

(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2017-131346
(P2017-131346A)

(43) 公開日 平成29年8月3日(2017.8.3)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5 / 0 4 (2006.01) A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 6 F 2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 79 頁)

(21) 出願番号 特願2016-12754 (P2016-12754)
(22) 出願日 平成28年1月26日 (2016. 1. 26)

(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

最終頁に続く

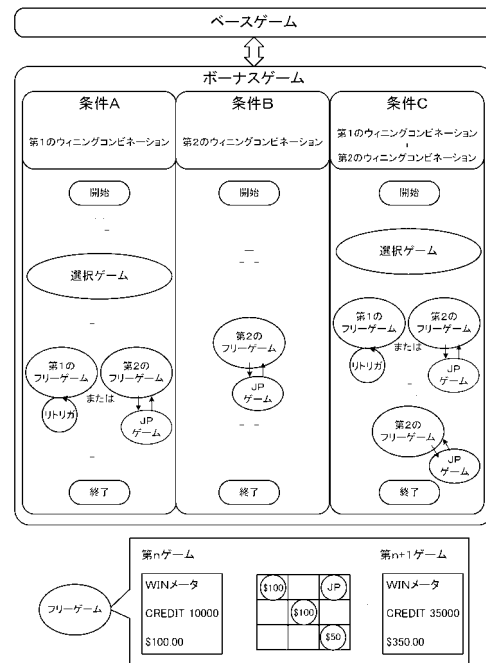
(54) 【発明の名称】ゲーミングマシン

(57) 【要約】

【課題】フリーゲームに係る多様な制御を実行する。

【解決手段】シンボルを表示可能なシンボル表示領域、および獲得した利益の値を表示可能な利益表示領域を有する表示部と、各種の制御を行う制御部と、を備え、制御部は、所定の条件が満たされたか否かを判断し、満たされたと判断した場合、フリーゲームを開始し、フリーゲームにおいて、数値が示されたシンボルを含む複数のシンボルをシンボル表示領域に再配置し、数値が示されたシンボルがシンボル表示領域に再配置されたことに基づいて、数値を利益表示領域の値に加算する。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

シンボルを表示可能なシンボル表示領域、および獲得した利益の値を表示可能な利益表示領域を有する表示部と、

各種の制御を行う制御部と、を備え、

前記制御部は、

所定の条件が満たされたか否かを判断し、満たされたと判断した場合、フリーゲームを開始し、

前記フリーゲームにおいて、数値が示されたシンボルを含む複数のシンボルを前記シンボル表示領域に再配置し、

前記数値が示されたシンボルが前記シンボル表示領域に再配置されたことに基づいて、前記数値を前記利益表示領域の値に加算することを特徴とするゲーミングマシン。

10

【請求項 2】

前記制御部は、前記所定の条件が満たされたと判断したときのゲームで用いられた B E T 数に基づいて前記数値を決定することを特徴とする請求項 1 に記載のゲーミングマシン。

【請求項 3】

前記表示部は、遊技用チップを表示可能な遊技用チップ表示領域を更に有し、

前記制御部は、前記数値を前記利益表示領域に加算すると共に、前記遊技用チップ表示領域に前記数値が示された遊技用チップを積み重ねて表示することを特徴とする請求項 1 に記載のゲーミングマシン。

20

【請求項 4】

前記複数のシンボルは、複数のシンボル列に設けられており、

前記シンボル表示領域は、複数列および複数行の領域を含んで構成され、

前記制御部は、前記数値が示されたシンボルが前記シンボル表示領域に複数再配置されたことに基づいて、予め規定された順序に従って前記数値の各々を 1 つずつ前記利益表示領域の値に加算することを特徴とする請求項 1 に記載のゲーミングマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーミングマシンに関する。

30

【背景技術】

【0002】

従来、複数の種類のシンボルをスクロール表示した後に停止表示し、停止表示されたシンボルの組合せ（ウイニングパターン）に基づいてコイン（遊技媒体の一例）を付与するスロットマシン（ゲーミングマシンの一例）が知られている。

【0003】

さらに、このようなスロットマシンには、ゲーム中に所定の条件が成立した（例えば、特定のシンボルが停止表示された）場合に、フリーゲームを実行するスロットマシンが存在する（特許文献 1 参照）。フリーゲームは、遊技媒体を B E T することなく開始できるゲームであり、遊技媒体を消費せずに行うことができるゲームである。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】米国特許出願公開第 2 0 0 8 / 0 1 4 6 3 1 5 号明細書

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

フリーゲームは、遊技媒体を消費することなく行うことができるゲームであるので、一般に、プレーヤは、フリーゲームに移行することに強い関心を抱きながらゲームを行って

50

いる。

また、フリーゲームに移行したときには、遊技媒体を消費することなく利益が増える可能性があり、プレーヤとしては、フリーゲームで獲得し得る利益への期待が高まる。

しかしながら、単に、フリーゲームに移行する確率を高くしたり、フリーゲームで獲得し得る利益を増やしたりするだけでは、フリーゲームが単調に移行、消化されていくと遊技者が感じてしまう問題がある。

【0006】

本発明は、上述の点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、フリーゲームに係る多様な制御を実行するゲーミングマシンを提供する。

なお、本発明の目的、課題、及び効果（利益）は、特許請求の範囲の記載自体から理解されるものであり、下記の説明により、不当に解釈してはならない。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の第1の側面によると、本発明に係るゲーミングマシンは、シンボルを表示可能なシンボル表示領域、および獲得した利益の値を表示可能な利益表示領域を有する表示部と、

各種の制御を行う制御部と、を備え、

前記制御部は、

所定の条件が満たされたか否かを判断し、満たされたと判断した場合、フリーゲームを開始し、

前記フリーゲームにおいて、数値が示されたシンボルを含む複数のシンボルを前記シンボル表示領域に再配置し、

前記数値が示されたシンボルが前記シンボル表示領域に再配置されたことに基づいて、前記数値を前記利益表示領域の値に加算することを特徴とする。

【0008】

上記構成では、フリーゲームにおいて数値が示されたシンボルが再配置されると、その数値が獲得した利益にそのまま反映されるというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、シンボルが再配置される毎に獲得した利益を直接把握できるようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

【0009】

本ゲーミングマシンでは、更に、

前記制御部は、前記所定の条件が満たされたと判断したときのゲームで用いられたBET数に基づいて前記数値を決定することを特徴とする。

【0010】

上記構成では、所定の条件が満たされたと判断したときのゲームで用いられたBET数に基づいてシンボルの数値を決定するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、プレーヤはフリーゲームで用いられるシンボルの数値が多くなるようにBET数を多くすることができ、プレーヤの関与を促すことができるようになるので、フリーゲームへの関心を高めることができるようになる。

【0011】

本ゲーミングマシンでは、更に、

前記表示部は、遊技用チップを表示可能な遊技用チップ表示領域を更に有し、

前記制御部は、前記数値を前記利益表示領域に加算すると共に、前記遊技用チップ表示領域に前記数値が示された遊技用チップを積み重ねて表示することを特徴とする。

【0012】

上記構成では、遊技用チップ表示領域に、再配置されたシンボルの数値が示された遊技用チップを積み重ねて表示するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行され

10

20

30

40

50

る。

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、積み重ねられた遊技用チップを見ることで、獲得した利益をより実感できるようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

【0013】

本ゲーミングマシンでは、更に、

前記複数のシンボルは、複数のシンボル列に設けられており、

前記シンボル表示領域は、複数列および複数行の領域を含んで構成され、

前記制御部は、前記数値が示されたシンボルが前記シンボル表示領域に複数再配置されたことに基づいて、予め規定された順序に従って前記数値の各々を1つずつ前記利益表示領域の値に加算することを特徴とする。

10

【0014】

上記構成では、数値が示されたシンボルがシンボル表示領域に複数再配置されたことに基づいて、予め規定された順序に従って、再配置されたシンボルの数値の各々を1つずつ利益表示領域の値に加算するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、1つずつ加算される利益表示領域の値を見ることで、獲得した利益をより実感できるようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

【発明の効果】

20

【0015】

本発明によれば、フリーゲームに係る多様な制御を実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】ゲーミングマシンにおける実施態様の一例を示す図である。

【図2】ゲーミングマシンの内部構成の一例を示す図である。

【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】ゲーミングマシンの機能フローを示す説明図である。

【図5】ゲームシステムの接続構成を示す説明図である。

【図6】ゲームシステムのブロック図である。

30

【図7】PTSシステムのブロック図である。

【図8】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9】ゲーミングマシンにおける電気ブロック図である。

【図10】ゲームフローの一例を示す図である。

【図11】下側画像表示パネルの画面構成の一例を示す図である。

【図12】下側画像表示パネルの画面構成の一例を示す図である。

【図13】中間画像表示パネルの画面構成の一例を示す図である。

【図14】中間画像表示パネルの画面構成の一例を示す図である。

【図15】リールポジションの一例を示す図である。

【図16A】ポジションデータの一例を示す図である。

40

【図16B】有効ペイラインのイメージを示す図である。

【図17A】シンボル列の一例を示す図である。

【図17B】シンボル列の一例を示す図である。

【図18A】シンボル列の一例を示す図である。

【図18B】シンボル列の一例を示す図である。

【図19A】シンボル列の一例を示す図である。

【図19B】シンボル列の一例を示す図である。

【図20A】シンボル列の一例を示す図である。

【図20B】シンボル列の一例を示す図である。

【図21A】シンボル列の一例を示す図である。

50

- 【図 2 1 B】シンボル列の一例を示す図である。
- 【図 2 2】シンボル列の一例を示す図である。
- 【図 2 3】シンボル列の一例を示す図である。
- 【図 2 4】デノミ設定範囲の一例を示す図である。
- 【図 2 5】プレイラインボタンと有効ペイライン数との対応関係を示す図である。
- 【図 2 6】設定と B E T 倍率との対応関係を示す図である。
- 【図 2 7】配当テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 8】配当テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 9】フィーチャーゲームを実行する順番の一例を示す図である。
- 【図 3 0】抽選テーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 3 1】抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 2】抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 3】抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 4】抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 5】抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 6】規定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 7】通常ゲームとフリーゲームとにおけるシンボルの対応関係の一例を示す図である。
- 【図 3 8】会計の順番を規定したテーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 9】会計処理の一例を示す図である。 20
- 【図 4 0】配当規定値テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 1】抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 2】抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 3】プログレッシブレベルを規定したテーブルの一例示す図である。
- 【図 4 4】許容可能な設定の組合せの一例を示す図である。
- 【図 4 5】許容可能な設定の組合せの一例を示す図である。
- 【図 4 6】ジャックポットゲームの結果の一例示す図である。
- 【図 4 7】抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 8】固定配当テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 9】プログレッシブ設定テーブルの一例を示す図である。 30
- 【図 5 0】プログレッシブ設定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 1】通常ゲーム実行処理のフローチャートの一例を示す図である。
- 【図 5 2】ジャックポット関連処理のフローチャートの一例を示す図である。
- 【図 5 3】選択ゲーム実行処理のフローチャートの一例を示す図である。
- 【図 5 4】フリーゲーム A 実行処理のフローチャートの一例を示す図である。
- 【図 5 5】フリーゲーム B 実行処理のフローチャートの一例を示す図である。
- 【図 5 6】ジャックポットゲームチャレンジ処理のフローチャートの一例を示す図である。
- 【図 5 7】ジャックポットゲーム実行処理のフローチャートの一例を示す図である。 40
- 【図 5 8】W I N 演出の一例を示す図である。
- 【図 5 9】W I N 演出の一例を示す図である。
- 【図 6 0】W I N 演出の一例を示す図である。
- 【図 6 1】確定演出の一例を示す図である。
- 【図 6 2】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。
- 【図 6 3】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。
- 【図 6 4】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。
- 【図 6 5】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。
- 【図 6 6 A】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。
- 【図 6 6 B】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。
- 【図 6 7】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。 50

【図68】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。

【図69】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。

【図70】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。

【図71A】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。

【図71B】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。

【図71C】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。

【図72A】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。

【図72B】ボーナスゲームの構成の一例を示す図である。

【図73】スロットマシンの具体的態様の一例を示す図である。

【図74】スロットマシンの具体的態様の一例を示す図である。

【図75】他の実施形態のゲーミングマシンの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

(本発明の一実施形態であるゲーミングマシンの概要)

本発明に係るゲーミングマシンについて図面に基づいて説明する。図1は、本ゲーミングマシンにおける実施態様の一例を示す図である。図1に示す実施態様を例に挙げてゲーミングマシンの概要を説明する。

【0018】

本ゲーミングマシンは、通常ゲームとボーナスゲームとを実行可能である。ボーナスゲームには、第1のフリーゲームおよび第1のフリーゲームよりも有利な第2のフリーゲームを含む複数のフリーゲーム、ジャックポットゲーム(JPゲーム)、並びに選択ゲームが含まれる。なお、複数のフリーゲームには、フリーゲーム数および配当倍率の組合せを抽選するタイプのフリーゲーム、ジャックポットゲームのチャンス付きフリーゲームなどの種類がある。

【0019】

通常ゲームにおいて、所定の条件(本例では、条件A、条件B、条件Cを例示。)を満たした場合、条件に対応するボーナスゲームが実行される。

条件Aは、第1のウィニングコンビネーションが成立した場合(例えば、第1のシンボルが第1数以上停止表示(ANY POSITION)した場合)に満たされる。

条件Bは、第2のウィニングコンビネーションが成立した場合(例えば、第2のシンボルが第2数以上停止表示(ANY POSITION)した場合)に満たされる。

条件Cは、第1のウィニングコンビネーションおよび第2のウィニングコンビネーションが成立した場合に満たされる。

【0020】

(条件Aに対応するボーナスゲーム)

条件Aが満たされた場合、はじめに、選択ゲームが実行される。選択ゲームでは、第1のフリーゲームおよび第2のフリーゲームの何れかが対応付けられた複数の選択肢の内容が画面上に視認できない状態で設けられ、選択肢が選択可能になる。なお、選択ゲームに替えて、抽選結果の当否に従って何れのフリーゲームを実行するかを決定する抽選ゲームを採用してもよい。

【0021】

第1のフリーゲームが選択された場合、第1のフリーゲームが実行され、終了条件が成立(所定のフリーゲーム数が実行される、抽選により決定されたフリーゲーム数が実行される等)すると、第1のフリーゲームは終了し、通常ゲームが実行される。なお、第1のフリーゲームにおいて、第1のウィニングコンビネーションが成立した場合、第1のフリーゲームがリトリガされる。

【0022】

第2のフリーゲームが選択された場合、第2のフリーゲームが実行され、終了条件が成立(所定のフリーゲーム数が実行される、抽選により決定されたフリーゲーム数が実行される等)すると、第2のフリーゲームは終了し、通常ゲームが実行される。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 3 】

第2のフリーゲームにおいて停止表示された第3のシンボル（例えば、JPシンボル）については、固定配当のみを付与するか抽選（第1の抽選）、およびジャックポットゲームを獲得し得るジャックポットゲームに移行するか抽選（第2の抽選）が行われる。

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、第2のフリーゲームにおいて第1の抽選および第2の抽選（フリーゲーム中に獲得したシンボルに基づく抽選）が行われる第3のシンボルの再配置に期待できるようになるので、第2のフリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

【 0 0 2 4 】

（条件Bに対応するボーナスゲーム）

10

条件Bが満たされた場合、複数のフリーゲームのうち第2のフリーゲームが実行される（第2のシンボルが第2数以上停止表示されると第2のフリーゲームに当選）。より具体的には、第2のシンボルが第2数以上停止表示されると、ジャックポットゲームの獲得の可能性がない第1のフリーゲームとジャックポットゲームの獲得の可能性のある第2のフリーゲームとの選択ゲームを介さず第2のフリーゲームが直接トリガされる。上記構成によれば、例えば、プレーヤによる選択肢の選択（選択操作）を介さず、複数のフリーゲームのうちから第2のフリーゲームが直接実行されるので、第2のシンボルが再配置されるたびに、ジャックポットゲームを付与し得る第2のフリーゲームへの移行への期待感を高めることができるようになる。

【 0 0 2 5 】

20

上述したように、本ゲーミングマシンでは、同一種類のフリーゲームへのトリガが複数設けられている。例えば、第2のフリーゲームは、条件Aが成立した場合、および条件Bが成立した場合に実行され得る。上記構成によれば、例えば、第1のシンボルが再配置されても、第2のシンボルが再配置されても、第2のフリーゲームへの移行に期待できるようになるので、第2のフリーゲームへの移行が単調になってしてしまうという事態を回避できるようになる。

【 0 0 2 6 】

（条件Cに対応するボーナスゲーム）

30

条件Cが満たされた場合、選択ゲームで選択されたフリーゲーム、第2のフリーゲームの順番で実行される。換言するならば、本ゲーミングマシンでは、フリーゲームが同時にトリガされた場合のフリーゲームの消化順位が予め決められている。上記構成によれば、例えば、選択操作に係るフリーゲーム（第1のフリーゲームまたは第2のフリーゲーム）を実行した後に、ジャックポットゲームが付与され得る第2のフリーゲームが実行されるので、ジャックポットゲームの獲得への期待を維持できるようになる。また、上記構成によれば、例えば、第1のフリーゲームにおいてさらに第1のフリーゲームがトリガされ得る場合であっても、その後第2のフリーゲームが行われ、ジャックポットゲームの獲得への期待を維持できるので、フリーゲームが単調に移行してしまうという事態を回避できるようになる。

【 0 0 2 7 】

（フリーゲーム）

40

フリーゲーム（例えば、第2のフリーゲーム）では、フリーゲーム中に停止表示されたシンボルの値が加算される。例えば、フリーゲーム中に50ドルチップ、100ドルチップが画面に表示されると、WINメータに夫々のチップの金額が加算される。上記構成によれば、例えば、プレーヤは、シンボルが再配置される毎に獲得した利益を直接把握できるようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

【 0 0 2 8 】

図2は、ゲーミングマシン2000の内部構成の一例を示す図である。ゲーミングマシン2000は、入力部2001、表示部2002、制御部2003、通信部2004、記憶部2005、および画像制御部2006を有する。なお、構成要素2001～2006

50

を実現するデバイスは、スロットマシン、パーソナルコンピュータ、スマートフォン、タブレットなど、ゲーミングマシン2000の種類によって異なる場合がある。

【0029】

入力部2001は、プレーヤによる各種の操作（プレーヤ操作）に基づいて各種の情報をゲーミングマシン2000に入力可能に構成されている。物理的なボタン、物理的なキーボード、マウス、液晶タッチパネルに表示されるユーザーインタフェースなどが入力部2001として機能する。

【0030】

表示部2002は、シンボルなどを表示可能に構成されている。LCD（Liquid Crystal Display）、液晶タッチパネル、CRT（Cathode Ray Tube）ディスプレイなどが表示部2002として機能する。

10

【0031】

制御部2003は、構成要素2001, 2002, 2004~2006を制御可能に構成されている。CPU（Central Processing Unit）、MCU（Micro-Control Unit）、マザーボード、GPU（Graphics Processing Unit）、ビデオカード（グラフィックボード）などが制御部2003として機能する。

【0032】

通信部2004は、ネットワーク内の基地局と通信可能に構成、換言するならばネットワークに接続された機器と通信可能に構成されている。有線通信および無線通信を含む通信機器（例えば、有線LAN、無線LANおよび携帯電話通信の通信モジュールなど）などが通信部2004として機能する。

20

【0033】

記憶部2005は、各種の情報（ゲーミングマシン2000の制御に係るプログラム、テーブルなど）を記憶可能に構成されている。ROM（Read Only Memory）、RAM（Random Access Memory）、シリコンディスク、ハードディスクなどが記憶部2005として機能する。

【0034】

画像制御部2006は、表示部2002の画像表示および表示演出などを制御可能に構成されている。CPU、GPU、マザーボード、ビデオカード（グラフィックボード）などが画像制御部2006として機能する。なお、制御部2003が画像制御部2006の一部または全部の機能を実現する構成であってもよい。なお、制御部2003が画像制御部2006の全部の機能を実現する場合、画像制御部2006を設けなくてもよい。

30

【0035】

（ゲーミングマシンの概要）

上記の『スロットマシン』は、ゲーミングマシン2000（ゲーミングマシン300）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10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。

【0036】

本実施形態におけるベースゲームは、スロットマシン10により実行される。ベースゲームは、複数のシンボルを再配置するスロットゲームである。なお、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10等のゲーム端末において独立して実行可能なゲームであればよい。すなわち、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、通常ゲームおよびボーナスゲームは、ベースゲームに区分される。

40

【0037】

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、ボーナスゲームおよびレスキュー処理等を有しているもよい。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においてシンボルを再配置し、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

50

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。

【0038】

『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プレイ状態であれば、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プレイ状態、すなわち、通常ゲームより有利なプレイ状態であれば、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。

10

【0039】

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選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よい。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。なお、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ことが好ましい。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。なお、本実施形態のボーナスゲームの詳細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

【0040】

『遊技価値』とは、コイン、紙幣また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。

【0041】

『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、再配置されたシンボルに応じた量の遊技価値を支払うゲームのことであってもよい。換言すれば、『フリーゲーム』とは、遊技価値の消費を前提とせずに開始されるゲームであってもよい。これに対し、『通常ゲーム』は、遊技価値のベットを条件として実行され、再配置されたシンボルに応じた量の遊技価値を支払うゲームのことである。換言すれば、『通常ゲーム』とは、遊技価値の消費を前提として開始されるゲームのことである。

30

【0042】

『再配置』とは、シンボルの配置が解除された後、再びシンボルが配置される状態を意味する。『配置』とは、シンボルが外部のプレイヤーに対して目視により確認可能な状態であることを意味する。

40

【0043】

『再配置されたシンボルに応じた通常配当』とは、再配置されたウィ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、『再配置されたシンボルに応じたボーナス配当』とは、再配置されたウィ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。なお、『ウィ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。ウィニングコンビネーションの詳細は後述する。

【0044】

(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3に示すように、スロットマシ

50

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。

【0045】

スロットマシン10は、BETボタン601とスピンのボタン602、ディスプレイ614A(図8の下側画像表示パネル141など)およびディスプレイ614B(図8の中間画像表示パネル142)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。なお、BETボタン601とスピンのボタン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。

10

【0046】

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。スピンのボタン602は、プレイヤーの操作、すなわち、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。

【0047】

ディスプレイ614Aは、各種のシンボル、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614A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(A,B)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、シンボルを含むリール画面を表示する。シンボル表示領域150では静止画(シンボルなど)に動画(アニメーションなど)が重畳表示もされる。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。

20

【0048】

例えば、映像表示領域614bは、上述のようなボーナスゲームに関する演出表示が行われる。

【0049】

なお、本実施形態においては、シンボル表示領域150とボーナスゲームにおける選択肢画像を表示する領域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置き換えて出現されてもよい。

30

【0050】

ディスプレイ614Bは、図3に示すように、映像表示領域614bを有し、映像表示領域614bに数値、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。例えば、ディスプレイ614Bは、金額、配当表などを映像表示領域614bに表示する。また、当該表示領域では静止画に動画が重畳表示もされる。

【0051】

ゲームコントローラ100は、ベット・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、演出用乱数値算出部616と、演出内容決定部613と、スピーカ617と、ランプ618と、入賞判定部619と、払い出し部620とを有している。

40

【0052】

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されたシンボルの組合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。すなわち、ボーナスゲーム開始判定部606は、フィーチャーシンボル503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選したと判定し、次回の単位ゲームからボーナス

50

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。

【0053】

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、停止されたシンボル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。なお、本実施形態では、プレーヤがスピノタン 602 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

付言するならば、フリーゲームの単位ゲームは、停止表示するシンボルの決定、またはシンボルのスクロール開始から、賞成立となり得る状態までの一連の動作である。例えば、フリーゲームの単位ゲームは、停止されたシンボル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。

【0054】

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し実行する機能を有している。なお、ボーナスゲームにおいて複数の選択肢画像から1を選択する機能を有していてもよい。

【0055】

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シンボルを決定する機能と、決定したシンボルをディスプレイ 614 のシンボル表示領域 150 に再配置する機能と、シンボルの再配置情報を入賞判定部 619 に出力する機能と、シンボル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算出部 616 に出力する機能と、を有している。

20

【0056】

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シンボル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、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ーヤ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。

30

【0057】

さらに、ゲームコントローラ 100 は、各種のベット額データを記憶する記憶部 661 を有している。記憶部 661 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。

【0058】

さらに、ゲームコントローラ 100 は、共通ゲーム実行部 653 を有している。共通ゲーム実行部 653 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 621 に出力する機能を有している。なお、共通ゲーム実行部 653 は、外部制御装置 621 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 661 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BETボタン 601 によるベット入力を受け付ける機能と、を有していてもよい。

40

【0059】

また、ゲームコントローラ 100 は、PTS端末 700 と接続されている。PTS端末 700 は、LCD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 100 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、PTS端末 700 には、カード挿入口が設けられており、ICカードを挿入で

50

きるようになっている。これにより、プレーヤは、カード挿入口にICカードを挿入して、ICカードに記憶されたクレジットをスロットマシン10で使用することができる。

【0060】

また、ゲームコントローラ100は、PTS端末700からクレジットデータを受信した際、ディスプレイ614Bの下部に設けられた表示枠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100は、ゲームの精算があった場合に、PTS端末700に精算クレジットデータを出力する。

【0061】

また、ゲーミングマシン300を構成する複数のスロットマシン10がそれぞれ有するPTS端末700は、管理サーバ800と通信可能に接続されており、画像のダウンロードやICカードやクレジットの管理を一括している。

10

【0062】

(ゲーミングマシン300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10は、図4に示すように、外部制御装置621に接続されている。外部制御装置621は、複数台のスロットマシン10の動作状況や各種のゲーム設定値の変更など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621は、スロットマシン10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台のスロットマシン10で実行する機能を有している。

20

【0063】

詳細に説明すると、外部制御装置621は、共通ゲーム開始部6213と、ゲーム端末選択部6215と、送受信部6217とを有している。共通ゲーム開始判定部6213は、スロットマシン10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10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に表示する機能とを有している。

【0064】

なお、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行うことその他、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。

30

【0065】

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、プレーヤ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。

【0066】

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、プレーヤ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。

40

【0067】

ゲーム端末選択部6215は、複数台のスロットマシン10の中から特定のスロットマシン10を選択し、当該スロットマシン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1

50

0との間でデータを送受信可能にする機能を有している。

【0068】

(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。なお、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。

【0069】

(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。

【0070】

(クレジット・スタートチェック)

まず、スロットマシン10は、クレジットの投入後にBETボタン601がプレーヤ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602がプレーヤにより押されたか否かをチェックする。

【0071】

(シンボル決定)

次に、スロットマシン10は、スピンのボタン602がプレーヤにより押されると、シンボル決定用乱数値を抽出し、ディスプレイ614A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ーヤに表示するシンボルを決定する。

【0072】

(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、決定されたシンボルがプレーヤに表示されるようにスクロールを停止させる。

【0073】

(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、プレーヤ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。

【0074】

(払い出し)

次に、スロットマシン10は、プレーヤに表示されたシンボルの組合せが入賞に係るものであるとき、そのシンボルの組合せの種類に応じた特典をプレーヤに与える。

【0075】

例えば、スロットマシン10は、クレジット(コイン)の払い出しに係るシンボルの組合せが表示されたとき、そのシンボルの組合せに応じた数のクレジットをプレーヤに払い出す。

【0076】

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。例えば、シンボル表示領域150に、フィーチャーシンボル503が所定数以上再配置された場合、フリーゲームの実行が確定される。この際、ボーナスゲームを実行するか否かの抽選が行われてもよい。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およ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。

【0077】

(外部制御装置621の動作)

10

20

30

40

50

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。

【0078】

まず、外部制御装置621は、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。

【0079】

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。

【0080】

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、引き分け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

10

20

【0081】

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に送信される。

【0082】

なお、外部制御装置621は、上述の構成に限られるものではない。例えば、上述の構成に加えてまたは代えて、各スロットマシン10から送信される単位ゲームのベット額を示す実行状態情報(払出金額)を記憶し、各スロットマシン10からの要求に応じて、払出金額を送信、リセットなどする構成であってもよい。

30

【0083】

(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。

【0084】

図5に示すように、ゲームシステム350は、複数台のスロットマシン10と、一または複数台のサイネージ760と、各スロットマシン10およびサイネージ760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。

40

【0085】

外部制御装置621は、複数台のスロットマシン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。

【0086】

サイネージ760は、主に、店舗の広告(広告看板を含む)、ホールのフロア案内、ジャックポット状況などを表示するために用いられる情報表示装置であり、ゲームシステム

50

のサーバにネットワークを介して接続される。サイネージ760は、表示部を2つ(LCD761およびタッチパネル機能を有したLCD762)を備える。

【0087】

なお、ゲームシステム350は、カジノなどの様々なゲーム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。

【0088】

図6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。

【0089】

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を通してプレーヤに報知するサーバである。

【0090】

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。

【0091】

会員管理サーバ810は、スロットマシン10を遊技するプレーヤ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で使用される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。なお、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を通してプレーヤに報知するサーバである。

