(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2009-201986
(P2009-201986A)
(43)公開日　平成21年9月10日(2009.9.10)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04	(2006.01)	A63F	5/04	511F	2C001
A63F 13/00	(2006.01)	A63F	13/00	M	2C082
		A63F	5/04	511D	
		A63F	5/04	516A	
		A63F	5/04	516F	

審査請求 未請求　請求項の数 6　ＯＬ　（全 22 頁）

(21)出願番号　特願2009-28537(P2009-28537)
(22)出願日　平成21年2月10日(2009.2.10)
(31)優先権主張番号　61/032275
(32)優先日　平成20年2月28日(2008.2.28)
(33)優先権主張国　米国(US)
(31)優先権主張番号　12/246843
(32)優先日　平成20年10月7日(2008.10.7)
(33)優先権主張国　米国(US)

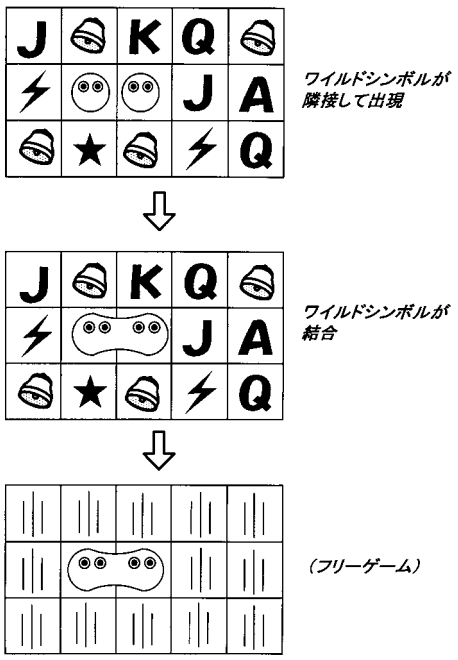
(71)出願人　598098526
アルゼ株式会社
東京都江東区有明３丁目１番地２５
(74)代理人　100098431
弁理士　山中　郁生
(74)代理人　100117385
弁理士　田中　裕人
(72)発明者　中野　文夫
東京都江東区有明３丁目１番地２５

Ｆターム(参考)　2C001 AA13 BA02 BA03 BA04 BC05 BC06

最終頁に続く

(54)【発明の名称】ゲーミングマシン

(57)【要約】
【課題】新たな特徴を有するゲームシステムを提供する。
【解決手段】通常ゲームにおいて、特定のシンボルが縦方向または横方向に隣接して表示された場合に、前記隣接して表示された特定のシンボルを結合する。そして、フリーゲームに移行する。フリーゲームでは、結合されたシンボルが表示されたシンボル表示部を固定した状態で、リールの可変表示を行う。また、特定のシンボルはＷＩＬＤシンボルであってもよい。
【選択図】図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
ゲーミングマシンであって、
複数のシンボル表示領域を表示するディスプレイ、
前記ディスプレイの表示内容、及び、ゲームの進行を制御するプロセッサ、を有し、
前記複数のシンボル表示領域は、それぞれ１つのシンボルを表示し、
前記ゲームは、第１ゲームと第２ゲームとからなり、
前記プロセッサは、
（ａ）第１ゲームの開始を受け付け、
（ｂ）前記第１ゲームの開始を受け付けたことを条件に、それぞれの前記シンボル表示領域上でシンボルの可変表示を行い、その後、前記複数のシンボル表示領域上に前記複数のシンボルを停止させ、
（ｃ）前記表示されたシンボルの組合せが、入賞組合せである場合に、当該入賞組合せに対応付けられている賞を付与し、
（ｄ）所定数以上の特定シンボルが、縦方向または横方向に隣接して表示されているか否かを判断し、
（ｅ）前記（ｄ）で「ＹＥＳ」と判断した場合に、前記縦方向または横方向に隣接して表示された特定シンボルを結合し、
（ｆ）前記結合された特定シンボルを固定した状態で、前記第２ゲームを実行する、
ことを特徴とするゲーミングマシン。
【請求項２】
前記特定シンボルは他のシンボルの代用となる、
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】
ゲーミングマシンであって、
複数のシンボル表示領域を表示するディスプレイ、
前記ディスプレイの表示内容、及び、ゲームの進行を制御するプロセッサ、を有し、
前記複数のシンボル表示領域は、それぞれ１つのシンボルを表示し、
前記ゲームは、第１ゲームと第２ゲームとからなり、
前記プロセッサは、
（ａ）第１ゲームの開始を受け付け、
（ｂ）前記第１ゲームの開始を受け付けたことを条件に、それぞれの前記シンボル表示領域上でシンボルの可変表示を行い、その後、前記複数のシンボル表示領域上に前記複数のシンボルを停止させ、
（ｃ）前記表示されたシンボルの組合せが、入賞組合せである場合に、当該入賞組合せに対応付けられている賞を付与し、
（ｄ）所定数以上の特定シンボルが、縦方向または横方向に隣接して表示されているか否かを判断し、
（ｅ）前記（ｄ）で「ＹＥＳ」と判断した場合に、前記縦方向または横方向に隣接して表示された特定シンボルを結合し、
（ｆ）前記結合された特定シンボルを固定した状態で、前記第２ゲームを実行し、
（ｇ）前記第２ゲーム中に、前記特定シンボルが、前記結合された特定シンボルに縦方向または横方向に隣接して表示された場合は、前記特定シンボル及び前記結合した特定シンボルを新たに結合し、
（ｈ）前記第２ゲームの実行可能回数を増加し、
（ｉ）前記新たに結合された特定シンボルを固定した状態で、次の第２ゲームを実行する、
ことを特徴とするゲーミングマシン。
【請求項４】
前記特定シンボルは他のシンボルの代用となる、

