

(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2014-226333

(P2014-226333A)

(43) 公開日 平成26年12月8日(2014.12.8)

(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 1 E	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 1 D	
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 71 頁)

(21) 出願番号	特願2013-108425 (P2013-108425)	(71) 出願人	598098526 株式会社ユニバーサルエンターテインメント 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明 フロンティアビルA棟
(22) 出願日	平成25年5月22日 (2013.5.22)	(71) 出願人	507332387 アルゼゲーミングアメリカインク アメリカ合衆国ネバダ州ラスベガス市グリ エー通り745番
		(74) 代理人	100089196 弁理士 梶 良之
		(74) 代理人	100104226 弁理士 須原 誠
		(72) 発明者	藤澤 真澄 東京都江東区有明3丁目7番26号 最終頁に続く

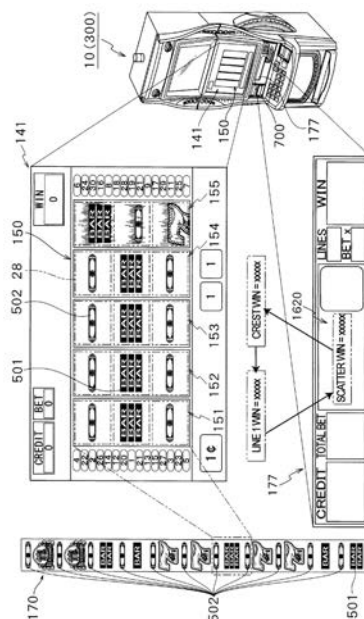
(54) 【発明の名称】 ゲーミングマシン

(57) 【要約】

【課題】 リールに付されたシンボル間に単に空白を設けることなく、賞発生の可能性の制御を簡易に行う。

【解決手段】 ゲーミングマシン300は、複数の通常シンボル501と当該複数の通常シンボル501間に配置される複数のクレストシンボル502とが付されたシンボル列170を変動表示させた後に、複数のシンボル501及び複数のブランクシンボル502をマトリクス状の複数のセルからなるシンボル表示領域150に再配置する下側画像表示パネル141を有している。ゲーミングマシン300は、下側画像表示パネル141に配置された複数の通常シンボル501が所定の態様である場合にラインウィン又はスカッターウインを発生させると共に、複数のクレストシンボル502が所定数以上配置された場合に、ラインウィン及びスカッターウィンよりも低いクレストウインを発生させる。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

下記構成を備えるゲーミングマシンであって、

複数の通常シンボルと当該複数の通常シンボル間に配置される複数のブランクシンボルとが付されたシンボル列を変動表示させた後に、前記複数のシンボル及び前記複数のブランクシンボルをマトリクス状の複数のセルからなるシンボル表示領域に再配置するシンボル表示装置と、

コントローラと、
を備え、

前記コントローラは、

前記シンボル表示領域に再配置された前記複数の通常シンボルが所定の態様である場合に第 1 の賞を発生させると共に、前記シンボル表示領域に前記複数のブランクシンボルが所定数以上配置された場合に、前記第 1 の賞よりも低い第 2 の賞を発生させる。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲーミングマシンであり、

前記第 1 の賞及び前記第 2 の賞に係るゲーム結果を表示するゲーム結果表示装置をさらに備え、

前記コントローラは、前記第 1 の賞及び前記第 2 の賞が同時に発生した場合に、前記ゲーム結果表示装置に、前記第 1 の賞及び前記第 2 の賞の発生を交互に繰り返し表示させる。

【請求項 3】

請求項 1 に記載のゲーミングマシンであり、

前記所定数は、前記シンボル表示領域に表示可能な前記ブランクシンボルの上限数である。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、シンボルの変動表示後に再配置するゲーミングマシンに関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、スロットマシンとして、例えば、特許文献 1 が開示されている。このようなスロットマシンは、遊技場等に設置され、プレイヤーがコインや紙幣等をスロットマシンの投入口に投入してスピンボタンを操作すると、筐体の正面に設けられたシンボル表示エリアにて複数のシンボルがスクロール表示され、その後、各シンボルは自動的に停止する。そして、シンボルの停止態様に基づいてボーナス等の各種の賞が成立する。このような従来のスロットマシンに代表されるゲーミングマシンでは、シンボルが付されたメカニカルリール、又は、ビデオリールを回転表示する。そして、シンボル表示エリアにマトリクス状に停止したシンボルが所定のコンビネーションを形成している場合やシンボルが所定数以上表示されている場合に、ボーナス等の各種の賞が発生することが一般的である。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】米国特許出願公開第 2011 / 0250947 号明細書

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで、上記従来のゲーミングマシンにおいて、リールに付されたシンボル間に空白を設けるものがある。これにより、シンボル表示エリアに停止されるシンボル数が減少されるため、賞発生の可能性を低下させることができる。このように、シンボル間に空白を設けることでゲーミングマシンの賞発生の可能性を制御できる利点があった。しかしなが

10

20

30

40

50

ら、プレイヤーは、このような空白が設けられたリールを有するゲーミングマシンについて、賞発生の可能性が他のゲーミングマシンよりも低くなっていると理解する可能性があり、当該ゲーミングマシンを避ける虞があった。また、リールに付されたシンボル間に空白を設けることは、法制の観点から制限される可能性があるという問題があった。

【0005】

そこで、本発明は、リールに付されたシンボル間に単に空白を設けることなく、賞発生の可能性の制御を簡易に行うことが可能なゲーミングマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、下記構成を備えるゲーミングマシンであって、複数の通常シンボルと当該複数の通常シンボル間に配置される複数のブランクシンボルとが付されたシンボル列を変動表示させた後に、前記複数のシンボル及び前記複数のブランクシンボルをマトリクス状の複数のセルからなるシンボル表示領域に再配置するシンボル表示装置と、コントローラと、を備え、前記コントローラは、前記シンボル表示領域に再配置された前記複数の通常シンボルが所定の態様である場合に第1の賞を成立させると共に、前記シンボル表示領域に前記複数のブランクシンボルが所定数以上配置された場合に、前記第1の賞よりも低い第2の賞を発生させる。

【0007】

上記の構成によれば、ブランクシンボルが、シンボル列における通常シンボル間に配置されることで、シンボル表示領域に表示される通常シンボルの数は減少し、その代わりにブランクシンボルが表示されることになる。これにより、通常シンボルによって第1の賞が発生する可能性が従来のゲーミングマシンよりも低下する。また、一部の通常シンボルの代わりに再配置されるブランクシンボルが所定数以上再配置される場合にはブランクシンボルによる第2の賞を発生させることができる。その結果、通常シンボル間にブランクシンボルを配置することによって、第1の賞の発生の可能性を制御することができる。さらに、第1の賞発生の可能性を低下させるブランクシンボルによって新たに第2の賞を発生させる可能性があるため、プレイヤーに多くの不利益を感じさせずに遊技を行わせることが可能となる。

【0008】

また、本発明のゲーミングマシンは、前記第1の賞及び前記第2の賞に係るゲーム結果を表示するゲーム結果表示装置をさらに備え、前記コントローラは、前記第1の賞及び前記第2の賞が同時に発生した場合に、前記ゲーム結果表示装置に、前記第1の賞及び前記第2の賞の発生を交互に繰り返し表示させる。

【0009】

上記の構成によれば、第1の賞と第2の賞とが同時に発生した場合、それぞれの賞を交互に結果表示する。これにより、プレイヤーに対して明確にゲーム結果を表示することができるため、プレイヤーはゲーム結果が何れの賞に起因するものであるかを簡易に理解することができる。

【0010】

また、本発明のゲーミングマシンにおいて、前記所定数は、前記シンボル表示領域に表示可能な前記ブランクシンボルの上限数である。

【0011】

上記の構成によれば、表示可能なブランクシンボルの上限数がシンボル表示領域に表示されたときに第2の賞が発生する。例えば、シンボル表示領域が3行5列のマトリクスである場合、通常シンボルとブランクシンボルとが交互に付されているため、ブランクシンボルの表示上限数は10個となる。従って、第2の賞が発生する可能性が最大限軽減され、さらに第1の賞はブランクシンボルによって軽減されるため、全体としての賞の発生の可能性を抑制することができる。

【発明の効果】

【 0 0 1 2 】

本発明は、リールに付されたシンボル間に単に空白を設けることなく、賞発生の制御を行うことが可能である。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 3 】

【 図 1 】ゲーミングマシンの動作状態を示す説明図である。

【 図 2 】ゲーミングマシンの機能フローを示す説明図である。

【 図 3 】ゲーミングマシンの機能フローを示す説明図である。

【 図 4 】ゲームシステムの接続構成を示す説明図である。

【 図 5 】ゲームシステムのブロック図である。

10

【 図 6 】PTSシステムのブロック図である。

【 図 7 】ゲーミングマシンにおけるスロットマシン斜視図である。

【 図 8 】VDFの表示の一例を示す説明図である。

【 図 9 】ゲーミングマシンにおける電気ブロック図である。

【 図 1 0 】擬似リールに表示されるシンボル列の一例を示す説明図である。

【 図 1 1 】上側画像表示パネルに表示される第 1 配当表画像を示す図である。

【 図 1 2 】上側画像表示パネルに表示される第 2 配当表画像を示す図である。

【 図 1 3 】下側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

【 図 1 4 】下側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

【 図 1 5 】下側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

20

【 図 1 6 】上側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

【 図 1 7 】上側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

【 図 1 8 】上側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

【 図 1 9 】上側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

【 図 2 0 】上側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

【 図 2 1 】上側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

【 図 2 2 】上側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

【 図 2 3 】上側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

【 図 2 4 】下側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

【 図 2 5 】下側画像表示パネルの表示画面の一例を示す説明図である。

30

【 図 2 6 】通常ゲーム実行処理のフローチャートである。

【 図 2 7 】WINメータの説明図である。

【 図 2 8 】残りカウントアップ数と秒数との関係を示すテーブルの説明図である。

【 図 2 9 】ベット倍率と秒数との関係を示すテーブルの説明図である。

【 図 3 0 】コントロールパネルの正面図である。

【 図 3 1 】ギャンブルゲームのフローチャートである。

【 図 3 2 】ギャンブルゲームにおける画面の説明図である。

【 図 3 3 】ギャンブルゲームの動作過程の説明図である。

【 図 3 4 】ギャンブルゲームの動作過程の説明図である。

【 図 3 5 】ギャンブルゲームの動作過程の説明図である。

40

【 図 3 6 】ギャンブルゲームの動作過程の説明図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 4 】

本発明のゲーミングマシンを図面に基づいて説明する。

【 0 0 1 5 】

(ゲーミングマシンの概要)

図 1 に示すように、スロットマシン 1 0 (ゲーミングマシン 3 0 0) は、シンボル表示装置として下側画像表示パネル 1 4 1 を有している。下側画像表示パネル 1 4 1 には、複数の通常シンボル 5 0 1 と当該複数の通常シンボル 5 0 1 間に配置される複数のブランクシンボル 5 0 2 とが付されたシンボル列 1 7 0 が変動表示された後に、複数のシンボル 5

50

0 1 及び複数の空白シンボル 5 0 2 がマトリクス状の複数の表示ブロック（セル） 2 8 からなるシンボル表示領域 1 5 0 に再配置される。

【 0 0 1 6 】

スロットマシン 1 0 は、シンボル表示領域 1 5 0 に再配置された複数の通常シンボル 5 0 1 が所定の態様である場合に第 1 の賞を発生させると共に、シンボル表示領域 1 5 0 に複数の空白シンボル 5 0 2 が所定数以上配置された場合に、第 1 の賞よりも低い第 2 の賞を発生させる。

【 0 0 1 7 】

このように、同じ空白シンボル 5 0 2 が、シンボル列 1 7 0 における通常シンボル 5 0 1 間に配置されることで、シンボル表示領域 1 5 0 に表示される通常シンボル 5 0 1 の数は減少し、その代わりに空白シンボル 5 0 2 が表示されることになる。これにより、通常シンボル 5 0 1 によって第 1 の賞が発生する可能性が従来のゲーミングマシンよりも低下する。また、一部の通常シンボル 5 0 1 の代わりに再配置される空白シンボル 5 0 2 が所定数以上再配置される場合には空白シンボルによる第 2 の賞を発生させることができる。その結果、通常のシンボル 5 0 1 間に空白シンボル 5 0 2 を配置することによって、第 1 の賞の発生の可能性を制御することができる。さらに、第 1 の賞発生の可能性を低下させる空白シンボル 5 0 2 によって新たに第 2 の賞を発生させる可能性があるため、プレイヤーに多くの不利益を感じさせずに遊技を行わせることが可能となる。

10

【 0 0 1 8 】

尚、ゲーミングマシン 3 0 0 は、複数人参加型の構成にされており、ゲーム端末であるスロットマシン 1 0 の複数台をデータ通信可能にセンターコントローラ 2 0 0（図 2、図 3）に接続している。ゲーミングマシン 3 0 0 は、スロットゲーム等のベースゲームを各スロットマシン 1 0 で個別に実行可能にしていると共に、各スロットマシン 1 0 間で同期を取って共通ゲームを共用表示装置 7 0 0 等において実行可能にしている。尚、スロットマシン 1 0 とセンターコントローラ 2 0 0 との接続は、有線及び無線の何れでもよいし、これらの組み合わせでもよい。

20

【 0 0 1 9 】

本実施形態では、プレイヤーによってベットが行われることによってゲームが開始される。そして、ゲーム結果（賞）に応じて配当がプレイヤーに付与される。ベット額の単位は、ドルや円、ユーロ等の国や地域の通貨であってもよいし、ゲーミングマシン 3 0 0 を備えたホールや業界だけで使用されるゲームポイントであってもよい。即ち、スロットマシンは、遊技媒体が投入されることによりゲームポイントがメモリに記憶され、記憶されたゲームポイントを入力することでゲームが実行される構成であってもよい。従って、ベットはゲームポイントの入力、ベット額はゲームを実行するために入力されたゲームポイント、配当はゲーム結果に基づいて付与されるゲームポイントであってもよい。

30

【 0 0 2 0 】

再配置されるシンボルは抽籤によって決定される。抽籤により決定されたシンボルや再配置されたシンボルを出目とも称す。また、複数のシンボルが変動表示することを「スピ」ン」とも称す。また、シンボルが再配置することを、シンボルが停止するとも称す。

40

【 0 0 2 1 】

（ゲーミングマシンの概要：定義）

上記の『スロットマシン 1 0』は、ゲーミングマシン 3 0 0 におけるゲーム端末の一種である。尚、本実施形態においては、スロットマシン 1 0 をゲーム端末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、何らかのベースゲームを独立して実行可能な端末コントローラを備えた機種をゲーム端末として適用できる。

【 0 0 2 2 】

本実施形態における『ベースゲーム』は、スロットマシン 1 0 により実行される。ベースゲームは、複数の通常シンボル 5 0 1 を再配置するスロットゲームである。尚、ベースゲームは、スロットゲームに限定されるものではなく、スロットマシン 1 0 等のゲーム端

50

末において独立して実行可能なゲームであればよい。即ち、ベースゲームは、共通ゲームに対立する概念のゲームである。例えば、後述の通常ゲームやボーナスゲームは、ベースゲームに区分される。

【0023】

スロットゲームにおけるシンボルの再配置は、下側画像表示パネル141において行われる。スロットゲームは、通常ゲーム、ボーナスゲーム、及び、レスキュー処理等を有していてもよい。通常ゲームでは、遊技価値のベットを条件として、下側画像表示パネル141においてシンボルの再配置し、再配置されたシンボルに応じた通常配当を付与する処理を実行する。ボーナスゲームは、通常ゲームにおいてシンボルが所定条件で再配置された場合に実行される。

10

【0024】

『ボーナスゲーム』とは、フィーチャーゲームと同義である。ボーナスゲームは通常ゲームよりも有利な遊技状態であれば、どのような種類のゲームであってもよい。また、プレイヤーにとって有利な遊技状態、即ち、通常ゲームよりも有利な遊技状態であれば、他のボーナスゲームを合わせて採用してもよい。例えば、ボーナスゲームは、通常ゲームより多くの遊技価値を獲得し得る状態、通常ゲームより高い確率で遊技価値を獲得し得る状態、通常ゲームより遊技価値の消費数が少なくなる状態等の各種の状態を単独や組み合わせて実現されてもよい。

【0025】

例えば、ボーナスゲームは、固定配当であってもよいし、通常ゲームよりも少ない(0も含む)遊技価値のベットを条件として実行されるフリーゲームであってもよい。また、通常ゲームよりもペイアウト率の高いシンボル抽籤テーブルを用いるのもであってもよい。また、複数の選択肢をプレイヤーに対して選択可能に提示するピックアップボーナスであってもよい。ピックアップボーナスの場合、選択肢に固定配当、フリーゲーム等を含んでも良い。また、ピックアップボーナスの選択肢に、さらにプレイヤーに選択肢を選択させるピックアップボーナスのトリガが含まれるのもであってもよい。尚、ピックアップボーナスの選択肢はランダムに配置されている事が好ましい。また、ピックアップボーナスの選択肢は、プレイヤーの選択前の段階で選択肢の内容を非表示としていることが好ましい。尚、本実施形態のボーナスゲームについては後に詳述する。レスキュー処理は、レスキュー開始条件が成立した場合に実行される。

20

30

【0026】

『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。また、上述したように、『遊技価値』は、遊技媒体に相当する電子的なゲームポイントであってもよい。

【0027】

『フリーゲーム』とは、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、再配置された通常シンボル501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、再配置された通常シンボル501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。

40

【0028】

『再配置』とは、通常シンボル501の配置が解除された後、再び通常シンボル501が配置される状態を意味する。『配置』とは、通常シンボル501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。

50

【0029】

『再配置された通常シンボル501に応じた通常配当』とは、再配置されたウイニングコンビネーションに対応する通常配当を意味する。また、『再配置された通常シンボル501に応じたボーナス配当』とは、再配置されたウイニングコンビネーションに対応するボーナス配当を意味する。尚、『ウイニングコンビネーション』とは、賞を成立させることを意味する。ウイニングコンビネーションの詳細は後述する。

【0030】

『通常ゲームよりも大きなペイアウト率となる条件』は、フリーゲームの実行や、ワイルドシンボル503aやトリガーシンボル503bの増加や置換されたシンボルテーブルを用いてのゲームの実行等が例示される。『レスキュー開始条件』は、通常ゲームの過大な連続、即ち、通常ゲームが所定回数以上にわたって繰り返された状態であったり、配当の獲得総量の過小、即ち、同一のプレイヤーがゲームを所定回数以上にわたって繰り返したときに獲得した通常配当やボーナス配当が所定値以下である場合が例示される。『レスキュー処理』は、プレイヤーを救済するための処理である。例えば、フリーゲームの実行や、ワイルドシンボル503aやトリガーシンボル503bの増加や置換されたシンボルテーブルを用いてのゲームの実行、インシュランス配当の付与等が、レスキュー処理として例示される。

10

【0031】

『第1の賞』、及び、『第2の賞』とは、単に通常配当であってもよいし、上記のようなボーナスゲームを発生させるものであってもよい。『第1の賞より低い第2の賞』とは、第1の賞が、第2の賞よりも、配当額が多いものであってもよいし、配当を得る可能性が高いものであってもよい。

20

【0032】

以下、ブランクシンボル502をクレストシンボルとも称す。また、ブランクシンボル502による第2の賞を、クレストウィンとも称す。また、第1の賞において、シンボル表示領域150に設定された有効ライン上に所定数以上の通常シンボル501が配置されることで配当が得られることや、その配当のことをラインウィンとも称す。また、また、第1の賞において、トリガーシンボルがシンボル表示領域150に所定数以上配置されることによる配当のことをスキャッターウィンとも称す。

【0033】

(ゲーミングマシンの概要：その他の構成)

ゲーミングマシン300は、第1の賞及び第2の賞に係るゲーム結果を表示するゲーム結果表示装置としてVFD (Vacuum Fluorescent Display) 177をさらに備えている。図1に示すように、VFD 177は、後述のPTS端末700に設けられる。ゲーミングマシン300は、第1の賞及び第2の賞が同時に発生した場合に、VFD 177に、第1の賞及び第2の賞の発生を交互に繰り返し表示させるようになっている。具体的に、VFD 177の中央には、ゲームステータス領域1620があり、ゲームの状況が表示されるようになっている。例えば、ゲーム結果として、第1の賞であるスキャッターウィン及びラインウィンに入賞し、第2の賞であるクレストウィンに入賞した場合、VFD 177のゲームステータス領域1620には、最初にスキャッターウィンの発生とこれに伴う配当額が表示され、次にクレストウィンとこれに伴う配当額が表示され、最後にラインウィンとこれに伴う配当額が表示される。そして、この3つの表示態様が繰り返し表示される。尚、この表示順序はこれに限定されない。

30

40

【0034】

このように、第1の賞(スキャッターウィン及びラインウィン)と第2の賞(クレストウィン)とが同時に発生した場合、それぞれの賞を交互に結果表示する。これにより、プレイヤーに対して明確にゲーム結果を表示することができるため、プレイヤーはゲーム結果が何れの賞に起因するものであるかを簡易に理解することができる。

【0035】

また、ゲーミングマシン300において、クレストウィンが成立するために再配置され

50

ることが必要なクレストシンボル502の所定数は、シンボル表示領域に表示可能なblankシンボルの上限数に設定されている。具体的に、本実施形態の場合、シンボル表示領域150において、3行5列の15個の表示ブロック28がマトリクス状に配置されている。シンボル列170においてクレストシンボル502は通常シンボル501間に配置されている。即ち、クレストシンボル502と通常シンボル501とは、シンボル列170において、同数が交互に配置されているため、クレストシンボル502は最大で10個が再配置されることになる。本実施形態では、この10個のクレストシンボル502が再配置された場合にクレストウィンが成立することになる。このように、第2の賞が発生する可能性が最大限軽減され、さらに第1の賞はblankシンボルによって軽減されるため、全体としての賞の発生の可能性を抑制することができる。

10

【0036】

(ゲーミングマシン300の機能フロー：スロットマシン)

上記のように構成されたゲーミングマシン300は、図2に示すように、スロットマシン10と、スロットマシン10にデータ通信可能に接続された外部制御装置621(センターコントローラ200)とを有している。外部制御装置621は、ホール内に設置された複数のスロットマシン10にデータ通信可能に接続されている。

【0037】

スロットマシン10は、BETボタン601とスピンプタン602とディスプレイ614(図1の下側画像表示パネル141等)とを有していると共に、これらの各部を制御するゲームコントローラ100を有している。尚、BETボタン601とスピンプタン602は、インプットデバイス的一种である。さらに、スロットマシン10は、外部制御装置621とのデータ通信を可能にする送受信部652を有している。

20

【0038】

上記のBETボタン601は、プレイヤーの操作によりベット額を受け付ける機能を有している。スピンプタン602は、プレイヤーの操作、即ち、スタート操作により通常ゲームなどのゲームの開始を受け付ける機能を有している。ディスプレイ614は、各種の通常シンボル501やクレストシンボル502、数値、記号などの静止画情報および演出映像などの動画情報を表示する機能を有している。さらに、ディスプレイ614は、インプットデバイスとしてタッチパネル69を有し、プレイヤーの押圧動作による各種の指令を受付可能な機能を有している。ディスプレイ614は、シンボル表示領域150と映像表示領域614bと共通ゲーム表示領域614cとを有している。シンボル表示領域150は、図1の通常シンボル501及びクレストシンボル502を含むリール画面を表示する。映像表示領域614bは、ゲーム進行中に実行される各種の演出映像情報(共通予兆演出及び個別予兆演出を含む)を動画や静止画により表示する。共通ゲーム表示領域614cは、共通ゲームを表示する領域である。

30

【0039】

尚、本実施形態においては、シンボル表示領域150と映像表示領域614bとを下側画像表示パネル141の同一画面上に設定しているが、これに限定されるものではない。また、共通ゲーム表示領域614cは、シンボル表示領域150や映像表示領域614bと一緒に形成されてもよいし、共通ゲームを実行するときだけに置き換えて出現されてもよい。

40

【0040】

ゲームコントローラ100は、コイン投入・スタートチェック部603と、通常ゲーム実行部605と、ボーナスゲーム開始判定部606と、ボーナスゲーム実行部607と、乱数値抽出部615と、シンボル決定部612と、演出用乱数値抽出部616と、演出内容決定部613と、スピーカ部617と、ランプ部618と、入賞判定部619と、払い出し部620と、予兆演出部651とを有している。

【0041】

通常ゲーム実行部605は、BETボタン601の操作を条件として通常ゲームを実行する機能を有している。ボーナスゲーム開始判定部606は、通常ゲームにおいて再配置

50

された通常シンボル501の組み合わせに基づいてボーナスゲームを実行するか否かを判定する。即ち、ボーナスゲーム開始判定部606は、トリガーシンボル503b等が所定条件で再配置されたときに、ボーナスゲームに当籤したと判定し、次回の単位ゲームからボーナスゲームを実行するようにボーナスゲーム実行部607に処理を移行する機能を有している。

