

(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2008-237888
(P2008-237888A)

(43) 公開日 平成20年10月9日(2008.10.9)

(51) Int.Cl.		F 1			テーマコード (参考)	
A 6 3 F	5/04	(2006.01)	A 6 3 F	5/04	5 1 1 D	2 C 0 0 1
A 6 3 F	13/00	(2006.01)	A 6 3 F	13/00	M	2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 35 頁)

(21) 出願番号 特願2008-33980 (P2008-33980)
 (22) 出願日 平成20年2月15日 (2008. 2. 15)
 (31) 優先権主張番号 60/907260
 (32) 優先日 平成19年3月27日 (2007. 3. 27)
 (33) 優先権主張国 米国 (US)
 (31) 優先権主張番号 12/021908
 (32) 優先日 平成20年1月29日 (2008. 1. 29)
 (33) 優先権主張国 米国 (US)

(71) 出願人 507332387
 アルゼゲーミングアメリカインク
 アメリカ合衆国ネバダ州ラスベガス市グリ
 エー通り745番
 (74) 代理人 100089196
 弁理士 梶 良之
 (74) 代理人 100104226
 弁理士 須原 誠
 (72) 発明者 岡田 和生
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 Fターム(参考) 2C001 AA13 BD03 BD05 CA01 CB01
 CB03 CC01 CC06 CC08

最終頁に続く

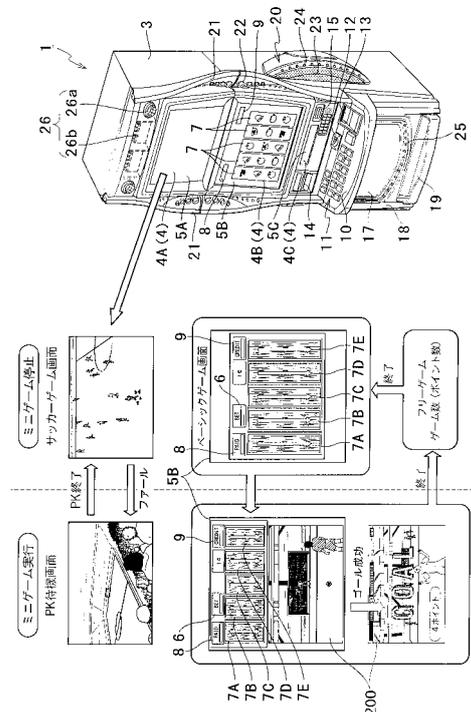
(54) 【発明の名称】 ゲーミングマシン及びその遊技方法

(57) 【要約】

【課題】従来技術にない新たなエンターテイメント性を備えたゲーミングマシンを提供する。

【解決手段】少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定し、ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を上段側の可変表示部4 Aおよび中段側の可変表示部4 B等に表示し、ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算し、累積ポイント数に応じてフリーゲームをゲーム回数実行する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

下記構成を備えるゲーミングマシンであり、
映像を表示するディスプレイと、
ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、
ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、
以下(a1)～(a6)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える

。(a1) 前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートし、

(a2) 少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定し、

(a3) 前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示し、

(a4) 前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新し、

(a5) 前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定し、

(a6) 前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

【請求項 2】

下記構成を備えるゲーミングマシンであり、
映像を表示するディスプレイと、
ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、
ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、
以下(b1)～(b7)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える

。(b1) 前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートし、

(b2) 少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記ディスプレイに表示し、

(b3) 少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定し、

(b4) 前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示し、

(b5) 前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新し、

(b6) 前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定し、

(b7) 前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

【請求項 3】

下記構成を備えるゲーミングマシンであり、
映像を表示するディスプレイと、
ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、
ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、
以下(c1)～(c7)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える

。(c1) 前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲーム又はフリーゲームをスタートし、

(c2) 少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定し、

10

20

30

40

50

(c3) 前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示し、

(c4) 前記ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤに決定させる設定画像を表示し、

(c5) 前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新し、

(c6) 前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じて前記フリーゲームのゲーム回数を決定し、

(c7) 前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

【請求項 4】

10

下記構成を備えるゲーミングマシンであり、

映像を表示する第 1 のディスプレイと、

映像を表示する第 2 のディスプレイと、

ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、

ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、

以下(d1)～(d8)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える。

(d1) 前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートし、

(d2) 前記ベーシックゲームの映像を前記第 1 のディスプレイに表示し、

20

(d3) 少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記第 2 のディスプレイに表示し、

(d4) 少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定し、

(d5) 前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ベーシックゲームの映像と共に前記第 1 のディスプレイに表示し、

(d6) 前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新し、

(d7) 前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定し、

30

(d8) 前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

【請求項 5】

下記構成を備えるゲーミングマシンであり、

映像を表示するディスプレイと、

ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、

ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、

以下(e1)～(e8)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える。

(e1) 前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートし、

40

(e2) 少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記ディスプレイに表示し、

(e3) 少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定し、

(e4) 前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示し、

(e5) 前記ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤに決定させる設定画像を表示し、

(e6) 前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新し、

50

(e7) 前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定し、

(e8) 前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

【請求項6】

下記構成を備えるゲーミングマシンであり、

映像を表示する第1のディスプレイと、

映像を表示する第2のディスプレイと、

ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、

ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、

以下(f1)～(f8)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える

10

(f1) 前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートし、

(f2) 前記ベーシックゲームの映像を前記第1のディスプレイに表示し、

(f3) 少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記第2のディスプレイに表示し、

(f4) 少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定し、

(f5) 前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ベーシックゲームの映像と共に前記第1のディスプレイに表示し、

20

(f6) 前記ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤに決定させる設定画像を前記第1のディスプレイに表示し、

(f7) 前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新し、

(f8) 前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定し、

(f9) 前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

【請求項7】

下記構成を備えるゲーミングマシンであり、

映像を表示する第1のディスプレイと、

30

映像を表示する第2のディスプレイと、

ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、

ベーシックゲーム又は該ベーシックゲームから移行されたフリーゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、

以下(g1)～(g9)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える

(g1) 前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲーム又は前記フリーゲームをスタートし、

(g2) 前記ベーシックゲーム又は前記フリーゲームの映像を前記第1のディスプレイに表示し、

40

(g3) 前記ベーシックゲーム又はフリーゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記第2のディスプレイに表示し、

(g4) 前記ベーシックゲーム又は前記フリーゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定し、

(g5) 前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ベーシックゲーム又は前記フリーゲームの映像と共に前記第1のディスプレイに表示し、

(g6) 前記ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤに決定させる設定画像を前記第1のディスプレイに表示し、

(g7) 前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント

50

数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新し、

(g8) 前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じて前記フリーゲームのゲーム回数を決定し、

(g9) 前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームの結果に応じてフリーゲーム数を変更するゲーミングマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンは、ベーシックゲームにおいて所定の条件が成立すると、クレジットを減らさないでゲームが行えるフリーゲームというゲーム状態となるものが知られている。このフリーゲーム状態に移行すると、プレイヤーは多くのクレジットを獲得することが可能となる。例えば、特許文献1には、セカンドゲームとしてフリーゲームが開示されている。一般的には、フリーゲーム数はランダムに決定されるか、一定のフリーゲーム数が設定される。

【0003】

【特許文献1】米国特許US20020025849号

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明は、上述した従来技術にない新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシンを提供する。

【課題を解決するための手段及び効果】

【0005】

本発明は、下記構成を備えるゲーミングマシンであり、映像を表示するディスプレイと、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、以下のステップ(a1)~(a6)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える。

【0006】

ステップ(a1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートする。ステップ(a2)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(a3)は、前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ(a4)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ(a5)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(a6)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

【0007】

本発明のゲーミングマシンにおいて、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームがスタートされると、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。そして、ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がディスプレイに表示される。ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

【0008】

10

20

30

40

50

本発明は、下記構成を備えるゲーミングマシンであり、映像を表示するディスプレイと、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、以下のステップ(b1)~(b7)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える。

【0009】

ステップ(b1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートする。ステップ(b2)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ(b3)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(b4)は、前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ(b5)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ(b6)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(b7)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

10

【0010】

本発明のゲーミングマシンにおいて、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームがスタートされると、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像がディスプレイに表示される。そして、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がディスプレイに表示される。そして、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

20

【0011】

本発明は、下記構成を備えるゲーミングマシンであり、映像を表示するディスプレイと、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、以下のステップ(c1)~(c7)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える。

30

【0012】

ステップ(c1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲーム又はフリーゲームをスタートする。ステップ(c2)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(c3)は、ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ(c4)は、前記ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を表示する。ステップ(c5)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ(c6)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じて前記フリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(c7)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

40

【0013】

本発明のゲーミングマシンにおいて、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲーム又はフリーゲームがスタートされると、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がディスプレイに表示される。また、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像が表示される。ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利し

50

た回数に応じたポイント数が累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行した後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテイメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

【0014】

本発明は、下記構成を備えるゲーミングマシンであり、映像を表示する第1のディスプレイと、映像を表示する第2のディスプレイと、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、以下のステップ(d1)~(d8)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える。

10

【0015】

ステップ(d1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートする。ステップ(d2)は、前記ベーシックゲームの映像を前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(d3)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記第2のディスプレイに表示する。ステップ(d4)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(d5)は、前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ベーシックゲームの映像と共に前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(d6)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ(d7)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(d8)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

20

【0016】

本発明のゲーミングマシンにおいて、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームがスタートされると、ベーシックゲームの映像が第1のディスプレイに表示される。また、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像が第2のディスプレイに表示される。そして、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がベーシックゲームの映像と共に第1のディスプレイに表示される。また、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテイメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

30

【0017】

本発明は、下記構成を備えるゲーミングマシンであり、映像を表示するディスプレイと、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、以下のステップ(e1)~(e8)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える。

40

【0018】

ステップ(e1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートする。ステップ(e2)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ(e3)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(e4)は、前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ(e5)は、前記ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を表示する。ステップ(e6)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更

50

新する。ステップ(e7)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(e8)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

【0019】

本発明のゲーミングマシンにおいて、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームがスタートされると、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像がディスプレイに表示される。そして、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がディスプレイに表示される。また、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像が表示される。ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

10

【0020】

本発明は、下記構成を備えるゲーミングマシンであり、映像を表示する第1のディスプレイと、映像を表示する第2のディスプレイと、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、以下のステップ(f1)~(f8)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える。

20

【0021】

ステップ(f1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートする。ステップ(f2)は、前記ベーシックゲームの映像を前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(f3)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記第2のディスプレイに表示する。ステップ(f4)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(f5)は、前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ベーシックゲームの映像と共に前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(f6)は、前記ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(f7)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ(f8)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(f9)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

30

【0022】

本発明のゲーミングマシンにおいて、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームがスタートされると、ベーシックゲームの映像が第1のディスプレイに表示される。また、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像が第2のディスプレイに表示される。そして、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行を決定した場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がベーシックゲームの映像と共に第1のディスプレイに表示される。また、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像が第1のディスプレイに表示される。そして、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

40

【0023】

50

本発明は、下記構成を備えるゲーミングマシンであり、映像を表示する第1のディスプレイと、映像を表示する第2のディスプレイと、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリと、ベーシックゲーム又は該ベーシックゲームから移行されたフリーゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイスと、以下のステップ(g1)~(g9)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラとを備える。

【0024】

ステップ(g1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲーム又は前記フリーゲームをスタートする。ステップ(g2)は、前記ベーシックゲーム又は前記フリーゲームの映像を前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(g3)は、前記ベーシックゲーム又はフリーゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記第2のディスプレイに表示する。ステップ(g4)は、前記ベーシックゲーム又は前記フリーゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(g5)は、前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ベーシックゲーム又は前記フリーゲームの映像と共に前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(g6)は、前記ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(g7)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ(g8)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じて前記フリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(g9)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

