

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-118271

(P2005-118271A)

(43) 公開日 平成17年5月12日(2005.5.12)

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 512B

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願2003-356169 (P2003-356169)  
 (22) 出願日 平成15年10月16日 (2003.10.16)

(71) 出願人 390031783  
 サミー株式会社  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
 シャイン60  
 (74) 代理人 100092897  
 弁理士 大西 正悟  
 (72) 発明者 池田 裕児  
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ  
 ミー株式会社内  
 (72) 発明者 中野 大輔  
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ  
 ミー株式会社内  
 (72) 発明者 菊池 昭仁  
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ  
 ミー株式会社内

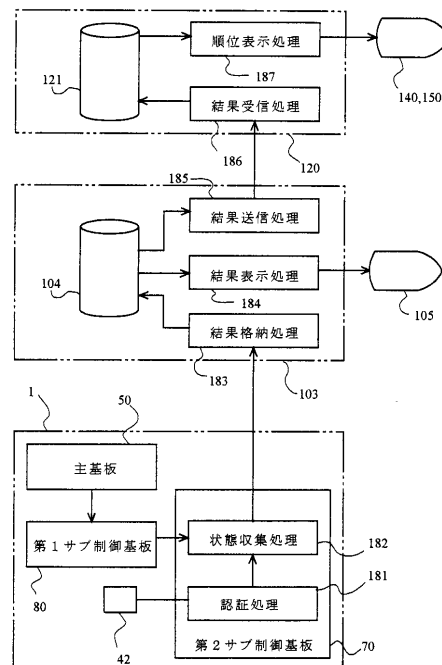
(54) 【発明の名称】 遊技情報管理システム

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 スロットマシンの遊技情報をインターネットに接続して新しいサービスを実現する遊技情報管理システムを提供する。

【解決手段】 遊技の制御を行う主基板50と接続された第2サブ制御基板70、及び、この第2サブ制御基板70に接続され、外部と情報の送受信が可能なLANアダプタ26を有するスロットマシン1と、スロットマシン1が接続された複数のLAN101を相互に接続するWAN110と、パソコン140が接続されたインターネット130、及び、このWAN110とインターネット130に接続されたセンタサーバ120とから構成され、第2サブ制御基板70が、センタサーバ120と情報の送受信を行なって主基板50から送信された情報を遊技情報として管理するとともに、パソコン140がインターネット130を介してセンタサーバ120の遊技情報を利用可能なように遊技情報管理システムを構成する。

【選択図】 図9



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技の制御を行う主基板、前記主基板と別体に設けられるとともに、前記主基板から少なくとも一方向で情報が送信されるように前記主基板と電氣的に接続されたサブ制御基板、及び、前記サブ制御基板に電氣的に接続され、ローカルエリアネットワークに接続されて外部と情報の送受信が可能な外部接続手段を有するスロットマシンと、

前記スロットマシンが接続された複数の前記ローカルエリアネットワークを相互に接続するワイドエリアネットワークと、

端末装置が接続されたインターネットと、

前記ワイドエリアネットワーク及び前記インターネットに接続されたサーバ装置とからなり、

前記サブ制御基板が、前記サーバ装置と情報の送受信を行って前記主基板から送信された情報を遊技情報として前記サーバ装置で管理するとともに、前記端末装置が前記インターネットを介して前記サーバ装置の前記遊技情報を利用可能なように構成されたことを特徴とする遊技情報管理システム。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、ローカルエリアネットワークに接続されて外部と情報の送受信が可能なスロットマシンと、複数のローカルエリアネットワークを相互に接続するワイドエリアネットワークと、端末装置が接続されたインターネット、及び、このワイドエリアネットワークとインターネットに接続されたサーバ装置とから構成される遊技情報管理システムに関する。

**【背景技術】****【0002】**

遊技場等に設置される遊技機（例えばスロットマシン）は、遊技場の特定の場所（管理者のみが入室可能な管理室等）に設置されている管理用電子装置等（「ホールコンピュータ」と呼ばれている）に接続され、ホールコンピュータが遊技場に設置されている多数のスロットマシンを統括管理するとともに、各スロットマシンの出玉データ等の遊技情報を管理運用している。このスロットマシンは、外部からの不正操作を防止するために、ホールコンピュータによる管理のために限定された信号のみが出力可能に構成されている（例えば、特許文献 1 参照）。

**【0003】**

そのため、このようなスロットマシンによる遊技は、このスロットマシンが有する操作レバーやボタン等の所定の操作による開始・終了で完結するように構成されており、遊技者はこの遊技を繰り返して行う。各遊技での所定の役への入賞が、以降の遊技の結果に影響を及ぼしたり、再遊技を可能とする場合はあるが、基本的には各遊技は独立しているし、上述のように遊技の結果を外部に入出力する方法等がないために、当然に、他の遊技機における遊技の結果が影響することもない。

**【特許文献 1】**特開 2001-170246 号公報

**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

近年、遊技者に対してきめの細かいサービスを提供するため、例えば、複数の遊技者がスロットマシンにより対戦を行い、その結果に応じた演出制御を可能にすることや、遊技の結果に基づいて遊技者の順位付けの提供を可能にするという期待が高まっている。しかしながら、従来のスロットマシンにおいては役の抽選を行う（すなわち、出玉に関する処理を行う）主基板に対して、外部から情報を入力することが禁止されているため、このような新しいサービスを実現することができないという課題があった。

**【0005】**

10

20

30

40

50

本発明はこのような課題に鑑みなされたものであり、ローカルエリアネットワークに接続されたスロットマシンの遊技情報をワイドエリアネットワークに接続されたサーバ装置で管理するように構成するとともに、このサーバ装置と端末装置とをインターネットに接続して端末からサーバ装置の遊技情報を利用可能にすることにより新しいサービスを実現する遊技情報管理システム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】

前記課題を解決するために、本発明に係る遊技情報管理システムは、遊技の制御を行う主基板、この主基板とは別体に設けられるとともに、主基板から少なくとも一方向で情報が送信されるように主基板と電氣的に接続されたサブ制御基板（例えば、実施形態における第2サブ制御基板70）、及び、このサブ制御基板に電氣的に接続され、ローカルエリアネットワークに接続されて外部と情報の送受信が可能な外部接続手段（例えば、実施形態におけるLANアダプタ26）を有するスロットマシンと、スロットマシンが接続された複数のローカルエリアネットワークを相互に接続するワイドエリアネットワークと、端末装置（例えば、実施形態におけるパソコン140）が接続されたインターネット、及び、このワイドエリアネットワークとインターネットに接続されたサーバ装置（例えば、実施形態におけるセンタサーバ120）とから構成される。そして、このサブ制御基板が、サーバ装置と情報の送受信を行なって主基板から送信された情報を遊技情報としてサーバ装置で管理するとともに、端末装置がインターネットを介してサーバ装置の遊技情報を利用可能なように構成される。

