制御装置5001は、当選者決定抽選プログラムを実行し、認識したステーション等をそれぞれ抽選対象とし、いずれの抽選対象が当選するかを決定する当選者決定抽選処理を行う。具体的には、各抽選対象が均等な当選確率である当選テーブルを生成し、この当選テーブルに照らして生成された乱数に対応する抽選対象を選定し、選定した抽選対象を当選したと決定する。本実施形態では、この当選者決定抽選処理において、全体ジャックポット賞のほかに、固定枚数の大当たり(ビッグボーナス賞)、固定枚数の中当たり(ミドルボーナス賞)、固定枚数の小当たり(スモールボーナス賞)が用意されている。よって、制御装置5001は、こ

40

50

これらの賞について順次、上述した方法で、当選する抽選対象を決定する。

【0077】

なお、ここでは、各抽選対象の当選確率を均等なものとしているが、均等でなくてもよい。例えば、店舗サーバ5000では、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000からメダル消費データを定期的に受信しているため、今回の全体累積メダル枚数データを増加させるのに寄与した各メダルゲーム機1000, 2000, 3000ごとの寄与度、すなわち今回の全体累積メダル枚数データを増加させるために各メダルゲーム機1000, 2000, 3000から受信したメダル消費データの比率、を特定することができる。この比率が高いメダルゲーム機に対応する抽選対象については当選確率を相対的に高くし、この比率が低いメダルゲーム機に対応する抽選対象については当選確率を相対的に低くするようにしてもよい。

10

【0078】

このようにして当選者決定抽選処理を終え、各賞に当選したステーション等を決定したら、店舗サーバ5000の制御装置5001は、制御命令送信手段として機能し、その当選結果を各メダルゲーム機1000, 2000, 3000に通知するとともに、全体演出制御命令を各メダルゲーム機1000, 2000, 3000に送信する。これにより、本店舗サーバ5000に接続された各メダルゲーム機1000, 2000, 3000の演出手段を利用した全体ジャックポット演出が行われる。

【0079】

次に、全体ジャックポット演出について説明する。

20

店舗サーバ5000から全体演出制御命令を受けた各メダルゲーム機1000, 2000, 3000では、その抽選対象に係るステーション等の各表示手段であるディスプレイ1011、表示部2700、演出パネル3011には、図16に示すような全体ジャックポット抽選が開始される旨のジャックポット開始画面が同時期に表示される。なお、抽選対象ではないステーション等、すなわち、プレイヤーがゲームをプレイしていないと判断されたステーション等については、このジャックポット開始画面は表示されない。

【0080】

ここで、本実施形態では、抽選対象ではないステーション等については、全体ジャックポット演出中でも、そのメダルゲーム機のゲームをプレイヤーがプレイすることができる。そのため、全体ジャックポット演出中に、その抽選対象ではないステーション等でのゲーム進行に応じた個別演出が行われる可能性がある。全体ジャックポット演出中に、その演出とは関係ない個別演出が行われると、その個別演出により全体ジャックポット演出が妨げられ、全体ジャックポット演出の良さを低下させてしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、抽選対象ではないステーション等については、全体ジャックポット演出中は、そのゲーム進行に応じた個別演出を行わない、あるいは目立たないように音量や光量等を控えめに演出するように制御する。

30

【0081】

また、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000の制御装置1101, 2621, 3101は、それ単体で又は他の制御装置1201, 2601, 2611と協働して、予告報知用演出制御手段として機能し、全体演出プログラムを実行することにより全体ジャックポット演出処理を行う。詳しくは、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000のスピーカーや照明装置等の演出手段に、全体ジャックポット演出の一部を担う演出を行わせることで、本店舗サーバ5000に接続された全メダルゲーム機1000, 2000, 3000が互いに連携した単一の全体演出(全体ジャックポット演出)を行う。具体的には、例えば、すべてのメダルゲーム機1000, 2000, 3000で、同じタイミングで青色と赤色の照明を交互に発するようしたり、同じタイミングでいずれかのメダルゲーム機でプレイするプレイヤーが全体ジャックポット賞に当選した旨を知らせる同じ音楽や効果音を出力したりする。

