

(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2006-68042

(P2006-68042A)

(43) 公開日 平成18年3月16日(2006.3.16)

(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 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 34 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2004-251407 (P2004-251407)                  (22) 出願日 平成16年8月31日 (2004.8.31)</p>	<p>(71) 出願人 598098526                  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 100098431                  弁理士 山中 郁生                  (74) 代理人 100097009                  弁理士 富澤 孝                  (74) 代理人 100105751                  弁理士 岡戸 昭佳                  (72) 発明者 篠田 朋広                  東京都江東区有明3丁目1番地25                  Fターム(参考) 2C001 AA13 BA04 BA06 BA08 BB10                  BC00 BC06 BC10 BD03 CB01                  CB04</p>
--	---

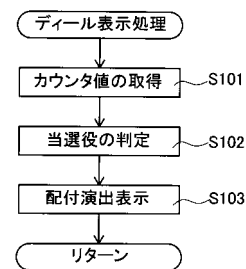
(54) 【発明の名称】 カード遊技機

(57) 【要約】

【課題】 ゲームが単調になることを抑制し、プレイヤーの期待感を増幅させることが可能なカード遊技機を提供すること。

【解決手段】 S103では、S101で取得したカウンタ値とS102で判定した当選役とを介し配付演出テーブルにより決定された配付演出表示を行う。これにより、6枚のトランプカードがディールされた時点でポーカー役が成立していれば、高確率をもって、6枚のトランプカードが閃光する演出や、ディーラーの吹き出しの中に「!」、「!!」、「」の記号が表示される演出、プレミア演出が行われたりするので、遊技者は、それらの演出を認識すれば、ポーカー役が成立しているとの期待感が膨らむことになる。

【選択図】 図1



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数の図柄のうちのいずれかが描かれた複数のカードの中からその一部を抽出する抽出手段と、

前記抽出手段により抽出されたカードが配付されて手札として画像表示する表示手段と

、  
前記表示手段により画像表示された手札の配付状況に応じて前記表示手段で画像演出を行う制御手段と、を備えたこと、を特徴するカード遊技機。

## 【請求項 2】

請求項 1 に記載するカード遊技機であって、

複数のカードからなる複数の組合せ態様を記憶している記憶手段と、

前記抽出手段により抽出された複数のカードの夫々に描かれた複数の図柄からなる組合せ態様が、前記記憶手段に記憶された複数のカードからなる複数の組合せ態様のうちの特定のものとは一致するか否かを判定する判定手段と、を備え、

前記判定手段により前記抽出された複数のカードの夫々に描かれた複数の図柄からなる組合せ態様と前記記憶手段に記憶された複数のカードからなる複数の組合せ態様のうちの特定のものとは一致すると判定された場合に、前記制御手段が実行されること、を特徴するカード遊技機。

## 【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載するカード遊技機であって、

ビデオポーカーが行われること、を特徴とするカード遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、カード遊技機に関するものである。

## 【背景技術】

## 【0002】

アミューズメントのカード遊技機の種類として、ディスプレイ上にカードを表示することによりカードを遊技者に配付し遊技を行わせる、ビデオポーカー遊技機が知られている。ビデオポーカーにおいては、例えば、5枚のカードが配られた後に、遊技者の選択操作によりカードを1回交換することができる。ここで遊技者が、交換をせずに残すカードすなわちホールドするカードを選択した場合には、ホールドしない残りのカードは裏返しとなり、遊技者がボタンを押すことにより、交換後の新たなカードが表示される（例えば、特許文献1参照）。そして、ホールドしたカードと交換後の新たなカードとの組み合わせによって成立する役に応じ、遊技の結果が決定される。このようにポーカー遊技機は、交換後のカードが表示される際に、遊技者が、高い役に成立するのではないかと期待し、遊技を楽しむようにさせるのである。

【特許文献1】特開2001-70642号公報

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0003】

しかし、遊技者がベット数を決定してから、最初に配付されたカードが表示されるまでの間には、画像表示や音響による特別な演出は行われず、その時点でロイヤルフラッシュ（ROYAL FLUSH）や、フォーカード（FOUR OF A KIND）などの大役が完成していた場合であっても、何の役も完成していなかった場合であっても、同じように遊技が進行する。例えば、ベット数を決定してボタンを押すと、最初に配付されることとなる5枚のカードが、5枚同時、或いは左側から1枚ずつ順次表向きに表示されることで、遊技者に対して配付されたカードが表示されるのであるが、その時点で完成している役が如何なる場合であっても、一定のパターンで表示されるのである。そのため、遊技は単調なものになり易かった。

10

20

30

40

50

## 【0004】

本発明は、以上の点に鑑みてなされたものであり、その目的は、ゲームが単調になることを抑制し、プレイヤーの期待感を増幅させることが可能なカード遊技機を提供することにある。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0005】

この課題を解決するために成された請求項1に係る発明は、カード遊技機（例えば、ポーカーゲーム機1）であって、複数の図柄のうちいずれかが描かれた複数のカードの中からその一部を抽出する抽出手段（例えば、CPU3, S31, S56, S74）と、前記抽出手段（例えば、CPU3, S31, S56, S74）により抽出されたカードが配付されて手札として画像表示する表示手段（例えば、表示画面32）と、前記表示手段（例えば、表示画面32）により画像表示された手札の配付状況に応じて前記表示手段（例えば、表示画面32）で画像演出を行う制御手段（例えば、CPU3, S103, S113, S123）と、を備えたこと、を特徴としている。

10

## 【0006】

尚、「画像演出」としては、例えば、配付されたカードである手札の表示態様を変更させたり、カードを配付するディーラーが表示されている場合にはそのディーラーの表示態様を変更させたりすることなどがある。

## 【0007】

また、請求項2に係る発明は、請求項1に記載するカード遊技機（例えば、ポーカーゲーム機1）であって、複数のカードからなる複数の組合せ態様を記憶している記憶手段（例えば、ROM4）と、前記抽出手段（例えば、CPU3, S31, S56, S74）により抽出された複数のカードの夫々に描かれた複数の図柄からなる組合せ態様が、前記記憶手段（例えば、ROM4）に記憶された複数のカードからなる複数の組合せ態様のうちの特定のものと一致するか否かを判定する判定手段（例えば、CPU3, S102, S112）と、を備え、前記判定手段（例えば、CPU3, S102, S112）により前記抽出された複数のカードの夫々に描かれた複数の図柄からなる組合せ態様と前記記憶手段（例えば、ROM4）に記憶された複数のカードからなる複数の組合せ態様のうちの特定のものと一致すると判定された場合に、前記制御手段（例えば、CPU3, S103, S113）が実行されること、を特徴としている。

20

30

## 【0008】

また、請求項3に係る発明は、請求項1又は請求項2に記載するカード遊技機（例えば、ポーカーゲーム機1）であって、ビデオポーカーが行われること、を特徴としている。

## 【0009】

尚、「特定の組合せ」とは、例えば、ビデオポーカーにおいては「ロイヤルフラッシュ（ROYAL FLUSH）」や「フォーカード（FOUR OF A KIND）」等の「役」、または、それらの「役」の中である一定以上の配当率を有するものである。「配当率」とは、遊技者がベットした遊技メダルの数に対する獲得する遊技メダルの枚数の割合である。

## 【発明の効果】

40

## 【0010】

すなわち、本発明のカード遊技機では、複数のカードの中からその一部が抽出され、抽出されたカードが配付されて手札として画像表示されると、画像表示された手札の配付状況に応じて画像演出が行われる。従って、画像表示された手札の配付状況を、画像演出により遊技者が認識することが可能となる。よって、単調となりがちな遊技に対して、当該遊技者の期待感を増幅させることができる。

## 【発明を実施するための最良の形態】

## 【0011】

以下、本発明の実施の形態を図面を参照にして説明する。本発明の実施の形態では、カード遊技機の一態様として、ポーカーゲーム機を挙げる。そこで、本実施の形態のポーカ

50

ーゲーム機で行われるポーカーゲームの内容を簡単に説明する。本実施の形態のポーカーゲーム機は、2組のトランプカードを使って所謂6カードのビデオポーカーを行うものであって、ポーカーゲームのある時点で自分のトランプカードを、全てあるいは何枚か捨てて新しいトランプカードをもらえることができるドロポーカーを行うものである。具体的に言えば、ここでは、遊技メダル等が供されると、6枚のトランプカードがディーラー（配付）されて表示される。その後、遊技者は、ポーカーの役（ロイヤルフラッシュ、シックスカード、ストレートフラッシュ、ファイブカード、フルハンド、ダブルスリーカード、フラッシュ、フォーカード、ストレート、フルハウス、スリーペア、スリーカード、トゥーペア等）を完成させるために、ディーラー（配付）された6枚のトランプカードの中から必要と判断したトランプカードをホールドする（手元に残す）一方で、不要と判断したトランプカードを新たなトランプカードにドロ（交換）させる。その結果、上記役が成立した場合には、配当として、当該役に対応した枚数の遊技メダル等が付与される。

10

**【0012】**

さらに、本実施の形態のポーカーゲーム機では、ポーカーの役が成立した場合には、遊技者が望めば、ダブルダウンゲームを行うことができる。そこで、ダブルダウンゲームを具体的に言えば、ここでは、ディーラー側の1枚のトランプカードが配付されて見せ札として表示され、また、遊技者側に5枚のトランプカードが配付されて伏せ札として表示されると、その後、遊技者は、5枚の伏せ札から1枚のトランプカードを選択してめくり表示させる。このとき、遊技者が選択してめくり表示させたトランプカードがディーラー側のトランプカードよりも大きい場合には、特典として、配当が2倍になり、遊技者が選択してめくり表示させたトランプカードがディーラー側のトランプカードに等しい又は小さい場合には、配当が没収される。尚、ここでは、トランプカードの大小は、大きい順から、A（エース、1に相当）、K（キング、13に相当）、Q（クイーン、12に相当）、J（ジャック、11に相当）、10、9、8、7、6、5、4、3、2である。

20

**【0013】**

また、本実施の形態のポーカーゲーム機では、ビデオポーカーが行われている場合には、6枚のトランプカードがディーラー（配付）されて表示された直後において、また、不要と判断したトランプカードを新たなトランプカードにドロ（交換）させた直後において、遊技者側の手札である6枚のトランプカードで上記役が成立していると、ディーラー（配付）又はドロ（交換）された遊技者側のトランプカードが一瞬フラッシュ（以下、「閃光」という）するなどして、遊技者側のトランプカードの表示態様が多くなり、また、トランプカードをディーラー（配付）又はドロ（交換）するディーラーに対して吹き出しを設けるなどして、ディーラーの表示態様が多くなることもある。

30

**【0014】**

また、本実施の形態のポーカーゲーム機では、ダブルダウンゲームが行われている場合には、遊技者側に5枚のトランプカードが配付されて伏せ札として表示された直後において、ディーラー側のトランプカードよりも大きい遊技者側の伏せ札が閃光するなどして、遊技者側のトランプカードの表示態様が多くなる。

**【0015】**

次に、本実施形態のポーカーゲーム機の概略構成について、図2及び図3に基づいて説明する。図2は、本実施形態のポーカーゲーム機の斜視図である。図3は、本実施の形態のポーカーゲーム機の概略構成を示すブロック図である。

40

**【0016】**

本実施形態のポーカーゲーム機1では、図2に示すように、その全体を形成するキャビネット31を有しており、かかるキャビネット31の前面中央部に表示画面32が配設されている。

尚、この表示画面32は、画像表示装置19（図3参照）のディスプレイ部である。

**【0017】**

また、キャビネット31の下部には、メダル払出口44とメダル受皿45が配設されている。この点、メダル払出口44は、本実施形態のポーカーゲーム機1に内設されたホッ

50

パー２４（図３参照）と連通している。従って、ホッパー２４（図３参照）からの遊技メダル等は、メダル払出口４４を介して、メダル受皿４５に払い出される。また、メダル払出口４４の内部には、センサ等より構成されるメダル検出部２６（図３参照）が配設されている。従って、メダル払出口４４を介してメダル受皿４５に払い出された遊技メダル等の枚数が、メダル検出部２６（図３参照）により検出される。

**【００１８】**

また、表示画面３２の下側には、手前側に突出した操作テーブル３３が設けられている。そして、操作テーブル３３の上段には、最も左側から、両替ボタン３４と、Ｃ／Ｐ（クレジット／ペイアウト）ボタン３５、ヘルプボタン３６が配設されている。また、操作テーブル３３の中段には、最も左側から、ＢＥＴ（ベット）ボタン３７と、スタートボタン３８、ダブルダウンボタン３９、カード交換ボタン４０が配設されている。また、操作テーブル３３の後段には、６個のホールドボタン４１Ａ，４１Ｂ，４１Ｃ，４１Ｄ，４１Ｅ，４１Ｆが配設されている。さらに、上述したヘルプボタン３６の右側には、メダル投入部４２と紙幣投入部４３が配設されている。

10

**【００１９】**

この点、両替ボタン３４は、紙幣等入部４３に投入した紙幣を遊技メダル等に両替する際に操作されるボタンである。従って、両替ボタン３４を押下すると、両替された遊技メダル等が、ホッパー２４（図３参照）からメダル払出口４４を介してメダル受皿４５に払い出される。

尚、両替ボタン３４には、両替スイッチ２８（図３参照）が内蔵されており、両替ボタン３４が押下されると、両替スイッチ２８（図３参照）からのスイッチ信号がＣＰＵ３（図３参照）に出力される。

20

**【００２０】**

また、Ｃ／Ｐボタン３５は、クレジット又は配当として付与された遊技メダル等を払い出させる際に押下されるボタンである。従って、Ｃ／Ｐボタン３５を押下すると、クレジット又は付与された遊技メダル等が、ホッパー２４（図３参照）からメダル払出口４４を介してメダル受皿４５に払い出される。

尚、Ｃ／Ｐボタン３５を押下しない場合には、配当として付与される遊技メダル等は、クレジットとして、自動的に繰り越される。

また、Ｃ／Ｐボタン３５には、Ｃ／Ｐスイッチ１４（図３参照）が内蔵されており、Ｃ／Ｐボタン３５が押下されると、Ｃ／Ｐスイッチ１４（図３参照）からのスイッチ信号がＣＰＵ３（図３参照）に出力される。

