

(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2007-209440
(P2007-209440A)

(43) 公開日 平成19年8月23日(2007.8.23)

(51) Int.C1.	F 1	テーマコード (参考)
A63F 1/02 (2006.01)	A 63 F 1/02	A
A63F 1/06 (2006.01)	A 63 F 1/06	A
A63F 1/18 (2006.01)	A 63 F 1/18	

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2006-30850 (P2006-30850)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成18年2月8日 (2006.2.8)		アルゼ株式会社
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(74) 代理人	100098589
			弁理士 西山 善章
		(74) 代理人	100097559
			弁理士 水野 浩司
		(74) 代理人	100121083
			弁理士 青木 宏義
		(74) 代理人	100138391
			弁理士 天田 昌行
		(74) 代理人	100132067
			弁理士 岡田 喜雅
		(72) 発明者	豊田 博文
			東京都江東区有明3丁目1番地25

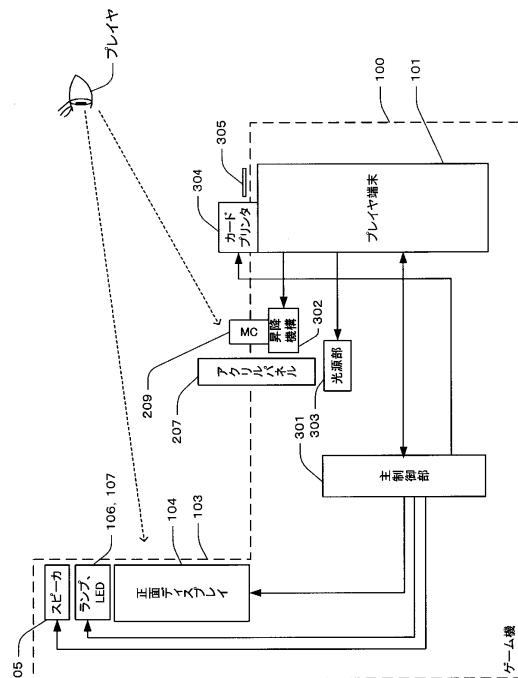
(54) 【発明の名称】ゲーム機

(57) 【要約】

【課題】プレイヤが実際にカードを手にして、カードゲームを行うことを可能とすること、とりわけ「絞り」と呼ばれる行為を行ふことを可能とする。

【解決手段】本発明は、カードを用いたゲームを提供するゲーム機であつて、このゲーム機は、ゲームを実行するに複数のカードから1又は複数のカードを選択する主制御部と、主制御部によって選択された1又は複数のカードの画像を表示す正面ディスプレイ、或いは端末の液晶ディスプレイと、主制御部が選択したカードのうち、少なくとも一枚に対応するカードを作成するカードプリンタとを有する。

【選択図】図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

カードを用いたゲームを提供するゲーム機において、
前記ゲームを実行するために複数のカードから1又は複数のカードを選択するカード選択手段と、
前記カード選択手段によって選択されたカードの画像を表示するカード表示手段と、
前記カード選択手段が選択したカードのうち、少なくとも一枚に対応するカードを作成するカード作成手段と
を有することを特徴とする、ゲーム機。

【請求項 2】

複数のプレイヤが同時に参加可能な、カードを用いたゲームを提供するゲーム機において、

それぞれが対応するプレイヤによって操作される複数の端末と、

前記ゲームを実行するために複数のカードから1又は複数のカードを選択するカード選択手段と、

前記カード選択手段によって選択されたカードの画像を表示するカード表示手段と、

前記複数の端末に対応して設けられ、前記カード選択手段が選択したカードのうち、少なくとも一枚に対応するカードを作成するカード作成手段と、

前記複数のカード作成手段のうち、カードの作成を実行させるカード作成手段を決定する決定手段と

を有することを特徴とする、ゲーム機。

【請求項 3】

前記決定手段は、一の単位ゲームにおいて、少なくとも二以上のカード作成手段をカードの作成を実行させるカード作成手段として決定することを特徴とする、請求項2に記載のゲーム機。

【請求項 4】

前記決定手段は、所定の条件が成立した場合に、カードの作成を実行させるカード作成手段を決定することを特徴とする、請求項2に記載のゲーム機。

【請求項 5】

前記決定手段は、その単位ゲームにおいて、最も高額なベット額が入力された端末に対応するカード作成手段を、カードの作成を実行させるカード作成手段として決定することを特徴とする、請求項2に記載のゲーム機。

【請求項 6】

前記決定手段は、その単位ゲームにおいて、作成されたカードを受け取る権利を購入する入力が行われた端末に対応するカード作成手段を、カードの作成を実行させるカード作成手段として決定することを特徴とする、請求項2に記載のゲーム機。

【請求項 7】

前記決定手段は、その単位ゲームにおいて、ベットの入力が最も早く行われた端末に対応するカード作成手段を、カードの作成を実行させるカード作成手段として決定することを特徴とする、請求項2に記載のゲーム機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、ゲーム機に関し、より詳しくはトランプなどのカード状の遊具を用いたゲームをプレイヤに提供するゲーム機に関する。

【背景技術】**【0002】**

トランプなどのカードを用いて行うゲーム、例えば、ポーカーやブラックジャック、バカラなどのカードゲームをプレイヤに遊技させるゲーム機が数多く開発され、普及している。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 3 】

このようなゲーム機においては、実際のカジノ（C a s i n o）において行われるゲームのような臨場感を提供することが望まれる。

【 0 0 0 4 】

かかる臨場感を出すための手法として、実際にディーラにカードを扱わせ、そのカードを撮影し、その撮影したカードの画像を各プレイヤの端末に配信し、端末に備えた表示装置に表示させるゲーム機が提案されている（例えば、特許文献1）。

【 0 0 0 5 】

また、臨場感を出すための手法として、画像のような擬似的なカードではなく、実物のカードを収納したカードテーブルをゲーム機に設け、このカードテーブル内において、カードの決定やカードの返し（裏側のカードを表にして、カードの内容を表示すること）を装置に行わせるゲーム機も提案されている（例えば、特許文献2）。但し、このゲーム機においては、カードはカードテーブル内に収納されているため、ゲーム機のプレイヤはカードを手に取ることはできない。10

【特許文献1】特開2005-168664号公開公報（段落[0060]、図3）

【特許文献2】特開2005-058572号公開公報（段落[0016]～[0018]）

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【 0 0 0 6 】**

上述のような、カードの画像を用いる手法や、実際のカードを使用はするがカードが収納された状態で用いられる手法においては、プレイヤはカードを手にして遊技することができず、カジノなどの遊技場で行われる実際のカードゲームと比べて、臨場感や、緊張感、興奮などを味わうことができない。とりわけ、実際のカードゲームにおいて行われている「絞り」と呼ばれる行為、すなわち伏せられた状態で配布されたカード（例えばディーラーに配られるホール・カード（Hole Card））の端を少しだけ持ち上げたりめくったりして、カード表面の一部をすこしずつ徐々に見て、そのカードが何（そのカードのスート及びランクの判別）であるかを確認する行為を、プレイヤが楽しむことはできなかった。20

【 0 0 0 7 】

本発明は、プレイヤが実際にカードを手にして、カードゲームを行うことを可能とすること、とりわけ「絞り」と呼ばれる行為をプレイヤが行うことを可能とするゲーム機を提供することを目的とする。30

【課題を解決するための手段】**【 0 0 0 8 】**

上記課題を解決するための手段として、本発明は以下の特徴を有する。

本発明の第1の態様は、カードを用いたゲームを提供するゲーム機として提案される。

「カード」には、トランプ、花札、トレーディングカードなど、裏面、表面を有するすべての遊具を含む。

【 0 0 0 9 】

このゲーム機は、ゲームを実行するために複数のカードから1又は複数のカードを選択するカード選択手段（例えば、主制御部又はゲーム実行部）と、カード選択手段によって選択されたカードの画像を表示するカード表示手段（例えば、正面ディスプレイ、或いは端末の液晶ディスプレイ）と、カード選択手段が選択したカードのうち、少なくとも一枚に対応するカードを作成するカード作成手段（例えば、カードプリンタ）とを有することを特徴としている。40

【 0 0 1 0 】

かかるゲーム機によれば、プレイヤが実際にカードを手にして、カードゲームを行うことを可能とすること、とりわけ「絞り」と呼ばれる行為をプレイヤが行うことを可能とするゲーム機を提供することが可能となる。

