

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-152546
(P2005-152546A)

(43) 公開日 平成17年6月16日(2005.6.16)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 512B

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2003-431047 (P2003-431047)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25
(22) 出願日	平成15年12月25日(2003.12.25)	(74) 代理人	100101889 弁理士 中村 俊郎
(31) 優先権主張番号	特願2003-367699 (P2003-367699)	(74) 代理人	100097559 弁理士 水野 浩司
(32) 優先日	平成15年10月28日(2003.10.28)	(72) 発明者	富士本 淳 東京都江東区有明3丁目1番地25
(33) 優先権主張国	日本国(JP)		

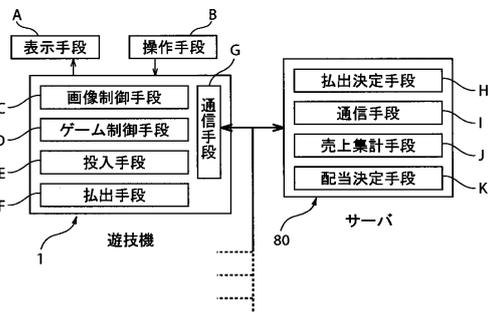
(54) 【発明の名称】 遊技システムおよび遊技管理方法

(57) 【要約】

【課題】 遊技施設間をネットワークで接続しない場合であっても、遊技機からの配当の払出量を短時間で十分に確保することができる遊技システムおよび遊技管理方法の提供を目的としている。

【解決手段】 本発明は、遊技機1と、遊技機1と通信可能に接続されたサーバ80とを備えて成る遊技システムSであって、サーバ80は、所定期間における遊技機1の売上情報に基づいて、その後の所定期間における遊技機1からの配当の払出量を決定する配当決定手段Kと、前記配当が払い出される遊技機1を決定する払出決定手段Hとを備え、払出決定手段Hによって決定された遊技機1は、配当決定手段Hによって決定された配当の払出量に関する情報をサーバ80から受け、その情報に基づいて配当を所定のタイミングで払い出すことを特徴とする。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技の結果に応じた配当を払出す少なくとも 1 つの遊技機と、前記遊技機と通信可能に接続されたサーバとを備えて成る遊技システムであって、

前記サーバは、

所定期間における前記遊技機の売上情報に基づいて、その後の所定期間における前記遊技機からの配当の払出量を決定する配当決定手段と、

前記配当が払い出される遊技機を決定する払出決定手段と、

を備え、

前記払出決定手段によって決定された遊技機は、前記配当決定手段によって決定された配当の払出量に関する情報を前記サーバから受け、その情報に基づいて配当を所定のタイミングで払い出すことを特徴とする遊技システム。

10

【請求項 2】

前記配当決定手段は、前記遊技機の売上情報に基づいて決定された払出量を所定の分配率で配分することにより配当を決定することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技システム。

【請求項 3】

前記サーバは、所定期間における前記各遊技機の売上を集計する売上集計手段を更に備え、この売上集計手段によって集計された売上の一部を前記配当に充当することを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技システム。

20

【請求項 4】

遊技の結果に応じた配当を払出す少なくとも 1 つの遊技機における遊技を管理する遊技管理方法であって、

所定期間における前記遊技機の売上情報に基づいて、その後の所定期間における前記遊技機からの配当の払出量を決定し、

前記配当が払い出される遊技機を決定するとともに、この決定された遊技機から、その対応する払出量の配当を所定のタイミングで払い出させることを特徴とする遊技管理方法。

【請求項 5】

前記配当は、前記遊技機の売上情報に基づいて決定された払出量を所定の分配率で配分することにより決定されることを特徴とする請求項 4 に記載の遊技管理方法。

30

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技媒体（遊技価値）を用いて遊技を行なう遊技機から成る遊技システム及びその管理方法に係わり、特に、遊技機の売上に基いて配当の払出量を管理できる遊技システム及び遊技管理方法に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来から、パチンコ機、スロットマシン、宝くじマシン等といった遊技機が設置された施設においては、パチンコ球やメダル、現金といった各種の遊技媒体を遊技機に投入することにより、遊技を行なうことができる。そして、各遊技機は、遊技の進行によって発生する入賞状態（遊技の結果）によって配当を払い出すようになっている。

40

【0003】

また、従来、複数のスロットマシンを配置したカジノでは、各スロットマシンで消費されたクレジットの一部を保留しておき、その保留額がある金額に達した場合に、いずれかのスロットマシンに対して、通常の当たりでは払い出されないような多額の払出しを行なう所謂「ジャックポット」と呼ばれるものがある（例えば、特許文献 1 参照）。このようなスロットマシンでは、通常の場合、それぞれ設定された確率で当たりが発生するようになっており、遊技者は当該当たりが発生することを期待してゲームを進める。そして、ス

50

ロットマシンに設定された当該確率を基にした通常の当たりの抽選とは別の抽選により、あるタイミングでいずれかのロットマシンにジャックポット当たりが発生することになる。また、「ジャックポット」時における払出額を多額にするため、一般に、複数のカジノ間がネットワークで結ばれる。

【特許文献1】特開2003-117053号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、ネットワークのバックボーンが整備されていないような地域では、カジノ間をネットワークで結ぶことが困難である。また、ネットワークのバックボーンが整備されているか否かにかかわらず、ネットワークに接続しない場合には、保留額がある金額に達するまでに相当の時間を要し、また、払出額の規模も一般に小さくなる。

