

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2008-104591  
(P2008-104591A)

(43) 公開日 平成20年5月8日(2008.5.8)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 5/04 (2006.01)</b>	A 6 3 F 5/04 5 1 2 E	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 E	

審査請求 未請求 請求項の数 10 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2006-289030 (P2006-289030)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成18年10月24日 (2006.10.24)		アルゼ株式会社
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(74) 代理人	100083806
			弁理士 三好 秀和
		(74) 代理人	100100712
			弁理士 岩▲崎▼ 幸邦
		(74) 代理人	100100929
			弁理士 川又 澄雄
		(74) 代理人	100095500
			弁理士 伊藤 正和
		(74) 代理人	100101247
			弁理士 高橋 俊一
		(74) 代理人	100098327
			弁理士 高松 俊雄

最終頁に続く

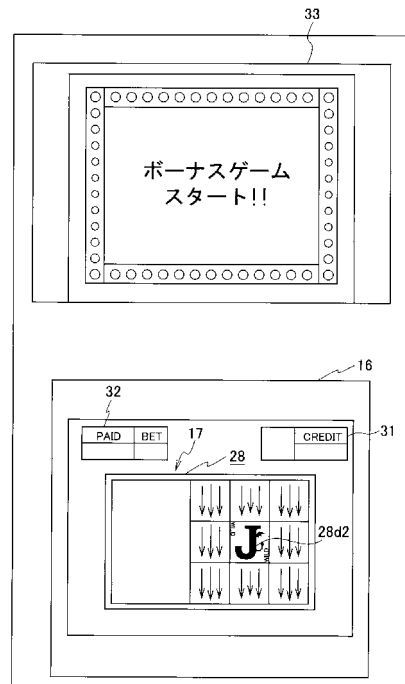
(54) 【発明の名称】 スロットマシン及びスロットマシンのプレイ方法

(57) 【要約】

【課題】 プレーヤの期待感を高めるエンターテインメント性に優れた演出表示を行う。

【解決手段】 ベーシックゲームの実行時に、ディスプレイにおける複数列、複数行のマトリクス状に設けられた複数の区画領域28a1~28e3で、各区画領域に配置されているシンボルを変動させた後に再配置したとき、特定の区画領域にシンボル「JOKER」が再配置されたとき、ベーシックゲームからボーナスゲームに移行する。そして、ボーナスゲームは、「JOKER」が再配置された区画領域とその周囲の区画領域から形成される区画領域群において実行される。

【選択図】 図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数列、複数行のマトリクス状に設けられた複数の区画領域を有し、各区画領域に配置されているシンボルを再配置するディスプレイと、

ベーシックゲームの実行時と、前記ベーシックゲームから移行するボーナスゲームの実行時とで、前記シンボルを変動した後に再配置する前記区画領域の数を変更するコントローラと

を備えるスロットマシン。

**【請求項 2】**

複数列、複数行のマトリクス状に設けられた複数の区画領域を有し、各区画領域に配置されているシンボルを再配置するディスプレイと、

ベーシックゲームの実行時に複数の区画領域において前記シンボルを変動した後に、特定の区画領域において所定のシンボルを再配置したとき、前記ベーシックゲームからボーナスゲームに移行し、前記ボーナスゲームにおいて複数の区画領域のうち所定の区画領域群において前記シンボルを変動させた後に再配置するコントローラと

を備えるスロットマシン。

**【請求項 3】**

複数列、複数行のマトリクス状に設けられた複数の区画領域を有し、各区画領域に配置されているシンボルを再配置するディスプレイと、

ベーシックゲームの実行時に複数の区画領域において前記シンボルを変動した後に、特定の区画領域において所定のシンボルを再配置したとき、前記ベーシックゲームからボーナスゲームに移行し、前記ボーナスゲームでは複数の区画領域のうち前記特定の区画領域とその周囲の区画領域から形成される区画領域群において前記シンボルを変動させた後に再配置するコントローラと

を備えるスロットマシン。

**【請求項 4】**

前記コントローラは、前記ベーシックゲームから前記ボーナスゲームへの移行を決定する毎に前記ボーナスゲームの実行回数を決定することを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 の何れか 1 項に記載のスロットマシン。

**【請求項 5】**

前記コントローラは、前記ベーシックゲーム時に複数の区画領域において前記シンボルが配当を伴う組合せで再配置される確率よりも、前記ボーナスゲーム時に前記区画領域群において前記シンボルが配当を伴う組合せで再配置される確率を高く設定することを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 の何れか 1 項に記載のスロットマシン。

**【請求項 6】**

複数列、複数行のマトリクス状に設けられた複数の区画領域に配置されているシンボルを再配置するベーシックゲームの実行時と、前記ベーシックゲームから移行するボーナスゲームの実行時とで、前記シンボルを変動させ再配置する前記区画領域の数を変更するスロットマシンのプレイ方法。

**【請求項 7】**

複数列、複数行のマトリクス状に設けられた複数の区画領域に配置されているシンボルを再配置するベーシックゲームを実行する段階と、

前記ベーシックゲームの実行時に複数の区画領域のうち特定の区画領域において所定のシンボルが再配置されたとき、前記ベーシックゲームからボーナスゲームに移行する段階と、

複数の区画領域のうち所定の区画領域群を使って前記シンボルを変動させた後に再配置するボーナスゲームを実行する段階と

を有するスロットマシンのプレイ方法。

**【請求項 8】**

複数列、複数行のマトリクス状に設けられた複数の区画領域に配置されているシンボル

10

20

30

40

50

を再配置するベーシックゲームを実行する段階と、

前記ベーシックゲームの実行時に複数の区画領域のうち特定の区画領域において所定のシンボルが再配置されたとき、前記ベーシックゲームからボーナスゲームに移行する段階と、

複数の区画領域のうち前記特定の区画領域とその周囲の区画領域とから形成される区画領域群を使って前記シンボルを変動させた後に再配置するボーナスゲームを実行する段階と

を有するスロットマシンのプレイ方法。

【請求項 9】

前記ベーシックゲームから前記ボーナスゲームへの移行を決定する毎に前記ボーナスゲームの実行回数を決定することを特徴とする請求項 6 乃至請求項 8 の何れか 1 項に記載のスロットマシンのプレイ方法。

10

【請求項 10】

前記ベーシックゲーム時に複数の区画領域において前記シンボルが配当を伴う組合せで再配置される確率よりも、前記ボーナスゲーム時に前記区画領域群において前記シンボルが配当を伴う組合せで再配置される確率が高く設定されていることを特徴とする請求項 6 乃至請求項 8 の何れか 1 項に記載のスロットマシンのプレイ方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

20

本発明は、コイン等の遊技媒体を用いて遊技を行うスロットマシン及びスロットマシンのプレイ方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、スロットマシンが設置された施設においては、コインや現金等の各種の遊技媒体をスロットマシンに投入することにより、遊技を行うことができる。そして、各スロットマシンは、遊技の進行によって発生する賞に応じて配当を払い出すようになっている（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

また、従来スロットマシンとして、例えば特許文献 2 には、ベーシックゲームを実行しているときに移行する副次ゲームとして、ビデオリールの表示領域に表示されるシンボルと、キャラクタ画像とを重ねる演出を行うフリーゲームを実行することが提案されている。

30

【特許文献 1】米国特許第 6 9 6 0 1 3 3 号明細書

【特許文献 2】オーストラリア特許 P Q 6 2 9 6 号

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記した特許文献 2 に記載されたスロットマシンにおいては、上記特許文献 1 に比べて画像演出を伴う副次ゲームといった形態でよりエンターテインメント性が向上するものの、そのベーシックゲームとは異なる他のゲーム（フリーゲーム）においてプレーヤが得られるかもしれない賞の期待感を高揚させるという意味では、エンターテインメント性に乏しく、よりエンターテインメント性の高いスロットマシンの提案が望まれていた。