【0042】

ここで、『単位ゲーム』とは、ベットの受付開始から賞成立となり得る状態までの一連の動作である。例えば、通常ゲームの単位ゲームは、ベットを受け付けるベットタイムと、停止された通常シンボル501とクレストシンボル502とを再配置するゲームタイムと、配当を付与する払出処理の払出タイムと、をそれぞれ1回含む状態である。尚、通常ゲームにおける単位ゲームは、単位通常ゲームと言う。尚、本実施形態では、プレイヤーがスピノタンを操作してシンボルの変動表示が開始されてから、シンボルが再配置されるまで3秒程度に設定されているがこれに限定されない。

10

【0043】

ボーナスゲーム実行部607は、スピノタン602の操作だけでフリーゲームを複数のゲーム数で繰り返すボーナスゲームを実行する機能を有している。

【0044】

シンボル決定部612は、乱数値抽出部615からの乱数値を用いて、再配置の対象となる通常シンボル501を決定する機能と、決定した通常シンボル501をディスプレイ614のシンボル表示領域150に再配置する機能と、通常シンボル501の再配置情報を入賞判定部619及び予兆演出部651にそれぞれ出力する機能と、増加した特定シンボル503をシンボル決定に用いる複数の通常シンボル501の一部として加える機能と、増加した特定シンボル503の一部や全部をシンボル決定に用いる複数の通常シンボル501の一部や全部と置き換える機能と、通常シンボル501の再配置の状態に基づいて演出指定信号を演出用乱数値抽出部616に出力する機能と、を有している。

20

【0045】

演出用乱数値抽出部616は、シンボル決定部612から演出指令信号を受けた場合に、演出用乱数値を抽出する機能と、演出用乱数値を演出内容決定部613に出力する機能と、を有している。演出内容決定部613は、演出用乱数値を用いて演出内容を決定する機能と、決定した演出内容の映像情報をディスプレイ614の映像表示領域614bに出力する機能と、決定した演出内容の音声・発光情報をスピーカ部617およびランプ部618に出力する機能と、を有している。

30

【0046】

入賞判定部619は、ディスプレイ614において再配置された表示状態である通常シンボル501とクレストシンボル502との再配置情報が得られた場合に、入賞の有無を判定する機能と、入賞したと判定したときに入賞役に基づいて、例えば、第1の賞や第2の賞毎や、合計の払い出し量を算出する機能と、払い出し量に基づいた払い出し信号を払い出し部620に出力する機能と、を有している。払い出し部620は、コインやメダル、クレジットなどの形態で遊技価値をプレイヤーに払い出す機能を有している。また、払い出し部620は、後述するPTS端末700に挿入されたICカードに記憶されたクレジットデータに、払い出されるクレジットに応じたクレジットデータを加算する機能を有している。また、払い出し部620は、入賞判定部619からの払い出し信号に基づいて、PTS端末700のVFD177に、第1の賞及び前記第2の賞の発生を、夫々の払出量と共に、交互に繰り返し表示させる機能を有している。

40

【0047】

予兆演出部651は、第1ボーナスゲームの実行中(最後の選択ゲームが実行された場合)に、第2ボーナスゲームの当籤を示す予兆演出を実行する機能を有している。また、予兆演出部651は、各種の予兆演出を所定の確率で実行する機能と、各種のボーナスゲームの当籤を示すと共に、ボーナスゲームの種類を示す予兆演出を実行する機能を有している。さらに、予兆演出部651は、通常シンボル501の再配置情報が得られ

50

た場合に、この再配置情報に基づいて各種の予兆演出を実行するか否かを判定や抽籤する機能と、各種の予兆演出をディスプレイ 6 1 4 を用いて実行すると共に、トップボックス 1 2 のスピーカ 6 1 7 及びランプ 6 1 8 等の出力機構を用いて実行する機能を有しているもよい。

【 0 0 4 8 】

さらに、ゲームコントローラ 1 0 0 は、各種のベット額データを記憶する記憶部 6 6 1 を有している。記憶部 6 6 1 は、ハードディスク装置やメモリなどのデータを書き替え可能に記憶する装置である。例えば、記憶部 6 6 1 には、第 1 の賞や第 2 の賞による配当額や通常シンボル 5 0 1 及びクレストシンボル 5 0 2 が交互に配列されたシンボル列 1 7 0 のデータ等が格納されている。

10

【 0 0 4 9 】

さらに、ゲームコントローラ 1 0 0 は、共通ゲーム実行部 6 5 3 を有している。共通ゲーム実行部 6 5 3 は、通常ゲームでベットされたベット額に基づいたベット額情報を単位ベースゲーム毎に外部制御装置 6 2 1 に出力する機能と、外部制御装置 6 2 1 からのゲーム開始指令により共通ゲームを実行する機能と、記憶部 6 6 1 に記憶され、共通ゲームに対してベット可能な共通ゲーム用のベット額データに対応するベット額について B E T ボタン 6 0 1 によるベット入力を受け付ける機能と、を有している。

【 0 0 5 0 】

また、ゲームコントローラ 1 0 0 は、P T S 端末 7 0 0 と接続されている。P T S 端末 7 0 0 は、L C D やマイク、人体検出カメラなどが一体となったユニットであり、ゲームコントローラ 1 0 0 と相互通信することによって、例えばゲームの演出をする機能を有する。特に、P T S 端末 7 0 0 には、カード挿入口が設けられており、I C カードを挿入できるようになっている。これにより、プレイヤは、カード挿入口に I C カードを挿入して、I C カードに記憶されたクレジットをスロットマシン 1 0 で使用することができる。

20

【 0 0 5 1 】

また、ゲームコントローラ 1 0 0 は、P T S 端末 7 0 0 からクレジットデータを受信した際、ディスプレイ 6 1 4 のクレジット表示を更新する。さらに、ゲームコントローラ 1 0 0 は、ゲームの精算があった場合に、P T S 端末 7 0 0 に精算クレジットデータを出力する。

【 0 0 5 2 】

また、ゲーミングマシン 3 0 0 を構成する複数のスロットマシン 1 0 がそれぞれ有する P T S 端末 7 0 0 は、管理サーバ 8 0 0 と通信可能に接続されており、画像のダウンロードや I C カードやクレジットの管理を一括している。

30

【 0 0 5 3 】

(ゲーミングマシン 3 0 0 の機能フロー：外部制御装置)

上記のように構成されたスロットマシン 1 0 は、図 3 に示すように、外部制御装置 6 2 1 に接続されている。外部制御装置 6 2 1 は、各スロットマシン 1 0 の動作状況や各種のゲーム設定値の変更等の処理を遠隔操作および遠隔監視する機能を備えている。さらに、外部制御装置 6 2 1 は、スロットマシン 1 0 であるゲーム端末毎に共通ゲーム開始条件を判定し、何れかのゲーム端末において共通ゲーム開始条件を満足する判定結果を得たときに共通ゲーム等の共通ゲームを複数のスロットマシン 1 0 で実行する機能を有している。

40

【 0 0 5 4 】

詳細に説明すると、外部制御装置 6 2 1 は、共通ゲーム開始部 6 2 1 3 と、ゲーム端末選択部 6 2 1 5 と、送受信部 6 2 1 7 とを有している。共通ゲーム開始判定部 6 2 1 3 は、スロットマシン 1 0 から単位ベースゲーム毎に送信されるベット額情報の累積値に基づいて共通ゲーム開始条件が成立するか否かを判定する機能と、複数のスロットマシン 1 0 に対してゲーム開始指令を出力する機能と、共通ゲーム開始条件が成立するまでの状態を共用表示装置 7 0 0 に表示する機能とを有している。

【 0 0 5 5 】

尚、共通ゲーム開始条件が成立するか否かの判定は、ベット額情報の累積値に基づいて

50

行うことの他、単位ベースゲームの繰返しにより増加する全ての累積値に基づいて行うことができる。例えば、ベースゲームのゲーム回数やベースゲームのゲーム時間等を累積値としてもよい。

【0056】

さらに、共通ゲーム開始部6213は、ベースゲームの繰返しにより増加する累積値がゲーム実行条件を満たすスロットマシン10に対してゲーム開始指令を出力する機能を有している。これにより、共通ゲーム開始部6213は、累積値が最低設定値未満であるスロットマシン10に対して共通ゲームに参加する資格を付与しないため、プレイヤーに対してベースゲームを積極的に繰り返そうという意識を持たせることを可能にする。

【0057】

さらに、共通ゲーム開始部6213は、スタート操作が行われない未入力時間を監視し、未入力時間がタイムアウト時間以上のスロットマシン10を除いたスロットマシン10に対してゲーム開始指令を出力する機能を有している。これにより、共通ゲーム開始部6213は、ベースゲームがタイムアウト時間以上に亘って実行されていないスロットマシン10について、プレイヤーが不在であると判定することが可能になり、このようなスロットマシン10に対する共通ゲームの実行を回避することを可能にする。

【0058】

ゲーム端末選択部6215は、複数のスロットマシン10の中から特定のスロットマシン10を選択し、特定のスロットマシン10に対して共通ゲーム開始指令信号を出力する機能を有している。共通ゲーム開始指令信号は、特定のスロットマシン10に対して共通ゲームを開始させる権限を付与するものである。送受信部6217は、スロットマシン10との間でデータを送受信可能にする機能を有している。

【0059】

(ゲーミングマシン300の動作)

上記の機能ブロックで構成されたゲーミングマシン300の動作を説明する。尚、本実施形態においてフローチャートにおける『ゲーム端末』は、スロットゲームを実行するスロットマシン10を意味するが、これに限定されるものではない。

(ゲーミングマシン300の動作)

上記の機能ブロックで構成されたゲーミングマシン300の動作を説明する。尚、本実施形態においてフローチャートにおける『ゲーム端末』は、スロットゲームを実行するスロットマシン10を意味するが、これに限定されるものではない。

【0060】

(スロットマシン10の動作)

ゲーム端末であるスロットマシン10は、端末側処理を実行する。具体的には、まず、ベースゲーム処理(通常ゲーム等)が実行される。以下の一連の動作が実行される。

【0061】

(コイン投入・スタートチェック)

まず、スロットマシン10は、BETボタン部601がプレイヤーにより押されたか否かをチェックし、続いて、スピンのボタン部602がプレイヤーにより押されたか否かをチェックする。

【0062】

(シンボル決定)

次に、スロットマシン10は、スピンのボタン部602がプレイヤーにより押されると、シンボル決定用乱数値を抽出し、ディスプレイ部614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170のスクロールを停止させたときにプレイヤーに表示する通常シンボル501及びクレストシンボル502を決定する。

【0063】

(シンボル表示)

次に、スロットマシン10は、各ビデオリールのシンボル列170のスクロールを開始させ、決定された通常シンボル501及びクレストシンボル502がプレイヤーに表示され

10

20

30

40

50

るようにスクロールを停止させる。

【0064】

(入賞判定)

次に、スロットマシン10は、各ビデオリールのシンボル列170のスクロールが停止されると、プレイヤー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。

【0065】

(払い出し)

次に、スロットマシン10は、プレイヤーに表示された通常シンボル501及びクレストシンボル502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プレイヤーに与える。

【0066】

例えば、スロットマシン10は、コインの払い出しに係る通常シンボル501及びクレストシンボル502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プレイヤーに払い出す。

【0067】

次に、ボーナス役に入賞したか否かが判定される。ボーナス役に入賞した場合には、ボーナスゲーム処理が実行される。一方、ボーナス役に入賞しなかった場合には、通常ゲームが再実行される。このような通常ゲーム及びボーナスゲームを含むベースゲームが実行されている期間において通常ゲーム等の単位ゲームの開始や終了、単位ゲームのベット額を示す実行状態情報が外部制御装置621に送信される。これにより、各スロットマシン10の実行状態情報が外部制御装置621において集中管理されることになる。

【0068】

(外部制御装置621の動作)

上記のようにしてスロットマシン10が動作しているときに、外部制御装置621は、スロットマシン10と同期しながら以下のセンター側処理を実行している。

【0069】

先ず、外部制御装置621は、各スロットマシン10から実行状態情報を受信し、ベースゲームの実行状態を取得する。この後、ベースゲームの繰り返し数やベット額の累積額等に基づいて、何れかのスロットマシン10で共通ゲーム開始条件が成立したか否かを判定する。共通ゲーム開始条件が成立しない場合には、各スロットマシン10におけるベースゲームの実行状態の取得を継続する。

【0070】

一方、共通ゲーム開始条件が成立した場合には、ゲーム実行条件を満たすスロットマシン10に対して同時にゲーム開始指令が出力される。この後、ゲーム実行条件を満たすスロットマシン10の中から特定のスロットマシン10が選択され、特定のスロットマシン10に対して共通ゲーム開始権限指令が出力される。

【0071】

次に、外部制御装置621は、特定のスロットマシン10から送信された共通ゲーム開始指令を受信するまで待機する。共通ゲーム開始指令が受信されると、この受信をトリガーとして共通ゲームの勝敗がゲーム結果として決定される。例えば、勝利と負けと引き分けの何れかが決定される。ゲーム結果が引き分けでないと判定された場合には、一時的に記憶されていた一連のゲーム結果の中から、引分のゲーム結果については少なくとも一部がスキップされ、残りのゲーム結果がゲーム結果情報として順に各スロットマシン10に出力される。

【0072】

この後、勝敗のついたゲーム結果に基づいて共通ゲームに勝利したか否かが判定される。負けた場合には、各スロットマシン10におけるベースゲームの実行状態が新たに取得される。一方、勝利した場合には、各スロットマシン10における共通ゲームでベットされたベット額に基づいて、払出金額が計算され、払出情報として各スロットマシン10に

10

20

30

40

50

送信される。

【0073】

(ゲームシステムの全体構成)

以上の各機能を備えたゲーミングマシン300を含むゲームシステム350について説明する。

【0074】

図4に示すように、ゲームシステム350は、複数のスロットマシン10と、各スロットマシン10に通信回線301を介して接続された外部制御装置621とを備えている。

【0075】

外部制御装置621は、複数のスロットマシン10を制御するものである。本実施形態において外部制御装置621は、複数のスロットマシン10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10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621は、識別番号により、各スロットマシン10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621からスロットマシン10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。

10

【0076】

尚、ゲームシステム350は、カジノなど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350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。

20

【0077】

図5に示すように、ゲームシステムは、管理サーバブロック、顧客端末ブロック、スタッフ端末ブロックの3つに大別される。管理サーバブロックは、カジノホールサーバ850と、為替サーバ860と、カジノ・ホテルスタッフ管理サーバ870と、ダウンロードサーバ880と、を有している。

【0078】

カジノホールサーバ850は、スロットマシン10が設置されたカジノホール全体を管理するサーバである。為替サーバ860は、為替情報などを基に、為替レートデータを作成するサーバである。カジノ・ホテルスタッフ管理サーバ870は、カジノホール、若しくはカジノホールと関係するホテルのスタッフを管理するサーバである。ダウンロードサーバ880は、例えば、ゲームに関する情報やニュースなどの最新情報をダウンロードして、各種スロットマシン10のPTS端末700を通してプレイヤーに報知するサーバである。

30

【0079】

また、管理サーバブロックは、会員管理サーバ810と、ICカード&金銭管理サーバ820と、メガボックスサーバ830と、画像サーバ840と、を有している。

【0080】

会員管理サーバ810は、スロットマシン10を遊技するプレイヤーの会員情報などを管理するサーバである。ICカード&金銭管理サーバ820は、スロットマシン10で使用するICカードを管理するサーバである。具体的には、ICカード&金銭管理サーバ820は、端数現金データを識別コードに対応させて記憶したり、PTS端末700に端数現金データを出力したり、するサーバである。尚、ICカード&金銭管理サーバ820は、デノミレートデータなども作成、管理している。メガボックスサーバ830は、例えば、複数のカジノホールなどに設置された複数のスロットマシン10の掛け金の総合計が配当となるゲームであるメガボックスを管理するサーバである。画像サーバ840は、例えば、ゲームに関する画像やニュースなどの最新画像をダウンロードして、各種スロットマシン10のPTS端末700を通してプレイヤーに報知するサーバである。

40

【0081】

顧客端末ブロックは、スロットマシン10と、PTS端末700と、精算機750と、

50

を有している。PTS 端末 700 は、スロットマシン 10 に取り付け可能となっており、管理サーバ 800 と相互通信可能になっている。精算機 750 は、プレイヤーが所有する IC カードに記憶された現金データを換金して精算したり、コインや紙幣などを現金データとして IC カードに記憶させたりする機械である。

【0082】

スタッフ端末ブロックは、スタッフ管理端末 900 と、会員カード発券端末 950 と、を有している。スタッフ管理端末 900 は、カジノホールのスタッフが各種スロットマシン 10 の管理をする端末である。特に、本実施形態の場合、カジノホールのスタッフは、PTS 端末 700 にストックされた IC カードの数が溜まり過ぎたり、不足したりしていないかを管理する。会員カード発券端末 950 は、カジノホールでゲームするプレイヤーが、会員カードを発券する際に使用する端末である。

10

【0083】

(PTS 端末 700)

PTS 端末 700 は、図 6 に示すように、PTS システムに組み込まれている。スロットマシン 10 に取り付けられた PTS 端末 700 は、スロットマシン 10 のゲームコントローラ 100 およびビルパリコントローラ 890 と通信可能に接続されている。

【0084】

PTS 端末 700 は、ゲームコントローラ 100 との通信において音や画像などによるゲームの演出やクレジットデータの更新などを行っている。また、PTS 端末 700 は、ビルパリコントローラ 890 との通信において精算時に必要なクレジットデータを送信している。

20

【0085】

また、PTS 端末 700 は、管理サーバ 800 と通信可能に接続されている。PTS 端末 700 は、管理サーバ 800 との間において一般通信ラインと追加機能通信ラインの 2 つのライン間で通信している。

【0086】

PTS 端末 700 は、一般通信ラインにおいて例えば現金データや識別コードデータ、プレイヤーの会員情報などデータを通信している。一方、PTS 端末 700 は、追加機能通信ラインにおいて新たに追加される機能に関する通信をしている。本実施形態の場合、PTS 端末 700 は、追加機能通信ラインにおいてエクスチェンジ機能と、IC カード機能と、生体認証機能と、カメラ機能と、電波を使用した固体識別をする機能である RFID (Radio Frequency Identification) 機能と、に関する通信をしている。

30

【0087】

(スロットマシンの機械構成)

図 7 を参照して、スロットマシン 10 の全体構造について説明する。

【0088】

スロットマシン 10 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。特に、本実施形態では、IC カードに記憶された現金データなどのクレジット関連データが用いられている。

【0089】

スロットマシン 10 は、キャビネット 11 と、キャビネット 11 の上側に設置されたトップボックス 12 と、キャビネット 11 の前面に設けられたメインドア 13 と、を備えている。100

40

【0090】

メインドア 13 には、下側画像表示パネル 141 と称されるシンボル表示装置が設けられている。シンボル表示装置は、透明液晶パネルにより形成されている。下側画像表示パネル 141 において表示される画面は、中央部にシンボル表示領域 150 を有している。シンボル表示領域 150 は、5 列、3 行の 15 個の表示ブロック 28 により構成されている。各列の 3 個の表示ブロック 28 は、擬似リール 151 ~ 155 を形成している。各擬似リール 151 ~ 155 は、3 個の表示ブロック 28 が全体的に速度を変更しながら下方

50

向に移動表示されることによって、各表示ブロック 2 8 に表示された通常シンボル 5 0 1 及びクレストシンボル 5 0 2 を縦方向に回転移動（変動表示）させた後に停止する再配置を行うことを可能にしている。下側画像表示パネル 1 4 1 の表示画面の詳細については後述する。

【 0 0 9 1 】

尚、本実施形態では、スロットマシン 1 0 が所謂ビデオスロットマシンである場合について説明しているが、本発明のスロットマシン 1 0 は、所謂機械式リールを一部又は全ての擬似リール 1 5 1 ~ 1 5 5 に代用してもよい。

【 0 0 9 2 】

シンボル表示装置の前面には、タッチパネル 6 9 が設けられている。タッチパネル 6 9 は、プレイヤーが下側画像表示パネル 1 4 1 の表示画面に接触して操作することにより各種の指示を入力することを可能にしている。タッチパネル 6 9 から入力信号がメイン CPU 7 1 に対して送信される。

10

【 0 0 9 3 】

下側画像表示パネル 1 4 1 の下方には、コントロールパネル 3 0 が配置されている。コントロールパネル 3 0 は、各種ボタンをはじめ、コインをキャビネット 1 1 内に受け入れるコインエントリー 2 1 やビルエントリー 2 2 等を備えている。コントロールパネル 3 0 は、テイクウィン/コレクトボタン 3 2 とインフォメーションボタン 4 5（[i] ボタン）とゲームルールボタン 3 3（[G A M E R U L E S] ボタン）とを向かって左側領域の上段に配置し、1 - B E T ボタン 3 4 と 2 - B E T ボタン 3 5 と 3 - B E T ボタン 3 7 と 5 - B E T ボタン 3 8 と 1 0 - B E T ボタン 3 9 とを左側領域の中段に配置している。さらに、コントロールパネル 3 0 は、プレイ 1 L I N E ボタン 4 4 とプレイ 5 L I N E S ボタン 4 0 とプレイ 9 L I N E S ボタン 4 1 とプレイ 2 0 L I N E S ボタン 4 2 とプレイ 3 0 L I N E S ボタン 4 3 とを左側領域の下段に配置している。そして、コントロールパネル 3 0 は、リザーブ/ギャンブルボタン 3 1 とスピンボタン 4 6 とを右側領域の下部に配置した態様で備えている。また、図示しないが、これらボタン 3 1 ~ 3 5、3 7 ~ 4 6 には、LED が ON / O F F の制御可能に内蔵されている。尚、コントロールパネル 3 0 の詳細については後述する。

20

【 0 0 9 4 】

メインドア 1 3 の下部前面、即ち、コントロールパネル 3 0 の下方には、スロットマシン 1 0 のキャラクタなどが描かれたベリールガラス 1 3 2 が設けられている。また、下側画像表示パネル 1 4 1 とコントロールパネル 3 0 との間には、PTS 端末 7 0 0 が取り付けられている。PTS 端末 7 0 0 は、マイク機能、カメラ機能、スピーカ機能、表示機能等を有する各種装置が、一体となって一つのユニットを形成している。具体的には、PTS 端末 7 0 0 は、LCD や人体検出カメラ、マイク、バスレフ型（バス・レフレックス型）のスピーカ等を有している。人体検出カメラは、カメラ機能によって、プレイヤーの有無を検出可能にする。マイクは、プレイヤーが音声によってゲームに参加したり、音声認識によるプレイヤーの認証をしたりするのに使用される。スピーカは、音声によるゲームの演出をし、また、IC カードの抜き忘れによる報知音を出力する。さらに、スピーカは、挿入された IC カードの認証が失敗した場合においても、報知音を出力する。

30

40

【 0 0 9 5 】

また、PTS 端末 7 0 0 には、LED とカード挿入口とが設けられている。LED は、複数色に点灯することによって、カードスタッカーに溜まった IC カードの残数を報知する。カード挿入口は、IC カードを挿入若しくは取り出せる機構を有する。IC カードは、表示部を有している。IC カードは、プレイヤーがゲーム中においては、完全に内部に入っているが、精算時には表示部が露出するように、排出される。これにより、プレイヤーは、更新された現金データなどのクレジット関連データを確認することができる。さらに、IC カードは、プレイヤーがゲーム中においても完全に内部に入らずに、表示部が露出するように保持されていてもよい。これにより、プレイヤーは、ゲーム中においてクレジットが更新される様子を常に確認することができる。

50

【0096】

尚、クレジットの精算時において人体検出カメラを用いてプレイヤーがいないことが検出された場合、ICカードは内部に引き込まれて、カードスタッカーに保管されるようになっている。これにより、例えば、残りクレジットが少ないことを表示部で確認したプレイヤーが、わざとICカードを残して席を立った場合でも、ICカードが長時間挿入されたままになることがない。

【0097】

また、上述のように、PTS 端末 700 には VFD 177 が設けられる。図 8 に示すように、VFD 177 の中央には、ゲームステータス領域 1620 があり、ゲームの状況が表示されるようになっている。ゲームステータス領域 1620 には、ボーナス状態 1621、入賞内容 1622、獲得クレジット 1623 等が表示される。また、その他、クレジット、総ベット数、デノミ、ライン、ベット、ウィンメーターが表示される。

10

【0098】

また、キャビネット 11 には、左右対称にスピーカ 112・112（出力機構）が配置されている。スロットマシン 10 は、スピーカ 112 及び演出機構 131 を用いることによって、画像の表示、音の出力および光の出力によって各種の演出を実行する。

【0099】

（スロットマシンの電気構成）

次に、図 20 を参照して、スロットマシン 10 が備える回路の構成について説明する。

【0100】

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 CPU 51、ROM 52 およびブート ROM 53 と、メモ리카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。

20

【0101】

メモ리카ード 54 は、不揮発性メモリからなり、ゲームプログラムおよ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、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。また、上記ゲームプログラムには、シンボル決定プログラムが含まれている。シンボル決定プログラムは、表示ブロック 28 に再配置されるシンボルを決定するためのプログラムである。

