

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4753236号  
(P4753236)

(45) 発行日 平成23年8月24日(2011.8.24)

(24) 登録日 平成23年6月3日(2011.6.3)

(51) Int. Cl. F 1  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 X  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 B  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 2 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2005-213731 (P2005-213731)	(73) 特許権者	390031783 サミー株式会社
(22) 出願日	平成17年7月25日(2005.7.25)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
(65) 公開番号	特開2007-29219 (P2007-29219A)	(74) 代理人	100088742 弁理士 竹山 宏明
(43) 公開日	平成19年2月8日(2007.2.8)	(74) 代理人	100115680 弁理士 三島 広規
審査請求日	平成20年6月6日(2008.6.6)	(72) 発明者	新井 清 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		審査官	太田 恒明

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機及びこれを用いた遊技システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技媒体の投入を条件に、遊技を行うための遊技装置と、  
 前記遊技装置による遊技の進行に関連させて、画像を表示可能な画像表示装置と、  
 前記遊技装置、前記画像表示装置にそれぞれ接続され、遊技を制御するための遊技制御  
 装置とを備える遊技機において、

前記遊技機には、

ポイントカードを装着可能に構成され、当該装着状態において前記ポイントカードにポ  
 イントを記録可能なカードユニットを備え、

前記遊技制御装置には、

前記遊技装置による遊技の進行に関連させて、前記画像表示装置に表示する演出の内容  
 を決定するための演出決定手段と、

前記演出決定手段により決定された演出の内容に応じて、遊技者が獲得可能な前記ポ  
 イントを獲得ポイントとして決定するためのポイント決定手段と、

前記演出決定手段により決定された演出の内容に応じた画像を、前記画像表示装置に表  
 示するための演出表示手段と、

前記演出表示手段により前記画像表示装置に表示される画面内にポイント表示エリアを  
 表示し、当該ポイント表示エリア内に前記ポイント決定手段により決定された前記獲得ポ  
 イントを表示するためのポイント表示手段と、

前記ポイント決定手段により決定された前記獲得ポイントを、前記カードユニットを介

して前記ポイントカードに記録するためのカード記録制御手段と、

前記カードユニットにポイントカードが装着されているか否かを判定し、前記ポイントカードの非装着状態において、前記ポイント表示手段により表示される獲得ポイントを非表示状態とするためのカード装着判定手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

\_\_遊技を制御するための遊技制御装置を含む遊技機と、

前記遊技制御装置と通信可能であって、ポイントカードを装着可能に構成され、当該装着状態において前記ポイントカードにポイントを記録可能なカードユニットと、

\_\_遊技者が獲得可能な前記ポイントを獲得ポイントとして決定するためのポイント決定手段と、

\_\_前記ポイント決定手段により決定された前記獲得ポイントを表示するためのポイント表示手段と、

前記ポイント決定手段により決定された前記獲得ポイントを、前記カードユニットを介して前記ポイントカードに記録するためのカード記録制御手段と、

前記カードユニットにポイントカードが装着されているか否かを判定し、前記ポイントカードの非装着状態において、前記ポイント表示手段により表示される獲得ポイントを非表示状態とするためのカード装着判定手段とを備えている

ことを特徴とする遊技機を用いた遊技システム。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、例えばスロットマシンやパチンコ機等の遊技機及びこれを用いた遊技システムに関し、演出に応じて遊技者にポイントを付与することができるようにしたものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技結果（例えばビッグ・ボーナス等の入賞回数）に応じて、遊技者にポイントを付与するようにした遊技機が知られている（特許文献1の段落番号「0028」、特許文献2の段落番号「0031」、特許文献3の段落番号「0030」参照）。

30

【特許文献1】特開2005-118272号公報（特許請求の範囲及び段落番号「0029」）

【特許文献2】特開2005-118274号公報（段落番号「0031」）

【特許文献3】特開2005-118275号公報（段落番号「0030」）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、上記した従来 of 遊技機では、遊技者に付与されるポイントが、遊技結果に対応しているという第1の問題点があった。

また、遊技者に付与されるポイントを表示していないため、遊技者から比較的にわかり難いという第2の問題点があった。

40

【課題を解決するための手段】

【0004】

（請求項1）

請求項1に記載の発明は、次の点を特徴とする。

第一に、遊技機には、遊技媒体の投入を条件に、遊技を行うための遊技装置と、遊技装置による遊技の進行に関連させて、画像を表示可能な画像表示装置と、遊技装置、画像表示装置にそれぞれ接続され、遊技を制御するための遊技制御装置とを備える。

【0005】

第二に、遊技装置には、ポイントカードを装着可能に構成され、当該装着状態において

50

ポイントカードにポイントを記録可能なカードユニットを備える。

第三に、遊技制御装置には、遊技装置による遊技の進行に関連させて、画像表示装置に表示する演出の内容を決定するための演出決定手段と、演出決定手段により決定された演出の内容に応じて、遊技者が獲得可能なポイントを獲得ポイントとして決定するためのポイント決定手段と、演出決定手段により決定された演出の内容に応じた画像を、画像表示装置に表示するための演出表示手段と、演出表示手段により画像表示装置に表示される画面内にポイント表示エリアを表示し、当該ポイント表示エリア内にポイント決定手段により決定された獲得ポイントを表示するためのポイント表示手段と、ポイント決定手段により決定された獲得ポイントを、カードユニットを介してポイントカードに記録するためのカード記録制御手段と、カードユニットにポイントカードが装着されているか否かを判定し、ポイントカードの非装着状態において、ポイント表示手段により表示される獲得ポイントを非表示状態とするためのカード装着判定手段とを備える。

10

(請求項2)

請求項2に記載の発明は、次の点を特徴とする。

【0006】

遊技を制御するための遊技制御装置を含む遊技機と、遊技制御装置と通信可能であって、ポイントカードを装着可能に構成され、当該装着状態において前記ポイントカードにポイントを記録可能なカードユニットと、遊技者が獲得可能なポイントを獲得ポイントとして決定するためのポイント決定手段と、ポイント決定手段により決定された獲得ポイントを表示するためのポイント表示手段と、ポイント決定手段により決定された獲得ポイントを、カードユニットを介して前記ポイントカードに記録するためのカード記録制御手段と、カードユニットにポイントカードが装着されているか否かを判定し、ポイントカードの非装着状態において、ポイント表示手段により表示される獲得ポイントを非表示状態とするためのカード装着判定手段とを備える。

