

(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2012-165920

(P2012-165920A)

(43) 公開日 平成24年9月6日(2012.9.6)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/00 (2006.01) A 6 3 F 13/00 F 2 C 0 0 1
 A 6 3 F 13/00 M

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号 特願2011-30114 (P2011-30114)
 (22) 出願日 平成23年2月15日 (2011.2.15)

(71) 出願人 598098526
 株式会社ユニバーサルエンターテインメント
 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明
 フロントピアビルA棟
 (71) 出願人 507332387
 アルゼゲーミングアメリカインク
 アメリカ合衆国ネバダ州ラスベガス市グリ
 エー通り745番
 (74) 代理人 100089196
 弁理士 梶 良之
 (74) 代理人 100104226
 弁理士 須原 誠
 (72) 発明者 木藤 勝弘
 東京都江東区有明3丁目7番26号
 Fターム(参考) 2C001 AA13 BB10 BC10 CA01

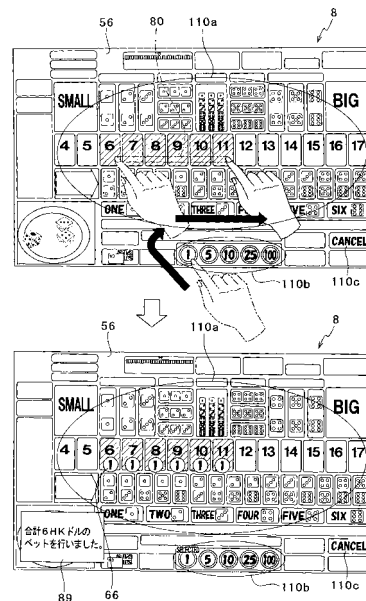
(54) 【発明の名称】 ゲーミングマシン

(57) 【要約】

【課題】限られたベット期間の中で、複数のベット対象に対して素早くベットを行うことができるゲーミングマシンを提供することを目的とする。

【解決手段】複数のベット対象が表示されるベットエリア57~63、及び、複数のベット量が表示される単位ベットボタン52を含む表示装置8と、表示装置8の前面側に外部からタッチ操作可能に設けられ、該タッチ操作が行われたタッチ位置を検出するタッチパネル56とを有している。タッチ操作によるタッチ位置が単位ベットボタン52のベット量の何れかに対応する場合、該タッチ位置に基づいてベット量を決定する。タッチ操作によるタッチ位置が少なくともベットエリア57~63を含んで連続的に移動した場合、ベットエリア57~63における複数のベット対象のうち該移動経路上にあるベット対象の夫々に対して単位ベットボタン52によって決定したベット量のベットを受け付ける。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

下記構成を備えるゲーミングマシンであり、

複数のベット対象が表示されるベット対象表示領域、及び、複数のベット量が表示されるベット量表示領域を含む表示装置と、

前記表示装置の前面側に外部からタッチ操作可能に設けられ、該タッチ操作が行われたタッチ位置を検出するタッチパネルと、

以下(a1)及び(a2)のように動作するようプログラムされたコントローラとを有する。

(a1) タッチ操作による前記タッチ位置が前記ベット量表示領域内の前記ベット量の何れかに対応する場合、該タッチ位置に基づいてベット量を決定し、

10

(a2) タッチ操作による前記タッチ位置が少なくとも前記ベット対象表示領域を含んで連続的に移動した場合、前記ベット対象表示領域における前記複数のベット対象のうち該移動経路上にあるベット対象の夫々に対して前記(a1)で決定した前記ベット量のベットを受け付ける。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲーミングマシンであって、

前記表示装置は、キャンセル操作領域を含んでおり、

前記コントローラは、以下(a3)及び(a4)の処理を実行する。

20

(a3) 前記タッチ位置が前記キャンセル操作領域であるか否かを判定し、

(a4) 前記タッチ位置が前記キャンセル操作領域であると判定した後にタッチ操作による前記タッチ位置が少なくとも前記ベット対象表示領域を含んで連続的に移動した場合、前記ベット対象表示領域における前記複数のベット対象のうち該移動経路上にあるベット対象の夫々に対して前記ベットのキャンセルを受け付ける。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載のゲーミングマシンであって、

前記コントローラは、以下(a5)の処理を実行する。

(a5) 前記(a2)の処理において受け付けた前記ベットのベット量の合計額を前記表示装置に表示する。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、タッチパネルへの操作によりベット入力が行われるゲーミングマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、種々の機器へ入力を行うための入力装置として、表示装置を覆うようにタッチパネルを設け、タッチパネルへのタッチ操作の位置を検出して、その位置に応じた入力信号を受信する構成が知られている(特許文献1~5)。

【先行技術文献】

40

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開平 6 - 1 6 1 6 6 1 号公報

【特許文献 2】特開平 9 - 2 1 2 3 0 0 号公報

【特許文献 3】特開 2 0 0 8 - 3 1 0 5 2 1 号公報

【特許文献 4】特開 2 0 0 8 - 0 8 4 2 3 2 号公報

【特許文献 5】国際公開第 2 0 1 0 / 0 1 0 8 3 5 A 1 号パンフレット

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

50

近年、上記従来のようなタッチパネル装置を用いてタッチ操作によりベットを行うことができるゲームマシンがある。ところで、複数のプレイヤーが同一の事象に対してベットを行うようなルーレットやシックボーン等のゲーミングマシンにおいて、ベットを行う期間が限定されていることが一般的である。このようなゲーミングマシンでは、通常、複数のベット対象があり、限られたベット期間内にプレイヤーが所望する複数のベット対象に対してベットができない場合があるという問題があった。

【0005】

そこで、本発明は、限られたベット期間の中で、複数のベット対象に対して素早くベットを行うことができるゲーミングマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、下記構成を備えるゲーミングマシンであり、複数のベット対象が表示されるベット対象表示領域、及び、複数のベット量が表示されるベット量表示領域を含む表示装置と、前記表示装置の前面側に外部からタッチ操作可能に設けられ、該タッチ操作が行われたタッチ位置を検出するタッチパネルと、以下(a1)及び(a2)のように動作するようプログラムされたコントローラとを有する。

(a1) タッチ操作による前記タッチ位置が前記ベット量表示領域内の前記ベット量の何れかに対応する場合、該タッチ位置に基づいてベット量を決定する。

(a2) タッチ操作による前記タッチ位置が少なくとも前記ベット対象表示領域を含んで連続的に移動した場合、前記ベット対象表示領域における前記複数のベット対象のうち該移動経路上にあるベット対象の夫々に対して前記(a1)で決定した前記ベット量のベットを受け付ける。

【0007】

上記構成によれば、タッチ位置をベット表示領域内で連続的に移動させた場合、移動経路上にある複数のベット対象に対して決定されたベット量でベットを行うことができるため、ベット量を決定した後に複数のベット対象に対して一度の操作でベットを行うことができる。これにより、限定された時間でベット操作を行うことが一般的であるゲーミングマシンにおいて、簡易な操作で複数のベット対象に対してベットを行うことができる。その結果、限られたベット期間の中で、複数のベット対象に対して素早くベットを行うことができる。

【0008】

また、本発明のゲーミングマシンの前記表示装置は、キャンセル操作領域を含んでおり、前記コントローラは、以下(a3)及び(a4)の処理を実行する。

(a3) 前記タッチ位置が前記キャンセル操作領域であるか否かを判定する。

(a4) 前記タッチ位置が前記キャンセル操作領域であると判定した後にタッチ操作による前記タッチ位置が少なくとも前記ベット対象表示領域を含んで連続的に移動した場合、前記ベット対象表示領域における前記複数のベット対象のうち該移動経路上にあるベット対象の夫々に対して前記ベットのキャンセルを受け付ける。

【0009】

上記構成によれば、キャンセル操作領域をタッチ操作した後にタッチ位置をベット表示領域内で連続的に移動した場合、移動経路上にある複数のベット対象に対するベットをキャンセルすることができる。これにより、既に受け付けられたベットの複数のベット対象に対して簡易な操作でベットのキャンセルを行うことができる。

【0010】

また、本発明のゲーミングマシンの前記コントローラは、以下(a5)の処理を実行する。

(a5) 前記(a2)の処理において受け付けた前記ベットのベット量の合計額を前記表示装置に表示する。

【0011】

上記構成によれば、受け付けられたベットのベット量の合計額が表示されるため、プレ

10

20

30

40

50

イヤは、一度に複数のベット対象に対してベットを行った場合のベット量を確認しながらベットを行うことができる。

【発明の効果】

【0012】

本発明は、プレイヤーが、限られたベット期間の中で、複数のベット対象に対して素早くベットを行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】ゲーミングマシンの概要を示す説明図である。

【図2】ゲーミングマシンのブロック図である。

10

【図3】ゲーミングマシンの外観を示す斜視図である。

【図4】ゲーミングマシンの制御系を模式的に示すブロック図である。

【図5】ステーションの制御系を模式的に示すブロック図である。

【図6】ベット画面の説明図である。

【図7】支払いオッズテーブルを示す図である。

【図8】ゲーミングマシンのベット操作の一例を示す説明図である。

【図9】ゲーミングマシンのベット操作の一例を示す説明図である。

【図10】ゲーミングマシンのベット操作の一例を示す説明図である。

【図11】ゲーミングマシンのベットキャンセル操作の一例を示す説明図である。

20

【図12】ゲーミングマシンのベットキャンセル操作の一例を示す説明図である。

【図13】ゲーミングマシンのベットキャンセル操作の一例を示す説明図である。

【図14】サーバ側遊技実行処理プログラムのフローチャートである。

【図15】端末側遊技実行処理プログラムのフローチャートである。

【図16】ベット受付処理プログラムのフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

(ゲーミングマシン概要)

