

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6837751号
(P6837751)

(45) 発行日 令和3年3月3日 (2021. 3. 3)

(24) 登録日 令和3年2月15日 (2021. 2. 15)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 4 0
 A 6 3 F 5/04 6 7 2

請求項の数 8 (全 87 頁)

(21) 出願番号	特願2016-69393 (P2016-69393)	(73) 特許権者	598098526
(22) 出願日	平成28年3月30日 (2016. 3. 30)		株式会社ユニバーサルエンターテインメン ト
(65) 公開番号	特開2017-176524 (P2017-176524A)		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明 フロンティアビルA棟
(43) 公開日	平成29年10月5日 (2017. 10. 5)	(74) 代理人	110001531
審査請求日	平成31年2月1日 (2019. 2. 1)		特許業務法人タス・マイスター
		(72) 発明者	武田 賢豪
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		審査官	岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、サーバ、および寄付制御方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲーミングマシンを利用するユーザによる寄付を制御するゲームシステムであって、
 前記ゲーミングマシンは、遊技媒体の価値に応じて前記ユーザによるゲームの実行を可
 能とし、前記ゲームの結果に応じて遊技媒体の価値を前記ユーザに提供し、

前記ゲームシステムは、

前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値を記憶する記憶部と、

前記ユーザによる設定に基づいて、前記ゲーミングマシンにおいてゲームを行うのに
 必要な前記遊技媒体の最低単位に満たない端数を、所定タイミングにおいて寄付するた
 めに、前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値から前記端数を減じるように前記記憶部
 を更新するサーバとを含み、

前記所定タイミングは、前記ユーザが個々のゲーミングマシンに対して操作を行うタイ
 ミングであり、

前記所定タイミングは、前記ユーザが、複数の選択肢のなかから選択可能であるゲーム
 システム。

【請求項2】

ゲーミングマシンを利用するユーザによる寄付を制御するゲームシステムであって、
 前記ゲーミングマシンは、遊技媒体の価値に応じて前記ユーザによるゲームの実行を可
 能とし、前記ゲームの結果に応じて遊技媒体の価値を前記ユーザに提供し、

前記ゲームシステムは、

10

20

前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値を記憶する記憶部と、

前記ユーザによる設定に基づいて、前記ゲーミングマシンにおいてゲームを行うのに必要な前記遊技媒体の最低単位に満たない端数を、所定タイミングにおいて寄付するために、前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値から前記端数を減じるように前記記憶部を更新するサーバを含み、

前記ユーザは、前記所定タイミングにおいて、前記端数を繰り返し自動的に寄付するかどうかを事前に設定することが可能であり、

さらに、前記ユーザは、前記所定タイミングにおいて、指定した寄付額を繰り返し自動的に寄付するかどうかを事前に設定することが可能であるゲームシステム。

【請求項 3】

10

前記端数は、前記ユーザが遊技を行っている遊技施設におけるゲーミングマシンのなかで最も小さい前記遊技媒体の最低単位である、請求項 1 または 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記寄付の寄付先は、前記ユーザによって事前に設定される、請求項 1 または 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記各ゲーミングマシンは、前記ユーザに関連付けられるユーザカードが挿入されるカードユニットを有するプレーヤトラッキング装置を備え、

前記プレーヤトラッキング装置は、前記サーバによって寄付が行われた場合であって、前記ユーザカードが関連する前記ユーザの保持する遊技媒体の価値がゼロになった場合に、前記ユーザカードを前記カードユニットから排出、又は前記カードユニットに取り込むよう制御する、請求項 1 または 2 に記載のゲームシステム。

20

【請求項 6】

前記サーバはさらに、

前記ユーザによって寄付額を指定した寄付を行うための操作が、前記サーバに接続された装置で行われた場合に、前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値から前記寄付額を減じるように前記記憶部を更新する、請求項 1 または 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

ゲーミングマシンを利用するユーザによる寄付を制御するサーバであって、

30

前記ゲーミングマシンは、遊技媒体の価値に応じて前記ユーザによるゲームの実行を可能とし、前記ゲームの結果に応じて遊技媒体の価値を前記ユーザに提供し、

前記サーバは、

前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値が記憶される記憶部にアクセス可能に構成され、

前記ユーザによる設定に基づいて、前記ゲーミングマシンにおいてゲームを行うのに必要な前記遊技媒体の最低単位に満たない端数を、所定タイミングにおいて寄付するために、前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値から前記端数を減じるように前記記憶部を更新し、

前記所定タイミングは、前記ユーザが個々のゲーミングマシンに対して操作を行うタイミングであり、

40

前記所定タイミングは、前記ユーザが、複数の選択肢のなかから選択可能であるサーバ。

【請求項 8】

ゲーミングマシンを利用するユーザによる寄付を制御するための、サーバで実行される寄付制御方法であって、

前記ゲーミングマシンは、遊技媒体の価値に応じて前記ユーザによるゲームの実行を可能とし、前記ゲームの結果に応じて遊技媒体の価値を前記ユーザに提供し、

前記サーバにおいて、

前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値を記憶する記憶部にアクセスするステッ

50

プと、

前記ユーザによる設定に基づいて、前記ゲーミングマシンにおいてゲームを行うのに必要な前記遊技媒体の最低単位に満たない端数を、所定タイミングにおいて寄付するために、前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値から前記端数を減じるように前記記憶部を更新するステップとを含み、

前記所定タイミングは、前記ユーザが個々のゲーミングマシンに対して操作を行うタイミングであり、

前記所定タイミングは、前記ユーザが、複数の選択肢のなかから選択可能である寄付制御方法。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技施設において寄付を行うゲームシステム、サーバ、および寄付制御方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、ゲーミングマシンにおいて、紙方式に代えて、情報カードを用いてゲームを行うことができるゲームシステムが提案されている。このゲームシステムが有するゲーミングマシンはそれぞれ、異なる通貨の紙幣および当該紙幣の金額を識別し、識別された結果を表すデータを出力する紙幣識別装置と、紙幣識別装置から出力されるデータを、内部に記憶した為替レートに基づいて、ゲームを実行するためのクレジットデータに変換し、ゲーミングマシンに送出するプレーヤトラッキング装置と、外部から為替レートを入力し、入力された為替レートをプレーヤトラッキング装置に提供してプレーヤトラッキング装置に記憶されている為替レートを更新する制御装置と、ゲーミングマシンのゲーム結果に応じてプレーヤに付与される金額に相当するデータを情報カードに記憶させると共に、情報カードから読み取った金額に相当するデータに基づいて、ゲームを実行するためのクレジットデータをゲーミングマシンへ送出する情報カード装置と、を備えるものである（特許文献1参照）。

20

【0003】

ここで、上述したプレーヤトラッキング装置は、ゲーミングマシンの各々に一体化された形態で設けられ、プレーヤトラッキングシステム（PTS）を実現する装置である。プレーヤトラッキングシステムは、ICカードにプレーヤ（ゲーミングマシンで遊技を行うユーザ）固有の識別情報を記憶させておき、このICカードを当該プレーヤ固有のICカードとしてプレーヤが所持し利用することにより、このICカードを挿入した端末機において、プレーヤを識別、管理することができるシステムであり、プレーヤがICカード（ユーザカード）をプレーヤトラッキング装置に挿入すると、当該プレーヤのアカウントの残高等の情報がプレーヤトラッキング装置の表示装置等に表示されるとともに、このICカードによって管理されるクレジットデータによってゲーミングマシンにおけるゲームを実行し、ゲームの結果得られたクレジットを当該ICカードによって識別されるプレーヤに加算する。

30

40

【0004】

また、プレーヤトラッキング装置については、マイク機能、カメラ機能、スピーカ機能、表示機能等を有するように一体化されたユニットを形成するよう構成されるものが提案されている（特許文献2参照）。具体的には、プレーヤトラッキング装置は、LCDや人体検出カメラ、マイク、バスレフ型（バス・レフレックス型）のスピーカ等を有しており、マイクは、プレーヤが音声によってゲームに参加したり、音声認識によるプレーヤの認証をしたりするのに使用される。

【0005】

一方、特許文献3には、競輪、競馬、競艇、オートレース等の公営競技における勝利投票システムによって、競技終了後に、的中券の払戻金から設定された方法で寄付金が算

50

出されることが開示されている。

【0006】

また、特許文献4には、インターネット回線を通じて、遊技者であるユーザがリアルなパチスロゲームと同様の手順でゲームを楽しむことができるシステムにおいて、ユーザがゲームで得たポイントを他の価値に交換するポイント交換手段が、所定ポイント未満の端数ポイントを他の価値に交換して所定の相手先に寄付することができるように構成されることが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】米国特許出願公開第2012/0135799号明細書

【特許文献2】米国特許第8777734号明細書

【特許文献3】特開2012-022657号公報

【特許文献4】特開2005-230348号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

上述の特許文献1、特許文献2のようなプレーヤトラッキング装置にユーザカードが挿入されることにより、当該ユーザカードに紐付けられたクレジットデータによってゲーミングマシンにおけるゲームを実行し、ゲームの結果得られたクレジットをユーザ（プレーヤ）のアカウントに加算することができるため、ユーザは、煩雑な現金等の出し入れをすることなく容易にゲームを楽しむことができる。しかしながら、ユーザカードの残高が減少し、1ゲームも実行することができないという状況になった場合、ユーザは、そのユーザカードをプレーヤトラッキング装置に挿入したまま放置し、離席してしまうことが多い。

【0009】

このように、プレーヤトラッキング装置にユーザカードが挿入されたままの状態になっていると、短時間でユーザが戻ってくる可能性もあることから依然として使用中であると認識され、そのゲーミングマシンを新たなユーザが利用できず、結果的に全体的な稼働率が低下してしまうという大きな問題がある。

【0010】

また、プレーヤトラッキングシステム等によって、操作履歴や人体検出カメラの検出結果に基づき、当該ゲーミングマシンが空き状態（未使用）であることを自動的に判定することもできるが、そのような判定には、ユーザが戻ってこないことを確認するために、ある程度の時間が必要であり、このような場合でも、全体的な稼働率低下は避けられない。

【課題を解決するための手段】

【0011】

本発明は、以下のようなゲームシステム、サーバ、および寄付制御方法を提供する。

【0012】

本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

ゲーミングマシン（例えば、スロットマシン1010）を利用するユーザによる寄付を制御するゲームシステム（例えば、ゲームシステム1）であって、

前記ゲーミングマシンは、遊技媒体の価値に応じて前記ユーザによるゲームの実行を可能とし、前記ゲームの結果に応じて遊技媒体の価値を前記ユーザに提供し、

前記ゲームシステムは、

前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値（例えば、カード管理テーブル121のカード残高の項目）を記憶する記憶部（例えば、ホール管理サーバ10のカード管理テーブル121）と、

前記ユーザによる設定（例えば、図38に示すユーザ情報入力画面4040による設定）に基づいて、前記ゲーミングマシンにおいてゲームを行うのに必要な前記遊技媒体の

10

20

30

40

50

最低単位に満たない端数を、所定タイミングにおいて寄付するために、前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値から前記端数を減じるように前記記憶部を更新するサーバ（例えば、寄付管理サーバ40）とを含み、

前記所定タイミングは、前記ユーザが個々のゲーミングマシンに対して操作を行うタイミングであり、

前記所定タイミングは、前記ユーザが、複数の選択肢のなかから選択可能であるゲームシステム。

【0013】

本発明のこのような構成により、ユーザの設定によって、ユーザカードの残高のうち、1ゲームを行うための最低単位に満たない端数が寄付されるように制御される。このため、ユーザは、稼働率低下の原因となる前記端数を、社会に貢献したという充実感・満足感を得ることができる寄付として使用する機会を得られるため、稼働率低下防止を期待できる。また、ゲーミングマシンを設置・管理し、ギャンブルという娯楽を提供する遊技施設等においても、寄付による社会貢献を積極的に推進している姿勢を世間にアピールすることができる。

【0014】

本発明の第2の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

ゲーミングマシンを利用するユーザによる寄付を制御するゲームシステムであって、

前記ゲーミングマシンは、遊技媒体の価値に応じて前記ユーザによるゲームの実行を可能とし、前記ゲームの結果に応じて遊技媒体の価値を前記ユーザに提供し、

前記ゲームシステムは、

前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値を記憶する記憶部と、

前記ユーザによる設定に基づいて、前記ゲーミングマシンにおいてゲームを行うのに必要な前記遊技媒体の最低単位に満たない端数を、所定タイミングにおいて寄付するために、前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値から前記端数を減じるように前記記憶部を更新するサーバとを含み、

前記ユーザは、前記所定タイミングにおいて、前記端数を繰り返し自動的に寄付するかどうかを事前に設定することが可能であり、

さらに、前記ユーザは、前記所定タイミングにおいて、指定した寄付額を繰り返し自動的に寄付するかどうかを事前に設定することが可能であるゲームシステム。

【0015】

本発明のこのような構成により、ユーザの設定によって、ユーザカードの残高のうち、1ゲームを行うための最低単位に満たない端数が寄付されるように制御される。このため、ユーザは、稼働率低下の原因となる前記端数を、社会に貢献したという充実感・満足感を得ることができる寄付として使用する機会を得られるため、稼働率低下防止を期待できる。また、ゲーミングマシンを設置・管理し、ギャンブルという娯楽を提供する遊技施設等においても、寄付による社会貢献を積極的に推進している姿勢を世間にアピールすることができる。また、ユーザは、端数について、繰り返し自動的に寄付するように設定することができる。また、ユーザは、端数だけでなく、寄付額を指定して、繰り返し自動的に寄付するように設定することができる。

【0016】

本発明の第3の実施態様に係る発明は、第1の実施態様または第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記端数は、前記ユーザが遊技を行っている遊技施設におけるゲーミングマシンのなかで最も小さい前記遊技媒体の最低単位であるように構成される。

【0017】

本発明のこのような構成により、遊技施設におけるゲーミングマシンのなかで最も小さい前記遊技媒体の最低単位が端数として認識されるため、遊技施設において統一的な基準で一定額の寄付が行われる。

【0020】

本発明の第4の実施態様に係る発明は、第1の実施態様または第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記寄付の寄付先は、前記ユーザによって事前に設定される（例えば、図40に示すようなユーザ情報入力画面4060による設定）ように構成される。

【0021】

本発明のこのような構成により、寄付を行う寄付先が、ユーザによって事前に設定可能となるため、ユーザは、自身が所望する寄付先に対して寄付が行われるように設定することができる。

【0022】

本発明の第5の実施態様に係る発明は、第1の実施態様または第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記各ゲーミングマシンは、前記ユーザに関連付けられるユーザカードが挿入されるカードユニット（例えば、カードユニット1741）を有するプレーヤトラッキング装置（例えば、PTS端末1700）を備え、

前記プレーヤトラッキング装置は、前記サーバによって寄付が行われた場合であって、前記ユーザカードに関連する前記ユーザの保持する遊技媒体の価値がゼロになった場合に、前記ユーザカードを前記カードユニットから排出、又は前記カードユニットに取り込むよう制御するように構成される。

【0023】

本発明のこのような構成により、ユーザカードのカード残高が寄付によってゼロとなった場合に、ユーザカードの排出又は取り込みが行われるため、ユーザの遊技が終了した場合に、ユーザカードがカードユニットに挿入されたままとなる事態の生じる可能性が低減される。

【0024】

本発明の第6の実施態様に係る発明は、第1の実施態様または第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記サーバはさらに、

前記ユーザによって寄付額を指定した寄付を行うための操作（例えば、図48、図49に示す寄付指示画面4210に対する操作）が、前記サーバに接続された装置（例えば、キオスク端末2000）で行われた場合に、前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値から前記寄付額を減じるように前記記憶部を更新するように構成される。

【0025】

本発明のこのような構成により、サーバに接続された装置において、ユーザの操作により寄付を行うことができるため、当該ゲームシステムでは、ユーザの設定による自動的な寄付徴収と、ユーザの操作による手動による寄付が可能となり、ユーザは、このような2つの方法を任意に選択して寄付を行うことができる。

【0026】

本発明の第7の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

ゲーミングマシンを利用するユーザによる寄付を制御するサーバであって、

前記ゲーミングマシンは、遊技媒体の価値に応じて前記ユーザによるゲームの実行を可能とし、前記ゲームの結果に応じて遊技媒体の価値を前記ユーザに提供し、

前記サーバは、

前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値が記憶される記憶部にアクセス可能に構成され、

前記ユーザによる設定に基づいて、前記ゲーミングマシンにおいてゲームを行うのに必要な前記遊技媒体の最低単位に満たない端数を、所定タイミングにおいて寄付するために、前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値から前記端数を減じるように前記記憶部を更新し、

前記所定タイミングは、前記ユーザが個々のゲーミングマシンに対して操作を行うタイミングであり、

10

20

30

40

50

前記所定タイミングは、前記ユーザが、複数の選択肢のなかから選択可能であるサーバ
。

【0027】

本発明のこのような構成により、ユーザの設定によって、ユーザカードの残高のうち、1ゲームを行うための最低単位に満たない端数が寄付されるように制御される。このため、ユーザは、稼働率低下の原因となる前記端数を、社会に貢献したという充実感・満足感を得ることができる寄付として使用する機会を得られるため、稼働率低下防止を期待できる。また、ゲーミングマシンを設置・管理し、ギャンブルという娯楽を提供する遊技施設等においても、寄付による社会貢献を積極的に推進している姿勢を世間にアピールすることができる。

10

【0028】

本発明の第8の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

ゲーミングマシンを利用するユーザによる寄付を制御するための、サーバで実行される寄付制御方法であって、

前記ゲーミングマシンは、遊技媒体の価値に応じて前記ユーザによるゲームの実行を可能とし、前記ゲームの結果に応じて遊技媒体の価値を前記ユーザに提供し、

前記サーバにおいて、

前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値を記憶する記憶部にアクセスするステップと、

前記ユーザによる設定に基づいて、前記ゲーミングマシンにおいてゲームを行うのに必要な前記遊技媒体の最低単位に満たない端数を、所定タイミングにおいて寄付するために、前記ユーザに関連付けられた遊技媒体の価値から前記端数を減じるように前記記憶部を更新するステップとを含み、

20

前記所定タイミングは、前記ユーザが個々のゲーミングマシンに対して操作を行うタイミングであり、

前記所定タイミングは、前記ユーザが、複数の選択肢のなかから選択可能である寄付制御方法。

【0029】

本発明のこのような構成により、ユーザの設定によって、ユーザカードの残高のうち、1ゲームを行うための最低単位に満たない端数が寄付されるように制御される。このため、ユーザは、稼働率低下の原因となる前記端数を、社会に貢献したという充実感・満足感を得ることができる寄付として使用する機会を得られるため、稼働率低下防止を期待できる。また、ゲーミングマシンを設置・管理し、ギャンブルという娯楽を提供する遊技施設等においても、寄付による社会貢献を積極的に推進している姿勢を世間にアピールすることができる。

30

【発明の効果】

【0030】

本発明に係るプレーヤトラッキング装置、ゲーミングマシン、および寄付管理サーバによって、プレーヤの意思で、ゲーム実行の単位に満たない端数を寄付することができるため、ユーザは、稼働率低下の原因となる前記端数を、社会に貢献したという充実感・満足感を得ることができる寄付として使用する機会を得られるため、稼働率低下防止を期待できる。また、ゲーミングマシンを設置・管理し、ギャンブルという娯楽を提供する遊技施設等においても、寄付による社会貢献を積極的に推進している姿勢を世間にアピールすることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0031】

【図1】本発明の一実施形態に係るゲームシステムを概略的に示す図である。

【図2】本発明の一実施形態に係るスロットマシンを概略的に示す図である。

【図3】本発明の一実施形態に係るキオスク端末を概略的に示す図である。

【図4】本発明の一実施形態に係るゲーミングマシンの基本的な機能を示す図である。

50

【図 5】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの全体構造を示す斜視図である。

【図 6】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおいて、上部ドアおよび下部ドアを開放した状態を示す斜視図である。

【図 7】本発明の一実施形態に係るスロットマシンに組み込まれている P T S 端末の P T S フロントユニットを示す斜視図である。

【図 8】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの回路構成を示す図である。

【図 9】本発明の一実施形態に係る P T S 端末の回路構成を示す図である。

【図 10】本発明の一実施形態に係るスロットマシンが備えるシンボル組合せテーブルの例を示す図である。

【図 11】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのメイン制御処理の手順を示すフローチャートである。 10

【図 12】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのスタートチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【図 13】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのシンボル抽籤処理の手順を示すフローチャートである。

【図 14】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのリール制御処理の手順を示すフローチャートである。

【図 15】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの払出数決定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 16】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのジャックポット関連処理の手順を示すフローチャートである。 20

【図 17】本発明の一実施形態に係るボーナスゲーム処理の手順を示すフローチャートである。

【図 18】本発明の一実施形態に係るキオスク端末の全体構造を示す図である。

【図 19】本発明の一実施形態に係るキオスク端末の回路構成を示す図である。

【図 20】本発明の一実施形態に係るサイネージの全体構造を示す図である。

【図 21】本発明の一実施形態に係るサイネージの回路構成を示す図である。

【図 22】本発明の一実施形態に係るホール管理サーバのハードウェア構成を示す図である。

【図 23】本発明の一実施形態に係るジャックポットサーバのハードウェア構成を示す図である。 30

【図 24】本発明の一実施形態に係るユーザ管理サーバのハードウェア構成を示す図である。

【図 25】本発明の一実施形態に係る寄付管理サーバのハードウェア構成を示す図である。

【図 26】本発明の一実施形態に係るホール管理サーバの機能ブロック図である。

【図 27】本発明の一実施形態に係るユーザ管理サーバの機能ブロック図である。

【図 28】本発明の一実施形態に係る寄付管理サーバの機能ブロック図である。

【図 29】本発明の一実施形態に係るデータベースに記憶されるテーブルの例を示す図である。 40

【図 30】本発明の一実施形態に係るデータベースに記憶されるテーブルの例を示す図である。

【図 31】本発明の一実施形態に係るデータベースに記憶されるテーブルの例を示す図である。

【図 32】本発明の一実施形態に係るデータベースに記憶されるテーブルの例を示す図である。

【図 33】本発明の一実施形態に係るデータベースに記憶されるテーブルの例を示す図である。

【図 34】本発明の一実施形態に係るデータベースに記憶されるテーブルの例を示す図である。 50

【図 3 5】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおけるユーザメニュー画面の例を示す図である。

【図 3 6】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおけるユーザメニュー画面の例を示す図である。

【図 3 7】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおけるユーザ情報登録画面の例を示す図である。

【図 3 8】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおけるユーザ情報登録画面の例を示す図である。

【図 3 9】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおけるユーザ情報登録画面の例を示す図である。

10

【図 4 0】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおけるユーザ情報登録画面の例を示す図である。

【図 4 1】本発明の一実施形態に係る P T S 端末において、ユーザ情報登録画面が表示された場合の例を示す図である。

【図 4 2】本発明の一実施形態に係る P T S 端末において、ユーザ情報登録画面が表示された場合の例を示す図である。

【図 4 3】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおいて、ユーザ情報を登録する処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】本発明の一実施形態に係る P T S 端末において、寄付が行われた場合に表示される画面の例を示す図である。

20

【図 4 5】本発明の一実施形態に係る P T S 端末において、寄付が行われた場合に表示される画面の例を示す図である。

【図 4 6】本発明の一実施形態に係る P T S 端末において、寄付の指定を行う場合、および寄付が行われた場合に表示される画面の例を示す図である。

【図 4 7】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおいて、所定の条件に応じて寄付の自動徴収を行う処理の例を示すフローチャートである。

【図 4 8】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおいて、ユーザの操作による寄付を受け付けるための画面の例を示す図である。

【図 4 9】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおいて、ユーザの操作による寄付を受け付けるための画面の例を示す図である。

30

【図 5 0】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおけるユーザのランク遷移の概念を示す図である。

【図 5 1】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおいて、ユーザポイントを表示するための画面の例を示す図である。

【図 5 2】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおいて、寄付額に応じてユーザポイントを付与する処理の例を示すフローチャートである。

【図 5 3】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおいて、寄付額に応じたユーザのランクアップを行う処理の例を示すフローチャートである。

【図 5 4】本発明の一実施形態に係るキオスク端末において、寄付ランキングを表示するための画面の例を示す図である。

40

【図 5 5】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおいて、寄付ランキングを編集し表示する処理の例を示すフローチャートである。

【図 5 6】本発明の一実施形態に係るキオスク端末において、友達の登録を行うための画面の例を示す図である。

【図 5 7】本発明の一実施形態に係るキオスク端末において、友達の登録を行うための画面の例を示す図である。

【図 5 8】本発明の一実施形態に係るキオスク端末において、友達の登録を行う処理の例を示すフローチャートである。

【図 5 9】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおいて、友達が遊技を行うゲーミングマシンの P T S 端末に寄付結果が表示された画面の例を示す図である。

50

【図 60】本発明の一実施形態に係るゲームシステムにおいて、友達が遊技を行うゲーミングマシンの P T S 端末に寄付結果を表示する処理の例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0032】

本発明の一実施形態について、図面に基づいて説明する。

【0033】

[ゲームシステムの概要の説明]

まず、図 1 を用いて、ゲームシステムの概要について説明する。図 1 は、本発明の一実施形態に係るゲームシステム 1 の全体像を模式的に示す概略図である。

【0034】

ゲームシステム 1 は、ホール管理サーバ 10、ジャックポットサーバ 20、ユーザ管理サーバ 30、寄付管理サーバ 40、および複数のゲーミングマシンを含んでいる。ゲーミングマシンは、例えば、スロットマシンである。なお、本明細書では、スロットマシンで遊技を行うユーザをプレーヤと称することがある。一般に「ユーザ」という場合は、上述のゲームシステム 1 のユーザ（すなわち、ゲーミングマシンを利用するユーザ）であり、スロットマシンでゲームを実行する（遊技を行う）プレーヤも含まれる。

【0035】

ホール管理サーバ 10 は、遊技施設内の金銭の流れを集計・管理し、賃借表等を作成するとともに、他のサーバと各スロットマシン 1010 との通信を管理する。また、ゲーミングマシンが単位ゲームを開始したタイミング、単位ゲームを終了したタイミング、および単位ゲームにおける抽籤結果、Bet 金額、配当金額等を含む遊技情報を、各ゲーミングマシンから取得・蓄積して遊技履歴を管理するとともに、後述するユーザカード（例えば、IC カード）に対応付けられたユーザごとのカード残高を管理する。

【0036】

ジャックポットサーバ 20 は、ジャックポットにおけるジャックポット額の累積と払い出しを管理する。ジャックポットは、各ゲーミングマシンにおいてプレーヤが消費したコインの一部をジャックポット額として累積していき、ジャックポットトリガーが成立したゲーミングマシンがあった場合に、そのゲーミングマシンに対して、累積したジャックポット額のコインを払い出すものである。この場合、ゲーミングマシンは、1 回の遊技ごとに、ジャックポット額に蓄積する額（累積額）を算出し、外部制御装置であるジャックポットサーバ 20 に送信する。ジャックポットサーバ 20 は、各スロットマシンから送信されてきた累積額をジャックポット額に累積していく。

【0037】

ユーザ管理サーバ 30 は、ユーザによって入力されるユーザ情報等を、ユーザカードに関連付けて記憶し管理する。ユーザカードは、例えば、遊技施設のカード発券端末によって発券されたり、遊技施設に関連するホテルにチェックインした際に提供される。ユーザが、ユーザカードを読み取ったゲーミングマシンやキオスク端末等において、ユーザ情報を入力することにより、当該ユーザ情報がユーザカードと関連付けられる。また、ユーザの住所や電話番号などは、ユーザが会員登録を行う際に入力され、これらの情報（会員登録情報）も、上述のユーザカードに関連付けられる。

【0038】

ユーザ情報や会員登録情報は、ユーザカードの識別 ID（例えば、IC カードを固有に識別する UID 等）とともに、ユーザ管理サーバ 30 のデータベースに記憶される。また、カード発券端末によるユーザカードの発券やユーザ情報入力の際に、カメラによって当該ユーザの顔の撮影を行うようにすることもでき、撮影した画像は、ユーザカードの識別 ID に対応付けてユーザ管理サーバ 30 のデータベースに記憶される。

【0039】

寄付管理サーバ 40 は、ユーザによる寄付を実行・管理する。ユーザは、ゲーミングマシンやキオスク端末等から寄付の操作を行うことができる。寄付管理サーバ 40 は、ユーザの当該操作に応じて、ユーザカードに記憶された金額（カード残高）や配当金額の一部

10

20

30

40

50

又は全部を、選択した寄付先に寄付するよう制御する。また、ユーザは、ユーザ情報入力の際に、所定の条件によって自動的にカード残高や配当金額等から所定の金額を寄付先に寄付するよう設定しておくことができ、寄付管理サーバ40は、当該設定に基づいて、自動的に寄付を行うよう制御する。

【0040】

ゲーミングマシンは、図1に示すように、複数のエリア（例えば、図1に示すように、A-1～A-3）に亘って設置される。ここで、エリアは、例えば、遊技施設の1フロアや、フロア内のエリアに対応する。この例では、エリアはA-1からA-3まで示されているが、これは一例にすぎない。

【0041】

ゲーミングマシンはさらに、エリア内のゾーン（例えば、図1に示すように、Z-1～Z-4）ごとに設置される。ここで、ゾーンは、エリア内の特定のスペースや、ゲーミングマシンがひとまとまりに設置される「島」に対応する。この例では、ゾーンは、エリア内にそれぞれ4つ（Z-1からZ-4）設けられているが、これも一例にすぎない。また、この例では、1つのゾーンにそれぞれ7台のゲーミングマシンが配置されているが、これも一例に過ぎず、様々な台数を配置することができる。

【0042】

図1に示すように、エリアA-1のゾーンZ-1には、T-11a～T-11gの7台のゲーミングマシンが配置され、さらに、U-11として示されるキオスク端末やサイネージが配置される。同様に、エリアA-1のゾーンZ-2には、T-12a～T-12gの7台が配置され（以下、不図示）、さらに、U-12のキオスク端末やサイネージ（以下、不図示）が配置される。エリアA-1のゾーンZ-3には、T-13a～T-13gの7台とU-13が配置され、エリアA-1のゾーンZ-4には、T-14a～T-14gの7台とU-14が配置される。なお、この例では、キオスク端末やサイネージは、各ゾーンにいずれか1台が設置されるようになっているが、これも一例に過ぎず、キオスク端末とサイネージの設置台数を様々な設定できる（1台も設置しない場合を含む）。

【0043】

さらに、図1に示すように、エリアA-2のゾーンZ-1には、T-21a～T-21gの7台とU-21が配置され、同様に、エリアA-2のゾーンZ-2には、T-22a～T-22gの7台とU-22が配置され（以下、不図示）、エリアA-2のゾーンZ-3には、T-23a～T-23gの7台とU-23が配置され、エリアA-2のゾーンZ-4には、T-24a～T-24gの7台とU-24が配置される。また、エリアA-3のゾーンZ-1には、T-31a～T-31gの7台とU-31が配置され、同様に、エリアA-3のゾーンZ-2には、T-32a～T-32gの7台とU-32が配置され（以下、不図示）、エリアA-3のゾーンZ-3には、T-33a～T-33gの7台とU-33が配置され、エリアA-3のゾーンZ-4には、T-34a～T-34gの7台とU-34が配置される。

【0044】

なお、ゲーミングマシン、キオスク端末、サイネージのそれぞれは、図1に示すように、例えば、Ethernet（登録商標）によるLAN接続等を介して、ホール管理サーバ10等に接続される。

【0045】

また、各ゲーミングマシンにはそれぞれ、固有の識別子が付されており、ホール管理サーバ10等は、その識別子により、各ゲーミングマシンから送られてくるデータの出所を判別している。また、ホール管理サーバ10等からゲーミングマシンにデータを送信する場合にも、その識別子に基づいて送信先を指定している。このような識別子には、例えば、IPアドレスなどのネットワークアドレスが使用されうるが、ネットワークアドレス以外の識別子を設けて、個々のゲーミングマシンを管理することもできる。

【0046】

なお、ゲームシステム1は、様々な遊技を行うことが可能な1つの遊技施設内に構築さ

10

20

30

40

50

れてもよいし、複数の遊技施設に亘って構築されてもよい。また、1つの遊技施設内に構築される場合には、遊技施設のフロアやセクションごとにゲームシステム1が構築されてもよい。サーバとゲーミングマシンを接続する通信回線は、有線であっても無線であってもよく、また、インターネット（例えば、VPNを用いた秘匿回線として利用する）や、専用回線、交換回線等を採用することも可能である。

【0047】

〔ゲーミングマシンの概略の説明〕

次に、図2を参照して、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの概略について説明する。図2には、プレーヤトラッキング装置（Player Tracking Device）を含むゲーミングマシンである、スロットマシン1010の構成が概念的に示されている。なお、プレーヤトラッキング装置は、プレーヤトラッキングシステム（Player Tracking System）を実現するための端末であり、本明細書では、この装置を以降、PTS端末と称する。また、本実施形態におけるPTS端末は、PTSフロントユニットとPTS本体を含むように構成される。PTSフロントユニットは、ゲーミングマシンの前面に一体的に配置され、プレーヤによって操作される操作部を含む。また、PTS本体は、PTSフロントユニットにケーブル等で接続される制御部を含み、PTSフロントユニットから隔置される。なお、以下の説明では、ゲーミングマシンとしてスロットマシンを用いる場合について説明するが、本発明は、スロットマシンに限らず、種々のゲームを行うゲーミングマシンに適用することができる。

【0048】

図2に示すように、スロットマシン1010は、PTS端末1700を搭載し、さらに上側画像表示パネル1131、下側画像表示パネル1141、および精算機1868を備えている。スロットマシン1010は、PTS端末1700を介してホール管理サーバ10、ジャックポットサーバ20、ユーザ管理サーバ30、および寄付管理サーバ40と、ネットワークを介して接続されている。本実施形態では、1つのスロットマシン1010に対して、1つのPTS端末1700が設けられている。

【0049】

本実施形態では、PTS端末1700は、通信回線（又はスロットマシン1010）を介して、紙幣識別器1022と接続されている。

【0050】

また、PTS端末1700は、所定のプロトコルに基づいて、コントローラ（後述する、スロットマシン1010のコントローラ1100）とデータの送受信を行うとともに、ネットワークを介して接続されている上述のホール管理サーバ10等とデータ通信を行う。例えば、PTS端末1700からコントローラ1100に対しては、ゲームを開始するのに必要なクレジット情報や、所定の演出の際に単位ゲームの停止を指示する停止コマンドなどが送信され、コントローラ1100からPTS端末1700に対しては、ゲーム結果（配当・賞金）としてのクレジット情報や単位ゲームの開始通知、終了通知が送信される。

