

明 細 書

発明の名称： ゲームマシン

技術分野

[0001] 本発明は、一つの筐体で複数のゲームを実行可能なゲームマシンに関する。

背景技術

[0002] カジノなどの遊技場では、スロットマシンやビデオポーカーなどのゲームマシンが設置されているが、その他にも特開２００８－１４２５４８号公報に示すように、複数種類のゲームが実行可能なディスプレイを備えたビデオゲームマシンが設置されている。特開２００８－１４２５４８号公報のビデオゲームマシンは、遊技者が複数のゲームの中から好みのゲームを自由に選択することが可能となっている。

一方、日本の遊技場では、パチンコ機やスロットマシンが数多く設置されている。ここで、パチンコ機は遊技球を打ち出すことで遊技を行うものであるため、上記のようなビデオゲームマシンに組み込むためには、動いた状態の遊技球や遊技球の障害物となる釘などを映像化する必要がある。例えば、特開２００８－２３７３９８号公報には、パチンコ機を映像化したシミュレーションプログラムを用いたパチンコゲームが開示されている。また、スロットマシンは、リールの回転と停止により遊技を行うものであるため、上記のようなビデオゲームマシンに組み込むためには、リールの動きを映像化する必要がある。例えば、特開２００８－２４５８２８号公報には、スロットマシンを映像化したシミュレーションプログラムを用いたスロットゲームが開示されている。

[0003] 上記のようなシミュレーションプログラムにより、遊技者はビデオゲームマシンでもパチンコ機やスロットマシンを擬似的に楽しむことが可能となる。

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] ここで、パチンコ機の場合、遊技者は筐体の右手前に設置されたハンドルを回すことにより遊技を行う。つまり、ハンドルを回すことがパチンコ機の操作性において重要である。また、スロットマシンの場合、遊技者は筐体の左手前に設置されたレバーを操作して複数のリールの回転を開始し、リールの下方に設置されたリールと同数のストップスイッチを操作して各リールを停止させる。つまり、リールやストップスイッチを操作することがスロットマシンの操作性において重要である。

[0005] しかし、ビデオゲームマシンは複数種類のゲームに対応するため、操作スイッチが共通化されている。そのため、特開2008-245828号公報に示すようなビデオゲームマシンにおいて、パチンコゲームやスロットゲームを行う場合、遊技者は本来の操作性を体感することができない。

[0006] また、パチンコ機は遊技球を遊技媒体とし、スロットマシンはメダルを遊技媒体としている。ビデオゲームマシンにおいて、パチンコゲームやスロットゲームを行うためには、賭け金をゲーム毎の遊技媒体（例えば、遊技ポイント）に換算する必要がある。

そこで、本発明は、遊技に用いられる遊技ポイントの異なる複数のゲームを1台で行うことが可能であり、現実のゲームマシンの操作性を得ることが可能なゲームマシンを提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0007] 本発明は以下の態様を含むものである。

(1) 複数のゲームのうち1の前記ゲームを実行可能な表示装置と、複数の前記ゲームのうち1の前記ゲームを実行するために前記ゲーム毎に設けたスイッチであり、かつ前記表示装置と別に設けたスイッチである遊技スイッチと、複数の前記ゲームから1の前記ゲームを選択可能な選択スイッチと、前記ゲームを行うために必要な価値情報が記憶された記憶媒体（例えば、ICカード）と、前記価値情報を前記記憶媒体から読み込み又は前記記憶媒体に書き込み可能な読込書込装置（例えば、カードリーダーライタ）と、前記表

示装置に表示される前記ゲームを前記遊技スイッチの操作により実行するための制御装置と、を備え、前記遊技スイッチには複数の前記ゲームに用いることができるスイッチと1の前記ゲームにしか用いることができないスイッチとがあり、前記制御装置では、前記ゲームに使用する遊技ポイントであって、前記価値情報から取得される遊技ポイントの遊技者にとっての価値が前記ゲーム毎に設定されており、前記制御装置は、遊技者による前記選択スイッチの操作により1の前記ゲームを選択するゲーム選択手段と、前記読込書込装置により読み出された前記価値情報から前記遊技ポイントを取得するポイント処理手段と、を備え、選択された前記ゲーム用の前記遊技ポイントを使用し、かつ選択された前記ゲームに対応する前記遊技スイッチを用いて前記ゲームを実行するゲームマシン。

[0008] 本発明において、「価値情報」とは、ゲームを行うために必要な情報であり、現金に関する情報である金額情報や、遊技に使用する遊技ポイントなどが含まれる。金額情報には、現金そのものの値を示す金額データや、現金を所定の換算率で換算したポイントである金額ポイントが含まれる。また、遊技ポイントは遊技を開始する際に使用するポイントであるとともに、遊技の結果獲得可能なポイントでもある。

「記憶媒体」としては、ＩＣカード、磁気カード、非接触式のカード（例えば、ＲＦＩＤ）などの媒体が挙げられる。

[0009] 本発明では、ゲームの種類毎に遊技ポイントの価値を設定することが可能である。例えば、第1のゲームでは遊技ポイント1ポイントを5円の価値とし、第2のゲームでは遊技ポイント1ポイントを20円の価値とすることが可能である。

本発明はさらに以下の態様を含む。

（２）前記価値情報には、他の前記ゲームには使用できない1の前記ゲーム専用の前記遊技ポイントが前記ゲーム別に含まれる。

本発明はさらに以下の態様を含む。

（３）前記価値情報には、金額情報が含まれ、前記ポイント処理手段は、

選択された前記ゲームの開始時に、前記価値情報に含まれる前記金額情報を
選択された前記ゲーム用の前記遊技ポイントに換算し取得する。

[0010] 本発明はさらに以下の態様を含む。

(4) 前記価値情報には、他の前記ゲームには使用できない1の前記ゲーム専用の前記遊技ポイントが前記ゲーム別に含まれ、前記読込書込装置は、
選択された前記ゲームの終了時に、選択された前記ゲームの前記遊技ポイントを前記価値情報に含めて前記記憶媒体に記憶する。

本発明はさらに以下の態様を含む。

(5) 前記価値情報には、金額情報が含まれ、前記ポイント処理手段は、
選択された前記ゲームの終了時に、選択された前記ゲームの遊技ポイントを前記金額情報に換算し、前記読込書込装置は、換算された前記金額情報を前記価値情報に含めて前記記憶媒体に記憶する。

[0011] 本発明はさらに以下の態様を含む。

(6) 前記金額情報と前記ゲームに使用する前記遊技ポイントとの換算率が前記ゲーム毎に設定されている。

本発明はさらに以下の態様を含む。

(7) 前記遊技スイッチの一部は、前記選択スイッチを兼ねている。

[0012] 本発明はさらに以下の態様を含む。

(8) 選択された前記ゲームの前記遊技ポイントが、前記ゲーム毎に前記表示装置に表示される。

発明の効果

[0013] 本発明は、遊技に用いられる遊技ポイントの異なる複数のゲームを1台で行うことが可能であり、現実のゲームマシンの操作性を得ることが可能なゲームマシンを提供することができる。

図面の簡単な説明

[0014] [図1A]ゲームマシンの斜視図である。

[図1B]ゲームマシンの正面図である。

[図2]ゲームマシンの入力、制御及び出力を示すブロック図である。

[図3]ゲームマシンの本体制御基板を示すブロック図である。

[図4]ジャックポットユニットとの接続状態を示す図である。

[図5A]ゲームマシンのシステム設定画面を示す図である。

[図5B]ゲームマシンのシステム設定画面を示す図である。

[図5C]ゲームマシンのシステム設定画面を示す図である。

[図6A]ゲームマシンのシステム設定画面を示す図である。

[図6B]ゲームマシンのシステム設定画面を示す図である。

[図6C]ゲームマシンのシステム設定画面を示す図である。

[図6D]ゲームマシンのシステム設定画面を示す図である。

[図7A]ゲームマシンのシステム設定画面を示す図である。

[図7B]ゲームマシンのシステム設定画面を示す図である。

[図7C]ゲームマシンのシステム設定画面を示す図である。

[図8A]ゲームマシンの選択画面及びゲーム開始画面を示す図である。

[図8B]ゲームマシンの選択画面及びゲーム開始画面を示す図である。

[図8C]ゲームマシンの選択画面及びゲーム開始画面を示す図である。

[図8D]ゲームマシンの選択画面及びゲーム開始画面を示す図である。

[図9]パチンコゲームのゲーム画面を示す図である。

[図10]パチンコゲームの通常遊技における遊技画面を拡大した図である。

[図11]パチンコゲームの通常遊技における擬似液晶表示部に表示される画像を示す図である。

[図12]図11に示したキャラクタ図柄の配列を示す図である。

[図13]パチンコゲームのボーナスチャレンジにおける遊技画面を拡大した図である。

[図14]パチンコゲームの遊技の流れを説明するためのフローチャートである。

[図15A]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図15B]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図であ

る。

[図15C]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図15D]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図15E]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図16A]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図16B]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図16C]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図16D]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図16E]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図16F]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図16G]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図16H]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図16I]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図17]パチンコゲームの通常遊技におけるリーチ演出時の画面を示す図である。

[図18A]パチンコゲームの通常遊技における大当たり時の画面を示す図である。

。

[図18B]パチンコゲームの通常遊技における大当たり時の画面を示す図である

。

[図18C]パチンコゲームの通常遊技における大当たり時の画面を示す図である

。

[図18D]パチンコゲームの通常遊技における大当たり時の画面を示す図である

。

[図19A]パチンコゲームのボーナスチャレンジにおけるゲーム画面の表示を示す図である。

[図19B]パチンコゲームのボーナスチャレンジにおけるゲーム画面の表示を示す図

[図19C]パチンコゲームのボーナスチャレンジにおけるゲーム画面の表示を示す図

[図19D]パチンコゲームのボーナスチャレンジにおけるゲーム画面の表示を示す図

[図20]スロットゲームのゲーム画面を示す図である。

[図21]スロットゲームの有効ラインを示す図である。

[図22]スロットゲームの通常ゲーム及び前兆ゲームにおける擬似リールの図柄配置を示す図である。

[図23]スロットゲームの通常ゲーム及び前兆ゲームにおける役の配当を示す図である。

[図24]スロットゲームのボーナスゲームにおける擬似リールの図柄配置を示す図である。

[図25]スロットゲームのボーナスゲームにおける役の配当を示す図である。

[図26]スロットゲームの遊技の流れを説明するためのフローチャートである

。

[図27A]スロットゲームの入賞を示唆する図柄組合せの例を示す図である。

[図27B]スロットゲームの入賞を示唆する図柄組合せの例を示す図である。

[図27C]スロットゲームの入賞を示唆する図柄組合せの例を示す図である。

[図27D]スロットゲームの入賞を示唆する図柄組合せの例を示す図である。

[図27E]スロットゲームの入賞を示唆する図柄組合せの例を示す図である。

[図28A]スロットゲームの通常ゲーム及び前兆ゲームにおける入賞時の演出画面を示す図である。

[図28B]スロットゲームの通常ゲーム及び前兆ゲームにおける入賞時の演出画面を示す図である。

[図28C]スロットゲームの通常ゲーム及び前兆ゲームにおける入賞時の演出画面を示す図である。

[図29A]スロットゲームの前兆ゲームにおける連続前兆演出を示す図である。

[図29B]スロットゲームの前兆ゲームにおける連続前兆演出を示す図である。

[図29C]スロットゲームの前兆ゲームにおける連続前兆演出を示す図である。

[図29D]スロットゲームの前兆ゲームにおける連続前兆演出を示す図である。

[図30A]スロットゲームの前兆ゲームにおける確定演出を示す図である。

[図30B]スロットゲームの前兆ゲームにおける確定演出を示す図である。

[図30C]スロットゲームの前兆ゲームにおける確定演出を示す図である。

[図31A]スロットゲームの前兆ゲームにおける確定演出を示す図である。

[図31B]スロットゲームの前兆ゲームにおける確定演出を示す図である。

[図31C]スロットゲームの前兆ゲームにおける確定演出を示す図である。

[図32A]スロットゲームのボーナスゲームにおけるゲーム画面の表示を示す図である。

[図32B]スロットゲームのボーナスゲームにおけるゲーム画面の表示を示す図である。

[図32C]スロットゲームのボーナスゲームにおけるゲーム画面の表示を示す図である。

[図32D]スロットゲームのボーナスゲームにおけるゲーム画面の表示を示す図である。

[図32E]スロットゲームのボーナスゲームにおけるゲーム画面の表示を示す図

である。

[図32F]スロットゲームのボーナスゲームにおけるゲーム画面の表示を示す図である。

[図33A]スロットゲームのボーナスゲームにおける入賞時の演出を示す図である。

[図33B]スロットゲームのボーナスゲームにおける入賞時の演出を示す図である。

[図33C]スロットゲームのボーナスゲームにおける入賞時の演出を示す図である。

[図33D]スロットゲームのボーナスゲームにおける入賞時の演出を示す図である。

[図34]ビンゴゲームのゲーム画面を示す図である。

[図35]ビンゴゲームの遊技画面を拡大した図である。

[図36]ビンゴゲームの擬似液晶表示部に表示される画像を示す図である。

[図37]ビンゴゲームの遊技画面に表示されるビンゴカード及び配列表を示す図である。

[図38A]ビンゴゲームの成立図柄を示す図である。

[図38B]ビンゴゲームの成立図柄を示す図である。

[図38C]ビンゴゲームの成立図柄を示す図である。

[図38D]ビンゴゲームの成立図柄を示す図である。

[図38E]ビンゴゲームの成立図柄を示す図である。

[図38F]ビンゴゲームの成立図柄を示す図である。

[図38G]ビンゴゲームの成立図柄を示す図である。

[図38H]ビンゴゲームの成立図柄を示す図である。

[図38I]ビンゴゲームの成立図柄を示す図である。

[図38J]ビンゴゲームの成立図柄を示す図である。

[図39]ビンゴゲームの遊技の流れを説明するためのフローチャートである。

[図40A]ビンゴゲームのビンゴ成立時のビンゴカードを示す図である。

[図40B]ビンゴゲームのビンゴ成立時の配列表を示す図である。

[図40C]ビンゴゲームのビンゴ成立時のビンゴカードを示す図である。

[図41A]ビンゴゲームのビンゴ成立時の演出時の画面を示す図である。

[図41B]ビンゴゲームのビンゴ成立時の演出時の画面を示す図である。

[図41C]ビンゴゲームのビンゴ成立時の演出時の画面を示す図である。

[図41D]ビンゴゲームのビンゴ成立時の演出時の画面を示す図である。

[図41E]ビンゴゲームのビンゴ成立時の演出時の画面を示す図である。

[図42A]ビンゴゲームの終了時のゲーム画面及び擬似液晶表示部を示す図である。

[図42B]ビンゴゲームの終了時のゲーム画面及び擬似液晶表示部を示す図である。

[図42C]ビンゴゲームの終了時のゲーム画面及び擬似液晶表示部を示す図である。

[図43A]ビンゴゲームの終了時のゲーム画面及び擬似液晶表示部を示す図である。

[図43B]ビンゴゲームの終了時のゲーム画面及び擬似液晶表示部を示す図である。

[図43C]ビンゴゲームの終了時のゲーム画面及び擬似液晶表示部を示す図である。

[図44A]ビンゴゲームのラストチャレンジにおけるゲーム画面の表示を示す図である。

[図44B]ビンゴゲームのラストチャレンジにおけるゲーム画面の表示を示す図である。

[図45A]ビンゴゲームのビンゴカードの数字の配列を示す図である。

[図45B]ビンゴゲームのビンゴカードの数字の配列を示す図である。

[図46A]操作部における遊技スイッチの配置を変更した変形例の正面図である。

[図46B]操作部における遊技スイッチの配置を変更した変形例の右側面図である。

る。

発明を実施するための形態

[0015] (ゲームマシン10)

本発明の1の実施形態であるゲームマシン10は、表示装置20で3種類のゲームが実行可能である。遊技者は、3種類のゲームから1のゲームを選択することが可能である。また、遊技場の管理者は、3種類のゲームのそれぞれに対し、実行に必要な遊技ポイントを設定することが可能である。また、本実施形態のゲームマシン10では、遊技ポイントを仮想遊技媒体に置き換えてゲームに使用している。ここで「仮想遊技媒体」とは、遊技媒体をゲームマシン10における情報として仮想的に表したものである。本実施形態のゲームマシン10において実行可能なゲームには、第1のゲームとしてのパチンコゲーム、第2のゲームとしてのスロットゲーム、第3のゲームとしてのビンゴゲームがある。各ゲームの詳細については後述する。

[0016] (筐体11)

本実施形態のゲームマシン10は、図1A及び図1Bに示すように、直方体の箱体であってその左枠、右枠及び上部枠部分、並びに上下中央部分が前方にせり出している筐体11からなる。

筐体11は、その大部分を占めるゲームユニット14と、このゲームユニット14の右側であって筐体11の右枠に設けられた精算ユニット16とから構成されている。

また、図示してないが、筐体11には前面部分が開閉可能な前扉が形成されている。

(ゲームユニット14)

ゲームユニット14は、ゲームマシン10の各ゲームの遊技を進行するためのものであり、遊技に使用される遊技スイッチ30や遊技の制御に使用される制御装置100が形成されている。

[0017] (表示装置20)

図1A及び図1Bに示すように、筐体11の前面の上部略半分には表示装置20

0が設けられている。この表示装置20は32インチの液晶モニタである。この表示装置20は各ゲームの遊技画面を表示するものである。また、表示装置20は各ゲームの選択を行う選択画面やゲームマシン10のシステム設定を行う設定画面を表示するものである。

(操作部25)

表示装置20の下方であり筐体11の上下中央部分には、前方に向けて突出形成された操作部25が設けられている。また、突出形成された操作部25の上面及び前面には各ゲームに使用する複数の遊技スイッチ30が設けられている。

〔0018〕 (遊技スイッチ30)

遊技スイッチ30は、遊技の進行、各ゲームの選択、ゲームマシン10のシステム設定を行うためのものである。この遊技スイッチ30は、ベットスイッチ42、レバー45、ハンドル46、及びストップスイッチ50から構成されている。なお、精算ユニット16が備える精算スイッチ75も遊技スイッチ30に含まれる。

操作部25の上面の左側には、各ゲームにおける遊技の進行時又は各ゲームにおける遊技の開始時に1回の遊技に必要な仮想遊技媒体をベットするためのベットスイッチ42が設けられている。このベットスイッチ42は各ゲームの選択を行う選択画面やゲームマシン10のシステム設定を行う設定画面においても使用される。

〔0019〕 操作部25の上面の中央部から右側にかけては、第2のゲームであるスロットゲームに使用される3個のストップスイッチ50が設けられている。このスロットゲームでは3個の擬似リール620（左擬似リール621、中擬似リール622、右擬似リール623）を有するスロットマシンが表示装置20に表示される。そして3個のストップスイッチ50は、3個の擬似リール620と対応している。すなわち、ストップスイッチ50は、左擬似リール621を停止させるための左ストップスイッチ51と、中擬似リール622を停止させるための中ストップスイッチ52と、右擬似リール623を停止させるための右ストップスイッチ53を有している。ここで、「擬似リール620を停止させる」とは、表示装置20で回転しているように表示されている擬似リール620を停止しているように表示させること

をいう。なお、このストップスイッチ50はゲームマシン10のシステム設定を行う設定画面においても使用される。

[0020] 操作部25の前面の左側には、スロットゲームに使用されるレバー45が設けられている。このレバー45は上下左右に動かすことが可能に形成されている。スロットゲームにおいて、遊技者はレバー45を操作することにより3個の擬似リール620を回転させることができる。ここで、「擬似リール620を回転させる」とは、表示装置20で停止しているように表示されている擬似リール620を回転しているように表示させることをいう。なお、このレバー45は各ゲームの選択を行う選択画面やゲームマシン10のシステム設定を行う設定画面においても使用される。

[0021] 操作部25の前面の右側には、第1のゲームであるパチンコゲーム及び第3のゲームであるビンゴゲームに使用されるハンドル46が設けられている。このハンドル46は、停止位置から右に回転可能に形成されている。パチンコゲーム及びビンゴゲームにおいて、遊技者はハンドル46を操作することにより擬似遊技球（540、740）を打ち出すことができる。ここで、「擬似遊技球（540、740）を打ち出す」とは、擬似遊技球（540、740）が打ち出されている画像を表示装置20に表示させることをいう。この擬似遊技球（540、740）が打ち出される強さ（速さ）はハンドル46を右に回転させるほど強く（速く）なるように形成されている。

[0022] （スピーカー60）

筐体11には、遊技者に対して種々の情報を音声で報知するためのスピーカー60が設けられている。このスピーカー60は、表示装置20の左右上方に配置された上部スピーカー61と、操作部25の前面中央に配置された下部スピーカー62とを備えている。

なお、図2に示すように、ゲームユニット14の内部には音声データを増幅するためのサウンドアンプ64が形成されている。本体制御基板110で生成された音声データは、サウンドアンプ64にて増幅された後、スピーカー60に入力される。

[0023] (演出用ランプ65)

図1 A及び図1 Bに示すように、筐体11には、遊技者に対して種々の情報を光で報知するための演出用ランプ65が設けられている。この演出用ランプ65は、表示装置20の左右に配置された側部ランプ66と、筐体11の最上部に配置された上部ランプ67とを備えている。

(クレジット表示部22)

表示装置20の上方であって、2つの上部スピーカー61の間の部分には、ICカード78に記憶されている残金情報を表示するためのクレジット表示部22が設けられている。このクレジット表示部22はドットマトリクス表示装置であるが、7セグメントLEDや、液晶モニタなどを用いてもよい。

[0024] (制御装置100)

図2に示すように、ゲームユニット14の内部にはゲームマシン10を制御するための制御装置100が形成されている。この制御装置100は遊技の進行を制御するための本体制御基板110と、遊技スイッチ30からの操作信号の処理や演出用ランプ65を制御するためのサブ基板150とから構成されている。また、本体制御基板110の内部には内部記憶装置120が形成されている。

本体制御基板110及びサブ基板150は、CPU、ROM、RAM、I/O等から構成されている。CPUは、タイマ割込などの割込機能を持ち、ROMや内部記憶装置120に記憶されたプログラムを実行して種々の処理を行う。ROMは、CPUが実行するプログラム等の固定的なデータを記憶する。RAMは、CPUがプログラムを実行する際の一時的な記憶領域、例えばゲームマシン10の状態を記憶するための記憶領域や、各遊技に係る抽選結果を記憶するための記憶領域として使用される。

[0025] (本体制御基板110)

本体制御基板110は遊技の進行、各ゲームの選択、ゲームマシン10のシステム設定に係る制御を行うためのものである。図2に示すように、本体制御基板110は、ゲームユニット14のサブ基板150及び表示装置20との間で送受信が可能に形成されており、ゲームユニット14のサウンドアンプ64及びクレジッ

ト表示部22に向けて送信が可能に形成されている。また、本体制御基板110は、精算ユニット16の精算ユニット制御基板300との間で送受信が可能に形成されている。さらに、本体制御基板110は、HUB85やルーター86を介すことで、ジャックポットユニット80のジャックポット制御基板400との間で送受信が可能に形成されている。

[0026] 本体制御基板110は、内部記憶装置120に記憶されている各プログラムがCPU上で実行されることにより、ゲームマシン10の設定処理や、ゲームの選択処理、遊技の進行処理、及びポイント処理などを行うことができる。

また、本体制御基板110は、上記の処理を実行するため、図3に示すように、システム設定手段111、ゲーム選択手段112、ゲーム制御手段113、演出制御手段114、及びポイント処理手段115の各手段を有する。

(システム設定手段111)

システム設定手段111は、ゲームマシン10のシステム設定処理を行うものである。システム設定手段111は、所定の操作によりシステム設置処理が開始されると、表示装置20にシステム設定画面を表示させる。そして、システム設定手段111は、遊技者による遊技スイッチ30の操作に基づいて各種設定の変更処理及び確定処理などを行う。このシステム設定手段111によるシステム設定処理については後述する。

[0027] (ゲーム選択手段112)

ゲーム選択手段112は、ゲームマシン10の3種類あるゲームの中から1のゲームを選択するゲーム選択処理を行うためのものである。ゲーム選択手段112は、挿入口71にICカード78が挿入されると、表示装置20に選択画面を表示させる。そして、ゲーム選択手段112は、遊技者によるベットスイッチ42及びレバー45の操作に基づいてゲーム選択処理を行う。このゲーム選択手段112によるゲーム選択処理については後述する。

(ゲーム制御手段113)

ゲーム制御手段113は、ゲームマシン10の遊技を進行させるゲーム制御処理を行うためのものである。ゲーム制御手段113は、ゲーム選択手段112により

1のゲームが選択されると、当該選択されたゲームにおける遊技の制御を行う。このゲーム制御手段113による各ゲームのゲーム制御処理については後述する。

[0028] (演出制御手段114)

演出制御手段114は、表示装置20に表示される画像、スピーカー60から出力される音声、及び演出用ランプ65の点灯を制御するためのものである。ここで、演出制御手段114により制御され、かつ表示装置20に表示される画像には、ゲームの遊技画面、各ゲームの選択を行う選択画面やゲームマシン10のシステム設定を行う設定画面が含まれる。演出制御手段114は、遊技者による遊技スイッチ30の操作や、各手段からの情報に基づいて、画像データを生成し表示装置20に出力する。

[0029] (ポイント処理手段115)

ポイント処理手段115は、ゲームマシン10において使用される遊技ポイントを処理するためのものである。具体的には、ポイント処理手段115は、ICカード78に記憶されている金額データを後述する換算率に基づいて遊技ポイントに換算する。また、ポイント処理手段115は、ベットによる遊技ポイントの減算処理や、遊技において遊技ポイントを獲得した際の遊技ポイントの加算処理を行う。このポイント処理手段115は、ゲームの種類毎に遊技ポイントを管理することができる。なお、本実施形態のゲームマシン10では、遊技の際に遊技ポイントを仮想遊技媒体に置き換えている。

[0030] (内部記憶装置120)

本体制御基板110には、内部記憶装置120が形成されている。この内部記憶装置120は、SSD (Solid State Drive) である。内部記憶装置120には、ゲームマシン10用のプログラムであるシステムプログラム121、第1のゲーム用のゲーム1プログラム122、第2のゲーム用のゲーム2プログラム123、及び第3のゲーム用のゲーム3プログラム124を少なくとも備えている。

なお、本実施形態の内部記憶装置120は、SSD (Solid State

Drive) であるが、これに限られない。例えば、ハードディスクや書き換え可能な不揮発性メモリであるEEPROMであってもよい。また、内部記憶装置120は、本体制御基板110に内蔵せず、外部接続可能な記憶装置であってもよい。例えば、内部記憶装置120は、DVD-ROM、USBメモリ、及びSDカードなどの記憶媒体を用いた外部記憶装置でもよい。ただし、プログラムの改竄等の不正行為の防止の観点から内部記憶装置120は、本体制御基板110に内部する記憶装置を使用することが望ましい。

[0031] (サブ基板150)

サブ基板150は、遊技スイッチ30からの操作信号の処理や演出用ランプ65を制御するためのものである。図2に示すように、サブ基板150は、ゲームユニット14の本体制御基板110との間で送受信が可能に形成されている。また、各遊技スイッチ30とも接続されている。

サブ基板150は、各遊技スイッチ30から操作信号を受信し、本体制御基板110に送信する。また、サブ基板150は、本体制御基板110からランプの駆動信号を受信し、演出用ランプ65、及び遊技スイッチ30に内蔵されているランプを発光させる。さらに、サブ基板150は、本体制御基板110から各ゲームに係るデータを受信し、後述する中継基板90を介してホールPC96に送信する。

[0032] (精算ユニット16)

精算ユニット16は、記録媒体としてのICカード78との間でゲームを行うために必要な価値情報のやり取りを行うものである。ICカード78との間でやり取りを行う価値情報には、遊技に使用可能な金額に係る金額情報と、遊技に使用する遊技ポイントに係る情報がある。図2に示すように、この精算ユニット16は、ゲームユニット14に接続されており、ゲームユニット14との間で金額情報や遊技ポイントのやり取りが行われる。図1A及び図1Bに示すように、精算ユニット16の前面中央部分には精算時に操作される精算スイッチ75が設けられている。また、精算ユニット16の内部にはカードリーダーライタ70及び精算ユニット制御基板300が形成されている。

[0033] (精算スイッチ75)

精算ユニット16の前面中央部分には、ゲーム終了時にゲームで獲得した仮想遊技媒体、すなわち遊技ポイントを精算するための精算スイッチ75が設けられている。なお、この精算スイッチ75は、ゲームユニット14の操作部25に設けてもよい。

(カードリーダーライタ70)

精算スイッチ75の上方であって、精算ユニット16の内部には、カードリーダーライタ70が形成されている。カードリーダーライタ70は、前面に挿入口71が設けられている。そして、この挿入口71は精算ユニット16の前面に露出している。

- [0034] カードリーダーライタ70は、挿入口71からＩＣカード78を挿入することにより、ＩＣカード78から情報を読み込んだり、ＩＣカード78に対して情報を書き込んだりすることができる。

(精算ユニット制御基板300)

精算ユニット16の内部には、精算ユニット16を制御するための精算ユニット制御基板300が形成されている。図2に示すように、精算ユニット制御基板300は、ゲームユニット14の本体制御基板110との間で送受信が可能に形成されている。

- [0035] 精算ユニット制御基板300は、カードリーダーライタ70から受信した金額情報や遊技ポイントを本体制御基板110に送信したり、本体制御基板110から受信した金額情報や遊技ポイントをカードリーダーライタ70に送信したりする。また、精算ユニット制御基板300は、挿入口71にＩＣカード78が挿入されたことを契機にカードリーダーライタ70に対して情報の読み込み指示を出したり、精算スイッチ75が操作されたことを契機にカードリーダーライタ70に対して情報の書き込み指示を出したりする。

(ＩＣカード78)

ＩＣカード78は、金額情報及び遊技ポイントを含む価値情報が記憶された記憶媒体であって、ゲームマシン10に対してこれらの金額情報及び遊技ポイントを提供するためのものである。ＩＣカード78には、金額情報である金額

データと、遊技ポイントに係る情報として各ゲームに使用する遊技ポイントがゲームマシン10にて実行可能なゲームの種類毎に記憶されている。本実施形態では、3種類のゲーム毎に遊技ポイントが記憶されている。

[0036] 遊技者が、遊技場において、ＩＣカード78を購入すると、購入金額に応じた金額データが記憶されたＩＣカード78が提供される。ここでＩＣカード78の購入時点においては、各ゲームの遊技ポイントは0である。そして遊技者はゲームマシン10の挿入口71にＩＣカード78を挿入することで遊技を行うことができる。各ゲームを実行する際は、遊技ポイントが対応するゲームの仮想遊技媒体に置き換えられる。ゲームの開始に際し、遊技者がベットスイッチ42を操作すると、ゲーム開始に必要なベット数に応じた金額が金額データから減算される。そして遊技者が、ゲームにおいて仮想遊技媒体を獲得した場合、当該ゲームに対応する遊技ポイントに獲得した仮想遊技媒体に係る遊技ポイントが加算される。なお、ＩＣカード78に遊技の結果獲得した遊技ポイントが既に記憶されている場合、当該遊技ポイントを使用して遊技を行うことができる。

[0037] 本実施形態では、金額情報や遊技ポイントを記憶する記憶媒体として、ＩＣチップが埋め込まれたＩＣカードを使用しているが、これに限らず、磁気カードや非接触式のカード（例えば、ＲＦＩＤ）を使用してもよい。なお、ＲＦＩＤを用いる場合は、挿入口71に代えて、情報の読み取り及び書き込みのための通信を行う送受信部を設ける。

（ジャックポットユニット80）

ジャックポットユニット80は、複数台のゲームマシン10を管理するためのものである。図2及び図4に示すように、ジャックポットユニット80は、ＨＵＢ85を介して複数台のゲームマシン10と接続されている。

[0038] ジャックポットユニット80には、複数のゲームマシン10又はＨＵＢ85を接続可能なルーター86と、ジャックポットユニット80に接続されているゲームマシン10の管理を行うジャックポット制御基板400が設けられている。ジャックポット制御基板400は、各ゲームマシン10の遊技情報の取得処理、所定のゲ

