

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4333680号
(P4333680)

(45) 発行日 平成21年9月16日 (2009. 9. 16)

(24) 登録日 平成21年7月3日 (2009. 7. 3)

(51) Int. Cl.	F I
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 H
A 6 3 F 13/10 (2006.01)	A 6 3 F 13/10
A 6 3 F 9/00 (2006.01)	A 6 3 F 9/00 5 0 8 H

請求項の数 1 (全 13 頁)

(21) 出願番号	特願2006-42273 (P2006-42273)	(73) 特許権者	000132471
(22) 出願日	平成18年2月20日 (2006. 2. 20)		株式会社セガ
(62) 分割の表示	特願2003-43336 (P2003-43336) の分割		東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号
原出願日	平成15年2月20日 (2003. 2. 20)	(74) 代理人	100087479
(65) 公開番号	特開2006-130351 (P2006-130351A)		弁理士 北野 好人
(43) 公開日	平成18年5月25日 (2006. 5. 25)	(74) 代理人	100114915
審査請求日	平成18年2月20日 (2006. 2. 20)		弁理士 三村 治彦
		(72) 発明者	大原 徹
			東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式
			会社オーバーワークス内
		(72) 発明者	高松 俊行
			東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式
			会社オーバーワークス内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲーム進行状態を記憶するゲーム進行状態記憶手段と、
記録媒体にデータを記録し、記録媒体からデータを読み出す記録媒体記録読出手段と、
前記記録媒体記録読出手段に記録媒体を挿入したときに、現在のゲーム進行状態を前記
ゲーム進行状態記憶手段に記憶し、前記記録媒体記録読出手段により、前記記録媒体から
読み出されたゲーム進行状態に基づいてゲームを開始する処理と、前記記録媒体記録読出
手段から記録媒体を取り出すときに、前記記録媒体記録読出手段により、現在のゲーム進
行状態を前記記録媒体に記録し、前記ゲーム進行状態記憶手段に記憶された前記ゲーム進
行状態に基づいてゲームを再開する処理とを実行するゲーム制御手段と

を有することを特徴とするゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はゲーム機、特に、遊技者が投入したメダルをテーブル上に蓄積し、このテー
ブル上に蓄積されたメダルをメダル押し出し部材によって押し出して、押し出されたメダル
を遊技者に払い戻すメダルゲーム機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のメダルゲーム機では、遊戯者がメダルゲーム機外面に設けられたメダル投入口か

らメダルを投入すると、投入されたメダルがガイドを通してゲームフィールドに落下する。ゲームフィールド内には、ゲームフィールドの底面をなす固定台と、この固定台上をその奥行き方向へ往復スライドする移動テーブルとが、設けられている。移動テーブルの上面に落下したメダルは、移動テーブルの往復スライドに伴って押し出されて、固定台上へ落とされる。

【0003】

固定台上へ落とされたメダルは、今度は移動テーブルの前面によって、固定台の手前側縁に向けて押し出される。この固定台上には、予め多数のメダルが堆積されているので、新たに落下したメダルが移動テーブルによって押し出されるのに伴って、他のメダルも玉突状態で一緒に押し出され、固定台の手前側縁からメダルがこぼれ落ち得る。このようにしてこぼれ落ちたメダルが、シュートを通して、遊技者に払い戻される。

10

【0004】

このようなメダルゲーム機では、遊技者が大量に負けることがない代わりに、遊技者が大量に勝つこともない。このため、遊技性に乏しく、遊技者の射幸心をそそることがなかった。そのため、最近では、メダルゲーム機の遊技性を高めるため、ゲームフィールド内の特定位置に入賞部を設けるとともに、投入されたメダル又は押し出されたメダルがこの入賞部に入賞した場合には別途用意されていた多量のメダルをゲームフィールド内に投入することによって、遊技者に払い戻されるメダル数を増加させるようとしている。

【特許文献1】特開平8-38739号公報

【特許文献2】特開2002-331162号公報

20

【特許文献3】特開2002-336537号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このように、この種メダルゲーム機の遊技性を高めようとする様々な試みがなされているものの、必ずしも十分ではなかった。

【0007】

本発明の目的は、ゲームを持続する意欲を刺激し、ゲームとしての遊戯性を高めることができるゲーム機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

30

【0015】

本発明の一態様によるゲーム機は、ゲーム進行状態を記憶するゲーム進行状態記憶手段と、記録媒体にデータを記録し、記録媒体からデータを読み出す記録媒体記録読出手段と、前記記録媒体記録読出手段に記録媒体を挿入したときに、現在のゲーム進行状態を前記ゲーム進行状態記憶手段に記憶し、前記記録媒体記録読出手段により、前記記録媒体から読み出されたゲーム進行状態に基づいてゲームを開始する処理と、前記記録媒体記録読出手段から記録媒体を取り出すときに、前記記録媒体記録読出手段により、現在のゲーム進行状態を前記記録媒体に記録し、前記ゲーム進行状態記憶手段に記憶された前記ゲーム進行状態に基づいてゲームを再開する処理とを実行するゲーム制御手段とを有することを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0020】

以上の通り、本発明によれば、ゲーム進行状態を記憶するゲーム進行状態記憶手段と、記録媒体にデータを記録し、記録媒体からデータを読み出す記録媒体記録読出手段と、記録媒体記録読出手段に記録媒体を挿入したときに、現在のゲーム進行状態をゲーム進行状態記憶手段に記憶し、記録媒体記録読出手段により、記録媒体から読み出されたゲーム進行状態に基づいてゲームを開始する処理と、記録媒体記録読出手段から記録媒体を取り出すときに、記録媒体記録読出手段により、現在のゲーム進行状態を記録媒体に記録し、ゲーム進行状態記憶手段に記憶されたゲーム進行状態に基づいてゲームを再開する処理とを実行するゲーム制御手段とを有するようにしたので、ゲームを持続する意欲を刺激し、ゲ