図1及び図2に示すように、ゲーミングマシン1は、複数のベット対象が表示されるベット対象表示領域110a、及び、複数のベット量が表示されるベット量表示領域110bを含むディスプレイ(表示装置)8と、表示装置8の前面側に外部からタッチ操作可能に設けられ、該タッチ操作が行われたタッチ位置を検出するタッチパネル56と、端末コントローラ(コントローラ)120とを有する第1の構成を備えている。

30

【0015】

このような第1の構成のゲーミングマシン1における端末コントローラ120は、タッチ操作によるタッチ位置がベット量表示領域110b内のベット量の何れかに対応する場合、該タッチ位置に基づいてベット量を決定する処理(a1)と、タッチ操作によるタッチ位置が少なくともベット対象表示領域110aを含んで連続的に移動した場合、ベット対象表示領域110aにおける複数のベット対象のうち該移動経路80上にあるベット対象の夫々に対して、決定したベット量のベットを受け付ける処理(a2)とを実行するようにプログラムされている。

40

【0016】

ここで、『タッチ操作』とは、プレイヤーがタッチパネルに対して、プレイヤーの指やタッチペン等が接触していることを示す。また、『タッチ位置』は、タッチ操作によりタッチパネルに接触している範囲のみに限定されず、接触範囲に基づく該接触範囲よりも広い範囲を示すものであってもよいし、接触範囲に基づく該接触範囲よりも狭い範囲を示すものであってもよい。また、『タッチ位置が連続的に移動』とは、プレイヤーの指やタッチペン等がタッチパネルへ接触した初期位置から、接触した状態のまま他の位置へ移動されることを示す。即ち、初期位置から他の位置まで接触し続けた経路が移動経路となる。

【0017】

第1の構成によれば、タッチ位置をベット表示領域内で連続的に移動させた場合、移動

50

経路 80 上にある複数のベット対象に対して決定されたベット量でベットを行うことができるため、ベット量を決定した後に複数のベット対象に対して一度の操作でベットを行うことができる。これにより、限定された時間でベット操作を行うことが一般的であるゲーミングマシンにおいて、簡易な操作で複数のベット対象に対してベットを行うことができる。その結果、限られたベット期間の中で、複数のベット対象に対して素早くベットを行うことができる。

【0018】

また、ゲーミングマシン 1 は、第 1 の構成に加え、表示装置 8 がキャンセル操作領域 110c を含み、端末コントローラ 120 が、タッチ位置がキャンセル操作領域 110c であるか否かを判定する処理 (a3) と、タッチ位置が前記キャンセル操作領域であると判定した後にタッチ操作によるタッチ位置が少なくともベット対象表示領域 110a を含んで連続的に移動した場合、ベット対象表示領域 110a における複数のベット対象のうち該移動経路上にあるベット対象の夫々に対してベットのキャンセルを受け付ける処理 (a4) とを実行するようにプログラムされている構成を有する第 2 の構成を備えていてもよい。

10

【0019】

第 2 の構成によれば、キャンセル操作領域 110c をタッチ操作した後にタッチ位置をベット表示領域内 110a で連続的に移動した場合、移動経路上にある複数のベット対象に対するベットをキャンセルすることができる。これにより、既に受け付けられたベットの複数のベット対象に対して簡易な操作でベットのキャンセルを行うことができる。

20

【0020】

また、ゲーミングマシン 1 は、上記のような第 1 又は第 2 の構成に加え、端末コントローラ 120 が上記処理 (a2) において受け付けた前記ベットのベット量の合計額を前記表示装置 8 に表示する処理 (a5) を実行するようにプログラムされている構成を有する第 3 の構成を備えていてもよい。

【0021】

上記構成によれば、受け付けられたベットのベット量の合計額が表示装置 8 に表示されるため、プレイヤは、一度に複数のベット対象に対してベットを行った場合のベット量を確認しながらベットを行うことができる。

【0022】

(ゲーミングマシン 1 の機能ブロック)

上記のように構成されたゲーミングマシン 1 は、図 2 に示すように、複数の端末装置 101 と、端末装置 101 にデータ通信可能に接続されたセンターコントローラ 102 とを有している。尚、本実施形態では、ゲーミングマシン 1 が、センターコントローラ 102 と複数の端末装置 101 とが、一体的に形成されているものであるがこれに限定されず、センターコントローラ 102 と通信可能であれば各端末装置 101 が独立して設置されるものであってもよい。

30

【0023】

(端末装置 101)

端末装置 101 は、表示装置 8 と、タッチパネル 56 と、端末コントローラ 120 とを有している。表示装置 8 には、上述したようにベット対象表示領域 110a と、ベット量表示領域 110b と、キャンセル操作領域 110c とが表示されるようになっている。タッチパネル 56 は、少なくとも表示装置 8 が表示するこれらの領域 110a・110b・110c を覆うように設けられ、タッチ操作が行われたタッチ位置を検出して端末コントローラ 120 へタッチ位置信号を出力する機能を有している。

40

【0024】

端末コントローラ 120 は、タッチ判定部 121 と、ベット量決定部 122 と、ベット受付部 123 と、ベットキャンセル部 124 と、表示制御部 125 とを有している。

【0025】

タッチ判定部 121 は、タッチパネル 56 からのタッチ位置信号に基づき何れの領域に

50

関するタッチ操作であるかを判定する機能を有している。そして、判定した領域に基づき、ベット量決定部 1 2 2、ベット受付部 1 2 3、及び、ベットキャンセル部 1 2 4 の何れかへタッチ操作（タッチ位置）に関する信号を出力する。

【 0 0 2 6 】

ベット量決定部 1 2 2 は、ベット量表示領域 1 1 0 b が操作された場合に、タッチ判定部 1 2 1 からの信号に基づき、ベット量を決定する機能を有している。また、ベットキャンセル部 1 2 4 は、キャンセル操作領域 1 1 0 c が操作された場合に、タッチ判定部 1 2 1 からの信号に基づき、ベットのキャンセルを受け付ける旨の指示信号をベット受付部 1 2 3 に対して出力する機能を有している。

【 0 0 2 7 】

ベット受付部 1 2 3 は、ベット対象表示領域 1 1 0 a が操作された場合に、ベットの受付を制御する機能を有している。具体的に、ベット受付部 1 2 3 は、ベットの受け付けが有効である場合は、タッチ判定部 1 2 1 からの信号に基づいてベットを受け付ける。また、ベット受付部 1 2 3 は、ベットのキャンセルを受け付ける旨の指示信号を受信した場合は、タッチ判定部 1 2 1 からの信号に基づいてベットのキャンセルを受け付ける。尚、このキャンセルを受け付けている状態をキャンセルモードと称す。

【 0 0 2 8 】

ここで、ベット受付部 1 2 3 は、複数のベット対象に対して、ベット又はベットのキャンセルの受け付けを行うことができるようになっている。即ち、タッチ判定部 1 2 1 からの信号がベット対象表示領域 1 0 0 a におけるタッチ位置の連続的な移動（スライド操作）に基づくものである場合、ベット受付部 1 2 3 はこの移動経路上にある複数のベット対象を選択し、これらに対してベット又はベットのキャンセルの受け付けを行う。

【 0 0 2 9 】

また、ベット受付部 1 2 3 は、受け付けたベットのベット情報を表示制御部 1 2 5 へ出力する。表示制御部 1 2 5 は、ベット受付部 1 2 3 からのベット情報に基づき、受け付けたベットのベット量の合計額を表示装置 8 に表示させる機能を有している。

【 0 0 3 0 】

尚、図示しないが、端末装置 1 0 1 は、センターコントローラ 1 0 2 からの制御信号に従いゲームを実行する機能部、ゲーム結果に基づき配当を付与する機能部、ゲームに関する情報（ベット量情報、キャンセルモード情報、受け付けたベットのベット量の合計額情報等）を一時的及び / 又は永続的に記憶する記憶部等を有している。

【 0 0 3 1 】

（センターコントローラ 1 0 2 ）

センターコントローラ 1 0 2 は、各端末装置 1 0 1 の同期（ベット受付期間等）を制御する機能、各端末装置 1 0 1 からのベット情報を受信する機能、ベット対象の何れが当籤であるかを抽籤する機能、抽籤結果を表示する機能、受け付けたベットが当籤しているかを判定する機能、当籤したプレイヤーへの配当の計算を行う機能等を有している。

【 0 0 3 2 】

また、上記の端末コントローラ 1 2 0 やセンターコントローラ 1 0 2 は、ハードウェアにより形成されていてもよいし、必要に応じてソフトウェアにより形成されていてもよい。

【 0 0 3 3 】

（ゲーミングマシン 1 の動作）

上記の機能ブロックで構成されたゲーミングマシン 1 の動作を説明する。各端末装置 1 0 1 において、センターコントローラ 1 0 2 からの制御信号によりベット受付期間が開始される。このベット受付期間において、タッチ判定部 1 2 1 は、少なくとも各領域 1 1 0 a ・ 1 1 0 b ・ 1 1 0 c のタッチ位置を判定する。