【 0 0 1 1 】

10

20

30

40

50

本発明の第2の態様は、複数のプレイヤが同時に参加可能な、カードを用いたゲームを提供するゲーム機として提案される。

【0012】

このゲーム機は、それぞれが対応するプレイヤによって操作される複数の端末（例えば、プレイヤ端末）と、ゲームを実行するために複数のカードから1又は複数のカードを選択するカード選択手段（主制御部又はゲーム実行部）と、カード選択手段によって選択されたカードの画像を表示するカード表示手段（例えば、正面ディスプレイ、或いはプレイヤ端末の液晶ディスプレイ）と、前記複数の端末に対応して設けられ、カード選択手段が選択したカードのうち、少なくとも一枚に対応するカードを作成するカード作成手段（例えば、カードプリンタ）と、複数のカード作成手段のうち、カードの作成を実行させるカード作成手段を決定する決定手段（例えば、主制御部又はカード印刷先決定部）とを有することを特徴とする。10

【0013】

かかるゲーム機によれば、ゲーム機によって選択されたプレイヤが実際にカードを手にして、カードゲームを行うことを可能とすること、とりわけゲーム機によって選択されたプレイヤが「絞り」と呼ばれる行為をプレイヤが行うことを可能とするゲーム機を提供することが可能となる。

【0014】

上記ゲーム機において、決定手段は、一の単位ゲームにおいて、少なくとも二以上のカード作成手段をカードの作成を実行させるカード作成手段として決定するようにしてもよい。かかるゲーム機によれば、実際のゲームでは一人のみが行える「絞り」の行為を複数のプレイヤで楽しむことが可能となる。20

【0015】

また、上記ゲーム機において、決定手段は、所定の条件が成立した場合に、カードの作成を実行させるカード作成手段を決定するようにしてもよい。

【0016】

また、上記ゲーム機において、決定手段は、その単位ゲームにおいて、最も高額なベット額が入力された端末に対応するカード作成手段を、カードの作成を実行させるカード作成手段として決定するようにしてもよい。かかるゲーム機によれば、高額ベットを行うプレイヤに対して、優越感や興奮を味わせることができ、遊技の興趣をさらに高めることが可能となる。30

【0017】

また、上記ゲーム機において、決定手段は、その単位ゲームにおいて、作成されたカードを受け取る権利を購入する入力が行われた端末に対応するカード作成手段を、カードの作成を実行させるカード作成手段として決定するようにしてもよい。かかるゲーム機によれば、高額なベットを行うプレイヤなどばかりが絞りを行うことを回避し、すべてのプレイヤが「絞り」を楽しむ機会を得ることが可能となる。

【0018】

また、上記ゲーム機において、決定手段は、その単位ゲームにおいて、ベットの入力が最も早く行われた端末に対応するカード作成手段を、カードの作成を実行させるカード作成手段として決定するようにしてもよい。かかるゲーム機によれば、単位ゲームにかかる時間を短縮させることができ、もってゲーム機の稼働率を上げ、当該ゲーム機を導入した店舗の収益を向上させることができる。40

【発明の効果】

【0019】

本発明は、プレイヤが実際にカードを手にして、カードゲームを行うことを可能とすること、とりわけ「絞り」と呼ばれる行為をプレイヤが行うことを可能とする。

【発明を実施するための最良の形態】

【0020】

[1. ゲーム機の外観]

図1に、本実施の形態にかかるゲーム機の外観図を示す。図に示すように、ゲーム機100は、サテライトと呼ばれるプレイヤ端末101が略扇状に配置されたテーブル部102と、テーブル部102後方に載置されたパネル部103を有している。この図に示す例では、5つのプレイヤ端末101がパネル部103に向かって扇状に配置されている。

【0021】

パネル部103は、液晶ディスプレイ装置のような表示装置である正面ディスプレイ104と、スピーカ105、ランプ106、LED107を有している。正面ディスプレイ104は、プレイヤ端末101を操作するプレイヤが参加したゲーム全般に関する情報を、各プレイヤに共通に通知する。ベット可能時間開始の通知、ベット終了の通知、ゲームの勝敗の通知、などをディーラー108のアニメーションによって表示するようになっている。

【0022】

また、各プレイヤ端末101の上面左方には、プレイヤに「絞り」を行わせるため、「絞り」の対象となるカード、例えば、バカラにおいては、バンカー側に配られたホール・カード(Hole Card)を、印刷して作成するためのカードプリンタ304がそれぞれ設けられている。

【0023】

図2にプレイヤ端末101の拡大図を示す。以下、図2を参照しながらプレイヤ端末101を説明する。

プレイヤ端末101は、プレイヤにゲームに関する情報を提供するための液晶ディスプレイ201を上面に有している。液晶ディスプレイ201は、透明タッチパネル202でカバーされており、液晶ディスプレイ201が表示する入力インターフェイス画面と相まって、プレイヤ用の液晶ディスプレイ201の手前側には、AYOUTボタン、BETボタンなどの、プレイヤがゲームにおいて使用する複数のボタンであるボタン群203が配置されている。また、ボタン群203の右側には、プレイヤがコイン、メダル、チップなどの遊技価値媒体(以下、単に「コイン」という)を投入するためのコイン投入部204が設けられている。コイン投入部204の下側には、プレイヤが紙幣を投入するための紙幣投入部205が設けられている。コイン投入部204にはコインセンサ(図略)が配置されており、コイン投入部204にコインが投入されると、コインセンサを介してコイン検出信号がプレイヤ端末101に出力される。また、紙幣投入部205には、紙幣センサ(図略)が配置されており、紙幣投入部205に紙幣が投入されると、紙幣センサを介して紙幣検出信号がプレイヤ端末101に出力される。

【0024】

液晶ディスプレイ201の左側には、カードプリンタ304が取り付けられている。カードプリンタ304が作成したカードは、カードプリンタ304側面に形成されたスロット305よりカードプリンタ304からはき出される。はき出されたカードは、プレイヤ端末101の上面に伏せられた状態で置かれる。カードがはき出されると、プレイヤはこのカードの端をめくったり、持ち上げたりして、「絞り」を行うことができるようになる。

【0025】

プレイヤ端末101の正面下部には、コイン払出口206が設けられており、プレイヤがボタン群203の内の一つのボタンであるAYOUTボタンを押下すると、プレイヤ端末101に記憶されている所持クレジット値の全部又は一部に対応した枚数のコインがコイン払出口206から排出され、プレイヤが手に出来るようになっている。

【0026】

液晶ディスプレイ201から前方(パネル部103に向かう側)には、透明アクリルパネル207がコの字型に設けられており、透明アクリルパネル207によって囲われた領域には、立体模型チップ提示部208が設けられている。立体模型チップ提示部208は、立体模型チップ209と、立体模型チップ209がプレイヤ端末101内部から外部へ突出し、或いは突出した立体模型チップ209をプレイヤ端末101内部に収納するため

10

20

30

40

50

の開口 210 が設けられた提示部プレート 211 と、立体模型チップ 209 を昇降させるための昇降機構（後述する）で構成される。

【0027】

立体模型チップ 209 は、チップの山の模型であって、樹脂などを成形して作られる。一つの立体模型チップ提示部 208 は、異なる単位の立体模型チップ 209 を複数有していてよい。例えば、一枚当たり 1 クレジット分のチップの山を模した立体模型チップ、一枚当たり 10 クレジットチップの山を模した立体模型チップ、一枚当たり 100 クレジットチップの山を模した立体模型チップ、…が用意されるようになっていてよい。

【0028】

これら立体模型チップ 209 は、その立体模型チップ提示部 208 が設けられたプレイヤ端末 101 を操作するプレイヤがゲーム機 100 にクレジットしているチップ数、すなわち所持クレジット値に応じて昇降機構により上下させられる。例えば、今プレイヤの所持クレジット値が「251」であるとすると、1 クレジット分のチップの山を模した立体模型チップがチップ一枚分の厚みに相当する高さだけ提示部プレート 211 から突出するように、この立体模型チップを昇降させ、且つ、10 クレジット分のチップの山を模した立体模型チップがチップ五枚分の高さだけ提示部プレート 211 から突出するようにこの立体模型チップの昇降動作を行い、100 クレジット分のチップの山を模した立体模型チップがチップ二枚分の高さだけ提示部プレート 211 から突出するようにこの立体模型チップの昇降動作を行う。

【0029】

すべてのプレイヤは、この立体模型チップ 209 が提示部プレート 211 から突出している高さを見ることにより、そのプレイヤの所持クレジット値を迅速且つ直感的に把握することが出来ると共に、あたかも実際のチップの増減が目の前で行われているような臨場感を奏することも出来る。

【0030】

[2. ゲーム機の内部構造]