ことを特徴とする請求項３のゲーミングマシン。
【請求項５】
ゲーミングマシンであって、
複数のシンボル表示領域を表示するディスプレイ、
前記ディスプレイの表示内容、及び、ゲームの進行を制御するプロセッサ、を有し、
前記複数のシンボル表示領域は、それぞれ１つのビデオリールを表示し、
前記ビデオリールは複数のシンボルを有し、
前記ゲームは、第１ゲームと第２ゲームとからなり、
前記プロセッサは、
（ａ）第１ゲームの開始を受け付け、
（ｂ）前記第１ゲームの開始を受け付けたことを条件に、それぞれの前記シンボル表示領域上で前記ビデオリールの可変表示を行い、その後、前記複数のシンボル表示領域上に前記複数のシンボルを停止させ、
（ｃ）前記表示されたシンボルの組合せが、入賞組合せである場合に、当該入賞組合せに対応付けられている賞を付与し、
（ｄ）所定数以上の特定シンボルが、縦方向または横方向に隣接して表示されているか否かを判断し、
（ｅ）前記（ｄ）で「ＹＥＳ」と判断した場合に、前記縦方向または横方向に隣接して表示された特定シンボルを結合し、
（ｆ）前記結合された特定シンボルを固定した状態で、前記第２ゲームを実行し、
（ｇ）前記第２ゲーム中に、前記特定シンボルが、前記結合された特定シンボルに縦方向または横方向に隣接して表示された場合は、前記特定シンボル及び前記結合した特定シンボルを新たに結合し、
（ｈ）前記第２ゲームの実行可能回数を増加し、
（ｉ）前記新たに結合された特定シンボルを固定した状態で、次の第２ゲームを実行する、
ことを特徴とするゲーミングマシン。
【請求項６】
前記特定シンボルは他のシンボルの代用となる、
ことを特徴とする請求項５のゲーミングマシン。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明の１またはそれ以上の側面に係る発明は、所定数以上の特定シンボルが、縦方向または横方向に隣接して表示されている場合に、該特定シンボルを結合し、該結合された特定シンボルを固定した状態で次のゲームを実行するゲーミングマシンに関する。
【背景技術】
【０００２】
エンターテインメント性を高めるために、ディスプレイ上に表示された特定シンボルの数に応じた処理を行うゲーミングマシンが存在する。下記特許文献１においては、ＷＩＬＤシンボルが２つ表示されると、別のゲームに移行する点が記載されている。
【０００３】
【特許文献１】米国特許第６６４８７５８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。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本発明の一側面である請求項１に係る発明は、ゲーミングマシンであって、ディスプレ

イ、プロセッサを有する。前記ディスプレイは、シンボルを表示するシンボル表示領域を有する。前記プロセッサは、前記ディスプレイの表示内容及び第１ゲーム及び第２ゲームの進行を制御する。また、前記プロセッサは、第１ゲームの開始を受け付け、前記第１ゲームの開始を受け付けたことを条件に、それぞれの前記シンボル表示領域上でシンボルの可変表示を行い、その後、前記複数のシンボル表示領域上に前記複数のシンボルを停止させ、前記表示されたシンボルの組合せが、入賞組合せである場合に、当該入賞組合せに対応付けられている賞を付与し、所定数以上の特定シンボルが、縦方向または横方向に隣接して表示されているか否かを判断し、「ＹＥＳ」と判断した場合に、前記縦方向または横方向に隣接して表示された特定シンボルを結合し、前記結合された特定シンボルを固定した状態で、前記第２ゲームを実行する。

【０００６】

また、本発明の一側面である請求項２に係る発明は、請求項１のゲーミングマシンであって、前記特定シンボルは他のシンボルの代用となる。

【０００７】

また、本発明の一側面である請求項３に係る発明は、ゲーミングマシンであって、ディスプレイ、プロセッサを有する。前記ディスプレイは、シンボルを表示するシンボル表示領域を有する。前記プロセッサは、前記ディスプレイの表示内容及び第１ゲーム及び第２ゲームの進行を制御する。また、前記プロセッサは、第１ゲームの開始を受け付け、前記第１ゲームの開始を受け付けたことを条件に、それぞれの前記シンボル表示領域上でシンボルの可変表示を行い、その後、前記複数のシンボル表示領域上に前記複数のシンボルを停止させ、前記表示されたシンボルの組合せが、入賞組合せである場合に、当該入賞組合せに対応付けられている賞を付与し、所定数以上の特定シンボルが、縦方向または横方向に隣接して表示されているか否かを判断し、「ＹＥＳ」と判断した場合に、前記縦方向または横方向に隣接して表示された特定シンボルを結合し、前記結合された特定シンボルを固定した状態で、前記第２ゲームを実行し、前記第２ゲーム中に、前記特定シンボルが、前記結合された特定シンボルに縦方向または横方向に隣接して表示された場合は、前記特定シンボル及び前記結合した特定シンボルを新たに結合し、前記第２ゲームの実行可能回数を増加し、前記新たに結合された特定シンボルを固定した状態で、次の第２ゲームを実行する。

【０００８】

また、本発明の一側面である請求項４に係る発明は、請求項３のゲーミングマシンであって、前記特定シンボルは他のシンボルの代用となる。

【０００９】

また、本発明の一側面である請求項５に係る発明は、ゲーミングマシンであって、ディスプレイ、プロセッサを有する。前記ディスプレイは、複数のシンボルを有するビデオリールを表示する複数のシンボル表示領域を有する。前記プロセッサは、前記ディスプレイの表示内容及び第１ゲーム及び第２ゲームの進行を制御する。前記プロセッサは、第１ゲームの開始を受け付け、前記第１ゲームの開始を受け付けたことを条件に、それぞれの前記シンボル表示領域上で前記ビデオリールの可変表示を行い、その後、前記複数のシンボル表示領域上に前記複数のシンボルを停止させ、前記表示されたシンボルの組合せが、入賞組合せである場合に、当該入賞組合せに対応付けられている賞を付与し、所定数以上の特定シンボルが、縦方向または横方向に隣接して表示されているか否かを判断し、「ＹＥＳ」と判断した場合に、前記縦方向または横方向に隣接して表示された特定シンボルを結合し、前記結合された特定シンボルを固定した状態で、前記第２ゲームを実行し、前記第２ゲーム中に、前記特定シンボルが、前記結合された特定シンボルに縦方向または横方向に隣接して表示された場合は、前記特定シンボル及び前記結合した特定シンボルを新たに結合し、前記第２ゲームの実行可能回数を増加し、前記新たに結合された特定シンボルを固定した状態で、次の第２ゲームを実行する。

