

(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2007-259962
(P2007-259962A)

(43) 公開日 平成19年10月11日(2007.10.11)

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)
A63F 5/04 (2006.01)
 A63F 5/04 516F
 A63F 5/04 516C
 A63F 5/04 512D

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 21 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2006-86310 (P2006-86310) (22) 出願日 平成18年3月27日 (2006.3.27)</p>	<p>(71) 出願人 501405122 コナミゲーミング インコーポレーテッド アメリカ合衆国、ネバダ州 89119、 ラスベガス市、トレード センター ドラ イブ 585 (74) 代理人 100098626 弁理士 黒田 壽 (72) 発明者 直林 裕 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コ ナミ株式会社内</p>
--	---

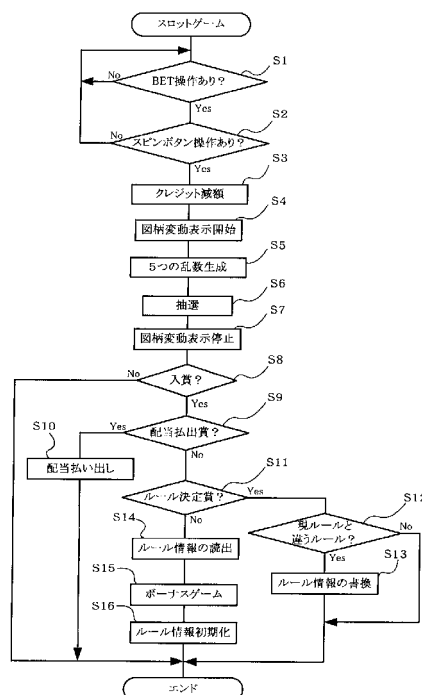
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 特別ゲームモードでのスロットゲームを進行するスロットマシンの通常ゲームモードでのスロットゲームのゲーム性を高める。

【解決手段】 特別ゲームモードでのスロットゲームは、ルール情報記憶部に記憶されているルール情報に従ってが進行される。このルール情報は、通常ゲームモード中にルール決定賞が入賞したとき、そのルール決定賞に対応する新ルール情報と、ルール情報記憶部に既に記憶されている現ルール情報とが、互いに異なるという特定の間隔を満たすときに書き換えられる。

【選択図】 図 1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

通常ゲームモードと前記通常ゲームモードとは異なる特別ゲームモードとを含む複数のゲームモードのいずれかでスロットゲームの進行を制御する制御部を備えたスロットマシンにおいて、

所定順序で配列する 2 種以上の複数のシンボルからそれぞれ構成される複数のリール画像を表示する表示部と、

操作部と、

前記操作部に対してベット操作がなされたとき、前記ベット操作に対応するベット量分のベット対象を受け取るベット処理を行うベット処理部と、

10

前記ベット処理部が前記ベット処理を行ったらスタート信号を生成するスタート信号生成部と、

前記スタート信号を受けて、前記表示部に停止表示させる各リール画像のシンボルを決定する決定部と、

前記スタート信号を受けて、前記表示部に表示された各リール画像の複数のシンボルを順次切り換える変動表示制御を行い、前記決定部が決定したシンボルが停止表示するように各リール画像の変動表示を停止させる停止表示制御を行う表示制御部と、

前記通常ゲームモード中には、所定量の払出対象が払い出される払出賞、ゲームモードが前記通常ゲームモードから前記特別ゲームモードへ切り替わる特別ゲーム賞、および前記特別ゲームモードの互いに異なるルール情報にそれぞれ対応した複数のルール決定賞の少なくとも 3 種類の賞のいずれに入賞したか又はいずれにも入賞しないハズレかを前記決定部の決定結果に応じて判定し、前記特別ゲームモード中には、前記ルール決定賞を含まない少なくとも 1 種類の賞のいずれに入賞したか又はいずれにも入賞しないハズレかを前記決定部の決定結果に応じて判定する入賞判定部と、

20

前記入賞判定部が前記払出賞に入賞したと判定したとき、前記所定量の払出対象を払い出す払出処理を行う払出処理部と、

前記特別ゲームモードのルール情報を記憶するルール情報記憶部と、

前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記ルール決定賞に入賞したと判定したとき、前記ルール情報記憶部に既に記憶されているルール情報と前記入賞に係るルール決定賞に対応するルール情報とが予め決められた特定の関係を満たすか否かを判断する判断部と、

30

前記判断部が特定の関係を満たすと判断したとき、前記ルール情報記憶部に既に記憶されているルール情報を前記入賞に係るルール決定賞に対応するルール情報に書き換えるルール情報書換部とを少なくとも有し、

前記制御部は、前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記特別ゲーム賞に入賞したと判定したとき、ゲームモードを前記特別ゲームモードへ切り替え、前記ルール情報記憶部に記憶されているルール情報に従って前記特別ゲームモードでのスロットゲームの進行を制御することを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

請求項 1 のスロットマシンにおいて、

40

前記特定の関係は、前記ルール情報記憶部に既に記憶されているルール情報と前記入賞に係るルール決定賞に対応するルール情報とが互いに異なる関係であることを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

請求項 1 のスロットマシンにおいて、

前記特定の関係は、前記ルール情報記憶部に既に記憶されているルール情報に従って前記制御部が前記特別ゲームモードでのスロットゲームの進行を制御する場合よりも、前記入賞に係るルール決定賞に対応するルール情報に従って前記制御部が前記特別ゲームモードでのスロットゲームの進行を制御する場合の方がプレイヤーにとって有利になる関係であることを特徴とするスロットマシン。

50

【請求項4】

通常ゲームモードと前記通常ゲームモードとは異なる特別ゲームモードとを含む複数のゲームモードのいずれかでスロットゲームの進行を制御する制御部を備えたスロットマシンにおいて、

所定順序で配列する2種以上の複数のシンボルからそれぞれ構成される複数のリール画像を表示する表示部と、

操作部と、

前記操作部に対してベット操作がなされたとき、前記ベット操作に対応するベット量分のベット対象を受け取るベット処理を行うベット処理部と、

前記ベット処理部が前記ベット処理を行ったらスタート信号を生成するスタート信号生成部と、 10

前記スタート信号を受けて、前記表示部に停止表示させる各リール画像のシンボルを決定する決定部と、

前記スタート信号を受けて、前記表示部に表示された各リール画像の複数のシンボルを順次切り換える変動表示制御を行い、前記決定部が決定したシンボルが停止表示するように各リール画像の変動表示を停止させる停止表示制御を行う表示制御部と、

前記通常ゲームモード中には、所定量の払出対象が払い出される払出賞、ゲームモードが前記通常ゲームモードから前記特別ゲームモードへ切り替わる特別ゲーム賞、および前記特別ゲームモードの互いに異なるルール情報にそれぞれ対応した複数のルール決定賞の少なくとも3種類の賞のいずれに入賞したか又はいずれにも入賞しないハズレかを前記決定部の決定結果に応じて判定し、前記特別ゲームモード中には、前記ルール決定賞を含まない少なくとも1種類の賞のいずれに入賞したか又はいずれにも入賞しないハズレかを前記決定部の決定結果に応じて判定する入賞判定部と、 20

前記入賞判定部が前記払出賞に入賞したと判定したとき、前記所定量の払出対象を払い出す払出処理を行う払出処理部と、

前記特別ゲームモードのルール情報を記憶するルール情報記憶部と、

前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記ルール決定賞に入賞したと判定したときは、常に、前記ルール情報記憶部に既に記憶されているルール情報を前記入賞に係るルール決定賞に対応するルール情報に書き換えるルール情報書換部とを少なくとも有し、

前記制御部は、前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記特別ゲーム賞に入賞したと判定したとき、ゲームモードを前記特別ゲームモードへ切り替え、前記ルール情報記憶部に記憶されているルール情報に従って前記特別ゲームモードでのスロットゲームの進行を制御することを特徴とするスロットマシン。 30

【請求項5】

通常ゲームモードと前記通常ゲームモードとは異なる特別ゲームモードとを含む複数のゲームモードのいずれかでスロットゲームの進行を制御する制御部を備えたスロットマシンにおいて、

所定順序で配列する2種以上の複数のシンボルからそれぞれ構成される複数のリール画像を表示する表示部と、

操作部と、

前記操作部に対してベット操作がなされたとき、前記ベット操作に対応するベット量分のベット対象を受け取るベット処理を行うベット処理部と、

前記ベット処理部が前記ベット処理を行ったらスタート信号を生成するスタート信号生成部と、 40

前記スタート信号を受けて、前記表示部に停止表示させる各リール画像のシンボルを決定する決定部と、

前記スタート信号を受けて、前記表示部に表示された各リール画像の複数のシンボルを順次切り換える変動表示制御を行い、前記決定部が決定したシンボルが停止表示するように各リール画像の変動表示を停止させる停止表示制御を行う表示制御部と、

前記通常ゲームモード中には、所定量の払出対象が払い出される払出賞、ゲームモード 50

が前記通常ゲームモードから前記特別ゲームモードへ切り替わる特別ゲーム賞、および前記特別ゲームモードの互いに異なるルール情報にそれぞれ対応した複数のルール決定賞の少なくとも3種類の賞のいずれに入賞したか又はいずれにも入賞しないハズレかを前記決定部の決定結果に応じて判定し、前記特別ゲームモード中には、前記ルール決定賞を含まない少なくとも1種類の賞のいずれに入賞したか又はいずれにも入賞しないハズレかを前記決定部の決定結果に応じて判定する入賞判定部と、