【0102】

また、ゲームプログラムには、表示ブロックの各シンボル列の各シンボルと、コード No. と、乱数値との対応関係を示す通常ゲーム用シンボルテーブルを示す通常ゲーム用シンボルテーブルデータ、表示ブロックの各シンボル列の各シンボルと、コード No. と、乱数値との対応関係を示すボーナスゲーム用シンボルテーブルを示すボーナスゲーム用シンボルテーブルデータ、シンボル列決定テーブルを示すシンボル No. 決定テーブルデータ、コード No. 決定テーブルを示すコード No. 決定テーブルデータ、ワイルドシンボル増加数決定テーブルを示すワイルドシンボル増加数決定テーブルデータ、トリガースymbol増加数決定テーブルを示すトリガースymbol増加数決定テーブルデータ、有効ライン上に再配置されたシンボルの種類および個数と、配当量との対応関係を示すオッズデータ、等が含まれている。

30

40

【0103】

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。従って、カードスロット 53 S からメモ리카ード 54 を抜き取り、メモ리카ード 54 に別のゲームプログラムを書き込み、そのメモ리카ード 54 をカードスロット 53 S に差し込むことにより、スロットマシン 10 で行われるゲームの種類や内容を変更することができる。

【0104】

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。

50

【0105】

また、ICソケット57は、GAL56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。メモリカード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、または、メモリカード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10で行われる遊技の内容を変更することができる。

【0106】

内部バスによって互いに接続されたCPU51、ROM52およびブートROM53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共に、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。

10

【0107】

ROM52には、認証プログラムが記憶される。ブートROM53には、予備認証プログラムおよびCPU51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。

【0108】

認証プログラムは、ゲームプログラムおよ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。認証プログラムおよ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。

20

【0109】

マザーボード70は、市販の汎用マザーボード(パーソナルコンピュータの基本部品を実装したプリント配線板)を用いて構成され、メインCPU71と、ROM(Read Only Memory)72と、RAM(Random Access Memory)73と、通信インターフェイス82とを備えている。尚、マザーボード70は、本実施形態におけるゲームコントローラ100に相当する。

【0110】

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(Basic Input/Output System)などのプログラムと恒久的なデータとが記憶されている。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およびゲームシステムプログラムの取込処理が開始される。尚、本発明に置いて、ROM72は、内容の書き換えが可能なものであってもよく、不可能なものであってもよい。

30

【0111】

RAM73には、メインCPU71が動作する際に用いられるデータやシンボル決定プログラムなどの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およ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、ベット数、払出数、クレジット数などを管理するカウンタを記憶する領域や、抽籤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。

40

【0112】

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621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および本体PCB110が、それぞれUSBによって接続されている。また、マザーボード70には、電源ユニット81が接続されている。さらに、マザーボード70には、PTS端末700がUSBによって接続されている。

【0113】

50

電源ユニット 8 1 からマザーボード 7 0 に電力が供給されると、マザーボード 7 0 のメイン CPU 7 1 が起動すると共に、PCI バスを介してゲーミングボード 5 0 に電力が供給されて CPU 5 1 が起動される。

【 0 1 1 4 】

ドア PCB 9 0 および本体 PCB 1 1 0 には、スイッチやセンサなどの入力装置や、メイン CPU 7 1 により動作が制御される周辺装置が接続されている。

【 0 1 1 5 】

ドア PCB 9 0 には、コントロールパネル 3 0、リバータ 9 1、コインカウンタ 9 2 C および冷陰極管 9 3 が接続されている。

【 0 1 1 6 】

コントロールパネル 3 0 には、前述の各ボタンに対応して、リザーブスイッチ 3 1 S と、コレクトスイッチ 3 2 S と、ゲームルールスイッチ 3 3 S と、1 - BET スイッチ 3 4 S と、2 - BET スイッチ 3 5 S と、3 - BET スイッチ 3 7 S と、5 - BET スイッチ 3 8 S と、10 - BET スイッチ 3 9 S と、プレイ 1 LINE スイッチ 4 4 S と、プレイ 5 L I N E S スイッチ 4 0 S と、プレイ 9 L I N E S スイッチ 4 1 S と、プレイ 2 0 L I N E S スイッチ 4 2 S と、プレイ 3 0 L I N E S スイッチ 4 3 S と、インフォメーションスイッチ 4 5 S と、スピンスイッチ 4 6 S と、が設けられている。各スイッチは、対応するボタンがプレイヤーによって押されたことを検出し、メイン CPU 7 1 に対して信号を出力する。

【 0 1 1 7 】

コインエンリー 3 6 の内部には、リバータ 9 1 およびコインカウンタ 9 2 C が設けられている。そして、リバータ 9 1 によってコインエンリー 3 6 に投入されたコインの適否を識別し、正規のコイン以外のものは、コイン払出口から排出する。また、コインカウンタ 9 2 C によって、受け入れられた正規のコインを検出し、その枚数をカウントする。

【 0 1 1 8 】

リバータ 9 1 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するものであり、コインカウンタ 9 2 C によって選別された適正なコインを、ホッパー 1 1 3 またはキャッシュボックスに振り分ける。ホッパー 1 1 3 がコインで満たされていない場合はホッパー 1 1 3 に、ホッパー 1 1 3 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。

【 0 1 1 9 】

冷陰極管 9 3 は、演出機構 1 3 1 およ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。

【 0 1 2 0 】

本体 PCB 1 1 0 には、演出機構 1 3 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 6 9、ビルエンリー 2 2、グラフィックボード 1 3 0、キースイッチ 1 7 3 S およびデータ表示器 1 7 4 が接続されている。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 B G M 等の音を出力する。

【 0 1 2 1 】

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から図示しないコイントレイに払い出す。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ンを検出し、メイン CPU 7 1 に対して信号を出力する。

【 0 1 2 2 】

タッチパネル 6 9 は、下側画像表示パネル 1 4 1 上でプレイヤー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。

【 0 1 2 3 】

ビルエンリー 2 2 は、紙幣の適否を識別するとともに正規の紙幣をキャビネット 1 1 内に受け入れるものである。そして、キャビネット 1 1 内に投入された紙幣はコイン枚数

10

20

30

40

50

に換算され、換算されたコイン枚数に相当するクレジットがプレイヤーの所有クレジットとして加算される。

【 0 1 2 4 】

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、演出機構 1 3 1 およ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。グラフィックボード 1 3 0 は、画像データを生成する V D P (Video Display Processor) や、V D P によって生成される画像データを記憶するビデオ R A M などを備えている。尚、V D P 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 5 4 から読み出されて R A M 7 3 に記憶されたゲームプログラム内に含まれている。

【 0 1 2 5 】

キースイッチ 1 7 3 S は、キーパッド 1 7 3 に設けられており、キーパッド 1 7 3 がプレイヤーによって操作されたとき、所定の信号をメイン CPU 7 1 へ出力する。データ表示器 1 7 4 は、メイン CPU 7 1 から出力される制御信号に基づいて、カードリーダー 1 7 2 が読み取ったデータや、プレイヤーによってキーパッド 1 7 3 を介して入力されたデータを表示する。

【 0 1 2 6 】

(シンボル、コンビネーション等)

上記スロットマシン 1 0 の擬似リール 1 5 1 ~ 1 5 5 に表示される通常シンボル 5 0 1 及びクレストシンボル 5 0 2 は、複数の通常シンボル 5 0 1 と複数のクレストシンボル 5 0 2 とが交互に配列されたシンボル列 1 7 0 を形成している。具体的に、擬似リール 1 5 1 ~ 1 5 5 には、図 1 0 に示されるシンボル列 1 7 0 a ・ 1 7 0 b ・ 1 7 0 c ・ 1 7 0 d ・ 1 7 0 e がスクロール表示されるようになっている。シンボル列 1 7 0 a ~ 1 7 0 e には、夫々 1 1 個の通常シンボル 5 0 1 と、1 1 個のクレストシンボル 5 0 2 が配置される。全てのシンボル列 1 7 0 a ~ 1 7 0 e において、通常シンボル 5 0 1 とクレストシンボル 5 0 2 が交互に連続して配置される。

【 0 1 2 7 】

通常シンボル 5 0 1 は、「レッドセブン」シンボル 1 6 1 a、「ブルーセブン」シンボル 1 6 1 b、「シングルバー」シンボル 1 6 2、「ダブルバー」シンボル 1 6 3、「トリプルバー」シンボル 1 6 4、トリガーシンボル 5 0 3 b である「ドラゴン」シンボル 1 6 5、ワイルドシンボル 5 0 3 a である「2倍ワイルド」シンボル 1 6 6 を有している。各シンボル列 1 7 0 a ~ 1 7 0 e の夫々を構成する通常シンボル 5 0 1 及びクレストシンボル 5 0 2 には、0 ~ 2 1 の何れかのコード番号が付与される。

【 0 1 2 8 】

シンボル列の内の 3 個の連続した通常シンボル 5 0 1 は、図 1 に示すように、各擬似リール 1 5 1 ~ 1 5 5 の表示領域の上段、中段、下段のそれぞれに表示(配置)されることによって、シンボル表示領域 1 5 0 において 5 列 3 行のシンボルマトリクスを構成している。シンボルマトリクスを構成する通常シンボル 5 0 1 は、少なくともスピノタン 4 6 が押圧されてゲームが開始されると、スクロールを開始する。スクロールが開始されてから所定時間が経過すると、各通常シンボル 5 0 1 のスクロールが停止する(再配置)。

【 0 1 2 9 】

また、各通常シンボル 5 0 1 について、各種のウイニングコンビネーションが予め定められている。尚、ウイニングコンビネーションは、賞を成立させることを意味する。ウイニングコンビネーションは、有効ライン上で停止した通常シンボル 5 0 1 のコンビネーションがプレイヤーにとって有利な状態になるコンビネーションのことである。有利な状態とは、ウイニングコンビネーションに応じたコインが払い出される状態、コインの払出数がクレジットに加算される状態、ボーナスゲームが開始される状態などのことである。

【 0 1 3 0 】

本実施形態におけるウイニングコンビネーションは、上述したように、スカッターウィンを発生させるウイニングコンビネーションと、ラインウインを発生させるウイニングコンビネーションと、クレストウインを発生させるウイニングコンビネーションとを有し

10

20

30

40

50

ている。具体的に、図 1 1 及び図 1 2 を参照して説明する。図 1 1 及び図 1 2 は、上側画像表示パネル 1 4 2 に表示されるゲームの配当を示す第 1 配当表画像 1 4 3 及び第 2 配当表画像 1 4 4 である。第 1 配当表画像 1 4 3 は、コントロールパネル 3 0 を操作することにより上側画像表示パネル 1 4 2 に表示されるようになっていいる。また、第 2 配当表画像 1 4 4 は、第 1 配当表画像 1 4 3 において、コントロールパネル 3 0 を操作することにより上側画像表示パネル 1 4 2 において、第 1 配当表画像 1 4 3 から切り替え表示されるようになっていいる。

【 0 1 3 1 】

図 1 1 に示すように、第 1 配当表画像 1 4 3 には、各種のウイニングコンビネーションに対する 1 クレジットあたりの配当倍率が示される。第 1 配当表画像 1 4 3 には、レッドセブン配当画像 1 4 3 a と、ブルーセブン配当画像 1 4 3 b と、ミックスセブン配当画像 1 4 3 c と、トリプルバー配当画像 1 4 3 d と、ダブルバー配当画像 1 4 3 e と、シングルバー配当画像 1 4 3 f と、ミックスバー配当画像 1 4 3 g と、クレストシンボル配当画像 1 4 3 h とが含まれていいる。レッドセブン配当画像 1 4 3 a と、ブルーセブン配当画像 1 4 3 b と、ミックスセブン配当画像 1 4 3 c と、トリプルバー配当画像 1 4 3 d と、ダブルバー配当画像 1 4 3 e と、シングルバー配当画像 1 4 3 f と、ミックスバー配当画像 1 4 3 g とは、各種のラインウィンにおける配当倍率を示す画像である。クレストシンボル配当画像 1 4 3 h は、クレストウィンにおける配当倍率を示す画像である。

【 0 1 3 2 】

レッドセブン配当画像 1 4 3 a には、有効ライン上に所定数以上のレッドセブンシンボル 1 6 1 a が再配置された場合の配当倍率が示される。具体的に、レッドセブンシンボル 1 6 1 a が有効ライン上に 3 個再配置された場合、配当倍率は 5 0 倍である。また、レッドセブンシンボル 1 6 1 a が有効ライン上に 4 個再配置された場合、配当倍率は 1 0 0 倍である。また、レッドセブンシンボル 1 6 1 a が有効ライン上に 5 個再配置された場合、配当倍率は 5 0 0 倍である。

【 0 1 3 3 】

ブルーセブン配当画像 1 4 3 b には、有効ライン上に所定数以上のブルーセブンシンボル 1 6 1 b が再配置された場合の配当倍率が示される。具体的に、ブルーセブンシンボル 1 6 1 b が有効ライン上に 3 個再配置された場合、配当倍率は 3 0 倍である。また、ブルーセブンシンボル 1 6 1 b が有効ライン上に 4 個再配置された場合、配当倍率は 8 0 倍である。また、ブルーセブンシンボル 1 6 1 b が有効ライン上に 5 個再配置された場合、配当倍率は 2 5 0 倍である。

【 0 1 3 4 】

ミックスセブン配当画像 1 4 3 c には、有効ライン上にレッドセブンシンボル 1 6 1 a 及びブルーセブンシンボル 1 6 1 b (セブンシンボル 1 6 1) の再配置数の合計が所定数以上である場合の配当倍率が示される。具体的に、これらセブンシンボル 1 6 1 が有効ライン上に 3 個再配置された場合、配当倍率は 1 5 倍である。また、セブンシンボル 1 6 1 が有効ライン上に 4 個再配置された場合、配当倍率は 4 0 倍である。また、セブンシンボル 1 6 1 が有効ライン上に 5 個再配置された場合、配当倍率は 8 0 倍である。

【 0 1 3 5 】

トリプルバー配当画像 1 4 3 d には、有効ライン上に所定数以上のトリプルバーシンボル 1 6 4 が再配置された場合の配当倍率が示される。具体的に、トリプルバーシンボル 1 6 4 が有効ライン上に 3 個再配置された場合、配当倍率は 2 0 倍である。また、トリプルバーシンボル 1 6 4 が有効ライン上に 4 個再配置された場合、配当倍率は 4 5 倍である。また、トリプルバーシンボル 1 6 4 が有効ライン上に 5 個再配置された場合、配当倍率は倍クレジットである。

【 0 1 3 6 】

ダブルバー配当画像 1 4 3 e には、有効ライン上に所定数以上のダブルバーシンボル 1 6 3 が再配置された場合の配当倍率が示される。具体的に、ダブルバーシンボル 1 6 3 が有効ライン上に 3 個再配置された場合、配当倍率は 1 5 倍である。また、ダブルバーシン

10

20

30

40

50

ボル 1 6 3 が有効ライン上に 4 個再配置された場合、配当倍率は 3 0 倍である。また、ダブルバーシンボル 1 6 3 が有効ライン上に 5 個再配置された場合、配当倍率は 1 5 0 倍である。

【 0 1 3 7 】

シングルバー配当画像 1 4 3 f には、有効ライン上に所定数以上のシングルバーシンボル 1 6 2 が再配置された場合の配当倍率が示される。具体的に、シングルバーシンボル 1 6 2 が有効ライン上に 3 個再配置された場合、配当倍率は 1 0 倍である。また、シングルバーシンボル 1 6 2 が有効ライン上に 4 個再配置された場合、配当倍率は 2 0 倍である。また、シングルバーシンボル 1 6 2 が有効ライン上に 5 個再配置された場合、配当倍率は 1 0 0 倍である。

10

【 0 1 3 8 】

ミックスバー配当画像 1 4 3 g には、有効ライン上にトリプルバーシンボル 1 6 4、ダブルバーシンボル 1 6 3 及びシングルバーシンボル 1 6 2 (バーシンボル 1 6 2 ~ 1 6 4) の再配置数の合計が所定数以上である場合の配当倍率が示される。具体的に、有効ライン上にバーシンボル 1 6 2 ~ 1 6 4 が 3 個再配置された場合、配当倍率は 5 倍である。また、バーシンボル 1 6 2 ~ 1 6 4 が有効ライン上に 4 個再配置された場合、配当倍率は 1 0 倍である。また、バーシンボル 1 6 2 ~ 1 6 4 が有効ライン上に 5 個再配置された場合、配当倍率は 3 0 倍である。

【 0 1 3 9 】

クレストシンボル配当画像 1 4 3 h には、シンボル表示領域 1 5 0 にクレストシンボル 5 0 2 が 1 0 個再配置された場合に成立するクレストウインの配当倍率が示される。具体的に、クレストウインの配当倍率は、1 倍である。クレストウインは、通常シンボル 5 0 1 及びクレストシンボル 5 0 2 が再配置されたシンボル表示領域 1 5 0 において、クレストシンボル 5 0 2 が再配置された表示ブロック 2 8 が 1 0 個あった場合に成立する。本実施形態では、このように、クレストウインは、クレストシンボル 5 0 2 が、シンボル表示領域 1 5 0 に表示可能な上限数が再配置された場合に成立するがこれに限定されない。

20

また、クレストシンボル配当画像 1 4 3 h には、フリーゲーム中にはクレストウインが発生しない旨が示される。

【 0 1 4 0 】

クレストウインによる、より具体的な配当の例を示す。例えば、1 ベットに対し 3 0 クレジットが設定されている場合、1 ベットでのクレストウインのベット額は 3 0 クレジットであり、クレストウインの配当は 3 0 クレジットとなる。また、2 ベットでのクレストウインのベット額は 6 0 クレジットであり、クレストウインの配当は 6 0 クレジットとなる。また、3 ベットでのクレストウインのベット額は 9 0 クレジットであり、クレストウインの配当は 9 0 クレジットとなる。また、4 ベットでのクレストウインのベット額は 1 2 0 クレジットであり、クレストウインの配当は 1 2 0 クレジットとなる。また、5 ベットでのクレストウインのベット額は 1 5 0 クレジットであり、クレストウインの配当は 1 5 0 クレジットとなる。また、1 0 ベットでのクレストウインのベット額は 3 0 0 クレジットであり、クレストウインの配当は 3 0 0 クレジットとなる。また、1 5 ベットでのクレストウインのベット額は 4 5 0 クレジットであり、クレストウインの配当は 4 5 0 クレジットとなる。また、2 0 ベットでのクレストウインのベット額は 6 0 0 クレジットであり、クレストウインの配当は 6 0 0 クレジットとなる。

30

40

本実施形態では、クレストウインの配当の最大値は 6 0 0 クレジットであり、上記の V D F 1 7 7 におけるクレストウイン配当の必要桁数として 3 桁が確保されることになる。

【 0 1 4 1 】

図 1 2 に示すように、第 2 配当表画像 1 4 4 には、スキャッターウインの配当倍率を示すスキャッターウイン配当画像 1 4 5 と、ワイルドシンボル説明画像 1 4 6 とが含まれている。スキャッターウイン配当画像 1 4 5 には、通常ゲーム中ドラゴン配当画像 1 4 5 a と、フリーゲーム中ドラゴン配当画像 1 4 5 b と、ドラゴンシンボル説明画像 1 4 5 c とが含まれている。

50

【0142】

通常ゲーム中ドラゴン配当画像145aには、通常ゲーム中のドラゴンシンボル165を示す画像と、シンボル表示領域150にドラゴンシンボル165が所定数以上再配置された場合に成立するスクATTERウインの配当倍率とが示される。フリーゲーム中ドラゴン配当画像145aには、フリーゲーム中のドラゴンシンボル165を示す画像と、シンボル表示領域150にドラゴンシンボル165が所定数以上再配置された場合に成立するスクATTERウインの配当倍率とが示される。通常ゲーム及びフリーゲームの何れにおいても以下に示す配当となる。

【0143】

即ち、ドラゴンシンボル165がシンボル表示領域150に5個再配置された場合、配当倍率は1倍である。また、ドラゴンシンボル165がシンボル表示領域150に6個再配置された場合、配当倍率は2倍である。ドラゴンシンボル165がシンボル表示領域150に7個再配置された場合、配当倍率は5倍である。ドラゴンシンボル165がシンボル表示領域150に8個再配置された場合、配当倍率は10倍である。ドラゴンシンボル165がシンボル表示領域150に9個再配置された場合、配当倍率は20倍である。ドラゴンシンボル165がシンボル表示領域150に10個再配置された場合、配当倍率は100倍である。

【0144】

また、ドラゴンシンボル165がシンボル表示領域150に5個以上再配置された場合、通常ゲームからボーナスゲームへ移行する。ボーナスゲームでは、ルーレットゲームと、複数回のフリーゲームとが実行される。プレイヤは、ボーナスゲームへの移行の契機となった単位ゲームで再配置されたドラゴンシンボル165の数と同じ回数、ルーレットゲームを実行することができる。プレイヤは、ルーレットゲームの結果に応じた配当を得ることができる。以下、ルーレットゲームは、オーブブライズセレクションとも称す。

【0145】

ピックアップボーナスの後、複数回(7回)のフリーゲームが実行される。尚、フリーゲーム数は本実施形態のように固定であってもよいし、通常ゲームの内容やランダムで変動されるものであってもよい。フリーゲーム中には、クレストウインは発生しない。また、ドラゴンシンボル165の少なくとも一部の色が、通常ゲーム時と異なるものに変更される。

【0146】

ドラゴンシンボル説明画像145cには、2倍ワイルドシンボル166に関する説明文が示されている。具体的に、ドラゴンシンボル説明画像145cには、2倍ワイルドシンボル166がスクATTERシンボル(ドラゴンシンボル165及びクレストシンボル502)を除くすべてのシンボルの代替となり得る旨、2倍ワイルドシンボル166は、擬似リール152及び擬似リール154にのみ現れる旨、及び、2倍ワイルドシンボル166によってラインウインが成立することで得られる配当は、全て2倍にされる旨、が示される。

【0147】

このように、クレストウインは、10個のクレストシンボル502がシンボル表示領域150に表示されることで1倍の配当が得られるため、ラインウインやスクATTERウインよりも不利な条件となっている。尚、クレストウインが不利な条件は、これに限定されず、例えば、クレストウインが、他の賞よりも成立する可能性が低く設定されるものであってもよい。

【0148】

図示しないが、通常ゲームにおいて用いられる再配置の対象となる通常シンボル501及びクレストシンボル502を決定する際には、シンボル抽籤テーブルが用いられる。シンボル抽籤テーブルは、各シンボル列における表示ブロック28の各通常シンボル501及びクレストシンボル502と、コードNo.とが対応付けられていると共に、0~65535の範囲を22区分した数値値範囲が各コードNo.に対応付けられている。

10

20

30

40

50

【0149】

尚、区分の態様は、均等であってもよいし、不均等であってもよい。例えば、不均等の場合には、乱数値の範囲により当籤する確率を通常シンボル501の種類により調整することが可能になる。また、特定シンボル503のトリガーシンボル503bに対応する『BONUS』やワイルドシンボル503aに対応する『ワイルド』に対応した範囲が、他種類の通常シンボル501よりも狭い範囲に設定されていてもよい。この場合には、ゲームの状況に応じて、価値のある種類の通常シンボル501を当籤し難くして、勝敗を容易に調整することができる。シンボル抽籤テーブルは、ゲーム状況に応じて複数用いられるものであってもよい。

【0150】

(表示画面)

【0151】

上記のスロットマシン10の動作過程における下側画像表示パネル141の表示画面の一例を具体的に説明する。

【0152】

(表示画面：通常ゲーム画面)

図13は、通常ゲームの表示画面である通常ゲーム画面の一例を示している。

【0153】

具体的に説明すると、通常ゲーム画面は、中央部に配置され、5列の擬似リール151～155を有したシンボル表示領域150と、シンボル表示領域150を中心として左右対称に配置された有効ライン発生部65L・65Rとを有している。

【0154】

シンボル表示領域150の上方には、クレジットメータ400とベットメータ401とウインメータ402とが配置されている。クレジット数表示部400及びベット数表示部401は、プレイヤーから見て左端部に配置されている。一方、ウインメータ402は、プレイヤーから見て右端部に配置されている。

【0155】

クレジットメータ400は、総クレジット数(残クレジット数)を表示する。初期値は0である。数値の増減は、ゲームに勝利する“テイクウイン”にてウインクレジットを加算する。ゲームプレイ時に、ベット数が減算される。コレクト終了時にベット数が減算される。65R

【0156】

ベットメータ401は、“合計ベット”を表示する。有効ライン毎にベットを行う場合は、ベット×ラインが合計ベットとなる。ゲームプレイ毎に数値が再計算される。ウインメータ402は、獲得した賞の合計クレジットをインクリメント表示する。初期値は0である。ウインメータ402は、“ライン XX ウイン XX”及び“合計ウイン XX”を切り替え可能に表示し、ウイン発生時の有効ライン表示と連動して表示を切り替える。表示条件はウイン発生後である。数値の表示は、ウイン発生時の有効ラインと、クレジット数とによる。ウインメータ402の詳細は後述する。

【0157】

一方、シンボル表示領域150の下方には、デノミボタン413、ライン数選択タッチボタン414、及びベットパーライン選択タッチボタン415が配置されている。これらの各ボタン413・414・415は、プレイヤーから見て左端から右端にかけて順に配置されている。

