

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2008-259826
(P2008-259826A)

(43) 公開日 平成20年10月30日(2008.10.30)

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

審査請求 未請求 請求項の数 18 O L (全 36 頁)

(21) 出願番号 特願2008-43529 (P2008-43529)
 (22) 出願日 平成20年2月25日 (2008. 2. 25)
 (31) 優先権主張番号 60/907685
 (32) 優先日 平成19年4月13日 (2007. 4. 13)
 (33) 優先権主張国 米国 (US)
 (31) 優先権主張番号 11/987731
 (32) 優先日 平成19年12月4日 (2007. 12. 4)
 (33) 優先権主張国 米国 (US)

(71) 出願人 598098526
 アルゼ株式会社
 東京都江東区有明 3丁目 1番地 2 5
 (74) 代理人 100083806
 弁理士 三好 秀和
 (74) 代理人 100100712
 弁理士 岩▲崎▼ 幸邦
 (74) 代理人 100100929
 弁理士 川又 澄雄
 (74) 代理人 100095500
 弁理士 伊藤 正和
 (74) 代理人 100101247
 弁理士 高橋 俊一
 (74) 代理人 100098327
 弁理士 高松 俊雄

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 インシュランスペイを得るための条件となるベットが可能なゲーミングマシン及びゲーミングマシンのプレイ方法

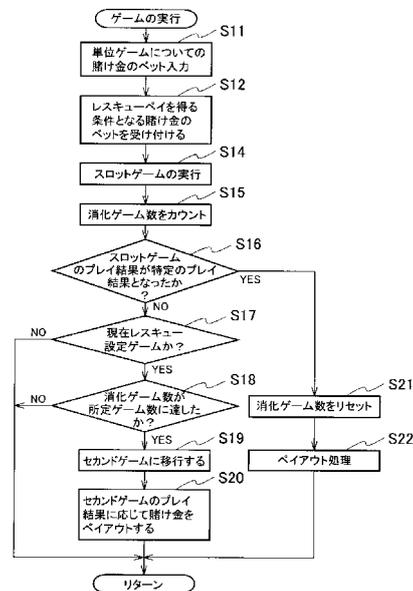
(57) 【要約】

【課題】

プレーヤに対し、よりゲームに興味を持たせることができ、エンターテインメント性を向上させることが出来るゲーミングマシンを提供する。

【解決手段】 ゲーミングマシンであって、ペイアウトを発生するプレイ結果となるか否かを決める単位ゲームに関する画像を表示する下部液晶ディスプレイと、所定の条件でリセットされ、単位ゲームの実行に伴ってカウント値を累計するカウンタと、単位ゲームのプレイ結果が特定のプレイ結果となった場合に、所定数の賭け金をペイアウトし、且つ、インシュランスペイを得るための条件となる賭け金のベットを受け付け、且つ、インシュランスペイを得るための条件となる賭け金がベットされている前記単位ゲームにて、カウント値が所定値に達した場合に、セカンドゲームに移行し、そのセカンドゲームのゲーム結果に応じて変化してインシュランスペイの賭け金をペイアウトする制御を行うコントローラとを備える。

【選択図】 図 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットが可能なゲーミングマシンであって、

ペイアウトを発生するプレイ結果となるか否かを定める画像を単位ゲームごとに表示するディスプレイと、

インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットの入力を行なうための入力スイッチと、

所定の条件でリセットされ、前記入力スイッチによるベットの実行から前記単位ゲームの実行に伴ってカウント値を累計するカウンタと、

(a) 前記単位ゲームのプレイ結果が特定のプレイ結果となった場合に、所定数のクレジットをペイアウトし、

(b) 前記入力スイッチによる指示入力により、インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットを受け付け、

(c) 前記インシュランスペイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームにて、前記カウント値が所定値に達した場合に、前記セカンドゲームに移行し、

(d) 前記セカンドゲームにおけるプレイ結果に応じた前記インシュランスペイをペイアウトするコントローラと、

を備えたことを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項 2】

前記カウンタでカウントするカウント値は、前記単位ゲームの実行回数、または複数の単位ゲームでベットされたクレジットの累計数、または複数の単位ゲームでベットされたクレジット数とペイアウト数との差分の累計値、のうちのいずれかであることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーミングマシン。

【請求項 3】

前記所定のリセット条件は、前記セカンドゲームに移行した場合であることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーミングマシン。

【請求項 4】

セカンドゲームにおいてインシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットが可能なゲーミングマシンであって、

ペイアウトを発生するプレイ結果となるか否かを定める画像を単位ゲームごとに表示するディスプレイと、

インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットの入力を行なうための入力スイッチと、

所定の条件でリセットされ、前記入力スイッチによるベットの実行から前記インシュランスペイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームの実行に伴ってカウント値を累計するカウンタと、

(a) 前記単位ゲームのプレイ結果が特定のプレイ結果となった場合に、所定数のクレジットをペイアウトし、

(b) 前記入力スイッチによる指示入力により、インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットを受け付け、

(c) 前記インシュランスペイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームにて、前記カウント値が所定値に達した場合に、前記セカンドゲームに移行し、

(d) 前記セカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化する前記インシュランスペイのクレジットをペイアウトするコントローラと、

を備えたことを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項 5】

前記カウンタでカウントするカウント値は、前記単位ゲームの実行回数、または複数の

10

20

30

40

50

単位ゲームでベットされたクレジットの累計数、または複数の単位ゲームでベットされたクレジット数とペイアウト数との差分の累計値、のうちのいずれかであることを特徴とする請求項 4 に記載のゲーミングマシン。

【請求項 6】

前記所定のリセット条件は、前記セカンドゲームに移行した場合であることを特徴とする請求項 4 に記載のゲーミングマシン。

【請求項 7】

セカンドゲームにおいてインシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットが可能なゲーミングマシンであって、

ペイアウトを発生するプレイ結果となるか否かを定める画像を単位ゲームごとに表示するディスプレイと、

インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットの入力を行なうための入力スイッチと、

所定の条件でリセットされ、前記入力スイッチによるベットの実行から前記単位ゲームの実行に伴ってカウント値を累計するカウンタと、

(a) 前記単位ゲームのプレイ結果が特定のプレイ結果となった場合に、所定数のクレジットをペイアウトし、

(b) 前記入力スイッチによる指示入力により、インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットを受け付け、

(c) 前記インシュランスペイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームにて、前記カウント値が所定値に達した場合に、前記セカンドゲームに移行し、

(d) 前記セカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化する前記インシュランスペイの規程数のクレジットに対応するメダル、或いはコインをペイアウトするコントローラと、

を備えたことを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項 8】

前記カウンタでカウントするカウント値は、前記単位ゲームの実行回数、または複数の単位ゲームでベットされたクレジットの累計数、または複数の単位ゲームでベットされたクレジット数とペイアウト数との差分の累計値、のうちのいずれかであることを特徴とする請求項 7 に記載のゲーミングマシン。

【請求項 9】

前記所定のリセット条件は、前記セカンドゲームに移行した場合であることを特徴とする請求項 7 に記載のゲーミングマシン。

【請求項 10】

単位ゲームを連続して実行し、インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットが可能なゲーミングマシンのプレイ方法であり、

前記単位ゲームについてのクレジットをベットする段階と、

前記単位ゲームのプレイ結果が、特定のプレイ結果となった場合に、所定数のクレジットをペイアウトする段階と、

入力スイッチの操作によりインシュランスペイを得るための条件となるクレジットをベットする段階と、

所定のリセット条件でリセットされるカウント値を、前記入力スイッチの操作によるベットの実行から前記単位ゲームの実行に伴って累計する段階と、

前記インシュランスペイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームにて、前記カウント値が所定値に達した場合に、セカンドゲームに移行する段階と、

前記セカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化する前記インシュランスペイをペイアウトする段階と、を含むことを特徴とするゲーミングマシンのプレイ方法。

【請求項 11】

10

20

30

40

50

前記カウント値は、前記単位ゲームの実行回数、または複数の単位ゲームでベットされたクレジットの累計数、または複数の単位ゲームでベットされたクレジット数とペイアウト数との差分の累計値、のうちのいずれかであることを特徴とする請求項 10 に記載のゲーミングマシンのプレイ方法。

【請求項 12】

前記所定のリセット条件は、前記セカンドゲームに移行した場合であることを特徴とする請求項 10 に記載のゲーミングマシンのプレイ方法。

【請求項 13】

単位ゲームを連続して実行し、セカンドゲームにおいてインシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットが可能なゲーミングマシンのプレイ方法であり、

10

前記単位ゲームについてのクレジットをベットする段階と、

前記単位ゲームのプレイ結果が、特定のプレイ結果となった場合に、所定数のクレジットをペイアウトする段階と、

入力スイッチの操作によりインシュランスペイを得るための条件となるクレジットをベットする段階と、

所定のリセット条件でリセットされるカウント値を、前記入力スイッチの操作によるベットの実行から前記インシュランスペイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームの実行に伴って累計する段階と、

前記インシュランスペイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームにて、前記カウント値が所定値に達した場合に、セカンドゲームに移行する段階と、

20

前記セカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化する前記インシュランスペイのクレジットをペイアウトする段階と、を含むことを特徴とするゲーミングマシンのプレイ方法。

【請求項 14】

前記カウント値は、前記単位ゲームの実行回数、または複数の単位ゲームでベットされたクレジットの累計数、または複数の単位ゲームでベットされたクレジット数とペイアウト数との差分の累計値、のうちのいずれかであることを特徴とする請求項 13 に記載のゲーミングマシンのプレイ方法。

【請求項 15】

30

前記所定のリセット条件は、前記セカンドゲームに移行した場合であることを特徴とする請求項 13 に記載のゲーミングマシンのプレイ方法。

【請求項 16】

単位ゲームを連続して実行し、セカンドゲームにおいてインシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットが可能なゲーミングマシンのプレイ方法であり、

前記単位ゲームについてのクレジットをベットする段階と、

前記単位ゲームのプレイ結果が、特定のプレイ結果となった場合に、所定数のクレジットをペイアウトする段階と、

入力スイッチの操作によりインシュランスペイを得るための条件となるクレジットをベットする段階と、

40

所定のリセット条件でリセットされるカウント値を、前記入力スイッチの操作によるベットの実行から前記単位ゲームの実行に伴って累計する段階と、

前記インシュランスペイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームにて、前記カウント値が所定値に達した場合に、セカンドゲームに移行する段階と、

前記セカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化する前記インシュランスペイのクレジットに対応するメダル、或いはコインをペイアウトする段階と、を含むことを特徴とするゲーミングマシンのプレイ方法。

【請求項 17】

前記カウント値は、前記単位ゲームの実行回数、または複数の単位ゲームでベットされ

50

たクレジットの累計数、または複数の単位ゲームでベットされたクレジット数とペイアウト数との差分の累計値、のうちのいずれかであることを特徴とする請求項16に記載のゲーミングマシンのプレイ方法。

【請求項18】

前記所定のリセット条件は、前記セカンドゲームに移行した場合であることを特徴とするゲーミングマシンのプレイ方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、インシュランスペイに対するベットが可能なゲーミングマシン及びゲーミングマシンのプレイ方法に関する。

10

【背景技術】

【0002】

スロットマシン等のゲーミングマシン（例えば、米国特許第5820459号明細書、米国特許第6695697号明細書、米国特許出願公開第2003/0069073号明細書、欧州特許出願公開第1192975号明細書、米国特許第6254483号明細書、米国特許第5611730号明細書、米国特許第5639088号明細書、米国特許第6257981号明細書、米国特許第6234896号明細書、米国特許第6001016号明細書、米国特許第6273820号明細書、米国特許第6224482号明細書、米国特許第4669731号明細書、米国特許第6244957号明細書、米国特許第5910048号明細書、米国特許第5695402号明細書、米国特許第6003013号明細書、米国特許第4283709号明細書、欧州特許出願公開第0631798号明細書、独国特許出願公開第4137010号明細書、英国特許出願公開第2326830号明細書、独国特許出願公開第3712841号明細書、米国特許第4964638号明細書、米国特許第6089980号明細書、米国特許第5280909号明細書、米国特許第5702303号明細書、米国特許第6270409号明細書、米国特許第5770533号明細書、米国特許第5836817号明細書、米国特許第6932704号明細書、米国特許第6932707号明細書、米国特許第4837728号明細書、欧州特許出願公開第1302914号明細書、米国特許第4624459号明細書、米国特許第5564700号明細書、国際公開第03/083795号明細書、独国特許出願公開第3242890号明細書、欧州特許出願公開第0840264号明細書、独国特許出願公開第1004944号明細書、国際公開第04/095383号明細書、欧州特許出願公開第1544811号明細書、米国特許第5890963号明細書、欧州特許出願公開第1477947号明細書、欧州特許出願公開第1351180号明細書参照）が設置された施設においては、プレーヤは、コインやクレジット等の賭け金をゲーミングマシンにベットすることにより、そのゲーミングマシンが提供するゲームで遊技を行うことができる。

