

(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2009-100801  
(P2009-100801A)

(43) 公開日 平成21年5月14日(2009.5.14)

(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  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 A

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2007-272849 (P2007-272849)  
 (22) 出願日 平成19年10月19日(2007.10.19)

(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 吉澤 一雅  
 東京都江東区有明3丁目1番地25  
 (72) 発明者 網代 新  
 東京都江東区有明3丁目1番地25

最終頁に続く

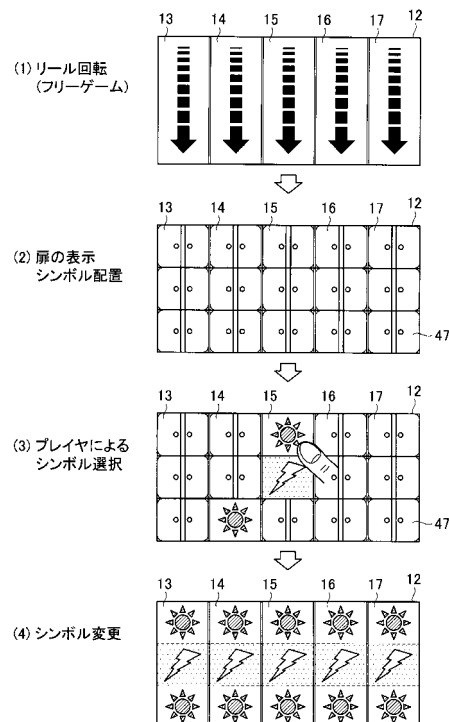
(54) 【発明の名称】 シンボルの配置にプレイヤーの操作を介入させるスロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 ディスプレイに最終的に配置されるシンボルにプレイヤーの操作を介入させるスロットマシンを提供する。

【解決手段】 フリーゲームが開始されると、シンボルを被覆するキャラクタとして、扉47を各シンボル表示領域32~46にそれぞれ表示し、リール13~17の回転の停止に伴って配置された15個のシンボルから行毎に一のシンボルをプレイヤーに選択させ、選択されなかった残りのシンボルを同じ行の選択されたシンボルと同種類のシンボルに変更し、変更後のシンボルの組合せに基づいて賞を付与するように構成する。

【選択図】 図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

シンボルを表示するディスプレイと、  
プレイヤーの操作を受け付ける操作部と、  
前記ディスプレイと前記操作部を制御するプロセッサと、を有し、  
前記プロセッサは、以下(a)～(d)の処理を実行するようにプログラムされ、

(a) 複数のシンボルをシンボルの種類が識別不可能な状態で前記ディスプレイにマトリクス状に配置し、

(b) 前記操作部により受け付けたプレイヤーの操作に基づいて前記配置されたシンボルのいずれかを選択し、

(c) 選択されたシンボルと同じ行又は列に配置された他のシンボルを選択されたシンボルと同種類のシンボルへと変更し、

(d) 前記ディスプレイに配置されたシンボルを識別可能な状態で表示する、  
ことを特徴とするスロットマシン。

10

**【請求項 2】**

シンボルを表示するディスプレイと、  
プレイヤーの操作を受け付ける操作部と、  
前記ディスプレイと前記操作部を制御するプロセッサと、を有し、  
前記プロセッサは、以下(a)～(e)の処理を実行するようにプログラムされ、

(a) 通常ゲーム中に所定の条件を満たした場合にボーナスゲームを実行し、

(b) ボーナスゲーム中に複数のシンボルをシンボルの種類が識別不可能な状態で前記ディスプレイにマトリクス状に配置し、

(c) 前記操作部により受け付けたプレイヤーの操作に基づいて前記配置されたシンボルのいずれかを選択し、

(d) 選択されたシンボルと同じ行又は列に配置された他のシンボルを選択されたシンボルと同種類のシンボルへと変更し、

(e) 前記ディスプレイに配置されたシンボルを識別可能な状態で表示する、  
ことを特徴とするスロットマシン。

20

**【請求項 3】**

シンボルを表示するシンボル表示領域をマトリクス状に備えたディスプレイと、  
プレイヤーの操作を受け付ける操作部と、  
前記ディスプレイと前記操作部を制御するプロセッサと、を有し、

前記プロセッサは、以下(a)～(f)の処理を実行するようにプログラムされ、

(a) 通常ゲーム中に所定の条件を満たした場合にボーナスゲームを実行し、

(b) ボーナスゲーム中に前記シンボル表示領域を被覆するキャラクタを表示し、

(c) 前記キャラクタにより前記シンボル表示領域が被覆された状態で複数のシンボルをシンボルの種類が識別不可能な状態で前記シンボル表示領域に配置し、

(d) 前記操作部により受け付けたプレイヤーの操作に基づいて前記配置されたシンボルのいずれかを選択し、

(e) 選択されたシンボルと同じ行又は列に配置された他のシンボルを選択されたシンボルと同種類のシンボルへと変更し、

(f) 前記キャラクタを非表示とすることにより前記ディスプレイに配置されたシンボルを識別可能な状態で表示する、

ことを特徴とするスロットマシン。

30

40

**【請求項 4】**

請求項 1 に記載するスロットマシンであって、

前記プロセッサは、前記(b)の処理を実行する際に、

前記操作部により受け付けたプレイヤーの操作に基づいて前記ディスプレイに配置された複数のシンボルの内から列又は行毎にそれぞれ一のシンボルを選択する、

ことを特徴とするスロットマシン。

50

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、複数のシンボルをマトリクス状に配置するスロットマシンに関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来より、遊技機的一种であるスロットマシンは、コイン等を遊技機に投入することによってゲームが開始され、シンボル列を遊技機の所定の領域において変動表示するとともに所定時間経過後に停止表示させ、その停止したシンボルの組合せに基づいて配当が付与されるように構成されている。

10

そして、配当を付与する入賞組合せが成立しているか否かは、予め設定されたペイライン上に沿って同一種類のシンボル（例えば、「CHERRY」や「7」）が所定数配置されたか否かによって判定されるのが一般である。また、従来ではペイラインによらずに、同一種類のシンボルが所定数以上配置された場合に、そのシンボルの配置数に基づいて配当を付与することも行われていた。

## 【0003】

例えば米国特許第6334612B1号明細書には、3×5の全15個のシンボルの表示をビデオリールやメカリールを用いて行うスロットマシンが記載されている。前記スロットマシンでは、ゲームが開始されると、リールが回転して縦方向に配置された各列のシンボルが連動して変動を開始し、所定時間経過度にリールの回転停止に伴って各列でそれぞれ3つのシンボルが停止表示される。そして、同種類のシンボルの個数が所定数以上存在するコンビネーションで停止表示された場合に賞が付与される。

20

【特許文献1】米国特許第6334612B1号明細書

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

ここで、従来のスロットマシンではリールによって配置するシンボルの抽選は乱数抽選により行われている。この乱数抽選によるシンボルの抽選は、無作為に所定数値範囲内にある乱数値をサンプリングし、予め用意した対応テーブルを用いてそのサンプリングされた乱数値に対応するシンボルを特定することにより行われる。そして、スロットマシンは特定されたシンボルが配置されるようにリールを停止制御する。従って、最終的に配置されるシンボルの決定に関してプレイヤーの操作が介入することはなかった。

30

## 【0005】

一方で、通常ゲームで所定条件を満たした場合に実行されるボーナスゲームでは、プレイヤーに複数の選択肢から選択肢を選択させる操作を行わせることも行われている。しかし、賞の内容は予め乱数抽選で決定されているので、どの選択肢が選択された場合であっても同一の賞の内容となっていた。従って、プレイヤーの操作によって賞の内容が変更することは無かった。

## 【0006】

また、上記のようなプレイヤーにより選択肢を選択させることにより進行するボーナスゲームを実行する場合には、通常ゲームとボーナスゲームとで異なる抽選プログラムや画像表示制御プログラムを実行しなければならず、プロセッサの処理負担が上昇していた。更に、画像データを記憶する為のメモリ容量も多く必要になっていた。