図 3 に、ゲーム機 100 の内部構造の例を示す概略ブロック図を掲げる。ゲーム機 100 には、主制御部 301 が格納されている。主制御部 301 は、ゲームプログラムを実行する情報処理装置及び周辺装置で構成される。主制御部 301 は、各プレイヤ端末 101 と双方方向通信可能に接続されており、各プレイヤ端末 101 からベット枚数、ベット対象等のプレイヤの選択の通知を受け、所定の条件が満たされた場合ゲームの実行を開始し、ゲームの勝敗を決定し、結果を各プレイヤ端末 101 に通知する。各プレイヤ端末 101 は主制御部 301 からの通知に従って、当該プレイヤの所持クレジット値の増減を行うこととなる。例えば、プレイヤがゲームに勝利した場合は、各プレイヤ端末 101 は主制御部 301 からの通知に従って、所持クレジット値に獲得枚数分のクレジット値を加算して記憶し直し、一方、プレイヤがゲームに負けた場合は、各プレイヤ端末 101 は主制御部 301 からの通知に従って、所持クレジット値からベット枚数分のクレジット値を減算して記憶し直す。

【0031】

また、主制御部 301 は、正面ディスプレイ 104 に表示させる画像信号の出力、ランプ 106, LED 107 の駆動制御、スピーカ 105 の駆動制御も行う。

【0032】

プレイヤ端末 101 には、昇降機構 302 と光源部 303 が接続されている。

昇降機構 302 は、立体模型チップ 209 を昇降させるための手段であって、本実施の形態では昇降用動力としてステッピングモータを用いるが、位置制御機構と組み合わせた通常モータであっても構わない。

【0033】

プレイヤ端末 101 には、昇降機構 302 と光源部 303 が接続されている。

昇降機構 302 は、立体模型チップ 209 を昇降させるための手段であって、本実施の形態では昇降用動力としてステッピングモータを用いるが、位置制御機構と組み合わせた

10

20

30

40

50

通常モータであっても構わない。

【0034】

昇降機構302の具体的構成について、図4を参照しながら説明する。

図4に示す昇降機構302は、ステッピングモータ401を取り付けられた回転駆動軸402と、回転駆動軸402に固定され、回転駆動軸402の回転に伴って回転する当接部材403₁～403₅と、当接部材403₁～403₅の有する当接面403₁P～403₅Pに一端が当接する位置に、支持軸404によって回動可能に取り付けられたアーム部405₁～405₅と、アーム部405₁～405₅の他端に取り付けられたテーブル部406₁～406₅とを有している。テーブル部406₁～406₅の上面には、立体模型チップ209が固定されて載せられている。またテーブル部406₁～406₅は、摺動レール407によって案内され、立体模型チップ209が正しく開口210を通過するように規制されている。10

【0035】

なお、図4に示す例では、5種類の立体模型チップ209を昇降させる構成となっており、当接部材403₁～403₅、当接面403₁P～403₅P、アーム部405₁～405₅、テーブル部406₁～406₅は各々5コずつ用意されており、これを区別するため枝番を付して記述したが、以降区別する必要のない場合には枝番を付さずに、単に当接部材403、当接面403P、アーム部405、テーブル部406と表記するものとする。

【0036】

次に、図4に示す昇降機構302の動作について説明する。20

【0037】

プレイヤ端末101によって駆動されたステッピングモータ401が、回転駆動軸402を回転させると、当接部材403が回転する。この回転が進むと、当接面403₅Pが最も早くアーム部405₅の一端に当接する。なお、この実施の形態では、当接面403₅Pが最も早くアーム部405₅の一端に当接し、以下、当接面403₄P、当接面403₃P、当接面403₂P、当接面403₁Pの順に対応するアーム部405₄～405₁の一端に当接するようになっている。

【0038】

当接面403Pがアーム部405の一端に当接した後、さらに当接部材403が回転すると、当接面403Pはアーム部405の一端を押し下げる。30

一端を押し下げられたアーム部405は、支持軸404を中心として回動し、他端は上方に押し上げられる。その結果他端に固定されているテーブル部406も上方に押し上げられ、テーブル部406上に載置されている立体模型チップ209もともに上昇する。その結果、ステッピングモータ401による回転駆動軸402の回転量に応じて、立体模型チップ209の一部又は全部を開口210を通過させて提示部プレート211から突出させ、露出させることが可能となる。

【0039】

また、ステッピングモータ401を逆方向に回転させることにより、一端提示部プレート211から突出させ、露出させた立体模型チップ209の一部又は全部を提示部プレート211下方に収容することも可能である。40

【0040】

図4に示す構成例では、当接面403₁P～403₅Pが対応するアーム部405₁～405₅の一端に当接するタイミングが異なるように、当接部材403₁～403₅の形状を定めているため、図中右端の立体模型チップ209が最も早く上昇を開始し、以下順に、右側の立体模型チップ209から左側の立体模型チップ209が上昇を開始する。この性質を利用して、最も右端の立体模型チップ209の一枚当たりの価値を低く（例えば、1枚当たり1クレジット、）、以下左に行くに従って一枚当たりの価値を高く（例えば、1枚当たり5クレジット、10クレジット、100クレジット、1000クレジット）するよう、立体模型チップの色や模様を区別しておけば、1～100000クレジットの50

のような幅広いレンジの所持クレジット値を立体模型チップ209の突出量によって表現できるようになる。

【0041】

次に、昇降機構302の別の構成例を、図5, 6に示す。図5は、昇降機構302の別の構成例の基本ユニットの斜視図である。この基本ユニットを複数集めて一つの昇降機構302が構成される。

【0042】

この昇降機構302の基本ユニットは、ステッピングモータ501によって回転駆動される回転駆動軸502に、テーブル部503が取り付けられている。

【0043】

テーブル部503上面には、前述の例と同様に、立体模型チップ209が載置されるようになっている。なお、図5においては、立体模型チップ209は中空の半円筒を左右に貼り合わせて一つの立体模型チップ209を形成するものであり、図では貼り合わせ前の片側の中空の半円筒を図示している。図示していないが提示部プレート211の開口210から立体模型チップ209が突出若しくは退避するように昇降するのであり、前述の例と同様である。

【0044】

テーブル部503底部には、ナット504が固着されている。前記回転駆動軸502に外周面には螺子山・螺子溝が形成されており(図略)、ナット504と回転駆動軸502は螺合されている。

【0045】

テーブル部503は回転駆動軸502の回転に伴って回転しないように規制される。例えば、上述の例のように案内レールを設けて、テーブル部503の回転を規制する(上下方向の動きは規制しない)ようにしてもよいし、或いは、ゲーム機100の内壁などに摺動可能に当接させて、テーブル部503の回転を規制する(上下方向の動きは規制しない)ようにしてもよいだろう。

【0046】

回転駆動軸502を回転させることにより、テーブル部503は螺進若しくは螺退する。すなわち、ステッピングモータ501の回転駆動を制御することにより、テーブル部503、すなわちその上に載置された立体模型チップ209の昇降をコントロールすることが出来る。

【0047】

図6は、上記の基本ユニットを複数用いて昇降機構302を構成した場合の例を示す斜視図である。この昇降機構302の例では、1つの立体模型チップ209を載置した基本ユニット5個一列と、1つの立体模型チップ209を載置した基本ユニット5個一列とから構成されている。基本ユニットごとにステッピングモータ501を有するため、基本ユニットごとに独立して立体模型チップ209の昇降制御を行うことが可能となる。

【0048】

そのため、この様な構成の昇降機構302を用いた場合には、立体模型チップ209の昇降を所持クレジット値の表示に使うのみでなく、その他の表示、例えば、そのプレイヤ端末のプレイヤが大きな勝利を得た場合に、立体模型チップ209を右から左へ、或いは左から右へ、波のうねりのごとく昇降させる、といったような演出するための動作をさせることも可能となる。

【0049】

図3に戻り、ゲーム機100の概略構成の説明を続ける。

プレイヤ端末101は、光源部303に接続されており、光源部303の発光動作を制御する。光源部303は、複数のLEDなどの発光源を有する回路であって、異なる色(例えば、赤、青、緑、白など)及び、輝度を変更できる光源として機能する。光源部303から射出された光は、アクリルパネル207により導光され、ゲーム機100の外部、とりわけプレイヤに視認される方向に射出される。

【0050】

また、プレイヤ端末101の上面には、カードプリンタ304が取り付けられている。カードプリンタ304は主制御部301に接続されており、主制御部301からの命令に応じて、カード305の印刷、印刷したカードの排出を行う。カードプリンタ304から排出されたカード305は、プレイヤ端末101の上面に伏せられた状態で置かれこととなる。

【0051】

図7に、カードプリンタ304の構成例を示す。カードプリンタ304は、いわゆる白紙のカードが複数枚積み重ねられた山であるカードストック701を収納した、カードケース702を有している。カードストック701を構成する各白紙のカードは皆、カード裏面を上に、白紙であるカード表面を下にした状態で積み重ねられている。10