20

30

【0003】

例えば、スロットマシンは、プレーヤがスロットマシンに賭け金をベットして、スタートスイッチを押す毎に、ディスプレイに配置された複数のシンボルが再配置される単位ゲームを実行する。そして、スロットマシンは、ディスプレイに再配置されたシンボルの組合せが所定の入賞組み合わせとなった場合に、この入賞組み合わせに応じた賭け金をペイアウトする。

40

【0004】

更に、スロットマシンは、ジャックポットと呼ばれる払い出しも行う。即ち、スロットマシンは、このスロットマシンにベットされた賭け金の一部をジャックポット用の賭け金として貯留する。そして、スロットマシンは、ジャックポット用の賭け金をペイアウトするか否かを所定のタイミングで決定し、ペイアウトすると決定した場合には、貯留されたジャックポット用の賭け金をプレーヤに対して、ペイアウトする。

【発明の開示】

50

【発明が解決しようとする課題】**【0005】**

このような従来のゲーミングマシンにおいては、新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシンの出現が望まれている。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

上記目的を達成するため、本発明の第1の態様に係るゲーミングマシンは、インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットが可能なゲーミングマシンであり、ペイアウトを発生するプレイ結果となるか否かを定める画像を単位ゲームごとに表示するディスプレイと、インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットの入力を行なうための入力スイッチと、所定の条件でリセットされ、前記入力スイッチによるベットの執行から前記単位ゲームの執行に伴ってカウント値を累計するカウンタと、下記構成(a)～(d)を有するコントローラと、を備えた。

【0007】

(a)前記単位ゲームのプレイ結果が特定のプレイ結果となった場合に、所定数のクレジットをペイアウトする。

【0008】

(b)前記入力スイッチによる指示入力により、インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットを受け付ける。

【0009】

(c)前記インシュランスペイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームにて、前記カウント値が所定値に達した場合に、前記セカンドゲームに移行する。

【0010】

(d)前記セカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化する前記インシュランスペイをペイアウトする。

【0011】

本発明の第2の態様に係るゲーミングマシンは、セカンドゲームにおいてインシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットが可能なゲーミングマシンであり、ペイアウトを発生するプレイ結果となるか否かを定める画像を単位ゲームごとに表示するディスプレイと、インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットの入力を行なうための入力スイッチと、所定の条件でリセットされ、前記入力スイッチによるベットの執行から前記インシュランスペイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームの執行に伴ってカウント値を累計するカウンタと、下記構成(a)～(d)を有するコントローラと、を備えた。

【0012】

(a)前記単位ゲームのプレイ結果が特定のプレイ結果となった場合に、所定数のクレジットをペイアウトする。

【0013】

(b)前記入力スイッチによる指示入力により、インシュランスペイを得るための条件となるクレジットのベットを受け付ける。

【0014】

(c)前記インシュランスペイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームにて、前記カウント値が所定値に達した場合に、前記セカンドゲームに移行する。

【0015】

(d)前記セカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化する前記インシュランスペイのクレジットをペイアウトする。

【0016】

本発明の第3の態様に係るゲーミングマシンは、セカンドゲームにおいてインシュラン

スパイを得るための条件となるクレジットのベットが可能なゲーミングマシンであり、ペイアウトを発生するプレイ結果となるか否かを定める画像を単位ゲームごとに表示するディスプレイと、インシュランスパイを得るための条件となるクレジットのベットの入力を行なうための入力スイッチと、所定の条件でリセットされ、前記入力スイッチによるベットの実行から前記単位ゲームの実行に伴ってカウント値を累計するカウンタと、下記構成(a)～(d)を有するコントローラと、を備えた。

【0017】

(a) 前記単位ゲームのプレイ結果が特定のプレイ結果となった場合に、所定数のクレジットをペイアウトする。

【0018】

(b) 前記入力スイッチによる指示入力により、インシュランスパイを得るための条件となるクレジットのベットを受け付ける。

【0019】

(c) 前記インシュランスパイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームにて、前記カウント値が所定値に達した場合に、前記セカンドゲームに移行する。

【0020】

(d) 前記セカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化する前記インシュランスパイの規程数のクレジットに対応するメダル、或いはコインをペイアウトする。

【0021】

本発明の第4の態様に係るゲーミングマシンのプレイ方法は、単位ゲームを連続して実行し、インシュランスパイを得るための条件となるクレジットのベットが可能なゲーミングマシンのプレイ方法であり、前記単位ゲームについてのクレジットをベットする段階と、前記単位ゲームのプレイ結果が、特定のプレイ結果となった場合に、所定数のクレジットをペイアウトする段階と、入力スイッチの操作によりインシュランスパイを得るための条件となるクレジットをベットする段階と、所定のリセット条件でリセットされるカウント値を、前記入力スイッチの操作によるベットの実行から前記単位ゲームの実行に伴って累計する段階と、前記インシュランスパイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームにて、前記カウント値が所定値に達した場合に、セカンドゲームに移行する段階と、前記セカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化する前記インシュランスパイをペイアウトする段階と、を含む。

【0022】

本発明の第5の態様に係るゲーミングマシンのプレイ方法は、単位ゲームを連続して実行し、セカンドゲームにおいてインシュランスパイを得るための条件となるクレジットのベットが可能なゲーミングマシンのプレイ方法であり、前記単位ゲームについてのクレジットをベットする段階と、前記単位ゲームのプレイ結果が、特定のプレイ結果となった場合に、所定数のクレジットをペイアウトする段階と、入力スイッチの操作によりインシュランスパイを得るための条件となるクレジットをベットする段階と、所定のリセット条件でリセットされるカウント値を、前記入力スイッチの操作によるベットの実行から前記インシュランスパイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームの実行に伴って累計する段階と、前記インシュランスパイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームにて、前記カウント値が所定値に達した場合に、セカンドゲームに移行する段階と、前記セカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化する前記インシュランスパイのクレジットをペイアウトする段階と、を含む。

【0023】

本発明の第6の態様に係るゲーミングマシンのプレイ方法は、単位ゲームを連続して実行し、セカンドゲームにおいてインシュランスパイを得るための条件となるクレジットのベットが可能なゲーミングマシンのプレイ方法であり、前記単位ゲームについてのクレジットをベットする段階と、前記単位ゲームのプレイ結果が、特定のプレイ結果となった場合に、所定数のクレジットをペイアウトする段階と、入力スイッチの操作によりインシュ

10

20

30

40

50

ランスペイを得るための条件となるクレジットをベットする段階と、所定のリセット条件でリセットされるカウント値を、前記入力スイッチの操作によるベットの実行から前記単位ゲームの実行に伴って累計する段階と、前記インシュランスペイを得るための条件となるクレジットがベットされている前記単位ゲームにて、前記カウント値が所定値に達した場合に、セカンドゲームに移行する段階と、前記セカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化する前記インシュランスペイのクレジットに対応するメダル、或いはコインをペイアウトする段階と、を含む。

【発明の効果】

【0024】

本発明によれば、プレーヤに対し、よりゲームに興味を持たせることができ、ゲーミングマシンのエンターテインメント性を向上させることが出来る。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0025】

以下、本発明に係るゲーミングマシンの一例であるスロットマシンの動作の概略を、図1に示すフローチャート、及び図2に示すスロットマシン10の斜視図を参照して説明する。

【0026】

本実施形態に係るスロットマシン10は、まず、各スロットゲームの実行の区切りとなる単位ゲームについての、賭け金のベットを受け付ける（ステップS11）。具体的には、メダルやコインの投入、或いは有価情報（クレジット）のベットを受け付ける。

20

【0027】

次いで、インシュランスペイ（以下、「レスキューペイ」と称する；「インシュランスペイ」、「レスキューペイ」は共に商標出願中）を得る条件となる賭け金のベットを受け付ける（ステップS12）。ここで、インシュランスペイを得る条件となる賭け金のベットは、後述するように、レスキュー設定するか否かをプレーヤが決めてレスキュー設定を指定することにより、一括して行なわれる。なお、「レスキューペイ」とは、後述するように、所定量のペイアウト（例えば、1ベットに対して60枚以上のペイアウト）が発生しない単位ゲームが、上限ゲーム数（例えば、1000ゲーム）に達した場合に、セカンドゲームに移行し、そのセカンドゲームの結果に応じて賭け金（例えば、メダル360枚分の掛け金）がペイアウトされることである。

30

【0028】

次いで、レスキュー設定されたスロットゲームを実行する（ステップS14）。このレスキュー設定されたスロットゲームでも、通常のスロットゲームと同様に、プレーヤがスタートスイッチ27を押すことにより、3個の各表示領域Q1～Q3にてシンボルがスクロールされ、その後停止する。そして、停止したときに各表示領域Q1～Q3に表示されるシンボル、即ちスロットゲームのプレイ結果が入賞組み合わせとなった場合には、この入賞組み合わせに応じた賭け金のペイアウトを行う。

【0029】

その後、単位ゲームの消化ゲーム数（或いは消費したクレジット数）がカウントされる（ステップS15）。更に、スロットゲームのプレイ結果が特定のプレイ結果となったか否かが判定される（ステップS16）。ここで、「特定のプレイ結果」とは、例えば、1クレジットに対するペイアウトが60枚以上となった場合等である。具体的には、図24に示す「DOUBLE」（特定シンボル）、或いは「トリプルBAR」のシンボル（特定シンボル）が3個の各表示領域Q1～Q3に揃った場合である。

40

【0030】

そして、特定のプレイ結果となった場合には（ステップS16でYES）、ステップS15の処理でカウントした消化ゲーム数（或いは消費したクレジット数）をリセットする（ステップS21）。更に、この特定のプレイ結果となったことに対する賭け金のペイアウトを行う（ステップS22）。

【0031】

50

他方、特定のプレイ結果とならなかった場合には（ステップS16でNO）、現在レスキュー設定ゲームであるか否かが判断され、レスキュー設定ゲームである場合には、消化ゲーム数が上限ゲーム数（所定数）に達したか否かが判定される（ステップS18）。

【0032】

そして、消化ゲーム数が上限ゲーム数に達した場合には、セカンドゲームに移行する（ステップS19）。このセカンドゲームは、後述するように、それぞれにインシュランスペイとして規定数の賭け金が表示され、伏せられた3枚のカードの1つをめくり、そのめくったカードに表示されたインシュランスペイとして規定数の賭け金がペイアウトされるようになっている（図28A及び図28B参照）。すなわち、このセカンドゲームにおけるプレイ結果に応じてペイアウトされるインシュランスペイのクレジットが変化している。なお、このセカンドゲームに移行した段階で、ステップS15の処理でカウントした消化ゲーム数（或いは消費したクレジット数）をリセットする。

10

【0033】

そして、セカンドゲームにおけるプレイ結果、すなわち伏せられた3枚のカードの内めくった1つのカードに表示されたインシュランスペイとして規定数の賭け金がペイアウトされる（ステップS20）。

【0034】

こうして、プレーヤの意向によりレスキュー設定ゲームを設定することができ、このレスキュー設定ゲーム中に、消化ゲーム数が上限ゲーム数に達した場合、或いは、消費したクレジット数が上限数に達した場合には、セカンドゲームに移行し、このセカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化するインシュランスペイとしての賭け金がペイアウトされるようになっている。

20

【0035】

また、インシュランスペイのペイアウトがセカンドゲームにおけるプレイ結果に応じて変化する。

【0036】

次に、本実施形態に係るスロットマシン10の構成を詳細に説明する。図2に示すように、本実施形態に係るスロットマシン10は、キャビネット11と、該キャビネットの上側に設けられるトップボックス12と、メインドア13とを備えている。キャビネット11は、プレーヤに臨む面に下部液晶ディスプレイ（ディスプレイ）16が設けられている。また、キャビネット11内には、本スロットマシン10を電氣的にコントロールするためのコントローラ40（図3参照）、及びメダルの投入、貯留及びペイアウトをコントロールするためのホッパー44（図3参照）等を含む各種の構成部材が設けられている。

30

【0037】

また、本実施形態では、ゲームを実行する際に用いる賭け金としてメダルを例に挙げているが、賭け金は、メダルに限るものではなく、例えば、コイン、トークン、電子マネー、或いはこれらに相当する電子的な有価情報（クレジット）を挙げることができる。