40

【0005】

本発明は、プレーヤの期待感を高めることが可能であるとともに、エンターテインメント性に優れた演出表示を行うことができるスロットマシン及びスロットマシンのプレイ方法を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上述の目的を達成するために、本願第 1 の発明は、複数列、複数行のマトリクス状に設

50

けられた複数の区画領域を有し、各区画領域に配置されているシンボルを再配置するディスプレイと、ベーシックゲームの実行時と、前記ベーシックゲームから移行するボーナスゲームの実行時とで、前記シンボルを変動した後に再配置する前記区画領域の数を変更するコントローラとを備える。

【0007】

本願第1の発明では、ベーシックゲームの実行時とボーナスゲームの実行時とで、シンボルを変動した後に再配置する区画領域の数を変更される。

【0008】

従って、本願第1の発明によれば、ベーシックゲームの実行時とボーナスゲームの実行時とで、シンボルが再配置される区画領域の数を変更されるので、プレーヤの期待感を高めることができ、エンターテインメント性に優れた演出表示を行うことができる。

10

【0009】

本願第2の発明は、複数列、複数行のマトリクス状に設けられた複数の区画領域を有し、各区画領域に配置されているシンボルを再配置するディスプレイと、ベーシックゲームの実行時に複数の区画領域において前記シンボルを変動した後に、特定の区画領域において所定のシンボルを再配置したとき、前記ベーシックゲームからボーナスゲームに移行し、前記ボーナスゲームにおいて複数の区画領域のうち所定の区画領域群において前記シンボルを変動させた後に再配置するコントローラとを備える。

【0010】

本願第2の発明では、ベーシックゲームの実行時に複数の区画領域においてシンボルを変動した後に特定の区画領域において所定のシンボルが再配置されたとき、複数の区画領域のうち所定の区画領域群においてシンボルが再配置されるボーナスゲームが実行される。

20

【0011】

従って、本願第2の発明によれば、ベーシックゲームの実行時とにボーナスゲーム実行時とで、シンボルが再配置される区画領域群が異なるので、プレーヤの期待感を高めることができ、エンターテインメント性に優れた演出表示を行うことができる。

【0012】

本願第3の発明は、複数列、複数行のマトリクス状に設けられた複数の区画領域を有し、各区画領域に配置されているシンボルを再配置するディスプレイと、ベーシックゲームの実行時に複数の区画領域において前記シンボルを変動した後に、特定の区画領域において所定のシンボルを再配置したとき、前記ベーシックゲームからボーナスゲームに移行し、前記ボーナスゲームでは複数の区画領域のうち前記特定の区画領域とその周囲の区画領域から形成される区画領域群において前記シンボルを変動させた後に再配置するコントローラとを備える。

30

【0013】

本願第3の発明では、ベーシックゲームの実行時に複数の区画領域においてシンボルを変動した後に特定の区画領域において所定のシンボルが再配置されたとき、複数の区画領域のうち特定の区画領域とその周囲の区画領域から形成される区画領域群においてシンボルが再配置されるボーナスゲームが実行される。

40

【0014】

従って、本願第3の発明によれば、ボーナスゲーム実行時には、ベーシックゲームで所定のシンボルが再配置された特定の区画領域を中心とする区画領域群においてシンボルの再配置が行われるので、プレーヤの期待感を高めることができ、エンターテインメント性に優れた演出表示を行うことができる。

【発明の効果】

【0015】

本発明に係るスロットマシン及びスロットマシンのプレイ方法では、プレーヤの期待感を高めることが可能であるとともにエンターテインメント性に優れた演出表示を行うことができる。これにより、集客力を向上させることが可能となる。

50

## 【発明を実施するための最良の形態】

## 【0016】

本発明の実施形態として示すスロットマシンは、ディスプレイに、複数列、複数行のマトリクス状に設けられた複数の区画領域を表示し、プレーヤからベットされたときに、この各区画領域に配置されているシンボルを変動させた後、再配置するゲーム（以下、ベーシックゲームという）を実行するスロットマシンである。そして、ベーシックゲームで再配置したシンボルの状態に応じて、コイン、紙幣又はこれらに相当する電子的な有価情報、メダル、トークン、電子マネー、チケット等の遊技媒体の払出（以下、ペイアウトという）を行ったり、プレーヤにとって有利なゲーム状態に変化させたりする。特に、本実施形態として示すスロットマシンは、ベーシックゲームにおいて所定のシンボルが特定の区画領域に再配置したとき、その対価の1つとして、限定された区画領域群においてシンボルを変動させた後に再配置するボーナスゲームをプレーヤに提供することを特徴としている。

10

## 【0017】

図1には、本発明の実施形態として示すスロットマシンにおいて所定の条件が成立したときにプレーヤに提供されるボーナスゲームにおける液晶表示器（ディスプレイ）17の表示例が示されている。液晶表示器（ディスプレイ）17に、後述する図14に示すような複数列、複数行のマトリクス状に区画領域28a1～28e3が設けられている。そして、各区画領域に配置されたシンボルが変動された後に特定の区画領域28d2にシンボル「JOKER」が再配置されたとき、プレーヤに対してボーナスゲームが提供される。また、ボーナスゲームでは、「JOKER」が再配置された区画領域とその周囲の区画領域から形成される限定された区画領域群においてシンボルが変動された後に再配置される。

20

## 【0018】

従って、本発明の実施形態として示すスロットマシンでは、ベーシックゲームが開始されたときには、プレーヤに対して、区画領域（例えば、区画領域28b2又は28d2）に「JOKER」のシンボルが停止するか否かについての関心を持たせることができ、ボーナスゲームの実行時には、より限定された区画領域群において、ペイアウトの確率が高められた状態で各シンボルがペイアウトを伴うコンビネーションで停止するか否かについての関心を持たせることができ、スロットマシンの遊技についての興味を持続させることができる。

30

## 【0019】

以下、本発明の実施形態として示すスロットマシンについて図面を用いて詳細に説明する。図2は、本発明に係るスロットマシンのプレイ方法を概略的に示すフローチャートである。以下、図2に示すフローチャート、及び図3に示す斜視図を参照して、本発明に係るスロットマシン及びプレイ方法の概略的な動作について説明する。

## 【0020】

本発明に係るスロットマシンは、電源が投入されてスロットマシンが起動すると、まず認証処理が行われる（ステップS100）。この認証処理では、システムを作動させるためのプログラムが正常に作動するか、プログラムの改竄が行われていないか等の、ベーシックゲームを開始する前段階における初期的な確認処理が行われる。

40

## 【0021】

次に、ベーシックゲームを実行する（ステップS200）。このベーシックゲームでは、コイン受入口21にコインが投入される等により所望するクレジット数がBETされた状態でスピントタン23が押されると、キャビネット11の前面に設けられた表示窓15の内側に設けられた5列、3行の合計15個の区画領域（28a1～28e3）（区画領域）にて、シンボルのスクロールが開始され、その後シンボルが停止（再配置）するベーシックゲームが実行される。なお、区画領域28に付加するサフィックスの「a」～「e」は、マトリクス状に設けられた各区画領域28の列を示し、サフィックスの「1」～「3」は行を示す（図14参照）。

50

## 【 0 0 2 2 】

表示窓 1 5 の前面側は、タッチパネルとなっており、このタッチパネルは各区画領域 2 8 に対応して、5 列、3 行に分割されている。従って、タッチパネルが有効化されているときに、プレーヤが図 1 4 に示した 1 5 個の区画領域 2 8 のうちの何れかに接触すると、接触した区画領域 2 8 が検知される。

## 【 0 0 2 3 】

次に、ボーナスゲームに当選したか否かが判定される（ステップ S 3 0 0）。ベーシックゲームの実行時に、図 1 4 に示す 1 5 個の区画領域（2 8 a 1 ~ 2 8 e 3）のうち、特定の区画領域に所定のシンボルが再配置されたとき、ベーシックゲームからボーナスゲームに移行する。特定の区画領域とは、例えば、区画領域 2 8 b 2 又は区画領域 2 8 d 2 である。この区画領域の何れかに、ボーナストリガーとなる「J O K E R」のシンボルが停止したときに、ベーシックゲームからボーナスゲームに移行する。本実施の形態では、ボーナスゲームとして、1 5 個用意された区画領域のうち所定の区画領域群を使ってシンボルを変動させた後に再配置するゲームが実行される。