【0052】

図8(A)は、カードケース702に収納されているカードストック701を構成する一枚の白紙のカード701Aを示す。図に示すように、カード裏面801には、すべてのカード共通の模様が印刷済みであるが、カード表面は何も印刷されていない白紙の状態であって、カードのスーツ(ハート、スペードなどマーク)、ランク(A, Q, J, 10, ... 3, 2などの数字)、絵柄(キング、クイーン、ジャックなどの図)も存在しない。

【0053】

図7に戻り、カードプリンタ304の説明を続ける。

カードケース702内の底側にはカードケース側面内側に対して摺動可能に設けられたプレート703が設けられている。プレート703は、バネ704によって常に上方に向かって付勢されており、カードストック701からカードが消費されるに連れてプレート703が押し上げられ、カードストック701も押し上げられる。20

【0054】

カードストック701の前方には、白紙のカードを後述の画像形成部708に向かって送り出すためのローラ705が設けられている。ローラ705が回転すると、カードストック701の一番上にある白紙カード701Aは、画像形成部708上を通過するように送り出される。画像形成部708は、プリンタヘッドなど、カード表面に画像を印刷できる手段である。

【0055】

白紙カードの701Aは、画像形成部708によりその表面にカードのスーツ(ハート、スペードなどマーク)、ランク(A, Q, J, 10, ... 3, 2などの数字)、絵柄(キング、クイーン、ジャックなどの図)を印刷される。印刷されたカード(以下、印刷済みカード701Bと呼ぶ)は、画像形成部708前方に設けられたローラ706によって、カードプリンタ304の側方に設けられたスリット305に送られ、スリット305を通ってカードプリンタ304外部に排出される。図8(B)は、カード表面に画像が印刷された状態のカードの例を示す。裏面801は印刷前と変わること無くそのままである。一方、表面には、印刷がなされカードとして完成した状態になる。なお、どのようなカードの内容(スーツ、ランク、絵柄)を印刷するかは、主制御部301によって決定されており、画像形成部708はその決定内容に従って、カードの内容(スーツ、ランク、絵柄)を印刷する。3040

【0056】

図9は、カードプリンタ304が印刷済みカード701Bを排出し終えた状態を示している。印刷済みカード701Bは、カード裏面を上にした状態でプレイヤ端末101の上面に置かれることとなる。この状態では、プレイヤは印刷済みカード701Bの内容を知ることはできない。

【0057】

図10は、図9の状態の後に、プレイヤが印刷済みカード701Bに「絞り」を行っている状態を示す図である。プレイヤは、指FINGERなどによって印刷済みカード701Bの端を持ち上げて、カード表面802の一部を見る。この「絞り」により、「絞り」を行つ

たプレイヤのみが当該カードの内容を推測、若しくは知ることができ、その結果そのプレイヤのみ当該ゲームの帰趨（結果）を推測若しくは知ることとなる。

【0058】

図7に戻り、カードプリンタ304の説明を続ける。

カードプリンタ304は、さらに制御回路709、ローラ駆動モータ707を有している。制御回路709は、画像形成部708及びローラ駆動モータ707を制御する手段であって、例えば、マイクロコンピュータを含む回路などである。ローラ駆動モータ707は、ローラ705, 706を駆動させるモータである。なお、制御回路709は、主制御部301に接続されており、主制御部301からのカード印刷命令に従って、画像形成部708、ローラ駆動モータ707の制御を行う。

10

【0059】

[3. 主制御部の構成例]

次に、主制御部301の構成例について図11を参照しながら説明する。図11は、主制御部301を中心としたゲーム機100のブロック図である。

【0060】

主制御部301は、基本的に、CPU1101、RAM1102、ROM1103、これら相互間のデータ転送を行うためのバス1104で構成されるマイクロコンピュータ1105を核として構成されており、CPU1101にはROM1103及びRAM1102がバス1104を介して接続されている。ROM1103は、ゲーム機100の制御上必要な処理をおこなうための各種のプログラム、データテーブル等が格納されている。また、RAM1103は、CPU1101で演算された各種データを一時的に記憶しておくメモリである。

20

【0061】

マイクロコンピュータ1105、より詳しくはCPU1101は、I/Oインターフェイス1106を介して画像処理回路1107に接続されており、画像処理回路1107は、正面ディスプレイ104に接続され正面ディスプレイの駆動を制御する。

【0062】

画像処理回路1107は、プログラムROM、画像ROM、画像制御CPU、ワークRAM、VDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）及びビデオRAMなどで構成されている。プログラムROMには、正面ディスプレイ104での表示に関する画像制御用プログラムや各種選択テーブルが格納されている。また、画像ROMには、例えば、正面ディスプレイ104で画像を形成するためのドットデータなど、画像を形成するためのドットデータが格納されている。また、画像制御CPUは、CPU1101で設定されたパラメータに基づき、プログラムROM内に予め記憶された画像制御プログラムに従い、画像ROM内に予め記憶されたドットデータの中から正面ディスプレイ104に表示する画像の決定を行うものである。また、ワークRAMは、前記画像制御プログラムを画像制御CPUで実行するときの一時記憶手段として構成される。また、VDPは、画像制御CPUで決定された表示内容に応じた画像データを生成し、正面ディスプレイ104に出力するものである。尚、ビデオRAMは、VDPで画像を形成するときの一時記憶手段として構成される。

30

【0063】

更に、マイクロコンピュータ1105、より詳しくはCPU1101は、音声回路1108を介してスピーカ105が接続されており、スピーカ105は、音声回路1108からの出力信号に基づき各種演出を行う際に各種の効果音、BGMなどを発生するものである。

40

【0064】

また、マイクロコンピュータ1105、より詳しくはCPU1101は、ランプ駆動回路1109を介して、ランプ106, LED107が接続されている。ランプ106, LED107は、ゲーム機100の前面にて多数配設されて各種の演出を行う際に、CPU1101からの駆動信号に基づきランプ駆動回路により点灯制御されるものである。

50

【0065】

また、マイクロコンピュータ1105、より詳しくはCPU1101は、通信インターフェイス710を介して各プレイヤ端末101が接続されており、CPU1101、プレイヤ端末101間での双方向通信が行えるようになっている。CPU1101は通信インターフェイス710により、各プレイヤ端末101との間で命令の送受信、要求の送受信等が行え、主制御部301とプレイヤ端末101が共同してゲームの進行制御を行う。

【0066】

また、マイクロコンピュータ1105、より詳しくはCPU1101は、通信インターフェイス1110を介して各カードプリンタ304と通信可能に接続されており、マイクロコンピュータ1105、より詳しくはCPU1101は各カードプリンタ304を独立して制御可能である。すなわち、各カードプリンタ304のうちいずれか一つのみにカードを印刷させ排出させることもできるし、全部又は複数のカードプリンタ304に同時にカードを印刷させ排出させることもできる。

【0067】

[4. 主制御部の機能]

本実施の形態にかかる主制御部301の機能は、主に、ROM1103に記憶されたプログラムを、マイクロコンピュータ1105、より詳しくはCPU1101が実行する事により、実現される。以下、マイクロコンピュータ1105、より詳しくはCPU1101がプログラムを実行する事により実現される諸機能を説明する。

図12は、主制御部301の機能ブロック図である。図に示す例では、CPU1101は、プロセス管理部1201と、このプロセス管理部1201とデータのやり取りを行うゲーム実行部1202、カード印刷先決定部1203、及びカード印刷命令部1204として機能する。

【0068】

[4.1. プロセス管理部]

プロセス管理部1201は、主制御部301中の各回路1107～1109、通信インターフェイス1110、ゲーム実行部1202、カード印刷先決定部1203、及びカード印刷命令部1204、各カードプリンタ304を統括して制御する。より具体的には、プロセス管理部1201は、各プレイヤ端末101から各種信号、コマンド、リクエストなどを受け取り、受け取った信号等に応じて、ゲーム実行部802、カード印刷先決定部1203及びカード印刷命令部1204に起動し処理を行うよう命令する。また、プロセス管理部1201は、カード印刷命令部1204が生成したカード印刷命令を受け取り、当該カード印刷命令の宛先であるカードプリンタ304（カード印刷命令の内容によって宛先となるカードプリンタ304が決定する）に当該カード印刷命令を送信するよう通信インターフェイス1110を制御する。

【0069】

また、プロセス管理部1201は、各プレイヤ端末101と通信を行いながら、ゲームの開始、実行、終了を判断し、この判断に基づいて各プレイヤ端末101に命令、要求、通知などを送る。