【0051】

また、PTS端末1700からホール管理サーバ10には、単位ゲームの開始通知や終了通知、抽籤結果、Bet金額、配当金額等を含むアカウンティング情報が送信される。なお、本実施形態では、PTS端末1700を介してスロットマシン1010のアカウンティング情報をホール管理サーバ10に送信しているが、PTS端末1700を備えることなく、コントローラ1100から通信インターフェイスを介して、又は、PTS端末1700以外の装置を介して、当該アカウンティング情報をホール管理サーバ10に送信することもできる。

【0052】

さらに、PTS端末1700からジャックポットサーバ20には、算出した累積額、およびジャックポットの入賞があった旨を表すジャックポット当籤通知が送信され、ジャックポットサーバ20からPTS端末1700には、ジャックポット当籤通知の受信に応じ

てジャックポット額が送信される。

【0053】

また、PTS端末1700とユーザ管理サーバ30との間では、ユーザ情報の送受信が行われる。PTS端末1700からユーザ管理サーバ30に対しては、ユーザにより入力されたユーザの属性情報や寄付設定情報を含むユーザ情報が送信され、一方、ユーザ管理サーバ30からPTS端末1700に対しては、ユーザ操作に応じてPTS端末1700にユーザ情報を表示するために、ユーザ情報テーブル等に記憶されたデータが送信される。

【0054】

また、寄付管理サーバ40からPTS端末1700には、寄付が行われたことを示す寄付完了情報や、寄付のランキングを示す寄付ランキング情報が送信される。

10

【0055】

なお、本実施形態では、ジャックポットサーバ20、ユーザ管理サーバ30、および寄付管理サーバ40とPTS端末1700との間のデータ送受信は、ホール管理サーバ10の制御によってホール管理サーバ10を経由して行われる。

【0056】

ここで、ユーザの遊技フローは概略以下のようになる。最初にユーザは、ユーザカード（ICカード）を、カード発券端末を操作することによって入手する。また、ユーザカードは、遊技施設に関連するホテルから提供されるなど、他の様々な方法でユーザに提供されうる。このとき、ユーザによってニックネームや寄付設定情報を含むユーザ情報が入力されてもよいが、後で、PTS端末やキオスク端末から当該ユーザ情報の入力を行うこともできる。また、ここで、ユーザの氏名や住所を登録する会員登録を行うこともできるが、これもPTS端末やキオスク端末により、後で行うことができる。

20

【0057】

その後、ゲーミングマシンで遊技を行う場合、ユーザは、スロットマシン1010のPTS端末1700にユーザカードを挿入し、そこで、現金を投入する。なお、最初から（キャンペーンやプロモーション等により）ユーザカードにカード残高が設定されている場合は、現金の投入は必須ではない。紙幣識別器1022に紙幣が投入されると、金種および金額を識別し、その識別結果として、金種データおよび金額データがPTS端末1700へ送信される。PTS端末1700は、金種データおよび金額データから、ゲーム用のクレジットを求め、これをコントローラ1100に送信する。

30

【0058】

例えば、スロットマシン1010のレート（ラインベット）が1PHP（フィリピンペソ）である場合に、フィリピンの紙幣である1000PHP紙幣が2枚、紙幣識別器1022に投入されると（合計、2000PHP）、上記レートに基づいて計算が行われて2000クレジットが求められ、このデータがコントローラ1100に送信され、クレジットとして表示される。

【0059】

コントローラ1100は、PTS端末1700から送信されたクレジットに基づいてゲームを実行する。そして、ゲームの進行に応じてクレジット残高が管理される。例えば、スロットマシン1010のライン数が30の場合、単位ゲームの遊技に30クレジットがクレジット残高から差し引かれ、当該ゲームで配当が発生すれば、その配当がクレジット残高に加算される。

40

【0060】

ここで、上記のように単位ゲームの実行に30クレジットが必要とされる場合、2000PHPを投入した2000クレジットをユーザカードに対応付けて保持する上記のユーザは、（配当がゼロであると仮定すると） $30（クレジット） \times 66（回） = 1980$ より、ゲームを66回実行することができ、端数として20クレジットが残る。ここでユーザがゲームを終了する場合、その20クレジットをプリントアウトしてキャッシュ等に交換するか、その20クレジットが記録されたユーザカードをそのまま記念として持ち帰る

50

かであるが、ユーザカードをそのままカードユニットに挿入したまま帰るユーザも多い。このような場合に、本実施形態のゲームシステム1のように端数を寄付するような仕組みがあれば、ユーザカードをカードユニットに挿入したまま帰るユーザを減らすことができる。

【0061】

また、このような、ゲーム結果に応じたクレジットは、コントローラ1100において管理され、ユーザからキャッシュアウトの指示等があった場合に、クレジット情報がコントローラ1100からPTS端末1700へ送信され、PTS端末1700において、ゲーム結果に基づく払い出し計算が行われて、ユーザに払い出される金額が決定される。PTS端末1700では、この決定された金額とユーザカードのカード残高を加算し、加算結果として得られたカード残高をユーザカードに書き込み、当該ユーザカードを排出する。また、ユーザカードには、ゲームの実行等に応じて、所定のポイントが付与されうる。

10

【0062】

また、PTS端末1700は、ゲームごとに、(リアルタイム、又は所定のタイミングで)Bet数およびゲーム結果に応じたクレジットをコントローラ1100から受信し、これらを、(必要に応じて所定の通貨への変換を行った後)アカウンティング情報としてホール管理サーバ10に送信する。このとき、アカウンティング情報とともに、そのユーザの識別IDとスロットマシン1010を識別するためのマシンIDがホール管理サーバ10に送信される。このように送信されたアカウンティング情報は、ホール管理サーバ10において、対応するユーザの遊技履歴としてそれぞれ把握され蓄積される。

20

【0063】

また、PTS端末1700は、キャッシュアウト、又は所定のタイミングで、ユーザカードのカード残高をアカウンティング情報としてホール管理サーバ10に送信することができる。このとき、アカウンティング情報とともに、そのユーザの識別IDとスロットマシン1010を識別するためのマシンIDがホール管理サーバ10に送信される。このように送信されたアカウンティング情報は、ホール管理サーバ10において、対応するユーザのカード残高としてそれぞれ管理される。この処理により、ユーザの保持するカード残高が常に管理される。なお、ホール管理サーバ10は、このようなカード残高をPTS端末1700から受信することなく、上述したアカウンティング情報(すなわち、Bet数およびゲーム結果に応じたクレジットに基づく情報)を累積することによって、各ユーザのカード残高を把握するようにしてもよい。

30

【0064】

ユーザが次にゲームを行う場合、PTS端末1700は、挿入されたユーザカードを読み込み、ユーザカードに記憶されているカード残高を読み取る。読み取られたカード残高は、クレジットに変換され、コントローラ1100に送信される。アカウンティング情報は、上記と同様に、PTS端末1700からホール管理サーバ10に送信される。

【0065】

ユーザはその後必要に応じて、キャッシャーカウンタ等で、ユーザカードに記憶されている金額(カード残高)に基づいて精算を行うことができる。また、上述したスロットマシン1010のように精算機1868を備える場合は、当該スロットマシン1010においてユーザカードによる精算を行うことができる。

40

【0066】

一方、ユーザは、ユーザカードを用いずにゲームを開始することもでき、その場合の遊技フローは概略以下になる。ユーザは、スロットマシン1010のPTS端末1700に現金を投入する。紙幣識別器1022は、紙幣が投入されると、金種および金額を識別し、その識別結果として、金種データおよび金額データがPTS端末1700へ送信される。PTS端末1700は、金種データおよび金額データから、ゲーム用のクレジットを求め、これをコントローラ1100へ送信する。

【0067】

コントローラ1100は、PTS端末1700から送信されたクレジットに基づいてゲ

50

ームを実行する。ゲーム結果に応じたクレジットは、コントローラ1100からPTS端末1700に送信され、PTS端末1700において、ゲーム結果に基づく払い出し計算が行われて、プレイヤーに払い出される金額が決定される。PTS端末1700では、この決定された金額を、スロットマシン1010にストックされている新たなICカードに書き込み、そのICカードを排出する。このように、ユーザは、ここで初めてICカードを手にするようになる。

【0068】

また、ユーザは、現金の投入等によって、金額がチャージされたユーザカード（ICカードやICチケット）を取得することも可能であり、この場合は、このユーザカードを用いてゲームを行うことができる。

10

【0069】

また、このようなユーザカードを用いて遊技を行ったユーザに関しても、上記と同様に、アカウント情報、PTS端末1700からホール管理サーバ10に送信され、遊技履歴やカード残高が管理される。

【0070】

[キオスク端末の概略の説明]

次に、図3を参照して、本発明の実施形態に係るキオスク端末の概略について説明する。図3には、キオスク端末2000の構成が概念的に示されている。なお、キオスク端末2000は、例えば、様々な店舗に設置され、顧客に対して有用な情報を表示等するために用いられる情報端末であり、ネットワークを介してその店舗が運営・管理するコンピュータ等に接続される。

20

【0071】

図3に示すように、キオスク端末2000は、上側パネルを構成するLCD2051と下側パネルを構成するLCD2001を備え、さらにコントローラ2020を備えている。キオスク端末2000のコントローラ2020は、ネットワーク（および通信制御を行うホール管理サーバ10）を介してユーザ管理サーバ30、および寄付管理サーバ40に接続されている。

【0072】

また、キオスク端末2000は、ユーザ管理サーバ30との間でユーザ情報の送受信を行い、キオスク端末2000からユーザ管理サーバ30に対して、ユーザにより入力されたユーザ情報を送信し、一方、ユーザ管理サーバ30からキオスク端末2000には、ユーザ操作に応じてキオスク端末2000にユーザ情報を表示するために、ユーザ情報テーブル等に記憶されたデータが送信される。

30

【0073】

さらに、寄付管理サーバ40からキオスク端末2000に対して、ユーザ操作等に応じてキオスク端末2000に寄付ランキング情報を表示するために、寄付実績管理テーブル等に記憶されたデータに基づいて編集されたデータが送信される。

【0074】

なお、図3には、キオスク端末2000においてユーザ情報と寄付ランキング情報が扱われることが示されているが、これと同様に、サイネージ3000においても、ユーザ情報と寄付ランキング情報の表示等が行われる。

40

【0075】

図1には、キオスク端末2000、およびサイネージ3000が、U-11、U-21、U-31として表されている。キオスク端末2000、およびサイネージ3000は、例えば、ゾーンの端部（ゲーミングマシンがひとまとまりに配置されている「島」の端）に配置され、ゲーミングマシンを離れたユーザによって操作される。

【0076】

[機能フロー図の説明]

図4を参照して、本発明の一実施形態に係るゲーミングマシン（スロットマシン1010）の基本的な機能について説明する。図4に示すように、スロットマシン1010は、

50

外部制御装置（例えば、ジャックポットサーバ20）にデータ通信可能に接続され、外部制御装置は、遊技施設内に設置された他の複数のスロットマシン1010にデータ通信可能に接続されている。

【0077】

〈スタートチェック〉

まず、スロットマシン1010は、BETボタンがプレーヤにより押されたか否かをチェックし、続いて、スピンのボタンがプレーヤにより押されたか否かをチェックする。

【0078】

〈シンボル決定〉

次に、スロットマシン1010は、スピンのボタンがプレーヤにより押されると、シンボル決定用乱数値を抽出し、複数のリールのそれぞれに応じて、リールの回転を停止させたときにプレーヤに表示するシンボルを決定する。

10

【0079】

〈リール制御〉

次に、スロットマシン1010は、各リールの回転を開始させ、決定されたシンボルがプレーヤに表示されるように回転を停止させる。

【0080】

〈入賞判定〉

次に、スロットマシン1010は、各リールの回転が停止されると、プレーヤに表示されたシンボルの組合せが入賞に係るものであるか否かを判定する。

20

【0081】

〈払い出し〉

次に、スロットマシン1010は、プレーヤに表示されたシンボルの組合せが入賞に係るものであるとき、そのシンボルの組合せの種類に応じた特典をプレーヤに与える。例えば、スロットマシン1010は、コインの払い出しに係るシンボルの組合せが表示されたとき、そのシンボルの組合せに応じたコインの数をクレジット数に加算する。

【0082】

また、スロットマシン1010は、ボーナスゲームトリガーに係るシンボルの組合せが表示されたとき、ボーナスゲームを開始する。なお、本実施形態では、ボーナスゲームとして、コインを消費することなく、前述の停止予定シンボルの決定に係る抽籤が所定回数にわたって行われるゲーム（フリーゲーム）が行われる。

30

【0083】

また、スロットマシン1010は、ジャックポットトリガーに係るシンボルの組合せが表示されたとき、ジャックポット額のコインをプレーヤに払い出す。ジャックポットは、各ゲーミングマシンにおいてプレーヤが消費したコインの一部をジャックポット額として累積していき、ジャックポットトリガーが成立したスロットマシン1010があったとき、そのスロットマシン1010に対して、累積したジャックポット額のコインを払い出す機能をいう。スロットマシン1010は、1回の遊技（単位ゲーム）ごとに、ジャックポット額に蓄積する額（累積額）を算出し、外部制御装置へ送信する。外部制御装置は、各ゲーミングマシンから送信されてきた累積額をジャックポット額に累積していく。

40

【0084】

ここで、単位ゲームとは、BETボタンがプレーヤにより押されてBetの受付が開始されてから賞成立となり得る状態までの一連の動作である。

【0085】

〈演出の決定〉

スロットマシン1010は、ディスプレイによる画像の表示、ランプによる光の出力、およびスピーカによる音の出力によって演出を行う。スロットマシン1010は、演出用乱数値を抽出し、抽籤により決定されたシンボルなどに基づいて、演出の内容を決定する。

【0086】

50

〔スロットマシンの構造〕

次に、図5を参照して、スロットマシン1010の全体構造について説明する。

【0087】

スロットマシン1010では、遊技媒体として、紙幣又はこれらに相当する電子的な有価情報が用いられる。特に、本実施形態では、上述したユーザカードに対応するICカード1500に記憶された現金データなどのクレジット関連データが用いられている。なお、スロットマシン1010は、遊技媒体としてコインを用いないような構造となっているが、これは一例に過ぎず、コインを含む様々な遊技媒体が使用できるスロットマシンとして構成することができる。

【0088】

10

スロットマシン1010は、キャビネット1011と、キャビネット1011の上側に設置されたトップボックス1012を含む筐体を備えている。キャビネット1011、およびトップボックス1012の主たる部分は、金属製板部材により形成される。また、キャビネット1011の前面には、上部ドア1142および下部ドア1144が設けられている。

【0089】

上部ドア1142の前面下側には、下側画像表示パネル1141が設けられている。下側画像表示パネル1141は、液晶パネルからなり、ディスプレイを構成する。

【0090】

20

また、上部ドア1142の前面で、上述した下側画像表示パネル1141の上部には、シンボル表示窓1135が設けられている。シンボル表示窓1135からは、キャビネット1011の内部に設けられた、5つのリールM1a～M1eからなるリール装置M1が視認できるようになっている。各リールの周面には、12個のシンボルが描かれている。12個のシンボルは、リール装置M1の各リールの回転方向に沿って連続して配されており、シンボル列を形成している。各リールM1a～M1eを回転させることによって、各リールに描かれたシンボルを縦方向に回転させた後に停止する再配置を行うことを可能にしている。

【0091】

ここで、「再配置」とは、シンボルの配置が解除された後、再びシンボルが配置される状態を意味する。「配置」とは、シンボルが外部のプレーヤに対して目視により確認可能な状態であることを意味する。スロットマシン1010は、回転したリールM1a～M1eが停止することによるシンボルの配置状態によって、所定の役に応じた配当を付与する所謂スロットゲームを実行する。

30

【0092】

なお、本実施形態は、メカニカルリール方式のリール装置M1を備えたスロットマシン1010であるが、スロットマシン1010は、擬似リールを表示するビデオリール方式のものであってもよく、また、ビデオリール方式とメカニカル方式が混在した方式のものであってもよい。

【0093】

40

トップボックス1012の前面には、上側画像表示パネル1131が設けられている。上側画像表示パネル1131は、液晶パネルからなり、ディスプレイを構成する。上側画像表示パネル1131は、演出にかかる画像や、遊技の内容の紹介やルールの説明を示す画像が表示される。

【0094】

上述した下側画像表示パネル1141には、必要に応じて、クレジットの状況（例えば、プレーヤが現在所有するクレジットの合計数）を示すクレジット数表示部や端数を示す端数表示部が配置され、また、Bet内容等のゲームに関する各種の情報が表示される。ここで、「クレジット」とは、プレーヤがBetする際に使用するゲーム上での仮想の遊技媒体である。また、「端数」とは、投入された金額が足りないために、クレジットに換算されなかった金額の事であり、言い換えれば、スロットマシン1010が1ゲームを行

50

うための遊技媒体の最低単位に満たない金額である。

【0095】

後述するPTS端末1700にICカード1500が挿入されると、クレジット数表示部に、ICカードに記憶されている残高データに応じたクレジット数が表示され、端数表示部に、ICカードに記憶されている残高データに応じて求められた端数が表示される。なお、このような残高データは、ユーザカードの識別IDに対応付けて、後述するカード管理テーブルに記憶される。また、クレジット数や端数のデータをICカードに記憶し、カード管理テーブルで管理するようにしてもよい。

【0096】

ここで、ICカード（ユーザカード）は、例えば、非接触ICカードであり、クレジット数などを算出するための各種データの記録や演算をするためのIC（Integrated Circuit）が組み込まれ、例えば、NFC（Near Field Communication）のようなRFID（Radio Frequency Identification）技術を用いた近距離無線通信が可能となっている。プレーヤは、ICカード1500を用いることによりクレジット関連データを所有でき、さらに、異なるスロットマシン間において、これを自由に持ち運びすることができる。そして、プレーヤは、スロットマシン1010のPTS端末1700にICカード1500を挿入することにより、ICカード1500内に記憶されたクレジット関連データ（金額データ）を使用して、スロットマシン1010で単位ゲーム等の遊技を行うことができる。

【0097】

なお、プレーヤは、遊技施設に設置される機械から、コインや紙幣などの現金を現金データとして、ICカード1500に貯めることができてよい。

【0098】

下部ドア1144の前面最上部の左右には、それぞれ、スピーカ1112が設けられている。スロットマシン1010では、上側画像表示パネル1131による画像の表示、スピーカ1112による音の出力、および、ランプ（不図示）による光の出力等によって単位ゲームの演出が実行される。

【0099】

また、下部ドア1144の前面であって、当該スピーカ1112の下側には、PTS端末1700のフロント部分であるPTSフロントユニット1700aが組み込まれており、PTSフロントユニット1700aの右側には、印刷物排出口1136およびビル投入口1137が配置されている。

【0100】

さらに、下部ドア1144の前面には、PTSフロントユニット1700aの下側に、コントロールパネル1030が配置されている。コントロールパネル1030は、平板状のベース板を備え、当該ベース板上には、複数の操作ボタン（すなわち、スピンボタン1031、最大BETボタン1032、5BETボタン1033、3BETボタン1034、2BETボタン1035、1BETボタン1036、ヘルプボタン1037、および、CASHOUTボタン1038）が配置されている。

【0101】

スピンボタン1031は、プレーヤが押圧操作し易く且つ識別し易くするため、他のボタンよりも大きなサイズの円形状に形成されている。スピンボタン1031は、ベース板の右端部に配置されており、押圧操作によりゲームをスタートさせる機能を有している。

【0102】

最大BETボタン1032～1BETボタン1036は、スピンボタン1031の左側に等間隔で一列状に配置されている。これらの操作ボタンは、四角形状に形成されている。右端に配置された最大BETボタン1032は、押圧操作により10倍等の最大のベット数（Bet数）でゲームを行わせる機能を有している。5BETボタン1033は、押圧操作により5倍のBet数でゲームを行わせる機能を有している。3BETボタン1034は、押圧操作により3倍のBet数でゲームを行わせる機能を有している。2BET

ボタン１０３５は、押圧操作により２倍のＢｅｔ数でゲームを行わせる機能を有している。１ＢＥＴボタン１０３６は、押圧操作により１倍のＢｅｔ数でゲームを行わせる機能を有している。

【０１０３】

ヘルプボタン１０３７、およびＣＡＳＨＯＵＴボタン１０３８は、ベース板の左端部に前後方向に配置されている。ヘルプボタン１０３７は、押圧操作によりゲーム方法等を示すヘルプ情報を下側画像表示パネル１１４１等に表示させる機能を有している。また、ＣＡＳＨＯＵＴボタン１０３８は、押圧操作により、クレジットに基づいて求められる金額等を、ＩＣカード１５００に記憶させたり、印刷形態で出力させたりする機能を有している。

10

【０１０４】

さらに、スロットマシン１０１０は、キャビネット１０１１の側部に通気孔１１３３、および、吸気孔１１３４が配置され、トップボックス１０１２の側部に通気孔１１３２が配置される。また、通気孔１１３３の位置に対応するキャビネット１０１１の内部には、ファン（不図示）が配設され、同様に、通気孔１１３２の位置に対応するトップボックス１０１２の内部には、ファン（不図示）が配設されている。これらのファンによって、スロットマシン１０１０の内部の空気が外部に排出されるとともに、吸気孔１１３４から外部の空気が取り込まれ、このような空気の循環によって、スロットマシン１０１０内部の温度が調整される。

【０１０５】

20

また、スロットマシン１０１０のキャビネット１０１１の側部には、上部ドア１１４２と下部ドア１１４４を開けるためのキーを差し込むキーシリンダー１１３８と、上部ドア１１４２と下部ドア１１４４をロックするためのドアロックバー１１３９が設けられている。

【０１０６】

次に、図６を参照して、上部ドア１１４２、および、下部ドア１１４４が開放された状態のスロットマシン１０１０と、キャビネット１０１１の内部構造について説明する。

【０１０７】

図６は、上部ドア１１４２、および下部ドア１１４４が開放された状態のスロットマシン１０１０を示す斜視図である。図６に示すように、スロットマシン１０１０のトップボックス１０１２の前面には、上述したように、上側画像表示パネル１１３１が配置されており、トップボックス１０１２の側部には、通気孔１１３２が配置されている。スロットマシン１０１０のキャビネット１０１１は、前面が開口された箱型形状に形成されており、上部ドア１１４２が前面上部に配置されていると共に、下部ドア１１４４が前面下部に配置されている。

30

【０１０８】

また、キャビネット１０１１の側部上側には、通気孔１１３３が配置され、キャビネット１０１１の側部中段には、吸気孔１１３４が配置されている。さらに、吸気孔１１３４の近傍に、上述のキーシリンダー１１３８、およびドアロックバー１１３９が配置されている。

40

【０１０９】

図６に示すように、キャビネット１０１１は、左端部において上部ドア１１４２および下部ドア１１４４を回転自在に軸支している。上部ドア１１４２とキャビネット１０１１とは、上部ドア１１４２の上端部および下端部において回転自在に軸支されていると共に、上部ドア開放機構１１４３により連結されている。上部ドア開放機構１１４３は、上部ドア１１４２の下側に配置され、上部ドア１１４２の裏面壁に一端部が回転自在に軸支された棒状部材１１４３ａと、キャビネット１０１１の前面側に横設されたスライド部材１１４３ｂとを有している。スライド部材１１４３ｂは、棒状部材１１４３ａの他端部を水平方向に移動自在に係合し、上部ドア１１４２を所定の開放角度で一時停止させ、外部から所定以上の力で閉鎖する方向に付勢されたときに閉鎖方向に回転させるようになって

50

いる。

【0110】

また、下部ドア1144とキャビネット1011とは、下部ドア1144の上端部および下端部において回転自在に支持されていると共に、下部ドア開放機構1145により連結されている。下部ドア開放機構1145は、下部ドア1144の下側に配置され、下部ドア1144の裏面壁に一端部が回転自在に軸支された棒状部材1145aと、キャビネット1011の前面側に横設されたスライド部材1145bとを有している。スライド部材1145bは、棒状部材1145aの他端部を水平方向に移動自在に係合し、下部ドア1144を所定の開放角度で一時停止させ、外部から所定以上の力で閉鎖する方向に付勢されたときに閉鎖方向に回動させるようになっている。

10

【0111】

上部ドア1142には、上述したように、シンボル表示窓1135が配置され、シンボル表示窓1135は、リールカバー1135aで覆われている。リールカバー1135aは、例えば、透明液晶パネルや透明パネル等のベースパネルと、ベースパネルの前面に設けられたタッチパネルとを備えている。リールカバー1135aで覆われたシンボル表示窓1135は、リール装置M1の各リールの周面に描かれているシンボルのうち、5列3行の15個のシンボルを外部から視認可能にしている。

【0112】

また、図6には、下部ドア1144の中段に配置されたPTSフロントユニット1700aが示されている。PTSフロントユニット1700aは、下部ドア1144を閉めた状態において、キャビネット1011の内部に収納されるようになっている。PTSフロントユニット1700aを含むPTS端末1700の構成については後で詳細に説明する。

20

【0113】

キャビネット1011の右下部には、ビルストッカ1147が収納されている。図5に示したビル投入口1137は、ビルストッカ1147の挿入口（紙幣識別器1022の挿入口）に連絡されている。ビルストッカ1147は、ビル投入口1137に投入された紙幣を内部に引き込んだ後、紙幣の真贋判定を行って、不正な紙幣であればビル投入口1137から排出し、正規の紙幣であれば、紙幣の種類ごとに区分して収納等を行う機能を有している。また、キャビネット1011の中段には、キャビネット1011内の空間を仕切る棚板部材1149が配置されている。棚板部材1149は、金属製の薄板により形成されている。

30

【0114】

例えば、PTS本体1700bは、図6に示すように、キャビネット1011の内部であって、棚板部材1149の上部に配置される。PTS本体1700bは、マグネットを有しており、キャビネット1011の内側側面にマグネットで吸着される。このとき、キャビネット1011の内側側面で、当該マグネットに接触又は近接する部分は、少なくとも金属製部材で構成される。なお、PTSフロントユニット1700aとPTS本体1700bとは、所定のネットワーク（例えば、所定のケーブル）によって接続されるが、ここでは図示を省略した。

40

【0115】

なお、ここまで、スロットマシン1010を、図5、および図6に示すような構成の装置として説明してきたが、様々な他の構成の装置としてもよい。

【0116】

[PTS端末の構成]

次に、図7を参照して、PTSフロントユニット1700aの構成について説明する。PTS端末1700は、スロットマシン1010の下部ドア1144に組み込まれたPTSフロントユニット1700aと、スロットマシン1010のキャビネット1011の内部に格納されたPTS本体1700bを備え、PTSフロントユニット1700aとPTS本体1700bとは、所定のネットワーク（例えば、所定のケーブル）によって接続さ

50

れる。なお、PTS端末1700は、ゲーミングマシンとの間で共通化されたデータインターフェイスを用いてデータのやりとりを行うことによって、様々なメーカーの様々なタイプのゲーミングマシンに組み込むことが可能である。

【0117】

図7は、図5、および図6に示したPTSフロントユニット1700aのみを拡大して示した図である。図7に示すように、PTSフロントユニット1700aはパネル1710を有しており、パネル1710の前面に配置された各部がプレーヤによって視認され、パネル1710の裏面に配置された部材は、スロットマシン1010のキャビネット1011の内部に収納され、プレーヤからは視認できないようになっている。

【0118】

パネル1710の前面右側には、タッチパネル機能を有したLCD1719が設けられている。LCD1719は、例えば、ユーザの情報やユーザ向けの情報を表示し、画面のサイズは6.2インチ(約15.7cm)である。また、LCD1719の周囲には、LCDカバー1719aが設けられている。なお、この例では、LCD1719がタッチパネル機能を有するように構成されるが、キーボード、マウス、ボタンといった他の入力装置によってプレーヤの指示を入力するようにしてもよい。

【0119】

また、LCD1719、LCDカバー1719aの上方には、LEDに接続されて発光する発光板1720aが設けられている。発光板1720aは、例えば、ポリカーボネートで構成され、パネル1710の裏側に配置された複数の(例えば、7つの)フルカラーLED1721aに接続され、フルカラーLED1721aの発光に応じて発光する。

【0120】

LCD1719、LCDカバー1719aの下方には、同様に、LEDに接続されて発光する発光板1720bが設けられている。発光板1720bは、例えば、ポリカーボネートで構成され、パネル1710の裏側に配置された複数の(例えば、7つの)フルカラーLED1721b(不図示)に接続され、これらのフルカラーLED1721bの発光に応じて発光する。

【0121】

また、LCD1719の右側には、撮像窓1712が設けられており、LCDカバー1719aの内部又はパネル1710の裏側に配置された人体検出カメラ1713(不図示)が、この撮像窓1712を介してプレーヤを撮像する。撮像窓1712は、例えば、スモーク等のシールド処理がなされたハーフミラー材であってもよい。

【0122】

また、LCD1719の右下のLCDカバー1719aには、ホームボタン1722が設けられている。ホームボタン1722は、LCD1719に表示された画面を所定の上位画面に遷移させるためのボタンである。

【0123】

さらに、LCD1719の右側のLCDカバー1719aには、スピーカ用ダクト1706が設けられており、これに対応するパネル1710の裏側の位置には、バスレフ型(バス・レフレックス型)のスピーカ1707が設けられている。同様に、LCD1719の左側には、スピーカ用ダクト1708が設けられており、これに対応するパネル1710の裏側の位置には、バスレフ型(バス・レフレックス型)のスピーカ1709(不図示)が設けられている。これらのスピーカは、PTS端末1700の専用スピーカであり、スロットマシン1010に設けられたスロットマシンゲーム用のスピーカ1112とは別に設けられている。これらのスピーカは、演出や、音声による通話を実現したり、ICカード1500の抜き忘れによる報知音を出力したりすることができる。なお、スピーカからの音が、上述したスピーカ用ダクト1706、1708を通して前方(プレーヤ側)にステレオで聞こえるように構成されているため、パネル1710の裏側にスピーカを設置することができ、結果的にPTSフロントユニット1700aの(パネル面の)省スペース化が実現される。

10

20

30

40

50

【0124】

また、LCD1719の左下のLCDカバー1719aには、マイク用開口部1714と、マイク用開口部1716が設けられており、これらに対応するLCDカバー1719aの内部には、それぞれマイク1715、1717（不図示）が設けられている。

【0125】

パネル1710の前面左下には、ICカード1500を挿入又は取り出すことができるカード挿入口1730が設けられている。カード挿入口1730のカード挿入部には、フルカラーLED1731（不図示）が設けられており、複数色に点灯することによって、後述するカードスタッカー1742に溜まったICカード1500の残数を報知することができる。カード挿入口1730には、イジェクトボタン1732が設けられており、イジェクトボタン1732の位置や、イジェクト操作の工程がわかるように、イジェクトボタン1732の近傍に設けられた赤色のフルカラーLED1733（不図示）が点灯するようになっている。

10

【0126】

また、カード挿入口1730に対応するパネル1710の裏側の位置には、カードユニット1741とカードスタッカー1742が設けられており、カード挿入口1730は、カードユニット1741の一部として構成されている。カードスタッカー1742には、ICカード1500を30枚程度保管しておくことができ、新たに単位ゲームを行ったプレイヤーがクレジットの精算を行う場合に、カードスタッカー1742に保管してあるICカード1500が取り出され、カード挿入口1730に排出される。

20

【0127】

カード挿入口1730から取り込まれ、カードユニット1741において保持されているICカード1500は、クレジットの精算時において、NFC等によりクレジット情報（例えば、クレジット数に基づいて計算されたカード残高等）を更新し、その後、ICカード1500をカード挿入口1730から排出する。ICカード1500は、プレイヤーが単位ゲームを行っている間は、完全にカードユニット1741の内部に格納されている。

【0128】

また、クレジットの精算時において、ICカード1500が残っているにもかかわらず人体検出カメラ等によって所定時間の間、プレイヤーの不在が検出された場合、ICカード1500をカードスタッカー1742に保管するように構成することもできる。これにより、例えば、プレイヤーが、残りのカード残高が少ないことを知った上でICカード1500を放置し席を立った場合や、単にICカード1500を取り忘れて席を離れた場合でも、ICカード1500が長時間に亘ってカードユニット1741に保持されたままになることがない。

30

【0129】

パネル1710の前面左上には、USB端子1737とオーディオ端子1738が設けられている。USB端子1737は、ここにUSB機器を接続して充電等を行うことができるように構成されている。また、オーディオ端子1738は、例えば、4極の端子であり、ここにヘッドセットを挿入して、ヘッドホンとマイクで相手と通話をすることができる。また、オーディオ端子1738を2極又は3極の端子として、ヘッドホンで音声を聴くことができるようにもできる。

40

【0130】

パネル1710の前面で、LCD1719の左側には、タッチユニット1745が設けられている。タッチユニット1745は、ICチップを含んだICデバイス（例えば、非接触ICカードやNFCによる通信機能を備えた携帯電話やスマートフォン等）に対してデータ通信によりデータを書き込むライターや、当該ICデバイスからデータ通信によりデータを読み取るリーダとして機能することが可能なRFIDモジュールを含んでいる。また、タッチユニット1745の前面4隅には、それぞれLED1746（不図示）が配置されている。また、タッチユニット1745の他に、あるいはタッチユニット1745に替えて、磁気カードのような情報記録媒体に記憶された情報を読み取るための情報記録媒

50

体読取装置を備えるようにしてもよい。この場合、ICカード1500の代わりに、磁気カード等をユーザカードとすることができる。

【0131】

上述したように、本実施形態に係るPTSフロントユニット1700aは、マイク機能、カメラ機能、スピーカ機能、表示機能、などを有する各種装置が、一体となって一つのユニットを形成しているため、省スペース化を実現している。また、ここまで、PTSフロントユニット1700aを、図7に示すような構成の装置として説明してきたが、様々な他の構成の装置としてもよい。

【0132】

[スロットマシンの回路構成]

次に、図8を参照して、スロットマシン1010が備える回路の構成について説明する。

【0133】

ゲーミングボード1050は、内部バスによって互いに接続されたCPU1051、ROM1052およびブートROM1053と、メモ리카ード1054に対応したカードスロット1055と、GAL (Generic Array Logic) 1056に対応したICソケット1057と、を備えている。

【0134】

メモ리카ード1054は、不揮発性メモリからなり、ゲームプログラムおよびゲームシステムプログラムを記憶している。ゲームプログラムには、遊技進行に係るプログラム、画像や音による演出を実行するためのプログラムが含まれている。また、上記ゲームプログラムには、シンボル決定プログラムが含まれている。シンボル決定プログラムは、再配置されるシンボルを決定するためのプログラムである。

【0135】

また、カードスロット1055は、メモ리카ード1054を挿抜可能に構成されており、IDEバスによってマザーボード1070に接続されている。したがって、カードスロット1055からメモ리카ード1054を抜き取り、メモ리카ード1054に別のゲームプログラムを書き込み、そのメモ리카ード1054をカードスロット1055に差し込むことにより、スロットマシン1010で行われるゲームの種類や内容を変更することができる。