10

## 【 0 0 2 4 】

ボーナストリガーが成立すると、ボーナスゲームの実行を開始する前に、ボーナスゲームの実行回数を決定する（ステップ S 4 0 0）。

## 【 0 0 2 5 】

次に、1 5 個の区画領域（2 8 a 1 ~ 2 8 e 3）のうち、所定の区画領域群を設定する（ステップ S 5 0 0）。設定する区画領域群としては、ベーシックゲームにおいて、所定のシンボルが再配置された区画領域 2 8 b 2 又は 2 8 d 2 とその周囲の区画領域から形成される区画領域群が挙げられる。例えば、所定のシンボルである「J O K E R」が再配置された区画領域が区画領域 2 8 b 2 であった場合には、設定される区画領域群は、その周囲の区画領域 2 8 a 1 , 2 8 a 2 , 2 8 a 3 , 2 8 b 1 , 2 8 b 3 , 2 8 c 1 , 2 8 c 2 , 2 8 c 3 からなる区画領域群である。

20

## 【 0 0 2 6 】

次に、決定された実行回数に従って、設定した区画領域群においてシンボルを再配置するボーナスゲームを実行する（ステップ S 6 0 0）。

## 【 0 0 2 7 】

続いて、ボーナスゲームのための確率テーブルが設定される（ステップ S 7 0 0）。ボーナスゲームでは、ステップ S 5 0 0 で設定された区画領域群においてシンボルが配当を伴う組合せで再配置される確率が、ベーシックゲーム時に複数の区画領域においてシンボルが配当を伴う組合せで再配置される確率よりも高く設定されている。その後、設定された区画領域群において、シンボルが配当を伴う組合せで再配置されたか否かに応じて、プレーヤへのペイアウト数が決定される。

30

## 【 0 0 2 8 】

そして、上記の処理で決定されたペイアウトが行われる（ステップ S 8 0 0）。こうして、本発明に係るスロットマシンのプレイが実行される。

## 【 0 0 2 9 】

次に、本発明の一実施形態に係るスロットマシン 1 0 の構成を、図 3 に示す斜視図を参照して説明する。このスロットマシン 1 0 は、遊技施設内に設置される。

40

## 【 0 0 3 0 】

スロットマシン 1 0 では、ベーシックゲームを実行するための遊技媒体として、コイン、紙幣又はこれらに相当する電子的な有価情報が用いられる。但し、本発明において、遊技媒体としては、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、チケットを挙げることができる。なお、上記チケットとしては、特に限定されるものではなく、例えば、後述するようなバーコード付チケット等を挙げることができる。

## 【 0 0 3 1 】

図 3 に示すように、スロットマシン 1 0 は、キャビネット 1 1 と、キャビネット 1 1 の上側に設置されたトップボックス 1 2 と、キャビネット 1 1 の前面に設けられたメインド

50

ア 1 3 とを備えている。

【 0 0 3 2 】

キャビネット 1 1 の上段には、上側画像表示パネル 3 3 が設けられ、キャビネット 1 1 の中段には、下側画像表示パネル 1 6 が設けられている。そして、下側画像表示パネル 1 6 の略中央には、矩形形状の表示窓 1 5 が設けられ、該表示窓 1 5 の内側には、液晶表示器（ディスプレイ）1 7 が設けられている。液晶表示器 1 7 は、5 列、3 行の合計 1 5 個の区画領域 2 8（2 8 a 1 ~ 2 8 e 3）に分割されている（図 1 4 参照）。従って、ベーシックゲームが実行されると、液晶表示器 1 7 の各区画領域 2 8（2 8 a 1 ~ 2 8 e 3）で、シンボルがスクロール表示され、プレーヤは表示窓 1 5 越しに、このスクロール表示されているシンボルを視認できるようになっている。

10

【 0 0 3 3 】

また、液晶表示器 1 7 の前面側となる表示窓 1 5 の表面には、タッチパネル 6 9（図 9 参照）が設けられており、該タッチパネル 6 9 は、1 5 個の各区画領域 2 8（2 8 a 1 ~ 2 8 e 3）に対応して分けられている。即ち、プレーヤによりタッチパネル 6 9 が接触されたときには、区画領域 2 8 毎に接触した位置の識別が可能となる。

【 0 0 3 4 】

なお、本実施形態では、ディスプレイとして、5 列、3 行の区画領域 2 8 を有する液晶表示器 1 7 を用いる例について説明するが、区画領域は 5 列、3 行に限定されない。また、液晶表示器 1 7 の代わりに、機械式の回転リールを用いて、シンボルを表示する構成とすることも可能である。この場合には、回転リールがディスプレイとなる。

20

【 0 0 3 5 】

下側画像表示パネル 1 6 は、透明液晶パネルを備えていて、遊技中には遊技に関する各種の情報や演出画像等が表示される。下側画像表示パネル 1 6 には、クレジット数表示部 3 1 及びペイアウト数表示部 3 2 が設けられている。クレジット数表示部 3 1 には、クレジットされたコインの枚数が画像によって表示される。ペイアウト数表示部 3 2 には、図 7 に示す、シンボルの個数とコインのペイアウト数との関係等が画像によって表示されている。

【 0 0 3 6 】

下側画像表示パネル 1 6 の下方には、プレーヤによって遊技進行に係る指示が入力される複数のボタン 2 3 ~ 2 7 からなるコントロールパネル 2 0 と、コインをキャビネット 1 1 内に受け入れるコイン受入口 2 1 と、紙幣識別器 2 2 とが設けられている。

30

【 0 0 3 7 】

コントロールパネル 2 0 には、スピンプタン 2 3 と、チェンジボタン 2 4 と、キャッシュアウトボタン 2 5 と、1 - B E T ボタン 2 6 と、最大 B E T ボタン 2 7 とが設けられている。スピンプタン 2 3 は、各区画領域 2 8（2 8 a 1 ~ 2 8 e 3）のスクロールを開始させる指示を入力するためのボタンである。チェンジボタン 2 4 は、遊技施設の係員に両替を要求する際に用いるボタンである。キャッシュアウトボタン 2 5 は、クレジットされているコインをコイントレイ 1 8 にペイアウトする指示を入力するためのボタンである。

【 0 0 3 8 】

1 - B E T ボタン 2 6 は、クレジットされているコインのうち、1 枚のコインを遊技に賭ける指示を入力するためのボタンである。最大 B E T ボタン 2 7 は、クレジットされているコインのうち、1 回の遊技に賭けることが可能な最大枚数（例えば、3 枚）のコインを遊技に賭ける指示を入力するためのボタンである。

40

【 0 0 3 9 】

紙幣識別器 2 2 は、紙幣が正規のものであるか否かを識別すると共に、正規の紙幣をキャビネット 1 1 内に受け入れる。なお、紙幣識別器 2 2 は、後述するバーコード付チケット 3 9 を読み取ることができるよう構成されていてもよい。メインドア 1 3 の下部前面、即ち、コントロールパネル 2 0 の下方には、スロットマシン 1 0 のキャラクタ等が描かれたペリーガラス 3 4 が設けられている。

【 0 0 4 0 】

50

トップボックス 12 の前面には、上側画像表示パネル 33 が設けられている。上側画像表示パネル 33 は、グラフィックボード 68 を有しており、例えば、演出画像、遊技内容の紹介や遊技のルールの説明を表す画像が表示される。また、トップボックス 12 には、音声出力用のスピーカ 29 が設けられている。上側画像表示パネル 33 の下側には、チケットプリンタ 35 と、カードリーダー 36 と、データ表示器 37 と、キーパッド 38 とが設けられている。チケットプリンタ 35 は、クレジット数や日時やスロットマシン 10 の識別番号等のデータがコード化されたバーコードをチケットに印刷し、バーコード付チケット 39 として出力するものである。プレーヤは、バーコード付チケット 39 を用いて他のスロットマシンで遊技することや、バーコード付チケット 39 を遊技施設のキャッシャ等で紙幣等に交換することができる。