【００１０】

また、本発明の一側面である請求項６に係る発明は、請求項５のゲーミングマシンであ

って、前記特定シンボルは他のシンボルの代用となることを特徴とする。
【発明の効果】
【００１１】
請求項１に係る発明によれば、フリーゲーム中に新たな画像演出が行われるので、エンターテインメント性が高まり、プレイヤを惹きつけることができる。
【００１２】
請求項２に係る発明によれば、特定シンボルが他のシンボルの代用となるので、払出量を増加させることができる。
【００１３】
請求項３に係る発明によれば、フリーゲーム中に新たな画像演出が行われ、また、第２ゲームの実行可能回数が増加し得るので、エンターテインメント性が高まり、プレイヤを惹きつけることができる。
【００１４】
請求項４に係る発明によれば、特定シンボルが他のシンボルの代用となるので、払出量を増加させることができる。
【００１５】
請求項５に係る発明によれば、ビデオスロットマシンにおいて、フリーゲーム中に新たな画像演出が行われ、また、第２ゲームの実行可能回数が増加し得るので、エンターテインメント性が高まり、プレイヤを惹きつけることができる。
【００１６】
請求項６に係る発明によれば、特定シンボルが他のシンボルの代用となるので、払出量を増加させることができる。
【発明を実施するための最良の形態】
【００１７】
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、例えば、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。すなわち、本実施形態のスロットマシン１は、ビデオスロットマシンとして実現できる。
また、本実施形態のスロットマシン１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のスロットマシンとしても実現できる。
また、本実施形態のスロットマシン１は、メカニカルリールを有するメカニカルスロットマシンとしても実現できる。
【００１８】
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。
【００１９】
本実施形態のスロットマシン１では、通常ゲームにおいて、特定のシンボル（ＷＩＬＤシンボル）が縦方向または横方向に隣接して表示された場合に、前記隣接して表示された特定のシンボル（ＷＩＬＤ）を結合する。そして、フリーゲームに移行する。フリーゲームでは、結合されたシンボルが表示されたシンボル表示部を固定した状態で、リールの可変表示を行う（図１参照）。
【００２０】
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の外観を示している。
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。

【００２１】
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気的又は機械的部品を収容する収納部である。
【００２２】
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、メイン表示部３Ｂ、及び、アンダー表示部３Ｃをキャビネット２の前面に備えている。アッパー表示部３Ａは、キャビネット２の上段にあり、メイン表示部３Ｂは、キャビネット２の中段にあり、アンダー表示部３Ｃは、キャビネットの下段にある。
【００２３】
アッパー表示部３Ａ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パー表示部３Ａに表示される。
【００２４】
メイン表示部３Ｂは、液晶パネルで構成されている。メイン表示部３Ｂは、例えば、図３に示すように、３×５のマトリクス状に、１５個のシンボル表示部１１１Ａ～１１５Ａ、１１１Ｂ～１１５Ｂ、１１１Ｃ～１１５Ｃが表示される。
【００２５】
また、それぞれのシンボル表示部において、リールの可変表示が行われる。また、複数のシンボルがリールに描かれている。リールが停止すると、１つのシンボルがシンボル表示部に表示される。本実施形態においては、それぞれのシンボル表示部に１つのリールが対応付けられている。すなわち、本実施形態においては、１５個のリールが用いられる。なお、シンボル表示部の数は適宜設定可能である。
【００２６】
メイン表示部３Ｂ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がメイン表示部３Ｂ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、メイン表示部３Ｂ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、現在プレイヤが所有しているクレジット数が表示される。
【００２７】
アンダー表示部３Ｃは、液晶パネルで構成されている。アンダー表示部３Ｃ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３Ｃの周辺には、カード読取部１９が配置されている。カード読取部１９は、プレイヤ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。
【００２８】
アッパー表示部３Ａ、メイン表示部３Ｂ、及び、アンダー表示部３Ｃ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。
【００２９】
腰パネル７は、アンダー表示部３Ｃ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。
【００３０】
また、メイン表示部３Ｂ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構成してもよい。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いうまでもない。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、図示しないモータによって回転・停止が制御される。

【００３１】

メイン表示部３Ｂ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、ＢＥＴボタン、及び、スタートボタンなどの各種操作ボタン２６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１７、紙幣投入部１８が配置されている。

【００３２】

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２１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２１は、コイン払出口から払い出されたコインを受ける部分である。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。

【００３３】

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２５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３４が設けられている。なお、発光部２５及びスピーカ３４の配置位置は、任意である。

【００３４】

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２７を備える。このトッパー演出装置２７は、矩形ボード形状を有しており、アッパー表示部３Ａ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２７の形状は任意である。トッパー演出装置２７には、種々の情報が表示される。

【００３５】

次に、上述したスロットマシン１の内部構成について、図４及び図５を参照しつつ説明する。図４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４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４１を含む主制御基板７１を中心に複数の構成要素を有している。その主制御基板７１は、コントローラ４１、乱数発生回路４５、サンプリング回路４６、クロックパルス発生回路４７、分周器４８、照明演出駆動回路６１、ホッパー駆動回路６３、払出完了信号回路６５、及び、表示部駆動回路６７を有している。

【００３６】

コントローラ４１は、メインＣＰＵ４２と、ＲＡＭ４３と、ＲＯＭ４４とを有している。メインＣＰＵ４２は、ＲＯＭ４４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４９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。ＲＡＭ４３はメインＣＰＵ４２が作動する際に用いるデータやプログラムが記憶される。例えば、サンプリング回路４６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。

【００３７】

ＲＯＭ４４には、メインＣＰＵ４２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。

ＲＯＭ４４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。

また、実施形態のスロットマシンをビデオスロットマシンとして実現する場合は、ビデオリールを構成するシンボルの画像が、ＲＯＭ４４に記憶される。

【００３８】

抽選プログラムは、メイン表示部３Ｂの各シンボル表示部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。

【００３９】

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。

【００４０】

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、メイン表示部３Ｂの前面に配置され、プレイヤ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。

【００４１】

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。

【００４２】

照明演出駆動回路６１は、上述した発光部２５及びトッパー演出装置２７に照明演出を行わせるための演出信号を出力する。トッパー演出装置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。

【００４３】

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６６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。

【００４４】

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５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る。また、副制御基板７２は、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及びメイン表示部３Ｂを表示制御手段として作動させる画像制御回路８１を有している。

【００４５】

サブマイクロコンピュータ７３は、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。サブＣＰＵ７４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。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。

【００４６】

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ラムに従い、アッパー表示部３Ａ及びメイン表示部３Ｂで表示される画像を決定する。例えば、アッパー表示部３Ａにはペイアウトテーブルやヘルプ画面を表示する。また、メイン表示部３Ｂにはシンボル表示部１１１Ａ～１１１Ｃ、１１２Ａ～１１２Ｃ、１１３Ａ～１１３Ｃ、１１４Ａ～１１４Ｃ、及び１１５Ａ～１１５Ｃのそれぞれにおいて、リール（シンボル）を可変表示させ、また、シンボルを停止させる。

【００４７】

画像制御プログラムＲＯＭ８４は、アッパー表示部３Ａ及びメイン表示部３Ｂ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メモリとして構成されている。画像制御ＩＣ８８は、画像制御ＣＰＵ８２で決定された内容に応じた画像を形成し、アッパー表示部３Ａ及びメイン表示部３Ｂに出力する。

【００４８】

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、画像制御ＩＣ８８で画像を形成するときの一時記憶手段として作動する。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

次に、シンボル表示部上で可変表示されるリールに描かれているシンボルについて図６を参照しつつ説明する。図６は、シンボル表示部上で可変表示されるリールに描かれるシンボルの種類の一例を示している。

