

(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2007-244630
(P2007-244630A)

(43) 公開日 平成19年9月27日(2007.9.27)

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/12 (2006.01) A 6 3 F 13/12 C 2 C 0 0 1
A 6 3 F 9/00 (2006.01) A 6 3 F 9/00 5 1 2 C

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 47 頁)

(21) 出願番号	特願2006-72106 (P2006-72106)	(71) 出願人	501405122 コナミゲーミング インコーポレーテッド アメリカ合衆国、ネバダ州 89119、 ラスベガス市、トレード センター ドラ イブ 585
(22) 出願日	平成18年3月16日 (2006.3.16)	(74) 代理人	100098626 弁理士 黒田 壽
		(72) 発明者	會田 英司 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コ ナミ株式会社内
		F ターム (参考)	2C001 AA13 BB01 CA02 CB01 CB02 CB04 CB07 CB08 CC02 CC03

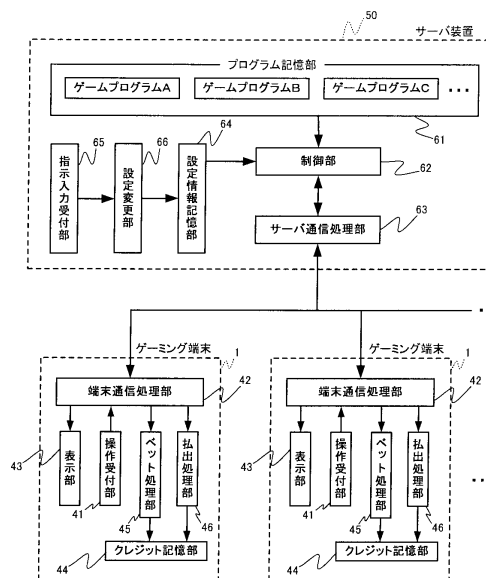
(54) 【発明の名称】 ゲームシステム

(57) 【要約】

【課題】サーバ装置に接続される複数のゲーミング端末それぞれに異なる処理や制御を行うことができるようにする。

【解決手段】サーバ装置50の制御部62は、サーバ通信処理部63がゲーミング端末1から受信したゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムの実行中、そのスロットゲームでイベント賞に入賞したときに、そのゲーム選択操作情報の送信元のゲーミング端末の端末IDに関連付けられた動作設定情報を設定情報記憶部64から読み出す。そして、読み出した動作設定情報に従って、ジャックポットゲームがフリーゲームのいずれかを進行する。すなわち、スロットゲームでイベント賞に入賞したときにジャックポットゲームを進行するかフリーゲームを進行するかというゲームルールを、ゲーミング端末1ごとに異ならせることができる。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲーム基板を持たない複数のゲーミング端末と、
複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部及び前記複数種類のゲームプログラムの中の少なくとも2種類のゲームプログラムを同時実行可能な制御部を含んで構成されるサーバ装置とを少なくとも有し、

前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、

各ゲーミング端末は、

ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、

前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部に実行させるゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信し、かつ、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変化させるためのゲーム操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記サーバ装置が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を受信する受信処理を行う端末通信処理部と、

前記端末通信処理部が受信した画像情報に基づくゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、

前記サーバ装置は、

前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報及び前記ゲーム操作情報を受信する受信処理を行うとともに、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報をゲーミング端末へ送信する送信処理を行うサーバ通信処理部と、

前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、

前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、

前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部とを少なくとも有し、

前記制御部は、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム選択操作情報を受信したとき、該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを実行する前又は該ゲームプログラムの実行中、該ゲーム選択操作情報の送信元のゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を前記設定情報記憶部から読み出し、読み出した動作設定情報に従って動作し、更に、実行したゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に向けて前記サーバ通信処理部に送信させる制御を行うとともに、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム操作情報を受信したときに該ゲーム操作情報に基づいてゲームの進行状況を変更する制御を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部を含んで構成されるサーバ装置と、

前記サーバ装置から受信したゲームプログラムを実行可能な複数のゲーミング端末とを少なくとも有し、

前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、

各ゲーミング端末は、

ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、

前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置から受信するゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信す

10

20

30

40

50

る送信処理を行うとともに、前記ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記サーバ装置から受信する受信処理を行う端末通信処理部と、

前記端末通信処理部が受信したゲームプログラムを実行し、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに実行中のゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変更する制御を行う制御部と、

前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じたゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、

前記サーバ装置は、

前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、

前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、

前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部と、

前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報を受信したときに該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記プログラム記憶部から読み出し、読み出したゲームプログラム、及び、該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を、該ゲーミング端末へ送信するサーバ通信処理部とを少なくとも有し、

前記各ゲーミング端末の前記制御部は、前記端末通信処理部が前記ゲームプログラム及び前記動作設定情報を受信したとき、該ゲームプログラムを実行する前又は該ゲームプログラムの実行中、該動作設定情報に従って動作することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 のゲームシステムにおいて、

前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末で進行されるゲームのルールを示す情報を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 3 のゲームシステムにおいて、

前記複数種類のゲームプログラムは、規定のベット量以上のベット対象を受け取ることを条件に開始され、受け取ったベット対象の量に応じた払出対象の払出量が決定されるゲームを進行するためのものであり、

前記ゲーミング端末は、前記操作受付部がベット操作を受け付けたときに前記ベット操作に対応するベット量分のベット対象を受け取るベット処理を行うベット処理部と、前記制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの遊技結果に応じて払出対象を払い出す払出処理を行う払出処理部とを含んで構成され、

前記動作設定情報が示すルールは、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末で進行されるゲームの開始条件となる前記規定のベット量であることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】

請求項 1、2、3 又は 4 のゲームシステムにおいて、

前記各ゲーミング端末及び前記サーバ装置のいずれかに、前記ゲーム画像中に含まれる説明情報を互いに異なる複数の言語ごとにそれぞれ記憶する説明情報記憶部を有し、

前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末の前記表示部に表示されるゲーム画像中に含まれる説明情報の言語を示す情報を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 6】

請求項 1、2、3、4 又は 5 のゲームシステムにおいて、

前記複数種類のゲームプログラムは、互いに異なる複数のルールが切り替わるゲームを進行するためのものであり、

前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング

10

20

30

40

50

端末で進行されるゲームのルール切替タイミングを示す情報を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項7】

ゲーム基板を持たない複数のゲーミング端末と、

複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部及び前記複数種類のゲームプログラムのうちの少なくとも2種類のゲームプログラムを同時実行可能な制御部を含んで構成されるサーバ装置とを少なくとも有し、

前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、

各ゲーミング端末は、

ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、

前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部に実行させるゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信し、かつ、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変化させるためのゲーム操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記サーバ装置が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を受信する受信処理を行う端末通信処理部と、

前記端末通信処理部が受信した画像情報に基づくゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、

前記サーバ装置は、

前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報及び前記ゲーム操作情報を受信する受信処理を行うとともに、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報をゲーミング端末へ送信する送信処理を行うサーバ通信処理部と、

前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、

前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、

前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部とを少なくとも有し、

前記各ゲーミング端末及び前記サーバ装置のいずれかに、前記各ゲーミング端末でプレイヤーがプレイしていないことを検知するプレイ検知部を有し、

前記サーバ装置の前記制御部は、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム選択操作情報を受信したとき、該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを実行し、実行したゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に向けて前記サーバ通信処理部に送信させる制御を行うとともに、該ゲーム操作情報に基づいてゲームの進行状況を変更する制御を行い、

前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末に対して前記制御部が実行可能な前記規定種類のゲームプログラムを示す情報であり

、前記制御部は、前記プレイ検知部がプレイしていないことを検知したとき、その検知に係るゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を前記設定情報記憶部から読み出し、読み出した動作設定情報が示す規定種類のゲームプログラムをゲーミング端末に対して実行することを特徴とするゲームシステム。

【請求項8】

複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部を含んで構成されるサーバ装置と、

前記サーバ装置から受信したゲームプログラムを実行可能な複数のゲーミング端末とを少なくとも有し、

10

20

30

40

50

前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、

各ゲーミング端末は、

ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、

前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置から受信するゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記サーバ装置から受信する受信処理を行う端末通信処理部と、

前記端末通信処理部が受信したゲームプログラムを実行し、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに実行中のゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変更する制御を行う制御部と、

前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じたゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、

前記サーバ装置は、

前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、

前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、

前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部と、

前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報を受信したときに該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記プログラム記憶部から読み出し、読み出したゲームプログラムを該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末へ送信するサーバ通信処理部とを少なくとも有し、

前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末の前記制御部で実行可能な前記規定種類のゲームプログラムを示す情報であり、

前記各ゲーミング端末及び前記サーバ装置のいずれかに、前記各ゲーミング端末でプレイヤーがプレイしていないことを検知するプレイ検知部と、該プレイ検知部がプレイしていないことを検知したとき、その検知に係るゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報が示す規定種類のゲームプログラムを該ゲーミング端末の前記制御部に実行させるための処理を行う規定プログラム処理部とを有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 9】

ゲーム基板を持たない複数のゲーミング端末と、

複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部及び前記複数種類のゲームプログラムのうちの少なくとも2種類のゲームプログラムを同時実行可能な制御部を含んで構成されるサーバ装置とを少なくとも有し、

前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、

各ゲーミング端末は、

ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、

前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部に実行させるゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信し、かつ、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変化させるためのゲーム操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記サーバ装置が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を受信する受信処理を行う端末通信処理部と、

前記端末通信処理部が受信した画像情報に基づくゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、

10

20

30

40

50

前記サーバ装置は、

前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報及び前記ゲーム操作情報を受信する受信処理を行うとともに、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報をゲーミング端末へ送信する送信処理を行うサーバ通信処理部と、

前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、

前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、

前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部とを少なくとも有し、

前記サーバ装置の前記制御部は、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム選択操作情報を受信したとき、該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを実行し、実行したゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に向けて前記サーバ通信処理部に送信させる制御を行うとともに、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム操作情報を受信したときに該ゲーム操作情報に基づいてゲームの進行状況を変更する制御を行い、

前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末に対して前記制御部での実行が禁止されるゲームプログラムの種類を示す情報であって、

更に、前記各ゲーミング端末及び前記サーバ装置のいずれかに、前記動作設定情報が示す種類のゲームプログラムを当該ゲーミング端末に対して前記サーバ装置の前記制御部が実行するのを禁止するための処理を行う実行プログラム制限部を有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項10】

複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部を含んで構成されるサーバ装置と、

前記サーバ装置から受信したゲームプログラムを実行可能な複数のゲーミング端末とを少なくとも有し、

前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、

各ゲーミング端末は、

ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、

前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置から受信するゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記サーバ装置から受信する受信処理を行う端末通信処理部と、

前記端末通信処理部が受信したゲームプログラムを実行し、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに実行中のゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変更する制御を行う制御部と、

前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じたゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、

前記サーバ装置は、

前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、

前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、

前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部と、

前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報を受信したときに該ゲー

10

20

30

40

50

ム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記プログラム記憶部から読み出し、読み出したゲームプログラムを該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末へ送信するサーバ通信処理部とを少なくとも有し、

前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末の前記制御部での実行が禁止されるゲームプログラムの種類を示す情報であって、

更に、前記各ゲーミング端末及び前記サーバ装置のいずれかに、前記動作設定情報が示す種類のゲームプログラムを当該ゲーミング端末の前記制御部が実行するのを禁止するための処理を行う実行プログラム制限部を有することを特徴とするゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、カジノ施設等に設置されるゲームシステム及びこのシステムに利用可能なサーバ装置に関するものである。

【背景技術】

【0002】

この種のゲームシステムとしては、例えば特許文献1に記載されたシステムが知られている。このシステムは、サーバと複数のクライアントとから構成され、サーバでは複数のゲームプログラムを実行可能である。サーバで実行される複数のゲームプログラムに対しては各クライアントからアクセスすることができ、アクセスしたゲームプログラムのゲーム画面は当該クライアントの表示部に表示される。そして、プレイヤーは、クライアントに対してゲーム操作を行うことにより、サーバで実行されている当該ゲームプログラムのゲームをプレイすることができる。このようなゲームシステムにおいて、プレイヤーは、自分がプレイを希望するゲームを選択するためのゲーム選択操作をクライアントの操作部に対して行うことにより、そのゲーム選択操作に係るゲームのゲームプログラムがサーバで実行され、そのゲームをプレイすることができる。

20

【0003】

【特許文献1】米国特許第6409602号明細書

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

30

ところが、このようなゲームシステムにおいては、各ゲーミング端末に対してサーバが行う各種処理や各種制御はどのゲーミング端末に対しても違いがない。そのため、サーバがゲーミング端末ごとに個別の処理や制御を行ったり、サーバが各ゲーミング端末に個別の処理や制御をさせたりするといったことができない。その結果、本ゲームシステムを管理・運営する者により、各ゲーミング端末に対してサーバが行う各種処理や各種制御をゲーミング端末ごとに管理することができないという問題があった。このような問題は、本ゲームシステムのスムーズな又は適切な管理・運営の妨げとなり得る。また、プレイヤーから見ればどのゲーミング端末でゲームをプレイしても違いがないことから、プレイヤーに対して例えばプレイするゲーミング端末を選ぶ楽しみがないといった弊害をもたらす。

【0005】

40

なお、前記特許文献1に記載のゲームシステム以外にも、複数のゲームプログラムをサーバに記憶しておき、各クライアントでプレイヤーが選択したゲームプログラムをサーバからダウンロードし、そのゲームプログラムを各クライアントで実行するダウンロード型のゲームシステムが考えられる。このゲームシステムでも、各ゲーミング端末が行う各種処理や各種制御がどのゲーミング端末においても違いがなければ、本ゲームシステムを管理・運営する者により各ゲーミング端末が行う各種処理や各種制御をゲーミング端末ごとに管理することができないという問題が生じる。この問題も、本ゲームシステムのスムーズな又は適切な管理・運営の妨げとなり得るし、プレイヤーに対しては例えばプレイするゲーミング端末を選ぶ楽しみがないといった弊害をもたらす。

【0006】

50

本発明は、以上の問題に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、ゲーミング端末ごとに異なる処理や制御を行うことができ、かつ、ゲームシステムを管理・運営する者等によりゲーミング端末ごとの処理や制御を管理することができるゲームシステムを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

前記目的を達成するために、請求項1の発明は、ゲーム基板を持たない複数のゲーミング端末と、複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部及び前記複数種類のゲームプログラムのうちの少なくとも2種類のゲームプログラムを同時実行可能な制御部を含んで構成されるサーバ装置とを少なくとも有し、前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、各ゲーミング端末は、ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部に実行させるゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信し、かつ、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変化させるためのゲーム操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記サーバ装置が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を受信する受信処理を行う端末通信処理部と、前記端末通信処理部が受信した画像情報に基づくゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、前記サーバ装置は、前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報及び前記ゲーム操作情報を受信する受信処理を行うとともに、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報をゲーミング端末へ送信する送信処理を行うサーバ通信処理部と、前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部とを少なくとも有し、前記制御部は、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム選択操作情報を受信したとき、該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを実行する前又は該ゲームプログラムの実行中、該ゲーム選択操作情報の送信元のゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を前記設定情報記憶部から読み出し、読み出した動作設定情報に従って動作し、更に、実行したゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に向けて前記サーバ通信処理部に送信させる制御を行うとともに、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム操作情報を受信したときに該ゲーム操作情報に基づいてゲームの進行状況を変更する制御を行うことを特徴とするものである。

このゲームシステムは、サーバ装置側で実行されたゲームプログラムに基づくゲームを各ゲーミング端末でプレイすることができるゲームシステム（以下、「シンクライアント型のゲームシステム」という。）である。

本ゲームシステムにおいては、サーバ装置の設定情報記憶部に、各ゲーミング端末の動作設定情報がそれぞれ端末特定情報に関連付けた状態で記憶されている。そして、サーバ装置の制御部は、サーバ通信処理部がゲーム選択操作情報を受信すると、そのゲーム選択操作情報の送信元のゲーミング端末の端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を設定情報記憶部から読み出し、そのゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを実行する前又はそのゲームプログラム実行中、読み出した動作設定情報に従って動作する。このように、各ゲーミング端末に対してゲームプログラムを実行する前又はそのゲームプログラム実行中におけるサーバ装置の制御部の動作は、ゲーミング端末ごとの個別の動作設定情報に従ったものとなる。よって、サーバ装置の制御部が各ゲーミング端末に対して行うゲーム進行に関わる各種処理や各種制御をゲーミング端末ごとに異ならせることができる。

10

20

30

40

50

しかも、本ゲームシステムによれば、指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更することができる。よって、本ゲームシステムを管理・運営する者は、指示入力受付部に変更指示を入力して各ゲーミング端末についてのゲーム進行に関わる動作設定情報を適宜変更することにより、各ゲーミング端末に対してゲームを進行する際にサーバ装置の制御部がどのような処理又は制御を行うのかを、ゲーミング端末ごとに変更することができる。

なお、ゲーミング端末ごとに動作設定情報を変更するといっても、2以上のゲーミング端末からなるグループを複数作ってグループ単位で動作設定情報を変更するようにしてもよい。この場合、同じグループに属する2以上のゲーミング端末に対して同一の動作設定情報に対応づけるようにしてもよい。その結果、サーバ装置の制御部が同じグループに属する2以上のゲーミング端末に対して行うゲーム進行に関わる各種処理や各種制御は一律に変更されるが、グループ間では各種処理や各種制御が互いに異なるといった状況を生むことができる。