50

ームとしての遊戯性を高めることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0021】

(一実施形態)

本発明の一実施形態によるメダルゲーム機を図1乃至図12を参照しながら説明する。

【0022】

(メダルゲーム機全体の構成)

本実施形態によるメダルゲーム機の外観を図1に示す。このメダルゲーム機は略正十角形の角柱を縦方向に2つに分割した形状の筐体10を有している。筐体10の平板側の中央には大きなルーレット12が設けられ、ルーレット12にはドラゴンをかたち取ったフィギュア14が設けられている。筐体10の角形側には、ルーレット12及びフィギュア14を取り囲むようにして、遊戯者が操作する5個のステーション20が設けられている。ステーション20は透明な仕切板により仕切られている。

10

【0023】

ルーレット12には、図1に示すように、当たりメダル数を記載した数字パネル12aが設けられている。抽選時には、数字パネル12aが回転し、停止したときに三角形の指示部12bが指し示す数値が当たりメダル数となる。

【0024】

ステーション20は、上部のゲーム部と中央の操作パネル部と下部のメダル払い出し部から構成されている。

20

【0025】

上部のゲーム部には、メダルを内部に投入するためのメダル投入手段22A、22Bが左右に配置されている。各ステーション20では二人の遊戯者が遊戯することができる。一人の遊技者が左右のメダル投入手段22A、22Bを操作してもよい。

【0026】

中央の操作パネル部には、複数の操作ボタン24A、24B、24Cが設けられている。また、操作パネル部には、ICカードを挿入するカード挿入口26が設けられ、カード挿入口26の左側にはカード排出ボタン27が設けられている。

【0027】

下部のメダル払い出し部には、遊戯者に払い戻すメダルが排出されるメダル払い出し口28が設けられている。

30

【0028】

(ステーション内部の構成)

ステーション20の内部を図2に示す。ステーション20のゲームフィールドの底面には固定台30が設けられている。固定台30上をその奥行き方向へ往復スライドする移動テーブル32が設けられている。固定台30及び移動テーブル32の上部にはメダルが投入されるメダルテーブル34が設けられている。

【0029】

メダルテーブル34の奥には、複数のチャッカを有するチャッカ部材36が設けられている。図2に示すように、9個のチャッカ36a、36b、...が横一列に並べられていて、メダル投入手段22A、22Bから投入されたメダルは、ほとんどの場合いずれかのチャッカ36a、36b、...を通過する。チャッカ36a、36b、...を通過したメダルは、移動テーブル32上に落下する。チャッカ36間の仕切りにより弾かれて、チャッカ36a、36b、...に入らなかったメダルも、メダルテーブル34上を転がって移動テーブル32又は固定台30上に落下する。遊戯者はメダル投入手段22A、22Bをチャッカ部材36のいずれかチャッカ36a、36b、...を通過させようと狙いを定める。

40

【0030】

チャッカ部材36の各チャッカ36a、36b、...にはそれぞれ検出手段(図示せず)が設けられており、メダル投入手段22A、22Bから投入されたメダルがチャッカ36a、36b、...を通過したかを検出する。

50

【 0 0 3 1 】

チャッカ部材 3 6 の直ぐ奥にはゲーム画面を表示する表示部 3 8 が設けられている。チャッカ部材 3 6 の長さは表示部 3 8 の下辺の長さと略同じであり、表示部 3 8 の下辺の直ぐ近傍にチャッカ部材 3 6 が設けられている。表示部 3 8 にはゲーム画面や警告画面が表示される。後述するように、表示部 3 8 の下辺近傍の画像に 9 個のチャッカ 3 6 a、3 6 b、... の仕切り画像を図示する。これにより、遊技者からは、表示部 3 8 の表示画像と現実のチャッカ部材 3 6 とが連続しているかのように見える。

【 0 0 3 2 】

メダルテーブル 3 4 の左側には、メダルボックス 4 0 が設けられている。メダルボックス 4 0 には、メダルを搬送するためのメダル搬送レール 4 2 が設けられ、メダル供給部 4 4 からメダル搬送レール 4 2 を介してメダルボックス 4 0 にメダルが供給される。

10

【 0 0 3 3 】

大当たり又は中当たりが発生すると、メダルボックス 4 0 が傾いて、メダルテーブル 3 4 上に多量のメダルが供給される。大当たりの場合には、これが何回も繰り返され、遊技者の興奮が持続する。

【 0 0 3 4 】

(ゲームの内容)

本実施形態のメダルゲーム機によるゲームを図 3 乃至図 1 0 を用いて説明する。図 3 及び図 5 乃至図 1 0 は、表示部 3 8 に表示されたゲーム画面と、表示部 3 8 の下辺近傍に設けられたチャッカ部材 3 6 と、表示部 3 8 の上部に設けられた表示ランプ 4 6 とを示している。

20

【 0 0 3 5 】

本実施形態のゲームは、従来からのメダルゲームにロールプレイングゲームの要素を取り入れたことに特徴がある。

【 0 0 3 6 】

本実施形態によるゲームの最初のステージでは、遊技者のキャラクタがマップ上を進んでいく。図 3 に示すように、表示部 3 8 に表示されたゲーム画面では、中央にキャラクタ 5 0 がコースを進んでいく様子が表示され、左右両側にキャラクタの進行状況を示す進行状況画像 5 2、5 4 が表示されている。左側の進行状況画像 5 2 は、ダンジョン内の個々の歩数に相当する細かな進行状況を表示している。進行コースの途中には宝石箱 5 3 が表示されており、そこに到達すると遊技者に特別なチャンスが与えられる。右側の進行状況画像 5 4 には 6 つのダンジョンが表示されている。6 つのダンジョンの上にはボスマークが表示されている。

