

(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2009-95455
(P2009-95455A)

(43) 公開日 平成21年5月7日(2009.5.7)

(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 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 12 O L (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2007-269292 (P2007-269292)
(22) 出願日 平成19年10月16日 (2007.10.16)

(71) 出願人 598098526
アルゼ株式会社
東京都江東区有明3丁目1番地25
(74) 代理人 100098431
弁理士 山中 郁生
(74) 代理人 100117385
弁理士 田中 裕人
(72) 発明者 加藤 洋一
東京都江東区有明3丁目1番地25
Fターム(参考) 2C082 AA06 AB00 AB11 BA02 BA22
BB02 BB44 BB52 BB54 BB78
BB80 BB93 BB94 CA02 CA07
CA23 CA24 CA25 CB07 CB33
CC12 CD11 CD12 CD18 CD20
CD31 CD41 DA29

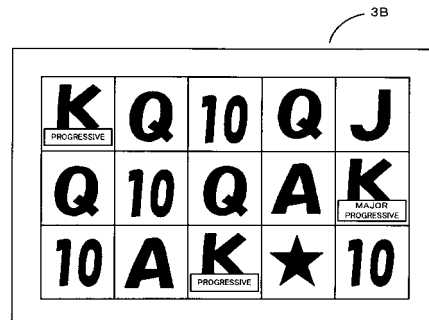
(54) 【発明の名称】ゲーミングマシン

(57) 【要約】

【課題】興趣の高い遊技機を提供する。

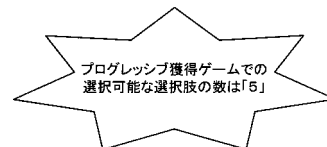
【解決手段】通常ゲームのゲーム結果として、複数のシンボルがシンボル表示部に停止表示される。そして、シンボル表示部に所定のマークが所定個数以上表示されると、プログレッシブ獲得ゲームに移行する。ここで、プログレッシブ獲得ゲームは選択式のゲームである。選択式のゲームにおける選択可能な選択肢の数は、通常ゲームにおけるベット量に基いて決定される。

【選択図】図1



(1) プログレッシブシンボルが3つ
(2) ベット量は5

↓ プログレッシブ獲得ゲームに移行



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の選択肢が表示されるディスプレイと、
以下のゲーム進行を制御するプロセッサ、

- (a) ベット量を受け付け、
- (b) 単位ゲームの開始を受け付け、
- (c) 前記単位ゲームの開始を受け付けたことを条件に、第 1 のゲームを開始し、
- (d) 前記第 1 のゲーム中に、所定の条件が満たされたことを条件として、第 2 のゲームに移行し、

(e) 前記第 2 のゲームでは、前記複数の選択肢がプレイヤーにより選択可能な状態で前記ディスプレイに表示され、

- (f) 前記複数の選択肢の選択可能な個数を、前記受け付けたベット量に基いて決定し

、
(g) 選択された選択肢に対応付けられた賞を付与する、
ことを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項 2】

前記受け付けたベット量の増加に伴って、前記選択可能な個数が増加する、
ことを特徴とする請求項 1 のゲーミングマシン。

【請求項 3】

前記選択可能な個数には上限値が設定されており、
前記上限値は、表示される前記選択肢の個数よりも小さい、
ことを特徴とする請求項 1 または 2 のゲーミングマシン。

【請求項 4】

前記選択された選択肢に対応付けられた賞には、プログレッシブボーナスが含まれる、
ことを特徴とする請求項 1 ~ 3 いずれかのゲーミングマシン。

【請求項 5】

複数のシンボル、及び、複数の選択肢を表示するディスプレイと、
以下のゲーム進行を制御するプロセッサ、

- (a) ベット量を受け付け、
- (b) 単位ゲームの開始を受け付け、
- (c) 前記単位ゲームの開始を受け付けたことを条件に、第 1 のゲームを開始し、当該第 1 のゲームのゲーム結果として、前記ディスプレイに前記複数のシンボルを表示し、
- (d) 前記表示された複数のシンボルの組合せが、所定の入賞組合せであることを条件として、第 2 のゲームに移行し、

(e) 前記第 2 のゲームでは、前記複数の選択肢がプレイヤーにより選択可能な状態で前記ディスプレイに表示され、

- (f) 前記複数の選択肢の選択可能な個数を、前記受け付けたベット量に基いて決定し

、
(g) 選択された選択肢に対応づけられた賞を付与する、
ことを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項 6】

前記受け付けたベット量の増加に伴って、前記選択可能な個数が増加する、
ことを特徴とする請求項 5 のゲーミングマシン。

【請求項 7】

前記選択可能回数には上限値が設定されており、
前記上限値は、表示される前記選択肢の数よりも小さい、
ことを特徴とする請求項 5 または 6 のゲーミングマシン。

【請求項 8】

前記選択された選択肢に対応付けられた賞には、プログレッシブボーナスが含まれる、
ことを特徴とする請求項 5 ~ 7 いずれかのゲーミングマシン。

10

20

30

40

50

【請求項 9】

複数のビデオリアル、そのビデオリアルに描かれた複数のシンボル、及び、複数の選択肢を表示するディスプレイと、

(a) ベット量を受け付け、

(b) 単位ゲームの開始を受け付け、

(c) 前記単位ゲームの開始を受け付けたことを条件に、第1のゲームを開始し、当該第1のゲームのゲーム結果として、前記ディスプレイに前記複数のシンボルを表示し、

(d) 前記表示された複数のシンボルの組合せが、所定の入賞組合せであることを条件として、第2のゲームに移行し、

(e) 前記第2のゲームでは、前記複数の選択肢がプレイヤーにより選択可能な状態で前記ディスプレイに表示され、

(f) 前記複数の選択肢に対する選択可能回数を、前記受け付けたベット量に基づいて決定し、

(g) 選択された選択肢に対応づけられた賞を付与する、

ことを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項 10】

前記受け付けたベット量の増加に伴って、前記選択可能な個数が増加する、ことを特徴とする請求項9のゲーミングマシン。

【請求項 11】

前記選択可能回数には上限値が設定されており、

前記上限値は、表示される前記選択肢の数よりも小さい、ことを特徴とする請求項9または10のゲーミングマシン。

【請求項 12】

前記選択された選択肢に対応付けられた賞には、プログレッシブボーナスが含まれる、ことを特徴とする請求項9～11いずれかのゲーミングマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーミングマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、所定の条件を満たした場合に、特別な賞（プログレッシブボーナスの当選、ボーナスゲームへの移行等）を付与するゲーミングマシンが知られている。例えば、下記特許文献1においては、ディスプレイ上に、特定のシンボルまたは特定のシンボル組合せが出現した場合に、ボーナスゲームが実行される。

【0003】

【特許文献1】米国特許第6517433号明細書

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

プレイヤーを惹きつけるために、新たな特徴を有するゲーミングマシンが望まれている。

【0005】

そこで本発明は、上述した問題点に鑑みてなされたものであり、新たな特徴を有するゲーミングマシンの提供を目的とする。

【0006】

本発明の1つの側面に係る請求項1のゲーミングマシンは、複数の選択肢が表示されるディスプレイと、以下のゲーム進行を制御するプロセッサ、(a) ベット量を受け付け、(b) 単位ゲームの開始を受け付け、(c) 前記単位ゲームの開始を受け付けたことを条件に、第1のゲームを開始し、(d) 前記第1のゲーム中に、所定の条件が満たされたことを条件として、第2のゲームに移行し、(e) 前記第2のゲームでは、前記複数の選択

10

20

30

40

50

肢がプレイヤーにより選択可能な状態で前記ディスプレイに表示され、(f)前記複数の選択肢の選択可能な個数を、前記受け付けたベット量に基いて決定し、(g)選択された選択肢に対応付けられた賞を付与することを特徴とする。

【0007】

上記ゲーミングマシンによれば、ベット量を受け付けて開始した第1のゲーム中に所定の条件が満たされたことを条件として第2のゲームに移行し、第2のゲームでは、所定個数を選択可能な状態で複数の選択肢を表示する。そして、選択された選択肢に対応付けられている賞を付与する。ここで、前記受け付けたベット量に応じて選択可能な個数が決定されるので、プレイヤーに対し高い興味を与えることが可能となる。なお、第1のゲームは、どのようなゲーム(スロットマシン、カードゲーム等)であってもよい。

10

【0008】

また、本発明の1つの側面に係る請求項2のゲーミングマシンは、前記受け付けたベット量の増加に伴って、前記選択可能な個数が増加することを特徴とする。

【0009】

上記ゲーミングマシンによれば、さらに、前記受け付けたベット量の増加に伴って、前記選択可能な個数が増加するので、より多いベット量が受け付けられることになり、プレイヤーに対し高い興味を与えることができる。

【0010】

また、本発明の1つの側面に係る請求項3のゲーミングマシンは、前記選択可能な個数には上限値が設定されており、前記上限値は、表示される前記選択肢の個数よりも小さいことを特徴とする。

20

【0011】

上記ゲーミングマシンによれば、さらに、前記選択可能な個数には上限値が設定されており、前記上限値は、表示される前記選択肢の個数よりも小さいので、多くのベット量が受け付けられたとしても、表示される全ての選択肢が選択可能とはならないことにより、プレイヤーに対し高い興味を与えることができる。