【００５２】

本実施形態で用いられるシンボルには、ＫＩＮＧシンボル５１Ａ、ＱＵＥＥＮシンボル５１Ｂ、ＪＡＣＫシンボル５１Ｃ、ＡＣＥシンボル５１Ｄ、ＴＥＮシンボル５１Ｅ、ＢＥＬＬシンボル５１Ｆ、ＴＨＵＮＤＥＲシンボル５１Ｇ、ＳＴＡＲシンボル５１Ｈ、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊが含まれる。

【００５３】

なお、１つのリール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。

【００５４】

図７は、各シンボル表示部において可変表示されるリールの一例を示した図である。図

７に示されるように、図６で示したシンボルが、リール上に所定の順番で描かれている。
なお、図７に示したシンボルの順序は単なる一例であり、シンボルの順序は適宜設定可能である。
また、シンボル表示部ごとに、用いるリールが異なってもよい。また、シンボル表示部ごとに複数のリールを有しておき、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。

【００５５】
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、２つのゲームから構成される。２つのゲームは、通常ゲーム、フリーゲームである。フリーゲームについては、後述する。

【００５６】
通常ゲームについて説明する。通常ゲームでは、メイン表示部３Ｂ上のシンボル表示部１１１Ａ～１１５Ａ、１１１Ｂ～１１５Ｃ、１１１Ｃ～１１５Ｃ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、その入賞組合せに対応した賞が付与される。

【００５７】
プレイヤがＢＥＴ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、各シンボル表示部において、リールが回転を開始する。これにより、図８に示すように各シンボル表示部上において、リールに描かれたシンボル列が、可変表示される。そして、所定時間が経過すると、各シンボル表示部において、リールの回転が停止する。それに伴って、各リール上の１つのシンボルが、図９に示すようにメイン表示部３Ｂ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。

【００５８】
本実施形態においては、シンボル表示部上の停止順序は適宜設定可能である。すなわち、すべてのシンボル表示部（シンボル表示部１１１Ａ～１１５Ａ、１１１Ｂ～１１５Ｃ、１１１Ｃ～１１５Ｃ）上で、同時にリールが停止することができる。
リールの停止後、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に付与される。

【００５９】
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１０に基づき説明する。図１０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には、入賞組合せと付与される賞とが対応づけられている。

【００６０】
ここで、図１０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１０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１０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。

【００６１】
例えば、シンボル表示部１１１Ａ～１１５Ａ、１１１Ｂ～１１５Ｃ、１１１Ｃ～１１５Ｃに、５個のＫＩＮＧシンボル５１Ａが表示されている場合は、５０クレジットにベット数を乗じた額が払い出される。

【００６２】
また、シンボル表示部１１１Ａ～１１５Ａ、１１１Ｂ～１１５Ｃ、１１１Ｃ～１１５Ｃに、４個のＡＣＥシンボル５１Ｄが表示されている場合は、８０クレジットにベット数を乗じた額が払い出される。

【００６３】
同様に、図１０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～１１５Ａ、１１１Ｂ～１１５Ｃ、１１１Ｃ～１１５Ｃに表示されたシンボルが、図１０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ない。

【００６４】

なお、図１０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。また、フリーゲームで用いられるペイアウトテーブルを、通常ゲームで用いられるペイアウトテーブルと異ならせてもよい。

【００６５】

続いて、本実施形態のスロットマシン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１１は、メイン制御プログラムのフローチャートである。

【００６６】

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Ｓ１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。

【００６７】

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、本実施形態のスロットマシン１でのゲームが行われる。そして、メイン遊技処理は、スロットマシン１に電源が供給されている間、繰り返し実行される。

【００６８】

次に、上記Ｓ２のメイン遊技処理のサブ処理について図１２に基づき説明する。図１２は本実施形態のスロットマシン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スロットマシン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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】

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、それぞれのシンボル表示部に停止されるシンボルを決定する。

【００７２】
Ｓ１３における処理について詳細に説明する。図１３は、図７で示したリール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１４は、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。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１４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１３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。
【００７３】
ここで、図１４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１４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１４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７に示すリールにおいては、コードナンバ“４”に対応付けられているＪＡＣＫシンボル５１Ｃの方が、コードナンバ“５”に対応付けられているＴＨＵＮＤＥＲシンボル５１Ｇよりも表示される確率が高いことになる。
【００７４】
例えば、シンボル表示部１１３Ａに対し、図７に示されるリール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１４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１３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ＴＥＮシンボル５１Ｅがシンボル表示部１１３Ａに停止すべきシンボルとして決定される。
【００７５】
また、図１５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。
【００７６】
図１２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、シンボル表示部１１１Ａ～１１５Ａ、１１１Ｂ～１１５Ｃ、１１１Ｃ～１１５Ｃ上で、それぞれリールが可変表示される。その後、単位ゲームに対する演出パターン（メイン表示部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、それぞれのリールの可変表示が開始し、その後、すべてのリールが停止表示される一連の処理のことをいう。
【００７７】
そして、所定時間が経過すると所定の順序で、シンボル表示部１１１Ａ～１１５Ａ、１１１Ｂ～１１５Ｃ、１１１Ｃ～１１５Ｃ上のリールの回転が停止する。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、シンボルが停止される。
【００７８】
その後、Ｓ１５において、メイン表示部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に記憶された各シンボル表示部１１１Ａ～１１５Ａ、１１１Ｂ～１１５Ｃ、１１１Ｃ～１１５Ｃのコードナンバに基く。
【００７９】
入賞組合せが成立していると判断した場合（Ｓ１５：ＹＥＳ）には、Ｓ１６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（Ｓ１５：ＮＯ）には、Ｓ１７に移行する。
【００８０】
Ｓ１６において、Ｓ１５で決定された入賞組合せに応じた配当額を払い出す。その後、Ｓ１７に移行する。
【００８１】
Ｓ１７において、フリーゲームトリガーがＯＮとなっているか否かを判断する。本実施

形態においては、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊが、縦方向または横方向に隣接して表示された場合に、フリーゲームトリガーがＯＮとなる。また、別のシンボルが縦方向または横方向に隣接して表示された場合に、フリーゲームトリガーがＯＮとなるようにしてもよい。

図１６は、シンボル表示部に、２つのＷＩＬＤシンボル５１Ｊが横方向に隣接して表示されている様子を示している。

【００８２】

Ｓ１７において、「ＹＥＳ」であると判断すると（Ｓ１７：ＹＥＳ）、Ｓ１８に移行する。一方、Ｓ１７において、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊは横方向または縦方向に隣接して表示されていないと判断した場合は（Ｓ１７：ＮＯ）、メイン遊技処理を終了する。