【 0 0 3 4 】

即ち、このベット受付期間内に、ベット量表示領域 1 1 0 b がタッチ操作されることで、ベット量決定部 1 2 2 によってベット量が決定される。そして、ベット対象表示領域 1

10

20

30

40

50

10 a がタッチ操作されることで、ベット受付部 1 2 3 によってベット対象が確定され、決定されたベット量でのベットが受け付けられる。ここで、タッチ操作がスライド操作であり複数のベット対象が選択される場合には、全てのベット対象に対して決定されたベット量でのベットが受け付けられる。ベット受け付けられた場合、表示制御部 1 2 5 によって受け付けられたベットのベット量の合計額が表示される。

【0035】

また、ベット受付期間内に、キャンセル操作領域 1 1 0 c がタッチ操作されることで、ベットキャンセル部 1 2 4 によってキャンセルモードに移行され、ベットのキャンセルが受け付けられる状態となる。そして、ベット対象表示領域 1 1 0 a がタッチ操作された場合には、操作されたベット対象がキャンセルされる。ここで、タッチ操作がスライド操作

10

【0036】

そして、センターコントローラ 1 0 2 からの制御信号によりベット受付期間が終了され、各端末装置 1 0 1 からセンターコントローラ 1 0 2 へ受け付けたベットに関する情報が出力される。センターコントローラ 1 0 2 においては、当籤となるベット対象の抽籤、抽籤結果の表示、ベットの当籤判定、及び、配当の計算が行われ、各端末装置 1 0 1 へこれらの情報が送信される。その後、当籤対象の各端末装置 1 0 1 において配当の付与が行われる。

【0037】

(ゲーミングマシン 1 の機械構成)

20

このような機能を有するゲーミングマシン 1 の具体的な機械構成について説明する。

図 3 は、本実施形態に係るゲーミングマシン 1 の概略構成を示す外観斜視図である。ゲーミングマシン 1 は、筐体 2 とシックボー装置 3 とステーション 4 と電光表示部 5 とを備えている。筐体 2 は、シックボー装置 3 やステーション 4、電光表示部 5 等を所定位置に固定していると共に、内部に設けられた電子基板等の機器を保護している。なお、本実施形態において実行するゲームはシックボー (Sic Bo) であり、シックボーの抽籤結果としての出目の決定にシックボー装置 3 を用いる。

【0038】

尚、本発明は、シックボーを実行するゲーミングマシンに限定されない。例えば、ルーレット、パカラ、及び、クラップス等を実行するゲーミングマシンであってもよい。また、ベースゲームとして単独のスロットゲームを夫々実行する複数のゲーム端末を有し、これらの複数のゲーム端末が参加するボーナスゲーム等の共通ゲームとして上記のようなゲームを実行するゲーミングマシンであってもよい。また、本実施形態では、シックボーの出目の決定に 3 つのダイスを機械的に転動させるシックボー装置を用いるものであるが、例えば、出目を抽籤で出力しその抽籤結果をディスプレイ等の表示装置に擬似的 (仮想的) に表示するのみであってもよい。

30

【0039】

シックボー装置 3 は、筐体 2 の上面の略中央部に配置されている。ステーション 4 は、図 2 の端末装置 1 0 1 に相当し、シックボー装置 3 の周囲に配置されている。具体的には、8 個のステーション 4 がシックボー装置 3 を取り囲むように配置されている。ステーション 4 は、表示装置 8 とタッチパネル 5 6 とを有し、プレイヤーのベット操作を受け付ける。ベット操作については後に詳述する。

40

【0040】

電光表示部 5 は、4 つの情報表示機 1 5 を備えている。各情報表示機 1 5 は、液晶ディスプレイであり、電光表示部 5 の周壁をなすように設けられている。これにより、情報表示機 1 5 は、ステーション 4 で遊技する全てのプレイヤーから表示内容を認視可能にされている。

【0041】

また、ゲーミングマシン 1 は、サーバ 1 3 を備えている (図 4 参照)。サーバ 1 3 は、筐体 2 の内部空間に収容されている。筐体 2 は、認証キー付きの筐体扉により開閉可能に

50

されている。筐体扉は、プレイヤーによるサーバ13の操作を防止するため、通常時には施錠されている。一方、サーバ13の操作時においては、認証キーの操作により筐体扉が開放される。これにより、筐体2の外部からサーバ13が操作されることによって、ゲーミングマシン1の各種設定が可能となる。

【0042】

(機械構成：シックポー装置3)

上記のようなシックポー装置3の構成について説明する。図3に示すように、シックポー装置3は、円筒状の透明アクリル製のカバー部材28により覆われている。カバー部材28内部には、3つのダイス27が収容されている。図示しないが、シックポー装置3は、この3つのダイス27を転動させるための転動装置87(図4参照)、及び、3つのダイス27の夫々の出目を読み取るための当たり判定装置86(図4参照)を有している。

10

【0043】

尚、シックポー装置3の転動装置87は特に限定されるものではなく、例えば、凹凸を有した底面を回動させるものであってもよいし、底面を上下に移動させるものであってもよい。また、ダイスを上方から投入するものであってもよい。

【0044】

また、シックポー装置3の当たり判定装置86についても特に限定されるものではなく、例えば、シックポー装置3の内部底面の下方に埋め込まれたアンテナを有するリーダ装置であってもよい。この場合、ダイス27の各面には、夫々の面と逆側の面を識別するための無線タグを埋め込んだものを使用する。これにより、当たり判定装置86は、ダイス27の転動が停止した際の底面側の無線タグを読み取ることができる。底面側の無線タグは逆側の面を識別するものであるため、リーダ装置は各ダイスの出目(当籤番号)を読み取ることができる。

20

【0045】

(機械構成：サーバ13)

上述のように、サーバ13は、筐体2の内部空間内に設置されている。サーバ13は、各ステーション4と接続されている。サーバ13は、各ステーション4に命令信号を送信することにより、各ステーション4を主導的に制御し、遊技を進行させる。また、サーバ13は、ゲーミングマシン1の遊技に関する制御の他に、ゲーミングマシン1のメンテナンスを行う。

30

【0046】

サーバ13には、液晶ディスプレイ32及びキーボード33が接続されている。液晶ディスプレイ32は、メニュー画面(図示せず)やメンテナンス画面(図示せず)を表示する。また、キーボード33は、複数のキーが配置された操作手段である。液晶ディスプレイ32にメニュー画面やメンテナンス画面が表示された状態で、保守員によりキーボード33が操作されることによって、ゲーミングマシン1における各種設定の他、メンテナンス作業が可能になっている。

【0047】

(機械構成：ステーション4)

図3に示すように、ステーション4は、メダル投入口6とコントロール部7と表示装置8とを有している。メダル投入口6は、貨幣や遊技に使用するチップやメダル等の遊技価値を投入するために用いられる。コントロール部7は、コントロールボタン等の複数の操作部品を備えている。これらの操作部品は、プレイヤーが所定の指示を入力するために用いられる。表示装置8は、ゲームに係る画像を表示すると共に、プレイヤーのベット操作を受け付けるベット画面を表示する。これにより、表示装置8は、プレイヤーに画像やベット画面を見せながら、タッチパネル56やコントロール部7等の操作を可能にしている。

40

【0048】

尚「遊技価値」とは、コイン、紙幣又はこれらに相当する電子的な有価情報である。本発明における遊技価値は、特に限定されるものではなく、例えば、メダル、トークン、電子マネー、チケット等の遊技媒体であってもよい。チケットは、特に限定されるものでは

50

なく、例えば、バーコード付きチケット等であってもよい。

【0049】

コントロール部7は、表示装置8の側部に配置されている。コントロール部7は、プレイヤーにより操作される各ボタンを備えている。具体的には、コントロール部7は、ゲームに参加するための参加ボタン68と、ゲームを終了させる終了ボタン69と、ベットを全解除する解除ボタン70とを備えている。参加ボタン68と終了ボタン69と解除ボタン70とは、ステーション4に対向する位置から見て、上から順に配置されている。

【0050】

表示装置8は、タッチパネル56が前面に取り付けられた所謂タッチパネル方式の液晶ディスプレイである。液晶画面上に表示されたアイコンを指等で押圧することによりその選択が可能となっている。

10

【0051】

また、各ステーション4は、メダル払出口9とスピーカ10とWINランプ11とを有している。メダル払出口9は、筐体2の側面に配置されている。スピーカ10は、表示装置8の右上に配置されている。WINランプ11は、スピーカ10の側方に配置されている。スピーカ10は、遊技に係る音楽や効果音等を出力するために用いられる。WINランプ11は、ステーション4においてベットしたベットエリアが当籤した場合に点灯される。

【0052】

尚、WINランプ11は、設置された全てのステーション4（本実施形態では8台）から視認可能な位置に設けられている。これにより、WINランプ11は、同一のゲーミングマシン1において遊技中の他のプレイヤーに対して点灯状態を容易に確認することを可能にしている。

20

【0053】

メダル投入口6の内部には、メダルセンサ（図示せず）が設けられている。メダルセンサは、メダル投入口6に投入されたメダルを識別すると共に、投入されたメダルをカウントする。また、メダル払出口9は、ホッパー（図示せず）に連絡されている。ホッパーは、所定枚数のメダルをメダル払出口9から払い出す。

