

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2007-54515

(P2007-54515A)

(43) 公開日 平成19年3月8日(2007.3.8)

(51) Int. Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 511E

A63F 5/04 511D

A63F 5/04 512D

テーマコード (参考)

審査請求 有 請求項の数 9 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2005-246197 (P2005-246197)
 (22) 出願日 平成17年8月26日 (2005.8.26)

(71) 出願人 501405122
 コナミゲーミング インコーポレーテッド
 アメリカ合衆国、ネバダ州 89119、
 ラスベガス市、トレード センター ドラ
 イブ 585
 (74) 代理人 100098626
 弁理士 黒田 壽
 (72) 発明者 吉村 俊之
 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コ
 ナミ株式会社内

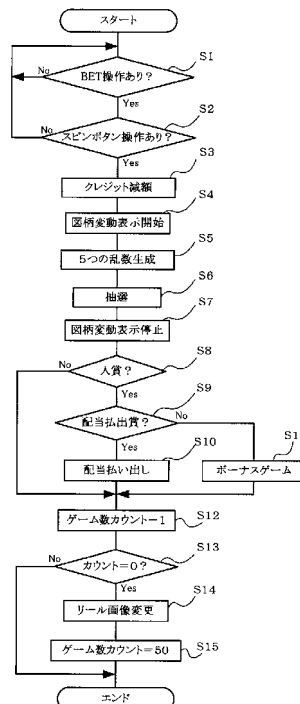
(54) 【発明の名称】 ビデオスロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 プレイヤーに煩わしさを感じさせずに、シンボル配列に依存する相反する2以上の特徴を併せ持ったビデオスロットゲームの進行を可能にする。

【解決手段】 本ビデオスロットマシンは、1又は複数ゲームを経過する中で予め決められた所定の変更時期(ゲームカウント値=0)に到達したか否かを判断する変更時期判断部と、変更時期判断部が所定の変更時期に到達したと判断した時のゲーム終了後であって、次に開始されるゲームにおけるシンボル停止位置の決定前に、表示部に表示されている複数のリール画像の少なくとも1つを、シンボル配列が異なる別のリール画像に変更するリール画像変更部とを有する。このビデオスロットマシンでは、プレイヤー操作がなくても所定の変更時期に到達すればリール画像が変更される。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

操作部と、

前記操作部を用いてのベット操作に応じてクレジットを受け取るクレジット処理部と、

前記クレジット処理部が所定量のクレジットを受け取ったらスタート信号を生成するスタート信号生成部と、

前記スタート信号を受けて、前記表示部に停止表示させるシンボルをリール画像ごとに決定する決定部と、

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

前記決定部の決定結果に応じて既定の 1 又は 2 以上の賞に入賞したか否かを判定する入賞判定部と、

前記入賞判定部が所定の払出賞に入賞したと判定したとき、該所定の払出賞に応じた量のクレジットを払い出す払出処理を行う払出処理部とを備えたビデオスロットマシンにおいて、

1 又は複数ゲームを経過する中で予め決められた所定の変更時期に到達したか否かを判断する変更時期判断部と、

前記変更時期判断部が前記所定の変更時期に到達したと判断した時のゲーム終了後であって、次に開始されるゲームにおける前記決定部による決定がなされる前に、前記表示部に表示されている前記複数のリール画像の少なくとも 1 つを、シンボル配列が異なる別のリール画像に変更するリール画像変更部とを有することを特徴とするビデオスロットマシン。

【請求項 2】

請求項 1 のビデオスロットマシンにおいて、

前記所定の変更時期を予告する予告部を有することを特徴とするビデオスロットマシン。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 のビデオスロットマシンにおいて、

前記リール画像変更部は、前記表示部に表示されている前記複数のリール画像のすべてを、シンボル配列が異なる別のリール画像に変更することを特徴とするビデオスロットマシン。

【請求項 4】

請求項 1、2 又は 3 のビデオスロットマシンにおいて、

前記リール画像変更部は、前記表示部に表示されている前記複数のリール画像のうちのシンボル配列が互いに異なる 2 以上のリール画像を、互いに入れ替えることを特徴とするビデオスロットマシン。

【請求項 5】

請求項 1、2、3 又は 4 のビデオスロットマシンにおいて、

前記入賞判定部は、前記リール画像変更部によるリール画像の変更に合わせて、前記既定の 1 又は 2 以上の賞の一部を削除し若しくは新たな賞を追加することを特徴とするビデオスロットマシン。

【請求項 6】

請求項 1、2、3、4 又は 5 のビデオスロットマシンにおいて、

前記リール画像変更部によるリール画像の変更前後で設定ペイアウト率が一定となるように構成したことを特徴とするビデオスロットマシン。

【請求項 7】

請求項 1、2、3、4、5 又は 6 のビデオスロットマシンにおいて、

10

20

30

40

50

前記所定の変更時期を変更する変更時期変更部を有することを特徴とするビデオスロットマシン。

【請求項 8】

請求項 7 のビデオスロットマシンにおいて、

前記変更時期変更部は、前記所定の変更時期を、前記操作部を用いての時期変更操作に応じて決定される時期に変更することを特徴とするビデオスロットマシン。

【請求項 9】

請求項 7 のビデオスロットマシンにおいて、

前記所定の変更時期を抽選により決定する変更時期抽選部を有しており、

前記変更時期変更部は、前記所定の変更時期を、前記変更時期抽選部が決定した時期に変更することを特徴とするビデオスロットマシン。 10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、カジノ等に設置されるビデオスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

この種のビデオスロットマシンは、その表示部に、所定順序で配列する 2 種以上の複数のシンボルからそれぞれ構成される複数のリール画像を表示する。そして、操作部を用いてのベット操作に応じてクレジットを受け取ったら、スタート信号を生成し、前記表示部に停止表示させるシンボルをリール画像ごとに決定する。また、前記表示部に表示された各リール画像の複数のシンボルを順次切り換え、前記決定部が決定したシンボルが停止表示するように各リール画像の変動表示を停止させる。また、前記決定部の決定結果に応じて既定の 1 又は 2 以上の賞のうちの所定の払出賞に入賞したと判定したら、その所定の払出賞に応じた量のクレジットを払い出す。このようなビデオスロットマシンとしては、特許文献 1 や特許文献 2 に記載されたものが知られている。 20