20

【発明の効果】

【0007】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

(請求項1)

請求項1に記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

すなわち、請求項1に記載の発明によれば、演出に応じて遊技者にポイントを付与することができる。

30

【0008】

これに加えて、請求項1に記載の発明によれば、演出とそのポイントを、遊技者にわかり易いように画像表示装置に表示することができる。

また、ポイントカードの非装着状態においては獲得ポイントを表示しないようにすることができる。

(請求項2)

請求項2に記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

すなわち、請求項2に記載の発明によれば、カードユニットを遊技機の外部に配置することができる。

40

【発明を実施するための最良の形態】

【0009】

(図面の説明)

図1～8は、本発明の第1の実施の形態の一例をそれぞれ示すものである。

図1は、スロットマシンの概略を説明するためのブロック図、図2は図1のポイント表示手段の詳細を説明するためのブロック図、図3は図1のカード制御手段の詳細を説明するためのブロック図、図4はスロットマシンの概略正面図、図5は画像表示装置に表示された画面を説明するための説明図、図6は図5のポイント表示エリアを説明するための説明図、図7は図5に対応し、味方側のキャラクターが敵方側のキャラクターに向かって「キック」を繰り出した状態を説明するための説明図、図8は図5に対応し、味方側のキャラ

50

ラクターが敵方側のキャラクターに向かって「跳び蹴り」をした状態を説明するための説明図をそれぞれ示すものである。

【 0 0 1 0 】

図 9 ~ 1 0 は、本発明の第 2 の実施の形態の一例をそれぞれ示すものである。

図 9 は、遊技システムの概略を説明するための概念図、図 1 0 は遊技システムの概略を説明するためのブロック図をそれぞれ示すものである。

(スロットマシン 10)

まず、図 4 を用いて説明すると、図中、10 は、スロットマシンを示すものである。

【 0 0 1 1 】

なお、遊技機は、スロットマシン 10 に限定されず、パチンコ機等でも良い。

10

スロットマシン 10 の上方の中央には、画像表示装置 20 を設けている。

画像表示装置 20 は、画像を表示可能なものであり、例えば液晶ユニットから構成されている。

なお、画像表示装置 20 は、液晶ユニットに限定されず、ドット・マトリックス等から構成しても良い。

【 0 0 1 2 】

また、画像表示装置 20 の左右の両側には、左右一対のスピーカ 30, 30 が配置されている。スピーカ 30 からは、各種の効果音が発生される。

画像表示装置 20 の下側には、透明な方形の表示窓 40 を設けている。

表示窓 40 の内部には、リールユニット 50 を配置している。

20

リールユニット 50 は、表示窓 40 に臨む複数個、例えば 3 個のリール 51 ~ 53 と、各リール 51 ~ 53 を個々に回転可能な、複数個、例えば 3 個のリール 51 ~ 53 と同数の 3 個のリールモータ 54 ~ 56 (図 1 参照) とを備え、遊技装置を構成する。

【 0 0 1 3 】

なお、遊技装置は、リールユニット 50 に限定されず、パチンコ機等の遊技機においては遊技板でも良い。

各リール 51 ~ 53 には、図示しないが、外周に複数種類の図柄が表示されている。また、表示窓 40 には、複数段、例えば上・中・下段の計 3 個の図柄が停止表示されるようにしているが、これに限定されず、1 個の図柄が停止表示されるようにして良い。

【 0 0 1 4 】

30

表示窓 40 の下側には、図 2 の向かって右側に、メダル投入口 60 を設けている。メダル投入口 60 は、メダルを投入するためのものである。

また、表示窓 40 の下側のほぼ中央には、後述するが、ポイントカード C を差し込み可能なカード差込口 70 を設けている。

なお、カード差込口 70 に、ポイントカード C を垂直方向から差し込むようにしたが、これに限定されず、水平方向から差し込めるようにしても良い。

【 0 0 1 5 】

さらに、表示窓 40 の下側の向かって左側には、スタートスイッチ 80 を設けている。

スタートスイッチ 80 は、リールユニット 50 の駆動を開始するためのものである。具体的には、スタートスイッチ 80 は、レバー状に形成され、レバーを下方に向かって押し上げることで操作する。スタートスイッチ 80 を操作すると、リールユニット 50 の駆動が開始され、3 個のリールモータ 54 ~ 56 (図 1 参照) が回転する。

40

【 0 0 1 6 】

スタートスイッチ 80 の向かって右隣には、複数個、例えばリールユニット 50 の 3 個のリール 51 ~ 53 と同数の 3 個のストップスイッチ 90 ~ 92 を設けている。

3 個のストップスイッチ 90 ~ 92 は、リールユニット 50 の駆動を停止するためのものである。向かって左側のストップスイッチ 90 を操作すると、左側のリール 51 の回転が停止する。同様に、中央のストップスイッチ 91 を操作すると、中央のリール 52 の回転が停止する。右側のストップスイッチ 92 を操作すると、右側のリール 53 の回転が停止する。

【 0 0 1 7 】

50

3個のストップスイッチ90~92の下側には、メダル貯留皿100を設けている。

メダル貯留皿100には、後述する図1のホッパーユニット120から払い出されたメダルが貯留される。

メダル貯留皿100の右側には、1個のスピーカ110が配置されている。スピーカ110からは、各種の効果音が発生される。

(ポイントカードC)

ポイントカードCは、ポイントを記録可能なものであり、例えば磁気カードやICカードから構成する。

(カードユニット71)

カードユニット71は、図4のカード差込口70の内部に設けられ、当該カード差込口70に差し込まれたポイントカードCに、ポイントを記録したり、或いは記録されたポイントを読み出し可能なものである。