【0054】

（電気構成：サーバ13）

図4はゲーミングマシン1の制御系を模式的に示すブロック図である。図4に示すように、ゲーミングマシン1は、サーバ13とサーバ13に接続された複数（本実施形態では8台）のステーション4とを有している。サーバ13は、シックポー装置3と電光表示部5とに接続されている。尚、ステーション4の制御系に関しては後に詳細に説明する。

30

【0055】

また、サーバ13は、サーバ13の全体の制御を行う演算装置及び制御装置としてのサーバ制御用CPU81、ROM82、及びRAM83と、サーバ制御用CPU81に接続されたタイマー84と、液晶駆動回路85を介して接続された液晶ディスプレイ32と、キーボード33とを備えている。

【0056】

サーバ制御用CPU81は、各ステーション4から供給される入力信号と、ROM82及びRAM83に記憶されたデータやプログラムとに基づいて、各種の処理を実行する。これにより、サーバ制御用CPU81は、各種の処理の実行結果に基づいてステーション4に命令信号を送信することにより、各ステーション4を主導的に制御し、遊技を進行させる。さらに、サーバ制御用CPU81は、シックポー装置3が有する転動装置を駆動させることにより3つのダイス27を転動させる。さらに、サーバ制御用CPU81は、当たり判定装置86を制御することによりダイス27の停止態様に基づいて当籤番号の判定を行う。そして、サーバ制御用CPU81は、得られた当籤番号と、各ステーション4から送信されたベット情報とに基づいて、ベット対象の当籤判定を行う。そして、サーバ制御用CPU81は、各ステーション4において払い出されるクレジット数を計算する。

40

50

【 0 0 5 7 】

R O M 8 2 は、例えば、半導体メモリ等により構成されている。R O M 8 2 は、ゲーミングマシン 1 の基本的な機能を実現させるためのプログラム（例えば、ゲームを実行するプログラム、表示番号決定処理を実行するプログラム）や、配当倍率（クレジット一枚あたりの当籤に対する払い出しクレジット数）を決定する支払いオッズテーブルや、表示番号抽籤テーブル、その他各ステーション 4 を主導的に制御するためのプログラム等を記憶する。

【 0 0 5 8 】

R A M 8 3 は、各ステーション 4 からのベット情報、シックポー装置 3 による当籤番号、及びサーバ制御用 C P U 8 1 により実行された処理の結果に関するデータ等を一時的に記憶する。

10

【 0 0 5 9 】

さらに、サーバ制御用 C P U 8 1 には、時間計測を行うタイマー 8 4 が接続されている。タイマー 8 4 の時間情報は、サーバ制御用 C P U 8 1 に送信される。サーバ制御用 C P U 8 1 は、タイマー 8 4 の時間情報に基づいてダイス 2 7 の転動制御を行う。また、タイマー 8 4 の時間情報に基づいて、ステーション 4 におけるベット受付期間の同期処理を行う。

【 0 0 6 0 】

また、サーバ制御用 C P U 8 1 には、電光表示部 5 が接続されている。サーバ制御用 C P U 8 1 は、L E D 等の発光手段の発光を制御することにより電飾による演出を行うと共に、電光表示部 5 に対して所定の文字やタイマー 8 4 の時間情報等の表示を行う。

20

【 0 0 6 1 】

また、R O M 8 2 には、ベット画面を用いたシックポー遊技に関する支払いオッズに対応した記憶エリアが設けられている。記憶エリアには、ベット形態や支払いオッズのデータが記憶されている。

【 0 0 6 2 】

また、R A M 8 3 には、現在遊技中のプレイヤーのベット情報が記憶されるベット情報記憶エリアが設けられている。ベット情報記憶エリアには、ステーション管理テーブルの格納形態でベット情報や参加対象等のデータが記憶されている。さらに、R A M 8 3 には、当たり判定装置 8 6 により判定されたシックポー装置 3 の当籤番号を記憶した当籤番号記憶エリア等が設けられている。尚、ベット情報とは、例えば、ベット画面において指定したベットエリア、並びにベットしたクレジットの枚数（ベット数）、ベット形態等のステーション 4 を用いて行ったベットに関する情報である。

30

【 0 0 6 3 】

（電気構成：ステーション 4）

次に、ステーション 4 の制御系に係る構成について説明する。図 5 は本実施形態に係るステーション 4 の制御系を模式的に示すブロック図である。尚、8 台設けられたステーション 4 は基本的に同じ構成を有しており、1 台のステーション 4 を例にして説明する。

【 0 0 6 4 】

ステーション 4 は、ステーション制御部 9 0、及びいくつかの周辺装置により構成されている。ステーション制御部 9 0 は、ステーション制御用 C P U 9 1 と、R O M 9 2 と、R A M 9 3 とを有している。R O M 9 2 は、例えば、半導体メモリ等により構成されている。R O M 9 2 は、ステーション 4 の基本的な機能を実現させるためのプログラム、その他ステーション 4 の制御上必要な各種のプログラム（例えば、ステーション側のゲーム実行処理を実行するプログラム）、データテーブル等を格納している。また、R A M 9 3 は、ステーション制御用 C P U 9 1 で演算された各種データ、プレイヤーの現在所有する（ステーション 4 に貯留された）クレジット数、プレイヤーによるベット状況等を一時的に記憶しておくメモリである。

40

【 0 0 6 5 】

また、ステーション制御用 C P U 9 1 は、コントロール部 7 に設けられた参加ボタン 6

50

8、終了ボタン69、解除ボタン70にそれぞれ接続されている。ステーション制御用CPU91は、各ボタンの押下等により出力される操作信号に基づき、対応する各種の動作を実行すべく制御を行う。具体的には、プレイヤーの操作が入力されたことを受けてコントロール部7から供給される入力信号、並びに、ROM92、RAM93に記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を実行し、その結果を上記したサーバ制御用CPU81に送信する。一方、ステーション制御用CPU91は、サーバ制御用CPU81からの命令信号を受信し、ステーション4を構成する周辺機器を制御し、ステーション4において遊技を進行させる。また、ステーション制御用CPU91は、処理の内容によっては、プレイヤーの操作が入力されたことを受けてコントロール部7から供給される入力信号、及び、ROM92とRAM93とに記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を実行し、その結果に基づいて、ステーション4を構成する周辺機器を制御し、ステーション4において遊技を進行させる。

10

20

30

40

50

【0066】

また、ステーション制御用CPU91には、ホッパー94が接続されている。ホッパー94は、ステーション制御用CPU91からの命令信号により、所定枚数のメダルをメダル払出口9から払い出す。さらに、ステーション制御用CPU91には、液晶駆動回路95を介して表示装置8が接続されている。この液晶駆動回路95は、プログラムROM、画像ROM、画像制御CPU、ワークRAM、VDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）及びビデオRAMなどで構成されている。そして、プログラムROMには、表示装置8での表示に関する画像制御用プログラムや各種選択テーブルが格納されている。

【0067】

また、画像ROMには、例えば、表示装置8で表示される画像を形成するためのドットデータが格納されている。画像制御CPUは、ステーション制御用CPU91で設定されたパラメータに基づき、プログラムROM内に予め記憶された画像制御プログラムに従い、画像ROM内に予め記憶されたドットデータの中から表示装置8に表示する画像の決定を行うものである。また、ワークRAMは、前記画像制御プログラムを画像制御CPUで実行するときの一時記憶手段として構成される。また、VDPは、画像制御CPUで決定された表示内容に応じた画像を形成し、表示装置8に出力するものである。尚、ビデオRAMは、VDPで画像を形成するときの一時記憶手段として構成される。

【0068】

また、表示装置8の前面には、タッチパネル56が取り付けられている。タッチパネル56の操作情報は、ステーション制御用CPU91に対して送信される。タッチパネル56は、ベット画面においてプレイヤーが行ったタッチ操作を検出し、その位置情報をステーション制御用CPU91に対して出力する。そして、その情報に基づいてRAM93に現在のプレイヤーのベット情報（ベット画面において指定したベットエリア、並びにベットしたクレジットの枚数）が随時記憶される。さらに、そのベット情報は、サーバ制御用CPU81に対して送信され、RAM83のベット情報記憶エリアに記憶される。

【0069】

さらに、音出力回路96及びスピーカ10は、ステーション制御用CPU91に接続されている。スピーカ10は、音出力回路96からの出力信号に基づき各種演出を行う際に各種の効果音を発生するものである。

【0070】

また、ステーション制御用CPU91にメダルセンサ97が接続されている。メダルセンサ97は、メダル投入口6から投入されたメダルを検出するとともに、投入されたメダルを演算し、その結果をステーション制御用CPU91に対して送信する。そして、ステーション制御用CPU91は、送信された信号に基づいてRAM93に記憶されたプレイヤーの所有するクレジット数を増加させる。更に、ベット画面上のクレジット数表示部54にクレジット数を表示させる。

【0071】

また、ステーション制御用CPU91には、WINランプ11が接続されている。ステ

ーション制御用CPU91は、ベット画面でベットしたベット対象が当籤した場合に、WINランプ11を所定の色で点灯させる。

【0072】

(表示装置8のベット画面)

先ず、図6に基づいて表示装置8に表示されるベット画面について説明する。ベット画面に表示される各種ベットエリア57~63を表示するテーブル式ベッティングボード51には、3つのダイスの出目に対応した「1」~「6」を示すダイスの絵柄、ダイスの絵柄の組み合わせ、及び、3つのダイスの出目の合計数字等が配列表示されている。なお、各ベットエリア57~63は、ベット対象表示領域110aに相当する。