【0136】

GAL1056は、OR固定型アレイ構造を有するPLD (Programmable Logic Device) の一種である。GAL1056は、複数の入力ポートと出力ポートとを備えており、入力ポートに所定の入力があると、対応するデータを出力ポートから出力する。

【0137】

また、ICソケット1057は、GAL1056を着脱可能なように構成されており、PCIバスによってマザーボード1070に接続されている。メモ리카ード1054を別のプログラムが書き込まれたものに差し替えるか、又は、メモ리카ード1054に書き込まれたプログラムを別のものに書き換えることによって、スロットマシン1010で行われる遊技の内容を変更することができる。

【0138】

内部バスによって互いに接続されたCPU1051、ROM1052およびブートROM1053は、PCIバスによってマザーボード1070に接続されている。PCIバスは、マザーボード1070とゲーミングボード1050との間の信号伝達を行うとともに、マザーボード1070からゲーミングボード1050への電力供給を行う。

【0139】

ROM1052には、認証プログラムが記憶される。ブートROM1053には、予備認証プログラムおよびCPU1051が予備認証プログラムを起動するためのプログラム(ブートコード)等が記憶されている。

【0140】

認証プログラムは、ゲームプログラムおよびゲームシステムプログラムを認証するためのプログラム（改竄チェックプログラム）である。予備認証プログラムは、上記認証プログラムを認証するためのプログラムである。認証プログラムおよび予備認証プログラムは、対象となるプログラムが改竄されていないことの認証を行う手順（認証手順）に沿って記述されている。

【0141】

マザーボード1070は、市販の汎用マザーボード（パーソナルコンピュータの基本部品を実装したプリント配線板）を用いて構成され、メインCPU1071と、ROM（Read Only Memory）1072と、RAM（Random Access Memory）1073と、通信インターフェイス1082と、を備えている。ここで、メインCPU1071は、スロットマシン1010のコントローラ1100に対応する。

10

【0142】

ROM1072は、フラッシュメモリ等のメモリデバイスからなり、メインCPU1071により実行されるBIOS（Basic Input/Output System）などのプログラムと恒久的なデータとが記憶されている。メインCPU1071によってBIOSが実行されると、所定の周辺装置の初期化処理が行われる。また、ゲーミングボード1050を介して、メモリカード1054に記憶されているゲームプログラムおよびゲームシステムプログラムの取込処理が開始される。なお、本発明において、ROM1072は、内容の書き換えが可能なものであってもよく、不可能なものであってもよい。

20

【0143】

RAM1073には、メインCPU1071が動作する際に用いられるデータやシンボル決定プログラムなどのプログラムが記憶される。例えば、前述のゲームプログラムおよびゲームシステムプログラムや認証プログラムの取込処理を行った際、これらを記憶することができる。また、RAM1073には、上記プログラムを実行する際の作業用の領域が設けられている。例えば、遊技回数、Bet数、払出数、クレジット数などを管理するカウンタを記憶する領域や、抽籤により決定したシンボル（コードナンバー）を記憶する領域などが設けられている。

【0144】

通信インターフェイス1082は、PTS端末1700とメインCPU1071との間でデータの送受信を制御するためのものである。また、マザーボード1070には、後述するドアPCB（Printed Circuit Board）1090および本体PCB1110が、それぞれUSBによって接続されている。また、マザーボード1070には、電源ユニット1081が接続されている。

30

【0145】

電源ユニット1081からマザーボード1070に電力が供給されると、マザーボード1070のメインCPU1071が起動するとともに、PCIバスを介してゲーミングボード1050に電力が供給されてCPU1051が起動される。

【0146】

ドアPCB1090および本体PCB1110には、スイッチやセンサなどの入力装置や、メインCPU1071により動作が制御される周辺装置が接続されている。

40

【0147】

ドアPCB1090には、コントロールパネル1030、および冷陰極管1093が接続されている。

【0148】

コントロールパネル1030には、前述の各ボタンに対応して、スピンスイッチ1031S、最大BETスイッチ1032S、5BETスイッチ1033S、3BETスイッチ1034S、2BETスイッチ1035S、1BETスイッチ1036S、ヘルプスイッチ1037S、およびCASHOUTスイッチ1038Sが設けられている。各スイッチは、対応するボタンがプレーヤによって押されたことを検出し、メインCPU1071に

50

対して信号を出力する。

【0149】

冷陰極管1093は、上側画像表示パネル1131および下側画像表示パネル1141の背面側に設置されるバックライトとして機能するものであり、メインCPU1071から出力される制御信号に基づいて点灯する。

【0150】

本体PCB1110には、ランプ1111、スピーカ1112、プリンタ1171、およびグラフィックボード1130が接続されている。なお、紙幣識別器1022は、この例では、PTS端末1700に接続されているが、スロットマシン1010に接続されている構成としてもよい。

10

【0151】

ランプ1111は、メインCPU1071から出力される制御信号に基づいて点灯する。スピーカ1112は、メインCPU1071から出力される制御信号に基づいてBGM等の音を出力する。プリンタ1171は、例えば、メインCPU1071から出力される制御信号に基づいて、RAM1073に記憶されたクレジット数、日時やスロットマシン1010の識別番号等のデータがコード化されたバーコードをチケットに印刷し、バーコード付チケットとして出力する。

【0152】

なお、上側画像表示パネル1131や下側画像表示パネル1141をタッチパネルとして構成することもできる。タッチパネルは、プレーヤの指などが触れた位置を検出し、その検出した位置に対応した信号をメインCPU1071に対して出力する。

20

【0153】

紙幣識別器1022は、紙幣の適否を識別するとともに正規の紙幣をキャビネット1011内に受け入れるものである。そして、キャビネット1011内に投入された紙幣はコイン枚数に換算され、換算されたコイン枚数に相当するクレジットがプレーヤの所有クレジットとして加算される。

【0154】

グラフィックボード1130は、メインCPU1071から出力される制御信号に基づいて、上側画像表示パネル1131および下側画像表示パネル1141のそれぞれにより行う画像の表示を制御する。グラフィックボード1130は、画像データを生成するVDP (Video Display Processor) や、VDPによって生成される画像データを記憶するビデオRAMなどを備えている。なお、VDPによって画像データを生成する際に用いられる画像データは、メモリカード1054から読み出されてRAM1073に記憶されたゲームプログラム内に含まれている。

30

【0155】

モータ駆動回路1153は、FPGA (Field Programmable Gate Array) 1155およびドライバ1154を備える。モータ駆動回路1153には、各リールM1a~M1eの回転を行うステッピングモータ1159a~1159eが接続されている。FPGA1155は、プログラミング可能なLSI等の電子回路であり、ステッピングモータ1159a~1159eの制御回路として機能する。ドライバ1154は、ステッピングモータ1159a~1159eに入力するパルスの増幅回路として機能する。

40

【0156】

インデックス検出回路1151は、回転中の各リールM1a~M1eの位置を検出するものであり、さらに、各リールM1a~M1eの脱調を検出可能である。位置変更検出回路1152は、各リールM1a~M1eの回転が停止した後におけるリールの停止位置の変更を検出する。例えば、位置変更検出回路1152は、実際には入賞に係るシンボルの組合せではないにも拘わらず、不正などの外的な作用によって、入賞に係るシンボルの組合せになるように停止位置が変更された場合、各リールM1a~M1eの停止位置の変更を検出する。位置変更検出回路1152は、例えば、各リールM1a~M1eの内側部分

50

に所定間隔で取り付けられたフィン（不図示）を検出することにより、各リールM1a～M1eの停止位置の変更を検出可能に構成されている。

【0157】

なお、ステッピングモータ1159a～1159eの励磁方式は、特に限定されるものではなく、1－2相励磁方式や2相励磁方式を採用することが可能である。また、ステッピングモータにかえて、DCモータを採用してもよい。DCモータが採用される場合、本体PCB110には、偏差カウンタ、D/A変換器、サーボ増幅器が順に接続され、サーボ増幅器にDCモータが接続されることになる。また、DCモータの回転位置は、ロータリエンコーダによって検出され、ロータリエンコーダから偏差カウンタに対してDCモータの現在の回転位置がデータとして供給される。

10

【0158】

なお、ここまで、スロットマシン1010の回路構成を、図8に示すような構成のものとして説明してきたが、様々な他の構成を採用することができる。

【0159】

[PTS端末の回路構成]

次に、図9を参照して、PTS端末1700が備える回路等の構成について説明する。上述したように、PTS端末1700は、PTSフロントユニット1700aとPTS本体1700bを備えるが、図9では、PTS端末1700が備える回路等を、PTSフロントユニット1700aに含まれる回路等と、PTS本体1700bに含まれる回路等に分けて示すものとする。

20

【0160】

PTS端末1700を制御するPTSコントローラ1750は、CPU1751、ROM1752、およびRAM1753を有する。

【0161】

CPU1751は、PTS端末1700の各構成部の実行制御を行うとともに、ROM1752に格納された各種プログラムを実行したり、演算したりする。例えば、CPU1751は、クレジット更新プログラムを実行して、ICカード1500に記憶されたクレジット関連データを更新する。

【0162】

ROM1752は、フラッシュメモリなどのメモリデバイスからなり、CPU1751により実行される恒久的なデータが記憶されている。例えば、ROM1752には、ICカード1500に記憶されたクレジット関連データ（例えば、カード残高）を書き換えるクレジット更新プログラム等が記憶されうる。

30

【0163】

RAM1753は、ROM1752に記憶された各種プログラムを実行する際に必要なデータを一時的に記憶する。

【0164】

外部記憶装置1754は、例えばハードディスク装置のような記憶装置であり、CPU1751で実行されるプログラムや、CPU1751で実行されるプログラムが利用するデータを記憶する。

40

【0165】

サーバI/F（インターフェイス）1755は、ホール管理サーバ10やジャックポットサーバ20等のサーバとPTS端末1700とのデータ通信を実現する。ゲーミングマシンI/F（インターフェイス）1756は、スロットマシン1010とPTS端末1700とのデータ通信を実現するものであり、当該データ通信には、規定のプロトコルが使用されうる。

【0166】

その他、PTS端末1700は、紙幣識別器I/F（インターフェイス）1757を介して紙幣識別器1022と、精算機I/F（インターフェイス）1758を介して精算機1868と接続され、必要に応じてデータの送受信を行うことができる。

50

【0167】

USB制御部1759は、USB端子1737において電源ユニット1760からの電源を供給するかどうかを判定し、所定の条件を満たす場合に、USB端子1737を充電可能とする。プレーヤは、所定条件を満たす場合に、USB端子1737に電子機器を接続し、当該電子機器を充電することができる。

【0168】

発光部LED駆動部1761は、LCD1719の上側の発光板1720aを発光させるために、フルカラーLED1721aを所定のタイミングで点灯させるよう制御するとともに、LCD1719の下側の発光板1720bを発光させるために、フルカラーLED1721bを所定のタイミングで点灯させるよう制御する。

10

【0169】

LCD制御部1762は、LCD1719にユーザの情報やユーザ向けの情報等を表示させたり、ICカード1500から読み取ったデータや、プレーヤによって入力されたデータを表示させたりするよう制御する。また、LCD1719はタッチパネル機能を備えており、プレーヤによってタッチパネルが操作されたとき、所定の信号がCPU1751に送信される。

【0170】

ホームボタン1722は、LCD1719の近傍に設けられ、LCD1719に表示された画面を所定の上位画面に遷移させるためのボタンである。プレーヤによりホームボタン1722が押されると、そのプレーヤの操作がCPU1751に送信され、CPU1751は、当該操作に応じて、LCD1719の表示を更新するよう、LCD制御部1762に指令を送信する。

20

【0171】

ICカード制御部1763は、ICカード1500の挿入、排出、クレジットデータの書き込み等を制御する。ICカード制御部1763は、ICカードR/W（リーダライタ）制御部1763a、ICカード吸入排出制御部1763b、LED制御部1763cを備える。

【0172】

ICカードR/W制御部1763aは、カードユニット1741を制御して、ICカード1500に記憶されているクレジット関連データを更新する。また、新たにICカード1500を発行する場合は、精算された金額に対応するクレジット関連データを記憶する。カードユニット1741は、ICカード1500にNFC等によりデータを読み取り、又は書き込むためのアンテナ部を有する。

30

【0173】

カードユニット1741は、ICカード1500に記憶された情報を読み取るICカードリーダ、および、ICカード1500に情報を書き込むICカードライタの機能を備えるが、必要に応じてどちらか一方の機能を有するものとしてもよい。

【0174】

ICカード吸入排出制御部1763bは、ICカード1500の吸入および排出の制御を行う。プレーヤによってカード挿入口1730にICカード1500が挿入されると、プレーヤがゲームを実行している間、ICカードをカードユニット1741の中に保持するよう制御する。また、精算時にクレジット関連データがICカード1500に書き込まれた後、そのICカード1500を排出するよう制御する。さらに、イジェクトボタン1732が押された場合に、ICカード1500の排出を行う。

40

【0175】

また、新たにICカード1500を発行する場合は、カードスタッカー1742からICカード1500を新たに取出して、クレジット関連データを記憶させるために、ICカード1500をカードユニット1741に供給する。

【0176】

LED制御部1763cは、カードユニット1741のカード挿入口1730の近傍に

50

設けられたLED（フルカラーLED1731）を点灯するように制御するとともに、イジェクトボタン1732の近傍に設けられたLED（赤色のフルカラーLED1733）を点灯するように制御する。

【0177】

タッチユニット制御部1764は、ICカード1500、携帯電話、スマートフォン等のタッチ操作に伴うデータ送受信を制御する。タッチユニット制御部1764は、非接触R/W（リーダライタ）制御部1764aとLED制御部1764bを備えている。

【0178】

非接触R/W制御部1764aは、タッチユニット1745でICカード1500や携帯電話が所定の距離に近接した（例えば、タッチ操作があった）か否かを判定し、所定の距離に近接した場合に、タッチユニット1745から読み取り結果等を取得する。タッチユニット1745は、ICカード1500や携帯電話との間でNFC等によりデータ送受信を行うためのアンテナ部を有する。

【0179】

タッチユニット1745は、ICカード1500や携帯電話に記憶された情報を読み取るICカードリーダ、および、ICカード1500や携帯電話に情報を書き込むICカードライタの機能を備えるが、必要に応じてどちらか一方の機能を有するものとしてもよい。

【0180】

LED制御部1764bは、タッチユニット1745の前面4隅に配置されているLED1746を制御し、所定のタイミングで点灯させる。

【0181】

DSP1765は、マイク1715、1717から取得した音声データを受信し、所定の音声処理を行った後、そのデータをCPU1751に送信する。また、DSP1765は、受信した音声データをスピーカ1707、1709に送信する。さらに、DSP1765は、ヘッドセットの接続されたオーディオ端子に対して、受信した音声をヘッドフォンに出力するとともに、マイクから受信した音声を処理してCPU1751に送信する。なお、ここでは概略の構成を示すものであり、A/D変換器、D/A変換器、アンプ等は省略してある。

【0182】

カメラ制御部1766は、人体検出カメラ1713により撮像されたプレーヤ等の画像を取得し、必要に応じて所定の画像処理を施し、処理後のデータをCPU1751に送信する。当該データは、例えば、サーバI/F1755を介して、ホール管理サーバ10に送信される。

【0183】

なお、ここまで、PTS端末1700の回路構成を、図9に示すような構成のものとして説明してきたが、様々な他の構成を採用することができる。

【0184】

[シンボル組合せテーブルの構成]

次に、図10を参照して、シンボル組合せテーブルについて説明する。シンボル組合せテーブルは、入賞に係るシンボルの図柄の組合せと払出数とを規定している。スロットマシン1010では、リール装置M1の5列のリールM1a～M1e（第1リール～第5リール）のシンボル列の回転が停止され、入賞ライン上に表示されるシンボルの組合せが、シンボル組合せテーブルにより規定されているシンボルの組合せと一致する場合に、入賞が成立する。そして、入賞役に応じて、クレジットの付与等の特典がプレーヤに与えられる。なお、入賞ライン上に表示されたシンボルの組合せが、シンボル組合せテーブルにより規定されているシンボルの組合せの何れとも一致しない場合には、入賞が不成立（いわゆるハズレ）となる。なお、本実施形態では、入賞ラインの数は30であるものとする。

【0185】

基本的に、「RED」、「APPLE」、「BLUE 7」、「BELL」、「CHE

10

20

30

40

50

R R Y」、「S T R A W B E R R Y」、「P L U M」および「O R A N G E」の各シンボルが全5列のリールM1 a～M1 eにおいて入賞ライン上に揃って表示された場合、入賞が成立する。ただし、「C H E R R Y」および「O R A N G E」の各シンボルについては、1つ又は3つのリールにおいて入賞ライン上に表示された場合にも、入賞が成立する。

【0186】

例えば、リール装置M1の全5列のリールM1 a～M1 eにおいてシンボル「B L U E 7」が入賞ライン上に揃って表示された場合、入賞役は「B L U E」となり、払出数として「10」が決定される。そして、決定された払出数に基づいてクレジットの付与が行われる。このようなクレジットは、例えばカード残高の単位に変換され、I Cカード1500に記憶されているカード残高に加算される。カード残高が更新されたI Cカード1500は、その後、カード挿入口1730から排出される。

10

【0187】

[スロットマシンで実行されるプログラムの内容]

次に、図11ないし図17を参照して、スロットマシン1010により実行されるプログラムの一例について説明する。

【0188】

<メイン制御処理>

まず、図11を参照して、メイン制御処理について説明する。図11は、本発明の実施形態に係るスロットマシン1010のメイン制御処理のフローチャートを示す図である。

【0189】

20

はじめに、スロットマシン1010に電源が投入されると、メインCPU1071は、ゲーミングボード1050を介して、メモリカード1054から認証したゲームプログラムおよびゲームシステムプログラムを読み出し、RAM1073に書き込む(ステップS11)。

【0190】

次に、メインCPU1071は、1ゲーム終了時初期化処理を行う(ステップS18)。例えば、B e t数や抽籤により決定されたシンボルなど、RAM1073の作業領域において1回の遊技ごとに不要となるデータがクリアされる。

【0191】

次に、メインCPU1071は、後で説明するスタートチェック処理を行う(ステップS19)。この処理では、B E Tスイッチやスピンスイッチの入力のチェックなどが行われる。

30

【0192】

次に、メインCPU1071は、後で説明するシンボル抽籤処理を行う(ステップS20)。この処理では、シンボル決定用乱数値に基づいて停止予定シンボルが決定される。

【0193】

次に、メインCPU1071は、演出内容決定処理を行う(ステップS21)。メインCPU1071は、演出用乱数値を抽出し、予め定められた複数の演出内容の何れかを抽籤により決定する。演出内容は、入賞役やスロットマシン1010におけるゲームの状況に応じて決定することができる。例えば、入賞役とスロットマシン1010におけるゲームの状況とに応じて、それぞれの演出に関する抽籤確率を変動させるように構成することができる。

40

【0194】

次に、メインCPU1071は、後で説明するリール制御処理を行う(ステップS22)。この処理では、リール装置M1の5列のリールM1 a～M1 e(第1リール～第5リール)の回転が開始され、ステップS20のシンボル抽籤処理において決定された停止予定シンボルが所定の位置(例えば、シンボル表示窓1135)に停止される。つまり、各リールに関して、停止予定シンボルを含む3つのシンボルがシンボル表示窓1135内に表示される。

【0195】

50

次に、メインCPU1071は、後で説明する払出数決定処理を行う（ステップS23）。この処理では、（30のパターンにおよぶ）入賞ラインL上に表示されたシンボルの組合せに基づいて払出数が決定され、RAM1073に設けられた払出数記憶領域に格納される。

【0196】

次に、メインCPU1071は、ゲーム結果通知処理を行う（ステップS25）。この処理は、単位ゲームが終了した終了時間（例えば、払出数決定処理が行われた時間）、ゲーム内容（例えば、払出数）、およびスロットマシン1010を識別するマシンIDを含むデータを、PTS端末1700に送信する処理である。ここで、PTS端末1700は、ICカード1500の識別IDを取得し、この識別IDとともに、上記の受信データをホール管理サーバ10に送信する。ホール管理サーバ10では、このデータに基づいて、プレーヤごとにカード残高を更新してカード管理テーブルに記憶するとともに、プレーヤごと、マシンごとのゲーム経過に関する情報（遊技履歴情報）を遊技履歴管理テーブルに蓄積する。

10

【0197】

次に、メインCPU1071は、ボーナスゲームトリガーが成立したか否かを判別する（ステップS26）。メインCPU1071は、ボーナスゲームトリガーが成立したと判別したときには、後で説明するボーナスゲーム処理を行う（ステップS27）。

【0198】

メインCPU1071は、ステップS27の処理の後、又はステップS26においてボーナスゲームトリガーが成立していないと判別したとき、メインCPU1071は、払出処理を行う（ステップS28）。メインCPU1071は、払出数記憶領域に格納されている値をRAM1073に設けられているクレジット数記憶領域に加算する。ここで例えば、プレーヤがCASHOUTボタンを押すと、これを検出したCASHOUTスイッチ1038SがメインCPU1071に信号を出力し、カードユニット1741に保持されているICカード1500に記憶されているカード残高に、クレジット数記憶領域に記憶されている値に基づいて計算された金額が加算される。なお、プリンタ1171により、バーコード付チケットを発行するようにしても良い。払出処理が終了すると、ステップS18の処理に戻り、単位ゲームを繰り返す。

20

【0199】

〈スタートチェック処理〉

次に、図12を参照して、スタートチェック処理について説明する。図12は、本発明の実施形態に係るスロットマシン1010のスタートチェック処理のフローチャートを示す図である。

30

【0200】

メインCPU1071は、カード挿入口1730から挿入されたICカード1500がカードユニット1741に保持されたか否かや、紙幣識別器1022に紙幣の投入がされたか否かを判別する（ステップS41）。メインCPU1071は、ICカード1500の挿入や紙幣の投入を検出したと判別したときには、当該ICカード1500、当該紙幣の正当性を確認したうえで、クレジット数記憶領域を加算する（ステップS42）。

40

【0201】

メインCPU1071は、ステップS42の後、又はステップS41においてICカード1500等の挿入を検出していないと判別したときには、クレジット数記憶領域は0であるか否かを判別する（ステップS43）。メインCPU1071は、クレジット数記憶領域は0ではないと判別したときには、BETボタン（例えば、最大BETボタン1032、5BETボタン1033、3BETボタン1034、2BETボタン1035、1BETボタン1036のいずれか）の操作受付を許可する（ステップS44）。

【0202】

次に、メインCPU1071は、BETボタンの操作を検出したか否かを判別する（ステップS45）。メインCPU1071は、BETボタンがプレーヤによって押されたこ

50

とをBETスイッチ（例えば、最大BETスイッチ1032S、5BETスイッチ1033S、3BETスイッチ1034S、2BETスイッチ1035S、1BETスイッチ1036Sのいずれか）により検出したときは、BETボタンの種別に基づいて、RAM1073に設けられているBET数記憶領域を加算し、クレジット数記憶領域を減算する（ステップS46）。

【0203】

次に、メインCPU1071は、BET数記憶領域は最大であるか否かを判別する（ステップS47）。メインCPU1071は、BET数記憶領域は最大であると判別したときには、BET数記憶領域の更新を禁止する（ステップS48）。メインCPU1071は、ステップS48の後、又はステップS47においてBET数記憶領域は最大ではないと判別したときには、スピンの操作受付を許可する（ステップS49）。 10

【0204】

メインCPU1071は、ステップS49の後、ステップS45においてBETボタンの操作を検出していないと判別したとき、又はステップS43においてクレジット数記憶領域は0であると判別したときには、スピンの操作を検出したか否かを判別する（ステップS50）。メインCPU1071は、スピンの操作を検出していないと判別したときには、ステップS41に移る。

【0205】

メインCPU1071は、スピンの操作を検出したと判別したときには、後で説明するジャックポット関連処理を行う。この処理は、Betされたクレジットの一部を、例えば、ジャックポットのために蓄積されるジャックポット額として、PTS端末1700を介してジャックポットサーバ20に払い出す（ステップS51）。 20

【0206】

次に、メインCPU1071は、ゲーム開始通知処理を行う（ステップS52）。この処理は、単位ゲームが開始されたゲーム開始時間（例えば、スピンの操作が押された時間）、ゲーム内容（例えば、Bet数）、およびスロットマシン1010を識別するマシンIDを含むデータを、PTS端末1700に送信する処理である。ここで、PTS端末1700は、ICカード1500の識別IDを取得し、この識別IDとともに、上記の受信データをホール管理サーバ10に送信する。ホール管理サーバ10では、このデータに基づいて、プレイヤーごとにカード残高を更新してカード管理テーブルに記憶するとともに、プレイヤーごと、マシンごとのゲーム経過に関する情報（遊技履歴情報）を遊技履歴管理テーブルに蓄積する。ステップS52の処理が終了したら、スタートチェック処理を終了する。 30

【0207】

〈シンボル抽籤処理〉

次に、図13を参照して、シンボル抽籤処理について説明する。図13は、本発明の実施形態に係るスロットマシン1010のシンボル抽籤処理のフローチャートを示す図である。

【0208】

はじめに、メインCPU1071は、シンボル決定用の乱数値を抽出する（ステップS111）。次に、メインCPU1071は、リール装置M1の5列のリールM1a~M1e（第1リール~第5リール）の停止予定シンボルを抽籤により決定する（ステップS112）。メインCPU1071は、各リールに応じて抽籤を行い、12個のシンボルの何れかを停止予定シンボルとして決定する。 40

【0209】

次に、メインCPU1071は、決定した各リールの停止予定シンボルをRAM1073に設けられているシンボル格納領域に格納する（ステップS113）。次に、メインCPU1071は、シンボル組合せテーブル（図10）を参照し、シンボル格納領域に基づいて、各入賞ラインごとに入賞役を判定する（ステップS114）。メインCPU1071は、各リールにより入賞ライン上に表示されるシンボルの組合せと、シンボル組合せ 50

ーブルに規定されているシンボルの組合せとが一致するか否かを判定し、入賞役を決定する。この処理が行われると、シンボル抽籤処理を終了する。

【0210】

〈リール制御処理〉

次に、図14を参照して、リール制御処理について説明する。図14は、本発明の実施形態に係るスロットマシン1010のリール制御処理のフローチャートを示す図である。

【0211】

はじめに、メインCPU1071は、ステッピングモータ1159a～1159eを制御し、リール装置M1の5列のリールM1a～M1eの回転を開始する（ステップS131）。次に、メインCPU1071は、ステッピングモータ1159a～1159eを制

10

御し、前述のシンボル格納領域に基づいて、5列のリールM1a～M1eの回転を停止する（ステップS132）。この処理が行われると、リール制御処理を終了する。

【0212】

なお、リール制御処理によるリールM1a～M1eの回転開始・停止のタイミング、又はその他のタイミングに合わせて、演出内容決定処理（図11）で決定された演出が実行される。例えば、スロットマシン1010の上側画像表示パネル1131に動画や静止画を表示するとともに、これに同期させてスピーカ1112から音声を出力させ、ランプ1111を点灯することによって、当該演出を実行することができる。

【0213】

〈払出数決定処理〉

20

次に、図15を参照して、払出数決定処理について説明する。図15は、本発明の実施形態に係るスロットマシン1010の払出数決定処理のフローチャートを示す図である。

【0214】

はじめに、メインCPU1071は、入賞役はジャックポットであるか否かを判別する（ステップS151）。メインCPU1071は、入賞役はジャックポットではないと判別したときには、各入賞ラインごとに入賞役に対応する払出数を決定する（ステップS152）。例えば、入賞役が「BELL」であるとき、払出数として「8」が決定される（図10を参照）。なお、ハズレのときは払出数として「0」が決定される。次に、メインCPU1071は、決定した払出数を払出数記憶領域に格納する（ステップS153）。この処理が行われると、払出数決定処理を終了する。

30

【0215】

メインCPU1071は、入賞役はジャックポットであると判別したときには、ジャックポットの入賞があった旨（ジャックポット当籤通知）を外部制御装置（すなわち、ジャックポットサーバ20）に対して通知する（ステップS154）。なお、ジャックポットサーバ20は、通知を受けると、それまでに更新してきたジャックポット額をスロットマシン1010に対して送信する。このとき、ジャックポット額の一部（例えば80パーセント）を払い出しの対象とし、残り（例えば20パーセント）を次のジャックポットトリガー成立時に備えて繰り越すようにしても良い。

【0216】

次に、メインCPU1071は、ジャックポットサーバ20よりジャックポット額を受信する（ステップS155）。次に、メインCPU1071は、受信したジャックポット額を払出数記憶領域に格納する（ステップS156）。この処理が行われると、払出数決定処理を終了する。

40

【0217】

〈ジャックポット関連処理〉

次に、図16を参照して、ジャックポット関連処理について説明する。図16は、本発明の実施形態に係るスロットマシン1010のジャックポット関連処理のフローチャートを示す図である。

【0218】

はじめに、メインCPU1071は、累積額を算出する（ステップS171）。メイン

50

C P U 1 0 7 1 は、B E T 数記憶領域に格納されている値と予め設定された累積割合との積をもとめ、ジャックポット額への累積額を算出する。

【0219】

次に、メインC P U 1 0 7 1 は、算出された累積額をジャックポットサーバ20に対して送信する(ステップS172)。ジャックポットサーバ20は、累積額を受信すると、ジャックポット額を更新する。この処理が行われると、ジャックポット関連処理を終了する。

【0220】

〈ボーナスゲーム処理〉

次に、図17を参照して、ボーナスゲーム処理について説明する。図17は、本発明の実施形態に係るスロットマシン1010のボーナスゲーム処理のフローチャートを示す図である。

10

【0221】

はじめに、メインC P U 1 0 7 1 は、ボーナスゲーム数を決定する(ステップS191)。メインC P U 1 0 7 1 は、ボーナスゲーム数決定用乱数値を抽出し、例えば「10」、「20」および「30」といった複数種類のボーナスゲーム数の何れかを抽籤により決定する。

【0222】

次に、メインC P U 1 0 7 1 は、決定したボーナスゲーム数をR A M 1 0 7 3 に設けられているボーナスゲーム数記憶領域に格納する(ステップS192)。

20

【0223】

次に、メインC P U 1 0 7 1 は、図11を参照して説明したステップS18の処理と同様に、1ゲーム終了時初期化処理を行う(ステップS193)。

【0224】

次に、メインC P U 1 0 7 1 は、ゲーム開始通知処理を行う(ステップS194)。この処理は、図12のステップS52に示すゲーム開始通知処理と同様のもので、(ボーナスゲームの)単位ゲームが開始されたゲーム開始時間、ゲーム内容(例えば、B e t 数)、およびスロットマシン1010を識別するマシンI Dを含むデータを、P T S 端末1700に送信する処理である。

【0225】

30

次に、メインC P U 1 0 7 1 は、図13を参照して説明したシンボル抽籤処理を行う(ステップS195)。次に、メインC P U 1 0 7 1 は、図11を参照して説明したステップS21の処理と同様に、演出内容決定処理を行う(ステップS196)。次に、メインC P U 1 0 7 1 は、図14を参照して説明したリール制御処理を行う(ステップS197)。次に、メインC P U 1 0 7 1 は、図15を参照して説明した払出数決定処理を行う(ステップS198)。

【0226】

次に、メインC P U 1 0 7 1 は、ゲーム結果通知処理を行う(ステップS199)。この処理は、図11のステップS25に示すゲーム結果通知書理と同様のもので、(ボーナスゲームの)単位ゲームが終了した終了時間(例えば、払出数決定処理が行われた時間)、ゲーム内容(例えば、払出数)、およびスロットマシン1010を識別するマシンI Dを含むデータを、P T S 端末1700に送信する処理である。

40

【0227】

次に、メインC P U 1 0 7 1 は、ボーナスゲームトリガーが成立したか否かを判別する(ステップS200)。メインC P U 1 0 7 1 は、ボーナスゲームトリガーが成立したと判別したときには、追加するボーナスゲーム数を決定する(ステップS201)。前述のステップS191の処理と同様に、ボーナスゲーム数の決定が行われる。次に、メインC P U 1 0 7 1 は、決定したボーナスゲーム数をボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値に加算する(ステップS202)。

【0228】

50

メインCPU1071は、ステップS202の処理の後、又はステップS200においてボーナスゲームトリガーが成立していないと判別したときには、払出処理を行う（ステップS203）。この払出処理では、メインCPU1071は、前述のステップS198の払出数決定処理にて払出数記憶領域に格納された値を、ボーナス用払出数記憶領域に格納されている値に加算する。ボーナス用払出数記憶領域は、ボーナスゲーム中に決定された払出数の合計を記憶する領域である。

【0229】

そして、ボーナスゲーム処理が終了すると、メインCPU1071は、図11を参照して説明したステップS28の払出処理にて、ボーナス用払出数記憶領域に格納されている値をRAM1073に設けられているクレジット数記憶領域に格納されている値に加算する。つまり、ボーナスゲームにおいて決定された払出数の合計がまとめて払い出されることになる。

10

【0230】

次に、メインCPU1071は、ボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値を1減算する（ステップS204）。次に、メインCPU1071は、ボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値は0であるか否かを判別する（ステップS205）。メインCPU1071は、ボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値は0ではないと判別したときには、ステップS193の処理に移る。一方で、ボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値は0であると判別したときには、ボーナスゲーム処理を終了する。ボーナスゲーム処理が終了すると、図11を参照して説明したステップS28の払出処理に移る。

20

【0231】

本実施形態に係るスロットマシン1010では、ボーナスゲームとして実行されるゲームが、コインを消費することなく、停止予定シンボルの決定に係る抽籤が、抽籤により決定されたボーナスゲーム数だけ繰り返し行われるフリーゲームであるものとする。また、このときのBet数は、1BETボタン1036がプレーヤにより押された場合のBet数であるとする。

【0232】

[キオスク端末の構成]

次に、図18を参照して、本実施形態において情報端末として使用されうるキオスク（KIOSK）端末の構成について説明する。キオスク端末2000は、例えば、様々な店舗に設置され、顧客に対して有用な情報を表示等するために用いられる情報端末であり、ネットワークを介してその店舗が運営・管理するコンピュータ等（例えば、ホール管理サーバ10）に接続されうる。なお、本明細書では、ユーザに対して何らかの情報を提供する装置を情報端末とし、本実施形態に係るキオスク端末2000や、パチンコ、パチスロ等を含むゲーミングマシンも、この情報端末に含まれる。

30

【0233】

また、図18では、キオスク端末2000の上部に、LCD2050、およびLCD2051が配置される。この例では、LCD2050、およびLCD2051は、タッチパネル機能を有し、キオスク端末2000に接続され、必要に応じて様々な情報を表示するよう制御される。

40

【0234】

また、LCD2050やLCD2051に代えて、紙製の広告表示板を配置し、電子的に表示内容が変化しない非電子的な情報を表示するように構成することもできる。このような広告表示板は、店舗のスタッフ等の手によって、他の情報板に容易に取り替えができる。