【0092】

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、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、プレーヤが所有する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。

【0093】

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ーヤが、会員カードを発券する際に使用する端末である。

【0094】

(PTS端末700)

10

20

30

40

50

P T S 端末 7 0 0 は、図 7 に示すように、P T S システムに組み込まれている。スロットマシン 1 0 に取り付けられた P T S 端末 7 0 0 は、スロットマシン 1 0 のゲームコントローラ 1 0 0 およびビルバリコントローラ 8 9 0 と通信可能に接続されている。

【 0 0 9 5 】

P T S 端末 7 0 0 は、ゲームコントローラ 1 0 0 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、P T S 端末 7 0 0 は、ビルバリコントローラ 8 9 0 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。

【 0 0 9 6 】

また、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いる。P T S 端末 7 0 0 は、管理サーバ 8 0 0 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。

【 0 0 9 7 】

P T S 端末 7 0 0 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、P T S 端末 7 0 0 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、P T S 端末 7 0 0 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 R F I D (Radio Frequency I D e n t i f i c a t i o n) 機能と、に関する通信をしている。

【 0 0 9 8 】

(スロットマシンの機械構成)

図 8 および図 9 を参照して、スロットマシン 1 0 の全体構造について説明する。

【 0 0 9 9 】

スロットマシン 1 0 では、遊技媒体として、紙幣またはこれ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。

【 0 1 0 0 】

スロットマシン 1 0 は、トッパ装置 2 と、トッパ装置 2 が上面壁に設けられた遊技機本体 5 とを有している。遊技機本体 5 は、2 台の画像表示パネル 1 4 1、1 4 2 (図 3 のディスプレイ 6 1 4 A、6 1 4 B) を備える。中間画像表示パネル 1 4 2 を備えたトッパ装置 3 と、トッパ装置 3 が上面壁に設けられ、下側画像表示パネル 1 4 1 を備えた装置本体 4 とを有している。

【 0 1 0 1 】

トッパ装置 2 は、スロットマシン 1 0 を離れた場所からでも目立つようにする機能を有すると共に、スロットマシン 1 0 のゲーム内容を離れた場所からでも目視可能にする機能を有している。

【 0 1 0 2 】

トッパ装置 3 は、ゲームの具体的な内容、配当金額、配当表、ルールなどのゲーム関連情報を表示する機能を有している。装置本体 4 は、ゲームを実行する機能を有している。

【 0 1 0 3 】

トッパ装置 2 は、スロットマシン 1 0 の最も高い位置に配置されるように、トッパ装置 3 の上面壁に設けられている。トッパ装置 2 は、スロットマシン 1 0 の上下方向に一致した回転軸を有しており、この回転軸を中心として所定角度の範囲で正方向及び逆方向に回転可能にされている。これにより、トッパ装置 2 は、ゲーム内容を表示する液晶表示装置の表示面 (映像表示部 2 a) が前側を向く正面姿勢と、表示面 (映像表示部 2 a) が斜め前側を向く傾斜姿勢とを切り替え可能になっている。正面姿勢は、ゲームの実行時や待機時等の通常状態時において採用される姿勢であり、スロットマシン 1 0 から遠くに離れた者 (プレイヤーや遊技場関係者など) に対してゲーム内容を視認させるようになっている。一方、傾斜姿勢は、トッパ装置 2 の表示を変更する際に採用される特別の姿勢である。傾斜姿勢は、トッパ装置 2 の右側端部に配置されたサイドプレートカバー 2 1 6 (差替え機

10

20

30

40

50

構)を前側に位置させることによって、スロットマシン10の前側からトッパ装置2の表示を変更する作業を可能にする。

【0104】

また、トッパ装置3は、トッパボックス31と、トッパボックス31の前面に設けられた配当金額、配当表などを表示する中間画像表示パネル142(液晶表示装置)を有している。

【0105】

装置本体4は、前面および下面が開口されている。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。各列のシンボルは、擬似リール151~155(ビデオリール群)を形成している。各擬似リール151~155は、各列のシンボルが全体的に速度を変更しながら下方向に移動表示されることによって、各表示ブロック28に表示されるシンボル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141の表示画面の詳細については後述する。

10

【0106】

なお、本実施形態では、スロットマシン10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10は、所謂機械式リールを一部又は全ての擬似リール151~155に代用してもよい。

【0107】

下側画像表示パネル141(液晶表示装置)の前面には、タッチパネル69が設けられている。タッチパネル69は、プレーヤが下側画像表示パネル141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69から入力信号がメインCPU71(図9を参照)に対して送信される。

20

【0108】

下側画像表示パネル141の下方には、コントロールパネル30が配置されている。図8に示すように、コントロールパネル30は、各種ボタンを備えている。コントロールパネル30は、チェンジボタン33、キャッシュアウトボタン32、およびヘルプボタン45をプレーヤの奥側に配置している。1-BETボタン34と2-BETボタン35と3-BETボタン36と5-BETボタン37と10-BETボタン38とを中央付近に配置している。さらに、コントロールパネル30は、プレイ1LINEボタン40とプレイ5LINESボタン41とプレイ10LINESボタン42とプレイ30LINESボタン43とプレイ50LINESボタン44とを中央前側に配置している。そして、コントロールパネル30は、スピンボタン46を右側領域の下側に配置した態様で備えている。スピンボタン46の左横にギャンブルボタン31が配置されている。また、図示しないが、これらボタン31~38、40~46には、LEDがON/OFFの制御可能に内蔵されている。

30

【0109】

チェンジボタン33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もある。

40

キャッシュアウトボタン32は、スロットマシン10内部に預けられているクレジットを精算する際に用いられる操作ボタンである。キャッシュアウトボタン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加算する、所謂精算ボタンである。

ヘルプボタン45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る。例えば、ヘルプボタン45が押圧されると、上側画像表示パネル143、下側画像表示パネル141などに各種のヘルプ情報が表示される。

【0110】

BETボタン34~38は、有効ペイラインに対する倍率(BET倍率)を選択するためのボタンである。1-BETボタン34は、各有効ペイラインに対して、1BET(倍

50

率「1」)でゲームを行うためのボタンである。2-BETボタン35は、各有効ペイラインに対して、2BETでゲームを行うためのボタンである。3-BETボタン36は、各有効ペイラインに対して、3BETでゲームを行うためのボタンである。5-BETボタン37は、各有効ペイラインに対して、5BETでゲームを行うためのボタンである。10-BETボタン38は、各有効ペイラインに対して、10BETでゲームを行うためのボタンである。

【0111】

プレイ1LINEボタン40は、押圧により、1本のペイラインを有効化するボタンである。これにより、有効化されたペイライン(有効ペイライン)の本数が「1」となる。プレイ5LINESボタン41は、押圧により、5本ペイラインを有効化するボタンである。これにより、有効ペイラインの本数が「5」となる。プレイ10LINESボタン42は、押圧により、10本のペイラインを有効化するボタンである。これにより、有効ペイラインの本数が「10」となる。プレイ30LINESボタン43は、押圧により、30本のペイラインを有効化するボタンである。これにより、有効ペイラインの本数が「30」となる。プレイ50LINESボタン44は、押圧により、50本のペイラインを有効化するボタンである。これにより、有効ペイラインの本数が「50」となる。

10

【0112】

プレイ1LINEボタン40が押下された場合、「1」(例えば、図16AのNo.1)のペイラインのみが有効になる。プレイ5LINESボタン41が押下された場合、「1」~「5」(例えば、図16AのNo.1~No.5)のペイラインが有効になる。プレイ10LINESボタン42が押下された場合には、「1」~「10」(例えば、図16AのNo.1~No.10)のペイラインが有効になる。プレイ30LINESボタン43が押下された場合、「1」~「30」(例えば、図16AのNo.1~No.30)のペイラインが有効になる。プレイ50LINESボタン44が押下された場合、「1」~「50」(例えば、図16AのNo.1~No.50)のペイラインが有効になる。尚、これに限定されず、例えば、常に所定数(例えば50本)のペイラインが有効化される構成であってもよい。

20

【0113】

ここで、BET操作は、例えば以下のように行われる。まず、プレーヤは、プレイラインボタン40~44により、一回のゲームに使用するBET数のベースとなる値を決定する。そして、プレーヤは、BETボタン34~38により、BET倍率(配当を得た時の倍率:配当倍率)を選択する。例えば、プレイ50LINESボタン44と、2-BETボタン35とが選択され、ゲームが開始された場合、50クレジット×2=100クレジットの総BET数が一回のゲームで使用される一方、配当倍率は2倍となる。なお、BETボタン34~38およびプレイラインボタン40~44は何れが先に操作されてもよい。

30

【0114】

スピンのボタン46は、シンボルが付されたシンボル列170のスクロール表示を開始する際に用いられるボタンである。また、前回と同様のBET条件(BET数、BET倍率)にてスピンを開始する場合に用いられる。

40

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。

【0115】

コントローラ30を装着する下部ドア装置1043は、上部中心位置に配置されたフロントマスク部1043cと、フロントマスク部1043cを中心として左右対称に配置されたスピーカ部1043a,1043bと、PTS部1043dと、PTS部1043dの右側に配置されたビル部1043eとを有している。さらに、下部ドア装置1043は、PTS部1043dおよびビル部1043eの下方に配置されたコントロールパネル部1043fと、コントロールパネル部1043fの右側下方に配置されたビルカバー部1

50

043gと、ビルカカバー部1043gの左側に配置された下側フロントカバー部1043hとを有している。これらの各部1043a～1043hは、下部ドアベース部材1048に各種の部材が組み付けられることにより形成されている。

【0116】

フロントマスク部1043cは、前方に頂部を有したフロントマスクカバーを最前面に有している。スピーカ部1043a, 1043bは、多数の穴を有したスピーカカバー432a, 432bを最前面に有していると共に、スピーカカバー432a, 432bの後側に配置されたスピーカとを有している。PTS部1043dは、PTSカバー434を最前面に有しており、必要に応じて図示しないPTS端末700がPTSカバー434に代えて装着される。

10

【0117】

なお、PTS端末700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1つのユニットを形成している。具体的には、PTS端末700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、プレーヤの有無を検出可能にする。マイクは、プレーヤ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ーヤ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。

20

【0118】

また、PTS端末700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、プレーヤ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、プレーヤは、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、プレーヤ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、プレーヤは、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。

30

【0119】

なお、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ーヤ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ーヤが、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。

【0120】

また、上述のように、PTS端末700にはVFD177が設けられる。図8に示すように、VFD177の中央には、ゲームステータス領域があり、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には、ボーナス状態、入賞内容、獲得クレジット等が表示される。また、その他、クレジット、総ベット数、デノミ、ライン、ベット、WINメータが表示される。

40

【0121】

(スロットマシンの電気構成)

次に、図9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。

【0122】

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

【0123】

メモリカード54は、不揮発性メモリからなり、ゲームプログラムおよびゲームシステ

50

ムプログラムを記憶している。ゲームプログラムには、ゲーム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。

【0124】

また、ゲームプログラムには、各シンボル列 170 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、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、有効化されたリールポジション No. (有効エリア) と、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。

10

【0125】

また、カードスロット 55 は、メモリカード 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に接続されている。したがって、カードスロット 55 からメモリカード 54 を抜き取り、メモリカード 54 に別のゲームプログラムを書き込み、そのメモリカード 54 をカードスロット 55 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。

【0126】

GAL56 は、OR 固定型アレイ構造を有する PLD (Programmable Logic Device) の一種である。GAL56 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。

20

【0127】

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 で行われるゲームの内容を変更することができる。

【0128】

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 は、PCIバスによってマザーボードに接続されている。PCIバスは、マザーボードとゲーミングボード 50 との間の信号伝達を行うと共に、マザーボードからゲーミングボード 50 への電力供給を行う。

30

【0129】

ROM 52 には、認証プログラムが記憶される。ブート ROM 53 には、予備認証プログラムおよび CPU 51 が予備認証プログラムを起動するためのプログラム (ブートコード) 等が記憶されている。

【0130】

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。

40

【0131】

マザーボードは、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 CPU 71 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。

【0132】

ROM 72 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 CPU 71 によ

50

り実行される B I O S (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 C P U 7 1 によって B I O S 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 5 0 を介して、メモ리카ード 5 4 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、本実施形態では、R O M 7 2 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。

【 0 1 3 3 】

R A M 7 3 には、メイン C P U 7 1 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、R A M 7 3 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、プレイ回数、B E T 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、抽選により決定したシンボル (コードナンバー) を記憶する領域などが設けられている。

10

【 0 1 3 4 】

通信インターフェイス 8 2 は、通信回線 3 0 1 を介して、サーバ等の外部制御装置 6 2 1 との通信を行うためのものである。また、マザーボードには、後述するドア P C B (Printed Circuit Board) 9 0 および本体 P C B 1 1 0 が、それぞれ U S B (Universal Serial Bus) によって接続されている。また、マザーボードには、電源ユニット 8 1 が接続されている。さらに、マザーボードには、P T S 端末 7 0 0 が U S B によって接続されている。

20

【 0 1 3 5 】

P T S 端末 7 0 0 には、ビルエントリー 6 0 が電氣的に接続されている。ビルエントリー 6 0 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。ビルエントリー 6 0 は、正規の紙幣を受け入れたときに、その紙幣の額に基づいた入力信号を P T S 端末 7 0 0 に送信する。この入力信号には、受け入れた紙幣に関するクレジットデータ等の情報が含まれる。そして、キャビネット 1 1 内に投入された紙幣に相当するクレジットがプレーヤの所有クレジットとして加算される。

【 0 1 3 6 】

電源ユニット 8 1 からマザーボードに電力が供給されると、マザーボードのメイン C P U 7 1 が起動すると共に、P C I 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 C P U 5 1 が起動される。

30

【 0 1 3 7 】

ドア P C B 9 0 および本体 P C B 1 1 0 には、スイッチやセンサなどの入力装置や、メイン C P U 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 3 8 】

ドア P C B 9 0 には、コントロールパネル 3 0 および冷陰極管 9 3 が接続されている。

【 0 1 3 9 】

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、ギャンブルスイッチ 3 1 S、キャッシュアウトスイッチ 3 2 S、チェンジスイッチ 3 3 S、1 - B E T スイッチ 3 4 S、2 - B E T スイッチ 3 5 S、3 - B E T スイッチ 3 6 S、5 - B E T スイッチ 3 7 S、1 0 - B E T スイッチ 3 8 S、プレイ 1 L I N E スイッチ 4 0 S、プレイ 5 L I N E S スイッチ 4 1 S、プレイ 1 0 L I N E S スイッチ 4 2 S、プレイ 3 0 L I N E S スイッチ 4 3 S、プレイ 5 0 L I N E S スイッチ 4 4 S、ヘルプスイッチ 4 5 S、およびスピンスイッチ 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ーヤによって押されたことを検出し、メイン C P U 7 1 に対して信号を出力する。

40

【 0 1 4 0 】

冷陰極管 9 3 は、演出機構 (ランプ 1 1 1 など) 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 C P U 7 1 から出力される制御信号に基づいて点灯する。

50

【0141】

本体PCB110には、ランプ111、スピーカ112、タッチパネル69、グラフィックボード130、キースイッチ173Sおよびデータ表示器174が接続されている。ランプ111は、メインCPU71から出力される制御信号に基づいて点灯、点滅、消灯などする。スピーカ112は、メインCPU71から出力される制御信号に基づいてBGM等の音を出力する。

【0142】

タッチパネル69は、下側画像表示パネル141上でプレーヤ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CPU71に対して出力する。

【0143】

グラフィックボード130は、メインCPU71から出力される制御信号に基づいて、下側画像表示パネル141、中間画像表示パネル142および上側画像表示パネル143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130は、画像データを生成するVDP (Video Display Processor) や、VDPによって生成される画像データを記憶するビデオRAMなどを備えている。なお、VDPによって画像データを生成する際に用いられる画像データは、メモ리카ード54から読み出されてRAM73に記憶されたゲームプログラム内に含まれている。

【0144】

キースイッチ173Sは、キーパッド173に設けられており、キーパッド173がプレーヤによって操作されたとき、所定の信号をメインCPU71へ出力する。データ表示器174は、メインCPU71から出力される制御信号に基づいて、カードリーダー172が読み取ったデータや、プレーヤによってキーパッド173を介して入力されたデータを表示する。

【0145】

(ゲームフロー)

図10は、スロットマシン10に係るゲームフローの一例を示す図である。図10を参照してスロットマシン10における主なゲームフローについて説明する。

スロットマシン10では、通常ゲーム、VEGAS-Xフィーチャー、ジャックポットフィーチャー(ジャックポットゲーム)が実行され得る。

【0146】

VEGAS-Xフィーチャーは、チャレンジゲーム、VEGAS-Xフリーゲーム(フリーゲームA)、ジャックポットチャンスフリーゲーム(フリーゲームB)を含んで構成される。フリーゲームAは、フリーゲーム数と配当倍率の組合せを抽選するタイプのフリーゲームである。フリーゲームBは、ジャックポットゲーム獲得のチャンス付きフリーゲームである。

【0147】

通常ゲームにおいて所定のフィーチャーシンボルが所定数(例えば3個)以上停止表示されると、チャレンジゲームが開始される。

【0148】

チャレンジゲームでは、プレーヤ操作に基づいて複数の選択肢の中から一の選択肢が選択され、選択結果に応じてフリーゲームAまたはフリーゲームBが決定される。フリーゲームBに係る選択肢を選択できなかった場合(失敗した場合)、フリーゲームAが開始され、フリーゲームBに係る選択肢を選択できた場合(成功した場合)、フリーゲームBが開始される。

【0149】

フリーゲームAは、抽選により設定されたフリーゲーム数が消化されると、終了し、通常ゲームが開始される。なお、フリーゲームAにおいて所定のフィーチャーシンボルが所定数(例えば3個)以上停止表示されると(リトリガ)、抽選によりフリーゲーム数が決定されて追加される。

【0150】

10

20

30

40

50

フリーゲーム B は、予め規定されたフリーゲーム数が消化されると、終了する。終了の際、フリーゲーム B 中に、ジャックポットシンボルが停止表示されたことを条件に、ジャックポットゲームに移行するか否かの抽選が行われる。この抽選に当選した場合、ジャックポットゲームが開始され、当選しなかった場合、通常ゲームが開始される。上記構成によれば、例えば、複数のトリガを有するフリーゲーム B においてボーナスゲームが付与され得るので、フリーゲーム B への期待感をより高めることができるようになる。

【0151】

ジャックポットゲームでは、プレーヤ操作に基づいて、複数種類のジャックポットボーナスおよび複数種類の固定ボーナスの選択肢の中から選択された選択肢に対応するボーナス配当が付与され、ジャックポットゲームは、終了し、通常ゲームが開始される。

10

【0152】

複数種類のジャックポットボーナスとして、本スロットマシン 10 では、グランドジャックポットボーナス、メジャージャックポットボーナス、マイナージャックポットボーナスが設けられている。また、複数種類の固定ボーナスとして、本スロットマシン 10 では、グランドボーナス、メジャーボーナス、マイナーボーナスが設けられている。

【0153】

通常ゲームにおいて特定のフィーチャーシンボルが所定数（例えば 6 個）以上停止表示されると、フリーゲーム B が開始される。

【0154】

なお、ゲームフローは、上述した内容に限られるものではない。

20

例えば、チャレンジゲームに替えて、フリーゲーム A およびフリーゲーム B の何れのフリーゲームを実行するかを抽選により決定する構成を採用してもよい。

また、例えば、フリーゲーム C を更に設け、通常ゲームにおいて予め定められたフィーチャーシンボルが所定数（例えば 2 個）以上停止表示されると、フリーゲーム C が開始され、フリーゲーム C において所定のフィーチャーシンボルが所定数（例えば 3 個）以上停止表示されると、フリーゲーム A が開始される構成としてもよい。

また、例えば、フリーゲーム B において予め定められたシンボルが所定数（例えば 6 個）以上停止表示されると（リトリガ）、抽選によりフリーゲーム数が決定されて追加される構成を採用してもよい。

【0155】

30

（画像表示パネルの画面構成）

次に、通常ゲーム、フリーゲームで用いられる主な画面（画面構成）について説明する。

図 11 は、通常ゲームにおける下側画像表示パネル 141 の画面構成の一例を示す図である。下側画像表示パネル 141 は、クレジットメータ表示部 1411、BETメータ表示部 1412、WINメータ表示部 1413、ゲーム状態表示部 1414、有効ペイライン数表示部 1415L、1415R、MENUアイコン 1416、音量アイコン 1417、デノミ表示部 1418、時間表示部 1419、第 1 表示列 1421、第 2 表示列 1422、第 3 表示列 1423、第 4 表示列 1424、第 5 表示列 1425、エラー履歴表示部 1431、およびシステムメッセージ表示部 1432 を含んで構成される。

40

【0156】

下側画像表示パネル 141 の画面上部には、左側から順に、エラー履歴表示部 1431、システムメッセージ表示部 1432、および時間表示部 1419 が設けられている。

下側画像表示パネル 141 の画面中央部には、左側から順に、有効ペイライン数表示部 1415L、シンボル表示領域 150、および有効ペイライン数表示部 1415R が設けられている。

下側画像表示パネル 141 の画面下部には、左側から順に、デノミ表示部 1418、MENUアイコン 1416、音量アイコン 1417、クレジットメータ表示部 1411、BETメータ表示部 1412、WINメータ表示部 1413 が設けられている。

なお、通常ゲームにおける下側画像表示パネル 141 の画面構成は、上述の内容に限ら

50

れるものではなく、各構成要素の位置、大きさ、および範囲は、適宜に変更可能である。

【0157】

クレジットメータ表示部1411は、総クレジット数（残クレジット数）を表示可能な領域である。なお、初期値には「0」が設定される。数値の増減は、以下のタイミングで行われる。例えば、ウィニングコンビネーション（ゲームに勝利するテイクウィン）に基づいてウィンクレジット（払出数）が算出され、獲得したウィンクレジットの総ウィンクレジット数が加算される。また、例えば、ゲーム開始時に下記の総BET数が減算される。

また、クレジットメータ表示部1411は、総クレジット額（残クレジット額）を表示可能な領域である。総クレジット額は、総クレジット数×デノミにより算出される。

10

【0158】

BETメータ表示部1412は、そのゲーム、または最終ゲームの総BET数を表示可能な領域である。総BET数は、BET数（例えば、「1」、「5」、「10」、「30」、「50」）×BET倍率（例えば、「1」、「2」、「3」、「5」、または「10」）として計算される。その数値は、ゲーム開始毎に再計算される。

また、BETメータ表示部1412は、そのゲーム、または最終ゲームの総BET額を表示可能な領域である。総BET額は、総BET数×デノミにより算出される。

【0159】

WINメータ表示部1413は、獲得したウィンクレジットの総ウィンクレジット数を表示可能な領域である。初期値は「0」である。

20

また、WINメータ表示部1413は、総ウィンクレジット額を表示可能な領域である。総ウィンクレジット額は、総ウィンクレジット数×デノミにより算出される。

【0160】

ゲーム状態表示部1414は、そのゲーム、または最終ゲームのBET情報、現在のゲームの状態を表示可能な領域である。有効ペイライン数表示部1415L、1415Rは、有効となっているペイライン数（有効ペイライン数）を表示可能な領域である。

【0161】

MENUアイコン1416は、タッチ操作が可能なアイコンであり、タッチ操作されると、ヘルプ画面の1ページ目が表示される。なお、シンボル表示1421～1425の回転中など、無効な間は暗く表示され、タッチ操作が不可となる。

30

図示は省略するが、ヘルプ画面は、下側画像表示パネル141の中央部に表示される。ヘルプ画面の下方には、ヘルプ画面を消去して通常ゲーム画面に戻るためのEXITタッチアイコン、ヘルプ画面のページを1ページ戻すためのPREVタッチアイコン、ヘルプ画面のページを1ページ進めるためのNEXTタッチアイコン、後述と同様のデノミ表示部、後述と同様の時間表示部などが表示される。

【0162】

音量アイコン1417は、タッチ操作が可能なアイコンであり、タッチ操作されると、ゲーム音量が切り替えられる。音量アイコン1417は、スロットマシン10が出力する音声などのボリュームを調整する場合に用いられる。タッチ操作が行われるたびに、小（30%）、中（70%）、大（100%）、小、中のようにゲーム音量が切り替えられる。

40

【0163】

デノミ表示部1418は、オーディットで設定された現在のデノミを表示可能な領域である。

時間表示部1419は、現在の時間を表示可能な領域である。

【0164】

シンボル表示領域150には、左側から順に、第1表示列1421、第2表示列1422、第3表示列1423、第4表示列1424、第5表示列1425が設けられている。

50

第1表示列1421～第5表示列1425は、1段目、2段目、3段目に表示ブロック28が設けられる。表示ブロック28は、各シンボル列170におけるシンボルが表示可能に構成されている。

【0165】

エラー履歴表示部1431は、エラー履歴を表示可能な領域である。なお、複数のエラーがある場合は切り替えて表示が行われる。

システムメッセージ表示部1432は、支払い、チケット履歴、通信情報などを表示可能な領域である。

【0166】

図12は、フリーゲームにおける下側画像表示パネル141の画面構成の一例を示す図である。図11と同じ構成については、同じ符号を用いてその説明を適宜省略する。

10

【0167】

下側画像表示パネル141は、クレジットメータ表示部1411、BETメータ表示部1412、WINメータ表示部1413、ゲーム状態表示部1414、有効ペイライン数表示部1415L、1415R、MENUアイコン1416、音量アイコン1417、デノミ表示部1418、第1表示列1421、第2表示列1422、第3表示列1423、第4表示列1424、第5表示列1425、ゲーム種別表示部1433、およびゲーム数表示部1434を含んで構成される。

なお、時間表示部1419、エラー履歴表示部1431、システムメッセージ表示部1432などが設けられていてもよい。

20

【0168】

クレジットメータ表示部1411では、フリーゲームの終了時に総クレジット数(残クレジット数)が更新される。BETメータ表示部1412では、フリーゲーム中、フリーゲームの開始時の総BET数が表示される。WINメータ表示部1413では、フリーゲーム中、総ウインクレジット数が累積されて表示される。

ゲーム種別表示部1433は、ゲーム種別を表示可能な領域である。フリーゲーム中は、フリーゲーム中であることを示す旨(「FREE GAME」など)が表示される。

ゲーム数表示部1434は、フリーゲームを享受可能なゲーム数を示す総ゲーム数と、現在のゲーム数とを表示可能な領域である。「X of Y」の「X」部分は、擬似リール151～155が回転(スクロール表示)の開始と同時(略同時)に拡大し、1ゲームずつ進行していることをプレイヤーに報知する。なお、フリーゲームの開始前は、「X」には「0」が表示され、擬似リール151～155が回転を開始すると同時に、カウントを「+1」し、ボイスと同時に数字が拡大表示される。

30

【0169】

図13は、通常ゲームにおける中間画像表示パネル142の画面構成の一例を示す図である。なお、通常ゲームにおける中間画像表示パネル142の画面構成は、図13に示す内容に限られるものではなく、各構成要素の位置、大きさ、および範囲は、適宜に変更可能である。

【0170】

中間画像表示パネル142は、マシンタイトル表示部1441、ペイテーブル表示部1442L、1442R、グランドジャックポットボーナス額表示部1443、メジャージャックポットボーナス額表示部1444、マイナージャックポットボーナス額表示部1445、グランドボーナス額表示部1446、メジャーボーナス額表示部1447、マイナーボーナス額表示部1448、ペイテーブル関連表示部1449、およびコピーライト表示部1450を含んで構成される。

40

【0171】

マシンタイトル表示部1441は、スロットマシン10のタイトルを表示可能な領域である。

ペイテーブル表示部1442L、1442Rは、各シンボルのペイテーブルの値を表示可能な領域である。ペイテーブル表示部1442L、1442Rは、BET操作に応じて

50

桁（値）を変更する（ダイナミックペイテーブル）。

【0172】

グランドジャックポットボーナス額表示部1443は、グランドジャックポットボーナス額を表示可能な領域である。メジャージャックポットボーナス額表示部1444は、メジャージャックポットボーナス額を表示可能な領域である。マイナージャックポットボーナス額表示部1445は、マイナージャックポットボーナス額を表示可能な領域である。

【0173】

グランドボーナス額表示部1446は、グランドボーナス額を表示可能な領域である。メジャーボーナス額表示部1447は、メジャーボーナス額を表示可能な領域である。マイナーボーナス額表示部1448は、マイナーボーナス額を表示可能な領域である。

10

【0174】

ペイテーブル関連表示部1449は、ダイナミックペイテーブル使用時に用いる文言を表示可能な領域である。

コピーライト表示部1450は、コピーライトを表示可能な領域である。

【0175】

図14は、フリーゲームにおける中間画像表示パネル142の画面構成の一例を示す図である。図13と同じ構成については、同じ符号を用いてその説明を適宜省略する。なお、フリーゲームにおける中間画像表示パネル142の画面構成は、図14に示す内容に限られるものではなく、各構成要素の位置、大きさ、および範囲は、適宜に変更可能である。