【0070】

また、プロセス管理部1201は、ディーラー108を含む演出画像を正面ディスプレイ104に表示させるよう、画像制御回路1107に画像生成命令を送信する。また、ゲームの進行状況に応じた演出を行うため、ランプ駆動回路1109、音声回路1108に駆動命令を送信し、ランプ106、LED107、スピーカ105を駆動させ、光及び音による演出を実行させる。

【0071】

上述のプロセス管理部1201により制御されるゲーム実行部1202、カード印刷先決定部1203及びカード印刷命令部1204は、それぞれ以下のようないくつかの機能を有する。

【0072】

[4.2. ゲーム実行部]

10

20

30

40

50

ゲーム実行部 802 は、プロセス管理部 801 のゲーム開始判断により起動され、予め ROM1103 に格納されたゲームプログラムを実行して、各プレイヤ端末 101 と協働してプレイヤにゲームを行わせる。

【0073】

より具体的には、ゲーム実行部 1202 は、ゲームの進行に応じて配布するカードを決定する。配布するカードとは、ゲームがバカラである場合には、バンカーに配布するアップ・カード (Up Card)、ホール・カード (Hole Card) と、プレイヤに配布する 2 枚のカードそれぞれの内容 (スーツ、ランク) とを決定する。決定した配布カードの内容は、配布カード情報 1206 として RAM1102 に記憶させる。また、ゲーム実行部 1202 は、各プレイヤ端末から通知される各プレイヤのベットの状況に基づいて、ベット状況情報 1207 を生成し、これを RAM1102 に記憶させる。ベット状況情報 1207 は、その単位ゲーム (ベット受付からゲーム結果に応じた配当の支払いまでを一回行うこと) における各プレイヤのベット額、ベット入力時刻などを含む情報である。

【0074】

また、ゲーム実行部 802 は、ゲーム進行に伴い刻々変わるゲーム画面を正面ディスプレイ 104 に表示させるように、画像処理回路 1107 に画像表示指示を送る。画像処理回路 1107 はこの指示に応じて、画像 ROM に格納された背景画像やストライプなどを利用して、画像データを生成し、正面ディスプレイ 104 にこの画像データに基づいた画像を表示させる。

【0075】

[4 . 3 . カード印刷先決定部]

カード印刷先決定部 1203 は、どのカードプリンタ 304 にカード印刷を行わせるかを決定する処理を行う。印刷を行わせるカードプリンタ 304 を決定する基準は、適宜に決定されてよいが、例としては以下のようない基準を採用することが考えられる。

【0076】

1) 最も高額なベットが入力されたプレイヤ端末 101 に対応するカードプリンタ 304 にカード印刷を行わせる

かかる基準に基づいて、カード印刷先決定部 1203 がどのカードプリンタ 304 にカード印刷を行わせるかを決定すれば、カードプリンタ 304 からの印刷済みカード 701B を手にしたプレイヤに、他のプレイヤに対する優越感を感じさせ、遊技意欲を高めることができる。

【0077】

2) ベット入力時刻が最も早いプレイヤ端末 101 に対応するカードプリンタ 304 にカード印刷を行わせる

かかる基準に基づいて、カード印刷先決定部 1203 がどのカードプリンタ 304 にカード印刷を行わせるかを決定すれば、ゲームにかかる時間を短縮でき、その結果ゲーム機の稼働率を高め、ゲーム機から得られる利益を向上させることもできる。また、カードプリンタ 304 からの印刷済みカード 701B を手にしたプレイヤに、他のプレイヤに対する優越感を感じさせ、遊技意欲を高めることができる。

【0078】

3) 上記 1) 、 2) に関わらず、「絞り」を行う権利を購入したプレイヤ端末 101 に対応するカードプリンタ 304 にカード印刷を行わせる。

【0079】

上記基準を採用した場合、常に高額なベットを行う他のプレイヤが同時に遊技している場合であっても、あるプレイヤが勝負を掛けたいときには、「絞り」の権利を買うことにより、「絞り」を行うことを可能とする。遊技店側は、高額なベットを行わないプレイヤからも、「絞り」の権利の購入代金として利益を得ることが可能となる。

【0080】

なお、「絞り」の権利の購入は、購入希望のプレイヤがプレイヤ端末 101 から、代金の支払いであるクレジットの投入と購入決定の入力を起こす、これが主制御部 301 に

10

20

30

40

50

通知されることにより、行われる。

【0081】

なお、カード印刷を行わせるカードプリンタ304は必ずしも一台でなくてよい。例えば、上記1)の基準によってカード印刷先決定部1203が決定を行う形態の場合、最高ベット額が2名以上で同額となった場合には、その2名以上のプレイヤに対応するカードプリンタ全部に対してカード印刷を行わせるを行わせても構わない。このようにすれば、実際のゲームでは一人しかできない「絞り」を同時に多人数で楽しむことを可能し、ゲームに参加している全部のプレイヤが、本来ゲームで味わうことのできる緊張感や興奮を体験することが可能となる。

【0082】

上記のような基準に基づいて、カード印刷を行わせるカードプリンタ304を決定したカード印刷先決定部1203は、決定したカードプリンタ304を特定する情報（例えば、カードプリンタの識別番号）と印刷対象となるカードを特定する情報（スーツとランク）とをカード印刷情報1208としてRAM1102に記憶させる。

【0083】

[4.4. カード印刷命令部]

カード印刷命令部1204は、記憶されたカード印刷情報1208に基づいてカード印刷命令を生成する。生成されたカード印刷命令は、この命令の宛先であるカード印刷を行わせるカードプリンタ304のネットワークアドレスなどの宛先情報と、印刷するカードを特定する情報が格納される。このカード印刷命令は、プロセス管理部1201に渡され、通信インターフェイス1110を介して、宛先であるカードプリンタ304に送られる。なお、カード印刷命令終了後、カード印刷命令部1204は、記憶されたカード印刷情報1208を消去して、次のゲームにおいて新たなカード印刷命令をなす準備を行う。

【0084】

[5. プレイヤ端末の構成例]

次に、プレイヤ端末101の構成例について、図13を参照しながら説明する。図13は、プレイヤ端末101の制御系を示す機能ブロック図である。

プレイヤ端末101は、基本的に、CPU1301、RAM1302、ROM1303、これら相互間のデータ転送を行うためのバス1304で構成されるマイクロコンピュータ1305を核として構成されており、CPU1301にはROM1303及びRAM1302がバス1304を介して接続されている。ROM1303は、プレイヤ端末101の制御上必要な処理、例えば、昇降機構302の動作制御、光源部の点灯・消灯制御などをおこなうための各種のプログラム、データテーブル等が格納されている。また、RAM1302は、CPU1301で演算された各種データを一時的に記憶しておくメモリである。

【0085】

マイクロコンピュータ1305、より詳しくはCPU1301は、I/Oインターフェイス1306を介して液晶パネル駆動回路1307に接続されており、液晶パネル駆動回路1307は、液晶ディスプレイ201に接続され、液晶ディスプレイ201の駆動を制御する。

【0086】

また、マイクロコンピュータ1305、より詳しくはCPU1301は、I/Oインターフェイス1306を介してタッチパネル駆動回路1308に接続されており、タッチパネル駆動回路1308はタッチパネル202上の接触位置の座標データを出力する。

【0087】

マイクロコンピュータ1305、より詳しくはCPU1301には、ホッパー駆動回路1309を介してホッパー1314が接続されている。CPU1301から駆動信号がホッパー駆動回路1309に出力されると、ホッパー1314は、所定枚数のコインをコイン払出口206から払い出す。また、CPU1301には、払出完了信号回路1310を介してコイン検出部1315が接続されている。コイン検出部1315はコイン払出口2

10

20

30

40

50

06の内部に配置されており、コイン払出口206から所定枚数のコインが払い出されたことを検出した場合には、コイン検出部1315からコイン払出検出信号が払出完了信号回路1310に出力され、これに基づき払出完了信号回路1310は、CPU1301に對して払出完了信号を出力する。

【0088】

また、マイクロコンピュータ1305、より詳しくはCPU1301は、昇降機構302を駆動させるためのステッピングモータ401（又は501）を回転駆動させるステッピングモータ制御回路1311に接続されている。CPU1301からモータ駆動信号がステッピングモータ制御回路1311に出力されると、ステッピングモータ401（又は501）はステッピングモータ制御回路1311により回転駆動される。これにより昇降機構302が動作し、立体模型チップ209の昇降動作が行われる。10

【0089】

さらに、マイクロコンピュータ1305、より詳しくはCPU1301は、光源部303を駆動させるためのLED駆動制御回路1312に接続されている。この実施の形態においては、光源部303は複数のLEDで構成されており、LED駆動制御回路1312は、CPU1301からのLED駆動命令に応じて、全LEDのうち駆動命令の対象となったLEDに対して駆動電力を供給する。これにより、CPU1301に制御下において所望の態様でLEDの点灯・消灯制御を行うことが出来る。20