10

【0041】

カードリーダー 36 は、スマートカードからのデータの読み取り及びスマートカードへのデータの書き込みを行うものである。スマートカードは、プレーヤが所持するカードであり、例えば、プレーヤを識別するためのデータ、プレーヤが行った遊技履歴に関するデータが記憶される。

【0042】

データ表示器 37 は、蛍光ディスプレイ等からなり、例えば、カードリーダー 36 が読み取ったデータや、プレーヤがキーパッド 38 により入力したデータを表示する。キーパッド 38 は、チケット発行等に関する指示やデータを入力する。

20

【0043】

図 4 は、液晶表示器 17 の各区画領域 28 (28a1 ~ 28e3) でスクロール表示され、その後停止表示されるシンボルを示す説明図である。図 4 に示すように、「PLUM」、「ORANGE」、「STRAWBERRY」、「APPLE」、「LOBSTER」、「CRAB」の各シンボルがスクロール表示される。また、後述するように、ボーナストリガーが成立してボーナスゲームが実行されたときには、上記の各シンボルに加えて「JOKER」のシンボルがスクロール表示される。「WILD JOKER」は、上述した「PLUM」、「ORANGE」、「STRAWBERRY」、「APPLE」、「LOBSTER」、「CRAB」になり得るシンボルである。即ち、「WILD JOKER」を挟んで両脇に「ORANGE」が配置されたときには、「ORANGE」が 3 つ並んで配置されていることに相当する。「JOKER」が特定の区画領域に再配置されたときに、この区画領域を含む区画領域群において続いて実行されるボーナスゲームにおいて、「JOKER」が「WILD JOKER」に変化する。

30

【0044】

図 5 には、後述する図 10, 図 11 を用いて説明するスロットマシン 13 のベーシックゲームで使用されるベーシックゲーム用乱数テーブルを示す。このベーシックゲーム用乱数テーブルでは、賞を付与する特定のコンビネーション毎に乱数の範囲及び当たりの確率が対応付けられて登録されている。それゆえ、再配置するシンボルの決定処理 (図 10 のステップ S14) において、例えば、「0」~「65535」の乱数のうち「0」~「999」の範囲内での乱数が抽出された場合に、最終的なベーシックゲームの結果として「CRAB」の賞を付与する特定のコンビネーションを発生させることがスロットマシン 13 内部で決定される。言い換えると、停止シンボルのコンビネーションが「CRAB」に決定される確率は、「1000 / 65536」となる。

40

【0045】

また、例えば、「0」~「65535」の乱数のうち「2000」~「3499」の範囲内での乱数が抽出された場合に、最終的なベーシックゲームの結果として「APPLE」の賞を付与する特定のコンビネーションを発生させることがスロットマシン 13 内部で決定される。言い換えると、停止シンボルのコンビネーションが「APPLE」に決定される確率は、「1500 / 65536」となる。

【0046】

また、例えば、「0」~「65535」の乱数のうち「10000」~「65535」

50

の範囲内の乱数が抽出された場合に、最終的なベーシックゲームの結果としてハズレを発生させることがスロットマシン13内部で決定される。言い換えると、停止シンボルのコンビネーションがハズレを示すコンビネーションに決定される確率は、「55536 / 65536」となる。

【0047】

図6には、図12を用いて説明するスロットマシンのボーナスゲームで使用されるボーナスゲーム用乱数テーブルを示す。ボーナスゲーム用乱数テーブルでは、賞を付与する特定のコンビネーション毎に乱数の範囲及び当たりの確率が対応付けられて登録されている。ボーナスゲーム用乱数テーブルでは、設定された区画領域群においてシンボルが配当を伴う組合せで再配置される確率が、図5に示すベーシックゲーム用乱数テーブルに設定された確率よりも高く設定されている。それゆえ、再配置するシンボルの決定処理(図10のステップS14)において、例えば、「0」～「65535」の乱数のうち「0」～「2999」の範囲内の乱数が抽出された場合に、ボーナスゲームの結果として「CRAB」の賞を付与するコンビネーションを発生させることがスロットマシン13内部で決定される。言い換えると、ボーナスゲームでは、停止シンボルのコンビネーションが「CRAB」に決定される確率は、「3000 / 65536」である。

10

【0048】

また、「0」～「65535」の乱数のうち「6000」～「10499」の範囲内の乱数が抽出された場合に、最終的なベーシックゲームの結果として「APPLE」の賞を付与する特定のコンビネーションを発生させることがスロットマシン13内部で決定される。言い換えると、ボーナスゲームでは、停止シンボルのコンビネーションが「APPLE」に決定される確率は、「4500 / 65536」となる。

20

【0049】

また、例えば、「0」～「65535」の乱数のうち「30000」～「65535」の範囲内の乱数が抽出された場合に、最終的なベーシックゲームの結果としてハズレを発生させることがスロットマシン13内部で決定される。言い換えると、ボーナスゲームでは、停止シンボルのコンビネーションがハズレを示すコンビネーションに決定される確率は、「35536 / 65536」となる。

【0050】

図7に、図10, 図11を用いて説明するベーシックゲームで使用されるベーシックゲーム用ペイアウトテーブルを示す。ベーシックゲーム用ペイアウトテーブルでは、賞を付与する特定のコンビネーションに、1ゲームでBETされたクレジット数毎にペイアウトするコインの枚数が対応付けされている。それゆえ、賞を付与する特定のコンビネーションが否かを判定するとき、例えば、シンボルのコンビネーションとして「APPLE」が成立した場合には、BETクレジット数が「1」であると10枚のコインがペイアウトされ、BETクレジット数が「2」であると20枚のコインがペイアウトされ、BETクレジット数が「3」であると30枚のコインがペイアウトされる。なお、例えば、コンビネーションとして「CRAB」が成立した場合には、BETクレジット数が「1」であると100枚のコインが、BETクレジット数が「2」であると200枚のコインが、BETクレジット数が「3」であると300枚のコインがペイアウトされる。

30

40

【0051】

図8に、後述の図12を用いて説明するボーナスゲーム用ペイアウトテーブルの一例を示す。ボーナスゲームでは、設定された区画領域群において、賞を付与する特定のコンビネーションが成立したとき、ボーナスゲーム用ペイアウトテーブルに設定された数のペイアウトが行われる。即ち、シンボルのコンビネーションとして「APPLE」が成立した場合には、30枚のコインが払い出され、「CRAB」が成立した場合には、300枚のコインがペイアウトされる。

【0052】

図9は、図3に示したスロットマシンの内部構成を示すブロック図である。ゲーミングボード50は、内部バスによって互い接続されたCPU(Central Processing Unit)5

50

1、ROM 55 及びブートROM 52 と、メモリカード 53 に対応したカードスロット 53S と、GAL (Generic Array Logic) 54 に対応したICソケット 54S とを備えている。

【0053】

メモリカード 53 は、不揮発性メモリからなり、ゲームプログラムを記憶している。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。上記シンボル決定プログラムは、各区画領域 28 に停止表示されるシンボル (シンボルに対応するコードナンバー) を決定するためのプログラムである。

【0054】

また、カードスロット 53S は、メモリカード 53 を挿抜可能なように構成されていて、IDEバスによってマザーボード 40 に接続されている。従って、カードスロット 53S からメモリカード 53 を抜き取り、メモリカード 53 に別のゲームプログラムを書き込み、そのメモリカード 53 をカードスロット 53S に差し込むことにより、スロットマシン 10 で行われる遊技の種類や内容を変更することができる。ゲームプログラムには、遊技進行に係るプログラムが含まれる。また、ゲームプログラムには、遊技中に出力される画像データや音データが含まれる。

