

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2016年9月1日(01.09.2016)



(10) 国際公開番号
WO 2016/136749 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 5/04 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2016/055274
- (22) 国際出願日: 2016年2月23日(23.02.2016)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2015-037454 2015年2月26日(26.02.2015) JP
特願 2015-037455 2015年2月26日(26.02.2015) JP
特願 2015-037456 2015年2月26日(26.02.2015) JP
- (71) 出願人: 株式会社ユニバーサルエンターテインメント(UNIVERSAL ENTERTAINMENT CORPORATION) [JP/JP]; 〒1350063 東京都江東区有明3丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟 Tokyo (JP). アルゼゲーミングアメリカインク(ARUZE GAMING AMERICA, INC.) [US/US]; 89119 ネバダ州ラスベガス市グリエー通り745番 Nevada (US).
- (72) 発明者: 藤澤 真澄(FUJISAWA, Masumi); 〒1350063 東京都江東区有明3丁目7番26号 Tokyo (JP). 北村 健太(KITAMURA, Kenta); 〒1350063 東京都江東区有明3丁目7番26号

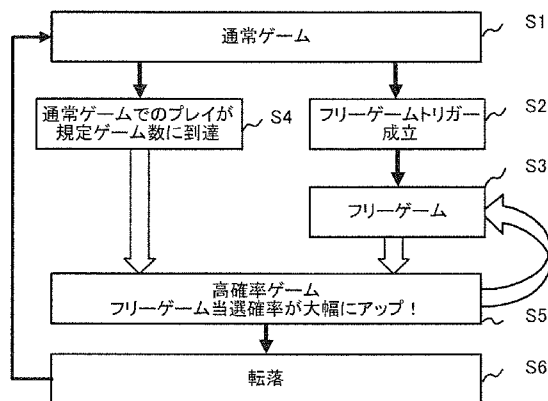
Tokyo (JP). 山内 宏輪(YAMAUCHI, Hiromoto); 〒1350063 東京都江東区有明3丁目7番26号 Tokyo (JP). 川上 幸広(KAWAKAMI, Yukihiro); 〒1350063 東京都江東区有明3丁目7番26号 Tokyo (JP). 吉田 昌弘(YOSHIDA, Masahiro); 〒1350063 東京都江東区有明3丁目7番26号 Tokyo (JP). 小林 太朗(KOBAYASHI, Taro); 〒1350063 東京都江東区有明3丁目7番26号 Tokyo (JP). 宮川 祐二(MIYAGAWA, Yuji); 〒1350063 東京都江東区有明3丁目7番26号 Tokyo (JP). 梶野 景介(KAJINO, Keisuke); 〒1350063 東京都江東区有明3丁目7番26号 Tokyo (JP).

- (74) 代理人: 特許業務法人梶・須原特許事務所(KAJI, SUHARA & ASSOCIATES); 〒5320011 大阪府大阪市淀川区西中島5-14-22 リクルート新大阪ビル Osaka (JP).
- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,

[続葉有]

(54) Title: GAMING MACHINE

(54) 発明の名称: ゲーミングマシン



- S1 Normal game
S2 Establish free-game trigger
S3 Free game
S4 Play in normal game reaches prescribed number of games
S5 High-probability game; The probability of winning a free game has greatly increased!
S6 Fall

(57) Abstract: A slot machine according to the present invention is provided with: an input device capable of placing bets of a plurality of credit types having different credit values; a storage unit for storing, for each credit type, a counter for counting a number of games incremented in association with the start of a game and storing, for each credit type, a prescribed number of games to take place before specific control is executed; and a controller. The number of games of the counter for the credit type corresponding to a credit value for which a bet is placed in association with the start of a game is incremented, a determination is made as to whether the number of games of the counter for the credit type has reached the prescribed number of games corresponding to the credit type, and when the number of games has reached the prescribed number of games, specific control is executed.

(57) 要約: スロットマシンは、クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスと、ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするカウンタを、クレジットタイプ毎に記憶し、クレジットタイプ毎に、特定の制御が実行されるまでの規定ゲーム数を記憶する記憶部と、コントローラとを備え。ゲームの開始に伴いベットされたクレジット値に対応するクレジットタイプのカウンタのゲーム数をインクリメントし、クレジットタイプのカウンタのゲーム数が、クレジットタイプ

に対応する規定ゲーム数に達したか否かを判定し、当該規定ゲーム数に達した場合に、特定の制御を実行する。



QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG,
US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV,
MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK,
SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ,
GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保
護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW,
MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユー
ラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨー
ロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE,

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称：ゲーミングマシン

技術分野

[0001] 本発明は、特典が付与されないゲームが続いた場合に還元が受けられ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、スロットマシン等のゲーミングマシンが設置された施設においては、クレジット等の各種の遊技媒体をゲーミングマシンにベットすることにより、ゲームを行うことができる。そして、このようなゲーミングマシンでは、ベット可能なクレジット値が複数設定されており、ベットしたクレジット値、及び、ゲームの結果によって特典（配当）を払い出すようになっている（例えば、特許文献１）。

[0003] また、ゲーミングマシンの中には、特典が付与されないゲームの回数が所定回数になると、その遊技者に対する還元（救済）が行われるゲーミングマシンがある（例えば、特許文献２）。例えば、特典が付与されないゲームの回数が所定回数が所定の値（いわゆる天井値）に到達すると、一定量の払出しを行うゲーミングマシンである。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献１：特開２００８－２２９０１７号公報

特許文献２：米国特許第５９１００４８号明細書

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] しかしながら、ベットしたクレジットの値が小さい場合でもベットしたクレジット値が大きい場合でも同様に還元されるとすると、公平性を欠く場合がある。

[0006] そこで、本発明では、特典が付与されないゲームが続いた場合に、プレイ

ヤーがベットしたクレジット値に対応した還元（救済）を受けられるゲーミングマシンを提供することを課題とする。

課題を解決するための手段

[0007] 本発明は、ベットされたクレジット、及び、ゲームの結果に基づき特典を付与するゲーミングマシンであって、

クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスと、

前記ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするカウンタを、前記クレジットタイプ毎に記憶し、

前記クレジットタイプ毎に、特定の制御が実行されるまでの規定ゲーム数を記憶する、記憶部と、

下記（１ a）から（１ c）の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと、

を備えるゲーミングマシンである。

（１ a）前記入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理、

（１ b）ゲームの開始に伴い、前記（１ a）の処理において前記ベットされたクレジット値に対応するクレジットタイプの前記カウンタのゲーム数を、インクリメントする処理、

（１ c）前記クレジットタイプの前記カウンタのゲーム数が、当該クレジットタイプに対応する規定ゲーム数に達したか否かを判定し、当該規定ゲーム数に達した場合に、前記特定の制御を実行する処理。

[0008] 上記構成によれば、クレジットタイプ毎に、特定の制御が実行されるまでの規定ゲーム数が設定されているが、この規定ゲーム数、及び、特定の制御をクレジットタイプ毎に変更することにより、プレイヤーがベットするクレジットタイプに多様性を付与することができる。

[0009] また、本発明は、ゲームの開始に伴い、複数のシンボルを再配置することによってゲーム結果を表示する表示装置と、

クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能

な入力デバイスと、

前記ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするカウンタを、前記クレジットタイプ毎に記憶し、

前記クレジットタイプ毎に、特典が付与されるまでの規定ゲーム数を記憶し、

更に、前記特典が付与されるまでの規定ゲーム数と当籤確率とが対応付けられたゲーム数抽選テーブルを記憶する、記憶部と、

下記（２ a）から（２ f）の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと、

を備えるゲーミングマシンである。

（２ a）前記入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理、

（２ b）前記（２ a）処理後、ゲームの開始に伴い、前記表示装置に複数のシンボルが配列されたビデオリールを再配置することによってゲーム結果を表示する処理、

（２ c）前記ゲームの開始に伴い、前記（２ a）の処理において前記ベットされたクレジット値に対応するクレジットタイプの前記カウンタのゲーム数を、インクリメントする処理、

（２ d）前記クレジットタイプの前記カウンタのゲーム数が、当該クレジットタイプに対応する規定ゲーム数に達したか否かを判定し、当該規定ゲーム数に達した場合に、特典を付与する処理、

（２ e）前記（２ d）処理後、前記規定ゲーム数に達したクレジットタイプの前記カウンタのゲーム数のみをリセットし、前記ゲーム数抽選テーブルを参照して、特典が付与されるまでの規定ゲーム数を決定するゲーム数抽選を実行する処理、

（２ f）前記ゲーム数抽選の結果決定した、特典が付与されるまでの規定ゲーム数を、前記（２ d）処理によって前記規定ゲーム数に達したクレジットタイプに対応する新たな規定ゲーム数に設定する処理。

[0010] 上記構成では、クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットが

可能であり、ゲーム数をカウントするカウンタが、クレジットタイプ毎に設けられている。

これにより、ベットされるクレジット値に対応するクレジットタイプ毎にゲーム数をカウントすることができる。

そして、ゲーム数が規定ゲーム数に達した場合、特典が付与されるとともに、ゲーム数が規定ゲーム数に達したクレジットタイプのカウンタのゲーム数のみがリセットされ、ゲーム数が規定ゲーム数に達していないクレジットタイプのカウンタのゲーム数は維持されたままになる。

これにより、プレイヤーに対して、ゲーム数が規定ゲーム数に達していないクレジットタイプのベットを促すことができる。

また、ゲーム数抽選の結果決定した、特典が付与されるまでの規定ゲーム数を、規定ゲーム数に達したクレジットタイプに対応する新たな規定ゲーム数に設定している。

これにより、ゲーム数が規定ゲーム数に達する度に、規定ゲーム数を更新することができ、規定ゲーム数に対する不定型性を演出することができる。

[0011] また、本発明は、上記のゲーミングマシンであって、
演出手段を更に備え、

前記記憶部は、前記規定ゲーム数と、前記演出手段による演出を行うか否かの当選確率とが対応付けられた予兆演出テーブルを記憶し、

前記コントローラは、下記（１ｇ）及び（１ｈ）の処理を更に実行するようにプログラムされている。

（１ｇ）ゲームの開始に伴い、前記予兆演出テーブル、及び、前記カウンタ記憶手段に記憶されたカウンタのゲーム数を参照して、前記演出手段による演出を行うか否かを決定する予兆演出抽選を実行する処理、

（１ｈ）前記予兆演出抽選の結果、前記演出手段による演出を行うことに決定した場合には、前記演出手段による演出を実行する処理。

[0012] 上記構成によれば、ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするカウンタのゲーム数を参照して、演出手段による演出を行う

か否かが決定されるため、プレイヤーは、カウンタのゲーム数が、特典が付与されるまでの規定ゲーム数に到達するか否かを、演出手段による演出により予想することができる。

[0013] 本発明は、第1の抽選を実行し、当該第1の抽選の結果が所定の入賞の場合、フリーゲームの実行権を付与する通常ゲームと、

前記第1の抽選を実行し、当該第1の抽選の結果が所定の入賞の場合、前記フリーゲームの実行権を付与し、前記第1の抽選の結果が前記所定の入賞以外の場合、前記フリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選により決定する第2の抽選を実行する高確率ゲームと、

前記通常ゲームと前記高確率ゲームとを切り替える制御と、
を実行する制御部を備えるゲーミングマシンである。

[0014] 上記構成によれば、当該ゲーミングマシンでは、通常ゲームと高確率ゲームとが切替可能とされており、高確率ゲームでは、まず、通常ゲーム同様に第1の抽選を行い、その結果が所定の入賞の場合、フリーゲームの実行権を付与する。そして、この高確率ゲームでは、第1の抽選の結果が所定の入賞以外の場合であっても、更に、フリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選により決定する第2の抽選を実行する。これにより、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームに移行させることにより、フリーゲームが付与され易くすることができ、ゲームに多様性を持たせることができる。

[0015] また、本発明は、通常ゲーム、フリーゲーム、及び、前記フリーゲームの実行権が前記通常ゲームよりも付与され易い高確率ゲームを実行するゲーミングマシンであって、

前記通常ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするゲーム数カウント記憶手段と、

下記(1a)から(1c)の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと、

を備えるゲーミングマシンである。

(1 a) 通常ゲームの結果、付与された特典が前記フリーゲームの実行権でない場合、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶されたゲーム数を1回分インクリメントし、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶された当該ゲーム数が所定回数に達したか否かを判定する処理、

(1 b) 前記(1 a)の処理において、付与された特典が前記フリーゲームの実行権である場合、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶されたゲーム数をリセットし、前記フリーゲームを実行する処理、

(1 c) 前記(1 a)処理により前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶された当該ゲーム数が所定回数に達した場合、又は、前記フリーゲームが終了した場合、前記高確率ゲームに移行する処理。

[0016] 上記構成によれば、フリーゲーム終了後、又は、通常ゲームを所定回数実行して、その間フリーゲームの実行権が付与されなかった場合、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームに移行することができる。

これにより、当該ゲーミングマシンでは、フリーゲーム終了後に、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームに移行させることにより、フリーゲームが付与され易くすることができる。

また、当該ゲーミングマシンでは、通常ゲームを所定回数実行して、その間フリーゲームの実行権が付与されなかった場合にも、高確率ゲームに移行させることにより、フリーゲームが所定期間付与されなかったプレイヤーを、救済することができる。

[0017] また、本発明は、上記のゲーミングマシンであって、

前記コントローラは、下記(1 d)から(1 f)の処理を更に実行するようにプログラムされている。

(1 d) 前記(1 c)の処理における高確率ゲームの結果、付与された特典が前記フリーゲームの実行権である場合、前記フリーゲームを実行する処理、

(1 e) 前記(1 c)の処理における高確率ゲームの結果、付与された特典

が前記フリーゲームの実行権でなく、且つ、所定の条件を満たした場合、前記フリーゲームの実行権を付与するか否かを決定する移行抽籤を実行する処理、

(1 f) 前記移行抽籤の結果、前記フリーゲームの実行権を付与された場合、前記フリーゲームを実行する処理。

[0018] 上記構成によれば、高確率ゲームの結果、付与された特典がフリーゲームの実行権でない場合であっても、所定の条件を満たすと、別途フリーゲームの実行権を付与するか否かを決定する移行抽籤が実行される。

このように、高確率ゲームでは、別途フリーゲームの実行権を付与するか否かを決定する移行抽籤が実行される分だけ、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易くすることができる。

また、高確率ゲームでは、移行抽籤を実行するためには、高確率ゲームの結果、付与された特典がフリーゲームの実行権でないことを条件にすることにより、高確率ゲームにおいて、フリーゲームがという特定の特典が重複して当選しないようにしている。

[0019] また、本発明は、上記のゲーミングマシンであって、

前記通常ゲームへ移行する場合、前記フリーゲームに移行する場合、及び、前記通常ゲームよりも前記フリーゲームの実行権が付与され易い前記高確率ゲームに移行する場合と当籤確率とが対応付けられた移行抽籤テーブルを記憶する移行抽籤テーブル記憶手段を、更に備え、

前記コントローラは、下記の処理を更に実行するようにプログラムされている。

前記(1 e)の処理の前記移行抽籤において、前記移行抽籤テーブル記憶手段に記憶された前記移行抽籤テーブルを参照して、前記通常ゲームへ移行するか、前記フリーゲームに移行するか、前記高確率ゲームに移行するかを決定し、

前記(1 f)の処理において、前記移行抽籤の結果に従い、前記通常ゲーム、前記フリーゲーム、又は、前記高確率ゲームに移行する処理。

[0020] 上記構成によれば、移行抽籤では、移行抽籤テーブルを参照して、通常ゲームへ移行するか、フリーゲームに移行するか、高確率ゲームを維持するかを決定する。このように、高確率ゲームでは、通常ゲームへの移行、フリーゲームへの移行、高確率ゲームの維持という具合に、ゲーム態様の変更が行われるようにしている。

[0021] また、本発明は、上記のゲーミングマシンであって、
クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスを備え、

前記コントローラは、下記（１ｇ）及び（１ｈ）の処理を更に実行するようにプログラムされている。

（１ｇ）前記通常ゲーム、及び、高確率ゲームにおいて、前記入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理、

（１ｈ）前記（１ｇ）の処理後、前記通常ゲーム、又は、前記高確率ゲームに移行する処理。

更に、前記移行抽籤テーブルは、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも高い場合は、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値と同じ場合に比べて、前記通常ゲームへ移行する当選確率が高く、且つ、前記高確率ゲームに移行する当選確率が低くなるように設定されている。

[0022] 上記構成によれば、通常ゲームでは、クレジット値が低いクレジットタイプでベットし、その後、通常ゲームから高確率ゲームに移行し、そこで移行抽籤が実行された場合、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも高いクレジットタイプでベットしていると、通常ゲームへ移行する当選確率が高く、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が低くなるように設定することができる。

これにより、高確率ゲームを実行する際に、通常ゲームへ移行する当選確率が高くなり、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が低くならないようにするために、プレイヤーに対して、通常ゲームにおいて、クレジット値の高いクレジットタイプでのベットを促すことができる。

[0023] また、本発明は、上記のゲーミングマシンであって、

クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスを備え、

前記コントローラは、下記（１ｇ）及び（１ｈ）の処理を更に実行するようにプログラムされている。

（１ｇ）前記通常ゲーム、及び、高確率ゲームにおいて、前記入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理、

（１ｈ）前記（１ｇ）の処理後、前記通常ゲーム、又は、前記高確率ゲームに移行する処理。

更に、前記移行抽籤テーブルは、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも低い場合は、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値と同じ場合に比べて、前記通常ゲームへ移行する当選確率が低く、且つ、前記高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるように設定されている。

[0024] 上記構成によれば、通常ゲームでは、クレジット値の高いクレジットタイプでベットし、その後、通常ゲームから高確率ゲームに移行し、そこで移行抽籤が実行された場合、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも低いクレジットタイプでベットしていると、通常ゲームへ移行する当選確率が低く、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるように設定することができる。

これにより、高確率ゲームを実行する際に、通常ゲームへ移行する当選確

率を低くして、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるようにして、なるべく高確率ゲームを長期間楽しみたいプレイヤーに対して、通常ゲームにおいて、クレジット値の高いクレジットタイプでのベットを促すことができる。

[0025] また、本発明は、通常ゲームと当該通常ゲームから移行するフリーゲームとを実行するゲーミングマシンであって、

複数のシンボルが配列された複数のビデオリールをそれぞれ再配置することによってゲーム結果を表示する表示装置と、

前記通常ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするゲーム数カウント記憶手段と、

前記通常ゲームへ移行する場合、前記フリーゲームに移行する場合、及び、前記通常ゲームよりも前記フリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームに移行する場合と当籤確率とが対応付けられた移行抽籤テーブルを記憶する移行抽籤テーブル記憶手段と、

下記（２ a）から（２ i）の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと、

を備えるゲーミングマシンである。

（２ a）前記通常ゲームとして、前記表示装置に再配置する前記複数のシンボルを、抽籤により決定する処理、

（２ b）前記（２ a）の処理で決定した前記複数のシンボルを、前記表示装置に再配置し、再配置された前記複数のシンボルの組み合わせに応じて特典を付与する処理、

（２ c）前記（２ b）の処理において、付与された特典が前記フリーゲームの実行権でない場合、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶されたゲーム数を１回分インクリメントし、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶された当該ゲーム数が所定回数に達したか否かを判定する処理、

（２ d）前記（２ b）の処理において、付与された特典が前記フリーゲームの実行権である場合、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶されたゲーム数

をリセットし、前記フリーゲームを実行する処理、

(2 e) 前記(2 c) 処理により前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶された当該ゲーム数が所定回数に達した場合、又は、前記フリーゲームが終了した場合、前記高確率ゲームに移行する処理、

(2 f) 前記高確率ゲームにおいて、前記表示装置に再配置する前記複数のシンボルを、抽籤により決定する処理、

(2 g) 前記(2 f) の処理で決定した前記複数のシンボルを、前記表示装置に再配置し、再配置された前記複数のシンボルの組み合わせに応じて特典を付与する処理、

(2 h) 前記(2 g) の処理において、付与された特典が前記フリーゲームの実行権である場合、前記フリーゲームを実行し、付与された特典が前記フリーゲームの実行権でなく、且つ、所定の条件を満たした場合、前記移行抽籤テーブル記憶手段に記憶された前記移行抽籤テーブルを参照して、前記通常ゲームへ移行するか、前記フリーゲームに移行するか、前記高確率ゲームに移行するかを決定する移行抽籤を実行する処理、

(2 i) 前記移行抽籤の結果に従い、前記通常ゲーム、前記フリーゲーム、又は、前記高確率ゲームに移行する処理。

[0026] 上記構成によれば、フリーゲーム終了後、又は、通常ゲームを所定回数実行して、その間フリーゲームの実行権が付与されなかった場合、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームに移行することができる。

この高確率ゲームでは、通常ゲームと同様に、表示装置に再配置する複数のシンボルを、抽籤により決定し、決定した複数のシンボルを、表示装置に再配置し、再配置された複数のシンボルの組み合わせに応じて特典を付与しているが、更に、特典として、フリーゲームの実行権が付与されない場合であっても、所定の条件を満たした場合には、移行抽籤テーブルを参照して、通常ゲームへ移行するか、フリーゲームに移行するか、高確率ゲームを維持するかを決定する移行抽籤が行われる。このように、高確率ゲームでは、フ

リーゲームの実行権が付与されない場合であっても、所定の条件を満たした場合には、移行抽籤の結果次第で、フリーゲームの実行権が付与される分だけ、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易くすることができる。

これにより、当該ゲーミングマシンでは、フリーゲーム終了後に、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームに移行させることにより、フリーゲームが付与され易くすることができる。

また、当該ゲーミングマシンでは、通常ゲームを所定回数実行して、その間フリーゲームの実行権が付与されなかった場合にも、高確率ゲームに移行させることにより、フリーゲームが所定期間付与されなかったプレイヤーを、救済することができる。

[0027] また、本発明は、上記のゲーミングマシンであって、

クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスを備え、

前記コントローラは、下記（2 j）及び（2 k）の処理を更に実行するようにプログラムされている。

（2 j）前記通常ゲーム、及び、高確率ゲームにおいて、前記入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理を行い、

（2 k）前記（2 j）の処理後、前記（2 a）の処理に移行、又は、前記（2 f）の処理に移行し、ゲーム結果、及び、前記（2 j）の処理でベットを受付けた前記クレジットタイプに基づいて、前記特典を付与する処理。

更に、前記移行抽籤テーブルは、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも高い場合は、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値と同じ場合に比

べて、前記通常ゲームへ移行する当選確率が高く、且つ、前記高確率ゲームに移行する当選確率が低くなるように設定されている。

[0028] 上記構成によれば、通常ゲームでは、クレジット値が低いクレジットタイプでベットし、その後、通常ゲームから高確率ゲームに移行し、そこで移行抽籤が実行された場合、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも高いクレジットタイプでベットしていると、通常ゲームへ移行する当選確率が高く、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が低くなるように設定することができる。

これにより、高確率ゲームを実行する際に、通常ゲームへ移行する当選確率が高くなり、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が低くならないようにするために、プレイヤーに対して、通常ゲームにおいて、クレジット値の高いクレジットタイプでのベットを促すことができる。

[0029] また、本発明は、上記のゲーミングマシンであって、

クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスを備え、

前記コントローラは、下記（2 j）及び（2 k）の処理を更に実行するようにプログラムされている。

（2 j）前記通常ゲーム、及び、高確率ゲームにおいて、前記入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理を行い、

（2 k）前記（2 j）の処理後、前記（2 a）の処理に移行、又は、前記（2 f）の処理に移行し、ゲーム結果、及び、前記（2 j）の処理でベットを受付けた前記クレジットタイプに基づいて、前記特典を付与する処理。

更に、前記移行抽籤テーブルは、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも低い場合は、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲ

ームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値と同じ場合に比べて、前記通常ゲームへ移行する当選確率が低く、且つ、前記高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるように設定されている。

[0030] 上記構成によれば、通常ゲームでは、クレジット値が高いクレジットタイプでベットし、その後、通常ゲームから高確率ゲームに移行し、そこで移行抽籤が実行された場合、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも低いクレジットタイプでベットしていると、通常ゲームへ移行する当選確率が低く、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるように設定することができる。

これにより、高確率ゲームを実行する際に、通常ゲームへ移行する当選確率を低くして、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるようにして、なるべく高確率ゲームを長期間楽しみたいプレイヤーに対して、通常ゲームにおいて、クレジット値の高いクレジットタイプでのベットを促すことができる。

[0031] 本発明は、複数パターンのベット量でベットを受け付けるベット受付部と、

前記ベット受付部におけるベットに基づいて実行されたゲームのゲーム結果に応じて配当を付与する配当決定部と、

前記ベット量と前記配当とに基づいて、前記ベット量に対して何倍の前記配当がなされたかを演算するコントローラと、

前記ベット量に対して何倍の前記配当がなされたかを示す表示を行う表示部と

を備えてなる遊技機である。

[0032] 上記の構成によれば、配当がなされた場合に、その配当がベット量に対して何倍の配当になっているかをコントローラが演算して、表示部に表示するように構成しているので、勝敗の程度を容易に認識することが可能となる。

[0033] また、本発明は、上記の遊技機であって、
前記コントローラは、

前記配当間における前記ベット量と前記配当とをそれぞれ累積し、当該累積したベット量に対して何倍の前記累積した配当がなされたかを演算する。

[0034] 上記の構成によれば、配当間で累積されたベット量に対して累積された配当が何倍になるかが表示されるため、より容易に勝敗の程度を認識することができる可能性がある。

[0035] また、本発明は、複数種類のシンボルの中から選ばれた一のシンボルを複数の配置領域に再配置した態様とベット数とに基づいて配当を付与するゲーム処理を、単位ゲーム毎に実行する遊技機であって、

前記再配置領域に前記シンボルを再配置可能に表示するシンボル表示装置と、

グラフ画像を表示するグラフ表示装置と、

前記グラフ画像のグラフ要素となる配当倍率を記憶する配当倍率記憶装置と、

以下（a1）～（a3）の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと、

を備えることを特徴とする。

（a1）前記単位ゲームの実行毎に、前記配置領域の個数に前記ベット数を乗算した総ベット数で前記配当を除算することにより前記配当倍率を算出する処理、

（a2）前記処理（a1）において算出された前記配当倍率を、前記単位ゲームの実行回数に対応付けて前記配当倍率記憶装置に記憶する処理、

（a3）前記処理（a2）において記憶された前記配当倍率と前記単位ゲームの実行回数とに基づいて前記配当倍率の推移を示すグラフ画像を、前記グラフ表示装置に表示する処理。

[0036] 上記の構成によれば、単位ゲームを繰り返しながらゲームを行う場合において、配当倍率の推移をグラフ画像としてグラフ表示装置に表示することができるため、ゲームの配当傾向を目視により容易に把握することが可能になる。

- [0037] また、本発明は、上記の遊技機であって、
前記ゲーム処理による通常ゲームと、前記ゲーム処理によるフリーゲームの1以上からなる特別ゲームとを実行可能であり、
プレーヤの入力操作を受け付けて前記グラフ画像の種類を出力するグラフ画像選択装置を有し、
前記コントローラは、
前記処理（a 3）において、前記配当倍率の推移を前記単位ゲームの実行回数単位の折線グラフで示す折線グラフ画像と、前記配当倍率の推移を前記特別ゲームにおける前記フリーゲームの回数単位の棒グラフで示す棒グラフ画像とを、前記グラフ画像選択装置から出力された前記グラフ画像の種類に基づいて切り替え可能に前記グラフ画像として表示する。
- [0038] 上記の構成によれば、配当倍率の推移を、折線グラフ画像及び棒グラフ画像としてグラフ表示装置に表示することによって、折線グラフ画像及び棒グラフ画像の切り替えによる異なる着目ポイントからゲームの配当傾向を把握することが可能になる。
- [0039] また、本発明は、上記の遊技機であって、
前記コントローラは、
前記処理（a 3）における前記グラフ画像において、前記特別ゲームの開始に対応する部分に目印画像を表示する。
- [0040] 上記の構成によれば、グラフ画像中の目印画像により特別ゲームの開始を目視することによって、通常ゲームから特別ゲームに移行した後の配当傾向を容易に把握することが可能になる。
- [0041] また、本発明は、上記の遊技機であって、
前記コントローラは、
前記処理（a 3）における前記グラフ画像において、前記通常ゲーム時と前記特別ゲーム時とで表示態様を相違させる。
- [0042] 上記の構成によれば、グラフ画像中の表示態様の相違により通常ゲームと特別ゲームとを区別することができるため、通常ゲームと特別ゲームとの配

当傾向の相違を容易に把握することが可能になる。

[0043] また、本発明は、上記の遊技機であって、

前記折線グラフ画像及び前記棒グラフ画像の表示及び非表示を選択するオーディット装置を有し、

前記グラフ画像選択装置は、前記オーディット装置で表示を選択された前記グラフ画像の種類を出力する。

[0044] 上記の構成によれば、オーディット装置により折線グラフ画像及び棒グラフ画像の両方や何れか一方を選択することができるため、ゲームの種類や遊技機の設置状況に応じて好適なグラフ画像を表示させる設定を予め行うことが可能になる。

[0045] また、本発明は、複数種類のシンボルの中から選ばれた一のシンボルを複数の配置領域に再配置した態様とベット数とに基づいて配当を付与するゲーム処理を単位ゲーム毎に実行するものであり、グラフ画像を表示するグラフ表示装置と、前記グラフ画像のグラフ要素となる配当倍率を記憶する配当倍率記憶装置とを有した遊技機の画像制御装置であって、

(b 1) 前記単位ゲームの実行毎に、前記配置領域の個数に前記ベット数を乗算した総ベット数で前記配当を除算することにより前記配当倍率を算出する手段と、

(b 2) 前記処理 (b 1) において算出された前記配当倍率を、前記単位ゲームの実行回数に対応付けて前記配当倍率記憶装置に記憶する手段と、

(b 3) 前記処理 (b 2) において記憶された前記配当倍率と前記単位ゲームの実行回数とに基づいて前記配当倍率の推移を示すグラフ画像を、前記グラフ表示装置に表示する手段と

を有することを特徴とする遊技機の画像制御装置である。

[0046] 上記の構成によれば、単位ゲームを繰り返しながらゲームを行う場合において、配当倍率の推移をグラフ表示装置において表示することができるため、ゲームの配当傾向を目視により容易に把握することが可能になる。

[0047] また、本発明は、複数種類のシンボルの中から選ばれた一のシンボルを複

数の配置領域に再配置した態様とベット数とに基づいて配当を付与するゲーム処理を単位ゲーム毎に実行する遊技機の画像制御方法であって、

(c 1) 前記単位ゲームの実行毎に、前記配置領域の個数に前記ベット数を乗算した総ベット数で前記配当を除算することにより前記配当倍率を算出するステップと、

(c 2) 前記ステップ(c 1)において算出された前記配当倍率を、前記単位ゲームの実行回数に対応付けて記憶するステップと、

(c 3) 前記ステップ(c 2)において記憶された前記配当倍率と前記単位ゲームの実行回数とに基づいて前記配当倍率の推移を示すグラフ画像を表示するステップと

を有することを特徴とする遊技機の画像制御方法である。

[0048] 上記の構成によれば、単位ゲームを繰り返しながらゲームを行う場合において、配当倍率の推移をグラフ画像として表示することができるため、ゲームの配当傾向を目視により容易に把握することが可能になる。

発明の効果

[0049] 特典が付与されないゲームが続いた場合に、プレイヤーがベットしたクレジット値に対応した還元(救済)を受けられるゲーミングマシンを提供することができる。

図面の簡単な説明

[0050] [図1]本発明の実施形態に係るスロットマシンのゲーム内容の概略を表した図である。

[図2]本発明の実施形態に係るスロットマシンの機能フローを示す図である。

[図3]本発明の実施形態に係るスロットマシンを含むゲームシステムを示す図である。

[図4]本発明の実施形態に係るスロットマシンの全体構成を示す図である。

[図5]本発明の実施形態に係るスロットマシンのコントロールパネルを示す図である。

[図6]本発明の実施形態に係るスロットマシンの「WAYS BET」の有効

領域を説明する説明図である。

[図7]本発明の実施形態に係るスロットマシンの「WAYS BET」における入賞判定例を説明する説明図である。

[図8]本発明の実施形態に係るスロットマシンのビデオリールのシンボル配列を示す図である。

[図9]本発明の実施形態に係るスロットマシンのビデオリールのシンボル配列を示す図である。

[図10]本発明の実施形態に係るスロットマシンの内部構成を示すブロック図である。

[図11]本発明の実施形態に係るスロットマシンのシンボル組合せテーブルを示す図である。

[図12]本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲームタイプテーブルを示す図である。

[図13]本発明の実施形態に係るスロットマシンのゲーム数と倍率の組み合わせ抽選テーブルを示す図である。

[図14]本発明の実施形態に係るスロットマシンのミステリー抽選テーブルを示す図である。

[図15A]本発明の実施形態に係るスロットマシンのクレジットタイプ毎に設定されたカウンタを説明する図である。

[図15B]本発明の実施形態に係るスロットマシンのゲーム数抽選テーブルを示す図である。

[図16]本発明の実施形態に係るスロットマシンの予兆演出抽選テーブル（通常ゲーム用）を示す図である。

[図17]本発明の実施形態に係るスロットマシンの予兆演出抽選テーブル（高確率ゲーム用、及び、ミステリー抽選によるフリーゲーム用）を示す図である。

[図18]本発明の実施形態に係るスロットマシンの下側画像表示パネルに表示される映像の説明図である。

[図19]本発明の実施形態に係るスロットマシンの下側画像表示パネルに表示される映像の説明図である。

[図20]本発明の実施形態に係るスロットマシンのメイン制御処理のフローチャートを示す図である。

[図21]本発明の実施形態に係るスロットマシンのスタートチェック処理（通常ゲーム用）のフローチャートを示す図である。

[図22]本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム処理のフローチャートを示す図である。

[図23]本発明の実施形態に係るスロットマシンの高確率ゲーム処理のフローチャートを示す図である。

[図24]本発明の実施形態に係るスロットマシンのスタートチェック処理（高確率ゲーム用）のフローチャートを示す図である。

[図25]本発明の実施形態に係るスロットマシンの通常ゲーム時の画面表示仕様を示す図である。

[図26]本発明の実施形態に係るスロットマシンの通常時のHELP画面表示仕様を示す図である。

[図27]本発明の実施形態に係るスロットマシンのWIN演出の流れを示す図である。

[図28]本発明の実施形態に係るスロットマシンのWIN演出の流れを示す図である。

[図29]本発明の実施形態に係るスロットマシンのWIN演出の流れを示す図である。

[図30]本発明の実施形態に係るスロットマシンのWIN演出の流れを示す図である。

[図31]本発明の実施形態に係るスロットマシンのWIN演出の流れを示す図である。

[図32]本発明の実施形態に係るスロットマシンのWIN演出の流れを示す図である。

[図33]本発明の実施形態に係るスロットマシンのW I N演出の流れを示す図である。

[図34]本発明の実施形態に係るスロットマシンのW I N演出の流れを示す図である。

[図35]本発明の実施形態に係るスロットマシンのW I N看板を示す図である。

[図36]本発明の実施形態に係るスロットマシンのW I N看板を示す図である。

[図37]本発明の実施形態に係るスロットマシンの3個のフィーチャシンボル出現時の効果音を説明する図である。

[図38]本発明の実施形態に係るスロットマシンの3個のフィーチャシンボル出現時の効果音を説明する図である。

[図39]本発明の実施形態に係るスロットマシンの高確率ゲーム移行時の演出を示す図である。

[図40]本発明の実施形態に係るスロットマシンの高確率ゲーム移行時の演出を示す図である。

[図41]本発明の実施形態に係るスロットマシンの高確率ゲーム移行時の演出を示す図である。

[図42]本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム時の演出を示す図である。

[図43]本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム時の演出を示す図である。

[図44]本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム時の演出を示す図である。

[図45]本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム時の演出を示す図である。

[図46]本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム時の演出を示す図である。

[図47]本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム時の演出を示す図である。

[図48]本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム時の演出を示す図である。

[図49]本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム終了時の演出を示す図である。

[図50]本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム終了時の演出を示す図である。

[図51]本発明の実施形態に係るスロットマシンのリトリガー演出を示す図である。

[図52]本発明の実施形態に係るスロットマシンのリトリガー演出を示す図である。

[図53]本発明の実施形態に係るスロットマシンのリトリガー演出を示す図である。

[図54]本発明の実施形態に係るスロットマシンのリトリガー演出を示す図である。

[図55]本発明の実施形態に係るスロットマシンのリトリガー演出を示す図である。

[図56]本発明の実施形態に係るスロットマシンのリトリガー演出を示す図である。

[図57]本発明の実施形態に係るスロットマシンのリトリガー演出を示す図である。

[図58]本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム中の画面を示す図である。

[図59]本発明の実施形態に係るスロットマシンのボタン先読み仕様を説明する図である。

[図60]本発明の実施形態に係るスロットマシンのWINメータ情報表示を説明する図である。

[図61]本発明の実施形態に係るスロットマシンのG A M B L E仕様を説明する図である。

[図62]本発明の実施形態に係るスロットマシンのG A M B L E仕様を説明する図である。

[図63]本発明の実施形態に係るスロットマシンのG A M B L E仕様を説明する図である。

[図64]本発明の実施形態に係るスロットマシンのG A M B L E仕様を説明する図である。

[図65]本発明の実施形態に係るスロットマシンのG A M B L E仕様を説明する図である。

[図66]本発明の実施形態に係るスロットマシンのG A M B L E仕様を説明する図である。

[図67]本発明の実施形態に係るスロットマシンのG A M B L E仕様を説明する図である。

[図68]本発明の実施形態に係るスロットマシンのR E S I D U A L G A M B L Eを説明する図である。

[図69]本発明の実施形態に係るスロットマシンのR E S I D U A L G A M B L Eを説明する図である。

[図70]本発明の実施形態に係るスロットマシンのR E S I D U A L G A M B L Eを説明する図である。

[図71]本発明の実施形態に係るスロットマシンのシステムフォント表示領域を示す図である。

[図72]本発明の実施形態に係るスロットマシンのH E L P仕様を説明する図である。

[図73]本発明の実施形態に係るスロットマシンのH E L P仕様を説明する図である。

[図74]本発明の実施形態に係るスロットマシンの画面タッチボタン配置を説明する図である。

[図75]本発明の実施形態に係るスロットマシンの画面タッチボタン配置を説明する図である。

[図76]本発明の実施形態に係るスロットマシンの画面タッチボタン配置を説明する図である。

[図77]本発明の実施形態に係るスロットマシンの音量切り替えタッチボタンを説明する図である。

[図78]本発明の実施形態に係るスロットマシンのAUDIT国旗切り替え設定仕様について説明する図である。

[図79]本発明の実施形態に係るスロットマシンのAUDIT国旗切り替え設定仕様について説明する図である。

[図80]本発明の実施形態に係るスロットマシンのAUDIT国旗切り替え設定仕様について説明する図である。

[図81]本発明の実施形態に係るスロットマシンのAUDIT国旗切り替え設定仕様について説明する図である。

[図82]第2実施形態に係る遊技機の概要図である。

[図83]第2実施形態に係る遊技機の機能フローの概要図である。

[図84]第2実施形態に係るスロットマシンの上側画像表示パネルに表示される通常画面の説明図である。

[図85]グラフ切替ボタンを操作したときの表示画面の説明図である。

[図86]グラフ切替ボタンを操作したときの表示画面の説明図である。

[図87]グラフ切替ボタンを操作したときの表示画面の説明図である。

[図88]グラフ切替ボタンを操作したときの表示画面の説明図である。

[図89]グラフ切替ボタンを操作したときの表示画面の説明図である。

[図90]グラフ切替ボタンを操作したときの表示画面の説明図である。

[図91]グラフ切替ボタンを操作したときの表示画面の説明図である。

[図92]グラフ切替ボタンを操作したときの表示画面の説明図である。

[図93]グラフ切替ボタンを操作したときの表示画面の説明図である。

[図94]グラフ切替ボタンを操作したときの表示画面の説明図である。

[図95]グラフ切替ボタンを操作したときの表示画面の説明図である。

[図96]グラフ画面の折れ線グラフの説明図である。

[図97]グラフ画面の折れ線グラフの説明図である。

[図98]グラフ画面の折れ線グラフの説明図である。

[図99]グラフ画面の折れ線グラフの説明図である。

[図100]グラフ画面の棒グラフの説明図である。

[図101]グラフ画面の棒グラフの説明図である。

[図102]グラフ画面の棒グラフの説明図である。

[図103]グラフ画面のつぶグラフの説明図である。

[図104]グラフ画面のつぶグラフの説明図である。

[図105]グラフ画面のつぶグラフの説明図である。

[図106]AUDIT設定によるグラフ画面の有効・無効の切替仕様についての説明図である。

[図107]AUDIT設定によるグラフ画面の有効・無効の切替仕様についての説明図である。

[図108]その他の実施形態に係る遊技機の機能フローの概要図である。

[図109]第1実施形態の変形例に係るメイン制御処理のフローチャートである。

[図110]第1実施形態の変形例に係る高確率ゲーム処理のフローチャートである。

[図111]ミステリーフリーゲーム発生抽選処理のフローチャートである。

[図112]ミステリーフリーゲーム発生抽選テーブルの説明図である。

[図113]第1実施形態の変形例4に係るカウンタ及びフリーゲーム時の配当倍率抽選テーブルの説明図である。

発明を実施するための形態

[0051] (本発明の概要)

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて説明する。図1は、本発明の実施形態に係るスロットマシンで実行されるゲームの概要を説明した図である。

。

[0052] 本実施形態に係るゲーミングマシンとして、ベットされたクレジット、及び、ゲームの結果に基づき特典を付与するスロットマシンを例にして説明する。

具体的には、スロットマシンは、クレジット値が異なる複数のクレジットタイプ（1 BET～20 BET）のベットを行うことが可能な入力デバイス（コントロールパネル30等）と、ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするカウンタを、クレジットタイプ毎に記憶し、クレジットタイプ毎に、特定の制御（実施例では、高確率ゲームに移行する）が実行されるまでの規定ゲーム数を記憶する記憶部（RAM73）と、下記の処理を実行するようにプログラムされたコントローラ（メインCPU71、ROM72、RAM73等）とを備えている。

[0053] 処理内容としては、図1に示すように、スロットマシンにおいて、通常ゲームを行い、その通常ゲームにおいて、フリーゲームトリガーが成立した場合（S1）には、遊技者に有利なフリーゲームが実行される（S3）。そして、フリーゲーム終了後には、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームに移行する（S5）。

[0054] 更に、通常ゲームを行う際に、入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理が行われ、通常ゲームの開始に伴い、ベットされたクレジット値に対応するクレジットタイプのカウンタのゲーム数を、インクリメントする処理が行われる。

[0055] 本実施形態では、RAM73に、通常ゲームの開始毎にゲーム数をカウントするカウンタが、クレジットタイプ毎に（本実施形態では、1ベット、2ベット、3ベット、4ベット、5ベット、10ベット、15ベット、20ベットのクレジット値が異なる8種類のクレジットタイプがある）に設定されている。具体的には、通常ゲームを開始するに際して1-BETボタン34により1クレジットがベットされた場合、1ベットのクレジットタイプのカウンタにゲーム数「1」がインクリメントされる。同様に、通常ゲームを開

始するに際して20-BETボタン42により20クレジットがベットされた場合、20ベットのクレジットタイプのカウンタにゲーム数「1」がインクリメントされる。このように本実施形態では、RAM73に、1ベットのクレジットタイプのカウンタ、2ベットのクレジットタイプのカウンタ、3ベットのクレジットタイプのカウンタ、4ベットのクレジットタイプのカウンタ、5ベットのクレジットタイプのカウンタ、10ベットのクレジットタイプのカウンタ、15ベットのクレジットタイプのカウンタ、20ベットのクレジットタイプのカウンタの8種類のクレジットタイプに対応するカウンタが設定されており、各カウンタにおいて独立してゲーム数を記憶可能としている。

[0056] そして、クレジットタイプのカウンタのゲーム数が、クレジットタイプに対応する規定ゲーム数に達したか否かを判定し、規定ゲーム数に達した場合（S4）に、高確率ゲームに移行する処理が実行される（S5）。

[0057] 次に、高確率ゲームにおいて、抽選の結果、フリーゲームトリガーが成立した場合には、フリーゲームが実行され、転落が成立した場合（S6）には、通常ゲームに戻される処理が実行される。

[0058] 本スロットマシン1によれば、クレジットタイプ毎に、高確率ゲームに移行されるまでの規定ゲーム数が設定されているが、この規定ゲーム数をクレジットタイプ毎に変更することにより、プレイヤーがベットするクレジットタイプに一義的ではない多様性を付与することができる。

[0059] （定義等）

スロットマシンは、ゲーミングマシンの一種である。尚、本実施形態においては、スロットマシンをゲーミングマシンの一例として説明するが、これに限定されるものではなく、何らかの通常ゲームを独立して実行し、当該通常ゲームから発展するフリーゲームを実行可能な装置であればよい。

[0060] 本実施形態における通常ゲームは、スロットマシンにより実行される。通常ゲームは、複数のシンボルを再配置するスロットゲームである。

[0061] シンボルは、「DRAGON」、「GOURD」、「POT」、「BAT

」、「FISH」、「ACE」、「KING」、「QUEEN」、「JACK」、「TEN」、「NINE」、「WILD」、「FEATURE」の総称を意味する。

[0062] 遊技価値とは、コイン、紙幣又はこれらに相当する電子的な有価情報である。尚、本発明における遊技価値は、特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、チケット等の遊技媒体であってもよい。チケットは、特に限定されるものではなく、例えば、後述のバーコード付きチケット等であってもよい。

[0063] 本実施形態におけるフリーゲームは、通常ゲームとは異なる遊技状態であれば、どのような種類のゲームであってもよい。フリーゲームは、通常ゲームよりも遊技価値のベットを少なく実行可能であるゲームのことである。『遊技価値のベットを少なく実行可能』は、ベットが“0”の場合を含む。従って、『フリーゲーム』は、遊技価値のベットを条件とすることなく実行され、再配置されたシンボルに応じた量の遊技価値を支払うゲームのことであってもよい。換言すれば、『フリーゲーム』とは、遊技価値の消費を前提とせずに開始されるゲームであってもよい。これに対し、『通常ゲーム』は、遊技価値のベットを条件として実行され、再配置されたシンボルに応じた量の遊技価値を支払うゲームのことである。換言すれば、『通常ゲーム』とは、遊技価値の消費を前提として開始されるゲームのことである。また、『フリーゲーム』は、通常ゲームにおいて所定の条件（フリーゲームトリガー）を満たした場合に移行するゲームである。『高確率ゲーム』とは、通常ゲームよりもフリーゲームに移行する所定の条件（フリーゲームトリガー）の成立確率が大きいゲームのことである。

[0064] 再配置とは、シンボルの配置が解除された後、再びシンボルが配置される状態を意味する。『配置』とは、シンボル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。

[0065] [機能フロー図の説明]

図2を参照して、本発明の実施形態に係るスロットマシンの基本的な機能

について説明する。図2は、本発明の実施形態に係るスロットマシンの機能フローを示す図である。

[0066] 〈スタートチェック〉

まず、スロットマシンは、BETボタンが遊技者により押されたか否かをチェックし、続いて、スピントタンが遊技者により押されたか否かをチェックする。

[0067] 〈シンボル決定〉

次に、スロットマシンは、スピントタンが遊技者により押されると、シンボル決定用乱数値を抽出し、ディスプレイ上に表示する複数のビデオリールのそれぞれに応じて、シンボル列のスクロールを停止させたときに遊技者に表示するシンボルを決定する。

[0068] 〈シンボル表示〉

次に、スロットマシンは、各ビデオリールのシンボル列のスクロールを開始させ、決定されたシンボルが遊技者に表示されるようにスクロールを停止させる。

[0069] 〈入賞判定〉

次に、スロットマシンは、各ビデオリールのシンボル列のスクロールが停止されると、遊技者に表示されたシンボルの組合せが入賞に係るものであるか否かを判定する。

[0070] 〈払い出し〉

次に、スロットマシンは、遊技者に表示されたシンボルの組合せが入賞に係るものであるとき、そのシンボルの組合せの種類に応じた特典を遊技者に与える。例えば、スロットマシンは、コインの払い出しに係るシンボルの組合せが表示されたとき、そのシンボルの組合せに応じた数のコインを遊技者に払い出す。

[0071] また、スロットマシンは、フリーゲームトリガーに係るシンボルの組合せが表示されたとき、フリーゲームを開始する。なお、本発明の実施形態では、フリーゲームとして、コインを消費することなく、前述の停止予定シンボ

ルの決定に係る抽選が所定回数にわたって行われるゲーム（フリーゲーム）が行われる。

[0072] また、スロットマシンは、ジャックポットトリガーに係るシンボルの組合せが表示されたとき、ジャックポット額のコインを遊技者に払い出すようにしてもよい。ジャックポットは、各スロットマシンにおいて遊技者が消費したコインの一部をジャックポット額として累積していき、ジャックポットトリガーが成立したスロットマシンがあったとき、そのスロットマシンに対して、累積したジャックポット額のコインを払い出す機能をいう。この場合、スロットマシンは、1回の遊技ごとに、ジャックポット額に蓄積する額（累積額）を算出し、外部制御装置へ送信する。外部制御装置は、各スロットマシンから送信されてきた累積額をジャックポット額に累積していく。

[0073] また、スロットマシンには、上記特典のほか、ミステリーボーナスやといった特典が設けられていてもよい。ミステリーボーナスは、専用の抽選に当籤することによって、予め定められた額のコインの払い出しが行われるものである。スロットマシンは、スピンのボタンが押されると、ミステリーボーナス用乱数値を抽出し、ミステリーボーナストリガーを成立させるか否かを抽選により決定する。

[0074] 本実施形態に搭載されたインシュランス（特典が付与されないゲームの回数が所定回数になると、その遊技者に対する還元（救済）が行われる機能）は、フリーゲームが長期間行われていない状況から遊技者を救済することを目的として設けられる機能である。本発明の実施形態では、インシュランスを有効とするか否かは、スロットマシンの管理者が任意に選択可能である。スロットマシンは、インシュランスが有効とされた場合、遊技回数のカウントを開始する。そして、スロットマシンは、フリーゲームなどによる多額の払い出しが行われることなく、カウントした遊技回数が予め定められた回数に達したとき、所定の特典を付与する。

[0075] 〈演出の決定〉

スロットマシンは、ディスプレイによる画像の表示、ランプによる光の出

力、及びスピーカによる音の出力によって演出を行う。スロットマシンは、演出用乱数値を抽出し、抽選により決定されたシンボルなどに基づいて、演出の内容を決定する。

[0076] [ゲームシステムの全体]

スロットマシンの基本的な機能についての説明は以上である。次に、図3を参照して、スロットマシンを含むゲームシステムについて説明する。図3は、本発明の実施形態に係るスロットマシンを含むゲームシステムを示す図である。

[0077] ゲームシステム300は、複数のスロットマシン1と、各スロットマシン1と通信回線301を介して接続された外部制御装置200とを備えている。

[0078] 外部制御装置200は、複数のスロットマシン1を制御するものである。実施形態において、外部制御装置200は、複数のスロットマシン1を有する遊技施設に設置されているいわゆるホールサーバである。各スロットマシン1にはそれぞれ固有の識別番号が付されており、外部制御装置200は、識別番号により、各スロットマシン1から送られてくるデータの出所を判別している。また、外部制御装置200からスロットマシン1にデータを送信する場合にも、識別番号を用いて送信先を指定している。

[0079] なお、ゲームシステム300は、カジノ等の様々な遊技を行うことが可能な1つの遊技施設内に構築されてもよいし、複数の遊技施設間に構築されてもよい。また、1つの遊技施設内に構築される場合には、遊技施設のフロアやセクションごとにゲームシステム300が構築されてもよい。通信回線301は、有線であっても無線であってもよく、専用回線又は交換回線等を採用することが可能である。

[0080] [スロットマシンの全体構造]

次に、図4を参照して、スロットマシン1の全体構造について説明する。図4は、本発明の実施形態に係るスロットマシンの全体構成を示す図である。

- [0081] スロットマシン 1 では、遊技媒体として、コイン、紙幣又はこれらに相当する電子的な有価情報が用いられる。また、本発明の実施形態では、後述するバーコード付きチケットも用いられる。なお、遊技媒体はこれらに限定されるものではなく、例えば、メダル、トークン、電子マネーなどを採用することもできる。
- [0082] スロットマシン 1 は、キャビネット 1 1 と、キャビネット 1 1 の上側に設置されたトップボックス 1 2 と、キャビネット 1 1 の前面に設けられたメインドア 1 3 とを備えている。
- [0083] メインドア 1 3 の中央には、下側画像表示パネル 1 4 1 が設けられている。下側画像表示パネル 1 4 1 は、液晶パネルからなり、ディスプレイを構成する。下側画像表示パネル 1 4 1 は、シンボル表示領域 4 を有する。シンボル表示領域 4 には、図 6 及び図 7 に示すように、一列が上段、中段及び下段の 3 つの領域に分けられた列領域が 5 つ設定されている（第 1 列領域～第 5 列領域）。そして、第 1 列領域～第 5 列領域にそれぞれビデオリール 3（3 a, 3 b, 3 c, 3 d, 3 e）が表示される。本発明の実施形態において、ビデオリールとは、複数のシンボルがその周面に描かれた機械式リールの回転及び停止の動作を映像により表現するものである。ビデオリール 3 には、予め定められた複数のシンボルからなるシンボル列が割り当てられている（後述の図 8 及び図 9 参照）。
- [0084] シンボル表示領域 4 では、各ビデオリール 3（3 a, 3 b, 3 c, 3 d, 3 e）に割り当てられたシンボル列がそれぞれスクロールされ、所定時間の経過後、停止する。その結果、それぞれのシンボル列の一部（本発明の実施形態では連続する 3 個のシンボル）が遊技者に表示される。シンボル表示領域 4 の第 1 列領域～第 5 列領域には、各ビデオリール 3 に応じて、上段、中段及び下段の 3 つの領域にそれぞれ 1 個のシンボルが表示される。つまり、シンボル表示領域 4 には、5 列×3 行の 15 個のシンボルが表示される。
- [0085] 本発明の実施形態では、入賞の判定は「LEFT TO RIGHT」タイプを採用している。これは、まず、5 段階のWAYS BET (WAYS

BET 1、WAYS BET 2、WAYS BET 3、WAYS BET 4、WAYS BET 5) を選択することにより、シンボル表示領域 4 の 5 列×3 行の 15 個の領域の中から、入賞判定の対象となる領域を決定する。そして、入賞判定の対象となった領域に停止したシンボルが、第 1 列領域から第 5 列領域に架けて、所定数繋がっていれば入賞となる (図 7 参照)。

[0086] 具体的には、図 6 に示すように、「WAYS BET 1」を選択した場合には、シンボル表示領域 4 の第 1 列領域の上段・中段・下段、第 2 列領域の中段、第 3 列領域の中段、第 4 列領域の中段、第 5 列領域の中段が入賞判定の対象となる (有効になる)。また、「WAYS BET 2」を選択した場合には、シンボル表示領域 4 の第 1 列領域の上段・中段・下段、第 2 列領域の上段・中段・下段、第 3 列領域の中段、第 4 列領域の中段、第 5 列領域の中段が入賞判定の対象となる (有効になる)。また、「WAYS BET 3」を選択した場合には、シンボル表示領域 4 の第 1 列領域の上段・中段・下段、第 2 列領域の上段・中段・下段、第 3 列領域の上段・中段・下段、第 4 列領域の中段、第 5 列領域の中段が入賞判定の対象となる (有効になる)。また、「WAYS BET 4」を選択した場合には、シンボル表示領域 4 の第 1 列領域の上段・中段・下段、第 2 列領域の上段・中段・下段、第 3 列領域の上段・中段・下段、第 4 列領域の上段・中段・下段、第 5 列領域の中段が入賞判定の対象となる (有効になる)。また、「WAYS BET 5」を選択した場合には、シンボル表示領域 4 の第 1 列領域の上段・中段・下段、第 2 列領域の上段・中段・下段、第 3 列領域の上段・中段・下段、第 4 列領域の上段・中段・下段、第 5 列領域の上段・中段・下段が入賞判定の対象となる (有効になる)。

[0087] 例えば、図 7 に示すように、「WAYS BET 5」を選択した場合には、シンボル表示領域 4 の全ての領域が入賞判定の対象となる (有効化される)。そして、図 7 に示すように、あるシンボル (PICT_A、WILD シンボル含む) が、第 1 列領域の下段、第 2 列領域の上段、第 3 列領域の上段、第 4 列領域の中段、第 5 列領域の上段・中段・下段にそれぞれ停止した場合

、シンボル（P I C T _ A）が、第１列領域から第５列領域に架けて（「L E F T T O R I G H T」）、５つ繋がった入賞が３つ成立していることになる。このように、「L E F T T O R I G H T」タイプでは、一見してシンボルがバラバラに停止していても、第１列領域から第５列領域に架けて繋がっていれば、入賞と判断される。なお、本実施形態では、「L E F T T O R I G H T」タイプを採用しているが、各ビデオリールのシンボル列の３つの領域の何れかを結んで形成されるラインを、入賞ラインとするラインタイプを採用してもよい。

[0088] また、下側画像表示パネル１４１には、タッチパネル１１４が内蔵されている。遊技者は下側画像表示パネル１４１に触れることで各種の指示を入力することができる。

[0089] また、図４及び図５に示すように、下側画像表示パネル１４１の下方には、コントロールパネル３０（入力デバイス）に配された各種ボタンをはじめ、コインをキャビネット１１内に受け入れるコインエントリー３６と、ビルエントリー１１５と、が設けられている。

[0090] コントロールパネル３０は、CHANGEボタン３１、CASHOUT／TAKE WINボタン３２、HELPボタン３３を向かって左側領域の上段に配置し、１－BETボタン３４、２－BETボタン３５、３－BETボタン３７、４－BETボタン３８、５－BETボタン３９、１０－BETボタン４０、１５－BETボタン４１、２０－BETボタン４２、GAMBLEボタン２９、WAYS BET１ボタン４３、WAYS BET２ボタン４４、WAYS BET３ボタン４５、WAYS BET４ボタン４６、WAYS BET５ボタン４７を左側領域の下段に配置している。また、コインエントリー３６および紙幣などを受け入れるビルエントリー１１５を向かって右側領域の上段に配置し、MAX－BETボタン４８とスピンボタン４９とを右側領域の下段に配置した態様で備えている。

[0091] CHANGEボタン３１は、席を離れたりする際や遊技施設の係員に両替を要求する際に用いられる操作ボタンである。CASHOUT／TAKE

WINボタン32は、スロットマシン10内部に預けられているコイン（クレジット）を清算する際に用いられる操作ボタンである。HELPボタン33は、ゲームの操作方法等が不明な場合に押されるボタンであり、HELPボタン33が押下されると、上側画像表示パネル131や下側画像表示パネル141に各種のヘルプ情報が表示される。

[0092] 1-BETボタン34は、遊技者の現在所有するクレジットが1BET分ベットされるボタンである。また、2-BETボタン35は、遊技者の現在所有するクレジットが2BET分ベットされるボタンである。また、3-BETボタン37は、遊技者の現在所有するクレジットが3BET分ベットされるボタンである。また、4-BETボタン38は、遊技者の現在所有するクレジットが4BET分ベットされるボタンである。また、5-BETボタン39は、遊技者の現在所有するクレジットが5BET分ベットされるボタンである。また、10-BETボタン40は、遊技者の現在所有するクレジットが10BET分ベットされるボタンである。また、15-BETボタン41は、遊技者の現在所有するクレジットが15BET分ベットされるボタンである。また、20-BETボタン42は、遊技者の現在所有するクレジットが20BET分ベットされるボタンである。また、MAX-BETボタン48は、最大の20BET分のベットでゲームを開始するためのボタンである。

[0093] 本実施形態では、前述した5段階のWAYS BET（WAYS BET 1、WAYS BET 2、WAYS BET 3、WAYS BET 4、WAYS BET 5）の選択、及び、8種類のBETボタン（1-BETボタン34、2-BETボタン35、3-BETボタン37、4-BETボタン38、5-BETボタン39、10-BETボタン40、15-BETボタン41、20-BETボタン42）の選択により、ベットするクレジット数を決定し、単位ゲームが開始される。

[0094] 具体的には、WAYS BETに必要なクレジット（WAYS BET 1であれば1クレジット、WAYS BET 2であれば3クレジット、WAY

S BET 3であれば9クレジット、WAYS BET 4であれば20クレジット、WAYS BET 5であれば30クレジット) に対して、BET ボタンに対応するクレジットを乗算した値が、単位ゲームを開始する際のベットしたクレジット数になる。例えば、WAYS BET 1、及び、2-BET ボタン35を選択した場合には、「1」×「2」=2クレジットがベットされることになる。また、WAYS BET 3、及び、3-BET ボタン37を選択した場合には、「9」×「3」=27クレジットがベットされることになる。また、WAYS BET 5、及び、20-BET ボタン42を選択した場合には、「30」×「20」=600クレジットがベットされることになる。

[0095] WAYS BET 1 ボタン43、WAYS BET 2 ボタン44、WAYS BET 3 ボタン45、WAYS BET 4 ボタン46、WAYS BET 5 ボタン47は、上述したように、シンボル表示領域4の5列×3行の15個の領域の中から、入賞判定の対象(有効化)となる領域を決定するボタンである。また、WAYS BET 1 ボタン43により、入賞判定の対象となる領域を決定する場合には、1クレジットが必要になる。また、WAYS BET 2 ボタン44により、入賞判定の対象となる領域を決定する場合には、3クレジットが必要になる。また、WAYS BET 3 ボタン45により、入賞判定の対象となる領域を決定する場合には、9クレジットが必要になる。また、WAYS BET 4 ボタン46により、入賞判定の対象となる領域を決定する場合には、20クレジットが必要になる。また、WAYS BET 5 ボタン47により、入賞判定の対象となる領域を決定する場合には、30クレジットが必要になる。

[0096] GAMBLE ボタン29は所定のゲーム等が終了した後にギャンブルゲームに移行させたりする際に用いられる操作ボタンである。ここで、ギャンブルゲームとは、獲得したクレジットを使用して行われるゲームである。

[0097] スピンボタン49は、ビデオリール3(3a, 3b, 3c, 3d, 3e)のスクロールを開始する際に用いられるボタンである。

- [0098] コインエントリー 36 は、コインをキャビネット 11 内に受け入れるものである。ビルエントリー 115 は、紙幣の適否を識別すると共に正規の紙幣及びバーコード付チケット 175 をキャビネット 11 内に受け入れるものである。
- [0099] トップボックス 12 の前面には、上側画像表示パネル 131 が設けられている。上側画像表示パネル 131 は、液晶パネルからなり、ディスプレイを構成する。上側画像表示パネル 131 は、演出にかかる画像や、遊技の内容の紹介やルールの説明を示す画像が表示される。また、トップボックス 12 には、スピーカ 112 及びランプ 111 が設けられている。スロットマシン 1 では、画像の表示、音の出力及び光の出力によって演出が実行される。
- [0100] 上側画像表示パネル 131 の下方には、チケットプリンタ 171 と、カードスロット 176 と、データ表示器 174 と、キーパッド 173 とが設けられている。
- [0101] チケットプリンタ 171 は、クレジット数や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 175 として出力するものである。遊技者は、バーコード付チケット 175 をスロットマシンに読み取らせて遊技を行ったり、バーコード付チケット 175 を遊技施設の所定箇所（例えばカジノ内のキャッシャ）で紙幣等に交換したりすることができる。
- [0102] カードスロット 176 は、所定のデータが記憶されているカードを挿入するためのものである。例えば、カードには、遊技者を識別するためのデータ、遊技者が行った遊技の履歴に関するデータが記憶されている。カードスロット 176 に挿入されたカードは、後述のカードリーダ 172 によってデータの読み取り及びデータの書き込みが行われる。なお、カードには、コイン、紙幣又はクレジットに相当するデータが記憶されることとしてもよい。
- [0103] データ表示器 174 は、蛍光ディスプレイや LED 等からなり、例えば、カードリーダ 172 が読み取ったデータや、遊技者によってキーパッド 173 を介して入力されたデータを表示するものである。キーパッド 173 は、

チケット発行等に関する指示やデータを入力するためのものである。

[0104] [ビデオリールのシンボル配列]

次に、図8及び図9を参照して、スロットマシン1のビデオリール3が有するシンボル列の構成について説明する。

[0105] 図8及び図9に表されたように、ビデオリール3の第1ビデオリール（「R e e l 1」）3 a、第2ビデオリール（「R e e l 2」）3 b、第3ビデオリール（「R e e l 3」）3 c、第4ビデオリール（「R e e l 4」）3 d、第5ビデオリール（「R e e l 5」）3 eには、コードナンバー「0」～「59」に対応する60個のシンボルから構成されるシンボル列がそれぞれ割り当てられている。

[0106] また、図8及び図9に表されたように、ビデオリール3に配列されたシンボルの種類には、「DRAGON」、「GOURD」、「POT」、「BAT」、「FISH」、「ACE」、「KING」、「QUEEN」、「JACK」、「TEN」、「NINE」などの通常シンボル、他のシンボルの代わりになる万能なシンボル（オールマイティーのシンボル）である「WILD」シンボル、更に、フリーゲームの実行権を付与する入賞（FEATURE WIN）条件を構成する「FEATURE」シンボルなどがある。

[0107] [スロットマシンが備える回路の構成]

次に、図10を参照して、スロットマシン1が備える回路の構成について説明する。図10は、本発明の実施形態に係るスロットマシンの内部構成を示すブロック図である。

[0108] ゲーミングボード50は、内部バスによって互いに接続されたCPU51、ROM52及びブートROM53と、メモリカード54に対応したカードスロット55と、GAL（Generic Array Logic）56に対応したICソケット57とを備えている。

[0109] メモリカード54は、不揮発性メモリからなり、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを記憶している。ゲームプログラムには、遊技進行に係るプログラム、抽選プログラム、画像や音による演出を実行するための

プログラムが含まれている（例えば後述の図20～図24を参照）。また、上記ゲームプログラムには、各ビデオリール3に割り当てられたシンボル列の構成を規定するデータ（図8及び図9参照）などが含まれている。

[0110] 抽選プログラムは、各ビデオリール3の停止予定シンボルを抽選により決定するためのプログラムである。停止予定シンボルは、シンボル列を構成する複数個のシンボルのうち、シンボル表示領域4により表示する3個のシンボルを決定するためのデータである。本発明の実施形態のスロットマシン1は、シンボル表示領域4の各ビデオリール3に応じた3つの領域のうち、所定の領域（例えば、中段の領域）に表示するシンボルを、停止予定シンボルとして決定する。これにより、シンボル表示領域4の各ビデオリール3に応じた3つの領域（上段の領域、中段の領域、下段の領域）に表示されるシンボルが決定される。

[0111] 上記抽選プログラムには、シンボル決定データが含まれている。シンボル決定データは、各ビデオリール3に応じて、シンボル列を構成する複数個のシンボルのそれぞれが均等の確率で決定されるように乱数値を規定するデータである。例えば、ビデオリール3の第1ビデオリール（Reel 1）3aでは、シンボル列を構成する60個のシンボル（コードナンバー「0」～「59」）のそれぞれが均等の確率（つまり、 $1/60$ ）で決定されるように乱数値を規定するデータである。ただし、60個のシンボルの中に含まれる各種シンボルの個数が異なるので、各種シンボルが決定される確率は異なる（つまり、重みが生じる）。例えば、図8及び図9を参照すると、ビデオリール3の第1ビデオリール3a（Reel 1）のシンボル列には、シンボル「GOURD」は12個含まれているのに対して、シンボル「DRAGON」は4個含まれている。したがって、前者は「 $12/60$ 」の確率で決定されるのに対して、後者は「 $4/60$ 」の確率で決定されることになる。

[0112] なお、本発明の実施形態では、各ビデオリール3に応じてシンボル列を構成するシンボルの個数が同じになるようにデータが規定されている（60個）が、各ビデオリール3のシンボル列を構成するシンボルの個数が異なるよ

うにしても良い。例えば、ビデオリール 3 のビデオリール 3 a ~ 3 e のシンボル列がそれぞれ 40 個、50 個、60 個、40 個、50 個のシンボルから構成されるようにしても良い。これにより、ビデオリール 3 に応じて各種シンボルが決定される確率を設定する際の自由度が増す。

[0113] また、カードスロット 55 は、メモ리카ード 54 を挿抜可能なように構成されており、IDE バスによってマザーボード 70 に接続されている。

[0114] GAL 56 は、OR 固定型アレイ構造を有する PLD (Programmable Logic Device) の一種である。GAL 56 は、複数の入力ポートと出力ポートとを備えており、入力ポートに所定の入力があると、対応するデータを出力ポートから出力する。