【0012】

また、本発明の1つの側面に係る請求項4のゲーミングマシンは、前記選択された選択肢に対応付けられた賞には、プログレッシブボーナスが含まれることを特徴とする。

【0013】

上記ゲーミングマシンによれば、さらに、前記選択された選択肢に対応付けられた賞にはプログレッシブボーナスが含まれるので、プレイヤーに対し高い興味を与えることができる。

30

【0014】

本発明の1つの側面に係る請求項5のゲーミングマシンは、複数のシンボル、及び、複数の選択肢を表示するディスプレイと、以下のゲーム進行を制御するプロセッサ、(a)ベット量を受け付け、(b)単位ゲームの開始を受け付け、(c)前記単位ゲームの開始を受け付けたことを条件に、第1のゲームを開始し、当該第1のゲームのゲーム結果として、前記ディスプレイに前記複数のシンボルを表示し、(d)前記表示された複数のシンボルの組合せが、所定の入賞組合せであることを条件として、第2のゲームに移行し、(e)前記第2のゲームでは、前記複数の選択肢がプレイヤーにより選択可能な状態で前記ディスプレイに表示され、(f)前記複数の選択肢の選択可能な個数を、前記受け付けたベット量に基いて決定し、(g)選択された選択肢に対応付けられた賞を付与することを特徴とする。

40

【0015】

上記複数のシンボルを用いたゲーミングマシンによれば、ベット量を受け付けて開始した第1のゲーム中に所定の条件が満たされたことを条件として第2のゲームに移行し、第2のゲームでは、所定個数を選択可能な状態で複数の選択肢を表示する。そして、選択された選択肢に対応付けられている賞を付与する。ここで、前記受け付けたベット量に応じて選択可能な個数が決定されるので、プレイヤーに対し高い興味を与えることが可能となる

50

。なお、シンボルを用いたゲーミングマシンとしては、メカニカルリールを用いたスロットマシン、ビデオリールを用いたスロットマシン、メカニカル/ビデオリールのハイブリッドスロットマシン等を用いることができる。

【0016】

また、本発明の1つの側面に係る請求項6のゲーミングマシンは、前記受け付けたベット量の増加に伴って、前記選択可能な個数が増加することを特徴とする。

【0017】

上記複数のシンボルを用いたゲーミングマシンによれば、さらに、前記受け付けたベット量の増加に伴って、前記選択可能な個数が増加するので、より多いベット量が受け付けられることになり、プレイヤーに対し高い興味を与えることができる。

10

【0018】

また、本発明の1つの側面に係る請求項7のゲーミングマシンは、前記選択可能回数には上限値が設定されており、前記上限値は、表示される前記選択肢の数よりも小さいことを特徴とする。

【0019】

上記複数のシンボルを用いたゲーミングマシンによれば、さらに、前記選択可能な個数には上限値が設定されており、前記上限値は、表示される前記選択肢の個数よりも小さいので、多くのベット量が受け付けられたとしても、表示される全ての選択肢が選択可能とはならないことにより、プレイヤーに対し高い興味を与えることができる。

20

【0020】

また、本発明の1つの側面に係る請求項8のゲーミングマシンは、前記選択された選択肢に対応付けられた賞には、プログレッシブボーナスが含まれることを特徴とする。

【0021】

上記複数のシンボルを用いたゲーミングマシンによれば、さらに、前記選択された選択肢に対応付けられた賞にはプログレッシブボーナスが含まれるので、プレイヤーに対し高い興味を与えることができる。

【0022】

本発明の1つの側面に係る請求項9のゲーミングマシンは、複数のビデオリール、そのビデオリールに描かれた複数のシンボル、及び、複数の選択肢を表示するディスプレイと、(a)ベット量を受け付け、(b)単位ゲームの開始を受け付け、(c)前記単位ゲームの開始を受け付けたことを条件に、第1のゲームを開始し、当該第1のゲームのゲーム結果として、前記ディスプレイに前記複数のシンボルを表示し、(d)前記表示された複数のシンボルの組合せが、所定の入賞組合せであることを条件として、第2のゲームに移行し、(e)前記第2のゲームでは、前記複数の選択肢がプレイヤーにより選択可能な状態で前記ディスプレイに表示され、(f)前記複数の選択肢に対する選択可能回数を、前記受け付けたベット量に基いて決定し、(g)選択された選択肢に対応付けられた賞を付与することを特徴とする。

30

【0023】

上記ビデオリールを用いたゲーミングマシンによれば、ベット量を受け付けて開始した第1のゲーム(例えば、通常ゲーム)中に所定の条件が満たされたことを条件として第2のゲーム(例えば、ボーナスゲーム)に移行し、第2のゲームでは、所定個数を選択可能な状態で複数の選択肢を表示する。そして、選択された選択肢に対応付けられている賞を付与する。ここで、前記受け付けたベット量に応じて選択可能な個数が決定されるので、プレイヤーに対し高い興味を与えることが可能となる。

40

【0024】

また、本発明の1つの側面に係る請求項10のゲーミングマシンは、前記受け付けたベット量の増加に伴って、前記選択可能な個数が増加することを特徴とする。

【0025】

上記ビデオリールを用いたゲーミングマシンによれば、さらに、前記受け付けたベット量の増加に伴って、前記選択可能な個数が増加するので、より多いベット量が受け付けら

50

れることになり、プレイヤーに対し高い興味を与えることができる。

【0026】

また、本発明の1つの側面に係る請求項11のゲーミングマシンは、前記選択可能回数には上限値が設定されており、前記上限値は、表示される前記選択肢の数よりも小さいことを特徴とする。

【0027】

上記ビデオリールを用いたゲーミングマシンによれば、さらに、前記選択可能な個数には上限値が設定されており、前記上限値は、表示される前記選択肢の個数よりも小さいので、多くのベット量が受け付けられたとしても、表示される全ての選択肢が選択可能とはならないことにより、プレイヤーに対し高い興味を与えることができる。

10

【0028】

また、本発明の1つの側面に係る請求項12のゲーミングマシンは、前記選択された選択肢に対応付けられた賞には、プログレッシブボーナスが含まれることを特徴とする。

【0029】

上記ビデオリールを用いたゲーミングマシンによれば、さらに、前記選択された選択肢に対応付けられた賞にはプログレッシブボーナスが含まれるので、プレイヤーに対し高い興味を与えることができる。

【発明の効果】

【0030】

本発明に係るゲーミングマシンによれば、ベット量を受け付けて開始した第1のゲーム中に所定の条件が満たされたことを条件として第2のゲームに移行し、第2のゲームでは、所定個数を選択可能な状態で複数の選択肢を表示する。そして、選択された選択肢に対応付けられている賞を付与する。ここで、前記受け付けたベット量に応じて選択可能な個数が決定されるので、プレイヤーに対し高い興味を与えることが可能となる。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【0031】

本発明に係るゲーミングマシンについて、スロットマシンに具体化した実施形態に基き図面を参照しつつ詳細に説明する。本実施形態のスロットマシン1は、液晶ディスプレイ等の画像表示装置を有し、画像表示装置に対して各種シンボルの画像を表示させることにより遊技を行ういわゆるビデオスロットマシンである。

30

【0032】

本実施形態のスロットマシン1では、第1のゲーム(通常ゲーム)においてシンボルが停止表示されたときに、プログレッシブシンボル(マーク)が所定個数以上表示されていると、第2のゲーム(プログレッシブ獲得ゲーム)に移行する。第2のゲームでは、選択式のゲームが実行される。選択式のゲームにおける選択可能な選択肢の数は、第1のゲームにおけるベット量に基いて決定される。図1に示された例では、プログレッシブシンボルが3つ表示されているのでプログレッシブ獲得ゲームに移行する。また、通常ゲームにおけるベット量が「5」であるので、プログレッシブ獲得ゲームにおける選択可能な選択肢の数は「5」に設定される。

【0033】

本実施形態のスロットマシン1の概略構成について、図面を参照しつつ説明する。図2は本実施形態に係るスロットマシン1の外観斜視図である。

40

第1実施形態のスロットマシン1は、カジノなどの遊技場に設置されるアップライト型のスロットマシンである。なお、図2に示すスロットマシン1の外観は、本発明における単なる一例であり、本発明は当該外観に限定されるものではない。

【0034】

スロットマシン1は、キャビネット2を有している。キャビネット2は、所定の遊技態様を実行するための電氣的又は機械的部品を収容する収納部である。

【0035】

スロットマシン1は、種々の遊技情報を表示するために、アッパー表示部3A、可変表

50

示部 3 B、及び、アンダー表示部 3 C をキャビネット 2 の前面に備えている。アップー表示部 3 A は、キャビネット 2 の上段にあり、可変表示部 3 B は、キャビネット 2 の中段にあり、アンダー表示部 3 C は、キャビネットの下段にある。

【0036】

アップー表示部 3 A は、液晶パネルで構成されている。演出画像、ゲーム時のペイアウトテーブル、ゲームルール等がアップー表示部 3 A に表示される。

【0037】

可変表示部 3 B は、液晶パネルで構成されている。可変表示部 3 B は、例えば、図 3 に示すように、5 列のリール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 を有する。それぞれのリール表示部において、シンボル列の可変表示及び停止表示が行われる。リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 には、それぞれ、3 つのシンボルが表示される。すなわち、可変表示部 3 B には、図 4 に示すように、3 x 5 のマトリクス状にシンボルが表示されることになる。また、リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 には、シンボル表示部 1 1 1 A ~ 1 1 1 C、1 1 2 A ~ 1 1 2 C、1 1 3 A ~ 1 1 3 C、1 1 4 A ~ 1 1 4 C、及び、1 1 5 A ~ 1 1 5 C を有する。なお、リールの数、及び、1 リール表示部当たりの表示シンボルの数は可変である。