【0003】

【特許文献 1】米国特許第 6 6 4 1 4 7 7 号明細書

【特許文献 2】米国特許第 6 7 3 1 3 1 3 号明細書

【発明の開示】 30

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

一般に、ビデオスロットマシンは、その機種によって、1 度の入賞で得られる配当は多いが入賞確率が低いもの、1 度の入賞で得られる配当は少ないが入賞確率が高いものなど、それぞれ特徴が持っている。このような特徴は、主に、リール画像上の高配当のシンボルの数が多いか少ないか、高配当シンボルの位置が分散配置されているか固まって配置されているかなど、リール画像上のシンボル配列に依存する。従来のビデオスロットマシンのほとんどは、リール画像の変更ができない構成となっている。そのため、このような相反する特徴を併せ持つビデオスロットマシンを実現することができないという問題があった。 40

一方で、前記特許文献 1 や前記特許文献 2 に記載のビデオスロットマシンは、プレイヤー操作によりリール画像上の一部のシンボルを変更できる構成を有する。このビデオスロットマシンは、プレイヤー操作により変更できるのがリール画像上の一部のシンボルだけである。そのため、そのビデオスロットマシンが本来的に持っている特徴を大幅に変更することはできない。よって、前記問題は依然として未解決のままである。

【0005】

また、前記特許文献 1 や前記特許文献 2 に記載のビデオスロットマシンは、リール画像上のシンボル変更を行うためにはプレイヤー操作が必要になる。一般に、ビデオスロットゲームを長時間又は多数回行うような常連プレイヤーは、できるかぎり少ない操作でプレイすることを望む。そのため、リール画像上のシンボル変更を行う際にいちいちプレイヤ 50

ー操作が必要となる前記ビデオスロットマシンでは、常連プレイヤーに煩わしさを感じさせる結果、常連プレイヤーにとってのゲーム性を低下させるという問題もあった。

【0006】

本発明は、以上の問題に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、プレイヤーに煩わしさを感じさせずに、シンボル配列に依存する相反する2以上の特徴を併せ持ったビデオスロットゲームの進行を可能にするビデオスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するために、請求項1の発明は、所定順序で配列する2種以上の複数のシンボルからそれぞれ構成される複数のリール画像を表示する表示部と、操作部と、前記操作部を用いてのベット操作に応じてクレジットを受け取るクレジット処理部と、前記クレジット処理部が所定量のクレジットを受け取ったらスタート信号を生成するスタート信号生成部と、前記スタート信号を受けて、前記表示部に停止表示させるシンボルをリール画像ごとに決定する決定部と、前記スタート信号を受けて、前記表示部に表示された各リール画像の複数のシンボルを順次切り換える変動表示制御を行い、前記決定部が決定したシンボルが停止表示するように各リール画像の変動表示を停止させる停止表示制御を行う表示制御部と、前記決定部の決定結果に応じて既定の1又は2以上の賞に入賞したか否かを判定する入賞判定部と、前記入賞判定部が所定の払出賞に入賞したと判定したとき、該所定の払出賞に応じた量のクレジットを払い出す払出処理を行う払出処理部とを備えたビデオスロットマシンにおいて、1又は複数ゲームを経過する中で予め決められた所定の変更時期に到達したか否かを判断する変更時期判断部と、前記変更時期判断部が前記所定の変更時期に到達したと判断した時のゲーム終了後であって、次に開始されるゲームにおける前記決定部による決定がなされる前に、前記表示部に表示されている前記複数のリール画像の少なくとも1つを、シンボル配列が異なる別のリール画像に変更するリール画像変更部とを有することを特徴とするものである。

このビデオスロットマシンにおいては、予め決められた所定の変更時期に到達したと判断されると、表示部に表示されている複数のリール画像の少なくとも1つを、シンボル配列の異なる別のリール画像に変更する。詳しくは、所定の変更時期に到達したと判断された時のゲーム終了後であって、次に開始されるゲームで表示部に停止表示させるシンボルの決定がなされる前に、変更する。本ビデオスロットマシンによれば、リール画像上の一部のシンボルを変更するのではなくリール画像自体を入れ替えるため、リール画像のシンボル配列を大幅に変更することが可能である。その結果、例えば、1度の入賞で得られるクレジット量は多いが入賞判定部により入賞したと判定される確率（入賞確率）が低いという特徴に対応したシンボル配列をもつリール画像と、1度の入賞で得られるクレジット量は少ないが入賞確率が高いという特徴に対応したシンボル配列をもつリール画像とを、互いに入れ替えることで、シンボル配列に依存する相反する2以上の特徴を併せ持ったビデオスロットゲームの進行を、単一のスロットマシンで実現することが可能となる。

しかも、本ビデオスロットマシンでは、プレイヤー操作がなくても、所定の変更時期に到達すれば、リール画像変更部によりリール画像が変更される。したがって、リール画像の変更の際してプレイヤーに煩わしさを感じさせることがない。

なお、「予め決められた所定の変更時期」の設定については、プレイヤー操作を除く適切な条件を満たした時期に設定する。この条件としては、例えば、所定時刻が到来したという条件や、任意の時点から所定期間が経過したという条件などを用いることができる。なお、後者の場合の任意の時点としては、プレイヤーがプレイを開始した時点、前回のリール画像変更時点などを挙げることができる。また、後者の場合の所定期間は、1回のゲームに要する時間よりも長い期間であって、時間、ゲーム回数、特定の賞の入賞回数などで定義することができる。

また、「ゲーム終了後」とは、入賞判定部が入賞していないすなわちハズレと判定した場合にはその判定後、入賞判定部が入賞したと判定した場合にはその入賞による処理（例

例えば払出賞に入賞したと判定した場合には払出処理部による払出処理)の終了後、を意味する。

【0008】

また、請求項2の発明は、請求項1のビデオスロットマシンにおいて、前記所定の変更時期を予告する予告部を有することを特徴とするものである。

このビデオスロットマシンにおいては、リール画像が変更される時期が予告されるので、プレイヤーはリール画像変更部によりリール画像がいつ変更されるかを予め知ることができる。

【0009】

また、請求項3の発明は、請求項1又は2のビデオスロットマシンにおいて、前記リール画像変更部は、前記表示部に表示されている前記複数のリール画像のすべてを、シンボル配列が異なる別のリール画像に変更することを特徴とするものである。

このビデオスロットマシンにおいては、所定の変更時期に到達したとき、表示部に表示されているすべてのリール画像が別のリール画像に変更される。したがって、リール画像のシンボル配列を更に大幅に変更することができる。

