

(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2010-273867

(P2010-273867A)

(43) 公開日 平成22年12月9日(2010.12.9)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00	M
A 6 3 F 1/02 (2006.01)	A 6 3 F 13/00	C
	A 6 3 F 13/00	F
	A 6 3 F 1/02	Z

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 30 頁)

(21) 出願番号	特願2009-129322 (P2009-129322)	(71) 出願人	598098526 株式会社ユニバーサルエンターテインメント 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明 フロンティアビルA棟
(22) 出願日	平成21年5月28日 (2009.5.28)	(71) 出願人	507332387 アルゼゲーミングアメリカインク アメリカ合衆国ネバダ州ラスベガス市グリ エー通り745番
		(74) 代理人	110000914 特許業務法人 安富国際特許事務所
		(72) 発明者	北村 健太 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	宗像 宏樹 東京都江東区有明3丁目1番地25
		Fターム(参考)	2C001 AA13 BA02 BB02 BB07 CA02

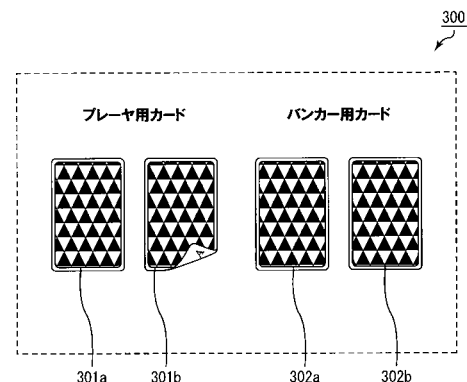
(54) 【発明の名称】ゲーミングマシン及びその制御方法

(57) 【要約】

【課題】カードをめくるための操作を行いやすくすることにより、プレーヤにカードゲームを一層楽しんでもらうことが可能なゲーミングマシン、及び、その制御方法を提供すること。

【解決手段】下記(A)~(B)の処理を実行するゲーミングマシン。(A)少なくとも1枚のプレーイングカードを、該プレーイングカードの裏面が表向きとなる表示態様で、ディスプレイに表示させる処理、及び、(B)処理(A)により表示されているプレーイングカードのうち何れかのプレーイングカードが表示されているディスプレイ上の領域と対向するタッチパネル上の領域内の任意の箇所において接触があったことを契機として、該プレーイングカードの表示態様を、該プレーイングカードの表面の一部が視認可能な表示態様へと変化させる処理。

【選択図】図1B



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

下記構成を備えるゲーミングマシンであって、
所定の図柄が表面に描かれ、裏面には該図柄が描かれていないプレーイングカードを表示
することが可能なディスプレイと、

前記ディスプレイの前面に設けられたタッチパネルと、

下記(A)～(B)の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと
を備えることを特徴とするゲーミングマシン。

(A)少なくとも1枚のプレーイングカードを、該プレーイングカードの裏面が表向きと
なる表示態様で、前記ディスプレイに表示させる処理、及び、

(B)前記処理(A)により表示されているプレーイングカードのうち何れかのプレーイ
ングカードが表示されているディスプレイ上の領域と対向するタッチパネル上の領域内の
任意の箇所において接触があったことを契機として、該プレーイングカードの表示態様を
、該プレーイングカードの表面の一部が視認可能な表示態様へと変化させる処理。

10

【請求項 2】

下記構成を備えるゲーミングマシンであって、

所定の図柄が表面に描かれ、裏面には該図柄が描かれていないプレーイングカードを、1
枚ずつ予め定められたカード表示領域に表示することが可能なディスプレイと、

前記ディスプレイの前面に設けられており、接触のあったことを契機として接触のあった
位置に応じた座標情報を含む接触検知信号を発信するタッチパネルと、

1又は複数の前記カード表示領域を示すアドレス情報を、カード表示領域ごとに記憶して
いるメモリと、

20

下記(A)～(C)の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと
を備えることを特徴とするゲーミングマシン。

(A)前記メモリに記憶されているアドレス情報に基づいて、少なくとも1枚のプレーイ
ングカードを、該プレーイングカードの裏面が表向きとなる表示態様で、前記ディスプレ
イ上のカード表示領域に表示させる処理、

(B)前記タッチパネルから前記接触検知信号を受信したとき、受信した接触検知信号に
含まれる座標情報に応じたタッチパネル上の位置が、前記メモリに記憶されているアドレ
ス情報によって示される1又は複数のカード表示領域のうち何れかのカード表示領域と対
向するタッチパネル上の領域に含まれるか否かを判断する処理、及び、

30

(C)前記処理(B)において、受信した接触検知信号に含まれる座標情報に応じたタッ
チパネル上の位置が、前記メモリに記憶されているアドレス情報によって示される1又は
複数のカード表示領域のうち何れかのカード表示領域と対向するタッチパネル上の領域に
含まれると判断した場合、該タッチパネル上の位置を含むタッチパネル上の領域と対向す
る1のカード表示領域に表示されているプレーイングカードの表示態様を、該プレーイン
グカードの表面の一部が視認可能な表示態様へと変化させる処理。

【請求項 3】

請求項2に記載のゲーミングマシンであって、

前記カード表示領域は、複数設けられており、

40

前記メモリは、

複数の前記カード表示領域を示すアドレス情報を、カード表示領域ごとに記憶しており、
前記処理(A)は、

前記メモリに記憶されているアドレス情報に基づいて、複数枚のプレーイングカードを夫
々、該プレーイングカードの裏面が表向きとなる表示態様で、前記ディスプレイ上のカー
ド表示領域に、1枚ずつ表示させる処理であり、

前記処理(B)は、

前記タッチパネルから前記接触検知信号を受信したとき、受信した接触検知信号に含ま
れる座標情報に応じたタッチパネル上の位置が、前記メモリに記憶されているアドレス情報
によって示される複数のカード表示領域のうち何れかのカード表示領域と対向するタッチ

50

パネル上の領域に含まれるか否かを判断する処理であり、
前記処理（C）は、

前記処理（B）において、受信した接触検知信号に含まれる座標情報に応じたタッチパネル上の位置が、前記メモリに記憶されているアドレス情報によって示される複数のカード表示領域のうち何れかのカード表示領域と対向するタッチパネル上の領域に含まれると判断した場合、該タッチパネル上の位置を含むタッチパネル上の領域と対向する1のカード表示領域に表示されているプレーイングカードの表示態様を、該プレーイングカードの表面の一部が視認可能な表示態様へと変化させる処理である。

【請求項4】

下記構成を備えるゲーミングマシンの制御方法であって、

前記ゲーミングマシンは、

所定の図柄が表面に描かれ、裏面には該図柄が描かれていないプレーイングカードを表示することが可能なディスプレイと、

前記ディスプレイの前面に設けられたタッチパネルと、

コントローラとを備え、

前記制御方法は、

（A）前記コントローラが、少なくとも1枚のプレーイングカードを、該プレーイングカードの裏面が表向きとなる表示態様で、前記ディスプレイに表示させる段階、及び、

（B）前記段階（A）により表示されているプレーイングカードのうち何れかのプレーイングカードが表示されているディスプレイ上の領域と対向するタッチパネル上の領域内の任意の箇所において接触があったことを契機として、前記コントローラが、該プレーイングカードの表示態様を、該プレーイングカードの表面の一部が視認可能な表示態様へと変化させる段階

を含む。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーミングマシン及びその制御方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、プレーイングカード（例えば、トランプカード）（以下、単にカードともいう）を使用して行われるゲームとして、ポーカーやブラックジャック、バカラ等のカードゲームが知られている。このようなカードゲームにおいては、カードに描かれた図柄（例えば、トランプカードでは、数字及びスーツ）に基づいてゲームの結果が決定される。

【0003】

また、このようなカードゲームにおいては、カードに描かれた図柄が見えないように、いったんカードを裏向きに配布するといったことがよく行われる。プレーヤは、裏向きに配布されたカードをめくることにより、当該カードの表面に描かれた図柄を確認することができる。カードの表面に描かれた図柄は、当該ゲームの結果を左右するもの、すなわち、プレーヤがコイン等の遊技媒体を獲得することができるか否かに大きく関わるものであるため、そのような確認をするにあたって、通常、プレーヤは、カードの表面に描かれた図柄が所望の図柄であることを期待している。そして、そのような期待感は、カードゲームを行うプレーヤの興奮度、当該カードゲームの魅力を高める大きな要因となっている。

【0004】

一方、近年では、このようなカードゲームを実行することが可能なゲーミングマシンが、カジノ等の遊技施設に設置されるようになってきており、入力装置を介してカードをめくる旨の指示を入力することが可能なゲーミングマシンも提案されている（例えば、特許文献1～3）。このようなゲーミングマシンによれば、ゲーミングマシンにおいてカードゲームを行う際にも、プレーヤにカードをめくる感覚を一定程度味わってもらうことができるものと思われる。

10

20

30

40

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】米国特許出願公開第2008/0194334号明細書

【特許文献2】米国特許出願公開第2005/0090304号明細書

【特許文献3】米国特許出願公開第2007/0149283号明細書

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上述したようなゲーミングマシンによれば、カードをめくる旨の指示を入力するにあたって、プレーヤは、タッチパネル上の所定の領域に触れる必要があるが、そのような領域は比較的限局された領域であるため、プレーヤに対して、操作が行いにくいと感じさせてしまう可能性がある。すなわち、カードをめくる旨の指示を入力するにあたっては、そのような限局された領域に触れる必要があり、他の領域に触れてもカードをめくることができないため、プレーヤとしては、一定程度注意深くならざるを得ない。そのため、本来楽しいものであるはずの、カードをめくるための操作も、プレーヤが面倒に感じてしまいかねない。その結果、プレーヤに、カードゲームを十分に満喫してもらうことができないのではないかと考えられた。

10

【0007】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、カードをめくるための操作を行いやすくすることにより、プレーヤにカードゲームを一層楽しんでもらうことが可能なゲーミングマシン、及び、その制御方法を提供することにある。

20

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明は、下記構成を備えるゲーミングマシンを提供する。

(1) すなわち、上記ゲーミングマシンは、所定の図柄が表面に描かれ、裏面には該図柄が描かれていないプレーイングカードを表示することが可能なディスプレイを備える。

また、上記ゲーミングマシンは、上記ディスプレイの前面に設けられたタッチパネルを備える。

また、上記ゲーミングマシンは、下記(A)～(B)の処理を実行するようにプログラムされたコントローラを備える。

30

(A) 少なくとも1枚のプレーイングカードを、該プレーイングカードの裏面が表向きとなる表示態様で、上記ディスプレイに表示させる処理、及び、

(B) 上記処理(A)により表示されているプレーイングカードのうち何れかのプレーイングカードが表示されているディスプレイ上の領域と対向するタッチパネル上の領域内の任意の箇所において接触があったことを契機として、該プレーイングカードの表示態様を、該プレーイングカードの表面の一部が視認可能な表示態様へと変化させる処理。

【0009】

(1)の発明によれば、裏面が表向きとなる表示態様で表示されているプレーイングカード(以下、「裏向きのカード」ともいう)のうち何れかのプレーイングカードが表示されているディスプレイ上の領域(以下、「カード表示領域」ともいう)と対向するタッチパネル上の領域内の任意の箇所において接触があったことを契機として、該プレーイングカードの表示態様が、該プレーイングカードの表面の一部が視認可能な表示態様へと変化する。すなわち、裏向きのカードがめくられる様子が表示される。そして、このような様子は、カード表示領域と対向するタッチパネル上の領域(以下、「接触有効領域」ともいう)内であれば、どの箇所において接触があっても、表示される。

40

従って、プレーヤは、カード表示領域と対向する箇所であれば、どの箇所に触れても、カードをめくる旨の指示を入力することができる。そのため、カードをめくるための操作を行うにあたって、プレーヤにそれほど注意深くならなくても必要がなく、カードをめくるための操作をプレーヤが面倒に感じてしまう可能性を低減することができる。その結果、

50

プレーヤにカードゲームをより楽しんでもらうことができる。

【0010】

なお、(1)の発明において、所定の図柄とは、ゲームの結果の決定に関連するものである。ディスプレイに表示されたプレーイングカードの表面に描かれた図柄に基づいて、ゲームの結果が決定されることとなる。接触有効領域は、カード表示領域と略同一の面積を有するタッチパネル上の領域である。