30

【 0 0 3 7 】

ゲーム画面の下部には、チャッカ部材 3 6 における 9 個のチャッカ 3 6 a、3 6 b、...、3 6 i の仕切りに連続した仕切り画像 5 6 a、5 6 b、...、5 6 f が表示される。仕切り画像 5 6 a の左側の領域がチャッカ 3 6 b に対応し、仕切り画像 5 6 a と 5 6 b の間の領域がチャッカ 3 6 c に対応し、...、仕切り画像 5 6 e と 5 6 f の間の領域がチャッカ 3 6 g に対応し、仕切り画像 5 6 f の右側の領域がチャッカ 3 6 h に対応している。左右両側のチャッカ 3 6 a、3 6 i は無効となる。

40

【 0 0 3 8 】

(ゲームの概要)

ゲームが開始すると、ゲーム画面下部の仕切り画像 5 6 a、5 6 b、...、5 6 f 近傍に、指示標識である足マークの的画像 5 8 が表示される。複数の的画像 5 8 は連続したり、チャッカ分の間をあけたりしているが、その状態で連なって、ゲーム画面左側から右側へゆっくりと移動する。したがって、9 個のチャッカ 3 6 a、3 6 b、...、3 6 i は時間的に的画像 5 8 が存在する状態になったり、存在しない状態になったりする。その結果、チャッカ 3 6 a、3 6 b、...、3 6 i への入賞価値が時間的に変動することになる。

【 0 0 3 9 】

メダル投入手段 2 2 A、2 2 B により遊技者が投入したメダルが、チャッカ 3 6 a、3

50

6 b、...、3 6 i のいずれかに入賞し、そのチャッカに対応した領域に指示標識である足マークの的画像 5 8 が表示されているときは「当たり」となる。的画像 5 8 が表示されていて「当たり」となると、その場で簡単な抽選が行われる。抽選中は、的画像 5 8 が回転し、抽選が終了すると回転していた的画像 5 8 が停止し、抽選結果が表示される。

【0040】

図 4 に的画像 5 8 の抽選結果の画像を示す。図 4 (a)、(b)、(c)、(d) の的画像 5 8 は、足マークに加えて歩数の数値を加えたものである。この的画像 5 8 の抽選結果となった場合には、数値の歩数だけ進む。ゲーム画面左側の進行状況画像 5 2 に示すダンジョン内でその歩数分だけ進んだことが表示される。図 4 (a) の的画像 5 8 では 1 歩、図 4 (b) の的画像 5 8 では 2 歩、図 4 (c) の的画像 5 8 では 3 歩、図 4 (a) の的
10
画像 5 8 では 3 0 歩進む。図 4 (e)、(f) の的画像 5 8 は、シルバー、ゴールドのマークである。このマークの的画像 5 8 を当てた場合には、非常に大きな歩数進んだり、特別なアイテムが獲得できたりする。図 4 (g) の的画像 5 8 となると、モンスターとの戦闘モードとなる。これについては後述する。

【0041】

メダル投入手段 2 2 A、2 2 B により遊技者が投入したメダルが、チャッカ 3 6 a、3 6 b、...、3 6 i のいずれかに入賞したが、そのチャッカに対応した領域に的画像 5 8 が表示されていないときは「外れ」となる。その領域に外れを示すような画像、例えば、空当たりの画像が表示される。ゲーム画面左側の進行状況画像 5 2 は変化しない。

【0042】

メダル投入手段 2 2 A、2 2 B により遊技者が投入したメダルが、チャッカ 3 6 a、3 6 b、...、3 6 i の仕切り等に弾かれて、いずれのチャッカ 3 6 a、3 6 b、...、3 6 i にも入賞しない場合には、ゲーム画面は変化しない。なお、入賞しない場合でも、投入したメダルはメダルテーブル 3 4 を経て固定台 3 0 や移動テーブル 3 2 に落下するので、ブッシュメダルゲームのメダルとしては有効であり、遊技者の遊技意欲がそがれることはない。
20

【0043】

このように本実施形態によるゲーム装置は、ゲーム画面を表示する表示部と、表示部の近傍に設けられ、所定のチェックポイントが配置されたフィールドと、表示部の所定のチェックポイント近傍の領域に所定の指示標識を表示する指示標識制御手段と、所定の条件
30
に応じて指示標識の種類又は表示位置の少なくともいずれかを変更する指示標識変更手段と、遊戯者が所定の操作を行うことによりフィールド内に遊戯用移動物体を投入する物体投入手段と、所定のチェックポイントを遊戯用移動物体が通過したことを検知する物体通過検知手段と、物体通過検知手段により所定のチェックポイントを遊戯用移動物体が通過したことを検知したとき、所定のチェックポイントと指示標識が所定の位置関係にあると判断された場合は、指示標識の種類を判断する指示標識判断手段と、指示標識判断手段の判断結果に基づいて、表示部に表示されるゲームの進行を制御するゲーム進行制御手段とを有し、指示標識制御手段が、抽選を行うための抽選指示標識を表示し、指示標識判断手段により判断された指示標識が抽選指示標識である場合、ゲーム進行制御手段は抽選を行い、抽選結果に応じて指示標識変更手段が指示標識の種類を変更し、変更された指示標識
40
の種類に基づいてゲーム進行を制御するようにしている。

