

(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2009-100802

(P2009-100802A)

(43) 公開日 平成21年5月14日(2009.5.14)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 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 29 頁)

(21) 出願番号	特願2007-272859 (P2007-272859)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成19年10月19日 (2007.10.19)		
		(74) 代理人	100098431
			弁理士 山中 郁生
		(74) 代理人	100117385
			弁理士 田中 裕人
		(72) 発明者	加藤 洋一
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		Fターム(参考)	2C082 AA05 AB00 AB12 AB25 BA02
			BA22 BA32 BB02 BB23 BB33
			BB44 BB78 BB93 CA02 CA04
			CA07 CA23 CA24 CA25 CB07
			CB32 CD11 CD12 CD13 CD17
			CD18 DA29 DA52 DA54 DA63

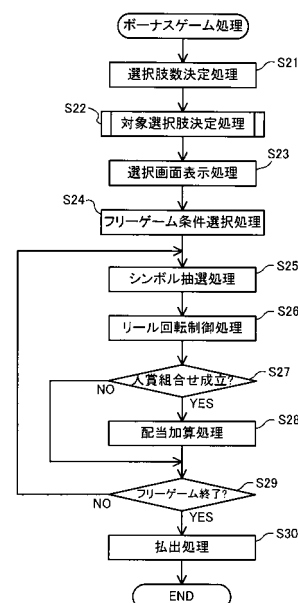
(54) 【発明の名称】ゲーミングマシン

(57) 【要約】

【課題】複数種類の条件の一に該当することでボーナスゲームを実行するゲーミングマシンに関し、複数種類の条件の存在に基づいて生じるプレイヤーの期待感を損なうことなく、興趣を向上させ得るゲーミングマシンを提供する。

【解決手段】3個以上のフィーチャーシンボル45Aが可変表示部3Bに停止表示されると(S19: YES)、スロットマシン1は、フリーゲームを付与する(S20)。ボーナスゲーム処理(S20)では、メインCPU42は、可変表示部3Bに停止表示されたフィーチャーシンボル45Aの数に応じて、選択画面に表示するゲーム条件選択枝画像90の数を決定する(S21)。選択画面に表示された選択枝数分のゲーム条件選択枝画像90の一がプレイヤーによって選択されると、メインCPU42は、選択されたゲーム条件選択枝画像90に係るフリーゲームの実行条件に従って、フリーゲームを実行する(S25~S30)。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類のシンボルが変動表示及び停止表示されるディスプレイと、
以下の処理を実行するプロセッサと、

(a) 前記ディスプレイにおけるシンボルの変動表示を開始し、変動表示が行われている状態からシンボルを停止表示する通常ゲームを実行する処理、

(b) 前記ディスプレイに停止表示されたシンボルのコンビネーションに基づいて、通常ゲームに対する賞を付与する処理、

(c) 前記ディスプレイに停止表示されたシンボルのコンビネーションが、複数種類の特別コンビネーションの一に該当する場合、該当する特別コンビネーションの種類に応じて、ボーナスゲームに関する条件が対応付けられ、プレイヤーにより選択可能な選択肢画像をディスプレイに表示する数を決定する処理、

(d) 決定された数の選択肢画像を前記ディスプレイに表示し、当該選択肢画像に対する選択を受け付け、プレイヤーにより選択された選択肢画像に対応付けられたボーナスゲームに関する条件に従って、ボーナスゲームを実行する処理、
を備えることを特徴とするゲーミングマシン。

10

【請求項 2】

複数種類のシンボルが変動表示及び停止表示されるディスプレイと、
以下の処理を実行するプロセッサと、

(a) 前記ディスプレイにおけるシンボルの変動表示を開始し、変動表示が行われている状態からシンボルを停止表示する通常ゲームを実行する処理、

(b) 前記ディスプレイに停止表示されたシンボルのコンビネーションに基づいて、通常ゲームに対する賞を付与する処理、

(c) 前記ディスプレイに停止表示されたシンボルのコンビネーションが、複数種類の特別コンビネーションの一に該当する場合、該当する特別コンビネーションの種類に応じて、プレイヤーにより選択可能な選択肢画像をディスプレイに表示する数を決定する処理、

(d) ボーナスゲームに関する異なる条件が対応付けられた複数の選択肢画像から、ディスプレイに表示される前記決定された数分の選択肢画像を、抽選により決定する処理、

(e) 決定された選択肢画像を前記ディスプレイに表示し、当該選択肢画像に対する選択を受け付け、プレイヤーにより選択された選択肢画像に対応付けられたボーナスゲームに関する条件に従って、ボーナスゲームを実行する処理、
を備えることを特徴とするゲーミングマシン。

20

30

【請求項 3】

特別シンボルを含む複数種類のシンボルが変動表示及び停止表示されるディスプレイと、
以下の処理を実行するプロセッサと、

(a) 前記ディスプレイにおけるシンボルの変動表示を開始し、変動表示が行われている状態からシンボルを停止表示する通常ゲームを開始する処理、

(b) 前記ディスプレイに停止表示された同一種類のシンボルの数に基づいて、通常ゲームに対する賞を付与する処理、

(c) 前記ディスプレイに所定数以上の特別シンボルが停止表示された場合、停止表示された特別シンボルの数に応じて、プレイヤーにより選択可能な選択肢画像をディスプレイに表示する数を変化させて、前記選択肢画像をディスプレイに表示する数を決定する処理、

(d) ボーナスゲームに関する異なる条件が対応付けられた複数の選択肢画像から、ディスプレイに表示される前記決定された数分の選択肢画像を、抽選により決定する処理、

(e) 決定された選択肢画像を前記ディスプレイに表示し、当該選択肢画像に対する選択を受け付け、プレイヤーにより選択された選択肢画像に対応付けられたボーナスゲームに関する条件に従って、ボーナスゲームを実行する処理、
を備えることを特徴とするゲーミングマシン。

40

50

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 記載のゲーミングマシンであって、
前記ボーナスゲームは、フリーゲームであり、
前記ボーナスゲームに関する条件は、フリーゲームを実行する回数を含む条件であることを特徴とするゲーミングマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、シンボルの変動表示及び停止表示が行われる通常ゲームの結果に基づいて、賞を付与するゲーミングマシンに関し、特に、通常ゲームの結果が複数種類の特別コンビネーションの内の一に該当することにより、ボーナスゲームを実行可能とするゲーミングマシンに関するものである。

10

【背景技術】

【0002】

従来、複数のシンボル表示領域を備えるシンボル表示部を有するゲーミングマシンにおいて、所定の条件を満たした場合に、ボーナスゲームへ移行するものが知られている（例えば、特許文献 1 記載のゲーミングマシン）。

【特許文献 1】米国特許第 6 5 1 7 4 3 3 号明細書

【0003】

上記所定の条件としては、有効入賞ラインを構成するシンボル表示領域に停止表示されたシンボルの組合せが、所定の組合せに該当した場合や、上記シンボル表示部を構成するシンボル表示領域に停止表示された特定のシンボルの個数が所定数以上となった場合といった条件が知られている。

20

例えば、特許文献 1 記載のゲーミングマシンにおいては、遊技価値がベットされた入賞ライン（即ち、有効入賞ライン）上に、特定のシンボルまたは特定のシンボル組合せが出現した場合に、ボーナスゲームが実行される。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ここで、上述した従来のゲーミングマシンでは、所定の条件を満たせば、常に同一内容の特別な賞が付与される。例えば、特許文献 1 記載のゲーミングマシンの場合、有効入賞ライン上に、特定のシンボル組合せが出現した時点で、ボーナスゲームが付与される。そして、付与されるボーナスゲームの内容は、条件を満たしていれば、常に同一であった。

30

【0005】

また、これら従来のゲーミングマシンにおいては、複数種類の条件の内、一の条件を満たせば、ボーナスゲームを付与するように構成することも可能である。そうすると、ボーナスゲームが付与される条件が複数種類であるため、各条件が成立する確率は相違することになる。この場合、成立する確率の低い条件を満たしたユーザは、当該条件の成立に対し、大きな達成感を有し、その後のボーナスゲームに対しても大きな期待感を抱く。

【0006】

40

しかしながら、この場合においても、従来のゲーミングマシンは、同一内容のボーナスゲームを付与するため、ボーナスゲームに対するユーザの期待感を損ない、興趣を低下させてしまう。更に、この場合には、当該ゲーミングマシンは、成立する確率の高い条件を満たしたユーザに対しても、同一内容のボーナスゲームが付与するので、成立する確率の低い条件を満たしたユーザに対して不公平感を与えてしまう。

【0007】

本発明は、上述した問題点に鑑みてなされたものであり、通常ゲームの結果が複数種類の条件の内、一の条件に該当することにより、ボーナスゲームを実行可能とするゲーミングマシンに関し、複数種類の条件が存在することに基づいて生じるプレイヤーの期待感を損なうことなく、興趣を向上させ得るゲーミングマシンを提供することを目的とする。

50

【課題を解決するための手段】

【0008】

前記目的を達成するため、請求項1に係るゲーミングマシンは、複数種類のシンボルが変動表示及び停止表示されるディスプレイと、以下の処理を実行するプロセッサと、（a）前記ディスプレイにおけるシンボルの変動表示を開始し、変動表示が行われている状態からシンボルを停止表示する通常ゲームを実行する処理、（b）前記ディスプレイに停止表示されたシンボルのコンビネーションに基づいて、通常ゲームに対する賞を付与する処理、（c）前記ディスプレイに停止表示されたシンボルのコンビネーションが、複数種類の特別コンビネーションの一に該当する場合、該当する特別コンビネーションの種類に応じて、ボーナスゲームに関する条件が対応付けられ、プレイヤーにより選択可能な選択肢画像をディスプレイに表示する数を決定する処理、（d）決定された数の選択肢画像を前記ディスプレイに表示し、当該選択肢画像に対する選択を受け付け、プレイヤーにより選択された選択肢画像に対応付けられたボーナスゲームに関する条件に従って、ボーナスゲームを実行する処理、を備えることを特徴とする。

10

【0009】

請求項1に係るゲーミングマシンは、通常ゲームを実行し、ディスプレイに停止表示されたシンボルのコンビネーションに基づいて、通常ゲームに対する賞を付与する。

通常ゲームの結果としてディスプレイに停止表示されたシンボルのコンビネーションが複数種類の特別コンビネーションの一に該当する場合、当該ゲーミングマシンは、該当する特別コンビネーションの種類に応じて、選択肢画像をディスプレイに表示する数を決定する。つまり、当該ゲーミングマシンは、該当した特別コンビネーションの種類に応じて選択可能な選択肢画像の数（即ち、選択の自由度）を変更する。即ち、当該ゲーミングマシンは、選択可能な選択肢画像の数を変更することにより、各プレイヤー間に生じる不公平感を軽減することができる。

20

又、当該ゲーミングマシンは、選択された選択肢画像に対応付けられたボーナスゲームに関する条件に従って、ボーナスゲームを実行する。当該ゲーミングマシンは、プレイヤーの選択に基づく所望の条件でボーナスゲームを実行するので、プレイヤーのボーナスゲームに対する期待感を損なうことなく、当該ボーナスゲームに関する興趣を向上させ得る。

【0010】

又、請求項2に係るゲーミングマシンは、複数種類のシンボルが変動表示及び停止表示されるディスプレイと、以下の処理を実行するプロセッサと、（a）前記ディスプレイにおけるシンボルの変動表示を開始し、変動表示が行われている状態からシンボルを停止表示する通常ゲームを実行する処理、（b）前記ディスプレイに停止表示されたシンボルのコンビネーションに基づいて、通常ゲームに対する賞を付与する処理、（c）前記ディスプレイに停止表示されたシンボルのコンビネーションが、複数種類の特別コンビネーションの一に該当する場合、該当する特別コンビネーションの種類に応じて、プレイヤーにより選択可能な選択肢画像をディスプレイに表示する数を決定する処理、（d）ボーナスゲームに関する異なる条件が対応付けられた複数の選択肢画像から、ディスプレイに表示される前記決定された数分の選択肢画像を、抽選により決定する処理、（e）決定された選択肢画像を前記ディスプレイに表示し、当該選択肢画像に対する選択を受け付け、プレイヤーにより選択された選択肢画像に対応付けられたボーナスゲームに関する条件に従って、ボーナスゲームを実行する処理、を備えることを特徴とする。

30

40

【0011】

請求項2に係るゲーミングマシンによれば、上記請求項1に係るゲーミングマシンと同様に、通常ゲームの結果が複数種類の特別コンビネーションの一に該当する場合、該当する特別コンビネーションの種類に応じて、選択肢画像をディスプレイに表示する数を決定する。これにより、当該ゲーミングマシンは、選択可能な選択肢画像の数を変更することにより、各プレイヤー間に生じる不公平感を軽減することができる。

