

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4966916号
(P4966916)

(45) 発行日 平成24年7月4日(2012.7.4)

(24) 登録日 平成24年4月6日(2012.4.6)

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

請求項の数 17 外国語出願 (全 24 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2008-127465 (P2008-127465) (22) 出願日 平成20年5月14日 (2008.5.14) (65) 公開番号 特開2008-279262 (P2008-279262A) (43) 公開日 平成20年11月20日 (2008.11.20) 審査請求日 平成20年8月29日 (2008.8.29) (31) 優先権主張番号 11/798, 421 (32) 優先日 平成19年5月14日 (2007.5.14) (33) 優先権主張国 米国 (US)</p>	<p>(73) 特許権者 506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 東京都港区赤坂九丁目7番2号 (74) 代理人 110000202 新樹グローバル・アイピー特許業務法人 (72) 発明者 會田 英司 神奈川県座間市東原5丁目1番1号 コナミゲーミングインコーポレーテッド (日本支店) 内 審査官 岡崎 彦哉</p>
--	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機及び遊技システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

外部記憶装置と通信して遊技者の個人情報を交換するように構成された記憶装置インタフェース部、

前記個人情報の項目を前記遊技者の識別情報又は遊技に関する金銭情報として利用するように構成された個人情報管理部、

遊技プログラムを実行し、前記遊技者によって入力されたデータに応じて遊技機能を制御し、遊技結果に応じて前記金銭情報を変更するように構成された遊技制御部、及び、

前記外部記憶装置が前記記憶装置インタフェース部と通信可能な位置にあることを示す警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成された警報部、
 を有し、

前記遊技制御部が前記遊技者にジャックポット又は所定額を上回る賞金を与えることを決定した場合、前記警報部は前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、遊技機。

【請求項2】

前記遊技制御部に従ってクレジットの値を表示するように構成された表示部を更に有し、

前記遊技制御部が前記ジャックポット又は前記賞金の金額だけ前記クレジットの表示値を増やす場合、前記遊技制御部が前記クレジットの表示値を増やし終えた場合、又は、前記遊技制御部が前記クレジットの表示値を増やし始めてから、若しくは増やし終えてから

所定時間指示を受けなかった場合のいずれかに、前記警報部は前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

外部記憶装置と通信して遊技者の個人情報を交換するように構成された記憶装置インタフェース部、

前記個人情報の項目を前記遊技者の識別情報又は遊技に関する金銭情報として利用するように構成された個人情報管理部、

遊技プログラムを実行し、前記遊技者によって入力されたデータに応じて遊技機能を制御し、遊技結果に応じて前記金銭情報を変更するように構成された遊技制御部、及び、

前記外部記憶装置が前記記憶装置インタフェース部と通信可能な位置にあることを示す警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成された警報部、
を有し、

ジャックポット制御装置が前記遊技者にジャックポットを与えることを決定した場合、前記警報部は前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、遊技機。

【請求項 4】

前記遊技制御部に従ってクレジットの値を表示するように構成された表示部を更に有し、

前記遊技制御部が前記ジャックポットの金額だけ前記クレジットの表示値を増やす場合、前記遊技制御部が前記クレジットの表示値を増やし終えた場合、前記遊技制御部が前記クレジットの表示値を増やし始めてから、又は増やし終えてから所定時間指示を受けなかった場合のいずれかに、前記警報部は前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

外部記憶装置と通信して遊技者の個人情報を交換するように構成された記憶装置インタフェース部、

前記個人情報の項目を前記遊技者の識別情報又は遊技に関する金銭情報として利用するように構成された個人情報管理部、

遊技プログラムを実行し、前記遊技者によって入力されたデータに応じて遊技機能を制御し、遊技結果に応じて前記金銭情報を変更するように構成された遊技制御部、及び、

前記外部記憶装置が前記記憶装置インタフェース部と通信可能な位置にあることを示す警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成された警報部、
を有し、

前記遊技制御部が、前記遊技者が操作部材を繰り返し叩く行為、前記遊技者が 1 ラウンドあたりの遊技時間を速める行為、及び前記遊技者がメッセージの表示をスキップさせる行為を含む所定の種類の操作を検出した場合、前記警報部は前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、遊技機。

【請求項 6】

前記遊技制御部が一定時間内に前記所定の種類の操作を所定の回数受けた場合、又は、前記遊技制御部が前記所定の種類の操作の回数と前記遊技者のクレジットが下限値を下回っていることとの両方を検出した場合、前記警報部は前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

表示部、スピーカ、又は照明部のいずれかを更に有し、

前記警報部は、前記表示部若しくは前記スピーカを用いて、又は、前記照明部の明るさと色とを特定のパターンで変化させて、前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、請求項 1、3、5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 8】

前記警報部は、外部の表示装置若しくは外部のスピーカに前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力し、又は、前記照明部の明るさと色とを特定のパターンで変化させるよう

10

20

30

40

50

に構成された、請求項 1、3、5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 9】

前記警報部はネットワークを通して特定の装置に前記警告メッセージ又は前記警告信号を送信するように構成された、請求項 1、3、5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 10】

遊技者からチケットを受け取り、前記チケットに印刷されたデータから金銭情報を解読するように構成されたチケット読取部、及び、

新たなチケット、又は前記チケット読取部の中に受け取られたチケットに、前記金銭情報を示すデータを印刷するように構成されたチケット印刷部、
を更に有し、

10

前記警報部は、前記警告メッセージ又は前記警告信号を前記チケット印刷部に送信するように構成され、

前記チケット印刷部は、前記警告メッセージ、又は前記警告信号を表す特定の記号を、前記新たなチケット又は前記チケット読取部の中に受け取られたチケットに印刷するように構成された、

請求項 1、3、5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 11】

前記警報部は前記個人情報を用いて前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、請求項 1、3、5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 12】

20

遊技プログラムを格納するように構成された記憶部を含むサーバ、及び、
前記サーバと通信するように構成された、請求項 1、3、5 のいずれかに記載の遊技機、
を有し、

前記遊技制御部は、前記遊技プログラムを前記記憶部からダウンロードし、前記遊技プログラムを実行するように構成された、遊技システム。

【請求項 13】

前記遊技機に接続された表示装置、スピーカ、又は照明装置のいずれかを更に有し、
前記警報部は、前記表示装置若しくは前記スピーカを用いて、又は、前記照明装置の明るさと色とを特定のパターンで変更して、前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、請求項 12 に記載の遊技システム。

30

【請求項 14】

サーバ、及び、
前記サーバと通信するように構成された遊技機、
を有する遊技システムであり、

前記サーバは、
前記遊技機で遊技を行う遊技者の個人情報を、前記遊技者の識別情報又は遊技に関連する金銭情報として利用するように構成された個人情報管理部、及び、

遊技プログラムを実行し、前記遊技者によって入力された指示と入力データとを前記遊技機から受け、前記指示と前記入力データとに応じて、遊技機能を制御するための命令と出力データとを前記遊技機に出力し、遊技結果に応じて前記金銭情報を変更するように構成された遊技制御部、

40

を含み、

前記遊技機は、
外部記憶装置と通信して前記遊技者の個人情報を交換するように構成された記憶装置インタフェース部、

前記遊技制御部に前記個人情報、前記指示、及び前記入力データを送信し、前記遊技制御部から前記命令及び前記出力データを受信し、前記命令及び前記出力データに応じて前記遊技機に遊技機能を実行させるように構成されたサーバインタフェース部、並びに、

前記外部記憶装置が前記記憶装置インタフェース部と通信可能な位置にあることを示す

50

警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成された警報部、
を含み、

前記遊技制御部が前記遊技者にジャックポット又は所定額を上回る賞金を与えることを決定した場合、前記警報部は前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、遊技システム。

【請求項 15】

サーバ、及び、

前記サーバと通信するように構成された遊技機、
を有する遊技システムであり、

前記サーバは、

前記遊技機で遊技を行う遊技者の個人情報、前記遊技者の識別情報又は遊技に関連する金銭情報として利用するように構成された個人情報管理部、及び、

遊技プログラムを実行し、前記遊技者によって入力された指示と入力データとを前記遊技機から受け、前記指示と前記入力データとに応じて、遊技機能を制御するための命令と出力データとを前記遊技機に出力し、遊技結果に応じて前記金銭情報を変更するように構成された遊技制御部、

を含み、

前記遊技機は、

外部記憶装置と通信して前記遊技者の個人情報を交換するように構成された記憶装置インタフェース部、

前記遊技制御部に前記個人情報、前記指示、及び前記入力データを送信し、前記遊技制御部から前記命令及び前記出力データを受信し、前記命令及び前記出力データに応じて前記遊技機に遊技機能を実行させるように構成されたサーバインタフェース部、並びに、

前記外部記憶装置が前記記憶装置インタフェース部と通信可能な位置にあることを示す警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成された警報部、

を含み、

ジャックポット制御装置が前記遊技者にジャックポットを与えることを決定した場合、前記警報部は前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、遊技システム。

【請求項 16】

サーバ、及び、

前記サーバと通信するように構成された遊技機、
を有する遊技システムであり、

前記サーバは、

前記遊技機で遊技を行う遊技者の個人情報、前記遊技者の識別情報又は遊技に関連する金銭情報として利用するように構成された個人情報管理部、及び、

遊技プログラムを実行し、前記遊技者によって入力された指示と入力データとを前記遊技機から受け、前記指示と前記入力データとに応じて、遊技機能を制御するための命令と出力データとを前記遊技機に出力し、遊技結果に応じて前記金銭情報を変更するように構成された遊技制御部、

を含み、

前記遊技機は、

外部記憶装置と通信して前記遊技者の個人情報を交換するように構成された記憶装置インタフェース部、

前記遊技制御部に前記個人情報、前記指示、及び前記入力データを送信し、前記遊技制御部から前記命令及び前記出力データを受信し、前記命令及び前記出力データに応じて前記遊技機に遊技機能を実行させるように構成されたサーバインタフェース部、並びに、

前記外部記憶装置が前記記憶装置インタフェース部と通信可能な位置にあることを示す警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成された警報部、

を含み、

10

20

30

40

50

前記遊技制御部が、前記遊技者が操作部材を繰り返し叩く行為、前記遊技者が1ラウンドあたりの遊技時間を速める行為、及び前記遊技者がメッセージの表示をスキップさせる行為を含む所定の種類の操作を検出した場合、前記警報部は前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、遊技システム。