【0044】

(ルーレット)

遊技者は、投入したメダルによる「当たり」が発生すると、ゲーム画面左側の進行状況画像 5 2 に示すダンジョン内を進んでいく。ダンジョン内の宝石箱 5 3 に到達すると特別なチャンスが与えられる。例えば、表示部 3 8 に図 5 に示す画像が表示され、ゲーム機中央に設けられたルーレット 1 2 の数字パネル 1 2 a が回転する。停止したときに三角形の指示部 1 2 b が指し示す数値が当たりメダル数となる。図 5 に示すように表示部 3 8 に当たりメダル数が表示され、メダルボックス 4 0 から当たり枚数のメダルがメダルテーブル 3 4 上に供給される。
50

【 0 0 4 5 】

(モンスターとの戦闘モード)

図 4 (g) の的画像 5 8 は、モンスターのマークである。このマークの的画像を 5 8 を当てた場合にはモンスターとの戦闘モードである特別ステージに進む。モンスターとの戦闘モードでは、図 6 に示すように、チャッカ部材 3 6 の全てのチャッカ 3 6 a、3 6 b、...、3 6 i に、モンスター 6 0 と的画像 6 2 が表示される。

【 0 0 4 6 】

遊技者は、メダル投入手段 2 2 A、2 2 B からメダルを投入して、的画像 6 2 に当ててモンスター 6 0 を退治しようと頑張る。的画像 6 2 に対応するチャッカ 3 6 a、3 6 b、...、3 6 i にメダルが投入されると、そのチャッカ 3 6 a、3 6 b、...、3 6 i に対応するモンスター 6 0 が消滅する。全てのモンスター 6 0 を退治することが特別ステージでの目標である。

【 0 0 4 7 】

特別ステージには制限時間が設けられており、残り時間が少なくなると、図 7 に示すように、残り時間を表示して、遊技者に警告する。

【 0 0 4 8 】

(ボスとの戦闘モード)

遊技者がひとつのダンジョンをクリアすると、ゲーム画面の右側の進行状況画像 5 4 で進行状況が表示される。6 つのダンジョンをクリアすると、ボスとの戦闘モードに移行する。図 3 に示すゲーム画面から、図 8 に示すゲーム画面を経て、図 9 に示す戦闘モードのゲーム画面となる。

【 0 0 4 9 】

図 9 に示すゲーム画面では中央にターゲットキャラクタであるボスキャラクタ 7 0 が表示される。本実施形態のメダルゲームでは、ボスキャラクタ 7 0 に直接メダルを当てることはできないので、その代わりに、ゲーム画面下部の仕切り画像 5 6 a、5 6 b、...、5 6 f 近傍に、ターゲットキャラクタに関連づけられた指示標識である的画像 7 2 を表示する。チャッカ 3 6 a、3 6 b、...、3 6 i にメダルを投入することにより、的画像 7 2 に当てるようにする。表示する的画像 7 2 の数や、的画像 7 2 の移動速度等を調節することにより、ボスキャラクタ 7 0 への攻撃の難易度を調節する。

【 0 0 5 0 】

ボスキャラクタ 7 0 との戦闘に勝利すると、遊技者はジャックポットを得ることができる。ジャックポットを得ると、ルーレット 1 2 は、ジャックポットを核とした遊技者のステーション 1 0 の方に向きを変えて、ルーレット 1 2 による抽選が連続して何度も行われ、遊技者は大量のメダルを獲得する。

【 0 0 5 1 】

このように、本実施形態のゲーム装置では、ゲーム画面を表示する表示部と、表示部の近傍に設けられ、所定のチェックポイントが配置されたフィールドと、表示部の所定のチェックポイント近傍の領域に所定の指示標識を表示する指示標識制御手段と、所定の条件に応じて指示標識の種類又は表示位置の少なくともいずれかを変更する指示標識変更手段と、遊戯者が所定の操作を行うことによりフィールド内に遊戯用移動物体を投入する物体投入手段と、所定のチェックポイントを遊戯用移動物体が通過したことを検知する物体通過検知手段と、物体通過検知手段により所定のチェックポイントを遊戯用移動物体が通過したことを検知したとき、所定のチェックポイントと指示標識が所定の位置関係にあると判断された場合は、指示標識の種類を判断する指示標識判断手段と、指示標識判断手段の判断結果に基づいて、表示部に表示されるゲームの進行を制御するゲーム進行制御手段とを有し、表示部に、ターゲットキャラクタを表示し、表示部のチェックポイントの近傍の領域に、ターゲットキャラクタと関連づけられた指示標識であるキャラクタ指示標識を表示し、指示標識判断手段により判断された指示標識がキャラクタ指示標識である場合、ゲーム進行制御手段は、ターゲットキャラクタに対して設定されているパラメータを変更することによりゲーム進行を制御するようにしている。

【 0 0 5 2 】

(アイテム収集)

本実施形態によるゲームでは、ダンジョン内を進むゲーム中や、戦闘モードのゲーム中において特殊アイテムが隠されており、遊技者はゲーム中に特殊アイテムを獲得する。特殊アイテムを獲得すると、図 3 に示すように、表示部 3 8 の上部に設けられた表示ランプ 4 6 がひとつずつ点灯する。例えば、8 個の特殊アイテムを集めて表示ランプ 4 6 が全て点灯すると、遊技者は、ジャックポットを獲得し、ルーレット 1 2 による抽選が連続して行われ、遊技者は大量のメダルを獲得する。