[0115] また、IC ソケット 57 は、GAL 56 を着脱可能なように構成されており、PCI バスによってマザーボード 70 に接続されている。メモ리카ード 54 を別のプログラムが書き込まれたものに差し替えるか、又は、メモ리카ード 54 に書き込まれたプログラムを別のものに書き換えることによって、スロットマシン 1 で行われる遊技の内容を変更することができる。

[0116] 内部バスによって互いに接続された CPU 51、ROM 52 及びブート ROM 53 は、PCI バスによってマザーボード 70 に接続されている。PCI バスは、マザーボード 70 とゲーミングボード 50 との間の信号伝達を行うとともに、マザーボード 70 からゲーミングボード 50 への電力供給を行う。

[0117] ROM 52 には、認証プログラムが記憶される。ブート ROM 53 には、予備認証プログラム及び CPU 51 が予備認証プログラムを起動するためのプログラム (ブートコード) 等が記憶されている。認証プログラムは、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを認証するためのプログラム (改竄チェックプログラム) である。予備認証プログラムは、上記認証プログラムを認証するためのプログラムである。認証プログラム及び予備認証プログラムは、対象となるプログラムが改竄されていないことの認証を行う手順 (認証手順) に沿って記述されている。

- [0118] マザーボード70は、メインCPU71と、ROM72と、RAM73と、通信インターフェイス82とを備えている。ROM72と、RAM73は、記憶手段に相当する。
- [0119] ROM72は、フラッシュメモリ等のメモリデバイスからなり、メインCPU71により実行されるBIOS等のプログラムと、恒久的なデータが記憶されている。メインCPU71によってBIOSが実行されると、所定の周辺装置の初期化処理が行われる。また、ゲーミングボード50を介して、メモリカード54に記憶されているゲームプログラム及びゲームシステムプログラムの取込処理が開始される。
- [0120] そして、本発明におけるプロセッサは、上記メインCPU71とROM72とRAM73と、ゲームプログラムやゲームシステムプログラムを記憶した前記メモリカード54とを含み、前記ゲームプログラムやゲームシステムプログラムをCPU71で実行することによってスロットマシンを制御するように構成している。当該プロセッサは、このような構成に限らず、メモリカード54ではなくROM72に対してゲームプログラムやゲームシステムプログラムを記憶しておくような構成を採用することができるのは言うまでもない。
- [0121] RAM73には、メインCPU71が動作する際に用いられるデータやプログラムが記憶される。例えば、前述のゲームプログラム及びゲームシステムプログラムや認証プログラムの取込処理を行った際、これらを記憶することができる。また、RAM73には、上記プログラムを実行する際の作業用の領域が設けられている。例えば、遊技回数、BET数、払出数、クレジット数などを記憶する領域や、抽選により決定したシンボル（コードナンバー）を記憶する領域などが設けられている。
- [0122] 通信インターフェイス82は、通信回線301を介して、サーバ等の外部制御装置200との通信を行うためのものである。また、マザーボード70には、後述するドアPCB（Printed Circuit Board）90及び本体PCB110が、それぞれUSBによって接続されている。

さらに、マザーボード70には、電源ユニット81が接続されている。電源ユニット81からマザーボード70に電力が供給されると、マザーボード70のメインCPU71が起動するとともに、PCIバスを介してゲーミングボード50に電力が供給されてCPU51が起動される。

[0123] ドアPCB90及び本体PCB110には、スイッチやセンサなどの入力装置や、メインCPU71により動作が制御される周辺装置が接続されている。ドアPCB90には、コントロールパネル30、リバータ91、コインカウンタ92C及び冷陰極管93が接続されている。

[0124] コントロールパネル30には、前述の各ボタンに対応して、CHANGEスイッチ31S、CASHOUTスイッチ32S、HELPスイッチ33S、1-BETスイッチ34S、2-BETスイッチ35S、3-BETスイッチ37S、4-BETスイッチ38S、5-BETスイッチ39S、10-BETスイッチ40S、15-BETスイッチ41S、20-BETスイッチ42S、GAMBLEスイッチ29S、WAYS BET1スイッチ43S、WAYS BET2スイッチ44S、WAYS BET3スイッチ45S、WAYS BET4スイッチ46S、WAYS BET5スイッチ47S、MAX-BETスイッチ48S、スピンスイッチ49Sが設けられている。各スイッチは、対応するボタンが遊技者によって押されたことを検出し、メインCPU71に対して信号を出力する。

[0125] コインカウンタ92Cは、コイン受入口36に入れられたコインが材質や形状等が適正であるか否かを選別し、適正なコインを検出したとき、メインCPU71に対して信号を出力する。また、適正でないコインは、コイン払出口15Aから排出される。

[0126] リバータ91は、メインCPU71から出力される制御信号に基づいて動作するものであり、コインカウンタ92Cによって選別された適正なコインを、ホッパー113又はキャッシュボックス（図示せず）に振り分ける。ホッパー113がコインで満たされていない場合はホッパー113に、ホッパー113がコインで満たされている場合はキャッシュボックスに振り分けら

れる。

- [0127] 冷陰極管 9 3 は、上側画像表示パネル 1 3 1 及び下側画像表示パネル 1 4 1 の背面側に設置されるバックライトとして機能するものであり、メイン CPU 7 1 から出力される制御信号に基づいて点灯する。
- [0128] 本体 PCB 1 1 0 には、ランプ 1 1 1、スピーカ 1 1 2、ホッパー 1 1 3、コイン検出部 1 1 3 S、タッチパネル 1 1 4、ビルエントリー 1 1 5、グラフィックボード 1 3 0、チケットプリンタ 1 7 1、カードリーダー 1 7 2、キースイッチ 1 7 3 S 及びデータ表示器 1 7 4 が接続されている。
- [0129] ランプ 1 1 1 は、メイン CPU 7 1 から出力される制御信号に基づいて点灯する。スピーカ 1 1 2 は、メイン CPU 7 1 から出力される制御信号に基づいて BGM 等の音を出力する。
- [0130] ホッパー 1 1 3 は、メイン CPU 7 1 から出力される制御信号に基づいて動作し、指定された払出数のコインをコイン払出口 1 5 A からコイントレイ 1 5 に払い出す。コイン検出部 1 1 3 S は、ホッパー 1 1 3 により払い出されるコインを検出し、メイン CPU 7 1 に対して信号を出力する。
- [0131] タッチパネル 1 1 4 は、下側画像表示パネル上で遊技者の指などが触れた位置を検出し、その検出した位置に対応した信号をメイン CPU 7 1 に対して出力する。ビルエントリー 1 1 5 は、適正な紙幣を受け入れたとき、その紙幣の額に応じた信号をメイン CPU 7 1 に対して出力する。
- [0132] グラフィックボード 1 3 0 は、メイン CPU 7 1 から出力される制御信号に基づいて、上側画像表示パネル 1 3 1 及び下側画像表示パネル 1 4 1 のそれぞれにより行う画像の表示を制御する。下側画像表示パネル 1 4 1 のシンボル表示領域 4 には、5 つのビデオリール 3 が表示され、各ビデオリール 3 が有するシンボル列のスクロール及びその停止の動作が表示される。グラフィックボード 1 3 0 は、画像データを生成する VDP や、VDP によって生成される画像データを記憶するビデオ RAM 等を備えている。
- [0133] また、グラフィックボード 1 3 0 は、メイン CPU 7 1 から出力される制御信号に基づいて、画像データを生成する VDP (Video Display

ay Processor) や、VDPによって生成される画像データを一時的に記憶するビデオRAM等を備えている。なお、VDPによって画像データを生成する際に用いられる画像データは、メモリカード54から読み出されてRAM73に記憶されたゲームプログラム内に含まれている。

[0134] チケットプリンタ171は、メインCPU71から出力される制御信号に基づいて、RAM73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175として出力する。

[0135] カードリーダ172は、カードスロット176に入れられたカードについて、記憶されているデータを読み取ってメインCPU71へ送信したり、メインCPU71からの制御信号に基づいてデータの書き込みを行ったりする。

[0136] キースイッチ173Sは、キーパッド173に設けられており、キーパッド173が遊技者によって操作されたとき、所定の信号をメインCPU71へ出力する。

[0137] データ表示器174は、メインCPU71から出力される制御信号に基づいて、カードリーダ172が読み取ったデータや、遊技者によってキーパッド173を介して入力されたデータを表示する。

[0138] (クレジットタイプ毎にカウント可能なカウンタ)

本実施形態では、RAM73には、通常ゲームの開始毎にゲーム数をカウントするカウンタが、クレジットタイプ毎に（本実施形態では、1BET、2BET、3BET、4BET、5BET、10BET、15BET、20BETのクレジット値が異なる8種類のクレジットタイプがある）設定されている（図15A参照）。例えば、図15Aに示すように、1BETのクレジットタイプに対応するカウンタにおいて、規定ゲーム数が「400」に設定されており、現在のゲーム数が「320」の場合、通常ゲームを開始するに際して1-BETボタン34によりベットされると、1BETのクレジットタイプに対応するカウンタにゲーム数「1」がインクリメントされて、ゲ

ーム数「321」に更新される。同様に、図15Aに示すように、20BETのクレジットタイプに対応するカウンタにおいて、規定ゲーム数が「40」に設定されており、現在のゲーム数が「20」の場合、通常ゲームを開始するに際して20-BETボタン42によりベットされると、20BETのクレジットタイプに対応するカウンタにゲーム数「1」がインクリメントされて、ゲーム数「21」に更新される。このように本実施形態では、RAM73に、1BETのクレジットタイプのカウンタ、2BETのクレジットタイプのカウンタ、3BETのクレジットタイプのカウンタ、4BETのクレジットタイプのカウンタ、5BETのクレジットタイプのカウンタ、10BETのクレジットタイプのカウンタ、15BETのクレジットタイプのカウンタ、20BETのクレジットタイプのカウンタの8種類のクレジットタイプに対応するカウンタが設定されており、各カウンタにおいて独立してゲーム数を記憶可能としている（ゲーム数カウント記憶手段に相当）。

[0139] （シンボル組合せテーブルの構成）

次に、図11を参照して、シンボル組合せテーブルについて説明する。図11は、本発明の実施形態に係るスロットマシンのシンボル組合せテーブルを示す図である。

[0140] 本実施形態におけるシンボル組合せテーブルは、入賞（WIN）に係るシンボルの図柄の組合せ（シンボル数）と払出数とを規定している。スロットマシン1では、ビデオリール3のシンボル列のスクロールが停止され、シンボル表示領域4に停止したシンボルが上述のWAYS BETにより入賞判定の対象となった領域に、第1列領域から第5列領域に架けて、所定数繋がっている場合に、入賞が成立する。そして、入賞に応じて、コインの払い出しといった特典が遊技者に与えられる。

[0141] 基本的に、「DRAGON」、「GOURD」、「POT」、「BAT」、「FISH」、「ACE」、「KING」、「QUEEN」、「JACK」、「TEN」、「NINE」の各種類のシンボルについては、一つの種類のシンボルが上述のWAYS BETにより入賞判定の対象となった領域に

、第1列領域から第5列領域に架けて、3つ（3 K i n d）、4つ（4 K i n d）、又は5つ（5 K i n d）の所定数繋がって配置された場合に、入賞が成立する。「W I L D」のシンボルについては、「D R A G O N」、「G O U R D」、「P O T」、「B A T」、「F I S H」、「A C E」、「K I N G」、「Q U E E N」、「J A C K」、「T E N」、「N I N E」の各種類のシンボルを代用する。なお、「F E A T U R E」のシンボルに関しては、「F E A T U R E」のシンボルが、W A Y S B E Tにより有効となった領域とは関係なく、第1列領域から第5列領域に架けて連続して3個以上停止された場合（「F E A T U R E」の3 K i n d以上が成立）に、配当及びフリーゲームの実行権が付与される。

[0142] 例えば、「W A Y S B E T 5」を選択した場合には、シンボル表示領域4の全ての領域が入賞判定の対象となる（有効化される）。そして、ビデオリール3のシンボル列のスクロールが停止され、「D R A G O N」のシンボルが、第1列領域の下段、第2列領域の上段、第3列領域の上段、第4列領域の中段、第5列領域の下段にそれぞれ停止した場合、「D R A G O N」のシンボルが、第1列領域から第5列領域に架けて（「L E F T T O R I G H T」）、5つ繋がった入賞が成立していることになる（「D R A G O N」の5 K i n dが成立）。この場合、図11のシンボル組合せテーブルが参照され、払出数として「300」が決定される。そして、決定された払出数に基づいてコインの払い出しが行われる。コインの払い出しは、コイン払出口15Aから実際にコインを排出するか、クレジット数に加算するか、又はバーコードチケットを発行することによって行われる。

[0143] また、「D R A G O N」、「G O U R D」、「P O T」、「B A T」、「F I S H」、「A C E」、「K I N G」、「Q U E E N」、「J A C K」、「T E N」、「N I N E」の入賞では、単位ゲームでのB E T数をシンボル組合せテーブルに規定された払出数に乗算した値が支払われる。例えば、10-B E Tボタン40により10クレジットのベットが行われた状態で、「D R A G O N」の3個に入賞した場合（「D R A G O N」の3 K i n dが成

立)には、 $10 \times 30 = 300$ クレジットが支払われることになる。また、「FEATURE」に入賞した場合は、単位ゲームでの全てのBET数をシンボル組合せテーブルに規定された払出数に乗算した値が支払われる。例えば、WAYS BET 5 ボタン 47 (30クレジットが必要)により、入賞判定の対象となる領域を決定し、10-BET ボタン 40 により10クレジットのベットが行われた状態で、「FEATURE」の3個に入賞した場合は、 $10 \times 3 = 30$ クレジット、及び、フリーゲームの実行権が付与される。

[0144] (フリーゲームタイプテーブル)

次に、図12を参照して、フリーゲームタイプテーブルについて説明する。フリーゲームタイプテーブルは、RAM 73格納されており、必要に応じて読みだされるテーブルである。

[0145] 図12に示すフリーゲームタイプテーブルは、フリーゲームの実行権が付与された場合に参照されるテーブルであり、選択するフリーゲームのタイプ (Free Game A~E) に、フリーゲームを実行できる回数 (ゲーム数) 及び配当に対する倍率を決定する抽選確率が対応付けられている。

具体的には、後述するフリーゲームタイプ選択処理によって「Free Game A」が選択された場合、15回分のフリーゲームが実行可能となり、そのフリーゲームで付与される配当の倍率が、抽選確率「50/100」で「2倍」に決定され、抽選確率「35/100」で「3倍」に決定され、抽選確率「15/100」で「5倍」に決定される。

また、後述するフリーゲームタイプ選択処理によって「Free Game B」が選択された場合、10回分のフリーゲームが実行可能となり、そのフリーゲームで付与される配当の倍率が、抽選確率「37/100」で「3倍」に決定され、抽選確率「38/100」で「5倍」に決定され、抽選確率「25/100」で「8倍」に決定される。

また、後述するフリーゲームタイプ選択処理によって「Free Game C」が選択された場合、8回分のフリーゲームが実行可能となり、その

フリーゲームで付与される配当の倍率が、抽選確率「51/100」で「5倍」に決定され、抽選確率「39/100」で「8倍」に決定され、抽選確率「10/100」で「10倍」に決定される。

また、後述するフリーゲームタイプ選択処理によって「Free Game D」が選択された場合、5回分のフリーゲームが実行可能となり、そのフリーゲームで付与される配当の倍率が、抽選確率「20/100」で「8倍」に決定され、抽選確率「39/100」で「10倍」に決定され、抽選確率「41/100」で「15倍」に決定される。

なお、後述するフリーゲームタイプ選択処理によって「Free Game E」が選択された場合、後述するゲーム数と倍率の組み合わせ抽選処理が実行される。

[0146] 上記フリーゲームタイプテーブルでは、Free Game A～Dに関しては、図11に示すシンボル組合せテーブルによって規定された実行可能なフリーゲームのゲーム回数が少ないほど（Free Game A⇒Free Game D）、配当に対する倍率が高くなる傾向で設定されている。

これにより、例えば、配当に対する倍率が高い設定でフリーゲームを行いたい場合は、実行可能なフリーゲームの回数は少なくなる。即ち、プレイヤーとしては、短時間で高配当なフリーゲームを楽しむことができる。

一方、配当に対する倍率が低い設定でフリーゲームを行う場合は、実行可能なフリーゲームの回数は多くなる。即ち、プレイヤーとしては、低配当（倍率）ではあるが、比較的長い時間フリーゲームを楽しむことができる。

[0147] （ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選テーブル）

次に、図13を参照して、ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選テーブルについて説明する。ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選テーブルは、RAM73格納されており、必要に応じて読みだされるテーブルである。

[0148] ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選テーブルは、後述するフリーゲームタイプ選択処理によって「Free Game E」が選択された場合に実行さ

れるゲーム数と倍率の組み合わせ抽選処理の際に参照されるテーブルである。ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選テーブルは、フリーゲームを実行できる回数（ゲーム数）と配当に対する倍率のセットと抽選確率とが対応付けられている。

[0149] 例えば、後述するフリーゲームタイプ選択処理によって「Free Game E」が選択され、ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選処理が行われた結果、 $5/36$ の確率によりID0に当選した場合、15回分のフリーゲームが実行可能となり、「Free Game A」が選択された場合と同様に、そのフリーゲームで付与される配当の倍率が、抽選確率「 $50/100$ 」で「2倍」に決定され、抽選確率「 $35/100$ 」で「3倍」に決定され、抽選確率「 $15/100$ 」で「5倍」に決定される。

また、例えば、ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選処理が行われた結果、 $2/36$ の確率によりID1に当選した場合、15回分のフリーゲームが実行可能となり、「Free Game B」が選択された場合と同様に、そのフリーゲームで付与される配当の倍率が、抽選確率「 $37/100$ 」で「3倍」に決定され、抽選確率「 $38/100$ 」で「5倍」に決定され、抽選確率「 $25/100$ 」で「8倍」に決定される。

また、例えば、ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選処理が行われた結果、 $3/36$ の確率によりID15に当選した場合、5回分のフリーゲームが実行可能となり、「Free Game D」が選択された場合と同様に、そのフリーゲームで付与される配当の倍率が、抽選確率「 $20/100$ 」で「8倍」に決定され、抽選確率「 $39/100$ 」で「10倍」に決定され、抽選確率「 $41/100$ 」で「15倍」に決定される。

[0150] 上記のように、フリーゲームの実行権が付与され、フリーゲームタイプ選択処理によって「Free Game E」が選択された場合、フリーゲームの実行回数（ゲーム数）及び配当に対する倍率が抽選により決定される。これにより、当籤態様によっては、付与されるフリーゲームの実行回数（ゲーム数）が15回で、配当倍率が15倍に決定され、遊技者にとっては、フ

リーゲームタイプ選択処理によって「Free Game A」～「Free Game D」の何れを選択するよりも有利なフリーゲームを実行することができる。一方、当籤態様によっては、付与されるフリーゲームの実行回数（ゲーム数）が5回で、配当倍率が2倍に決定され、遊技者にとっては、フリーゲームタイプ選択処理によって「Free Game A」～「Free Game D」の何れを選択するよりも不利なフリーゲームを付与される場合も生じる。

[0151] （ミステリー抽選テーブル）

次に、図14を参照して、ミステリー抽選テーブル（移行抽選テーブルに相当）について説明する。ミステリー抽選テーブルは、RAM73格納されており、必要に応じて読みだされるテーブルである。

[0152] 図14に示すミステリー抽選テーブルは、ミステリー抽選処理の際に参照されるテーブルある。ミステリー抽選テーブルは、「高確率ゲームに移行した際のBET数」（高確率_1～高確率_20の8種類）と、高確率ゲームをプレイした際のBET数と、『高確率ゲームから通常ゲームへ移行する場合（転落：通常ゲームへ移行）の当選確率と、高確率ゲームからフリーゲームに移行する場合（フリーゲームの実行権付与）の当選確率と、高確率ゲームが継続される場合の当籤確率』とが対応付けられている。

[0153] ここで、フリーゲーム終了後に高確率ゲームに移行した場合には、通常ゲームにおいて、フリーゲームの実行権が付与された際にBETしているBET数が「高確率ゲームに移行した際のBET数」にエントリーされる。また、通常ゲームを規定回数実行して、その間フリーゲームの実行権が付与されずに、高確率ゲームに移行した場合には、その規定回数に達した際の通常ゲームでBETしているBET数が「高確率ゲームに移行した際のBET数」にエントリーされる。

[0154] 例えば、フリーゲームの実行権が付与された際の通常ゲームにおいて3ベットして、そのフリーゲーム終了後に高確率ゲームに移行した場合、その高確率ゲームにおいて5ベットでプレイした際には、高確率ゲームから通常ゲ

ームへ移行する場合（転落に当選）の当選確率は、 $10 / (10 + 9 + 56 = 75)$ であり、高確率ゲームからフリーゲームに移行する場合（ミステリーフリーゲームに当選）の当選確率は、 $9 / (10 + 9 + 56 = 75)$ であり、高確率ゲームが継続される場合（継続に当選）の当籤確率は、 $56 / (10 + 9 + 56 = 75)$ である。

[0155] また、例えば、フリーゲームの実行権が付与された際の通常ゲームにおいて1ベットして、そのフリーゲーム終了後に高確率ゲームに移行した場合、その高確率ゲームにおいて20ベットでプレイした際には、高確率ゲームから通常ゲームへ移行する場合（転落に当選）の当選確率は、 $40 / (40 + 3 + 0 = 43)$ であり、高確率ゲームからフリーゲームに移行する場合（ミステリーフリーゲームに当選）の当選確率は、 $3 / (40 + 3 + 0 = 43)$ であり、高確率ゲームが継続される場合（継続に当選）の当籤確率は、 $0 / (40 + 3 + 0 = 43)$ である。

[0156] また、例えば、フリーゲームの実行権が付与された際の通常ゲームにおいて20ベットして、そのフリーゲーム終了後に高確率ゲームに移行した場合、その高確率ゲームにおいて1ベットでプレイした際には、高確率ゲームから通常ゲームへ移行する場合（転落に当選）の当選確率は、 $2 / (2 + 60 + 438 = 500)$ であり、高確率ゲームからフリーゲームに移行する場合（ミステリーフリーゲームに当選）の当選確率は、 $60 / (2 + 60 + 438 = 500)$ であり、高確率ゲームが継続される場合（継続に当選）の当籤確率は、 $438 / (2 + 60 + 438 = 500)$ である。

[0157] 通常ゲームから高確率ゲームに移行し、この高確率ゲームでフリーゲームの実行権が付与された場合、高確率ゲームでベットしたクレジットタイプのクレジット額が維持された状態でフリーゲームが実行される。しかし、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも高いクレジットタイプでベットした場合と、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値と同等のクレジットタイプでベットした場合とを同じように扱ってしまうと当選時

の配当の払出し率に不公平が生じる。

そこで、上記ミステリー抽選テーブルによれば、通常ゲームでは、クレジット値が低いクレジットタイプでベットし、その後、通常ゲームから高確率ゲームに移行し、そこでミステリー抽選処理が実行された場合、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも高いクレジットタイプでベットしていると、通常ゲームへ移行する当選確率が高く、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が低くなるように設定することができる。

これにより、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも高いクレジットタイプでベットした場合と、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値と同等のクレジットタイプでベットした場合とで、当選時の配当の払出し率のバランスをとることができる。

また、高確率ゲームを実行する際に、通常ゲームへ移行する当選確率が高くなり、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が低くならないようにするために、プレイヤーに対して、通常ゲームにおいて、クレジット値の高いクレジットタイプでのベットを促すことができる。

[0158] また、通常ゲームでは、クレジット値が高いクレジットタイプでベットし、その後、通常ゲームから高確率ゲームに移行し、そこでミステリー抽選処理が実行された場合、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも低いクレジットタイプでベットしていると、通常ゲームへ移行する当選確率が低く、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるように設定することができる。

これにより、高確率ゲームを実行する際に、通常ゲームへ移行する当選確率を低くして、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるようにして、なるべく高確率ゲームを長期間楽しみたいプレイヤーに対して、通常ゲームにおいて、クレジット値の高いクレジットタイプでのベットを促すことができる。

[0159] (ゲーム数抽選テーブル)

次に、図 1 5 を参照して、ゲーム数抽選テーブルについて説明する。ゲーム数抽選テーブルは、R A M 7 3 格納されており、必要に応じて読みだされるテーブルである。

[0160] 図 1 5 に示すゲーム数抽選テーブルは、後述する規定ゲーム数抽選処理の際に参照されるテーブルである。ゲーム数抽選テーブルは、規定ゲーム数と当籤確率とが対応付けられている。本実施形態では、フリーゲームの実行権が付与されなかった通常ゲームのゲーム回数が、規定ゲーム数抽選処理により決定した規定ゲーム数に到達した場合に高確率ゲームに移行するようにしている。

[0161] 例えば、規定ゲーム数抽選処理の結果、5 / 1 6 0 の確率で I D 4 に当選した場合、規定ゲーム数は、「2 5」に設定される。そして、通常ゲームを実行し続けて、フリーゲームの実行権が付与されなかった通常ゲームの回数が、「2 5」回に到達した場合に高確率ゲームに移行する。

また、例えば、規定ゲーム数抽選処理の結果、1 0 / 1 6 0 の確率で I D 9 9 に当選した場合、規定ゲーム数は、「5 0 0」に設定される。そして、通常ゲームを実行し続けて、フリーゲームの実行権が付与されなかった通常ゲームの回数が、「5 0 0」回に到達した場合に高確率ゲームに移行する。

[0162] そして、本実施形態では、図 1 5 A に示すように、規定ゲーム数は、後述する規定ゲーム数抽選処理によりクレジットタイプ毎 (1 B E T、2 B E T、3 B E T、4 B E T、5 B E T、1 0 B E T、1 5 B E T、2 0 B E T) に独立して設定される。即ち、クレジットタイプ毎に規定ゲーム数が管理され、クレジットタイプ毎にゲーム数がカウントされる。

[0163] (予兆演出)

次に、図 1 6 及び図 1 7 を参照して、予兆演出抽選テーブル (予兆演出テーブルに相当) について説明する。予兆演出抽選テーブルは、R A M 7 3 格納されており、必要に応じて読みだされるテーブルである。

[0164] 予兆演出抽選テーブルは、後述する予兆演出抽選処理の際に参照されるテ

ーブルである。図 16 に示す予兆演出抽選テーブル（通常ゲーム用）は、通常ゲームにおいて、ベットされたクレジットタイプに対応するカウンタのゲーム数と予兆演出を実行するか否か（演出なし、演出あり）と当籤確率とが対応付けられている。図 17 に示す予兆演出抽選テーブル（高確率ゲーム用）は、高確率ゲームにおいて、予兆演出を実行するか否か（演出なし、演出あり）と当籤確率とが対応付けられている。図 17 に示す予兆演出抽選テーブル（ミステリー抽選によるフリーゲーム用）は、ミステリー抽選処理の結果付与されるフリーゲームにおいて予兆演出を実行するか否か（演出なし、演出あり）と当籤確率とが対応付けられている。なお、本実施形態では、予兆演出（演出手段に相当）として、図 19 に示すように、下側画像表示パネル 141 のシンボル表示領域 4 の上側に表示されたドラゴンの両目が光る映像演出がなされる。

[0165] 例えば、通常ゲームを開始するに際して 1-BET ボタン 34 により 1 クレジットがベットされ、1 ベットのクレジットタイプのカウンタにゲーム数「1」がインクリメントされた結果、カウンタのゲーム数が「68」になった場合、予兆演出抽選処理によって、図 16 の予兆演出抽選テーブルが参照され、20/100 の確率で予兆演出（ドラゴンの両目が光る映像演出）が実行され、80/100 の確率で予兆演出は実行されないことが決定される。また、例えば、ミステリー抽選処理の結果付与されるフリーゲームを開始するに際して実行される予兆演出抽選処理によって、図 17 の予兆演出抽選テーブル（ミステリー抽選によるフリーゲーム用）が参照され、100/100 の確率で予兆演出（ドラゴンの両目が光る映像演出）が実行されることが決定される。

[0166] [プログラムの内容]

次に、図 20～図 24 を参照して、スロットマシン 1 により実行されるプログラムについて説明する。

[0167] （メイン制御処理）

次に、図 20 を参照して、メイン制御処理について説明する。なおメイン

制御処理では、主に通常ゲームが実行される。

[0168] はじめに、スロットマシン 1 に電源が投入されると、メイン CPU 71 は、ゲーミングボード 50 を介して、メモリカード 54 から認証したゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを読み出し、RAM 73 に書き込む（ステップ S11）。

[0169] 次に、メイン CPU 71 は、1 ゲーム終了時初期化処理を行う（ステップ S12）。例えば、BET 数や抽選により決定されたシンボルなど、RAM 73 の作業領域において 1 回の遊技ごとに不要となるデータがクリアされる。

[0170] 次に、メイン CPU 71 は、後で図 21 を参照して説明するスタートチェック処理を行う（ステップ S13）。この処理では、1-BET スイッチ 34S、2-BET スイッチ 35S、3-BET スイッチ 37S、4-BET スイッチ 38S、5-BET スイッチ 39S、10-BET スイッチ 40S、15-BET スイッチ 41S、20-BET スイッチ 42S、GAMBLE スイッチ 29S、WAYS BET 1 スイッチ 43S、WAYS BET 2 スイッチ 44S、WAYS BET 3 スイッチ 45S、WAYS BET 4 スイッチ 46S、WAYS BET 5 スイッチ 47S、MAX-BET スイッチ 48S、スピンスイッチ 49S などの入力のチェックなどが行われる。

[0171] 次に、メイン CPU 71 は、シンボル抽選処理を行う（S14）。この処理では、シンボル決定用乱数値に基づいて停止予定シンボルが決定される。

[0172] 具体的には、はじめに、メイン CPU 71 は、シンボル決定用の乱数値を抽出する。次に、メイン CPU 71 は、各ビデオリール 3（3a, 3b, 3c, 3d, 3e）の停止予定シンボルを抽選により決定する。メイン CPU 71 は、各ビデオリール 3（3a, 3b, 3c, 3d, 3e）に応じて抽選を行い、複数個のシンボルの何れかを停止予定シンボルとして決定する。このとき、複数個のシンボルのそれぞれは均等の確率で決定される。そして、メイン CPU 71 は、決定した各ビデオリール 3 の停止予定シンボルを RA

M 7 3 に設けられているシンボル格納領域に格納する。

[0173] 次に、メインCPU 71 は、演出内容決定処理を行う（ステップS 15）。メインCPU 71 は、演出用乱数値を抽出し、予め定められた複数の演出内容の何れかを抽選により決定する。本実施形態では、予兆演出抽選処理を行う。この予兆演出抽選処理では、図16に示す予兆演出抽選テーブル（通常ゲーム用）と、後述するゲーム数カウント処理においてカウントされたカウンタのゲーム数とを参照して、抽選により、予兆演出を実行するか否か（演出なし、演出あり）を決定する。そして、抽選の結果予兆演出を実行すると、図19に示すように、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4の上側に表示されたドラゴンの両目が光る映像演出がなされる。

[0174] このように、ゲーム数カウント処理においてカウントされたカウンタのゲーム数を参照して、ドラゴンの両目が光る映像演出を行うか否かが決定されるため、プレイヤーは、カウントされているゲーム数が、規定ゲーム数に到達するか否かを、ドラゴンの両目が光る映像演出により予想することができる。

[0175] 次に、メインCPU 71 は、シンボル表示制御処理を行う（ステップS 16）。この処理では、各ビデオリール3のシンボル列のスクロールが開始され、ステップS 14のシンボル抽選処理において決定された停止予定シンボルが所定の位置（例えば、シンボル表示領域4における中段の領域）に停止される。つまり、停止予定シンボルを含む15個のシンボルがシンボル表示領域4内に表示される。例えば、停止予定シンボルがコードナンバー「10」のシンボルであり、これを中段の領域に表示する場合であれば、コードナンバー「9」、及び「11」の各シンボルがシンボル表示領域4内の上段、及び、下段のそれぞれに表示される。

[0176] 次に、メインCPU 71 は、払出数決定処理を行う（ステップS 17）。この処理では、RAM 73に格納されたシンボル組合せテーブル（図11参照）を参照して、シンボル表示領域4に停止したシンボルが上述のWAYS BETにより入賞判定の対象となった領域に、第1列領域から第5列領域

に架けて、所定数繋がって、入賞が成立したか否かを判断する。そして、入賞及びベットしたクレジットタイプに応じて、配当やフリーゲームの実行権の付与といった特典が遊技者に与えられる。付与された配当は、RAM 73に設けられた払出数記憶領域に格納される。

[0177] 次に、払出処理を行う（ステップS18）。メインCPU71は、払出数記憶領域に格納されている値を、RAM73に設けられているクレジット数記憶領域に格納されているクレジット数カウンタの値に加算する。

[0178] 次に、メインCPU71は、フリーゲームトリガーが成立したか否かを判別する（ステップS19）。本実施形態におけるフリーゲームに移行する際のトリガーは、「FEATURE」のシンボルが、WAYS BETにより有効となった領域とは関係なく、第1列領域から第5列領域に架けて連続して3個以上停止されることである。メインCPU71は、フリーゲームトリガーが成立したと判別したときには（S19：YES）、後述するフリーゲーム処理を行う（ステップS20）。

[0179] 一方、メインCPU71は、ステップS19においてフリーゲームトリガーが成立していないと判別したときには（S19：NO）、スタートチェック処理のゲーム数カウント処理（後述のS51）においてカウントされたカウンタのゲーム数が、規定ゲーム数に達したか否かが判断される（S21）。なお、規定ゲーム数は、後述する規定ゲーム数抽選処理により決定される値である。また、本実施形態では、スタートチェック処理のゲーム数カウント処理（後述のS51）においてカウントされたカウンタのゲーム数が、規定ゲーム数に達した場合には、『特定の制御』として高確率ゲームを実行するが、この『特定の制御』として、その他、単に配当が付与されてもよいし、何らかの映像演出等を実行するようにしてもよい。

[0180] 次に、メインCPU71は、ステップS20のフリーゲーム処理の後、又は、ステップS21においてカウンタのゲーム数が規定ゲーム数に達したと判断された場合には（S21：YES）、後述する高確率ゲーム処理に移行する（S22）。

[0181] S 2 2 の高確率ゲーム処理後、ステップ S 2 1 においてカウンタのゲーム数が規定ゲーム数に達したと判断されたカウンタのゲーム数のみをリセットする（「0」に戻す）（S 2 3）。例えば、1 B E T に対応するゲーム数が規定ゲーム数に達した場合には、1 B E T に対応するゲーム数のみがリセットされ、その他の 2 B E T、3 B E T、4 B E T、5 B E T、1 0 B E T、1 5 B E T、2 0 B E T のそれぞれに対応するカウンタのゲーム数は維持される。

[0182] 次に、S 2 3 の処理後、規定ゲーム数抽選処理を行う（S 2 4）。規定ゲーム数抽選処理では、図 1 5 B に示すゲーム数抽選テーブルを参照して、規定ゲーム数を決定する抽選が行われ、決定した規定ゲーム数が、S 2 3 の処理でリセットされたクレジットタイプの規定ゲーム数として設定される。例えば、S 2 3 の処理において、1 B E T に対応するゲーム数がリセットされた場合には、規定ゲーム数抽選処理の結果、5 / 1 6 0 の確率で I D 4 に当選すると、クレジットタイプの 1 B E T に対応する規定ゲーム数は、「2 5」に設定される。また、例えば、規定ゲーム数抽選処理の結果、1 0 / 1 6 0 の確率で I D 9 9 に当選すると、クレジットタイプの 1 B E T に対応する規定ゲーム数は、「5 0 0」に設定される。

[0183] S 2 4 の処理後、又は、S 2 1 においてカウンタのゲーム数が規定ゲーム数に達していないと判断された場合（S 2 1 : N O）、ステップ S 1 2 に移る。

[0184] （スタートチェック処理：通常ゲーム用）

次に、図 2 1 を参照して、通常ゲーム用のスタートチェック処理について説明する。

[0185] はじめに、メイン C P U 7 1 は、バーコード付チケット 1 7 5 をビルエントリー 1 1 5 により読み取り、クレジットの加算があったか否かを判別する（ステップ S 4 1）。メイン C P U 7 1 は、クレジットの加算があったと判別したときには、判別したクレジット数を、R A M 7 3 のクレジット数記憶領域に格納されているクレジット数カウンタの値に加算する（ステップ S 4

2)。なお、ビルエントリー１１５で読み取る対象は、バーコード付チケット１７５の他に、紙幣、ＩＣカードなどでもよい。

[0186] メインＣＰＵ７１は、ステップＳ４２の後、又はステップＳ４１においてクレジットの加算があったと判別したときには、クレジット数記憶領域に格納されているクレジット数カウンタの値は０であるか否かを判別する（ステップＳ４３）。クレジット数記憶領域に格納されているクレジット数カウンタの値が０である場合、ステップＳ４１に移行する。

[0187] メインＣＰＵ７１は、クレジット数記憶領域に格納されているクレジット数カウンタの値は０ではないと判別したときには、WAYS BETボタン（WAYS BET 1ボタン４３、WAYS BET 2ボタン４４、WAYS BET 3ボタン４５、WAYS BET 4ボタン４６、WAYS BET 5ボタン４７）、及び、BETボタン（１－BETボタン３４、２－BETボタン３５、３－BETボタン３７、４－BETボタン３８、５－BETボタン３９、１０－BETボタン４０、１５－BETボタン４１、２０－BETボタン４２、MAX－BETボタン４８）の操作受付を許可する（ステップＳ４４）。５段階のWAYS BETボタンを選択することにより、シンボル表示領域４の５列×３行の１５個の領域の中から、入賞判定の対象となる領域を決定する（図６参照）。

[0188] 次に、メインＣＰＵ７１は、WAYS BETボタン、及び、BETボタンの操作を検出したか否かを判別する（ステップＳ４５）。WAYS BETボタン、及び、BETボタンの操作を検出しない場合は（Ｓ４５：NO）、検出待ちとなる。一方、メインＣＰＵ７１は、WAYS BETボタンが遊技者によって押されたことをWAYS BETスイッチ（WAYS BET 1スイッチ４３Ｓ、WAYS BET 2スイッチ４４Ｓ、WAYS BET 3スイッチ４５Ｓ、WAYS BET 4スイッチ４６Ｓ、WAYS BET 5スイッチ４７Ｓ）により検出し、且つ、BETボタンが遊技者によって押されたことをBETスイッチ（１－BETスイッチ３４Ｓ、２－BETスイッチ３５Ｓ、３－BETスイッチ３７Ｓ、４－BETスイッチ３８Ｓ、５

ーBETスイッチ39S、10ーBETスイッチ40S、15ーBETスイッチ41S、20ーBETスイッチ42S、MAXーBETスイッチ48S)により検出したときは、WAYS BETに必要なクレジット(WAYS BET 1であれば1クレジット、WAYS BET 2であれば3クレジット、WAYS BET 3であれば9クレジット、WAYS BET 4であれば20クレジット、WAYS BET 5であれば30クレジット)に対して、BETボタンに対応するクレジットを乗算した値を、RAM 73に設けられているBET数記憶領域に格納されているBET数カウンタの値に加算する(ステップS46)。

[0189] メインCPU 71は、ステップS46の後、スピンボタン49の操作受付を許可する(ステップS49)。

[0190] メインCPU 71は、ステップS49の後、スピンボタン49の操作を検出したか否かを判別する(ステップS50)。メインCPU 71は、スピンボタン49の操作を検出していないと判別したときには、ステップS41に移る。

[0191] メインCPU 71は、スピンボタン49の操作を検出したと判別したときには、ゲーム数カウント処理を行う(ステップS51)。ゲーム数カウント処理では、ステップS45の処理で受け付けたクレジットタイプに対応するカウンタ(RAM 73に設定されている：図15A参照)にゲーム数「1」がインクリメントされる。例えば、図15Aに示すように、1BETのクレジットタイプに対応するカウンタにおいて、規定ゲーム数が「400」に設定されており、現在のゲーム数が「320」の場合、S45において1ーBETボタン34によりベットされると、1BETのクレジットタイプに対応するカウンタにゲーム数「1」がインクリメントされて、ゲーム数「321」に更新される。同様に、図15Aに示すように、20BETのクレジットタイプに対応するカウンタにおいて、規定ゲーム数が「40」に設定されており、現在のゲーム数が「20」の場合、S45において20ーBETボタン42によりベットされると、20BETのクレジットタイプに対応するカ

ウンタにゲーム数「1」がインクリメントされて、ゲーム数「21」に更新される。

[0192] また、メインCPU71は、スピントタン49の操作を検出したと判別したときには、クレジット数記憶領域に格納されているクレジット数カウンタの値から、ステップS46において算出されたBET数カウンタの値を減算する（ステップS52）。そして、スタートチェック処理を終了する。

[0193] （フリーゲーム処理）

次に、図22を参照して、フリーゲーム処理について説明する。図22は、本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム処理のフローチャートを示す図である。

[0194] まず、メインCPU71は、フリーゲームタイプ選択処理を実行する（ステップS101）。

[0195] このフリーゲームタイプ選択処理では、まず、図44に示すように、下側画像表示パネル141に、5つの選択肢A～Eを表示する。ここで、選択肢A～Eは、図12のフリーゲームタイプテーブルに示すフリーゲームのタイプ（Free Game A～Free Game E）にそれぞれ対応している。

[0196] 次に、図44に示すように、選択肢A～Eの何れかを選択させるように報知するコメント（「フリーゲームのタイプを選択してください」）を下側画像表示パネル141に表示する。そして、タッチパネル114によって選択肢A～Eの何れかがタッチ（選択）された場合には、図12のフリーゲームタイプテーブルを参照して、選択された選択肢のフリーゲームのタイプに対応する「フリーゲームを実行できる回数」（ゲーム数）が決定される（S102）。そして、決定した「フリーゲームを実行できる回数」（ゲーム数）をフリーゲーム数カウンタ（RAM73に記憶）に加算して格納する。

[0197] また、図12のフリーゲームタイプテーブルを参照して、選択された選択肢のフリーゲームのタイプに対応する抽選テーブルに従い配当倍率が抽選により決定される（S102）。

- [0198] 例えば、フリーゲームタイプ選択処理によって選択肢Bの「Free Game B」が選択された場合、10回分のフリーゲームが実行可能となり、そのフリーゲームで付与される配当倍率が、抽選確率「37/100」で「3倍」に決定され、抽選確率「38/100」で「5倍」に決定され、抽選確率「25/100」で「8倍」に決定される。ここで決定した配当倍率に、図11に示すシンボル組合せテーブルによって規定された配当の値が乗算された値がフリーゲームにおける入賞時の配当に設定される。
- [0199] また、フリーゲームタイプ選択処理によって「Free Game E」が選択された場合には、ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選テーブルを参照して、ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選処理が行われる。例えば、ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選処理が行われた結果、5/36の確率により1D0に当選した場合、15回分のフリーゲームが実行可能となり、「Free Game A」が選択された場合と同様に、そのフリーゲームで付与される配当の倍率が、抽選確率「50/100」で「2倍」に決定され、抽選確率「35/100」で「3倍」に決定され、抽選確率「15/100」で「5倍」に決定される。
- [0200] なお、フリーゲームタイプ選択処理によって選択されたフリーゲームのタイプの選択肢A～Eがクローズアップされて表示される。そして、図45に示すように、選択したフリーゲームのタイプに対応する付与される「フリーゲームを実行できる回数」（ゲーム数）、及び、配当倍率が表示される。
- [0201] なお、上記フリーゲームタイプ選択処理では、プレイヤーに選択肢A～Eの何れかを選択させてフリーゲームのタイプを決定させているが、フリーゲームのタイプを自動抽選することにより決定してもよい。
- [0202] 次に、メインCPU71は、ステップS12の処理と同様に、1ゲーム終了時初期化処理を行う（ステップS103）。次に、メインCPU71は、S14と同様のシンボル抽選処理を行う（ステップS104）。
- [0203] 次に、メインCPU71は、ステップS15の処理と同様に、演出内容決定処理を行う（ステップS105）。次に、メインCPU71は、S16の

処理同様にシンボル表示制御処理を行う（ステップS106）。次に、メインCPU71は、S17の処理同様に払出数決定処理を行う（ステップS107）。なお、フリーゲームでは、WAYS BETの段階、及び、BET数は、フリーゲームの実行権が付与された際の通常ゲームにおけるWAYS BETの段階、及び、BET数が継承される。

[0204] 次に、メインCPU71は、リトリガーが成立したか否かを判別する（ステップS108）。本実施形態におけるリトリガーの条件は、「FEATURE」のシンボルが、WAYS BETにより有効となった領域とは関係なく、第1列領域から第5列領域に架けて連続して3個以上停止されることである。メインCPU71は、リトリガーが成立したと判別したときには（S108: YES）、RAM73のフィーチャーストックカウンタに「1」を加算して格納する（S109）。

[0205] 次に、メインCPU71が、リトリガーが成立していないと判別したとき（S108: NO）又はS109の処理後、メインCPU71は、払出処理を行う（ステップS110）。この払出処理では、メインCPU71は、前述のステップS107の払出数決定処理にて払出数カウンタに格納された値を、フリーゲーム用払出数カウンタに格納されている値に加算する。フリーゲーム用払出数カウンタは、フリーゲーム中に決定された払出数の合計を記憶する領域である。そして、フリーゲーム処理が終了すると、メインCPU71は、フリーゲーム用払出数カウンタに格納されている値をRAM73に設けられているクレジット数カウンタに格納されている値に加算する。つまり、フリーゲームにおいて決定された払出数の合計がまとめて払い出されることになる。なお、コイン払出口15Aからコインを排出するようにしても良いし、バーコード付チケットを発行するようにしても良い。

[0206] 次に、メインCPU71は、フリーゲーム数カウンタに格納されている値を1減算する（ステップS111）。次に、メインCPU71は、フリーゲーム数カウンタに格納されている値は0であるか否かを判別する（ステップS112）。メインCPU71は、フリーゲーム数カウンタに格納されてい

る値は0ではないと判別したときには（S 1 1 2 : N O）、ステップS 1 0 3の処理に移る。

[0207] 一方で、フリーゲーム数カウンタに格納されている値は0であると判別したときには（S 1 1 2 : Y E S）、メインCPU 7 1は、フィーチャーストックカウンタに格納されている値を「1」減算する（ステップS 1 1 3）。

[0208] 次に、メインCPU 7 1は、フィーチャーストックカウンタに格納されている値は0であるか否かを判別する（ステップS 1 1 4）。メインCPU 7 1は、フィーチャーストックカウンタに格納されている値は0ではないと判別したときには（S 1 1 4 : N O）、ステップS 1 0 1の処理に移る。一方で、フィーチャーストックカウンタに格納されている値は0であると判別したときには（S 1 1 4 : Y E S）、フリーゲーム処理を終了する。

[0209] （高確率ゲーム処理）

次に、図23を参照して、高確率ゲーム処理について説明する。

[0210] まず、メインCPU 7 1は、1ゲーム終了時初期化処理を行う（ステップS 1 2 1）。例えば、BET数や抽選により決定されたシンボルなど、RAM 7 3の作業領域において1回の高確率ゲームごとに不要となるデータがクリアされる。

[0211] 次に、メインCPU 7 1は、後述するスタートチェック処理を行う（ステップS 1 2 2）。この処理では、1-BETスイッチ34S、2-BETスイッチ35S、3-BETスイッチ37S、4-BETスイッチ38S、5-BETスイッチ39S、10-BETスイッチ40S、15-BETスイッチ41S、20-BETスイッチ42S、GAMBLEスイッチ29S、WAYS BET1スイッチ43S、WAYS BET2スイッチ44S、WAYS BET3スイッチ45S、WAYS BET4スイッチ46S、WAYS BET5スイッチ47S、MAX-BETスイッチ48S、スピンスイッチ49Sなどの入力のチェックなどが行われる。

[0212] 次に、メインCPU 7 1は、シンボル抽選処理を行う（S 1 2 3）。この処理では、シンボル決定用乱数値に基づいて停止予定シンボルが決定される

。

[0213] 具体的には、はじめに、メインCPU 71は、シンボル決定用の乱数値を抽出する。次に、メインCPU 71は、各ビデオリール3（3a, 3b, 3c, 3d, 3e）の停止予定シンボルを抽選により決定する。メインCPU 71は、各ビデオリール3（3a, 3b, 3c, 3d, 3e）に応じて抽選を行い、複数個のシンボルの何れかを停止予定シンボルとして決定する。このとき、複数個のシンボルのそれぞれは均等の確率で決定される。そして、メインCPU 71は、決定した各ビデオリール3の停止予定シンボルをRAM 73に設けられているシンボル格納領域に格納する。

[0214] 次に、メインCPU 71は、演出内容決定処理を行う（ステップS 124）。メインCPU 71は、演出用乱数値を抽出し、予め定められた複数の演出内容の何れかを抽選により決定する。本実施形態では、予兆演出抽選処理を行う。この予兆演出抽選処理では、図17に示す予兆演出抽選テーブル（高確率ゲーム用）を参照して、抽選により、予兆演出を実行するか否か（演出なし、演出あり）を決定する。そして、抽選の結果予兆演出を実行すると、図19に示すように、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4の上側に表示されたドラゴンの両目が光る映像演出がなされる。

[0215] 次に、メインCPU 71は、シンボル表示制御処理を行う（ステップS 125）。この処理では、各ビデオリール3のシンボル列のスクロールが開始され、ステップS 123のシンボル抽選処理において決定された停止予定シンボルが所定の位置（例えば、シンボル表示領域4における中段の領域）に停止される。つまり、停止予定シンボルを含む15個のシンボルがシンボル表示領域4内に表示される。

[0216] 次に、メインCPU 71は、払出数決定処理を行う（ステップS 126）。この処理では、RAM 73に格納されたシンボル組合せテーブル（図11参照）を参照して、シンボル表示領域4に停止したシンボルが上述のWAYS BETにより入賞判定の対象となった領域に、第1列領域から第5列領域に架けて、所定数繋がって、入賞が成立したか否かを判断する。そして、

入賞に応じて、配当やフリーゲームの実行権の付与といった特典が遊技者に与えられる。付与された配当は、RAM 73に設けられた払出数記憶領域に格納される。

[0217] 次に、メインCPU 71は、シンボル表示領域4の第3列領域に「FEATURE」のシンボルが停止していないかを判定する(S127)。メインCPU 71は、シンボル表示領域4の第3列領域に「FEATURE」のシンボルが停止していると判定した場合(S127:NO)、フリーゲームトリガーが成立したか否かを判別する(ステップS131)。本実施形態におけるフリーゲームに移行する際のトリガーは、「FEATURE」のシンボルが、WAYS BETにより有効となった領域とは関係なく、第1列領域から第5列領域に架けて連続して3個以上停止されることである。

[0218] メインCPU 71は、フリーゲームトリガーが成立したと判別したときには(S131:YES)、フリーゲーム処理を行う(ステップS132)。また、メインCPU 71は、ステップS131においてフリーゲームトリガーが成立していないと判別したときには(S131:NO)、S121の処理に移行する。

[0219] 一方、メインCPU 71は、シンボル表示領域4の第3列領域に「FEATURE」のシンボルが停止していないと判定した場合(S127:YES)、ミステリー抽選処理を行う(S128)。

[0220] ミステリー抽選処理では、メインCPU 71は、図14に示すミステリー抽選テーブルを参照して抽選を行う。ここで、ミステリー抽選テーブルの横欄(高確率_1～高確率_20)は、「高確率ゲームに移行した際のBET数」であり、具体的には、メイン制御処理(通常ゲーム)において、フリーゲームの実行権が付与された際にBETしていたBET数(図20のS13の処理により受け付けたBET数)が「高確率ゲームに移行した際のBET数」にエントリーされる(例えば、1ベットであれば、高確率_1、20ベットであれば、高確率_20)。また、フリーゲームの処理後ではなくとも、S21の処理により、ゲーム数カウンタが規定回数に達した場合には、その際に

BETしていたBET数（図20のS13の処理により受け付けたBET数）が「高確率ゲームに移行した際のBET数」にエントリーされる。

また、ミステリー抽選テーブルの縦欄は、「高確率ゲームをプレイした際のBET数」であり、具体的には、高確率ゲーム処理において、BETしているBET数（図23のS122の処理により受け付けたBET数）が「高確率ゲームをプレイした際のBET数」にエントリーされる。

[0221] 例えば、S20の処理によりフリーゲームの実行権が付与された際のS13の処理において3ベットして、S20のフリーゲーム終了後にS22の高確率ゲーム処理に移行した場合、その高確率ゲーム処理のS122の処理において5ベットでプレイした際には、高確率ゲームから通常ゲームへ移行する場合（転落に当選）の当選確率は、 $10 / (10 + 9 + 56 = 75)$ であり、高確率ゲームからフリーゲームに移行する場合（ミステリーフリーゲームに当選）の当選確率は、 $9 / (10 + 9 + 56 = 75)$ であり、高確率ゲームが継続される場合（継続に当選）の当籤確率は、 $56 / (10 + 9 + 56 = 75)$ である。

[0222] また、例えば、S20の処理によりフリーゲームの実行権が付与された際のS13の処理において1ベットして、S20のフリーゲーム終了後にS22の高確率ゲーム処理に移行した場合、その高確率ゲーム処理のS122の処理において20ベットでプレイした際には、高確率ゲームから通常ゲームへ移行する場合（転落に当選）の当選確率は、 $40 / (40 + 3 + 0 = 43)$ であり、高確率ゲームからフリーゲームに移行する場合（ミステリーフリーゲームに当選）の当選確率は、 $3 / (40 + 3 + 0 = 43)$ であり、高確率ゲームが継続される場合（継続に当選）の当籤確率は、 $0 / (40 + 3 + 0 = 43)$ である。

[0223] また、例えば、S20の処理によりフリーゲームの実行権が付与された際のS13の処理において20ベットして、S20のフリーゲーム終了後にS22の高確率ゲーム処理に移行した場合、その高確率ゲーム処理のS122の処理において1ベットでプレイした際には、高確率ゲームから通常ゲーム

へ移行する場合（転落に当選）の当選確率は、 $2 / (2 + 60 + 438 = 500)$ であり、高確率ゲームからフリーゲームに移行する場合（ミステリーフリーゲームに当選）の当選確率は、 $60 / (2 + 60 + 438 = 500)$ であり、高確率ゲームが継続される場合（継続に当選）の当選確率は、 $438 / (2 + 60 + 438 = 500)$ である。

[0224] 上記ミステリー抽選テーブルによれば、通常ゲームでは、クレジット値が低いクレジットタイプでベットし、その後、通常ゲームから高確率ゲームに移行し、そこでミステリー抽選処理が実行された場合、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも高いクレジットタイプでベットしていると、通常ゲームへ移行する当選確率が高く、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が低くなるように設定することができる。

これにより、高確率ゲームを実行する際に、通常ゲームへ移行する当選確率が高くなり、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が低くならないようにするために、プレイヤーに対して、通常ゲームにおいて、クレジット値の高いクレジットタイプでのベットを促すことができる。

[0225] また、通常ゲームでは、クレジット値が高いクレジットタイプでベットし、その後、通常ゲームから高確率ゲームに移行し、そこでミステリー抽選処理が実行された場合、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも低いクレジットタイプでベットしていると、通常ゲームへ移行する当選確率が低く、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるように設定することができる。

これにより、高確率ゲームを実行する際に、通常ゲームへ移行する当選確率を低くして、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるようにして、なるべく高確率ゲームを長期間楽しみたいプレイヤーに対して、通常ゲームにおいて、クレジット値の高いクレジットタイプでのベットを促すことができる。

[0226] S128のミステリー抽選処理の結果、メインCPU71は、転落（高確

率ゲームから通常ゲームへ移行する）に当選したか否かを判別する（S 1 2 9）。転落に当選した場合（S 1 2 9 : Y E S）、本処理を終了する。

[0227] 一方、転落に当選していない場合（S 1 2 9 : N O）、S 1 2 8 のミステリー抽選処理の結果、ミステリーフリーゲーム（高確率ゲームからフリーゲームに移行する）に当選したか否かを判別する（S 1 3 0）。ミステリーフリーゲームに当選していない場合（S 1 3 0 : N O）、継続（高確率ゲームが継続される）に当選したと判別し、S 1 2 1 の処理に移行する。一方、ミステリーフリーゲームに当選した場合（S 1 3 0 : Y E S）、フリーゲーム処理（S 1 3 2）に移行する（図 2 2 参照）。なお、ミステリーフリーゲームに当選した場合、シンボル表示領域 4 の第 1 列領域、第 2 列領域、及び、第 3 列領域の中段に「F E A T U R E」のシンボルを配置する映像演出をして、プレイヤーにミステリーフリーゲームに当選したことを報知する（図 4 1 参照）。そして、S 1 3 2 のフリーゲーム処理後、S 1 2 1 の処理に移行する。

[0228] （スタートチェック処理：高確率ゲーム用）

次に、図 2 4 を参照して、高確率ゲーム用のスタートチェック処理について説明する。

[0229] 高確率ゲーム用のスタートチェック処理では、図 2 1 の通常ゲーム用のスタートチェック処理の S 4 1 ～ S 5 2 の処理を行う。そして、S 5 0 の処理後、S 5 1 のゲーム数カウント処理は行わずに S 5 2 の処理を行い、本処理を終了する。即ち、高確率ゲーム処理では、クレジットタイプ毎に設定されたカウンタでは、ゲーム数はカウントされない。

[0230] （効果）

上記構成では、クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットが可能であり、ゲーム数をカウントするカウンタが、クレジットタイプ毎に設けられている。

これにより、ベットされるクレジット値に対応するクレジットタイプ毎（1ベット～20ベット）にゲーム数をカウントすることができる。

そして、ゲーム数が規定ゲーム数に達した場合、高確率ゲームに移行（特典が付与される）するとともに、ゲーム数が規定ゲーム数に達したクレジットタイプのカウンタのゲーム数のみがリセットされ、ゲーム数が規定ゲーム数に達していないクレジットタイプのカウンタのゲーム数は維持されたままになる。

これにより、プレイヤーに対して、ゲーム数が規定ゲーム数に達していないクレジットタイプのベットを促すことができる。

また、規定ゲーム数抽選処理（S 2 4）の結果、決定した規定ゲーム数を、クレジットタイプに対応する新たな規定ゲーム数に設定している。

これにより、ゲーム数が規定ゲーム数に達する度に、規定ゲーム数を更新することができ、規定ゲーム数に対する不定型性を演出することができる。

[0231] また、上記構成によれば、スロットマシン 1 では、通常ゲームと高確率ゲームとが切替可能とされており、高確率ゲームでは、まず、通常ゲーム同様にシンボル抽選処理（S 1 2 3：第 1 の抽選に相当）を行い、その結果が所定の入賞の場合（S 1 3 1）、フリーゲームの実行権を付与する。そして、この高確率ゲームでは、シンボル抽選処理（S 1 2 3）の結果が所定の入賞以外の場合であっても、更に、フリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選により決定するミステリー抽選処理（S 1 2 8：第 2 の抽選に相当）を実行する。これにより、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームに移行させることにより、フリーゲームが付与され易くすることができ、ゲームに多様性を持たせることができる。

[0232] また、上記構成によれば、フリーゲーム終了後、又は、通常ゲームを所定回数実行して、その間フリーゲームの実行権が付与されなかった場合、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームに移行することができる。

これにより、スロットマシン 1 では、フリーゲーム終了後に、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームに移行させることにより、フリーゲームが付与され易くすることができる。

また、スロットマシン 1 では、通常ゲームを所定回数実行して、その間フリーゲームの実行権が付与されなかった場合にも、高確率ゲームに移行させることにより、フリーゲームが所定期間付与されなかったプレイヤーを、救済することができる。

[0233] また、高確率ゲームの結果、付与された特典がフリーゲームの実行権でない場合であっても、所定の条件を満たすと、別途フリーゲームの実行権を付与するか否かを決定するミステリー抽選処理（S 1 2 8）が実行される。

このように、高確率ゲームでは、別途フリーゲームの実行権を付与するか否かを決定するミステリー抽選処理（S 1 2 8）が実行される分だけ、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易くすることができる。

また、高確率ゲームでは、ミステリー抽選処理（S 1 2 8）を実行するためには、高確率ゲームの結果、付与された特典がフリーゲームの実行権でないことを条件にすることにより、高確率ゲームにおいて、フリーゲームがという特定の特典が重複して当選しないようにしている。

[0234] また、ミステリー抽選処理（S 1 2 8）では、ミステリー抽選テーブルを参照して、通常ゲームへ移行するか、フリーゲームに移行するか、高確率ゲームを維持するかを決定する。このように、高確率ゲームでは、通常ゲームへの移行、フリーゲームへの移行、高確率ゲームの維持という具合に、ゲーム態様の変更が行われるようにしている。

[0235] 上記ミステリー抽選テーブルによれば、通常ゲームでは、クレジット値が低いクレジットタイプでベットし、その後、通常ゲームから高確率ゲームに移行し、そこでミステリー抽選処理が実行された場合、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも高いクレジットタイプでベットしていると、通常ゲームへ移行する当選確率が高く、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が低くなるように設定することができる。

これにより、高確率ゲームを実行する際に、通常ゲームへ移行する当選確率が高くなり、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が低くないよ

うにするために、プレイヤーに対して、通常ゲームにおいて、クレジット値の高いクレジットタイプでのベットを促すことができる。

[0236] また、通常ゲームでは、クレジット値が高いクレジットタイプでベットし、その後、通常ゲームから高確率ゲームに移行し、そこでミステリー抽選処理が実行された場合、高確率ゲーム時に、通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも低いクレジットタイプでベットしていると、通常ゲームへ移行する当選確率が低く、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるように設定することができる。

これにより、高確率ゲームを実行する際に、通常ゲームへ移行する当選確率を低くして、且つ、高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるようにして、なるべく高確率ゲームを長期間楽しみたいプレイヤーに対して、通常ゲームにおいて、クレジット値の高いクレジットタイプでのベットを促すことができる。

[0237] [画面表示仕様]

次に、図25と図26を参照して、スロットマシン1の画面表示仕様について説明する。

[0238] 〈通常時の画面表示仕様〉

先ず、図25を参照して、通常ゲーム時の画面表示仕様について説明する。図25は、本発明の実施形態に係るスロットマシンの通常ゲーム時の画面表示仕様を示す図である。

[0239] 図25に表されたように、通常ゲーム時の上側画像表示パネル131には、タイトルロゴエリア401、イメージ402、及びインフォメーションエリア403が設けられる。タイトルロゴエリア401には、ゲームタイトルロゴが表示される。従って、フリーゲーム中は、フリーゲーム名の表示に切り替わり、高確率ゲーム中は、高確率ゲーム名の表示に切り替わる。英語又は中国語に表示語を切り替えた場合は、それぞれの言語のタイトルが表示される。イメージ402には、ゲームのメインイメージが表示される。インフォメーションエリア403には、ゲームルールの簡単な説明等が表示される。

。従って、通常ゲーム中やフリーゲーム中や高確率ゲーム中で表示内容が変化する。

[0240] 通常ゲーム時の下側画像表示パネル141には、上述したシンボル表示領域4に加え、CREDITメータ404、BETメータ405、WINメータ406、WAYS BET情報・BET情報やゲーム状態の表示領域407・408、HELPタッチボタン409、言語切り替えタッチボタン410、音量切り替えタッチボタン411、及びデノミ表示領域412が設けられる。CREDITメータ404には、残クレジット数が表示される。初期値は「0」である。つまり、RAM73に記憶されているクレジット数が表示される。BETメータ405には、現在のゲーム（または最終ゲーム）の総BET数が表示される。WINメータ406には、WINのTOTALクレジット数とWINの内訳が表示される。

[0241] WAYS BET情報・BET情報とゲーム状態の表示領域407・408には、現在のゲーム（または最終ゲーム）のWAYS BET情報・BET情報が表示される。具体的には、現在、5段階のWAYS BET（WAYS BET1、WAYS BET2、WAYS BET3、WAYS BET4、WAYS BET5）の何れが選択されているかを表示する。表示領域407・408には、現在のゲームの状態が表示される。現在のゲームの状態がゲーム中であれば非表示である。現在のゲームの状態がゲームオーバーであれば「GAME OVER」が表示される。現在のゲームの状態がGAMBLE待ちであれば、「PLAY ON, GAMBLE or TAKE WIN」が表示される。

[0242] グラフ切替ボタン400は、詳細は後述するが、グラフ切替ボタン400がプレイヤーにタッチされるたびに、通常画面(タイトルロゴ画面→折れ線グラフG1→棒グラフG2→つぶグラフG3→通常画面(タイトルロゴ画面))の順番に切り替え可能としている。

[0243] HELPタッチボタン409は、遊技者がタッチすると、下側画像表示パネル141にHELP画面の1ページ目が表示される。ビデオリール3の回

転中等、無効な間は、HELPタッチボタン409は暗くなる。

[0244] 言語切り替えタッチボタン410は、遊技者がタッチすると、表示語が英語又は中国語に切り替わる。言語切り替えタッチボタン410は、アドバタイズ中のみ有効であり、ビデオリール3の回転中等、無効な間は暗くなる。さらに、言語切り替えタッチボタン410では、AUDITの設定により、表示国旗が「英／中」「米／中」と変化する。また、言語切り替えタッチボタン410は、言語切り替えが「DISABLE」になっている場合は、PAYTABLEボタンとなり、HELP画面に配当表を表示させるボタンに変化する。

[0245] 音量切り替えタッチボタン411は、ゲーム音量を3段階で切り替える。音量切り替えタッチボタン411に遊技者がタッチするたびに、小→中→大→小→中……と切り替わる。デノミ表示領域412には、現在のデノミが表示される。

[0246] 〈HELP画面表示仕様〉

次に、図26を参照して、HELP画面表示仕様を説明する。

[0247] 図26に表された下側画像表示パネル141のように、HELP画面表示仕様では、上述したCREDITメータ404、BETメータ405、WINメータ406、WAYS BET情報・BET情報とゲーム状態の表示領域407、デノミ表示領域412が表示される。さらに、下側画像表示パネル141には、HELP画面413が確保されると共に、EXITタッチボタン414、PREV.タッチボタン415、及びNEXTタッチボタン416が設けられる。

[0248] EXITタッチボタン414は、遊技者がタッチすると、下側画像表示パネル141がHELP画面413から抜けて通常ゲーム画面（図25参照）に戻る。PREV.タッチボタン415は、遊技者がタッチすると、HELP画面413での表示ページが1ページ戻る。NEXTタッチボタン416は、遊技者がタッチすると、HELP画面413での表示ページが1ページ進む。

[0249] [W I N演出]

次に、図27～図34を参照して、スロットマシン1のW I N演出について説明する。

[0250] W I N演出とは、通常ゲームやフリーゲームや高確率ゲーム中にW I Nが発生した場合（入賞した場合）の演出である。即ち、シンボル表示領域4において、W A Y S B E Tにより入賞判定の対象となった領域に停止したシンボルが、第1列領域から第5列領域に架けて、所定数繋がって、シンボル組み合わせテーブル（図11参照）により規定されているシンボルの組合せと一致した場合になされる演出である。

[0251] 〈W I N演出の流れ〉

まず、図27に表されたように、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4において、全ビデオリール3が停止する。全ビデオリール3が停止すると、図27に表されたように、上側画像表示パネル131のイメージ402に、W I N看板421が表示される。W I N看板421では、獲得クレジットがインクリメント表示される。尚、W I N看板421における獲得クレジットのインクリメント表示は、下側画像表示パネル141のW I Nメータ406における表示とリンクさせる。

[0252] 下側画像表示パネル141では、当選したW I NについてW I N演出が行われる。W I N演出は、まず、「F E A T U R E」のシンボルが、第1列領域から第5列領域に架けて連続して3個以上停止された場合に行われ、次に、その他のシンボルの入賞に伴うW I N演出が行われる。このとき、W I Nアニメーションが用意されているシンボルについては、アニメーションによる演出が行われる。なお、入賞に関係ないシンボルは暗くして目立たないように演出する。

[0253] 例えば、図27に示すように、まず、星印のシンボルについて、W I N演出がなされる（点灯）。次に、図28に表されたように、上側画像表示パネル131のイメージ402に表示されたW I N看板421において、獲得クレジットのインクリメント表示が継続される。下側画像表示パネル141で

は、W I N演出の表示順番を進ませる。ここでは、星印から黒丸のシンボルについて、W I N演出（点灯）の表示順番が進む。また、星印のシンボルと黒丸のシンボルの双方について、W I Nアニメーションが用意されている場合には、アニメーションによる演出が行われる。これに対して、「J」のシンボルは、W I N演出の表示順番ではなく、W I Nアニメーションが用意されていないので、そのままの停止状態にある。また、図29に示すように黒丸からJのシンボルについて、W I N演出（点灯）の表示順番が進む。

[0254] 次に、図30に表されたように、上側画像表示パネル131のイメージ402に表示されたW I N看板421において、トータルのW I N額を表示させる。獲得クレジットのインクリメント表示は終了される。下側画像表示パネル141では、当選したシンボルの表示を一周し終えたので、配当の高い入賞順にループ表示がなされる。