又、当該ゲーミングマシンは、ボーナスゲームに関する異なる条件が対応付けられた複数の選択肢画像から、ディスプレイに表示される複数（即ち、特別コンビネーションの種

50

類に応じて決定された数)の選択肢画像を、抽選により決定する。従って、当該ゲーミングマシンは、プレイヤーが選択可能なボーナスゲームの条件を多様化することができる。これにより、当該ゲーミングマシンは、多様な条件下におけるボーナスゲームをプレイヤーに提供し得るので、ボーナスゲームが単調となることを防止することができる。又、当該ゲーミングマシンは、ボーナスゲームに関する条件の選択に戦略性を付加することができ、選択肢画像の選択に対しても、新たな興趣を付加し得る。

更に、当該ゲーミングマシンは、選択された選択肢画像に対応付けられたボーナスゲームに関する条件に従って、ボーナスゲームを実行する。これにより、プレイヤーは、所望の条件に基づくボーナスゲームを実行し得る。この結果、当該ゲーミングマシンは、プレイヤーのボーナスゲームに対する期待感を損なうことなく、当該ボーナスゲームに関する興趣を向上させ得る。

10

【0012】

そして、請求項3に係るゲーミングマシンは、特別シンボルを含む複数種類のシンボルが変動表示及び停止表示されるディスプレイと、以下の処理を実行するプロセッサと、

(a) 前記ディスプレイにおけるシンボルの変動表示を開始し、変動表示が行われている状態からシンボルを停止表示する通常ゲームを開始する処理、(b) 前記ディスプレイに停止表示された同一種類のシンボルの数に基づいて、通常ゲームに対する賞を付与する処理、(c) 前記ディスプレイに所定数以上の特別シンボルが停止表示された場合、停止表示された特別シンボルの数に応じて、プレイヤーにより選択可能な選択肢画像をディスプレイに表示する数を変化させて、前記選択肢画像をディスプレイに表示する数を決定する処理、(d) ボーナスゲームに関する異なる条件が対応付けられた複数の選択肢画像から、ディスプレイに表示される前記決定された数分の選択肢画像を、抽選により決定する処理、(e) 決定された選択肢画像を前記ディスプレイに表示し、当該選択肢画像に対する選択を受け付け、プレイヤーにより選択された選択肢画像に対応付けられたボーナスゲームに関する条件に従って、ボーナスゲームを実行する処理、を備えることを特徴とする。

20

【0013】

請求項3に係るゲーミングマシンによれば、ディスプレイに所定数以上の特別シンボルが停止表示された場合、停止表示された特別シンボルの数に応じて、プレイヤーにより選択可能な選択肢画像をディスプレイに表示する数を変化させて、選択肢画像をディスプレイに表示する数を決定する。これにより、当該ゲーミングマシンは、選択可能な選択肢画像の数を変更することにより、各プレイヤー間に生じる不公平感を軽減することができる。

30

又、当該ゲーミングマシンは、ボーナスゲームに関する異なる条件が対応付けられた複数の選択肢画像から、ディスプレイに表示される複数の選択肢画像を、抽選により決定する。従って、当該ゲーミングマシンは、プレイヤーが選択可能なボーナスゲームの条件を多様化することができる。これにより、当該ゲーミングマシンは、ボーナスゲームが単調となることを防止しつつ、ボーナスゲームに関する条件の選択に戦略性を付加することで興趣を向上させ得る。

更に、当該ゲーミングマシンは、選択された選択肢画像に対応付けられたボーナスゲームに関する条件に従って、ボーナスゲームを実行する。これにより、プレイヤーは所望の条件に基づくボーナスゲームを実行し得る。この結果、当該ゲーミングマシンは、プレイヤーのボーナスゲームに対する期待感を損なうことなく、当該ボーナスゲームに関する興趣を向上させ得る。

40

【0014】

又、請求項4に係るゲーミングマシンは、請求項1乃至3記載のゲーミングマシンであって、前記ボーナスゲームは、フリーゲームであり、前記ボーナスゲームに関する条件は、フリーゲームを実行する回数を含む条件であることを特徴とする。

【0015】

請求項4に係るゲーミングマシンは、プレイヤー所望のフリーゲームを実行する回数を含む条件に従って、ボーナスゲームであるフリーゲームを実行する。これにより、フリーゲームに対するプレイヤーの期待感を損なうことなく、ゲーミングマシンにおけるゲームの興

50

趣を向上させ得る。

【発明の効果】

【0016】

本発明に係るゲーミングマシンによれば、通常ゲームの結果が複数種類の特別コンビネーションの一に該当する場合、該当する特別コンビネーションの種類に応じて、選択肢画像をディスプレイに表示する数を決定する。これにより、当該ゲーミングマシンは、選択可能な選択肢画像の数を変更することにより、各プレイヤー間に生じる不公平感を軽減することができる。

又、当該ゲーミングマシンは、選択された選択肢画像に対応付けられたボーナスゲームに関する条件に従って、ボーナスゲームを実行する。これにより、プレイヤーは、所望の条件に基づくボーナスゲームを実行し得る。この結果、当該ゲーミングマシンは、プレイヤーのボーナスゲームに対する期待感を損なうことなく、当該ボーナスゲームに関する興趣を向上させ得る。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

以下、本発明に係るゲーミングマシンをスロットマシン1に適用した実施形態について図面を参照しつつ説明する。

図2に示すように、本実施形態に係るスロットマシンは、液晶ディスプレイ等の画像表示装置を備えており、当該画像表示装置に対して各種シンボルの画像を表示させることにより遊技を行ういわゆるビデオスロットマシンである。

【0018】

本実施形態に係るスロットマシン1では、フィーチャーシンボル45A～エースシンボル45Lの11種類の通常シンボルに加え、10種類のマルチシンボル50（即ち、マルチ宝箱シンボル50B～マルチエースシンボル50L）が、可変表示部3Bにおいて、変動表示及び停止表示される。そして、スロットマシン1は、可変表示部3Bに停止表示された同一種類のシンボルの数に応じて決定される賞をプレイヤーに付与する。

【0019】

ここで、可変表示部3Bに3個以上のフィーチャーシンボル45Aが停止表示され、ボーナスゲームトリガーが成立した場合（S19：YES）、当該スロットマシン1は、ボーナスゲームとして所謂フリーゲームをプレイヤーに付与する（S20）。フリーゲームとは、プレイヤーが新たにクレジットをベットすることなく、実行しうるゲームである。

【0020】

このボーナスゲーム処理（S20）においては、スロットマシン1は、先ず、フリーゲームの開始に先立って、選択画面（図19～図21参照）を可変表示部3Bに表示する。この選択画面においては、複数のゲーム条件選択肢画像90が表示される。当該選択画面に表示されるゲーム条件選択肢画像90の数は、直前に可変表示部3Bに停止表示されていたフィーチャーシンボル45Aの数に応じて決定される。又、選択画面に表示されるゲーム条件選択肢画像90は、夫々異なるフリーゲームの実行条件（例えば、フリーゲーム回数やペイアウト率等）が対応付けられた複数のゲーム条件選択肢画像90から抽選により決定される。

【0021】

そして、スロットマシン1は、選択画面に表示された複数のゲーム条件選択肢画像90に対するプレイヤーの選択を受け付け、選択されたゲーム条件選択肢画像90に対応付けられているフリーゲームの実行条件に基づいて、ボーナスゲームとしてのフリーゲームを実行する。

【0022】

3個以上のフィーチャーシンボル45Aが可変表示部3Bに停止表示された場合、スロットマシン1は、可変表示部3Bに停止表示されたフィーチャーシンボル45Aの数に応じて、選択画面（図19～図21参照）に表示するゲーム条件選択肢画像90の数を変更する。これにより、プレイヤーが選択可能なゲーム条件選択肢画像90の数（即ち、フリー

10

20

30

40

50

ゲーム条件の自由度)が変更されるので、当該スロットマシン1は、プレイヤー間に生じる不公平感を軽減し得る。

【0023】

又、スロットマシン1は、プレイヤーにより選択されたゲーム条件選択肢画像90に対応付けられたフリーゲームの実行条件(即ち、フリーゲーム回数やペイアウト率等)に従ってフリーゲームを実行する。即ち、プレイヤーが選択した所望の実行条件に基づいて、フリーゲームを実行するので、当該スロットマシン1は、プレイヤーのフリーゲームに対する期待感を損なうことなく、フリーゲームに関する興趣を向上させ得る。

【0024】

そして、選択画面に表示されるゲーム条件選択肢画像90は、複数のゲーム条件選択肢画像90から抽選により決定される。この結果、スロットマシン1は、プレイヤーが選択可能なフリーゲームの実行条件を多様化することができる。従って、当該スロットマシン1は、多様な条件下でのフリーゲームをプレイヤーに提供することができ、フリーゲームの単調化を防止しうる。又、プレイヤーは、選択画面に表示されたゲーム条件選択肢画像90から、任意に一のゲーム条件選択肢画像90を選択し得る。これにより、スロットマシン1は、「ゲーム条件選択肢画像90の選択に関する戦略性」という興趣をプレイヤーに提供し得る。

【0025】

次に、本実施形態に係るスロットマシン1の概略構成について、図面を参照しつつ詳細に説明する。図2は、本実施形態に係るスロットマシン1の外観斜視図である。

本実施形態に係るスロットマシン1は、カジノ等の遊技場に設置されるアップライト型のスロットマシンである。尚、図2に示すスロットマシン1の外観は、本発明における単なる一例であり、この外観に限定されるものではない。

【0026】

図2に示すように、スロットマシン1は、キャビネット2を有している。キャビネット2は、所定の遊技態様を実行するための電氣的又は機械的部品を収容する収納部である。

【0027】

そして、スロットマシン1は、アップパー表示部3A、可変表示部3B、及び、アンダー表示部3Cをキャビネット2の前面に備えている。このアップパー表示部3A、可変表示部3B、アンダー表示部3Cには、種々の遊技情報が表示される。

【0028】

アップパー表示部3Aは、液晶パネルで構成され、キャビネット2の上段に配設されている。当該アップパー表示部3Aには、演出画像、ゲーム時の配当テーブル、ゲームルール等が表示される。

【0029】

可変表示部3Bは、液晶パネルで構成され、キャビネット2の中段に配設されている。可変表示部3Bは、5列のリール表示部101~105を有している(図3参照)。各リール表示部において、シンボル列の可変表示及び停止表示が行われる。リール表示部101~105は、それぞれ、3つのシンボル表示領域を有している。具体的には、リール表示部101~105は、夫々、シンボル表示領域111A~111C、112A~112C、113A~113C、114A~114C、115A~115Cを有している。そして、各シンボル表示領域には、夫々のシンボルが表示される(図4参照)。即ち、可変表示部3Bには、3×5のマトリクス状に15個のシンボルが表示される。尚、リールの数及び1リール表示部当たりの表示シンボルの数は可変である。

【0030】

可変表示部3Bの液晶パネルの前面には、タッチパネル4が設けられている。プレイヤーは、タッチパネル4を操作して各種の指示を入力できる。又、ペイアウト数表示部5及びクレジット数表示部6が、可変表示部3Bの右下部分に設けられている。この点、ペイアウト数表示部5及びクレジット数表示部6の表示位置は任意である。又、可変表示部3Bに、ベット数を表示するベット数表示部を設けることも可能である。ペイアウト数表示部

5には、プレイヤに付与される配当額（即ち、通常ゲームで所定条件を満たすことで付与される配当額及びフリーゲーム中に獲得した累積配当額）が表示される。そして、クレジット数表示部6には、現在プレイヤが所有しているクレジット数が表示される。

【0031】

そして、アンダー表示部3Cは、液晶パネルで構成され、キャビネットの下段に配設されている。アンダー表示部3Cには、カードに記録されているポイント数やゲームのポイント数が表示される。又、カードが挿入されていないときや、カードの読取が失敗したときは、その旨が当該アンダー表示部3Cに表示される。

更に、アンダー表示部3Cの周辺には、カード読取部19が配設されている。カード読取部19は、遊技者が所有するカードに記憶された情報を読み取る。

10

【0032】

尚、上述したように、本実施形態において、アッパー表示部3A、可変表示部3B、アンダー表示部3Cは、液晶ディスプレイで構成されるが、この態様に限定される者ではない。例えば、CRTディスプレイ、プラズマディスプレイ、LEDディスプレイ、その他公知の表示装置を用いて、各可変表示部を構成することも可能である。

【0033】

腰パネル7は、アンダー表示部3Cの下側に配設されている。この腰パネル7は、スロットマシン1に関連するキャラクタの絵やスロットマシン1の名称等が描かれたプラスチックパネルで構成されており、バックライトによって照らされる。尚、腰パネル7は、液晶ディスプレイ、CRTディスプレイ、プラズマディスプレイ、LEDディスプレイ、その他公知の表示装置により構成することも可能である。

20

【0034】

可変表示部3Bの下側には、操作テーブル8が設けられている。操作テーブル8には、種々の操作ボタン26（例えば、両替ボタン、払い戻しボタン、ヘルプボタン、BETボタン、スタートボタン等）が配置されている。又、当該操作テーブル8には、コイン投入部17、紙幣投入部18が配置されている。