前記入賞判定部が前記払出賞に入賞したと判定したとき、前記所定量の払出対象を払い出す払出処理を行う払出処理部と、

前記特別ゲームモードのルール情報を記憶するルール情報記憶部と、

前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記ルール決定賞に入賞したと判定したとき、前記入賞に係るルール決定賞に対応したルール情報を前記ルール情報記憶部に追加記憶するルール情報追記部と、

10

前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記特別ゲーム賞に入賞したと判定したとき、前記ルール情報記憶部に記憶されているルール情報の中から一のルール情報を抽選により決定する抽選部とを少なくとも有し、

前記制御部は、前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記特別ゲーム賞に入賞したと判定したとき、ゲームモードを前記特別ゲームモードへ切り替え、前記抽選部が決定した前記一のルール情報に従って前記特別ゲームモードでのスロットゲームの進行を制御することを特徴とするスロットマシン。

【請求項6】

20

請求項1、2、3、4又は5のスロットマシンにおいて、

前記ルール情報は、前記特別ゲームモードの継続期間を特定するための情報であることを特徴とするスロットマシン。

【請求項7】

請求項1、2、3、4又は5のスロットマシンにおいて、

前記ルール情報は、前記特別ゲームモード中に前記入賞判定部が入賞したと判定し得る賞の種類を特定するための情報であることを特徴とするスロットマシン。

【請求項8】

請求項7のスロットマシンにおいて、

前記ルール情報により特定される賞の種類は所定量の払出対象が払い出される払出賞である

30

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、カジノ等に設置されるスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

特許文献1には、通常のスロットゲーム（通常ゲーム）を行う一般遊技状態（通常ゲームモード）と、ビッグボーナス（BB）ゲームを行う特別ゲームモードとを含む、複数のゲームモードのいずれかでスロットゲームが進行されるスロットマシンが記載されている。特別ゲームモードでは、小役の入賞確率が通常ゲームよりも高く設定された小役ゲームが30回行われるか、レギュラーボーナス（RB）ゲームが3回行われるかすると終了するBBゲームが行われ、BBゲームが終了すると通常ゲームモードに戻る。RBゲームは、小役ゲームでRB賞に入賞することで行うことができるゲームで、RBゲーム中はRBゲーム固有の入賞役の図柄を8回停止表示させるか、12ゲーム行われるかすると終了する。この種のスロットマシンでは、プレイヤーは大量のコインを獲得可能なBBゲームをプレイすることを望むことから、通常ゲームは、単にBBゲームをプレイできるかどうかを決めるためのゲームであるという認識をもち、そのゲーム性はあまり高くはない。

40

【0003】

そこで、前記特許文献1に記載のスロットマシンでは、通常ゲームにおいて表示部内の

50

所定位置にランナー図柄が停止表示されるとき、複数のイベントから一つのイベントを抽選し、この抽選結果に係るイベントとランナー図柄の停止位置とに基づいたポイントを記録するようにしている。このポイントは、通常ゲームで表示部内の所定位置にランナー図柄が停止表示するたびに、イベント抽選の結果に応じて累積的に加算される。そして、通常ゲームにおいてBB賞に入賞すると、累積的に加算された当該ポイントに応じ、BBゲーム中のRBゲーム入賞可能回数の設定をプレイヤーの有利となるように変更する。すなわち、そのポイントが無い場合にはRBゲーム入賞可能回数は上述したように3回であるが、ポイントがあればRBゲーム入賞可能回数が4回以上になる。これにより、通常ゲームに対して、BBゲームでのRBゲーム入賞可能回数を増やすというゲーム性を付加できる。

10

【0004】

【特許文献1】特開2003-52905号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところが、前記特許文献1に記載のロットマシンは、通常ゲームでポイントを単調増加させ、この単調増加したポイントに応じてBBゲーム中のRBゲーム入賞可能回数を単調増加させるというものである。このような構成においては、通常ゲームが単にBBゲームを自分の有利に進めるようにするためのゲームだとプレイヤーに対して認識させるだけで、それ以上の楽しみをプレイヤーに与えるようなゲーム設定を行うことはできない。

20

【0006】

本発明は、以上の背景に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、一般に多くのプレイヤーがプレイすることを望む特別ゲームモードでのロットゲームを進行するロットマシンの通常ゲームモードでのロットゲームのゲーム性を、前記特許文献1に記載のロットマシンよりも高めることが可能なロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

前記目的を達成するために、請求項1の発明は、通常ゲームモードと前記通常ゲームモードとは異なる特別ゲームモードを含む複数のゲームモードのいずれかでロットゲームの進行を制御する制御部を備えたロットマシンにおいて、所定順序で配列する2種以上の複数のシンボルからそれぞれ構成される複数のリール画像を表示する表示部と、操作部と、前記操作部に対してベット操作がなされたとき、前記ベット操作に対応するベット量分のベット対象を受け取るベット処理を行うベット処理部と、前記ベット処理部が前記ベット処理を行ったらスタート信号を生成するスタート信号生成部と、前記スタート信号を受けて、前記表示部に停止表示させる各リール画像のシンボルを決定する決定部と、前記スタート信号を受けて、前記表示部に表示された各リール画像の複数のシンボルを順次切り換える変動表示制御を行い、前記決定部が決定したシンボルが停止表示するように各リール画像の変動表示を停止させる停止表示制御を行う表示制御部と、前記通常ゲームモード中には、所定量の払出対象が払い出される払出賞、ゲームモードが前記通常ゲームモードから前記特別ゲームモードへ切り替わる特別ゲーム賞、および前記特別ゲームモードの互いに異なるルール情報にそれぞれ対応した複数のルール決定賞の少なくとも3種類の賞のいずれに入賞したか又はいずれにも入賞しないハズレかを前記決定部の決定結果に応じて判定し、前記特別ゲームモード中には、前記ルール決定賞を含まない少なくとも1種類の賞のいずれに入賞したか又はいずれにも入賞しないハズレかを前記決定部の決定結果に応じて判定する入賞判定部と、前記入賞判定部が前記払出賞に入賞したと判定したとき、前記所定量の払出対象を払い出す払出処理を行う払出処理部と、前記特別ゲームモードのルール情報を記憶するルール情報記憶部と、前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記ルール決定賞に入賞したと判定したとき、前記ルール情報記憶部に既に記憶されているルール情報と前記入賞に係るルール決定賞に対応するルール情報とが予め決められた特定の関係を満たすか否かを判断する判断部と、前記判断部が特定の関係を満たすと判断

30

40

50

したとき、前記ルール情報記憶部に既に記憶されているルール情報を前記入賞に係るルール決定賞に対応するルール情報に書き換えるルール情報書換部とを少なくとも有し、前記制御部は、前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記特別ゲーム賞に入賞したと判定したとき、ゲームモードを前記特別ゲームモードへ切り替え、前記ルール情報記憶部に記憶されているルール情報に従って前記特別ゲームモードでのスロットゲームの進行を制御することを特徴とするものである。

このスロットマシンにおいては、ルール情報記憶部に記憶されているルール情報に従って特別ゲームモードでのスロットゲームが進行される。そして、このルール情報は、通常ゲームモード中にルール決定賞が入賞したとき、そのルール決定賞に対応するルール情報と、既に記憶されているルール情報とが、予め決められた特定の関係を満たすときに書き換えられる。したがって、当該特定の関係を適宜設定することで、通常ゲームモード時のスロットゲームに対して様々なゲーム性を付加することが可能となる。

10

【0008】

また、請求項2の発明は、請求項1のスロットマシンにおいて、前記特定の関係は、前記ルール情報記憶部に既に記憶されているルール情報と前記入賞に係るルール決定賞に対応するルール情報とが互いに異なる関係であることを特徴とするものである。

このスロットマシンにおいては、既に記憶されているルール情報と異なるルール情報に対応したルール決定賞が入賞すると、既に記憶されているルール情報が当該ルール決定賞に対応する別のルール情報に書き換えられる。この場合、既に記憶されているルール情報よりもプレイヤーにとって有利なルール情報に対応するルール決定賞に入賞することはプレイヤーにとって歓迎すべきことであるが、既に記憶されているルール情報よりもプレイヤーにとって不利なルール情報に対応するルール決定賞に入賞することはプレイヤーにとって避けたいことである。本スロットマシンによれば、通常ゲームモード中にこのような状況を生むことができることにより、例えば、プレイヤーが現在記憶されているルール情報に満足している場合には以後の通常ゲームでルール決定賞に入賞するより先に特別ゲーム賞に入賞することを期待し、逆に、プレイヤーが現在記憶されているルール情報に不満である場合には以後の通常ゲームで特別ゲーム賞に入賞するより先にルール決定賞に入賞することを期待するといった新たなゲーム性を、通常ゲームモードでのスロットゲームに付加することができる。