40

## 【0007】

本発明は、ディスプレイに最終的に配置されるシンボルにプレイヤーの操作を介入させることにより、ゲーム結果に対するプレイヤーの達成感を向上させつつ、プロセッサの処理負担の軽減とメモリの必要記憶領域の縮小化を実現したスロットマシンを提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0008】

50

前記目的を達成するため本願発明に係るスロットマシンは、シンボルを表示するディスプレイと、プレイヤーの操作を受け付ける操作部と、前記ディスプレイと前記操作部を制御するプロセッサと、を有し、前記プロセッサは、(a)複数のシンボルをシンボルの種類が識別不可能な状態で前記ディスプレイにマトリクス状に配置し、(b)前記操作部により受け付けたプレイヤーの操作に基づいて前記配置されたシンボルのいずれかを選択し、(c)選択されたシンボルと同じ行又は列に配置された他のシンボルを選択されたシンボルと同種類のシンボルへと変更し、(d)前記ディスプレイに配置されたシンボルを識別可能な状態で表示する処理を実行することを特徴とする。

【0009】

上記構成を有するスロットマシンによれば、ディスプレイに最終的に配置されるシンボルにプレイヤーの操作を介入させることにより、ゲーム結果に対するプレイヤーの達成感を向上させる。また、従来の選択型のボーナスゲームを実行する場合と比較して、プロセッサの処理負担の軽減とメモリの必要記憶領域の縮小化が可能となる。

【0010】

また、本願発明に係るスロットマシンは、更に、前記プロセッサが、通常ゲーム中に所定の条件を満たした場合にボーナスゲームを実行し、ボーナスゲーム中に複数のシンボルをシンボルの種類が識別不可能な状態で前記ディスプレイにマトリクス状に配置する処理を行うことを特徴とする。

【0011】

上記構成を有するスロットマシンによれば、ボーナスゲームにおいて付与される賞の内容がプレイヤーの操作によって変更されるので、ボーナスゲームのゲーム結果に対するプレイヤーの達成感を向上させる。また、従来の選択型のボーナスゲームを実行する場合と比較して、プロセッサの処理負担の軽減とメモリの必要記憶領域の縮小化が可能となる。

【0012】

また、本願発明に係るスロットマシンは、更に、前記プロセッサが、ボーナスゲーム中にシンボル表示領域を被覆するキャラクタを表示し、前記キャラクタにより前記シンボル表示領域が被覆された状態で複数のシンボルをシンボルの種類が識別不可能な状態で前記シンボル表示領域に配置し、プレイヤーにより選択されたシンボルと同じ行又は列に配置された他のシンボルを選択されたシンボルと同種類のシンボルへと変更し、前記キャラクタを非表示とすることにより前記ディスプレイに配置されたシンボルを識別可能な状態で表示する処理を行うことを特徴とする。

【0013】

上記構成を有するスロットマシンによれば、シンボル表示領域を被覆するキャラクタを表示することにより、シンボルの種類が識別不可能な状態でプレイヤーにシンボルを選択させることができる。従って、仮に高額の賞が期待できないシンボルが配置されていた場合であったとしても、高額の賞を得られることに対するプレイヤーの期待感を向上させる。

【0014】

また、本願発明に係るスロットマシンは、更に、前記プロセッサが、操作部により受け付けたプレイヤーの操作に基づいてディスプレイに配置された複数のシンボルの内から列又は行毎にそれぞれ一のシンボルを選択する処理を行うことを特徴とする。

【0015】

上記構成を有するスロットマシンによれば、列又は行毎にプレイヤーによって選択されたシンボルと同種類のシンボルに変更されるので、プレイヤーによって選択されたシンボルと同種類のシンボルが列又は行に沿って配置され、入賞組合せを成立させることが可能となる。従って、プレイヤーの選択によって入賞結果が大きく変化し、ゲーム結果に対するプレイヤーの達成感を向上させる。

【発明の効果】

【0016】

本願発明に係るスロットマシンでは、ディスプレイに最終的に配置されるシンボルにプレイヤーの操作を介入させることにより、ゲーム結果に対するプレイヤーの達成感を向上させ

10

20

30

40

50

る。また、従来の選択型のボーナスゲームを実行する場合と比較して、プロセッサの処理負担の軽減とメモリの必要記憶領域の縮小化が可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

以下、本発明に係るスロットマシンについて具体化した一実施形態に基づき図面を参照しつつ詳細に説明する。ここで、以下の本実施形態に係るスロットマシンは、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所謂ビデオスロットマシンである。

【0018】

そして、本願発明に係るスロットマシンは、プレイヤーがベットしたベット額に応じて遊技価値を消費して行う通常ゲームと、遊技価値を消費することなく行うフリーゲーム（ボーナスゲーム）の2種類のゲームを行うことを特徴とする。また、フリーゲームではプレイヤーの選択操作に基づいて、一旦配置したシンボルを他のシンボルに変更することを特徴とする。

【0019】

例えば、図1には本願発明をディスプレイに5つのリール13～17を備えたスロットマシンに適用した例を示す。スロットマシンにおいて通常ゲーム中に所定条件を満たした場合には、通常ゲームに代わってフリーゲームが実行される。

フリーゲームが開始されると、各リール13～17が回転を開始し、シンボル列のスクロール表示が行われる。そして、シンボル列のスクロール中に15箇所の各シンボル表示領域に閉鎖状態の扉47を重畳して表示する。そして、表示した扉47によってスクロール中のシンボルを被覆し、プレイヤーからシンボルが視認不可能な状態とする。

その後、所定時間が経過すると左から順にリール13～17が回転を停止し、各シンボル表示領域に対して15個のシンボルが表示される。但し、配置されたシンボルの種類は扉47によってプレイヤーには識別できない状態にある。

そして、リール13～17が回転を停止し、各シンボル表示領域にシンボルが配置された後に、プレイヤーは扉47によって被覆された15個のシンボルの内、行毎に一のシンボルを選択する。その後、プレイヤーに選択された3つのシンボルを被覆する扉47のみを開放（即ち非表示に）し、選択された3つのシンボルを視認可能な状態とする。尚、本実施形態では縦方向に並べられたシンボルの配置を列とし、横方向に並べられたシンボルの配置を行とする。

その結果、プレイヤーによって選択されなかった残り12個のシンボルは、同じ行の選択されたシンボルと同種類のシンボルへと変更される。その後、プレイヤーに選択されなかった残りのシンボルを被覆する扉47についても開放し、配置された全シンボルを視認可能な状態とする。そして、配置されたシンボルの組合せに基づいてフリーゲームの賞が付与される。

【0020】

以下に、本実施形態に係るスロットマシン1の概略構成について、図2に基づき説明する。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。

本実施形態に係るスロットマシン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り、キャビネット2と、キャビネット2の前面に設けられたメインドア3と、キャビネット2の上側に設置されたトッパー演出装置4とを備えている。

【0021】

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。

【0022】

また、メインドア3には、遊技に関する情報を表示するための表示部10として、アップパー表示部10Aと中段側の可変表示部10Bとアンダー表示部10Cが設けられている。アップパー表示部10Aは、可変表示部10Bの上方に配置された上部液晶パネル11Aを有している。そして、上部液晶パネル11Aにより、例えば、演出画像、遊技内容の紹

10

20

30

40

50

介、遊技上のルール説明、配当表などを表示する。アンダー表示部 10C は、可変表示部 10B の下方に配置され、画像が印画されたプラスチックパネル 11C を有する。そして、このプラスチックパネル 11C をバックライトにより照らし出している。