30

**【００２１】**

また、ヘルプボタン３６は、ポーカーゲームの操作方法等が不明な際に押下されるボタンである。従って、ヘルプボタン３６が押下されると、表示画面３２に各種のヘルプ情報が表示される。

尚、ヘルプボタン３６には、ヘルプスイッチ２９（図３参照）が内蔵されており、ヘルプボタン３６が押下されると、ヘルプスイッチ２９（図３参照）からのスイッチ信号がＣＰＵ３（図３参照）に出力される。

**【００２２】**

また、ＢＥＴボタン３７は、クレジットされた遊技メダル等をＢＥＴさせる際に操作されるボタンである。ここでは、ＢＥＴボタン３７が１回押下される毎に、ＢＥＴ数が１ずつ加算されるが、ＢＥＴ数が「４０」になった後にＢＥＴボタン３７を１回押下すると、ＢＥＴ数が「１」に戻る。従って、ここでは、最大ＢＥＴ数は「４０」である。

尚、ＢＥＴボタン３７には、ＢＥＴスイッチ１３（図３参照）が内蔵されており、ＢＥＴボタン３７が押下されると、ＢＥＴスイッチ１３（図３参照）からのスイッチ信号がＣＰＵ３（図３参照）に出力される。

40

**【００２３】**

また、スタートボタン３８は、ポーカーゲームを開始させる際に操作されるボタンである。従って、スタートボタン３８が押下されると、表示画面３２においてポーカーゲーム

50

が展開され始める。

尚、スタートボタン38には、スタートスイッチ15(図3参照)が内蔵されており、スタートボタン38が押下されると、スタートスイッチ15(図3参照)からのスイッチ信号がCPU3(図3参照)に出力される。

【0024】

また、ダブルダウンボタン39は、ダブルダウンゲームを開始させる際に操作されるボタンである。従って、ダブルダウンボタン39が押下されると、表示画面32においてダブルダウンゲームが展開され始める。

尚、ダブルダウンボタン39には、ダブルダウンスイッチ16(図3参照)が内蔵されており、ダブルダウンボタン39が押下されると、ダブルダウンスイッチ16(図3参照)からのスイッチ信号がCPU3(図3参照)に出力される。

10

【0025】

また、カード交換ボタン40は、表示画面32で展開されているポーカーゲームにおいて、ディールされた6枚のトランプカードの中から不要と判断したトランプカードを新たなトランプカードにドロースさせる際に操作されるボタンである。従って、後述する所定のタイミングでカード交換ボタン40が押下されると、不要と判断したトランプカードに代わって、ドロースさせた後のトランプカードが、ホールドされたトランプカードとともに表示画面32に表示される。

尚、ホールドされたトランプカードがないときには、ディールされた6枚のトランプカードの全てがドロースの対象外になるので、後述する所定のタイミングでカード交換ボタン40が押下されると、ディールされた6枚のトランプカードの全てが表示画面32に表示されたままとなる。

20

また、カード交換ボタン40には、カード交換スイッチ17(図3参照)が内蔵されており、カード交換ボタン40が押下されると、カード交換スイッチ17(図3参照)からのスイッチ信号がCPU3(図3参照)に出力される。

【0026】

また、6個のホールドボタン41A, 41B, 41C, 41D, 41E, 41Fは、表示画面32で展開されているポーカーゲームにおいて、ディールされた6枚のトランプカードの中から必要と判断したトランプカードをホールドさせる際に操作されるボタンである。従って、後述する所定のタイミングで6個のホールドボタン41A, 41B, 41C, 41D, 41E, 41Fのいずれかが押下されると、6個のホールドボタン41A, 41B, 41C, 41D, 41E, 41Fのうち当該押下されたものに対応するトランプカードが、以後に行われるドロースの対象から外される。

30

尚、ホールドボタン41A, 41B, 41C, 41D, 41E, 41Fには、ホールドスイッチ18A, 18B, 18C, 18D, 18E, 18F(図3参照)がそれぞれ内蔵されている。従って、ホールドボタン41Aが押下されると、ホールドボタン41Aに内蔵されたホールドスイッチ18A(図3参照)からのスイッチ信号がCPU3(図3参照)に出力される。また、ホールドボタン41Bが押下されると、ホールドボタン41Bに内蔵されたホールドスイッチ18B(図3参照)からのスイッチ信号がCPU3(図3参照)に出力される。また、ホールドボタン41Cが押下されると、ホールドボタン41Cに内蔵されたホールドスイッチ18C(図3参照)からのスイッチ信号がCPU3(図3参照)に出力される。また、ホールドボタン41Dが押下されると、ホールドボタン41Dに内蔵されたホールドスイッチ18D(図3参照)からのスイッチ信号がCPU3(図3参照)に出力される。また、ホールドボタン41Eが押下されると、ホールドボタン41Eに内蔵されたホールドスイッチ18E(図3参照)からのスイッチ信号がCPU3(図3参照)に出力される。また、ホールドボタン41Fが押下されると、ホールドボタン41Fに内蔵されたホールドスイッチ18F(図3参照)からのスイッチ信号がCPU3(図3参照)に出力される。

40

【0027】

また、メダル投入部42は、遊技メダル等をポーカーゲームに供させる際に使用される

50

投入口である。

尚、メダル投入部 4 2 に投入された遊技メダル等は、自動的にクレジットされる。

また、メダル投入部 4 2 の内部には、メダルセンサ 1 2 ( 図 3 参照 ) が配設されており、メダル投入部 4 2 に遊技メダル等が投入されると、メダルセンサ 1 2 ( 図 3 参照 ) からのメダル検出信号が CPU 3 ( 図 3 参照 ) に出力される。

【 0 0 2 8 】

また、紙幣投入部 4 3 は、紙幣を遊技メダル等に両替する際に使用される投入口である。

尚、紙幣投入部 4 3 に投入された紙幣は、上述した両替ボタン 3 4 の押下を契機にして、遊技メダル等に両替される。

また、紙幣投入部 4 3 の内部には、紙幣センサ 3 0 ( 図 3 参照 ) が配設されており、紙幣投入部 4 3 に紙幣が投入されると、紙幣センサ 3 0 ( 図 3 参照 ) からの紙幣検出信号が CPU 3 ( 図 1 3 参照 ) に出力される。

【 0 0 2 9 】

また、本実施形態のポーカーゲーム機 1 では、図 3 に示すように、遊技制御装置 2 によりポーカーゲームが制御される。この点、遊技制御装置 2 は、CPU 3 や、ROM 4、RAM 5、CPU 3 の動作クロック信号を生成するためのクロック回路 6、ポーカーゲームで使用する乱数を制御するための乱数制御部 7 等で構成されている。

【 0 0 3 0 】

そして、ROM 4 には、ポーカーゲームやダブルダウンゲームにおける処理手順がシーケンスプログラムとして記憶されている。さらに、ポーカーの役の発生を制御する抽選確率等を決定するための入賞確率テーブルや、乱数制御部 7 によりサンプリングされた乱数と後述する表示画面 3 2 に表示させるトランプカードとを対応付けるための抽選テーブル、後述する表示画面 3 2 に表示された 6 枚のトランプカードの図柄の組合せ態様がポーカー役の態様であるか否かを判定するための判定テーブル、ポーカーゲームやダブルダウンゲームの進行手順を決定するための遊技進行手順テーブル等のデータも記憶されている。すなわち、ROM 4 に記憶されているシーケンスプログラムや各テーブル等に基づいて CPU 3 等が動作することにより、本実施形態のポーカーゲーム機 1 におけるポーカーゲームやダブルダウンゲームが制御される。尚、後述する図 2 3 や、図 3 1 乃至図 3 3 のテーブルなども、ROM 4 に記憶されている。

【 0 0 3 1 】

また、RAM 5 においては、CPU 3 等が動作してポーカーゲームが制御される際に必要な作業領域等が確保されている。

【 0 0 3 2 】

また、クロック回路 6 には、所定周波数の基準クロックを発生するためのクロックパルス発生器 8 と、基準クロック信号を分周することにより CPU 3 の動作クロック信号を生成するための分周器 9 等を備えている。

【 0 0 3 3 】

また、乱数制御部 7 には、CPU 3 の制御に従って一定範囲の乱数を発生させるための乱数発生器 1 0 と、乱数発生器 1 0 で発生した乱数の中から任意の乱数を抽出して CPU 3 へ送信するための乱数サンプリング回路 1 1 等を備えている。

【 0 0 3 4 】

また、CPU 3 に備えられた複数の I / O ポートには、上述したメダルセンサ 1 2 や、BET スイッチ 1 3、C / P スイッチ 1 4、スタートスイッチ 1 5、ダブルダウンスイッチ 1 6、カード交換スイッチ 1 7、6 個のホールドスイッチ 1 8 A, 1 8 B, 1 8 C, 1 8 D, 1 8 E, 1 8 F、両替スイッチ 2 8、ヘルプスイッチ 2 9、紙幣センサ 3 0 等が接続されている。さらに、当該 I / O ポートには、ホッパー駆動回路 2 0 や、払出完了信号回路 2 1、スピーカ駆動回路 2 2、画像表示駆動回路 2 3 等が接続されている。

【 0 0 3 5 】

この点、ホッパー駆動回路 2 0 には、遊技メダル等を貯留するためのホッパー 2 4 が接

10

20

30

40

50

続されている。従って、CPU3は、ホッパー駆動回路20を介して、所定枚数の遊技メダル等をホッパー24から払い出させることができる。

【0036】

また、払出完了信号回路21には、メダル貯留部25とメダル検出部26が接続されている。ここで、メダル貯留部25とは、メダル投入部42から投入された遊技メダル等や配当として付与された遊技メダル等をクレジットとして記憶するための回路をいい、所定の最大許容数(例えば999999枚)に達するまで遊技メダル等をクレジットとして記憶することができる。一方、メダル検出部26とは、ホッパー24から払い出される遊技メダル等を計数するための回路をいう。

そして、払出完了信号回路21は、配当として遊技メダル等が付与される際には、メダル貯留部25又はメダル検出部26を介して、当該遊技メダル等がクレジットとして記憶したこと又はホッパー24から払い出されたことを完了したことを感知すると、その旨の払出完了信号をCPU3に出力する。さらに、払出完了信号回路21は、クレジットとして記憶された遊技メダル等の払い出しを行う際には、メダル貯留部25又はメダル検出部26を介して、クレジットとして記憶された遊技メダル等がホッパー24から払い出されたことを完了したことを感知すると、その旨の払出完了信号をCPU3に出力する。

【0037】

また、スピーカ駆動回路22には、効果音等を発生するためのスピーカ27が接続されている。従って、CPU3は、スピーカ駆動回路22を介して、ゲーム状態に対応した効果音をスピーカ27から発生させることができる。

【0038】

また、画像表示駆動回路23には、ディスプレイ部として表示画面32(図2参照)を有した画像表示装置19が接続されている。従って、CPU3は、画像表示装置19によって、表示画面32(図2参照)にゲーム内容などを画像表示させることができる(後述する図4~図22参照)。

尚、画像表示装置19のディスプレイ部である表示画面32(図2参照)には、例えば、CRTディスプレイや、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ等がある。

【0039】

次に、本実施形態のポーカーゲーム機1における遊技手順の具体例を、図4~図22に基づいて説明する。

図4は、ポーカーゲームが展開される前において、スタンバイ状態にある表示画面32の一例を示した図である。また、図5~図16は、ポーカーゲームが展開されている際において、表示画面32に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。また、図17は、ポーカーゲーム又はダブルダウンゲームが展開されている際において、表示画面32に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。また、図18は、ダブルダウンゲームが展開される前において、スタンバイ状態にある表示画面32の一例を示した図である。また、図19~図22は、ダブルダウンゲームが展開されている際において、表示画面32に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【0040】

まず、トランプカードに関する用語について説明する。「スーツ」とは、トランプカードのマークのことをいい、スペード、ハート、ダイヤ、クラブの4種類がある。

また、「絵柄」とは、トランプカードのスーツと数字の組合せで決まるカードの種類のことをいい、例えば、ハートのエース、スペードのキングなどがある。

また、「数字」とは、トランプカードの数字のことをいい、A(エース、1に相当)、2、3、4、5、6、7、8、9、10、J(ジャック、11に相当)、Q(クイーン、12に相当)、K(キング、13に相当)の13種類がある。

さらに、「図柄」とは、「スーツ」及び「絵柄」、「数字」を含めたものをいう。

【0041】

そして、本実施形態のポーカーゲーム機1では、図4に示すように、表示画面32がスタンバイ状態のタイトル画面である場合に、メダル投入部42に遊技メダル等を投入した



り、配当として遊技メダル等が付与されたりすると、メダル貯留部 25 にクレジットがある状態になり、表示画面 32 の右上隅のクレジット数表示欄 32 a において、クレジット数が表示される。例えば、図 4 に示すように、クレジット数が「100000」である場合には、表示画面 32 の右上隅のクレジット数表示欄 32 a において、「100000」の文字が表示される。この状態で、BET ボタン 37 が押下されると、その押下毎に、RAM 5 に確保された記憶領域の BET 数が一つ加算される。そして、当該 BET 数が「1」以上であれば、ドロージャーを行うことができる。さらに、このとき、表示画面 32 の左上隅のベット数表示欄 32 b において、現在の BET 数が表示される。例えば、当該 BET 数が「1」である場合には、図 4 に示すように、表示画面 32 の左上隅のベット数表示欄 32 b において、「1」の文字が表示され、また、当該 BET 数が「10」である場合には、図 5 ~ 図 22 に示すように、表示画面 32 の左上隅のベット数表示欄 32 b において、「10」の文字が表示される。

10

#### 【0042】

尚、本実施形態のポーカーゲーム機 1 において、ポーカーゲーム又はダブルダウンゲームが展開されている最中は、図 4 ~ 図 22 に示すように、表示画面 32 の中央には、トランプカードを配付するディーラーであるキャラクタ 32 c (以下、「ディーラー 32 c」という)が表示される。