【0011】

また、本発明は、下記構成を備えるゲーミングマシンを提供する。

(2)すなわち、上記ゲーミングマシンは、所定の図柄が表面に描かれ、裏面には該図柄が描かれていないプレーイングカードを、1枚ずつ予め定められたカード表示領域に表示

10

することが可能なディスプレイを備える。また、上記ゲーミングマシンは、上記ディスプレイの前面に設けられており、接触のあったことを契機として接触のあった位置に応じた座標情報を含む接触検知信号を発信するタッチパネルを備える。

また、上記ゲーミングマシンは、1又は複数の上記カード表示領域を示すアドレス情報を、カード表示領域ごとに記憶しているメモリを備える。

また、上記ゲーミングマシンは、下記(A)~(C)の処理を実行するようにプログラムされたコントローラを備える。

(A)上記メモリに記憶されているアドレス情報に基づいて、少なくとも1枚のプレーイングカードを、該プレーイングカードの裏面が表向きとなる表示態様で、上記ディスプレイ上のカード表示領域に表示させる処理、

20

(B)上記タッチパネルから上記接触検知信号を受信したとき、受信した接触検知信号に含まれる座標情報に応じたタッチパネル上の位置が、上記メモリに記憶されているアドレス情報によって示される1又は複数のカード表示領域のうち何れかのカード表示領域と対向するタッチパネル上の領域に含まれるか否かを判断する処理、及び、

(C)上記処理(B)において、受信した接触検知信号に含まれる座標情報に応じたタッチパネル上の位置が、上記メモリに記憶されているアドレス情報によって示される1又は複数のカード表示領域のうち何れかのカード表示領域と対向するタッチパネル上の領域に含まれると判断した場合、該タッチパネル上の位置を含むタッチパネル上の領域と対向する1のカード表示領域に表示されているプレーイングカードの表示態様を、該プレーイン

30

【0012】

(2)の発明によれば、タッチパネルから受信した接触検知信号に含まれる座標情報に応じたタッチパネル上の位置が、1又は複数のカード表示領域のうち何れかのカード表示領域と対向するタッチパネル上の領域に含まれるか否かが判断される。そして、受信した接触検知信号に含まれる座標情報に応じたタッチパネル上の位置が、何れかのカード表示領域と対向するタッチパネル上の領域に含まれると判断された場合、該タッチパネル上の位置を含むタッチパネル上の領域と対向する1のカード表示領域に表示されているプレーイングカードの表示態様が、該プレーイングカードの表面の一部が視認可能な表示態様へと変化する。

40

すなわち、裏向きのカードがめくられる様子が表示される。そして、このような様子は、カード表示領域と対向するタッチパネル上の領域(以下、接触有効領域ともいう)内であれば、どの箇所において接触があっても、表示される。

従って、プレーヤは、カード表示領域と対向する箇所であれば、どの箇所に触れても、カードをめくる旨の指示を入力することができる。そのため、カードをめくるための操作を行うにあたって、プレーヤにそれほど注意深くってもらう必要がなく、カードをめくるための操作をプレーヤが面倒に感じてしまう可能性を低減することができる。その結果、プレーヤにカードゲームをより楽しんでもらうことができる。

【0013】

なお、(2)の発明において、所定の図柄とは、ゲームの結果の決定に関連するものであ

50

る。ディスプレイに表示されたプレーイングカードの表面に描かれた図柄に基づいて、ゲームの結果が決定されることとなる。接触有効領域は、カード表示領域と略同一の面積を有するタッチパネル上の領域である。

【0014】

また、本発明は、下記構成を備えることが望ましい。

(3) すなわち、上記カード表示領域は、複数設けられている。

また、上記メモリは、複数の上記カード表示領域を示すアドレス情報を、カード表示領域ごとに記憶している。

また、上記処理(A)は、上記メモリに記憶されているアドレス情報に基づいて、複数枚のプレーイングカードを夫々、該プレーイングカードの裏面が表向きとなる表示態様で、
上記ディスプレイ上のカード表示領域に、1枚ずつ表示させる処理である。

10

また、上記処理(B)は、上記タッチパネルから上記接触検知信号を受信したとき、受信した接触検知信号に含まれる座標情報に応じたタッチパネル上の位置が、上記メモリに記憶されているアドレス情報によって示される複数のカード表示領域のうち何れかのカード表示領域と対向するタッチパネル上の領域に含まれるか否かを判断する処理である。

また、上記処理(C)は、上記処理(B)において、受信した接触検知信号に含まれる座標情報に応じたタッチパネル上の位置が、上記メモリに記憶されているアドレス情報によって示される複数のカード表示領域のうち何れかのカード表示領域と対向するタッチパネル上の領域に含まれると判断した場合、該タッチパネル上の位置を含むタッチパネル上の領域と対向する1のカード表示領域に表示されているプレーイングカードの表示態様を、
該プレーイングカードの表面の一部が視認可能な表示態様へと変化させる処理である。

20

【0015】

(3)の発明によれば、プレーヤは、複数のプレーイングカードのうち任意のプレーイングカードについて、該プレーイングカードが表示されているカード表示領域と対向するタッチパネル上の領域内の任意の箇所に触れることにより、当該プレーイングカードをめくる旨の指示を入力することができる。これにより、カードをめくるための操作の利便性をさらに向上させることができ、プレーヤにカードゲームを一層楽しんでもらうことができる。

【0016】

また、本発明は、下記構成を備えるゲーミングマシンの制御方法を提供する。

30

(4) すなわち、上記ゲーミングマシンは、所定の図柄が表面に描かれ、裏面には該図柄が描かれていないプレーイングカードを表示することが可能なディスプレイを備える。

また、上記ゲーミングマシンは、上記ディスプレイの前面に設けられたタッチパネルを備える。

また、上記ゲーミングマシンは、コントローラを備える。

また、上記制御方法は、下記(A)~(B)の段階を含む。

(A) 上記コントローラが、少なくとも1枚のプレーイングカードを、該プレーイングカードの裏面が表向きとなる表示態様で、上記ディスプレイに表示させる段階、及び、

(B) 上記段階(A)により表示されているプレーイングカードのうち何れかのプレーイングカードが表示されているディスプレイ上の領域と対向するタッチパネル上の領域内の任意の箇所において接触があったことを契機として、上記コントローラが、該プレーイングカードの表示態様を、該プレーイングカードの表面の一部が視認可能な表示態様へと変化させる段階。

40

【0017】

(4)の発明によれば、裏面が表向きとなる表示態様で表示されているプレーイングカード(以下、「裏向きのカード」ともいう)のうち何れかのプレーイングカードが表示されているディスプレイ上の領域(以下、カード表示領域ともいう)と対向するタッチパネル上の領域内の任意の箇所において接触があったことを契機として、該プレーイングカードの表示態様が、該プレーイングカードの表面の一部が視認可能な表示態様へと変化する。
すなわち、裏向きのカードがめくられる様子が表示される。そして、このような様子は、

50

カード表示領域と対向するタッチパネル上の領域（以下、接触有効領域ともいう）内であれば、どの箇所において接触があっても、表示される。

従って、プレーヤは、カード表示領域と対向する箇所であれば、どの箇所に触れても、カードをめくる旨の指示を入力することができる。そのため、カードをめくるための操作を行うにあたって、プレーヤにそれほど注意深くってもらう必要がなく、カードをめくるための操作をプレーヤが面倒に感じてしまう可能性を低減することができる。その結果、プレーヤにカードゲームをより楽しんでもらうことができる。

【0018】

なお、(4)の発明において、所定の図柄とは、ゲームの結果の決定に関連するものである。ディスプレイに表示されたプレーイングカードの表面に描かれた図柄に基づいて、ゲームの結果が決定されることとなる。接触有効領域は、カード表示領域と略同一の面積を有するタッチパネル上の領域である。

10

【発明の効果】

【0019】

本発明によれば、カードをめくるための操作を行いやすくすることにより、プレーヤにカードゲームを一層楽しんでもらうことができる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1A】液晶ディスプレイ上のゲーム結果決定用カード表示領域にカードが表示されている様子を示す図である。

20

【図1B】液晶ディスプレイ上のゲーム結果決定用カード表示領域にカードが表示されている様子を示す図である。

【図1C】タッチパネル上の接触有効領域について説明するための図である。

【図2】プレーヤ用カード表示領域と接触有効領域との対応関係を示す座標テーブルを示す図である。

【図3】本発明の一実施形態に係るゲーミングマシンの外観図である。

【図4】本発明の一実施形態に係る一のプレーヤ端末を示す外観図である。

【図5】本発明の一実施形態に係るゲーミングマシンの制御系を模式的に示すブロック図である。

30

【図6】本発明の一実施形態に係るプレーヤ端末の制御系を模式的に示すブロック図である。

【図7】プレーヤ端末の液晶ディスプレイに表示されるゲーム画面を示す説明図である。

【図8】ゲーミングマシンにおけるゲーム処理プログラムのフローチャートである。

【図9】ゲーミングマシンにおけるゲーム処理プログラムのフローチャートである。

【図10】第1実施形態に係るプレーヤ端末において行われる絞り表示処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図11】第1実施形態に係る主制御部において行われる絞り画像データ送信処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図12A】パカラのルールについて説明するための図である。

【図12B】パカラのルールについて説明するための図である。

40

【図12C】パカラのルールについて説明するための図である。

【図12D】パカラのルールについて説明するための図である。

【図13A】プレーヤ用カードとバンカー用カードの一例を示す図である。

【図13B】プレーヤ用カードとバンカー用カードの一例を示す図である。

【図13C】プレーヤ用カードとバンカー用カードの一例を示す図である。

【図13D】プレーヤ用カードとバンカー用カードの一例を示す図である。

【図14】接触時間間隔と絞り画像の再生速度との関係を示す図である。

【図15A】第2実施形態に係るプレーヤ端末において行われる絞り表示処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図15B】第2実施形態に係るプレーヤ端末において行われる絞り表示処理のサブルー

50

チンを示すフローチャートである。

【図 1 6】第 2 実施形態に係る主制御部において行われる絞り画像データ送信処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 1 7】他の実施形態に係るプレーヤ端末において行われる絞り表示処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 1 8】他の実施形態に係る主制御部において行われる絞り画像データ送信処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0021】

以下、本発明の実施形態（第 1 実施形態及び第 2 実施形態）について説明する。

10

本発明の実施形態に係るゲーミングマシン 1 では、パカラが行われる。

まず、最初に、パカラについて説明することとする。

【0022】

パカラでは、6 デッキ又は 8 デッキのトランプカード（1 デッキのトランプカードは 5 2 枚）が使用される。各トランプカードの表面には、1 種類の数字と 1 種類のスーツとが描かれている。各トランプカードに描かれている数字は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」、「10」、「J」、「Q」、「K」、及び、「A」のうち何れかである。各トランプカードに描かれているスーツは、「スペード」、「ハート」、「ダイヤ」、及び、「クローバー」のうち何れかである。数字及びスーツは、本発明における所定の図柄に相当するものである。

20

各トランプカードの裏面には、数字及びスーツは描かれておらず、他の模様が描かれている。

なお、本明細書では、「J」、「Q」、「K」、及び、「A」のことも、数字と呼ぶこととする。

【0023】

パカラにおいては、プレーヤ用カードに基づいて算出される点数と、バンカー用カードに基づいて算出される点数とに基づいて、ゲーム結果が決定される。パカラにおけるゲーム結果の決定方法については、後に、図 1 2 及び図 1 3 を用いて詳述する。

プレーヤは、プレーヤ用カードに基づいて算出される点数と、バンカー用カードに基づいて算出される点数とのうち、何れの点数が大きくなるかを予想して、「PLAYER」、「BANKAER」、及び、「TIE」の何れかに対してベットを行う。

30

【0024】

ゲームが開始すると、2 枚のプレーヤ用カードと、2 枚のバンカー用カードとが、カードに描かれた数字及びスーツが視認不可能な表示態様で（すなわち、裏向きに）、ディスプレイに表示される。その後、「PLAYER」に対してベットを行ったプレーヤのうち、ベット額が最多のプレーヤは、タッチパネルを操作することにより、裏向きに表示されたカードをめくる旨の指示（絞り指示）を入力することができる。

以下では、図面を用いて、第 1 実施形態及び第 2 実施形態に係る絞り指示について説明する。

【0025】

40

[第 1 実施形態]