【0023】

また、遊技の実行状況を表示するための可変表示部 10B は、メインドア 3 に固定された公知の透明液晶パネルからなるメイン液晶パネル 11B を有している。ここで、メイン液晶パネル 11B は、公知の液晶パネルによって構成され、3×5 のシンボル表示領域を備えたシンボル表示部 12 を有する。シンボル表示部 12 は、5 列のリール 13 ~ 17 によって構成されており、各リール 13 ~ 17 では通常ゲーム中及びフリーゲーム中は予め定められた配列(図 4)のシンボル列をスクロール表示するとともに、所定時間経過後にそれぞれ 3 個のシンボルを停止表示する。その結果、後述するようにゲームの進行に応じて 15 個のシンボルが表示され、表示されたシンボルの組合せとベットされたクレジット数(ベット数)とに応じてプレイヤーに所定の配当が払い出される。尚、リールの数は 3 リールでも良く、更に、表示されるシンボルの数は 15 個に限定されるものではない。

10

また、特にフリーゲーム中においては 3×5 のシンボル表示領域をそれぞれ被覆し、シンボルを識別不可能な状態とする 15 個の扉 47 を表示する。

【0024】

更に、メイン液晶パネル 11B の前面には、タッチパネル 18 が設けられており、プレイヤーはタッチパネル 18 を操作して各種の指示を入力することができる。また、特に本実施形態では、フリーゲーム中にシンボル表示部 12 に配置されたシンボルの選択にも用いられる。

20

【0025】

また、可変表示部 10B の右下部には、ペイアウト数表示部 19 やクレジット数表示部 20 が設けられている。ペイアウト数表示部 19 には、通常ゲームでペイライン上に停止表示されたシンボルの組合せが所定の組合せであった場合に付与される配当額や、フリーゲーム中に獲得した累積配当額がペイアウト数として表示される。クレジット数表示部 20 には、現在プレイヤーが所有するクレジット数が表示される。

【0026】

また、キャビネット 2 の前面には、可変表示部 10B とアンダー表示部 10C との間には、前方に迫り出した操作テーブル 25 が設けられている。この操作テーブル 25 上には、遊技の実行を指示する操作部として、BET ボタン、コレクトボタン、スタートボタン、CASHOUT ボタンなどの各種操作ボタン 26 が配列されている。また、操作テーブル 25 には、遊技価値であるコインをキャビネット 2 内に受け入れるコイン投入口 27 や、紙幣をキャビネット 2 内に受け入れる紙幣投入口 28 が設けられている。

30

【0027】

尚、本実施形態に係るスロットマシン 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。

【0028】

また、キャビネット 2 の最下部にはホッパーにより払い出されたコインを受け取るコイントレイ 29 が設けられている。更に、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 30 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 31 が設けられている。

40

【0029】

更に、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 4 を備える。このトッパー演出装置 4 は、矩形ボード形状を有しており、アッパー表示部 10A の上部液晶パネル 11A と略平行になるように配置されている。

【0030】

続いて、図 3 乃至図 5 に基づき、メイン液晶パネル 11B に設けられるシンボル表示部

50

1 2 と、シンボル表示部 1 2 において表示されるシンボル 2 1 ~ 2 4 について説明する。図 3 は本実施形態に係るスロットマシン 1 のシンボル表示部 1 2 を示した正面図である。図 4 は各リール 1 3 ~ 1 7 に配置されるシンボル配列を示した図である。図 5 は本実施形態に係るスロットマシン 1 で通常ゲーム中及びフリーゲーム中に用いられる各種シンボルと配当の内容の一覧を示した図である。

#### 【 0 0 3 1 】

まず、通常ゲーム実行時におけるシンボル表示部 1 2 と、シンボル表示部 1 2 において表示されるシンボル 2 1 ~ 2 4 について説明する。

図 3 に示すように、本実施形態に係るシンボル表示部 1 2 は、5 列のリール 1 3 ~ 1 7 によって構成されている。また、各リール 1 3 ~ 1 7 は、回転が停止された際にシンボル表示部 1 2 に対してそれぞれ 3 つのシンボルを表示する為のシンボル表示領域 3 2 ~ 4 6 を有する。尚、本実施形態ではシンボルとして、特に図 4 及び図 5 に示す 4 種類のスクアッタシンボル（具体的には「J」のシンボル 2 1、「A」のシンボル 2 2、「太陽」のシンボル 2 3、「雷」のシンボル 2 4 の 4 種類のシンボル）を用いる。そして、図 8 ( 1 ) ~ ( 2 ) に示すように、ゲームが開始されると各シンボル表示領域 3 2 ~ 4 6 に対してそれぞれ一のシンボル（計 1 5 個のシンボル）が表示される。尚、各シンボル表示領域 3 2 ~ 4 6 を区別する為に図では点線で区切ってあるが、この点線を表示しないように構成しても良い。

#### 【 0 0 3 2 】

次に、本実施形態に係るスロットマシンにおいてリール 1 3 ~ 1 7 の回転に伴ってスクロール表示されるシンボル列について説明する。

図 4 に示すように、各リール 1 3 ~ 1 7 は、「J」のシンボル 2 1 が 1 個、「A」のシンボル 2 2 が 3 個、「太陽」のシンボル 2 3 が 3 個、「雷」のシンボル 2 4 が 3 個の計 1 0 個のシンボルによって構成される。

尚、リール 1 3 ~ 1 7 に配置される各シンボル列には、それらを構成する各シンボルに対してコードナンバが上から順に割り当てられ、シンボル表示領域 3 2 ~ 4 6 に配置するシンボルの抽選処理に用いられる。

#### 【 0 0 3 3 】

次に、図 5 を用いてシンボル表示部 1 2 に停止表示されたシンボル 2 1 ~ 2 4 によって成立する入賞組合せについて説明する。

「J」のシンボル 2 1 は全リール 1 3 ~ 1 7 のシンボル列に対して 1 個ずつ含まれる。そして、シンボル表示領域 3 2 ~ 4 6 に対して 5 個配置された場合には、1 0 クレジットが配当として払い出される。また、配当として通常ゲームの終了後に継続して所定回数（例えば 5 回）のフリーゲームが実行される。また、シンボル表示領域 3 2 ~ 4 6 に対して 1 0 個配置された場合には、1 0 0 クレジットが配当として払い出される。更に、シンボル表示領域 3 2 ~ 4 6 に対して 1 5 個配置された場合には、ジャックポットの払い出しとなり、現時点でジャックポットに累積されているクレジットが払い出される。

「A」のシンボル 2 2 は全リール 1 3 ~ 1 7 のシンボル列に対して 3 個ずつ含まれる。そして、シンボル表示領域 3 2 ~ 4 6 に対して 5 個以上配置された場合には、図 5 に示す配当が払い出される。

また、「太陽」のシンボル 2 3 及び「雷」のシンボル 2 4 は全リール 1 3 ~ 1 7 のシンボル列に対してそれぞれ 3 個ずつ含まれる。そして、シンボル表示領域 3 2 ~ 4 6 に対して 5 個以上配置された場合には、図 5 に示す配当が払い出される。

尚、図 5 はゲーム開始時にベットしたベット数が 1 ベットの時の配当を示すものである。従って、ベット数が 2 以上である場合には、図 5 に示す配当にベット数を乗じた額が払い出される。

#### 【 0 0 3 4 】

また、本実施形態ではスクアッタシンボルのみによってシンボルを構成し、ペイラインに関係なくシンボル表示領域 3 2 ~ 4 6 に対して同一種類のシンボルが所定数以上配置された場合に入賞とし、配当を付与するように構成しているが、ペイラインに基づいて賞を

10

20

30

40

50

判定するようにしても良い。その場合には、同じ種類のシンボルがペイラインに沿って所定個数表示された場合に入賞となり、配当を付与するように構成する。また、ペイラインによる配当とペイラインによらない配当とを両方払い出すようにしても良い。

#### 【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6及び図7を参照しつつ説明する。図6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7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(図10~図12)等を実行するコントローラ51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51と、乱数発生器55、サンプリング回路56、クロックパルス発生回路57および分周器58を有し、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および表示部駆動回路67を有している。

