

(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2006-61391

(P2006-61391A)

(43) 公開日 平成18年3月9日(2006.3.9)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A63F 5/04 (2006.01)</b>	A63F 5/04 511D	
	A63F 5/04 511E	
	A63F 5/04 511F	
	A63F 5/04 516F	

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2004-247176 (P2004-247176)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25
(22) 出願日	平成16年8月26日(2004.8.26)	(74) 代理人	100101889 弁理士 中村 俊郎
		(74) 代理人	100097559 弁理士 水野 浩司
		(74) 代理人	100121083 弁理士 青木 宏義
		(72) 発明者	磯貝 亮 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	板垣 武久 東京都江東区有明3丁目1番地25

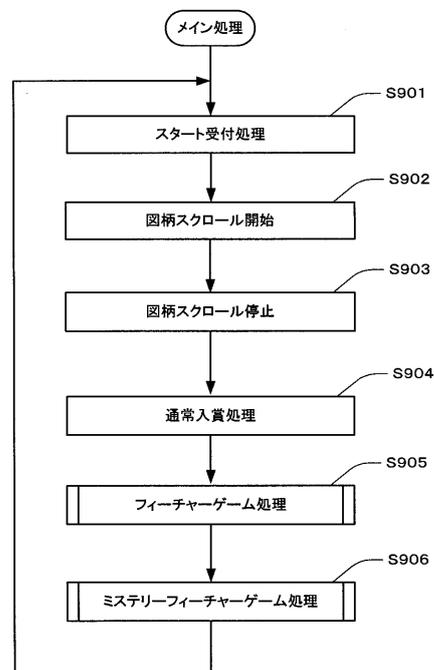
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技者に単調さを感じさせないように、遊技者にコインの取得などを有利にするボーナスゲームなどを開始する遊技機を提供する。

【解決手段】 ディスプレイ3に表示された図柄が遊技者に開示されたフィーチャーゲーム役を含むか否かを判定し、フィーチャーゲーム役を含む場合にはフィーチャーゲームに移行させる判定手段であって、通常入賞役及びフィーチャーゲーム役のいずれも含まないときであって、遊技者に開示されていないミステリーフィーチャーゲーム役を含んでおり且つ所定の条件が満たされた場合に、遊技態様をミステリーフィーチャーゲームに移行させる判定手段を有する遊技機。

【選択図】 図9



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数の連なる図柄を変動表示可能な図柄表示部を複数有し、所定の変動停止条件に応じて変動表示が停止されたときに、前記複数の連なる図柄の内少なくとも一つの図柄を各図柄表示部に表示する図柄表示手段と、

変動表示が停止された状態において各図柄表示部に表示された図柄が遊技者に開示された第 1 の所定の図柄の組み合わせを含むか否かを判定し、前記表示された図柄が前記第 1 の所定の図柄の組み合わせを含む場合には、遊技者に有価価値の支払いを行わせ、且つ

変動表示が停止された状態における各図柄表示部に表示された図柄が遊技者に開示された第 2 の所定の図柄の組み合わせを含むか否かを判定し、前記表示された図柄が前記第 2 の所定の図柄の組み合わせを含む場合には、遊技態様を通常遊技態様から有価価値の支払いについて遊技者を有利にする第 1 の特別遊技態様に移行させる

判定手段と

を有する遊技機において、

前記判定手段は、前記各図柄表示部に表示された図柄が前記第 1 の所定の図柄の組み合わせ及び前記第 2 の所定の図柄の組み合わせのいずれも含まないときであって、前記各図柄表示部に表示された図柄が遊技者に開示されていない第 3 の所定の図柄の組み合わせを含んでおり且つ所定の条件が満たされた場合に、遊技態様を通常遊技態様から有価価値の支払いについて遊技者を有利にする第 2 の特別遊技態様に移行させる

ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記所定の条件は、前記第 3 の所定の図柄の組み合わせが有効ライン上に位置していることであることを特徴とする、請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記各図柄表示部に表示された図柄が前記第 3 の所定の図柄を含み且つ前記所定の条件が満たされた場合に、前記判定手段が遊技態様を通常遊技態様から有価価値の支払いについて遊技者を有利にする第 2 の特別遊技態様に移行させると、前記第 3 の所定の図柄の組み合わせに含まれる図柄の少なくとも一つを用いた演出が実行される、ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

複数の連なる図柄を変動表示可能な図柄表示部を複数有し、所定の変動停止条件に応じて変動表示が停止されたときに、前記複数の連なる図柄の内少なくとも一つの図柄を各図柄表示部に表示する図柄表示手段と、

変動表示が停止された状態において各図柄表示部に表示された図柄が第 1 の所定の図柄の組み合わせを含むか否かを判定し、前記表示された図柄が前記第 1 の所定の図柄の組み合わせを含む場合には、遊技者に有価価値の支払いを行わせ、且つ

変動表示が停止された状態において各図柄表示部に表示された図柄が第 2 の所定の図柄の組み合わせを含むか否かを判定し、前記表示された図柄が前記第 2 の所定の図柄の組み合わせを含む場合には、遊技態様を通常遊技態様から有価価値の支払いについて遊技者を有利にする第 1 の特別遊技態様に移行させる

第 1 の判定手段と、

所定の遊技態様発生条件の成立に応じて、遊技態様を通常遊技態様から有価価値の支払いについて遊技者を有利にする第 2 の特別遊技態様に移行させる、第 2 の判定手段とを有することを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、より詳しくは遊技者を有利にする特別遊技態様への移行が突然発生するように遊技者に感じさせることが可能な遊技機に関する。

**【背景技術】**

## 【0002】

ゲームの入賞内容に応じて、メダルや硬貨等のゲームで使用する媒体（以下「コイン」という）を払い出す遊技機として、様々なスロットマシンが開発・製造されている。スロットマシンは、遊技場、カジノ、ゲームセンターなどに設置されて遊技者・遊技者の遊技に供される。

## 【0003】

遊技機の一つであるスロットマシンは、図柄が外周面に付されたリール（機械式リール）を複数有する構成を有するものの他に、機械式リールの代りに液晶ディスプレイなどの画像表示装置を備えており、この画像表示装置に複数のリール（画像式、ビデオ式リール）の画像を表示するものも開発され、多数市場に出回っている。

10

## 【0004】

これら機械式リール若しくは画像式リールを有するスロットマシンは、遊技者が所定の操作をおこなうと、各リールがスクロールを始め、所定の順番で並んだ図柄が循環的に表示される。そして、全てのリールが停止すると、その時点での有効ライン（ペイライン）上に予め遊技者に知らされている入賞役である特定の図柄の組合せが位置している場合に、その入賞役に応じたコイン払い出しがおこなわれる（例えば、特許文献1）。

【特許文献1】特開2003-180908号公報（段落[0032]、図1）

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

上記のようなスロットマシンを用いた遊技では、遊技者は入賞役が有効ライン上にそろったか否かのみが関心事項となり、遊技が継続するにしたがって遊技者に遊技自体が単調な作業と感じさせる虞があった。

20

## 【0006】

本発明は、遊技者に単調さを感じさせないように、遊技者にコインの取得などを有利にするボーナスゲームなどを開始する遊技機を提供することにある。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0007】

本発明は、上記課題を解決するための手段として、以下のような特徴を有している。

本発明の第1の態様は、遊技機として提案される。この遊技機は、複数の連なる図柄を変動表示可能な図柄表示部を複数有し、所定の変動停止条件に応じて変動表示が停止されたときに、複数の連なる図柄の内少なくとも一つの図柄を各図柄表示部に表示する図柄表示手段（例えば、ディスプレイ）と、変動表示が停止された状態において各図柄表示部に表示された図柄が第1の所定の図柄の組み合わせを含むか否かを判定し、表示された図柄が第1の所定の図柄の組み合わせを含む場合には、遊技者に有価価値（例えば、コイン）の支払いを行わせ、且つ変動表示が停止された状態における各図柄表示部に表示された図柄が遊技者に開示された第2の所定の図柄の組み合わせを含むか否かを判定し、表示された図柄が第2の所定の図柄の組み合わせを含む場合には、遊技態様を通常遊技態様から有価価値の支払いについて遊技者を有利にする第1の特別遊技態様（例えば、フィーチャーゲーム状態）に移行させる判定手段（例えば、マイクロコンピュータ又はメインCPU）とを有し、判定手段は、各図柄表示部に表示された図柄が第1の所定の図柄の組み合わせ及び第2の所定の図柄の組み合わせのいずれも含まないときであって、各図柄表示部に表示された図柄が遊技者に開示されていない第3の所定の図柄の組み合わせを含んでおり且つ所定の条件が満たされた場合に、遊技態様を通常遊技態様から有価価値の支払いについて遊技者を有利にする第2の特別遊技態様（例えば、ミステリーフィーチャーゲーム状態）に移行させることを特徴としている。