10

20

【発明の効果】

【0007】

本発明に係る遊技情報管理システムを以上のように構成すると、ローカルエリアネットワークに接続されたスロットマシンにおいて遊技者が遊戯した結果の情報（遊技情報）をワイドエリアネットワークに接続されたサーバ装置で管理することができ、さらに、このサーバ装置で管理されている遊技情報をインターネットを介して端末装置から利用することができるため、従来に無い新しいサービスを遊技者に提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0008】

以下、本発明の好ましい実施形態について図面を参照して説明する。まず、本発明に係るスロットマシンについて図1及び図2を用いて説明する。スロットマシン1は、前面側に開口を有する箱状の筐体2と、この開口を開閉自在に覆って取付けられるフロントドア3とから構成される。フロントドア3は、筐体2及びフロントドア3の左側に跨って配設された上下のヒンジ機構（図示せず）により横開き開閉可能に取付けられ、常には右側縁に設けられた施錠装置4を利用して筐体2に閉鎖施錠された状態で保持される。

30

【0009】

筐体2の内部には、円筒外周面に沿って多種の図柄が設けられた回転可能な3個のリール21a、21b、21cを備えるリールユニット22と、遊技メダルの払い出しを行うホッパーユニット23と、ホッパーユニット23から溢れた遊技メダルを収容するための補助貯留部24と、スロットマシン1の作動を統括的に制御する主基板50と、遊技場のホールコンピュータ（図示せず）と電氣的に接続される外部集中端子基板60と、リールユニット22やホッパーユニット23、主基板50等の構成機器に電力を供給する電源ユニット25とが配設される。さらに、筐体2の内部には、詳細は後述する第2サブ制御基板70及びLANアダプタ26がそれぞれ配設されている。

40

【0010】

フロントドア3の上部には、上部演出用ランプ31と、左右の上部スピーカ32a、32bと、液晶ディスプレイ等で構成された演出表示装置33とが配設される。また、図2に示すように、フロントドア3の上部裏面側には第1サブ制御基板80が配設されており、図示しないワイヤハーネスで筐体2側の主基板50と電氣的に接続されている。

【0011】

50

フロントドア 3 の中間部には、3 個のリール 2 1 a , 2 1 b , 2 1 c と位置整合して透視窓 3 4 が配設されており、3 個のリール 2 1 a , 2 1 b , 2 1 c の所定範囲を機体正面に臨ませている。また、透視窓 3 4 の側方には、液晶ディスプレイ等で構成された第 2 表示装置 3 5 や、左右演出用ランプ 3 6 a , 3 6 b が配設されている。さらに、透視窓 3 4 の下方には遊技者が操作するための操作部 3 7 が設けられ、この操作部 3 7 には、遊技メダルを投入するためのメダル投入部 3 8 と、1 ゲーム当たりのメダル数を設定するためのベットボタン 3 9 a , 3 9 b , 3 9 c と、1 ゲームの開始を指示するためのスタートレバー 4 0 と、回転中のリール 2 1 a , 2 1 b , 2 1 c を個別に停止させるための 3 個のストップボタン 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c とが配設される。また、操作部 3 7 の下方には、詳細は後述する IC カードリーダー 4 2 が配設されている。

10

**【 0 0 1 2 】**

フロントドア 3 の下部前面側には、メダル払出口 4 3 が設けられるとともに、その下部に受け皿 4 4 が設けられており、さらにメダル払出口 4 3 の近傍に下部スピーカ 4 5 が配設されている。また、図 2 に示すように、フロントドア 3 の下部裏面側には、メダル投入部 3 8 より投入される投入物を正規の遊技メダルか異物かを判別して振り分けるメダルセレクトタ 4 6、メダルセレクトタ 4 6 で振り分けられた遊技メダルを筐体 2 側に設けられているホッパーユニット 2 3 へ案内する第 1 ガイド部材 4 7 a、メダルセレクトタ 4 6 で振り分けられた異物をメダル払出口 4 3 へ案内して排出する第 2 ガイド部材 4 7 b、ホッパーユニット 2 3 から払い出される遊技メダルをメダル払出口 4 3 へ案内する第 3 ガイド部材 4 7 c 等が設けられている。この第 3 ガイド部材 4 7 c は上述したメダル払出口 4 3 と位置整合している。

20

**【 0 0 1 3 】**

さらに、メダルセレクトタ 4 6 の上方に位置して長尺状の中央表示基板 9 0 が配設されており、この中央表示基板 9 0 の裏面側の一端には、設定ボタン 4 8 と、数字の 0 から 6 までのセグメント表示を行う発光ダイオードで形成された設定表示素子 4 9 とが設けられている。

**【 0 0 1 4 】**

このようなスロットマシン 1 で遊技を行うには、遊技者がメダル投入部 3 8 より所定の枚数以上の遊技メダルを投入して各ベットボタン 3 9 a , 3 9 b , 3 9 c のいずれか一つを操作し、スタートレバー 4 0 を操作すると、3 個のリール 2 1 a , 2 1 b , 2 1 c が回転起動する。遊技者は回転している 3 個のリール 2 1 a , 2 1 b , 2 1 c を任意に選択し、所望の順序及びタイミングで各ストップボタン 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c を操作して、これらのリール 2 1 a , 2 1 b , 2 1 c を停止させる。

30

**【 0 0 1 5 】**

回転していた 3 個のリール 2 1 a , 2 1 b , 2 1 c が全て停止すると、入賞図柄の判定、すなわち当たりかはずれかの判定が行われ、図柄の組合わせが予め定められた入賞図柄の組合わせに該当するときには、ホッパーユニット 2 3 より所定枚数の遊技メダルが払い出される。なお、このとき各演出用ランプ 3 1 , 3 6 a , 3 6 b が点灯（若しくは消灯）したり、上下の各スピーカ 3 2 a , 3 2 b , 4 5 より所定の効果音が発生したり、演出表示装置 3 3 により所定の演出映像が表示されたり等して、遊技の状態に応じた各種演出が行われる。ここで、入賞図柄とは、予め定められた役の図柄の組合わせであり、役としては、例えば、特別役、小役、及び、リプレイ（再遊技役）とから構成されている。

40

**【 0 0 1 6 】**

このように、本スロットマシン 1 で遊技を行う遊技者は、表示された図柄が予め定められた組合わせに該当しなかったとき（はずれするとき）には投入した遊技メダルを失うが、表示された図柄が予め定められた組合わせに該当したとき（当たりのとき）には投入した枚数以上の遊技メダルを獲得し得ることとなり、遊技メダルを増やすという興趣を楽しむことができる。