尚、上記各種操作ボタンの配置位置は任意である。そして、必要に応じて、前記各種操作ボタンの一部を削除してもよいし、新たなボタンを追加、置換してもよい。

【0035】

そして、キャビネット2の下部には、コイン払出口と、コイン受け部21が形成されている。コイン払出口は、両替ボタンや払い戻しボタンの入力により、コインが払い出される部分である。そして、コイン受け部21は、コイン払出口から払い出されたコインを受ける部分である。コイン払出口の内部には、センサ等より構成されるコイン検出部が配置されている。コイン検出部は、コイン払出口から払い出されるコインの枚数を検出する。

30

【0036】

更に、スロットマシン1のキャビネット2の周囲には、発光部25が配設されている。この発光部25は、入賞の際やボーナスゲーム中に所定の点灯態様で点灯する。更に、キャビネット2の側面には、音声の出力を行うスピーカ34が設けられている。尚、発光部25及びスピーカ34の配設位置は、任意である。

【0037】

図2に示すように、スロットマシン1は、キャビネット2の上部にトッパー演出装置27を備えている。このトッパー演出装置27は、矩形ボード形状を有しており、アッパー表示部3Aと略平行になるように配設されている。トッパー演出装置27には、種々の情報が表示される。尚、トッパー演出装置27の形状は任意である。

40

【0038】

次に、スロットマシン1の内部構成について、図面を参照しつつ説明する。図5は、スロットマシン1全体の内部構成を示したブロック図である。図5に示すように、スロットマシン1は、コントローラ41を含む主制御基板71を中心に複数の構成要素を有している。その主制御基板71は、コントローラ41と、乱数発生回路45、サンプリング回路46、クロックパルス発生回路47、分周器48、照明演出駆動回路61、ホッパー駆動

50

回路 6 3、払出完了信号回路 6 5、表示部駆動回路 6 7 を有している。

【0039】

コントローラ 4 1 は、メイン CPU 4 2 と、RAM 4 3 と、ROM 4 4 とを備えて構成されている。メイン CPU 4 2 は、ROM 4 4 に記憶されているプログラムに従って作動し、I/Oポート 4 9 を介して他の構成要素との信号の入出力を行うことで、スロットマシン 1 全体の動作制御を行う。RAM 4 3 は、メイン CPU 4 2 が作動する際に用いるデータやプログラムが記憶される。例えば、RAM 4 3 には、サンプリング回路 4 6 によりサンプリングされる乱数値がゲーム開始後、一時的に保持される。又、RAM 4 3 には、各リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 に対応するコードナンバが記憶されている。そして、ROM 4 4 には、メイン CPU 4 2 が実行する各種制御プログラムと、恒久的なデータが記憶されている。

10

【0040】

ROM 4 4 に記憶されているプログラムには、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラム（以下、ゲームプログラム等という）が含まれている。更に、当該ゲームプログラムには、抽選プログラムが含まれている。

【0041】

この抽選プログラムは、可変表示部 3 B の各リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 の中心位置（即ち、シンボル表示領域 1 1 1 B、1 1 2 B、1 1 3 B、1 1 4 B、1 1 5 B）に停止されるシンボルに対応するコードナンバを決定する際に実行される。

【0042】

又、当該抽選プログラムには、シンボル重み付けデータが含まれている。シンボル重み付けデータは、各コードナンバと、所定の数値範囲（例えば、0 ~ 2 5 5）に属する 1 又は複数の乱数値との対応関係を示すデータである。即ち、1 つのコードナンバに、1 又は複数の乱数値が対応付けられることで、リール帯上の各シンボルについての抽選確率が設定される。そして、抽選により乱数値が抽出されることにより、当該乱数値から最終的に特定されるシンボルが可変表示部 3 B 上の所定の領域に表示される。

20

【0043】

乱数発生回路 4 5 は、メイン CPU 4 2 の指示に従って作動し、一定範囲の乱数を発生させる。サンプリング回路 4 6 は、メイン CPU 4 2 の指示に従い、乱数発生回路 4 5 が発生させた乱数の中から任意の乱数を抽出し、抽出した乱数をメイン CPU 4 2 に入力する。クロックパルス発生回路 4 7 は、メイン CPU 4 2 を作動させるための基準クロックを発生させる。そして、分周器 4 8 は、前記基準クロックを一定周期で分周した信号をメイン CPU 4 2 に入力する。

30

【0044】

更に、主制御基板 7 1 には、タッチパネル 4 が接続されている。上述したように、タッチパネル 4 は、可変表示部 3 B の前面に配置され、プレイヤにより接触された部分の座標位置を特定し、特定した座標位置情報に基づいてプレイヤによる操作（例えば、プレイヤがどこに触れたか、触れた箇所がどの方向に移動したのか）を判別できる。そして、判別に応じた信号は、I/Oポート 4 9 を介してメイン CPU 4 2 に入力される。従って、当該タッチパネル 4 は、選択画面（図 1 9 ~ 図 2 1 参照）を可変表示部 3 B に表示している場合に、ゲーム条件選択肢画像 9 0 を選択する際に用いられる。

40

【0045】

又、主制御基板 7 1 には、遊技の実行を指示するための操作ボタン 2 6（上述したスタートボタン等）が操作スイッチを介して接続されている。従って、各操作ボタン 2 6 の押下操作に応じた信号は、I/Oポート 4 9 を介してメイン CPU 4 2 に入力される。

【0046】

照明演出駆動回路 6 1 は、メイン CPU 4 2 の指示に従って演出信号を出力し、発光部 2 5 及びトッパー演出装置 2 7 に照明演出を行わせる。又、トッパー演出装置 2 7 は、発光部 2 5 を介して、照明演出駆動回路 6 1 に接続されている。

【0047】

50

ホッパー駆動回路 63 は、メイン CPU 42 の制御に従って、ホッパー 64 を駆動させる。これにより、ホッパー 64 は、所定の動作を行い、コイン払出口へとコインを払い出す。又、コイン検出部 24 は、ホッパー 64 により払出されたコインの枚数を計測し、その計測したコインの枚数を示す枚数値データを払出完了信号回路 65 に入力する。払出完了信号回路 65 は、前記コイン検出部 24 からコインの枚数値データを受信し、受信した枚数値が設定された枚数の値に達したときにコインの払出完了を通知する信号をメイン CPU 42 に入力する。そして、表示部駆動回路 67 は、ペイアウト数表示部 5、クレジット数表示部 6 等の各種表示部の表示動作を制御する。

【0048】

更に、主制御基板 71 には、副制御基板 72 が接続されている。図 6 に示すように、副制御基板 72 は、主制御基板 71 から入力されたコマンドに基づいて、各表示部の表示制御、スピーカ 34 による音声の出力制御を行う。この副制御基板 72 は、主制御基板 71 を構成する回路基板とは別の回路基板上に構成されている。そして、副制御基板 72 は、マイクロコンピュータ（以下「サブマイクロコンピュータ 73」という）を主たる構成要素とし、音源 IC 78、パワーアンプ 79、画像制御回路 81 を有している。尚、音源 IC 78 は、スピーカ 34 から出力される音声を制御する。パワーアンプ 79 は、スピーカ 34 から出力される音声に関する増幅器として機能する。そして、画像制御回路 81 は、アップー表示部 3A 及び可変表示部 3B の表示制御手段として作動する。

【0049】

サブマイクロコンピュータ 73 は、サブ CPU 74 と、プログラム ROM 75 と、ワーク RAM 76 と、I/O ポート 77、80 を有している。サブ CPU 74 は、主制御基板 71 から送信された制御命令に従って制御動作を行う。プログラム ROM 75 は、サブ CPU 74 で実行する制御プログラムを記憶している。ワーク RAM 76 は、上記制御プログラムをサブ CPU 74 で実行するときの一時メモリとして構成されている。

尚、副制御基板 72 は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、サブ CPU 74 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行する。

【0050】

画像制御回路 81 は、画像制御 CPU 82、画像制御ワーク RAM 83、画像制御プログラム ROM 84、画像 ROM 86、ビデオ RAM 87 及び画像制御 IC 88 を有している。画像制御 CPU 82 は、サブマイクロコンピュータ 73 で設定されたパラメータと、後述する画像制御プログラムに基づき、アップー表示部 3A 及び可変表示部 3B で表示される画像を決定する。

【0051】

例えば、画像制御 CPU 82 は、配当テーブルやヘルプ画面をアップー表示部 3A に表示する。又、当該画像制御 CPU 82 は、可変表示部 3B の各シンボル表示領域 111A ~ 111C、112A ~ 112C、113A ~ 113C、114A ~ 114C、115A ~ 115C において、シンボルの可変表示及び停止表示を行う。更に、当該画像制御 CPU 82 は、ボーナスゲーム処理（S20）において、複数のゲーム条件選択肢画像 90 を含む選択画面（図 19 ~ 図 21 参照）を、可変表示部 3B に表示する。

【0052】

画像制御プログラム ROM 84 は、アップー表示部 3A 及び可変表示部 3B における表示に関する画像制御プログラムや各種選択テーブルを記憶している。画像制御ワーク RAM 83 は、画像制御プログラムを画像制御 CPU 82 で実行するときの一時メモリとして機能する。

【0053】

そして、画像制御 IC 88 は、画像制御 CPU 82 で決定された内容に応じた画像を形成し、アップー表示部 3A 及び可変表示部 3B に出力する。画像 ROM 86 は、画像を形成するためのドットデータを格納している。ビデオ RAM 87 は、画像制御 IC 88 で画像を形成するときの一時記憶手段として機能する。

10

20

30

40

50

【0054】

尚、上述したスロットマシン1の内部構成は、単なる一例であり、上記構成態様に限定されるものではない。例えば、メモリカードやPLD (Programmable Logic Device) を着脱可能に構成することも可能である。この場合、メモリカードやPLDから必要な情報を読み出すように構成することもできる。

【0055】

又、本発明に係るスロットマシン1では、遊技価値として、コイン、紙幣又はこれらに相当する電子的な有価情報（クレジット）が用いられる。但し、本発明に適用可能な遊技価値は、これ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、チケットを使用可能に構成することもできる。

10

【0056】

続いて、リール表示部において可変表示されるリール帯に描かれているシンボルについて、図面を参照しつつ詳細に説明する。図7は、リール表示部101～105において可変表示されるリール帯に描かれる通常シンボルを示す図である。図9は、各リール表示部において可変表示されるリール帯（外部リール）である。

【0057】

図7、図9に示すように、本実施形態におけるリール帯には、11種類の通常シンボルが含まれる。この11種類の通常シンボルは、フィーチャーシンボル45A (FEATURE)、宝箱シンボル45B (TREASURE)、スイカシンボル45C (WATER MELON)、ブドウシンボル45D (GRAPE)、プラムシンボル45E (PLUM)、オレンジシンボル45F (ORANGE)、**「9」**シンボル45G (9)、**「10」**シンボル45H (10)、ジャックシンボル45I (J)、クイーンシンボル45J (Q)、キングシンボル45K (K)、エースシンボル45L (A) により構成されている。

20

【0058】

又、本実施形態におけるリール帯には、上述した11種類の通常シンボル（図7参照）に加え、10種類のマルチシンボル50が含まれる。この10種類のマルチシンボル50は、マルチ宝箱シンボル50B (MULTI-TREASURE)、マルチスイカシンボル50C (MULTI-WATER MELON)、マルチブドウシンボル50D (MULTI-GRAPE)、マルチプラムシンボル50E (MULTI-PLUM)、マルチオレンジシンボル50F (MULTI-ORANGE)、マルチ**「9」**シンボル50G (MULTI-9)、マルチ**「10」**シンボル50H (MULTI-10)、マルチジャックシンボル50I (MULTI-J)、マルチクイーンシンボル50J (MULTI-Q)、マルチキングシンボル50K (MULTI-K)、マルチエースシンボル50L (MULTI-A) により構成されている。

30

【0059】

図8に示すように、これらのマルチシンボル50は、夫々、宝箱シンボル45B～エースシンボル45Lと同一図柄と、**「MULTI」**の文字列により構成されるマルチ報知表示51により構成されている。

そして、各マルチシンボル50は、賞の内容を決定する際に、同一図柄を有する通常シンボルと同一種類のシンボルとして取り扱われる。上述したように、本実施形態に係るスロットマシン1では、プレイヤーに付与する賞の内容は、可変表示部3Bに停止表示された同一種類のシンボルの数に応じて決定される。従って、マルチシンボル50が可変表示部3Bに停止表示された場合、賞の内容は、通常シンボル、マルチシンボル50の別を問わず、同一図柄を有するシンボル（即ち、同一種類のシンボル）の数に応じて決定される。

40

【0060】

例えば、図8に示すマルチエースシンボル50Lは、エースシンボル45Lと同一種類のシンボルとして取り扱われる。従って、3個のエースシンボル45Lと、1個のマルチエースシンボル50Lが可変表示部3Bに停止表示されている場合、賞の内容は、4個のエースシンボル45Lに係る入賞組合せに対応する賞の内容に決定される。