[0255] その後、図31に示すように、上側画像表示パネル131では、上段においてW I N総額のインクリメント表示が終了される。

[0256] また、図32～図34に示すように、同じ種類のシンボルが連続して出現した場合は、全てのシンボルについてアニメーション演出が行われる。この際、入賞に絡まないシンボルは暗くして目立たないような演出がなされる。

[0257] 〈W I N看板〉

ここでは、図35を参照して、W I N看板について説明する。図35は、本発明の実施形態に係るスロットマシンのW I N看板を示す図である。

[0258] 図35に表された銀看板421は、そのゲームのT O T A L W I N額が、B E T額の15倍未満の場合に上側画像表示パネル131に表示される。この金看板421では、コインが降る演出がなされる。

[0259] これに対して、インクリメント額がB E T額の50倍を超えたときは、上側画像表示パネル131では、図36の上段に表された金看板421から図36の下段(c)に表された金看板421に変化する。下段の金看板421では、コインとビルが降る演出がなされる。つまり、上側画像表示パネル131では、最初に金看板421でコイン431が降る演出がなされる。そし

て、WINメータ406のインクリメント表示に合わせて、獲得クレジットが金看板421でインクリメントされる。さらに、そのインクリメントの額がBET額の50倍を超えた時点で、図36の上段に表された金看板421から図36の下段に表された金看板421に代わる。

[0260] 〈3個の「FEATURE」シンボル出現時の効果音〉

ここでは、図37及び図38を参照して、3個の「FEATURE」シンボル出現時の効果音について説明する。図37及び図38は、本発明の実施形態に係るスロットマシンの3個の「FEATURE」シンボル出現時の効果音を説明する図である。

[0261] シンボル表示領域4に「FEATURE」シンボルが3個出現したときは、専用のジリリリ音が再生される。その再生のタイミングは、全リール停止後、30フレーム経過してからインクリメント開始までの3秒間である。ジリリリ音が再生中は、シンボルアニメーションとLINE WINの表示、インクリメント表示は止められる。

[0262] 本発明の実施形態では、図37に表されたように、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4において、全リール停止時に「FEATURE」のシンボルが、シンボル表示領域4に、3個出現したときは、そのときから30フレームの待ち時間が設定される。30フレームの待ち時間が経過すると、図38に表されるように、3個の「FEATURE」シンボル出現時の効果音として、「ジリリリリ」音が3秒間再生される。

[0263] その3秒が経過すると、図38に表されたように、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4において、LINE WINの演出が開始されるとともに、シンボルアニメーションが開始される。また、上側画像表示パネル131のイメージ402にWIN看板421が表示される。WIN看板421では、インクリメント表示が開始される。同時に、下側画像表示パネル141のWINメータ406でも、インクリメント表示が開始される。さらに、インクリメント音が開始される。その後は、上述したWIN演出の流れに移行する。

[0264] [高確率ゲーム移行演出]

次に、図39～図41を参照して、スロットマシン1の高確率ゲームへ移行する際の演出について説明する。

[0265] 図39に表されたように、S20のフリーゲーム処理の後、下側画像表示パネル141には、フリーゲームで獲得した配当額が表示された「F G T O T A L W I N 看板」が表示される。その後、図39に示すように、暗転映像を表示する。その後、図40に示すように、下側画像表示パネル141にシンボル表示領域4が表示された画面に移行する。

[0266] その後、高確率ゲームに移行し、S128のミステリー抽選処理の結果、ミステリーフリーゲームに当選した場合、図19に示すように、シンボル表示領域4の上側に表示されたドラゴンの両目が光る映像演出がなされる。その後、シンボル表示領域4の上側に表示されたドラゴンが炎を吐く映像演出がなされる。その後、図41に示すように、シンボル表示領域4の第1列領域、第2列領域、及び、第3列領域の中段に「F E A T U R E」のシンボルを配置する映像演出をして、プレイヤーにミステリーフリーゲームに当選したことを報知する。

[0267] [フリーゲーム演出]

次に、図42～図57を参照して、スロットマシン1のフリーゲーム演出について説明する。

[0268] 〈フリーゲーム導入時の演出〉

図42に表されたように、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4において、3個の「F E A T U R E」シンボルが出現したときは、上述したように、効果音であるジリリリリ音が再生される。次に、図42に表されたように、上側画像表示パネル131のイメージ402にW I N 看板421が表示される。W I N 看板421では、インクリメント表示が行われる。

[0269] そのインクリメント表示の終了又はスキップされたら、図43に示すように、暗転映像を表示する。その後、下側画像表示パネル141には、図44に示すように、「フリーゲームのタイプを選択してください」のメッセージ

を表示する。また、図44に示すように、下側画像表示パネル141に、5つの選択肢A～Eを表示する。この選択肢A～Eは、図12のフリーゲームタイプテーブルに示すフリーゲームのタイプ（Free Game A～Free Game E）にそれぞれ対応している。

[0270] そして、図45に示すように、タッチパネル114によって選択肢A～Eの何れかがタッチ（選択）された場合、選択されたタイプの選択肢がクローズアップされて表示される（図45では選択肢Aがクローズアップされている）。そして、図46に示すように、下側画像表示パネル141には、選択したビデオリールのタイプにおいて付与されるフリーゲームの回数、配当倍率がクローズアップされる。また、プレイヤーにフリーゲームの開始を促すメッセージとして、「PRESS START FEATURE」が下側画像表示パネル141に表示される。

[0271] その後、図46に示すように、暗転映像を表示する。そして、スピントーンが押下されると、下側画像表示パネル141や上側画像表示パネル131は、図47に表されたように、フリーゲームの画面に切り替わる。上側画像表示パネル131はフリーゲーム用の表示に切り替わる。下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4の下方には、フリーゲームカウンター452が表示される。さらに、図47に表されたように、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4においてビデオリール3が回転し始める。下側画像表示パネル141のフリーゲームカウンター452では、15回分のフリーゲームの1回目が始まったことを示す「1 of 15」が表示される。

[0272] また、図47に示すように、フリーゲームでは、「WILD」を含む入賞が成立した場合には、配当に乗算する倍率が抽選により決定する。そして、決定された配当倍率は、倍率抽選エリアに表示される。その後、図48に示すように、上側画像表示パネル131では、WIN看板421においてWIN総額のインクリメント表示がされる。その後、図48に表されたように、次のフリーゲームが始まり、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4においてビデオリール3が回転し始める。下側画像表示パネル141のフ

リーゲームカウンター４５２では、１５回分のフリーゲームの２回目が始
められたことを示す「２ of １５」が表示される。

[0273] 〈フリーゲーム終了時の演出〉

次に、図４９～図５０を参照して、フリーゲーム終了時の演出について説
明する。図４９は、本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム
終了時の演出を示す図である。

[0274] 図４９に表されたように、下側画像表示パネル１４１のシンボル表示領域
４において最終スピンの終了したら、下側画像表示パネル１４１のフリーゲ
ームカウンター４５２では、フリーゲームが終了されたことを示す「１５
of １５」が表示される。下側画像表示パネル１４１にWIN看板４２１
が表示される。但し、獲得クレジットがゼロの場合には、WIN看板４２１
が表示されることはない。

[0275] その後、図５０に示すように、暗転映像を表示する。そして、下側画像表
示パネル１４１のシンボル表示領域４上からWIN看板４２１が消えると、
通常ゲームの画面に移行する。

[0276] 〈リトリガー演出〉

ここでは、図５１～図５７を参照して、S１０８においてリトリガーが成
立した場合に実行されるリトリガー演出について説明する。図５１～図５７
は、本発明の実施形態に係るスロットマシンのリトリガー演出を示す図であ
る。

[0277] フリーゲーム中に、「FEATURE」のシンボルが、WAYS BET
により有効となった領域とは関係なく、第１列領域から第５列領域に架けて
連続して３個以上停止された場合、図５１に示すように、下側画像表示パネ
ル１４１に、「RETRIGGER」とのメッセージを表示する。そして、
下側画像表示パネル１４１のフィーチャーストックカウンタ４３０の値に、
リトリガー時に追加されるフリーゲームのセット数として「１」を加算する
。例えば、図５２に示すように、フリーゲーム時にリトリガーした場合、フ
ィーチャーストックカウンタ４３０の値が「２」であれば、「１」が加算さ

れ、「3」の値が表示される。

[0278] その後、付与されたゲーム回数分のフリーゲームが終了すると（S 1 1 2 の処理により、フリーゲーム数カウンタが0と判断された場合）、図5 3 に示すように、下側画像表示パネル1 4 1のフィーチャースtockカウンタ4 3 0の値から、「1」の値を減算する。例えば、フィーチャースtockカウンタ4 3 0の値が「3」であれば、「1」が減算され、「2」の値が表示される。その後、図5 3 に示すように、暗転映像を表示する。

[0279] 次に、下側画像表示パネル1 4 1には、図5 4 に示すように、「フリーゲームのタイプを選択してください」のメッセージを表示する。また、図5 4 に示すように、下側画像表示パネル1 4 1に、5つの選択肢A～Eを表示する。この選択肢A～Eは、図1 2のフリーゲームタイプテーブルに示すフリーゲームのタイプ（Free Game A～Free Game E）にそれぞれ対応している。

[0280] そして、図5 5 に示すように、タッチパネル1 1 4によって選択肢A～Eの何れかがタッチ（選択）された場合、選択されたタイプの選択肢がクローズアップされて表示される（図5 5 では選択肢Aがクローズアップされている）。そして、図5 6 に示すように、下側画像表示パネル1 4 1には、選択したビデオリールのタイプにおいて付与されるフリーゲームの回数、配当倍率がクローズアップされる。また、プレイヤーにフリーゲームの開始を促すメッセージとして、「PRESS START FEATURE」が下側画像表示パネル1 4 1に表示される。

[0281] その後、図5 6 に示すように、暗転映像を表示する。そして、スピンドットボタンが押下されると、下側画像表示パネル1 4 1や上側画像表示パネル1 3 1は、図5 7 に表されたように、フリーゲームの画面に切り替わる。上側画像表示パネル1 3 1はフリーゲーム用の表示に切り替わる。下側画像表示パネル1 4 1のシンボル表示領域4の下方には、フリーゲームカウンター4 5 2が表示される。さらに、図5 7 に表されたように、下側画像表示パネル1 4 1のシンボル表示領域4においてビデオリール3が回転し始める。下側画像

表示パネル１４１のフリーゲームカウンター４５２では、１５回分のフリーゲームの１回目が始まったことを示す「１ of １５」が表示される。また、フィーチャーストックカウンタ４３０の値に「２」が表示される。

[0282] 〈フリーゲーム中の画面〉

図５８を参照して、フリーゲーム中の画面について説明する。図５８は、本発明の実施形態に係るスロットマシンのフリーゲーム中の画面を示す図である。

[0283] 図５８に表されたように、フリーゲーム中の下側画像表示パネル１４１は、通常ゲーム時の下側画像表示パネル１４１と同様にして、シンボル表示領域４に加え、ＣＲＥＤＩＴメータ４０４、ＢＥＴメータ４０５、ＷＩＮメータ４０６、ＷＡＹＳ ＢＥＴ情報・ＢＥＴ情報やゲーム状態の表示領域４０７・４０８、ＨＥＬＰタッチボタン４０９、言語切り替えタッチボタン４１０、音量切り替えタッチボタン４１１、及びデノミ表示領域４１２が設けられる。ＣＲＥＤＩＴメータ４０４には、残クレジット数が表示される。

[0284] シンボル表示領域４の上側には、グラフ切替ボタン４００が表示されているが、フリーゲーム中は、目立たないようにシンボル表示領域４よりも暗く表示される。

[0285] さらに、フリーゲーム導入直後から、下側画像表示パネル１４１のシンボル表示領域４の右下方に、フリーゲームカウンター４５２が表示される。

[0286] フリーゲームカウンター４５２には、「××× OF yyy」の文字も表示される。フリーゲームカウンター４５２は、総フリーゲーム数と、現在のゲーム数が表示される。「×××」の部分は、下側画像表示パネル１４１のシンボル表示領域４でスピンの開始されると同時に拡大されて表示される。さらに、「×××」の部分は、１ゲームずつ進行していることを遊技者に知らせる。尚、フリーゲーム開始前の「×××」の部分は、「０」が表示される。下側画像表示パネル１４１のシンボル表示領域４でリールが回転を開始すると同時に、フリーゲーム開始前の「×××」の部分は、「＋１」がカウントされ、ボイスと同時に数字が拡大表示される。「yyy」の部分は、

フリーゲームの総回数が表示される。

[0287] [ボタン先読み仕様]

次に、図59を参照して、スロットマシン1のボタン先読み仕様について説明する。図59は、本発明の実施形態に係るスロットマシンのボタン先読み仕様を説明する図である。ボタン先読み仕様とは、通常ゲーム中において、リール回転終了直前から次ゲームのSPIN/MAX BETボタン入力を受付することでスムーズに次のゲームを開始する機能をいう。

[0288] ボタン先読み機能では、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4は、図59に表されたように変化する。まず、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4に表されたようにリール回転中した後、シンボル表示領域4に表されたように第1列領域から第4列領域までシンボルが停止する。次に、第5列領域のビデオロール3eが沈み込みきってから、バウンド終了の間にSPINボタン、又はMAX BETボタンが遊技者によって押されたとする。すると、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4に第5列領域にシンボルが停止した時点で、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4において最速で次ゲームのスピンの始まる。尚、通常ゲーム中では、入賞(WIN)が成立しなかったゲームでのみボタン先読みが有効となる。また、AUDITの設定により、先読み機能の有効/無効が変化する。

[0289] [WINメータ情報表示]

次に、図60を参照して、スロットマシン1のWINメータ情報表示について説明する。図60は、本発明の実施形態に係るスロットマシンのWINメータ情報表示を説明する図である。

[0290] 図60に表されたように、WINメータ406には、WIN総額表示領域406A、明細表示領域406B、及び合計表示領域406Cが設けられる。

[0291] WIN総額表示領域406Aは、WINクレジットと金額を表示する。インクリメントが表示される時は、win increment speed シートの基準に従う。すなわち、WIN総額表示領域406Aでは、そのゲ

ームサイクル中（または前のゲームサイクル）に獲得したクレジット数が表示される。1つのゲームサイクル中に複数回クレジットを獲得した場合、順次に加算される。例えば、通常ゲーム中にフリーゲームをトリガーし、通常のWIN 20とボーナス WIN 100を遊技者が獲得したら、「0」から「120」にインクリメント表示される。その後、フリーゲーム中に「200」の配当を遊技者が獲得したら、「120」から「320」にインクリメント表示される。次のゲームサイクルが始まるか、GAMBLEで敗北したら、「0」が表示される。一方、GAMBLEで勝利したら、インクリメントは行われず、即座に2倍の表示額となる。

[0292] 明細表示領域406は、通常ゲーム中やフリーゲーム中のWINに関する。第5リールが停止後に、WINクレジットが表示される。配当が同時に複数発生した場合には、0.5秒単位に切り替えて表示される。配当は、配当額の小さい方から順番に表示され、一番大きな配当の入賞まで表示されたら、再度配当額の小さいものから表示される。すなわち、明細表示領域406では、今回のスピンの獲得したクレジットの明細が表示される。複数の要素（別ラインやSCATTER）がある場合は、0.5秒で切り替え表示される。

[0293] 合計表示領域406Cでは、WIN総額表示領域406Aにおけるインクリメントが完了したら、明細表示領域406の合計が表示される。但し、WIN総額表示領域406Aにおけるインクリメントが完了するまでは非表示とされる。すなわち、合計表示領域406Cでは、今回のスピンの獲得したクレジットの合計が表示される。但し、WIN総額表示領域406Aにおけるインクリメントが終了してから合計値が表示される。

[0294] [GAMBLE仕様]

次に、図61～図67を参照して、スロットマシン1のGAMBLE仕様について説明する。図61～図67は、本発明の実施形態に係るスロットマシンのGAMBLE仕様を説明する図である。

[0295] 先ず、図61に表された下側画像表示パネル141は、入賞（WIN）が

成立すると、図62に表された下側画像表示パネル141となる。つまり、GAMBLE画面が表示されるとともに、「PLAY ON, GAMBLE or TAKE WIN」のメッセージが下側画像表示パネル141から消去される。その一方で、「SELECT RED OR BLACK OR TAKE WIN」のメッセージが下側画像表示パネル141に表示される。

[0296] 次に、図63に表された下側画像表示パネル141では、「GAMBLE AMOUNT」としての賭ける額が、下側画像表示パネル141に表示される。ここで、遊技者は、「RED」又は「BLACK」を選択する。この選択が成功の場合には、下側画像表示パネル141は、後述する図66に表された下側画像表示パネル141となる。これに対して、この選択が失敗の場合には、下側画像表示パネル141は、図64に表された下側画像表示パネル141となる。尚、遊技者が「TAKE WIN」を選択した場合には、下側画像表示パネル141では、WINの値がクレジットにすぐに加算され、アイドル状態に戻る。

[0297] 遊技者の選択が失敗して場合には、図64に表された下側画像表示パネル141において、選ばれなかった選択肢（「RED」又は「BLACK」）が暗くなる。また、図64に表された下側画像表示パネル141では、「GAMBLE HISTORY」欄の最も左側にカードの選択履歴がすぐに表示される。尚、以前のカードの選択履歴がある場合には、その以前のカードの選択履歴は右に一つずれて表示される。そのずれる軌跡については、アニメーション無しで表示され、すぐに書き換えられる。さらに、中央カードの結果がすぐに表示される。但し、この時点では、WINメータもGAMBLE AMOUNTメータも変化しない。その後は、残念サウンドが流され、その1.2秒後において、図65に表された下側画像表示パネル141のように、MAIN GAME画面に切り替わる。MAIN GAME画面に切り替わると、同時に、WINメータに「0」が表示される。

[0298] 遊技者の選択が成功して場合には、図66に表された下側画像表示パネル

141において、選ばれなかった選択肢（「RED」又は「BLACK」）が暗くなる。また、図66に表された下側画像表示パネル141では、「GAMBLE HISTORY」欄の最も左側にカードの選択履歴がすぐに表示される。尚、以前のカードの選択履歴がある場合には、その以前のカードの選択履歴は右に一つずれて表示される。そのずれる軌跡については、アニメーションは無しで表示され、すぐに書き換えられる。さらに、中央カードとして、通常カードとWIN文字入りカードとが1フレームずつ交互に表示され、成功サウンドが1.2秒間流される。WINメータでは、GAMBLE結果によって増えた値がすぐに加算される。但し、この時点では、GAMBLE AMOUNTメータは変化しない。

[0299] ここで、GAMBLEが上限回数までプレイされた場合には、WINの値をクレジットにすぐに加算し、アイドル状態に戻る。これに対して、GAMBLEが上限回数までプレイされていない場合には、下側画像表示パネル141は、図67に表された下側画像表示パネル141となる。図67に表された下側画像表示パネル141では、中央カードが裏返る。その後は、下側画像表示パネル141は、図63に表された下側画像表示パネル141となる。

[0300] [RESIDUAL GAMBLE]

次に、図68～図70を参照して、スロットマシン1のRESIDUAL GAMBLEについて説明する。図68～図70は、本発明の実施形態に係るスロットマシンのRESIDUAL GAMBLEを説明する図である。RESIDUAL GAMBLEは、図69に表されたテーブルを使用して、図68に表されたフローに沿って行われる。このとき、RESIDUAL GAMBLEの一場面では、下側画像表示パネル141において、図70に表された画像501が表示される。

[0301] [システムフォント表示領域]

次に、図71を参照して、スロットマシン1のシステムフォント表示領域について説明する。図71は、本発明の実施形態に係るスロットマシンのシ

ステムフォント表示領域を示す図である。図 7 1 に表されたシステムフォント表示領域 5 0 2 は、B E T P E R L I N E の表示領域 5 0 2 A と G A M E 状態の表示領域 5 0 2 B とが設けられている。尚、システムフォント表示領域 5 0 2 は、下側画像表示パネル 1 4 1 の B E T 情報とゲーム状態の表示領域 4 0 7 に確保される。

[0302] [H E L P 仕様]

次に、図 7 2 ～図 7 3 を参照して、スロットマシン 1 の H E L P 仕様について説明する。図 7 2 及び図 7 3 は、本発明の実施形態に係るスロットマシンの H E L P 仕様を説明する図である。図 7 2 に表されたように、H E L P 仕様の下側画像表示パネル 1 4 1 には、H E L P 画面 4 1 3 やメッセージ領域 5 0 3 が確保されると共に、E X I T タッチボタン 4 1 4、P R E V. タッチボタン 4 1 5、N E X T タッチボタン 4 1 6、及びデノミ表示領域 4 1 2 が表示される。

[0303] メッセージ領域 5 0 3 では、システムフォントで表示される。また、コントロールパネル 3 0 又はコントロールパネル 4 6 0 にリンクさせている。従って、別途パターンが変更され数値が変わっても、それに合わせて、正しい表示に切り替わる。

[0304] 図 7 3 のテーブルに表されたように、E X I T タッチボタン 4 1 4 又はコントロールパネルの H E L P ボタンを遊技者がタッチ又は押下すると、H E L P 仕様の下側画像表示パネル 1 4 1 は通常画面に移行する。P R E V. タッチボタン 4 1 5 又はコントロールパネルの B E T × 1 ボタンを遊技者がタッチ又は押下すると、H E L P 仕様の下側画像表示パネル 1 4 1 は前の H E L P ページに移行する。N E X T タッチボタン 4 1 6 又はコントロールパネルの B E T × 2 ボタンを遊技者がタッチ又は押下すると、H E L P 仕様の下側画像表示パネル 1 4 1 は次の H E L P ページに移行する。

[0305] [画面タッチボタン配置]

次に、図 7 4 ～図 7 6 を参照して、スロットマシン 1 の画面タッチボタン配置について説明する。図 7 4 ～図 7 6 は、本発明の実施形態に係るスロ

トマシンの画面タッチボタン配置を説明する図である。

[0306] 図74(a)は、IDLE中の画面タッチボタン配置を表している。図74(b)は、HELP中の画面タッチボタン配置を表している。図74(c)は、ゲーム中の画面タッチボタン配置を表している。図74(d)は、GAMBLE or TAKE WIN状態の画面タッチボタン配置を表している。図75(a)は、IDLE(言語切り替え無効)中の画面タッチボタン配置を表している。図75(b)は、HELP(言語切り替え無効)中の画面タッチボタン配置を表している。図75(c)は、ゲーム(言語切り替え無効)中の画面タッチボタン配置を表している。図75(d)は、GAMBLE or TAKE WIN状態(言語切り替え無効状態)の画面タッチボタン配置を表している。

[0307] スロットマシン1の画面タッチボタン配置においては、HELPタッチボタン409、言語切り替えタッチボタン410、音量切り替えタッチボタン411、デノミ表示領域412、EXITタッチボタン414、PREV.タッチボタン415、又はNEXTタッチボタン416が配置される。特に、言語切り替え無効状態において、ゲーム中又はGAMBLE or TAKE WIN状態では、図75(c)(d)に表されるように、PAY TABLEタッチボタン504が配置される。これらのタッチボタンは、図76に表されたように、点灯中には有効であり、消灯中は無効である。

[0308] [音量切り替えタッチボタン]

次に、図77を参照して、スロットマシン1の音量切り替えタッチボタン411について説明する。図77は、本発明の実施形態に係るスロットマシンの音量切り替えタッチボタンを説明する図である。図77に表されたように、音量切り替えタッチボタン411は、第1段階の最小音量、第2段階の中間音量、及び第3段階の最大音量に調節される。段階のデフォルトは、第1段階の最小音量である。そして、遊技者が音量切り替えタッチボタン411にタッチする毎に、第2段階の中間音量、第3段階の最大音量、第1段階の最小音量、第2段階の中間音量、…と段階がループ移行する。

[0309] [AUDIT国旗切り替え設定仕様]

次に、図78～図81を参照して、スロットマシン1のAUDIT国旗切り替え設定仕様について説明する。図78～図81は、本発明の実施形態に係るスロットマシンのAUDIT国旗切り替え設定仕様について説明する図である。本発明の実施形態に係るスロットマシンのAUDIT国旗切り替え設定仕様では、図78～図81に表された下側画像表示パネル141において、言語を切り替える際の言語切り替えタッチボタン410上に表示する「国旗」の指定をAUDIT MENUで設定可能にする。言語切り替えタッチボタン410上に表示する「国旗」には、米国、英国、又は中国の各国旗である。

[0310] (第1実施形態の変形例)

第1実施形態の変形例として、通常ゲーム、及び、高確率ゲームにおいて、所定の条件を満たした場合にフリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選により決定するミステリーフリーゲーム発生抽選を実行するようにしてもよい。

[0311] (第1実施形態の変形例の概要)

具体的には、第1の抽選（シンボル抽選処理）を実行し、当該第1の抽選の結果が第1の所定の入賞（フリーゲームトリガー）の場合、フリーゲームの実行権を付与する通常ゲームと、

前記第1の抽選を実行し、当該第1の抽選の結果が第1の所定の入賞の場合、前記フリーゲームの実行権を付与し、前記第1の抽選の結果が前記第1の所定の入賞以外の場合、前記フリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選により決定する第2の抽選（ミステリー抽選処理）を実行する高確率ゲームと、

前記通常ゲームと前記高確率ゲームとを切り替える制御と、
を実行する制御部を備え、

更に、前記通常ゲームにおいて、前記第1の抽選の結果が前記第1の所定の入賞以外の場合、前記フリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選によ

り決定する第3の抽選（ミステリーフリーゲーム発生抽選処理）を実行し、
前記高確率ゲームにおいて、前記第1の抽選の結果が前記第1の所定の入賞以外の場合、且つ、前記第2の抽選の結果が前記フリーゲームの実行権を付与しない場合に、前記フリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選により決定する前記第3の抽選（ミステリーフリーゲーム発生抽選処理）を実行するゲーミングマシン。

[0312] 上記構成によれば、通常ゲーム及び高確率ゲームにおいて、第1の抽選の結果、及び、第2の抽選の結果フリーゲームが付与されない場合であっても、更に、フリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選により決定する第3の抽選が行われる。

これにより、フリーゲームが付与される機会を増やすことができる。

[0313] また、前記通常ゲームにおいて実行される前記第3の抽選における前記フリーゲームの実行権が付与される確率は、前記高確率ゲームにおいて実行される前記第3の抽選における前記フリーゲームの実行権が付与される確率よりも低い値であることを特徴としてもよい。

[0314] 上記構成によれば、様々なレギュレーションに対応するために、通常ゲームにおけるフリーゲームの付与され易さを、高確率ゲームにおけるフリーゲームの付与され易さよりも低くすることができる。

[0315] 次に、第1実施形態の変形例に係るスロットマシン（ゲーミングマシン）について説明する。第1実施形態の変形例に係るスロットマシン1は、第1実施形態とは、主に、メイン制御処理、高確率ゲーム処理において処理過程が異なる。以下上記実施形態と異なる箇所を中心に説明する。

[0316] （変形例：メイン制御処理）

次に、図109を参照して、第1実施形態の変形例に係るメイン制御処理について説明する。

[0317] S11～S18の処理は、上記第1実施形態（図20参照）において説明した内容と同様である。

[0318] S18の処理後、メインCPU71は、フリーゲームトリガーが成立した

か否かを判別する（ステップS 1 9）。本実施形態におけるフリーゲームに移行する際のトリガーは、「F E A T U R E」のシンボルが、W A Y S B E Tにより有効となった領域とは関係なく、第1列領域から第5列領域に架けて連続して3個以上停止されることである。メインCPU 7 1は、フリーゲームトリガーが成立したと判別したときには（S 1 9 : Y E S）、フリーゲーム処理を行う（ステップS 2 0）。

[0319] 一方、メインCPU 7 1は、ステップS 1 9においてフリーゲームトリガーが成立していないと判別したときには（S 1 9 : N O）、ミステリーフリーゲーム発生抽選処理を実行する（S 3 0）。

[0320] このミステリーフリーゲーム発生抽選処理では、図1 1 1に示す処理を実行する。具体的には、まず、メインCPU 7 1は、「D R A G O N」の5 K i n dが成立したか否かを判断する（S 2 0 1）。即ち、「D R A G O N」のシンボルが、W A Y S B E Tにより有効となった領域において、シンボル表示領域4の第1列領域から第5列領域に架けて（「L E F T T O R I G H T」）、5つ繋がった入賞が成立しているか否かが判断される。そして、「D R A G O N」の5 K i n dが成立していない場合（S 2 0 1 : N O）、ミステリーフリーゲーム発生抽選処理は終了される。

[0321] 一方、「D R A G O N」の5 K i n dが成立している場合（S 2 0 1 : Y E S）、次に、メインCPU 7 1は、シンボル表示領域4の第3領域の何れかに（上段、中段、下段の何れか）、「F E A T U R E」のシンボルが停止しているか否かを判断する（S 2 0 2）。そして、第3領域の何れかに「F E A T U R E」のシンボルが停止していない場合（S 2 0 2 : N O）、ミステリーフリーゲーム発生抽選処理は終了される。

[0322] 一方、第3領域の何れかに「F E A T U R E」のシンボルが停止している場合（S 2 0 2 : Y E S）、次に、メインCPU 7 1は、「F E A T U R E」の3 K i n d以上が成立していないか否かを判断する（S 2 0 3）。即ち、「F E A T U R E」のシンボルが、W A Y S B E Tにより有効となった領域とは関係なく、第1列領域から第5列領域に架けて連続して3個以上停

止されていないか否かが判断される。そして、FEATURE」の3Kind以上が成立している場合（S203：NO）、ミステリーフリーゲーム発生抽選処理は終了される。

[0323] 一方、FEATURE」の3Kind以上が成立していない場合（S203：YES）、ミステリーフリーゲーム抽選を実行する（S204）。このミステリーフリーゲーム抽選では、図112に示すミステリーフリーゲーム発生抽選テーブル（通常ゲーム）を参照した乱数抽選が実行される。

[0324] ここで、ミステリーフリーゲーム発生抽選テーブル（通常ゲーム）とは、図112の上段に示すように、ミステリーフリーゲームが発生するか否かと、当籤確率（WEIGHT）とが対応付けられた抽選テーブルであり、ミステリーフリーゲーム抽選における乱数抽選時に参照される。具体的には、ミステリーフリーゲーム発生抽選テーブル（通常ゲーム）では、ミステリーフリーゲームが発生する当選確率は、 $1/30$ に設定されており、ミステリーフリーゲームが発生しない当選確率は、 $29/30$ に設定されている。

[0325] 次に、メインCPU71は、ミステリーフリーゲーム抽選の結果、ミステリーフリーゲームが発生するに当選したか否かを判断する（S205）。そして、ミステリーフリーゲームが発生するに当選していない場合（S205：NO）、ミステリーフリーゲーム発生抽選処理は終了される。

[0326] 一方、ミステリーフリーゲームが発生するに当選している場合（S205：YES）、ミステリーフリーゲームが成立していると判断する（S206）。その後、ミステリーフリーゲーム発生抽選処理は終了される。

[0327] 上記ミステリーフリーゲーム発生抽選処理後、メインCPU71は、ミステリーフリーゲーム発生抽選処理において、ミステリーフリーゲームが成立しているか否かを判断する（S31）。そして、ミステリーフリーゲームが成立している場合（S31：YES）、フリーゲーム処理を行う（ステップS20）。なお、ミステリーフリーゲームが成立した場合、シンボル表示領域4の第1列領域、第2列領域、及び、第3列領域の中段に「FEATURE」のシンボルを配置（特殊出目を出現させる）する映像演出をして、プレ

イヤーにミステリーフリーゲームに当選したことを報知する（図4 1 参照）。

[0328] 一方、ミステリーフリーゲームが成立していない場合（S 3 1 : NO）、スタートチェック処理のゲーム数カウント処理（S 5 1）においてカウントされたカウンタのゲーム数が、規定ゲーム数に達したか否かが判断される（S 2 1）。なお、S 2 1～S 2 4の処理は、上記第1実施形態（図2 0 参照）において説明した内容と同様である。

[0329] （変形例：高確率ゲーム処理）

次に、図1 1 0を参照して、第1実施形態の変形例に係る高確率ゲーム処理について説明する。

[0330] S 1 2 1～S 1 3 1の処理は、上記第1実施形態（図2 3 参照）において説明した内容と同様である。

[0331] S 1 3 1の処理において、メインCPU 7 1は、フリーゲームトリガーが成立したと判別したときには（S 1 3 1 : YES）、フリーゲーム処理を行う（ステップS 1 3 2）。

[0332] 一方、メインCPU 7 1は、S 1 3 1の処理において、フリーゲームトリガーが成立していないと判別したときには（S 1 3 1 : NO）、ミステリーフリーゲーム発生抽選処理を実行する（S 3 0）。

[0333] このミステリーフリーゲーム発生抽選処理では、図1 1 1に示す処理を実行する。なお、ミステリーフリーゲーム発生抽選処理の内容は、変形例のメイン制御処理で説明した内容と同様であるため説明を省略する。なお、相違する点としては、ミステリーフリーゲーム抽選では、図1 1 2に示すミステリーフリーゲーム発生抽選テーブル（高確率ゲーム）を参照した乱数抽選が実行される。

[0334] ミステリーフリーゲーム発生抽選テーブル（高確率ゲーム）とは、図1 1 2の下段に示すように、ミステリーフリーゲームが発生するか否かと、当籤確率（WE I G H T）とが対応付けられた抽選テーブルであり、ミステリーフリーゲーム抽選における乱数抽選時に参照される。具体的には、ミステリ

ーフリーゲーム発生抽選テーブル（高確率ゲーム）では、ミステリーフリーゲームが発生する当選確率は、 $3/30$ に設定されており、ミステリーフリーゲームが発生しない当選確率は、 $27/30$ に設定されている。

[0335] このように、変形例のメイン制御処理（通常ゲーム）において実行されるミステリーフリーゲーム発生抽選処理におけるミステリーフリーゲームが発生する確率は、変形例の高確率ゲーム処理において実行されるミステリーフリーゲーム発生抽選処理におけるミステリーフリーゲームが発生する確率よりも低い値に設定されている。

[0336] 上記ミステリーフリーゲーム発生抽選テーブルによれば、様々なレギュレーションに対応するために、通常ゲームにおけるフリーゲームの付与され易さを、高確率ゲームにおけるフリーゲームの付与され易さよりも低くすることができる。

[0337] 上記ミステリーフリーゲーム発生抽選処理後、メインCPU 71は、ミステリーフリーゲーム発生抽選処理において、ミステリーフリーゲームが成立しているか否かを判断する（S31）。そして、ミステリーフリーゲームが成立している場合（S31：YES）、フリーゲーム処理を行う（S132）。なお、ミステリーフリーゲームが成立した場合、シンボル表示領域4の第1列領域、第2列領域、及び、第3列領域の中段に「FEATURE」のシンボルを配置（特殊出目を出現させる）する映像演出をして、プレイヤーにミステリーフリーゲームに当選したことを報知する（図41参照）。

[0338] 一方、ミステリーフリーゲームが成立していない場合（S31：NO）、S121の処理に移行する。

[0339] 上記構成によれば、通常ゲーム及び高確率ゲームにおいて、シンボル抽選処理（第1の抽選）の結果、及び、ミステリー抽選処理（第2の抽選）の結果フリーゲームが付与されない場合であっても、更に、フリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選により決定するミステリーフリーゲーム発生抽選処理（第3の抽選）が行われる。

これにより、フリーゲームが付与される機会を増やすことができる。

[0340] (第1実施形態の変形例2)

第1実施形態では、RAM73には、通常ゲームの開始毎にゲーム数をカウントするカウンタが、クレジットタイプ毎に（本実施形態では、1BET、2BET、3BET、4BET、5BET、10BET、15BET、20BETのクレジット値が異なる8種類のクレジットタイプがある）設定されており（図15A参照）、図15Aに示すように、規定ゲーム数は、後述する規定ゲーム数抽選処理によりクレジットタイプ毎（1BET、2BET、3BET、4BET、5BET、10BET、15BET、20BET）に独立して設定される。即ち、クレジットタイプ毎に規定ゲーム数が管理され、クレジットタイプ毎にゲーム数がカウントされる構成にしている。

[0341] しかし、これに限らず、RAM73に、通常ゲームの開始毎にゲーム数をカウントするカウンタを1つだけ設けて（規定ゲーム数も1つの値が設定される）、クレジットタイプ毎に（1BET、2BET、3BET、4BET、5BET、10BET、15BET、20BETのクレジット値が異なる8種類のクレジットタイプ）カウントするゲーム数を異なるようにしてもよい。例えば、1BETであれば、カウンタのゲーム数に「1」がインクリメントされ、2BETであれば、カウンタのゲーム数に「2」がインクリメントされ、3BETであれば、カウンタのゲーム数に「3」がインクリメントされ、4BETであれば、カウンタのゲーム数に「4」がインクリメントされ、5BETであれば、カウンタのゲーム数に「5」がインクリメントされ、10BETであれば、カウンタのゲーム数に「10」がインクリメントされ、15BETであれば、カウンタのゲーム数に「15」がインクリメントされ、20BETであれば、カウンタのゲーム数に「20」がインクリメントされる。

[0342] このようにベットするクレジットタイプの違いにより、カウンタにカウントされるゲーム数が異ならせることができる。これにより、多くのクレジットをベットした場合には、カウンタの値が規定ゲーム数に早く到達することができる。即ち、クレジットタイプの種類によってカウントされるゲーム数

の進み具合を異ならせることができる。

[0343] (第1実施形態の変形例3)

また、通常ゲームの開始毎にゲーム数をカウントするカウンタにおいて、規定ゲーム数までの残りゲーム数（例えば、規定ゲーム数が400であり、カウンタのゲーム数が100であれば、残りゲーム数は300）と、ベットするクレジットタイプに応じて、ビデオリールのシンボル配列の構成を変えるようにしてもよい。このようにすることにより、規定ゲーム数までの残りゲーム数が少なくなった場合に、規定ゲーム数に到達しやすいようにあえて、フリーゲームの実行権が付与されにくいビデオリールのシンボル配列の構成に変えて、カウンタのゲーム数が規定ゲームに到達しやすくすることができる。

[0344] (第1実施形態の変形例4)

また、通常ゲームの開始毎にゲーム数をカウントするカウンタにおいて、通常ゲームの開始毎にゲーム数をカウントするカウンタが、図113に示すように、クレジットタイプ毎に（本実施形態では、1BET、2BET、3BET、4BET、5BET、10BET、15BET、20BETのクレジット値が異なる8種類のクレジットタイプがある）設定されており、規定ゲーム数は共通としている。例えば、図113に示すように、規定ゲーム数が200に設定されており、クレジットタイプ毎に設定されたカウンタでカウントされたゲーム数の合計（100+48+20+20+6+3+2+1）が、規定ゲーム数の200に到達した場合に、クレジットタイプ毎に設定されたカウンタでカウントされたゲーム数は、フリーゲームにおいて付与される配当倍率を決定する際の当選確率（WEIGHT）に移行するようにしてもよい。

[0345] 例えば、図113に示すように、1BETのカウンタのゲーム数が100であった場合、フリーゲームにおいて付与される配当倍率が「1倍」に決定される確率は、 $100/200$ に設定される。また、図113に示すように、4BETのカウンタのゲーム数が20であった場合、フリーゲームにおい

て付与される配当倍率が「4倍」に決定される確率は、 $20/200$ に設定される。また、図113に示すように、20BETのカウンタのゲーム数が1であった場合、フリーゲームにおいて付与される配当倍率が「20倍」に決定される確率は、 $1/200$ に設定される。

[0346] このように、通常ゲームにおいて、フリーゲームが付与されずに、カウントされたゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、規定ゲーム数に到達するまでに通常ゲームでベットしたクレジットタイプの回数に応じて、フリーゲームにおいて付与される配当倍率が決定される。これにより、大きなクレジット値に対応するクレジットタイプにベットした回数が多い場合には、カウントされたゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に付与されるフリーゲームにおいて、配当倍率が大きな値に設定される確率を高めることができる。

[0347] (第2実施形態：概要)

次に、第2実施形態の遊技機を図面に基づいて説明する。

図82に示すように、遊技機M1は、配当がベット量に対して何倍の配当になっているかを表示する構成を有している。具体的に説明すると、遊技機M1は、複数パターンのベット量でベットを受け付けるベット受付部M11と、ベット受付部M11によってベットされたことを条件にゲームを開始するゲーム処理部M12と、ゲーム処理部M12におけるゲーム結果に応じて配当を付与する配当決定部M13と、ベット量及び配当から、付与された配当がベット量の何倍かを示す表示を行う表示部M16と、表示部M16にベット量の何倍かを示す表示を行うために、ベット量と配当とに基づいて、ベット量に対して何倍の配当がなされたかを演算するコントローラM15とを備えている。

[0348] 上記のように構成された遊技機M1は、配当がなされた場合に、その配当がベット量に対して何倍の配当になっているかをコントローラM15が演算して、表示部M16に表示するように構成しているので、勝敗の程度を容易に認識することが可能になっている。

[0349] ここで、『ゲーム』は、本実施形態においては複数のシンボルを再配置するスロットゲームを例にして説明するが、これに限定されるものではない。

『ベット量に対して何倍の配当』とは、配当倍率を意味する。『表示部M16の表示』は、プレイヤーが配当倍率を目視可能であれば、どのような表示形態であってもよい。例えば、折線グラフや棒グラフ等のグラフ画像による配当倍率の表示、数字や文字による配当倍率の表示、キャラクタの形態やサイズ、色による配当倍率の表示の1以上の組合せの表示形態を例示することができる。

[0350] 配当倍率の表示タイミングは、プレイヤーが配当倍率の表示を手動操作により指示したタイミングであってもよいし、ゲームの進行中に何らかのトリガー条件が成立したタイミングであってもよいし、ゲームが進行する全期間において表示されてもよい。配当倍率の表示終了タイミングは、プレイヤーにより指示されたタイミングであってもよいし、表示を開始した所定時間の経過後のタイミングであってもよいし、所定の表示終了条件が成立したタイミングであってもよい。

[0351] また、配当倍率の表示は、配当倍率の推移が単位ゲームの1ゲーム毎や数ゲーム毎に更新されながら表示されてもよいし、所定のトリガー条件が成立する度に、前回のトリガー条件が成立してから今回のトリガー条件が成立するまでの期間における全単位ゲームの配当倍率の平均値が表示されてもよい。例えば、コントローラM15は、所定のトリガー条件が成立した配当間におけるベット量と配当とをそれぞれ累積し、累積したベット量に対して何倍の累積した配当がなされたかを演算することにより配当倍率を算出し、この配当倍率を表示部M16に表示してもよい。この場合は、配当間で累積されたベット量に対して累積された配当が何倍になるかが表示されるため、より容易に勝敗の程度をプレイヤーに認識させることができる可能性がある。

[0352] (遊技機：具体的構成)

図82の遊技機M1の一例として、複数種類のシンボルの中から選ばれた一のシンボルを複数の配置領域に再配置した態様とベット数とに基づいて配

当を付与するゲーム処理を、単位ゲーム毎に実行する構成について説明する。

[0353] 図 8 3 に示すように、遊技機 M 1 は、配置領域 M 2 1 1 にシンボルを再配置可能に表示するシンボル表示装置 M 2 と、グラフ画像を表示するグラフ表示装置 M 3 と、グラフ画像のグラフ要素となる配当倍率を記憶する配当倍率記憶装置 M 4 と、コントローラ M 5 とを有している。尚、コントローラ M 5 は、遊技機 M 1 の画像制御装置として機能している。

[0354] コントローラ M 5 は、単位ゲームの実行毎に、配置領域 M 2 1 1 の個数にベット数を乗算した総ベット数で配当を除算することにより配当倍率を算出する処理 (a 1) と、処理 (a 1) において算出された配当倍率を、単位ゲームの実行回数に対応付けて記憶する処理 (a 2) と、処理 (a 2) において記憶された配当倍率と単位ゲームの実行回数とに基づいて配当倍率の推移を示すグラフ画像を、グラフ表示装置 M 3 に表示する処理 (a 3) とを実行するようにプログラムされている。

[0355] これにより、遊技機 M 1 は、単位ゲームを繰り返しながらゲームを行う場合において、配当倍率の推移をグラフ画像としてグラフ表示装置に表示することができるため、ゲームの配当傾向を目視により容易に把握することが可能になっている。

[0356] また、遊技機 M 1 は、ゲーム処理による通常ゲーム N G と、ゲーム処理によるフリーゲームの 1 以上からなる特別ゲーム S G とを実行可能であり、プレイヤーの入力操作を受け付けてグラフ画像の種類を出力するグラフ画像選択装置 M 6 を有している。そして、コントローラ M 5 は、処理 (a 3) において、配当倍率の推移を単位ゲームの実行回数単位の折線グラフで示す折線グラフ画像 M 3 1 と、配当倍率の推移を特別ゲーム S G におけるフリーゲームの回数単位の棒グラフで示す棒グラフ画像 M 3 2 とを、グラフ画像選択装置 M 6 から出力されたグラフ画像の種類に基づいて切り替え可能にグラフ画像として表示する。

[0357] 上記の構成を有した遊技機 M 1 は、配当倍率の推移を、折線グラフ画像 M

3 1 及び棒グラフ画像M 3 2 としてグラフ表示装置M 3 に表示することによって、折線グラフ画像M 3 1 及び棒グラフ画像M 3 2 の切り替えによる異なる着目ポイントからゲームの配当傾向を把握することが可能になる。

[0358] また、遊技機M 1 におけるコントローラM 5 は、処理（a 3）におけるグラフ画像において、特別ゲームS Gの開始に対応する部分に目印画像M 3 1 1 を表示する。この構成を有した遊技機M 1 は、グラフ画像中の目印画像M 3 1 1 により特別ゲームS Gの開始を目視することによって、通常ゲームN Gから特別ゲームS Gに移行した後の配当傾向を容易に把握することが可能になる。

[0359] また、遊技機M 1 におけるコントローラM 5 は、処理（a 3）におけるグラフ画像において、通常ゲームN G時と特別ゲームS G時とで表示態様を相違させる。この構成を有した遊技機M 1 は、グラフ画像中の表示態様の相違により通常ゲームN Gと特別ゲームS Gとを区別することができるため、通常ゲームN Gと特別ゲームS Gとの配当傾向の相違を容易に把握することが可能になる。

[0360] 尚、本実施形態においては、折線グラフ画像M 3 1 中の通常ゲームN Gと特別ゲームS Gとを線幅の表示態様の相違で区別しているが、これに限定されるものではない。例えば、表示態様は、破線や実線等の線の種類、赤色や緑色等の線の色、線の輝度、線幅等の表示要素の1 以上の組合せであってもよい。

[0361] また、遊技機M 1 は、折線グラフ画像M 3 1 及び棒グラフ画像M 3 2 の表示及び非表示を選択するオーディット装置M 7 を有し、グラフ画像選択装置M 6 は、オーディット装置M 7 で表示を選択されたグラフ画像の種類を出力する。この構成を有した遊技機M 1 は、オーディット装置M 7 により折線グラフ画像M 3 1 及び棒グラフ画像M 3 2 の両方や何れか一方を選択することができるため、ゲームの種類や遊技機M 1 の設置状況に応じて好適なグラフ画像を表示させる設定を予め行うことが可能になる。

[0362] 以上の処理を実行するようにプログラムされたコントローラM 5 （画像制

御装置)は、複数種類のシンボルの中から選ばれた一のシンボルを複数の配置領域に再配置した態様とベット数とに基づいて配当を付与するゲーム処理を単位ゲーム毎に実行する遊技機M1に対して下記の画像制御方法を実行させている。即ち、画像制御方法は、単位ゲームの実行毎に、配置領域M211の個数にベット数を乗算した総ベット数で配当を除算することにより配当倍率を算出するステップ(c1)と、ステップ(c1)において算出された配当倍率を、単位ゲームの実行回数に対応付けて記憶するステップ(c2)と、ステップ(c2)において記憶された配当倍率と単位ゲームの実行回数とに基づいて配当倍率の推移を示すグラフ画像を表示するステップ(c3)とを有している。

[0363] (遊技機M1をスロットマシン1に当てはめた説明)

グラフ画面の表示態様について、上記遊技機M1を、上述したスロットマシン1に当てはめて説明する。具体的には、折線グラフ画像M31及び棒グラフ画像M32の表示切替は、図25及び図84に示すように、下側画像表示パネル141に表示されたグラフ切替ボタン400をタッチパネル114によるタッチ操作により行う。以下に上側画像表示パネル131及び下側画像表示パネル141の表示画面を中心に説明する。なお、下側画像表示パネル141はシンボル表示装置M2に相当し、上側画像表示パネル131はグラフ表示装置M3に相当し、RAM73は配当倍率記憶装置M4に相当し、メインCPU71はコントローラM5に相当し、グラフ切替ボタン400はグラフ画像選択装置M6に相当する。

[0364] (表示画面：グラフ表示画面)

図84は、通常画面における2nd画面である上側画像表示パネル131(グラフ表示装置M3)の表示状態と、下側画像表示パネル141(シンボル表示装置M2)とを示す説明図である。具体的に説明すると、中央部に配置されたグラフ画像表示部G11と、グラフ画像表示部G11の上部中央に配置されたタイトルロゴ表示部401と、グラフ画像表示部G11の左側及び右側に配置された扉表示部G14a・G14bと、扉表示部G14a・G14

b内に配置された複数の説明表示部G13とを有している。説明表示部G13は、WILDシンボルや配当表を表示している。

[0365] 具体的に説明すると、グラフ画像表示部G11は、出玉の推移やフィーチャー当選時のゲーム数、その時のクレジット獲得額を表示する。グラフ画像表示部G11は、通常画面のリール停止時にグラフ切替ボタン400をタッチ操作することで、折れ線グラフ、棒グラフ、つぶグラフの3種類のグラフ画像を順番に表示可能にしている。即ち、図84の0ページ目(通常画面(タイトルロゴ画面))と、図96の1ページ目(折れ線グラフG1)と、図100の2ページ目(棒グラフG2)と、図103の3ページ目(つぶグラフG3)と、図84の0ページ目(通常画面(タイトルロゴ画面))とを順に切り替え表示する。尚、各グラフ画像の元になるデータのリセットは、電源遮断時やソフトウェアリセットによるラムクリア時に行われる。

[0366] グラフ切替ボタン400は、図83のグラフ画像選択装置M6として機能している。グラフ切替ボタン400は、WINメータ406の向かって右側に配置されており、プレイヤーのタッチ操作によりグラフ画像を切り替え可能にしている。またグラフ切替ボタン400は、グラフ画像表示部G11におけるグラフ画面の切り替えに連動して表示内容が切り替えられる。具体的に説明すると、図92に示すように、グラフ切替ボタン400がプレイヤーにタッチされるたびに、0ページ目の(通常画面(タイトルロゴ画面))→1ページ目(折れ線グラフG1)→2ページ目(棒グラフG2)→3ページ目(つぶグラフG3)→0ページ目(通常画面(タイトルロゴ画面))の順番に切り替えられる。尚、グラフ切替ボタン400は、通常ゲーム時においてリールが停止しているときにのみタッチ操作を受け付け可能な有効状態にされており、リール回転中やフリーゲームからなる特別ゲーム中においてはタッチ操作を受け付けない無効状態にされている。尚、無効状態におけるグラフ切替ボタン400は、有効状態時の輝度よりも暗い輝度にされる。

[0367] (表示画面：グラフ表示画面の動作)

図84～図95を用いて、グラフ切替ボタン400をタッチ操作したとき

の上側画像表示パネル 1 3 1 の表示画面の状態を説明する。

[0368] 図 8 4 に示すように、先ず、上側画像表示パネル 1 3 1 において通常画面（タイトルロゴ画面）が表示される。グラフ切替ボタン 4 0 0 の明るい状態において、グラフ切替ボタン 4 0 0 がプレイヤーによりタッチ操作されると、図 8 5 に示すように、扉表示部 G 1 4 a ・ G 1 4 b が内側方向に表示領域を拡大することによって、グラフ画像表示部 G 1 1 及びタイトルロゴ表示部 4 0 1 が扉の閉鎖により見えない状態にされる。そして、扉表示部 G 1 4 a ・ G 1 4 b が閉まる際には、扉がしまる効果音が流される。

[0369] その後直ぐに、図 8 6 に示すように、扉表示部 G 1 4 a ・ G 1 4 b が左右に開く映像演出がなされる。この際、グラフ切替ボタン 4 0 0 は、無効状態になり、有効状態時の輝度よりも暗い輝度にされる。その後、扉表示部 G 1 4 a ・ G 1 4 b が解放状態になったら、グラフ画像表示部 G 1 1 に、1 ページ目の折れ線グラフが表示される。この際、グラフ切替ボタン 4 0 0 は、有効状態になり、無効状態時の輝度よりも明るい輝度にされる。また、説明表示部 G 1 3 には、WILD シンボルや配当表が表示される。

[0370] 更に、図 8 7 に示すように、グラフ切替ボタン 4 0 0 の明るい状態において、グラフ切替ボタン 4 0 0 が、プレイヤーによりタッチ操作されると、扉表示部 G 1 4 a ・ G 1 4 b が内側方向に表示領域を拡大することによって、グラフ画像表示部 G 1 1 に表示された折れ線グラフが扉の閉鎖により見えない状態にされる。そして、図 8 8 に示すように、扉表示部 G 1 4 a ・ G 1 4 b が閉まる際には、扉がしまる効果音が流される。

[0371] その後直ぐに、図 8 8 に示すように、扉表示部 G 1 4 a ・ G 1 4 b が左右に開く映像演出がなされる。この際、グラフ切替ボタン 4 0 0 は、無効状態になり、有効状態時の輝度よりも暗い輝度にされる。その後、扉表示部 G 1 4 a ・ G 1 4 b が解放状態になったら、グラフ画像表示部 G 1 1 に、図 8 9 に示すように、2 ページ目の棒グラフが表示される。この際、グラフ切替ボタン 4 0 0 は、有効状態になり、無効状態時の輝度よりも明るい輝度にされる。また、説明表示部 G 1 3 には、WILD シンボルや配当表が表示される。

[0372] 更に、グラフ切替ボタン400の明るい状態において、グラフ切替ボタン400が、プレイヤーによりタッチ操作されると、扉表示部G14a・G14bが内側方向に表示領域を拡大することによって、グラフ画像表示部G11に表示された棒グラフが扉の閉鎖により見えない状態にされる。そして、扉表示部G14a・G14bが閉まる際には、扉がしまる効果音が流される。

[0373] その後直ぐに、扉表示部G14a・G14bが左右に開く映像演出がなされる。この際、グラフ切替ボタン400は、無効状態になり、有効状態時の輝度よりも暗い輝度にされる。その後、扉表示部G14a・G14bが解放状態になったら、グラフ画像表示部G11に、図89に示すように、3ページ目のつづグラフが表示される。この際、グラフ切替ボタン400は、有効状態になり、無効状態時の輝度よりも明るい輝度にされる。また、説明表示部G13には、WILDシンボルや配当表が表示される。

[0374] 更に、図90に示すように、グラフ切替ボタン400の明るい状態において、グラフ切替ボタン400が、プレイヤーによりタッチ操作されると、扉表示部G14a・G14bが内側方向に表示領域を拡大することによって、グラフ画像表示部G11に表示されたつづグラフが扉の閉鎖により見えない状態にされる。そして、図90に示すように、扉表示部G14a・G14bが閉まる際には、扉がしまる効果音が流される。

[0375] その後直ぐに、図91に示すように、扉表示部G14a・G14bが左右に開く映像演出がなされる。この際、グラフ切替ボタン400は、無効状態になり、有効状態時の輝度よりも暗い輝度にされる。その後、扉表示部G14a・G14bが解放状態になったら、グラフ画像表示部G11に、図91に示すように、通常画面のタイトルロゴ表示部401が表示される。この際、グラフ切替ボタン400は、有効状態になり、無効状態時の輝度よりも明るい輝度にされる。また、説明表示部G13には、WILDシンボルや配当表が表示される。

[0376] なお、上記グラフ切替ボタン400のタッチ操作により、上側画像表示パ

ネル 1 3 1 において、0 ページ目(通常画面(タイトルロゴ画面))→1 ページ目(折れ線グラフ)→2 ページ目(棒グラフ)→3 ページ目(つぶグラフ)→0 ページ目(通常画面(タイトルロゴ画面))の順番に切り替えられるのに伴い、グラフ切替ボタン 4 0 0 は、図 9 2 に示すように、0 ページ目の通常画面(タイトルロゴ画面)に対応するグラフ切替ボタン 4 0 0 A、1 ページ目の折れ線グラフに対応するグラフ切替ボタン 4 0 0 B→2 ページ目の棒グラフに対応するグラフ切替ボタン 4 0 0 C→3 ページ目のつぶグラフに対応するグラフ切替ボタン 4 0 0 D→0 ページ目の通常画面(タイトルロゴ画面)に対応するグラフ切替ボタン 4 0 0 A というようにグラフィックが変わる。これにより、次に、グラフ切替ボタン 4 0 0 のタッチ操作を行うことにより何のグラフが表示されるかが報知される。

[0377] また、例えば、図 9 3 に示すように、グラフ画像表示部 G 1 1 に 2 ページ目の棒グラフが表示された状態で、スピンのボタン 4 9 が押された場合、図 9 4 に示すように、グラフ画像表示部 G 1 1 に表示された棒グラフが扉の閉鎖により見えない状態にされる。そして、扉表示部 G 1 4 a ・ G 1 4 b が閉まる際には、扉がしまる効果音が流される。

[0378] その後直ぐに、図 9 4 に示すように、扉表示部 G 1 4 a ・ G 1 4 b が左右に開く映像演出がなされる。この際、グラフ切替ボタン 4 0 0 は、無効状態になり、有効状態時の輝度よりも暗い輝度にされる。その後、扉表示部 G 1 4 a ・ G 1 4 b が解放状態になったら、グラフ画像表示部 G 1 1 に、図 9 5 に示すように、通常画面のタイトルロゴ表示部 4 0 1 が表示される。この際、グラフ切替ボタン 4 0 0 は、有効状態になり、無効状態時の輝度よりも明るい輝度にされる。また、説明表示部 G 1 3 には、WILD シンボルや配当表が表示される。

[0379] (表示画面：折線グラフの詳細)

次に、図 9 6 ～図 9 9 を参照して、グラフ切替ボタン 4 0 0 がタッチ操作されることにより切り替わるグラフ画面の 1 ページ目の折れ線グラフについて説明する。

- [0380] 図96に示すように、グラフ画像表示部G11の上部には、グラフ名K3が表示され、本実施形態では、「配当の推移グラフ：折れ線グラフ表示」と表示される。また、グラフ画像表示部G11の下部には、横軸表示K4として、「GAME HISTORY OF LAST 500 GAMES」という文言が表示される。
- [0381] 図96に示すように、上側画像表示パネル131のグラフ画像表示部G11には、折れ線グラフG1が表示される。この折れ線グラフにおける、縦軸K1は、単位ゲームにおける、総配当を総ベット量で除算した配当倍率を表示している。この配当倍率を示す目盛りの初期値は、上に150倍の150目盛り、下に-150倍の-150目盛りを表示している。なお、1目盛が配当倍率0.2倍を表示するようにした場合、縦軸は-30倍～30倍を表示可能であり、1目盛が配当倍率1倍を表示するようにした場合、縦軸は、-150倍～150倍を表示可能である。また、配当倍率の少数点以下は四捨五入し整数値で表示される。また、四捨五入した配当倍率の整数値から「1」倍分を減算した値が折れ線グラフにプロットされる。なお、フリーゲームが行われた場合には、大きめの印をプロットする（目印画像M311に相当）。
- [0382] また、横軸K2は、プレイヤーが行った通常ゲームの積算数を表示している。この横軸の右端は、スペースを開けて、現在実行している通常ゲームを表示し、横軸の初期値として、500ゲーム分を表示している。即ち、過去500ゲーム分を表示可能としている（横軸の左端は、500ゲーム前の配当倍率を表示している）。
- [0383] 例えば、15クレジットをベット（総ベット数）して通常ゲームをはじめて、通常ゲームの結果、100クレジットの配当があった場合、配当倍率は、 $100 \div 15 \div 6 \cdot 7$ で、四捨五入後「1」が減算され「6」になり、前回の通常ゲームの配当倍率値が、10倍のところに点がプロットされていれば、今回の配当倍率が加算され、 $10 + 「6」$ となり、「16」倍のところに点がプロットされ、前回の10倍の点と今回の配当倍率が加算された16倍の点とが直線により結ばれ、折れ線グラフG1が更新表示される。なお、

フリーゲームを含むトータルウインにおける配当倍率に関しては、点線により表示される。

[0384] また、グラフ画像表示部G 1 1の右上には、グラフ情報報知スペースK 5が設けられており、グラフの黒直線は、通常ゲームの結果における配当倍率を表示しており、グラフの点線の直線は、フリーゲームを含むトータルウインにおける配当倍率を表示していることを報知する文言が表示される。

[0385] (表示画面：折れ線グラフにおける目盛の表示態様)

縦軸K 1の上限値及び下限値は、配当倍率に応じて移行する。具体的には、移行する目盛りの上限値及び下限値は、移行前の目盛りを基準とし、その移行前の目盛りに今回の配当倍率の値を加算した値に移行する。

[0386] 例えば、図9 7に示すように、配当倍率を示す目盛りが、上に1 5 0倍の1 5 0目盛り、下に-1 5 0倍の-1 5 0目盛りを表示している場合において、通常ゲームを行った結果、配当倍率が9. 8 6倍であったとすると、配当倍率の少数点以下を四捨五入した「1 0」の値を、配当倍率を示す目盛りの上限値及び下限値に加算する。その結果、図9 7に示すように、配当倍率を示す目盛りが、上に1 6 0倍の1 6 0目盛り、下に-1 4 0倍の-1 4 0目盛りを表示可能となる。そして、図9 7に示すように、通常ゲームを行った結果、配当倍率が9. 8 6倍であったとき、前回の通常ゲームの配当倍率値が、1 4 9倍のところに点がプロットされていれば、今回の配当倍率が加算され、 $149 + 9 = 158$ 倍のところに点がプロットされ、前回の1 4 9倍の点と今回の配当倍率が加算された1 5 8倍の点とが直線により結ばれ、折れ線グラフG 1が更新表示される。

[0387] また、今回の配当倍率の値が0以下の場合、縦軸K 1の上限値及び下限値は、その移行前の目盛りから、「1」の値を減算した値に移行する。

[0388] 例えば、図9 8に示すように、配当倍率を示す目盛りが、上に1 5 0倍の1 5 0目盛り、下に-1 5 0倍の-1 5 0目盛りを表示している場合において、通常ゲームを行った結果、配当倍率が0倍であったとすると、「1」の値を、配当倍率を示す目盛りの上限値及び下限値から減算する。その結果、

図98に示すように、配当倍率を示す目盛りが、上に149倍の149目盛り、下に-151倍の-151目盛りを表示可能となる。そして、図98に示すように、通常ゲームを行った結果、配当倍率が0倍であったとき、前回の通常ゲームの配当倍率値が、-150倍のところに点がプロットされていれば、今回の配当倍率が加算され（上述のように「-1」が減算される）、 $-150 + 「-1」$ となり、「-151」倍のところに点がプロットされ、前回の-150倍の点と今回の-151倍の点とが直線により結ばれ、折れ線グラフG1が更新表示される。

[0389] また、図99に示すように、線グラフG1は、通常ゲームが実行される毎に、更新され、1目盛分ずつ左にスライドしていく。

[0390] （表示画面：棒グラフの詳細）

次に、図100～図102を参照して、グラフ切替ボタン400がタッチ操作されることにより切り替わるグラフ画面の2ページ目の棒グラフについて説明する。

[0391] 図100に示すように、グラフ画像表示部G11の上部には、グラフ名K23が表示され、本実施形態では、「フリーゲーム時のトータルウイングラフ：棒グラフ表示」と表示される。また、グラフ画像表示部G11の下部には、横軸表示K24として、「Number of base games played since Feature was last triggered」という文言が表示される。また、グラフ画像表示部G11の左上には、表示欄K26が表示され、本実施形態では、「ウインはクレジットベットに比例します」と表示される。

[0392] 図100に示すように、上側画像表示パネル131のグラフ画像表示部G11には、棒グラフG2が表示される。この棒グラフG2における、縦軸K21は、フリーゲームが実行されたときの全てのフリーゲームにおいて獲得した総配当を総ベット量で除算した配当倍率を表示している。この配当倍率を示す目盛りは、55倍まで表示している。また、配当倍率を確認しやすくするために、配当倍率には横線が表示されている。

[0393] また、横軸K22は、プレイヤーが過去に行った「フリーゲーム時のトー

タルウイン」が、現在も含めて15回分表示される。各「フリーゲーム時のトータルウイン」の棒グラフの下のボックスK25には、前回フリーゲームがトリガーされてから、新たにフリーゲームがトリガーされるまでに実行された通常ゲームの回数が表示されている。なお、右端のボックスK27においては、前回フリーゲームがトリガーされてから、現在までに実行された通常ゲームの積算数が表示されている。

[0394] また、図101及び図102に示すように、棒グラフG2は、フリーゲームの実行権が付与される毎に、更新され、1目盛分ずつ左にスライドしていく。

[0395] (表示画面：つぶグラフの詳細)

次に、図103～図105を参照して、グラフ切替ボタン400がタッチ操作されることにより切り替わるグラフ画面の3ページ目のつぶグラフについて説明する。

[0396] 図103に示すように、グラフ画像表示部G11の上部には、グラフ名K33が表示され、本実施形態では、「フリーゲーム当選時のゲーム数グラフ：つぶグラフ表示」と表示される。また、グラフ画像表示部G11の下部には、横軸表示K34として、「Number of base games played since Feature was last triggered」という文言が表示される。

[0397] 図103に示すように、上側画像表示パネル131のグラフ画像表示部G11には、つぶグラフG3が表示される。このつぶグラフG3における、縦軸K31は、前回フリーゲームがトリガーされてから、新たにフリーゲームがトリガーされるまでに実行された通常ゲームの回数を表示している。この縦軸の目盛りは、50ゲーム毎の9段階表示可能としている。

[0398] また、横軸K32は、プレイヤーが過去に行ったフリーゲームが、現在も含めて15回分表示される。つぶグラフG3の下のボックスK35には、前回フリーゲームがトリガーされてから、新たにフリーゲームがトリガーされるまでに実行された通常ゲームの回数が表示されている。なお、右端のボックスK37においては、前回フリーゲームがトリガーされてから、現在まで

に実行された通常ゲームの積算数が表示されている。右端のボックスK 3 7は、現在の値がカウントされるため、他のボックスK 3 5とは異なる色をして、プレイヤーが注目し易いようにしている。

[0399] また、図1 0 4及び図1 0 5に示すように、ボックスK 3 7の数値は、通常ゲームが行われる毎に「1」の値が加算されていく。そして、つぶグラフG 3は、フリーゲームの実行権が付与される毎に、更新され、1目盛分ずつ左にスライドしていく。そして、新たに、横軸K 3 2の右端のボックスK 3 7の数値は、通常ゲームが行われる毎に「1」の値が加算されていく。

[0400] (AUDITのグラフ画面切り替え設定使用：オーディット)

本実施形態では、グラフ画像表示部G 1 1に表示する折れ線グラフG 1、棒グラフG 2、及び、つぶグラフG 3は、AUDIT設定（オーディット装置M 7に相当）により（図1 0 7参照）、有効・無効に切替え可能とされている。具体的には、図1 0 6に示すように、AUDITないの「SOFTWARE SETTING」の項目で表示される、線グラフに対応する「LINE GRAPH」、棒グラフに対応する「BAR GRAPH」、つぶグラフに対応する「BLOCK GRAPH」のそれぞれの無効（DISABLED）又は有効（ENABLED）の項目を選択することにより、折れ線グラフG 1と、棒グラフG 2と、つぶグラフG 3とをそれぞれ表示するか否かを選択することができる。

[0401] 上記の構成によれば、配当がなされた場合に、その配当がベット量に対して何倍の配当になっているかをメインCPU 7 1が演算して、グラフ画像表示部G 1 1に表示するように構成しているので、勝敗の程度を容易に認識することが可能となる。

[0402] また、単位ゲーム毎に、総ベット量に対して総配当が何倍になるかが表示されるため、より容易に勝敗の程度を認識することができる可能性がある。

[0403] また、単位ゲームを繰り返しながら通常ゲームを行う場合において、配当倍率の推移をグラフ画像としてグラフ画像表示部G 1 1に表示することができるため、ゲームの配当傾向を目視により容易に把握することが可能になる

。

[0404] また、配当倍率の推移を、折れ線グラフG 1 及び棒グラフG 2 としてグラフ画像表示部G 1 1 に表示することによって、線グラフG 1 及び棒グラフG 2 の切り替えによる異なる着目ポイントからゲームの配当傾向を把握することが可能になる。