10

#### 【0036】

コントローラ51は、メインCPU52と、RAM53と、ROM54とを有している。メインCPU52は、ROM54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59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。RAM53はメインCPU52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56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、また、各リール13~17のコードナンバが記憶されている。ROM54にはメインCPU52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

#### 【0037】

特に、ROM54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、以下の抽選プログラムが含まれている。

#### 【0038】

この抽選プログラムは、メイン液晶パネル11Bに配置される各シンボルに対応する各リール13~17のコードナンバを決定するためのプログラムである。そして、この抽選プログラムには、5個のリール13~17のそれぞれについてシンボル重み付けデータが含まれている。シンボル重み付けデータは、各コードナンバと、所定の数値範囲(0~255)に属する1又は複数の乱数との対応関係を示すデータである。すなわち、1個のコードナンバに対しては、1又は複数の乱数が対応付けられることにより、各シンボルについての抽選確率が設定される。そして、抽選により乱数が抽出されることにより、当該乱数から最終的に特定されるシンボルがメイン液晶パネル11Bに再配置される。

30

また、配置されるシンボルを決定する際の抽選プログラムとしては、所定の乱数値範囲をシンボル組合せに対応付けた重み付けデータを用いても良い。その場合には、先ず抽選プログラムに基づいてシンボル組合せが抽選され、その後、決定されたシンボル組合せをメイン液晶パネル11Bに再配置させる。

#### 【0039】

乱数発生器55は、メインCPU52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56は、メインCPU52の指示に従い、乱数発生器55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CPU52に入力する。クロックパルス発生回路57は、メインCPU52を作動させるための基準クロックを発生させ、分周器58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CPU52に入力する。

40

#### 【0040】

また、主制御基板71には、タッチパネル18が接続されている。このタッチパネル18は、メイン液晶パネル11B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59を介してメインCPU52に入力されるようになっている。

50

## 【 0 0 4 1 】

更に、主制御基板 7 1 には、遊技の実行を指示するためのスタートボタン、コレクトボタン、B E T ボタン等を含む操作ボタン 2 6 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 5 9 を介してメイン C P U 5 2 に入力されるようになっている。

## 【 0 0 4 2 】

照明演出駆動回路 6 1 は、上述した発光部 3 0 及びトッパー演出装置 4 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 4 は、発光部 3 0 を介して、照明演出駆動回路 6 1 にシリアル接続によって接続されている。

## 【 0 0 4 3 】

ホッパー駆動回路 6 3 はメイン C P U 5 2 の制御に従ってホッパー 6 4 を駆動させる。それによって、ホッパー 6 4 はコインの払出を行うための動作を行い、コイントレイ 2 9 へとコインを払出する。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 5 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、リール 1 3 ~ 1 7、ペイアウト数表示部 1 9、クレジット数表示部 2 0 等の各種表示部の表示動作を制御する。

## 【 0 0 4 4 】

更に、主制御基板 7 1 には副制御基板 7 2 が接続されている。副制御基板 7 2 は、図 7 に示すように、主制御基板 7 1 からコマンドを入力して、アッパー表示部 1 0 A の上部液晶パネル 1 1 A 及び可変表示部 1 0 B のメイン液晶パネル 1 1 B の表示制御、スピーカ 3 1 による音声の出力制御を行う。この副制御基板 7 2 は主制御基板 7 1 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）7 3 を主たる構成要素とし、スピーカ 3 1 から出力される音声を制御する音源 I C 7 8、増幅器としてのパワーアンプ 7 9、及び上部液晶パネル 1 1 A やメイン液晶パネル 1 1 B の表示制御手段として作動する画像制御回路 8 1 を有している。

## 【 0 0 4 5 】

サブマイクロコンピュータ 7 3 は、主制御基板 7 1 から送信された制御命令に従って制御動作を行うサブ C P U 7 4 と、プログラム R O M 7 5 と、ワーク R A M 7 6 と、I / O ポート 7 7、8 0 を有している。副制御基板 7 2 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 C P U 7 4 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 R O M 7 5 は、サブ C P U 7 4 で実行する制御プログラムを記憶している。ワーク R A M 7 6 は、上記制御プログラムをサブ C P U 7 4 で実行するときの一時メモリとして構成されている。

## 【 0 0 4 6 】

画像制御回路 8 1 は、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、画像 R O M 8 6、ビデオ R A M 8 7 及び画像制御 I C 8 8 を有している。画像制御 C P U 8 2 は、サブマイクロコンピュータ 7 3 で設定されたパラメータに基づき、画像制御プログラム R O M 8 4 に記憶されている画像制御プログラムに従い、上部液晶パネル 1 1 A 及びメイン液晶パネル 1 1 B で表示される画像を決定する。例えば、上部液晶パネル 1 1 A には配当表やヘルプ画面を表示し、メイン液晶パネル 1 1 B にはシンボル表示部 1 2 に対して通常ゲーム時やフリーゲーム時においてリール 1 3 ~ 1 7 の回転に伴う各種シンボル 2 1 ~ 2 4 のスクロール表示及び停止表示を行う。

## 【 0 0 4 7 】

画像制御プログラム R O M 8 4 は、上部液晶パネル 1 1 A 及びメイン液晶パネル 1 1 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 R A M 8 3 は、画像制御プログラムを画像制御 C P U 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 I C 8 8 は、画像制御 C P U 8 2 で決定された内容に応じた画像を形成し、上部液晶パネル 1 1 A やメイン液晶パネル 1 1 B に出力する。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 8 】

画像ROM 86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 87は、画像制御IC 88で画像を形成するときの一時メモリとして作動する。

## 【 0 0 4 9 】

続いて、上記構成を有するスロットマシン1において行われる通常ゲーム及びフリーゲームについて図8を用いて説明する。まず、通常ゲームについて説明すると、通常ゲームは、メイン液晶パネル11B上に各リール13～17によって特定のシンボルの組合せを再配置させるスロットゲームである。具体的には、プレイヤーが操作ボタン26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と、シンボル表示部12に配置するシンボルを抽選する抽選処理が実行される。次に、スタートボタンが押下されて所定時間経過した時点で図4に示す配列で各シンボル21～24を配置したリール13～17に基づいてシンボル列がスクロール表示される(図8(1)参照)。そして、図8(2)に示すように所定時間経過後にシンボル表示領域32～46に対して計15個のシンボルが段階的に停止表示される。

10

ここで、通常ゲームではメイン液晶パネル11Bに再配置された各シンボルの組合せに基づいて、各種の入賞組合せが予め定められている(図5参照)。そして、シンボル表示領域32～46に再配置されたシンボルによって、入賞組合せに対応するシンボルの組合せが実現された際には、その実現された入賞組合せに応じた配当をベット数で乗算した遊技価値がプレイヤーに付与される。

## 【 0 0 5 0 】

20

一方、スロットマシン1において行われるフリーゲームは、シンボル表示領域32～46に「J」のシンボル21を5つ含む入賞組合せが配置された場合に、通常ゲームから切り換わって実行されるゲームである。そして、所定のゲーム回数(例えば5回)が連続して行われた後にはフリーゲームを終了し、再び通常ゲームへとゲームモードが切り換わる。尚、フリーゲームの手順に関しては、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)を消費しないことと、プレイヤーの操作ボタン26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。但し、フリーゲーム中では、シンボル列のスクロール中に15箇所の各シンボル表示領域32～46に対して、閉鎖状態の扉47を重畳して表示する。そして、表示した扉47によってスクロール中のシンボルを被覆し、プレイヤーからシンボルが視認不可能な状態とする(図1(2)参照)。

30

その後、通常ゲームと同様にして所定時間経過後にシンボル表示領域32～46に対して計15個のシンボルが段階的に停止表示される。但し、配置されたシンボルの種類は扉47によってプレイヤーには識別できない状態にある。