#### 【0043】

ここで、ポーカー役について説明する。「ポーカー役」とは、ドロージャーで 6 枚のトランプカードのうち一部又は全部が、一定の規則に基づき一致する態様であり、具体的には、ここでは、トゥーペア、スリーカード、スリーペア、フルハウス、ストレート、フォーカード、フラッシュ、ダブルスリーカード、フルハンド、ファイブカード、ストレートフラッシュ、シックスカード、ロイヤルフラッシュがある(図 23 参照)。この点、トゥーペアとは、2 枚のトランプカードの数字が一致するものが 2 組ある態様をいう。また、スリーカードとは、3 枚のトランプカードの数字が一致するものが 1 組ある態様をいう。また、スリーペアとは、2 枚のトランプカードの数字が一致するものが 3 組ある態様をいう。また、フルハウスとは、2 枚のトランプカードの数字が一致するものが 1 組あり、3 枚のトランプカードの数字が一致するものが 1 組ある態様をいう。また、ストレートとは、スーツの一致は問わないが、6 枚のトランプカードが A、2、・・・、10、J、Q、K、A の数字順で連続する態様をいう。また、フォーカードとは、4 枚のトランプカードの数字が一致するものが 1 組ある態様をいう。また、フラッシュとは、6 枚全てのトランプカードの数字が一致するものをいう。また、ダブルスリーカードとは、3 枚のトランプカードの数字が一致するものが 2 組ある態様をいう。また、フルハンドとは、例えば、5、5、5、5、7、7 のように、4 枚のトランプカードの数字が一致するものが 1 組あり、2 枚のトランプカードの数字が一致するものが 1 組ある態様をいう。また、ファイブカードとは、5 枚のトランプカードの数字が一致するものが 1 組ある態様をいう。また、ストレートフラッシュとは、ストレートかつフラッシュの態様をいう。また、シックスカードとは、6 枚のトランプカードの数字が一致するものが 1 組ある態様をいう。また、ロイヤルフラッシュとは、ストレートかつフラッシュで、数字が 10、J、Q、K、A の順で並ぶ態様をいう。

20

30

40

#### 【0044】

そして、各ポーカー役には、図 23 に示すように、番号及び配当が設けられている。図 23 は、各ポーカー役に設けられた番号及び配当が示されたテーブルである。

#### 【0045】

先ず、各ポーカー役に設けられた番号について説明する。

図 23 のテーブルで示すように、トゥーペアのポーカー役には「No. 13」の番号が付されている。また、スリーカードのポーカー役には「No. 12」の番号が付されている。また、スリーペアのポーカー役には「No. 11」の番号が付されている。また、フルハウスのポーカー役には「No. 10」の番号が付されている。また、ストレートのポーカー役には「No. 9」の番号が付されている。また、フォーカードのポーカー役には

50

「No. 8」の番号が付されている。また、フラッシュのポーカー役には「No. 7」の番号が付されている。また、ダブルスリーカードのポーカー役には「No. 6」の番号が付されている。また、フルハンドのポーカー役には「No. 5」の番号が付されている。また、ファイブカードのポーカー役には「No. 4」の番号が付されている。また、ストレートフラッシュのポーカー役には「No. 3」の番号が付されている。また、シックスカードのポーカー役には「No. 2」の番号が付されている。また、ロイヤルフラッシュのポーカー役には「No. 1」の番号が付されている。

【0046】

次に、各ポーカー役に設けられた配当について説明する。

図23のテーブルで示すように、ポーカー役としてトゥーペアを確定させたときは、「1」のBET数につき1枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、40枚の遊技メダル等が付与される。また、ポーカー役としてスリーカードを確定させたときは、「1」のBET数につき2枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、80枚の遊技メダル等が付与される。また、ポーカー役としてスリーペアを確定させたときは、「1」のBET数につき3枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、120枚の遊技メダル等が付与される。また、ポーカー役としてフルハウスを確定させたときは、「1」のBET数につき4枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、160枚の遊技メダル等が付与される。また、ポーカー役としてストレートを確定させたときは、「1」のBET数につき5枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、200枚の遊技メダル等が付与される。また、ポーカー役としてフォーカードを確定させたときは、「1」のBET数につき10枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、400枚の遊技メダル等が付与される。

【0047】

また、ポーカー役としてフラッシュを確定させたときは、「1」のBET数につき20枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、800枚の遊技メダル等が付与される。また、ポーカー役としてダブルスリーカードを確定させたときは、「1」のBET数につき25枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、1000枚の遊技メダル等が付与される。また、ポーカー役としてフルハンドを確定させたときは、「1」のBET数につき50枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、2000枚の遊技メダル等が付与される。また、ポーカー役としてファイブカードを確定させたときは、「1」のBET数につき100枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、4000枚の遊技メダル等が付与される。また、ポーカー役としてストレートフラッシュを確定させたときは、「1」のBET数につき200枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、8000枚の遊技メダル等が付与される。また、ポーカー役としてシックスカードを確定させたときは、「1」のBET数につき500枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、20000枚の遊技メダル等が付与される。また、ポーカー役としてロイヤルフラッシュを確定させたときは、「1」のBET数につき1000枚の遊技メダル等が付与される。従って、「40」の最大BET数のときは、最大配当として、40000枚の遊技メダル等が付与される。

【0048】

尚、図23に示すテーブルは、上述したように、ROM4に記憶されているが、また、各ポーカー役についても、トランプカードの全ての組合せが記憶されている。

【0049】

<ポーカーのディーラー>

その後、スタートボタン38が押下されると、乱数制御部7により発生させた乱数による内部抽選に基づいて、6枚のトランプカードがディールされる。このとき、表示画面32では、ディールされた6枚のトランプカードは、先ず、図5や図6の表示画面32に示すように、伏せられた状態の伏せ札として表示される。そして、ここで、伏せられた状態にある6枚のトランプカードでポーカー役が成立している場合には、高確率をもって、例えば、図7の表示画面32に示すように、伏せられた状態にある6枚のトランプカードが閃光したり、さらに、図8の表示画面32に示すように、ディーラー32cに対して設けられた吹き出し32dの中に「！」などの記号が表示される。一方、伏せられた状態にある6枚のトランプカードでポーカー役が成立していない場合でも、例えば、図7の表示画面32に示すように、伏せられた状態にある6枚のトランプカードが閃光することがあるが、その閃光が発生する確率は極めて低い。従って、遊技者は、6枚のトランプカードがディールされた直後において、6枚のトランプカードが閃光した演出や、また、ディーラー32cの吹き出し32dの中に「！」などの記号が表示された演出を認識すれば、ポーカー役が成立しているとの期待感が膨らむことになる。

10

20

30

40

50

#### 【0050】

ここで、6枚のトランプカードがディールされた直後における表示画面32の演出について説明する。この演出は、図31に示すディール配付演出テーブルに基づいて行われる。尚、図31のテーブルでは、説明の便宜上、伏せられた状態にある6枚のトランプカードの組合せ（「配付状況」に相当するもの）で成立しているポーカー役又は、伏せられた状態にある6枚のトランプカードの組合せ（「配付状況」に相当するもの）でポーカー役が成立していない状態のはずれを、「当選役」としている。さらに、伏せられた状態にある6枚のトランプカードの組合せ（「配付状況」に相当するもの）で複数のポーカー役が成立している場合には、最も大きい配当が得られるポーカー役を「当選役」としている（図23参照）。

#### 【0051】

また、図31のテーブルにおけるカウンタ値とは、RAM5に設けられた円弧カウンタの値であって、0～9の10個の数字から構成されるとともに、0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ...と規則的に周回しており、6枚のトランプカードがディールされる際に1個取得されるものである。

#### 【0052】

そして、図31のテーブルによれば、No. 1～4のポーカー役であるロイヤルフラッシュや、シックスカード、ストレートフラッシュ、ファイブカードが「当選役」である場合には、1/10の確率をもって、「0」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、9/10の確率をもって、「1」～「9」のカウンタ値が取得されると、プレミア演出が行われる。尚、プレミア演出とは、図示していないが、ここでは、例えば、伏せられた状態にある6枚のトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー32cが踊る演出が行われる。

#### 【0053】

また、No. 5～7のポーカー役であるフルハンドや、ダブルスリーカード、フラッシュが「当選役」である場合には、2/10の確率をもって、「0」～「1」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、2/10の確率をもって、「2」～「3」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある6枚のトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー32cに対して設けられた吹き出し32dの中に「！」の記号が表示される演出が行われ、2/10の確率をもって、「4」～「5」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある6枚のトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー32cに対して設けられた吹き出し32dの中に「！！」の記号が表示される演出が行われ、2/10の確率をもって、「6」～「7」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある6枚のトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー32cに対して設けられた吹き出し32dの中に「」の記号が表示される演出が行われ、2/10の確率をもって、「8」～「9」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある6枚のトランプ

ンプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー 3 2 c に対して設けられた吹き出し 3 2 d の中に「」の記号が表示される演出が行われる。

【 0 0 5 4 】

また、No. 8 ~ 10 のポーカー役であるフォーカードや、ストレート、フルハウスが「当選役」である場合には、4 / 10 の確率をもって、「0」~「3」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、2 / 10 の確率をもって、「4」~「5」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある 6 枚のトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー 3 2 c に対して設けられた吹き出し 3 2 d の中に「！」の記号が表示される演出が行われ、2 / 10 の確率をもって、「6」~「7」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある 6 枚のトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー 3 2 c に対して設けられた吹き出し 3 2 d の中に「！！」の記号が表示される演出が行われ、2 / 10 の確率をもって、「8」~「9」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある 6 枚のトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー 3 2 c に対して設けられた吹き出し 3 2 d の中に「」の記号が表示される演出が行われる。

10

【 0 0 5 5 】

また、No. 11 ~ 13 のポーカー役であるスリーペアや、スリーカード、トゥーペアが「当選役」である場合には、6 / 10 の確率をもって、「0」~「5」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、2 / 10 の確率をもって、「6」~「7」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある 6 枚のトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー 3 2 c に対して設けられた吹き出し 3 2 d の中に「！」の記号が表示される演出が行われ、2 / 10 の確率をもって、「8」~「9」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある 6 枚のトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー 3 2 c に対して設けられた吹き出し 3 2 d の中に「！！」の記号が表示される演出が行われる。

20

【 0 0 5 6 】

また、はずれが「当選役」である場合には、9 / 10 の確率をもって、「0」~「8」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、1 / 10 の確率をもって、「9」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある 6 枚のトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー 3 2 c に対して設けられた吹き出し 3 2 d の中に「！」の記号が表示される演出が行われる。

30

【 0 0 5 7 】

そして、表示画面 3 2 では、伏せられた状態にある 6 枚のトランプカードが、図 9 の表示画面 3 2 に示すように、左側から順に表側にめくられて表示される。

【 0 0 5 8 】

< ポーカーのドロウ >

その後は、表示画面 3 2 において、例えば、図 10 の表示画面 3 2 に示すように、「HOLD AND DRAW」の文字が表示され、表側にめくられて表示された 6 枚のトランプカードのうち、ホールドする（手元に残す）トランプカードを遊技者が選択する。その選択には、各トランプカードの真下にそれぞれ位置する各ホールドボタン 4 1 A , 4 1 B , 4 1 C , 4 1 D , 4 1 E , 4 1 F を使用する。尚、図 4 ~ 図 2 2 では、表示画面 3 2 の下に各ホールドボタン 4 1 A , 4 1 B , 4 1 C , 4 1 D , 4 1 E , 4 1 F を記載することにより、表示画面 3 2 の中央下部に表示されたトランプカードと各ホールドボタン 4 1 A , 4 1 B , 4 1 C , 4 1 D , 4 1 E , 4 1 F の位置関係を明確にした。但し、実際には、図 2 に示すように、表示画面 3 2 と各ホールドボタン 4 1 A , 4 1 B , 4 1 C , 4 1 D , 4 1 E , 4 1 F の間には、操作テーブル 3 3 が介在する。

40

【 0 0 5 9 】

従って、このとき、図 10 に示す表示画面 3 2 で言えば、最左端にある「クラブの 8」のトランプカードをホールドする場合には、当該「クラブの 8」のトランプカードの真下に位置するホールドボタン 4 1 A を押下する。また、左端から 2 番目にある「クラブの 7」のトランプカードをホールドする場合には、当該「クラブの 7」のトランプカードの真

50

下に位置するホールドボタン41Bを押下する。また、左端から3番目にある「ダイアのA(1)」のトランプカードをホールドする場合には、当該「ダイアのA(1)」のトランプカードの真下に位置するホールドボタン41Cを押下する。また、右端から3番目の「ダイアのA(1)」のトランプカードをホールドする場合には、当該「ダイアのA(1)」のトランプカードの真下に位置するホールドボタン41Dを押下する。また、右端から2番目にある「ダイアの6」のトランプカードをホールドする場合には、当該「ダイアの6」のトランプカードの真下に位置するホールドボタン41Eを押下する。また、最右端にある「ダイアの6」のトランプカードをホールドする場合には、当該「ダイアの6」のトランプカードの真下に位置するホールドボタン41Fを押下する。

**【0060】**

そして、このとき、ホールドボタン41Aが押下されると、表示画面32に表示された最左端の「クラブの8」のトランプカードに重ねて、当該トランプカードがホールドされたことを意味する「HOLD」の文字が表示される。また、ホールドボタン41Bが押下されると、表示画面32に表示された左端から2番目の「クラブの7」のトランプカードに重ねて、当該トランプカードがホールドされたことを意味する「HOLD」の文字が表示される。また、ホールドボタン41Cが押下されると、表示画面32に表示された左端から3番目にある「ダイアのA(1)」のトランプカードに重ねて、当該トランプカードがホールドされたことを意味する「HOLD」の文字が表示される。また、ホールドボタン41Dが押下されると、表示画面32に表示された右端から3番目にある「ダイアのA(1)」のトランプカードに重ねて、当該トランプカードがホールドされたことを意味する「HOLD」の文字が表示される。また、ホールドボタン41Eが押下されると、表示画面32に表示された右端から2番目にある「ダイアの6」のトランプカードに重ねて、当該トランプカードがホールドされたことを意味する「HOLD」の文字が表示される。また、ホールドボタン41Fが押下されると、表示画面32に表示された最右端の「ダイアの6」のトランプカードに重ねて、当該トランプカードがホールドされたことを意味する「HOLD」の文字が表示される。