【0158】

デノミボタン413は、オーディットで設定された現在のデノミを表示する。オーディット以外の画面表示時に表示される。

【0159】

ライン数選択タッチボタン414は、有効ラインの個数を増減する場合に用いられる。尚、本実施形態においては、50ライン固定にためタッチできないように設定されている

10

20

30

40

50

。

【0160】

ベットパーライン選択タッチボタン415は、ベットパーラインを選択可能にするものであり、タッチすると、現在のベットコンフィグに対応した5個の選択ボタンが現れる。

【0161】

シンボル表示領域150の左側及び右側には、ペイライン発生列65L・65Rが左右対称に配置されている。ペイライン発生列65L・65Rは夫々、15個のペイライン発生部を有している。

【0162】

ペイライン発生列65Lの各ペイライン発生部は、ペイライン発生列65Rの何れかのペイライン発生部とペアを形成している。ペイライン発生列65Lの各ペイライン発生部から、当該ペイライン発生部とペアの関係にあるペイライン発生列65Lのペイライン発生部へと向かう線であるペイラインLが予め規定されている。尚、図12では、説明をしやすいようにするために、ペイラインLを1本しか描いていないが、本実施形態では、ペイラインLは30本規定されている。

【0163】

上記のペイラインLは、ペイライン発生部間を結ぶことにより有効化される。それ以外の場合は、無効化されている。ペイラインLの有効数は、ライン数選択タッチボタン414の操作により1～30の範囲で変更可能にされている。尚、これに限定されず、ベット額に基づいて決定されるものであってもよいし、選択可能なライン数が制限されていてもよい。本実施形態では、ライン数は、1、5、9、20、30の中から選択可能にされている。有効化されたペイラインLは、各シンボル501についての各種のウィニングコンビネーション(ラインウィン)を成立させる。尚、有効化されたペイラインLは、表示されていてもよいし、非表示であってもよい。

【0164】

図14は、通常ゲームにおけるゲーム結果の表示画面の一例である。この例では、ゲーム結果として、ラインウィンとクレストウィンとが成立している。図14に示すように、ラインウィンが発生した場合、そのラインウィンのウィニングコンビネーションを構成する全ての通常シンボル501を囲うように通常シンボル枠501aが表示されるようになっている。また、クレストウィンが発生した場合、全てのクレストシンボル502を囲うようにクレストシンボル枠502aが表示されるようになっている。通常シンボル枠501aと、クレストシンボル枠502aとは異なる態様で表示される。

【0165】

図15は、通常ゲームにおけるゲーム結果の表示画面の一例である。この例では、ゲーム結果として、スキャッターウィンとクレストウィンとが成立している。上記の例と同様に、スキャッターウィンが発生した場合、全てのドラゴンシンボル165を囲うように通常シンボル枠501aが表示されるようになっている。また、クレストウィンが発生した場合、全てのクレストシンボル502を囲うようにクレストシンボル枠502aが表示されるようになっている。

【0166】

尚、上記のゲーム結果は、下側画像表示パネル141に表示されることに限定されない。例えば、下側画像表示パネル141と上側画像表示パネル142との両方に表示されるものであってもよいし、上側画像表示パネル142のみに表示されるものであってもよい。

【0167】

図14及び図15に示すように、クレストウィンが成立するのは、通常シンボル501がシンボル表示領域150の全ての中段に再配置される場合となる。即ち、クレストウィンが成立する場合、通常シンボル501は5個のみが再配置される。従って、クレストウィンが成立するのは、ラインウィンとクレストウィンとが成立するパターン、スキャッターウィンとクレストウィンとが成立するパターン、及び、クレストウィンのみが成立する

10

20

30

40

50

パターンの3パターンのみとなる。

【0168】

(表示画面：ボーナスゲーム画面)

図15に示すように、シンボル表示領域150において、ドラゴンシンボル165(トリガーシンボル503b)が所定数(5個)以上表示された場合、ゲーム状態がボーナスゲームへ移行される。

【0169】

図16に示すように、上側画像表示パネル142には、ルーレット画面が表示される。ルーレット画面では、上側画像表示パネル142の中央から左端部にかけてルーレット画像180が表示される。ルーレット画像180は、ドラゴン画像180aと円環状に配置された複数のオーブ画像180bとを含んでいる。オーブ画像180bには夫々配当額を示す数字が付されている。即ち、ルーレットゲームでは、自動的に選択されたオーブ画像180bに付された数字が配当としてプレイヤーに付与される。

10

【0170】

また、上側画像表示パネル142の右部には、ルーレットゲーム説明画像181が表示される。ルーレットゲーム説明画像181には、ルーレットゲームのプレイ回数についての説明が示されている。本実施形態では、プレイヤーは、ボーナスゲームをトリガした通常ゲームにおいて、再配置されたドラゴンシンボル165の個数に応じた回数のルーレットゲームをプレイすることができる。具体的に、通常ゲームでドラゴンシンボル165が5個再配置された場合には、プレイヤーは1回のルーレットゲームをプレイすることができる。また、通常ゲームでドラゴンシンボル165が6個再配置された場合には、プレイヤーは2回のルーレットゲームをプレイすることができる。また、通常ゲームでドラゴンシンボル165が7個再配置された場合には、プレイヤーは3回のルーレットゲームをプレイすることができる。また、通常ゲームでドラゴンシンボル165が8個再配置された場合には、プレイヤーは5回のルーレットゲームをプレイすることができる。また、通常ゲームでドラゴンシンボル165が9個再配置された場合には、プレイヤーは7回のルーレットゲームをプレイすることができる。また、通常ゲームでドラゴンシンボル165が10個再配置された場合には、プレイヤーは10回のルーレットゲームをプレイすることができる。

20

【0171】

また、上側画像表示パネル142の左下部には、デノミ画像182が表示される。デノミ画像182は、オーディットで設定された現在のデノミを表示する。また、上側画像表示パネル142の右下部には、フリーゲームカウンター183が表示される。フリーゲームカウンター183には、フリーゲーム数の合計とカウント数とが表示されるようになっている。例えば、フリーゲームカウンター183に、「2 OF 7」と表示されている場合、フリーゲーム数が7回実行可能にされており、現在2回のフリーゲームがカウントされていることを示している。

30

【0172】

尚、図17に示すように、ルーレット画面において、フリーゲームのストック数をカウントするフリーゲームストックカウンター184を表示するものであってもよい。フリーゲームストックカウンター184は、フリーゲームをストックしたときに表示されるものであってもよいし、ストック機能を有していないゲーミングマシンの場合には表示がされないものであってもよい。

40

【0173】

ストック機能とは、後に実行可能なフリーゲームをストックする機能である。例えば、ストック機能は、フリーゲーム中にドラゴンシンボル165がシンボル表示領域150に所定数(例えば5個)以上再配置された場合に、フリーゲームをストックすることができる。尚、フリーゲームストックカウンター184に表示される数値は、実際のフリーゲームの回数であってもよい。また、フリーゲームストックカウンター184に表示される数値は、所定数のフリーゲームを1とした回数であってもよい。

【0174】

50

また、図 17 に示すように、上側画像表示パネル 142 の下部にメッセージ表示エリア 185 を設けてもよい。メッセージ表示エリア 185 には各種のメッセージが表示されるようになっている。例えば、メッセージ表示エリア 185 は、センターコントローラ 200 等からの外部からのメッセージが表示される。具体的に、メッセージ表示エリア 185 には、プロモーション用のメッセージ (general promotional message)、外部のジャックポット情報に関するメッセージ (External jackpot information message)、及び、システムロックアップに関するメッセージ (Lockup pending) 等が表示される。プロモーション用のメッセージは、スロットマシン 10 がアイドル中に表示される。外部のジャックポット情報に関するメッセージは、スロットマシン 10 がアイドル中やゲーム中に表示される。システムロックアップとは、外部からのアイドル信号によりスロットマシン 10 がアイドルモードにされることである。メッセージ表示エリア 185 には、アイドル信号を受信してからアイドルモードになるまでの間、アイドルモードにされることを示すメッセージが表示される。これらのメッセージのアイドル中及びゲーム中等における表示 / 非表示は、予めスロットマシン 10 において、メッセージの種別ごとに表示フラグの ON / OFF が設定されていることにより制御される。また、これらのメッセージは、22 文字等の 16 ~ 30 文字程度となっている (最長 80 バイト)。また、メッセージ表示エリア 185 において、複数のメッセージを多段階に表示する場合、1 つの段階のメッセージは最低 4 秒間表示される。また、メッセージ表示エリア 185 は上側画像表示パネル 142 の下部 (デフォルト位置) に限定されずメッセージによって異なる位置に表示してもよい。例えば、半透明の文字でシンボル表示領域 150 と重なるように表示されてもよい。また、このような顕著な表示は、予めスロットマシンにフラグで設定されていてもよいし、外部からのメッセージを含む信号に設定されていてもよい。

【0175】

(表示画面：ウィン画面)

上側画像表示パネル 142 における賞成立時の画面について説明する。通常ゲームにおいて、ラインウィン等の賞が成立した場合、図 18 に示すように、上側画像表示パネル 142 に通常ゲームウィン画面が表示される。通常ゲームウィン画面では、通常配当画像 186、通常ゲーム成立ウィン画像 187、及び、装飾画像 188 等が表示される。通常配当画像 186 は、賞が成立した通常ゲームにおける配当の合計を示す画像である。成立ウィン画像 187 は、成立した賞と当該賞による配当とを順次示す画像である。装飾画像 188 は、紙幣や貨幣を模した画像であり、上側画像表示パネル 142 の全体に表示される。尚、図 19 に示すように、通常ゲームウィン画面では、装飾画像 188 が表示されないものであってもよい。

【0176】

また、ボーナスゲームにおけるフリーゲームにおいて、ラインウィン等の賞が成立した場合、図 20 に示すように、上側画像表示パネル 142 にフリーゲームウィン画面が表示される。フリーゲームウィン画面では、フリーゲーム配当画像 189、フリーゲーム合計配当画像 190、フリーゲーム成立ウィン画像 191、及び、装飾画像 192 等が表示される。フリーゲーム配当画像 189 は、賞が成立した 1 回のフリーゲームにおける配当の合計を示す画像である。フリーゲーム成立ウィン画像 191 は、成立した賞と当該賞による配当とを順次示す画像である。フリーゲーム合計配当画像 190 は、ボーナスゲームにおいて、それまでに得た全ての配当の合計を示す画像である。装飾画像 192 は、紙幣や貨幣を模した画像であり、上側画像表示パネル 142 の全体に表示される。尚、図 21 に示すように、フリーゲームウィン画面では、装飾画像 192 が表示されないものであってもよい。

【0177】

また、ボーナスゲームの最後には、図 22 に示すように、ボーナスゲーム結果表示画面が表示される。ボーナスゲーム結果表示画面では、上記のフリーゲーム合計配当画像 190 が引き続き表示されるとともに、ボーナスゲーム結果画像 193、リトリガー画像 194、及び、装飾画像 195 等が表示される。ボーナスゲーム結果画像 193 は、ボーナス

ゲームのルーレットゲームやフリーゲームで得た全ての配当の合計を示す画像である。リトリガー画像194は、フリーゲームにおいてリトリガーとなり、再度ボーナスゲームが実行可能である場合に表示される画像である。装飾画像195は、紙幣や貨幣を模した画像であり、上側画像表示パネル142の全体に表示される。尚、図23に示すように、フリーゲームウィン画面では、装飾画像195が表示されないものであってもよい。

【0178】

(表示画面：その他の画面)

コントロールパネル30のインフォメーションボタン45が操作されると、図24に示すように、下側画像表示パネル141には、プレイヤーインフォメーションディスプレイ画像196が表示される。プレイヤーインフォメーションディスプレイ画像196には、ウィニングコンビネーション及びその配当等に関する情報等が表示される。また、プレイヤーインフォメーションディスプレイ画像196が表示された状態で、コントロールパネル30のインフォメーションボタン45が操作されることで、元のゲーム画面に戻る。また、下側画像表示パネル141の右下部には、インフォメーションアイコン画像197が表示される。インフォメーションアイコン画像197は、インフォメーションボタン45を示すアイコンと、インフォメーションボタン45が操作されることで、元のゲーム画面に戻る旨とが示される。尚、プレイヤーインフォメーションディスプレイ画像196は、クレジットメータ400、ベットメータ401、ウィンメータ402、及び、デノミボタン413とは異なる領域に配置され、これら画像400~402及び413が視認可能となるように表示される。また、下側画像表示パネル141の左下部には、現在の時刻を示す時刻画像198が表示されるようになっている。また、プレイヤーインフォメーションディスプレイ画像196に表示される内容は、センターコントローラ200等から受信した情報が表示されてもよく、当該情報を受信していない場合には、インフォメーションボタン45が無効化されるとともに、インフォメーションボタン45のLEDがOFFにされてもよい。

10

20

【0179】

プレイヤーインフォメーションディスプレイ画像196が表示された状態で、ゲームルールボタン33が操作されると、図25に示すように、ゲームルール画像199が表示される。ゲームルール画像199が表示された状態で、インフォメーションボタン45が操作されると上記のプレイヤーインフォメーションディスプレイ画像196が表示される画面となる。

30

【0180】

(スロットマシン10の処理動作：通常ゲーム実行処理)

上記の構成においてスロットマシン10の動作について説明する。図26における通常ゲーム実行処理は、スロットマシン10のメインCPU71により実行される。尚、スロットマシン10は予め起動されている。

【0181】

まず、メインCPU71は、クレジット要求処理を実行する(S10)。この処理では、ICカードに記憶されたクレジットから幾つかのクレジットを使用するか否かの判断がプレイヤーによりなされる。

40

【0182】

コインがベットされたか否かを判定する(S11)。この処理においてメインCPU71は、1-BETボタン34が操作された際に1-BETスイッチ34Sから出力される入力信号、または、10-BETボタン39が操作された際に10-BETスイッチ39Sから出力される入力信号を受信したか否かを判定する。コインがベットされていないと判定した場合、S10に処理を戻す。

【0183】

一方、S11においてコインがベットされたと判定した場合、メインCPU71は、ベットされたコインの枚数に応じて、RAM73に記憶されたクレジット数を減算する処理を行う(S12)。尚、ベットされるコインの枚数がRAM73に記憶されたクレジット

50

数より多い場合には、RAM73に記憶されたクレジット数を減算する処理を行わずに、S11に処理を戻す。また、ベットされるコインの枚数が、1回の遊技にベットすることが可能な上限値（本実施形態では枚）を超える場合には、RAM73に記憶されたクレジット数を減算する処理を行わずに、S13に処理を進める。

【0184】

次に、メインCPU71は、スピンプタン46がONされたか否かを判定する（S13）。この処理に置いて、メインCPU71は、スピンプタン46が押圧された際にスピンスイッチ46Sから出力される入力信号を受信したか否かを判定する。スピンプタン46がONされていないと判定した場合、S11に処理を戻す。尚、スピンプタン46がONされなかった場合（例えば、スピンプタン46がONされずに遊技を終了する旨の指示が入力された場合）には、メインCPU71は、S12における減算結果をキャンセルする。

10

【0185】

一方、S13においてスピンプタン46がONされたと判定した場合、メインCPU71は、端末側ゲーム情報をセンターコントローラ200に送信した後（S14）、通常ゲーム用シンボル決定処理を実行する（S15）。通常ゲーム用シンボル決定処理では、シンボルの停止時におけるコードNo.を決定する。具体的には、乱数値を取得し、取得した乱数値と、通常ゲーム用シンボルテーブルとに基づいて、表示ブロック28の各シンボル列の停止時におけるコードNo.を決定する。そして、決定したシンボルに基づいて、予兆演出を行うか否かの決定を行う。

20

【0186】

次に、S16においてメインCPU71は、スクロール表示制御処理を行う。この処理は、通常シンボル501及びクレストシンボル502のスクロールを開始した後、S15において決定された通常シンボル501及びクレストシンボル502で再配置されるように、表示制御する処理である。また、予兆演出（共通予兆演出、及び、個別予兆演出）を行う場合は、通常シンボル501及びクレストシンボル502のスクロール等の表示制御を行うと共に、予兆演出を実行する。

【0187】

次に、メインCPU71は、賞が成立したか否かを判定する（S17）。S17の処理においてメインCPU71は、S16により再配置された通常シンボル501について、有効ライン毎に、有効ライン上に再配置された個数を通常シンボル501の種類毎にカウントする。そして、カウントされた個数が3以上であるか否かを判定する。尚、メインCPU71は、ドラゴンシンボル165については、シンボル表示領域150に再配置された個数をカウントし5個以上であるか否かを判定する。また、メインCPU71は、シンボル表示領域150に再配置されたクレストシンボル502の個数をカウントし、10個以上であるか否かを判定する。

30

【0188】

賞が成立したと判定した場合、メインCPU71は、コインの払出に係る処理を行う（S18）。この処理においてメインCPU71は、RAM73に記憶されているオッズデータを参照し、有効ライン上に再配置された通常シンボル501の個数に基づいて、配当倍率を決定する。オッズデータは、有効ライン上に再配置された通常シンボル501の個数と、配当倍率との対応関係を示すデータである。尚、入賞が成立した有効ライン上に「ワイルド」が1個表示される毎に、配当は2倍となる。即ち、入賞が成立した有効ライン上に「ワイルド」が3個表示されている場合には、配当は、8倍となる。

40

【0189】

S17において賞が成立していないと判定した場合、または、S18の処理を実行した後、メインCPU71は、所定のレスキュー実行条件が成立していれば、プレイヤーを救済するため、レスキュー処理を実行する（S22）。S22の処理を実行した後、メインCPU71は、全スロットマシン10において同時に共通ゲームを開始させるための情報としてゲーム終了情報を送信する（S23）。この後、端末側共通ゲーム処理を実行する（

50

S 2 4)。そして、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 9 0 】

ゲーミンマシン 1 は、上述の他、下記の構成をそなえるものであってもよい。

【 0 1 9 1 】

(表示画面の詳細：ウインメータ 4 0 2)

図 2 7 に示すように、ウインメータ 4 0 2 は、ウインがあった場合に、ウインクレジットとその内訳を一体化されたメータ内に表示するものである。ウインメータ 4 0 2 は、ウイン総額表示領域 4 0 2 1 と明細表示領域 4 0 2 2 と合計表示領域 4 0 2 3 とを有している。

【 0 1 9 2 】

(表示画面の詳細：ウインメータ 4 0 2 : ウイン総額表示領域 4 0 2 1)

ウイン総額表示領域 4 0 2 1 は、ウインクレジットと金額を表示する。以下に表示仕様の詳細を説明する。アイドル中においてウイン直後はウインの総額として“ 0 ”を表示し、その他も“ 0 ”を表示する。スピンボタン 4 6 の押下において“ 0 ”を表示する。ウインインクリメント中においてインクリメント表示する。ボーナスピクトリガー時において“ 0 ”を表示(トリガー時にウインは発生しない)する。

【 0 1 9 3 】

フリーゲーム導入において直前のウインの総額を表示する。フリーゲームのリール回転中において直前のウインの総額を表示する。フリーゲームのリール停止直後においてウイン直後であれば、直前のウインの総額にフリーゲームのウインを加算し、インクリメント表示する。一方、その他であれば、直前のウインの総額を表示する。ボーナス導入において直前のウインの総額を表示する。ボーナス終了直後において直前のウインの総額にボーナスまたはジャックポットのウインを加算し、インクリメント表示する。

【 0 1 9 4 】

表示イメージとしては、上段に“ 1 2 3 4 5 6 7 8 ”等のクレジット表示が行われ、下段に“ \$ 1 2 3 , 4 5 6 . 7 8 ”等の金額表示が行われる。

【 0 1 9 5 】

(表示画面の詳細：ウインメータ 4 0 2 : 明細表示領域 4 0 2 2)

明細表示領域 4 0 2 2 は、通常ゲーム中・フリーゲーム中のウインの場合において第 5 リール停止後、ウインラインの番号とウインクレジットを表示する。この際、ライン配当が同時に複数発生した場合は 0 . 5 秒単位に切り替えて表示する。尚、ライン配当はウインラインの番号の小さいものから順番に表示し、一番大きなウインラインの番号まで表示したら、再度ウインラインの番号の小さいものから表示する。明細表示領域 4 0 2 2 は、ボーナスとクレジット配当のウインの場合において「ボーナスウイン」とウインクレジットを表示する。また、明細表示領域 4 0 2 2 は、ボーナスでジャックポットを獲得した時のウインの場合において「ジャックポットウイン」とウインクレジットを表示する。

【 0 1 9 6 】

以下に表示仕様の詳細を説明する。アイドル中において通常ウイン直後の場合、配当の明細を表示し、配当が複数ある場合は 0 . 5 秒で切替表示する。その他の場合は、非表示である。スピンボタン 4 6 の押下において非表示である。ウインインクリメント中において配当の明細を表示する。複数ある場合は 0 . 5 秒で切替表示する。ボーナスピクトリガー時において非表示である。フリーゲーム導入において非表示である。フリーゲームのリール回転中において非表示である。フリーゲームのリール停止直後においてラインウインがある場合、配当の明細を表示し、複数ある場合は 0 . 5 秒で切替表示する。その他の場合は非表示である。

【 0 1 9 7 】

ボーナス導入において非表示である。ボーナス終了直後においてボーナス(ジャックポット以外)の場合はボーナスウインを表示し、ジャックポットを獲得した場合はジャックポットウインを表示する。クレジット配当の当選直後においてボーナスウインを表示する。ボーナスゲーム終了時(ゲーム画面に戻った時)において非表示である。

10

20

30

40

50

【0198】

表示イメージとしては、“ライン××ウイン=12345678”の表示がある。この表示は、通常ゲーム中やフリーゲーム中のウインである。また、“ボーナスウイン=12345678”の表示がある。この表示は、ボーナスとクレジット配当のウインである。また、“ジャックポットウイン=12345678”がある。この表示は、ボーナスでジャックポットを獲得した時のウインである。

【0199】

(表示画面の詳細：ウインメータ402：合計表示領域4023)

合計表示領域4023は、明細表示領域の合計を表示する。以下に表示仕様の詳細を説明する。アイドル中において通常ウイン直後の場合、合計ウインを表示する。その他の場合は非表示である。スピンボタン46の押下において非表示である。ウインインクリメント中において合計ウインを表示する。ボーナスピクトリガー時において非表示である。フリーゲーム導入において非表示である。フリーゲームのリール回転中において非表示である。フリーゲームのリール停止直後においてラインウインがある場合は合計ウインを表示し、その他の場合は非表示である。ボーナス導入において非表示である。ボーナス終了直後において合計ウインを表示する。クレジット配当の当選直後において合計ウインを表示する。ボーナスゲーム終了時(ゲーム画面に戻った時)において非表示である。表示イメージとしては、“合計ウイン=12345678”の表示である。

10

【0200】

(表示画面の詳細：ウインメータ402、プログレッシブメータ：インクリメント仕様)
(基本仕様)

20

カウントアップの動作は、下から上へスムーズに流す。実際の金額(実金額)とその時点で表示している金額(表示金額)の差を考慮して制御を行う。桁上げの際の動作は、下位の桁の動作に合わせて同時に動く。表示金額が実金額を上回っている場合(当籤時のリセット時など)は即座に書き換えを行う。

【0201】

(インクリメント動作の詳細)

インクリメント速度は残りカウントアップ数を参照し決定される。動作の途中で残りカウントアップ数が増加すると、即座に増加したカウントアップ数を参照したインクリメント速度に変化する。残りカウントアップ数が“101”を超えると書き換えが行われる。具体的には、図28に示すように、インクリメント動作は、残りカウントアップ数ごとのインクリメント速度(秒)とされる。

30

【0202】

(書き換え詳細)

残りカウントアップ数が“101”を超えた場合は、(残りカウントアップ数-60)とした値で書き換えを行い、残り60カウント分はデータテーブルに従いカウントアップを行う。例えば、残り110カウントされる状態となると、110から60が引かれた50カウント分が加算されたものに書き換えられる。書き換えと同時に残り60カウント分のカウントアップを行う。一方、プログレッシブ当選などによるリセットが発生して表示金額が実金額を上回ってしまった場合は、即座に書き換えを行う。尚、上記の“101”や“60”等の数値は例示であり、“101”を所定値及び“60”を減算値として任意の数値が設定可能にされていてもよい。

40

【0203】

プログレッシブウイン発生時においては、インクリメントを中止し、即座に当選した金額に書き換えが行われ、点滅演出を開始する。尚、インクリメントを中止した状態で点滅させることはない。

【0204】

インクリメント速度は、ベットに対してウインが何倍あるかで管理されてもよい。例えば、ベットに対してウインが4倍の場合は、例えば図29のデータテーブルにおける管理閾値と秒数との関係が参照されることによって、インクリメント速度が4秒に決定される

50

。さらに、インクリメント速度は、図 29 のデータテーブルに基づいて決定された後、この決定値が図 28 のデータテーブルに反映されてもよい。例えば、上述のように、ベットに対してウインが 4 倍の場合において、図 29 のデータテーブルにより 4 秒が決定されると、この 4 秒が図 28 のデータテーブルにおける残りカウントアップ数 (1 ~ 2) の秒数に設定され、その他の残りカウントアップ数が所定の比率で計算された値に設定されてもよい。

【0205】

(コントロールパネル 30)

下側画像表示パネル 141 の下方には、図 30 に示すように、コントロールパネル 30 が配置されている。コントロールパネル 30 は、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 21 やビルエントリー 22 等を備えている。