30

40

## 【0008】

上述の「有価価値」は、換金可能な価値及び換金可能ではないが何らかのメリットを有することをいい、例えば遊技場、ゲームセンター、カジノなどで使用されるメダル、コイン、チップ（以下、単に「コイン」と総称する）のような有形物であっても良いし、これ

50

らの枚数を数値化した情報であるクレジットのような無形物であっても良い。

【0009】

本明細書において「図柄の組み合わせ」は、複数の図柄のみならず一つの特定の図柄を含む概念とする。「図柄の組み合わせ」には図柄の配列の順番が規定されていてもいなくても良い。

【0010】

「遊技者に開示された」とは、遊技者に確定した情報として提供されていることをいい、たとえば遊技機のパネルやディスプレイなどに遊技者が認知可能に表示された情報であって、遊技機の判定手段が有する判定ロジックなど、遊技機に格納されている情報を正当な権限に基づいて知った者（遊技機の開発者、製造者、販売者など）及びこれらの者から許諾を得て知得した者（この遊技機が配置されている遊技場、ゲームセンター、カジノなどの所有者、運営者など）により遊技者に知らしめられていることをいう。

10

【0011】

遊技者に開示された情報に基づかずに知得した情報、例えば遊技者が遊技を繰り返すことにより経験的に認知した情報や、遊技者などから口頭で、或いは雑誌やインターネットなどの情報媒体を介して教えて貰い、得た情報は本明細書で言う「遊技者に開示された」情報に含まれない。

【0012】

この発明の態様によれば、遊技者に開示されていない第3の所定の図柄の組み合わせの成立時においても、遊技者の配当を有利にする特別遊技態様を遊技者が享受することが可能となり、遊技者から見ると、どの図柄に基づいて特別遊技態様が開始するのかわからず、突然に特別遊技態様となるように遊技者に感じさせる。そのため、遊技者に遊技の単調さを感じさせずに遊技を楽しませることが可能となる。

20

【0013】

本発明の第1の態様にかかる遊技機において、第2の特別遊技態様を開始させる所定の条件を、第3の所定の図柄の組み合わせが有効ライン（ペイラインとも言う）上に位置していることとしてもよい。

【0014】

またさらに、本発明の第1の態様にかかる遊技機において、各図柄表示部に表示された図柄が第3の所定の図柄を含み且つ所定の条件が満たされた場合に、判定手段が遊技態様を通常遊技態様から有価価値の支払いについて遊技者を有利にする第2の特別遊技態様に移行させると、第3の所定の図柄の組み合わせに含まれる図柄の少なくとも1つを用いた演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0015】

かかる遊技機によれば、遊技者にある図柄が図柄表示手段に表示されると特別遊技態様に移行することがあると認識させる演出を行うこととなり、遊技者にその図柄の出現への期待を持たせて、遊技への意欲を維持させることが可能となる。

【0016】

本発明の第2の態様は、遊技機として提案される。この遊技機は、複数の連なる図柄を変動表示可能な図柄表示部を複数有し、所定の變動停止条件に応じて變動表示が停止されたときに、複数の連なる図柄の内少なくとも一つの図柄を各図柄表示部に表示する図柄表示手段（例えば、ディスプレイ）と、變動表示が停止された状態において各図柄表示部に表示された図柄が第1の所定の図柄の組み合わせを含むか否かを判定し、表示された図柄が第1の所定の図柄の組み合わせを含む場合には、遊技者に有価価値（例えば、コイン）の支払いを行わせ、且つ變動表示が停止された状態において各図柄表示部に表示された図柄が第2の所定の図柄の組み合わせを含むか否かを判定し、表示された図柄が第2の所定の図柄の組み合わせを含む場合には、遊技態様を通常遊技態様から有価価値の支払いについて遊技者を有利にする第1の特別遊技態様（例えば、フィーチャーゲーム状態）に移行させる第1の判定手段（例えば、CPU）と、所定の遊技態様発生条件の成立に応じて、遊技態様を通常遊技態様から有価価値の支払いについて遊技者を有利にする第2の特別遊

40

50

技態様（例えば、ミステリーフィーチャーゲーム状態）に移行させる、第2の判定手段（例えば、CPU）とを有することを特徴としている。

【0017】

第2の態様にかかる遊技機によれば、第1の判定手段による第1の特別遊技態様への移行の判定とは独立して、第2の判定手段が第2の特別遊技態様に移行させる判定を行うため、第1の判定手段の判定の基礎となる変動表示の停止された状態において表示されている図柄に左右されずに、第2の特別遊技態様への移行が発生しうる。そのため、遊技者から見ると突然第2の特別遊技態様への移行が発生する遊技機であると認識させることとなり、遊技者に突然発生する第2の特別遊技態様を楽しむことへの期待を持たせて、遊技者に遊技の単調さを感じさせずに遊技を楽しませることが可能となる。

10

【発明の効果】

【0018】

本発明の第1の態様によれば、遊技者から見るとどの図柄に基づいて特別遊技態様が始まるのかわからず、突然に特別遊技態様となるように感じさせ、遊技の単調さを感じさせない遊技機を提供できる。

【0019】

本発明の第2の態様によれば、遊技者に突然発生する第2の特別遊技態様を楽しむことへの期待を持たせて、遊技への意欲を維持させることが可能な遊技機を提供できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0020】

以下、添付図面を参照して本発明に係る遊技機を実施するにあたり最良と思われる形態について詳細に説明する。なお、同一又は同等の要素については同一の符号を付し、説明が重複する場合にはその説明を省略する。

20

【0021】

[1. 第1の実施の形態]

図1は、第1の実施の形態にかかる遊技機であるスロットマシンを示す全体斜視図である。スロットマシン1は、筐体2を有しており、筐体2には、図柄表示手段であるディスプレイ3が設けられている。ディスプレイ3は、例えばスロットゲームをデジタル表示するための液晶ディスプレイである。ディスプレイ3の下方手前には、コインを投入するコイン投入部4が設けられている。なお、適宜、紙幣挿入部を設けて、紙幣によってスロットゲームをおこなえるようにしてもよい。

30

【0022】

ディスプレイ3の下方には、コントロールパネル5が設けられている。このコントロールパネル5は、公知のスロットゲームに設けられているものと略同様であり、図2に示したような14個のボタン6a~6nが設けられている。

【0023】

すなわち、コントロールパネル5の左側上方には、ゲームで獲得したコインを確定するコレクトボタン(COLLECT)6aと、ヘルプ機能の実行を指示するゲームルールボタン(GAME RULES)6bとが設けられている。残りの12個のボタンは、コントロールパネル5の略中央に2段に配置されており、コインの掛け枚数(ベット数)を決定する5個のベットボタン6c~6gと、ライン数を決定する5個のラインボタン6h~6lと、第1の特別遊技態様であるフィーチャーゲーム(例えば、複数回のフリースピンを行わせるゲーム)が開始するスタートフィーチャーボタン(START FEATURE)6mと、フィーチャーゲームの終了時にダブルゲームへの移行を決定するキャンブルボタン(GAMBLE)6nとで構成されている。

40

【0024】

図1に戻って、筐体2の下部には、払い出されたコインを遊技者が受け取るためのコイン受部7が設けられている。図1における符号8は、ゲームに直接的には関与しないような画像(例えば、ゲーム内容の説明、フィーチャーゲームの演出など)が表示されるサブディスプレイであり、符号9L、9Rは一对のスピーカである。

50

## 【0025】

図3は、スロットマシン1の内部構成を示したブロック図である。図3に示すように、スロットマシン1は、マイクロコンピュータ31を中心にして、複数の構成要素を備えている。

## 【0026】

マイクロコンピュータ31は、メインCPU(Central Processing Unit)32と、RAM(Random Access Memory)33と、ROM(Read Only Memory)34とを有している。

## 【0027】

メインCPU32は、ROM34に記憶されているプログラムに従って機能し、I/Oポート39を介して、コントロールパネル5の各部から信号を入力する一方、他の構成要素との信号の入出力をおこない、スロットマシン1全体の動作制御をおこなう。RAM33はメインCPU32が機能する際に用いるデータやプログラムが記憶され、例えば、後述するサンプリング回路36によりサンプリングされる乱数値がゲーム開始後、一時的に保持されている。ROM34には、メインCPU32が実行するプログラムと、恒久的なデータが記憶されている。

## 【0028】

また、スロットマシン1は、乱数発生器35と、サンプリング回路36と、クロックパルス発生回路37と、分周器38とを有している。乱数発生器35は、メインCPU32の指示に従って機能して、一定範囲の乱数を発生させる。サンプリング回路36は、メインCPU32の指示に従い、乱数発生器35が発生させた乱数の中から任意の乱数を抽出し、その抽出した乱数をメインCPU32に入力する。クロックパルス発生回路37は、メインCPU32に利用する基準クロックを発生させ、分周器38はその基準クロックを一定周期で分周した信号をメインCPU32に入力する。