まず、図 1（図 1 A ~ 図 1 C）及び図 2 を用いて、第 1 実施形態の概要について説明する。

図 1 A 及び図 1 B は、液晶ディスプレイ上のゲーム結果決定用カード表示領域にカードが表示されている様子を示す図である。

図 1 C は、タッチパネル上の接触有効領域について説明するための図である。

図 2 は、プレーヤ用カード表示領域と接触有効領域との対応関係を示す座標テーブルを示す図である。

【0026】

図 1 A では、ゲーム結果決定用カード表示領域 3 0 0 において、2 枚のプレーヤ用カード

50

301 (プレーヤ用カードI 301 a、プレーヤ用カードII 301 b)と、2枚のバンカー用カード302 (バンカー用カード302 a、302 b)とが裏向きに表示されている様子を示している。ゲーム結果決定用カード表示領域300は、液晶ディスプレイ10に設けられた領域である(図7参照)。液晶ディスプレイ10は、本発明におけるディスプレイに相当するものである。

【0027】

ここで、プレーヤ用カードI 301 aは、プレーヤ用カードI表示領域に表示される。プレーヤ用カードII 301 bは、プレーヤ用カードII表示領域に表示される。図1Aに示すように、プレーヤ用カードI表示領域及びプレーヤ用カードII表示領域は、ゲーム結果決定用カード表示領域300内の所定の領域であり、X座標の範囲とY座標の範囲と

10

【0028】

一方、第1実施形態に係るゲーミングマシン1では、液晶ディスプレイ10の前面に、タッチパネル11が設けられている。タッチパネル11上の接触有効領域に触れることによって、プレーヤは、絞り指示を入力することができる。接触有効領域は、接触有効領域Iと接触有効領域IIとからなる。接触有効領域Iは、プレーヤ用カードI表示領域と対向し、プレーヤ用カードI表示領域と略同一の面積を有するタッチパネル11上の領域である。接触有効領域IIは、プレーヤ用カードII表示領域と対向し、プレーヤ用カードII

20

【0029】

図1C及び図2に示すように、接触有効領域は、x座標の範囲とy座標の範囲とで表わされる。接触有効領域I 310 aは、10 x 30及び20 y 60で表わされる領域である。接触有効領域II 310 bは、40 x 60及び20 y 60で表わされる領域である。

【0030】

プレーヤが接触有効領域I 310 aに触れると、プレーヤ用カードI表示領域に表示されているプレーヤ用カードI 301 aがめくられる様子が表示される。プレーヤが接触有効領域II 310 bに触れると、プレーヤ用カードII表示領域に表示されているプレーヤ

30

用カードII 301 bがめくられる様子が表示される。図1A及び図1Bでは、接触有効領域II 310 bがプレーヤによって触れられたことを契機として、プレーヤ用カードII表示領域に表示されているプレーヤ用カードII 301 bがめくられる様子が示されている。

【0031】

以上、図1及び図2を用いて、第1実施形態の概要について説明した。

なお、本明細書では、裏向きの表示態様から表面の一部が視認可能な表示態様へと、カードの表示態様を変化させることを、「カードをめくる」ともいう。

また、図1Aに示しているX軸、Y軸、XY座標、及び、指の絵は、実際に液晶ディスプレイ10に表示されるわけではない。また、図1Cに示しているx軸、y軸、xy座標、及び、接触有効領域も、実際にタッチパネル11に描かれているわけではない。これらは、説明のために便宜的に示したものである。

40

【0032】

以下では、第1実施形態について更に詳述することとする。

以下、本実施形態に係るゲーミングマシン1の概略について、図面を参照しつつ詳細に説明する。本実施形態に係るゲーミングマシン1は、多人数参加型のゲーム機の一つである。従って、ゲーミングマシン1は、複数のプレーヤ端末4を備えている(図3参照)。そして、当該ゲーミングマシン1においては、カードゲームの一つであるバカラが実行される。

【0033】

50

先ず、本実施形態に係るゲーミングマシン 1 の概略構成について、図面を参照しつつ詳細に説明する。

図 3 は、本発明の一実施形態に係るゲーミングマシンの外観図である。

本実施形態に係るゲーミングマシン 1 は、テーブル部 2 と、パネル部 3 とを備えている。テーブル部 2 は、プレーヤが着座して遊技を行う部分であり、上述した複数のプレーヤ端末 4 を備えている。一方、パネル部 3 は、テーブル部 2 に着座したプレーヤの正面方向に設置される。このパネル部 3 は、後述するように正面ディスプレイ 2 1 を備えており、当該正面ディスプレイ 2 1 には、ゲームの進行に伴って、ディーラのアニメーション画像等が表示される。

【 0 0 3 4 】

次に、ゲーミングマシン 1 が備えるテーブル部 2 について、図面を参照しつつ詳細に説明する。図 3 に示すように、テーブル部 2 は、複数個（図 3 では 5 個）のプレーヤ端末 4（プレーヤ端末 4 a、プレーヤ端末 4 b、プレーヤ端末 4 c、プレーヤ端末 4 d、及び、プレーヤ端末 4 e）が略扇状に配置されて構成される。

ここで、テーブル部 2 を構成する一のプレーヤ端末 4 の構成について、図面を参照しつつ詳細に説明する。

図 4 は、本発明の一実施形態に係る一のプレーヤ端末を示す外観図である。

尚、テーブル部 2 を構成する各プレーヤ端末 4 は、何れも同一の構成である。

【 0 0 3 5 】

図 4 に示すように、一のプレーヤ端末 4 は、液晶ディスプレイ 1 0 と、タッチパネル 1 1 と、操作ボタン 1 2 と、コイン投入口 1 3 と、紙幣投入口 1 4 と、コイン払出口 1 5 とを備えている。液晶ディスプレイ 1 0 は、ゲーム画面（図 1、図 7 参照）や遊技結果等を表示する表示手段である。タッチパネル 1 1 は、液晶ディスプレイ 1 0 の前面に配置されている。そして、タッチパネル 1 1 は、液晶ディスプレイ 1 0 にゲーム画面 7 0 が表示されている場合に、ベット対象の選択やベット額の設定に用いられる。つまり、タッチパネル 1 1 は、ベット対象の選択やベット額の設定に対する操作手段として機能する。操作ボタン 1 2 は、当該ゲーミングマシン 1 において払い出し操作等を行う為の操作手段である。そして、コイン投入口 1 3 は、ゲームを行う際にプレーヤがコインやメダルを投入する部分であり、紙幣投入口 1 4 は、プレーヤが紙幣を投入する部分である。また、コイン払出口 1 5 は、プレーヤによる払い出し操作が行われた際に、貯留されているクレジットに対応するコインやメダルが払い出される部分である。

【 0 0 3 6 】

一方、ゲーミングマシン 1 が備えるパネル部 3 は、正面ディスプレイ 2 1 と、スピーカ 2 2 と、LED 2 3 とを備えている。正面ディスプレイ 2 1 は、ゲームの進行に伴う画像を表示する表示手段である。具体的に、正面ディスプレイ 2 1 には、カードの配付やチップの受け渡しを行うディーラの画像等が表示される。又、正面ディスプレイ 2 1 には、配付されたカードの内容も表示される。スピーカ 2 2 は、ゲームの進行に合わせて音楽や効果音を出力する。このスピーカ 2 2 は、正面ディスプレイ 2 1 の上部に配置されている。そして、LED 2 3 は、各種演出時に点灯される発光手段であり、発行態様による演出によりゲームの臨場感を高める。

【 0 0 3 7 】

次に、ゲーミングマシン 1 の制御系に係る構成について、図面を参照しつつ詳細に説明する。

図 5 は、本発明の一実施形態に係るゲーミングマシンの制御系を模式的に示すブロック図である。

図 5 に示すように、ゲーミングマシン 1 は、主制御部 3 1 と、主制御部 3 1 に接続された複数のプレーヤ端末 4 及び各種の周辺機器とを備えている。

【 0 0 3 8 】

主制御部 3 1 は、基本的にマイクロコンピュータ 4 5 を核として構成されている。このマイクロコンピュータ 4 5 は、CPU 4 1、RAM 4 2、ROM 4 3、これら相互間のデー

10

20

30

40

50

タ転送を行う為のバス44を備えている。ROM43には、ゲーミングマシン1の制御上必要な処理を行う為の各種プログラム、データテーブル等が格納されている。CPU41は、各種制御プログラムを実行する演算処理装置であり、マイクロコンピュータ45による制御の中枢を担っている。又、RAM42は、CPU41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。更に、ROM43には、プレーヤ用カードやバンカー用カードに使用されるカードの表面及び裏面の画像データについても記憶されている。また、ROM43には、52枚のトランプカードの夫々について、絞り画像データが、記憶されている。絞り画像データは、トランプカードがめくられる様子(図1B参照)を表示する動画像(絞り画像)を示すデータである。

また、ROM43には、パカラのルール(図12及び図13参照)に基づいて、ゲーム結果を決定するためのパカラゲームプログラムが記憶されている。

【0039】

また、CPU41は、I/Oインターフェイス46を介して、画像処理回路47、音声回路48、LED駆動回路49、通信インターフェイス50に接続されている。画像処理回路47は、CPU41による制御に基づいて、正面ディスプレイ21の表示態様を制御する為の回路である。従って、当該画像処理回路47を介して、正面ディスプレイ21の表示制御を行うことで、正面ディスプレイ21には、ディーラ画像102等が表示される(図2参照)。音声回路48は、CPU41による制御に基づいて、スピーカ22の駆動制御を行う為の回路である。即ち、当該音声回路48を介して、スピーカ22の制御を行うことで、ゲームの進行に応じた音楽や効果音が出力される。LED駆動回路49は、LED23の点灯態様を制御する為の回路である。従って、LED駆動回路49により、LED23の点灯態様を制御することで、ゲームの進行に対応する演出を行うことができる。

【0040】

そして、通信インターフェイス50は、各プレーヤ端末4と主制御部31の間における各種データを送受信する為のインターフェイスである。従って、各プレーヤ端末4からのベット操作情報等の各種情報が、当該通信インターフェイス50を介して、主制御部31と各プレーヤ端末4の間で送受信される。

【0041】

次に、本実施形態に係るプレーヤ端末4の制御系について、図面を参照しつつ詳細に説明する。

図6は、本発明の一実施形態に係るプレーヤ端末の制御系を模式的に示すブロック図である。

図6に示すように、本実施形態に係るプレーヤ端末4は、マイクロコンピュータ55を核として構成されている。マイクロコンピュータ55は、CPU51、RAM52、ROM53、これら相互間のデータ転送を行う為のバス54を備えている。そして、ROM53には、プレーヤ端末4の制御上必要な処理を行う為の各種プログラム、データテーブル等が格納されている。

【0042】

ROM53には、プレーヤ用カードI表示領域用アドレス情報と、プレーヤ用カードII表示領域用アドレス情報が記憶されている。プレーヤ用カードI表示領域用アドレス情報は、プレーヤ用カードI表示領域に対応するX座標及びY座標の範囲を示す情報である(図1A及び図2参照)。また、プレーヤ用カードII表示領域用アドレス情報は、プレーヤ用カードII表示領域に対応するX座標及びY座標の範囲を示す情報である(図1A及び図2参照)。

また、ROM53には、接触有効領域I用アドレス情報と、接触有効領域II用アドレス情報が記憶されている。接触有効領域I用アドレス情報は、接触有効領域Iに対応するx座標及びy座標の範囲を示す情報である(図1C及び図2参照)。また、接触有効領域II用アドレス情報は、接触有効領域IIに対応するx座標及びy座標の範囲を示す情報である(図1C及び図2参照)。

【0043】

10

20

30

40

50

C P U 5 1 は、R O M 5 3 に格納された各種制御プログラムを実行する演算処理装置であり、マイクロコンピュータ 5 5 による制御の中樞を担っている。また、R A M 5 2 は、C P U 5 1 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。又、R A M 5 2 には、ベット額記憶エリア 5 2 A が形成されている。ベット額記憶エリア 5 2 A には、現在プレーヤ端末 4 に貯留されているクレジット数、プレーヤがベットしたベット対象（即ち、「P L A Y E R」、「B A N K A E R」、又は、「T I E」）、そのベット対象にベットされたベット額（クレジット数）が記憶される。