【0038】

可変表示部 3 B の液晶パネルの前面には、タッチパネル 4 が設けられている。プレイヤーは、タッチパネル 4 を操作して各種の指示を入力することができる。また、ペイアウト数表示部 5 及びクレジット数表示部 6 が可変表示部 3 B に設けられている。ペイアウト数表示部 5 及びクレジット数表示部 6 の表示位置は任意であり、例えば、可変表示部 3 B の右下部分に設けられる。また、ベット数を表示するためのベット数表示部を設けてもよい。ペイアウト数表示部 5 には、プレイヤーに付与される配当額（すなわち、通常ゲーム及びフリーゲームで所定のシンボルが所定数表示された場合に付与される配当額）が表示される。クレジット数表示部 6 には、現在プレイヤーが所有しているクレジット数が表示される。

【0039】

アンダー表示部 3 C は、液晶パネルで構成されている。アンダー表示部 3 C には、カードに記録されているポイント数、及び / 又は、ゲームのポイント数が表示される。また、カードが挿入されていないとき、及び / 又は、カードの読取が失敗したときは、その旨が表示される。

また、アンダー表示部 3 C の周辺には、カード読取部 1 9 が配置されている。カード読取部 1 9 は、プレイヤーが所有するカードに記憶された情報を読み取ることができる。

【0040】

アップー表示部 3 A、可変表示部 3 B、及び、アンダー表示部 3 C は、例えば、上述したとおり液晶パネルで構成されるが、本発明はこれに限定されない。すなわち、各可変表示部は、CRTディスプレイ、プラズマディスプレイ、LEDディスプレイ、その他公知の表示装置であってもよい。

【0041】

腰パネル 7 は、アンダー表示部 3 C の下側に位置し、プラスチックパネルで構成される。遊技機に関連するキャラクタの絵、及び、遊技機の名称等が描かれ、バックライトによって照らされる。腰パネル 7 は、液晶ディスプレイ、CRTディスプレイ、プラズマディスプレイ、LEDディスプレイ、その他公知の表示装置であってもよい。

【0042】

また、可変表示部 3 B は、メカニカルリールと、メカニカルリールの前面に配置された透明液晶表示装置とからなるハイブリッド型としてもよい。これにより、メカニカルリールに描かれた図柄は、透明液晶表示装置を介して視認される。また、透明液晶表示装置には、メカニカルリールの数と等しい表示窓を設け、当該表示窓を通じてメカニカルリールに描かれた図柄を視認できるよう構成することが望ましい。なお、以下の説明においては、主に、ビデオリールを用いたスロットマシンについて説明を行うが、本発明が適用可能な限度においてメカニカルリールを用いたスロットマシンにも適用可能であることはもちろんである。また、メカニカルリールを用いる場合は、メカニカルリールは、図示しない

10

20

30

40

50

モータによって回転・停止が制御される。

【 0 0 4 3 】

可変表示部 3 B の下側には、操作テーブル 8 が手前側に突出されて設けられている。操作テーブル 8 には、両替ボタン、払い戻しボタン、ヘルプボタン、B E T ボタン、及び、スタートボタンなどの各種操作ボタン 2 6 が配置されている。これらのボタンの配置位置は任意である。また、必要に応じて、前記ボタンの一部を削除してもよいし、新たなボタンを追加、置換してもよい。また、操作テーブル 8 には、コイン投入部 1 7、紙幣投入部 1 8 が配置されている。

【 0 0 4 4 】

また、キャビネット 2 の下部には、コイン払出口と、コイン受け部 2 1 が形成されている。コイン払出口は、両替ボタンや払い戻しボタンの入力により、コインが払い出される部分である。そして、コイン受け部 2 1 は、コイン払出口から払い出されたコインを受け取る部分である。コイン払出口の内部には、センサ等より構成されるコイン検出部が配置されている。コイン検出部は、コイン払出口から払い出されるコインの枚数を検出する。

【 0 0 4 5 】

さらに、スロットマシン 1 のキャビネット 2 の周囲には、入賞の際やフリーゲーム中に所定の点灯態様で点灯する発光部 2 5 が配置されている。更に、キャビネット 2 の側面には、音声の出力を行うスピーカ 3 4 が設けられている。なお、発光部 2 5 及びスピーカ 3 4 の配置位置は、任意である。

【 0 0 4 6 】

スロットマシン 1 は、キャビネット 2 の上部にトッパー演出装置 2 7 を備える。このトッパー演出装置 2 7 は、矩形ボード形状を有しており、アッパー表示部 3 A と略平行になるように配置されている。なお、トッパー演出装置 2 7 の形状は任意である。トッパー演出装置 2 7 には、種々の情報が表示される。

【 0 0 4 7 】

次に、上述したスロットマシン 1 の内部構成について、図 5 及び図 6 を参照しつつ説明する。図 5 は、スロットマシン 1 全体の内部構成を示したブロック図である。図 5 に示すように、スロットマシン 1 は、後述する制御プログラムを実行するコントローラ 4 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、コントローラ 4 1、乱数発生回路 4 5、サンプリング回路 4 6、クロックパルス発生回路 4 7、分周器 4 8、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、及び、表示部駆動回路 6 7 を有している。

【 0 0 4 8 】

コントローラ 4 1 は、メイン CPU 4 2 と、RAM 4 3 と、ROM 4 4 とを有している。メイン CPU 4 2 は、ROM 4 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 4 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 4 3 はメイン CPU 4 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、サンプリング回路 4 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。また、後述するコードナンバが記憶されている。ROM 4 4 には、メイン CPU 4 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。

【 0 0 4 9 】

特に、ROM 4 4 に記憶されているプログラムには、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラム（以下、ゲームプログラム等という）が含まれている。さらに、そのゲームプログラムには、抽選プログラムが含まれている。

【 0 0 5 0 】

抽選プログラムは、可変表示部 3 B の各リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 の中心位置、すなわち、シンボル表示部 1 1 1 B、1 1 2 B、1 1 3 B、1 1 4 B、及び、1 1 5 B に停止されるシンボルに対応するコードナンバを決定するためのプログラムである。コードナンバとシンボルとの対応関係については後述する。

【 0 0 5 1 】

10

20

30

40

50

乱数発生回路45は、メインCPU42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46は、メインCPU42の指示に従い、乱数発生回路45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CPU42に入力する。クロックパルス発生回路47は、メインCPU42を作動させるための基準クロックを発生させ、分周器48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CPU42に入力する。

【0052】

さらに、主制御基板71には、タッチパネル4が接続されている。このタッチパネル4は、可変表示部3Bの前面に配置され、プレイヤーにより接触された部分の座標位置を特定し、特定した座標位置情報に基づいてプレイヤーがどこに触れたか、及び/又は、触れた箇所がどの方向に移動したのかを判別することができる。そして、判別に応じた信号が、I/Oポート49を介してメインCPU42に入力されるように構成されている。

10

【0053】

さらに、主制御基板71には、遊技の実行を指示するための操作ボタン26(上述したスタートボタン等)が操作スイッチを介して接続されており、それらのボタン押下に応じた信号が、I/Oポート49を介してメインCPU42に入力されるようになっている。

【0054】

照明演出駆動回路61は、上述した発光部25及びトッパ演出装置27に照明演出を行わせるための演出信号を出力する。トッパ演出装置27は、発光部25を介して、照明演出駆動回路61に接続されている。

20

【0055】

ホッパー駆動回路63はメインCPU42の制御に従ってホッパー64を駆動させる。それによって、ホッパー64はコインの払出を行うための動作を行い、コイン払出口へとコインを払出する。払出完了信号回路65は、接続されているコイン検出部66からコインの枚数値データを受信し、受信した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CPU42に入力する。コイン検出部24は、ホッパー64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65に入力する。表示部駆動回路67は、ペイアウト数表示部5、クレジット数表示部6等の各種表示部の表示動作を制御する。

【0056】

さらに、主制御基板71には副制御基板72が接続されている。副制御基板72は、図6に示すように、主制御基板71からコマンドを入力して、各表示部の表示制御、スピーカ34による音声の出力制御を行う。この副制御基板72は主制御基板71を構成する回路基板とは別の回路基板上に構成され、マイクロコンピュータ(以下、「サブマイクロコンピュータ」という。)73を主たる構成要素とし、スピーカ34から出力される音声を制御する音源IC78、増幅器としてのパワーアンプ79、及びアッパー表示部3A及び可変表示部3Bの表示制御手段として作動する画像制御回路81を有している。

30

【0057】

サブマイクロコンピュータ73は、主制御基板71から送信された制御命令に従って制御動作を行うサブCPU74と、プログラムROM75と、ワークRAM76と、I/Oポート77、80を有している。副制御基板72はクロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、サブCPU74の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。プログラムROM75は、サブCPU74で実行する制御プログラムを記憶している。ワークRAM76は、上記制御プログラムをサブCPU74で実行するときの一時メモリとして構成されている。

40

【0058】

画像制御回路81は、画像制御CPU82、画像制御ワークRAM83、画像制御プログラムROM84、INポート85、画像ROM86、ビデオRAM87及び画像制御IC88を有している。画像制御CPU82は、サブマイクロコンピュータ73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