10

20

【0025】

本発明のゲーミングマシンにおいて、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲーム又はフリーゲームがスタートされると、ベーシックゲーム又はフリーゲームの映像が第1のディスプレイに表示される。また、ベーシックゲーム又はフリーゲームの実行中に、サッカーの試合映像が第2のディスプレイに表示される。そして、ベーシックゲーム又はフリーゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行を決定した場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がベーシックゲーム又はフリーゲームの映像と共に前記第1のディスプレイに表示される。また、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像が第1のディスプレイに表示される。ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が前記累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0026】

(実施形態)

本発明に係るゲーミングマシンの実施形態を説明する。

【0027】

(ゲーミングマシンの概要)

40

図1及び図4に示すように、ゲーミングマシン(スロットマシン1)は、映像を表示するディスプレイ(上段側の可変表示部4Aと中段側の可変表示部4B等)と、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリ(RAM33)と、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイス(操作ボタン11)と、以下のステップ(a1)~(a6)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラ(メインCPU32等)とを備える。

【0028】

ステップ(a1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートする。ステップ(a2)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(a3)は、前記ミニゲームの実

50

行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ(a4)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ(a5)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じて前記フリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(a6)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

【0029】

これにより、ゲーミングマシンは、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームをスタートする段階と、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する段階と、ミニゲームの実行が決定された場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をディスプレイに表示する段階と、ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算させることによって、累積ポイント数を更新する段階と、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームを実行する段階とを含む遊技方法を実行する。

10

【0030】

(定義)

ここで、『ゲーミングマシン』は、単数のプレイヤーを対象にしたスロットマシン1等の機種であってもよいし、複数人参加型の機種であってもよい。例えば、複数人参加型のゲーミングマシンとしては、スロットマシン1の複数台をデータ通信可能に接続し、全体として複数人参加型の機種とした構成であってもよい。また、ゲーミングマシンは、機械的な動作による遊技、電気的な動作による遊技、機械的及び電気的な動作の組み合わせによる遊技の何れを実行してもよい。機械的な動作によるゲーミングマシンとしては、現実に作成されたリールを回転可能に備えたスロットマシン1が例示される。また、電気的な動作によるゲーミングマシンとしては、リールの画像を液晶ディスプレイ等の表示装置に画面表示し、リールを仮想的に回転や移動させるスロットマシン1が例示される。尚、本実施形態においては、ゲーミングマシンとしてスロットマシン1を例示しているが、これに限定されるものではない。

20

【0031】

『ディスプレイ』は、液晶表示装置やCRT(cathode-ray tube)装置、プラズマディスプレイ装置等を挙げることができる。また、ディスプレイは、スロットマシン1に単数台が備えられていてもよいし、複数台が備えられていてもよい。また、複数人参加型の場合には、各スロットマシン1にディスプレイが設けられていてもよいし、全てのスロットマシン1に共用される大画面ディスプレイがスロットマシン1とは別に設けられていてもよい。

30

【0032】

『ベーシックゲーム』は、ゲーミングマシン本来の主ゲームのことであり、通常のゲーム状態において実行されるゲームのことである。例えば、スロットマシン1においては、通常のゲーム状態で実行されるスロットゲームがベーシックゲームとなる。尚、スロットゲームとは、多数の図柄を変動表示させて停止表示した結果に基づいて遊技価値を付与するゲームである。また、『遊技価値』は、メダルやコイン、遊技球、貨幣、紙幣、磁気カード等を含む。

40

【0033】

『ミニゲーム』は、ゲーミングマシン本来の主ゲームとは異なる副ゲームのことであり、ベーシックゲームと並行して実行されたり、ベーシックゲームの停止期間中の一時期に実行される。例えば、本実施形態においては、スロットゲームの実行中に実行されるペナルティーキック合戦のゲームがミニゲームである。

【0034】

尚、ペナルティーキック合戦においては、自動で連続的にペナルティーキックが行われてもよいし、プレイヤーがボールをキックする方向や強さを操作可能にされてもよい。即ち

50

、図17に示すように、操作ボタン11の一種として、ボール速度とボール方向とを決定するためのボタンを備える。そして、プレイヤーがボール方向を決定した後、低速から高速の範囲を上下動するバー表示に合わせて操作ボタン11を操作することによって、ゴールへ向かうボール速度を決定してもよい。この場合は、プレイヤーにミニゲームに参加するという興味を与えることができる。

【0035】

『フリーゲーム』は、コインをBETすることなく所定回数にわたって遊技を行うことができるゲームである。フリーゲームは、ボーナスゲームの一種である。ボーナスゲームは、ベーシックゲームよりも有利な遊技状態である。尚、ボーナスゲームは、プレイヤーにとって有利な遊技状態、即ち、ベーシックゲームより有利であれば、特に限定されるものではなく、例えば、ベーシックゲームより多くの遊技媒体を獲得し得る状態、ベーシックゲームより高い確率で遊技媒体を獲得し得る状態、ベーシックゲームより遊技媒体の消費数が少なくなる状態等を挙げることができる。

10

【0036】

『ポイント』は、ミニゲームに成功することで発生し、ポイント数に応じてフリーゲーム回数に影響を及ぼす。ペイラインLやシンボル180、ウィニングコンビネーション、ゴルフゲーム等の具体的な内容については、後述する。

【0037】

また、ゲームコントローラは、以下のステップ(b1)~(b7)のプログラムを実行可能にされていてもよい。

20

【0038】

ステップ(b1)は、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームをスタートする。ステップ(b2)は、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像をディスプレイに表示する。ステップ(b3)は、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(b4)は、ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をディスプレイに表示する。ステップ(b5)は、ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算することによって、累積ポイント数を更新する。ステップ(b6)は、ミニゲームを実行した後に、累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(b7)は、フリーゲームをゲーム回数実行する。

30

【0039】

これにより、ゲーミングマシンは、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームをスタートさせる段階と、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像をディスプレイに表示する段階と、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する段階と、ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をディスプレイに表示する段階と、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算することによって、累積ポイント数を更新する段階と、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームを実行する段階とを含む遊技方法を実行する。

40

【0040】

また、ゲームコントローラは、以下のステップ(c1)~(c7)のプログラムを実行可能にされていてもよい。

【0041】

ステップ(c1)は、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲーム又はフリーゲームをスタートする。ステップ(c2)は、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(c3)は、ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をディスプレイに表示する。ステップ(c4)は、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を表示する。ステップ(c5)は、ペナルティーキック合戦

50

に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算することによって、累積ポイント数を更新する。ステップ(c6)は、ミニゲームを実行した後に、累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(c7)は、フリーゲームをゲーム回数実行する。

【0042】

これにより、ゲーミングマシンは、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲーム又はフリーゲームをスタートする段階と、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する段階と、ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をディスプレイに表示する段階と、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を表示する段階と、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算することによって、累積ポイント数を更新する段階と、ミニゲームを実行した後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームを実行する段階とを含む遊技方法を実行する。

10

【0043】

また、ゲームコントローラは、以下のステップ(d1)～(d8)のプログラムを実行可能にされていてもよい。

【0044】

ステップ(d1)は、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームをスタートする。ステップ(d2)は、ベーシックゲームの映像を第1のディスプレイに表示する。ステップ(d3)は、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を第2のディスプレイに表示する。ステップ(d4)は、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(d5)は、ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をベーシックゲームの映像と共に第1のディスプレイに表示する。ステップ(d6)は、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算することによって、累積ポイント数を更新する。ステップ(d7)は、ミニゲームを実行した後に、累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(d8)は、フリーゲームをゲーム回数実行する。

20

【0045】

これにより、ゲーミングマシンは、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームをスタートする段階と、ベーシックゲームの映像を第1のディスプレイに表示する段階と、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を第2のディスプレイに表示する段階と、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する段階と、ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をベーシックゲームの映像と共に第1のディスプレイに表示する段階と、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算することによって、累積ポイント数を更新する段階と、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームを実行する段階とを含む遊技方法を実行する。

30

40

【0046】

また、ゲームコントローラは、以下のステップ(e1)～(e8)のプログラムを実行可能にされていてもよい。

【0047】

ステップ(e1)は、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームをスタートする。ステップ(e2)は、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像をディスプレイに表示する。ステップ(e3)は、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(e4)は、ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をディスプレイに表示する。ステップ(e5)は、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一

50

つをプレイヤーに決定させる設定画像を表示する。ステップ(e6)は、ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算することによって、累積ポイント数を更新する。ステップ(e7)は、ミニゲームを実行した後に、累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(e8)は、フリーゲームをゲーム回数実行する。

【0048】

これにより、ゲーミングマシンは、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームをスタートする段階と、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像をディスプレイに表示する段階と、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する段階と、ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をディスプレイに表示する段階と、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を表示する段階と、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算することによって、累積ポイント数を更新する段階と、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームを実行する段階とを含む遊技方法を実行する。

10

【0049】

また、ゲームコントローラは、以下のステップ(f1)~(f9)のプログラムを実行可能にされていてもよい。

【0050】

ステップ(f1)は、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームをスタートする。ステップ(f2)は、ベーシックゲームの映像を第1のディスプレイに表示する。ステップ(f3)は、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を第2のディスプレイに表示する。ステップ(f4)は、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(f5)は、ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をベーシックゲームの映像と共に第1のディスプレイに表示する。ステップ(f6)は、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を第1のディスプレイに表示する。ステップ(f7)は、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算することによって、累積ポイント数を更新する。ステップ(f8)は、ミニゲームを実行した後に、累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(f9)は、フリーゲームをゲーム回数実行する。

20

30

【0051】

これにより、ゲーミングマシンは、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームをスタートする段階と、ベーシックゲームの映像を第1のディスプレイに表示する段階と、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を第2のディスプレイに表示する段階と、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する段階と、ミニゲームの実行を決定した場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をベーシックゲームの映像と共に第1のディスプレイに表示する段階と、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を第1のディスプレイに表示する段階と、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算することによって、累積ポイント数を更新する段階と、ミニゲームを実行した後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームを実行する段階とを含む遊技方法を実行する。

40

【0052】

また、ゲームコントローラは、以下のステップ(g1)~(g9)のプログラムを実行可能にされていてもよい。

【0053】

ステップ(g1)は、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲーム又

50

はフリーゲームをスタートする。ステップ(g2)は、ベーシックゲーム又はフリーゲームの映像を第1のディスプレイに表示する。ステップ(g3)は、ベーシックゲーム又はフリーゲームの実行中に、サッカーの試合映像を第2のディスプレイに表示する。ステップ(g4)は、ベーシックゲーム又はフリーゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(g5)は、ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をベーシックゲーム又はフリーゲームの映像と共に第1のディスプレイに表示する。ステップ(g6)は、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を第1のディスプレイに表示する。ステップ(g7)は、ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算することによって、累積ポイント数を更新する。ステップ(g8)は、ミニゲームを実行した後に、累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(g9)は、フリーゲームをゲーム回数実行する。