10

【0008】

また、請求項2の発明は、複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部を含んで構成されるサーバ装置と、前記サーバ装置から受信したゲームプログラムを実行可能な複数のゲーミング端末とを少なくとも有し、前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、各ゲーミング端末は、ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置から受信するゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記サーバ装置から受信する受信処理を行う端末通信処理部と、前記端末通信処理部が受信したゲームプログラムを実行し、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに実行中のゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変更する制御を行う制御部と、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じたゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、前記サーバ装置は、前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部と、前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報を受信したときに該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記プログラム記憶部から読み出し、読み出したゲームプログラム、及び、該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を、該ゲーミング端末へ送信するサーバ通信処理部とを少なくとも有し、前記各ゲーミング端末の前記制御部は、前記端末通信処理部が前記ゲームプログラム及び前記動作設定情報を受信したとき、該ゲームプログラムを実行する前又は該ゲームプログラムの実行中、該動作設定情報に従って動作することを特徴とするものである。

20

30

このゲームシステムにおいては、複数のゲームプログラムをサーバ装置に記憶しておき、各ゲーミング端末でプレイヤーが選択したゲームプログラムをサーバ装置からダウンロードし、そのゲームプログラムを各ゲーミング端末で実行できるダウンロード型のカジノゲームシステムである。本カジノゲームシステムにおいても、請求項1におけるシンクライアント型のゲームシステムと同様に、サーバ装置の設定情報記憶部に、各ゲーミング端末の動作設定情報がそれぞれ端末特定情報に関連付けた状態で記憶されている。そして、サーバ装置の制御部は、サーバ通信処理部がゲーム選択操作情報を受信すると、そのゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムと、そのゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を、当該ゲーミング端末へ送信する。そのゲームプログラム及び動作設定情報を受信したゲーミング端末の制御部は、そのゲームプログラムを実行する前又はそのゲームプログラムの

40

50

実行中、受信した動作設定情報に従って動作する。このように、本ゲームシステムにおいて、ゲームプログラムを実行する前又はそのゲームプログラム実行中における各ゲーミング端末の制御部の動作は、ゲーミング端末ごとの個別の動作設定情報に従ったものとなる。よって、各ゲーミング端末が行うゲーム進行に関わる各種処理や各種制御をゲーミング端末ごとに異ならせることができる。

更に、本ゲームシステムにおいても、指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更することができる。よって、本ゲームシステムを管理・運営する者は、指示入力受付部に変更指示を入力して各ゲーミング端末の動作設定情報を適宜変更することにより、ゲームを進行する際に各ゲーミング端末の制御部にどのような処理又は制御を行わせるかを、ゲーミング端末ごとに変更することができる。

10

なお、本ゲームシステムにおいても、2以上のゲーミング端末からなるグループを複数作ってグループ単位で動作設定情報を変更するようにしてもよい点は、上述した請求項1のゲームシステムの場合と同様である。

【0009】

また、請求項3の発明は、請求項1又は2のゲームシステムにおいて、前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末で進行されるゲームのルールを示す情報を含むことを特徴とするものである。

このゲームシステムにおいては、ゲーミング端末ごとにゲームのルールを異ならせることができ、本ゲームシステムを管理・運営する者が指示入力受付部に変更指示を入力することで各ゲーミング端末でのルールを変更することができる。ゲーミング端末ごとに異ならせるルールの種類は、ゲームシステムの管理・運営をスムーズにあるいは適切に行い得るようにするとか、プレイヤーの楽しみが増えるようにするとか、そういった種々の観点から適宜決められる。一方、当該ルールをゲーミング端末ごとにどのように変更するかは、ゲームシステムを管理・運営する者が適宜決める。そして、決めた結果に従って指示入力受付部に変更指示を入力し、ゲーミング端末ごとのルールの情報を変更すればよい。なお、ゲーミング端末ごとに異ならせるルールの種類や変更内容は、ゲームの種類に関わらず一律に適用されるものであっても、特定種類のゲームに対してのみ適用されるものであってもよい。

20

また、本ゲームシステムによれば、ゲーミング端末ごとにゲームのルールを異ならせることができるので、プレイヤーは、どのゲーミング端末でプレイするかで違ったルールのゲームをプレイできるようになる。その結果、プレイヤーに対し、プレイするゲーミング端末を選ぶ台選びの楽しみを与えることができるようになる。

30

【0010】

また、請求項4の発明は、請求項3のゲームシステムにおいて、前記複数種類のゲームプログラムは、規定のベット量以上のベット対象を受け取れることを条件に開始され、受け取ったベット対象の量に応じた払出対象の払出量が決定されるゲームを進行するためのものであり、前記ゲーミング端末は、前記操作受付部がベット操作を受け付けたときに前記ベット操作に対応するベット量分のベット対象を受け取るベット処理を行うベット処理部と、前記制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの遊技結果に応じて払出対象を払い出す払出処理を行う払出処理部とを含んで構成され、前記動作設定情報が示すルールは、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末で進行されるゲームの開始条件となる前記規定のベット量であることを特徴とするものである。

40

このゲームシステムにおいて、ゲーミング端末ごとに異ならせるルールの種類は、各ゲーミング端末で進行されるゲームの開始条件となる規定ベット量である。そのため、本ゲームシステムでは、ゲームをプレイする際にプレイヤーが支払わなければならないベット対象のベット量をゲーミング端末ごとに異ならせることができる。一般に、ゲームの開始条件となる規定ベット量が少なく設定されたゲーミング端末では一度に大量の払い出しを狙わない小口プレイヤーに好んで利用され、ゲームの開始条件となる規定ベット量が多く設定されたゲーミング端末では、一度に大量の払い出しを狙う大口プレイヤーに好んで利

50

用される。このような状況が生まれることから、例えば、施設内の特定エリアに設置された1又は2以上のゲーミング端末についてだけゲームの開始条件となる規定ベット量が多くなるようにルール変更すれば、当該特定エリアを大口プレイヤー用のスペースとするといった運営が可能となる。このような運営は、従来の一般的なカジノゲームシステムでも行われていたが、従来は当該特定エリアを別の場所に移動させるなどの配置レイアウト変更を行う際には、当該特定エリアに設置されていたゲーム装置そのものを当該別の場所へ移動させる作業が必要であった。これに対し、本ゲームシステムであれば、ゲームシステムを管理・運営する者が指示入力受付部に変更指示を入力することにより、当該特定エリアであった場所に設置されているゲーミング端末についての規定ベット量を少なくするようにルール変更し、かつ、当該特定エリアとなる別の場所に設置されているゲーミング端末についての規定ベット量を多くするようにルール変更するだけで、当該特定エリアを別の場所に移動できる。したがって、本ゲームシステムによれば、当該特定エリアを別の場所に移動させるなどの配置レイアウト変更を迅速かつ容易に行うことができるようになり、本ゲームシステムのスムーズで適切な運営・管理が可能となる。

10

20

30

40

50

【0011】

また、請求項5の発明は、請求項1、2、3又は4のゲームシステムにおいて、前記各ゲーミング端末及び前記サーバ装置のいずれかに、前記ゲーム画像中に含まれる説明情報を互いに異なる複数の言語ごとにそれぞれ記憶する説明情報記憶部を有し、前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末の前記表示部に表示されるゲーム画像中に含まれる説明情報の言語を示す情報を含むことを特徴とするものである。

このゲームシステムにおいて、ゲーミング端末ごとに異ならせる動作設定情報の種類は、ゲーム画像中に含まれる説明情報の言語を示す情報である。そのため、本ゲームシステムでは、ゲーム画像中に含まれる説明情報の言語をゲーミング端末ごとに異ならせることができる。そして、本ゲームシステムであれば、どのエリアに設置されているゲーミング端末についてどの言語の説明情報を表示させるかは、ゲームシステムを管理・運営する者が指示入力受付部に変更指示を入力することにより適宜変更することができる。その結果、例えば当該施設に訪れる客に応じ、客に使用されることが多い言語についてはその言語の説明情報を表示させるゲーミング端末の数を増やすといった機動的な運営が可能となる。一般に、自分の使用言語とは異なる言語でゲームルールなどの説明情報が記述されている場合、客はそのようなゲームを敬遠しやすい。よって、当該施設に訪れる客に応じて、各ゲーミング端末における説明情報の言語を機動的に変更する運営は当該施設にとって非常に有益である。

【0012】

また、請求項6の発明は、請求項1、2、3、4又は5のゲームシステムにおいて、前記複数種類のゲームプログラムは、互いに異なる複数のルールが切り替わるゲームを進行するためのものであり、前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末で進行されるゲームのルール切替タイミングを示す情報を含むことを特徴とするものである。

このゲームシステムにおいては、ゲーミング端末ごとに異ならせる動作設定情報の種類は、ゲームのルール切替タイミングを示す情報である。本ゲームシステムが設置されるようなカジノ等の施設では、特定の期間中(毎日の午前中、週末、特別な日など)、通常時のゲームルールとは異なるゲームルールが適用された特殊なゲームをプレイできるというようなイベントを開催することがある。このようなイベントの開催時期は、施設の運営上、適宜変更されることがある。本ゲームシステムにおいては、ゲームシステムを管理・運営する者が指示入力受付部に変更指示を入力するだけで、各ゲーミング端末のゲームルールの切替タイミングを設定変更することができる。よって、イベントの開催時期の変更する場合などのようにゲームルールの切替タイミングを変更する必要がある場合、その変更迅速にかつ容易に対応することができる。

【0013】

また、請求項7の発明は、ゲーム基板を持たない複数のゲーミング端末と、複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部及び前記複数種類のゲームプログラムのうちの少なくとも2種類のゲームプログラムを同時実行可能な制御部を含んで構成されるサーバ装置とを少なくとも有し、前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、各ゲーミング端末は、ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部に実行させるゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信し、かつ、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変化させるためのゲーム操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記サーバ装置が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を受信する受信処理を行う端末通信処理部と、前記端末通信処理部が受信した画像情報に基づくゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、前記サーバ装置は、前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報及び前記ゲーム操作情報を受信する受信処理を行うとともに、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報をゲーミング端末へ送信する送信処理を行うサーバ通信処理部と、前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部とを少なくとも有し、前記各ゲーミング端末及び前記サーバ装置のいずれかに、前記各ゲーミング端末でプレイヤーがプレイしていないことを検知するプレイ検知部を有し、前記サーバ装置の前記制御部は、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム選択操作情報を受信したとき、該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを実行し、実行したゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に向けて前記サーバ通信処理部に送信させる制御を行うとともに、該ゲーム操作情報に基づいてゲームの進行状況を変更する制御を行い、前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末に対して前記制御部が実行可能な前記規定種類のゲームプログラムを示す情報であり、前記制御部は、前記プレイ検知部がプレイしていないことを検知したとき、その検知に係るゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を前記設定情報記憶部から読み出し、読み出した動作設定情報が示す規定種類のゲームプログラムをゲーミング端末に対して実行することを特徴とするものである。

このゲームシステムは、シンクライアント型のゲームシステムであり、サーバ装置の制御部は、プレイ検知部がプレイしていないことを検知した場合、その検知に係るゲーミング端末に対して規定種類のゲームプログラムを実行する。あるゲーミング端末でプレイしていたプレイヤーがそのゲーミング端末でのプレイをやめた場合、そのやめる際に特別な操作を行わない限り、通常は、そのプレイヤーがプレイしていたゲームのゲーム画面がそのゲーミング端末の表示部に表示されたままとなる。これからゲームをプレイしようとしている新しいプレイヤーは、だれもプレイしていないゲーミング端末の表示部に表示されているゲーム画面を見て興味が引かれる場合があり、この場合、その新しいプレイヤーに対し、当該ゲーミング端末でそのゲームをプレイさせることを促すことができる。しかし、だれもプレイしていないゲーミング端末の表示部に表示されるゲーム画面を決めるのが上述したように直前にプレイしていたプレイヤーであると、だれもプレイしていないゲーミング端末の表示部に表示させるゲーム画面をゲームシステムを管理・運営する者によって管理することができない。

本ゲームシステムにおいては、あるゲーミング端末でプレイしていたプレイヤーがそのゲーミング端末でのプレイをやめた場合、これがプレイ検知部に検知されると、サーバ装置の制御部は、そのゲーミング端末に対して規定種類のゲームプログラムを実行する。よ

って、だれもプレイしていないゲーミング端末の表示部に、当該規定種類のゲームプログラムに基づくゲームのゲーム画面を表示させることができる。そして、本ゲームシステムにおいては、サーバ装置の設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報が、前記規定種類のゲームプログラムを示す情報であり、これを本ゲームシステムを管理・運営する者が指示入力受付部に変更指示を入力することによりゲーミング端末ごとに適宜変更できる。したがって、だれもプレイしていないゲーミング端末の表示部にどのゲームプログラムのゲーム画面を表示させるかを、ゲーミング端末ごとに適宜設定することができる。その結果、例えばゲームシステムを管理・運営する者がプレイヤーにプレイしてもらいたいと思うゲームのゲーム画面を表示させるよう動作設定情報を変更すれば、上述したようにそのゲームのプレイをプレイヤーに促すことが可能となる。

10

なお、本ゲームシステムにおいても、2以上のゲーミング端末からなるグループを複数作ってグループ単位で動作設定情報を変更するようにしてもよい点は、上述した請求項1のゲームシステムの場合と同様である。

【0014】

また、請求項8の発明は、複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部を含んで構成されるサーバ装置と、前記サーバ装置から受信したゲームプログラムを実行可能な複数のゲーミング端末とを少なくとも有し、前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、各ゲーミング端末は、ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置から受信するゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記サーバ装置から受信する受信処理を行う端末通信処理部と、前記端末通信処理部が受信したゲームプログラムを実行し、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに実行中のゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変更する制御を行う制御部と、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じたゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、前記サーバ装置は、前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部と、前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報を受信したときに該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記プログラム記憶部から読み出し、読み出したゲームプログラムを該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末へ送信するサーバ通信処理部とを少なくとも有し、前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末の前記制御部で実行可能な前記規定種類のゲームプログラムを示す情報であり、前記各ゲーミング端末及び前記サーバ装置のいずれかに、前記各ゲーミング端末でプレイヤーがプレイしていないことを検知するプレイ検知部と、該プレイ検知部がプレイしていないことを検知したとき、その検知に係るゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報が示す規定種類のゲームプログラムを該ゲーミング端末の前記制御部に実行させるための処理を行う規定プログラム処理部とを有することを特徴とするものである。

20

30

40

このゲームシステムにおいては、ダウンロード型のカジノゲームシステムであり、あるゲーミング端末でプレイしていたプレイヤーがそのゲーミング端末でのプレイをやめた場合、これがプレイ検知部に検知されると、そのゲーミング端末の制御部は、そのゲーミング端末に対して規定種類のゲームプログラムを実行する。よって、だれもプレイしていないゲーミング端末の表示部に、当該規定種類のゲームプログラムに基づくゲームのゲーム画面を表示させることができる。なお、この規定種類のゲームプログラムは、プレイ検知部が検知するたびにサーバ装置からダウンロードするようにしてもよいし、予めダウンロードしておいたものであってもよい。そして、本ゲームシステムにおいても、請求項7の

50

ゲームシステムと同様に、サーバ装置の設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報が前記規定種類のゲームプログラムを示す情報であり、これを本ゲームシステムを管理・運営する者が指示入力受付部に変更指示を入力することによりゲーミング端末ごとに適宜変更できる。したがって、だれもプレイしていないゲーミング端末の表示部にどのゲームプログラムのゲーム画面を表示させるかを、ゲーミング端末ごとに適宜設定することができる。その結果、請求項7のゲームシステムと同様、例えばゲームシステムを管理・運営する者がプレイヤーにプレイしてもらいたいと思うゲームのゲーム画面を表示させるよう動作設定情報を変更すれば、そのゲームのプレイをプレイヤーに促すことが可能となる。

なお、本ゲームシステムにおいても、2以上のゲーミング端末からなるグループを複数作ってグループ単位で動作設定情報を変更するようにしてもよい点は、上述した請求項1

10

【0015】

また、請求項9の発明は、ゲーム基板を持たない複数のゲーミング端末と、複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部及び前記複数種類のゲームプログラムのうちの少なくとも2種類のゲームプログラムを同時実行可能な制御部を含んで構成されるサーバ装置とを少なくとも有し、前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、各ゲーミング端末は、ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部に実行させるゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信し、かつ、前記操作

受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変化させるためのゲーム操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記サーバ装置が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を受信する受信処理を行う端末通信処理部と、前記端末通信処理部が受信した画像情報に基づくゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、前記サーバ装置は、前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報及び前記ゲーム操作情報を受信する受信処理を行うとともに、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報をゲーミング端末へ送信する送信処理を行うサーバ通信処理部と、前記各ゲーミング端末を特定するための端末

特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部とを少なくとも有し、前記サーバ装置の前記制御部は、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム選択操作情報を受信したとき、該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを実行し、実行したゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に向けて前記サーバ通信処理部に送信させる制御を行うとともに、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム操作情報を受信したときに該ゲーム操作情報に基づいてゲームの進行状況を変更する制御を行い、前記動作設定情報は、これに関連

付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末に対して前記制御部での実行が禁止されるゲームプログラムの種類を示す情報であって、更に、前記各ゲーミング端末及び前記サーバ装置のいずれかに、前記動作設定情報が示す種類のゲームプログラムを当該ゲーミング端末に対して前記サーバ装置の前記制御部が実行するのを禁止するための処理を行う実行プログラム制限部を有することを特徴とするものである。

20

30

40

このゲームシステムは、シンクライアント型のゲームシステムであり、各ゲーミング端末及びサーバ装置のいずれかに設けられる実行プログラム制限部が、各ゲーミング端末に対してサーバ装置の制御部が実行し得る複数種類のゲームプログラムのうち特定種類のゲームプログラムについての実行をゲーミング端末ごとに禁止する。その結果、プレイヤーは、どのゲーミング端末でプレイするかで自分がプレイできるゲームが異なることになる。よって、プレイヤーに対し、プレイするゲーミング端末を選ぶ台選びの楽しみを与える