50

ラムに従い、アップー表示部 3 A 及び可変表示部 3 B で表示される画像を決定する。例えば、アップー表示部 3 A にはペイアウトテーブルやヘルプ画面を表示し、可変表示部 3 B にはシンボル表示部 1 1 1 A ~ 1 1 1 C、1 1 2 A ~ 1 1 2 C、1 1 3 A ~ 1 1 3 C、1 1 4 A ~ 1 1 4 C、及び 1 1 5 A ~ 1 1 5 C のそれぞれに対して、シンボルの可変表示及び停止表示を行う。

【0059】

画像制御プログラム ROM 8 4 は、アップー表示部 3 A 及び可変表示部 3 B 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 RAM 8 3 は、画像制御プログラムを画像制御 CPU 8 2 で実行するときの一時メモリとして構成されている。画像制御 IC 8 8 は、画像制御 CPU 8 2 で決定された内容に応じた画像を形成し、アップー表示部 3 A 及び可変表示部 3 B へ出力する。

10

【0060】

画像 ROM 8 6 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 RAM 8 7 は、画像制御 IC 8 8 で画像を形成するときの一時記憶手段として作動する。

【0061】

なお、上述したスロットマシン 1 の内部構成は、単なる一例であり、本実施形態は、上記内部構成に限定されるものではない。例えば、着脱可能なメモリカード及び/又は PLD (Programmable Logic Device) を装着可能に構成し、必要な情報をメモリカード及び/又は PLD から読み出すようにしてもよい。

【0062】

本実施形態のスロットマシン 1 では、遊技価値として、コイン、紙幣又はこれらに相当する電子的な有価情報 (クレジット) が用いられる。但し、本発明に適用可能な遊技価値は、これに限定されるものではなく、例えば、メダル、トークン、電子マネー、チケットを挙げることができる。本実施形態においては、主に、クレジットが付与されるものとして説明するが、本発明はこの実施形態に限定されるものではない。

20

【0063】

次に、シンボル表示部において可変表示されるリール帯に描かれているシンボルについて図 7 を参照しつつ説明する。図 7 はリール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 において可変表示されるリール帯に描かれるシンボルの種類の一例を示す図である。

【0064】

リール帯に描かれるシンボルは、第 1 のシンボル群と第 2 のシンボル群に分類される。第 1 のシンボル群に含まれるシンボルを、第 1 シンボルという。第 1 シンボルには、K (キング) シンボル 5 1 A、Q (クイーン) シンボル 5 1 B、J (ジャック) シンボル 5 1 C、A (エース) シンボル 5 1 D、10 シンボル 5 1 E、9 シンボル 5 1 F、スターシンボル 5 1 G が含まれる。

30

【0065】

また、第 2 シンボル群に含まれるシンボルを、第 2 のシンボルという。第 2 シンボルは、第 1 のシンボルに所定のマーク (プログレッシブシンボル) が付されている。具体的には、図 7 に示すように、K シンボル 5 1 A にマーク 5 3 A (PROGRESSIVE シンボル) が付されたシンボル 5 3 A、Q シンボル 5 1 B にマーク 5 2 B (MAJOR-PROGRESSIVE シンボル) が付されたシンボル 5 3 B が第 2 シンボルの一例である。ここで、第 2 シンボルを構成するマークには、図 7 に示すように、マーク 5 2 C (MINOR-PROGRESSIVE シンボル)、マーク 5 2 D (MAJOR/MINOR-PROGRESSIVE シンボル) も含まれる。なお、マーク 5 2 A ~ 5 2 D の詳細については後述する。

40

【0066】

なお、1 つのリール帯に描かれるシンボルの数は任意であり、また、描かれるシンボルの種類も任意である。

【0067】

図 8 ~ 1 0 は、各リール表示部において可変表示されるリール帯 (外部リール) の一例を示した図である。図 8 ~ 1 0 に示されるように、図 7 で示したシンボルの一部または全

50

部が、リール帯に所定の順番で描かれている。図 8 において、「K (P)」は、K シンボル 5 1 A とマーク 5 2 A とから構成される第 2 シンボルである。また、図 8 において、「Q (P)」は、Q シンボル 5 1 B とマーク 5 2 A とから構成される第 2 シンボルである。

【 0 0 6 8 】

図 1 0 において、「K (P _ M A)」は、K シンボル 5 1 A とマーク 5 2 B とから構成される第 2 シンボルである。また、「K (P _ M I)」は、K シンボル 5 1 A とマーク 5 2 C とから構成される第 2 シンボルである。さらに、「K (P - M A M I)」は、K シンボル 5 1 A とマーク 5 2 D とから構成される第 2 シンボルである。

【 0 0 6 9 】

図 8 及び 1 0 に示すように、第 1 リール帯及び第 3 リール帯には、第 2 シンボルが描かれている。また、図 9 に示すように、第 2 リール帯には、第 2 シンボルは描かれていない。

10

【 0 0 7 0 】

本実施形態においては、図 8 に示される第 1 リール帯が、リール表示部 1 0 1 及び 1 0 3 で用いられる。図 9 に示される第 2 リール帯が、リール表示部 1 0 2 及び 1 0 4 で用いられる。図 1 0 に示される第 3 リール帯が、リール表示部 1 0 5 で用いられる。これにより、リール表示部 1 0 1、1 0 3、1 0 5 上には、第 2 シンボルが停止表示されることがある。また、リール表示部 1 0 2 及び 1 0 4 上には、第 2 シンボルが表示されることはない。なお、上述したリール表示部と用いられるリール帯との対応関係は単なる一例であり、別の対応関係によっても本発明が実現可能であることはいうまでもない。

20

【 0 0 7 1 】

次に、本実施形態のスロットマシン 1 において行われるゲームについて説明する。本実施形態で行われるゲームは、3 つのゲームから構成される。3 つのゲームは、通常ゲーム、フリーゲーム、プログレッシブ獲得ゲームである。プログレッシブ獲得ゲームの詳細については後述するので、ここでは、通常ゲーム及びフリーゲームについて説明する。

【 0 0 7 2 】

まず、通常ゲームについて説明する。通常ゲームは、シンボル表示部に表示されるすべてのシンボルがスクアットシンボルであり、可変表示部 3 B 上の 3 × 5 マトリクス状のシンボル表示部 1 1 1 A ~ 1 1 1 C、1 1 2 A ~ 1 1 2 C、1 1 3 A ~ 1 1 3 C、1 1 4 A ~ 1 1 4 C、及び、1 1 5 A ~ 1 1 5 C に表示された同一シンボルの個数に基いて賞が付与されるゲームである。

30

【 0 0 7 3 】

プレイヤーが B E T ボタンを操作してベット数を設定し、スタートボタンを押下することにより、各リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 において、リール帯が回転を開始する。これにより、図 1 1 に示すように各リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 において、リール帯に描かれたシンボル列が、上方向から下方向へとスクロールされる。そして、所定時間が経過すると、各リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 において、リール帯が停止表示される。それに伴って、各リール帯シンボル列の一部（各リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 に 3 個ずつの計 1 5 個のシンボル）が、図 1 2 に示すように可変表示部 3 B 上のシンボル表示部にそれぞれ表示される。なお、スクロールの方向は、上方向から下方向のみに限らず、下方向から上方向でもよい。また、リール表示部ごとに、スクロールする方向が異なってもよい。また、ゲームごとに、スクロールの方向が異なってもよい。

40

【 0 0 7 4 】

また、本実施形態においては、まず、リール表示部 1 0 1 上のリール帯が停止表示される。次に、リール表示部 1 0 2 上のリール帯が停止表示される。その後、リール表示部 1 0 3 上のリール帯、リール表示部 1 0 4 上のリール帯、リール表示部 1 0 5 上のリール帯の順で停止表示される。

【 0 0 7 5 】

通常ゲームでは、可変表示部 3 B に表示された同一シンボルの個数に基いて、入賞組合せが決定され、当該入賞組合せに対応した賞が付与される。入賞組合せに入賞した場合に

50

は、当該入賞組合せに応じた配当額をベット数で乗算した額がプレイヤーに付与される。

【0076】

また、本実施形態のスロットマシン1は、複数のジャックポットを有している。具体的には、MAJORジャックポットとMINORジャックポットを有している。そして、上記通常ゲームでベットされたベット量の一定割合（例えば、1%）は、それぞれのジャックポットに累積記憶されることになる。なお、複数のジャックポットにおける累積方法としては、公知の種々の技術を適宜採用できる。例えば、ジャックポットごとに、上記一定割合を異ならせてもよい。また、MAJORジャックポットの初期値の方が、MINORジャックポットの初期値よりも大きい。

【0077】

後述するMAJORプログレッシブボーナスに当選すると、MAJORジャックポットのジャックポット量に対応するクレジットが付与される。また、後述するMINORプログレッシブボーナスに当選すると、MINORジャックポットのジャックポット量に対応するクレジットが付与される。

【0078】

次に、フリーゲームについて説明する。フリーゲームは、シンボル表示部111A~111C、112A~112C、113A~113C、114A~114C、及び、115A~115Cに、所定個数（例えば、3個）以上のスクッタシンボル（本実施形態では、スターシンボル45G）が表示されることを条件として実行されるものである。フリーゲームの手順は、ゲーム開始時にベット額に相当する遊技価値（クレジット）を消費しないこと、及び、プレイヤーの操作ボタンの操作を必要とせずにゲームが自動的に連続して行われる点を除けば、通常ゲームと同様である。