【0010】

また、請求項4の発明は、請求項1、2又は3のビデオスロットマシンにおいて、前記リール画像変更部は、前記表示部に表示されている前記複数のリール画像のうちのシンボル配列が互いに異なる2以上のリール画像を、互いに入れ替えることを特徴とするものである。

このビデオスロットマシンにおいては、表示部に既に表示されている、シンボル配列が互いに異なる2以上のリール画像を、互いに入れ替えることで、リール画像の変更を行う。この場合、予め用意しておく必要があるリール画像の数を少なくできる。

【0011】

また、請求項5の発明は、請求項1、2、3又は4のビデオスロットマシンにおいて、前記入賞判定部は、前記リール画像変更部によるリール画像の変更に合わせて、前記既定の1又は2以上の賞の一部を削除し若しくは新たな賞を追加することを特徴とするものである。

このビデオスロットマシンにおいては、リール画像が変更されるだけでなく、賞の数や種類も変更される。したがって、リール画像の変更前後で、シンボル配列に依存する相反する2以上の特徴をより大幅に変更することが可能となる。

【0012】

また、請求項6の発明は、請求項1、2、3、4又は5のビデオスロットマシンにおいて、前記リール画像変更部によるリール画像の変更前後で設定ペイアウト率が一定となるように構成したことを特徴とするものである。

リール画像の変更前後で入賞判定部における判定処理が同じものであると、リール画像の変更後に、その変更前における前記既定の1又は2以上の賞のうちの少なくとも一部の入賞確率が変化し、プレイヤーが獲得し得るクレジット量が大きく変化する可能性がある。すなわち、リール画像の変更前後で、設定ペイアウト率が大きく変化する可能性がある。リール画像を変更するたびに設定ペイアウト率が大きく変化すると、例えば、主にリール画像の変更前にプレイしたプレイヤーと、主にリール画像の変更後にプレイしたプレイヤーとの間で不平等感が生まれるなど、問題が発生し得る。

そこで、本ゲーム装置においては、リール画像の変更前後で設定ペイアウト率が一定となるようにしている。よって、本ゲーム装置によれば、リール画像を変更するたびに設定ペイアウト率が大きく変化するという事はなくなる。

なお、ここでいう「一定」とは、厳密な一定を意味するものではなく、ある程度の許容範囲内に収まることを意味する。

【0013】

また、請求項7の発明は、請求項1、2、3、4、5又は6のビデオスロットマシンにおいて、前記所定の変更時期を変更する変更時期変更部を有することを特徴とするもので

10

20

30

40

50

ある。

このビデオスロットマシンにおいては、リール画像が変わるタイミングに変化を加えることができる。

【0014】

また、請求項8の発明は、請求項7のビデオスロットマシンにおいて、前記変更時期変更部は、前記所定の変更時期を、前記操作部を用いての時期変更操作に応じて決定される時期に変更することを特徴とするものである。

このビデオスロットマシンにおいては、リール画像が変更される時期をプレイヤーが決定できるので、リール画像が変わるタイミングをプレイヤーの希望に沿ったものとするのが可能になる。

10

【0015】

また、請求項9の発明は、請求項7のビデオスロットマシンにおいて、前記所定の変更時期を抽選により決定する変更時期抽選部を有しており、前記変更時期変更部は、前記所定の変更時期を、前記変更時期抽選部が決定した時期に変更することを特徴とするものである。

このビデオスロットマシンにおいては、前記所定の変更時期を抽選により決定するので、リール画像が変わるタイミングをプレイヤーが決定できない。これにより、リール画像の変更されるタイミングに意外性を持たせることができる。

【発明の効果】

【0016】

以上、請求項1乃至9の発明によれば、シンボル配列に依存する相反する2以上の特徴を併せ持ったビデオスロットゲームの進行が可能になるという優れた効果が奏される。

20

特に、請求項2の発明によれば、リール画像変更部によりリール画像がいつ変更されるかを予めプレイヤーが知ることができるという優れた効果が奏される。

また、請求項3の発明によれば、リール画像のシンボル配列を更に大幅に変更することができるので、シンボル配列に依存する相反する2以上の特徴を併せ持ったビデオスロットゲームの進行を、単一のスロットマシンでより容易に実現することができるという優れた効果が奏される。

また、請求項4の発明によれば、予め用意しておく必要があるリール画像の数を少なくできるという優れた効果が奏される。

30

また、請求項5の発明によれば、リール画像の変更前後で、シンボル配列に依存する相反する2以上の特徴をより大幅に変更することが可能となるという優れた効果が奏される。

また、請求項6の発明によれば、リール画像を変更しても設定ペイアウト率は一定に維持されるので、設定ペイアウト率が大きく変化することによる問題を防止することができるという優れた効果が奏される。

また、請求項7の発明によれば、リール画像が変わるタイミングに変化を加えることができるので、リール画像の変更に係るゲーム性が単調になるのを抑制できるという優れた効果が奏される。

また、請求項8の発明によれば、リール画像が変わるタイミングをプレイヤーの希望に沿ったものとする事ができるという優れた効果が奏される。

40

また、請求項9の発明によれば、リール画像の変更されるタイミングに意外性を持たせることができ、リール画像の変更に係るゲーム性を高めることができるという優れた効果が奏される。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

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

まず、本実施形態に係るスロットマシンの基本的な構成について説明する。

図2は、本実施形態に係るスロットマシンの外観斜視図である。このスロットマシン1

50

は、箱型の筐体 2、この筐体 2 の前面側に開閉自在に取り付けられた前面パネル 3 などを有する。前面パネル 3 には、モニター 11 を外部から視認するための表示窓 4、貨幣受取部を構成するコイン投入口 5 a 及び紙幣投入口 5 b、スピンプボタン 6 a、クレジット返却ボタン 6 b、各種 B E T ボタン 7 a, 7 b, 7 c, 8 a, 8 b, 8 c、コイン払出口 9 a を有するコイン受皿 9、各種ランプ類 10 a, 10 b などが設けられている。スピンプボタン 6 a、クレジット返却ボタン 6 b、各種 B E T ボタン 7 a, 7 b, 7 c, 8 a, 8 b, 8 c は、それぞれ発光部を具備したランプボタンである。なお、本実施形態では、スピンプボタン 6 a 等の各種操作ボタンをメカニカルなボタンで構成しているが、モニター 11 上にタッチパネルを設けてモニター 11 にスピンプボタン 6 a 等の各種操作ボタンに対応したボタン画像を表示したものをを用いてもよい。