【0235】

キオスク端末2000の筐体は、その前面上部に、LCD2001を有する上部フロントドア2013を備え、前面中部に、フロントパネル2014a、およびコントロールパネル2014bを有する中部フロントドア2014を備え、前面下部に下部フロントドア2015を備える。

50

【0236】

なお、本明細書におけるキオスク端末2000の「ドア」は、ヒンジ等によって形成される垂直方向の回転軸を中心に左右に回転するドアに限らず、ヒンジによる水平方向の回転軸を中心にはね上げられる（又は、下げられる）もの、レールガイドに沿って水平方向に引き出されるもの、単に本体から取り外されるもの等、様々な形態のドアを含むものである。

【0237】

LCD2001は、タッチパネル機能を有する液晶表示装置であり、このLCDには、例えば、店舗に関する情報等が表示される。なお、この例では、LCD2001がタッチパネル機能を有するように構成されるが、後述するキーボード2009やテンキーパッド2010のような他の入力装置によって指示入力を行うようにしてもよい。

10

【0238】

さらに、キオスク端末2000は、LCD2001の上下に、それぞれモーションセンサ2002、2003を備えている。モーションセンサ2002、2003は、例えば、カメラであり、モーションセンサ2002、2003により撮像された映像を用いて、キオスク端末2000のユーザや、通路を通行する顧客の行動を解析する。

【0239】

中部フロントドア2014のフロントパネル2014aには、タッチユニット2004が配置されており、タッチユニット2004は、非接触ICカードやNFCによる通信機能を備えた携帯電話やスマートフォンとデータ通信を行うことが可能なRFIDモジュールを含んでいる。遊技施設のユーザは、そのユーザと紐付けられたユーザカード（ICカード）をこのタッチユニット2004にかざすことにより、LCD2001にユーザメニュー画面を表示させることができ、そこで、ユーザ情報の表示や入力、会員登録、寄付ランキングの表示等を行うことができる。なお、寄付ランキングについては、ユーザカードをタッチユニット2004にかざすことなく表示させることもできる。

20

【0240】

また、タッチユニット2004の他に、あるいはタッチユニット2004に替えて、磁気カードのような情報記録媒体に記憶された情報を読み取るための情報記録媒体読取装置を備えるようにしてもよい。この場合、ICカードの代わりに、磁気カードをユーザカードとすることができる。

30

【0241】

また、遊技施設のスタッフは、スタッフのICカードをかざすことによってログインし、スタッフ用のメニュー画面等をLCD2001に表示させることができる。

【0242】

中部フロントドア2014のフロントパネル2014aにはさらに、カードユニット2030のカード挿入口2005が配置されており、ICカードの挿入・取り出しや、新たに発行されたICカードの排出を行うことができる。また、カード挿入口2005には、イジェクトボタン2030cが設けられている。ここで、カード挿入口2005は、カードユニット2030の一部として構成されている。

【0243】

ユーザカードがカード挿入口2005から挿入された場合、ユーザメニュー画面や、そのユーザに関する情報（ユーザ情報）を、LCD2001に表示させることができる。また、カードユニット2030は、特殊カード（例えば、所定の条件でなんらかの付加価値が与えられたICカード）等の発行や、ICカードの回収を行うことができる。

40

【0244】

また、中部フロントドア2014のフロントパネル2014aには、チケットプリンタ2038から排出される印刷物の排出口、および紙葉処理装置2040に紙葉を投入するための投入に接続される共通のベゼル2006が配置される。例えば、チケットプリンタ2038によりチケットやクーポンが印刷（発行）され、排出口に接続されたベゼル2006から排出される。また、例えば、チケットやクーポンが、投入口に接続されたベゼル

50

2006から投入されると、紙葉処理装置2040により、そのチケット等が回収されたり、そのチケットの情報が読み取られた後で、当該読み取られた情報に応じた処理が行われたりする。

【0245】

また、ベゼル2006には、チケットプリンタ2038および紙葉処理装置2040の処理と連動して点灯するベゼルLED2042が設けられる。なお、紙葉処理装置2040は、紙幣識別機能を有するビルバリとすることもできる。

【0246】

また、中部フロントドア2014から膨出（突出）した膨出部として形成されるコントロールパネル2014bの上面には、VoIPによる通話で用いられる受話器2007が配置されている。キオスク端末2000のユーザは、受話器2007を介して、他のキオスク端末2000のユーザや遊技施設のスタッフと会話することができる。また、受話器2007が載置される載置部に配置された着信LED2008は、VoIPによる通話の着信があった場合に、発光するよう制御される。

10

【0247】

さらに、コントロールパネル2014bの上面には、ユーザがデータを入力するのに使用するキーボード2009とテンキーパッド2010を備え、さらに、テンキーパッド2010の両側および上側には、覗き防止のキーパッドガード2011が設けられている。

【0248】

キオスク端末2000の下部フロントドア2015の後ろ（キオスク端末2000の筐体内部）には、後述するコントローラ2020や、LCDやLED等の制御を行う制御部が収納されている。

20

【0249】

[キオスク端末の回路構成]

次に、図19を参照して、キオスク端末2000が備える回路の構成について説明する。

【0250】

キオスク端末2000を制御するコントローラ2020は、CPU2021、ROM2022、およびRAM2023を有する。

【0251】

30

CPU2021は、キオスク端末2000の各構成部の実行制御を行うとともに、ROM2022に格納された各種プログラムを実行したり、演算したりする。

【0252】

ROM2022は、フラッシュメモリなどのメモリデバイスからなり、CPU2021により実行される恒久的なデータが記憶されている。例えば、VoIPによる通話制御プログラム等が記憶されうる。

【0253】

RAM2023は、ROM2022に記憶された各種プログラムを実行する際に必要なデータを一時的に記憶する。

【0254】

40

外部記憶装置2024は、例えばハードディスク装置のような記憶装置であり、CPU2021で実行されるプログラムや、CPU2021で実行されるプログラムが利用するデータを記憶する。

【0255】

ネットワークI/F（インターフェイス）2025は、遊技施設のコンピュータ（例えば、ホール管理サーバ10）やインターネット上のサーバ等とのデータ通信を実現する。

【0256】

LCD制御部2026は、LCD2001、LCD2050、およびLCD2051に様々な情報を表示させるよう制御する。また、LCD2001、LCD2050、およびLCD2051のそれぞれはタッチパネル機能を備えており、ユーザによるタッチパネル

50

の操作は、CPU 2021に送信される。

【0257】

モーションセンサ制御部2027は、モーションセンサ（例えば、カメラ）2002、2003から受信したユーザ等の画像を取得し、必要に応じて所定の画像処理を施し、処理後のデータをCPU 2021に送信する。

【0258】

タッチユニット制御部2028は、タッチユニット2004における、ICカードや携帯電話のタッチ操作に伴うデータ送受信を制御する。タッチユニット制御部2028は、非接触R/W（リーダライタ）制御部2028aを備えている。

【0259】

非接触R/W制御部2028aは、タッチユニット2004でICカードや携帯電話のタッチ操作があったか否かを判定し、タッチ操作があった場合に、タッチユニット2004から読み取り結果等を取得する。タッチユニット2004は、ICカードや携帯電話との間でNFC等によりデータ送受信を行うためのアンテナ部を有する。

【0260】

ICカード制御部2029は、ICカードの挿入、排出、データの読み取り等を制御する。ICカード制御部2029は、ICカードR/W（リーダライタ）制御部2029a、ICカード吸入排出制御部2029bを備える。

【0261】

ICカードR/W制御部2029aは、カードユニット2030を制御して、ICカードに記憶されている識別ID等を読み取る。カードユニット2030は、ICカードにNFC等によりデータを書き込むためのアンテナ部を有する。

【0262】

ICカード吸入排出制御部2029bは、ICカードの吸入および排出の制御を行う。ユーザによってカード挿入口2005にICカードが挿入されると、ユーザがログオフするまで、ICカードをカードユニット2030の中に保持するよう制御する。また、イジェクトボタンが押された場合に、ICカードの排出を行う。

【0263】

また、カードユニット2030は、所定の条件によって新たにICカードを発行することができるように、複数のICカードを保持することができるスタッカを備える。なお、本実施形態では、カードユニット2030が、ICカードの吸入、排出、発行等を行っているが、他の媒体（例えば、磁気カード等）を扱うように構成することもできる。

【0264】

チケットプリンタ制御部2037は、チケットプリンタ2038を制御して、チケットやクーポンの印刷（発行）等を行う。

【0265】

紙葉処理制御部2039は、紙葉処理装置2040を制御して、チケットやクーポンの回収や、チケット等から読み取られた情報に応じた処理等を行う。上述のように、紙葉処理制御部2039と紙葉処理装置2040が、紙幣を扱うビルバリとして構成されてもよい。

【0266】

ベゼルLED制御部2041は、チケットプリンタ2038および紙葉処理装置2040に接続され、チケットプリンタ2038および紙葉処理装置2040の処理と連動して点灯するように、ベゼルLED2042を制御する。例えば、ユーザがキオスク端末2000を操作しているときに、チケットが印刷され排出されるタイミングで、ベゼルLED2042が点灯するように制御され、ユーザにクーポンの投入を促す場合に、そのベゼルLED2042が点灯するように制御される。また、ベゼルLED2042の点灯態様はどのようなものであってもよい。

【0267】

ここで、ベゼルLED2042の点灯態様を、チケットプリンタ2038の処理に関連

10

20

30

40

50

するものか、紙葉処理装置 2040 の処理に関連するものかで、異なるように設定することもできる。

【0268】

なお、この例では、チケットプリンタ 2038 および紙葉処理装置 2040 の処理と連動して、ベゼル LED 2042 が点灯するように構成されるが、ユーザへの報知を行うために、ベゼル LED 2042 とは異なる別の報知手段を用いてもよい。

【0269】

音声制御部 2033 は、受話器 2007 に含まれるマイク 2034、およびスピーカ 2035 を使用して、音声入出力を行う。音声制御部 2033 は、DSP 2033a、および LED 制御部 2033b を備える。DSP 2033a は、マイク 2034 からの音声入力とスピーカ 2035 からの音声出力に関し、所定の音声信号処理を行って制御する。LED 制御部 2033b は、VoIP 通話等による着信信号に基づいて、着信 LED 2008 を発光させるよう制御する。

【0270】

入力制御部 2036 は、ユーザからのキーボード 2009 の入力やテンキーパッド 2010 の入力を信号化して CPU 2021 に送信する。

【0271】

[サイネージの構成]

次に、図 20 を参照して、本実施形態において情報端末として使用されうるサイネージの構成について説明する。サイネージ 3000 は、主に、店舗の広告（広告看板を含む）や遊技施設のフロア案内等を表示するために用いられる情報表示装置であり、ゲームシステム 1 のサーバ（例えば、ホール管理サーバ 10）にネットワークを介して接続されうる。

【0272】

サイネージ 3000 は、LCD 3001、およびタッチパネル機能を有した LCD 3003 を備える。LCD 3001 は、例えば 24 インチ（約 60.96 cm）液晶表示装置であり、LCD 3003 は、例えば、46 インチ（約 116.84 cm）の液晶表示装置であり、上述の通り、これらの LCD には、広告情報や案内情報等が表示される。また、LCD 3003 が有するタッチパネル機能は、例えば、赤外線方式を用いたタッチパネルである。なお、この例では、LCD 3003 はタッチパネル機能を有するように構成されるが、キーボードやマウスといった他の入力装置によって指示入力を行うようにしてもよい。

【0273】

LCD 3001、LCD 3003 のそれぞれは、キャビネットに格納されるが、当該キャビネット前面の周辺部には、演出用の演出 LED 3002、3004 がそれぞれ設けられる。演出 LED 3002、3004 は、例えば、テーブル上の LED ライトである。

【0274】

さらに、サイネージ 3000 は、LCD 3001 のキャビネット、LCD 3003 のキャビネットに、それぞれモーションセンサ 3005、3006 を備えている。モーションセンサ 3005、3006 は、例えば、カメラであり、モーションセンサ 3005、3006 により撮像された映像を用いて、サイネージ 3000 のユーザや、通路を通行する顧客の行動を解析する。

【0275】

サイネージ 3000 はまた、タッチユニット 3007 を備えており、非接触 IC カードや NFC による通信機能を備えた携帯電話やスマートフォンとデータ通信を行うことが可能な RFID モジュールを含んでいる。ユーザは、そのユーザと紐付けられたユーザカード（IC カード）をこのタッチユニット 3007 にかざすことにより、LCD 3001、又は LCD 3003 に、ユーザメニュー画面を表示させることができ、そこで、ユーザ情報の表示や入力、会員登録、寄付ランキングの表示等を行うことができる。なお、寄付ランキングについては、ユーザカードをタッチユニット 3007 にかざすことなく表示させ

ることもできる。

【0276】

また、遊技施設のスタッフは、スタッフのICカードをかざすことによってログインし、スタッフ用のメニュー画面等をLCD3001、又はLCD3003に表示させることができる。

【0277】

サイネージ3000は、PTS端末1700と比較すると、ICカード1500を保持するカードユニットがなく、タッチユニット3007を備えるのみである。ただし、サイネージ3000は、ユーザがICカードをタッチした後、ログオフをせずにそのまま立ち去っても、そのタッチによってLCD3003等に表示されたユーザの情報は、所定時間が経過すると非表示となり、自動的にログオフがされる仕組みになっている。

10

【0278】

さらに、サイネージ3000は、LCD3003のキャビネット内に、音声を取得するマイク3033を備える。LCD3003のキャビネットには、マイクが設けられた位置に対応するマイク用開口部3010が設けられている。図20には、モーションセンサ3006の横に、このマイク用開口部3010が示されている。

【0279】

また、サイネージ3000は、LCD3003のキャビネット内に、音声を出力するスピーカ3034、3035を備える。LCD3003のキャビネットには、スピーカが設けられた位置にそれぞれ対応するスピーカ用ダクトが設けられている。図20には、一方のスピーカに対応するスピーカ用ダクト3011が示されている。

20

【0280】

この他、サイネージ3000は、LCD3001のキャビネットやLCD3003のキャビネットを支持するベースユニット3008、各LCDやLED等の制御を行う制御部を収納したコントロールユニット3009を備えている。

【0281】

[サイネージの回路構成]

次に、図21を参照して、サイネージ3000が備える回路の構成について説明する。

【0282】

サイネージ3000を制御するサイネージコントローラ3020は、CPU3021、ROM3022、およびRAM3023を有する。

30

【0283】

CPU3021は、サイネージの各構成部の実行制御を行うとともに、ROM3022に格納された各種プログラムを実行したり、演算したりする。

【0284】

ROM3022は、フラッシュメモリなどのメモリデバイスからなり、CPU3021により実行される恒久的なデータが記憶されている。

【0285】

RAM3023は、ROM3022に記憶された各種プログラムを実行する際に必要なデータを一時的に記憶する。

40

【0286】

外部記憶装置3024は、例えばハードディスク装置のような記憶装置であり、CPU3021で実行されるプログラムや、CPU3021で実行されるプログラムが利用するデータを記憶する。

【0287】

ネットワークI/F（インターフェイス）3025は、ホール管理サーバ10とのデータ通信を実現する。

【0288】

LED駆動部3026は、所定の演出開始要求や点灯指示等に応じて、演出LED3002、3004を所定のタイミングで点灯させるよう制御する。また、広告情報の表示、

50

案内情報の表示、ユーザによる操作に基づくユーザ情報の表示等に同期して演出LED 3002、3004を発光させるようにすることもできる。

【0289】

LCD制御部3029は、LCD3001に、上述した寄付ランキング、広告情報等の情報を表示させるよう制御する。

【0290】

LCD制御部3030は、LCD3003に、上述したユーザメニュー画面、寄付ランキング、広告情報等の情報を表示させるよう制御する。また、LCD3003はタッチパネル機能を備えており、ユーザからの操作がCPU3021に送信される。

【0291】

タッチユニット制御部3031は、タッチユニット3007における、ICカードや携帯電話のタッチ操作に伴うデータ送受信を制御する。タッチユニット制御部3031は、非接触R/W（リーダライタ）制御部3031aを備えている。

【0292】

非接触R/W制御部3031aは、タッチユニット3007でICカードや携帯電話のタッチ操作があったか否かを判定し、タッチ操作があった場合に、タッチユニット3007から読み取り結果等を取得する。タッチユニット3007は、ICカードや携帯電話との間でNFC等によりデータ送受信を行うためのアンテナ部を有する。

【0293】

CPU3021は、タッチユニット3007からユーザカード（ICカード）の識別IDを取得すると、その識別IDに対応するユーザのユーザ情報をユーザ情報テーブルから取得し、Pincodeのチェックを行った後、当該ユーザ情報を含むユーザメニュー画面をLCD3001やLCD3003に表示する。また、そのユーザに適した広告情報をLCD3001やLCD3003に表示させたりすることもできる。

【0294】

DSP3032は、マイク3033から取得した音声データを受信し、所定の処理を行った後、そのデータをCPU3021に送信する。また、DSP3032は、受信した音声データを出力するために、スピーカ3034、3035にこれを送信する。

【0295】

モーションセンサ制御部3036は、モーションセンサ（例えば、カメラ）3005、3006から受信したユーザ等の画像を取得し、必要に応じて所定の画像処理を施し、処理後のデータをCPU3021に送信する。

【0296】

[各サーバのハードウェア構成]

次に、図22ないし図25を参照して、本実施形態に係るゲームシステム1に関する各サーバのハードウェア構成について説明する。最初に、図22を参照して、ホール管理サーバ10のハードウェア構成について説明する。図22は、ホール管理サーバ10のハードウェア構成を示すブロック図である。ホール管理サーバ10は、メインCPU101、ROM102、RAM103、外部記憶装置104、ディスプレイ105、およびインターフェイス106を備えている。

【0297】

メインCPU101は、ROM102、およびRAM103に格納された制御プログラムを読み出して実行する。例えば、メインCPU101は、PTS端末1700を介してスロットマシン1010から受信したアカウント情報に基づいて、ユーザごとにユーザカードの情報を管理する。また、必要に応じて、PTS端末1700を介してスロットマシン1010から受信したデータを他のサーバ（ジャックポットサーバ20、ユーザ管理サーバ、寄付管理サーバ40）に送信する。さらに、ディスプレイ105に対する表示データの出力を制御する。

【0298】

外部記憶装置104には、後述するホール管理DBが記憶され、カード管理テーブル、

10

20

30

40

50

遊技履歴管理テーブルが記憶される。

【0299】

ディスプレイ105は、ホール管理サーバ10によって管理するアカウント情報やスロットマシン1010とのデータ送受信の状況を表示させ、あるいは不正や異常の発生を報知するものである。このディスプレイ105は、例えば液晶表示装置によって実現される。

【0300】

インターフェイス106は、他のコンピュータとのネットワーク経由の通信を制御する。ホール管理サーバ10は、インターフェイス106を介してPTS端末1700（スロットマシン1010）、ジャックポットサーバ20、ユーザ管理サーバ30、および寄付管理サーバ40と通信可能に接続される。また、図1等には図示しないが、ゲームシステム1は、サンド装置50、景品POS51、島端計数装置52等を備えることができ、ホール管理サーバ10は、これらの装置とも、インターフェイス106を介して通信可能に接続される。

10

【0301】

なお、本発明を実施するためにホール管理サーバ10で実行される制御プログラムは、例えば、外部記憶装置104に記憶され、RAM103にロードされた後、メインCPU101において実行される。また、当該制御プログラムは、インターフェイス106を介して他の装置から、又は、インターネットを含むネットワークを介して外部の他の装置から提供されることもできる。

20

【0302】

次に、図23を参照して、ジャックポットサーバ20のハードウェア構成について説明する。図23は、ジャックポットサーバ20のハードウェア構成を示すブロック図である。ジャックポットサーバ20は、メインCPU201、ROM202、RAM203、外部記憶装置204、およびインターフェイス206を備えている。また、ディスプレイ205は、必要に応じて備えるようにすることができる。

【0303】

メインCPU201は、ROM202、およびRAM203に格納された制御プログラムを読み出して実行する。例えば、メインCPU201は、スロットマシン1010から受信した累積額を記憶し、スロットマシン1010からジャックポット当籤通知を受信した場合に、ジャックポット額をそのスロットマシン1010に送信する。また、ディスプレイ205を有する場合は、これに対する表示データの出力を制御する。

30

【0304】

外部記憶装置204には、上述した累積額を管理するためのDB等が記憶される。

【0305】

インターフェイス206は、他のコンピュータとのネットワーク経由の通信を制御する。ジャックポットサーバ20は、インターフェイス206を介してホール管理サーバ10、およびユーザ管理サーバ30と通信可能に接続される。本実施形態では、ホール管理サーバ10を介してスロットマシン1010との間のデータ送受信を行う。

【0306】

40

次に、図24を参照して、ユーザ管理サーバ30のハードウェア構成について説明する。図24は、ユーザ管理サーバ30のハードウェア構成を示すブロック図である。ユーザ管理サーバ30は、メインCPU301、ROM302、RAM303、外部記憶装置304、およびインターフェイス306を備えている。また、ディスプレイ305は、必要に応じて備えるようにすることができる。

【0307】

メインCPU301は、ROM302、およびRAM303に格納された制御プログラムを読み出して実行する。例えば、メインCPU301は、ホール管理サーバ10を介してスロットマシン1010から受信したユーザ情報に基づいて、ユーザや会員の情報を管理する。さらに、必要に応じて、ディスプレイ305に対する表示データの出力を制御す

50

る。

【0308】

外部記憶装置304には、後述するユーザ管理DBが記憶され、ユーザ情報テーブル、会員情報テーブル、友達情報テーブルが記憶される。

【0309】

インターフェイス306は、他のコンピュータとのネットワーク経由の通信を制御する。ユーザ管理サーバ30は、インターフェイス306を介してホール管理サーバ10、および寄付管理サーバ40と通信可能に接続される。

【0310】

なお、本発明を実施するためにユーザ管理サーバ30で実行される制御プログラムは、例えば、外部記憶装置304に記憶され、RAM303にロードされた後、メインCPU301において実行される。また、当該制御プログラムは、インターフェイス306を介して他の装置から、又は、インターネットを含むネットワークを介して外部の他の装置から提供されることもできる。

10

【0311】

次に、図25を参照して、寄付管理サーバ40のハードウェア構成について説明する。図25は、寄付管理サーバ40のハードウェア構成を示すブロック図である。寄付管理サーバ40は、メインCPU401、ROM402、RAM403、外部記憶装置404、およびインターフェイス406を備えている。また、ディスプレイ405は、必要に応じて備えるようにすることができる。

20

【0312】

メインCPU401は、ROM402、およびRAM403に格納された制御プログラムを読み出して実行する。例えば、メインCPU401は、寄付設定情報に基づいて、ユーザのカード残高や配当から所定の寄付額を徴収し、対応するユーザのカード残高を更新する。さらに、ディスプレイ405に対する表示データの出力を制御する。

【0313】

外部記憶装置404には、後述する寄付管理DBが記憶され、寄付設定情報テーブル、ユーザ寄付情報管理テーブル、寄付先管理テーブル、ポイント交換レート管理テーブル、寄付実績管理テーブルが記憶される。

【0314】

インターフェイス406は、他のコンピュータとのネットワーク経由の通信を制御する。寄付管理サーバ40は、インターフェイス406を介してホール管理サーバ10、およびユーザ管理サーバ30と通信可能に接続される。

30

【0315】

なお、本発明を実施するために寄付管理サーバ40で実行される制御プログラムは、例えば、外部記憶装置404に記憶され、RAM403にロードされた後、メインCPU401において実行される。また、当該制御プログラムは、インターフェイス406を介して他の装置から、又は、インターネットを含むネットワークを介して外部の他の装置から提供されることもできる。

【0316】

[各サーバの機能概要]

次に、図26ないし図28を参照して、本実施形態に係るゲームシステム1に関する各サーバの機能概要について説明する。なお、ジャックポットサーバ20に関しては、説明を省略する。最初に、図26を参照して、ホール管理サーバ10の各機能について説明する。図26は、ホール管理サーバ10の機能ブロック図である。

40

【0317】

図26に示すように、ホール管理サーバ10は、通信制御部111、カード管理部112、遊技履歴管理部113、およびネットワークI/F部114を備える。また、ホール管理サーバ10は、ホール管理DB120を備え、ホール管理DB120には、カード管理テーブル121、および遊技履歴管理テーブル122が記憶される。

50

【0318】

通信制御部111は、PTS端末1700を介してスロットマシン1010、キオスク端末2000、サイネージ3000等から受信したデータを、関連するサーバ（ジャックポットサーバ20、ユーザ管理サーバ30、又は寄付管理サーバ40）に送信し、これらのサーバからデータを受信した場合に、必要に応じて、対応するマシンIDのスロットマシン1010等に当該データを送信するよう制御する。

【0319】

このように、本実施形態のゲームシステム1では、ホール管理サーバ10は、通信サーバとしても機能するが、スロットマシン1010、キオスク端末2000、サイネージ3000等から送信されるデータを、関連するサーバが直接受信するとともに、当該サーバからスロットマシン1010等に直接データを送信するように構成してもよい。

10

【0320】

カード管理部112は、スロットマシン1010から受信したアカウント情報等に基づいて各ユーザのカード残高等をユーザカードに対応付けて管理し、カード管理テーブル121の内容を更新する。また、各ユーザのクーポンやランクについてもユーザカードに対応付けて管理し、カード管理テーブル121の内容を更新する。

【0321】

遊技履歴管理部113は、スロットマシン1010から受信したアカウント情報等に基づいて各ユーザのスロットマシンごとの遊技履歴を管理し、遊技履歴管理テーブル122にその内容を記憶する。

20

【0322】

ネットワークI/F部114は、インターフェイス106を制御して他の装置との間のデータ送受信を行う。

【0323】

次に、図27を参照して、ユーザ管理サーバ30の各機能について説明する。図27は、ユーザ管理サーバ30の機能ブロック図である。

【0324】

図27に示すように、ユーザ管理サーバ30は、ユーザ管理部311、会員管理部312、ポイント管理部313、友達情報管理部314、およびネットワークI/F部315を備える。また、ユーザ管理サーバ30は、ユーザ管理DB320を備え、ユーザ情報テーブル321、会員情報テーブル322、および友達情報テーブル323が記憶される。

30

【0325】

ユーザ管理部311は、スロットマシン1010やキオスク端末2000等から送信されたユーザ情報に基づいて、各ユーザの名前やニックネーム、Pincodeなどを管理し、これらの情報をユーザ情報テーブル321に記憶する。

【0326】

会員管理部312は、スロットマシン1010やキオスク端末2000等から送信されたユーザ情報に基づいて、会員情報である各ユーザの住所や電話番号などを管理し、これらの情報を会員情報テーブル322に記憶する。

【0327】

ポイント管理部313は、スロットマシン1010やキオスク端末2000等におけるユーザの操作や遊技状況に基づいて、各ユーザに付与するポイントを計算するとともに、寄付によってポイントが消費された場合に、当該消費ポイントを減算することによってユーザのポイントを管理する。また、当該ポイントは、ユーザが寄付を行った場合に、その寄付額に応じて当該ユーザに付与される。

40

【0328】

各ユーザのポイントは、ユーザカードに対応付けて、カード管理テーブル121に記憶される。このような、ユーザに付与されたポイントは、例えば、遊技施設における所定のサービスに利用することができ、また、ポイントに応じてユーザのランクアップ条件が有利なものに変更される。

50

【0329】

友達情報管理部314は、スロットマシン1010やキオスク端末2000等におけるユーザの友達新規登録の操作等に基づいて、各ユーザの友達を管理し、友達情報テーブル323に記憶する。友達情報管理部314は、ユーザが寄付を行った場合に、友達情報テーブル323を参照して、所定の情報を当該ユーザの友達が遊技を行うスロットマシン1010（のPTS端末1700）に表示するよう制御する。

【0330】

ネットワークI/F部315は、インターフェイス306を制御して他の装置との間のデータ送受信を行う。

【0331】

次に、図28を参照して、寄付管理サーバ40の各機能について説明する。図28は、寄付管理サーバ40の機能ブロック図である。

【0332】

図28に示すように、寄付管理サーバ40は、寄付設定管理部411、寄付先管理部412、寄付徴収管理部413、寄付ランキング管理部414、およびネットワークI/F部415を備える。また、寄付管理サーバ40は、寄付管理DB420を備え、寄付設定情報テーブル421、寄付先設定情報テーブル422、寄付先管理テーブル423、ポイント交換レート管理テーブル424、および寄付実績管理テーブル425が記憶される。

【0333】

寄付設定管理部411は、キオスク端末2000やスロットマシン1010等から（ホール管理サーバ10を介して）ユーザによって入力された寄付設定情報を受信した場合に、当該寄付設定情報を寄付設定情報テーブル421に記憶する。また、このとき、寄付先の指定に関する情報が、寄付先設定情報テーブル422に記憶される。

【0334】

寄付先管理部412は、キオスク端末2000やスロットマシン1010等において、ユーザによる寄付設定情報の入力や、ユーザによる手動の寄付が行われる場合に、寄付先の一覧から寄付先が選択できるように、寄付先の情報を寄付先管理テーブル423から取得し、ドロップダウンリスト等の形態でキオスク端末2000やスロットマシン1010等に表示できるよう、表示データを編集する。

【0335】

寄付徴収管理部413は、寄付設定情報テーブル421と寄付先設定情報テーブル422に基づいて、キャッシュアウトのタイミングや配当のタイミングで、自動的にユーザのカード残高や配当から寄付を徴収する。ユーザポイントによって寄付が行われる場合には、ポイントと寄付額の交換レートを管理するポイント交換レート管理テーブル424を参照する。また、寄付が行われた場合には、寄付実績管理テーブル425に寄付内容が記憶される。なお、寄付徴収管理部413は、ユーザが手動で行った寄付の内容も寄付実績管理テーブル425に記憶する。

【0336】

寄付徴収管理部413は、ユーザによる寄付の設定が、端数を寄付するという設定であった場合、ユーザカードのカード残高に端数がある場合に、自動的に寄付を行う。なお、「端数」は、上述のように、スロットマシン1010が1ゲームを行うための遊技媒体の最低単位に満たない金額であるが、本実施形態では、プレーヤ（ユーザ）が遊技を行っているゲーミングマシンにおける端数を、ゲームシステム1における「端数」ととらえることもできるし、プレーヤ（ユーザ）が遊技を行っている遊技システムにおけるゲーミングマシンのうちで、最も小さい、遊技媒体の最低単位を「端数」ととらえることもできる。前者の「端数」の場合は、他のゲーミングマシンではゲームを行うことができる可能性があるが、後者の「端数」の場合は、その遊技施設ではどのゲーミングマシンにおいても1ゲームも行うことができない。

【0337】

また、本実施形態のゲームシステム1においては、「端数」をどのように定義するか（

10

20

30

40

50

例えば、上述のような前者の端数とするか後者の端数とするか)を、遊技施設やユーザが事前に設定するように構成することもできる。

【0338】

寄付徴収管理部413は、また、上述した端数の寄付を行う場合、ユーザカードのカード残高から端数を減じることによって、カード残高がゼロになる場合であっても、そうでない場合であっても当該寄付を行うことができる。そして、カード残高がゼロになった場合は、ユーザカードをカードユニット1741から排出するよう制御することができる。このようなゲームシステム1の制御により、ユーザカードが長時間、カードユニット1741に取り込まれたまま放置されるということが回避され、結果的に他のユーザがスロットマシン1010をすぐに利用することができる。また、カード残高がゼロになった場合に、ユーザカードをカードユニット1741のカードスタッカー1742に取り込むよう制御することもできる。

10

【0339】

寄付ランキング管理部414は、寄付実績管理テーブル425を参照して、所定期間におけるユーザごとの寄付額を集計し、ユーザごとの寄付ランキング(ユーザランキング)を表示するための表示データを編集する。寄付ランキングは、キオスク端末2000やスロットマシン1010等に表示される。

【0340】

ネットワークI/F部415は、インターフェイス406を制御して他の装置との間のデータ送受信を行う。

20

【0341】

[各テーブルの構成]

次に、図29ないし図34を参照して、本実施形態に係るゲームシステム1において使用される各テーブルの構成について説明する。

【0342】

図29(A)には、ユーザカードの情報を管理するカード管理テーブル121の例が示されている。カード管理テーブル121は、上述したように、ホール管理サーバ10のホール管理DB120に記憶される。カード管理テーブル121は、ユーザに対応付けられたユーザカードの識別IDごとに、遊技施設を識別するための「遊技施設コード」、ユーザがユーザカードに保持している金額を表す「カード残高」、ユーザに付与されている「ポイント」、ユーザに付与されているポイントのうち本日分を表す「ポイント(本日分)」、ユーザに付与されているクーポンを管理するための「クーポン管理番号」、およびユーザのランクを表す「ランク」の各項目を記憶する。

30

【0343】

クーポンには、個々のお店やレストランのクーポンが含まれ、1つのユーザカードに複数のクーポンが紐付けされる。本実施形態では、カード管理テーブル121に、ユーザごとの複数のクーポンを管理するクーポン管理番号を記憶し、クーポン管理DB(不図示)で、そのクーポン管理番号に対応する複数のクーポンを個別に管理する。

【0344】

図29(B)には、ユーザの遊技履歴を記憶する遊技履歴管理テーブル122の例が示されている。遊技履歴管理テーブル122は、上述したように、ホール管理サーバ10のホール管理DB120に記憶される。遊技履歴管理テーブル122は、ユーザに対応付けられたユーザカードの識別IDおよびマシンIDごとに、ユーザがゲームを開始した(例えば、一連のゲームにおいて最初のスピントタンを押した)日時を表す「開始日時」、ユーザがゲームを終了した(例えば、CASHOUTボタン1038を押した)日時を表す「終了日時」、当該ゲームの時間を表す「遊技時間」、Bet金額を表す「Bet計」、Bet金額と配当金額の差を表す「Winloss」、および1ゲームあたりのBet金額を表す「Bet/Game」の各項目を記憶する。

40

【0345】

ここで、Winlossは、例えば、ユーザ(プレーヤ)の投資金額(すなわち、いわ

50

ゆる I N の金額) から、スロットマシン 1 0 1 0 の払出額 (すなわち、いわゆる O U T の金額) を差し引いた値である。このほか、図 2 9 (B) の遊技履歴管理テーブル 1 2 2 には、ユーザの遊技履歴を表す様々な値や指標を記憶することができる。

【 0 3 4 6 】

図 3 0 (A) には、ユーザの属性情報を記憶するユーザ情報テーブル 3 2 1 の例が示されている。ユーザ情報テーブル 3 2 1 は、上述したように、ユーザ管理サーバ 3 0 のユーザ管理 D B 3 2 0 に記憶される。ユーザ情報テーブル 3 2 1 は、ユーザに対応付けられたユーザカードの識別 I D ごとに、ユーザの「名前」、ユーザの「ニックネーム」、ユーザの「性別」、ユーザの「生年月日」、およびログインパスワードを表す「P i n c o d e」の各項目を記憶する。