【0061】

又、マルチシンボル50は、当該マルチシンボル50を含んで、所定の入賞組合せ（図

50

1 2 参照) が成立している場合、当該入賞組合せに基づいて付与する賞を、当該入賞組合せに係る通常の賞 (図 1 2 参照) を所定のボーナス倍率で乗じた賞に変更する機能を有する。例えば、三つのエースシンボル 4 5 L と、一つのマルチエースシンボル 5 0 L が可変表示部 3 B に停止表示されている場合において、ボーナス倍率が「× 1 5」であれば、当該入賞組合せに基づいて付与する賞の内容は、四つのエースシンボル 4 5 L に係る通常の賞である「5 0 クレジット」 (図 1 2 参照) に対し、「ボーナス倍率: × 1 5」を乗じた賞になる。

【0 0 6 2】

そして、図 8 に示すように、当該マルチシンボル 5 0 は、第 1 表示態様と、第 2 表示態様の 2 種類の表示態様を有している。特別演出処理 (S 1 7) において、当該マルチシンボル 5 0 は、第 1 表示態様から第 2 表示態様に変更される。

ここで、第 1 表示態様は、或る図柄 (即ち、或る種類の通常シンボルと同一図柄) と共に、マルチ報知表示 5 1 のみが表示されている表示態様である (図 8 左図参照)。そして、第 2 表示態様は、或る図柄 (即ち、或る種類の通常シンボルと同一図柄) と、マルチ報知表示 5 1 と共に、ボーナス倍率表示 5 2 が表示されている表示態様である (図 8 右図参照)。ボーナス倍率表示 5 2 は、特別演出処理 (S 1 7) で決定されたボーナス倍率 (即ち、入賞組合せに基づく通常の賞に対して乗算されるボーナス倍率) を表示し、プレイヤーに報知する。

【0 0 6 3】

そして、図 9 に示すように、リール帯には、1 1 種類の通常シンボル (図 7 参照) 及び 1 0 種類のマルチシンボル 5 0 (例えば、図 8 参照) が所定の順番で描かれている。この点、図 9 に示すリール帯は、あくまでも一例であり、シンボルが描かれている順番は任意である。又、1 つのリール帯に描かれるシンボルの数は任意であり、描かれるシンボルの種類も任意である。

【0 0 6 4】

次に、上記スロットマシン 1 において行われるゲームについて説明する。スロットマシン 1 で行われるゲームは、全てのシンボルがスクエアカタシンボルである。即ち、本実施形態におけるゲームでは、可変表示部 3 B 上の 3 × 5 マトリクス状のシンボル表示領域 1 1 1 A ~ 1 1 1 C、1 1 2 A ~ 1 1 2 C、1 1 3 A ~ 1 1 3 C、1 1 4 A ~ 1 1 4 C、1 1 5 A ~ 1 1 5 C に表示された同一種類のシンボルの個数に基づいて賞が付与される (図 1 2 参照)。

【0 0 6 5】

スロットマシン 1 におけるゲームを開始するに際し、プレイヤーは、B E T ボタンを操作してベット数を設定し、スタートボタンを押下する。これにより、各リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 において、リール帯が回転を開始する。つまり、各リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 において、リール帯に描かれたシンボル列が、上方向から下方向へとスクロール表示される (図 1 0 参照)。

そして、所定時間が経過すると、各リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 において、リール帯が停止表示される。それに伴って、各リール帯のシンボル列の一部 (各リール帯を構成する 3 個のシンボル) が、各リール表示部 1 0 1 ~ 1 0 5 に停止表示される。即ち、図 1 1 に示すように、各リール表示部を構成する 3 つのシンボル表示領域において、夫々のシンボルが停止表示される。これにより、可変表示部 3 B には、1 5 個のシンボルが停止表示される (図 1 1 参照)。

【0 0 6 6】

上述したように、本実施形態におけるゲームでは、可変表示部 3 B に表示された同一シンボルの個数に基づいて、入賞組合せが決定され、当該入賞組合せに対応した賞が付与される。入賞組合せに入賞した場合には、当該入賞組合せに応じた配当額にベット数を乗算した額がプレイヤーに付与される (図 1 2 参照)。この点については後述する。

【0 0 6 7】

次に、本実施形態に係るスロットマシン 1 における入賞組合せと賞の内容について、図

10

20

30

40

50

面を参照しつつ説明する。図 1 2 は、本実施形態における配当テーブルを示す説明図である。

【0068】

図 1 2 に示すように、当該配当テーブルでは、入賞組合せと付与される賞（即ち、配当額）とが対応づけられている。この点、図 1 2 に示す配当テーブルの配当額は、ベット数が「1」である場合の配当額を示している。即ち、ベット数が「1」である場合には、図 1 2 に示す配当額が払い出されるが、ベット数が「2」以上である場合には、図 1 2 に示す配当額に当該ベット数を乗じた額が払い出される。

【0069】

例えば、可変表示部 3 B における 1 5 個のシンボル表示領域（即ち、シンボル表示領域 1 1 1 A ~ 1 1 1 C、1 1 2 A ~ 1 1 2 C、1 1 3 A ~ 1 1 3 C、1 1 4 A ~ 1 1 4 C、1 1 5 A ~ 1 1 5 C）に、5 個のスイカシンボル 4 5 C が表示された場合、「2 0 0 クレジットにベット数を乗じた額」がプレイヤに払い出される（図 1 2 参照）。 10

また、可変表示部 3 B における 1 5 個のシンボル表示領域に、4 個のキングシンボル 4 5 K が表示された場合、「4 0 クレジットにベット数を乗じた額」がプレイヤに払い出される（図 1 2 参照）。以下、同様にして、図 1 2 に示す入賞組合せ毎に配当額が設定されている。

【0070】

尚、上述したように、図 1 2 に示す入賞組合せがマルチシンボル 5 0 を含んで成立している場合、特別演出処理（S 1 7）で決定されたボーナス倍率が、図 1 2 に示す配当額に対して、更に乗算される。即ち、この場合における賞は、「図 1 2 に示す配当額」×「ベット数」×「ボーナス倍率」により算出され、プレイヤに払い出される。 20

【0071】

そして、可変表示部 3 B における 1 5 個のシンボル表示領域に、フィーチャーシンボル 4 5 A が 3 個以上表示された場合、スロットマシン 1 は、プレイヤに対して、配当額でなく、ボーナスゲームを付与する。本実施形態においては、ボーナスゲームとして、所謂フリーゲームが付与される。

【0072】

この点、可変表示部 3 B における 1 5 個のシンボル表示領域に表示されたシンボルが、図 1 2 に示す入賞組合せの何れにも該当しない場合は、ハズレである。この場合、ハズレに対する払い出し及び賞の付与は行われない。 30

【0073】

尚、図 1 2 に示す配当テーブルは一例であり、入賞組合せの種類や賞の内容は、適宜設定可能である。例えば、賞の内容として、配当額を適宜設定することも可能である。又、当該スロットマシン 1 における賞として、フリーゲームとは異なる種類のボーナスゲーム（例えば、選択式ボーナスゲーム等）や J A C K P O T を付与するように構成することもできる。更に、複数の配当テーブルを備えておき、ペイアウト率に応じて選択可能に構成することもできる。

【0074】

続いて、本実施形態に係るスロットマシン 1 において実行されるメイン制御プログラムについて、図面を参照しつつ詳細に説明する。図 1 3 は、メイン制御プログラムのフローチャートである。 40

【0075】

まず、電源スイッチの投入（電源の投入）が行われると、主制御基板 7 1、副制御基板 7 2 を夫々起動し、コントローラ 4 1 は、初期設定処理を実行する（S 1）この初期設定処理（S 1）において、メイン CPU 4 2 は、ROM 4 4 に記憶されている BIOS を実行し、BIOS に組み込まれている圧縮データを RAM 4 3 に展開する。そして、メイン CPU 4 2 は、RAM 4 3 に展開された BIOS の実行と、各種周辺装置の診断と初期化を行う。更に、メイン CPU 4 2 は、ゲームプログラム等を ROM 4 4 から RAM 4 3 に書き込み、ペイアウト率設定用データ及び国識別情報を取得する。尚、メイン CPU 4 2 50

は、初期設定処理（S 1）の実行中に、各プログラムに対する認証処理も行う。

【0076】

初期設定処理（S 1）を終了すると、メインCPU 42は、メイン遊技処理（S 2）を実行する。このメイン遊技処理（S 2）においては、メインCPU 42は、ゲームプログラム等をRAM 43より順次読み出して実行する。このメイン遊技処理（S 2）を実行することにより、本実施形態に係るスロットマシン1でのゲームが行われる。

尚、メイン遊技処理（S 2）は、スロットマシン1に電源が供給されている間、繰り返し実行される。

【0077】

次に、メイン遊技処理（S 2）で実行されるメイン遊技処理プログラムについて図面を参照しつつ説明する。図14は、本実施形態に係るスロットマシン1におけるメイン遊技処理プログラムのフローチャートである。尚、以下のフローチャートで示す各プログラムは、スロットマシン1が備えるROM 44やRAM 43に記憶されており、メインCPU 42により実行される。

【0078】

図14に示すように、メインCPU 42は、まず、スタート受付処理を実行する（S 11）。このスタート受付処理（S 11）では、プレイヤにより、コインの投入や操作ボタン26内のBETボタンを用いたベット操作が行われる。

【0079】

そして、S 12に移行すると、メインCPU 42は、操作ボタン26内のスタートボタンが押下されたか否かについての判定を行う。メインCPU 42は、スタートボタンの押下に基づく信号の有無により、スタートボタンに対する入力の有無を判定する。スタートボタンが押下された場合（S 12：YES）には、上記ベット操作に基づき設定されたベット数を、プレイヤが現在所有するクレジット数から減算すると共に、ベット情報としてRAM 43に格納する。クレジット数の減算及びベット情報の格納を終了すると、メインCPU 42は、S 13に処理を移行する。一方、スタートボタンが押下されていない場合（S 12：NO）、メインCPU 42は、スタート受付処理（S 11）に処理を戻す。これにより、プレイヤは、ベット数の修正等の操作を行い得る。

【0080】

S 13に移行すると、メインCPU 42は、シンボル抽選処理を実行する。このシンボル抽選処理（S 13）では、メインCPU 42は、RAM 43に記憶された抽選プログラムを実行し、所定の乱数値範囲の数値範囲の中から乱数値をサンプリングする。そして、メインCPU 42は、サンプリングされた乱数値とテーブルに基づいて、各リール表示部の中心部分（即ち、シンボル表示領域111B、112B、113B、114B、115B）に停止されるシンボルを決定する。

【0081】

ここで、シンボル抽選処理（S 13）における乱数値を利用した処理について、図面に基づいて説明する。図15は、或る1つのリール帯に描かれているシンボルとコードナンバとを対応付けたテーブルの一例である。図16は、乱数値とコードナンバとを対応付けたテーブルの一例である。

この点、シンボルとコードナンバを対応付けたテーブル（例えば、図15）は、各リール表示部101～105に対応付けられて存在している。

【0082】

上述したように、シンボル抽選処理（S 13）では、メインCPU 42は、抽選プログラムを実行することで、所定の乱数範囲（例えば、0～65535）から乱数値をサンプリングする。その後、メインCPU 42は、サンプリングした乱数値と、乱数値とコードナンバとを対応付けたテーブル（例えば、図16参照）に基づいて、コードナンバを決定する。コードナンバを決定すると、メインCPU 42は、当該コードナンバと、シンボルとコードナンバとを対応付けたテーブル（図15参照）に基づいて、当該リール表示部の中心部分に停止すべきシンボルを決定する。

10

20

30

40

50

【0083】

例えば、リール表示部101に対し、図15に示すリール帯を利用した場合において、乱数値「1136」をサンプリングした場合、メインCPU42は、乱数値「1136」と図16に示すテーブルに基づいて、コードナンバ「08」を決定する。そして、メインCPU42は、コードナンバ「08」と図14に示すテーブルに基づいて、シンボル表示領域111Bに停止表示されるシンボルを、「10」シンボル45Hに決定する。

【0084】

尚、シンボル抽選処理(S13)における乱数値を利用した処理は、乱数値、乱数値とコードナンバとを対応付けたテーブル(例えば、図16参照)、シンボルとコードナンバとを対応付けたテーブル(図15参照)とを用いる態様に限定するものではない。

例えば、サンプリングされる乱数値とシンボルとを直接対応づけてもよい。又、サンプリングされる乱数値と入賞組合せとを直接対応づけ、当該テーブルを用いて停止すべきシンボルを決定するように構成することも可能である。この場合において、入賞組合せと対応付けられてない乱数値がサンプリングされた場合は、ハズレとなる。