【００８３】

Ｓ１８において、縦方向または横方向に隣接して表示されたＷＩＬＤシンボル５１Ｊを結合する。

Ｓ１９において、結合されたシンボルが表示されているシンボル表示部を固定する。

【００８４】

Ｓ２０において、フリーゲーム処理を実行する。

フリーゲーム処理について説明する。図１７は、フリーゲーム処理のフローチャートである。

Ｓ２１～Ｓ２４の処理は、上述したＳ１３～Ｓ１６の処理と同じであるので、説明を省略する。

【００８５】

Ｓ２５において、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊが、新たに、結合したＷＩＬＤシンボルの縦方向または横方向に隣接して停止したか否かを判断する。

ＷＩＬＤシンボル５１Ｊが隣接して停止したと判断した場合は（Ｓ２５：ＹＥＳ）、Ｓ２６に移行する。

一方、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊは隣接して停止していないと判断した場合は（Ｓ２５：ＮＯ）、Ｓ２９に移行する。

【００８６】

Ｓ２６において、結合したＷＩＬＤシンボルと、新たに隣接して停止したＷＩＬＤシンボル５１Ｊと結合する。

Ｓ２７において、フリーゲームの実行可能回数を増加させる。実行可能回数の増加量は適宜設定可能である。例えば、新たに隣接して停止したＷＩＬＤシンボル５１Ｊの数に基いて決定してもよい。

なお、Ｓ２７の処理は、スキップしてもよい。すなわち、フリーゲームの実行可能回数を増加させないようにしてもよい。

【００８７】

Ｓ２８において、結合されたシンボルが表示されているシンボル表示部を固定する。

Ｓ２９において、フリーゲームの実行回数が、実行可能回数に達したか否かを判断する。

【００８８】

フリーゲームの実行回数が実行可能回数に達していないと判断した場合は（Ｓ２９：ＮＯ）、Ｓ２１に移行する。

一方、フリーゲームの実行回数が実行可能回数に達したと判断した場合は（Ｓ２９：ＹＥＳ）、フリーゲームを終了する。

【００８９】

図１８は、シンボル表示部の表示内容の一例を示している。

図１８の上段は、メイン遊技処理のリール回転制御処理（Ｓ１４）において、各シンボル表示部に停止したシンボルを示している。

【００９０】

図１８の上段に示すように、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊが、シンボル表示部１１２Ｂ及びシンボル表示部１１３Ｂに停止している。すなわち、２つのＷＩＬＤシンボル５１Ｊが横

方向に隣接して停止している。そして、メイン遊技処理のＳ１７において「ＹＥＳ」と判断される。

【００９１】

図１８の中段は、メイン遊技処理（図１２）のＳ１８において、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊは結合された様子を示している。

ＷＩＬＤシンボル５１Ｊが結合された後、フリーゲームに移行する。

【００９２】

図１８の下段は、フリーゲーム処理（図１７）のリール回転制御処理（Ｓ２２）において、シンボル表示部１１２Ｂ及びシンボル表示部１１３Ｂが固定された状態で、シンボル表示部１１１Ａ～１１５Ａ、１１１Ｂ、１１４Ｂ、１１５Ｂ、１１１Ｃ～１１５Ｃ上で、リールが可変表示される様子を示している。

【００９３】

図１９は、シンボル表示部の表示内容の一例を示している。

図１９の上段は、図１８の下段に示されるフリーゲーム処理（図１７）のリール回転制御処理（Ｓ２２）において、各シンボル表示部に停止したシンボルを示している。

【００９４】

図１９の上段に示すように、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊが、シンボル表示部１１３Ａに停止している。すなわち、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊが、結合されたシンボルに縦方向に隣接して停止している。そして、フリーゲーム処理のＳ２５において「ＹＥＳ」と判断される。

【００９５】

図１９の中段は、フリーゲーム処理（図１７）のＳ２６において、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊが新たに結合された様子を示している。

【００９６】

ＷＩＬＤシンボル５１Ｊが結合された後、フリーゲーム処理（図１７）のＳ２７及びＳ２８の処理を実行する。そして、フリーゲームの実行回数が実行可能回数に達していない場合は、次のフリーゲーム処理を実行する。

【００９７】

図１９の下段は、次のフリーゲーム処理のリール回転制御処理（Ｓ２２）において、シンボル表示部１１３Ａ、シンボル表示部１１２Ｂ、シンボル表示部１１３Ｂが固定された状態で、シンボル表示部１１１Ａ、１１２Ａ、１１４Ａ、１１５Ａ、１１１Ｂ、１１４Ｂ、１１５Ｂ、１１１Ｃ～１１５Ｃ上で、リールが可変表示される様子を示している。

【００９８】

図２０は、シンボル表示部の表示内容の一例を示している。

図２０の上段は、フリーゲームのリール回転制御処理（Ｓ２２）において、各シンボル表示部に停止したシンボルを示している。

【００９９】

図２０の上段に示すように、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊが、シンボル表示部１１４Ｃに停止している。しかしながら、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊは、結合されたシンボルに縦方向にも横方向にも隣接して停止していない。

したがって、フリーゲーム処理のＳ２５において「ＮＯ」と判断される。

【０１００】

図２０の下段は、次のフリーゲーム処理のリール回転制御処理（Ｓ２２）において、シンボル表示部１１２Ｂ、シンボル表示部１１３Ｂが固定された状態で、シンボル表示部１１１Ａ、１１２Ａ、１１４Ａ、１１５Ａ、１１１Ｂ、１１４Ｂ、１１５Ｂ、１１１Ｃ～１１５Ｃ上で、リールが可変表示される様子を示している。

【０１０１】

すなわち、図２０の下段に示すように、前のフリーゲームにおいて、ＷＩＬＤシンボル５１Ｊがシンボル表示部１１４Ｃに停止されたが、結合されたシンボルに縦方向にも横方向にも隣接して停止されていないため、シンボル表示部１１４Ｃ上においても、リールが

可変表示される。

【０１０２】

以上説明したとおり、本発明は、通常ゲームにおいて、特定のシンボルが縦方向または横方向に隣接して表示された場合に、隣接して表示された特定のシンボルを結合し、結合されたシンボルが表示されたシンボル表示部を固定した状態で、フリーゲームにおけるリールの可変表示を行う。また、上記特定のシンボルは、ＷＩＬＤシンボルとすることができる。

