

(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2010-274064

(P2010-274064A)

(43) 公開日 平成22年12月9日(2010.12.9)

(51) Int.Cl.	F I	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 0 1
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 M	2 C 0 8 2
A 6 3 F 13/12 (2006.01)	A 6 3 F 13/12 B	
	A 6 3 F 5/04 5 1 1 D	
	A 6 3 F 5/04 5 1 4 F	

審査請求 未請求 請求項の数 13 O L (全 61 頁)

(21) 出願番号	特願2009-132490 (P2009-132490)	(71) 出願人	598098526 株式会社ユニバーサルエンターテインメント 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明 フロンティアビルA棟
(22) 出願日	平成21年6月1日(2009.6.1)	(71) 出願人	507332387 アルゼゲーミングアメリカインク アメリカ合衆国ネバダ州ラスベガス市グリ エー通り745番
		(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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーミングマシン及びゲーミングマシンの制御方法

(57) 【要約】

【課題】新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシン及びゲーミングマシンの制御方法を提供する。

【解決手段】

単位ゲームが実行された回数が所定回数（例えば、800回）となるまで、ボーナストリガーが発生しない場合には、インシュランスが発動する。インシュランスが発動すると、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームが実行される。第1フィーチャーゲームでは、所定回数のフリーゲームが実行され、シンボル表示領域にWILDシンボルが表示された場合に、所定回数のフリーゲームが終了するまでこのWILDシンボルは保持される。同様に、第2フィーチャーゲームでは、所定回数のフリーゲームが実行され、シンボル表示領域にWILDシンボルが表示された場合に、所定回数のフリーゲームが終了するまでこのWILDシンボルは保持される。従って、プレーヤに対して、多くの払い出しを獲得する期待を持たせることができる。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

下記構成を備えるゲーミングマシンであって、
 単位ゲーム毎のベットを受け付けるインプットデバイスと、
 前記単位ゲームのゲーム結果を表示するディスプレイと、
 前記単位ゲームの実行に伴って累積的にカウント値をインクリメントすると共に、前記
 カウント値を計数するカウンタと、

以下の(A)、(B)を記憶するメモリと、

(A)前記カウンタによって計数されたカウント値のカウント値データ、

(B)前記カウント値と、インシュランスの発動との対応関係を決めるインシュランス
 発動条件テーブル、

以下の(a)、(b)の処理を実行するように構成されたコントローラと、を備えるこ
 とを特徴とするゲーミングマシン、

(a)前記カウント値データと前記インシュランス発動条件テーブルとに基づいて、前
 記インシュランスを発動するか否かを決定する処理、

(b)前記インシュランスを発動すると決定した場合に、第1フィーチャーゲーム、及
 び第2フィーチャーゲームを実行する処理。

【請求項 2】

請求項1に記載のゲーミングマシンにおいて、

前記コントローラは、前記第1フィーチャーゲーム、及び前記第2フィーチャーゲーム
 のそれぞれで、複数回のフリーゲームを実行し、各フリーゲームでは所定の確率で特定シ
 ンボルを出現させ、且つ、出現した特定シンボルを次回以降のフリーゲームで保持し、前
 記第1フィーチャーゲーム、及び前記第2フィーチャーゲームのそれぞれが終了した時点
 で、保持した前記特定シンボルをリセットすることを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項 3】

請求項1に記載のゲーミングマシンにおいて、

前記メモリは、前記第1フィーチャーゲーム及び前記第2フィーチャーゲームで実行さ
 れるフリーゲーム数と配当率との関係を示す配当率設定テーブルを更に備え、

前記コントローラは、前記インシュランスを発動すると決定した場合に、前記第1フ
 ーチャーゲーム、及び前記第2フィーチャーゲームにおけるフリーゲーム数の選択入力
 を受け付け、前記第1フィーチャーゲーム及び第2フィーチャーゲームでは、選択された数
 のフリーゲームを実行し、入賞した場合には前記選択したフリーゲーム数に対応する配当
 率により配当を決定することを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項 4】

下記構成を備えるゲーミングマシンであって、

単位ゲーム毎のベットを受け付けるインプットデバイスと、

前記単位ゲームのゲーム結果を表示するディスプレイと、

前記単位ゲームの実行に伴って累積的にカウント値をインクリメントすると共に、前記
 カウント値を計数するカウンタと、

以下の(A)～(C)を記憶するメモリと、

(A)前記カウンタによって計数されたカウント値のカウント値データ、

(B)前記カウント値と、インシュランスの発動との対応関係を決めるインシュランス
 発動条件テーブル、

(C)第1フィーチャーゲームの結果と第2フィーチャーゲームの条件の対応関係を決
 める第2フィーチャーゲーム条件決定テーブル、

以下の(a)～(d)の処理を実行するように構成されたコントローラと、を備えるこ
 とを特徴とするゲーミングマシン、

(a)前記カウント値データと前記インシュランス発動条件テーブルとに基づいて、前
 記インシュランスを発動するか否かを決定する処理、

(b)前記インシュランスを発動すると決定した場合に、前記第1フィーチャーゲーム

10

20

30

40

50

を実行する処理、

(c) 前記第1フィーチャーゲームの実行結果、及び前記第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルに基づいて、前記第2フィーチャーゲームの条件を決定する処理、

(d) 前記(c)で決定した条件の第2フィーチャーゲームを実行する処理。

【請求項5】

請求項4に記載のゲーミングマシンにおいて、

前記第1フィーチャーゲームではミッションが設定され、前記第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルは、前記第1フィーチャーゲームで前記ミッションが達成された場合には、前記ミッションが達成されない場合よりも、前記第2フィーチャーゲームでの配当率が高くなるように条件が設定されていることを特徴とするゲーミングマシン。

10

【請求項6】

請求項4に記載のゲーミングマシンにおいて、

前記第1フィーチャーゲームではミッションが設定され、前記第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルは、前記第1フィーチャーゲームで前記ミッションが達成された場合には、前記ミッションが達成されない場合よりも、前記第2フィーチャーゲームで実行されるフリーゲーム回数が高くなるように条件が設定されていることを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項7】

請求項4に記載のゲーミングマシンにおいて、

前記第1フィーチャーゲームではミッションが設定され、前記第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルは、前記第1フィーチャーゲームで前記ミッションが達成された場合には、前記ミッションが達成されない場合よりも、前記第2フィーチャーゲームで入賞シンボルが出現する確率が高くなるように条件が設定されていることを特徴とするゲーミングマシン。

20

【請求項8】

請求項4に記載のゲーミングマシンにおいて、

前記第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルは、前記第1フィーチャーゲームで獲得した配当が所定値未満である場合には、獲得した配当が所定値以上である場合よりも、前記第2フィーチャーゲームでの配当率が高くなるように条件が設定されていることを特徴とするゲーミングマシン。

30

【請求項9】

請求項4に記載のゲーミングマシンにおいて、

前記第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルは、前記第1フィーチャーゲームで獲得した配当が所定値未満である場合には、獲得した配当が所定値以上である場合よりも、前記第2フィーチャーゲームで実行されるフリーゲーム回数が高くなるように条件が設定されていることを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項10】

請求項4に記載のゲーミングマシンにおいて、

前記第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルは、前記第1フィーチャーゲームで獲得した配当が所定値未満である場合には、獲得した配当が所定値以上である場合よりも、前記第2フィーチャーゲームで入賞シンボルが出現する確率が高くなるように条件が設定されていることを特徴とするゲーミングマシン。

40

【請求項11】

下記構成を備えるゲーミングマシンの制御方法であって、

コントローラが、

単位ゲームの実行に伴ってインクリメントされ、カウンタにより計数されるカウント値と、前記カウント値とインシュランスの発動との対応関係を決めるインシュランス発動条件テーブルと、に基づいて、前記インシュランスを発動するか否かを決定し、

前記インシュランスを発動すると決定した場合に、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームを実行することを特徴とするゲーミングマシンの制御方法。

50

【請求項 1 2】

請求項 1 1 に記載のゲーミングマシンの制御方法において、
前記コントローラが、前記第 1 フィーチャーゲーム、及び前記第 2 フィーチャーゲームのそれぞれで、複数回のフリーゲームを実行し、各フリーゲームでは所定の確率で特定シンボルを出現させ、且つ、出現した特定シンボルを次回以降のフリーゲームで保持し、前記第 1 フィーチャーゲーム、及び前記第 2 フィーチャーゲームのそれぞれが終了した時点で、保持した前記特定シンボルをリセットすることを特徴とするゲーミングマシンの制御方法。

【請求項 1 3】

下記構成を備えるゲーミングマシンの制御方法であって、
コントローラが、
単位ゲームの実行に伴ってインクリメントされ、カウンタにより計数されるカウント値と、前記カウント値とインシュランスの発動との対応関係を決めるインシュランス発動条件テーブルと、に基づいて、前記インシュランスを発動するか否かを決定し、
前記インシュランスを発動すると決定した場合に、第 1 フィーチャーゲームの結果と第 2 フィーチャーゲームの条件の対応関係を決める第 2 フィーチャーゲーム条件決定テーブルに基づいて、第 2 フィーチャーゲームの条件を決定し、
決定した条件の第 2 フィーチャーゲームを実行することを特徴とするゲーミングマシンの制御方法。

10

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、コイン、紙幣等の遊技媒体を用いて遊技を行うゲーミングマシン、及びゲーミングマシンの制御方法に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のゲーミングマシンとして、米国特許第 6 9 1 3 5 3 2 号明細書（特許文献 1）、
或いは米国特許第 6 4 9 1 5 8 4 号明細書（特許文献 2）に開示されているゲーミングマシンが知られている。これらのゲーミングマシンは、ボーナストリガーが成立してフリーゲームを実行しているときに、再度ボーナストリガーが成立した場合には、フリーゲームの実行回数を増加する等の特典が付与され、フリーゲームの実行により多くの配当を獲得できることが記載されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】米国特許第 6 9 1 3 5 3 2 号明細書

【特許文献 2】米国特許第 6 4 9 1 5 8 4 号明細書

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、このような従来のゲーミングマシンでは、フリーゲームを実行しているときに、フリーゲーム回数を変化させてプレーヤが獲得する配当を変化させるのみであり、新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシンの出現が望まれている。

40

【0005】

本発明は、このような従来の課題を解決するためになされたものであり、その目的とするところは、新たなエンターテインメント性を備えたゲーミングマシン及びゲーミングマシンの制御方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するため、本願の第 1 の発明は、単位ゲーム毎のベットを受け付けるイ

50

ンブットデバイスと、前記単位ゲームのゲーム結果を表示するディスプレイと、前記単位ゲームの実行に伴って累積的にカウント値をインクリメントすると共に、前記カウント値を計数するカウンタと、以下の(A)、(B)を記憶するメモリと、(A)前記カウンタによって計数されたカウント値のカウント値データ、(B)前記カウント値と、インシュランスの発動との対応関係を決めるインシュランス発動条件テーブル、以下の(a)、(b)の処理を実行するように構成されたコントローラと、を備えることを特徴とする。(a)前記カウント値データと前記インシュランス発動条件テーブルとに基づいて、前記インシュランスを発動するか否かを決定する処理、(b)前記インシュランスを発動すると決定した場合に、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームを実行する処理。