10

【0018】

スロットマシン 1 の内部には、表示部としてのモニター 11 が設けられている。このモニター 11 は、所定順序で配列する 2 種以上の複数の図柄 (シンボル) を、5 つの図柄表示域 11 a それぞれに表示する。モニター 11 は、液晶ディスプレイで構成されているが、C R T モニターやプラズマディスプレイなどの他のディスプレイであってもよい。また、モニター 11 には、プレイヤーがコイン投入口 5 a 又は紙幣投入口 5 b から投入した金銭の額に相当するクレジットの量を表示するクレジット表示部 11 b、各種 B E T ボタン 7 a, 7 b, 7 c, 8 a, 8 b, 8 c を操作してプレイヤーが B E T したクレジット量を表示する B E T 表示部 11 c、ゲーム進行の結果によりプレイヤーが獲得する獲得クレジット量を表示する獲得クレジット表示部 11 d が、前記 5 つの図柄表示域 11 a の上部に

20

【0019】

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

【0020】

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

30

40

【0021】

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

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

【0022】

メイン制御部 20 は、C P U 21、入出力ポート 21 a、R O M 22、R A M 23、乱数発生回路 24、表示制御部 25、照明制御部 26、音響制御部 27、払戻制御部 28 な

50

どから構成されている。入出力ポート 2 1 a は、サブ制御部 3 0 との間でデータ通信を行うために利用される。ROM 2 2 は、CPU 2 1 が利用する各種プログラムや各種データベース等のデータを格納しており、これらを CPU 2 1 に出力する。RAM 2 3 は、CPU 2 1 によって演算された変数データなどを一時的に格納する。乱数発生回路 2 4 は、所定の周期毎に乱数を発生させてそのデータを CPU 2 1 に出力する。表示制御部 2 5 は、モニター 1 1 とともに表示部を構成し、CPU 2 1 の制御の下、図柄表示域 1 1 a 等を表示するモニター 1 1 の表示制御を行う。照明制御部 2 6 は、CPU 2 1 の制御の下、各種ランプ 1 0 a , 1 0 b の点灯制御を行う。音響制御部 2 7 は、CPU 2 1 の制御の下、スピーカー 1 5 から出力する音声によるアナウンスや演出音等を制御する。払戻制御部 2 8 は、CPU 2 1 の制御の下、コイン払出口 9 a からコイン受皿 9 にコインを払い戻すために、払戻部としてのコイン払戻装置 1 6 を制御する。 10

【0023】

また、メイン制御部 2 0 の CPU 2 1 には、スタート操作を行うためのスピントタン 6 a、クレジット返却ボタン 6 b、プレイヤーがゲーム許可を受けるためにスロットマシンに対してクレジットを受け渡すベット操作を行うための各種 BET ボタン 7 a , 7 b , 7 c , 8 a , 8 b , 8 c 等からなる操作部が接続されている。また、CPU 2 1 は、コイン投入口 5 a 及び紙幣投入口 5 b に投入された金額をカウントする図示しない投入金額カウント装置などにも接続されている。

【0024】

サブ制御部 3 0 は、CPU 3 1、ROM 3 2、RAM 3 3、カードリーダー 3 4、表示制御部 3 5、メイン制御部側入出力ポート 3 6、管理装置側入出力ポート 3 7 などから構成されている。ROM 3 2 は、CPU 3 1 が利用する各種プログラムや各種データベース等のデータを格納しており、これらを CPU 3 1 に出力する。RAM 3 3 は、CPU 3 1 によって演算された変数データなどを一時的に格納する。カードリーダー 3 4 は、カード挿入口 1 3 から挿入されたハウスカードに記憶されているプレイヤー ID を読み取り、そのプレイヤー ID を CPU 3 1 に出力する。表示制御部 3 5 は、CPU 3 1 の制御の下、表示装置 1 4 の表示制御を行う。メイン制御部側入出力ポート 3 6 は、メイン制御部 2 0 との間でデータ通信を行うために利用される。管理装置側入出力ポート 3 7 は、カジノに設置されている複数のゲーム装置を統括して管理する管理装置 4 0 との間でデータ通信を行うために利用される。本実施形態において、管理装置 4 0 には、プレイヤーがカジノに予め 20 30 預けておいた金銭に相当するクレジットデータが、そのプレイヤーのプレイヤー ID に関連付けられた状態で記憶されている。

【0025】

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

プレイヤーによって図示しないコインがコイン投入口 5 a に投入されたり、紙幣が紙幣投入口 5 b に投入されたりすると、そのコイン等は図示しない投入金額カウント装置によりカウントされる。そして、投入金額カウント装置は、メイン制御部 2 0 の CPU 2 1 に投入金額データを出力する。この投入金額データを受け取った CPU 2 1 は、RAM 2 3 に投入金額データに相当するクレジット量を示すクレジットデータを記憶する。または、クレジット引出処理を行って予めカジノに預けたクレジットを引き出して使用する場合には、そのクレジットデータが RAM 2 3 に記憶される。 40

【0026】

クレジット引出処理について詳しく説明すると、まず、プレイヤーがカジノの受付などで金銭を預けることにより、その預けた金銭に相当する量のクレジットデータがそのプレイヤーのプレイヤー ID に関連付けられた状態で、管理装置 4 0 のデータベースに登録される。そして、プレイヤーは、登録したクレジットデータを使用してスロットマシン 1 でゲームを行う場合、まず、カード挿入口 1 3 に自分のプレイヤー ID が記憶されたハウスカードを挿入する。これにより、サブ制御部 3 0 のカードリーダー 3 4 は、挿入されたハウスカードに記憶されているプレイヤー ID を読み取り、そのプレイヤー ID をサブ制御部 3 0 の CPU 3 1 に送る。CPU 3 1 は、カードリーダー 3 4 からプレイヤー ID を受け取 50

ると、そのプレイヤーIDが正常なものかどうかを判断する。ここでは、この判断をスロットマシン1の制御部で行っているが、管理装置40で行うようにしてもよい。この場合、プレイヤーIDを受け取ったCPU31は、そのプレイヤーIDを管理装置40へ送り、そのレスポンスとして管理装置40での判断結果を受けるようにする。