10

【0206】

具体的に、コントロールパネル 30 は、テイクウイン/コレクトボタン 32 とインフォメーションボタン 45 ([i] ボタン) とゲームルールボタン 33 ([GAME RULES] ボタン) とを向かって左側領域の上段に配置し、1-BET ボタン 34 と 2-BET ボタン 35 と 3-BET ボタン 37 と 5-BET ボタン 38 と 10-BET ボタン 39 とを左側領域の中段に配置している。さらに、コントロールパネル 30 は、プレイ 1 LINE ボタン 44 とプレイ 5 LINES ボタン 40 とプレイ 9 LINES ボタン 41 とプレイ 20 LINES ボタン 42 とプレイ 30 LINES ボタン 43 とを左側領域の下段に配置している。そして、コントロールパネル 30 は、リザーブ/ギャンブルボタン 31 とスピンボタン 46 とを右側領域の下部に配置した態様で備えている。尚、コントロールパネル 30 は、図 114 ~ 図 117 に示すように、ゲームの種類等に応じてボタンデザインを交換可能にされていてもよい。

20

【0207】

コントロールパネル 30 は、各種選択画面においてタッチパネルと同様の選択を可能している。例えば、1-BET ボタン 34 の操作で選択時のカーソルを左方向に移動させることを可能にしたり、10-BET ボタン 39 の操作でカーソルを右方向に移動可能にする。尚、操作時においては、ボタン内の光源が点灯することが好ましい。

【0208】

上記のリザーブ/ギャンブルボタン 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。また、リザーブ/ギャンブルボタン 31 は、ボーナスゲームが終了した後など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。テイクウイン/コレクトボタン 32 は、各種ゲームにおいて取得したクレジットに関するクレジットデータを P T S 端末 700 に挿入された IC カードに記憶されたクレジットデータに加算する、所謂精算ボタンである。ゲームルールボタン 33 は、ゲームの操作方法等が不明な場合に押圧されるボタンであり、ゲームルールボタン 33 が押圧されると、後述する演出機構 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。

30

【0209】

1-BET ボタン 34 は、1 回押圧する毎に、各有効ラインに対して、プレイヤーの現在所有するクレジットが 1 ずつベットされるボタンである。2-BET ボタン 35 は、各有効ラインに対して、2 ベットでゲームを開始するためのボタンである。また、3-BET ボタン 37 は、各有効ラインに対して、3 ベットでゲームを開始するためのボタンである。また、5-BET ボタン 38 は、各有効ラインに対して、5 ベットでゲームを開始するためのボタンである。また、10-BET ボタン 39 は、各有効ラインに対して、10 ベットでゲームを開始するためのボタンである。従って、1-BET ボタン 34、2-BET ボタン 35、3-BET ボタン 37、5-BET ボタン 38、10-BET ボタン 39 の押圧により、有効ラインの 1 ライン毎にベットされるベット数が決定する。尚、ベット可能なベット数の変更に応じて、上記ベット用のボタンのデザインが変更されても良い。

40

50

例えば、クレジット「1」「2」「3」「4」及び「5」のベットが可能なベットボタンが設けられていてもよい。この場合、ベットボタンのデザインは夫々「BET×1」「BET×2」「BET×3」「BET×4」「BET×5」とされていてもよい。また、例えば、クレジット「1」「2」「5」「10」及び「15」のベットが可能なベットボタンが設けられていてもよい。この場合、ベットボタンのデザインは夫々「BET×1」「BET×2」「BET×5」「BET×10」「BET×15」とされていてもよい。また、例えば、クレジット「1」「2」「5」「10」及び「20」のベットが可能なベットボタンが設けられていてもよい。この場合、ベットボタンのデザインは夫々「BET×1」「BET×2」「BET×5」「BET×10」「BET×20」とされていてもよい。

10

【0210】

プレイ1LINEボタン44は、押圧により、1本の有効ラインを有効化するボタンである。これにより、有効化された有効ラインの本数が「1」となる。プレイ5LINESボタン40は、押圧により、5本の有効ラインを有効化するボタンである。これにより、有効化された有効ラインの本数が「5」となる。プレイ9LINESボタン41は、押圧により、9本有効ラインを有効化するボタンである。これにより、有効化された有効ラインの本数が「9」となる。プレイ20LINESボタン42は、押圧により、20本の有効ラインを有効化するボタンである。これにより、有効化された有効ラインの本数が「20」となる。プレイ30LINESボタン43は、押圧により、30本の有効ラインを有効化するボタンである。これにより、有効化された有効ラインの本数が最大の「30」となる。

20

【0211】

スピンボタン46は、通常シンボル501及びクレストシンボル502が付されたシンボル列のスクロールを開始する際に用いられるボタンである。また、このスピンボタン46は、ボーナスゲームを開始させたり、ボーナスゲームで獲得した配当をクレジットに加算したりするためのボタンとしても機能する。尚、スピンボタン46によって、前回のゲームと同じBET内容(ベット額、有効ライン数)でのゲーム開始が可能である場合には、スピンボタン46のデザインを「REPEAT BET」と付されたボタンとしてもよい。コインエントリー21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22は、紙幣の適否を識別すると共に正規の紙幣をキャビネット11内に受け入れるものである

30

【0212】

(スロットマシン10の処理動作：ギャンブルゲーム)

図31に示すように、金額が1ドル等の処理値未満の状態で、例えばコレクトボタンを押圧操作する等のギャンブル開始条件が成立した場合において『RESIDUAL GAMBLE』画面が表示される(F253)。ギャンブルボタンを押圧操作すると、ギャンブルが開始される。一方、コレクトボタンを押圧操作すると、コールアテンダントが表示される(F254)。スピンボタン46を押圧操作すると、通常ゲームの画面に戻る(F255)。

40

【0213】

ギャンブルにおいて『ウイン』が出た場合(F256)、1セント等の所定金額が当たると同時に、ホッパーからトークンが払い出される。また、クレジットメータに加算される(F257)。この後、2秒等の所定時間の経過後に、通常ゲームの画面に復帰する(F258)。一方、ギャンブルにおいて『LOSE』が出た場合(F259)、LOSE画面が表示される(F260)。この後、2秒等の所定時間の経過後に、通常ゲームの画面に復帰する(F261)。

【0214】

ギャンブルゲーム進行におけるボタンの役割を説明する。テイクウィン/コレクトボタン32は、GAMBLE ONで『TAKE WIN』、GAMBLE OFFで『TAKE WIN』である。ギャンブルボタン44は、GAMBLE ONで『ギャンブル開

50

始』、G A M B L E O F Fで『 』である。B E Tボタンは、G A M B L E O Nで『無効』、G A M B L E O F Fで『ギャンブル開始』である。スピンのボタン46は、G A M B L E O Nで『通常ゲームへ』、G A M B L E O F Fで『通常ゲームへ』である。

【0215】

図32に示すように、『RESIDUAL GAMBLE』画面は、カード表示領域とナビゲーション領域とメータ領域とを有している。カード領域は、カード画像が表示されている。カード領域全体にタッチセンサー機能が付加されている。ナビゲーション領域は、各種のナビゲーション文言が表示される。

【0216】

ギャンブルで勝てる値のリミットは、オーディットで設定する。ギャンブルの上限回数も、オーディットで設定する。例えば、5回が上限でそれ以内で設定可能である。タッチパネル使用の可否は、国によって切り替え可能にされている。

10

【0217】

図33に示すように、ギャンブルゲームに移行すると、『PLAY ON, GAMBLE or TAKE WIN RED』のメッセージを消す。尚、ラムクリア直後は、ギャンブルゲームがプレイされるまでカード履歴が空欄になっている。『SELECT RED OR BLACK OR TAKE WIN』のメッセージを表示する。ギャンブル画面中のハート形のレッドボタン及びスペード形のブラックボタンが点灯されると共に、中央のテイクウインボタンが点灯される。その他のボタンは消灯される。

【0218】

次に、図34に示すように、『GAMBLE AMOUNT』に賭ける額が表示される。そして、ギャンブル画面中のハート形のレッドボタン及びスペード形のブラックボタン、中央のテイクウインボタンの何れかの選択肢を選択する。テイクウインボタンを選択した場合は、ウインの値をクレジットに一発加算し、アイドル状態に戻る。

20

【0219】

ギャンブル失敗の場合は、図35に示すように、選択されなかった選択肢が暗くなる。ギャンブルヒストリー欄の左端に、カード履歴を一発表示する。その前のカード履歴は右にずれる。尚、ずれる軌跡は、アニメ無しで、一発で描き換える。中央のカード結果が一発表示される。この時点では、ウインメータもギャンブルメータも変化がない。残念を示すサウンドを出力し、数秒後に通常ゲームに移行する。

30

【0220】

ギャンブル成功の場合は、図36に示すように、選択されなかった選択肢が暗くなる。ギャンブルヒストリー欄の左端に、カード履歴を一発表示する。その前のカード履歴は右にずれる。尚、ずれる軌跡は、アニメ無しで、一発で描き換える。中央カードに通常カードとウイン文字入りカードを1フレームづつ交互に表示し、成功サウンドを初手時間出力する。ウインメータに、ギャンブル結果によって増えた値が一発加算される。ギャンブルゲームを上限回数までプレイした場合、ウインの値をクレジットに一発加算し、アイドル状態に戻る。図36に示すように、ギャンブルゲームを上限回数までプレイしていない場合はカードが裏返し、ギャンブルゲームが継続される。

【0221】

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。

40

【0222】

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

50

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定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。

【 0 2 2 3 】

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 】

【 0 2 2 4 】

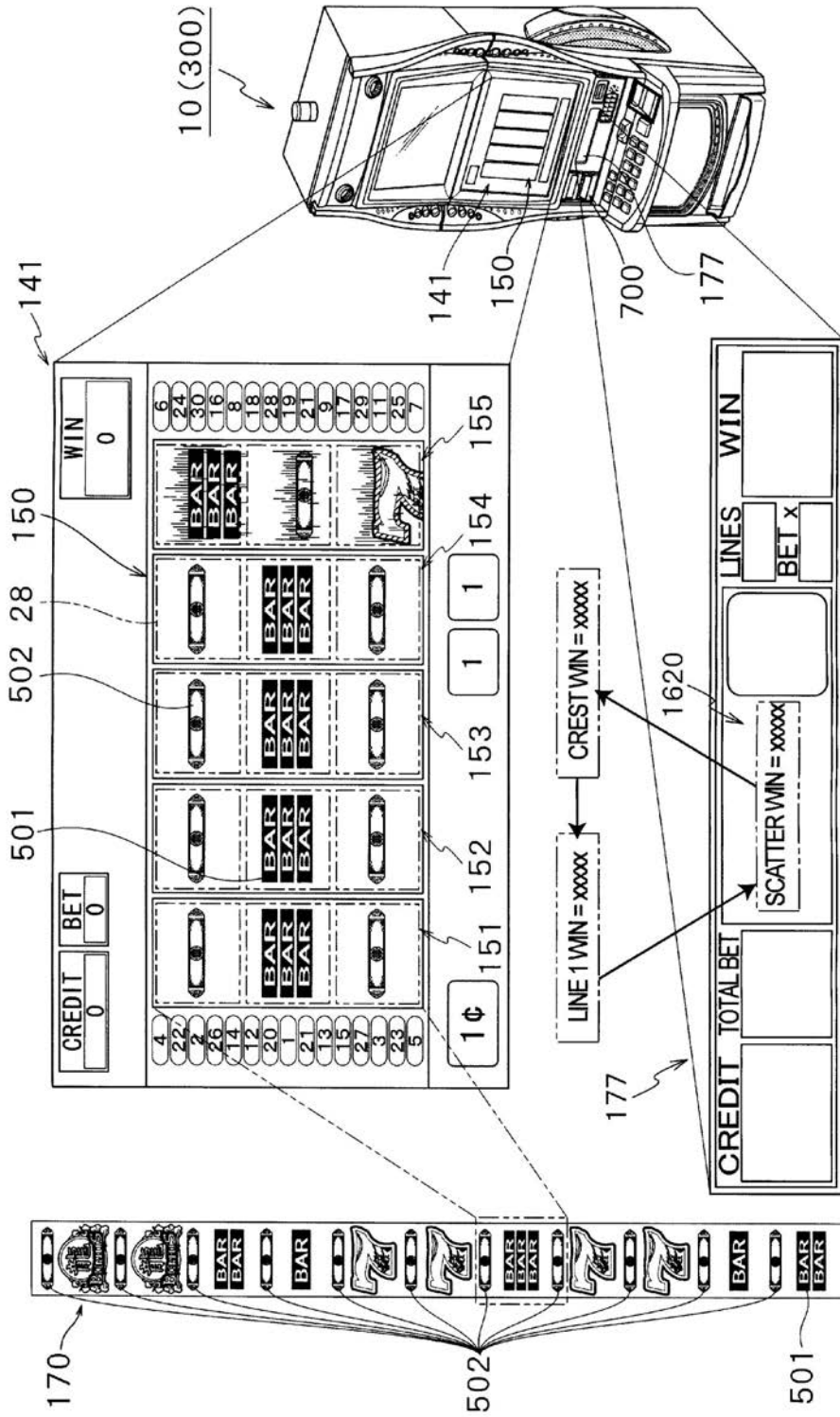
- 1 0 スロットマシン
- 1 6 シンボル表示装置
- 6 9 タッチパネル
- 1 4 1 下側画像表示パネル
- 2 0 0 センターコントローラ
- 3 0 0 ゲーミングマシン
- 5 0 1 通常シンボル
- 5 0 1 クレストシンボル (ブランクシンボル)