10

【0007】

第1の発明に係るゲーミングマシンでは、インブットデバイスに対する入力に基づいて単位ゲームを実行し、この単位ゲームの結果をディスプレイに表示する。単位ゲームの実行に伴ってカウンタのカウント値を累積的にインクリメントし、このカウント値データとインシュランス発動条件テーブルに基づいて、インシュランスを発動するか否かを決定する。インシュランスを発動すると決定した場合には、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームを実行する。このため、新たなエンターテイメント性を備えたゲーミングマシンを提供することができる。

【0008】

本願の第2の発明は、単位ゲーム毎のベットを受け付けるインブットデバイスと、前記単位ゲームのゲーム結果を表示するディスプレイと、前記単位ゲームの実行に伴って累積的にカウント値をインクリメントすると共に、前記カウント値を計数するカウンタと、以下の(A)~(C)を記憶するメモリと、(A)前記カウンタによって計数されたカウント値のカウント値データ、(B)前記カウント値と、インシュランスの発動との対応関係を決めるインシュランス発動条件テーブル、(C)第1フィーチャーゲームの結果と第2フィーチャーゲームの条件の対応関係を決める第2フィーチャーゲーム条件決定テーブル、以下の(a)~(d)の処理を実行するように構成されたコントローラと、を備えることを特徴とする。(a)前記カウント値データと前記インシュランス発動条件テーブルとに基づいて、前記インシュランスを発動するか否かを決定する処理、(b)前記インシュランスを発動すると決定した場合に、前記第1フィーチャーゲームを実行する処理、(c)前記第1フィーチャーゲームの実行結果、及び前記第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルに基づいて、前記第2フィーチャーゲームの条件を決定する処理、(d)前記(c)で決定した条件の第2フィーチャーゲームを実行する処理。

20

30

【0009】

第2の発明に係るゲーミングマシンでは、インブットデバイスに対する入力に基づいて単位ゲームを実行し、この単位ゲームの結果をディスプレイに表示する。単位ゲームの実行に伴ってカウンタのカウント値を累積的にインクリメントし、このカウント値データとインシュランス発動条件テーブルに基づいて、インシュランスを発動するか否かを決定する。インシュランスを発動すると決定した場合には、第1フィーチャーゲームを実行し、更に、この第1フィーチャーゲームの実行結果及び第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルに基づいて、第2フィーチャーゲームの条件を決定する。その後、第2フィーチャーゲームを実行する。このため、新たなエンターテイメント性を備えたゲーミングマシンを提供することができる。

40

【発明の効果】**【0010】**

本発明に係るゲーミングマシン、及びゲーミングマシンの制御方法では、インシュランスを発動すると決定した場合に、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームを実行するので、新たなエンターテイメント性を備えたゲーミングマシンを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 1 1 】

【 図 1 】 インシュランスが発動され、第 1、第 2 フィーチャーゲームが開始される場合のディスプレイ表示を示す図である。

【 図 2 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの機能フローを示す図である。

【 図 3 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンを含むゲームシステムを示す図である。

【 図 4 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの全体構成を示す図である。

【 図 5 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの、第 1 リールパターンのシンボル列を示す図である。

【 図 6 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの、第 2 リールパターンのシンボル列を示す図である。

10

【 図 7 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの、第 3 リールパターンのシンボル列を示す図である。

【 図 8 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの、第 4 リールパターンのシンボル列を示す図である。

【 図 9 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの内部構成を示すブロック図である。

【 図 1 0 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの第 1 配当テーブルを示す図である。

【 図 1 1 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの第 2 配当テーブルを示す図である。

20

【 図 1 2 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのメイン制御処理のフローチャートを示す図である。

【 図 1 3 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのコイン投入・スタートチェック処理のフローチャートを示す図である。

【 図 1 4 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのジャックポット関連処理のフローチャートを示す図である。

【 図 1 5 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのインシュランス関連処理のフローチャートを示す図である。

【 図 1 6 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのシンボル抽選処理のフローチャートを示す図である。

30

【 図 1 7 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのシンボル表示制御処理のフローチャートを示す図である。

【 図 1 8 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの払出数決定処理のフローチャートを示す図である。

【 図 1 9 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのインシュランスチェック処理のフローチャートを示す図である。

【 図 2 0 】 本発明の第 1 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 1 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【 図 2 1 】 本発明の第 1 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 2 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

40

【 図 2 2 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのボーナスゲーム処理のフローチャートを示す図である。

【 図 2 3 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのインシュランス選択処理のフローチャートを示す図である。

【 図 2 4 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのシンボル表示領域に W I L D シンボルが表示されたときの図である。

【 図 2 5 】 本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのシンボル表示領域に W I L D シンボルが固定されたときの図である。

【 図 2 6 】 本発明の第 2 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 1 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

50

【図 27】本発明の第 2 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 2 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 28】本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのシンボル表示領域に、フィーチャーゲームの選択画像が表示されたときの図である。

【図 29】本発明の第 3 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 1 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 30】本発明の第 3 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 2 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 31】本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのシンボル表示領域に、BELL シンボルが 5 個表示されたときの図である。

10

【図 32】本発明の第 4 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 1 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 33】本発明の第 4 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 2 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 34】本発明の第 5 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 1 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 35】本発明の第 5 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 2 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 36】本発明の第 6 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 1 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

20

【図 37】本発明の第 6 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 2 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 38】本発明の第 7 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 1 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 39】本発明の第 7 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 2 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 40】本発明の第 8 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 1 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 41】本発明の第 8 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 2 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

30

【図 42】本発明の第 9 実施形態に係るゲーミングマシンのコイン投入・スタートチェック処理のフローチャートを示す図である。

【図 43】本発明の第 9 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 1 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 44】本発明の第 9 実施形態に係るゲーミングマシンの、第 2 フィーチャーゲーム実行処理のフローチャートを示す図である。

【図 45】本発明の第 9 実施形態に係るゲーミングマシンのボーナスゲーム処理のフローチャートを示す図である。

【図 46】本発明の第 10 実施形態に係るゲーミングマシンのインシュランス関連処理のフローチャートを示す図である。

40

【図 47】本発明の第 10 実施形態に係るゲーミングマシンのインシュランスチェック処理のフローチャートを示す図である。

【図 48】本発明の第 10 実施形態に係るゲーミングマシンのフリーゲーム処理のフローチャートを示す図である。

【図 49】本発明の第 10 実施形態に係るゲーミングマシンのインシュランス処理のフローチャートを示す図である。

【図 50】本発明の第 10 実施形態に係るゲーミングマシンで用いられる追加フリーゲーム数を決定する抽選テーブルを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

50

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて説明する。

【0013】

本発明のゲーミングマシンは、(a)単位ゲーム毎のベットを受け付けるBETスイッチ(1-BETスイッチ34S、最大BETスイッチ35S)と、(b)単位ゲームのゲーム結果を表示する下側画像表示パネル141と、(c)単位ゲームの実行に伴って累積的にカウント値をインクリメントすると共に、前記カウント値を計数するカウンタ機能を有するRAM73を備える。そして、カウンタにより計数されるカウント値、及びこのカウント値とインシュランスの発動との対応関係を決めるインシュランス発動条件テーブルに基づいて、インシュランスを発動するか否かを決定し、インシュランスを発動すると決定した場合には、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームの2回のフィーチャーゲームを実行する。

10

【0014】

図1は、本発明に係るゲーミングマシンでインシュランスが発動されたときの、ディスプレイの表示画面を示す説明図である。詳細は追って説明するが、所定回数の単位ゲームで連続してボーナストリガーに入賞しなかった場合には、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームからなるインシュランスが発動される。

【0015】

従来は、インシュランスが発動された場合に1回のフィーチャーゲームのみが実行されていたので、プレーヤはフィーチャーゲームで多くのコインを獲得できないことがあったが、本発明によれば、プレーヤは第1フィーチャーゲームで多くのコインを獲得できなかった場合でも、第2フィーチャーゲームで多くのコインを獲得する期待を持たせることができる。

20

【0016】

[第1実施形態]

[機能フロー図の説明]

図2を参照して、本実施形態に係るゲーミングマシンの基本的な機能について説明する。図2は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの機能フローを示す図である。

【0017】

コイン投入・スタートチェック

まず、ゲーミングマシンは、BETボタンが遊技者により押されたか否かをチェックし、続いて、スピントタンが遊技者により押されたか否かをチェックする。

30

【0018】

シンボル決定

次に、ゲーミングマシンは、スピントタンが遊技者により押されると、シンボル決定用乱数値を抽出し、ディスプレイ上に表示する複数のビデオリールのそれぞれに応じて、シンボル列のスクロールを停止させたときに遊技者に表示するシンボルを決定する。

【0019】

シンボル表示

次に、ゲーミングマシンは、各ビデオリールのシンボル列のスクロールを開始させ、決定されたシンボルが遊技者に表示されるようにスクロールを停止させる。

40

【0020】

入賞判定

次に、ゲーミングマシンは、各ビデオリールのシンボル列のスクロールが停止されると、遊技者に表示されたシンボルの組合せが入賞に係るものであるか否かを判定する。

【0021】

払い出し

次に、ゲーミングマシンは、遊技者に表示されたシンボルの組合せが入賞に係るものであるとき、そのシンボルの組合せの種類に応じた特典を遊技者に与える。

【0022】

例えば、ゲーミングマシンは、コインの払い出しに係るシンボルの組合せが表示された

50

とき、そのシンボルの組合せに応じた数のコインを遊技者に払い出す。

【0023】

また、ゲーミングマシンは、ボーナスゲームトリガーに係るシンボルの組合せが表示されたとき、ボーナスゲームを開始する。なお、本実施形態では、ボーナスゲームとして、コインを消費することなく、前述の停止予定シンボルの決定に係る抽選が所定回数にわたって行われるゲーム（フリーゲーム）が行われる。

【0024】

また、ゲーミングマシンは、ジャックポットトリガーに係るシンボルの組合せが表示されたとき、ジャックポット額のコインを遊技者に払い出す。ジャックポットは、各ゲーミングマシンにおいて遊技者が消費したコインの一部をジャックポット額として累積しているとき、ジャックポットトリガーが成立したゲーミングマシンがあったとき、そのゲーミングマシンに対して、累積したジャックポット額のコインを払い出す機能をいう。

【0025】

ゲーミングマシンは、1回の遊技ごとに、ジャックポット額に蓄積する額（累積額）を算出し、外部制御装置へ送信する。外部制御装置は、各ゲーミングマシンから送信されてきた累積額をジャックポット額に累積していく。

【0026】

また、ゲーミングマシンには、上記特典のほか、ミステリーボーナスや、インシュランスといった特典が設けられている。

【0027】

ミステリーボーナスは、専用の抽選に当籤することによって、予め定められた額のコインの払い出しが行われるものである。ゲーミングマシンは、スピノボタンが押されると、ミステリーボーナス用乱数値を抽出し、ミステリーボーナストリガーを成立させるか否かを抽選により決定する。

【0028】

インシュランスは、ボーナスゲームが長期間行われていない状況から遊技者を救済することを目的として設けられる機能である。図9に示したRAM73には、ボーナストリガーが成立することなく実行された単位ゲームの回数と、インシュランスの発動との関係を示すインシュランス発動条件テーブルが設定されている。本実施形態では、インシュランスを有効とするか否かは、遊技者が任意に選択可能となっている。インシュランスを有効にする場合、所定のインシュランス加入額と引き換えになる。