[0405] また、グラフ画像中の目印画像M 3 1 1 によりフリーゲームの開始を目視することによって、通常ゲームからフリーゲームに移行した後の配当傾向を容易に把握することが可能になる。

[0406] また、線グラフG 1 中の表示態様の相違により通常ゲーム（実線）とフリーゲーム（点線）とを区別することができるため、通常ゲームとフリーゲームとの配当傾向の相違を容易に把握することが可能になる。

[0407] また、AUDIT設定により折れ線グラフG 1 及び棒グラフG 2 の両方や何れか一方を選択することができるため、ゲームの種類やスロットマシン1 の設置状況に応じて好適なグラフ画像を表示させる設定を予め行うことが可能になる。

[0408] （その他1）

従来、スロットマシン等のゲーミングマシンが設置された施設においては、クレジット等の各種の遊技媒体をゲーミングマシンにベットすることにより、ゲームを行うことができる。そして、このようなゲーミングマシンでは、ベットしたクレジット値、及び、ゲームの結果によって特典（配当）を払い出すようになっている（例えば、特開2008-229017号公報）。

[0409] このようなゲーミングマシンでは、所定の条件を満たせば、クレジットのベットを必要とせずにゲームを行えるフリーゲームが付与されるものがある。このようなフリーゲームでは、新たなベットが必要ないことから、多くの特典が得られるチャンスであり、フリーゲームの実行権の付与され易さは、プレイヤーにとって大きな関心事である。

[0410] 例えば、スロットマシンにおいては、複数のリール帯上に配置されたシンボルを回転させ、停止させたシンボルの組み合わせが所定の条件を満たした

場合にフリーゲームが付与されるが、一般に、リール帯に配置されるシンボルの配置は固定されているため、フリーゲームを付与する確率・機会は一定であり、フリーゲームに対する期待は単調なものになる。

[0411] そこで、本発明では、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームを更に実行可能なゲーミングマシンを提供し、ゲームに多様性を持たせることも目的としている。

[0412] 図1に示すように、本スロットマシンは、S1の通常ゲームでは、通常ゲーム（第1の抽選）を実行し、通常ゲーム（第1の抽選）の結果がフリーゲームトリガー（所定の入賞の場合）である場合（S2）、フリーゲームの実行権を付与して、フリーゲームを実行する（S3）。

また、S5の高確率ゲームでは、S1同様に通常ゲームを実行し、通常ゲームの結果がフリーゲームトリガーである場合、フリーゲームの実行権を付与し、一方で、通常ゲームの結果がフリーゲームトリガー以外の場合、更に、フリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選により決定するミステリー抽選（第2の抽選）を実行する。

そして、フリーゲーム終了後（S3）、又は、通常ゲームでのプレイが規定ゲーム数に到達した場合には、通常ゲームから高確率ゲームに移行するように、メインCPU71が制御を実行する。

[0413] 上記スロットマシンでは、通常ゲームと高確率ゲームとが切替可能とされており、高確率ゲームでは、まず、通常ゲーム同様の抽選を行い、その結果がフリーゲームトリガーの場合、フリーゲームの実行権を付与する。そして、この高確率ゲームでは、通常ゲームと同様の抽選の結果がフリーゲームトリガー以外の場合であっても、更に、フリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選により決定するミステリー抽選を実行する。これにより、通常ゲームよりもフリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームに移行させることにより、フリーゲームが付与され易くすることができ、ゲームに多様性を持たせることができる。

[0414] （その他2）

従来、スロットマシン等のゲーミングマシンが設置された施設においては、クレジット等の各種の遊技媒体をゲーミングマシンにベットすることにより、ゲームを行うことができる。そして、このようなゲーミングマシンでは、ベットしたクレジット値、及び、ゲームの結果によって特典（配当）を払い出すようになっている（例えば、特開２００８－２２９０１７号公報）。

[0415] このようなゲーミングマシンでは、プレイヤーにとって、ベットした額に対してどれくらいの配当があるか（勝敗、収支）が、大きな関心事である。

[0416] しかしながら、従来の構成では、プレーヤがゲームを進める内に、勝敗・収支の程度を認識しようとする、プレーヤ自身がベット量及び配当の情報を取得し、この情報に基づいてベット量に対する配当を算出するという作業が必要になる。

[0417] そこで、本発明は、勝敗（収支）の程度を容易にプレーヤに認識させることができる遊技機、その画像制御装置、及びその画像制御方法を提供することも目的とする。

[0418] 図８２に示すように、遊技機Ｍ１は、配当がベット量に対して何倍の配当になっているかを表示する構成を有している。具体的に説明すると、遊技機Ｍ１は、複数パターンのベット量でベットを受け付けるベット受付部Ｍ１１と、ベット受付部Ｍ１１によってベットされたことを条件にゲームを開始するゲーム処理部Ｍ１２と、ゲーム処理部Ｍ１２におけるゲーム結果に応じて配当を付与する配当決定部Ｍ１３と、ベット量及び配当から、付与された配当がベット量の何倍かを示す表示を行う表示部Ｍ１６と、表示部Ｍ１６にベット量の何倍かを示す表示を行うために、ベット量と配当とに基づいて、ベット量に対して何倍の配当がなされたかを演算するコントローラＭ１５とを備えている。

[0419] 上記のように構成された遊技機Ｍ１は、配当がなされた場合に、その配当がベット量に対して何倍の配当になっているかをコントローラＭ１５が演算して、表示部Ｍ１６に表示するように構成しているので、勝敗の程度を容易に認識することが可能になっている。

[0420] (その他の実施形態)

図 8 3 において説明した画像制御装置（コントローラ M 5）は、遊技機 M 1 の内部に收容されている場合について説明したが、これに限らず、図 1 0 8 に示すように、画像制御装置（コントローラ M 5）を遊技機 M 1 の外部に設けた構成にしてもよい。この場合、遊技機 M 1 と画像制御装置（コントローラ M 5）とは有線・無線によりデータ通信可能に接続される。また、共通ディスプレイ（グラフ表示装置 M 3）を遊技機 M 1 の外部に設けて、外部に設けた共通ディスプレイにグラフ画像を表示するようにしてもよい。この場合も画像制御装置（コントローラ M 5）と共通ディスプレイとは有線・無線によりデータ通信可能に接続される。

[0421] また、上述した詳細な説明では、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。本発明は、上述した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、その適用範囲は多様である。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の範囲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なければならない。また、要約書の目的は、特許庁及び一般的公共機関や、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なるものである。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特有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して解釈されることが望まれる。

[0422] 上述した詳細な説明は、コンピュータで実行される処理を含むものである。以上での説明及び表現は、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、各ステップを行う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。

符号の説明

- [0423]
- 1 スロットマシン
 - 3 ビデオリール
 - 3 a 第1 ビデオリール
 - 3 b 第2 ビデオリール
 - 3 c 第3 ビデオリール
 - 3 d 第4 ビデオリール
 - 3 e 第5 ビデオリール
 - 4 シンボル表示領域
 - 4 6 スピンボタン
 - 7 0 マザーボード
 - 7 1 メインCPU
 - 7 3 RAM
 - 1 1 4 タッチパネル
 - 1 3 1 上側画像表示パネル
 - 1 4 1 下側画像表示パネル
 - 4 0 0 グラフ切替ボタン

請求の範囲

- [請求項1] ベットされたクレジット、及び、ゲームの結果に基づき特典を付与するゲーミングマシンであって、
- クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスと、
- 前記ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするカウンタを、前記クレジットタイプ毎に記憶し、
- 前記クレジットタイプ毎に、特定の制御が実行されるまでの規定ゲーム数を記憶する、記憶部と、
- 下記（１ a）から（１ c）の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと、
- を備えるゲーミングマシンである。
- （１ a）前記入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理、
- （１ b）ゲームの開始に伴い、前記（１ a）の処理において前記ベットされたクレジット値に対応するクレジットタイプの前記カウンタのゲーム数を、インクリメントする処理、
- （１ c）前記クレジットタイプの前記カウンタのゲーム数が、当該クレジットタイプに対応する規定ゲーム数に達したか否かを判定し、当該規定ゲーム数に達した場合に、前記特定の制御を実行する処理。
- [請求項2] ゲームの開始に伴い、複数のシンボルを再配置することによってゲーム結果を表示する表示装置と、
- クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスと、
- 前記ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするカウンタを、前記クレジットタイプ毎に記憶し、
- 前記クレジットタイプ毎に、特典が付与されるまでの規定ゲーム数を記憶し、

更に、前記特典が付与されるまでの規定ゲーム数と当籤確率とが対応付けられたゲーム数抽選テーブルを記憶する、記憶部と、

下記（２ a）から（２ f）の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと、

を備えるゲーミングマシンである。

（２ a）前記入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理、

（２ b）前記（２ a）処理後、ゲームの開始に伴い、前記表示装置に複数のシンボルが配列されたビデオリールを再配置することによってゲーム結果を表示する処理、

（２ c）前記ゲームの開始に伴い、前記（２ a）の処理において前記ベットされたクレジット値に対応するクレジットタイプの前記カウンタのゲーム数を、インクリメントする処理、

（２ d）前記クレジットタイプの前記カウンタのゲーム数が、当該クレジットタイプに対応する規定ゲーム数に達したか否かを判定し、当該規定ゲーム数に達した場合に、特典を付与する処理、

（２ e）前記（２ d）処理後、前記規定ゲーム数に達したクレジットタイプの前記カウンタのゲーム数のみをリセットし、前記ゲーム数抽選テーブルを参照して、特典が付与されるまでの規定ゲーム数を決定するゲーム数抽選を実行する処理、

（２ f）前記ゲーム数抽選の結果決定した、特典が付与されるまでの規定ゲーム数を、前記（２ d）処理によって前記規定ゲーム数に達したクレジットタイプに対応する新たな規定ゲーム数に設定する処理。

[請求項3]

請求項 1 又は 2 に記載のゲーミングマシンであって、

演出手段を更に備え、

前記記憶部は、前記規定ゲーム数と、前記演出手段による演出を行うか否かの当選確率とが対応付けられた予兆演出テーブルを記憶し、

前記コントローラは、下記（１ g）及び（１ h）の処理を更に実行

するようにプログラムされている。

(1 g) ゲームの開始に伴い、前記予兆演出テーブル、及び、前記カウンタ記憶手段に記憶されたカウンタのゲーム数を参照して、前記演出手段による演出を行うか否かを決定する予兆演出抽選を実行する処理、

(1 h) 前記予兆演出抽選の結果、前記演出手段による演出を行うことに決定した場合には、前記演出手段による演出を実行する処理。

[請求項4]

第1の抽選を実行し、当該第1の抽選の結果が所定の入賞の場合、フリーゲームの実行権を付与する通常ゲームと、

前記第1の抽選を実行し、当該第1の抽選の結果が所定の入賞の場合、前記フリーゲームの実行権を付与し、前記第1の抽選の結果が前記所定の入賞以外の場合、前記フリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選により決定する第2の抽選を実行する高確率ゲームと、

前記通常ゲームと前記高確率ゲームとを切り替える制御と、
を実行する制御部を備えるゲーミングマシン。

[請求項5]

通常ゲーム、フリーゲーム、及び、前記フリーゲームの実行権が前記通常ゲームよりも付与され易い高確率ゲームを実行するゲーミングマシンであって、

前記通常ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするゲーム数カウント記憶手段と、

下記(1 a)から(1 c)の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと、

を備えるゲーミングマシンである。

(1 a) 通常ゲームの結果、付与された特典が前記フリーゲームの実行権でない場合、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶されたゲーム数を1回分インクリメントし、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶された当該ゲーム数が所定回数に達したか否かを判定する処理、

(1 b) 前記(1 a)の処理において、付与された特典が前記フリー

ゲームの実行権である場合、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶されたゲーム数をリセットし、前記フリーゲームを実行する処理、

(1 c) 前記(1 a) 処理により前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶された当該ゲーム数が所定回数に達した場合、又は、前記フリーゲームが終了した場合、前記高確率ゲームに移行する処理。

[請求項6]

請求項5に記載のゲーミングマシンであって、

前記コントローラは、下記(1 d) から(1 f) の処理を更に実行するようにプログラムされている。

(1 d) 前記(1 c) の処理における高確率ゲームの結果、付与された特典が前記フリーゲームの実行権である場合、前記フリーゲームを実行する処理、

(1 e) 前記(1 c) の処理における高確率ゲームの結果、付与された特典が前記フリーゲームの実行権でなく、且つ、所定の条件を満たした場合、前記フリーゲームの実行権を付与するか否かを決定する移行抽籤を実行する処理。

(1 f) 前記移行抽籤の結果、前記フリーゲームの実行権を付与された場合、前記フリーゲームを実行する処理。

[請求項7]

請求項6に記載のゲーミングマシンであって、

前記通常ゲームへ移行する場合、前記フリーゲームに移行する場合、及び、前記通常ゲームよりも前記フリーゲームの実行権が付与され易い前記高確率ゲームに移行する場合と当籤確率とが対応付けられた移行抽籤テーブルを記憶する移行抽籤テーブル記憶手段を、更に備え、

前記コントローラは、下記の処理を更に実行するようにプログラムされている。

前記(1 e) の処理の前記移行抽籤において、前記移行抽籤テーブル記憶手段に記憶された前記移行抽籤テーブルを参照して、前記通常ゲームへ移行するか、前記フリーゲームに移行するか、前記高確率ゲ

ームに移行するかを決定し、

前記（１ f）の処理において、前記移行抽籤の結果に従い、前記通常ゲーム、前記フリーゲーム、又は、前記高確率ゲームに移行する処理。

[請求項8]

請求項 7 に記載のゲーミングマシンであって、

クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスを備え、

前記コントローラは、下記（１ g）及び（１ h）の処理を更に実行するようにプログラムされている。

（１ g）前記通常ゲーム、及び、高確率ゲームにおいて、前記入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理、

（１ h）前記（１ g）の処理後、前記通常ゲーム、又は、前記高確率ゲームに移行する処理。

更に、前記移行抽籤テーブルは、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも高い場合は、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値と同じ場合に比べて、前記通常ゲームへ移行する当選確率が高く、且つ、前記高確率ゲームに移行する当選確率が低くなるように設定されている。

[請求項9]

請求項 7 に記載のゲーミングマシンであって、

クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスを備え、

前記コントローラは、下記（１ g）及び（１ h）の処理を更に実行するようにプログラムされている。

（１ g）前記通常ゲーム、及び、高確率ゲームにおいて、前記入力

デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理、

(1 h) 前記(1 g)の処理後、前記通常ゲーム、又は、前記高確率ゲームに移行する処理。

更に、前記移行抽籤テーブルは、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも低い場合は、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値と同じ場合に比べて、前記通常ゲームへ移行する当選確率が低く、且つ、前記高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるように設定されている。

[請求項10]

通常ゲームと当該通常ゲームから移行するフリーゲームとを実行するゲーミングマシンであって、

複数のシンボルが配列された複数のビデオリールをそれぞれ再配置することによってゲーム結果を表示する表示装置と、

前記通常ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするゲーム数カウント記憶手段と、

前記通常ゲームへ移行する場合、前記フリーゲームに移行する場合、及び、前記通常ゲームよりも前記フリーゲームの実行権が付与され易い高確率ゲームに移行する場合と当籤確率とが対応付けられた移行抽籤テーブルを記憶する移行抽籤テーブル記憶手段と、

下記(2 a)から(2 i)の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと、

を備えるゲーミングマシンである。

(2 a) 前記通常ゲームとして、前記表示装置に再配置する前記複数のシンボルを、抽籤により決定する処理、

(2 b) 前記(2 a)の処理で決定した前記複数のシンボルを、前記

表示装置に再配置し、再配置された前記複数のシンボルの組み合わせに応じて特典を付与する処理、

(2 c) 前記(2 b)の処理において、付与された特典が前記フリーゲームの実行権でない場合、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶されたゲーム数を1回分インクリメントし、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶された当該ゲーム数が所定回数に達したか否かを判定する処理、

(2 d) 前記(2 b)の処理において、付与された特典が前記フリーゲームの実行権である場合、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶されたゲーム数をリセットし、前記フリーゲームを実行する処理、

(2 e) 前記(2 c)処理により前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶された当該ゲーム数が所定回数に達した場合、又は、前記フリーゲームが終了した場合、前記高確率ゲームに移行する処理、

(2 f) 前記高確率ゲームにおいて、前記表示装置に再配置する前記複数のシンボルを、抽籤により決定する処理、

(2 g) 前記(2 f)の処理で決定した前記複数のシンボルを、前記表示装置に再配置し、再配置された前記複数のシンボルの組み合わせに応じて特典を付与する処理、

(2 h) 前記(2 g)の処理において、付与された特典が前記フリーゲームの実行権である場合、前記フリーゲームを実行し、付与された特典が前記フリーゲームの実行権でなく、且つ、所定の条件を満たした場合、前記移行抽籤テーブル記憶手段に記憶された前記移行抽籤テーブルを参照して、前記通常ゲームへ移行するか、前記フリーゲームに移行するか、前記高確率ゲームに移行するかを決定する移行抽籤を実行する処理、

(2 i) 前記移行抽籤の結果に従い、前記通常ゲーム、前記フリーゲーム、又は、前記高確率ゲームに移行する処理。

[請求項11]

請求項10に記載のゲーミングマシンであって、

クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスを備え、

前記コントローラは、下記（２ j）及び（２ k）の処理を更に実行するようにプログラムされている。

（２ j）前記通常ゲーム、及び、高確率ゲームにおいて、前記入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理を行い、

（２ k）前記（２ j）の処理後、前記（２ a）の処理に移行、又は、前記（２ f）の処理に移行し、ゲーム結果、及び、前記（２ j）の処理でベットを受付けた前記クレジットタイプに基づいて、前記特典を付与する処理。

更に、前記移行抽籤テーブルは、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも高い場合は、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値と同じ場合に比べて、前記通常ゲームへ移行する当選確率が高く、且つ、前記高確率ゲームに移行する当選確率が低くなるように設定されている。

[請求項12]

請求項 10 に記載のゲーミングマシンであって、

クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスを備え、

前記コントローラは、下記（２ j）及び（２ k）の処理を更に実行するようにプログラムされている。

（２ j）前記通常ゲーム、及び、高確率ゲームにおいて、前記入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理を行い、

（２ k）前記（２ j）の処理後、前記（２ a）の処理に移行、又は、前記（２ f）の処理に移行し、ゲーム結果、及び、前記（２ j）の

処理でベットを受付けた前記クレジットタイプに基づいて、前記特典を付与する処理。

更に、前記移行抽籤テーブルは、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値よりも低い場合は、前記高確率ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値が、前記高確率ゲームに移行する契機となった前記通常ゲームにおいてベットされたクレジットタイプのクレジット値と同じ場合に比べて、前記通常ゲームへ移行する当選確率が低く、且つ、前記高確率ゲームに移行する当選確率が高くなるように設定されている。

[請求項13] 複数パターンのベット量でベットを受け付けるベット受付部と、
前記ベット受付部におけるベットに基づいて実行されたゲームのゲーム結果に応じて配当を付与する配当決定部と、
前記ベット量と前記配当とに基づいて、前記ベット量に対して何倍の前記配当がなされたかを演算するコントローラと、
前記ベット量に対して何倍の前記配当がなされたかを示す表示を行う表示部と
を備えてなる遊技機。

[請求項14] 請求項13に記載の遊技機であって、
前記コントローラは、
前記配当間における前記ベット量と前記配当とをそれぞれ累積し、当該累積したベット量に対して何倍の前記累積した配当がなされたかを演算する。

[請求項15] 複数種類のシンボルの中から選ばれた一のシンボルを複数の配置領域に再配置した態様とベット数とに基づいて配当を付与するゲーム処理を、単位ゲーム毎に実行する遊技機であって、
前記再配置領域に前記シンボルを再配置可能に表示するシンボル表

示装置と、

グラフ画像を表示するグラフ表示装置と、

前記グラフ画像のグラフ要素となる配当倍率を記憶する配当倍率記憶装置と、

以下（a 1）～（a 3）の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと、

を備えることを特徴とする遊技機。

（a 1）前記単位ゲームの実行毎に、前記配置領域の個数に前記ベット数を乗算した総ベット数で前記配当を除算することにより前記配当倍率を算出する処理、

（a 2）前記処理（a 1）において算出された前記配当倍率を、前記単位ゲームの実行回数に対応付けて前記配当倍率記憶装置に記憶する処理、

（a 3）前記処理（a 2）において記憶された前記配当倍率と前記単位ゲームの実行回数とに基づいて前記配当倍率の推移を示すグラフ画像を、前記グラフ表示装置に表示する処理。

[請求項16]

請求項 1 5 に記載の遊技機であって、

前記ゲーム処理による通常ゲームと、前記ゲーム処理によるフリーゲームの 1 以上からなる特別ゲームとを実行可能であり、

プレーヤの入力操作を受け付けて前記グラフ画像の種類を出力するグラフ画像選択装置を有し、

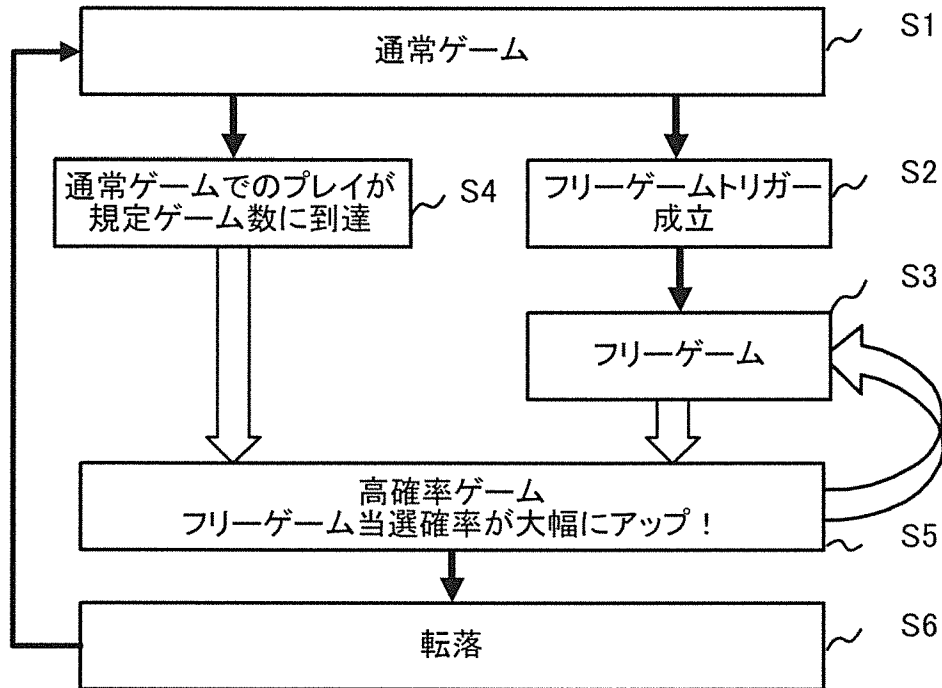
前記コントローラは、

前記処理（a 3）において、前記配当倍率の推移を前記単位ゲームの実行回数単位の折線グラフで示す折線グラフ画像と、前記配当倍率の推移を前記特別ゲームにおける前記フリーゲームの回数単位の棒グラフで示す棒グラフ画像とを、前記グラフ画像選択装置から出力された前記グラフ画像の種類に基づいて切り替え可能に前記グラフ画像として表示する。

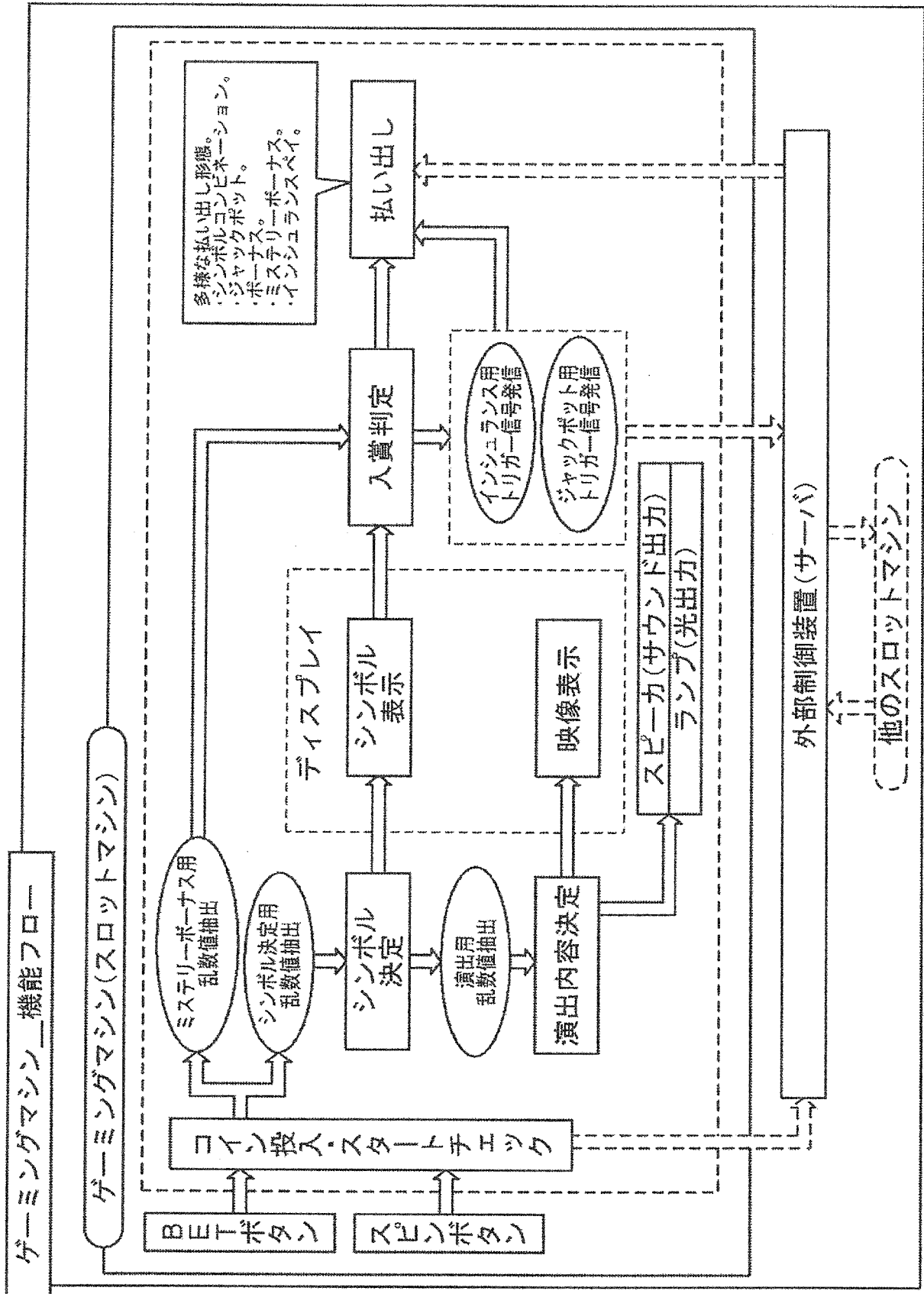
- [請求項17] 請求項16に記載の遊技機であって、
 前記コントローラは、
 前記処理（a3）における前記グラフ画像において、前記特別ゲームの開始に対応する部分に目印画像を表示する。
- [請求項18] 請求項16又は17に記載の遊技機であって、
 前記コントローラは、
 前記処理（a3）における前記グラフ画像において、前記通常ゲーム時と前記特別ゲーム時とで表示態様を相違させる。
- [請求項19] 請求項16乃至18の何れか1項に記載の遊技機であって、
 前記折線グラフ画像及び前記棒グラフ画像の表示及び非表示を選択するオーディット装置を有し、
 前記グラフ画像選択装置は、前記オーディット装置で表示を選択された前記グラフ画像の種類を出力する。
- [請求項20] 複数種類のシンボルの中から選ばれた一のシンボルを複数の配置領域に再配置した態様とベット数とに基づいて配当を付与するゲーム処理を単位ゲーム毎に実行するものであり、グラフ画像を表示するグラフ表示装置と、前記グラフ画像のグラフ要素となる配当倍率を記憶する配当倍率記憶装置とを有した遊技機の画像制御装置であって、
 （b1）前記単位ゲームの実行毎に、前記配置領域の個数に前記ベット数を乗算した総ベット数で前記配当を除算することにより前記配当倍率を算出する手段と、
 （b2）前記処理（b1）において算出された前記配当倍率を、前記単位ゲームの実行回数に対応付けて前記配当倍率記憶装置に記憶する手段と、
 （b3）前記処理（b2）において記憶された前記配当倍率と前記単位ゲームの実行回数とに基づいて前記配当倍率の推移を示すグラフ画像を、前記グラフ表示装置に表示する手段と
 を有することを特徴とする遊技機の画像制御装置。

- [請求項21] 複数種類のシンボルの中から選ばれた一のシンボルを複数の配置領域に再配置した態様とベット数とに基づいて配当を付与するゲーム処理を単位ゲーム毎に実行する遊技機の画像制御方法であって、
- (c 1) 前記単位ゲームの実行毎に、前記配置領域の個数に前記ベット数を乗算した総ベット数で前記配当を除算することにより前記配当倍率を算出するステップと、
- (c 2) 前記ステップ (c 1) において算出された前記配当倍率を、前記単位ゲームの実行回数に対応付けて記憶するステップと、
- (c 3) 前記ステップ (c 2) において記憶された前記配当倍率と前記単位ゲームの実行回数とに基づいて前記配当倍率の推移を示すグラフ画像を表示するステップと
- を有することを特徴とする遊技機の画像制御方法。

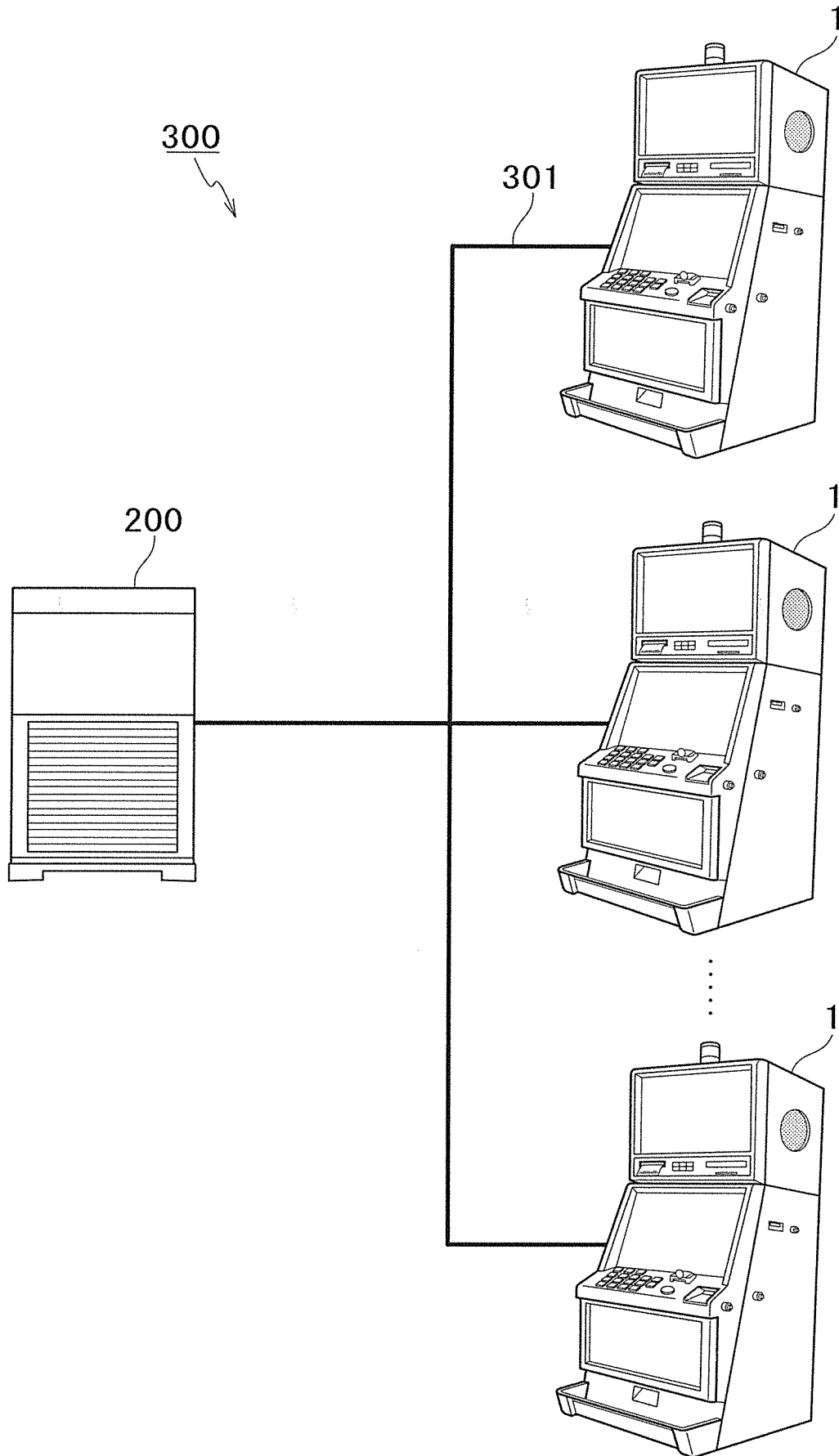
[図1]



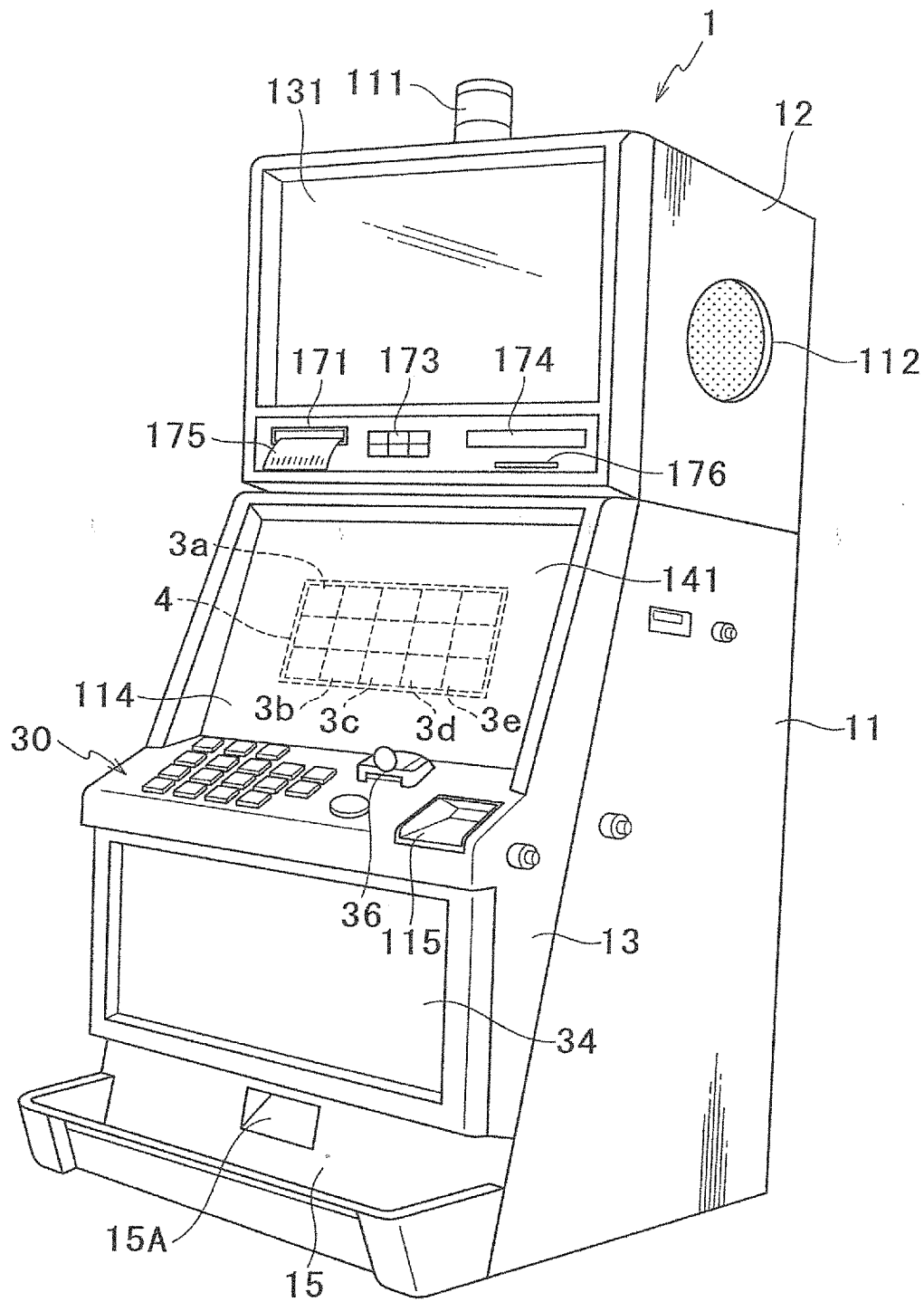
[図2]



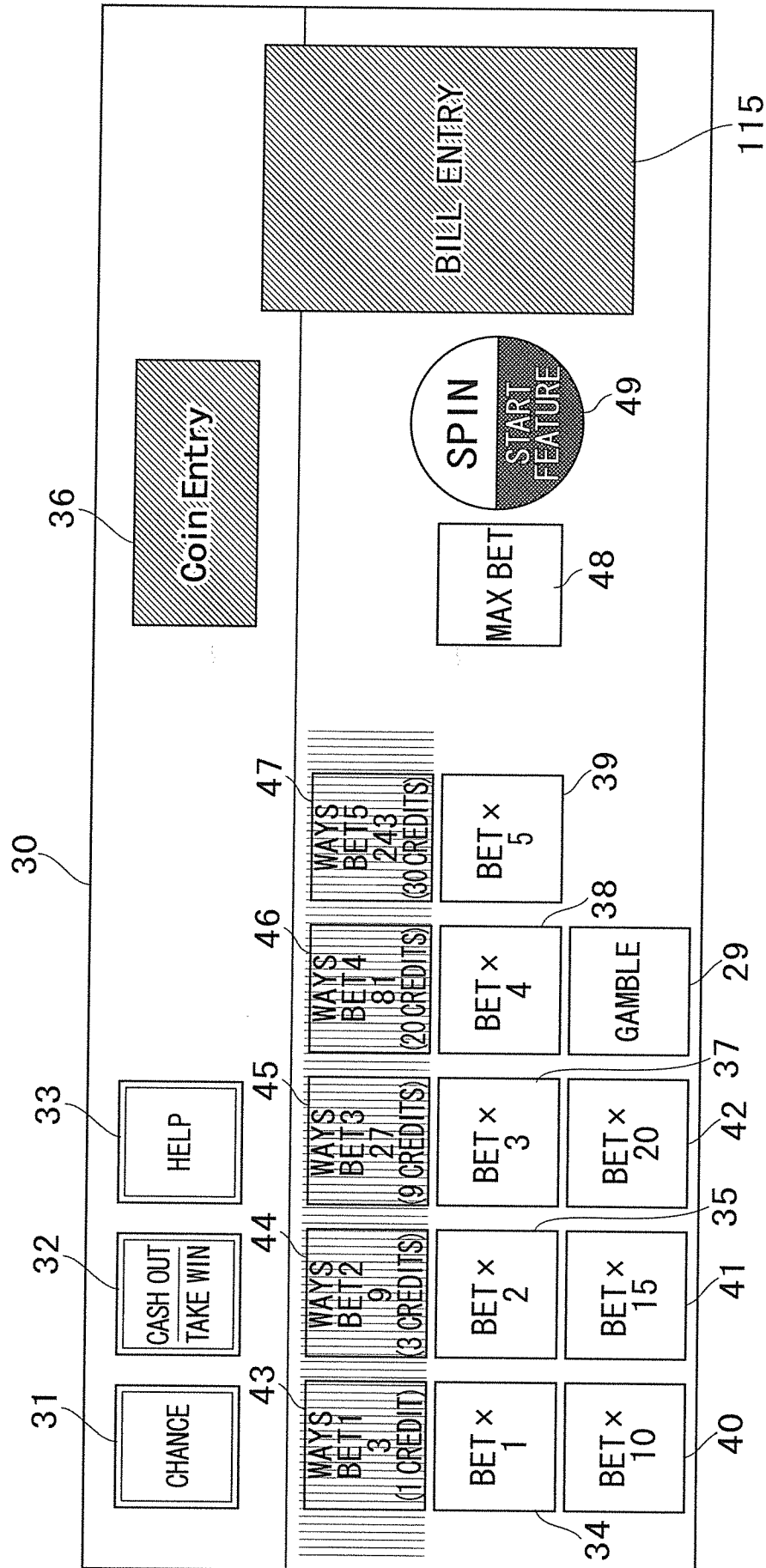
[図3]



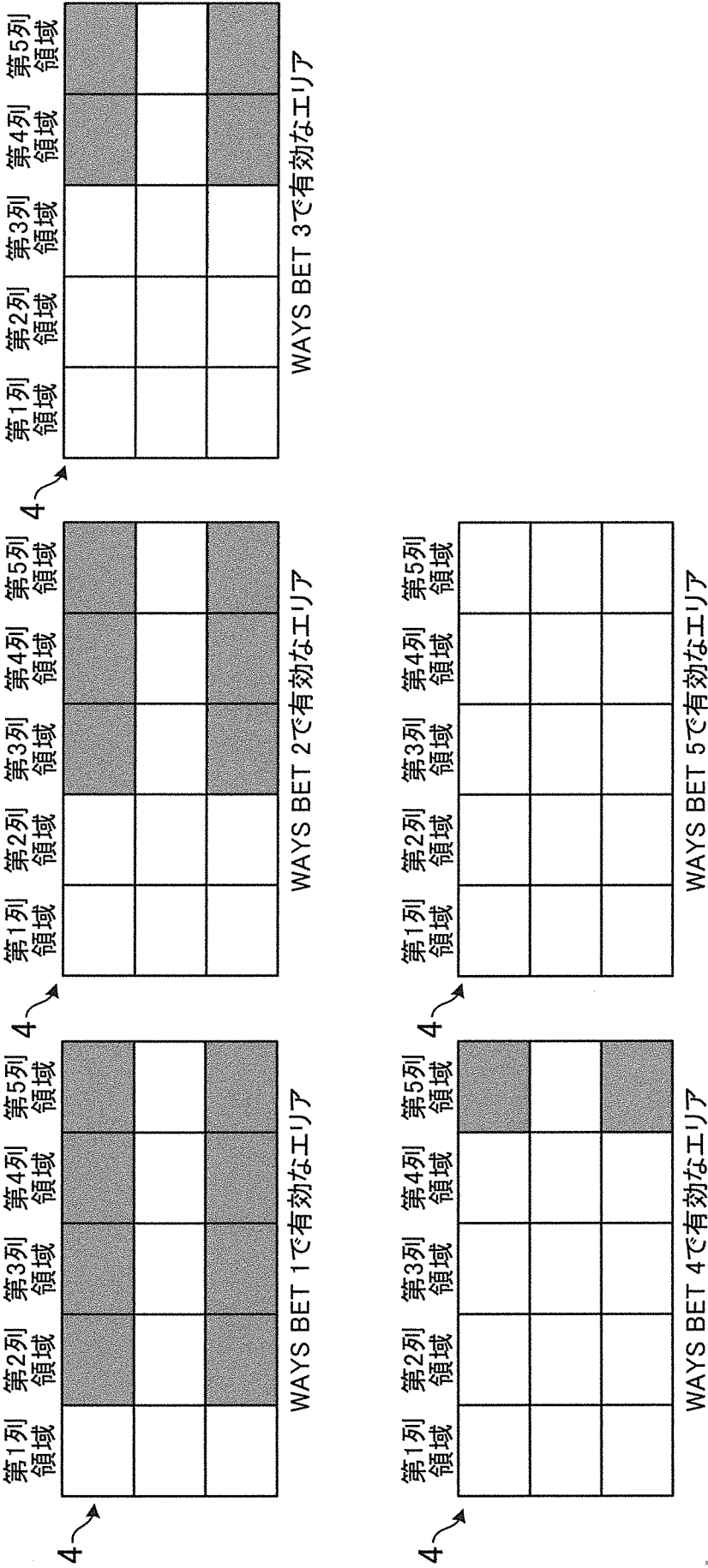
[図4]



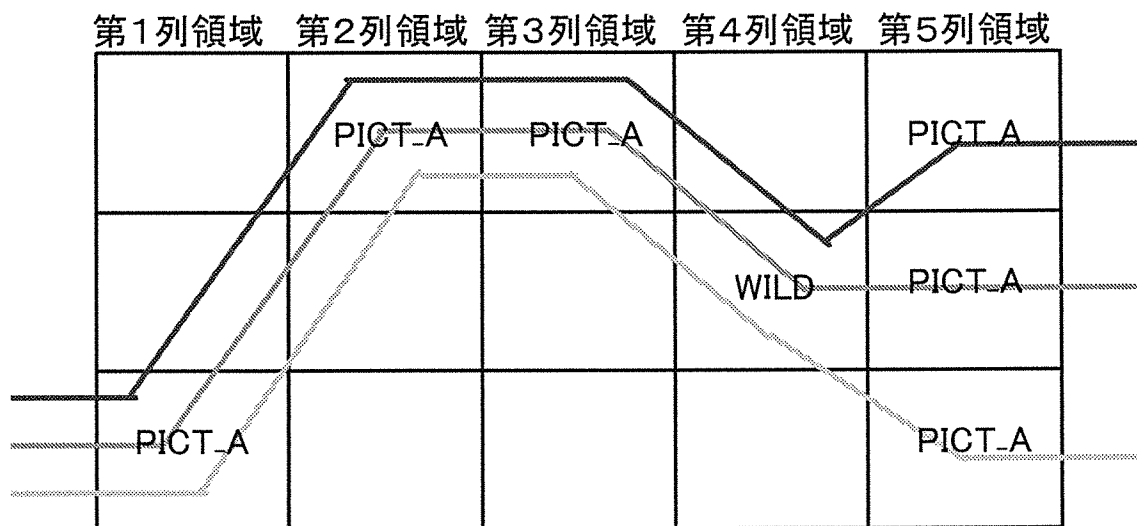
[図5]



[図6]



[図7]
入賞判定例



4

[図8]

ビデオリールのシンボル配列

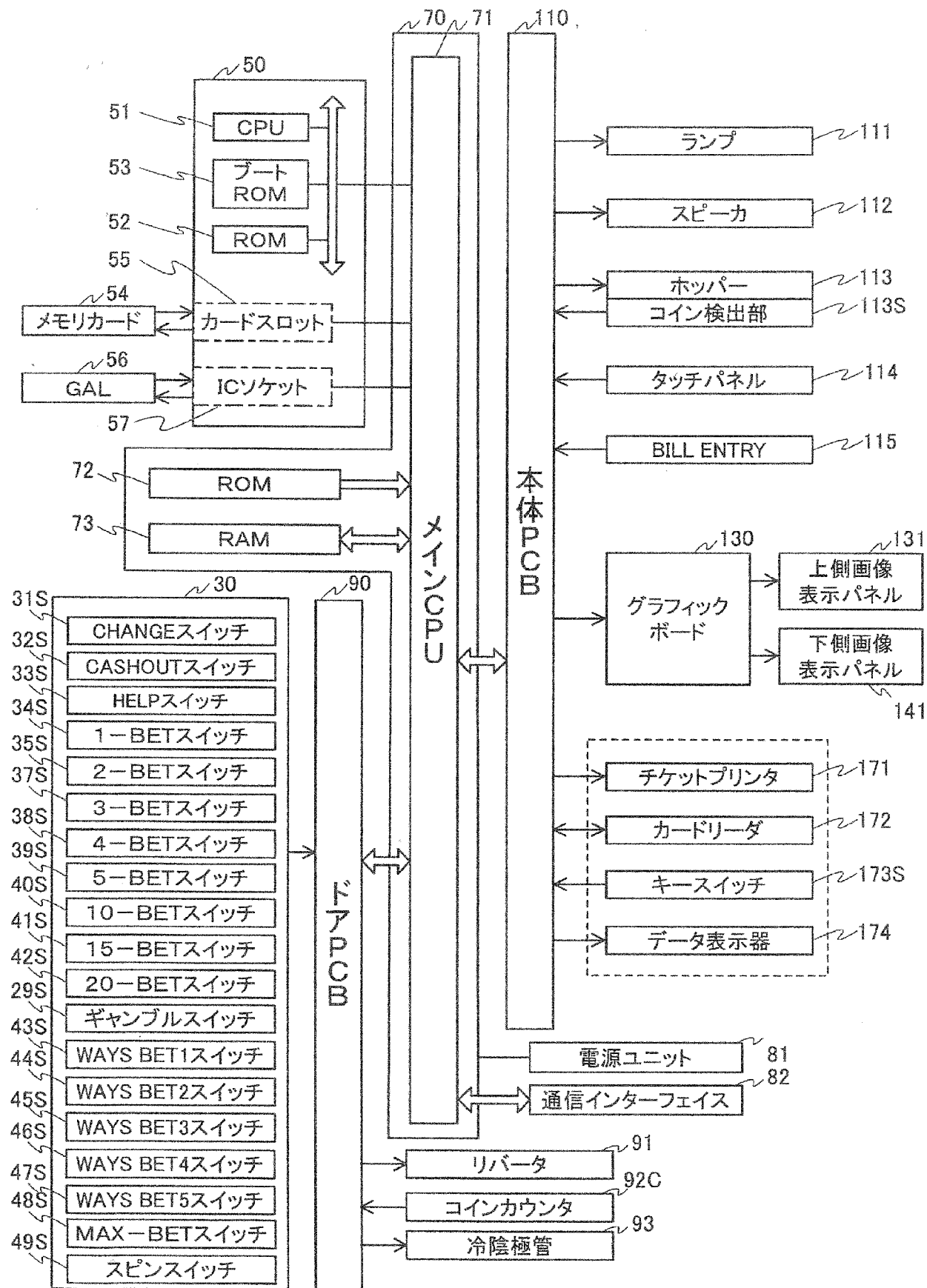
コード ナンバー	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
0	FEATURE	FEATURE	FEATURE	FEATURE	FEATURE
1	DRAGON	DRAGON	DRAGON	DRAGON	JACK
2	DRAGON	DRAGON	GOURD	DRAGON	DRAGON
3	DRAGON	DRAGON	FEATURE	ACE	TEN
4	FEATURE	FEATURE	NINE	FEATURE	QUEEN
5	GOURD	FISH	FISH	DRAGON	GOURD
6	DRAGON	FISH	BAT	FISH	NINE
7	POT	FISH	BAT	JACK	ACE
8	ACE	GOURD	BAT	NINE	POT
9	BAT	GOURD	GOURD	POT	JACK
10	POT	GOURD	GOURD	FEATURE	ACE
11	GOURD	WILD	GOURD	KING	GOURD
12	QUEEN	DRAGON	POT	BAT	TEN
13	POT	JACK	FISH	POT	QUEEN
14	GOURD	FISH	BAT	GOURD	BAT
15	KING	FISH	WILD	NINE	BAT
16	BAT	BAT	KING	JACK	BAT
17	GOURD	FEATURE	GOURD	POT	NINE
18	TEN	DRAGON	BAT	NINE	POT
19	POT	GOURD	BAT	QUEEN	POT
20	GOURD	KING	TEN	FISH	POT
21	ACE	POT	GOURD	BAT	TEN
22	FISH	POT	GOURD	BAT	QUEEN
23	BAT	POT	FISH	BAT	POT
24	GOURD	BAT	FISH	ACE	KING
25	GOURD	BAT	FISH	TEN	GOURD
26	GOURD	BAT	JACK	GOURD	GOURD
27	FISH	ACE	POT	GOURD	GOURD
28	BAT	GOURD	POT	GOURD	ACE
29	BAT	QUEEN	FISH	JACK	FISH
30	FISH	BAT	FISH	POT	FISH

[図9]

ビデオリールのシンボル配列

コード ナンバー	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
31	JACK	FEATURE	FEATURE	KING	FISH
32	GOURD	GOURD	GOURD	BAT	ACE
33	GOURD	QUEEN	POT	BAT	GOURD
34	GOURD	BAT	BAT	BAT	KING
35	QUEEN	TEN	ACE	ACE	FISH
36	POT	GOURD	GOURD	WILD	ACE
37	BAT	JACK	NINE	TEN	JACK
38	BAT	FISH	BAT	QUEEN	GOURD
39	FISH	KING	FEATURE	GOURD	DRAGON
40	JACK	BAT	POT	KING	JACK
41	BAT	GOURD	BAT	FISH	NINE
42	POT	ACE	BAT	FISH	GOURD
43	GOURD	DRAGON	BAT	FISH	KING
44	TEN	WILD	QUEEN	NINE	JACK
45	BAT	FISH	FISH	GOURD	GOURD
46	POT	FISH	WILD	GOURD	KING
47	POT	KING	BAT	FEATURE	FISH
48	POT	GOURD	JACK	ACE	QUEEN
49	TEN	NINE	FISH	POT	ACE
50	FISH	BAT	FISH	NINE	GOURD
51	NINE	FISH	POT	WILD	DRAGON
52	BAT	NINE	FEATURE	BAT	QUEEN
53	BAT	GOURD	DRAGON	KING	NINE
54	BAT	ACE	DRAGON	FISH	DRAGON
55	QUEEN	FISH	FEATURE	TEN	TEN
56	FISH	BAT	QUEEN	POT	NINE
57	FISH	BAT	DRAGON	POT	DRAGON
58	FISH	BAT	ACE	POT	DRAGON
59	KING	GOURD	GOURD	NINE	DRAGON
60					

[図10]



[図11]

シンボル組み合わせテーブル

Symbol	Graphics	1	2	3	4	5
WILD		0	0	0	0	0
DRAGON		0	0	30	80	300
POT		0	0	20	30	150
FISH		0	0	15	25	75
GOURD		0	0	10	20	50
BAT		0	0	7	15	30
ACE	A	0	0	5	10	25
KING	K	0	0	5	10	25
QUEEN	Q	0	0	5	10	25
JACK	J	0	0	5	10	25
TEN	10	0	0	5	10	25
NINE	9	0	0	5	10	25
FEATURE※		0	0	3	10	50

※FEATUREのシンボルが、WAYS BETにより有効となった領域とは関係なく、第1列領域から第5列領域に架けて連続して3個以上停止された場合に、配当＋フリーゲームが付与される。

[図12]

(フリーゲームタイプテーブル)

フリーゲーム のタイプ	ゲーム数			
Free Game A	15	ID	倍率	抽籤確率
		0	2	50/100
		1	3	35/100
		2	5	15/100
Free Game B	10	ID	倍率	抽籤確率
		0	3	37/100
		1	5	38/100
		2	8	25/100
Free Game C	8	ID	倍率	抽籤確率
		0	5	51/100
		1	8	39/100
		2	10	10/100
Free Game D	5	ID	倍率	抽籤確率
		0	8	20/100
		1	10	39/100
		2	15	41/100
Free Game E	ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選			

[図13]

ゲーム数と倍率の組み合わせ抽選テーブル

ID	ゲーム数	倍率のセット	抽選確率 WEIGHT
0	15	Free Game Aと同じ	5/36
1	15	Free Game Bと同じ	2/36
2	15	Free Game Cと同じ	1/36
3	15	Free Game Dと同じ	1/36
4	10	Free Game Aと同じ	3/36
5	10	Free Game Bと同じ	3/36
6	10	Free Game Cと同じ	2/36
7	10	Free Game Dと同じ	1/36
8	8	Free Game Aと同じ	2/36
9	8	Free Game Bと同じ	4/36
10	8	Free Game Cと同じ	2/36
11	8	Free Game Dと同じ	1/36
12	5	Free Game Aと同じ	2/36
13	5	Free Game Bと同じ	3/36
14	5	Free Game Cと同じ	1/36
15	5	Free Game Dと同じ	3/36
	TOTAL	-	36/36

[図14]

ミステリー抽選テーブル

高確率ゲーム をプレイしたBET	転落に当選(通常ゲームに移行)									
	高確率_1	高確率_2	高確率_3	高確率_4	高確率_5	高確率_10	高確率_15	高確率_20		
1	2	2	2	2	2	2	2	2		
2	4	4	4	4	4	4	4	4		
3	6	6	6	6	6	6	6	6		
4	8	8	8	8	8	8	8	8		
5	10	10	10	10	10	10	10	10		
10	20	20	20	20	20	20	20	20		
15	30	30	30	30	30	30	30	30		
20	40	40	40	40	40	40	40	40		

高確率ゲーム をプレイしたBET	ミステリーフリーゲームに当選(フリーゲームに移行)									
	高確率_1	高確率_2	高確率_3	高確率_4	高確率_5	高確率_10	高確率_15	高確率_20		
1	3	6	9	12	15	30	45	60		
2	3	6	9	12	15	30	45	60		
3	3	6	9	12	15	30	45	60		
4	3	6	9	12	15	30	45	60		
5	3	6	9	12	15	30	45	60		
10	3	6	9	12	15	30	45	60		
15	3	6	9	12	15	30	45	60		
20	3	6	9	12	15	30	45	60		

高確率ゲーム をプレイしたBET	継続に当選(高確率ゲームが継続)									
	高確率_1	高確率_2	高確率_3	高確率_4	高確率_5	高確率_10	高確率_15	高確率_20		
1	20	42	64	86	108	218	328	438		
2	18	40	62	84	106	216	326	436		
3	16	38	60	82	104	214	324	434		
4	14	36	58	80	102	212	322	432		
5	12	34	56	78	100	210	320	430		
10	2	24	46	68	90	200	310	420		
15	0	14	36	58	80	190	300	410		
20	0	4	26	48	70	180	290	400		

[図15A]

(カウンタ)

クレジットタイプ	1BET	2BET	3BET	4BET	5BET	10BET	15BET	20BET
ゲーム数	320	228	105	2	35	21	49	20
規定ゲーム数 ※	400	300	410	5	200	400	50	40

※ 規定ゲーム数は、規定ゲーム数抽選処理によりクレジットタイプ毎に独立して設定される。

[図15B]

ゲーム数抽選テーブル

ID	規定 ゲーム数	WEIGHT	PROB
0	5	1	0.63%
1	10	1	0.63%
2	15	1	0.63%
3	20	1	0.63%
4	25	5	3.13%
5	30	1	0.63%
6	35	1	0.63%
7	40	1	0.63%
8	45	1	0.63%
9	50	10	6.25%
10	55	1	0.63%
11	60	1	0.63%
12	65	1	0.63%
13	70	1	0.63%
14	75	1	0.63%
15	80	1	0.63%
16	85	1	0.63%
17	90	1	0.63%
18	95	1	0.63%
19	100	12	7.50%
20	105	1	0.63%
21	110	1	0.63%
22	115	1	0.63%
23	120	1	0.63%
24	125	1	0.63%
25	130	1	0.63%
26	135	1	0.63%
27	140	1	0.63%
28	145	1	0.63%
29	150	1	0.63%
30	155	1	0.63%
31	160	1	0.63%
32	165	1	0.63%
33	170	1	0.63%
34	175	1	0.63%
35	180	1	0.63%
36	185	1	0.63%
37	190	1	0.63%
38	195	1	0.63%
39	200	1	6.25%
40	205	1	0.63%
41	210	1	0.63%
42	215	1	0.63%
43	220	1	0.63%
44	225	1	0.63%
45	230	1	0.63%
46	235	1	0.63%
47	240	1	0.63%
48	245	1	0.63%
49	250	1	0.63%
50	255	1	0.63%

51	260	1	0.63%
52	265	1	0.63%
53	270	1	0.63%
54	275	1	0.63%
55	280	1	0.63%
56	285	1	0.63%
57	290	1	0.63%
58	295	1	0.63%
59	300	10	6.25%
60	305	1	0.63%
61	310	1	0.63%
62	315	1	0.63%
63	320	1	0.63%
64	325	1	0.63%
65	330	1	0.63%
66	335	1	0.63%
67	340	1	0.63%
68	345	1	0.63%
69	350	1	0.63%
70	355	1	0.63%
71	360	1	0.63%
72	365	1	0.63%
73	370	1	0.63%
74	375	1	0.63%
75	380	1	0.63%
76	385	1	0.63%
77	390	1	0.63%
78	395	1	0.63%
79	400	10	6.25%
80	405	1	0.63%
81	410	1	0.63%
82	415	1	0.63%
83	420	1	0.63%
84	425	1	0.63%
85	430	1	0.63%
86	435	1	0.63%
87	440	1	0.63%
88	445	1	0.63%
89	450	1	0.63%
90	455	1	0.63%
91	460	1	0.63%
92	465	1	0.63%
93	470	1	0.63%
94	475	1	0.63%
95	480	1	0.63%
96	485	1	0.63%
97	490	1	0.63%
98	495	1	0.63%
99	500	10	6.25%
TOTAL		160	100.00%

[図16]

予兆演出抽籤テーブル(通常ゲーム用)

カウンタの ゲーム数	WEIGHT	
	演出なし	演出あり
1～10	70/100	30/100
11～50	99/100	1/100
51～60	70/100	30/100
61～70	20/100	80/100
71～100	99/100	1/100
101～110	70/100	30/100
111～120	20/100	80/100
121～200	99/100	1/100
201～210	70/100	30/100
211～220	20/100	80/100
221～300	99/100	1/100
301～310	70/100	30/100
311～320	20/100	80/100
321～400	99/100	1/100
401～410	70/100	30/100
411～420	20/100	80/100
421～500	99/100	1/100

[図17]

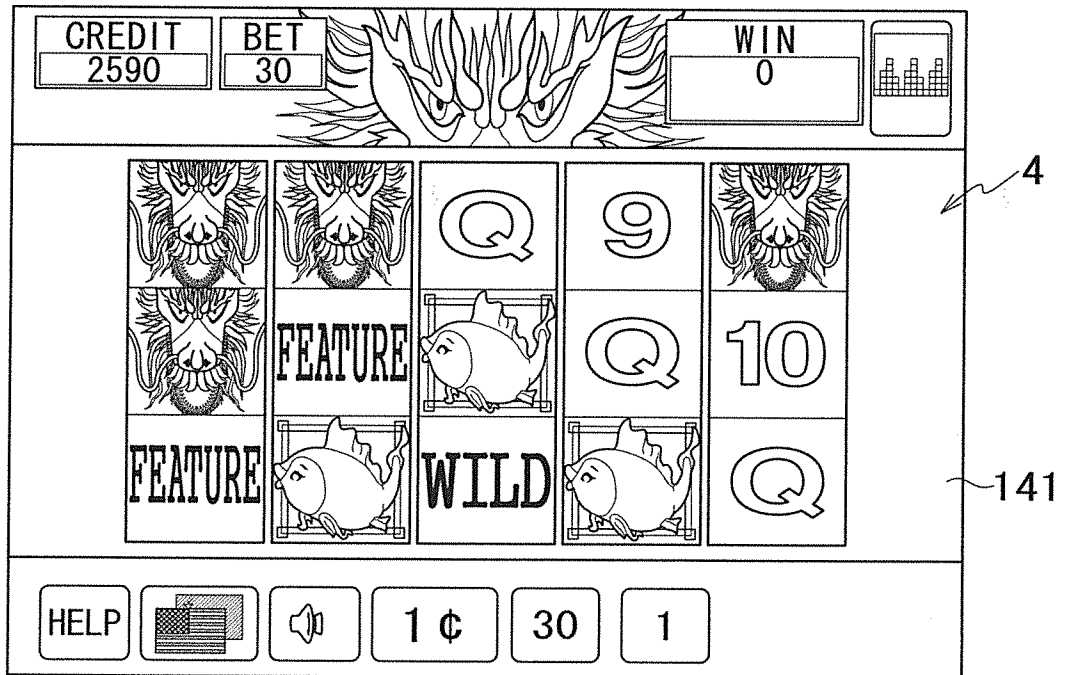
予兆演出抽選テーブル(高確率ゲーム用)

	WEIGHT	
	演出なし	演出あり
常に	60/100	40/100

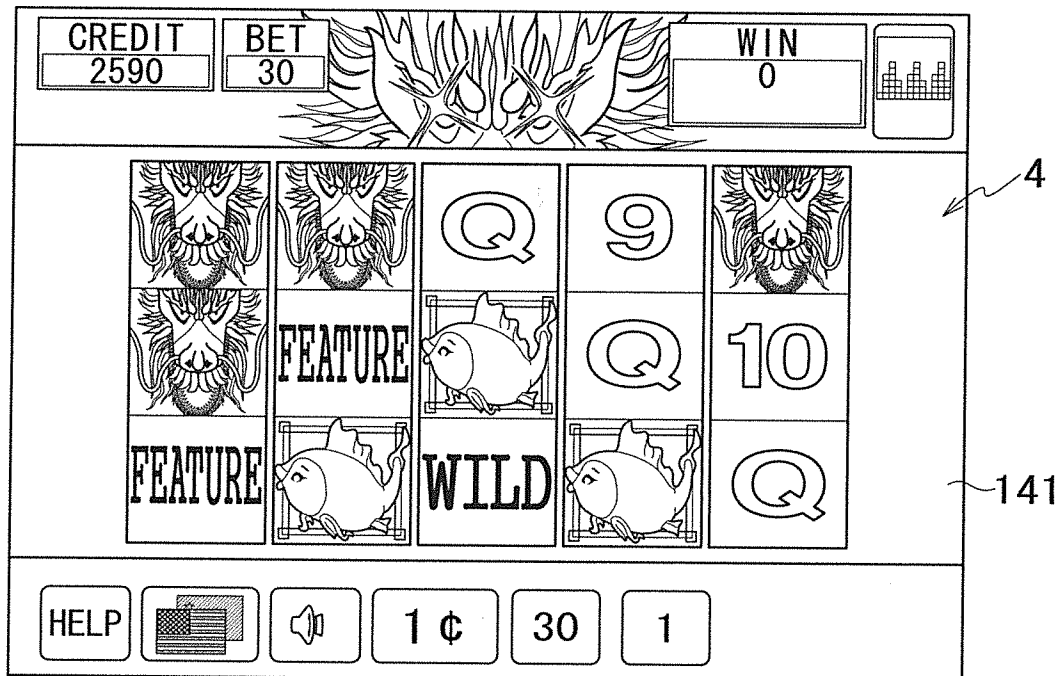
予兆演出抽選テーブル
(ミステリー抽選によるフリーゲーム用)

	WEIGHT	
	演出なし	演出あり
常に	0/100	100/100

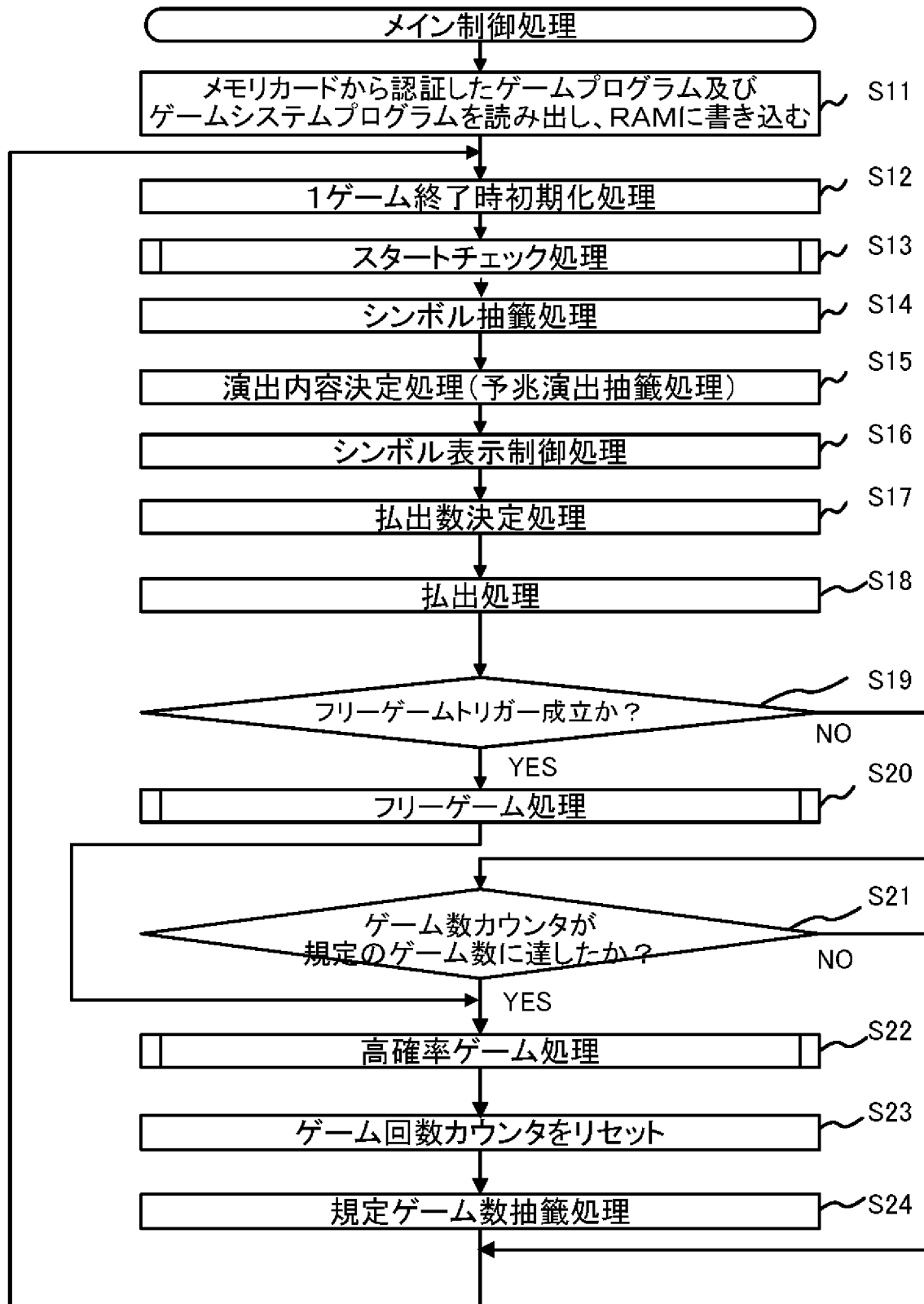
[図18]