10

【0005】

本発明は、前記事情に着目してなされたものであり、その目的とするところは、遊技施設間をネットワークで接続しない場合であっても、遊技機からの配当の払出量を短時間で十分に確保することができる遊技システムおよび遊技管理方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明は、遊技の結果に応じた配当を払出す少なくとも1つの遊技機と、前記遊技機と通信可能に接続されたサーバとを備えて成る遊技システムであって、前記サーバは、所定期間における前記遊技機の売上情報に基づいて、その後の所定期間における前記遊技機からの配当の払出量を決定する配当決定手段と、前記配当が払い出される遊技機を決定する払出決定手段とを備え、前記払出決定手段によって決定された遊技機は、前記配当決定手段によって決定された配当の払出量に関する情報を前記サーバから受け、その情報に基づいて配当を所定のタイミングで払い出すことを特徴とする。

20

【0007】

このような構成によれば、所定期間における遊技機の売上情報に基づいて、その後の所定期間における遊技機からの配当の払出量が決定されるため、「ジャックポット」のように保留額がある金額に達するまで待つことなく、また、複数の遊技機が設置された遊技施設間をネットワークで接続しなくても（したがって、例えば1つの遊技施設内であっても、あるいは、遊技機単体においても）、遊技機からの配当の払出量を短時間で十分に確保することができる。

30

【0008】

また、上記構成では、前記配当決定手段によって配当の払出量を決定するとともに、配当が払い出される遊技機を決定し、決定された遊技機のみがその対応する払出量の配当を所定のタイミングで払い出す懸賞方式を採用している。そのため、配当を特定の遊技機に集中させることができ、「ジャックポット」のような一攫千金的な興奮度の高い遊技性を与えることができる。この場合、前記配当決定手段は、前記遊技機の売上情報に基づいて決定された払出量を所定の分配率で配分することにより配当を決定しても良い。これにより、配当を幾つかの遊技機に分散させて、配当を得る機会を増やすこともできる。

40

【0009】

なお、上記構成において、「所定期間における遊技機の売上情報」は、遊技機から直接にサーバに対して送信されても良く、あるいは、遊技機以外の何らかの手段により遊技機の売上が集計された後、その情報がサーバに入力されても良い。また、「所定期間における遊技機の売上情報」が遊技機から直接にサーバに対して送信される場合、前記サーバは、所定期間における前記各遊技機の売上を集計する売上集計手段を備えていることが望ましい。

【0010】

また、前記課題を解決するために、本発明は、更に、遊技の結果に応じた配当を払出す少なくとも1つの遊技機における遊技を管理する遊技管理方法であって、所定期間にお

50

る前記遊技機の売上情報に基づいて、その後の所定期間における前記遊技機からの配当の払出量を決定し、前記配当が払い出される遊技機を決定するとともに、この決定された遊技機から、その対応する払出量の配当を所定のタイミングで払い出させることを特徴とする。

【0011】

このような構成においても、所定期間における遊技機の売上情報に基づいて、その後の所定期間における遊技機からの配当の払出量が決定されるため、「ジャックポット」のように保留額がある金額に達するまで待つことなく、また、複数の遊技機が設置された遊技施設間をネットワークで接続しなくても、遊技機からの配当の払出量を短時間で十分に確保することができるとともに、配当を特定の遊技機に集中させることができ、「ジャックポット」のような一攫千金的な興奮度の高い遊技性を与えることができる。

10

【発明の効果】

【0012】

本発明の遊技機システムおよび遊技管理方法によれば、遊技施設間をネットワークで接続しない場合であっても、遊技機からの配当の払出量を短時間で十分に確保することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0013】

以下、図面を参照しながら、本発明の一実施形態について具体的に説明する。

【0014】

図1には、本発明の一実施形態に係る遊技システムの全体構成が概略的に示されている。図示のように、この遊技システムSは、複数の遊技機1と、これらの遊技機1と所定の通信手段(図では、ネットワーク)を介して接続されたサーバ80とを備えて成る。このような遊技システムSは、バーやカジノ等の様々な遊技が行なえる1つの遊技施設内で採用されても良く、あるいは、複数の遊技施設間で採用されても良い。また、通信手段は、有線、無線、専用回路、交換回線等を問わず、遊技機1とサーバ80との間で情報を送受信できるものであれば何でも良い。

20

【0015】

また、遊技機1は、スロットマシンやポーカーのように、結果がリアルタイムで分かるもの(シングルゲーム機)、あるいは、競馬ゲーム、ビンゴゲーム、宝くじ等のように、結果が出るまで所定の時間を要するもの(マスゲーム機)のいずれであっても良い。また、遊技機1は、パチンコ機やスロットマシンのようにパチンコ球またはメダル等の遊技媒体を使用してゲームを行ない、ゲーム結果に応じた数の遊技媒体(配当)を遊技者に提供するものに加えて、パーソナルコンピュータ構成の端末機を用いてネットゲームを行なう場合には、パーソナルコンピュータ構成の端末機をも含むものである。また、使用される遊技媒体としては、パチンコ球やメダルに限らず、実際の現金(硬貨、紙幣)、電子マネー、クレジットカードやプリペイドカードによる支払いを用いることも含まれる。

30

【0016】

一方、サーバ80は、複数の遊技機1を管理するものであり、複数の遊技機1を有する遊技場(ホール)に設置されているホールサーバや、通信回線または専用回線からなるネットワークを介して各遊技場の遊技機1を一括管理するサーバ等を含む広い概念である。なお、各遊技機1にはそれぞれ固有の識別番号が付されており、サーバ80は、当該識別番号により各遊技機1から送られてくるデータの出所を判別している。また、サーバ80から遊技機1にデータを送信する場合にも、前記識別番号を用いて送信先を指定している。

40

【0017】

図2には、遊技機1の一例としてスロットマシンが示されている。図示のように、遊技機としてのスロットマシン1Aの本体中央部の筐体内部には、第1リール2、第2リール3及び第3リール4の3個のリールが回転自在に設けられている。各リール2~4の外周部には複数種類の図柄(以下、シンボルという。)から成るシンボル列が描かれており、