10

【0018】

なお、ポイントカードCにICカードを利用する場合には、カードユニット71にカード差込口70を設けておく必要が無く、カード差込口70を省いても良い。

具体的には、カードユニット71には、図1に示すように、次の各部を備える。

(1)カード記録部72

カード記録部72は、カード差込口70に差し込まれたポイントカードCに、ポイントを記録するためのものである。

【0019】

20

(2)カード読取部73

カード読取部73は、カード差込口70に差し込まれたポイントカードCに記録されたポイントを読み取り可能なものである。

(遊技制御装置200)

つぎに、図1を用いて、遊技制御装置200について説明する。

【0020】

遊技制御装置200は、スロットマシン10の内部に設けられている。

遊技制御装置200は、遊技の進行を制御するためのものである。

具体的には、遊技制御装置200は、大別すると、次の2つの手段を備える。

なお、次の(1)~(2)の手段の説明については、後述する。

30

(1)遊技用制御手段300

(2)演出用制御手段400

(遊技用制御手段300)

つぎに、図1を用いて、遊技用制御手段300について説明する。

【0021】

遊技用制御手段300は、遊技の進行を制御するためのものである。

具体的には、遊技用制御手段300は、コンピュータであって、図示しないが、例えばCPUを中心に構成され、ROMやRAM等の記録媒体、I/O等を備えている。

また、記録媒体は、ROMやRAMに限定されず、そのほか電氣的・磁氣的・光学的なメモリーやディスク等でも良い。

40

【0022】

遊技用制御手段300のCPU(図示せず)は、記録媒体、例えばROMに記録されたプログラムを読み込むことで、図1に示すように、次の手段として機能する。

なお、次の(1)~(3)の手段の説明については、後述する。

(1)遊技結果抽選手段310

(2)リール停止制御手段320

(3)利益付与手段330

(遊技用制御手段300の入力段)

つぎに、図1を用いて、遊技用制御手段300の入力段について説明する。

【0023】

50

遊技用制御手段300の入力段には、次のパーツがそれぞれ接続されている。

(1)メダルセンサー61

メダルセンサー61は、メダル投入口60の内部に設けられ、メダル投入口60に投入されたメダルを検出するためのものであり、メダル検出手段を構成する。

(2)スタートスイッチ80

(3)ストップスイッチ90~92

(遊技用制御手段300の出力段)

つぎに、図1を用いて、遊技用制御手段300の出力段について説明する。

【0024】

遊技用制御手段300の出力段には、次のパーツがそれぞれ接続されている。

10

(1)リールモータ54~56

(2)ホッパーユニット120

ホッパーユニット120は、スロットマシン10の内部に設けられている。

ホッパーユニット120は、表示窓40に停止表示されたリール51~53の図柄が、予め設定された図柄の組み合わせに一致する場合に、遊技者に所定枚数のメダルを払い出すためのものである。

【0025】

(3)演出用制御手段400

(演出用制御手段400)

演出用制御手段400は、遊技用制御手段300に接続され、遊技用制御手段300から一方向に送信される信号、例えばコマンドやデータ等にもとづいて、各種の演出を制御するためのものである。

20

【0026】

具体的には、演出用制御手段400は、コンピュータであって、図示しないが、例えばCPUを中心に構成され、ROMやRAM等の記録媒体、I/O等を備えている。

なお、演出用制御手段400のCPUの数は、1個に限定されず、2個以上のCPUを用いても良い。

また、記録媒体は、ROMやRAMに限定されず、そのほか電氣的・磁氣的・光学的なメモリーやディスク等でも良い。

【0027】

30

上記演出用制御手段400のCPU(図示せず)は、記録媒体、例えばROMに記録されたプログラムを読み込むことで、図1に示すように、大別すると、次の手段として機能する。

なお、次の(1)~(8)の手段の説明については、後述する。

(1)演出決定手段410

(2)ポイント決定手段420

(3)演出表示手段430

(4)ポイント累計手段440

(5)ポイント表示手段450

(6)カード制御手段460

40

(7)カード装着判定手段470

(8)効果音発生手段480

(演出用制御手段400の入力段)

つぎに、図1を用いて、演出用制御手段400の入力段について説明する。

【0028】

演出用制御手段400の入力段には、次のパーツがそれぞれ接続されている。

(1)遊技用制御手段300

(2)カードユニット71のカード読取部73

(演出用制御手段400の出力段)

つぎに、図1を用いて、演出用制御手段400の出力段について説明する。

50

## 【 0 0 2 9 】

演出用制御手段400の出力段には、次のパーツがそれぞれ接続されている。

- ( 1 ) 画像表示装置20
- ( 2 ) スピーカ30,110
- ( 3 ) カードユニット71のカード記録部72

( 遊技結果抽選手段310 )

遊技結果抽選手段310は、スタートスイッチ80の操作にもとづいて、遊技結果を抽選により決定するためのものである。

( リール停止制御手段320 )

リール停止制御手段320は、遊技結果抽選手段310による抽選により決定した遊技結果、及びストップスイッチ90～92の操作にもとづいて、当該ストップスイッチ90～92に対応するリールモータ54～56の停止制御を行うためのものである。

10

( 利益付与手段330 )

利益付与手段330は、表示窓40に停止表示された3個のリール51～53の図柄の組み合わせが、予め設定された所定の図柄の組み合わせに一致している場合に、予め設定された所定の枚数のメダルを払い出すためのものである。

## 【 0 0 3 0 】

メダルの払い出しは、ホッパーユニット120を駆動させることにより、メダルを実際に払い出しても良いし、或いはクレジットメダル枚数を増加させるようにしても良い。

( 演出決定手段410 )

20

演出決定手段410は、リールユニット50(遊技装置)による遊技の進行に関連させて、画像表示装置20に表示する演出の内容を決定するためのものである。

## 【 0 0 3 1 】

演出には、次のものを含む

( 1 ) イベント

イベントは、演出の途中に発生する出来事であり、複数種類有る。

( 2 ) エンディング

エンディングは、演出の終わりの部分であり、結果の異なる複数種類のものがある。

( ポイント決定手段420 )