【請求項17】

前記遊技機に接続された表示装置、スピーカ、又は照明装置のいずれかを更に有し、前記警報部は、前記表示装置若しくは前記スピーカを用いて、又は、前記照明装置の明るさと色とを特定のパターンで変更して、前記警告メッセージ又は前記警告信号を出力するように構成された、請求項14～16のいずれかに記載の遊技システム。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は遊技機及び遊技システムに関し、特に、遊技機の上に置かれた外部記憶装置とデータを交換できるものに関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の中には、例えば、磁気カード、メモリカード、ICカード、携帯電話などの外部記憶装置と、遊技者の個人情報若しくは金銭情報、又は遊技データなどのデータを交換できるものが知られている。そのような種類の遊技機は、ゲームセンター、パチンコ店、若しくはカジノに設置され、又は家庭用である。

20

【0003】

例えば、特にカジノに設置される遊技機には、遊技者に、そのカジノで遊技に費やした金額に応じたポイント数を与えるものがある。各遊技者には遊技前に、カジノのサーバへの登録の見返りにハウスカードが発行される。ハウスカードは、そのカジノ内で使用可能な携帯型記憶装置である。ハウスカードには、そのカード自体の識別データ(カードID)又は遊技者の識別データ(遊技者ID)が記憶されている。遊技の開始時、遊技者はまず、遊技機に備え付けられているカードスロットに自分のハウスカードを挿入する。そのとき、遊技機はそのハウスカードからカードID/遊技者IDを読み取り、そのIDを用いて、サーバに記憶されている遊技者のポイント数を遊技に応じて増加させる。こうして、サーバは遊技者のポイントの総数を常に把握している。遊技者はポイントの総数に応じて、無料宿泊券などの特典を受けることができる。

30

【0004】

別の遊技機、特にパチンコ店に設置されているパチンコ機では、遊技にプリペイドカードを利用することができる。この遊技機はカードスロットを用いてプリペイドカードから金銭情報を読み込み、その金銭情報の示す遊技者の金銭を遊技に利用する(例えば、遊技者に、ある数のパチンコ玉を使用させる)。

【0005】

特にゲームセンターに設置されている遊技機や家庭用遊技機では、次回の遊技のために遊技データをメモリカードに保存することができる。次回の遊技の開始時、遊技者はまず、遊技機に備え付けられているホルダの上に自分のメモリカードを載せる。そのとき、遊技機はそのメモリカードから遊技データを読み取り、その遊技データを使って遊技を、遊技者が前回に止めたところから再開する。

40

【0006】

近年、遊技機に対する非接触式ICカードシステムの応用技術の開発が進められている。この応用技術は、遊技機でICカードを、ハウスカード、プリペイドカード、およびメモリカードとして利用することを目指している。ICカードは磁気カードより記憶容量が大きいので、カードリーダー/ライターが、セキュリティをより高いレベルに保ったまま、データを交換できる。それにより、遊技機の機能設計の柔軟性及び多様性を向上させることができる。また、遊技機がICカードと無線でデータを交換できる。それにより、カード

50

スロットやホルダの構造が容易に簡単化される。特に、遊技機の上に取り付けられたパッドにカードリーダー/ライタを組み込み、ICカードをそのパッドの上に置き、又はかざせばよい。こうして、非接触式ICカードシステムの応用により、遊技機の操作性を向上させることができる。

【0007】

更に、非接触式ICカード機能を内蔵した、携帯電話やPDAなどのモバイル機器がある。一方、上に載せられたモバイル機器のICカード機能と無線で通信できると共に、そのモバイル機器に電力を無線で供給できるパッドがある。従って、この種のパッドを遊技機に取り付ければ、その遊技機が遊技中に遊技者に提供できるサービス、例えば、携帯電話などを充電するサービス、又は、遊技者が携帯電話やポータブルDVDプレーヤの画面

10

【0008】

非接触式ICカードシステムを遊技機に応用する欠点は、遊技に夢中になった遊技者は、クレジットを全部使い果たした場合や、ジャックポットを獲得した場合に、自分のICカードなどを遊技機の上に不注意に置き忘れやすいことである。ICカード、特に携帯電話やPDAは、貴重品であるだけでなく、遊技者の金銭情報及び個人情報を含む。従って、遊技者が自分のICカードなどを遊技機に不注意に置き忘れることを防ぐ機能が、遊技機には必要である。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0009】

以上のことを鑑みれば、遊技者が自分のICカードなどを遊技機の上に不注意に置き忘れる危険性を減らすように改良された遊技機が求められていることは、当業者には以下の開示内容から明白であろう。本発明は、その技術分野におけるこの要求に、他の要求と共に応えるものであり、当業者には以下の開示内容から明白になるであろう。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明によれば、記憶装置インタフェース部、個人情報管理部、遊技制御部、及び警報部を含む遊技機が提供される。記憶装置インタフェース部は、遊技機の上に置かれた外部記憶装置と通信して遊技者の個人情報を交換するように構成されている。記憶装置インタフェース部は好ましくは、パッド、スロット、又はホルダを有し、その上又はその中に配置された外部記憶装置と通信するように構成されている。個人情報管理部は、個人情報の項目を遊技者の識別情報又は遊技に関する金銭情報として利用するように構成されている。遊技制御部は、遊技プログラムを実行し、遊技者が遊技機に入力したデータに応じて遊技機能を制御するように構成されている。遊技制御部はまた、遊技結果に応じて金銭情報を変更するように構成されている。警報部は、外部記憶装置が記憶装置インタフェース部と通信可能な位置にあることを示す警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。記憶装置インタフェース部が、パッドの上、又はスロット若しくはホルダの中に置かれた外部記憶装置と通信する場合、警報部は好ましくは、記憶装置インタフェース部と外部記憶装置との間の接続、又は、パッドの上、若しくは、スロットやホルダの中の外部記憶装置の有無を監視するように構成されている。警報部は更に、遊技状態に応じて、又は、遊技制御部が遊技者から受けた特定の信号に応じて、警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。従って、その警告メッセージ又は警告信号を適時に、特に遊技者が自分の外部記憶装置を遊技機の上に不注意に置き忘れそうなときに、遊技者やカジノの従業員に与えることができる。こうして、遊技機は、警告メッセージや警告信号を不必要に表示することで遊技者を煩わすことなく、遊技者が自分の外部記憶装置を失くす危険性を効果的に減らすことができる。

30

40

【0011】

好ましくは、遊技者のクレジットを現金、若しくは、外部記憶装置に格納される金銭情報に変換する旨の指示を遊技制御部が遊技者から受けた場合、又は、遊技制御部がそのク

50

クレジットを現金又は金銭情報に変換し終わった場合、警報部は警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。この変換は通常、遊技者がその遊技機での遊技を終えるときに行われる。従って、遊技者が遊技を終えてその遊技機から離れるとき、警告メッセージ又は警告信号をその遊技者やカジノの従業員に与えることができる。

【 0 0 1 2 】

警報部は好ましくは、次のいずれかの場合に警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。すなわち、一回の遊技の終わりに遊技者のクレジットがゼロになっていることを遊技制御部が検出した場合、クレジットがゼロになっていることを遊技制御部が検出してから所定時間、遊技制御部が遊技者からクレジットの追加を受けなかった場合、又は、クレジットがゼロになっていることを遊技制御部が検出した後に遊技者からその遊技機での遊技停止の指示を受けた場合のいずれかである。それらの場合、遊技者が遊技を止めてその遊技機から離れる可能性が高い。従って、警告メッセージ及び警告信号が有効である。

10

【 0 0 1 3 】

同様の理由から、警報部は、次のいずれかの場合に警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されていてもよい。すなわち、一回の遊技の終わりに遊技者のクレジットが賭け金の最小額を下回ったことを遊技制御部が検出した場合、遊技者のクレジットが賭け金の最小額を下回ったことを検出してから所定時間、遊技制御部が遊技者からクレジットの追加を受けなかった場合、又は、遊技者のクレジットが賭け金の最小額を下回ったことを遊技制御部が検出した後に、遊技制御部が遊技者からその遊技機での遊技停止の指示を受けた場合のいずれかである。

20

【 0 0 1 4 】

好ましくは、遊技制御部が遊技者から、その遊技機での遊技の中断の指示を受けた場合に、警報部は警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。通常、遊技者が遊技機から離れて休憩するとき、その指示は遊技機に入力される。従って、警告メッセージ及び警告信号が有効である。

【 0 0 1 5 】

好ましくは、遊技制御部が遊技者にジャックポット又は所定額を上回る賞金を与えることを決定した場合に、警報部は警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。その他に、遊技機が外部のジャックポット制御装置に接続されている場合、好ましくは、そのジャックポット制御装置が遊技者にジャックポットを与えることを決定した場合に、警報部は警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。それらの場合、遊技者は有頂天になって我を忘れやすい。もしそうならなくても、遊技者はジャックポットや賞金の獲得に満足して、その遊技機での遊技を止める可能性がかなり高い。従って、警告メッセージ及び警告信号が有効である。特に、遊技機が表示部を有し、遊技制御部が好ましくはその表示部にクレジットの値を表示するように構成されている場合、好ましくは、警報部は次の場合のいずれかに警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。すなわち、遊技制御部がジャックポット又は賞金の金額だけクレジットの表示値を増やす場合、遊技制御部がクレジットの表示値を増やし終えた場合、又は、遊技制御部がクレジットの表示値を増やし始めてから、若しくは増やし終えてから所定時間、遊技者から指示を受けなかった場合のいずれかである。

30

40

【 0 0 1 6 】

好ましくは、遊技制御部が遊技者から所定の種類の干渉行為を受けた場合に、警報部は警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。干渉行為の種類には、好ましくは、ボタンを繰り返し叩く、1ラウンド当たりの遊技時間を速める、メッセージの表示をスキップさせるなど、遊技者のいらだちを示す行為が含まれる。更に好ましくは、遊技制御部が遊技者から一定時間内に上記の干渉行為を所定の回数受けた場合、又は、遊技制御部が干渉行為と遊技者のクレジットが下限値を下回っていることとの両方を検出した場合、警報部は警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。そのような種類の干渉行為が頻繁に、又はクレジットの不足時に発生した場合、遊技者が遊技を