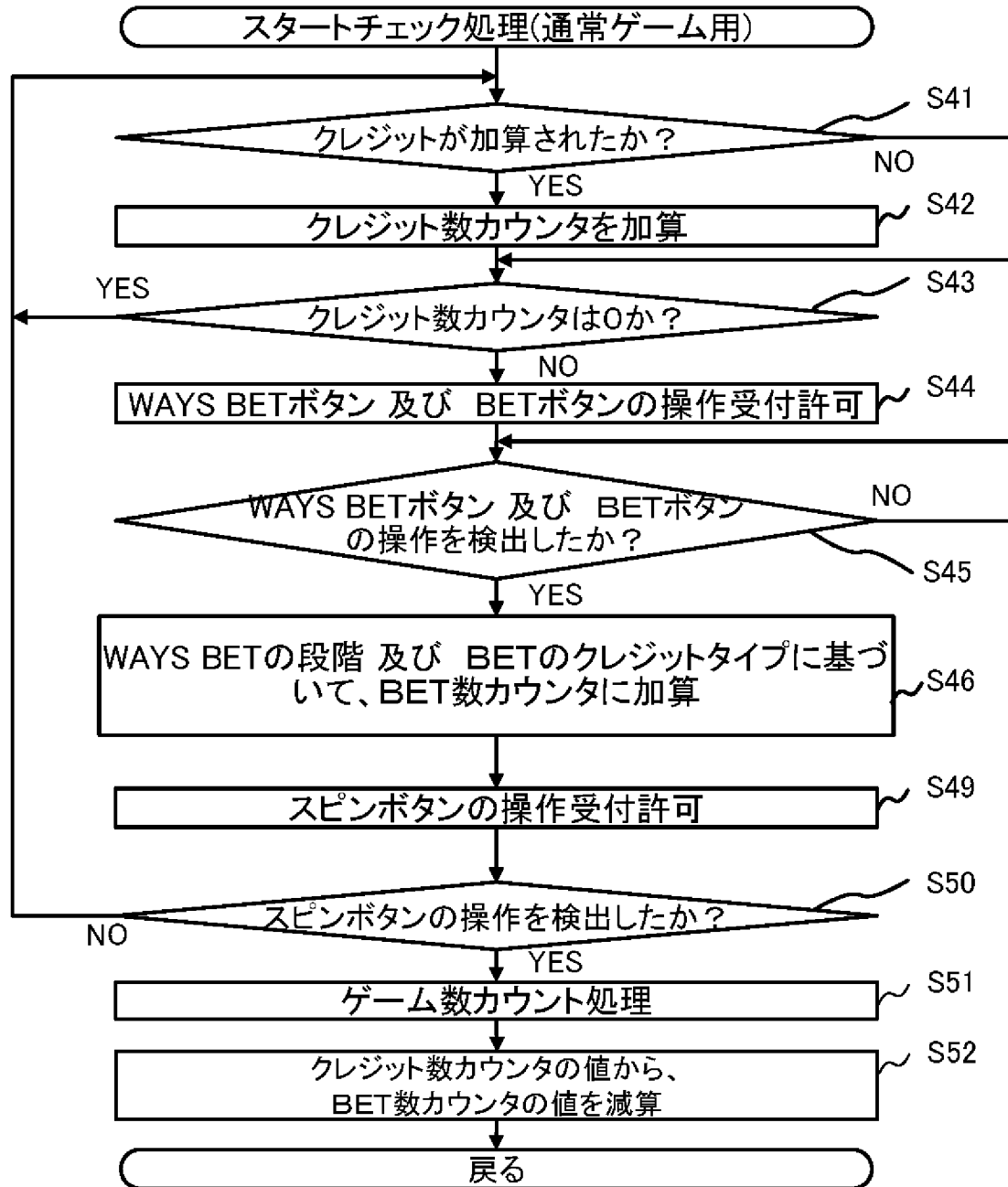
[図19]



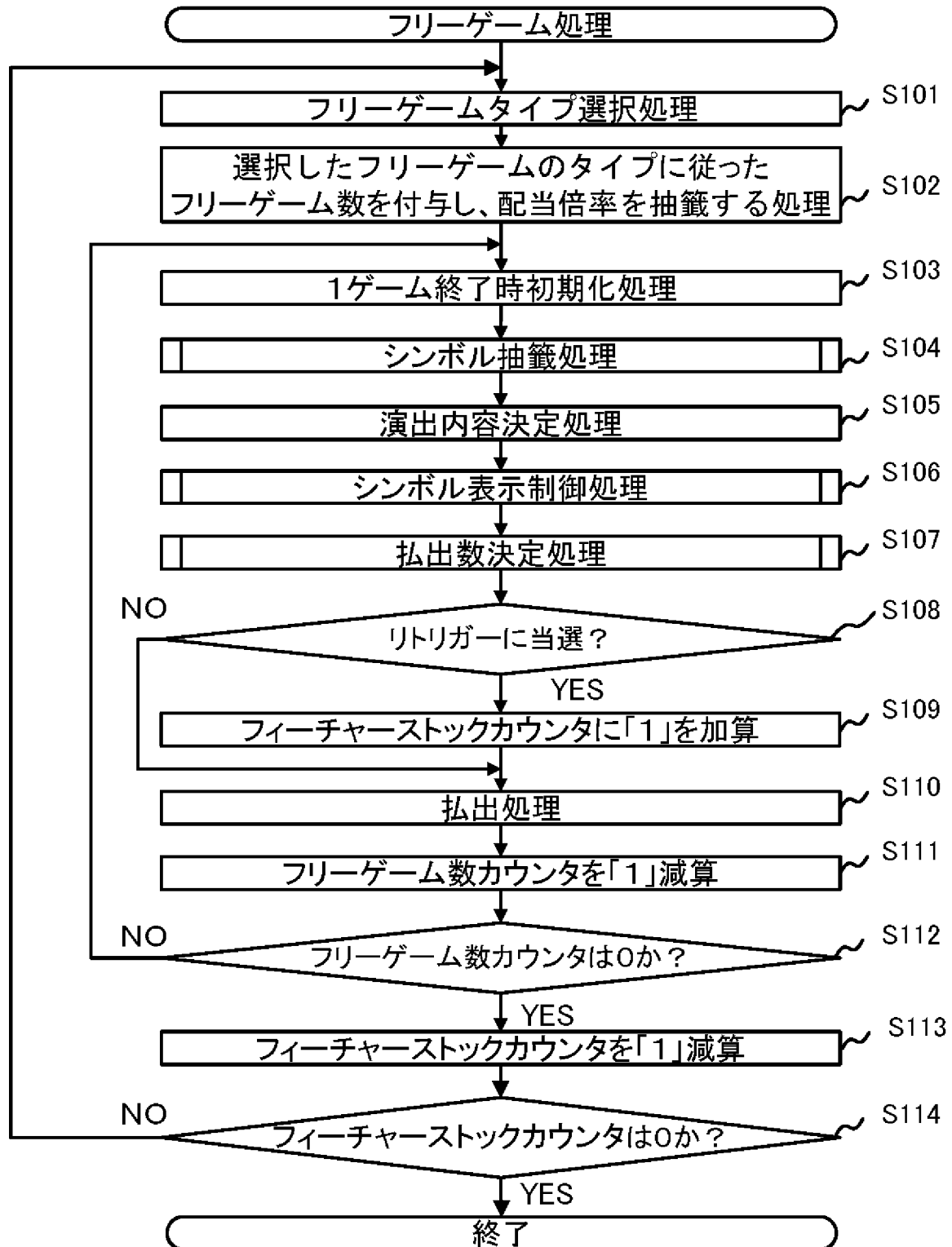
[図20]



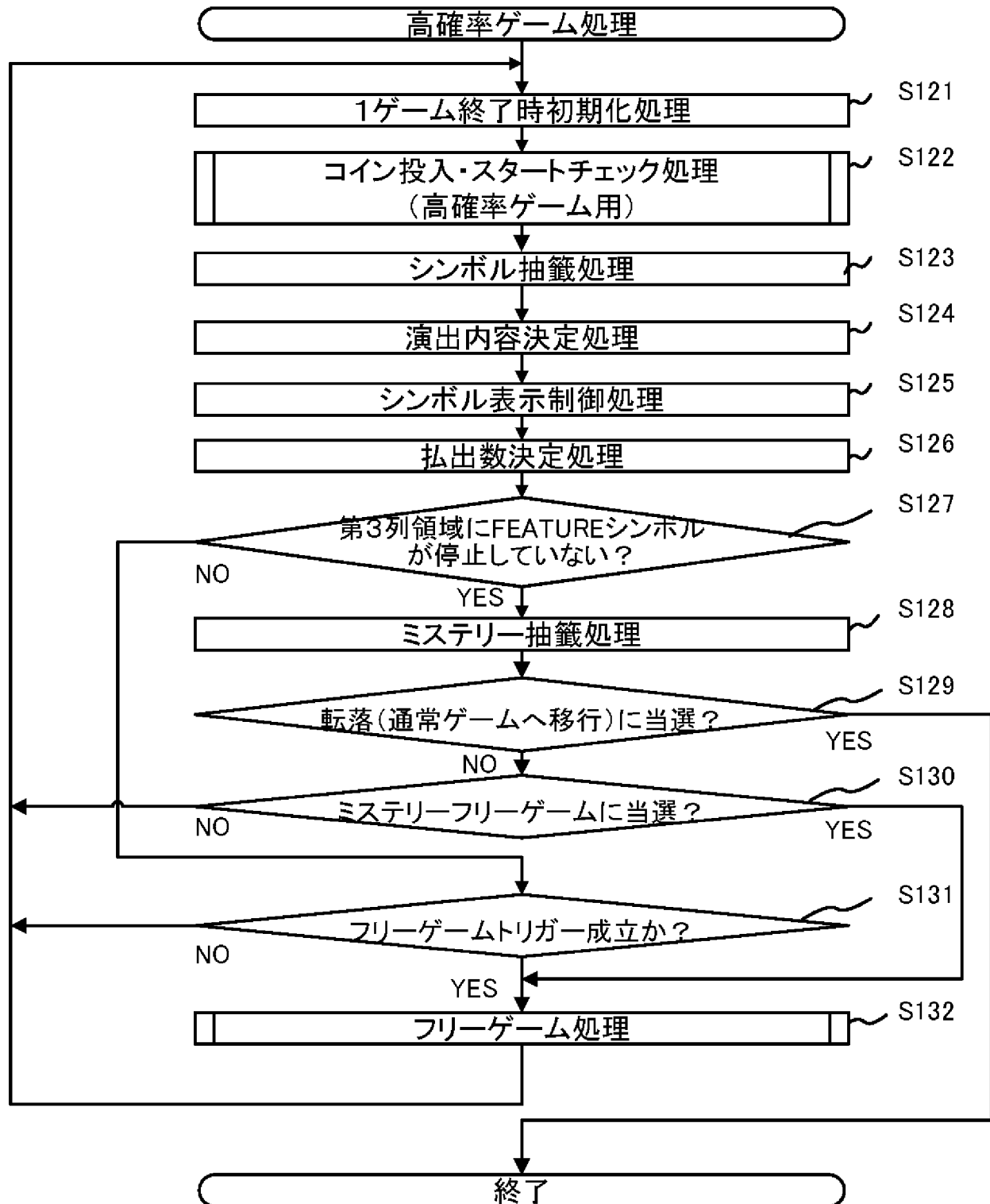
[図21]



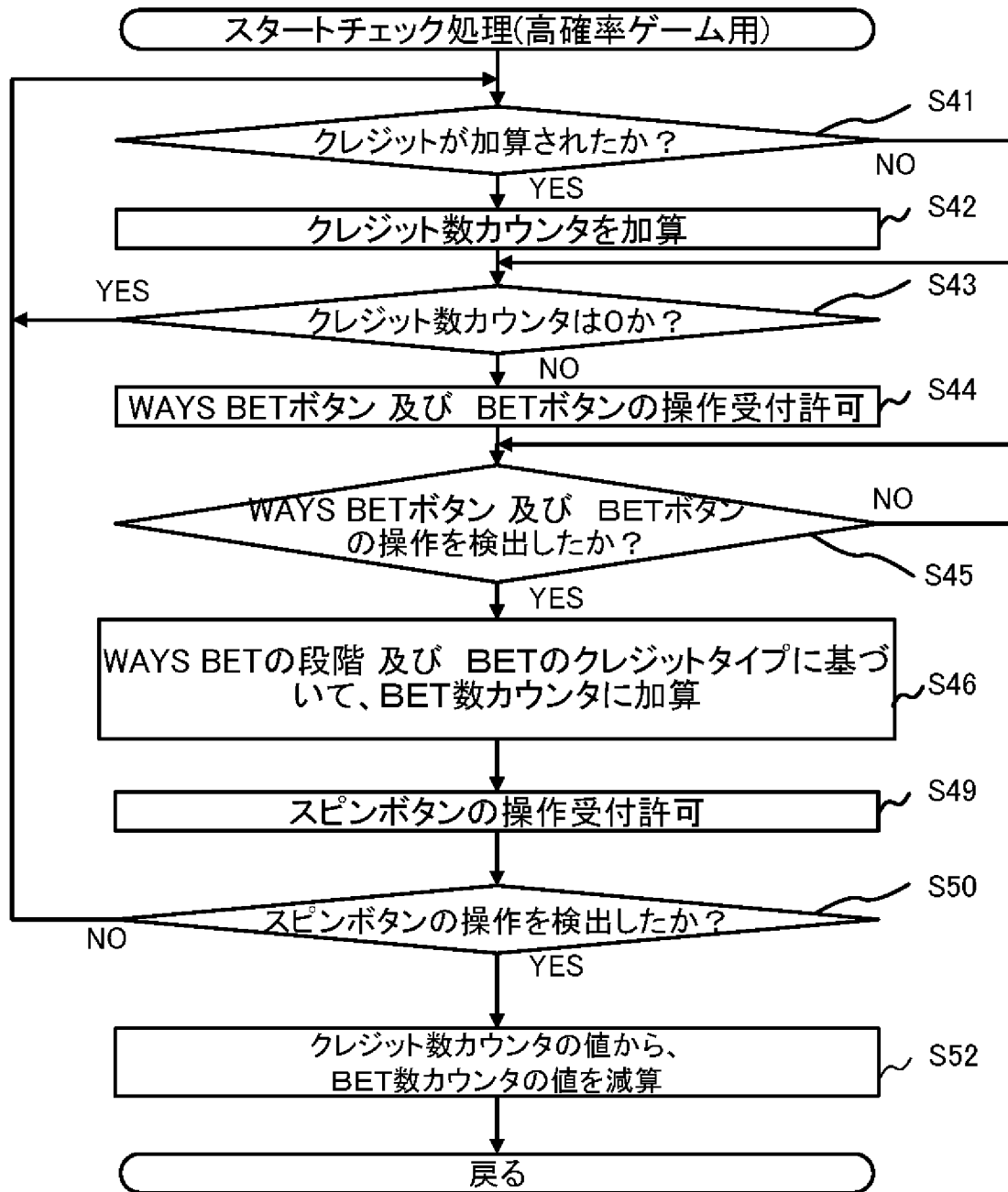
[図22]



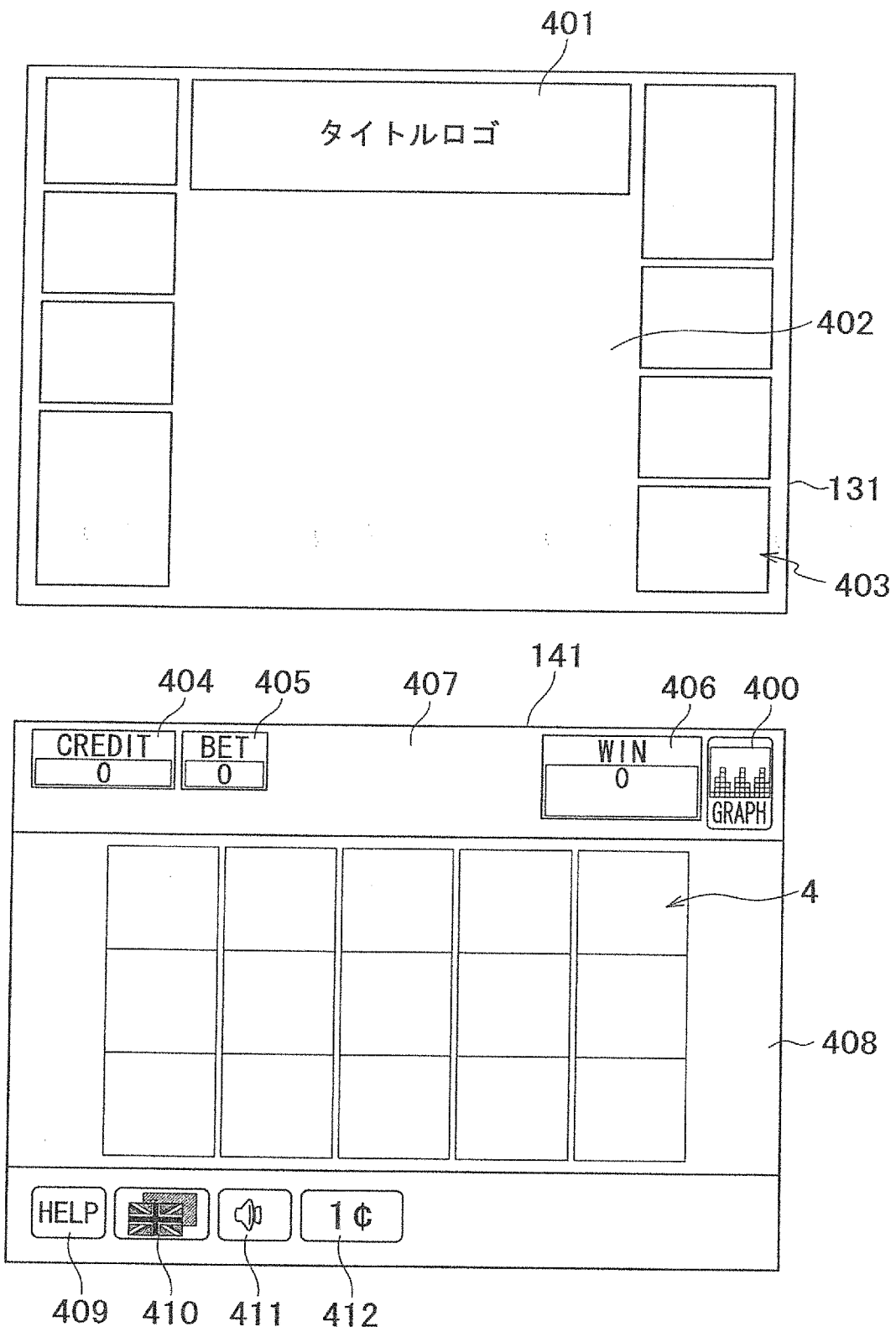
[図23]



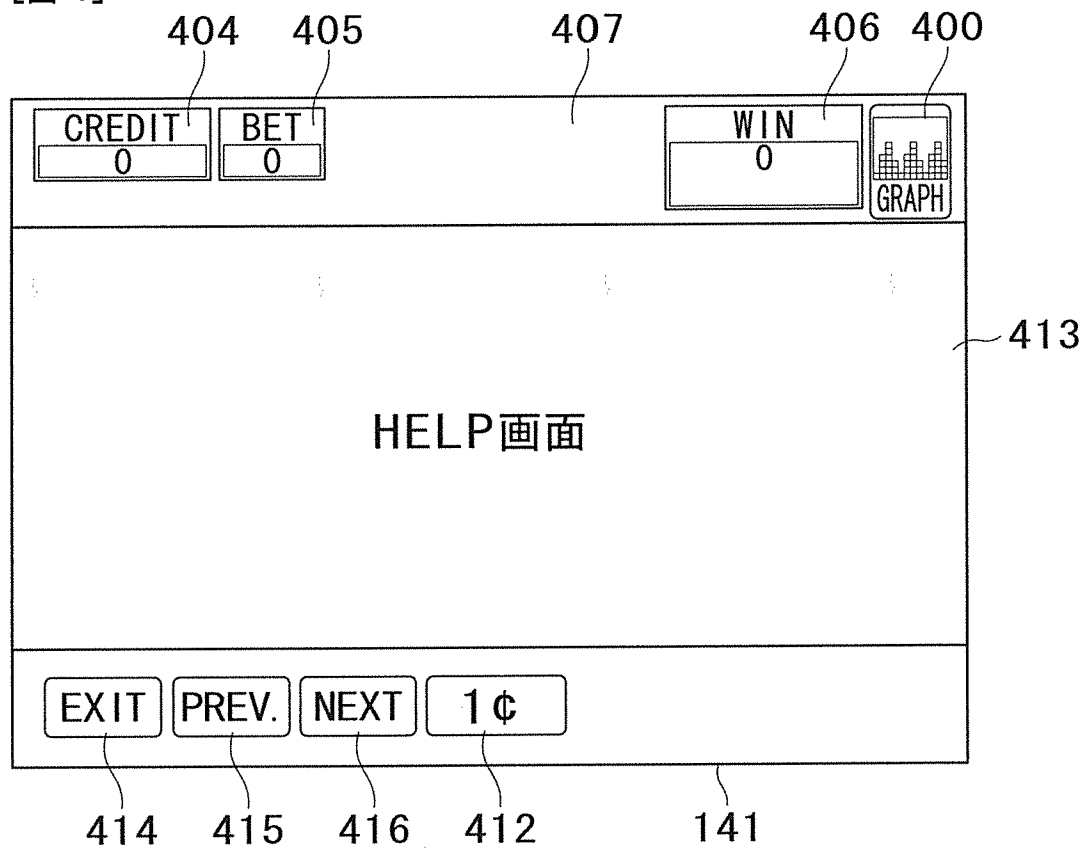
[図24]



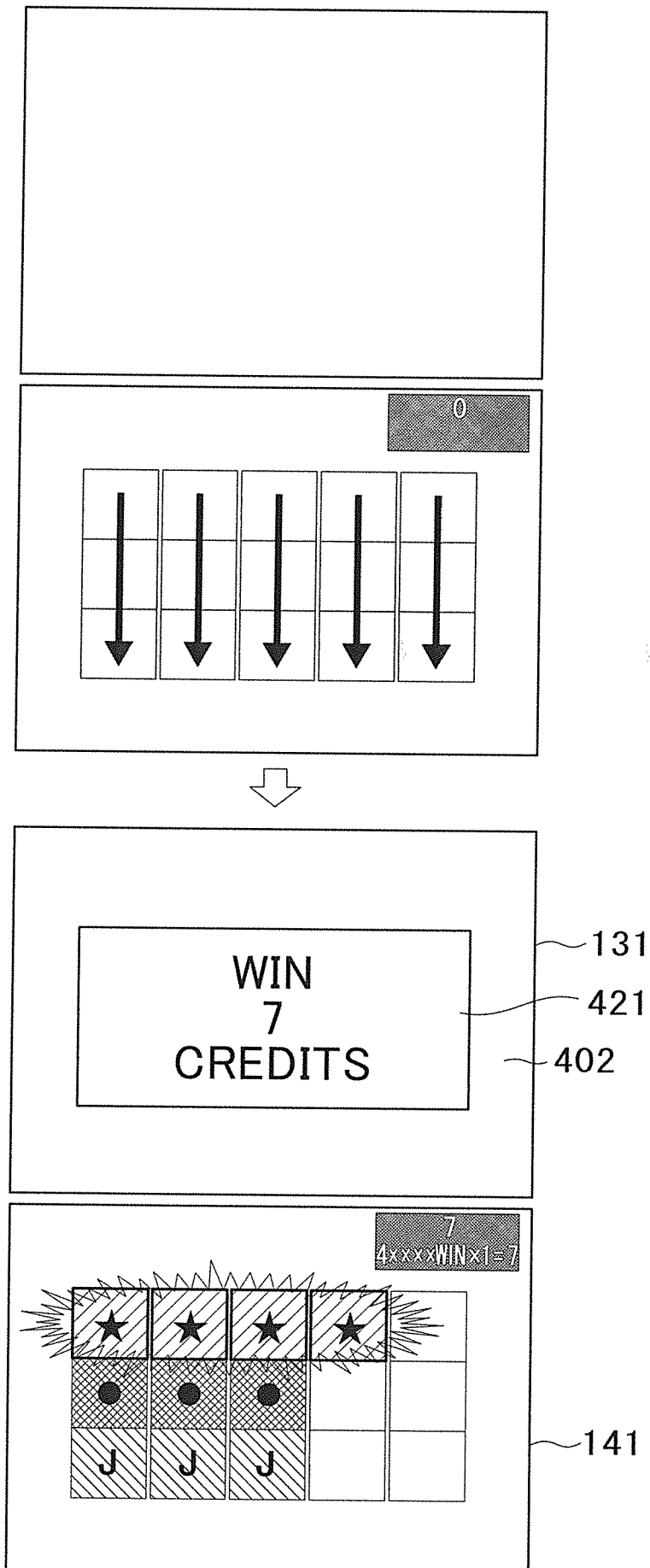
[図25]



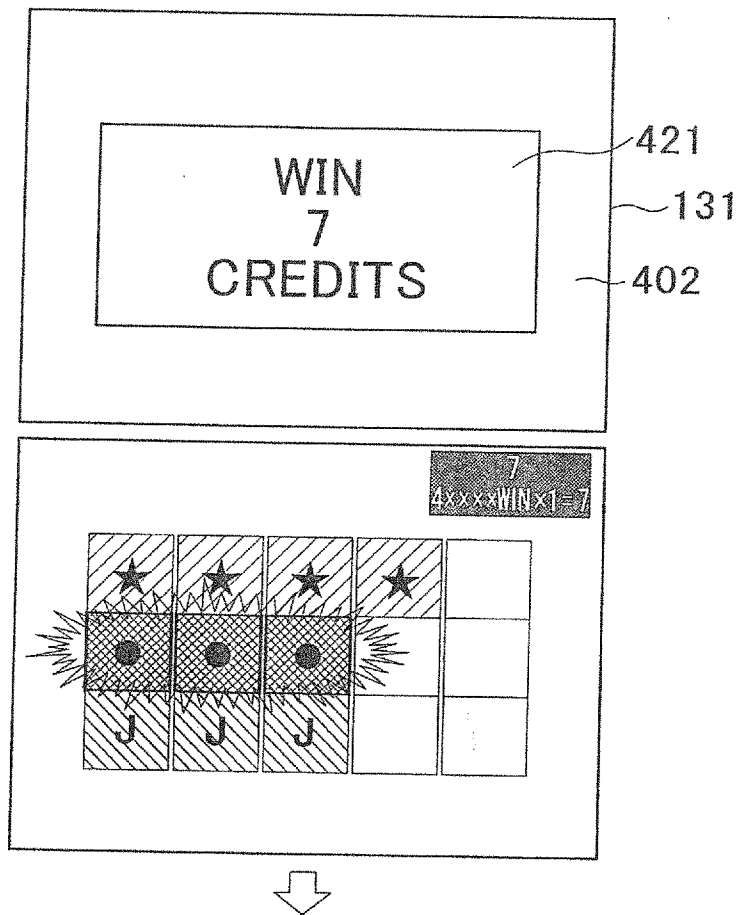
[図26]



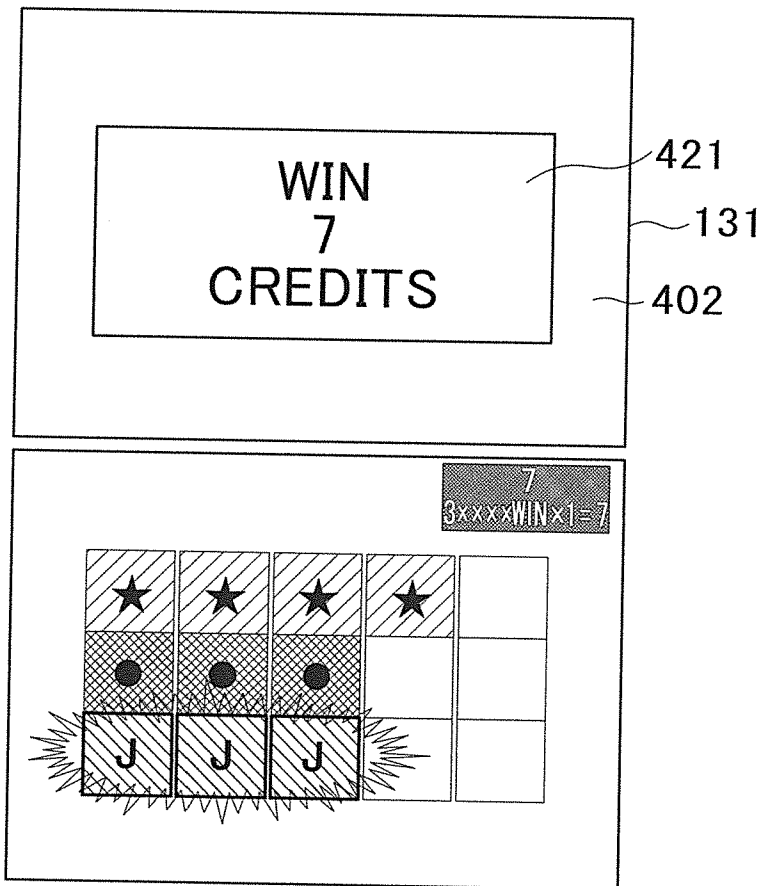
[図27]



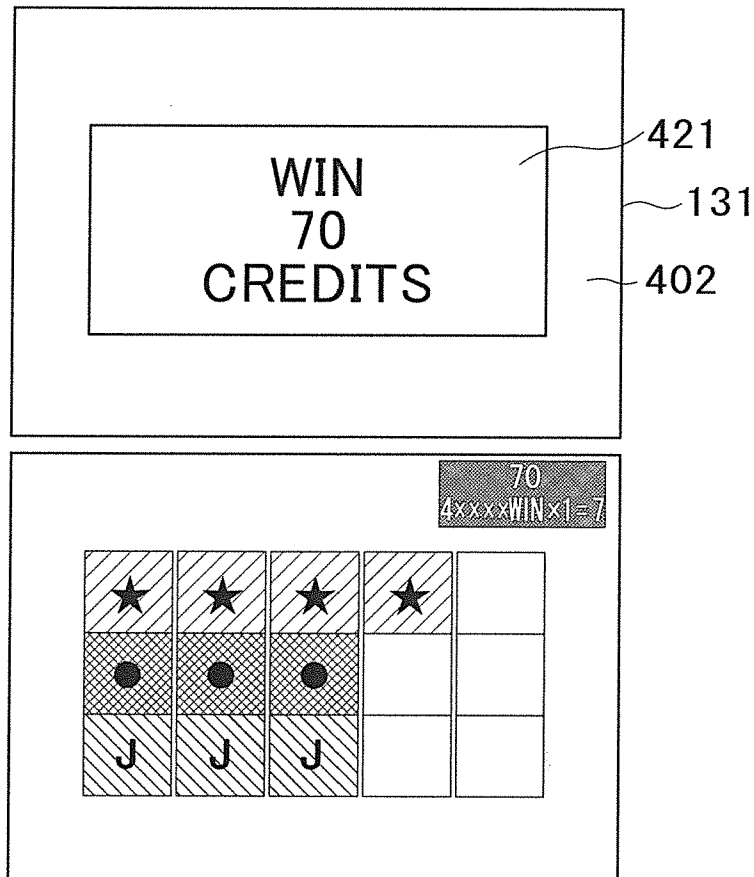
[図28]



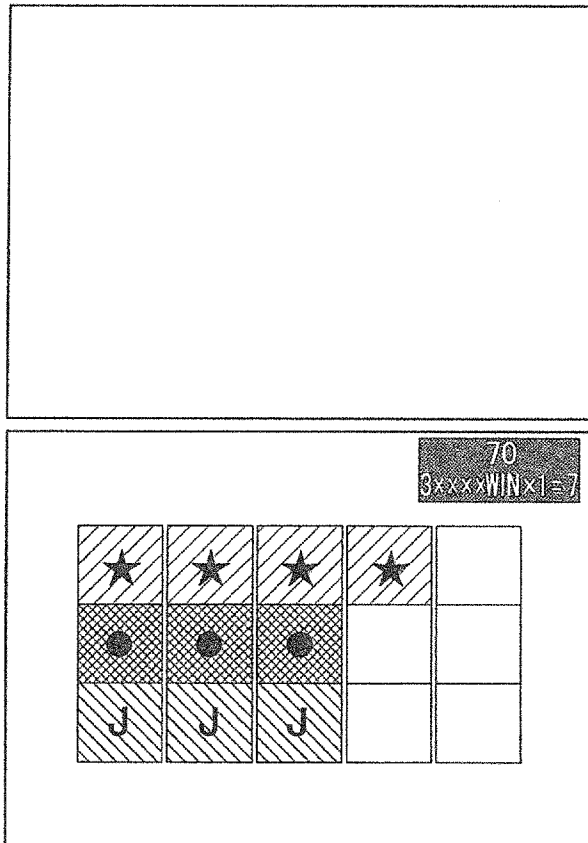
[図29]



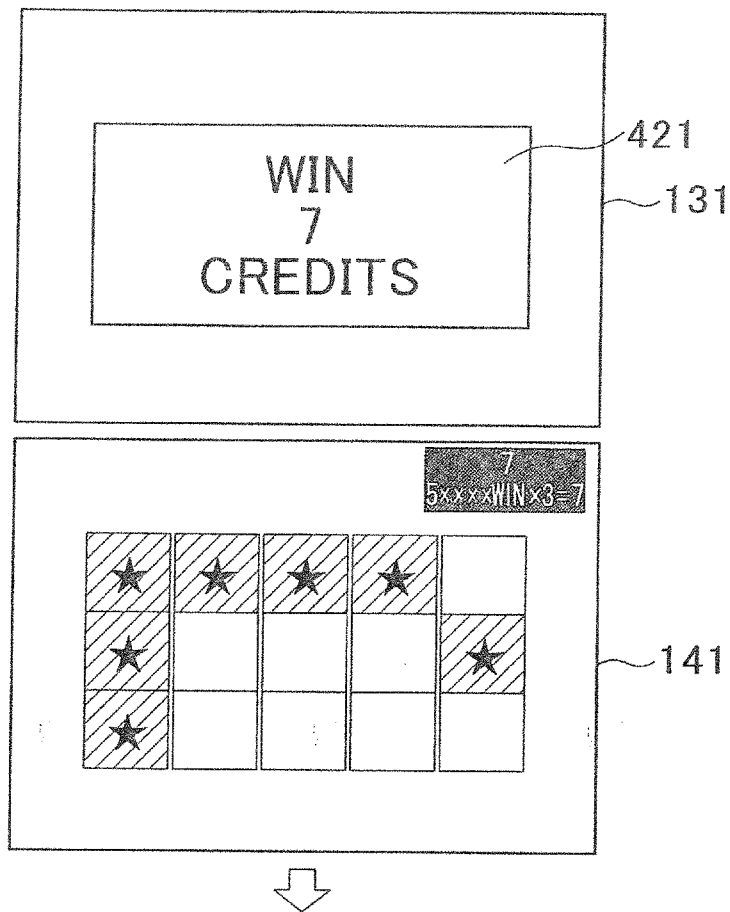
[図30]



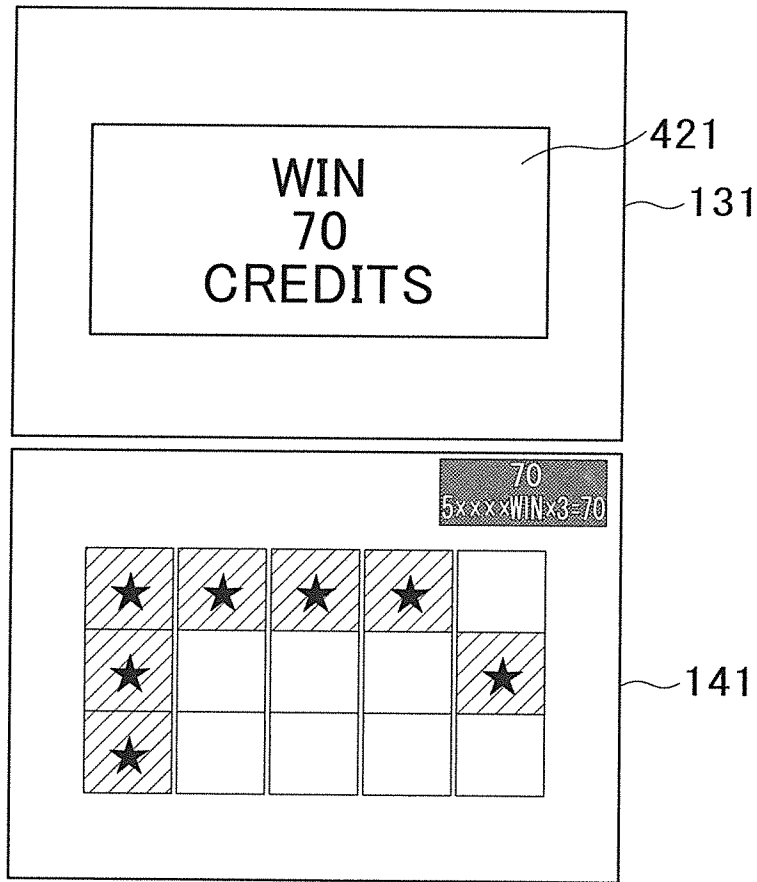
[図31]



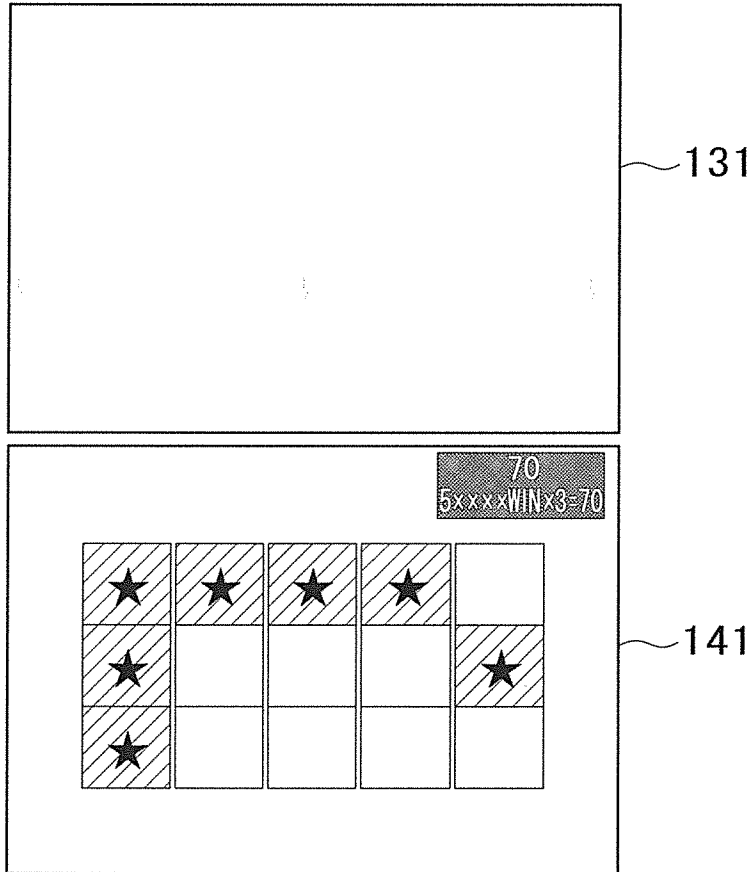
[図32]



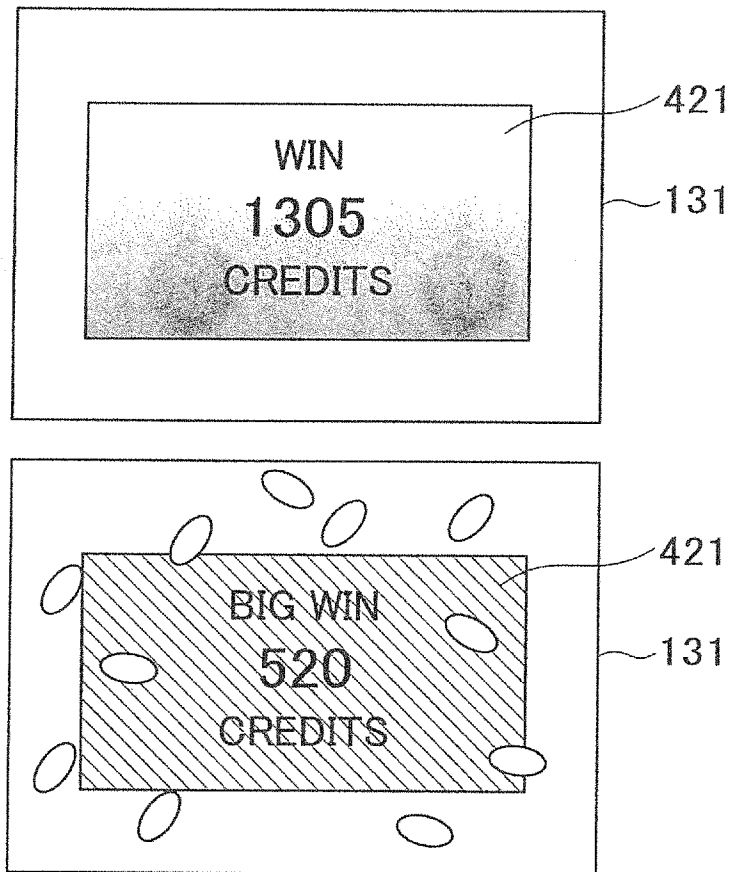
[図33]



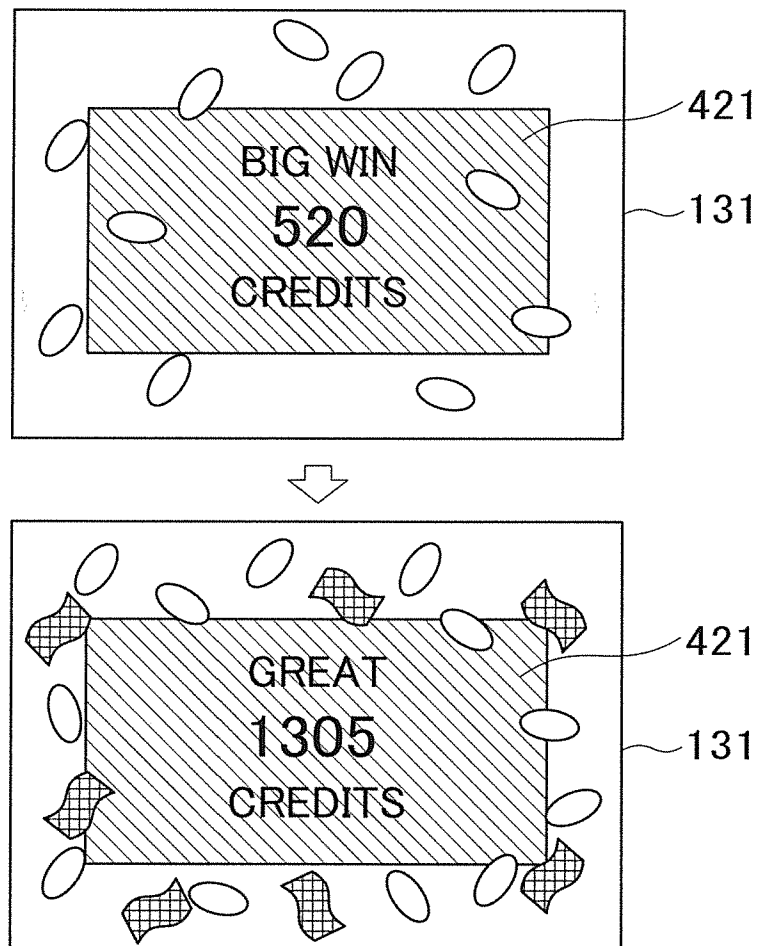
[図34]



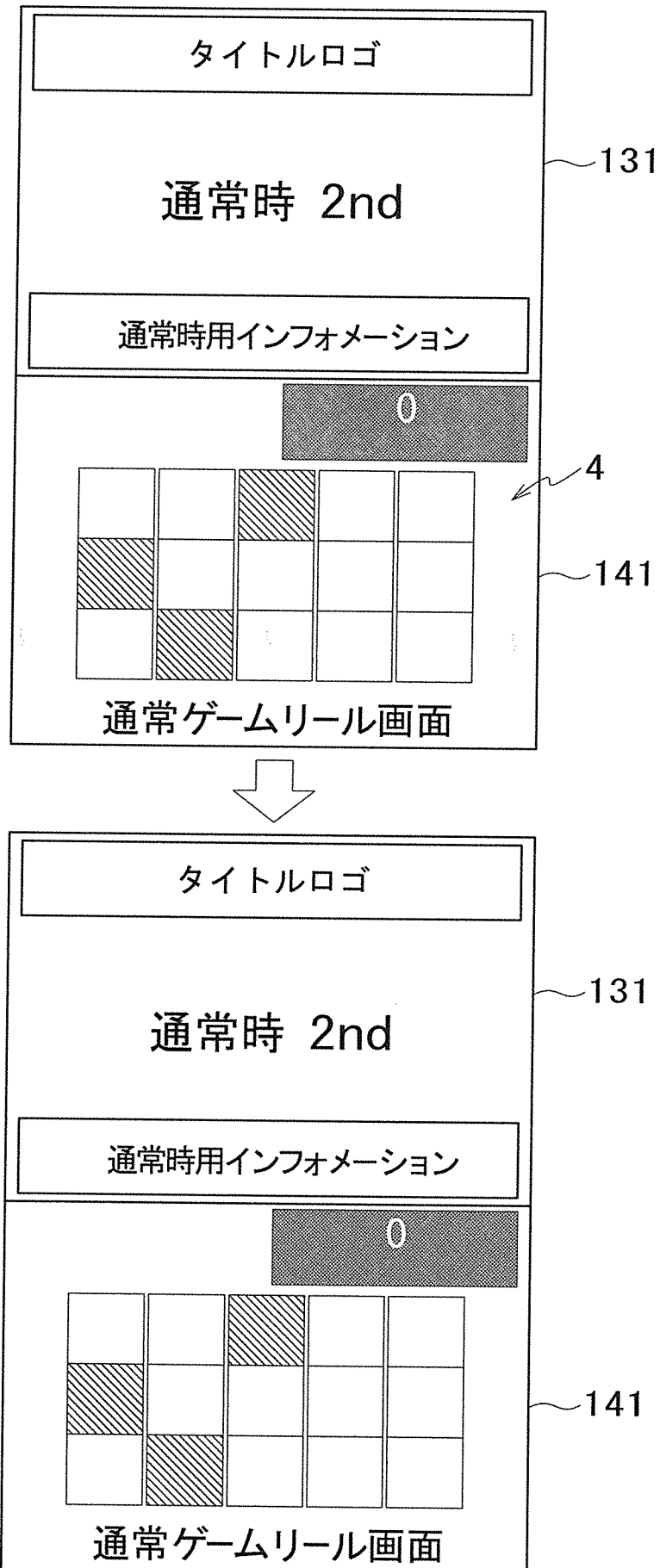
[図35]



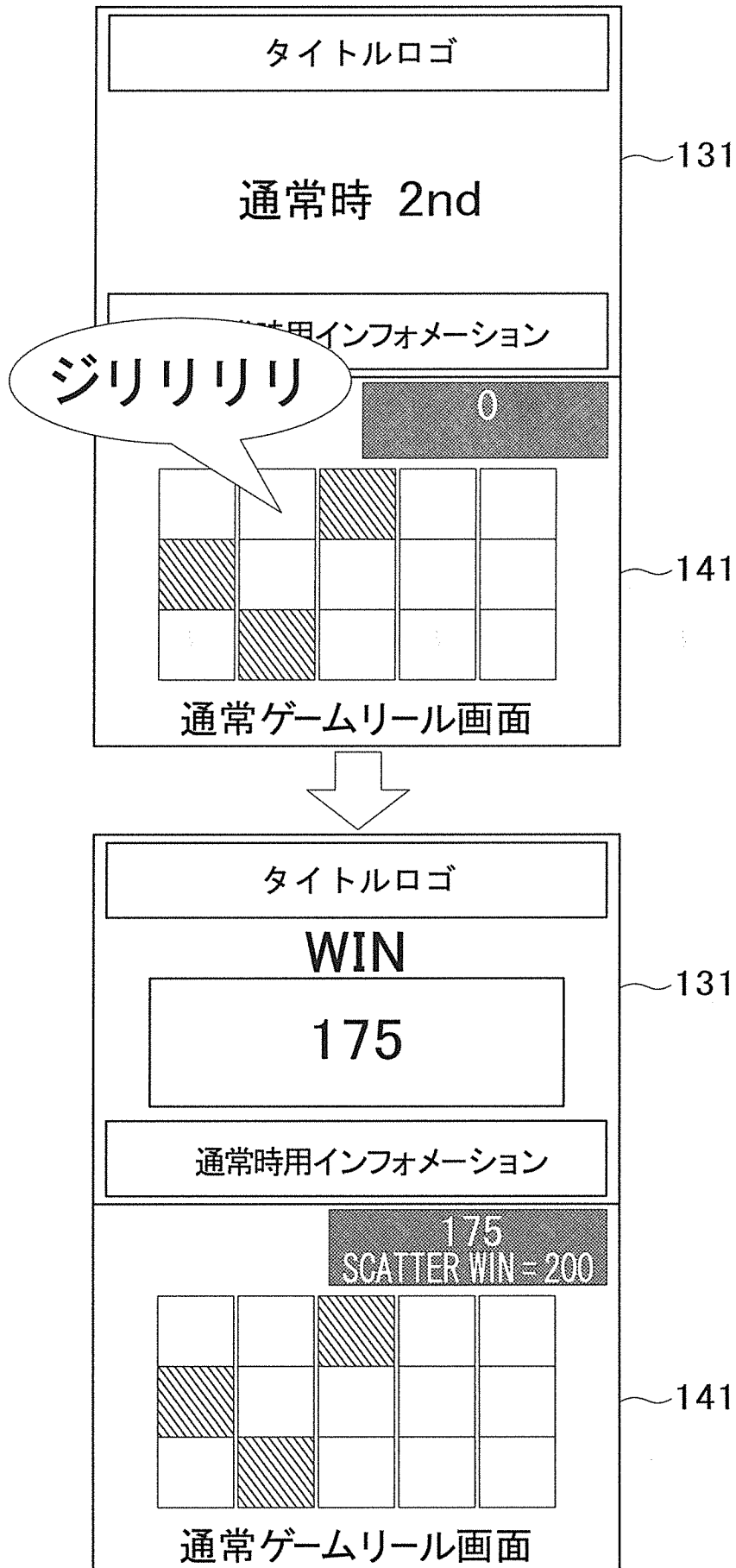
[図36]



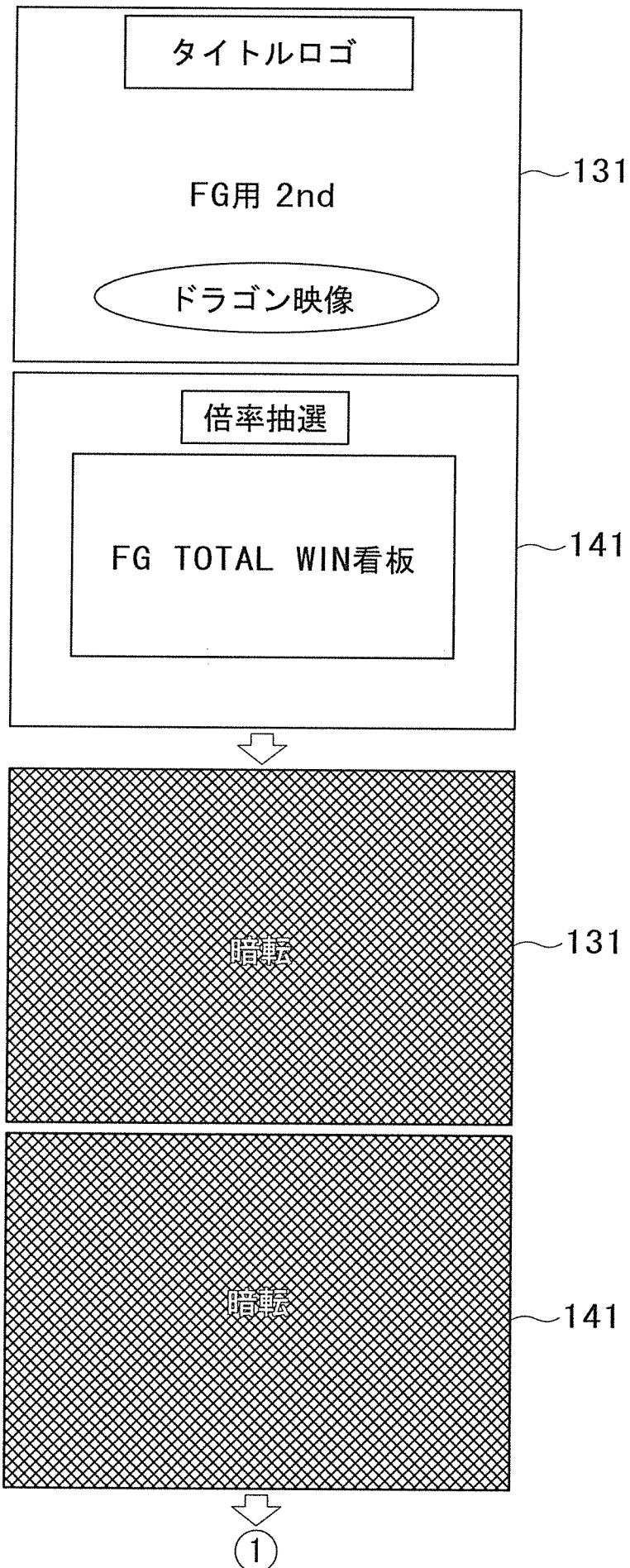
[図37]



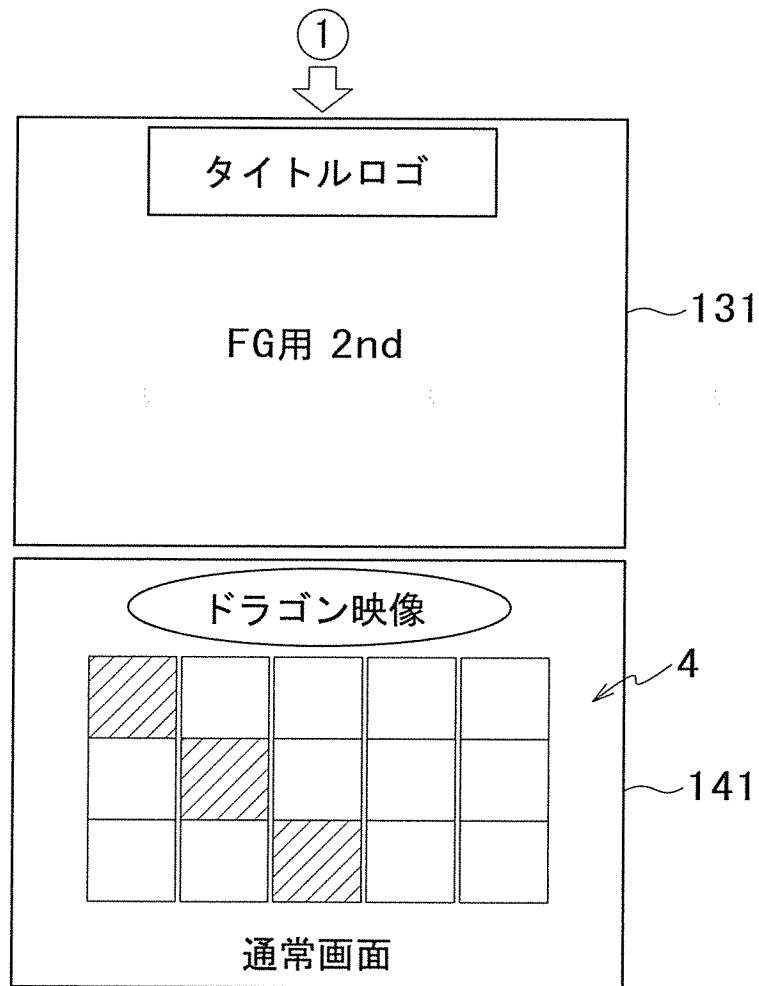
[図38]



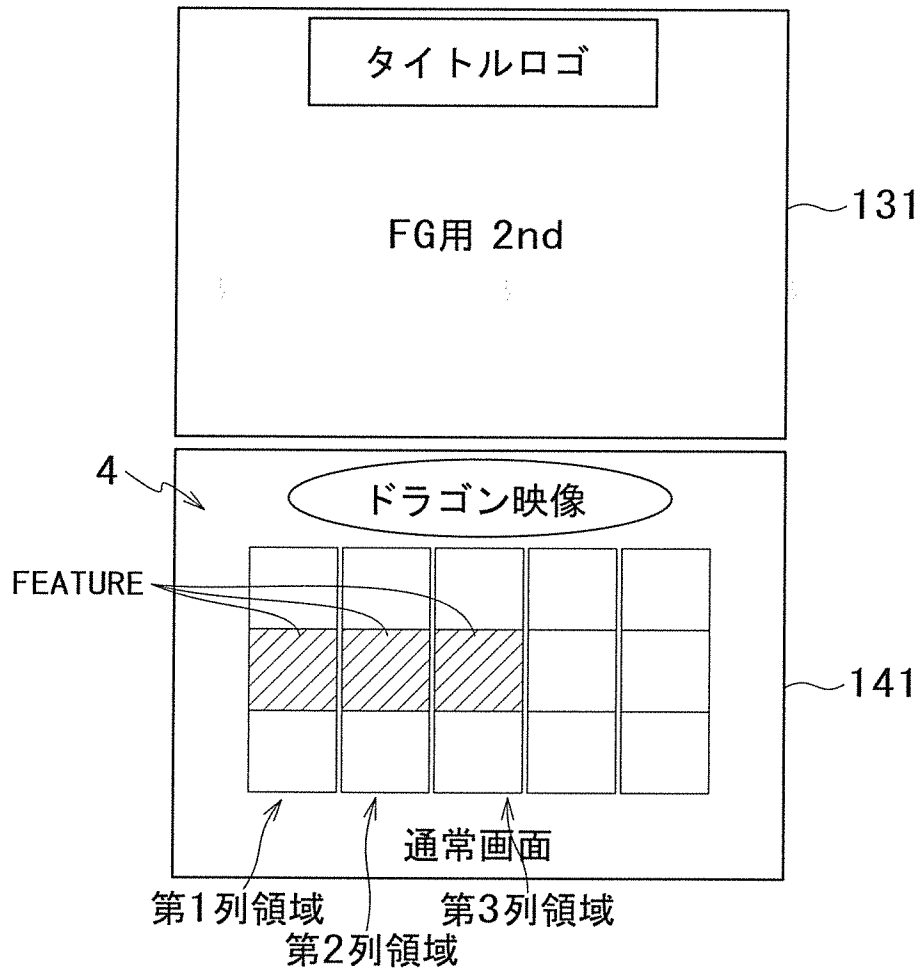
[図39]



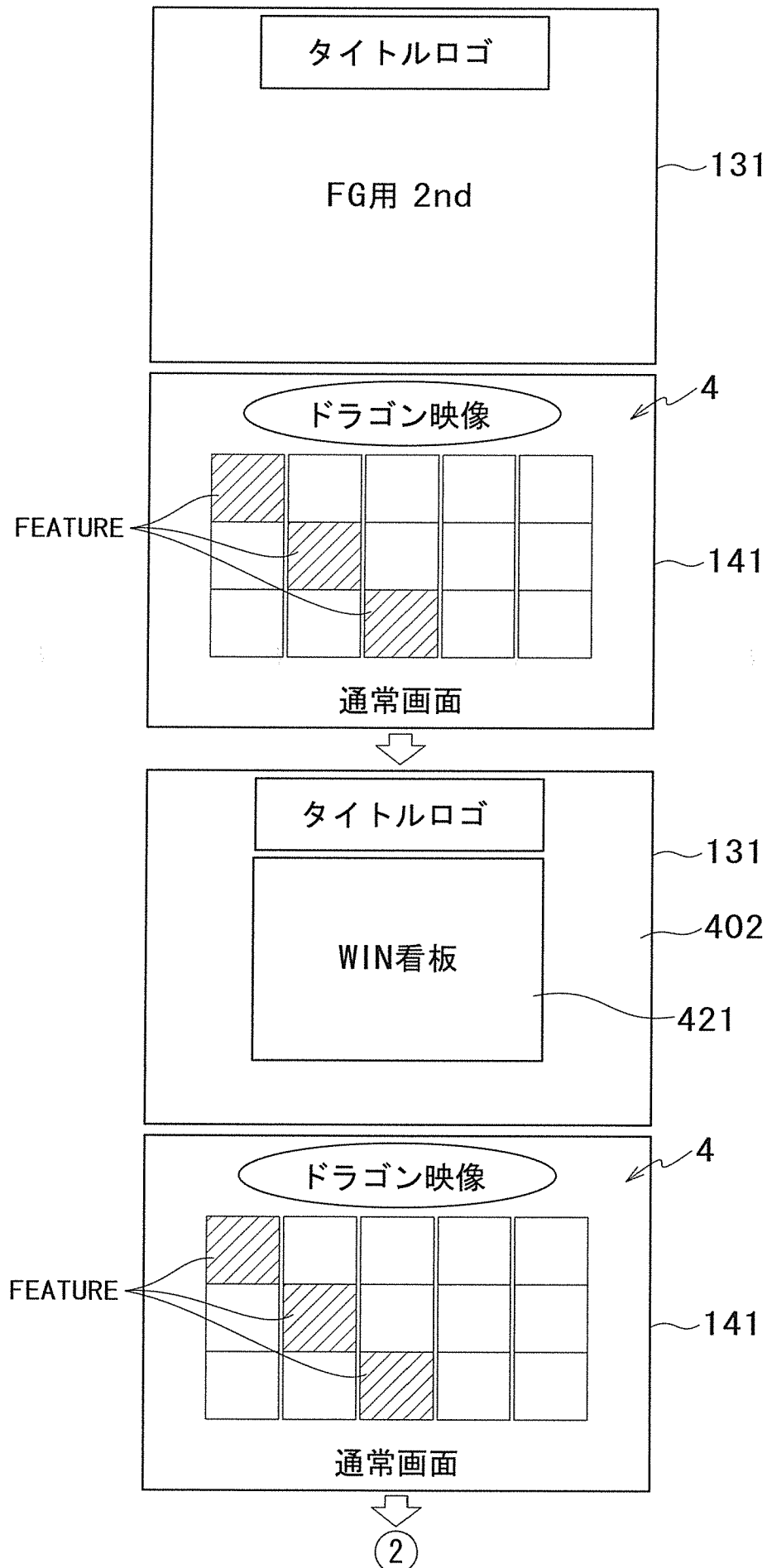
[図40]



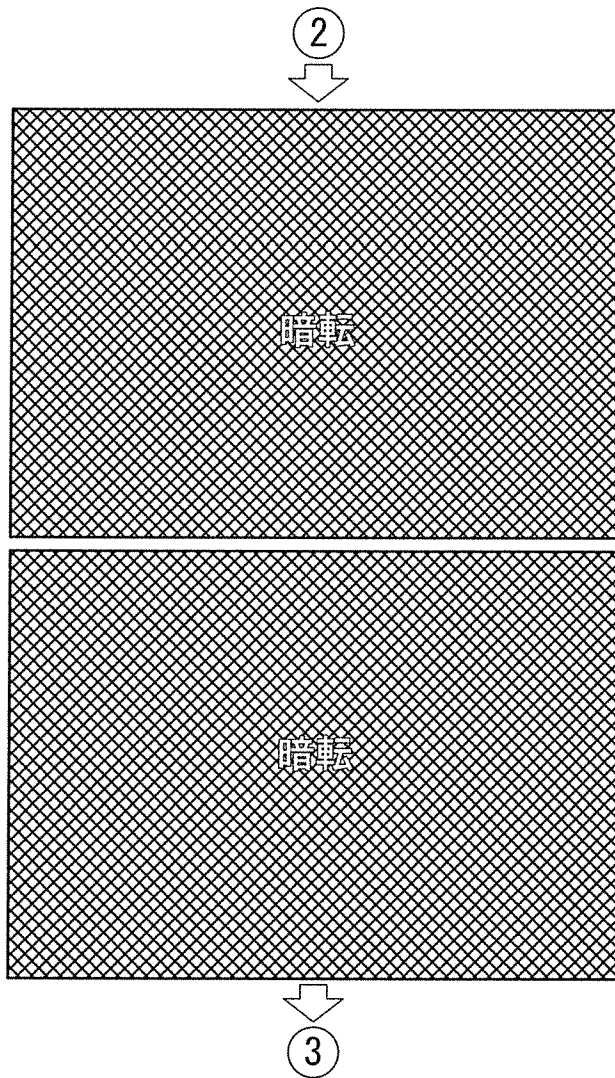
[図41]



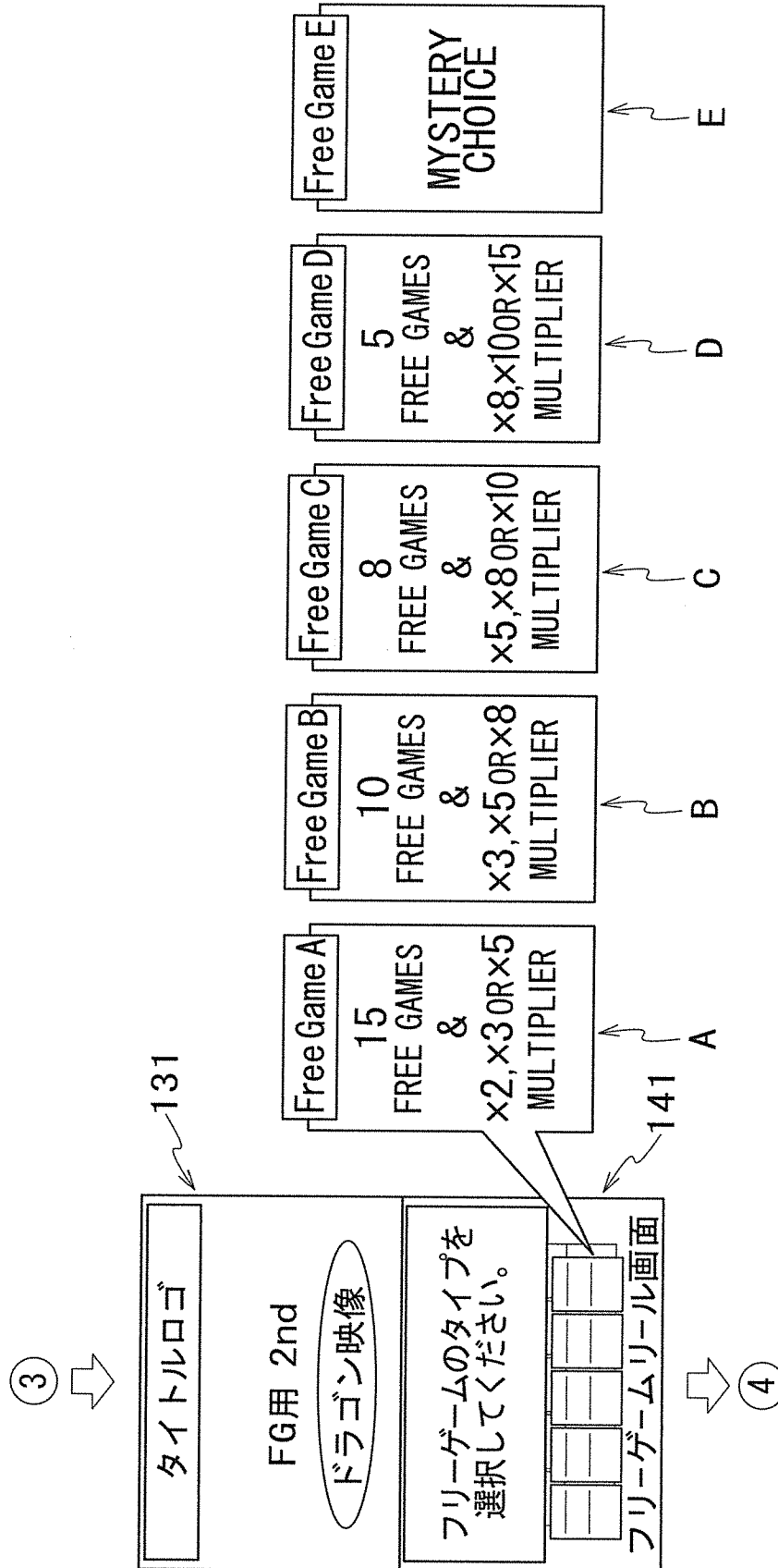
[図42]