**【0061】**

尚、図10では、説明の便宜上、遊技者は、「クラブの8」、「クラブの7」、「ダイアのA(1)」、「ダイアのA(1)」、「ダイアの6」、「ダイアの6」のトランプカードの組合せ(「配付状況」に相当するもの)を見た結果、既にツーペアが成立しているものの、さらに発展させて、フラッシュを成立させようと試みて、「ダイアのA(1)」、「ダイアのA(1)」、「ダイアの6」、「ダイアの6」の4枚の「K」のトランプカードをホールドすることを決意し、ホールドボタン41C、41D、41E、41Fを押下したものとする。そのため、表示画面32には、図11に示すように、表示画面32に表示された左端から3番目にある「ダイアのA(1)」のトランプカードに重ねて、当該トランプカードがホールドされたことを意味する「HELD」の文字が表示され、また、表示画面32に表示された右端から3番目の「ダイアのA(1)」のトランプカードに重ねて、当該トランプカードがホールドされたことを意味する「HELD」の文字が表示され、表示画面32に表示された右端から2番目の「ダイアの6」のトランプカードに重ねて、当該トランプカードがホールドされたことを意味する「HELD」の文字が表示され、表示画面32に表示された最右端の「ダイアの6」のトランプカードに重ねて、当該トランプカードがホールドされたことを意味する「HELD」の文字が表示されている。

**【0062】**

そして、ホールドするトランプカードの選択を終えたら、カード交換ボタン40を押下する。

但し、このときに、いずれのトランプカードもホールドしない場合には、ホールドボタン41A、41B、41C、41D、41E、41Fのいずれも押下することなく、カード交換ボタン40を押下する。

**【0063】**

その後は、ホールドの選択から外れたトランプカードについて、乱数制御部7により発

10

20

30

40

50

生させた乱数による内部抽選に基づくドロ（交換）が行われる。このとき、表示画面 32 では、ドロされたトランプカードは、先ず、図 12 の表示画面 32 に示すように、伏せられた状態の伏せ札として表示される。そして、ここで、伏せられた状態でドロされたトランプカードは、ホールドされたトランプカード（見せられた状態で「H E L D」の文字が重ねられて表示されたもの）との組合せ（「配付状況」に相当するもの）によりポーカー役が成立している場合には、高確率をもって、例えば、図 13 の表示画面 32 に示すように、伏せられた状態でドロされた 2 枚のトランプカードが閃光する。

【0064】

さらに、伏せられた状態でドロされたトランプカードは、表側にめくられて表示される。

10

【0065】

そして、ここで、表側にめくられて表示されたトランプカードは、ホールドされたトランプカード（見せられた状態で「H E L D」の文字が重ねられて表示されたもの）との組合せ（「配付状況」に相当するもの）によりポーカー役が成立している場合には、高確率をもって、例えば、図 14 の表示画面に示すように、表側にめくられて表示されたトランプカードに対し煙幕が一瞬張られたりする。

【0066】

一方、伏せられた状態でドロされたトランプカードが、ホールドされたトランプカード（見せられた状態で「H E L D」の文字が重ねられて表示されたもの）との組合せ（「配付状況」に相当するもの）によりポーカー役が成立していない場合でも、例えば、図 13 の表示画面に示すように、伏せられた状態でドロされた 2 枚のトランプカードが閃光することがあるが、その閃光が発生する確率は極めて低い。従って、遊技者は、トランプカードがドロされた直後において、ドロされたトランプカードが閃光した演出や、表側にめくられて表示されたトランプカードに対し煙幕が一瞬張られた演出を認識すれば、伏せられた状態でドロされたトランプカードと、ホールドされたトランプカード（見せられた状態で「H E L D」の文字が重ねられて表示されたもの）との組合せによりポーカー役が成立しているとの期待感が膨らむことになる。

20

【0067】

ここで、トランプカードがドロされた直後における表示画面 32 の演出について説明する。この演出は、図 32 に示すドロ配付演出テーブルに基づいて行われる。尚、図 32 のテーブルでは、説明の便宜上、伏せられた状態でドロされたトランプカードと、ホールドされたトランプカード（見せられた状態で「H E L D」の文字が重ねられて表示されたもの）との組合せ（「配付状況」に相当するもの）で成立しているポーカー役又は、伏せられた状態でドロされたトランプカードと、ホールドされたトランプカード（見せられた状態で「H E L D」の文字が重ねられて表示されたもの）との組合せ（「配付状況」に相当するもの）でポーカー役が成立していない状態のはずれを、「当選役」としている。さらに、伏せられた状態でドロされたトランプカードと、ホールドされたトランプカード（見せられた状態で「H E L D」の文字が重ねられて表示されたもの）との組合せ（「配付状況」に相当するもの）で複数のポーカー役が成立している場合には、最も大きい配当が得られるポーカー役を「当選役」としている（図 23 参照）。

30

40

【0068】

また、図 32 のテーブルにおけるカウンタ値とは、RAM5 に設けられたカウンタの値であって、0 ~ 9 の 10 個の数字から構成されるとともに、0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ... と規則的に周回しており、トランプカードがドロされる際に 1 個取得されるものである。

【0069】

そして、図 32 のテーブルによれば、No. 1 ~ 4 のポーカー役であるロイヤルフラッシュや、シックスカード、ストレートフラッシュ、ファイブカードが「当選役」である場合には、1 / 10 の確率をもって、「0」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、9 / 10 の確率をもって、「1」~「9」のカウンタ値が取得されると、プレミア

50

演出が行われる。尚、プレミア演出とは、図示していないが、ここでは、例えば、伏せられた状態でドロースされたトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー 3 2 c が踊る演出が行われる。

【 0 0 7 0 】

また、No. 5 ~ 7 のポーカー役であるフルハンドや、ダブルスリーカード、フラッシュが「当選役」である場合には、2 / 10 の確率をもって、「0」~「1」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、2 / 10 の確率をもって、「2」~「3」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態でドロースされたトランプカードが閃光する演出が行われ、2 / 10 の確率をもって、「4」~「5」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態でドロースされたトランプカードが閃光する演出に加えて、表側にめくられて表示されたトランプカードに対し煙幕が一瞬張られたりする演出が行われ、2 / 10 の確率をもって、「6」~「7」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態でドロースされたトランプカードが閃光する演出に加えて、表側にめくられて表示されたトランプカードが炎に一瞬包まれる演出が行われ、2 / 10 の確率をもって、「8」~「9」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態でドロースされたトランプカードが閃光する演出に加えて、表側にめくられて表示されたトランプカードに対し雷が一瞬落下する演出が行われる。

10

【 0 0 7 1 】

また、No. 8 ~ 10 のポーカー役であるフォーカードや、ストレート、フルハウスが「当選役」である場合には、4 / 10 の確率をもって、「0」~「3」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、2 / 10 の確率をもって、「4」~「5」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態でドロースされたトランプカードが閃光する演出が行われ、2 / 10 の確率をもって、「6」~「7」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態でドロースされたトランプカードが閃光する演出に加えて、表側にめくられて表示されたトランプカードに対し煙幕が一瞬張られたりする演出が行われ、2 / 10 の確率をもって、「8」~「9」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態でドロースされたトランプカードが閃光する演出に加えて、表側にめくられて表示されたトランプカードが炎に一瞬包まれる演出が行われる。

20

【 0 0 7 2 】

また、No. 11 ~ 13 のポーカー役であるスリーペアや、スリーカード、トゥーペアが「当選役」である場合には、6 / 10 の確率をもって、「0」~「5」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、2 / 10 の確率をもって、「6」~「7」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態でドロースされたトランプカードが閃光する演出が行われ、2 / 10 の確率をもって、「8」~「9」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態でドロースされたトランプカードが閃光する演出に加えて、表側にめくられて表示されたトランプカードに対し煙幕が一瞬張られたりする演出が行われる。

30

【 0 0 7 3 】

また、はずれが「当選役」である場合には、9 / 10 の確率をもって、「0」~「8」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、1 / 10 の確率をもって、「9」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態でドロースされたトランプカードが閃光する演出が行われる。

40

【 0 0 7 4 】

そして、表示画面 3 2 において、伏せられた状態でドロースされたトランプカードが、表側にめくられた後に、遊技者がはっきりと認視できるようになると、ドロースされたトランプカードとホールドされたトランプカード（見せられた状態で「HELD」の文字が重ねられて表示されたもの）とを合わせた遊技者側の 6 枚のトランプカードでポーカー役が成立している場合には、当該ポーカー役とその配当が表示され、さらに、ディーラー 3 2 c による祝福演出が行われる。例えば、図 1 5 の表示画面 3 2 に示すように、遊技者側の 6 枚のトランプカードを重ねて、「FLUSH」や「WIN 200 CREDITS !」の文字が表示され、さらに、図 1 6 の表示画面 3 2 に示すように、ディーラー 3 2 c が帽子から花などを出したりする祝福演出が行われる。

50

## 【 0 0 7 5 】

一方、ドロ―されたトランプカードとホールドされたトランプカード（見せられた状態で「HELD」の文字が重ねられて表示されたもの）とを合わせた遊技者側の6枚のトランプカードでポーカー役が成立していない場合には、表示画面32において、ゲームオーバーの旨が表示された後、スタンバイ状態のタイトル画面に戻る。例えば、図17の表示画面32に示すように、6枚のトランプカードを重ねて、「YOU LOSE . . .」の文字が表示された後に、図4の表示画面32に示すように、スタンバイ状態のタイトル画面に戻る。

## 【 0 0 7 6 】

<ダブルダウンゲーム>

そして、表示画面32において、ディーラー32cによる祝福演出が行われた場合には、例えば、図18に示すようなメッセージが表示され、遊技者に対して、ダブルダウンゲームへ挑戦するかどうかの選択をせまる。このとき、所定時間内にダブルダウンボタン39を押下しなければ、ダブルダウンゲームへの展開はなされず、配当（遊技メダルの獲得枚数など）が確定するとともに、図4の表示画面32に示すように、スタンバイ状態のタイトル画面に戻る。尚、本実施形態のポーカーゲーム機1では、ダブルダウンゲームに挑戦する意思が遊技者がないことを、図18に示すようなメッセージが表示画面32に表示されてから一定の時間が経過することによって確認している。尚、この確認は、ホールドボタン41A, 41B, 41C, 41D, 41E, 41Fのいずれかがただちに押下されたことによって行ってもよいし、ホールドボタン41A, 41B, 41C, 41D, 41E, 41Fやダブルダウンボタン39以外のボタンがその際に押下されたことによって行ってもよいし、新設の専用のボタンがその際に押下されたことにより行ってもよい。

## 【 0 0 7 7 】

一方、所定時間内にダブルダウンボタン39が押下されると、ダブルダウンゲームが展開され、先ず、図19の表示画面32に示すように、ダブルダウンゲームのスタート画面が表示される。

## 【 0 0 7 8 】

その後、表示画面32では、乱数制御部7により発生させた乱数による内部抽選に基づき、ディーラー側の1枚のトランプカードが配付されて見せ札として表示され、さらに、遊技者側に5枚のトランプカードが配付されて伏せ札として表示される。例えば、図20の表示画面32に示すように、ディーラー側のトランプカードである「ダイヤの5」が見せられた状態で最左端に配付されて表示されるとともに、遊技者側の5枚のトランプカードが伏せられた状態で左端から2番目から最右端にかけて配付されて表示される。

## 【 0 0 7 9 】

そして、ここで、伏せられた状態にある遊技者側の5枚のトランプカードの中に、見せられた状態にあるディーラー側の1枚のトランプカードより大きいものがある場合には、高確率をもって、例えば、図21の表示画面32に示すように、伏せられた状態にある遊技者側の5枚のトランプカードが閃光したり、さらに、図示はしないが、ディーラー32cにめまいや気絶などの症状が現れたりする。一方、伏せられた状態にある遊技者側の5枚のトランプカードの中に、見せられた状態にあるディーラー側の1枚のトランプカードより大きいものがない場合には、伏せられた状態にある遊技者側の5枚のトランプカードが閃光することはなく、また、ディーラー32cにめまいや気絶などの症状が現れたりすることもない。従って、遊技者は、遊技者側に5枚のトランプカードが配付されて伏せ札として表示された直後において、5枚のトランプカードが閃光した演出や、また、めまいや気絶する症状が現れたディーラー32cが表示された演出を認識すれば、遊技者側に伏せ札として配付された5枚のトランプカードの中に、見せられた状態にあるディーラー側の1枚のトランプカードより大きいものがあるとの期待感が膨らむことになる。

## 【 0 0 8 0 】

ここで、遊技者側に5枚のトランプカードが配付されて伏せ札として表示された直後における表示画面32の演出について説明する。この演出は、図33に示すダブルダウンゲ

10

20

30

40

50



ーム配付演出テーブルに基づいて行われる。尚、図33のテーブルでは、説明の便宜上、伏せられた状態にある遊技者側の5枚のトランプカードのうち、見せられた状態にあるディーラー側の1枚のトランプカードより大きいトランプカードの枚数を、「勝利カード数」としている。

【0081】

また、図33のテーブルにおけるカウンタ値とは、RAM5に設けられたカウンタの値であって、0～9の10個の数字から構成されるとともに、0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ...と規則的に周回しており、遊技者側に5枚のトランプカードが配付されて伏せ札として表示される際に1個取得されるものである。

【0082】

そして、図33のテーブルによれば、「勝利カード数」が5枚である場合には、2/10の確率をもって、「0」～「1」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、2/10の確率をもって、「2」～「3」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある遊技者側の5枚のトランプカードが閃光する演出が行われ、2/10の確率をもって、「4」～「5」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある遊技者側の5枚のトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー32cがめまいを起こす演出が行われ、2/10の確率をもって、「6」～「7」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある遊技者側の5枚のトランプカードがランダムに閃光する演出が行われ、2/10の確率をもって、「8」～「9」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある遊技者側の5枚のトランプカードが激しく閃光する演出に加えて、ディーラー32cが気絶する演出が行われる。