20

【0176】

中間画像表示パネル142は、グランドジャックポットボーナス額表示部1443、メジャージャックポットボーナス額表示部1444、マイナージャックポットボーナス額表示部1445、グランドボーナス額表示部1446、メジャーボーナス額表示部1447、マイナーボーナス額表示部1448、第1チップ表示部1451、第2チップ表示部1452、および第3チップ表示部1453を含んで構成される。

【0177】

第1チップ表示部1451は、フリーゲームにおいてシンボル表示領域150に停止表示された第1のチップシンボルに対応する第1チップ画像（例えば、後述のシンボル「WHITE」に対応するシンボル画像）を蓄積表示可能な領域である。第2チップ表示部1452は、フリーゲームにおいてシンボル表示領域150に停止表示された第2のチップシンボルに対応する第2チップ画像（例えば、後述のシンボル「RED」に対応するシンボル画像）を蓄積表示可能な領域である。第3チップ表示部1453は、フリーゲームにおいてシンボル表示領域150に停止表示された第3のチップシンボルに対応する第3チップ画像（例えば、後述のシンボル「BLUE」に対応するシンボル画像）を蓄積表示可能な領域である。

30

【0178】

なお、フリーゲームにおける中間画像表示パネル142の画面構成は、上述の内容に限られるものではない。例えば、第1チップ表示部1451、第2チップ表示部1452、および第3チップ表示部1453においてチップを蓄積表示する構成に加えてまたは替えて、チップの累積枚数を表示（例えば、シンボル「WHITE」（絵柄）×3（数字）などの表示）する構成を採用してもよい。

40

【0179】

（有効ペイライン）

図15は、リールポジションの一例を示す図である。リールポジションは、シンボル表示領域150における表示ブロック28の位置を識別可能なデータである。例えば、最も左端の第1表示列1421の2段目の表示ブロック28については、リールポジションが「R1, 1」と規定されている。

【0180】

図16Aは、有効ペイラインを特定可能なデータ（ポジションデータ）の一例を示す図

50

である。図16Bは、有効ペイラインのイメージを示す図である。

例えば、有効ペイラインNo. 1（図16Aに示す1レコード目）では、リールポジションが「R1, 1」、「R2, 1」、「R3, 1」、「R4, 1」、および「R5, 1」の表示ブロック28により、図16Bの「LINE 1」に示すような有効ペイラインが構成される。

【0181】

本スロットマシン10では、例えば、有効ペイライン数「50」がBET操作により指定された場合、有効ペイラインNo. 1～有効ペイラインNo. 50の有効ペイラインが用いられる。この場合、停止表示されたシンボルに基づいて、有効ペイラインNo. 1の有効ペイラインから順次に、入賞が成立したか否かが判定される。

10

【0182】

（シンボル列）

シンボル列170の一例を図17A～図23に示す。本スロットマシン10では、通常ゲーム、フリーゲームA、およびフリーゲームBの各々についてシンボル列170が設けられている。図17Aおよび図17B、図18Aおよび図18B、図19Aおよび図19B、並びに図20Aおよび図20Bは、通常ゲームの際に用いられるシンボル列170の一例を示す。図21Aおよび図21Bは、フリーゲームAの際に用いられるシンボル列170の一例を示す。図22および図23は、フリーゲームBの際に用いられるシンボル列170の一例を示す。なお、フリーゲームAおよびフリーゲームBについては設定レベルに共通のシンボル列170を示したが、フリーゲームAについてもシンボル列170を複数パターン設けてもよく、フリーゲームBについてもシンボル列170を複数パターン設けてもよい。

20

【0183】

なお、図17A～図23におけるReel 1～5は、擬似リール151～155に対応し、第1表示列1421～第5表示列1425の夫々で変動されるシンボル列170a～170eが示されている。

本実施形態では、図17Aおよび図22のシンボルに適宜符号を付し、これら以外は適宜に符号を省略している。

【0184】

図17A～図21Bに示すように、シンボル列170a～170eは、一又は複数のシンボル（シンボル501）を含んで構成される。シンボルとしては、通常シンボル502、フィーチャーシンボル503、およびワイルドシンボル504の3種類を設けている。

30

通常シンボル502は、払出し可能なシンボルである。

フィーチャーシンボル503は、払出し可能なシンボルであり、かつフリーゲームの実行をトリガ可能なシンボルである。

ワイルドシンボル504は、払出し可能なシンボルであり、かつ、通常シンボル502の代替となり得るが、フィーチャーシンボル503の代替にはなり得ないシンボルである。なお、停止表示されたり再配置されたりしたシンボルの組合せにワイルドシンボル504が含まれている場合、ワイルドシンボル504は、有利な組合せとなるように、複数種類のシンボルの代替として取り扱われる。

40

【0185】

通常シンボル502、フィーチャーシンボル503、およびワイルドシンボル504の各々は、一または複数種類のシンボルを採用可能である。

本実施形態では、通常シンボル502としては、「RED SEVEN」、「ROULETTE」、「CARD」、「DICE」、「BALL」、「ACE」、「KING」、「QUEEN」、「JACK」、および「TEN」の10種類のシンボルを設けている。フィーチャーシンボル503としては、「FEATURE__A」および「FEATURE__B」の2種類を設けている。ワイルドシンボル504としては、「WILD」の1種類を設けている。

【0186】

50

例えば、図 17 A および図 17 B に示すフィーチャーシンボル「FEATURE__B」について見ると、停止表示可能な最大数以上（本例では、3 個）連続して配置されている。この配置によれば、第 1 表示列 1 4 2 1 の表示ブロック 2 8 全てにフィーチャーシンボル「FEATURE__B」が停止表示されることがある。なお、シンボル列 1 7 0 b ~ シンボル列 1 7 0 e についても同様である。

【0187】

また、例えば、図 2 1 A および図 2 1 B のシンボル列 1 7 0 は、フリーゲーム A で用いられるが、フリーゲーム A からフリーゲーム B がトリガされないので、当該シンボル列 1 7 0 には、フィーチャーシンボル「FEATURE__B」が設けられていない。

【0188】

図 2 2 および図 2 3 に示すように、シンボル列 1 7 0 a ~ 1 7 0 e は、一又は複数のシンボルを含んで構成される。シンボルとしては、チップシンボル 5 1 0 およびチャレンジチップシンボル 5 1 1 の 2 種類を設けている。

チップシンボル 5 1 0 は、払出し可能なシンボルである。

チャレンジチップシンボル 5 1 1 は、払出し可能なシンボルであり、かつジャックポットゲームの実行をトリガ可能なシンボルである。

【0189】

チップシンボル 5 1 0 およびチャレンジチップシンボル 5 1 1 の各々は、一または複数種類のシンボルを採用可能である。

本実施形態では、チップシンボル 5 1 0 としては、「BLUE」および「RED」の 2 種類のシンボルを設けている。チャレンジチップシンボル 5 1 1 としては、「WHITE」の 1 種類を設けている。なお、「BLANK」は、チップシンボル 5 1 0 およびチャレンジチップシンボル 5 1 1 以外のblank（空白）を示しているが、無色かつ透明のシンボルと捉えることも可能である。

【0190】

シンボル列 1 7 0 は、図 1 7 A ~ 図 2 3 に示す内容に限られるものではない。

例えば、図 2 2 および図 2 3 では、チャレンジチップシンボル 5 1 1 を中間のリール（「Reel 3」）に 1 つ設ける構成を示したが、この構成に限られるものではない。例えば、チャレンジチップシンボル 5 1 1 が中間のリール（「Reel 2」、「Reel 3」、または「Reel 4」）に一または複数設けられる構成であってもよい。また、例えば、最初に停止表示されるリール（「Reel 1」）に一または複数設けられる構成であってもよい。また、例えば、最後に停止表示されるリール（「Reel 5」）に一または複数設けられる構成であってもよい。

【0191】

（スロットマシンの各種設定）

図 2 4 は、デノミ設定範囲の一例を示す図である。本スロットマシン 1 0 では、基本的に、1 BET の通貨単位として 1 セントまたは 2 セント（現地国の貨幣）の選択が許容されている。なお、デノミ設定範囲は、1 セントおよび 2 セントに限られるものではなく、適宜の下限値、上限値の設定範囲を採用することができる。

【0192】

図 2 5 は、プレイラインボタンと有効ペイライン数との対応関係を示す図である。なお、有効ペイライン数は、図 2 5 に示す値に限られるものではない。

【0193】

図 2 6 は、設定と BET 倍率との対応関係を示す図である。本スロットマシン 1 0 では、2 種類の設定（config_1 または config_2）が可能である。例えば、config_2 が設定されている場合、プレーヤは BET 倍率（1 倍、2 倍、3 倍、5 倍、10 倍）を BET ボタンにより選択可能になる。

なお、設定の種類は、2 種類に限られるものではなく、より少ない 1 種類であってもよいし、より多い 3 種類以上であってもよい。また、BET 倍率も図 2 6 に示す値に限られるものではない。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 4 】

(ウィニングコンビネーション)

スピノタン 4 6 が押圧されてゲームが開始されると、シンボル列 1 7 0 (擬似リール) は、スクロール表示を開始する。スクロール表示が開始されてから所定時間が経過すると、スクロール表示が停止する (再配置) 。なお、通常ゲームにおいて再配置されるシンボルの抽選は、スピノタン 4 6 が押下されたときに行われる。また、フリーゲームにおいて再配置されるシンボルの抽選は、シンボル列 1 7 0 のスクロール表示が開始される直前に行われる。

また、本実施形態では、スピノタン 4 6 が押圧された際、押圧されているプレイラインボタン 4 0 ~ 4 4 に基づいて、有効ペイラインが決定される。

10

【 0 1 9 5 】

本スロットマシン 1 0 では、各有効ペイラインに係るウィン判定、フリーゲームへの移行に係るウィン判定、所定のシンボルに係るウィン判定、およびジャックポットゲームへの移行に係るウィン判定、換言するならばウィニングコンビネーションとなっているかが判定される。

【 0 1 9 6 】

ウィ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。ウィニングコンビネーションは、有効ペイライン上に停止表示されたシンボル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、予め指定された表示ブロックに停止表示されたシンボル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、表示ブロックに停止表示された予め指定されたシンボルまたは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等のことである。例えば、図 2 7 に示すように、有効ペイラインに同じ種類のシンボルが所定数以上、連続して再配置された場合、ウィニングコンビネーションが成立することになる。

20

【 0 1 9 7 】

有利な状態とは、ウィニングコンビネーションに応じた払出数がクレジットに加算される状態、ボーナスゲーム (フリーゲーム、ジャックポットゲームなど) が開始される状態などのことである。

【 0 1 9 8 】

ウィニングコンビネーションには、ボーナスウィンが発生させるウィニングコンビネーション、配当ウインが発生させるウィニングコンビネーション等がある。

30

【 0 1 9 9 】

ボーナスウインは、フリーゲームの実行を直接または間接的にトリガするフィーチャーシンボル 5 0 3 によって発生される。なお、フィーチャーシンボル 5 0 3 に係るボーナスウインが発生した場合、トリガに係るフィーチャーシンボル 5 0 3 がシンボル表示領域 1 5 0 に再配置された数に応じた配当が付与される場合がある。

また、ボーナスウインは、ジャックポットゲームの実行をトリガ可能なチャレンジチップシンボル 5 1 1 によって発生され得る。なお、チャレンジチップシンボル 5 1 1 に係るボーナスウインが発生した場合、抽選により決定される配当も付与されることになる。

40

【 0 2 0 0 】

配当ウインは、通常シンボル 5 0 2 、フィーチャーシンボル 5 0 3 、ワイルドシンボル 5 0 4 、およびチップシンボル 5 1 0 によって発生される。

【 0 2 0 1 】

図 2 7 および図 2 8 は、ウィニングコンビネーションと配当との関係を表す配当テーブル (配当表) の一例を示す図である。

図 2 7 に示す配当テーブルでは、有効ペイラインにおいて、最も左の第 1 表示列 1 4 2 1 から連続して所定数以上の同じ種類のシンボルが停止表示された場合に付与される払出数を算出するための規定値 (ベース値) がそのシンボルの種類に応じて規定されている。本実施形態では、有効ペイラインのウィニングコンビネーションの払出数は、規定値 × B E T 倍率により算出される。

50

例えば、10 - BET ボタン 38 が選択操作され、有効ペイライン上の第1表示列 1421 ~ 第3表示列 1423 でシンボル「TEN」が停止表示された場合、つまり、シンボル「TEN」が3個連続して有効ペイライン上に停止表示された場合、払出数として「50 (= 5 × 10)」が決定される。

ここで、一の種類のシンボルについて見ると、払出数は、連続する個数が多くなるに従い、多くなるように規定されている。

【0202】

図28に示す配当テーブルでは、フリーゲームの開始条件を満たした（賞が成立した）場合に付与される配当（ボーナスイン配当：払出数）を算出するための規定値（ベース値）が規定されている。本実施形態では、ボーナスゲームのウィニングコンビネーションの払出数は、規定値 × 総BET数により算出される。上記構成によれば、例えば、プレイヤーは、配当が多くなるように総BET数を多くすることができ、プレイヤーの関与を促すことができるようになるので、プレイヤーはより多くの配当の獲得とともにフリーゲームへの移行に期待できるようになる。

10

【0203】

本実施形態では、ボーナスイン配当として規定値 × 総BET数とする構成を採用しているが、この構成に限られるものではない。例えば、予め定められた払出数（一の固定値）であってもよいし、総BET数 × 有効なフィーチャーシンボル503の数、規定値 × BET倍率、BET倍率 × 有効なフィーチャーシンボル503の数であってもよい。

20

【0204】

ここで、フィーチャーシンボル503（「FEATURE__A」および「FEATURE__B」）は、いわゆるスカッタシンボルであり、有効ペイラインとは無関係に、再配置された個数だけでトリガ条件及びリトリガ条件を成立可能にされている。

より具体的には、フィーチャーシンボル「FEATURE__A」が第1表示列1421 ~ 第5表示列1425の何れかの表示列に少なくとも3個以上停止表示されると、フリーゲームAの開始条件が満たされる（フリーゲームがトリガまたはリトリガされる）。また、フィーチャーシンボル「FEATURE__B」が第1表示列1421 ~ 第5表示列1425の何れかの表示列に少なくとも6個以上停止表示されると、フリーゲームBの開始条件が満たされる（フリーゲームがトリガされる）。

30

【0205】

（フリーゲーム）

次に、フリーゲームについて説明する。フリーゲームは、フィーチャーシンボル503によるボーナスウィンが発生した場合に実行される。フリーゲームが発生した場合、フリーゲームの発生を報知、「ジリリリ・・・」といった音による演出などが行われる。

フリーゲームでは、フリーゲーム用のシンボル列170（図21Aおよび図21B、または図22若しくは図23）が用いられ、シンボル列170のスクロール表示、停止が自動的に実行される。ウィニングコンビネーションが発生した場合、シンボルの種類、数に応じて配当が行われる。

【0206】

なお、例えば、フリーゲーム中は、獲得されたクレジットが増加するごとに、BGM（background music）と背景画像とが変化する構成を採用することができる。例えば、複数の区切り（5段階）でBGMおよび背景画像が変化する構成としてもよい。この際、区切り（段階）は、総BET数の何倍のクレジットを獲得したか（獲得されたクレジット数）に応じて設けられる。

40

【0207】

本実施形態では、フリーゲームとして、フリーゲームAとフリーゲームBとの2種類設けている。

通常ゲーム中に3個以上のフィーチャーシンボル「FEATURE__A」が停止表示されると5択の選択ゲーム（ミニゲーム）がトリガされ、選択ゲームにおいてフリーゲームAまたはフリーゲームBがプレイヤー操作により選択されて開始される。

50

また、通常ゲーム中に6個以上のフィーチャーシンボル「FEATURE__B」が停止表示されるとフリーゲームBが直接トリガされて開始される。

また、通常ゲーム中に3個以上のフィーチャーシンボル「FEATURE__A」と6個以上のフィーチャーシンボル「FEATURE__B」とが同時に停止表示された場合は、図29に示す順番、より具体的には、選択ゲームにおいて選択されたフリーゲーム（フリーゲームAまたはフリーゲームB）が実行された後に、フリーゲームBが実行される。

【0208】

（選択ゲーム）

選択ゲームでは、下側画像表示パネル141に5つの選択肢（シルエット、箱などのアイコン）が表示される。プレーヤが1つを選択すると、選択肢に対応付けられたフリーゲームAおよびフリーゲームBの何れかが表示される。5つの選択肢に対応付けられるフリーゲームAおよびフリーゲームBの個数は抽選で決定される。

10

【0209】

図30は、フリーゲーム個数決定用の抽選テーブルの一例を示す図である。フリーゲーム個数決定用の抽選テーブルには、選択肢の内容（フリーゲームを識別可能なアイコンの個数）と重み付けとの情報が規定されている。

【0210】

例えば、「8524771 / 9118872」の確率でフリーゲームAに対応付けられた選択肢が4つ、フリーゲームBに対応付けられた選択肢が1つの選択肢群（ID「0」）が決定される。

20

なお、フリーゲーム個数決定用の抽選テーブルは、図30に示す内容に限られるものではない。例えば、フリーゲームAのみが選択される選択肢群、およびフリーゲームBのみが選択される選択肢群の双方または一方を設けてもよい。

【0211】

上記構成によれば、シンボル表示領域150にフィーチャーシンボル「FEATURE__A」が特定数以上再配置されたとしても、選択操作による選択肢に所定のフリーゲームが対応付けられている場合、フリーゲームBが実行されるので、フリーゲームBへの移行が単調になってしまうという事態をさらに回避できるようになる。

【0212】

（フリーゲームA）

フリーゲームAでは、フリーゲームAの開始前に、フリーゲームA専用の帯配列（図21Aおよび図21B）が設定され、配当倍率とフリーゲーム数とが抽選で決定される。

30

【0213】

図31は、配当倍率決定用の抽選テーブルの一例を示す図である。配当倍率決定用の抽選テーブルには、配当倍率と設定レベルに応じた重み付けとの情報が規定されている。

例えば、設定レベルが「V01」の場合、「332 / 1000」の確率で配当倍率「2」（ID「0」）が決定される。

【0214】

なお、配当倍率決定用の抽選テーブルは、図31に示す内容に限られるものではない。

例えば、設定レベルに加えてまたは替えて、総BET数に応じて配当倍率が設けられていてもよい。例えば、配当倍率決定用の抽選テーブルは、総BET数が多くなるに従い、より高い配当倍率が決定される確率が高くなるように構成される。

40

また、例えば、設定レベルに加えてまたは替えて、BET倍率に応じて配当倍率が設けられていてもよい。例えば、配当倍率決定用の抽選テーブルは、BET倍率が高くなるに従い、より高い配当倍率が決定される確率が高くなるように構成される。

【0215】

図32は、フリーゲーム数決定用の抽選テーブルの一例を示す図である。フリーゲーム数決定用の抽選テーブルには、追加するフリーゲーム数と重み付けとの情報が規定されている。

例えば、「700 / 1000」の確率でフリーゲーム数「10」（ID「0」）が決定

50

される。

【0216】

ここで、フリーゲームA中にフィーチャーシンボル「FEATURE__A」が3個以上出現すると、選択ゲームが実行されることなく、フリーゲームAがリトリガされる。

リトリガで実行されるフリーゲーム数は、トリガ時と同じく抽選されるが、配当倍率は、トリガ時の配当倍率がそのまま用いられる。

本実施形態では、リトリガの発生回数に制限はないが、これに限定されるものではなく、制限を設けてもよい。例えば、有効ペイライン数に対応し、有効ペイライン数が多くなるに従って制限値が大きくなるように構成してもよい。

【0217】

なお、フリーゲーム数決定用の抽選テーブルは、図32に示す内容に限られるものではない。

例えば、設定レベルに加えてまたは替えて、総BET数に応じてフリーゲーム数が設けられていてもよい。例えば、フリーゲーム数決定用の抽選テーブルは、総BET数が多くなるに従い、より多くのフリーゲーム数が決定される確率が高くなるように構成される。

また、例えば、設定レベルに加えてまたは替えて、BET倍率に応じてフリーゲーム数が設けられていてもよい。例えば、フリーゲーム数決定用の抽選テーブルは、BET倍率が高くなるに従い、より多くのフリーゲーム数が決定される確率が高くなるように構成される。

【0218】

(フリーゲームB)

通常ゲーム中に6個以上のフィーチャーシンボル「FEATURE__B」が停止表示されると決定されると、図33および図34に基づいて確定演出の有無が抽選で決定される。

【0219】

図33および図34は、確定演出決定用の抽選テーブルの一例を示す図である。当該抽選テーブルには、重み付けの情報が規定されている。

【0220】

本実施形態では、6個以上9個未満のフィーチャーシンボル「FEATURE__B」が停止表示されると決定された場合、図33に示す抽選テーブルが用いられ、9個以上のフィーチャーシンボル「FEATURE__B」が停止表示されると決定された場合、図34に示す抽選テーブルが用いられる。

【0221】

例えば、6個のフィーチャーシンボル「FEATURE__B」が停止表示されると決定された場合、「112/114」の確率で確定演出が行われることなくフリーゲームBが開始され、「2/114」の確率で確定演出が行われてフリーゲームBが開始される。

なお、フリーゲームBの開始時(より広義には開始前)に、フリーゲームB専用の帯配列(図22または図23)とフリーゲーム数とが設定される。

【0222】

図35は、リール帯決定用の抽選テーブルの一例を示す図である。リール帯決定用の抽選テーブルには、リール種別と設定レベルに応じた重み付けとの情報が規定されている。

例えば、設定レベルが「V01」の場合、「950/1000」の確率(第1の確率)でリール種別「NORMAL」(ID「0」:図22に示すシンボル列)が決定され、「50/1000」の確率(第1の確率よりも低い第2の確率)でリール種別「HIGH」(ID「1」:図23に示すシンボル列)が決定される。

【0223】

なお、リール帯決定用の抽選テーブルは、図35に示す内容に限られるものではない。

【0224】

例えば、設定レベルに加えてまたは替えて、総BET数に応じてリール種別が設けられていてもよい。例えば、リール帯決定用の抽選テーブルは、総BET数が一定数以上の場

10

20

30

40

50

合、リール種別「HIGH」が決定される確率が高くなるように構成される。

【0225】

また、例えば、設定レベルに加えてまたは替えて、BET倍率に応じてリール種別が設けられていてもよい。例えば、リール帯決定用の抽選テーブルは、BET倍率が一定値以上の場合、リール種別「HIGH」が決定される確率が高くなるように構成される。

【0226】

また、シンボル表示領域150にフィーチャーシンボル「FEATURE__B」が所定数（例えば、6個）以上かつ特定数（例えば、9個）未満再配置されたことに基づいて、リール種別「NORMAL」（フリーゲーム用の第1のシンボル群）を第1の確率（例えば、80%）で選択し、シンボル表示領域150にフィーチャーシンボル「FEATURE__B」が特定数（例えば、9個）以上再配置されたことに基づいて、リール種別「HIGH」（第1のシンボル群よりも有利な第2のシンボル群）を第2の確率（例えば、90%）で選択し、フリーゲームBを実行する構成であってもよい。上記構成によれば、例えば、フィーチャーシンボル「FEATURE__B」がシンボル表示領域150に再配置されるたびに、リール種別「HIGH」のビデオリール群が用いられるフリーゲームBへの移行への期待感をより高めることができるようになる。

10

【0227】

図36は、フリーゲーム数決定用の規定テーブルの一例を示す図である。フリーゲーム数決定用の規定テーブルには、所定のフリーゲーム数（本例では、「8」）が規定されている。

20

【0228】

ここで、フリーゲームB中は、3種類のチップシンボル（「WHITE」、「RED」、「BLUE」）がビデオリール上に配置され、停止表示したときに第1の画面（例えば、下側画像表示パネル141）上のチップシンボルが第2の画面（例えば、中間画像表示パネル142）上に貯められる。

【0229】

図37は、通常ゲームとフリーゲームBとにおけるシンボルの対応関係の一例を示す。通常ゲームにおけるフィーチャーシンボル「FEATURE__B」は、フリーゲームBにおけるシンボル「BLUE」に対応付けられている。

例えば、フリーゲームBが通常ゲームから直接トリガした場合、通常ゲームで第1の画面に表示されたフィーチャーシンボル「FEATURE__B」もシンボル「BLUE」として第2の画面に貯められる。付言するならば、通常ゲームで停止表示されたフィーチャーシンボル「FEATURE__B」の個数に応じた払出しが行われる。

30

【0230】

なお、第1の画面と第2の画面とは、同じ表示装置に表示されてもよいし、異なる表示装置に表示されてもよい。また、第1の画面と第2の画面とは、表示装置の全面に表示されてもよいし、表示装置の一部の領域に表示されてもよい。

【0231】

（フリーゲームBにおける会計処理）

フリーゲームBの終了時（終了後）に会計画面が表示装置（例えば、下側画像表示パネル141）に表示され、貯まったチップシンボルの額から獲得クレジットが計算される。本実施形態では、3種類のチップシンボル（「WHITE」、「RED」、「BLUE」）が貯められ得るので、図38に示す順番に従って獲得クレジットが計算される。

40

【0232】

図38は、会計の順番を規定したテーブルの一例を示す図である。本実施形態では、「第1の固定配当×獲得枚数」が払い出されるシンボル「BLUE」、「第1の固定配当よりも多い第2の固定配当×獲得枚数」が払い出されるシンボル「RED」、獲得枚数ごとに「抽選により決定される第3の固定配当+獲得し得るジャックポット配当」が払い出されるシンボル「WHITE」の順番で獲得クレジットが計算される。

【0233】

50

ここで、シンボル「WHITE」の会計処理について図39を参照して説明する。図39は、シンボル「WHITE」の会計処理の一例を示す図である。

シンボル「WHITE」の会計処理では、第3の固定配当の抽選が行われ、第3の固定配当が決定される(S1001)。続いて、ジャックポットゲームへの移行抽選が行われ、ジャックポットゲームへの移行に当選した場合にはジャックポット配当が決定される(S1002)。続いて、シンボル「WHITE」の獲得枚数分の処理を行ったか否かが判定される(S1003)。獲得枚数分の処理を行ったと判定された場合、シンボル「WHITE」の会計処理を終了し、次の処理を実行する(S1004)。獲得枚数分の処理を行っていないと判定された場合、S1001に処理を移す。

このように、シンボル「WHITE」の会計処理は、獲得枚数ごとに、第3の固定配当の抽選とジャックポットゲームへの移行抽選とが行われ、払い出されるクレジットが算出される。

【0234】

次に、第1の配当、第2の配当、および第3の配当の算出方法について、より具体的に説明する。

【0235】

第1の配当および第2の配当は、図40に示す規定値に基づいて総BET数(Total Credits Bet)で乗算される。図40は、固定配当の規定値を規定した固定配当規定値テーブルの一例を示す図である。例えば、シンボル「RED」の会計処理においては、フリーゲームのトリガ時の総BET数「50」であり、獲得枚数が「1」であった場合、規定値「2」が設定され、第2の固定配当は、「100」(=規定値「2」×総BET数「50」×獲得枚数「1」)となる。

【0236】

第3の配当は、図41に示す規定値に基づいて総BET数で乗算される。図41は、シンボル「WHITE」に係る規定値の決定用の抽選テーブルの一例を示す図である。当該抽選テーブルは、規定値と重み付けとの情報が規定されている。例えば、「290/1000」の確率で規定値「4」が決定される。

仮に、フリーゲームのトリガ時の総BET数「50」であり、規定値「4」が決定された場合、第3の固定配当は、「200」(=「4」×総BET数「50」)となる。

【0237】

上記構成によれば、例えば、プレーヤはフリーゲームで用いられるシンボルの数値が多くなるようにBET数を多くすることができ、プレーヤの関与を促すことができるようになるので、フリーゲームへの関心を高めることができるようになる。

【0238】

次に、ジャックポットゲームへの移行抽選についてより具体的に説明する。

【0239】

ジャックポットゲームへの移行抽選は、図42に示す抽選テーブルに基づいて行われる。図42は、ジャックポットゲームへの移行決定用の抽選テーブルの一例を示す図である。当該抽選テーブルは、総BET数ごとに重み付けの情報が規定されている。例えば、総BET数が「50」である場合、「18062500/20000000」の確率でジャックポットゲームに移行しないと決定され、「1937500/20000000」の確率でジャックポットゲームに移行すると決定される。

【0240】

上記構成によれば、例えば、プレーヤはジャックポットゲームへの移行抽選でジャックポットゲームに移行する確率が高くなるように総BET数を多くすることができ、プレーヤの関与を促すことができるようになるので、フリーゲームへの関心を高めることができるようになる。

【0241】

(ジャックポットゲーム)

ジャックポットゲームについて説明する。本スロットマシン10のジャックポットゲー

10

20

30

40

50

ムでは、固定配当（予め規定されたクレジットの払出）、およびプログレッシブ配当（積算されたクレジットの払出）の何れの配当を付与するかが決定される。なお、ジャックポットゲームは、積算された払出数（或いはクレジット）を獲得可能なボーナスであり、プログレッシブと適宜称する。