10

【0054】

これにより、ゲーミングマシンは、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲーム又はフリーゲームをスタートする段階と、ベーシックゲーム又はフリーゲームの映像を第1のディスプレイに表示する段階と、ベーシックゲーム又はフリーゲームの実行中に、サッカーの試合映像を第2のディスプレイに表示する段階と、ベーシックゲーム又はフリーゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かを決定する段階と、ミニゲームの実行を決定した場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像をベーシックゲーム又はフリーゲームの映像と共に第1のディスプレイに表示する段階と、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を第1のディスプレイに表示する段階と、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数を累積ポイント数に加算することによって、累積ポイント数を更新する段階と、ミニゲームを実行した後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームを実行する段階とを含む遊技方法を実行する。

20

【0055】

(機械的構成)

次に、ゲーミングマシンをスロットマシン1として具体的に構成した場合の一形態について説明する。図1及び図2に示すように、スロットマシン1は、アップライト型のスロットマシンであり、所定の遊技を実行するための電氣的又は機械的部品を収容するための筐体3を有している。筐体3は、縦長形状に形成されている。筐体3におけるプレイヤーに対向する側である前面側には、ディスプレイ4が設けられている。ディスプレイ4は、プレイヤーの遊技操作に基づいた遊技情報の表示やベーシックゲームの表示、ミニゲームの表示等を行う。

30

【0056】

具体的には、上段側に配置された可変表示部4Aと、中段側に配置された可変表示部4Bと、下段側に配置された可変表示部4Cとを備えている。上段側の可変表示部4Aは、透明な上側液晶パネル5Aを有している。上側液晶パネル5Aは、筐体3の前面扉に固定されている。上側液晶パネル5Aには、ベーシックゲームやミニゲーム、フリーゲーム時においてサッカーゲーム画面やPK待機画面が表示される。即ち、上側液晶パネル5Aは、ミニゲーム停止時においてはサッカーゲーム画面を表示する一方、ミニゲーム実行時にはPK待機画面を表示する。

40

【0057】

中段側の可変表示部4Bは、プレイヤーが常時注視している回転図柄表示パネルであり、筐体3の前面扉に固定された透明な中央液晶パネル5Bを有している。中央液晶パネル5Bには、5つの表示窓7A, 7B, 7C, 7D, 7Eが表示される。表示窓7A, 7B, 7C, 7D, 7Eは、ミニゲームが実行されていない場合に画面全体に表示される。一方、ミニゲームが実行されている場合には、表示窓7A, 7B, 7C, 7D, 7Eが画面の上半分の領域に表示される。

【0058】

50

また、図3にも示すように、中央液晶パネル5Bには、1本のペイラインLが表示されている。ペイラインLは、5つの表示窓7A, 7B, 7C, 7D, 7Eを水平に横切っている。ここで、『ペイライン』とは、シンボル180のコンビネーションを判定するためのものである。即ち、シンボル180がペイラインL上とペイラインL外とに再配置されたときに、ペイライン上に再配置されたシンボル180についてだけ、コンビネーションが判定される。そして、コンビネーションの判定の結果、ウィニングコンビネーションが成立していれば、このウィニングコンビネーションに基づいてコインが払い出される等の処理が行われる。

【0059】

中央液晶パネル5Bは、入賞時などに動画の演出が行われる。さらに、中央液晶パネル5Bの上部には、BET数表示部6やペイアウト数表示部8、クレジット数表示部9が表示される。さらに、中央液晶パネル5Bには、ミニゲームの実行時においてペナルティーキック合戦の演出画面が表示される。演出画面は、画面の下半分の領域に表示される。この結果、ミニゲーム時においては、表示窓7A, 7B, 7C, 7D, 7Eとペナルティーキック合戦とが上下の領域にそれぞれ表示された状態になる。これにより、プレイヤーは、表示窓7A, 7B, 7C, 7D, 7Eによるスロットゲームを行いながら、ミニゲームのペナルティーキック合戦を観戦することができる。

【0060】

下段側の可変表示部4Cは、カードに記録されているポイント数やゲームのポイント数を表示する下側液晶パネル5Cを有している。この下側液晶パネル5Cに表示される数値は、中段側の可変表示部4Bの表示結果に基づくものである。中段側の可変表示部4Bにおいてウィニングコンビネーションが成立すると、下側液晶パネル5Cに表示されるゲームポイント数が、成立したウィニングコンビネーションに基づいて加算される。下側液晶パネル5Cの左側には、チケットプリンタ14が設置されている。一方、下側液晶パネル5Cの右側には、カードリーダー15が設置されている。

【0061】

下段側の可変表示部4Cの下方には、筐体3の前面から前方に張り出した操作テーブル10が配置されている。この操作テーブル10には、プレイヤーが遊技の操作を行うための操作部としての操作ボタン11(例えば、BETボタン、コレクトボタン、スタートボタン、ストップボタンなど)が設けられている。さらに、操作テーブル10には、コイン投入口12や紙幣投入口13が設けられている。

【0062】

操作テーブル10の下方には、腰パネル17が配置されている。腰パネル17は、遊技に関する画像が印刷されたプラスチックパネルである。腰パネル17は、下側前面扉18に固定されていると共に、冷陰極管により照らし出されている。さらに、腰パネル17の下方には、ゲーム結果に基づいて払い出されたコインを溜めておくためのコイン用受皿19が配置されている。

【0063】

また、筐体3には、図4の発光部20が設けられている。発光部20は、サイドランプ22、スピーカランプ24、アンダーランプ25、トップランプ26を含む複数のランプやLEDによって構成されており、上段側の可変表示部4A、中段側の可変表示部4B、下段側の可変表示部4C及び操作テーブル10を含んだ遊技領域を囲むように配置されている。

【0064】

上記のサイドランプ22は、傾斜部21・21に設けられている。これらの傾斜部21・21は、筐体3における前面側の左右両端にそれぞれ配置されている。傾斜部21・21は、上段側の可変表示部4A、中段側の可変表示部4B及び下段側の可変表示部4Cを挟み込むように配置されていると共に、弓形に突出した形状に形成されている。

【0065】

また、スピーカランプ24は、筐体3の左右両端部における操作テーブル10の近傍位

10

20

30

40

50

置において、筐体 3 の側方に突出されている。スピーカランプ 2 4 は、円弧状のスピーカ 2 3 に設けられていると共に、スピーカ 2 3 の縁に沿って配列されている。アンダーランプ 2 5 は、下側前面扉 1 8 に設けられると共に、腰パネル 1 7 の下縁に沿って配列されている。トップランプ 2 6 は、上段側の可変表示部 4 A の上方に設けられている。トップランプ 2 6 は、両側に配置されたパワーランプ 2 6 a ・ 2 6 a と、中央位置において水平方向に配置された帯状ランプ 2 6 b とを有している。

【 0 0 6 6 】

(電 気 的 構 成)

図 4 は、スロットマシン 1 全体の電氣的構成を示したブロック図である。図 4 に示すように、スロットマシン 1 は、マイクロコンピュータ 3 1 を含む主制御基板 7 1 を中心に複数の構成要素を有している。その主制御基板 7 1 は、マイクロコンピュータ 3 1 と、乱数発生器 3 5、サンプリング回路 3 6、クロックパルス発生回路 3 7 および分周器 3 8 を有し、照明演出駆動回路 6 1、ホッパー駆動回路 6 3、払出完了信号回路 6 5、表示部駆動回路 6 7、第 1 画像制御回路 6 8、第 2 制御回路 6 9 及びスピーカ駆動回路 7 2 を有している。

10

【 0 0 6 7 】

マイクロコンピュータ 3 1 は、メイン CPU 3 2 と、RAM 3 3 と、ROM 3 4 とを有している。メイン CPU 3 2 は、ROM 3 4 に記憶されているプログラムに従って作動し、I/Oポート 3 9 を介して他の構成要素との信号の入出力を行って、スロットマシン 1 全体の動作制御を行う。RAM 3 3 は、メイン CPU 3 2 が作動する際の一時的な記憶手段である。ROM 3 4 には、メイン CPU 3 2 が作動する際に用いるデータやプログラムが記憶され、例えば、後述するサンプリング回路 3 6 によりサンプリングされる乱数値が、ゲーム開始後、一時的に保持されるとともに、図 7 に示す配当管理テーブル、図 8 に示すフリーゲーム回数テーブルが記憶されている。その他、ROM 3 4 には、メイン CPU 3 2 が実行するプログラムと、恒久的なデータが記憶されている。

20

【 0 0 6 8 】

乱数発生器 3 5 は、メイン CPU 3 2 の指示に従って作動し、一定範囲の乱数を発生させる。サンプリング回路 3 6 は、メイン CPU 3 2 の指示に従い、乱数発生器 3 5 が発生させた乱数の中から任意の乱数を抽出すると共に、その抽出した乱数をメイン CPU 3 2 に入力する。クロックパルス発生回路 3 7 は、メイン CPU 3 2 を作動させるための基準クロックを発生させ、分周器 3 8 はその基準クロックを一定周期で分周した信号をメイン CPU 3 2 に入力する。

30

【 0 0 6 9 】

また、主制御基板 7 1 には、シンボル列のスクロールの停止指示を入力するためのストップボタン、スタートボタン、コレクトボタン、BET ボタン等を含む操作ボタン 1 1 が接続されており、それらのボタン押下に応じた信号が、I/Oポート 3 9 を介してメイン CPU 3 2 に入力されるようになっている。

【 0 0 7 0 】

さらに、主制御基板 7 1 には、紙幣識別器 5 8、コインカウンタ 5 9、チケットプリンタ 1 4、およびカードリーダー 1 5 が接続されている。

40

【 0 0 7 1 】

紙幣識別器 5 8 は、紙幣投入口 1 3 に投入された紙幣の画像を読み取り、正規の紙幣を筐体 3 内に受け入れる。また、紙幣識別器 5 8 は、正規の紙幣を受け入れたとき、その紙幣の額に基づいてメイン CPU 3 2 に対して入力信号を出力する。メイン CPU 3 2 は、この入力信号により伝達された紙幣の額に応じたクレジット数を RAM 3 3 に記憶する。

【 0 0 7 2 】

コインカウンタ 5 9 は、コイン投入口 1 2 の内部に設けられていて、プレイヤによってコイン投入口 1 2 に投入されたコインが正規のものであるか否かを識別する。正規のコイン以外のものは、コイン用受皿 1 9 に排出される。また、コインカウンタ 5 9 は、正規のコインを検出したときにメイン CPU 3 2 に対して入力信号を出力する。

50

【 0 0 7 3 】

チケットプリンタ 1 4 は、メイン C P U 3 2 から出力される制御信号に基づいて、R A M 3 3 に記憶されたクレジット数、日時やスロットマシン 1 の識別番号等のデータがコード化されたバーコードをチケットに印刷し、バーコード付チケットとして出力する。

【 0 0 7 4 】

カードリーダー 1 5 は、スマートカードからのデータを読み取ってメイン C P U 3 2 へ送信したり、メイン C P U 3 2 からの制御信号に基づいてスマートカードへのデータの書き込みを行ったりする。

【 0 0 7 5 】

照明演出駆動回路 6 1 は、上述した発光部 2 0 に照明演出を行わせるための演出信号を出力する。発光部 2 0 は、上述したサイドランプ 2 2、スピーカランプ 2 4、アンダーランプ 2 5、トップランプ 2 6 を含む複数のランプや L E D によって構成されている。

10

【 0 0 7 6 】

ホッパー駆動回路 6 3 はメイン C P U 3 2 の制御に従ってホッパー 6 4 を駆動させる。ホッパー 6 4 はコインの払出を行うための動作を行い、コイン用受皿 1 9 にコインを払い出させる。払出完了信号回路 6 5 は、接続されているコイン検出部 6 6 からコインの枚数値データを入力し、その枚数値が設定された枚数の値に達したときにコインの払出完了を通知する信号をメイン C P U 3 2 に入力する。コイン検出部 6 6 は、ホッパー 6 4 により払出されたコインの枚数を計測し、その計測した枚数値のデータを払出完了信号回路 6 5 に入力する。表示部駆動回路 6 7 は、ペイアウト数表示部 8、クレジット数表示部 9、下側液晶パネル 5 C 等の各種表示部の表示動作を制御する。