ームマシン10に対する特別な払出処理を行う。

ここで、「特別な払出処理」とは、特別な条件が成立したことを契機に遊技者に対して大量の仮想遊技媒体数を払い出す処理である。具体的には、ジャックポットユニット80は、各ゲームマシン10に投入された遊技ポイント、金額データ、又は後述する金額ポイントの一部を貯蓄している。そして、ジャックポットユニット80に接続されているゲームマシン10の一つにおいて特別な条件が成立すると、遊技者に対して大量の仮想遊技媒体数を払い出す処理を行う。「特別な条件が成立」としては、例えば、パチンコゲームにおいて、「7」が揃う大当たりが成立した場合が挙げられる。また、「特別な条件が成立」としては、ビンゴゲームにおいて、全てのマス目が塗り潰されるパーフェクトビンゴが成立した場合が挙げられる。さらに、「特別な条件が成立」としては、ゲームマシン10の各ゲームにおいて極めて稀な当たりや役が成立した場合が挙げられる。また、「特別な条件が成立」としては、例えば、特定の時刻になった場合や、遊技場における遊技者数が所定数になった場合など、ジャックポットユニット80において管理する条件が成立した場合も挙げられる。遊技者は、各ゲームにおける仮想遊技媒体に係る遊技ポイントの獲得に加えて、ジャックポットユニット80から追加で大量の遊技ポイントを獲得することができる。

[0039] なお、ジャックポットユニット80では、各ゲームマシン10に投入された遊技ポイント、金額データ、又は後述する金額ポイントの何割を特別な払出用に貯蓄するか（貯蓄する金額やポイントのレート）を設定することができる。

（オーナーPC95）

オーナーPC95は、遊技場における全てのゲームマシン10、及びジャックポットユニット80の管理を行うものである。図2及び図4に示すように、オーナーPC95は、ルーター86を介して複数のジャックポットユニット80と接続されている。そして、オーナーPC95は、ジャックポットユニット80を介して遊技場内の全てのゲームマシン10と接続されている。これにより、オー

ナー P C 95は、全てのゲームマシン10の本体制御基板110との間で送受信が可能に形成されている。

- [0040] オーナー P C 95では、各ゲームマシン10の遊技情報を参照することができる。また、オーナー P C 95は、ジャックポットユニット80毎に払い出し設定を変更することができる。

(ホール P C 96)

ホール P C 96は、遊技場における各ゲームマシン10の遊技状況を管理するものである。図2に示すように、ホール P C 96は、中継基板90を介してゲームユニット14のサブ基板150から受信が可能に形成されている。

ホール P C 96において取得される情報には、以下のようなものがある。

- [0041] 例えば、筐体11に係る情報としては、扉が解放している情報や、演出用ランプ65等のランプが切れている情報がある。

また、第1のゲームとしてのパチンコゲーム及び第3のゲームとしてのビンゴゲームに係る情報としては、擬似遊技球(540、740)のスタートチャッカー(510、710)の通過回数、当たりの内容及び当たりの回数などがある。

また、第2のゲームとしてのスロットゲームに係る情報としては、持ちコインを賭けた総数、入賞による持ちコインの総払出数、役の入賞に係る情報などがある。

- [0042] ホール P C 96は、各ゲームマシン10から取得した情報を参照し、その情報に異常があれば遊技場の管理者に対して報知することが可能である。この時、ホール P C 96の画面上に警告画面を表示させることができる。

(システム設定処理)

システム設定手段111によるゲームマシン10のシステム設定処理について説明する。

まず、I C カード78が挿入口71に挿入されておらず遊技が実行されていないデモ画面において、操作を行う者が所定の操作、例えば、筐体11内部に設けられた図示しない設定スイッチを操作する。すると、図5 Aに示すように

ゲームマシン10のシステム設定を行うシステム設定画面に移行する。このシステム設定画面では、IPアドレスの設定及び通信テスト、ゲームセレクト方法の選択、音量設定、及び遊技のオートモードの有効化又は無効化を行うことができる。また、払い出し設定、及び換算率設定を行うことも可能である。なお、払い出し設定、及び換算率設定については、容易に変更することを防止すべく、パスワードを入力した上で設定及びその変更が可能となる。さらに、システム設定画面においては、パスワードの変更も可能である。

〔0043〕 システム設定画面では、画面上に三角形状のカーソルが出現し、操作を行う者は、レバー45を操作してカーソルを移動させる。この際、レバー45を下に操作する毎にカーソルが1つ下の項目に移動し、レバー45を上操作する毎にカーソルが1つ上の項目に移動する。そして、操作を行う者は、いずれかのストップスイッチ50を操作することにより、選択されているカーソルに係る項目が設定対象として決定される。なお、カーソルが「END」を選択している際に、ストップスイッチ50を操作すると、システム設定画面は終了しデモ画面に戻る。

〔0044〕 (1) IPアドレスの設定及び通信テスト

システム設定画面において、カーソルが「IP ADDRESS」を選択している際に、ストップスイッチ50を操作すると、システム設定画面は終了し、図5Bに示すIPアドレス設定画面に移行する。IPアドレス設定画面では、操作を行う者は、レバー45を操作してIPアドレスの変更を行うことができる。具体的にはカーソルが選択されている桁の数字をレバー45で変更することが可能となる。この際、レバー45を下に操作する毎に0から数値が1つずつ増加しながら表示される。なお、9の次は0が再表示される。また、レバー45を上操作する毎に9から数値が1つずつ減少しながら表示される。なお、0の次は9が再表示される。さらに、レバー45を左右に操作することで、IPアドレスの他の桁に移動することが可能となる。

〔0045〕 IPアドレス設定画面においては、通信テストを行うことが可能である。具体的には、IPアドレスがIPアドレス設定画面上に表示されている状態

で、ベットスイッチ42を押下すると、通信テストが実行される。通信テストを行うことで、ジャックポットユニット80やオーナーPC95との通信が正常に行われているか否かを確認することができる。

そして、操作を行う者がいずれかのストップスイッチ50を操作すると、IPアドレスの設定が終了し、IPアドレス設定画面からシステム設定画面に移行する。

(2) ゲームセレクト方法の選択

システム設定画面において、カーソルが「GAME SELECT」を選択している際に、ストップスイッチ50を操作すると、システム設定画面は終了し、図5Cに示すゲームセレクト方法選択画面に移行する。ゲームセレクト方法選択画面では、操作を行う者は、レバー45を操作してゲームセレクト方法の選択を行うことができる。この際、レバー45を下に操作する毎に「ON」、「Title 1」、「Title 2」、「Title 3」、「ON」の順にカーソルが移動する。また、レバー45を上を操作する毎に「ON」、「Title 3」、「Title 2」、「Title 1」、「ON」の順にカーソルが移動する。

[0046] ここで、「ON」とは、遊技者が希望するゲームを自由に選択できる状態である。すなわち、「ON」は、ゲーム選択手段112によるゲーム選択処理が有効となる状態である。「Title 1」は、遊技者によるゲームの選択が不可能であり、常に第1のゲームに固定された状態である。「Title 2」は、遊技者によるゲームの選択が不可能であり、常に第2のゲームに固定された状態である。「Title 3」は、遊技者によるゲームの選択が不可能であり、常に第3のゲームに固定された状態である。すなわち、「Title 1」、「Title 2」、及び「Title 3」は、ゲーム選択手段112によるゲーム選択処理が無効となる状態である。

[0047] そして、操作を行う者がいずれかのストップスイッチ50を操作すると、ゲームセレクト方法の選択が終了し、ゲームセレクト方法選択画面からシステム設定画面に移行する。

(3) 音量設定

システム設定画面において、カーソルが「VOLUME」を選択している際に、ストップスイッチ50を操作すると、システム設定画面は終了し、図6 Aに示す音量設定画面に移行する。音量設定画面では、「1」から「10」までの10段階ある設定値の中から1つの設定値を選択することが可能である。操作を行う者は、レバー45を操作して音量の設定を行うことができる。この際、レバー45を下に操作する毎に現在の設定値から数値が1つずつ増加する。また、レバー45を上を操作する毎に現在の設定値から数値が1つずつ減少する。なお、レバー45を操作する都度、画面上の設定値に応じた音量のビープ音がスピーカー60から出力されるため、操作を行う者は、実際の音量を確認しながら設定を行うことが可能となる。

[0048] そして、操作を行う者がいずれかのストップスイッチ50を操作すると、音量の設定が終了し、音量設定画面からシステム設定画面に移行する。

(4) 遊技のオートモードの有効化又は無効化

システム設定画面において、カーソルが「AUTO MODE」を選択している際に、ストップスイッチ50を操作すると、システム設定画面は終了し、図6 Bに示すオートモード設定画面に移行する。オートモード画面では、操作を行う者は、レバー45を操作して遊技のオートモードの有効化又は無効化の変更を行うことができる。この際、レバー45を下に操作する毎に「Title 1」、「Title 2」、「Title 3」、「Title 1」の順にカーソルが移動する。また、レバー45を上を操作する毎に「Title 3」、「Title 2」、「Title 1」、「Title 3」の順にカーソルが移動する。さらに、レバー45を左右に操作することで、カーソルが選択されているゲームについて、「ON」と「OFF」とを変更することができる。

[0049] そして、操作を行う者がいずれかのストップスイッチ50を操作すると、遊技のオートモードの有効化又は無効化の変更が終了し、オートモード設定画面からシステム設定画面に移行する。

ここで各ゲームにおけるオートモードについて説明する。

ハンドル46を使用する第1のゲーム(T i t l e 1)としてのパチンコゲーム、及び第3のゲーム(T i t l e 3)としてのビンゴゲームについては、自動によるハンドル46の操作が可能である。具体的には、「OFF」が選択されている場合は、遊技者はハンドル46を右に回すことで擬似遊技球(540、740)を打ち出すことができる。また、遊技者が右に回した状態のハンドル46から手を離すと、当該ハンドル46は左に回り初期位置に戻るとともに、擬似遊技球(540、740)の打ち出しは終了する。一方、「ON」が選択されている場合は、遊技者はハンドル46を右に回すことで擬似遊技球(540、740)を打ち出すことができる。また、遊技者が右に回した状態のハンドル46から手を離すと、ハンドル46は手を離れた位置で固定され、擬似遊技球(540、740)の打ち出しが継続する。なお、遊技者はハンドル46を左に回して初期位置に戻すことで擬似遊技球(540、740)の打ち出しを終了させることができる。

[0050] ハンドル46のオートモードを「ON」にすれば、パチンコ遊技機の操作に不慣れな遊技者でも容易に遊技を進行させることができる。特に、後述するパワーゲージ(506、706)を見ながらハンドル46位置を固定すれば、常に一定の強度で擬似遊技球(540、740)の打ち出しが可能である。一方、ハンドル46のオートモードを「OFF」にすれば、パチンコ遊技機の操作に慣れた遊技者が違和感を覚えることなく遊技を進行させることができる。

レバー45及びストップスイッチ50を使用する第2のゲーム(T i t l e 2)のロットゲームについては、ストップスイッチ50を使用しない擬似リール620の停止操作が可能である。具体的には、「OFF」が選択されている場合は、擬似リール620の回転開始後、遊技者はストップスイッチ50を操作しなければ当該擬似リール620を停止させることができない。一方、「ON」が選択されている場合は、擬似リール620の回転開始後、遊技者がストップスイッチ50を一定時間操作しない場合には擬似リール620が自動的に操作する。すなわち、遊技者は、レバー45を操作するだけで遊技を進行することが可能とな

る。そして、後述する役抽選に当選している場合、当該当選している役に必ず入賞することができる。

[0051] (5) パスワード入力画面

システム設定画面において、カーソルが「PASSWORD」を選択している際に、ストップスイッチ50を操作すると、システム設定画面は終了し、図6Cに示すパスワード入力画面に移行する。パスワード入力画面では、操作を行う者は、レバー45を操作して4桁のパスワードの入力を行うことができる。具体的にはカーソルが選択されている桁の数字をレバー45で変更することが可能となる。この際、レバー45を下に操作する毎に0から数値が1つずつ増加しながら表示される。なお、9の次は0が再表示される。また、レバー45を上を操作する毎に9から数値が1つずつ減少しながら表示される。なお、0の次は9が再表示される。さらに、レバー45を左右に操作することで、パスワードの他の桁に移動することが可能となる。そして、操作を行う者がいずれかのストップスイッチ50を操作すると、パスワードの設定が終了する。この際、パスワードがゲームマシン10に登録されているものと一致した場合は、セキュリティ設定画面に進む。一方、パスワードがゲームマシン10に登録されているものと一致しない場合は、警告画面が表示され、パスワードの再入力が促される。

[0052] 図6Dに示すように、セキュリティ設定画面では、画面上に三角形状のカーソルが出現し、操作を行う者は、レバー45を操作してカーソルを移動させる。この際、レバー45を下に操作する毎にカーソルが1つ下の項目に移動し、レバー45を上を操作する毎にカーソルが1つ上の項目に移動する。そして、操作を行う者は、いずれかのストップスイッチ50を操作することにより、選択されているカーソルに係る項目が設定対象として決定される。なお、カーソルが「END」を選択している際に、ストップスイッチ50を操作すると、セキュリティ設定画面は終了しシステム設定画面に戻る。

[0053] (6) 払い出し設定

セキュリティ設定画面において、カーソルが「PAYOUT」を選択して

いる際に、ストップスイッチ50を操作すると、セキュリティ設定画面は終了し、図7Aに示す払い出し設定画面に移行する。払い出し設定画面では、投入した遊技ポイントに対する払い出される遊技ポイントの比であるペイアウト率について、「1」から「4」までの設定値の中から1つを選択することが可能である。ペイアウト率は設定値が大きくなるほど大きくなるように形成されている。すなわち、同じ遊技ポイントを投入した場合、設定値「1」よりも「4」の方が、獲得可能となる遊技ポイントが多いことになる。例えば、パチンコゲームの場合、後述する内部抽選に当選して大当たりする確率が高くなる。スロットゲームの場合、後述する役抽選に当選して役に入賞する確率が高くなる。ビンゴゲームの場合、後述するビンゴ抽選に当選してビンゴに成立する確率が高くなる。

[0054] 払い出し設定画面では、操作を行う者は、レバー45を操作してペイアウト率の変更を行うことができる。この際、レバー45を下に操作する毎に「T i t l e 1」、「T i t l e 2」、「T i t l e 3」、「T i t l e 1」の順にカーソルが移動する。また、レバー45を上には操作する毎に「T i t l e 3」、「T i t l e 2」、「T i t l e 1」、「T i t l e 3」の順にカーソルが移動する。さらに、レバー45を右に操作する毎に現在の設定値から数値が1つずつ増加する。なお、4の次は1が再表示される。また、レバー45を左に操作する毎に現在の設定値から数値が1つずつ減少する。なお、1の次は4が再表示される。

[0055] そして、操作を行う者がいずれかのストップスイッチ50を操作すると、ペイアウト率の変更が終了し、払い出し設定画面からセキュリティ設定画面に移行する。

(7) 換算率設定

セキュリティ設定画面において、カーソルが「R A T E」を選択している際に、ストップスイッチ50を操作すると、セキュリティ設定画面は終了し、図7Bに示すレート設定画面に移行する。レート設定画面では、単位金額に対する遊技ポイントの換算率を「1」から「999」の範囲で設定すること

が可能である。例えば、単位金額が100円で換算率を「25」と設定した場合、ポイント処理手段115は100円を25ポイントの遊技ポイントに換算する。一方、換算率を「100」と設定した場合、ポイント処理手段115は100円を100ポイントの遊技ポイントに換算する。

〔0056〕 レート設定画面では、操作を行う者は、レバー45を操作して換算率の設定を行うことができる。この際、レバー45を下に操作する毎に「Title1」、「Title2」、「Title3」、「Title1」の順にカーソルが移動する。また、レバー45を上を操作する毎に「Title3」、「Title2」、「Title1」、「Title3」の順にカーソルが移動する。さらに、レバー45を右に操作する毎に現在の設定値から数値が1つつ増加する。なお、レバー45を右に長押しすると増加のスピードが上がる。また、レバー45を左に操作する毎に現在の設定値から数値が1つつ減少する。なお、レバー45を左に長押しすると減少のスピードが上がる。

〔0057〕 そして、操作を行う者がいずれかのストップスイッチ50を操作すると、換算率の設定が終了し、レート設定画面からセキュリティ設定画面に移行する。

（8）パスワードの変更

セキュリティ設定画面において、カーソルが「CHANGE」を選択している際に、ストップスイッチ50を操作すると、システム設定画面は終了し、図7Cに示すパスワード変更画面に移行する。パスワード変更画面では、操作を行う者は、レバー45を操作して4桁のパスワードの変更を行うことができる。具体的にはカーソルが選択されている桁の数字をレバー45で変更することが可能となる。この際、レバー45を下に操作する毎に0から数値が1つつ増加しながら表示される。なお、9の次は0が再表示される。また、レバー45を上を操作する毎に9から数値が1つつ減少しながら表示される。なお、0の次は9が再表示される。さらに、レバー45を左右に操作することで、パスワードの他の桁に移動することが可能となる。そして、操作を行う者がいずれかのストップスイッチ50を操作すると、パスワードの変更が終了

する。そして、パスワード変更画面は終了しセキュリティ設定画面に戻る。

[0058] なお、パスワードの入力を必要とする設定には、払い出し設定及び換算率設定があるがこれに限らない。例えば、ジャックポットユニット80に貯蓄する遊技ポイント、金額データ、又は金額ポイントのレートを設定可能としてもよい。

(ゲームの開始から終了までの流れ)

次にゲームの開始から終了までの流れを説明する。一連の流れとしては、

(1) ICカード挿入時の処理、(2) ゲーム選択処理、(3) ゲーム制御処理、(4) 精算処理がある。

✓[0059] (1) ICカード挿入時の処理

ICカード挿入時、ゲームマシン10では、以下の処理が実行される。まず、ゲームを開始するに際し、遊技者は遊技場内で購入したICカード78をゲームマシン10の右側にある挿入口71に挿入する。ここで、本実施形態のゲームマシン10に使用されるICカード78は金額情報としてICカード78の購入金額分の金額データと、各ゲーム用の遊技ポイントがゲーム別に記憶されている。なお、新たに購入したICカード78は、その内部に記憶されている各ゲーム用の遊技ポイントはいずれも0ポイントである。

なお、ICカード78に記憶されている遊技ポイントは他のゲームマシン10に移動しても使用することができる。ただし、各ゲームで獲得した遊技ポイントは同一種類のゲームに限り使用することができ、他の種類のゲームに使用することはできない。

[0060] ICカード78が挿入口71に挿入されると、ポイント処理手段115は、ICカード78から金額情報及び遊技ポイントを取得するとともに、クレジット表示部22にICカード78の金額情報の金額データの数値を表示させる。

そして、上述したゲームセレクト方法の選択が「ON」の場合、デモ画面から図8Aに示す選択画面に移行する。一方、ゲームセレクト方法の選択がいずれかのゲームを選択している場合は、当該選択されているゲームのゲーム開始画面に移行する。

（２）ゲーム選択処理

ゲームマシン10では、各ゲームの選択を行う選択画面において、遊技者による遊技スイッチ30の操作に基づき、ゲーム選択手段112がゲーム選択処理を実行する。

[0061] まず、選択画面にはデモ画面の前面に各ゲームの縮小したゲームデモ画面が表示されている。具体的には図8Bに示すようにゲームデモ画面は奥に2つ、手前に1つ表示されている。そして、遊技者がレバー45を操作する都度、先頭になるゲームデモ画面が変更される。

そして、遊技者がベットスイッチ42を操作すると、現在先頭に来ているゲームデモ画面のゲームが、遊技者が遊技を行うゲームとして決定される。この時、図8Cに示すようにゲームデモ画面が表示装置20の全域に拡大されて、図8Dに示すようなゲーム開始画面に移行する。

[0062] （３）ゲーム制御処理

ゲームマシン10が実行するゲーム制御処理は以下のとおりである。遊技者がゲーム開始画面において、ベットスイッチ42を操作すると、ゲーム選択処理において選択されたゲームの遊技が開始可能な状態となる。そして、ゲーム制御手段113によるゲーム制御処理により各ゲームの遊技が実行される。ゲーム制御手段113による各ゲームのゲーム制御処理の詳細については後述する。

（４）精算処理

遊技者による精算スイッチ75の操作に伴い、ゲームマシン10では精算処理が実行される。まず、遊技者が遊技を終了しゲームを終了させる場合は、遊技者が精算スイッチ75を操作する。この時、ポイント処理手段115は、終了したゲームにおける仮想遊技媒体を遊技ポイントに置き換えるとともに、その残数がＩＣカード78に書き込まれる。そして、ゲームマシン10では挿入口71からＩＣカード78が排出され、表示装置20にはデモ画面が表示される。

[0063] 上述のとおり、ＩＣカード78は、ゲームの種類別に遊技ポイントを記憶している。そして、各ゲームで獲得した遊技ポイントは、他のゲームマシン10

においても同じ種類のゲームに限り使用することができる。すなわち、第1のゲームで獲得した遊技ポイントは第1のゲームに限り、第2のゲームで獲得した遊技ポイントは第2のゲームに限り、第3のゲームで獲得した遊技ポイントは第3のゲームに限り使用することができる。

なお、ゲームの終了時、金額データが0円に、及び選択されたゲーム用の遊技ポイントが0ポイントになった場合、表示装置20には、「Game Over」の文字が表示され、そしてデモ画面に戻る。この際、他のゲーム用の遊技ポイントが全て0ポイントである場合は、挿入口71からICカード78は排出されず、ゲームマシン10の内部に回収される。

[0064] また、擬似遊技球(540、740)が遊技画面(503、703)内に表示されている場合や、擬似リール620が回転表示されている場合など、すなわち、遊技中の場合は、精算スイッチ75を操作しても精算待ち状態となり当該遊技終了後に精算処理が実行される。

(第1のゲームのゲーム制御処理)

第1のゲームは、表示装置20で実行されるパチンコゲームである。

パチンコ遊技機は、遊技媒体としての遊技球を使用し、遊技盤と前面ガラスとの間の遊技領域に遊技球を打ち出し、この遊技領域の上部から落下する遊技球をスタートチャッカーに入球させることにより、より多くの遊技球の獲得を目指すものである。本実施形態のパチンコゲームでは前記パチンコ遊技機を表示装置20で再現したものである。このパチンコゲームでは、現実の遊技球が移動する代わりに擬似遊技球540が移動しているかの如く表示される。なお、本パチンコゲームにおける仮想遊技媒体としての擬似遊技球540を「持ち玉」と称する。

[0065] (遊技画面)

パチンコゲームにおいて、表示装置20に表示されるゲーム画面500を図9に示す。ゲーム画面500は、現実のパチンコ遊技機を表示装置20において立体的に再現したものである。ゲーム画面500の中央よりやや下方には遊技画面503が表示されている。この遊技画面503を囲むように電飾502が表示されている

。この電飾502の上部にはパチンコゲームのタイトルロゴ501が表示されている。電飾502やタイトルロゴ501は、表示装置20において立体的に見えるように表示される。また、電飾502は、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりするように表示される。また、タイトルロゴ501は、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりするように表示される。さらに、タイトルロゴ501は、ゲーム画面500の上部を上下左右に移動したり、左右に傾いて揺れているように表示されることがある。

[0066] ゲーム画面500の左側下端には遊技可能な擬似遊技球540の数を示す持ち玉表示部504が、右側下端には擬似遊技球540の打ち出し強度を示すパワーゲージ506がそれぞれ表示されている。

図10及び図13は遊技画面503を拡大したものである。本実施形態のパチンコゲームの遊技には、通常遊技とボーナスチャレンジとがある。

通常遊技用の遊技画面503について図10を用いて説明する。遊技画面503にはパチンコ遊技機に実装されている各部品が立体的に表示されている。まず、遊技画面503の中央部には、パチンコ遊技機に実装されている液晶モニタに相当する擬似液晶表示部560が表示されている。この擬似液晶表示部560は遊技の進行等に伴って演出を行うものである。擬似液晶表示部560の上部には役物B572と、当該役物B572の更に上部に役物A571が表示され、擬似液晶表示部560の左右には、役物C573がそれぞれ立体的に表示されている。ここで、役物A571は普段は白色で表示されているが、遊技の進行に応じて青、黄、緑、赤の何れかの色に変化することがある。また、役物B572及び役物C573は、遊技の進行に応じて点灯したり点滅したりするように表示されることがある。また、左右に光が走るように表示されることがある。

[0067] 擬似液晶表示部560の下部には後述するスタートチャッカー510に投入された擬似遊技球540を最大4個まで保留する保留玉表示部550が形成されている。保留玉表示部550は、左から右に向けて第1保留玉表示部551、第2保留玉表示部552、第3保留玉表示部553、第4保留玉表示部554の4つの表示部を有している。なお、4つの保留玉表示部550は、白、青、黄、緑、赤の何れかの

色で表示されることがあり、白、青、黄、緑、赤の順に大当たりの期待度が上昇する。

遊技画面503のうち、擬似液晶表示部560、役物 A 571、役物 B 572及び役物 C 573以外の領域には、擬似遊技球540の動きを不規則にするための4つの風車525及び多数の釘520が表示されている。また、同領域には、擬似遊技球540が入球可能な4つのスタートチャッカー510と、遊技画面503の最下端であって、擬似遊技球540が入球可能なアウト口515が表示されている。

〔0068〕 擬似遊技球540は遊技画面503において、擬似液晶表示部560、役物 A 571、役物 B 572及び役物 C 573以外の場所で表示可能である。具体的には、左方から上部に打ち出された擬似遊技球540は、釘520と風車525によって落下方向を変えながら、5つのスタートチャッカー510のいずれか、又はアウト口515に入球する。なお、本実施形態において「入球」とは、擬似遊技球540がスタートチャッカー510やアウト口515に到達した際に、擬似遊技球540の表示が消えることをいう。擬似遊技球540がスタートチャッカー510に入球すると、擬似液晶表示部560において大当たりか否かの演出が行われる。

〔0069〕 なお、保留玉表示部550の下方には、当該保留玉表示部550の前面に落下してきた擬似遊技球540を下方のスタートチャッカー510に誘導するためのステージ528が表示されている。このステージ528は、現実のパチンコ遊技機において液晶画面の前面に落下してきた遊技球を誘導するステージと同様に、擬似遊技球540を誘導するように形成されている。

次に擬似液晶表示部560に表示される画像について図11を用いて説明する。擬似液晶表示部560に表示される画像には、擬似液晶表示部560の全域を表示の対象とする背景564と、背景564の手前に表示される鶏の画像であるキャラクタ図柄565及び鶏の羽の画像であるブランク図柄566がある。キャラクタ図柄565及びブランク図柄566は、擬似液晶表示部560の上段561、中段562及び下段563に表示される。キャラクタ図柄565は9種類存在し、各キャラクタ図柄565にはそれぞれ1から9の番号が付されている。なお、番号が奇数のキャラクタ図柄565はその数字の色が赤色で、番号が偶数のキャラクタ図柄565は

その数字の色が青色でそれぞれ表示されている。また、図 1 2 に示すように、上段561、中段562及び下段563では、キャラクタ図柄565とブランク図柄566が交互に並んでいる。上段561及び下段563においてキャラクタ図柄565は、左から1から9の順序で表示され、9の次は再び1のキャラクタ図柄565が表示される。中段562においてキャラクタ図柄565は、左から9から1の順序で表示され、1の次は再び9のキャラクタ図柄565が表示される。

[0070] 次に、ボーナスチャレンジ用の遊技画面503について図 1 3 を用いて説明する。遊技画面503の中央には鶏のキャラクタ530が表示されており、その手前かつ下方にはチャレンジ画像535である巨大な卵の画像が表示されている。なお、チャレンジ画像535である巨大な卵の画像の外周4カ所には、擬似遊技球540が衝突する衝突部536が設けられている。また、キャラクタ530の形状に沿うように釘520や風車525が配置されている。また、チャレンジ画像535である巨大な卵の画像の上方にはボーナスチャレンジで獲得した持ち玉の球数が表示される獲得球数表示部567と、巨大な卵の画像の下方にはボーナスチャレンジの残り時間を示すタイム表示部508が表示されている。遊技画面503の最下端には、図示していないが、擬似遊技球540が入球可能なアウト口515が表示されている。

[0071] 擬似遊技球540は擬似画面503上において、チャレンジ画像535以外の場所に表示可能である。左方から上部に打ち出された擬似遊技球540は、釘520と風車525によって落下方向を変えながら、4つの衝突部536に衝突してアウト口515に入球されるか、又は4つの衝突部536に衝突せずにアウト口515に入球される。

なお、遊技画面503に表示される擬似遊技球540は、現実のパチンコ機における遊技球の動きをシミュレートしている。具体的には、擬似遊技球540には現実と同じ重力加速度が与えられ、現実の遊技球の質量や弾性係数を基に、擬似遊技球540の動きが再現される。擬似遊技球540が釘520に衝突した時は、演算により跳ね返りの方向が決められたり、風車525により回転した時は、移動速度が再計算されたりする。

[0072] (遊技開始までの流れ)

パチンコゲームでは、「持ち玉」がある場合に遊技を進行することができる。ここで、遊技者が始めて遊技を行う場合の持ち玉は0発である。ICカード78を挿入口71に挿入し際に、ICカード78にパチンコゲーム用の遊技ポイントが無い場合、遊技開始時に遊技ポイント200ポイントに相当する持ち玉200発が設定される。そして、換算率設定において設定された換算率に基づいて、遊技ポイント200ポイントに相当する金額がICカード78の金額データから減算される。なお、ICカード78の金額データに遊技ポイント200ポイントに相当する金額がない場合、遊技ポイントと換算可能な最大の金額が遊技ポイントに換算され、換算された遊技ポイントに相当する持ち玉が設定される。

[0073] 他のゲームマシン10でパチンコゲームを行った結果、ICカード78にパチンコゲーム用の遊技ポイントがある場合、ICカード78を挿入口71に挿入すると、パチンコゲーム用の遊技ポイント全てに相当する持ち玉が設定される。この際、ICカード78の金額データの金額は減算されない。

持ち玉が0発のときにハンドル46が操作されると自動で200発が持ち玉が設定される。なお、遊技ポイント200ポイント分の金額がICカード78の金額データにない場合は、遊技ポイントと換算可能な最大の金額が遊技ポイントに換算され、換算された遊技ポイントに相当する持ち玉が設定される。

[0074] 本パチンコゲームでは、持ち玉1発は遊技ポイント1ポイントに相当する。また、遊技ポイント1ポイントは5円に相当するよう設定されている。すなわち、持ち玉1発につき5円で遊技を行うことができる。ここで、遊技開始時には、200ポイントの遊技ポイントが必要なことから、金額データには1000円分が必要であることが分かる。なお、遊技ポイントの換算率は、上述の換算率設定において変更することが可能である。

(遊技の流れ)

本実施形態のパチンコゲームは、大きく分けて通常遊技とボーナスチャレ

ンジとから構成されている。通常遊技は擬似液晶表示部560に表示されるキャラクタ図柄を揃えることで持ち玉を増やすものである。ボーナスチャレンジとは通常遊技と異なる遊技画面503（図13参照）を用いた遊技であり、擬似遊技球540を使用して所定の課題の達成を目指すものである。

〔0075〕 本実施形態のパチンコゲームにおける遊技の流れのフローチャートを図14に示す。

ステップ100において、ゲーム制御手段113はゲームを終了させるか否かの判定を行う。ここで「ゲームを終了させる」とは、遊技者自らが精算スイッチ75を押してゲームを終了させる場合を含む。また「ゲームを終了させる」とは、持ち玉が0球、換言するとパチンコゲーム用の遊技ポイントが0ポイントになり遊技が継続できない場合、及びICカード78の金額データが0円になり遊技が継続できない場合を含む。ゲーム制御手段113がゲームを終了させると判定した場合は、精算処理を経た後ゲームを終了させる。一方、ゲーム制御手段113がゲームを終了させないと判定した場合は次のステップ101に進む。

〔0076〕 ステップ101において、ゲーム制御手段113は実行中の遊技が通常遊技か否かを判定する。ゲーム制御手段113が実行中の遊技を通常遊技と判定した場合は次のステップ102に進む。一方、ゲーム制御手段113が実行中の遊技を通常遊技と判定しなかった場合、すなわち、ゲーム制御手段113が実行中の遊技がボーナスチャレンジの場合にはステップ105に進む。

ステップ102において、ゲーム制御手段113により通常遊技処理が実行される。通常遊技処理では、通常遊技用の遊技画面503を用いた遊技が実行される。そして次のステップ103に進む。

ステップ103において、ゲーム制御手段113は通常遊技処理の結果が大当たりか否かの判定を行う。ここで大当たりとは、擬似液晶表示部560において同じ番号のキャラクタ図柄565が揃った状態をいう。詳細は後述する。ゲーム制御手段113が通常遊技処理の結果を大当たりと判定した場合は次のステップ104に進む。一方、ゲーム制御手段113が通常遊技処理の結果を大当たりと

判定していない場合はステップ100に戻る。

[0077] ステップ104において、図18Aから図18Dに示すように、ゲーム制御手段113により大当たり演出が実行される。そしてステップ105に進む。

ステップ105において、ゲーム制御手段113によりボーナスチャレンジ処理が実行される。ボーナスチャレンジ処理では、ボーナスチャレンジ用の遊技画面503を用いた遊技が実行される。そして次のステップ106に進む。