40

【0082】

なお、本実施形態では、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000の演出手段は

50

、互いに異なるハードウェアで構成されているため、全く同じ演出を行うということとはできない。よって、あえて各メダルゲーム機1000, 2000, 3000で互いに異なる演出を行わせて、全体として統一感のある全体ジャックポット演出を行うようにしてもよい。例えば、音楽や効果音について、競馬ゲーム機1000は低音パートを担当し、プッシュゲーム機2000は中音パートを担当し、スロットマシン3000は高音パートを担当するというようにしてもよい。

また、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000の演出手段が行う演出が互いに同期して全体として統一感のある演出となるものであれば、全体ジャックポット演出の具体的な方法としては、様々な演出方法が考えられる。

【0083】

このようにして全体ジャックポット演出が開始されることで、当該店舗内にいるプレイヤーやギャラリーは、その店舗内のメダルゲーム機1000, 2000, 3000でプレイするプレイヤーの誰かが全体ジャックポット賞に当選したことを知る。これにより、プレイヤーは自分がジャックポット賞に入賞したかもしれないという大きな期待感を抱いて、その抽選結果の報知を待つことになる。

【0084】

全体ジャックポット演出が開始された後、各表示手段1011, 2700, 3011には、図16に示したジャックポット開始画面に続いて、図17に示すようなスロット画面が表示される。そして、スロット画面の3つのリール画像が変動表示を開始した後、各表示手段1011, 2700, 3011には、それぞれ対応するステーション等について当選した賞又はハズレに応じたシンボルが停止表示するように、3つのリール画像の停止表示制御がなされる。具体的には、本実施形態には、上述したように、全体ジャックポット賞、払出賞であるビッグボーナス賞、払出賞であるミドルボーナス賞、払出賞であるスモールボーナス賞という4つの賞があり、それぞれの賞に対応するシンボルの組み合わせがスロット画面に停止表示されるように停止表示制御がなされる。より詳しくは、全体ジャックポット賞に当選したステーション等の表示手段1011, 2700, 3011には、3つのAシンボルのゾロ目が停止表示するように停止表示制御がなされる。ビッグボーナス賞に当選したステーション等の表示手段1011, 2700, 3011には、3つのBシンボルのゾロ目が停止表示するように停止表示制御がなされる。ミドルボーナス賞に当選したステーション等の表示手段1011, 2700, 3011には、AシンボルとBシンボルとが混在したシンボルの組み合わせが停止表示するように停止表示制御がなされる。スモールボーナス賞に当選したステーション等の表示手段1011, 2700, 3011には、左リール画像及び中リール画像の両方にAシンボル又はBシンボルが停止表示し、右リール画像にはAシンボル及びBシンボルのいずれもが停止表示しない(空白シンボルが停止表示される)というシンボルの組み合わせが停止表示するように停止表示制御がなされる。

【0085】

なお、ジャックポット開始画面やスロット画面は、すべてのメダルゲーム機1000, 2000, 3000で全く同じ画面である必要はなく、例えば、これらの画面が表示されるハードウェアに応じて適宜変更したものであったり、各メダルゲーム機1000, 2000, 3000のゲーム内容に応じてアレンジしたものであったりしてもよい。

【0086】

また、本実施形態では、スロット画面上のリール画像の変動表示は、本店舗サーバ5000に接続された全メダルゲーム機1000, 2000, 3000で一斉に開始するが、3つのリール画像の停止表示の完了タイミングは、賞ごとに異なるようになっている。具体的には、ハズレに対応するステーション等が最も早く、スモールボーナス賞、ミドルボーナス賞、ビッグボーナス賞、全体ジャックポット賞の順に、停止表示の完了タイミングが遅い。

【0087】

また、本実施形態では、スロット画面上のリール画像の変動表示が開始されてから、停

10

20

30

40

50

止表示が完了するまでの間も、全体ジャックポット演出が継続される。例えば、スロット画面上のリール画像の変動表示が開始した後、各メダルゲーム機1000、2000、3000の抽選対象となっている対応するステーション等の照明が互いに異なる期間のみ点灯するようにして、照明が点灯しているステーション等が順次切り替わるように演出する。そして、各ステーション等におけるリール画像の停止表示が完了するタイミングで、そのステーション等の照明が点滅するように、抽選演出を行う。