ポイント決定手段420は、演出決定手段410により決定された演出の内容に応じて、遊技者が獲得可能なポイントを獲得ポイントとして決定するためのものである。

30

## 【 0 0 3 2 】

具体的には、ポイント決定手段420は、複数のイベントが発生する度に獲得ポイントを決定するようにしている。

また、ポイント決定手段420は、エンディングの種類に応じても獲得ポイントを決定するようにしている。

さらに、ポイント決定手段420には、図1に示すように、次の手段を備える。

## 【 0 0 3 3 】

( 1 ) ポイント抽選手段421

ポイント抽選手段421は、獲得ポイントを抽選により決定するためのものである。

40

( 演出表示手段430 )

演出表示手段430は、演出決定手段410により決定された演出の内容に応じた画像を、画像表示装置20に表示するためのものである。

( ポイント累計手段440 )

ポイント累計手段440は、イベントが発生する度にポイント決定手段420により決定された獲得ポイントを累計するためのものである。

## 【 0 0 3 4 】

さらに、ポイント累計手段440は、エンディングの種類に応じてもポイント決定手段420により決定された獲得ポイントを累計するようにしている。

( ポイント表示手段450 )

50

ポイント表示手段450は、演出表示手段430により画像表示装置20に表示される画面内にポイント表示エリア21(図5~8参照)を表示し、当該ポイント表示エリア21内にポイント決定手段420により決定された獲得ポイントを表示するためのものである。

【0035】

具体的には、ポイント表示エリア21には、図6に示すように、次の表示部を備える。

- (1) 獲得ポイント表示部22
- (2) 累積ポイント表示部23
- (3) 蓄積ポイント表示部24

また、ポイント表示手段450には、図2に示すように、次の手段を備える。

【0036】

- (4) 獲得ポイント表示手段451

獲得ポイント表示手段451は、ポイント決定手段420により決定された獲得ポイントのポイント表示エリア21の獲得ポイント表示部22(図6)内に表示するためのものである。

- (5) 累計ポイント表示手段452

累計ポイント表示手段452は、ポイント累計手段440により累計された累計ポイントのポイント表示エリア21の累積ポイント表示部23(図6)内に表示するためのものである。

【0037】

- (6) 蓄積ポイント表示手段453

蓄積ポイント表示手段453は、カードユニット71のカード読取部73を介して読み取ったポイントを蓄積ポイントとしてポイント表示エリア21の蓄積ポイント表示部24(図6)内に表示するためのものである。

(カード制御手段460)

カード制御手段460は、カードユニット71によるポイントカードCへのポイントの書き込みや、読み込みを制御するためのものである。

【0038】

具体的には、カード制御手段460には、図2に示すように、次の手段を備える。

- (1) カード記録制御手段461

カード記録制御手段461は、ポイント決定手段420により決定された獲得ポイントを、カードユニット71のカード記録部72を介してポイントカードCに記録するためのものである。

【0039】

- (2) カード読取制御手段462

カード読取制御手段462は、ポイントカードCに記録されたポイントをカードユニット71のカード読取部73を介して読み取るためのものである。

(カード装着判定手段470)

カード装着判定手段470は、

カード装着判定手段470は、カードユニット71にポイントカードCが装着されているかを判定し、ポイントカードCの非装着状態において、ポイント表示手段450により表示される獲得ポイントを非表示状態とするためのものである。

【0040】

具体的には、カードユニット71にポイントカードCが装着されていない場合には、図示しないが、画像表示装置20に表示される画面内にポイント表示エリア21自体を表示しないようにしている。

(効果音発生手段480)

効果音発生手段480は、遊技の進行に従って各種の効果音を、スピーカ30,110から出力させるためのものである。

(演出の種類と獲得ポイント)

演出の種類と獲得ポイントとの関係は、次の表1に示す通りである。

【0041】

10

20

30

40



【表 1】

演出の種類と獲得ポイントとの関係

演出の種類	獲得ポイント	内容
イベント	1	パンチ
	3	キック
	5	跳び蹴り
	?	プレミアム攻撃 ・ポイントを表示せず、 お楽しみとする。
エンディング	10	勝利
	5	引き分け
	0	敗北

10

20

## 【0042】

## (遊技の説明)

上記した構成を備えるスロットマシン10の遊技について、図5～8を用いて説明する。

演出としては、例えば味方側のキャラクターと、敵方側のキャラクターとを対戦させるバトルを行わせている。

30

まず、第1停止で、図5に示すように、イベントとして、味方側(左側)のキャラクターが敵方側(右側)のキャラクターに向かって「パンチ」を繰り出すと、前掲の表1に示したように、「1」点の獲得ポイントが発生する。

## 【0043】

獲得ポイントは、図1の演出用制御手段400のポイント決定手段420により決定される。

このとき、「1」点の獲得ポイントが、獲得ポイント表示手段451により、ポイント表示エリア21の獲得ポイント表示部22(図6)内に表示される。

つぎに、第2停止で、図7に示すように、イベントとして、味方側(左側)のキャラクターが敵方側(右側)のキャラクターに向かって「キック」をすると、前掲の表1に示したように、「3」点の獲得ポイントが発生する。

40

## 【0044】

このとき、「3」点の獲得ポイントが、獲得ポイント表示手段451により、ポイント表示エリア21の獲得ポイント表示部22(図6)内に表示される。

同時に、先に獲得した「1」点の獲得ポイントと、今回獲得した「3」点の獲得ポイントとは、図1のポイント累計手段440により累計される。

ポイント累計手段440により累計された「4」点の累計ポイントは、累計ポイント表示手段452により、図5のポイント表示エリア21の累積ポイント表示部23内に表示される。