【0090】

本実施の形態においては、光源部303は5個の赤色LEDと、5個の青色LEDと、5個の白色LEDとで構成されており、LED駆動制御回路1312は、これら5個の赤色LEDと、5個の青色LEDと、5個の白色LEDをそれぞれ別個独立して点灯・消灯させるように電力を選択的に供給できる回路である。

【0091】

またさらに、マイクロコンピュータ1305、より詳しくはCPU1301は、通信インターフェイス1313を介して主制御部301に接続されており、CPU1301、主制御部301間の双方向通信が行えるようになっている。CPU1301は通信インターフェイス1313により、主制御部301との間で命令の送受信、要求の送受信等が行え、主制御部301とプレイヤ端末101が協働してゲームの進行制御を行う。30

【0092】

[6 . ゲーム機の動作例]

次に、本ゲーム機100の動作例について、図14、図15を参照しながら説明する。図14は、本ゲーム機の100のメイン処理の一例を示すフローチャート、図15は、メイン処理中のカード作成処理の一例を示すフローチャートである。

【0093】

メイン処理において、ゲーム機100は、まずベット受付処理（S1401）を行う。ベット受付処理は、プレイヤのベット操作（コインの投入、ベットボタンの押下など）を待ち受け、ベット操作が行われた場合にはそのベット額を記憶する処理である。具体的には、各プレイヤは1ゲームに賭ける枚数のコインをコイン投入口6から投入する、或いはプレイヤがゲーム機100、より詳しくはプレイヤ端末101に蓄積されたクレジットがある場合にはベットボタン6c～6gを押下すると、ベット受付処理が完了する。40

【0094】

ベット受付処理が完了すると、ゲーム機1、より詳しくは主制御部301或いはゲーム実行部1202は配布カード決定処理を実行する（S1402）。配布カード決定処理は、そのゲームにおいてゲームを進行若しくは決定するために必要なカードを決定する処理である。例えば、ゲームがバカラゲームである場合には、「バンカー」に配布するカード、及び「プレイヤ」に配布するカードを決定する処理である。

【0095】

次に、ゲーム機1、より詳しくは主制御部301及び／又はプレイヤ端末101は配布カード表示処理を実行する（S1403）。配布カード表示処理は、先の配布カード決定

処理(S1402)において決定したカードに応じて、カード画像を正面ディスプレイ104、及び/又は液晶ディスプレイ201に表示させる処理である。この配布カード表示処理によって、すべてのプレイヤはアップ・カード(Up Card)に限ってカードの内容を知ることができる。バカラゲームにおいては、「バンカー」に配布されたアップ・カード及び「プレイヤ」に配布された2枚のカードの内容をプレイヤは知ることができるが、「バンカー」に配布されたホール・カード(Hole Card)はその表面は表示されていないため、プレイヤは知ることができない。このホール・カード(Hole Card)の内容を知ることができれば、そのゲームの勝敗の帰趨を知ることができる。そのため、このホール・カード(Hole Card)が後述するカード作成処理、及び作成されたカードを用いた「絞り」の対象となる。

10

【0096】

配布カード表示処理(S1403)が終了すると、ゲーム機100、より詳しくは主制御部301は、カード作成処理を実行する(S1404)。カード作成処理は、「絞り」の対象となるカードを、「絞り」を行わせるプレイヤ端末101に対応するカードプリンタ304に行わせる処理である。

【0097】

図15に、カード作成処理の一例を示す。カード作成処理が開始されると、ゲーム機100、より詳しくは主制御部301又はカード印刷先決定部1203は、予め定めた基準若しくは条件に従って、どのカードプリンタ304にカード印刷を行わせるかを決定する処理を行う(S1501)。例えば、そのゲームにおいて適用する作成先を決定する基準が、最も高額なベットが行われたプレイヤ端末101に対応するカードプリンタ304、と定められているならば、ゲーム機100、より詳しくは主制御部301又はカード印刷先決定部1203は、ベット状況情報1207を参照して、カードプリンタ304を決定する。

20

【0098】

次に、ゲーム機100、より詳しくは主制御部301又はカード印刷命令部1203は、ゲーム実行部1202によって生成された配布カード情報1206を参照して、作成するカードを特定する処理を行う(S1502)。作成するカードは「絞り」の対象となるカードであって、バカラゲームを例にすれば、「バンカー」に配布されたホール・カード(Hole Card)である。

30

【0099】

次に、ゲーム機100、より詳しくは主制御部301又はカード印刷命令部1203は、ステップS1501において決定したカードプリンタ304宛てに、ステップS1502において特定したカードを印刷するよう、カード印刷命令を送信する(S1503)。

【0100】

例えば、先に挙げた例において最も高額なベットが行われたプレイヤ端末101が、5台のプレイヤ端末101のうちの3番のプレイヤ端末101であって、ホール・カードがクラブのエース(A)である場合には、ゲーム機100、より詳しくは主制御部301又はカード印刷命令部1203は、3番のプレイヤ端末101に対応するカードプリンタ304宛てに、クラブのエースのカードを印刷せよというカード印刷命令を送信する。このカード印刷命令を受け取ったカードプリンタ304は、白紙のカード701Aの表面にクラブのエースの画像を印刷して、3番のプレイヤ端末101の上面に出力する。プレイヤはカードプリンタ304から出力された印刷済みカード701Bを自由に扱うことができるので、印刷済みカード701Bの端を持ち上げたりしながら納得のゆくまで「絞り」を楽しむことが可能となる。

40

【0101】

「絞り」を終えたプレイヤに対して、プレイヤ端末101はゲーム進行許可入力を要求する。たとえば、プレイヤ端末101は液晶ディスプレイ201に「絞りを終了してゲームを進行させてよい場合には、キャンセルボタンを押してください」の様なメッセージを

50

表示しておく。プレイヤがプレイヤ端末101からのメッセージに従って所定の操作を行った場合は、プレイヤ端末101はゲーム進行許可入力が行われたと判定し、主制御部301にゲーム進行許可通知を送信する。ゲーム進行許可通知は、前記の印刷済みカード701Bを与えられたプレイヤが「絞り」行為を終了したので、ゲームを進行させてよいことを主制御部301に知らせるためのメッセージである。

【0102】

次に、ゲーム機100、より詳しくは主制御部301又はプロセス管理部1201は、カード印刷命令を送信したカードプリンタ304に対応するプレイヤ端末101から、ゲーム進行許可通知を受け取ったか否かを判定する(S1504)。

【0103】

かかるメッセージを受け取っていない場合(S1504, No)には、ゲーム機100、より詳しくは主制御部301又はプロセス管理部1201は、メッセージ受け取りまで待機する。一方、かかるメッセージを受け取った場合(S1504, Yes)には、ゲーム機100、より詳しくは主制御部301又はプロセス管理部1201は、カード作成処理を終了し、メイン処理に制御を戻す。

【0104】

図14に戻り、メイン処理の説明を再開する。

カード作成処理(S1404)が終了すると、ゲーム機100、より詳しくは主制御部301又はゲーム実行部1201は、払い出し処理(S1405)を実行する。払出処理は、配布カード決定処理において決定されたカードの内容、ゲームのルール、ベットの額などにもとづいて、ゲームの勝敗及び各プレイヤ端末101に対する払い出しの額を決定し、払出額がある場合には当該プレイヤ端末101に払出処理を実行するよう命令を送信する。

【0105】

払い出し処理(S1405)が終了すると、単位ゲームが終了することとなる。ゲーム機100、より詳しくは主制御部301は再びステップS1401に戻り、新たな単位ゲームを開始できるよう動作する。以下、S1401からS1405を繰り返し実行することにより、ゲーム機100はプレイヤに継続してゲームを提供することとなる。

【0106】

[7. その他]

1) カード作成処理は、単位ゲームにおいて必ず実行しなければならないわけではない。カード作成処理を実行しない単位ゲームが存在しても、本発明は成立する。例えば、最高ベット額が所定額(例えば、1,000クレジット)を超えた場合のみ、その最高ベットの入力先のプレイヤ端末について、カード作成処理を実行させる構成としても本発明は成立する。

【0107】

2) カード作成処理において、ある条件下で同時に全カードプリンタ304にカード作成命令を送信する構成としても本発明は成立する。例えば、主制御部301にさらに単位ゲームの実行回数をカウントするカウンタ手段を設けておき、カウンタ手段のカウント数が所定回数(例えば、10,000カウント)になった場合には、そのときに採用しているカード印刷先を決定するための基準にかかわらず、10,000回記念の特典として全カードプリンタ304にカード作成命令を送信するような構成としてもよいだろう。