【0079】

次に、本実施形態のスロットマシン1における通常ゲーム及びフリーゲームに対する入賞組合せ及び付与される賞について図13に基づき説明する。図13は、本実施形態において利用されるペイアウトテーブルの内容を示している。ペイアウトテーブルは、入賞組合せと付与される賞とが対応づけられている。

【0080】

ここで、図13に示す配当額は、ベット数が「1」である場合の配当額を示している。すなわち、ベット数が「1」である場合には、図13に示す配当額が払い出されるが、ベット数が「2」以上である場合には、図13に示す配当額に当該ベット数を乗じた額が払い出される。

【0081】

例えば、シンボル表示部111A~111C、112A~112C、113A~113C、114A~114C、及び、115A~115Cに、5個のKシンボル51Aが表示されている場合は、250クレジットにベット数を乗じた額が払い出される。

【0082】

また、シンボル表示部111A~111C、112A~112C、113A~113C、114A~114C、及び、115A~115Cに、4個のAシンボル51Dが表示されている場合は、15クレジットにベット数を乗じた額が払い出される。

【0083】

同様に、図13に示す入賞組合せ毎に配当額が設定されている。但し、シンボル表示部111A~111C、112A~112C、113A~113C、114A~114C、及び、115A~115Cに表示されたシンボルが、図13に示した入賞組合せのいずれでもない場合は、ハズレであり、ハズレに対する払い出しは行われぬ。

【0084】

また、第2シンボルが表示されている場合（図12参照）は、その第2シンボルを構成する第1シンボルとマークとが表示されているものとして配当額を決定する。したがって、図12に示す例においては、Kシンボル51Aについては、3つ表示されているものとして配当額を決定し、また、Qシンボル51Bについては、4つ表示されているものとし

10

20

30

40

50

て配当額を決定する。

【0085】

なお、図13に示されるペイアウトテーブルは一例であり、入賞組合せの種類及び配当額については、適宜設定可能である。また、複数のペイアウトテーブルを備えておき、設定されるペイアウト率に応じて選択可能となるよう構成してもよい。

【0086】

続いて、本実施形態のロットマシン1において実行されるメイン制御プログラムについて、図面を参照しつつ詳細に説明する。図14は、メイン制御プログラムのフローチャートである。

【0087】

まず、電源スイッチの投入（電源の投入）が行われると、主制御基板71、副制御基板72を夫々起動し、コントローラ41はステップ（以下、Sと略記する）1の初期設定処理を実行する。初期設定処理において、メインCPU42は、ROM44に記憶されているBIOSを実行して、BIOSに組み込まれている圧縮データをRAM43に展開する。そして、RAM43に展開されたBIOSの実行と、各種周辺装置の診断と初期化を行う。さらに、メインCPU42は、ゲームプログラム等をROM44からRAM43に書き込み、ペイアウト率設定用データ及び国識別情報を取得する。メインCPU42は、初期設定処理の実行中において、各プログラムに対する認証処理も行う。

【0088】

S2において、メインCPU42は、ゲームプログラム等をRAM43より順次読み出して実行し、メイン遊技処理を行う。メイン遊技処理を実行することにより、本実施形態のロットマシン1でのゲームが行われる。そして、メイン遊技処理は、ロットマシン1に電源が供給されている間、繰り返し実行される。

【0089】

次に、上記S2のメイン遊技処理のサブ処理について図15に基づき説明する。図15は本実施形態のロットマシン1におけるメイン遊技処理プログラムのフローチャートである。なお、以下のフローチャートに示す処理を実行するためのプログラムはロットマシン1が備えているROM44やRAM43に記憶されており、メインCPU42により実行される。

【0090】

S11において、スタート受付処理が実行される。スタート受付処理では、プレイヤーにより、コインの投入や操作ボタン26内のBETボタンを用いたベット操作が行われる。

【0091】

そして、S12において、操作ボタン26内のスタートボタンが押下されたか否か判断する。この判断は、スタートボタンの押下に応じてメインCPU42に入力される信号に基づいて行われる。ここで、スタートボタンが押下されていないと判断した場合（S12：NO）には、再びスタート受付処理（S11）に戻る。S11では、ベット数の修正等の操作が可能となる。一方、スタートボタンが押下されたと判断した場合（S12：YES）には、上記ベット操作に基づき設定されたベット数を、プレイヤーが現在所有するクレジット数から減算すると共に、ベット情報としてRAM43に格納する。その後、S13に進む。

【0092】

S13において、シンボル抽選処理が実行される。具体的には、まず、RAM43に記憶された抽選プログラムを実行することにより、所定の乱数値範囲から乱数値をサンプリングする。その後、サンプリングされた乱数値とテーブルに基づいて、それぞれのリール表示部の中心部分（すなわち、シンボル表示部111B、112B、113B、114B、及び、115B）に停止されるシンボルを決定する。

【0093】

S13における処理について詳細に説明する。図16は、図8で示した第1リール帯に描かれているシンボルとコードナンバとを対応付けたテーブルの一例である。図17は、

10

20

30

40

50

乱数値とコードナンバとを対応付けたテーブルの一例である。これらのテーブルは、リール表示部ごとに有している。所定の乱数値範囲（例えば、0～65535）からサンプルされた乱数値に基き、図17に示されるテーブルを利用してコードナンバを決定する。決定されたコードナンバと図16に示されるテーブルとを利用することにより、停止すべきシンボルが決定される。

【0094】

ここで、図17に示すように、コードナンバごとに対応付けられている乱数値の数が異なるので、図16に示されるそれぞれのシンボルにおける出現確率を制御することができる。例えば、図17においては、コードナンバ“4”には、乱数値“512”～“760”が対応付けられ、コードナンバ“5”には、乱数値“761”～“767”が対応付けられている。これにより、コードナンバ“4”の方がコードナンバ“5”よりも出現しやすいので、図16に示すリール帯においては、コードナンバ“4”に対応付けられている10シンボル51Eの方が、コードナンバ“5”に対応付けられている9シンボル51Fよりも表示される確率が高いことになる。

10

【0095】

また、リール表示部101に対し、図16に示されるリール帯を利用した場合において、“1136”がサンプリングされた場合、図17のテーブルに基づいて、コードナンバとして“08”が決定される。そして、図16に示すテーブルを利用することにより、コードナンバ“08”に対応するKシンボル51Aがシンボル表示部111Bに停止すべきシンボルとして決定される。

20

【0096】

また、図18に示すように、サンプリングされる乱数値とシンボルとを直接対応づけてもよい。

【0097】

図15に説明を戻す。S14において、リール回転処理が実行される。具体的には、まず、リール表示部101～105上で、それぞれリール帯が可変表示される。その後、単位ゲームに対する演出パターン（可変表示部3Bへの画像の表示やスピーカ34からの音の出力等のパターン）が開始される。ここで、単位ゲームとは、それぞれのリール帯の可変表示が開始し、その後、すべてのリール帯が停止表示される一連の処理のことをいう。

【0098】

そして、所定時間が経過すると所定の順序でリール表示部101～105上のリール帯の回転が停止する。これにより、シンボル表示部111A～111C、112A～112C、113A～113C、114A～114C、及び、115A～115Cのそれぞれにおいて、シンボルが停止表示される。上述したとおり、本実施形態においては、まず、リール表示部101上のリール帯が停止表示される。次に、リール表示部102上のリール帯が停止表示される。その後、リール表示部103上のリール帯、リール表示部104上のリール帯、リール表示部105上のリール帯の順で停止表示される。

30

【0099】

なお、リール表示部上のリール帯の回転の停止に関し、全てのリール表示部一度に停止してもよいし、時間差で順に停止してもよい。

40

【0100】

ここで、シンボル表示部111Bには、S13で決定されたシンボルが停止される。例えば、Jシンボル51C（コードナンバ：9）が停止される場合、シンボル表示部111Aには、Kシンボル51A（コードナンバ：8）が表示され、また、シンボル表示部111Cには、10シンボル51E（コードナンバ：10）が表示されることになる。

【0101】

その後、S15において、可変表示部3Bに表示されたシンボルが、入賞組合せに該当するか否かについて判断する。この判断は、RAM43に記憶された各リール表示部101～105ごとのコードナンバに基く。

【0102】

50

入賞組合せが成立していると判断した場合（S 1 5 : Y E S）には、S 1 6に移行する。一方、いずれの入賞組合せも成立していないと判断した場合（S 1 5 : N O）には、S 1 7に移行する。

【0 1 0 3】

S 1 6において、S 1 5で決定された入賞組合せに応じた配当額に払い出す。その後、S 1 7に移行する。

【0 1 0 4】

S 1 7において、プログレッシブ獲得ゲームトリガーが成立したか否かを判断する。この判断は、シンボル表示部に表示されているマークの数が所定個数（例えば、3個）以上か否かに基いて行われる。

10

【0 1 0 5】

また、この処理は、マークに付されている第1シンボルの種類に関係なく表示されているマークの数がカウントされる。例えば、図19に示す例においては、マークが2つのKシンボル5 1 Aと1つのQシンボル5 1 Bとに付されているので、3つのマークが表示されていると判断される。

【0 1 0 6】

図15に説明を戻す。S 1 7において、プログレッシブ獲得ゲームトリガーが成立していると判断した場合は（S 1 7 : Y E S）、S 1 8に進む。プログレッシブ獲得ゲームの詳細については後述する。一方、プログレッシブ獲得ゲームトリガーが成立していないと判断した場合は（S 1 7 : N O）、S 1 9に進む