50

ことができるようになる。

しかも、本ゲームシステムにおいては、サーバ装置の設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報が、各ゲーミング端末に対してサーバ装置の制御部での実行が禁止されるゲームプログラムの種類を示す情報であり、これを本ゲームシステムを管理・運営する者が指示入力受付部に変更指示を入力することによりゲーミング端末ごとに適宜変更できる。したがって、どのゲーミング端末でどのゲームをプレイできないようにするかを、ゲーミング端末ごとに適宜設定することができる。その結果、例えば、施設内において特定のエリアに設置されているゲーミング端末でしかプレイできないゲームを作るといった運営ができる上、その特定エリアの場所変更を迅速かつ容易に行うことができる。また、例えば、特定の期間中しかプレイできないゲームを作るといった運営ができる上、その期間変更を迅速かつ容易に行うことができる。

なお、本ゲームシステムにおいても、2以上のゲーミング端末からなるグループを複数作ってグループ単位で動作設定情報を変更するようにしてもよい点は、上述した請求項1のゲームシステムの場合と同様である。

【0016】

また、請求項10の発明は、複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部を含んで構成されるサーバ装置と、前記サーバ装置から受信したゲームプログラムを実行可能な複数のゲーミング端末とを少なくとも有し、前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、各ゲーミング端末は、ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置から受信するゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記サーバ装置から受信する受信処理を行う端末通信処理部と、前記端末通信処理部が受信したゲームプログラムを実行し、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに実行中のゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変更する制御を行う制御部と、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じたゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、前記サーバ装置は、前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部と、前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報を受信したときに該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記プログラム記憶部から読み出し、読み出したゲームプログラムを該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末へ送信するサーバ通信処理部とを少なくとも有し、前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末の前記制御部での実行が禁止されるゲームプログラムの種類を示す情報であって、更に、前記各ゲーミング端末及び前記サーバ装置のいずれかに、前記動作設定情報が示す種類のゲームプログラムを当該ゲーミング端末の前記制御部が実行するのを禁止するための処理を行う実行プログラム制限部を有することを特徴とするものである。

このゲームシステムにおいては、ダウンロード型のカジノゲームシステムであり、各ゲーミング端末及びサーバ装置のいずれかに設けられる実行プログラム制限部が、各ゲーミング端末の制御部が実行し得る複数種類のゲームプログラムのうち特定種類のゲームプログラムについての実行をゲーミング端末ごとに禁止する。その結果、上述した請求項9のゲームシステムと同様に、プレイヤーは、どのゲーミング端末でプレイするかで自分がプレイできるゲームが異なることになる。その結果、プレイヤーに対し、プレイするゲーミング端末を選ぶ台選びの楽しみを与えることができるようになる。

しかも、本ゲームシステムにおいては、サーバ装置の設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報が、各ゲーミング端末の制御部での実行が禁止されるゲームプログラムの種

10

20

30

40

50

類を示す情報であり、これを本ゲームシステムを管理・運営する者が指示入力受付部に変更指示を入力することによりゲーミング端末ごとに適宜変更できる。したがって、上述した請求項9のゲームシステムと同様に、どのゲーミング端末でどのゲームをプレイできないようにするかを、ゲーミング端末ごとに適宜設定することができる。その結果、上述した請求項9のゲームシステムと同様の運営ができる。

なお、本ゲームシステムにおいても、2以上のゲーミング端末からなるグループを複数作ってグループ単位で動作設定情報を変更するようにしてもよい点は、上述した請求項1のゲームシステムの場合と同様である。

【発明の効果】

【0017】

以上、請求項1乃至10の発明によれば、ゲーミング端末ごとに異なる処理や制御を行うことができ、かつ、ゲームシステムを管理・運営する者等によりゲーミング端末ごとの処理や制御を管理することができるという優れた効果が奏される。

特に、請求項1及び2の発明によれば、ゲームシステムを管理・運営する者により、各ゲーミング端末でプレイされるゲームをどのように進行させるかを、ゲーミング端末ごとに適宜変更することができ、各ゲーミング端末でのゲーム進行を管理することができるという優れた効果が奏される。

また、請求項3の発明によれば、ゲームシステムを管理・運営する者により、各ゲーミング端末でプレイされるゲームのルールを、ゲーミング端末ごとに適宜変更することができ、各ゲーミング端末でのゲームルールを管理することができるという優れた効果が奏される。

また、請求項4の発明によれば、ゲームシステムを管理・運営する者により、ゲームをプレイする際にプレイヤーが支払わなければならないベット対象のベット量をゲーミング端末ごとに適宜変更でき、各ゲーミング端末でのプレイで必要となるベット量を管理することができるという優れた効果が奏される。

また、請求項5の発明によれば、施設に訪れる客に応じて各ゲーミング端末における説明情報の言語を機動的に変更する運営が可能となるという優れた効果が奏される。

また、請求項6の発明によれば、ゲームルールの切替タイミングを変更する必要がある場合にその変更迅速にかつ容易に対応することができるという優れた効果が奏される。

また、請求項7及び8の発明によれば、ゲームシステムを管理・運営する者がプレイヤーにプレイしてもらいたいと思うゲームのゲーム画面を表示させるよう動作設定情報を変更し、そのゲームのプレイをプレイヤーに促すことが可能となるという優れた効果が奏される。

また、請求項9及び10の発明によれば、ゲームシステムを管理・運営する者により、どのゲーミング端末でどのゲームをプレイできないようにするかをゲーミング端末ごとに適宜設定することができるという優れた効果が奏される。

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

〔実施形態1〕

以下、本発明を、カジノ施設である公認カジノのカジノゲームシステムに適用した一実施形態（以下、本実施形態を「実施形態1」という。）について説明する。

図1は、本実施形態1に係るカジノゲームシステムの主要構成を示す機能ブロック図である。

本カジノゲームシステムは、ゲーム基板を持たない複数のゲーミング端末1と、複数種類のゲームプログラムを記憶するサーバ装置50とから構成され、サーバ装置50で実行されたゲームプログラムに基づくゲームを各ゲーミング端末1でプレイすることができるシンクライアント型のゲームシステムである。ゲーミング端末1は、ゲームを行う際にプレイヤーとのインターフェースとなるもので、プレイヤーが居るカジノフロアに設置される。一方、サーバ装置50は、例えばプレイヤーが入るのを禁止されたセキュリティルームに設置される。このセキュリティルームは、カジノ運営者によって厳重に管理されて

10

20

30

40

50

いる。

各ゲーミング端末1とサーバ装置50とは、通信ネットワークを介して双方向通信可能に接続されている。なお、サーバ装置50が担う一部又は全部の機能部分をカジノから離れた場所に設置する場合には、公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により実現される通信ネットワークを介して接続するようにしてもよい。

【0019】

[サーバ装置50の構成]

まず、本カジノゲームシステムを構成するサーバ装置50について説明する。

図2は、本実施形態1におけるサーバ装置50のハードウェア構成を示すブロック図である。

サーバ装置50は、CPU51、RAM52、ROM53、システムバス54、情報記憶装置55、入力装置56、出力装置57、サーバ通信装置58等を備えている。CPU51やRAM52等の構成要素は、システムバス54を介して、互いにデータやプログラムの命令等のやり取りを行う。このサーバ装置50を所定の手順に従って動作させるためのプログラムは、ROM53や情報記憶装置55に記憶されており、必要に応じてCPU51やRAM52上の作業エリアに呼び出されて実行される。情報記憶装置55には、ゲーミング端末1で選択的にプレイ可能な複数種類のゲームプログラムA、B、C・・・が記憶されている。カジノ運営者のオペレータが入力装置56を操作することで、情報記憶装置55に新しいゲームプログラムを追加したり、すでに記憶されているゲームプログラムを削除したりすることができる。なお、これらのゲームプログラムとしては、例えば、スロットマシン用のゲームプログラム、ブラックジャックやポーカー等のテーブルゲーム用のゲームプログラムなどが挙げられるが、これらのゲームに限られない。

【0020】

本サーバ装置50は、後述するように、ゲーミング端末1からのゲーム選択操作情報を受信すると、CPU51が当該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを実行する。実行したゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報や音情報は、当該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末1に向けてサーバ通信装置58から送信される。そして、ゲーミング端末1は、これらの画像情報や音情報を受信すると、その画像情報に基づくゲーム画面やその音情報に基づく演出音などが出力される。また、プレイヤーがゲーミング端末1に対してゲーム操作を行うと、そのゲーム操作情報がサーバ装置50へ送信される。このゲーム操作情報を受信したサーバ装置50のCPU51は、そのゲーム操作情報に基づいてゲームの進行状況を変更する制御を行う。これにより、プレイヤーは、サーバ装置50で実行されるゲームプログラムに従って進行するゲームをゲーミング端末1でプレイすることができる。

【0021】

なお、前記サーバ装置50は、専用の制御装置として構成してもいいし、汎用のコンピュータシステムを用いて構成してもよい。また、1台のコンピュータで構成してもいいし、複数の機能をそれぞれ受け持つ複数台のコンピュータをネットワークで結んで構成してもよい。

【0022】

[ゲーミング端末1の構成]

次に、前記カジノゲームシステムを構成するゲーミング端末1について説明する。

図3は、本実施形態1に係るゲーミング端末の外観斜視図である。

ゲーミング端末1は、箱型の筐体2、この筐体2の前面側に開閉自在に取り付けられた前面パネル3などを有する。前面パネル3には、モニター11を外部から視認するための表示窓4、コイン投入口5a及び紙幣投入口5b、スピンプタン6a、クレジット精算ボタン6b、プレイヤーがゲームのためにゲーミング端末にコインを支払うための各種BETボタン7a、7b、ゲーム選択ボタン8、コイン払出口9aを有するコイン受皿9、各種ランプ類10a、10bなどが設けられている。スピンプタン6a、クレジット精算ボタン6b、各種BETボタン7a、7b、ゲーム選択ボタン8は、それぞれ発光部を具備

10

20

30

40

50

したランプボタンである。

【0023】

ゲーミング端末1の内部には、モニター11が設けられている。このモニター11は、サーバ装置50から送信されてくるゲーム画面の画像情報に基づいてゲーム画面を表示する。例えばスロットゲームの場合、所定順序で配列する同一または異なる複数の図柄を、5つの図柄表示域11aそれぞれに表示する。モニター11は、CRTディスプレイで構成されているが、プラズマディスプレイや液晶ディスプレイなどで構成してもよい。また、モニター11には、プレイヤーがコイン投入口5a又は紙幣投入口5bから投入した金銭の額(入金額)に相当するクレジット額を表示するクレジット表示部11b、各種BETボタン7a, 7bを操作してプレイヤーがBETとしたBET額を表示するBET表示部11c、ゲームの結果によりプレイヤーが獲得する獲得額を表示する獲得額表示部11dが、前記5つの図柄表示域11aの上部に表示される。また、ゲーミング端末1の内部には、受け付けたコインや紙幣が偽物でないかを確認する検査装置、コインを多数枚収容可能なホッパを持つ図示しないコイン払戻装置や、音出力部としてのスピーカーなども組み込まれている。ただし、本実施形態1において、ゲームプログラムを実行してゲームを進行する制御部は、本ゲーミング端末1には設けられておらず、上述したようにサーバ装置50に設けられている。

10

【0024】

また、ゲーミング端末1の上部には、カジノで利用する可搬型記録媒体としてのハウスカードを挿入するカード挿入口13及び表示装置14が設けられている。ハウスカードは、プレイヤーがカジノの受付等で登録した個人情報进行管理するためのものであり、このハウスカードには、プレイヤーごとに個別のプレイヤー識別情報であるプレイヤーIDが記録されている。このハウスカードは、例えば、プレイヤーがゲームのために費やした額等に応じたポイントをサーバ装置50等で管理するために利用される。これにより、そのポイントに応じて、プレイヤーに無料宿泊券等のサービスを提供する等の特典を付与することができる。また、表示装置14には、プレイヤーがもつポイント等が表示される。

20

【0025】

図4は、ゲーミング端末1を構成するメイン制御基板20のハードウェア構成を示すブロック図である。

図5は、ゲーミング端末1を構成するサブ制御基板30のハードウェア構成を示すブロック図である。

30

メイン制御基板20の入出力ポート21aは、サブ制御基板30との間で通信を行うために利用される。また、メイン制御基板20の入出力ポート21bは、モニター11、各種ランプ10a, 10b、スピーカー15、各種ボタン6a, 6b, 7a, 7b, 8、コイン払戻装置16との間で通信を行うために利用される。また、メイン制御基板20の外部入出力ポート21cは、通信ネットワークを介してサーバ装置50との間で通信を行うために利用される。ROM22には、CPU21が実行する通信プログラム等の各種プログラム等が格納されており、これらをCPU21に出力する。ただし、このROM22にはゲームプログラムは格納されていない。RAM23は、CPU21の演算処理結果等を一時的に格納する。ビデオドライバ25は、CPU21の制御の下、モニター11の表示制御を行う。照明制御部26は、CPU21の制御の下、各種ランプ10a, 10bの点灯制御を行う。音響制御部27は、CPU21の制御の下、スピーカー15から出力する音声によるアナウンスや演出音等を制御する。払戻制御部28は、CPU21の制御の下、コイン払出口9aからコイン受皿9にコインを払い戻すために、コイン払戻装置16を制御する。

40

また、メイン制御基板20のCPU21は、ゲーミング端末1に設けられたスピンボタン6a、クレジット精算ボタン6b、各種BETボタン7a, 7b、ゲーム選択ボタン8などにも接続されており、これらの操作信号は入出力ポート21bから入力される。また、CPU21は、コイン投入口5a及び紙幣投入口5bに投入された金額をカウントする図示しない投入金額カウント装置などにも同様に接続されている。

50

【0026】

サブ制御基板30は、CPU31、ROM32、RAM33、カードリーダー34、表示ドライバ35、入出力ポート36a、36bなどから構成されている。ROM32は、CPU31が利用する各種プログラムや各種データベース等のデータを格納しており、これらをCPU31に出力する。RAM33は、CPU31の演算処理結果等を一時的に格納する。カードリーダー34は、カード挿入口13から挿入されたハウスカードに記録されているプレイヤーIDを読み取り、そのプレイヤーIDをCPU31に出力する。表示ドライバ35は、CPU31の制御の下、表示装置14の表示制御を行う。入出力ポート36aは、メイン制御基板20との間でデータ通信を行うために利用される。入出力ポート36bは、表示装置14との間で通信を行うために利用される。

10

【0027】

図1に示した機能ブロック図に示すように、本実施形態1におけるゲーミング端末1は、主に、操作受付部41、端末通信処理部42、表示部43、クレジット記憶部44、ベット処理部45及び払出処理部46から構成される。

前記操作受付部41は、スピンプタン6a、クレジット精算ボタン6b、各種BETボタン7a、7b、ゲーム選択ボタン8等により構成され、プレイヤーによりボタン操作がなされると、その操作信号が入出力ポート21bからメイン制御基板20のCPU21に送られる。この操作の中には、サーバ装置50に実行させるゲームプログラムの種類を選択するゲーム選択操作も含まれる。

前記端末通信処理部42は、サーバ装置50との間で双方向通信を行うためのもので、主にメイン制御基板20のCPU21、ROM22、RAM23、外部入出力ポート21c等により構成されている。この端末通信処理部42は、操作受付部41が後述するゲーム選択操作を受け付けたときには、サーバ装置50に実行させるゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報をサーバ装置へ送信する送信処理を行う。また、操作受付部41が各種ゲーム操作を受け付けたときには、サーバ装置50で実行されているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変化させるためのゲーム操作情報をサーバ装置へ送信する送信処理を行う。更に、端末通信処理部42は、サーバ装置が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報や音情報を受信する受信処理も行う。

20

前記表示部43は、CPU21、31、ROM22、32、RAM23、33、ビデオドライバ25、表示ドライバ35、モニター11、表示装置14等により構成されている。表示部43は、端末通信処理部42が受信した画像情報に基づくゲーム画像をモニター11や表示装置14に表示する。また、表示部は、後述するゲーム選択用画面をモニター11に表示する。

30

【0028】

前記クレジット記憶部44は、主にRAM23により構成され、そのRAM23のクレジット記憶領域に、クレジットの量を示すクレジットデータを記憶している。このクレジットデータは、サーバ装置50で実行されるゲームプログラムにより提供されるスロットゲームやポーカーゲームをプレイするために賭けるベット対象、これらのゲームの結果に応じて払い出される払出対象として用いられる。コイン投入口5a及び紙幣投入口5bに

40

コインや紙幣が投入されると、その投入された金額(入金額)に相当する量分のクレジットがクレジット記憶部44に記憶される。

前記ベット処理部45は、主にメイン制御基板20のCPU21、ROM22、RAM23等により構成され、前記操作受付部41が後述するベット操作を受け付けたときにそのベット操作に対応するベット量分のクレジット(ベット対象)を受け取るベット処理を行う。具体的には、ベット操作が操作受付部41に受け付けられると、ベット処理部45は、クレジット記憶部44のクレジットデータから、そのベット操作に応じたクレジット分を減額する処理を行う。

前記払出処理部46は、主にメイン制御基板20のCPU21、ROM22、RAM23等により構成され、サーバ装置50で実行されるゲームプログラムに基づくゲームの遊

50

技結果に応じてクレジット（払出対象）を払い出す払出処理を行う。具体的には、サーバ装置 50 で実行されるゲームプログラムに基づくゲームの遊技結果を示す情報を端末通信処理部 42 で受信したら、ベット処理部 45 は、その受信した情報に係るクレジットをクレジット記憶部 44 のクレジットデータに加算する処理を行う。

【0029】

一方、サーバ装置 50 は、主に、プログラム記憶部 61、制御部 62、サーバ通信処理部 63、設定情報記憶部 64、指示入力受付部 65、設定変更部 66 から構成される。

前記プログラム記憶部 61 は、RAM 52、ROM 53、情報記憶装置 55 等により構成され、複数種類のゲームプログラム A, B, C・・・を記憶している。