10

【 0 3 4 7 】

図 3 0 (B) には、ユーザの会員情報を記憶する会員情報テーブル 3 2 2 の例が示されている。会員情報テーブル 3 2 2 は、上述したように、ユーザ管理サーバ 3 0 のユーザ管理 D B 3 2 0 に記憶される。会員情報テーブル 3 2 2 は、ユーザに対応付けられたユーザカードの識別 I D ごとに、ユーザの「国籍」、ユーザの「郵便番号」、ユーザの「住所」、ユーザの「電話番号」、およびユーザの「Eメールアドレス」の各項目を記憶する。

【 0 3 4 8 】

図 3 1 には、ユーザが登録した友達 (フレンド) の情報を記憶する友達情報テーブル 3 2 3 の例が示されている。友達情報テーブル 3 2 3 は、上述したように、ユーザ管理サーバ 3 0 のユーザ管理 D B 3 2 0 に記憶される。友達情報テーブル 3 2 3 は、ユーザに対応付けられたユーザカードの識別 I D に対応付けて、1 つ又は複数の友達の情報が登録されている。各友達の情報は、その友達のユーザカードの識別 I D である「友達 I D」、およびその友達からのアクセス (例えば、寄付情報等の報知 (受信および送信) や V o I P を利用した電話) をブロックするか否かを表す「ブロック」の各項目を記憶する。

20

【 0 3 4 9 】

図 3 2 (A) には、ユーザが登録した寄付設定情報を記憶する寄付設定情報テーブル 4 2 1 の例が示されている。寄付設定情報テーブル 4 2 1 は、上述したように、寄付管理サーバ 4 0 の寄付管理 D B 4 2 0 に記憶される。寄付設定情報テーブル 4 2 1 は、ユーザに対応付けられたユーザカードの識別 I D ごとに、自動的な寄付の徴収を行うか否かを示す「自動寄付」、寄付ランキングの表示においてユーザをどのように表示するかを示す「ランキング表示」、自動寄付において端数の寄付を行うか否かを示す「端数寄付」、寄付額の指定を行うか否か、又は指定の内容を示す「寄付額指定」、自動寄付において条件付き寄付の内容を示す「条件付き寄付」、友達設定がされている友達からの寄付報知 (友達の寄付内容の報知) を受信するか否かを示す「寄付報知」の各項目を記憶する。

30

【 0 3 5 0 】

また、ここで、「条件付き寄付」には、「基準額」、「対象」、「額・割合」、「徴収時」の各項目が含まれ、過去 1 0 0 ゲームの W i n l o s s 金額が基準額を超えた場合に、対象 (例えば、カード残高、ポイント、配当等) の額・割合を、指定タイミング (例えば、配当発生時やキャッシュアウト時) に自動的に寄付するという条件付きの寄付行為が設定される。

40

【 0 3 5 1 】

図 3 2 (B) には、ユーザの寄付先に関する情報を管理する寄付先設定情報テーブル 4 2 2 の例が示されている。寄付先設定情報テーブル 4 2 2 は、上述したように、寄付管理サーバ 4 0 の寄付管理 D B 4 2 0 に記憶される。寄付先設定情報テーブル 4 2 2 は、ユーザに対応付けられたユーザカードの識別 I D ごとに、ユーザによる寄付先の指定態様を表す「寄付先指定種別」、「寄付先指定種別」が「事前」の場合に、事前に設定された寄付先を示す「寄付先」、「寄付先」が「自動選択」の場合に、その寄付先の選択条件を参照するための「寄付先選択条件管理番号」の各項目を記憶する。

【 0 3 5 2 】

ここで、「寄付先選択条件管理番号」は、寄付先選択条件管理 D B (不図示) に記憶さ

50

れ、寄付先選択条件管理DBでは、寄付先選択条件管理番号ごとに、どのような条件の場合に、どのような寄付先が選択されるかが設定される。例えば、配当金額や計算された寄付金額が所定金額以上の場合は、寄付先を「〇〇募金」とし、そうでない場合は、寄付先を「□□基金」とするといった設定が記憶される。

【0353】

図33(A)には、ユーザに寄付先の選択肢を示すための寄付先管理テーブル423の例が示されている。寄付先管理テーブル423は、上述したように、寄付管理サーバ40の寄付管理DB420に記憶される。寄付先管理テーブル423は、各寄付先に関する情報を記憶しており、寄付先の「カテゴリ」、寄付先の「寄付先名称」、寄付先を表示する場合の「優先順位」の各項目を含む。

10

【0354】

図33(B)には、ユーザがユーザポイントを使った寄付を行う場合に参照されるポイント交換レート管理テーブル424の例が示されている。ポイント交換レート管理テーブル424は、上述したように、寄付管理サーバ40の寄付管理DB420に記憶される。ポイント交換レート管理テーブル424は、寄付の対象（例えば、通常時のポイントやキャンペーン時のポイント）を表す「対象」、当該ポイントを寄付金額に交換するレートを表す「交換レート」、交換ポイントの最低単位を表す「交換単位」の各項目を記憶する。

【0355】

図34(A)には、ユーザによる寄付の実績を記憶する寄付実績管理テーブル425の例が示されている。寄付実績管理テーブル425は、上述したように、寄付管理サーバ40の寄付管理DB420に記憶される。寄付実績管理テーブル425は、ユーザに対応付けられたユーザカードの識別IDごとに、寄付を行った日時を示す「寄付徴収日時」、寄付先を表す「寄付先」、寄付額（ここでは、ポイントやクレジットの単位ではなく、所定の通貨単位で表された金額）を表す「寄付額」、どのような態様で寄付が行われたかを示す「寄付種別」、寄付が自動徴収で行われたか手動で行われたかを示す「自動種別」の各項目を記憶する。

20

【0356】

ここで、「寄付種別」は、例えば、端数が寄付された場合は「端数」、所定割合の配当が寄付された場合は「配当」、所定割合のポイントが寄付された場合は「ポイント」、ユーザによる指定額が寄付された場合は「指定額」がセットされる。

30

【0357】

[ユーザメニュー画面とユーザ情報の入力]

次に、図35ないし図42を参照して、本実施形態に係るゲームシステム1において表示されるユーザメニュー画面の例について説明する。

【0358】

図35には、キオスク端末2000のLCD2001に初期表示されるユーザメニュー画面4010を示している。ユーザメニュー画面4010には、「TOUCH YOUR CARD」といったガイドテキストを含むガイド表示部4011、「INFORMATION」の表示で表される選択メニュー表示部4012、およびユーザの寄付ランキングのTOP30を表示した寄付ランキング表示部4013が配置されている。

40

【0359】

選択メニュー表示部4012には、ユーザが選択可能な選択肢として、「電話帳」、「フロア情報」、「スペシャルメニュー」、「KIOSKの使い方」、および「寄付」の各項目が表示されている。また、寄付ランキング表示部4013には複数のランキング表示行4014が表示され、これらのランキング表示行4014は、矢印4015に示す方向、すなわち、LCD2001の下側から上側に向かってスクロール表示される。その結果、寄付ランキングのTOP1からTOP30までのユーザのニックネーム、寄付金額等が、寄付ランキング表示部4013に順に表示される。

【0360】

図35に示すユーザメニュー画面4010がキオスク端末2000のLCD2001に

50

表示されている状態において、ユーザが、ガイド表示部4011のガイドにしたがって、キオスク端末2000のタッチユニット2004にユーザカードをタッチした場合、LCD2001の表示が、図35のユーザメニュー画面4010から、図36に示すユーザメニュー画面4020に遷移する。

【0361】

図36に示すユーザメニュー画面4020には、図35のユーザメニュー画面4010と同様の表示がされており、ガイド表示部4021はガイド表示部4011に対応し、選択メニュー表示部4022は選択メニュー表示部4012に対応し、寄付ランキング表示部4023は寄付ランキング表示部4013に対応し、ランキング表示行4024はランキング表示行4014に対応する。

10

【0362】

図36に示すユーザメニュー画面4020ではさらに、Pincode入力部5025が、ユーザメニュー画面4020の上にポップアップ表示され、ここで、ユーザが、タッチパネルとして構成されるLCD2001においてPincode入力部5025の数字表示エリアをそれぞれタッチして、自身のユーザカードに設定されているPincodeを入力する。

【0363】

Pincodeが入力されると、Pincodeがユーザ管理サーバ30に送信され、当該送信されたPincodeとユーザ情報テーブル321に記憶されたPincodeが一致する場合に、図37に示すユーザ情報入力画面4030に遷移する。ユーザカードが最初に使用される場合等でPincodeがまだ設定されていない場合は、ユーザカードをタッチユニット2004にタッチしたところで、図37に示すユーザ情報入力画面4030に遷移する。

20

【0364】

図37に示すユーザ情報入力画面4030の最上部には、ユーザカードに登録されているユーザの名前（又はニックネーム）とカード情報、およびログオフボタンが表示されているヘッダー表示部4031が配置されている。また、ヘッダー表示部4031の左下には、「USERS」と「INFORMATION」の表示で表される選択メニュー表示部4032が配置されており、図37は、「USERS」がタッチ等によって選択されている状態である。また、「INFORMATION」に関しては、図35のユーザメニュー画面4010と同様に、ユーザが選択可能な選択肢として、「電話帳」、「フロア情報」、「スペシャルメニュー」、「KIOSKの使い方」、および「寄付」の各項目が表示されている。

30

【0365】

ヘッダー表示部4031の右下には、ユーザ情報のうち、基本情報を入力するための基本情報入力部4033が配置され、ユーザは、ここで、名前、ニックネーム、性別、生年月日、Pincodeの各入力欄に入力を行う。なお、ユーザカードを最初に使用した場合は、これらの入力欄は空白であるが、2回目以降は、入力済みの情報が当該入力欄に表示されており、ユーザは、これらを変更する場合に変更入力を行う。

【0366】

基本情報入力部4033の下には、さらに、会員登録情報入力部4035が配置されている。ユーザが会員登録を行おうとする場合、会員登録情報入力部4035の各入力欄に入力を行う。会員登録情報は、国籍、郵便番号、住所、電話番号、Eメールアドレス等が含まれる。

40

【0367】

なお、ユーザカードを最初に使用した場合は、これらの入力欄は空白であるが、2回目以降は、入力済みの情報が当該入力欄に表示されており、ユーザは、これらを変更する場合に変更入力を行う。

【0368】

本実施形態に係るゲームシステム1において、自動的な寄付徴収や寄付ランキングの表

50

示等を行うには、ユーザ情報のうち、少なくとも基本情報（又はその一部）が入力されていればよいが、会員登録情報を入力して会員登録をすることによって、遊技施設等から、より充実したサービスを受けることができる。

【0369】

ここで、次へボタン4036がユーザによってタッチされると、図38に示すユーザ情報入力画面4040に遷移する。戻るボタン4037がタッチされると、図35に示すユーザメニュー画面4010の表示に戻る。

【0370】

図38に示すユーザ情報入力画面4040の最上部には、図37に示すユーザ情報入力画面4030の最上部に示されたヘッダー表示部4031と同様の情報を表示するヘッダー表示部4041が配置されている。また、ヘッダー表示部4041の左下には、「USERS」と「INFORMATION」の表示で表される選択メニュー表示部4042が配置されており、これは、図37に示す選択メニュー表示部4032と同様の状態である。図38は、図37の場合と同様、「USERS」がタッチ等によって選択されている状態である。

10

【0371】

ヘッダー表示部4041の右下には、ユーザ情報のうち、寄付自動徴収情報を入力するための寄付自動徴収情報入力部4043が配置され、ユーザが、ここで、「寄付の自動徴収を行いますか？」との質問テキストに対応するチェックボックスをタッチ等によりチェックすると、寄付自動徴収情報入力部4043の下に、寄付の自動徴収に関する設定を選択・入力するための寄付設定情報入力部4044が表示される。

20

【0372】

寄付設定情報入力部4044では、寄付ランキングを表示する場合に名前として何を表示するかをプルダウンメニューから指定することができる。図38の例では、ユーザ情報の基本情報で入力した名前やニックネームのほか、非表示から選択することができ、「非表示」を選択すれば、寄付ランキングに名前やニックネームを表示しない（例えば、「」と表示される）ようにすることができる。

【0373】

さらに、寄付設定情報入力部4044では、キャッシュアウト時に端数を寄付するか否かを指定するチェックボックスが配置される。図38の例では、「端数は、30PHP未満の金額です」との表示により明らかにされているが、これは、「端数」を遊技施設内のゲーミングマシンでもっとも小さい端数（1ゲームの最小単位）という基準により設定しているためである。ただし、本実施形態では、他の様々な基準により、「端数」を設定することができる。また、このチェックボックスでは、キャッシュアウト時に端数の寄付を行うことが固定的に示されているが、キャッシュアウト時以外のタイミング、例えば、配当発生時等に寄付を行うことができるよう、プルダウンメニューで選択できるようにしてもよい。

30

【0374】

寄付設定情報入力部4044では、さらに、キャッシュアウト時に寄付額を指定して寄付するか否かを指定するチェックボックスが配置され、さらに、寄付額の指定をどのように行うか（寄付額指定態様）を1つ選択するためのラジオボタンが配置されている。図38の例では、「個別入力」、「設定額（システム設定）から選択」、および「設定額（ユーザ設定）から選択」の3つから1つを選択するようになっている。

40

【0375】

「個別入力」は、ユーザが、ポップアップ表示された数値指定ウィンドウで数値を順にタッチすることで指定する。「設定額（システム設定）から選択」は、予めシステムによって、10、20、30（PHP）というように、寄付額のバリエーションが所定のテーブル（不図示）に記憶されており、そこからプルダウンメニューにより選択可能とするものである。同様に、「設定額（ユーザ設定）から選択」は、予めユーザが、10、20、30（PHP）というように、寄付額のバリエーションを設定して所定のテーブル（不図

50

示)に記憶しておき、そこからプルダウンメニューにより選択可能とするものである。

【0376】

ユーザ情報入力画面4040の最下部には、次へボタン4045と戻るボタン4046が配置され、ユーザによって次へボタン4045がタッチされると、図39に示すユーザ情報入力画面4050に遷移し、寄付の自動徴収に関する設定をさらに選択・入力することができる。戻るボタン4046がタッチされると、図37のユーザ情報入力画面4030に戻る。

【0377】

図39に示すユーザ情報入力画面4050は、図38のユーザ情報入力画面4040と類似した表示となっており、ヘッダー表示部4051はヘッダー表示部4041に対応し、選択メニュー表示部4052は選択メニュー表示部4042に対応し、寄付自動徴収情報入力部4053は寄付自動徴収情報入力部4043に対応し、寄付設定情報入力部4054は寄付設定情報入力部4044に対応する。ただし、寄付自動徴収情報入力部4053は、グレイアウト表示されてチェックボックスが選択できなくなっており、寄付設定情報入力部4054には、さらなる自動寄付の形態を指定するための表示がされている。

【0378】

すなわち、寄付設定情報入力部4054では、過去の100ゲームにおいて、Winloss金額が所定金額を超えている場合に、以下のいずれかの方法で寄付を行うように、対応するチェックボックスをチェックして指定することができる。

【0379】

第1の選択肢は、ユーザカードに記憶されているカード残高のうち所定額を、配当発生時、又はキャッシュアウト時に寄付することである。所定額は、ユーザが直接指定ことができ、ここでは、例えば、ポップアップ表示された数値指定ウィンドウで数値を順にタッチすることで指定することができる。また、寄付のタイミング(配当発生時、又はキャッシュアウト時)は、図39に示すように、プルダウンメニューにより選択可能となっている。

【0380】

第2の選択肢は、ユーザカードに記憶されているユーザポイントのうち所定数を、ポイント発生時、又はキャッシュアウト時に寄付することである。所定数は、ユーザが直接指定ことができ、ここでは、例えば、ポップアップ表示された数値指定ウィンドウで数値を順にタッチすることで指定することができる。また、寄付のタイミング(ポイント発生時、又はキャッシュアウト時)は、図39に示すように、プルダウンメニューにより選択可能となっている。なお、この例では、寄付のタイミングは、ポイント発生時とキャッシュアウト時から選択するようになっているが、第1の選択肢のように、配当発生時とキャッシュアウト時から選択するようにもでき、また、配当発生時、ポイント発生時、キャッシュアウト時を含む3つ以上のパターンから選択するようにもできる。

【0381】

第3の選択肢は、ゲームにより獲得した配当のうち所定の割合(%)を、配当発生時、又はキャッシュアウト時に寄付することである。所定の割合は、%単位でユーザが直接指定ことができ、ここでは、例えば、ポップアップ表示された数値指定ウィンドウで数値を順にタッチすることで指定することができる。また、寄付のタイミング(配当発生時、又はキャッシュアウト時)は、図39に示すように、プルダウンメニューにより選択可能となっている。

【0382】

また、過去の100ゲームにおいて、Winloss金額が所定金額を超えている場合に所定の条件で寄付を行う設定の下には、友達からの寄付報知を受け取るか否かを指定するためのチェックボックスが配置されている。このチェックボックスをチェックすると、友達が寄付を行ったときに、ユーザがスロットマシン1010で遊技をしていると、そのスロットマシン1010のPTS端末1700のLCD1719に、友達がどの寄付先にどれだけ寄付を行ったかが表示される。ユーザは、このような寄付設定の指定を、送信元

10

20

30

40

50

の友達ごとに設定するようにもできる。

【0383】

ユーザ情報入力画面4050の最下部には、次へボタン4055と戻るボタン4056が配置され、ユーザによって次へボタン4055がタッチされると、図40に示すユーザ情報入力画面4060に遷移し、戻るボタン4056がタッチされると、図38のユーザ情報入力画面4040に戻る。

【0384】

図40に示すユーザ情報入力画面4060は、図38のユーザ情報入力画面4040や図39のユーザ情報入力画面4050と類似した表示となっており、ヘッダー表示部4061はヘッダー表示部4051に対応し、選択メニュー表示部4062は選択メニュー表示部4052に対応する。ここで、ヘッダー表示部4061の右下には、寄付先指定情報入力部4063が配置され、寄付先を、寄付を行うタイミングで個別にユーザによって指定するか否かを指定するチェックボックス、寄付先を事前に指定するか否かを指定するチェックボックス、および、指定しない（すなわち、システムの推奨に任せる）とするか否かを指定するチェックボックスが配置される。

10

【0385】

さらに、寄付先指定情報入力部4063の下部には、寄付先設定情報入力部4064が配置され、寄付先設定情報入力部4064には、寄付先を設定するか否かを指定するチェックボックスが配置される。ここで、図40に示すように、寄付先の設定では、カテゴリと寄付先の名称がそれぞれプルダウンメニューにより選択可能となっている。

20

【0386】

また、寄付先設定情報入力部4064には、所定の期間において、合計寄付金の少ない寄付先を自動的に選択するか否かを指定するチェックボックスが配置され、さらに、ユーザの遊技履歴、又は寄付額に応じて、寄付先を自動的に切り替えるか否かを指定するチェックボックスが配置される。ここで、図40に示す詳細設定ボタンをタッチすると、どのような遊技履歴（又は寄付額）の場合に、どの寄付先を指定するのかを定義する詳細な画面が表示されるが、ここでは省略する。

【0387】

ユーザ情報入力画面4060の最下部には、確定ボタン4065と戻るボタン4066が配置され、ユーザによって確定ボタン4065がタッチされると、図37ないし図40に示すユーザ情報入力画面（4030～4060）で指定したユーザ情報が、ホール管理サーバ10を介してユーザ管理サーバ30と寄付管理サーバ40に送信され、そこで、ユーザ情報が、ユーザ情報テーブル321、会員情報テーブル322、寄付設定情報テーブル421、寄付先設定情報テーブル422等に記憶され、このように記憶された設定にしたがって、ユーザ情報が管理され、さらにユーザに対する寄付徴収が自動的に行われる。

30

【0388】

例えば、ユーザによって確定ボタン4065がタッチされると、図37に示すユーザ情報入力画面4030の基本情報入力部4033の入力欄に入力された基本情報がユーザ管理サーバ30に送信され、ユーザカードの識別IDと送信された基本情報とが対応付けられて、ユーザ情報テーブル321に追加される。変更入力の場合は、変更が生じている基本情報についてのみ変更されるようにユーザ情報テーブル321の更新が行われる。

40

【0389】

また、このとき、図37に示すユーザ情報入力画面4030の会員登録情報入力部4035の入力欄に入力された会員登録情報がユーザ管理サーバ30に送信され、ユーザカードの識別IDと送信された会員登録情報とが対応付けられて、会員情報テーブル322に追加される。変更入力の場合は、変更が生じている会員登録情報についてのみ変更されるように会員情報テーブル322の更新が行われる。

【0390】

さらに、図38ないし図40に示すユーザ情報入力画面（4040～4060）で指定した寄付に関するユーザ情報が、ホール管理サーバ10を介して寄付管理サーバ40に送

50

信され、そこで、当該寄付に関するユーザ情報が、寄付設定情報テーブル421、寄付先設定情報テーブル422等に記憶される。

【0391】

例えば、図32(A)に示す寄付設定情報テーブル421において、識別ID＝「1」のユーザは、自動寄付＝「1」、ランキング表示＝「ニックネーム」、端数寄付＝「1」となっているが、これは、図38の寄付自動徴収情報入力部4043で自動徴収を行うチェックボックスをチェックし、寄付設定情報入力部4044の寄付ランキング表示で「ニックネーム」を選択し、さらに、寄付設定情報入力部4044の、キャッシュアウト時に端数を寄付するか否かを指定するチェックボックスをチェックしたことによる。

【0392】

また、図32(A)に示す寄付設定情報テーブル421において、識別ID＝「2」のユーザは、自動寄付＝「0」となっているが、これは、図38の寄付自動徴収情報入力部4043で自動徴収を行うチェックボックスをチェックしなかったためであり、このユーザに関しては自動的な寄付徴収は行われない。

【0393】

また、図32(A)に示す寄付設定情報テーブル421において、識別ID＝「3」のユーザは、自動寄付＝「1」、ランキング表示＝「非表示」、端数寄付＝「1」、条件付き寄付＝（基準額＝「1000」、対象＝「ポイント」、額・割合＝「100」、徴収時＝「Cアウト」）となっているが、これは、図38の寄付自動徴収情報入力部4043で自動徴収を行うチェックボックスをチェックし、寄付設定情報入力部4044の寄付ラン
20
キング表示で「非表示」を選択し、さらに、図38の寄付設定情報入力部4044の、キャッシュアウト時に端数を寄付するか否かを指定するチェックボックスをチェックし、さらに、図39の寄付設定情報入力部4054の第2の選択肢（すなわち、ユーザカードに記憶されているユーザポイントのうち所定数を、配当発生時、又はキャッシュアウト時に寄付する）を選択し、ユーザポイントに係る所定数に「100」を入力し、寄付のタイミングとしてキャッシュアウト時を選択したことによる（なお、Winloss金額にかかる所定金額には「1000」が入力されている）。

【0394】

また、図32(B)に示す寄付先設定情報テーブル422において、識別ID＝「3」のユーザは、寄付先指定種別＝「事前」、寄付先＝「〇〇募金」となっているが、これは
30
、図40に示すユーザ情報入力画面4060の寄付先指定情報入力部4063で、寄付先を事前に指定するか否かを指定するチェックボックスをチェックし、寄付先設定情報入力部4064で、寄付先として「〇〇募金」を指定したことによる。

【0395】

また、図32(A)に示す寄付設定情報テーブル421において、識別ID＝「7」のユーザは、自動寄付＝「1」、ランキング表示＝「非表示」、端数寄付＝「0」、寄付額指定＝「1023」となっているが、これは、図38の寄付自動徴収情報入力部4043で自動徴収を行うチェックボックスをチェックし、寄付設定情報入力部4044の寄付ラン
40
キング表示で「非表示」を選択し、さらに、図38の寄付設定情報入力部4044の、キャッシュアウト時に端数を寄付するか否かを指定するチェックボックスをチェックせず、さらに、図38の寄付設定情報入力部4044の、キャッシュアウト時に寄付額を指定して寄付するか否かを指定するチェックボックスをチェックし、かつ、寄付額の指定において、「設定額（ユーザ設定）から選択」を選択したことによる。

【0396】

ユーザが、寄付額の指定において、「設定額（ユーザ設定）から選択」を選択すると、寄付設定情報テーブル421の寄付額指定に、そのユーザが設定した寄付額のバリエーションを識別する管理番号＝「1023」がセットされ、ユーザがキャッシュアウト時に寄付額を指定する際に、この管理番号により所定のテーブル（不図示）を参照して、ユーザが設定した寄付額のバリエーションが表示される。

【0397】

10

20

30

40

50

また、図 3 2 (B) に示す寄付先設定情報テーブル 4 2 2 において、識別 I D = 「7」のユーザは、寄付先指定種別 = 「事前」、寄付先 = 「自動選択 2」、寄付先選択条件管理番号 = 「2 3 3 5 8 7」となっているが、これは、図 4 0 に示すユーザ情報入力画面 4 0 6 0 の寄付先指定情報入力部 4 0 6 3 で、寄付先を事前に指定するか否かを指定するチェックボックスをチェックし、寄付先設定情報入力部 4 0 6 4 で、ユーザの遊技履歴、又は寄付額に応じて、寄付先を自動的に切り替えるか否かを指定するチェックボックスをチェックしたことによる。ここで、寄付先選択条件管理番号の「2 3 3 5 8 7」は、どのような条件（例えば、遊技履歴や寄付額が所定の内容であること）の場合に、どの寄付先を指定するのかを表す設定に紐付けられた番号であり、寄付先選択条件管理 D B（不図示）においてこの番号を参照することにより、当該設定を取得することができる。

10

【0 3 9 8】

上述のように、図 4 0 に示すユーザ情報入力画面 4 0 6 0 の確定ボタン 4 0 6 5 がユーザによってタッチされると、図 3 7 ないし図 4 0 に示すユーザ情報入力画面（4 0 3 0 ～4 0 6 0）で指定したユーザ情報が、各種テーブルに反映されるが、各テーブルを更新した場合に、ユーザ情報入力画面 4 0 6 0 に更新が完了した旨のメッセージが表示され、その後、例えば、図 3 5 のユーザメニュー画面 4 0 1 0 に戻る。

【0 3 9 9】

図 4 0 に示すユーザ情報入力画面 4 0 6 0 の戻るボタン 4 0 6 6 がタッチされると、図 3 9 のユーザ情報入力画面 4 0 5 0 に戻る。

【0 4 0 0】

20

図 3 5 ないし図 4 0 は、ユーザメニュー画面やユーザ情報入力画面がキオスク端末 2 0 0 0 の L C D 2 0 0 1 で表示された例を示したものであるが、これらの画面を、スロットマシン 1 0 1 0 に組み込まれた P T S 端末 1 7 0 0 の L C D 1 7 1 9 に表示することもできる。この場合、L C D 1 7 1 9 は、L C D 2 0 0 1 に比べて表示領域が小さく横長であるため、ユーザメニュー画面やユーザ情報入力画面のレイアウトは、L C D 2 0 0 1 に合わせて変更される。

【0 4 0 1】

図 4 1 (A) には、P T S 端末 1 7 0 0 の L C D 1 7 1 9 に表示されたユーザメニュー画面 4 0 9 0 が示されている。ユーザメニュー画面 4 0 9 0 は、ユーザが、初めて利用するユーザカードを（スロットマシン 1 0 1 0 でゲームを行うために）カードユニット 1 7 4 1 に挿入した場合に表示される画面である。このほか、ユーザが、初めて利用するユーザカードを（ユーザ情報入力のために）タッチユニット 1 7 4 5 にタッチした場合に、このユーザメニュー画面 4 0 9 0 を表示するようにしてもよい。

30

【0 4 0 2】

図 4 1 (A) に示すユーザメニュー画面 4 0 9 0 の上部右側には、ユーザの名前を表示するヘッダー表示部 4 0 9 1 が配置され、ヘッダー表示部 4 0 9 1 の下には、「U S E R S」と「I N F O R M A T I O N」の表示を含む選択メニュー表示部 4 0 9 2 が配置されている。ここで、ユーザが「U S E R S」の表示をタッチすると、P T S 端末 1 7 0 0 の L C D 1 7 1 9 の表示は、図 4 1 (B) に示すユーザ情報入力画面 4 1 0 0 に遷移する。

【0 4 0 3】

40

図 4 1 (B) に示すユーザ情報入力画面 4 1 0 0 には、ユーザ情報のうち、基本情報を入力するための基本情報入力部 4 1 0 1 が配置され、ユーザは、ここで、名前、ニックネーム、性別、生年月日、P i n c o d e の各入力欄に入力を行う。基本情報入力部 4 1 0 1 は、図 3 7 に示すユーザ情報入力画面 4 0 3 0 の基本情報入力部 4 0 3 3 に対応する表示である。

【0 4 0 4】

ユーザ情報入力画面 4 1 0 0 の最下部には、次へボタン 4 1 0 2 が配置され、ユーザによって次へボタン 4 1 0 2 がタッチされると、P T S 端末 1 7 0 0 の L C D 1 7 1 9 の表示は、図 4 2 (A) に示すユーザ情報入力画面 4 1 1 0 に遷移する。

【0 4 0 5】

50

図42(A)に示すユーザ情報入力画面4110には、ユーザ情報のうち、寄付自動徴収情報を入力するための寄付自動徴収情報入力部4111が配置される。寄付自動徴収情報入力部4111は、図38に示すユーザ情報入力画面4040の寄付自動徴収情報入力部4043に対応する表示である。

【0406】

ユーザが、ここで、「寄付の自動徴収を行いますか？」との質問テキストに対応するチェックボックスをタッチ等によりチェックすると、PTS端末1700のLCD1719の表示は、図42(B)に示すユーザ情報入力画面4120に遷移する。

【0407】

図42(B)に示すユーザ情報入力画面4120には、寄付の自動徴収に関する設定を選択・入力するための寄付設定情報入力部4121が配置される。寄付設定情報入力部4121は、図38に示すユーザ情報入力画面4040の寄付設定情報入力部4044に対応する表示である。寄付設定情報入力部4121では、寄付設定情報入力部4044と同様に複数のチェックボックスを表示して寄付の自動徴収に関する設定を行うことができるが、図42(B)には一部が表示されており、寄付設定情報入力部4121の右側に設けられたスクロールバーによってそれぞれのチェックボックスを表示可能としている。

10

【0408】

以降、図35ないし図40に示した表示内容と実質的に同様の表示が、PTS端末1700のLCD1719において行われ、ユーザは、図35ないし図40で可能な操作と同様の操作をPTS端末1700のLCD1719において行うことができる。最終的に、ユーザ情報入力画面に表示された確定ボタン（不図示）がタッチされると、図40に示すユーザ情報入力画面4060の確定ボタン4065がタッチされた場合と同様に、ユーザによって指定されたユーザ情報が、ホール管理サーバ10を介してユーザ管理サーバ30と寄付管理サーバ40に送信され、そこで、ユーザ情報が、ユーザ情報テーブル321、会員情報テーブル322、寄付設定情報テーブル421、寄付先設定情報テーブル422等に記憶される。

20

【0409】

このように、ユーザメニュー画面やユーザ情報入力画面の表示・操作は、キオスク端末2000だけでなく、PTS端末1700でも可能であり、さらに、サイネージ3000といった他の端末においても可能である。また、寄付ランキング表示画面のような他の画面についても、キオスク端末2000だけでなく、PTS端末1700やサイネージ3000で表示することができる。

30

【0410】

[ユーザ情報登録時のフロー]

次に、図43を参照して、ユーザが、図40に示すユーザ情報入力画面4060の確定ボタン4065がユーザによってタッチされた場合（又はPTS端末1700のLCD1719に表示されたユーザ情報入力画面の確定ボタンがユーザにタッチされた場合）の、ユーザ情報登録のフローについて説明する。図43は、ホール管理サーバ10、ユーザ管理サーバ30、および寄付管理サーバ40の処理をそれぞれ時系列に示したフローチャートである。

40

【0411】

例えば、図40に示すユーザ情報入力画面4060の確定ボタン4065がユーザによってタッチされた場合、ホール管理サーバ10は、そのキオスク端末2000等からユーザ情報、カードの識別ID、および当該キオスク端末2000等のマシンIDを受信する（ステップS251）。その後、ホール管理サーバ10は、ユーザ情報に含まれる基本情報と会員登録情報を、カードの識別IDとともにユーザ管理サーバ30に送信する（ステップS252）。

【0412】

ここで、基本情報は、図37に示すユーザ情報入力画面4030の基本情報入力部4033に入力された情報であり、会員登録情報は、図37に示すユーザ情報入力画面403

50

0の会員登録情報入力部4035に入力された情報である。

【0413】

ユーザ管理サーバ30は、ステップS253において、ホール管理サーバ10から受信した基本情報に基づいて、ユーザ情報テーブル321を更新する。ここで、ホール管理サーバ10から会員登録情報を受信したか否かを判定し（ステップS254）、受信している場合は（ステップS254のYES）、ユーザが会員登録を行った（又は変更した）と判断し、会員登録情報に基づいて、会員情報テーブル322を更新する（ステップS255）。

【0414】

ホール管理サーバ10から会員登録情報を受信しなかった場合（ステップS254のNO）、およびステップS256の後で、ユーザ情報テーブル321と会員情報テーブル322の更新結果をホール管理サーバ10に送信する（ステップS256）。 10

【0415】

ホール管理サーバ10は、ユーザ管理サーバ30からテーブルの更新結果を受信すると、更新が正常に行われたか否かをチェックし（ステップS257）、正常に行われた場合（ステップS257のYES）、ユーザ情報に含まれる寄付自動徴収情報、寄付設定情報、寄付先指定情報、および寄付先設定情報を、カードの識別IDとともに寄付管理サーバ40に送信する（ステップS258）。

【0416】

ここで、寄付自動徴収情報は、図38に示すユーザ情報入力画面4040の寄付自動徴収情報入力部4043に入力された情報であり、寄付設定情報は、図38に示すユーザ情報入力画面4040の寄付設定情報入力部4044、および図39に示すユーザ情報入力画面4050の寄付設定情報入力部4054に入力された情報である。また、寄付先指定情報は、図39に示すユーザ情報入力画面4060の寄付先指定情報入力部4063に入力された情報であり、寄付先設定情報は、図39に示すユーザ情報入力画面4060の寄付先設定情報入力部4064に入力された情報である。 20

【0417】

寄付管理サーバ40は、ステップS259において、ホール管理サーバ10から受信した寄付自動徴収情報と寄付設定情報に基づいて、寄付設定情報テーブル421を更新する。さらに、寄付管理サーバ40は、ステップS260において、ホール管理サーバ10から受信した寄付先指定情報と寄付先設定情報に基づいて、寄付先設定情報テーブル422を更新する。 30