【0242】

プログレッシブの種別としては、図43に示すように、当該スロットマシン10においてクレジットが積算されるタイプ（STAND ALONE形式）と、当該スロットマシンが属する所定のグループにおいてクレジットが積算されるタイプ（LINK形式）とを設けている。

【0243】

なお、プログレッシブサービスを利用しないタイプ（NONE）を設けてもよい。この場合、オーディットを利用してプログレッシブ機能の設定（ON、OFF）が可能である。プログレッシブ機能がONである場合、STAND ALONE形式およびLINK形式の何れかを選択可能である。

10

【0244】

本スロットマシン10では、獲得可能なクレジット（プログレッシブ配当）の大小を示す複数段階のプログレッシブのレベル（プログレッシブレベル）が設けられている。本例では、図43に示すように、3段階（Progressive1～Progressive3）のプログレッシブレベルが設けられている。

【0245】

本スロットマシン10では、図44および図45に示すように、許容される各種設定の組合せが規定されている。

20

【0246】

図44に示すテーブルでは、デノミとプログレッシブのベース設定値との組合せが規定されている。例えば、デノミ「2c」が設定されている場合、ベース設定値としては「SC02」、「SC03」、「SC04」、「SC05」、および「SC06」の何れかを設定可能となる。

【0247】

図45に示すテーブルでは、プログレッシブの種類とプログレッシブのベース設定値との組合せが規定されている。例えば、種類「type_1」が設定されている場合、ベース設定値としては「SC08」以外を設定可能となる。

30

【0248】

本スロットマシン10では、ジャックポットゲームにおいては、図46に示すジャックポットゲームの結果に応じて、ジャックポット配当（プログレッシブレベルに基づく配当）、または固定配当（「Fixed1」、「Fixed2」、及び「Fixed3」の固定配当レベルに基づく配当）が払い出される。図46は、ジャックポットゲームの結果（獲得可能な利益の種類）の一例を示す図である。

【0249】

図47は、ジャックポットゲームにおける配当決定用の抽選テーブルの一例を示す図である。当該抽選テーブルには、プログレッシブレベルおよび固定配当レベルとプログレッシブのベース設定値とに対応して重み付けの情報が規定されている。

40

【0250】

例えば、ベース設定値が「SC01」である場合、「8900/10000000」の確率でプログレッシブレベル「Progressive1」が決定される。プログレッシブレベル「Progressive1」が決定された場合、プログレッシブレベル「Progressive1」に対応するジャックポット配当が外部制御装置621から取得されて払い出される。

【0251】

また、例えば、ベース設定値が「SC01」である場合、「400000/10000000」の確率で固定配当レベル「Fixed1」が決定される。固定配当レベル「Fixed1」が決定された場合、図48に示す固定配当テーブルに基づいて固定配当が決定されて払い出される。本例では、ベース設定値が「SC01」であり、固定配当レベルが「Fixed1」で

50

あるので、固定配当「3000」が決定される。

【0252】

なお、固定配当テーブルは、図48に示す内容に限られるものではない。

例えば、BET数（総BET数）にかかわらず、固定配当を一定としているが、BET数が多くなるに従って固定配当が多くなるように固定配当を設けてもよい。

また、例えば、ベース設定値にかかわらず、同じ値を採用しているが、ベース設定値が高くなるに従って固定配当が多くなるように固定配当を設けてもよい。

【0253】

また、獲得可能なクレジットは、プログレッシブレベルとプログレッシブのベース設定値とに対応して、累積度合い、ベースとなるクレジット、最大値などが異なるように各種のテーブル（プログレッシブ設定テーブルの一例）が構成されている（図49、図50）。

10

【0254】

（通常ゲーム実行処理）

次に、スロットマシン10の動作について説明する。図51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により通常ゲームにおいて実行される処理の一例を示す。なお、スロットマシン10では、ゲームプログラムなどが読み出され、初期化処理などが行われている。

【0255】

まず、メインCPU71は、クレジット要求処理を実行する（S10）。メインCPU71は、紙幣やクレジット数が印刷されたチケットによりクレジットが投入されたか否かを判断する。メインCPU71は、投入を検出した場合、投入数分のクレジット数をクレジット数カウンタに加算する。また、メインCPU71は、クレジット数カウンタの値が「0」であるか否かを判断する。メインCPU71は、「0」でないと判断した場合、クレジット数カウンタの値に応じて、BETボタン34～38およびプレイラインボタン40～44の操作（BET操作）を受付可能に制御し、S11に処理を移す。

20

【0256】

S11では、メインCPU71は、BET操作されたか否かを判定する。この処理においてメインCPU71は、BETボタン34～38が操作された際にBETスイッチ34S～38Sから出力される入力信号、プレイラインボタン40～44が操作された際にクレジットスイッチ40S～44Sから出力される入力信号を受信し、受信した入力信号に基づいてBET操作の有無を判定する。

30

メインCPU71は、BET操作されていないと判定した場合、S10に処理を戻し、BET操作されたと判定した場合、S12に処理を移す。

【0257】

S12では、メインCPU71は、BET操作に応じて、RAM73に設けられているBET数記憶領域に格納されている値を更新（BET数カウンタの値を加算、クレジット数カウンタの値を減算）し、スピンプタン46の操作（スタート操作）を受付可能に制御し、S13に処理を移す。

【0258】

40

S13では、メインCPU71は、スピンプタン46（スタートボタン）が押圧（ON）されたか否かを判定する。この処理において、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。メインCPU71は、スピンプタン46が押圧されていないと判定した場合、S10に処理を戻す。なお、スピンプタン46が押圧されなかった場合（例えば、スピンプタン46が押圧されずにプレイを終了する旨の指示が入力された場合）、メインCPU71は、S12における加算処理、減算処理をキャンセルする。他方、S13においてスピンプタン46が押圧されたと判定した場合、メインCPU71は、S14に処理を移す。

【0259】

S14では、メインCPU71は、ジャックポット関連処理を実行する。詳細は後述す

50

るが、ジャックポット関連処理では、メインCPU71は、BET操作に応じた積算額を算出して記憶または外部制御装置621に送信し、S15に処理を移す。

【0260】

S15では、メインCPU71は、通常ゲーム用シンボル決定処理を実行する。通常ゲーム用シンボル決定処理では、シンボル表示領域150に再配置するシンボルを決定する。より具体的には、メインCPU71は、第1表示列1421～第5表示列1425に再配置するシンボルのコード番号を、図17A～図20Bに示すテーブルを用いて決定する。例えば、メインCPU71は、シンボル列におけるシンボル数の範囲で乱数値を抽出し、当該乱数値に一致するコード番号を、再配置するシンボルに決定する。例えば、乱数値が「3」である場合、コード番号「3」のシンボル「KING」が選択されることになる。このように、メインCPU71は、第1表示列1421～第5表示列1425毎にコード番号を決定する。

10

【0261】

本実施形態では、決定されたコード番号のシンボルは、第1表示列1421～第5表示列1425における上段、中段、および下段のうち、中段に再配置されるように下側画像表示パネル141が制御される。そして、上段および下段に再配置されるシンボルは、図17A～図20Bに示すテーブルにおけるシンボルの配列に基づいて決定される。

例えば、中段にコード番号「3」のシンボル「KING」が再配置される場合、上段にはコード番号「2」のフィーチャーシンボル「FEATURE__B」が再配置され、下段にはコード番号「4」のシンボル「ROULETTE」が再配置されることになる。

20

メインCPU71は、通常ゲーム用シンボル決定処理を終了すると、S16に処理を移す。

【0262】

S16では、メインCPU71は、スクロール表示制御処理を行う。スクロール表示制御処理では、メインCPU71は、シンボルのスクロール表示を開始した後、S15において決定されたシンボルで再配置されるように表示制御する。なお、メインCPU71は、通常ゲームにおける予兆演出（高速回転演出、低速回転演出、及び、全画面演出）を行うか否かをこの処理で決定し、実行する。メインCPU71は、スクロール表示制御処理を終了すると、S17に処理を移す。

【0263】

S17では、メインCPU71は、賞が成立したか否かを判定する。S17の処理においてメインCPU71は、S16により再配置されたシンボルについて、有効ペイライン毎に、有効ペイライン上に再配置された個数をシンボルの種類毎にカウントする。そして、カウントされた個数が所定個数以上であるか否かを判定する。また、所定個数以上のフィーチャーシンボル503が再配置されたか否かを判定する。メインCPU71は、S17において賞が成立していないと判定した場合、通常ゲーム実行処理を終了し、賞が成立したと判定した場合、S18に処理を移す。

30

【0264】

S18では、メインCPU71は、RAM73に記憶されているオッズデータ（BET倍率を示すデータなど）を参照し、各ウィニングコンビネーションについての払出数とBET倍率とを乗算して配当を決定し、クレジット数カウンタの更新等する処理（払出処理）を行う。例えば、BET倍率に基づいて払出数（配当）を決定する処理、払出数の演出表示処理、払出数を遊技者のクレジットに加算する処理等を行う。メインCPU71は、払出処理を終了すると、S19に処理を移す。

40

【0265】

S19では、メインCPU71は、所定個数以上のフィーチャーシンボル「FEATURE__A」が再配置されることによりトリガ条件Aが成立したか否かを判定する。メインCPU71は、トリガ条件Aが成立していないと判定した場合、S24に処理を移し、トリガ条件Aが成立していると判定した場合、S20に処理を移す。

【0266】

50

S 2 0では、メインCPU 7 1は、選択ゲーム実行処理を実行する。詳細は後述するが、選択ゲーム実行処理では、フリーゲーム A およびフリーゲーム B の何れを実行するかが決定される。メインCPU 7 1は、選択ゲーム実行処理を終了すると、S 2 1に処理を移す。

【0 2 6 7】

S 2 1では、メインCPU 7 1は、選択ゲーム実行処理でフリーゲーム A が選択されたか否かを判定する。メインCPU 7 1は、フリーゲーム A が選択されたと判定した場合、S 2 2に処理を移し、フリーゲーム A が選択されなかったと判定した場合、S 2 3に処理を移す。

【0 2 6 8】

S 2 2では、メインCPU 7 1は、フリーゲーム A 実行処理を行い、S 2 4に処理を移す。なお、フリーゲーム A 実行処理の詳細については後述する（図 5 4 参照）。

【0 2 6 9】

S 2 3では、メインCPU 7 1は、フリーゲーム B 実行処理を行い、S 2 4に処理を移す。なお、フリーゲーム B 実行処理の詳細については後述する（図 5 5 参照）。

【0 2 7 0】

S 2 4では、メインCPU 7 1は、所定個数以上のフィーチャーシンボル「FEATURE_B」が再配置されることによりトリガ条件 B が成立しかた否かを判定する。メインCPU 7 1は、トリガ条件 B が成立していないと判定した場合、通常ゲーム実行処理を終了し、トリガ条件 B が成立していると判定した場合、S 2 5に処理を移す。

【0 2 7 1】

S 2 5では、メインCPU 7 1は、フリーゲーム B 実行処理を行い、通常ゲーム実行処理を終了する。なお、フリーゲーム B 実行処理の詳細については後述する（図 5 5 参照）。

【0 2 7 2】

（ジャックポット関連処理）

図 5 2 に示すように、ジャックポット関連処理においては、まず、メインCPU 7 1は、プログレッシブ機能がONであるか否かを判定する（S 3 1）。メインCPU 7 1は、プログレッシブ機能がONであると判定した場合、S 3 2に処理を移し、メインCPU 7 1は、プログレッシブ機能がONでないとして判定した場合、ジャックポット関連処理を終了する。

なお、図 4 3 に示すように、「NONE」が規定されていないので、S 3 1の処理を省略してもよい。

【0 2 7 3】

S 3 2では、メインCPU 7 1は、累積額を算出する。より具体的には、メインCPU 7 1は、BET数記憶領域に格納されている値と図 4 9 または図 5 0 に示す増加割合（予め設定された累積割合）との積により、ジャックポット額への累積額を算出する。

【0 2 7 4】

S 3 3では、メインCPU 7 1は、ジャックポットの種別がスタンドアロンタイプ（STAND ALONE形式）であるか否かを判定する。より具体的には、メインCPU 7 1は、RAM 7 3 に記憶されている図 4 3 に示す値（STAND ALONE、LINK）の何れかが指定された情報を取得し、取得した情報が「STAND ALONE」および「LINK」の何れかを示す情報であるか否かを判定する。メインCPU 7 1は、ジャックポットの種別がスタンドアロンタイプであると判定した場合、S 3 4に処理を移し、ジャックポットの種別がスタンドアロンタイプ（STAND ALONE形式）でないとして判定した場合、S 3 5に処理を移す。

【0 2 7 5】

S 3 4では、メインCPU 7 1は、算出した累積額を累積額記憶領域（RAM 7 3 に設けられたジャックポット配当記憶領域）に累積して記憶する。メインCPU 7 1は、この処理を終了すると、ジャックポット関連処理を終了する。

【0 2 7 6】

10

20

30

40

50

S 3 5では、メインCPU 7 1は、算出した累積額を外部制御装置 6 2 1に対して送信する。なお、外部制御装置 6 2 1は、累積額を受信すると、ジャックポット配当を更新する。メインCPU 7 1は、この処理を終了すると、ジャックポット関連処理を終了する。

【0 2 7 7】

なお、上述した処理に限られるものではない。例えば、ジャックポットの種別にかかわらず、S 3 1およびS 3 3の判定を行わず、累積額を外部制御装置 6 2 1に送信し、ジャックポット配当を外部制御装置 6 2 1で管理（記憶）する構成であってもよい。

【0 2 7 8】

（選択ゲーム実行処理）

図 5 3 に示すように、選択ゲーム実行処理においては、まず、メインCPU 7 1は、選択肢内容を決定する処理を実行する（S 4 1）。より具体的には、メインCPU 7 1は、図 3 0 に示す抽選テーブルを用いて 5 個の選択肢（アイコン）に対応付けるフリーゲームの各個数を決定する。

【0 2 7 9】

S 4 2では、メインCPU 7 1は、選択ゲームの導入演出や選択肢（アイコン）の表示演出などを開始する選択ゲーム開始処理を行う。

【0 2 8 0】

S 4 3では、メインCPU 7 1は、遊技者による選択肢のプレーヤ操作（選択）が行われた否かを判定する。メインCPU 7 1は、選択肢の選択が行われていないと判定した場合、S 4 3を再実行し、選択肢の選択が行われたと判定した場合、S 4 4に処理を移す。

【0 2 8 1】

S 4 4では、メインCPU 7 1は、選択ゲーム終了演出などを終了する選択ゲーム終了処理を実行し、選択ゲーム実行処理を終了する。より具体的には、メインCPU 7 1は、S 4 1で決定した選択肢内容に応じて、選択された選択肢に対応付けられたフリーゲームを開始することを示す画像を表示等する処理を実行する。

【0 2 8 2】

（フリーゲーム A 実行処理）

図 5 4 に示すように、メインCPU 7 1は、現在用いているシンボル列を図 2 1 A , B に示すシンボル列 1 7 0 a ~ 1 7 0 e に変更する（S 5 1）。

【0 2 8 3】

S 5 2では、メインCPU 7 1は、図 3 2 に示す抽選テーブルに基づいてフリーゲーム数を抽選により決定する。

【0 2 8 4】

S 5 3では、メインCPU 7 1は、決定したフリーゲーム数「X」を総フリーゲーム数に設定し、現在のフリーゲーム数を「0」に設定する。

【0 2 8 5】

S 5 4では、メインCPU 7 1は、図 3 1 に示す抽選テーブルに基づいて配当倍率を抽選により決定し、決定した配当倍率をRAM 7 3に記憶する。

【0 2 8 6】

S 5 5では、メインCPU 7 1は、スピンボタン 4 6 が押圧操作されたか否かを判定する。メインCPU 7 1は、スピンボタン 4 6 が押圧操作されていないと判定した場合、S 5 5が再実行され、スピンボタン 4 6 が押圧操作されたと判定した場合、S 5 6に処理を移す。

【0 2 8 7】

S 5 6では、メインCPU 7 1は、現在のフリーゲーム数に 1 加算し、S 5 7に処理を移す。

【0 2 8 8】

S 5 7では、メインCPU 7 1は、フリーゲーム A 用シンボル決定処理を実行する。より具体的には、メインCPU 7 1は、第 1 表示列 1 4 2 1 ~ 第 5 表示列 1 4 2 5 の各々の中段に再配置するシンボルのコード番号を図 2 1 A , B に示すテーブルを用いて、通常ゲ

10

20

30

40

50

ームにおけるシンボル決定処理と同様に決定する。

【0289】

S58では、メインCPU71は、スクロール表示制御処理を実行し、S59に処理を移す。

【0290】

S59では、メインCPU71は、賞が成立したか否かを判定する。メインCPU71は、賞が成立したと判定した場合、S60に処理を移し、賞が成立していないと判定した場合、S61に処理を移す。

【0291】

S60では、メインCPU71は、払出処理を行い、S61に処理を移す。

10

【0292】

S61では、メインCPU71は、リトリガ条件（フリーゲーム数の追加条件）が成立しかた否か（フィーチャーシンボル「FEATURE_A」が3個以上停止表示されたか否か）を判定する。メインCPU71は、リトリガ条件が成立していないと判定した場合、S64に処理を移し、リトリガ条件が成立したと判定した場合、S62に処理を移す。

【0293】

S62では、メインCPU71は、追加するフリーゲーム数を図32に示す抽選テーブルに基づいて抽選により決定し、S63に処理を移す。

【0294】

S63では、メインCPU71は、決定したフリーゲーム数を総フリーゲーム数に加算し、S64に処理を移す。

20

【0295】

S64では、メインCPU71は、現在のフリーゲーム数が総フリーゲーム数と同じであるか否か（決定されたフリーゲーム数が全て消化されたか否か）を判定する。メインCPU71は、現在のフリーゲーム数が総フリーゲーム数と同じでない場合（未消化のフリーゲームがあると判定した場合）、S55に処理を移し、現在のフリーゲーム数が総フリーゲーム数と同じであると判定した場合（全てのフリーゲーム数を消化したと判定した場合）、フリーゲームA実行処理を終了する。

【0296】

（フリーゲームB実行処理）

30

図55に示すように、メインCPU71は、現在用いているシンボル列を図22または図23に示すシンボル列170a~170eに変更する（S71）。より具体的には、メインCPU71は、設定レベルと図35に示す抽選テーブルとに基づいて抽選を行い、リール種別として「NORMAL」または「HIGH」を決定し、決定したリール種別に対応するシンボル列170a~170eに変更する。

【0297】

S72では、メインCPU71は、図36に示す規定テーブルに基づいてフリーゲーム数を決定し、決定したフリーゲーム数「X（本例では「8」）」を総フリーゲーム数に設定し、現在のフリーゲーム数を「0」に設定する。

【0298】

40

S73では、メインCPU71は、スピンボタン46が押圧操作されたか否かを判定する。スピンボタン46が押圧操作されていないと判定した場合、S73が再実行され、スピンボタン46が押圧操作されたと判定した場合、S74に処理を移す。

【0299】

S74では、メインCPU71は、現在のフリーゲーム数に1加算し、S75に処理を移す。

【0300】

S75では、メインCPU71は、フリーゲームB用シンボル決定処理を実行する。より具体的には、メインCPU71は、第1表示列1421~第5表示列1425の各々の中段に再配置するシンボルのコード番号を図22または図23に示すテーブルを用いて、

50

通常ゲームにおけるシンボル決定処理と同様に決定する。

【0301】

S76では、メインCPU71は、スクロール表示制御処理を実行し、S77に処理を移す。

【0302】

S77では、メインCPU71は、賞が成立したか否かを判定する。メインCPU71は、賞が成立したと判定した場合、S78に処理を移し、賞が成立していないと判定した場合、S82に処理を移す。

【0303】

S78では、メインCPU71は、チップ蓄積演出などを行うチップ蓄積処理を行い(図70参照)、S79に処理を移す。

10

【0304】

S79では、メインCPU71は、払出処理を行い、S80に処理を移す。

【0305】

なお、本実施形態では、S78の処理に続いてS79の処理を行う構成を示したが、この構成に限られるものではない。例えば、S78の処理およびS79の処理が並列して行われる構成を採用してもよい。

【0306】

S80では、メインCPU71は、停止表示されたシンボルにチャレンジチップシンボル511が含まれるか否かを判定する。メインCPU71は、停止表示されたシンボルにチャレンジチップシンボル511が含まれると判定した場合、S81に処理を移し、停止表示されたシンボルにチャレンジチップシンボル511が含まれないと判定した場合、S82に処理を移す。

20

【0307】

S81では、メインCPU71は、停止表示されたシンボルの数をチャレンジ回数に加算し、S82に処理を移す。なお、チャレンジ回数は、適宜のタイミングでリセット(初期値「0」が設定)される。

【0308】

S82では、メインCPU71は、現在のフリーゲーム数が総フリーゲーム数と同じであるか否かを判定する。メインCPU71は、現在のフリーゲーム数が総フリーゲーム数と同じでないと判定した場合、S73に処理を移し、現在のフリーゲーム数が総フリーゲーム数と同じであると判定した場合、S83に処理を移す。

30

【0309】

S82では、メインCPU71は、ジャックポットゲームチャレンジ処理を行い、フリーゲームB実行処理を終了する。なお、ジャックポットゲームチャレンジ処理については後述する(図56)。

【0310】

(ジャックポットゲームチャレンジ処理)

図56に示すように、メインCPU71は、チャレンジ回数が「0」であるか否かを判定する(S91)。メインCPU71は、チャレンジ回数が「0」であると判定した場合、ジャックポットゲームチャレンジ処理を終了し、チャレンジ回数が「0」でないと判定した場合、S92に処理を移す。

40

【0311】

S92では、メインCPU71は、チャレンジ回数を「1」減算し、S93に処理を移す。

【0312】

S93では、メインCPU71は、固定配当を決定する。より具体的には、メインCPU71は、図41に示す抽選テーブルに基づいて配当倍率を抽選により決定し、決定した配当倍率を総BET数に乗じて固定配当を決定する。

【0313】

50

S 9 4 では、メインCPU 7 1 は、払出処理を行い、S 9 5 に処理を移す。

【0314】

S 9 5 では、メインCPU 7 1 は、ジャックポットゲーム獲得抽選を行う。より具体的には、メインCPU 7 1 は、図 4 2 に示す抽選テーブルに基づいて獲得の有無を抽選により決定する。

【0315】

S 9 6 では、メインCPU 7 1 は、ジャックポットゲームを獲得したか否かを判定する。メインCPU 7 1 は、ジャックポットゲームを獲得したと判定した場合、S 9 7 に処理を移し、ジャックポットゲームを獲得しなかったと判定した場合、S 9 1 に処理を移す。

【0316】

S 9 7 では、メインCPU 7 1 は、ジャックポットゲーム実行処理を行い、ジャックポットゲームチャレンジ処理を終了する。

【0317】

(ジャックポットゲーム実行処理)

図 5 7 に示すように、メインCPU 7 1 は、ジャックポット額を取得する(S 1 0 1)。より具体的には、メインCPU 7 1 は、ジャックポットの種別がスタンドアロンタイプである場合、累積額記憶領域からジャックポット額(クレジット値)を取得する。他方、ジャックポットの種別がリンクタイプ(LINK形式)である場合、外部制御装置 6 2 1 からジャックポット額を取得する。メインCPU 7 1 は、この処理を終了すると、S 1 0 2 に処理を移す。

【0318】

S 1 0 2 では、メインCPU 7 1 は、選択肢内容を決定する処理を実行する。より具体的には、メインCPU 7 1 は、図 4 7 に示す抽選テーブルを用いてジャックポット配当の内容を決定し、決定したジャックポット配当のみが選択されるように 1 5 個の選択肢(アイコン)を設定する。

【0319】

S 1 0 3 では、メインCPU 7 1 は、設定した選択肢を下側画像表示パネル 1 4 1 に表示等する選択ゲーム開始処理を行い、S 1 0 4 に処理を移す。

【0320】

S 1 0 4 では、メインCPU 7 1 は、選択肢が選択されたか否か(プレーヤ操作されたか否か)を判定する。メインCPU 7 1 は、選択肢が選択されたと判定した場合、S 1 0 5 に処理を移し、選択肢が選択されていないと判定した場合、S 1 0 4 を再実行する。

【0321】

S 1 0 5 では、メインCPU 7 1 は、選択内容表示処理を行う。より具体的には、メインCPU 7 1 は、選択された選択肢が何れのジャックポット配当に対応付けられていたかを表示する(図 7 2 A , 7 2 B)。

【0322】

S 1 0 6 では、メインCPU 7 1 は、賞が成立したか否かを判定する。メインCPU 7 1 は、賞が成立したと判定した場合、S 1 0 7 に処理を移し、賞が成立していないと判定した場合、S 1 0 4 に処理を移す。

【0323】

S 1 0 7 では、メインCPU 7 1 は、払出処理を行い、ジャックポットゲーム実行処理を終了する。

【0324】

(WIN演出)

図 5 8 は、WIN演出の一例を示す図である。WIN演出は、ウィンが発生したときにウィニングコンビネーション(ウィンライン)を強調する演出(例えば、払出処理において行われる演出)である。本スロットマシン 1 0 では、全ビデオリールの停止後、各ウィニングコンビネーションについてのウィン枠、及び有効ライン上の残りの箇所についての残り枠(例えば灰色の枠)を第 1 の時間(例えば 0 . 3 秒)表示し、ウィンにかかわらな

10

20

30

40

50

いシンボルをグレーアウトする。

【0325】

枠（ウィン枠および残り枠）の表示は、ライン番号の若い順で行われる。なお、ウィン枠の色は、適宜の色を採用できる。例えば、複数色（赤色、青色、黄色、桃色、緑色、水色）を設け、赤 青 黄 桃 緑 水色 赤・・・（以降ループ）する構成としてもよい。

【0326】

例えば、有効ペイライン数が「50」であり、有効ペイラインのLINE 4、LINE 24、LINE 44において賞が成立した場合、図58に示すように、各ウィニングコンビネーションについての演出が行われる。

より具体的には、LINE 4におけるウィニングコンビネーションを強調するウィン枠1461、LINE 24におけるウィニングコンビネーションを強調するウィン枠1462、LINE 44におけるウィニングコンビネーションを強調するウィン枠1463および有効ライン上の残りの箇所についての残り枠1464が順次に表示される。

【0327】

なお、各ウィニングコンビネーションの表示を開始する前にウィンに係るシンボル全てに全体用の枠を個々に第1の時間よりも長い第2の時間（例えば1秒）表示する構成を採用してもよい。

また、上述のように、本スロットマシン10では、複数のウィニングコンビネーションが発生した場合、ライン番号の若い順から演出が行われる。しかしながら、この構成に限られるものではない。例えば、払出数が多い順から演出が行われる構成を採用してもよい。

【0328】

また、上述したように、ウィン枠および残り枠の表示態様を異ならせる一方（色を例に挙げたが、形、大きさなどを異ならせてもよい。）、ウィン枠および残り枠の表示態様を一体として変更させることで、ウィンラインを強調することができると共に、ウィニングコンビネーションに係るシンボルを容易に識別可能になる。

【0329】

（ワイルドシンボル絡みのWIN演出）

図59および図60は、ワイルドシンボル絡みのWIN演出の一例を示す図である。

図59および図60に示す停止表示態様のように、複数のワイルドシンボル504（「WILD」）が絡んでウィニングコンビネーションが発生している場合、複数のワイルドシンボル504のぶち抜き演出1471が行われる。

【0330】

より具体的には、スクロール表示の停止後、何れかの有効ペイラインにおいてワイルドシンボル504を絡むウィニングコンビネーションが発生した場合、ウィン枠内に出現しているワイルドシンボル504の個数によってぶち抜き演出1471が行われる。その後、全体のウィンライン（各ウィンラインであってもよい。）を強調する枠1472が、ぶち抜いたワイルドシンボル504に被せて（重畳して）表示される。

【0331】

また、図60に示すように、ワイルドシンボル504が3連または2連で出現しているが、ライン選択によってウィニングコンビネーションに絡まないワイルドシンボル504がある場合、ライン選択が有効の範囲（有効ペイライン上）でぶち抜き演出1473が行われる。換言するならば、ウィニングコンビネーションが発生していないワイルドシンボル504についてはぶち抜き演出1473が行われない。なお、ぶち抜き演出1473が発生した後、全体のウィンライン（各ウィンラインであってもよい。）を強調する枠1474が、ぶち抜いたワイルドシンボル504に被せて表示される。

【0332】

（確定演出）

図61は、フィーチャーゲームの確定演出の一例を示す図である。確定演出は、所定の

10

20

30

40

50

条件が満たされた場合、全ビデオリールの停止前に、フリーゲーム B が開始する旨を示す演出である。

【0333】

より具体的には、図 6 1 に示すように、擬似リール 1 5 1 ~ 1 5 5 のスピン後（表示態様 1 4 8 1 ）、6 個以上のフィーチャーシンボル「FEATURE__B」が停止表示され、かつ抽選により確定演出が行われると決定された場合、下側画像表示パネル 1 4 1 が所定の時間暗転する（表示態様 1 4 8 2 ）。なお、クレジットメータ表示部 1 4 1 1、BETメータ表示部 1 4 1 2、WINメータ表示部 1 4 1 3 などのメータ類は、消えない構成となっている（視認可能）。また、中間画像表示パネル 1 4 2 は暗転しない。