50

遊技者が遊技媒体としての遊技メダルを投入して遊技が行なわれる通常遊技状態において、筐体の側面に設けられたハンドル9が操作されることによりこれらのシンボルの可変表示が行なわれる。各リール2～4の前面にはリール表示窓部5が配置されており、このリール表示窓部5に形成された表示窓6, 7, 8を通して、各リール2～4の外周部に描かれたシンボルがそれぞれ3個ずつ表示される。リール表示窓部5にはシンボルの組合せを規定する入賞ラインLが形成されており、各表示窓6～8において入賞ラインL上に停止表示されるシンボルの組合せから役が決定される。また、このリール表示窓部5は、透明な液晶パネル5dから構成されており、遊技中に種々の遊技情報や遊技演出画像を表示する。

【0018】

10

リール表示窓部5の下方に位置するコントロールパネル10には、遊技者がメダルを投入するためのメダル投入口11、紙幣を挿入するためのビル挿入口12が設けられている。また、このコントロールパネル10には、ハンドル9の操作とは別に押しボタン操作でリール2～4の回転を始動するためのスピンスイッチ13が設けられており、さらに、チェンジスイッチ14、キャッシュアウトスイッチ15、ベット1スイッチ16、マックスベットスイッチ17、及び停止ボタン18が設けられている。

【0019】

チェンジスイッチ14は、遊技者が獲得したメダルを払出口19を通してメダルトレイ20に払い出すか、またはクレジットとして機械内部に貯留するかを切り換える。機械内部にクレジットされているメダル数は、7セグメントLED(発光ダイオード)で構成された貯留枚数表示部21に表示される。キャッシュアウトスイッチ15は、押しボタン操作されることにより、クレジットされているメダルをメダルトレイ20に払い出す。ベット1スイッチ16は、1回の押しボタン操作により、クレジットされているメダルのうちの1枚だけをゲームに賭け、マックスベットスイッチ17は、1回の押しボタン操作により、1回のゲームに賭けることの出来る最大の枚数のメダルをゲームに賭ける。停止ボタン18は、フリーゲームにおいて液晶パネル5dに可変表示されるシンボル列の停止指示を遊技者から受け付ける停止指示受付手段を構成している。また、払出枚数表示部22には、入賞ラインL上に所定の役が揃って払出口19から払い出されるメダル数が表示される。

20

【0020】

また、リール表示窓部5の上方のトップガラス23には、入賞に対してどれだけのメダルが払い出されるかを示す配当表示表が示されており、リール表示窓部5の下方のボトムガラス24には、そのゲーム機のキャラクタ等が描かれている。

30

【0021】

次に、スロットマシン1Aの遊技の進行を制御する制御手段について説明する。

図3は、スロットマシン1Aにおける遊技処理動作を制御する制御回路40の回路構成を示すブロック図である。図示のように、制御回路40はマイクロコンピュータ41(以下、マイコンという)を主な構成要素としており、マイコン41は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なうメインCPU(中央演算処理装置)42と、記憶手段であるROM(リード・オンリ・メモリ)43およびRAM(ランダム・アクセス・メモリ)44とから構成されている。ROM43には遊技機全体の制御処理手順がシーケンスプログラムとして記憶されており、RAM44はこのプログラムが実行される際の一時記憶作業領域等として使用される。

40

【0022】

メインCPU42には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路45および分周器46と、一定範囲の乱数を発生する乱数発生器47及び発生した乱数の1つを特定するサンプリング回路48とが接続されている。さらに、後述する周辺装置(アクチュエータ)との間で信号を授受するI/Oポート49が接続されている。また、ROM43は、シーケンスプログラム以外にも役テーブル及び変動態様テーブルなどを格納するように記憶部が区分されている。

【0023】

50

ここで、マイコン 4 1、乱数発生器 4 7 およびサンプリング回路 4 8 は、抽選によって役を決定する抽選手段を構成しており、表示窓 6 ~ 8 または液晶パネル 5 d に停止表示させるシンボルを抽選により選択し、選択したシンボルの組合せから役を決定する。

【0024】

マイコン 4 1 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、各リール 2 ~ 4 を回転駆動するステッピングモータ 5 0、各種ランプ 5 1、貯留枚数表示部 2 1 や払出枚数表示部 2 2 などの LED 表示部 5 2、メダルを収納するホッパ 5 3、液晶パネル 5 d、スピーカ 5 5 がある。これらはそれぞれモータ駆動回路 5 6、ランプ駆動回路 5 7、LED 駆動回路 5 8、ホッパ駆動回路 5 9、画像制御回路 6 0、音制御回路 6 1 によって駆動制御される。これらの駆動回路 5 6 ~ 5 9 および制御回路 6 0、6 1 は、I/O ポート 4 9 を介してメイン CPU 4 2 の出力部に接続されている。マイコン 4 1 および画像制御回路 6 0 は、フリーゲーム中の液晶パネル 5 d の表示において、停止ボタン 1 8 で停止指示操作を受け付けたタイミングに入賞ライン L 上にあるシンボルの位置から、前述の抽選手段により決定された役に応じたシンボルの位置までの間隔に応じて、前述の抽選手段により選択されたシンボルが入賞ライン L 上に揃うまでの変動態様を規定する停止制御手段を構成している。ここで、最終的に入賞ライン L 上には、遊技者がどのようなタイミングで停止ボタン 1 8 を操作してもこの操作タイミングとは無関係に、常に抽選手段により決定されたシンボルの組合せが揃う。また、本実施形態において、CPU 4 2 の出力部には、サーバ 8 0 へ信号を送信するための通信手段を構成する信号出力部 3 9 も I/O ポート 4 9 を介して接続されている。

10

20

【0025】

また、マイコン 4 1 が制御信号を生成するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、サーバ 8 0 からコマンド信号を受ける通信手段を構成する信号入力 3 8、ハンドル 9 の操作を検出するスタートスイッチ 9 S、スピンスイッチ 1 3、ベット 1 スイッチ 1 6、マックスベットスイッチ 1 7、停止ボタン 1 8 の操作を検出する停止スイッチ 1 8 S、およびメダル投入口 1 1 に投入されたメダルを検出するメダルセンサ 1 1 S がある。さらに、各リール 2 ~ 4 の回転位置を検出するリール位置検出回路 6 2 がある。