**【 0 0 1 7 】**

次に、以上のように構成されたスロットマシン 1 の制御システムについて図 3 を参照し

50

ながら説明する。この制御システムは、主基板 50 と、第 1 サブ制御基板 80 と、中央表示基板 90 と、外部集中端子基板 60 と、第 2 サブ制御基板 70 とを主体に構成される。主基板 50 は、例えば、小役や特別役、リプレイ等の通常役の抽選を行うとともに、スロットマシン 1 の構成機器を統括的に制御して、スロットマシン 1 による遊技の制御を行う。

#### 【0018】

主基板 50 には、電源ユニット 25 が電氣的に接続されており、所定の電力が電源ユニット 25 から主基板 50 を介して各構成機器へ供給されるようになっている。また、電源ユニット 25 にはホッパーユニット 23 が電氣的に接続されており、電源ユニット 25 からホッパーユニット 23 には所定の電力が供給されるとともに、主基板 50 から出力されたホッパー駆動信号が電源ユニット 25 を介してホッパーユニット 23 へ入力され、ホッパーユニット 23 が作動するようになっている。さらに、主基板 50 には、リールユニット 22 が電氣的に接続されており、主基板 50 から出力されたリール制御信号がリールユニット 22 を構成するリールモータ（図示せず）へ入力されて、各リール 21 a, 21 b, 21 c の回転・停止制御が行われるようになっている。

#### 【0019】

中央表示基板 90 は、主基板 50 と電氣的に接続され、さらにこの中央表示基板 90 には、メダルセクタ 46 と、ベットボタン 39 a, 39 b, 39 c と、スタートレバー 40 と、ストップボタン 41 a, 41 b, 41 c と、設定ボタン 48 と、設定表示素子 49 とが電氣的に接続される。そして、メダルセクタ 46 から出力されたメダル検出信号と、ベットボタン 39 a, 39 b, 39 c 及びスタートレバー 40 並びにストップボタン 41 a, 41 b, 41 c からそれぞれ出力された各操作信号とを主基板 50 へ転送するとともに、主基板 50 から出力されるセグメント表示信号に基づいて設定表示素子 49 に 0 から 6 までの数字を表示させるようになっている。

#### 【0020】

外部集中端子基板 60 は、主基板 50 と電氣的に接続されるとともに、遊技場内のホールコンピュータ（図示せず）と電氣的に接続されており、メダル投入部 38 からホッパーユニット 23 へ遊技メダルが 1 枚投入される毎に出力される「遊技メダル投入信号」と、ホッパーユニット 23 からメダル払出口 43 へ遊技メダルが 1 枚払い出される毎に出力される「遊技メダル払出信号」と、レギュラーボーナス（RB）と呼ばれる特別役に入賞したときに出力される「役物連続作動装置本当たり信号」と、ビッグボーナス（BB）と呼ばれるレギュラーボーナス（RB）よりも大きな特別役に入賞したときに出力される「役物連続作動増加装置本当たり信号」等が主基板 50 から外部集中端子基板 60 を介してホールコンピュータへ並列送信されるようになっている。

#### 【0021】

第 1 サブ制御基板 80 は、主基板 50 から一方向で情報が送信されるように主基板 50 と電氣的に接続される。第 1 サブ制御基板 80 には、各演出用ランプ 31, 36 a, 36 b と、上下の各スピーカ 32 a, 32 b, 45 と、演出表示装置 33 とが電氣的に接続されており、主基板 50 から送信される演出制御信号を受けて、各演出用ランプ 31, 36 a, 36 b と、上下の各スピーカ 32 a, 32 b, 45 と、演出表示装置 33 とにそれぞれ駆動信号出力し、主基板 50 から送信される演出制御信号に応じた遊技者の視覚と聴覚に訴える演出の制御を行うようになっている。

#### 【0022】

なお、主基板 50 から第 1 サブ制御基板 80 へ送信される演出制御信号には、レギュラーボーナス（RB）に入賞した場合やビッグボーナス（BB）に入賞した場合に対応する演出を行う「遊技状態コマンド」と、遊技メダルの投入やスタートレバー 40 及びストップボタン 41 a, 41 b, 41 c の操作等に対応する演出を行う「操作系コマンド」と、通常役の抽選結果やリール制御結果等に対応する演出を行う「演出指定コマンド」とがある。また、第 1 サブ制御基板 80 は、「演出指定コマンド」を受けてアシストタイム（AT）と称される特定役の抽選を行うように構成されている。なお、特定役とは、特別役（

R B や B B ) や小役等の通常役とは異なる役であって、通常遊技時より遊技メダルの獲得枚数期待値の大きい遊技となる役である。

#### 【 0 0 2 3 】

第 2 サブ制御基板 7 0 は、第 1 サブ制御基板 8 0 から一方向若しくは双方向に情報が送信されるように第 1 サブ制御基板 8 0 と電氣的に接続される ( 図 3 においては、第 1 サブ制御基板 8 0 から第 2 サブ制御基板 7 0 へ一方向で情報が送信される場合を示している ) 。そして、第 1 サブ制御基板 8 0 から第 2 サブ制御基板 7 0 へ、「遊技状態コマンド」と、「操作系コマンド」と、アシストタイム ( A T ) と称される特定役の抽選結果とが送信されるようになっている。第 2 サブ制御基板 7 0 には、I C カードリーダーライタ 4 2 と、L A N アダプタ 2 6 とが電氣的に接続されており、I C カードリーダーライタ 4 2 及び L A N アダプタ 2 6 が第 2 サブ制御基板 7 0 に対してそれぞれ双方向で情報の入出力が可能ないように構成されている。

10

#### 【 0 0 2 4 】

また、第 2 サブ制御基板 7 0 には第 2 表示装置 3 5 が電氣的に接続されており、第 2 サブ制御基板 7 0 から送信される表示信号 ( 情報 ) に応じた表示を行うように構成されている。これにより、I C カードリーダーライタ 4 2 から第 2 サブ制御基板 7 0 へ情報を送信することができるため、I C カードに記憶され I C カードリーダーライタ 4 2 から読み出される情報に応じた演出を遊技者に表示することができる。また、L A N アダプタ 2 6 から第 2 サブ制御基板 7 0 へ情報を送信することができるため、L A N アダプタ 2 6 で受信される情報に応じた演出を遊技者に表示することもできる。なお、この第 2 表示装置 3 5 をタッチパネルとして構成し、遊技者が情報の選択等を行った結果を第 2 サブ制御基板 7 0 に入力するように構成することも可能である。