50

止めてその遊技機から離れる可能性がかなり高い。従って、警告メッセージ及び警告信号が有効である。

【 0 0 1 7 】

好ましくは、記憶装置インタフェース部が外部記憶装置との接続を所定時間、有効に維持している場合に、警報部は警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。遊技開始から所定時間が経過した場合、遊技者が遊技を止めてその遊技機から離れる可能性はかなり高い。従って、警告メッセージ及び警告信号が有効である。この場合、更に好ましくは、遊技制御部がその所定時間内に遊技者から指示を受けなかった場合、警報部は警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。この状態では、遊技者はおそらく、遊技の途中で居眠りをしている。従って、警告メッセージ及び警告信号が有効である。尚、警報部又は遊技制御部は、その経過時間の計測からフィーチャーゲームやボーナスゲームの時間を外してもよい。

10

【 0 0 1 8 】

好ましくは、記憶装置インタフェース部が外部記憶装置との通信にエラーを検出し、遊技制御部がそのエラーの検出時から所定時間、遊技者から指示を受けなかった場合に、警報部は警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。この状態では、遊技者はおそらく、外部記憶装置に生じたエラーに気づいていない。この場合、遊技者は自分の外部記憶装置を遊技機の上に不注意に置き忘れやすい。従って、警告メッセージ及び警告信号が有効である。

20

【 0 0 1 9 】

好ましくは、遊技制御部がエラーによって遊技を強制終了した場合に、警報部は警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。この状態では、遊技者は通常、遊技機を離れるしかない。従って、警告メッセージ及び警告信号が有効である。

【 0 0 2 0 】

上記の遊技機は、カメラ及び画像処理装置を含む人体センサ又は遊技者監視部を有してもよい。この場合、好ましくは、人体センサ又は遊技者監視部を用いて検出された遊技者の位置に応じて、警報部は、警告メッセージ又は警告信号を出力するか否かを決定するように構成されている。特に、遊技者が遊技機の前又は周囲に居ない場合、又は、遊技者が遊技機からある程度離れている場合、警報部は警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。これは、遊技者が遊技機の上に自分の外部記憶装置を不注意に置き忘れたことを、遊技者やカジノの従業員にすぐに知らせるのに有効である。

30

【 0 0 2 1 】

好ましくは、表示部若しくはスピーカを用いて、又は、警告信号を示す特定のパターンで照明部の明るさと色とを変化させることにより、警報部は警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。ここで、遊技機は好ましくは、その表示部、そのスピーカ、又はその照明部を有する。その他に、遊技機が、外部の表示装置、外部のスピーカ、又は外部の照明装置に接続されてもよい。この場合、好ましくは、その表示装置、スピーカ、又は照明装置は、遊技機が設置されたフロアの出口に設置される。更に、遊技機が外部ネットワークに接続され、警報部がそのネットワークを通して特定の装置に警告メッセージ又は警告信号を送信するように構成されていてもよい。その特定の装置は、好ましくは、カジノに設置されたサーバ、及びカジノの従業員が所有するモバイル機器を含む。それにより、従業員は、遊技機に置き忘れられた外部記憶装置をすぐに回収できる。

40

【 0 0 2 2 】

上記の遊技機は更に、チケット読取部及びチケット印刷部を有してもよい。チケット読取部は、遊技者からチケットを受け取り、そのチケットに印刷されたデータから金銭情報を解読するように構成されている。チケット印刷部は、その金銭情報を示すデータを新たなチケット又はチケット読取部の中に受け取られたチケットに印刷するように構成されている。この場合、好ましくは、警報部は警告メッセージ又は警告信号をチケット印刷部に送信するように構成され、チケット印刷部は、その警告メッセージ、又はその警告信号を表す特定の記号を、上記の新たなチケット又はチケット読取部の中に受け取られたチケッ

50

トに印刷するように構成されている。遊技者が遊技機から離れるときにチケットを忘れることはほとんどない。従って、警告メッセージ及び警告信号が有効である。

【 0 0 2 3 】

好ましくは、記憶装置インタフェース部が外部記憶装置との接続を切断した場合に、警告部は警告メッセージ及び警告信号の出力を停止するように構成されている。それにより、警報部は消費電力を削減できるだけでなく、不要な警告メッセージや警告信号で遊技者を煩わせずにすむ。

【 0 0 2 4 】

好ましくは、警報部は個人情報を用いて警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。例えば、警告メッセージ又は警告信号に対象の遊技者の氏名や顔写真が含まれてもよい。遊技者の外部記憶装置がネットワークから電話やEメールを受ける機能を持つ場合、警報部はそのネットワークを通してその外部記憶装置に警告メッセージ又は警告信号を送信してもよい。あるいは、警報部は電話やEメールで遊技者の携帯電話に警告メッセージ又は警告信号を送ってもよい。

10

【 0 0 2 5 】

上記の遊技機は、スタンドアロン型でもダウンロード型でもよい。ダウンロード型の遊技機はサーバに接続されている。好ましくは、そのサーバは、遊技プログラムを格納するように構成された記憶部を有する。この場合、遊技制御部は好ましくは、その記憶部から遊技プログラムをダウンロードして、その遊技プログラムを実行することにより、遊技機能を制御するように構成されている。

20

【 0 0 2 6 】

本発明は、シンクライアント型の遊技システムに適用されてもよい。この遊技システムは好ましくは、互いに通信可能に構成されたサーバ及び遊技機を有する。

【 0 0 2 7 】

サーバは好ましくは、個人情報管理部及び遊技制御部を有する。個人情報管理部は好ましくは、上記の遊技機で遊技を行う遊技者の個人情報の項目を、その遊技者の識別に利用し、又は遊技に関する金銭情報として利用するように構成されている。遊技制御部は好ましくは、遊技プログラムを実行することにより、上記の遊技機での遊技を次のように行うように構成されている。遊技制御部は、その遊技機が遊技者から受けた指示及び入力データをその遊技機から受信する。そのとき、遊技制御部はその指示や入力データに応じて、その遊技機に、その遊技機能を制御するための命令や出力データを与える。遊技制御部は更に、遊技結果に応じて金銭情報を変更する。

30

【 0 0 2 8 】

上記の遊技機は好ましくは、記憶装置インタフェース部、サーバインタフェース部、及び警報部を有する。記憶装置インタフェース部は好ましくは、外部記憶装置と通信して遊技者の個人情報を交換するように構成されている。サーバインタフェース部は好ましくは、その個人情報、上記の指示、及び上記の入力データを上記の遊技制御部に送信し、その遊技制御部から上記の命令及び上記の出力データを受信するように構成されている。それにより、サーバインタフェース部は遊技機に、その命令及び出力データに応じた遊技機能を実行させる。警報部は好ましくは、遊技状態に応じて、又は遊技制御部が遊技者から受信した特定の信号に応じて、外部記憶装置が記憶装置インタフェース部と通信可能な位置にあることを示す警告メッセージ又は警告信号を出力するように構成されている。特に、この遊技システムは好ましくは、上記の遊技機に接続された表示装置、スピーカ、又は照明装置を有する。この場合、警報部は好ましくは、その表示装置若しくはスピーカを用いて上記の警告メッセージ又は警告信号を出力し、又は、その警告信号を示す特定のパターンでその照明装置の明るさと色とを変化させるように構成されている。

40

【 0 0 2 9 】

本発明のこれらの、及びその他の目的、特徴、観点、及び利点は、以下の詳細な説明から当業者には明白になるであろう。その詳細な説明では、添付の図面と共に、本発明の好適な実施形態が開示される。

50

【発明を実施するための最良の形態】

【0030】

以下、図面を参照しながら、本発明の好適な実施形態について説明する。本発明の好適な実施形態についての以下の記載が例示のみを目的とし、本発明を添付の特許請求の範囲及びそれに均等な範囲によって定められるものに制限することを目的としていないことは、当業者にはこの開示内容から明白であろう。

【0031】

本発明の好適な実施形態によれば、ある遊技システムが、好ましくはカジノに設置されている。図1を参照すると、その遊技システムは、1台以上の遊技機10とサーバ20とを含む。それらはLAN30を通して互いに接続されている。遊技機10は、好ましくはカジノの複数のフロアに設置されている。サーバ20は、好ましくは警備室に設置されている。その警備室は遊技者の立ち入りが禁止され、カジノの従業員によって施錠されている。この遊技システムは更に、ジャックポット制御装置40及び大画面ディスプレイ50を含んでもよい。それらもまた、LAN30を通して互いに接続されている。ジャックポット制御装置40は、好ましくはカジノフロアに設置され、又は1台の遊技機10に内蔵されている。大画面ディスプレイ50は、好ましくはカジノフロアの壁又は出口に設置されている。

【0032】

各遊技機10は好ましくはビデオスロットマシンであり、例えば図2に示されているようなものである。各遊技機10はその他に、機械式リールを備えたスロットマシン、ポーカーマシン、ルーレットマシン、又は、他のビデオ式若しくは機械式遊技機であってもよい。遊技機10は好ましくは、箱型の筐体1、2つの表示窓2A、2B、チケットスロット4、タッチパネル5、スピンボタン6、及びパッド7を有する。2つの表示窓2A、2Bは好ましくは、筐体1の前面の上部と中央部にそれぞれ設けられている。チケットスロット4は好ましくは、筐体1の前面の中央部に取り付けられている。筐体1は好ましくは、その前面に張り出した部分を含む。その張り出し部分に、タッチパネル5、スピンボタン6、及びパッド7は設置されている。尚、遊技機10は、コイン投入口、紙幣投入口、コイン払出口、又はコイントレイを有してもよい。