【0044】

また、C P U 5 1 は、I / O インターフェイス 5 6 を介して液晶パネル駆動回路 5 7、タッチパネル駆動回路 5 8、ホッパー駆動回路 5 9、払出完了信号回路 6 0、通信インターフェイス 6 1 に接続されている。液晶パネル駆動回路 5 7 は、液晶ディスプレイ 1 0 に接続されており、液晶ディスプレイ 1 0 の表示態様に関する制御に用いられる。タッチパネル駆動回路 5 8 は、タッチパネル 1 1 に接続されており、プレーヤによるタッチパネル 1 1 の操作を検知し、当該操作に対応する制御を行う際に用いられる。ホッパー駆動回路 5 9 は、ホッパー 6 2 に接続されており、コイン払出口 1 5 へコインを払い出す際におけるホッパー 6 2 の制御に用いられる。そして、払出完了信号回路 6 0 は、コイン検出部 6 3 に接続されており、コイン払出口 1 5 に所定枚数のコインを払い出した場合に、払出が完了したことを示す払出完了信号を送信する。

10

【0045】

そして、通信インターフェイス 6 1 は、当該プレーヤ端末 4 と主制御部 3 1 の間における各種情報の送受信に用いられるインターフェイスである。例えば、タッチパネル 1 1 から出力される操作情報に基づくベット情報は、当該通信インターフェイス 6 1 を介して、主制御部 3 1 に対して送信される。

20

【0046】

次に、本実施形態に係るゲーミングマシン 1 においてバカラを行う際に、プレーヤ端末 4 の液晶ディスプレイ 1 0 上に表示されるゲーム画面 7 0 について、図面を参照しつつ、詳細に説明する。

図 7 は、プレーヤ端末の液晶ディスプレイに表示されるゲーム画面を示す説明図である。ここで、本実施形態に係るゲーミングマシン 1 では、プレーヤは、ゲーム画面 7 0 とタッチパネル 1 1 を用いて、ベット操作を行う。このベット操作は、今回のゲームに対し、所定額分のクレジットをベットする操作である。

30

【0047】

図 7 に示すように、ゲーム画面 7 0 は、ゲーム結果決定用カード表示領域 3 0 0 を備える。図 1 A 及び図 1 B に示したように、ゲーム結果決定用カード表示領域 3 0 0 には、プレーヤ用カード 3 0 1 と、バンカー用カード 3 0 2 とが表示される。

【0048】

ゲーム結果決定用カード表示領域 3 0 0 の下方には、プレーヤ端末 4 ごとに、「P L A Y E R」ベット領域 8 0 と、「B A N K A E R」ベット領域 8 1 と、「T I E」ベット領域 8 2 とが、設けられている。「P L A Y E R」に対してベットされた場合には、「P L A Y E R」ベット領域 8 0 にコイン画像が表示される。「B A N K A E R」に対してベットされた場合には、「B A N K A E R」ベット領域 8 1 にコイン画像が表示される。「T I E」に対してベットされた場合には、「T I E」ベット領域 8 2 にコイン画像が表示される。

40

【0049】

図 7 の例では、プレーヤ端末 4 b に対応する「P L A Y E R」ベット領域 8 0 に表示されているコイン画像 9 0 a によって、プレーヤ端末 4 b から「P L A Y E R」に対して 1 0 0 クレジットのベットが行われたことを示している。また、プレーヤ端末 4 d に対応する「P L A Y E R」ベット領域 8 0 に表示されているコイン画像 9 0 b によって、プレーヤ端末 4 d から「P L A Y E R」に対して 5 0 クレジットのベットが行われたことを示している。また、プレーヤ端末 4 e に対応する「P L A Y E R」ベット領域 8 0 に表示されて

50

いるコイン画像 90c によって、プレーヤ端末 4e から「PLAYER」に対して 30 クレジットのベットが行われたことを示している。また、プレーヤ端末 4c に対応する「BANKAER」ベット領域 81 に表示されているコイン画像 90d によって、プレーヤ端末 4c から「BANKAER」に対して 80 クレジットのベットが行われたことを示している。また、プレーヤ端末 4d に対応する「TIE」ベット領域 82 に表示されているコイン画像 90e によって、プレーヤ端末 4d から「TIE」に対して 10 クレジットのベットが行われたことを示している。

【0050】

液晶ディスプレイ 10 の右下部には、ベットボタン画像 73 (「PLAYER」ベットボタン画像 73a、「BANKAER」ベットボタン画像 73b、及び、「TIE」ベットボタン画像 73c) と、ベット額ボタン画像 75 (「1 クレジット」ボタン画像 75a、「10 クレジット」ボタン画像 75b、及び、「100 クレジット」ボタン画像 75c) が表示されている。

プレーヤは何れかのベットボタン画像 73 に対応するタッチパネル 11 上の箇所に触れることにより、今回のパカラにおけるベット対象を選択することができる。また、プレーヤは何れかのベット額ボタン画像 75 に対応するタッチパネル 11 上の箇所に触れることにより、今回のパカラでベットするベット額を選択することができる。

【0051】

なお、本明細書では、ベットボタン画像 73 やベット額ボタン画像 75 等のボタン画像を、単にボタンともいう。

また、ボタン画像に対応するタッチパネル 11 上の箇所に触れることを、「ボタンを押下 (ON) する」ともいう。例えば、「PLAYER」ベットボタン画像 73a に対応するタッチパネル 11 上の箇所に触れることを、「「PLAYER」ベットボタンを押下 (ON) する」ともいう。また、「100 クレジット」ボタン画像 75c に対応するタッチパネル 11 上の箇所に触れることを、「「100 クレジット」ボタンを押下 (ON) する」ともいう。

また、ボタン画像に対応するタッチパネル 11 上の箇所に触れることを、「ボタンに触れる」ともいう。

【0052】

次に、上記構成を有する本実施形態に係るゲーミングマシン 1 において、主制御部 31 の CPU 41 が実行するゲーム処理プログラム、プレーヤ端末 4 の CPU 51 が実行するプレーヤ端末側のゲーム処理プログラムについて、図面を参照しつつ詳細に説明する。

【0053】

先ず、図 8 及び図 9 に基づいて、主制御部 31 が実行するゲーム処理プログラムについて説明する。

主制御部 31 において、ゲーム処理プログラムの実行を開始すると、CPU 41 は、先ず、ベット期間開始指示を各プレーヤ端末 4 に対して送信する (ステップ S1)。このベット期間開始指示は、各プレーヤ端末 4 において、プレーヤによるベットの操作の受付を開始する為の指示である。

【0054】

その後、ステップ S2 に移行すると、CPU 41 は、各プレーヤ端末 4 から送信されたベット情報を受信する。ここで、ベット情報は、ベット対象及びベット額 (クレジット数) に関する情報を含む。ベット情報を受信すると、CPU 41 は、ベット情報をプレーヤ端末 4 ごとに RAM 42 に格納し、ステップ S3 に処理を移行する。

【0055】

次に、CPU 41 は、RAM 42 に格納されたプレーヤ端末 4 ごとのベット情報に基づいて、「PLAYER」に対するベット額が最多のプレーヤ端末 4 を特定し、特定されたプレーヤ端末 4 に対して、最多ベット信号を送信する (ステップ S3)。最多ベット信号を受信したことを契機として、「PLAYER」に対するベット額が最多のプレーヤ端末 4 において、プレーヤは、カードをめくる旨の指示 (絞り指示) を入力することができるこ

10

20

30

40

50

ととなる。

【0056】

その後、CPU41は、当初カード抽選処理を行う（ステップS4）。当初カードは、2枚のプレーヤ用カードと、2枚のバンカー用カードとからなる（図1A参照）。

当初カード抽選処理（ステップS4）は、プレーヤ及びバンカーに対応付けるカードを抽選により決定する処理である。ここで、パカラでは、6デッキ又は8デッキのトランプカードが用いられる。1デッキのトランプカードは、上述した数字、スーツが付された52枚のカードで構成される。従って、当初カード抽選処理（ステップS4）では、CPU41は、1ゲームに使用するN枚（例えば、6デッキを用いた場合、N=312）のカードに対して、1～Nまでのいずれかの番号（配付順序）をランダムに関連付ける。CPU41は、こうして決定された配布順序に基づいて、カードをプレーヤ及びバンカーに対応付ける。

10

なお、この処理において、CPU41は、プレーヤ用カードIに割り当てられた数字及びスーツを示すプレーヤ用カードI情報と、プレーヤ用カードIIに割り当てられた数字及びスーツを示すプレーヤ用カードII情報とを、RAM42に記憶させる。

【0057】

当初カード抽選処理（ステップS4）の後、ステップS5においては、CPU41は、当初カード抽選処理（ステップS4）の抽選結果に基づいて、プレーヤ端末4に対して、当初カード情報を送信する。当初カード情報には、2枚のプレーヤ用カード及び2枚のバンカー用カードの夫々に割り当てられた数字、スーツを示す情報（例えば、「ハートの7」や「スペードのA」等）が含まれている。

20

【0058】

プレーヤ端末4に対して、当初カード情報を送信した後、CPU41は、ディーラ画像演出処理（ステップS6）を実行する。具体的には、CPU41は、正面ディスプレイ21を制御し、カードを配付するディーラの画像を表示する演出を行い、2枚のプレーヤ用カード及び2枚のバンカー用カードを裏向きに表示させる。

【0059】

次に、CPU41は、絞り表示処理を実行する（ステップS7）。絞り表示処理については、後に、図11を用いて詳述する。

次に、CPU41は、ステップS6の処理を実行した後所定時間が経過したか否かを判断する（ステップS8）。所定時間が経過していないと判断した場合、CPU41は、処理をステップS7に戻す。

30

【0060】

所定時間が経過したと判断した場合、CPU41は、2枚のプレーヤ用カードと、2枚のバンカー用カードとを、表向きに表示させる（ステップS9）。

【0061】

次に、CPU41は、ROM43に記憶されているパカラゲームプログラムに基づいて、ゲーム結果決定処理を実行する（ステップS10）。

この処理において、CPU41は、パカラのルールに基づいて、3枚目のプレーヤ用カードを表示させるか否かを決定し、表示させると決定された場合、図8のステップS4で決定された配布順序に基づいて、3枚目のプレーヤ用カードを決定する。そして、CPU41は、決定されたカードを示す情報を、プレーヤ端末4に送信するとともに、該カードを正面ディスプレイ21に表向きに表示させる。

40

また、CPU41は、パカラのルールに基づいて、3枚目のバンカー用カードを表示させるか否かを決定し、表示させると決定された場合、図8のステップS4で決定された配布順序に基づいて、3枚目のバンカー用カードを決定する。そして、CPU41は、決定されたカードを示す情報を、プレーヤ端末4に送信するとともに、該カードを正面ディスプレイ21に表向きに表示させる。

そして、CPU41は、2枚又は3枚のプレーヤ用カードに基づいて算出される点数と、2枚又は3枚のバンカー用カードに基づいて算出される点数とを比較することにより、ゲ

50

ーム結果を、「PLAYER」、「BANKER」、又は、「TIE」に決定する。
パカラのルールについては、後に、図12及び図13を用いて詳述する。

【0062】

その後、CPU41は、決定されたゲーム結果を示す情報をプレーヤ端末4に送信し、主制御部31におけるゲーム処理プログラムを終了する。

【0063】

次に、図8及び図9に基づいて、プレーヤ端末4側で実行されるゲーム処理プログラムについて説明する。

ゲーム処理プログラムの実行が開始されると、ステップS101において、CPU51は、主制御部31からベット期間開始指示を受信する。

10

【0064】

その後、ステップS102に移行すると、CPU51は、ゲーム画面70(図7参照)を液晶ディスプレイ10に表示し、ベット入力受付処理を行う(ステップS102)。これにより、プレーヤは、プレーヤ端末4において、ベットの操作を行うことができる。ベットの操作が行われた場合、CPU51は、ベットボタン73とベット額ボタン75とからの操作情報に基づいて、ベット対象及びベット額(クレジット数)を特定する。そして、特定されたベット対象及びベット額をベット情報としてRAM52に格納した後、CPU51は、ステップS103に処理を移行する。

【0065】

ステップS103では、CPU51は、ベット期間を終了したか否かを判断する。具体的には、CPU51は、ベットの操作の受付開始(即ち、ベット期間開始指示の受信)から、予め定められた所定時間(例えば20sec)を経過したか否かについての判断を行う。ベット期間を終了した場合には(ステップS103:YES)、CPU51は、ステップS104へ処理を移行する。一方、ベット期間を終了していない場合には(ステップS103:NO)、CPU51は、継続してベット操作を受け付ける。