20

#### 【 0 0 2 5 】

このように、本発明に係るスロットマシン 1 は、第 2 サブ制御基板 7 0 を介して、外部記憶装置 ( I C カードリーダーライタ 4 2 ) や外部ネットワーク接続装置 ( L A N アダプタ 2 6 ) 等を利用することができる。まず、I C カードリーダーライタ 4 2 であるが、I C カードに各遊技者の識別情報 ( 以下、「遊技者識別情報」と呼ぶ ) を記憶させておき、遊技者がスロットマシン 1 を用いて遊技をする際に、この I C カードからデータを読み出すことにより、スロットマシン 1 を利用する遊技者の識別 ( 個人認証 ) を行うことができる。個人認証を可能にすることにより、遊技結果の記録をこの I C カードに記憶させて遊技者が確認可能にしたり、特別役等の入賞回数を遊技場単位等に集計して順位付けをしたり、遊技回数等に応じてサービスポイントを遊技者に提供したりすることができる。

30

#### 【 0 0 2 6 】

また、第 2 サブ制御基板 7 0 は、L A N アダプタ 2 6 によりネットワーク ( L A N ) を介して情報の授受を行うことができるように構成されている。図 4 にこのようなスロットマシン 1 をネットワークで接続した場合の構成図を示す。

#### 【 0 0 2 7 】

まず、遊技場 1 0 0 には、複数のスロットマシン 1 が設置されており、これらは L A N アダプタ 2 6 を介してこの遊技場 1 0 0 内に張り巡らされた L A N ( ローカルエリアネットワーク ) 1 0 1 に接続されている。また、この L A N 1 0 1 には、他の種類の遊技機、例えば、パチンコ機 1 0 7 等も L A N アダプタ 2 6 を介して接続されている。さらに、後述するような遊技場 1 0 0 全体での演出を行うための大型表示装置 1 0 5 や音響装置 1 0 6 を有し、また、各遊技機の情報 ( スロットマシン 1 やパチンコ機 1 0 7 での B B や R B の入賞回数等 ) を管理するための遊技者情報データベース ( 外部記憶装置等 ) 1 0 4 を有するホールサーバ 1 0 3 が接続されている。

40

#### 【 0 0 2 8 】

さらに、このような遊技場 1 0 0 の L A N 1 0 1 は、ゲートウェイ装置 ( ルータやゲートウェイサーバ ) 1 0 2 を介して W A N ( ワイドエリアネットワーク ) 1 1 0 に接続されており、複数の遊技場 1 0 0 が W A N 1 1 0 を介して情報の送受信が可能に構成されている。この W A N 1 1 0 は、I S D N 網や光ネットワーク網で構成されている。さらに、この

50

W A N 1 1 0 には、センタサーバ 1 2 0 が接続されており、全体遊技者情報データベース（外部記憶装置等）1 2 1 を有してネットワーク全体の情報管理を行うように構成されている。また、センタサーバ 1 2 0 はインターネット 1 3 0 にも接続されており、このインターネット 1 3 0 を介して一般家庭に設置されているパソコン 1 4 0 や携帯電話 1 5 0 等への情報提供が可能に構成されている。それでは、以下に、ネットワークに接続されたスロットマシン 1 によるサービス（付加価値）の提供方法について具体的に説明する。

#### 【実施例 1】

##### 【0029】

まず、第 1 実施例として、同一遊技場 1 0 0 内に設置されたスロットマシン 1 間での情報の授受を用いて、遊技者同士が対戦する遊技（以下、「対戦遊技」と呼ぶ）について説明する。なお、説明を簡単にするために、所定の対戦時間内に入賞した特別役の回数の多い方が勝者となるルールの対戦とする。

10

##### 【0030】

この対戦遊技について図 5 及び図 6 を用いて説明する。なお、図 5 に示すシステム構成においては、処理間のつながりのみを示し、ネットワーク等の構成は省略する（以降のシステム構成も同様とする）。まず、遊技者はスロットマシン 1 における遊技方法として、通常の遊技（以下、「通常遊技」と呼ぶ）か対戦遊技かを選択する（S 2 0 1）。この処理は、第 2 サブ制御基板 7 0 で実行される遊技方法選択処理 1 6 1 として実装される。遊技方法の選択手段としては、例えば第 2 表示装置 3 5 をタッチパネル方式とすることや、専用の選択ボタン等を配設することにより実現できる。そして、対戦遊技が選択されたら

20

##### 【0031】

対戦相手の検索方法としては、直接他のスロットマシン 1 と通信を行い、対戦相手の検索中かどうかを問い合わせるように構成することも可能であるし、図 5 に示すように、ホールサーバ 1 0 3 に対戦相手を決定するための対戦相手決定処理 1 6 5 を実装しておき、このホールサーバ 1 0 3 を介して対戦相手を決定するように遊技機演出システムを構成することも可能である。なお、各スロットマシン 1 は固有の識別情報を有しており（以下、「遊技機識別情報」と呼ぶ）、この遊技機識別情報を元にネットワーク（L A N 1 0 1 等）

30

##### 【0032】

対戦相手が決定すると、対戦相手決定処理 1 0 6 から各スロットマシン 1 に対戦相手の遊技機識別情報が送信され、これを受けてスロットマシン 1 は対戦処理 1 6 3 に移行し、その旨を第 2 表示装置 3 5 に表示するとともに、対戦遊技を開始する（S 2 0 4）。第 2 サブ制御基板 7 0 は、第 1 サブ制御基板 8 0 から遊技状態コマンドを受け取る毎に、その遊技状態コマンドの内容を調べ、B B や R B 等の特別役の場合には、その情報を対戦相手のスロットマシン 1 に送信するとともに、自機の特別役の入賞回数をカウントする。一方、対戦相手のスロットマシン 1 から送信された遊技状態コマンド（B B や R B の入賞情報）も、対戦相手の特別役の入賞回数としてカウントする。そして、対戦遊技の経過時間（若しくは、対戦遊技終了までの残り時間）と自機の入賞回数及び対戦相手の入賞回数を第 2 表示装置 3 5 に表示する（S 2 0 5）。この処理を対戦遊技終了まで繰り返し、例えば、予め設定された対戦時間が経過して対戦遊技が終了したと判断されたら（S 2 0 6）、対戦結果表示処理 1 6 4 に移行し、その対戦結果、つまり、自機の入賞回数が対戦相手の入賞回数より多い場合は勝利であり、少ない場合は敗北を第 2 表示装置 3 5 に表示する（S 2 0 7）。