前記制御部 62 は、CPU 51、ROM 52、RAM 53、システムバス 54 等により構成されており、少なくとも 2 以上のゲームプログラムを同時実行可能な構成となっている。この制御部 62 は、サーバ通信処理部 63 がゲーミング端末 1 からのゲーム選択操作情報を受信したとき、そのゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムをプログラム記憶部 61 から読み出して実行する。このとき、一のゲーミング端末 1 に対するゲームプログラムの実行中に、他のゲーミング端末 1 からのゲーム選択操作情報を受信したときも、前者のゲームプログラムの実行を継続したまま、後者のゲームプログラムも並行して実行する。また、制御部 62 は、ゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報や音情報を当該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末 1 に向けてサーバ通信処理部 63 に送信させる制御を行う。また、サーバ通信処理部 63 がゲーム操作情報を受信したときには、そのゲーム操作情報に基づいてゲームの進行状況を変更する制御を行う。

前記サーバ通信処理部 63 は、各ゲーミング端末 1 との間で双方向通信を行うためのもので、主に CPU 51、ROM 52、RAM 53、システムバス 54、サーバ通信装置 58 等により構成されている。このサーバ通信処理部 63 は、各ゲーミング端末 1 から送信されるゲーム選択操作情報やゲーム操作情報を受信する受信処理を行う。また、制御部 62 が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報や音情報をゲーミング端末へ送信する送信処理を行う。

【0030】

前記設定情報記憶部 64 は、RAM 52、情報記憶装置 55 等により構成され、各ゲーミング端末 1 を特定するための端末特定情報である端末 ID に関連付けた状態で、そのゲーミング端末の動作設定情報を記憶している。本実施形態 1 における動作設定情報は、これに関連付けられた端末 ID により特定されるゲーミング端末 1 で進行されるゲームのルールを示す情報である。具体的には、後述するスロットゲームにおいてイベント賞に入賞したときに行われる特別ゲームの種類を示す情報であり、詳細は後述する。本実施形態 1 では、端末 ID ごとに動作設定情報を個別に記憶しているため、スロットゲーム中にイベント賞に入賞したときにどの種類の特別ゲームを行うようにするかは、ゲーミング端末ごとに個別に設定できる。

【0031】

ただし、2 以上のゲーミング端末からなるグループを複数作ってグループ単位で共通の動作設定情報を用いるようにしてもよい。この場合、端末 ID に代えて、同じグループに属する 2 以上のゲーミング端末に対して共通のグループ識別情報（グループ ID）を付し、このグループ ID に関連づけた状態で共通の動作設定情報を設定情報記憶部 64 に記憶するようにしてもよい。これにより、同じグループに属する 2 以上のゲーミング端末に対して行われる特別ゲームの種類は共通となるが、グループ間では特別ゲームの種類が異なるといった状況を生むことができる。

【0032】

前記指示入力受付部 65 は、入力装置 56 等により構成されており、設定情報記憶部 64 に記憶されている各動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける。カジノのフロアマネージャー等が指示入力受付部 65 に対し、どのゲーミング端末 1 の動作設定情報をどのような動作設定情報に変更するかを指示する変更指示操作を行うと、その変更指示内容を

示す操作信号が入力装置 5 6 からシステムバス 5 4 を介して CPU 5 1 に送られる。

前記設定変更部 6 6 は、CPU 5 1、ROM 5 2、RAM 5 3、システムバス 5 4 等により構成されており、CPU 5 1 が所定の設定変更用プログラムを実行することにより、指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って設定情報記憶部 6 4 に記憶されている動作設定情報を変更する処理を行う。具体的には、指示入力受付部 6 5 を構成する入力装置 5 6 から前記操作信号（変更指示）を受け付けた CPU 2 1 は、その操作信号により特定される端末 ID の動作設定情報をその操作信号に従った動作設定情報へ変更する処理を行う。

【0033】

次に、ゲーミング端末 1 でプレイヤーがゲームをプレイするときの処理の流れについて 10
説明する。

図 6 は、ゲーミング端末 1 でプレイヤーがゲームをプレイするときの処理の流れを示すシーケンスフロー図である。

あるゲーミング端末 1 でプレイヤーがゲームプレイを開始しようとするとき、そのゲーミング端末 1 のモニター 1 1 には、通常、そのゲーミング端末 1 で直前にプレイされていたゲームのゲーム画面が表示された状態となっている。プレイヤーは、このゲームをそのままプレイすることもできるが、サーバ装置 5 0 のプログラム記憶部 6 1 に記憶されている他の種類のゲームをプレイすることもできる。他の種類のゲームをプレイしようとする場合、まず、プレイヤーは、操作受付部 4 1 に対してゲーム選択画面を呼び出すための操作を行う。これにより、ゲーミング端末 1 の CPU 2 1 は、ゲーム選択用プログラムを実行し、まず、ROM 2 2 や RAM 2 3 に記憶されているゲーム選択画面情報を読み出してモニター 1 1 にゲーム選択画面を表示させる。なお、本実施形態 1 では、ゲーム選択画面情報が各ゲーミング端末 1 に記憶されている場合について説明するが、サーバ装置 5 0 に記憶しておいてもよい。サーバ装置 5 0 に記憶しておけば、ゲーム選択画面情報を一元管理できるので、新しいゲームプログラムの追加や既存のゲームプログラムの削除に伴ってゲーム選択画面情報を変更する必要がある場合にその変更が容易となるという利点がある。

【0034】

前記ゲーム選択画面には、そのゲーミング端末 1 でプレイヤーがプレイ可能なゲームのリストが表示されている。プレイヤーは、そのゲーム選択画面を見て、ゲーム選択ボタン 8 を操作し、操作受付部 4 1 に対して自分がプレイしたいゲームを選択するゲーム選択操作を行うと、その操作に対応するゲーム選択操作情報が端末通信処理部 4 2 からサーバ装置 5 0 へ送信される。なお、ここでは、プレイヤーがスロットゲームを選択したものとす 30
る。このゲーム選択操作情報がサーバ装置 5 0 のサーバ通信処理部 6 3 で受信されると、サーバ装置 5 0 の制御部 6 2 は、プログラム記憶部 6 1 に記憶されている複数種類のゲームプログラムの中から、当該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを読み出し、これを実行する。これにより、当該ゲーム選択操作情報の送信元のゲーミング端末 1 に対してスロットゲームが進行される。

【0035】

サーバ装置 5 0 の制御部 6 2 は、実行したゲームプログラムに基づくスロットゲームの 40
進行状況に応じた画像情報を、当該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末 1 に向けてサーバ通信処理部 6 3 に送信させる制御を行う。この画像情報を端末通信処理部 4 2 で受信したゲーミング端末 1 は、その画像情報に基づくゲーム画面を表示部 4 3 に表示する。これにより、プレイヤーは自分が選択したスロットゲームをプレイすることが可能になる。

【0036】

図 7 は、サーバ装置 5 0 で実行されるゲームプログラムに基づくスロットゲームの流れを示すフローチャートである。

まず、プレイヤーによって図示しないコインがゲーミング端末 1 のコイン投入口 5 a に投入されたり紙幣が紙幣投入口 5 b に投入されたりすると、その投入金額が図示しない投 50

入金額カウント装置によりカウントされる。そして、ゲーミング端末1のメイン制御基板20のCPU21は、投入金額カウント装置によりカウントされた投入金額に相当する量分のクレジットをRAM23のクレジットデータに加算するクレジット加算処理を行う。

【0037】

プレイヤーは、希望するBET額を決めたら、ゲーミング端末1のBETボタン7a, 7bを操作する(S1)。このベット操作(ゲーム操作)が操作受付部41に受け付けられると、そのベット操作情報(ゲーム操作情報)が端末通信処理部42からサーバ装置50へ送信される。このベット操作情報がサーバ装置50のサーバ通信処理部63に受信されると、サーバ装置50の制御部62は、そのベット操作情報に応じ、スピノボタン6aに対するスピノ操作(ゲーム操作)を受け付けることが可能な状態となるように、スロットゲームの進行状況を変更する。具体的には、表示部43のモニター11に表示されているゲーム画面のBET表示部11cに表示されるBET額を当該ベット操作情報に係るBET額とする画像情報を、サーバ通信処理部63から当該ゲーミング端末1へ送信する。この画像情報を端末通信処理部42で受信したゲーミング端末1では、受信した画像情報に応じ、表示部43のモニター11に表示されているゲーム画面のBET表示部11cに当該ベット操作情報に係るBET額が表示される。また、サーバ装置50の制御部62は、ベット操作情報に応じたクレジット分を減額させるためのベット処理命令を当該ゲーミング端末1へ送信する。このベット処理命令を端末通信処理部42で受信したゲーミング端末1では、ベット処理部45が当該ベット処理命令に係るクレジット量分をクレジット記憶部44のクレジットデータから減額するベット処理を行う(S2)。

10

20

【0038】

その後、プレイヤーがゲーミング端末1のスピノボタン6aを操作すると(S3)、そのスピノ操作(ゲーム操作)が操作受付部41に受け付けられる。これにより、そのスピノ操作情報(ゲーム操作情報)が端末通信処理部42からサーバ装置50へ送信される。このスピノ操作情報がサーバ装置50のサーバ通信処理部63に受信されると、サーバ装置50の制御部62は、そのスピノ操作情報に応じ、表示部43における5つの図柄表示域11aに表示される図柄を順次切り換える変動表示がなされるように、スロットゲームの進行状況を変更する。具体的には、表示部43のモニター11における5つの図柄表示域11aに表示される図柄を順次切り換える変動表示の画像情報を、サーバ通信処理部63から当該ゲーミング端末1へ送信する。この画像情報を端末通信処理部42で受信したゲーミング端末1では、受信した画像情報に応じ、表示部43のモニター11における5つの図柄表示域11aに表示される図柄が順次切り換わる変動表示がなされる(S4)。

30

【0039】

また、スピノ操作情報をサーバ通信処理部63で受信したサーバ装置50の制御部62は、5つの乱数を生成し(S5)、各図柄表示域11aに停止表示させる図柄を決定する処理を行う。具体的には、制御部62は、生成した5つの乱数を、それぞれ、所定の停止位置テーブルに照らし合わせる。この停止位置テーブルは、各図柄表示域11aに対して個々に用意されている。そして、制御部62は、各乱数と各停止位置テーブルとにより、各図柄表示域11aにおける変動表示の停止位置を決める。

【0040】

更に、スピノ操作情報をサーバ通信処理部63で受信したサーバ装置50の制御部62は、前記5つの乱数からなる組合せを、所定の当選決定テーブルに照らし合わせて、既定の賞に当選したか否かを決定する抽選処理を行う(S6)。本実施形態1において、賞は、大別すると、プレイヤーに対して所定額のクレジットを払い出す払出賞、特別ゲームが進行される特別ゲーム状態であるイベントに移行するイベント賞などがある。そして、サーバ装置50の制御部62は、乱数の組合せと当選決定テーブルとにより、今回のスロットゲームで入賞する賞を決定し、又は何の賞にも入賞しなかった場合のハズレを決定する。

40

【0041】

本実施形態1において、各当選決定テーブルは、前記停止位置テーブルとの関係で、任

50

意の一の図柄表示域とこれに隣接する他の図柄表示域とに同一の賞に対応する図柄が停止表示されれば入賞となるように、作成されている。すなわち、生成した5つの乱数と前記停止位置テーブルとによって決まる全図柄表示域11aに停止表示される停止図柄パターンが、全図柄表示域11aのうちの任意の一の図柄表示域とこれに隣接する他の図柄表示域とに停止表示される図柄の中に同一の賞に対応する図柄を含むものである場合、その5つの乱数からなる組合せに対しては当該同一の賞への当選が対応付けられている。

【0042】

図8は、当選を決定するときの停止図柄パターンの一例を示す説明図である。この例では、5つの賞が入賞している。なお、以下、説明のため、5つの図柄表示域11aを、図中左から順に、第1図柄表示域、第2図柄表示域、第3図柄表示域、第4図柄表示域、第5図柄表示域とする。

上述したように、本実施形態1では、任意の一の図柄表示域とこれに隣接する他の図柄表示域とに同一の賞に対応する図柄が停止表示されれば、入賞となる。図8を見ると、図柄表示域の全てに「1st図柄」が停止表示している。したがって、5個の「1st図柄」に対応するファースト賞が入賞している。また、第2図柄表示域には、「W図柄」が停止表示しているので、この「W図柄」は「1st図柄」として取り扱うことができ、前記と同様に、5個の「1st図柄」に対応するファースト賞が更に入賞している。また、図柄表示域の全てに「K図柄」が停止表示している。したがって、5個の「K図柄」に対応するキング賞が入賞している。また、第2図柄表示域には、「W図柄」が停止表示しているので、この「W図柄」は「K図柄」としても取り扱うことができ、前記と同様に、5個の「K図柄」に対応するキング賞が更に入賞している。更に、第3図柄表示域と第4図柄表示域には「2nd図柄」がそれぞれ停止表示しており、第2図柄表示域には「W図柄」が停止表示している。この「W図柄」は「2nd図柄」としても取り扱うことができるので、3個の「2nd図柄」に対応するセカンド賞が入賞している。

なお、本実施形態1では、同一の賞に対応する図柄を含む図柄表示域の隣接数が3以上である場合に限定して入賞としている。したがって、図8を見ると、第1図柄表示域と第2図柄表示域には「A図柄」がそれぞれ停止表示しているが、第2図柄表示域には「A図柄」も「W図柄」もないので、エース賞の入賞とはならない。もちろん、当該隣接数を3以上とせず、2以上あるいは4以上等としてもよい。

また、本実施形態1では、同種の図柄に対応する賞であっても、その図柄数によって互いに異なる賞として取り扱う。すなわち、例えば同じ「1st図柄」に対応する賞であっても、3個の「1st図柄」に対応するファースト賞と、4個の「1st図柄」に対応するファースト賞と、5個の「1st図柄」に対応するファースト賞とでは、異なる賞となる。したがって、入賞したときの配当額も異なり、図柄の個数が多いほど配当額が高い。

【0043】

本実施形態1では、任意の一の図柄表示域とこれに隣接する他の図柄表示域とに同一の賞に対応する図柄が停止表示されれば入賞となるという特殊なスロットゲームについて例示したが、これに限られない。全図柄表示域にまたがるように設定された入賞ライン上に同一図柄が停止表示したら入賞になるという一般的なスロットゲームの他、あらゆるスロットゲームを採用することができる。

【0044】

このようにして抽選処理が終わったら、サーバ装置50の制御部62は、前記スピン操作情報を受信してから所定時間が経過した後に、前記5つの乱数と各停止位置テーブルとによって決まる停止位置で、各図柄表示域11aの変動表示を停止させるように、スロットゲームの進行状況を変更する。具体的には、表示部43のモニター11における5つの図柄表示域11aの変動表示が停止する画像情報を、サーバ通信処理部63から当該ゲーミング端末1へ送信する。この画像情報を端末通信処理部42で受信したゲーミング端末1では、受信した画像情報に応じ、表示部43のモニター11における5つの図柄表示域11aの変動表示が停止するような表示がなされる(S7)。

【0045】

10

20

30

40

50

また、前記抽選処理において、特別ゲームが進行される特別ゲーム状態であるイベントに移行するイベント賞の当選が決定している場合（S 8）、サーバ装置 50 の制御部 6 2 は、まず、当該ゲーミング端末の端末 ID に関連づけられた動作設定情報を設定情報記憶部から読み出す（S 9）。そして、読み出した動作設定情報が示す特別ゲームの種類がジャックポットゲームか、フリーゲームかを判断する（S 10）。

【0046】

この判断において動作設定情報に基づきジャックポットゲームであると判断した場合（S 10 の Yes）、サーバ装置 50 の制御部 6 2 は、ジャックポットゲームを進行する第 1 の特別ゲーム状態に移行する。この第 1 の特別ゲーム状態に移行したときに行われるジャックポットゲームは、一部又は全部のゲーミング端末でプレイするプレイヤーが支払ったクレジットの一部を RAM 5 2 のジャックポット貯留量記憶領域に累積的にカウントしておき、当該ジャックポットゲームでジャックポット賞に当選したら、その累積値（ジャックポット貯留量）分のクレジットを当選したプレイヤーに対して払い出すというゲームである。ジャックポット賞に当選するか否かの抽選処理では、サーバ装置 50 の制御部 6 2 が生成した乱数が所定のジャックポット当選テーブルと照らし合わせて、ジャックポット賞に当選したか否かを決定する処理を行う。なお、この抽選の演出方法は適宜設定される。そして、この抽選処理でジャックポット賞の当選が決定した場合、サーバ装置 50 の制御部 6 2 は、RAM 5 2 からジャックポット貯留量データを読み出し、そのデータが示すジャックポット貯留量を含むジャックポット当選情報をサーバ通信処理部 6 3 から当該ゲーミング端末へ送信する。この当選情報を端末通信処理部 4 2 で受信したゲーミング端末では、払出処理部 4 6 が配当の払い出し処理を行う。具体的には、払出処理部 4 6 が、クレジット記憶部 4 4 に記録されているクレジットデータに、入賞した賞に応じたクレジット分を加算する払出処理を行う。また、本実施形態 1 では、この当選情報には、ランプ制御命令や演出用の効果音の情報などが含まれている。よって、このような当選情報を端末通信処理部 4 2 で受信したゲーミング端末では、メイン制御基板 20 の CPU 2 1 が、当該ランプ制御命令に従った制御命令を、照明制御部 2 6 及び音響制御部 2 7 に対して出力する。これにより、照明制御部 2 6 は、点灯状態になっている各種ランプ 10 a, 10 b 及びスピンボタン 6 a、クレジット精算ボタン 6 b、BET ボタン 7 a, 7 b、ゲーム選択ボタン 8 などの、発光部を具備したランプボタンを、その制御命令に応じた点滅パターンで点滅するように点灯制御を行う。また、メイン制御基板 20 の CPU 2 1 は、当該効果音の情報を音響制御部 2 7 に送る。これにより、音響制御部 2 7 は、演出音としてスピーカー 1 5 から出力していた音楽を一旦停止し、当該効果音の情報に応じた効果音をスピーカー 1 5 から出力させる制御を行う。これにより、ゲーミング端末 1 の各種ランプボタンが点灯制御され、またスピーカー 1 5 から効果音が出力される。