20

【0009】

また、請求項3の発明は、請求項1のスロットマシンにおいて、前記特定の関係は、前記ルール情報記憶部に既に記憶されているルール情報に従って前記制御部が前記特別ゲームモードでのスロットゲームの進行を制御する場合よりも、前記入賞に係るルール決定賞に対応するルール情報に従って前記制御部が前記特別ゲームモードでのスロットゲームの進行を制御する場合の方がプレイヤーにとって有利になる関係であることを特徴とするものである。

30

このスロットマシンにおいては、既に記憶されているルール情報よりもプレイヤーにとって有利なルール情報に対応したルール決定賞が入賞したときに、既に記憶されているルール情報が当該ルール決定賞に対応する別のルール情報に書き換えられるが、既に記憶されているルール情報よりもプレイヤーにとって不利なルール情報に対応したルール決定賞が入賞しても、既に記憶されているルール情報が書き換えられない。通常ゲームモード中にルール情報がプレイヤーにとって不利なルール情報に書き換えられてしまうと、以後の通常ゲームモードでのスロットゲームのプレイ意欲が減退してしまうおそれがある。本スロットマシンによれば、このようにプレイ意欲が減退してしまうことがない。

40

【0010】

また、請求項4の発明は、通常ゲームモードと前記通常ゲームモードとは異なる特別ゲームモードを含む複数のゲームモードのいずれかでスロットゲームの進行を制御する制御部を備えたスロットマシンにおいて、所定順序で配列する2種以上の複数のシンボルからそれぞれ構成される複数のリール画像を表示する表示部と、操作部と、前記操作部に対してベット操作がなされたとき、前記ベット操作に対応するベット量分のベット対象を受

50

け取るベット処理を行うベット処理部と、前記ベット処理部が前記ベット処理を行ったらスタート信号を生成するスタート信号生成部と、前記スタート信号を受けて、前記表示部に停止表示させる各リール画像のシンボルを決定する決定部と、前記スタート信号を受けて、前記表示部に表示された各リール画像の複数のシンボルを順次切り換える変動表示制御を行い、前記決定部が決定したシンボルが停止表示するように各リール画像の変動表示を停止させる停止表示制御を行う表示制御部と、前記通常ゲームモード中には、所定量の払出対象が払い出される払出賞、ゲームモードが前記通常ゲームモードから前記特別ゲームモードへ切り替わる特別ゲーム賞、および前記特別ゲームモードの互いに異なるルール情報にそれぞれ対応した複数のルール決定賞の少なくとも3種類の賞のいずれに入賞したか又はいずれにも入賞しないハズレかを前記決定部の決定結果に応じて判定し、前記特別ゲームモード中には、前記ルール決定賞を含まない少なくとも1種類の賞のいずれに入賞したか又はいずれにも入賞しないハズレかを前記決定部の決定結果に応じて判定する入賞判定部と、前記入賞判定部が前記払出賞に入賞したと判定したとき、前記所定量の払出対象を払い出す払出処理を行う払出処理部と、前記特別ゲームモードのルール情報を記憶するルール情報記憶部と、前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記ルール決定賞に入賞したと判定したときは、常に、前記ルール情報記憶部に既に記憶されているルール情報を前記入賞に係るルール決定賞に対応するルール情報に書き換えるルール情報書換部とを少なくとも有し、前記制御部は、前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記特別ゲーム賞に入賞したと判定したとき、ゲームモードを前記特別ゲームモードへ切り替え、前記ルール情報記憶部に記憶されているルール情報に従って前記特別ゲームモードでのスロットゲームの進行を制御することを特徴とするものである。

このスロットマシンにおいても、請求項1のスロットマシンと同様に、ルール情報記憶部に記憶されているルール情報に従って特別ゲームモードでのスロットゲームが進行される。ただし、このルール情報は、通常ゲームモード中にルール決定賞が入賞したときには、そのルール決定賞に対応するルール情報と既に記憶されているルール情報との関係に関わらず、常にそのルール決定賞に対応するルール情報へ書き換えられる。したがって、請求項1のスロットマシンに比べて特定の関係を満たすか否かを判断するための処理が省略される結果、処理を簡単化することができる。

しかも、本スロットマシンでは、既に記憶されているルール情報よりもプレイヤーにとって有利なルール情報に対応するルール決定賞が不利なルール情報に対応するルール決定賞かの区別なく、そのルール決定賞に対応するルール情報へ書き換えられる。この場合、既に記憶されているルール情報よりもプレイヤーにとって有利なルール情報に対応するルール決定賞に入賞することはプレイヤーにとって歓迎すべきことであるが、既に記憶されているルール情報よりもプレイヤーにとって不利なルール情報に対応するルール決定賞に入賞することはプレイヤーにとって避けたいことである。本スロットマシンによれば、通常ゲームモード中にこのような状況を生むことができることにより、例えば、プレイヤーが現在記憶されているルール情報に満足している場合には以後の通常ゲームでルール決定賞に入賞するより先に特別ゲーム賞に入賞することを期待し、逆に、プレイヤーが現在記憶されているルール情報に不満である場合には以後の通常ゲームで特別ゲーム賞に入賞するより先にルール決定賞に入賞することを期待するといった新たなゲーム性を、通常ゲームモードでのスロットゲームに付加することができる。

【0011】

また、請求項5の発明は、通常ゲームモードと前記通常ゲームモードとは異なる特別ゲームモードとを含む複数のゲームモードのいずれかでスロットゲームの進行を制御する制御部を備えたスロットマシンにおいて、所定順序で配列する2種以上の複数のシンボルからそれぞれ構成される複数のリール画像を表示する表示部と、操作部と、前記操作部に対してベット操作がなされたとき、前記ベット操作に対応するベット量分のベット対象を受け取るベット処理を行うベット処理部と、前記ベット処理部が前記ベット処理を行ったらスタート信号を生成するスタート信号生成部と、前記スタート信号を受けて、前記表示部に停止表示させる各リール画像のシンボルを決定する決定部と、前記スタート信号を受け

て、前記表示部に表示された各リール画像の複数のシンボルを順次切り換える変動表示制御を行い、前記決定部が決定したシンボルが停止表示するように各リール画像の変動表示を停止させる停止表示制御を行う表示制御部と、前記通常ゲームモード中には、所定量の払出対象が払い出される払出賞、ゲームモードが前記通常ゲームモードから前記特別ゲームモードへ切り替わる特別ゲーム賞、および前記特別ゲームモードの互いに異なるルール情報にそれぞれ対応した複数のルール決定賞の少なくとも3種類の賞のいずれに入賞したか又はいずれにも入賞しないハズレかを前記決定部の決定結果に応じて判定し、前記特別ゲームモード中には、前記ルール決定賞を含まない少なくとも1種類の賞のいずれに入賞したか又はいずれにも入賞しないハズレかを前記決定部の決定結果に応じて判定する入賞判定部と、前記入賞判定部が前記払出賞に入賞したと判定したとき、前記所定量の払出対象を払い出す払出処理を行う払出処理部と、前記特別ゲームモードのルール情報を記憶するルール情報記憶部と、前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記ルール決定賞に入賞したと判定したとき、前記入賞に係るルール決定賞に対応したルール情報を前記ルール情報記憶部に追加記憶するルール情報追記部と、前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記特別ゲーム賞に入賞したと判定したとき、前記ルール情報記憶部に記憶されているルール情報の中から一のルール情報を抽選により決定する抽選部とを少なくとも有し、前記制御部は、前記通常ゲームモード中に前記入賞判定部が前記特別ゲーム賞に入賞したと判定したとき、ゲームモードを前記特別ゲームモードへ切り替え、前記抽選部が決定した前記一のルール情報に従って前記特別ゲームモードでのスロットゲームの進行を制御することを特徴とするものである。

10

20

このスロットマシンにおいては、抽選部の抽選により決定されるルール情報に従って特別ゲームモードでのスロットゲームが進行される。この抽選により選択され得る抽選対象のルール情報には、通常ゲームモード中に入賞したルール決定賞に対応するルール情報が含まれる。すなわち、本スロットマシンにおいて、プレイヤーは、通常ゲームモード中になるべく多くの種類のルール決定賞に入賞すれば、その分だけ特別ゲームモードでのスロットゲームのルール情報として採用される可能性があるルール情報の種類を増やすことができるといった新たなゲーム性を、通常ゲームモードでのスロットゲームに付加することができる。

【0012】

また、請求項6の発明は、請求項1、2、3、4又は5のスロットマシンにおいて、前記ルール情報は、前記特別ゲームモードの継続期間を特定するための情報であることを特徴とするものである。

30

このスロットマシンにおいては、通常ゲームモード時のスロットゲームに対し、特別ゲームモードの継続期間を変更し得るというゲーム性を付加することが可能となる。

【0013】

また、請求項7の発明は、請求項1、2、3、4又は5のスロットマシンにおいて、前記ルール情報は、前記特別ゲームモード中に前記入賞判定部が入賞したと判定し得る賞の種類を特定するための情報であることを特徴とするものである。

このスロットマシンにおいては、通常ゲームモード時のスロットゲームに対し、特別ゲームモードでのスロットゲームで入賞し得る賞の種類を変更し得るというゲーム性を付加することが可能となる。

40

【0014】

また、請求項8の発明は、請求項7のスロットマシンにおいて、前記ルール情報により特定される賞の種類は所定量の払出対象が払い出される払出賞であることを特徴とするものである。