そして、各シンボル表示領域32～46にシンボルが配置された後に、プレイヤーは扉47によって被覆された15個のシンボルの内、行毎に一のシンボルを選択する。その後、プレイヤーに選択された3つのシンボルを被覆する扉47のみを非表示とし、選択された3つのシンボルを視認可能な状態とする(図1(3)参照)。

更に、プレイヤーによって選択されなかった残り12個のシンボルは、同じ行の選択されたシンボルと同種類のシンボルへと変更される(図1(4)参照)。その後、プレイヤーに選択されなかった残りのシンボルを被覆する扉47についても非表示とし、配置された全シンボルを視認可能な状態とする。そして、シンボル表示領域32～46に配置されたシンボルによって、入賞組合せに対応するシンボルの組合せが実現された際には、その実現された入賞組合せに応じた配当がプレイヤーに付与される。

40

## 【 0 0 5 1 】

従って、例えば図9の上部に示す組合せでシンボル表示部12にシンボルが停止表示されている場合に、プレイヤーが上段の行で「J」のシンボル101を選択し、中段の行で「J」のシンボル102を選択し、下段の行で「J」のシンボル103を選択した場合には、「J」のシンボル21が全シンボル表示領域32～46に配置される。その結果、JPの払い出しが行われる。

50

一方、プレイヤーが上段の行で「J」のシンボル101を選択し、中段の行で「A」のシンボル104を選択し、下段の行で「J」のシンボル103を選択した場合には、10個の「J」のシンボル21と5個の「A」のシンボル22がシンボル表示領域32～46に配置される。その結果、105クレジットの払い出しが行われる。

従って、図9に示すようにフリーゲーム中はプレイヤーのシンボルの選択結果によって最終的に配置されるシンボルの組合せが変化する。それに伴って、プレイヤーに付与される賞の内容も変化する。

#### 【0052】

続いて、本実施形態に係るスロットマシン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10は、メイン制御プログラムのフローチャートである。

10

#### 【0053】

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51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。この初期設定処理において、メインCPU52は、ROM54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RAM53に展開し、RAM53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CPU52は、ゲームプログラム等をROM54からRAM53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。尚、メインCPU52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。

20

#### 【0054】

そして、S2においては、メインCPU52は、ゲームプログラム等をRAM53より順次読み出して実行し、メイン遊技処理を行う。このメイン遊技処理を実行することにより、本実施形態に係るスロットマシン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。

#### 【0055】

次に、上記S2のメイン遊技処理のサブ処理について図11に基づき説明する。図11は本実施形態に係るスロットマシン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。尚、以下の図11、図12にフローチャートで示す各プログラムはスロットマシン1が備えているROM54やRAM53に記憶されており、メインCPU52により実行される。

30

#### 【0056】

先ず、図11に示すように、S11において、メインCPU52はスタート受付処理を行う。このとき、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。

#### 【0057】

そして、S12においてメインCPU52は、操作ボタン26内のスタートボタンが押下されたか否かについての判定を行う。この判定は、スタートボタンの押下に応じてメインCPU52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場合（S12：NO）には、再びスタート受付処理（S11）に戻る。これにより、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RAM53に格納する。

40

#### 【0058】

その後、S13では、メインCPU52はメイン液晶パネル11Bに配置されるシンボルを抽選する通常ゲームのシンボル抽選処理を実行する。具体的には、メインCPU52は、RAM53に記憶された抽選プログラムを実行することにより、所定の乱数値範囲の数値範囲の中から乱数値をサンプリングし、サンプリングされた乱数値とシンボル重み付けデータに基づいて、4種類のスクヤッタシンボル21～24の内からシンボル表示領域32～46に再配置する15個のシンボル（即ち、リール13～17の停止位置）をそれ

50

ぞれ決定する。

【0059】

次に、S14でメインCPU52は、リール回転処理を行う。即ち、リール13～17の回転を開始し、各リール13～17に配置されるシンボル列を所定速度でスクロール表示する。その後、所定時間が経過すると左から順にリール13～17の回転が停止され、各シンボル表示領域32～46に対してそれぞれ1つのシンボルが表示される(図8(2)参照)。これにより、上記S13で決定されたシンボルの組合せがメイン液晶パネル11Bのシンボル表示領域32～46に配置される。

【0060】

その後、S15においてメインCPU52は、メイン液晶パネル11Bに配置されたシンボルの組合せが、何らかの配当を払い出す入賞組合せとなっているか否かについて判定する入賞判定処理を行う。この判定は、RAM53に記憶された各リール13～17のコードナンバなどに基づき行う。

10

【0061】

そして、前記S15の判定の結果、入賞組合せとなっていると判定された場合(S16: YES)には、S17へと移行する。一方、入賞組合せとなっていないと判定された場合(S16: NO)には、メイン遊技処理を終了する。尚、次回以降に継続してゲームを開始する場合には再びS11以降の処理が行われる。

【0062】

S17においてメインCPU52は、成立した入賞組合せに基づく配当を算出する。例えば、図5に示す同一種類のシンボルが所定個数以上配置された場合には、シンボルの種類と配置数に応じて配当を算出する。

20

【0063】

次に、S18でメインCPU52は、メイン液晶パネル11Bに対して成立した入賞組合せの種類や配当の内容を表示することにより、プレイヤーに報知を行う。例えば、図8(2)に示すように「J」のシンボル21が5個表示された場合には、配当として10クレジットを払い出すことを報知する「WIN 10」の文字と、フリーゲームに移行することを報知する「Go Free Game」の文字を表示する。

【0064】

次に、S19でメインCPU52は、フリーゲームの移行トリガーが成立しているか否かを判定する。具体的には、「J」のシンボル21を5個含む入賞組合せとなった場合に、フリーゲームの移行トリガーが成立していると判定される。

30

【0065】

その結果、フリーゲームの移行トリガーが成立したと判定された場合(S19: YES)には、今回払い出す配当の価値を記憶し(S20)、後述のフリーゲーム処理(図12)へと移行する(S21)。尚、前記S20で記憶された配当は、後述の払出処理(S22)において他の配当とともに一括して払い出される。一方、フリーゲームの移行トリガーが成立していないと判定された場合(S19: NO)には、S22へと移行する。

【0066】

そして、S22でメインCPU52は、前記S17の算出結果に基づき、今回のゲームで成立した入賞組合せに基づく配当をプレイヤーに対して払い出す。この時、操作ボタン26内のCASHOUTボタンを押下することによって、クレジット数に応じたコイン(1クレジットがコイン1枚に相当)として払い出すことも可能であり、また、バーコード付チケットにより払い出すことも可能である。尚、フリーゲームが行われた場合には、フリーゲーム中に累積加算された配当を一括してプレイヤーに対して払い出す。

40

【0067】

次に、上記S21のフリーゲーム処理のサブ処理について図12に基づき説明する。図12は本実施形態に係るスロットマシン1におけるフリーゲーム処理のサブ処理プログラムのフローチャートである。

【0068】

50

先ず、S 3 1でメインCPU 5 2は、メイン液晶パネル 1 1 Bに配置されるシンボルを抽選するフリーゲームのシンボル抽選処理を実行する。尚、基本的な抽選処理の処理方法は前記S 1 3の通常ゲームのシンボル抽選処理と同様であるので説明は省略する。

【0069】

次に、S 3 2でメインCPU 5 2は、リール回転処理を行う。即ち、リール 1 3 ~ 1 7の回転を開始し、各リール 1 3 ~ 1 7に配置されるシンボル列を所定速度でスクロール表示する。

【0070】

続いて、S 3 3でメインCPU 5 2は、メイン液晶パネル 1 1 Bに表示されるシンボルを被覆するキャラクタとして扉 4 7を各シンボル表示領域 3 2 ~ 4 6にそれぞれ表示する（図 1（2）参照）。そして、表示した扉 4 7によってスクロール中のシンボルを被覆し、プレイヤーからシンボルが視認不可能な状態とする。