【0026】

さらに、上記の入力信号発生手段としては、ホッパ 5 3 から払い出されるメダル数を計数するメダル検出部 5 3 S および払出完了信号発生回路 6 3 とがある。この払出完了信号発生回路 6 3 は、メダル検出部 5 3 S から入力した実際に払い出しのあったメダル計数値が、払出枚数表示部 2 2 で表示される配当枚数データに達した時に、メダル払い出しの完了を検知する信号を発生する。これら入力信号発生手段を構成する各回路も I/O ポート 4 9 を介してメイン CPU 4 2 に接続されている。

30

【0027】

図 4 には、遊技機 1 およびサーバ 8 0 が有する基本的な機能が概念的に示されている。図示のように、各遊技機 1 は、遊技に必要な表示を行なうための表示手段 A と、遊技に必要な操作を行なうための操作手段 B と、表示手段 A に表示される所定の画像の出力を制御する画像制御手段 C と、遊技の進行を全体的に制御するゲーム制御手段 D と、遊技媒体を機体内に投入するための投入手段 E と、ゲーム結果に応じた配当（ゲーム結果に応じた数の遊技媒体）を遊技者に払い出す払出手段 F と、サーバ 8 0 との間で信号をやりとりするための通信手段 G とを備えている。この場合、図 2 および図 3 に示されるスロットマシン 1 A を例にとると、前記表示手段 A は、リール表示窓部 5 や液晶パネル 5 d 等に相当し、操作手段 B は、ハンドル 9、スピンスイッチ 1 3、ベット 1 スイッチ 1 6、マックスベットスイッチ 1 7、停止ボタン 1 8 等に相当し、画像制御手段 C は画像制御回路 6 0 に相当し、ゲーム制御手段 D は制御回路 4 0 に相当し、投入手段 E はメダル投入口 1 1 及びこれに関連するセンサ 1 1 S 等に相当し、払出手段 F は、ホッパ 5 3、チェンジスイッチ 1 4、キャッシュアウトスイッチ 1 5 に相当し、通信手段 G は、信号入力部 3 8 および信号出力部 3 9 に相当する。なお、払出手段 F によって遊技者に対して払い出されるものとして

40

50

は、遊技メダル等の遊技媒体の他、遊技を実行するために必要な（投入手段 E に投入される）前記遊技媒体とは異なる媒体であって所定の遊技価値を証明する他の任意の媒体（例えば、後述する当選券等）を挙げることができる。すなわち、払出手段 F によって遊技者に対して払い出されるものは、遊技価値を示すものであれば何でも良い。

【0028】

一方、サーバ 80 は、所定期間の各遊技機 1 の売上を集計する売上集計手段 J と、売上集計手段 J で集計された売上に基づいて所定期間における配当（遊技媒体）の払出量を決定するとともに、その払出量を所定の分配率で配分する配当決定手段 K と、所定の分配率で配分された配当（遊技媒体の各払出量）が払い出される遊技機 1 を抽選により決定する払出決定手段 H と、各遊技機 1 との間で信号をやりとりするための通信手段 I とを備えている。なお、サーバ 80 は、演算処理装置（CPU）、主メモリ（RAM）、読み出し専用メモリ（ROM）、入出力装置（I/O）、ハードディスク装置等の外部記憶装置を有しており、所定のプログラムを情報処理装置で実行することにより、サーバ 80 を構成する前記各種の手段 H, I, J, K を実現している。

10

【0029】

このような機能を有する遊技機 1 およびサーバ 80 の動作形態の一例が図 5 のシーケンス図および図 6 のフローチャートにそれぞれ示されている。この例では、懸賞方式が採用され、前日の各遊技機 1 での売上に応じて当日の懸賞金（配当の払出量）が決定された後、当日に指定された遊技機 1 から懸賞金が払い出される。図 2 および図 3 に示されるスロットマシン 1 A を例にとると、前記懸賞金は、スロットマシン 1 のホッパ 53 により払い出される遊技メダルの払出枚数に相当する。

20

【0030】

まず、例えば遊技場の閉店を契機に（S10）、閉店当日（本日）の各遊技機 1 の売上がサーバ 80 の売上集計手段 J によって集計される（S12）。この場合、集計に必要な各遊技機 1 の売上は、例えば、各遊技機 1（図 5 では、遊技機 A, 遊技機 B...）から通信手段 G, I を介して、サーバ 80 に送られてくる。図 2 および図 3 に示されるスロットマシン 1 A を例にとると、ベットスイッチ 16, 17 を通じて得ることができる当日のベット数に関する情報が信号出力部 39 からサーバ 80 に送られることにより、当日の各スロットマシン 1 A の売上がサーバ 80 により計算して集計することができる。この場合、ベット数の情報は、ベットスイッチ 16, 17 が押される度（ゲームが行なわれる毎）に、サーバ 80 にリアルタイムで送られても良いが、前日の売上から次の日の懸賞金を決定する本例にあっては、1 日の終わり（本日の閉店時）にまとめてベット数情報を各スロットマシン 1 A からサーバへ送信することが、通信量をいたずらに増やさないためにも望ましい。

30

【0031】

売上集計手段 J によって各遊技機 1 の本日の売上が集計されると、続いて、その売上に基づいて翌日の懸賞金の額（配当の払出量）が配当決定手段 K によって決定される（S14）。この場合、懸賞金の額は、例えば本日の売上から利益等を差し引いた額である。なお、本例のように前日の売上が次の日の懸賞金に全て反映させると、日によって懸賞金の額に差がでる可能性がある。例えば、日曜日の売上が多い場合は、月曜日が有利になる。そのような不公平性を解消するためには、例えば前の週の平均売上等を次の週の各日に均等に振り分けるような手段を講じることも考えられる。