【0033】

2つの表示窓2A、2Bはフラットパネルディスプレイ（例えば、LCD、PDP、又はOLED）を含む。主表示窓2Aは遊技画面3を表示する。その遊技画面3は、図2及び図6Aに示されているように、例えば3列のグラフィックの図柄、すなわちビデオリール3A、3B、3Cを含む。各ビデオリール3A～3Cには好ましくは3つずつ図柄が表示されるので、3×3の図柄のマトリクスが遊技画面3に現れる。遊技画面3は遊技状態に応じてパターンを変化させる。特に、スピンと停止とを繰り返す機械式リールの外周面に表示された図柄のように、各ビデオリール3A～3Cでは様々な図柄が垂直方向に移動し、図柄のマトリクスが停止したときの配置を変化させる。遊技画面3はまた、3種類のメーターを含む。それらは、利用可能なクレジットの値、賭け金の量、及び、遊技者が獲得した配当の金額を示す。副表示窓2Bは好ましくは、遊技者の個人情報の特定の項目を表示する。それらの項目は好ましくは、遊技者の氏名や写真、及び、その遊技者がカジノで使った金額に応じてその遊技者に与えられたポイント数を含む。それら2つの表示窓2A、2Bは、例えば、遊技開発者のロゴなどの装飾用画像、広告用画像、遊技の視覚効果用の画像、並びに、配当表、遊技内容の説明、及びジャックポットの金額などの遊技に関する視覚化情報といった、様々な種類の画像を表示できる。

【0034】

チケットスロット4は、遊技者から専用のチケットを受け付ける。このチケットは、好ましくは紙片又はプラスチック製のカードである。そのチケットの表面にはクレジットの数とバーコードとが印刷されている。バーコードはそのクレジットの値を示す。遊技者があるチケットをチケットスロット4に挿入すると、チケットスロット4に組み込まれたチケットリーダーがそのバーコードからクレジットの値を解読する。そのとき、その解読され

10

20

30

40

50

た値が表示窓 2 A 又は 2 B に、その遊技者が利用可能なクレジットの値として現れる。遊技者が遊技機 1 0 に対して、自分のクレジットをチケットで支払うことを指示している場合、チケットスロット 4 に組み込まれたチケットプリンタが、新たなチケットを発行し、又は挿入されたチケットに上書きする。そのチケットには、遊技者のクレジットの値が数字とバーコードとで印刷される。

【 0 0 3 5 】

尚、遊技機 1 0 が、硬貨・紙幣計数機、硬貨・紙幣識別機、又は硬貨・紙幣ホッパーを用いて、遊技者から硬貨や紙幣を受け取り、その遊技者にクレジットを現金で支払ってもよい。この場合、遊技機 1 0 は、それらの硬貨及び紙幣の総額に等しいクレジットの値を表示窓 2 A 又は 2 B に表示してもよい。

10

【 0 0 3 6 】

タッチパネル 5 とスピノボタン 6 とは遊技機 1 0 の主要な入力装置を構成している。それらは遊技者から様々な種類の指示、特に遊技状態を変更するための指示を受け付ける。タッチパネル 5 は好ましくは、遊技機 1 0 の特定の機能に個別に割り当てられた仮想ボタンのマトリクスを表示する。タッチパネル 5 は、遊技者の触れた位置を検出して、その検出された位置に表示されている仮想ボタンに割り当てられた機能を特定する。遊技者は、仮想ボタンに選択的に触れることによって、例えば、ペイラインの選択、選択されたペイラインに対する賭け金の量の選択、自分のクレジットの払い出しの指示、遊技の中断や終了の指示といった、様々な指示を入力する。その他に、キーボードの画像とテンキーの画像とがタッチパネル 5 に表示されてもよい。それにより、遊技者が自由に文字や数字を入力できる。スピノボタン 6 は大型の押しボタンであり、遊技者からビデオリール 3 A ~ 3 C のスピノ開始の合図を受け付ける。スピノボタン 6 は好ましくは、発光装置を内蔵したランプボタンである。尚、タッチパネル 5 に代えて、又はタッチパネル 5 に加えて、ベットボタンや払い出しボタンなどの押しボタンが筐体 1 に設けられていてもよい。

20

【 0 0 3 7 】

パッド 7 は好ましくは平板であり、カードリーダー/ライタを内蔵している。非接触式 IC カード機能を備えた外部の電子機器、すなわち、外部記憶装置 8 がそのパッド 7 の上又は近傍に置かれると、パッド 7 内のカードリーダー/ライタが無線でその外部記憶装置 8 と通信する。外部記憶装置 8 には、携帯電話 8 A、PDA 8 B、又は IC カード 8 C (図 3 A、図 3 B、及び図 3 C 参照) などの記憶装置が含まれる。これらの種類の外部記憶装置 8 A、8 B、8 C は、記憶容量がより大きく、セキュリティのより高いデータ交換が可能であるので、インテリジェント・ハウスカード、プリペイドカード、又はメモリカードとして機能する。

30

【 0 0 3 8 】

更に具体的には、外部記憶装置 8 は、識別データを遊技機 1 0 に入力するためのハウスカードとして使用される。ここで、識別データは好ましくは、特定の ID コードを含む。その ID コードは、外部記憶装置 8 ごとに、又は遊技者ごとに割り当てられ、遊技者の個人情報をサーバ 2 0 に登録するのと引き換えに、外部記憶装置 8 に予め記憶されている。その個人情報は好ましくは、遊技者の氏名、写真、及びポイントの総数を含む。サーバ 2 0 は、その識別データを、登録された遊技者の個人情報にリンクさせ、その識別データを用いてデータベースからその個人情報を検索する。特にサーバ 2 0 は、その識別データを利用して、各遊技者に与えられるポイントの総数を常に把握している。

40

【 0 0 3 9 】

外部記憶装置 8 はまた、遊技機 1 0 に記憶されたクレジットを増額するための、すなわち、クレジットの追加分として使用されるべき金銭情報を遊技機 1 0 に入力するためのプリペイドカードとしても使用可能である。この場合、その金銭情報は好ましくは、LAN 3 0 上の特定のキオスク端末を利用して、外部記憶装置 8 に記憶される。この場合、サーバ 2 0 は、外部記憶装置 8 に記憶された金銭情報の改訂履歴を常に把握している。その他に、外部記憶装置 8 は、電話網やインターネットなどの外部ネットワークにアクセスする機能を備えていてもよい。外部記憶装置 8 は、その外部ネットワークを通してクレジット

50

カードシステムやデビットカードシステムを利用することにより、すなわち、クレジットカード会社から借金することにより、又は遊技者の預金口座から金銭を引き出すことにより、金銭情報を生成できる。この場合、サーバ20は、遊技機10に入力された金銭情報を、遊技者の個人情報と共に記録する。カジノは、その金銭情報及び個人情報をを用いて、その金銭情報によって示されている料金をクレジットカード会社や遊技者の預金口座から受け取る。

【0040】

外部記憶装置8はまた、遊技データ(例えば、現時点で利用可能なクレジットの値、現在の遊技の種類、状態、ラウンド数)を次の遊技用に保存するためのメモリカードとしても使用可能である。遊技者は、遊技機10での遊技を中断し、又は終了する場合、遊技データをパッド7の上の外部記憶装置8に保存する。次に同じ遊技機10又は別の遊技機のいずれかで遊技を開始するとき、パッド7の上に置かれたその外部記憶装置8が、保存されたその遊技データを入力する。それにより、遊技機10がその遊技データを用いて、その遊技の新たなラウンドを、前の遊技機10で遊技者が遊技を停止させた時点での状態で再開する。

【0041】

こうして、パッド7は遊技機10の機能設計の柔軟性と多様性とを向上させることができる。更に、パッド7であれば、外部記憶装置8をその上に単に載せるだけでよい。こうして、パッド7は、遊技機10の操作性を向上させることができる。特に、パッド7は遊技中に、携帯電話8AやPDA8Bを充電するために、又は、遊技者が携帯電話8AやPDA8Bの画面でテレビ番組などを観ることができるようにするために、携帯電話8AやPDA8Bに無線で電力を供給することができる。尚、パッド7は、パッド7より安定した状態で外部記憶装置8を保持できる専用のスロットやホルダに置き換えられてもよい。

【0042】

遊技機10は更にカメラ9を含む。そのカメラ9は好ましくは、筐体1の前面の中央部に取り付けられている(図2参照)。カメラ9は好ましくはCCD又はCMOSセンサであり、遊技機10の前又は周囲にいる遊技者などの物体を撮影することにより、人体センサとして機能する。遊技機10は、遊技者の有無、及び遊技者の位置を検出する別の種類の人体センサを有してもよい。

【0043】

遊技機10は更に、筐体1の上部又は側部に照明部を含む(図面には示されていない)。その照明部は主に、カジノの従業員に両替の要求やエラーを知らせる合図として使用される。その他に、その照明部は装飾や遊技の視覚効果に利用される。照明部は、点滅又は明るさや色の变化を特定のパターンで行うことができる。

【0044】

遊技機10はまた、好ましくは筐体1に内蔵されたスピーカも含む(図面には示されていない)。そのスピーカは、遊技中、音声によるアナウンスや音響効果を与える。

【0045】

ジャックポット制御装置40は、1台以上の遊技機10にリンクしている。ジャックポット制御装置40は、いずれの遊技機10での抽選処理からも独立な抽選処理を用いて、リンクされた遊技機10の1台にジャックポットを与えるか否かを決定する。ジャックポット制御装置40がプログレッシブ型である場合、リンクされた遊技機10のそれぞれに入力される賭け金を監視し、遊技機10の1台にジャックポットが当たるまで、ジャックポットの金額を各賭け金の一定の割合ずつ、繰り返し増やす。

【0046】

大画面ディスプレイ50は、好ましくは、極めて大きな画面のフラットパネルディスプレイ(例えばLCD又はPDP)であり、その他に、一群の表示装置であってもよい。大画面ディスプレイ50は、遊技機10、サーバ20、及びジャックポット制御装置40からLAN30を通して様々な画像データを受信して再生する。それらの画像は、好ましくは、カジノフロアの案内やマップ、各遊技機10の動作状態、ジャックポットの現在の金

10

20

30

40

50

額を含む。大画面ディスプレイ50は、遊技機10同様、照明部やスピーカを含んでもよい。

【0047】

遊技機10は、好ましくはスタンドアロン型又はダウンロード型であり、すなわち、図4に示されているように遊技制御部11を備えている。遊技機10は更に、遊技者追跡部12及びジャックポット制御部13を含む。それらの機能部11、12、13は、好ましくは別々の制御基板に実装され、個別の通信ハンドラ11A、12Aを用いて、内部バス14を通して互いに通信する。尚、それらの機能部11、12、13の2つ以上が同じ制御基板に統合されていてもよい。