【0029】

ゲーミングマシンは、インシュランスが有効とされた場合、遊技回数（単位ゲームの実行回数）のカウントを開始する。そして、ゲーミングマシンは、ボーナストリガーが発生することなどによる多額の払い出しが行われることなく、カウントした遊技回数が予め定められた回数に達したときに、インシュランスを発動し、インシュランス用に設定された2回のフィーチャーゲーム（第1フィーチャーゲーム、第2フィーチャーゲーム）を実行する。なお、遊技回数以外に、例えば、プレーヤが投入したコイン数や投入数と払出数の差分をカウントし、ボーナスが成立することなくこれらのカウント値が所定数に達した場合にインシュランスを発動するようにしても良い。

【0030】

演出の決定

ゲーミングマシンは、ディスプレイによる画像の表示、ランプによる光の出力、及びスピーカによる音の出力によって演出を行う。ゲーミングマシンは、演出用乱数値を抽出し、抽選により決定されたシンボルなどに基づいて、演出の内容を決定する。

【0031】

[ゲームシステムの全体]

ゲーミングマシンの基本的な機能についての説明は以上である。次に、図3を参照して、ゲーミングマシンを含むゲームシステムについて説明する。

【0032】

10

20

30

40

50

図3は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンを含むゲームシステムを示す図である。

【0033】

ゲームシステム300は、複数のゲーミングマシン1と、各ゲーミングマシン1と通信回線301を介して接続された外部制御装置200とを備えている。

【0034】

外部制御装置200は、複数のゲーミングマシン1を制御するものである。本実施形態において、外部制御装置200は、複数のゲーミングマシン1を有する遊技施設に設置されているいわゆるホールサーバである。各ゲーミングマシン1にはそれぞれ固有の識別番号が付されており、外部制御装置200は、識別番号により、各ゲーミングマシン1から送られてくるデータの出所を判別している。また、外部制御装置200からゲーミングマシン1にデータを送信する場合にも、識別番号を用いて送信先を指定している。

【0035】

なお、ゲームシステム300は、カジノ等の様々な遊技を行うことが可能な1つの遊技施設内に構築されてもよいし、複数の遊技施設間に構築されてもよい。また、1つの遊技施設内に構築される場合には、遊技施設のフロアやセクションごとにゲームシステム300が構築されてもよい。通信回線301は、有線であっても無線であってもよく、専用回線又は交換回線等を採用することが可能である。

【0036】

[ゲーミングマシンの全体構造]

本実施形態に係るゲームシステムについての説明は以上である。次に、図4を参照して、ゲーミングマシン1の全体構造について説明する。

【0037】

図4は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの全体構成を示す図である。

【0038】

ゲーミングマシン1では、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。また、本実施形態では、後述するバーコード付きチケットも用いられる。なお、遊技媒体はこれらに限定されるものではなく、例えば、メダル、トークン、電子マネーなどを採用することもできる。

【0039】

ゲーミングマシン1は、キャビネット11と、キャビネット11の上側に設置されたトップボックス12と、キャビネット11の前面に設けられたメインドア13とを備えている。

【0040】

メインドア13の中央には、下側画像表示パネル141が設けられている。下側画像表示パネル141は、液晶パネルからなる。下側画像表示パネル141は、シンボル表示領域4を有する。シンボル表示領域4には、5つのビデオリール3(3a, 3b, 3c, 3d, 3e)が表示される。

【0041】

本実施形態において、ビデオリールとは、複数のシンボルがその周面に描かれた機械式リールの回転及び停止の動作を映像により表現するものである。各ビデオリール3には、予め定められた複数(本実施形態では22個)のシンボルからなるシンボル列が割り当てられている(後述の図5~図8を参照)。

【0042】

また、後述するように、シンボル列はフィーチャーゲームが実行された場合には、変更される。更に、フィーチャーゲームの実行時に、ある領域に特定のシンボル(例えば、WILDシンボル)が固定された場合には、この領域はシンボル列に関係なくこの特定のシンボルが表示され続けることになる。

【0043】

シンボル表示領域4では、各ビデオリール3に割り当てられたシンボル列がそれぞれス

10

20

30

40

50

クロールされ、所定時間の経過後、停止する。その結果、それぞれのシンボル列の一部（本実施形態では連続する4個のシンボル）が遊技者に表示される。

【0044】

シンボル表示領域4には、各ビデオリール3に応じて、上段、中央上段、中央下段及び下段の4つの領域にそれぞれ1個のシンボルが表示される。つまり、シンボル表示領域4には、5列×4個の20個のシンボルが表示される。

【0045】

本実施形態では、上記4つの領域の何れかを各ビデオリール3に応じて選択し、それぞれを結んで形成されるラインを、入賞ラインとしている。

【0046】

なお、入賞ラインの具体的な態様は任意に採用することができるが、例えば各ビデオリール3に応じた中央上段の領域をそれぞれ結んでなる直線状のラインのほか、V字状や屈曲状のラインなどを採用することができる。また、入賞ラインの数についても、例えば30本など、任意に採用することができる。

【0047】

また、下側画像表示パネル141は、クレジット数表示領域142及びペイアウト数表示領域143を有する。クレジット数表示領域142には、遊技者が所有するコインであってゲーミングマシン1内部に預けられたコインの数（以下、クレジット数）が表示される。また、ペイアウト数表示領域143には、入賞が成立したときに遊技者に払い出されるコインの数（以下、払出数）が表示される。

【0048】

また、下側画像表示パネル141には、タッチパネル114が内蔵されている。遊技者は下側画像表示パネル141に触れることで各種の指示を入力することができる。

【0049】

下側画像表示パネル141の下方には、コントロールパネル30に配された各種ボタンをはじめ、遊技者による操作の対象となる各種装置が配されている。

【0050】

スピンボタン31は、各ビデオリール3のシンボル列のスクロールを開始する際に用いられるものである。チェンジボタン32は、遊技施設の係員に両替を要求する際に用いられるものである。CASHOUTボタン33は、ゲーミングマシン1内部に預けられているコインをコイントレイ15に払い出す際に用いられるものである。

【0051】

1-BETボタン34及び最大BETボタン35は、ゲーミングマシン1内部に預けられているコインから遊技に用いるコインの数（以下、BET数）を決定するためのものである。1-BETボタン34は、上記BET数を1枚単位で決定する際に用いられるものである。最大BETボタン35は、上記BET数を規定上限数とする際に用いられるものである。インシュランス設定ボタン37は、インシュランスを設定する際に用いられるものである。

【0052】

コイン受入口36は、コインを受け入れるために設けられている。紙幣識別器115は、紙幣を受け入れるために設けられている。紙幣識別器115は、紙幣が適正であるか否かを選別し、適正な紙幣をキャビネット11内に受け入れる。なお、紙幣識別器115は、後述するバーコード付チケット175を読み取ることができるように構成されていてもよい。

【0053】

トップボックス12の前面には、上側画像表示パネル131が設けられている。上側画像表示パネル131は、液晶パネルからなり、ディスプレイを構成する。上側画像表示パネル131は、演出にかかる画像や、遊技の内容の紹介やルールの説明を示す画像が表示される。また、トップボックス12には、スピーカ112及びランプ111が設けられている。ゲーミングマシン1では、画像の表示、音の出力及び光の出力によって演出が実行

10

20

30

40

50

される。

【0054】

上側画像表示パネル131の下方には、チケットプリンタ171と、カードスロット176と、データ表示器174と、キーパッド173とが設けられている。

【0055】

チケットプリンタ171は、クレジット数や日時やゲーミングマシン1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175として出力するものである。遊技者は、バーコード付チケット175をゲーミングマシンに読み取らせて遊技を行ったり、バーコード付チケット175を遊技施設の所定箇所（例えばカジノ内のキャッシャ）で紙幣等に交換したりすることができる。

10

【0056】

カードスロット176は、所定のデータが記憶されているカードを挿入するためのものである。例えば、カードには、遊技者を識別するためのデータ、遊技者が行った遊技の履歴に関するデータが記憶されている。

【0057】

カードスロット176に挿入されたカードは、後述のカードリーダー172によってデータの読み取り及びデータの書き込みが行われる。なお、カードには、コイン、紙幣又はクレジットに相当するデータが記憶されることとしてもよい。

【0058】

データ表示器174は、蛍光ディスプレイやLED等からなり、例えば、カードリーダー172が読み取ったデータや、遊技者によってキーパッド173を介して入力されたデータを表示するものである。キーパッド173は、チケット発行等に関する指示やデータを入力するためのものである。

20

【0059】

[ビデオリールのシンボル列]

ゲーミングマシン1の全体構造についての説明は以上である。次に、図5～図8を参照して、ゲーミングマシン1のビデオリール3が有するシンボル列について説明する。

【0060】

本発明では、4種類のリールパターンが設定され、図5は第1リールパターンのシンボル列を示し、図6は第2リールパターンのシンボル列を示し、図7は第3リールパターンのシンボル列を示し、図8は第4リールパターンのシンボル列を示す。

30

【0061】

第1～第4リールパターンは、第1ビデオリール3a、第2ビデオリール3b、第3ビデオリール3c、第4ビデオリール3d及び第5ビデオリール3eを備えている。各ビデオリール3a～3eにはそれぞれ、コードナンバー「00」～「21」に対応する22個のシンボルから構成されるシンボル列が割り当てられている。

【0062】

図5に示す第1リールパターンには、「JACKPOT 7」、「BLUE 7」、「BELL」、「CHERRY」、「STRAWBERRY」、「PLUM」、「ORANGE」、「APPLE」、「K」、「Q」及び「J」のシンボルが含まれている。

40

【0063】

図6に示す第2リールパターンには、「JACKPOT 7」、「BLUE 7」、「BELL」、「CHERRY」、「STRAWBERRY」、「PLUM」、「ORANGE」及び「APPLE」のシンボルが含まれている。従って、第1リールパターンと対比すると、入賞に関わるシンボル（後述する図10、図11参照）が多くなる。

【0064】

図7に示す第3リールパターンには、「JACKPOT 7」、「BLUE 7」、「BELL」、「CHERRY」、「STRAWBERRY」、「PLUM」、「ORANGE」、「APPLE」及び「WILD」（特定シンボル）のシンボルが含まれている。

【0065】

50

図 8 に示す第 4 リールパターンは、第 3 リールパターンと同様に「JACKPOT 7」、「BLUE 7」、「BELL」、「CHERRY」、「STRAWBERRY」、「PLUM」、「ORANGE」、「APPLE」及び「WILD」（特定シンボル）のシンボルが含まれており、「WILD」の個数が多い点で第 3 リールパターンと相違する。具体的には、第 3 リールパターンは、各ビデオリール 3 a ~ 3 e にそれぞれ 1 個の「WILD」が存在するが、第 4 リールパターンは 2 個の「WILD」が存在する。

【 0 0 6 6 】

[ゲーミングマシンが備える回路の構成]

ゲーミングマシン 1 のビデオリール 3 が有するシンボル列の構成についての説明は以上である。次に、図 9 を参照して、ゲーミングマシン 1 が備える回路の構成について説明する。