40

【0032】

以上のようにして翌日の懸賞金の額が決定されると、配当決定手段 K は、更に、決定された懸賞金の額を所定の分配率で配分する（S16）。例えば、決定された懸賞金の額の 50% を懸賞金 A とし、決定された懸賞金の額の 30% を懸賞金 B とし、決定された懸賞金の額の 20% を懸賞金 C とする。

【0033】

このような懸賞金の配分が行なわれると、続いて、払出決定手段 H は、配分された各懸賞金 A, B, C が払い出される遊技機 1 を抽選により決定する（S18）。例えば、数あ

50

る遊技機の中から、払出し遊技機として例えば遊技機 A , B ... を抽選で決定する。そして、この決定された情報は、コマンド信号として、通信手段 I を介して、払出し遊技機としての遊技機 A , B ... に送信される (S 2 0)。このコマンド信号には、例えば懸賞金が払い出される時期も含まれている。すなわち、前記コマンド信号により、遊技機 A では、39 ゲーム目で懸賞金 A が払出され (例えば、39 ゲーム目に遊技機 A に当たりが出て、懸賞金 A が払い出される)、遊技機 B では、55 ゲーム目に懸賞金 B が払い出される。図 2 および図 3 に示されるスロットマシン 1 A を例にとると、前記コマンド信号は、信号入力部 38 を介して CPU 42 に受けられ、CPU 42 は、所定のゲーム数目にリールの図柄を所定の役に揃え、払い出し指令信号をホッパ駆動回路 59 に供給して、ホッパ 53 から所定個数のメダルを払い出させる。

10

【 0 0 3 4 】

以上説明したように、本実施形態の遊技システム S では、所定期間における遊技機 1 の売上情報に基づいて、その後の所定期間における遊技機 1 からの配当の払出量が決定されるため、「ジャックポット」のように保留額がある金額に達するまで待つことなく、また、複数の遊技機が設置された遊技施設間をネットワークで接続しなくても (したがって、例えば 1 つの遊技施設内であっても、あるいは、遊技機単体においても)、遊技機 1 からの配当の払出量を短時間で十分に確保することができる。

【 0 0 3 5 】

また、本実施形態の遊技システム S では、配当決定手段 K によって決定された払出量を所定の分配率で配分することにより払出量の配当を決定するとともに、配当が払い出される遊技機 1 を決定し、決定された遊技機 1 のみがその対応する払出量の配当を所定のタイミングで払い出す懸賞方式を採用している。そのため、配当を特定の遊技機 A , B ... に集中させることができ、「ジャックポット」のような一攫千金的な興奮度の高い遊技性を与えることができる。

20

【 0 0 3 6 】

なお、本実施形態では、サーバ 80 が売上集計手段 J を有しているが、売上集計手段 J はサーバ 80 に設けられている必要はない。例えば遊技場の管理者が、遊技機 1 の売上を集計し、それに基づいて懸賞金を決定した後、その情報をサーバ 80 に登録しても良い。また、遊技機 1 の売上は、遊技場や遊技機 1 の性質により、遊技機 1 自体から把握できない場合も考えられる。例えば、メダル交換機で現金をメダルに交換する場合などがそれである。その場合は、メダル交換機で売上を集計しても良い。この時、1 種類の遊技機 (例えばスロットマシン 1 A) の売上だけに限らず、他の遊技機 (例えば、ポーカーゲーム等) も含めた遊技場全体の総売上を集計しても良い。

30

【 0 0 3 7 】

また、遊技機 1 に設けられた前記抽選手段は、懸賞金を用いない払出しの抽選に使用されても良い。この場合、サーバ 80 側から前記コマンド信号を受けた時には、そのコマンド信号の指示に従う。更に、この場合、遊技機 1 側で重複した抽選を行っていた時には、コマンド信号の指示に優先的に従うような制御が行なわれる。無論、このような制御を簡略化するため或いは省くためには、予め開店前に前記コマンド信号を遊技機 1 側に送信しておくことが好ましい。また、遊技機 1 に前記抽選手段を設けずに、懸賞金を用いない払出しも含めた全ての制御 (抽選処理等) をサーバ 80 側で行なうようにしても良い。

40

【 0 0 3 8 】

図 7 および図 8 には、サーバ 80 を使用することなく、遊技機 1 それ自体が自己の売上を集計しその集計結果に応じて払い出すべき懸賞金を決定する変形例が示されている。そのため、この変形例においては、図 7 に示されるように、売上集計手段 J および配当決定手段 K が遊技機 1 側に設けられている。

【 0 0 3 9 】

このような構成の一形態では、まず、例えば遊技場の閉店を契機に (S 3 0)、閉店当日 (本日) の遊技機 1 の売上が、遊技機 1 それ自体の売上集計手段 J によって集計される (S 3 2)。このように売上集計手段 J によって遊技機 1 の本日の売上が集計されると、

50

続いて、その売上に基づいて翌日の懸賞金の額が遊技機 1 それ自体の配当決定手段 K によって決定される (S 3 4)。そして、翌日の開店と同時に (S 3 6)、遊技機 1 は、自己が決定した懸賞金に基づいて払出しを行なう (S 3 8)。

【 0 0 4 0 】

図 9 ~ 図 1 1 には、図 4 ~ 図 6 に関して前述した技術的思想を宝くじ配当システムに利用した実施形態が示されている。図 9 に概略的に示されるように、この宝くじ配当システムは、遊技機として宝くじマシンが設置された複数の遊技機設置場所 (カジノやホテルに限らず、街角の任意の場所も含む) 7 0 と、宝くじの配当等を管理する管理センター 7 2 と、宝くじの配当を現金化するための銀行 7 4 とが、通信手段を介して接続されることにより構成されている。