## 【0045】

最後に、第3停止で、図8に示すように、イベントとして、味方側(左側)のキャラクターが敵方側(右側)のキャラクターに向かって「跳び蹴り」を放つと、前掲の表1に示

50

したように、「5」点の獲得ポイントが発生する。

このとき、「5」点の獲得ポイントが、獲得ポイント表示手段451により、ポイント表示エリア21の獲得ポイント表示部22（図6）内に表示される。

【0046】

同時に、先に累計した「4」点の累計ポイントと、今回獲得した「5」点の獲得ポイントとは、図1のポイント累計手段440により累計される。

ポイント累計手段440により累計された「9」点の累計ポイントは、累計ポイント表示手段452により、図5のポイント表示エリア21の累積ポイント表示部23（図6）内に表示される。

【0047】

最後に、エンディングとして、味方側のキャラクターが「勝利」とすると、前掲の表1に示したように、「10」点の獲得ポイントが発生する。

このとき、「10」点の獲得ポイントが、獲得ポイント表示手段451により、ポイント表示エリア21の獲得ポイント表示部22（図6）内に表示される。

同時に、先に累計した「9」点の累計ポイントと、今回獲得した「10」点の獲得ポイントとは、図1のポイント累計手段440により累計される。

【0048】

ポイント累計手段440により累計された「19」点の累計ポイントは、累計ポイント表示手段452により、図5のポイント表示エリア21の累積ポイント表示部23（図6）内に表示される。

その後、「19」点の累計ポイントは、カード記録制御手段461により、カードユニット71のカード記録部72を介してポイントカードCに記録される。

【0049】

ポイントカードCに記録された蓄積ポイントは、当該ポイント数に応じてグッズ等の各種の商品に交換することが可能である。

一方、図示しないが、味方側のキャラクターが敵方側のキャラクターに向かって「プレミアム攻撃」を行った場合には、図1のポイント抽選手段421により、獲得ポイントが抽選により決定される。

【0050】

抽選により決定される獲得ポイントは、高い数値に設定され、例えば「15点」、「30点」、「50点」の3個の数値のうちから、1個が抽選により決定される。

例えば、「50点」が抽選により決定された場合には、当該数値は獲得ポイント表示部22（図6）内に表示されず、前掲の表1に示したように、代わりに「？」のマーク（クエスチョン・マーク）が表示される。

【0051】

その後、抽選により決定された「50点」の獲得ポイントは、前回の累計ポイントに累計され、累計結果が累積ポイント表示部23（図6）内に表示される。例えば、前回獲得した獲得ポイントが、「19」点の場合には、この数値に抽選により決定された「50点」の獲得ポイントが累計され、累積ポイント表示部23（図6）内には、「69」点の累計ポイントが表示される。

【0052】

このため、遊技者は、累積ポイントを見ることで、抽選により決定された獲得ポイントを初めて知ることができ、遊技を变化に富んだものとする。

（第2の実施の形態）

図9～10を用いて、本発明の第2の実施の形態の一例について説明する。

本実施の形態の特徴は、カードユニット610をスロットマシン10等の遊技機と別体に構成し、当該カードユニット610を遊技機の外部に配置できるようにした点にある。

【0053】

すなわち、スロットマシン10と台間サンド600とから遊技システム500を構成する。

台間サンド600は、コイン貸し機であって、図10に示すように、カードユニット610と

10

20

30

40

50

、スロットマシン10との間でカードデータを通信するための通信制御手段620とを備える。

スロットマシン10には、図10に示すように、台間サンド600の通信制御手段620との間でカードデータを通信するための通信制御手段700を備える。

【0054】

本実施の形態によれば、台間サンド600のカードユニット610にポイントカードCを装着すると、ポイントカードCに記録された蓄積ポイントが読み取られ、読み取った蓄積ポイントを含むカードデータが、通信制御手段620,700を介して、スロットマシン10に送信される。

これに対し、スロットマシン10において獲得した獲得ポイント等のカードデータは、通信制御手段620,700を介して、台間サンド600に送信される。台間サンド600に送信されたカードデータに含まれる獲得ポイントは、カードユニット71に装着されたポイントカードCに書き込まれる。

【0055】

なお、台間サンド600に液晶等の画像表示装置を設け、スロットマシン10において獲得した獲得ポイント、累計ポイント、蓄積ポイント等を表示するようにしても良い。

また、台間サンド600は、コイン貸し機に限定されず、球貸し機、或いは情報公開機器等でも良い。

【図面の簡単な説明】

【0056】

- 【図1】スロットマシンの動作を概略を説明するためのブロック図である。
- 【図2】図1のポイント表示手段の詳細を説明するためのブロック図である。
- 【図3】図1のカード制御手段の詳細を説明するためのブロック図である。
- 【図4】スロットマシンの概略正面図である。
- 【図5】画像表示装置に表示された画面を説明するための説明図である。
- 【図6】図5のポイント表示エリアを説明するための説明図である。
- 【図7】図5に対応し、味方側のキャラクターが敵方側のキャラクターに向かって「キック」を繰り出した状態を説明するための説明図である。
- 【図8】図5に対応し、味方側のキャラクターが敵方側のキャラクターに向かって「跳び蹴り」をした状態を説明するための説明図である。
- 【図9】遊技システムの概略を説明するための概念図である。
- 【図10】遊技システムの概略を説明するためのブロック図である。