このスロットマシンにおいては、通常ゲームモード時のスロットゲームに対し、特別ゲームモードでのスロットゲームで払出賞に入賞したときに払い出される払出対象の量を変更し得るというゲーム性を付加することが可能となる。

【発明の効果】

【0015】

50

以上、請求項 1 乃至 8 の発明によれば、通常ゲームモードでのスロットゲームのゲーム性を、前記特許文献 1 に記載のスロットマシンよりも高めることが可能となるという優れた効果が奏される。

特に、請求項 1 の発明によれば、通常ゲームモード時のスロットゲームのゲーム設計の自由度が前記特許文献 1 に記載のスロットマシンよりも高いことから、通常ゲームモード時のスロットゲームに対して様々なゲーム性を付加することが可能となるという優れた効果が奏される。

特に、請求項 2 の発明によれば、既に記憶されているルール情報の内容に応じてプレイヤーが通常ゲームモード中に期待する内容が異なってくるといった状況を生むことができることから、このような状況を利用した新たなゲーム性を通常ゲームモードでのスロットゲームに付加することができる。

10

また、請求項 3 の発明によれば、通常ゲームモード中にプレイヤーのプレイ意欲が減退することを抑制することができるという優れた効果が奏される。

また、請求項 4 の発明によれば、処理を簡単化できる上、既に記憶されているルール情報の内容に応じてプレイヤーが通常ゲームモード中に期待する内容が異なってくるといった状況を生むことができることから、このような状況を利用した新たなゲーム性を通常ゲームモードでのスロットゲームに付加することができるという優れた効果が奏される。

また、請求項 5 の発明によれば、通常ゲームモード中に特別ゲームモードでのスロットゲームのルール情報として採用される可能性があるルール情報の種類を増やすといった新たなゲーム性を、通常ゲームモードでのスロットゲームに付加することができるという優れた効果が奏される。

20

また、請求項 6 の発明によれば、通常ゲームモード時のスロットゲームに対し、特別ゲームモードの継続期間を変更し得るというゲーム性を付加することが可能となるという優れた効果が奏される。

また、請求項 7 の発明によれば、通常ゲームモード時のスロットゲームに対し、特別ゲームモードでのスロットゲームで入賞し得る賞の種類を変更し得るというゲーム性を付加することが可能となるという優れた効果が奏される。

また、請求項 8 の発明によれば、通常ゲームモード時のスロットゲームに対し、特別ゲームモードでのスロットゲームで払出賞に入賞したときに払い出される払出対象の量を変更し得るというゲーム性を付加することが可能となるという優れた効果が奏される。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0016】

以下、本発明を、カジノに設置されるゲーム装置としてのビデオスロットマシンに適用した一実施形態について説明する。

まず、本実施形態に係るスロットマシンの基本的な構成について説明する。

図 2 は、本実施形態に係るスロットマシンの外観斜視図である。このスロットマシン 1 は、箱型の筐体 2、この筐体 2 の前面側に開閉自在に取り付けられた前面パネル 3 などを有する。前面パネル 3 には、ゲーム画面表示部としてのモニター 11 を外部から視認するための表示窓 4、貨幣受取部を構成するコイン投入口 5 a 及び紙幣投入口 5 b、スピンプタン 6 a、クレジット精算ボタン 6 b、BET ボタン 7 a, 7 b, 7 c、入賞ライン選択ボタン 8 a, 8 b, 8 c、コイン払出口 9 a を有するコイン受皿 9、各種ランプ類 10 a, 10 b などが設けられている。スピンプタン 6 a、クレジット精算ボタン 6 b、各種 BET ボタン 7 a, 7 b, 7 c、入賞ライン選択ボタン 8 a, 8 b, 8 c は、それぞれ発光部を具備したランプボタンである。なお、本実施形態では、スピンプタン 6 a 等の各種操作ボタンをメカニカルなボタンで構成しているが、モニター 11 上にタッチパネルを設けてモニター 11 にスピンプタン 6 a 等の各種操作ボタンに対応したボタン画像を表示したものを採用してもよい。

40

【0017】

スロットマシン 1 の内部には、表示部としてのモニター 11 が設けられている。このモニター 11 は、所定順序で配列する互いに異なる 2 種以上の複数の図柄（シンボル）を、

50

5つの図柄表示域11aそれぞれに表示する。モニター11は、液晶ディスプレイで構成されているが、CRTモニターやプラズマディスプレイなどの他のディスプレイであってもよい。また、モニター11には、プレイヤーがコイン投入口5a又は紙幣投入口5bから投入した金銭の額に相当するクレジットの量を表示するクレジット表示部11b、各種BETボタン7a, 7b, 7c及び入賞ライン選択ボタン8a, 8b, 8cを操作してプレイヤーがBETしたクレジット量を表示するBET表示部11c、後述する特別ゲームモードに切り替わったときに進行されるボーナスゲームの回数を表示するゲーム回数表示部11d、そのボーナスゲームで配当払出賞に入賞したときに払い出されるクレジットの倍数を表示する配当倍数表示部11eが、前記5つの図柄表示域11aの上部に表示される。また、スロットマシン1の内部には、受け付けたコインや紙幣が偽物でないかを確認する検査装置、コインを多数枚収容可能なホッパを持つ図示しないコイン払戻装置や、音出力部としてのスピーカー、CPUやROMその他種々の電子部品によって電子回路が形成されたメイン制御部及びサブ制御部なども組み込まれている。

10

【0018】

また、スロットマシン1の側面には、リセットスイッチ12が設けられている。このリセットスイッチ12は、本スロットマシン1が設置されるカジノのアテンダントが所持する専用キーに対応する鍵穴を有し、その鍵穴に専用キーを差し込むことで操作される。よって、プレイヤーは、このリセットスイッチ12を操作することはできない。

【0019】

また、スロットマシン1の上部には、カジノで利用する可搬型記憶媒体としてのハウスカードを挿入するカード挿入口13及び表示装置14が設けられている。ハウスカードは、プレイヤーがカジノの受付等で登録した個人情報を管理するためのものであり、このハウスカードには、プレイヤーごとに個別の識別情報であるプレイヤー特定情報としてのプレイヤーIDが記憶されている。また、カジノの管理装置には、このプレイヤーIDに関連付けて各プレイヤーの個人情報が管理されている。このハウスカードは、例えば、プレイヤーがゲームのために費やしたクレジット量等に応じたポイントを管理装置で管理するために利用される。これにより、そのポイントに応じて、プレイヤーに無料宿泊券等をプレゼントする等の業務を提供できる。また、表示装置14には、プレイヤーがもつポイント等が表示される。また、本実施形態において、ハウスカードは、プレイヤーがカジノに予め預けておいた金銭を本スロットマシン1のゲームで使用する場合にも利用される。この点については後述する。

20

30

【0020】

図3は、スロットマシン1の制御部を構成するメイン制御部の概略構成を示すブロック図である。

図4は、スロットマシン1の制御部を構成するサブ制御部の概略構成を示すブロック図である。

【0021】

メイン制御部20は、CPU21、入出力ポート21a、ROM22、RAM23、乱数発生回路24、表示制御部25、照明制御部26、音響制御部27、払戻制御部28などから構成されている。入出力ポート21aは、サブ制御部30との間でデータ通信を行うために利用される。ROM22は、CPU21が利用する各種プログラムや各種データベース等のデータを格納しており、これらをCPU21に出力する。RAM23は、CPU21によって演算された変数データなどを一時的に格納する。乱数発生回路24は、所定の周期毎に乱数を発生させてそのデータをCPU21に出力する。表示制御部25は、モニター11とともに表示部を構成し、CPU21の制御の下、図柄表示域11a等を表示するモニター11の表示制御を行う。照明制御部26は、CPU21の制御の下、各種ランプ10a, 10bの点灯制御を行う。音響制御部27は、CPU21の制御の下、スピーカー15から出力する音声によるアナウンスや演出音等を制御する。払戻制御部28は、CPU21の制御の下、コイン払出口9aからコイン受皿9にコインを払い戻すために、払戻部としてのコイン払戻装置16を制御する。

40

50

【0022】

また、メイン制御部20のCPU21には、スタート操作を行うためのスピントタン6a、クレジット精算ボタン6b、プレイヤーがゲーム許可を受けるためにスロットマシンに対してクレジットを受け渡すベット操作を行うための各種BETボタン7a, 7b, 7c、入賞ライン選択ボタン8a, 8b, 8c等からなる操作受付部が接続されている。また、CPU21は、コイン投入口5a及び紙幣投入口5bに投入された金額をカウントする図示しない投入金額カウント装置などにも接続されている。

【0023】

サブ制御部30は、CPU31、ROM32、RAM33、カードリーダー34、表示制御部35、メイン制御部側入出力ポート36、管理装置側入出力ポート37などから構成されている。ROM32は、CPU31が利用する各種プログラムや各種データベース等のデータを格納しており、これらをCPU31に出力する。RAM33は、CPU31によって演算された変数データなどを一時的に格納する。カードリーダー34は、カード挿入口13から挿入されたハウスカードに記憶されているプレイヤーIDを読み取り、そのプレイヤーIDをCPU31に出力する。表示制御部35は、CPU31の制御の下、表示装置14の表示制御を行う。メイン制御部側入出力ポート36は、メイン制御部20との間でデータ通信を行うために利用される。管理装置側入出力ポート37は、カジノに設置されている複数のゲーム装置を統括して管理する管理装置40との間でデータ通信を行うために利用される。本実施形態において、管理装置40には、プレイヤーがカジノに予め預けておいた金銭に相当するクレジットデータが、そのプレイヤーのプレイヤーIDに関連付けられた状態で記憶されている。 10 20