40

##### 【0033】

このように、第 2 表示装置 3 5 に、対戦遊技中は自機と対戦相手の状態（入賞回数）をリアルタイムに表示するとともに、対戦遊技の終了後には対戦結果を表示することにより、遊技者に従来に無い遊技の演出効果を与えることができる。この対戦遊技は、第 2 サブ

50

制御基板 70 で実行されるため、主基板 50 や第 1 サブ制御基板 80 で実行される通常の遊技に影響することはなく、この通常の遊技に付加する形で新しいサービスを遊技者に提供することができる。また、第 2 サブ制御基板 70 から第 1 サブ制御基板 80 に情報を送信可能なように構成し、第 2 サブ制御基板 70 で処理される対戦遊技の結果を第 1 サブ制御基板 80 に渡しこれを第 1 サブ制御基板 80 で利用するように構成することも可能である。

#### 【0034】

通常、遊技場 100 においては、演出効果の異なるスロットマシン 1 が多数設置されているが、このような対戦遊技は、種類の異なるスロットマシン 1 間でも行うことができる。このとき、種類の異なるスロットマシン 1 間で特別役等の設定が異なる場合は、例えば、特別役等の入賞情報を一旦、ホールサーバ 103 に送信し、このホールサーバ 103 で各機種毎に設定したポイントレートに換算して送り返し、このポイントレートをを用いて対戦を進めるように構成することで実現できる。さらに、スロットマシン 1 とパチンコ機 107 との間でも対戦遊技を行うことができる。この場合、パチンコ機 107 にも、スロットマシン 1 が有する第 2 サブ制御基板 70 や第 2 表示装置 35 に相当する機能を有するように構成し、また、スロットマシン 1 とパチンコ機 107 における特別役の入賞確率等を上述のようにホールサーバ 103 等でポイントレートに換算するように構成することが好ましい。なお、パチンコ機 107 間での対戦遊技が可能とは言うまでもない。さらに、対戦結果の勝敗により IC カードに記録する上述したサービスポイントを増減させるように構成することも可能である。なお、上述のポイントレートに換算するための換算レートを、機種別、曜日別等に変動させ、遊技者に告知することにより対戦遊技の演出効果を高めることができる。

10

20

#### 【0035】

また、この第 1 実施例では、2 台のスロットマシン 1 間での 1 対 1 の対戦遊技について説明したが、複数のスロットマシン 1 間での対戦遊技を行うことも可能である。さらに、図 4 に示すように、複数の遊技場 100 の各々はゲートウェイ装置 102 を介して WAN 110 に接続されているため、この WAN 110 に接続されているスロットマシン 1 若しくはパチンコ機 107 等の間で対戦遊技を行うことが可能である。この場合、対戦相手の選択に用いられる対戦相手決定処理 165 は、遊技場 100 に設置されているホールサーバ 103 ではなく、WAN 110 に接続されているセンタサーバ 120 に実装して遊技機演出システムを構成することもできる。このように構成することにより、遊技者が遊技をしている遊技場 100 を越えてより多くの遊技者と対戦することができ、より高い演出効果を遊技者に与えることができる。

30

#### 【実施例 2】

#### 【0036】

第 1 実施例では、遊技者同士が対戦する対戦遊技について説明をおこなったが、この第 2 実施例としては、遊技場 100 内の遊技者の順位付け（ランキング）をする遊技（以下、「競争遊技」と呼ぶ）のサービスを行なう遊技機演出システムについて説明する。この競争遊技は、説明を簡単にするため、所定の時間内に遊技に投入した遊技メダル数と、遊技により特別役等に入賞して得た遊技メダル数との差（遊技結果の収支情報に相当するものであり、以下「差枚数」と呼ぶ）により遊技者のランキング表示を行うものとする。この競争遊技を実現するための遊技機演出システムのシステム構成と処理手順を図 7 及び図 8 に示す。

40

#### 【0037】

この遊技機演出システムはスロットマシン 1 及びホールサーバ 103 とから構成される。また、競争遊技の演出効果を高めるために、大型表示装置 105 や音響装置 106 も用いられる。まず、予め設定された時刻や遊技場 100 の管理者の指示によりホールサーバ 103 の開始・終了処理 171 は、競争遊技の開始処理を行う（S211）。この開始・終了処理 171 は、ホールサーバ 103 に接続された大型表示装置 105 や音響装置 106（図 4 参照）を用いて競争遊技の開始を遊技場 100 内の遊技者に告知する。また、L

50



A N 1 0 1 を介して各スロットマシン 1 に競争遊技の開始信号を送信する。

【 0 0 3 8 】

各スロットマシン 1 は、競争遊技の開始信号を受信すると競争処理 1 7 4 を実行する ( S 2 1 2 )。この競争処理 1 7 4 は、競争遊技の開始を第 2 表示装置 3 5 に表示するとともに、後述する終了信号を受信するまで、第 1 サブ制御基板 8 0 から受け取る遊技状態コマンドのうち、B B や R B 等の特別役の入賞や遊技メダルの投入・獲得をスロットマシン 1 の遊技機識別情報とともにホールサーバ 1 0 3 に送信する。ホールサーバ 1 0 3 は、この遊技メダルの情報等を経過順位処理 1 7 2 で受信し、各スロットマシン 1 の遊技機識別情報毎にその枚数を加算して保持して所定の間隔で差枚数を求めて順位を大型表示装置 1 0 5 に表示する。なお、ホールサーバ 1 0 3 から競争遊技が告知されたときに、第 2 表示装置 3 5 等の入力手段を用いて遊技者が競争遊技を拒否できるように構成することも可能である。遊技者が拒否した場合には、スロットマシン 1 の遊技機識別情報とともに競争遊技の拒否がホールサーバ 1 0 3 に通知され、以降の競争遊技においてはそのスロットマシン 1 は除外される。

10

【 0 0 3 9 】

そして、所定の時間が経過すると、ホールサーバ 1 0 3 の開始・終了処理 1 7 1 は競争遊技の終了信号を各スロットマシン 1 に送信する ( S 2 1 3 )。各スロットマシン 1 は、終了信号を受信すると競争処理 1 7 4 を終了し、個別結果表示処理 1 7 5 を実行する。一方、ホールサーバ 1 0 3 では、全体結果表示処理 1 7 3 が実行され、終了時点での順位を最終的な順位として大型表示装置 1 0 5 に出力し、優勝者の表彰等の演出を行う。この結果は各スロットマシン 1 に送信され、個別結果表示処理 1 7 5 は、そのスロットマシン 1 を遊戯している遊技者の順位 ( すなわち、その遊技機識別情報に対応する順位 ) を第 2 表示装置 3 5 に出力する。