## 【0029】

さらに、スロットマシン1は、ランプ駆動回路59、ランプ60と、LED駆動回路61、LED62と、ホッパー駆動回路63、ホッパー64と、払出完了信号回路65、コイン検出部66とを有している。また、スロットマシン1は、ディスプレイ3及びサブディスプレイ8に表示する画像の制御処理をおこなう画像制御回路71と、スピーカ9L、9Rから発生させる音の制御をおこなう音制御回路72とを有している。

## 【0030】

ランプ駆動回路59はランプ60を点灯させるための信号をランプ60に出力し、ランプ60をゲーム実行中に点灯/消灯させる。この点灯/消灯によって、ゲームの演出がおこなわれる。

LED駆動回路61は、LED62の点滅表示を制御する。LED62はクレジット枚数表示や獲得枚数表示等をおこなう。

ホッパー駆動回路63はメインCPU32の制御に従ってホッパー64を駆動させ、ホッパー64は有価価値であるコインの払い出しをおこなうための動作をおこない、コイン受部7からコインを払い出させる。

## 【0031】

コイン検出部66は、ホッパー64により払い出されたコインの枚数を計測し、その計測した枚数値のデータを払出完了信号回路65に通知する。払出完了信号回路65は、コイン検出部66からコインの枚数値のデータを入力し、その枚数値が、設定された枚数のデータ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CPU32に入力する。

## 【0032】

画像制御回路71は、ディスプレイ3及びサブディスプレイ8のそれぞれにおける画像表示を制御して、後述する図柄画像等の各種画像をディスプレイ3及びサブディスプレイ8に表示させる。

## 【0033】

この画像制御回路71は、図4に示すように、画像制御CPU71a、ワークRAM7

10

20

30

40

50

1 b、プログラムROM 7 1 c、画像ROM 7 1 d、ビデオRAM 7 1 eおよびVDP (Video Display Processor) 7 1 fを有している。画像制御CPU 7 1 aは、マイクロコンピュータ 3 1で設定されたパラメータに基づき、プログラムROM 7 1 cに予め記憶されている画像制御プログラムに従い、ディスプレイ 3、サブディスプレイ 8に表示される画像(図柄画像等)を決定する。ワークRAM 7 1 bは、画像制御CPU 7 1 aが画像制御プログラムを実行するときの一時記憶手段として構成されている。

【0034】

プログラムROM 7 1 cは、画像制御プログラムや各種選択テーブルなどを記憶している。画像ROM 7 1 dは、画像を形成するためのドットデータを記憶している。このドットデータには、本実施の形態では、各種図柄画像のデータ(以下「図柄画像群」という)が含まれている。ビデオRAM 7 1 eは、VDP 7 1 fにより画像を形成するときの一時記憶手段として構成されている。VDP 7 1 fは、制御RAM 7 1 gを有し、画像制御CPU 7 1 aで決定されたディスプレイ 3及びサブディスプレイ 8の表示内容に応じた画像を形成し、その形成された各画像をディスプレイ 3及びサブディスプレイ 8に出力する。

10

【0035】

図5は、図柄表示手段であるディスプレイ 3の表示画面例を示す図である。本実施形態では、ディスプレイ 3には、表示領域部 8 1、ライン番号表示部 8 2、上方表示部 8 3が表示されている。

【0036】

表示領域部 8 1には、それぞれが複数(例えば3つ)の図柄を表示する図柄表示部である表示領域 A ~ E が複数(この例では5つ)設けられている。この表示領域 A ~ E には、複数種の図柄が描かれたリール画像が回転表示されるように変動表示され、各リール画像が停止した際に選択された図柄が、図柄表示領域 A 1 ~ A 3、B 1 ~ B 3、C 1 ~ C 3、D 1 ~ D 3、E 1 ~ E 3の各図柄表示領域に一つずつ表示されるように画像処理される。

20

【0037】

表示領域部 8 1の両側方には、有効ラインである各ペイラインを示すライン番号が表示されたライン番号表示部 8 2が表示されている。ライン番号表示部 8 2に表示されたライン番号のうち、遊技者が選択した有効ラインであるペイラインに対応する番号は点灯した表示とされ、遊技者が選択しなかった番号は消灯した表示とされる。

【0038】

表示領域部 8 1の上方には、上方表示部 8 3が形成されている。この上方表示部 8 3には、クレジット枚数表示部 8 3 a、BET枚数表示部 8 3 b、文字情報表示部 8 3 c、PAID枚数表示部 8 3 d、料金表示部 8 3 eで構成されている。ここで、クレジット枚数表示部 8 3 aには現在クレジットしているコインの枚数が表示され、BET枚数表示部 8 3 bには1回のゲームにBETしたコインの枚数が表示される。また、文字情報表示部 8 3 cには、ゲームの現在の状態を示す文字情報が表示され、例えばフィーチャーゲーム状態になったときには、その状態を知らせる文字情報が表示される。さらに、PAID枚数表示部 8 3 dには、1回のゲームで得ることができたコインの枚数が表示され、料金表示部にはCREDITが表示される。

30

【0039】

図6は、各表示領域 A ~ E (より詳しくは、各図柄表示領域 A 1 ~ A 3、B 1 ~ B 3、C 1 ~ C 3、D 1 ~ D 3、E 1 ~ E 3)に表示される図柄を羅列して示す図である。本実施形態における図柄としては、特別図柄であるボーナス図柄 T 1及びワイルド図柄 T 2と、通常図柄である宝箱図柄 T 3、仮面図柄 T 4、聖杯図柄 T 5、地図図柄 T 6、蛇図柄 T 7及び5種のトランプマーク図柄 T 8 ~ T 12とがある。

40

【0040】

特別図柄のボーナス図柄 T 1は、第2の所定の図柄の組み合わせである、フィーチャーゲーム突入のトリガとなる図柄(スキヤッタ図柄)であり、例えば、このボーナス図柄 T 1が表示領域 A ~ E 内に所定個数(例えば、4個以上)表示された場合にフィーチャーゲームに移行される。なお、この実施の形態においては、ボーナス図柄 T 1は、表示領域 A

50

～ E 内に所定数だけ表示されていればフィーチャーゲームに移行し、その際の表示位置や並び方はどの様であってもよい。

【0041】

また、もう一つの特別図柄であるワイルド図柄 T 2 は、通常図柄である上述した宝箱図柄 T 3、仮面図柄 T 4、聖杯図柄 T 5、地図柄 T 6、蛇図柄 T 7、及び 5 種のトランプマーク図柄 T 8～T 12 のいずれとしても取り扱われる図柄であり、いわばオールマイティな図柄であり、第 2 の所定の図柄の組み合わせの要素となりうる。

【0042】

トランプマーク図柄には、エース図柄(「A」) T 8、キング図柄(「K」) T 9、クイーン図柄(「Q」) T 10、ジャック図柄(「J」) T 11、数字図柄(「10」) T 12 の 5 種類の図柄がある。

また、スロットマシン 1 が図柄表示領域に表示する対象として、空白図柄を含むようにしても良い。空白図柄は、図柄表示領域に何も表示させないものであって、図柄の一種として扱うようにしても良いし、或いは図柄が何も存在していないものとして、入賞判定や特別遊技への移行の判定において無視して扱うようにしても良い。本発明は、この空白図柄も「図柄」に含まれるものとして扱うことができる。空白図柄を扱うスロットマシンにおいては、上記特別図柄や通常図柄の間に空白図柄が配されている図柄の配列であっても、本明細書にいう「複数の連なる図柄」に該当する。

【0043】

図 7 ( a ) および図 7 ( b ) は、スロットマシン 1 のペイラインの一例を示す図である。理解し易くするために、2 つの図に分けてペイラインを示した。各回に示すように、その一例として 9 本のペイラインが準備されている。これらのペイラインのいずれかに、第 1 の所定の図柄の組み合わせである入賞図柄組合せが配列されると、その入賞図柄組合せの内容に応じた配当が遊技者に支払われる。

【0044】

また図示は省略するが、その他 11 本のペイラインが用意されており、合計で 20 本のペイラインが用意されている。このように、本実施形態ではそれぞれがリールに相当する表示領域を 5 列と列数を多くしているため、多彩なペイラインを設けることができる。

【0045】

また、図柄表示領域 A 1～A 3、B 1～B 3、C 1～C 3、D 1～D 3、E 1～E 3 に設定された 20 のペイラインのうち、遊技者がラインボタン 6 h～6 l で指定したペイラインに、第 1 の所定の図柄の組み合わせの一例である同一の図柄が並ぶ組み合わせがあるか否かによって入賞判定がおこなわれる。そして、遊技者が指定したペイラインに同一の図柄の組み合わせが並ぶと、判定手段であるメイン CPU 32 は入賞条件を満たすと判断して、所定枚数のコインの支払いをおこなわせる。