【0038】

メインドア13は、キャビネット11に対して開閉が可能に取り付けられており、このメインドア13の略中央には、下部液晶ディスプレイ16が設けられている。後述するように、下部液晶ディスプレイ16は、スロットゲームを含む各種のゲームに関する画像を表示する。スロットゲームでは、横方向に並べられた3個の各表示領域Q1～Q3に配置されているシンボルを変動させた後、再配置する。そして、各表示領域Q1～Q3に再配置されるシンボルが、入賞組み合わせ（図24参照）となったときに、所定数の賭け金（メダル、クレジット等）がペイアウトされる。

40

【0039】

下部液晶ディスプレイ16の下方には、ゲームをプレイする際に用いるメダルを投入するためのメダル投入口21、及び、紙幣の適否を識別するとともに正規の紙幣を受け入れるための紙幣識別器22が設けられている。また、このメダル投入口21、紙幣識別器22の近傍には、各種の操作スイッチが設けられている。

50

【 0 0 4 0 】

操作スイッチとして、キャッシュアウトスイッチ 2 3 と、MAX BET スイッチ 2 4 と、BET スイッチ 2 5 と、スピンリピートベットスイッチ 2 6 と、スタートスイッチ 2 7 とが設けられている。

【 0 0 4 1 】

BET スイッチ 2 5 は、下部液晶ディスプレイ 1 6 で実行されるスロットゲームに対して、ベットするクレジットの数を決定するためのスイッチであり、BET スイッチ 2 5 を押す毎に、メダル 1 枚分のクレジットがベットされる。

【 0 0 4 2 】

スピンリピートベットスイッチ 2 6 は、前回のゲームにおいて、上記した BET スイッチ 2 5 でベットしたクレジット数を変更せずにクレジットをベットして、スロットゲームを行うためのスイッチである。

10

【 0 0 4 3 】

スタートスイッチ 2 7 は、クレジットがベットされた後に、下部液晶ディスプレイ 1 6 にてスロットゲームを開始するためのスイッチである。メダル投入口 2 1 にメダルが投入されるか、或いは BET スイッチ 2 5 によりクレジットがベットされた後に、このスタートスイッチ 2 7 が押されると、下部液晶ディスプレイ 1 6 の各表示領域 Q 1 ~ Q 3 でスロットゲームが開始される。

【 0 0 4 4 】

キャッシュアウトスイッチ 2 3 は、投入されているメダルを払い出すためのスイッチであり、払い出されるメダルは、メインドア 1 3 の正面下部に開口されたメダル払い出し口 2 8 から排出され、この払い出されたメダルは、メダルトレイ 1 8 に蓄積される。

20

【 0 0 4 5 】

MAX BET スイッチ 2 4 は、1 回のスロットゲームで BET 可能なクレジットの最大数（例えば、メダル 3 枚分）を、1 回の操作でベットするためのスイッチである。なお、1 回のスロットゲームで BET 可能なクレジットの最大数は、管理者の操作により、変更することが可能であり、例えば、最大でメダル 5 0 枚分のベットが可能となる。

【 0 0 4 6 】

メインドア 1 3 の下部前面には、フットディスプレイ 3 4 が設けられていて、スロットマシン 1 0 のゲームに関する各種の画像を表示する。この画像としては、例えば、スロットマシン 1 0 のキャラクタ等を挙げるができる。

30

【 0 0 4 7 】

フットディスプレイ 3 4 の両サイドには、ランプ 4 7 が設けられていて、スロットマシン 1 0 のプレイについて、予め設定されている発光パターンに基づいて発光する。フットディスプレイ 3 4 の下側には、メダルの払い出し口 2 8 が設けられている。

【 0 0 4 8 】

トップボックス 1 2 の前面には、上部液晶ディスプレイ 3 3 が設けられている。この上部液晶ディスプレイ 3 3 には、シンボルの組み合わせに対するメダルのペイアウト枚数、及びその他の演出画像が表示される。

【 0 0 4 9 】

また、トップボックス 1 2 には、スピーカ 2 9 が設けられている。上部液晶ディスプレイ 3 3 の下側には、チケットプリンタ 3 5 と、カードリーダー 3 6 と、データディスプレイ 3 7 と、キーパッド 3 8 とが設けられている。チケットプリンタ 3 5 は、クレジット数、日時、スロットマシン 1 0 の識別番号等の各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 3 9 として出力するものである。

40

【 0 0 5 0 】

プレーヤは、バーコード付チケット 3 9 を他のスロットマシンに読み取らせて、このスロットマシンでプレイしたり、バーコード付チケット 3 9 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。

【 0 0 5 1 】

50

カードリーダー36は、スマートカードを挿入可能であり、挿入されたスマートカードからのデータの読み取り、及びスマートカードへのデータの書き込みを行うものである。スマートカードは、プレーヤが携行するカードであり、プレーヤを識別するためのデータ、プレーヤが行った遊技の履歴に関するデータ等が記憶される。

【0052】

図3は、本実施形態に係るスロットマシン10に設けられているコントローラ40、及び該コントローラ40に接続される各種機器の電氣的構成を示すブロック図である。図3に示すスロットマシン10のコントローラ40は、マイクロコンピュータであり、インターフェイス回路群102と、入出力バス104と、CPU106と、ROM108と、RAM110と、通信用インターフェイス回路111と、乱数発生器112と、スピーカ駆動回路122と、ホッパー駆動回路124と、カウンタ128、及び表示コントローラ140を備えている。

10

【0053】

インターフェイス回路群102は、入出力バス104に接続されており、この入出力バス104は、CPU106に対するデータ信号、或いはアドレス信号の入出力を行う。

【0054】

インターフェイス回路群102には、スタートスイッチ27が接続されている。このスタートスイッチ27から出力された始動信号は、インターフェイス回路群102において所定の信号に変換された後、入出力バス104を介してCPU106に送信される。

【0055】

更に、インターフェイス回路群102には、BETスイッチ25と、MAXBETスイッチ24と、スピリットベットスイッチ26、及び、キャッシュアウトスイッチ23が接続される。そして、これらの各スイッチ25、24、26、23より出力される各スイッチング信号は、インターフェイス回路群102に供給され、このインターフェイス回路群102にて所定の信号に変換された後、入出力バス104を介してCPU106に送信される。

20

【0056】

加えて、インターフェイス回路群102には、メダルセンサ43が接続されている。メダルセンサ43は、メダル投入口21に投入されたメダルを検出するためのセンサであって、メダル投入口21のメダル投入部位に設けられている。このメダルセンサ43より出力される検出信号は、インターフェイス回路群102に供給され、このインターフェイス回路群102によって所定の信号に変換された後、入出力バス104を介してCPU106に送信される。

30

【0057】

入出力バス104には、システムプログラムが格納されるROM108、及び各種のデータを保存するためのRAM110が接続されている。更に、入出力バス104には、乱数発生器112と、通信用インターフェイス回路111と、表示コントローラ140と、ホッパー駆動回路124と、スピーカ駆動回路122と、カウンタ128が接続されている。

【0058】

CPU106は、スタートスイッチ27によりゲームのスタート操作が受け付けられたことを契機として、ゲーム実行プログラムを読み出してスロットゲームを実行する。ゲーム実行プログラムは、表示コントローラ140を介して、下部液晶ディスプレイ16上でスロットゲームを実行するためのプログラムである。

40

【0059】

即ち、ゲーム実行プログラムは、各表示領域Q1～Q3(図2参照)でシンボルをスクロールさせ、その後、シンボルを停止させ(配置されているシンボルを再配置し)、停止したシンボルにより、入賞組み合わせとなるシンボルが揃ったときに、ペイアウトを発生させるスロットゲームを実行するようにプログラミングされている。

【0060】

50

通信用インターフェイス回路 111 は、ホールサーバ等と接続され、本スロットマシン 10 で実行したプレイ履歴のデータ等をホールサーバに送信する。また、ホールサーバより送信される各種のデータを受信する。

【0061】

乱数発生器 112 は、下部液晶ディスプレイ 16 で実行されるスロットゲームにおいて、入賞組み合わせを発生させるか否かを定めるための乱数を発生させる。

【0062】

カウンタ 128 は、単位ゲームの実行回数、即ち、各表示領域 Q1 ~ Q3 にて実行されるスロットゲームの回数（消化ゲーム数）をカウントする機能、及び、連続して実行される各スロットゲームにて投入されたメダルの枚数をカウントする機能、及び、連続して実行される各スロットゲームにて投入されたメダルの枚数とペイアウトされた枚数との差分の枚数をカウントする機能を備える。ここで、「連続して実行される各スロットゲームにて投入されたメダルの枚数」とは、投入したメダルの累積値であり、例えば、3枚のメダルをベットして10回のスロットゲームを実行した場合には、投入されたメダルの枚数は30枚となる。また、「連続して実行される各スロットゲームにて投入されたメダルの枚数とペイアウトされた枚数との差分の枚数」とは、投入したメダルの累積値から、ペイアウトされたメダルを差し引いた数値であり、例えば、3枚のメダルをベットして10回のスロットゲームを実行し、且つ、この10回のスロットゲーム中に10枚のメダル、或いはクレジットのペイアウトが発生した場合には、差分の枚数は20枚となる。なお、カウンタ 128 は、RAM 110 内に設定することも可能である。

【0063】

スピーカ駆動回路 122 は、スピーカ 29 に音声データを出力する。即ち、CPU 106 は、ROM 108 に記憶されている音声データを読み出し、入出力バス 104 を介して、この音声データをスピーカ駆動回路 122 に送信する。これにより、スピーカ 29 から所定の効果音が発せられる。

【0064】

ホッパー駆動回路 124 は、キャッシュアウトが発生したときに、ホッパー 44 にペイアウト信号を出力する。即ち、キャッシュアウトスイッチ 23 より、キャッシュアウト信号が入力されると、CPU 106 は、駆動信号を入出力バス 104 を介して、ホッパー駆動回路 124 に出力する。これにより、ホッパー 44 は、RAM 110 の所定のメモリ領域に記憶されたその時点におけるクレジットの残数分に相当するメダルを払い出す。

【0065】

表示コントローラ 140 は、下部液晶ディスプレイ 16 上にて、スロットゲームを実行する表示制御を行う。即ち、CPU 106 は、スロットゲームの状態、及びスロットゲームの結果に応じた画像表示命令の信号を生成し、入出力バス 104 を介して、この画像表示命令の信号を表示コントローラ 140 に出力する。表示コントローラ 140 は、CPU 106 より出力された画像表示命令の信号が入力されると、この画像表示命令に基づいて下部液晶ディスプレイ 16 を駆動するための駆動信号を生成し、この生成した駆動信号を下部液晶ディスプレイ 16 に出力する。これにより、下部液晶ディスプレイ 16 上には、演出画像、ゲーム説明の画像等の各種の画像が表示される。

【0066】

また、下部液晶ディスプレイ 16 の表面には、タッチパネルセンサ 19 が設けられており、プレーヤがこのタッチパネルセンサ 19 に触れることにより、下部液晶ディスプレイ 16 上で接触した位置のデータが検出され、CPU 106 に送信される。

【0067】

更に、表示コントローラ 140 は、上部液晶ディスプレイ 33 に、演出画像、ゲーム説明の画像等の各種の画像を表示する制御を行う。

【0068】

次に、本発明の第1実施形態に係るゲーミングマシンとしてのスロットマシン 10 にて、スロットゲームを実行する区切りとなる単位ゲームを実行する際の処理手順を、図 4 ~

10

20

30

40

50

図 9 に示すフローチャートを参照して説明する。

【 0 0 6 9 】

単位ゲームが実行されると、図 4 のステップ S 3 1 において、図 3 に示した CPU 1 0 6 は、賭け金のベットを受け付ける。具体的には、メダル投入口 2 1 よりメダルが投入された場合、或いは MAX BET スイッチ 2 4、BET スイッチ 2 5 が押されてクレジットがベットされた際に、これらの操作が CPU 1 0 6 により検知される。

【 0 0 7 0 】

次いで、ステップ S 3 2 では、CPU 1 0 6 は、レスキューペイに対するベット処理を実行する。この処理では、下部液晶ディスプレイ 1 6 に設けられているタッチパネルセンサ 1 9 による、レスキューペイに対するベットを受け付ける。詳細については、図 5 に示すフローチャートにて説明する。

10

【 0 0 7 1 】

その後、ステップ S 3 3 では、CPU 1 0 6 は、スタートスイッチ 2 7 がオンとされたか否かを判定し、スタートスイッチ 2 7 がオンとされた場合には、ステップ S 3 4 に処理を移行する。

【 0 0 7 2 】

ステップ S 3 4 では、CPU 1 0 6 は、スロットゲームの実行処理を行う。この処理では、3 個の各表示領域 Q 1 ~ Q 3 に配置されているシンボルを再配置する処理を実行する。詳細については、図 6 に示すフローチャートにて説明する。