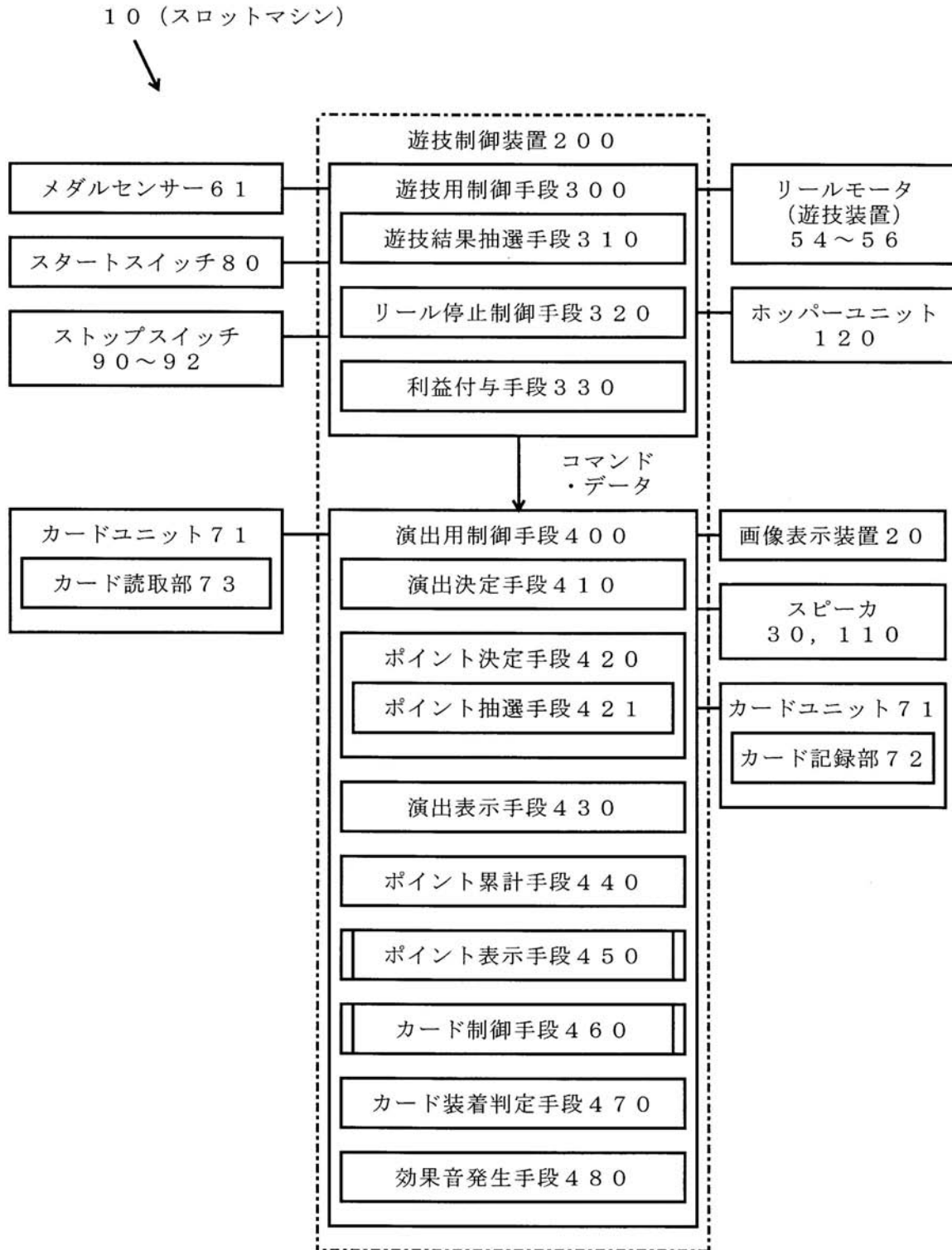
【符号の説明】

【0057】

10	スロットマシン（遊技機）	20	画像表示装置	
21	ポイント表示エリア	22	獲得ポイント表示部	
23	累積ポイント表示部	24	蓄積ポイント表示部	
30	スピーカ	40	表示窓	
50	リールユニット（遊技装置）	51~53	リール	
54~56	リールモータ	60	メダル投入口	40
61	メダルセンサー	70	カード差込口	
71	カードユニット	72	カード記録部	
73	カード読取部	80	スタートスイッチ	
90~92	ストップスイッチ	100	メダル貯留皿	
110	スピーカ	120	ホッパーユニット	
200	遊技制御装置	300	遊技用制御手段	
310	遊技結果抽選手段	320	リール停止制御手段	
330	利益付与手段	400	演出用制御手段	
410	演出決定手段	420	ポイント決定手段	
421	ポイント抽選手段	430	演出表示手段	50

- |     |            |     |            |
|-----|------------|-----|------------|
| 440 | ポイント累計手段   | 450 | ポイント表示手段   |
| 451 | 獲得ポイント表示手段 | 452 | 累計ポイント表示手段 |
| 453 | 蓄積ポイント表示手段 | 460 | カード制御手段    |
| 461 | カード記録制御手段  | 462 | カード読取制御手段  |
| 470 | カード装着判定手段  | 480 | 効果音発生手段    |
| C   | ポイントカード    |     |            |
| 500 | 遊技システム     | 600 | 台間サウンド     |
| 610 | カードユニット    | 620 | 通信制御手段     |
| 700 | 通信制御手段     |     |            |