10

【0071】

その後、S 3 4でメインCPU 5 2は、所定時間経過後に左から順にリール 1 3 ~ 1 7の回転を停止し、各シンボル表示領域 3 2 ~ 4 6に対してそれぞれ1つのシンボルを表示する。これにより、上記S 3 1で決定されたシンボルの組合せがメイン液晶パネル 1 1 Bのシンボル表示領域 3 2 ~ 4 6にマトリクス状に配置される。但し、配置されたシンボルは扉 4 7によってプレイヤーに識別できない状態にある。

【0072】

続いて、S 3 5でメインCPU 5 2は、プレイヤーによるシンボルの選択操作が行われたか否かを判定する。具体的には、扉 4 7によって被覆された15個のシンボルの内、行毎に一のシンボル（計3個のシンボル）がプレイヤーによって選択されたか否かをタッチパネル 1 8の検出信号に基づいて判定する。

20

【0073】

そして、プレイヤーによるシンボルの選択操作が行われたと判定された場合（S 3 5 : Y E S）には、プレイヤーに選択された3つのシンボルを被覆する扉 4 7を非表示にし、選択された3個のシンボルを視認可能な状態とする。更に、メインCPU 5 2はプレイヤーによって選択されなかった残り12個のシンボルを、同じ行の選択されたシンボルと同種類のシンボルへと変更する（S 3 6）。それに対して、プレイヤーによるシンボルの選択操作が行われていないと判定された場合（S 3 5 : N O）には、選択操作が行われるまで待機する。

30

【0074】

その後、S 3 7においてメインCPU 5 2は、プレイヤーに選択されなかった残りのシンボルを被覆する扉 4 7についても非表示とする。それにより、配置された全シンボルがプレイヤーに識別可能な状態で配置される。

【0075】

次に、S 3 8においてメインCPU 5 2は、メイン液晶パネル 1 1 Bに配置されたシンボルの組合せが、何らかの配当を払い出す入賞組合せとなっているか否かについて判定する入賞判定処理を行う。

【0076】

そして、前記S 3 8の判定の結果、入賞組合せとなっていると判定された場合（S 3 9 : Y E S）には、S 4 0へと移行する。一方、入賞組合せとなっていないと判定された場合（S 3 9 : N O）には、S 4 3へと移行する。

40

【0077】

S 4 0においてメインCPU 5 2は、成立した入賞組合せに基づく配当を算出する。具体的に、同一種類のシンボルが所定個数以上配置された場合には、図 5 に示すようにシンボルの種類と配置数に応じて配当を算出する。

【0078】

次に、S 4 1でメインCPU 5 2は、メイン液晶パネル 1 1 Bに対して成立した入賞組合せの種類や配当の内容を表示することにより、プレイヤーに報知を行う。

50

## 【0079】

続いて、S42でメインCPU52は、前記S40の算出結果に基づき、今回のゲームで成立した入賞組合せに基づく配当をRAM53に対して累積的に記憶する。尚、記憶された配当はフリーゲーム終了後に一括してプレイヤーに対して払い出される(S22)。

## 【0080】

その後、S43でメインCPU52は、フリーゲームの終了条件を満たしたか否か判定する。尚、本実施形態に係るスロットマシン1におけるフリーゲームの終了条件は、フリーゲームに移行してから5回フリーゲームが行われたことを条件とする。

## 【0081】

そして、フリーゲームの終了条件を満たしたと判定された場合(S43: YES)には、フリーゲームから通常ゲームへとゲームモードを切り替えた後、S22へと移行する。一方、フリーゲームの終了条件を満たしていないと判定された場合(S43: NO)には、S31へと戻りフリーゲームが継続して行われる。

10

## 【0082】

以上説明した通り本実施形態に係るスロットマシン1では、通常ゲームにおいてフリーゲーム移行トリガーが成立した場合(S19: YES)には、フリーゲームが実行される(S21)。フリーゲームが開始されると、シンボルを被覆するキャラクタとして、扉47を各シンボル表示領域32~46にそれぞれ表示し(S33)、リール13~17の回転の停止に伴って配置された15個のシンボルから行毎に一のシンボルをプレイヤーに選択させ、選択されなかった残りのシンボルを同じ行の選択されたシンボルと同種類のシンボルに変更し(S36)、変更後のシンボルの組合せに基づいて賞を付与する(S22)ので、シンボル表示部12に最終的に配置されるシンボルにプレイヤーの操作を介入させることにより、ゲーム結果に対するプレイヤーの達成感を向上させる。また、従来の選択型のボーナスゲームを実行する場合と比較して、プロセッサの処理負担の軽減とメモリの必要記憶領域の縮小化が可能となる。

20

また、特にボーナスゲームとして実行されるフリーゲームにおいて付与される賞の内容がプレイヤーの操作によって変更されるので、ボーナスゲームのゲーム結果に対するプレイヤーの達成感を向上させる。

また、シンボル表示領域32~46を被覆するキャラクタとして扉47を表示することにより、シンボルの種類が識別不可能な状態でプレイヤーにシンボルを選択させることができる。従って、仮に高額の賞が期待できないシンボルが配置されていた場合であったとしても、高額の賞を得られることに対するプレイヤーの期待感を向上させる。

30

更に、フリーゲーム中は行毎にプレイヤーによって選択されたシンボルと同種類のシンボルに変更されるので、プレイヤーによって選択されたシンボルと同種類のシンボルが行に沿って配置され、入賞組合せを成立させることが可能となる。従って、プレイヤーの選択によって入賞結果が大きく変化し、ゲーム結果に対するプレイヤーの達成感を向上させる。

## 【0083】

尚、本発明は前記実施例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、本実施形態では、フリーゲームに移行する条件を、「J」のシンボル21を所定個数含む入賞組合せが成立することとしているが、フリーゲームに移行する条件を他の条件としても良い。例えば、ミステリーボーナスとして突然発生するような形態でも良い。

40

## 【0084】

また、本実施形態では、フリーゲーム中にプレイヤーはシンボル表示部12に一旦配置された15個のシンボルの内から行毎に一のシンボル(計3個のシンボル)を選択するように構成しているが、縦方向に並べられたシンボルの配置、即ち列毎に一のシンボル(計5個のシンボル)を選択するように構成しても良い。そして、選択されなかった他のシンボルを同じ行の選択されたシンボルと同種類のシンボルに変更するように構成しても良い。

## 【0085】

50

また、本実施形態では、シンボルを被覆するキャラクタとして扉 47 を使用しているが、シンボルを被覆できるキャラクタであれば他のキャラクタであっても良い。例えば、襖や人物であっても良い。

【0086】

また、本願発明はビデオリールのみではなく、メカリールを用いたスロットマシンに対しても適用可能である。例えば、図 13 に示すスロットマシン 201 は、回転可能に支持された複数のメカリールの前面に公知の透明液晶パネルを配置し、透明液晶パネルを透過させてメカリールの外周面に描かれた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所謂ハイブリッド型スロットマシンである。

スロットマシン 201 には、3 個の左リール 203、中リール 204、右リール 205 が回転可能に設けられている。また、各リール 203 ~ 205 の外周面には、複数個のシンボルからなるシンボル列が描かれている。更に、各リール 203 ~ 205 の前方には、メインドアに設けられた公知の透明液晶パネルからなるメイン液晶パネル 202 を有している。ここで、メイン液晶パネル 202 は、その背面を視認可能な 3 個の表示窓 206、207、208 が形成されており、表示窓 206、207、208 を透過状態とすることにより、各リール 203 ~ 205 に描かれたシンボルを視認可能とする。

そして、上記スロットマシン 201 では通常ゲーム及びフリーゲームはリール 203 ~ 205 を用いて行う。また、シンボルを被覆するキャラクタである扉 47 はメイン液晶パネル 202 に表示し、更に、シンボルの変更を行う際にはメイン液晶パネル 202 に変更後のシンボルを表示するように構成する。

【図面の簡単な説明】

【0087】

【図 1】本実施形態に係るスロットマシンの特徴部分を示した図である。

【図 2】本実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図 3】本実施形態に係るスロットマシンのシンボル表示部を示した正面図である。