20

【 0 0 4 0 】

このように、ホールサーバ 1 0 3 を用いて、遊技場 1 0 0 内の複数のスロットマシン 1 を連携することにより、通常の遊技の結果をそのまま利用して遊技者同士が競い合うことができ、新しい遊技の演出効果を得ることができる。この競争遊技は、第 1 実施例で示した対戦遊技と同様に、第 2 サブ制御基板 7 0 で実行されるため、主基板 5 0 や第 1 サブ制御基板 8 0 の従来処理に影響することはない。

【 0 0 4 1 】

なお、この第 2 実施例においても、種類の異なるスロットマシン 1 も含めることができ、また、特別役の入賞確率の差を考慮し、入賞回数等に重みを付けることによりパチンコ機 1 0 7 等の異なる遊技機も競争遊技の対象とすることができる。もちろん、パチンコ機 1 0 7 間での競争遊技も可能である。さらに、W A N 1 1 0 を介して他の遊技場 1 0 0 の遊技機 ( スロットマシン 1 やパチンコ機 1 0 7 等 ) を対象とした競争遊技を行うことも可能であるし、競争遊技の結果を、I C カードに記録するサービスポイントの増減に影響させることもできる。

30

【 0 0 4 2 】

また、以上の実施例では、各スロットマシン 1 に割り当てられた遊技機識別情報を元に順位付けを行うように構成した場合について説明したが、I C カードを用いて遊技者個人を認証することにより、遊技者の遊技者識別情報をもとに順位付けをするように構成することも可能である。この場合、各遊技者の遊技者識別情報を元にその遊技者の情報 ( ニックネーム等 ) をセンタサーバ 1 2 0 等に管理しておき、W A N 1 1 0 を介して識別情報を元に読み出すことにより、遊技者個人の情報大型表示装置 1 0 5 に表示するように構成することも可能である。

40

【 実施例 3 】

【 0 0 4 3 】

次に、第 3 実施例として、ホールサーバ 1 0 3 を用いてその遊技場 1 0 0 内での遊技者の遊技結果の順位情報 ( ランキング ) を提供する遊技情報管理システムについて説明する。従来遊技機ではこの遊技機を操作して遊技を行っている遊技者を特定できないため、

50

その遊技機毎の入賞回数等の統計情報は取得できたとしても、遊技者毎の遊技の実績情報を取得することはできなかった。しかしながら、上述のように本発明に係るスロットマシン1はICカードリーダーダライタ42を有し、ICカードを用いて遊技者の認証が可能ないように構成されているため、このICカードで認証された遊技者毎に特別役の入賞回数や遊技メダルの差枚数等をホールサーバ103に蓄積して順位情報を提示することができる。

#### 【0044】

具体的には、図9及び図10に示す通り、遊技者がICカードをICカードリーダーダライタ42に接続すると、第2サブ制御基板70の認証処理181は、このICカードの遊技者識別情報(ID番号等)を読み出して遊技者を特定する(S221)。そして、状態収集処理182が、第1サブ制御基板80から受け取る遊技状態コマンドの内、BBやRB等であるものを、遊技者識別情報とともにLAN101を介してホールサーバ103に送信する(S222)。このとき、ホールサーバ103の結果格納処理183は、受信した情報を遊技情報データベース104に遊技者識別情報とともに記憶する。この状態収集処理182は、遊技者がそのスロットマシン1での遊技を終了するまで、例えば、遊技者がICカードをICカードリーダーダライタ42から取り外すまで続けられる(S223)。なお、遊技者の認証手段としては、ICカードだけでなく、例えば赤外線通信機能を有する携帯電話や磁気カード、ICタグ等を用いることも可能である。

10

#### 【0045】

一方、ホールサーバ103の結果表示処理184は、所定の間隔で遊技情報データベース104に記憶されている各遊技者の情報を読み出して順位付けを行う。この順位付けは例えば特別役の入賞回数で行うこともできるし、獲得メダル数(若しくは差枚数)で行うこともでき、また、その日の状態の順位付けを行うこともできるし、その週の状態の順位付けを行うこともできる。このようにして集計された順位は、例えば、ホールサーバ103に接続されて遊技場100内に設置された大型表示装置105に表示されたり、若しくは、図示しない情報提供端末にて遊技者により自由に取り出して表示可能なように構成することができる。

20

#### 【0046】

この順位付けの処理も、上述の第1及び第2実施例と同様に、第2サブ制御基板70で実行されるため、主基板50や第1サブ制御基板80の従来の処理に影響することはない。もちろん、種類の異なるスロットマシン1も含めることができ、また、一定の条件下においてパチンコ機107等の異なる遊技機も順位付けの対象とすることができる。

30

#### 【0047】

このホールサーバ103の遊技情報データベース104に記憶された各遊技者の遊技情報は、定期的に結果送信処理185によりWAN110を介してセンタサーバ120に送信される。センタサーバ120では結果受信処理186がこの遊技情報を受信して全体遊技者情報データベース121に記憶する。この全体遊技者情報データベース121には、他の遊技場100の遊技者情報も登録される。なお、同じ遊技者が複数の遊技場100で遊技をしたとしても、遊技者識別情報により識別されるため、その遊技者識別情報毎に管理される。また、異なる遊技機を遊技しても同様である。そして、このセンタサーバ120の順位表示処理187は、インターネット130を介して接続されたパソコン140や携帯電話150に、全体の遊技者に対する特定の遊技者の順位情報を提供する。このランキングの方法も、上述のように、特別役の入賞回数で行うこともできるし、獲得メダル数(若しくは差枚数)で行うこともでき、また、その日の状態の順位付けを行うこともできるし、その週の状態の順位付けを行うこともできる。このように、遊技場100内、若しくは、インターネット130を介して全国的に順位付けした結果を提供することにより、新しいサービスを遊技者に提供することができる。

40

#### 【0048】

以上に説明した第3実施例における遊技情報管理システムでは、スロットマシン1における遊技の特別役の入賞回数や遊技メダルの獲得枚数等の遊技情報で順位付けを行うことで説明を行ったが、サービスポイントやその他同様のポイント等に対しても適用すること

50

ができる。例えば、サービスポイントの場合、このサービスポイントをセンタサーバに遊技者識別情報とともに記憶することにより、遊技者がインターネット130を介して現在の獲得ポイント数の確認を行ったり、獲得ポイントを景品やサービス等に交換するための手続等を行うサービスを提供することができる。また、遊技の状況によって付与されるゲームポイントをこのセンタサーバ120で管理することにより、家庭用ゲーム機上で実行されるゲームにインターネット130を介してこのゲームポイントを渡すことができ、遊技場100でスロットマシン1を遊戯した結果のゲームポイントを、家庭用ゲーム機にダウンロードし、このゲームポイントに応じて家庭用ゲーム機で遊戯するゲームの演出に変化を与えるというような方法で利用するというサービスを提供することができる。また、同様に、上述の順位付けの結果を家庭用ゲーム機にダウンロードして利用するように構成することもできる。