これにより、新たなゲーミングマシンを提供することができ、エンターテインメント性を高めることができる。

【０１０３】

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いうまでもない。

例えば、上述したフリーゲームを、通常ゲームの追加的ゲームとして実現してもよい。

また、本発明は、ペイラインを用いたスロットマシンにも適用可能である。この場合、ペイライン上に停止したシンボルの組合せが、入賞組合せである場合に、該入賞組合せに対応する賞が付与される。なお、ペイライン数は適宜設定可能であり、例えば、８ラインとすることができる。また、シンボル表示部の数を９とすることができる。

【０１０４】

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】

【０１０５】

【図１】本発明の一実施形態に係るシンボル表示部の表示内容の一例を示した図である。

【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シンボ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の内部構成を示したブロック図である。

【図５】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの副制御基板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リールに描かれるシンボルを示した図である。

【図７】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのリールに描かれるシンボル列を示した図である。

【図８】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのシンボル表示部においてリールが可変表示している様子を示した図である。

【図９】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのシンボル表示部においてシンボルが停止している様子を示した図である。

【図１０】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのペイアウトテーブルの内容を示した図である。

【図１１】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおけるメイン制御処理のフローチャートである。

【図１２】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。

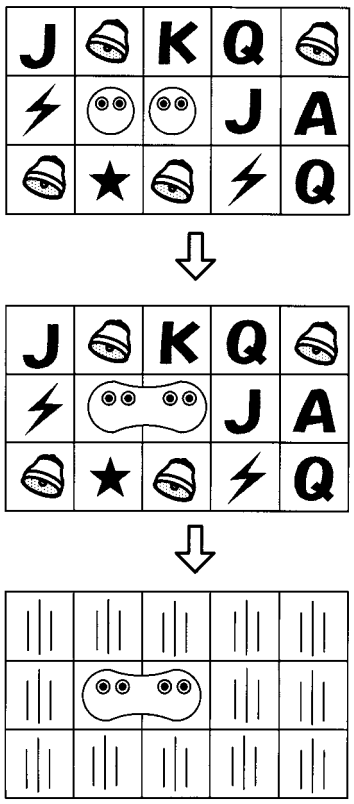
【図１３】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおけるコードナンバとシンボルとを対応付けたテーブルを示した図である。

【図１４】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対応付けたテーブルを示した図である。

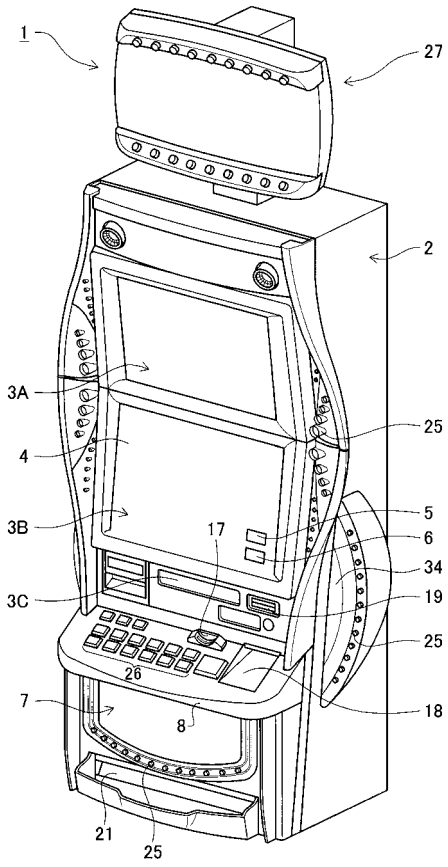
【図１５】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおける乱数値とシンボルとを対応

付けたテーブルを示した図である。
【図１６】本発明の一実施形態に係るシンボル表示部の表示内容の一例を示した図である。
【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フリーゲーム処理のフローチャートである。
【図１８】本発明の一実施形態に係るシンボル表示部の表示内容の一例を示した図である。
【図１９】本発明の一実施形態に係るシンボル表示部の表示内容の一例を示した図である。
【図２０】本発明の一実施形態に係るシンボル表示部の表示内容の一例を示した図である。
【符号の説明】
【０１０６】
１　スロットマシン
３Ｂ　メイン表示部
４２　メインＣＰＵ