【0027】

この判断において正常でないと判断した場合、CPU31はその旨をメイン制御部20のCPU21へ通知する。この通知を受け取ったメイン制御部20のCPU21は、表示制御部25を制御してモニター11にエラーメッセージを表示する。また、正常でないと判断したCPU31は、カードリーダー34にカード排出信号を送り、当該ハウスカードを排出する。一方、前記判断において正常であると判断した場合、CPU31は、カードリーダー34から受け取ったプレイヤーIDに係るクレジットデータの取得要求を、管理装置側入出力ポート37から管理装置40に送る。管理装置40は、この取得要求に対し、そのプレイヤーIDに関連付けられたクレジットデータをデータベースから読み出し、これを本スロットマシン1のサブ制御部30の管理装置側入出力ポート37へ送信する。管理装置側入出力ポート37を介して受信したクレジットデータは、サブ制御部30のCPU31へ送られ、CPU31はこのクレジットデータをメイン制御部20のCPU21へ送る。そして、CPU21は、受け取ったクレジットデータをRAM23に記憶し、本スロットマシン1のゲームで使用できるようにする。その結果、プレイヤーは、金銭を持ち運ぶことなくスロットマシン1でゲームを行うことができるので、プレイヤーの利便性が向上する。

10

20

【0028】

図1は、1回のゲームの流れを示すフローチャートである。

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

30

【0029】

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

40

【0030】

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

50

れてくる5つの乱数によって、各図柄表示域11aに停止表示する図柄が決まる。

【0031】

一方、CPU21は、乱数発生回路24とともに入賞判定部として機能し、乱数発生回路24から送られてくる5つの乱数を受け取ると、これらの乱数からなる組合せを、ROM22に格納されている入賞決定テーブルに照らし合わせて、既定の賞に入賞したか否かを決定する抽選処理も行う(S6)。賞は、大別すると、プレイヤーに対して当該賞に対応した量のクレジットを払い出す払出賞(配当払出賞)や、イベント又はフリーゲームやフィーチャーゲーム等の特別ゲームであるボーナスゲームの進行を許可する賞(ボーナス賞)などがある。そして、CPU21は、乱数の組合せと入賞決定テーブルとにより、今回のゲームで入賞する賞を決定し、又は何の賞にも入賞しなかった場合のハズレを決定する。なお、ROM22には、通常ゲームのときに使用する入賞決定テーブルと、特別ゲームのときときに使用する入賞決定テーブルとの少なくとも2種類の入賞決定テーブルが、格納されている。そして、前者の種類の入賞決定テーブルについては、入賞ライン選択ボタン8a, 8b, 8cによって選択され得る入賞ライン数ごとに、個別の入賞決定テーブルが用意されている。

10

【0032】

CPU21は、前記抽選処理を終えたら、決定した停止位置で各図柄表示域11aの変動表示がそれぞれ停止するように表示制御部25を制御する(S7)。これにより、モニター11の図柄表示域11aには、決定した停止位置で変動表示が停止し、前記5つの乱数に対応した所定の図柄が各図柄表示域11aに停止表示する。

20

【0033】

前記抽選処理において配当払出賞の入賞が決定された場合(S8, S9)、メイン制御部20のCPU21は、各図柄表示域11aの変動表示が停止表示した後、照明制御部26及び音響制御部27に対して、それぞれ所定の演出信号を出力する。これにより、照明制御部26は、点灯状態になっている各種ランプ10a, 10b及びスピンボタン6a、クレジット返却ボタン6b、各種BETボタン7a, 7b, 7c, 8a, 8b, 8cの発光手段を具備したランプボタンを、その演出信号に応じた点滅パターンで点滅するように点灯制御を行う。また、音響制御部27は、演出音としてスピーカー15から出力していた音楽を一旦停止し、その演出信号に応じた効果音をスピーカー15から出力させる制御を行う。そして、CPU21は、払出処理部として機能し、RAM23に記憶されているクレジットデータに、入賞した賞に応じたクレジット量分を加算する払出処理を行う(S10)。

30

【0034】

また、前記抽選処理においてボーナス賞の入賞が決定された場合(S8, S9)、メイン制御部20のCPU21は、各図柄表示域11aの変動表示が停止表示した後、照明制御部26及び音響制御部27に対して、それぞれ所定の演出信号を出力する。これにより、照明制御部26は、点灯状態になっている各種ランプボタンを、その演出信号に応じた点滅パターンで点滅するように点灯制御を行う。また、音響制御部27は、演出音としてスピーカー15から出力していた音楽を一旦停止し、その演出信号に応じた演出音としての音楽をスピーカー15から出力させる制御を行う。そして、CPU21によるゲーム制御形式は、通常ゲーム制御形式から、入賞した賞に応じたイベント又はボーナスゲーム等のボーナスゲームを制御するためのボーナスゲーム制御形式に切り換わり、ボーナスゲームを進行する(S11)。その後、本実施形態においては、リール画像変更処理を行う(S12~S15)。

40

【0035】

次に、本発明の特徴部分であるリール画像変更処理について説明する。

本実施形態では、入賞判定でハズレが決定した時、又は、入賞判定で配当払出賞の入賞が決定したときにはその配当払い出しが終了した時、あるいは、入賞判定でボーナス賞の入賞が決定したときにはそのボーナスゲームが終了した時(以下、これらの時を「ゲーム終了時」とする。)に、リール画像変更処理を行う。なお、本実施形態では、ゲーム終了

50

直後のタイミングでリール画像変更処理を行うが、ゲーム終了時から、次に開始されるゲームでモニター11に停止表示させる図柄の決定がなされる前の適切なタイミングであればよい。好ましくは、ゲーム終了時から、次に開始されるゲームで各図柄表示域11aの変動表示を開始する前までのタイミングで、リール画像変更処理を行うのがよい。

【0036】

本実施形態では、50ゲームごとにリール画像を変更する。具体的に説明すると、本実施形態では、メイン制御部20のRAM23にゲーム数カウントデータが記憶されている。なお、ゲーム数カウントデータの初期値は50である。メイン制御部20のCPU21は、ゲーム終了後に、RAM23内のゲーム数カウントデータのカウンタ値から1を減算する(S12)。その後、CPU21は、RAM23内のゲーム数カウントデータがゼロ