【0048】

遊技制御部11は、遊技プログラムを実行し、それにより、遊技者が遊技機10に入力したデータに応じて遊技機能を、視覚/音響効果と共に制御する。遊技制御部11はまた、遊技結果に応じてクレジットを変化させ、遊技者が遊技に使った金額に応じてポイント数を増やす。

【0049】

図4を参照すると、遊技制御部11は、通信ハンドラ11A、主制御部11B、記憶部11C、操作部11D、ディスプレイ/スピーカドライバ11E、及びチケットリーダ/プリンタドライバ11Fを含む。通信ハンドラ11Aは、他の構成要素11B~11Fを内部バス14に接続する。主制御部11Bは、遊技プログラムを実行し、それにより、遊技を行い、遊技状態に応じて、他の構成要素11A、11C~11Fを、もし設置されていれば照明部と共に制御する。記憶部11Cは、遊技プログラム、遊技者が利用可能なクレジットの値を示すクレジットデータ、及び、遊技者に与えられるべきポイント数を示すポイントデータを記憶する。記憶部11Cはまた、主制御部11に作業領域を提供する。スタンドアロン型では、主制御部11Bは、好ましくは記憶部11Cから遊技プログラムを呼び出す。ダウンロード型では、主制御部11Bはまず、LAN30を通してサーバ20の記憶部から記憶部11Cに目標の遊技プログラムを転送し、次に、記憶部11Cから遊技プログラムを呼び出す。主制御部11Bは更に、チケットリーダ又は遊技者追跡部12から受信されたデータに基づいて、記憶部11C内のクレジットデータ及びポイントデータを初期化する。操作部11Dは、タッチパネル5及びスピンプタン6を制御する。操作部11Dは、タッチパネル5又はスピンプタン6を通して遊技者から指示を受け付ける。主制御部11Bは、その指示に応じて、他の構成要素を操作し、遊技状態を変化させる。ディスプレイ/スピーカドライバ11Eは、好ましくは、表示窓2A、2B、タッチパネル5に内蔵の表示装置、及びスピーカを制御する。チケットリーダ/プリンタドライバ11Fは、チケットスロット4に組み込まれたチケットリーダ/プリンタを制御して、チケットのバーコードからクレジットの値を解読し、様々な情報(特に、クレジットの値を示す数字とバーコード)をチケットに印刷する。

【0050】

遊技制御部11は、好ましくは次のステップで遊技を行う。

【0051】

まず、操作部11Dがタッチパネル5に仮想的な賭け金ボタンを表示する。遊技者はその仮想的な賭け金ボタン5を用いてペイラインを選択し、賭け金の量を入力する。ここで、ペイラインは、好ましくはビデオリール3A~3C(図6A参照)上の3x3の図柄マトリクスの3行(及び2本の対角線)から選択される。操作部11Dは、タッチパネル5によって検出された位置に基づいて、(選択されたペイライン及び賭け金の量を示す)賭け金データを受け付ける。そのとき、主制御部11Bが記憶部11Cにアクセスし、そこに記憶されたクレジットデータを更新して、賭け金の量をクレジットから差し引く。主制御部11Bは更に、ディスプレイドライバ11Eに、主表示窓2Aの遊技画面3、特に賭け金の量を更新させる。

【0052】

次に、主制御部11Bは操作部11Dに、スピンプタン6を使用可能にさせる。遊技者

10

20

30

40

50

がスピノタン6を押すと、操作部11Dがその押下を検出して、スピン信号を主制御部11Bに送信する。このスピン信号に応じて、主制御部11Bはディスプレイドライバ11Eに、垂直方向に移動する図柄を主表示窓2Aに表示させる。すなわち、ビデオリール3A~3Cを回転させる。

【0053】

それと同時に、主制御部11Bは3つの乱数を生成し、それらを用いてビデオリール3A~3Cの停止位置を決定する。更に具体的には、主制御部11Bは、それら3つの乱数にリンクされた図柄をそれぞれの「停止図柄テーブル」から検索する。停止図柄テーブルは、好ましくは記憶部11Cに記憶されている。停止図柄テーブルは、乱数とビデオリール3A~3C上の図柄との間の関係を表す。主制御部11Bは次に、ビデオリール3A~3Cの停止位置を、検索された図柄が各ビデオリール3A~3Cの中央に見える位置に決める(図6A参照)。

10

【0054】

更に、主制御部11Bは抽選処理を行って、遊技者に賞を与えるか否かを決定する。より具体的には、主制御部11Bはまず、3つの乱数の組み合わせを「役テーブル」から検索する。役テーブルは好ましくは記憶部11Cに記憶されている。役テーブルは、3つの乱数の組み合わせと賞との間の関係を表す。賞の種類は、好ましくは、配当金、及び、イベント、ボーナスゲーム、又はフィーチャーゲームなどの特別な遊技を行う権利を含む。各賞は、役テーブルの中で3つの乱数の組み合わせの1つに関連付けられている。各乱数は、停止図柄テーブルの1つの中で図柄の1つに関連付けられている。従って、各賞は、ビデオリール3A~3C上に停止した図柄の特定の配列(すなわち、役)に関連付けられている。好ましくは、ビデオリール3A~3C上の3x3の図柄マトリクスの一列(又は一本の対角線)と同じ種類の図柄が並んだ配列に、役が割り当てられている。役の種類が賞の種類を表す。生成された乱数の組み合わせに関連付けられた賞が役テーブルの中にある場合、主制御部11Bは、選択されたペイラインの1つに、その賞に対応する役が現れるか否かを調べる。もしそうであれば、主制御部11Bは、その賞をその遊技者に与えることを決定する。特に、その役が現れるペイラインに対する賭け金の量に応じて、配当額又はボーナスゲームのラウンド数を決定する。

20

【0055】

抽選処理の後、スピン信号の受信から所定時間が経過したとき、主制御部11Bは表示装置11Eに、3つの乱数を用いて決定された図柄を、ビデオリール3A~3Cに停止した状態で表示させる。抽選処理によって遊技者が配当金を獲得した場合、主制御部11Bはクレジットデータを更新して、その配当額をクレジットに加算する。主制御部11Bは更に、ディスプレイ/スピーカドライバ11Eに、タッチパネル5、スピノタン6、表示窓2A、2B、及びスピーカを使用して、配当金の獲得を示す視覚/音響効果を生じさせるための命令を与える。

30

【0056】

一回のラウンドが終了するごとに、主制御部11Bは好ましくは、ポイントデータを更新して、そのポイント数に、そのラウンドで使われた賭け金の量に応じて遊技者に与えられるべき数を加算する。ディスプレイドライバ11Eは、そのとき、表示窓2A又は2Bに表示されたポイント数を更新する。

40

【0057】

遊技者追跡部12は、好ましくは外部記憶装置8とサーバ20との間のインタフェースとして機能する。遊技者追跡部12は特に、外部記憶装置8に記憶された個人情報を用いて、サーバ20にポイント数及び金銭情報を常に把握させる。

【0058】

図4を参照すると、遊技者追跡部12は、通信ハンドラ12A、サーバインタフェース部12B、記憶装置インタフェース部12C、個人情報管理部12D、遊技者監視部12E、及び警報部12Fを含む。通信ハンドラ12Aは、他の構成要素12B~12Fを内部バス14に接続する。サーバインタフェース部12Bは、好ましくは内部バス14とL

50

A N 3 0 との間ブリッジとして機能し、特に、L A N 3 0 を通してサーバ 2 0 に、ポイント数及び金銭情報を含む個人情報を送信する。記憶装置インタフェース部 1 2 C は、好ましくはパッド 7 を用いて、その上に置かれた外部記憶装置 8 と通信し、特に、外部記憶装置 8 との間で遊技者の個人情報を交換する。個人情報管理部 1 2 D は、好ましくは、個人情報の項目を遊技者の識別に利用し、又は金銭情報として用いる。遊技者監視部 1 2 E は、好ましくはカメラ 9 と画像処理装置との組み合わせを人体センサとして利用し、遊技機 1 0 の前又は周辺でカメラ 9 によって捉えられた物体から、遊技者の有無とその位置とを検出する。警報部 1 2 F は、好ましくは記憶装置インタフェース部 1 2 C と外部記憶装置 8 との間の接続を監視する。警報部 1 2 F はまた、例えばパッド 7 に内蔵されたタッチセンサを用いて、パッド 7 の上の外部記憶装置 8 の有無を監視してもよい。その接続又は外部記憶装置 8 の存在が検出された場合、警報部 1 2 F は、更に好ましくは、遊技状態に応じて、又は遊技制御部 1 1 が遊技者から受信した特定の信号に応じて、警告メッセージ又は警告信号を出力する（詳細については後述する）。

10

【 0 0 5 9 】

遊技者が遊技機 1 0 で遊技を開始するとき、遊技者追跡部 1 2 は、その遊技者の認証、及び、クレジットデータとポイントデータとの初期化を、好ましくは以下のステップで行う。

【 0 0 6 0 】

その遊技者が自分の外部記憶装置 8 をパッド 7 の上に置くと、まず、記憶装置インタフェース部 1 2 C がその外部記憶装置 8 との接続を確立する。そのとき、個人情報管理部 1 2 D がその外部記憶装置 8 から記憶装置インタフェース部 1 2 C を通して個人情報を読み取る。個人情報管理部 1 2 D は次に、読み取られた個人情報から、その外部記憶装置 8 又はその遊技者に割り当てられた ID コードを抽出し、サーバインタフェース部 1 2 B を通してサーバ 2 0 にその ID コードを送信する。その ID コードに応じて、サーバ 2 0 は、その ID コードにリンクされた個人情報をデータベースから検索し、その個人情報に含まれる識別情報の特定の項目を返す。そのとき、個人情報管理部 1 2 D がサーバインタフェース部 1 2 B を通してその特定の項目を受信して、外部記憶装置 8 から読み取られた個人情報の対応する項目と照合する。それらの項目が一致する場合、個人情報管理部 1 2 D は、読み取られた個人情報から金銭情報とポイントデータとを抽出して記憶部 1 1 C に格納する。続いて、主制御部 1 1 B が、その格納されたデータに基づいて、記憶部 1 1 C 内のクレジットデータとポイントデータとを初期化する。ここで、主制御部 1 1 B は遊技者に、金銭情報から変換されるべきクレジットの値を、タッチパネル 5 によって決定させてもよい。それらの項目が一致しない場合、個人情報管理部 1 2 D は、遊技制御部 1 1、サーバ 2 0、及びカジノの従業員所有の装置に認証エラーを通知する。更に、遊技制御部 1 1 が、表示窓 2 A、2 B の画像及びスピーカからの音を用いて、遊技者にエラーを知らせる。それに加え、個人情報管理部 1 2 D が記憶装置インタフェース部 1 2 C を外部記憶装置 8 から切断する。尚、個人情報管理部 1 2 D ではなく、サーバ 2 0 が、識別情報の特定の項目をチェックしてもよい。