【0083】

また、「勝利カード数」が4枚又は3枚である場合には、4/10の確率をもって、「0」～「3」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、3/10の確率をもって、「4」～「6」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある遊技者側の5枚のトランプカードが閃光する演出が行われ、3/10の確率をもって、「7」～「9」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある遊技者側の5枚のトランプカードが閃光する演出に加えて、ディーラー32cがめまいを起こす演出が行われる。

【0084】

また、「勝利カード数」が2枚又は1枚である場合には、6/10の確率をもって、「0」～「5」のカウンタ値が取得されると、何も演出が行われず、4/10の確率をもって、「6」～「9」のカウンタ値が取得されると、伏せられた状態にある遊技者側の5枚のトランプカードが閃光する演出が行われる。

【0085】

また、「勝利カード数」が0枚である場合には、10/10の確率をもって、「0」～「9」のカウンタ値が取得されようとも、何も演出が行われない。

【0086】

そして、その後は、図22の表示画面32に示すように、「SELECT A CARD」の文字が表示され、遊技者に対して、遊技者側に伏せ札として配付された5枚のトランプカードの中から、1枚のトランプカードを選択するように促す。このとき、トランプカードの選択は、上述したポーカーゲームのホールドの選択と同様であり、遊技者側に伏せ札として配付された5枚のトランプカードの下に位置するホールドボタン41B, 41C, 41D, 41E, 41Fの押下によって行う。

【0087】

そして、ホールドボタン41B, 41C, 41D, 41E, 41Fの押下により選択されたトランプカードは、表側にめくり表示される。このとき、遊技者が選択してめくり表示させたトランプカードが、見せられた状態にあるディーラー側のトランプカードよりも大きい場合には、遊技者側が勝利（ディーラー側が敗北）し、特典として、配当（遊技メダルの獲得枚数など）が2倍になることが確定するとともに、図4の表示画面32に示すように、スタンバイ状態のタイトル画面に戻る。一方、遊技者が選択してめくり表示させ

10

20

30

40

50

たトランプカードが、見せられた状態にあるディーラー側のトランプカードよりも小さい場合には、遊技者側が敗北（ディーラー側が勝利）し、例えば、図17の表示画面32に示すように、6枚のトランプカードを重ねて、「YOU LOSE . . .」の文字が表示された後に、図4の表示画面32に示すように、スタンバイ状態のタイトル画面に戻る。

【0088】

尚、遊技者側が勝利（ディーラー側が敗北）した場合には、図18の表示画面32に示すようなメッセージを表示して、遊技者に対して、再度、ダブルダウンゲームへ挑戦するかどうかの選択をせまってもよい。

【0089】

次に、本実施の形態のポーカーゲーム機1において、遊技制御装置2のポーカーゲームとダブルダウンゲームの制御動作について、図1及び図24～図30とに基づいて説明する。図1及び図24～図30は、遊技制御装置2によるゲーム制御動作を示すフローチャート図である。尚、図1及び図24～図30のフローチャートで示された各プログラムは、上述したように、ROM4に記憶されており、遊技制御装置2のCPU3により実行される。

10

【0090】

そして、本実施の形態のポーカーゲーム機1では、図24の遊技機処理が実行され、先ず、ステップ（以下、「S」と略記する）10において、図25のベット処理が行われる。

【0091】

そこで、図25のベット処理について説明すると、先ず、S11において、遊技メダルの投入あるいはBETボタン37の押下がなされたか否かを判断し、遊技メダルの投入あるいはBETボタン37の押下がなされるまで待機する（S11：NO）。この判断は、BETボタン37の押下に基づくBETスイッチ13からのスイッチ信号をCPU3が受信したり、メダルセンサ12からのメダル検出信号をCPU3が受信したことにより行う。そして、遊技メダルの投入あるいはBETボタン37の押下がなされたと判断したときは（S11：YES）、S12に進む。

20

【0092】

S12では、BET数の加算が行われ、RAM5に確保された記憶領域のBET数に「1」を加算した後、S13に進む。

30

【0093】

S13では、再び、遊技メダルの投入あるいはBETボタン37の押下がなされたか否かを判断する。この判断も、BETボタン37の押下に基づくBETスイッチ13からのスイッチ信号をCPU3が受信したり、メダルセンサ12からのメダル検出信号をCPU3が受信したことにより行う。このとき、遊技メダルの投入あるいはBETボタン37の押下がなされたと判断したときは（S13：YES）、S12に戻って、上述した処理を繰り返す。一方、遊技メダルの投入あるいはBETボタン37の押下がなされないと判断したときは（S13：NO）、S14に進む。

【0094】

S14では、遊技メダルの投入あるいはBETボタン37の押下の操作が終了されたか否かを判断する。この判断は、スタートボタン38の押下に基づくスタートスイッチ15からのスイッチ信号をCPU3が受信することにより行う。このとき、遊技メダルの投入あるいはBETボタン37の押下の操作が終了されていないと判断する場合には（S14：NO）、S13に戻って、上述した処理を繰り返す。一方、遊技メダルの投入あるいはBETボタン37の押下の操作が終了されたと判断する場合には（S14：YES）、BET数が確定するとともに、図24の遊技機処理に戻り、S30において、図26のディール処理が行われる。

40

【0095】

そこで、図26のディール処理について説明すると、先ず、S31において、ディールされるトランプカードに関する内部抽選処理を行う。この処理では、CPU3は、乱数制

50

御部 7 に乱数発生命令を送信し、当該信号を受信した乱数制御部 7 により乱数がサンプリングされる。乱数制御部 7 により得られた乱数は、抽選結果を示す乱数として RAM 5 に記憶され、CPU 3 は、ROM 4 に記憶された抽選テーブルを参照し、当該乱数に対するトランプカード（ディールされるもの）の種類を決定する。そして、当該トランプカードの種類に関するデータを RAM 5 に記憶した後、S 3 2 に進む。

**【 0 0 9 6 】**

S 3 2 では、CPU 3 が画像表示駆動回路 2 3 に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路 2 3 は、表示画面 3 2 において、6 枚のトランプカードを伏せた状態で配布表示する（図 5，図 6 参照）。そして、S 3 3 においても、CPU 3 が画像表示駆動回路 2 3 に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路 2 3 は、表示画面 3 2 において、6 枚のトランプカードを左端から順番に表側にめくる表示を行う（図 9 参照）。このとき、6 枚のトランプカードの表側の図柄は、上記 S 3 2 で RAM 5 に記憶されたトランプカードの種類に関するデータのものとは一致させる。

10

**【 0 0 9 7 】**

その後は、図 2 4 の遊技機処理に戻り、S 5 0 において、図 2 7 のドロウ処理が行われる。

**【 0 0 9 8 】**

そこで、図 2 7 のドロウ処理について説明すると、まず、S 5 1 において、ホールドの操作が終了されたか否かを判断する。この判断は、カード交換ボタン 4 0 の押下に基づくカード交換スイッチ 1 7 からのスイッチ信号を CPU 3 が受信することにより行う。また、同時に、CPU 3 が画像表示駆動回路 2 3 に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路 2 3 は、表示画面 3 2 において、「HOLD AND DRAW」の文字を表示する（図 1 0 参照）。そして、表示画面 3 2 に「HOLD AND DRAW」の文字が表示されてから所定時間が経過しても、カード交換スイッチ 1 7 からのスイッチ信号を CPU 3 が受信しないと、ホールドの操作が終了されていないと判断し（S 5 1 : NO）、S 5 2 に進む。

20

**【 0 0 9 9 】**

S 5 2 では、ホールドボタン 4 1 A，4 1 B，4 1 C，4 1 D，4 1 E，4 1 F が押下されたか否かを判断する。この判断は、ホールドボタン 4 1 A，4 1 B，4 1 C，4 1 D，4 1 E，4 1 F の押下に基づくホールドスイッチ 1 8 A，1 8 B，1 8 C，1 8 D，1 8 E，1 8 F からのスイッチ信号を CPU 3 が受信することにより行う。このとき、ホールドボタン 4 1 A，4 1 B，4 1 C，4 1 D，4 1 E，4 1 F が押下されたと判断する場合には（S 5 2 : YES）、S 5 3 に進む。

30

**【 0 1 0 0 】**

S 5 3 では、上記 S 5 2 で押下されたと判断されたホールドボタン 4 1 A，4 1 B，4 1 C，4 1 D，4 1 E，4 1 F に対応するトランプカードをホールドすることを行う。具体的には、ホールドボタン 4 1 A，4 1 B，4 1 C，4 1 D，4 1 E，4 1 F の押下に基づくホールドスイッチ 1 8 A，1 8 B，1 8 C，1 8 D，1 8 E，1 8 F からのスイッチ信号により、CPU 3 は、ホールドするトランプカードを決定し、当該トランプカードの配付位置に関するデータを RAM 5 に記憶し、S 5 4 に進む。

40

**【 0 1 0 1 】**

S 5 4 では、CPU 3 が画像表示駆動回路 2 3 に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路 2 3 は、表示画面 3 2 において、ホールドされたトランプカードに対して「HELD」の文字を重ねて表示する（図 1 1 参照）。このとき、ホールドされたトランプカードは、上記 S 5 3 で RAM 5 に記憶されたトランプカードの配付位置に関するデータのものとは一致させる。

**【 0 1 0 2 】**

その後は、S 5 5 に進んで、ホールドの操作が終了されたか否かを判断する。この判断は、カード交換ボタン 4 0 の押下に基づくカード交換スイッチ 1 7 からのスイッチ信号を CPU 3 が受信することにより行う。このとき、ホールドの操作が終了されていないと判

50

断する場合には ( S 5 5 : N O )、S 5 2 に戻って、上述した処理を繰り返す。一方、ホールドの操作が終了されたと判断する場合には ( S 5 5 : Y E S )、S 5 6 に進む。

【 0 1 0 3 】

S 5 6 では、ドロウされるトランプカードに関する内部抽選処理を行う。この処理では、C P U 3 は、乱数制御部 7 に乱数発生命令を送信し、当該信号を受信した乱数制御部 7 により乱数がサンプリングされる。乱数制御部 7 により得られた乱数は、抽選結果を示す乱数として R A M 5 に記憶され、C P U 3 は、R O M 4 に記憶された抽選テーブルを参照し、当該乱数に対するトランプカード ( ドロウされるもの ) の種類を決定する。そして、当該トランプカードの種類に関するデータを R A M 5 に記憶した後、S 5 7 に進む。

【 0 1 0 4 】

S 5 7 では、C P U 3 が画像表示駆動回路 2 3 に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路 2 3 は、表示画面 3 2 において、ドロウ対象のトランプカードを伏せた状態で配布表示する ( 図 1 2 参照 )。そして、S 3 3 においても、C P U 3 が画像表示駆動回路 2 3 に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路 2 3 は、表示画面 3 2 において、ドロウ対象のトランプカードを表側にめくる表示を行う ( 図 1 5 参照 )。このとき、ドロウ対象のトランプカードの表側の図柄は、上記 S 5 6 で R A M 5 に記憶されたトランプカードの種類に関するデータのものとも一致させる。

【 0 1 0 5 】

その後は、S 5 9 に進んで、当選役の判定を行う。また、上述した S 5 1 において、表示画面 3 2 に「H O L D A N D D R A W」の文字が表示されてから所定時間内に、カード交換スイッチ 1 7 からのスイッチ信号を C P U 3 が受信すると、ホールドを一切行わないものと扱われて、ホールドの操作が終了されたと判断し ( S 5 1 : Y E S )、このときも、S 5 9 に進んで、当選役の判定を行う。そして、S 5 9 の判定では、C P U 3 は、表示画面 3 2 に表示された 6 枚のトランプカードの図柄からなる組合せ態様がいずれのポーカー役又ははずれに該当するかを、R A M 5 に記憶されたトランプカードの種類に関するデータと R O M 4 に記憶された判定テーブルとに基づいて行う。

【 0 1 0 6 】

その後は、S 6 0 に進んで、C P U 3 が画像表示駆動回路 2 3 に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路 2 3 は、表示画面 3 2 において、ディーラー 3 2 c が帽子から花などを出したりする祝福演出 ( 図 1 6 参照 ) や、6 枚のトランプカードに重ねて「Y O U L O S E . . .」の文字を表示する ( 図 1 7 参照 )。尚、祝福演出においてディーラー 3 2 c が帽子から出すものは当選役のポーカー役に応じて決定され、6 枚のトランプカードに重ねて「Y O U L O S E . . .」の文字が表示されるのは当選役がはずれの場合に限られ、これらの演出選択は、上記 S 5 9 の結果と R O M 4 に記憶されたテーブルとに基づいて行う。

【 0 1 0 7 】

その後は、図 2 4 の遊技機処理に戻り、S 7 0 において、図 2 8 のダブルダウンゲーム処理が行われる。

【 0 1 0 8 】

そこで、図 2 8 のダブルダウンゲーム処理について説明すると、まず、S 7 1 において、ポーカー役に当選したか否かを判断する。この判断では、C P U 3 は、表示画面 3 2 に表示された 6 枚のトランプカードの図柄からなる組合せ態様がいずれのポーカー役に該当するかを、R A M 5 に記憶されたトランプカードの種類に関するデータと R O M 4 に記憶された判定テーブルとに基づいて行う。このとき、ポーカー役に当選したと判断する場合には ( S 7 1 : Y E S )、S 7 2 に進む。

【 0 1 0 9 】

S 7 2 では、C P U 3 が画像表示駆動回路 2 3 に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路 2 3 は、表示画面 3 2 をダブルダウンゲームのスタンバイ状態にして ( 図 1 8 参照 )、ダブルダウンゲームの誘導表示を行う。

【 0 1 1 0 】

10

20

30

40

50

その後は、S 7 3に進んで、表示画面3 2をダブルダウンゲームのスタンバイ状態にしてから所定時間内にダブルダウンボタン3 9が押下されたか否かを判断する。この判断は、ダブルダウンボタン3 9の押下に基づくダブルダウンボタンスイッチ1 6からのスイッチ信号をC P U 3が受信することにより行う。このとき、表示画面3 2をダブルダウンゲームのスタンバイ状態にしてから所定時間内にダブルダウンボタン3 9が押下されたと判断する場合には(S 7 3 : Y E S)、S 7 4に進む。