【0049】

なお、遊技者の遊技情報等の収集を第3実施例においては、一旦、遊技場100内に設置されたホールサーバ103で収集し、それをセンタサーバ120に定期的送信するように構成した場合について説明したが、ネットワーク(LAN101やWAN110)を介して直接センタサーバ120と通信をしてこのセンタサーバ120で一元的に管理するように構成することも可能である。

【図面の簡単な説明】

【0050】

【図1】本発明に係るスロットマシンを示す正面図である。

【図2】上記スロットマシンのフロントドアを取り外した状態を示す正面図である。

【図3】上記スロットマシンにおける制御システムの概要を示すブロック図である。

【図4】上記スロットマシンによるサービスを提供するためのネットワーク構成図である。

【図5】本発明の第1実施例に係るシステム構成図である。

【図6】第1実施例に係る処理を示すフローチャートである。

【図7】本発明の第2実施例に係るシステム構成図である。

【図8】第2実施例に係る処理を示すフローチャートである。

【図9】本発明の第3実施例に係るシステム構成図である。

【図10】第3実施例に係る処理を示すフローチャートである。

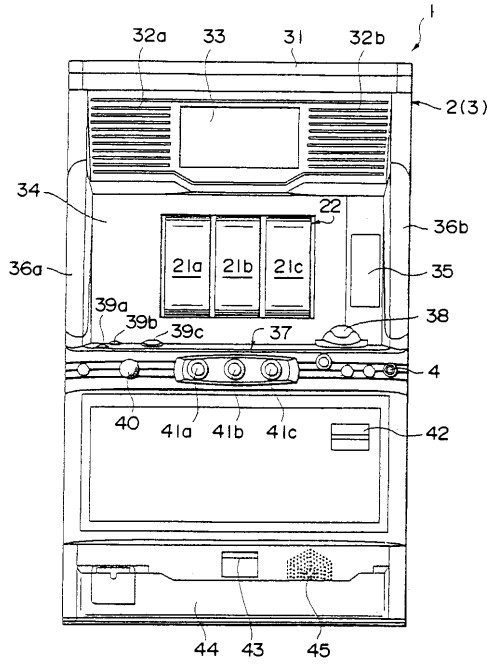
【符号の説明】

【0051】

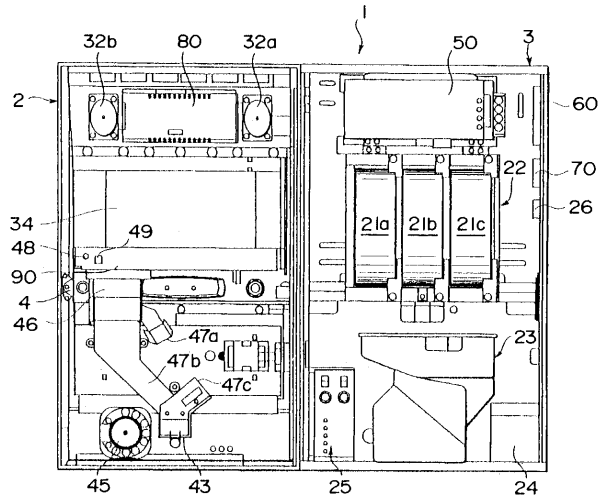
- 1 スロットマシン
- 2 筐体
- 3 フロントドア
- 4 施錠装置
- 21 a , 21 b , 21 c リール
- 22 リールユニット
- 23 ホッパーユニット
- 24 補助貯留部
- 25 電源ユニット
- 26 LANアダプタ(外部接続手段)
- 31 上部演出用ランプ
- 32 a , 32 b 上部スピーカ
- 33 演出表示装置
- 34 透視窓
- 35 第2表示装置
- 36 a 左演出用ランプ
- 36 b 右演出用ランプ
- 37 操作部

3 8	メダル投入部	
3 9 a , 3 9 b , 3 9 c	ベットボタン	
4 0	スタートレバー	
4 1 a , 4 1 b , 4 1 c	ストップボタン	
4 2	ICカードリーダーライタ	
4 3	メダル払出口	
4 4	受け皿	
4 5	下部スピーカ	
4 6	メダルセレクタ	
4 7 a	第1ガイド部材	10
4 7 b	第2ガイド部材	
4 7 c	第3ガイド部材	
4 8	設定ボタン	
4 9	設定表示素子	
5 0	主基板	
6 0	外部集中端子基板	
7 0	第2サブ制御基板(サブ制御基板)	
8 0	第1サブ制御基板	
9 0	中央表示基板	
1 0 0	遊技場	20
1 0 1	L A N (ローカルエリアネットワーク)	
1 0 2	ゲートウェイ装置	
1 0 3	ホールサーバ	
1 0 4	遊技者情報データベース	
1 0 5	大型表示装置	
1 0 6	音響装置	
1 0 7	パチンコ機	
1 1 0	W A N (ワイドエリアネットワーク)	
1 2 0	センタサーバ	
1 2 1	全体遊技者情報データベース	30
1 3 0	インターネット	
1 4 0	パソコン	
1 5 0	携帯電話	
1 6 1	遊技方法選択処理	
1 6 2	対戦相手検索処理	
1 6 3	対戦処理	
1 6 4	対戦結果表示処理	
1 6 5	対戦相手決定処理	
1 7 1	開始・終了処理	
1 7 2	経過順位処理	40
1 7 3	全体結果表示処理	
1 7 4	競争処理	
1 7 5	個別結果表示処理	
1 8 1	認証処理	
1 8 2	状態収集処理	
1 8 3	結果格納処理	
1 8 4	結果表示処理	
1 8 5	結果送信処理	
1 8 6	結果受信処理	
1 8 7	順位表示処理	50