【0073】

ベット画面の上方には、ベットタイマーカウント55、払い戻し結果表示部53(53a・53b)、単位遊技料表示部48、クレジット数表示部54が表示されている。

【0074】

ベットタイマーカウント55は、プレイヤーがベットすることが可能な残り時間を表示するものであり、ベット期間の開始時よりカウントの数字が徐々に小さくなっていく。そして、その数字が「0」になったときに現在のゲームにおけるベット可能な時間が終了する。このベット受付期間の終了時にベットが確定され、受け付けられるようになっている。また、ベットタイマーカウント55が特定の数字(本実施形態では、10の数字)まで達した場合に、シックポー装置3の転動装置87よりダイス27の転動が開始される。

【0075】

また、払い戻し結果表示部53bには、前回のゲームにおけるプレイヤーのチップのベット枚数が表示され、払い戻し結果表示部53aには、払い戻しのクレジット数が表示される。

【0076】

また、単位遊技料表示部48には、1クレジットあたりの料金が表示される。図6の例では、1クレジット当たり1HKドルとなっている。即ち、1HKドルを投入することでクレジットが1増加される。

【0077】

更に、クレジット数表示部54には、現在のプレイヤーが所有する(プレイヤーがゲーミングマシン1に投入した)クレジット数が表示される。このクレジット数は、チップをベットした際にはそのベット枚数(チップ一枚につき1クレジット)に応じて減少する。また、ベットした番号が当たりとなり、クレジットの払い戻しがなされた場合には、払い戻し枚数分のクレジット数が増加する。尚、プレイヤーが所有するクレジット数が0となった場合には、遊技終了となる。

【0078】

また、ベット画面の下方には、ベット量表示領域110bに相当する単位ベットボタン52(1ベットボタン52A、5ベットボタン52B、10ベットボタン52C、25ベットボタン52D、50ベットボタン52E)、ベットキャンセルボタン47、ゲームルールボタン49が表示されている。

【0079】

単位ベットボタン52は、プレイヤーが指定したテーブル式ベッティングボード51内のベットエリア57~63(ダイスの絵柄、ダイスの絵柄の組み合わせ、及び、ダイスの出目の合計数字上)にベットするクレジット数を選定する為のボタンである。単位ベットボタン52は1ベットボタン52A、5ベットボタン52B、10ベットボタン52C、25ベットボタン52D、及び、50ベットボタン52Eの5種類からなる。プレイヤーは、先ず、単位ベットボタン52をタッチ操作することにより、ベット対象を選択した際のクレジット料を決定する。

【0080】

ベットキャンセルボタン47は、プレイヤーが指定したテーブル式ベッティングボード51内のベットエリア57~63に対するベットをキャンセルする為のボタンである。ベッ

10

20

30

40

50

トキャンセルボタン47がタッチ操作されることにより、キャンセルモードに切り替えられ、その後を選択したベット対象をキャンセルすることができる。尚、キャンセルモードは、ベットキャンセルボタン47が再度タッチ操作されるか、単位ベットボタン52がタッチ操作されることで解除されるようになっている。

【0081】

ゲームルールボタン49は、ゲームの操作方法等が不明な場合に押下されるボタンである。ゲームルールボタン49が押下されると、その直後に表示装置8上に各種の操作情報を示したゲームルール画面が表示される。

【0082】

(ベット形態、及び、ベット形態に対応する支払いオッズ)

10

次に、図6及び図7を用いてベット形態、及び、ベット形態に対応する支払いオッズについて説明する。本実施形態のシックポーでは、シックポー装置3において3つのダイス27の転動が停止した際の当籤番号の組み合わせ態様がベット対象となる。この各ベット対象の形態、及び、その支払いオッズについて具体的に説明する。

【0083】

先ず、1～6の数字の内1つについてベットする形態である「ナンバーズ・ベット (Numbers - Single、Numbers - Double、Numbers - Triple)」について説明する。「ナンバーズ・ベット」は、ゲーム画面(図6)においてはベットエリア57に対応し、1～6の各数字がベットエリア57a～57fに対応している。図7に示すように、ベットした当籤番号と3つの当籤番号がいくつ一致したかに応じて支払いオッズが変わる。3つの当籤番号の内、1つ一致していた場合、支払いオッズは1:1である。2つ一致していた場合、支払いオッズは2:1である。3つ全て一致していた場合、オッズは12:1となる。例えば、4の数字にベットした場合、3つの当籤番号の内1つの当籤番号だけが4である場合(Numbers - Single)、4の数字にベットされたクレジットは1:1で払い戻される。また、3つの当籤番号の内2つの当籤番号が4である場合(Numbers - Double)、4の数字にベットされたクレジットは2:1で払い戻される。また、3つの当籤番号が全て4である場合(Numbers - Triple)、4の数字にベットされたクレジットは12:1で払い戻される。

20

【0084】

次に、1～6の数字の内の異なる2つの数字の組み合わせについてベットする形態である「ペア・マッチ (Pair Match)」について説明する。「ペア・マッチ」は、ゲーム画面(図6)においては、ベットエリア58に対応している。具体的には、「1, 2」、「1, 3」、「1, 4」、「1, 5」、「1, 6」、「2, 3」、「2, 4」、「2, 5」、「2, 6」、「3, 4」、「3, 5」、「3, 6」、「4, 5」、「4, 6」、及び、「5, 6」の組み合わせが、夫々ベットエリア58a～58oに対応している。図7に示すように、「ペア・マッチ」の支払いオッズは6:1である。例えば、「3, 5」の「ペア・マッチ」にベットしたとすると、3つのダイス27が転動され、最低2つが5と3を出した場合が当たりとなる。当籤番号が4、3、5を出した場合、ベットしたチップの5倍が支払われることになる。「ペア・マッチ」は、1個の組み合わせにのみ勝ち賞金が支払われる。つまり、当籤番号が3、5、5となった場合には、1個の組み合わせについて支払われる。逆に、もし2つ以上の「ペア・マッチ」についてベットして複数の当籤した場合、それぞれの組み合わせに対して支払われることになる。

30

40

【0085】

次に、3つの当籤番号の合計数についてベットする形態である「スペシフィック・トータル (Specific Total)」について説明する。「スペシフィック・トータル」は、ゲーム画面(図6)においては、ベットエリア59に対応している。具体的には、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」、「10」、「11」、「12」、「13」、「14」、「15」、「16」、及び、「17」が、夫々ベットエリア59a～59nに対応している。図7に示すように、「スペシフィック・トータル」の支払いオッズは、上記順に夫々「62:1」、「31:1」、「18:1」、「12:1」、「8:1」、「7:

50

1」、「6:1」、「6:1」、「7:1」、「8:1」、「12:1」、「18:1」、「31:1」、及び、「62:1」である。

【0086】

次に、1～6の数字の内1つが3つの当籤番号の内2以上となることについてベットする形態である「エニー・ダブル(Any Double)」について説明する。「エニー・ダブル」はゲーム画面(図6)においては、ベットエリア61に対応し、1～6の各数字がベットエリア61a～61fに対応している。図7に示すように支払いオッズは12:1となる。3つの当籤番号がすべて「エニー・ダブル」としてベットした数字であっても、「エニー・ダブル」と見なされる。

【0087】

次に、3つの当籤番号のすべてが1～6の数字の内1つとなることについてベットする形態である「スペシフィック・トリプル(Specific Triple)」について説明する。「スペシフィック・トリプル」はゲーム画面(図6)においては、ベットエリア62に対応し、1～6の各数字がベットエリア62a～62fに対応している。この場合、図7に示すように支払いオッズは190:1と高配当となる。

【0088】

次に、3つの当籤番号がすべて同じであることについてベットする形態である「エニー・トリプル(Any Triple)」について説明する。「エニー・トリプル」は、ゲーム画面(図6)においては、ベットエリア63に対応する。この場合、図7に示すように支払いオッズは31:1となる。

【0089】

そして、3つの当籤番号の合計数の範囲についてベットする形態である「スモール・ベット(Small BET)」(ベットエリア60a)及び「ビッグ・ベット(Big BET)」(ベットエリア60b)について説明する。これは、図7に示すように支払いオッズは常に1:1である。「ビッグ・ベット」は当籤番号の合計が11～17の間(11 to 17)、「スモール・ベット」は当籤番号の合計が4～10の間(4 to 17)にベットするものである。ただし、全ての「ビッグ・ベット」又は「スモール・ベット」のベットについて、当籤番号の組み合わせが「エニー・トリプル(3つの当籤番号の合計が6、9、12、又は、15)」の場合、支払いは行われず負けとなる。

【0090】

(ベット操作)

次に、表示装置8に表示される上記のようなベット対象に対して、ベット受付期間において行うベット操作について説明する。

まず、プレイヤーは、単位ベットボタン52(1ベットボタン52A、5ベットボタン52B、10ベットボタン52C、25ベットボタン52D、及び、50ベットボタン52E)の何れに対してタッチ操作を行うことにより、ベット対象に対するベット量(クレジット数)を決定する。例えば、図8においては、1ベットボタン52Aに対してタッチ操作することでベット量として1クレジットを選択している。ここで、図8に示すように、選択された1ベットボタン52Aの上部には、「SELECTED」の文字が表示され、ベット量として1クレジットが選択されたことが識別できるようになっている。尚、選択したベット量の識別態様はこれに限定されず、例えば、色の変化、1ベットボタン52Aの表示態様の変化等により識別可能にされるものであってもよい。また、単位ベットボタン52は、デフォルトで特定のもの(例えば、ベット量の少ないもの、1ベットボタン52A)が選択されるものであってもよい。