【0046】

この入賞判定において、ワイルド図柄 T 2 は、オールマイティな図柄と判定され、上述した 10 種の図柄のうちの配当(1 コインの払い出し枚数)に有利な図柄として取り扱われる。すなわち、1 つのペイラインにおける全ての図柄表示領域にエース図柄 T 8 とワイルド図柄 T 2 のみが並んだ場合でも、1 つのペイラインにおける全ての図柄表示領域にエース図柄 T 8 が並んだ場合と同枚数のコインが支払われる。この場合には、ワイルド図柄 T 2 は、そのペイラインにおいてはエース図柄 T 8 として取り扱われている。

【0047】

次に、表示領域 A～E それぞれに表示される図柄の配列について、図 8 を参照しつつ説明する。図 8 に示すように、各表示領域 A～E には、所定の順番で並んだ 30 個の図柄が循環的に変動表示される。この実施の形態では変動表示としてスクロール表示が採用されるものとするが、スクロール表示以外の表示手法を用いた変動表示であっても良い。

このスクロール表示により、遊技者は、あたかも機械式リールが回転して図柄が変動しているかのように認識する。各表示領域 A～E は、同周期で図柄をスクロール表示させてもよく、また、互いに異なる周期でスクロール表示させてもよい。5 つの表示領域 A～E

10

20

30

40

50

に表示される図柄配列のうち、表示領域 C に表示される図柄配列には、ワイルド図柄 T 2 が 3 つ連続して配置されている。

【 0 0 4 8 】

なお、本実施の形態にかかるスロットマシン 1 では、ゲームの進行において、通常遊技態様に相当する通常ゲーム状態と、第 1 の特別遊技態様に相当するフィーチャーゲーム状態と、第 2 の特別遊技態様に相当するミステリーフィーチャーゲーム状態が用意されている。

【 0 0 4 9 】

判定手段であるマイクロコンピュータ 3 1 のメイン CPU 3 2 は、フィーチャーゲーム発生条件が成立したか否かの判定、及びミステリーフィーチャーゲーム発生条件が成立したか否かの判定を行い、フィーチャーゲーム発生条件が満たされている場合にはフィーチャーゲームが実行され、またミステリーフィーチャーゲーム発生条件が満たされている場合にはミステリーフィーチャーゲームが実行される。

10

このフィーチャーゲーム発生条件は、上述したように、表示領域 A ~ E 内に所定個数のボーナス図柄 T 1 が表示されることである。なお、フィーチャーゲーム状態のときのコインの支払い率は、通常ゲーム状態のときのコインの支払い率よりも高くなるように設定されている。つまり、このフィーチャーゲーム状態は、通常ゲーム状態に比べてコインの払い出しに関して非常に有利な状態である。そのため、遊技者は、フィーチャーゲームに移行することを期待しながら、通常ゲームをおこなうこととなる。

【 0 0 5 0 】

20

また、ミステリーフィーチャーゲーム発生条件は、例えば、通常入賞が成立していない状態で表示領域 A ~ E 内にボーナス図柄以外の図柄（特別図柄、通常図柄のいずれでも構わない）が表示されることである。ミステリーフィーチャーゲーム発生条件は、通常ゲーム状態においてのみ成立するようマイクロコンピュータ 3 1 にプログラムしておいても良いし、或いは通常ゲーム状態及びフィーチャーゲーム状態の双方において成立するようマイクロコンピュータ 3 1 にプログラムしておいても良いし、フィーチャーゲーム状態においてのみ成立するよう判定手段であるマイクロコンピュータ 3 1 にプログラムしておいても良い。

【 0 0 5 1 】

なお、ミステリーフィーチャーゲーム状態のときのコインの支払いは、通常ゲーム状態のときのコインの支払いよりも有利（コインの獲得可能性が高い、及び/又はコインの平均獲得枚数が多い）になるように設定されていることが好ましい。つまり、このミステリーフィーチャーゲーム状態は、通常ゲーム状態に比べてコインの払い出しに関して非常に有利な状態である。そのため、遊技者は、ミステリーフィーチャーゲームに移行することを期待しながら、通常ゲームをおこなうこととなる。なお、ミステリーフィーチャーゲーム状態のときのコインの支払いを、フィーチャーゲーム状態のときのそれと比べて有利にするか否かは遊技機の設計者や管理者が適宜定められるようにして良い。

30

【 0 0 5 2 】

次に、本実施形態に係るスロットマシン 1 の制御方法について説明する。図 9 は、スロットマシン 1 の動作の一例を示すフローチャートである。

40

【 0 0 5 3 】

スロットマシン 1 は、メイン処理を開始すると、ゲームの開始にあたって、まずスタート受付処理をおこなう（S 9 0 1）。より具体的には、メイン CPU 3 2 が、ROM 3 4 にアクセスし、ディスプレイ 3 に表示する枠などの基本画面に関する情報を画像制御回路 7 1 に転送すると共に、画像制御回路 7 1 が、受け取った情報を一旦ビデオ RAM 7 1 e に格納した後、ディスプレイ 3 に表示させる。これにより、遊技者は、スロットマシン 1 により提供されるスロットゲームをおこなうことができる状態となる。

以下の処理は、ROM 3 4 及び RAM 3 3 に格納されたプログラムをメイン CPU 3 2 が実行することにより実現される。なお、電源投入によるスロットマシン 1 を起動させたときには、スロットゲームとして通常ゲームがおこなわれる状態となっている。

50

## 【 0 0 5 4 】

このステップ S 9 0 1 において、スロットマシン 1 は遊技者の B E T 操作（コインの投入、ベットボタンの押下など）を待ち受ける。具体的には、1 ゲームに賭ける枚数のコインをコイン投入口 6 から投入し、又はスロットマシン 1 に蓄積されたクレジットがあるときにベットボタン 6 c ~ 6 g が押下されると、スロットマシン 1 は通常ゲームを開始する。通常ゲームが開始されると、各表示領域 A ~ E に表示されている図柄がスクロールする（S 9 0 2）。このとき、メイン C P U 3 2 では、画像制御回路 7 1 を制御して、あたかも機械式リールが回転しているかのように画像処理をおこなう。また、メイン C P U 3 2 は、サンプリング回路 3 6 から送られる乱数値を利用して、変動表示停止後に各図柄表示領域 A 1 ~ A 3、B 1 ~ B 3、C 1 ~ C 3、D 1 ~ D 3、E 1 ~ E 3 のそれぞれに表示する図柄を決定し、スクロール表示を停止して変動停止状態に移行させる。変動停止状態に移行すると、ディスプレイ 3 は、決定した図柄を対応する図柄表示領域に表示する処理である図柄スクロール停止を行う（S 9 0 3）。

10

## 【 0 0 5 5 】

図柄スクロール停止（S 9 0 3）の後、メイン C P U 3 2 は、通常入賞処理を実行する（S 9 0 4）。すなわち、メイン C P U 3 2 は、停止表示状態に図柄表示領域に表示された図柄が、少なくとも一つの有効ライン上において通常入賞役である所定の図柄の組み合わせとなっているか否かを判定し、通常入賞役であるいずれかの所定の図柄の組み合わせとなっている場合は、その通常入賞役に応じた数のコインの払出を行い、或いはその通常入賞役に応じたクレジットの値をスロットマシン 1 に蓄積されている投入済み若しくは獲得済みのクレジットの値に加算する。

20

## 【 0 0 5 6 】

通常入賞処理（S 9 0 4）に続いて、メイン C P U 3 2 は、フィーチャーゲーム処理を実行する（S 9 0 5）。図 1 0 にフィーチャーゲーム処理の一例を示すフローチャートを掲げる。以下、図 1 0 を参照しながらフィーチャーゲーム処理の例を説明する。

## 【 0 0 5 7 】

フィーチャーゲーム処理に処理が移行されると、判定手段であるメイン C P U 3 2 は、まずフィーチャーゲーム発生条件が成立しているか否かの判定をおこなう（S 1 0 0 1）。この判定において、メイン C P U 3 2 は、ディスプレイ 3 の各表示領域 A ~ E、より具体的には各図柄表示領域 A 1 ~ A 3、B 1 ~ B 3、C 1 ~ C 3、D 1 ~ D 3、E 1 ~ E 3 に第 2 の所定の図柄の組み合わせが表示された場合、たとえばボーナス図柄 T 1 の数が 4 個以上表示された場合をフィーチャーゲーム発生条件の成立と判定し、一方、表示されたボーナス図柄 T 1 の数が 3 個以下である場合には、フィーチャーゲーム発生条件の不成立と判定する。

30

## 【 0 0 5 8 】

メイン C P U 3 2 がフィーチャーゲーム発生条件の不成立と判定した場合（S 1 0 0 1, N o）には、判定した場合にはメイン C P U 3 2 はフィーチャーゲーム処理を終了し、メイン処理（図 9）に制御を戻す。