【0085】

ここで、再び図14を参照しつつ、シンボル抽選処理(S13)以下のメイン遊技処理プログラムにおける処理について説明する。

シンボル抽選処理(S13)終了後、メインCPU42は、リール回転制御処理を行う(S14)。このリール回転制御処理(S14)において、メインCPU42は、リール表示部101～105上で、夫々リール帯を所定速度で可変表示する。その後、メインCPU42は、単位ゲームに対する演出パターン(可変表示部3Bへの画像の表示やスピーカ34からの音の出力等のパターン)を決定する。そして、メインCPU42は、副制御基板72等に命じて、決定された演出パターンに基づく演出を開始する。ここで、単位ゲームとは、各リール帯の可変表示の開始から全てのリール帯が停止表示されるまでの一連の処理で行われるゲームをいう。

そして、所定時間が経過すると、メインCPU42は、所定の順序でリール表示部101～105上のリール帯を停止表示する。これにより、可変表示部3Bにおける15個のシンボル表示領域(即ち、シンボル表示領域111A～111C、112A～112C、113A～113C、114A～114C、115A～115C)において、夫々のシンボルが停止表示される。尚、リール表示部上のリール帯の停止表示に関し、全てのリール表示部を一度に停止表示してもよいし、時間差で順に停止表示してもよい。

【0086】

シンボル抽選処理(S13)で説明したリール表示部101に係る例に基づいて、シンボルの停止表示について、具体的に説明する。上述した具体例によれば、リール表示部101の中心部分であるシンボル表示領域111Bには、シンボル抽選処理(S13)で決定された「10」シンボル45H(コードナンバ:8)が停止表示される。この場合において、リール表示部101の上部を構成するシンボル表示領域111Aには、ブドウシンボル45D(コードナンバ:7)が表示される。一方、リール表示部101の下部を構成するシンボル表示領域111Cには、フィーチャーシンボル45A(コードナンバ:9)が表示される。

【0087】

リール回転制御処理(S14)の後、メインCPU42は、可変表示部3Bに停止表示されたシンボルが入賞組合せに該当するか否かについて判定する(S15)。具体的には、メインCPU42は、RAM43に記憶された各リール表示部101～105のコードナンバに基づいて、入賞組合せに該当するか否かを判断する。

尚、可変表示部3Bに停止表示されたシンボルにマルチシンボル50が含まれている場合、メインCPU42は、当該マルチシンボル50(例えば、マルチエースシンボル50L)を、同一図柄を有する通常シンボル(例えば、エースシンボル45L)とみなして、入賞組合せに該当するか否かを判断する。

【0088】

入賞組合せが成立している場合（S 1 5：Y E S）、メインC P U 4 2は、配当テーブル（図1 2参照）に基づいて、入賞組合せに対応する配当額を算出し、S 1 6に処理を移行する。一方、いずれの入賞組合せも成立していない場合（S 1 5：N O）、メインC P U 4 2は、S 1 9に処理を移行する。尚、次回以降に継続してゲームを開始する場合には再びS 1 1以降の処理が行われる。

【0089】

S 1 6に移行すると、メインC P U 4 2は、入賞組合せに該当している特定種類のシンボル（以下、入賞シンボル群という）にマルチシンボル5 0が含まれているか否かを判断する。入賞シンボル群にマルチシンボル5 0が含まれている場合（S 1 6：Y E S）、メインC P U 4 2は、特別演出処理（S 1 7）に処理を移行する。一方、入賞シンボル群にマルチシンボル5 0が含まれていない場合（S 1 6：N O）、メインC P U 4 2は、S 1 8に処理を移行する。

10

【0090】

S 1 7においては、メインC P U 4 2は、特別演出処理を実行する。この特別演出処理（S 1 7）では、メインC P U 4 2は、演出用キャラクタ画像（例えば、海賊船の船長のキャラクタ画像）を可変表示部3 Bに表示して演出を行う（図1 7参照）。この時、メインC P U 4 2は、可変表示部3 Bに停止表示されているマルチシンボル5 0のボーナス倍率を抽選により決定する。又、この特別演出処理（S 1 7）における演出の中で、メインC P U 4 2は、入賞シンボル群に含まれているマルチシンボル5 0の表示態様を第1表示態様から第2表示態様に変更する（図8、図1 7参照）。特別演出処理（S 1 7）を終了すると、メインC P U 4 2は、S 1 8に処理を移行する。

20

【0091】

S 1 8に移行すると、メインC P U 4 2は、払出処理を実行する。この払出処理（S 1 8）では、メインC P U 4 2は、S 1 5又はS 1 7で決定された入賞組合せに応じた配当額をプレイヤに払い出す。払出処理（S 1 8）終了後、メインC P U 4 2は、S 1 9に処理を移行する。

【0092】

続くS 1 9では、メインC P U 4 2は、ボーナスゲームトリガーが成立しているか否かを判定する。具体的には、メインC P U 4 2は、R A M 4 3に記憶された各リール表示部1 0 1～1 0 5のコードナンバを参照し、「可変表示部3 Bを構成する1 5個のシンボル表示領域において、フィーチャーシンボル4 5 Aが3個以上停止表示されているか否か」を判断する。

30

3個以上のフィーチャーシンボル4 5 Aの停止表示により、ボーナスゲームトリガーが成立している場合（S 1 9：Y E S）、メインC P U 4 2は、ボーナスゲーム処理（S 2 0）へ処理を移行する。一方、ボーナスゲームトリガーが成立していない場合（S 1 9：N O）、メインC P U 4 2は、メイン遊技処理プログラムを終了する。尚、上述したように、メイン遊技処理プログラムはその終了と同時に再度実行される。

【0093】

尚、上述したように、本実施形態においては、ボーナスゲームトリガーの成立条件は、「可変表示部3 Bに停止表示されたフィーチャーシンボル4 5 Aが3個以上であること」である。即ち、「3個以上」であればボーナスゲームトリガーが成立するので、上記成立条件は、「停止表示されたフィーチャーシンボル4 5 Aが3個であること」、「停止表示されたフィーチャーシンボル4 5 Aが4個であること」…というように、複数のボーナスゲームトリガーの成立条件が含まれている。

40

【0094】

S 2 0に移行すると、メインC P U 4 2は、ボーナスゲーム処理を実行する。このボーナスゲーム処理（S 2 0）では、メインC P U 4 2は、先ず、選択画面を可変表示部3 Bに表示し、表示されたゲーム条件選択肢画像9 0に対するプレイヤの選択を受け付ける。そして、プレイヤによるゲーム条件選択肢画像9 0の選択が行われた場合、メインC P U 4 2は、選択されたゲーム条件選択肢画像9 0に対応付けられているフリーゲームの実行

50

条件（即ち、フリーゲーム回数やペイアウト率）に従ってフリーゲームを実行する。所定回数のフリーゲームを実行した後、メインCPU 42は、ボーナスゲーム処理を終了し、メイン遊技処理プログラムを終了する。この場合においても、メイン遊技処理プログラムはその終了と同時に再度実行される。

【0095】

次に、ボーナスゲーム処理（S20）で実行されるボーナスゲーム処理プログラムについて、図面を参照しつつ詳細に説明する。図1は、ボーナスゲーム処理プログラムのフローチャートである。

図1に示すように、ボーナスゲーム処理プログラムの実行を開始すると、メインCPU 42は、先ず、選択肢数決定処理を実行する（S21）。この選択肢数決定処理（S21）においては、メインCPU 42は、リール回転制御処理（S14）により可変表示部3Bに停止表示されているフィーチャーシンボル45Aの数に基づいて、選択画面（図19～図21参照）に表示するゲーム条件選択肢画像90の数（即ち、フリーゲームの実行に際し、プレイヤーが選択可能な条件の数）を決定する。

【0096】

当該選択肢数決定処理（S21）について具体的に説明する。メインCPU 42は、先ず、RAM 43に格納されている各リール表示部のコードナンバ等に基づいて、可変表示部3Bに停止表示されているフィーチャーシンボル45Aの数を特定する。そして、メインCPU 42は、特定したフィーチャーシンボル45Aの数と、選択肢数決定テーブルに基づいて、選択画面に表示するゲーム条件選択肢画像90の数（以下、選択肢数という）を決定する。決定した選択肢数をRAM 43に格納した後、メインCPU 42は、S22に処理を移行する。

【0097】

ここで、選択肢数決定処理（S21）に用いられる選択肢数決定テーブルについて、図18を参照しつつ説明する。上述したように、本実施形態においては、メインCPU 42は、フィーチャーシンボル45Aが3個以上可変表示部3Bに停止表示された場合に、ボーナスゲーム処理（S20）に移行する。従って、停止表示されたフィーチャーシンボル45Aが3個以上であることが前提となる。従って、選択肢数決定テーブルは、可変表示部3Bに停止表示されたフィーチャーシンボル45Aの数（即ち、3個以上）を三段階に分け、各段階に対して、選択画面に表示するゲーム条件選択肢画像90の数（即ち、選択肢数）を対応付けて構成されている。従って、停止表示されたフィーチャーシンボル45Aの数を特定し、図18に示す選択肢数決定テーブルを参照することにより、メインCPU 42は、停止表示されたフィーチャーシンボル45Aに対応する選択肢数を決定することができる。

【0098】

S22に移行すると、メインCPU 42は、対象選択肢決定処理を実行する。対象選択肢決定処理（S22）では、メインCPU 42は、夫々フリーゲームの実行条件が対応付けられている複数（本実施形態においては、24種類）のゲーム条件選択肢画像90の中から、抽選により、選択肢数決定処理（S21）で決定された選択肢数分のゲーム条件選択肢画像90を対象選択肢に決定する。選択肢数分の対象選択肢を抽選により決定し、RAM 43に格納した後、メインCPU 42は、S23に処理を移行する。尚、この対象選択肢決定処理（S22）の詳細については、後に図面を参照しつつ詳細に説明する。

【0099】

ここで、本実施形態においては、上述したように、24種類のゲーム条件選択肢画像90が存在する（図23等参照）。この24種類のゲーム条件選択肢画像90には、「フリーゲーム回数：2回」～「フリーゲーム回数：25回」から、一の「フリーゲーム回数」が対応付けられている。また、各ゲーム条件選択肢画像90に対応付けられているフリーゲームの実行条件には、フリーゲーム回数に応じたペイアウト率が含まれている。このペイアウト率は、フリーゲーム回数が多い場合には、低く設定され、フリーゲーム回数が少ない場合には、高く設定されている。従って、何れのゲーム条件選択肢画像90を選択し

た場合でも、フリーゲームにおける期待値は略均しくなる。

【0100】

また、本実施形態における「対象選択肢」とは、選択画面に表示されるゲーム条件選択肢画像90であり、選択画面における表示対象となるゲーム条件選択肢画像90である。又、換言すれば、「対象選択肢」は、ボーナスゲームを開始する際に、プレイヤーによる選択の対象となり得るゲーム条件選択肢画像90と言い得る。

【0101】

S23においては、メインCPU42は、選択画面表示処理を実行する。この選択画面表示処理(S23)では、メインCPU42は、選択肢数決定処理(S21)、対象選択肢決定処理(S22)で決定されたゲーム条件選択肢画像90と共に、選択画面を表示する。選択画面を可変表示部3Bに表示した後、メインCPU42は、フリーゲーム条件選択処理(S24)に処理を移行する。

10

【0102】

ここで、選択画面表示処理(S23)において、可変表示部3Bに表示される選択画面について、図面を参照しつつ詳細に説明する。

まず、リール回転制御処理(S13)終了時に3個のフィーチャーシンボル45Aが可変表示部3Bに停止表示された場合に表示される選択画面について説明する。この場合、3個のフィーチャーシンボル45Aが停止表示されているので、メインCPU42は、ボーナスゲーム処理(S20)を実行する。そして、メインCPU42は、選択肢数決定処理(S21)において、当該フリーゲームに係る選択画面に表示する選択肢数を、3個のフィーチャーシンボル45Aに対応する「選択肢数：8」に決定する(図18参照)。従って、図19に示すように、この場合の選択画面においては、8個のゲーム条件選択肢画像90が表示される。これにより、プレイヤーは、8個のゲーム条件選択肢画像90から一のゲーム条件選択肢画像90を選択することで、8種類のフリーゲームの実行条件から所望の条件を選択し得る。

20

【0103】

次に、リール回転制御処理(S13)終了時に4個～6個のフィーチャーシンボル45Aが可変表示部3Bに停止表示された場合に表示される選択画面について説明する。この場合、4個～6個のフィーチャーシンボル45Aが停止表示されているので(S19:YES)、メインCPU42は、図19に係る例と同様に、ボーナスゲーム処理(S20)を実行する。そして、メインCPU42は、選択肢数決定処理(S21)において、当該フリーゲームに係る選択画面に表示する選択肢数を、4個～6個のフィーチャーシンボル45Aに対応する「選択肢数：16」に決定する(図18参照)。従って、図20に示すように、この場合の選択画面においては、16個のゲーム条件選択肢画像90が表示される。これにより、プレイヤーは、16個のゲーム条件選択肢画像90から一のゲーム条件選択肢画像90を選択することで、16種類のフリーゲームの実行条件から所望の条件を選択し得る。この結果、図20に示す選択画面の場合、プレイヤーは、上記図19の場合と比較して、より多種類のフリーゲームの実行条件から所望の条件を選択し得るので、「ゲームの実行条件の選択に関する高い自由度」という利益を享受し得る。