20

【0066】

ステップS104に移行すると、CPU51は、現在のベット情報をRAM52に格納し、主制御部31に対して当該ベット情報を送信する。ここで、当該ベット情報とは、プレーヤがベットしたベット対象及びベット額(クレジット数)を示す情報である。

【0067】

次に、CPU51は、主制御部31から最多ベット信号(ステップS3参照)を受信したか否かを判断する(ステップS105)。

30

最多ベット信号を受信したと判断した場合、CPU51は、RAM52において最多ベットフラグをセットする(ステップS106)。

【0068】

ステップS105において最多ベット信号を受信していないと判断した場合、又は、ステップS106の処理を実行した後、CPU51は、当初カード情報を受信する(ステップS107)。ここで、受信する当初カード情報は、ステップS5により主制御部31から当該プレーヤ端末4に送信される情報であり、2枚のプレーヤ用カードと、2枚のバンカー用カードとを示す情報である。従って、当該当初カード情報には、当初カードに係る数字、スーツの情報(例えば、「ハートの7」や「スペードのA」等)が含まれている。

40

【0069】

当初カード情報を受信すると、CPU51は、当該当初カード情報に基づいて、ゲーム画面70のゲーム結果決定用カード表示領域300に、当初カードを裏向きに表示する(ステップS108)。

この処理において、CPU51は、ROM53に記憶されているプレーヤ用カードI表示領域用アドレス情報に基づいて、2枚のプレーヤ用カードのうち1枚のプレーヤ用カード(プレーヤ用カードI)を、プレーヤ用カードI表示領域に裏向きに表示させる(図1A参照)。また、CPU51は、ROM53に記憶されているプレーヤ用カードII表示領域用アドレス情報に基づいて、2枚のプレーヤ用カードのうち他方のプレーヤ用カード(

50

プレーヤ用カード I I) を、プレーヤ用カード I I 表示領域に裏向きに表示させる (図 1 A 参照) 。

【 0 0 7 0 】

次に、CPU 5 1 は、絞り表示処理を実行する (ステップ S 1 0 9) 。絞り表示処理については、後に、図 1 0 を用いて詳述する。

次に、CPU 5 1 は、ステップ S 1 0 8 の処理を実行した後所定時間が経過したか否かを判断する (ステップ S 1 1 0) 。所定時間が経過していないと判断した場合、CPU 5 1 は、処理をステップ S 1 0 9 に戻す。

【 0 0 7 1 】

所定時間が経過したと判断した場合、CPU 5 1 は、2 枚のプレーヤ用カードと、2 枚のバンカー用カードとを、表向きに表示させる (ステップ S 1 1 1) 。

【 0 0 7 2 】

次に、CPU 5 1 は、主制御部 3 1 から 3 枚目のプレーヤ用カードを示す情報 (ステップ S 1 0 参照) を受信した場合、該カードをゲーム結果決定用カード表示領域 3 0 0 に表示させる (ステップ S 1 1 2) 。また、CPU 5 1 は、主制御部 3 1 から 3 枚目のバンカー用カードを示す情報 (ステップ S 1 0 参照) を受信した場合、該カードをゲーム結果決定用カード表示領域 3 0 0 に表示させる。

【 0 0 7 3 】

次に、CPU 5 1 は、主制御部 3 1 からゲーム結果情報 (「 P L A Y E R 」 、 「 B A N K E R 」 、 又は、 「 T I E 」 を示す情報) を受信する (ステップ S 1 1 3) 。

【 0 0 7 4 】

次に、CPU 5 1 は、払出処理を実行する (ステップ S 1 1 4) 。この払出処理 (ステップ S 1 1 4) では、CPU 5 1 は、ステップ S 1 1 3 で受信したゲーム結果情報に基づいて、クレジットの加算又はコインの払出を行う。

【 0 0 7 5 】

続いて、図 1 0 を用いて、プレーヤ端末 4 において行われる絞り表示処理 (図 9 のステップ S 1 0 9 参照) について説明する。

図 1 0 は、プレーヤ端末において行われる絞り表示処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【 0 0 7 6 】

まず、CPU 5 1 は、タッチパネル 1 1 から接触検知信号を受信したか否かを判断する (ステップ S 2 0 1) 。接触検知信号は、タッチパネル 1 1 に接触があったことを契機として発信される信号であり、接触のあった位置 (接触位置) に応じた座標情報を含む。接触位置は、x 座標と y 座標とによって表わされる。

【 0 0 7 7 】

接触検知信号を受信したと判断した場合、CPU 5 1 は、RAM 5 2 において最多ベットフラグ (図 8 のステップ S 1 0 6 参照) がセットされているか否かを判断する (ステップ S 2 0 2) 。

【 0 0 7 8 】

最多ベットフラグがセットされていると判断した場合、CPU 5 1 は、ステップ S 2 0 1 で受信した接触検知信号に含まれる座標情報と、ROM 5 3 に記憶されている接触有効領域用アドレス情報 (接触有効領域 I 用アドレス情報、及び、接触有効領域 I I 用アドレス情報) に基づいて、接触位置が、プレーヤ用カード I 表示領域と対向するタッチパネル 1 1 上の領域 (接触有効領域 I) 、又は、プレーヤ用カード I I 表示領域と対向するタッチパネル 1 1 上の領域 (接触有効領域 I I) に含まれるか否かを判断する (ステップ S 2 0 3) 。

この処理において、CPU 5 1 は、接触位置を表す x 座標が 1 0 x 3 0 又は 4 0 x 6 0 を満たし、且つ、接触位置を表す y 座標が 2 0 y 6 0 を満たすか否かを判断する。

【 0 0 7 9 】

10

20

30

40

50

接触位置が接触有効領域 I 又は接触有効領域 I I に含まれると判断した場合、CPU 5 1 は、接触位置が、接触有効領域 I と接触有効領域 I I とのうち何れに含まれるのかを特定する (ステップ S 2 0 4)。

この処理において、CPU 5 1 は、接触位置を表す x 座標が 1 0 x 3 0 を満たす場合、接触有効領域 I を特定する。また、接触位置を表す x 座標が 4 0 x 6 0 を満たす場合、接触有効領域 I I を特定する。

【0080】

次に、CPU 5 1 は、絞り画像データ要求信号を、主制御部 3 1 に対して送信する (ステップ S 2 0 5)。絞り画像データ要求信号は、絞り画像データの送信を要求する旨の信号である。

絞り画像データ要求信号には、プレーヤ用カード (プレーヤ用カード I 又はプレーヤ用カード I I) を示す情報 (プレーヤ用カード識別情報) が含まれる。ステップ S 2 0 4 において接触有効領域 I が特定された場合には、プレーヤ用カード I を示す情報が含まれる。ステップ S 2 0 4 において接触有効領域 I I が特定された場合には、プレーヤ用カード I I を示す情報が含まれる。

絞り画像データ要求信号を受信すると、主制御部 3 1 では、絞り画像データ送信処理 (図 9 のステップ S 7 参照) が実行される。

【0081】

ここで、絞り画像データ送信処理 (図 9 のステップ S 7 参照) について説明する。

図 1 1 は、主制御部において行われる絞り画像データ送信処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0082】

まず、CPU 4 1 は、「PLAYER」に対するベット額が最多のプレーヤ端末 4 から、絞り画像データ要求信号を受信したか否かを判断する (ステップ S 2 5 1)。

【0083】

絞り画像データ要求信号を受信したと判断した場合、CPU 4 1 は、絞り画像データ要求信号に含まれるプレーヤ用カード識別情報と、RAM 4 2 に記憶されているプレーヤ用カード I 情報又はプレーヤ用カード I I 情報 (図 8 のステップ S 4 参照) とに基づいて、ROM 4 3 に記憶されている 5 2 の絞り画像データのなかから、プレーヤ用カード I 又はプレーヤ用カード I I に応じた絞り画像データを特定する。

そして、CPU 4 1 は、特定された絞り画像データを、絞り画像データ要求信号の送信元のプレーヤ端末 4 に対して送信する (ステップ S 2 5 2)。

【0084】

ステップ S 2 5 1 において絞り画像データ要求信号を受信していないと判断した場合、又は、ステップ S 2 5 2 の処理を実行した後、CPU 4 1 は、本サブルーチンを終了する。

【0085】

以上、図 1 1 を用いて、主制御部において行われる絞り画像データ送信処理について説明した。

図 1 0 に説明を戻す。

【0086】

ステップ S 2 0 5 の処理を実行した後、CPU 5 1 は、主制御部 3 1 から絞り画像データを受信する (ステップ S 2 0 6)。

そして、CPU 5 1 は、受信した絞り画像データに基づいて、ステップ S 2 0 4 で特定された接触有効領域と対向するプレーヤ用カード表示領域において、裏向きに表示されているカードの代わりに、カードがめくられる様子を示す動画像を表示させる (ステップ S 2 0 7)。

【0087】

ステップ S 2 0 1 においてタッチパネル 1 1 から接触検知信号を受信していないと判断した場合、ステップ S 2 0 2 において最多ベットフラグがセットされていないと判断した場合、ステップ S 2 0 3 において接触位置が接触有効領域 I と接触有効領域 I I のうちの何

10

20

30

40

50

れの接触有効領域にも含まれないと判断した場合、又は、ステップS 2 0 7の処理を実行した後、CPU 5 1は、本サブルーチンを終了する。

【0088】

以上、図10及び図11を用いて、プレーヤ端末4において行われる絞り表示処理(図9のステップS 1 0 9参照)について説明した。

続いて、図12(図12A~図12D)及び図13(図13A~図13D)を用いて、バカラのルールについて説明する。

図12A~図12Dは、バカラのルールについて説明するための図である。

図13A~図13Dは、プレーヤ用カードとバンカー用カードの一例を示す図である。

【0089】

バカラにおいては、トランプカードに割り当てられた各数字に、図12Aに示すような点数が対応付けられている。ゲーム結果は、2枚又は3枚のプレーヤ用カードの合計点数の一の位の数値と、2枚又は3枚のバンカー用カードの合計点数の一の位の数値との大小によって決せられる。

【0090】

2枚のプレーヤ用カードと2枚のバンカー用カードとが表示された後、図12Bに示すように、2枚のプレーヤ用カードの合計点数の一の位の数値に基づいて、3枚目のプレーヤ用カードを表示するか否かが決定される。

【0091】

その後、3枚目のバンカー用カードを表示するか否かが決定される。図12C及び図12Dに示すように、3枚目のバンカー用カードを表示するか否かは、2枚のバンカー用カードの合計点数の一の位の数値、3枚目のプレーヤ用カードの表示の有無、3枚目のプレーヤ用カードの点数に基づいて決定される。

【0092】

なお、図示していないが、2枚のプレーヤ用カードの合計点数の一の位の数値が8又は9の場合には、2枚のバンカー用カードの合計点数の一の位の数値にかかわらず、3枚目のバンカー用カードは表示されない。また、2枚のバンカー用カードの合計点数の一の位の数値が8又は9の場合には、2枚のプレーヤ用カードの合計点数の一の位の数値にかかわらず、3枚目のプレーヤ用カードは表示されない。

【0093】

図13Aの例では、2枚のプレーヤ用カードの合計点数の一の位の数値(9)と、2枚のバンカー用カードの合計点数の一の位の数値(6)とにより、ゲーム結果が「PLAYER」に決定されたことを示している。

図13Bの例では、2枚のプレーヤ用カードの合計点数の一の位の数値(6)と、3枚のバンカー用カードの合計点数の一の位の数値(8)とにより、ゲーム結果が「BANKER」に決定されたことを示している。

図13Cの例では、3枚のプレーヤ用カードの合計点数の一の位の数値(4)と、2枚のバンカー用カードの合計点数の一の位の数値(4)とにより、ゲーム結果が「TIE」に決定されたことを示している。

図13Dの例では、3枚のプレーヤ用カードの合計点数の一の位の数値(6)と、2枚のバンカー用カードの合計点数の一の位の数値(4)とにより、ゲーム結果が「PLAYER」に決定されたことを示している。

【0094】

以上、図1~図13を用いて、第1実施形態について説明した。

第1実施形態に係るゲーミングマシン1及びその制御方法によれば、タッチパネル11から受信した接触検知信号に含まれる座標情報に応じたタッチパネル上の位置(接触位置)が、プレーヤ用カードI表示領域と対向するタッチパネル11上の領域(接触有効領域I)、又は、プレーヤ用カードII表示領域と対向するタッチパネル11上の領域(接触有効領域II)に含まれるか否かが判断される。そして、接触位置が接触有効領域I又は接触有効領域IIに含まれると判断された場合、接触位置が接触有効領域Iと接触有効領域