【 0 0 7 3 】

ステップ S 3 5 では、CPU 1 0 6 は、単位ゲームのカウント処理を行う。この処理では、単位ゲームが実行される毎にカウンタ 1 2 8 でのカウント値を累計する処理を実行する。詳細については、図 7 のフローチャートにて説明する。

20

【 0 0 7 4 】

ステップ S 3 6 では、CPU 1 0 6 は、セカンドゲーム実行処理を行う。この処理では、予め設定した所定回数（例えば、1 0 0 0 回）の単位ゲームで、所定数（例えば、メダル 6 0 枚分）以上のペイアウトが発生しない場合に、セカンドゲームに移行し、セカンドゲーム実行処理を行う。詳細については図 8 のフローチャートにて説明する。

【 0 0 7 5 】

ステップ S 3 7 では、CPU 1 0 6 は、ペイアウト処理を実行する。この処理では、3 個の表示領域 Q 1 ~ Q 3 に入賞組み合わせとなるシンボルが停止した場合、或いは、レスキューペイが発生した場合に、賭け金（メダル、クレジット等）をペイアウトする。その後、次の単位ゲームに移行する。

30

【 0 0 7 6 】

図 5 は、図 4 のステップ S 3 2 に示したレスキューペイに対するベット処理の詳細な処理手順を示すフローチャートである。まず、ステップ S 5 1 では、CPU 1 0 6 は、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームであるか否かを判定する。そして、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームでない場合には（ステップ S 5 1 で NO）、ステップ S 5 2 に処理を移行し、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームである場合には（ステップ S 5 1 で YES）、本処理を終了する。

40

【 0 0 7 7 】

ステップ S 5 2 では、メイン CPU 1 0 6 は、レスキューペイに対するベットを受け付け、ステップ S 5 3 にて、レスキューペイに対するベット受け付け画像を、上部液晶ディスプレイ 3 3、及び下部液晶ディスプレイ 1 6 に表示する。

【 0 0 7 8 】

図 2 5 A は、上部液晶ディスプレイ 3 3 の表示例、図 2 5 B は、下部液晶ディスプレイ 1 6 の表示例を示す説明図である。図 2 5 A には、現在レスキューペイに対して賭け金がベットされていない状態であることを示すために、「RESCUE OFF」の文字の画像 2 0 0 が表示されている。また、図 2 5 B には、レスキューペイについての詳しい説明の表示を選択するための選択画像 2 1 0 が表示されている。そして、プレーヤがこの選択

50

画像 210 に接触すると、この接触操作がタッチパネルセンサ 19 (図 3 参照) にて検知される。

【0079】

その後、図 26 に示すように、レスキューペイについての説明画像 220 が表示される。この例では、「レスキューペイとは?」一括して 200 クレジットの賭け金を徴収し、1000 ゲームに達するまでに 60 倍以上のペイアウトが発生しない場合には、セカンドゲームに移行し、結果に応じて 360 クレジット、200 クレジット、100 クレジットがペイアウトされます。レスキューオンしますか? という文字が表示され、プレーヤに対してレスキューペイについての詳細な内容を告知すると共に、「YES」を示す選択画像 221、或いは「NO」を示す選択画像 222 のうちのいずれかを選択することをプレーヤに促す。

10

【0080】

そして、「YES」を示す選択画像 221 (入力スイッチに対応) をプレーヤが押して、レスキューペイに対して賭け金がベットされた場合には、図 27A に示すように、上部液晶ディスプレイ 33 に「RESCUE ON」の文字の画像 230 が表示され、且つ、図 27B に示すように下部液晶ディスプレイ 16 に、「1000 ゲーム間で 60 倍以上のペイアウトがなければ、セカンドゲームに移行します。」と記載された文字の画像 236 を表示して、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームであることをプレーヤに告知する。

【0081】

20

図 6 は、図 4 のステップ S34 に示したスロットゲーム実行処理の手順を示すフローチャートであり、以下、同図を参照してスロットゲーム実行処理について説明する。

【0082】

まず、ステップ S71 において、CPU 106 は、乱数発生器 112 (図 3 参照) により発生する乱数に基づいて、各表示領域 Q1 ~ Q3 に停止するシンボルを決定する。次いで、ステップ S72 では、各表示領域 Q1 ~ Q3 にてシンボルをスクロール表示し、所定時間 (例えば、5 秒) が経過した後にシンボルを停止表示させる。このとき停止表示するシンボルはステップ S71 にて決定したシンボルである。その後、ステップ S73 に処理を移行する。

【0083】

30

ステップ S73 では、CPU 106 は、各表示領域 Q1 ~ Q3 にペイアウトを発生するシンボルである入賞組み合わせが停止したか否かを判定する。入賞組み合わせは、図 24 に示すペイアウトテーブルにて規程されている。具体的には、各表示領域 Q1 ~ Q3 に「DOUBLE」のシンボルが 3 個揃った場合に、1 クレジットについて 800 クレジットのペイアウトが発生し、各表示領域 Q1 ~ Q3 に「トリプルBAR」のシンボルが 3 個揃った場合に、1 クレジットについて 60 クレジットのペイアウトが発生する。また、「ダブルBAR」が 3 個揃った場合、「CHERRY」が 3 個揃った場合、「シングルBAR」が 3 個揃った場合、上記の「トリプルBAR」「ダブルBAR」「シングルBAR」のうちのいずれかが 3 個揃った場合 (ANYBAR)、「CHERRY」が 2 個揃った場合、及び「CHERRY」が 1 個出現した場合に、それぞれに対応するペイアウトが決められている。

40

【0084】

ステップ S74 では、CPU 106 は、上記の入賞組み合わせに応じたペイアウトを発生する処理を実行する。ステップ S75 では、CPU 106 は、各表示領域 Q1 ~ Q3 に特定シンボルが揃ったか否かを判定する。本実施形態では、1 クレジットに対して 60 クレジット以上のペイアウトを発生する入賞組み合わせを特定シンボルとしている。従って、図 24 に示す「DOUBLE」のシンボルが 3 個揃った場合、及び「トリプルBAR」のシンボルが 3 個揃った場合に特定シンボルが揃ったと判定される。

【0085】

そして、ステップ S75 では、CPU 106 は、上記の特定シンボルが揃ったと判定さ

50

れた際に、特定シンボル成立フラグを「1」に設定する。その後、本処理を終了する。

【0086】

つまり、図6に示すスロットゲームの実行処理では、入賞組み合わせが揃った場合には、この入賞組み合わせに応じたペイアウトを発生すると共に、プレーヤに多くの利益を与える特定シンボル（本実施形態では、「DOUBLE」或いは「トリプルBAR」）が揃った場合には、この特定シンボルに応じたペイアウトを発生し、且つ、特定シンボル成立フラグを「1」に設定するのである。

【0087】

次に、図4のステップS35に示した単位ゲームのカウント処理について、図7に示すフローチャートを参照して説明する。

10

【0088】

まず、ステップS91では、CPU106は、単位ゲームのカウント値Taを累計する。即ち、 $Ta = Ta + 1$ とする。ここで、カウント値Taは、初期的（電源投入時）にはゼロであり、また、後述のステップS93の処理でリセットされる。ここで、カウント値Taは、単位ゲームが実行された回数をカウントした値である。この処理が終了すると、処理をステップS92に移行する。

【0089】

ステップS92では、CPU106は、特定シンボル成立フラグが「1」であるか否かを判定する。即ち、図6のステップS76で示した特定シンボル成立フラグが「1」となっているか否かが判定される。そして、特定シンボル成立フラグが「1」である場合には（ステップS92でYES）、CPU106は、ステップS93の処理においてカウント値Taをリセットする。

20

【0090】

更に、ステップS94では、CPU106は、特定シンボル成立フラグをリセットし、ステップS95では、レスキューペイに対する賭け金をリセットする。つまり、プレーヤに対し、1クレジットについて60クレジット以上となる多くの利益が付与された場合には、単位ゲームのカウント値Taをリセットし、且つ、図4のステップS32で実行したレスキューペイに対するベットをリセットする。

【0091】

また、ステップS92の判定処理にて、特定シンボル成立フラグが「1」でないと判定された場合には、本処理を終了する。即ち、特定シンボル成立フラグが「1」でない場合には、カウント値Taを累計した状態で、次の単位ゲームへと移行する。その後、本処理を終了する。

30

【0092】

上記の単位ゲームのカウント処理では、1クレジットに対して60クレジット以上のペイアウトを発生する入賞組み合わせが発生しない場合（特定シンボルが成立しない場合）には、カウント値Taを累計し、1クレジットに対して60クレジット以上のペイアウトを発生する入賞組み合わせが発生した場合（特定シンボルが成立した場合）には、カウント値Taをリセットすることにより、連続して特定シンボルが成立しない単位ゲーム数をカウントしている。

40

【0093】

次に、図4のステップS36に示したセカンドゲーム実行処理の手順を図8に示すフローチャートを参照して説明する。まず、ステップS101では、CPU106は、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームであるか否かを判定する。そして、レスキュー設定ゲームである場合には、ステップS102に処理を移行し、レスキュー設定ゲームでない場合には、本処理を終了する。

【0094】

ステップS102では、CPU106は、単位ゲームのカウント値Taが、予め設定している上限値（所定値） Ta_{max} （例えば、 $Ta_{max} = 1000$ ）であるか否かを判定する。そして、 $Ta = Ta_{max}$ である場合には、ステップS103に処理を移行し、 $Ta = T$

50

a maxでない場合には、本処理を終了する。

【 0 0 9 5 】

ステップ S 1 0 3 では、CPU 1 0 6 は、セカンドゲームに移行して、セカンドゲームを実行する処理を行う。即ち、上限値 T a maxとなる回数だけ連続して特定シンボルが成立しない場合、具体的には、1クレジットに対するペイアウトが60クレジット以上となる入賞組み合わせが発生しない場合には、図 2 8 A 及び図 2 8 B に示すように、それぞれにインシュランスペイとして規定数の賭け金（360クレジット、200クレジット、100クレジット）が表示され、その賭け金表示側が伏せられた3枚のカード 2 2 3 a、2 2 3 b、2 2 3 c の1つをめくり、そのめくったカードに表示されたインシュランスペイとして規定数の賭け金がペイアウトされるセカンドゲームが実行される。すなわち、セカンドゲームに移行すると、まず、図 2 8 A に示すように、インシュランスペイとしての賭け金表示側が伏せられた3枚のカード 2 2 3 a、2 2 3 b、2 2 3 c が表示され、その3枚のカードの内の1枚を選んで触ってください、との表示がされる。次に、図 2 8 B に示すように、プレイヤーが、その3枚のカード 2 2 3 a、2 2 3 b、2 2 3 c の内の1枚 2 2 3 b を選んで触ると、そのプレイヤーの触ったカードが反転する。そして、そこに表示されたインシュランスペイとしての賭け金が、レスキューペイ（例えば、コイン360枚分の賭け金）として発生する。なお、3枚のカード 2 2 3 a、2 2 3 b、2 2 3 c の賭け金表示側には、それぞれ、360クレジット、200クレジット、100クレジットの表示がなされており、それぞれのカード位置は、セカンドゲームの度に乱数発生器 1 1 2 により発生された乱数等に基づいてランダムに変わるようになっている。

10

20

【 0 0 9 6 】

図 2 9 A は、カウント値 T a が上限値 T a max に近づいているときに上部液晶ディスプレイ 3 3 に表示される画像の表示例である。図 2 9 B は、下部液晶ディスプレイ 1 6 に表示される画像の表示例である。カウント値 T a が「992」である場合、上部液晶ディスプレイ 3 3 には、レスキューペイが発生するまでの残りのゲーム数が8ゲームであることをプレイヤーに告知する画像 2 2 4 が表示される。また、下部液晶ディスプレイ 1 6 には、羽根を豊んでいる天使の画像 2 2 5 が表示される。

【 0 0 9 7 】

図 3 0 A は、カウント値 T a が「999」である場合に上部液晶ディスプレイ 3 3 に表示される画像の表示例である。図 3 0 B は、下部液晶ディスプレイ 1 6 に表示される画像の表示例である。上部液晶ディスプレイ 3 3 には、レスキューペイが発生するまでの残りゲームが1ゲームであることをプレイヤーに告知する画像 2 2 6 が表示される。また、下部液晶ディスプレイ 1 6 には、羽根を広げている天使の画像 2 2 7 が表示される。

30

【 0 0 9 8 】

図 3 1 A は、カウント値 T a が上限値 T a max である「1000」に達した後、図 2 8 A 及び図 2 8 B に示したセカンドゲームにおいて、プレイヤーが、その3枚のカードの内の1枚を選んで触った場合の上部液晶ディスプレイ 3 3 に表示される画像の表示例である。図 3 1 B は、下部液晶ディスプレイ 1 6 に表示される画像の表示例である。上部液晶ディスプレイ 3 3、及び下部液晶ディスプレイ 1 6 には、それぞれその選んだカードのメダル（例えば360枚分）のレスキューペイが発生したことを示す画像 3 1 6、2 5 2 が表示される。