20

30

【 0 0 6 1 】

遊技者が遊技機 1 0 での遊技を止めるとき、遊技者追跡部 1 2 が、好ましくは以下のステップで、残りのクレジットを示す金銭情報を外部記憶装置 8 に格納し、ポイントデータをサーバ 2 0 に格納する。

40

【 0 0 6 2 】

遊技者が、例えばタッチパネル 5 に表示された仮想的な払い出しボタンを押して、遊技停止の指示を操作部 1 1 D に入力すると、遊技制御部 1 1 がまず、その遊技者に残りのクレジットの支払い方法、すなわち、チケットで支払うか、金銭情報として外部記憶装置 8 に格納するかを選択させる。操作部 1 1 D が、クレジットを金銭情報へ変換する指示を受け付けた場合、個人情報管理部 1 2 D は、記憶部 1 1 C から記憶装置インタフェース部 1 2 C を通して外部記憶装置 8 にクレジットデータを転送する。（その後、そのクレジットデータは記憶部 1 1 C から消去される。）一方、個人情報管理部 1 2 D は、サーバインタ

50

フェース部 1 2 B を通してサーバ 2 0 に、ポイントデータを I D コードと共に転送する。サーバ 2 0 はそのとき、その I D コードにリンクされた個人情報データベースから検索し、その個人情報に含まれるポイントデータを、個人情報管理部 1 2 D から受信された新たなポイントデータに置き換える。こうして、サーバ 2 0 はその遊技者のポイント数を常に把握している。

【 0 0 6 3 】

ジャックポット制御部 1 3 は、好ましくはサーバインタフェース部 1 2 B 及び L A N 3 0 を通して外部のジャックポット制御装置 4 0 にリンクしている (図 1 参照) 。尚、ジャックポット制御装置 4 0 が、遊技機 1 0 の 1 台にジャックポット制御部 1 3 として組み込まれていてもよい。ジャックポット制御部 1 3 は内部バス 1 4 を通し、操作部 1 1 D によって受け付けられた遊技者の賭け金を監視し、各賭け金を外部のジャックポット制御装置 4 0 に通知する。外部のジャックポット制御装置 4 0 は、賭け金の情報を受信するごとに抽選処理を行う。その抽選処理により、ジャックポットを与えるか否かが決定される。外部のジャックポット制御装置 4 0 はプログレッシブ型である場合、ジャックポットが当たるまで、ジャックポットの金額を各賭け金の一定の割合ずつ増やしていく。ジャックポット制御部 1 3 はそのとき、外部のジャックポット制御装置 4 0 にアクセスして、ジャックポットの最新の金額と、ジャックポットが当たったか否かをチェックする。一方、遊技制御部 1 1 は、遊技のラウンドごとにジャックポット制御部 1 3 にジャックポットの最新の金額を問い合わせ、ジャックポットの最新の金額を表示窓 2 A 又は 2 B に表示する。外部のジャックポット制御装置 4 0 が遊技機 1 0 の 1 台にジャックポットが当たることを決定した場合、その該当する遊技機 1 0 のジャックポット制御部 1 3 がジャックポットを検出し、遊技制御部 1 1 に対し、特定の視覚 / 音響効果によって遊技者にジャックポットの獲得を知らせて、遊技者のクレジットにジャックポットのコличествоを加算する旨の命令を出力する。例えば、遊技制御部 1 1 は、華やかなファンファーレと共に、主表示窓 2 A に表示されるクレジットの値を徐々に増やす。

【 0 0 6 4 】

遊技機 1 0 はシンクライアント型であってもよい。図 5 を参照すると、遊技機 1 0 のサーバインタフェース部 1 0 A は、L A N 3 0 を通してサーバ 2 0 のネットワークインタフェース部 2 0 A と通信する。サーバ 2 0 は、遊技機 1 0 の代わりに、個人情報管理部 2 0 B 及び遊技制御部 2 0 C (特に、遊技プログラムを実行する主制御部と、その遊技プログラムを格納する記憶部) を含む。その他の機能部 1 0 A ~ 1 0 G は、図 4 に示されている機能部 1 1 D ~ 1 1 F 、 1 2 B 、 1 2 C 、 1 2 E 、 1 2 F と同様である (詳細については、機能部 1 1 D ~ 1 1 F 、 1 2 B 、 1 2 C 、 1 2 E 、 1 2 F についての記載参照) 。個人情報管理部 2 0 B 及び遊技制御部 2 0 C はそれぞれ、図 4 に示されている同等な機能部 1 1 及び 1 2 をエミュレートする。従って、遊技処理に関する命令及びデータは L A N 3 0 を通して交換される。尚、遊技機 1 0 に含まれる他の機能部 1 0 A ~ 1 0 G に必要な C P U の能力は、スタンドアロン型やダウンロード型の遊技機 1 0 に必要な能力よりも低いので、それらの機能部は、好ましくは図 5 に示されているように、同じ制御基板に統合されている。その他に、それらの機能部が、図 4 に示されているように、2 枚の制御基板に分けられていてもよい。更に、遊技者監視部 1 0 F 又は警報部 1 0 G の少なくともいずれかがサーバ 2 0 に移設されていてもよい。この場合、遊技者監視部 1 0 F は、カメラ 9 の代わりに、又はカメラ 9 に加えて、カジノフロアに設置されて L A N 3 0 に接続された監視カメラを使用してもよい。

【 0 0 6 5 】

警報部 1 2 F (又は 1 0 G) は、好ましくは、外部記憶装置 8 がパッド 7 の上で記憶装置インタフェース部 1 2 C と通信できる位置に残されていることを示す警告メッセージ又は警告信号を出力する。警報部 1 2 F は好ましくは、表示窓 2 A 、 2 B 、スピーカ、又は照明部の少なくともいずれかを用いて、その警告メッセージ又は警告信号を出力する。図 6 B を参照すると、警報部 1 2 F は、好ましくは、その警告メッセージを示すウィンドウ 3 W を遊技画面 3 の上に重ね合わせている。そのウィンドウ 3 W は、好ましくは、遊技画

10

20

30

40

50

面3の下から現れて(下側の矢印D1参照)、その中央で静止し、上方へ消える(上側の矢印D2参照)。尚、そのウィンドウ3Wは、例えば、水平方向に移動する、遊技画面3の中央に突然に、又は徐々に現れるなど、別の方法で遊技画面3に表示されてもよい。その警告メッセージがスピーカから音声のアナウンスとして再生されてもよい。表示窓2A、2B、タッチパネル5、スピノボタン6、又は照明部の少なくともいずれかが、警告信号を示す特定のパターンで明るさ及び色を変化させてもよい。その警告メッセージ又は警告信号は、LAN30に接続されている大画面ディスプレイ50、外部スピーカ、又は照明装置で再生されてもよい。警報部12Fは、LAN30を通してサーバ20や、カジノの従業員所有のモバイル機器に、その警告メッセージ又は警告信号を送信してもよい。

【0066】

10

好ましくは、遊技者が不注意に自分の外部記憶装置8をパッド7の上に置き忘れそうな場合に、警報部12Fは上記の警告メッセージ又は警告信号を出力する。従って、その警告メッセージ又は警告信号を遊技者又はカジノの従業員に、適切な時期に与えることができる。こうして、遊技機10は、不必要な警告メッセージや警告信号の表示で遊技中の遊技者を煩わせることなく、遊技者が自分の外部記憶装置8を失くす危険性を効果的に低減できる。

【0067】

好ましくは、操作部11Dが遊技者から、自分のクレジットを現金に変換する(すなわち、クレジットをチケットで支払う)旨、又は、外部記憶装置8に格納される金銭情報に変換する旨の指示を受け付けた場合、警報部12Fは警告メッセージ又は警告信号を出力する。ここで、操作部11Dは好ましくは、遊技者がタッチパネル5に表示された仮想的な払い出しボタンに触れたことを検出した場合に、上記の指示を受け付ける。その他に、遊技者のクレジットが印刷されたチケットを遊技制御部11が排出した場合、又は遊技制御部11が金銭情報を外部記憶装置8に格納し終えた場合、警報部12Fが警告メッセージ又は警告信号を出力してもよい。上記の変換は通常、遊技者が遊技機10での遊技をやめるときに行われる。従って、遊技者が遊技を止めて遊技機10から離れるときに、警告メッセージ又は警告信号を遊技者やカジノの従業員に与えることができる。

20

【0068】

好ましくは、使用可能なクレジットがゼロになっているか否かに応じて、警報部12Fは警告メッセージ又は警告信号を出力する。ここで、警報部12Fは、好ましくは、各ラウンドの最後に行われる通常のルーチンを用いて、クレジットがゼロになっているか否かをチェックする。警報部12Fは、好ましくは、次の3つの場合(A)~(C)のいずれかに警告メッセージ又は警告信号を出力する。

30

【0069】

(A)第1の場合は、遊技の各ラウンドの終了時に遊技者のクレジットがゼロになっていることを遊技制御部11が検出した場合である。

【0070】

(B)第2の場合は、クレジットがゼロになっていることを遊技制御部11が検出してから所定時間、遊技制御部11が遊技者からクレジットの追加を受けなかった場合である。尚、遊技者は、別のチケットをチケットスロット4に投入でき、又は、タッチパネル5を使って遊技制御部11に、金銭情報を追加のクレジットに変換することを指示できる。チケットリーダ11Fが、その新たなチケットに印刷されたバーコードから追加のクレジットを解読した場合、又は、操作部11Dがその指示を受け付けた場合、主制御部11Bは、記憶部11C内のクレジットデータを更新して、使用可能なクレジットに追加のクレジットを加算する。