20

【0 1 0 7】

S 1 9において、フリーゲームトリガーが成立しているか否かが判断される。この判断は、上述したとおり所定のシンボルが所定個数以上表示されたか否かに基く。フリーゲームトリガーが成立していると判断した場合は（S 1 9 : Y E S）、S 2 0に進む。S 2 0において、フリーゲームが実行される。フリーゲームの詳細については省略する。

【0 1 0 8】

一方、フリーゲームトリガーが成立していないと判断した場合は（S 1 9 : N O）、メイン遊技処理を終了する。図15に示したフローチャートにおいては、フリーゲームトリガーに成立した場合は、プログレッシブ獲得トリガーが成立したか否かの判断は行われない。これは、本フローチャートでは、プログレッシブ獲得ゲームトリガーとフリーゲームトリガーとが同時に成立しないように、図8～図10に示したリール帯におけるシンボルの配列がなされているからである。

30

【0 1 0 9】

また、リール帯におけるシンボルが、プログレッシブ獲得ゲームトリガー及びフリーゲームトリガーが同時に成立し得るように配列されている場合は、図15に示したフローチャートとは異なるフローチャートで示される処理が行われることになる。具体的には、図15のフローチャートに対し、S 1 8の処理の後に、S 1 9に移行するように変更されたフローチャートで示される処理が行われる。

【0 1 1 0】

次に、プログレッシブ獲得ゲームについて説明する。本実施形態においては、複数のプログレッシブ獲得ゲームが存在する。本実施形態においては、MAJORプログレッシブ獲得ゲームと、MINORプログレッシブ獲得ゲームとが存在するものとする。MAJORプログレッシブ獲得ゲームは、MAJORジャックポットのジャックポット量に対応するクレジットを獲得することができるゲームである。また、MINORプログレッシブ獲得ゲームは、MINORジャックポットのジャックポット量に対応するクレジットを獲得することができるゲームである。

40

【0 1 1 1】

なお、プログレッシブ獲得ゲームの種類は、3種類以上であってもよい。例えば、MEGAプログレッシブ獲得ゲームを備えてもよい。この場合、MEGAプログレッシブ獲得ゲームに対応するMEGAジャックポットを有することになる。

50

【0112】

上記2つのプログレッシブ獲得ゲームのうち、いずれのゲームに移行するかは、移行時の通常ゲームにおけるシンボル表示部の表示態様によって決定される。具体的には、マーク52Bが表示されている場合(図12参照)は、MAJORプログレッシブ獲得ゲームに移行する。また、マーク53Cが表示されている場合(図20参照)は、MINORプログレッシブ獲得ゲームに移行する。また、マーク52Dが表示されている場合(図21参照)は、MAJORプログレッシブ獲得ゲーム、もしくは、MINORプログレッシブ獲得ゲームのいずれかに移行する。どちらのプログレッシブ獲得ゲームに移行するかについては、抽選で決定してもよい。

【0113】

また、通常ゲームにおけるベット量に応じて決定してもよい。この場合、例えば、通常ゲームにおけるベット量が所定量以上であれば、MAJORプログレッシブ獲得ゲームに移行し、所定量より少なければ、MINORプログレッシブ獲得ゲームに移行するように構成することができる。

【0114】

さらに、通常ゲームにおけるベット量に応じて、MAJORプログレッシブ獲得ゲームに移行する確率、及び、MINORプログレッシブ獲得ゲームに移行する確率を可変にしてもよい。例えば、ベット量が所定量以上であれば、MAJORプログレッシブ獲得ゲームに移行する確率を70%とし、MINORプログレッシブ獲得ゲームに移行する確率を30%と設定した状態で抽選することができる。また、ベット量が所定量より少なければ、MAJORプログレッシブ獲得ゲームに移行する確率を40%とし、MINORプログレッシブ獲得ゲームに移行する確率を60%と設定した状態で抽選することができる。なお、上記確率は単なる一例であり、適宜設定可能なパラメータであることはいうまでもない。

【0115】

次に、プログレッシブ獲得ゲームの詳細について説明する。以下においては、MAJORプログレッシブ獲得ゲームについて説明する。なお、MAJORプログレッシブ獲得ゲームとMINORプログレッシブ獲得ゲームとは、当選の対象となるジャックポットが異なるが、ゲームの基本的な手順は同じである。

【0116】

プログレッシブ獲得ゲームは、選択式のゲームである。本実施形態においては、複数の選択肢を可変表示部3Bに表示し、プレイヤーによって選択された選択肢に対応付けられた賞が付与される。ここで、付与される賞としては、所定数(例えば、300、50等)のクレジットの付与、プログレッシブボーナスの当選が含まれる。表示される選択肢と付与される賞との対応付けは、プログレッシブ獲得ゲーム移行時に抽選で決定される。

【0117】

図22は、可変表示部3Bに表示されるMAJORジャックポット獲得ゲームの画面の一例である。本実施形態においては、12枚のカードを選択肢として表示する。プレイヤーは、タッチパネルを用いて選択肢を選択することができる。選択されたカードは表向きになり、付与される賞が表示される。すなわち、ジャックポット獲得ゲームに移行した時点においては、12枚のカード(選択肢)は裏向きで表示されている。これにより、選択肢に対応付けられている賞の内容は視認することはできない。

【0118】

図23は、4つの選択肢(4枚のカード)を選択した様子を示す図である。図23に示す例においては、500クレジット、200クレジット、50クレジットが付与される。また、「MAJOR JACK POT」と表示されたカードが表示されているので、MAJORプログレッシブボーナスに当選している。そのため、MAJORジャックポットのジャックポット量に対応するクレジットが付与される。また、選択時においては、選択可能な選択肢の残数を表示してもよい。

【0119】

10

20

30

40

50

ここで、選択可能な選択肢の数は、プログレッシブ獲得ゲーム移行時に決定される。例えば、選択可能な選択肢の数を通常ゲームにおけるベット量に基いて決定することができる。このとき、通常ゲームにおけるベット量が大きいほど、選択可能な選択肢の数が多くなるように構成することができる。例えば、ベット量が1クレジット増加するごとに、選択可能な選択肢の数を1つ増加させるように構成することができる。

【0120】

ただし、選択可能な選択肢の数の最大値は、表示される選択肢の数よりも小さくすることが望ましい。例えば、図22に示される例においては、表示される選択肢の数が12であるので、選択可能な選択肢の数の最大値は11となる。これにより、「確実にプログレッシブボーナスに当選する」という状況を排除し、プログレッシブボーナス当選における不確実性を持たせることができる。そして、当選に係る不確実性により、選択肢の選択における興味を高めることができる。

10

【0121】

上述したとおり、本実施形態では、シンボル表示部に3つ以上のマークが表示されることを条件として、プログレッシブ獲得ゲームに移行する。ここで、例えば、図24に示すように、シンボル表示部にマークが2つ表示されている場合は、プログレッシブ獲得ゲームには移行しない。しかしながら、リール表示部105上にマーク52Bが表示されているため、このゲーム結果を見たプレイヤーは、「MAJORプログレッシブ獲得ゲームに移行できる」と誤認識することが考えられる。

20

【0122】

このような誤認識を防ぐため、図25に示すように、シンボル停止直後はマーク52Bを表示させず、その後、時間の経過と共に徐々にマーク52Bを表示するよう制御することができる。これにより、ゲーム結果としてマーク52Bは表示されるものの、マーク52Bは徐々に表示されるので、プログレッシブ獲得ゲームに移行できるというプレイヤーの誤認識を防ぐことができる。

【0123】

本実施形態によれば、第1のシンボルと第2のシンボルとが用いられ、かつ、第2のシンボルは前記第1のシンボルとプログレッシブシンボルとから構成される。そして、通常の賞は第1のシンボルの組合せに基いて付与され、プログレッシブシンボルが所定個数以上表示された場合は、表示態様に応じて、複数のプログレッシブ獲得ゲームのうち1つのプログレッシブ獲得ゲームが、特別な賞として実行される。これにより、プレイヤーに対し高い興味を与えることが可能となる。

30

【0124】

なお、本発明は上述した実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で種々の改良、変形が可能であることは勿論である。

例えば、別の実施形態としては、第1シンボルに付されるマークとして、マーク52A (PROGRESSIVEシンボル)のみを用いることもできる。この場合、シンボル表示部に表示されたマーク52Aの個数が所定個数以上の場合に、プログレッシブ獲得ゲームに移行するか否かを決定することができる。

【0125】

また、表示されたマークの個数に応じて、MAJORプログレッシブ獲得ゲームに移行するのか、MINORプログレッシブ獲得ゲームに移行するのかを決定することができる。例えば、マークが2個表示された場合は、MINORプログレッシブ獲得ゲームに移行し、マークが3個以上表示された場合は、MAJORプログレッシブ獲得ゲームに移行するように構成することができる。この場合、マークの種類を考慮してもよいし、考慮しなくてもよい。

40

【0126】

また、上述したメカニカルリールと透明液晶表示装置とを備えたハイブリッドのゲーミングマシンの場合、通常ゲームはメカニカルリールを利用し、フリーゲームでは透明液晶表示装置に表示されるビデオリールを用いることができる。また、同一ゲームにおいても