10

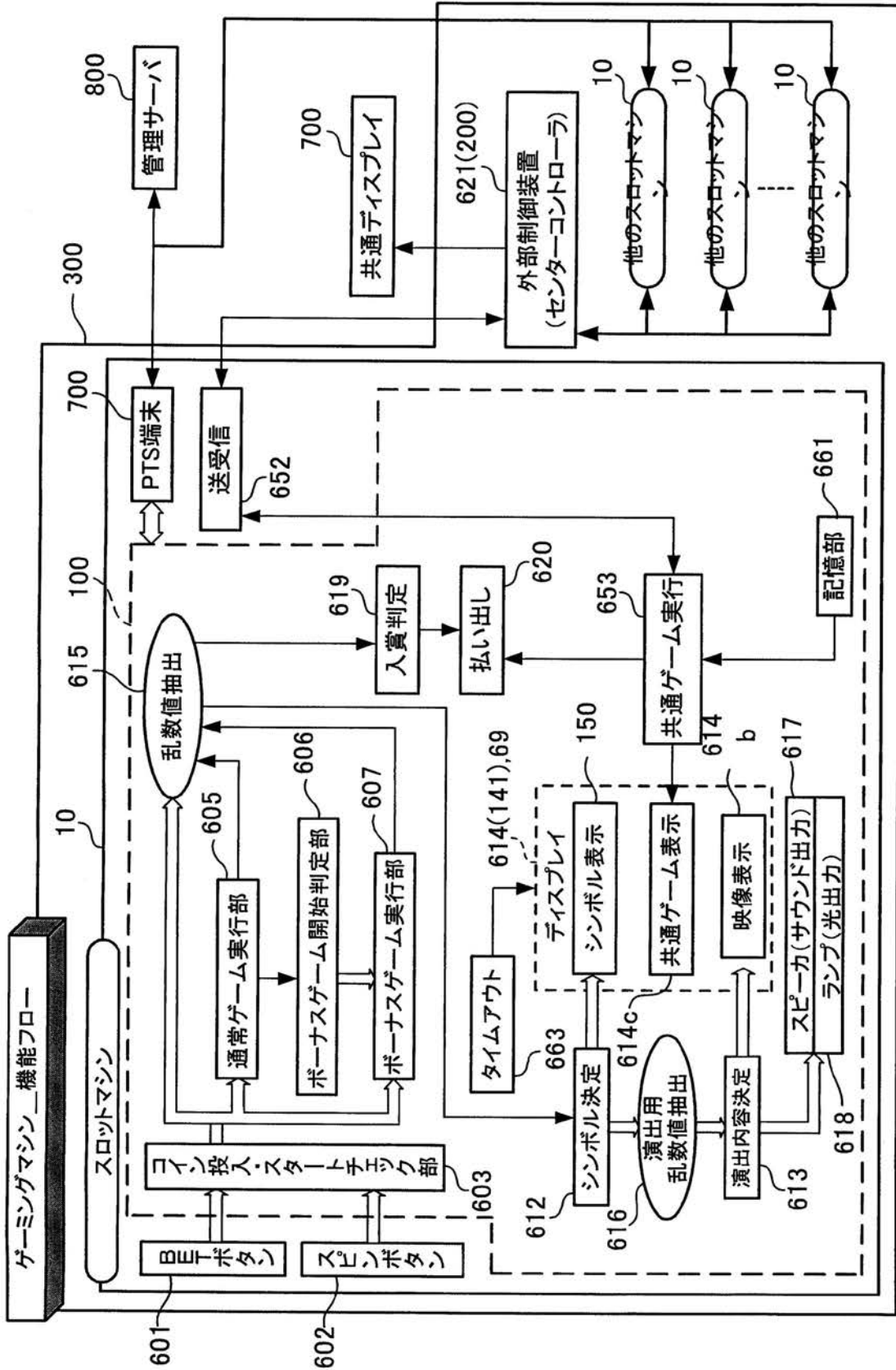
20

30

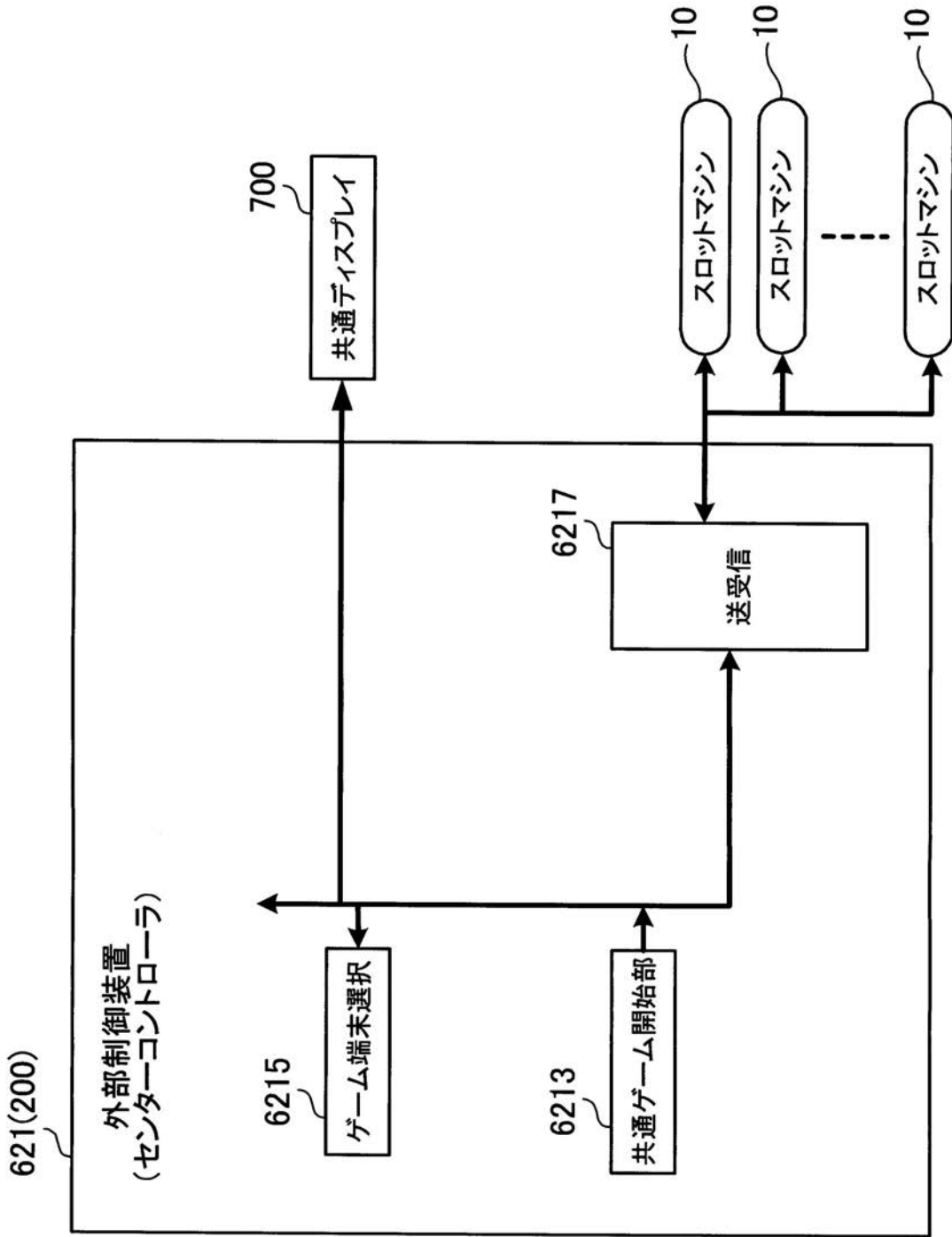
【 図 1 】



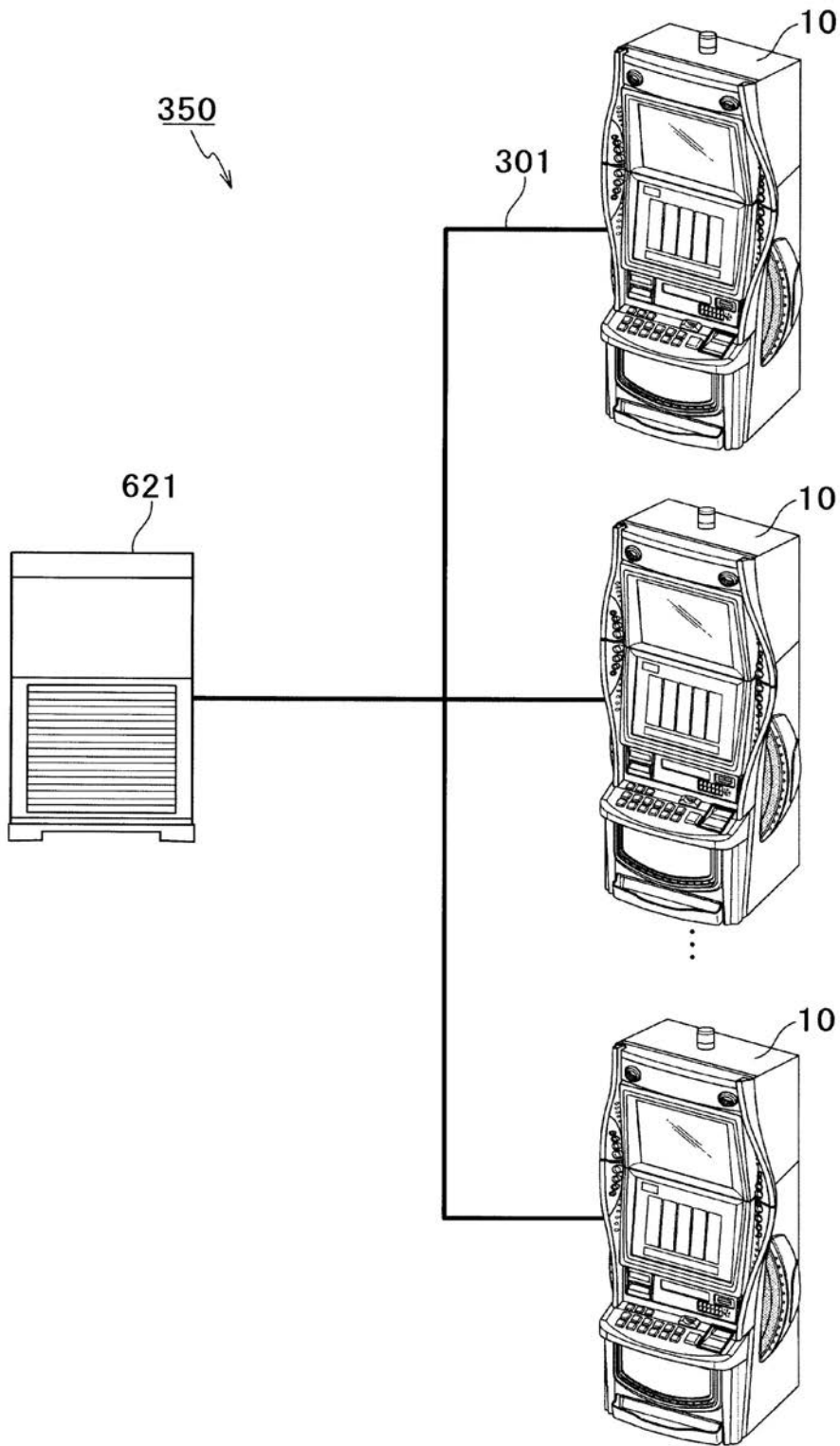
【図2】



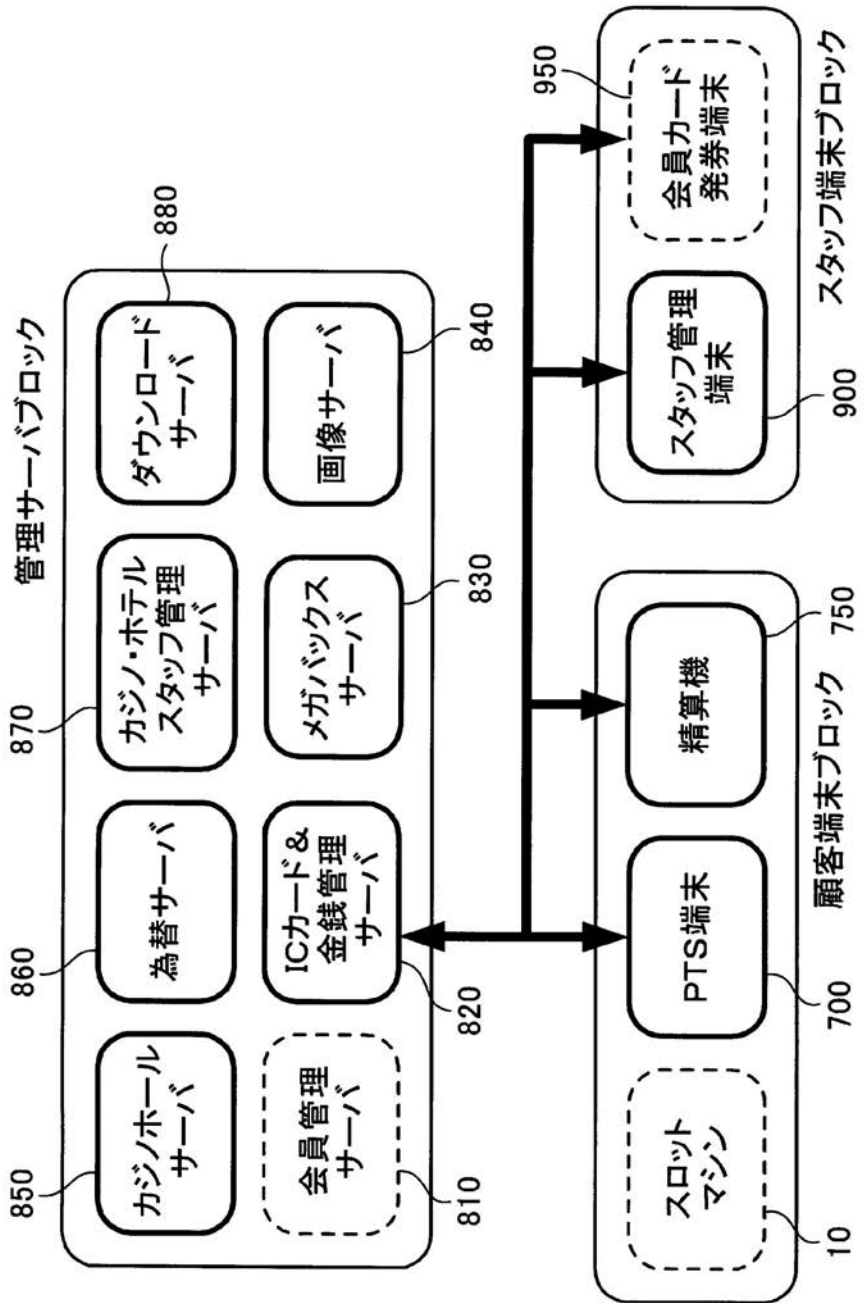
【図3】



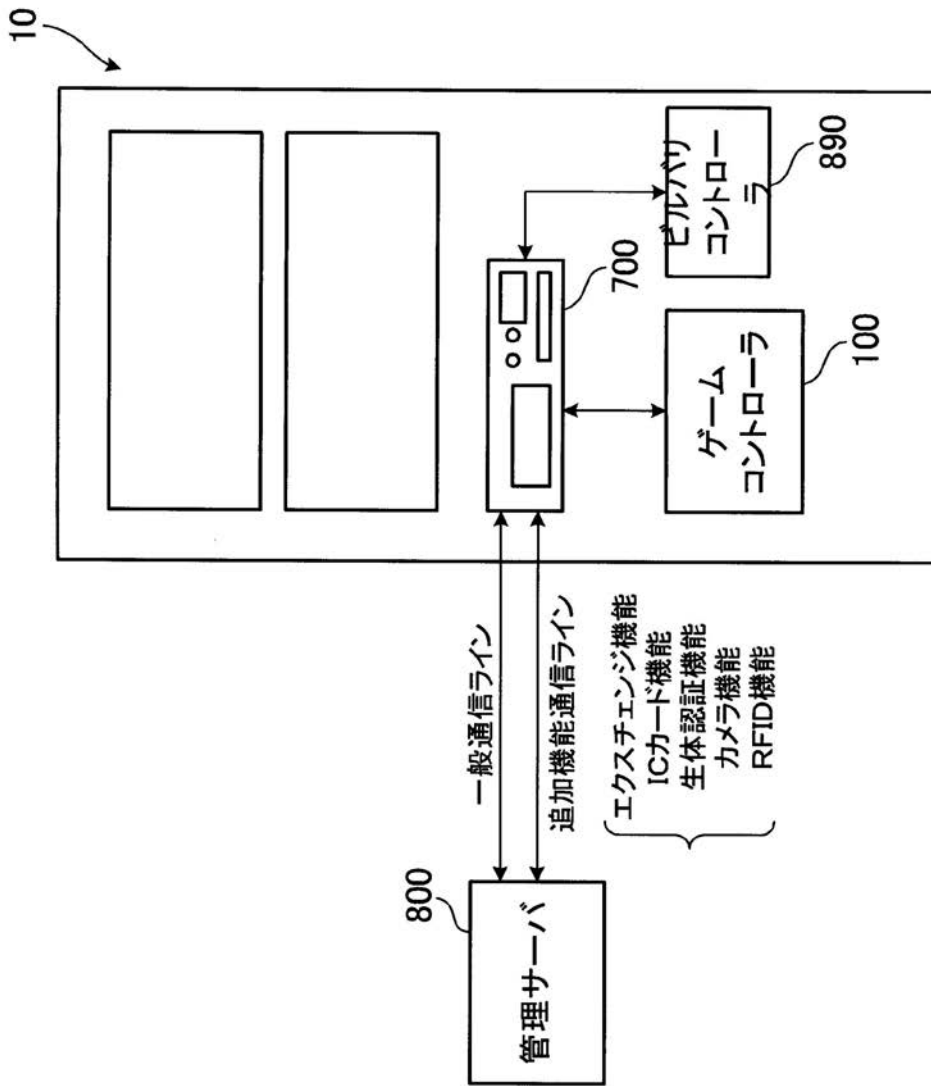
【 図 4 】



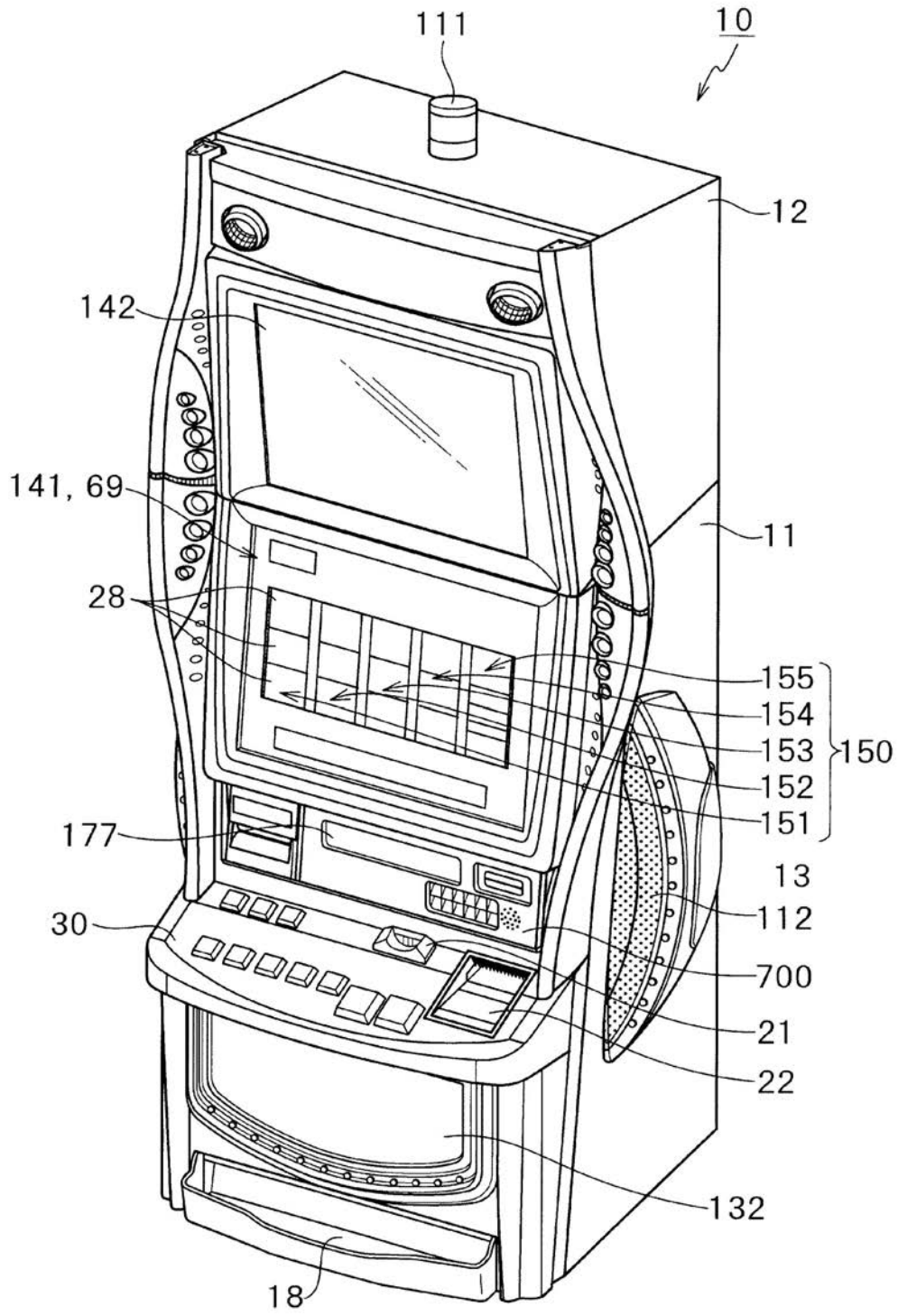
【図5】



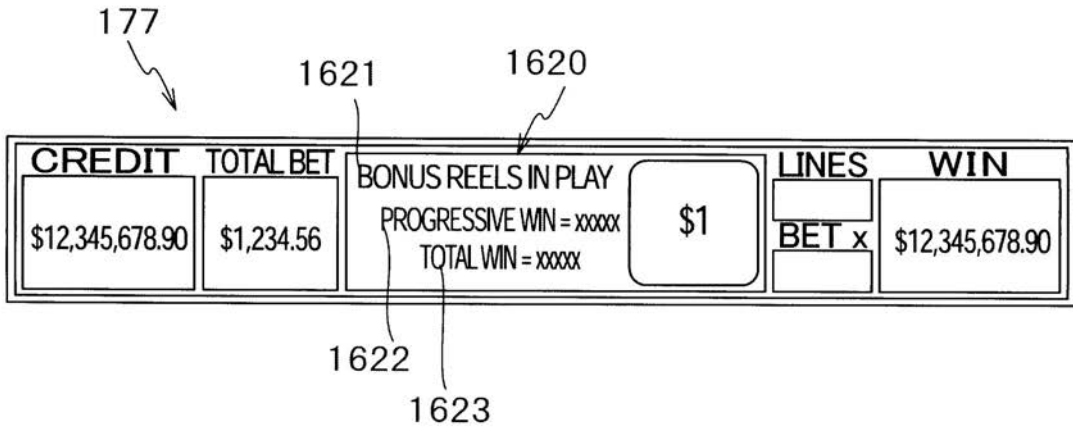
【図6】



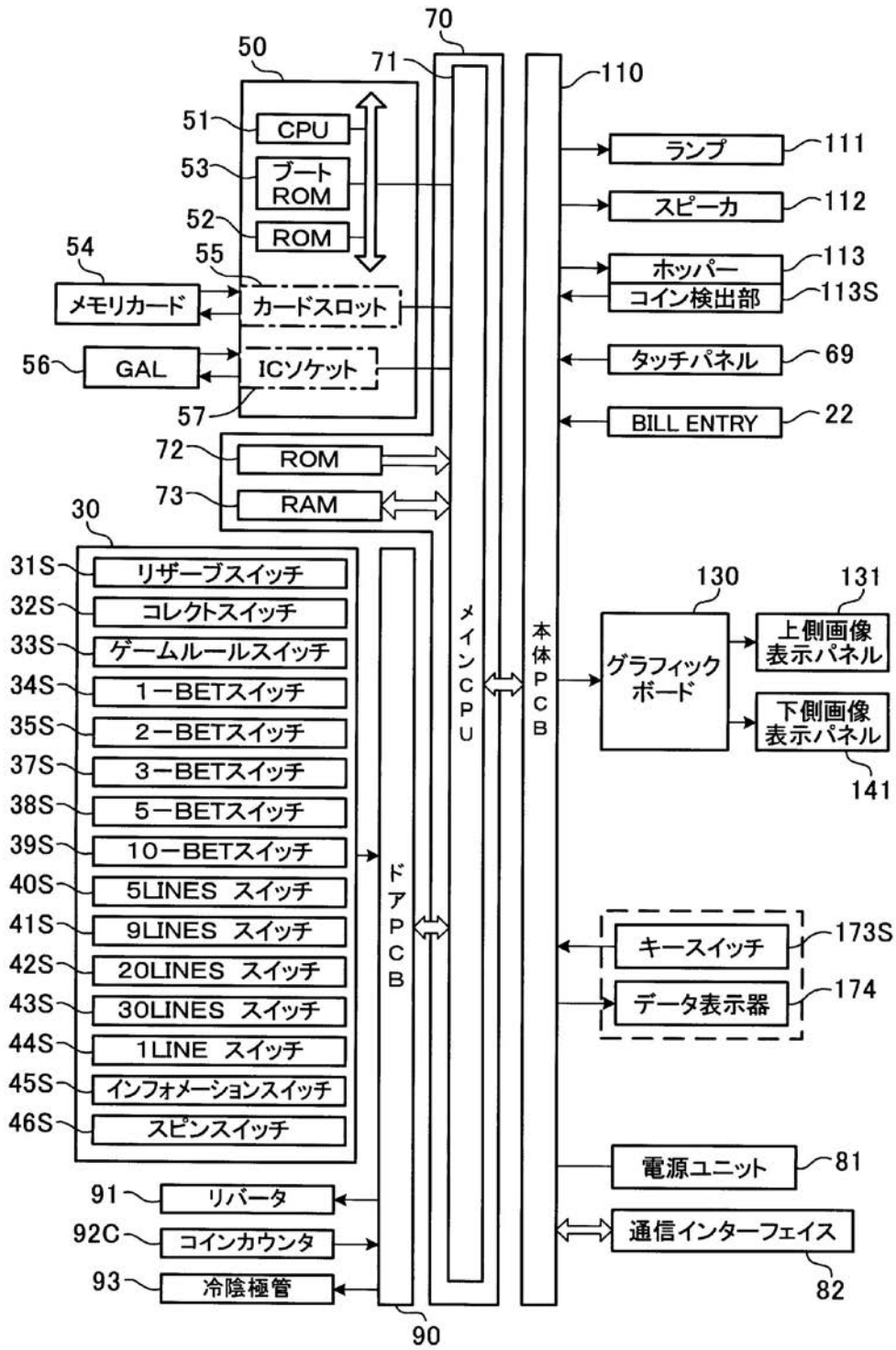
【図7】



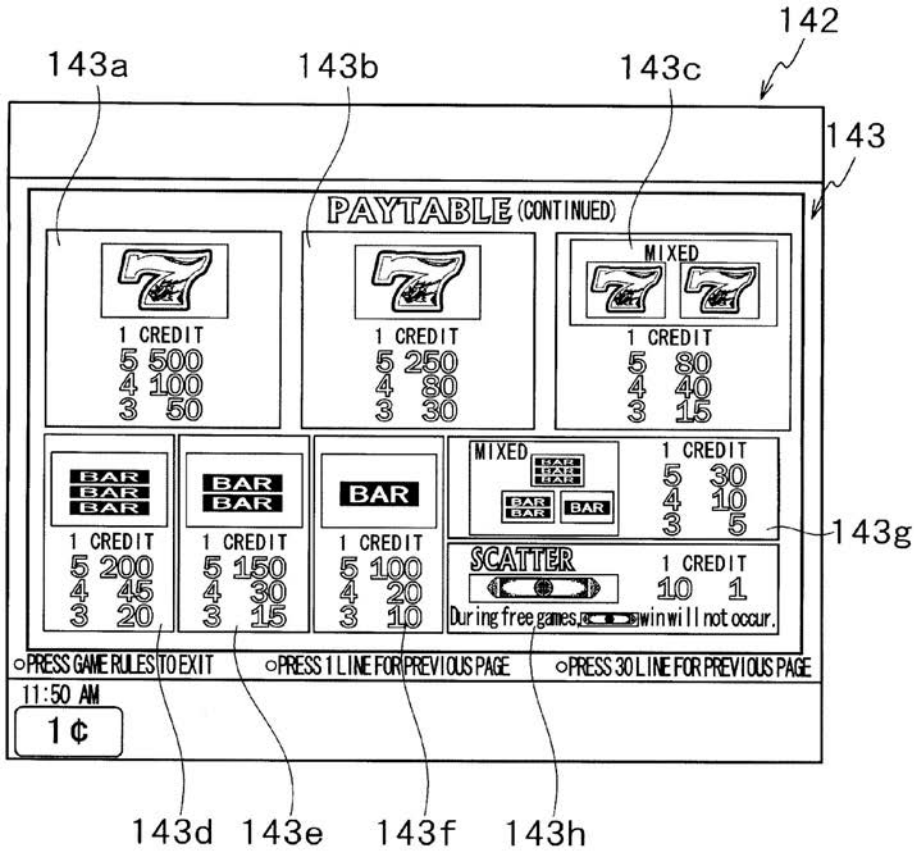
【 図 8 】



【図9】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

145 145a 145b 142

144

PAYTABLE

SCATTER	ANY	1 CREDIT	SCATTER	ANY	1 CREDIT
	10	100		10	100
	9	20		9	20
	8	10		8	10
	7	5		7	5
	6	2		6	2
	5	1		5	1

During free games, all change to .
 龍 means Dragon in English.

SUBSTITUTE

- substitutes for all symbols except scatters.
- appear on reels 2 and 4 only.
- Every that substitutes in a win doubles the pay for that win.