10

【 0 0 4 1 】

図 1 0 に具体的に示されるように、各遊技機設置場所 7 0 には、少なくとも 1 つの宝くじマシン (遊技機) 1 B が設置されている。この宝くじマシン 1 B は、現金等の遊技媒体を投入して所定の操作を行なうことにより、宝くじの当選結果をその場で遊技者に与えることができるようになっており、図 4 に示される場合と同様、宝くじという遊技に必要な表示を行なうための表示手段 A と、宝くじという遊技に必要な操作を行なうための操作手段 B と、表示手段 A に表示される所定の画像の出力を制御する画像制御手段 C と、宝くじというゲームを全体的に制御するゲーム制御手段 D と、現金等の遊技媒体を機体内に投入するための投入手段 E と、宝くじの当選券 (配当) 7 5 を遊技者に払い出す払出手段 F と、管理センター 7 2 との間で信号をやりとりするための通信手段 G とを備えている。また

20

【 0 0 4 2 】

一方、管理センター 7 2 は、図 4 に示されるサーバ 8 0 を有している。すなわち、サーバ 8 0 は、所定期間の各宝くじマシン 1 B の売上を集計する売上集計手段 J と、売上集計手段 J で集計された売上に基づいて所定期間における当選金の額 (配当の払出量) を決定するとともに、その当選金額を所定の分配率で配分する配当決定手段 K と、所定の分配率で配分された当選金が払い出される宝くじマシン 1 B を抽選により決定する払出決定手段 H と、各宝くじマシン 1 B との間で信号をやりとりするための通信手段 I とを備えており、当選番号、認証データ、入金情報等の当選発行管理に必要な各種データを処理して各遊

30

【 0 0 4 3 】

なお、後述するが、銀行 7 4 は、宝くじマシン 1 B によって発行された当選券 7 5 を用いて当選確認を行なうとともに、管理センター 7 2 に問い合わせる認証データを照合するなど、管理センター 7 2 との間で様々な通信を行なうことができる。

【 0 0 4 4 】

次に、図 5、図 6、図 1 0 を参照しながら、上記構成の宝くじ配当システムの流れの一例について詳しく説明する。本例においても、懸賞方式が採用され、前日の各宝くじマシン 1 B での売上に基づいて当日の当選金 (懸賞金) が決定された後、当日に指定された宝くじマシン 1 B から当選金が払い出されるものとする。

40

【 0 0 4 5 】

まず、例えば遊技機設置場所 7 0 の閉店を契機に (図 6 の S 1 0)、閉店当日 (本日) の各宝くじマシン 1 B の売上が管理センター 7 2 のサーバ 8 0 の売上集計手段 J によって集計される (図 6 の S 1 2)。この場合、集計に必要な各宝くじマシン 1 B の売上は、例えば、各宝くじマシン 1 B (図 5 では、遊技機 A、遊技機 B ...) から通信手段 G、I を介して、サーバ 8 0 に送られてくる。具体的には、各宝くじマシン 1 B に投入される現金の額が宝くじマシン 1 B 内で自動的に集計され、その集計結果がサーバ 8 0 に送られる。あるいは、遊技機設置場所 7 0 の管理者 (集金設置業者) 等が各宝くじマシン 1 B から現金を回収して集計し、その集計結果を管理センター 7 2 に任意の方法 (例えば電子的な入力) で報告する。その場合、集金された現金が偽造されたものであるか否かをチェックする

50

ことが望ましい。

【0046】

売上集計手段Jによって各宝くじマシン1Bの本日の売上が集計されると、続いて、その売上に基づいて翌日の当選金の額(懸賞金; 配当の払出量)が配当決定手段Kによって決定される(図6のS14)。この場合、当選金の額は、例えば本日の売上から利益等(偽造金が含まれている場合には、その偽造金の額も含む)を差し引いた額である。特に、本例では、本日の売上の50%を翌日の当選金に充当する(ペイアウト率コントロールを行なう)。このようなペイアウト率50%コントロールでは、管理センター72で扱う総売上、すなわち、管理センター72によって管理される全ての遊技機設置場所70の売上の総和の50%を、管理センター72によって管理される全ての遊技機設置場所70における翌日の当選金(懸賞金)の総和に用いても良く、あるいは、各遊技機設置場所70における売上の50%をその遊技機設置場所70での翌日の当選金(懸賞金)に用いても良い。前者の場合には、総売上を用いるため、当りの本数(当選額)を増やすことができるとともに、売上の多い遊技機設置場所70に必ずしも当りが集中しなくなる。一方、後者の場合は、各遊技機設置場所70での売上がそのままその遊技機設置場所70での当選金に反映されるため、公平性に優れている。

10

【0047】

以上のようにして翌日の当選金の額が決定されると、配当決定手段Kは、更に、決定された当選金(懸賞金)の額を所定の分配率で配分する(図6のS16)。例えば、図11に示されるように、本日の売上に基づいて翌日の当選金として5千万円(8千万円; 1億円)を使用できる場合、1等(1千万円)を1本(2本; 3本)、2等(5百万円)を2本(4本; 40本)、3等(百万円)を30本(40本; 40本)といった態様で配分する。この時、配当決定手段Kによって決定された当選金額(翌日に当選金として使用できる額)にかかわらず、1等の額を一定に確保することが望ましい。これにより、遊技者に対して常に所定レベル以上の期待感を与えることができ、高い興趣性を維持することができる。