## 【 0 0 5 9 】

一方、メイン C P U 3 2 がフィーチャーゲーム発生条件の成立と判定した場合（S 1 0 0 1, Y e s）には、メイン C P U 3 2 は、スロットマシン 1 のゲーム状態を通常ゲーム状態からフィーチャーゲーム状態に移行させる。フィーチャーゲーム状態に移行したスロットマシン 1 は、1 0 回のフリースピンを行う。すなわち、この実施の形態ではフィーチャーゲームは 1 0 回のフリースピンの提供である。

40

## 【 0 0 6 0 】

図 1 1 に、本実施の形態にかかるフリースピン処理（S 1 0 0 2）の一例を示す。以下、図 1 1 を参照しながらフリースピン処理（S 1 0 0 2）の一例を説明する。

フリースピン処理（S 1 0 0 2）を開始すると、メイン C P U 3 2 は、遊技者の所定の操作に応じて、図柄スクロール開始（S 9 0 2）と同様の処理である図柄変動表示開始（S 1 1 0 1）を実行する。図柄変動表示開始には、コインを投入したり、ベットボタン 6

50

c ~ 6 g を押したりすることは必要ではない。すなわちコインや蓄積したクレジットを消費することなく、遊技者はコインの獲得の機会が与えられる。

続いて、メインCPU 32 は、前述の図柄スクロール停止 (S 9 0 3) と同様の図柄変動表示停止 (S 1 1 0 2) を実行する。図柄変動表示停止 (S 1 1 0 2) 処理において、メインCPU 32 は、変動表示を呈した状態において表示領域 A ~ E のそれぞれに表示させる図柄を決定し、決定された図柄 (停止図柄と呼ぶ) を表示領域 A ~ E のそれぞれに表示させる。

次に、メインCPU 32 は、表示領域 A ~ E のそれぞれに表示された停止図柄が所定の図柄の組み合わせ (例えば、通常入賞役) を含む場合には、その組み合わせに応じて遊技者に払い出すコインの数、又は遊技者の手持ちのクレジット数に新たに加算するクレジットの数を算出し、ホッパー駆動回路 6 3 に算出した枚数のコインの射出又はクレジットの値の加算を命令する入賞判定処理を行う (S 1 0 0 3)。

上記 S 1 1 0 1 から S 1 1 0 3 の処理が行われると、1 回のフリースピンが終了したことになる。以上でフリースピン処理 (S 1 0 0 2) の説明を終了し、フィーチャーゲーム処理 (図 1 0) の説明に戻る。

#### 【0061】

前述のフリースピン処理 (S 1 0 0 2) が終了すると、メインCPU 32 はミステリーフィーチャーゲーム処理を実行する (S 1 0 0 3)。ミステリーフィーチャーゲーム処理では、メインCPU 32 は、各フリースピンの終了時において停止した図柄がミステリーフィーチャーゲーム発生条件を満たすものである場合に、ミステリーフィーチャーゲームを開始する。ミステリーフィーチャーゲームの具体的内容については後に詳述する。なお、本実施の形態ではフィーチャーゲーム中においてもミステリーフィーチャーゲームへの移行が発生するものとしたが、本発明はこの様な構成に限定されるものではなく、フィーチャーゲーム中においてはミステリーフィーチャーゲームへの移行は発生しない遊技機としても本発明は成立する。

#### 【0062】

続いて、メインCPU 32 は、フィーチャーゲームの終了条件であるフリースピンが所定回数 (この実施の形態の例では 1 0 回とする) が実行されたか否かを判定し (S 1 0 0 4)、所定回数実行された場合 (S 1 0 0 4, Yes) にはフィーチャーゲーム処理を終了し、メイン処理 (図 9) に制御を戻す。一方、所定回数実行されていない場合 (S 1 0 0 4, No) には、メインCPU 32 はステップ S 1 0 0 2 の処理に戻り、フィーチャーゲーム処理を続行する。具体的には、メインCPU 32 は S 1 0 0 2 から S 1 0 0 5 の処理を繰り返す。

以上でフィーチャーゲーム処理の説明を終了し、メイン処理 (図 9) の説明に戻る。

#### 【0063】

メイン処理において、フィーチャーゲーム処理 (S 9 0 5) が終了すると、メインCPU 32 はミステリーフィーチャーゲーム処理 (S 9 0 6) を開始する。ここでは通常ゲーム状態におけるミステリーフィーチャーゲーム処理を説明するが、フィーチャーゲーム状態におけるミステリーフィーチャーゲーム処理も同じゲーム内容である。

#### 【0064】

図 1 2 に、ミステリーフィーチャーゲーム処理の一例を示すフローチャートを掲げる。以下、図 1 2 を参照しながらミステリーフィーチャーゲーム処理の例を説明する。

ミステリーフィーチャーゲーム処理を開始すると、メインCPU 32 は、変動表示の停止状態における表示領域に表示された図柄に基づいて、ミステリーフィーチャーゲーム発生条件が成立しているか否かの判定をおこなう (S 1 2 0 1)。

#### 【0065】

ミステリーフィーチャーゲーム発生条件は、フィーチャーゲーム発生条件や通常様々なものを設定してよいが以下にいくつかを例示する。

(1) ボーナス図柄 T 1 以外のある特定の図柄が少なくとも一つ表示領域 A ~ E のいずれかに表示されていること

10

20

30

40

50

このミステリーフィーチャーゲーム発生条件(1)の具体例としては、例えばボーナス図柄T1ではない蛇図柄T7が任意の図柄表示領域に表示されることとしても良いし、また蛇図柄T7がある特定の図柄表示領域(例えば図柄表示領域E1)に表示されることを、この発生条件として設定しても良い。

【0066】

(2) ボーナス図柄T1以外のある特定の図柄を含む図柄の組み合わせが表示領域A~Eに表示されていること

このミステリーフィーチャーゲーム発生条件(2)の具体例としては、例えばペイライン上に左から順にエース図柄T8、トランプマーク図柄「10」、トランプマーク図柄「A」、トランプマーク図柄「J」、蛇図柄T7からなる図柄の組み合わせが表示されていること、などが選択可能である。なおこのときのペイラインは有効となっているものとしても良いし、有効となっていないものであっても構わない。

【0067】

(3) プレイヤに開示されている入賞図柄組合せ以外の図柄組合せ

このミステリーフィーチャーゲーム発生条件(3)の具体例としては、例えば入賞図柄組合せが有効ライン上の所定個数の同一図柄の組合せである場合には、この所定個数の同一図柄の組合せ以外の図柄組み合わせで、一例としてはエース図柄T8が2個と、聖杯図柄T5が1個からなる図柄組合せ(順番は問わない)などである。

【0068】

上記のようなミステリーフィーチャーゲーム発生条件に基づいて、メインCPU32は、ディスプレイ3の各表示領域A~E、より具体的には各図柄表示領域A1~A3、B1~B3、C1~C3、D1~D3、E1~E3に表示された図柄からミステリーフィーチャーゲーム発生条件の成立/不成立を判定する。

【0069】

ステップS1201の判定において、メインCPU32がミステリーフィーチャーゲーム発生条件の不成立と判定した場合(S1101, No)には、メインCPU32はミステリーフィーチャーゲーム処理を終了し、ミステリーフィーチャーゲームを実行せずに元の処理であるフィーチャーゲーム処理(図10)に制御を戻す。

【0070】

一方、ステップS1201の判定において、メインCPU32がミステリーフィーチャーゲーム発生条件の成立と判定した場合(S1201, Yes)には、メインCPU32は、スロットマシン1のゲーム状態をミステリーフィーチャーゲーム状態に移行する。すなわち、メインCPU32はミステリーフィーチャーゲーム実行処理(S1202)を開始する。

【0071】

以下、図13から図18を参照しながらミステリーフィーチャーゲーム実行処理の例を説明する。なお、図13から図18に示す例におけるミステリーフィーチャーゲーム発生条件は、蛇図柄T7が図柄表示領域E1に表示されたこと、として説明を行う。

【0072】

図13は、ディスプレイ3に表示される画面例を示す図であって、通常ゲーム又はフリースピンが終了し、図柄の変動表示が停止されている状態を示している。このとき各図柄表示領域A1~A3、B1~B3、C1~C3、D1~D3、E1~E3にはメインCPU32によって決定された図柄が表示されている。この例の場合は、ミステリーフィーチャーゲーム発生条件は成立していない。

【0073】

図13の状態から遊技者が新たな通常ゲーム又はフリースピンを行ったものとする。図14は、図13の画面例から遷移した画面例を示す図であって、遊技者が所定のスタート操作(例えばスタートフィーチャーボタンの押下)を実行し、その結果新たな通常ゲーム又はフリースピンが開始された様子を示している。図13に示す画面例では、各表示領域A~Eが変動表示状態に遷移している。