10

【 0 0 6 7 】

図 9 は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの内部構成を示すブロック図である。

【 0 0 6 8 】

ゲーミングボード 5 0 は、内部バスによって互いに接続された CPU 5 1、ROM 5 2 及びブート ROM 5 3 と、メモ리카ード 5 4 に対応したカードスロット 5 5 と、GAL (Generic Array Logic) 5 6 に対応した IC ソケット 5 7 とを備えている。

【 0 0 6 9 】

メモ리카ード 5 4 は、不揮発性メモリからなり、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを記憶している。ゲームプログラムには、遊技進行に係るプログラム、抽選プログラム、画像や音による演出を実行するためのプログラムが含まれている。また、上記ゲームプログラムには、各ビデオリール 3 a ~ 3 e に割り当てられたシンボル列の構成を規定するデータ (図 5 ~ 図 8 を参照) が含まれている。

20

【 0 0 7 0 】

抽選プログラムは、各ビデオリール 3 の停止予定シンボルを抽選により決定するためのプログラムである。停止予定シンボルは、シンボル列を構成する 2 2 個のシンボルのうち、シンボル表示領域 4 により表示する 4 個のシンボルを決定するためのデータである。本実施形態のゲーミングマシン 1 は、シンボル表示領域 4 の各ビデオリール 3 に応じた 4 つの領域のうち、所定の領域 (例えば、上段の領域) に表示するシンボルを、停止予定シンボルとして決定する。

30

【 0 0 7 1 】

上記抽選プログラムには、シンボル決定データが含まれている。シンボル決定データは、各ビデオリール 3 a ~ 3 e に応じて、シンボル列を構成する 2 2 個のシンボル (コードナンバー「00」~「21」) のそれぞれが均等の確率 (つまり、 $1/22$) で決定されるように乱数値を規定するデータである。

【 0 0 7 2 】

2 2 個のシンボルのそれぞれが決定される確率は基本的に均等である。但し、2 2 個のシンボルの中に含まれる各種シンボルの個数が異なるので、各種シンボルが決定される確率は異なる (つまり、重みが生じる)。例えば、図 6 を参照すると、第 1 ビデオリール 3 a のシンボル列には、シンボル「JACKPOT 7」は 1 個含まれているのに対して、シンボル「ORANGE」は 7 個含まれている。従って、前者は「 $1/22$ 」の確率で決定されるのに対して、後者は「 $7/22$ 」の確率で決定されることになる。

40

【 0 0 7 3 】

なお、本実施の形態では、各ビデオリール 3 のシンボル列を構成するシンボルの個数が同じとなるようにデータが規定されているが、各ビデオリール 3 a ~ 3 e に応じて、シンボル列を構成するシンボルの個数が異なるようにしても良い。例えば、第 1 ビデオリール 3 a のシンボル列は 2 2 個のシンボルから構成される一方で、第 2 ビデオリール 3 b のシンボル列は 3 0 個のシンボルから構成されるようにしても良い。これにより、各ビデオリール 3 に応じて各種シンボルが決定される確率を設定する際の自由度が増す。

50

【 0 0 7 4 】

また、カードスロット 5 5 は、メモリカード 5 4 を挿抜可能なように構成されており、I D E バスによってマザーボード 7 0 (コントローラ) に接続されている。

【 0 0 7 5 】

G A L 5 6 は、O R 固定型アレイ構造を有する P L D (Programmable Logic Device) の一種である。G A L 5 6 は、複数の入力ポートと出力ポートとを備えており、入力ポートに所定の入力があると、対応するデータを出力ポートから出力する。

【 0 0 7 6 】

また、I C ソケット 5 7 は、G A L 5 6 を着脱可能なように構成されており、P C I バスによってマザーボード 7 0 に接続されている。メモリカード 5 4 を別のプログラムが書き込まれたものに差し替えるか、又は、メモリカード 5 4 に書き込まれたプログラムを別のものに書き換えることによって、ゲーミングマシン 1 で行われる遊技の内容を変更することができる。

10

【 0 0 7 7 】

内部バスによって互いに接続された C P U 5 1、R O M 5 2 及びブート R O M 5 3 は、P C I バスによってマザーボード 7 0 に接続されている。P C I バスは、マザーボード 7 0 とゲーミングボード 5 0 との間の信号伝達を行うとともに、マザーボード 7 0 からゲーミングボード 5 0 への電力供給を行う。

【 0 0 7 8 】

R O M 5 2 には、認証プログラムが記憶される。ブート R O M 5 3 には、予備認証プログラム及び C P U 5 1 が予備認証プログラムを起動するためのプログラム (ブートコード) 等が記憶されている。

20

【 0 0 7 9 】

認証プログラムは、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを認証するためのプログラム (改竄チェックプログラム) である。予備認証プログラムは、上記認証プログラムを認証するためのプログラムである。認証プログラム及び予備認証プログラムは、対象となるプログラムが改竄されていないことの認証を行う手順 (認証手順) に沿って記述されている。

【 0 0 8 0 】

マザーボード 7 0 は、メイン C P U 7 1 と、R O M 7 2 と、R A M 7 3 と、通信インターフェイス 8 2 とを備えている。

30

【 0 0 8 1 】

R O M 7 2 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 C P U 7 1 により実行される B I O S 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 C P U 7 1 によって B I O S が実行されると、所定の周辺装置の初期化処理が行われる。また、ゲーミングボード 5 0 を介して、メモリカード 5 4 に記憶されているゲームプログラム及びゲームシステムプログラムの取込処理が開始される。

【 0 0 8 2 】

R A M 7 3 には、メイン C P U 7 1 が動作する際に用いられるデータやプログラムが記憶される。例えば、前述のゲームプログラム及びゲームシステムプログラムや認証プログラムの取込処理を行った際、これらを記憶することができる。また、R A M 7 3 には、上記プログラムを実行する際の作業用の領域が設けられている。例えば、遊技回数、B E T 数、払出数、クレジット数などを記憶する領域や、抽選により決定したシンボル (コードナンバー) を記憶する領域などが設けられている。

40

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

50

電源ユニット 8 1 からマザーボード 7 0 に電力が供給されると、マザーボード 7 0 のメイン CPU 7 1 が起動するとともに、P C I バスを介してゲーミングボード 5 0 に電力が供給されて CPU 5 1 が起動される。

【 0 0 8 5 】

ドア PCB 9 0 及び本体 PCB 1 1 0 には、スイッチやセンサなどの入力装置や、メイン CPU 7 1 により動作が制御される周辺装置が接続されている。

【 0 0 8 6 】

ドア PCB 9 0 には、コントロールパネル 3 0、リバータ 9 1、コインカウンタ 9 2 C 及び冷陰極管 9 3 が接続されている。

【 0 0 8 7 】

コントロールパネル 3 0 には、前述の各ボタンに対応して、スピンスイッチ 3 1 S、チェンジスイッチ 3 2 S、C A S H O U T スイッチ 3 3 S、1 - B E T スイッチ 3 4 S、最大 B E T スイッチ 3 5 S、及びインシュランス設定スイッチ 3 7 S が設けられている。各スイッチは、対応するボタンが遊技者によって押されたことを検出し、メイン CPU 7 1 に対して信号を出力する。

【 0 0 8 8 】

コインカウンタ 9 2 C は、コイン受入口 3 6 に入れられたコインが材質や形状等が適正であるか否かを選別し、適正なコインを検出したとき、メイン CPU 7 1 に対して信号を出力する。また、適正でないコインは、コイン払出口 1 5 A から排出される。

【 0 0 8 9 】

リバータ 9 1 は、メイン CPU 7 1 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 9 2 C によって選別された適正なコインを、ホッパー 1 1 3 又はキャッシュボックス（図示せず）に振り分ける。ホッパー 1 1 3 がコインで満たされていない場合はホッパー 1 1 3 に、ホッパー 1 1 3 がコインで満たされている場合はキャッシュボックスに振り分けられる。

【 0 0 9 0 】

冷陰極管 9 3 は、上側画像表示パネル 1 3 1 及び下側画像表示パネル 1 4 1 の背面側に設置されるバックライトとして機能するものであり、メイン CPU 7 1 から出力される制御信号に基づいて点灯する。

【 0 0 9 1 】

本体 PCB 1 1 0 には、ランプ 1 1 1、スピーカ 1 1 2、ホッパー 1 1 3、コイン検出部 1 1 3 S、タッチパネル 1 1 4、紙幣識別器 1 1 5、グラフィックボード 1 3 0、チケットプリンタ 1 7 1、カードリーダー 1 7 2、キースイッチ 1 7 3 S 及びデータ表示器 1 7 4 が接続されている。

【 0 0 9 2 】

ランプ 1 1 1 は、メイン CPU 7 1 から出力される制御信号に基づいて点灯する。スピーカ 1 1 2 は、メイン CPU 7 1 から出力される制御信号に基づいて B G M 等の音を出力する。

【 0 0 9 3 】

ホッパー 1 1 3 は、メイン CPU 7 1 から出力される制御信号に基づいて動作し、指定された払出数のコインをコイン払出口 1 5 A からコイントレイ 1 5 に払い出す。コイン検出部 1 1 3 S は、ホッパー 1 1 3 により払い出されるコインを検出し、メイン CPU 7 1 に対して信号を出力する。

【 0 0 9 4 】

タッチパネル 1 1 4 は、下側画像表示パネル上で遊技者の指などが触れた位置を検出し、その検出した位置に対応した信号をメイン CPU 7 1 に対して出力する。紙幣識別器 1 1 5 は、適正な紙幣を受け入れたとき、その紙幣の額に応じた信号をメイン CPU 7 1 に対して出力する。

【 0 0 9 5 】

グラフィックボード 1 3 0 は、メイン CPU 7 1 から出力される制御信号に基づいて、

10

20

30

40

50

上側画像表示パネル131及び下側画像表示パネル141のそれぞれにより行う画像の表示を制御する。下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4には、5つのビデオリール3a~3eが表示され、各ビデオリール3a~3eが有するシンボル列のスクロール及びその停止の動作が表示される。グラフィックボード130は、画像データを生成するVDPや、VDPによって生成される画像データを記憶するビデオRAM等を備えている。下側画像表示パネル141のクレジット数表示領域142には、RAM73に記憶されているクレジット数が表示される。下側画像表示パネル141のペイアウト数表示領域143には、コインの払出数が表示される。

【0096】

また、グラフィックボード130は、メインCPU71から出力される制御信号に基づいて、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、メモリカード54から読み出されてRAM73に記憶されたゲームプログラム内に含まれている。

10

【0097】

チケットプリンタ171は、メインCPU71から出力される制御信号に基づいて、RAM73に記憶されたクレジット数、日時やゲーミングマシン1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175として出力する。

【0098】

カードリーダー172は、カードスロット176に入れられたカードについて、記憶されているデータを読み取ってメインCPU71へ送信したり、メインCPU71からの制御信号に基づいてデータの書き込みを行ったりする。

20

【0099】

キースイッチ173Sは、キーパッド173に設けられており、キーパッド173が遊技者によって操作されたとき、所定の信号をメインCPU71へ出力する。

【0100】

データ表示器174は、メインCPU71から出力される制御信号に基づいて、カードリーダー172が読み取ったデータや、遊技者によってキーパッド173を介して入力されたデータを表示する。

30

【0101】

[配当テーブルの構成]

ゲーミングマシン1の回路構成についての説明は以上である。次に、図10、図11を参照して、配当テーブルについて説明する。本発明の実施形態に係るゲーミングマシンでは、第1配当テーブル、及び第2配当テーブルの2種類の配当テーブルが設定されている。