【0088】

以上のようにして全体ジャックポット演出を終えたら、各賞に当選したステーション等でプレイするプレイヤーに対して、その賞に応じた枚数のメダル払出処理が行われる。このメダル払い出しについては、そのメダルゲーム機1000、2000、3000のメダル払出手段を利用してもよいし、店舗の従業員により払い出すアテンダントペイとしてもよい。

10

【0089】

本実施形態において、全体累積メダル枚数データは、全体ジャックポット賞に当選したプレイヤーに払い出されるメダル枚数と、払出賞（ビッグボーナス賞、ミドルボーナス賞、スモールボーナス賞）に当選したプレイヤーに払い出されるメダル枚数との合算値を示すものである。すなわち、全体ジャックポット賞の当選が決定したとき、その全体累積メダル枚数データの一部である所定枚数のメダルを払出賞に当選したプレイヤーへ払い出し、残りの枚数のメダルを全体ジャックポット賞に当選したプレイヤーへ払い出す。この場合、各メダルゲーム機において個別に表示される全体累積メダル枚数は、全体累積メダル枚数データが示すメダル枚数そのものではなく、そのうちの全体ジャックポット賞に当選したときに払い出されるメダル枚数を表示してもよい。

20

なお、全体累積メダル枚数データは、全体ジャックポット賞に当選したプレイヤーに払い出されるメダル枚数のみとし、払出賞（ビッグボーナス賞、ミドルボーナス賞、スモールボーナス賞）用のメダル枚数については全体累積メダル枚数データとは別のデータとして保持しておいてもよい。

【0090】

以上、本実施形態によれば、店舗抽選の際の抽選条件を上述したように当選店舗が一部の店舗に集中せずいろいろな店舗に分散するような条件に設定されている。よって、一部の店舗に設置されているメダルゲーム機ばかりジャックポット賞の当選者が出るような事態の発生を抑制できる。このように、いろいろな店舗でジャックポット賞の当選者を出す仕組みが整うことで、多くの店舗に本ゲームシステムで提供されるジャックポット抽選システムへの参加を促すことができ、大規模なゲームシステムの構築が可能となる。

30

本実施形態のゲームシステムでは、本システムを構成する全メダルゲーム機を店舗サーバ5000ごと（店舗ごと）にグループ分けし、まず、管理サーバ4000において全店舗サーバ5000の中から当選に係る1つの店舗サーバ5000を選択するか又はいずれも選択しないハズレかを決定する店舗抽選（グループ抽選）を行い、その後、当選に係る店舗サーバにおいてジャックポット賞の当選者を決定する当選者抽選を行うようにしている。これにより、管理サーバ4000の処理負荷を軽減でき、大規模なゲームシステムに対しても低コストで対応可能となる。

40

【0091】

なお、本実施形態では、当選した店舗サーバ4000に接続されたメダルゲーム機1000、2000、3000それぞれに備わった演出手段を用いて行う予告報知用演出によって、これらのメダルゲーム機1000、2000、3000でプレイするいずれかのプレイヤーが全体ジャックポット賞に当選したことを知らせる予告報知を行うが、予告報知はこれに限られない。

例えば、これらのメダルゲーム機1000、2000、3000とは別の独立した専用装置等による演出又は情報報知によって、これらのメダルゲーム機1000、2000、3000でプレイするいずれかのプレイヤーが全体ジャックポット賞に当選したことを知らせるようにしてもよい。

50

【 0 0 9 2 】

また、本実施形態では、同じ店舗にジャックポット賞の当選者が集中しないように店舗ごとにグループ分けした場合について説明したが、別の目的を達成するようにグループ分けしてもよい。例えば店舗内を更にゲーム機設置エリアごとにグループ分けしてもよい。また、例えば、本ゲームシステムでは、同一機種（例えば競馬ゲーム機1000）が複数の店舗にそれぞれ設置されているが、この機種ばかりにジャックポット賞の当選者が集中すると、他の機種（例えばプッシャーゲーム機2000、スロットマシン3000）でプレイするプレイヤーのジャックポット抽選に対する興味を削いでしまうおそれがある。このような場合には、本ゲームシステムを構成するゲーム装置を機種ごとにグループ分けする。これにより、特定の機種（例えば競馬ゲーム機1000）でプレイするプレイヤーばかりジャックポット賞に当選するような事態を抑制できる。