【 0 0 5 3 】

(チャッカによる指示)

本実施形態によるメダルゲーム機では、遊技者からの各種指示操作は、通常、図 1 に示す操作パネル部の操作ボタン 2 4 A、2 4 B、2 4 Cを押下することに行うが、チャッカ部材 3 6 の機能を利用して各種指示操作を行うようにしてもよい。

【 0 0 5 4 】

図 1 0 に示すように、ゲーム画面下部の仕切り画像 5 6 a、5 6 b、...、5 6 f 近傍に、指示内容を示す的画像 8 0、8 2 を表示する。的画像 8 0 は左方向を指示するためのものであり、的画像 8 2 は右方向を指示するためのものである。的画像 8 0 に当てると左方向指示が操作されたことになり、的画像 8 2 に当てると右方向指示が操作されたことになる。

【 0 0 5 5 】

各種指示操作を行うために、遊技者は、メダル投入手段 2 2 A、2 2 B によりの的画像 8 0、8 2 を狙ってメダルを投入することが必要であり、指示操作にゲーム性を加味することができる。

【 0 0 5 6 】

(カード使用ゲーム)

本実施形態によるメダルゲーム機は、従来からのメダルゲームにロールプレイングゲームの要素を取り入れたことに特徴がある。この特徴を更に有効に機能させるために、本実施形態のメダルゲーム機では IC カード等の記録媒体を使用し、その記録媒体にゲーム進行状態等を記録する。IC カードではなく磁気カードやメモ리카ード等の他の記録媒体を使用してもよい。

【 0 0 5 7 】

本実施形態のメダルゲーム機によるカード使用ゲームについて図 1 1 及び図 1 2 を用いて説明する。

【 0 0 5 8 】

中央の操作パネル部には、IC カードを挿入するカード挿入口 2 6 が設けられ、カード挿入口 2 6 の左側にはカード排出ボタン 2 7 が設けられている。

【 0 0 5 9 】

図 1 1 に示すように、遊技者がカード挿入口 2 6 から IC カード 9 0 を挿入すると、カード記録読出手段 9 2 が IC カード 9 0 に記録されたデータを読み出す。IC カード 9 0 には遊技者のゲーム進行状態が記録されている。ゲーム制御手段 9 4 は IC カード 9 0 から読取ったゲーム進行状態からゲームを再開する。ゲーム画面は、ステーション 2 0 内の表示部 3 8 に表示される。ゲーム制御手段 9 4 によるゲーム進行状態はゲーム進行状態記憶手段 9 6 に記憶される。

【 0 0 6 0 】

遊技者がカード排出ボタン 2 7 を押すと、ゲーム進行状態記憶手段 9 6 に記憶された現在のゲーム進行状態がカード記録読出手段 9 2 により IC カード 9 0 に記録された後に、カード挿入口 2 6 から IC カード 9 0 が排出される。IC カード 9 0 の排出後は、ゲーム制御手段 9 2 が、ゲーム進行状態記憶手段 9 6 に記憶しておいたカード不使用時のゲームの進行状態を読み出し、その状態からゲームを再開する。

【 0 0 6 1 】

本実施形態では、ゲーム進行状態記憶手段 96 が、ＩＣカード 90 を使用したときのゲームの進行状態と、ＩＣカード 90 を使用しないときのゲームの進行状態とを別個に記憶し、ゲーム制御手段 94 がＩＣカードを使用しているか否かに応じてゲームを制御する。

【 0 0 6 2 】

図 12 に示すように、ＩＣカード 90 をカード挿入口 26 に挿入しない限り、カードがない状態でのゲームプレイが行われる（ステップ S 10）。そのときのゲーム進行状態は、ゲーム進行状態記憶手段 96 に適宜記憶される。常に、カード挿入口 26 にＩＣカード 90 が挿入されたか否かチェックされ（ステップ S 11）、ＩＣカード 90 が挿入されていない限り、カードがない状態でのゲームプレイが続行される（ステップ S 10）。

【 0 0 6 3 】

ある遊技者がプレイしてある程度進行した状態でゲームを中止したとしても、そのゲーム進行状態は記憶され、別の遊技者がプレイしようとするときには、直前の遊技者が中断した状態から再開することになる。

【 0 0 6 4 】

遊技者が自分のＩＣカード 90 をカード挿入口 26 に挿入すると、ゲーム進行状態記憶手段 96 に現在のゲーム進行状態、すなわち、カードがない状態でプレイしたゲーム進行状態を記憶する（ステップ S 12）。

【 0 0 6 5 】

続いて、カード記録読出手段 92 によりＩＣカード 90 に記録されたゲームデータを読み出し（ステップ S 13）、ゲーム制御手段 94 は、読み出したゲームデータによるゲーム進行状態からゲームを再開する（ステップ S 14）。ＩＣカード 90 を使用したときのゲームの進行状態は、ゲーム進行状態記憶手段 96 に適宜記憶される。常に、カード排出ボタン 27 が押されたか否かチェックされ（ステップ S 15）、カード排出ボタン 27 が押されない限り、カードを使用した状態でのゲームプレイが続行される（ステップ S 14）。

【 0 0 6 6 】

遊技者がカード排出ボタン 27 を押すと、ゲーム進行状態記憶手段 96 が現在のゲーム進行状態、すなわち、カードを使用してプレイしたゲーム進行状態を記憶し、カード記録読出手段 92 によりゲーム進行状態をＩＣカード 90 に記録し（ステップ S 16）、ＩＣカード 90 をカード挿入口 26 から排出する（ステップ S 17）。