【0102】

図10は第1配当テーブルを示す図であり、図11は第2配当テーブルを示す図である。各配当テーブルは、入賞に係るシンボルの図柄の組合せと払出数とを規定している。ゲーミングマシン1では、各ビデオリール3のシンボル列のスクロールが停止され、入賞ライン上に表示されるシンボルの組合せが、配当テーブルにより規定されているシンボルの組合せと一致する場合に、入賞が成立する。

40

【0103】

そして、入賞役に応じて、コインの払い出しやボーナスゲームの開始といった特典が遊技者に与えられる。なお、入賞ライン上に表示されたシンボルの組合せが、配当テーブルにより規定されているシンボルの組合せの何れとも一致しない場合には、入賞が不成立(いわゆるハズレ)となる。

【0104】

基本的に、それぞれのビデオリール3により入賞ライン上に表示されるシンボルが全て、「JACKPOT 7」、「APPLE」、「BLUE 7」、「BELL」、「CH

50

「CHERRY」、「STRAWBERRY」、「PLUM」及び「ORANGE」のうちの1種類のシンボルである場合、入賞が成立する。ただし、「CHERRY」及び「ORANGE」の各種類のシンボルについては、一方の種類シンボルが1つ又は3つ、ビデオリール3により入賞ライン上に表示された場合にも、入賞が成立する。

【0105】

例えば、図10に示す第1配当テーブルの場合には、全てのビデオリール3によりシンボル「BLUE 7」が入賞ライン上に揃って表示された場合、入賞役は「BLUE」となり、払出数として「10」が決定される。そして、決定された払出数に基づいてコインの払い出しが行われる。コインの払い出しは、コイン払出口15Aから実際にコインを排出するか、クレジット数に加算するか、又はバーコードチケットを発行することによって行われる。

10

【0106】

「JACKPOT 7」は、ジャックポットトリガーに係るシンボルである。全てのビデオリール3によりシンボル「JACKPOT 7」が入賞ライン上に揃って表示された場合、入賞役は「ジャックポット」となり、払出数としてジャックポット額が決定される。

【0107】

「APPLE」は、ボーナスゲームトリガーに係るシンボルである。全てのビデオリール3によりシンボル「APPLE」が入賞ライン上に揃って表示された場合、入賞役は「ボーナスゲームトリガー」となり、次の遊技からボーナスゲームが開始される。なお、フリーゲーム中に「APPLE」が入賞ライン上に揃って表示された場合、入賞役は「APPLE」となり払出数として「20」が決定される。

20

【0108】

また、図11に示す第2配当テーブルは、図10に示す第1配当テーブルよりも、入賞が成立した場合のコインの払出数が多くなるように設定されている。

【0109】

[プログラムの内容]

配当テーブルについての説明は以上である。次に、図12～図23を参照して、ゲーミングマシン1により実行されるプログラムについて説明する。

【0110】

30

メイン制御処理

まず、図12を参照して、メイン制御処理について説明する。

【0111】

図12は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのメイン制御処理のフローチャートを示す図である。

【0112】

はじめに、ゲーミングマシン1に電源が投入されると、メインCPU71は、ゲーミングボード50を介して、メモリカード54から認証したゲームプログラム及びゲームシステムプログラムを読み出し、RAM73に書き込む(ステップS11)。

【0113】

40

次に、メインCPU71は、1ゲーム終了時初期化処理を行う(ステップS12)。例えば、BET数や抽選により決定されたシンボルなど、RAM73の作業領域において1回の遊技ごとに不要となるデータがクリアされる。

【0114】

次に、メインCPU71は、後で図13を参照して説明するコイン投入・スタートチェック処理を行う(ステップS13)。この処理では、BETスイッチやスピンスイッチの入力のチェックなどが行われる。

【0115】

次に、メインCPU71は、後で図16を参照して説明するシンボル抽選処理を行う(ステップS14)。この処理では、シンボル決定用乱数値に基づいて停止予定シンボルが

50

決定される。

【0116】

次に、メインCPU71は、ミステリーボーナス抽選処理を行う(ステップS15)。この処理では、ミステリーボーナストリガーを成立させるか否かを決定する抽選が行われる。例えば、メインCPU71は、「0~99」の範囲からミステリーボーナス用乱数値を抽出し、抽出された乱数値が「0」である場合に、ミステリーボーナストリガーを成立させる。

【0117】

次に、メインCPU71は、演出内容決定処理を行う(ステップS16)。メインCPU71は、演出用乱数値を抽出し、予め定められた複数の演出内容の何れかを抽選により決定する。

10

【0118】

次に、メインCPU71は、後で図17を参照して説明するシンボル表示制御処理を行う(ステップS17)。この処理では、各ビデオリアル3のシンボル列のスクロールが開始され、ステップS14のシンボル抽選処理において決定された停止予定シンボルが所定の位置(例えば、シンボル表示領域4における上段の領域)に停止される。つまり、停止予定シンボルを含む4つのシンボルがシンボル表示領域4内に表示される。例えば、停止予定シンボルがコードナンバー「10」のシンボルであり、これを上段の領域に表示する場合であれば、コードナンバー「11」、「12」及び「13」の各シンボルがシンボル表示領域4内の中上段、中下段及び下段のそれぞれに表示される。

20

【0119】

次に、メインCPU71は、後で図18を参照して説明する払出数決定処理を行う(ステップS18)。この処理では、入賞ライン上に表示されたシンボルの組合せに基づいて払出数が決定され、RAM73に設けられた払出数記憶領域に格納される。

【0120】

次に、メインCPU71は、ボーナスゲームトリガーが成立したか否かを判別する(ステップS19)。メインCPU71は、ボーナスゲームトリガーが成立したと判別したときには、後で図22を参照して説明するボーナスゲーム処理を行う(ステップS20)。

【0121】

次に、メインCPU71は、ステップS20の処理の後、又はステップS19においてボーナスゲームトリガーが成立していないと判別したときには、ミステリーボーナストリガーが成立したか否かを判別する(ステップS21)。メインCPU71は、ミステリーボーナストリガーが成立したと判別したときには、ミステリーボーナス処理を行う(ステップS22)。この処理では、ミステリーボーナス用に設定された払出数(例えば300)がRAM73に設けられた払出数記憶領域に格納される。

30

【0122】

メインCPU71は、ステップS22の処理の後、又はステップS21においてミステリーボーナストリガーが成立していないと判別したときには、後で図19を参照して説明するインシュランスチェック処理を行う(ステップS23)。この処理では、インシュランスによる払い出しを行うか否かがチェックされる。

40

【0123】

次に、メインCPU71は、払出処理を行う(ステップS24)。メインCPU71は、払出数記憶領域に格納されている値を、RAM73に設けられているクレジット数記憶領域に格納されている値に加算する。なお、CASHOUTスイッチ33Sの入力に基づいてホッパー113の駆動を制御し、払出数記憶領域に格納されている値に応じたコインをコイン払出口15Aから排出するようにしても良い。また、チケットプリンタ171の駆動を制御し、払出数記憶領域に格納されている値が記録されたバーコード付チケットを発行するようにしても良い。この処理が行われた後、ステップS12に移る。

【0124】

コイン投入・スタートチェック処理

50

次に、図 1 3 を参照して、コイン投入・スタートチェック処理について説明する。

【 0 1 2 5 】

図 1 3 は、本発明の第 1 ~ 第 8 実施形態に係るゲーミングマシンのコイン投入・スタートチェック処理のフローチャートを示す図である。

【 0 1 2 6 】

はじめに、メイン CPU 7 1 は、コインカウンタ 9 2 C によりコインの投入を検出したか否かを判別する (ステップ S 4 1)。メイン CPU 7 1 は、コインの投入を検出したと判別したときには、クレジット数記憶領域に格納されている値を加算する (ステップ S 4 2)。なお、コインの投入に加えて、紙幣識別器 1 1 5 により紙幣の投入を検出したか否かを判別し、紙幣の投入を検出したと判別したときに、紙幣に応じた値をクレジット数記憶領域に格納されている値に加算するようにしても良い。

10

【 0 1 2 7 】

メイン CPU 7 1 は、ステップ S 4 2 の後、又はステップ S 4 1 においてコインの投入を検出していないと判別したときには、クレジット数記憶領域に格納されている値は 0 であるか否かを判別する (ステップ S 4 3)。メイン CPU 7 1 は、クレジット数記憶領域に格納されている値は 0 ではないと判別したときには、BET ボタンの操作受付を許可する (ステップ S 4 4)。

【 0 1 2 8 】

次に、メイン CPU 7 1 は、BET ボタンの操作を検出したか否かを判別する (ステップ S 4 5)。メイン CPU 7 1 は、BET ボタンが遊技者によって押されたことを BET スイッチにより検出したときは、BET ボタンの種別に基づいて、RAM 7 3 に設けられている BET 数記憶領域に格納されている値を加算し、クレジット数記憶領域に格納されている値を減算する (ステップ S 4 6)。

20

【 0 1 2 9 】

次に、メイン CPU 7 1 は、BET 数記憶領域に格納されている値は最大であるか否かを判別する (ステップ S 4 7)。メイン CPU 7 1 は、BET 数記憶領域に格納されている値は最大であると判別したときには、BET 数記憶領域に格納されている値の更新を禁止する (ステップ S 4 8)。メイン CPU 7 1 は、ステップ S 4 8 の後、又はステップ S 4 7 において BET 数記憶領域に格納されている値は最大ではないと判別したときには、スピンの操作受付を許可する (ステップ S 4 9)。

30

【 0 1 3 0 】

メイン CPU 7 1 は、ステップ S 4 9 の後、ステップ S 4 5 において BET ボタンの操作を検出していないと判別したとき、又はステップ S 4 3 においてクレジット数記憶領域に格納されている値は 0 であると判別したときには、スピンの操作を検出したか否かを判別する (ステップ S 5 0)。メイン CPU 7 1 は、スピンの操作を検出していないと判別したときには、ステップ S 4 1 に移る。

【 0 1 3 1 】

メイン CPU 7 1 は、スピンの操作を検出したと判別したときには、後で図 1 4 を参照して説明するジャックポット関連処理を行う (ステップ S 5 1)。この処理では、ジャックポット額に累積する額が算出され、外部制御装置 2 0 0 に送信される。

40

【 0 1 3 2 】

次に、メイン CPU 7 1 は、後で図 1 5 を参照して説明するインシュランス関連処理を行う (ステップ S 5 2)。この処理では、インシュランスによる払い出しが行われる契機となる遊技回数のカウントが行われる。この処理が行われると、コイン投入・スタートチェック処理を終了する。

【 0 1 3 3 】

ジャックポット関連処理

次に、図 1 4 を参照して、ジャックポット関連処理について説明する。

【 0 1 3 4 】

図 1 4 は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのジャックポット関連処理のフロ

50

ーチャートを示す図である。

【0135】

はじめに、メインCPU71は、累積額を算出する(ステップS71)。メインCPU71は、BET数記憶領域に格納されている値と予め設定された累積割合との積を求め、ジャックポット額への累積額を算出する。

【0136】

次に、メインCPU71は、算出された累積額を外部制御装置200に対して送信する(ステップS72)。外部制御装置200は、累積額を受信すると、ジャックポット額を更新する。この処理が行われると、ジャックポット関連処理を終了する。