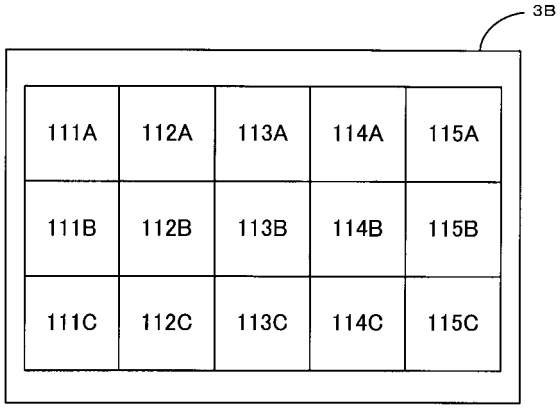
【図１】



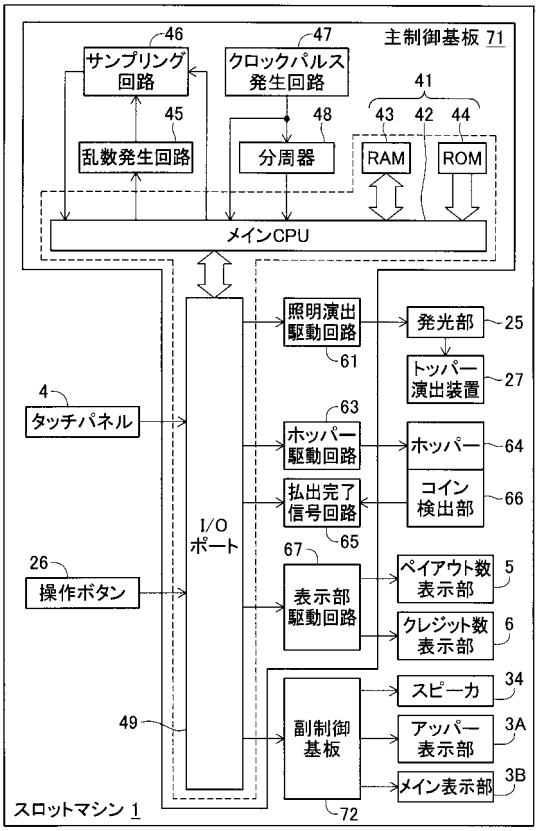
【図２】



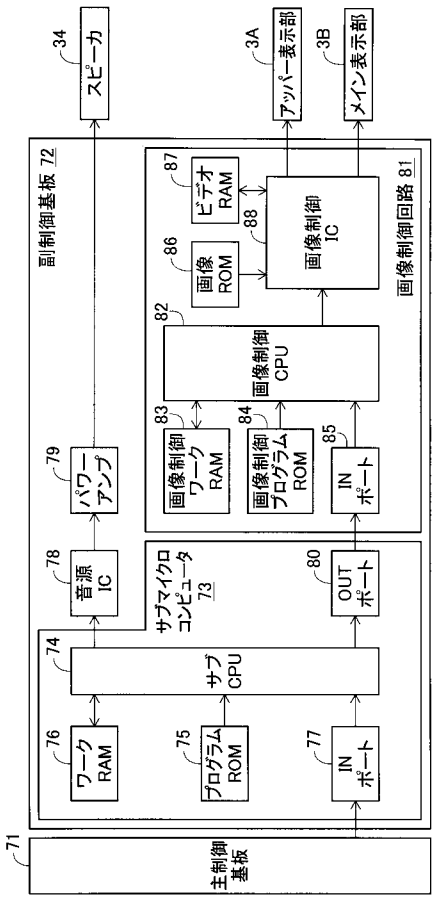
【図３】


3B
111A
112A
113A
114A
115A
111B
112B
113B
114B
115B
111C
112C
113C
114C
115C

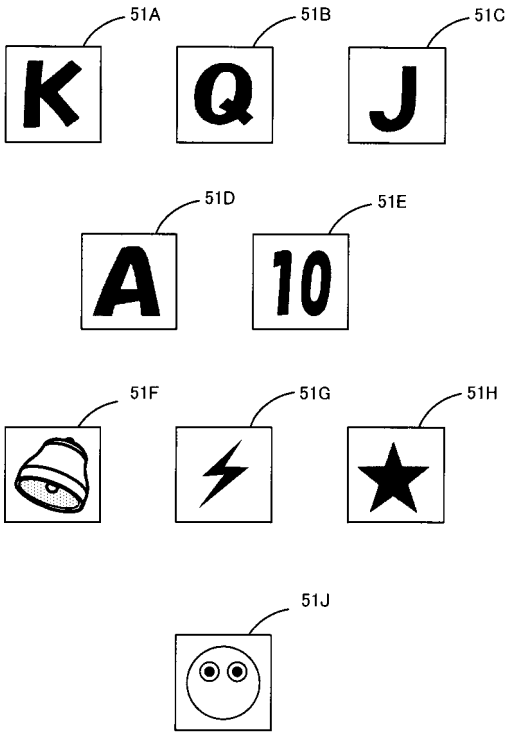
【図４】


主制御基板 71
46
サンプリング回路
47
クロックパルス発生回路
41
43
42
44
45
乱数発生回路
48
分周器
RAM
ROM
メインCPU
照明演出駆動回路
61
発光部
25
トッパー演出装置
27
4
タッチパネル
63
ホッパー駆動回路
ホッパー
64
払出完了信号回路
コイン検出部
66
I/Oポート
65
67
26
操作ボタン
表示部駆動回路
ペイアウト数表示部
5
クレジット数表示部
6
スピーカ
34
49
副制御基板
アッパー表示部
3A
メイン表示部
3B
72
スロットマシン 1

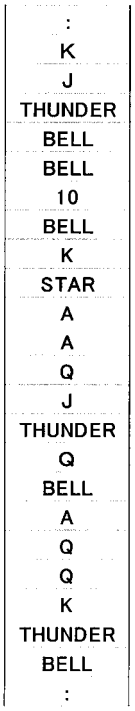
【図５】


34
スピーカ
3A
アッパー表示部
3B
メイン表示部
副制御基板 72
画像制御回路 81
87
ビデオRAM
88
画像制御IC
86
画像ROM
82
画像制御CPU
83
画像制御ワークRAM
84
画像制御プログラムROM
85
INポート
79
パワーアンプ
78
音源IC
サブマイクロコンピュータ 73
80
OUTポート
74
サブCPU
76
ワークRAM
75
プログラムROM
77
INポート
71
主制御基板

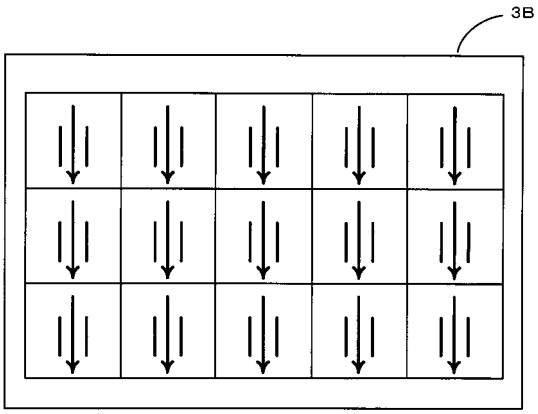
【図６】


51A
K
51B
Q
51C
J
51D
A
51E
10
51F
51G
51H
51J

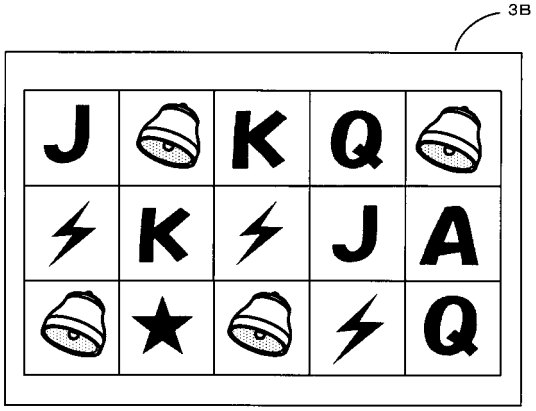
【図７】



【図８】



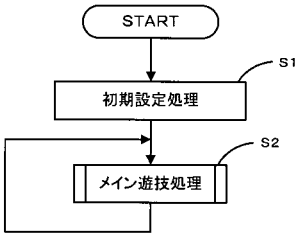
【図９】



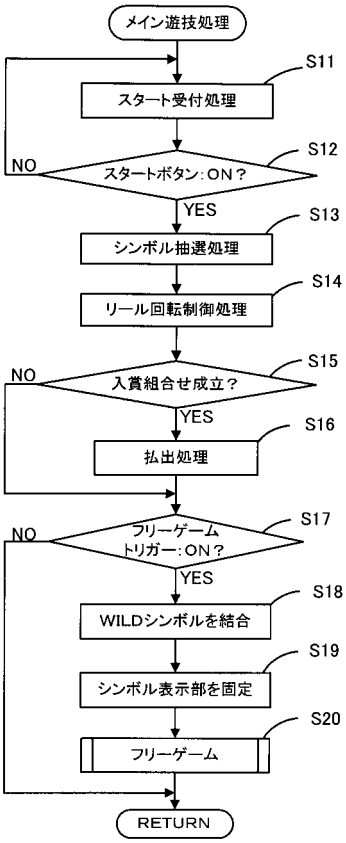
【図１０】

		of a Kind													
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
K		30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
Q		30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
J		30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
A		60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300
10		60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300
BELL		—	—	—	—	—	—	—	500	600	700	800	900	1000
THUNDER		75	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375
STAR		75	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375