【0418】

次に、寄付管理サーバ40は、寄付設定情報テーブル421と寄付先設定情報テーブル422の更新結果をホール管理サーバ10に送信する（ステップS261）。

【0419】

ホール管理サーバ10は、寄付管理サーバ40からテーブルの更新結果を受信すると、更新が正常に行われたか否かをチェックし（ステップS262）、正常に行われた場合（ステップS262のYES）、マシンIDを指定して、対象のキオスク端末200等に更新完了のメッセージを表示するよう指示し（ステップS263）、処理を終了する。 40

【0420】

ユーザ管理サーバ30におけるテーブルの更新結果が正常でない場合（ステップS257のNO）、寄付管理サーバ40におけるテーブルの更新結果が正常でない場合（ステップS262のNO）、ホール管理サーバ10は、マシンIDを指定して、対象のキオスク端末200等にエラーメッセージを表示するよう指示し（ステップS264）、処理を終了する。

【0421】

なお、本実施形態のゲームシステム1では、図37に示すユーザ情報入力画面4030の会員登録情報入力部4035に入力された会員登録情報がある場合に、そのユーザの会員登録が行われ、会員情報テーブル322にそのユーザの情報が記憶されるが、別途、会 50

員登録画面をキオスク端末200等に表示し、ユーザの基本情報や寄付設定情報等とは別に、登録処理を行ってもよい。

【0422】

〔寄付徴収時の画面表示〕

次に、図44ないし図46を参照して、上述したようなユーザ情報の設定により、寄付が自動徴収される際の画面（PTS端末1700のLCD1719に表示される画面）の表示態様について説明する。

【0423】

図44（A）は、ユーザがスロットマシン1010でゲームを行った後、CASHOUTボタン1038を押下した場合に、自動的に寄付が徴収され、当該寄付徴収に関する表示が行われた様子を示している。この場合、ユーザは、図38に示すユーザ情報入力画面4040の寄付自動徴収情報入力部4043において、自動徴収を行う旨のチェックボックスをチェックし、かつ、ユーザ情報入力画面4040の寄付設定情報入力部4044で、キャッシュアウト時に端数を寄付するか否かを指定するチェックボックスをチェックしている。さらに、ユーザは、図40に示すユーザ情報入力画面4060の寄付先指定情報入力部4063で、寄付先を事前に指定するか否かを指定するチェックボックスをチェックし、寄付先設定情報入力部4064で、寄付先として「□□基金」を指定している。

【0424】

図44（A）に示す寄付徴収表示画面4130は、図41に示すようなユーザメニュー画面4090から遷移して表示され、ユーザメニュー画面4090と同様に、上部には、ユーザの名前を表示するヘッダー表示部4131が配置され、ヘッダー表示部4131の下には、寄付徴収表示部4132が配置される。

【0425】

また、寄付徴収表示部4132の上部は、「キャッシュアウトの際に、寄付が行われました」とのメッセージが表示され、その下には、寄付の内容が表示される。図44（A）の例では、寄付額が端数の13.00PHPであり、寄付先が□□基金であり、カード残高は0.00PHPであることが示される。さらに、寄付徴収表示部4132にオーバーラップして、「THANK YOU!」の文字アイコン4133が表示される。

【0426】

ユーザは、このような寄付徴収表示部4132の表示により、ユーザ自身が指定した寄付額が、指定した寄付先に指定したタイミングで寄付されたことを認識することができる。

【0427】

その後、所定時間の経過、又はユーザによるPTS端末1700等の所定操作によって、図44（A）に示す寄付徴収表示画面4130は、図44（B）に示す寄付徴収表示画面4130に遷移する。図44（B）の寄付徴収表示画面4130は、図44（A）に示す寄付徴収表示画面4130と同様のヘッダー表示部4131と寄付徴収表示部4132が表示されるが、これらの表示部の上に、今回の寄付に応じてユーザポイントが付加されたことを表す「ユーザポイントが付加されました!」とのポップアップテキスト4134が表示される。

【0428】

このように、本実施形態に係るゲームシステム1では、ユーザの寄付に対して自動的にユーザポイントを付与することができ、ユーザは、上述のポップアップテキスト4134によって、実際にポイントが付与されたことを認識することができる。ユーザポイントは、ユーザカードに対応付けて、ホール管理サーバ10が管理するカード管理テーブル121に記憶され、例えば、図38に示すユーザ情報入力画面4040のヘッダー表示部4031において表示される。

【0429】

図45（A）は、寄付徴収に関する別の表示の例である。図45（A）は、ユーザがスロットマシン1010でゲームを行った後、CASHOUTボタン1038を押下した場

合に、自動的に寄付が徴収され、当該寄付徴収に関する表示が行われた様子を示している。この場合、ユーザは、図38に示すユーザ情報入力画面4040の寄付自動徴収情報入力部4043において、自動徴収を行う旨のチェックボックスをチェックし、かつ、ユーザ情報入力画面4040の寄付設定情報入力部4044で、キャッシュアウト時に寄付額を指定して寄付するか否かを指定するチェックボックスをチェックし、寄付額の指定において個別入力を指定している。さらに、ユーザは、図40に示すユーザ情報入力画面4060の寄付先指定情報入力部4063で、寄付先を事前に指定するか否かを指定するチェックボックスをチェックし、寄付先設定情報入力部4064で、寄付先として「□□基金」を指定している。

【0430】

10

図45(A)に示す寄付徴収表示画面4150は、図41に示すようなユーザメニュー画面4090から遷移して表示され、ユーザメニュー画面4090と同様に、上部には、ユーザの名前を表示するヘッダー表示部4151が配置され、ヘッダー表示部4151の下には、寄付徴収表示部4152が配置される。

【0431】

また、寄付徴収表示部4152の上部は、「キャッシュアウトの際に、寄付が行われました」とのメッセージが表示され、その下には、寄付の内容が表示される。図45(A)の例では、ユーザが個別に指定した寄付額が10,000PHPであり（詳細は省略するが、別途、寄付額を入力するための数値指定ウィンドウがポップアップ表示され、ユーザがそこで数値を順にタッチすることにより寄付額の指定が行われる）、寄付先が□□基金であり、カード残高は3022,000PHPであることが示される。さらに、寄付徴収表示部4152にオーバーラップして、「THANK YOU!」の文字アイコン4153が表示される。

20

【0432】

ユーザは、このような寄付徴収表示部4152の表示により、ユーザ自身が指定した寄付額が、指定した寄付先に指定したタイミングで寄付されたことを認識することができる。

【0433】

図45(B)は、寄付徴収に関するさらに別の表示の例である。図45(B)は、ユーザがスロットマシン1010でゲームを行った後、CASHOUTボタン1038を押した場合に、自動的に寄付が徴収され、当該寄付徴収に関する表示が行われた様子を示している。この場合、ユーザは、図38に示すユーザ情報入力画面4040の寄付自動徴収情報入力部4043において、自動徴収を行う旨のチェックボックスをチェックし、かつ、図39に示すユーザ情報入力画面4050の寄付設定情報入力部4054において、Winloss金額が所定金額を超えている場合に、配当の10%を（配当発生時に）寄付するとの設定を行っている。さらに、ユーザは、図40に示すユーザ情報入力画面4060の寄付先指定情報入力部4063で、寄付先を事前に指定するか否かを指定するチェックボックスをチェックし、寄付先設定情報入力部4064で、寄付先として「□□基金」を指定している。

30

【0434】

40

図45(B)に示す寄付徴収表示画面4160は、図41に示すようなユーザメニュー画面4090から遷移して表示され、ユーザメニュー画面4090と同様に、上部には、ユーザの名前を表示するヘッダー表示部4161が配置され、ヘッダー表示部4161の下には、寄付徴収表示部4162が配置される。

【0435】

また、寄付徴収表示部4162の上部は、「配当発生時に、寄付が行われました」とのメッセージが表示され、その下には、寄付の内容が表示される。図45(B)の例では、配当の10%が寄付額であり、寄付先が□□基金であり、カード残高は3048,000PHPであることが示される。さらに、寄付徴収表示部4162にオーバーラップして、「THANK YOU!」の文字アイコン4163が表示される。

50

【0436】

ユーザは、このような寄付徴収表示部4162の表示により、ユーザ自身が配当の10%と指定した寄付額が、指定した寄付先に指定したタイミングで寄付されたことを認識することができる。

【0437】

なお、本実施形態に係るゲームシステム1では、カード残高や配当から寄付を行うことができるほか、ユーザカードに紐付けられたユーザポイントを利用して寄付を行うことができる。ユーザポイントは、寄付管理サーバ40が管理するポイント交換レート管理テーブル424に記憶される交換レートによって寄付額に変換される。また、通常時やキャンペーン時など、時期によって交換レートを変えることができる。

10

【0438】

図46(A)は、寄付徴収に関するさらに別の表示の例である。図46(A)は、ユーザがスロットマシン1010でゲームを行った後、CASHOUTボタン1038を押した場合に、自動的に寄付が徴収され、当該寄付徴収に関する表示が行われた様子を示している。この場合、ユーザは、図38に示すユーザ情報入力画面4040の寄付自動徴収情報入力部4043において、自動徴収を行う旨のチェックボックスをチェックし、かつ、ユーザ情報入力画面4040の寄付設定情報入力部4044で、キャッシュアウト時に寄付額を指定して寄付するか否かを指定するチェックボックスをチェックし、寄付額の指定において設定額(システム設定)から選択を指定している。さらに、ユーザは、図40に示すユーザ情報入力画面4060の寄付先指定情報入力部4063で、寄付先を、寄付

20

【0439】

図46(A)に示す寄付徴収表示画面4170は、図41に示すようなユーザメニュー画面4090から遷移して表示され、ユーザメニュー画面4090と同様に、上部には、ユーザの名前を表示するヘッダー表示部4171が配置され、ヘッダー表示部4171の下には、寄付徴収表示部4172が配置される。

【0440】

また、寄付徴収表示部4172の上部は、「キャッシュアウトの際に、寄付を行います」とのメッセージが表示され、その下には、寄付の指定画面が表示される。図46(A)の例では、寄付額が、システム設定の中からユーザが選択できるように、10、20、30(PHP)から選択可能なプルダウンメニューで表示され、寄付先が、寄付を行うタイミングでユーザが個別に指定できるように、〇〇募金、△△プロジェクト、□□基金から選択可能なプルダウンメニューで表示される。

30

【0441】

ユーザは、このような寄付徴収表示部4172の表示により、その状況に応じて、ユーザ自身が寄付額と寄付先を選択することができる。また、寄付徴収表示部4172の上部は、キャンセルボタンも表示されており、ここでキャンセルボタンをタッチすることで当該寄付を行わないようにすることもできる。

【0442】

40

その後、ユーザが寄付額と寄付先をプルダウンメニューから選択すると、図46(A)に示す寄付徴収表示画面4170は、図46(B)に示す寄付徴収表示画面4170に遷移する。図46(B)の寄付徴収表示画面4170は、図46(A)に示す寄付徴収表示画面4170と同様のヘッダー表示部4171が表示されるが、寄付徴収表示部4172の表示が変化している。すなわち、寄付徴収表示部4172の上部に、「キャッシュアウトの際に、寄付が行われました」とのメッセージが表示され、その下には、寄付の内容が表示される。図46(B)の例では、ユーザがシステム設定から選択した寄付額が20,000PHPであり、寄付先が、ユーザにより選択された〇〇募金であり、カード残高は130,000PHPであることが示される。さらに、寄付徴収表示部4172にオーバーラップして、「THANK YOU!」の文字アイコン4173が表示される。

50

【0443】

ユーザは、このような寄付徴収表示部4172の表示により、ユーザ自身がキャッシュアウト時に選択した寄付額と寄付先に基づいて寄付が行われたことを認識することができる。

【0444】

また、図46に示す例では、ユーザがキャッシュアウト時に寄付額と寄付先を選択するように構成されるが、寄付額、又は寄付先の一方はユーザの寄付設定により1つに固定され、他の選択肢を選択するようにしてもよい。また、寄付額、および寄付先をユーザの寄付設定によって自動的に設定し、そのように設定された内容で寄付を行うか否かをキャッシュアウト時にユーザが選択できるようにしてもよい。

10

【0445】

[遊技履歴管理、および寄付自動徴収のフロー]

次に、図47を参照して、本実施形態に係るゲームシステム1において、遊技履歴管理と、ユーザの指定に応じた寄付の自動徴収を行う処理を説明する。図47は、PTS端末1700、ホール管理サーバ10、寄付管理サーバ40ごとの処理をそれぞれ時系列に示したフローチャートである。

【0446】

最初に、ステップS300において、PTS端末1700は、ゲーミングマシン（スロットマシン1010）から遊技情報を受信し、この遊技情報に基づいた情報、ユーザによってPTS端末1700のカードユニット1741に挿入されたユーザカードの識別ID、および当該スロットマシン1010のマシンIDをホール管理サーバ10に送信する。

20

【0447】

ここで、遊技情報は、例えば、ゲームごとのBet数、ゲームごとの配当数、ユーザの操作情報（キャッシュアウト操作、ゲーム開始日時、ゲーム終了日時）等であり、PTS端末1700では、Bet数や配当数をクレジット単位から所定の通貨単位（例えば、PHP）に変換してBet金額と配当金額を求め、これらのデータと操作情報等をアカウント情報としてまとめ、上述した識別IDとマシンIDとともにホール管理サーバ10に送信する。

【0448】

アカウント情報等をホール管理サーバ10に送信するタイミングは、基本的には、アカウント情報の内容に変化が生じたタイミングである。例えば、ゲームが開始されたタイミング、配当が行われたタイミング、キャッシュアウトが行われたタイミング等でホール管理サーバ10への送信が行われる。

30

【0449】

ホール管理サーバ10は、アカウント情報、識別ID、マシンIDをPTS端末1700から受信すると、アカウント情報の少なくとも一部と識別IDを寄付管理サーバ40に送信する（ステップS301）。また、ホール管理サーバ10は、PTS端末から受信したアカウント情報、識別IDに基づいてその識別IDに対応するユーザのユーザカードのカード残高を把握し、カード管理テーブル121を更新する（ステップS302）。さらに、ホール管理サーバ10は、PTS端末から受信したアカウント情報、識別ID、マシンIDに基づいてその識別IDに対応するユーザの遊技履歴を把握し、遊技履歴管理テーブル122に記憶する（ステップS303）。

40

【0450】

寄付管理サーバ40は、アカウント情報と識別IDをホール管理サーバ10から受信すると、識別IDに基づいて、寄付設定情報テーブルから寄付自動徴収情報と寄付設定情報を取得する（ステップS304）。ここで、アカウント情報の内容が寄付設定情報により示される寄付条件と一致するか否かが判定され（ステップS305）、一致しなければ（ステップS305のNO）処理を終了する。

【0451】

アカウント情報の内容が寄付設定情報により示される寄付条件と一致する場合（

50

ステップS305のYES)、寄付の対象がポイントか否かが判定される(ステップS306)。寄付の対象がポイントか否かは、例えば、図32に示す寄付設定情報テーブル421の条件付き寄付の「対象」の項目が、「ポイント」となっているか否かをチェックすることで判定することができる。

【0452】

寄付の対象がポイントである場合(ステップS306のYES)、ステップS307において、寄付設定情報とポイント交換レート管理テーブル424から寄付額を決定し、ステップS308において、寄付ポイントの減算をホール管理サーバ10に指示する。ホール管理サーバ10は、この寄付ポイントの減算の指示を寄付管理サーバ40から受信すると、ポイントがあることを確認したうえで、この指示にしたがって、カード管理テーブル121の「ポイント」の項目から寄付ポイント分を減算する(ステップS309)。

10

【0453】

一方、寄付の対象がポイントでない場合(ステップS306のNO)、ステップS310において、寄付設定情報や操作情報から寄付額を決定する。例えば、寄付設定情報において、キャッシュアウト時に端数を寄付するという設定がされている場合、今回の処理の対象が、キャッシュアウトのタイミングで、かつ、識別IDに対応するユーザのカード残高に端数が存在する場合に(ここで、ホール管理サーバ10のカード管理テーブル121を参照する)、その端数分が寄付額として決定される。

【0454】

また、例えば、寄付設定情報において、配当発生時にカード残高を100PHP寄付するという設定がされている場合、今回の処理の対象が、配当発生タイミングで、かつ、識別IDに対応するユーザのカード残高に100以上の残高が存在する場合に(ここで、ホール管理サーバ10のカード管理テーブル121を参照する)、その100PHPが寄付額として決定される。

20

【0455】

次に、寄付管理サーバ40は、ステップS311において、カード残高の減算をホール管理サーバ10に指示する。ホール管理サーバ10は、このカード残高の減算の指示を寄付管理サーバ40から受信すると、カード残高があることを確認したうえで、この指示にしたがって、カード管理テーブル121の「カード残高」の項目から寄付額分を減算する(ステップS312)。

30

【0456】

ホール管理サーバ10は、カード管理テーブル121の確認・更新(ステップS309、ステップS312)を行った後、ステップS313において、カード管理テーブル121の確認・更新の結果を寄付管理サーバ40に送信する。

【0457】

寄付管理サーバ40は、ホール管理サーバ10から受信したカード管理テーブル121の確認・更新の結果が正常か否かを判定し(ステップS314)、正常である場合(ステップS314のYES)、寄付結果をPTS端末1700に表示するよう指示し(ステップS315)、その後、寄付実績管理テーブル425に寄付の内容を記憶する(ステップS316)。

40

【0458】

カード管理テーブル121の確認・更新の結果が正常でない場合(ステップS314のNO)、寄付管理サーバ40は、寄付エラーをPTS端末1700に表示するよう指示する(ステップS317)。

【0459】

PTS端末1700は、ホール管理サーバ10を経由して寄付管理サーバ40から、寄付結果の表示に関する指示を受信した場合、その指示に基づいてPTS端末1700のLCD1719の表示を制御する(ステップS318)。また、ホール管理サーバ10が、カード残高の更新を行った場合に(ステップS312)、カード残高がゼロである場合、PTS端末1700に、ユーザカードをカードユニット1741から排出するよう指示す

50

ることができる（また、この場合、ユーザカードをカードユニット１７４１に取り込むように指示することもできる）。

【０４６０】

P T S 端末１７００のＬＣＤ１７１９の表示制御については、例えば、P T S 端末１７００が、寄付管理サーバ４０から、寄付結果の表示の指示を受信した場合、その指示に基づいてP T S 端末１７００のＬＣＤ１７１９に所定の画面やメッセージを表示する。例えば、図４４ないし図４６に示すような画面やメッセージが表示される。

【０４６１】

また、P T S 端末１７００が、寄付管理サーバ４０から、寄付エラー表示の指示を受信した場合、その指示に基づいてP T S 端末１７００のＬＣＤ１７１９に所定のエラーメッセージ等を表示する。

10

【０４６２】

図４７に示す例では、ユーザが設定した寄付設定に基づく寄付の自動徴収に係る基本的なフローが示されている。例えば、図３８の寄付設定情報入力部４０４４や、図４０の寄付先指定情報入力部４０６３における指定のように、寄付を徴収する際に、ユーザとの対話処理が必要となる場合もあるが（例えば、図４６（Ａ）の寄付徴収表示画面４１７０）、ここでは説明を省略する。

【０４６３】

また、図４７に示す例では、寄付管理サーバ４０は、ユーザの寄付設定に応じて、寄付実績管理テーブル４２５のデータを更新するにとどまっているが、さらに、寄付先の口座に対して、所定期間に寄付された金額を（例えば、遊技施設の管理する口座から）振り込むための振替データを全銀データシステム等に送信して、自動的な振込を実現するようにしてもよい。また、寄付実績管理テーブル４２５に基づいて、寄付先の口座ごとに、所定期間に寄付された金額を集計して表示・プリントアウトし、当該集計表に基づいて、担当者が手動で振込作業を行ってもよい。

20

【０４６４】

なお、図４７に示す例では、カード管理テーブル１２１のカード残高やポイントは、ユーザの寄付設定に応じて減算されるが、例えば、配当発生時の寄付など、最初に寄付額を決定して処理を行い、寄付徴収済みの減算された値に基づいて、カード管理テーブル１２１を更新するようにしてもよい。

30

【０４６５】

〔ユーザの手動による寄付の実施〕

本実施形態に係るゲームシステム１においては、ユーザが、上述したような事前の寄付設定とは関係なく、直接手動で所望の寄付先に寄付を行うことができる。図４８、および図４９を参照して、こうしたユーザによる手動の寄付指示画面について説明する。ここで例示する寄付指示画面は、キオスク端末２０００のＬＣＤ２００１に表示されるものであるが、P T S 端末１７００のＬＣＤ１７１９や、サイネージ３０００のＬＣＤ３００３に表示されてもよい。

【０４６６】

図４８には、ユーザが寄付を指示するための寄付指示画面４２１０が示されている。寄付指示画面４２１０は、図３６に示したユーザメニュー画面４０２０でP i n c o d eを入力してログインをした後に表示される画面である。

40

【０４６７】

図４８に示す寄付指示画面４２１０の最上部には、ユーザカードに登録されているユーザの名前（又はニックネーム）とカード情報、およびログオフボタンが表示されているヘッダー表示部４２１１が配置されている。また、ヘッダー表示部４２１１の左下には、「U S E R S」と「I N F O R M A T I O N」の表示で表される選択メニュー表示部４２１２が配置されており、「I N F O R M A T I O N」に関しては、図３５のユーザメニュー画面４０１０と同様に、ユーザが選択可能な選択肢として、「電話帳」、「フロア情報」、「スペシャルメニュー」、「K I O S Kの使い方」、および「寄付」の各項目が表示さ

50

れている。

【0468】

図48に示す寄付指示画面4210は、この「INFORMATION」の選択肢である「寄付」がタッチ等によって選択されている状態を示している。「寄付」をタッチすることにより、累計寄付金額表示部4213に、ユーザのこれまでの寄付額が表示され、寄付先表示部4214に、寄付先の候補が複数表示される。上段の寄付先には「PREVIOUS」のタブが表示され、下段の寄付先には「NOW」のタブが表示され、ユーザは、寄付先表示部4214をタッチ、スワイプ等することにより、所望の寄付先に切り替えることができる。現在、寄付の対象として選択されている寄付先には、上述のように、「NOW」のタブが表示されている。

10

【0469】

寄付先表示部4214の下には、寄付指示部4216が配置され、そこには、カード残高から寄付をするかポイントから寄付をするかを選択するラジオボタン、選択した寄付金額が表示される寄付金額表示部、寄付金額を指定するための複数のボタンが配置されている。寄付指示部4216の下にはさらに、確定ボタン4217と戻るボタン4218が配置される。

【0470】

ここでユーザが、カード残高から寄付するようにラジオボタンを選択し、100PHPを寄付するために「100」と表示されたボタンをタッチし、その後、確定ボタン4217をタッチすることによって、そのユーザのユーザカードに記憶されているカード残高から100PHPが引き落とされ、選択した寄付先（この例では、「NOW」のタブで示された寄付先）に寄付が行われる。

20

【0471】

ユーザが、ポイントから寄付するようにラジオボタンを選択した場合は、ポイントと通貨との交換レートが参照され（例えば、ポイント交換レート管理テーブル424）、ポイントが通貨に変換された後に寄付が行われる。

【0472】

戻るボタン4218をタッチした場合は、例えば、図36に示したユーザメニュー画面4020に遷移する。

【0473】

ユーザによって確定ボタン4217がタッチされると、寄付が実行され、図49の寄付指示画面4210に遷移する。図49に示す寄付指示画面4210は、ヘッダー表示部4211、選択メニュー表示部4212、累計寄付金額表示部4213、寄付先表示部4214、寄付指示部4216、確定ボタン4217、および戻るボタン4218については、図48の寄付指示画面4210と同様であるが、寄付が実行されたことの応答として、寄付指示画面4210の上にオーバーラップして、「THANK YOU!」のウィンドウ4219が表示される。

30

【0474】

[ユーザポイントとランクの概要]

次に、本実施形態に係るゲームシステム1で管理されるユーザポイントと、ユーザのランクの概要について、図50を参照して説明する。

40

【0475】

ユーザポイントは、ユーザの遊技やその他のアクションに対して付与されるポイントであり、ユーザカードに紐付けて管理される。また、ゲームシステム1では、ユーザに対するランクが複数設けられ、ユーザの保有するポイントやその他の基準によってユーザのランク付けが行われる。遊技施設や本実施形態に係るゲームシステム1は、ユーザのランクに応じて、当該ユーザの処遇に様々な差を設けることができる。例えば、ランクの高いユーザほど、高価なクーポンを発行するといった処理である。なお、ユーザのランク付けは、会員登録を行ったユーザのみを対象とすることもできる。

【0476】

50

図50は、ユーザのランク付けの概念を表す図である。図50に示すように、ランクは、「PLAYER」、「SILVER ELITE」、「GOLD ELITE」、「PLATINUM ELITE」の4段階で構成され、「PLATINUM ELITE」がもっとも上位のランクである。所定のポイントを獲得すると次のランクに「昇格（ランクアップ）」することができ、ランクの高いユーザは、様々なメリットを享受することができる。

【0477】

例えば、累計ポイントが700になると「PLAYER」から「SILVER ELITE」にランクアップでき、累計ポイントが1400になると「SILVER ELITE」から「GOLD ELITE」にランクアップでき、累計ポイントが2100になると「GOLD ELITE」から「PLATINUM ELITE」にランクアップできる。

10

【0478】

なお、本実施形態では、ポイントに応じてランクアップするようになっているが、ポイントに代えて、あるいはポイントと合わせて、他の基準を採用することもできる。

【0479】

ポイントは、例えば、ユーザカードを発行した場合に付与される初回ポイント、来店のたびに付与される来店ポイント（例えば、キオスク端末2000で来店の手続きを行う）、寄付を行った場合に付与される寄付ポイント、スロットマシン1010等でゲームを行った場合に付与される遊技ポイント、ランクアップした場合に付与されるランクアップポイント、所定の遊技時間経過を条件に提供されるチャレンジの結果で付与されるチャレンジポイントなど、さまざまなポイントを設定可能である。また、寄付ポイント等、特定のポイントの点数によって、上述したランクアップの条件が変更されるようにしてもよい。

20

【0480】

また、ユーザによる設定に基づいた自動徴収による寄付で消費されるポイントや、ユーザによって手動で寄付される場合に消費されるポイントを、上記のようなランクアップに関連したポイントと切り離して管理することもできる。

【0481】

図51には、ユーザがポイントを参照・管理するためのポイント管理画面4310が示されている。ポイント管理画面4310は、図36に示したユーザメニュー画面4020でPincodeを入力してログインをした後に表示される画面である。

30

【0482】

図51に示すポイント管理画面4310の最上部には、ユーザカードに登録されているユーザの名前（又はニックネーム）とカード情報、およびログオフボタンが表示されているヘッダー表示部4311が配置されている。また、ヘッダー表示部4311の左下には、「USERS」と「INFORMATION」の表示で表される選択メニュー表示部4312が配置されており、「INFORMATION」に関しては、図35のユーザメニュー画面4010と同様に、ユーザが選択可能な選択肢として、「電話帳」、「フロア情報」、「スペシャルメニュー」、「KIOSKの使い方」、および「寄付」の各項目が表示されている。さらに、図51では、「スペシャルメニュー」をタッチすることで展開されたサブメニュー、「ポイント」、および「友達サービス」の各項目が表示されている。

40

【0483】

図51に示すポイント管理画面4310は、この「スペシャルメニュー」の選択肢である「ポイント」がタッチ等によって選択されている状態を示している。「ポイント」をタッチすることにより、ポイント案内表示部4313に、本日加算されたポイントの点数が表示され、ポイント表示部4314に、当該ユーザのポイント数がグラフィカルに表示される。ポイント表示部4314では、ログインしたユーザが現在、ポイントをどれだけ有していて、どのランクに属しているのかが表されており、あとどれだけのポイントでランクアップできるかも分かるようになっている。

【0484】

50

ポイント案内表示部 4 3 1 3 の下には、来店ポイントの付与が可能な来店ポイント付与部 4 3 1 5 が表示され、ユーザが来店ポイントボタンをタッチすることで（1 日 1 回を上限として）来店ポイントが加算される。

【0 4 8 5】

来店ポイント付与部 4 3 1 5 の下には、チャレンジポイントの付与が可能なチャレンジポイント付与部 4 3 1 6 が表示され、ユーザがチャレンジポイントボタンをタッチすることで、例えば、ルーレットゲーム等のチャレンジが開始され、ルーレットの結果に応じてチャレンジポイントが加算される。図 5 1 に示す例では、チャレンジは、所定の遊技時間が経過した場合に可能となっている。

【0 4 8 6】

[寄付ポイントの付与に関する処理フロー]

次に、図 5 2 を参照して、本実施形態に係るゲームシステム 1 において、ユーザの指定に応じた寄付の自動徴収が行われる場合に、寄付ポイントの付与を行う処理を説明する。図 5 2 は、寄付管理サーバ 4 0、ホール管理サーバ 1 0、および P T S 端末 1 7 0 0 などの処理をそれぞれ時系列に示したフローチャートである。

【0 4 8 7】

最初に、寄付管理サーバ 4 0 は、ステップ S 3 2 1 において、図 4 7 のステップ S 3 1 5 において寄付結果の表示を P T S 端末に指示するタイミングにおいて、対象の寄付額を取得する。なお、この例では、ユーザの寄付設定によって自動的に寄付が行われた場合に、ユーザに寄付ポイントが付与されるようになっているが、図 4 8、図 4 9 に示すような寄付指定画面において、ユーザの操作によって（手動で）、カード残高又はポイントから寄付が行われる場合においても同様に寄付ポイントが付与される。また、このとき、寄付ポイントは、寄付額に応じて決定される（例えば、寄付額が大きいほど、付与される寄付ポイントも大きい）が、それに加え、寄付が自動で行われたか手動で行われたかに応じて寄付額が決定されるようにしてもよい。

【0 4 8 8】

次に、寄付管理サーバ 4 0 は、ステップ S 3 2 3 において、寄付額に応じて当該ユーザに付与する寄付ポイントを決定し、ステップ S 3 2 4 において、決定された寄付ポイントを識別 I D、マシン I D と関連付けてホール管理サーバ 1 0 に送信する。

【0 4 8 9】

ホール管理サーバ 1 0 は、ステップ S 3 2 5 において、決定された寄付ポイントと識別 I D を受信すると、識別 I D に基づいてカード管理テーブル 1 2 1 を参照し、当該ユーザのポイントを取得し、ステップ S 3 2 6 において、カード管理テーブル 1 2 1 から取得したポイントと寄付管理サーバ 4 0 から受信した寄付ポイントを加算する。なお、ここで、寄付ポイントをそのまま加算することができない場合は、必要に応じて、寄付ポイントの値を変換する。

【0 4 9 0】

次に、ホール管理サーバ 1 0 は、ステップ S 3 2 7 において、加算結果として得られたポイントをカード管理テーブル 1 2 1 のポイントを更新し、ステップ S 3 2 8 において、ユーザポイントが加算された旨を表示するよう P T S 端末に指示する。この場合、マシン I D によって対応する P T S 端末 1 7 0 0 が特定される。

【0 4 9 1】

P T S 端末 1 7 0 0 は、ホール管理サーバ 1 0 から、ユーザポイントが加算された旨を表示するための指示を受信した場合、その指示に応じて、P T S 端末 1 7 0 0 の L C D 1 7 1 9 に、ユーザポイントが加算された旨の表示を行う（ステップ S 3 2 9）。これは、例えば、図 4 4（B）に示す寄付徴収表示画面 4 1 3 0 に表示されたポップアップテキスト 4 1 3 4 のような表示である。また、このとき、実際に加算されたユーザポイントや加算後のユーザポイントをポップアップテキスト 4 1 3 4 において表示するように構成することもできる。

【0 4 9 2】

[寄付ポイントに応じたランクアップ条件の決定]

次に、図53を参照して、本実施形態に係るゲームシステム1において、寄付によって付与される寄付ポイントに応じたランクアップ条件の決定に関する処理について説明する。図53は、寄付管理サーバ40、およびホール管理サーバ10ごとの処理をそれぞれ時系列に示したフローチャートである。

【0493】

最初に、寄付管理サーバ40は、ステップS341において、所定のタイミングにおいて、寄付実績管理テーブル425を参照し、所定期間の寄付額を取得する。次に、ステップS342において、識別IDに基づいて、ユーザごとの寄付額を集計し、ステップS343において、当該集計された寄付額に応じた寄付ポイントを決定する。

10

【0494】

次に、寄付管理サーバ40は、寄付ポイントに応じたランクアップ条件を決定し、決定されたランクアップ条件を識別IDとともにホール管理サーバ10に送信する（ステップS344）。

【0495】

寄付管理サーバ40からランクアップ条件を受信したホール管理サーバ10は、ステップS345において、識別IDに基づいてカード管理テーブル121を参照し、対応するユーザのランクを取得し、次に、ステップS346において、受信したランクアップ条件とカード管理テーブル121から取得したユーザのランクに基づいて、新たなユーザのランクを判定する。

20

【0496】

ここで、ホール管理サーバ10は、ユーザのランクがランクアップとなったか否かを判定し（ステップS347）、ランクアップとなった場合（ステップS347のYES）は、カード管理テーブル121のランクを更新し（ステップS348）、処理を終了する。一方、ランクアップとならなかった場合（ステップS347のNO）は、何もせずに処理を終了する。

【0497】

このようなランクアップ条件の変更により、例えば、図50では、ユーザポイントが700以上で「SILVER ELITE」、ユーザポイントが1400以上で「GOLD ELITE」といったランクアップの条件が、ユーザポイントが500以上で「SILVER ELITE」、ユーザポイントが1000以上で「GOLD ELITE」といった条件に変更され、ユーザは、より早期に高いランクにランクアップすることができ、遊技施設等でより有利なサービスを教授することができる。

30

【0498】

また、図50に示した基本的な構成のように、寄付ポイントを、来店ポイントや遊技ポイントと同様に扱い、獲得したポイントの累積で単純にランクを決定するようにもできる。

【0499】

[寄付ランキングの表示]

次に、図54、および図55を参照して、本実施形態に係るゲームシステム1における寄付ランキング画面の表示について説明する。図54は、キオスク端末2000のLCD2001で表示される寄付ランキング画面4410を示すものであるが、キオスク端末2000の他の表示装置であるLCD2050やLCD2051、PTS端末1700のLCD1719、サイネージ3000のLCD3001、LCD3003などに表示される。

40

【0500】

図54に示す寄付ランキング画面4410では、「寄付ランキング TOP 30」というタイトルの下に、寄付期間と通貨の表示を含む期間等表示部4411が配置され、さらにその期間等表示部4411の下に、ランキング行を表示するランキング行表示部4412が配置される。