【0334】

続いて、全ビデオリール（リール帯）が徐々に見えてくる（把握可能となる）ようにフェードインされる（表示態様 1 4 8 3 ）。

【0335】

続いて、全ビデオリールが一斉に停止（同時停止）する（表示態様 1 4 8 4 ）。

【0336】

（ボーナスゲームの構成）

【0337】

< 構成 A : フリーゲームの導入（図 6 2 ） >

所定個数以上のフィーチャーシンボル「FEATURE__A」が停止表示されると、ジリジリ音が発生する（表示態様 1 5 0 1 ）。続いて、選択ゲーム（ピックゲーム）への導入演出が行われる（表示態様 1 5 0 2 ）。続いて、複数のシルエット（選択肢）から 1 つを選択可能な画面が表示され（表示態様 1 5 0 3 ）、例えば一番左のシルエットがピック（プレーヤ操作により選択）された場合（表示態様 1 5 0 4 ）、選択された一番左のシルエットがフリーゲーム A およびフリーゲーム B の何れが対応付けられていたかが表示される（表示態様 1 5 0 5 ）。選択されなかった 4 つのシルエットはグレーアウトされる。

【0338】

< 構成 B - 1 : フリーゲーム A が選択された場合（図 6 3 ） >

選択ゲームにおいてフリーゲーム A が選択された場合、選択されなかった他の 4 つのシルエットに何れのフリーゲームが対応付けられていたかが表示される（表示態様 1 5 1 1 ）。続いて、フリーゲーム数と配当倍率の抽選がフリーゲーム数の抽選、配当倍率の抽選の順で行われ、抽選結果が表示される（表示態様 1 5 1 2 ）。続いて、フリーゲーム画面へ切り替えが行われ（表示態様 1 5 1 3 ）、フリーゲーム画面が表示され（表示態様 1 5 1 4 ）、スクロール表示が開始する（表示態様 1 5 1 5 ）。

なお、フリーゲーム画面では、擬似リール 1 5 1 ~ 1 5 5 の上部に配当倍率「ALL WIN S 5 x x x」1 5 1 4 A が表示され、下側画像表示パネル 1 4 1 の右下にフリーゲームカウンタ 1 5 1 4 B が表示される。

【0339】

< 構成 B - 2 : フリーゲーム B が選択された場合（図 6 4 ） >

選択ゲームにおいてフリーゲーム B が選択された場合、選択されなかった他の 4 つのシルエットに何れのフリーゲームが対応付けられていたかが表示される（表示態様 1 5 2 1 ）。続いて、フリーゲーム B への導入演出が行われ（表示態様 1 5 2 2 ）、フリーゲーム B が開始する旨 1 5 2 3 A が表示され（表示態様 1 5 2 3 ）、フリーゲーム B の説明看板 1 5 2 4 A が表示される（表示態様 1 5 2 4 ）。続いて、フリーゲーム画面が表示され（表示態様 1 5 2 5 ）、スクロール表示が開始する（表示態様 1 5 2 6 ）。

なお、フリーゲーム画面では、下側画像表示パネル 1 4 1 の右下にフリーゲームカウンタ 1 5 2 5 A が表示される。

【0340】

< 構成 C : フリーゲームの終了（図 6 5 ） >

全てのフリーゲーム数が消化された場合、全ビデオリールが停止されると、ウィンコン

10

20

30

40

50

ビネーションが発生しているときはWIN演出が行われ、トータルウィン看板1531Aが表示される(表示態様1531)。続いて、フリーゲーム画面から通常ゲーム画面への切替えが行われ(表示態様1532)、トリガした状態の通常ゲーム画面が表示される(表示態様1533)。

【0341】

<構成D：同時入賞(図66A、図66B)>

所定個数以上のフィーチャーシンボル「FEATURE__A」が停止表示され、かつ、特定個数以上のフィーチャーシンボル「FEATURE__B」が停止表示されると、ジリリリン音が発生する(表示態様1541)。続いて、選択ゲーム(ピックゲーム)への導入演出が行われる(表示態様1542)。上述の構成A～Cと同様にフリーゲームが消化され、全ビデオリールが停止されると、ウィンコンビネーションが発生しているときはWIN演出が行われ、トータルウィン看板1543Aが表示される(表示態様1543)。続いて、フリーゲーム画面から通常ゲーム画面への切替えが行われ(表示態様1544)、トリガした状態の通常ゲーム画面が表示される(表示態様1545)。続いて、フリーゲームBへの導入演出が行われ(表示態様1546)、フリーゲームBが開始する旨1547Aが表示され(表示態様1547)、フリーゲームBの説明看板1548Aが表示される(表示態様1548)。続いて、説明看板1548Aが取り除かれ(表示態様1549)、フリーゲーム画面が表示され(表示態様1550)、スクロール表示が開始する(表示態様1551)。

10

【0342】

<構成E：リトリガ(図67)>

フリーゲームA中に所定個数以上のフィーチャーシンボル「FEATURE__A」が停止表示されると(表示態様1561)、リトリガとなる旨1562Aが表示される(表示態様1562)。続いて、フリーゲーム数のみ抽選が行われ、追加されるフリーゲーム数と配当倍率(抽選はされないのでトリガしたときと同じ配当倍率)とが表示される(表示態様1563)。続いて、フリーゲーム数が加算される演出が行われ(表示態様1564)、フリーゲーム数の加算が終了すると、フリーゲーム画面が表示され(表示態様1565)、次のスクロール表示が開始される(表示態様1566)。

20

【0343】

<構成F：会計導入(図68)>

フリーゲームBにおいて、スクロール表示が開始され(表示態様1571)、チップシンボル(ここでは「RED」および「BLUE」の何れか)が停止表示されると(表示態様1572)、当該チップシンボルが反転し、数字が表示される。この際、停止表示されたチップシンボルが2nd画面(中間画像表示パネル142)に移動して積み上がっていくチップ蓄積演出が行われる。続いて、次のスクロール表示が開始され(表示態様1573)、残りのフリーゲーム数が消化されると(表示態様1574)、会計画面へ移行する旨のメッセージ看板1575Aが表示される(表示態様1575)。なお、このタイミングでフリーゲームカウンタ1574Aが外される。

30

【0344】

<構成G：チップ蓄積(図69)>

チップ蓄積演出において、シンボル「WHITE」は、第1チップ蓄積領域1331に積み重ねられ、シンボル「RED」は、第2チップ蓄積領域1332に積み重ねられ、シンボル「BLUE」は、第3チップ蓄積領域1333に積み重ねられる(表示態様1581)。各チップ蓄積領域には、シンボルを10枚貯めることができ(蓄積可能であり)、11枚目が獲得されると、10枚積み重ねられたチップシンボル群が移動される(表示態様1582)。そして、20枚が蓄積され、21枚目が獲得されると、10枚積み重ねられたチップシンボル群が移動される(表示態様1583)。また、30枚が蓄積され、31枚目が獲得されると、10枚積み重ねられたチップシンボル群が移動される(表示態様1584)。同じように最大135枚までチップシンボルが積み上げられる(表示態様1585)。

40

50

【0345】

<構成H：チップ移動（図70）>

フリーゲームBにおいて、スクロール表示が開始され（表示態様1591）、チップシンボル（ここでは「RED」および「BLUE」の何れか）が停止表示されると（表示態様1592）、当該チップシンボルが反転し、数字が表示され、停止表示されたより左のビデオリールのより上のチップシンボルから2nd画面（中間画像表示パネル142）に順次に移動（複製であってもよい。）されて積み上げられる（表示態様1593～1596）。その際、WINメータ1341にチップシンボル（シンボル「RED」およびシンボル「BLUE」）の金額が加算される。なお、シンボル「WHITE」については、後に抽選により金額が決定されて加算される。

10

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、1つずつ加算される金額を見ることで、獲得した金額をより実感できるようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

【0346】

<構成I：会計（図71A～図71C）>

フリーゲームBにおいて、全てのフリーゲーム数が消化されると（表示態様1601）、蓄積されたチップシンボルが1st画面（下側画像表示パネル141）に移動（複製）される（表示態様1602）。なお、獲得枚数が表示されるメータ1351は、2nd画面（中間画像表示パネル142）に表示されたままである。

20

【0347】

続いて、シンボル「WHITE」（ビッグチップ）を獲得しているか否かが判定される（判定処理1603）。獲得していないと判定された場合、シンボル「WHITE」の精算を行うことなくトータルウィン看板が表示される（表示処理1604）。他方、獲得していると判定された場合、獲得した全てのシンボル「WHITE」が画面中央に移動され、他の表示がグレイアウト（輝度が低くされてもよい。）される（表示態様1605）。

【0348】

続いて、固定配当に係る抽選およびジャックポットゲームへの移行に係る抽選が行われ、ジャックポットゲームを獲得したか否かが判定される（判定処理1606）。ジャックポットゲームを獲得したと判定された場合（クレジットのみの獲得でない場合）、ジャックポットゲームが開始される（開始処理1607）。他方、ジャックポットゲームを獲得しなかったと判定された場合（クレジットのみの獲得である場合）、シンボル「WHITE」のWINメータと獲得したクレジットとが表示され（表示態様1608）、表示が終わったシンボル「WHITE」が元の位置に戻される（表示態様1609）。

30

【0349】

続いて、処理していないシンボル「WHITE」（残数）があるか否かが判定される（判定処理1610）。残数があると判定された場合、再び、ジャックポットゲームを獲得したか否かが判定等される（リピート処理1611）。他方、残数がないと判定された場合、計算式が順に表示される（表示態様1612）。なお、獲得枚数が0枚でも計算式が表示される。

【0350】

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、フリーゲームBにおいてシンボル「WHITE」の再配置に期待しつつ、フリーゲームBの終了まで固定配当に係る抽選およびジャックポットゲームへの移行に係る抽選の抽選結果への期待を維持できるようになる。

40

【0351】

<構成J：ジャックポットゲーム（図72A、図72B）>

ジャックポットゲームが開始する旨1621Aが表示されると（表示態様1621）、画面が暗転され（表示態様1622）、チップ画像1623A（複数の選択肢）のタッチを促す旨1623Bが含まれるジャックポットゲーム画面が表示される（表示態様1623）。そして、同じ種類のチップが3つ揃うまでプレーヤ操作が受け付けられる（表示態様1624）。

50

なお、複数の選択肢（本例では、グランドジャックポットボーナスに対応付けられたチップ画像、メジャージャックポットボーナスに対応付けられたチップ画像、マイナージャックポットボーナスに対応付けられたチップ画像）には、1つの選択肢に2つのシンボル（ダブルシンボル1624A）が隠されている選択肢が含まれる。

【0352】

（画面表示例）

図73および図74は、スロットマシン10の具体的態様の一例を示す図である。

【0353】

図73は、通常ゲームにおける下側画像表示パネル141および中間画像表示パネル142の画面表示例（表示態様1710）を示す図である。より具体的には、通常ゲームにおいて、フィーチャーシンボル1711（「FEATURE_B」）が6個停止表示されたときの画面表示例である。

10

【0354】

フィーチャーシンボル1711が6個停止表示されると、フィーチャーシンボル1711が反転し、シンボル「BLUE」に対応付けられた数値「50」が表示され（換言するならば、フィーチャーシンボルがフリーゲームで主として用いられるチップシンボルに変更され）、フリーゲームBが開始される。上記構成によれば、例えば、プレーヤが注目しているシンボルが通常ゲームを示す態様からフリーゲームを示す態様に変更されるので、プレーヤは、通常ゲームからフリーゲームへの移行を把握し易くなる。また、上記構成によれば、例えば、シンボル表示領域150の4割（シンボル6個/表示ブロック15個×10）以上の領域にフィーチャーシンボル1711が再配置された場合にフリーゲームBに移行するので、プレーヤは、フリーゲームBへの直接移行をより容易に認識できるようになる。

20

なお、通常ゲームで獲得されたフィーチャーシンボル1711から変更されるチップシンボルは、フリーゲームBの開始画面に引き継がれ、積み重ねられて表示される。

【0355】

また、配当表1712は、BET操作に応じて値（配当）が変更される。これにより、プレーヤは、予め払出数を把握することが可能となる。

【0356】

図74は、フリーゲームBにおける下側画像表示パネル141および中間画像表示パネル142の画面表示例（表示態様1720）を示す図である。より具体的には、フリーゲームBにおいて、チップシンボル1721（「BLUE」）が5個、チップシンボル1722（「WHITE」）が1個停止表示されたときの画面表示例である。なお、停止表示の直前は、チップシンボル1721は、裏返しになっていて（数字が隠れていて）、一斉に反転する。

30

【0357】

停止表示されたチップシンボル1721（「BLUE」）については、第3チップ表示部1723に蓄積表示されると共に、WINメータ表示部1724にシンボル値（チップシンボルに対応付けられた数値）が加算される。上記構成によれば、例えば、プレーヤは、チップシンボルが再配置される毎に獲得した利益を直接把握できるようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。また、上記構成によれば、例えば、プレーヤは、積み重ねられたチップシンボルを見ることで、獲得した利益をより実感できるようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

40

【0358】

停止表示されたチップシンボル1722（「WHITE」）については、第1チップ表示部1725に蓄積表示されるが、WINメータ表示部1724の値は変更されない。チップシンボル1722については、全てのフリーゲーム数の消化後に、固定配当の抽選とジャックポット配当の抽選が行われ、これらの結果に基づいてWINメータ表示部1724の値が変更される。

50

【0359】

チップシンボルには、色が付されている。チップシンボル1721は、青色であり、チップシンボル1722は、白色である。なお、チップシンボル「RED」は、赤色である。

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、シンボルの色を見ることで、獲得したシンボル値などの利益をより容易に把握できるようになり、再配置されたシンボルにより注目するようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

【0360】

<第2の実施形態>

10

本実施形態では、図75を用いて、スロットマシン10とは異なるマシンに適用した場合について説明する。つまり、第1の実施形態では、ゲームマシンとしてスロットマシン10を例示したが、スロットマシン10に限定されず、例えば、スロットマシン10のゲームプログラム(アプリケーション)をインストールしてプレイ可能なパーソナルコンピュータ、スマートフォンおよびタブレットなどの端末であってもよい。

なお、本実施形態では、第1の実施形態に示した構成と異なる構成について主に説明し、第1の実施形態に示した構成と同じ構成については、同じ符号を用いて、その説明を適宜省略する。

【0361】

20

図75は、タブレット1900の一例を示す図である。タブレット1900は、図2に示す構成を有している。

タブレット1900は、上段表示部1911、中段表示部1912、下段表示部1913を有している。

上段表示部1911では、中間画像表示パネル142と同様の画面構成を有し、中間画像表示パネル142に表示される内容と同様の内容が表示される。中段表示部1912では、下側画像表示パネル141と同様の画面構成を有し、下側画像表示パネル141に表示される内容と同様の内容が表示される。下段表示部1913では、コントロールパネル30のボタンがアイコンとして表示される。なお、各ボタンの機能と各アイコンの機能は同じである。

【0362】

30

第1の実施形態および第2の実施形態で示した構成は、適宜に組み合わせることが可能である。

【0363】

以下では、上述した実施形態の構成を様々な側面から説明する。

【0364】

従来、複数の種類のシンボルをスクロール表示した後に停止表示し、停止表示されたシンボルの組合せ(ウイニングパターン)に基づいてコイン(遊技媒体の一例)を付与するスロットマシン(ゲーミングマシンの一例)が知られている。

【0365】

40

さらに、このようなスロットマシンには、ゲーム中に所定の条件が成立した(例えば、特定のシンボルが停止表示された)場合に、フリーゲームを実行するスロットマシンが存在する(米国特許出願公開第2008/0146315号明細書参照)。フリーゲームは、遊技媒体をBETすることなく開始できるゲームであり、遊技媒体を消費せずに行うことができるゲームである。

【0366】

フリーゲームは、遊技媒体を消費することなく行うことができるゲームであるので、一般に、プレーヤは、フリーゲームに移行することに強い関心を抱きながらゲームを行っている。

また、フリーゲームに移行したときには、遊技媒体を消費することなく利益が増える可能性があり、プレーヤとしては、フリーゲームで獲得し得る利益への期待が高まる。

50

しかしながら、単に、フリーゲームに移行する確率を高くしたり、フリーゲームで獲得し得る利益を増やしたりするだけでは、フリーゲームが単調に移行、消化されていくと遊技者が感じてしまう問題がある。

【0367】

以下の遊技機は、上記問題に鑑みてなされたものであり、フリーゲームに係る多様な制御を実行するゲーミングマシンを提供する。

【0368】

(付記A)

上述の実施形態の第A-1の側面に係るゲーミングマシン(ゲーミングマシン300、ゲーミングマシン2000、スロットマシン10、タブレット1900、パーソナルコンピュータ、スマートホンなど)は、

シンボル(シンボル501、通常シンボル502、フィーチャーシンボル503、ワイルドシンボル504、チップシンボル510、チャレンジチップシンボル511など)を表示可能なシンボル表示領域(シンボル表示領域150など)、および獲得した利益の値を表示可能な利益表示領域(WINメータ表示部1413、WINメータ表示部1724など)を有する表示部(表示部2002、下側画像表示パネル141など)と、

各種の制御を行う制御部(制御部2003、メインCPU71など)と、を備え、

前記制御部は、

所定の条件(通常ゲームにおいて特定のフィーチャーシンボルが所定数以上停止表示されること、トリガ条件B、チャレンジゲームでフリーゲームBに係る選択肢を選択できることなど)が満たされたか否かを判断し、満たされたと判断した場合、フリーゲーム(フリーゲームBなど)を開始し、

前記フリーゲームにおいて、数値が示されたシンボルを含む複数のシンボル(チップシンボル510、チャレンジチップシンボル511など)を前記シンボル表示領域に再配置し、

前記数値が示されたシンボルが前記シンボル表示領域に再配置されたことに基づいて、前記数値を前記利益表示領域の値に加算することを特徴とする(図1など参照)。

【0369】

上記構成では、フリーゲームにおいて数値が示されたシンボルが再配置されると、その数値が獲得した利益にそのまま反映されるというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、シンボルが再配置される毎に獲得した利益を直接把握できるようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

【0370】

上述の実施形態の第A-2の側面に係るゲーミングマシンは、

前記制御部は、前記所定の条件が満たされたと判断したときのゲームで用いられたBET数(例えば、フリーゲームBのトリガ時の総BET数)に基づいて前記数値を決定することを特徴とする(図40などを参照)。

【0371】

上記構成では、所定の条件が満たされたと判断したときのゲームで用いられたBET数に基づいてシンボルの数値を決定するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、プレーヤはフリーゲームで用いられるシンボルの数値が多くなるようにBET数を多くすることができ、プレーヤの関与を促すことができるようになるので、フリーゲームへの関心を高めることができるようになる。

【0372】

上述の実施形態の第A-3の側面に係るゲーミングマシンは、

前記表示部は、遊技用チップ(第1チップ画像、第2チップ画像、第3チップ画像など)を表示可能な遊技用チップ表示領域(第1チップ表示部1451、第2チップ表示部1

10

20

30

40

50

4 5 2、第 3 チップ表示部 1 4 5 3 など) を更に有し、

前記制御部は、前記数値を前記利益表示領域に加算すると共に、前記遊技用チップ表示領域に前記数値が示された遊技用チップを積み重ねて表示することを特徴とする(図 7 4 など参照)。

【0 3 7 3】

上記構成では、遊技用チップ表示領域に、再配置されたシンボルの数値が示された遊技用チップを積み重ねて表示するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、積み重ねられた遊技用チップを見ることで、獲得した利益をより実感できるようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

10

【0 3 7 4】

上述の実施形態の第 A - 4 の側面に係るゲーミングマシンは、

前記複数のシンボルは、複数のシンボル列(擬似リール 1 5 1 ~ 1 5 5、シンボル列 1 7 0 a ~ 1 7 0 e など)に設けられており、

前記シンボル表示領域は、複数列および複数行の領域(表示ブロック 2 8 など)を含んで構成され、

前記制御部は、前記数値が示されたシンボルが前記シンボル表示領域に複数再配置されたことに基づいて、予め規定された順序に従って前記数値の各々を 1 つずつ前記利益表示領域の値に加算することを特徴とする(図 7 0 など参照)。

20

【0 3 7 5】

上記構成では、数値が示されたシンボルがシンボル表示領域に複数再配置されたことに基づいて、予め規定された順序に従って、再配置されたシンボルの数値の各々を 1 つずつ利益表示領域の値に加算するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、1 つずつ加算される利益表示領域の値を見ることで、獲得した利益をより実感できるようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

【0 3 7 6】

上述の実施形態の第 A - 5 の側面に係るゲーミングマシンは、

前記数値が示されたシンボルは、複数種類設けられ、各数値に応じて規定された色(青色、赤色など)が付されていることを特徴とする(図 7 4 など参照)。

30

【0 3 7 7】

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、シンボルの色を見ることで、獲得した利益をより容易に把握できるようになり、再配置されたシンボルにより注目するようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

【0 3 7 8】

(付記 B)

上述の実施形態の第 B - 1 の側面に係るゲーミングマシン(ゲーミングマシン 3 0 0、ゲーミングマシン 2 0 0 0、スロットマシン 1 0、タブレット 1 9 0 0、パーソナルコンピュータ、スマートホンなど)は、

40

シンボル(シンボル 5 0 1、通常シンボル 5 0 2、フィーチャーシンボル 5 0 3、ワイルドシンボル 5 0 4、チップシンボル 5 1 0、チャレンジチップシンボル 5 1 1 など)を表示可能なシンボル表示領域(シンボル表示領域 1 5 0 など)を有する表示部(表示部 2 0 0 2、下側画像表示パネル 1 4 1 など)と、

ボーナスゲームを付与し得る所定のフリーゲーム(フリーゲーム B など)を含む複数のフリーゲーム(フリーゲーム A、フリーゲーム B など)の制御を行う制御部(制御部 2 0 0 3、メイン CPU 7 1 など)と、

前記複数のフリーゲームの何れかが対応付けられた複数の選択肢(複数のシルエット、複数の箱など)の中から一の選択肢を選択する選択操作(プレーヤ操作など)を受け付け

50

る入力部（入力部 2001、タッチパネル 69 など）と、を備え、

前記制御部は、

所定の条件（通常ゲームにおいて所定のフィーチャーシンボルが所定数以上停止表示されること、トリガ条件 A など）が満たされたか否かを判断し、満たされたと判断した場合、前記入力部を介して選択された選択肢に対応付けられたフリーゲーム（フリーゲーム A、フリーゲーム B など）を実行し、

前記シンボル表示領域に所定のシンボル（フィーチャーシンボル「FEATURE__B」など）が所定数以上再配置されたことに基づいて、前記所定のフリーゲームを実行することを特徴とする（図 1 など参照）。

【0379】

10

上記構成では、所定の条件が満たされたと判断した場合、入力部を介して選択された選択肢に対応付けられたフリーゲームを実行し、シンボル表示領域に所定のシンボルが所定数以上再配置されたことに基づいて、ボーナスゲームを付与し得る所定のフリーゲームを実行するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、シンボル表示領域に所定のシンボルが所定数以上再配置された場合、選択操作を介さずに、複数のフリーゲームのうちから所定のフリーゲームが直接実行されるので、所定のシンボルが再配置されるたびに、ボーナスゲームを付与し得る所定のフリーゲームへの移行への期待感を高めることができるようになる。

【0380】

20

上述の実施形態の第 B - 2 の側面に係るゲーミングマシンは、

前記シンボル表示領域は、複数列および複数行の領域（表示ブロック 28 など）を含んで構成され、

前記制御部は、前記シンボル表示領域の所定の割合以上（4割（=6個/15領域×10）以上など）の領域に前記所定のシンボルが再配置されたことに基づいて、前記所定のフリーゲームを実行することを特徴とする（図 73 など参照）。なお、所定の割合は、4割に限られるものではなく、3割、2割、1割などであってもよい。

【0381】

上記構成では、シンボル表示領域の所定の割合以上の領域に所定のシンボルが再配置されたことに基づいて所定のフリーゲームを実行するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

30

上記構成によれば、例えば、シンボル表示領域の所定の割合以上の領域に所定のシンボルが再配置された場合に所定のフリーゲームに移行するので、プレーヤは、所定のフリーゲームへの直接移行をより容易に認識できるようになる。

【0382】

上述の実施形態の第 B - 3 の側面に係るゲーミングマシンは、

前記制御部は、前記シンボル表示領域に前記所定のシンボルが所定数以上かつ特定数未満再配置されたことに基づいて、フリーゲーム用の第 1 のシンボル群（図 22 に示すシンボル列など）を第 1 の確率で選択し、前記シンボル表示領域に所定のシンボルが特定数以上再配置されたことに基づいて、前記第 1 のシンボル群よりも有利な第 2 のシンボル群（図 23 に示すシンボル列など）を第 2 の確率で選択し、前記所定のフリーゲームを実行する（図 35 など参照）。なお、第 1 の確率と第 2 の確率とは、50%以上であり、同じであってもよいし、異なってもよい。

40

【0383】

上記構成では、シンボル表示領域に所定のシンボルが、所定数以上かつ特定数未満再配置されたことに基づいてフリーゲーム用の第 1 のシンボル群を選択し、特定数以上再配置されたことに基づいて第 1 のシンボル群よりも有利な第 2 のシンボル群を選択し、所定のフリーゲームを実行するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、所定のシンボルがシンボル表示領域に再配置されるたびに、第 2 のシンボル群が用いられる所定のフリーゲームへの移行への期待感をより高めることができるようになる。

50

【0384】

(付記C)

上述の実施形態の第C-1の側面に係るゲーミングマシン(ゲーミングマシン300、ゲーミングマシン2000、スロットマシン10、タブレット1900、パーソナルコンピュータ、スマートホンなど)は、

シンボル(シンボル501、通常シンボル502、フィーチャーシンボル503、ワイルドシンボル504、チップシンボル510、チャレンジチップシンボル511など)を表示可能なシンボル表示領域(シンボル表示領域150など)を有する表示部(表示部2002、下側画像表示パネル141など)と、

所定のフリーゲーム(フリーゲームBなど)を含む複数のフリーゲーム(フリーゲームA、フリーゲームBなど)の制御を行う制御部(制御部2003、メインCPU71など)と、を備え、

10

前記制御部は、

前記シンボル表示領域に第1のシンボル(フィーチャーシンボル「FEATURE_A」など)が特定数以上再配置されたことに基づいて、前記所定のフリーゲームを実行し、

前記シンボル表示領域に第2のシンボル(フィーチャーシンボル「FEATURE_B」など)が所定数以上再配置されたことに基づいて、前記所定のフリーゲームを実行することを特徴とする(図1など参照)。

【0385】

上記構成では、シンボル表示領域に第1のシンボルが特定数以上再配置されたことに基づいて所定のフリーゲームを実行し、シンボル表示領域に第2のシンボルが所定数以上再配置されたことに基づいて所定のフリーゲームを実行するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

20

上記構成によれば、例えば、シンボル表示領域に第1のシンボルが再配置されても、第2のシンボルが再配置されても、所定のフリーゲームへの移行に期待できるようになるので、所定のフリーゲームへの移行が単調になってしてしまうという事態を回避できるようになる。

【0386】

上述の実施形態の第C-2の側面に係るゲーミングマシンは、

前記複数のフリーゲームの何れかが対応付けられた複数の選択肢(複数のシルエット、複数の箱など)の中から一の選択肢を選択する選択操作(プレイヤー操作など)を受け付ける入力部(入力部2001、タッチパネル69など)を更に備え、

30

前記制御部は、前記シンボル表示領域に前記第1のシンボルが前記特定数以上再配置されたことに基づいて、前記入力部を介して選択された選択肢に対応付けられたフリーゲームを特定し、特定したフリーゲームが前記所定のフリーゲームである場合、前記所定のフリーゲームを実行することを特徴とする(図30など参照)。

【0387】

上記構成では、シンボル表示領域に第1のシンボルが特定数以上再配置されたことに基づいて、入力部を介して選択された選択肢に対応付けられたフリーゲームを特定し、特定したフリーゲームが所定のフリーゲームである場合、所定のフリーゲームを実行するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

40

上記構成によれば、シンボル表示領域に第1のシンボルが特定数以上再配置されたとしても、選択操作による選択肢に所定のフリーゲームが対応付けられている場合、所定のフリーゲームが実行されるので、所定のフリーゲームへの移行が単調になってしまうという事態をさらに回避できるようになる。

【0388】

上述の実施形態の第C-3の側面に係るゲーミングマシンは、

前記制御部は、前記シンボル表示領域に前記第1のシンボルが前記特定数以上再配置されたことに基づいて、BET数(総BET数など)に応じた配当を付与することを特徴とする(図28など参照)。

50

【0389】

上記構成では、シンボル表示領域に第1のシンボルが特定数以上再配置されたことに基づいて、BET数に応じた配当を付与するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、配当が多くなるようにBET数を多くすることができ、プレーヤの関与を促すことができるようになるので、プレーヤはより多くの配当の獲得とともに所定のフリーゲームへの移行に期待できるようになる。