【 0 0 6 7 】

続いて、ゲーム進行状態記憶手段 96 に記憶されている、カードがない状態でのゲームプレイのゲーム進行状態を読み出し（ステップ S 18）、そのゲーム進行状態からゲームを再開する（ステップ S 10）。

【 0 0 6 8 】

（変形実施形態）

本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。

【 0 0 6 9 】

例えば、上記実施形態では、遊技者が投入したメダルをテーブル上に蓄積し、このテーブル上に蓄積されたメダルをメダル押し出し部材によって押し出して、押し出されたメダルを遊技者に払い戻す、いわゆるプッシャーと呼ばれるメダルゲーム機に本発明を適用したが、他のメダルゲーム機に本発明を適用してもよい。また、メダルゲーム機に限らず、パチンコ球のような球等の入賞媒体や移動物体を扱うゲーム機に本発明を適用してもよい。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 7 0 】

【図 1】本発明の一実施形態によるメダルゲーム機の外観を示す斜視図である。

【図 2】本発明の一実施形態によるメダルゲーム機のステーション内部を示す図である。

【図 3】本発明の一実施形態によるゲームのゲーム画面を示す図である。

【図 4】本発明の一実施形態によるゲームにおける抽選結果の的画像を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 5】本発明の一実施形態によるゲームにおいて特別チャンスが与えられたときのゲーム画面を示す図である。

【図 6】本発明の一実施形態によるゲームにおけるモンスターとの戦闘モードのゲーム画面を示す図（その 1）である。

【図 7】本発明の一実施形態によるゲームにおけるモンスターとの戦闘モードのゲーム画面を示す図（その 2）である。

【図 8】本発明の一実施形態によるゲームにおけるボスとの戦闘モードのゲーム画面を示す図（その 1）である。

【図 9】本発明の一実施形態によるゲームにおけるボスとの戦闘モードのゲーム画面を示す図（その 2）である。

10

【図 10】本発明の一実施形態によるゲームにおけるチャッカによる指示を行う際のゲーム画面を示す図である。

【図 11】本発明の一実施形態によるメダルゲーム機の構成を示すブロック図である。

【図 12】本発明の一実施形態によるメダルゲーム機におけるカード使用ゲームの動作を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【 0 0 7 1 】