40

【0071】

(C)第3の場合は、クレジットがゼロになっていることを検出した後、遊技制御部が遊技者から遊技停止の指示を受けた場合である。尚、遊技者はタッチパネル5を使って、遊技停止を遊技制御部11に指示できる。

【0072】

50

上記3つの場合(A)~(C)では、遊技者が遊技を止めて遊技機10から離れる可能性が高い。従って、それらの場合(A)~(C)に出力される警告メッセージ及び警告信号は、遊技者が外部記憶装置8を失くす危険性を効果的に低減できる。

【0073】

同様の理由から、利用可能なクレジットが賭け金の最小額(遊技者が遊技機10で遊技できる遊技の種類ごとに最小の金額)を下回るまでに減っているか否かにより、警報部12Fは警告メッセージ又は警告信号を出力してもよい。ここで、警報部12Fは、各ラウンドの最後で通常のルーチンに追加された処理を用い、クレジットが賭け金のその最小額を下回ったか、チェックしなければならない。好ましくは、次の3つの場合(A)~(C)のいずれかにおいて、警報部12Fは警告メッセージ又は警告信号を出力する。

10

【0074】

(A)第1の場合は、遊技の各ラウンドの終了時に遊技者のクレジットが賭け金の最小額を下回ったことを、遊技制御部11が検出した場合である。

【0075】

(B)第2の場合は、クレジットが賭け金の最小額を下回ったことを遊技制御部11が検出してから所定時間、遊技制御部11が遊技者からクレジットの追加を受けなかった場合である。

【0076】

(C)第3の場合は、クレジットが賭け金の最小額を下回ったことを遊技制御部が検出した後、遊技制御部が遊技者からその遊技機での遊技停止の指示を受けた場合である。

20

【0077】

好ましくは、遊技制御部11が遊技者から遊技機10での遊技中断の指示を受けた場合、警報部12Fは警告メッセージ又は警告信号を出力する。遊技中断の指示は通常、遊技者が遊技機10から離れて休憩する場合にタッチパネル5から入力される。従って、警告メッセージ又は警告信号が有効である。

【0078】

好ましくは、遊技制御部11が賞金として比較的高い配当金を遊技者に与えることを決定した場合に、警報部12Fは警告メッセージ又は警告信号を出力する。その他に、好ましくは、ジャックポット制御部又は外部のジャックポット制御装置40が遊技者にジャックポットを与えることを決定した場合に、警報部12Fは警告メッセージ又は警告信号を出力する。それらのような場合、遊技者は興奮して気がそぞろになりやすい。そうでなくとも、その遊技者は高額の配当金やジャックポットに満足して、遊技機10での遊技を止める可能性がかなり高い。従って、警告メッセージ又は警告信号が有効である。

30

【0079】

配当金が当たった場合、遊技制御部11は通常、視覚効果として、主表示窓2Aに、クレジットの値が増えていく様を表示する。特に、比較的高い配当金やジャックポットが当たった場合、クレジットの表示値が比較的に長い時間をかけて増えていく。従って、好ましくは、遊技制御部11が比較的高い配当金やジャックポットの金額だけクレジットの値を増やす場合、警報部12Fは警告メッセージ又は警告信号を出力する。その他に、遊技制御部11がクレジットの表示値を増やし終えた場合、又は、遊技制御部11がクレジットの表示値を増やし始めてから、若しくは増やし終えてから所定時間、遊技者から指示を受けなかった場合、警報部12Fは警告メッセージ又は警告信号を出力してもよい。

40

【0080】

好ましくは、遊技制御部11が遊技者から所定の種類の干渉行為を受けた場合、警報部12Fは警告メッセージ又は警告信号を出力する。干渉行為の種類は好ましくは、タッチパネル5やスピンボタン6を繰り返し叩く、1ラウンドあたりの遊技時間を速める、メッセージの表示をスキップするなど、遊技者のいらだちを示す行動を含む。好ましくは、操作部11Dが、タッチパネル5及びスピンボタン6を通して受け付けた信号のパターンから干渉行為を検出する。より好ましくは、遊技制御部11が遊技者から一定時間内に所定回数、干渉行為を受けた場合、又は、遊技制御部11が干渉行為と遊技者のクレジットが

50

下限値、例えばゼロ若しくは賭け金の最小額を下回ったこととの両方を検出した場合、警報部 1 2 F は警告メッセージ又は警告信号を出力する。そのような種類の干渉行為が頻繁に、又はクレジットの不足時に発生した場合、遊技者が遊技を止めて遊技機 1 0 から離れるようとする可能性がかなり高い。従って、警告メッセージ又は警告信号が有効である。

【 0 0 8 1 】

好ましくは、記憶装置インタフェース部 1 2 C が外部記憶装置 8 との接続を所定時間、有効に維持している場合、警報部 1 2 F は警告メッセージ又は警告信号を出力する。遊技開始から所定時間が経過した場合、遊技者が遊技を止めて遊技機 1 0 から離れる可能性がかなり高い。従って、警告メッセージ又は警告信号が有効である。この場合、より好ましくは、遊技制御部 1 1 がその所定時間内に遊技者から指示を受けなかったときに、警報部 1 2 F は警告メッセージ又は警告信号を出力する。この状態では、遊技者はおそらく遊技に集中していない。従って、警告メッセージ及び警告信号（特に音声又は音響）が有効である。尚、遊技者が、フィーチャーゲームやボーナスゲームを長時間体験した遊技機 1 0 での遊技を止めてその遊技機 1 0 を離れる可能性は一般に低いので、警報部 1 2 F 又は遊技制御部 1 1 は、上記の所定時間の計測から、フィーチャーゲームやボーナスゲームを行った時間を外してもよい。

【 0 0 8 2 】

好ましくは、記憶装置インタフェース部 1 2 C が外部記憶装置 8 との接続にエラーを検出し、遊技制御部 1 1 がそのエラー検出時から所定時間、遊技者から指示を受けなかった場合、警報部 1 2 F は警告メッセージ又は警告信号を出力する。この状態では、遊技者はおそらく、外部記憶装置 8 でのエラーに気づいていない。この場合、遊技者は自分の外部記憶装置 8 をパッド 7 の上に不注意に置き忘れやすい。従って、警告メッセージ又は警告信号が有効である。

【 0 0 8 3 】

好ましくは、遊技制御部 1 1 がエラーによって遊技を強制終了した場合、警報部 1 2 F は警告メッセージ又は警告信号を出力する。この状態では、遊技者は通常、遊技機 1 0 を離れるしかない。従って、警告メッセージ又は警告信号が有効である。

【 0 0 8 4 】

警報部 1 2 F は、好ましくは、遊技者監視部 1 2 E を用いて検出された遊技者の位置に応じて、警告メッセージ又は警告信号を出力するか否かを決定する。特に、遊技者監視部 1 2 E が、遊技者が筐体 1 の前又は周囲にいないことを検出した場合、又は、遊技者が筐体 1 からある程度離れている場合、警報部 1 2 F は警告メッセージ又は警告信号を出力する。これは、遊技者の外部記憶装置 8 がパッド 7 の上に不注意に置き忘れられたことをその遊技者又はカジノの従業員に素早く知らせるのに有効である。

【 0 0 8 5 】

警報部 1 2 F は、好ましくはチケットプリンタドライバ 1 1 F に警告メッセージ又は警告信号を送信する。チケットプリンタドライバ 1 1 F はそのとき、その警告メッセージ、又は、その警告信号としての特定の記号をチケットに印刷する。そのチケットがチケットスロット 4 から遊技者に渡される。チケットは遊技者にとって現金と同等であるので、遊技者が遊技機 1 0 から離れるときにチケットを忘れることは稀である。従って、チケットに印刷された警告メッセージ又は警告信号は有効である。

【 0 0 8 6 】

好ましくは、記憶装置インタフェース部 1 2 C が外部記憶装置 8 との接続を切断した場合、警報部 1 2 F は警告メッセージ及び警告信号の出力を停止する。それにより、警報部 1 2 F は、電力消費を低減できるだけでなく、遊技中に不要な警告メッセージや警告信号で遊技者を煩わせずにする。

【 0 0 8 7 】

警報部 1 2 F は、好ましくは、個人情報を用いて警告メッセージ又は警告信号を出力する。

【 0 0 8 8 】

10

20

30

40

50

例えば、警報部 1 2 F は、対象の遊技者の氏名や顔写真を個人情報管理部 1 2 D から読み出して、警告メッセージ又は警告信号に使用する。すると、その遊技者の氏名や顔写真が、主表示窓 2 A 又は大画面ディスプレイ 5 0 に表示される警告メッセージ・ウィンドウ 3 W の中に現れる。その他に、その遊技者の氏名が警告メッセージと共に音声で再生される。従って、その遊技者は、その警告が自分に向けられていることにすぐに気付くことができる。

【 0 0 8 9 】

警報部 1 2 F は、個人情報管理部 1 2 D から電話番号や E メールアドレスを読み出し、それを使って、警告メッセージ又は警告信号を電話や E メールで遊技者の携帯電話に送ってもよい。外部記憶装置 8 自体が、ネットワークから電話や E メールを受ける機能を備えている場合、すなわち、外部記憶装置 8 が携帯電話 8 A 又は P D A 8 B である場合、警報部 1 2 F は警告メッセージ又は警告信号を外部記憶装置 8 に直接送ってもよい。対象の遊技者は、呼出音ノメール着信音、点滅光、又は無音の振動により、その警告にすぐに気づくことができる。近年の携帯電話や P D A には、着用可能な小型の装置に電話や Eメールの着信を無線で知らせることのできる種類がある。その装置は、ユーザの衣服、キーホルダ、指輪、又は眼鏡に取り付けられ、又は埋め込まれ、ピープ音や振動で電話の呼出や Eメールの着信をユーザに知らせる。警報部 1 2 F は警告メッセージ又は警告信号の通知にその装置を利用してもよい。

【 0 0 9 0 】

警報部 1 2 F は、個人情報管理部 1 2 D から対象の遊技者の氏名や顔写真を読み出し、警告メッセージ又は警告信号と共に、サーバ 2 0 やカジノの従業員所有の装置に送信してもよい。それにより、その従業員は、カジノフロアにいる人々の中から対象の遊技者をすぐに特定できる。