ステップ106において、ゲーム制御手段113はボーナスチャレンジの残り時間が0になったか否か、すなわちタイム表示部508に表示される時間が0になった否かを判定する。ゲーム制御手段113が残り時間が0になったと判定した場合、次のステップ107に進む。一方、ゲーム制御手段113が残り時間が0になっていないと判定した場合、ステップ100に戻る。

[0078] ステップ107において、ゲーム制御手段113はボーナスチャレンジのチャレンジゲームに成功したか否かを判定する。ゲーム制御手段113がチャレンジゲームに成功したと判定した場合は、次のステップ108に進む。一方、ゲーム制御手段113がチャレンジゲームに成功しなかった、すなわち失敗したと判定した場合は、ステップ110に進む。

ステップ108において、チャレンジゲームに成功した旨のチャレンジ成功演出がゲーム制御手段113により実行される。そして次のステップ109に進む。

ステップ109において、チャレンジゲームに成功したことで獲得した持ち玉を加算する加算処理がゲーム制御手段113により実行される。ここで、加算処理においては、30秒以内にチャレンジに成功した場合は持ち玉2000発が加算される。また、30秒超60秒以内の場合は持ち玉1000発が加算される。そして、ステップ100に戻る。

[0079] 一方、ステップ107においてチャレンジゲームに失敗した場合、ステップ110においてチャレンジ失敗演出が実行される。そして、ステップ100に戻る。

(通常遊技の遊技及び演出について)

通常遊技処理によって実行される通常遊技の遊技及び演出について以下のとおり説明する。

通常遊技において、遊技者はハンドル46を右に回すことにより擬似遊技球540を遊技画面503内に打ち出す。この時、擬似遊技球540が打ち出される強度はハンドル46を右に回すほど強くなる。また、擬似遊技球540が打ち出される速度はハンドル46を右に回すほど速くなる。また、パワーゲージ506の色はハンドル46を右に回すほど右に向かって変化する。これにより、遊技者が擬似遊技球540が打ち出される強さ（速さ）を視覚で認識することができる。そして、擬似遊技球540がいずれかのスタートチャッカー510に入球すると持ち玉が5発増えるとともに、大当たりするか否かを決定する内部抽選が実行される。また、擬似液晶表示部560の上段561、中段562及び下段563に表示されているキャラクタ図柄565及びブランク図柄566が図15Aの表示のとおり順次左にスクロールを開始する。そして、所定の時間が経過すると上段561、下段563、中段562の順序でスクロールが停止する。なお、スクロールが停止する際はブランク図柄566を含む2つ前の図柄からスクロールの速度が遅くなり、それから停止するようになっている。

【0080】 ここで、内部抽選は遊技数で管理されている。具体的には、大当たりするまでの遊技数があらかじめ設定されており、当該設定された遊技数に達すると内部抽選に高確率で当選する。なお、内部抽選の当選時に、次に内部抽選に当選し大当たりするまでの遊技数が決定される。なお、パチンコゲームにおける「遊技数」とは、擬似遊技球540が打ち出された回数、換言すると、使用された持ち玉の球数をいう。

擬似液晶表示部560の上段561、中段562及び下段563におけるキャラクタ図柄565及びブランク図柄566の停止態様は、内部抽選の結果により決定される。すなわち、内部抽選に当選している場合は、同じ番号のキャラクタ図柄565が次の（１）から（５）のラインの何れかに並び、大当たり状態となる。

- （１）上段561の左側と中段562の左側と下段563の左側を結ぶライン
- （２）上段561の中央と中段562の中央と下段563の中央を結ぶライン

- (3) 上段561の右側と中段562の右側と下段563の右側を結ぶライン
- (4) 上段561の左側と中段562の中央と下段563の右側を結ぶライン
- (5) 上段561の右側と中段562の中央と下段563の左側を結ぶライン

なお、内部抽選において大当たりが確定している場合、上段561、下段563、中段562の全てのスクロールが停止した際に同じ番号のキャラクタ図柄565が揃わなくても、中段562のスクロールが再始動する。そして、同じ番号のキャラクタ図柄565が揃うように停止することがある。このように、通常とは異なる停止態様を採ることにより、遊技者に対する意外性を持たせることができる。

[0081] 内部抽選に当選し大当たりが確定している場合、同じ番号のキャラクタ図柄565が上記(1)から(5)のラインに揃う際にリーチ演出が行われる。このリーチ演出は内部抽選に当選していない場合にも実行されることがある。この場合、リーチ演出終了後、上記(1)から(5)のラインに同じ番号のキャラクタ図柄565が揃うことはない。すなわち、リーチ演出は遊技者に対して大当たりを期待させる演出となっている。リーチ演出は、上段561及び下段563が停止した際、上下又は対角線上に同じ番号のキャラクタ図柄565が停止している状態であるリーチ状態になったことを契機に開始される。リーチ演出では、内部抽選の結果やリーチ状態となった際のキャラクタ図柄565の配置に応じて複数のリーチ演出が実行される。リーチ演出の詳細については後述する。

[0082] キャラクタ図柄565は、遊技の状態に応じて変化する。具体的には、擬似遊技球540がいずれかのスタートチャッカー510に入球して、上段561、中段562及び下段563のスクロールが開始する際は、キャラクタ図柄565であり鶏の画像において、鶏の羽が羽ばたいたり、鶏が首を振ったりする。また、上段561と下段563のスクロールが停止しリーチ状態となった際には、図15B又は図15Cに示すように、キャラクタ図柄565の鶏の首が遊技者側を向いてリーチ状態であることを意識させる。さらに、大当たり時には、キャラクタ図柄565の鶏が驚き、そして喜ぶ画像が表示される。なお、後述する全回転リーチ状

態においては、キャラクタ図柄565の鶏がリズムカルに揺れている画像が表示される。

〔0083〕 また、通常時、背景564には「草原」、「海辺」又は「森」の画像がゆっくりとスクロールしながら表示されている。背景564に「草原」、「海辺」又は「森」の画像が表示されている時は、「草原」、「海辺」又は「森」の画像に「雨が降る」、「風が吹く」などの演出が更に付加されることがある。さらに、背景564は内部抽選の当選の期待値に応じて画像が変化する。具体的には、内部抽選への当選の期待値が高い場合には当該期待値が高いことを示唆する画像が表示される。例えば、「夕方の草原」、「夕方の海辺」、「夕方の森」、又は、「闘技場」の画像が表示された場合は、リーチ時の当選の期待値が高くなっている。なお、「夕方の草原」の画像は大当たりとなる遊技数に近づいた時に「草原」の画像から変化するものであり、「夕方の草原」の画像は最大32遊技の間、背景564に表示され続ける。「夕方の海辺」の画像は大当たりとなる遊技数に近づいた時に「海辺」の画像から変化するものであり、「夕方の海辺」の画像は最大32遊技の間、背景564に表示され続ける。「夕方の森」の画像は大当たりとなる遊技数に近づいた時に「森」の画像から変化するものであり、「夕方の森」の画像は最大32遊技の間、背景564に表示され続ける。一方、「闘技場」の画像は必ずリーチ状態にことが約束された背景564であり、保留玉表示部550にランプが点灯している状態において他の背景564から変化するものである。「闘技場」の画像は、保留玉表示部550にランプが点灯している状態において出現するものであり、「闘技場」の画像は最大5遊技の間、背景564に表示され続ける。

〔0084〕 リーチ演出の詳細について以下のとおり説明する。

リーチ演出の1つであるノーマルリーチ演出を、図15B及び図15Cに示す。ノーマルリーチ演出は、内部抽選に不当選の場合にも行われることの多いリーチ演出であるため、大当たりへの期待は他のリーチ演出の中でも低い。ここで、図15Bは、中段562の中央に数字「2」のキャラクタ図柄565が停止すれば大当たりとなるシングルリーチ状態の例である。また、図15

Cは、中段562の中央に数字「2」又は「3」のキャラクタ図柄565が停止すれば大当たりとなるダブルリーチ状態の例である。ノーマルリーチ演出ではスピーカー60から「リーチ」の掛け声が流れ、その後、専用のBGMが流れる。ここで、シングルリーチ状態の場合は、さらに大当たりへの期待を高めるリーチ演出であるスーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出に移行する場合がある。また、ダブルリーチ状態の場合は、スーパーリーチ演出に移行する場合がある。

[0085] 図15D及び図15Eはスーパーリーチ演出を示す。スーパーリーチ演出はシングルリーチ状態及びダブルリーチ状態から移行するものである。スーパーリーチ演出は、シングルリーチ状態及びダブルリーチ状態において中段562のキャラクタ図柄565が数回スクロールした後、BGMが変化した後に移行する。スーパーリーチ演出では、中段562のキャラクタ図柄565が右側からスクロールしてくるものの（図15D参照）、左側にはスクロールせずに、中段562の中央付近から上方に素早く移動して消えるものである（図15E参照）。この素早く移動して消えるキャラクタ図柄565により、次のような演出が行われる。すなわち、スーパーリーチ演出では、キャラクタ図柄565である鶏のキャラクタが必死な顔で助走をつけて画面外に飛んで掃けるように表示される。なお、素早く移動して消えるキャラクタ図柄565は、大当たりにはならないハズレの番号のキャラクタ図柄565である。また、キャラクタ図柄565が消えると、消えたキャラクタ図柄565と同じ数のブランク図柄566が消える。中段562のキャラクタ図柄565が減ることにより、大当たりへの期待度が上がることになる。すなわち、9種類あるキャラクタ図柄565のうち、ハズレの番号のキャラクタ図柄565が減ることにより、大当たりの番号のキャラクタ図柄565が中段562の中央に停止する確率が高くなる。

[0086] 図16Aから図16Iはスペシャルリーチ演出を示す。スペシャルリーチ演出は、シングルリーチ状態から移行するものである。スペシャルリーチ演出は、シングルリーチ状態において中段562のキャラクタ図柄565が数回スクロールした後、BGMが変化した後に移行する。具体的には、シングルリー

チ状態の演出中に（図16A参照）、BGMの変化とともに画面が暗くなり（図16B参照）、擬似液晶表示部560に新たな演出画面が出現する。まず、ハズレの番号のキャラクタ図柄565と大当たりの番号のキャラクタ図柄565との対決を告知する画面が表示される（図16C参照）。次に、画面は対決画面に移行する（図16D参照）。ここで、対決画面では月明かりの下、キャラクタ図柄565のキャラクタである鶏による闘鶏が行われる画像が表示される。そして、ハズレの番号のキャラクタ図柄565のカットイン画像と、大当たりの番号のキャラクタ図柄565のカットイン画像が表示される（図16E参照）。この時、カットイン画像におけるキャラクタ画像565の大きさが大当たりへの期待値を示している。具体的には、ハズレの番号のキャラクタ図柄565の鶏の画像に対して大当たりの番号のキャラクタ図柄565の鶏の画像が大きい場合、勝利への期待度が上がることになる。そして、対決画面に再移行した後（図16F参照）、勝敗が決定する演出が実行される。ここで、大当たりの番号のキャラクタ図柄565の鶏が勝利した場合は「勝ち」となり、リーチ状態の中段562の数字が大当たりの番号に確定する。そして、「WIN」の文字が表示され（図16G参照）、上段561、中段562及び下段563のキャラクタ図柄565の数字が表示される（図16H参照）。一方、ハズレの番号のキャラクタ図柄565の鶏が勝利した場合は「負け」となり、リーチ状態の中段562の数字がハズレの番号に確定する。そして、上段561、中段562及び下段563のキャラクタ図柄565の数字が表示される（図16I参照）。

〔0087〕 図17は全回転リーチ演出を示す。全回転リーチ演出は、上記したノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出とは異なるリーチ演出であって、大当たりが確定している場合に行われる演出である。全回転リーチ演出は、内部抽選に当選した場合に稀に移行する。全回転リーチ演出では、上段561、中段562及び下段563のスクロール開始後、上段561、中段562及び下段563のキャラクタ図柄565が全て揃った状態でスクロールが行われる。そして、スクロールの速度が徐々に減少し、中央に停止し、大当たりのキャラクタ図柄565が上段561の中央と中段562の中央と下段563の中央を結

ぶラインに揃った状態で表示される。

- [0088] その他、大当たりへの期待が高いリーチ演出として、リーチ状態において「ひよこ」の大群が背景564の手前を横切る演出がある。また、上段561、下段563、中段562の順で停止するスクロール順序が、下段563、上段561、中段562の順で停止するように変化するリーチ演出がある。

図18Bから図18Dは大当たりが決定した際に行われる大当たり演出の画面である。スペシャルリーチ演出において大当たりとなった場合は、一度、図18Aの画面に戻る。それ以外のリーチ演出において大当たりとなった場合は、そのまま大当たり演出に移行する。ここで、図18Aに示す大当たり決定直後には、大当たりの番号のキャラクタ図柄565である鶏が、一瞬驚いた表情をした後、喜びの表情に変化する演出が行われる。次に、図18Bに示すように画面奥から拡大回転しながら祝福メッセージと獲得した持ち玉の球数を表示したプレート568が回りながら出現する。次に、図18Cに示すように祝福メッセージと獲得した持ち玉の球数を表示したプレート568が表示される。そして、持ち玉の加算処理が行われるとともに、持ち玉表示部504に加算された持ち玉の球数が表示される。なお、大当たり時に加算される持ち玉の球数は、大当たり時のキャラクタ図柄565の番号によって差を設けている。具体的に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の場合、加算される持ち玉の球数は、最低3000発である。一方、「2」、「4」、「6」、「8」の場合、加算される持ち玉の球数は、最低2000発となっている。そして、図18Dに示すようにプレート568の表示がボーナスチャレンジへの移行を示す表示に切り替わり、大当たり時の演出は終了する。

- [0089] なお、通常遊技における内部抽選への当選確率は、遊技数の他に「モード」によっても管理されている。例えば、当選確率の異なる「低モード」、「中モード」、「高モード」の3つのモードを用意し、時間帯でこれらのモードを切り替えることで、遊技性を変化させることができる。また、払い出し設定によるペイアウト率の変更後は、高確率で「高モード」となるように設定してもよい。

「高モード」は、１００遊技以内に必ず内部抽選に当選する、あるいは、連続して内部抽選に当選する可能性を高くするなど、「低モード」及び「中モード」に比べて有利に設定するとよい。また、「高モード」に移行すると、再び「高モード」に滞在する確率を高く設定してもよい。

〔0090〕 上述した、全回転リーチ演出が発生した場合は、１００遊技以内の早い遊技数で連続して内部抽選に当選する可能性を高くしてもよい。

以上のように、リーチ演出を行うことにより、遊技者は大当たりへの期待感を持ってゲームを行うことができる。また、大当たりへの期待度に応じてリーチ演出を変えることにより変化に富んだ遊技性を持たせることができる。

（ボーナスチャレンジの遊技及び演出について）

ボーナスチャレンジ処理によって実行されるボーナスチャレンジの遊技及び演出について以下のとおり説明する。

〔0091〕 ボーナスチャレンジでは、遊技者はハンドル46を右に回すことにより擬似遊技球540を遊技画面503内に打ち出す。そして、４つあるうちのいずれかの衝突部536に擬似遊技球540が衝突すると、チャレンジ画像535である卵の画像は当該衝突部536を起点にヒビが入るように表示される。そしてヒビが進行してチャレンジ画像535である卵の画像が割れた状態になると、チャレンジ成功となる。

まず、通常遊技において、大当たりとなり持ち玉の加算処理が終了すると、通常遊技用の遊技画像503（図１０参照）がボーナスチャレンジ用の遊技画像503（図１３参照）に切り替わる。なお、ボーナスチャレンジは大当たり後に必ず移行するものである。ボーナスチャレンジ用の遊技画像503に切り替わると、図１９Ａ及び図１９Ｂに示すボーナスチャレンジの開始の合図とともに、６０秒のカウントダウンが開始される。この時、タイム表示部508に残り時間が表示される。ここで遊技者は、６０秒間の制限時間内にチャレンジ画像535である卵の画像を割ることに挑戦する。具体的には、チャレンジ画像535である卵の画像の四隅に設けられた衝突部536に擬似遊技球540を衝突させて

卵を割るのである。図19Cに示すように、衝突部536に擬似遊技球540が衝突すると卵には徐々にヒビが入る。そして、制限時間内に卵を割ることができると、図19Dに示すようにヒヨコがプラカードを持った成功画像569が表示されてチャレンジ成功となる。

[0092] ヒビの大きさは5段階あり、ヒビが大きくなるか、多数の衝突部536にヒビが入ると卵が割れる画像が表示されるようになっている。なお、ヒビの入り方及び割れ方はこの限りではない。すなわち、現実の卵のように殻に強度を設定するとともに、擬似遊技球540には仮想の質量を設定し、擬似遊技球540の衝突の速度が高いほどヒビが入りやすく、又割れやすくなるようにシミュレートしてもよい。

なおボーナスチャレンジ中、持ち玉は減少しない。また、制限時間内において、擬似遊技球540がチャレンジ画像535である卵の画像に衝突すると持ち玉5発が加算される。このとき、擬似遊技球540が卵に衝突すると同時に、獲得球数表示部567に「+5」が表示される。さらに、30秒以内にチャレンジに成功した場合は持ち玉2000発が付与される。また、30秒超60秒以内の場合は持ち玉1000発が付与される。図19Dに示すように、チャレンジ成功時に獲得した持ち玉の球数は成功画像569に表示される。そして、持ち玉表示部504には、加算された持ち玉の球数が表示される。

[0093] (第2のゲームのゲーム制御処理)

第2のゲームは、表示装置20で実行されるスロットゲームである。

スロットマシンは、遊技メダルを投入し、複数の図柄が表示された複数の回転リールを回転させ、ストップスイッチの操作によって回転リールを停止させ、所定の図柄の組み合わせを成立させることにより、より多くの遊技メダルの獲得を目指すものである。本実施形態のスロットゲームでは前記スロットマシンを表示装置20で再現したものである。このスロットゲームでは、現実の回転リールが回転する代わりに擬似リール620が回転しているかの如く表示される。なお、本スロットゲームでは、仮想遊技媒体として「持ちコイン」が使用される。

[0094] (遊技画面)

スロットゲームにおいて、表示装置20に表示されるゲーム画面600を図20に示す。ゲーム画面600は、現実のスロットマシンを表示装置20において立体的に再現したものである。ゲーム画面600の中央よりやや下方には3つの擬似リール620が表示されている。各擬似リール620は、左側にある左擬似リール621と、中央にある中擬似リール622と、右側になる右擬似リール623とから構成されている。そして、これらの擬似リール620を囲うようにリール枠625が表示されている。このリール枠625はボーナス中の状態に応じて、黄、緑、赤の3色に変化する。擬似リール620の左側には3つのベットランプ610が表示されている。ベットランプ610には、ベットスイッチ42を1回操作し、持ちコイン1枚を掛けた時に点灯するシングルベットランプ611がある。また、ベットスイッチ42を連続して2回操作し、持ちコイン2枚を掛けた時に点灯するミドルベットランプ612がある。さらに、ベットスイッチ42を連続して3回操作し、持ちコイン3枚を掛けた時に点灯するマックスベットランプ613がある。擬似リール620の右側には勝利ランプ603が表示されている。この勝利ランプ603は、持ちコインの払い出し時に点灯するものである。擬似リール620の下方に持ちコイン表示部604が表示されている。持ちコイン表示部604では、「0」から「99999」までの持ちコインの枚数が表示可能となっている。

[0095] 擬似リール620の上方であり、かつゲーム画面600の上方にはタイトルロゴ601が表示されている。このタイトルロゴ601は、表示装置20に立体的に表示され、ゲームの演出によって点灯したり点滅したりする。

図21に擬似リール620の回転が停止した際に所定の役に対応する図柄が揃ったか否かの判定に用いられる有効ライン630を示す。ここで、役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン630上に揃うことを「入賞」という。図21に示すように、リール枠625内において、各擬似リール620の図柄は、上段、中段、下段の3段にわたり確認可能となっている。この有効ライン630は、以下の(1)から(5)のラインから構成されている。

(1) 左擬似リール621の中段と中擬似リール622の中段と右擬似リール623の中段を結ぶ第1有効ライン631

(2) 左擬似リール621の上段と中擬似リール622の上段と右擬似リール623の上段を結ぶ第2有効ライン632

(3) 左擬似リール621の下段と中擬似リール622の下段と右擬似リール623の下段を結ぶ第3有効ライン631

(4) 左擬似リール621の上段と中擬似リール622の中段と右擬似リール623の下段を結ぶ第4有効ライン634

(5) 左擬似リール621の下段と中擬似リール622の中段と右擬似リール623の上段を結ぶ第5有効ライン635

[0096] (擬似リール620の図柄配置)

図22に通常ゲーム用の擬似リール620の図柄配置について示す。左擬似リール621、中擬似リール622及び右擬似リール623には、「赤7」や「青7」等の複数の種類の図柄が定義されている。具体的には、擬似リール620には、赤7図柄（赤色で7が描かれた絵柄）や、青7図柄（青色で7が描かれた絵柄）が定義されている。また、バー図柄（長方形にBARが描かれた絵柄）や、ベル図柄（ベルを模して描かれた絵柄）が定義されている。さらに、チェリー図柄（チェリーを模して描かれた絵柄）や、ブランク図柄（他の図柄と比べて大きさの小さい星型の絵柄）が定義されている。図22において、赤7図柄は「R7」、青7図柄は「B7」、バー図柄は「BAR」、ベル図柄は「BEL」、チェリー図柄は「CH」として記載している。なお、図22における左端の数字は、各図柄を特定するための図柄番号を示している。通常ゲーム用の擬似リール620はそれぞれ21個分の図柄領域を有している。ここで、擬似リール620が回転しているように表示される場合、図柄番号20の図柄の次は再び図柄番号0の図柄が表示されるようになっている。

[0097] 本実施形態のスロットゲームでは、現実のスロットマシンと異なり特定の図柄を目視で停止させ易いように、ブランク図柄を多く設け、配当に關与する図柄を見やすくしている。そして、基本的に赤7図柄を狙ってストップス

イチ50を操作すれば、役を取りこぼすことが少ない。

図23に通常ゲームにおける入賞の際の配当を示す。配当のある役には、最大100枚の配当のある役であって赤7図柄が揃う「赤7役」と、最大100枚の配当のある役であって青7図柄が揃う「青7役」とがある。また、最大30枚の配当のある役であってバー図柄が揃う「バー役」と、最大20枚の配当のある役であってベル図柄が揃う「ベル役」とがある。さらに、最大10枚の配当のある役であって赤7図柄と青7図柄が混在する「異色7揃い役」と、最大10枚の配当のある役であってチェリー図柄が揃う「チェリー役」とがある。

[0098] なお、「異色7揃い役」の組み合わせとしては、「赤7、赤7、青7」、「赤7、青7、青7」、「赤7、青7、赤7」、「青7、青7、赤7」、「青7、赤7、赤7」、「青7、赤7、青7」の6通りがある。

図24にボーナスゲーム用の擬似リール620の配置について示す。左擬似リール621、中擬似リール622及び右擬似リール623には、桃色7図柄（桃色で7が描かれた絵柄）や、赤7図柄（赤色で7が描かれた絵柄）が定義されている。また、青7図柄（青色で7が描かれた絵柄）や、ブランク図柄（他の図柄と比べて大きさの小さい星型の絵柄）が定義されている。図24において、桃色7図柄は「P7」、赤7図柄は「R7」、青7図柄は「B7」として記載している。なお、図24における左端の数字は、各図柄を特定するための図柄番号を示している。ボーナスゲーム用の擬似リール620はそれぞれ10個分の図柄領域を有している。ここで、擬似リール620が回転しているように表示される場合、図柄番号9の図柄の次は再び図柄番号0の図柄が表示されるようになっている。

[0099] 図25にボーナスゲームにおける入賞の際の配当を示す。配当のある役には、200枚の配当のある役であって桃色7図柄が揃う「桃色7役」と、100枚の配当のある役であって赤7図柄が揃う「赤7役」とがある。また、100枚の配当のある役であって青7図柄が揃う「青7役」と、10枚の配当のある役であって赤7図柄と青7図柄が混在する「異色7揃い役」とがあ

る。なお、「異色7揃い役」の組み合わせは、上述のとおりである。

なお、図22及び図24の左端に付した図柄番号は、各擬似リール620に表示されているものではなく、仮想的な番号であって、各図柄の停止表示を制御するためのプログラムで特定の図柄を指定するためのものである。

[0100] (遊技開始までの流れ)

スロットゲームでは、「持ちコイン」がある場合に遊技を進行することができる。ここで、遊技者が始めて遊技を行う場合の持ちコインは0枚である。ICカード78を挿入口71に挿入し際に、ICカード78にスロットゲーム用の遊技ポイントが無い場合、遊技ポイント50ポイントに相当する持ちコイン50枚が設定される。そして、換算率設定において設定された換算率に基づいて、遊技ポイント50ポイントに相当する金額がICカード78の金額データから減算される。なお、ICカードの78の金額データに遊技ポイント50ポイントに相当する金額がない場合、遊技ポイントと換算可能な最大のコインが遊技ポイントに換算され、換算された遊技ポイントに相当する持ちコインが設定される。

[0101] 他のゲームマシン10でスロットゲームを行った結果、ICカード78にスロットゲーム用の遊技ポイントがある場合、ICカード78を挿入口71に挿入すると、スロットゲーム用の遊技ポイント全てに相当する持ちコインが設定される。この際、ICカード78の金額データの金額は減算されない。

そして、ベットスイッチ42を操作すると、ベットランプ610の数が増え遊技可能となる。ここで、ベットスイッチ42を1回操作すると持ちコインを1枚掛けた1ベット状態になるとともに、シングルベットランプ611が点灯する。ベットスイッチ42を2回操作すると持ちコインを2枚掛けた2ベット状態になるとともに、シングルベットランプ611とミドルベットランプ612が点灯する。ベットスイッチ42を3回操作すると持ちコインを3枚掛けた3ベット状態になるとともに、シングルベットランプ611とミドルベットランプ612とマックスベットランプ613が点灯する。

[0102] なお、2回目以降の遊技ではベットスイッチ42を操作しなくても、レバー4

5の操作により、前回ベット時のベット数を引き継いで遊技を行うことができる。

また、持ちコインが1枚のときにレバー45を操作すると自動で50枚が持ちコインに加算され、遊技ポイント50ポイントに相当する金額がICカード78の金額データから減算される。そして、前回の遊技と同じベット数で遊技を行うことができる。なお、遊技ポイント50ポイント分の金額がICカード78の金額データにない場合は、遊技ポイントと換算可能な最大の金額が遊技ポイントに換算され、換算された遊技ポイントに相当する持ちコインが設定される。

- [0103] 本スロットゲームでは、持ちコイン1枚は遊技ポイント1ポイントに相当する。また、遊技ポイント1ポイントは20円に相当するよう設定されている。すなわち、持ちコイン1枚につき20円で遊技を行うことができる。ここで、遊技開始時には、遊技ポイント50ポイントが必要なことから、金額データには1000円分の金額が必要であることが分かる。なお、遊技ポイントの換算率は、上述の換算率設定において変更することが可能である。

(遊技の流れ)

本実施形態のスロットゲームは、大きく分けて通常ゲームと前兆ゲームとボーナスゲームとから構成されている。通常ゲームは各擬似リール620に表示される通常ゲーム用の図柄をいずれかの有効ライン630に揃えることで持ちコインを増やす遊技である。前兆ゲームは、通常ゲームと同様に各擬似リール620に表示される図柄を揃えることで持ちコインを増やす遊技であり、かつボーナスゲームへの移行を期待させる前兆演出が実行される遊技である。ボーナスゲームは、各擬似リール620に表示されるボーナスゲーム用の図柄をいずれかの有効ライン630に揃えることで持ちコインを増やす遊技である。

- [0104] 本実施形態のスロットゲームにおける遊技の流れのフローチャートを図26に示す。

ステップ200において、ゲーム制御手段113はゲームを終了させるか否かの判定を行う。ここで「ゲームを終了させる」とは、遊技者自らが精算スイ

タッチ75を押してゲームを終了させる場合を含む。また「ゲームを終了させる」とは、持ちコインが0枚、換言するとスロットゲーム用の遊技ポイントが0ポイントになり遊技が継続できない場合、及びICカード78の金額データが0円になり遊技が継続できない場合を含む。ゲーム制御手段113がゲームを終了させると判定した場合は、精算処理を経た後ゲームを終了させる。一方、ゲーム制御手段113がゲームを終了させないと判定した場合は次のステップ201に進む。

[0105] ステップ201において、ゲーム制御手段113は実行中の遊技が通常ゲームか否かを判定する。ゲーム制御手段113が実行中の遊技を通常ゲームと判定した場合は次のステップ202に進む。一方、ゲーム制御手段113が実行中の遊技を通常ゲームと判定しなかった場合にはステップ205に進む。

ステップ202において、ゲーム制御手段113により通常ゲーム処理が実行される。詳細は後述する。そして次のステップ203に進む。

ステップ203において、ゲーム制御手段113は前兆ゲームの開始契機となる所定遊技数に達したか否かを判定する。ここで、スロットゲームにおける「遊技数」とは、ベット操作を行い遊技を実行させた回数をいう。前兆ゲームの開始契機となる所定遊技数としては、ボーナスゲームが開始される20遊技前や、10遊技前などに設定することができる。ゲーム制御手段113が前兆ゲームの開始契機となる所定遊技数に達したと判定した場合は、次のステップ204に進む。一方、ゲーム制御手段113が前兆ゲームの開始契機となる所定遊技数に達していないと判定した場合は、ステップ200に戻る。

[0106] ステップ204において、ゲーム制御手段113により通常ゲームから前兆ゲームへの移行処理が実行される。そしてステップ200に戻る。

ステップ201において、ゲーム制御手段113が実行中の遊技を通常ゲームではないと判定した場合、ステップ205において、実行中の遊技が前兆ゲームか否かを判定する。ゲーム制御手段113が実行中の遊技を前兆ゲームと判定した場合は次のステップ206に進む。一方、ゲーム制御手段113が実行中の遊技を前兆ゲームと判定しなかった場合にはステップ209に進む。

ステップ206において、ゲーム制御手段113により前兆ゲーム処理が実行される。詳細は後述する。そして次のステップ207に進む。

- [0107] ステップ207において、ゲーム制御手段113はボーナスゲームの開始契機となる所定遊技数に達したか否かを判定する。本スロットゲームでは、予め決められた遊技数に達するとボーナスゲームに移行するように形成されている。例えば、通常ゲームにおける遊技数が500遊技に達した時にボーナスゲームを開始するように設定することができる。これにより、完全確率によらずボーナスゲームを発生させることができる。ゲーム制御手段113がボーナスゲームの開始契機となる所定遊技数に達したと判定した場合は、次のステップ208に進む。一方、ゲーム制御手段113がボーナスゲームの開始契機となる所定遊技数に達していないと判定した場合は、ステップ200に戻る。

- [0108] ステップ208において、ゲーム制御手段113により前兆ゲームからボーナスゲームへの移行処理が実行される。そしてステップ200に戻る。

ステップ205において、ゲーム制御手段113が実行中の遊技を前兆ゲームではないと判定した場合、すなわち、実行中のゲームがボーナスゲームである場合、ステップ209において、ゲーム制御手段113によりボーナスゲーム処理が実行される。詳細は後述する。そして次のステップ210に進む。

ステップ210において、ゲーム制御手段113はボーナスゲームを終了するか否か、具体的には、ボーナスゲームが開始されてから5遊技目、10遊技目、20遊技目の区切りでボーナスゲームを終了させるか否かを判定する。なお、20遊技を消化するとボーナスゲームは必ず終了する。ゲーム制御手段113がボーナスゲームを終了すると判定した場合は、次のステップ211に進む。一方、ゲーム制御手段113がボーナスゲームを終了しないと判定した場合は、ステップ200に戻る。

- [0109] ステップ211において、ゲーム制御手段113によりリセット処理が実行される。具体的には、次のボーナスゲームが開始されるまでの遊技数が再設定される。そして、次のステップ212に進む。

ステップ212において、ゲーム制御手段113によりボーナスゲームから通

常ゲームへの移行処理が実行される。そしてステップ200に戻る。

(通常ゲームの遊技及び演出について)