10

【 0 0 9 3 】

また、本実施形態では、店舗抽選で当選した店舗に属する各ゲーム装置でプレイするプレイヤーの中には、払出賞（ビッグボーナス賞、ミドルボーナス賞、スモールボーナス賞）に当選せずにメダルの払い出しを受けることができないプレイヤーが存在する場合があるが、店舗抽選で当選した店舗に属する各ゲーム装置でプレイするプレイヤー全員に所定量のメダル払い出しを行う処理（少量払出処理）を行うようにしてもよい。なお、店舗ごとにグループ分けせずに、例えば店舗内を更にゲーム機設置エリアごとにグループ分けした場合や、機種ごとにグループ分けした場合には、そのグループに属する各ゲーム装置でプレイするプレイヤーに対して所定量のメダル払い出しを行う処理（少量払出処理）を行うようにしてもよい。

20

また、本実施形態のゲームシステムに適用可能なメダルゲーム機は、上述した種類のものに限らず、広く適用することが可能である。

また、本実施形態の店舗サーバ5000は、本ジャックポットシステムに参加しているメダルゲーム機1000、2000、3000のみが接続された本ゲームシステム専用の装置であるが、本ジャックポットシステムに参加していない他のゲーム機も接続された一般の店舗サーバであってもよい。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 9 4 】

【 図 1 】 実施形態に係るゲームシステム全体の概略構成図である。

30

【 図 2 】 同ゲームシステムを構成する競馬ゲーム機の一例を示す外観図である。

【 図 3 】 同競馬ゲーム機の全体動作を統合的に制御するためのメイン制御部を示す制御ブロック図である。

【 図 4 】 同競馬ゲーム機のステーションごとに設けられたステーション制御部を示す制御ブロック図である。

【 図 5 】 同ゲームシステムを構成するプッシャーゲーム機におけるステーション部の構成を説明するための説明図である。

【 図 6 】 同プッシャーゲーム機のゲーム制御系の主要構成を示すブロック図である。

【 図 7 】 同プッシャーゲーム機の表示部に表示されるスロット用ゲーム画面の例を示す説明図である。

40

【 図 8 】 同プッシャーゲーム機の表示部に表示されるビンゴ用ゲーム画面の例を示す説明図である。

【 図 9 】 同ゲームシステムを構成するスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【 図 10 】 同スロットマシンの前面パネルの一部を示す詳細正面図である。