【0055】

内部バスによって互いに接続されたCPU 51、ROM 55 及びブートROM 52 は、PCIバスによってマザーボード 40 に接続されている。PCIバスは、マザーボード 40 とゲーミングボード 50 との間の信号伝達を行うとともに、マザーボード 40 からゲーミングボード 50 への電力供給を行う。また、マザーボード 40 とゲーミングボード 50 により、コントローラ 48 が構成される。

【0056】

マザーボード 40 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 41 と、ROM (Read Only Memory) 42 と、RAM (Random Access Memory) 43 と、通信用インターフェイス 44 とを備えている。

【0057】

ROM 42 には、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 41 により実行されるBIOS (Basic Input/Output System) 等のプログラムと、恒久的なデータが記憶されている。メインCPU 41 によってBIOS が実行されると、所定の周辺装置の初期化処理が行われるとともに、メモリカード 53 に記憶されているゲームプログラムのゲーミングボード 50 を介した取込処理が開始される。なお、本発明において、ROM 42 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。

【0058】

RAM 43 には、メインCPU 41 が作動する際に用いられるデータやプログラムが記憶される。また、RAM 43 は、ゲームプログラムを記憶することができる。

【0059】

また、RAM 43 には、クレジット数や、1回の遊技における投入数や払出数等のデータが記憶される。

【0060】

また、マザーボード 40 には、後述する本体PCB (Printed Circuit Board) 60 及びドアPCB 80 とが、それぞれUSBによって接続されている。更に、マザーボード 40 には、電源ユニット 45 が接続されている。

【0061】

本体PCB 60 及びドアPCB 80 には、メインCPU 41 に入力される入力信号を発生させる機器や装置と、メインCPU 41 から出力される制御信号により動作が制御される機器や装置とが接続されている。メインCPU 41 は、メインCPU 41 に入力された入力信号に基づいて、RAM 43 に記憶されたゲームプログラムを実行することにより、

10

20

30

40

50

所定の演算処理を行ってその結果をRAM 43に記憶したり、各機器や装置に対する制御処理として各機器や装置に制御信号を送信したりする。

【0062】

本体PCB 60には、ランプ30、サブCPU 61、ホッパー66、コイン検出部67、グラフィックボード68、スピーカ29、紙幣識別器22、チケットプリンタ35、カードリーダー36、キースイッチ38S及びデータ表示器37が接続されている。ランプ30は、メインCPU 41から出力される制御信号に基づいて、所定のパターンで点灯する。

【0063】

サブCPU 61は、VDP (Video Display Processor) 46、及びタッチパネル69に接続されている。VDP 46は、画像データROM 47に記憶されているシンボルの画像データを読み出し、液晶表示器17の各区画領域28 (28a1~28e3)に表示する画像を生成し、この画像データを液晶表示器17に出力する。

10

【0064】

タッチパネル69は、図3に示した表示窓15の表面に設けられ、該タッチパネル69が有効化されているときにプレーヤがこのタッチパネル69に接触すると、接触位置を検知する。即ち、プレーヤは、15個の各区画領域28 (28a1~28e3)に対応する位置のタッチパネル69に触れることにより、各区画領域28のうちの任意のものを選択することができる。

【0065】

ホッパー66は、キャビネット11内に設置されていて、メインCPU 41から出力される制御信号に基づいて、所定数のコインをコイン払出口19からコイントレイ18にペイアウトする。コイン検出部67は、コイン払出口19の内部に設けられていて、コイン払出口19から所定枚数のコインがペイアウトされたことを検出した場合には、メインCPU 41に対して入力信号を出力する。

20

【0066】

グラフィックボード68は、メインCPU 41から出力される制御信号に基づいて、上側画像表示パネル33、及び下側画像表示パネル16における画像表示を制御する。下側画像表示パネル16のクレジット数表示部31には、RAM 43に記憶されているクレジット数が表示される。また、下側画像表示パネル16のペイアウト数表示部32には、コインの払出数が表示される。更に、ボーナスゲームが実行された場合には、上側画像表示パネル33に、ボーナスゲームの実行回数を表示する。

30

【0067】

グラフィックボード68は、メインCPU 41から出力される制御信号に基づいて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一時的に記憶するビデオRAM等を備えている。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53から読み出されてRAM 43に記憶されたゲームプログラム内に含まれている。

【0068】

紙幣識別器22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11内に受け入れる。紙幣識別器22は、正規の紙幣を受け入れたとき、その紙幣の額に基づいてメインCPU 41に対して入力信号を出力する。メインCPU 41は、該入力信号により伝達された紙幣の額に応じたクレジット数をRAM 43に記憶する。

40

【0069】

チケットプリンタ35は、メインCPU 41から出力される制御信号に基づいて、RAM 43に記憶されたクレジット数、日時やスロットマシン10の識別番号等のデータがコード化されたバーコードをチケットに印刷し、バーコード付チケット39として出力する。カードリーダー36は、スマートカードからのデータを読み取ってメインCPU 41へ送信したり、メインCPU 41からの制御信号に基づいてスマートカードへのデータの書き込みを行ったりする。キースイッチ38Sは、キーパッド38に設けられていて、キーパ

50

ッド38が遊技者によって操作されたとき、所定の入力信号をメインCPU41へ出力する。データ表示器37は、メインCPU41から出力される制御信号に基づいて、カードリーダー36が読み取ったデータや遊技者によってキーボード38を介して入力されたデータを表示する。

【0070】

ドアPCB80には、コントロールパネル20、リバータ21S、コインカウンタ21C及び冷陰極管81が接続されている。コントロールパネル20には、スピンプタン23に対応したスピンスイッチ23S、チェンジボタン24に対応したチェンジスイッチ24S、キャッシュアウトボタン25に対応したキャッシュアウトスイッチ25S、1-BETボタン26に対応した1-BETスイッチ26S、及び、最大BETボタン27に対応した最大BETスイッチ27Sが設けられている。各スイッチ23S～27Sは、対応するボタン23～27が遊技者によって操作されたとき、メインCPU41に対して入力信号を出力する。

10

【0071】

コインカウンタ21Cは、コイン受入口21の内部に設けられていて、遊技者によってコイン受入口21に投入されたコインの適否を識別する。正規のコイン以外のものは、コイン払出口19から排出される。また、コインカウンタ21Cは、正規のコインを検出したときにメインCPU41に対して入力信号を出力する。

【0072】

リバータ21Sは、メインCPU41から出力される制御信号に基づいて動作するものであり、コインカウンタ21Cによって正規のコインとして認識されたコインを、スロットマシン10内に設置されたキャッシュボックス(図示せず)又はホッパー66に振り分ける。即ち、ホッパー66がコインで満たされている場合、正規のコインはリバータ21Sによってキャッシュボックスに振り分けられる。一方、ホッパー66がコインで満たされていない場合には、正規のコインはホッパー66に振り分けられる。冷陰極管81は、下側画像表示パネル16と、上側画像表示パネル33と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CPU41から出力される制御信号に基づいて点灯する。

20

【0073】

次に、スロットマシン10において実行される処理について説明する。メインCPU41は、ゲームプログラムを読み出して実行することにより、遊技を進行させる。

30

【0074】

図10は、遊技実行処理を示すフローチャートである。遊技実行処理においては、まず、メインCPU41は、コインがBETされたか否かを判断する(ステップS11)。この処理において、メインCPU41は、1-BETボタン26が操作された際に1-BETスイッチ26Sから出力される入力信号、又は、最大BETボタン27が操作された際に最大BETスイッチ27Sから出力される入力信号を受信したか否かを判断する。コインがBETされていないと判断した場合、ステップS11に処理を戻す。

【0075】

一方、ステップS11において、コインがBETされたと判断した場合、メインCPU41は、BETされたコインの枚数に応じて、RAM43に記憶されたクレジット数を減算する処理を行う(ステップS12)。なお、BETされるコインの枚数がRAM43に記憶されたクレジット数より多い場合には、RAM43に記憶されたクレジット数を減算する処理を行わずに、ステップS11に処理を戻す。また、BETされるコインの枚数が、1回の遊技にBETすることが可能な上限値(例えば3枚)を超える場合には、RAM43に記憶されたクレジット数を減算する処理を行わずに、ステップS13に処理を進める。