【0390】

上述の実施形態の第C-4の側面に係るゲーミングマシンは、

前記複数のフリーゲームのうちボーナスゲームが付与され得るフリーゲームは、前記所定のフリーゲームのみであることを特徴とする(図10など参照)。

10

【0391】

上記構成によれば、例えば、複数のトリガを有する所定のフリーゲームにおいてボーナスゲームが付与され得るので、所定のフリーゲームへの期待感をより高めることができるようになる。

【0392】

(付記D)

上述の実施形態の第D-1の側面に係るゲーミングマシン(ゲーミングマシン300、ゲーミングマシン2000、スロットマシン10、タブレット1900、パーソナルコンピュータ、スマートホンなど)は、

20

シンボル(シンボル501、通常シンボル502、フィーチャーシンボル503、ワイルドシンボル504、チップシンボル510、チャレンジチップシンボル511など)を表示可能なシンボル表示領域(シンボル表示領域150など)を有する表示部(表示部2002、下側画像表示パネル141など)と、

ボーナスゲームを付与し得る所定のフリーゲーム(フリーゲームBなど)を含む複数のフリーゲーム(フリーゲームA、フリーゲームBなど)の制御を行う制御部(制御部2003、メインCPU71など)と、

前記複数のフリーゲームの何れかが対応付けられた複数の選択肢(複数のシルエット、複数の箱など)の中から一の選択肢を選択する選択操作(プレーヤ操作など)を受け付ける入力部(入力部2001、タッチパネル69など)と、を備え、

30

前記制御部は、前記シンボル表示領域に第1のシンボル(フィーチャーシンボル「FEATURE_A」など)が所定数以上再配置され、かつ第2のシンボル(フィーチャーシンボル「FEATURE_B」など)が特定数以上再配置されたか否かを判断し、前記第1のシンボルおよび前記第2のシンボルがともに再配置されたと判断したに基づいて、前記入力部を介して選択された選択肢に対応付けられたフリーゲームを実行し、更に前記所定のフリーゲームを実行することを特徴とする(図1など参照)。

【0393】

上記構成では、シンボル表示領域に第1のシンボルが所定数以上再配置され、かつ第2のシンボルが特定数以上再配置されたと判断したに基づいて、入力部を介して選択された選択肢に対応付けられたフリーゲームを実行し、更に所定のフリーゲームを実行するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

40

上記構成によれば、例えば、選択操作に係るフリーゲームを実行した後に、ボーナスゲームが付与され得る所定のフリーゲームが実行されるので、ボーナスゲームの獲得への期待を維持できるようになる。

【0394】

上述の実施形態の第D-2の側面に係るゲーミングマシンは、

前記複数のフリーゲームは、前記所定のフリーゲームおよび特定のフリーゲーム(フリーゲームAなど)であり、

前記制御部は、

前記所定のフリーゲームでは、ボーナスゲームに係るシンボル(チャレンジチップシン

50

ボル 5 1 1 など)を含む複数のシンボル(チップシンボル 5 1 0、チャレンジチップシンボル 5 1 1 など)を前記シンボル表示部で再配置し、

前記特定のフリーゲームでは、配当に係るシンボル(通常シンボル 5 0 2、ワイルドシンボル 5 0 4 など)および前記特定のフリーゲームに係るシンボル(フィーチャーシンボル 5 0 3 など)のみからなる複数のシンボルを前記シンボル表示部で再配置することを特徴とする。

【0395】

上記構成では、特定のフリーゲームでは、配当に係るシンボルおよび特定のフリーゲームに係るシンボルのみからなる複数のシンボルを前記シンボル表示部で再配置するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、特定のフリーゲームにおいてさらに特定のフリーゲームがトリガされ得る場合であっても、その後所定のフリーゲームが行われ、ボーナスゲームの獲得への期待を維持できるので、フリーゲームが単調に移行してしまうという事態を回避できるようになる。

【0396】

(付記 E)

上述の実施形態の第 E - 1 の側面に係るゲーミングマシン(ゲーミングマシン 3 0 0、ゲーミングマシン 2 0 0 0、スロットマシン 1 0、タブレット 1 9 0 0、パーソナルコンピュータ、スマートホンなど)は、

シンボル(シンボル 5 0 1、通常シンボル 5 0 2、フィーチャーシンボル 5 0 3、ワイルドシンボル 5 0 4、チップシンボル 5 1 0、チャレンジチップシンボル 5 1 1 など)を表示可能なシンボル表示領域(シンボル表示領域 1 5 0 など)を有する表示部(表示部 2 0 0 2、下側画像表示パネル 1 4 1 など)と、

各種の制御を行う制御部(制御部 2 0 0 3、メイン CPU 7 1 など)と、を備え、

前記制御部は、

所定の条件(通常ゲームにおいて特定のフィーチャーシンボルが所定数以上停止表示されること、トリガ条件 B、チャレンジゲームでフリーゲーム B に係る選択肢を選択できることなど)が満たされたか否かを判断し、満たされたと判断した場合、フリーゲーム(フリーゲーム B など)を開始し、

前記フリーゲームにおいて、所定のシンボル(チャレンジチップシンボル 5 1 1 など)を含む複数のシンボル(チップシンボル 5 1 0、チャレンジチップシンボル 5 1 1 など)を前記シンボル表示領域に再配置し、

前記所定のシンボルが前記シンボル表示領域に再配置されたことに基づいて、付与する配当を決定する第 1 の抽選(固定配当のみを付与するかの抽選)を行い、かつボーナスゲームを付与するか否かを決定する第 2 の抽選(ジャックポットゲームを獲得し得るジャックポットゲームに移行するかの抽選)を行うことを特徴とする(図 1 など参照)。

【0397】

上記構成では、フリーゲームにおいて所定のシンボルがシンボル表示領域に再配置されたことに基づいて、付与する配当を決定する第 1 の抽選を行い、かつボーナスゲームを付与するか否かを決定する第 2 の抽選を行うというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、フリーゲームにおいて第 1 の抽選および第 2 の抽選が行われる所定のシンボルの再配置に期待できるようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

【0398】

上述の実施形態の第 E - 2 の側面に係るゲーミングマシンは、

前記制御部は、

前記フリーゲームにおいて、前記所定のシンボルが前記シンボル表示領域に再配置された数を計数し、

前記フリーゲームを終了する際、計数した数に応じて、前記第 1 の抽選および前記第 2

10

20

30

40

50

の抽選を行うことを特徴とする（図 7 1 A ~ 図 7 1 C など参照）。

【 0 3 9 9 】

上記構成では、フリーゲームを終了する際、計数した数に応じて、第 1 の抽選および第 2 の抽選を行うというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、フリーゲームにおいて所定のシンボルの再配置に期待しつつ、フリーゲームの終了まで第 1 の抽選および第 2 の抽選の抽選結果への期待を維持できるようになる。

【 0 4 0 0 】

上述の実施形態の第 E - 3 の側面に係るゲーミングマシンは、

前記表示部は、前記所定のシンボルに対応するシンボル画像（第 1 チップ画像など）を表示可能な画像表示領域（第 1 チップ表示部 1 4 5 1 など）を更に有し、

10

前記制御部は、

前記フリーゲームにおいて、前記所定のシンボルが前記シンボル表示領域に再配置されたことに基づいて、前記シンボル画像を積み重ねて表示し、

前記フリーゲームを終了する際、積み重ねられた前記シンボル画像の数に応じて、前記第 1 の抽選および前記第 2 の抽選を行うことを特徴とする（図 7 0、図 7 1 A ~ 図 7 1 C、図 7 4 など参照）。

【 0 4 0 1 】

上記構成では、フリーゲームにおいて、所定のシンボルがシンボル表示領域に再配置されたことに基づいて、シンボル画像を積み重ねて表示し、フリーゲームを終了する際、積み重ねられたシンボル画像の数に応じて、第 1 の抽選および第 2 の抽選を行うというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

20

上記構成によれば、例えば、プレーヤは、積み重ねられたシンボル画像を見ることで、獲得した利益をより実感できるようになるので、フリーゲームが単調に進行してしまうという事態を回避できるようになる。

【 0 4 0 2 】

上述の実施形態の第 E - 4 の側面に係るゲーミングマシンは、

前記制御部は、前記第 1 の抽選では、予め規定された複数の倍率（「 4 」、「 5 」、「 8 」、「 1 0 」など）から一の倍率を決定し、前記所定の条件が満たされたと判断したときのゲームで用いられた B E T 数（総 B E T 数など）に前記一の倍率を乗算した値を前記配当として決定することを特徴とする（図 4 1 など参照）。

30

【 0 4 0 3 】

上記構成では、第 1 の抽選では、所定の条件が満たされたと判断したときのゲームで用いられた B E T 数に予め規定された複数の倍率から決定した一の倍率を乗算した値を配当として決定するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、プレーヤは第 1 の抽選で得られる配当が多くなるように B E T 数を多くすることができ、プレーヤの関与を促すことができるようになるので、フリーゲームへの関心を高めることができるようになる。

【 0 4 0 4 】

上述の実施形態の第 E - 5 の側面に係るゲーミングマシンは、

40

前記制御部は、前記第 2 の抽選では、前記所定の条件が満たされたと判断したときのゲームで用いられた B E T 数が多いほどボーナスゲームを付与する確率が相対的に高く規定されたテーブルに基づいてボーナスゲームを付与するか否かを決定することを特徴とする（図 4 2 など参照）。

【 0 4 0 5 】

上記構成では、第 2 の抽選では、所定の条件が満たされたと判断したときのゲームで用いられた B E T 数が多いほどボーナスゲームを付与する確率が高く規定されたテーブルに基づいてボーナスゲームを付与するか否かを決定するというように、フリーゲームに係る多様な制御が実行される。

上記構成によれば、例えば、プレーヤは第 2 の抽選でボーナスゲームに移行する確率が

50

高くなるようにBET数を多くすることができ、プレーヤの関与を促すことができるようになるので、フリーゲームへの関心を高めることができるようになる。

【0406】

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。

【0407】

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および語法は、本発明を的確に説明するために用いたものであり、本発明の解釈を制限するために用いたものではない。また、当業者であれば、本明細書に記載された発明の概念から、本発明の概念に含まれる他の構成、システム、方法等を推考することは容易であると思われる。したがって、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、特許庁およ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およ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。したがって、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、本発明の目的および本発明の特有の効果をも十分に理解するために、すでに開示されている文献等を十分に参酌して解釈されることが望まれる。

10

20

【0408】

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。以上での説明および表現は、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。

30

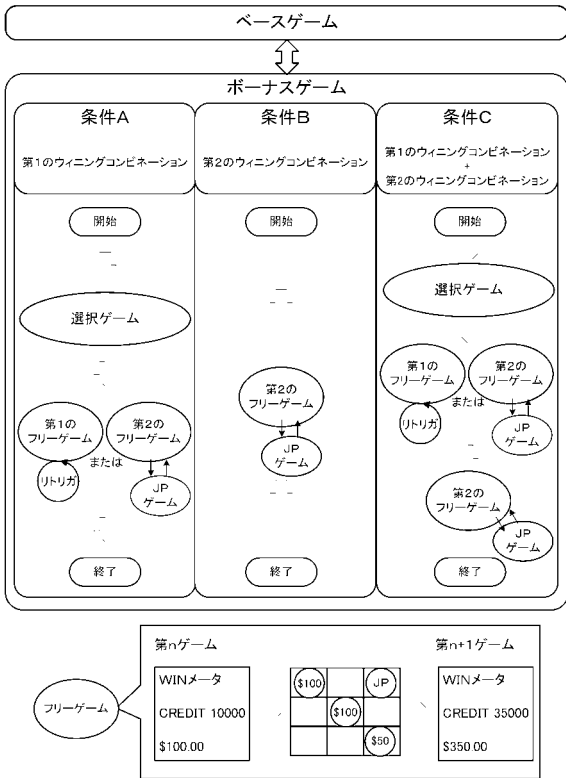
【符号の説明】

【0409】

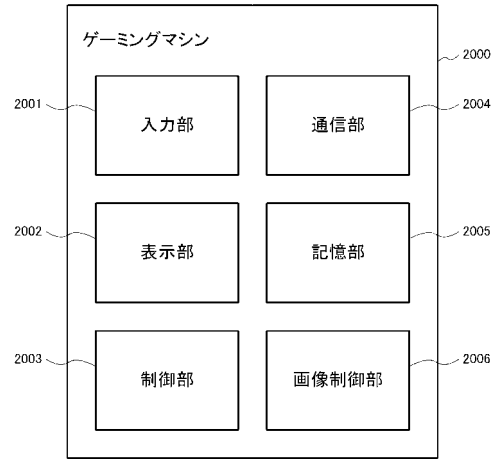
- 10 スロットマシン
- 30 コントロールパネル
- 141 下側画像表示パネル
- 142 中間画像表示パネル

40

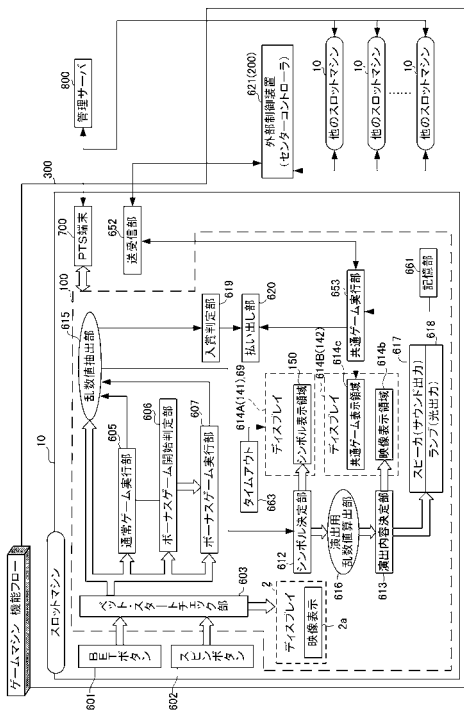
【図1】



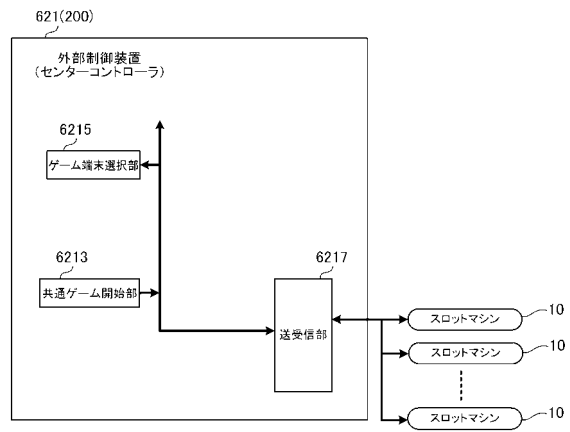
【図2】



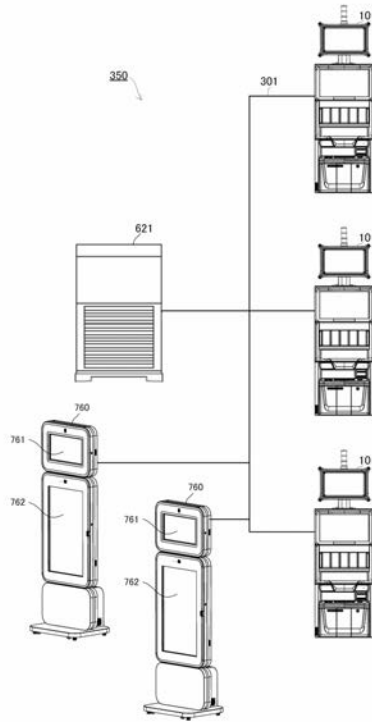
【図3】



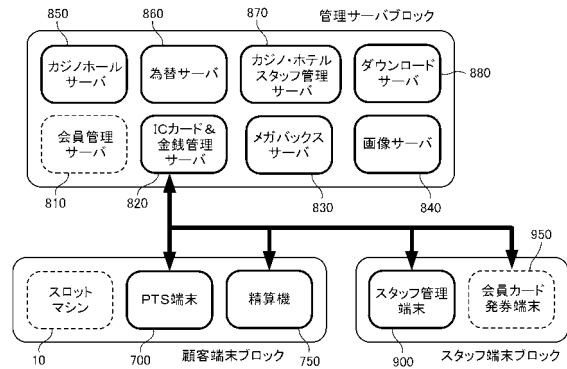
【図4】



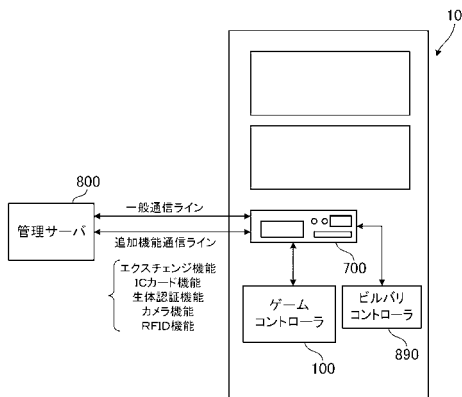
【 図 5 】



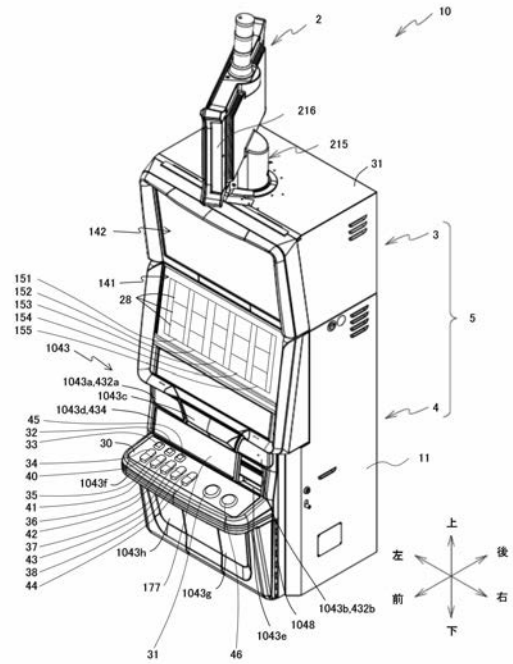
【 図 6 】



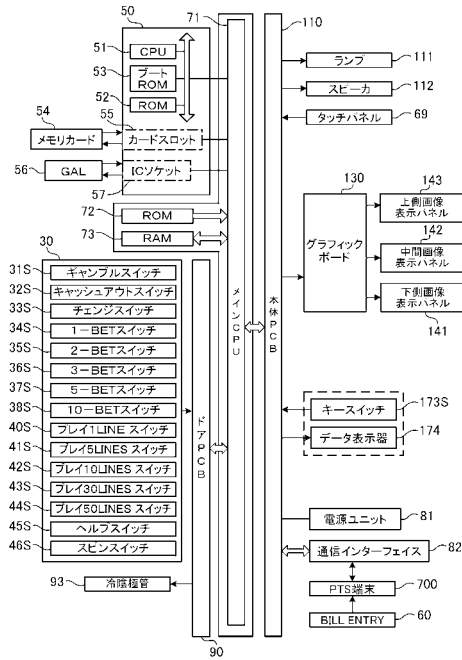
【 図 7 】



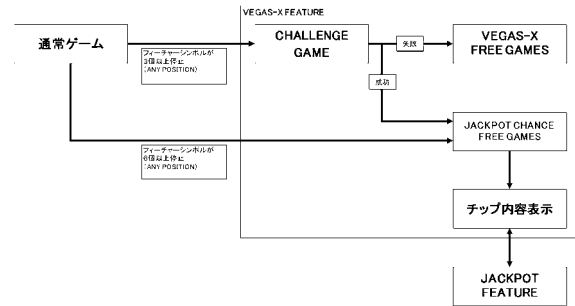
【 図 8 】



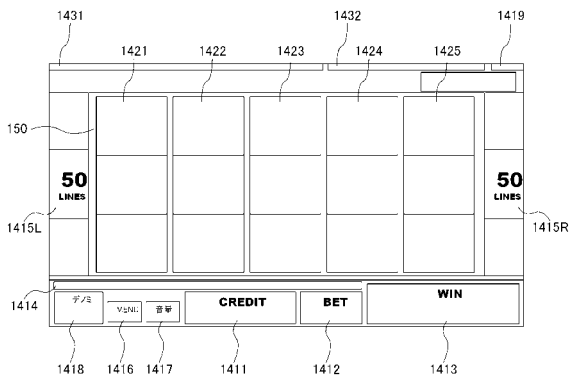
【図9】



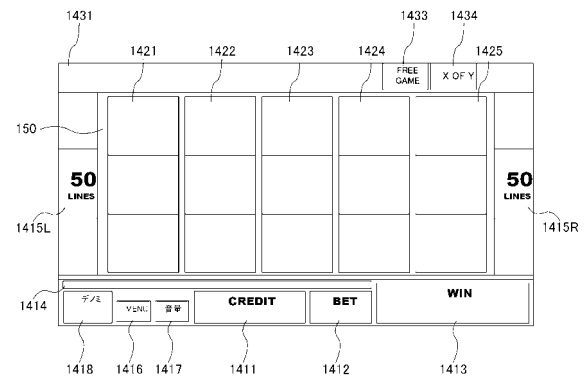
【図10】



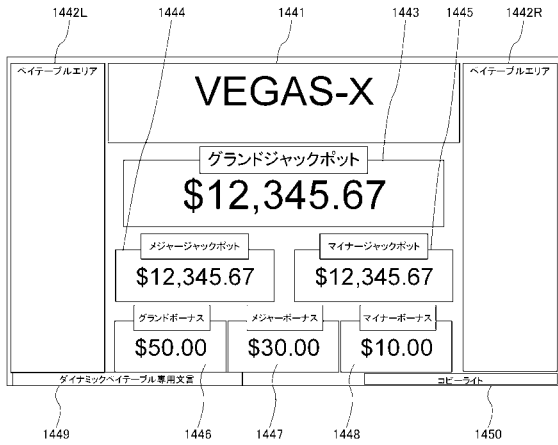
【図11】



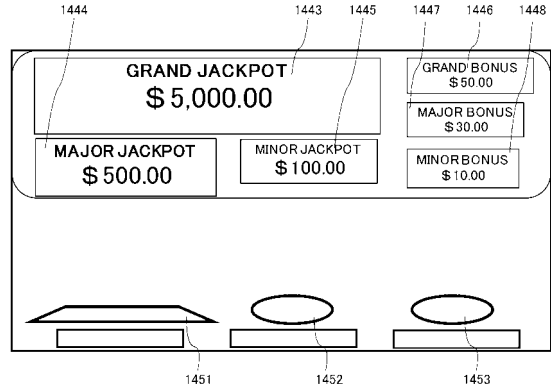
【図12】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 】

リールポジションNo.

R1	R2	R3	R4	R5	
0	0	0	0	0	1段
1	1	1	1	1	2段
2	2	2	2	2	3段

【 図 1 6 A 】

No	R1	R2	R3	R4	R5
1	1	1	1	1	1
2	0	0	0	0	0
3	2	2	2	2	2
4	0	1	2	1	0
5	2	1	0	1	2
6	0	0	1	0	0
7	2	2	1	2	2
8	1	2	2	2	1
9	1	0	0	0	1
10	0	1	1	1	0
11	2	1	1	1	2
12	0	1	0	1	0
13	2	1	2	1	2
14	1	0	1	0	1
15	1	2	1	2	1
16	1	1	0	1	1
17	1	1	2	1	1
18	0	2	0	2	0
19	2	0	2	0	2
20	1	0	2	0	1
21	1	2	0	2	1
22	0	0	2	0	0
23	2	2	0	2	2
24	0	2	2	2	0
25	2	0	0	0	2
26	1	1	1	0	1
27	1	1	1	2	1
28	2	0	1	0	2
29	0	2	1	2	0
30	1	2	1	0	1
31	1	0	1	2	1
32	0	1	2	0	0
33	2	1	0	2	2
34	0	0	2	1	0
35	2	2	0	1	2
36	0	0	0	1	0
37	2	2	2	1	2
38	1	0	1	1	1
39	1	2	1	1	1
40	2	1	1	2	2
41	0	1	1	0	0
42	2	1	2	2	2
43	0	1	0	0	0
44	1	2	2	1	1
45	1	0	0	1	1
46	0	0	1	1	0
47	2	2	1	1	2
48	1	1	2	2	1
49	1	1	0	0	1
50	1	1	2	0	1

【図16B】

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50

【図17A】

V01	170				
	170a	170b	170c	170d	170e
	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
0	FEATURE B	ACE	WILD	WILD	WILD
1	FEATURE B	REDSEVEN	WILD	WILD	WILD
2	FEATURE B	TEN	WILD	WILD	WILD
3	KING	WILD	WILD	WILD	WILD
4	ROULETTE	WILD	WILD	WILD	KING
5	JACK	WILD	WILD	WILD	REDSEVEN
6	BALL	WILD	WILD	JACK	QUEEN
7	QUEEN	WILD	WILD	KING	FEATURE B
8	CARD	WILD	JACK	DICE	FEATURE B
9	KING	WILD	DICE	QUEEN	FEATURE B
10	ROULETTE	ACE	ROULETTE	ROULETTE	ACE
11	JACK	QUEEN	ACE	TEN	CARD
12	REDSEVEN	FEATURE A	FEATURE B	CARD	ACE
13	TEN	ACE	REDSEVEN	KING	KING
14	CARD	QUEEN	FEATURE B	BALL	CARD
15	KING	REDSEVEN	ACE	ROULETTE	TEN
16	TEN	KING	BALL	KING	BALL
17	FEATURE A	ROULETTE	ROULETTE	FEATURE B	KING
18	KING	QUEEN	QUEEN	FEATURE B	ACE
19	TEN	KING	BALL	FEATURE B	ROULETTE
20	CARD	BALL	JACK	TEN	TEN
21	ACE	QUEEN	REDSEVEN	BALL	JACK
22	ROULETTE	ROULETTE	ACE	QUEEN	FEATURE A
23	JACK	JACK	CARD	ROULETTE	TEN
24	FEATURE B	FEATURE B	ROULETTE	ACE	JACK
25	CARD	FEATURE B	KING	CARD	ROULETTE
26	FEATURE B	FEATURE B	QUEEN	QUEEN	ACE
27	JACK	TEN	FEATURE A	DICE	CARD
28	ROULETTE	DICE	KING	JACK	JACK
29	KING	KING	QUEEN	ACE	DICE
30	BALL	REDSEVEN	CARD	FEATURE A	ACE
31	JACK	JACK	TEN	JACK	REDSEVEN
32	REDSEVEN	BALL	FEATURE B	ACE	TEN
33	KING	KING	FEATURE B	DICE	CARD
34	ROULETTE	REDSEVEN	FEATURE B	ROULETTE	QUEEN
35	TEN	ACE	KING	KING	FEATURE B
36	CARD	QUEEN	QUEEN	CARD	BALL
37	KING	FEATURE A	FEATURE A	TEN	FEATURE B
38	REDSEVEN	ACE	KING	FEATURE B	QUEEN
39	TEN	QUEEN	QUEEN	DICE	ROULETTE
40	CARD	ROULETTE	ROULETTE	FEATURE B	KING

【図17B】

	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
41	JACK	JACK	REDSEVEN	TEN	BALL
42	ROULETTE	BALL	ACE	BALL	JACK
43	TEN	ACE	CARD	KING	REDSEVEN
44	CARD	REDSEVEN	BALL	REDSEVEN	ACE
45	ACE	BALL	QUEEN	JACK	CARD
46	DICE	DICE	DICE	ROULETTE	QUEEN
47	KING	ACE	ACE	CARD	ROULETTE
48	TEN	FEATURE B	CARD	KING	ACE
49	FEATURE A	ROULETTE	QUEEN	REDSEVEN	DICE
50	KING	FEATURE B	BALL	ACE	JACK
51	TEN	ACE	ACE	DICE	TEN
52	ROULETTE	BALL	ROULETTE	QUEEN	REDSEVEN
53	JACK	CARD	QUEEN	CARD	ACE
54	CARD	KING	BALL	TEN	QUEEN
55	ACE	REDSEVEN	ACE	ROULETTE	CARD
56	ROULETTE	ACE	REDSEVEN	JACK	JACK
57	JACK	BALL	TEN	ACE	ACE
58	REDSEVEN	TEN	BALL	FEATURE A	CARD
59	TEN	CARD	ACE	JACK	JACK
60	CARD	QUEEN	CARD	ACE	KING
61	JACK	BALL	QUEEN	REDSEVEN	ROULETTE
62	DICE	ROULETTE		QUEEN	TEN
63	QUEEN	KING		BALL	JACK
64	TEN			KING	FEATURE A
65				ACE	TEN
66				REDSEVEN	JACK
67				QUEEN	CARD
68				KING	QUEEN
69				CARD	ROULETTE
70				BALL	ACE
71				TEN	REDSEVEN
72					KING
73					BALL
74					JACK
75					REDSEVEN
76					ACE
77					KING
78					DICE
79					QUEEN
80					KING
81					CARD
82					QUEEN
83					DICE
84					KING