**【0 1 1 1】**

S 7 4では、配布されるトランプカードに関する内部抽選処理を行う。この処理では、C P U 3は、乱数制御部7に乱数発生命令を送信し、当該信号を受信した乱数制御部7により乱数がサンプリングされる。乱数制御部7により得られた乱数は、抽選結果を示す乱数としてR A M 5に記憶され、C P U 3は、R O M 4に記憶された抽選テーブルを参照し、当該乱数に対するトランプカード(ディーラー側の1枚と遊技者側の5枚で配布されるもの)の種類を決定する。そして、当該トランプカードの種類に関するデータをR A M 5に記憶した後、S 7 5に進む。

10

**【0 1 1 2】**

S 7 5では、C P U 3が画像表示駆動回路2 3に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路2 3は、表示画面3 2において、ディーラー側の1枚のトランプカードを見せた状態で遊技者側の5枚のトランプカードを伏せた状態で配布表示する(図2 0参照)。このとき、ディーラー側の1枚のトランプカードの図柄は、上記S 7 4でR A M 5に記憶されたトランプカードの種類に関するデータのものと一致させる。

20

**【0 1 1 3】**

その後は、S 7 6に進んで、ホールドボタン4 1 B, 4 1 C, 4 1 D, 4 1 E, 4 1 Fが押下されたか否かを判断する。この判断は、ホールドボタン4 1 B, 4 1 C, 4 1 D, 4 1 E, 4 1 Fの押下に基づくホールドスイッチ1 8 B, 1 8 C, 1 8 D, 1 8 E, 1 8 Fからのスイッチ信号をC P U 3が受信することにより行う。このとき、ホールドボタン4 1 B, 4 1 C, 4 1 D, 4 1 E, 4 1 Fが押下されていないと判断する場合には(S 7 6 : N O)、S 7 6自身に戻って、この処理を繰り返す。一方、ホールドボタン4 1 B, 4 1 C, 4 1 D, 4 1 E, 4 1 Fが押下されたと判断する場合には(S 7 6 : Y E S)、ここで押下されたと判断されたホールドボタン4 1 B, 4 1 C, 4 1 D, 4 1 E, 4 1 Fに対応するトランプカードを選択することを行う。具体的には、ホールドボタン4 1 B, 4 1 C, 4 1 D, 4 1 E, 4 1 Fの押下に基づくホールドスイッチ1 8 B, 1 8 C, 1 8 D, 1 8 E, 1 8 Fからのスイッチ信号により、C P U 3は、選択する1枚のトランプカードを決定し、当該トランプカードの配付位置に関するデータをR A M 5に記憶し、S 7 6に進む。

30

**【0 1 1 4】**

S 7 6では、C P U 3が画像表示駆動回路2 3に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路2 3は、表示画面3 2において、選択対象の1枚のトランプカードを表側にめくる表示を行う。このとき、選択対象のトランプカードの表側の図柄は、上記S 7 4でR A M 5に記憶されたトランプカードの種類に関するデータのものと一致させる。

40

**【0 1 1 5】**

その後、S 7 7に進むと、上記S 7 4や上記S 7 6でR A M 5に記憶されたトランプカードの種類や配付位置に関するデータに基づいて、C P U 3は、ディーラー側の1枚のトランプカードの数字と選択対象のトランプカードの数字とを比較して、ディーラー側が敗北したか否かを判断する。このとき、ディーラー側が敗北した、すなわち、ディーラー側の1枚のトランプカードの数字より選択対象のトランプカードの数字が大きいと判断した場合には(S 7 7 : Y E S)、S 7 8で配当を2倍にした後、S 8 0に進む。一方、ディーラー側が勝利した、すなわち、ディーラー側の1枚のトランプカードの数字より選択対象のトランプカードの数字が等しい又は小さいと判断した場合には(S 7 7 : N O)、S 7 9で配当を没収した後、S 8 0に進む。

50

## 【 0 1 1 6 】

S 8 0では、C P U 3が画像表示駆動回路23に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路23は、表示画面32において、ディーラー32cが帽子から花などを出したりする祝福演出や、6枚のトランプカードを重ねて「YOU LOSE . . .」の文字を表示する(図17参照)。尚、ディーラー32cが帽子から花などを出したりする祝福演出は配当が2倍された場合に限られ、また、6枚のトランプカードを重ねて「YOU LOSE . . .」の文字が表示されるのは配当が没収された場合に限られる。

## 【 0 1 1 7 】

その後は、図24の遊技機処理に戻り、S 9 0に進む。また、上述したS 7 1において、ポーカー役に当選していないと判断する場合には(S 7 1 : NO)、ダブルダウンゲームに挑戦する資格がないので、上記S 7 2 ~ S 8 0を行うことなく、図24の遊技機処理に戻り、S 9 0に進む。さらに、上述したS 7 3において、表示画面32をダブルダウンゲームのスタンバイ状態にしてから所定時間が経過してもダブルダウンボタン39が押下されていないと判断する場合には(S 7 3 : NO)、ダブルダウンゲームに挑戦する意思がないと扱われて、上記S 7 4 ~ S 8 0を行うことなく、図24の遊技機処理に戻り、S 9 0に進む。

10

## 【 0 1 1 8 】

そして、図24の遊技機処理に戻って、S 9 0が実行されると、配当の払出しが行われる。具体的には、この時点で獲得した枚数分の遊技メダル等をホッパー24から払い出したり、当該枚数分の値をクレジットとしてメダル貯留部25の値に加算する。これにより、ポーカーゲーム又はダブルダウンゲームの今回のゲームが終了する。

20

## 【 0 1 1 9 】

さらに、本実施の形態のポーカーゲーム機1では、上述したように、表示画面32において、6枚のトランプカードがディーリングされた直後に、ポーカー役が成立しているとの期待感を遊技者に膨らませる演出が行われることがある。その演出を行うために、ここでは、図26のディーリング処理でのS 3 2とS 3 3との中間にある時点W 1において、図1のディーリング表示処理を行っている。

## 【 0 1 2 0 】

すなわち、図1のディーリング表示処理では、先ず、S 1 0 1において、C P U 3が、R A M 5に設けられた円弧カウンタからカウンタ値を取得し、S 1 0 2に進む。そして、S 1 0 2では、当選役の判定を行う。この判定では、C P U 3は、表示画面32に表示された6枚のトランプカードの図柄からなる組合せ態様がいずれのポーカー役又ははずれに該当するかを、R A M 5に記憶されたトランプカードの種類に関するデータとR O M 4に記憶された判定テーブルとに基づいて行う。このとき、いずれかのポーカー役に該当する場合には、図23のテーブルに基づいて、当該ポーカー役に設けられた番号をR A M 5に記憶し、はずれに該当する場合には、その旨をR A M 5に記憶する。

30

## 【 0 1 2 1 】

そして、S 1 0 3に進むと、C P U 3が画像表示駆動回路23に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路23は、表示画面32において、配付演出表示を行う(図7参照)。この配付演出表示は、上記S 1 0 1で取得したカウンタ値と上記S 1 0 2でR A M 5に記憶された番号などを介し、図31のディーリング配付演出テーブルに基づいて行われる。これにより、6枚のトランプカードがディーリングされた時点でポーカー役が成立していれば、高確率をもって、6枚のトランプカードが閃光する演出や、ディーラー32cの吹き出し32dの中に「!」, 「!!」, 「」, 「」の記号が表示される演出、プレミアム演出が行われたりするので、遊技者は、それらの演出を認識すれば、ポーカー役が成立しているとの期待感が膨らむことになる。

40

## 【 0 1 2 2 】

また、本実施の形態のポーカーゲーム機1では、上述したように、表示画面32において、トランプカードがドロースされた直後に、ドロースされたトランプカードとホールドされたトランプカードとでポーカー役が成立しているとの期待感を遊技者に膨らませる演出が

50

行われることがある。その演出を行うために、ここでは、図 27 のドロウ処理での S 57 と S 58 との間にある時点 W 2 において、図 29 のドロウ表示処理を行っている。

【0123】

すなわち、図 29 のドロウ表示処理では、まず、S 111 において、CPU 3 が、RAM 5 に設けられた円弧カウンタからカウンタ値を取得し、S 112 に進む。そして、S 112 では、当選役の判定を行う。この判定では、CPU 3 は、表示画面 32 に表示された 6 枚のトランプカード（ドロウされたトランプカードとホールドされたトランプカード）の図柄からなる組合せ態様がいずれのポーカー役又ははずれに該当するかを、RAM 5 に記憶されたトランプカードの種類に関するデータと ROM 4 に記憶された判定テーブルとに基づいて行う。このとき、いずれかのポーカー役に該当する場合には、図 23 のテーブルに基づいて、当該ポーカー役に設けられた番号を RAM 5 に記憶し、はずれに該当する場合には、その旨を RAM 5 に記憶する。

10

【0124】

そして、S 113 に進むと、CPU 3 が画像表示駆動回路 23 に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路 23 は、表示画面 32 において、配付演出表示を行う（図 13，図 14 参照）。この配付演出表示は、上記 S 111 で取得したカウンタ値と上記 S 112 で RAM 5 に記憶された番号などを介し、図 32 のドロウ配付演出テーブルに基づいて行われる。これにより、トランプカードがドロウされた時点で、ドロウされたトランプカードとホールドされたトランプカードとでポーカー役が成立していれば、高確率をもって、ドロウされたトランプカードとホールドされたトランプカードが閃光する演出や、ドロウされたトランプカードが煙・炎・雷で覆われる演出、プレミアム演出が行われたりするので、遊技者は、それらの演出を認識すれば、ポーカー役が成立しているとの期待感が膨らむことになる。

20

【0125】

さらに、本実施の形態のポーカーゲーム機 1 では、上述したように、表示画面 32 において、ダブルダウンゲームが行われている際に、ディーラー側に 1 枚のトランプカードが配付されて見せ札として表示されるとともに遊技者側に 5 枚のトランプカードが配付されて伏せ札として表示された直後に、遊技者側に伏せ札として配付された 5 枚のトランプカードの中に、見せられた状態にあるディーラー側の 1 枚のトランプカードより大きいものがあるとの期待感を遊技者に膨らませる演出が行われることがある。その演出を行うために、ここでは、図 28 のダブルダウンゲーム処理での S 75 と S 76 との間にある時点 W 2 において、図 30 のダブルダウンゲーム表示処理を行っている。

30

【0126】

すなわち、図 30 のダブルダウンゲーム表示処理では、まず、S 121 において、CPU 3 が、RAM 5 に設けられた円弧カウンタからカウンタ値を取得し、S 122 に進む。そして、S 122 では、遊技者側の勝利カード数の判定を行う。この判定では、CPU 3 は、表示画面 32 に表示された 6 枚のトランプカードの大小を、RAM 5 に記憶されたトランプカードの種類や配付位置に関するデータに基づいて判断し、遊技者側の勝利カード数をカウントし、RAM 5 に記憶することにより行っている。

【0127】

そして、S 123 に進むと、CPU 3 が画像表示駆動回路 23 に対し表示命令を送信し、当該信号を受信した画像表示駆動回路 23 は、表示画面 32 において、配付演出表示を行う（図 21 参照）。この配付演出表示は、上記 S 121 で取得したカウンタ値と上記 S 122 で RAM 5 に記憶された勝利カード数などを介し、図 33 のダブルダウンゲーム配付演出テーブルに基づいて行われる。これにより、遊技者側の勝利カード数が 1 枚以上あれば、遊技者側に伏せ札として配付された 5 枚のトランプカードが閃光する演出や、ディーラー 32c がめまい・気絶する演出が行われたりするので、遊技者は、それらの演出を認識すれば、遊技者側に伏せ札として配付された 5 枚のトランプカードの中に、見せられた状態にあるディーラー側の 1 枚のトランプカードより大きいものがあるとの期待感が膨らむことになる。

40

50

## 【0128】

尚、本発明は上記実施の形態に限定されるものでなく、その趣旨を逸脱しない範囲で様々な変更が可能である。

例えば、本実施の形態のポーカーゲーム機1は、ポーカーゲームが進行中の表示画面32において、トランプカードがディールされた際に、遊技者側の手札である6枚のトランプカードでポーカー役が成立していると、所定の確率をもって(図23, 図31参照)、ディールされたトランプカードやトランプカードをディールするディーラー32cに対し演出を行うことにより(図7, 図8参照)、遊技者側の手札である6枚のトランプカードでポーカー役が成立しているとの期待感を遊技者にもたせるものであった。この点、例えば、トランプカードがディールされた際に、遊技者側の手札である6枚のトランプカードでポーカー役が成立しなくとも、あと1枚でポーカー役成立するときなどに、所定の確率をもって、ディールされたトランプカードやトランプカードをディールするディーラー32cに対し演出を行うことにより、遊技者側の手札である6枚のトランプカードはポーカー役が成立しやすくなっているとの期待感を遊技者にもたせてもよい。

10

## 【0129】

また、本実施の形態のポーカーゲーム機1は、ポーカーゲームやダブルダウンゲームが進行中の表示画面32において、トランプカードが配付される際に、ポーカー役が成立していたり、遊技者側の勝利カードが存在すると、所定の確率をもって(図23, 図31, 図32, 図33参照)、配付されたトランプカードやトランプカードを配付するディーラー32cに対し演出を行うものであった(図7, 図8, 図13, 図14, 図21参照)。この点、ブラックジャックゲームや花札などのその他のカードゲームにおいて、カードが配付される際に、例えば、遊技者側の手札が相手方より優位であったり、遊技者側の手札で所定の役が成立しているときに、所定の確率をもって、配付されたカードやカードを配付するディーラーに対し演出を行うことにより、遊技者に対し、手札が相手方より優位であるとの期待感や、手札で所定の役が成立しているとの期待感を遊技者にもたせてもよい。

20

## 【産業上の利用可能性】

## 【0130】

本発明は、カードゲームにおけるカード配付時の演出に適用し得る。

## 【図面の簡単な説明】

30

## 【0131】

【図1】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、遊技制御装置によるゲーム制御動作を示すフローチャート図である。

【図2】本実施形態の一実施の形態によるポーカーゲーム機の斜視図である。

【図3】本実施の形態の一実施の形態によるポーカーゲーム機の概略構成を示すブロック図である。

【図4】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開される前に、スタンバイ状態の表示画面の一例を示した図である。