20

【 0 0 7 7 】

第 1 画像制御回路 6 8 及び第 2 画像制御回路 6 9 は、同様の構成であり、第 1 画像制御回路 6 8 は、演出画面を上側液晶パネル 5 A に表示させ、第 2 画像制御回路 6 9 は、中央液晶パネル 5 B に複数のシンボル 1 8 0 やペナルティーキック合戦のミニゲーム画面 2 0 0 を表示させる。スピーカ駆動回路 7 2 は、スピーカ 2 3 による音声の出力制御を行う。画像制御回路 6 8 ・ 6 9 については、後述する。

【 0 0 7 8 】

メイン C P U 3 2 は、クレジットが B E T された後、スタートボタンが押された際に、第 2 画像制御回路 6 9 に対して、中央液晶パネル 5 B に表示されたシンボル 1 8 0 をスクロールさせる指令信号を出力する制御、シンボル 1 8 0 がスクロールされた後に、停止させるシンボルを決定する制御、決定したシンボルを表示窓 7 A ・ 7 B ・ 7 C ・ 7 D ・ 7 E で停止させる制御を行う。

30

【 0 0 7 9 】

即ち、メイン C P U 3 2 は、中央液晶パネル 5 B に表示される複数のシンボル 1 8 0 をスクロールした後に、新たなシンボルマトリクスとして再配置するために、シンボルマトリクスへの配列シンボルを複数種類のシンボルの中から選択して決定し、スクロール状態からその決定されたシンボルマトリクスで停止する配置制御を実行するための配置コントローラとしての機能を備える。ここで、『配置』とは、シンボル 1 8 0 が外部のプレイヤーに対して目視により確認可能な状態であることを意味する。尚、シンボル 1 8 0 の配置を解除した後、再び配置することを『再配置』と称する。

40

【 0 0 8 0 】

第 2 画像制御回路 6 9 について詳述する。なお、第 1 画像制御回路 6 8 は、第 2 画像制御回路 6 9 と同様であるため説明は省略する。

【 0 0 8 1 】

第 2 画像制御回路 6 9 は、図 5 に示すように、可変表示部 4 B の中央液晶パネル 5 B の表示制御を行う。第 2 画像制御回路 6 9 は、I / O ポート 3 9 と接続するインターフェース回路 7 4、画像制御 C P U 8 2、画像制御ワーク R A M 8 3、画像制御プログラム R O M 8 4、V D P (Video Display Processor) 8 5、画像 R O M 8 6、ビデオ R A M 8 7 及び駆動回路 8 8 を有している。

50

【 0 0 8 2 】

画像制御CPU82は、マイクロコンピュータ31で設定されたパラメータに基づき、画像制御プログラムROM84に記憶されている画像制御プログラムに従い、中央液晶パネル5Bで表示される画像を決定する。

【 0 0 8 3 】

画像制御プログラムROM84は、中央液晶パネル5Bにおける表示に関する画像制御プログラムや各種選択テーブルが記憶されている。画像制御ワークRAM83は、画像制御プログラムを画像制御CPU82で実行するときの一時記憶手段として構成されている。VDP85は、画像制御CPU82で決定された内容に応じた画像を形成し、中央液晶パネル5Bに出力する。画像ROM86は、画像を形成するためのドットデータを格納している。ビデオRAM87は、VDP85で画像を形成するときの一時記憶手段として作動する。駆動回路88は、VDP85に基づき、中央液晶パネル5Bの表示制御を行う。

【 0 0 8 4 】

(シンボル、コンビネーション等)

上記スロットマシン1の表示窓7A・7B・7C・7D・7Eに表示されるシンボル180は、22個のシンボルによりシンボル列を形成している。各シンボル列を構成するシンボルには、図6に示すように、0～21の何れかのコード番号が付与される。各シンボル列は、『JACKPOT 7』、『BLUE 7』、『BELL』、『CHERRY』、『STRAWBERRY』、『PLUM』、『ORANGE』、及び『APPLE』のシンボルが組み合わされて構成されている。

【 0 0 8 5 】

シンボル列の内の3個の連続したシンボルは、各表示窓7A・7B・7C・7D・7Eの上段7a、中段7b、下段7cのそれぞれに表示(配置)されることによって、表示窓7A・7B・7C・7D・7Eにおいて5列3行のシンボルマトリクスを構成している。シンボルマトリクスを構成するシンボルは、BETボタンが押下された後にスタートボタンが押下されてゲームが開始されると、スクロールを開始する。スクロールが開始されてから所定時間が経過すると、各シンボルのスクロールが停止する(再配置)。

【 0 0 8 6 】

また、各シンボルについて、各種のウィニングコンビネーションが予め定められている。ウィニングコンビネーションは、ペイラインL上で停止したシンボルのコンビネーションがプレイヤーにとって有利な状態になるコンビネーションのことである。有利な状態とは、ウィニングコンビネーションに応じたコインが払い出される状態、コインの払出数がクレジットに加算される状態、ボーナスゲームが開始される状態等のことである。

【 0 0 8 7 】

具体的には、ペイラインL上に『APPLE』のシンボルのコンビネーションが停止したときにボーナストリガーとなり、遊技状態がベーシックゲームからボーナスゲームへ移行する。また、ベーシックゲームにおいて、ペイラインL上に『CHERRY』のシンボルのコンビネーションが停止した場合には、1BET当たり20枚のコイン(有価価値)の払い出しが行われる。また、ベーシックゲームにおいて、ペイラインL上に『PLUM』のシンボルのコンビネーションが停止した場合には、1BET当たり5枚のコインの払い出しが行われる。

【 0 0 8 8 】

尚、ボーナスゲームは、ベーシックゲームよりも有利な遊技状態である。なお、プレイヤーにとって有利な遊技状態、即ち、ベーシックゲームより有利な遊技状態であれば、他のボーナスゲームを合わせて採用してもよい。例えば、ベーシックゲームより多くのコインを獲得し得る状態、ベーシックゲームより高い確率でコインを獲得し得る状態、ベーシックゲームよりコインの消費数が少なくなる状態、フリーゲーム等を他のボーナスゲームとして採用することができる。

【 0 0 8 9 】

次に、主制御基板71のROM34に記憶される各テーブルについて、図7～図10を

10

20

30

40

50

用いて説明する。

【 0 0 9 0 】

(配当管理テーブル)

図 7 は、ウィニングコンビネーションに基づいて付与される配当を管理する配当管理テーブルである。この配当管理テーブルは、主制御基板 7 1 の R O M 3 4 に記憶されており、配当の情報が、ウィニングコンビネーションの種類に対応付けられている。例えば、「 B E L L 」のウィニングコンビネーションに対応する配当は、「 1 0 」である。「 B L U E 7 」のウィニングコンビネーションに対応する配当は、「 4 0 」である。なお、本実施の形態では、ベーシックゲーム及びフリーゲームにおける配当は同額に設定される。

【 0 0 9 1 】

(フリーゲーム回数テーブル)

図 8 は、ベーシックゲームにおけるミニゲームで獲得したポイント数に対するフリーゲーム回数を決定する際に参照されるテーブルである。フリーゲーム回数テーブルは、ミニゲームで付与されたポイント数とフリーゲーム回数に対応付けられている。例えば、累積ポイントが「 4 」の場合、フリーゲームは「 8 0 」ゲーム実行される。また、累積ポイントが「 8 」の場合、フリーゲームは「 1 6 0 」ゲーム実行される。このように、ベーシックゲームにおいてミニゲームに成功し、ポイントを多く獲得することで、フリーゲームを長く継続できる。

【 0 0 9 2 】

(ミニゲーム開始決定テーブル)

図 9 は、ミニゲームを開始するか否かを決定する際に参照されるテーブルである。ミニゲームは、操作ボタン 1 1 (スタートボタン) が操作され、シンボル 1 8 0 がスクロールを開始すると略同時に開始される。ミニゲーム開始決定テーブルでは、ミニゲームを開始する場合と、開始しない場合とが、ベーシックゲーム及びフリーゲーム毎に乱数範囲が割り当てられている。例えば、ベーシックゲームにおいて、「 0 ~ 1 5 6 」の乱数が抽出されるとミニゲームが開始され、「 1 5 7 ~ 2 5 6 」の乱数が抽出されるとミニゲームは開始されない。また、フリーゲームにおいて、「 0 ~ 1 9 9 」の乱数が抽出されるとミニゲームが開始され、「 2 0 0 ~ 2 5 6 」の乱数が抽出されるとミニゲームは開始されない。

【 0 0 9 3 】

なお、ミニゲームは、ベーシックゲーム又はフリーゲームの何れかのみ開始されるようにしてもよいし、ボーナスゲームで開始されるようにしてもよい。

【 0 0 9 4 】

(ミニゲーム結果決定テーブル)

図 1 0 は、ミニゲームにおいて、プレイヤーが操作ボタン 1 1 (スタートボタン) を操作しなかった場合に参照されるテーブルである。本実施の形態のミニゲームは、プレイヤーの操作に基づいてミニゲームに成功するか否かが決定されるが、所定時間、具体的には、スクロールするシンボル 1 8 0 が停止するまでにプレイヤーが操作を行わないと、ミニゲームの結果がランダムに決定される。図 1 0 のミニゲーム結果決定テーブルは、ミニゲームに成功する場合と、失敗する場合とに乱数範囲が割り当てられている。例えば、「 0 ~ 2 0 0 」の乱数が抽出されると、ミニゲームに失敗し、「 2 0 1 ~ 2 5 6 」の乱数が抽出されると、ミニゲームに成功する。即ち、ミニゲームにおいてプレイヤーが操作しなかった場合、ミニゲームに成功する確率は低く設定されている。

【 0 0 9 5 】

(表示状態)

上記のスロットマシン 1 の動作過程におけるディスプレイ 4 (具体的には、中段側の可変表示部 4 B) の表示状態の一例を具体的に説明する。尚、表示状態の説明は、図 1 1 に示すように、ディスプレイ 4 がビデオリアル方式によりシンボルを配置する構成に基づいて行う。

【 0 0 9 6 】

図 1 1 は、ミニゲーム停止時のディスプレイ 4 の表示状態を示している。即ち、中央液

10

20

30

40

50

晶パネル 5 B の上部には、B E T 数表示部 6、ペイアウト数表示部 8 やクレジット数表示部 9 が表示される。また、B E T 数表示部 6、ペイアウト数表示部 8 やクレジット数表示部 9 を除いた画面全体の領域には、表示窓 7 A・7 B・7 C・7 D・7 E が拡大された状態で表示されている。そして、ベーシックゲームやフリーゲーム等が開始されると、表示窓 7 A, 7 B, 7 C, 7 D, 7 E の全シンボル 1 8 0 が変動表示される。

【 0 0 9 7 】

また、ミニゲーム停止時においては、上側の可変表示部 4 A にサッカーゲーム画面が表示される。サッカーゲーム画面は、サッカーのプレイヤーがパスをしてゴールを狙う画像を表示する。尚、この画像は、動画であっても静止画であってもよい。