そして、サーバ装置 50 の制御部 6 2 は、所定のジャックポットゲーム終了条件が満たされると、第 1 の特別ゲーム状態から、上述したスロットゲームを進行する通常ゲーム状態へ移行する。

【0047】

一方、前記判断において動作設定情報に基づきフリーゲームであると判断した場合（S 10 の No）、サーバ装置 50 の制御部 6 2 は、フリーゲームを進行する第 2 の特別ゲーム状態に移行する。この第 2 の特別ゲーム状態に移行したときに行われるフリーゲームは、プレイヤーがクレジットをベットしなくても所定回数のスロットゲームを行うことができるというものである。したがって、このフリーゲーム期間中は、上述したステップ S 1, S 2 が省略されたスロットゲームが所定回数だけ行われる。

【0048】

他方、前記 S 6 における抽選処理において、プレイヤーに対して所定額のクレジットを払い出す払出賞の当選が決定している場合（S 13）、サーバ装置 50 の制御部 6 2 は、その旨を示す当選情報をサーバ通信処理部 6 3 から当該ゲーミング端末へ送信する。この当選情報を端末通信処理部 4 2 で受信したゲーミング端末では、メイン制御基板 20 の CPU 2 1 が、配当の払い出し処理を行う（S 14）。この処理は、上述したジャックポッ

10

20

30

40

50

トゲームでジャックポット賞に当選したときに行われる処理と同様であるので、説明を省略する。

【0049】

以上のようなスロットゲームをゲーミング端末1でプレイしているプレイヤーが、別のゲームをプレイしたいと思った場合には、操作受付部41に対してゲーム選択画面を呼び出すための操作を行う。これにより、上述したようにモニター11にゲーム選択画面を表示され、ゲーム選択ボタン8を操作することにより、他のゲームを選択し、選択した他のゲームをプレイすることができる。

【0050】

以上、本実施形態1によれば、サーバ装置50の制御部62は、サーバ通信処理部が受信したゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムの実行中、そのスロットゲームでイベント賞に入賞したときに、そのゲーム選択操作情報の送信元のゲーミング端末の端末IDに関連付けられた動作設定情報を設定情報記憶部64から読み出す。そして、読み出した動作設定情報に従って、ジャックポットゲームかフリーゲームのいずれかを進行する。すなわち、本実施形態1では、スロットゲームでイベント賞に入賞したときにジャックポットゲームを進行するかフリーゲームを進行するかというゲームルールを、ゲーミング端末1ごとに異ならせることができる。そして、本カジノゲームシステムでは、フロアマネージャーが指示入力受付部65に変更指示を入力することで、サーバ装置50の設定情報記憶部64に記憶されている各ゲーミング端末1の動作設定情報を変更することができるので、各ゲーミング端末1でのルールを適宜変更することができる。その結果、プレイヤーは、どのゲーミング端末でプレイするかで違ったルールのゲームをプレイできるようになり、プレイヤーに対し、プレイするゲーミング端末を選ぶ台選びの楽しみを与えることができるようになる。

【0051】

〔実施形態2〕

次に、本発明を、前記実施形態1の場合と同様のカジノゲームシステムに適用した一実施形態(以下、本実施形態を「実施形態2」という。)について説明する。

図9は、本実施形態2に係るカジノゲームシステムの主要構成を示す機能ブロック図である。

本カジノゲームシステムは、複数種類のゲームプログラムをサーバ装置50に記憶しておき、各ゲーミング端末1でプレイヤーが選択したゲームプログラムをサーバ装置50からダウンロードし、そのゲームプログラムをゲーミング端末で実行するダウンロード型のゲームシステムである。各ゲーミング端末1は、サーバ装置50からダウンロードしたゲームプログラムを実行してゲームを進行するものであり、プレイヤーが居るカジノフロアに設置される。サーバ装置50は、前記実施形態1の場合と同様にセキュリティルームに設置される。各ゲーミング端末1とサーバ装置50とは、通信ネットワークを介して双方向通信可能に接続されている。なお、サーバ装置50が担う一部又は全部の機能部分をカジノから離れた場所に設置する場合には、公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により実現される通信ネットワークを介して接続するようにしてもよい。

なお、ゲーミング端末1及びサーバ装置50のハードウェア構成は、前記実施形態1の場合とほぼ同様であるので説明を省略する。

【0052】

本実施形態2におけるゲーミング端末1は、前記実施形態1でも備えていた、操作受付部41、端末通信処理部42、表示部43に加え、制御部70を備えている。

本実施形態2における端末通信処理部42は、操作受付部41がゲーム選択操作を受け付けたときには、サーバ装置50からダウンロードするゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報をサーバ装置へ送信する送信処理を行う。また、そのゲーム選択操作情報に対応するゲームプログラムを受信する受信処理も行う。

制御部70は、端末通信処理部42が受信したゲームプログラムを実行し、操作受付部

10

20

30

40

50

41がゲーム操作を受け付けることで生成されるゲーム操作情報に応じ、実行中のゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変更する制御を行う。また、制御部70は、そのゲームの進行状況に応じたゲーム画像をモニター11や表示装置14に表示させたり、演出音などの音をスピーカー15から出力させたりする制御も行う。すなわち、本実施形態2の制御部70は、前記実施形態1のサーバ装置に設けられていた制御部62と同様にゲームを進行する制御を行う。

【0053】

なお、本実施形態2において、各ゲーミング端末1に設けられる制御部70は、単一のゲームプログラムを実行できればよく、前記実施形態1のサーバ装置に設けられた制御部62のように複数のゲームプログラムを並列に実行できる必要はない。したがって、本実施形態2における制御部70に求められる処理能力は、前記実施形態1の制御部62に求められる処理能力に比べて格段に低い。よって、本実施形態2における制御部70は前記実施形態1の制御部62よりもはるかに安価に構成することが可能である。上述した実施形態1のカジノゲームシステムは、それぞれ固有のゲームプログラムを実行する独立した複数のゲーム台（実在するゲーム装置）で構成された従来の一般的なゲームシステムに比べて、各ゲーム台が備えていた機能の多くを個々のゲーミング端末1から省き、サーバ装置50に集中させているため、個々のゲーミング端末1の大幅な低コスト化が可能となる結果、システム全体の低コスト化を実現できる。本実施形態2におけるカジノシステムでも、本実施形態1のカジノゲームシステムに近い低コスト化を図ることが可能である。

【0054】

一方、本実施形態2におけるサーバ装置50は、前記実施形態1では備えていた制御部62を備えていない。すなわち、本実施形態2のサーバ装置50は、ゲームプログラムを実行してゲームを進行する機能を備えていない。なお、その他の機能は、前記実施形態1のサーバ装置50がもつ機能とほぼ同様である。

【0055】

次に、ゲーミング端末1でプレイヤーがゲームをプレイするときの処理の流れについて説明する。

図10は、ゲーミング端末1でプレイヤーがゲームをプレイするときの処理の流れを示すシーケンスフロー図である。

あるゲーミング端末1でプレイヤーがゲームプレイを開始しようとするとき、そのゲーミング端末1のモニター11には、通常、そのゲーミング端末1で直前にプレイされていたゲームのゲーム画面が表示された状態となっている。プレイヤーは、このゲームをそのままプレイすることもできるが、サーバ装置50のプログラム記憶部61に記憶されている他の種類のゲームをプレイすることもできる。他の種類のゲームをプレイしようとする場合、前記実施形態1の場合と同様に、プレイヤーは、操作受付部41に対してゲーム選択画面を呼び出すための操作を行う。これにより、モニター11にゲーム選択画面が表示される。なお、本実施形態2でもゲーム選択画面情報が各ゲーミング端末1に記憶されている場合について説明するが、サーバ装置50に記憶しておいてもよい点は前記実施形態1の場合と同様である。

【0056】

プレイヤーは、モニター11に表示されたゲーム選択画面を見て、ゲーム選択ボタン8を操作し、操作受付部41に対して自分がプレイしたいゲームを選択するゲーム選択操作を行う。すると、その操作に対応するゲーム選択操作情報が端末通信処理部42からサーバ装置50へ送信される。なお、ここでも、前記実施形態1の場合と同様に、プレイヤーがスロットゲームを選択したものとする。このゲーム選択操作情報がサーバ装置50のサーバ通信処理部63で受信されると、サーバ通信処理部63は、プログラム記憶部61に記憶されている複数種類のゲームプログラムの中から、当該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを読み出す。また、サーバ通信処理部63は、そのゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末1に対応する端末IDに関連付けられた動作設定情報を、設定情報記憶部64から読み出す。そして、サーバ通信処理部63は、読

10

20

30

40

50

み出したゲームプログラム及び動作設定情報を、当該ゲーム選択操作情報の送信元のゲーミング端末1へ送信する。

【0057】

これらのゲームプログラム及び動作設定情報を端末通信処理部42で受信したゲーミング端末1は、そのゲームプログラム及び動作設定情報を、RAM23のゲームプログラム記憶領域に一時的に記憶する。その後、ゲーミング端末1の制御部70は、RAM23に記憶したゲームプログラムを実行し、スロットゲームを進行する。具体的には、制御部70は、実行したゲームプログラムに基づくスロットゲームの進行状況に応じたゲーム画面を表示部43に表示させる処理を行う。これにより、プレイヤーは自分が選択したスロットゲームをプレイすることが可能になる。そして、プレイヤーが操作受付部41に対して

10

【0058】

スロットゲームの制御については、ゲーミング端末1に設けられた制御部70がゲームプログラムを実行してゲーム進行する点を除いて、前記実施形態1の場合と同様である。なお、本実施形態2においては、図7に示した前記S6の抽選処理においてイベント賞の当選が決定した場合(S8)、制御部70が、RAM23に記憶されている動作設定情報を読み出し(S9)、読み出した動作設定情報が示す特別ゲームの種類がジャックポットゲームか、フリーゲームかを判断する(S10)。

【0059】

なお、RAM23のゲームプログラム記憶領域に一時的に記憶されたゲームプログラムは、プレイヤーが次にプレイするゲームとして別のゲームを選択したときに削除するようにしてもよい。この場合、RAM23のゲームプログラム記憶領域の容量は、ゲームプログラム一個分の容量で済むので、低コスト化を図ることができる。また、RAM23のゲームプログラム記憶領域の残容量がダウンロードしたゲームプログラムのデータ量よりも少なくなったときに、そのゲームプログラム記憶領域に記憶されているゲームプログラムのうち一部(例えば最初にダウンロードしたゲームプログラム)又は全部を削除するようにしてもよい。この場合、プレイヤーが選択したゲームのゲームプログラムがRAM23に残っているときには、サーバ装置50へゲーム選択操作情報を送信することなく、そのゲームプログラムを実行すればよい。これによれば、各ゲーミング端末1とサーバ装置50との間の情報通信量を更に少なくでき、本カジノゲームシステム全体のパフォーマンスの低下を抑制するのに効果的である。

20

30

【0060】

以上、本実施形態2において、各ゲーミング端末1の制御部70は、ゲームプログラムの実行中、そのスロットゲームでイベント賞に入賞したとき、当該ゲームプログラムとともにサーバ装置50から受信した動作設定情報を、そのRAM23から読み出す。そして、読み出した動作設定情報に従って、ジャックポットゲームかフリーゲームのいずれかを進行する。更に、本カジノゲームシステムでは、フロアマネージャーが指示入力受付部65に変更指示を入力することで、サーバ装置50の設定情報記憶部64に記憶されている各ゲーミング端末1の動作設定情報を変更することができるので、各ゲーミング端末1

40

【0061】

〔変形例1〕

次に、上述した実施形態1及び2の一変形例(以下、本変形例を「変形例1」という。)について説明する。

本変形例1におけるカジノゲームシステムは、前記実施形態1のようなシンクライアント型のゲームシステムであるが、前記実施形態2のようなダウンロード型のゲームシステムであっても同様である。ゲーミング端末1及びサーバ装置50のハードウェア構成は、

50

前記実施形態 1 の場合とほぼ同様であるので説明を省略する。

【 0 0 6 2 】

図 1 1 は、本変形例 1 におけるプレイヤーがゲーミング端末 1 でゲームをプレイするときの処理の流れを示すシーケンスフロー図である。

本変形例 1 においては、サーバ装置 5 0 の設定情報記憶部 6 4 に記憶される各ゲーミング端末 1 の動作設定情報は、サーバ装置で実行されるゲームプログラムに基づくゲームの開始条件となる規定ベット量を示す情報である。プレイヤーがゲーム選択画面を見てゲーム選択ボタン 8 を操作し、操作受付部 4 1 に対して自分がプレイしたいゲーム（ここではスロットゲーム）を選択するゲーム選択操作を行うと、上述したように、その操作に対応するゲーム選択操作情報が端末通信処理部 4 2 からサーバ装置 5 0 へ送信される。このゲーム選択操作情報がサーバ装置 5 0 のサーバ通信処理部 6 3 で受信されると、サーバ装置 5 0 の制御部 6 2 は、プログラム記憶部 6 1 に記憶されている複数種類のゲームプログラムの中から、当該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを読み出すとともに、当該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末 1 の端末 ID に関連づけられた動作設定情報も設定情報記憶部 6 4 から読み出す。

10

【 0 0 6 3 】

サーバ装置 5 0 の制御部 6 2 は、読み出したゲームプログラムを動作設定情報に従って実行する。具体的には、最低ベット量が動作設定情報の示す最低ベット量となるようにゲームプログラムを実行する。

詳しく説明すると、サーバ装置 5 0 の制御部 6 2 は、実行したゲームプログラムに基づくスロットゲームの進行状況に応じた画像情報を、当該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末 1 に向けてサーバ通信処理部 6 3 に送信させる制御を行う。この画像情報を端末通信処理部 4 2 で受信したゲーミング端末 1 は、その画像情報に基づくゲーム画面を表示部 4 3 に表示する。その後、プレイヤーは第 1 B E T ボタン 7 a を 1 回だけ押すと最低ベット量分のクレジットをベットでき、その第 1 B E T ボタン 7 a を 2 回以上押せばその分だけベットするクレジットを増やすことができる。一方、第 2 B E T ボタン 7 b を押せば、一度にベットできる最大ベット量分のクレジットをベットすることができる。プレイヤーが第 1 B E T ボタン 7 a を 1 回押したときのベット操作が操作受付部 4 1 に受け付けられると、そのベット操作情報が端末通信処理部 4 2 からサーバ装置 5 0 へ送信される。このベット操作情報がサーバ装置 5 0 のサーバ通信処理部 6 3 に受信されると、サーバ装置 5 0 の制御部 6 2 は、動作設定情報が示す最低ベット量に従い、表示部 4 3 のモニター 1 1 に表示されているゲーム画面の B E T 表示部 1 1 c に表示される B E T 額を当該最低ベット量に係る B E T 額とする画像情報を、サーバ通信処理部 6 3 から当該ゲーミング端末 1 へ送信する。この画像情報を端末通信処理部 4 2 で受信したゲーミング端末 1 では、受信した画像情報に応じ、表示部 4 3 のモニター 1 1 に表示されているゲーム画面の B E T 表示部 1 1 c に当該最低ベット量に係る B E T 額が表示される。また、プレイヤーが第 1 B E T ボタン 7 a を 1 回押したときのベット操作情報がサーバ装置 5 0 のサーバ通信処理部 6 3 に受信されると、サーバ装置 5 0 の制御部 6 2 は、動作設定情報が示す最低ベット量に従い、その最低ベット量分のクレジットを減額するためのベット処理命令を当該ゲーミング端末 1 へ送信する。このベット処理命令を端末通信処理部 4 2 で受信したゲーミング端末 1 では、ベット処理部 4 5 が当該ベット処理命令に係るクレジット量分をクレジット記憶部 4 4 のクレジットデータから減額するベット処理を行う。

20

30

40

【 0 0 6 4 】

以上、本変形例 1 によれば、ゲームをプレイする際にプレイヤーが支払わなければならない最低ベット量（規定ベット量）をゲーミング端末ごとに異ならせることができる。一般に、ゲームの開始条件となる最低ベット量が少なく設定されたゲーミング端末 1 では一度に大量の払い出しを狙わない小口プレイヤーに好んで利用され、最低ベット量が多く設定されたゲーミング端末では、一度に大量の払い出しを狙う大口プレイヤーに好んで利用される。よって、例えば、フロアマネージャーが指示入力受付部 6 5 に変更指示を入力することで、本カジノ施設内の特定エリアに設置された 1 又は 2 以上のゲーミング端末 1

50

についてだけ最低ベット量が多くなるように、サーバ装置50の設定情報記憶部64に記憶されている当該ゲーミング端末の動作設定情報を変更すれば、当該特定エリアを大口プレイヤー用のスペースとするといった運営が可能となる。しかも、フロアマネージャーが指示入力受付部65に変更指示を入力するだけで、大口プレイヤー用のスペースを拡大したいとか、別の場所へ移動したいとか、そういった配置レイアウト変更を行うことができる。したがって、本変形例1によれば、このような配置レイアウト変更を迅速かつ容易に行うことができるようになり、本カジノゲームシステムのスムーズで適切な運営・管理が可能となる。