【図5】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

40

【図6】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図7】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図8】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図9】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図10】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

50



【図 1 1】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図 1 2】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図 1 3】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図 1 4】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図 1 5】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

10

【図 1 6】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図 1 7】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ポーカーゲーム又はダブルダウンゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図 1 8】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ダブルダウンゲームが展開される前に、スタンバイ状態の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ダブルダウンゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図 2 0】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ダブルダウンゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

20

【図 2 1】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ダブルダウンゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図 2 2】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、ダブルダウンゲームが展開されている際に、表示画面に表示されるゲーム内容の一例を示した図である。

【図 2 3】各ポーカー役に設けられた番号及び配当が示されたテーブルである。

【図 2 4】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、遊技制御装置によるゲーム制御動作を示すフローチャート図である。

【図 2 5】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、遊技制御装置によるゲーム制御動作を示すフローチャート図である。

30

【図 2 6】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、遊技制御装置によるゲーム制御動作を示すフローチャート図である。

【図 2 7】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、遊技制御装置によるゲーム制御動作を示すフローチャート図である。

【図 2 8】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、遊技制御装置によるゲーム制御動作を示すフローチャート図である。

【図 2 9】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、遊技制御装置によるゲーム制御動作を示すフローチャート図である。

【図 3 0】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機において、遊技制御装置によるゲーム制御動作を示すフローチャート図である。

40

【図 3 1】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機のディール配付演出テーブルの概要を示す図である。

【図 3 2】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機のドロウ配付演出テーブルの概要を示す図である。

【図 3 3】本発明の一実施の形態によるポーカーゲーム機のダブルダウンゲーム配付演出テーブルの概要を示す図である。

【符号の説明】

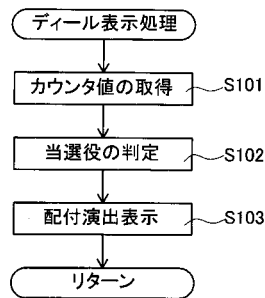
【0 1 3 2】

- 1 ポーカーゲーム機
- 2 遊技制御装置

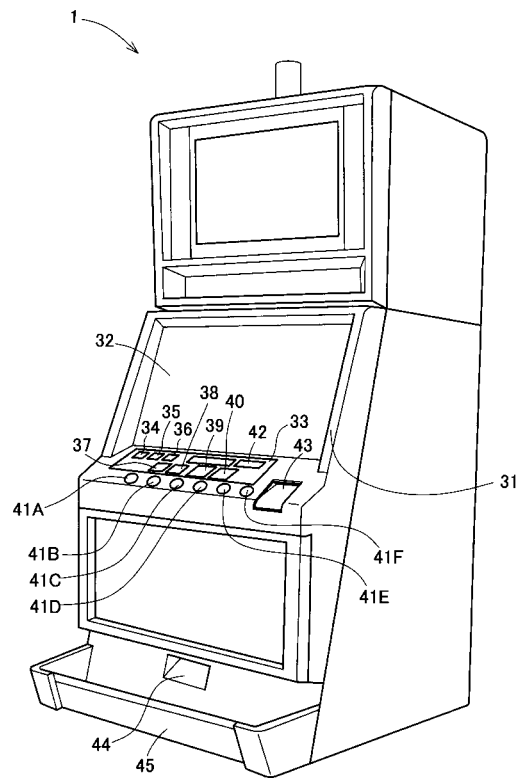
50

- 3 CPU
- 4 ROM
- 7 乱数制御部
- 10 乱数発生器
- 11 乱数サンプリング回路
- 19 画像表示装置
- 32 表示画面
- 37 BETボタン
- 39 ダブルダウンボタン
- 40 カード交換ボタン
- 41A, 41B, 41C, 41D, 41E, 41F ホールドボタン