【0091】

次に、プレイヤーは、ベット対象に対してタッチ操作を行うことで、所望のベット対象に対するベットを行う。図9に示すように、プレイヤーは、スライド操作を行うことで複数のベット対象に対してベットを行うことができるようになっている。例えば、図9においては、ベットエリア59c～59h上を通過するようにスライド操作が行われている。即ち、タッチ位置の移動経路80が、ベットエリア59c～59h上を通過するようにスライ

10

20

30

40

50

ド操作が行われる。これにより、ベットエリア 59c ~ 59h に対して、選択されているベット量でベットの受け付けが行われる。尚、ベットはベット受付期間終了時に確定され、センターコントローラ 102 へベット情報として出力される。尚、本実施形態では、図 9 に示すように、選択されたベット対象の領域の色が変化しているがこれに限定されるものではない。

【0092】

図 10 に示すように、上記のようなタッチ操作が行われた後、少なくともスライド操作により複数のベット対象に対して 1 度にベットを行った場合には、スライド操作によって受け付けられたベットのベット量の合計額を示すベット合計額表示部 89 が表示されるようになっている。尚、合計額は、クレジット数の合計で有ってもよいし、本実施形態のようにクレジット数の合計に単位遊技料を乗算した値であってもよい。

10

【0093】

また、ベットが行われたベット対象には、クレジットマーク 66 が表示されるようになっている。クレジットマーク 66 は、ベット量を示す数値が付されており、ベット対象にベットしたベット量を確認できるようになっている。例えば、図 10 の場合、ベットエリア 59c ~ 59h の全てに対して、1 の数値が付されたクレジットマーク 66 が表示されており、ベットエリア 59c ~ 59h のベット対象に対して 1 クレジットのベットを行っていることを確認することができる。図示しないが、例えば、単位ベットボタン 52 のうち、5ベットボタン 52B を選択してベットを行った場合は、5 の数値が付されたクレジットマーク 66 がベット対象に表示される。

20

【0094】

そして、上記のような操作を繰り返すことにより、さらにベットを追加することができる。例えば、既にベットされている対象にさらにベットを行った場合は、クレジットマーク 66 に付された数値が加算されて表示されるようになっている。

【0095】

(キャンセル操作)

次に、ベット受付期間において行ったベットに対するキャンセル操作について説明する。

まず、プレイヤーは、図 11 に示すように、ベットキャンセルボタン 47 に対してタッチ操作を行うことにより、ベットの受付状態がキャンセルモードに移行する。ここで、キャンセルボタン 47 の上部には、「SELECTED」の文字が表示され、キャンセルモードに移行していることが識別できるようになっている。この識別態様はこれに限定されず、例えば、色の変化、キャンセルボタンの表示態様の変化等により識別可能にされるものであってもよい。尚、キャンセルモードに移行すると共に、単位ベットボタン 52 の何れかに表示されている「SELECTED」の文字が非表示となる。

30

【0096】

次に、プレイヤーは、キャンセルモードにおいてベット対象に対してタッチ操作を行うことで、所望のベット対象に対するベットのキャンセルを行う。図 12 に示すように、プレイヤーは、スライド操作を行うことで複数のベット対象に対してベットのキャンセルを行うことができるようになっている。例えば、図 12 においては、ベットエリア 59e ~ 59g 上を通過するようにスライド操作が行われている。即ち、タッチ位置の移動経路 88 が、ベットエリア 59e ~ 59g 上を通過するようにスライド操作が行われる。これにより、ベットエリア 59e ~ 59g に対して、ベットのキャンセルが行われる。

40

【0097】

そして、上記のようなタッチ操作が行われた後、ベットのキャンセルが行われたベット対象は、図 13 に示すように、それまでにベットされたすべてのクレジットがキャンセルされ、クレジットマーク 66 が非表示となる。

【0098】

(処理動作)

次に、ゲーミングマシン 1 におけるサーバ制御用 CPU 81 が実行するサーバ側のゲー

50

ム実行処理プログラム、及びステーション4側のステーション制御用CPU91が実行するステーション側のゲーム実行処理プログラム等に基づいて動作を説明する。尚、以降に説明する図14、図15及び図16のフローチャートで示される各プログラムは、サーバ13が備えているROM82やRAM83、又はステーション4が備えているROM92やRAM93に記憶されており、サーバ制御用CPU81又はステーション制御用CPU91により実行される。

【0099】

(サーバ側の制御系の動作：サーバ側遊技実行処理)

ゲーミングマシン1で実行されるサーバ側遊技実行処理について図14に基づき説明する。図14はゲーミングマシン1におけるサーバ側遊技実行処理プログラムのフローチャートである。

10

【0100】

先ず、単位遊技を開始するか否かが判定される(S11)。具体的に、サーバ13におけるタイマー84のカウントにより、所定の間隔で単位遊技が実行されるようになっており、所定の間隔がカウントされたか否かによって単位遊技を開始するか否かが判定される。単位遊技を開始しない場合(S11:NO)は、所定の間隔まで待機する。

【0101】

一方、単位遊技をカウントする場合(S11:YES)、各ステーション4に対してベット開始信号が送信される(S12)。その後、所定の期間(ベット受付期間)のカウントを開始(S13)した後、所定時間経過後に、転動装置87を駆動させ、3つのダイス27を転動させる(S14)。そして、ベット受付期間が終了したか否かが判定される(S15)。ベット受付期間の終了は、所定時間のカウントにより判定される。ベット受付期間が終了していない場合(S15:NO)は、ベット受付期間のカウント終了まで待機する。

20

【0102】

一方、ベット受付期間を終了する場合(S15:YES)、各ステーション4からのベット情報を受信したか否かを判定する(S16)。何れのステーション4からもベット情報を受信しない場合(S16:NO)、次の単位遊技開始まで待機する。一方、いずれかのステーション4からベット情報を受信した場合(S16:YES)、当籤判定処理を実行する(S17)。当籤判定処理においては、シックポー装置3により決定された3つの当籤番号を取得し、該当籤番号と各ステーション4からのベット情報とを比較して当籤を判定する。

30

【0103】

そして、当籤者がいる場合(S18:YES)は、配当算出処理を行い(S19)、各ステーションに対して遊技結果情報を送信する(S20)。その後、電光表示部5の情報表示機15等に遊技結果を表示し(S21)、次の単位遊技が開始されるまで待機状態となる。

【0104】

(ステーション側の制御系の動作1：端末側遊技実行処理)

ステーション4における端末側遊技実行処理について図15に基づき説明する。図15は端末側遊技実行処理におけるプログラムのフローチャートである。これらフローチャートで示されるプログラムはステーション4が備えているROM92やRAM93に記憶されており、ステーション制御用CPU91により実行される。

40

【0105】

先ず、ステーション制御用CPU91は、サーバ13からベット開始信号を受信したか否かを判定する(S51)。そして、図16を用いて後述するベット受付処理(S52)を実行した後、当該ステーション4においてベットがあるか否かを判定する(S53)。ベットが無い場合(S54)、遊技結果情報の受信まで待機状態となる。

【0106】

ベットがあった場合(S53:YES)、当該ベットに基づくベット情報をサーバ13

50

へ送信 (S 5 4) した後、遊技結果情報を受信したか否かが判定される (S 5 5)。遊技結果情報を受信しない場合 (S 5 5 : NO) は待機状態となる。一方、遊技結果情報を受信した場合 (S 5 5 : YES)、遊技結果を表示装置 8 に表示して (S 5 6)、次にベット開始信号を受信するまで待機状態となる。尚、ステップ S 5 6 の際、配当がある場合は配当の付与等が行われる。

【 0 1 0 7 】

(ステーション側の制御系の動作 2 : ベット受付処理)

ステーション 4 におけるベット受付処理について図 1 6 に基づき説明する。図 1 6 はベット受付処理におけるプログラムのフローチャートである。これらフローチャートで示されるプログラムはステーション 4 が備えている ROM 9 2 や RAM 9 3 に記憶されており、ステーション制御用 CPU 9 1 により実行される。

10

【 0 1 0 8 】

尚、本ルーチンは、ベット受付期間終了時の割り込みにより終了される。但し、ベット受付期間終了前にタッチ操作が受け付けられていた場合は、ベット受付期間終了の割り込みがあった場合でも、ステップ S 1 1 5 のベット内容決定処理が完了してから本ルーチンが終了される。

【 0 1 0 9 】

先ず、ステーション制御用 CPU 9 1 は、タッチパネル 5 6 に対してタッチ操作があるか否かを判定する (S 1 0 1)。タッチ操作が無い場合 (S 1 0 1 : NO)、タッチ操作の待機状態となる。