【0024】

次に、スロットマシン1によるスロットゲームの流れに従って、各部の動作について説明する。

プレイヤーがコイン投入口5aにコインを投入したり、紙幣投入口5bに紙幣を投入したりするクレジット入力操作を行うと、そのコイン等が図示しない投入金額カウント装置によりカウントされる。そして、投入金額カウント装置は、メイン制御部20のCPU21に投入金額データを出力する。この投入金額データを受け取ったCPU21は、クレジット記憶部としてのRAM23に投入金額データに相当するクレジット量を示すクレジットデータを記憶する。または、クレジット引出処理を行って予めカジノに預けたクレジットを払い戻して使用する場合には、そのクレジットデータがRAM23に記憶される。 30

【0025】

クレジット引出処理について詳しく説明すると、まず、プレイヤーがカジノの受付などで金銭を預けることにより、その預けた金銭に相当する量のクレジットデータがそのプレイヤーのプレイヤーIDに関連付けられた状態で、管理装置40のデータベースに登録される。そして、プレイヤーは、登録したクレジットデータを使用してスロットマシン1でゲームを行う場合、まず、カード挿入口13に自分のプレイヤーIDが記憶されたハウスカードを挿入するというクレジット入力操作を行う。これにより、サブ制御部30のカードリーダー34は、挿入されたハウスカードに記憶されているプレイヤーIDを読み取り、そのプレイヤーIDをサブ制御部30のCPU31に送る。CPU31は、カードリーダー34からプレイヤーIDを受け取ると、そのプレイヤーIDが正常なものかどうかを判断する。ここでは、この判断をスロットマシン1の制御部で行っているが、管理装置40で行うようにしてもよい。この場合、プレイヤーIDを受け取ったCPU31は、そのプレイヤーIDを管理装置40へ送り、そのレスポンスとして管理装置40での判断結果を受け取るようにする。 40

【0026】

この判断において正常でないと判断した場合、CPU31はその旨をメイン制御部20のCPU21へ通知する。この通知を受け取ったメイン制御部20のCPU21は、表示制御部25を制御してモニター11にエラーメッセージを表示する。また、正常でないと判断したCPU31は、カードリーダー34にカード排出信号を送り、当該ハウスカードを 50

排出する。一方、前記判断において正常であると判断した場合、CPU31は、カードリーダー34から受け取ったプレイヤーIDに係るクレジットデータの取得要求を、管理装置側入出力ポート37から管理装置40に送る。管理装置40は、この取得要求に対し、そのプレイヤーIDに関連付けられたクレジットデータをデータベースから読み出し、これを本スロットマシン1のサブ制御部30の管理装置側入出力ポート37へ送信する。管理装置側入出力ポート37を介して受信したクレジットデータは、サブ制御部30のCPU31へ送られ、CPU31はこのクレジットデータをメイン制御部20のCPU21へ送る。そして、CPU21は、受け取ったクレジットデータをクレジット記憶部としてのRAM23に記憶し、本スロットマシン1のゲームで使用できるようにする。その結果、プレイヤーは、金銭を持ち運ぶことなくスロットマシン1でゲームを行うことができるので、プレイヤーの利便性が向上する。 10

【0027】

図1は、通常ゲームモード中に進行される1回のスロットゲームの流れを示すフローチャートである。

プレイヤーは、希望する入賞ライン数及びBETするベット量を決めたら、BETボタン7a, 7b, 7c及び入賞ライン選択ボタン8a, 8b, 8cを操作して所定量のクレジットを支払うためのベット操作を行う(S1)。本スロットマシン1では、入賞ライン選択ボタン8a, 8b, 8cを操作して1~3本の入賞ラインを選択し、BETボタン7a, 7b, 7cを操作してBETするクレジット量(1~3クレジット)を選択する。このベット操作の内容は、BET操作信号としてメイン制御部20のCPU21に送られる。その後、CPU21は、スピンのボタン6aからの操作信号を受付可能な状態となり、プレイヤーによるスピンのボタン6aに対する操作が有効なものとなる。 20

【0028】

プレイヤーがスピンのボタン6aを操作すると(S2)、メイン制御部20のCPU21は、ベット処理部として機能し、クレジット記憶部を構成するRAM23のクレジットデータからBET操作信号に応じたクレジット量、すなわち、選択した入賞ライン数にBETするクレジット量に乗じて得た量分を減らすベット処理を行う(S3)。例えば、入賞ライン数として3本の入賞ラインを選択し、かつ、BETするクレジット量として2クレジットを選択した場合、本スロットマシンが受け取るクレジット量は6クレジットとなる。その後、CPU21は、スタート信号生成部として機能し、スタート信号を生成して、そのスタート信号を表示制御部25に送る。表示制御部25は、このスタート信号を受けて、モニター11の各図柄表示域11aに表示される図柄を順次切り換える変動表示制御を行う(S4)。 30

【0029】

また、メイン制御部20のCPU21は、生成したスタート信号を乱数発生回路24にも送る。このスタート信号を受けた乱数発生回路24は、5つの乱数を生成し(S5)、これらの乱数をCPU21に順次送る。各乱数は、モニター11に表示される各図柄表示域11aにそれぞれ対応している。CPU21は、乱数発生回路24とともに決定部として機能し、乱数発生回路24から送られてくる5つの乱数を受け取ると、各乱数をROM22に格納されている停止位置テーブルに照らし合わせる。この停止位置テーブルは、各図柄表示域11aに対して個々に用意されている。そして、各乱数と各停止位置テーブルにより、各図柄表示域11aにおける変動表示の停止位置が決まる。したがって、乱数発生回路24から送られてくる5つの乱数によって、各図柄表示域11aに停止表示する図柄が決まる。 40

【0030】

一方、メイン制御部20のCPU21は、乱数発生回路24とともに入賞判定部として機能し、乱数発生回路24から送られてくる5つの乱数を受け取ると、これらの乱数からなる組合せを、ROM22に格納されている入賞決定テーブルに照らし合わせて、既定の賞に入賞したか否かを決定する抽選処理も行う(S6)。通常ゲームモードでのスロットゲームで入賞し得る賞は、大別すると、プレイヤーに対して当該賞に対応した量のクレジ 50

ットを払い出す払出賞（配当払出賞）や、ゲームモードが通常ゲームモードから特別ゲームモードへ切り替わってイベント又はフリーゲームやフィーチャーゲーム等の特別ゲームであるボーナスゲームの進行を許可する特別ゲーム賞であるボーナス賞、特別ゲームモードの互いに異なるルール情報にそれぞれ対応した複数のルール決定賞などがある。そして、CPU 21は、乱数の組合せと入賞決定テーブルとにより、今回のゲームで入賞する賞を決定し、又は何の賞にも入賞しなかった場合のハズレを決定する。なお、ROM 22には、通常ゲームモード時に使用する入賞決定テーブルと、特別ゲームモード時に使用する入賞決定テーブルとの少なくとも2種類の入賞決定テーブルが、格納されている。そして、前者の種類の入賞決定テーブルについては、入賞ライン選択ボタン8a, 8b, 8cによって選択され得る入賞ライン数ごとに、個別の入賞決定テーブルが用意されている。

10

【0031】

本実施形態において、前記ルール決定賞に対応したルール情報の種類は大別すると2種類ある。一方は、特別ゲームモードの継続期間を特定するためのルール情報であり、具体的にはゲームモードが特別ゲームモードに切り替わったときに進行されるボーナスゲームの回数を規定するルール情報（以下、「回数ルール情報」という。）である。他方は、特別ゲームモード中のボーナスゲームで入賞し得る賞の種類を特定するためのルール情報であり、具体的にはボーナスゲームで当該賞（本実施形態では配当払出賞）に入賞したときに払いされるクレジット量の倍数を規定するルール情報（以下、「倍数ルール情報」という。）である。そして、本実施形態では、回数ルール情報について、10ゲーム、20ゲーム及び30ゲームの3つの内容をもった3つのルール情報を設けており、倍数ルール情報について、1倍、2倍及び3倍の3つの内容をもった3つのルール情報を設けている。したがって、本実施形態において、ルール情報は全部で6つ存在し、これらのルール情報にそれぞれ対応する6つのルール決定情報がある。

20

なお、ルール情報の種類や内容は、本実施形態のようなものに限らず、ボーナスゲームの内容やゲーム設計上の観点から適宜設定することができる。

【0032】

メイン制御部20のCPU 21は、前記抽選処理を終えたら、決定した停止位置で各図柄表示域11aの変動表示がそれぞれ停止するように表示制御部25を制御する（S7）。これにより、モニター11の図柄表示域11aには、決定した停止位置で変動表示が停止し、前記5つの乱数に対応した所定の図柄が各図柄表示域11aに停止表示する。