10

20

30

40

50

メインCPU32は、図14に示す変動表示状態を一定時間継続した後、変動表示を停止する。

【0074】

図15は、ディスプレイ3に示される画面例を示す図であって、図14の状態の後に変動表示が停止された状態となり、各図柄表示領域A1～A3、B1～B3、C1～C3、D1～D3、E1～E3に決定された図柄がそれぞれ表示された様子を示している。

【0075】

図15に示す例では、ミステリーフィーチャーゲーム発生条件、この例ではすなわち蛇図柄T7が図柄表示領域E1に表示されたことという事象が成立した。そこでメインCPU32は、ミステリーフィーチャーゲーム実行処理(S1202)を開始する。この例では、ミステリーフィーチャーゲーム実行処理は、演出表示処理、プレイヤインターフェース処理、ゲーム結果決定処理を含む処理とする。

10

【0076】

図15に示す例では、演出表示処理として、図柄表示領域E1に表示されている蛇図柄T7からこの図柄に関連する蛇キャラクタ1501が抜け出す動画表示を行うとともに、表示領域部81の左側から遊技者のアバターを意味する人間キャラクタ1502が登場する動画表示を行う。

【0077】

ミステリーフィーチャーゲーム発生条件に関与する図柄に基づいた蛇1501が抜け出す動画表示のような演出表示を行いながら、メインCPU32は、ミステリーフィーチャーゲームを遊技者に遊技させるためのインターフェース画面への画面遷移であるプレイヤインターフェース処理を実行する。

20

図16は、プレイヤインターフェース処理の結果である画面遷移終了後に表示されるインターフェース画面の例を示す図である。この例では、前述の蛇キャラクタ1501と人間キャラクタ1502が相對峙しこれからキャラクタ同士の戦闘が始まらんとしている様子が描画されているとともに、遊技者に選択させるための武器の画像(フレイル、たいまつ、爆弾)を表示した選択領域1601、1602、1603を生成する。なお、この例ではディスプレイ3表面には図示しないタッチパネルセンサが設けられており、遊技者が選択領域1601、1602、1603のいずれかを指などにより触れると、タッチパネルセンサからの検出信号により、メインCPU32がどの選択領域が遊技者に選択されたかを認識できるようになっているものとする。

30

【0078】

プレイヤインターフェース処理中において、メインCPU32は、各選択領域1601、1602、1603について遊技者がその選択領域を選択した場合に遊技者に支払うコインの枚数/クレジット数を決定して記憶する。この例では、選択領域1601について「30」、選択領域1602に「20」、選択領域1603に「50」を支払うコインの枚数/クレジット数として決定したものとする。但し、メインCPU32は、この画面状態の時点では支払うコインの枚数/クレジット数を遊技者には開示しない。

【0079】

さて、この例では遊技者は武器として爆弾を選択するためディスプレイ3の右端の選択領域1603に触れたものとする。図17は、ディスプレイ3に表示される画面例を示す図であって、メインCPU32がタッチパネルセンサ(図略)からの検出信号により、遊技者によって選択領域1603が選択されたことを認識したことにより、その後表示される演出画面の例である。

40

【0080】

この例では、メインCPU32は、遊技者によって選択された選択領域1603に対応する武器である爆弾1701を人間キャラクタ1502が蛇キャラクタ1501に向かって投げつける動画表示をミステリーフィーチャーゲームの演出として行う。

図17に示す画面に続いて、メインCPU32はミステリーフィーチャーゲームの結果を表示するゲーム結果決定処理を実行する。図18は、ゲーム結果決定処理によって表示

50

される、ミステリーフィーチャーゲームの結果を表示する画面例である。この画面例では、人間キャラクタ1502が戦闘に勝利し、蛇キャラクタ1401は消滅した状況が表示されるとともに、選択領域1601について「30」、選択領域1602に「20」、選択領域1603に「50」が支払うコインの枚数/クレジット数として割り当てられていたことをそれぞれの数値を選択領域内に表示することによって、遊技者に告知している。この数値から遊技者は自分の選択の巧拙を判断する。

【0081】

なお、この例では、人間キャラクタ1502と蛇キャラクタ1501との戦闘の結果は、常に人間キャラクタ1502が勝利する設定とし、遊技者は確実に20～50のコインの枚数/クレジット数を獲得できるようにしているものとする。しかし、本発明において必ずしもミステリーフィーチャーゲームの内容はこの様な設定に制限される必要はない。人間キャラクタ1402と蛇キャラクタ1401との戦闘の結果を乱数によって決定し、場合によっては人間キャラクタ1402が負けることもあり得る設定とし、人間キャラクタ1402が負けた場合は、遊技者はコインの枚数/クレジット数を獲得できないというミステリーフィーチャーゲームとしても構わない。

【0082】

図12に戻り、ミステリーフィーチャーゲーム処理の説明を続ける。上記図18までの画面表示が行われることにより、ミステリーフィーチャーゲーム実行処理(S1202)は終了し、その後メインCPU32は、ミステリーフィーチャーゲーム実行処理の結果により決定されたコイン・クレジットの数を、ホッパー駆動回路63に射出を命令するという獲得コイン支払処理を行う(S1203)。

【0083】

以上でミステリーフィーチャーゲーム処理が終了し、メインCPU32は制御を元の処理であるメイン処理(図9)に戻す。以上でミステリーフィーチャーゲーム処理の説明を終了し、図9に戻ってメイン処理の説明を続ける。

ミステリーフィーチャーゲーム処理(S906)を終了すると、メイン処理は再びスタート受付処理(S901)に戻り、その後S901からS906を循環して繰り返し行う。

以上で、メイン処理の説明および第1の実施の形態の説明を終了する。

【0084】

[2. 第2の実施の形態]

以下、本発明の第2の実施の形態にかかるスロットマシンについて説明する。

第2の実施の形態にかかるスロットマシンは、その構成及び外観は第1の実施の形態にかかるスロットマシン1と同様であり、またその動作(メイン処理、フィーチャーゲーム処理、ミステリーフィーチャーゲーム処理)も第1の実施の形態にかかるスロットマシン1と同様であるので、これらの詳細な説明は省略する。

【0085】

前述の第1の第2の実施の形態にかかるスロットマシンは、判定手段であるマイクロコンピュータ31(メインCPU32)が第1の特別遊技態様であるフィーチャーゲーム発生条件とともに第2の特別遊技態様であるミステリーフィーチャーゲーム発生条件を、変動表示が停止された状態で表示領域A～Eに表示される図柄に基づいて判定するという特徴を有していた。

【0086】

これに対して、本発明の第2の実施の形態にかかるスロットマシン1は、第1の実施の形態と同様に第1の特別遊技態様であるフィーチャーゲーム発生条件を変動表示が停止された状態で表示領域A～Eに表示される図柄に基づいて判定するが、第2の特別遊技態様であるミステリーフィーチャーゲーム発生条件は、フィーチャーゲーム発生条件の判定の基礎である変動表示が停止された状態で表示領域A～Eに表示される図柄とは独立した情報によって判定されることを特徴としている。

【0087】

10

20

30

40

50

「表示領域 A ~ E に表示される図柄とは独立した情報」とは、表示領域 A ~ E に表示される図柄の如何に関わらず、ミステリーフィーチャーゲーム発生条件を判定可能な情報であって、例えば乱数発生器 35 及びサンプリング回路 36 を用いて抽出される乱数である。

【0088】

第2の実施の形態にかかるスロットマシン1においては、メインCPU32は第1の特別遊技態様であるフィーチャーゲームの発生条件を判定する第1の判定手段として機能する。一方、メインCPU32は、ミステリーフィーチャーゲームの発生条件を判定する第2の判定手段としても機能する。第2の判定手段は第1の判定手段から独立した判定を行うことを特徴としており、第2の判定手段の判定結果は、第1の判定手段の判定結果に何らの影響や関連性を有さない。

10

【0089】

第2の判定手段であるメインCPU32は、表示領域 A ~ E に表示される図柄とは独立した情報に基づいてミステリーフィーチャーゲーム発生条件を判定するため、第2の実施の形態にかかるスロットマシン1においては、変動表示の停止された状態で表示されている図柄とは無関係に、ミステリーフィーチャーゲームへの移行が発生する。そのため、遊技者から見るとランダムにミステリーフィーチャーゲームへの移行が発生すると感じられ、遊技者に常にミステリーフィーチャーゲームへの移行の期待を持たせることができ、その結果遊技者に遊技の単調さを感じさせずに遊技を楽しませることが可能となる。

【0090】

なお、「表示領域 A ~ E に表示される図柄とは独立した情報」として、乱数発生器 35 及びサンプリング回路 36 を用いて抽出される乱数を用いる場合には、乱数の抽出タイミングとしては、通常ゲームの開始時又は終了時、フリースピンの開始時又は終了時など任意のタイミングが採用可能である。