【 図 11 】 同スロットマシンの主要構成に関わる制御ブロック図である。

【 図 12 】 管理サーバの制御ブロック図である。

【 図 13 】 店舗サーバの制御ブロック図である。

【 図 14 】 全体ジャックポット抽選の流れを示すシーケンスフロー図である。

【 図 15 】 全体ジャックポット演出時期の決定処理を説明するためのシーケンスフロー図である。

50

【図16】抽選対象となる各ステーション等の表示手段に表示されるジャックポット開始画面の例を示す説明図である。

【図17】抽選対象となる各ステーション等の表示手段に表示されるスロット画面の例を示す説明図である。

【符号の説明】

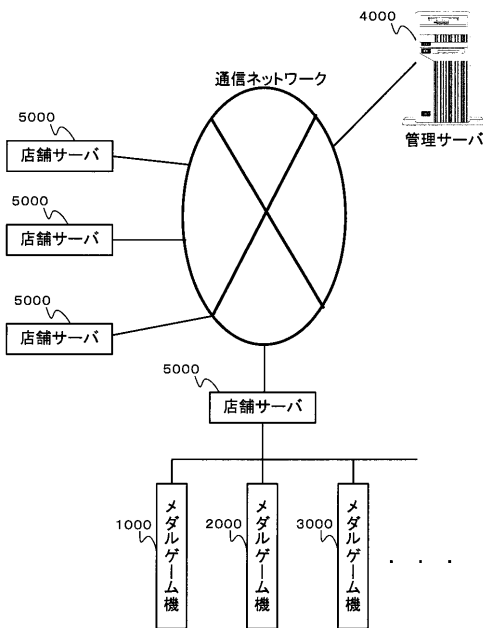
【0095】

- 1000 競馬ゲーム機
- 1010 ステーション
- 1011 ディスプレイ
- 1101 メイン制御装置
- 1108, 2625, 3107, 4003, 5003 外部通信装置
- 1201 ステーション制御装置
- 2000 プッシャーゲーム機
- 2001 サテライト抽選装置
- 2002 センター抽選装置
- 2500 プレイフィールド
- 2601, 2611, 2621 制御装置
- 2700 表示部
- 3000 スロットマシン
- 3011 演出パネル
- 3101 制御装置
- 4000 管理サーバ
- 4001 制御装置
- 5000 店舗サーバ
- 5001 制御装置