40

【0076】

ステップS13において、メインCPU41は、スピンプタン23がオンとされたか否かを判断する。この処理において、メインCPU41は、スピンプタン23が押下された

50

際にスピンスイッチ 2 3 S から出力される入力信号を受信したか否かを判断する。

【 0 0 7 7 】

スピンスイッチ 2 3 がオンとされていないと判断した場合、ステップ S 1 0 に処理を戻す。なお、スピンスイッチ 2 3 がオンとされなかった場合（例えば、スピンスイッチ 2 3 がオンとされずに遊技を終了する旨の指示が入力された場合）には、メイン CPU 4 1 は、ステップ S 1 2 における減算結果をキャンセルする。

【 0 0 7 8 】

一方、ステップ S 1 3 において、スピンスイッチ 2 3 がオンされたと判断した場合、メイン CPU 4 1 は、シンボル決定処理を行う（ステップ S 1 4）。このシンボル決定処理において、メイン CPU 4 1 は、RAM 4 3 に記憶されたシンボル決定プログラムを実行することにより、再配置するシンボルを決定する。この処理については、図 1 1 に詳述する。本実施形態では、停止表示されるシンボルを決定することにより、複数種類の賞の中から 1 又は複数の賞を決定する場合について説明するが、例えば、複数種類の賞の中から選ばれる 1 又は複数の賞を決定し、その後停止表示されるシンボルの組合せを上記賞に基づいて決定してもよい。

10

【 0 0 7 9 】

次に、メイン CPU 4 1 は、液晶表示器 1 7 の各区画領域 2 8（2 8 a 1 ~ 2 8 e 3）のスクロール表示制御処理を行う（ステップ S 1 5）。この処理は、シンボルのスクロールを開始した後、ステップ S 1 4 において決定されたシンボルで停止表示されるように、表示制御する処理である。

20

【 0 0 8 0 】

次に、メイン CPU 4 1 は、ボーナスゲームトリガーが成立したか否か、即ち、1 5 個の各区画領域 2 8（2 8 a 1 ~ 2 8 e 3）のうち、区画領域 2 8 b 2 又は区画領域 2 8 d 2 にボーナスゲームトリガーとなる「J O K E R」のシンボルが停止したか否かを判断する（ステップ S 1 6）。ボーナスゲームトリガーが成立したと判断した場合には、メイン CPU 4 1 は、ボーナスゲームを行うためのプログラムを RAM 4 3 から読み出してボーナスゲーム処理を実行し（ステップ S 1 7）、本サブルーチンを終了する。ボーナスゲーム処理については、後に図 9 を用いて詳述することにする。

【 0 0 8 1 】

ボーナスゲームトリガーが成立していないと判断した場合（ステップ S 1 6 で N O）、メイン CPU 4 1 は、他の賞が成立したか否かを判断する（ステップ S 1 8）。賞の成立は、1 5 個の各区画領域 2 8（2 8 a 1 ~ 2 8 e 3）に停止するシンボルの個数、或いはペイライン上に停止する特定のシンボルのコンビネーションにより決定される。例えば、ベーシックゲームでは、横に 5 個の「O R A N G E」のシンボルが並んで停止した場合には、図 7 に示すベーシックゲーム用乱数テーブルに基づいて、5 枚がペイアウトされる。

30

【 0 0 8 2 】

そして、メイン CPU 4 1 は、コインをペイアウトする処理を行い（ステップ S 1 9）、本サブルーチンを終了する。また、賞が成立しなかった場合（ステップ S 1 8 で N O）、本サブルーチンを終了する。

【 0 0 8 3 】

図 1 1 は、図 1 0 のステップ S 1 4 にて実行される停止シンボル決定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。この処理は、RAM 4 3 に記憶されたシンボル決定プログラムをメイン CPU 4 1 が実行することによって行われる処理である。

40

【 0 0 8 4 】

まず、メイン CPU 4 1 は、シンボル決定プログラムに含まれる乱数発生用プログラムを実行することにより、0 ~ 2 5 5 の数値範囲の中から、各シンボルのそれぞれに対応する乱数値を選択する（ステップ S 3 1）。本実施形態では、プログラム上で乱数を発生させる場合（所謂ソフトウェア乱数を用いる場合）について説明する。但し、本発明においては、乱数発生器を設けておいて該乱数発生器から乱数を抽出する（所謂ハードウェア乱数を用いる）ことにしてもよい。

50

## 【 0 0 8 5 】

次に、メインCPU 41は、選択された乱数値に基づいて、各区画領域28(28a1~28e3)に停止するシンボルを決定する(ステップS32)。

## 【 0 0 8 6 】

図12は、図10に示したステップS17で実行されるボーナスゲーム処理のサブルーチンを示すフローチャートである。ボーナスゲーム処理では、メインCPU 41は、ボーナスゲームの実行回数を決定する(ステップS41)。図15に、ボーナスゲームの実行回数を決定する際に用いられる乱数テーブルを示す。この乱数テーブルでは、ボーナスゲームの実行回数毎に乱数の範囲が対応付けされている。ボーナスゲームの実行が決定されたとき、例えば、「0」~「255」の256の乱数のうち「0」~「199」の範囲内の乱数が抽出された場合には、ボーナスゲームの実行回数が「1回」に決定される。言い換えると、ボーナスゲームの実行回数が1回に設定される確率が「200/256」である。図15の乱数テーブルに従えば、実行回数が9回に設定される確率は、「3/256」である。

10

## 【 0 0 8 7 】

続いて、メインCPU 41は、区画領域28b2, 28d2のどちらに「JOKER」が再配置されたかに応じて、区画領域群を設定する(ステップS42)。図1に示すように、例えば、シンボル「JOKER」が区画領域28d2に再配置されたときには、ボーナスゲームのために、区画領域28d2を含む周囲の区画領域から形成される区画領域群が設定される。

20

## 【 0 0 8 8 】

そして、メインCPU 41は、ボーナスゲームの開始を遊技者に報知する(ステップS43)。具体的には、図13に示すように、区画領域28d2(又は区画領域28b2)に「JOKER」が再配置されたとき、「ボーナス確定!! ボタンを押してリールを停止させることができます」というメッセージを表示して、ボーナスゲームが実行可能になったことを遊技者に報知する。続いて、メインCPU 41は、液晶表示器17の区画領域28d2に再配置された「JOKER」を「WILD JOKER」に変更して、ステップS42で設定された区画領域28d2を含む周囲の区画領域28c1, 28c2, 28c3, 28d1, 28d3, 28e1, 28e2, 28e3からなる区画領域群において、各区画領域のシンボルを変動表示させるとともに、「ボーナスゲーム スタート!!」のメッセージを表示する(図1参照)。

30

## 【 0 0 8 9 】

次に、メインCPU 41は、スピンボタン23がオンとされたか否かを判断する(ステップS44)。この処理において、メインCPU 41は、スピンボタン23が押下された際にスピンスイッチ23Sから出力される入力信号を受信したか否かを判断する。

## 【 0 0 9 0 】

ステップS43において、スピンボタン23がオンされたと判断した場合、メインCPU 41は、ベーシックゲーム用乱数テーブルに基づいて、再配置するシンボルを決定する処理を行う(ステップS45)。このシンボル決定処理において、メインCPU 41は、RAM 43に記憶されたシンボル決定プログラムを実行することにより、再配置するシンボルを決定する。この処理については、図11に詳述した処理に準ずる。

40

## 【 0 0 9 1 】

次に、メインCPU 41は、ステップS41で設定された区画領域28d2を含む周囲の区画領域28c1, 28c2, 28c3, 28d1, 28d3, 28e1, 28e2, 28e3からなる区画領域群において、シンボルをスクロール表示するスクロール制御処理を行う(ステップS46)。この処理は、設定された区画領域群において、シンボルをスクロールした後、ステップS44において決定されたシンボルで停止させる処理である。