【図 1】



【図2】

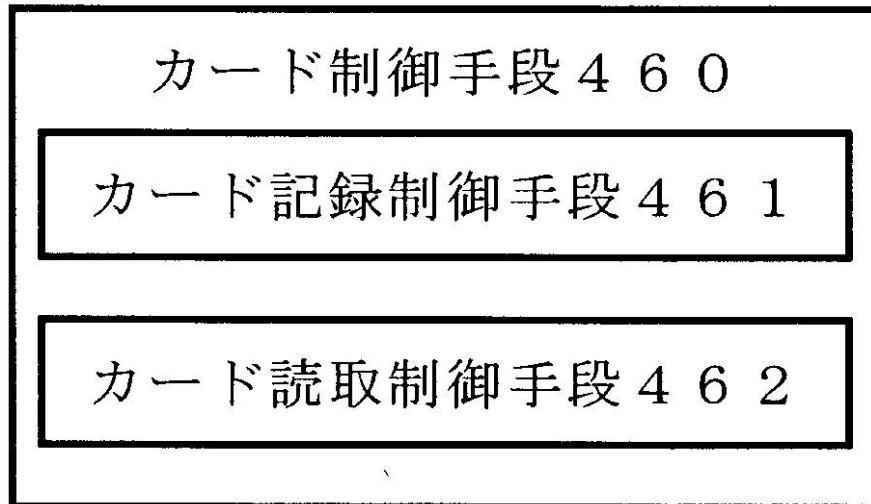
ポイント表示手段 4 5 0

獲得ポイント表示手段 4 5 1

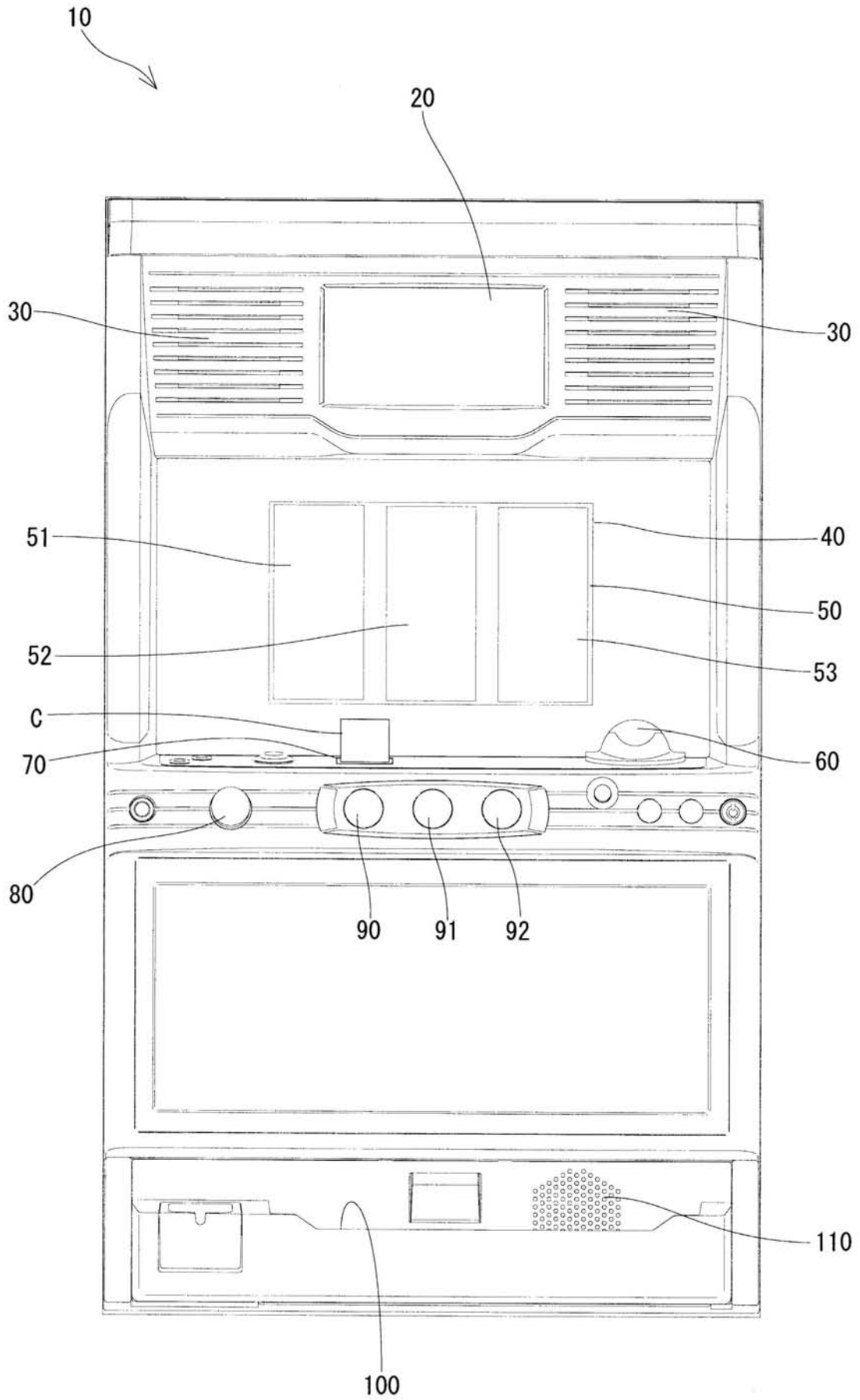
累計ポイント表示手段 4 5 2

蓄積ポイント表示手段 4 5 3

【図3】

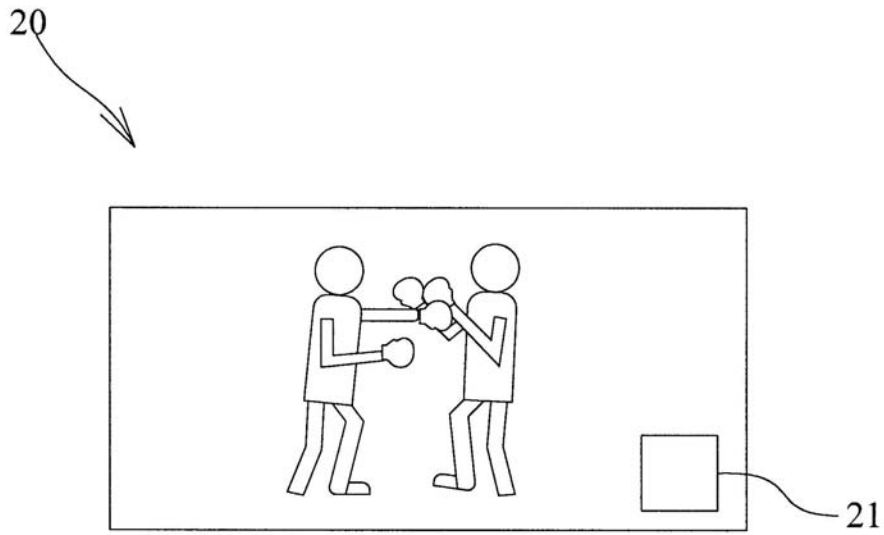


【図4】





【図5】



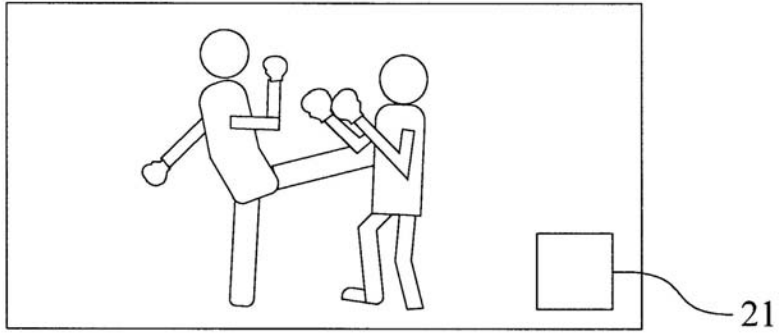
【図6】

2 1

2 2	獲得ポイント	1
2 3	累積ポイント	4
2 4	蓄積ポイント	1 9

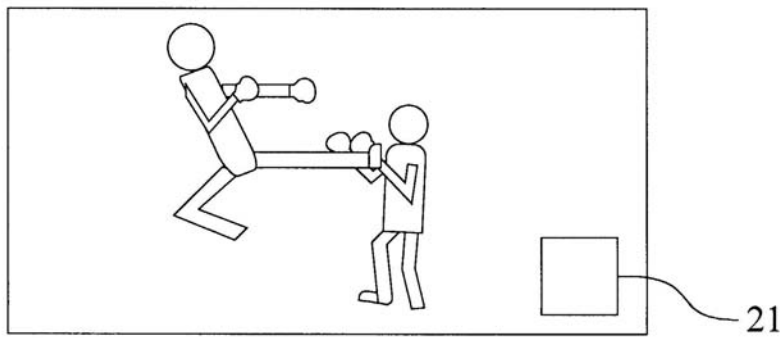