50

、所定のリールはメカニカルリールで処理し、その他のリールはビデオリールで実現することもできる。この場合、通常ゲームはメカニカルリールを利用し、フリーゲームではビデオリールを用いることができる。また、同一ゲームにおいても、所定のリールはメカニカルリールで処理し、その他のリールはビデオリールで実現することもできる。また、上記リール帯を複数用意しておき、設定されたペイアウト率によって選択できるようにしてもよい。

【0127】

また、本発明は、スロットマシン以外のゲーミングマシンに対しても適用可能である。例えば、ポーカーゲーム等を行うカードゲームマシンにおいて、所定の条件を満たした場合に、プログレッシブ獲得ゲームに移行するよう構成することができる。この場合、成立した役に応じて、MAJORプログレッシブゲーム、または、MINORプログレッシブゲームに移行するよう構成することができる。

10

【0128】

また、上述した処理を実行するための遊技方法としても本発明は実現可能である。さらに、当該遊技方法をコンピュータで実行させるためのプログラム、及び、そのプログラムが記録された記録媒体としても本発明は実現可能である。

【図面の簡単な説明】

【0129】

【図1】プログレッシブ獲得ゲームにおける選択可能な選択肢の数が、ベット量に基いて決定される様子を示した図である。

20

【図2】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの外観を示した図である。

【図3】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおけるリール表示部を示した図である。

【図4】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおけるシンボル表示部を示した図である。

【図5】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの内部構成を示したブロック図である。

【図6】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの副制御基板の内部構成を示したブロック図である。

【図7】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの各リール帯に描かれるシンボル及びマークを示した図である。

30

【図8】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの各リール帯を構成するシンボル列を示した図である。

【図9】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの各リール帯を構成するシンボル列を示した図である。

【図10】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの各リール帯を構成するシンボル列を示した図である。

【図11】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの可変表示部においてリール帯が可変表示している様子を示した図である。

【図12】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの可変表示部においてシンボルが停止表示している様子を示した図である。

40

【図13】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのペイアウトテーブルの内容を示した図である。

【図14】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおけるメイン制御処理のフローチャートである。

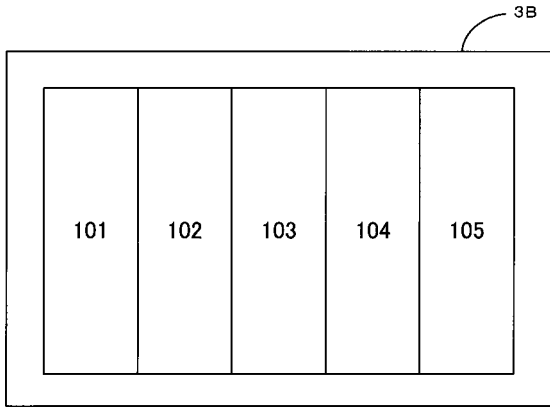
【図15】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおけるメイン遊技処理のフローチャートである。

【図16】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおけるコードナンバとシンボルとを対応付けたテーブルを示した図である。

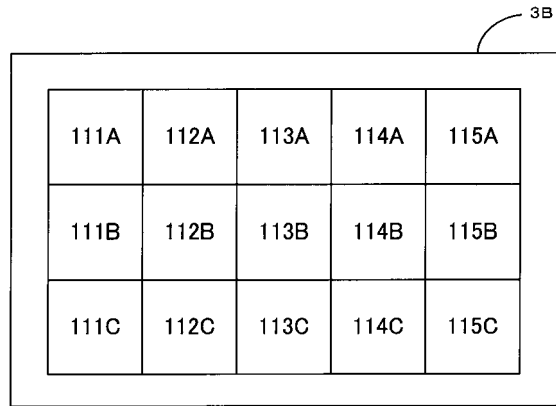
【図17】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおける乱数値とコードナンバとを