30

【0033】

前記抽選処理において配当払出賞の入賞が決定された場合（S8のYes, S9のYes）、メイン制御部20のCPU 21は、各図柄表示域11aの変動表示が停止表示した後、照明制御部26及び音響制御部27に対して、それぞれ所定の演出信号を出力する。これにより、照明制御部26は、点灯状態になっている各種ランプ10a, 10b及び各種ボタン6a, 6b, 7a, 7b, 7c, 8a, 8b, 8cの発光手段を具備したランプボタンを、その演出信号に応じた点滅パターンで点滅するように点灯制御を行う。また、音響制御部27は、演出音としてスピーカー15から出力していた音楽を一旦停止し、その演出信号に応じた効果音をスピーカー15から出力させる制御を行う。そして、CPU 21は、払出処理部として機能し、RAM 23に記憶されているクレジットデータに、入賞した賞に応じたクレジット量分を加算する払出処理を行う（S10）。

40

【0034】

また、前記抽選処理においてルール決定賞の入賞が決定された場合（S8のYes, S9のNo, S11のYes）、メイン制御部20のCPU 21は、判断部として機能し、ルール情報記憶部であるRAM 23に既に記憶されているルール情報（以下、「現ルール情報」という。）と入賞に係るルール決定賞に対応したルール情報（以下、「新ルール情報」という。）とが予め決められた特定の関係を満たすか否かを判断する。具体的には、現ルール情報と新ルール情報とが互いに異なる関係であるか否かを判断する（S12）。この判断は、回数ルール情報と倍数ルール情報とで個別に行われる。すなわち、回数ルール情報に対応するルール決定賞が入賞したときには、RAMに記憶されている現回数ル

50

ル情報との間で判断し、倍数ルール情報に対応するルール決定賞が入賞したときには、RAMに記憶されている現倍数ルール情報との間で判断する。そして、前記判断において、現ルール情報と新ルール情報とが互いに異なるものであると判断した場合、CPU 21は、ルール情報書換部として機能し、RAM 23に記憶されている現ルール情報を新ルール情報に書き換える処理を行う(S 13)。また、CPU 21は、回数ルール情報について新ルール情報の書き換えを行ったら、表示制御部 25を制御してモニター 11上のゲーム回数表示部 11dの表示を当該新ルール情報が規定する回数に変更し、倍数ルール情報について新ルール情報の書き換えを行ったら、表示制御部 25を制御してモニター 11上の配当倍数表示部 11eの表示を当該新ルール情報が規定する回数に変更する。一方、前記判断において、現ルール情報と新ルール情報とが互いに同じものであると判断した場合、CPU 21は、そのままスロットゲームを終了する。 10

なお、本実施形態において、RAM 23に記憶されるルール情報の初期値は、回数ルール情報については10ゲームの情報であり、倍数ルール情報については1倍の情報である。

また、本実施形態では、ルール決定賞の入賞が決定される場合、ルール決定賞に対応するルール決定図柄(図5(a)参照)がいずれかの箇所に停止表示されることになる。

【0035】

また、前記抽選処理においてボーナス賞の入賞が決定された場合(S 8のYes, S 9のNo, S 11のNo)、メイン制御部 20のCPU 21は、各図柄表示域 11aの変動表示が停止表示した後、照明制御部 26及び音響制御部 27に対して、それぞれ所定の演出信号を出力する。これにより、照明制御部 26は、点灯状態になっている各種ランプボタンを、その演出信号に応じた点滅パターンで点滅するように点灯制御を行う。また、音響制御部 27は、演出音としてスピーカー 15から出力していた音楽を一旦停止し、その演出信号に応じた演出音としての音楽をスピーカー 15から出力させる制御を行う。また、本スロットマシンにおけるゲームモード(CPU 21のゲーム制御形式)が通常ゲームモードから特別ゲームモードへ切り換わる。 20

【0036】

ここで、メイン制御部 20のCPU 21は、RAM 23に記憶されている現回数ルール情報を読み出し(S 14)、その現回数ルール情報により規定された回数をボーナスゲームの回数として設定する。また、CPU 21は、RAM 23に記憶されている現倍数ルール情報を読み出し(S 14)、その現倍数ルール情報により規定された倍数をボーナスゲームでの配当払出賞入賞時に払い出すクレジットの倍数として設定する。その後、CPU 21は、これらの設定に沿ってボーナスゲームを進行する(S 15)。 30

【0037】

図5(a)は、通常ゲームモード時におけるスロットゲームでモニター 11に停止表示されるリール画像の一例を示す図である。

図5(b)は、特別ゲームモード時におけるスロットゲームでモニター 11に停止表示されるリール画像の一例を示す図である。

本実施形態において、ボーナス賞に入賞することで進行されるボーナスゲームは、通常ゲームモードで進行されるスロットゲームとほとんど同じスロットゲームである。ただし、ボーナスゲームは、プレイヤーがクレジットを支払わずにプレイできるフリーゲームである点、及び、通常ゲームモードでルール決定賞に対応するルール決定図柄A, Bをワイルドカード図柄Cに置き換えたリール画像を用いる点で、通常ゲームモードでのスロットゲームと相違している。なお、ワイルドカード図柄Cとは、入賞判定の際にすべての種類の図柄として取り扱われる図柄である。したがって、ボーナスゲームにおいては、入賞判定の際にルール決定賞が入賞することはないが、他の賞の入賞確率は通常ゲームモード時のスロットゲームに比べて高まる。 40

なお、ボーナスゲームでは、通常ゲームモード時のスロットゲームとは図柄数や配列が異なる全く別のリール画像を用いるようにしてもよい。

【0038】

ボーナスゲームで配当払出賞に入賞したときの払出処理においては、メイン制御部20のCPU21は払出処理部として機能し、RAM23に記憶されているクレジットデータに、入賞した賞に応じたクレジット量分を加算する払出処理を行う。このとき、特別ゲームモード切替時に読み出した現倍数ルール情報により特定される賞が1倍の配当払出賞であった場合、ボーナスゲームでその1倍配当払出賞に入賞したときに払い出されるクレジット量は、その1倍配当払出賞に対応する図柄組合せと同じ図柄組合せに対応する通常ゲームモード時の配当払出賞の払出量と同じである。一方、現倍数ルール情報により特定される賞が2倍の配当払出賞であった場合、ボーナスゲームでその2倍配当払出賞に入賞したときに払い出されるクレジット量は、その2倍配当払出賞に対応する図柄組合せと同じ図柄組合せに対応する通常ゲームモード時の配当払出賞の払出量の2倍である。3倍配当払出賞についても同様である。

10

【0039】

以上のようにしてボーナスゲームが行われ、特別ゲームモードに切り替わってからのボーナスゲーム回数が、特別ゲームモード切替時に読み出した現回数ルール情報により特定されるゲーム回数に達した場合、本スロットマシンにおけるゲームモードは特別ゲームモードから通常ゲームモードへ切り換わる。そして、RAM23に記憶されている回数ルール情報及び倍数ルール情報は初期化される(S16)。具体的には、回数ルール情報については10ゲームの回数ルール情報に書き換えられ、倍数ルール情報については1倍の情報に書き換えられる。

【0040】

20

以上、本実施形態によれば、ルール情報記憶部であるRAM23に記憶されている回数ルール情報及び倍数ルール情報に従って特別ゲームモードでのスロットゲーム(ボーナスゲーム)が進行される。そして、これらのルール情報は、通常ゲームモード中にルール決定賞が入賞したとき、そのルール決定賞に対応する新ルール情報が既に記憶されている現ルール情報と異なるという特定の関係を満たすときに書き換えられる。新ルール情報が現ルール情報よりもプレイヤーにとって有利なものであるならばその新ルール情報に対応するルール決定賞に入賞することはプレイヤーにとって歓迎すべきことであるが、新ルール情報が現ルール情報よりもプレイヤーにとって不利なものである場合、その新ルール情報に対応するルール決定賞に入賞することはプレイヤーにとって避けたいと望む。よって、本実施形態によれば、プレイヤーが現ルール情報の内容に満足している場合には以後の通常ゲームでルール決定賞に入賞するより先に特別ゲーム賞に入賞することを期待し、逆に、プレイヤーが現ルール情報の内容に不満である場合には以後の通常ゲームで特別ゲーム賞に入賞するより先にルール決定賞に入賞することを期待するといった新たなゲーム性を、通常ゲームモードでのスロットゲームに付加することができる。

30

【0041】

〔変形例1〕

次に、前記実施形態の一変形例(以下、本変形例を「変形例1」という。)について説明する。

前記実施形態では、新ルール情報が現ルール情報と異なるという特定の関係を満たすとルール情報を書き換えるが、本変形例1では、新ルール情報が現ルール情報よりもプレイヤーにとって有利なものであるという特定の関係を満たすとルール情報を書き換える。なお、その他の構成や処理動作については前記実施形態の場合と同様であるので説明を省略する。

40

【0042】

図6は、本変形例1における通常ゲームモード時のスロットゲームの流れを示すフローチャートである。

ステップS6の抽選処理においてルール決定賞の入賞が決定された場合(S8のYes, S9のNo, S11のYes)、メイン制御部20のCPU21は、判断部として機能し、入賞に係るルール決定賞に対応した新ルール情報がルール情報記憶部であるRAM23に既に記憶されている現ルール情報よりもプレイヤーにとって有利なものであるか否か