30

【0104】

続いて、リール回転制御処理(S13)終了時に6個以上のフィーチャーシンボル45Aが可変表示部3Bに停止表示された場合に表示される選択画面について説明する。この場合、6個以上のフィーチャーシンボル45Aが停止表示されているので(S19:YES)、メインCPU42は、図19、図20に係る例と同様に、ボーナスゲーム処理(S20)を実行する。そして、メインCPU42は、選択肢数決定処理(S21)により、当該フリーゲームに係る選択画面に表示する選択肢数を、6個以上のフィーチャーシンボル45Aに対応する「選択肢数：24」に決定する(図18参照)。従って、図21に示すように、この場合の選択画面においては、24個のゲーム条件選択肢画像90が表示される。これにより、プレイヤーは、24個のゲーム条件選択肢画像90から一のゲーム条件選択肢画像90を選択することで、24種類のフリーゲームの実行条件から所望の条件を

40

50

選択し得る。この結果、図 21 に示す選択画面の場合には、プレイヤは、上記図 19、図 20 の場合と比較して、より多種類のフリーゲームの実行条件から所望の条件を選択し得るので、「ゲームの実行条件の選択に関する高い自由度」という利益を享受し得る。

【0105】

S24では、メインCPU42は、フリーゲーム条件選択処理を実行する(S24)。このフリーゲーム条件選択処理(S24)では、メインCPU42は、選択画面に表示されたゲーム条件選択肢画像90に対するプレイヤの選択操作を受け付ける。プレイヤの選択操作は、選択画面に表示されたゲーム条件選択肢画像90に対応する部分のタッチパネル4を押圧することで行われる。従って、メインCPU42は、タッチパネル4からの入力信号に基づいて、プレイヤが選択したゲーム条件選択肢画像90を特定する。プレイヤが選択したゲーム条件選択肢画像90に係るデータ(以下、実行条件データという)をRAM43に格納した後、メインCPU42は、フリーゲーム条件選択処理(S24)を終了し、S25に処理を移行する。

10

【0106】

S25においては、メインCPU42は、シンボル抽選処理を実行し、その後、リール回転制御処理(S26)を実行する。このシンボル抽選処理(S25)、リール回転制御処理(S26)は、メイン遊技処理プログラムにおけるシンボル抽選処理(S13)、リール回転制御処理(S14)と同様の処理である。従って、S13、S14について既に説明しているので、シンボル抽選処理(S25)、リール回転制御処理(S26)に付いての説明は省略する。リール回転制御処理(S26)終了後、メインCPU42は、S27に処理を移行する。

20

【0107】

S27に移行すると、メインCPU42は、可変表示部3Bに配置されたシンボルが入賞組合せに該当するか否かを判定する。このS27の処理は、メイン遊技処理プログラムのS15の処理と同様の処理である。従って、S27の処理に関する説明は省略する。入賞組合せが成立している場合(S27: YES)、メインCPU42は、S28に処理を移行する。一方、いずれの入賞組合せも成立していない場合(S27: NO)、メインCPU42は、S29に処理を移行する。

【0108】

S28においては、メインCPU42は、配当加算処理を実行する。この配当加算処理(S28)では、メインCPU42は、S27で決定された配当額を、ボーナスゲーム処理中に獲得した配当額に順次加算する。この配当加算処理(S28)で加算された配当額は、後述する払出処理(S30)においてプレイヤに対し払い出される。

30

【0109】

そして、S29では、メインCPU42は、先ず、RAM43に形成されているフリーゲーム数カウンタの値に「1」を加算し、その後、フリーゲームの終了条件を充足するか否かを判定する。即ち、メインCPU42は、先ず、フリーゲーム条件選択処理(S24)で格納された実行条件データに含まれるフリーゲーム回数をRAM43から読み出す。そして、メインCPU42は、当該フリーゲーム回数と、フリーゲーム回数カウンタの値を比較し、実行条件データに係るフリーゲーム回数分のゲームを実行したか否かを判定する。

40

【0110】

実行条件データに係るフリーゲーム回数分のゲームが実行されている場合(S29: YES)、メインCPU42は、払出処理(S30)に処理を移行する。即ち、スロットマシン1においては、実行条件データに係るフリーゲーム回数分のゲームが実行される。一方、実行条件データに係るフリーゲーム回数分のゲームが実行されていない場合には(S29: NO)、メインCPU42は、シンボル抽選処理(S21)に処理を戻す。これにより、スロットマシン1では、再度1回分のフリーゲームが実行される。

【0111】

上述したように、当該実行条件データは、フリーゲーム条件選択処理(S24)におい

50

て、プレイヤーにより選択されたゲーム条件選択肢画像 90 に対応付けられているフリーゲームの実行条件に基づくデータである。従って、当該スロットマシン 1 は、選択画面（図 19～図 21 参照）に表示されたゲーム条件選択肢画像 90 から、プレイヤーが選択したゲーム条件選択肢画像 90 に係る所望の条件に従ってフリーゲームを実行する。

【0112】

S30に移行すると、メインCPU42は、配当加算処理（S28）で加算した配当額をプレイヤーに払い出す。尚、この払出処理（S28）においては、実行条件データに係るフリーゲーム回数分のフリーゲームが終了した時点で、加算した配当額を一括して払い出したが、1回分のフリーゲームのたびに配当を払い出すことも可能である。

【0113】

次に、ボーナスゲーム処理プログラムのS22で実行される対象選択肢決定処理プログラムについて、図面を参照しつつ詳細に説明する。図22は、対象選択肢決定処理プログラムのフローチャートである。

図22に示すように、対象選択肢決定処理プログラムの実行を開始すると、メインCPU42は、先ず、RAM43を参照し、選択肢数決定処理（S21）で決定された洗濯指数が「24」であるか否かを判断する。「選択肢数：24」である場合には（S31：YES）、メインCPU42は、S37に処理を移行する。「選択肢数：24」ではない場合（S31：NO）、メインCPU42は、S32に処理を移行する。

【0114】

「選択肢数：8」又は「選択肢数：16」の場合（S31：NO）に移行するS32においては、メインCPU42は、対象選択肢抽選処理を実行する。この対象選択肢抽選処理（S32）では、メインCPU42は、所定の乱数値範囲から一の乱数値をサンプリングし、サンプリングした乱数値と、図23に示す対象選択肢抽選テーブルに基づいて、一のゲーム条件選択肢画像90を抽出する。抽出したゲーム条件選択肢画像90を示す抽選結果データをRAM43に格納した後、メインCPU42は、S33に処理を移行する。

【0115】

ここで、対象選択肢抽選テーブルについて、図面を参照しつつ説明する。上述したように、本実施形態では、「フリーゲーム回数：2回」～「フリーゲーム回数：25回」が夫々対応づけられた24種類のゲーム条件選択肢画像90（即ち、対象選択肢となり得る選択肢）が存在する。そして、図23に示すように、本実施形態に係る対象選択肢抽選テーブルには、24種類のゲーム条件選択肢画像90（即ち、対象選択肢となり得る24種類の選択肢）に対して、夫々、所定の乱数値範囲が対応付けられている。従って、メインCPU42は、一の乱数値をサンプリングすることで、一のゲーム条件選択肢画像90を抽出することができる。

【0116】

S33に移行すると、メインCPU42は、対象選択肢抽選処理（S32）で抽出した一のゲーム条件選択肢画像90が既に抽出されたゲーム条件選択肢画像90と重複しているか否かを判断する。即ち、メインCPU42は、RAM43に格納されている抽選結果データと、確定済選択肢データを比較することで、S33の判断処理を行う。尚、確定済選択肢データとは、対象選択肢となることが確定しているゲーム条件選択肢画像90を示すデータである。抽選結果データが示すゲーム条件選択肢画像90が確定済選択肢データに係るゲーム条件選択肢画像90と重複していない場合（S33：NO）、メインCPU42は、S34に処理を移行する。一方、抽選結果データが示すゲーム条件選択肢画像90が確定済選択肢データに係るゲーム条件選択肢画像90と重複している場合（S33：YES）、メインCPU42は、S35に処理を移行する。

【0117】

S34に移行すると、メインCPU42は、当該抽選結果データを確定済選択肢データに変更して、再度RAM43に格納する。これにより、対象選択肢抽選処理（S32）で抽出されたゲーム条件選択肢画像90は、選択画面に表示されるゲーム条件選択肢画像90として確定する。その後、メインCPU42は、S36に処理を移行する。

【0118】

一方、S35においては、メインCPU42は、当該抽選結果データをRAM43から消去する。即ち、この場合、当該抽選結果データは、確定済選択肢データとなることはない。当該抽選結果データをRAM43から消去した後、メインCPU42は、S32に処理を戻す。これにより、メインCPU42は、再度、対象選択肢抽選処理（S32）を実行し、24種類のゲーム条件選択肢画像90から、新たに一のゲーム条件選択肢画像90を抽出する。

【0119】

ここで、S35の処理は、抽選結果データが示すゲーム条件選択肢画像90がRAM43に格納されている確定済選択肢データと重複している場合（S33：YES）に実行される。つまり、RAM43には、同一のゲーム条件選択肢画像90を示す確定済選択肢データが格納されることはない。

そして、選択画面表示処理（S23）においては、メインCPU42は、RAM43に格納されている確定済選択肢データに基づいて、ゲーム条件選択肢画像90を表示する。従って、同一のフリーゲームの実行条件が対応付けられたゲーム条件選択肢画像90が、選択画面（図19～図21参照）に表示されることはない。この結果、選択画面に表示されるゲーム条件選択肢画像90（即ち、フリーゲームの実行条件）が夫々異なるので、スロットマシン1は、フリーゲームの実行条件に関するプレイヤによる選択の幅を十分に確保することができる。

【0120】

S36においては、メインCPU42は、選択肢数決定処理（S21）で決定された選択肢数分の確定済選択肢データが格納されているか否かを判断する。具体的には、メインCPU42は、RAM43に格納されている選択肢数と、確定済選択肢データの数を比較し、上記S36の判断を行う。選択肢数分の確定済選択肢データがRAM43に格納されている場合（S36：YES）、メインCPU42は、対象選択肢決定処理プログラムを終了する。一方、選択肢数分の確定済選択肢データがRAM43に格納されていない場合（S36：NO）、メインCPU42は、S32に処理を戻す。

【0121】

一方、「選択肢数：24」である場合（S31：YES）に移行するS37では、メインCPU42は、24種類のゲーム条件選択肢画像90全てを示す確定済選択肢データをRAM43に格納する。全24種類のゲーム条件選択肢画像90に係る確定済選択肢データをRAM43に格納した後、メインCPU42は、対象選択肢決定処理プログラムを終了する。

ここで、S37の処理が実行される場合、ゲーム条件選択肢画像90の種類（即ち、24種類）と「選択肢数：24」が一致している。従って、ゲーム条件選択肢画像90の全種類を対象選択肢としても、メインCPU42は、ゲーム条件選択肢画像90が重複することなく、選択肢数分の対象選択肢を決定し得る。この結果、当該スロットマシン1は、対象選択肢抽選処理等の処理（S32～S36）を省略することができ、この場合における対象選択肢決定処理（S21）に伴う処理負担を軽減し得る。

【0122】

このように、対象選択肢決定処理プログラムを実行することにより、メインCPU42は、24種類のゲーム条件選択肢画像90から、選択肢数決定処理（S21）で決定された選択肢数分のゲーム条件選択肢画像90を、抽選により決定する。この結果、選択画面には、ランダムに決定された種類のゲーム条件選択肢画像が表示されるので、スロットマシン1は、プレイヤが選択可能なフリーゲームの実行条件を多様化できる。従って、当該スロットマシン1は、多様な条件下でのフリーゲームをプレイヤに提供することができ、フリーゲームの単調化を防止しうる。

【0123】

又、本実施形態に係るスロットマシン1では、S32～S36の処理により、同一のフリーゲームの実行条件に係るゲーム条件選択肢画像90が、選択画面に表示されることは

無い。つまり、選択画面に表示された複数のゲーム条件選択肢画像 90 は、全て異なるフリーゲームの実行条件を示すことになる。この結果、重複内容を示すゲーム条件選択肢画像 90 が存在することはないので、当該スロットマシン 1 は、選択肢数分の範囲における選択の自由度を十分に確保することができる。

【0124】

以上説明したとおり、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、21 種類のシンボル（通常シンボル、マルチシンボル）を変動表示及び停止表示し、可変表示部 3B に停止表示された同一種類のシンボルの数に応じた賞を付与する。そして、可変表示部 3B に 3 個以上のフィーチャーシンボル 45A が停止表示された場合（S19：YES）、スロットマシン 1 は、ボーナスゲームとして、フリーゲームを付与する（S20）。