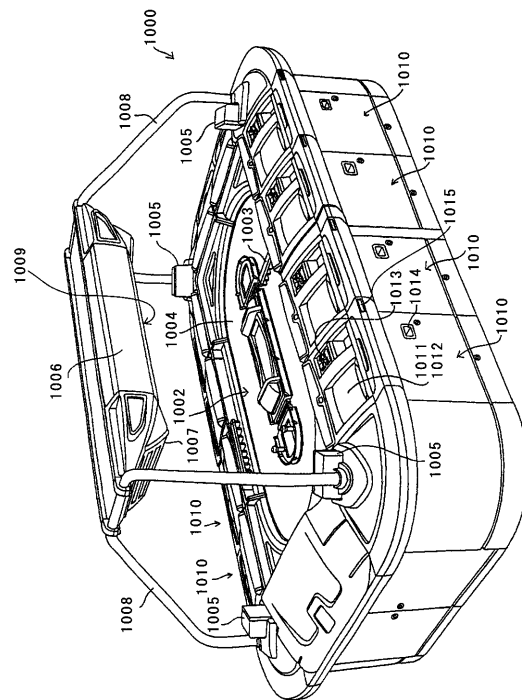
10

20

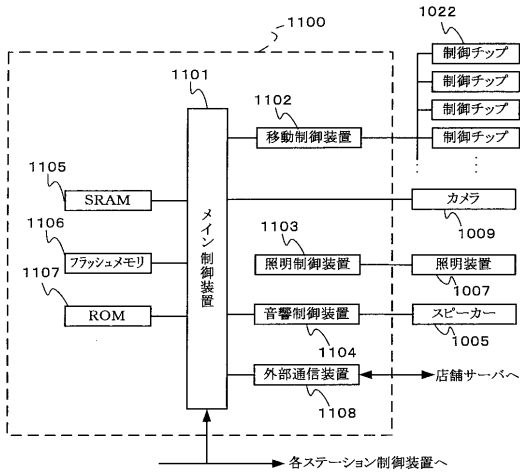
【図1】



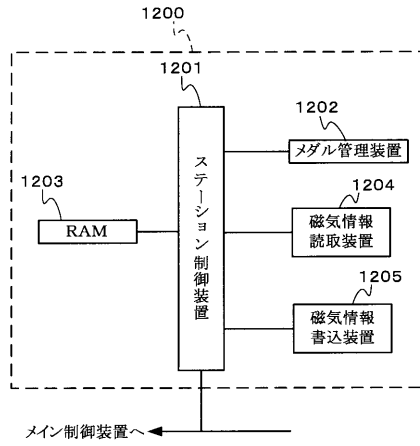
【図2】



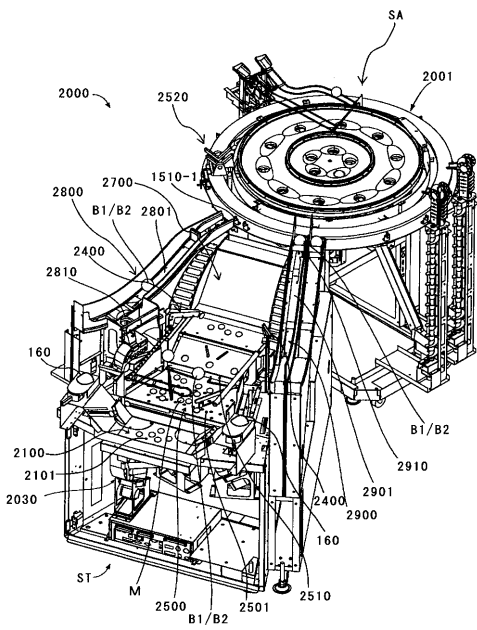
【図3】



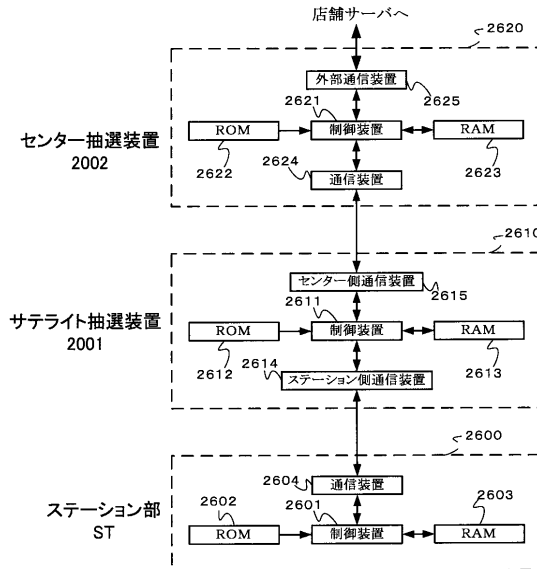
【図4】



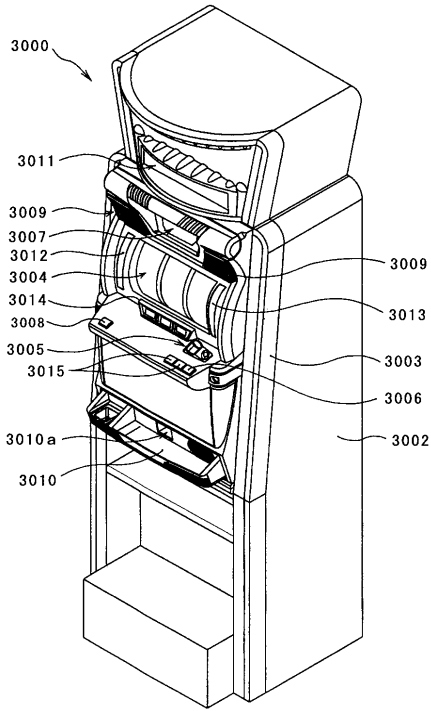
【図5】



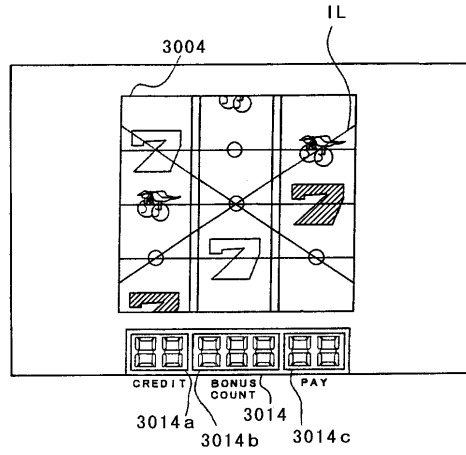
【図6】



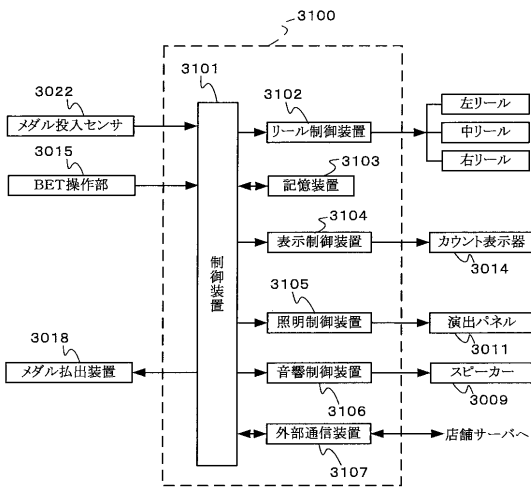
【図9】