10

【0037】

リール画像の変更について詳しく説明すると、本実施形態では、表示制御部25内に設けられるリール画像記憶部に6つのリール画像の画像データが記憶されている。表示制御部25は、これらの画像データの中から5つの画像データを読み出し、その画像データに基づく5つのリール画像を、モニター11の各図柄表示域11aにそれぞれ表示させる。そして、本実施形態では、モニター11の5つの図柄表示域11aを、左側から順に第1図柄表示域、第2図柄表示域、第3図柄表示域、第4図柄表示域、第5図柄表示域としたとき、中央に位置する第3図柄表示域に表示されるリール画像を変更する。具体的には、ゲーム数カウントデータが50になったと判断したCPU21は、表示制御部25に対し、リール画像変更命令を出力する。この命令を受けた表示制御部25は、現時点で各図柄表示域に表示されている5つのリール画像の画像データではない残り1つの画像データをリール画像記憶部から読み出す。そして、その読み出した画像データに基づくリール画像(変更後リール画像)を、現時点で第3図柄表示域に表示されているリール画像(変更前リール画像)に代えて、モニター11の第3図柄表示域に表示する。これにより、次回以降のゲームでは、第3図柄表示域に変更後リール画像を表示してビデオスロットゲームが

20

30

【0038】

また、ゲーム数カウントデータが50になったと判断したCPU21は、当該第3図柄表示域について使用する停止位置テーブルも、変更後リール画像に対応したものに変更する。これにより、変更後リール画像への変更後も、第3図柄表示域に対して乱数発生回路24が発生させる乱数と、第3図柄表示域に停止表示される図柄との対応関係が適正に維持される。また、CPU21は、入賞判定に用いる入賞決定テーブルも、変更後リール画像への変更に伴って変更する。これにより、変更後リール画像への変更前後において、各図柄表示域11aに停止表示された図柄の組合せと賞との対応関係が適正に維持される。すなわち、本実施形態では、変更後リール画像への変更後に入賞し得る賞は、その変更前

40

【0039】

本実施形態においては、変更前リール画像と変更後リール画像との間では、その図柄配列が互いに異なっている。図柄配列が互いに異なっているとは、配列される図柄の順序が互いに異なっていること、全図柄数が互いに異なっていること、少なくとも1種類の図柄の数が異なっていること、などを含む意味である。なお、変更前リール画像と変更後リール画像との間で全図柄数が互いに異なる場合は、その変更に応じて、乱数発生回路24で発生させる乱数範囲も変更する。本実施形態における変更後リール画像は、変更前リール画像の図柄配列に対し、高配当図柄とは異なる種類の図柄(低配当図柄)の一部が高配当図柄に置き換わったものである。すなわち、変更後リール画像は、全図柄数については変

50

更前リール画像と互いに同じであるが、特定種類の図柄（高配当図柄）の数が変更前リール画像よりも多い。よって、変更後リール画像を用いる場合、高配当図柄に対応した賞の入賞確率が、変更前リール画像を用いる場合に比べて高くなる。高配当図柄に対応した賞に入賞したときに払い出されるクレジット量は比較的多いので、変更後リール画像を用いる場合、プレイヤーは、変更前リール画像を用いる場合に比べて、一度に多くのクレジットを獲得できる可能性が高くなる。

一方で、変更前リール画像は、変更後リール画像に比べて、高配当図柄の数が少ない分、低配当図柄の数が多し。したがって、変更前リール画像を用いる場合、低配当図柄に対応した賞の入賞確率が、変更後リール画像を用いる場合に比べて高くなる。

【0040】

したがって、本実施形態においては、変更前リール画像を用いる場合には低配当図柄に対応した賞の入賞確率が高いという特徴をもったビデオスロットゲームが進行され、変更後リール画像を用いる場合には高配当図柄に対応した賞の入賞確率が高いという特徴をもったビデオスロットゲームが、本ビデオスロットマシン単体で進行される。しかも、リール画像の変更は、プレイヤーが何ら操作を行わなくても、50ゲームごとに自動的に行われる。したがって、リール画像の変更に際してプレイヤーに煩わしさを感じさせることがない。

【0041】

また、本実施形態では、5つの図柄表示域11aのうちの中央に位置する第3図柄表示域に表示されるリール画像が、変更前リール画像と変更後リール画像との間で変更される。本実施形態では、上述したように互いに隣接する3つ以上の図柄表示域11aにわたって同じ図柄が隣り合って停止表示するときに当該図柄に対応した賞に入賞となる。そのため、第3図柄表示域に表示されるリール画像中のある図柄の数が変化する場合、第3図柄表示域以外の図柄表示域に表示されるリール画像中の当該ある図柄が変化する場合に比べて、少なくとも当該ある図柄が3つ隣接したときの賞については、その入賞確率の変化割合が大きい。したがって、5つの図柄表示域11aのうちの中央に位置する第3図柄表示域に表示されるリール画像を変更する場合、第3図柄表示域以外の図柄表示域に表示されるリール画像を変更する場合に比べて、その変更により、その変更前後におけるビデオスロットゲームの特徴を大幅に変化させることができる。

【0042】

特に、本実施形態では、低配当図柄については、すべての図柄表示域11aに表示されるリール画像においてその比率が高く、高配当図柄については、すべての図柄表示域11aに表示されるリール画像においてその比率が低い。その結果、変更前リール画像と変更後リール画像との間において、低配当図柄に対応した賞の入賞確率の差は、高配当図柄に対応した賞の入賞確率の差よりもずっと大きい。そして、変更前リール画像と変更後リール画像との間において、他の賞についての入賞確率は同じである。よって、本実施形態では、変更前リール画像を用いる場合、変更後リール画像を用いる場合に比べてハズレとなる確率が少ない。したがって、本実施形態によれば、変更前リール画像を用いる場合には、1度の入賞で得られるクレジット量（配当）は少ないがハズレが少ない（全体の入賞確率が高い）という特徴をもったビデオスロットゲームが進行され、変更後リール画像を用いる場合には、1度の入賞で得られるクレジット量（配当）は多いがハズレも多い（全体の入賞確率が低い）という特徴をもったビデオスロットゲームが、本ビデオスロットマシン単体で進行される。

【0043】

そして、各図柄表示域11aに表示される各リール画像の図柄配列を適切に設定することで、本ビデオスロットマシンにおける設定ペイアウト率を、リール画像の変更前後においてほぼ一定にすることが可能である。

なお、リール画像の変更前後で設定ペイアウト率をほぼ一定にする方法としては、例えば、リール画像の変更前後で、ある配当払出賞により払い出すクレジット量を変更する方法が挙げられる。また、例えば、変更前リール画像を用いる場合、互いに隣接する2つの