40

【 0 0 9 9 】

図 3 2 は、レスキューペイが発生した後の下部液晶ディスプレイ 1 6 に表示される画像の表示例であり、レスキューペイが発生したことにより、現時点でレスキューペイがオフとされていることを示す画像 2 5 5 が表示されている。

【 0 1 0 0 】

こうして、図 8 のステップ S 1 0 3 に示したセカンドゲームの処理が実行されるのである。

【 0 1 0 1 】

次に、図 4 のステップ S 3 7 に示したペイアウト処理について、図 9 に示すフローチャ

50

ートを参照して説明する。まず、ステップS 1 1 1では、CPU 1 0 6は、ペイアウトを発生するシンボルが揃ったこと、即ち、入賞組み合わせが揃ったことによるペイアウト量を算出する。具体的には、図6のステップS 7 4の処理で発生したペイアウト量を算出する。その後、処理をステップS 1 1 2に移行する。

【0 1 0 2】

ステップS 1 1 2では、CPU 1 0 6は、レスキューペイによるペイアウト量を算出する。即ち、図8のステップS 1 0 3のセカンドゲーム処理でレスキューペイが発生した場合に、このレスキューペイに対応するペイアウト量を算出する。本実施形態では、例えば、メダル3 6 0枚分のペイアウト量が発生する。その後、処理をステップS 1 1 3に移行する。

10

【0 1 0 3】

ステップS 1 1 3では、CPU 1 0 6は、入賞組み合わせにより発生するペイアウト量と、レスキューペイによるペイアウト量の合計を算出し、このペイアウト量となる賭け金を、メダル或いはコインで図2に示した払い出し口2 8よりペイアウトする。その後、本処理を終了する。

【0 1 0 4】

このようにして、本実施形態に係るスロットマシン1 0では、レスキュー設定ゲーム中に、カウント値が上限値T a max (所定値)に達した場合には、セカンドゲームへ移行し、そのセカンドゲームのゲーム結果に応じて変化するレスキューペイがペイアウトされる。

20

次に、上記した第1実施形態の変形例について説明する。該変形例では、上記した第1実施形態と対比して、図4のステップS 3 5に示した単位ゲームのカウント処理のみが相違する。以下、図1 0に示すフローチャートを参照して、変形例に係る単位ゲームのカウント処理について説明する。

【0 1 0 5】

まず、ステップS 1 3 1では、CPU 1 0 6は、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームであるか否かを判定する。即ち、現在の単位ゲームが、図5のステップS 5 5の処理でレスキュー設定ゲームに設定されている単位ゲームであるか否かを判定する。そして、レスキュー設定ゲームに設定されている場合には(ステップS 1 3 1でYES)、ステップS 1 3 2へ処理を移行する。ここで、ステップS 1 3 2~S 1 3 6の処理は、図7のステップS 9 1~S 9 5の処理と同様であるので、処理手順の詳細説明を省略する。

30

【0 1 0 6】

他方、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームでない場合には(ステップS 1 3 1でNO)、カウント値T aを累計せずに、本処理を終了する。即ち、レスキュー設定ゲームに設定されていない単位ゲームでは、カウント値T aは累計されない。換言すれば、レスキュー設定ゲームとして設定されている単位ゲームでのみ、カウント値T aが累計されることになる。

【0 1 0 7】

このように、本変形例では、レスキュー設定ゲームが実行される毎に、カウント値T aが累計され、このカウント値T aが上限値T a maxに達した場合に、レスキューペイがペイアウトされる。

40

【0 1 0 8】

次に、本発明の第2実施形態について説明する。図1 1は、第2実施形態に係るゲーミングマシンとしてのスロットマシン1 0で実行される単位ゲームの処理手順を示すフローチャートである。図1 1に示す単位ゲーム実行処理は、図4に示した単位ゲーム実行処理と対比すると、図1 1に示すステップS 1 5 1~S 1 5 4と、図4に示したステップS 3 1~3 4とが同一であり、図1 1に示すステップS 1 5 7と、図4に示すステップS 3 7とが同一である。図1 1に示すステップS 1 5 5, S 1 5 6が図4に示すステップS 3 5, S 3 6と相違する。

【0 1 0 9】

50

以下、図12に示すフローチャートを参照して、図11のステップS155に示した消費した賭け金のカウント処理について説明する。

【0110】

まず、ステップS171では、CPU106は、現時点での消費した賭け金のカウント値（消費した賭け金の累計値） T_b に、新たに投入した賭け金分のカウント値を加算する。即ち、 $T_b = T_a +$ とする。ここで、カウント値 T_b は、初期的（電源投入時）にはゼロであり、また、後述のステップS173の処理でリセットされる。ここで、カウント値 T_b は、連続した単位ゲームで投入された賭け金（メダル数、或いはクレジット数）の累積値である。例えば、1回の単位ゲームでメダル3枚分の賭け金がベットされた場合には、 $= 3$ となり、カウント値 $T_b = T_b + 3$ となる。この処理が終了すると、処理をステップS172に移行する。

10

【0111】

ステップS172では、CPU106は、特定シンボル成立フラグが「1」であるか否かを判定する。即ち、前述の図6のステップS76で示した特定シンボル成立フラグが「1」となっているか否かを判定する。そして、特定シンボル成立フラグが「1」である場合には（ステップS172でYES）、ステップS173の処理において、CPU106は、カウント値 T_b をリセットする。

【0112】

更に、ステップS174では、CPU106は、特定シンボル成立フラグをリセットし、ステップS175では、CPU106は、レスキューペイに対する賭け金をリセットする。つまり、プレイヤーに対し、1クレジットについて60クレジット以上となる多くの利益が付与された場合には、消費した賭け金のカウント値 T_b をリセットし、且つ、図11のステップS152で実行したレスキューペイに対するベットをリセットする。

20

【0113】

また、ステップS172にて、特定シンボル成立フラグが「1」でないと判定された場合には（ステップS172でNO）、本処理を終了する。即ち、特定シンボル成立フラグが「1」でない場合には、カウント値 T_b をカウントした状態で、次の単位ゲームへと移行する。その後、本処理を終了する。

【0114】

上記のカウント処理では、1回の単位ゲームにて、1クレジットに対して60クレジット以上のペイアウトを発生する入賞組み合わせが発生しない場合（特定シンボルが成立しない場合）には、カウント値 T_b に賭け金分のカウント値（例えば、 $= 3$ ）を加算することにより、連続して特定シンボルが成立しない単位ゲームで消費した賭け金の数をカウントしている。また、1クレジットに対して60クレジット以上のペイアウトを発生する入賞組み合わせが発生した場合（特定シンボルが成立した場合）には、カウント値 T_b をリセットすることとなる。

30

【0115】

次に、図11のステップS156に示したセカンドゲーム実行処理の手順を図13に示すフローチャートを参照して説明する。まず、ステップS191では、CPU106は、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームであるか否かを判定する。即ち、前述した図5のステップS55に示した処理で、レスキュー設定ゲームとして設定されている単位ゲームであるか否かを判定する。そして、レスキュー設定ゲームである場合には、ステップS192に処理を移行し、レスキュー設定ゲームでない場合には、本処理を終了する。

40

【0116】

ステップS192では、CPU106は、消費した賭け金のカウント値 T_b が、予め設定している上限値 T_{bmax} （例えば、 $T_{amax} = 3000$ ）であるか否かを判定する。そして、 $T_b = T_{bmax}$ である場合には、ステップS193に処理を移行し、 $T_b = T_{bmax}$ でない場合には、本処理を終了する。

【0117】

ステップS193では、CPU106は、セカンドゲーム実行処理を行う。即ち、上限

50

値 $T_{b \max}$ となる賭け金の投入されてもなお特定シンボルが成立しない場合、具体的には、1クレジットに対するペイアウトが60クレジット以上となる入賞組み合わせが発生しない場合には、セカンドゲーム実行処理を行う。

【0118】

このようにして、本発明の第2実施形態に係るゲーミングマシンとしてのスロットマシンでは、レスキュー設定ゲーム中に、カウント値 T_b (消費した賭け金の累計値) が上限値 $T_{b \max}$ に達した場合には、セカンドゲームに移行しレスキューペイがペイアウトされる。

【0119】

また、所定の単位ゲーム数(本実施形態では10ゲーム)毎に、レスキュー設定ゲームを設定することができるので、プレーヤの好みに応じたレスキュー設定ゲームの設定が可能となる。

10

【0120】

次に、上記した第2実施形態の変形例について、図14に示すフローチャートを参照して説明する。該変形例では、上記した第2実施形態と対比すると、図11のステップS155に示した消費した賭け金のカウント処理のみが相違する。以下、図14に示すフローチャートに基づいて、変形例に係る消費した賭け金のカウント処理について説明する。

【0121】

まず、ステップS201では、CPU106は、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームであるか否かを判定する。即ち、現在の単位ゲームが、前述した図5のステップS55の処理でレスキュー設定ゲームに設定されている単位ゲームであるか否かを判定する。そして、レスキュー設定ゲームに設定されている場合には(ステップS201でYES)、ステップS202へ処理を移行する。ここで、ステップS202~S206の処理は、図12のステップS171~S175の処理と同様であるので、処理手順の詳細説明を省略する。

20

【0122】

他方、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームでない場合には(ステップS201でNO)、カウント値 T_b をカウントせずに(消費した賭け金分のカウント値を加算せずに)、本処理を終了する。即ち、レスキュー設定ゲームに設定されていない単位ゲームでは、カウント値 T_b はカウントされない。換言すれば、レスキュー設定ゲームとして設定されている単位ゲームでのみ、カウント値 T_b がカウントされることになる。

30

【0123】

このように、本変形例では、レスキュー設定ゲームとされている単位ゲームで、賭け金がベットされる毎に、カウント値 T_b がカウントされ、このカウント値 T_b が上限値 $T_{b \max}$ に達した場合に、レスキューペイがペイアウトされる。

【0124】

また、上記した第2実施形態及びこの変形例では、単位ゲームでベットされた賭け金を、消費した賭け金分のカウント値としてカウント値 T_b に加算する例について示したが、単位ゲームでベットされた賭け金とその単位ゲームでペイアウトされた賭け金との差分を、カウント値に加算するようにしても良い。例えば、10回の単位ゲームで、合計メダル30枚分の賭け金をベットし、更に、この10回の単位ゲーム中に入賞組み合わせが揃うことにより、メダル10枚分のペイアウトが発生した場合には、この差分となるメダル20枚分の賭け金が、カウント値 T_b に加算されるようにすることも可能である。この場合には、プレーヤにとって賭け金の実質的な損失分に応じて、カウント値 T_b が加算されることになる。

40

【0125】

また、上記した第1実施形態では、単位ゲーム数のカウント値 T_a が上限値 $T_{a \max}$ に達したときに、セカンドゲームに移行してレスキューペイがペイアウトされる例について説明し、第2実施形態では、連続した単位ゲームで消費された賭け金のカウント値 T_b が上限値 $T_{b \max}$ に達したときにセカンドゲームに移行してレスキューペイがペイアウトす

50

る例について説明したが、これらを併用してセカンドゲームに移行してレスキューペイをペイアウトするように設定することも可能である。

【0126】

即ち、単位ゲームのカウント値 T_a が上限値 $T_{a\max}$ に達する場合、或いは、連続した単位ゲームで消費された賭け金のカウント値 T_b が上限値 $T_{b\max}$ に達する場合、のいずれか一方が成立したときに、セカンドゲームに移行してレスキューペイをペイアウトすることも可能である。

【0127】

次に、本発明の第3実施形態に係るゲーミングマシンとしてのスロットマシン10について説明する。第3実施形態に係るスロットマシン10で実行される単位ゲームは、第1実施形態で示した図4のフローチャートのステップS35に示した単位ゲームのカウント処理、及びステップS36に示したセカンドゲーム実行処理の手順が相違し、それ以外の処理手順、即ち、ステップS31~S34, S37の処理手順は、前述した第1実施形態と同一である。以下、第3実施形態に係る単位ゲームのカウント処理、及びセカンドゲーム実行処理の手順を、図15、図17に示すフローチャートを参照して説明する。

10

【0128】

まず、図15に示す単位ゲームのカウント処理では、ステップS211において、CPU106は、単位ゲームのカウント値 T_a を累計する。即ち、 $T_a = T_a + 1$ とする。ここで、カウント値 T_a は、単位ゲームが実行された回数の計数値であり、初期的にはゼロである。この処理が終了すると、ステップS212に処理を移行する。