20

【0048】

このような当選金の配分が行なわれると、続いて、払出決定手段Hは、配分された各当選金(懸賞金)が払い出される宝くじマシン1Bを抽選により決定する(図6のS18)。例えば、全ての遊技機設置場所70の総売上の50%を翌日の当選金の総和に用いるペイアウト率50%コントロールでは、任意の遊技機設置場所70に設置されてある任意の宝くじマシン1Bの中から払出決定手段Hが当選金払出し機を抽選で決定する。一方、各遊技機設置場所70における売上の50%をその遊技機設置場所70での翌日の当選金に用いるペイアウト率50%コントロールでは、払出決定手段Hが各遊技機設置場所70内で個別に当選金払出し機を抽選で決定する。そして、この決定された情報は、コマンド信号として、通信手段Iを介して、当選金払出し機としての宝くじマシン1Bに送信される(図6のS20)。なお、このコマンド信号には、例えば当選金が払い出される時期が含まれていても良い。

30

【0049】

以上のようにして、当選金払出し機の決定に関する情報が配信された後においては、翌日、各遊技機設置場所70で遊技(宝くじゲーム)が再開される。すなわち、遊技者は、現金等の遊技媒体を所定の宝くじマシン1Bに投入し、所定の操作(あるいは、遊技)を行なう。そして、当選した場合には、宝くじマシン1Bから当選券75が発券される。また、この発券に伴って、遊技者は、必要に応じて、認証データ登録を行なう。この認証データ登録では、例えば、遊技者が自分の指紋を登録し、その登録データが記録された記録カード77が発券される。当選券75の発行に関するデータ並びに認証データは、通信手段Gを介して管理センター72に送られる。その後、遊技者は、当選券75および記録カード77を銀行74に持参し、当選金を現金で受け取ることができる。この場合、銀行74側は、通信手段を介して管理センター72に電子的に問い合わせ、当選券75を用いた当選の確認並びに記録カード77を用いた認証データの照合を行なう。すなわち、例えば

40

50

認証データを管理センター 72 に送信するとともに、当選管理データを管理センター 72 から受信することにより、当選の成否を確認するとともに、当選金の精算・払出しを行なおうとしている者が真の当選者であるか否かを確認する。

【0050】

なお、上記構成では、管理センター 72 で当選金払出し機を抽選で決定し、その決定情報を遊技機設置場所 70 にコマンド信号として送信しているが、図 11 に示されるような当選金の配当の振り分け（当りの本数）だけを管理センター 72 が決定し、遊技機設置場所 70 で当選金払出し機を抽選で決定しても良い。このような遊技機設置場所 70 側での抽選を実現するため、宝くじマシン 1B を管理するサーバが遊技機設置場所 70 に設けられても良い。また、遊技機設置場所 70 側に別個に設けられるこのようなサーバは、管理センター 72 の処理を軽減する役目を担っていても良い。

10

【0051】

また、上記構成では、当選金払出し機を決定しても、その当選金払出し機において当選金の払出しに至るゲームが消化されなかった場合（例えば、当選金の払出しが 30 ゲーム目に行なわれることになっていた場合には、遊技者による宝くじゲームが 30 ゲームに達しなかった場合）も考えられる。その場合には、当選金が次の日に持ち越されても良い。例えば、その日に 1 等（1 千万円）の当選が 1 本払い出されなかった場合には、次の日の 1 等を 1 本増やしても良い。また、上記構成において、各宝くじマシン 1B は、前述した図 7 および図 8 の構成および機能を備えていても良い。

【0052】

また、上記構成では、宝くじの配当を現金化する手段として、銀行を例にとって説明したが、宝くじの配当を現金化する手段（場所）としては、他に、遊技機設置場所に隣接した精算所や、ATM 等を挙げることができる。