10

【0125】

そして、ボーナスゲーム処理（S20）においては、スロットマシン 1 は、先ず、フリーゲームの開始に先立って、選択画面（図 19～図 21 参照）を可変表示部 3B に表示する（S23）。選択画面に表示された複数のゲーム条件選択肢画像 90 の一をプレイヤーが選択すると（S24）、スロットマシン 1 は、選択されたゲーム条件選択肢画像 90 に対応付けられているフリーゲームの実行条件に従ってフリーゲームを実行する（S25～S30）。

【0126】

ここで、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、3 個以上のフィーチャーシンボル 45A が可変表示部 3B に停止表示された場合、可変表示部 3B に停止表示されたフィーチャーシンボル 45A の数に応じて、選択画面（図 19～図 21 参照）に表示するゲーム条件選択肢画像 90 の数を変更する（S21～S23）。これにより、プレイヤーが選択可能なゲーム条件選択肢画像 90 の数（即ち、フリーゲームの実行条件の自由度）が変更されるので、当該スロットマシン 1 は、プレイヤー間に生じる不公平感を軽減し得る。

20

【0127】

又、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、選択画面において、プレイヤーにより選択されたゲーム条件選択肢画像 90（即ち、選択されたフリーゲームの実行条件）に従って、フリーゲームを実行する。即ち、プレイヤーが自ら選択した実行条件に基づいて、フリーゲームを実行するので、当該スロットマシン 1 は、プレイヤーのフリーゲームに対する期待感を損なうことなく、フリーゲームに関する興趣を向上させ得る。又、選択画面に表示された複数のゲーム条件選択肢画像 90 から、任意に一のゲーム条件選択肢画像 90 を選択するので、プレイヤーは、「ゲーム条件選択肢画像 90 の選択に関する戦略性」という興趣をプレイヤーに享受し得る。

30

【0128】

更に、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、対象選択肢決定処理（S22）により、選択画面に表示されるゲーム条件選択肢画像 90 を抽選により決定する。これにより、当該スロットマシン 1 は、プレイヤーが選択可能なフリーゲームの実行条件を多様化し得る。従って、当該スロットマシン 1 は、多様な条件下でのフリーゲームをプレイヤーに提供することができ、フリーゲームの単調化を防止しうる。

【0129】

尚、本発明は、前記本実施形態及び第 2 実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で種々の改良、変形が可能である。

40

例えば、本実施形態に係る選択肢数決定テーブル（図 18 参照）では、フィーチャーシンボル 45A が停止表示された数を 3 段階（「3 個」「4 個～6 個」「6 個以上」）に分け、夫々に選択肢数（「選択肢数：8」「選択肢数：16」「選択肢数：24」）を対応付けていたが、この態様に限定するものではない。即ち、少なくとも 2 段階以上であれば、様々の態様を採用し得る。例えば、フィーチャーシンボル 45A が停止表示された数を「3 個」「4 個」というように個数ごとに段階分けし、夫々に異なる選択肢数を対応付けることも可能である。

【0130】

50

又、本実施形態に係るスロットマシン 1 では、ボーナスゲームとして、「フリーゲーム」を付与する場合について説明したが、この態様に限定するものではない。即ち、選択式のボーナスゲーム等、種々のボーナスゲームについても適用することができる。例えば、選択式のボーナスゲームの場合、ゲーム条件選択肢画像 90 には、当該選択式ボーナスゲームの実行条件を対応付ければよい。この場合、当該選択式ボーナスゲームの実行条件としては、当該選択式ボーナスゲームにおける選択回数やペイアウト率を用い得る。

【0131】

そして、本実施形態に係る対象選択肢決定処理 (S22) においては、24 種類のゲーム条件選択肢画像 90 から、一のゲーム条件選択肢画像 90 を抽選により抽出し、選択画面に表示されるゲーム条件選択肢画像 90 を選択肢数分決定していたが、この態様に限定するものではない。即ち、選択画面に表示される選択肢数分のゲーム条件選択肢画像 90 を抽選により決定することができれば、種々の方式を採用し得る。例えば、選択肢数分のゲーム条件選択肢画像 90 が規定された表示パターンを複数規定し、抽選により、当該表示パターンの一を決定することで、選択画面に表示される選択肢数分のゲーム条件選択肢画像 90 を決定する態様も採用し得る。

【0132】

又、本実施形態においては、対象選択肢抽選処理 (S32) において、図 23 に示す対象選択肢抽選テーブルを常に用いて処理を実行していたが、この態様に限定するものではない。例えば、一のゲーム条件選択肢画像 90 を対象選択肢として確定する度に、抽選対象となるゲーム条件選択肢画像 90 の数を減じた対象選択肢抽選テーブルに変更して、対象選択肢抽選処理 (S32) を実行するように構成してもよい。

【0133】

具体的には、メイン CPU 42 は、抽出された一のゲーム条件選択肢画像 90 を対象選択肢として確定する度に、当該ゲーム条件選択肢画像 90 を除外した対象選択肢抽選テーブルを生成する。即ち、メイン CPU 42 は、確定済のゲーム条件選択肢画像 90 を除外した残りのゲーム条件選択肢画像 90 に対して、夫々乱数値範囲を割り当て、対象選択肢抽選テーブルを生成する。そして、メイン CPU 42 は、生成した対象選択肢抽選テーブル (即ち、23 種類以下のゲーム条件選択肢画像 90 を抽選対象とする対象選択肢抽選テーブル) を用いて、対象選択肢抽選処理 (S32) を実行する。

このように構成すれば、対象選択肢抽選処理 (S32) において、同一のゲーム条件選択肢画像 90 が重複して抽出されることはなくなる。従って、この場合、スロットマシン 1 は、S33、S35 の処理を省略して対象選択肢決定処理 (S21) を実行することができ、対象選択肢決定処理 (S21) に係る処理負担を軽減し得る。

【0134】

また、本実施形態においては、可変表示部 3B を、液晶パネルにより構成していたが、メカニカルリールと、メカニカルリールの前面に配置された透明液晶表示装置により構成することも可能である。即ち、当該スロットマシン 1 を、所謂ハイブリッド型の遊技機として構成し得る。この場合、メカニカルリールに描かれた図柄は、透明液晶表示装置を介して視認される。更に、ハイブリッド型の遊技機の場合、透明液晶表示装置に、メカニカルリールの数と等しい表示窓を設け、当該表示窓を通じてメカニカルリールに描かれた図柄を視認できるよう構成することが望ましい。又、メカニカルリールを用いる場合は、メカニカルリールは、図示しないモータによって回転・停止が制御される。

【0135】

更に、本発明は、上述した処理を実行するための遊技方法としても実現可能である。更に、本発明は、当該遊技方法をコンピュータで実行させるためのプログラム、及び、そのプログラムが記録された記録媒体としても実現可能である。

【図面の簡単な説明】

【0136】

【図 1】 ボーナスゲーム処理プログラムのフローチャートである。

【図 2】 スロットマシンの外観斜視図である。

10

20

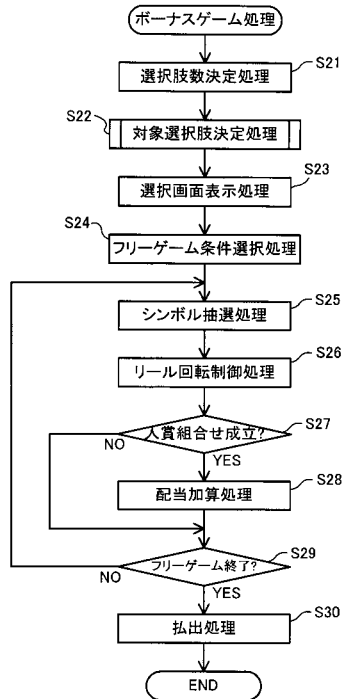
30

40

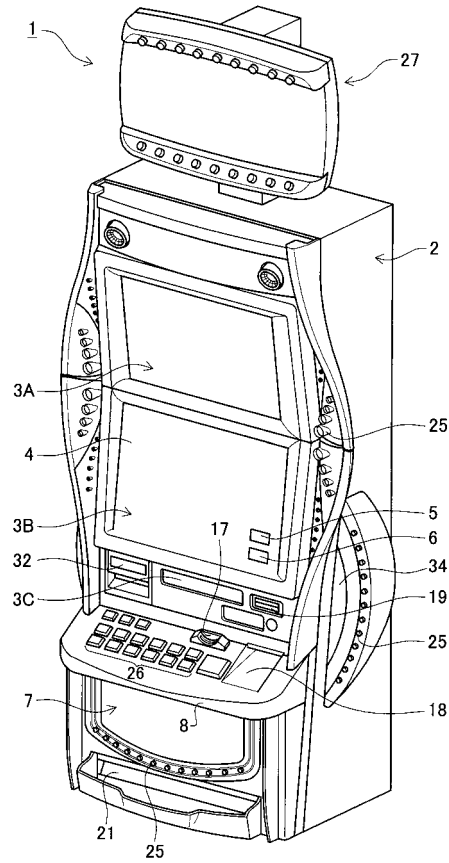
50

- 【図 3】スロットマシンのリール表示部を示す説明図である。
- 【図 4】スロットマシンのシンボル表示領域を示す説明図である。
- 【図 5】スロットマシンの内部構成を示すブロック図である。
- 【図 6】スロットマシンにおける副制御基板の内部構成を示すブロック図である。
- 【図 7】スロットマシンの各リールを構成する通常シンボルを示す説明図である。
- 【図 8】各リールを構成するマルチシンボルに関する説明図である。
- 【図 9】スロットマシンの各リールを構成するシンボル列を示す説明図である。
- 【図 10】シンボルが変動表示している可変表示部を示す説明図である。
- 【図 11】シンボルが停止表示している可変表示部を示す説明図である。
- 【図 12】スロットマシンの配当テーブルを示す説明図である。 10
- 【図 13】メイン制御処理プログラムのフローチャートである。
- 【図 14】メイン遊技処理プログラムのフローチャートである。
- 【図 15】スロットマシンにおけるコードナンバとシンボルとを対応付けたテーブルを示す説明図である。
- 【図 16】スロットマシンにおける乱数値とコードナンバとを対応付けたテーブルを示す説明図である。
- 【図 17】特別演出処理により可変表示部に表示される演出に関する説明図である。
- 【図 18】選択肢数決定テーブルの説明図である。
- 【図 19】選択肢数が 8 の場合に表示される選択画面の一例を示す説明図である。
- 【図 20】選択肢数が 16 の場合に表示される選択画面の一例を示す説明図である。 20
- 【図 21】選択肢数が 24 の場合に表示される選択画面の一例を示す説明図である。
- 【図 22】対象選択肢決定プログラムのフローチャートである。
- 【図 23】対象選択肢抽選テーブルの説明図である。
- 【符号の説明】
- 【0137】
- | | | |
|-------|------------|----|
| 1 | スロットマシン | |
| 3 B | 可変表示部 | |
| 4 1 | コントローラ | |
| 4 5 A | フィーチャーシンボル | |
| 9 0 | ゲーム条件選択肢画像 | 30 |