10

20

30

40

50

IIとのうち何れに含まれるのかが特定される。そして、特定された接触有効領域と対向するプレーヤ用カード表示領域に表示されているカードの表示態様が、該カードの表面の一部が視認可能な表示態様へと変化する。

すなわち、裏向きのカードがめくられる様子が表示される。そして、このような様子は、プレーヤ用カード表示領域と対向するタッチパネル上の領域（接触有効領域）内であれば、どの箇所において接触があっても、表示される。

従って、プレーヤは、プレーヤ用カード表示領域と対向する箇所であれば、どの箇所に触れても、カードをめくる旨の指示を入力することができる。そのため、カードをめくるための操作を行うにあたって、プレーヤにそれほど注意深くともらう必要がなく、カードをめくるための操作をプレーヤが面倒に感じてしまう可能性を低減することができる。その結果、プレーヤにカードゲームをより楽しんでもらうことができる。

【0095】

[第2実施形態]

以下においては、第1実施形態に係るゲーミングマシン1の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。

また、第1実施形態における説明が第2実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

【0096】

まず、第2実施形態の概要について説明する。

第2実施形態では、同じ接触有効領域内において、2回連続的に接触があったことを契機として、絞り画像が表示される。そして、1回目の接触から2回目の接触までの時間間隔（接触時間間隔）に応じて、絞り画像の再生速度が異なり得る。

【0097】

図14は、接触時間間隔と絞り画像の再生速度との関係を示す図である。

図14に示すように、第2実施形態に係るゲーミングマシン1は、接触時間間隔が短い方が、絞り画像の再生速度が速くなるように構成されている。

【0098】

図15（図15A及び図15B）を用いて、第2実施形態に係る絞り表示処理（図9のステップS109参照）について説明する。

図15A及び図15Bは、プレーヤ端末において行われる絞り表示処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

まず、CPU51は、ステップS301～ステップS304の処理を実行するが、これらの処理は、図10のステップS201～ステップS204の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。

【0099】

続いて、CPU51は、タッチパネル11からさらに接触検知信号を受信したか否かを判断する（ステップS305）。

タッチパネル11からさらに接触検知信号を受信したと判断した場合、CPU51は、接触位置が接触有効領域I又は接触有効領域IIに含まれるか否かを判断する（ステップS307）。

ステップS305においてタッチパネル11からさらに接触検知信号を受信していないと判断した場合、又は、ステップS307において接触位置が接触有効領域Iと接触有効領域IIのうちの何れの接触有効領域にも含まれないと判断した場合、CPU51は、前回接触検知信号を受信した後所定時間が経過したか否かを判断する（ステップS306）。所定時間が経過していないと判断した場合、CPU51は、処理をステップS305に戻す。

【0100】

ステップS307において接触位置が接触有効領域I又は接触有効領域IIに含まれると判断した場合、CPU51は、接触位置が、接触有効領域Iと接触有効領域IIとのうち何れに含まれるのかを特定する（ステップS308）。

10

20

30

40

50

【0101】

続いて、CPU51は、今回の接触位置が含まれる接触有効領域と、前回の接触位置が含まれる接触有効領域とが同じであるか否かを判断する（ステップS309）。今回の接触位置が含まれる接触有効領域と、前回の接触位置が含まれる接触有効領域とが異なると判断した場合、CPU51は、処理をステップS305に戻す。

【0102】

一方、今回の接触位置が含まれる接触有効領域と、前回の接触位置が含まれる接触有効領域とが同じであると判断した場合、CPU51は、前回接触検知信号を受信した時点から今回接触検知信号を受信した時点までの時間（接触時間間隔）を、RAM52に記憶させる（ステップS310）。

10

【0103】

次に、CPU51は、絞り画像データ要求信号を、主制御部31に対して送信する（ステップS311）。

第2実施形態に係る絞り画像データ要求信号には、プレーヤ用カード識別情報に加え、接触時間間隔を示す情報（接触時間間隔情報）が含まれる。

絞り画像データ要求信号を受信すると、主制御部31では、絞り画像データ送信処理（図9のステップS7参照）が実行される。

【0104】

ここで、第2実施形態に係る絞り画像データ送信処理（図9のステップS7参照）について説明する。

20

図16は、主制御部において行われる絞り画像データ送信処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0105】

まず、CPU41は、「PLAYER」に対するベット額が最多のプレーヤ端末4から、絞り画像データ要求信号を受信したか否かを判断する（ステップS351）。

【0106】

絞り画像データ要求信号を受信したと判断した場合、CPU41は、絞り画像データを特定する。

ここで、第2実施形態において、ROM43には、52枚のトランプカードの夫々について、絞り画像の再生速度が速い絞り画像データと、絞り画像の再生速度が標準の絞り画像データと、絞り画像の再生速度が遅い絞り画像データとが記憶されている。

30

CPU41は、絞り画像データ要求信号に含まれるプレーヤ用カード識別情報と、接触時間間隔情報と、RAM42に記憶されているプレーヤ用カードI情報又はプレーヤ用カードII情報（図8のステップS4参照）とに基づいて、ROM43に記憶されている156の絞り画像データのなかから、プレーヤ用カードI又はプレーヤ用カードII、並びに、接触時間間隔に応じた絞り画像データを特定するのである。

【0107】

そして、CPU41は、特定された絞り画像データを、絞り画像データ要求信号の送信元のプレーヤ端末4に対して送信する（ステップS352）。

ステップS351において絞り画像データ要求信号を受信していないと判断した場合、又は、ステップS352の処理を実行した後、CPU41は、本サブルーチンを終了する。

40

【0108】

以上、図16を用いて、第2実施形態に係る絞り画像データ送信処理について説明した。図15に説明を戻す。

【0109】

ステップS311の処理を実行した後、CPU51は、主制御部31から絞り画像データを受信する（ステップS312）。

そして、CPU51は、受信した絞り画像データに基づいて、ステップS308で特定された接触有効領域と対向するプレーヤ用カード表示領域において、裏向きに表示されているカードの代わりに、カードがめくられる様子を示す動画像を表示させる（ステップS3

50

13)。このとき、接触時間間隔に応じた速度で、カードがめくられる様子を示す動画像が再生されることとなる。

【0110】

ステップS301においてタッチパネル11から接触検知信号を受信していないと判断した場合、ステップS302において最多ベットフラグがセットされていないと判断した場合、ステップS303において接触位置が接触有効領域Iと接触有効領域IIのうちの何れの接触有効領域にも含まれないと判断した場合、ステップS306において所定時間が経過したと判断した場合、又は、ステップS313の処理を実行した後、CPU51は、本サブルーチンを終了する。

【0111】

以上、図14～図16を用いて、第2実施形態について説明した。

第2実施形態に係るゲーミングマシン1及びその制御方法によれば、プレーヤは、連続的に行う2回のタッチパネルへの接触の時間間隔を調節することを通じて、カードがめくられる速さを決定することができる。すなわち、プレーヤの指の動きの速さと、絞り画像の再生速度とが連動する形で、絞り画像の表示を実現することができる。これにより、プレーヤに対して、一層、実際にカードをめくっているような感覚を提供することができる。

【0112】

なお、第2実施形態では、接触時間間隔と絞り画像の再生速度との関係が、図14に示すような関係であることとして説明したが、接触時間間隔と絞り画像の再生速度との関係はこの例に限定されない。例えば、接触時間間隔と絞り画像の再生速度とが比例する関係となるように構成されていてもよい。

【0113】

以上、本発明の実施形態（第1実施形態及び第2実施形態）について説明した。

上述した実施形態では、「PLAYER」に対するベット額が最多のプレーヤ端末4の備える液晶ディスプレイ10にのみ、絞り画像が表示される場合について説明した。しかし、本発明においては、他のプレーヤ端末の備える液晶ディスプレイにも、絞り画像が表示されるように構成されていてもよい。

【0114】

図17は、他の実施形態に係るプレーヤ端末において行われる絞り表示処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

図18は、他の実施形態に係る主制御部において行われる絞り画像データ送信処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0115】

図18のステップS1252において、CPU41は、特定された絞り画像データを、全てのプレーヤ端末4（プレーヤ端末4a、プレーヤ端末4b、プレーヤ端末4c、プレーヤ端末4d、及び、プレーヤ端末4e）に対して送信する。

一方、図17のステップS1201においてタッチパネル11から接触検知信号を受信していないと判断した場合、ステップS1202において最多ベットフラグがセットされていないと判断した場合、ステップS1203において接触位置が接触有効領域Iと接触有効領域IIのうちの何れの接触有効領域にも含まれないと判断した場合、又は、ステップS1207の処理を実行した後、CPU51は、他のプレーヤ端末4でタッチパネル11の接触（絞り指示の入力）があったことを契機として、主制御部31から絞り画像データを受信したか否かを判断する（ステップS1208）。

【0116】

絞り画像データを受信したと判断した場合、CPU51は、受信した絞り画像データに基づいて、裏向きに表示されたプレーヤ用カードIとプレーヤ用カードIIのうち、該絞り画像データに応じた数字及びスーツと同じ数字及びスーツが割り当てられたカードの代わりに、カードがめくられる様子を示す動画像を表示させる（ステップS1209）。

ステップS1208において絞り画像データを受信していないと判断した場合、又は、ステップS1209の処理を実行した後、CPU51は、本サブルーチンを終了する。

10

20

30

40

50

【0117】

図17及び図18に示すサブルーチンにおいて行われる他の処理については、図10及び図11を用いて説明した通りであるため、ここでの説明は省略する。

【0118】

また、上述した実施形態では、ゲーミングマシン1においてバカラが行われる場合について説明したが、本発明に係るゲーミングマシンにおいて行われるゲームは、この例に限定されない。本発明に係るゲーミングマシンにおいて行われるゲームは、プレーヤによってカードがめくられる機会が存在するゲームであれば特に限定されず、例えば、ブラックジャック等のゲームであってもよい。

また、本発明に係るゲーミングマシンにおいて行われるゲームは、トランプカードが使用されるゲームに限定されず、例えば、花札等のゲームであってもよい。

10

【0119】

また、上述した実施形態では、ゲーミングマシン1において行われる処理を、主制御部31の備えるCPU41と、プレーヤ端末4の備えるCPU51とが協働して実行することとして説明した。CPU41とCPU51とは、本発明におけるコントローラを構成するものである。本発明におけるコントローラは、このように、複数のCPUから構成されていてもよいし、1個のCPUから構成されていてもよい。

【0120】

また、上述した実施形態では、ROM53に、プレーヤ用カードI表示領域用アドレス情報と、プレーヤ用カードII表示領域用アドレス情報とが記憶されていることとして説明した。プレーヤ用カードI表示領域用アドレス情報と、プレーヤ用カードII表示領域用アドレス情報とは、本発明におけるアドレス情報を構成し、ROM53は、本発明におけるメモリに相当する。

20

本発明におけるメモリとしてはこの例に限定されず、例えば、プレーヤ端末の備えるメモリではなく、主制御部の備えるメモリにアドレス情報が記憶されることとしてもよい。

【0121】

また、上述した実施形態では、接触有効領域用アドレス情報に基づいて、接触位置がプレーヤ用カード表示領域と対向するタッチパネル11上の領域（接触有効領域）に含まれるか否かが判断されることとして説明した。しかし、接触位置がカード表示領域に含まれるか否かの判断に係る処理は、この例に限定されない。例えば、カード表示領域用アドレス情報と、接触検知信号に含まれる座標情報とが対応付けられたテーブルを示すテーブルデータがメモリに記憶されており、当該テーブルデータに基づいて接触位置が接触有効領域に含まれるか否かが判断されるように構成されていてもよい。

30

【0122】

また、上述した実施形態では、予め記憶されている絞り画像データに基づいて、絞り画像が表示される場合について説明した。しかし、本発明においては、絞り指示の入力が行われた際に、絞り指示の対象となったカードに割り当てられた所定の図柄（例えば、数字及びスーツ）を示す情報（及び、接触時間間隔）に基づいて、絞り画像データが生成されるように構成されていてもよい。