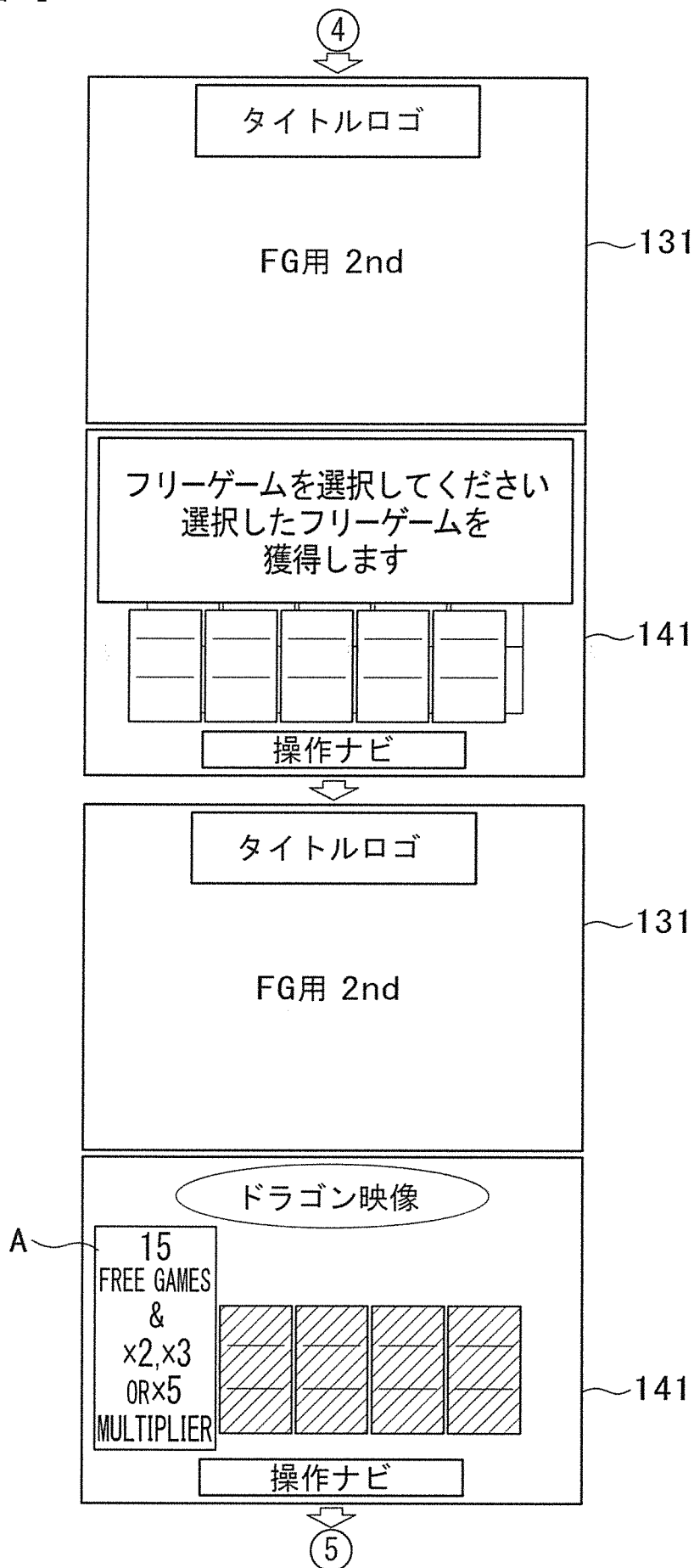


[図43]

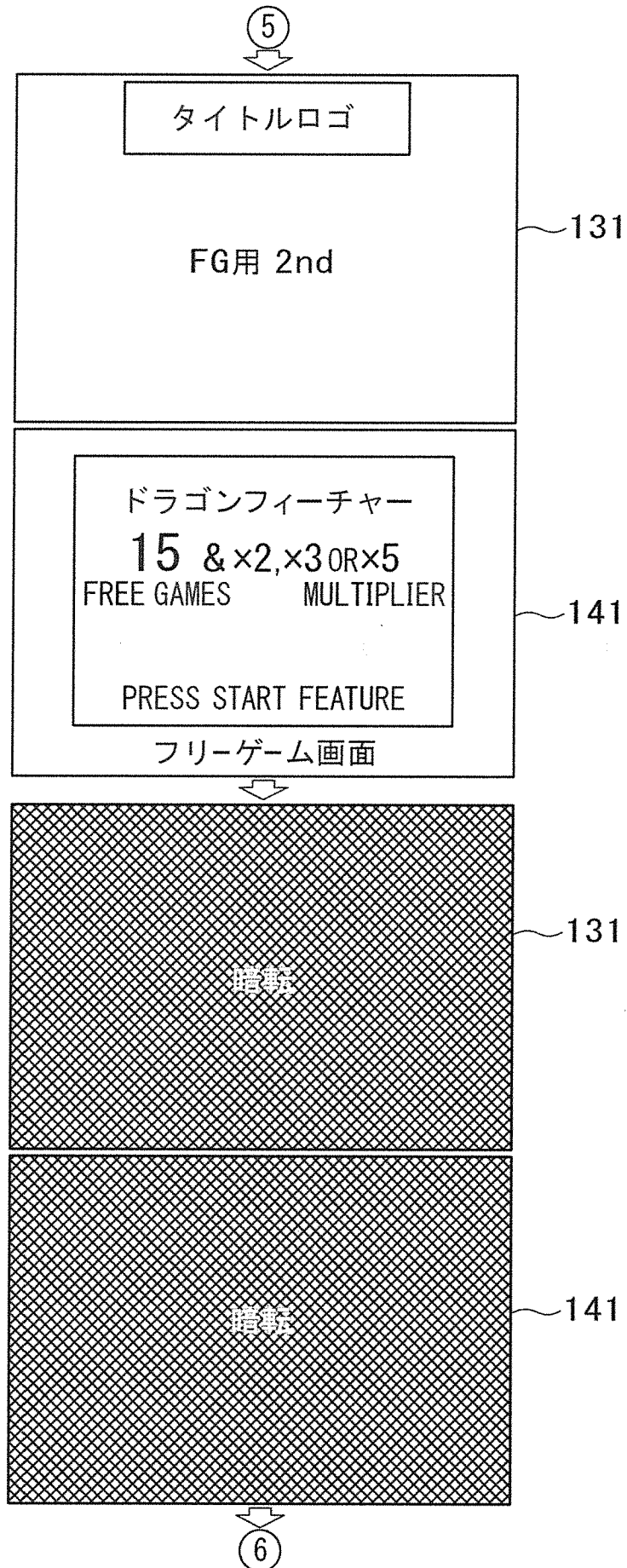


[図44]

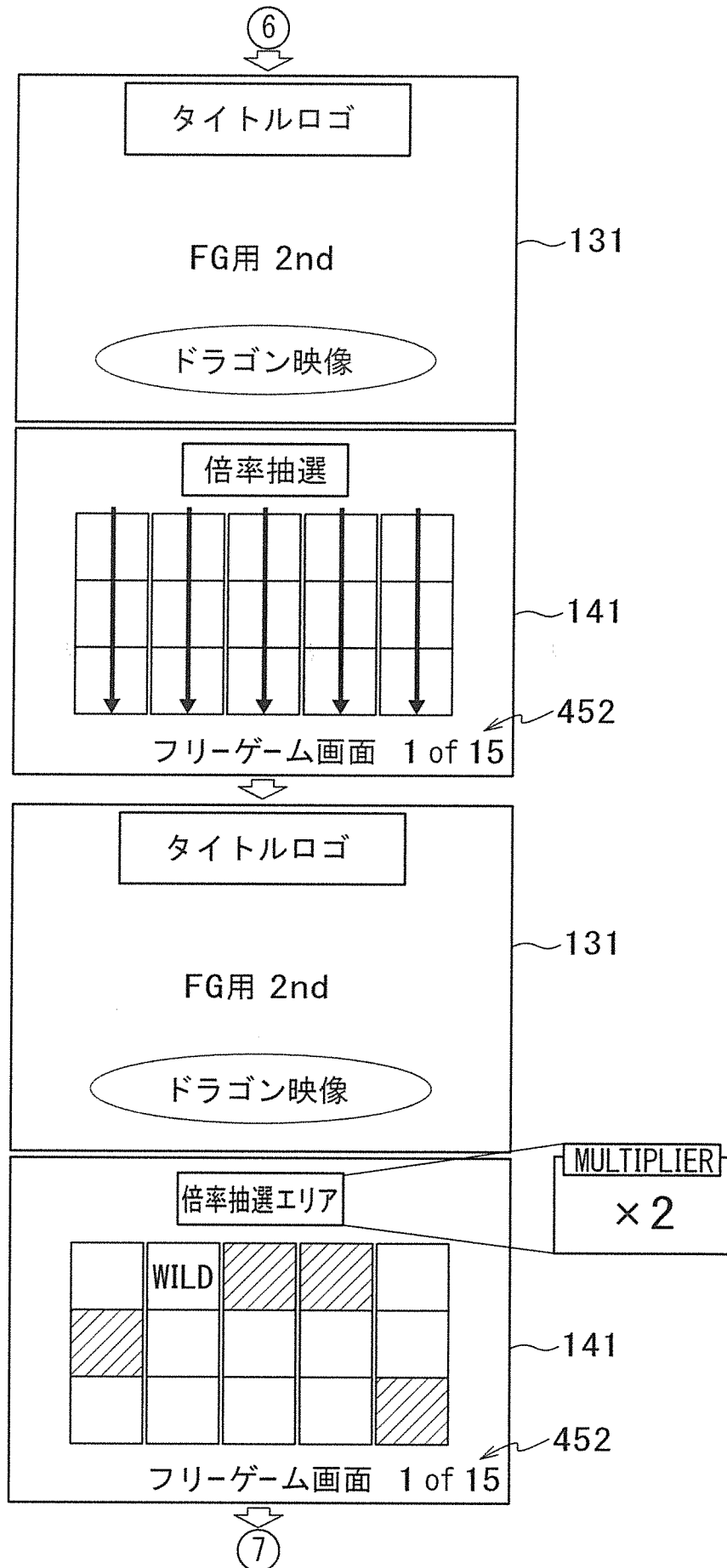




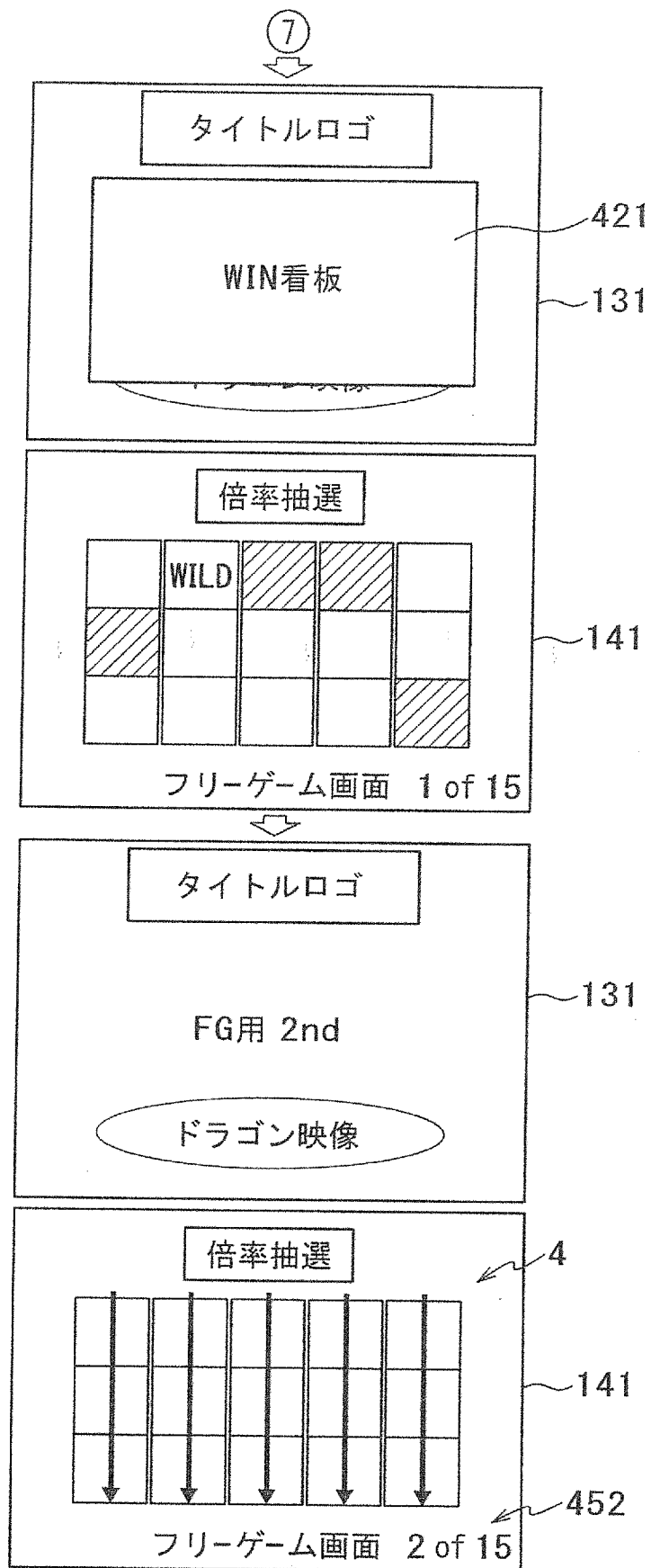
[図46]



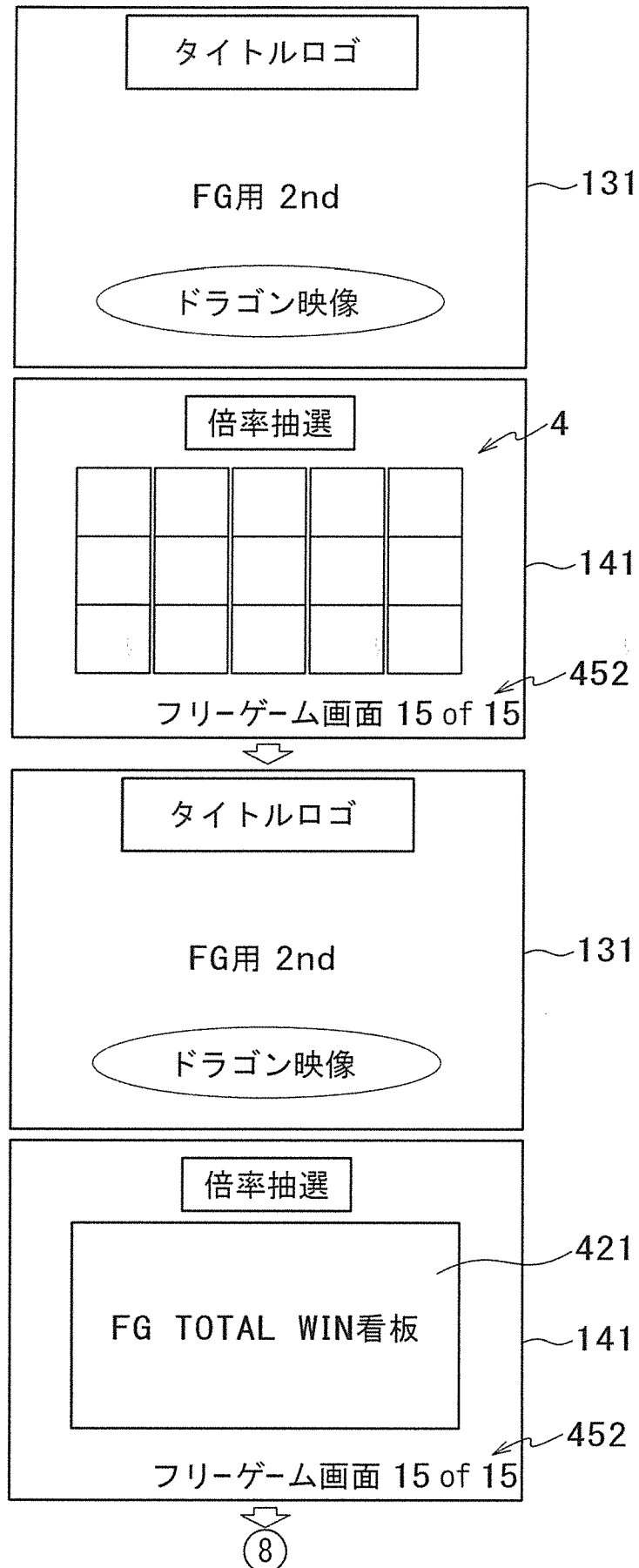
[図47]



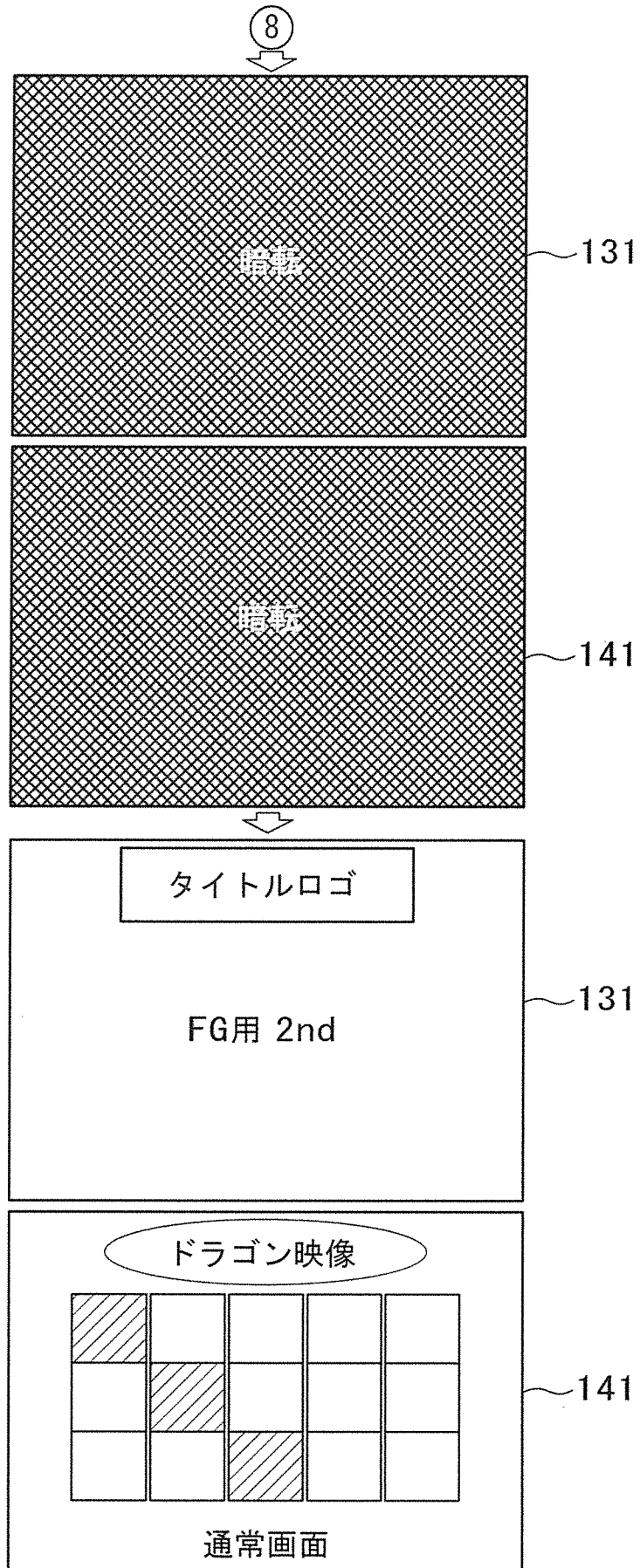
[図48]



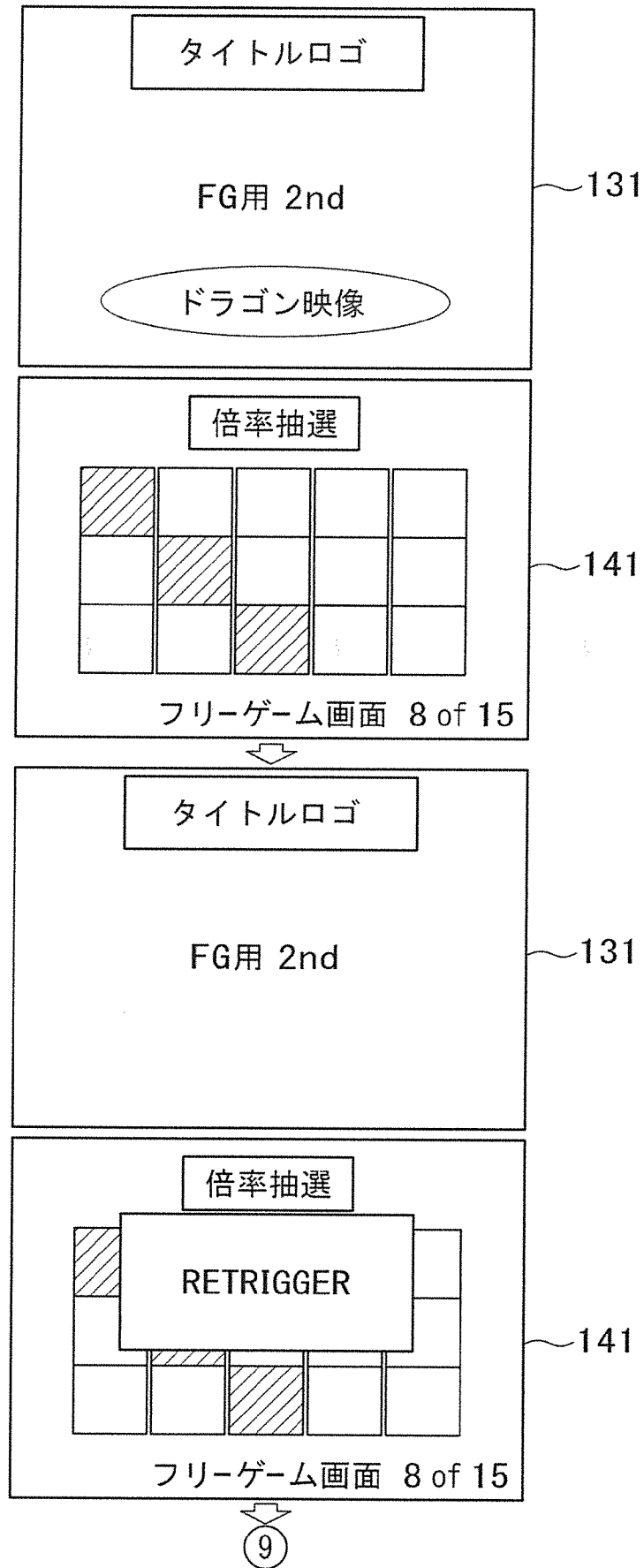
[図49]



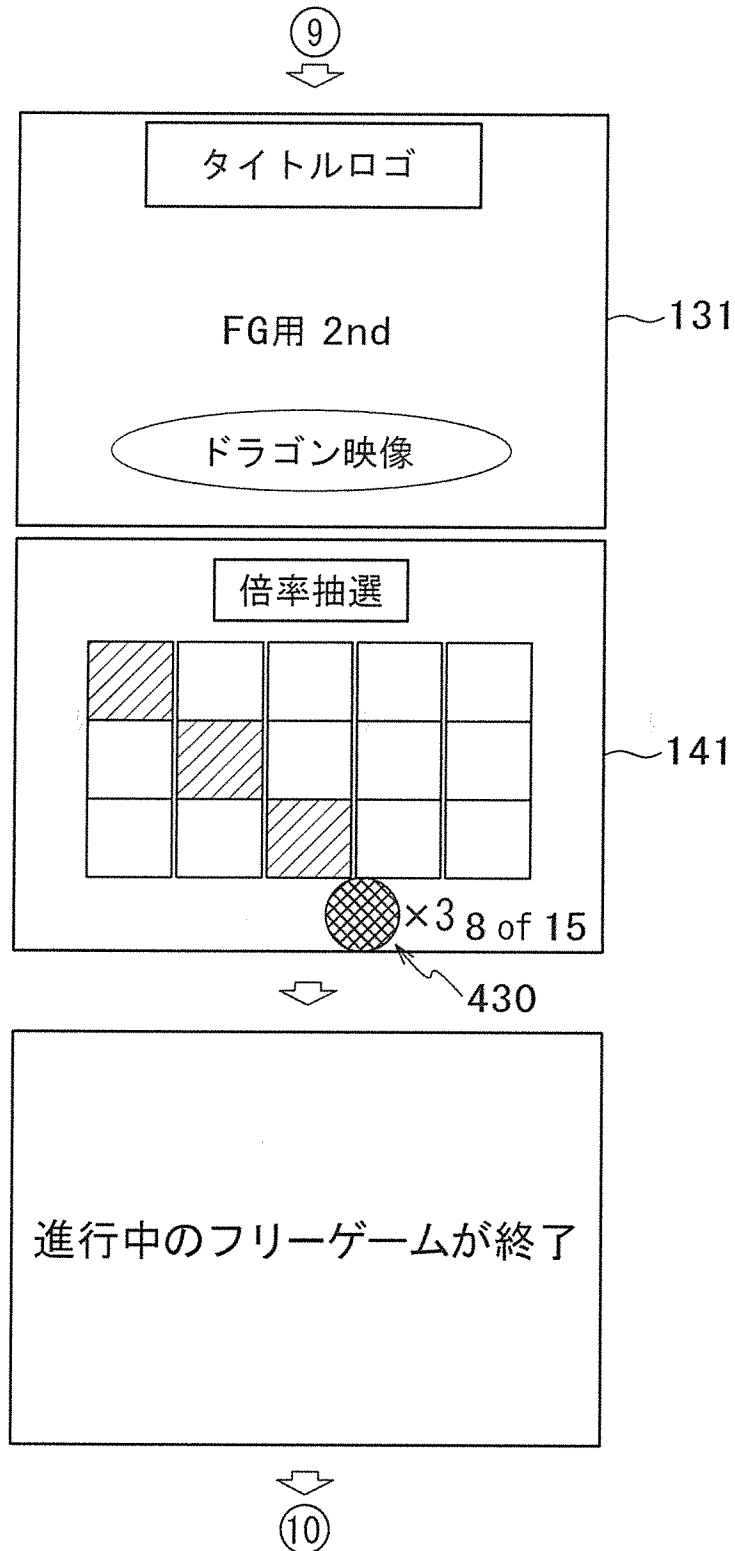
[図50]



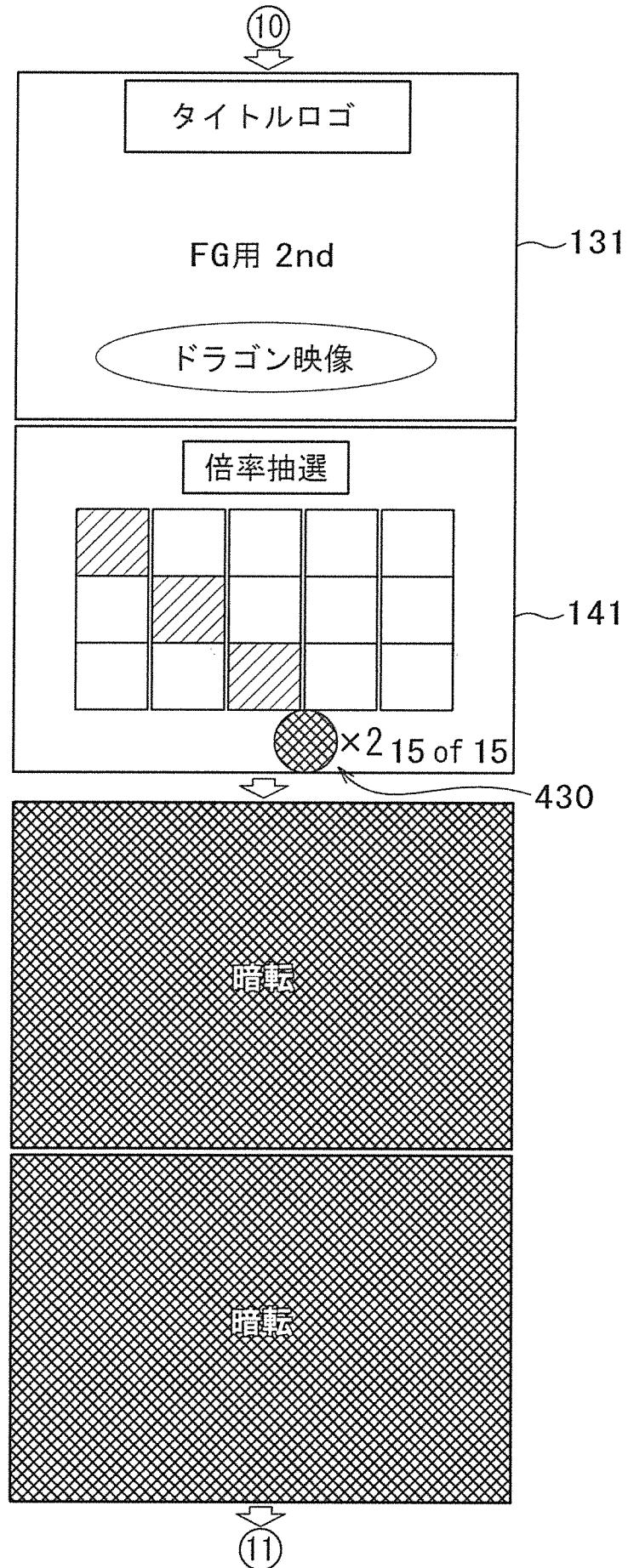
[図51]



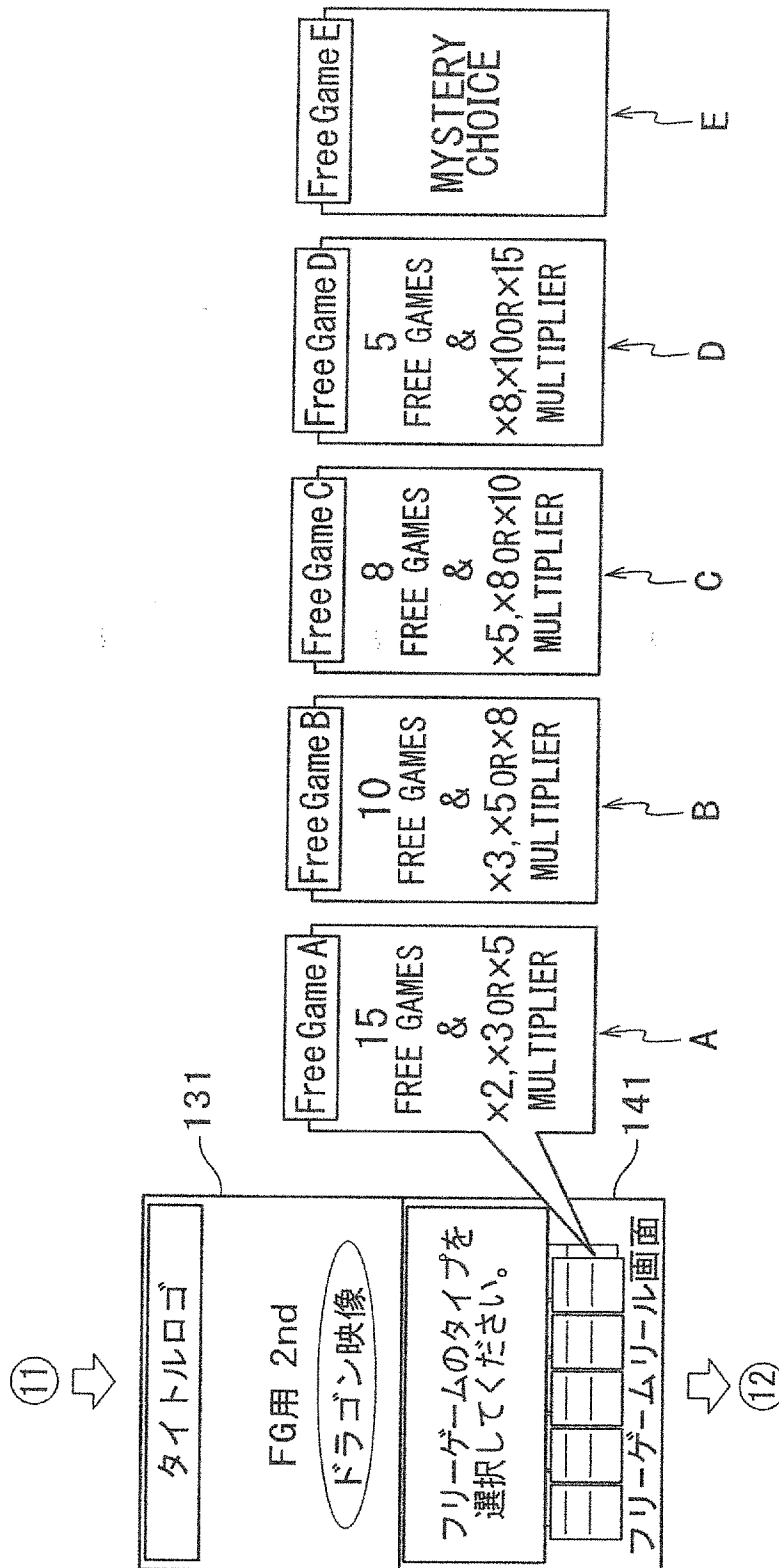
[図52]



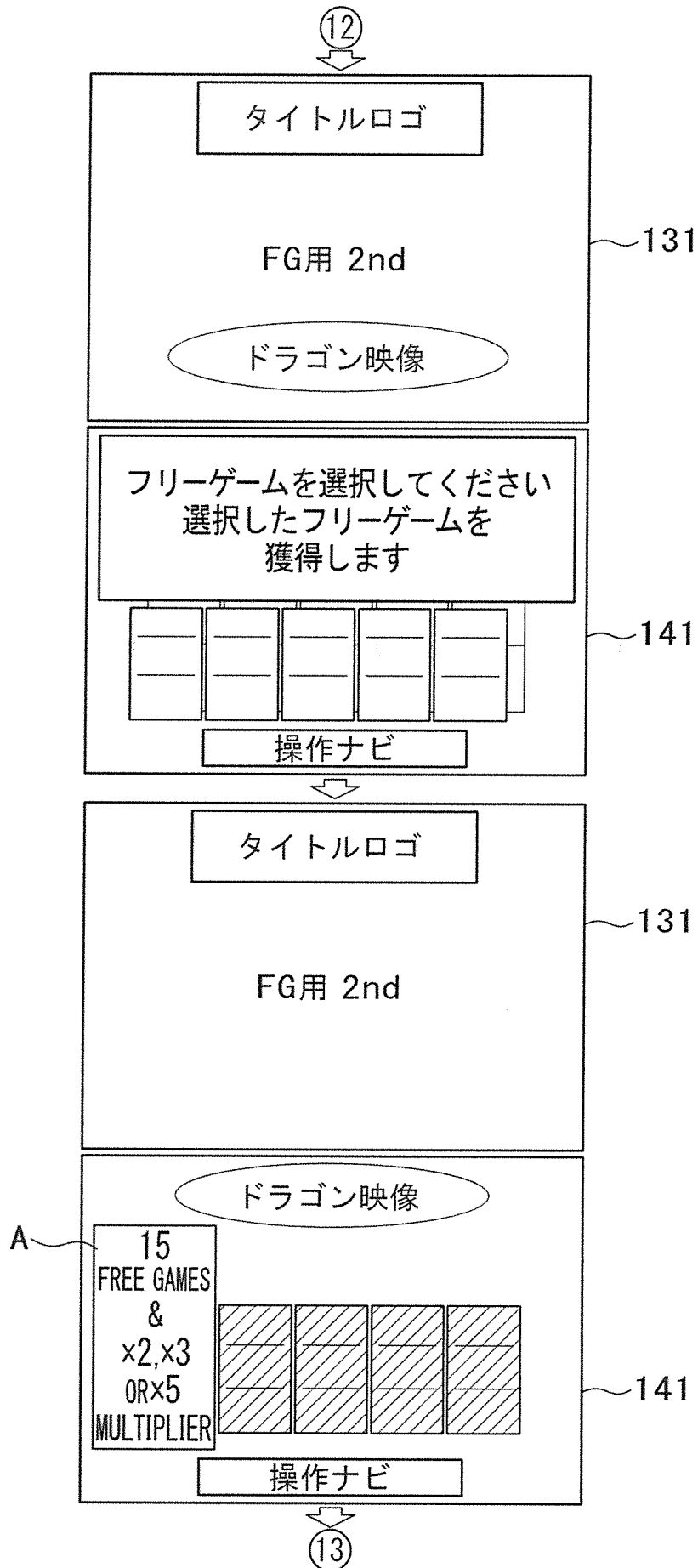
[図53]



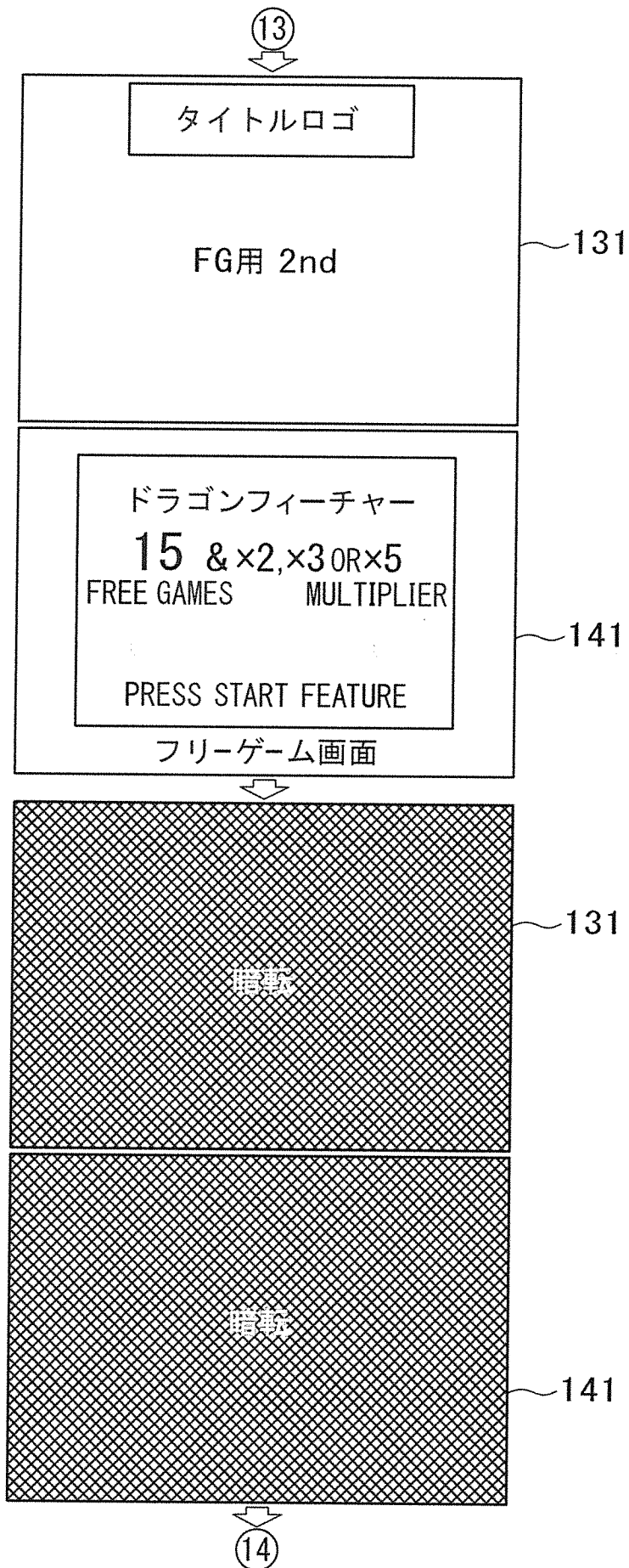
[図54]



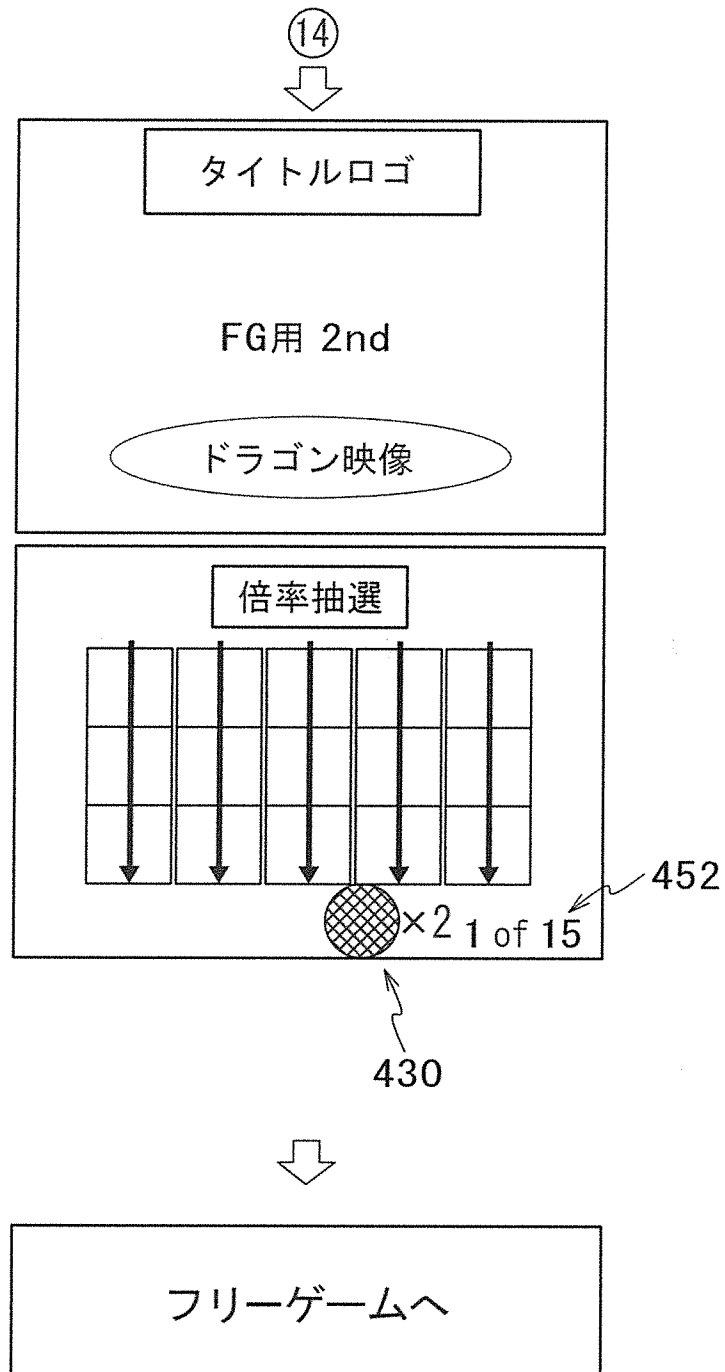
[図55]



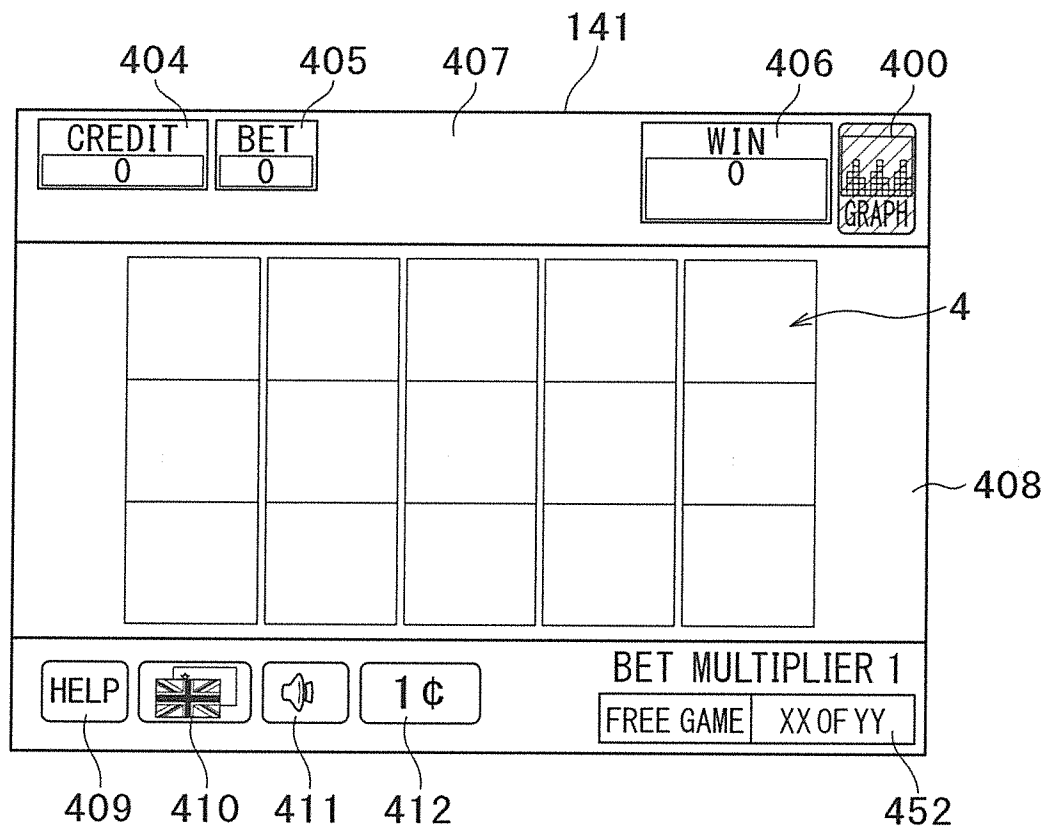
[図56]



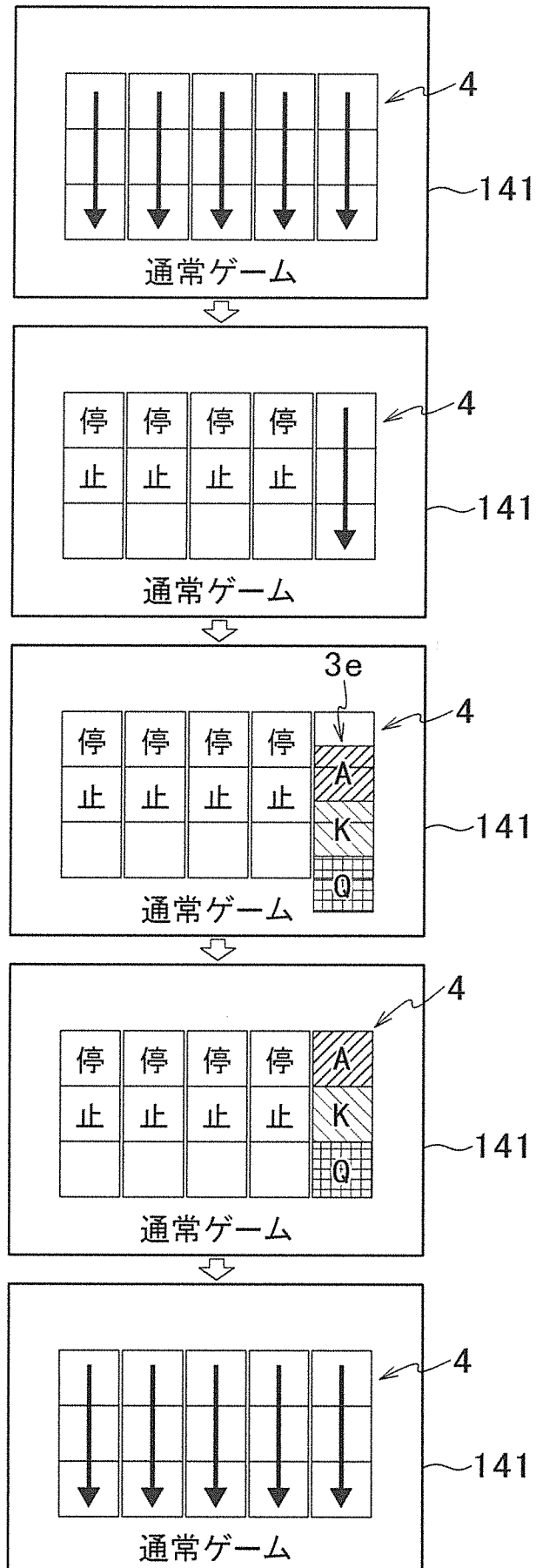
[図57]



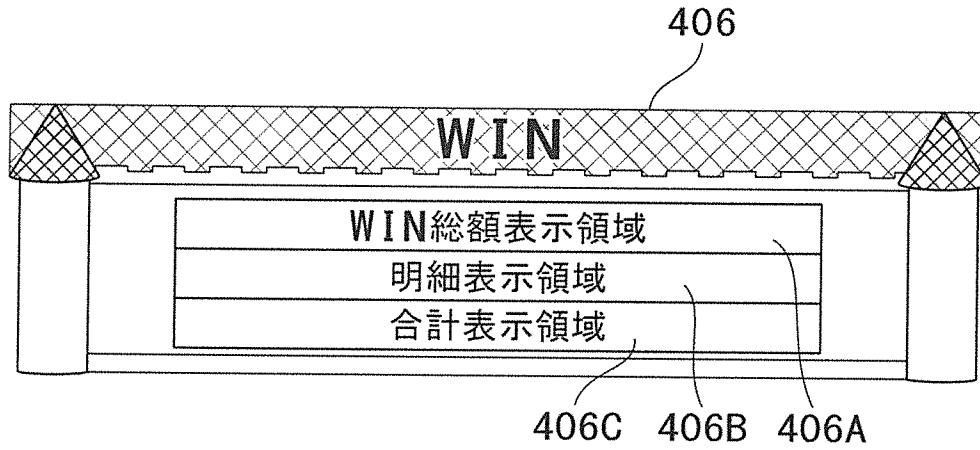
[図58]



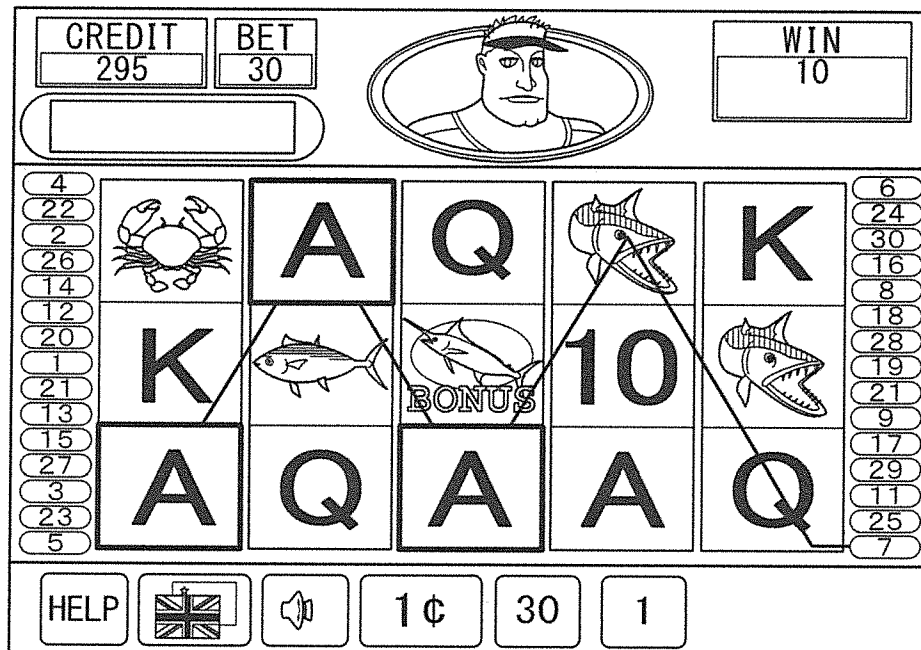
[図59]



[図60]

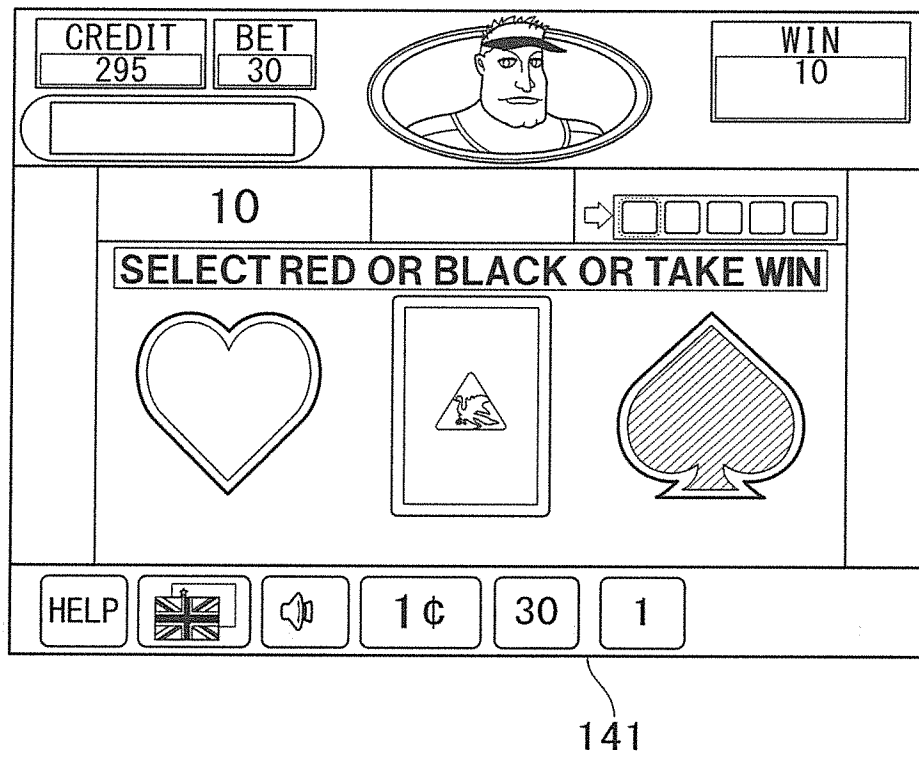


[図61]

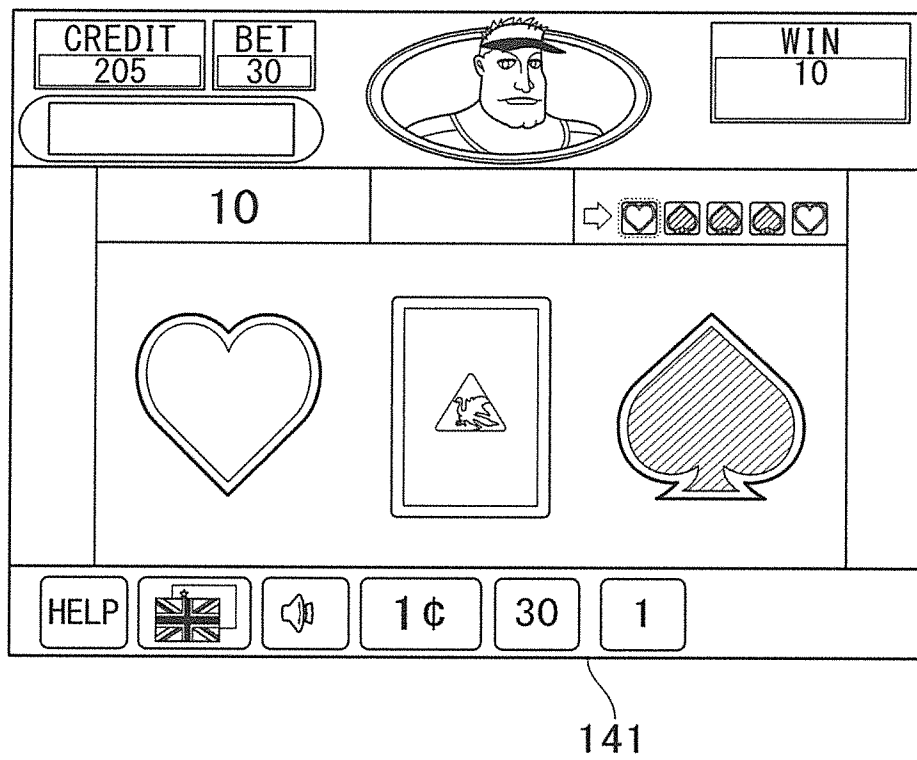


141

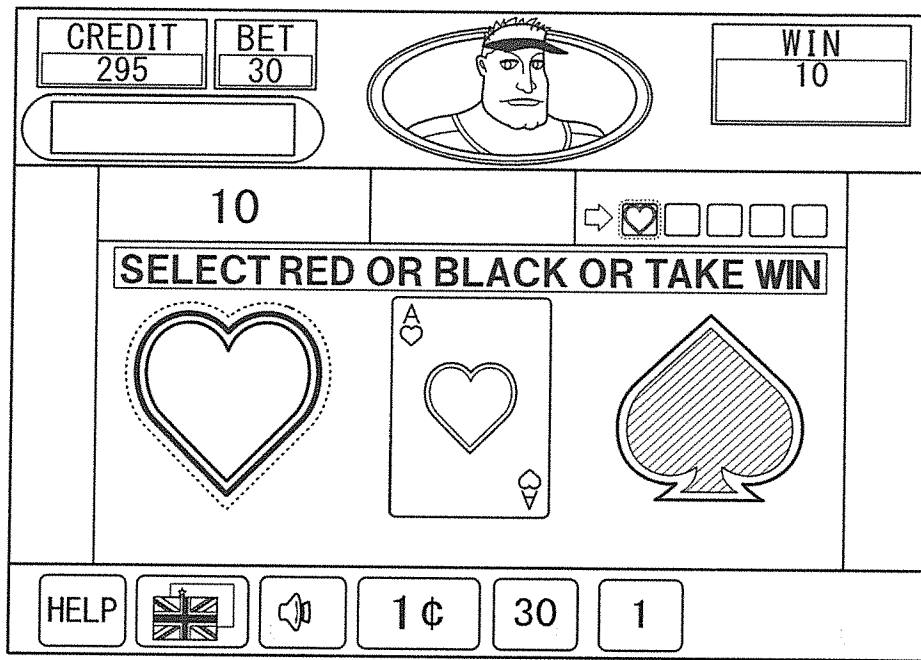
[図62]



[図63]

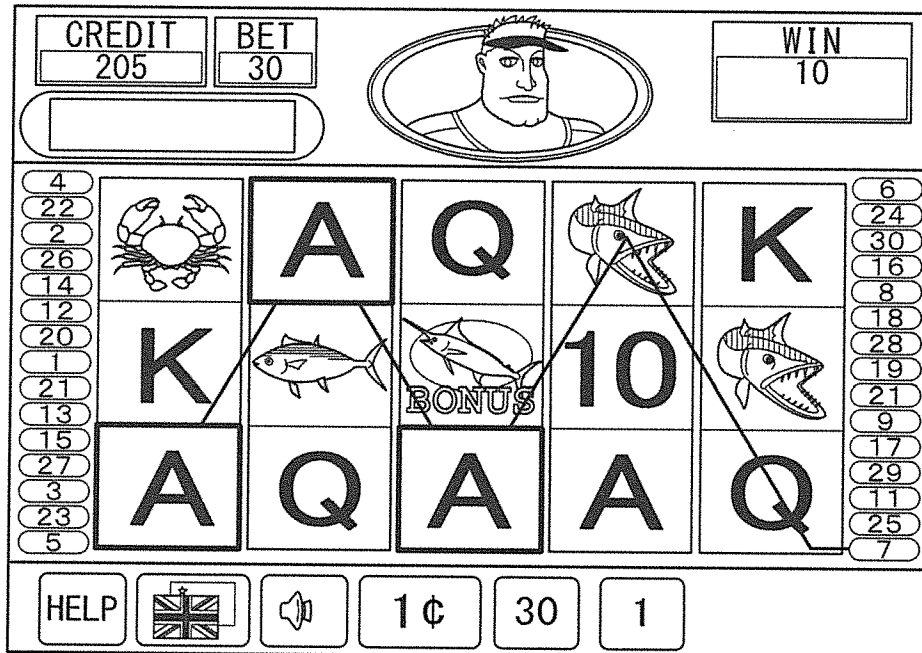


[図64]



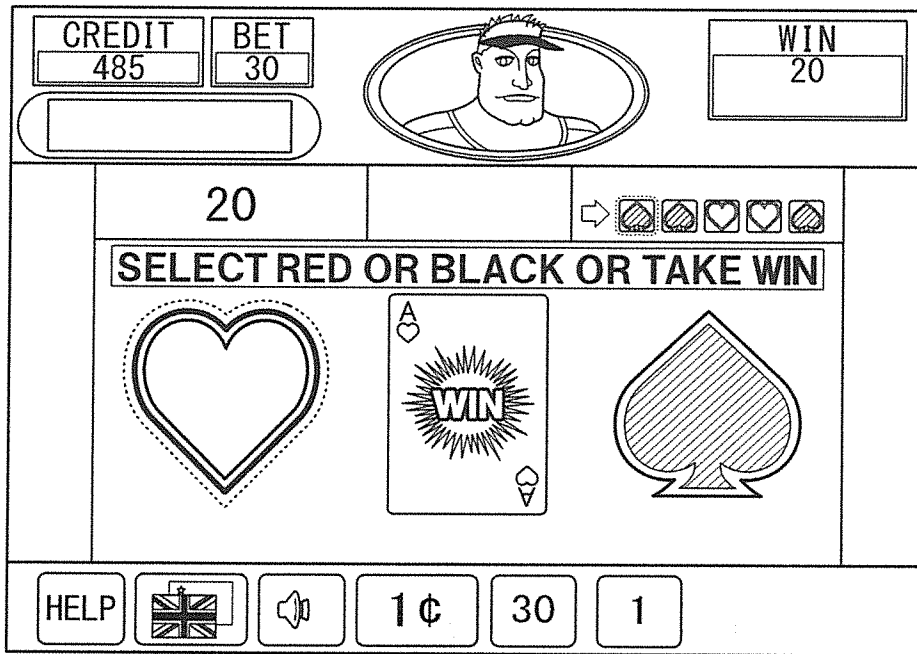
141

[図65]



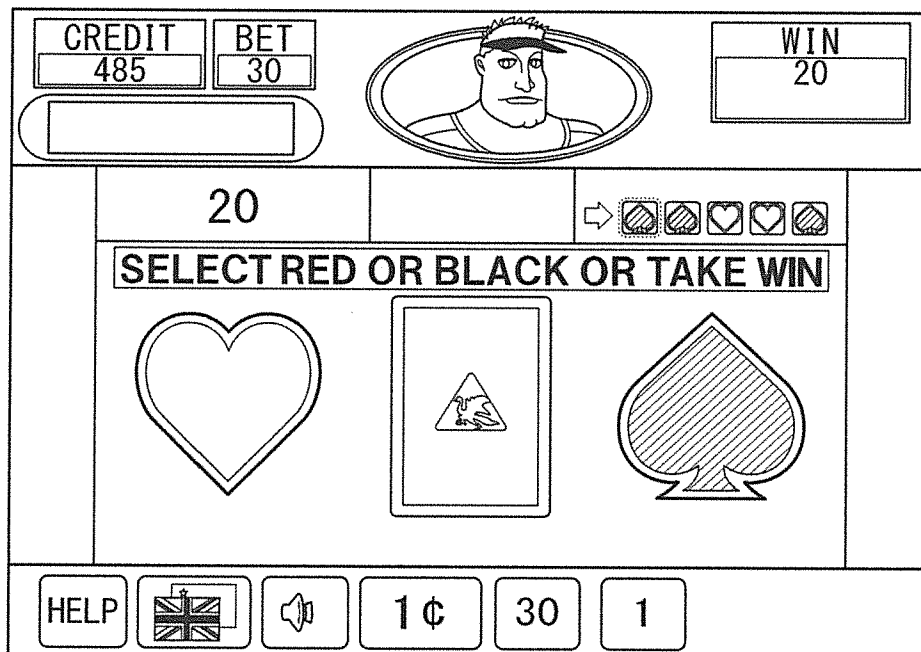
141

[図66]



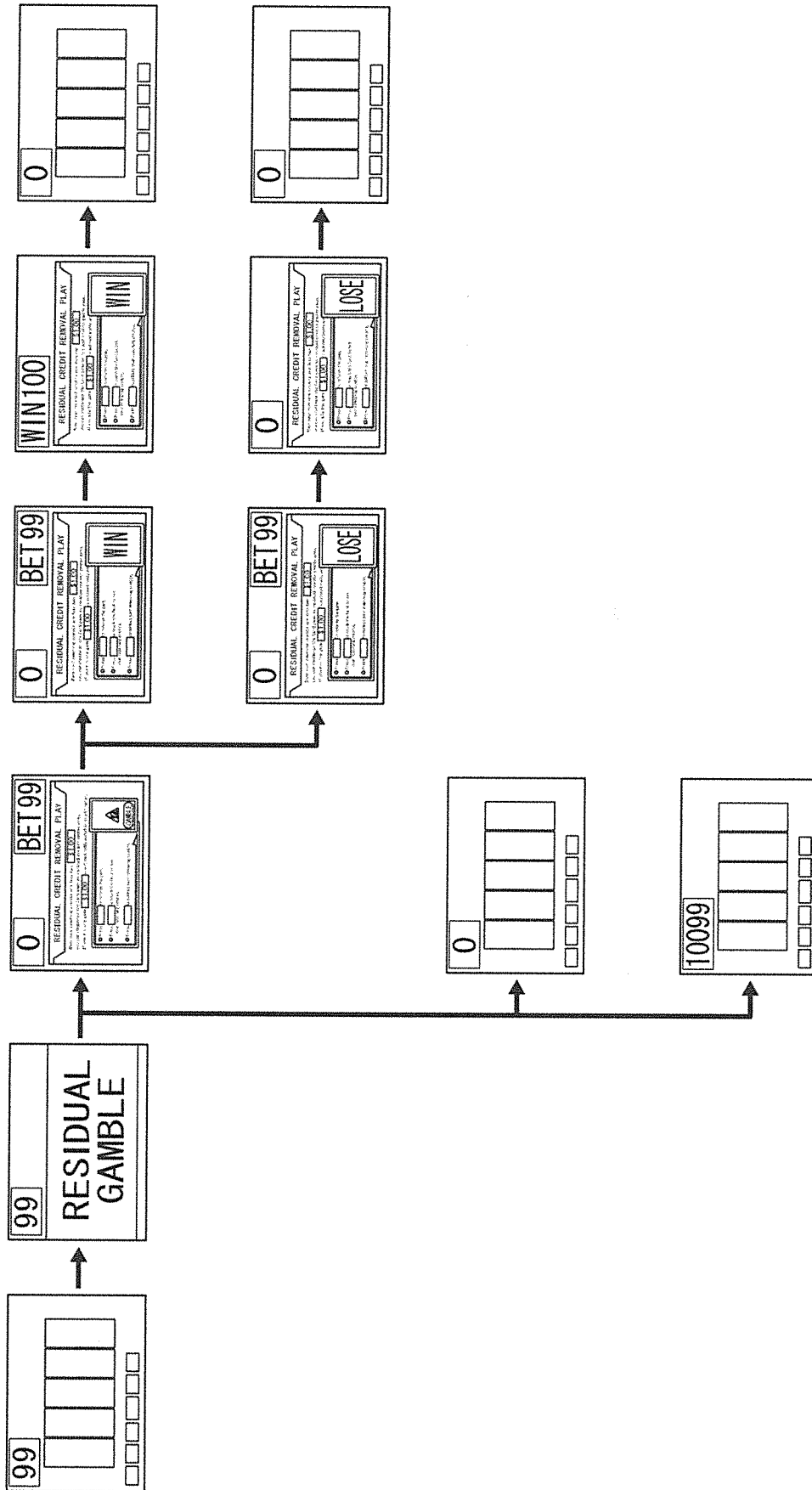
141

[図67]



141

[図68]



[図69]

	GAMBLE ON	GAMBLE ON
CASHOUT	Take Win	Take Win
GAMBLE	GAMBLE開始	—
MAX BET	無効	GAMBLE開始
SPIN	通常ゲームへ	通常ゲームへ

RESIDUAL CREDIT REMOVAL PLAY

When your remaining credits are less than ,
you can challenge the Card game as residual credits gamble game.