【 0 0 9 8 】

図 1 2 は、ミニゲームが実行時のディスプレイ 4 の表示状態を示している。即ち、ミニゲームが開始されると、図 1 2 に示すように、表示窓 7 A・7 B・7 C・7 D・7 E が画面の上半分の領域に縮小表示される。また、各表示窓 7 A・7 B・7 C・7 D・7 E の下半分には、ミニゲームを実行するミニゲーム画面 2 0 0 が表示される。

【 0 0 9 9 】

ミニゲーム画面 2 0 0 は、サッカーのペナルティーキック合戦の様子を示している。具体的には、ボールを蹴るキッカーと、ゴールを守るゴールキーパーとが初期画面として表示される。そして、所定の待機時間の経過後に、キッカーがボールを蹴り、ボールがゴールに入ると、『G O A L』の画像が表示され、累積ポイント数が表示される。これにより、プレイヤーは自分が獲得したポイントを確認することができる。一方、ボールがゴールに入らない場合には、次のペナルティーキック合戦の初期画面に戻ることになる。尚、この場合、ポイントは発生しない。

【 0 1 0 0 】

また、ミニゲーム実行時においては、中央側の可変表示部 4 B に P K 待機画面が表示される。P K 待機画面は、サッカー競技場の全体を示す画像を表示する。尚、この画像は、動画であっても静止画であってもよい。

【 0 1 0 1 】

(処理動作)

次に、スロットマシン 1 において行われる処理について説明する。図 1 3 及び図 1 4 は、スロットマシン 1 のメイン C P U 3 2 によって実行される、スロットマシン 1 のベーシックゲームにおける処理動作の流れを示すフローチャートである。図 1 3 及び図 1 4 の 1 回のルーチンが単位ゲームとなる。なお、スロットマシン 1 は予め起動されており、他方、上記ゲームコントローラ側のメイン C P U 3 2 において用いられる変数は所定の値に初期化されており、それによってスロットマシン 1 が定常動作しているものとする。

【 0 1 0 2 】

まず、プレイヤーが投入したコインの残数であるクレジットが残っているか否かが判断される (S 1)。具体的には、R A M 3 3 に記憶されたクレジット数 C が読み出され、この読み出したクレジット数 C に基づいた処理が行われる。クレジット数 C が「 0 」である場合 (S 1 , N O)、ゲームを開始することができないので、なんら処理を行うことなく本ルーチンが終了される。一方、クレジット数 C が「 1 」以上である場合には (S 1 , Y E S)、クレジットが残っていると判断され、処理が S 2 に移される。

【 0 1 0 3 】

S 2 において、操作ボタン 1 1 (B E T ボタン) の押圧操作が行われたか否かが判断される (S 2)。所定時間が経過しても操作ボタン 1 1 (B E T ボタン) が操作されない場合には (S 2 , N O)、ゲーム条件が設定される (S 3)。具体的には、操作ボタン 1 1 (B E T ボタン) の操作に基づいて、本ゲームでのペイライン L に対して賭けるコインの枚数が決定される。このとき、操作ボタン 1 1 (B E T ボタン) の操作が行われたことによって発せられた操作信号が受信され、この受信した操作信号を受信した回数に基づいて、ペイライン L に関する B E T 数が R A M 3 3 の所定のメモリ領域に記憶される。そして、R A M 3 3 の所定のメモリ領域に書き込まれたクレジット数 C が読み出される。読み出

10

20

30

40

50

されたクレジット数Cから上記BET数を加えた総BET数が減算される。減算した値がRAM33の所定のメモリ領域に記憶される。

【0104】

この後、操作ボタン11（スタートボタン）が操作されたか否かが判断される（S4）。操作ボタン11（スタートボタン）が操作されない場合には（S4, NO）、S4が繰り返して実行されることによって、操作ボタン11が操作されるまで待機状態となる。そして、操作ボタン11（スタートボタン）が操作された場合には（S4, YES）、ミニゲームを開始するか否かが決定される（S5）。具体的には、図9に示すテーブルと、抽出した乱数値とを用いてミニゲームを開始するか否かが決定される。

【0105】

一方、S2において、操作ボタン11（BETボタン）が押された場合には（S2, YES）、クレジット数Cの値が前回のゲームにおける総BET数の値以上であるか否かが判断される。換言すると、操作ボタン11（BETボタン）が押圧操作されたことによりゲームを開始できるか否かが判断される。具体的には、操作ボタン11（BETボタン）が押されると、RAM33に所定のメモリ領域に書き込まれたクレジット数C及び前回のゲームでのペイラインLに関するBET数が読み出される。読み出したクレジット数C及びBET数の双方の関係に基づいて、当該クレジット数Cの値が前回のゲームでの総BET数の値以上であるか否かに基づいて処理が行われる。上記クレジット数Cの値が前回のゲームにおける総BET数の値未満であると判断された場合には（S16, NO）、ゲームを開始できないので、なんら処理を行うことなく本ルーチンが終了される。

【0106】

一方、上記クレジット数Cの値が前回のゲームにおける総BET数以上であると判断された場合には（S16, YES）、当該クレジット数Cの値から前回のゲームにおける総BET数の値が減算される。そして、減算した値がRAM33の所定のメモリ領域に記憶される。その後、ミニゲームを開始するか否かが決定される（S5）。

【0107】

ミニゲームを開始すると決定された場合には（S6, YES）、ミニゲーム開始フラグが「ON」に設定される（S7）。具体的には、RAM33のミニゲーム開始フラグの記憶領域にゲーム開始フラグがONであることを示すデータが書き込まれる。一方、ミニゲームを開始しないと決定された場合には（S6, NO）、コンビネーション決定処理が実行される（S8）。

【0108】

コンビネーション決定処理では、まず、ペイラインLに沿った停止シンボルのコンビネーションが決定される。具体的には、乱数発生器35に対して乱数を発生させる旨の命令が発せられる。そして、乱数発生器35により発生された所定の範囲の乱数が抽出される。抽出した乱数がRAM33の所定のメモリ領域に記憶される。尚、本実施の形態においては、乱数は、上記メインCPU32の外部に設けられた乱数発生器35において発生されるが、この乱数発生器35を設けることなく、メインCPU32の演算処理により発生されるようにしてもよい。

【0109】

この後、ROM34に記憶された乱数テーブル及び賞を付与するウィニングコンビネーションテーブルが読み出される。この読み出された乱数テーブル及びウィニングコンビネーションテーブルがRAM33の所定のメモリ領域に格納される。尚、上記乱数テーブルに基づいて、リール毎に停止表示がコントロールされる。

【0110】

次に、RAM33の所定のメモリ領域に格納された乱数テーブル及びウィニングコンビネーションテーブルが読み出される。RAM33の所定のメモリ領域に書き込まれた乱数値をパラメータとして当該乱数テーブルが参照される。そして、ペイラインLに関する停止シンボルのコンビネーションが決定される。

【0111】

10

20

30

40

50

ウィニングコンビネーションが決定されると、ウィニングコンビネーションテーブルが R A M 3 3 の所定のメモリ領域に記憶される。R A M 3 3 の所定のメモリ領域に書き込まれた乱数値、及びウィニングコンビネーションテーブルが読み出される。そして、乱数値及びウィニングコンビネーションテーブルに基づいて、停止表示すべき停止シンボルコンビネーションが決定される。このとき、R O M 3 4 に記憶されたシンボル配置テーブルは、メイン C P U 3 2 によって読み出されて R A M 3 3 の所定のメモリ領域に格納されると共に参照される。上記決定した停止シンボルデータが R A M 3 3 の所定のメモリ領域に記憶される。尚、代替的に、上記の乱数テーブルを用いてリール毎に停止シンボルが決定されるようにしてもよい。

【 0 1 1 2 】

上記ペイライン L に関する停止シンボルのコンビネーションが決定されると、当該ペイライン L に関する停止シンボルのコンビネーションがウィニングコンビネーションであるか否かが判別される。ペイラインに関する停止シンボルのコンビネーションがウィニングコンビネーションである場合には、ペイライン L に上記決定したウィニングコンビネーションであるシンボルコンビネーションに対応する賞を発生させるために、そのウィニングコンビネーションの種類を示す賞を付与することを示すフラグが有効化される。この有効化された賞を付与することを示すフラグは、R A M 3 3 の所定のメモリ領域に記憶される。一方、ペイラインに関する停止シンボルのコンビネーションがその他のコンビネーション、即ち、ハズレのコンビネーションである場合には、上記賞を付与することを示すフラグが有効化されない。

【 0 1 1 3 】

以上のコンビネーション決定処理が実行された後、複数の表示窓 7 A ~ 7 E において複数のシンボル 1 8 0 を回転させる画像の表示が行われる。具体的には、R A M 3 3 に格納されたシンボル配置テーブル（図示せず）に基づいて、各表示窓 7 A ~ 7 E が順に又は同時に回転させる画像の表示が行われる。

【 0 1 1 4 】

表示窓 7 A ~ 7 E の回転を開始させる映像が表示されると、所定時間が経過するまで待機される（S 1 0）。この後、表示窓 7 A ~ 7 E の回転が自動的に停止される（S 1 1）。具体的には、R A M 3 3 の所定のメモリ領域に書き込まれたウィニングコンビネーションに基づいて、上記 S 8 で決定したウィニングコンビネーションに対応する停止シンボルがプレイヤーと視覚的にインタラクティブな関係を有する表示領域内に表示されるように、各表示窓 7 A ~ 7 E の回転の画像を順に又は同時に停止させる表示が行われる。

【 0 1 1 5 】

次に、S 8 でのコンビネーション決定処理によって、ウィニングコンビネーションが成立するか否かが判断される（S 1 2）。具体的には、R A M 3 3 の所定のメモリ領域に記憶されたペイライン L に関する賞を付与することを示すフラグの状態に基づいて判断される。賞を付与することを示すフラグが有効化されていない場合には（S 1 2 , N O）、ウィニングコンビネーションが成立していないと判断され、本ルーチンを終了される。

【 0 1 1 6 】

一方、賞を付与することを示すフラグが有効化されている場合には（S 1 2 , Y E S）、S 8 でのコンビネーション決定処理によって成立したウィニングコンビネーションが「B L U E 7」であるか否かが判断される。具体的には、ウィニングコンビネーションが「B L U E 7」である場合には（S 1 3 , Y E S）、上記ウィニングコンビネーションに応じた枚数のコインが払い出された後（S 1 7）、本ルーチンが終了される。

【 0 1 1 7 】

一方、ウィニングコンビネーションが「B L U E 7」でない場合には（S 1 3 , N O）、ミニゲーム終了フラグが O N であるか否かが判断される（S 1 4）。具体的には、R A M 3 3 のミニゲーム終了フラグ領域に、ミニゲーム終了フラグが O N であることを示すデータが書き込まれているか否かが判断される。ミニゲーム終了フラグが O N でない場合には（S 1 4 , N O）、S 1 4 が繰り返して実行されることによって、待機状態となる。

10

20

30

40

50

そして、ミニゲーム終了フラグがONである場合に(S 1 4, YES)、フリーゲーム処理が実行される(S 1 5)。そして、本ルーチンが終了される。

【0 1 1 8】

(フリーゲーム処理)

次に、図15を参照して、フリーゲーム処理について説明する。

【0 1 1 9】

まず、Nにフリーゲーム回数がセットされる。このフリーゲーム回数は、ベーシックゲームでのミニゲームで獲得した累積ポイント数に応じて決定される。

【0 1 2 0】

この後、ミニゲームを開始するか否かが決定される。具体的には、図9に示すテーブルと、抽出した乱数値とを用いてミニゲームを開始するか否かが決定される。ミニゲームが開始される場合には(S 1 0 3, YES)、ミニゲーム開始フラグが「ON」に設定される(S 1 0 4)。具体的には、RAM 3 3のミニゲーム開始フラグの記憶領域にミニゲーム開始フラグがONであることを示すデータが書き込まれる。その後、S 1 0 5の処理に移行される。