20

【0091】

また、上記の説明では第1の判定手段と第2の判定手段は同一のハードウェアであるメインCPU32がより実現されると説明したが、第1の判定手段と第2の判定手段は必ずしも同一のハードウェアによって実現される必要はなく、メインCPU32とは別のCPUを第2の判定手段として設ける構成としても構わない。

【0092】

[3. 変形例]

本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、様々な変形が可能である。以下に、本発明の変形例を例示する。

30

【0093】

(1) 上記の実施の形態ではスロットマシン1は、ビデオ式リールを有するスロットマシンとして説明したが、本発明は、機械式リールを有するスロットマシンであっても成立する。

【0094】

(2) スロットマシンのリール数に相当するディスプレイ3の表示領域の数は、5つであるものとして上記実施の形態の説明では述べたが、本発明におけるリール数/表示領域の数は5つに限られるものではなく、例えば3つや9つなど、必要に応じて増減してもよい。

40

【0095】

(3) 上記実施の形態では、第1の特別遊技態様と第2の特別遊技態様とは、別のゲーム(フィーチャーゲームとミステリーフィーチャーゲーム)であるとして説明したが、本発明は第1の特別遊技態様と第2の特別遊技態様が同じゲームであっても成立する。例えば、ミステリーフィーチャーゲームは、図13から図18に示すような内容とするゲームではなく、10回のフリースピンを内容とするゲームとしても構わない。

【図面の簡単な説明】

【0096】

50

- 【図 1】本発明の実施形態に係るスロットマシンを示す外観斜視図である。
- 【図 2】コントロールパネルのボタン配置を示した図である。
- 【図 3】内部の構成を中心に示すスロットマシンのブロック図である。
- 【図 4】画像制御回路の内部構成の一例を示すブロック図である。
- 【図 5】ディスプレイの表示画面を示す図である。
- 【図 6】ディスプレイに表示される図柄を示した図である。
- 【図 7】(a)、(b)とも、スロットマシンのペイラインの一例を示す図である。
- 【図 8】本実施形態に係るスロットマシンの図柄配列を示した図である。
- 【図 9】スロットマシンのゲーム進行を示すフローチャートである。
- 【図 10】フィーチャーゲーム処理の例を示すフローチャートである。
- 【図 11】フリースピン処理の例を示すフローチャートである。
- 【図 12】ミステリーフィーチャーゲーム処理の例を示すフローチャートである。
- 【図 13】ディスプレイの表示画面例を示す図である。
- 【図 14】図 13 の画面に続くディスプレイの表示画面を示す図である。
- 【図 15】図 14 の画面に続くディスプレイの表示画面を示す図である。
- 【図 16】図 15 の画面に続くディスプレイの表示画面を示す図である。
- 【図 17】図 16 の画面に続くディスプレイの表示画面を示す図である。
- 【図 18】図 17 の画面に続くディスプレイの表示画面を示す図である。

10

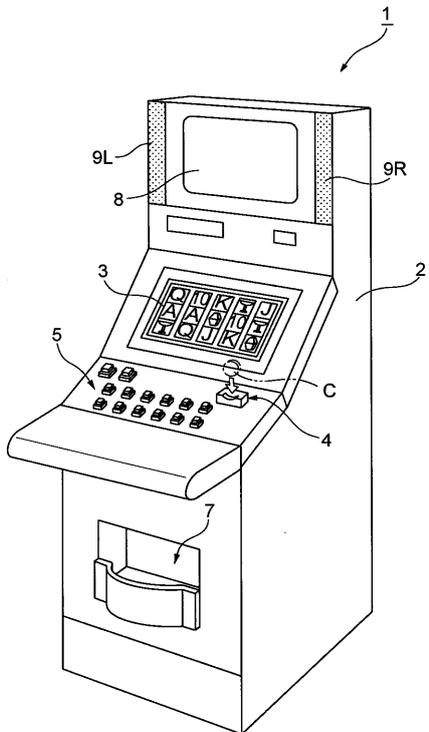
## 【符号の説明】

【0097】

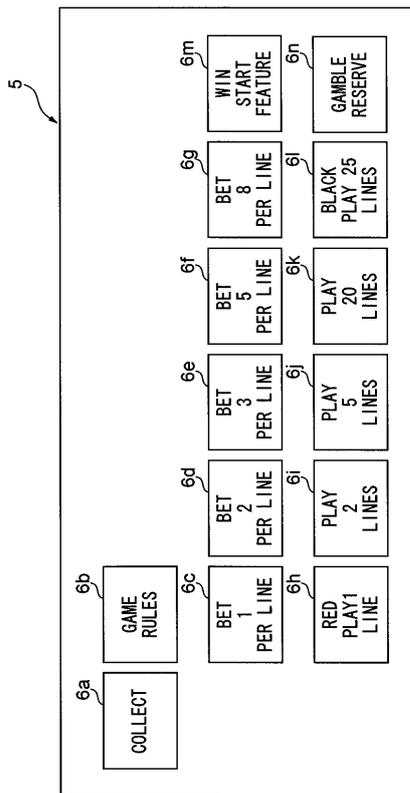
20

- 1 スロットマシン
- 3 ディスプレイ
  - 3 1 マイクロコンピュータ
  - 3 2 メインCPU
  - 3 3 RAM
  - 3 4 ROM
- A ~ E 表示領域
- T 1 ~ T 1 2 図柄