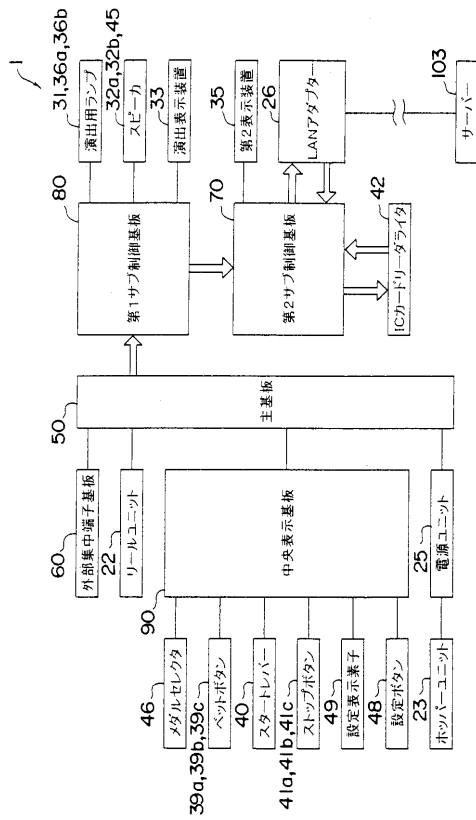
【 図 1 】



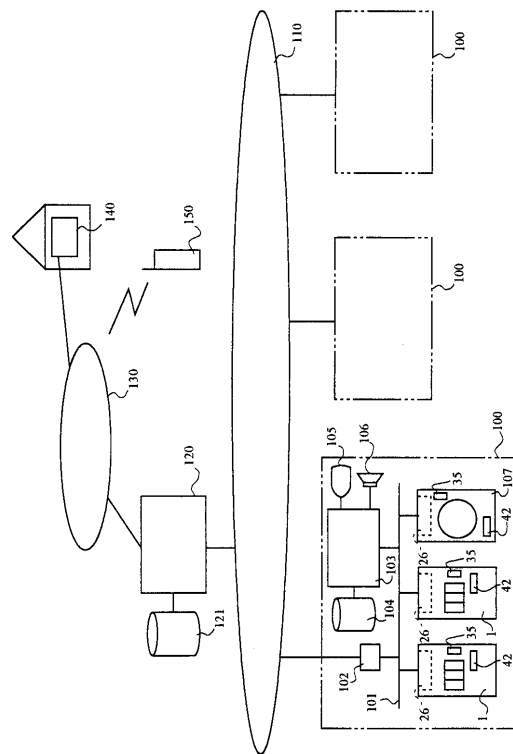
【 図 2 】



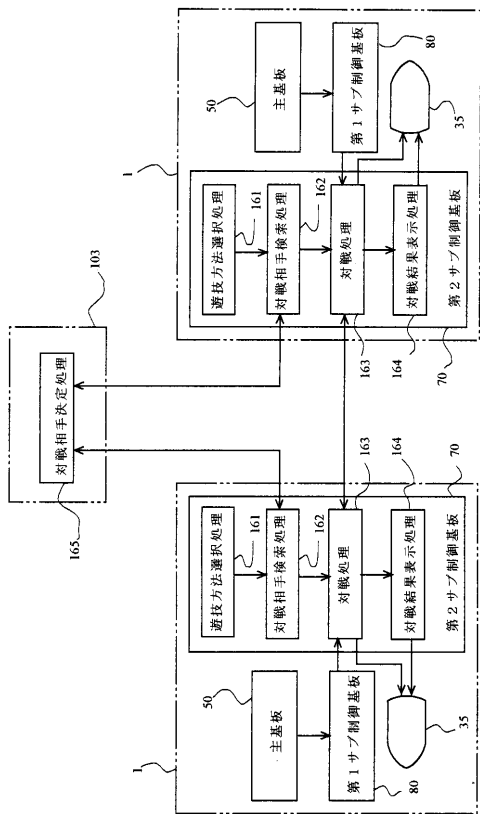
【 図 3 】



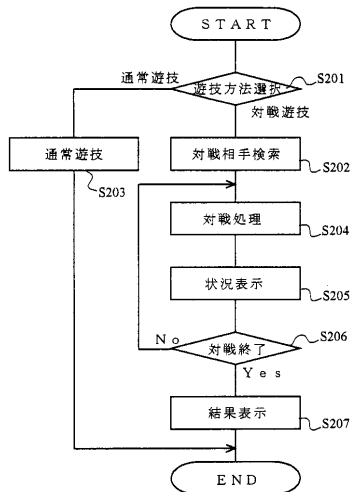
【 図 4 】



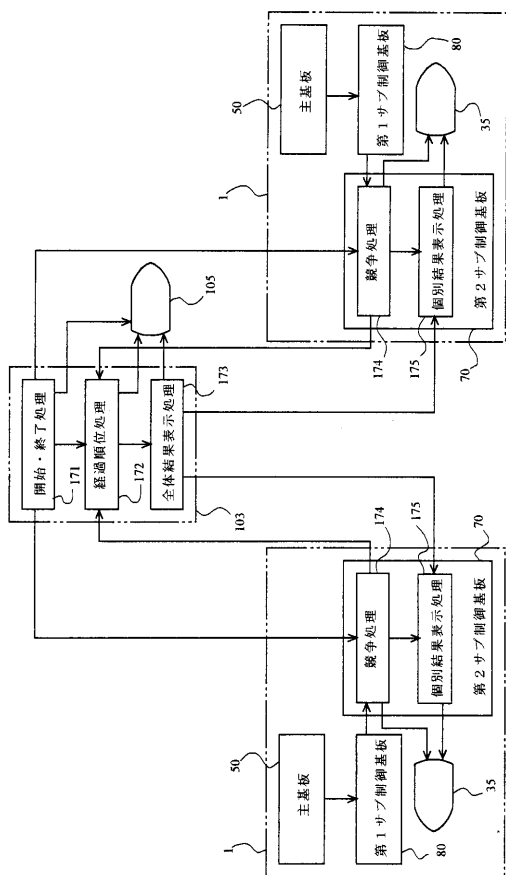
【 図 5 】



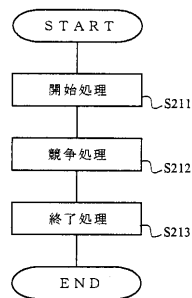
【 図 6 】



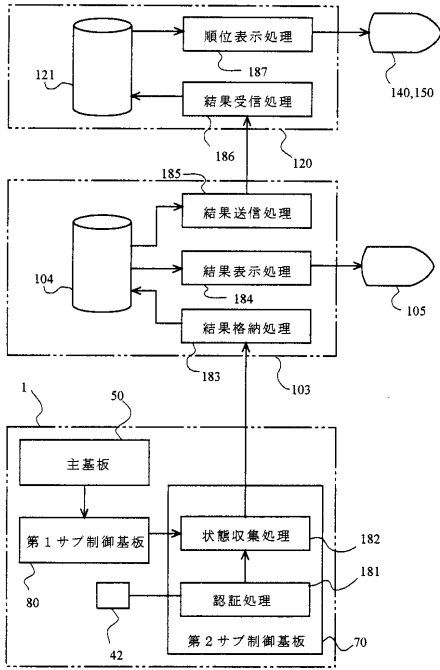
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】