PRESS GAME RULES TO EXIT
 PRESS 1 LINE FOR PREVIOUS PAGE
 PRESS 30 LINE FOR PREVIOUS PAGE

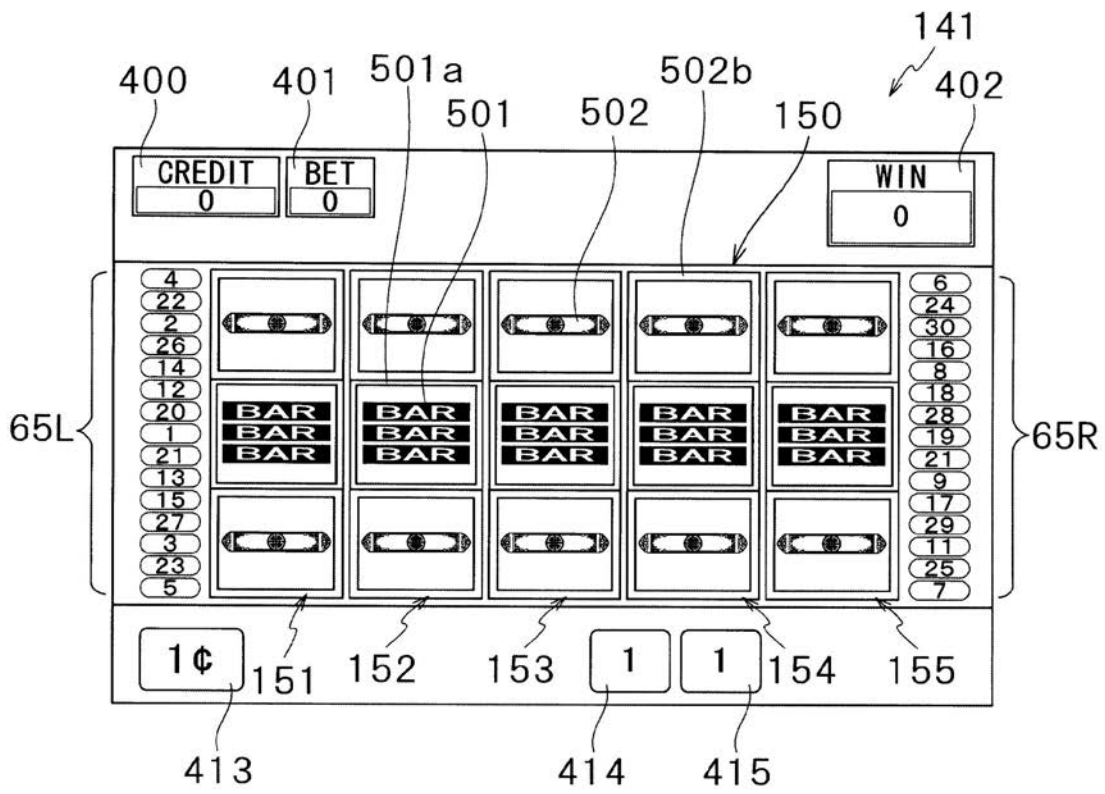
11:50 AM

1 C

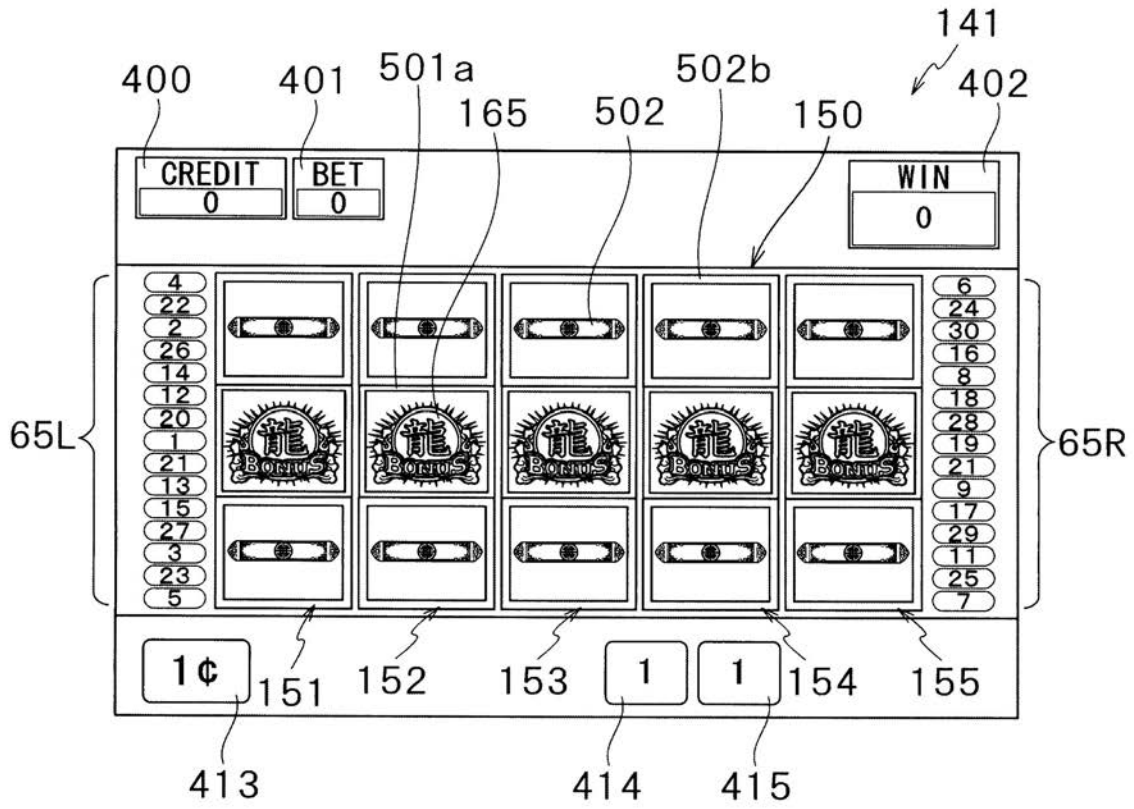
145c

146

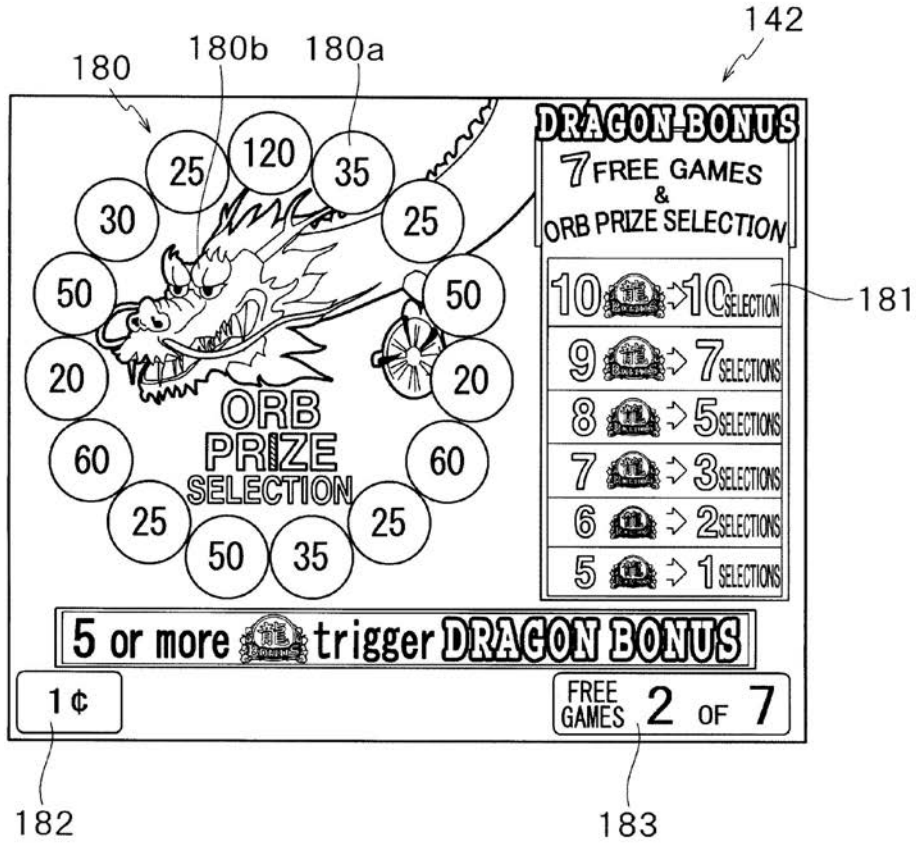
【 図 1 4 】



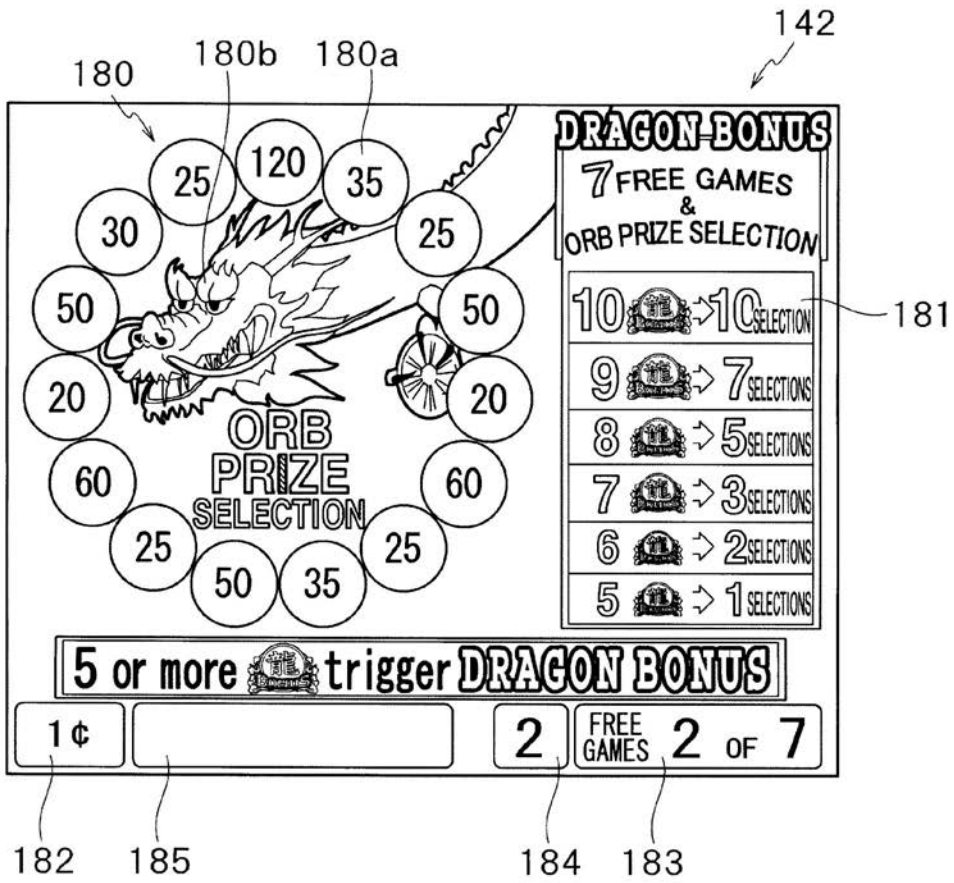
【 図 1 5 】



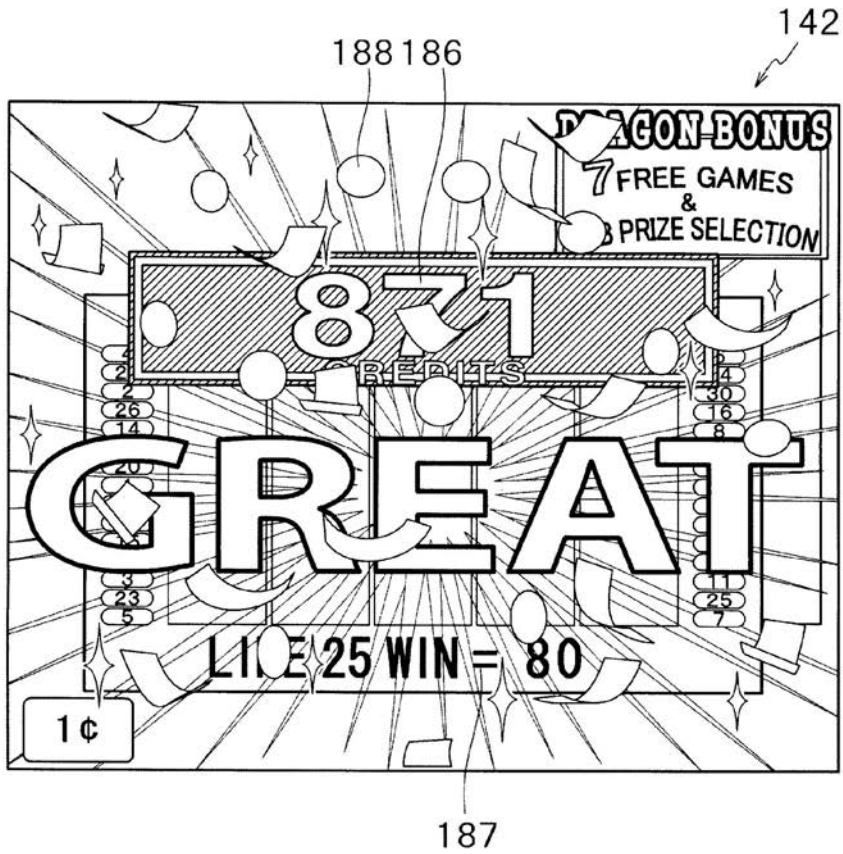
【 図 16 】



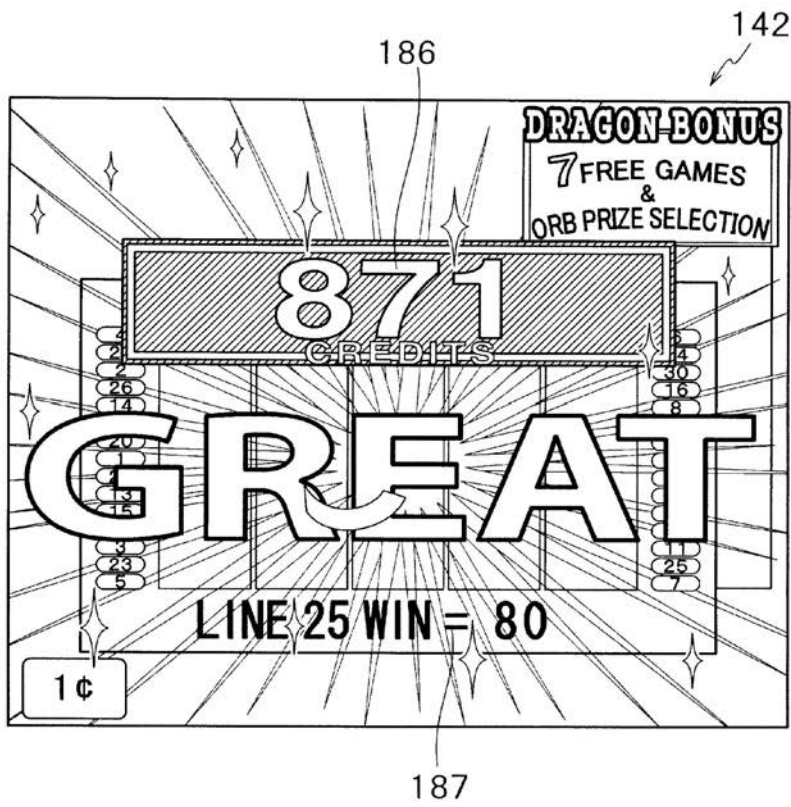
【 図 17 】



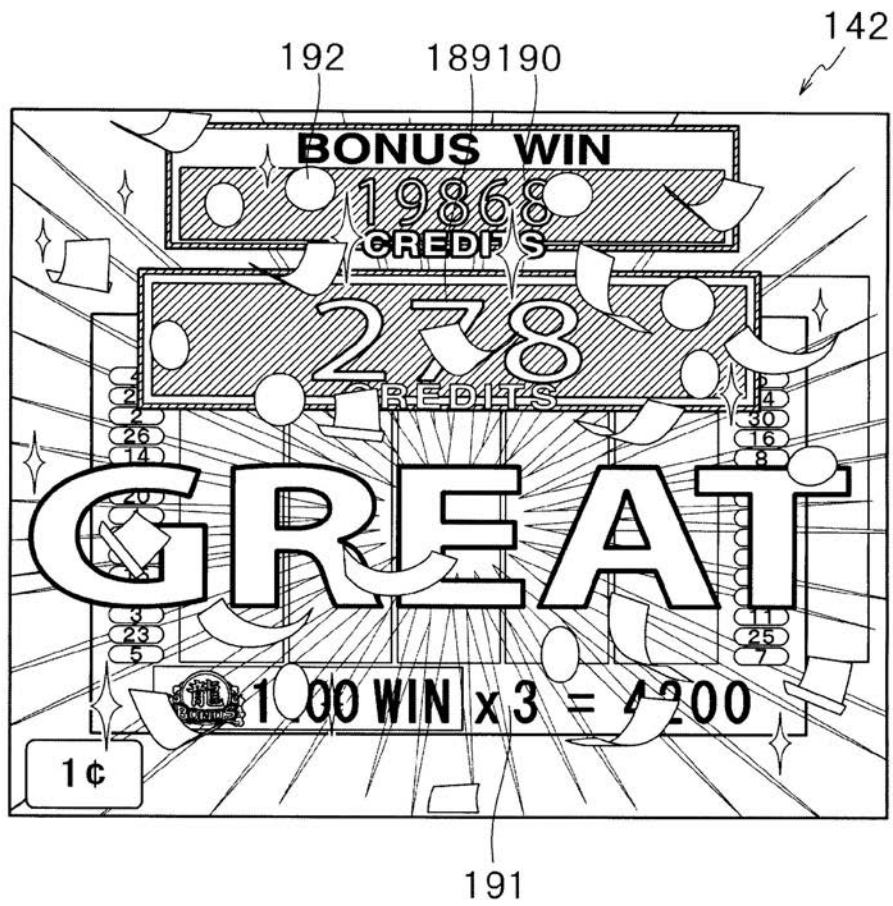
【 図 18 】



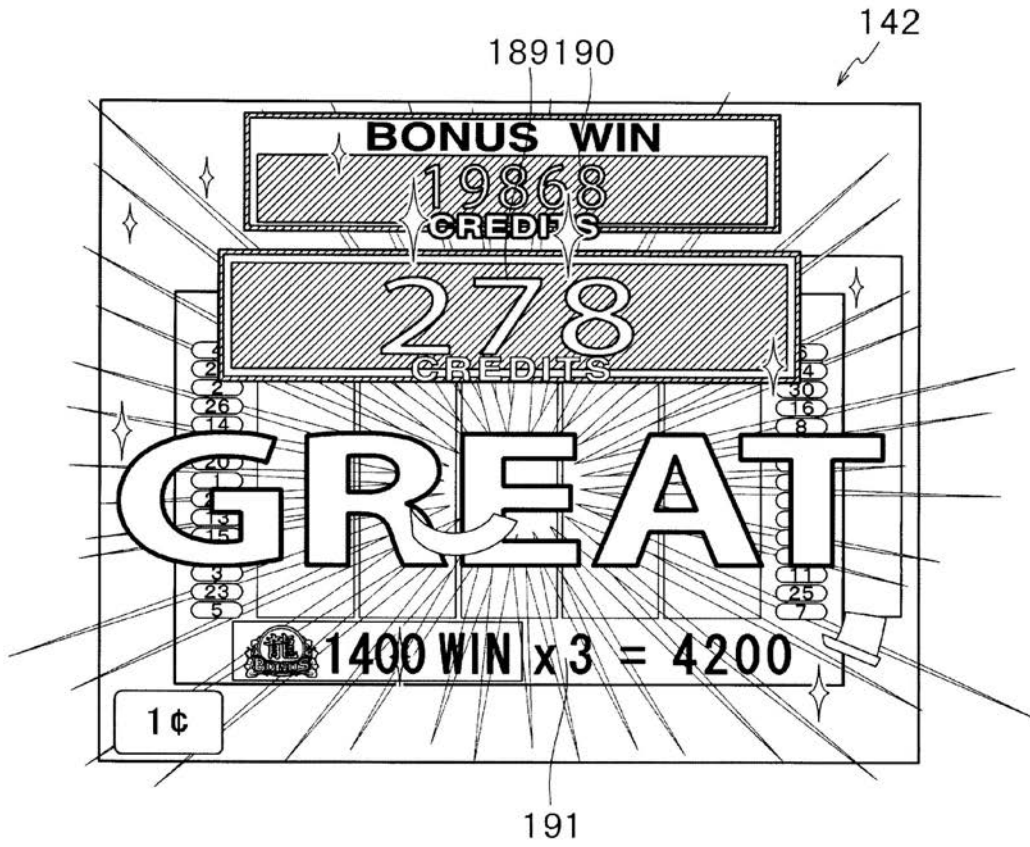
【 図 1 9 】



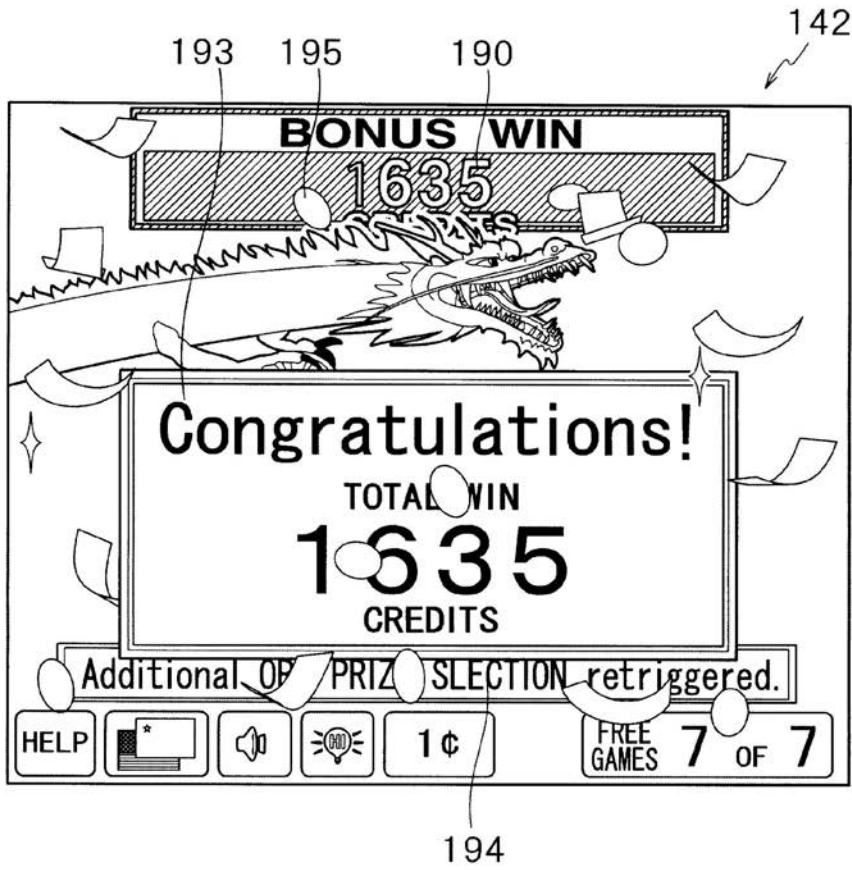
【図 20】



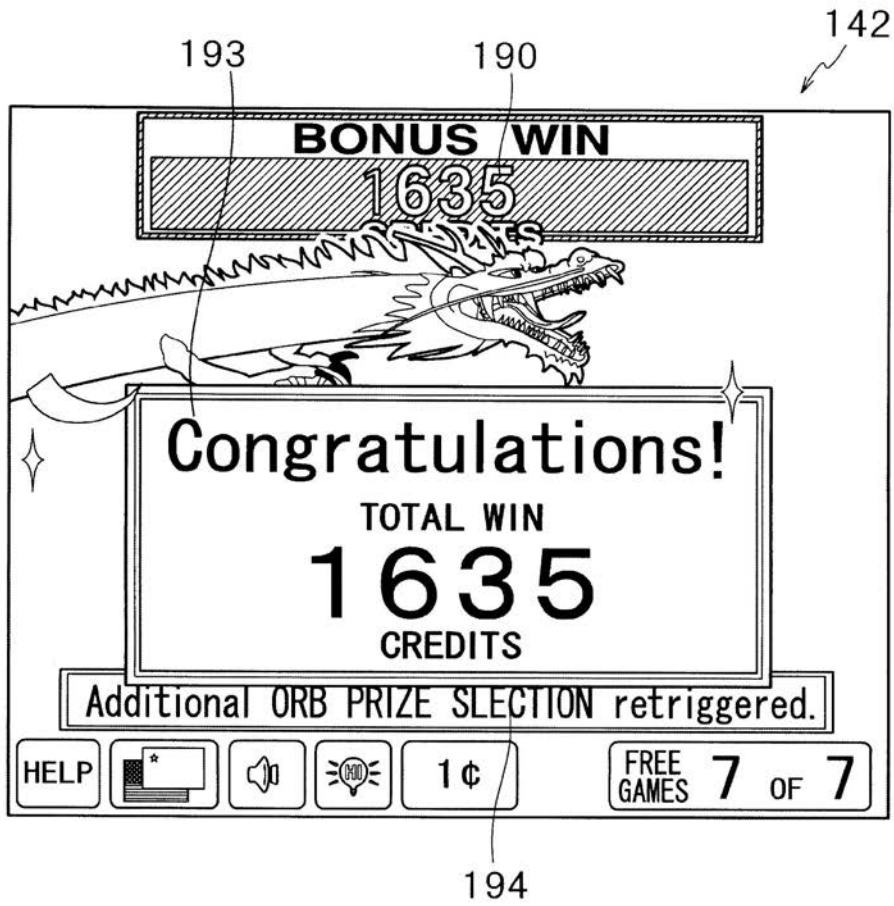
【 図 2 1 】

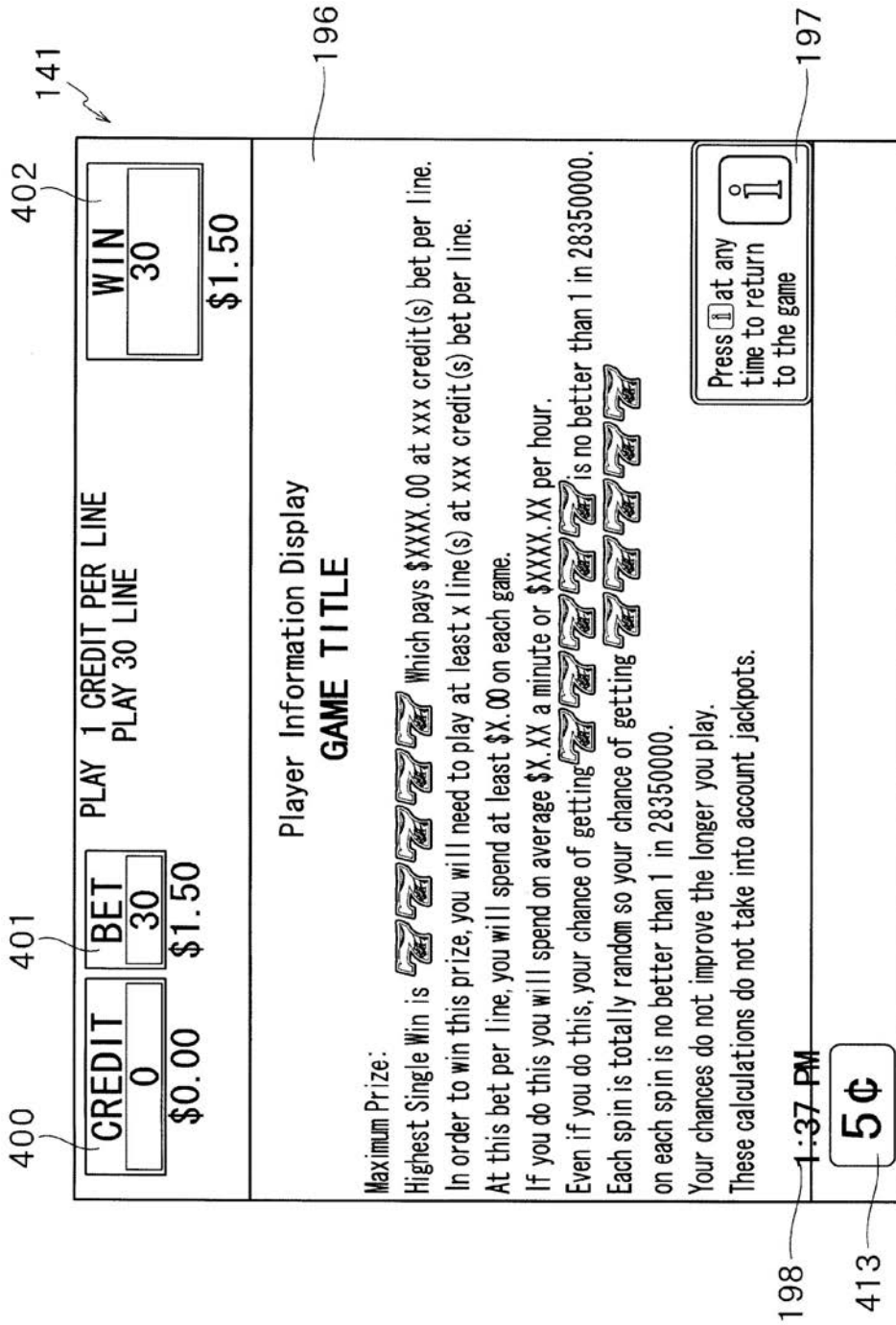


【 図 2 2 】



【 図 2 3 】





400
401
402
141

CREDIT <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">0</div> \$0.00	BET <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">30</div> \$1.50	PLAY 1 CREDIT PER LINE PLAY 30 LINE	WIN <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">30</div>
COINS REJECTED IF CREDIT EXCEEDS \$100.00		\$1.50	

GAME RULES (Excluding Fixed Jackpot Prize, if Available)

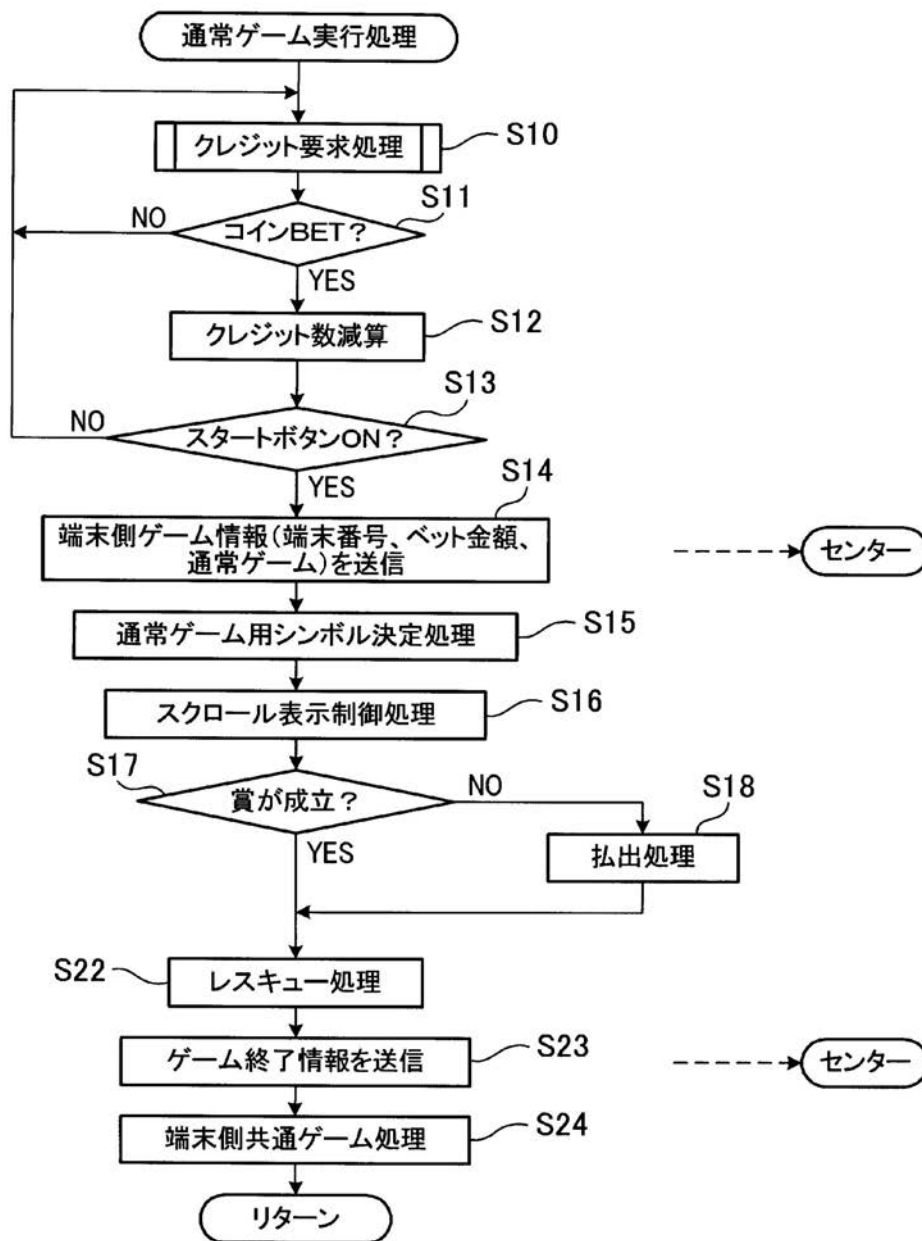
- * Select credits bet per line.
- * Select number of lines to play.
- * All wins shown in credits, except Fixed Jackpot.
- * All wins left to right only except ■ and ■.
- * All wins on lit lines only except ■ and ■.
- * Highest win only on each line.
- * Wins on different lines are added.
- * Line wins multiplied by credits bet per line.
- * Malfunction voids all pays and plays.
- * The player is responsible for checking that correct credit has been registered before commencing play.