If you win the game, is automatically added to credit meter.

☐ Press, to return the game.

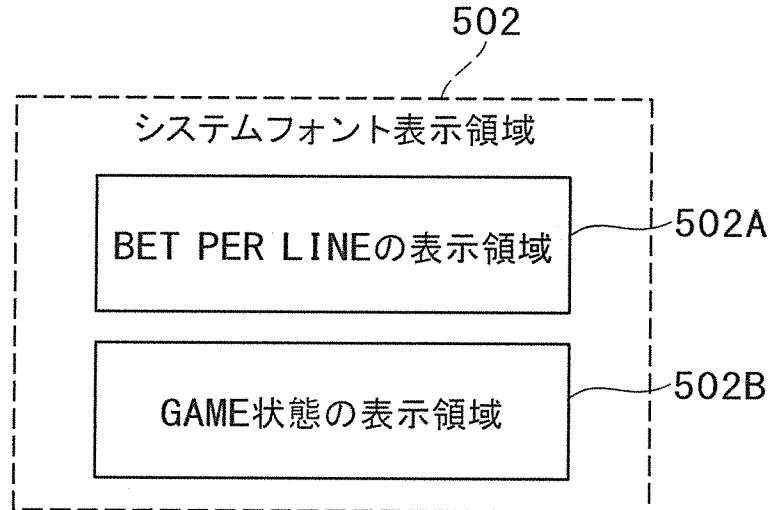
☐ Press, or touch the Card to bet
your remaining credits.

☐ Press, to collect your remaining credits.

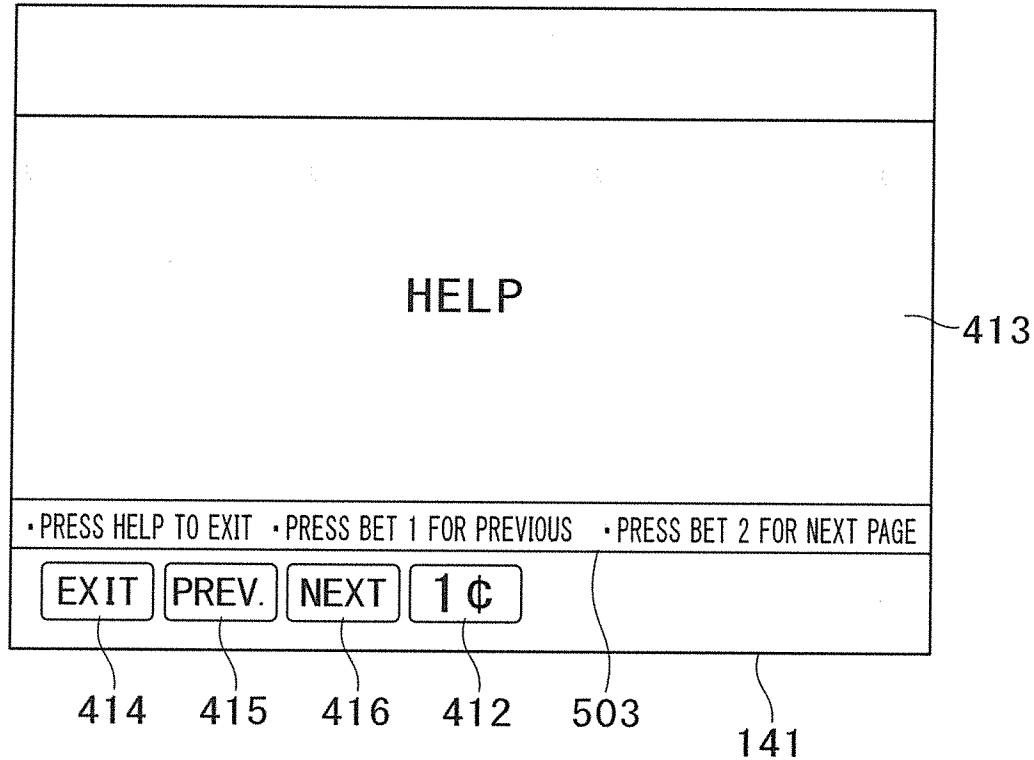


GAMBLE

[図71]



[図72]

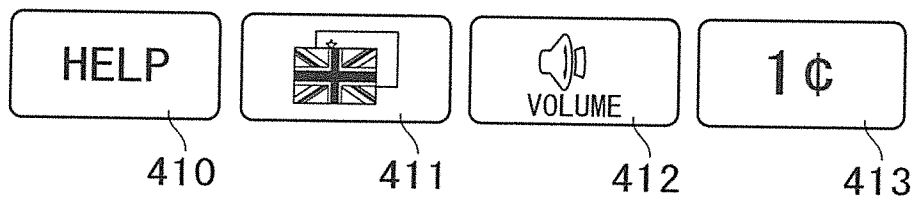


[図73]

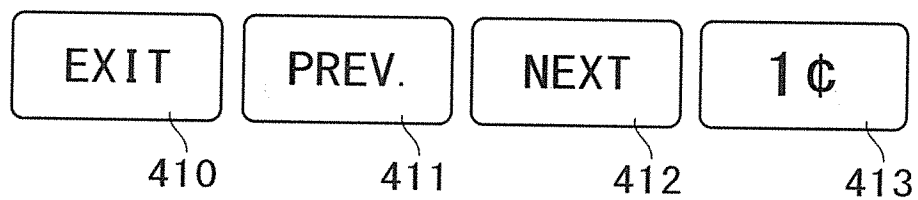
NO	画面	コンパネ	動作
1	EXIT	HELP	通常画面へ移行
2	PREV.	BET ×1	前のページへ移行
3	NEXT	BET ×2	次のページへ移行

[図74]

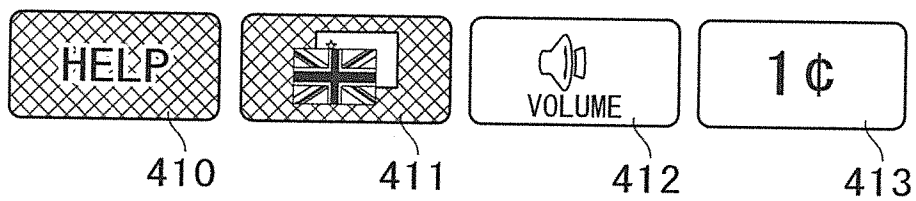
(a)



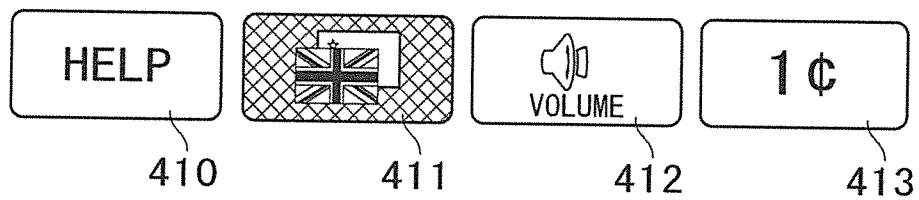
(b)



(c)

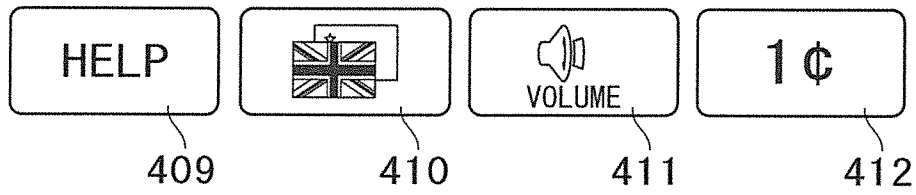


(d)

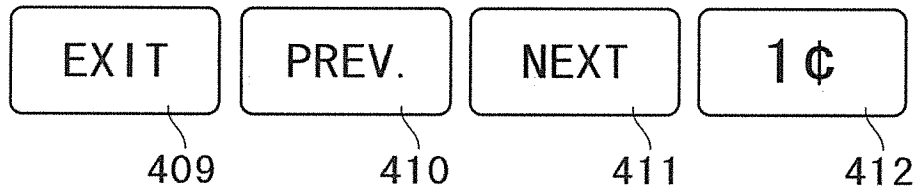


[図75]

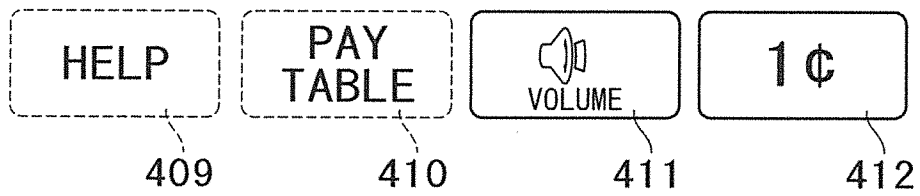
(a)



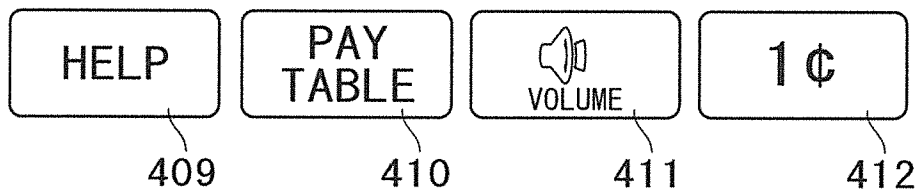
(b)



(c)



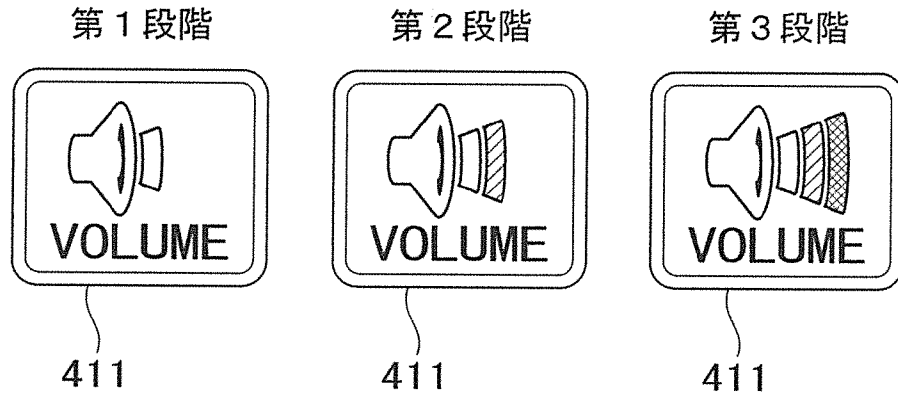
(d)



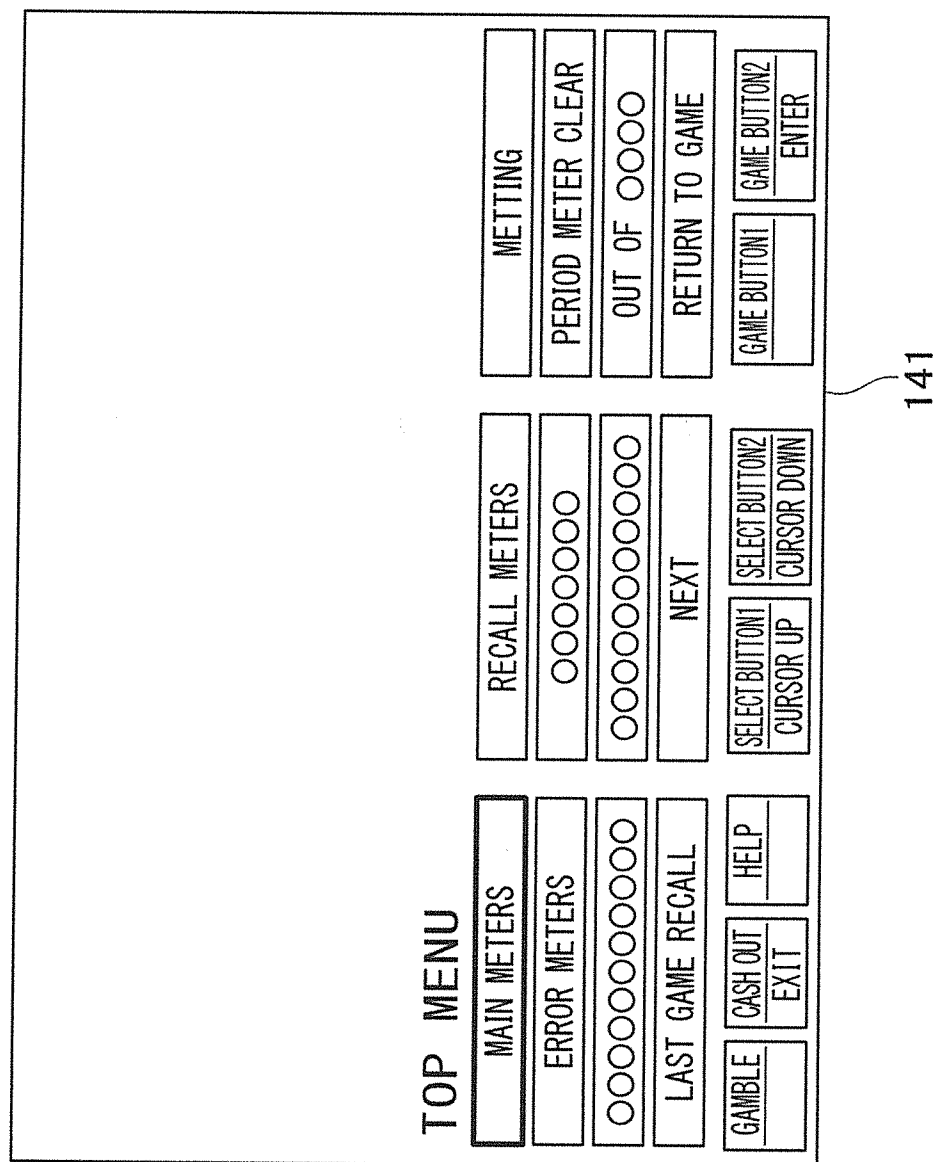
[図76]

ボタンの種類	IDLE中	GAME中	ERROR中	AUDIT中	TAKE WIN OR GAMBLE
HELP	点灯	消灯	消灯	消灯	点灯
言語切り替え	点灯	消灯	消灯	消灯	消灯
VOLUME	点灯	点灯	消灯	消灯	点灯
LINE数	点灯 (選択可能な場合)	消灯	消灯	消灯	消灯
BET数	点灯	消灯	消灯	消灯	消灯
PAY TABLE	点灯	消灯	消灯	消灯	点灯

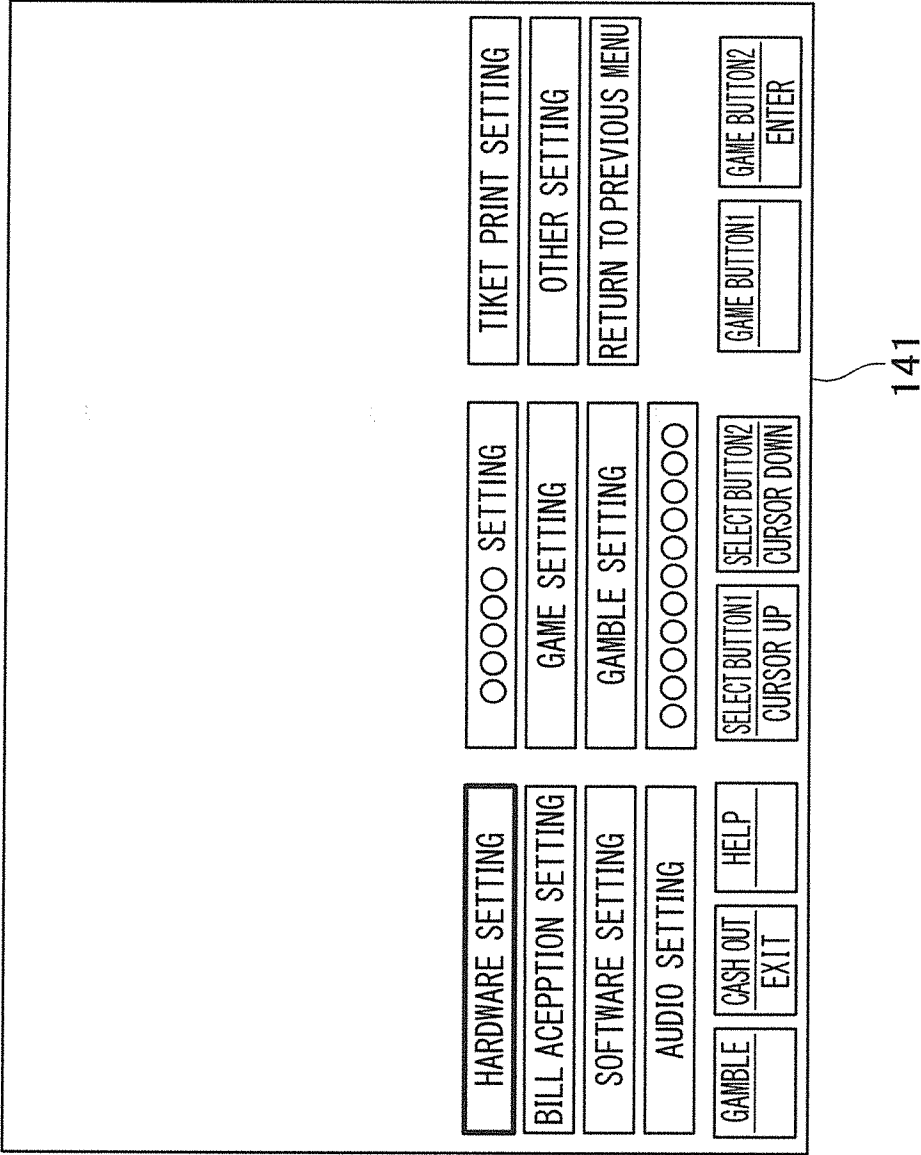
[図77]



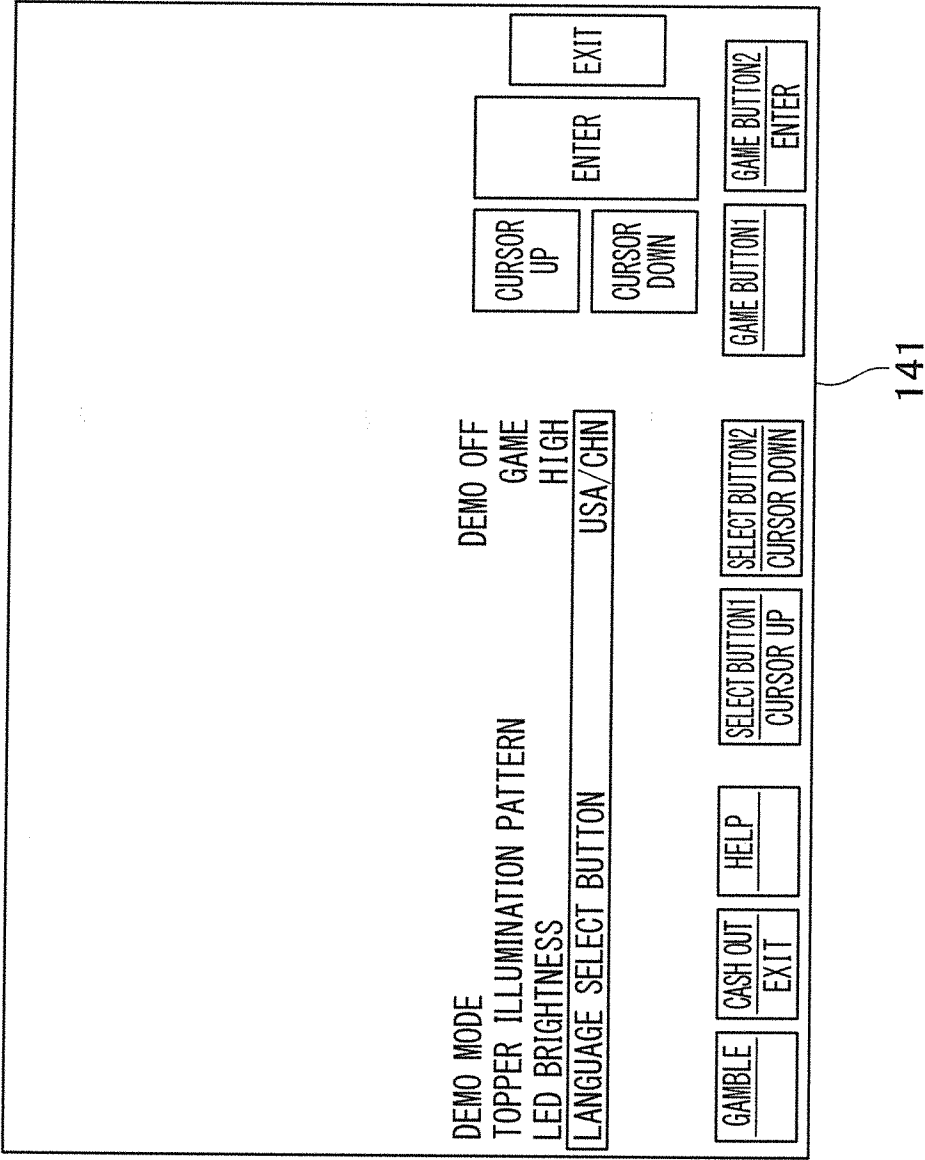
[図78]



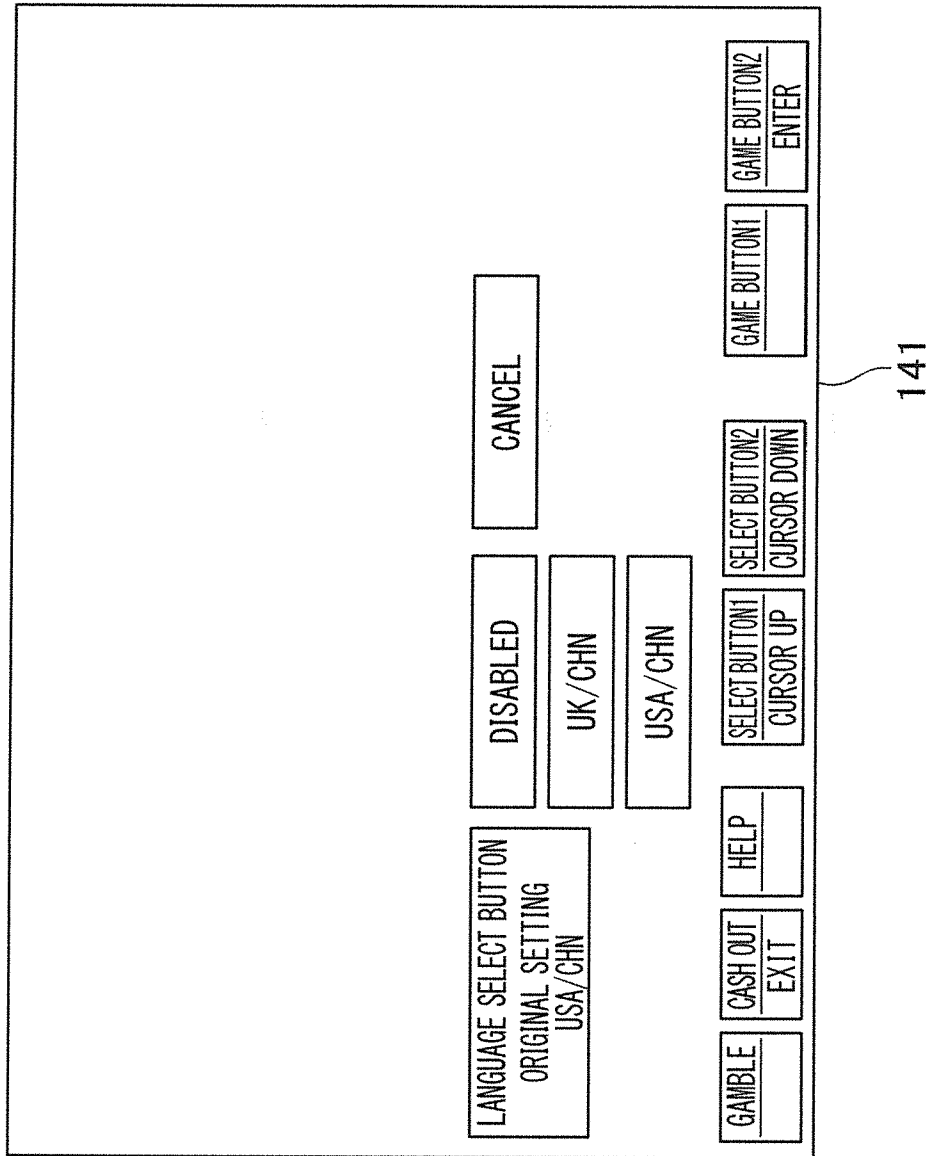
[図79]



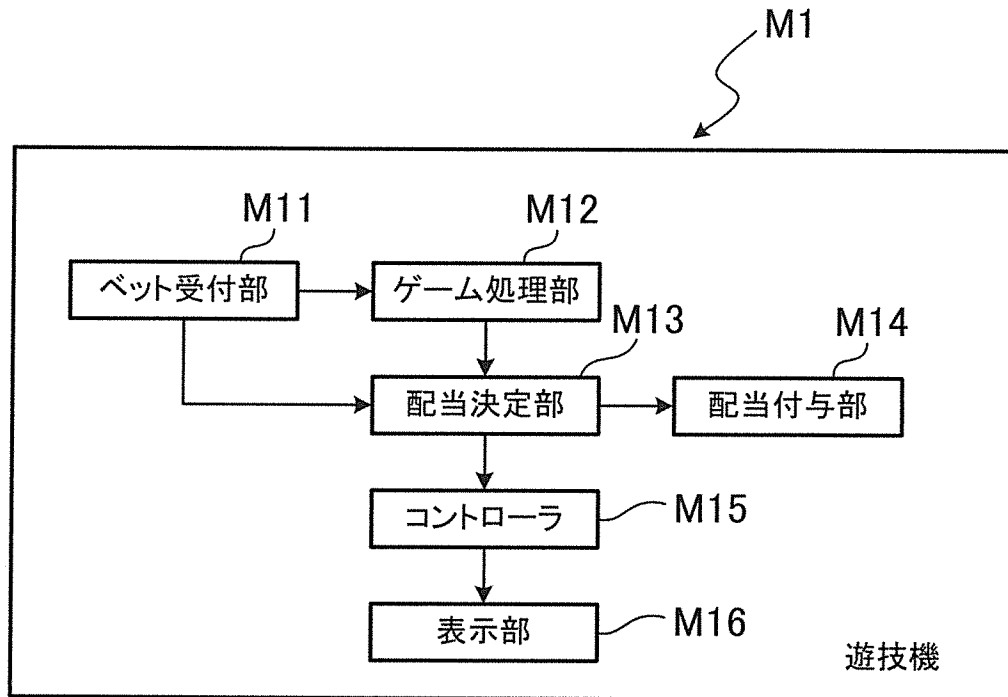
[図80]



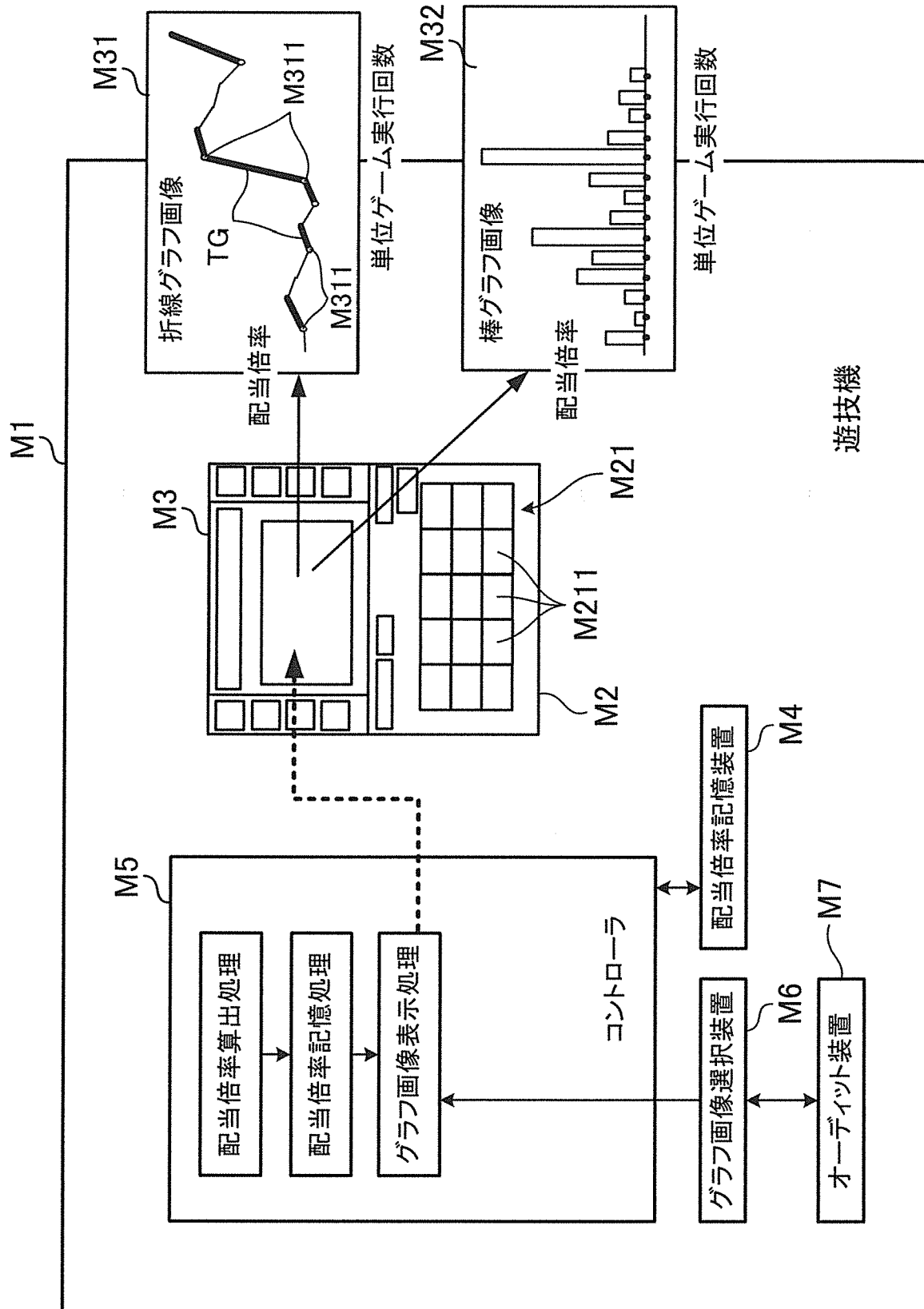
[図81]



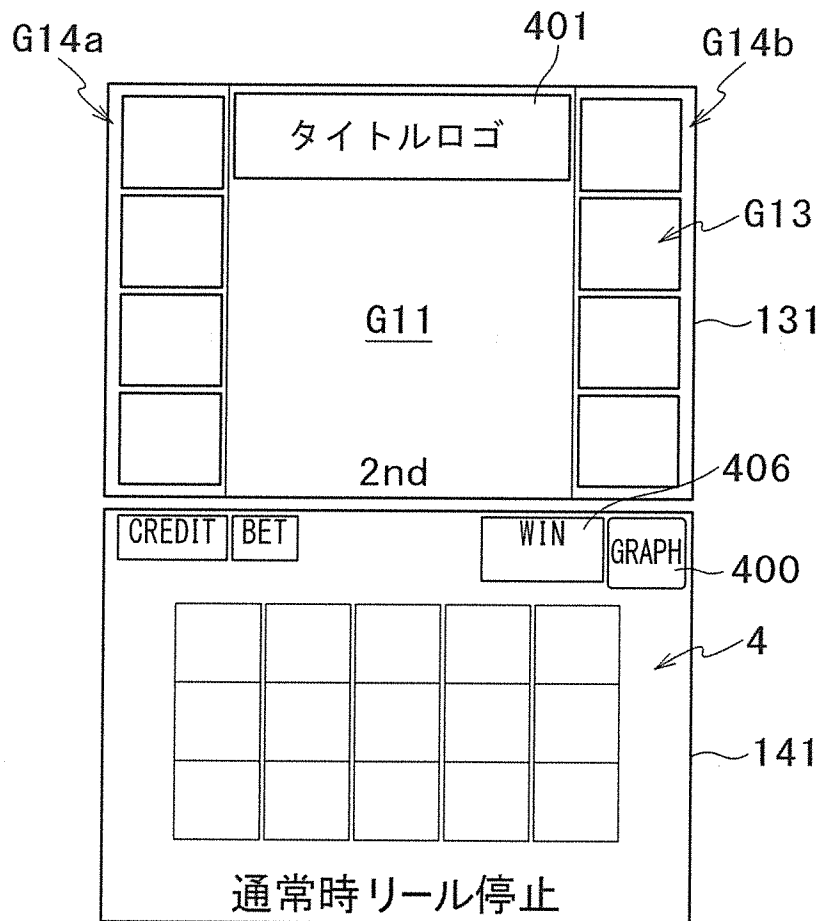
[図82]



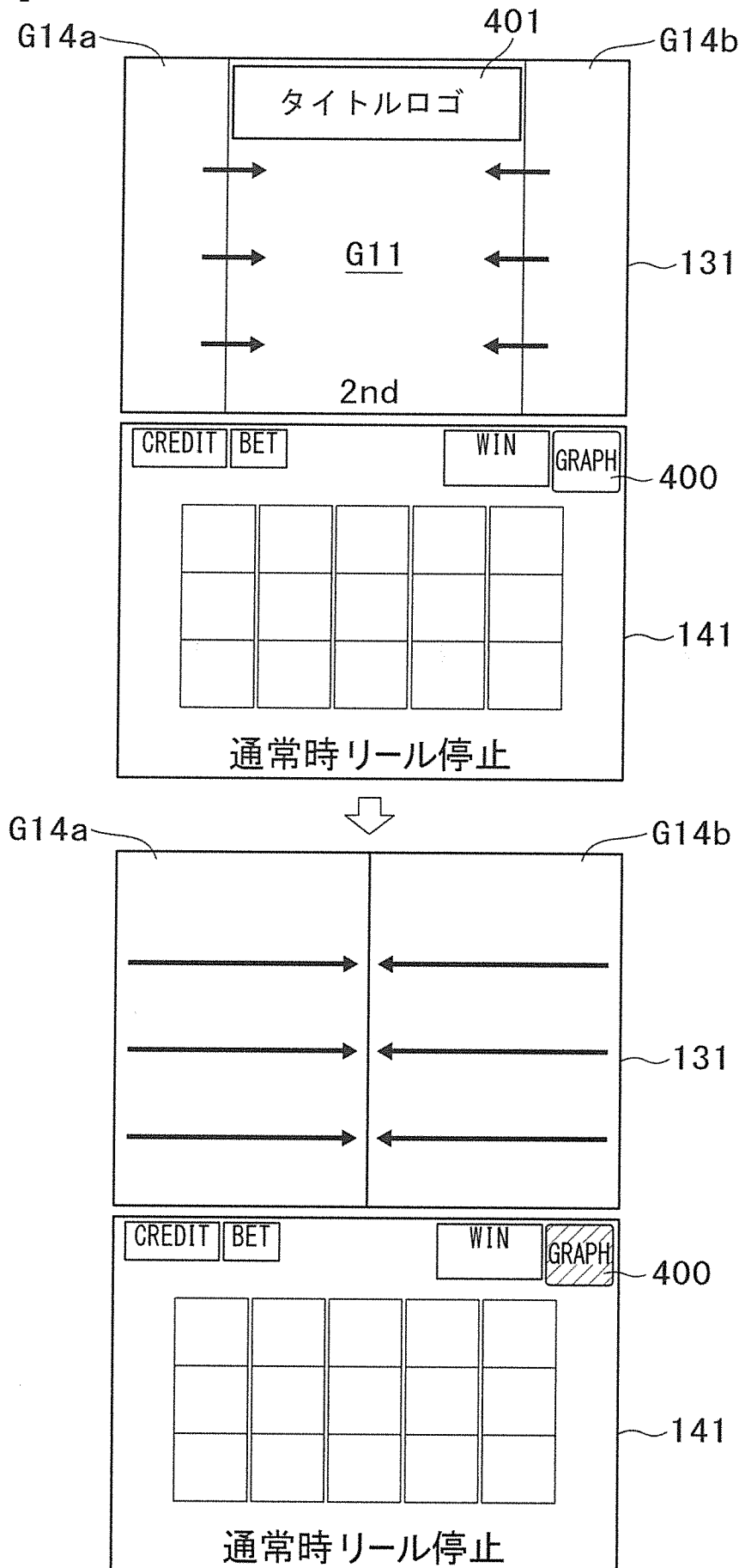
[図83]



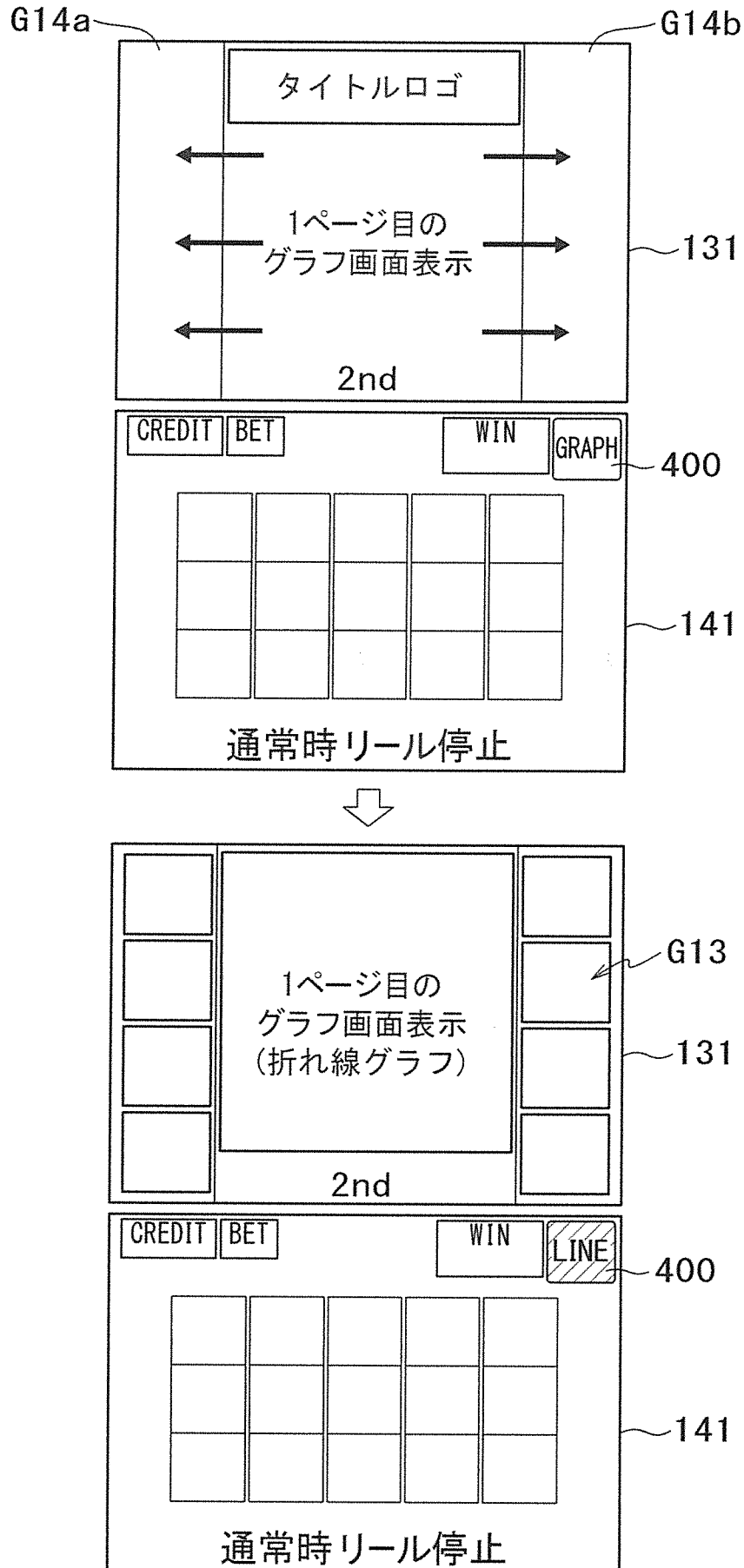
[図84]



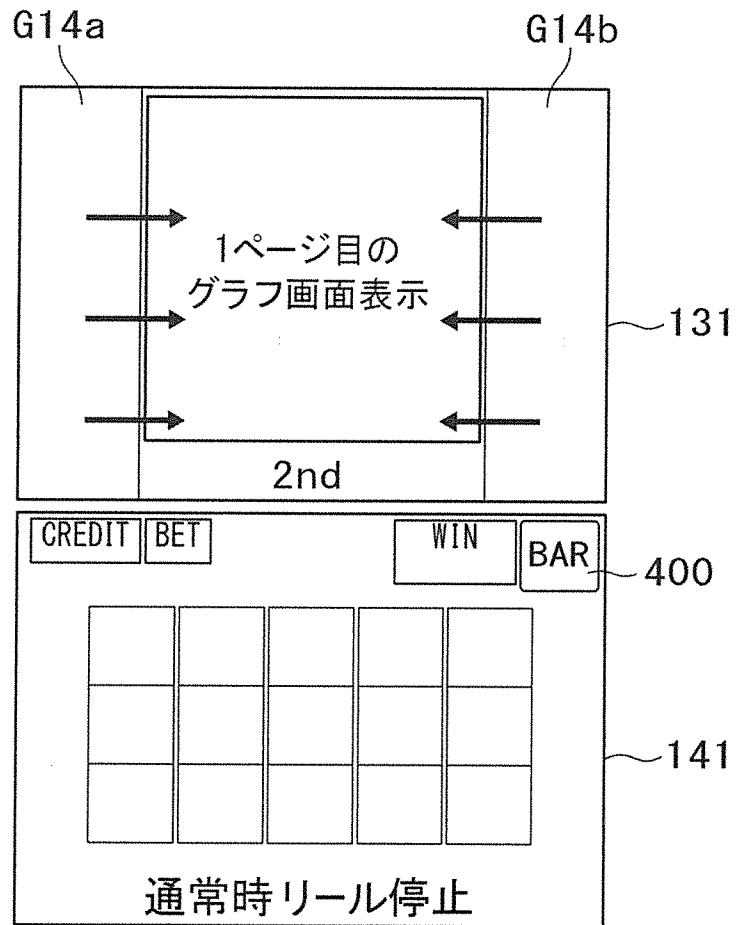
[図85]



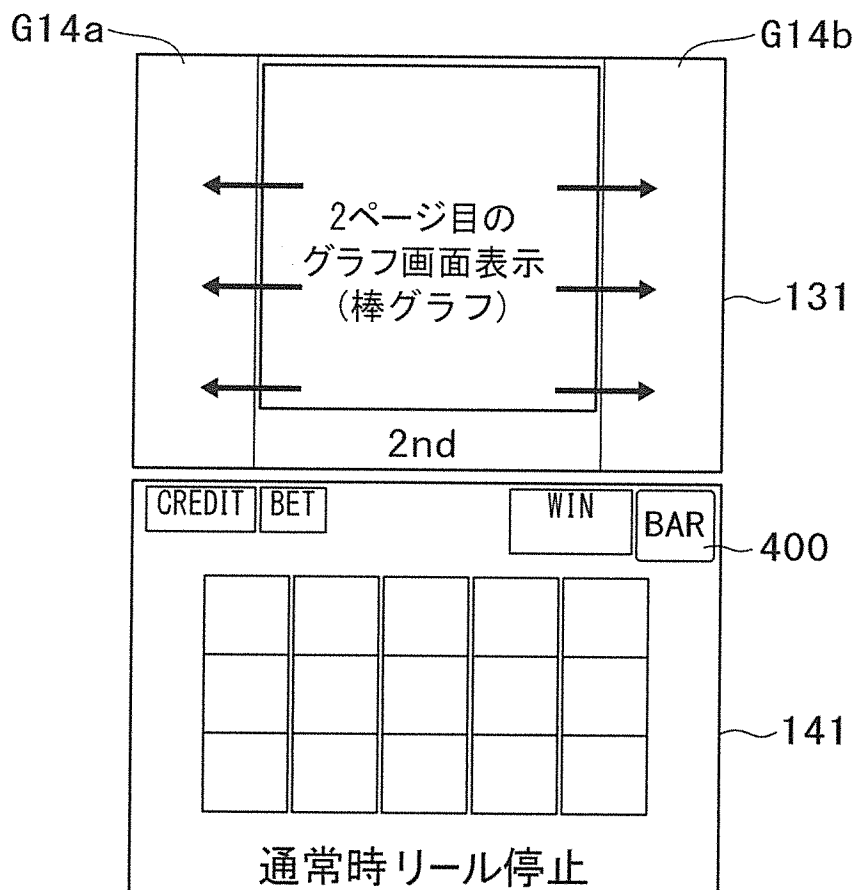
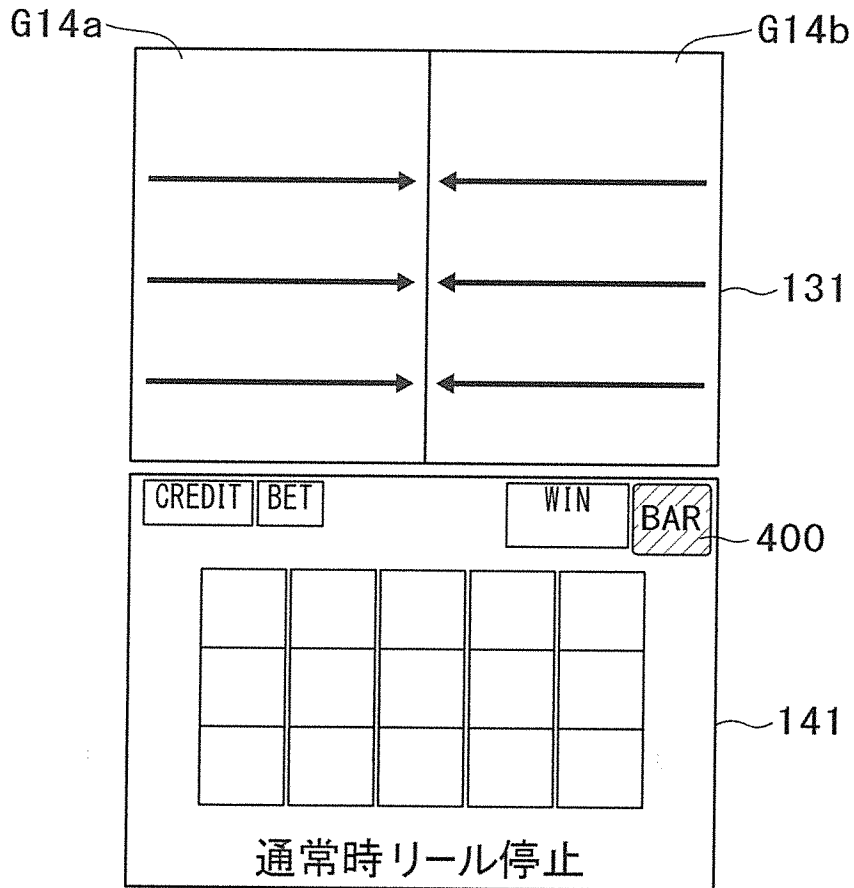
[図86]



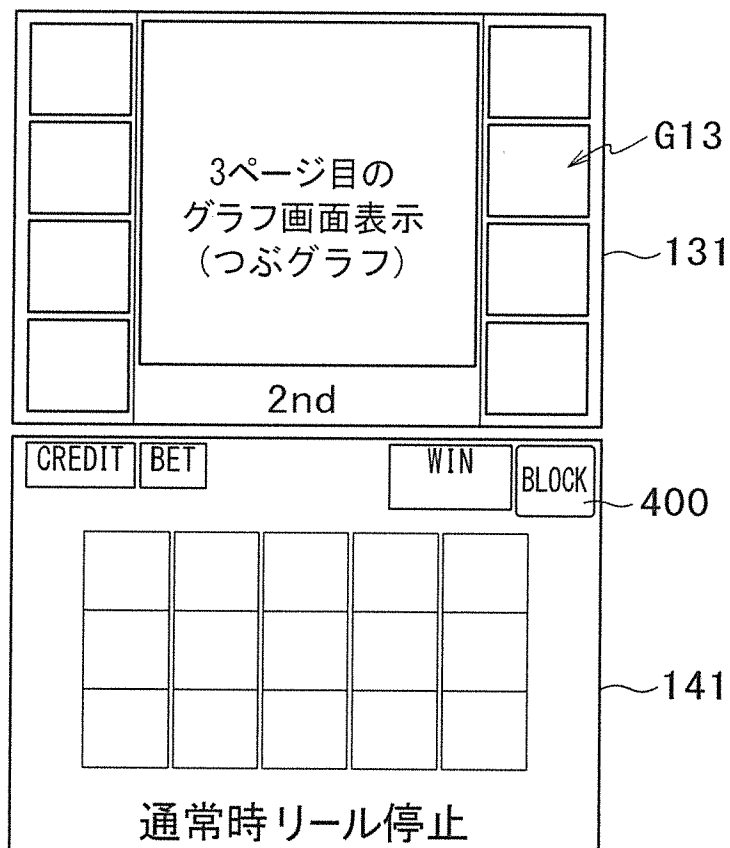
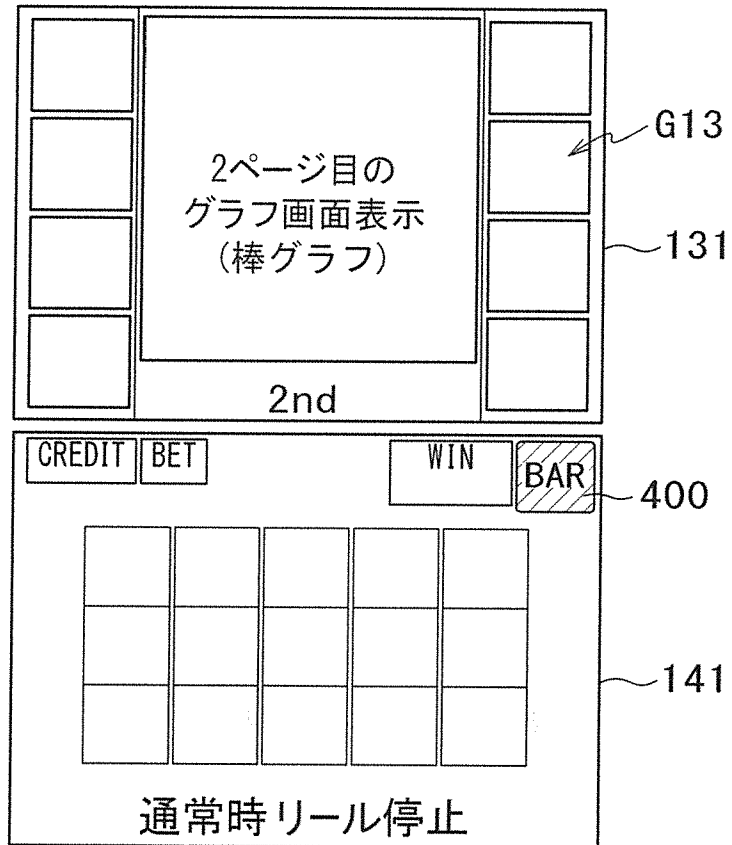
[図87]



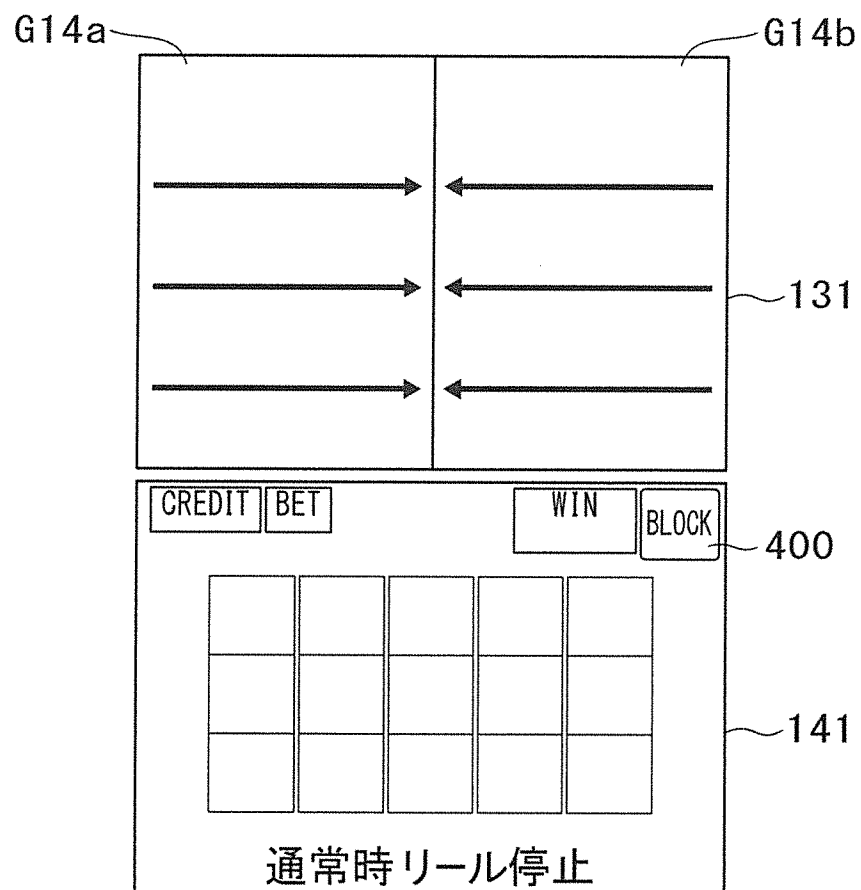
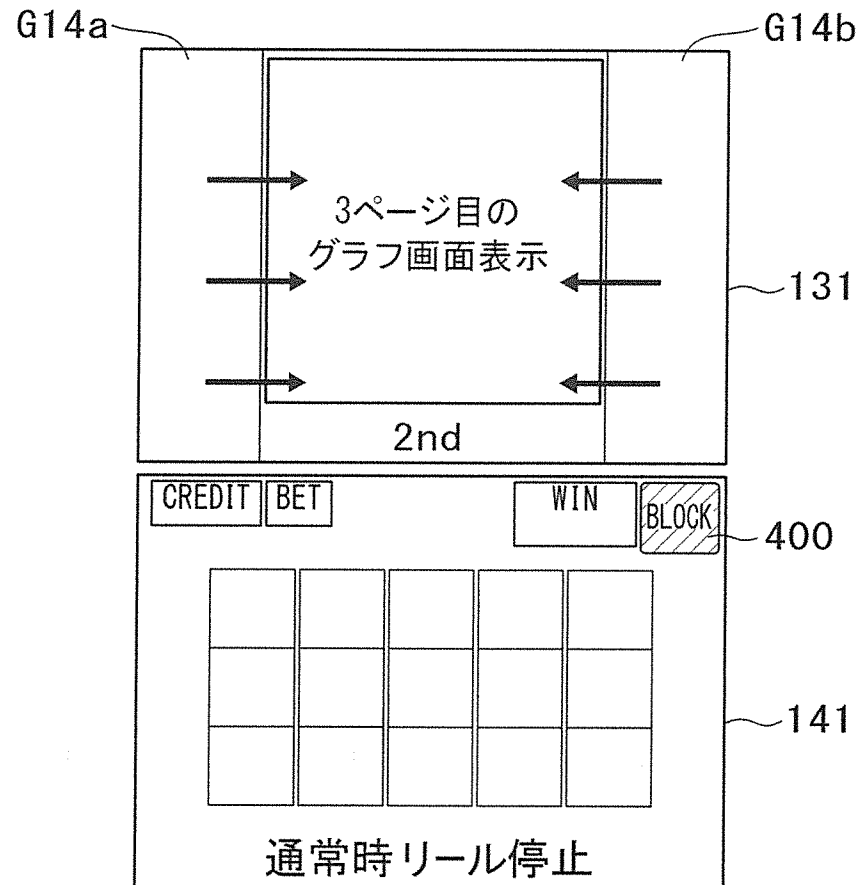
[図88]



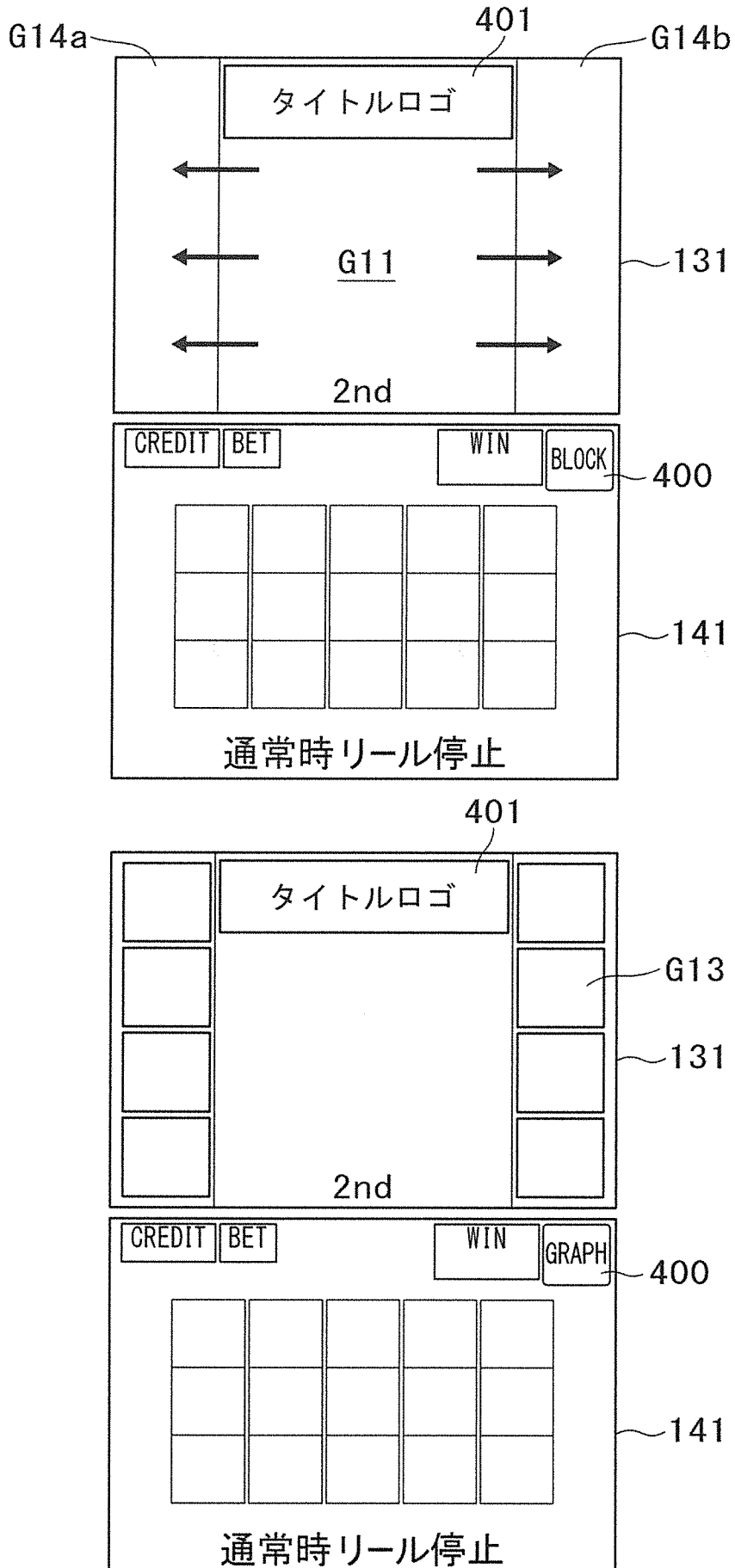
[図89]



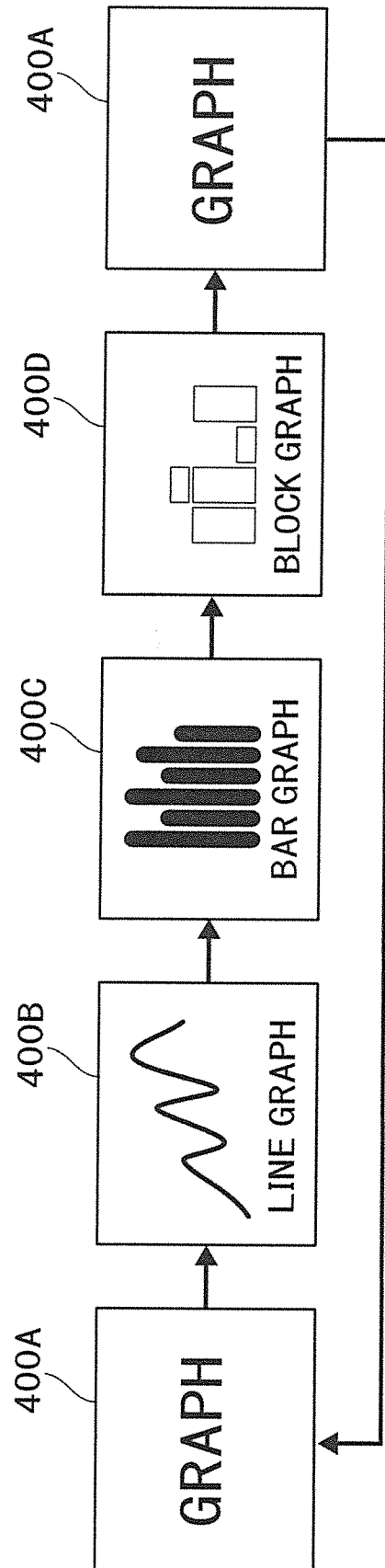
[図90]



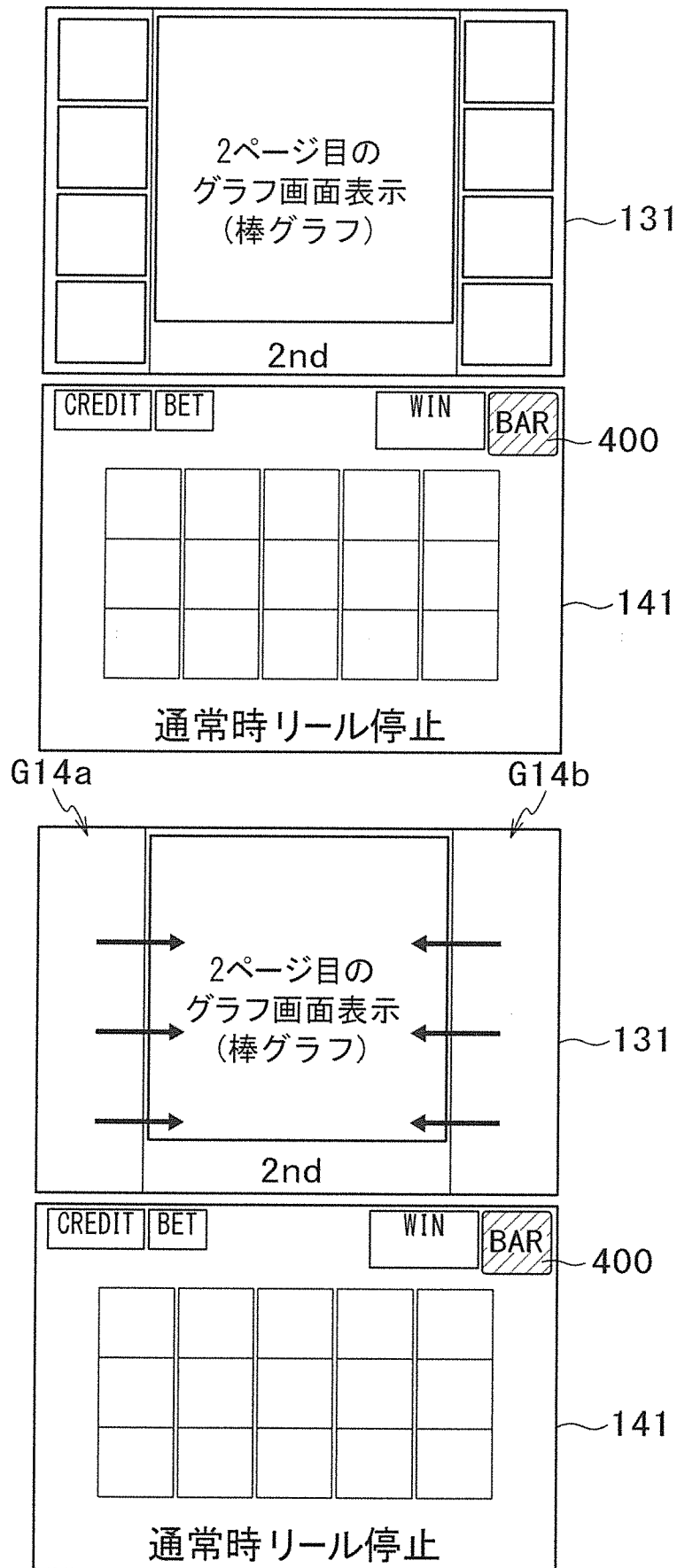
[図91]



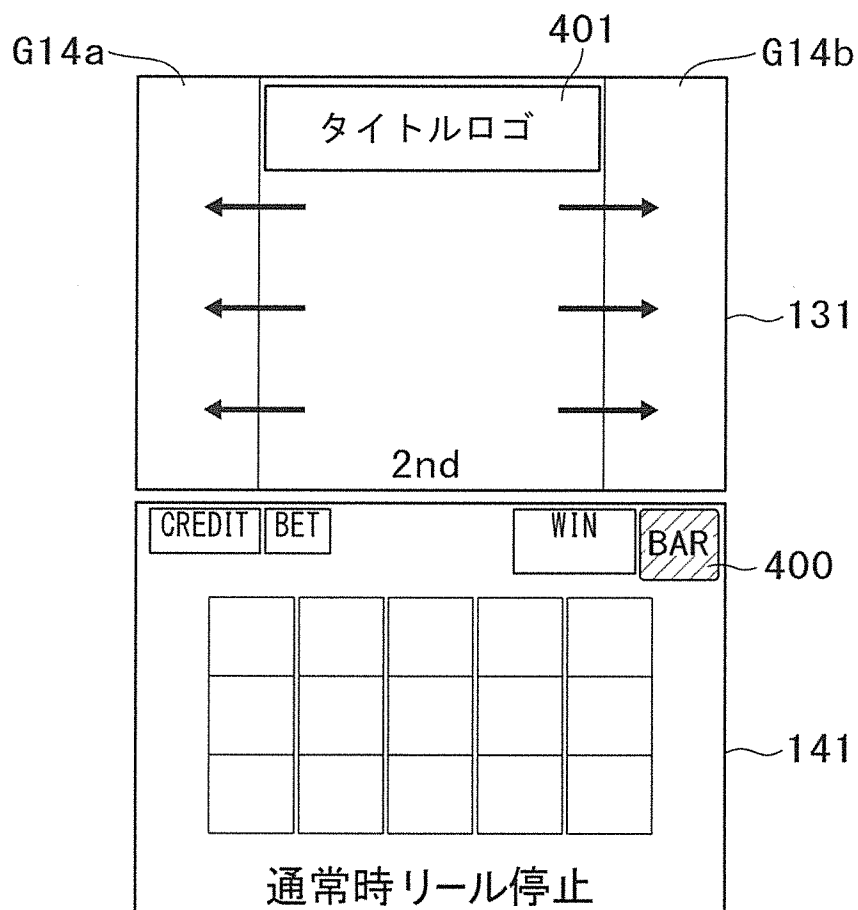
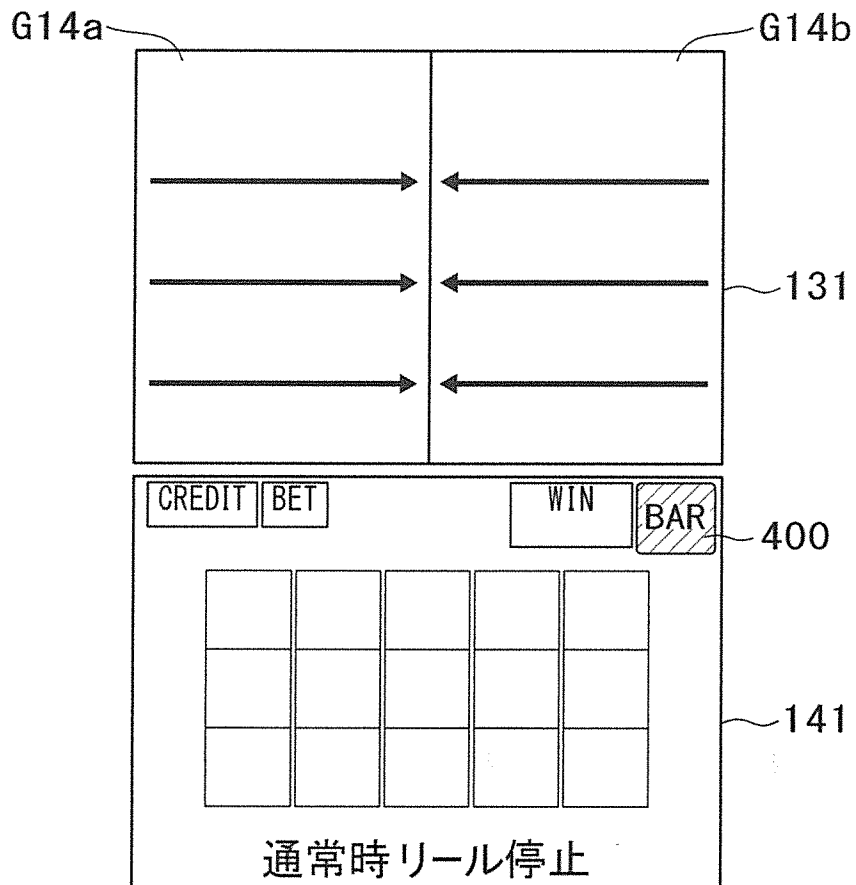
[図92]