## 【 0 0 9 2 】

次に、メインCPU 41は、ペイアウトを伴う特定のシンボルのコンビネーションが成

50

立したか否かを判断する（ステップS47）。ボーナスゲームでは、ボーナスゲーム用乱数テーブル（図6参照）に基づいて、再配置されるシンボルのコンビネーションが決定される。ボーナスゲームにおいて、ステップS41で設定された区画領域28d2を含む周囲の区画領域28c1, 28c2, 28c3, 28d1, 28d3, 28e1, 28e2, 28e3からなる区画領域群において、ペイアウトを伴うコンビネーションが成立したと判断した場合には、ボーナスゲーム用ペイアウトテーブル（図8参照）に基づいてペイアウトが行われる（ステップS48）。そして、メインCPU41は、ステップS41で設定した実行回数に達したか否かを判別する（ステップS49）。設定された実行回数の上限に達していなければ、ステップS43から繰り返す。

【0093】

上述した処理によれば、本実施形態に係るスロットマシンでは、ベーシックゲームが実行されたとき、区画領域28b2又は28d2にシンボル「JOKER」が再配置されると、これを契機に、図1に例示するように、「JOKER」が再配置された区画領域を中心とする区画領域群が設定されて、この区画領域群において、シンボルが変動されて停止されるボーナスゲームが実行される。なお、図1では、区画領域28a1, 28a2, 28a3, 28b1, 28b2, 28b3でなるボーナスゲームに使用されない区画領域群では、何も表示しない設定であってもよいし、ゲームの演出に係わるキャラクタ、メッセージ等の動画像又は静止画像が表示されてもよい。ボーナスゲームでは、図1に示すように、限定された区画領域群において、ベーシックゲーム時と比べてペイアウトの確率がより高く設定されたボーナスゲームが所定回数に限って実行可能となる。

【0094】

従って、ベーシックゲームが開始されたときには、プレーヤに対して、区画領域（例えば、区画領域28b2又は28d2）に「JOKER」のシンボルが停止するか否かについての関心を持たせることができ、ボーナスゲームの実行時には、より限定された区画領域群において、ペイアウトの確率が高められた状態で各シンボルがペイアウトを伴うコンビネーションで停止するか否かについての関心を持たせることができ、スロットマシンの遊技についての興味を持続させることができる。

【0095】

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

【産業上の利用可能性】

【0096】

集客力を向上させ、エンターテインメント性を向上させるスロットマシンを提供する上で極めて有用である。

【図面の簡単な説明】

【0097】

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのボーナスゲーム時の表示例を示す説明図である。

【図2】本発明に係るスロットマシンのプレイ方法の概略的な処理手順を示すフローチャートである。

【図3】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図4】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの回転リールに表示されるシンボルを示す説明図である。

【図5】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのベーシックゲームで使用されるベーシックゲーム用乱数テーブルを示す説明図である。

【図6】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのボーナスゲームで使用されるボーナスゲーム用乱数テーブルを示す説明図である。

【図7】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのベーシックゲームでのペイアウト量を決定する払出テーブルを示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 8】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのボーナスゲームでのペイアウト量を決定する払出テーブルを示す説明図である。

【図 9】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの内部構成を示すブロック図である。

【図 10】本発明の一実施形態に係るスロットマシンで実行される遊技実行処理を示すフローチャートである。

【図 11】図 9 の遊技実行処理におけるシンボル決定処理を示すフローチャートである。

【図 12】本発明の一実施形態に係るスロットマシンで実行されるボーナスゲーム処理を示すフローチャートである。

【図 13】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの表示例を示す説明図である。

【図 14】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの区画領域を示す説明図である。

【図 15】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおいて、ボーナスゲームの実行回数を決定する乱数テーブルを示す説明図である。

10

【符号の説明】

【0098】

10 スロットマシン

11 キャビネット

12 トップボックス

13 メインドア

16 下側画像表示パネル

17 液晶表示器

20

18 コイントレイ

19 コイン払出口

20 コントロールパネル

21 コイン受入口

22 紙幣識別器

23 スピンボタン

24 チェンジボタン

25 キャッシュアウトボタン

26 1 - B E T ボタン

27 最大 B E T ボタン

30

28 区画領域

29 スピーカ

30 ランプ

31 クレジット数表示部

32 ペイアウト数表示部

33 上側画像表示パネル

34 ベリーガラス

35 チケットプリンタ

36 カード受入口

37 データ表示器

40

38 キーパッド

39 バーコード付チケット

40 マザーボード

41 メイン C P U

42 R O M

43 R A M

44 通信インターフェイス

45 電源ユニット

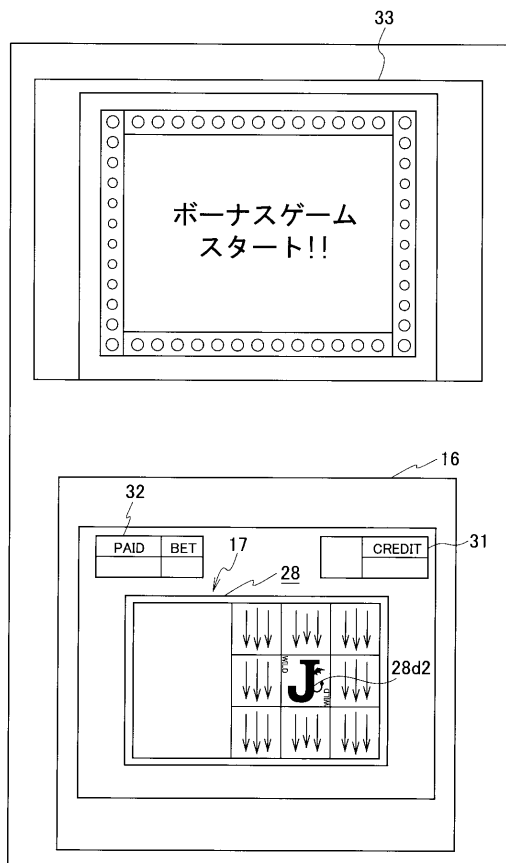
50 ゲーミングボード

51 C P U

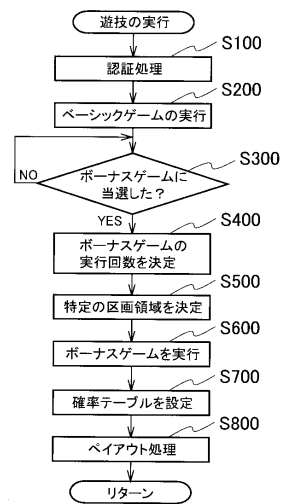
50

- 5 2 ブートROM
- 5 3 メモリカード
- 5 4 G A L
- 6 0 本体PCB
- 6 1 サブCPU
- 6 6 ホッパー
- 6 7 コイン検出部
- 6 8 グラフィックボード
- 6 9 タッチパネル
- 8 0 ドアPCB
- 8 1 冷陰極管