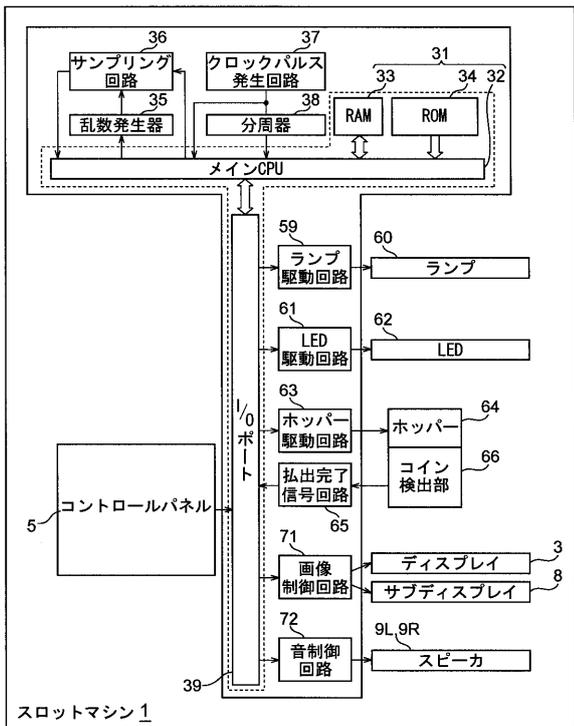
【図1】



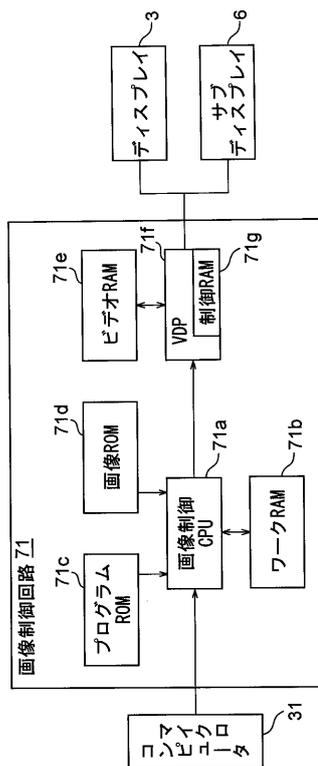
【図2】



【図3】

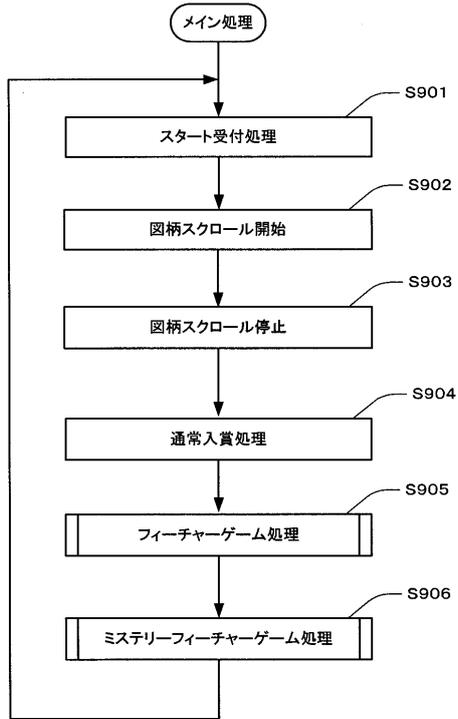


【図4】

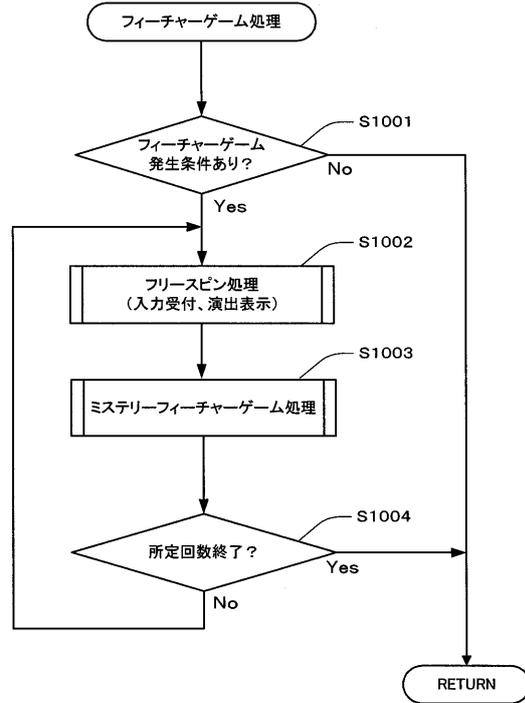




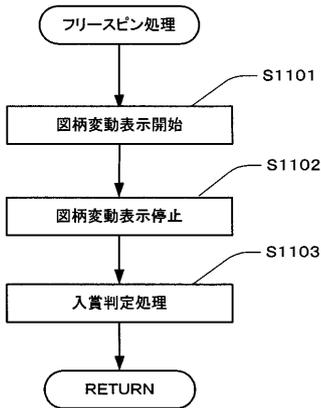
【 図 9 】



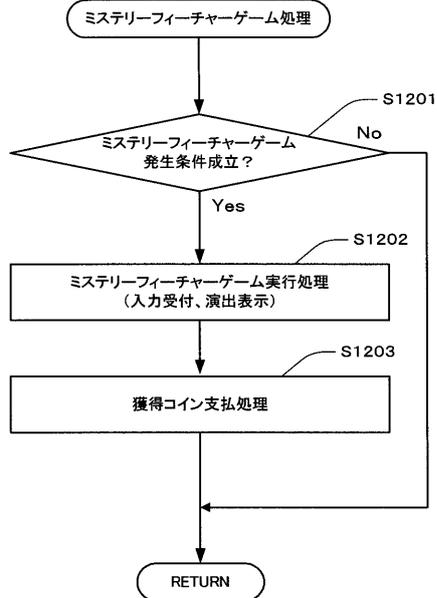
【 図 1 0 】



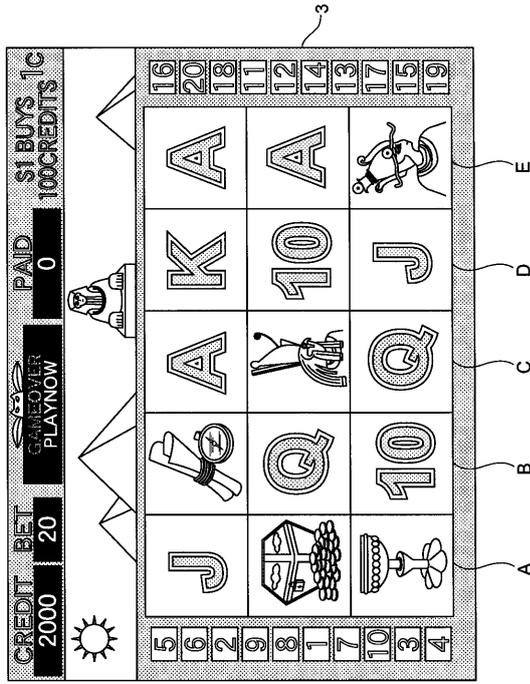
【 図 1 1 】



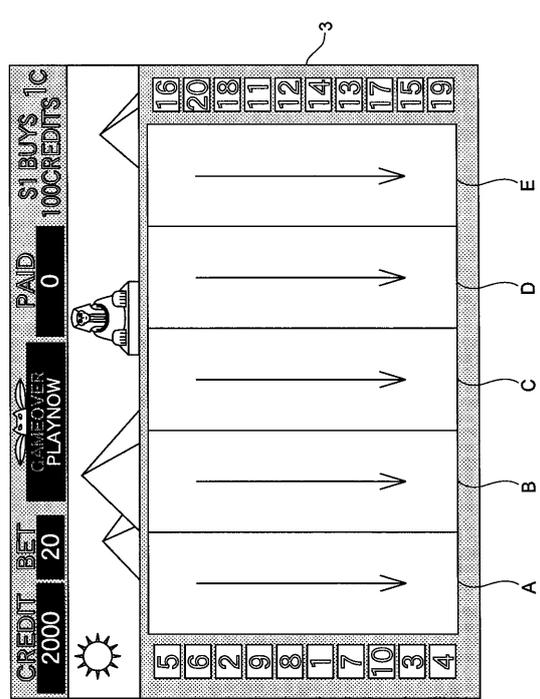
【 図 1 2 】



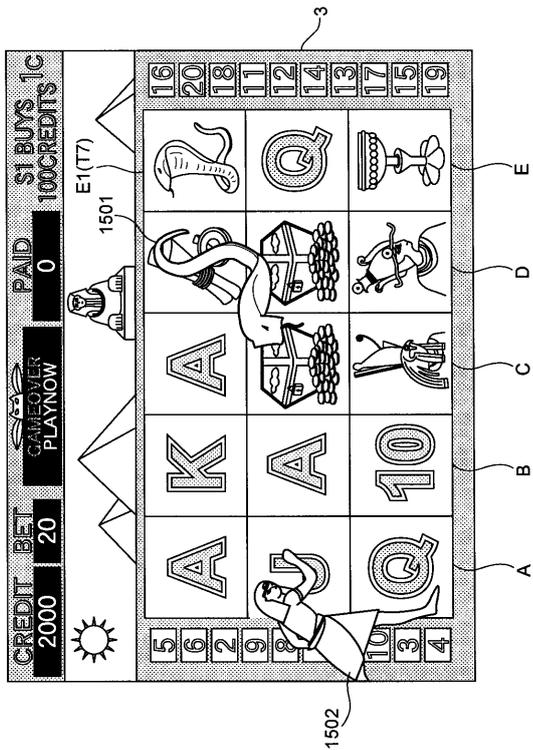
【 図 1 3 】



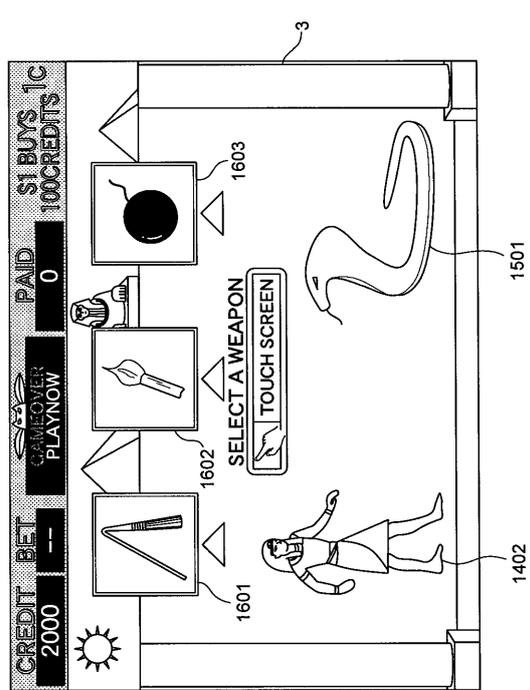
【 図 1 4 】



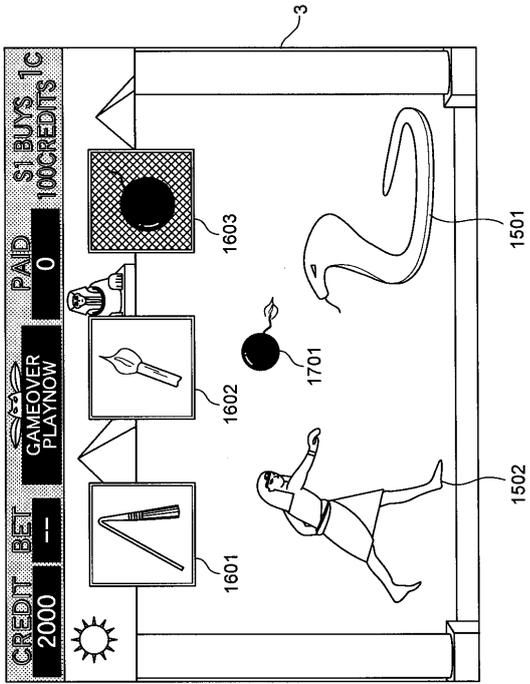
【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【 17 】



【 18 】