20

【0129】

ステップS212では、CPU106は、特定シンボル成立フラグが「1」であるか否かを判定する。即ち、前述した図6のステップS76で示した特定シンボル成立フラグが「1」となっているか否かが判定される。そして、特定シンボル成立フラグが「1」である場合には(ステップS212でYES)、ステップS213にて、CPU106は、レスキューペイに対する賭け金をリセットする。更に、ステップS214では、CPU106は、特定シンボル成立フラグをリセットする。つまり、プレーヤに対し、1クレジットについて60クレジット以上となる多くの利益が付与された場合には、前述した図4のステップS32で実行したレスキューペイに対するベットをリセットする。この際、カウント値 T_a はリセットされない点で、前述した第1実施形態と相違する。

30

【0130】

また、ステップS212の判定処理にて、特定シンボル成立フラグが「1」でないと判定された場合には、本処理を終了する。即ち、特定シンボル成立フラグが「1」でない場合には、カウント値 T_a を累計した状態で、次の単位ゲームへと移行する。その後、本処理を終了する。

【0131】

次に、第3実施形態に係るセカンドゲーム実行処理の手順を図17に示すフローチャートを参照して説明する。まず、ステップS251では、CPU106は、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームであるか否かを判定する。即ち、前述した図5のステップS55に示した処理で、レスキュー設定ゲームとして設定されている単位ゲームであるか否かを判定する。そして、レスキュー設定ゲームである場合には、ステップS252に処理を移行し、レスキュー設定ゲームでない場合には、本処理を終了する。

40

【0132】

ステップS252では、CPU106は、単位ゲームのカウント値 T_a が、予め設定している上限値 $T_{a\max}$ (例えば、 $T_{a\max} = 1000$) であるか否かを判定する。そして、 $T_a = T_{a\max}$ である場合には、ステップS253に処理を移行し、 $T_a = T_{a\max}$ でない場合には、本処理を終了する。

【0133】

ステップS253では、CPU106は、セカンドゲーム実行処理を行う。即ち、上限値 $T_{a\max}$ (所定ゲーム数) の回数だけ連続して特定シンボルが成立しない場合、具体的

50

には、1クレジットに対するペイアウトが60クレジット以上となる入賞組み合わせが発生しない場合には、セカンドゲームを実行する。その後、ステップS254に処理を移す。ステップS254では、カウント値Taをリセットする。その後、本処理を終了する。

【0134】

上記したように、第3実施形態に係るゲーミングマシンとしてのスロットマシン10では、単位ゲームの実行により1クレジットに対するペイアウトが60枚以上となった場合、即ち特定シンボル成立フラグが「1」となった場合には、レスキューペイに対する賭け金をリセットする。しかし、この際にカウント値Taはリセットされない。そして、カウント値Taは、セカンドゲームにおいてレスキューペイが発生した後にリセットされることになる(図17のステップS254)。

10

【0135】

従って、カウント値Taが上限値Tamaxに達する前の時点で特定シンボル成立フラグが「1」となった場合でも、カウント値Taはリセットされないので、再度レスキューペイに対する賭け金をベットすれば、カウント値Taが上限値Tamaxに達した時点でセカンドゲームが実行される。

【0136】

このように、第3実施形態に係るゲーミングマシンとしてのスロットマシン10では、レスキューペイが発生するまで、カウント値Taがリセットされない。

【0137】

次に、第3実施形態の変形例について説明する。図16は、第3実施形態の変形例に係る単位ゲームのカウント処理の手順を示すフローチャートである。まず、ステップS231では、CPU106は、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームであるか否かを判定する。即ち、現在の単位ゲームが、前述した図5のステップS55の処理でレスキュー設定ゲームに設定されている単位ゲームであるか否かを判定する。そして、レスキュー設定ゲームに設定されている場合には(ステップS231でYES)、ステップS232へ処理を移行する。ここで、ステップS232~S235の処理は、図15のステップS211~S214の処理と同様であるので、処理手順の詳細説明を省略する。

20

【0138】

他方、現在の単位ゲームがレスキュー設定ゲームでない場合には(ステップS231でNO)、カウント値Taを累計せずに、本処理を終了する。即ち、レスキュー設定ゲームに設定されていない単位ゲームでは、カウント値Taは累計されない。換言すれば、レスキュー設定ゲームとして設定されている単位ゲームでのみ、カウント値Taが累計されることになる。

30

【0139】

このように、第3実施形態の変形例に係るスロットマシン10では、レスキュー設定ゲームとして設定されている単位ゲームでのみ、カウント値Taが累計される。

【0140】

次に、本発明の第4実施形態に係るゲーミングマシンとしてのスロットマシン10について説明する。図18は、第4実施形態に係るスロットマシンでの単位ゲーム実行処理の手順を示すフローチャートである。まず、単位ゲームが実行されると、ステップS271では、CPU106は、賭け金のベットを受け付ける。具体的には、メダル投入口21よりメダルが投入された場合、或いはMAXBETスイッチ24、BETスイッチ25が押されてクレジットがベットされた際に、これらの操作がCPU106により検知される。

40

【0141】

次いで、ステップS272では、単位ゲームのカウント処理を実行する。この単位ゲームのカウント処理については、図19に示すフローチャートを用いて後述する。その後、ステップS273では、CPU106は、上記の単位ゲームのカウント処理でカウントされたカウント値Taが、予め設定した基準値Ta1(例えば、Ta1=100)に達したか否かが判定される。そして、カウント値Taが基準値Ta1に達した場合には、ステップS274に処理を移行し、カウント値Taが基準値Ta1に達していない場合には、ステップS

50

275に処理を移行する。

【0142】

ステップS274では、CPU106は、レスキューペイに対するベット処理を実行する。この処理では、下部液晶ディスプレイ16に設けられているタッチパネルセンサ19による、レスキューペイに対するベットを受け付ける。つまり、カウント値Taが基準値Ta1に達している場合にのみ、レスキューペイに対するベットが可能となる。なお、レスキューペイに対するベット処理の詳細な手順は、前述した図5のフローチャートに示した処理と同一であるので、説明を省略する。

【0143】

その後、ステップS275では、CPU106は、スタートスイッチ27がオンとされたか否かを判定し、スタートスイッチ27がオンとされた場合には、ステップS276に処理を進める。

【0144】

ステップS276では、CPU106は、スロットゲームの実行処理を行う。この処理では、3個の各表示領域Q1～Q3に配置されているシンボルを再配置する処理を実行する。詳細な処理手順は、前述した図6に示した処理と同一であるので、説明を省略する。

【0145】

ステップS277では、CPU106は、リセット処理を行う。詳細な処理手順については、図20に示すフローチャートにて後述する。

【0146】

ステップS278では、CPU106は、セカンドゲーム実行処理を行う。

【0147】

ステップS279では、CPU106は、ペイアウト処理を実行する。この処理では、3個の表示領域Q1～Q3に入賞組み合わせとなるシンボルが停止した場合、或いは、レスキューペイが発生した場合に、賭け金（メダル、クレジット等）をペイアウトする。その後、次の単位ゲームに移行する。

【0148】

次に、図18のステップS272に示した単位ゲームのカウント処理について、図19に示すフローチャートを参照して説明する。この処理では、図19のステップS291に示すように、単位ゲームのカウント値Taを累計する。その後、本処理を終了する。

【0149】

次に、図18のステップS277に示したリセット処理について、図20に示すフローチャートを参照して説明する。まず、ステップS301では、特定シンボル成立フラグが「1」であるか否かが判定される。即ち、前述した図6のステップS76の処理で、特定シンボル成立フラグが「1」とされているか否かが判定される。そして、特定シンボル成立フラグが「1」である場合には（ステップS301でYES）、ステップS302にて、カウント値Taをリセットする。更に、ステップS303にて、特定シンボル成立フラグをリセットし、且つ、ステップS304にて、レスキューペイに対する賭け金をリセットする。

【0150】

つまり、特定シンボル成立フラグが「1」となった場合、即ち、プレーヤに対して1クレジットについて60クレジット以上となる多くの利益が付与された場合には、単位ゲームのカウント値Taをリセットし、且つ、図18のステップS274で実行したレスキューペイに対するベットをリセットする。

【0151】

また、ステップS301の判定処理にて、特定シンボル成立フラグが「1」でないと判定された場合には（ステップS301でNO）、本処理を終了する。即ち、特定シンボル成立フラグが「1」でない場合には、カウント値Ta、特定シンボル成立フラグ、及びレスキューペイに対する賭け金はリセットされずに、次の単位ゲームへと移行する。その後、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0152】

このようにして、第4の実施形態に係るゲーミングマシンとしてのスロットマシンでは、単位ゲームの実行により、カウント値 T_a が基準値 T_{a1} に達した場合に、レスキューペイに対するベットが可能となる。

【0153】

次に、本発明の第5実施形態に係るゲーミングマシンとしてのスロットマシン10について説明する。図21は、第5実施形態に係るスロットマシンでの単位ゲーム実行処理の手順を示すフローチャートである。まず、単位ゲームが実行されると、ステップS311では、CPU106は、賭け金のベットを受け付ける。具体的には、メダル投入口21よりメダルが投入された場合、或いはMAXBETスイッチ24、BETスイッチ25が押されてクレジットがベットされた際に、これらの操作がCPU106により検知される。

10

【0154】

次いで、ステップS312では、消費した賭け金のカウント処理を実行する。この消費した賭け金のカウント処理については、図22に示すフローチャートを用いて後述する。その後、ステップS313では、CPU106は、上記の消費した賭け金のカウント処理でカウントされたカウント値 T_b が、予め設定した基準値 T_{b1} (例えば、 $T_{b1} = 300$) に達したか否かが判定される。そして、カウント値 T_b が基準値 T_{b1} に達した場合には、ステップS314に処理を移行し、カウント値 T_b が基準値 T_{b1} に達していない場合には、ステップS315に処理を移行する。

20

【0155】

ステップS314では、CPU106は、レスキューペイに対するベット処理を実行する。この処理では、下部液晶ディスプレイ16に設けられているタッチパネルセンサ19による、レスキューペイに対するベットを受け付ける。つまり、カウント値 T_b が基準値 T_{b1} に達している場合にのみ、レスキューペイに対するベットが可能となる。なお、レスキューペイに対するベット処理の詳細な手順は、前述した図5のフローチャートに示した処理と同一であるので、説明を省略する。

【0156】

その後、ステップS315では、CPU106は、スタートスイッチ27がオンとされたか否かを判定し、スタートスイッチ27がオンとされた場合には、ステップS316に処理を進める。

30

【0157】

ステップS316では、CPU106は、スロットゲームの実行処理を行う。詳細な処理手順は、前述した図6に示した処理と同一であるので、説明を省略する。

【0158】

ステップS317では、CPU106は、リセット処理を行う。詳細な処理手順については、図23に示すフローチャートにて後述する。

【0159】

ステップS318では、CPU106は、セカンドゲーム実行処理を行う。この処理では、予め設定した所定回数の単位ゲームで、所定枚数(例えば60枚)以上のペイアウトが発生しない場合には、セカンドゲームに移行し規程数のメダルをペイアウトする。詳細な処理手順は、前述した図8の処理と同一であるので、説明を省略する。

40

【0160】

ステップS319では、CPU106は、ペイアウト処理を実行する。この処理では、3個の表示領域 $Q_1 \sim Q_3$ に入賞組み合わせとなるシンボルが停止した場合、或いは、レスキューペイが発生した場合に、賭け金(メダル、クレジット等)をペイアウトする。その後、次の単位ゲームに移行する。

【0161】

次に、図21のステップS312に示した単位ゲームのカウント処理について、図22に示すフローチャートを参照して説明する。この処理では、図22のステップS331に示すように、カウント値 T_b に、単位ゲームでベットした賭け金分のカウント値を加算

50

する。その後、本処理を終了する。

【0162】

次に、図21のステップS317に示したリセット処理について、図23に示すフローチャートを参照して説明する。まず、ステップS351では、特定シンボル成立フラグが「1」であるか否かが判定される。即ち、前述した図6のステップS76の処理で、特定シンボル成立フラグが「1」とされているか否かが判定される。そして、特定シンボル成立フラグが「1」である場合には（ステップS351でYES）、ステップS352にて、カウント値Tbをリセットする。更に、ステップS353にて、特定シンボル成立フラグをリセットし、且つ、ステップS354にて、レスキューペイに対する賭け金をリセットする。

10

【0163】

つまり、特定シンボル成立フラグが「1」となった場合、即ち、プレーヤに対して1クレジットについて60クレジット以上となる多くの利益が付与された場合には、消費した賭け金のカウント値Tbをリセットし、且つ、図21のステップS314で実行したレスキューペイに対するベットをリセットする。

【0164】

また、ステップS351の判定処理にて、特定シンボル成立フラグが「1」でないと判定された場合には（ステップS351でNO）、本処理を終了する。即ち、特定シンボル成立フラグが「1」でない場合には、カウント値Tb、特定シンボル成立フラグ、及びレスキューペイに対する賭け金はリセットされずに、次の単位ゲームへと移行する。その後、本処理を終了する。