【図１１】



【図１２】



【図１３】

コードナンバ	シンボル
:	:
03	K
04	J
05	THUNDER
06	BELL
07	BELL
08	10
09	BELL
10	K
11	STAR
12	A
13	A
14	Q
15	J
16	THUNDER
17	Q
18	BELL
:	:

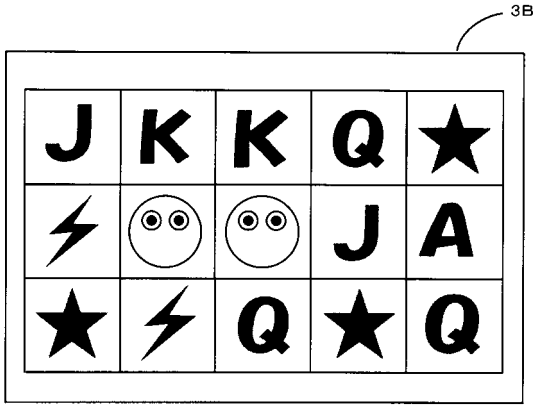
【図１４】

乱数値	コードナンバ
:	:
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
2176～2302	17
2303～2429	18
:	:

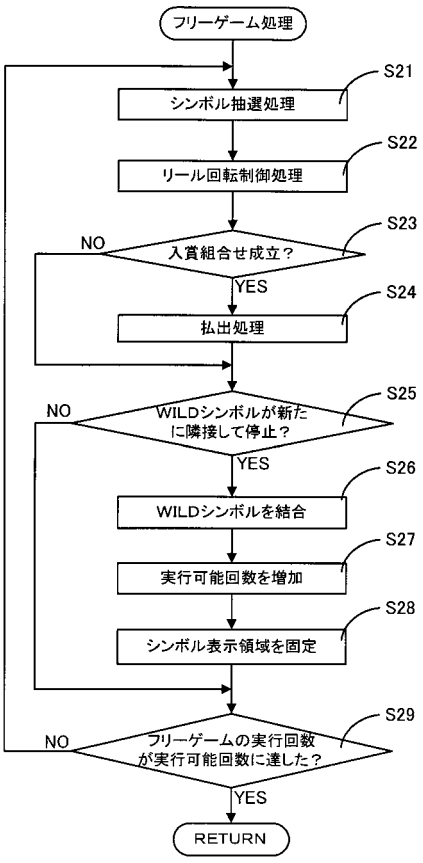
【図１５】

乱数値	シンボル
:	:
384～511	K
512～760	J
761～767	THUNDER
768～895	BELL
896～1023	BELL
1024～1151	10
1152～1279	BELL
1280～1307	K
1308～1335	STAR
1336～1364	A
1365～1491	A
1492～1919	Q
1920～2047	J
2048～2175	THUNDER
2176～2302	Q
2303～2429	BELL
:	:

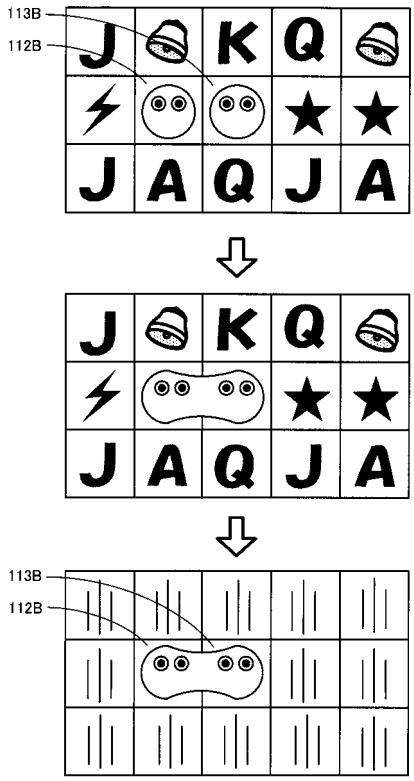
【図１６】



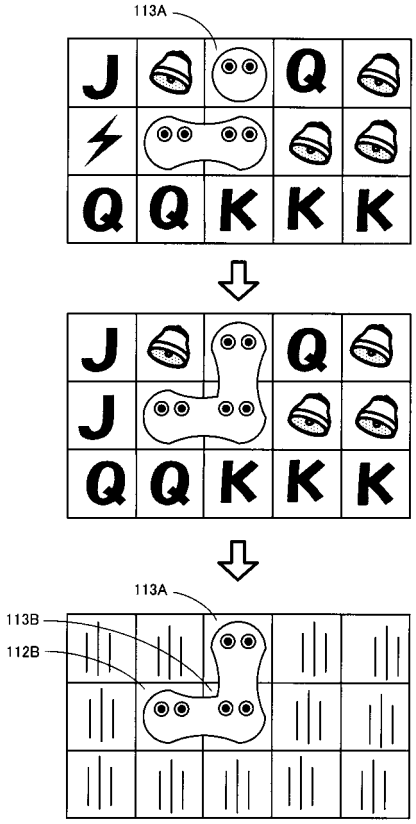
【図１７】



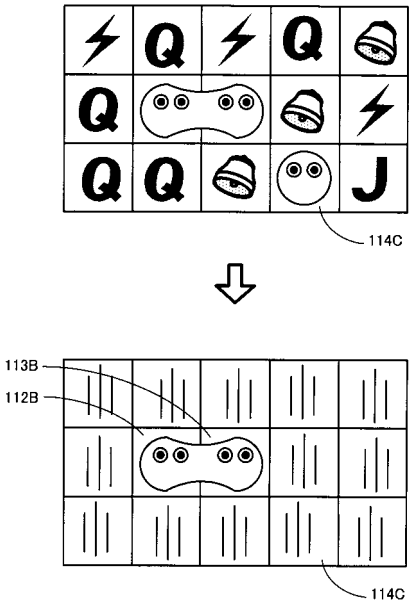
【図１８】



【図１９】


113A
J
Q
Q
Q
K
K
K
J
Q
J
Q
Q
K
K
K
113A
113B
112B

【図２０】


Q
Q
Q
Q
Q
J
114C
113B
112B
114C

フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C082 AA03 AA06 AB08 AC30 AC32 AC52 AC77 AC82 BA02 BA22
BB02 BB78 BB83 BB93 BB96 CA02 CA04 CA07 CA24 CB07
CB33 CC03 CD11 CD12 CD18 DA52 DA54 DA63