10

20

30

40

50

図柄表示域 1 1 a にわたって図柄が隣り合って停止表示したときに入賞となる賞を追加するようにしてもよい。これは、設定ペイアウト率をほぼ一定にする方法としてだけでなく、変更前リール画像を用いる場合にハズレとなる確率を更に減らす方法としても利用できる。この場合、リール画像の変更前後において、ビデオスロットゲームの特徴の差異をより明確にすることができる。

【 0 0 4 4 】

なお、本実施形態では、第 3 図柄表示域に表示されるリール画像を変更する場合について説明したが、他の図柄表示域に表示されるリール画像を変更するようにしてもよい。

また、本実施形態では、1 つの図柄表示域についてだけリール画像を変更する場合について説明したが、2 つ以上の図柄表示域についてリール画像を変更するようにしてもよい。この場合、当該 2 つ以上の図柄表示域についてのリール画像の変更タイミングは同時でもよいし、別々のタイミングでもよい。すべての図柄表示域についてリール画像を変更するようにすれば、リール画像の変更前後においてビデオスロットゲームの特徴の差異を更に明確にすることが可能である。また、2 つ以上の図柄表示域についてリール画像を変更する場合、その変更対象に係る 2 以上の図柄表示域に表示されている 2 以上のリール画像を互いに入れ替えるようにしてもよい。この場合、表示制御部 2 5 内のリール画像記憶部に記憶しておく画像データは、5 つのリール画像分で済む。

また、変更前後における全図柄表示域についての 5 つのリール画像を 1 セットとして、複数セット分のリール画像をリール画像記憶部に記憶しておくようにしてもよい。

【 0 0 4 5 】

また、メイン制御部 2 0 の R A M 2 3 内のゲーム数カウントデータのカウンタ値を予告部としての表示装置 1 4 に表示するなどして、メイン制御部 2 0 の C P U 2 1 により当該カウンタ値がゼロになったと判断する時期を予告するようにしてもよい。具体的には、メイン制御部 2 0 の C P U 2 1 は、R A M 2 3 内のゲーム数カウントデータのカウンタ値から 1 を減算した後 (S 1 2)、R A M 2 3 内のゲーム数カウントデータの入出力ポート 2 1 a から送信する。サブ制御部 3 0 は、このゲーム数カウントデータをメイン制御部側入出力ポート 3 6 で受信すると、C P U 3 1 は、そのゲーム数カウントデータのカウンタ値を表示させるための表示命令を表示制御部 3 5 へ出力する。これにより、表示制御部 3 5 は、表示装置 1 4 にそのカウンタ値を表示させる表示制御を行う。その結果、表示装置 1 4 には、次にリール画像の変更が行われるまでの残りゲーム数が表示され、プレイヤーはこれを見ることで、次にリール画像がいつ変更されるかを予め知ることができる。

【 0 0 4 6 】

〔 変形例 1 〕

次に、前記実施形態のスロットマシンにおけるリール画像変更処理の一変形例 (以下、本変形例を「変形例 1」という。) について説明する。

前記実施形態では、リール画像の変更が行われるタイミングが固定されていたが、本変形例 1 では、そのタイミングを変更することができる。

【 0 0 4 7 】

図 5 は、本変形例 1 における 1 回のゲームの流れを示すフローチャートである。なお、このフローチャート中の S 3 ~ S 1 1 は、上述した S 3 ~ S 1 1 と同様であるため、図示を省略している。

本変形例 1 では、ゲーム終了後に、まず、メイン制御部 2 0 の C P U 2 1 は、前記実施形態と同様に R A M 2 3 内のゲーム数カウントデータのカウンタ値から 1 を減算する (S 1 2)。その後、C P U 2 1 は、R A M 2 3 内のゲーム数カウントデータがゼロになったか否かを判断する (S 1 3)。そして、この判断においてゲーム数カウントデータがゼロになったと判断したら、C P U 2 1 は、リール画像の変更を行う (S 1 4)。

【 0 0 4 8 】

本変形例 1 では、リール画像の変更後、次にリール画像の変更を行うタイミングを抽選により決定する。具体的には、メイン制御部 2 0 の C P U 2 1 は、変更時期抽選部として機能し、ゲーム数カウントデータの初期値 (所定の変更時期) を抽選により決定する (S

10

20

30

40

50

21)。この抽選は、例えば次のようにして行う。すなわち、乱数とゲーム数カウンタデータの初期値との関係を示す初期値決定テーブルを、予めROM22に記憶しておく。そして、CPU21は、リール画像の変更後、乱数発生回路24により1つの乱数を発生させてこれを受け取り、この乱数に対応する初期値をROM22内の初期値決定テーブルに照らし合わせて決定する。

このようにしてゲーム数カウンタデータの初期値(所定の変更時期)を抽選により決定したら、CPU21は、変更時期変更部として機能し、RAM23内のゲーム数カウンタデータを、決定した初期値に設定する(S22)。なお、本実施形態では、抽選により決定される初期値は、20ゲーム~100ゲームの範囲としているが、この範囲に限られるものではない。

【0049】

以上より、本変形例1によれば、リール画像の変更後、その次にリール画像が変更されるタイミングは、20ゲーム後~100ゲーム後の範囲内で変化する。よって、一定のタイミングでリール画像が変化する場合に比べて、リール画像の変更に係るゲーム性が単調にならない。

しかも、本変形例1では、リール画像が変更されるタイミングが抽選により決定されるので、リール画像が変わるタイミングをプレイヤーが決定することはできず、プレイヤーに対してリール画像の変更タイミングに意外性を持たせることができ、リール画像の変更に係るゲーム性を高めることができる。

【0050】

〔変形例2〕

次に、前記実施形態のスロットマシンにおけるリール画像変更処理の他の変形例(以下、本変形例を「変形例2」という。)について説明する。

本変形例2も、前記変形例1の場合と同様に、リール画像の変更が行われるタイミングを变更することができる。ただし、本変形例2では、リール画像の変更タイミングをプレイヤーが決定できる。

【0051】

図6は、本変形例2における1回のゲームの流れを示すフローチャートである。なお、このフローチャート中のS3~S11は、上述したS3~S11と同様であるため、図示を省略している。