【0123】

また、本発明においては、接触時間間隔に応じて、視認可能となるカードの表面の面積が異なるように構成されていてもよい。

40

また、本発明においては、タッチパネルへの接触が開始した後、デタッチ（接触終了）までの接触時間を計測することとし、計測された接触時間に応じて、絞り画像の再生速度や視認可能となるカードの表面の面積が異なるように構成されていてもよい。

また、本発明においては、タッチパネルへの接触が開始した後、接触位置の移動距離を計測することとし、計測された移動距離に応じて、絞り画像の再生速度や視認可能となるカードの表面の面積が異なるように構成されていてもよい。

【0124】

また、上述した実施形態では、2枚のプレーヤ用カード（プレーヤ用カードI及びプレー

50

ヤ用カード I I) が裏向きに表示され、何れかのカードをめくる旨の指示 (絞り指示) の入力が行われることとして説明した。しかし、本発明において、裏向きに表示され、絞り指示を入力することが可能なカードの枚数は、これに限定されない。そのような枚数は、3枚以上であってもよいし、また、1枚であってもよい。

【 0 1 2 5 】

以上、本発明の実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、各手段等の具体的構成は、適宜設計変更可能である。また、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【 0 1 2 6 】

また、上述した詳細な説明では、本発明をより容易に理解できるように、特徴的部分を中心に説明した。本発明は、上述した詳細な説明に記載する実施形態に限定されず、その他の実施形態にも適用することができ、その適用範囲は多様である。また、本明細書において用いた用語及び語法は、本発明を的確に説明するために用いたものであり、本発明の解釈を制限するために用いたものではない。また、当業者であれば、本明細書に記載された発明の概念から、本発明の概念に含まれる他の構成、システム、方法等を推考することは容易であると思われる。従って、請求の範囲の記載は、本発明の技術的思想の範囲を逸脱しない範囲で均等な構成を含むものであるとみなされなければならない。また、要約書の目的は、特許庁及び一般的公共機関や、特許、法律用語又は専門用語に精通していない本技術分野に属する技術者等が本出願の技術的な内容及びその本質を簡易な調査で速やかに判断し得るようにするものである。従って、要約書は、請求の範囲の記載により評価されるべき発明の範囲を限定することを意図したものではない。また、本発明の目的及び本発明の特有の効果とを十分に理解するために、すでに開示されている文献等を十分に参酌して解釈されることが望まれる。

【 0 1 2 7 】

上述した詳細な説明は、コンピュータで実行される処理を含むものである。以上での説明及び表現は、当業者が最も効率的に理解することを目的として記載している。本明細書では、1の結果を導き出すために用いられる各ステップは、自己矛盾がない処理として理解されるべきである。また、各ステップでは、電氣的又は磁氣的な信号の送受信、記録等が行われる。各ステップにおける処理では、このような信号を、ビット、値、シンボル、文字、用語、数字等で表現しているが、これらは単に説明上便利であるために用いたものであることに留意する必要がある。また、各ステップにおける処理は、人間の行動と共通する表現で記載される場合があるが、本明細書で説明する処理は、原則的に各種の装置により実行されるものである。また、各ステップを行うために要求されるその他の構成は、以上の説明から自明になるものである。

【 符号の説明 】

【 0 1 2 8 】

- 1 ゲーミングマシン
- 2 テーブル部
- 3 パネル部
- 4 (4 a、4 b、4 c、4 d、4 e) プレーヤ端末
- 1 0 液晶ディスプレイ
- 1 1 タッチパネル
- 1 2 操作ボタン
- 1 3 コイン投入口
- 1 4 紙幣投入口
- 1 5 コイン払出口
- 2 1 正面ディスプレイ
- 4 1、5 1 C P U
- 4 2、5 2 R A M

10

20

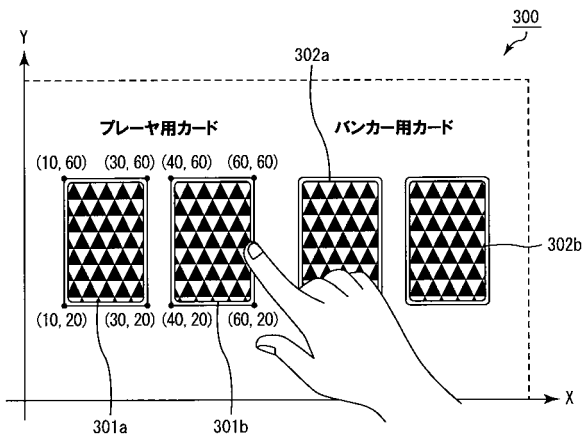
30

40

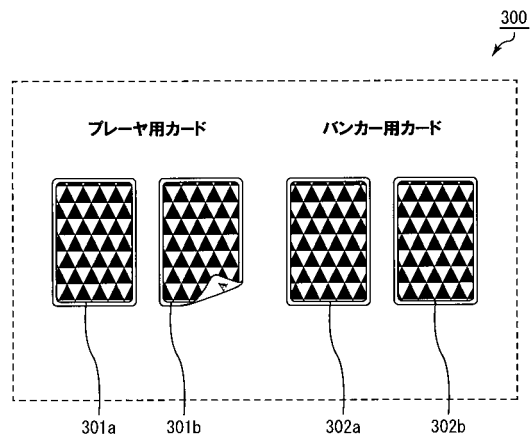
50

- 43、53 ROM
- 73 ベットボタン画像
- 75 ベット額ボタン画像
- 80 「PLAYER」ベット領域
- 81 「BANKAER」ベット領域
- 82 「TIE」ベット領域
- 300 ゲーム結果決定用カード表示領域
- 301 (301a、301b) プレーヤ用カード
- 302 (302a、302b) バンカー用カード

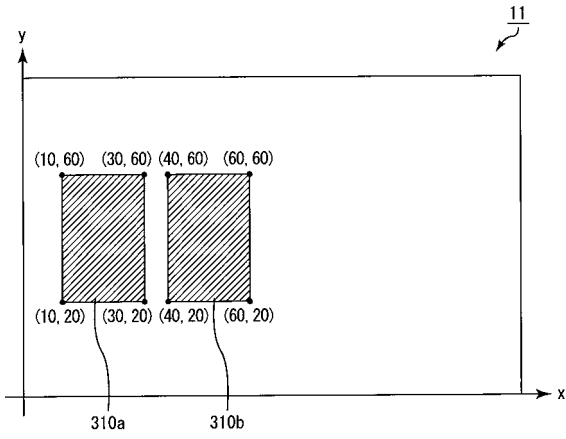
【図1A】



【図1B】



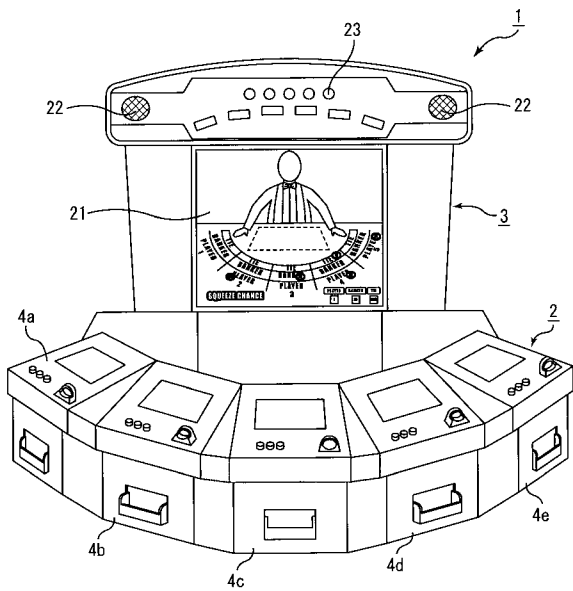
【 図 1 C 】



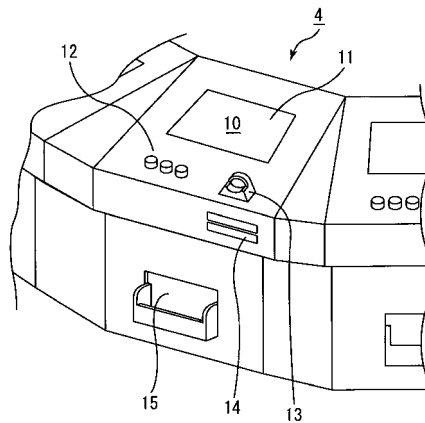
【 図 2 】

座標テーブル	
プレーヤ用カードI	プレーヤ用カードII
$10 \leq x \leq 30$	$40 \leq x \leq 60$
$20 \leq y \leq 60$	$20 \leq y \leq 60$
プレーヤ用カード 表示領域	
$10 \leq x \leq 30$	$40 \leq x \leq 60$
接触有効領域	
$20 \leq y \leq 60$	$20 \leq y \leq 60$