通常ゲーム処理によって実行される通常ゲームの遊技及び演出について以下のとおり説明する。

- [0110] 通常ゲームにおいて、遊技者はベットスイッチ42を操作して、通常ゲームに必要な持ちコインを賭ける。上述のとおり、ベットスイッチ42を1回操作し、1枚の持ちコインを賭けることを1ベットとする。また、ベットスイッチ42を連続して2回操作し、2枚の持ちコインを賭けることを2ベットとする。さらに、ベットスイッチ42を連続して3回操作し、3枚の持ちコインを賭けることを3ベットとする。持ちコインを賭けることにより、ベット数に係らず、第1有効ライン631から第5有効ライン635までの5本の有効ライン630が有効化される。なお、図23に示すように、ベット数が増えるほど入賞時の配当が増えるように設定されている。例えば、図23において、赤7図柄が揃う「赤7役」の場合、1ベットの場合の配当は25枚、2ベットの場合の配当は50枚、3ベットの場合の配当は100枚となっている。
- [0111] 次に、レバー45を操作すると、各擬似リール620の画像が上から下にスクロールされて表示される。これにより、各擬似リール620は回転しているように表示される。また、レバー45を操作すると、いずれかの役に当選するか否かを決定する役抽選が実行される。そして、いずれかの役に当選すると、当該当選している役に対応する当選フラグがオンになる。例えば、「赤7役」又は「青7役」に当選した際は、「同色7フラグ」がオンとなる。また、「ベル役」に当選した際は、「ベルフラグ」がオンとなる。「異色7揃い役」に当選した際は、「異色7フラグ」がオンとなる。「チェリー役」に当選した際は、「チェリーフラグ」がオンとなる。なお、「赤7役」及び「青7役」は、同じ「同色7フラグ」が対応づけられている。また、「異色7揃い役」は、混在する赤7図柄と青7図柄の組合せに係らず、同じ「異色7フラグ」が対応づけられている。「同色7フラグ」は「赤7役」及び「青7役」に入賞するまでオンとなっている。すなわち当選フラグは次回の遊技に持ち越す

ことができる。一方、「同色7フラグ」以外の当選フラグは、1回の遊技が終了した時点でオフになるため、当選フラグは次回の遊技に持ち越すことはできない。

[0112] そして、各ストップスイッチ50を操作すると当該ストップスイッチ50に対応する擬似リール620が停止する停止制御が行われる。この停止制御では、ストップスイッチ50が操作されると、当該ストップスイッチ50に対応する擬似リール620について、当選フラグに対応する役の図柄が停止表示されるように制御が行われる。ただし、原則、ストップスイッチ50が操作された際の擬似リール620の図柄を含めて4図柄以内に停止表示するように制御されるため、ストップスイッチ50の操作のタイミングによっては当選フラグに対応する役が入賞できないことがある。

[0113] 当選している役に入賞すると、ゲーム画面600の勝利ランプ603が点灯表示又は点滅表示したり、筐体11の演出用ランプ65が点灯又は点滅したりする。特に、配当の大きい役に入賞するほど、派手な演出とすることにより、入賞を盛り上げることができる。

図27Aから図27Eに「赤7役」又は「青7役」に当選したものの、入賞できなかった場合に表示される図柄の組み合わせの例を示す。上述のとおり、「赤7役」と「青7役」は、最大100枚の配当のある役である。「赤7役」と「青7役」は、異なる役であるが、同一の当選フラグ（同色7フラグ）が割り当てられている。これは、遊技者が目視での停止操作を行い易いようにするためである。すなわち、「赤7役」又は「青7役」に当選した場合、「赤7役」か「青7役」のいずれかの役の図柄を停止表示できれば入賞となる。また、「同色7フラグ」は「赤7役」又は「青7役」が入賞するまでオンとなっている。そして、当選フラグを持ち越した際に図27Aから図27Eに示す図柄が表示されることがある。例えば、図27Aに示すように、中擬似リール622及び右擬似リール623が回転中であって、かつ左擬似リール621の上段及び下段に赤7図柄が表示されることがある。また、図27Bに示すように、中擬似リール622の上段、中段、下段の全てにブランク図柄が表

示されることがある。なお、左擬似リール621及び右擬似リール623の「ANY」とは、いずれの図柄であってもよい意味である。また、図27Cに示すように、中擬似リール622がハズレの場合であって、かつ左擬似リール621の上段に赤7図柄が、右擬似リール623の上段に青7図柄が表示されることがある。また、図27Dに示すように、左擬似リール621及び右擬似リール623がハズレの場合であって、中擬似リール622の上段及び中段に赤7図柄が表示されることがある。更に図27Eに示すように、左擬似リール621及び中擬似リール622がハズレの場合であって、右擬似リール623の下段に赤7図柄が表示されることがある。

- [0114] 図27Aから図27Eに示した図柄の組み合わせは、「赤7役」又は「青7役」に入賞していないものの、入賞を示唆する図柄の組合せになる。したがって、これらの図柄の組み合わせが表示された場合、遊技者は「赤7役」又は「青7役」に当選していることを知ることができる。

なお、本スロットゲームでは、目視による図柄の停止操作が苦手な遊技者への救済措置を設けている。具体的には、「赤7役」又は「青7役」に当選し、遊技者が3遊技続けて「赤7役」又は「青7役」への入賞に失敗した場合、4遊技目にゲーム制御手段113は「赤7役」又は「青7役」に係る図柄の組み合わせに強制的に停止させる。この4遊技目の停止制御においては、ストップスイッチ50の操作後、4図柄以内に停止させる制御を無視している。

- [0115] 図28Aから図28Cに役に入賞した場合の演出の例を示す。ここで、擬似リール620は表示装置20に表示される画像であるため、その図柄の表示態様を自由に変化させることができる。まず、図28Aに示すように、赤7役又は青7役に入賞した場合は、その図柄の組み合わせが、巨大になるとともに輝くように表示される。また、図28Bに示すように、バー役に入賞した場合は、バー図柄が横方向に伸縮するように表示される。さらに、図28Cに示すように、ベル役に入賞した場合は、ベル図柄が大きくなるとともに、左右に揺れるように表示される。また、図示はしないが、異色7揃い役に入賞した場合は、赤7図柄又は青7図柄が少し大きくなるとともに輝くように表

示される。また、チェリー役に入賞した場合は、チェリー図柄が少し大きくなるとともに当該チェリー図柄にある2つのさくらんぼがくっ付いたり離れたりするように表示される。

[0116] なお、これらの入賞した際の演出は、入賞が決定してから持ちコイン表示部604の枚数が増加している間、実行される。

(前兆ゲームの遊技及び演出について)

前兆ゲーム処理によって実行される前兆ゲームの遊技及び演出について以下のとおり説明する。

前兆ゲームにおける遊技方法は、通常ゲームと同様である。ただし、前兆ゲームはボーナスゲームへの移行が確定している状態であり、ボーナスゲームへの移行を期待させる種々の前兆演出が実行される。前兆演出には、連続前兆演出と単発前兆演出がある。

[0117] 本実施形態では、図29Aから図29Dに示すように4種類の連続前兆演出がある。各連続前兆演出には数段階の演出があり、最終段階の演出を経た後、ボーナスゲームに移行する。

例えば、図29Aに示すように、遊技中に擬似リール620の前面に「ワシ」の画像が横切るように表示される場合がある。具体的には、最初に1羽のワシが横切るように表示され、次に2羽のワシが横切るように表示され、次に3羽のワシが横切るように表示され、最後にワシの大群が横切るように表示される。そして、以上の演出が終了するとボーナスゲームに移行する。

[0118] また、図29Bに示すように、いずれかの擬似リール620の表示が消えることにより、あたかも当該擬似リール620が消灯しているように表示される場合がある。具体的には、最初に左擬似リール621が消灯し、次に中擬似リール622が消灯し、次に右擬似リール623が消灯し、最後に表示装置20全体が消灯する。そして、以上の演出が終了するとボーナスゲームに移行する。

また、図29Cに示すように、遊技中に擬似リール620の前面に複数の「銃痕」の画像が表示される場合がある。具体的には、最初に1列の銃痕の画像が表示され、次に2列の銃痕の画像が表示され、次に3列の銃痕の画像が表

示され、最後に表示装置20全体が割れるように表示される。そして、以上の演出が終了するとボーナスゲームに移行する。

[0119] さらに、図29Dに示すように、遊技中に擬似リール620の前面に「流星」の画像が表示される場合がある。具体的には、最初に1つの流星が表示され、次に2つの流星が表示され、次に3つの流星が表示され、最後に表示装置20に巨大隕石が落下する画像が表示される。そして、以上の演出が終了するとボーナスゲームに移行する。

なお、上記の図29Aから図29Dの連続前兆演出は、必ず毎遊技続けて実行する必要はなく、断続的に発生させてもよい。例えば、前兆ゲームの1遊技目では1羽のワシが横切るように表示させ、2遊技目では2羽のワシが横切るように表示させる。そして、3遊技目では連続前兆演出が無く、4遊技目では3羽のワシが横切るように表示させる。さらに、5遊技目ではワシの大群が横切るように表示させることができる。なお、ワシの大群が横切るように表示された場合は、その時点でボーナスゲームへの移行が確定し、次の遊技からボーナスゲームに移行する。

[0120] 単発前兆演出は遊技毎に出現する可能性のある前兆演出である。本実施形態では、以下の8種類の連続前兆演出がある。

1つ目は、擬似リール620の停止時に擬似リール620の周辺がオーラや炎をまとうように表示される場合である。この単発前兆演出は、全ての役に重複して当選している時に発生する可能性がある。この単発前兆演出は、左擬似リール621に出現する場合、左擬似リール621と中擬似リール622に出現する場合、全ての擬似リール620に出現する場合の3段階がある。また、擬似リール620を取り囲むオーラの色には白色、黄色、赤色の3種類がある。オーラの色が白色であり、かつ頻繁に出現するとボーナスゲームへの移行確率が高いことを示唆している。また、オーラの色が黄色及び赤色の場合は、いずれかの役に当選していることを示唆する。擬似リール620の周辺にオーラが表示される代わりに炎が表示される場合もある。

[0121] 2つ目は、擬似リール620の回転時に擬似リール620の前面に光のラインが

走る場合である。この単発前兆演出は、役に外れている場合にも発生する可能性がある。この単発前兆演出は、光のラインの本数が1本から3本までの3段階がある。この単発前兆演出の発生時に役に入賞するとボーナスゲームへの移行が濃厚となる。また、この単発前兆演出が頻繁に出現する場合もボーナスゲームへの移行が濃厚となる。

3つ目は、擬似リール620の前面付近に小さい「ワシ」の画像が出現する場合である。この単発前兆演出では、擬似リール620の前面を小さいワシの画像が右から左へ高速に移動する。この単発前兆演出は、赤7役又は青7役への当選に対応しており、赤7役又は青7役に入賞できなかった場合にボーナスゲームへの移行が濃厚となる。

- [0122] 4つ目は、擬似リール620の前面に「Chance」の文字が浮かび上がる場合である。この単発前兆演出は、全ての役に重複して当選している時に発生する可能性がある。この単発前兆演出では、白色、黄色又は赤色の「Chance」の文字が、擬似リール620の前面に薄らと浮かびあがるように表示される。この単発前兆演出の発生時に当選している役に入賞できなかった場合はボーナスゲームへの移行が濃厚となる。

なお、上記1つ目から4つ目までの単発前兆演出については、ボーナスゲームへの移行が確定しない場合であっても出現する場合がある。

- [0123] 5つ目は、擬似リール620の上部に表示されるワシの目（図20参照）が発光する場合である。この単発前兆演出が発生すると、5遊技以内にボーナスゲームに移行する。

6つ目は、擬似リール620が停止した際に、当該擬似リール620上の図柄が「V」の字に発光する場合である。具体的には、左擬似リール621の上段及び中段と、中擬似リール622の下段と、右擬似リール623の上段及び中段が発光する。この単発前兆演出が発生すると、5遊技以内にボーナスゲームに移行する。

7つ目は、タイトルロゴ601が点滅する場合である。この単発前兆演出が発生すると、5遊技以内にボーナスゲームに移行する。

[0124] 8つ目は、擬似リール620が逆回転する場合である。レバー45を操作すると擬似リール620が下から上へスクロールするように表示される。この単発前兆演出によれば、遊技者は擬似リール620が逆回転しているように見ることができる。そして、所定の時間経過後、上から下へスクロールする表示、すなわち通常の回転に戻る。なお、擬似リール620の逆回転中はストップスイッチ50の操作が無効化され、擬似リール620の停止操作を行うことはできない。この単発前兆演出が発生すると、5遊技以内にボーナスゲームに移行する。

[0125] 次に、図30Aから図30C及び図31Aから図31Cにボーナスゲームに移行する際に実行されるボーナスゲームへの確定演出を示す。

図30Aから図30Cに示す確定演出の場合、擬似リール620の前面をワシの大群及び大きなワシが横切る画像が表示され（図30A及び図30B参照）、次に「Bonus Game」と「START」の文字を有するプレート668が表示される（図30C参照）。なお、この確定演出では、リール枠625の色に応じて、ボーナスゲームの遊技数の期待度が変化する。例えば、リール枠625の色が黄色の場合、ボーナスゲームは5遊技である可能性が高いことを示唆し、リール枠625の色が緑色の場合、ボーナスゲームは10遊技である可能性が高いことを示唆し、リール枠625の色が赤色の場合、ボーナスゲームは20遊技である可能性が高いことを示唆する。

[0126] 図31Aから図31Cに示す確定演出の場合、全ての擬似リール620の表示が消えて（図31A参照）、さらに表示装置20全体の表示が消えた後（図31B参照）、「Bonus Game」と「START」の文字を有するプレート668が表示される（図31C参照）。

以上のように、確定演出では、通常時とは異なる演出が行われることにより、遊技者はボーナスゲームへの期待感を持つことができたり、ボーナスゲームへの移行が確定したと認識することができる。

（ボーナスゲームの遊技及び演出について）

ボーナスゲーム処理によって実行されるボーナスゲームの遊技及び演出について以下のとおり説明する。

[0127] ボーナスゲームは、通常ゲームと異なり、図24に示すようにボーナスゲーム用の図柄を用いて行う遊技である。ボーナスゲームでは、遊技者は持ちコインを賭けることなくレバー45の操作のみでゲームを行うことができる。具体的に、遊技者がベットスイッチ42を操作することなく、スタートスイッチ40を操作すると、擬似リール620は回転する。そして、ストップスイッチ50を操作することなく一定時間が経過すると、ゲーム制御手段113は回転中の擬似リール620を自動的に停止させる。ボーナスゲームにおいては、上述した「桃色7役」、「赤7役」、「青7役」又は「異色7揃い役」に入賞することにより持ちコインを獲得することができる。ボーナスゲームはベットを必要としないため、ベット数に係らず、一つの役に対して1種類の配当のみが設定されている（図25参照）。ボーナスゲームには、5遊技、10遊技、20遊技の3種類の遊技数がある。

[0128] 次にボーナスゲームの遊技の流れについて説明する。

まず、前兆ゲームが終了し、ボーナスゲームに移行する際は図32Aのように「Bonus Game」と「START」の文字を有するプレート668が表示される。そして遊技の結果、例えば、左擬似リール621の下段、中擬似リール622の下段、及び右擬似リール623の下段に赤7図柄が揃う赤7役に入賞した場合は、図32Bのように擬似リール620の前面に赤7役の配当である持ちコイン100枚の獲得を示す獲得枚数画像664が表示される。また、擬似リール620の下方にあるトータル枚数画像665には、獲得した100枚が加算される。ここで、獲得枚数画像664はボーナスゲームにおける1回の遊技において獲得した持ちコインの枚数が表示されるものである。また、トータル枚数画像665はボーナスゲームにおいて獲得した持ちコインの総数が表示されるものである。

[0129] 次の遊技にて、左擬似リール621の上段に青7図柄、中擬似リール622の中段に赤7図柄、及び右擬似リール623の下段に青7図柄が揃う異色7揃い役に入賞した場合、図32Cのように擬似リール620の前面に異色7揃い役の配当である10枚の獲得を示す獲得枚数画像664が表示される。また、擬似リール

620の下方にあるトータル枚数画像665には、獲得した10枚が加算される。

前述のとおり、ボーナスゲームには、5遊技、10遊技、20遊技の3種類の遊技数がある。ボーナスゲームは、最初は必ず5遊技から始まり、5遊技目の役抽選に外れると10遊技までの延長が決定し、10遊技目の役抽選に外れると20遊技まで延長する。遊技数が延長される場合は、図32Dに示すように遊技数の追加を報知する追加演出が発生する。追加演出では、ボーナスゲームが延長される際に、巨大な「ワシ」の画像が表示装置20を横切るように表示される。

[0130] 5遊技、10遊技、又は20遊技のボーナスゲームが終了すると、図32Eに示すように、終了画面としてゲーム画面600の前面に「The END」の文字が表示される。そして、図32Fに示すように、ボーナスゲーム中に獲得した持ちコインの総数が表示され、ボーナスゲームは終了する。

次にボーナスゲーム中の入賞時の演出について説明する。

図33Aに示すように、役抽選において当選している役に入賞すると、図33Bに示すように、当選役に係る図柄が巨大になるとともに、回転しながら輝くように表示される。ここで、桃色7図柄、赤7図柄、及び青7図柄は図33Dに示すように立体感のある画像であり、図33Bにおいては、立体的な画像が横に回転するように表示される。次に、図33Bの表示動作が終了すると、図33Cに示すように、各疑似リール620の上方に、入賞により獲得した持ちコインの枚数を示す獲得枚数画像664が表示される。この獲得枚数画像664は、次の遊技開始まで、すなわち、レバー45が操作されるまで表示される。

[0131] (第3のゲームのゲーム制御処理)

第3のゲームは、表示装置20で実行されるビンゴゲームである。

本実施形態のビンゴゲームでは、パチンコゲームにより複数の番号から1つの番号を決定し、当該決定された番号のマス目を塗りつぶして所定の並びに揃えることでポイントの獲得を目指すものである。

第1のゲームと同様に、遊技球の動きを表示装置20で再現している。この

ビンゴゲームでは、現実の遊技球が移動する代わりに擬似遊技球740が移動しているかの如く表示される。なお、本ビンゴゲームにおける仮想遊技媒体としての擬似遊技球740を「持ち玉」又は「打ち玉」と称する。具体的には、ビンゴゲームで使用可能な擬似遊技球740を「持ち玉」と称し、1回のビンゴゲームにおいて使用する擬似遊技球740を「打ち玉」と称する。

[0132] (遊技画面)

ビンゴゲームにおいて、表示装置20に表示されるゲーム画面700を図34に示す。ゲーム画面700は、現実のパチンコ遊技機を表示装置20において立体的に再現し、更にビンゴカードなどの画像を表示したものである。ゲーム画面700の中央よりやや下方には遊技画面703が表示されている。遊技画面の上方には、縦に5行、横に5列のマス目からなるビンゴカード707と、ビンゴカード707のさらに上方に配置されたタイトルロゴ701が表示されている。タイトルロゴ701及びビンゴカード707の左右両側には、ビンゴの配列と持ち玉の獲得球数との対応を表す配列表702が表示されている。

[0133] 一方、遊技画面703の下方であって、かつゲーム画面700の左側下端付近には1回のビンゴゲームにおいて使用する擬似遊技球740の残量を表示する打ち玉表示部705が表示されている。また、打ち玉表示部705の上方にはビンゴゲームで使用可能な擬似遊技球740の総数を示す持ち玉表示部704が表示されている。また、ゲーム画面700の右側下端には擬似遊技球740の打ち出し強度を示すパワーゲージ706が表示されている。

図35は遊技画面703を拡大したものである。

遊技画面703にはパチンコ遊技機に実装されている各部品が立体的に表示されている。まず、遊技画面703の中央部には、パチンコ遊技機に実装されている液晶モニタに相当する擬似液晶表示部760が表示されている。この擬似液晶表示部760は遊技の進行等に伴って演出を行うものである。擬似液晶表示部760の上部には役物771が表示されている。

[0134] 遊技画面703のうち、擬似液晶表示部760、役物771以外の領域には、擬似遊技球740の流下方向を不規則にするための2つの風車725及び多数の釘720と、

擬似遊技球740が入球可能な3つのスタートチャッカー710が表示されている。また同領域には、遊技画面703の最下端であって、擬似遊技球740が入球可能なアウト口715が表示されている。スタートチャッカー710は、擬似遊技球740が入球することで後述するビンゴ玉画像761が1回表示される第1スタートチャッカー711と、入球することで後述するビンゴ玉画像761が2回表示される第2スタートチャッカー712とがある。

[0135] 擬似遊技球740は遊技画面703において、擬似液晶表示部760及び役物771以外の場所で表示可能である。左方から上部に打ち出された擬似遊技球740は、釘720と風車725によって落下方向を変えながら、3つのスタートチャッカー710のいずれか、又はアウト口715に入球する。なお、本実施形態において「入球」とは、擬似遊技球740がスタートチャッカー710やアウト口715に到達した際に、擬似遊技球740の表示が消えることをいう。擬似遊技球740がスタートチャッカー710に入球すると、擬似液晶表示部760にビンゴ玉画像761が表示される。

[0136] ここで擬似液晶表示部760に表示される画像について図36を用いて説明する。擬似液晶表示部760に表示される画像には、擬似液晶表示部760のほぼ中央にビンゴカード707において塗りつぶす数字が付されたビンゴ玉画像761が表示されている。ビンゴ玉画像761の下方には、これまで表示されたビンゴ玉画像761の履歴を示すビンゴ玉履歴画像762が表示されている。ビンゴ玉履歴画像762には、ビンゴ玉画像761の履歴が10個まで表示可能であり、10個を超えた場合は、古いビンゴ玉から消去される。なお、ビンゴ玉履歴画像762に表示されるビンゴ玉画像761のうち、ビンゴカード707のマス目にある数字と合致したビンゴ玉画像761については輝くように表示される。擬似液晶表示部760の右上端付近には、スタートチャッカー710に擬似遊技球740が連続して入球したために表示が待機状態となっているビンゴ玉画像761の個数を示す保留数表示部763がある。保留数表示部763の下方には、ビンゴゲームの進行に応じた演出が実行されるキャラクタA画像764がある。

[0137] なお、遊技画面703に表示される擬似遊技球740は、現実のパチンコ機にお

ける遊技球の動きをシミュレートしている。具体的には、擬似遊技球740には現実と同じ重力加速度が与えられ、現実の遊技球の質量や弾性係数を基に、擬似遊技球740の動きが再現される。擬似遊技球740が釘720に衝突した時は、演算により跳ね返りの方向が決められたり、風車725により回転した時は、移動速度が再計算されたりする。

図37はビンゴカード707を拡大したものである。

ビンゴカード707のマス目に配置される数字は、ビンゴゲーム開始時に決定される。このビンゴカード707のマス目に配置されている数字と、ビンゴ玉画像761に表示される数字とが一致すると、当該一致した数字のマス目は塗り潰される。ここで、「塗り潰す」とは、該当する数字のマス目が暗く表示されることである。さらに、ビンゴカード707の中央部分は「FREE」と表示されており、最初から塗り潰された状態となっている。そして、ビンゴゲームの進行に伴い塗り潰された数字が配列表702にある所定の並びになった場合、「ビンゴ」成立となり、その成立した並びの図柄が輝くように表示される。なお、ビンゴカード707と配列表702に挟まれた部分にはビンゴゲームの進行に応じた演出が実行されるキャラクタB画像709が表示されている。

[0138] 図38Aから図38Jには配列表702にある成立図柄の一覧を示す。成立図柄の下に数字は、当該成立図柄のビンゴが成立時の配当となる。図38B及び図38Cの成立図柄でビンゴが成立すると5000発の獲得が可能である。また、図38D、図38E及び図38Fの成立図柄でビンゴが成立すると3000発の獲得が可能である。また、図38G及び図38Hの成立図柄でビンゴが成立すると2000発の獲得が可能である。さらに、図38I及び図38Jの成立図柄でビンゴが成立すると1000発の獲得が可能である。なお、図38Aのように全てのマス目が塗り潰された場合は、25000発の獲得に加えて、図38Bから図38Jの図柄の配当も獲得できるため、実質50000発の獲得が可能である。

[0139] (遊技開始までの流れ)

ビンゴゲームでは、「持ち玉」がある場合に遊技を進行することができる

。ここで、遊技者が始めて遊技を行う場合の持ち玉は0発である。ICカード78を挿入口71に挿入し、ベットスイッチ42を操作すると、ICカード78にビンゴゲーム用の遊技ポイントが無い場合は、遊技開始時に遊技ポイント100ポイントに相当する持ち玉100発が設定される。そして、換算率設定において設定された換算率に基づいて、遊技ポイント100ポイント相当する金額がICカード78の金額データから減算される。そして、持ち玉として設定された100発分は、1回のビンゴゲームにおいて使用する打ち玉に移行する。なお、ICカード78の金額データに遊技ポイント100ポイントに相当する金額がない場合は、遊技ポイントと換算可能な最大のコличествоが遊技ポイントに換算され、換算された遊技ポイントに相当する持ち玉が設定され、そして打ち玉に移行する。

[0140] 他のゲームマシン10でビンゴゲームを行った結果、ICカード78にビンゴゲーム用の遊技ポイントがある場合、ICカード78を挿入口71に挿入すると、ビンゴゲーム用の遊技ポイント全てに相当する持ち玉が設定される。この際、ICカード78の金額データの金額は減算されない。そして、ベットスイッチ42を操作すると、持ち玉のうちの100発分が、打ち玉表示に移行する。

ビンゴゲームにおいては、ビンゴの払い出しは持ち玉に加算されるようになっている。本ビンゴゲームでは、持ち玉1発は遊技ポイント1ポイントに相当する。また、遊技ポイント1ポイントは10円に相当するよう設定されている。すなわち、持ち玉1発につき10円で遊技を行うことができる。ここで、遊技開始時には、100ポイントの遊技ポイントが必要なことから、金額データには1000円分が必要であることが分かる。なお、遊技ポイントの換算率は、上述の換算率設定において変更することが可能である。

[0141] (遊技の流れ)

本実施形態のスロットゲームは、大きく分けて通常チャレンジとラストチャレンジとから構成されている。通常チャレンジにおいては、ビンゴカード707の塗り潰された数字が配列表702の成立図柄と一致する「ビンゴ」を目指す

。ラストチャレンジは、あと1箇所塗り潰されるとビンゴになる状態で通常チャレンジが終了した場合に実行可能な遊技である。

本実施形態のビンゴゲームにおける遊技の流れのフローチャートを図39に示す。

- [0142] 打ち玉100発が設定されると、ステップ300において、ゲーム制御手段113は打ち玉100発を使用するゲームにおいてビンゴを成立させるか否かを決定するビンゴ抽選を実行する。本ビンゴゲームは、ゲーム開始前にビンゴの正否やその態様を決定するものである。そして次のステップ301に進む。

ステップ301において、ゲーム制御手段113はビンゴ抽選の結果、当該ゲームにおいてビンゴを成立させるか否かを判定する。ゲーム制御手段113がビンゴを成立させると判定した場合は次のステップ302に進む。一方、ゲーム制御手段113がビンゴを成立させないと判定した場合は、ステップ303に進む。

- [0143] ステップ302において、ゲーム制御手段113によりビンゴ態様を決定するビンゴ態様抽選が実行される。具体的には図38Aから図38Jに示すの成立図柄の態様から1の態様が決定される。例えば、図40A及び図40Bに示すように、ビンゴ態様抽選により「T」の字型の態様が決定される。そして次のステップ303に進む。

ステップ303において、塗り潰すマス目の場所を決定する抽選がゲーム制御手段113により実行される。ここで、決定されるマス目の場所は、ビンゴが成立するマス目以外のマス目の場所である。例えば、図40Aに示す例では、ビンゴが成立するマス目以外の「21」、「25」、「28」、「48」、「51」のマス目の場所が決定される。なおこの時点では、マス目の数字は決定していない。そして次のステップ304に進む。

- [0144] ステップ304において、ゲーム制御手段113により入賞球抽選が実行される。ここで「入賞球抽選」とは、既に決定されているビンゴ態様において、どのマス目を何番目に塗り潰すかを決定する抽選である。例えば、図40A

に示す例では、「T」の字型の態様において、どのマス目を何番目に塗り潰すかが決定される。具体的には、ゲーム制御手段113は、「1」、「18」、「32」、「36」、「42」、「44」、「45」、「62」のマス目を何番目に塗り潰すかを決定する。なおこの時点では、マス目の数字は決定していない。そして次のステップ305に進む。

ステップ305において、ゲーム制御手段113によりビンゴカード707の番号が決定する。すなわち、ビンゴカード707の各マス目に配置される数字が決定される。なお、ビンゴカード707のマス目に配置される数字には次の法則がある。図40Aに示すように、「BINGO」の「B」の下に表示される列（Bの列）には1から15の数字から5つの数字がランダムに選択され、配置される。「I」の下に表示される列（Iの列）には16から30の数字から5つの数字がランダムに選択され、配置される。「N」の下に表示される列（Nの列）には、真ん中の「FREE」を除いて、31から45の数字から4つの数字がランダムに選択され、配置される。「G」の下に表示される列（Gの列）には46から60の数字から5つの数字がランダムに選択され、配置される。「O」の下に表示される列（Oの列）には61から75の数字から5つの数字がランダムに選択され、配置される。ビンゴカード707の番号が決定すると、次のステップ306に進む。

[0145] ステップ306において、ゲーム制御手段113によりその他の入賞球抽選が実行される。ここで「その他の入賞球抽選」とは、ステップ303において決定されたビンゴが成立するマス目以外のマス目において、どのマス目を何番目に塗り潰すかを決定する抽選である。例えば、図40Aに示す例では、ビンゴが成立するマス目以外の「21」、「25」、「28」、「48」、「51」のマス目の数字を何番目に塗り潰すかが決定される。そして次のステップ307に進む。

ステップ307において、ゲーム制御手段113により通常チャレンジ処理が実行される。すなわち、打ち玉100発分の擬似遊技球740を使用した遊技が実行される。通常チャレンジ処理の詳細については後述する。そして、次の

ステップ308に進む。

[0146] ステップ308において、ゲーム制御手段113は最初に設定された打ち玉100発を消化したか否かを判定する。ゲーム制御手段113が打ち玉100発を消化したと判定した場合は次のステップ309に進む。一方、ゲーム制御手段113が打ち玉100発を消化していないと判定した場合はステップ307に戻る。

打ち玉100発を消化したと判定された場合は、ステップ309において、ゲーム制御手段113により終了表示処理が実行される。すなわち、当該ゲームにおいて獲得した持ち玉の球数などが表示される。そして、次のステップ310に進む。

ステップ310において、ゲーム制御手段113はラストチャレンジに進むことが可能か否かを判定する。ここで、ラストチャレンジに進むことが可能な条件は、あと一箇所のマス目を塗り潰せばビンゴが成立する場合である。ラストチャレンジに進むことが可能な場合は、次のステップ311にすすむ。一方、ラストチャレンジに進むことが不可能な場合は、ステップ313に進む。

[0147] ステップ311において、ゲーム制御手段113はラストチャレンジを実行するか否かを判定する。ここで、ラストチャレンジを実行するか否かは、遊技者により決定される。遊技者がラストチャレンジを実行する場合は、次のステップ312にすすむ。一方、遊技者がラストチャレンジを実行しない場合は、ステップ313に進む。

ステップ312において、ゲーム制御手段113によりラストチャレンジ処理が実行される。ラストチャレンジ処理の詳細については後述する。そして、次のステップ313に進む。

ステップ313において、ゲーム制御手段113により終了表示処理が実行される。すなわち、通常チャレンジのみで終了する場合は「Game Over」の文字などが表示される。また、通常チャレンジに加え、ラストチャレンジを実行して終了する場合は、ラストチャレンジの結果を表示した後、「

Game Over」の文字などが表示される。そして、ビンゴゲームは終了する。

[0148] (通常チャレンジの遊技及び演出について)

通常チャレンジ処理によって実行される通常チャレンジの遊技及び演出について以下のとおり説明する。

本ビンゴゲームでは、打ち玉100発が設定された際の遊技前処理（ステップ300からステップ306にかけての処理）により決定されたビンゴの正否やその態様、マス目を塗り潰す順序で遊技が進行する。

まず、遊技者がハンドル46を右に回して擬似遊技球740を打ち出す。そして、当該擬似遊技球740がスタートチャッカー710に入球すると、擬似液晶表示部760において、ビンゴマシンが回転している画像が表示されるとともに、ビンゴマシンからビンゴ玉画像761が出てくるような動画が表示される。ビンゴマシンから出てきたビンゴ玉画像761は一旦大きく表示された後、ビンゴ玉履歴画像762に移動する。図36に示すように、ビンゴ玉画像761には数字が表示されている。ビンゴ玉画像761に表示された数字が出てくる順序は、マス目を塗り潰す順序と一致している。例えば、図40Aにおいて、「18」、「42」、「32」・・・の順にマス目を塗り潰すことが決定している場合は、「18」、「42」、「32」・・・の数字が付されたビンゴ玉画像761が順に表示される。そして、当該ビンゴ玉画像761に付された数字に対応する数字がビンゴカード707にある場合は、その数字のマス目が塗り潰される。

[0149] 次に、ビンゴカード707のマス目が塗り潰された結果、ビンゴが成立しているか否かが判定される。ここで成立するビンゴは、遊技前のビンゴ態様抽選において決定された成立図柄の態様である（ステップ302参照）。ビンゴが成立した場合は、ビンゴカード707