【0065】

なお、本変形例1では、各ゲーミング端末1でゲームをプレイする際の最低ベット量をゲーミング端末1ごとに変更する場合を例に挙げて説明したが、最低ベット量以外のゲームルールをゲーミング端末1ごとに変更することも同様に可能である。例えば、動作設定情報として最大ベット量を示す情報を用い、各ゲーミング端末1でゲームをプレイする際の最大ベット量をゲーミング端末1ごとに変更するようにしてもよい。また、例えば、全図柄表示域にまたがるように設定された入賞ライン上に同一図柄が停止表示したら入賞になるという一般的なスロットゲームにおいて、動作設定情報としてプレイヤーが選択できる入賞ラインの本数を示す情報を用い、各ゲーミング端末1でゲームをプレイする際にプレイヤーが選択できる入賞ラインの本数をゲーミング端末1ごとに変更するようにしてもよい。いずれにしても、ゲーミング端末ごとにゲームルールを異ならせることができるので、プレイヤーは、同じ種類のゲームであってもどのゲーミング端末でプレイするかによって違ったルールでプレイできるようになる。その結果、プレイヤーに対し、プレイするゲーミング端末を選ぶ台選びの楽しさを与えることができるようになる。

【0066】

また、このようなゲームルールではなく、例えば、各ゲーミング端末1で進行されるゲームのルール切替タイミングをゲーミング端末1ごとに変更することも可能である。この場合、例えばカジノ施設がイベントを開催するときを利用することができる。具体例を挙げると、例えば午後6時から期間終了条件が満たされるまでの特定期間中、ゲーミング端末1で上述したスロットゲームを行うプレイヤーの中でだれが最初にジャックポットゲームでジャックポット賞に入賞するかを競い、勝者にカジノ側から商品などを贈呈するといったイベントをカジノ施設で開催するとする。このようなイベントを開催する場合、施設内の特定のイベントエリアに設置されている2以上のゲーミング端末1について当該スロットゲームのプレイ中はクレジットをベットしなくてもスロットゲームをプレイできるようにすることが望ましい。このイベントに用いるスロットゲーム用のゲームプログラムは、所定量のクレジットをベットすることを条件にスロットゲームを開始するゲームルールと、クレジットをベットすることなくスロットゲームを開始するゲームルールの2種類のルールを切り替えることができる必要がある。そして、本例においては、動作設定情報として当該2つのルールの切替タイミングを示す情報を用いることで、イベントを開催する時刻が到来した後に特定のイベントエリアに設置されているゲーミング端末1で当該スロットゲームをプレイすれば自動的に当該イベントに参加できるといった運営が可能となる。しかも、フロアマネージャーが指示入力受付部65に変更指示を入力するだけで、特定のイベントエリアを拡大したいとか、別の場所へ移動したいとか、そういった配置レイアウト変更を迅速かつ容易に行うことができる。

【0067】

〔変形例2〕

次に、上述した実施形態1及び2の他の変形例（以下、本変形例を「変形例2」という。）について説明する。

本変形例2におけるカジノゲームシステムは、前記実施形態1のようなシンクライアント型のゲームシステムであるが、前記実施形態2のようなダウンロード型のゲームシステムであっても同様である。ゲーミング端末1及びサーバ装置50のハードウェア構成は、前記実施形態1の場合とほぼ同様であるので説明を省略する。また、本変形例2における

10

20

30

40

50

各ゲーミング端末 1 が備える機能は、前記実施形態 1 のものと同様であるので説明を省略する。

【0068】

図 12 は、本変形例 2 におけるカジノゲームシステムの主要構成を示す機能ブロック図である。

本変形例 2 におけるサーバ装置 50 は、前記実施形態 1 でも備えていた、プログラム記憶部 61、制御部 62、サーバ通信処理部 63、設定情報記憶部 64、指示入力受付部 65、設定変更部 66 に加え、説明情報記憶部 71 を備えている。

【0069】

本変形例 2 における説明情報記憶部 71 は、RAM 52、ROM 53、情報記憶装置 55 等により構成され、各ゲーミング端末 1 の表示部 43 に表示されるゲーム画像中に含まれる説明情報を互いに異なる複数の言語ごとにそれぞれ記憶している。本変形例 2 における説明情報は、ゲームルールを説明するための情報である。そして、本変形例 2 では、動作設定情報として、各ゲーミング端末 1 の表示部 43 に表示されるゲーム画像中に含まれる説明情報の言語を示す情報を用いる。

【0070】

本変形例 2 において、プレイヤーがゲーム選択画面を見てゲーム選択ボタン 8 を操作し、操作受付部 41 に対して自分がプレイしたいゲームを選択するゲーム選択操作を行うと、その操作に対応するゲーム選択操作情報が端末通信処理部 42 からサーバ装置 50 へ送信される。このゲーム選択操作情報がサーバ装置 50 のサーバ通信処理部 63 で受信されると、サーバ装置 50 の制御部 62 は、プログラム記憶部 61 に記憶されている複数種類のゲームプログラムの中から、当該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを読み出すとともに、当該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末 1 の端末 ID に関連づけられた動作設定情報も設定情報記憶部 64 から読み出す。そして、制御部 62 は、読み出した動作設定情報が示す言語に対応した説明情報を説明情報記憶部 71 から読み出す。その後、制御部 62 は、読み出したゲームプログラムを実行し、読み出した説明情報を用いて生成されるゲーム画面を用いたゲームを進行する。これにより、当該ゲーミング端末 1 の表示部 43 に表示されるゲーム画面上の説明情報の言語は、当該ゲーミング端末 1 についての動作設定情報が示す言語となる。

【0071】

以上、本変形例 2 によれば、ゲーム画像中に含まれる説明情報の言語をゲーミング端末ごとに異ならせることができる。そして、本変形例 2 においては、どのエリアに設置されているゲーミング端末についてどの言語の説明情報を表示させるかは、フロアマネージャーが指示入力受付部 65 に変更指示を入力することにより適宜変更することができる。その結果、例えば本カジノ施設に訪れる客に応じ、客に使用されることが多い言語についてはその言語の説明情報を表示させるゲーミング端末 1 の数を増やすといった機動的な運営が可能となる。例えば、本カジノ施設に大人数の中国人ツアー客が訪れた場合には、中国語の説明情報を表示させるゲーミング端末 1 の数を増やすといった機動的な運営が可能となる。一般に、自分の使用言語とは異なる言語でゲームルールなどの説明情報が記述されている場合、客はそのようなゲームを敬遠しやすい。よって、当該施設に訪れる客に応じて、各ゲーミング端末における説明情報の言語を機動的に変更する運営は当該施設にとって非常に有益である。

【0072】

〔変形例 3〕

次に、上述した実施形態 1 の更に他の変形例（以下、本変形例を「変形例 3」という。）について説明する。

本変形例 3 におけるカジノゲームシステムは、前記実施形態 1 のようなシンクライアント型のゲームシステムである。ゲーミング端末 1 及びサーバ装置 50 のハードウェア構成は、前記実施形態 1 の場合とほぼ同様であるので説明を省略する。また、本変形例 3 におけるサーバ装置 50 が備える機能は、前記実施形態 1 のものと同様であるので説明を省略

10

20

30

40

50

する。

【0073】

図13は、本変形例3におけるカジノゲームシステムの主要構成を示す機能ブロック図である。

本変形例3における各ゲーミング端末1は、前記実施形態1でも備えていた、操作受付部41、端末通信処理部42、表示部43に加え、プレイ検知部72を備えている。なお、本変形例3では、前記実施形態1の場合に備えていたその他の部は必須ではないので、図示を省略している。

【0074】

本変形例3におけるプレイ検知部72は、図示しないタイマーから構成されており、各ゲーミング端末1でプレイヤーがプレイしていないことを検知する。詳しくは、操作受付部41が何らかの操作を受け付けてからの経過時間をタイマーで測定し、その測定時間が一定時間以上になったらプレイヤーがプレイしていないことを示す情報を出力する。この情報は、端末通信処理部42からサーバ装置50へ送信される。この情報をサーバ通信処理部で受信したサーバ装置50では、制御部62が当該情報の送信元であるゲーミング端末1の端末IDに関連付けられた動作設定情報を設定情報記憶部64から読み出す。本変形例3における動作設定情報は、当該ゲーミング端末1に対して制御部62が実行可能な規定種類のゲームプログラムを示す情報である。そして、制御部62は、読み出した動作設定情報が示す規定種類のゲームプログラムをプログラム記憶部61から読み出し、これを実行する。これにより、制御部62は、実行した規定種類のゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を、プレイヤーがプレイしていないことを示す情報の送信元であるゲーミング端末1に向けてサーバ通信処理部63に送信させる制御を行う。この画像情報を端末通信処理部42で受信したゲーミング端末1は、その画像情報に基づくゲーム画面を表示部43に表示する。

【0075】

本変形例3によれば、プレイヤーがプレイしていないことがプレイ検知部72に検知されたら、直前のプレイヤーがプレイしていたゲームの種類にかかわらず、そのゲーミング端末1の表示部43に、当該ゲーミング端末1に対応する動作設定情報が示す規定種類のゲームプログラムに基づくゲームのゲーム画面が表示される。あるゲーミング端末1でプレイしていたプレイヤーがそのゲーミング端末1でのプレイをやめた場合、そのやめる際に特別な操作を行わない限り、通常は、そのプレイヤーがプレイしていたゲームのゲーム画面がそのゲーミング端末1の表示部43に表示されたままとなる。これからゲームをプレイしようとしている新しいプレイヤーは、だれもプレイしていないゲーミング端末1の表示部43に表示されているゲーム画面を見て興味が引かれる場合があり、この場合、その新しいプレイヤーに対し、当該ゲーミング端末1でそのゲームをプレイさせることを促すことができる。すなわち、本変形例3によれば、だれもプレイしていないゲーミング端末1の表示部43に表示されるゲーム画面は、そのゲーミング端末1の端末IDに関連づけられた動作設定情報により決まる。そして、各ゲーミング端末1の動作設定情報は、フロアマネージャーが指示入力受付部65に変更指示を入力することによりゲーミング端末1ごとに適宜変更できる。したがって、例えばフロアマネージャーが客にプレイしてもらいたいと思うおすすめゲームのゲーム画面を表示させるよう動作設定情報を変更することで、そのゲームのプレイをプレイヤーに促すことが可能となる。しかも、だれもプレイしていないゲーミング端末1の表示部43に表示させるゲーム画面を別のゲームのものに換えたい場合には、フロアマネージャーが指示入力受付部65に変更指示を入力することにより迅速かつ簡単に変更できる。

【0076】

なお、本変形例3においては、プレイ検知部72をタイマーで構成し、操作受付部41が何らかの操作を受け付けてからの経過時間が一定時間以上になったらプレイヤーがプレイしていないと判断する場合について説明したが、各ゲーミング端末1でプレイヤーがプレイしていない蓋然性が高いことを示す何らかの情報を検知するものであれば、これに限

10

20

30

40

50

られるものではない。例えば、上述したクレジット記憶部 44 に記憶されているクレジットデータが示すクレジット量がゼロであることを検知するものであってもよいし、各ゲーミング端末でプレイするプレイヤーが位置する箇所にプレイヤーが居るかどうかを検知する人感センサを用いたものであってもよい。もちろん、これらの構成を複数組み合わせるとプレイ検知部 72 を構成してもよい。

また、本変形例 3 においては、プレイ検知部 72 を各ゲーミング端末 1 に設けた例について説明したが、サーバ装置 50 に設けることも可能である。この場合のプレイ検知部としては、例えば、プレイ検知部 72 をタイマーで構成し、当該ゲーミング端末 1 から何らかの操作情報（ゲーム操作情報やゲーム選択操作情報など）を受け付けてからの経過時間が一定時間以上になったら当該ゲーミング端末ではプレイヤーがプレイしていないと判断するようものを採用できる。

【0077】

〔変形例 4〕

次に、上述した実施形態 2 の更に他の変形例（以下、本変形例を「変形例 4」という。）について説明する。

本変形例 4 におけるカジノゲームシステムは、前記実施形態 2 のようなダウンロード型のゲームシステムである。ゲーミング端末 1 及びサーバ装置 50 のハードウェア構成は、前記実施形態 2 の場合とほぼ同様であるので説明を省略する。また、本変形例 4 におけるサーバ装置 50 が備える機能は、前記実施形態 2 のものと同様であるので説明を省略する。

【0078】

図 14 は、本変形例 4 におけるカジノゲームシステムの主要構成を示す機能ブロック図である。

本変形例 4 における各ゲーミング端末 1 は、前記実施形態 2 でも備えていた、操作受付部 41、端末通信処理部 42、表示部 43、制御部 70 に加え、プレイ検知部 72 及び規定プログラム処理部 73 を備えている。なお、本変形例 4 では、前記実施形態 2 の場合に備えていたその他の部は必須ではないので、図示を省略している。

【0079】

本変形例 4 におけるプレイ検知部 72 は、前記変形例 3 の場合と同様のものを用いることができる。

また、規定プログラム処理部 73 は、メイン制御基板 20 の CPU 21、ROM 22、RAM 23 等により構成され、プレイ検知部 72 がプレイしていないことを検知したとき、当該ゲーミング端末 1 に対応する端末 ID に関連付けられた動作設定情報が示す規定種類のゲームプログラムを制御部 70 に実行させるための処理を行う。本変形例 4 においては、プレイヤーがプレイしていないことを示す情報がプレイ検知部 72 から出力されると、この情報が規定プログラム処理部 73 に入力される。これにより、規定プログラム処理部 73 は、端末通信処理部 42 にサーバ装置 50 へ規定種類のゲームプログラムの取得要求を送信させる処理を行わせる。この取得要求を受信したサーバ通信処理部 63 は、設定情報記憶部 64 から当該取得要求の送信元であるゲーミング端末 1 の端末 ID に関連づけられた動作設定情報を設定情報記憶部 64 から読み出す。本変形例 4 における動作設定情報も、前記変形例 3 の場合と同様に規定種類のゲームプログラムを示す情報である。そして、サーバ通信処理部 63 は、読み出した動作設定情報が示す規定種類のゲームプログラムをプログラム記憶部 61 から読み出す。そして、サーバ通信処理部 63 は、読み出したゲームプログラムを、当該取得要求の送信元であるゲーミング端末 1 へ送信する。このゲームプログラムを端末通信処理部 42 で受信したゲーミング端末 1 では、そのゲームプログラムを RAM 23 のゲームプログラム記憶領域に一時的に記憶した後、制御部 70 は、RAM 23 に記憶した当該ゲームプログラムすなわち規定種類のゲームプログラムを実行する。これにより、制御部 70 は、実行した規定種類のゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報に基づくゲーム画面を表示部 43 に表示する。

【0080】

10

20

30

40

50

本変形例 4 においても、前記変形例 3 の場合と同様に、プレイヤーがプレイしていないことがプレイ検知部 7 2 に検知されたら、直前のプレイヤーがプレイしていたゲームの種類にかかわらず、そのゲーミング端末 1 の表示部 4 3 に、当該ゲーミング端末 1 に対応する動作設定情報が示す規定種類のゲームプログラムに基づくゲームのゲーム画面が表示される。したがって、本変形例 4 でも、例えばフロアマネージャーが客にプレイしてもらいたいと思うおすすめゲームのゲーム画面を表示させるよう動作設定情報を変更することで、そのゲームのプレイをプレイヤーに促すことが可能となる。しかも、だれもプレイしていないゲーミング端末 1 の表示部 4 3 に表示させるゲーム画面を別のゲームのものに換えたい場合には、フロアマネージャーが指示入力受付部 6 5 に変更指示を入力することにより迅速かつ簡単に変更できる。

10

【0081】

なお、本変形例 4 においても、プレイ検知部 7 2 を各ゲーミング端末 1 に設けた例について説明したが、前記変形例 3 の場合と同様にサーバ装置 5 0 に設けることも可能である。

また、本変形例 4 においては、規定プログラム処理部 7 3 を各ゲーミング端末 1 に設けた例について説明したが、サーバ装置 5 0 に設けることも可能である。この場合の規定プログラム処理部 7 3 としては、例えば次のような構成のものを採用できる。すなわち、プレイヤーがプレイしていないことを示す情報をプレイ検知部 7 2 から受け取ったら、当該ゲーミング端末 1 の端末 ID に関連づけられた動作設定情報を設定情報記憶部 6 4 から読み出し、その動作設定情報が示す規定種類のゲームプログラムをプログラム記憶部 6 1 から読み出し、これをサーバ通信処理部 6 3 から当該ゲーミング端末 1 へ送信させる処理を行うものである。

20

【0082】

〔変形例 5〕

次に、上述した実施形態 1 及び 2 の更に他の変形例（以下、本変形例を「変形例 5」という。）について説明する。

本変形例 5 におけるカジノゲームシステムは、前記実施形態 1 のようなシンクライアント型のゲームシステムであるが、前記実施形態 2 のようなダウンロード型のゲームシステムであっても同様である。ゲーミング端末 1 及びサーバ装置 5 0 のハードウェア構成は、前記実施形態 1 の場合とほぼ同様であるので説明を省略する。また、本変形例 5 における各ゲーミング端末 1 が備える機能は、前記実施形態 1 のものと同様であるので説明を省略する。

30

【0083】

図 1 5 は、本変形例 5 におけるカジノゲームシステムの主要構成を示す機能ブロック図である。

本変形例 5 におけるサーバ装置 5 0 は、前記実施形態 1 でも備えていた、プログラム記憶部 6 1、制御部 6 2、サーバ通信処理部 6 3、設定情報記憶部 6 4、指示入力受付部 6 5、設定変更部 6 6 に加え、実行プログラム制限部 7 4 を備えている。

この実行プログラム制限部 7 4 は、CPU 5 1、RAM 5 2、ROM 5 3 等により構成され、各ゲーミング端末 1 に対して対応する動作設定情報が示す種類のゲームプログラムを制御部 6 2 が実行するのを禁止するための処理を行う。本変形例 5 においては、プレイヤーがゲーミング端末 1 の操作受付部 4 1 に対してゲーム選択画面を呼び出すための操作を行うと、ゲーム選択画面の取得要求を端末通信処理部 4 2 からサーバ装置 5 0 へ送信される。この取得要求をサーバ通信処理部 6 3 で受信したサーバ装置 5 0 では、実行プログラム制限部 7 4 が設定情報記憶部 6 4 から当該取得要求の送信元であるゲーミング端末 1 の端末 ID に関連づけられた動作設定情報を読み出す。この動作設定情報は、当該ゲーミング端末 1 に対して制御部 6 2 での実行が禁止されるゲームプログラムの種類を示す情報である。実行プログラム制限部 7 4 は、読み出した動作設定情報が示す種類以外のゲームプログラムに係るゲームのリストを作成し、このリストを表示したゲーム選択画面の画像情報を生成する。そして、実行プログラム制限部 7 4 は、生成した画像情報を当該取得要