1 0 ... 筐体

1 2 ... ルーレット

1 2 a ... 数字パネル

20

1 4 ... フィギュア

2 0 ... ステーション

2 2 A、2 2 B ... メダル投入手段

2 4 A、2 4 B、2 4 C ... 操作ボタン

2 6 ... カード挿入口

2 7 ... カード排出ボタン

3 0 ... 固定台

3 2 ... 移動テーブル

3 4 ... メダルテーブル

3 6 ... チャッカ部材

30

3 6 a、3 6 b、...、3 6 i ... チャッカ

4 0 ... メダルボックス

4 2 ... メダル搬送レール

4 4 ... メダル供給部

4 6 ... 表示ランプ

5 0 ... キャラクタ

5 2、5 4 ... 進行状況画像

5 3 ... 宝石箱

5 6 a、5 6 b、...、5 6 f ... 仕切り画像

5 8 ... 的画像

40

6 0 ... モンスター

7 0 ... ボスキャラクタ

8 0、8 2 ... 的画像

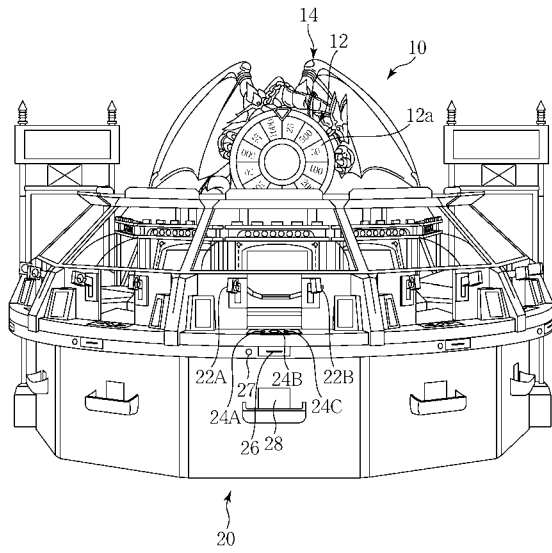
9 0 ... IC カード

9 2 ... カード記録読出手段

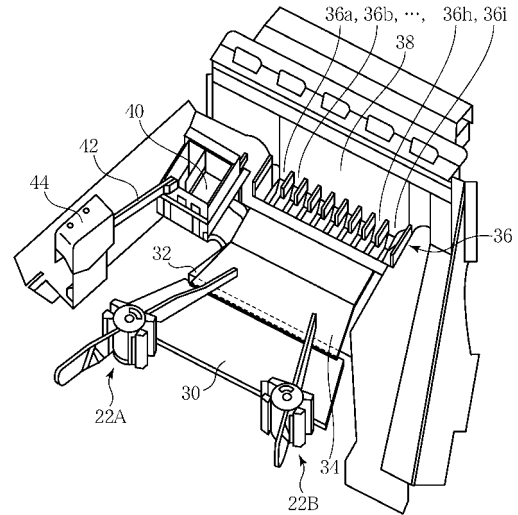
9 4 ... ゲーム制御手段

9 6 ... ゲーム進行状態記憶手段

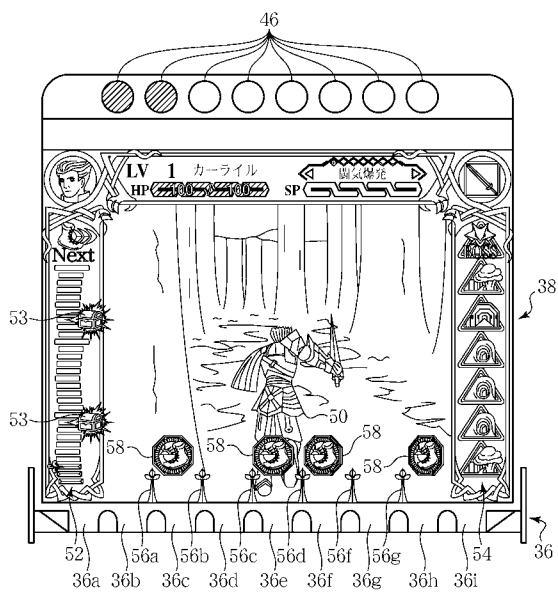
【図 1】



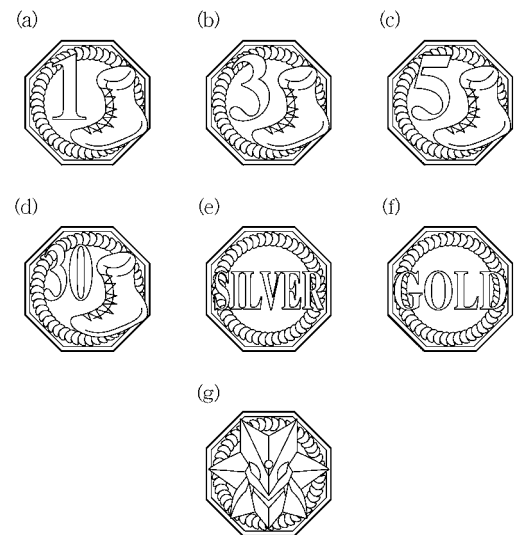
【図 2】



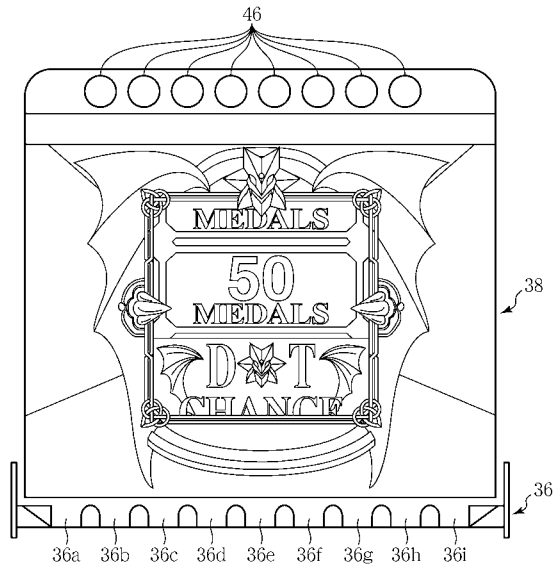
【図 3】



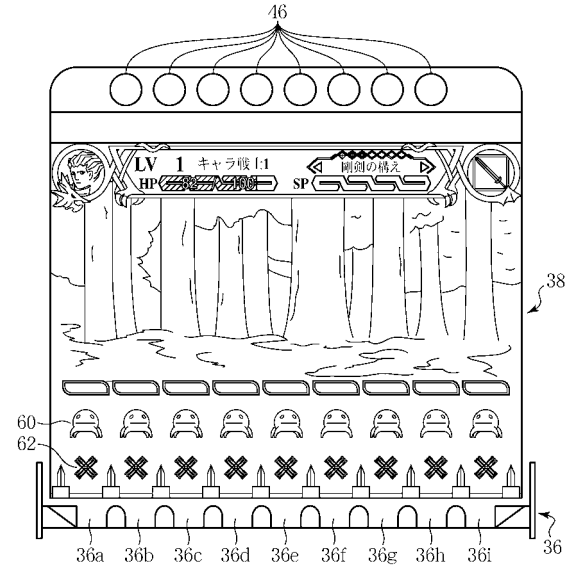
【図 4】



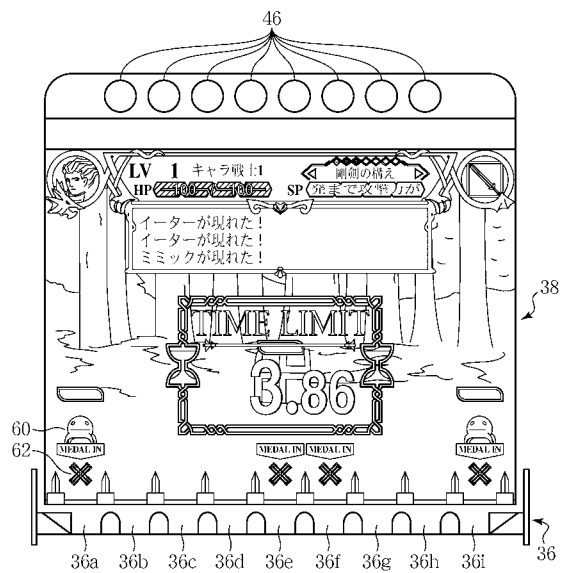
【図 5】



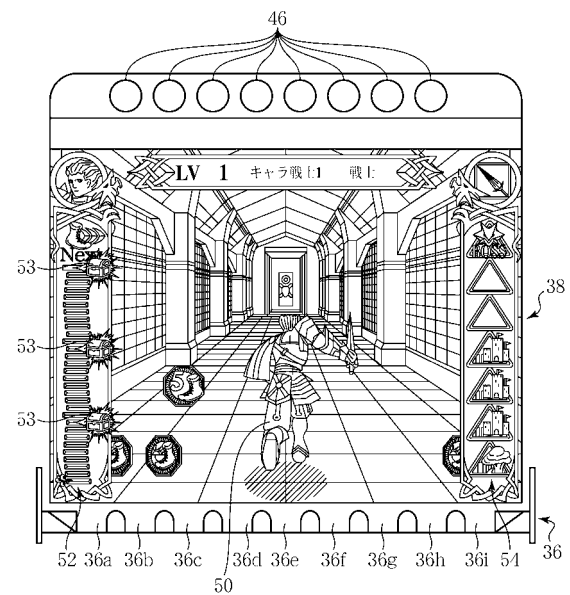
【図 6】



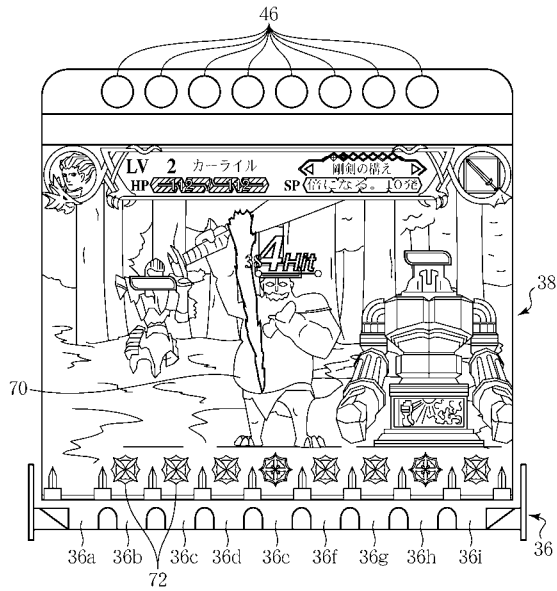
【図 7】



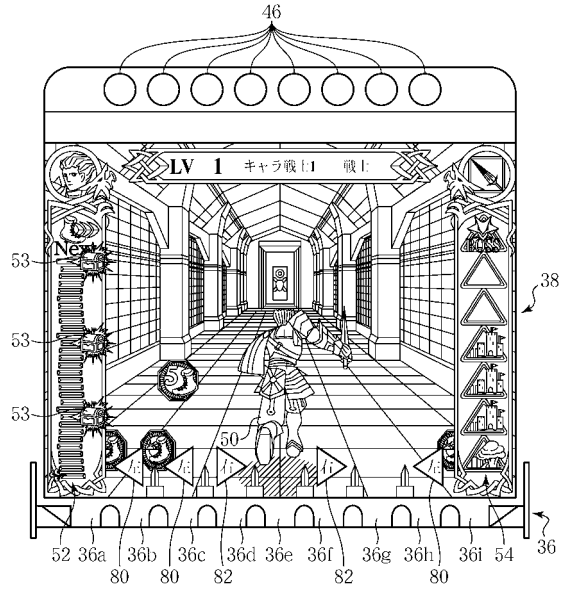
【図 8】