【0137】

インシュランス関連処理

次に、図15を参照して、インシュランス関連処理について説明する。

【0138】

図15は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのインシュランス関連処理のフローチャートを示す図である。

【0139】

はじめに、メインCPU71は、インシュランス有効フラグはオンであるか否かを判別する(ステップS91)。インシュランス有効フラグは、後で図23を参照して説明するインシュランス選択処理において、遊技者によりインシュランスを有効にする指示が入力されたときにオンにセットされる。

【0140】

メインCPU71は、インシュランス有効フラグはオンではないと判別したときには、インシュランス関連処理を終了する。一方で、メインCPU71は、インシュランス有効フラグはオンであると判別したときには、RAM73に設けられているインシュランス用遊技回数記憶領域に格納されている値(単位ゲームの実行によりカウントされるカウント値)を更新する(ステップS92)。インシュランス用遊技回数記憶領域は、インシュランスによる払い出しが行われるまでの遊技回数を記憶する領域である。ステップS92の処理において、メインCPU71は、インシュランス用遊技回数記憶領域に格納されている値に1を加算する。この処理が行われると、インシュランス関連処理を終了する。

【0141】

シンボル抽選処理

次に、図16を参照して、シンボル抽選処理について説明する。

【0142】

図16は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのシンボル抽選処理のフローチャートを示す図である。

【0143】

はじめに、メインCPU71は、シンボル決定用の乱数値を抽出する(ステップS111)。次に、メインCPU71は、各ビデオリール3の停止予定シンボルを抽選により決定する(ステップS112)。メインCPU71は、各ビデオリール3に応じて抽選を行い、22個のシンボル(コードナンバー「00」～「21」)の何れかを停止予定シンボルとして決定する。このとき、22個のシンボル(コードナンバー「00」～「21」)のそれぞれは均等の確率(つまり、 $1/22$)で決定される。

【0144】

次に、メインCPU71は、決定した各ビデオリール3の停止予定シンボルをRAM73に設けられているシンボル格納領域に格納する(ステップS113)。次に、メインCPU71は、第1配当テーブル(図10参照)を参照し、シンボル格納領域に基づいて入賞役を判定する(ステップS114)。メインCPU71は、各ビデオリール3により入賞ライン上に表示されるシンボルの組合せと、配当テーブルに規定されているシンボルの組合せとが一致するか否かを判定し、入賞役を決定する。この処理が行われると、シンボル抽選処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0145】

シンボル表示制御処理

次に、図17を参照して、シンボル表示制御処理について説明する。

【0146】

図17は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのシンボル表示制御処理のフローチャートを示す図である。

【0147】

はじめに、メインCPU71は、下側画像表示パネル141のシンボル表示領域4に表示した各ビデオリール3のシンボル列のスクロールを開始する(ステップS131)。次に、メインCPU71は、前述のシンボル格納領域に基づいて、各ビデオリール3のシンボル列のスクロールを停止する(ステップS132)。この処理が行われると、シンボル表示制御処理を終了する。

10

【0148】

払出数決定処理

次に、図18を参照して、払出数決定処理について説明する。

【0149】

図18は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンの払出数決定処理のフローチャートを示す図である。

【0150】

はじめに、メインCPU71は、入賞役はジャックポットであるか否かを判別する(ステップS151)。メインCPU71は、入賞役はジャックポットではないと判別したときには、入賞役に対応する払出数を決定する(ステップS152)。例えば、入賞役が「BELL」であるとき、払出数として「8」が決定される(図10を参照)。なお、ハズレのときは払出数として「0」が決定される。次に、メインCPU71は、決定した払出数を払出数記憶領域に格納する(ステップS153)。この処理が行われると、払出数決定処理を終了する。

20

【0151】

メインCPU71は、入賞役はジャックポットであると判別したときには、ジャックポットの入賞があった旨を外部制御装置200に対して通知する(ステップS154)。なお、外部制御装置200は、通知を受けると、それまでに更新してきたジャックポット額をゲーミングマシン1に対して送信する。このとき、ジャックポット額の一部(例えば80パーセント)を払い出しの対象とし、残り(例えば20パーセント)を次回のジャックポットトリガー成立時に備えて繰り越すようにしても良い。

30

【0152】

次に、メインCPU71は、外部制御装置200よりジャックポット額を受信する(ステップS155)。次に、メインCPU71は、受信したジャックポット額を払出数記憶領域に格納する(ステップS156)。この処理が行われると、払出数決定処理を終了する。

【0153】

インシュランスチェック処理

次に、図19を参照して、インシュランスチェック処理について説明する。

40

【0154】

図19は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのインシュランスチェック処理のフローチャートを示す図である。

【0155】

はじめに、メインCPU71は、インシュランス有効フラグはオンであるか否かを判別する(ステップS171)。メインCPU71は、インシュランス有効フラグはオンではないと判別したときには、インシュランスチェック処理を終了する。

【0156】

メインCPU71は、インシュランス有効フラグはオンであると判別したときには、所

50

定の入賞役が成立したか否かを判別する（ステップS 172）。本実施形態では、所定の入賞役として「ボーナスゲームトリガー」、「ジャックポット」及び「ミステリーボーナス」を対象としている。

【0157】

メインCPU 71は、所定の入賞役が成立していないと判別したときには、インシュランス用遊技回数記憶領域に格納されているカウント値が所定回数（例えば800）に達したか否かを判別する（ステップS 173）。メインCPU 71は、インシュランス用遊技回数記憶領域に格納されているカウント値が所定回数に達していないと判別したときには、インシュランスチェック処理を終了する。

【0158】

メインCPU 71は、インシュランス用遊技回数記憶領域に格納されているカウント値が所定回数に達したと判別したときには、第1フィーチャーゲームを実行する（ステップS 174）。第1フィーチャーゲームの詳細な処理手順については、後述する。

【0159】

メインCPU 71は、引き続き、第2フィーチャーゲームを実行する（ステップS 175）。第2フィーチャーゲームの詳細については、後述する。

【0160】

メインCPU 71は、ステップS 175の後、又はステップS 172において所定の入賞役が成立したと判別したときには、インシュランス用遊技回数記憶領域に格納されている値をリセットする（ステップS 176）。次に、メインCPU 71は、インシュランス有効フラグをオフにする（ステップS 177）。この処理が行われると、インシュランスチェック処理を終了する。

【0161】

第1フィーチャーゲーム実行処理

次に、図20を参照して、図19のステップS 174に示した第1フィーチャーゲーム実行処理について説明する。この第1フィーチャーゲームでは、図7に示した第3リールパターンに設定されたシンボル列が用いられる。即ち、WILDシンボルを含むシンボル列が用いられる。

【0162】

はじめに、メインCPU 71は、実行するフリーゲーム数Pを設定する（ステップS 311）。

【0163】

メインCPU 71は、5列のシンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ（ステップS 312）、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させる（ステップS 313）。

【0164】

メインCPU 71は、フリーゲーム数Pを1減算する（ステップS 314）。

【0165】

メインCPU 71は、20個の各表示領域にWILDシンボルが存在するか否かを判定し、WILDシンボルが存在する場合には、このWILDシンボルを固定する（ステップS 315）。例えば、図24に示すように、符号d 32に示す表示領域にWILDシンボルが表示された場合には、このWILDシンボルを固定し、次のシンボルスクロール表示処理（ステップS 312の処理）では、図25に示すように、この表示領域にてシンボルをスクロールさせない。

【0166】

メインCPU 71は、シンボル表示領域4に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図10に示す第1配当テーブルを参照してコインの払出数を決定する（ステップS 316）。例えば、図24に示すシンボルが表示された場合には、BELLのシンボルが5個揃っているため、8枚のコインの払い出しが決定される。

【0167】

10

20

30

40

50

メインCPU 71は、フリーゲーム数PがP = 0となったか否かを判定する(ステップS 3 1 7)。メインCPU 71は、P = 0でないと判定した場合には、ステップS 3 1 2からの処理を繰り返す。

【0168】

メインCPU 71は、P = 0と判定した場合には、ステップS 3 1 5の処理で固定したWILDシンボルをリセットし(ステップS 3 1 8)、第1フィーチャーゲームの処理を終了する。

【0169】

第2フィーチャーゲーム実行処理

次に、図21を参照して、図19のステップS 1 7 5に示した第2フィーチャーゲーム実行処理について説明する。この第2フィーチャーゲームでは、図7に示した第3リールパターンのシンボル列が用いられる。即ち、WILDシンボルを含むシンボル列が用いられる。

10

【0170】

はじめに、メインCPU 71は、実行するフリーゲーム数Qを設定する(ステップS 3 1)。

【0171】

メインCPU 71は、5列のシンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ(ステップS 3 3 2)、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させる(ステップS 3 3 3)。

20

【0172】

メインCPU 71は、フリーゲーム数Qを1減算する(ステップS 3 3 4)。

【0173】

メインCPU 71は、20個の各表示領域にWILDシンボルが存在するか否かを判定し、WILDシンボルが存在する場合には、このWILDシンボルを固定する(ステップS 3 3 5)。前述したように、符号d 3 2に示す表示領域にWILDシンボルが表示された場合には、図24に示すようにこのWILDシンボルを固定し、次のシンボルスクロール表示処理(ステップS 3 3 2の処理)では、図25に示すように、この表示領域にてシンボルをスクロールさせない。

【0174】

30

メインCPU 71は、20個の各表示領域に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図10に示す第1配当テーブルを参照してコインの払出数を決定する(ステップS 3 3 6)。例えば、図24に示すシンボルが表示された場合には、BELLのシンボルが5個揃っているので、8枚のコインの払い出しが決定される。

【0175】

メインCPU 71は、フリーゲーム数QがQ = 0となったか否かを判定する(ステップS 3 3 7)。メインCPU 71は、Q = 0でないと判定した場合には、ステップS 3 3 2からの処理を繰り返す。

【0176】

メインCPU 71は、Q = 0と判定した場合には、ステップS 3 3 5の処理で固定したWILDシンボルをリセットし(ステップS 3 3 8)、第2フィーチャーゲームの処理を終了する。

40

【0177】

ボーナスゲーム処理

次に、図22を参照して、ボーナスゲーム処理について説明する。ボーナスゲームでは、図7に示した第3リールパターンが使用される。

【0178】

図22は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのボーナスゲーム処理のフローチャートを示す図である。

【0179】

50

はじめに、メインCPU71は、ボーナスゲーム数を決定する(ステップS191)。メインCPU71は、ボーナスゲーム数決定用乱数値を抽出し、例えば「50」、「70」及び「100」といった複数種類のボーナスゲーム数の何れかを抽選により決定する。

【0180】

次に、メインCPU71は、決定したボーナスゲーム数をRAM73に設けられているボーナスゲーム数記憶領域に格納する(ステップS192)。

【0181】

次に、メインCPU71は、図12を参照して説明したステップS12の処理と同様に、1ゲーム終了時初期化処理を行う(ステップS193)。次に、メインCPU71は、図16を参照して説明したシンボル抽選処理を行う(ステップS194)。次に、メインCPU71は、図12を参照して説明したステップS16の処理と同様に、演出内容決定処理を行う(ステップS195)。次に、メインCPU71は、図17を参照して説明したシンボル表示制御処理を行う(ステップS196)。次に、メインCPU71は、図18を参照して説明した払出数決定処理を行う(ステップS197)。