40

50

求の送信元であるゲーミング端末 1 へサーバ通信処理部 6 3 に送信させる処理を行う。この画像情報を受信したゲーミング端末 1 は、表示部 4 3 にその画像情報に基づくゲーム選択画面を表示させる。

【0084】

本変形例 5 によれば、ゲーミング端末 1 の表示部 4 3 に表示されるゲーム選択画面上のゲームリストの中には、当該ゲーミング端末 1 に対応する動作設定情報により禁止されているゲームが含まれていない。よって、プレイヤーは、動作設定情報により禁止されているゲームを選択してプレイすることはできない。その結果、プレイヤーは、どのゲーミング端末でプレイするかで自分がプレイできるゲームが異なることになる。したがって、プレイヤーに対し、プレイするゲーミング端末を選ぶ台選びの楽しさを与えることができるようになる。しかも、本変形例 5 では、サーバ装置 5 0 の設定情報記憶部 6 4 に記憶されている各ゲーミング端末 1 の動作設定情報をフロアマネージャーが指示入力受付部 6 5 に変更指示を入力することで適宜変更できる。したがって、どのゲーミング端末でどのゲームをプレイできないようにするかを、ゲーミング端末 1 ごとに適宜設定することができる。その結果、例えば、カジノ施設内において特定のエリアに設置されているゲーミング端末でしかプレイできないゲームを作るといった運営ができる上、その特定エリアの場所変更を迅速かつ容易に行うことができる。また、例えば、特定の期間中しかプレイできないゲームを作るといった運営ができる上、その期間変更を迅速かつ容易に行うことができる。

10

【0085】

なお、本変形例 5 においては、実行プログラム制限部 7 4 により動作設定情報が示す禁止されているゲームをゲーム選択画面上のゲームリストから除外する場合について説明したが、これに限られない。例えば、次のような構成のものを採用してもよい。すなわち、ゲーミング端末 1 から送信されてくるゲーム選択操作情報をサーバ通信処理部 6 3 が受信したら、当該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末 1 の端末 ID に関連づけられた動作設定情報を設定情報記憶部 6 4 から読み出す。そして、当該ゲーム選択操作情報に係るゲームプログラムがその動作設定情報が示す禁止されているゲームプログラムに含まれているか否かを判断し、含まれていない場合には制御部 6 2 へ当該ゲームプログラムの実行命令を出力し、含まれている場合には制御部 6 2 へ当該ゲームプログラムの実行命令を出力しないようにする。

20

30

また、本変形例 5 においては、実行プログラム制限部 7 4 をサーバ装置 5 0 に設けた例について説明したが、各ゲーミング端末 1 に設けることも可能である。この場合の実行プログラム制限部 7 4 としては、例えば、ゲーム選択画面を表示する前にサーバ装置 5 0 から自己のゲーミング端末 1 の端末 ID に関連づけられた動作設定情報を受信し、その動作設定情報が示す禁止されているゲームをゲームリストから除外したゲーム選択画面を表示部 4 3 に表示させるものが挙げられる。

【0086】

なお、上述した各実施形態（上述した各変形例を含む。以下同じ。）においては、操作受付部 4 1 がボタンで構成されている場合について説明したが、モニター 1 1 上に設けるタッチパネルであってもよい。

40

【図面の簡単な説明】

【0087】

【図 1】実施形態 1 に係るカジノゲームシステムの主要構成を示す機能ブロック図。

【図 2】同カジノゲームシステムを構成するサーバ装置のハードウェア構成を示すブロック図。

【図 3】同カジノゲームシステムを構成するゲーミング端末の外観図。

【図 4】同ゲーミング端末を構成するメイン制御基板のハードウェア構成を示すブロック図。

【図 5】同ゲーミング端末を構成するサブ制御基板のハードウェア構成を示すブロック図。

50

【図 6】同ゲーミング端末でプレイヤーがゲームをプレイするときの処理の流れを示すシーケンスフロー図。

【図 7】同サーバ装置で実行されるゲームプログラムに基づくスロットゲームの流れを示すフローチャート。

【図 8】同スロットゲームで当選を決定するときの停止図柄パターンの一例を示す説明図。

【図 9】実施形態 2 に係るカジノゲームシステムの主要構成を示す機能ブロック図。

【図 10】同カジノゲームシステムを構成するゲーミング端末でプレイヤーがゲームをプレイするときの処理の流れを示すシーケンスフロー図。

【図 11】変形例 1 におけるプレイヤーがゲーミング端末 1 でゲームをプレイするときの処理の流れを示すシーケンスフロー図。 10

【図 12】変形例 2 におけるカジノゲームシステムの主要構成を示す機能ブロック図。

【図 13】変形例 3 におけるカジノゲームシステムの主要構成を示す機能ブロック図。

【図 14】変形例 4 におけるカジノゲームシステムの主要構成を示す機能ブロック図。

【図 15】変形例 5 におけるカジノゲームシステムの主要構成を示す機能ブロック図

【符号の説明】

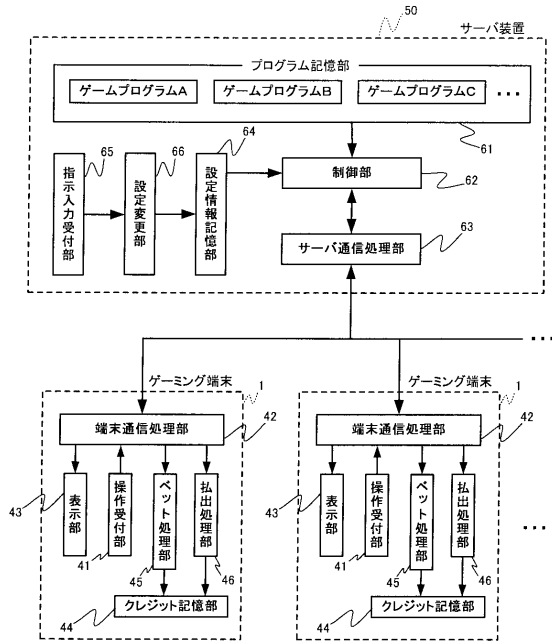
【0088】

- 1 ゲーミング端末
- 8 ゲーム選択ボタン
- 11 モニター
- 20 メイン制御基板
- 30 サブ制御基板
- 41 操作受付部
- 42 端末通信処理部
- 43 表示部
- 44 クレジット記憶部
- 45 ベット処理部
- 46 払出処理部
- 50 サーバ装置
- 61 プログラム記憶部
- 62, 70 制御部
- 63 サーバ通信処理部
- 64 設定情報記憶部
- 65 指示入力受付部
- 66 設定変更部
- 71 説明情報記憶部
- 72 プレイ検知部
- 73 規定プログラム処理部
- 74 実行プログラム制限部

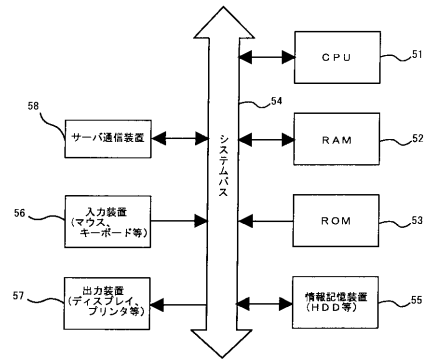
20

30

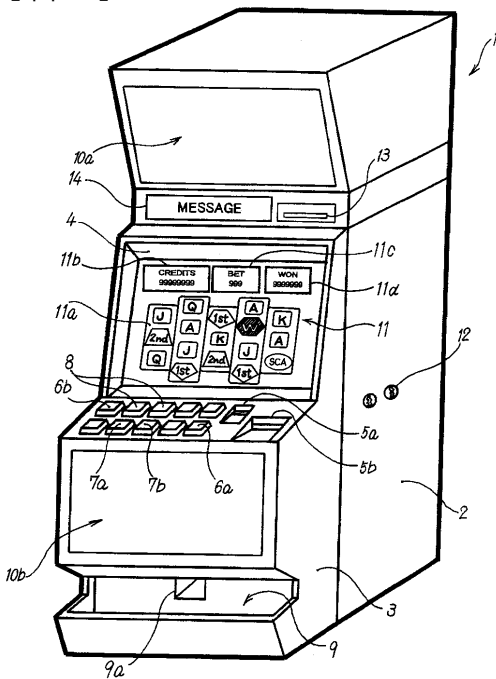
【図1】



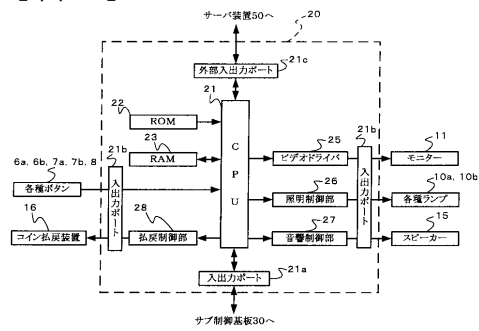
【図2】



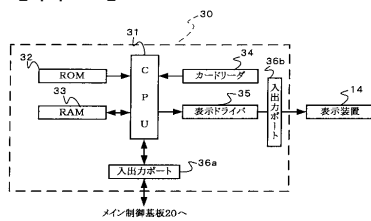
【図3】



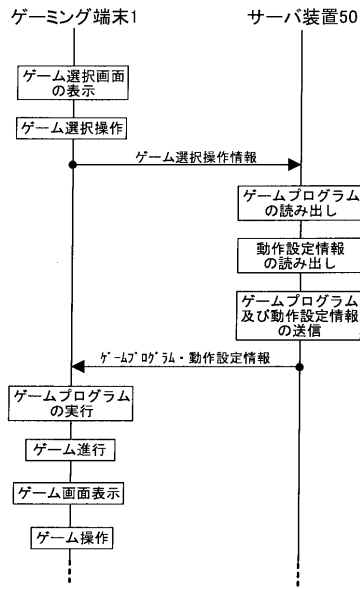
【図4】



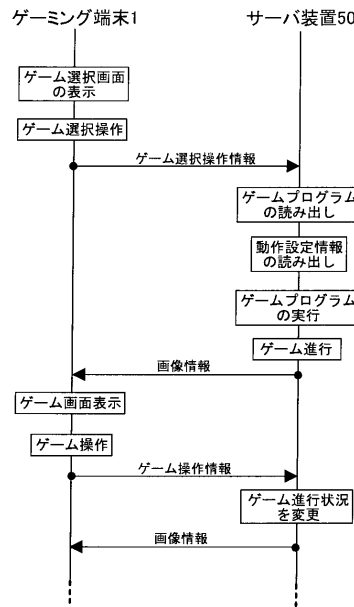
【図5】



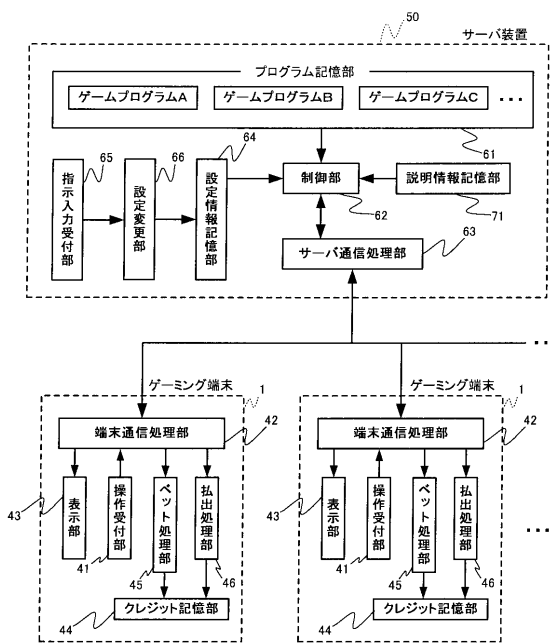
【図10】



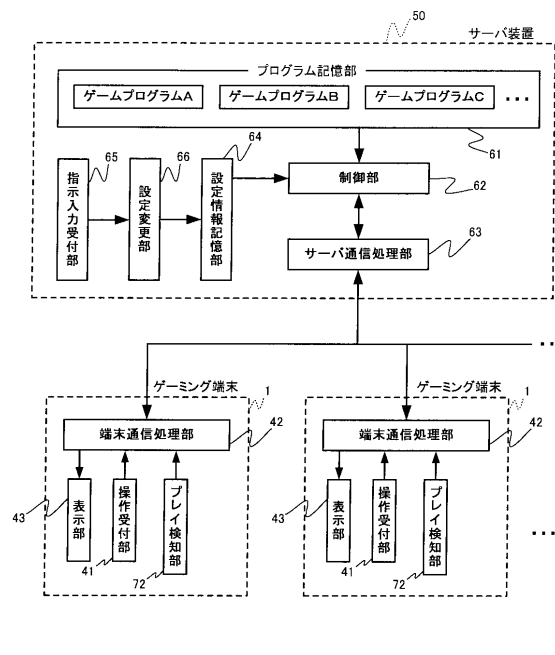
【図11】



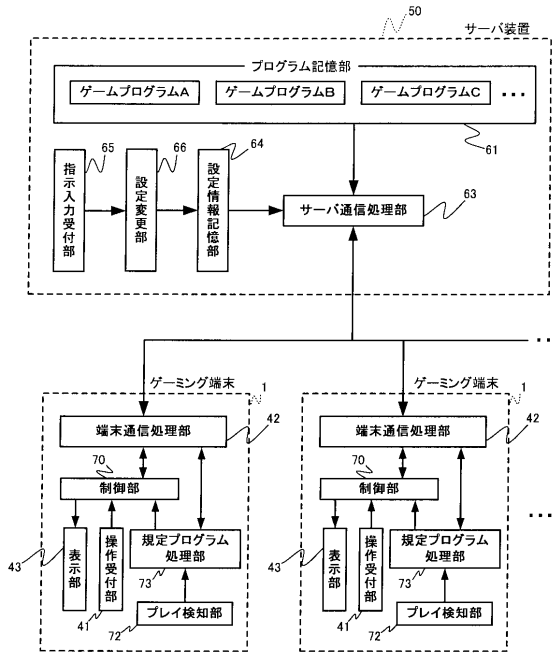
【図12】



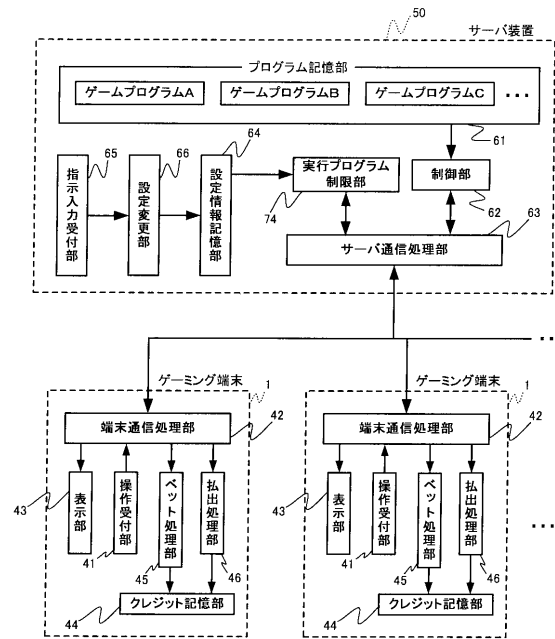
【図13】



【図14】



【図15】



【 手 続 補 正 書 】

【 提 出 日 】 平 成 19 年 5 月 11 日 (2007.5.11)

【 手 続 補 正 1 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 特 許 請 求 の 範 囲

【 補 正 対 象 項 目 名 】 全 文

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 特 許 請 求 の 範 囲 】

【 請 求 項 1 】

ゲーム基板を持たない複数のゲーミング端末と、

規定のベット量以上のベット対象を受け取ることを条件に開始され、受け取ったベット対象の量に応じた払出対象の払出量が決定されるゲームを進行するための複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部及び前記複数種類のゲームプログラムのうちの少なくとも2種類のゲームプログラムを同時実行可能な制御部を含んで構成されるサーバ装置とを少なくとも有し、

前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたカジノ用のゲームシステムであって、

各ゲーミング端末は、

ベット操作、ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、

前記操作受付部が前記ベット操作を受け付けたときに前記ベット操作に対応するベット量分のベット対象を受け取るベット処理を行うベット処理部と、

前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部に実行させるゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信し、かつ、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに前記サーバ装置の

制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変化させるためのゲーム操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記サーバ装置が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を受信する受信処理を行う端末通信処理部と、

前記端末通信処理部が受信した画像情報に基づくゲーム画像を表示する表示部と、

前記サーバ装置の制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの遊技結果に応じて払出対象を払い出す払出処理を行う払出処理部とを少なくとも有し、

前記サーバ装置は、

前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報及び前記ゲーム操作情報を受信する受信処理を行うとともに、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報をゲーミング端末へ送信する送信処理を行うサーバ通信処理部と、

前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、

前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、

前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部とを少なくとも有し、

前記制御部は、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム選択操作情報を受信したとき、該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを実行する前又は該ゲームプログラムの実行中、該ゲーム選択操作情報の送信元のゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を前記設定情報記憶部から読み出し、読み出した動作設定情報に従って動作し、更に、実行したゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に向けて前記サーバ通信処理部に送信させる制御を行うとともに、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム操作情報を受信したときに該ゲーム操作情報に基づいてゲームの進行状況を変更する制御を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