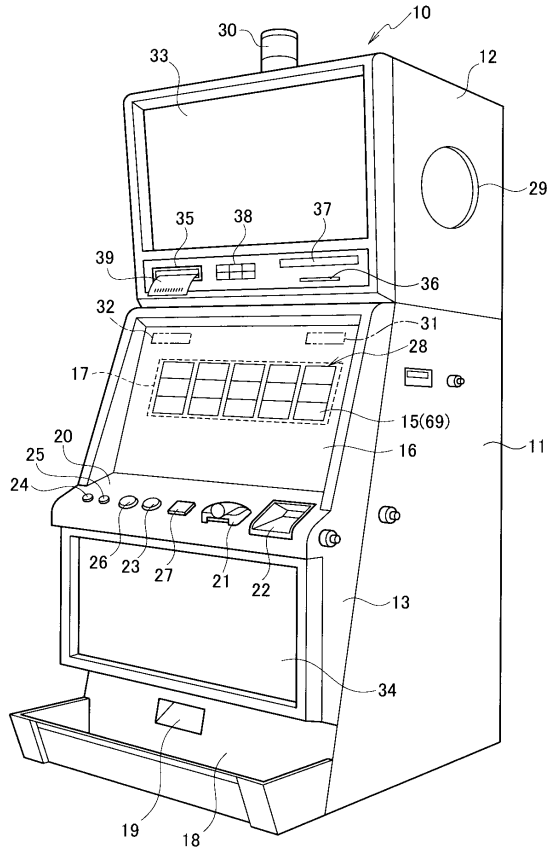
【 図 1 】



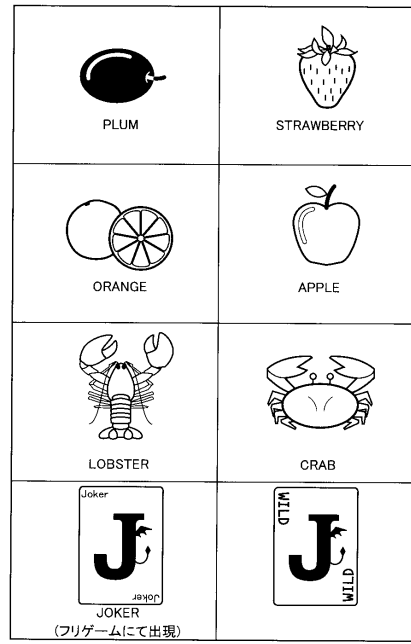
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

コンビネーション	乱数範囲	決定される確率
CRAB	0~999	1000/65536
LOBSTER	1000~1999	1000/65536
APPLE	2000~3499	1500/65536
ORANGE	3500~4999	1500/65536
STRAWBERRY	5000~6999	2000/65536
PLUM	7000~9999	3000/65536
その他	10000~65535	55536/65536

【 図 6 】

コンビネーション	乱数範囲	決定される確率
CRAB	0~2999	3000/65536
LOBSTER	3000~5999	3000/65536
APPLE	6000~10499	4500/65536
ORANGE	10500~14999	4500/65536
STRAWBERRY	15000~20999	6000/65536
PLUM	21000~29999	9000/65536
その他	30000~65535	35536/65536

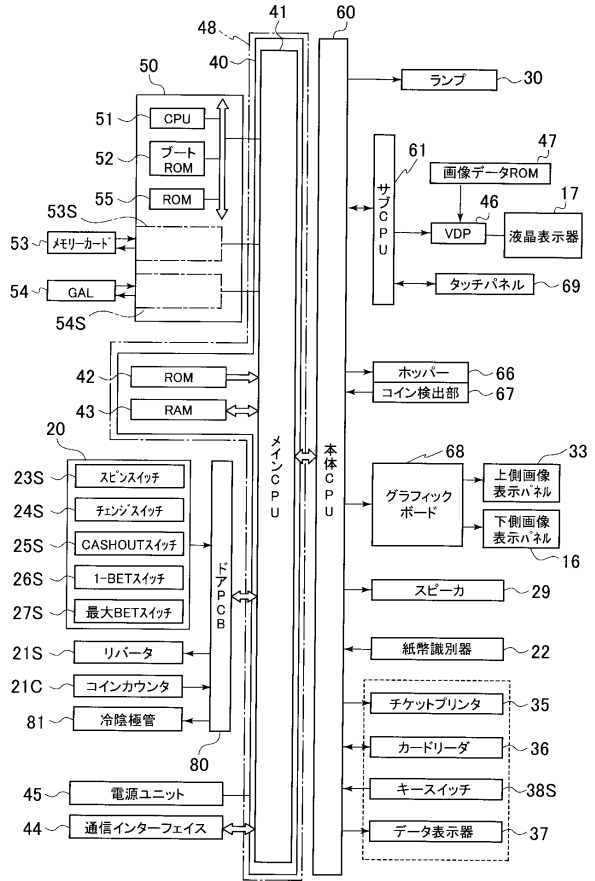
【 図 7 】

コンビネーション	ペイアウト数		
	BET数 1	BET数 2	BET数 3
CRAB	100	200	300
LOBSTER	20	40	60
APPLE	10	20	30
ORANGE	5	10	15
STRAWBERRY	2	4	6
PLUM	1	2	3

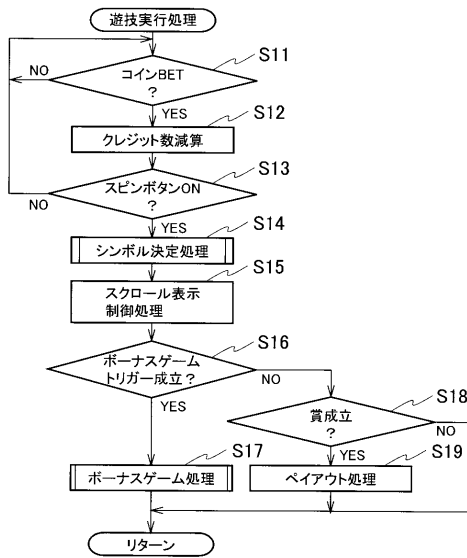
【 図 8 】

コンビネーション	ペイアウト数
CRAB	300
LOBSTER	60
APPLE	30
ORANGE	15
STRAWBERRY	6
PLUM	3

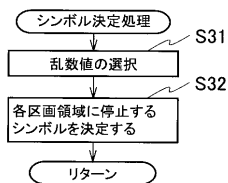
【 図 9 】



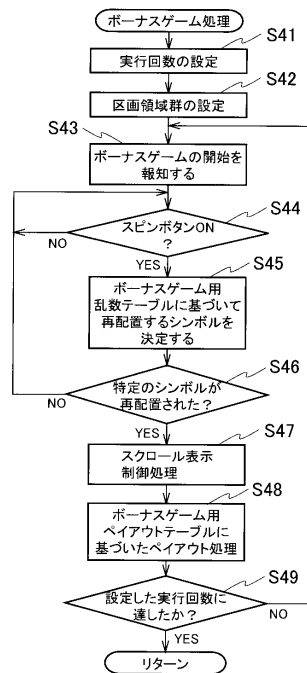
【 図 10 】



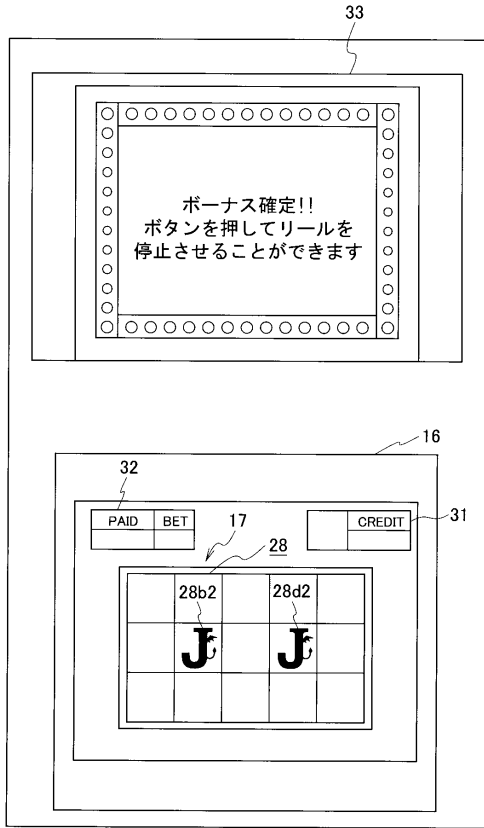
【 図 11 】



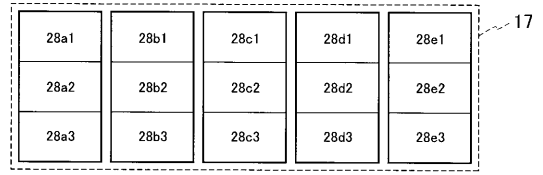
【 図 12 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 】

実行回数	乱数範囲
1	0~199
3	200~229
5	230~244
7	245~252
9	253~255

フロントページの続き

(72)発明者 吉澤 一雅  
東京都江東区有明3丁目1番地25