10

【0 1 2 1】

一方、ミニゲームが開始されない場合には(S 1 0 3, NO)、直接、S 1 0 5の処理に移行される。これにより、上述した場合と同様のコンビネーション決定処理が行われる(S 1 0 5)。尚、コンビネーション決定処理における相違点は、参照する乱数テーブルがフリーゲーム用乱数テーブル(図示せず)である点である。この後、表示窓7A~7Eの回転を開始させる画像が表示される(S 1 0 6)。所定時間の待機後に(S 1 0 7)、各表示窓7A~7Eの回転を停止させる画像が表示される(S 1 0 8)。

20

【0 1 2 2】

次に、ウィニングコンビネーションが成立したか否かが判断される(S 1 0 9)。成立していない場合には(S 1 0 9, NO)、S 1 1 1の処理に移行される。一方、成立した場合には(S 1 0 9, YES)、ウィニングコンビネーションに応じた払い出しが行われる(S 1 1 0)。具体的には、図7の配当管理テーブルが参照されて、ウィニングコンビネーションに対応するコインのペイアウト数が算出される。そして、RAM 3 3の所定のメモリ領域に格納されたクレジット数が読み出される。クレジット数に上記算出した値が加算される。加算値がRAM 3 3の所定のメモリ領域に記憶されると共に、記憶値がクレジット数表示部9に表示される。

30

【0 1 2 3】

S 1 1 1においては、Nを1減算する処理が行われる(S 1 1 1)。この後、ミニゲーム終了フラグがONであるか否かが判断される(S 1 1 2)。具体的には、RAM 3 3のミニゲーム終了フラグ領域に、ミニゲーム終了フラグがONであることを示すデータが書き込まれているか否かが判断される。ミニゲーム終了フラグがONでない場合には(S 1 1 2, NO)、S 1 1 2の処理が繰り返して実行されることによって、待機状態となる。

【0 1 2 4】

ミニゲーム終了フラグがONである場合には(S 1 1 2, YES)、続いて、Nが0か否かが判断される(S 1 1 3)。0でない場合には(S 1 1 3, NO)、S 1 0 2から再実行される。一方、Nが0の場合には(S 1 1 3, YES)、本ルーチンが終了される。

40

【0 1 2 5】

(ミニゲーム処理)

次に、図16を参照して、ミニゲーム処理について説明する。

【0 1 2 6】

まず、上側液晶パネル5Aにおいて、ミニゲーム停止時における演出画面であるサッカーゲーム画面が表示される(S 2 0 1)。そして、ミニゲーム開始フラグがONであるか否かが判断される。具体的には、RAM 3 3のゲーム開始フラグの領域に、ミニゲーム開始フラグがONであることを示すデータが書き込まれているか否かが判断される(S 2 0 2)。

50

【 0 1 2 7 】

ミニゲーム開始フラグがONでない場合には(S 2 0 2 , N O)、本ルーチンが終了される。一方、ミニゲーム開始フラグがONである場合には(S 2 0 2 , Y E S)、図1に示すように、上側液晶パネル5 Aにおいて、サッカーゲーム画面からミニゲーム実行時の演出画面であるPK待機画面に切り替えられる(S 2 0 3)。この後、中央液晶パネル5 Bにおいて、ミニゲーム画面2 0 0が表示されることによって、表示窓7 A , 7 B , 7 C , 7 D , 7 Eとミニゲーム画面2 0 0とが上下に表示された状態とされる(S 2 0 4)。

【 0 1 2 8 】

次に、ミニゲームであるペナルティーキック合戦が開始される(S 2 0 5)。即ち、キーパーとキッカーとが対峙した状態の映像が表示され、観衆の声援の音声が出力される。そして、キッカーがボールを載置し、蹴ろうとしたときに、ペナルティーキックが成功したか否か、即ち、ミニゲームが成功したか否かが決定される(S 2 0 6)。具体的には、図10に示すテーブルと、乱数を抽出した乱数値とを用いてミニゲームを成功させるか否かが決定される。

10

【 0 1 2 9 】

この後、ペナルティーキックが成功(ミニゲームが成功)したか否かが判断される(S 2 0 7)。ペナルティーキックが成功した場合には(S 2 0 7 , Y E S)、累積ポイント数が1ポイントカウントアップされ(S 2 0 8)、累積ポイント数が表示される(S 2 0 9)。そして、ミニゲームが所定回数実行されたか否かが判定される(S 2 1 0)。一方、ペナルティーキックに成功しなかった場合には(S 2 0 7 , N O)、累積ポイント数がカウントアップされることなく、ミニゲームが所定回数実行されたか否かが判定される(S 2 1 0)。

20

【 0 1 3 0 】

ミニゲームが所定回数実行されていない場合には(S 2 1 0 , N O)、S 2 0 3 から再実行され、次のペナルティーキック合戦が開始される。例えば、10回等のペナルティーキック合戦が繰り返して実行された場合には(S 2 1 0 , Y E S)、ベーシックゲーム画面に切り替えられる(S 2 1 1)。この後、フリーゲーム回数が決定された後(S 2 1 2)、累積ポイント数がリセットされる(S 2 1 3)。そして、ミニゲーム終了フラグがONに設定された後(S 2 1 4)、本ルーチンが終了される。

【 0 1 3 1 】

30

(本実施の形態の概要)

【 0 1 3 2 】

以上のように、本実施の形態のロットマシン1は、映像を表示するディスプレイ(上段側の可変表示部4 Aと中段側の可変表示部4 B等)と、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリ(R A M 3 3)と、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイス(操作ボタン1 1)と、以下のステップ(a1)~(a6)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラ(メインC P U 3 2 等)とを備える。

【 0 1 3 3 】

ステップ(a1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートする。ステップ(a2)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(a3)は、前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ(a4)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ(a5)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(a6)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

40

【 0 1 3 4 】

本実施の形態のロットマシン1において、入力デバイスから信号を受信したことに応じて

50

じて、ベーシックゲームがスタートされると、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。そして、ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がディスプレイに表示される。ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテイメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

【0135】

また、本実施の形態のスロットマシン1は、映像を表示するディスプレイ（上段側の可変表示部4Aと中段側の可変表示部4B等）と、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリ（RAM33）と、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイス（操作ボタン11）と、以下のステップ(b1)～(b7)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラ（メインCPU32等）とを備える。

10

【0136】

ステップ(b1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートする。ステップ(b2)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ(b3)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(b4)は、前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ(b5)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ(b6)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(b7)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

20

【0137】

本実施の形態のスロットマシン1において、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームがスタートされると、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像がディスプレイに表示される。そして、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がディスプレイに表示される。そして、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテイメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

30

【0138】

また、本実施の形態のスロットマシン1は、映像を表示するディスプレイ（上段側の可変表示部4Aと中段側の可変表示部4B等）と、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリ（RAM33）と、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイス（操作ボタン11）と、以下のステップ(c1)～(c7)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラ（メインCPU32等）とを備える。

40

【0139】

ステップ(c1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲーム又はフリーゲームをスタートする。ステップ(c2)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(c3)は、ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ(c4)は、前記ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を表示する。ステップ(c

50

5)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ(c6)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じて前記フリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(c7)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

【0140】

本実施の形態のロットマシン1において、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲーム又はフリーゲームがスタートされると、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がディスプレイに表示される。また、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤに決定させる設定画像が表示される。ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行した後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテイメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

10

【0141】

また、本実施の形態のロットマシン1は、映像を表示する第1のディスプレイ(上段側の可変表示部4Aと中段側の可変表示部4B等)と、映像を表示する第2のディスプレイと、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリ(RAM33)と、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイス(操作ボタン11)と、以下のステップ(d1)~(d8)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラ(メインCPU32等)とを備える。

20

【0142】

ステップ(d1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートする。ステップ(d2)は、前記ベーシックゲームの映像を前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(d3)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記第2のディスプレイに表示する。ステップ(d4)は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(d5)は、前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ベーシックゲームの映像と共に前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(d6)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ(d7)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(d8)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

30

【0143】

本実施の形態のロットマシン1において、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームがスタートされると、ベーシックゲームの映像が第1のディスプレイに表示される。また、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像が第2のディスプレイに表示される。そして、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がベーシックゲームの映像と共に第1のディスプレイに表示される。また、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテイメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

40

【0144】

また、本実施の形態のロットマシン1は、映像を表示するディスプレイ(上段側の可

50

変表示部 4 A と中段側の可変表示部 4 B 等) と、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリ (RAM 33) と、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイス (操作ボタン 11) と、以下のステップ (e1) ~ (e8) のように動作するようプログラムされたゲームコントローラ (メイン CPU 32 等) とを備える。

【0145】

ステップ (e1) は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートする。ステップ (e2) は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ (e3) は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ (e4) は、前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ディスプレイに表示する。ステップ (e5) は、前記ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を表示する。ステップ (e6) は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ (e7) は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ (e8) は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

10

【0146】

本実施の形態のスロットマシン 1 において、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームがスタートされると、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像がディスプレイに表示される。そして、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行が決定された場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がディスプレイに表示される。また、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像が表示される。ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

20

30

【0147】

また、本実施の形態のスロットマシン 1 は、映像を表示する第 1 のディスプレイ (上段側の可変表示部 4 A と中段側の可変表示部 4 B 等) と、映像を表示する第 2 のディスプレイと、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリ (RAM 33) と、ベーシックゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイス (操作ボタン 11) と、以下のステップ (f1) ~ (f8) のように動作するようプログラムされたゲームコントローラ (メイン CPU 32 等) とを備える。

【0148】

ステップ (f1) は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲームをスタートする。ステップ (f2) は、前記ベーシックゲームの映像を前記第 1 のディスプレイに表示する。ステップ (f3) は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記第 2 のディスプレイに表示する。ステップ (f4) は、少なくとも前記ベーシックゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ (f5) は、前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ベーシックゲームの映像と共に前記第 1 のディスプレイに表示する。ステップ (f6) は、前記ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を前記第 1 のディスプレイに表示する。ステップ (f7) は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合に、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ (f8) は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じてフリーゲームの

40

50

ゲーム回数を決定する。ステップ(f9)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

【0149】

本実施の形態のロットマシン1において、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲームがスタートされると、ベーシックゲームの映像が第1のディスプレイに表示される。また、少なくともベーシックゲームの実行中に、サッカーの試合映像が第2のディスプレイに表示される。そして、少なくともベーシックゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行を決定した場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がベーシックゲームの映像と共に第1のディスプレイに表示される。また、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像が第1のディスプレイに表示される。そして、ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行された後に、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

10

【0150】

また、本実施の形態のロットマシン1は、映像を表示する第1のディスプレイ(上段側の可変表示部4Aと中段側の可変表示部4B等)と、映像を表示する第2のディスプレイと、ミニゲームの実行結果に応じて更新される累積ポイント数を記憶するメモリ(RAM33)と、ベーシックゲーム又は該ベーシックゲームから移行されたフリーゲームをスタートさせる信号を出力する入力デバイス(操作ボタン11)と、以下のステップ(g1)~(g9)のように動作するようプログラムされたゲームコントローラ(メインCPU32等)とを備える。