【図18A】

V02	170				
	170a	170b	170c	170d	170e
	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
0	FEATURE B	ACE	WILD	WILD	WILD
1	FEATURE B	REDSEVEN	WILD	WILD	WILD
2	FEATURE B	TEN	WILD	WILD	WILD
3	KING	WILD	WILD	WILD	WILD
4	ROULETTE	WILD	WILD	WILD	KING
5	JACK	WILD	WILD	WILD	REDSEVEN
6	BALL	WILD	WILD	JACK	QUEEN
7	QUEEN	WILD	WILD	KING	FEATURE B
8	CARD	WILD	JACK	DICE	FEATURE B
9	KING	WILD	DICE	QUEEN	FEATURE B
10	ROULETTE	ACE	ROULETTE	ROULETTE	ACE
11	JACK	QUEEN	ACE	TEN	CARD
12	REDSEVEN	FEATURE A	FEATURE B	CARD	ACE
13	ACE	ACE	REDSEVEN	KING	KING
14	CARD	QUEEN	FEATURE B	BALL	CARD
15	KING	REDSEVEN	ACE	ROULETTE	TEN
16	TEN	KING	BALL	KING	BALL
17	FEATURE A	ROULETTE	ROULETTE	FEATURE B	KING
18	KING	QUEEN	QUEEN	FEATURE B	ACE
19	TEN	KING	BALL	FEATURE B	ROULETTE
20	CARD	BALL	JACK	TEN	TEN
21	ACE	QUEEN	REDSEVEN	BALL	JACK
22	ROULETTE	ROULETTE	ACE	QUEEN	FEATURE A
23	JACK	JACK	CARD	ROULETTE	TEN
24	FEATURE B	FEATURE B	ROULETTE	ACE	JACK
25	CARD	FEATURE B	KING	CARD	ROULETTE
26	FEATURE B	FEATURE B	QUEEN	QUEEN	ACE
27	JACK	TEN	FEATURE A	DICE	CARD
28	ROULETTE	DICE	KING	JACK	JACK
29	KING	KING	QUEEN	ACE	DICE
30	BALL	REDSEVEN	CARD	FEATURE A	ACE
31	JACK	JACK	TEN	JACK	REDSEVEN
32	REDSEVEN	BALL	FEATURE B	ACE	TEN
33	KING	KING	FEATURE B	DICE	CARD
34	ROULETTE	REDSEVEN	FEATURE B	ROULETTE	QUEEN
35	TEN	ACE	KING	KING	FEATURE B
36	CARD	QUEEN	QUEEN	CARD	BALL
37	KING	FEATURE A	FEATURE A	TEN	FEATURE B
38	REDSEVEN	ACE	KING	FEATURE B	QUEEN
39	TEN	QUEEN	QUEEN	DICE	ROULETTE
40	CARD	ROULETTE	ROULETTE	FEATURE B	KING

【 図 1 8 B 】

	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
41	JACK	JACK	REDSEVEN	TEN	BALL
42	ROULETTE	BALL	ACE	BALL	JACK
43	KING	ACE	CARD	KING	REDSEVEN
44	CARD	REDSEVEN	BALL	REDSEVEN	ACE
45	ACE	BALL	QUEEN	JACK	CARD
46	DICE	DICE	DICE	ROULETTE	QUEEN
47	KING	ACE	ACE	CARD	ROULETTE
48	TEN	FEATURE_B	CARD	KING	ACE
49	FEATURE_A	ROULETTE	QUEEN	REDSEVEN	DICE
50	KING	FEATURE_B	BALL	ACE	JACK
51	TEN	ACE	ACE	DICE	TEN
52	ROULETTE	BALL	ROULETTE	QUEEN	REDSEVEN
53	JACK	CARD	QUEEN	CARD	ACE
54	CARD	KING	BALL	TEN	QUEEN
55	ACE	REDSEVEN	ACE	ROULETTE	CARD
56	ROULETTE	ACE	REDSEVEN	JACK	JACK
57	JACK	BALL	TEN	ACE	ACE
58	REDSEVEN	TEN	BALL	FEATURE_A	CARD
59	TEN	CARD	ACE	JACK	JACK
60	CARD	QUEEN	CARD	ACE	KING
61	JACK	BALL	QUEEN	REDSEVEN	ROULETTE
62	DICE	ROULETTE		QUEEN	TEN
63	QUEEN	KING		BALL	JACK
64	TEN			KING	FEATURE_A
65				ACE	TEN
66				REDSEVEN	JACK
67				QUEEN	CARD
68				KING	QUEEN
69				CARD	ROULETTE
70				BALL	ACE
71				TEN	REDSEVEN
72					KING
73					BALL
74					JACK
75					REDSEVEN
76					ACE
77					KING
78					DICE
79					QUEEN
80					KING
81					CARD
82					QUEEN
83					DICE
84					KING

【 図 1 9 A 】

V03

	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
0	FEATURE_B	ACE	WILD	WILD	WILD
1	FEATURE_B	REDSEVEN	WILD	WILD	WILD
2	FEATURE_B	TEN	WILD	WILD	WILD
3	KING	WILD	WILD	WILD	WILD
4	ROULETTE	WILD	WILD	WILD	KING
5	JACK	WILD	WILD	WILD	REDSEVEN
6	BALL	WILD	WILD	JACK	QUEEN
7	QUEEN	WILD	WILD	KING	FEATURE_B
8	CARD	WILD	JACK	DICE	FEATURE_B
9	KING	WILD	DICE	QUEEN	FEATURE_B
10	ROULETTE	ACE	ROULETTE	ROULETTE	ACE
11	JACK	QUEEN	ACE	TEN	CARD
12	REDSEVEN	FEATURE_A	FEATURE_B	CARD	ACE
13	ACE	ACE	REDSEVEN	KING	KING
14	CARD	QUEEN	FEATURE_B	BALL	CARD
15	KING	REDSEVEN	ACE	ROULETTE	TEN
16	TEN	KING	BALL	KING	BALL
17	FEATURE_A	ROULETTE	ROULETTE	FEATURE_B	KING
18	KING	QUEEN	QUEEN	FEATURE_B	ACE
19	TEN	KING	BALL	FEATURE_B	ROULETTE
20	CARD	BALL	JACK	TEN	TEN
21	ACE	QUEEN	REDSEVEN	BALL	JACK
22	ROULETTE	ROULETTE	ACE	QUEEN	FEATURE_A
23	JACK	JACK	CARD	ROULETTE	TEN
24	FEATURE_B	FEATURE_B	ROULETTE	ACE	JACK
25	CARD	FEATURE_B	KING	CARD	ROULETTE
26	FEATURE_B	FEATURE_B	QUEEN	QUEEN	ACE
27	JACK	TEN	FEATURE_A	DICE	CARD
28	ROULETTE	DICE	KING	JACK	JACK
29	KING	KING	QUEEN	ACE	DICE
30	BALL	REDSEVEN	CARD	FEATURE_A	ACE
31	JACK	JACK	TEN	JACK	REDSEVEN
32	REDSEVEN	BALL	FEATURE_B	ACE	TEN
33	KING	KING	FEATURE_B	DICE	CARD
34	ROULETTE	REDSEVEN	FEATURE_B	ROULETTE	QUEEN
35	ACE	ACE	KING	KING	FEATURE_B
36	CARD	QUEEN	QUEEN	CARD	BALL
37	KING	FEATURE_A	FEATURE_A	TEN	FEATURE_B
38	REDSEVEN	ACE	KING	FEATURE_B	QUEEN
39	QUEEN	QUEEN	QUEEN	DICE	ROULETTE
40	CARD	ROULETTE	ROULETTE	FEATURE_B	KING

【 図 1 9 B 】

	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
41	JACK	JACK	REDSEVEN	TEN	BALL
42	ROULETTE	BALL	ACE	BALL	JACK
43	KING	ACE	CARD	KING	REDSEVEN
44	CARD	REDSEVEN	BALL	REDSEVEN	ACE
45	ACE	BALL	QUEEN	JACK	CARD
46	DICE	DICE	DICE	ROULETTE	QUEEN
47	KING	ACE	ACE	CARD	ROULETTE
48	TEN	FEATURE_B	CARD	KING	ACE
49	FEATURE_A	ROULETTE	QUEEN	REDSEVEN	DICE
50	KING	FEATURE_B	BALL	ACE	JACK
51	TEN	ACE	ACE	DICE	TEN
52	ROULETTE	BALL	ROULETTE	QUEEN	REDSEVEN
53	JACK	CARD	QUEEN	CARD	ACE
54	CARD	KING	BALL	TEN	QUEEN
55	ACE	REDSEVEN	ACE	ROULETTE	CARD
56	ROULETTE	ACE	REDSEVEN	JACK	JACK
57	JACK	BALL	TEN	ACE	ACE
58	REDSEVEN	TEN	BALL	FEATURE_A	CARD
59	TEN	CARD	ACE	JACK	JACK
60	CARD	QUEEN	CARD	ACE	KING
61	JACK	BALL	QUEEN	REDSEVEN	ROULETTE
62	DICE	ROULETTE		QUEEN	TEN
63	QUEEN	KING		BALL	JACK
64	TEN			KING	FEATURE_A
65				ACE	TEN
66				REDSEVEN	JACK
67				QUEEN	CARD
68				KING	QUEEN
69				CARD	ROULETTE
70				BALL	ACE
71				TEN	REDSEVEN
72					KING
73					BALL
74					JACK
75					REDSEVEN
76					ACE
77					KING
78					DICE
79					QUEEN
80					KING
81					CARD
82					QUEEN
83					DICE
84					KING

【 図 2 0 A 】

V04

	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
0	FEATURE_B	ACE	WILD	WILD	WILD
1	FEATURE_B	REDSEVEN	WILD	WILD	WILD
2	FEATURE_B	TEN	WILD	WILD	WILD
3	KING	WILD	WILD	WILD	WILD
4	ROULETTE	WILD	WILD	WILD	KING
5	JACK	WILD	WILD	WILD	REDSEVEN
6	BALL	WILD	WILD	JACK	QUEEN
7	QUEEN	WILD	WILD	KING	FEATURE_B
8	CARD	WILD	JACK	DICE	FEATURE_B
9	KING	WILD	DICE	QUEEN	FEATURE_B
10	ROULETTE	ACE	ROULETTE	ROULETTE	ACE
11	JACK	QUEEN	ACE	TEN	CARD
12	REDSEVEN	FEATURE_A	FEATURE_B	CARD	ACE
13	ACE	ACE	REDSEVEN	KING	KING
14	CARD	QUEEN	FEATURE_B	BALL	CARD
15	KING	REDSEVEN	ACE	ROULETTE	TEN
16	TEN	KING	BALL	KING	BALL
17	FEATURE_A	ROULETTE	ROULETTE	FEATURE_B	KING
18	KING	QUEEN	QUEEN	FEATURE_B	ACE
19	TEN	KING	BALL	FEATURE_B	ROULETTE
20	CARD	CARD	JACK	TEN	TEN
21	ACE	QUEEN	REDSEVEN	BALL	JACK
22	ROULETTE	ROULETTE	ACE	QUEEN	FEATURE_A
23	JACK	JACK	CARD	ROULETTE	TEN
24	FEATURE_B	FEATURE_B	ROULETTE	ACE	JACK
25	CARD	FEATURE_B	KING	CARD	ROULETTE
26	FEATURE_B	FEATURE_B	QUEEN	QUEEN	ACE
27	JACK	TEN	FEATURE_A	DICE	CARD
28	ROULETTE	DICE	KING	JACK	JACK
29	KING	KING	QUEEN	ACE	DICE
30	BALL	REDSEVEN	CARD	FEATURE_A	ACE
31	ACE	JACK	TEN	JACK	REDSEVEN
32	REDSEVEN	BALL	FEATURE_B	ACE	TEN
33	KING	KING	FEATURE_B	DICE	CARD
34	ROULETTE	REDSEVEN	FEATURE_B	ROULETTE	QUEEN
35	ACE	ACE	KING	KING	FEATURE_B
36	CARD	QUEEN	QUEEN	CARD	BALL
37	KING	FEATURE_A	FEATURE_A	TEN	FEATURE_B
38	REDSEVEN	ACE	KING	FEATURE_B	QUEEN
39	QUEEN	QUEEN	QUEEN	DICE	ROULETTE
40	CARD	ROULETTE	ROULETTE	FEATURE_B	KING

【図20B】

	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
41	ACE	JACK	REDSEVEN	TEN	BALL
42	ROULETTE	CARD	ACE	BALL	JACK
43	KING	ACE	CARD	KING	REDSEVEN
44	CARD	REDSEVEN	BALL	REDSEVEN	ACE
45	ACE	BALL	QUEEN	JACK	CARD
46	DICE	DICE	DICE	ROULETTE	QUEEN
47	KING	ACE	ACE	CARD	ROULETTE
48	TEN	FEATURE_B	CARD	KING	ACE
49	FEATURE_A	ROULETTE	QUEEN	REDSEVEN	DICE
50	KING	FEATURE_B	BALL	ACE	JACK
51	TEN	ACE	ACE	DICE	TEN
52	ROULETTE	BALL	ROULETTE	QUEEN	REDSEVEN
53	JACK	CARD	QUEEN	CARD	ACE
54	CARD	KING	BALL	TEN	QUEEN
55	ACE	REDSEVEN	ACE	ROULETTE	CARD
56	ROULETTE	ACE	REDSEVEN	JACK	JACK
57	JACK	BALL	TEN	ACE	ACE
58	REDSEVEN	TEN	BALL	FEATURE_A	CARD
59	ACE	CARD	ACE	JACK	JACK
60	CARD	QUEEN	CARD	ACE	KING
61	JACK	BALL	QUEEN	REDSEVEN	ROULETTE
62	DICE	ROULETTE		QUEEN	TEN
63	QUEEN	KING		BALL	JACK
64	TEN			KING	FEATURE_A
65				ACE	TEN
66				REDSEVEN	JACK
67				QUEEN	CARD
68				KING	QUEEN
69				CARD	ROULETTE
70				BALL	ACE
71				TEN	REDSEVEN
72					KING
73					BALL
74					JACK
75					REDSEVEN
76					ACE
77					KING
78					DICE
79					QUEEN
80					KING
81					CARD
82					QUEEN
83					DICE
84					KING

【図21A】

V01~V04共通

	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
0	ROULETTE	BALL	WILD	WILD	WILD
1	REDSEVEN	CARD	WILD	WILD	WILD
2	DICE	ACE	WILD	WILD	WILD
3	TEN	WILD	WILD	WILD	WILD
4	BALL	WILD	WILD	WILD	TEN
5	CARD	WILD	WILD	WILD	ROULETTE
6	ACE	WILD	WILD	JACK	CARD
7	ROULETTE	WILD	WILD	ROULETTE	REDSEVEN
8	REDSEVEN	WILD	KING	DICE	KING
9	DICE	WILD	REDSEVEN	BALL	ROULETTE
10	JACK	TEN	DICE	ACE	CARD
11	CARD	BALL	ROULETTE	ROULETTE	QUEEN
12	BALL	REDSEVEN	JACK	REDSEVEN	DICE
13	QUEEN	CARD	BALL	CARD	BALL
14	ROULETTE	KING	CARD	TEN	JACK
15	CARD	ROULETTE	ACE	DICE	ROULETTE
16	KING	DICE	REDSEVEN	BALL	CARD
17	BALL	QUEEN	DICE	KING	REDSEVEN
18	FEATURE_A	BALL	ROULETTE	ROULETTE	QUEEN
19	QUEEN	REDSEVEN	QUEEN	DICE	ROULETTE
20	ROULETTE	CARD	BALL	BALL	CARD
21	REDSEVEN	JACK	CARD	ACE	TEN
22	DICE	FEATURE_A	TEN	ROULETTE	DICE
23	TEN	ROULETTE	FEATURE_A	REDSEVEN	BALL
24	BALL	DICE	KING	CARD	FEATURE_A
25	CARD	CARD	BALL	TEN	KING
26	ROULETTE	ACE	CARD	DICE	ROULETTE
27	BALL	BALL	DICE	BALL	CARD
28	DICE	REDSEVEN	JACK	KING	DICE
29	KING	CARD	ROULETTE	CARD	BALL
30	BALL	JACK	QUEEN	QUEEN	KING
31	CARD	ROULETTE	REDSEVEN	FEATURE_A	DICE
32	DICE	DICE	DICE	JACK	BALL
33	ACE	CARD	ROULETTE	ROULETTE	REDSEVEN
34	CARD	TEN	ACE	DICE	ACE
35	BALL	BALL	BALL	BALL	ROULETTE

【図21B】

	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
36	ROULETTE	REDSEVEN	CARD	ACE	CARD
37	REDSEVEN	DICE	TEN	ROULETTE	REDSEVEN
38	DICE	KING	FEATURE_A	REDSEVEN	JACK
39	TEN	ROULETTE	KING	CARD	BALL
40	BALL	BALL	BALL	QUEEN	DICE
41	CARD	FEATURE_A	CARD	DICE	ROULETTE
42	DICE	ROULETTE	DICE	BALL	CARD
43	FEATURE_A	DICE	JACK	KING	DICE
44	JACK	CARD	ACE	CARD	BALL
45	ROULETTE	ACE	REDSEVEN	QUEEN	ROULETTE
46	REDSEVEN	DICE	DICE	FEATURE_A	CARD
47	DICE	BALL	ROULETTE	JACK	REDSEVEN
48	QUEEN	REDSEVEN	TEN	CARD	JACK
49	BALL	CARD	BALL	TEN	BALL
50	CARD	KING	CARD		FEATURE_A
51	JACK	ROULETTE	ROULETTE		QUEEN
52	ROULETTE	DICE	QUEEN		DICE
53	REDSEVEN	JACK			BALL
54	DICE	BALL			REDSEVEN
55	KING	REDSEVEN			TEN
56	ROULETTE	CARD			DICE
57	CARD	QUEEN			BALL
58	ACE	ROULETTE			FEATURE_A
59		DICE			ACE
60		TEN			ROULETTE
61		ROULETTE			CARD
62		DICE			DICE
63		BALL			ACE
64		QUEEN			
65		ROULETTE			
66					
67					
68					
69					
70					

【図22】

V01~V04共通

	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
0	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
1	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
2	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
3	BLUE	BLUE	BLANK	BLUE	BLUE
4	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
5	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
6	BLANK	BLANK	WHITE	BLANK	BLANK
7	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
8	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
9	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
10	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
11	RED	RED	BLANK	RED	RED
12	BLANK	BLANK	BLUE	BLANK	BLANK
13	BLANK	BLANK	BLUE	BLANK	BLANK
14	BLANK	BLANK	BLUE	BLANK	BLANK
15	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
16	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
17	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
18	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
19	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
20	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
21	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
22	BLUE	BLUE		BLUE	BLUE
23	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
24	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
25	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
26	BLUE	BLUE		BLUE	BLUE
27	BLUE	BLUE		BLUE	BLUE
28	BLUE	BLUE		BLUE	BLUE

【 図 2 3 】

V01~V04共通

	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
0	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
1	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
2	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
3	BLUE	BLUE	BLANK	BLUE	BLUE
4	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
5	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
6	BLANK	BLANK	WHITE	BLANK	BLANK
7	BLUE	BLUE	BLANK	BLUE	BLUE
8	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
9	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
10	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK	BLANK
11	RED	RED	BLANK	RED	RED
12	RED	RED	BLUE	RED	RED
13	RED	RED	BLUE	RED	RED
14	BLANK	BLANK	BLUE	BLANK	BLANK
15	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
16	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
17	BLUE	BLUE		BLUE	BLUE
18	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
19	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
20	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
21	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
22	BLUE	BLUE		BLUE	BLUE
23	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
24	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
25	BLANK	BLANK		BLANK	BLANK
26	BLUE	BLUE		BLUE	BLUE
27	BLUE	BLUE		BLUE	BLUE
28	BLUE	BLUE		BLUE	BLUE

デノミ設定範囲

\$0.01	~	\$0.02
--------	---	--------

【 図 2 5 】

LINES BET BUTTON

line	1	5	10	30	50
------	---	---	----	----	----

【 図 2 6 】

BET BUTTON

	Max Bet	Available Denomination
config_1	1 2 3 4 5	250 1c, 2c
config_2	1 2 3 5 10	500 1c

*Default

【 図 2 7 】

Line Win

シンボル名称 Symbol name	図柄 Graphic Image	1	2	3	4	5
WILD	レディ	0	0	0	0	0
REDSEVEN	赤7	0	2	10	50	150
ROULETTE	ルーレット	0	0	5	30	100
CARD	トランプ	0	0	5	30	100
DICE	ダイス	0	0	5	25	100
BALL	ビンゴ玉	0	0	5	25	100
ACE	A	0	0	5	20	75
KING	K	0	0	5	20	75
QUEEN	Q	0	0	5	10	50
JACK	J	0	0	5	10	50
TEN	10	0	0	5	10	50

【 図 2 8 】

Scatter Win

シンボル名称 Symbol name	図柄 Graphic Image	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
FEATURE A	VEGAS看板	0	0	2	15	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FEATURE B	青チップ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Scatter Winは、TOTAL BETで集算。

【 図 2 9 】

実行の順番

No.	feature
1	5択のミニゲーム
2	フリーゲームB

【 図 3 0 】

選択肢内訳

ID	フリーゲーム個数		amount	weight
	A	B		
0	4	1	5	8524771
1	3	2	5	338122
2	2	3	5	155161
3	1	4	5	100818
			total	9118872

【 図 3 1 】

フリーゲームA 配当倍率

ID	multiplier	weight			
		V01	V02	V03	V04
0	2	332	332	332	332
1	3	350	350	350	350
2	4	248	248	248	248
3	5	50	50	50	50
4	10	20	20	20	20
total		1000	1000	1000	1000

【 図 3 2 】

フリーゲームAフリーゲーム数

ID	games	weight
0	10	700
1	15	150
2	20	100
3	25	50
total		1000

【 図 3 3 】

カジノチップ[FEATURE_B]シンボルの停止数 6 から 8

ID	hit	weight
0	OFF	112
1	ON	2
total		114

【 図 3 4 】

カジノチップ[FEATURE_B]シンボルの停止数 9 以上

ID	hit	weight
0	OFF	57
1	ON	57
total		114

【 図 3 5 】

フリーゲームB リール帯抽選

ID	Reel	weight			
		V01	V02	V03	V04
0	NORMAL	950	950	950	950
1	HIGH	50	50	50	50
total		1000	1000	1000	1000

【 図 3 6 】

フリーゲームBフリーゲーム数

games
8

【 図 3 7 】

シンボルの対応

通常ゲーム	フリーゲームB
FEATURE_B	BLUE

【 図 3 8 】

計算の順番

No.	chip
1	BLUE
2	RED
3	WHITE

【 図 4 3 】

PROGRESSIVE_COMBINATION

level	type_1	type_2	type_3	type_4
Progressive1	STANDALONE	LINK	LINK	LINK
Progressive2	STANDALONE	STANDALONE	LINK	LINK
Progressive3	STANDALONE	STANDALONE	STANDALONE	LINK

【 図 4 4 】

Setting Combination No.	SC01	SC02	SC03	SC04	SC05	SC06	SC07	SC08
1c	O	O	O	O	O	O	O	O
2c	O	O	O	O	O	O	O	x

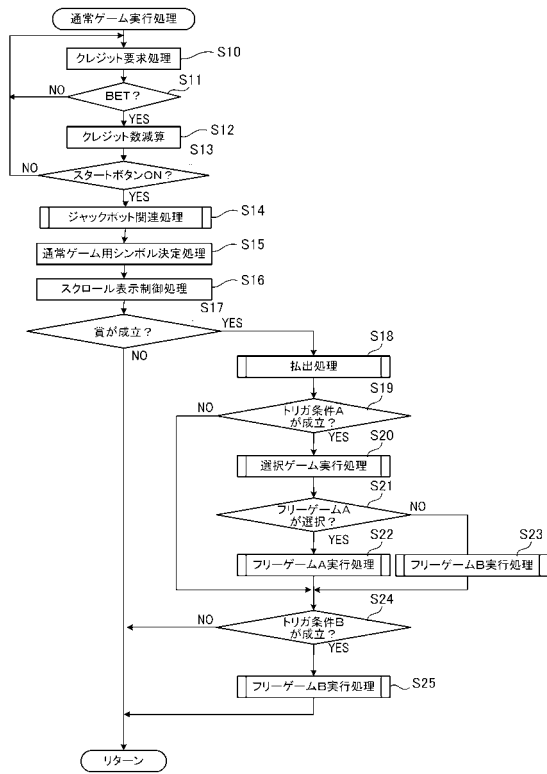
【 図 4 5 】

Setting Combination No.	SC01	SC02	SC03	SC04	SC05	SC06	SC07	SC08
Type_1	O	O	O	O	O	O	O	x
Type_2	O	O	O	O	O	O	O	O
Type_3	O	O	O	O	O	O	O	O
Type_4	O	O	O	O	O	O	O	O

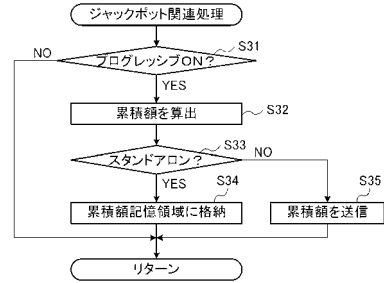
【 図 4 6 】

No.	Level	Name
0	Progressive1	GRAND JACKPOT
1	Progressive2	MAJOR JACKPOT
2	Progressive3	MINOR JACKPOT
3	Fixed1	GRAND BONUS
4	Fixed2	MAJOR BONUS
5	Fixed3	MINOR BONUS