【0108】

3) 上記実施の形態において、カードプリンタ304は、主制御部301に直接接続される構成としたが、カードプリンタ304を各プレイヤ端末101のマイクロコンピュータ1305又は通信インターフェイス1313に接続しておき、主制御部301は、プレイヤ端末101にカード印刷命令を送信し、このカード印刷命令に応じて各プレイヤ端末101のマイクロコンピュータ1305がカードプリンタ304を制御する構成としても本発明は成立する。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

【 0 1 0 9 】

【図1】ゲーム機の外観図

【図2】プレイヤ端末の拡大図

【図3】ゲーム機の制御系の構成例を示すブロック図

【図4】昇降機構の一例を示す斜視図

【図5】昇降機構の別の例を示す斜視図

【図6】昇降機構の別の例を示す斜視図

【図7】カードプリンタの構成例を示すブロック図

【図8】(A)は、カードプリンタにより印刷される前のカードを示す図、(B)は、カードプリンタにより印刷された後のカードを示す図

10

【図9】カードプリンタから印刷されたカードが出力された状態を示す図

【図10】カードプリンタから印刷されたカードにプレイヤが「絞り」を行っている状態を示す図

【図11】ゲーム機の制御系の構成例を示すブロック図

【図12】主制御部のマイクロコンピュータの機能ブロック図

【図13】プレイヤ端末の制御系の例を示すブロック図

【図14】ゲーム機が実行するメイン処理の例を示すフローチャート

【図15】ゲーム機が実行するカード作成処理の例を示すフローチャート

【符号の説明】

【 0 1 1 0 】

20

1 0 0 ... ゲーム機

1 0 1 ... プレイヤ端末