20

【0151】

ステップ(g1)は、前記入力デバイスから前記信号を受信したことに応じて、前記ベーシックゲーム又は前記フリーゲームをスタートする。ステップ(g2)は、前記ベーシックゲーム又は前記フリーゲームの映像を前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(g3)は、前記ベーシックゲーム又はフリーゲームの実行中に、サッカーの試合映像を前記第2のディスプレイに表示する。ステップ(g4)は、前記ベーシックゲーム又は前記フリーゲームの実行中に、前記ミニゲームを実行するか否かを決定する。ステップ(g5)は、前記ミニゲームの実行を決定した場合に、所定回数のペナルティーキック合戦の映像を前記ベーシックゲーム又は前記フリーゲームの映像と共に前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(g6)は、前記ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像を前記第1のディスプレイに表示する。ステップ(g7)は、前記ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数を前記累積ポイント数に加算することによって、前記累積ポイント数を更新する。ステップ(g8)は、前記ミニゲームを実行した後に、前記累積ポイント数に応じて前記フリーゲームのゲーム回数を決定する。ステップ(g9)は、前記フリーゲームを前記ゲーム回数実行する。

30

【0152】

本実施の形態のロットマシン1において、入力デバイスから信号を受信したことに応じて、ベーシックゲーム又はフリーゲームがスタートされると、ベーシックゲーム又はフリーゲームの映像が第1のディスプレイに表示される。また、ベーシックゲーム又はフリーゲームの実行中に、サッカーの試合映像が第2のディスプレイに表示される。そして、ベーシックゲーム又はフリーゲームの実行中に、ミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行を決定した場合には、所定回数のペナルティーキック合戦の映像がベーシックゲーム又はフリーゲームの映像と共に前記第1のディスプレイに表示される。また、ペナルティーキック合戦におけるボール速度及びボール方向の少なくとも一つをプレイヤーに決定させる設定画像が第1のディスプレイに表示される。ペナルティーキック合戦に勝利した場合には、勝利した回数に応じたポイント数が前記累積ポイント数に加算されることによって、累積ポイント数が更新される。この結果、ミニゲームが実行された後に

40

50

、累積ポイント数に応じて決定されたゲーム回数でフリーゲームが実行されることによって、新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシンが実現される。

【0153】

(本実施の形態の変形例)

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

10

【0154】

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

20

30

【図面の簡単な説明】

【0155】

【図1】ゲーミングマシンのプレイ方法を示す説明図である。

【図2】ゲーミングマシンの外観を示す斜視図である。

【図3】表示画面の説明図である。

【図4】ゲーミングマシンの制御回路を示すブロック図である。

【図5】第1画像制御回路を示すブロック図である。

【図6】シンボル及び各シンボルのコード番号を示すデータテーブルの説明図である。

【図7】配当管理テーブルのデータテーブルの説明図である。

【図8】フリーゲーム回数テーブルのデータテーブルの説明図である。

40

【図9】ミニゲーム開始決定テーブルのデータテーブルの説明図である。

【図10】ミニゲーム結果決定テーブルのデータテーブルの説明図である。

【図11】表示画面の説明図である。

【図12】表示画面の説明図である。

【図13】ベーシックゲーム処理の一部を示すフローチャートである。

【図14】ベーシックゲーム処理の一部を示すフローチャートである。

【図15】ミニゲーム処理のフローチャートである。

【図16】フリーゲーム処理のフローチャートである。

【図17】ゲーミングマシンのプレイ方法を示す説明図である。

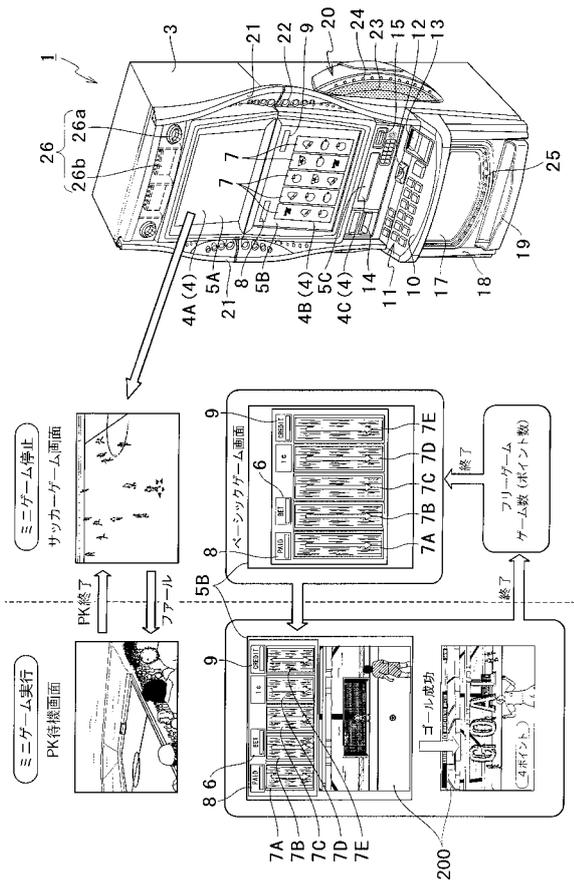
【符号の説明】

50

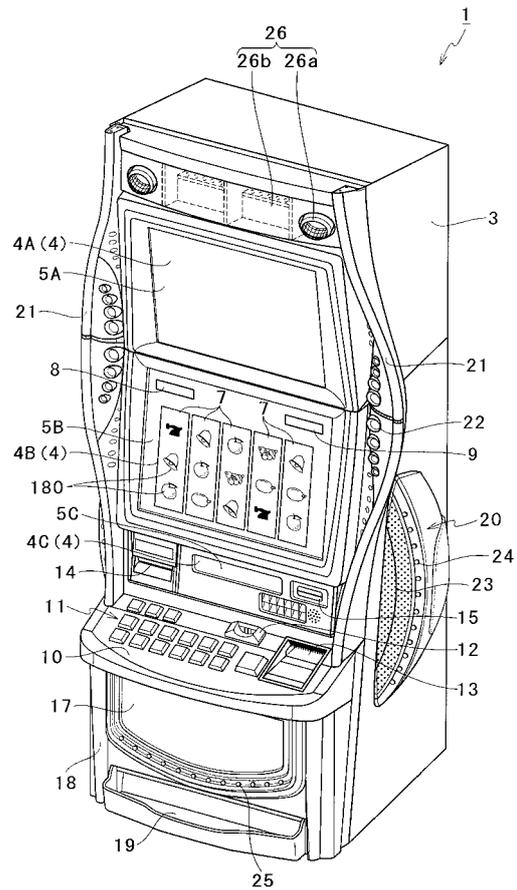
【 0 1 5 6 】

- 1 スロットマシン
- 4 ディスプレイ
- 4 A・4 B・4 C 可変表示部
- 5 A 上側液晶パネル
- 5 B 中央液晶パネル
- 5 C 下側液晶パネル
- 7 A・7 B・7 C・7 D・7 E 表示窓
- 11 操作ボタン
- 31 マイクロコンピュータ
- 32 メインCPU
- 180 シンボル
- 200 ミニゲーム画面

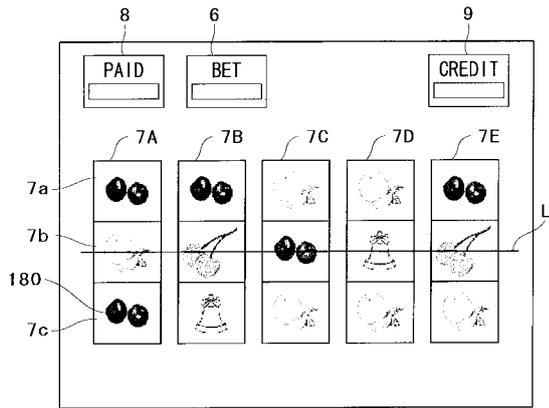
【 図 1 】



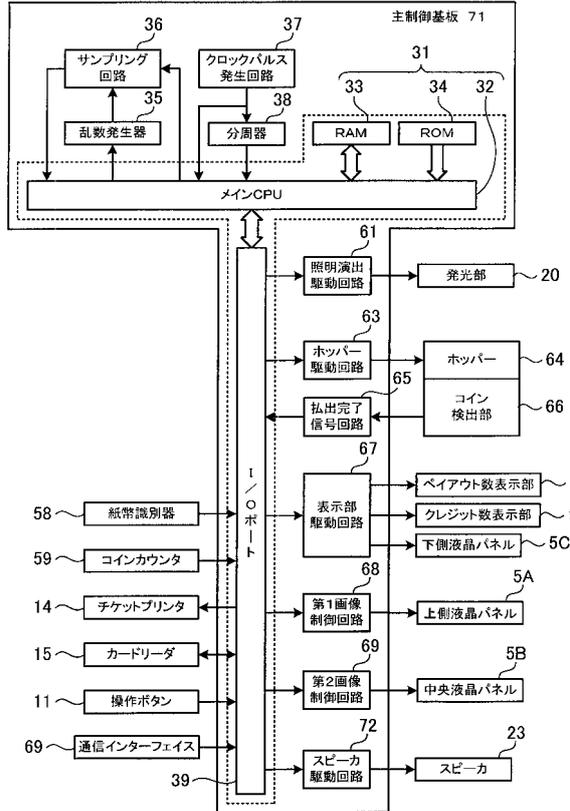
【 図 2 】



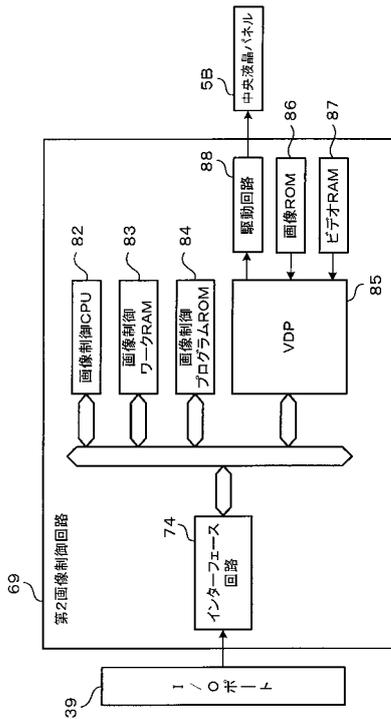
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

データーテーブル

コード番号	第1シンボル列	第2シンボル列	第3シンボル列	第4シンボル列	第5シンボル列
00	シンボル	シンボル	シンボル	シンボル	シンボル
01	JACKPOT 7				
02	PLUM	BELL	CHERRY	ORANGE	APPLE
03	ORANGE	APPLE	ORANGE	PLUM	ORANGE
04	PLUM	BELL	APPLE	STRAWBERRY	BELL
05	ORANGE	CHERRY	ORANGE	BELL	PLUM
06	ORANGE	PLUM	ORANGE	PLUM	BLUE 7
07	PLUM	CHERRY	APPLE	APPLE	ORANGE
08	BLUE 7	BELL	PLUM	BLUE 7	APPLE
09	CHERRY	APPLE	ORANGE	PLUM	PLUM
10	ORANGE	BELL	ORANGE	BELL	CHERRY
11	BELL	STRAWBERRY	PLUM	ORANGE	PLUM
12	ORANGE	PLUM	BELL	PLUM	BELL
13	STRAWBERRY	ORANGE	STRAWBERRY	CHERRY	ORANGE
14	BLUE 7	BELL	APPLE	APPLE	APPLE
15	ORANGE	APPLE	BELL	STRAWBERRY	PLUM
16	APPLE	BELL	CHERRY	CHERRY	CHERRY
17	PLUM	STRAWBERRY	PLUM	BELL	ORANGE
18	ORANGE	PLUM	ORANGE	PLUM	BELL
19	PLUM	CHERRY	ORANGE	CHERRY	ORANGE
20	BLUE 7	BELL	ORANGE	CHERRY	PLUM
21	CHERRY	APPLE	PLUM	PLUM	STRAWBERRY