【 0 0 9 1 】

用語の一般的な解釈

【 0 0 9 2 】

本発明の範囲を理解するに当たり、「構成された」という用語は、この明細書で装置の構成要素、区画、又は部分の説明に用いられているように、所望の機能を実現するために組み立てられ、又はプログラムされた、ハードウェア、ソフトウェア、又はその両方を含む。本発明の範囲を理解するに当たり、この明細書で用いられている「有する」という用語及びその派生語は、この明細書で用いられているように、記載された特徴、要素、成分、グループ、全体、ステップ、又はそれらのいくつか若しくは全部の存在を特定する一方で、記載されていない他の特徴、要素、成分、グループ、全体、ステップ、又はそれらのいくつか若しくは全部の存在を排除しない、非制限的な用語であることを意図している。上述のことは、「含む」、「持つ」、及びそれらの派生語など、同様な意味を持つ語句にも当てはまる。また、「部」、「区画」、「部分」、「部材」、又は「要素」という用語は、単数形で使用されていても、単一の部分又は複数の部分という二重の意味を持ち得る。最後に、「実質的に」、「約」、及び「およそ」などの程度を示す用語は、この明細書で用いられているように、それらで修飾された用語について、最終的な結果が重大には変化しない程度の誤差を意味する。例えば、これらの用語は、もしそれらが修飾する語句の意味を否定する誤差でなければ、修飾された用語の少なくとも $\pm 5\%$ の誤差を含むものとして構成され得る。

【 0 0 9 3 】

以上、好適な実施形態のみを本発明の例示に選択したが、当業者にはこの開示内容から、添付の請求の範囲に定義された本発明の範囲を逸脱することなく、この明細書の内容に様々な変更及び修正を加えられることは明白であろう。更に、本発明による好適な実施形態に関する上記の説明は例示のみを目的とするものであり、添付の請求の範囲、及びそれに均等な範囲によって定められた本発明の限定を目的とするものではない。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 9 4 】

ここで、本発明の開示内容の一部を成す添付の図面について述べる。

【図1】本発明の一実施形態による遊技システムのネットワーク図

【図2】図1に示されている遊技機の正面図

【図3A】図2に示されているパッドの上に置かれた外部記憶装置を示す概略図

【図3B】図2に示されているパッドの上に置かれた外部記憶装置を示す概略図

【図3C】図2に示されているパッドの上に置かれた外部記憶装置を示す概略図

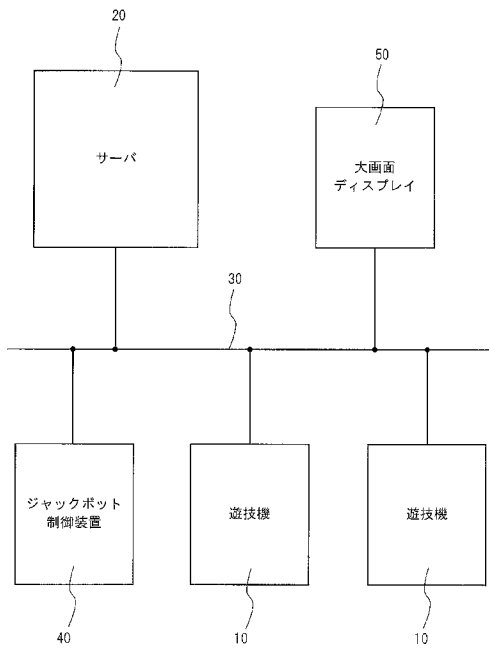
【図4】図1に示されている遊技機のブロック図

【図5】図1に示されている遊技機及びサーバの別のブロック図

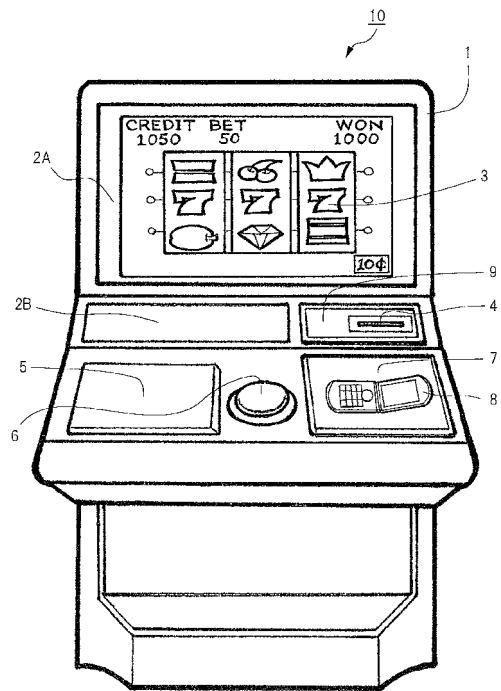
【図6A】図2に示されている遊技機に表示される遊技画面の一例

【図6B】図6Aに示されている遊技画面に表示される警告メッセージの一例

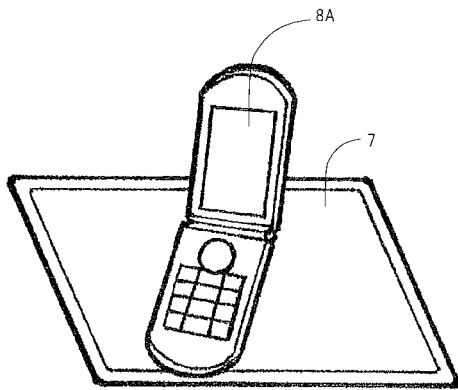
【図1】



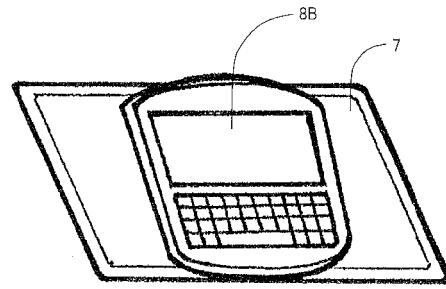
【図2】



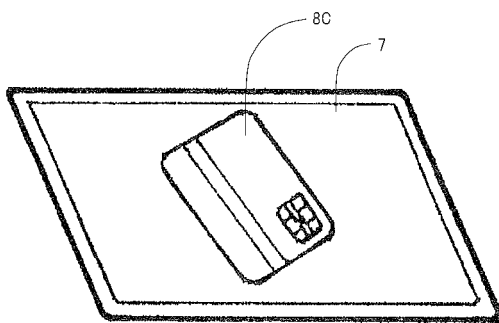
【図3A】



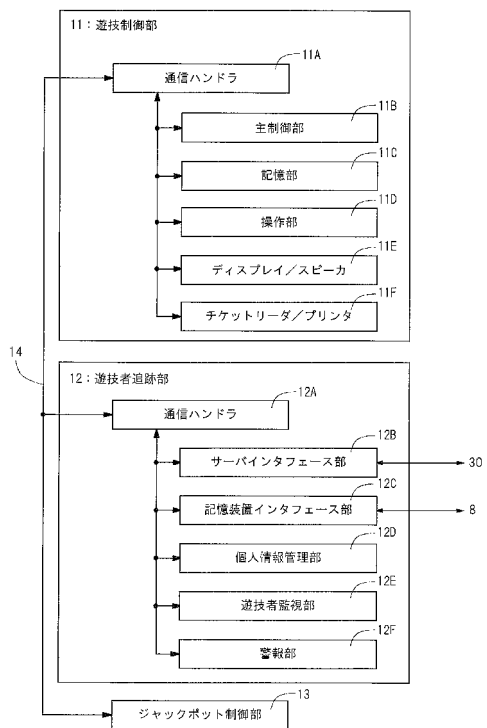
【図3B】



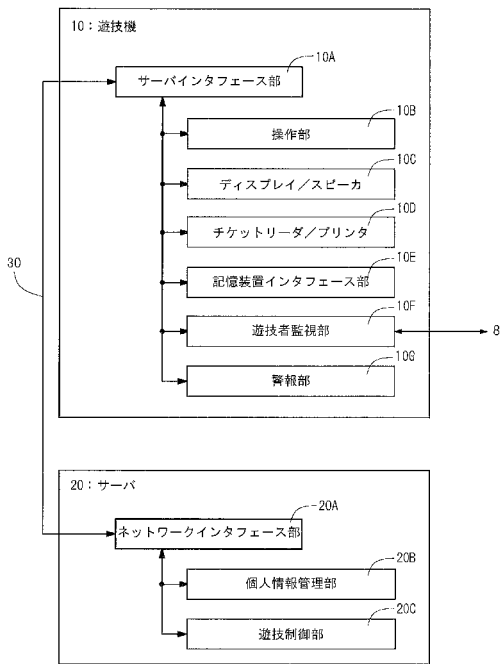
【図3C】



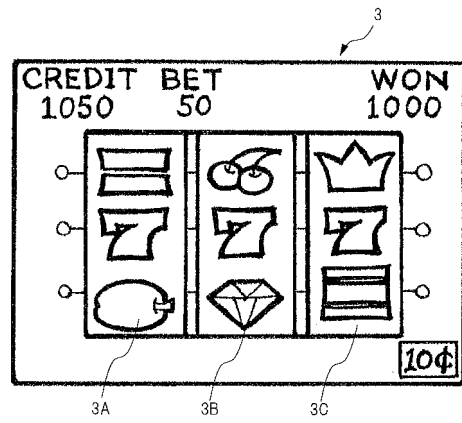
【図4】



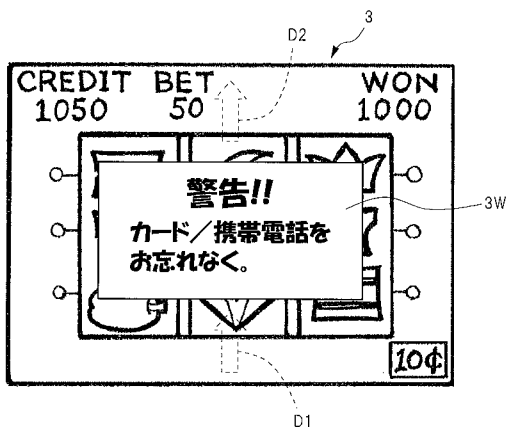
【図5】



【図6A】



【図6B】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2007-037573(JP,A)
特開2004-201791(JP,A)
特開2006-204660(JP,A)
特開2005-304934(JP,A)
特開2007-020660(JP,A)
特開2003-144735(JP,A)
特開2006-192049(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04