20

【0053】

以上、本発明の実施形態について説明してきたが、本発明は、前述した実施形態に限定されることなく、その要旨を逸脱しない範囲で種々変形実施できることは言うまでもない。

【産業上の利用可能性】

【0054】

本発明は、前述した実施形態で説明したようなスロットマシンや宝くじマシンの他、パチンコ機等、様々な遊技機を含む遊技システムに適用することが可能である。

30

【図面の簡単な説明】

【0055】

【図 1】本発明の一実施形態に係る遊技システムの概念図である。

【図 2】遊技システムを構成する遊技機の一例としてのスロットマシンの斜視図である。

【図 3】図 2 のスロットマシンの制御回路のブロック図である。

【図 4】遊技機およびサーバが有する基本的な機能を概念的に示した図である。

【図 5】遊技機およびサーバの動作形態の一例を示すシーケンス図である。

【図 6】遊技機およびサーバの動作形態の一例を示すフローチャートである。

【図 7】変形例に係る遊技機が有する基本的な機能を概念的に示した図である。

40

【図 8】図 7 の変形例に係る遊技機の動作形態の一例を示すフローチャートである。

【図 9】遊技機として宝くじマシンを備えた遊技システムの概略構成図である。

【図 10】図 9 の遊技システムの詳細図である。

【図 11】配当の一形態を示す配当表である。

【符号の説明】

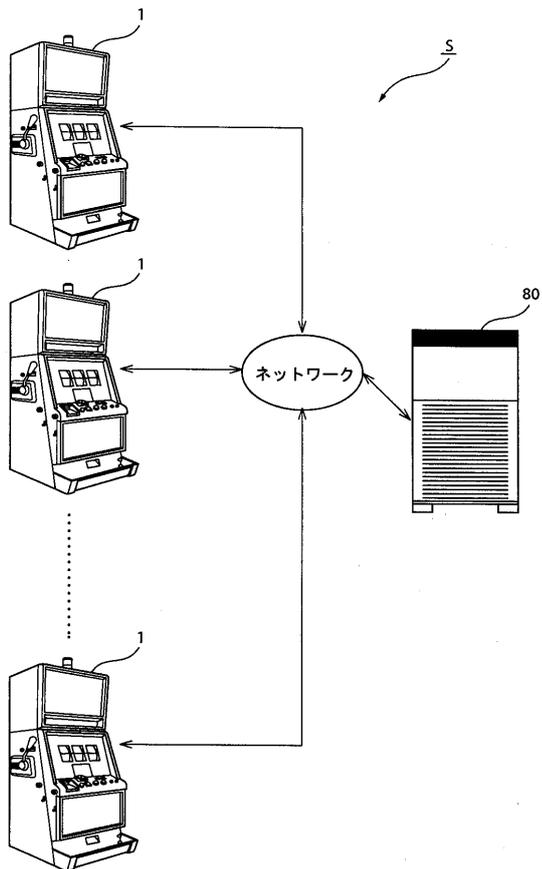
【0056】

- 1 遊技機
- 1A スロットマシン（遊技機）
- 1B 宝くじマシン（遊技機）
- 80 サーバ

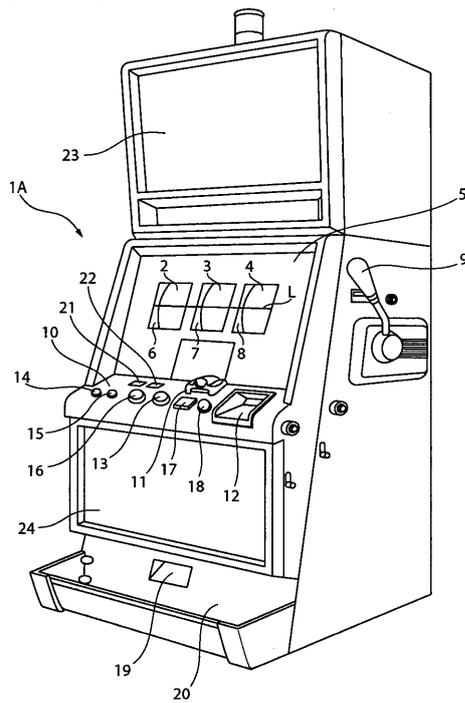
50

H 配当決定手段
K 配当決定手段
S 遊技システム

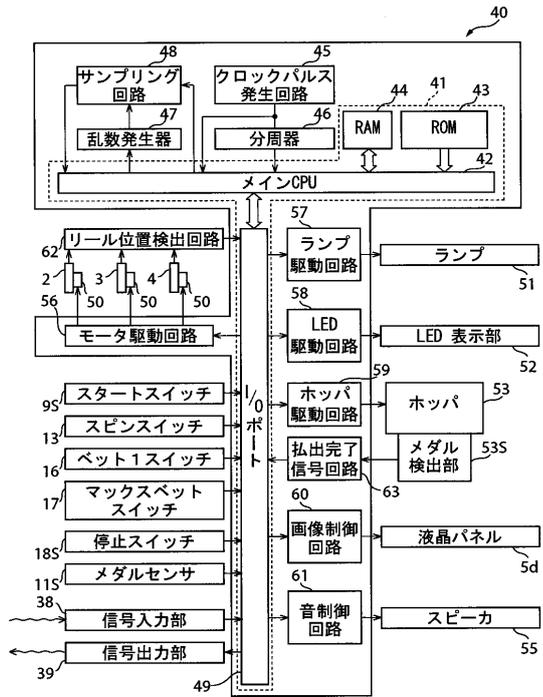
【図1】



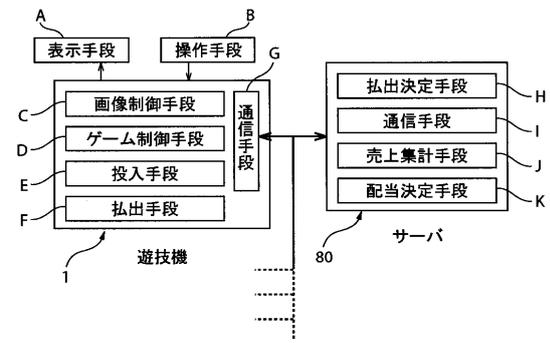
【図2】



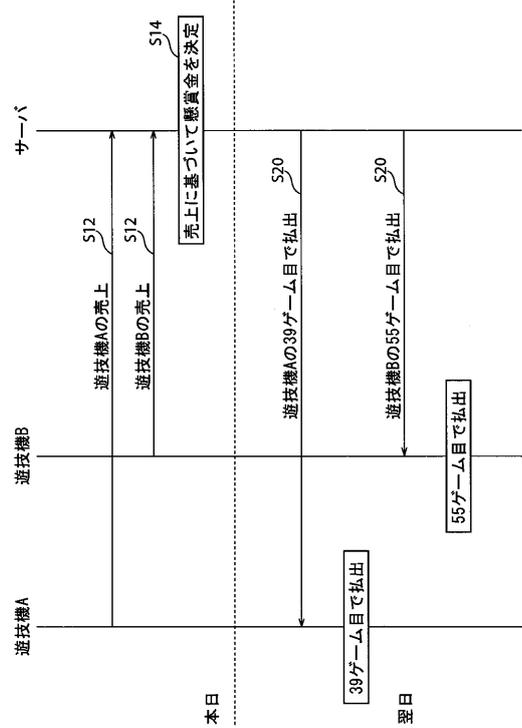
【図3】



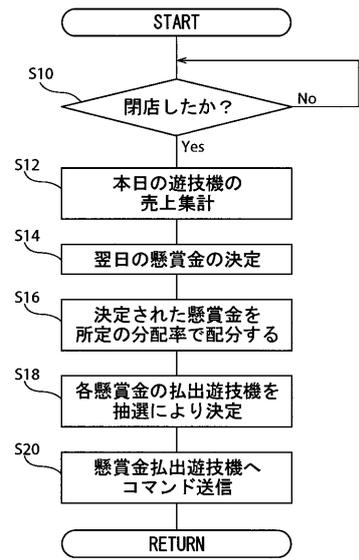
【図4】



【図5】



【図6】



【 図 1 1 】

	5千万	8千万	1億
1等(1千万)	1	2	3
2等(5百万)	2	4	6
3等(百万)	30	40	40