本変形例2では、リール画像の変更後(S14)、次にリール画像の変更を行うタイミングを、プレイヤーに選択させる。具体的には、メイン制御部20のCPU21は、表示制御部25によりモニター11に初期値選択画面を表示させる(S31)。この初期値選択画面には、ゲーム数カウンタデータの初期値とするゲーム数として、例えば、30ゲーム、50ゲーム、70ゲームの3種類を選択肢として表示されている。プレイヤーは、初期値選択画面中の説明に従って、各選択肢に対応したBETボタン7a, 7b, 7cのいずれかを操作する。この操作信号は、メイン制御部20のCPU21に送られ、CPU21は、その操作信号に対応する初期値を決定する(S32)。このようにしてゲーム数カウンタデータの初期値(所定期間の長さ)を抽選により決定したら、CPU21は、変更時期変更部として機能し、RAM23内のゲーム数カウンタデータを、決定した初期値に設定する(S33)。

【0052】

以上より、本変形例2によれば、リール画像の変更後、その次にリール画像が変更されるタイミングをプレイヤーにより選択できる。これにより、リール画像が変わるタイミングをプレイヤーの希望に沿ったものとすることができ、個々のプレイヤーに応じたゲーム性を提供できる。

なお、本変形例2では、プレイヤーが選択操作するための操作部としてBETボタン7a, 7b, 7cを利用しているが、モニター11上にタッチパネルを設けた場合には、そのタッチパネルを利用することもできる。

【0053】

10

20

30

40

50

なお、上述した実施形態及び各変形例では、リール画像の変更タイミングを決定するための所定期間の単位がゲーム数である場合について説明したが、他の単位であってもよい。例えば、その単位として時間を用いる場合、前回のリール画像変更時から所定時間（例えば30分）が経過するまでの期間を所定期間とすることができる。また、例えば、その単位として時刻を用いる場合、所定時刻（10時、11時、12時・・・）になるごとにリール画像を変更するといったこともできる。また、例えば、その単位としてボーナスゲーム数を用いる場合、ボーナスゲーム数が3回行われたらリール画像を変更するといったこともできる。

【図面の簡単な説明】

【0054】

10

【図1】実施形態に係るスロットマシンにおける1回のゲームの流れを示すフローチャート。

【図2】同スロットマシンの外観斜視図。

【図3】同スロットマシンのメイン制御部のハードウェア構成を示すブロック図。

【図4】同スロットマシンのサブ制御部のハードウェア構成を示すブロック図。

【図5】変形例1における1回のゲームの流れを示すフローチャート。

【図6】変形例2における1回のゲームの流れを示すフローチャート。

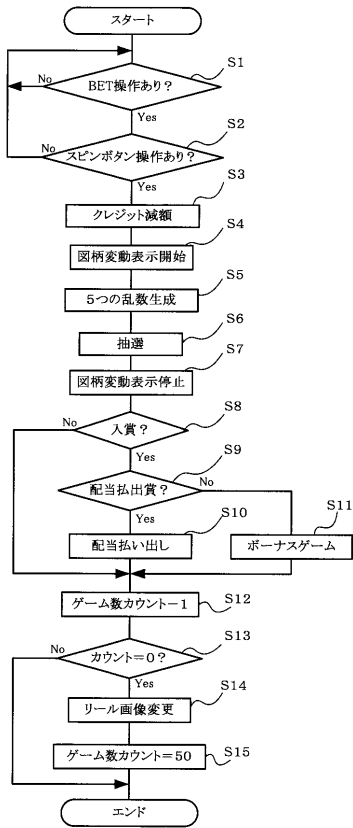
【符号の説明】

【0055】

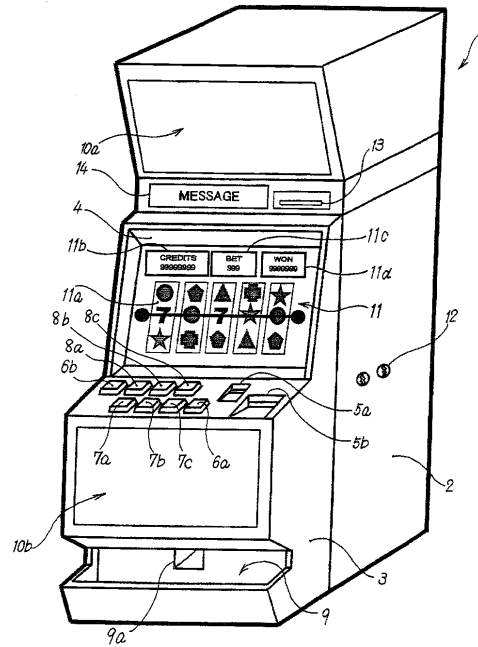
20

- 1 スロットマシン
- 6 a スピンボタン
- 7 a , 7 b , 7 c BETボタン
- 8 a , 8 b , 8 c 入賞ライン選択ボタン
- 11 モニター
- 11 a 図柄表示域
- 14 表示装置
- 20 メイン制御部
- 30 サブ制御部

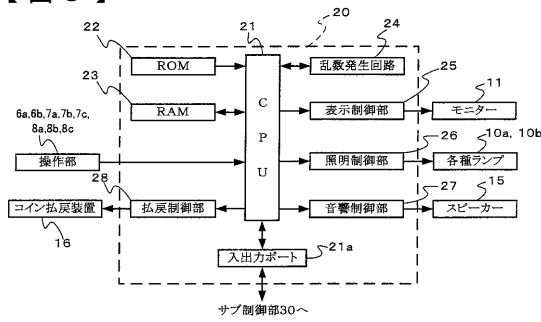
【図1】



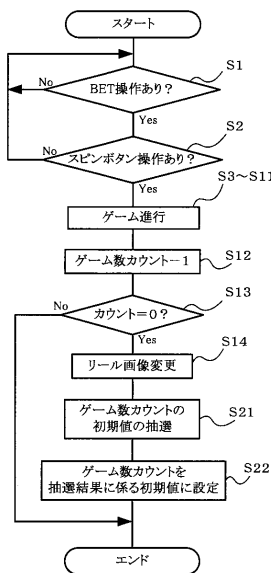
【図2】



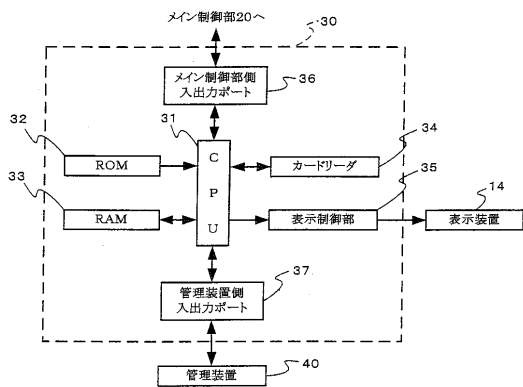
【図3】



【図5】



【図4】



【図6】