のマス目と、成立図柄の双方が点滅表示される。例えば、図40Aでは、「1」、「18」、「32」、「36」、「FREE」、「42」、「44」、「45」、「62」により「T字状」のビンゴが成立しており、成立図柄が点滅表示となっている。そして、図40Bに示す配列表702の「T字状」の

成立図柄も点滅表示となっている。

- [0150] 続いて、あと一つの数字が塗り潰されるとビンゴが成立するビンゴ待ち状態の場合、図40Cに示すように、ビンゴカード707の前面に「Chance」の文字が一定時間表示される。そして、ビンゴカード707のビンゴ待ち状態のマス目が点灯又は点滅する。また、ビンゴ待ち状態の数字が塗り潰されると成立する成立図柄についても点灯又は点滅する。例えば、図40Aでは、「58」のマス目が点滅しており、図40Bでは、「58」が塗り潰されると、一番下の成立図柄が点滅する。

ビンゴ成立時の演出について、図41Aから図41Eを用いてさらに説明する。

- [0151] 図41Aに示すように、「T字状」のビンゴが成立すると、図41B及び図41Cに示すように、「Bingo!!」の文字が段階的に大きくなるように表示される。次に、図41Dに示すようにビンゴカード707のビンゴと判定された部分のマス目と、配列表702の一致するビンゴの態様を示す成立図柄が点滅する。そして、図41Eに示すようにビンゴカード707の点滅が終わり、配列表702の成立図柄のみが点灯する。

100発の持ち玉の打ち出しが終了すると通常チャレンジは終了する。

通常チャレンジ終了時にビンゴが一つでも成立している場合は、図42Aに示すように、ビンゴカード707のビンゴと判定された部分のマス目が激しく点滅する。次に、図42Bに示すように、ビンゴが成立している成立図柄と当該成立図柄の配当が表示される。なお、複数のビンゴが成立している場合は全ての成立図柄と配当が表示される。ここで、全ての成立図柄と配当が一面で表示できない場合は、一定時間おきに複数回に分けて表示する。次に、図42Cに示すように、獲得した持ち玉の総数が表示される。そして、持ち玉の加算処理が行われるとともに、持ち玉表示部704に加算された持ち玉の球数が表示される。

- [0152] 持ち玉の加算後、又は通常チャレンジの終了時にビンゴが一つも成立していない場合、図43Aに示すように、ゲーム画面700全体が暗くなる。ここで

、ビンゴ待ち状態の場合は、ラストチャレンジに進むことができる。詳細は後述する。

持ち玉表示部704に100発以上の持ち玉がある場合は、図43Bに示すように、擬似液晶表示部760の前面に「BET to Next Game」の文字が表示される。ここで、ベットスイッチ42が操作されると、持ち玉表示部704から打ち玉表示部705に100発分が移動して、遊技者は次の遊技を開始することができる。

- [0153] 一方、持ち玉表示部704の持ち玉が100発以下の場合、クレジット表示部22にICカード78の金額がない場合は、図43Cに示すように、「Game Over」の文字が表示され、通常チャレンジは終了する。

(ラストチャレンジの遊技及び演出について)

ラストチャレンジ処理によって実行されるラストチャレンジの遊技及び演出について以下のとおり説明する。

通常チャレンジが終了した時点で、ビンゴ待ち状態である場合は、遊技者はラストチャレンジに進むことが可能である。ラストチャレンジでは、遊技者はビンゴ玉画像761が1回表示されるまでゲームを行うことができる。ラストチャレンジには、持ち玉50発が必要であり、ラストチャレンジへの参加は遊技者が任意に選択することができる。なお、すでにビンゴが成立している場合でもラストチャレンジに参加することができる。また、ラストチャレンジにおいてビンゴ待ち状態の数字の獲得に失敗し、ビンゴが不成立だった場合でも、通常チャレンジにおいて既に成立しているビンゴは有効である。

- [0154] ラストチャレンジに進む場合は、まず、図43Aに示すようにゲーム画面700全体が暗くなった後、ラストチャレンジへの選択画面が表示される。具体的には、図44Aに示すように、ゲーム画面700は、ビンゴカード707、持ち玉表示部704、及び打ち玉表示部705を残して暗く表示される。そして、ゲーム画面700に、「Last Challenge?」の文字と、その下に参加の可否を選択するための「Yes」、「No」の文字が表示される。さらに、「Yes」、「No」の文字の下には、レバー45の操作を促す画像が表示

される。ラストチャレンジへの選択画面が表示されている状態において、遊技者はレバー45を左右に操作してラストチャレンジへの参加の可否を選択する。そして、ベットスイッチ42を操作すると選択された内容が決定される。

[0155] ここで、ラストチャレンジへの選択画面において「N o」を選択し決定された場合であって、通常チャレンジにおいてビンゴが成立している場合は、図4 2 Aから図4 2 Cに示すような表示処理が行われる。一方、ラストチャレンジへの選択画面において「N o」を選択し決定された場合であって、通常チャレンジにおいてビンゴが成立していない場合は、図4 3 Aから図4 3 Cに示すような表示処理が行われる。

一方、ラストチャレンジへの選択画面において「Y e s」を選択し決定した場合は、持ち玉表示部704から打ち玉表示部705に5 0発が移動し、図4 4 Bに示すように、ラストチャレンジが開始される。

ラストチャレンジでは、通常チャレンジと同様に、遊技者はハンドル46を操作して擬似遊技球740のスタートチャッカー710への入球を目指す。スタートチャッカー710に擬似遊技球740が入球すると、ビンゴ玉画像761が擬似液晶表示部760に表示される。

[0156] 擬似液晶表示部760に表示されるビンゴ玉画像761の数字がビンゴ待ち状態のマス目の数字と一致した場合、ラストチャレンジは成功となる。そして、図4 1 Aから図4 1 Eに示すようにビンゴ成立画面が表示され、その後、図4 2 Aから図4 2 Cに示すように配当画面が表示される。

一方、擬似液晶表示部760に表示されるビンゴ玉画像761の数字がビンゴ待ち状態のマス目の数字と一致しない場合、ラストチャレンジは失敗となる。そして、図4 3 Cに示すように終了画面が表示される。

[0157] (ビンゴ抽選について)

ビンゴを成立させるか否かを決定するビンゴ抽選は、遊技数により管理されている。そのため、予め設定された遊技数に達するとビンゴが成立する確率が高くなるように形成されている。また、予め設定された遊技数に近づいた時点で、ビンゴの成立を期待させる前兆演出を行うことも可能である。な

お、ビンゴゲームにおける「遊技数」とは、100発の打ち玉でのゲームを一単位とする遊技の実行回数をいう。

本ビンゴゲームでは、ビンゴカード707の並びを変えることで、前兆演出を行うことができる。上述のとおり、「BINGO」の「Bの列」には1から15の数字から5つの数字がランダムに選択され、「Iの列」には16から30の数字から5つの数字がランダムに選択されている。また、「Nの列」には真ん中の「FREE」を除いて31から45の数字から4つの数字がランダムに選択され、「Gの列」には46から60の数字から5つの数字がランダムに選択されている。さらに、「Oの列」列には61から75の数字から5つの数字がランダムに選択されている。

[0158] 通常の演出においては、図45Aに示すように、ランダムに選択された各列の数字がバラバラに配置されている。

一方、前兆演出においてゲーム制御手段113は、一部の列の数字について上段から下段に向けて数字が大きくなるように配置することができる。例えば、図45Bに示すように、「Bの列」と「Gの列」において、上段から下段に向けて数字が大きくなるように配置することができる。この時、ゲーム制御手段113は上段から下段に向けて数字が大きくなるように配置される列を増やすことにより、遊技者に対するビンゴ成立の期待度を大きく見せることができる。

[0159] また、前兆演出に伴い、ゲーム制御手段113は通常の演出の時よりもマス目の数字が多く塗り潰されるようにしたり、逆に、通常の演出の時よりもマス目の数字が少なく塗り潰されるようにしたりすることができる。

予め設定された遊技数に達することなく、ビンゴ抽選に当選してビンゴが成立する場合は、ゲーム制御手段113は有利なモードに突入し、比較的早い遊技数で再びビンゴ抽選に当選するように形成してもよい。例えば、ゲーム制御手段113は10遊技以内にビンゴが成立するようにすることができる。

[0160] なお、ビンゴ抽選への当選確率は、遊技数の他に「モード」によっても管理されている。例えば、当選確率の異なる「低モード」、「中モード」、「

高モード」の3つのモードを用意し、ゲーム制御手段113は時間帯でこれらのモードを切り替えることで、遊技性を変化させることができる。また、払い出し設定によるペイアウト率の変更後は、高確率で「高モード」となるように設定してもよい。

「高モード」は、10遊技以内に必ずビンゴ抽選に当選する、あるいは、連続してビンゴ抽選に当選する可能性を高くするなど、「低モード」及び「中モード」に比べて有利に設定するとよい。また、ゲーム制御手段113は「高モード」に移行すると、再び「高モード」に滞在する確率を高く設定してもよい。

[0161] 以上のように、本実施形態のビンゴゲームは、遊技数やモードによりビンゴ抽選の当選確率を変えることにより、変化に富んだ遊技性を持たせることができる。また、本実施形態のビンゴゲームは、前兆演出を行うことにより、遊技者に対してビンゴ成立の期待感を持たせることができる。

(総括)

本実施形態のゲームマシン10は、表示装置20に各種ゲームの画面を表示させることによりゲームを行うことが可能に形成されている。例えば、本実施形態のゲームマシン10は、現実のパチンコ遊技機を再現したパチンコゲームや、現実のスロットマシンを再現したスロットゲームを行うことが可能である。

[0162] また、ゲームマシン10の筐体11には各種ゲームの操作を行うための複数の遊技スイッチ30が設けられている。各遊技スイッチ30は、各種ゲームの遊技に適したものが設けられている。例えば、パチンコゲーム用には、現実のパチンコ遊技機と同じ機構のハンドル46が設けられている。また、スロットゲーム用には、現実のスロットマシンと同じ機構のレバー45及びストップスイッチ50が設けられている。

以上のことから、パチンコゲームは、ハンドル46を用いて現実のパチンコ遊技機と同じ操作感覚でゲームを行うことが可能である。また、スロットゲームは、レバー45及びストップスイッチ50を用いて現実のスロットマシンと

同じ操作感覚でゲームを行うことが可能である。

[0163] 本実施形態は、遊技スイッチ30を用いたゲームの選択が可能である。具体的には、上述のとおり、ベットスイッチ42を操作してゲームを選択し、レバー45を操作して決定することができる。また、本実施形態は、遊技スイッチ30を用いたシステムの設定が可能である。具体的には、上述のとおり、レバー45やストップスイッチ50を操作して設定を行うことができる。このように、遊技スイッチ30は特定の種類のゲームのみに用いられるのではなく、ゲームの選択やシステムの設定に使用することができる。なお、本実施形態では、ゲームの選択用に独立した選択スイッチを設けたり、システムの設定用に独立した設定スイッチを設けてもよい。これらの選択スイッチや設定スイッチは、遊技スイッチ30のようなスイッチに限らず、液晶モニタとしての表示装置20を利用するタッチパネルであってもよい。

[0164] 本実施形態の各種ゲームは、遊技の開始に必要な遊技ポイントが異なるように設定されている。上述のとおり、パチンコゲームは遊技ポイント200ポイント、スロットゲームでは遊技ポイント50ポイント、ビンゴゲームでは遊技ポイント100ポイントが必要となっている。本実施形態によれば、遊技の開始に必要な遊技ポイントがゲーム毎に異なっても、1つの筐体11でゲームを実行することが可能である。

さらに、本実施形態のゲームマシン10は、各ゲーム用の遊技ポイントの遊技者にとっての価値がゲーム毎に設定されている。具体的には、各ゲームは、遊技に使用する遊技ポイントと現金との換算率が異なるように設定されている。上述のとおり、パチンコゲームでは遊技ポイント1ポイントが5円に相当し、スロットゲームでは遊技ポイント1ポイントが20円に相当し、ビンゴゲームでは遊技ポイント1ポイントが10円に相当するように設定されている。本実施形態は、遊技に用いられる遊技ポイントの異なる複数のゲームを1台で行うことが可能となる。また、本実施形態は、ゲーム毎に換算率を変えることにより、ゲーム毎の有利度合を変えることができる。例えば、遊技ポイント1ポイントに対して、パチンコゲームの換算率を8円、スロツ

トゲームの換算率を30円、ビンゴゲームの換算率を8円と設定する。すると、パチンコゲームの開始に必要な金額は1600円、スロットゲームの開始に必要な金額は1500円、ビンゴゲームの開始に必要な金額は800円と算出される。すなわち、ビンゴゲームが最も安価に遊ぶことができるゲームとして設定することができる。

- [0165] 本実施形態において、遊技ポイントが記憶されているICカード78は、ゲームの種類ごとに遊技ポイントが記憶されるように形成されている。そのため、特定のゲームで獲得した遊技ポイントは他のゲームでは使用できない。したがって、遊技場において、遊技者がゲームマシン10を変更しても、前に遊技したゲームマシン10において獲得した遊技ポイントはゲーム別に引き継がれる。すなわち、ゲームマシン10の変更に係らず、特定のゲームについての遊技の継続性を持たせることができる。

なお、ICカード78に対して、ゲームの種類ごとに遊技ポイントを記憶せず、各ゲームの遊技ポイントを金額データに換算した後、一括して記憶されるように形成してもよい。この場合、特定のゲームで獲得した遊技ポイントを他のゲームで 사용할 ことができる。

- [0166] 本実施形態では、選択されたゲーム用の遊技ポイントが、ゲーム毎に仮想遊技媒体としての持ち玉や持ちコインの数として表示装置20に表示されるように形成されている。具体的には、各ゲームのゲーム画面(500、600、700)に当該ゲームの遊技ポイントに係る仮想遊技媒体数が表示されるようになっている。なお、本実施形態は、各ゲームの選択を行う選択画面やデモ画面に、各ゲームの遊技ポイント又は仮想遊技媒体数を一括して表示してもよい。さらに本実施形態は、ICカード78の金額データも合わせて表示してもよい。

(変形例1)

本実施形態では、金額データを所定の換算率に基づいて遊技ポイントに換算しているが、本実施形態の変形例1は金額データを一度金額ポイントに換算し、さらに遊技ポイントに換算するものである。

[0167] ここで、変形例1は金額データを金額ポイントに換算する際は任意の換算率を設定することができる。例えば、遊技場毎に異なる換算率を設定する場合、遊技場Aでは100円に対して金額ポイント100ポイントの換算率を設定し、遊技場Bでは100円に対して金額ポイント50ポイントの換算率を設定することができる。また例えば、通貨レートに応じて換算率を設定する場合、日本円では100円に対して金額ポイント100ポイントの換算率を設定し、シンガポールドルでは1シンガポールドルに対して金額ポイント100ポイントの換算率を設定し、フィリピンペソでは40フィリピンペソに対して金額ポイント100ポイントの換算率を設定することができる。

[0168] このように、変形例1は金額データから金額ポイントに一度換算することにより、各ゲームの遊技ポイントの換算率を全て変更することなく、遊技に必要な金額の設定を一括して変更することができる。

なお精算時には、各ゲームの遊技ポイントを金額ポイントに換算し、金額情報としてICカード78に記憶してもよい。ここで、各ゲームの金額ポイントを分割してICカード78に記憶した場合、特定のゲームにおいて獲得した遊技ポイントは他のゲームにおいて使用することはできない。また、各ゲームの金額ポイントを一括してICカード78に記憶した場合、特定のゲームにおいて獲得した遊技ポイントは他のゲームにおいても使用することができる。なお、各ゲームの金額ポイントを一括する場合、当該金額ポイントをさらに金額データに換算してからICカード78に記憶してもよい。

[0169] (変形例2)

変形例2は本実施形態の操作部25における遊技スイッチ30の配置を変更したものである。

図46A及び図46Bに示すように、表示装置20の下方であり筐体11の上下中央部分には、前方に向けて突出形成された操作部25が設けられている。また、突出形成された操作部25の上面は、表示装置20から遊技者側に向けて下りの傾斜面として形成されている。そして、当該傾斜面には各ゲームに使用する複数の遊技スイッチ30が設けられている。

[0170] 傾斜面の手前右側にはハンドル46が設けられている。また、ハンドル46の左隣であって、傾斜面のほぼ中央部には3個のストップスイッチ50（左ストップスイッチ51、中ストップスイッチ52、右ストップスイッチ53）が設けられている。さらに、ストップスイッチ50の左側にはベットスイッチ42と、ベットスイッチ42の奥にはレバー45が設けられている。

この変形例2によれば、本実施形態と同様に、パチンコゲームでは、ハンドル46を用いて現実のパチンコ遊技機と同じ操作感覚でゲームを行うことが可能である。また、スロットゲームでは、レバー45及びストップスイッチ50を用いて現実のスロットマシンと同じ操作感覚でゲームを行うことが可能である。

請求の範囲

[請求項1]

複数のゲームのうち1の前記ゲームを実行可能な表示装置と、
 複数の前記ゲームのうち1の前記ゲームを実行するために前記ゲーム毎に設けたスイッチであり、かつ前記表示装置と別に設けたスイッチである遊技スイッチと、
 複数の前記ゲームから1の前記ゲームを選択可能な選択スイッチと、
 、
 前記ゲームを行うために必要な価値情報が記憶された記憶媒体と、
 前記価値情報を前記記憶媒体から読み込み又は前記記憶媒体に書き込み可能な読込書込装置と、
 前記表示装置に表示される前記ゲームを前記遊技スイッチの操作により実行するための制御装置と、を備え、
 前記遊技スイッチには複数の前記ゲームに用いることができるスイッチと1の前記ゲームにしか用いることができないスイッチとがあり、
 、
 前記制御装置では、前記ゲームに使用する遊技ポイントであって、前記価値情報から取得される遊技ポイントの遊技者にとっての価値が前記ゲーム毎に設定されており、
 前記制御装置は、
 遊技者による前記選択スイッチの操作により1の前記ゲームを選択するゲーム選択手段と、
 前記読込書込装置により読み出された前記価値情報から前記遊技ポイントを取得するポイント処理手段と、を備え、
 選択された前記ゲーム用の前記遊技ポイントを使用し、かつ選択された前記ゲームに対応する前記遊技スイッチを用いて前記ゲームを実行するゲームマシン。

[請求項2]

前記価値情報には、他の前記ゲームには使用できない1の前記ゲーム専用の前記遊技ポイントが前記ゲーム別に含まれる請求項1記載の

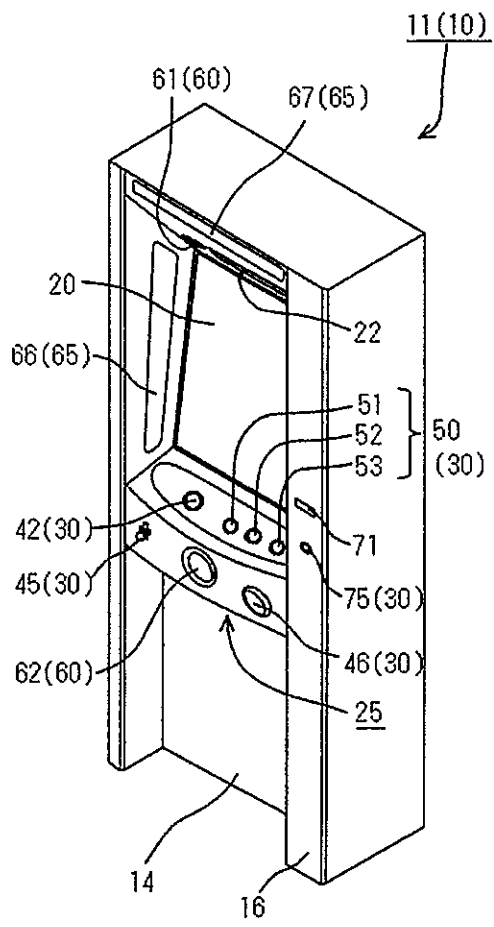
ゲームマシン。

- [請求項3] 前記価値情報には、金額情報が含まれ、
前記ポイント処理手段は、
選択された前記ゲームの開始時に、前記価値情報に含まれる前記金額情報を選択された前記ゲーム用の前記遊技ポイントに換算し取得する請求項1又は2記載のゲームマシン。
- [請求項4] 前記価値情報には、他の前記ゲームには使用できない1の前記ゲーム専用の前記遊技ポイントが前記ゲーム別に含まれ、
前記読込書込装置は、
選択された前記ゲームの終了時に、選択された前記ゲームの前記遊技ポイントを前記価値情報に含めて前記記憶媒体に記憶する請求項1又は3記載のゲームマシン。
- [請求項5] 前記価値情報には、金額情報が含まれ、
前記ポイント処理手段は、
選択された前記ゲームの終了時に、選択された前記ゲームの前記遊技ポイントを前記金額情報に換算し、
前記読込書込装置は、
換算された前記金額情報を前記価値情報に含めて前記記憶媒体に記憶する請求項1、2又は3記載のゲームマシン。
- [請求項6] 前記金額情報と前記ゲームに使用する前記遊技ポイントとの換算率が前記ゲーム毎に設定されている請求項3又は5記載のゲームマシン。
- [請求項7] 前記遊技スイッチの一部は、前記選択スイッチを兼ねている請求項1、2、3、4、5又は6記載のゲームマシン。
- [請求項8] 選択された前記ゲームの前記遊技ポイントが、前記ゲーム毎に前記表示装置に表示される請求項1、2、3、4、5、6又は7記載のゲームマシン。

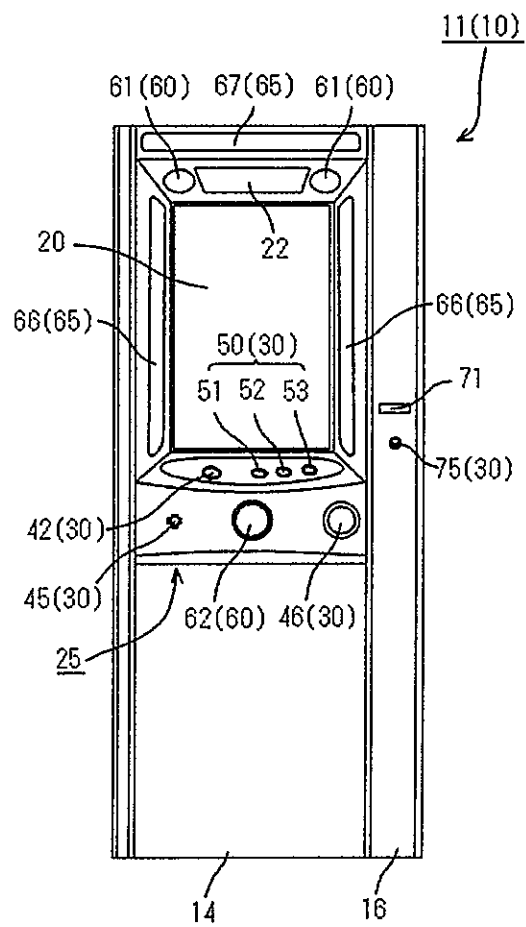
要 約 書

複数のゲームを実行可能な表示装置(20)と、遊技スイッチ(30)と、選択スイッチ(30)と、ゲームを実行するための制御装置(100)とを備えている。制御装置(100)では、ゲームに使用する遊技ポイントの遊技者にとっての価値がゲーム毎に設定されている。制御装置(100)は、選択スイッチ(30)により選択されたゲーム用の遊技ポイントを使用し、かつ選択されたゲームに対応する遊技スイッチ(30)を用いてゲームを実行する。

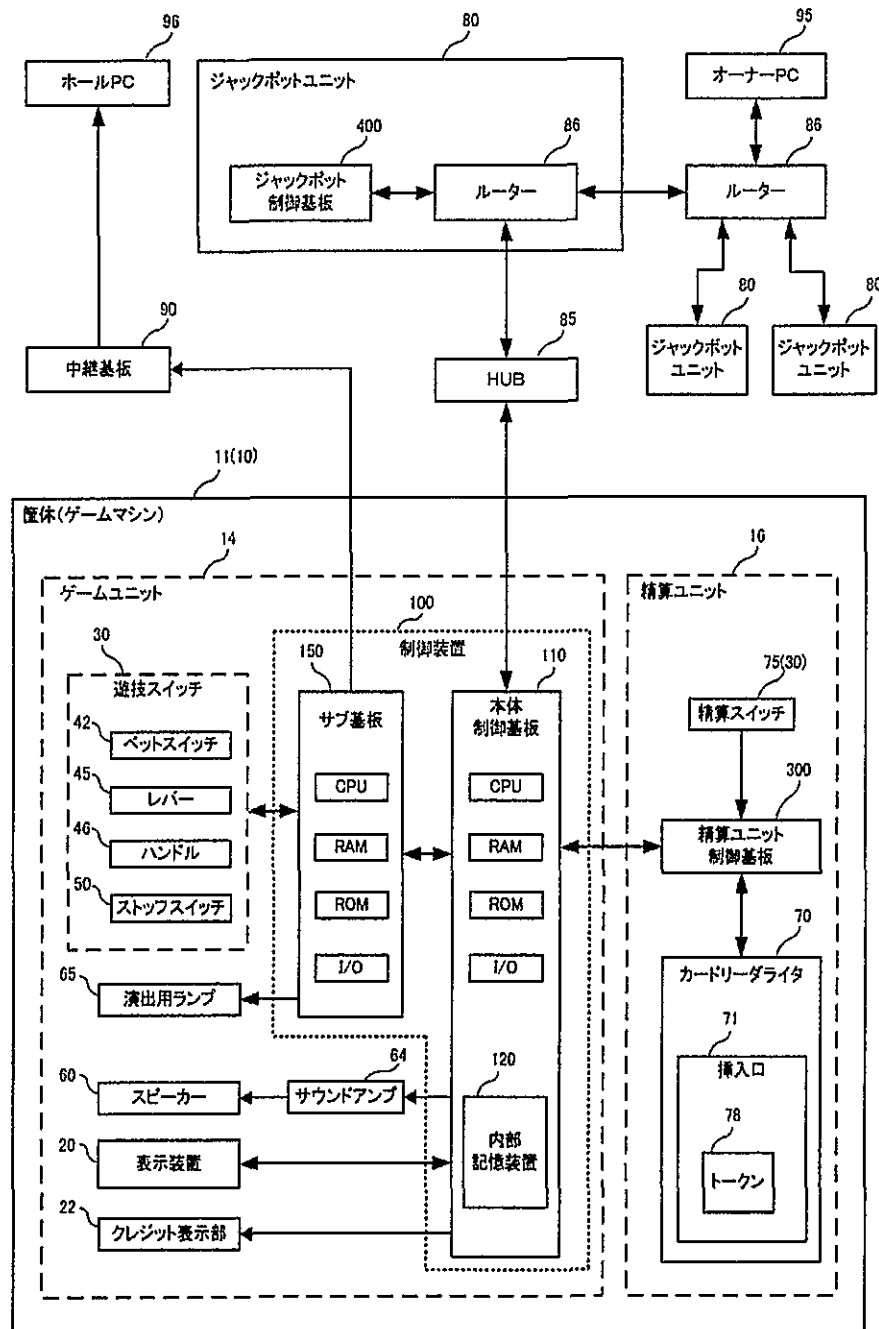
[図1A]



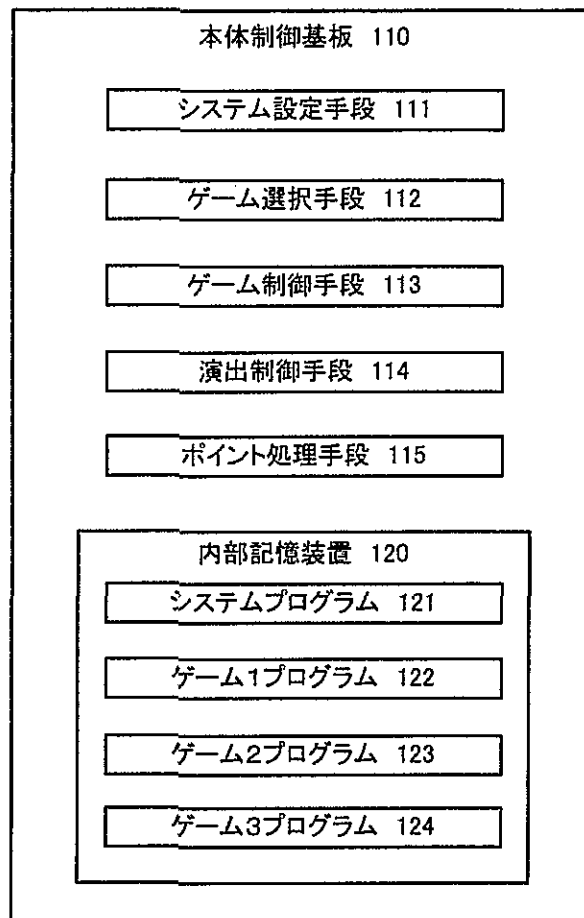
[図1B]



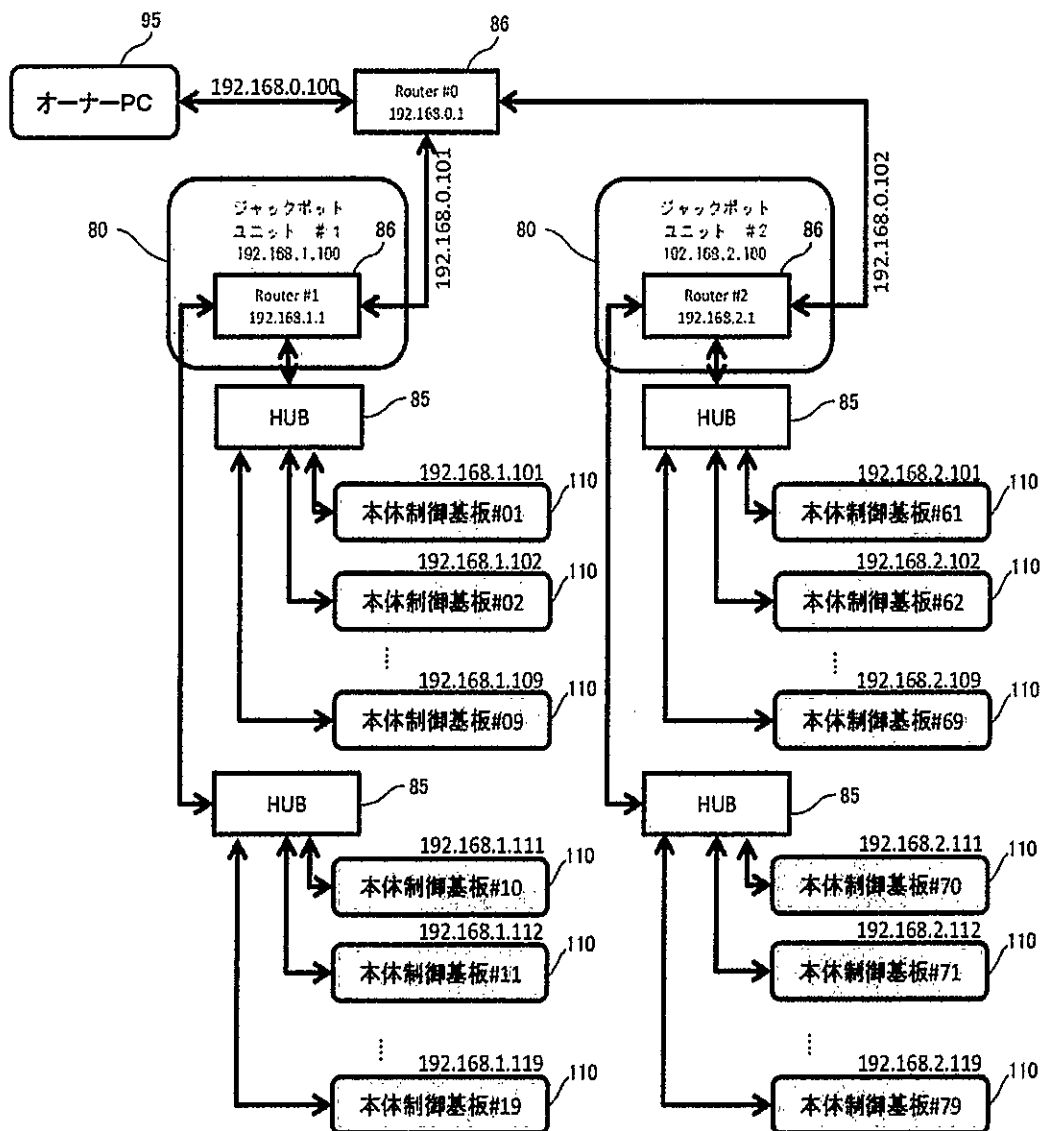
[図2]