20

【0165】

このようにして、第5の実施形態に係るゲーミングマシンとしてのスロットマシンでは、単位ゲームでベットされた賭け金のカウント値Tbが基準値Tb1に達した場合に、レスキューペイに対するベットが可能となる。

【0166】

以上、本発明のゲーミングマシン及びゲーミングマシンのプレイ方法を図示の実施形態に基づいて説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各部の構成は、同様の機能を有する任意の構成のものに置き換えることができる。

【0167】

例えば、上記した実施形態では、下部液晶ディスプレイ16に3個の表示領域Q1～Q3を設け、これらの各表示領域Q1～Q3でスロットゲームを実行する例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、3行、5列の表示領域等の各種の表示領域について適用することができる。

30

【0168】

また、プレーヤがタッチパネルセンサ19に触れることにより、任意の選択肢を選択する構成としたが、タッチパネルセンサ19を使用せず、スイッチ操作で任意の選択肢を選択するようにしても良い。

【0169】

更に、本実施形態で説明したスロットマシン10は、下部液晶ディスプレイ16に、シンボルの画像を表示して、スロットゲームを実行する例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、側面に複数のシンボルが記入されたドラムを回転させることによりスロットゲームを実行する構成とすることも可能である。

40

【0170】

また、本発明では、ゲーミングマシンとして、スロットマシン10を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば競馬ゲーム等の他のゲーミングマシンについて適用することができる。

【0171】

以上、本発明の実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、各手段等の具体的構成は、適宜設計変更可能である。また、本発明の

50

実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【0172】

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するものである。従って、要約書は、請求の範囲の記載により評価されるべき発明の範囲を限定することを意図したものではない。また、本発明の目的及び本発明の特有の効果と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。

10

【0173】

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。

20

【図面の簡単な説明】

【0174】

30

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を概略的に示すフローチャートである。

【図2】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの斜視図である。

【図3】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの制御回路を示すブロック図である。

【図4】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図5】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図6】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

40

【図7】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図8】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図9】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図10】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図11】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

50

【図 1 2】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 3】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 4】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 5】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 6】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

10

【図 1 7】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 8】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 9】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図 2 0】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図 2 1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

20

【図 2 2】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図 2 3】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの処理手順を示すフローチャートである。

【図 2 4】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの、入賞組み合わせとペイアウトとの関係を示すペイアウトテーブルである。

【図 2 5】(A)は、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例であり、(B)は、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例である。

【図 2 6】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例である。

30

【図 2 7】(A)は、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例であり、(B)は、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例である。

【図 2 8】(A)は、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例であり、(B)は、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例である。

【図 2 9】(A)は、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例であり、(B)は、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例である。

40

【図 3 0】(A)は、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例であり、(B)は、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例である。

【図 3 1】(A)は、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例であり、(B)は、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例である。

【図 3 2】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの液晶ディスプレイに表示される表示例である。

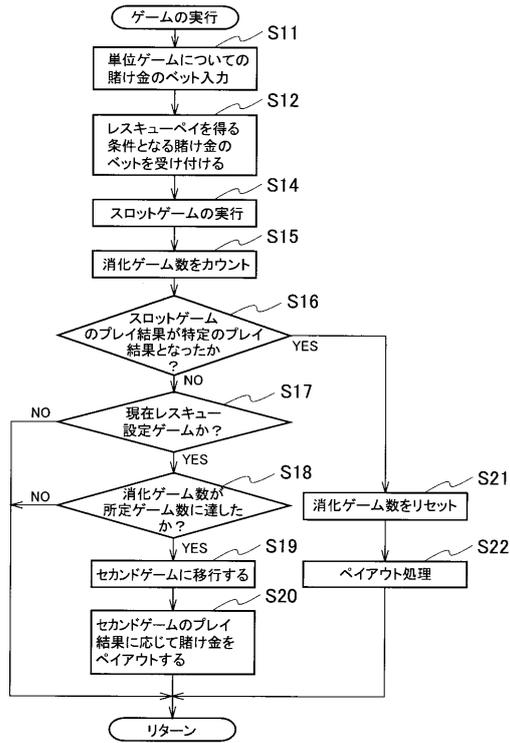
【符号の説明】

【0175】

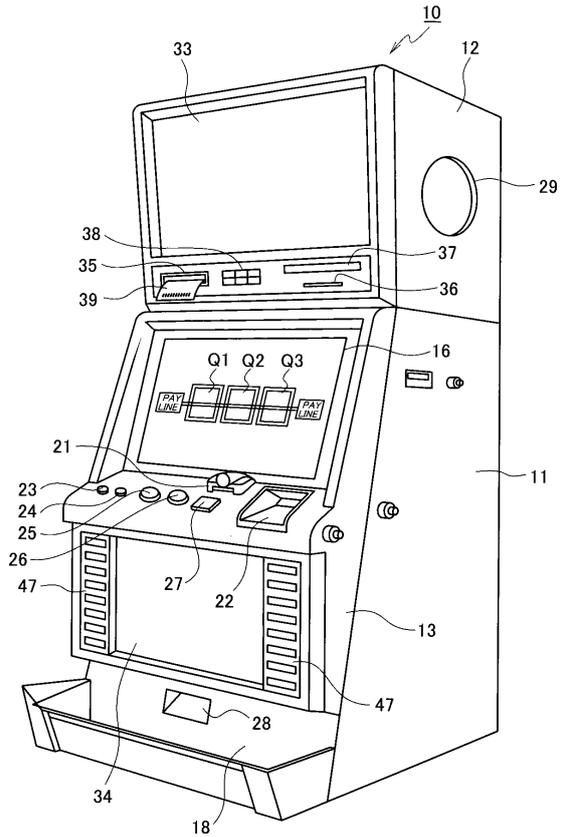
50

1 0 ... 本スロットマシン	
1 1 ... キャビネット	
1 2 ... トップボックス	
1 3 ... メインドア	
1 6 ... 下部液晶ディスプレイ	
1 8 ... メダルトレイ	
1 9 ... タッチパネルセンサ	
2 0 ... メダル	
2 1 ... メダル投入口	
2 2 ... 紙幣識別器	10
2 3 ... キャッシュアウトスイッチ	
2 4 ... M A X B E Tスイッチ	
2 5 ... B E Tスイッチ	
2 6 ... スピンリピートベットスイッチ	
2 7 ... スタートスイッチ	
2 9 ... スピーカ	
3 0 ... 合計メダル	
3 3 ... 上部液晶ディスプレイ	
3 4 ... フットディスプレイ	
3 5 ... チケットプリンタ	20
3 6 ... カードリーダー	
3 7 ... データディスプレイ	
3 8 ... キーパッド	
3 9 ... バーコード付チケット	
4 0 ... コントローラ	
4 3 ... メダルセンサ	
4 4 ... ホッパー	
4 7 ... ランプ	
5 0 ... メダル	
1 0 2 ... インターフェイス回路群	30
1 0 4 ... 入出力バス	
1 0 6 ... C P U	
1 0 8 ... R O M	
1 1 0 ... R A M	
1 1 1 ... 通信用インターフェイス回路	
1 1 2 ... 乱数発生器	
1 2 2 ... スピーカ駆動回路	
1 2 4 ... ホッパー駆動回路	
1 2 8 ... カウンタ	
1 4 0 ... 表示コントローラ	40
2 0 0 ... 画像	
2 2 3 ... カード	
2 2 4 ... 画像	