ゲーム基板を持たない複数のゲーミング端末と、

抽選によりイベント賞に入賞すると複数種類の特別ゲームのいずれかが行われる特定のゲームプログラムを含んだ複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部及び前記複数種類のゲームプログラムのうちの少なくとも2種類のゲームプログラムを同時実行可能な制御部を含んで構成されるサーバ装置とを少なくとも有し、

前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、

各ゲーミング端末は、

ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、

前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部に実行させるゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信し、かつ、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変化させるためのゲーム操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記サーバ装置が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を受信する受信処理を行う端末通信処理部と、

前記端末通信処理部が受信した画像情報に基づくゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、

前記サーバ装置は、

前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報及び前記ゲーム操作情報を受信する受信処理を行うとともに、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報をゲーミング端末へ送信する送信処理を行うサーバ

通信処理部と、

前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、

前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、

前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部とを少なくとも有し、

前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末の制御部が、前記特定のゲームプログラムの実行中に前記イベント賞に入賞したときに行われる特別ゲームの種類を示す情報を含んでおり、

前記制御部は、前記サーバ通信処理部が前記特定のゲームプログラムに係るゲーム選択操作情報を受信したとき、該特定のゲームプログラムの実行中に前記イベント賞に入賞したら、該ゲーム選択操作情報の送信元のゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を前記設定情報記憶部から読み出して該動作設定情報に係る種類の特別ゲームを行うように動作し、更に、実行したゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に向けて前記サーバ通信処理部に送信させる制御を行うとともに、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム操作情報を受信したときに該ゲーム操作情報に基づいてゲームの進行状況を変更する制御を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】

抽選によりイベント賞に入賞すると複数種類の特別ゲームのいずれかが行われる特定のゲームプログラムを含んだ複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部を含んで構成されるサーバ装置と、

前記サーバ装置から受信したゲームプログラムを実行可能な複数のゲーミング端末とを少なくとも有し、

前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、

各ゲーミング端末は、

ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、

前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置から受信するゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記サーバ装置から受信する受信処理を行う端末通信処理部と、

前記端末通信処理部が受信したゲームプログラムを実行し、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに実行中のゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変更する制御を行う制御部と、

前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じたゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、

前記サーバ装置は、

前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、

前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、

前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部と、

前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報を受信したときに該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記プログラム記憶部から読み出し、読み出したゲームプログラム、及び、該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を、該ゲーミング端末へ送信するサーバ通信処理部とを少なくとも有し、

前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末の制御部が、前記特定のゲームプログラムの実行中に前記イベント賞に入賞したときに行われる特別ゲームの種類を示す情報を含んでおり、

前記各ゲーミング端末の前記制御部は、前記端末通信処理部が前記特定のゲームプログラム及び前記動作設定情報を受信したとき、該特定のゲームプログラムの実行中に前記イベント賞に入賞したら、該動作設定情報に係る種類の特別ゲームを行うように動作することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 1、2 又は 3 のゲームシステムにおいて、

前記複数種類のゲームプログラムは、規定のベット量以上のベット対象を受け取れることを条件に開始され、受け取ったベット対象の量に応じた払出対象の払出量が決定されるゲームを進行するためのものであり、

前記ゲーミング端末は、前記操作受付部がベット操作を受け付けたときに前記ベット操作に対応するベット量分のベット対象を受け取るベット処理を行うベット処理部と、前記制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの遊技結果に応じて払出対象を払い出す払出処理を行う払出処理部とを含んで構成され、

前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末で進行されるゲームの開始条件となる前記規定のベット量を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】

請求項 1、2、3 又は 4 のゲームシステムにおいて、

前記各ゲーミング端末及び前記サーバ装置のいずれかに、前記ゲーム画像中に含まれる説明情報を互いに異なる複数の言語ごとにそれぞれ記憶する説明情報記憶部を有し、

前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末の前記表示部に表示されるゲーム画像中に含まれる説明情報の言語を示す情報を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 6】

請求項 1、2、3、4 又は 5 のゲームシステムにおいて、

前記複数種類のゲームプログラムは、互いに異なる複数のルールが切り替わるゲームを進行するためのものであり、

前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末で進行されるゲームのルール切替タイミングを示す情報を含むことを特徴とするゲームシステム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

前記目的を達成するために、請求項 1 の発明は、ゲーム基板を持たない複数のゲーミング端末と、規定のベット量以上のベット対象を受け取れることを条件に開始され、受け取ったベット対象の量に応じた払出対象の払出量が決定されるゲームを進行するための複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部及び前記複数種類のゲームプログラムのうちの少なくとも 2 種類のゲームプログラムを同時実行可能な制御部を含んで構成されるサーバ装置とを少なくとも有し、前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたカジノ用のゲームシステムであって、各ゲーミング端末は、ベット操作、ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、前記操作受付部が前記ベット操作を受け付けたときに前記ベット操作に対応するベット量分のベット対象を受け取るベット処理を行うベット処理部と、前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部に実行させるゲームプログラ

ムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信し、かつ、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変化させるためのゲーム操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記サーバ装置が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を受信する受信処理を行う端末通信処理部と、前記端末通信処理部が受信した画像情報に基づくゲーム画像を表示する表示部と、前記サーバ装置の制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの遊技結果に応じて払出対象を払い出す払出処理を行う払出処理部とを少なくとも有し、前記サーバ装置は、前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報及び前記ゲーム操作情報を受信する受信処理を行うとともに、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報をゲーミング端末へ送信する送信処理を行うサーバ通信処理部と、前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部とを少なくとも有し、前記制御部は、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム選択操作情報を受信したとき、該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを実行する前又は該ゲームプログラムの実行中、該ゲーム選択操作情報の送信元のゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を前記設定情報記憶部から読み出し、読み出した動作設定情報に従って動作し、更に、実行したゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に向けて前記サーバ通信処理部に送信させる制御を行うとともに、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム操作情報を受信したときに該ゲーム操作情報に基づいてゲームの進行状況を変更する制御を行うことを特徴とするものである。

また、請求項2の発明は、ゲーム基板を持たない複数のゲーミング端末と、抽選によりイベント賞に入賞すると複数種類の特別ゲームのいずれかが行われる特定のゲームプログラムを含んだ複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部及び前記複数種類のゲームプログラムのうちの少なくとも2種類のゲームプログラムを同時実行可能な制御部を含んで構成されるサーバ装置とを少なくとも有し、前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、各ゲーミング端末は、ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部に実行させるゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信し、かつ、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに前記サーバ装置の制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変化させるためのゲーム操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記サーバ装置が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を受信する受信処理を行う端末通信処理部と、前記端末通信処理部が受信した画像情報に基づくゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、前記サーバ装置は、前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報及び前記ゲーム操作情報を受信する受信処理を行うとともに、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報をゲーミング端末へ送信する送信処理を行うサーバ通信処理部と、前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部とを少なくとも有し、前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末の制御部が、前記特定のゲームプログラムの実行中に前記イベント賞に入賞したときに行われる特別ゲームの種類を示す情報を含んでおり、前記制御部は、前記サーバ通信処理部が前記特定のゲームプログラムに係るゲーム選択操作情報を受信

したとき、該特定のゲームプログラムの実行中に前記イベント賞に入賞したら、該ゲーム選択操作情報の送信元のゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を前記設定情報記憶部から読み出して該動作設定情報に係る種類の特別ゲームを行うように動作し、更に、実行したゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じた画像情報を該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に向けて前記サーバ通信処理部に送信させる制御を行うとともに、前記サーバ通信処理部が前記ゲーム操作情報を受信したときに該ゲーム操作情報に基づいてゲームの進行状況を変更する制御を行うことを特徴とするものである。

これらのゲームシステムは、サーバ装置側で実行されたゲームプログラムに基づくゲームを各ゲーミング端末でプレイすることができるゲームシステム（以下、「シンクライアント型のゲームシステム」という。）である。

これらのゲームシステムにおいては、サーバ装置の設定情報記憶部に、各ゲーミング端末の動作設定情報がそれぞれ端末特定情報に関連付けた状態で記憶されている。そして、サーバ装置の制御部は、サーバ通信処理部がゲーム選択操作情報を受信すると、そのゲーム選択操作情報の送信元のゲーミング端末の端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を設定情報記憶部から読み出し、そのゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを実行する前又はそのゲームプログラム実行中、読み出した動作設定情報に従って動作する。特に、請求項2のゲームシステムでは、サーバ装置の制御部は、特定のゲームプログラムの実行中にイベント賞に入賞したら、当該ゲーミング端末に対応する動作設定情報に係る種類の特別ゲームを行うように動作する。このように、各ゲーミング端末に対してゲームプログラムを実行する前又はそのゲームプログラム実行中におけるサーバ装置の制御部の動作は、ゲーミング端末ごとの個別の動作設定情報に従ったものとなる。よって、サーバ装置の制御部が各ゲーミング端末に対して行うゲーム進行に関わる各種処理や各種制御をゲーミング端末ごとに異ならせることができる。

しかも、これらのゲームシステムによれば、指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更することができる。よって、本ゲームシステムを管理・運営する者は、指示入力受付部に変更指示を入力して各ゲーミング端末についてのゲーム進行に関わる動作設定情報を適宜変更することにより、各ゲーミング端末に対してゲームを進行する際にサーバ装置の制御部がどのような処理又は制御を行うのかを、ゲーミング端末ごとに変更することができる。

なお、ゲーミング端末ごとに動作設定情報を変更するといっても、2以上のゲーミング端末からなるグループを複数作ってグループ単位で動作設定情報を変更するようにしてもよい。この場合、同じグループに属する2以上のゲーミング端末に対して同一の動作設定情報に対応づけるようにしてもよい。その結果、サーバ装置の制御部が同じグループに属する2以上のゲーミング端末に対して行うゲーム進行に関わる各種処理や各種制御は一律に変更されるが、グループ間では各種処理や各種制御が互いに異なるといった状況を生むことができる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

また、請求項3の発明は、抽選によりイベント賞に入賞すると複数種類の特別ゲームのいずれかが行われる特定のゲームプログラムを含んだ複数種類のゲームプログラムを記憶するプログラム記憶部を含んで構成されるサーバ装置と、前記サーバ装置から受信したゲームプログラムを実行可能な複数のゲーミング端末とを少なくとも有し、前記サーバ装置と前記複数のゲーミング端末とが双方向通信可能に接続されたゲームシステムであって、各ゲーミング端末は、ゲーム選択操作及び進行中のゲームに対するゲーム操作を受け付ける操作受付部と、前記操作受付部が前記ゲーム選択操作を受け付けたときに前記サーバ装

置から受信するゲームプログラムの種類を特定するためのゲーム選択操作情報を前記サーバ装置へ送信する送信処理を行うとともに、前記ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記サーバ装置から受信する受信処理を行う端末通信処理部と、前記端末通信処理部が受信したゲームプログラムを実行し、前記操作受付部が前記ゲーム操作を受け付けたときに実行中のゲームプログラムに基づくゲームの進行状況を変更する制御を行う制御部と、前記制御部が実行しているゲームプログラムに基づくゲームの進行状況に応じたゲーム画像を表示する表示部とを少なくとも有し、前記サーバ装置は、前記各ゲーミング端末を特定するための端末特定情報に関連付けた状態で、当該ゲーミング端末の動作設定情報を記憶する設定情報記憶部と、前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報の変更指示の入力を受け付ける指示入力受付部と、前記指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って前記設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更する設定変更部と、前記各ゲーミング端末から送信される前記ゲーム選択操作情報を受信したときに該ゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムを前記プログラム記憶部から読み出し、読み出したゲームプログラム、及び、該ゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を、該ゲーミング端末へ送信するサーバ通信処理部とを少なくとも有し、前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末の制御部が、前記特定のゲームプログラムの実行中に前記イベント賞に入賞したときに行われる特別ゲームの種類を示す情報を含んでおり、前記各ゲーミング端末の前記制御部は、前記端末通信処理部が前記特定のゲームプログラム及び前記動作設定情報を受信したとき、該特定のゲームプログラムの実行中に前記イベント賞に入賞したら、該動作設定情報に係る種類の特別ゲームを行うように動作することを特徴とするものである。

このゲームシステムにおいては、複数のゲームプログラムをサーバ装置に記憶しておき、各ゲーミング端末でプレイヤーが選択したゲームプログラムをサーバ装置からダウンロードし、そのゲームプログラムを各ゲーミング端末で実行できるダウンロード型のカジノゲームシステムである。本カジノゲームシステムにおいても、請求項1又は2におけるシンクライアント型のゲームシステムと同様に、サーバ装置の設定情報記憶部に、各ゲーミング端末の動作設定情報がそれぞれ端末特定情報に関連付けた状態で記憶されている。そして、サーバ装置の制御部は、サーバ通信処理部がゲーム選択操作情報を受信すると、そのゲーム選択操作情報により特定される種類のゲームプログラムと、そのゲーム選択操作情報の送信元であるゲーミング端末に対応する端末特定情報に関連付けられた動作設定情報を、当該ゲーミング端末へ送信する。そのゲームプログラム及び動作設定情報を受信したゲーミング端末の制御部は、特定のゲームプログラムの実行中にイベント賞に入賞したら、受信した動作設定情報に係る種類の特別ゲームを行うように動作する。このように、本ゲームシステムにおいて、特定のゲームプログラム実行中における各ゲーミング端末の制御部の動作は、ゲーミング端末ごとの個別の動作設定情報に従ったものとなる。よって、各ゲーミング端末が行うゲーム進行に関わる各種処理や各種制御をゲーミング端末ごとに異ならせることができる。

更に、本ゲームシステムにおいても、指示入力受付部が入力を受け付けた変更指示に従って設定情報記憶部に記憶されている動作設定情報を変更することができる。よって、本ゲームシステムを管理・運営する者は、指示入力受付部に変更指示を入力して各ゲーミング端末の動作設定情報を適宜変更することにより、ゲームを進行する際に各ゲーミング端末の制御部にどのような処理又は制御を行わせるかを、ゲーミング端末ごとに変更することができる。

なお、本ゲームシステムにおいても、2以上のゲーミング端末からなるグループを複数作ってグループ単位で動作設定情報を変更するようにしてもよい点は、上述した請求項1のゲームシステムの場合と同様である。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

また、請求項4の発明は、請求項1、2又は3のゲームシステムにおいて、前記複数種類のゲームプログラムは、規定のベット量以上のベット対象を受け取れることを条件に開始され、受け取ったベット対象の量に応じた払出対象の払出量が決定されるゲームを進行するためのものであり、前記ゲーミング端末は、前記操作受付部がベット操作を受け付けたときに前記ベット操作に対応するベット量分のベット対象を受け取るベット処理を行うベット処理部と、前記制御部が実行するゲームプログラムに基づくゲームの遊技結果に応じて払出対象を払い出す払出処理を行う払出処理部とを含んで構成され、前記動作設定情報は、これに関連付けられた端末特定情報により特定されるゲーミング端末で進行されるゲームの開始条件となる前記規定のベット量を含むことを特徴とするものである。

このゲームシステムにおいて、ゲーミング端末ごとに異ならせる動作設定情報は、各ゲーミング端末で進行されるゲームの開始条件となる規定ベット量を含んでいる。そのため、本ゲームシステムでは、ゲームをプレイする際にプレイヤーが支払わなければならないベット対象のベット量をゲーミング端末ごとに異ならせることができる。一般に、ゲームの開始条件となる規定ベット量が少なく設定されたゲーミング端末では一度に大量の払い出しを狙わない小口プレイヤーに好んで利用され、ゲームの開始条件となる規定ベット量が多く設定されたゲーミング端末では、一度に大量の払い出しを狙う大口プレイヤーに好んで利用される。このような状況が生まれることから、例えば、施設内の特定エリアに設置された1又は2以上のゲーミング端末についてだけゲームの開始条件となる規定ベット量が多くなるようにルール変更すれば、当該特定エリアを大口プレイヤー用のスペースとするといった運営が可能となる。このような運営は、従来一般的なカジノゲームシステムでも行われていたが、従来は当該特定エリアを別の場所に移動させるなどの配置レイアウト変更を行う際には、当該特定エリアに設置されていたゲーム装置そのものを当該別の場所へ移動させる作業が必要であった。これに対し、本ゲームシステムであれば、ゲームシステムを管理・運営する者が指示入力受付部に変更指示を入力することにより、当該特定エリアであった場所に設置されているゲーミング端末についての規定ベット量を少なくするようにルール変更し、かつ、当該特定エリアとなる別の場所に設置されているゲーミング端末についての規定ベット量を多くするようにルール変更するだけで、当該特定エリアを別の場所に移動できる。したがって、本ゲームシステムによれば、当該特定エリアを別の場所に移動させるなどの配置レイアウト変更を迅速かつ容易に行うことができるようになり、本ゲームシステムのスムーズで適切な運営・管理が可能となる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 5

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 6

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 7】

以上、請求項 1 乃至 6 の発明によれば、ゲーミング端末ごとに異なる処理や制御を行うことができ、かつ、ゲームシステムを管理・運営する者等によりゲーミング端末ごとの処理や制御を管理することができるという優れた効果が奏される。

特に、請求項 2 及び 3 の発明によれば、ゲームシステムを管理・運営する者により、各ゲーミング端末でプレイされるゲームをどのように進行させるかを、ゲーミング端末ごとに適宜変更することができ、各ゲーミング端末でのゲーム進行を管理することができるという優れた効果が奏される。

また、請求項 4 の発明によれば、ゲームシステムを管理・運営する者により、ゲームをプレイする際にプレイヤーが支払わなければならないベット対象のベット量をゲーミング端末ごとに適宜変更でき、各ゲーミング端末でのプレイで必要となるベット量を管理することができるという優れた効果が奏される。

また、請求項 5 の発明によれば、施設に訪れる客に応じて各ゲーミング端末における説明情報の言語を機動的に変更する運営が可能となるという優れた効果が奏される。

また、請求項 6 の発明によれば、ゲームルールの切替タイミングを変更する必要がある場合にその変更迅速にかつ容易に対応することができるという優れた効果が奏される。