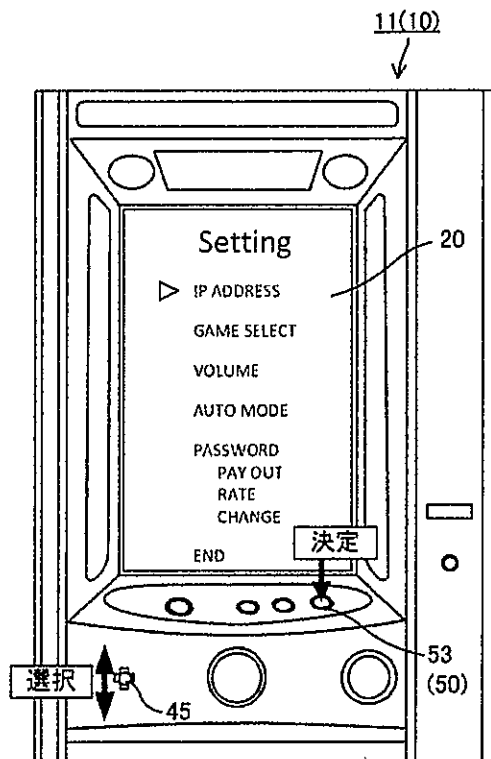
[図3]



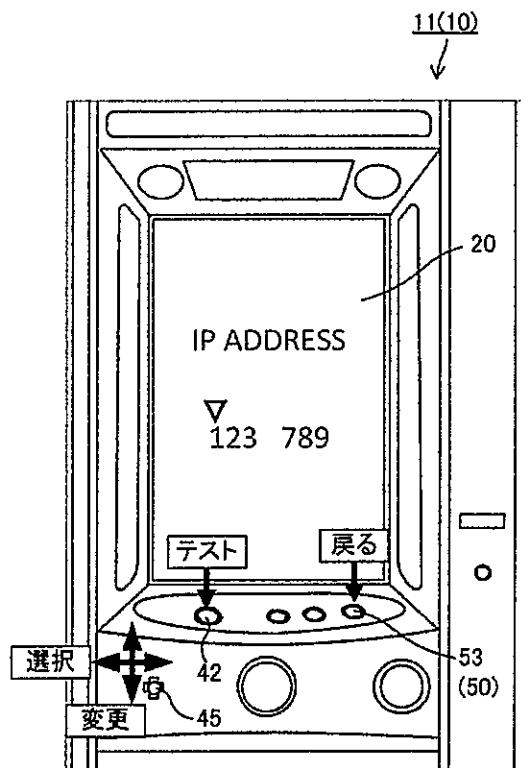
[図4]



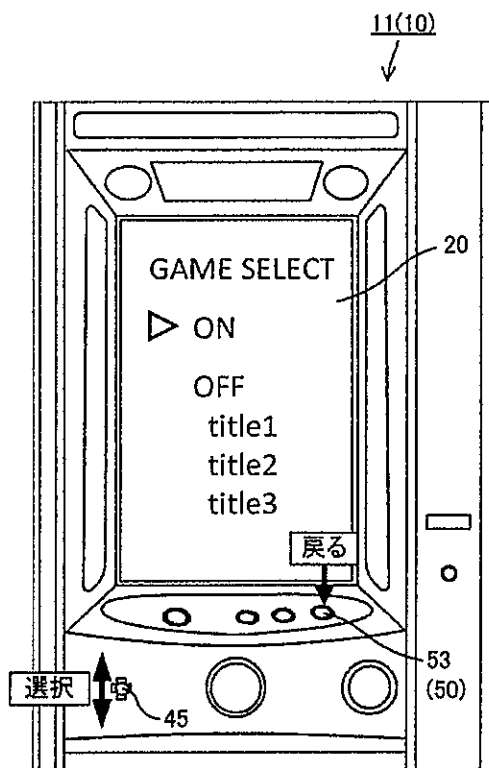
[図5A]



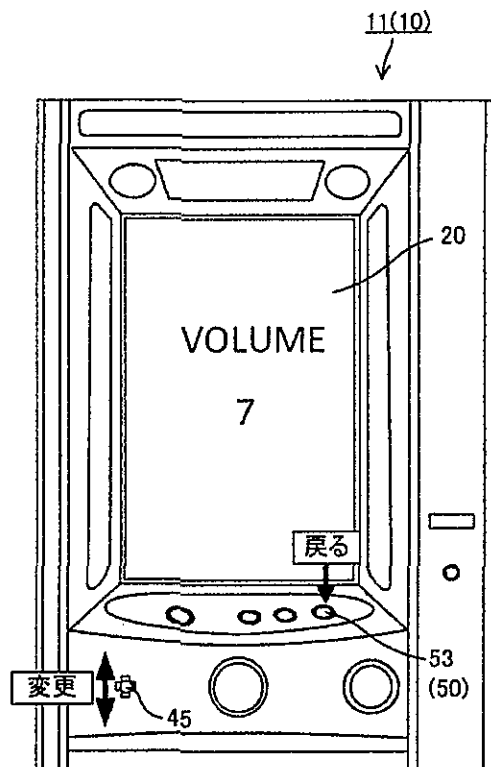
[図5B]



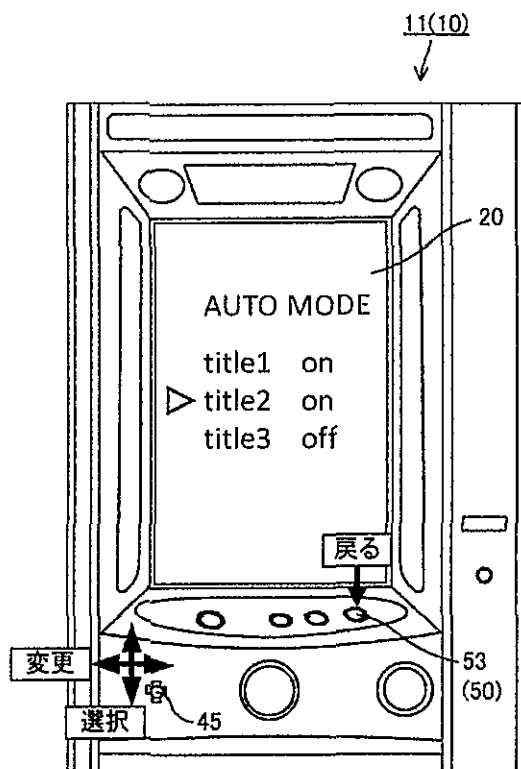
[図5C]



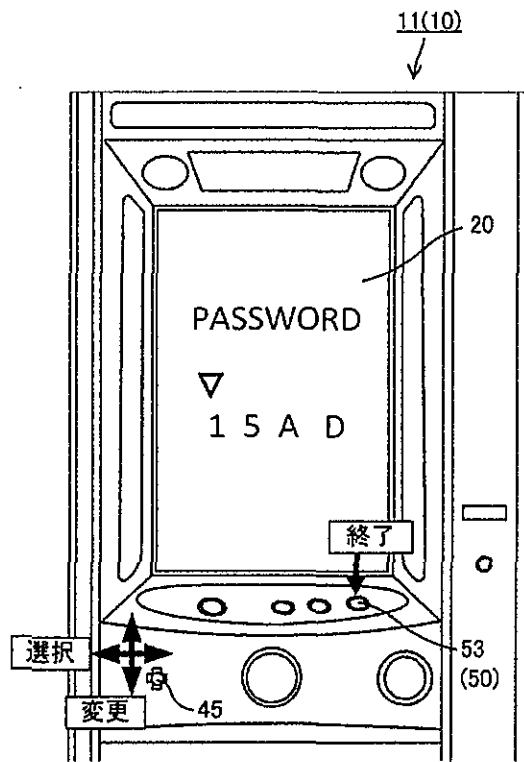
[図6A]



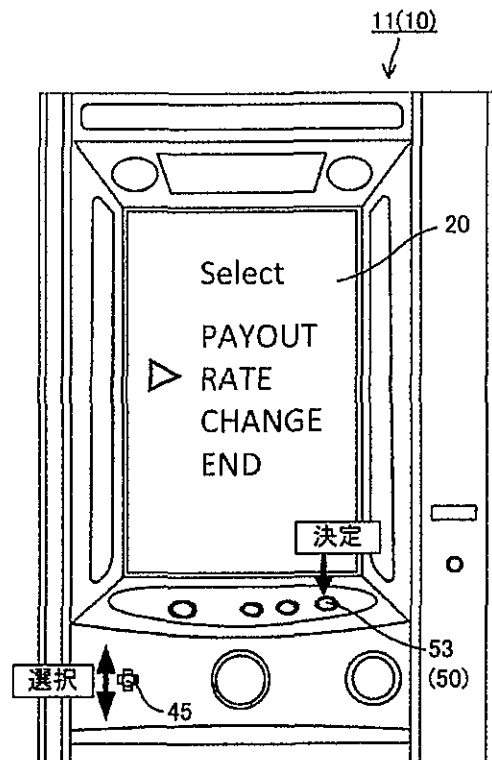
[図6B]



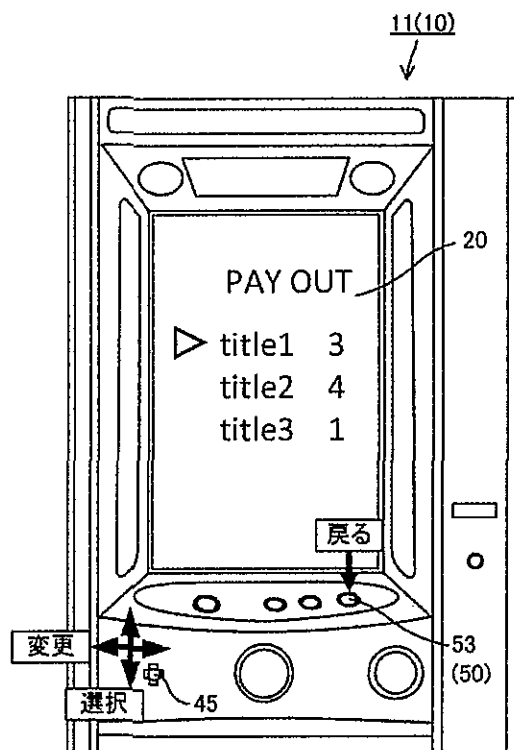
[図6C]



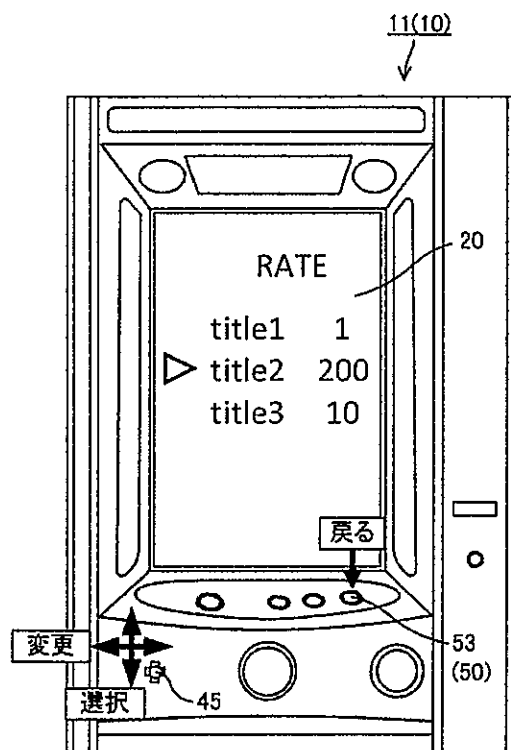
[図6D]



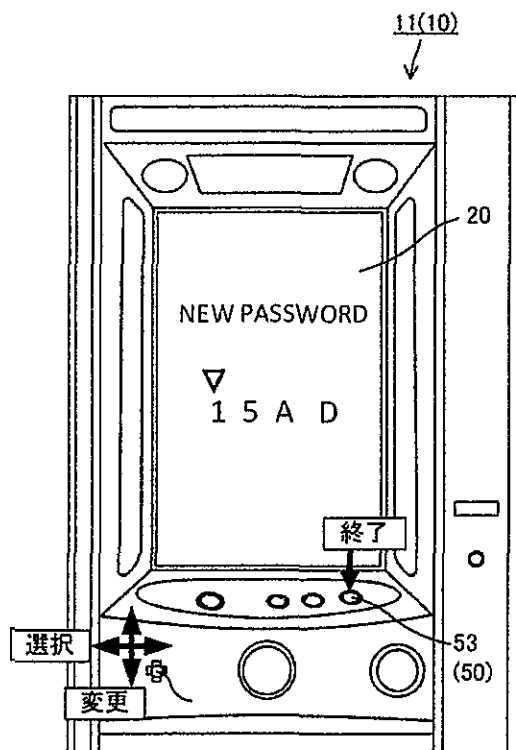
[図7A]



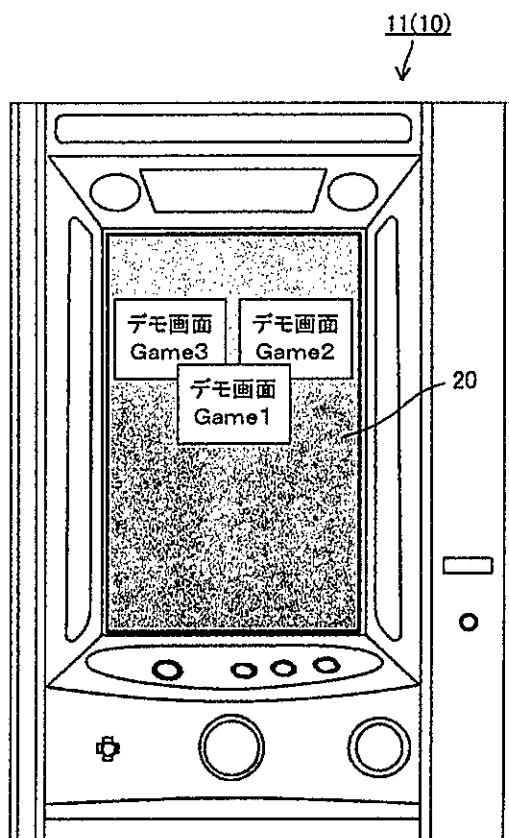
[図7B]



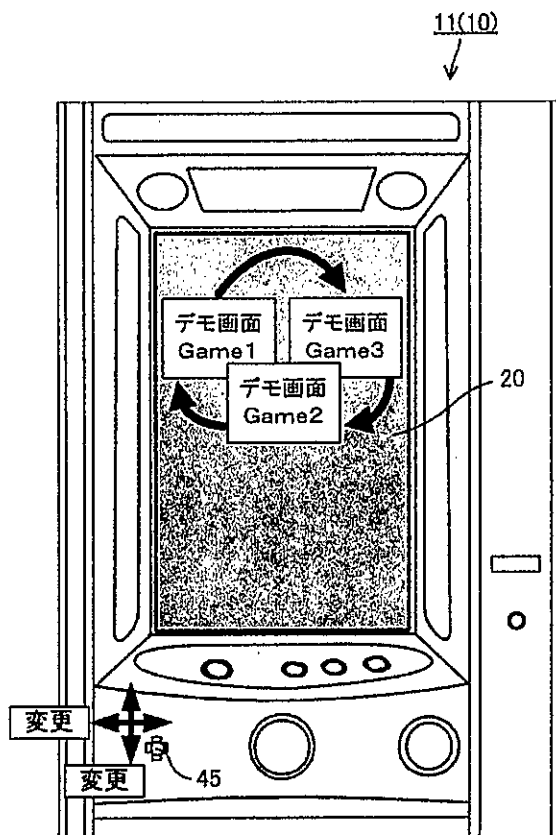
[図7C]



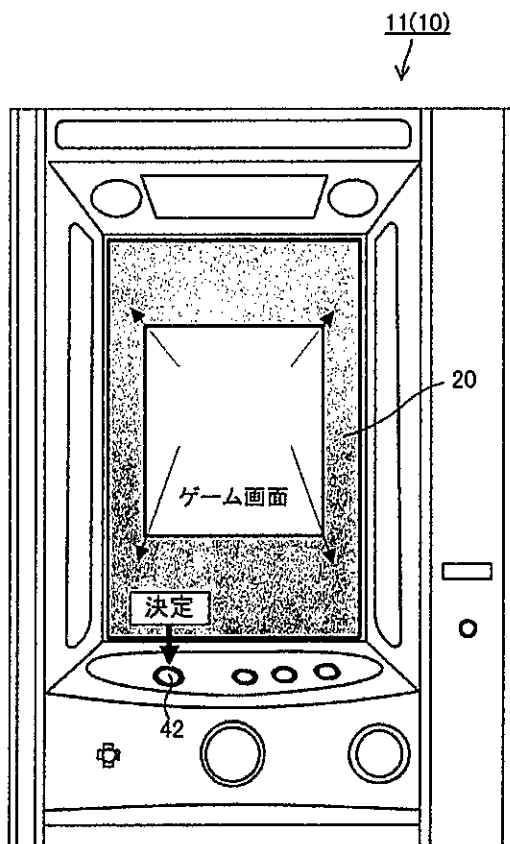
[図8A]



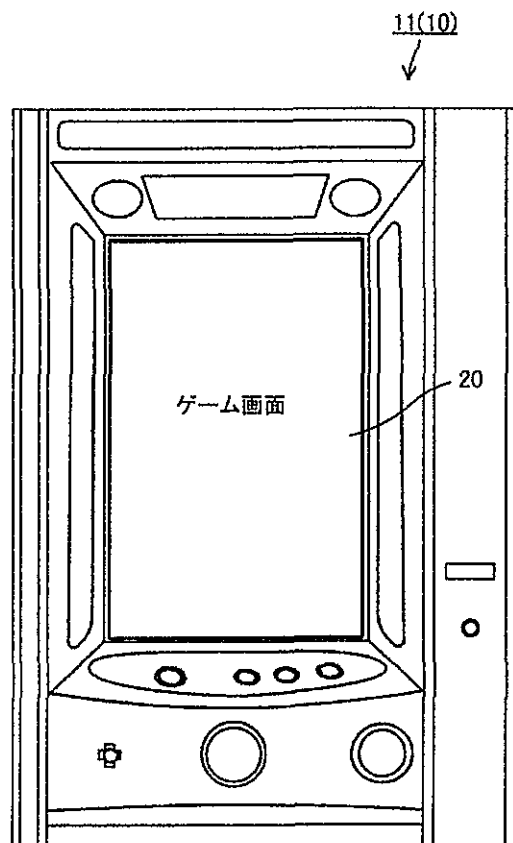
【図8B】



[図8C]



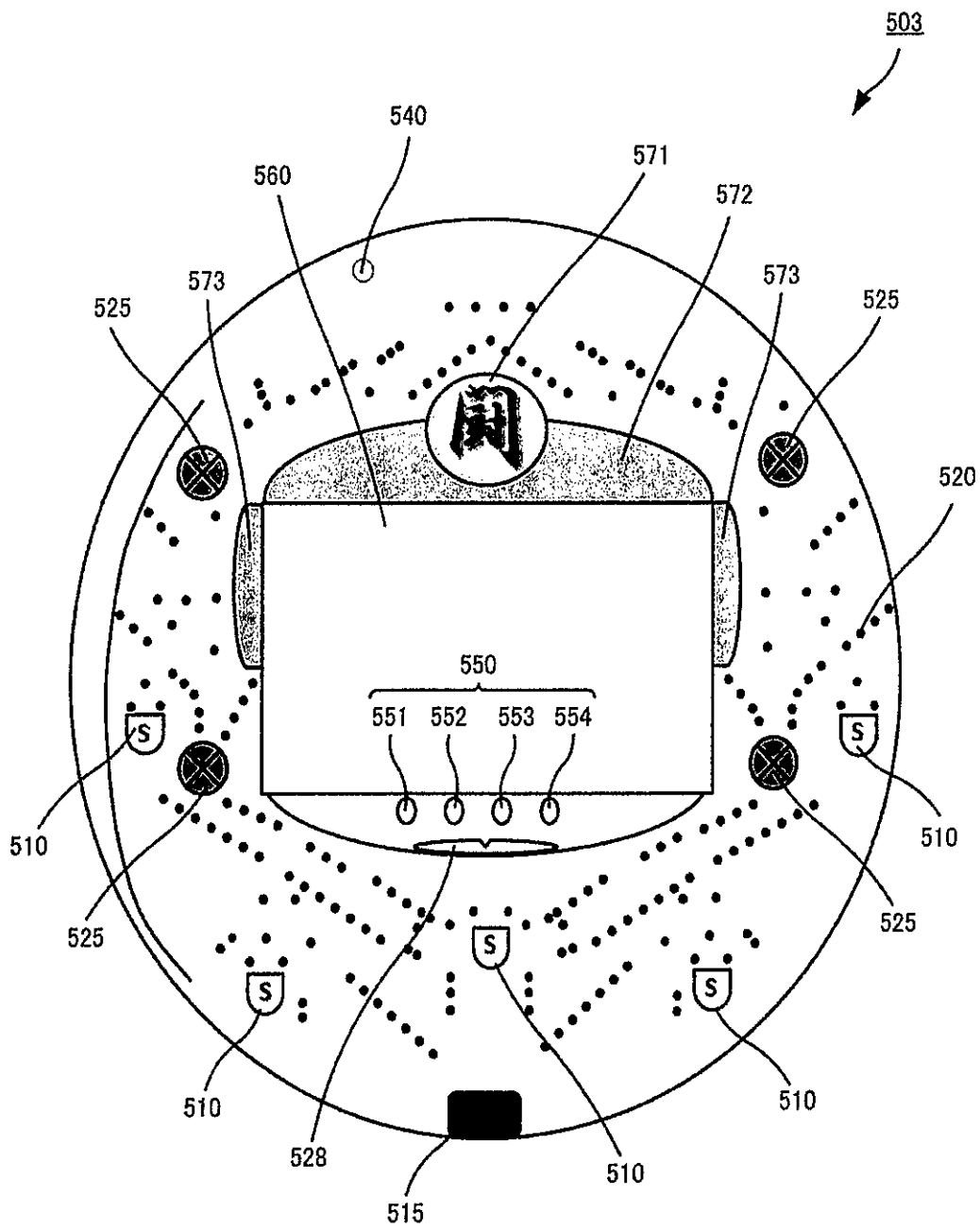
[図8D]



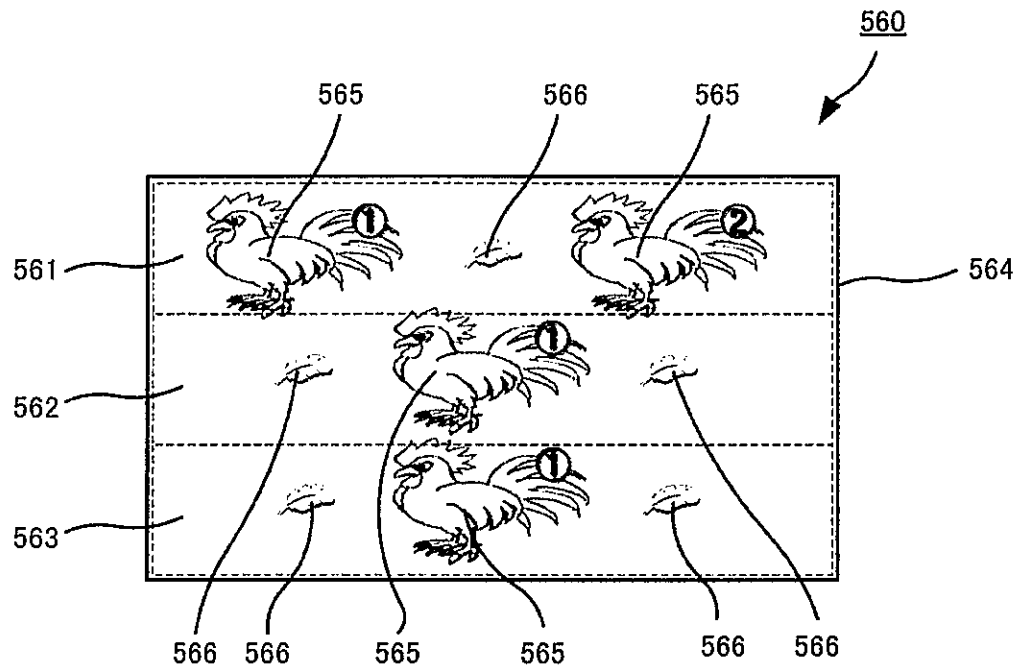
[図9]



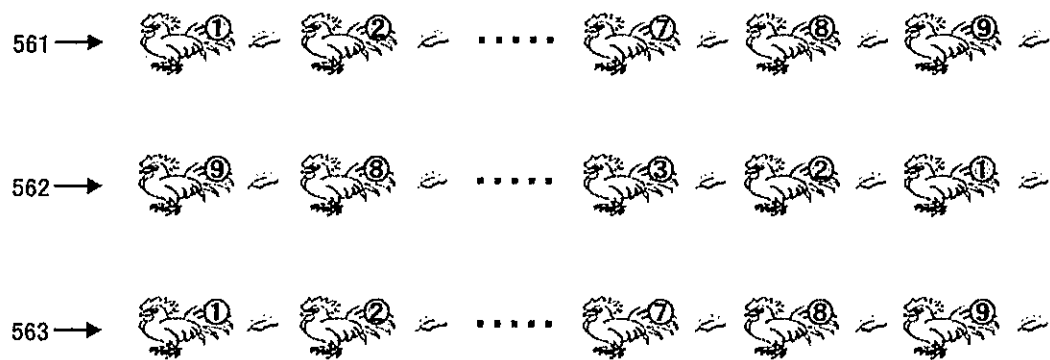
[図10]



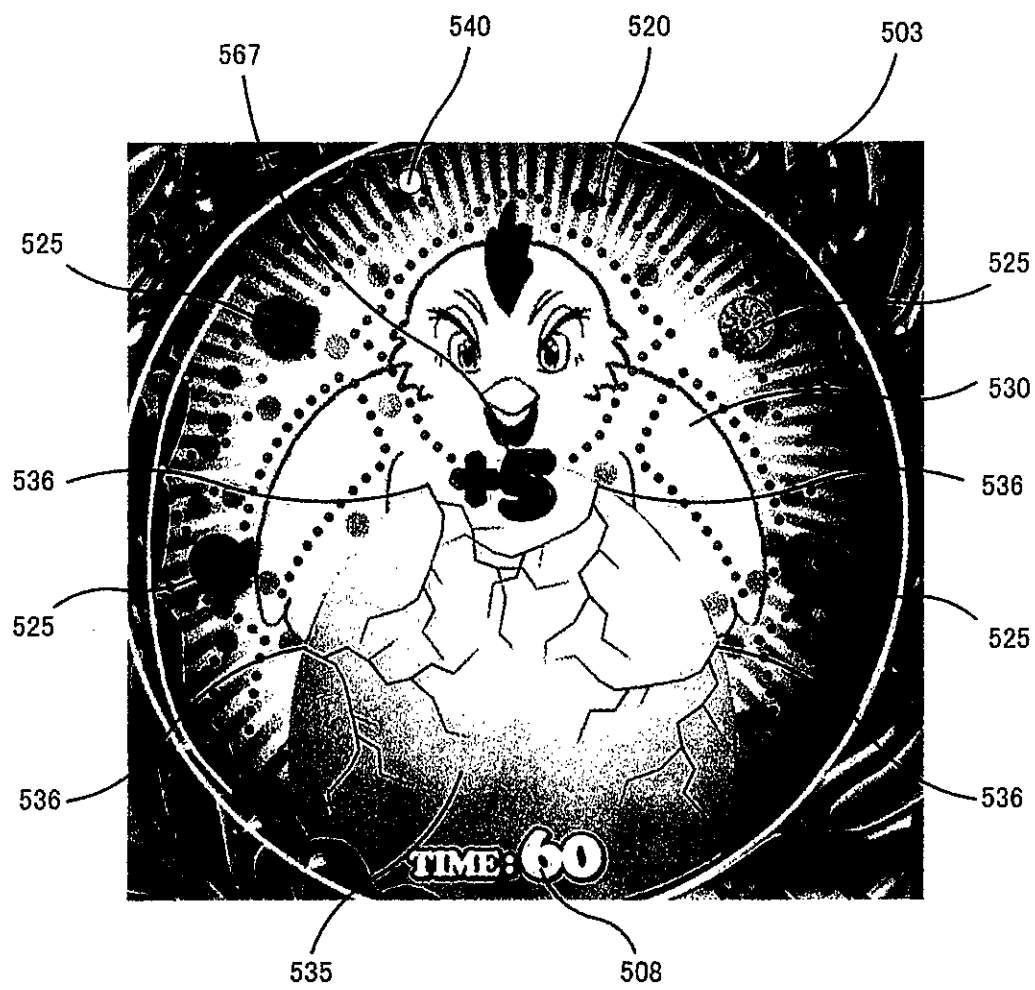
[圖11]



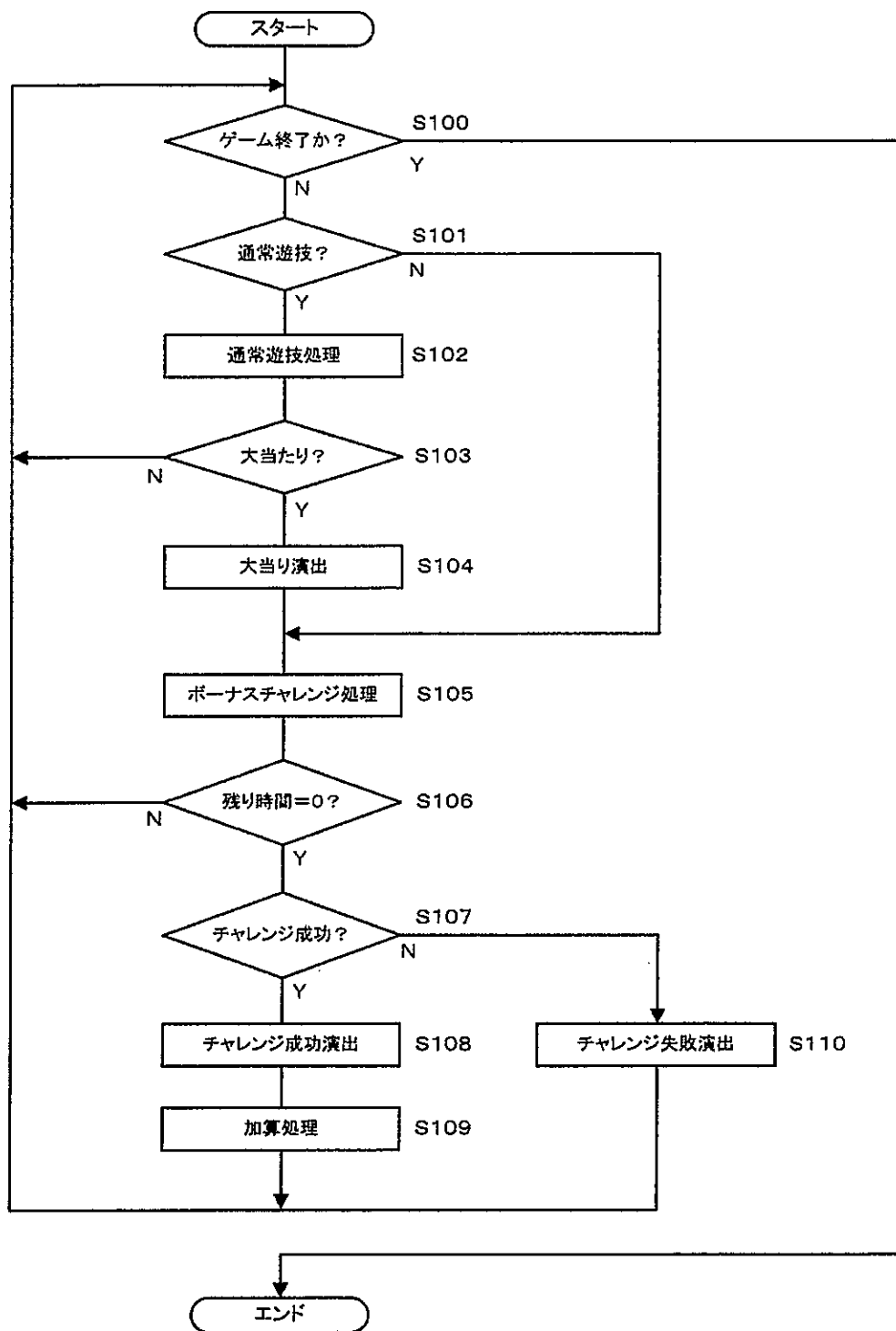
[圖12]



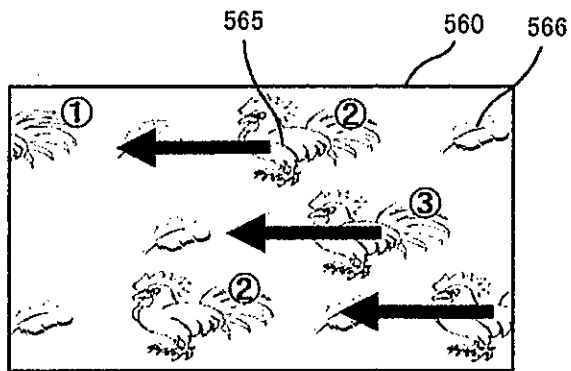
[図13]