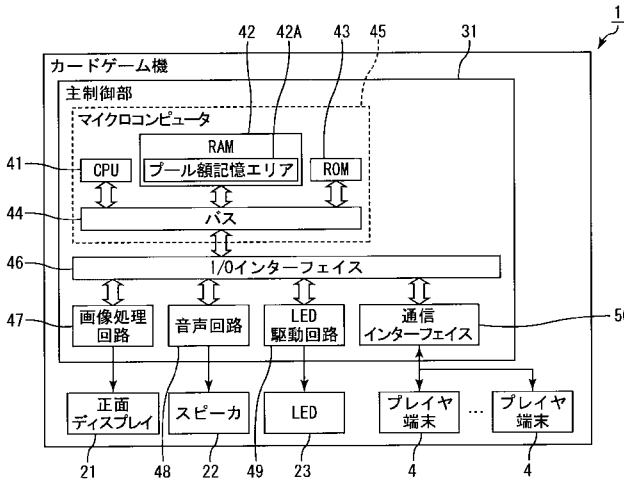
【 図 3 】



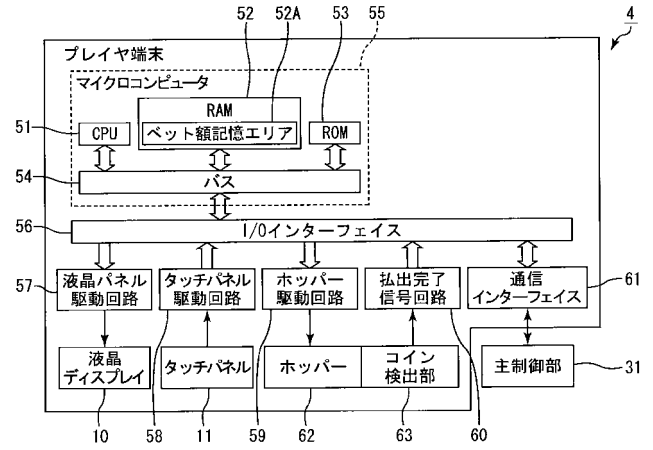
【 図 4 】



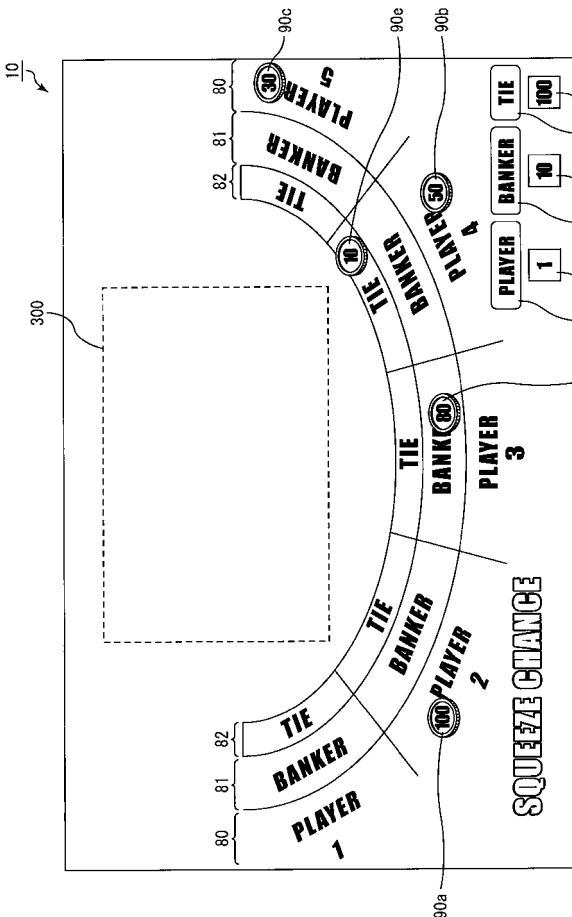
【図5】



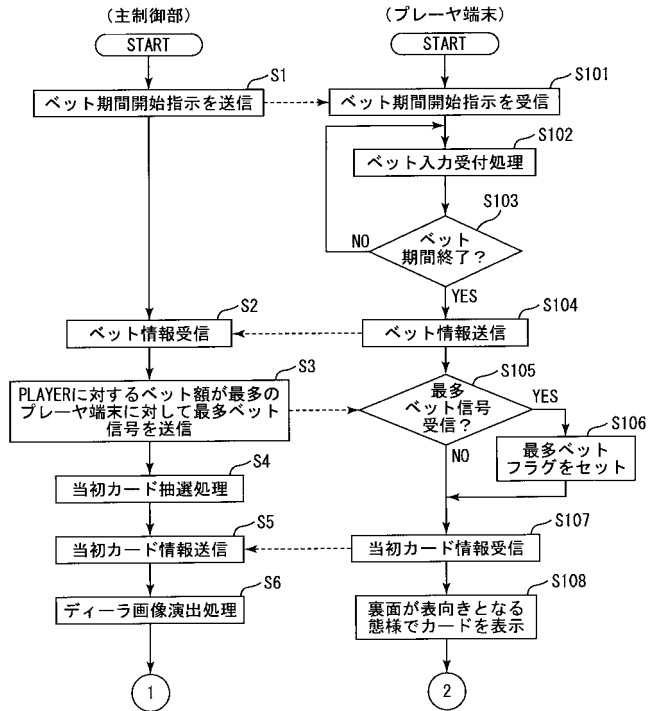
【図6】



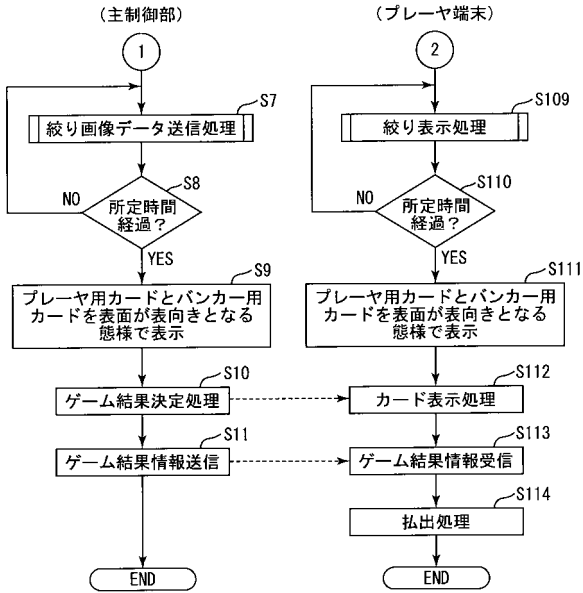
【図7】



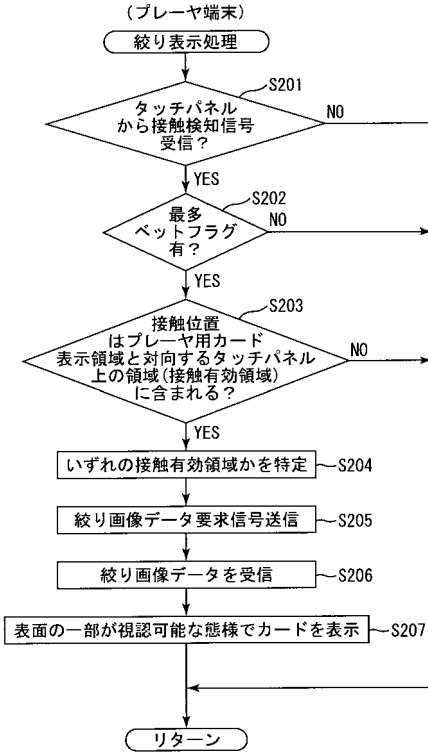
【図8】



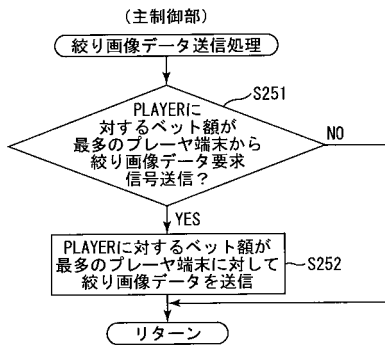
【図9】



【図10】



【図11】



【図12A】

カードの数字と点数との関係	カードの数字	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
	カードの点数	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10, J, Q, K

【 図 1 2 B 】

3枚目のプレーヤ用カードを表示するか否か	2枚のカードの点数の合計
表示する場合	0,1,2,3,4,5
表示しない場合	6,7,8,9

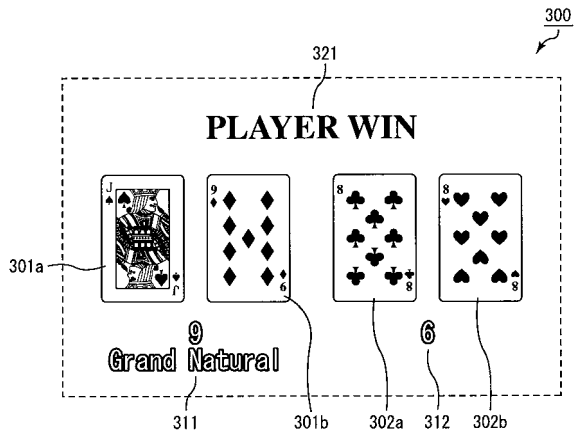
【 図 1 2 C 】

3枚目のバンカー用カードを表示するか否か (3枚目のプレーヤ用カードが表示されなかった場合)	2枚のカードの点数の合計
表示する場合	0,1,2,3,4,5
表示しない場合	6,7,8,9

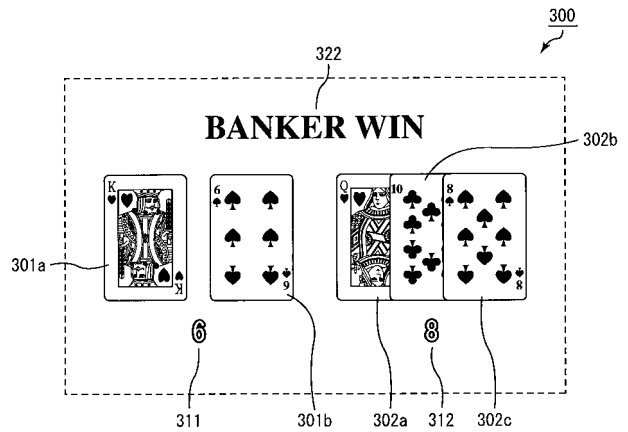
【 図 1 2 D 】

3枚目のバンカー用カードを表示するか否か (3枚目のプレーヤ用カードが表示された場合)	3枚目のプレーヤ用カード	常に表示する
2枚のカードの点数の合計	0,1,2	常に表示する
	3	表示する
	4	表示しない
	5	表示する
	6	表示しない
	7,8,9	常に表示しない

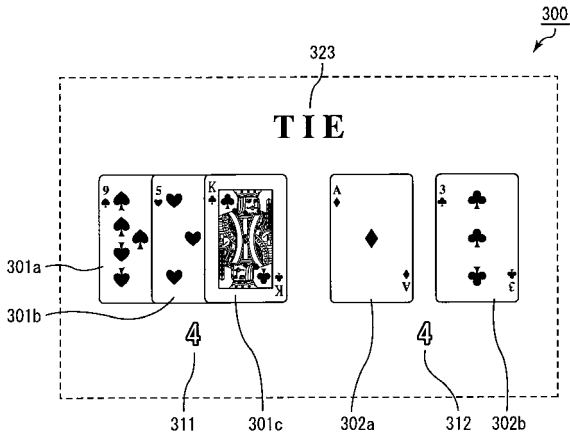
【 図 1 3 A 】



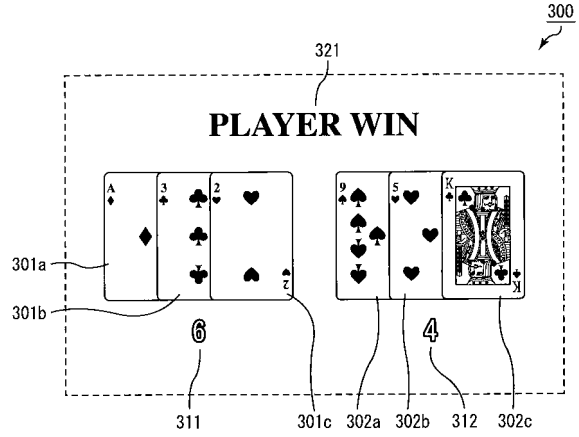
【 図 1 3 B 】



【図13C】



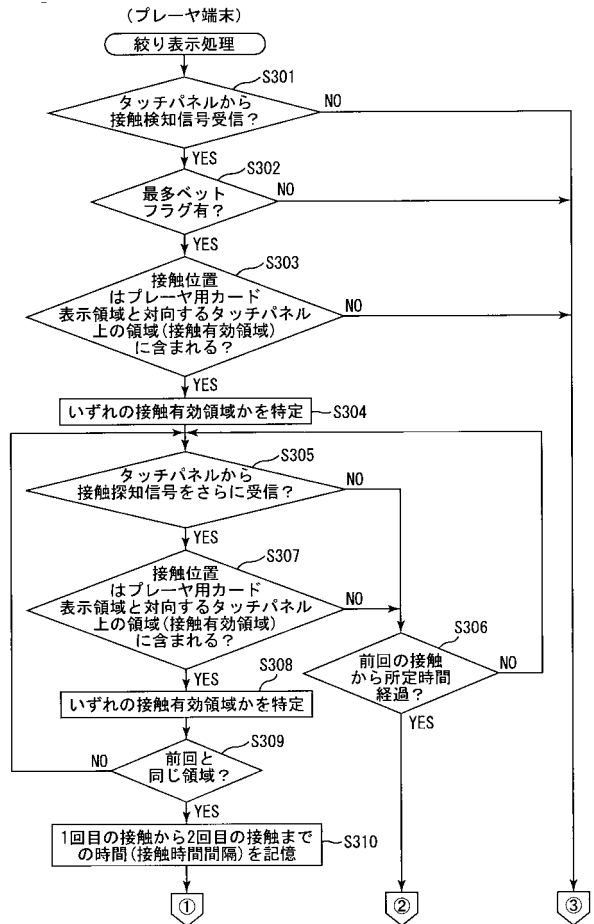
【図13D】



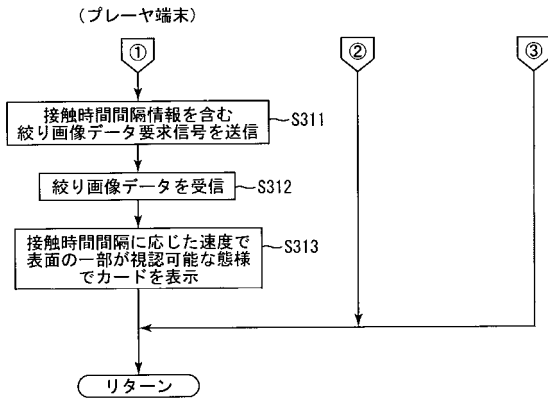
【図14】

接触時間間隔T	$0 < T \leq 0.5$	$0.5 < T \leq 2$	$2 < T$
絞り画像の再生速度V	速い	標準	遅い

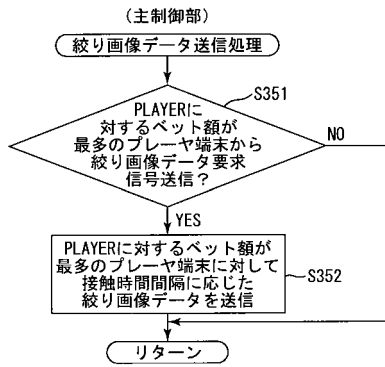
【図15A】



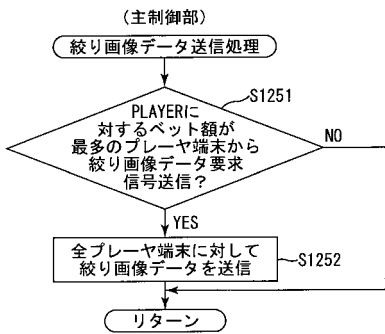
【図15B】



【図16】



【図18】



【図17】