50

を判断する。具体的には、回数ルール情報については新ルール情報により特定されるゲーム回数が現ルール情報により特定されるゲーム回数よりも多いか否かを判断し、倍数ルール情報については新ルール情報により特定される配当倍数が現ルール情報により特定される配当倍数よりも大きいか否かを判断する（S 2 1）。この判断は、回数ルール情報と倍数ルール情報とで個別に行われる。すなわち、回数ルール情報に対応するルール決定賞が入賞したときには、R A Mに記憶されている現回数ルール情報との間で判断し、倍数ルール情報に対応するルール決定賞が入賞したときには、R A Mに記憶されている現倍数ルール情報との間で判断する。そして、前記判断において、新ルール情報が現ルール情報よりもプレイヤーにとって有利であると判断した場合、C P U 2 1は、ルール情報書換部として機能し、R A M 2 3に記憶されている現ルール情報を新ルール情報に書き換える処理を行う（S 1 3）。また、C P U 2 1は、回数ルール情報について新ルール情報の書き換えを行ったら、表示制御部 2 5を制御してモニター 1 1上のゲーム回数表示部 1 1 dの表示を当該新ルール情報が規定する回数に変更し、倍数ルール情報について新ルール情報の書き換えを行ったら、表示制御部 2 5を制御してモニター 1 1上の配当倍数表示部 1 1 eの表示を当該新ルール情報が規定する回数に変更する。一方、前記判断において、新ルール情報が現ルール情報よりもプレイヤーにとって有利でないと判断した場合、すなわち、新ルール情報が現ルール情報と同じか又は現ルール情報よりもプレイヤーにとって不利である場合、C P U 2 1は、そのままスロットゲームを終了する。

10

【 0 0 4 3 】

以上、本変形例 1 においては、現ルール情報よりもプレイヤーにとって不利なルール情報に対応したルール決定賞が入賞しても、ルール情報が書き換えられない。通常ゲームモード中にルール情報がプレイヤーにとって不利なルール情報に書き換えられてしまうと、ボーナス賞に入賞することの楽しみが減り、以後の通常ゲームモードでのスロットゲームのプレイ意欲が減退してしまうおそれがある。本変形例では、このようなプレイ意欲の減退を防止できる。

20

なお、現ルール情報を新ルール情報に書き換える条件となる特定の関係は、前記実施形態や本変形例 1 で説明した関係に限らず、ボーナスゲームの内容やゲーム設計上の観点から適宜設定することができる。そして、当該特定の関係を適宜設定することで、通常ゲームモード時のスロットゲームに対し、前記実施形態や本変形例 1 のようなゲーム性とは異なる様々なゲーム性を付加することが可能となる。

30

【 0 0 4 4 】

〔 変形例 2 〕

次に、前記実施形態の他の変形例（以下、本変形例を「変形例 2」という。）について説明する。

前記実施形態では、新ルール情報と現ルール情報とが特定の関係を満たした場合にルール情報を書き換えるが、本変形例 2 では、このような特定の関係を満たすか否かを判断することなく常に現ルール情報を新ルール情報に書き換える。なお、その他の構成や処理動作については前記実施形態の場合と同様であるので説明を省略する。

【 0 0 4 5 】

図 7 は、本変形例 2 における通常ゲームモード時のスロットゲームの流れを示すフローチャートである。

40

ステップ S 6 の抽選処理においてルール決定賞の入賞が決定された場合（S 8 の Y e s , S 9 の N o , S 1 1 の Y e s）、メイン制御部 2 0 の C P U 2 1 は、常に、ルール情報書換部として機能し、R A M 2 3 に記憶されている現ルール情報を新ルール情報に書き換える処理を行う（S 1 3）。また、C P U 2 1 は、回数ルール情報について新ルール情報の書き換えを行ったら、表示制御部 2 5 を制御してモニター 1 1 上のゲーム回数表示部 1 1 d の表示を当該新ルール情報が規定する回数に変更し、倍数ルール情報について新ルール情報の書き換えを行ったら、表示制御部 2 5 を制御してモニター 1 1 上の配当倍数表示部 1 1 e の表示を当該新ルール情報が規定する回数に変更する。

【 0 0 4 6 】

50

以上、本変形例 2 において、RAM 23 内の現ルール情報は、通常ゲームモード中にルール決定賞が入賞したときには、その新ルール情報と現ルール情報との関係に関わらず、常にその新ルール情報へ書き換えられる。したがって、前記実施形態や前記変形例 1 のスロットマシン等と比べて特定の関係を満たすか否かを判断するための処理が省略される結果、処理を簡単化することができる。

しかも、本変形例 2 においては、新ルール情報が現ルール情報よりもプレイヤーにとって有利か不利かの区別なく、現ルール情報が新ルール情報へ書き換えられる。よって、プレイヤーが現ルール情報の内容に満足している場合には以後の通常ゲームでルール決定賞に入賞するより先に特別ゲーム賞に入賞することを期待し、逆に、プレイヤーが現ルール情報の内容に不満である場合には以後の通常ゲームで特別ゲーム賞に入賞するより先にルール決定賞に入賞することを期待するといった新たなゲーム性を、通常ゲームモードでのスロットゲームに付加することができる。

10

【0047】

〔変形例 3〕

次に、前記実施形態の更に他の変形例（以下、本変形例を「変形例 3」という。）について説明する。

前記実施形態では、通常ゲームモードでのスロットゲームでルール決定賞が入賞すると、その新ルール情報が現ルール情報に対して特定の関係を満たすときには現ルール情報が新ルール情報を書き換えるが、本変形例 3 ではこのような書き換えは行わずにその新ルール情報を RAM 23 に追記する。そして、本変形例 3 における特別ゲームモードでのボーナスゲームは、特別ゲームモード切替時に RAM 23 に追記された 1 又は 2 以上のルール情報の中から抽選により選択される一のルール情報に従って進行する。なお、その他の構成や処理動作については前記実施形態の場合と同様であるので説明を省略する。

20

【0048】

図 8 は、本変形例 3 における通常ゲームモード時のスロットゲームの流れを示すフローチャートである。

ステップ S 6 の抽選処理においてルール決定賞の入賞が決定された場合（S 8 の Yes、S 9 の No、S 11 の Yes）、メイン制御部 20 の CPU 21 は、ルール情報追記部として機能し、そのルール決定賞に対応する新ルール情報をルール情報記憶部である RAM 23 に追記する処理を行う（S 31）。なお、本変形例 3 では、モニター 11 上にゲーム回数表示部 11d や配当倍数表示部 11e を表示する必要はないが、代わりに RAM 23 に記憶されている新ルール情報を報知するための表示をすることが望ましい。

30

【0049】

一方で、ステップ S 6 の抽選処理においてボーナス賞の入賞が決定された場合（S 8 の Yes、S 9 の No、S 11 の No）、メイン制御部 20 の CPU 21 は、各図柄表示域 11a の変動表示が停止表示した後、各種演出を行い、本スロットマシンにおけるゲームモード（CPU 21 のゲーム制御形式）が通常ゲームモードから特別ゲームモードへ切り換わる。ここで、メイン制御部 20 の CPU 21 は、抽選部として機能し、RAM 23 に記憶されているルール情報の中から今回の特別ゲームモードで使用するルール情報を決定するためのルール抽選を行う（S 32）。このルール抽選は、回数ルール情報と倍数ルール情報とで個別に行われる。すなわち、RAM 23 に記憶されている回数ルール情報の中から一の回数ルール情報を決定する抽選を行うとともに、RAM 23 に記憶されている倍数ルール情報の中から一の倍数ルール情報を決定する抽選を行う。なお、RAM 23 に記憶されているルール情報が 1 つしかない場合には、ルール抽選を行う必要はない。このルール抽選で一の回数ルール情報が決定されると、CPU 21 は、その回数ルール情報により規定された回数をボーナスゲームの回数として設定する。また、このルール抽選で一の倍数ルール情報が決定されると、CPU 21 は、その倍数ルール情報により規定された倍数をボーナスゲームでの配当払出賞入賞時に払い出すクレジットの倍数として設定する。その後、CPU 21 は、これらの設定に沿ってボーナスゲームを進行する（S 15）。

40

【0050】

50

以上、本変形例 3 においては、ルール抽選により決定されるルール情報に従って特別ゲームモードでのスロットゲームが進行される。この抽選により選択され得る抽選対象のルール情報には、通常ゲームモード中に入賞したルール決定賞に対応するルール情報が含まれる。すなわち、本変形例 3 において、プレイヤーは、通常ゲームモード中になるべく多くの種類のルール決定賞に入賞すれば、その分だけ特別ゲームモードでのスロットゲーム（ボーナスゲーム）のルール情報として採用される可能性があるルール情報の種類を増やすことができるといった新たなゲーム性を、通常ゲームモードでのスロットゲームに付加することができる。

【0051】

なお、上述した実施形態（前記変形例 1 及び 2 を含む。）では、ルール情報がルールそのものの情報である場合について説明したが、例えば、現ルール情報が示すボーナスゲーム数に対して加算又は減算するボーナスゲーム数を示す情報を用いたり、現ルール情報が示す配当倍数に対して加算又は減算する配当倍数を示す情報を用いたりしてもよい。この場合、通常ゲームモード中に、特別ゲームモードへ切り替わったときのボーナスゲーム数や配当倍数が上下に変化するといったゲーム性を、通常ゲームモードでのスロットゲームに付加することができる。