【0182】

次に、メインCPU71は、ボーナスゲームトリガーが成立したか否かを判別する(ステップS198)。メインCPU71は、ボーナスゲームトリガーが成立したと判別したときには、追加するボーナスゲーム数を決定する(ステップS199)。前述のステップS191の処理と同様に、ボーナスゲーム数の決定が行われる。次に、メインCPU71は、決定したボーナスゲーム数をボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値に加算する(ステップS200)。

【0183】

メインCPU71は、ステップS200の処理の後、又はステップS198においてボーナスゲームトリガーが成立していないと判別したときには、払出処理を行う(ステップS201)。この払出処理では、メインCPU71は、前述のステップS197の払出数決定処理にて払出数記憶領域に格納された値を、ボーナス用払出数記憶領域に格納されている値に加算する。ボーナス用払出数記憶領域は、ボーナスゲーム中に決定された払出数の合計を記憶する領域である。

【0184】

そして、ボーナスゲーム処理が終了すると、メインCPU71は、図12を参照して説明したステップS24の払出処理にて、ボーナス用払出数記憶領域に格納されている値をRAM73に設けられているクレジット数記憶領域に格納されている値に加算する。つまり、ボーナスゲームにおいて決定された払出数の合計がまとめて払い出されることになる。なお、コイン払出口15Aからコインを排出するようにしても良いし、バーコード付チケットを発行するようにしても良い。

【0185】

次に、メインCPU71は、ボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値を1減算する(ステップS202)。次に、メインCPU71は、ボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値は0であるか否かを判別する(ステップS203)。メインCPU71は、ボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値は0ではないと判別したときには、ステップS193の処理に移る。一方で、ボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値は0であると判別したときには、ボーナスゲーム処理を終了する。ボーナスゲーム処理が終了すると、図12を参照して説明したステップS21の処理に移る。

【0186】

インシュランス選択処理

次に、図23を参照して、インシュランス選択処理について説明する。

【0187】

図23は、本発明の実施形態に係るゲーミングマシンのインシュランス選択処理のフローチャートを示す図である。

【0188】

10

20

30

40

50

はじめに、メインCPU71は、インシュランス有効フラグはオンであるか否かを判別する(ステップS221)。メインCPU71は、インシュランス有効フラグはオンではないと判別したときには、インシュランス無効画像を表示する(ステップS222)。メインCPU71は、インシュランス無効画像を表示する指令をグラフィックボード130に対して送信する。グラフィックボード130は、その指令に基づいて、インシュランス無効画像を生成し、下側画像表示パネル141に表示する。

【0189】

インシュランス無効画像としては、例えば、「INSURANCE BET \$1.00 TOUCH TO BET」を示す画像が表示される。この画像は、インシュランスを有効にするか否かの選択を遊技者に促すとともに、インシュランスを有効にするために必要な額を遊技者に知らせるための画像である。遊技者は、タッチパネル114上の所定箇所に触れることによって、インシュランスを有効にする旨の指示を入力することができる。

10

【0190】

続いて、メインCPU71は、インシュランス有効指示入力があるか否かを判別する(ステップS223)。メインCPU71は、インシュランス有効指示入力がないと判別したときには、インシュランス有効フラグはオフのまま、ステップS221に移る。その一方で、メインCPU71は、インシュランス有効指示入力があると判別したときには、インシュランス有効フラグをオンにする(ステップS224)。

【0191】

次に、メインCPU71は、クレジット数記憶領域に格納されている値からインシュランス加入値を減算する(ステップS225)。本実施形態では、例えば1ドルに相当する値がクレジット数記憶領域に格納されている値から減算される。メインCPU71は、ステップS225の後、又はステップS221においてインシュランス有効フラグはオンであると判別したときには、インシュランス有効画像を表示する(ステップS226)。

20

【0192】

インシュランス有効画像としては、例えば、「INSURANCE 継続中 WIN 2回のFEATURE GAME」を示す画像が表示される。この画像は、インシュランスが有効である旨、及びインシュランスの条件が満たされるとフィーチャーゲームが2回実行される旨を遊技者に知らせる画像である。この処理が行われると、ステップS221に移る。

30

【0193】

このようにして、第1実施形態に係るゲーミングマシンでは、インシュランスが発動した場合には、2回のフィーチャーゲーム、即ち、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームが実行される。そして、各フィーチャーゲームでは複数回のフリーゲームが実行され、各フリーゲームでWILDシンボルが表示された場合に、このWILDシンボルが固定され、次回以降のフリーゲームに持ち越される。従って、プレーヤに対して多くの配当を獲得する期待を持たせることができる。

【0194】

[第2実施形態]

次に、本発明に係るゲーミングマシンの第2実施形態について説明する。第2実施形態に係るゲーミングマシンは、前述した第1実施形態と対比して、図20、図21に示した第1フィーチャーゲーム実行処理、及び第2フィーチャーゲーム実行処理が相違するので、以下、第2実施形態に係る第1フィーチャーゲーム実行処理、及び第2フィーチャーゲーム実行処理について説明する。

40

【0195】

第2実施形態の第1フィーチャーゲーム実行処理

図26を参照して、第2実施形態に係る第1フィーチャーゲーム実行処理について説明する。

【0196】

50

はじめに、メインCPU 71は、フリーゲーム数の選択を受け付ける（ステップS 3 5 1）。この処理では、図28に示すように、下側画像表示パネル141にフリーゲームのゲーム数を示す選択画面を表示し、プレーヤによる操作入力を受け付ける。図28に示す例では下側画像表示パネル141に20ゲーム、15ゲーム、10ゲーム、8ゲーム、5ゲームの5個の選択画面が表示され、プレーヤは任意の一つの選択画面を選択することができる。

【0197】

メインCPU 71は、プレーヤによる操作入力が発生したか否かを判定する（ステップS 3 5 2）。

【0198】

メインCPU 71は、プレーヤによる操作入力が発生したと判定した場合に、実行するフリーゲーム数Pを設定する（ステップS 3 5 3）。

【0199】

メインCPU 71は、選択されたフリーゲーム数に対応する3種類の倍率から、任意の倍率を選択する（ステップS 3 5 4）。そして、WILDシンボルを含む入賞が発生した場合には、図10に示した払出数に、この倍率を乗じた数のコインが払い出される。

【0200】

即ち、図9に示したRAM 73には、フリーゲーム数と配当率との関係を示す配当率設定テーブルが記憶されており、プレーヤは、選択画面を選択することにより、任意のフリーゲーム数と配当率との関係を選択することができる。

【0201】

例えば、フリーゲーム数が20回に設定された場合には、2倍、3倍、5倍の3種類の倍率から任意の倍率が選択され、フリーゲーム数が15回に設定された場合には3倍、5倍、8倍の3種類の倍率から任意の倍率が選択される。また、フリーゲーム数が10回に設定された場合には5倍、8倍、10倍の3種類の倍率から任意の倍率が選択され、フリーゲーム数が8回に設定された場合には8倍、10倍、15倍の3種類の倍率から任意の倍率が選択され、フリーゲーム数が5回に設定された場合には10倍、15倍、30倍の3種類の倍率から任意の倍率が選択される。従って、フリーゲーム数が少なくなるほど、より高い倍率で配当を取得することができることになる。

【0202】

メインCPU 71は、シンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ（ステップS 3 5 5）、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させる（ステップS 3 5 6）。

【0203】

メインCPU 71は、フリーゲーム数Pを1減算する（ステップS 3 5 7）。

【0204】

メインCPU 71は、シンボル表示領域4にWILDシンボルが存在するか否かを判定し、WILDシンボルが存在する場合には、このWILDシンボルを固定する（ステップS 3 5 8）。例えば、図24に示すように、符号d 3 2に示す表示領域にWILDシンボルが表示された場合には、このWILDシンボルを固定し、次のシンボルスクロール表示処理（ステップS 3 5 5の処理）では、図25に示すように、この表示領域にてシンボルをスクロールさせない。

【0205】

メインCPU 71は、シンボル表示領域4に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図10に示した第1配当テーブル及びステップS 3 5 4の処理で選択された倍率を参照してコインの払出数を決定する（ステップS 3 5 9）。例えば、図24に示すシンボルが表示された場合には、BELLが5個揃っているので、8枚のコインの払い出しが決定される。

【0206】

メインCPU 71は、フリーゲーム数PがP = 0となったか否かを判定する（ステップ

10

20

30

40

50

S 3 6 0)。メインCPU 7 1 は、 $P = 0$ でないと判定した場合には、ステップ S 3 5 5 からの処理を繰り返す。

【0207】

メインCPU 7 1 は、 $P = 0$ と判定した場合には、ステップ S 3 5 8 の処理で固定した WILD シンボルをリセットし (ステップ S 3 6 1)、第 1 フィーチャーゲームの処理を終了する。

【0208】

第 2 実施形態の第 2 フィーチャーゲーム実行処理

図 2 7 を参照して、第 2 実施形態に係る第 2 フィーチャーゲーム実行処理について説明する。

【0209】

はじめに、メインCPU 7 1 は、フリーゲーム数の選択を受け付ける (ステップ S 3 7 1)。この処理では、図 2 8 に示すように、下側画像表示パネル 1 4 1 にフリーゲームのゲーム数を示す選択画面を表示し、プレーヤによる操作入力を受け付ける。図 2 8 に示す例では下側画像表示パネル 1 4 1 に 2 0 ゲーム、1 5 ゲーム、1 0 ゲーム、8 ゲーム、5 ゲームの 5 個の選択画面が表示され、プレーヤは任意の一つの選択画面を選択することができる。

【0210】

メインCPU 7 1 は、プレーヤによる操作入力が発生したか否かを判定する (ステップ S 3 7 2)。

【0211】

メインCPU 7 1 は、プレーヤによる操作入力が発生したと判定した場合に、実行するフリーゲーム数 Q を設定する (ステップ S 3 7 3)。

【0212】

メインCPU 7 1 は、選択されたフリーゲーム数に対応する 3 種類の倍率から、任意の倍率を選択する (ステップ S 3 7 4)。そして、WILD シンボルを含む入賞が発生した場合には、図 1 0 に示した払出数に、この倍率を乗じた数のコインが払い出される。

【0213】

メインCPU 7 1 は、シンボル表示領域 4 にてシンボルをスクロール表示させ (ステップ S 3 7 5)、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させる (ステップ S 3 7 6)。

【0214】

メインCPU 7 1 は、フリーゲーム数 Q を 1 減算する (ステップ S 3 7 7)。

【0215】

メインCPU 7 1 は、シンボル表示領域 4 に WILD シンボルが存在するか否かを判定し、WILD シンボルが存在する場合には、この WILD シンボルを固定する (ステップ S 3 7 8)。例えば、図 2 4 に示すように、符号 d 3 2 に示す表示領域に WILD シンボルが表示された場合には、この WILD シンボルを固定し、次のシンボルスクロール表示処理 (ステップ S 3 7 5 の処理) では、図 2 5 に示すように、この表示領域にてシンボルをスクロールさせない。

【0216】

メインCPU 7 1 は、シンボル表示領域 4 に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図 1 0 に示した第 1 配当テーブル及びステップ S 3 7 4 の処理で選択された倍率を参照してコインの払出数を決定する (ステップ S 3 7 9)。例えば、図 2 4 に示すシンボルが表示された場合には、BELL が 5 個揃っているので、8 枚のコインの払い出しが決定される。