413
199

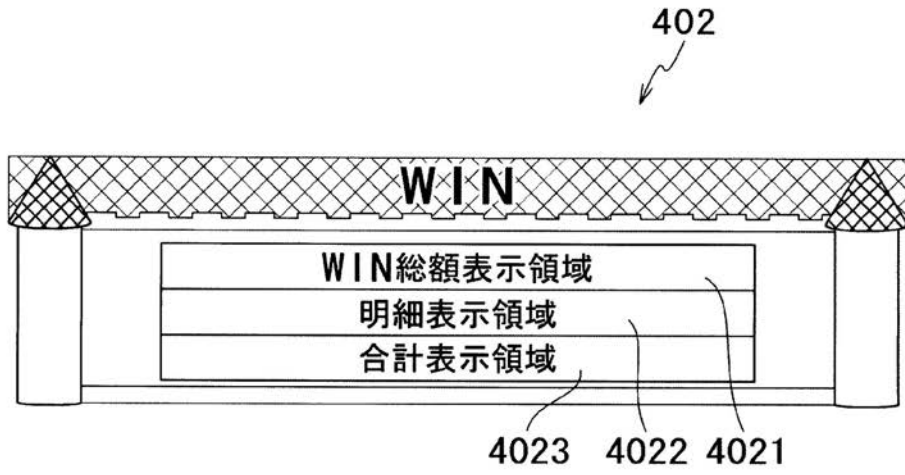
5¢

■PRESS GAME RULES TO EXIT
■PRESS 1 LINE FOR PREVIOUS PAGE
■PRESS 30 LINES FOR NEXT PAGE

【図26】



【 図 2 7 】



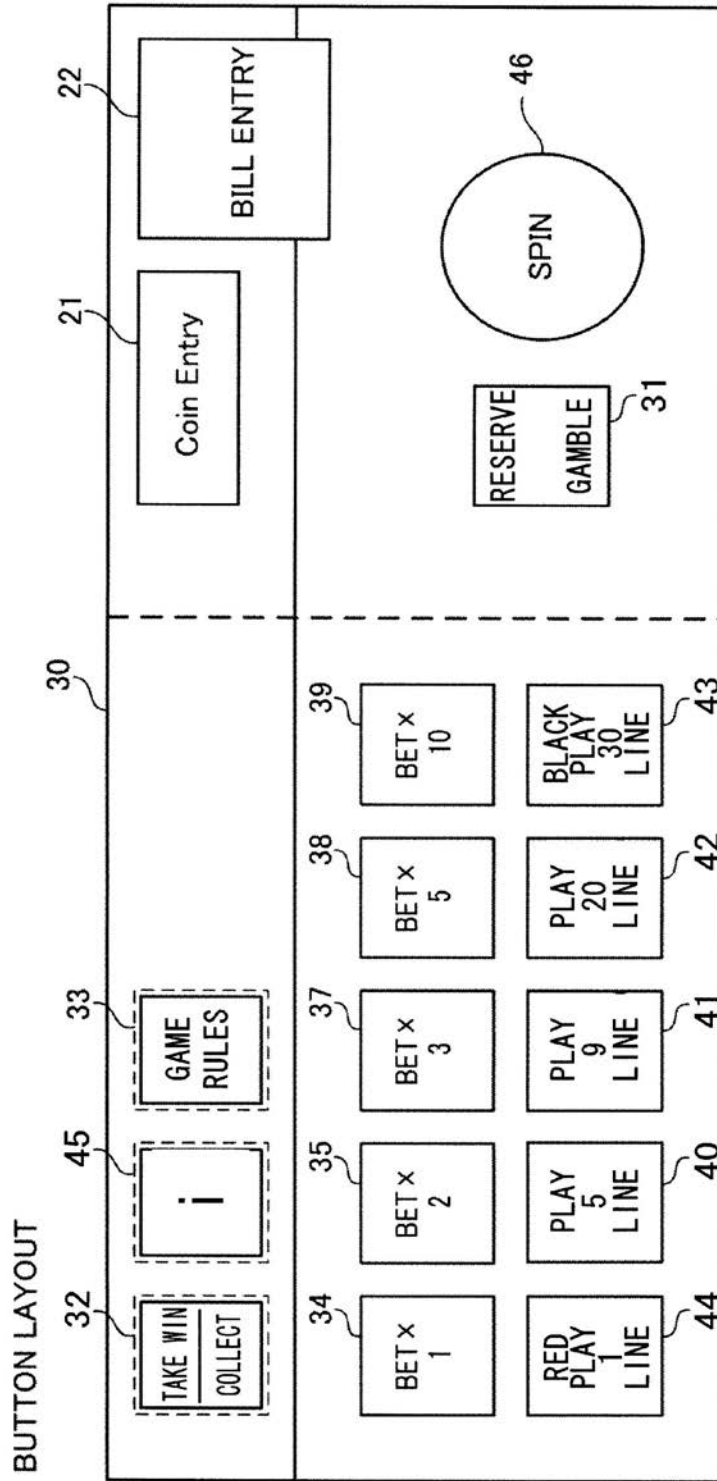
【 図 2 8 】

残りカウントアップ数	1カウント分 インクリする秒数
1～2	約2.10秒
3	約1.70秒
4	約1.30秒
5	約1.20秒
6～7	約1.00秒
8～9	約0.80秒
10～11	約0.70秒
12	約0.60秒
13～17	約0.50秒
18～23	約0.40秒
24～30	約0.30秒
31～45	約0.24秒
46～50	約0.18秒
51～80	約0.16秒
81～100	約0.13秒
101以上	書き換え

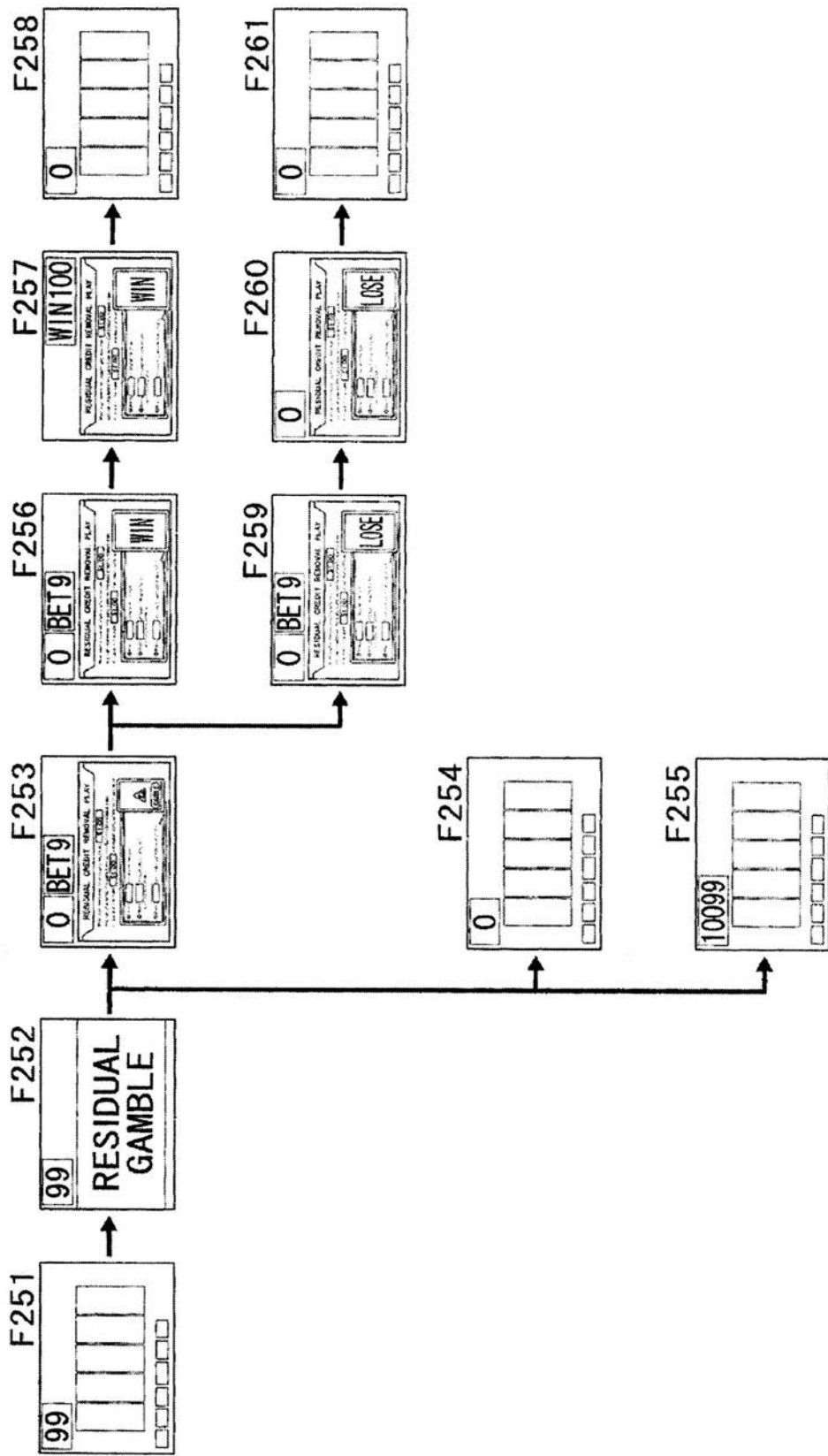
【 図 2 9 】

閾値	秒数
1倍未満	0.5秒
1倍～1.5倍未満	1秒
1.5倍～2.5倍未満	2秒
2.5倍～3.5倍未満	3秒
3.5倍～4.5倍未満	4秒
4.5倍～5.5倍未満	5秒
5.5倍～6.5倍未満	6秒
6.5倍～7.5倍未満	7秒
7.5倍～8.5倍未満	8秒
8.5倍～9.5倍未満	9秒
9.5倍～10.5倍未満	10秒
10.5倍～11.5倍未満	11秒
11.5倍～12.5倍未満	12秒
12.5倍～13.5倍未満	13秒
13.5倍～14.5倍未満	14秒
14.5倍～15.5倍未満	15秒
15.5倍～16.5倍未満	16秒
16.5倍～17.5倍未満	17秒
17.5倍～18.5倍未満	18秒
18.5倍～19.5倍未満	19秒
19.5倍～20.5倍未満	20秒
20.5倍～21.5倍未満	21秒
21.5倍～22.5倍未満	22秒
22.5倍～23.5倍未満	23秒
23.5倍～24.5倍未満	24秒
24.5倍～25倍未満	25秒
25倍～50倍未満	30秒
50倍以上	35秒

【 図 3 0 】



【 図 3 1 】



RESIDUAL CREDIT REMOVAL PLAY

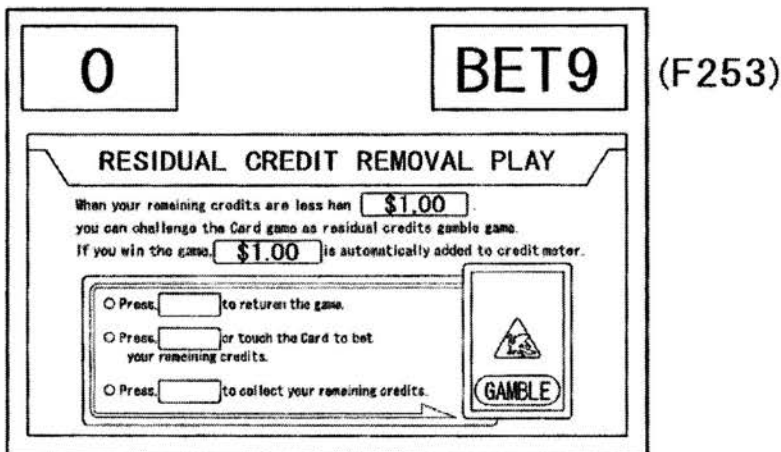
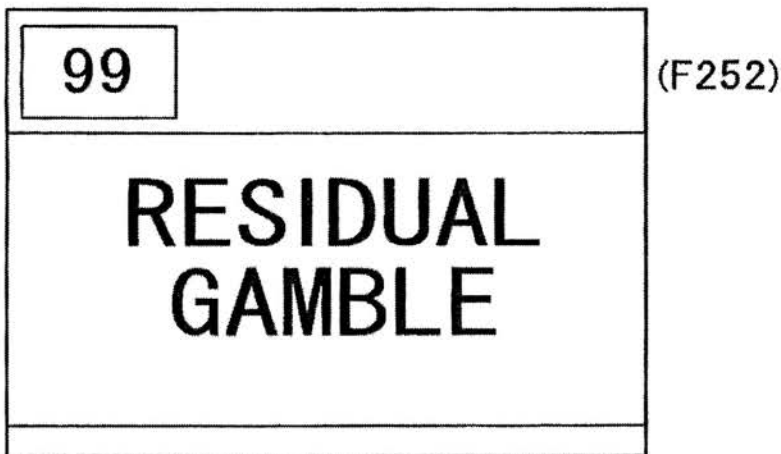
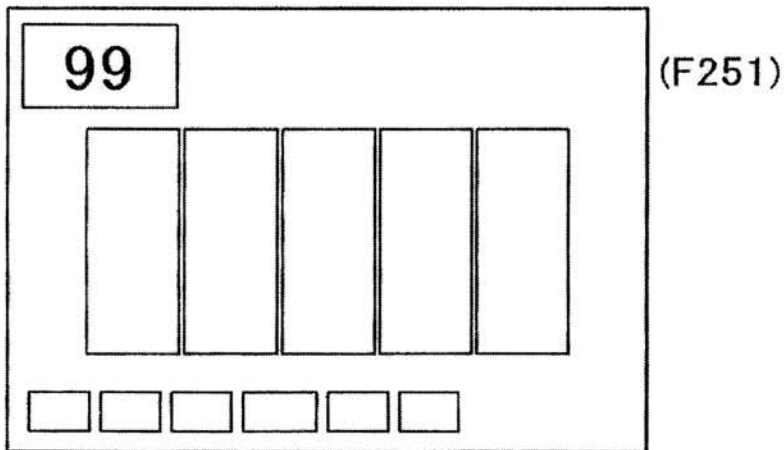
When your remaining credits are less than **\$1.00**,
you can challenge the Card game as residual credits gamble game.
If you win the game, **\$1.00** is automatically paid to credit-meter.

- Press, **REPEAT BET** to return the game.
- Press, **RESERVE/GAMBLE** or touch the Card to bet your remaining credits.
- Press, **TAKE WIN/COLLECT** to collect your remaining credits.

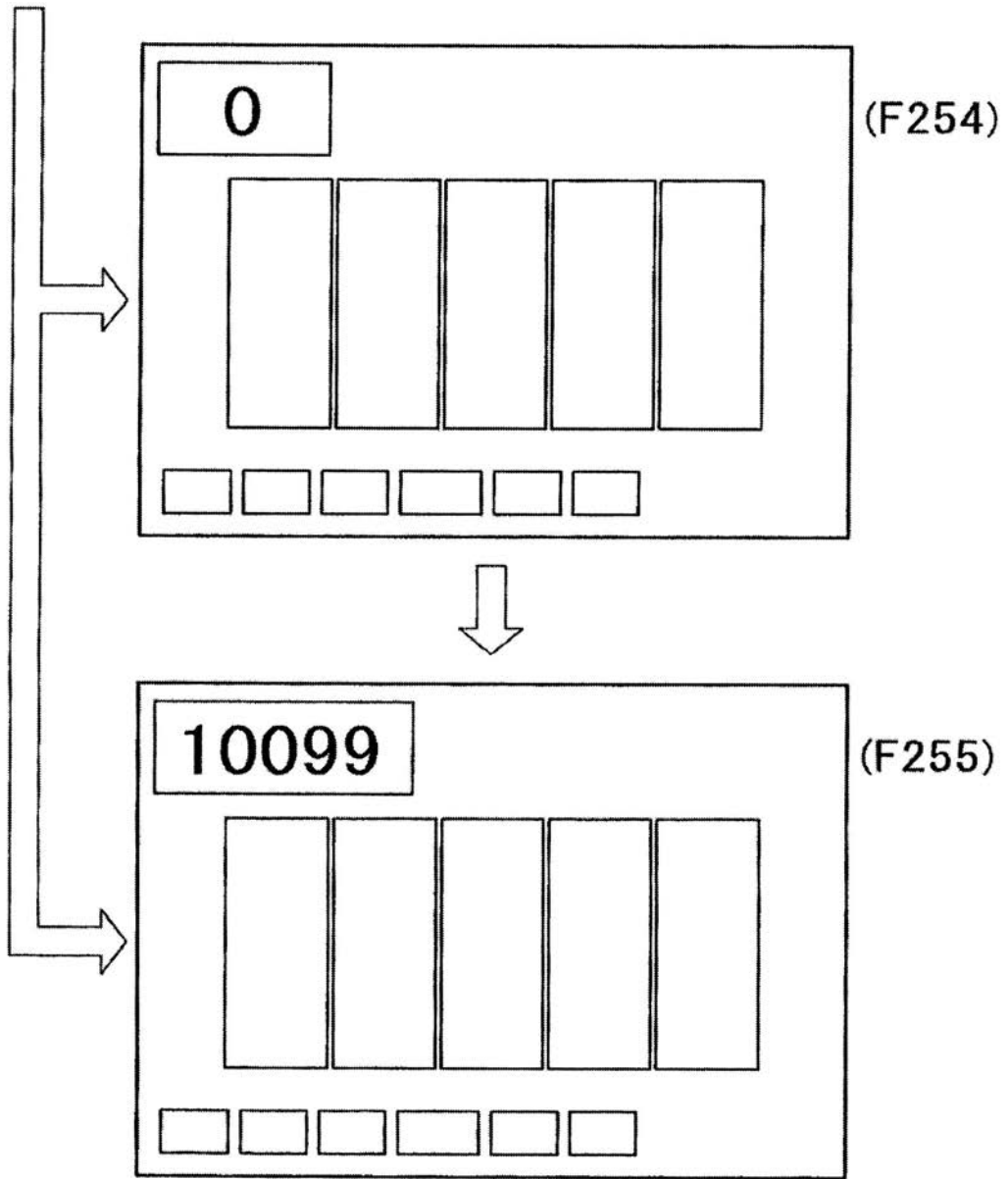


**RESERVE
/GAMBLE**

【 図 3 3 】



【 図 3 4 】



【 図 3 5 】

0 **BET9** (F256)

RESIDUAL CREDIT REMOVAL PLAY

When your remaining credits are less than **\$1.00**, you can challenge the Card game as residual credits gamble game. If you win the game, **\$1.00** is automatically added.

Press to return the game.
Press or touch the Card to bet your remaining credits.
Press to collect your remaining credits.

WIN



WIN100 (F257)

RESIDUAL CREDIT REMOVAL PLAY

When your remaining credits are less than **\$1.00**, you can challenge the Card game as residual credits gamble game. If you win the game, **\$1.00** is automatically added.

Press to return the game.
 Press or touch the Card to bet your remaining credits.
 Press to collect your remaining credits.

WIN

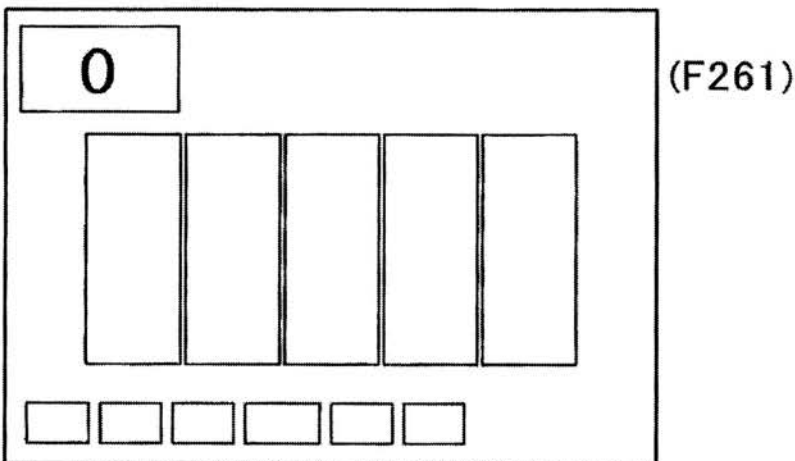
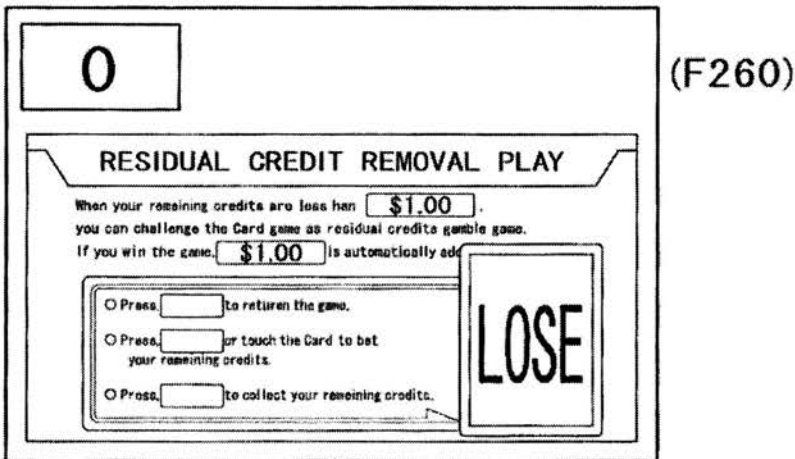
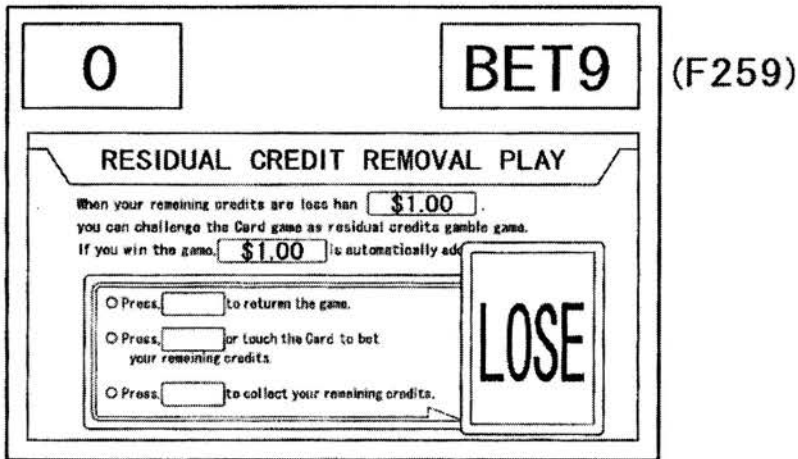


0 (F258)

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

【 図 3 6 】



フロントページの続き

(72)発明者 北村 健太

東京都江東区有明3丁目7番26号

(72)発明者 斎藤 博希

東京都江東区有明3丁目7番26号

Fターム(参考) 2C082 AA06 AB10 BA02 BB02 BB23 BB46 BB78 BB83 BB93 BB94
BB96 CA02 CA04 CA07 CA15 CA23 CA24 CA25 CA27 CB07
CB32 CC46 CD01 CD04 CD11 CD23 CD25 CD31 CD41 CD48
CD55