【図面の簡単な説明】

【0052】

【図 1】実施形態に係るスロットマシンでの通常ゲームモード中における 1 回のスロットゲームの流れを示すフローチャート。

【図 2】同スロットマシンの外観斜視図。

【図 3】同スロットマシンのメイン制御部のハードウェア構成を示すブロック図。

【図 4】同スロットマシンのサブ制御部のハードウェア構成を示すブロック図。

【図 5】（a）は通常ゲームモード時におけるスロットゲームでモニターに停止表示されるリール画像の一例を示す図。（b）は特別ゲームモード時におけるスロットゲームでモニターに停止表示されるリール画像の一例を示す図。

【図 6】変形例 1 における通常ゲームモード時のスロットゲームの流れを示すフローチャート。

【図 7】変形例 2 における通常ゲームモード時のスロットゲームの流れを示すフローチャート。

【図 8】変形例 3 における通常ゲームモード時のスロットゲームの流れを示すフローチャート。

【符号の説明】

【0053】

- 1 スロットマシン
- 6 a スピンボタン
- 7 a , 7 b , 7 c BET ボタン
- 8 a , 8 b , 8 c 入賞ライン選択ボタン
- 1 1 モニター
- 1 1 a 図柄表示域
- 1 1 d ゲーム回数表示部
- 1 1 e 配当倍数表示部
- 2 0 メイン制御部
- 3 0 サブ制御部
- A , B ルール決定図柄
- C ワイルドカード図柄

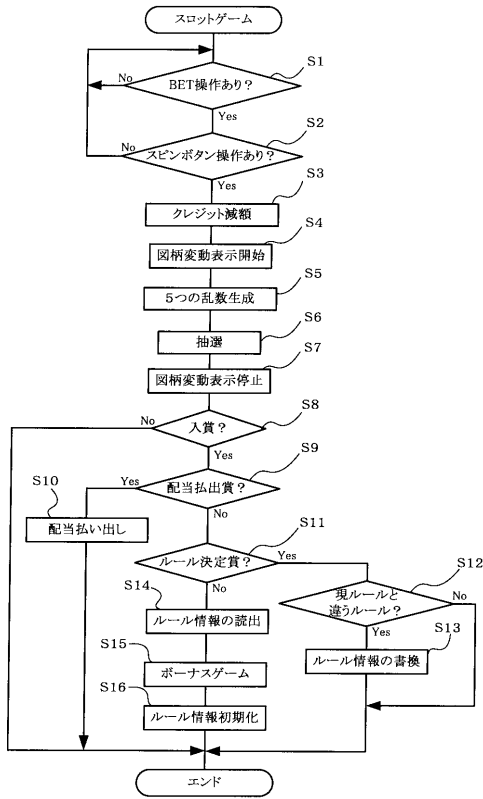
10

20

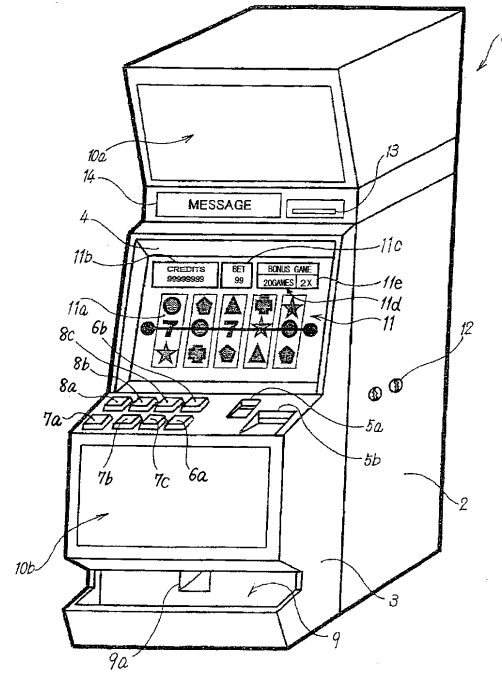
30

40

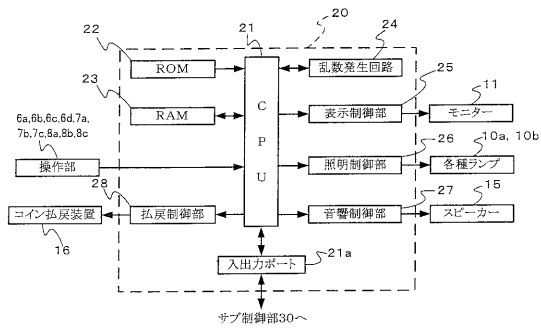
【図1】



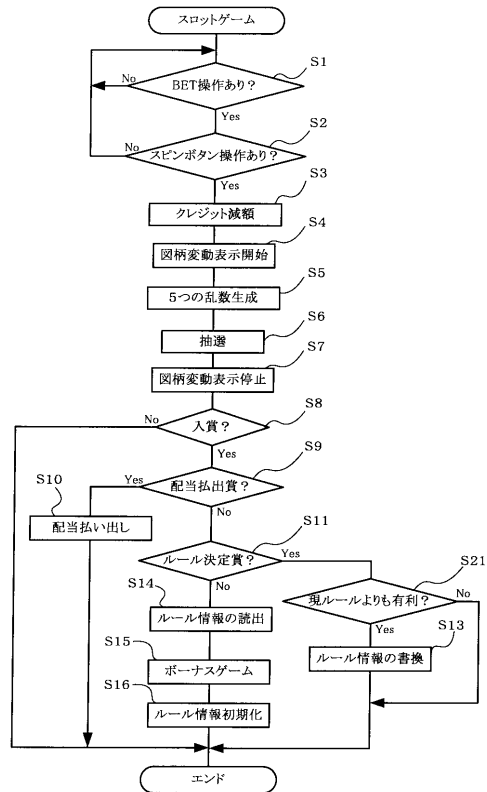
【図2】



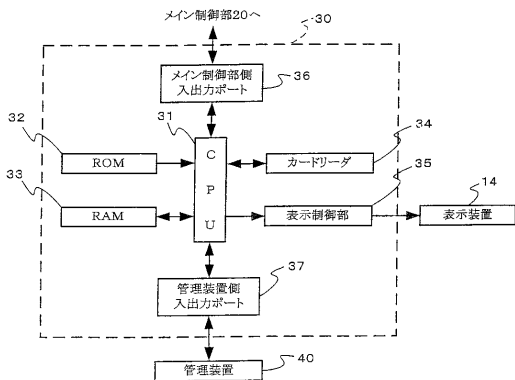
【図3】



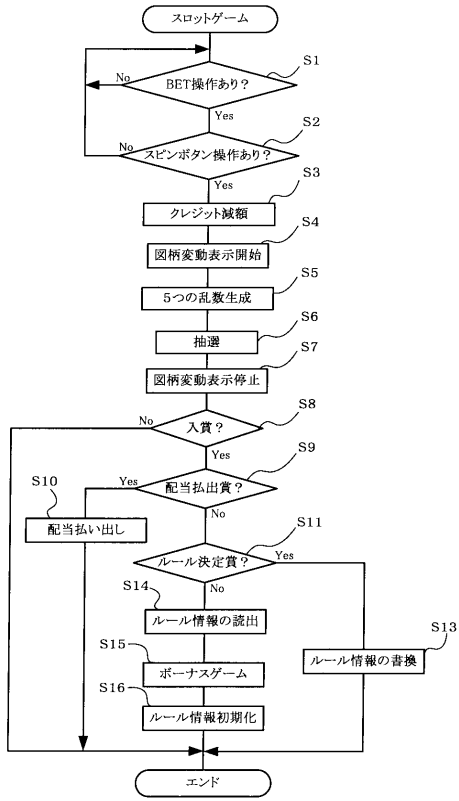
【図6】



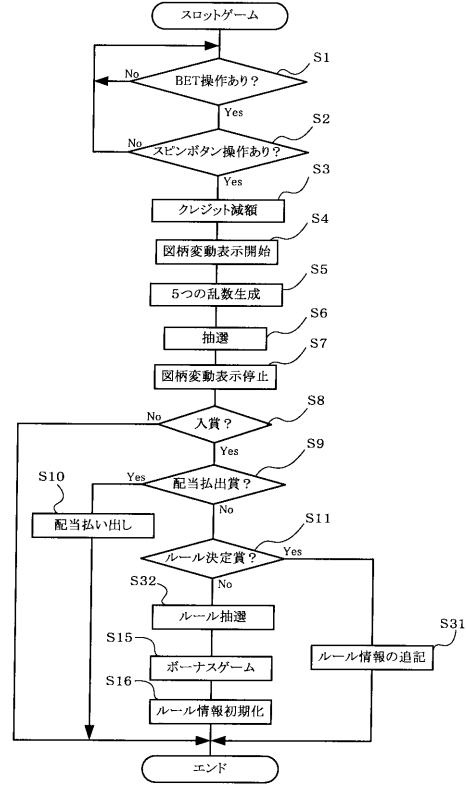
【図4】



【 図 7 】



【 図 8 】



【図5】