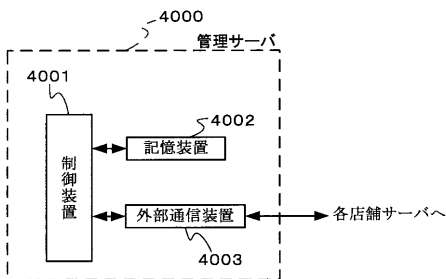
【図10】



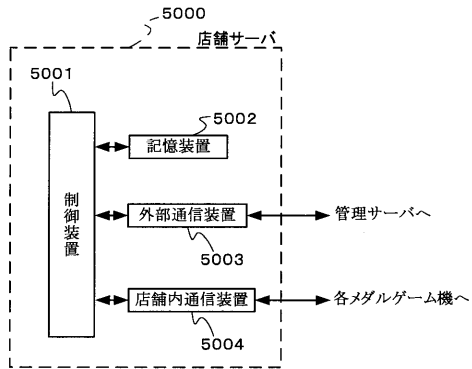
【図11】



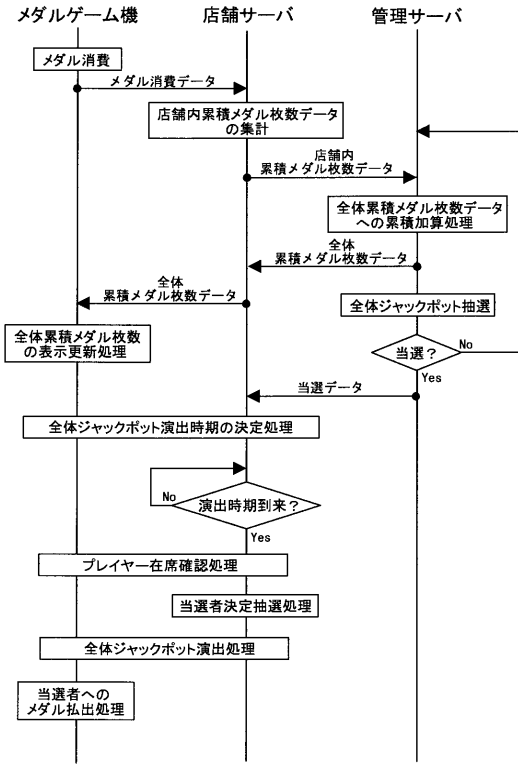
【図12】



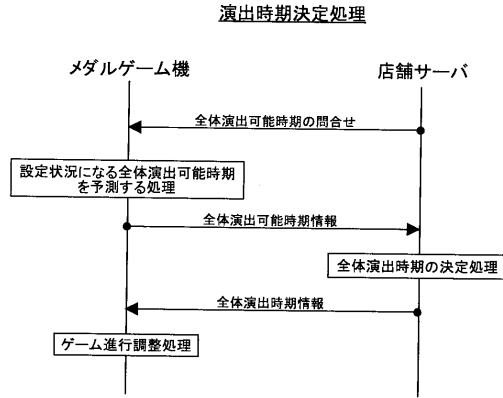
【図13】



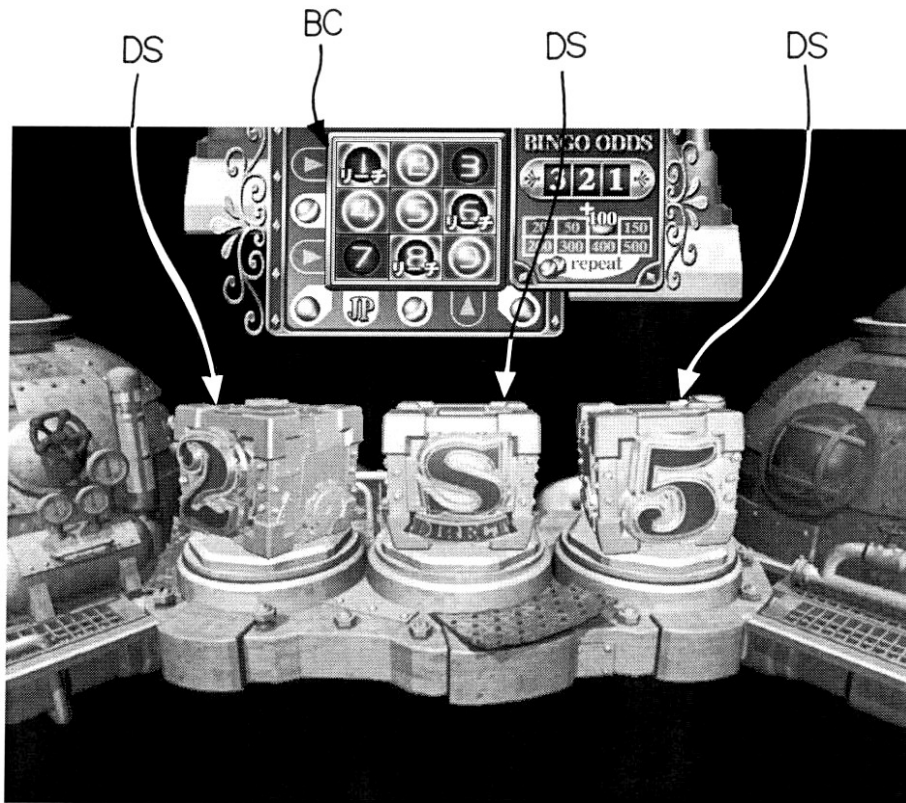
【 図 1 4 】



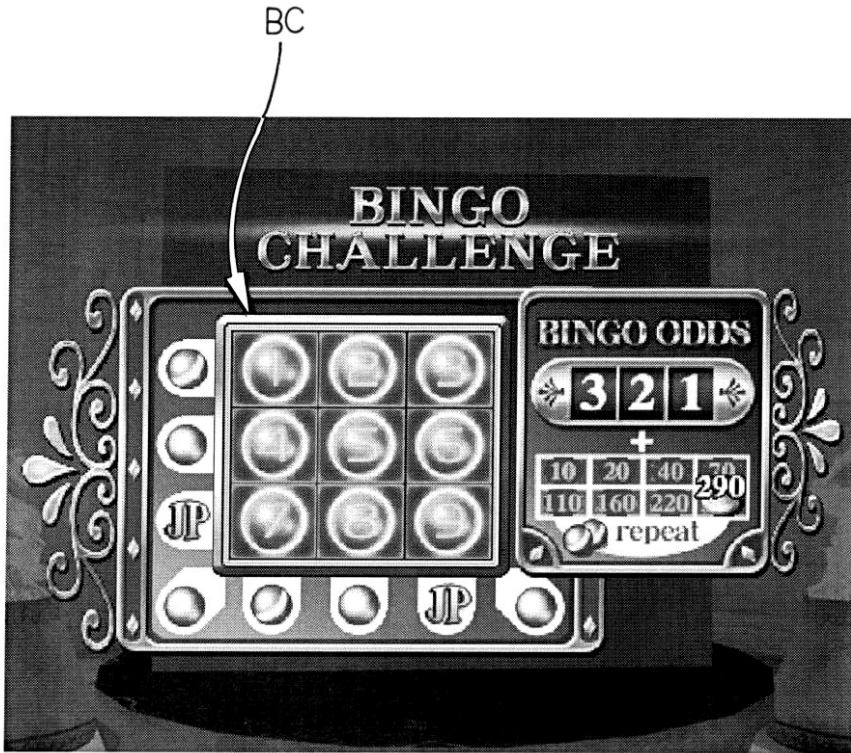
【 図 1 5 】



【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 1 6 】



【 図 17 】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I テーマコード(参考)
A 6 3 F 9/00 5 0 8 H

(72)発明者 内山 貴視

東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

Fターム(参考) 2C001 AA10 AA13 BA06 BB01 CA01 CB01 CB07 CB08 CC01 DA04
2C082 AA03 AB03 AB12 BA02 BA22 BB02 BB33 BB35 BB43 BB44
BB83 BB94 BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CB07 CB33 CC01
CC12 CC24 CC28 CD03 CD32 CD55 DA52 EA02 EA05 EA26