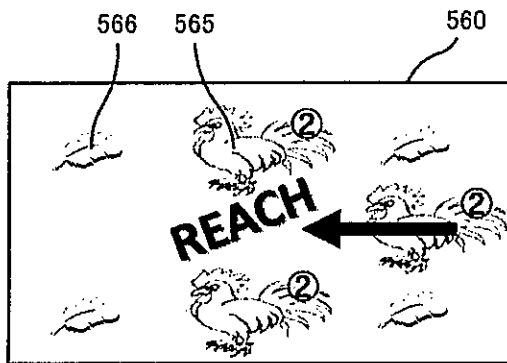
[図14]



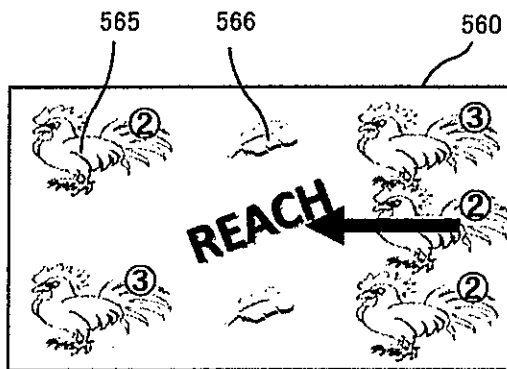
[図15A]



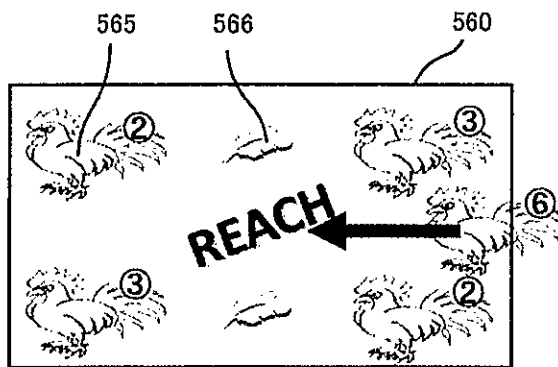
[図15B]



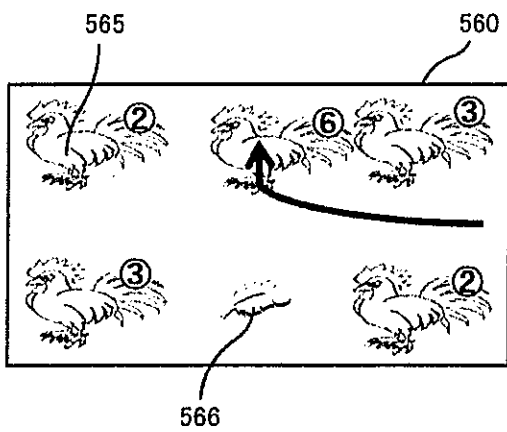
[図15C]



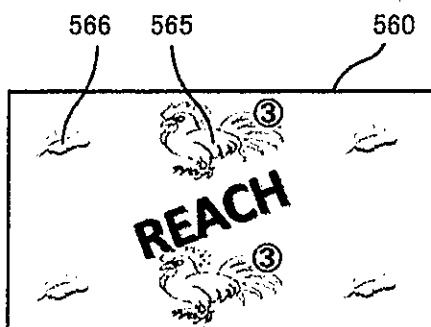
[図15D]



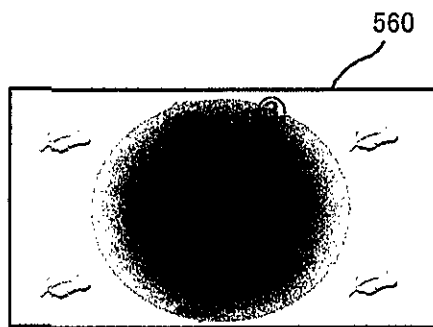
[図15E]



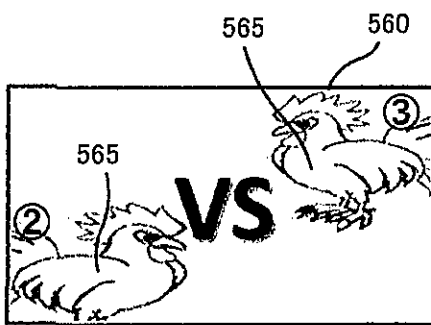
[図16A]



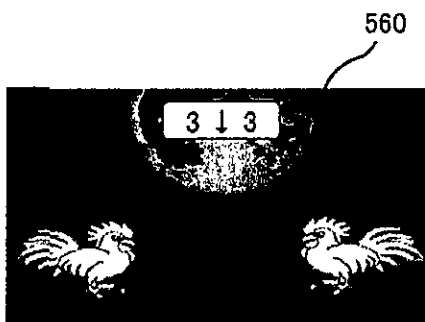
[図16B]



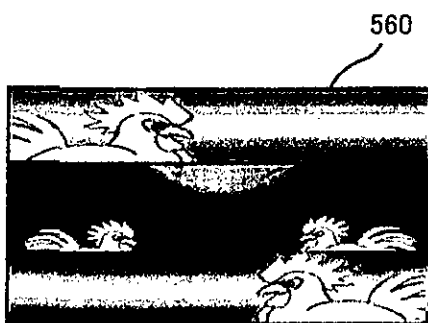
[図16C]



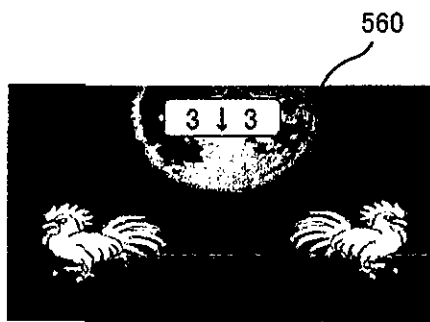
[図16D]



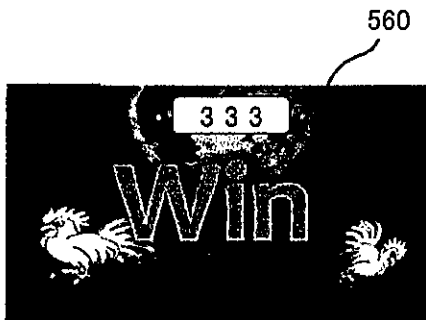
[図16E]



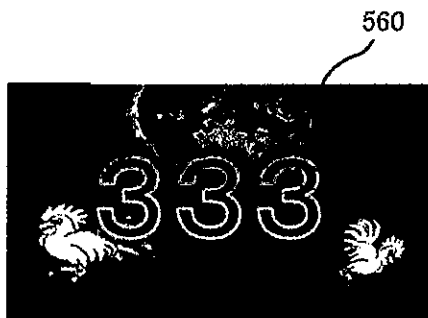
[図16F]



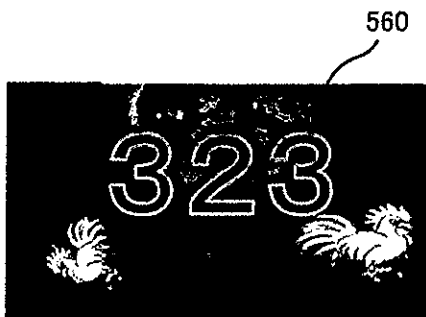
[図16G]



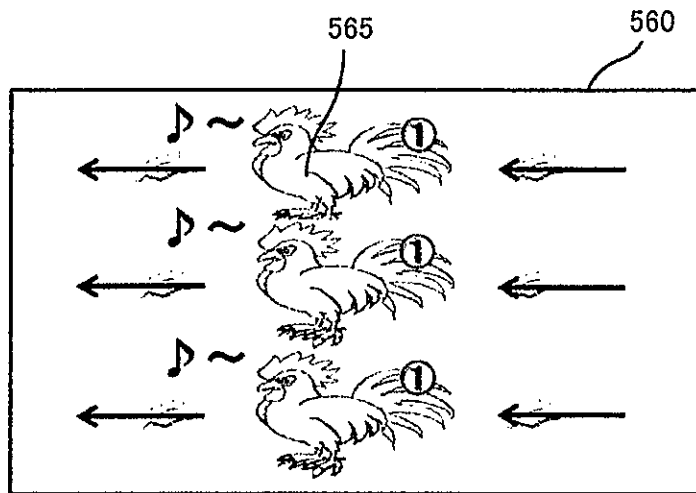
[図16H]



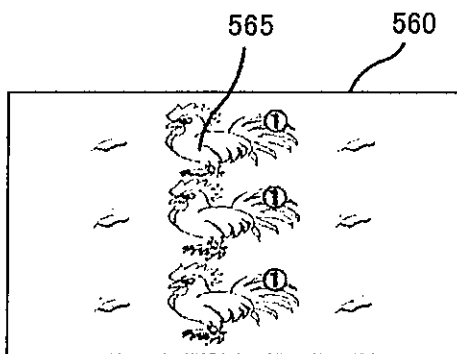
[図16I]



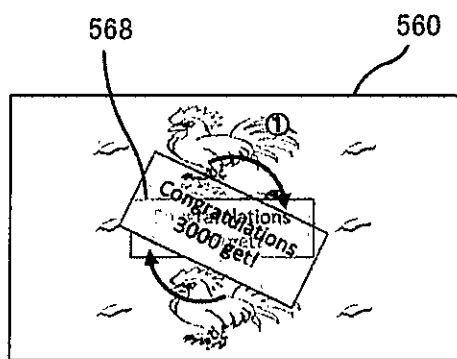
[圖17]



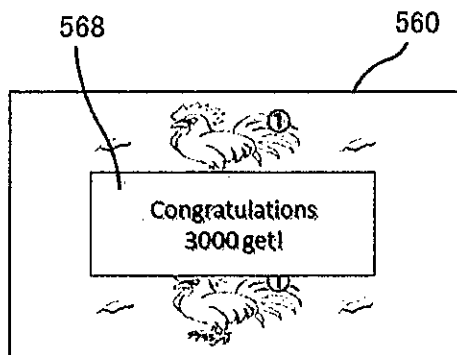
[圖18A]



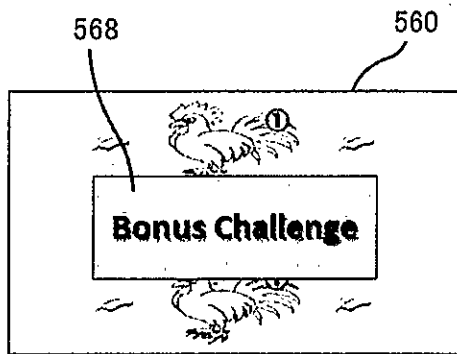
[圖18B]



[図18C]



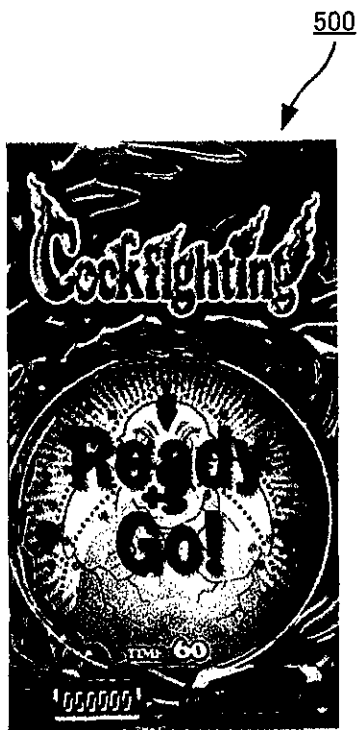
[図18D]



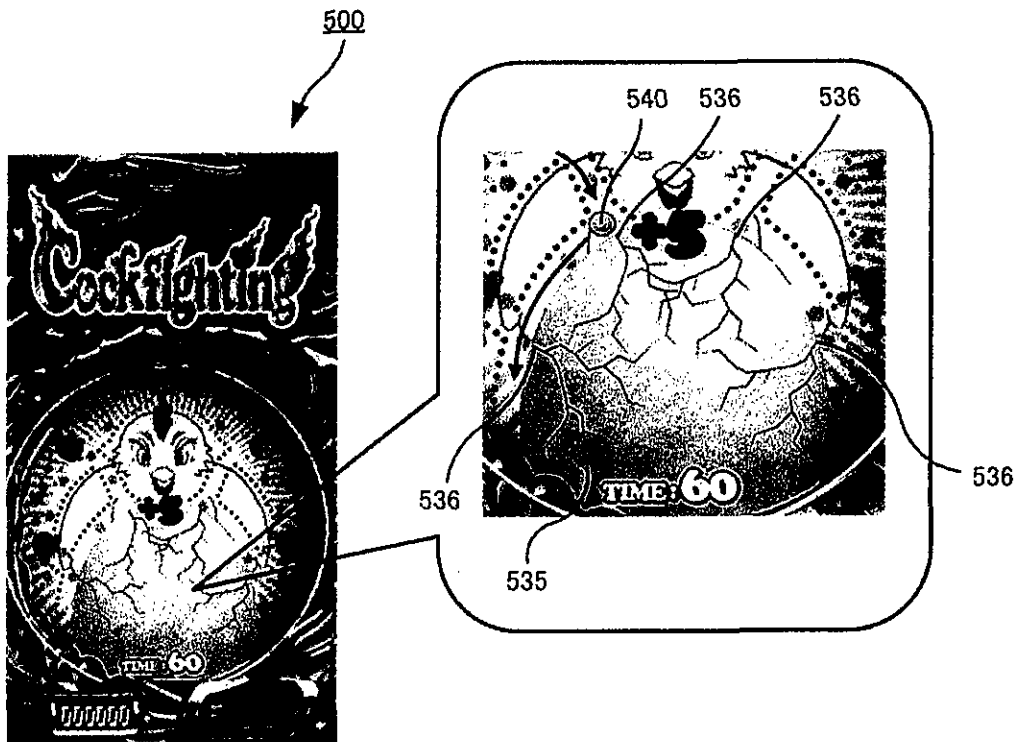
[図19A]



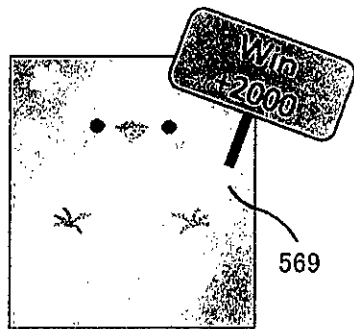
[図19B]



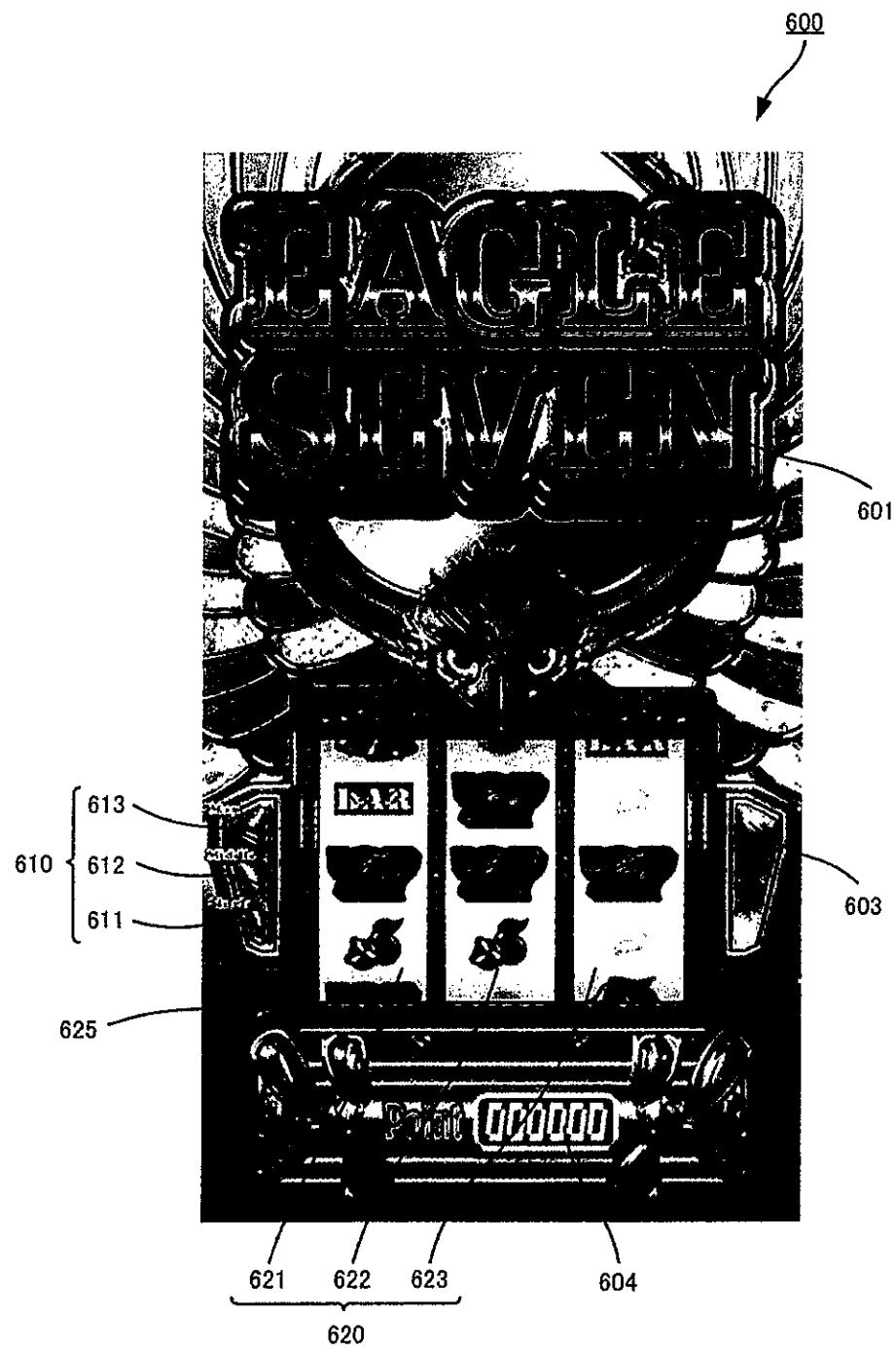
[図19C]



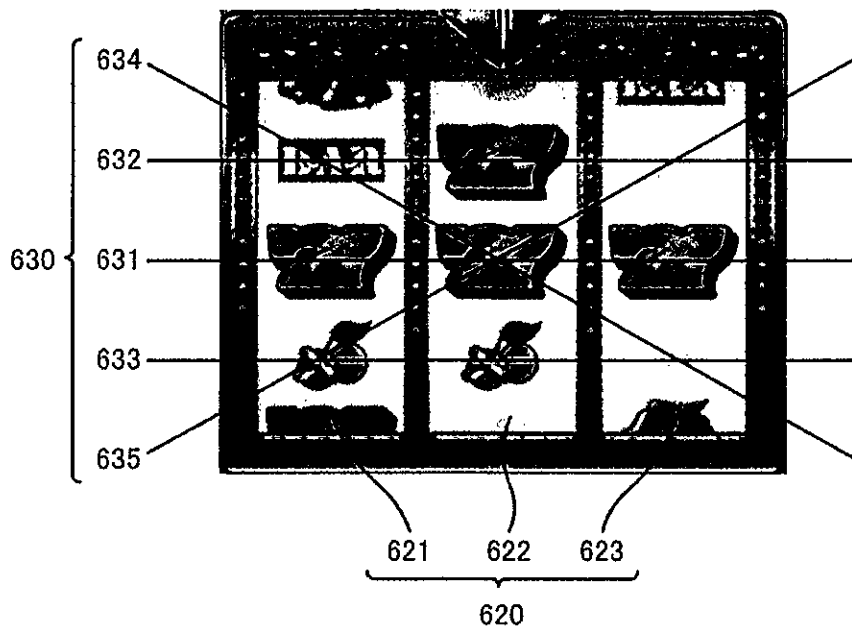
[図19D]



[図20]



[図21]



[図22]

	621	622	623	
20	☆	☆	☆	
19	BAR	BAR	BAR	B7
18	BAR	BAR	BAR	BEL
17	BAR	BAR	BAR	BAR
16	☆	☆	☆	
15	☆	☆	☆	
14	BAR	BAR	BAR	
13	BAR	BAR	BAR	
12	☆	☆	CH	CH
11	☆	BAR	R7	R7
10	BAR	BAR	BAR	
9	BAR	☆	BAR	
8	BAR	BAR	BAR	
7	BAR	BAR	BAR	
6	BAR	BAR	☆	
5	BAR	☆	BAR	
4	BAR	☆	BAR	
3	BAR	BAR	☆	
2	BAR	BAR	☆	
1	☆	☆	BAR	
0	☆	☆	BAR	

[図23]

	1ベット	2ベット	3ベット
	25	50	100
	25	50	100
	7	15	30
	5	10	20
※ 	3	5	10
	3	5	10

※:異色揃いの7

[図24]

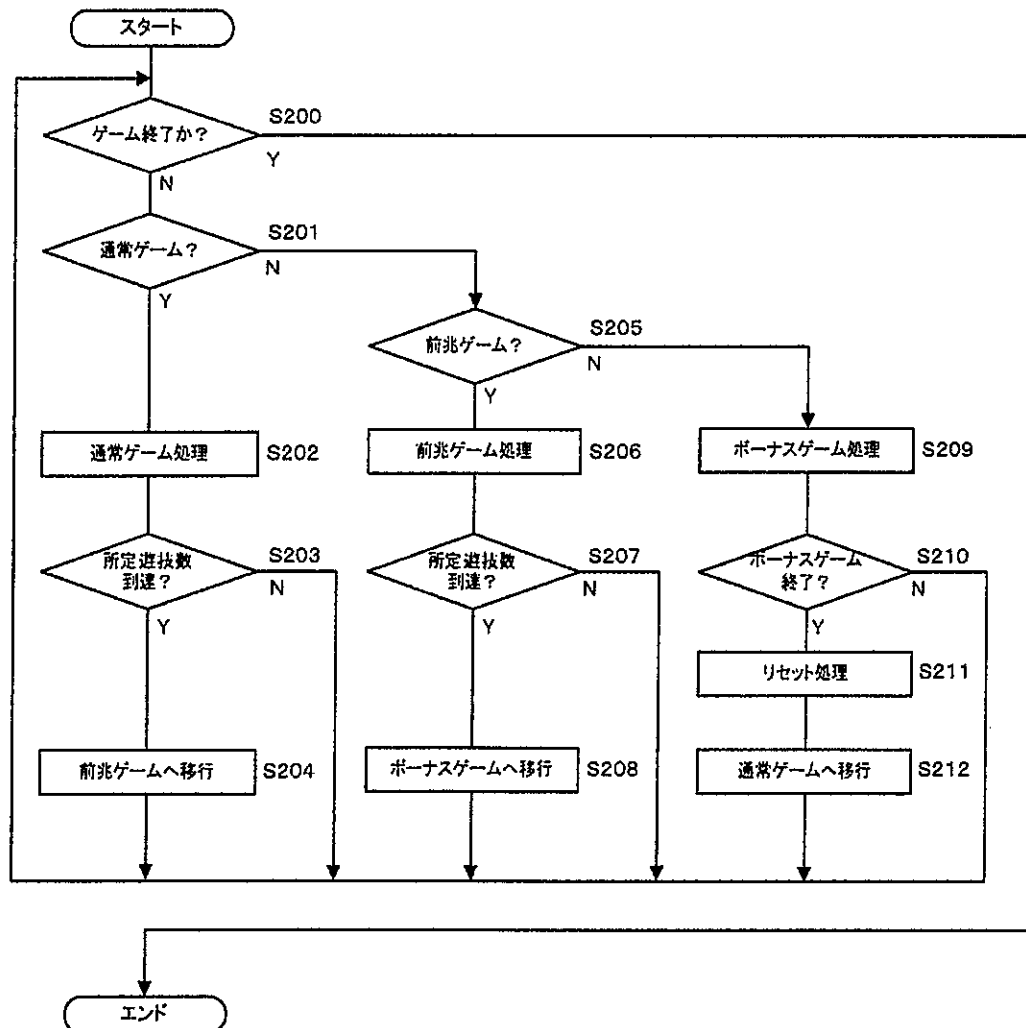
	621	622	623	
9	☆	☆		P7
8		☆		R7
7	☆		☆	
6			☆	
5	☆	☆		
4				B7
3	☆		☆	
2	☆	☆		
1			☆	
0		☆	☆	

【図25】

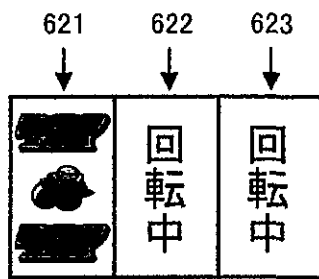
	200
	100
	100
※ 	10

※:異色揃いの7

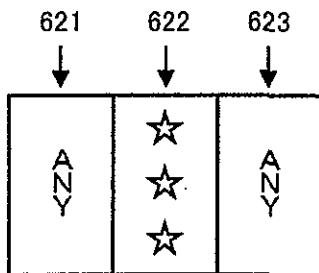
【図26】



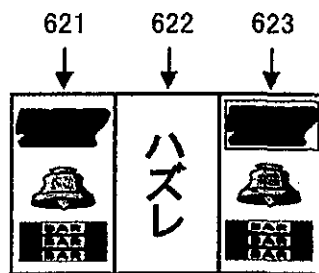
[図27A]



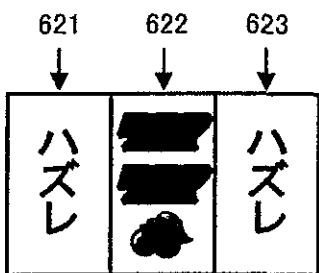
[図27B]



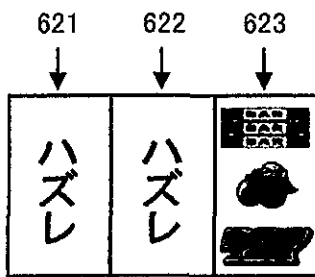
[図27C]



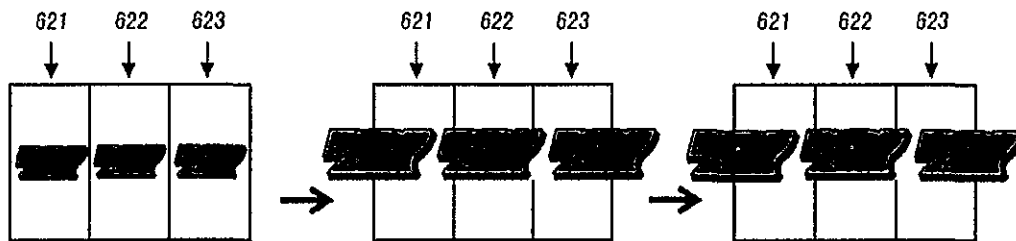
[図27D]



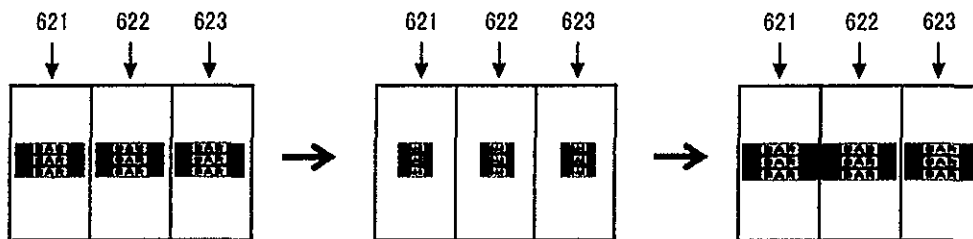
[図27E]



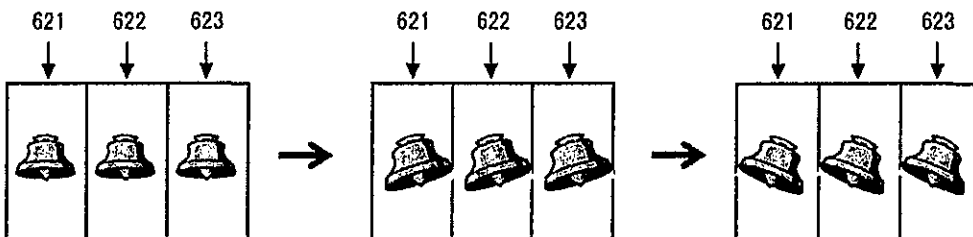
[図28A]



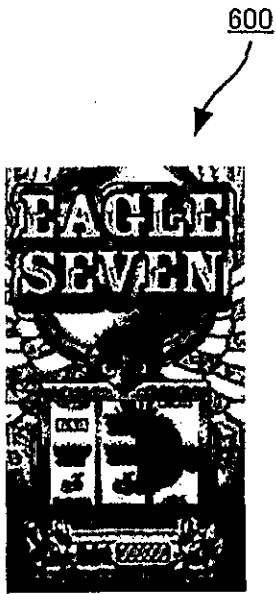
[図28B]



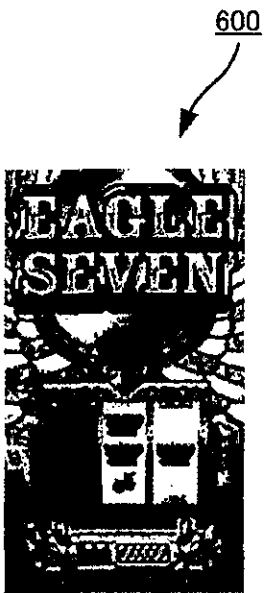
[図28C]



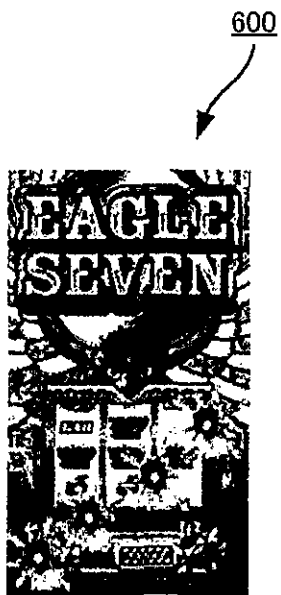
[図29A]



[図29B]



[図29C]



[図29D]



[図30A]



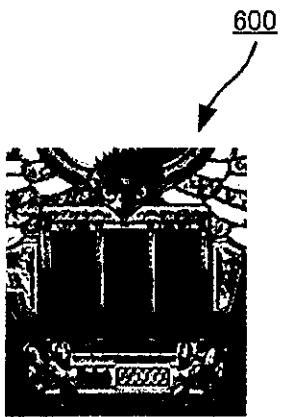
[図30B]



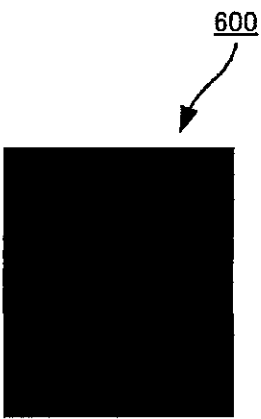
[図30C]



[図31A]



[図31B]



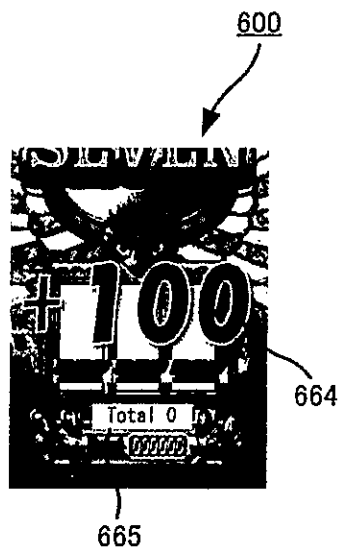
[図31C]



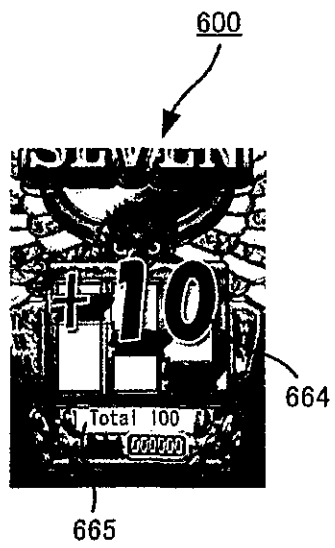
[図32A]



[図32B]



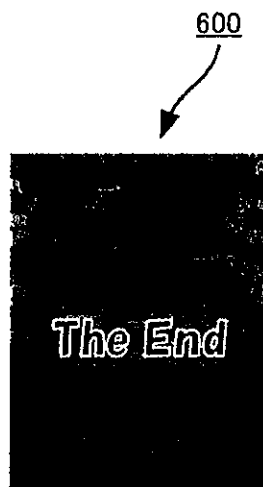
[図32C]