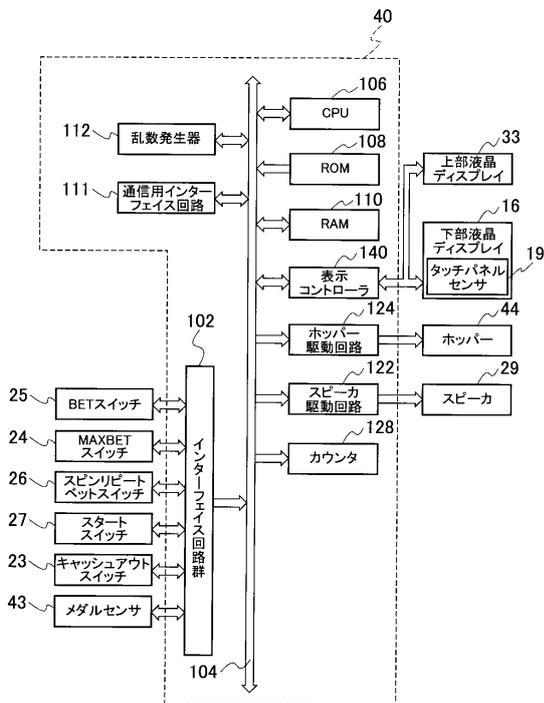
【 図 1 】



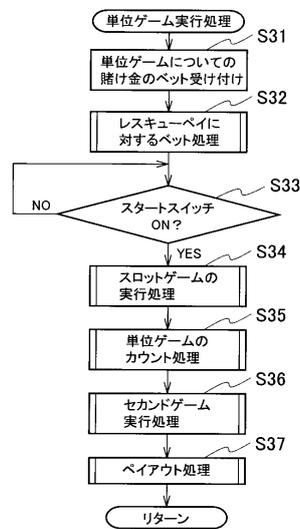
【 図 2 】



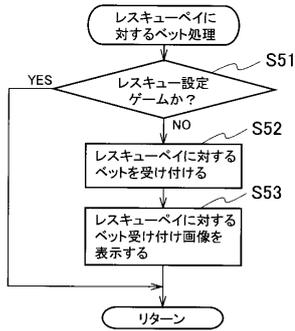
【 図 3 】



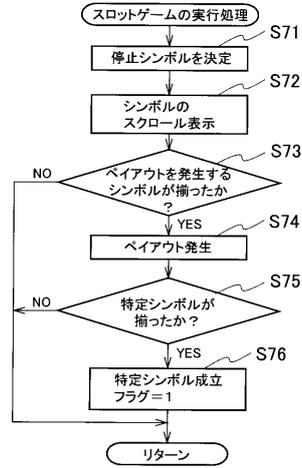
【 図 4 】



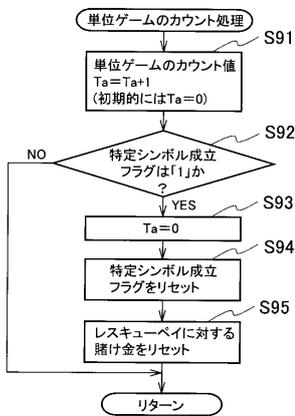
【 図 5 】



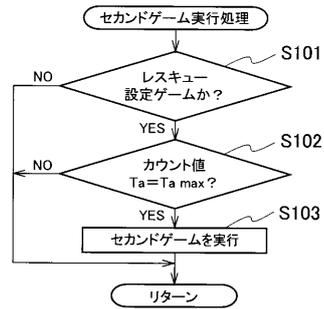
【 図 6 】



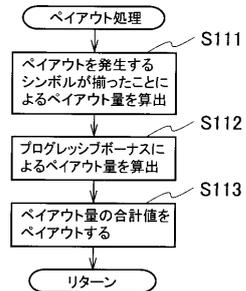
【 図 7 】



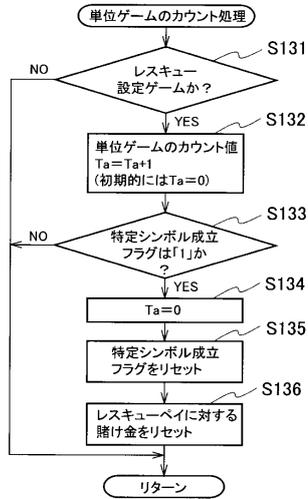
【 図 8 】



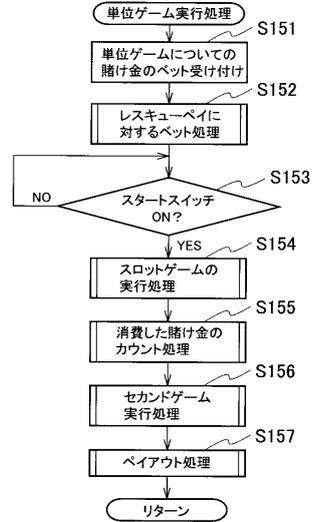
【 図 9 】



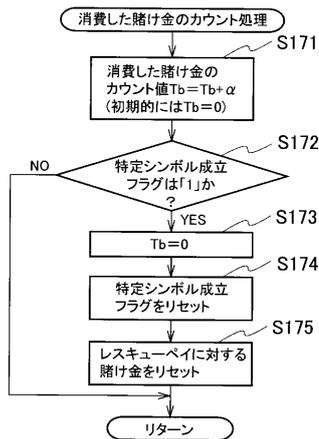
【 図 1 0 】



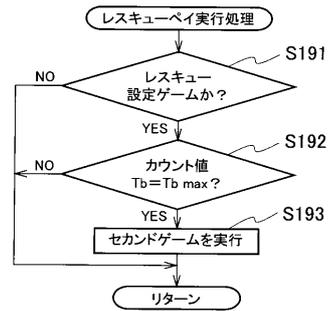
【 図 1 1 】



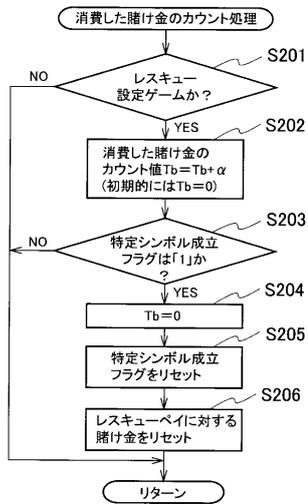
【 図 1 2 】



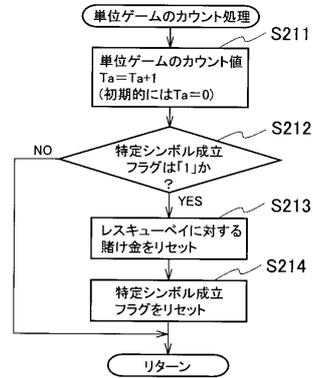
【 図 1 3 】



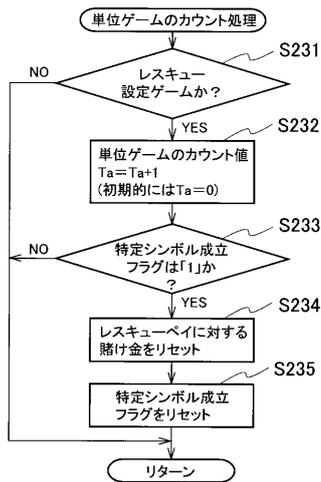
【 図 1 4 】



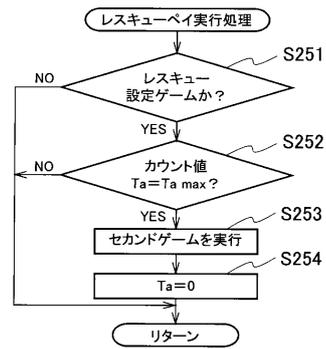
【 図 1 5 】



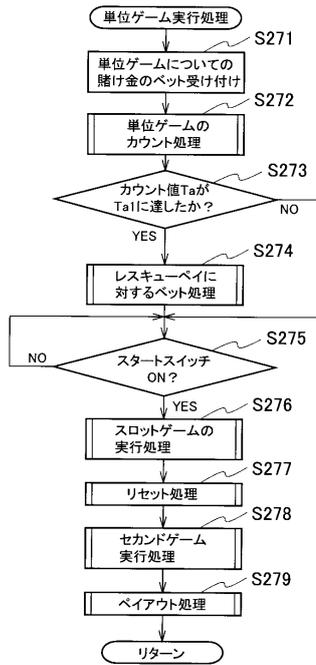
【 図 1 6 】



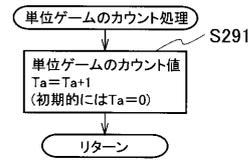
【 図 1 7 】



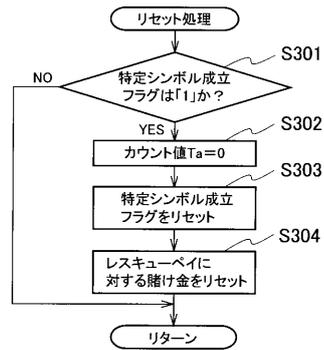
【 図 1 8 】



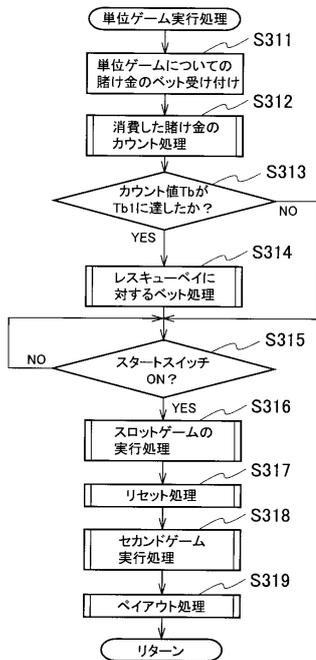
【 図 1 9 】



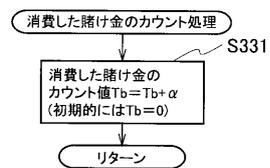
【 図 2 0 】



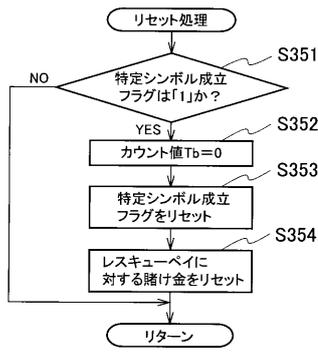
【 図 2 1 】



【 図 2 2 】



【 図 2 3 】

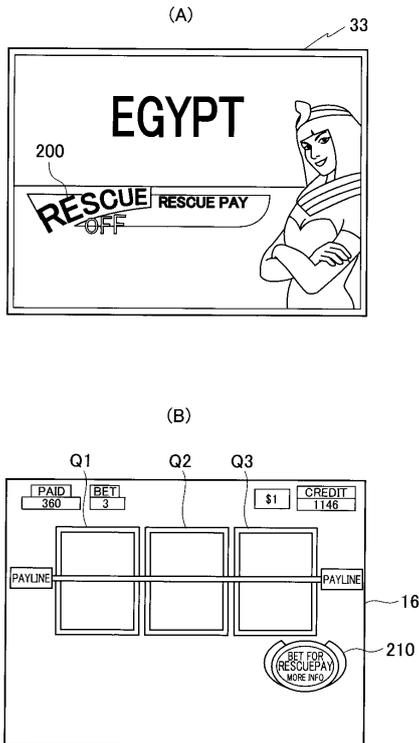


【 図 2 4 】

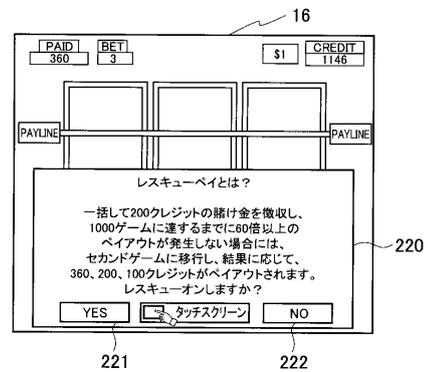
ペイアウトテーブル

ALL PAYS ON PAYLINE	1ST Credit	2ND Credit	3RD Credit
★★★ DOUBLE DOUBLE DOUBLE	800	1600	2400
BAR BAR BAR BAR BAR BAR BAR BAR BAR	60	120	180
BAR BAR BAR BAR BAR BAR	30	60	90
	20	40	60
BAR BAR BAR	15	30	45
ANY ANY ANY BAR BAR BAR	5	10	15
ANY 2	5	10	15
ANY 1	2	4	6

【 図 2 5 】



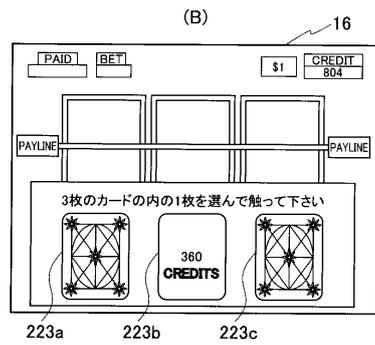
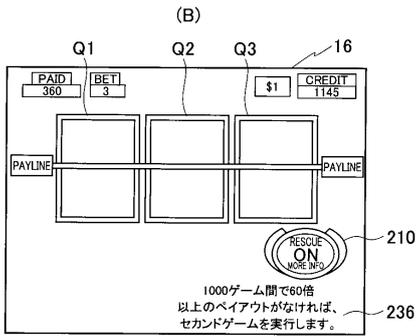
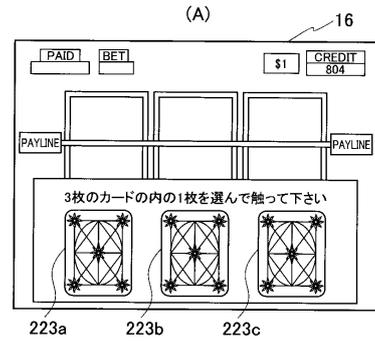
【 図 2 6 】



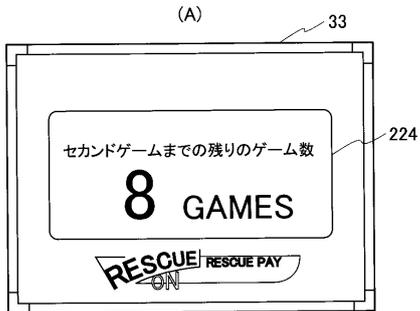
【 図 2 7 】



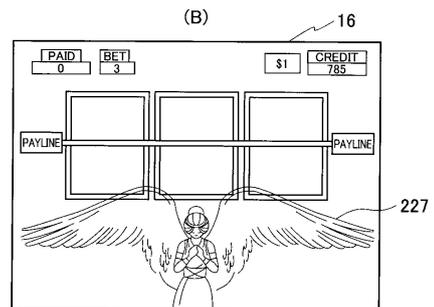
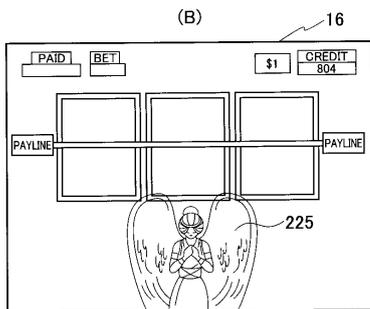
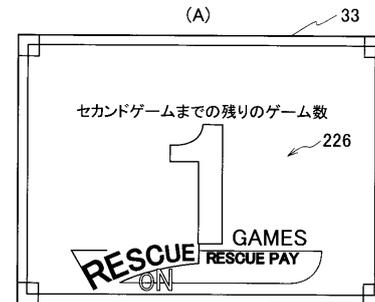
【 図 2 8 】



【 図 2 9 】

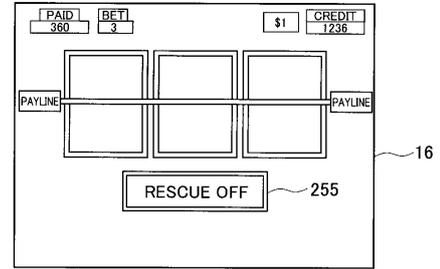
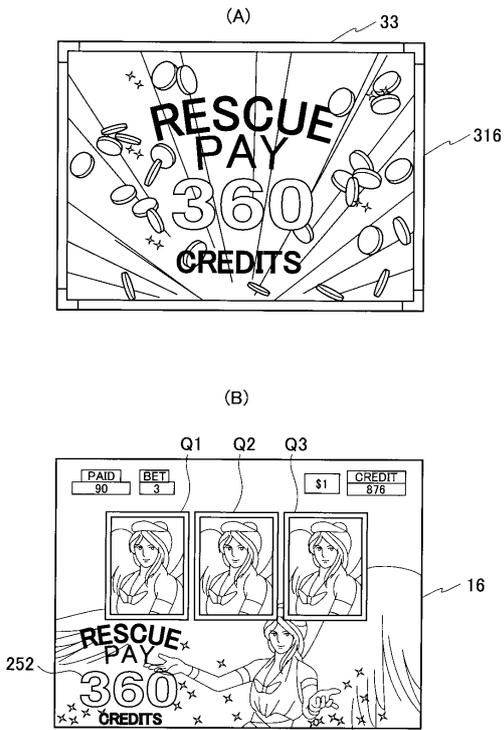


【 図 3 0 】



【 図 3 1 】

【 図 3 2 】



フロントページの続き

(72)発明者 富士本 淳

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72)発明者 稲村 幸紀

東京都江東区有明3丁目1番地25

Fターム(参考) 2C082 AA05 AB03 AB05 AB12 AB16 AC12 AC23 AC32 AC34 AC36
AC77 AC79 AC82 BA02 BA03 BA13 BA22 BA32 BA35 BB02
BB03 BB23 BB24 BB46 BB78 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02
CA07 CA23 CA24 CA25 CB01 CB04 CB23 CB33 CB41 CC01
CC12 CC24 CC28 CC51 CC58 CD03 CD06 CD12 CD18 CD20
CD23 CD24 CD25 CD32 CD49 CD51 DA02 DA13 DA29 DA42
DA44 DA52 DA55 DA58 DA63 DA65 DA67 DA68 DA69 DB02
DB15 DB23