【 図 7 】

配当管理テーブル

ウィニングコンビネーション	ベーシックゲーム
PLUM	5
ORANGE	8
BELL	10
CHERRY	20
STRAWBERRY	30
BLUE 7	40

【 図 9 】

ミニゲーム開始決定テーブル

	乱数範囲	
	ベーシックゲーム	フリーゲーム
ミニゲームあり	0 ~ 156	0 ~ 199
ミニゲームなし	157 ~ 256	200 ~ 256

【 図 8 】

フリーゲーム回数テーブル

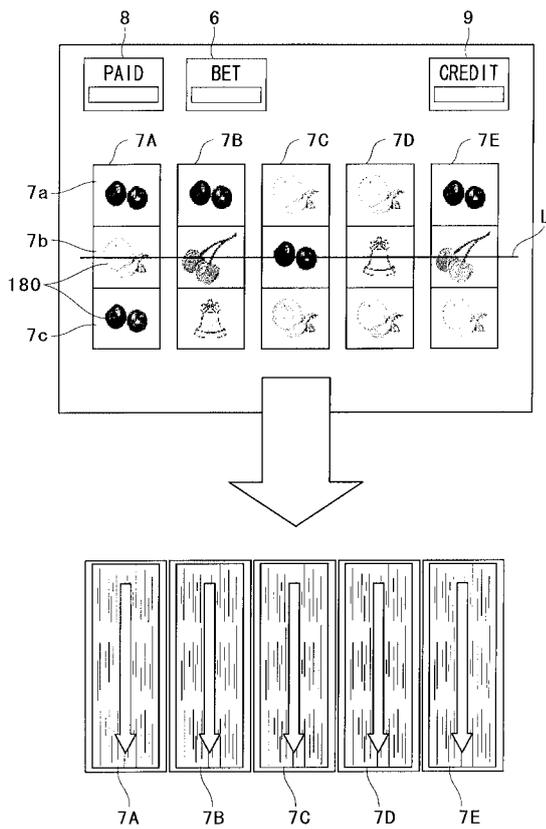
累積ポイント数	フリーゲーム回数
0	10
1	20
2	40
3	60
4	80
5	100
6	120
7	140
8	160
9	180
10	200

【 図 10 】

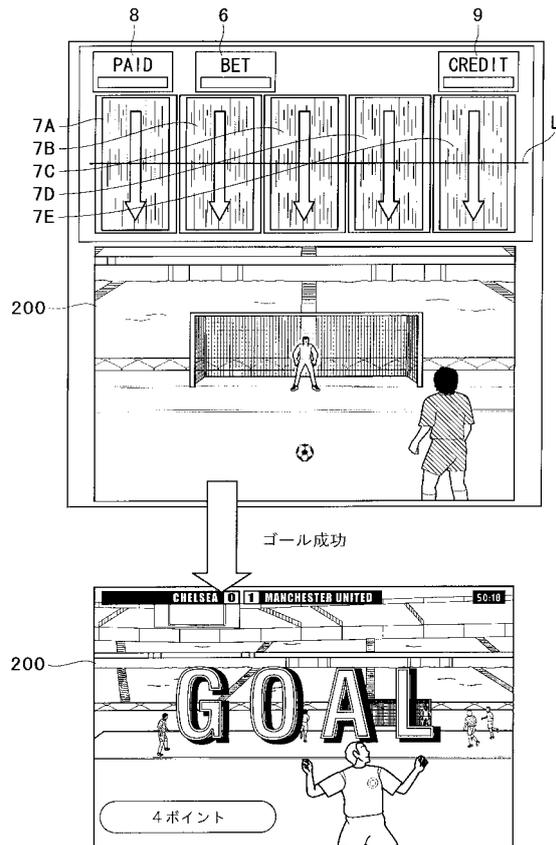
ミニゲーム結果決定テーブル

	乱数範囲
ミニゲーム失敗	0 ~ 200
ミニゲーム成功	201 ~ 256

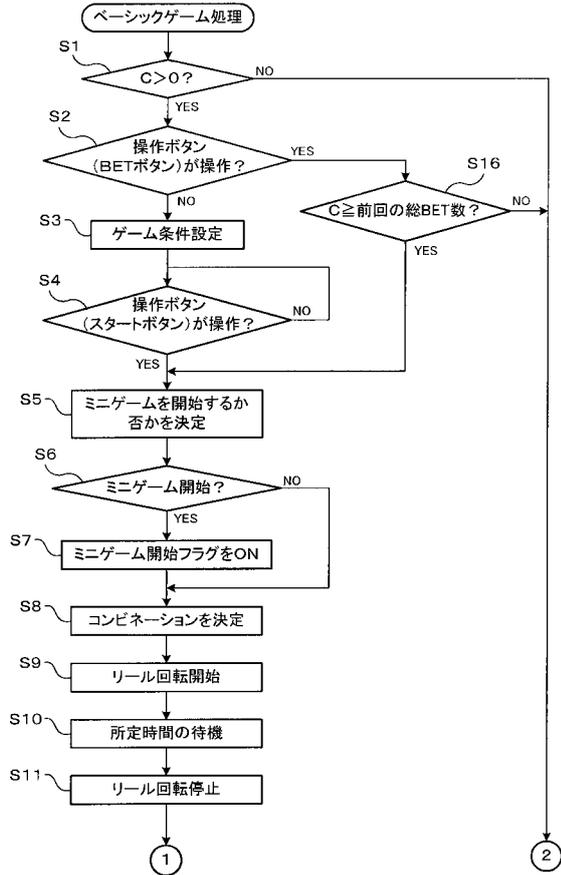
【 図 11 】



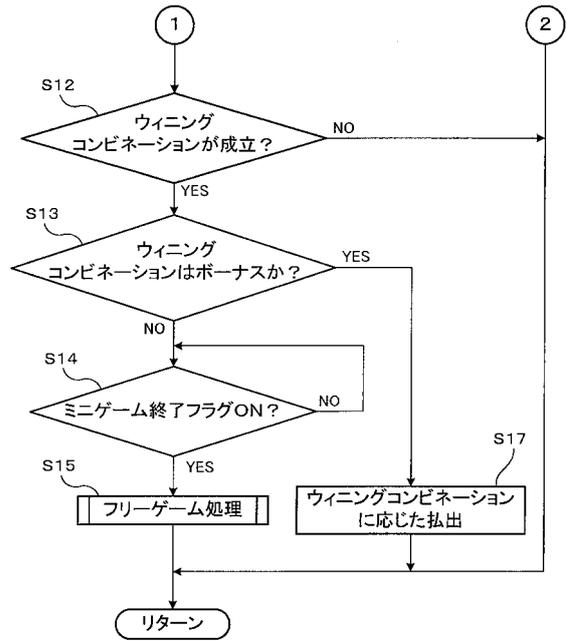
【 図 12 】



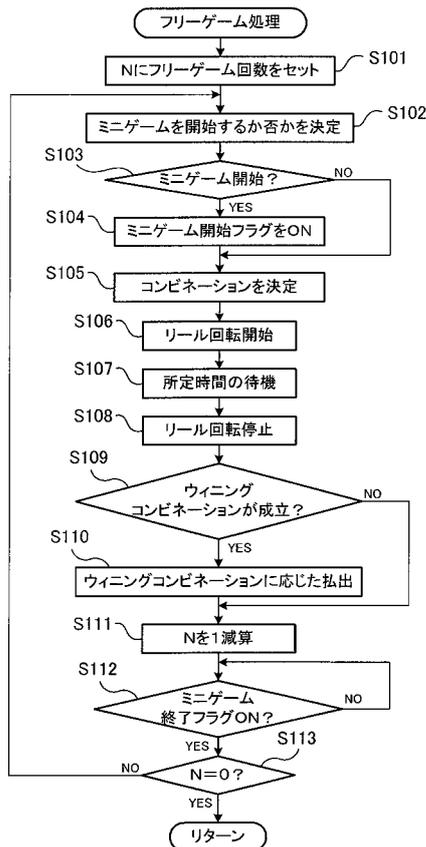
【 図 1 3 】



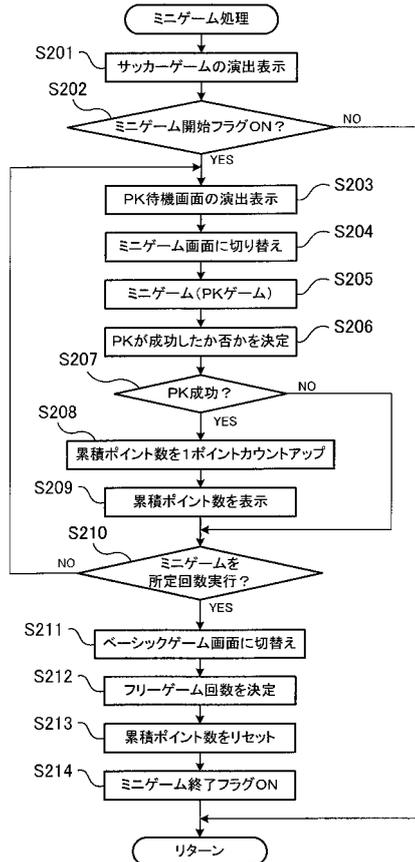
【 図 1 4 】



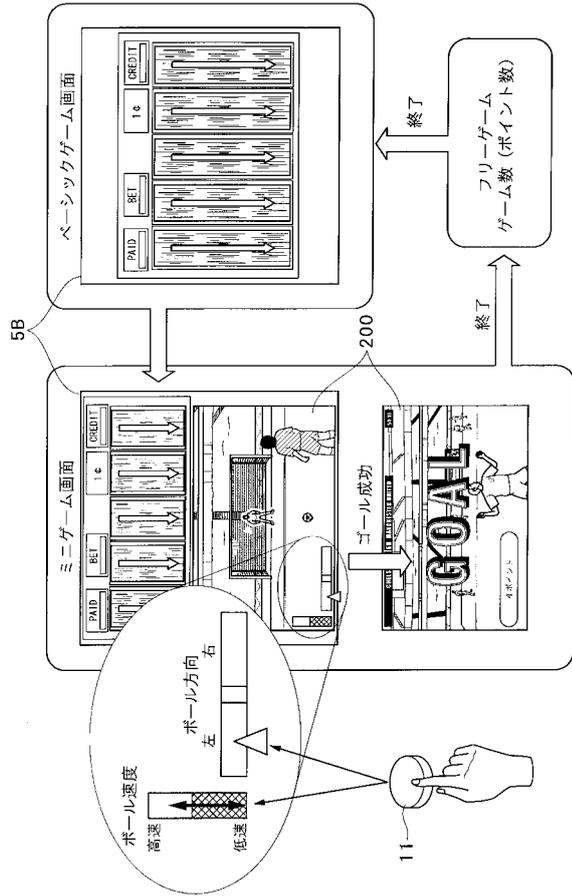
【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【図17】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA06 BA02 BA22 BB02 BB32 BB78 BB83 BB93 BB94 BB96
CA02 CA06 CA07 CA23 CA24 CA25 CB07 CB32 CC01 CC03
CD03 CD12 CD18 CD31 CD32 CD41 CD49 DA52