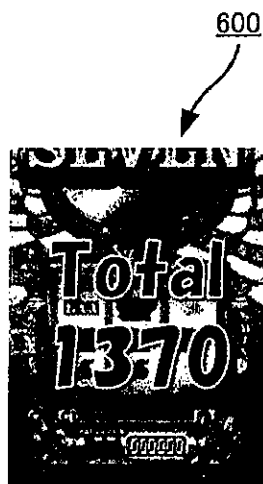
[図32D]



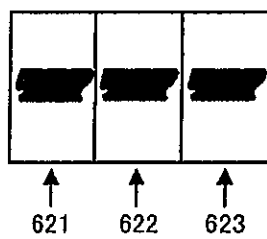
[図32E]



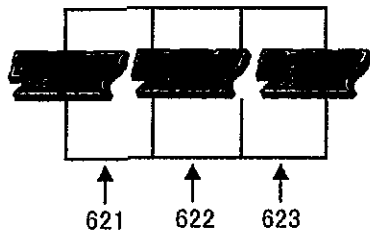
[図32F]



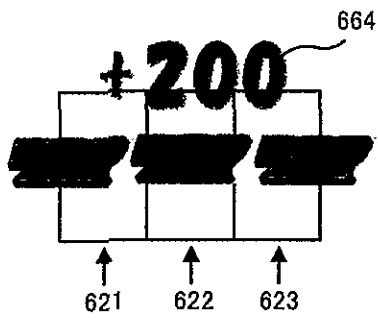
[図33A]



[図33B]



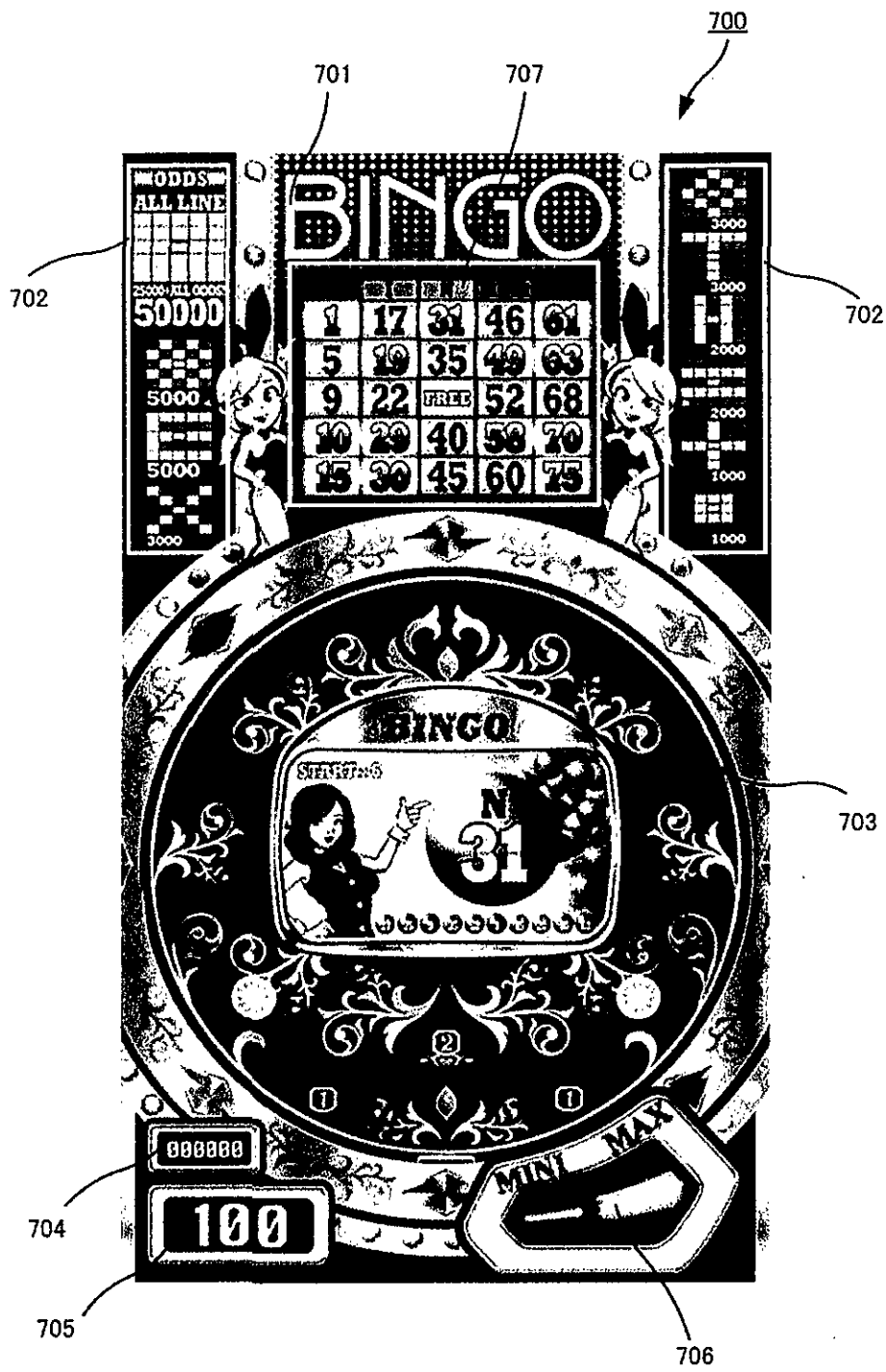
[図33C]



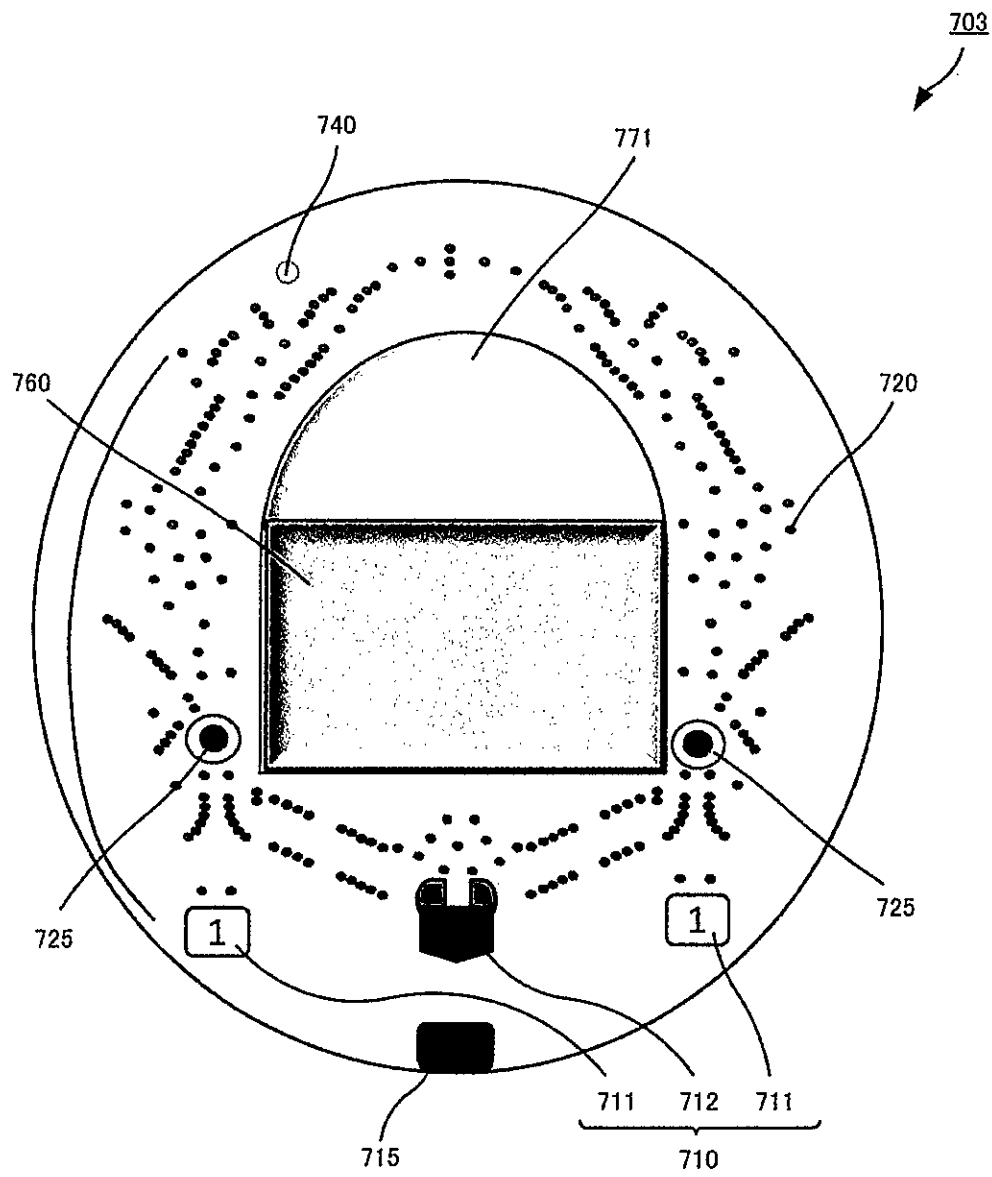
[図33D]



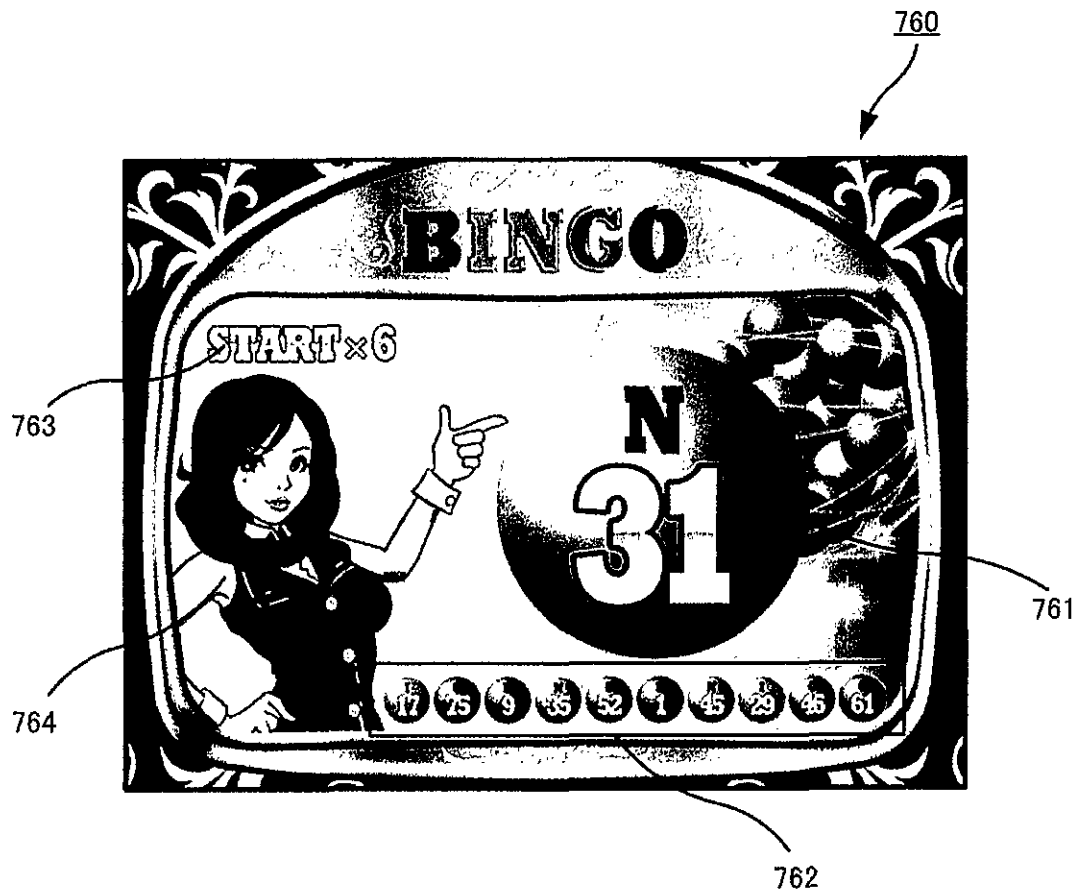
[図34]



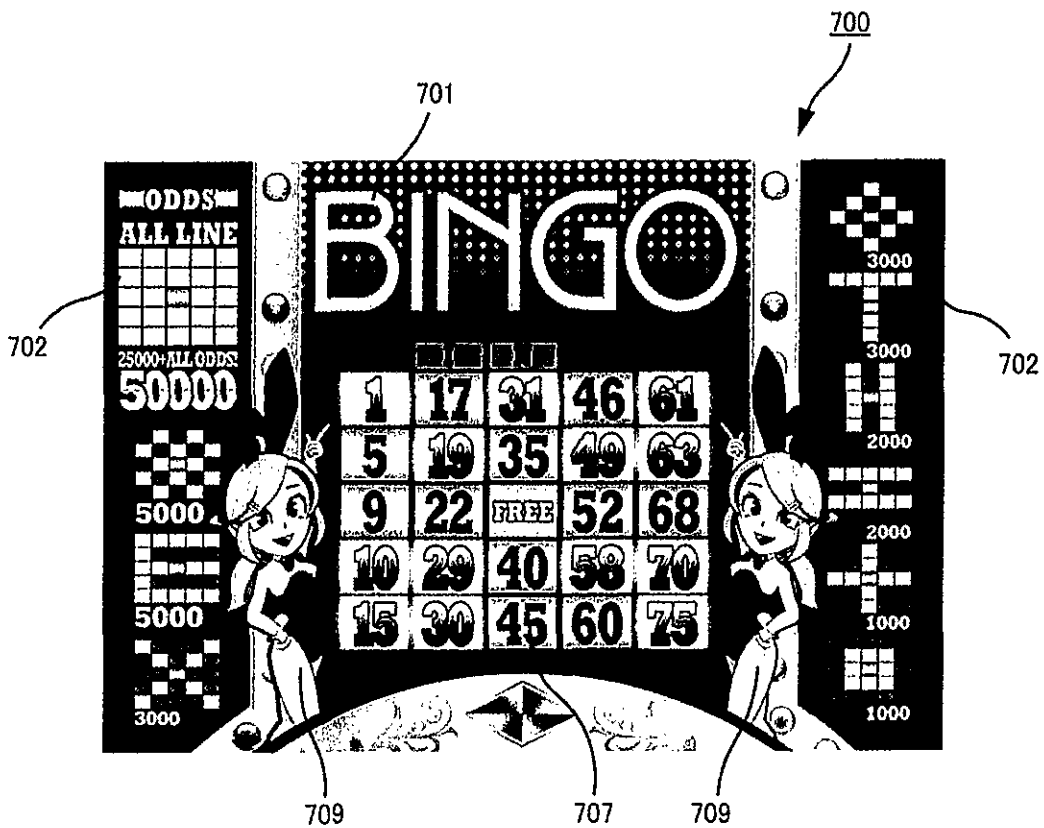
[図35]



[図36]



[図37]



[図38A]



25000発

+

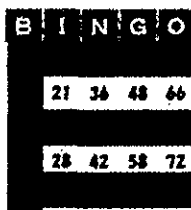
全配当

[図38B]



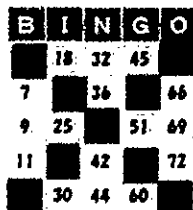
5000発

[図38C]



5000発

[図38D]



3000発

[図38E]✓

B	I	N	G	O
1	18		45	62
7		36		66
	25	Free	51	
11		42		72
15	30		60	73

3000発

[図38F]✓

B	I	N	G	O
7	21		48	66
9	25		51	69
11	28		58	72
15	30		60	73

3000発

[図38G]✓

B	I	N	G	O
1		32		62
7		36		66
9		Free		69
11		42		72
15		44		73

2000発

[図38H]✓

B	I	N	G	O
1	18	32	45	62
9	25	Free	51	69
15	30	44	60	73

2000発

[図38I]

B	I	N	G	O
1	18		45	62
7	21		48	66
11	28		58	72
15	30		60	73

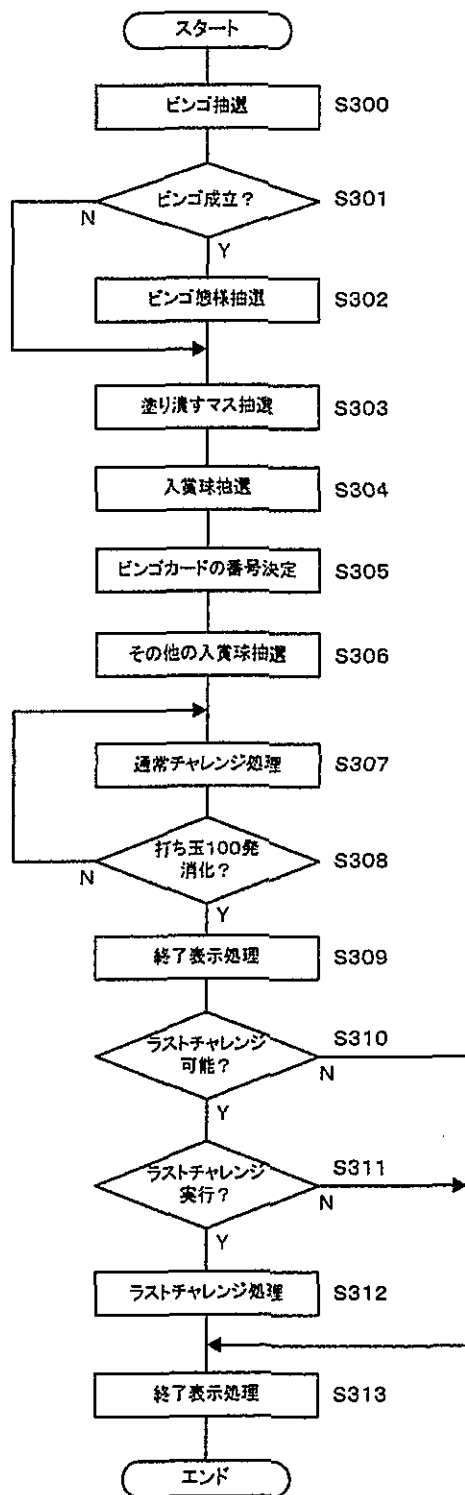
1000発

[図38J]

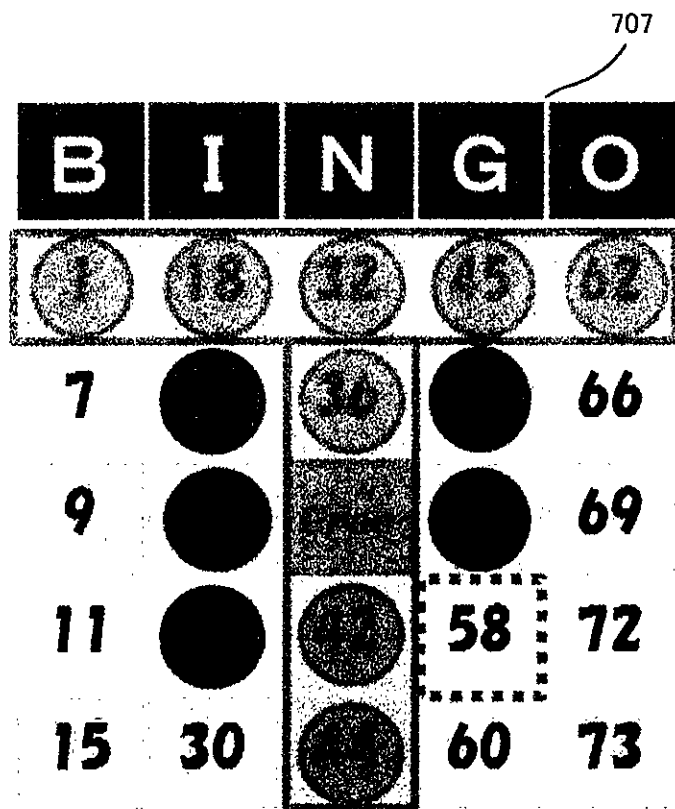
B	I	N	G	O
1	18	32	45	62
7				66
9				69
11				72
15	30	44	60	73

1000発

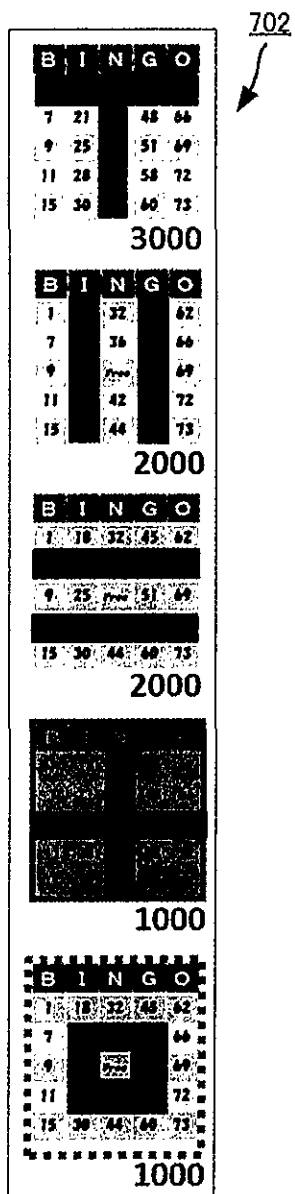
【図39】



[図40A]



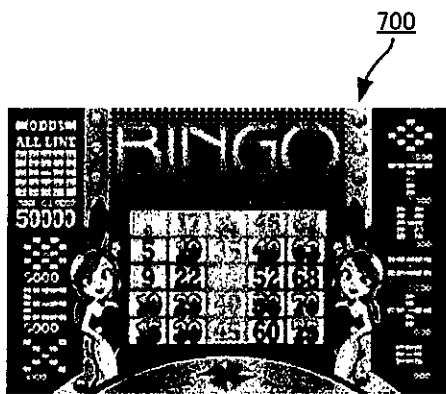
[図40B]



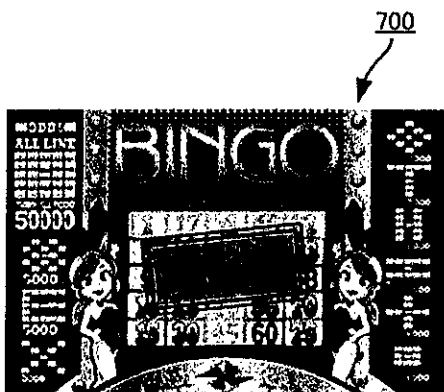
[図40C]



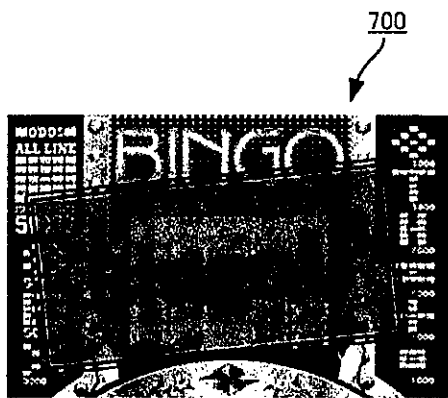
[図41A]



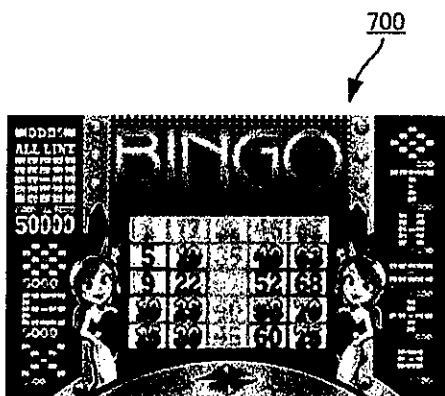
[図41B]



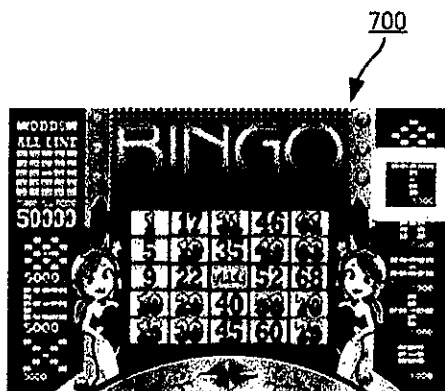
[図41C]



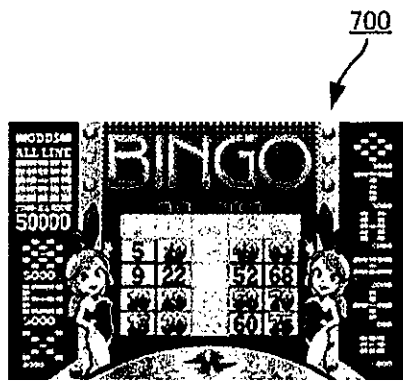
[図41D]



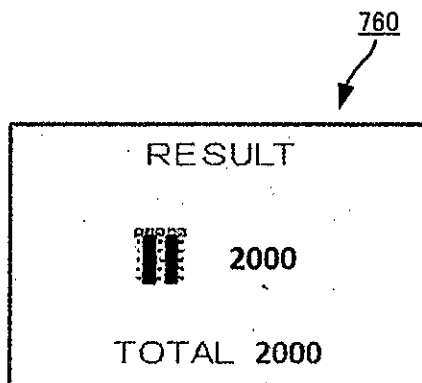
[図41E]



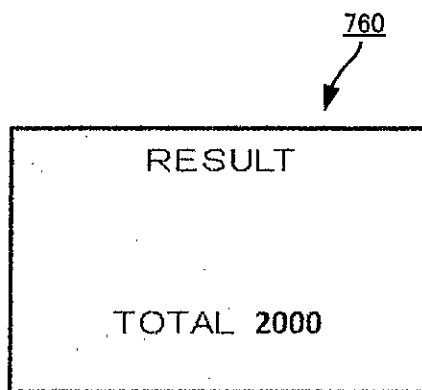
[図42A]



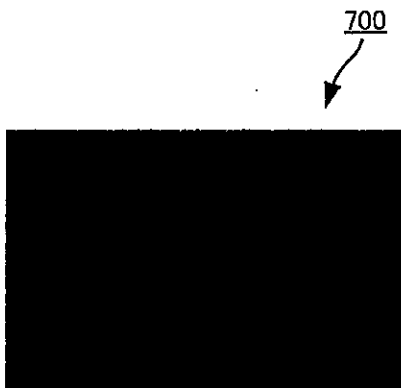
[図42B]



[図42C]



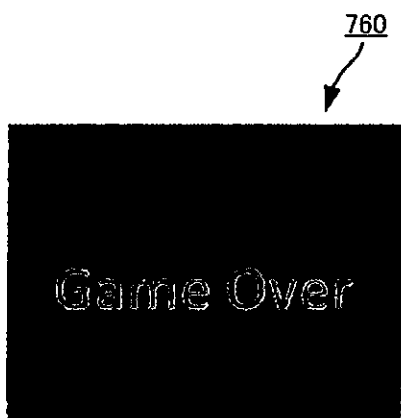
[図43A]



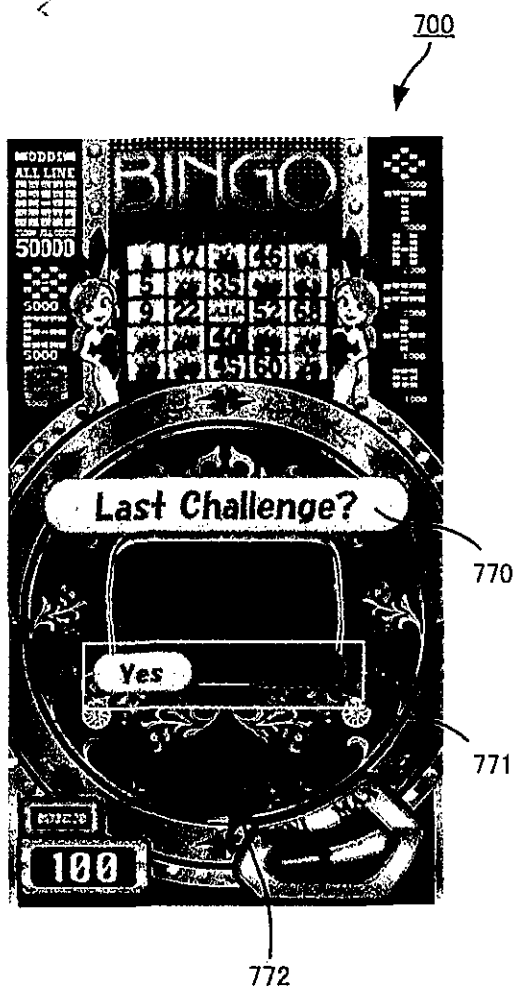
[図43B]



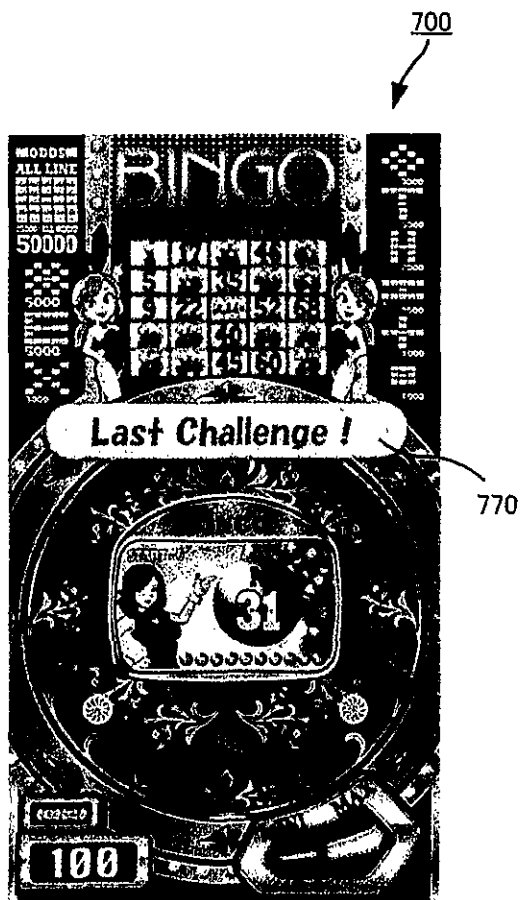
[図43C]



[図44A]



[図44B]



[図45A]

707

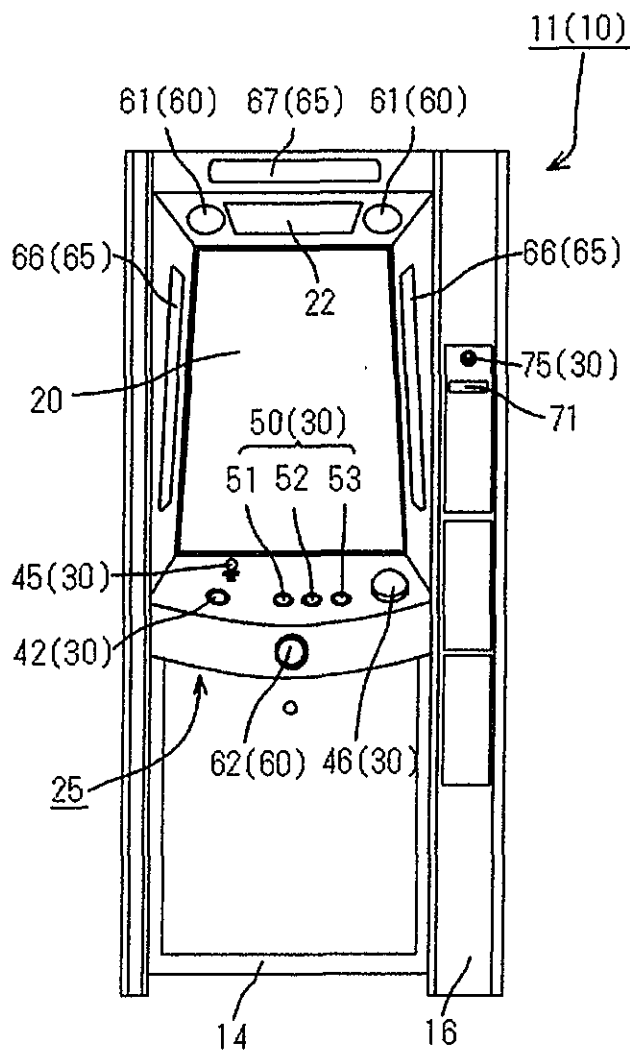
B	I	N	G	O
5	16	30	48	75
15	22	45	51	67
1	12	Free	47	70
10	25	32	53	68
8	20	40	50	71

[図45B]

707

B I N G O				
1	16	30	47	75
5	22	45	48	67
8	12	Free	50	70
10	25	32	51	68
15	20	40	53	71

[図46A]



[図46B]