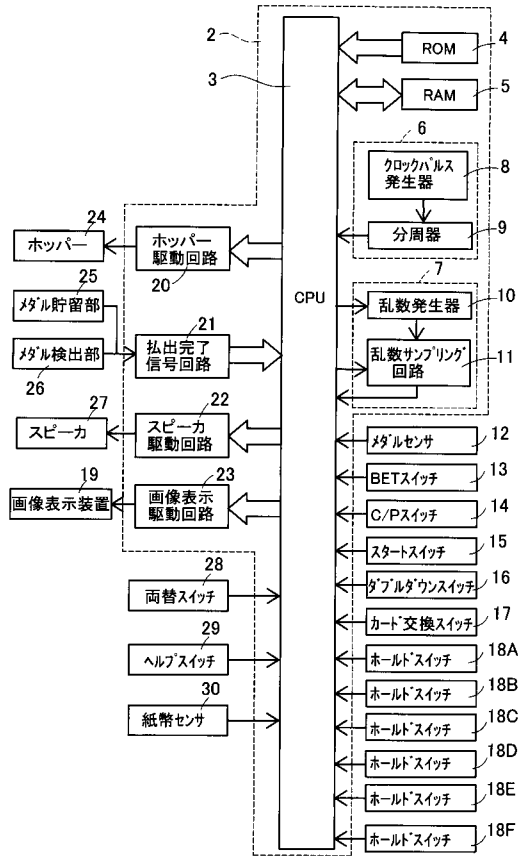
【図1】



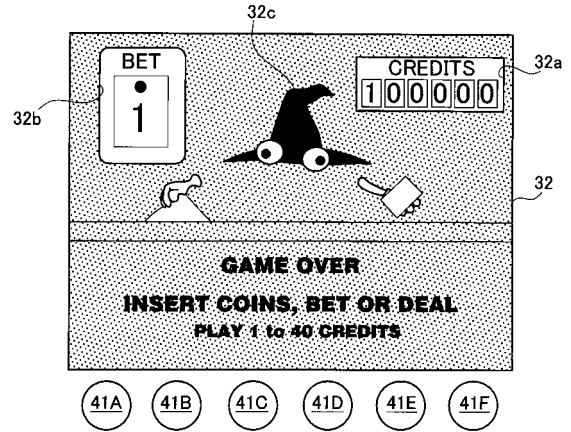
【図2】



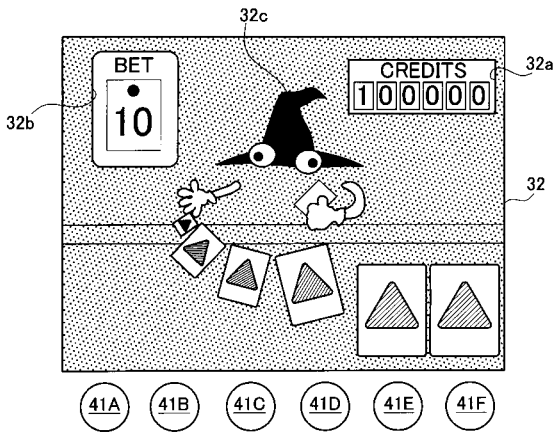
【 図 3 】



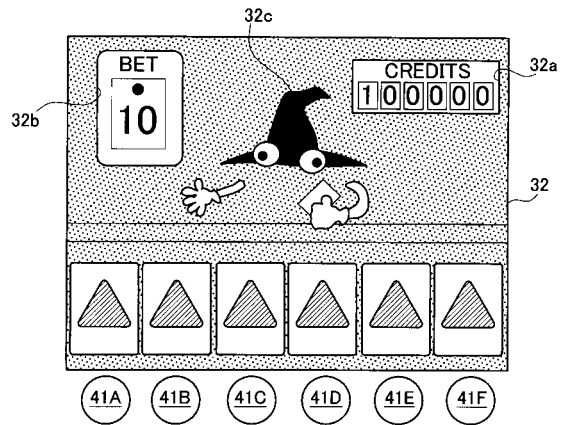
【 図 4 】



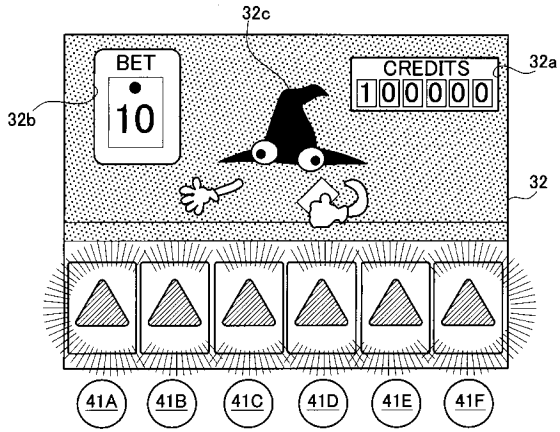
【 図 5 】



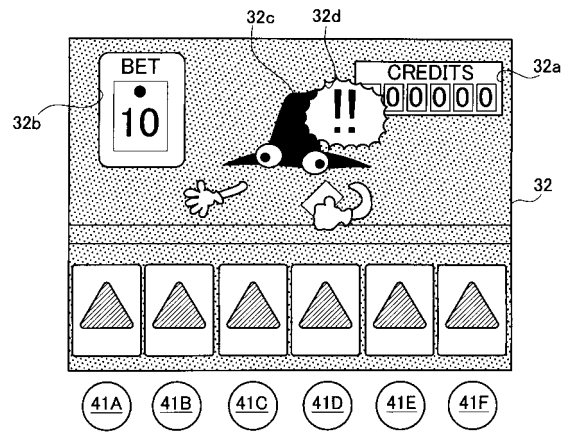
【 図 6 】



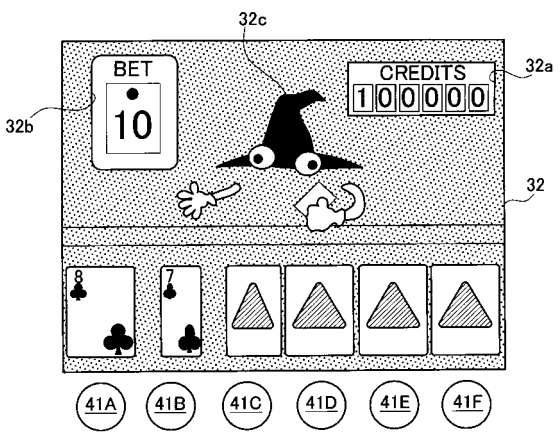
【 図 7 】



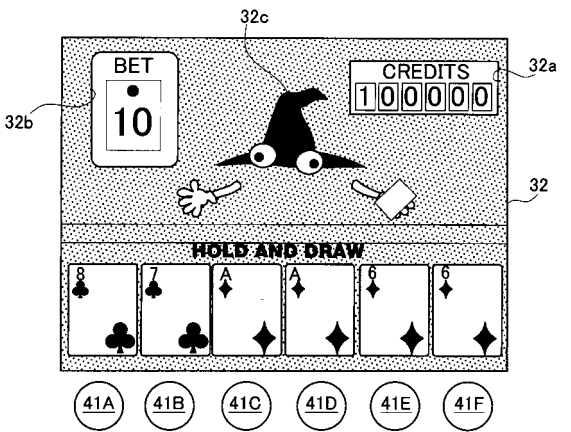
【 図 8 】



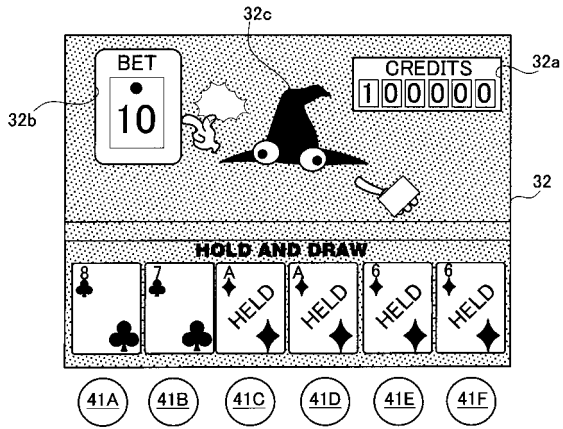
【 図 9 】



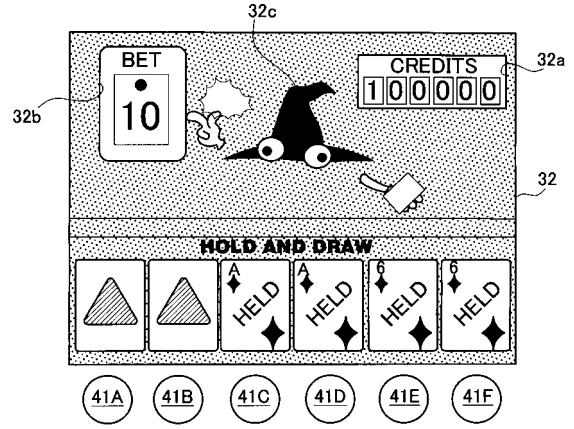
【 図 10 】



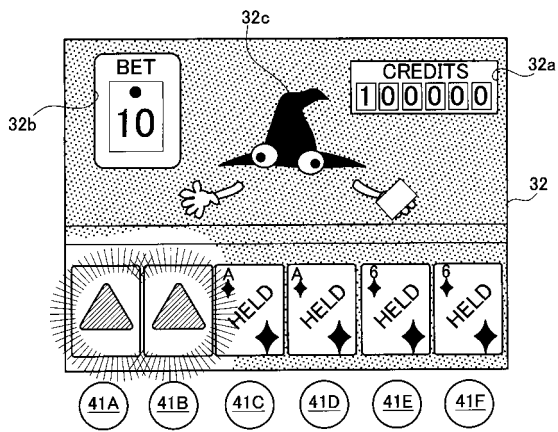
【 図 1 1 】



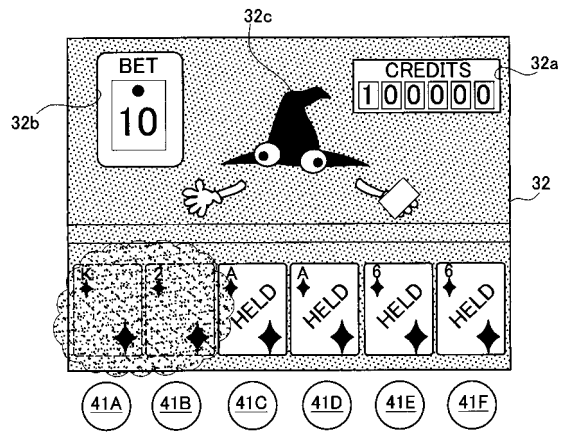
【 図 1 2 】



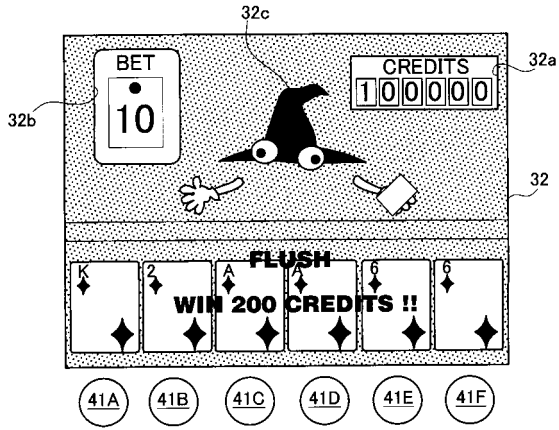
【 図 1 3 】



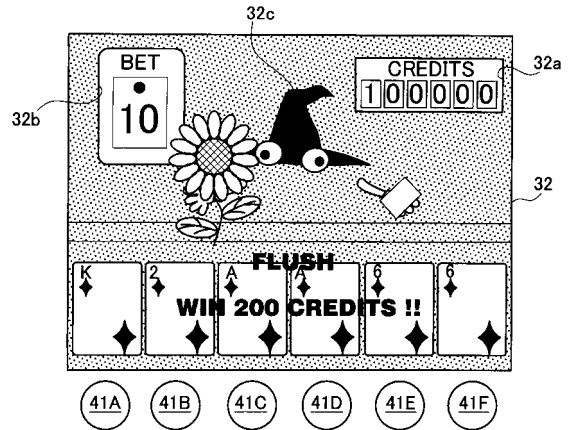
【 図 1 4 】



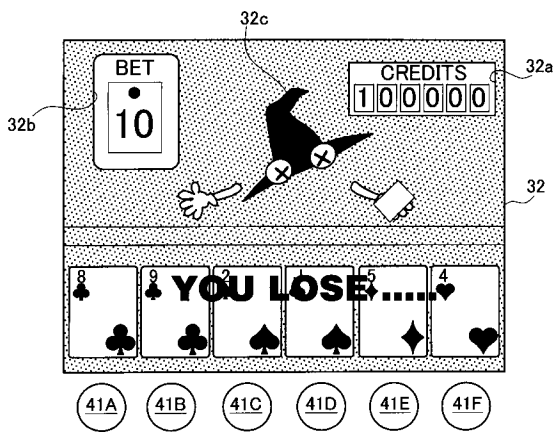
【 図 1 5 】



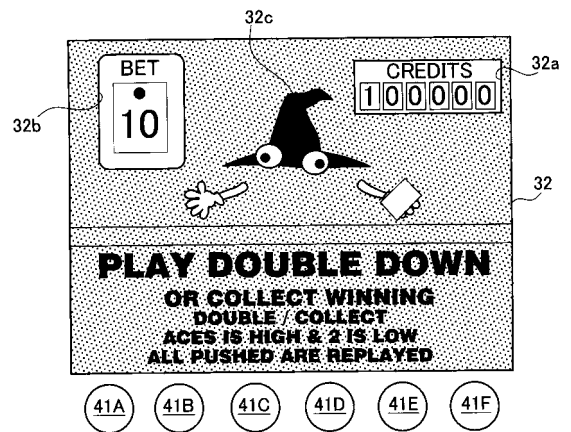
【 図 1 6 】



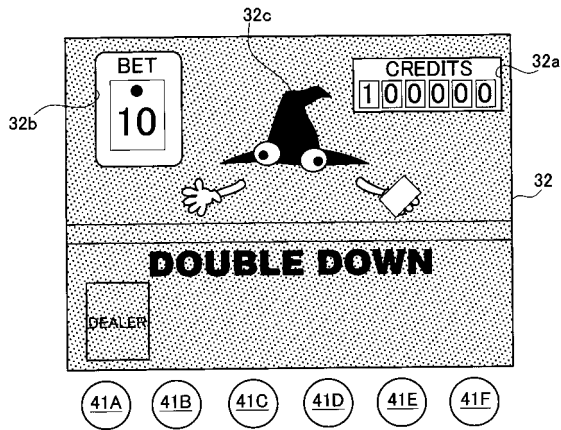
【 図 1 7 】



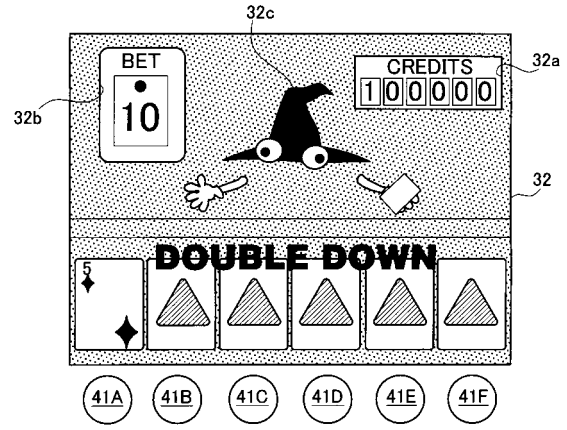
【 図 1 8 】



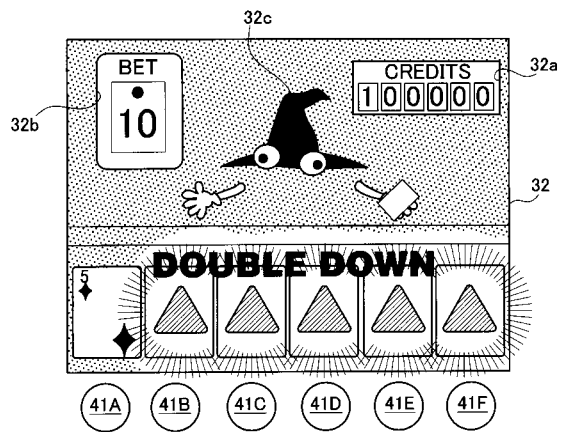
【図19】



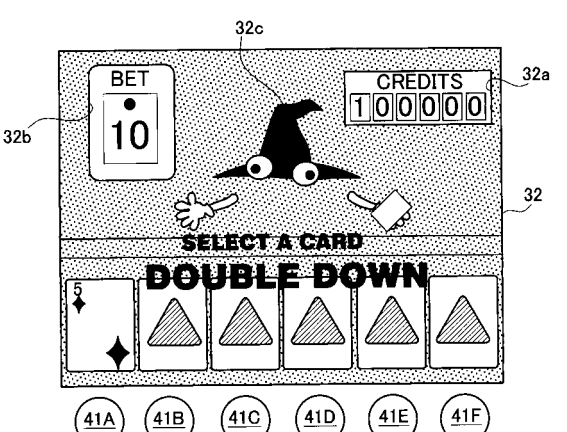
【図20】



【図21】



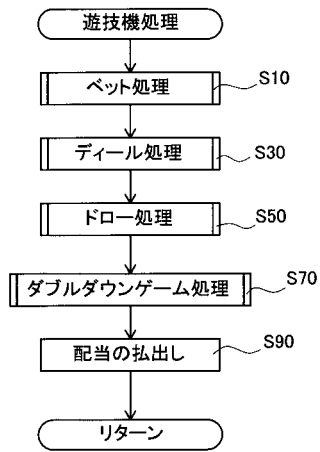
【図22】



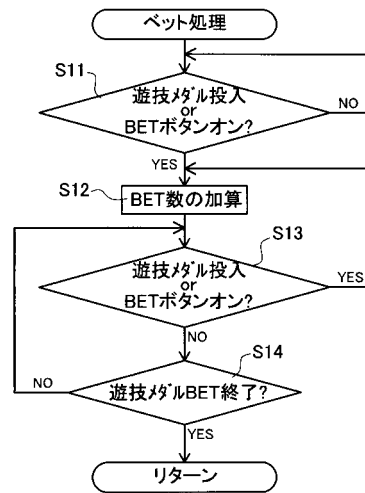
【図23】

No.	ポーカー役	配当	最大配当
1	ロイヤル フラッシュ	1000	40000
2	シックス カード	500	20000
3	ストレート フラッシュ	200	8000
4	ファイブ カード	100	4000
5	フル ハンド	50	2000
6	ダブル スリー カード	25	1000
7	フラッシュ	20	800
8	フォー カード	10	400
9	ストレート	5	200
10	フル ハウス	4	160
11	スリー ペア	3	120
12	スリー カード	2	80
13	トゥー ペア	1	40

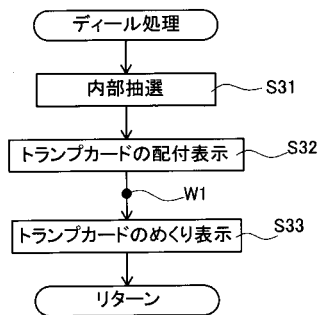
【 図 2 4 】



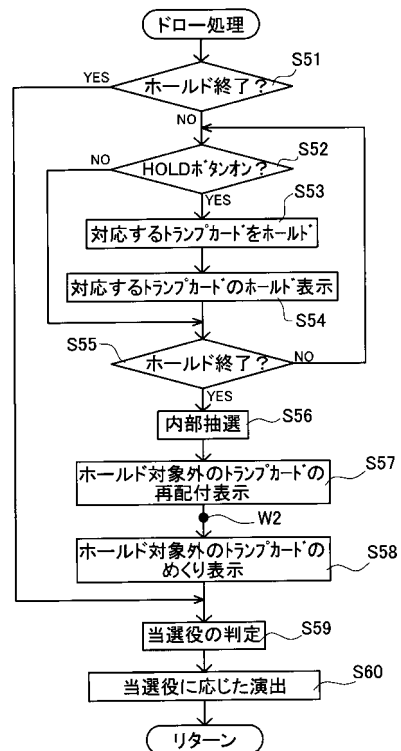
【 図 2 5 】



【 図 2 6 】

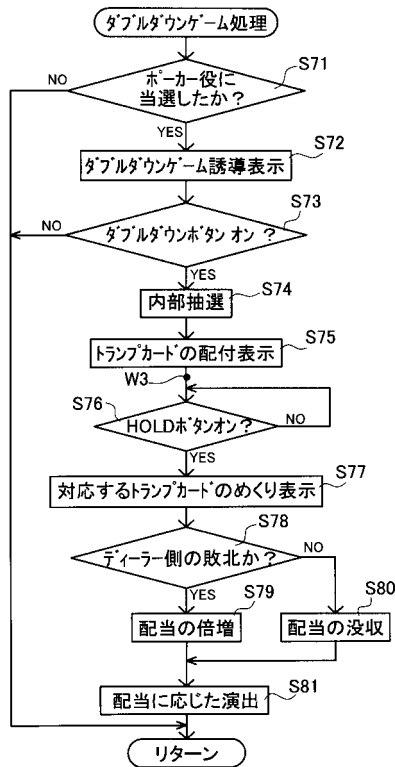


【 図 2 7 】

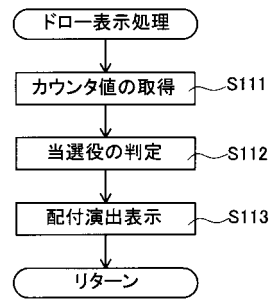




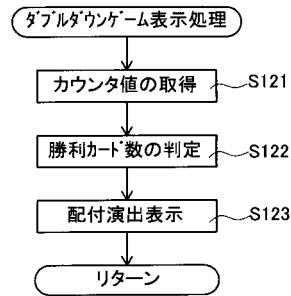
【 図 2 8 】



【 図 2 9 】



【 図 3 0 】



【 図 3 1 】

ディーラー配付演出テーブル

当選役	配布演出内容	カウンタ値(確率)
No.1~4	なし	0 (1/10)
	プレミア演出	1~9 (9/10)
No.5~7	なし	0~1 (2/10)
	閃光 + 「!」	2~3 (2/10)
	閃光 + 「!!」	4~5 (2/10)
	閃光 + 「☆」	6~7 (2/10)
	閃光 + 「☆☆」	8~9 (2/10)
No.8~10	なし	0~3 (4/10)
	閃光 + 「!」	4~5 (2/10)
	閃光 + 「!!」	6~7 (2/10)
	閃光 + 「☆」	8~9 (2/10)
No.11~13	なし	0~5 (6/10)
	閃光 + 「!」	6~7 (2/10)
	閃光 + 「!!」	8~9 (2/10)
はずれ	なし	0~8 (9/10)
	閃光 + 「!」	9 (1/10)

【 図 3 2 】

ドロー配付演出テーブル

当選役	配布演出内容	カウンタ値(確率)
No.1~4	なし	0 (1/10)
	プレミア演出	1~9 (9/10)
No.5~7	なし	0~1 (2/10)
	閃光 + なし	2~3 (2/10)
	閃光 + 種	4~5 (2/10)
	閃光 + 炎	6~7 (2/10)
	閃光 + 雷	8~9 (2/10)
No.8~10	なし	0~3 (4/10)
	閃光 + なし	4~5 (2/10)
	閃光 + 種	6~7 (2/10)
	閃光 + 炎	8~9 (2/10)
No.11~13	なし	0~5 (6/10)
	閃光 + なし	6~7 (2/10)
	閃光 + 種	8~9 (2/10)
はずれ	なし	0~8 (9/10)
	閃光 + なし	9 (1/10)

## 【 図 3 3 】

ダブルダウンゲーム配付演出テーブル

当選役	配布演出内容	カウンタ値(確率)
5枚	なし	0~1 (2/10)
	閃光 + なし	2~3 (2/10)
	閃光 + めまい	4~5 (2/10)
	ランダムな閃光 + なし	6~7 (2/10)
	激しい閃光 + 気絶	8~9 (2/10)
4枚or3枚	なし	0~3 (4/10)
	閃光 + なし	4~6 (3/10)
	閃光 + めまい	7~9 (3/10)
2枚or1枚	なし	0~5 (6/10)
	閃光	6~9 (4/10)
0枚	なし	0~9 (10/10)