20

【 0 1 1 0 】

一方、タッチ操作があった場合 (S 1 0 1 : YES)、タッチパネル 5 6 からのタッチ位置に関する情報に基づき、何れの領域に対する操作であるかが判定される。具体的に、先ず、タッチ位置がベット量表示領域 1 1 0 b、即ち、単位ベットボタン 5 2 の何れかであるかが判定される (S 1 0 2)。タッチ位置が単位ベットボタン 5 2 である場合、ベット量の変更処理を実行する (S 1 0 3)。具体的には、選択された単位ベットボタン 5 2 の何れかに関する情報を RAM 9 3 に一時的に記憶すると共に、図 8 に示すように選択された単位ベットボタン 5 2 に「SELECTED」のような識別表示を行う。そして、キャンセルモードに移行されている場合、即ち、RAM 9 3 にキャンセルモードに移行されている旨の情報が格納されている場合には、該情報を更新してキャンセルモードを解除し (S 1 0 4)、ステップ S 1 0 1 に戻ってタッチ操作の待機状態に戻る。

30

【 0 1 1 1 】

一方、ステップ S 1 0 2 において、タッチ位置がベット量表示領域 1 1 0 b でない場合 (S 1 0 2 : NO) は、タッチ位置がキャンセル操作領域 1 1 0 c、即ち、キャンセルボタン 4 7 であるか否かが判定される (S 1 0 5)。タッチ位置がキャンセル操作領域 1 1 0 c である場合、RAM 9 3 にキャンセルモードに移行されている旨の情報を格納することでキャンセルモードに移行し、ステップ S 1 0 1 に戻ってタッチ操作の待機状態に戻る。

【 0 1 1 2 】

一方、ステップ S 1 0 5 において、タッチ位置がキャンセル操作領域 1 1 0 c でない場合 (S 1 0 5 : NO) は、タッチ位置がベット対象表示領域 1 1 0 a、即ち、ベットエリア 5 7 ~ 6 3 であるか否かが判定される (S 1 0 7)。タッチ位置がベット対象表示領域 1 1 0 a でない場合 (S 1 0 7 : NO) は、ステップ S 1 0 1 に戻ってタッチ操作の待機状態に戻る。

40

【 0 1 1 3 】

一方、タッチ位置がベット対象表示領域 1 1 0 a である場合 (S 1 0 7 : YES) は、ベット対象表示領域 1 1 0 a においてスライド操作が行われたか否かが判定される (S 1 0 8)、スライド操作が行われた場合 (S 1 0 8 : YES) には、選択対象判定処理が実行される (S 1 0 9)。具体的には、タッチパネル 5 6 からのタッチ位置の移動経路情報に基づき、その移動経路上にあるベットエリア 5 7 ~ 6 3 の何れを選択対象とするかを判

50

定する。その後、対象決定処理（S 1 1 0）において、選択対象を R A M 9 3 の所定の領域に選択対象に関する情報を格納して、選択対象を確定する。

【 0 1 1 4 】

次に、キャンセルモードであるか否かが判定される（S 1 1 1）。即ち、R A M 9 3 にキャンセルモードに移行されている旨の情報が格納されているか否かが判定される。キャンセルモードである場合（S 1 1 1 : Y E S）、選択対象に対してベットのキャンセル処理が行われる（S 1 1 2）。具体的に、キャンセル対象となるベット対象が R A M 9 3 に一時記憶される。

【 0 1 1 5 】

一方、キャンセルモードでない場合（S 1 1 1 : N O）は、選択対象の個数に単位遊技料が乗算されて合計ベット額が算出され（S 1 1 3）、合計ベット額が表示される（S 1 1 4）。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 1 2 のベットキャンセル処理の後、又は、ステップ S 1 1 4 の合計ベット額表示処理の後、ベット内容決定処理が実行される（S 1 1 5）。具体的に、キャンセルモードでない場合は、S 1 1 0 で決定した選択対象のすべてに対して、R A M 9 3 に一時記憶されるベット量のベットを受け付け、表示装置 8 にクレジットマーク 6 6 の表示等の処理を実行するとともに、受け付けたベットに基づいてベット情報を作成する。また、キャンセルモードである場合は、R A M 9 3 に一時記憶されるベット内容について、選択対象のベットに関する情報を削除する。これらにより、ベット内容を確定する。また、表示されているクレジットマーク 6 6 を非表示にする等の処理が行われる。その後、ステップ S 1 0 1 に戻って、タッチ操作の待機状態となる。

【 0 1 1 7 】

以上、本発明の実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、各手段等の具体的構成は、適宜設計変更可能である。また、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【 0 1 1 8 】

例えば、スライド操作時の動作に関して、本実施形態に限定されるものではない。例えば、すでにベットされたベット対象のクレジットマーク 6 6 をタッチし、そのまま他のベット対象上をスライドすることで、タッチしてスライドさせたクレジットマーク 6 6 が示すクレジットと同じクレジットでベットを可能にしてもよい。

【 0 1 1 9 】

また、上述した詳細な説明では、本発明をより容易に理解できるように、特徴的部分を中心に説明した。本発明は、上述した詳細な説明に記載する実施形態に限定されず、その他の実施形態にも適用することができ、その適用範囲は多様である。また、本明細書において用いた用語及び語法は、本発明を的確に説明するために用いたものであり、本発明の解釈を制限するために用いたものではない。また、当業者であれば、本明細書に記載された発明の概念から、本発明の概念に含まれる他の構成、システム、方法等を推考することは容易であると思われる。従って、請求の範囲の記載は、本発明の技術的思想の範囲を逸脱しない範囲で均等な構成を含むものであるとみなされなければならない。また、要約書の目的は、特許庁及び一般的公共機関や、特許、法律用語又は専門用語に精通していない本技術分野に属する技術者等が本出願の技術的な内容及びその本質を簡易な調査で速やかに判定し得るようにするものである。従って、要約書は、請求の範囲の記載により評価されるべき発明の範囲を限定することを意図したものではない。また、本発明の目的及び本発明の特有の効果をも十分に理解するために、すでに開示されている文献等を十分に参酌して解釈されることが望まれる。

【 0 1 2 0 】

上述した詳細な説明は、コンピュータで実行される処理を含むものである。以上での説明及び表現は、当業者が最も効率的に理解することを目的として記載している。本明細書

10

20

30

40

50

では、1の結果を導き出すために用いられる各ステップは、自己矛盾がない処理として理解されるべきである。また、各ステップでは、電氣的又は磁氣的な信号の送受信、記録等が行われる。各ステップにおける処理では、このような信号を、ビット、値、シンボル、文字、用語、数字等で表現しているが、これらは単に説明上便利であるために用いたものであることに留意する必要がある。また、各ステップにおける処理は、人間の行動と共通する表現で記載される場合があるが、本明細書で説明する処理は、原則的に各種の装置により実行されるものである。また、各ステップを行うために要求されるその他の構成は、以上の説明から自明になるものである。

【符号の説明】

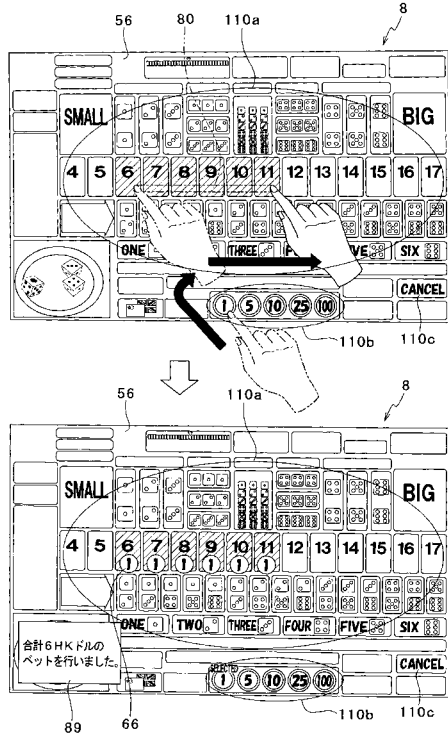
【0121】

- 1 ゲーミングマシン
- 3 シックボー装置
- 4 ステーション
- 8 表示装置
- 13 サーバ
- 47 キャンセルボタン
- 52 単位ベットボタン
- 56 タッチパネル
- 57・58・59・60・61・62・63 ベットエリア
- 66 クレジットマーク
- 80 移動経路
- 89 ベット合計額表示部
- 101 端末装置
- 102 センターコントローラ
- 110a ベット対象表示領域
- 110b ベット量表示領域
- 110c キャンセル操作領域
- 120 端末コントローラ