50

【0501】

ランキング行表示部4412の上部には、TOP1から始まる上位のユーザのランキング行が表示され、ランキング行表示部4412の下部には、TOP25ないしTOP27といった下位のユーザのランキング行が、上述した上位のユーザのランキング行より小さいサイズで表示されている。

【0502】

また、それぞれのランキング行は、寄付ランキング画面4410の下側から上側に向かって（矢印4413の方向に）自動的にスクロール表示され、TOP30のランキング行がすべて表示されると、その下から再び上位のランキング行が表示される。

【0503】

また、上位のランキング行が表示されている場合には、スクロールの速度を遅くするように制御することもできる。さらに、自身のユーザコードをタッチユニットやカードユニット（例えば、キオスク端末2000のタッチユニット2004やカードユニット2030、PTS端末1700のタッチユニット1745やカードユニット1741、サイネージ3000のタッチユニット3007等）にタッチして識別IDが読み取られている場合は、読み取られた識別IDに対応するユーザのランキング行が表示されている間は、スクロールの速度を遅くしたり、LED（例えば、キオスク端末2000のベゼルLED2042、着信LED2008、PTS端末1700のフルカラーLED1731、1733、サイネージ3000の演出LED3002、3004等）を発光させたり、スピーカ（例えば、キオスク端末2000のスピーカ2035、PTS端末1700のスピーカ1707、1709、サイネージ3000のスピーカ3034、3035等）で音声を出したりすることができる。また、そのユーザのランキング行についての表示を他のランキング行とは異なる態様で表示するようにもできる。

【0504】

図54の例では、各ランキング行には、ランキング順、ユーザ表示（名前、ニックネーム、又は「UNKNOWN」）、期間等表示部4411に表示された期間における寄付額（通貨単位は、期間等表示部4411に表示された通貨単位）、および誕生日（ユーザの生年月日のうち、月日の部分）が表示される。ランキング行のユーザ表示は、ユーザが、図38に示すユーザ情報入力画面4040の寄付設定情報入力部4044で、寄付ランキング表示に指定した通りとなる。

【0505】

図54に示すように、名前の場合は、「名前」というテキストの下にユーザの名前が表示され、ニックネームの場合は、「ニックネーム」というテキストの下にユーザのニックネームが表示される。

【0506】

なお、本実施形態では、ユーザが当該寄付ランキング表示の指定で「非表示」とした場合、ランキング行のユーザ表示は「UNKNOWN」となるが、ランキング行自体を生成しないようにすることもできる。

【0507】

また、図54の例では、所定期間における所定の寄付先に対する寄付額の総計をランキング形式で表示するが、所定期間における寄付額の総計をランキング表示してもよいし、所定の寄付先に対する（又は、すべての寄付先を対象として）これまでの寄付額の総計をランキング表示してもよいし、1回の寄付額について大きい順にランキング表示してもよい。また、Winloss額に対する寄付額の比率が高い順や遊技時間に対する寄付額の比率が高い順のランキング等、遊技状況や遊技結果と寄付額の相関に基づいたランキングを表示することもできる。その他、様々な切り口でランキング表示を行うことができる。

【0508】

次に、図55を参照して、本実施形態に係るゲームシステム1において、キオスク端末2000に寄付ランキングの表示を行う処理について説明する。図55は、寄付管理サーバ40、ユーザ管理サーバ30、およびキオスク端末2000ごとの処理をそれぞれ時系

列に示したフローチャートである。

【0509】

最初に、寄付管理サーバ40は、ステップS361において、所定のタイミングにおいて、寄付実績管理テーブル425を参照し、所定期間の寄付額を取得する。次に、ステップS362において、識別IDに基づいて、ユーザごとの寄付額を集計し、ステップS363において、当該集計された寄付額に応じて、貢献度（ランキングポイント）を決定する。図54の例では、単に、所定期間における寄付額が大きい順でランキングを行ったが、寄付態様に応じたの他の貢献度、例えば、寄付の頻度、寄付先、寄付方法（自動徴収か手動か、どのような設定の自動徴収かといった寄付方法）、最大寄付額（1回の寄付における寄付額において最大の額であるか否か）、等を加味してランキングポイントを決定し、順位付けしてもよい。

10

【0510】

次に、寄付管理サーバ40は、ステップS364において、識別IDに基づいて寄付設定情報テーブル421を参照し、各ユーザがランキング表示において名前、ニックネーム、非表示のいずれかを指定しているのかを把握し、ユーザ管理サーバ30に対して、識別IDを送信してユーザ情報（すなわち、名前やニックネーム）の取得を指示する。ユーザ管理サーバ30は、ステップS365において、寄付管理サーバ40からのユーザ情報取得指示を受信すると、識別IDに基づいてユーザ情報テーブル321を参照し、対応するユーザの名前やニックネームを取得し、ステップS366において、こうして取得したユーザ情報を、寄付管理サーバ40に送信する。

20

【0511】

次に、寄付管理サーバ40は、ステップS367において、ユーザ管理サーバ30から取得したユーザ情報、ランキングポイント等に基づいて、ランキング表示データを生成し、ステップS368において、キオスク端末2000に当該ランキング表示データを送信する。なお、この例では、寄付ランキング表示が1つのキオスク端末2000で行われるものとしているが、遊技施設内の複数のキオスク端末2000、サイネージ3000で表示がされる場合は、それらの端末すべてにランキング表示データを送信する。

【0512】

また、このランキング表示データは、ホール管理サーバ10を経由してキオスク端末2000に送信されるが、複数の端末にランキング表示データを送信する場合は、ホール管理サーバ10によって、このランキング表示データを各端末に分配するように構成できる。

30

【0513】

キオスク端末2000は、ステップS369において、寄付管理サーバ40からランキング表示データを受信すると、ステップS370において、受信したランキング表示データに基づいて、寄付ランキング画面を表示し、当該画面においてランキング行を下側から上側へスクロール表示するよう制御する（例えば、図54に示す寄付ランキング画面4410）。

【0514】

[友達設定と友達への寄付情報通知]

40

次に、図56ないし図59を参照して、本実施形態に係るゲームシステム1における友達設定処理と、友達設定処理により登録された友達に対して寄付情報を通知する処理について説明する。なお、このような友達設定の操作は、キオスク端末2000のほか、PTS端末1700やサイネージ3000においても同様に行うことができる。ここでは、キオスク端末2000において友達設定の操作が行われた場合の例について説明する。

【0515】

図56には、ユーザが友達設定をするための友達設定画面4510が示されている。友達設定画面4510は、図36に示したユーザメニュー画面4020でPincodeを入力してログインをした後に表示される画面である。

【0516】

50

図56に示す友達設定画面4510の最上部には、ユーザカードに登録されているユーザの名前（又はニックネーム）とカード情報、およびログオフボタンが表示されているヘッダー表示部4511が配置されている。また、ヘッダー表示部4511の左下には、「USERS」と「INFORMATION」の表示で表される選択メニュー表示部4512が配置されており、「INFORMATION」に関しては、図35のユーザメニュー画面4010と同様に、ユーザが選択可能な選択肢として、「電話帳」、「フロア情報」、「スペシャルメニュー」、「KIOSKの使い方」、および「寄付」の各項目が表示されている。さらに、図56では、「スペシャルメニュー」をタッチすることで展開されたサブメニュー、「ポイント」、および「友達サービス」の各項目が表示され、またさらに、「友達サービス」をタッチすることで展開されたサブメニュー、「友達設定」、および「友達検索」の各項目が表示されている。

10

【0517】

図56に示す友達設定画面4510は、この「友達サービス」の選択肢である「友達設定」がタッチ等によって選択されている状態を示している。「友達設定」をタッチすることにより、友達設定表示部4513に、当該ユーザの登録済みの友達を示した友達表示部がリスト表示される。ただし、友達設定表示部4513の一番上の友達表示部は、友達を新規登録するための表示部である。

【0518】

ユーザは、友達を新規登録しようとする場合、友達設定表示部4513の一番上に表示されている、友達を新規登録するための表示部に表されている「ADD NEW FRIEND」ボタンをタッチすると、友達設定表示部4513の下に、友達新規登録部4514が表示される。

20

【0519】

ここで、ユーザの友達が、友達新規登録部4514に表示された「友達のユーザカードをタッチしてください」との案内表示に従い、キオスク端末2000のタッチユニット2004にユーザカード（すでに、ユーザ情報の入力が行われているユーザカード）をタッチすると、タッチユニット2004からユーザカードの識別IDが読み取られ、当該ユーザと、ユーザカードをタッチしたユーザの友達が友達として紐付けられる。友達の新規登録はこのような操作で行われ、ユーザもユーザの友達も特段の入力操作を行う必要はない。

30

【0520】

図56に示す友達設定画面4510において、ユーザの友達が、キオスク端末2000のタッチユニット2004にユーザカードをタッチすると、友達設定画面4510は、図57に示すような状態に遷移する。

【0521】

図57に示す友達設定画面4510は、図56に示す友達設定画面4510とヘッダー表示部4511、選択メニュー表示部4512、および友達設定表示部4513の表示内容は同様のものであるが、友達新規登録部4514の表示部分は、ユーザの友達が新規登録されたことに伴い、友達登録完了表示部4515となり、その友達の名前、共通の友達が表示され、さらに「友達登録が完了しました」との案内表示が行われる。

40

【0522】

次に、図58を参照して、本実施形態に係るゲームシステム1における、上記のような友達新規登録の処理について説明する。図58は、キオスク端末2000、ホール管理サーバ10、およびユーザ管理サーバ30ごとの処理をそれぞれ時系列に示したフローチャートである。

【0523】

最初に、ユーザによってユーザカードのタッチとPincodeの入力でログインが行われ、その後、図56に示すような友達設定画面4510を表示するために、選択メニュー表示部4512の（「友達サービス」のサブメニュー）「友達設定」がタッチされると、キオスク端末2000は、ステップS381において、友達設定画面4510に、図5

50

6に示すような友達新規登録部4514を表示するよう制御する。

【0524】

ここで、キオスク端末2000は、ユーザの友達がキオスク端末2000のタッチユニット2004にユーザカードをタッチしたか否かを判定し（ステップS382）、このタッチが行われるまで、当該判定を繰り返す（ステップS382のNO）。

【0525】

ユーザの友達によってユーザカードのタッチが行われると（ステップS382のYES）、ここで、友達のユーザカードの識別IDを読み取り（ステップS383）、ログイン時に読み取りが行われているユーザ本人のユーザカードに係る識別IDと、ステップS383で読み取った友達のユーザカードに係る識別IDを、ホール管理サーバ10を経由してユーザ管理サーバ30に送信する（ステップS384）。 10

【0526】

2つの識別IDを受信したユーザ管理サーバ30は、友達のユーザカードに係る識別IDに基づいて、ユーザ情報テーブル321を参照し、その友達の名前を取得する（ステップS385）。このようにして取得した情報は、最終的にキオスク端末2000に表示されるものであり、ニックネーム、性別、生年月日等を表示しようとする場合は、それらの項目を取得することもできる。

【0527】

次に、ユーザ管理サーバ30は、ユーザ本人のユーザカードに係る識別IDと友達のユーザカードに係る識別IDを対応付けて、友達情報テーブル323に記憶する（ステップS386）。これによって、ユーザとこの友達が、友達の関係であるとしてゲームシステム1に認識される。 20

【0528】

さらに、ユーザ管理サーバ30は、友達情報テーブル323を参照してユーザ本人のユーザカードに係る識別IDに対応付けられている識別IDと、友達のユーザカードに係る識別IDに対応付けられている識別IDを抽出し、抽出された識別IDのなかで共通する識別IDの数を求める（ステップS387）。この処理によって、ユーザと友達のあいだの共通の友達の数が把握される。

【0529】

次に、ユーザ管理サーバ30は、ステップS385で取得した友達の名前、およびステップS387で把握した共通の友達の数を、ホール管理サーバ10経由でキオスク端末2000に送信する（ステップS388）。 30

【0530】

キオスク端末2000は、ユーザ管理サーバ30から友達の名前と共通の友達の数を受信すると（ステップS389）、これらの項目を含んだ友達登録完了表示部4515を友達設定画面4510に表示する。この表示は、例えば、図57に示すようなものであり、友達の名前と共通の友達の数に加えて、「友達登録が完了しました」との案内表示が表示される。このような表示によって、ユーザは、友達が正しく登録されたことを認識することができる。

【0531】

次に、図59、および図60を参照して、本実施形態に係るゲームシステム1において、寄付情報を友達に報知する処理について説明する。なお、ここでは、寄付を行ったユーザを単に「ユーザ」と称し、ユーザの友達であって、寄付情報の報知を受けるユーザを「他のユーザ」と称する。 40

【0532】

図59は、他のユーザが遊技を行うスロットマシン1010のPTS端末1700に表示されるメニュー画面の例を示している。図60は、PTS端末1700、他のユーザが遊技を行うスロットマシン1010のPTS端末1700、寄付管理サーバ40、ユーザ管理サーバ30、およびホール管理サーバ10ごとの処理をそれぞれ時系列に示したフローチャートである。 50

【0533】

図59に示したユーザメニュー画面4520は、他のユーザが遊技を行うスロットマシン1010のPTS端末(LCD1719)に表示されたものであり、他のユーザは、図56、および図57に示したような友達設定画面4510の操作により、ユーザの友達として新規登録されている。

【0534】

図59に示すユーザメニュー画面4520は、他のユーザのユーザカードが(スロットマシン1010でゲームを行うために)カードユニット1741に挿入され、その結果、ユーザ情報テーブル321から名前が取得され、ヘッダー表示部4521に他のユーザの名前が表示されている。また、ヘッダー表示部4521の下には、選択メニュー表示部4522が表示されているが、ここでは隠れて要部が見えなくなっている。本来表示される内容は、図41に示す選択メニュー表示部4092と同様の「USERS」と「INFORMATION」の表示である。

10

【0535】

図59に示すユーザメニュー画面4520では、さらに、寄付内容表示部4523がポップアップ表示されている。寄付内容表示部4523には、ユーザの寄付内容が表示されており、当該ポップアップ表示は、ユーザの寄付が行われたタイミングに近いタイミングで(又はその他の所定のタイミングで)行われる。

【0536】

寄付内容表示部4523に表示される寄付内容は、例えば、「◇◇◇◇様が寄付をされました!」といった、ユーザが寄付を行った旨の表示、寄付額、および寄付先等が含まれる。寄付内容表示部4523が表示される場合に、寄付内容表示部4523を点滅表示させたり、徐々に拡大して表示する等のエフェクト表示を行ったりして、他のユーザの注意を惹くようにすることもできる。さらに、寄付内容表示部4523が表示される場合に、PTS端末1700のフルカラーLED1731、1733といったLEDを発光させたり、スピーカ1707、1709で音声を出力することもできる。寄付内容表示部4523はまた、他のユーザの所定の操作によって、又は一定時間経過後に非表示となるよう構成されうる。

20

【0537】

次に、図60を参照して、このような、寄付情報を友達(他のユーザ)に報知する処理について説明する。

30

【0538】

図60のフローチャートは、図47に示す寄付管理サーバ40の処理(すなわち、ユーザに関して寄付の自動徴収を行い、寄付結果をPTS端末1700で表示するよう指示する処理)の後に続けて行うことができる。図60では、図47に示した寄付管理サーバ40におけるステップS315、ステップS316の処理、およびユーザのPTS端末1700におけるステップS318の処理を含んで表記する。

【0539】

寄付管理サーバ40におけるステップS316の処理の後、ステップS401において、ユーザの識別IDが、ユーザ管理サーバ30に送信される。

40

【0540】

ユーザ管理サーバ30は、寄付管理サーバ40からユーザの識別IDを受信すると、その識別IDに対応する他のユーザの識別ID(すなわち、ユーザの友達として登録されている他のユーザの識別ID)を、友達情報テーブル323を参照して取得し、これらの識別IDを寄付管理サーバ40に送信する(ステップS402)。

【0541】

寄付管理サーバ40は、ユーザ管理サーバ30から他のユーザの識別IDを受信すると、寄付設定情報テーブル421の寄付報知の項目を参照して、それぞれの他のユーザが、自身のスロットマシン1010への寄付情報の報知を許可しているか否かを判定し、対象を、当該寄付情報の報知を許可している他のユーザに絞り込み(ステップS403)、現

50

在遊技中の他のユーザを特定するようホール管理サーバ10に要求する（ステップS404）。このとき、寄付管理サーバ40によって絞り込まれた他のユーザの識別IDがユーザ管理サーバ30に送信される。

【0542】

ホール管理サーバ10は、寄付管理サーバ40から上記要求を受信すると、遊技履歴管理テーブル122を参照して、受信した識別IDで特定される他のユーザが遊技中か否かを判定し、遊技中の他のユーザがいれば、その識別IDに対応付けられたマシンIDを取得し、寄付管理サーバ40に送信する（ステップS405）。他のユーザが遊技中かどうかは、例えば、遊技履歴管理テーブル122において、受信した識別IDがセットされたレコードで、開始日時がセットされ、終了日時がセットされていないものを抽出することによって判定することができる。また、この例では、遊技履歴管理テーブル122を参照して遊技中の他のユーザを判定しているが、稼働中のスロットマシン1010のみを管理するテーブル等を用意してもよい。

10

【0543】

寄付管理サーバ40は、ホール管理サーバ10から遊技中の他のユーザに対応するマシンIDを受信すると（ステップS406）、ユーザの寄付内容を編集して、受信した他のユーザのマシンIDに対応する他のPTS端末1700に表示するための表示データを生成し、その表示データを当該他のPTS端末1700に表示するよう指示する（ステップS407）。

【0544】

寄付管理サーバ40からの指示に応じて送信された表示データは、ホール管理サーバ10を経由して、他のユーザが遊技するスロットマシン1010の他のPTS端末1700によって受信され、他のPTS端末1700は、寄付管理サーバ40の指示に基づいて、受信した表示データによって他のPTS端末1700のLCD1719に、ユーザの寄付内容を表示する（ステップS408）。

20

【0545】

上述した実施形態に係るゲームシステム1を、いくつかの具体的構成によって説明したが、これらの構成は例示に過ぎず、他の様々な構成により本発明の特徴的な発想を実現することができる。例えば、本実施形態のホール管理サーバ10、ユーザ管理サーバ30、および寄付管理サーバ40を統合又は分散し、異なる構成のコンピュータによって本発明を実現することもできる。また、各テーブルを他の様々な構成とし、他のサーバや他の様々なコンピュータで記憶するようにもできる。

30

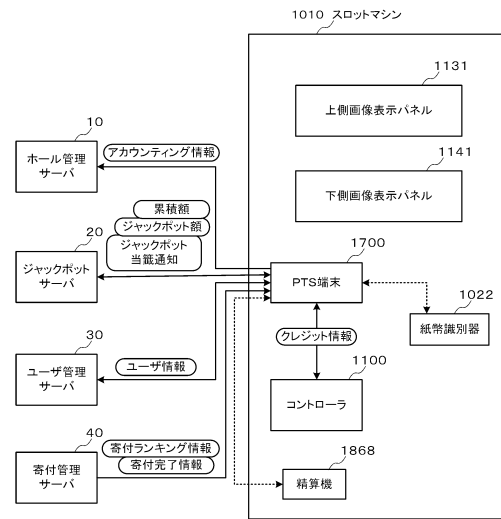
【符号の説明】

【0546】

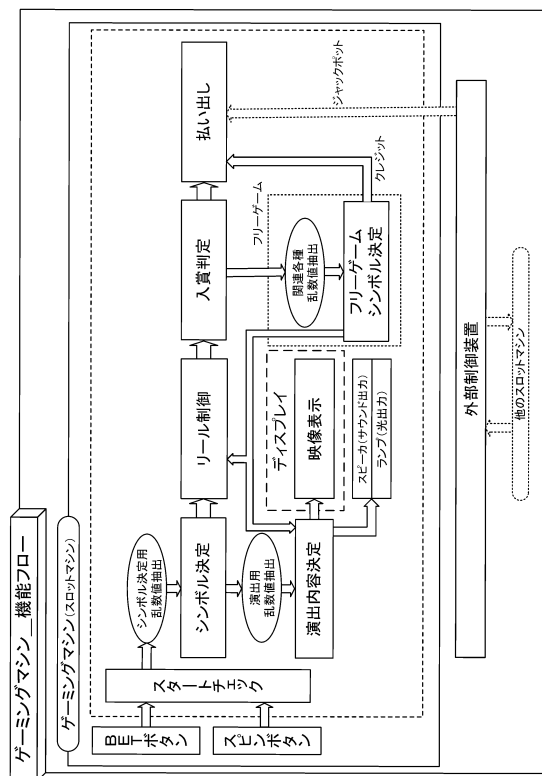
- 1 ゲームシステム
- 10 ホール管理サーバ
- 20 ジャックポットサーバ
- 30 ユーザ管理サーバ
- 40 寄付管理サーバ
- 1010 スロットマシン
- 1131 上側画像表示パネル
- 1135 シンボル表示窓
- 1141 下側画像表示パネル
- 1700 PTS端末
- 1700a PTSフロントユニット
- 1700b PTS本体
- 2000 キオスク端末
- 3000 サイネージ

40

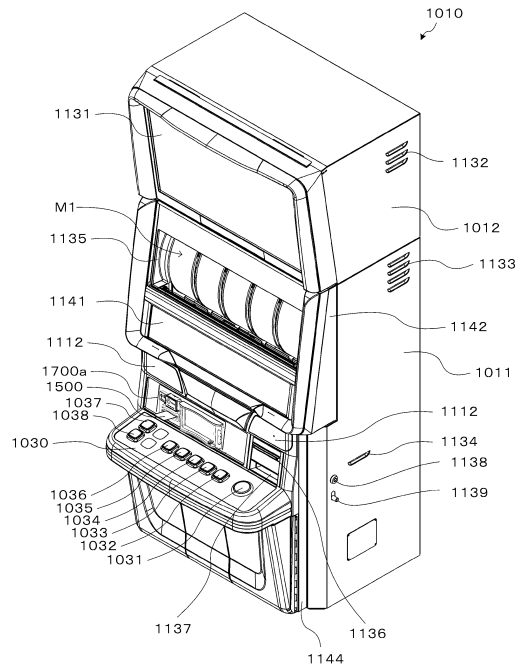
【図 2】



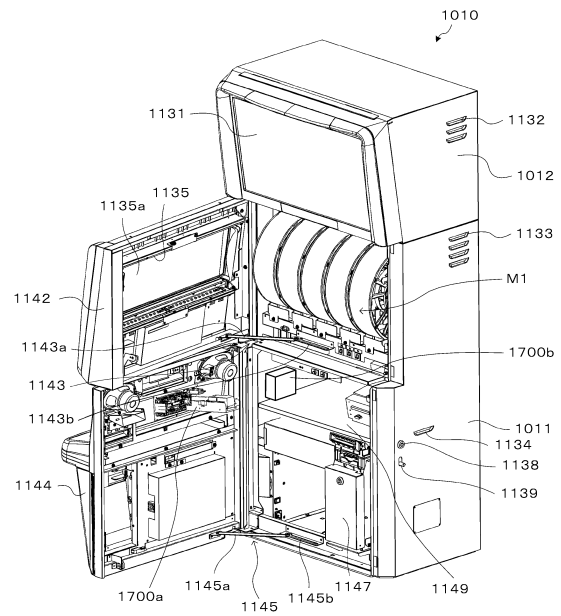
【図 4】



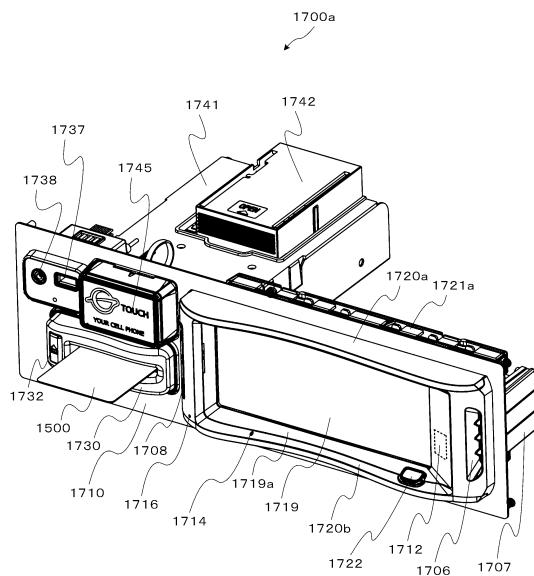
【図 5】



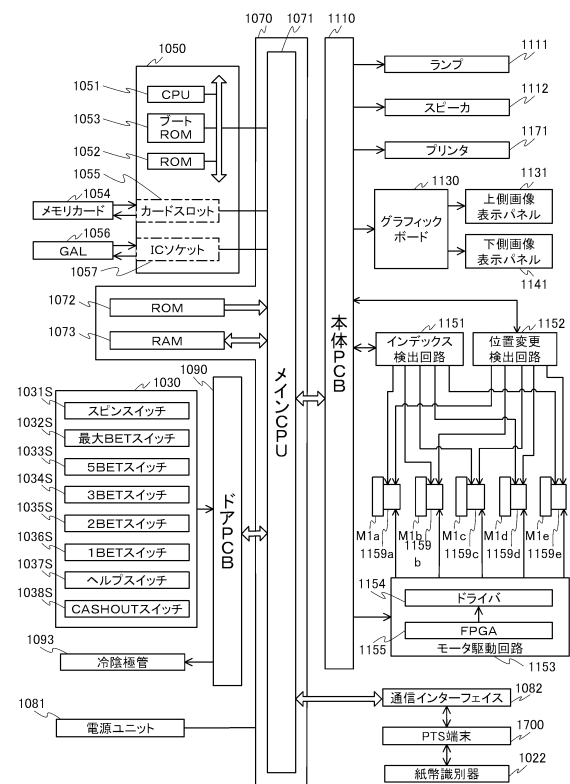
【図 6】



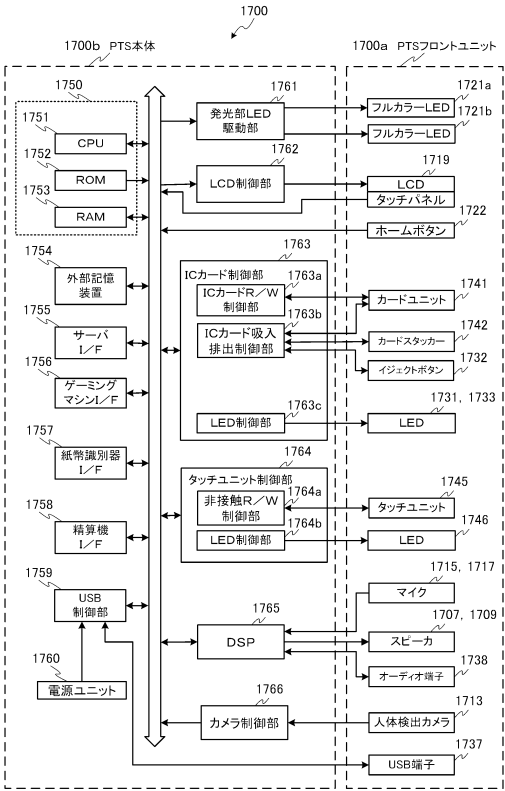
【図 7】



【図 8】



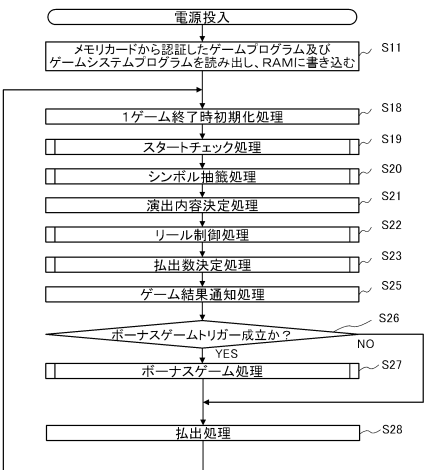
【図 9】



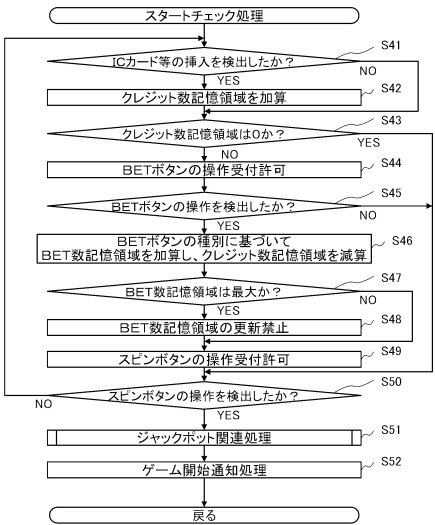
【図 10】

シンボル組合セテーブル				入装役	払出数
第1リール	第2リール	シンボルの組合せ	第3リール		
RED	RED	RED	RED	RED	15
APPLE	APPLE	APPLE	APPLE	APPLE	12
BLUE 7	BLUE 7	BLUE 7	BLUE 7	BLUE	10
BELL	BELL	BELL	BELL	BELL	8
CHERRY	CHERRY	CHERRY	CHERRY	CHERRY3	5
STRAWBERRY	STRAWBERRY	STRAWBERRY	STRAWBERRY	STRAWBERRY	5
PLUM	PLUM	PLUM	PLUM	PLUM	4
ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE3	3
CHERRY	CHERRY	CHERRY	(ANY)	CHERRY2	2
ORANGE	ORANGE	ORANGE	(ANY)	ORANGE2	2
CHERRY	(ANY)	(ANY)	(ANY)	CHERRY1	1
ORANGE	(ANY)	(ANY)	(ANY)	ORANGE1	1