【図 4】通常ゲーム中及びフリーゲーム中において各リールに配置されるシンボル列を示す。

【図 5】本実施形態に係るスロットマシンで用いられる各種シンボルと配当の一覧を示した図である。

【図 6】本実施形態に係るスロットマシン全体の内部構成を示したブロック図である。

【図 7】本実施形態に係るスロットマシンの特に副制御基板の内部構成を示したブロック図である。

【図 8】本実施形態に係るスロットマシンにおいて行われる通常ゲーム及びフリーゲームについて説明した説明図である。

【図 9】フリーゲーム中に実行されるプレイヤーの選択操作に基づくシンボルの変更について説明した説明図である。

【図 10】本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プログラムのフローチャートである。

【図 11】本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プログラムのフローチャートである。

【図 12】本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プログラムのフローチャートである。

【図 13】他の実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【符号の説明】

【0088】

1	スロットマシン
11B	メイン液晶パネル
13 ~ 17	リール
21 ~ 24	シンボル
26	操作ボタン

10

20

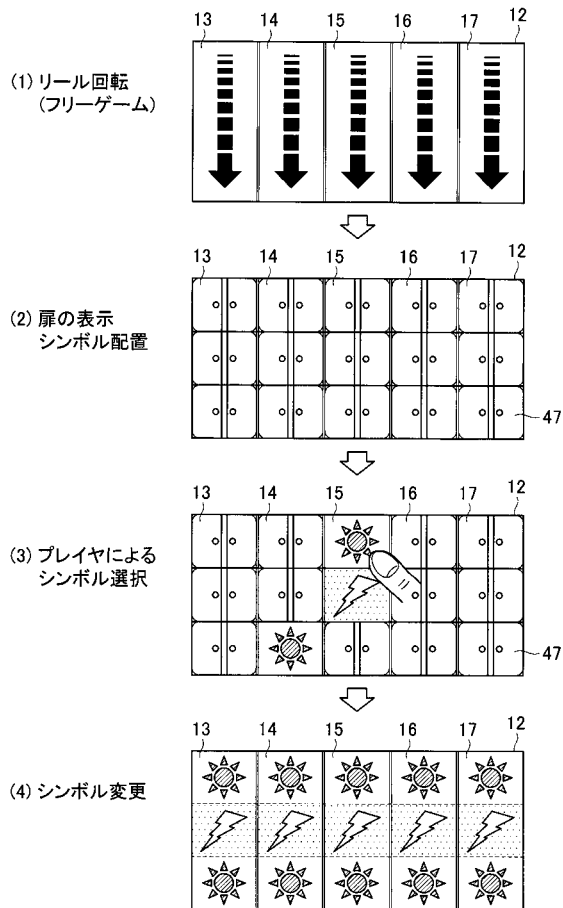
30

40

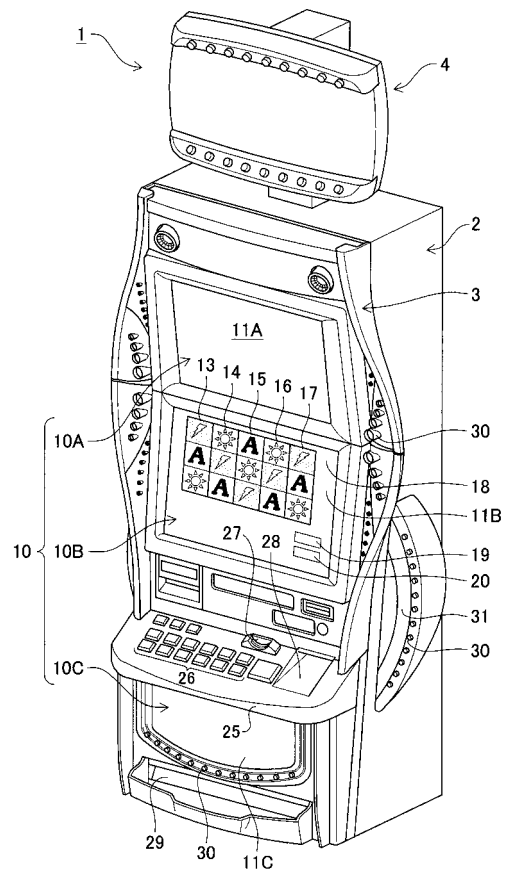
50

- 3 2 ~ 4 6 シンボル表示領域
- 5 2 メインCPU
- 5 3 RAM
- 5 4 ROM

【 図 1 】



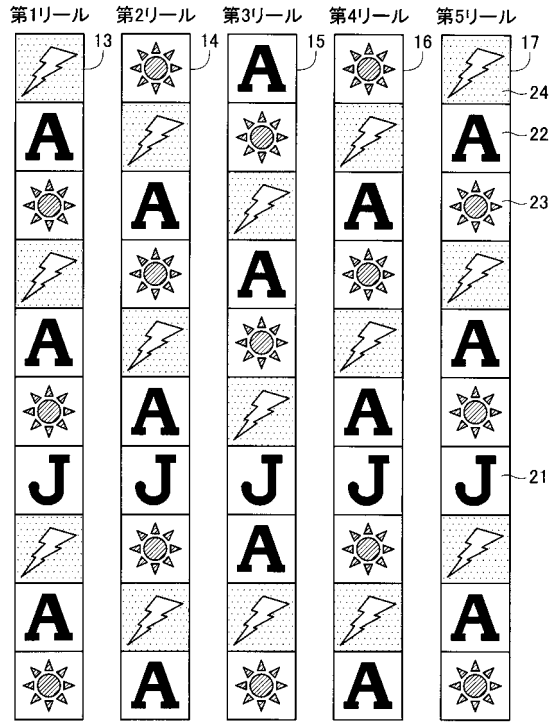
【 図 2 】



【 図 3 】

13	14	15	16	17
32	35	38	41	44
33	36	39	42	45
34	37	40	43	46

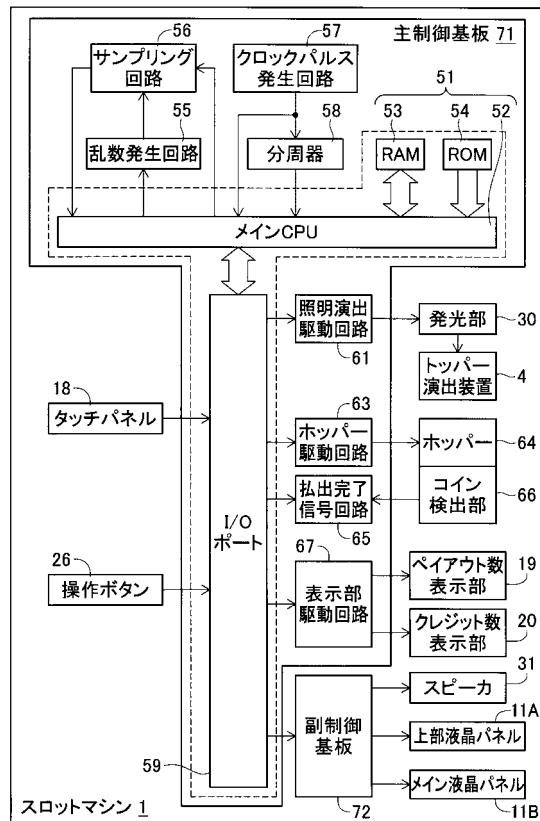
【 図 4 】



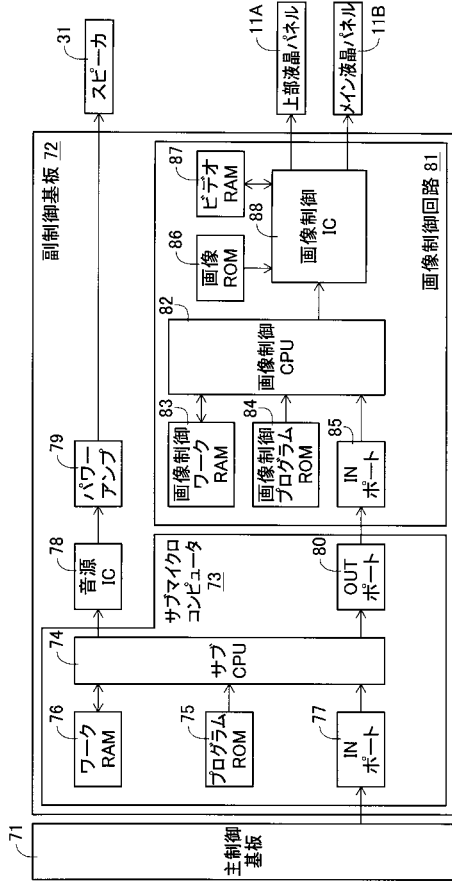
【 図 5 】

		ANY PAY		
種類 \ 個数		5個	10個	15個
<b>J</b>	10 + Free Game		100	JP
<b>A</b>		5	50	400
		4	20	300
		3	10	200