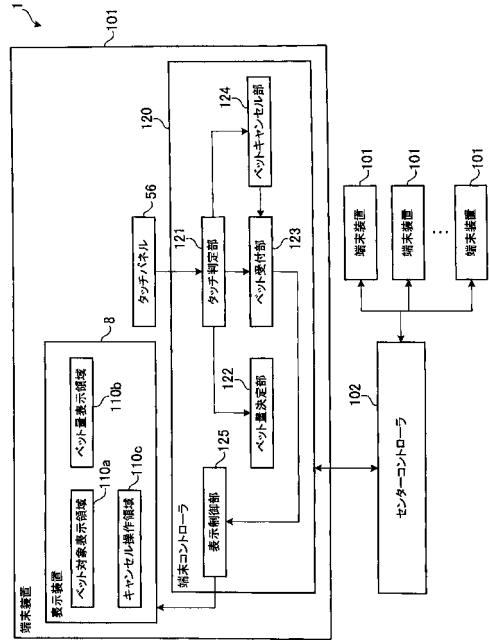
10

20

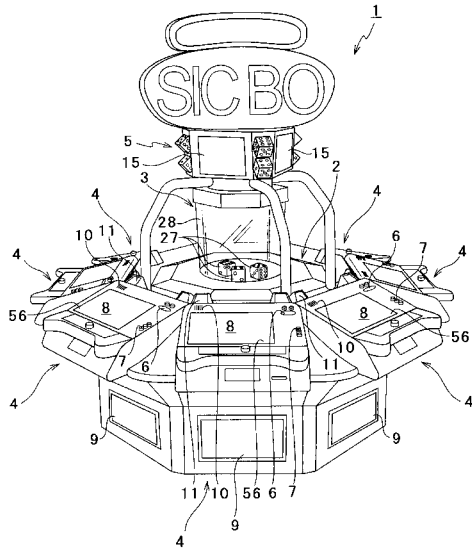
【図1】



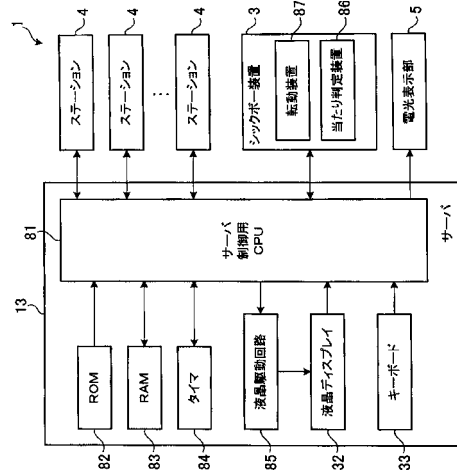
【図2】



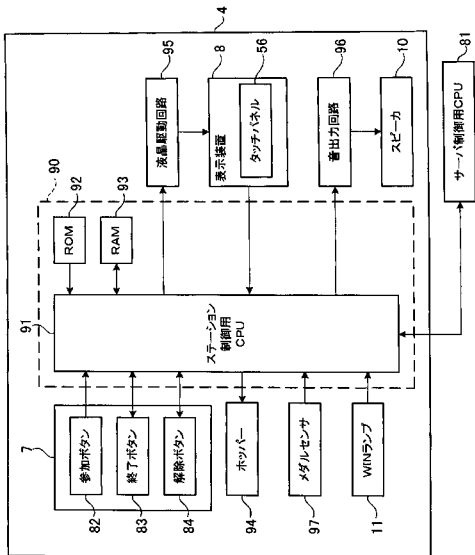
【図3】



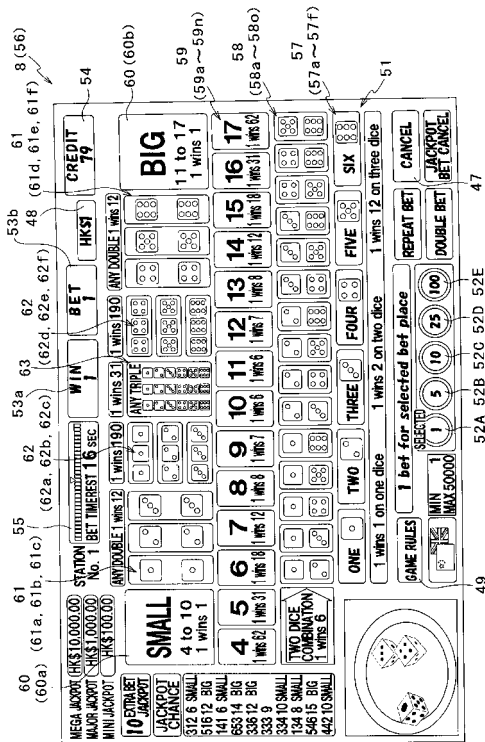
【図4】



【図5】



【図6】

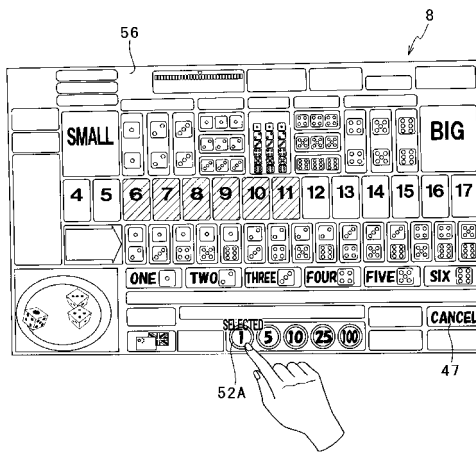


【図7】

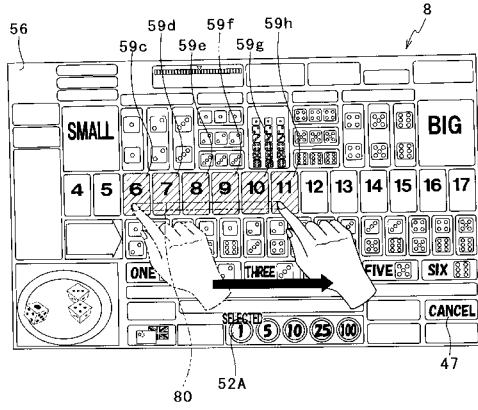
ベアアウトオッズテーブル

ベット種別	ベアアウト率
Small Bet (Under 11)	1 wins 1
Specific Triple	1 wins 190
Any Triple	1 wins 31
Any Double	1 wins 12
Big Bet (Over 10)	1 wins 1
Total = 4	1 wins 62
Total = 5	1 wins 31
Total = 6	1 wins 18
Total = 7	1 wins 12
Total = 8	1 wins 8
Total = 9	1 wins 7
Total = 10	1 wins 6
Total = 11	1 wins 6
Total = 12	1 wins 7
Total = 13	1 wins 8
Total = 14	1 wins 12
Total = 15	1 wins 18
Total = 16	1 wins 31
Total = 17	1 wins 62
Pair Match	1 wins 6
Numbers - Single	1 wins 1
Numbers - Double	1 wins 2
Numbers - Triple	1 wins 12

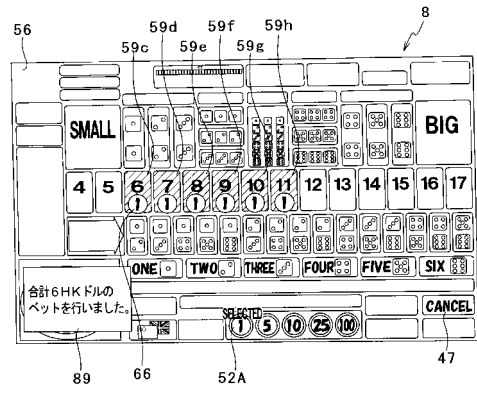
【図8】



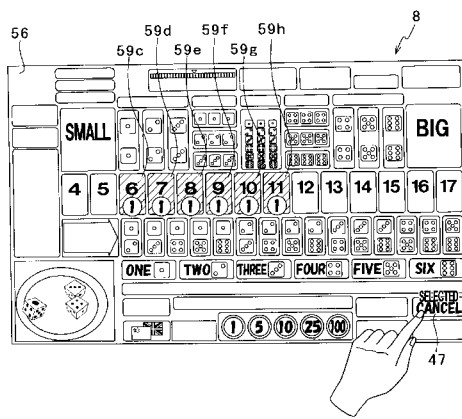
【図 9】



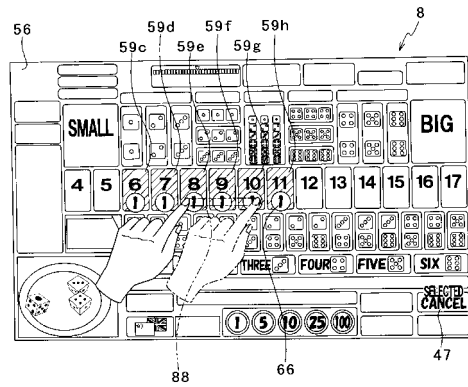
【図 10】



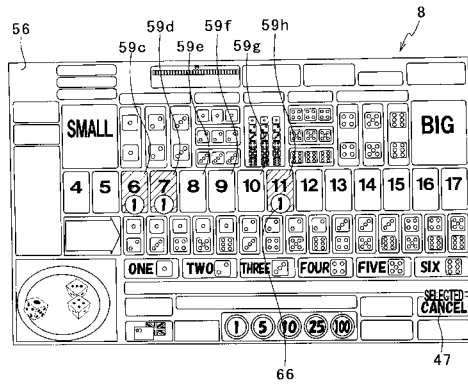
【図 11】



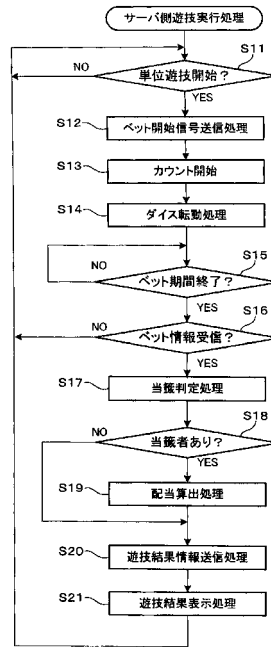
【図 12】



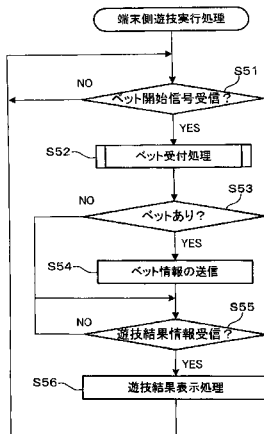
【図13】



【図14】



【図15】



【図16】