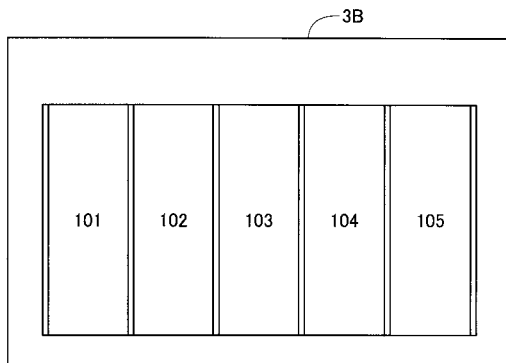
【図 1】



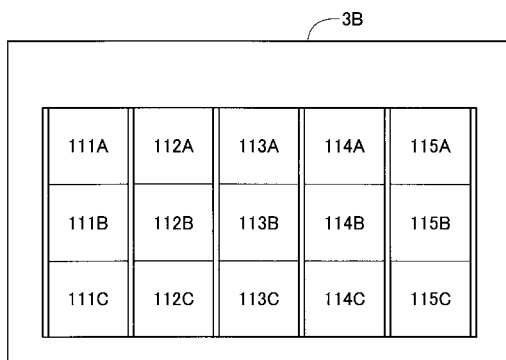
【図 2】



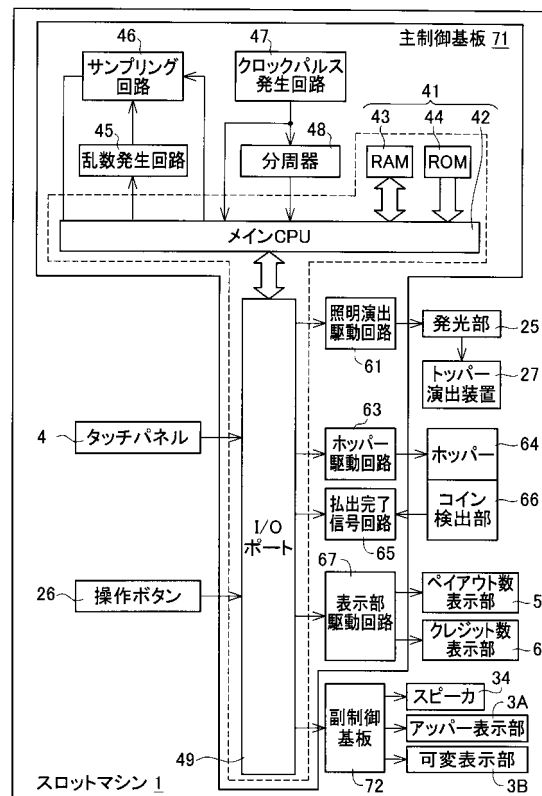
【 図 3 】



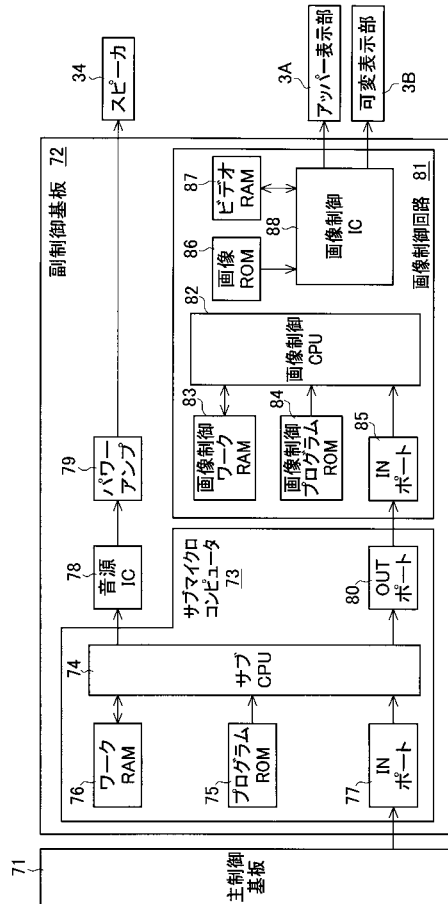
【図 4】



【図 5】



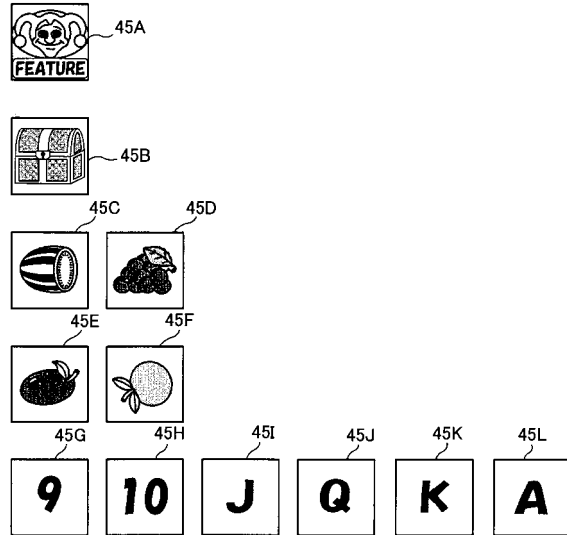
【図 6】



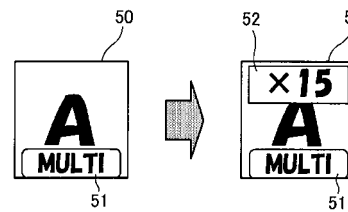
【図 9】



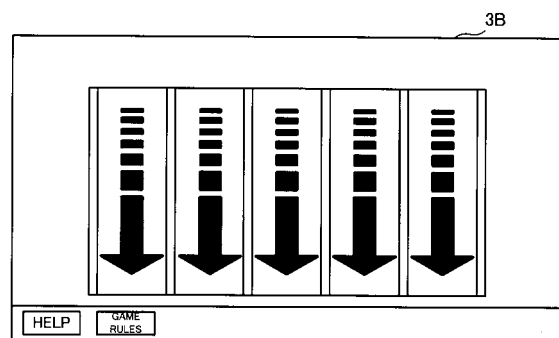
【図 7】



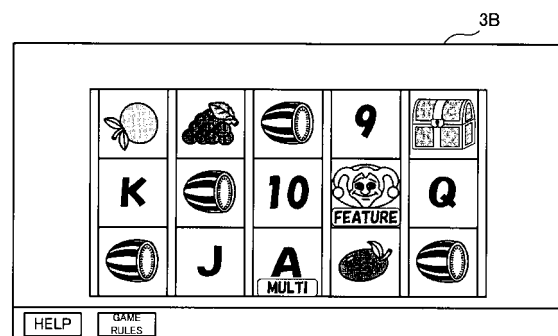
【図 8】



【図 10】



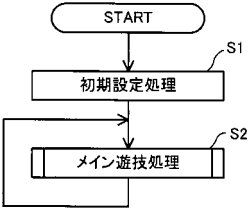
【図 11】



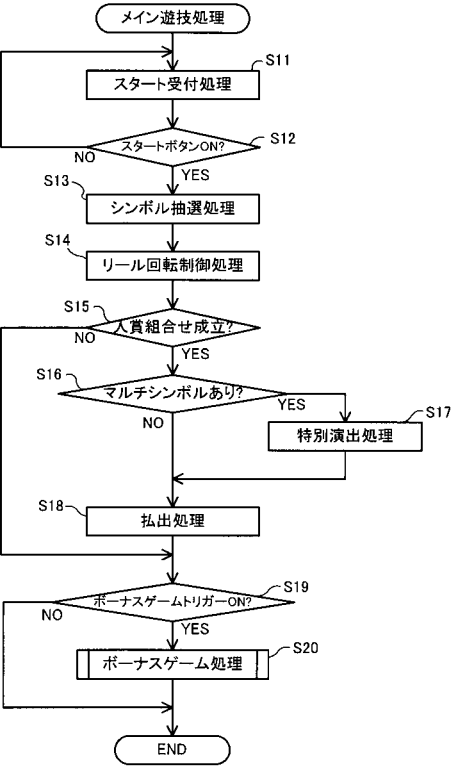
【図 1 2】

of a Kind														
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
TREASURE	80	150	250	400	400	400	500	500	600	600	600	700		
WATER MELON	70	120	200	350	350	350	400	400	500	500	500	600		
GRAPE	60	100	180	300	300	300	350	350	400	400	400	500		
PLUM	40	80	120	150	150	200	200	200	200	200	200	200		
ORANGE	30	60	100	120	120	150	150	150	150	150	150	150		
A	25	50	75	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
K	20	40	60	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Q	15	30	45	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
J	10	20	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
10	8	15	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
9	5	10	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-		

【図 1 3】



【図 1 4】



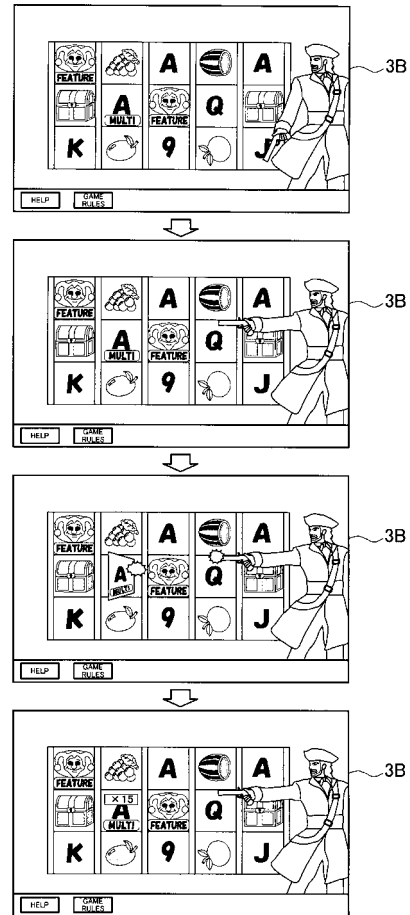
【図 1 5】

リール帯	
コードナンバ	シンボル
00	GRAPE
01	Q
02	9
03	ORANGE
04	K
05	WATER MELON
06	TREASURE
07	GRAPE
08	10
09	FEATURE
10	J
11	MULTI-A
12	PLUM
13	10
14	9
15	MULTI-PLUM
16	A
17	J
18	TREASURE
19	MULTI-K
20	10
⋮	⋮

【図 16】

乱数値	コードナンバ
0~127	00
128~255	01
256~383	02
384~511	03
512~760	04
761~767	05
768~895	06
896~1023	07
1024~1151	08
1152~1279	09
1280~1307	10
1308~1335	11
1336~1364	12
1365~1491	13
1492~1919	14
1920~2047	15
2048~2175	16
2176~2303	17
2304~2431	18
2432~2559	19
2560~2687	20
⋮	⋮

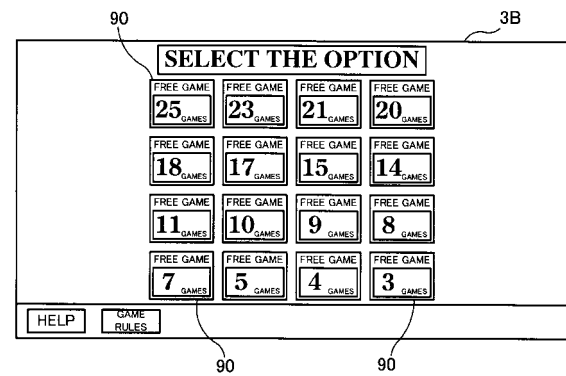
【図 17】



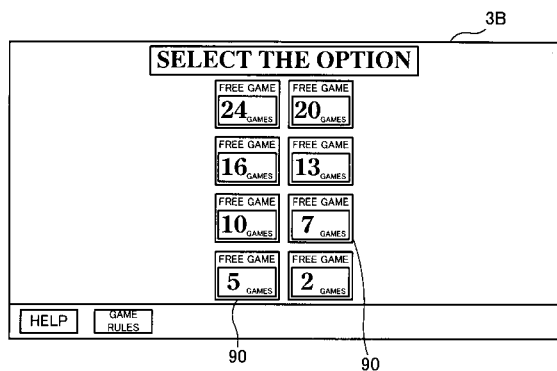
【図 18】

フィーチャーシンボル 表示数	選択肢数
3	8
4~6	16
6~	24

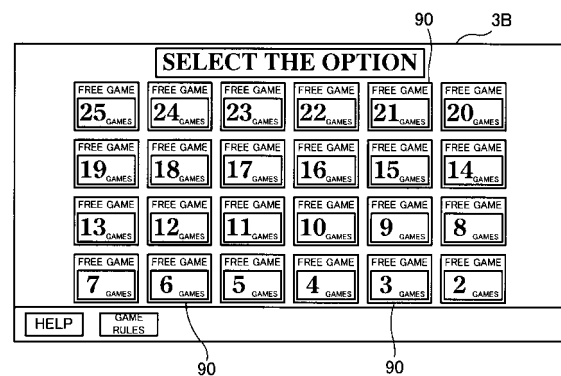
【図 20】



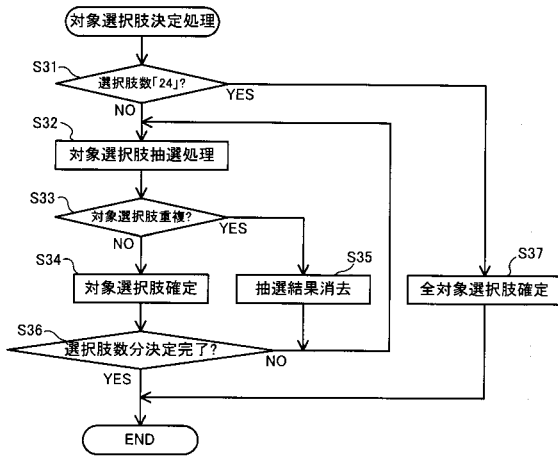
【図 19】



【図 21】



【図 2 2】



【図 2 3】

ゲーム条件選択肢 (フリーゲーム数)	乱数値
2 GAMES	0～20
3 GAMES	21～41
4 GAMES	42～63
5 GAMES	64～84
6 GAMES	85～105
7 GAMES	106～127
8 GAMES	128～148
9 GAMES	149～169
10 GAMES	170～191
11 GAMES	192～212
12 GAMES	213～233
13 GAMES	234～255
14 GAMES	256～276
15 GAMES	277～297
16 GAMES	298～319
17 GAMES	320～340
18 GAMES	341～361
19 GAMES	362～383
20 GAMES	384～404
21 GAMES	405～425
22 GAMES	426～447
23 GAMES	448～468
24 GAMES	469～489
25 GAMES	490～511