【 図 7 】

20

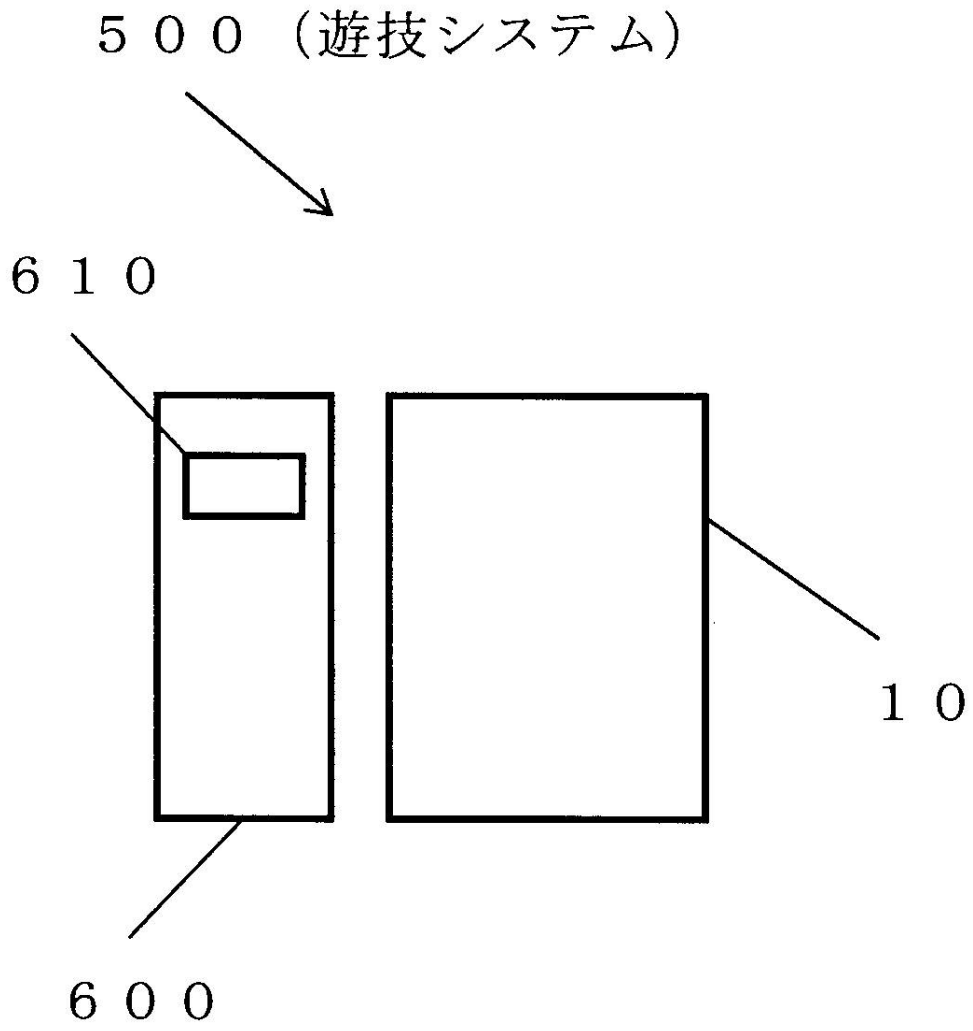


【 図 8 】

20

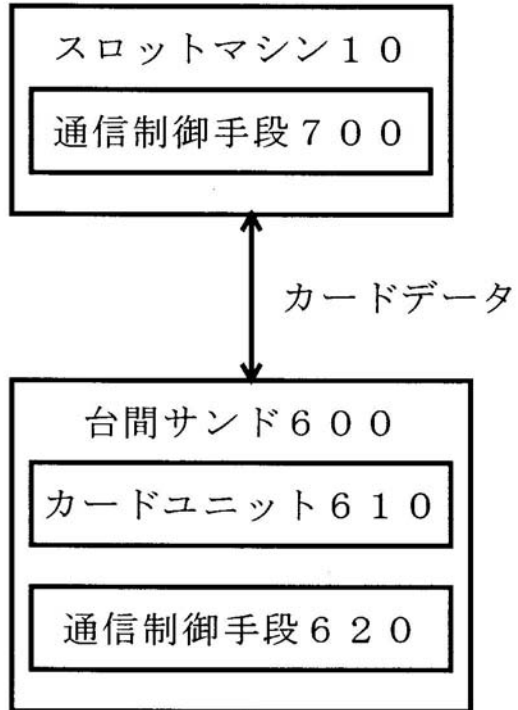


【図9】



【図10】

500 (遊技システム)



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2005 - 168922 (JP, A)  
特開2005 - 027911 (JP, A)  
特開2003 - 245398 (JP, A)  
特開2005 - 118274 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04