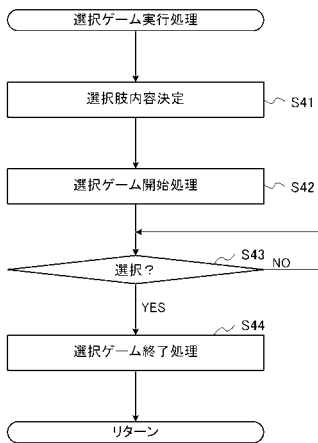
【図51】



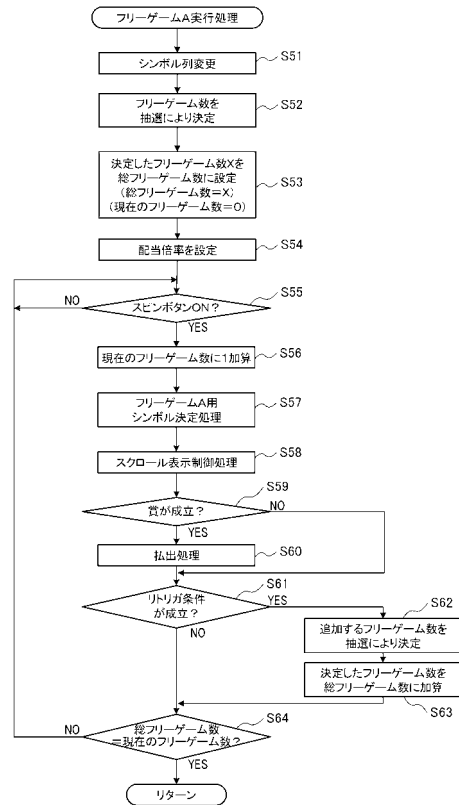
【図52】



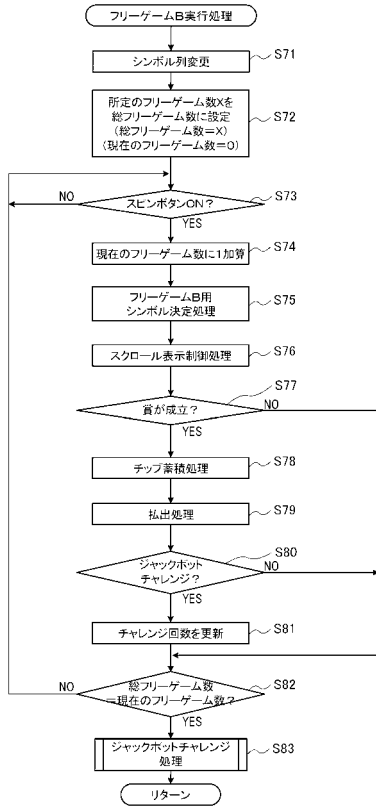
【図53】



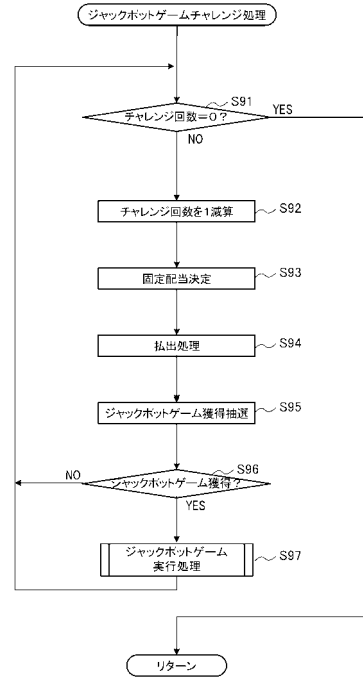
【図54】



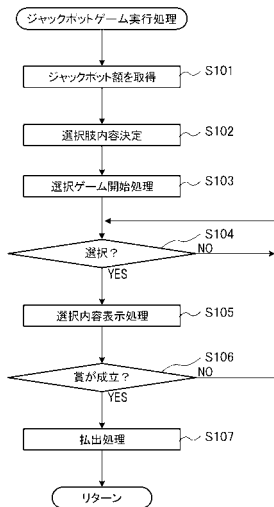
【図55】



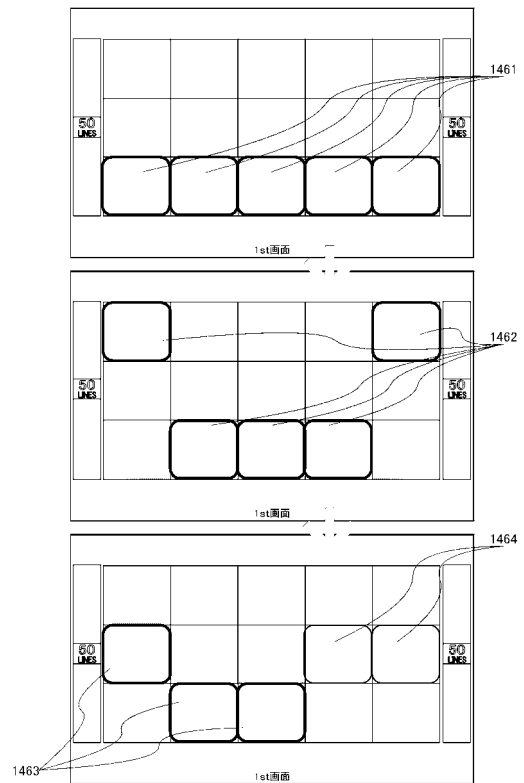
【図56】



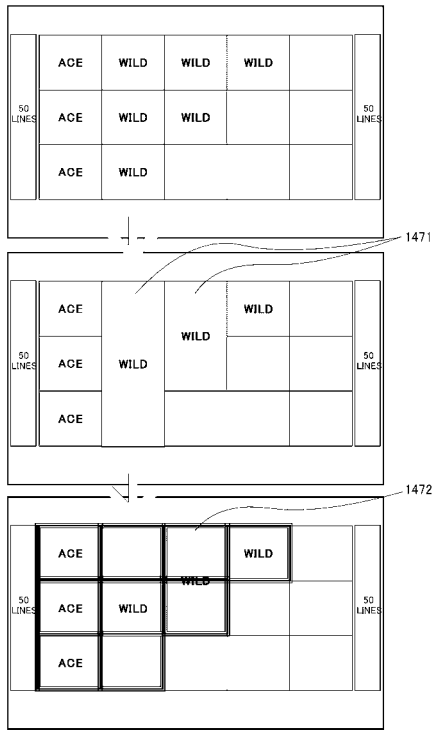
【図57】



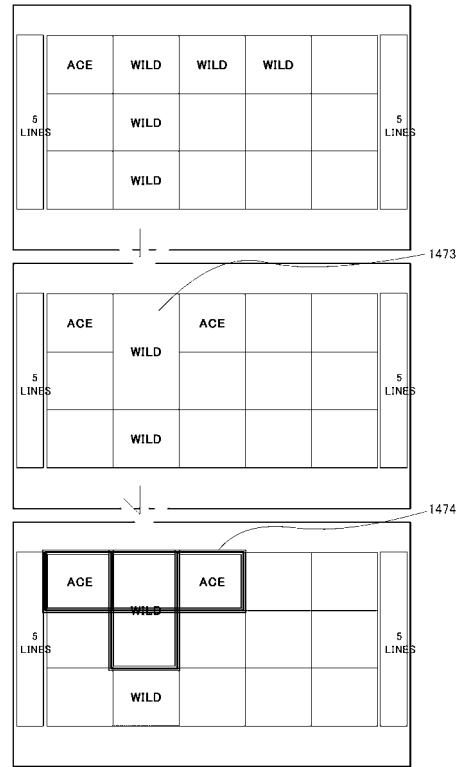
【図58】



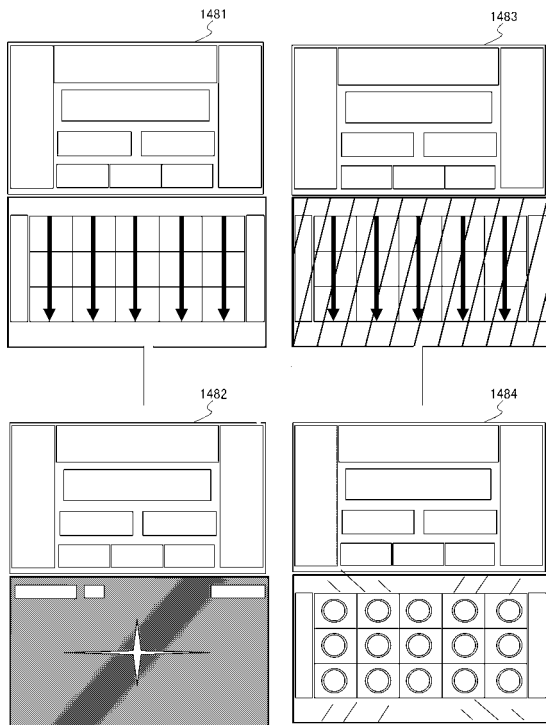
【 図 5 9 】



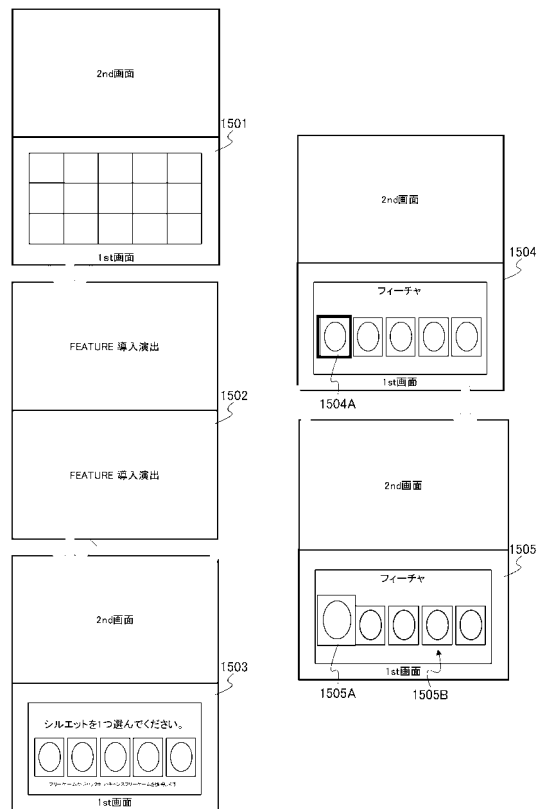
【 図 6 0 】



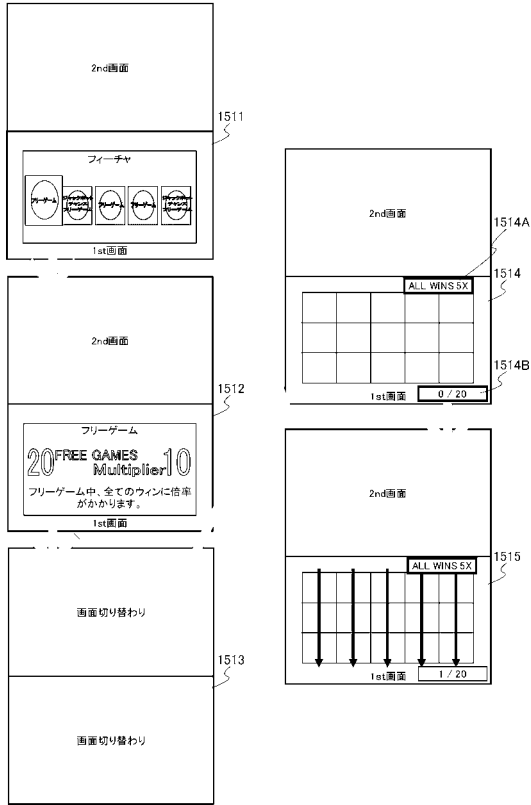
【 図 6 1 】



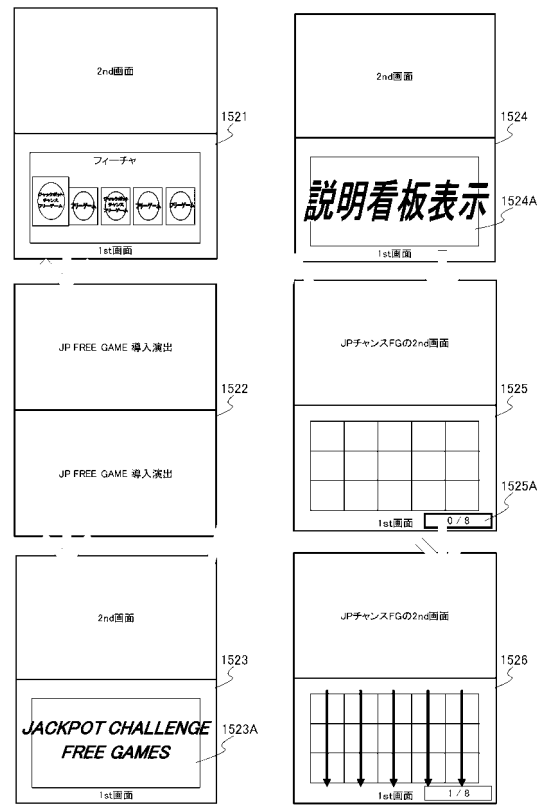
【 図 6 2 】



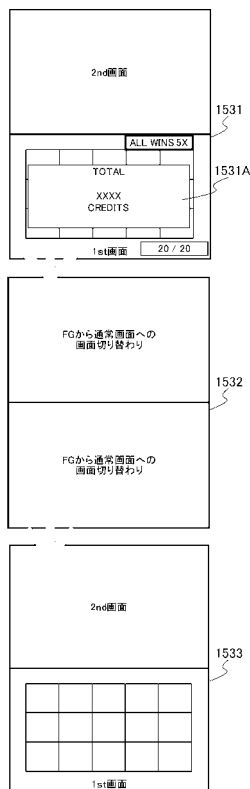
【図63】



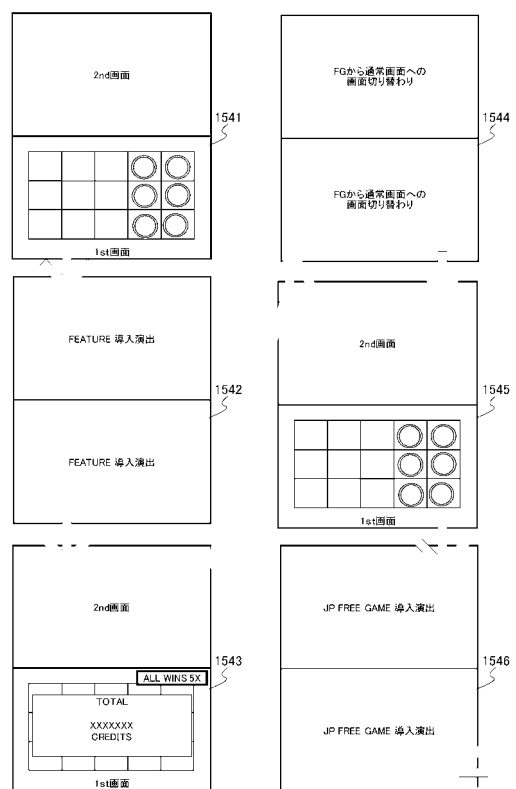
【図64】



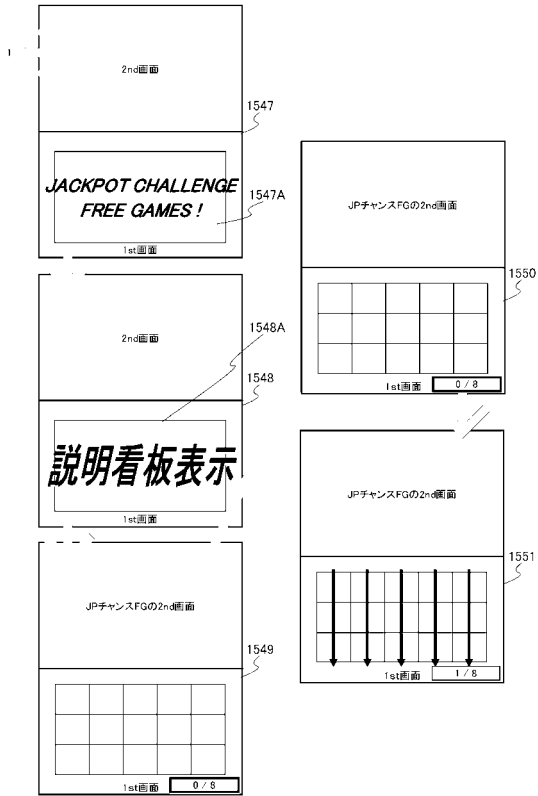
【図65】



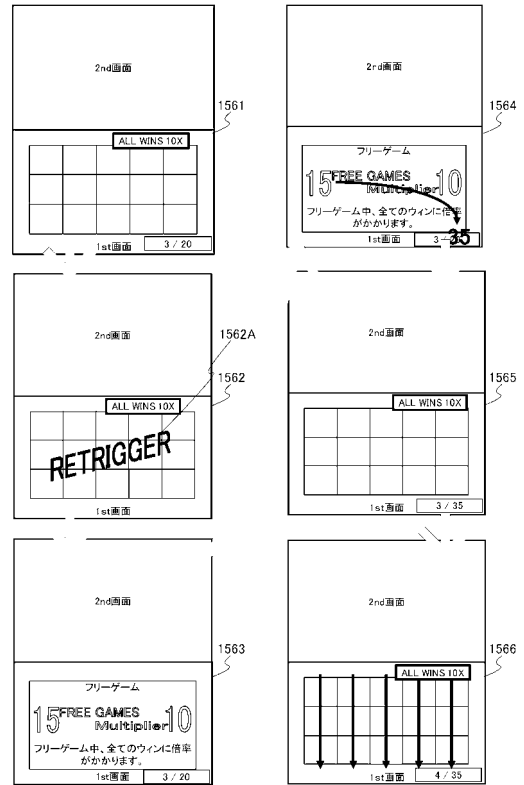
【図66A】



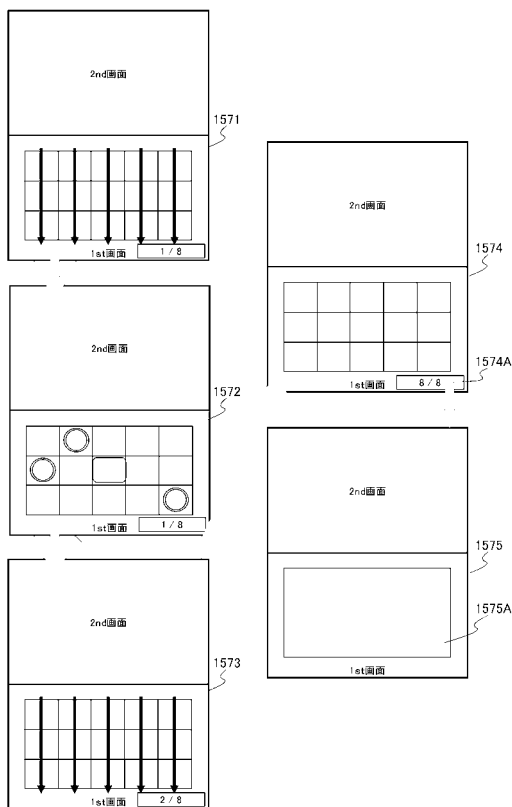
【図66B】



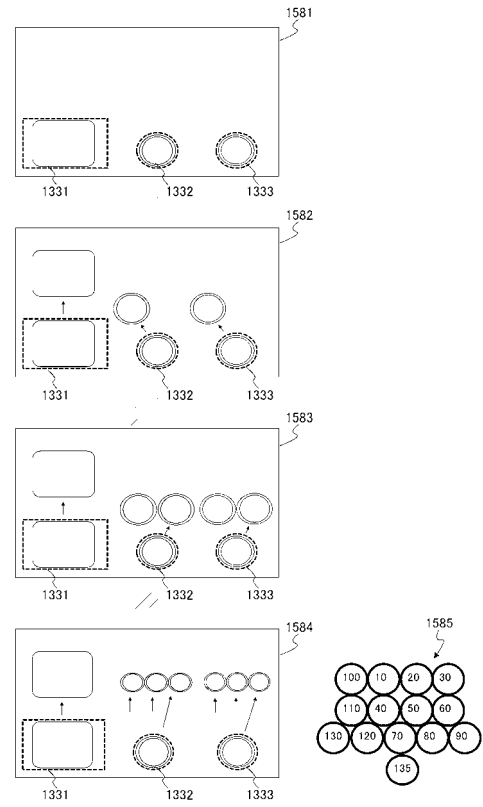
【図67】



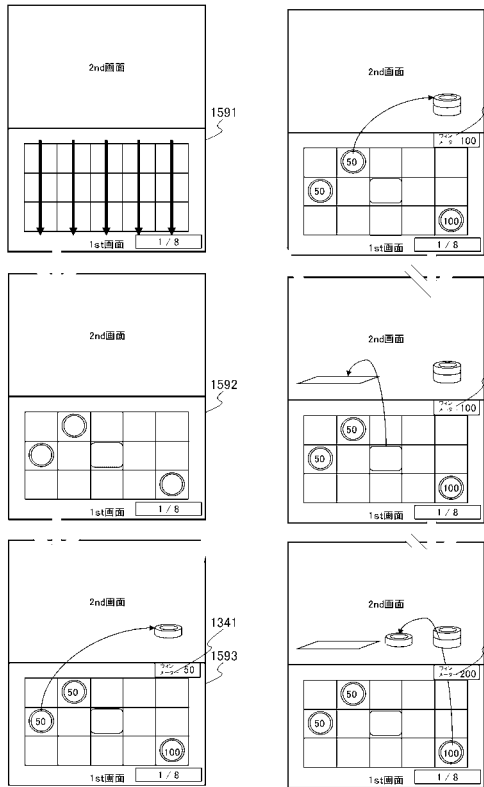
【図68】



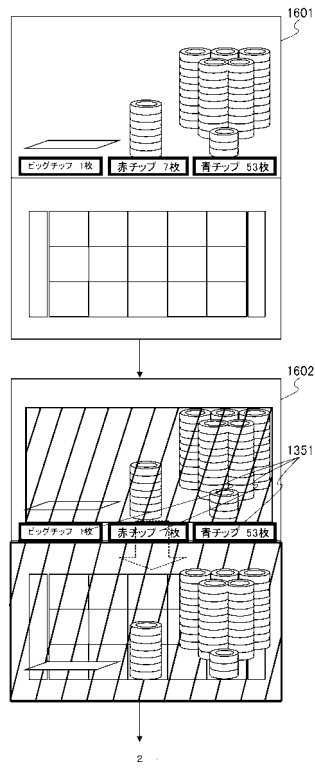
【図69】



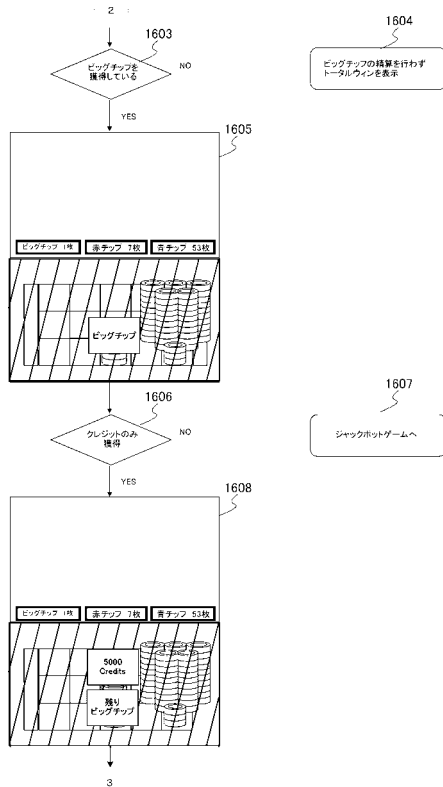
【図70】



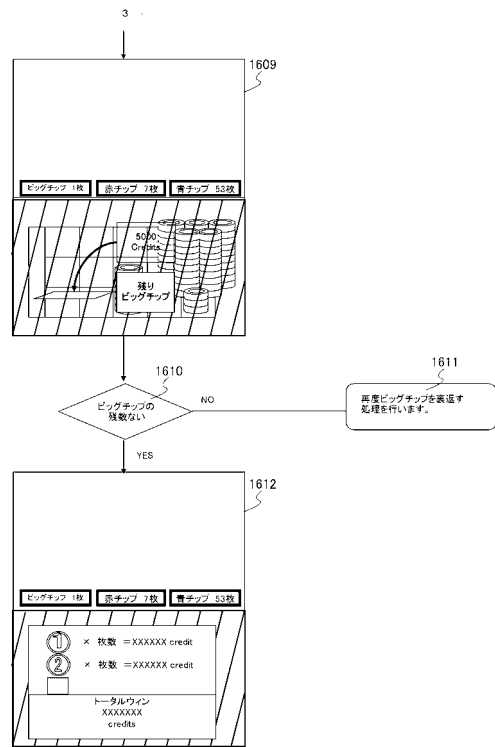
【図71A】



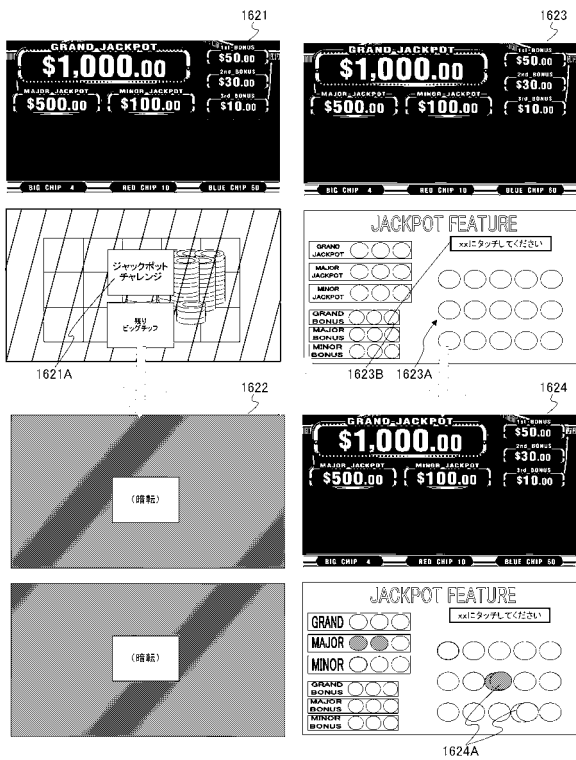
【図71B】



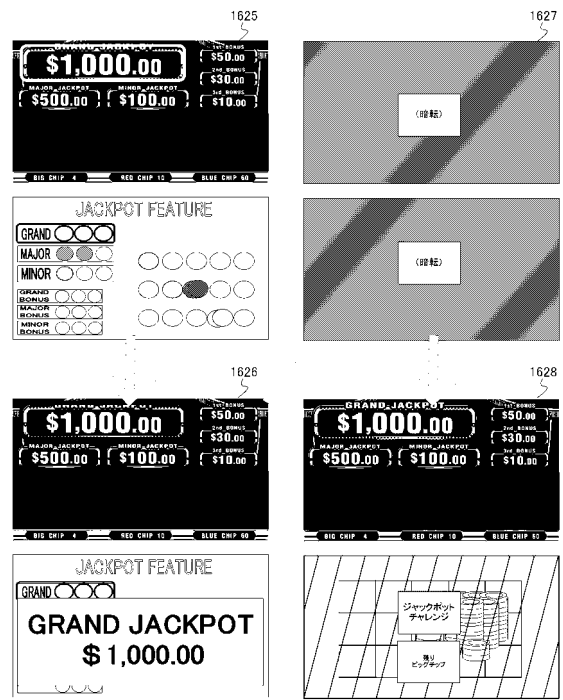
【図71C】



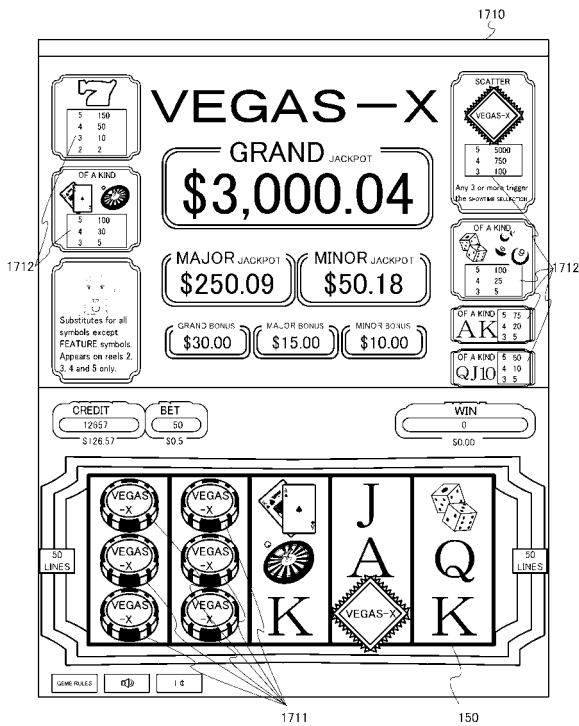
【 図 7 2 A 】



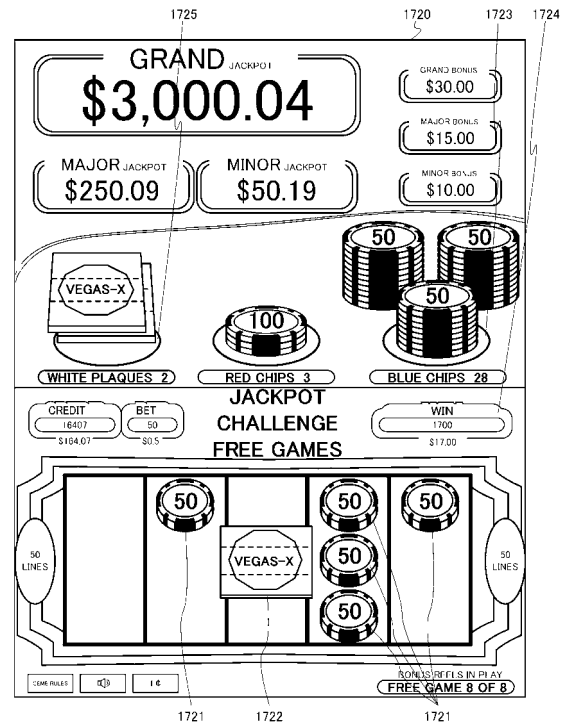
【 図 7 2 B 】



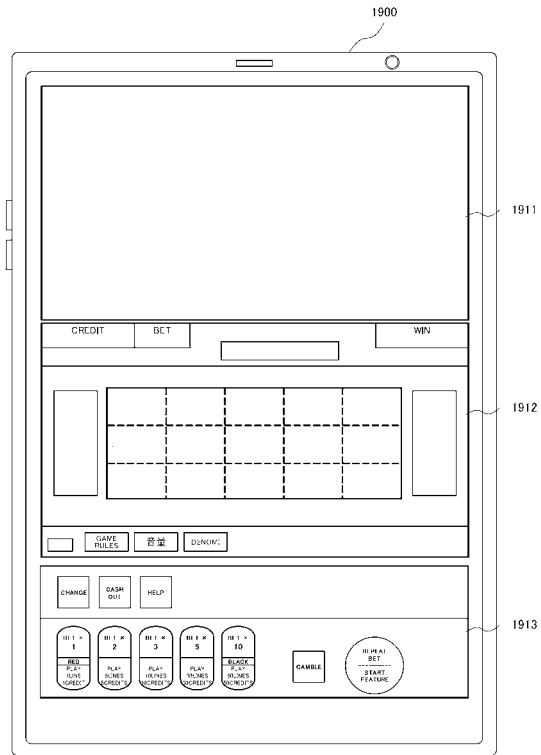
【 図 7 3 】



【 図 7 4 】



【図75】



フロントページの続き

(71)出願人 515126835

アルゼ ゲーミング(ホンコン) リミテッド

Aruze Gaming (Hong Kong) Limited

ホンコン カオルーン ホンナム ワンホイストリート11 ハーバーフロントランドマーク5階
5F, Harbourfront Landmark, 11 Wan Hoi Street
, Hung Hom, Kowloon, Hong Kong

(74)代理人 110001531

特許業務法人タス・マイスター国際特許事務所

(72)発明者 稲村 幸紀

東京都江東区有明三丁目7番26号

(72)発明者 荻野 信次

東京都江東区有明三丁目7番26号

(72)発明者 成田 宇希

東京都江東区有明三丁目7番26号

(72)発明者 川島 晋一

東京都江東区有明三丁目7番26号

Fターム(参考) 2C082 AA06 AC30 BA02 BA22 BB02 BB78 BB93 CA02 CA04 CA07
CA25 CB00 CB01 CB33 CC37 CD23 DA52 EA35 EB03 EB20