50

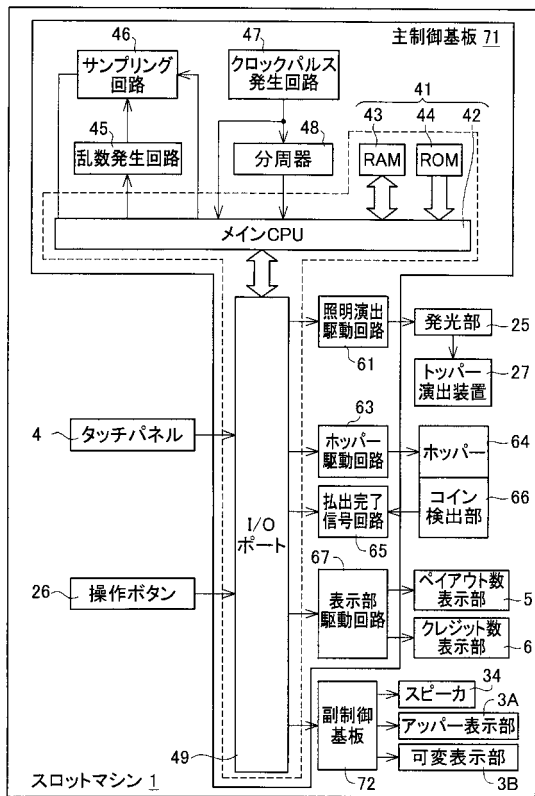
【 図 3 】



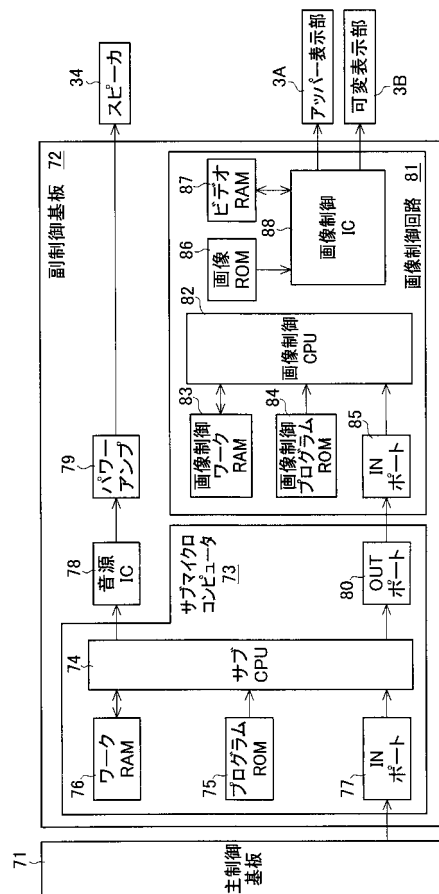
【 図 4 】



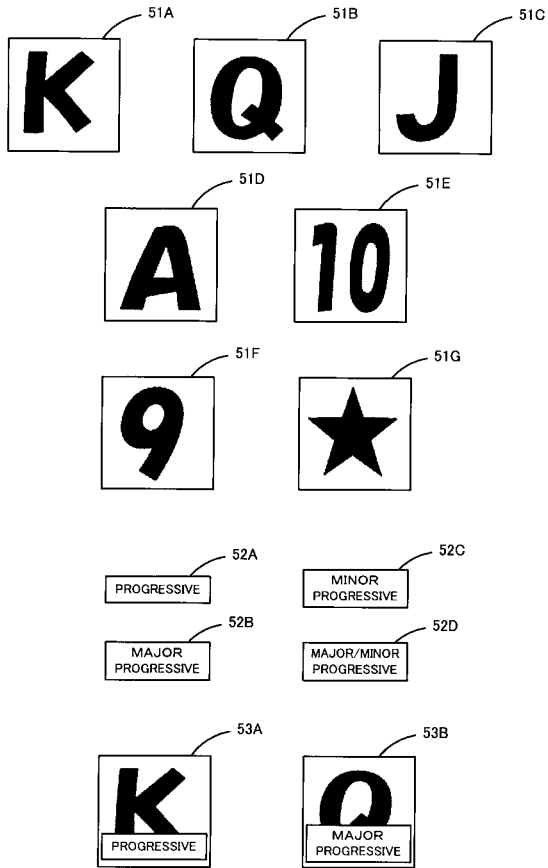
【 図 5 】



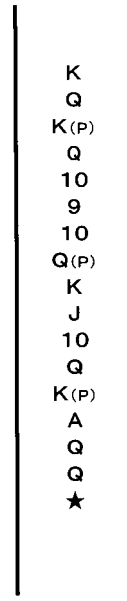
【 図 6 】



【 図 7 】

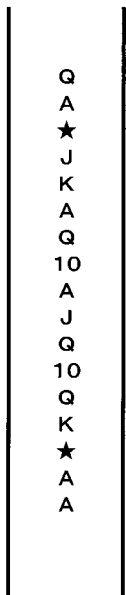


【 図 8 】



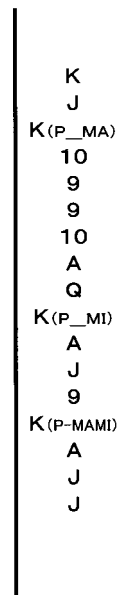
第1リール帯

【 図 9 】



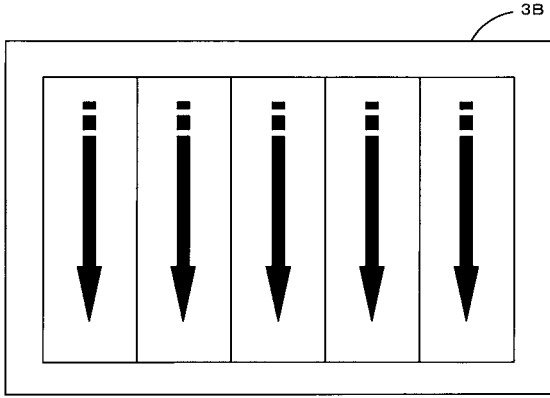
第2リール帯

【 図 10 】

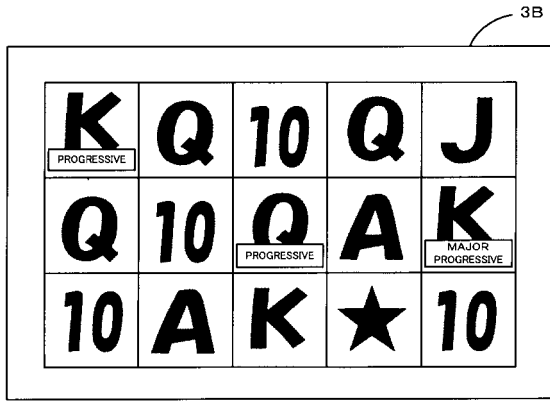


第3リール帯

【図11】



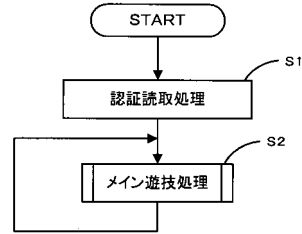
【図12】



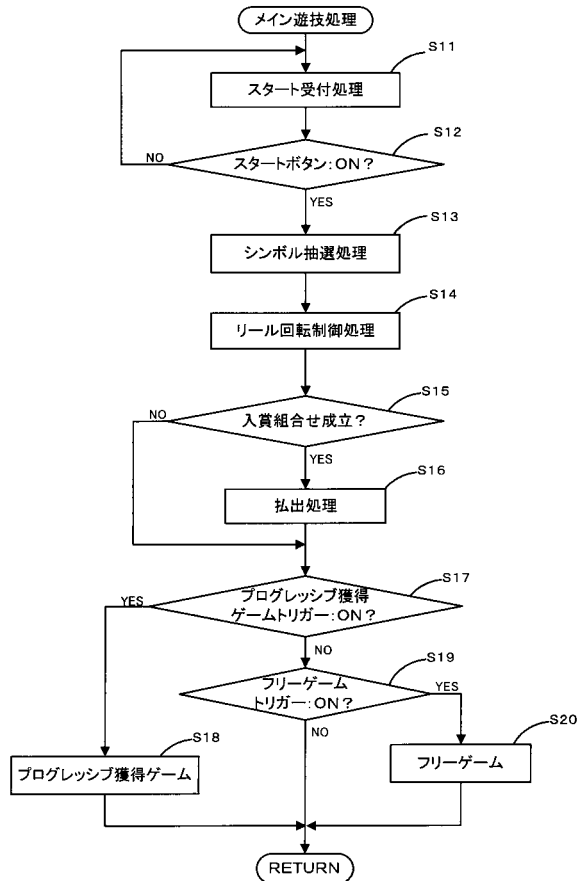
【図13】

	of a Kind							
	3	4	5	6	7	8	9	10
K	80	150	250	400	400	400		
Q	70	120	200	300	300	300		
J	60	100	150	250	250	250		
A	10	15	30	50	110	130	190	210
10	5	10	20	40	90	110	150	180
9	5	8	15	30	70	90	130	150

【図14】



【図15】



【図16】

リール帯	
コード ナンバ	シンボル
00	K
01	Q
02	K(P)
03	Q
04	10
05	9
06	10
07	Q(P)
08	K
09	J
10	10
11	Q
12	K(P)
13	A
14	Q
15	Q
16	★

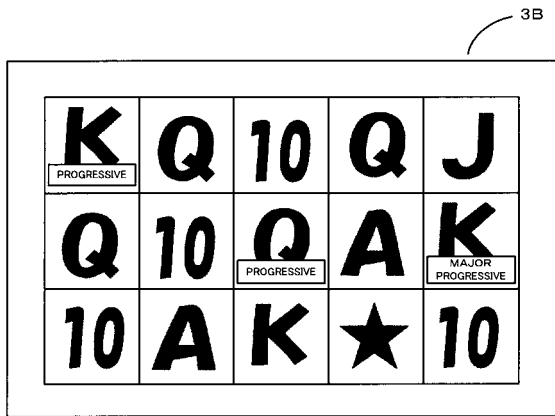
【 図 1 7 】

乱数值	コード ナンバ
0~127	00
128~255	01
256~383	02
384~511	03
512~760	04
761~767	05
768~895	06
896~1023	07
1024~1151	08
1152~1279	09
1280~1307	10
1308~1335	11
1336~1364	12
1365~1491	13
1492~1919	14
1920~2047	15
2048~2175	16

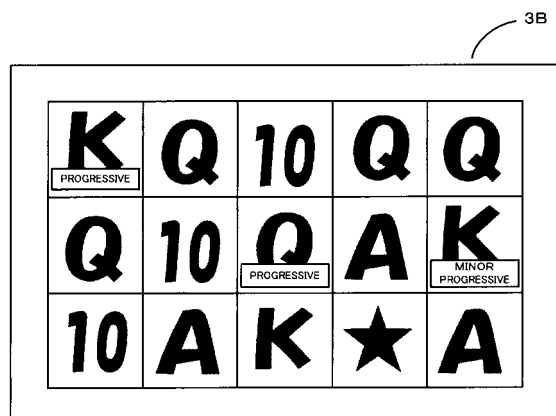
【 図 1 8 】

乱数值	シンボル
0~127	K
128~255	Q
256~383	K(P)
384~511	Q
512~760	10
761~767	9
768~895	10
896~1023	Q(P)
1024~1151	K
1152~1279	J
1280~1307	10
1308~1335	Q
1336~1364	K(P)
1365~1491	A
1492~1919	Q
1920~2047	Q
2048~2175	★

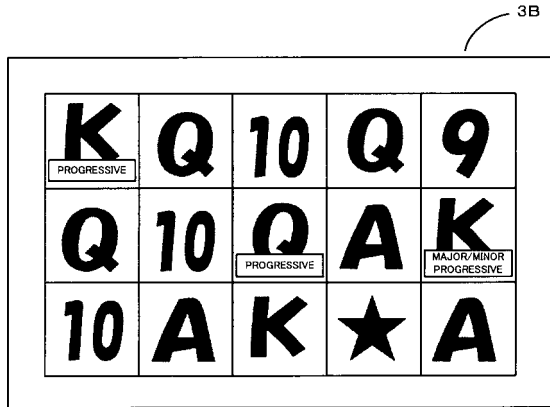
【 図 1 9 】



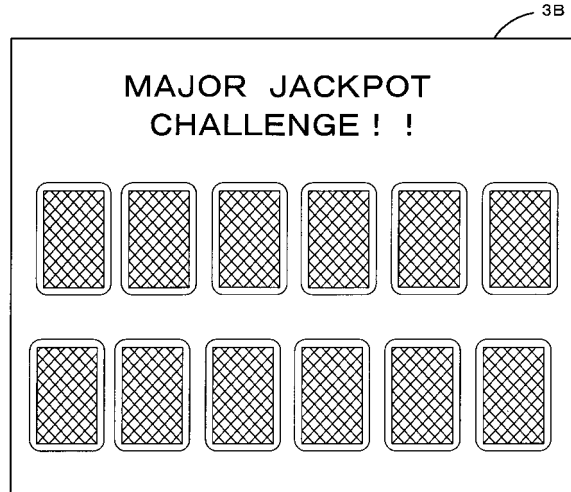
【 図 2 0 】



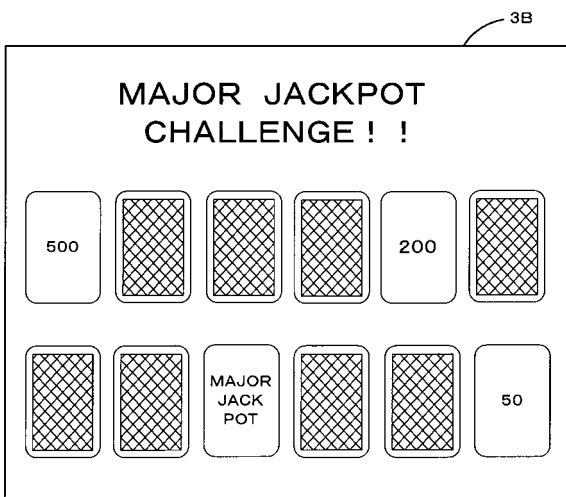
【 図 2 1 】



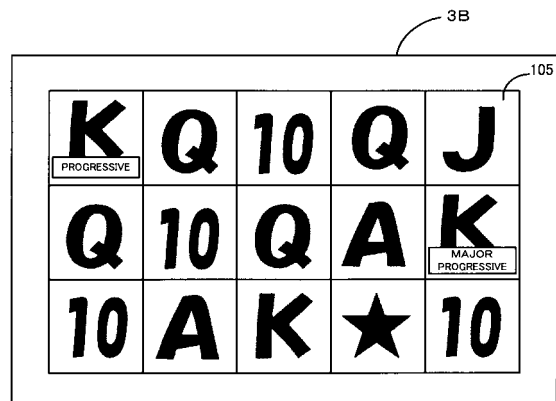
【 図 2 2 】



【 図 2 3 】



【 図 2 4 】



【 図 2 5 】