3 0 1 ... 主制御部

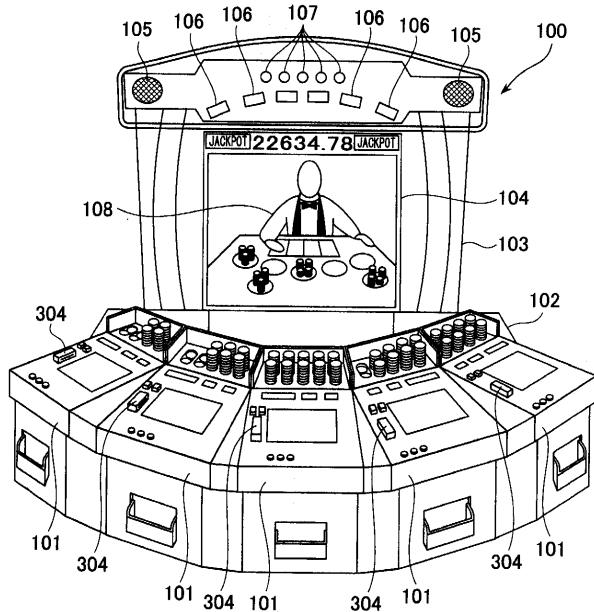
3 0 4 ... カードプリンタ

1 2 0 2 ... ゲーム実行部

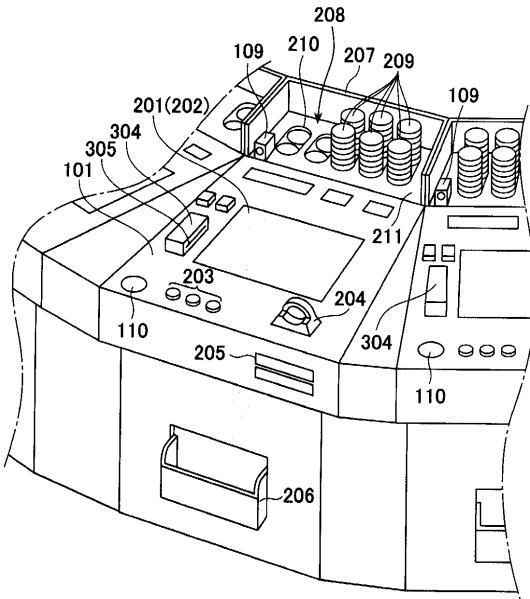
1 2 0 3 ... カード印刷先決定部

1 2 0 4 ... カード印刷命令部

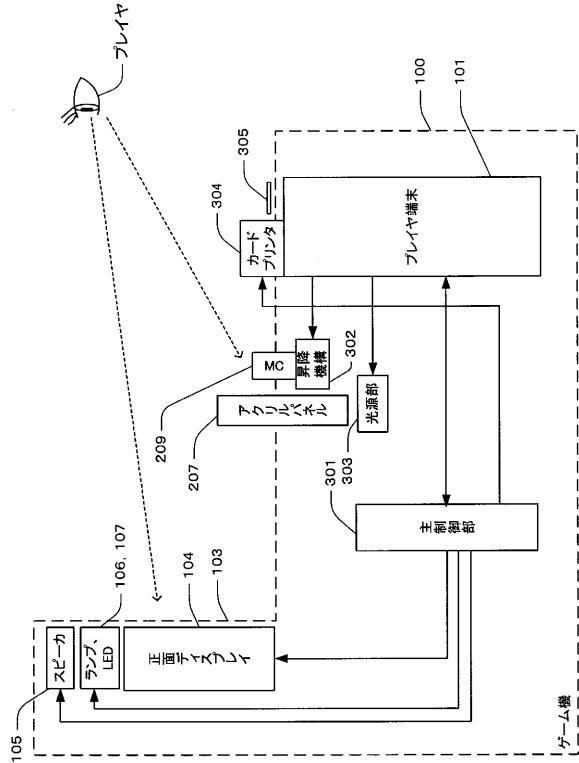
【図1】



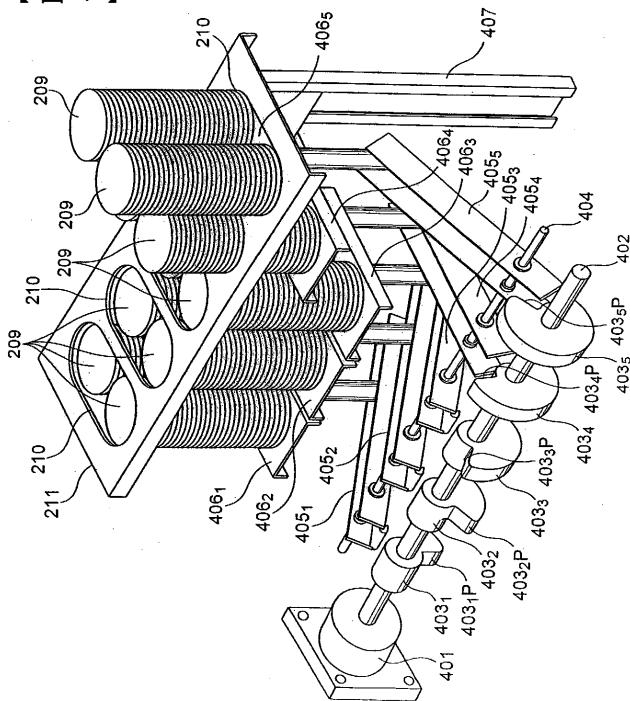
【図2】



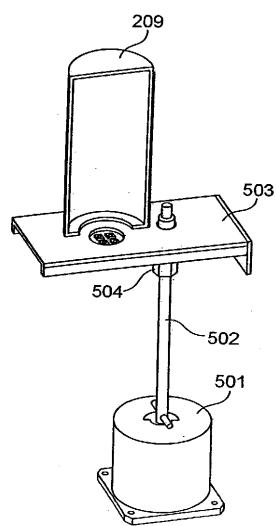
【図3】



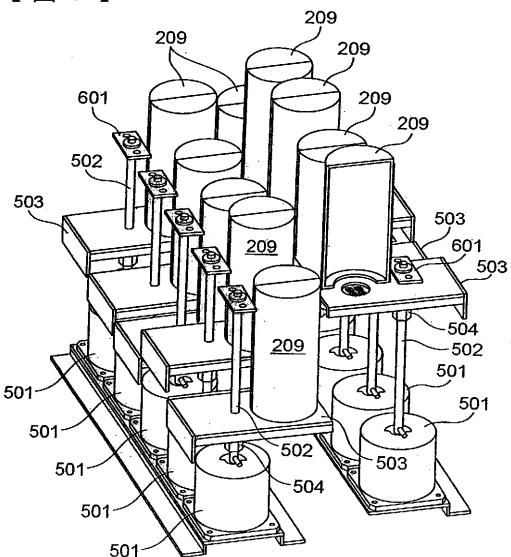
【図4】



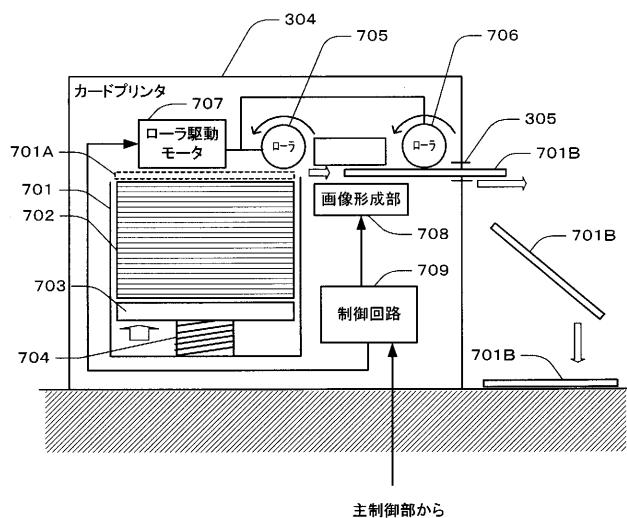
【図5】



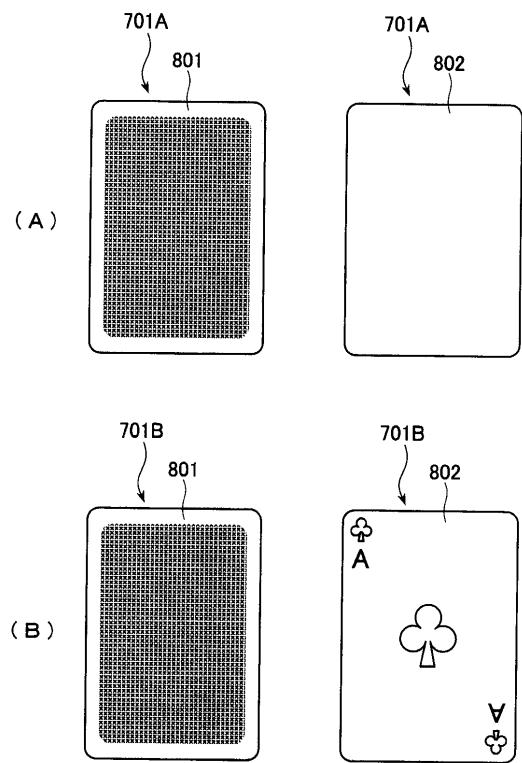
【図6】



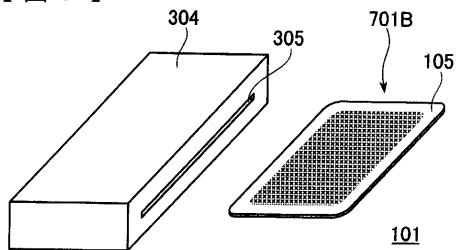
【図7】



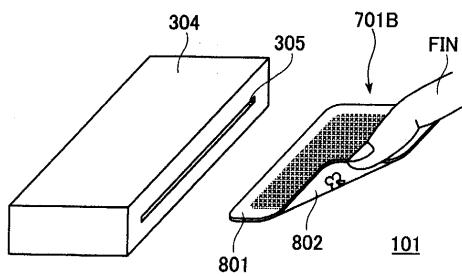
【図8】



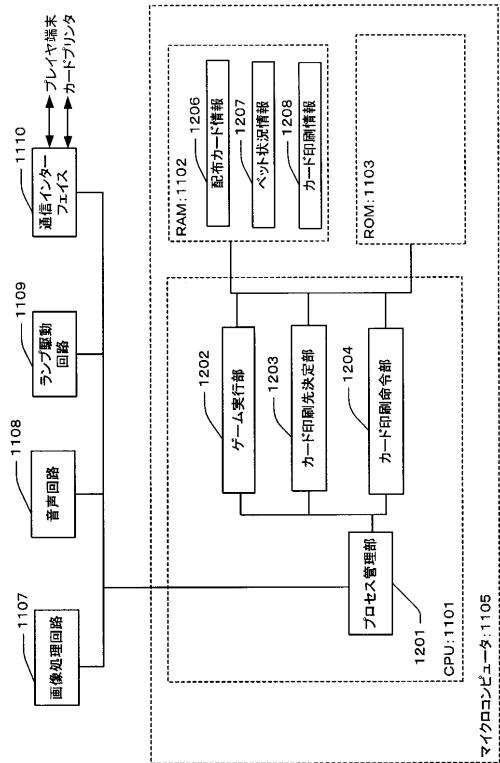
【図9】



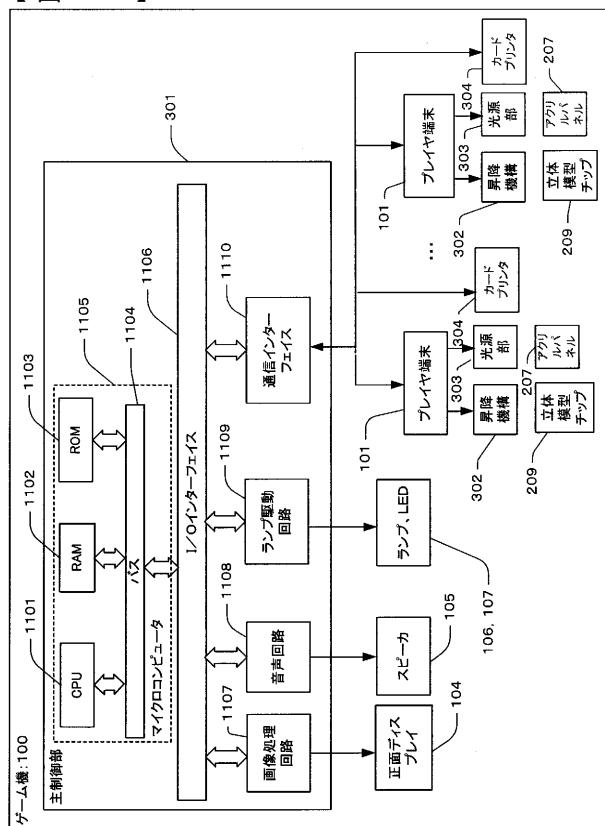
【図10】



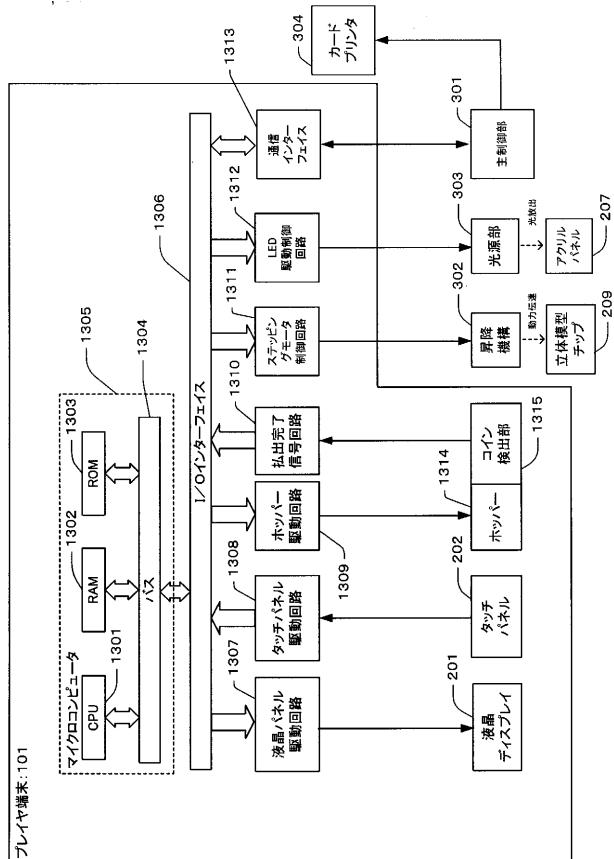
【図12】



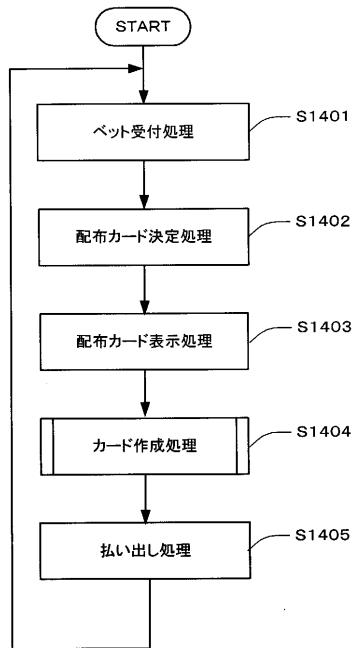
【図11】



【図13】



【図14】



【図15】