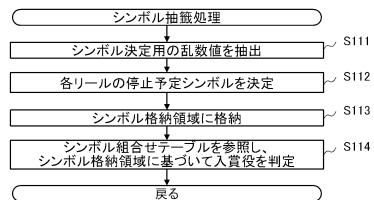
【図 11】



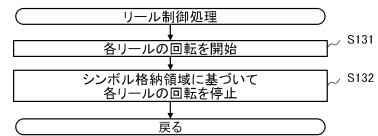
【図 12】



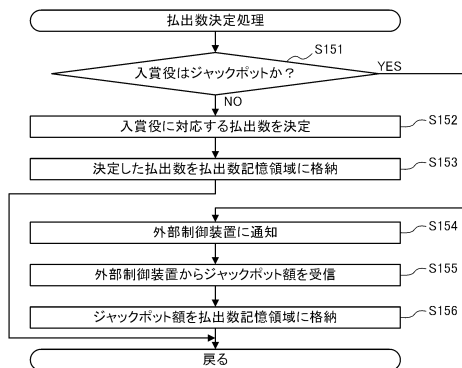
【図 1 3】



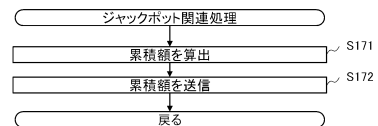
【図 1 4】



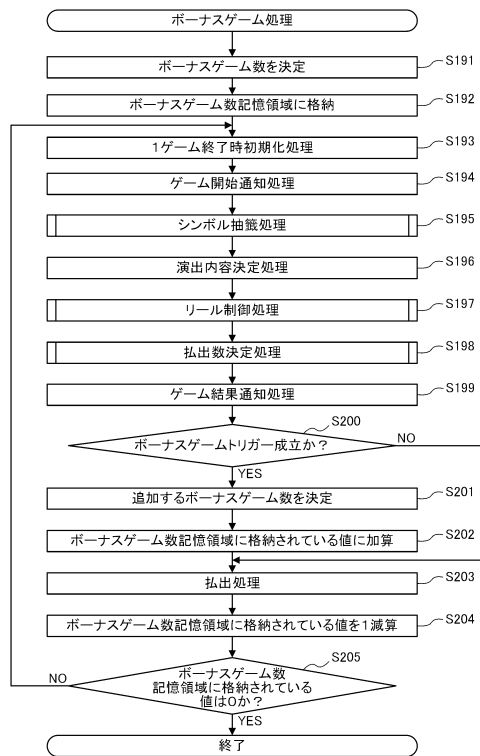
【図 1 5】



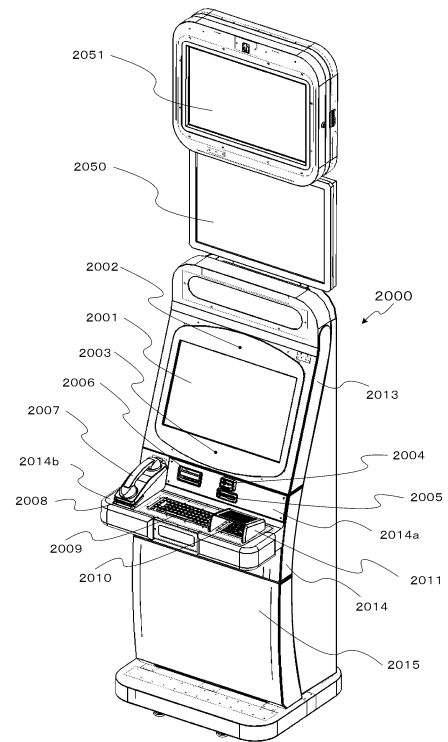
【図 1 6】



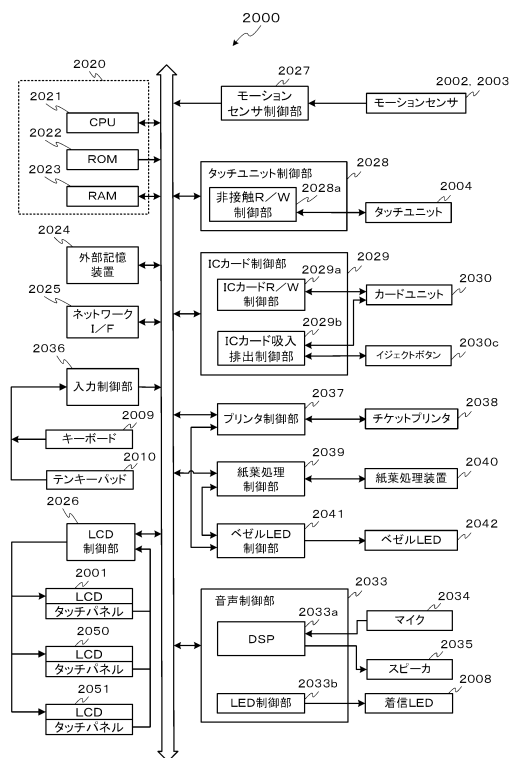
【図 17】



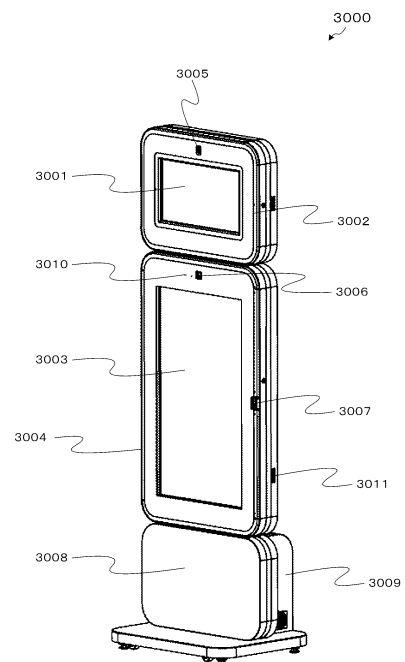
【図 18】



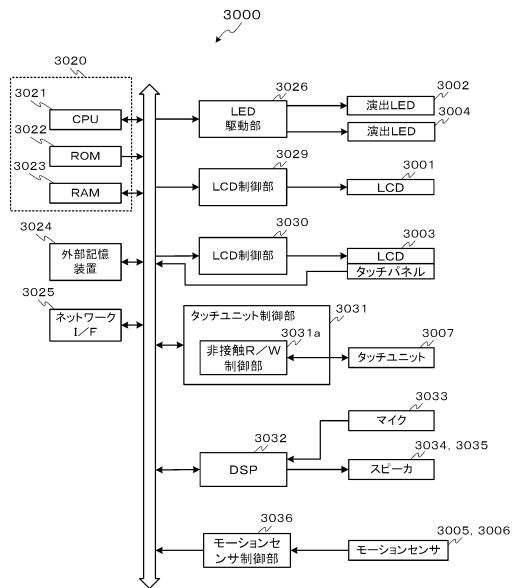
【図 19】



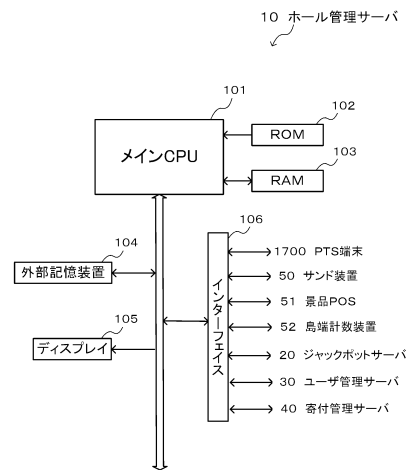
【図 20】



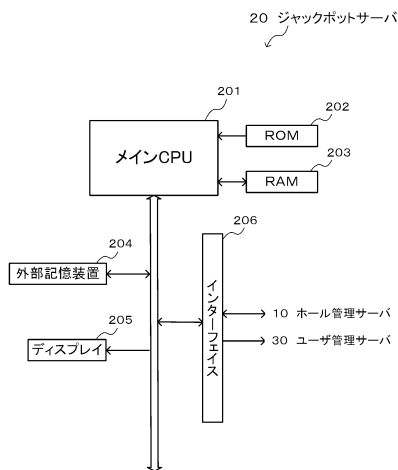
【図 2 1】



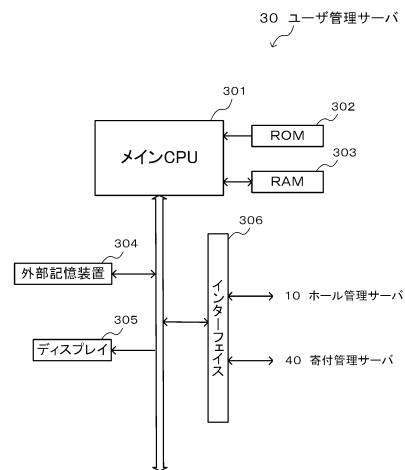
【図 2 2】



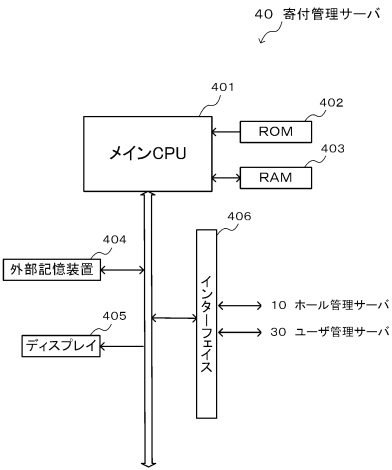
【図 2 3】



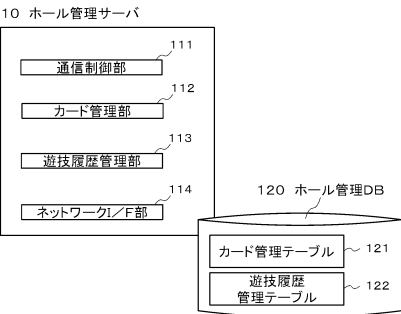
【図 2 4】



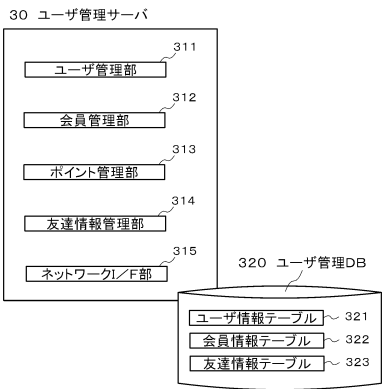
【図 2 5】



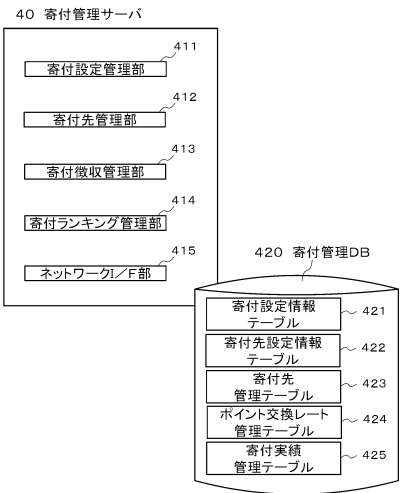
【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】



【図 29】

【図 30】

(A)

121 カード管理テーブル

識別ID	遊技施設 コード	カード 残高	ポイント	ポイント (本日分)	クーポン 管理番号	ランク
1	100	34	304	10	—	PLAYER
2	100	0	3056	0	—	PLAYER
3	100	9800	0	0	24133	GOLD
4	100	12235	20	10	11305	GOLD
5	100	30000	0	0	—	SILVER
6	101	0	0	0	—	PLATINUM
...	...	...	...	...	...	...

(A)

321 ユーザ情報テーブル

識別ID	名前	ニックネーム	性別	生年月日	Pincode
1	◇◇◇◇	◇◇	男性	1985/10/24	0098
2	—	△△	男性	1990/2/14	9786
3	○○○○	○○	女性	1980/5/5	1012
...	...	...	...	...	...

(B)

122 遊技履歴管理テーブル

識別 ID	マシン ID	開始日時		終了日時		遊技 時間(h)	Bet 計	Win loss	Bet/ Game
1	638	2016/2/1	11:10:36	2016/2/1	11:40:15	0.19	12000	-24225	203.39
1	638	2016/2/12	12:19:30	2016/2/12	15:10:11	1.67	331320	-31737	2806.01
1	638	2016/2/13	12:10:03	2016/2/13	13:10:06	0.69	74670	-17003	1555.21
1	640	2016/2/14	11:09:22	2016/2/14	19:22:32	6.56	885300	-14500	220.94
1	640	2016/2/18	10:10:15	2016/2/18	11:35:09	0.43	285270	-39050	973.63
3	578	2016/2/15	12:12:00	2016/2/15	12:52:32	0.16	21030	-15388	228.80
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

(B)

322 会員情報テーブル

識別ID	国籍	郵便番号	住所	電話番号	Eメールアドレス
1	JPN	100-0000	東京都...	03-xx...	aa@...jp
2	—	—	—	—	—
3	PHL	0928	..0928, manila	1234...	bb@...ph
...	...	...	...	...	...

【図 31】

【図 32】

(A)

421 寄付設定情報テーブル

識別ID	自動 寄付	ランキング 表示	端数 寄付	寄付額 指定	条件付き寄付				寄付 報知
					基準額	対象	額・割合	徴収時	
1	1	ニックネーム	1	—	—	—	—	—	1
2	0	—	—	—	—	—	—	—	1
3	1	非表示	1	—	1000	ポイント	100	Cアウト	0
4	1	名前	0	—	—	—	—	—	1
5	1	ニックネーム	1	—	—	—	—	—	1
6	1	ニックネーム	0	1	1000	配当	10%	配当発生	1
7	1	非表示	0	1023	—	—	—	—	0
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

(B)

422 寄付先設定情報テーブル

識別ID	寄付先指定 種別	寄付先	寄付先選択 条件管理番号
1	個別	—	—
2	—	—	—
3	事前	○○募金	—
4	なし	—	—
5	個別	—	—
6	事前	自動選択1	—
7	事前	自動選択2	233587
...	...	...	...

323 友達情報テーブル

識別ID	友達ID	ブロック
1	5	0
1	8	1
1	21	0
3	8	0
3	9	0
3	10	0
3	80	1
...	...	...

【図 3 3】

(A)

423 寄付先管理テーブル

カテゴリ	寄付先名称	優先順位
子ども・人権	〇〇募金	1
スポーツ	▽▽募金	2
教育	◇◇基金	5
子ども・人権	□□基金	4
子ども・人権	△△プロジェクト	3
スポーツ	〇〇プロジェクト	6
教育	〇〇基金	7
...	...	...

【図 3 4】

425 寄付実績管理テーブル

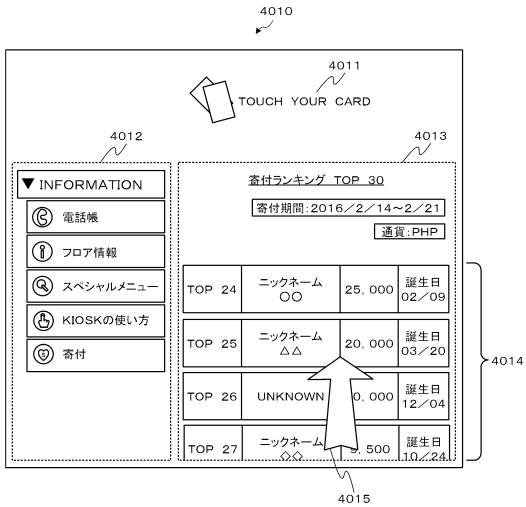
識別ID	寄付徴収日時	寄付先	寄付額	寄付種別	自動種別
1	2016/2/8 15:00:03	〇〇募金	29	端数	自動
1	2016/2/8 18:20:13	□□基金	5	端数	自動
1	2016/2/8 18:28:04	〇〇募金	3	端数	自動
3	2016/2/15 11:15:38	〇〇募金	10	端数	自動
3	2016/2/15 15:22:49	〇〇募金	12	配当	自動
6	2016/2/10 15:02:53	〇〇募金	52	配当	自動
6	2016/2/28 15:08:44	△△プロジェクト	30	指定額	自動
6	2016/2/28 16:21:09	〇〇募金	100	ポイント	自動
8	2016/2/10 15:02:53	〇〇募金	500	ポイント	手動
9	2016/2/28 15:08:44	△△プロジェクト	360	指定額	手動
...	...	...	...	...	...

(B)

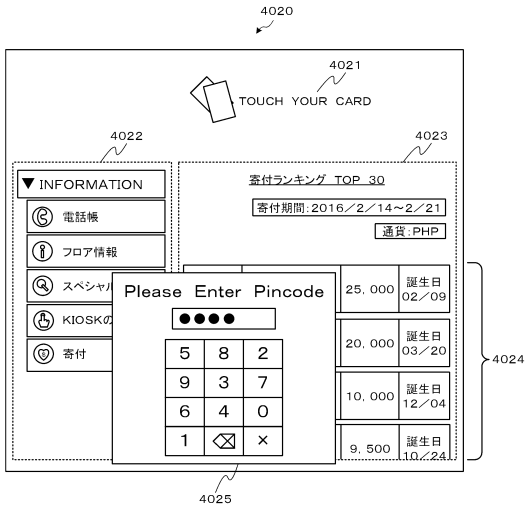
424 ポイント交換レート管理テーブル

対象	交換レート	交換単位
ポイント(通常時)	1. 0	100
ポイント(キャンペーン時)	1. 5	10

【図 3 5】



【図 3 6】



【図 37】

名前: ◇◇◇◇ (ランク: PLAYER)

有効ポイント: 304 PTS
本日のポイント: 10 PTS
カード残高: 3022.00 PHP
所有クーポン: 0

LOGOFF

4030 4031

4032

USERS

▼ INFORMATION

電話帳

フロア情報

スペシャルメニュー

KIOSKの使い方

寄付

4033

ユーザー情報[基本情報]

名前: ◇◇◇◇

ニックネーム: ◇◇◇◇

性別: ☒ 男性 ☐ 女性

誕生日(生年月日): 1985/10/24

Pincode: ●●●●

4035

ユーザー情報[会員登録情報]

国籍: ▼

郵便番号:

住所:

電話番号:

Eメールアドレス:

次へ 戻る

4036 4037

【図 38】

名前: ◇◇◇◇ (ランク: PLAYER)

有効ポイント: 304 PTS
本日のポイント: 10 PTS
カード残高: 3022.00 PHP
所有クーポン: 0

LOGOFF

4040 4041

4042

USERS

▼ INFORMATION

電話帳

フロア情報

スペシャルメニュー

KIOSKの使い方

寄付

4043

ユーザー情報[寄付自動徴収情報]

☒ 寄付の自動徴収を行いますか？

4044

ユーザー情報[寄付設定情報]

寄付ランキング表示: 名前 ▼
ニックネーム
非表示

☒ キャッシュアウト時に端数を寄付する
(端数は、30PHP未満の金額です)

☐ キャッシュアウト時に寄付額を指定して寄付する

寄付額の指定

☒ 個別入力

☐ 設定額(システム設定)から選択

☐ 設定額(ユーザー設定)から選択

次へ 戻る

4045 4046

【図 39】

名前: ◇◇◇◇ (ランク: PLAYER)

有効ポイント: 304 PTS
本日のポイント: 10 PTS
カード残高: 3022.00 PHP
所有クーポン: 0

LOGOFF

4050 4051

4052

USERS

▼ INFORMATION

電話帳

フロア情報

スペシャルメニュー

KIOSKの使い方

寄付

4053

ユーザー情報[寄付自動徴収情報]

☒ 寄付の自動徴収を行いますか？

4054

ユーザー情報[寄付設定情報]

過去100ゲームのWinLoss金額が1000を超えている場合に、

↓

☐ カード残高を 配当発生時に ▼ 寄付
キャッシュアウト時に

☒ ポイント 100 を ポイント発生時に ▼ 寄付
キャッシュアウト時に

☐ 配当の % を 配当発生時に ▼ 寄付
キャッシュアウト時に

☒ 友達からの寄付通知を受け取る

次へ 戻る

4055 4056

【図 40】

名前: ◇◇◇◇ (ランク: PLAYER)

有効ポイント: 304 PTS
本日のポイント: 10 PTS
カード残高: 3022.00 PHP
所有クーポン: 0

LOGOFF

4060 4061

4062

USERS

▼ INFORMATION

電話帳

フロア情報

スペシャルメニュー

KIOSKの使い方

寄付

4063

ユーザー情報[寄付先指定情報]

☐ 寄付を行うタイミングで個別に指定する

☒ 事前に指定する ☐ 指定しない(システム推奨)

4064

ユーザー情報[寄付先設定情報]

☒ 寄付先を設定する

カテゴリ: こども・人権 ▼ 寄付先: ○○募金 ▼
スポーツ △△プロジェクト
教育 □□基金

☐ 合計寄付金の少ない寄付先を自動的に選択する

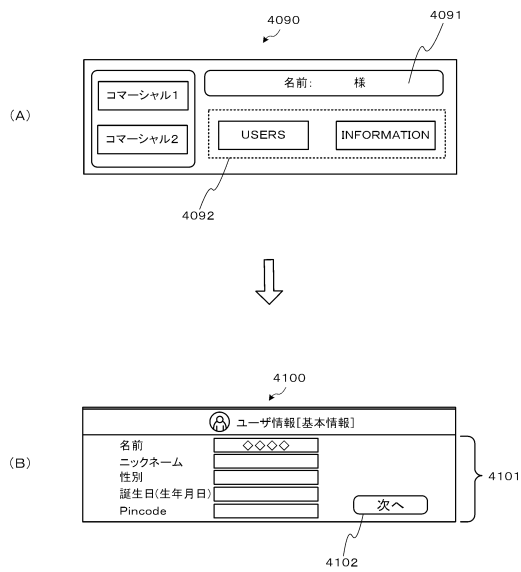
☐ 遊技履歴・寄付額に応じて寄付先を自動的に切り替える

詳細設定 >>

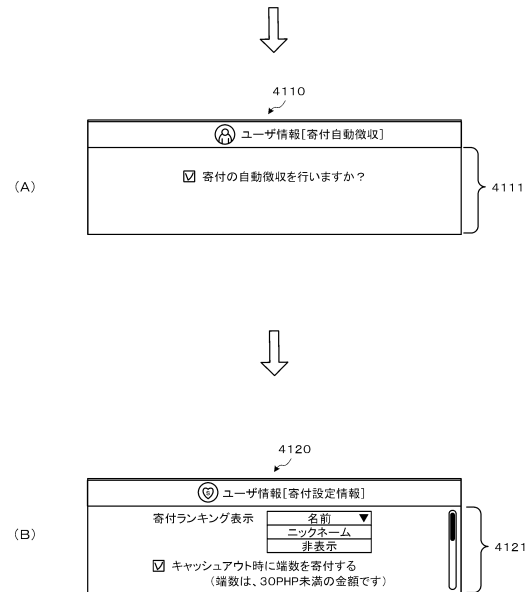
確定 戻る

4065 4066

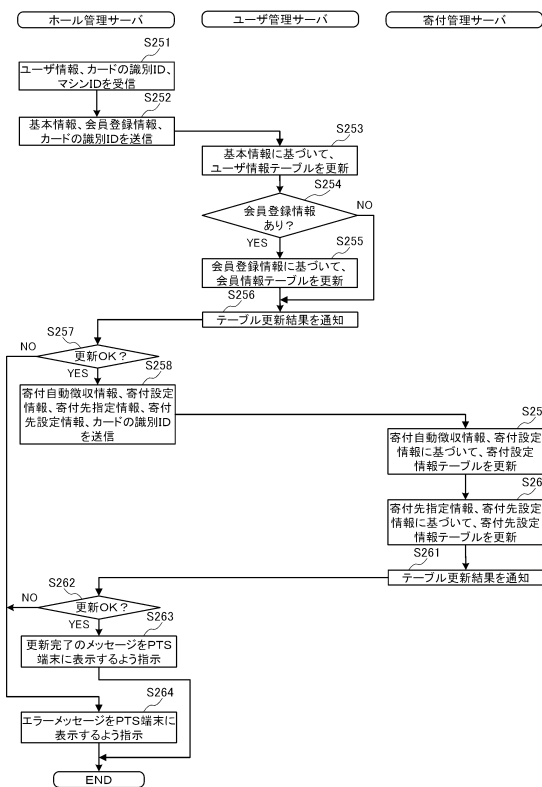
【図 4 1】



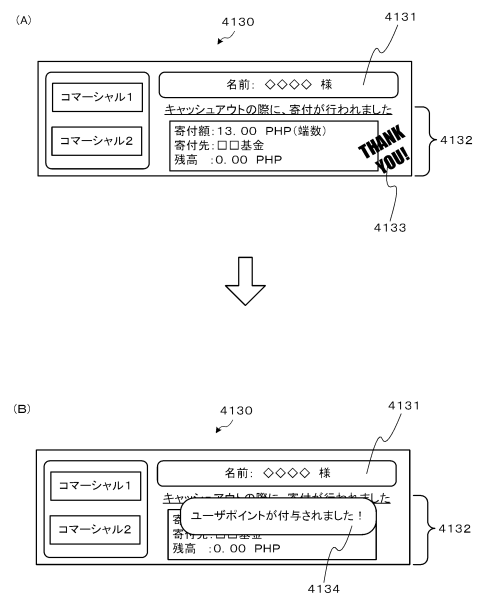
【図 4 2】



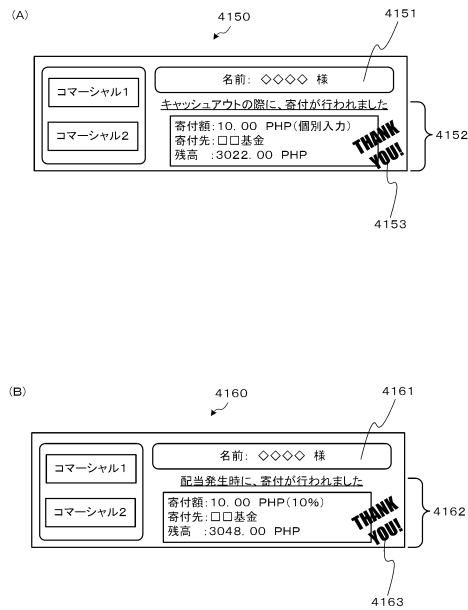
【図 4 3】



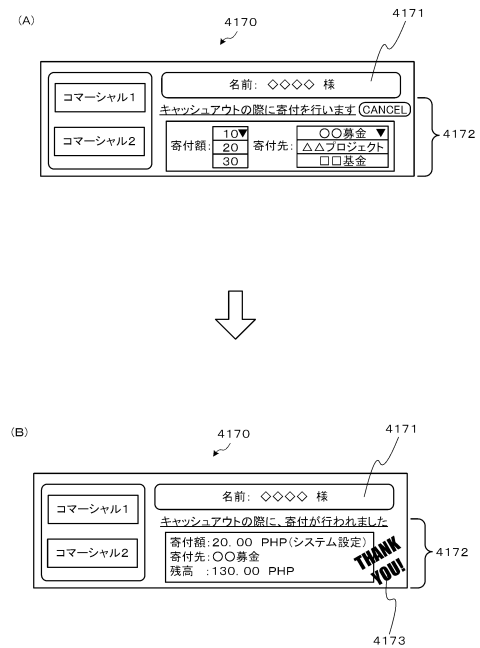
【図 4 4】



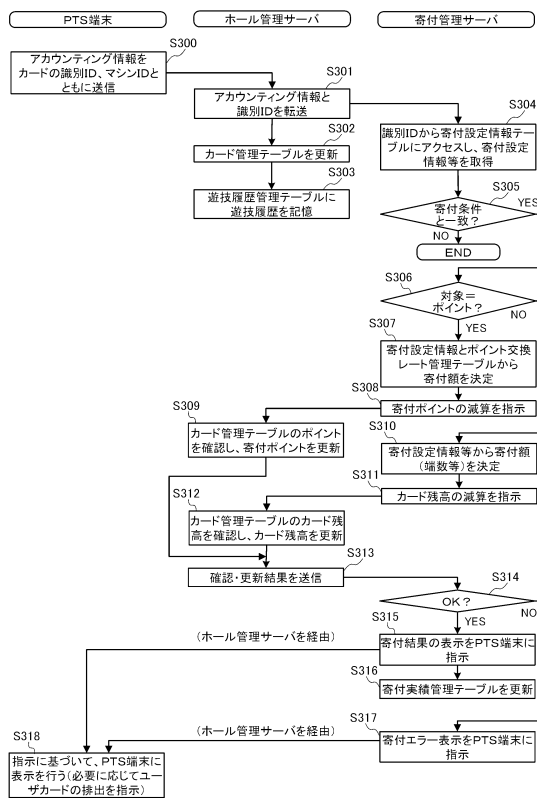
【図 4 5】



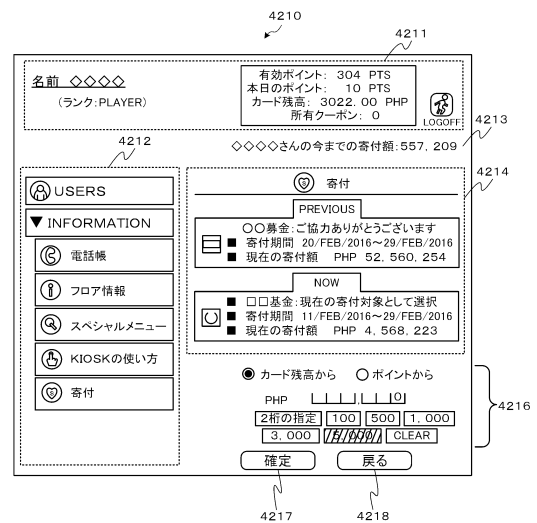
【図 4 6】



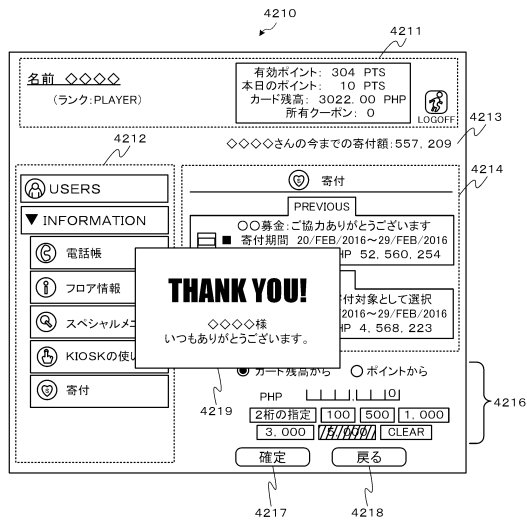
【図 4 7】



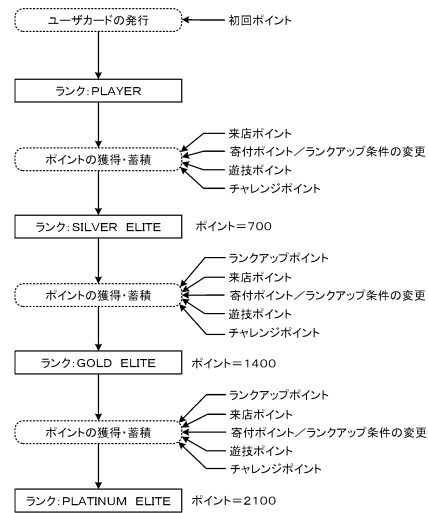
【図 4 8】



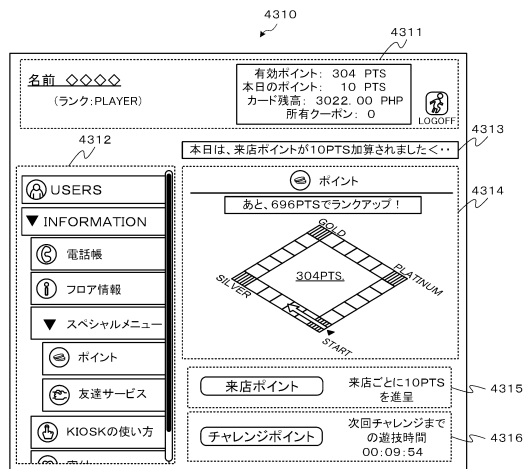
【図 49】



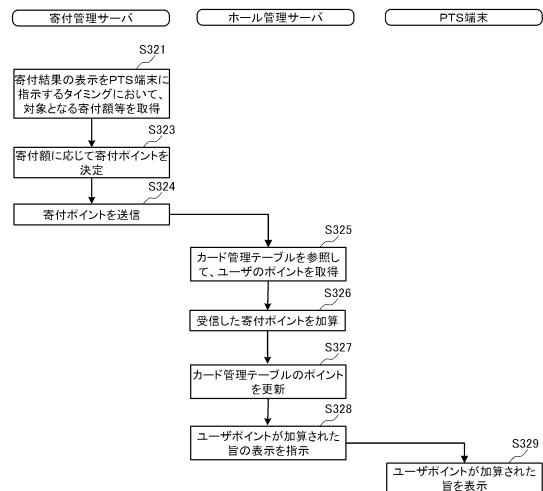
【図 50】



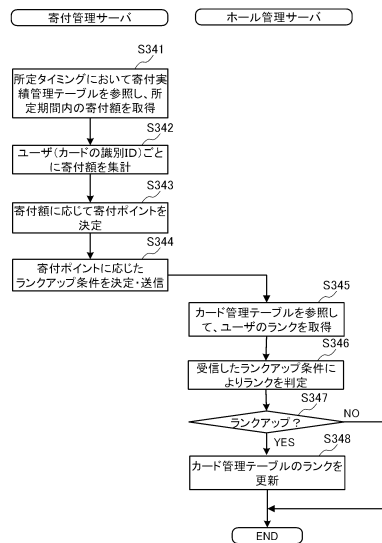
【図 51】



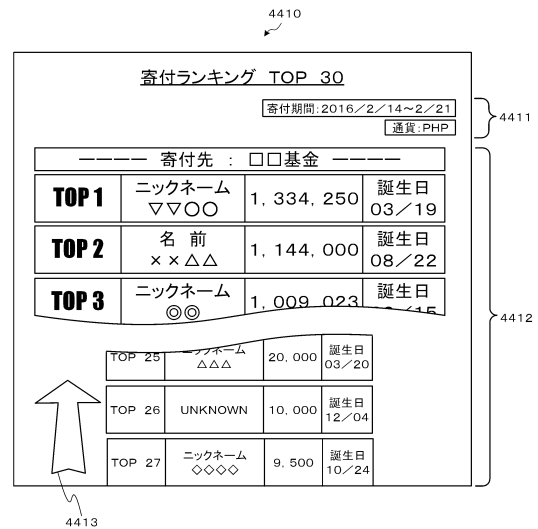
【図 52】



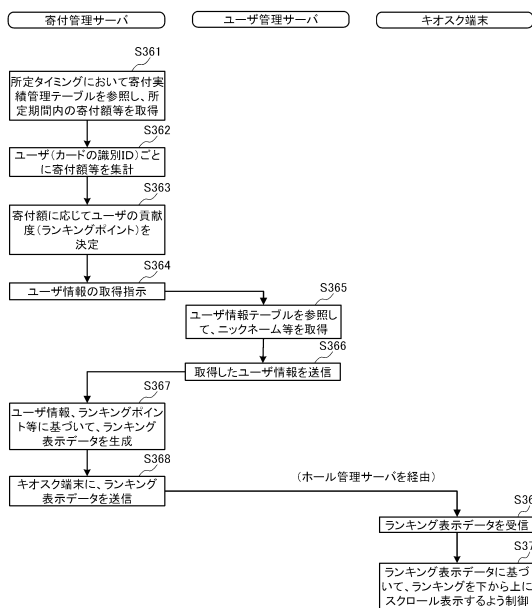
【図 5 3】



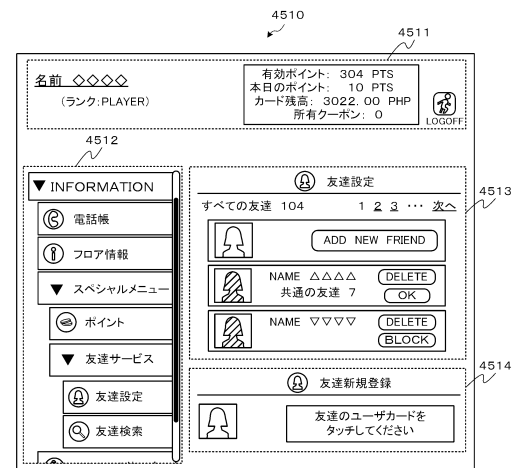
【図 5 4】



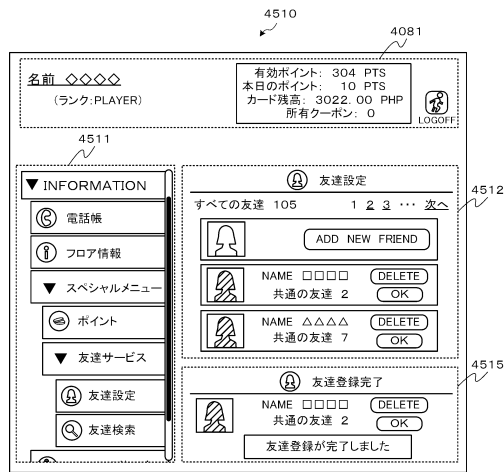
【図 5 5】



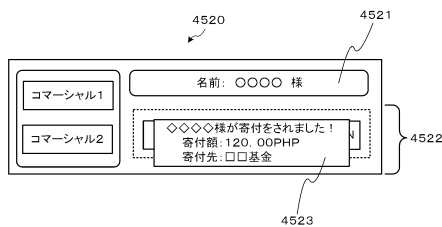
【図 5 6】



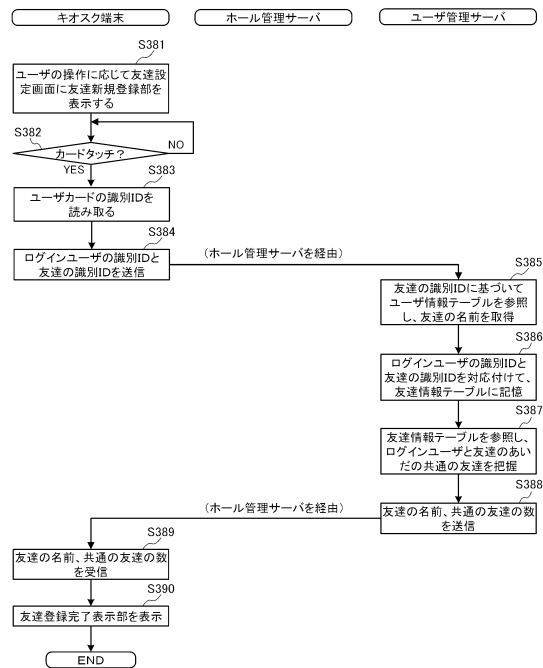
【図 5 7】



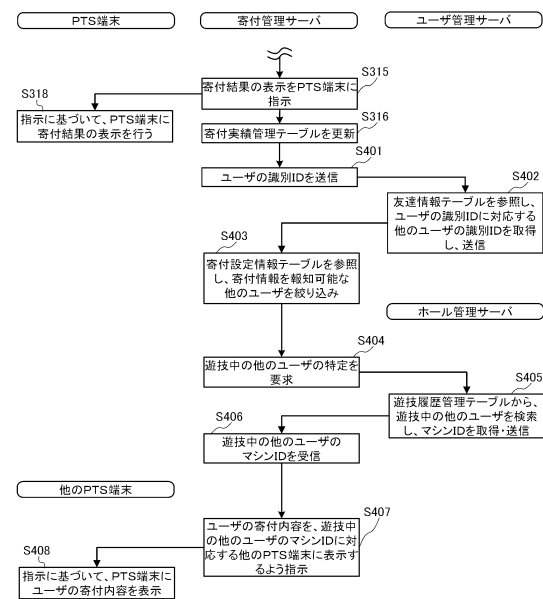
【図 5 9】



【図 5 8】



【图 6 0】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2015-008915 (JP, A)
特開2006-051204 (JP, A)
特開2015-091295 (JP, A)
米国特許出願公開第2009/0209327 (US, A1)
特開平09-305831 (JP, A)
特開2003-228654 (JP, A)
特開2012-161396 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F	5 / 0 4、9 / 0 0
G 0 7 F	1 7 / 3 4