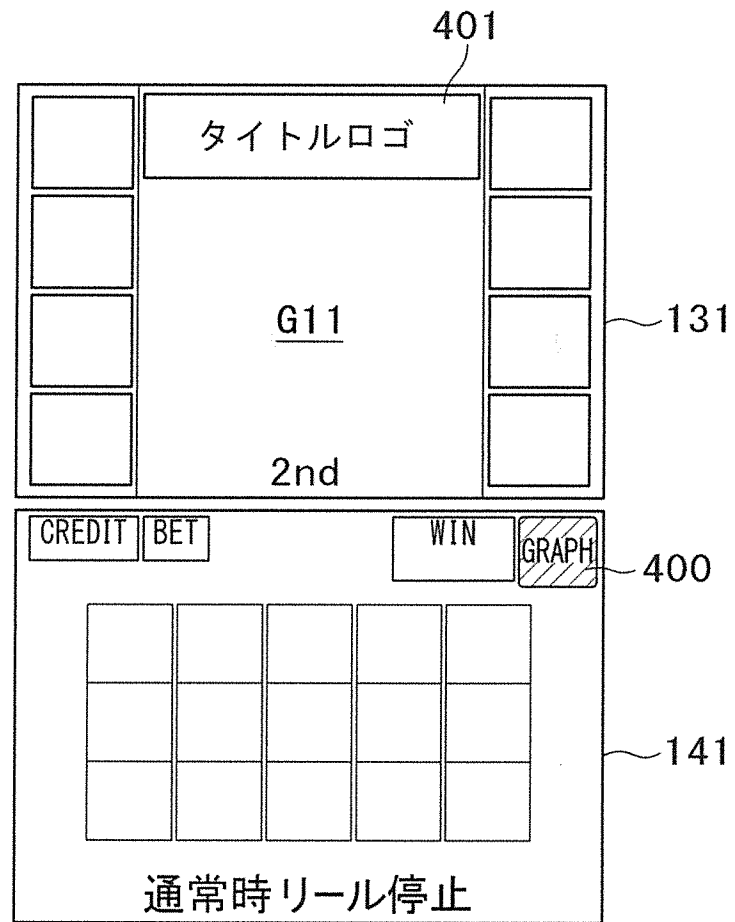
[図93]



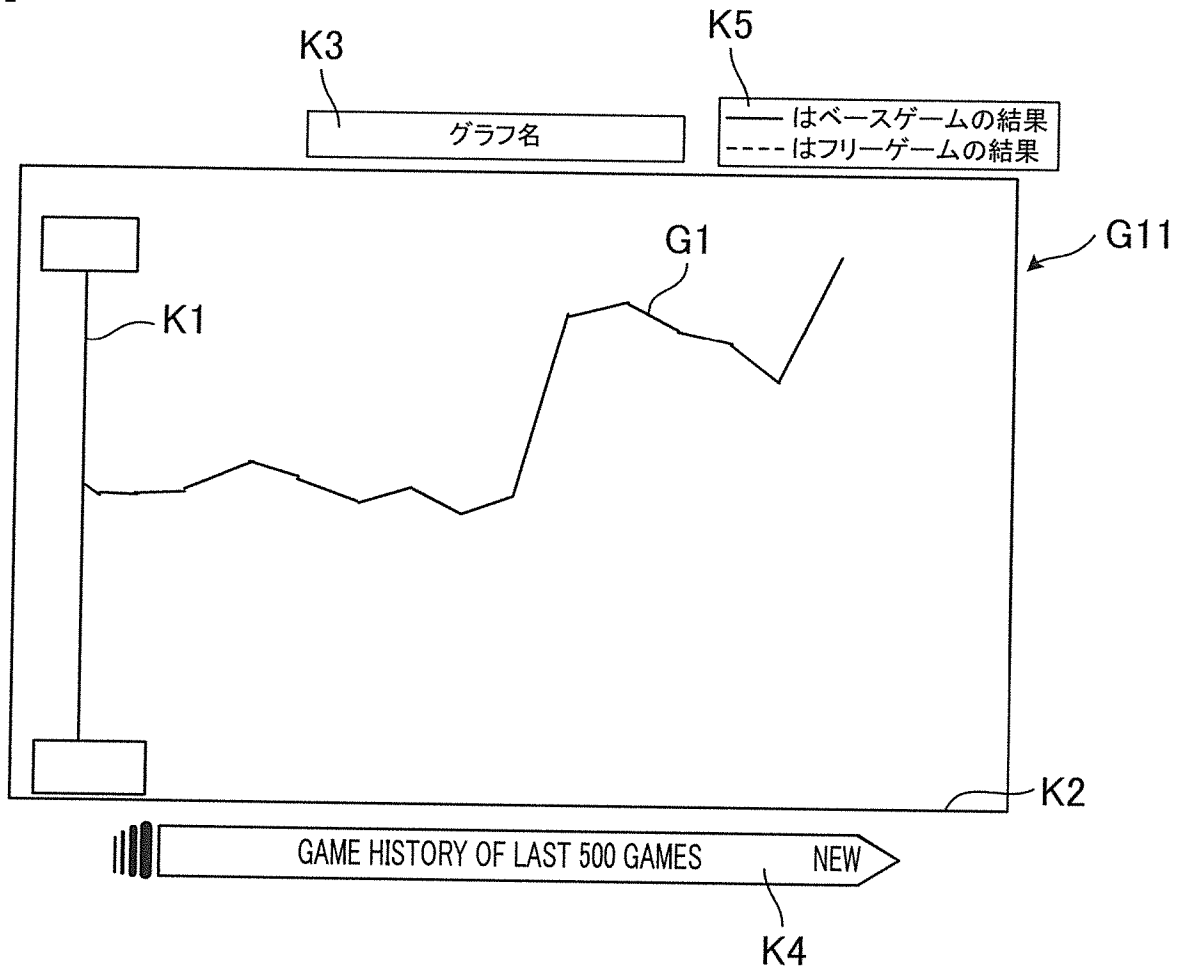
[図94]



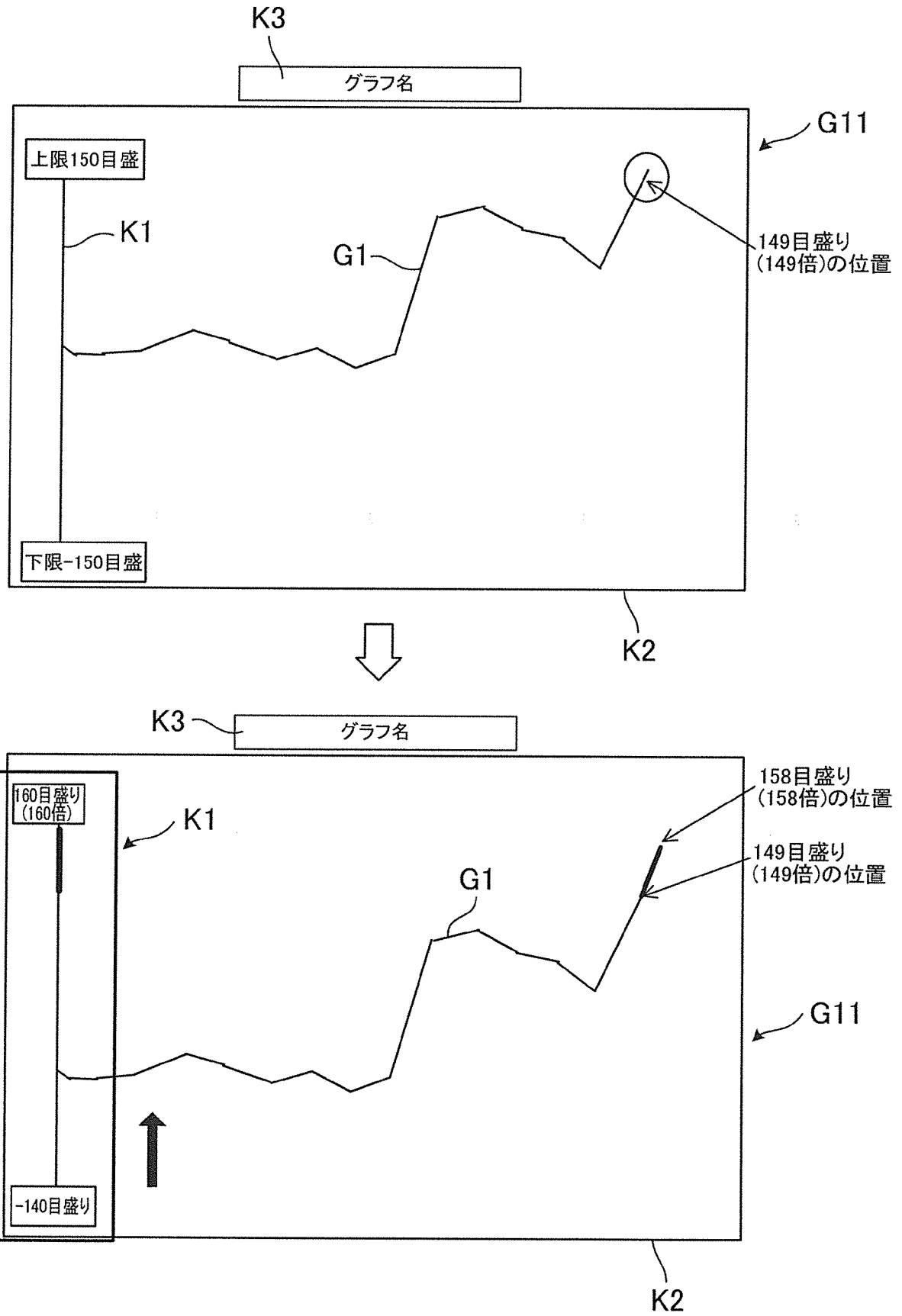
[図95]



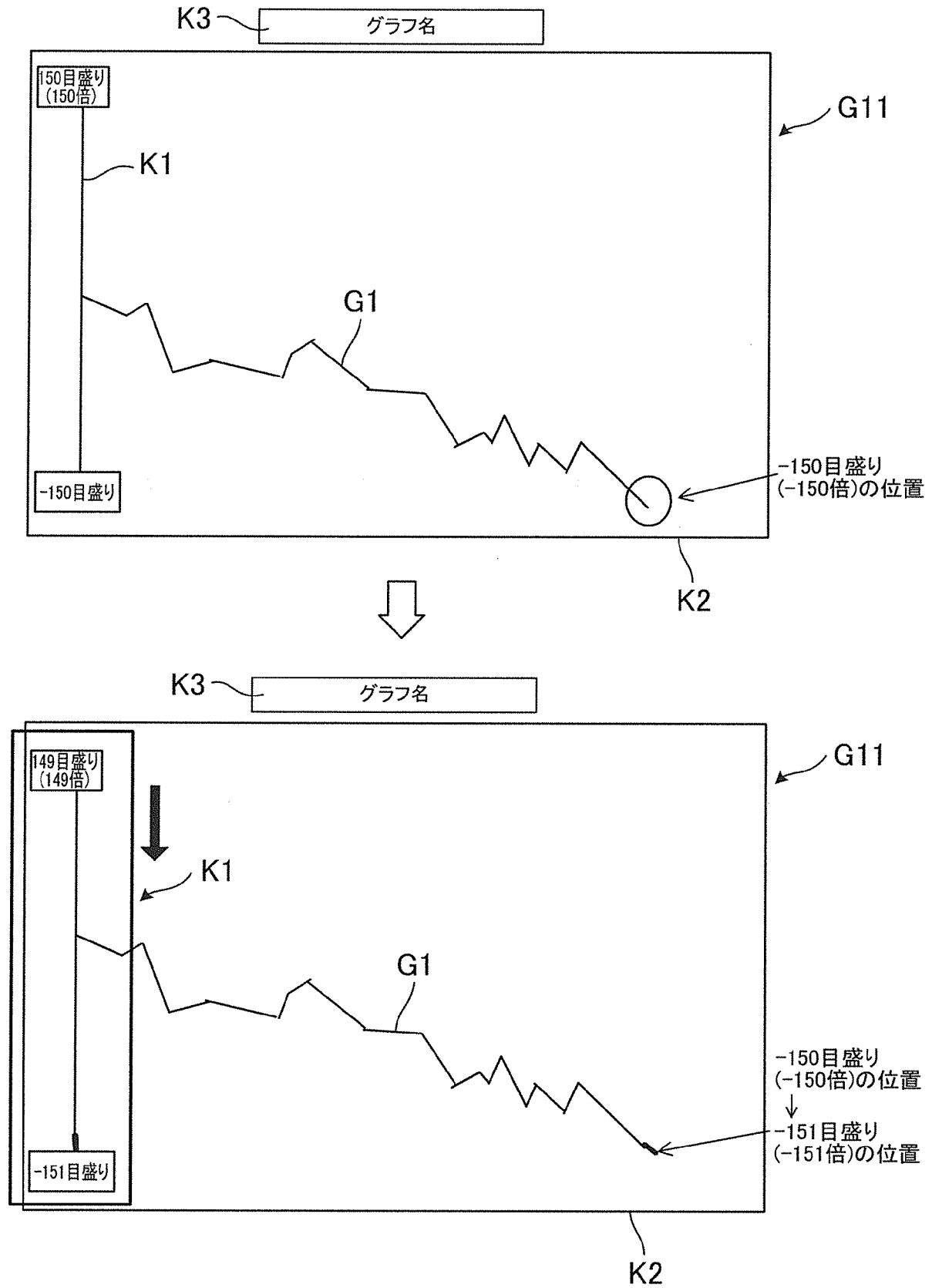
[図96]



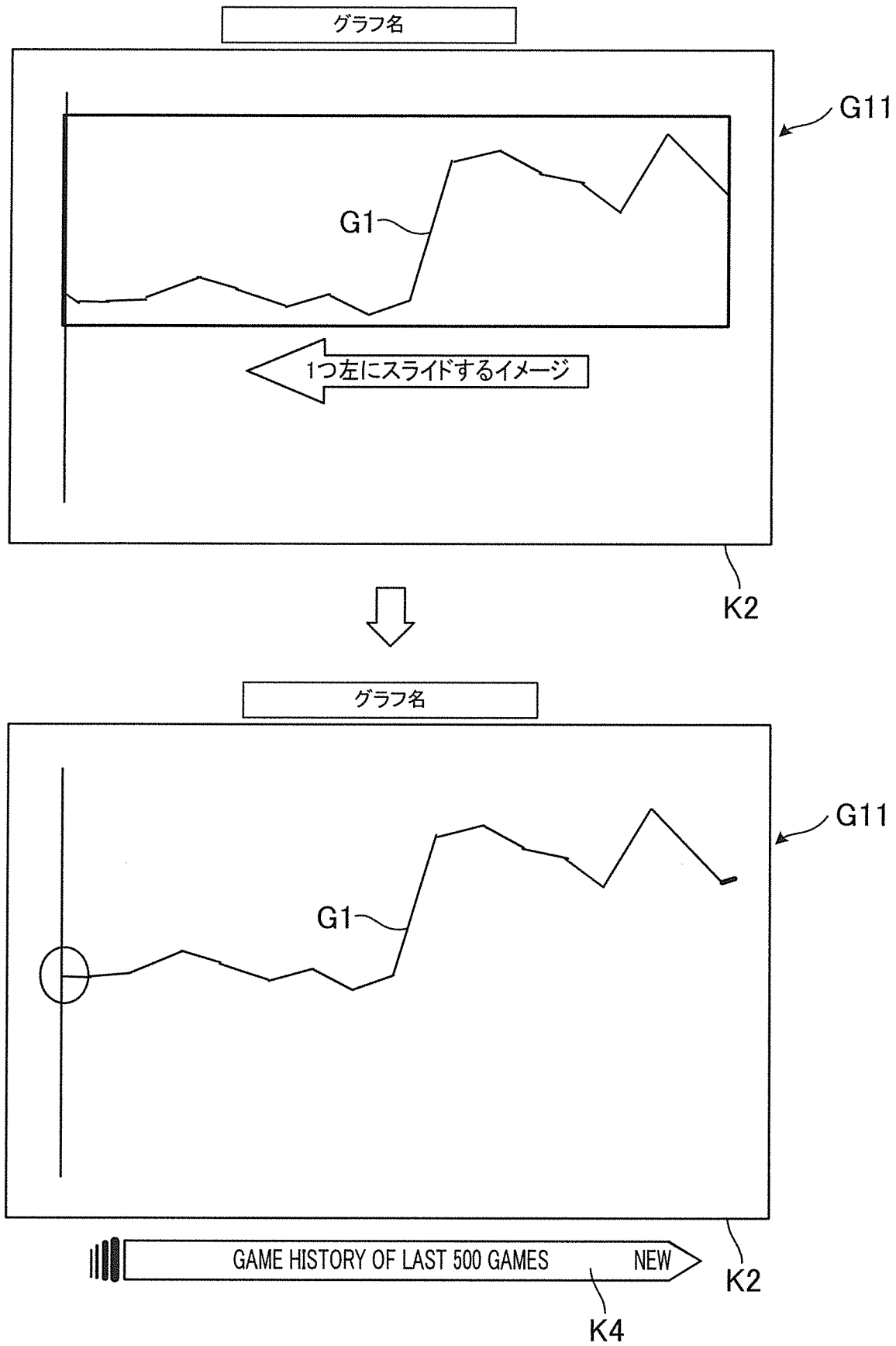
[図97]



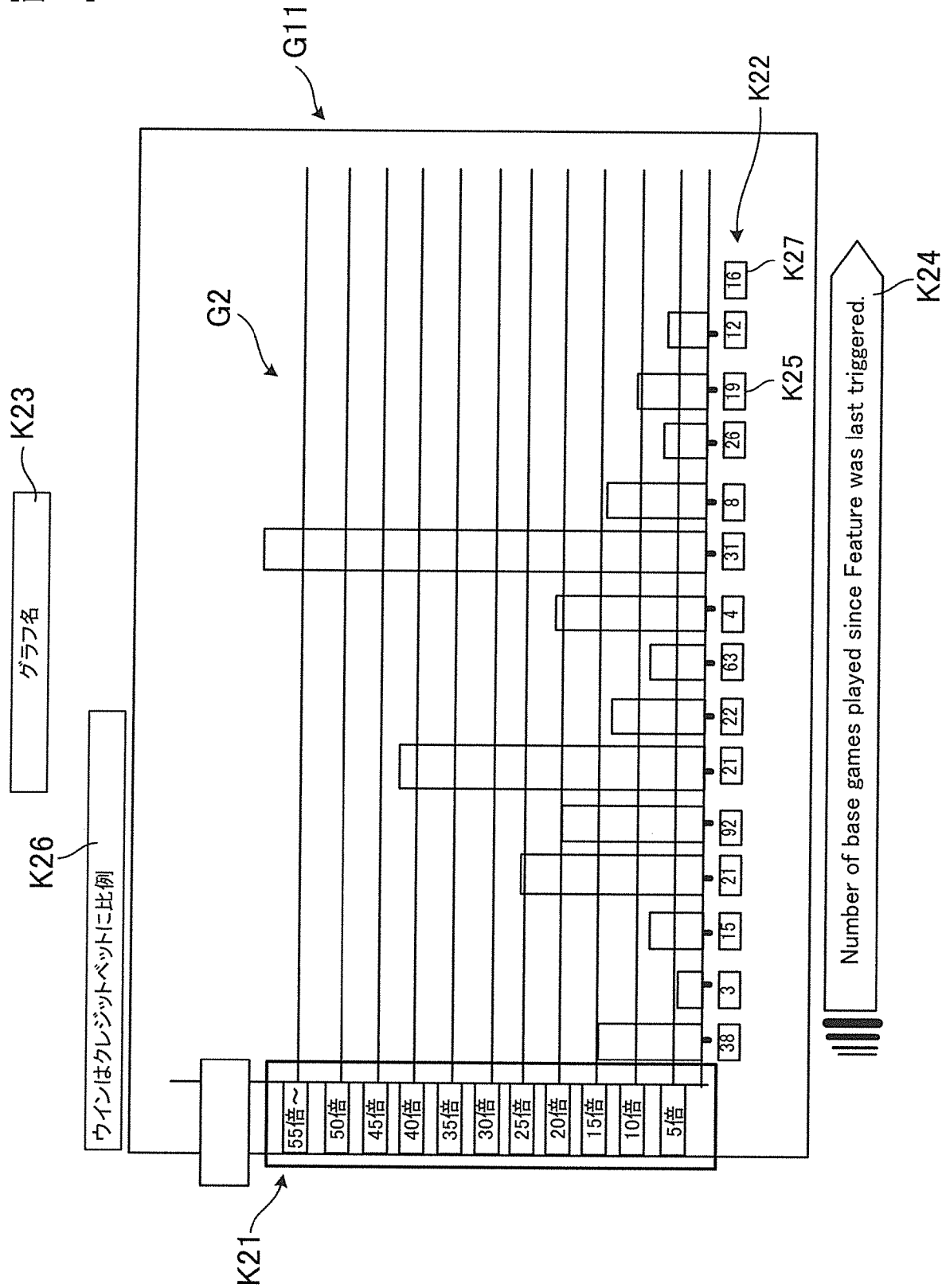
[図98]



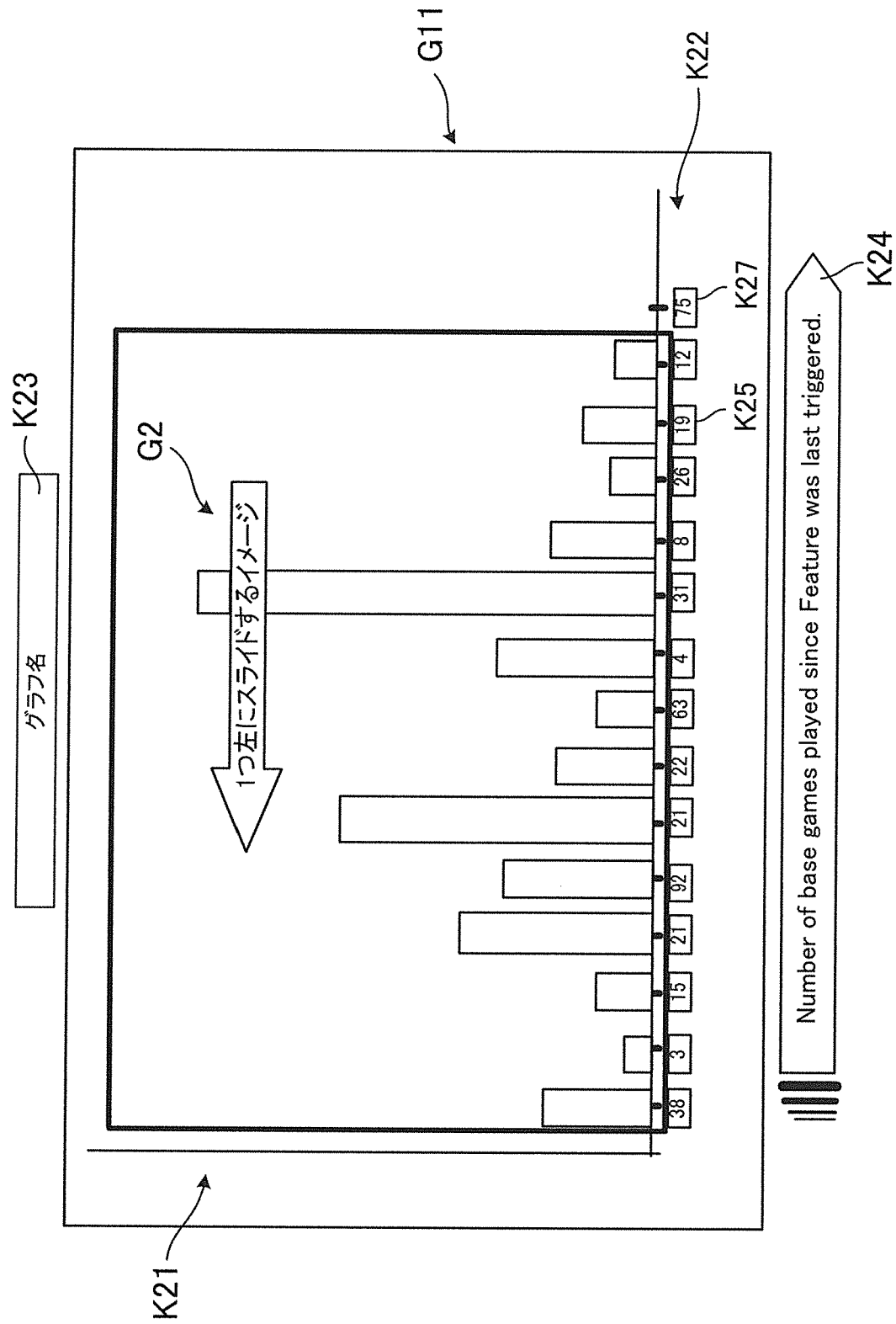
[図99]



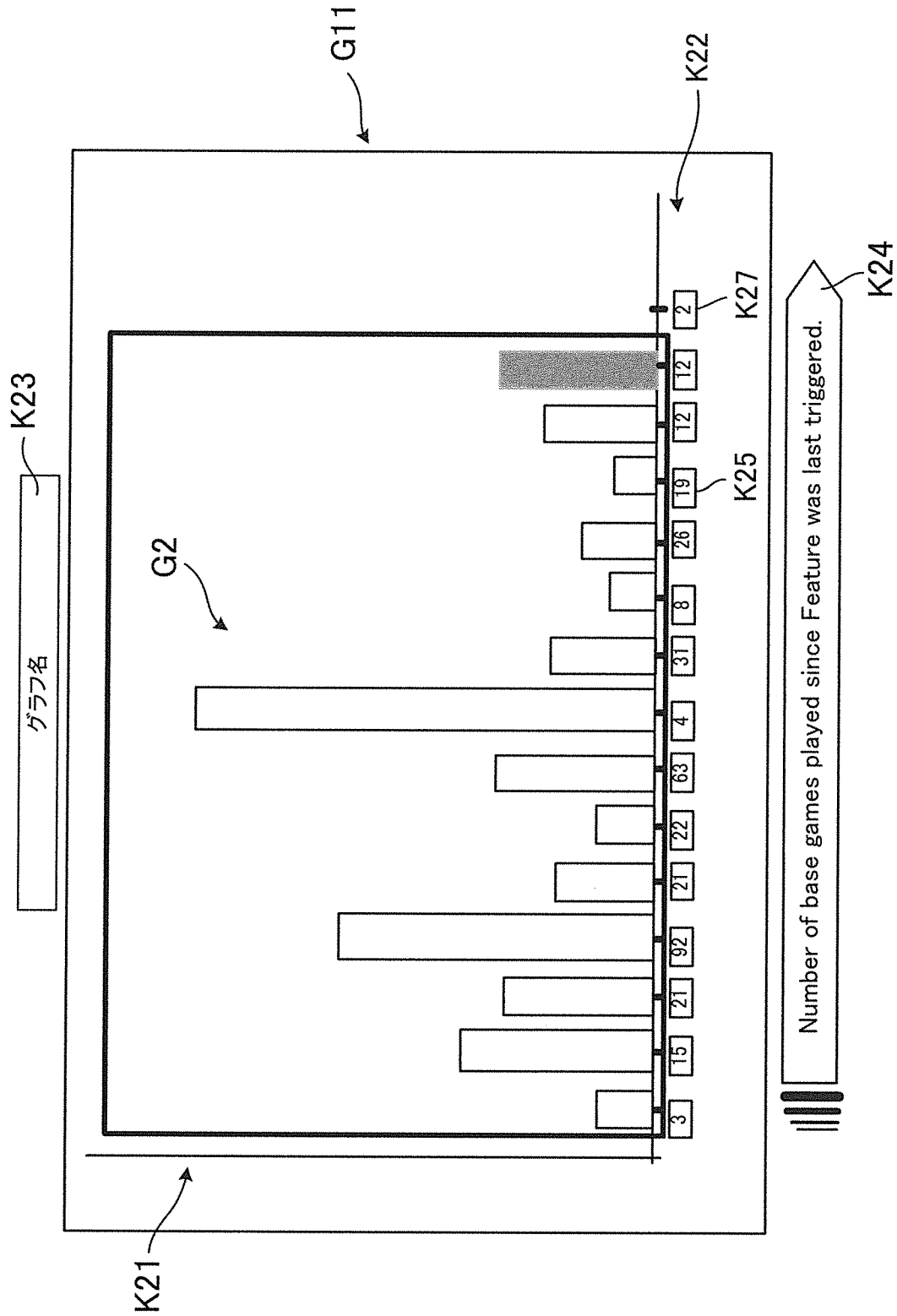
[図100]



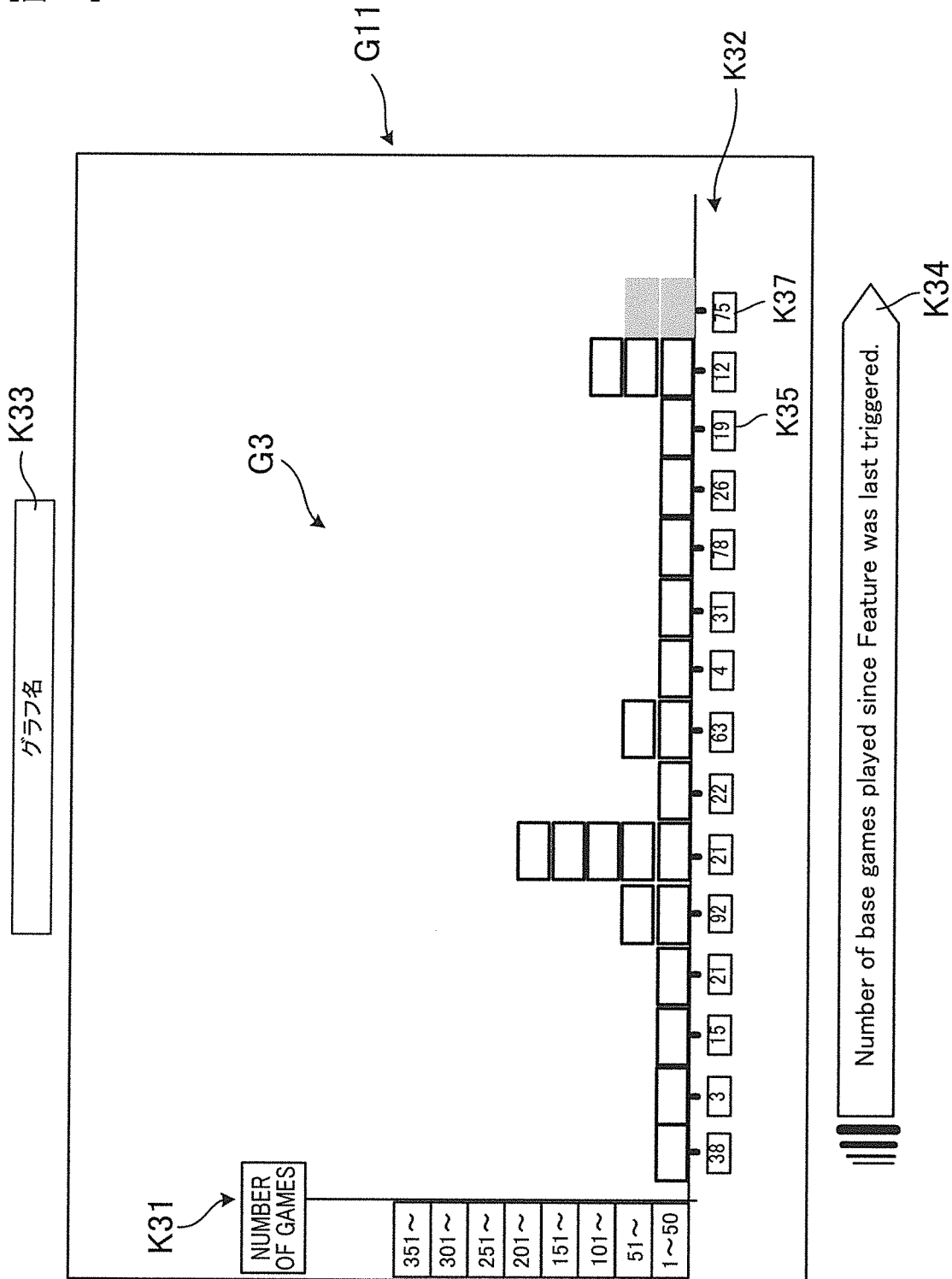
[図101]



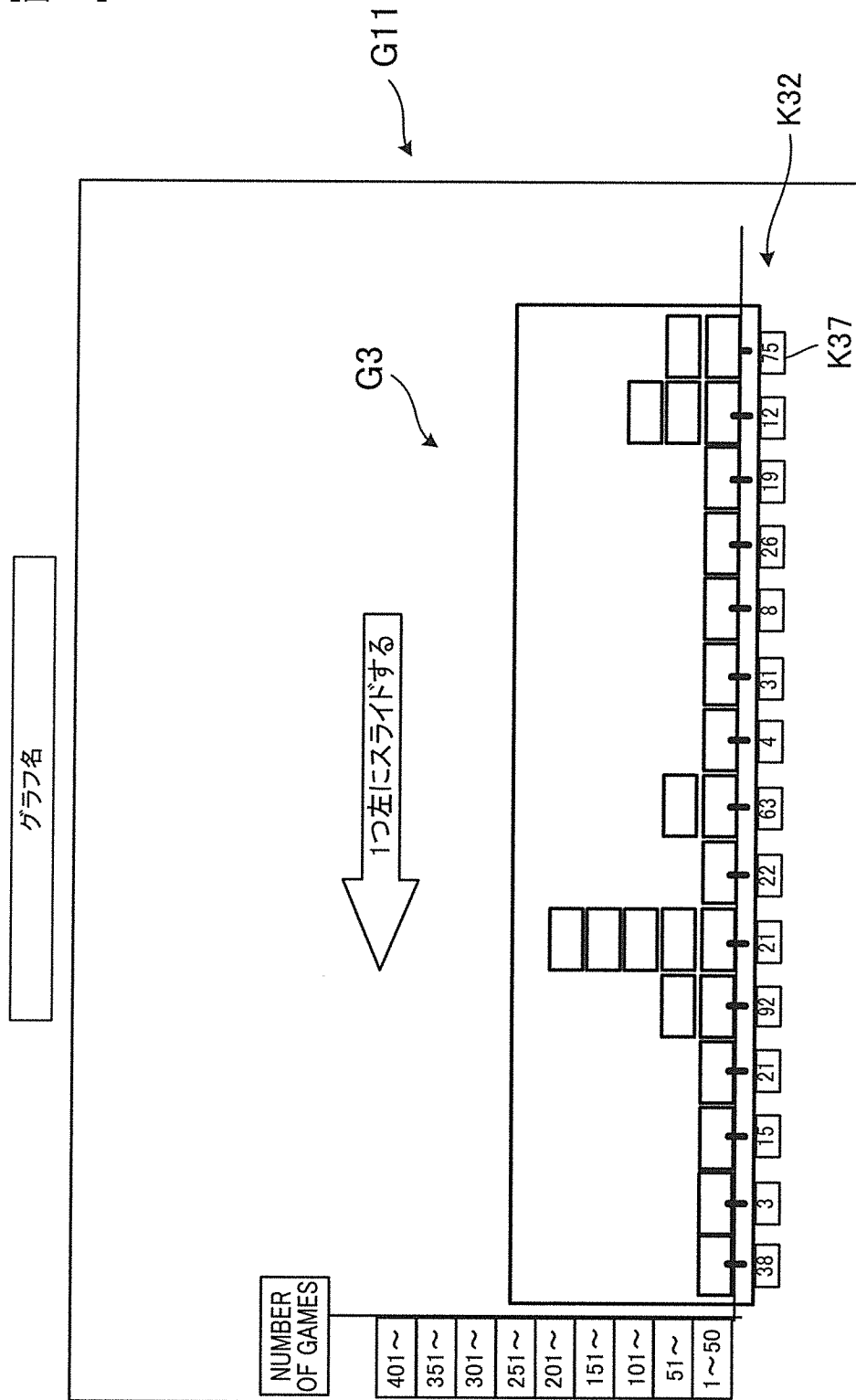
[図102]



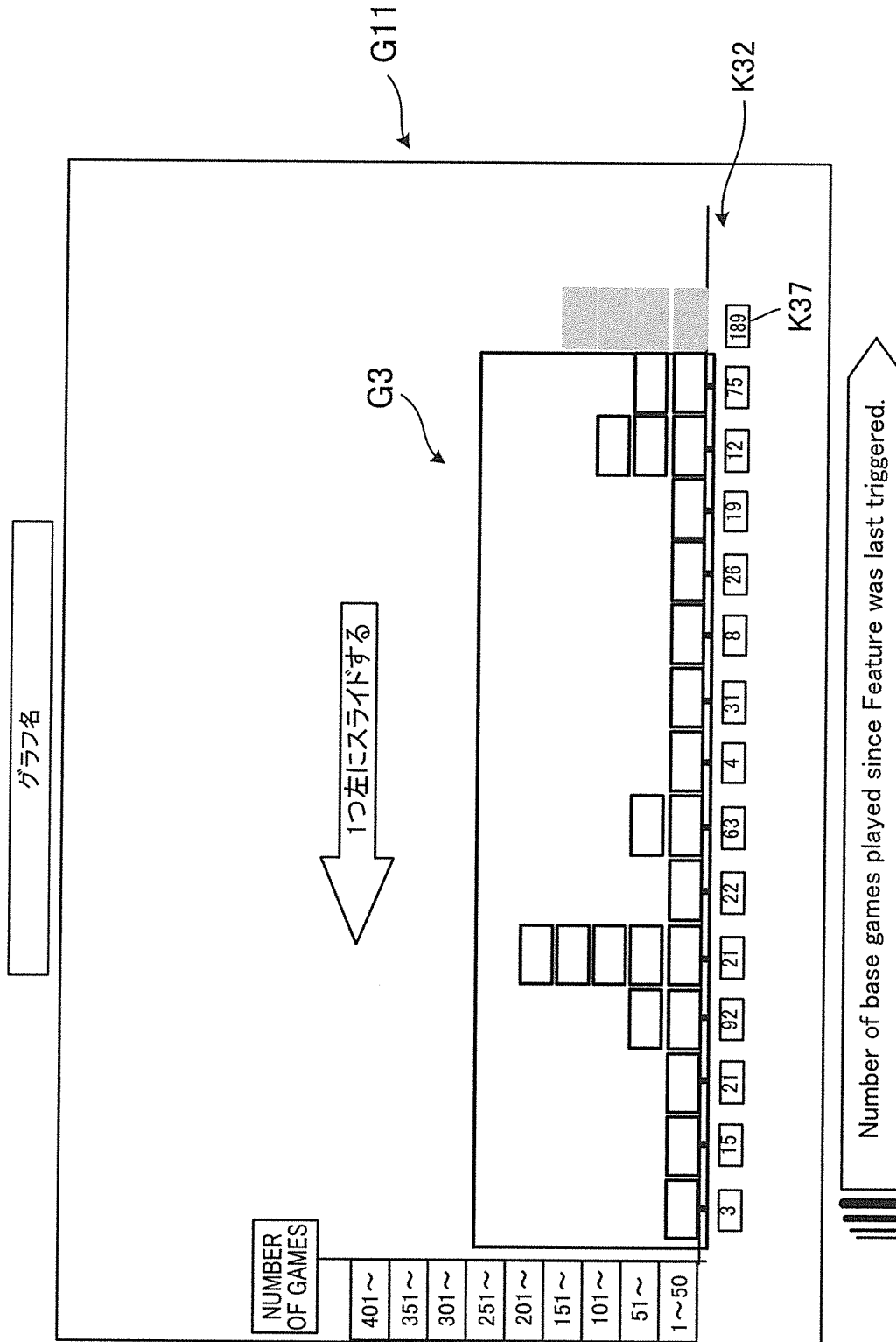
[図103]



[図104]



[図105]



[図106]

AUDIT->SETTING->SOFTWARE SETTING

Setting Name	Setting Data
DEMO MODE	
TOPPER ILLUMINATION PATTERN	
LED BRIGHTNESS	
LANGUAGE SELECT BUTTON	
LINE GRAPH	DISABLED ENABLED [DEFAULT] CANCEL
BAR GRAPH	DISABLED ENABLED [DEFAULT] CANCEL
BLOCK GRAPH	DISABLED ENABLED [DEFAULT] CANCEL

[図107]

SOFTWARE SETTING
TOPPER ILLUMINATION PATTERN

DEMO MODE
TOPPER ILLUMINATION PATTERN
LED BRIGHTNESS
LANGUAGE SELECT BUTTON
LINE GRAPH
BAR GRAPH
BLOCK GRAPH

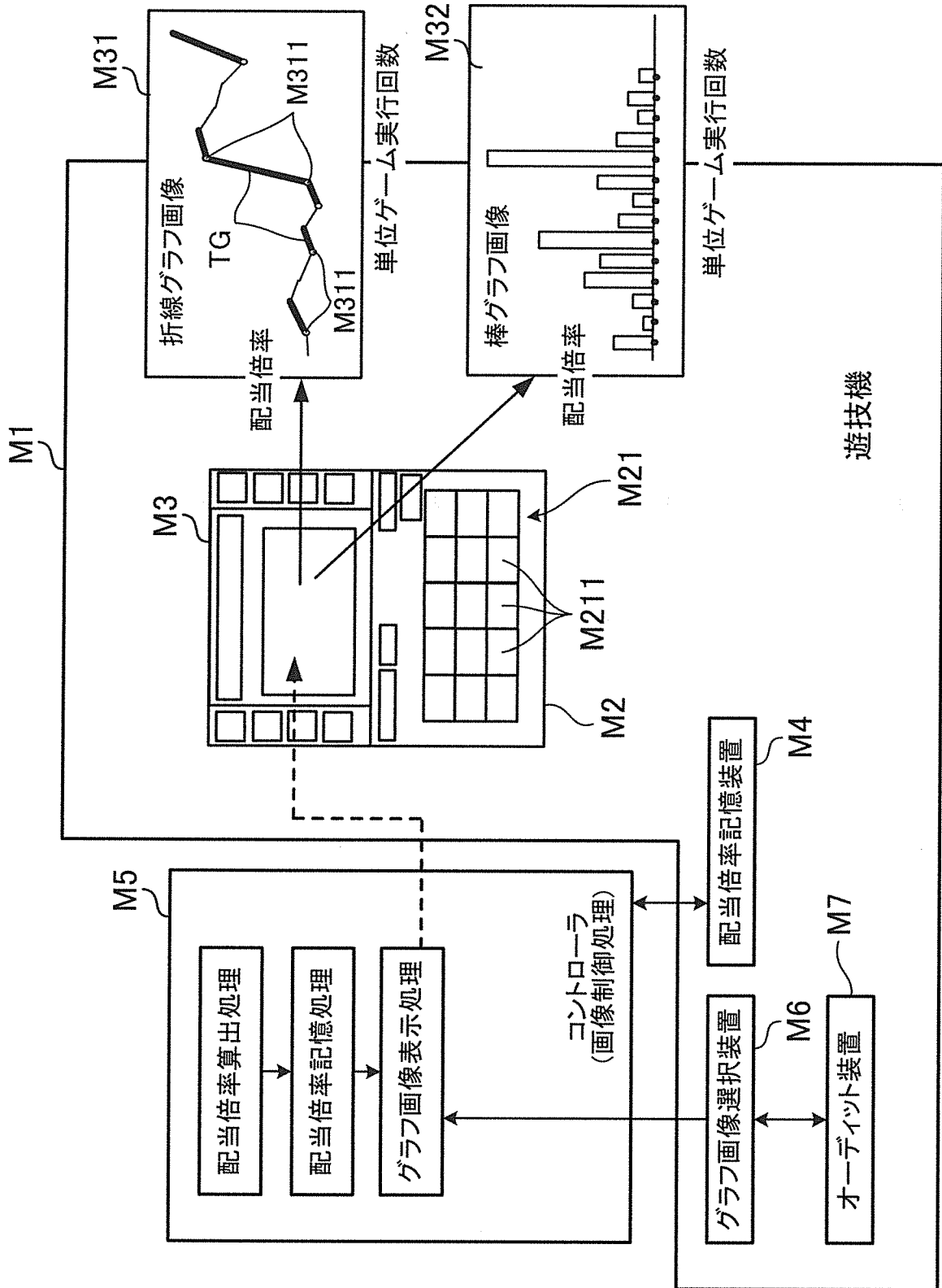
DEMO:OFF
GAME
HIGH
USA / CHN
ENABLED
ENABLED
ENABLED

CURSOR UP
CURSOR DOWN
ENTER
EXIT

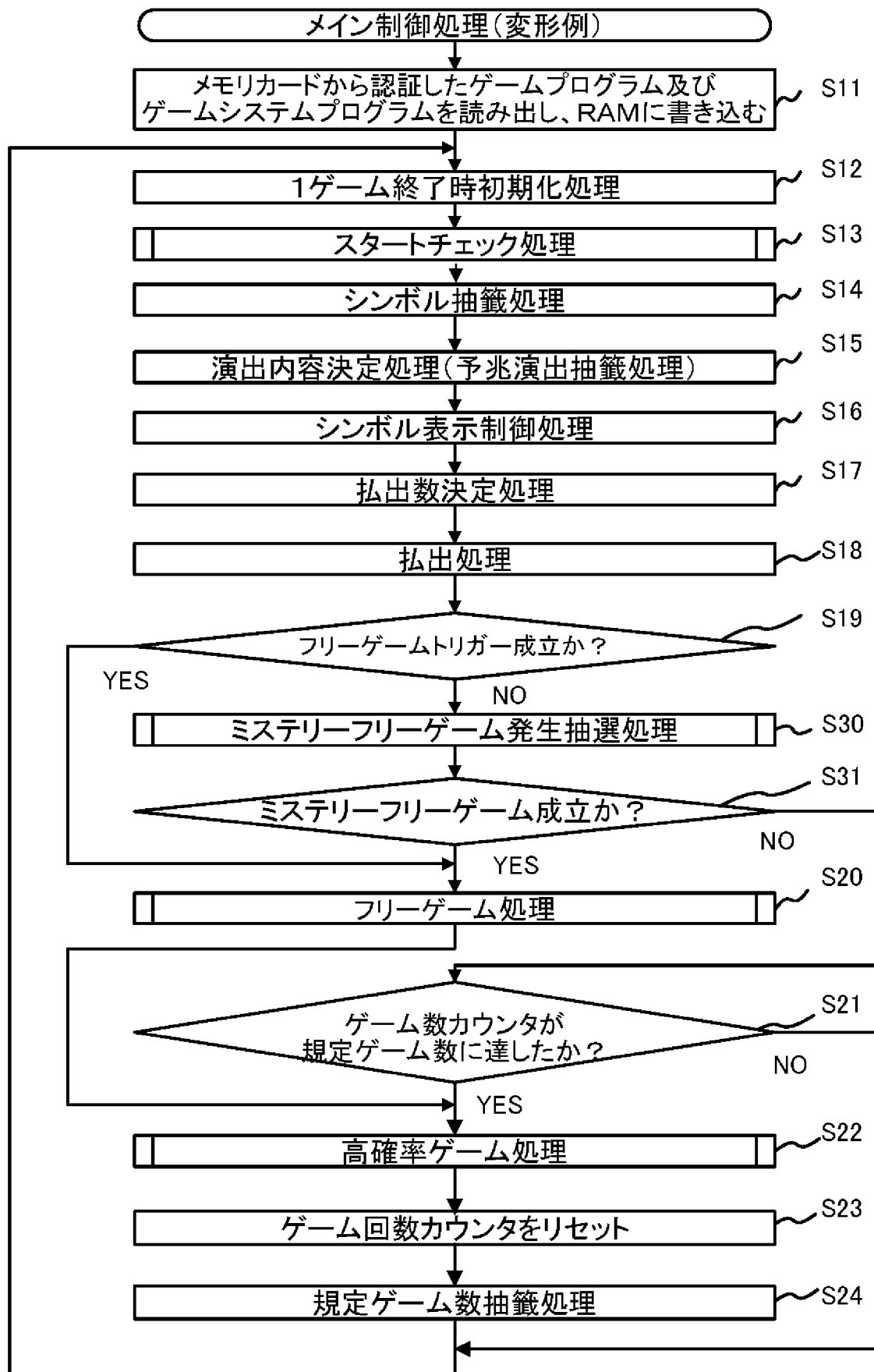
CHANGE
CASHOUT
EXIT
HELP
SELECT BUTTON 1
CURSOR UP
SELECT BUTTON 2
CURSOR DOWN
GAME BUTTON 1
GAME BUTTON 2
ENTER

MAIN DOOR CLOSED (MECHANICAL SWITCH)

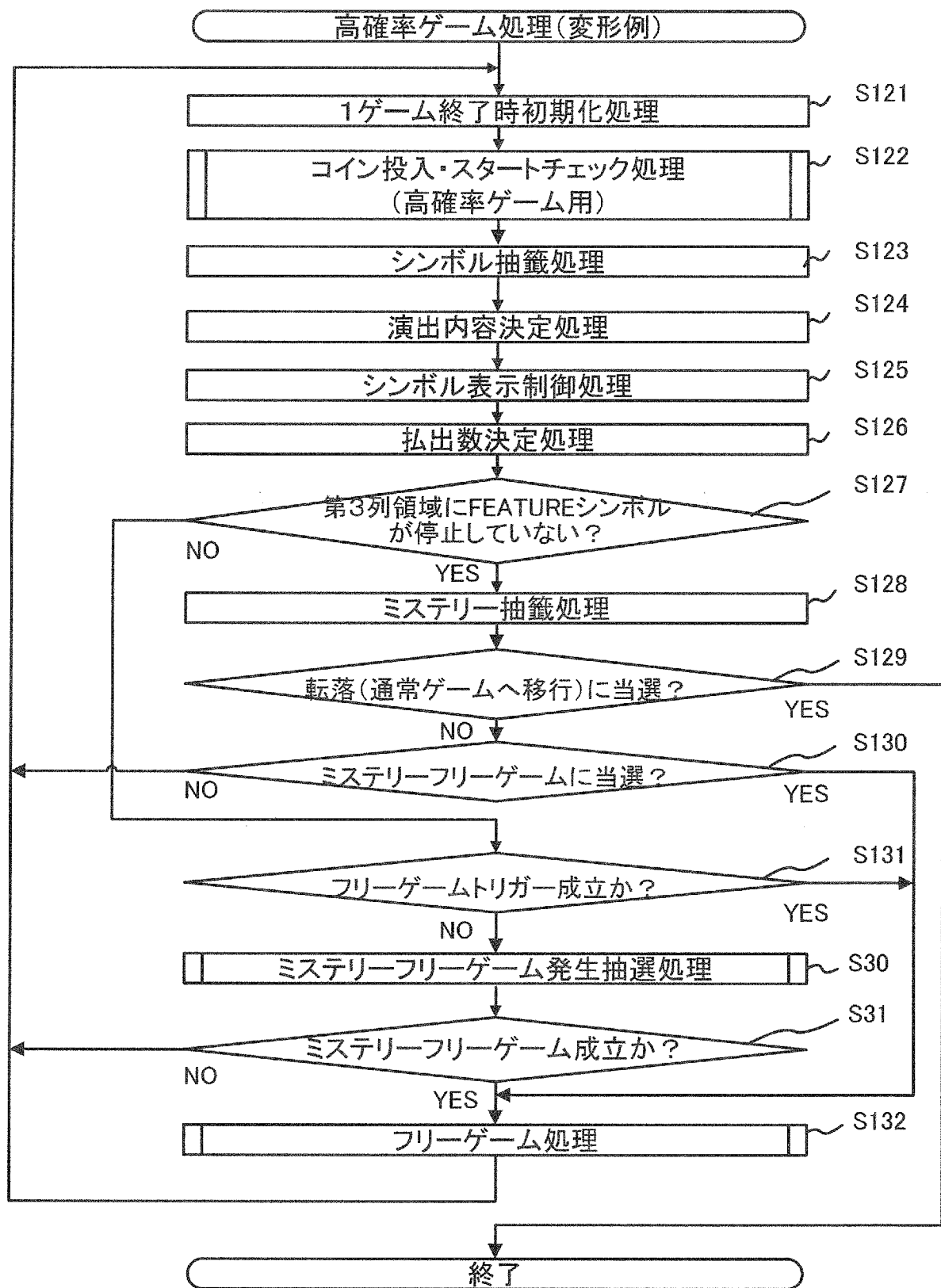
[図108]



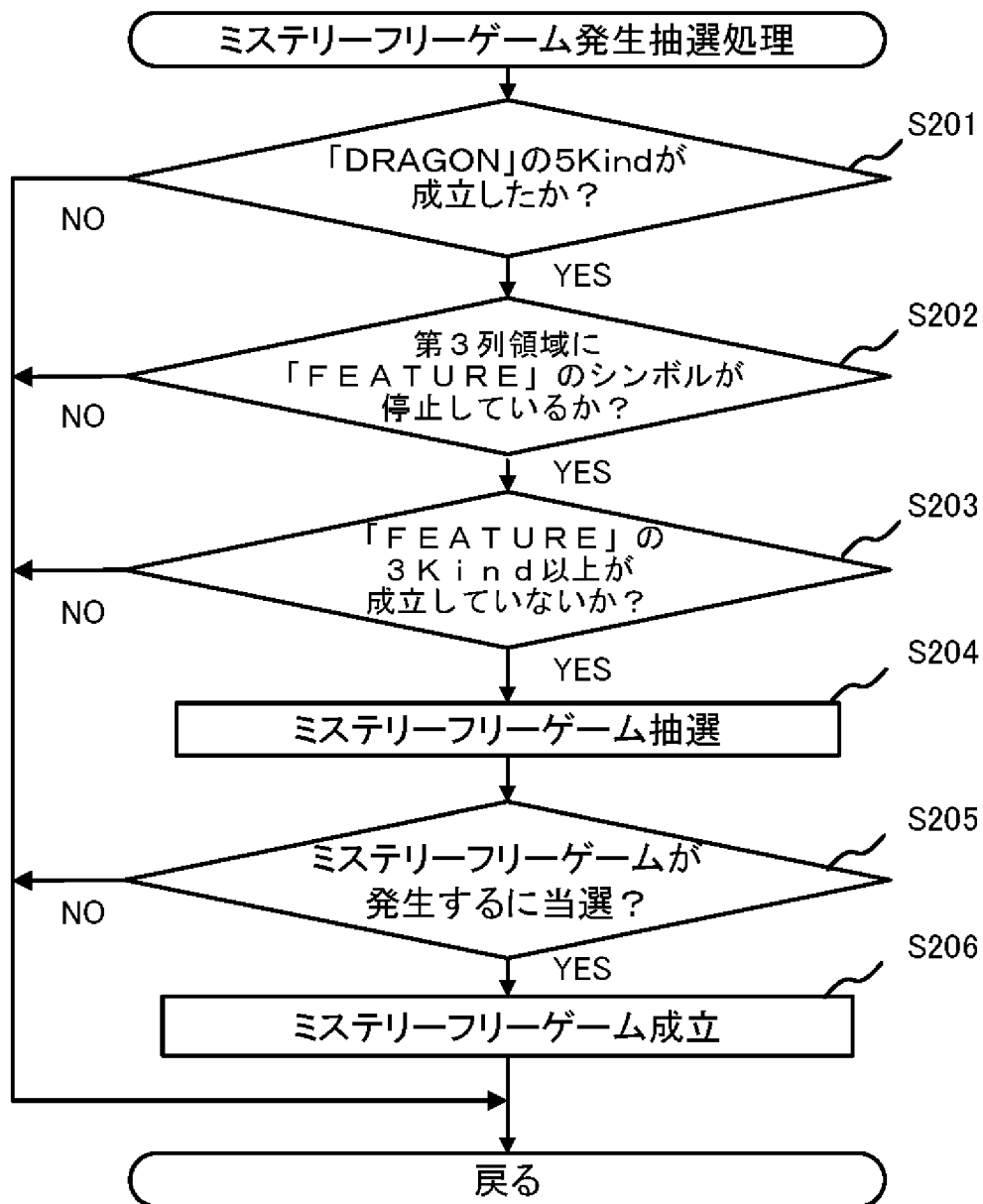
[図109]



[図110]



[図111]



[図112]

(ミステリーフリーゲーム発生抽選テーブル: 通常ゲーム)

No.		WEIGHT
0	発生しない	29/30
1	発生	1/30
	TOTAL	30/30

(ミステリーフリーゲーム発生抽選テーブル: 高確率ゲーム)

No.		WEIGHT
0	発生しない	27/30
1	発生	3/30
	TOTAL	30/30

(カウ・ンタ)



配当倍率	1倍	2倍	3倍	4倍	5倍	10倍	15倍	20倍
WEIGHT	100/200	48/200	20/200	20/200	6/200	3/200	2/200	1/200
TOTAL	200							

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/055274

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F5/04(2006.01) i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F5/04

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2016
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2016	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2016

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X A	JP 2000-070442 A (Ace Denken Co., Ltd.), 07 March 2000 (07.03.2000), paragraphs [0045] to [0065] (Family: none)	1 2-3
A	JP 2004-195026 A (San Electronics Co., Ltd.), 15 July 2004 (15.07.2004), paragraphs [0047] to [0052]; fig. 11 (Family: none)	1-3
A	JP 2002-291962 A (Daikoku Denki Co., Ltd.), 08 October 2002 (08.10.2002), entire text; all drawings (Family: none)	1-3

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"I" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
09 May 2016 (09.05.16)

Date of mailing of the international search report
24 May 2016 (24.05.16)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/055274

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2002-263244 A (Daikoku Denki Co., Ltd.), 17 September 2002 (17.09.2002), entire text; all drawings (Family: none)	1-3
A	JP 2004-105623 A (Sammy Corp.), 08 April 2004 (08.04.2004), entire text; all drawings (Family: none)	1-3

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/055274

Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. ☐ Claims Nos.:
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

2. ☐ Claims Nos.:
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:

3. ☐ Claims Nos.:
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:
See extra sheet.

1. ☐ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. ☐ As all searchable claims could be searched without effort justifying additional fees, this Authority did not invite payment of additional fees.
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:

4. ☒ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:
1-3

Remark on Protest

- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, the payment of a protest fee.
- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.
- ☐ No protest accompanied the payment of additional search fees.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/055274

Continuation of Box No.III of continuation of first sheet(2)

There is no same or corresponding special technical feature between the invention of claim 1 and the inventions of claims 4, 5, 10, 13, 15, 20, 21.

Accordingly, claims are classified into four inventions each of which has a special technical feature indicated below.

(Invention 1) claims 1-3

A gaming machine provided with: an input device which allows multiple credit types of bets with different credit values to be performed; a storage unit which stores a counter for counting, with respect to each of the credit types, the number of games that is incremented with the start of the game, and stores a prescribed number of games with respect to each of the credit types; and a controller programmed to execute the following processing from (a) to (c).

(a) processing of accepting a credit bet by the input device, (b) processing of incrementing the number of games of the counter of a credit type corresponding to the credit value bet in the processing of (a) with the start of the game, and (c) processing of determining whether the number of games of the counter of the credit type reaches a prescribed number of games corresponding to the credit type or not, and executing specific control when the prescribed number of games is reached.

(Invention 2) claim 4

A gaming machine provided with a control unit which executes a normal game in which a first drawing is executed and when the result of the first drawing is a predetermined prize, the right of execution of a free game is granted, a high probability game in which the first drawing is executed, when the result of the first drawing is a predetermined prize, the right of execution of the free game is granted, and when the result of the first drawing is something other than the predetermined prize, a second drawing for determining by the drawing whether the right of execution of the free game is granted or not is executed, and control for switching between the normal game and the high probability game.

Claim 4 is not dependent on claim 1.

In addition, claim 4 has no relationship such that said claim 4 is substantially same as or equivalent to any claim classified into Invention 1.

Consequently, claim 4 cannot be classified into Invention 1.

(Invention 3) claims 5-12

A gaming machine for executing a normal game, a free game, and a high probability game in which the right of execution of the free game is granted more easily than in the normal game, the gaming machine being provided with a number-of-games counting and storing means which counts the number of games that is incremented with the start of the normal game, and a controller programmed to execute the following processing from (1a) to (1c).

(Continued to next extra sheet)

(1a) processing of, when as a result of the normal game, a granted privilege is not the right of execution of the free game, incrementing the number of games that is stored in the number-of-games counting and storing means by one, and determining whether the number of games that is stored in the number-of-games counting and storing means reaches a predetermined number of times or not, (1b) processing of, when the granted privilege is the right of execution of the free game in the processing of (1a), resetting the number of games that is stored in the number-of-games counting and storing means and executing the free game, and (1c) processing of, when the number of games that is stored in the number-of-games counting and storing means reaches the predetermined number of times in the processing of (1a) or when the free game finishes, performing a shift to the high probability game.

Claims 5-12 are not dependent on either claim 1 or 4.

Further, claims 5-12 have no relationship such that these claims are substantially same as or equivalent to any claim classified into Invention 1 or 2.

Consequently, claims 5-12 cannot be classified into either Invention 1 or Invention 2.

(Invention 4) claims 13-21

A game machine provided with: a bet acceptance unit which accepts a bet in multiple patterns of bet amount; a dividend determination unit which gives a dividend according to the game result of a game executed on the basis of the bet in the bet acceptance unit; a controller which, on the basis of the bet amount and the dividend, calculates how many times larger the dividend is than the bet amount; and a display unit which performs display indicating how many times larger the dividend is than the bet amount, or an image control device or image control method therefor.

Claims 13-21 are not dependent on any one of claims 1, 4 and 5.

In addition, claims 13-21 have no relationship such that these claims are substantially same as or equivalent to any claim classified into Invention 1, 2 or 3.

Consequently, claims 13-21 cannot be classified into any one of Invention 1, 2 and 3.

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F5/04(2006.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F5/04

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2016年
日本国実用新案登録公報	1996-2016年
日本国登録実用新案公報	1994-2016年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
X A	JP 2000-070442 A（株式会社エース電研）2000.03.07, 段落[0045]-[0065]（ファミリーなし）	1 2-3
A	JP 2004-195026 A（サン電子株式会社）2004.07.15, 段落[0047]-[0052], 図11（ファミリーなし）	1-3
A	JP 2002-291962 A（ダイコク電機株式会社）2002.10.08, 全文, 全図（ファミリーなし）	1-3

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

09.05.2016

国際調査報告の発送日

24.05.2016

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（ISA/J P）

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

安藤 達哉

2N

4002

電話番号 03-3581-1101 内線 3277

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2002-263244 A (ダイコク電機株式会社) 2002. 09. 17, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-3
A	JP 2004-105623 A (サミー株式会社) 2004. 04. 08, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-3

第Ⅱ欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見（第1ページの2の続き）

法第8条第3項（P C T 17条(2)(a)）の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1. ☐ 請求項 _____ は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。
つまり、
2. ☐ 請求項 _____ は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
3. ☐ 請求項 _____ は、従属請求の範囲であってP C T 規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

第Ⅲ欄 発明の単一性が欠如しているときの意見（第1ページの3の続き）

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるところの国際調査機関は認めた。
特別ページ参照

1. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求項について作成した。
2. ☐ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求項について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求項のみについて作成した。
4. ☒ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求項について作成した。

1-3

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- ☐ 追加調査手数料及び、該当する場合には、異議申立手数料の納付と共に、出願人から異議申立てがあった。
- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあったが、異議申立手数料が納付命令書に示した期間内に支払われなかった。
- ☐ 追加調査手数料の納付はあったが、異議申立てはなかった。

〈第Ⅲ欄の続き〉

請求項 1 に係る発明と請求項 4、5、10、13、15、20、21 に係る発明との間には、同一の又は対応する特別な技術的特徴は存在しない。

そして、請求の範囲は、各々下記の特別な技術的特徴を有する 4 の発明に区分される。

(発明 1) 請求項 1－3

クレジット値が異なる複数のクレジットタイプのベットを行うことが可能な入力デバイスと、前記ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするカウンタを、前記クレジットタイプ毎に記憶し、前記クレジットタイプ毎に、規定ゲーム数を記憶する、記憶部と、下記 (a) から (c) の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと、を備えるゲーミングマシンである。

(a) 前記入力デバイスによりクレジットのベットを受付ける処理、

(b) 前記ゲームの開始に伴い、前記 (a) の処理において前記ベットされたクレジット値に対応するクレジットタイプの前記カウンタのゲーム数を、インクリメントする処理、

(c) 前記クレジットタイプの前記カウンタのゲーム数が、当該クレジットタイプに対応する規定ゲーム数に達したか否かを判定し、当該規定ゲーム数に達した場合に特定の制御を実行する処理。

(発明 2) 請求項 4

第 1 の抽選を実行し、当該第 1 の抽選の結果が所定の入賞の場合、フリーゲームの実行権を付与する通常ゲームと、前記第 1 の抽選を実行し、当該第 1 の抽選の結果が所定の入賞の場合、前記フリーゲームの実行権を付与し、前記第 1 の抽選の結果が前記所定の入賞以外の場合、前記フリーゲームの実行権を付与するか否かを抽選により決定する第 2 の抽選を実行する高確率ゲームと、前記通常ゲームと前記高確率ゲームとを切り替える制御と、を実行する制御部を備えるゲーミングマシン。

請求項 4 は、請求項 1 の従属請求項でもない。また、請求項 4 は、発明 1 に区分されたいずれの請求項に対しても実質的同一又はそれに準ずる関係にはない。

したがって、請求項 4 は発明 1 に区分できない。

(発明 3) 請求項 5－12

通常ゲーム、フリーゲーム、及び、前記フリーゲームの実行権が前記通常ゲームよりも付与され易い高確率ゲームを実行するゲーミングマシンであって、前記通常ゲームの開始に伴ってインクリメントされるゲーム数をカウントするゲーム数カウント記憶手段と、下記 (1 a) から (1 c) の処理を実行するようにプログラムされたコントローラと、を備えるゲーミングマシンである。

(1 a) 通常ゲームの結果、付与された特典が前記フリーゲームの実行権でない場合、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶されたゲーム数を 1 回分インクリメントし、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶された当該ゲーム数が所定回数に達したか否かを判定する処理、

(1 b) 前記 (1 a) の処理において、付与された特典が前記フリーゲームの実行権である場合、前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶されたゲーム数をリセットし、前記フリーゲームを実行する処理、

(1 c) 前記 (1 a) 処理により前記ゲーム数カウント記憶手段に記憶された当該ゲーム数が所定回数に達した場合、又は、前記フリーゲームが終了した場合、前記高確率ゲームに移行する処理。

請求項5-12は、請求項1及び4のいずれの従属請求項でもない。また、請求項5-12は、発明1又は2に区分されたいずれの請求項に対しても実質同一又はそれに準ずる関係にはない。

したがって、請求項5-12は発明1及び2のいずれにも区分できない。

(発明4) 請求項13-21

複数パターンのベット量でベットを受け付けるベット受付部と、前記ベット受付部におけるベットに基づいて実行されたゲームのゲーム結果に応じて配当を付与する配当決定部と、前記ベット量と前記配当とに基づいて、前記ベット量に対して何倍の前記配当がなされたかを演算するコントローラと、前記ベット量に対して何倍の前記配当がなされたかを示す表示を行う表示部とを備えてなる遊技機、又はその画像制御装置若しくは画像制御方法。

請求項13-21は、請求項1、4及び5のいずれの従属請求項でもない。また、請求項13-21は、発明1、2又は3に区分されたいずれの請求項に対しても実質同一又はそれに準ずる関係にはない。

したがって、請求項13-21は発明1、2及び3のいずれにも区分できない。