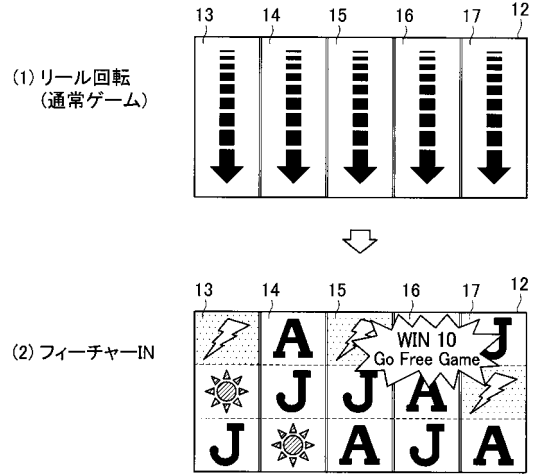
【 図 6 】



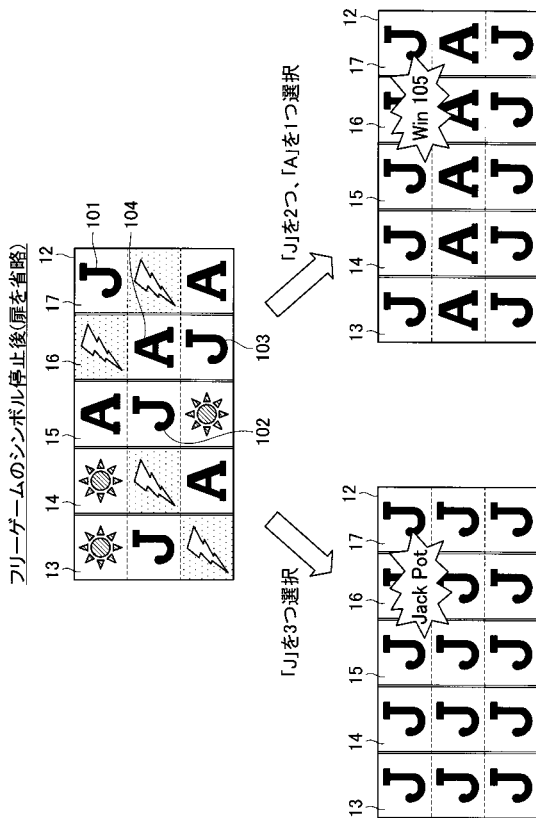
【 図 7 】



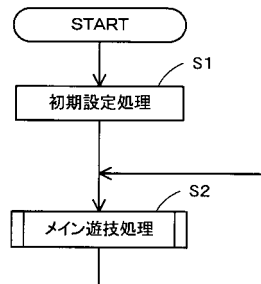
【 図 8 】



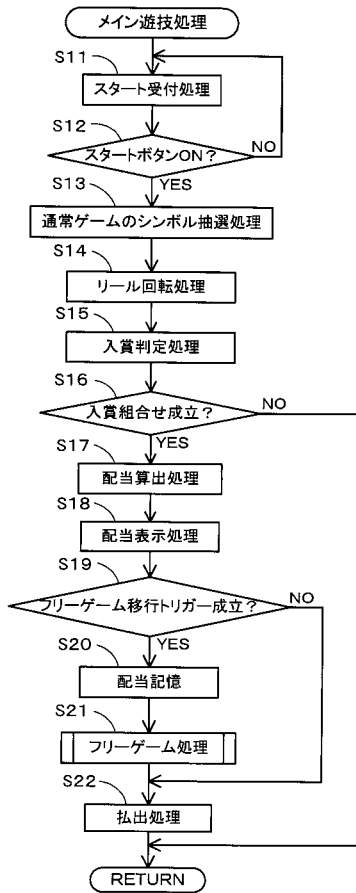
【 図 9 】



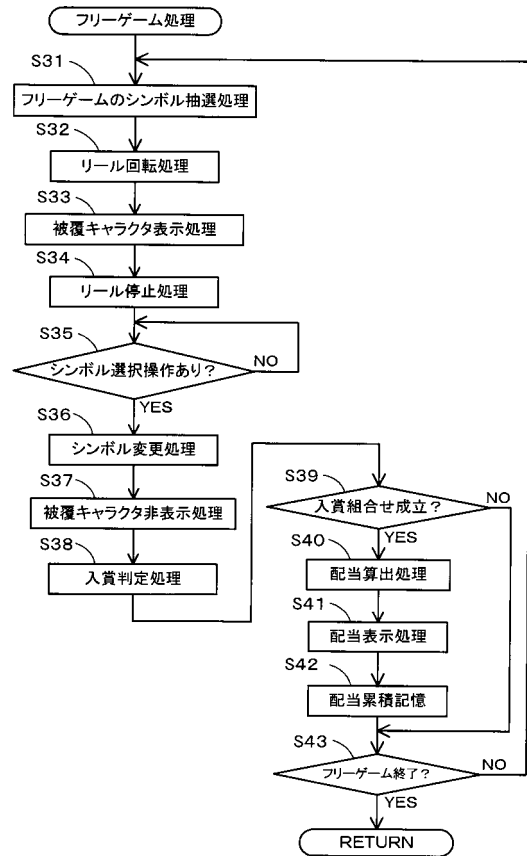
【 図 10 】



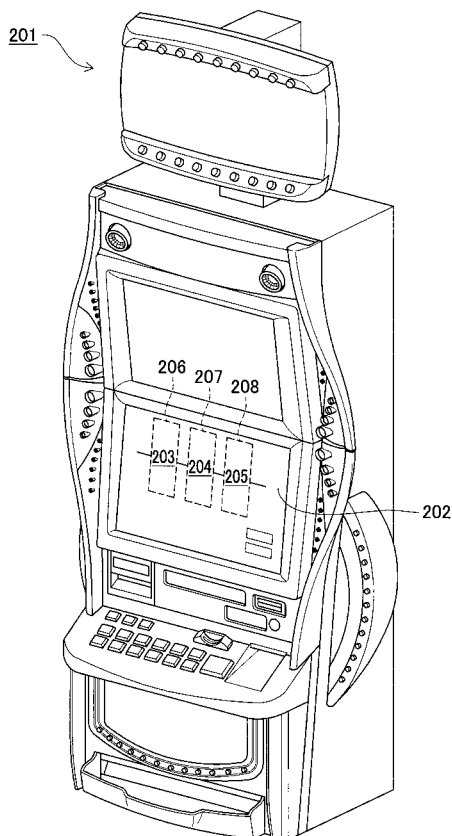
【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA03 AA06 AB03 AB25 BA02 BA22 BB02 BB83 BB94 CA02  
CA04 CB00 CB07 CB32 CC12 CC37 CD12 CD17 CD18 CD31  
CE02 DA42 DA52 DA54 DA63 DA67 DA68 DA69