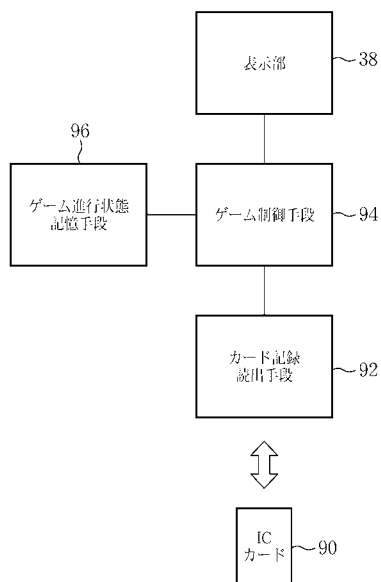
【図 9】



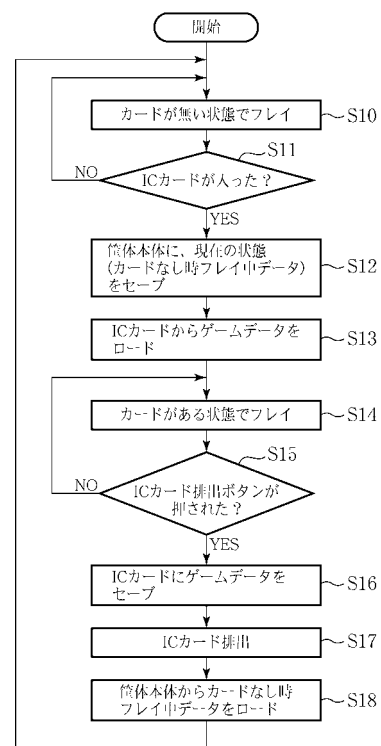
【図 10】



【図 11】



【図 12】



フロントページの続き

- (72)発明者 江口 尚利
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社オーバーワークス内
- (72)発明者 磯部 英之
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社オーバーワークス内
- (72)発明者 金子 真人
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内
- (72)発明者 浜田 哲弥
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内

審査官 中澤 言一

- (56)参考文献 特開 2 0 0 1 - 0 2 2 6 4 4 (J P , A)
特開平 1 0 - 1 5 1 2 7 5 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 1 5 7 7 4 1 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 1 5 7 7 4 2 (J P , A)
特開平 0 3 - 1 7 0 1 8 6 (J P , A)
特開平 0 4 - 0 0 9 1 7 7 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 0 2 4 3 1 0 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 2 3 9 2 4 2 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 0 1 9 3 5 4 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 1 1 9 7 6 5 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F	1 3 / 0 0	-	1 3 / 1 2
A 6 3 F	9 / 0 0		