【0217】

メインCPU 7 1 は、フリーゲーム数 Q が $Q = 0$ となったか否かを判定する (ステップ S 3 8 0)。メインCPU 7 1 は、 $Q = 0$ でないと判定した場合には、ステップ S 3 7 5 からの処理を繰り返す。

10

20

30

40

50

【0218】

メインCPU71は、 $Q = 0$ と判定した場合には、ステップS378の処理で固定したWILDシンボルをリセットし(ステップS381)、第2フィーチャーゲームの処理を終了する。

【0219】

このようにして、第2実施形態に係るゲーミングマシンでは、インシュランスが発動した場合には、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームが実行される。各フィーチャーゲームでは、実行するフリーゲーム数を任意に選択することができるので、プレイヤーは好みに応じて任意のフリーゲーム数を選択することができる。

【0220】

各フィーチャーゲームでは複数回のフリーゲームが実行され、各フリーゲームでWILDシンボルが表示された場合に、このWILDシンボルが固定され、次回以降のフリーゲームに持ち越される。従って、プレイヤーに対して多くの配当を獲得する期待を持たせることができる。

【0221】

[第3実施形態]

次に、本発明に係るゲーミングマシンの第3実施形態について説明する。第3実施形態に係るゲーミングマシンは、前述した第1実施形態と対比して、図20、図21に示した第1フィーチャーゲーム実行処理、及び第2フィーチャーゲーム実行処理が相違するので、以下、第3実施形態に係る第1フィーチャーゲーム実行処理を図29に示すフローチャートに基づいて説明し、第2フィーチャーゲーム実行処理を図30に示すフローチャートに基づいて説明する。

【0222】

第3実施形態の第1フィーチャーゲーム実行処理

はじめに、メインCPU71は、実行するフリーゲーム数Pを設定する(ステップS411)。

【0223】

メインCPU71は、第1フィーチャーゲームに関するミッションを設定する(ステップS412)。例えば、「BELLを5個揃える」等のミッションを設定する。

【0224】

メインCPU71は、シンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させるフリーゲームを実行する(ステップS413)。

【0225】

メインCPU71は、フリーゲーム数Pを1減算する(ステップS414)。

【0226】

メインCPU71は、フリーゲームを実行した結果、シンボル表示領域4に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図10に示した第1配当テーブルを参照して、コインの払出数を決定する(ステップS415)。

【0227】

メインCPU71は、 $P = 0$ となったか否かを判定し(ステップS416)、 $P = 0$ でないと判定した場合には、ステップS413の処理に戻る。

【0228】

メインCPU71は、 $P = 0$ であると判定した場合には、ステップS412の処理で設定されたミッションが達成されたか否かを判定する(ステップS417)。例えば、P回実行されたフリーゲームのうち少なくとも1回のフリーゲームにて、図31に示すように、BELLが5個揃った場合には、ミッションが達成されたものと判定する。

【0229】

メインCPU71は、ミッションが達成された場合にはミッション達成フラグFを $F = 1$ とする(ステップS418)。他方、ミッションが達成されない場合には $F = 1$ としな

10

20

30

40

50

い。その後、第1フィーチャーゲームを終了する。

【0230】

第3実施形態の第2フィーチャーゲーム実行処理

次に、第3実施形態に係るゲーミングマシンの第2フィーチャーゲームを図30を参照して説明する。

【0231】

はじめに、メインCPU71は、実行するフリーゲーム数Qを設定する(ステップS431)。

【0232】

メインCPU71は、ミッション達成フラグFがF=0であるか、或いはF=1であるかを判定する(ステップS432)。この処理では、図29のステップS417の処理でミッションが達成されたと判定された場合にF=1とされ、それ以外の場合にはF=0とされる。

10

【0233】

メインCPU71は、F=0である場合には図10に示した第1配当テーブルを選択し(ステップS433)、F=1である場合には図11に示した第2配当テーブルを選択する(ステップS434)。第2配当テーブルは、第1配当テーブルよりも、入賞した場合のコインの払出数が相対的に多くなるように設定されている。

【0234】

即ち、図9に示したRAM73には、第1フィーチャーゲームの結果と第2フィーチャーゲームの条件の対応関係を決める第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルが記憶されており、この第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルには、ミッション達成フラグFと配当テーブルとの対応関係が設定されている。

20

【0235】

メインCPU71は、シンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させるフリーゲームを実行する(ステップS435)。

【0236】

メインCPU71は、フリーゲーム数Qを1減算する(ステップS436)。

【0237】

メインCPU71は、フリーゲームを実行した結果、シンボル表示領域4に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、前述した第1配当テーブル、または第2配当テーブルを参照して、コインの払出数を決定する(ステップS437)。

30

【0238】

メインCPU71は、Q=0となったか否かを判定し(ステップS438)、Q=0でないと判定した場合には、ステップS435の処理に戻る。

【0239】

メインCPU71は、Q=0であると判定した場合には、ミッション達成フラグFをF=0とする(ステップS439)。その後、第2フィーチャーゲームを終了する。

【0240】

このようにして、第3実施形態に係るゲーミングマシンでは、インシュランスが発動した場合には、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームが実行されるので、プレイヤーに対して多くの配当を取得する期待感を持たせることができる。

40

【0241】

また、第1フィーチャーゲームで設定されたミッションが達成された場合に、第2フィーチャーゲームでコインの払出数が相対的に多くなるように設定された配当テーブルが選択されるので、プレイヤーに対し、第1フィーチャーゲームでミッションを達成することについての関心を持たせることができる。

【0242】

[第4実施形態]

50

次に、本発明に係るゲーミングマシンの第4実施形態について説明する。第4実施形態に係るゲーミングマシンは、前述した第1実施形態と対比して、図20、図21に示した第1フィーチャーゲーム実行処理、及び第2フィーチャーゲーム実行処理が相違するので、以下、第4実施形態に係る第1フィーチャーゲーム実行処理を図32に示すフローチャートに基づいて説明し、第2フィーチャーゲーム実行処理を図33に示すフローチャートに基づいて説明する。

【0243】

第4実施形態の第1フィーチャーゲーム実行処理

はじめに、メインCPU71は、実行するフリーゲーム数Pを設定する(ステップS451)。

10

【0244】

メインCPU71は、第1フィーチャーゲームに関するミッションを設定する(ステップS452)。例えば、「BELLを5個揃える」等のミッションを設定する。

【0245】

メインCPU71は、シンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させるフリーゲームを実行する(ステップS453)。

【0246】

メインCPU71は、フリーゲーム数Pを1減算する(ステップS454)。

【0247】

20

メインCPU71は、フリーゲームを実行した結果、シンボル表示領域4に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図10に示した第1配当テーブルを参照して、コインの払出数を決定する(ステップS455)。

【0248】

メインCPU71は、 $P = 0$ となったか否かを判定し(ステップS456)、 $P = 0$ でないと判定した場合には、ステップS453の処理に戻る。

【0249】

メインCPU71は、 $P = 0$ であると判定した場合には、ステップS452の処理で設定されたミッションが達成されたか否かを判定する(ステップS457)。例えば、P回実行されたフリーゲームのうち少なくとも1回のフリーゲームにて、図31に示すように、BELLが5個揃った場合には、ミッションが達成されたものと判定する。

30

【0250】

メインCPU71は、ミッションが達成された場合にはミッション達成フラグFを $F = 1$ とする(ステップS458)。他方、ミッションが達成されない場合には $F = 1$ としない。その後、第1フィーチャーゲームを終了する。

【0251】

第4実施形態の第2フィーチャーゲーム実行処理

次に、第4実施形態に係るゲーミングマシンの第2フィーチャーゲームを図33を参照して説明する。

【0252】

40

はじめに、メインCPU71は、実行するフリーゲーム数Qを設定する(ステップS471)。

【0253】

メインCPU71は、ミッション達成フラグFが $F = 0$ であるか、或いは $F = 1$ であるかを判定する(ステップS472)。この処理では、図32のステップS457の処理でミッションが達成されたと判定された場合に $F = 1$ とされ、それ以外の場合には $F = 0$ とされる。

【0254】

メインCPU71は、 $F = 1$ である場合にはフリーゲーム数Qにqを加算する(ステップS473)。他方、 $F = 0$ である場合には、qを加算しない。従って、 $F = 1$ の場合に

50

は $F = 0$ の場合よりも、第 2 フィーチャーゲームで実行するフリーゲーム数が多く設定されることになる。

【0255】

即ち、図 9 に示した RAM 73 には、第 1 フィーチャーゲームの結果と第 2 フィーチャーゲームの条件の対応関係を決める第 2 フィーチャーゲーム条件決定テーブルが記憶されており、この第 2 フィーチャーゲーム条件決定テーブルには、ミッション達成フラグ F と加算するフリーゲーム数 q との対応関係が設定されている。

【0256】

メイン CPU 71 は、シンボル表示領域 4 にてシンボルをスクロール表示させ、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させるフリーゲームを実行する（ステップ S 474）。

10

【0257】

メイン CPU 71 は、フリーゲーム数 Q を 1 減算する（ステップ S 475）。

【0258】

メイン CPU 71 は、フリーゲームを実行した結果、シンボル表示領域 4 に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図 10 に示した第 1 配当テーブルを参照して、コインの払出数を決定する（ステップ S 476）。

【0259】

メイン CPU 71 は、 $Q = 0$ となったか否かを判定し（ステップ S 477）、 $Q = 0$ でないと判定した場合には、ステップ S 474 の処理に戻る。

20

【0260】

メイン CPU 71 は、 $Q = 0$ であると判定した場合には、ミッション達成フラグ F を $F = 0$ とする（ステップ S 438）。その後、第 2 フィーチャーゲームを終了する。

【0261】

このようにして、第 4 実施形態に係るゲーミングマシンでは、インシュランスが発動した場合には、第 1 フィーチャーゲーム、及び第 2 フィーチャーゲームが実行されるので、プレーヤに対して多くの配当を取得する期待感を持たせることができる。

【0262】

また、第 1 フィーチャーゲームで設定されたミッションが達成された場合に、第 2 フィーチャーゲームのフリーゲーム数が増加されるので、プレーヤに対し、第 1 フィーチャーゲームでミッションを達成することについての関心を持たせることができる。

30

【0263】

[第 5 実施形態]

次に、本発明に係るゲーミングマシンの第 5 実施形態について説明する。第 5 実施形態に係るゲーミングマシンは、前述した第 1 実施形態と対比して、図 20、図 21 に示した第 1 フィーチャーゲーム実行処理、及び第 2 フィーチャーゲーム実行処理が相違するので、以下、第 5 実施形態に係る第 1 フィーチャーゲーム実行処理を図 34 に示すフローチャートに基づいて説明し、第 2 フィーチャーゲーム実行処理を図 35 に示すフローチャートに基づいて説明する。

【0264】

第 5 実施形態の第 1 フィーチャーゲーム実行処理

はじめに、メイン CPU 71 は、実行するフリーゲーム数 P を設定する（ステップ S 511）。

40

【0265】

メイン CPU 71 は、第 1 フィーチャーゲームに関するミッションを設定する（ステップ S 512）。例えば、「BELL を 5 個揃える」等のミッションを設定する。

【0266】

メイン CPU 71 は、シンボル表示領域 4 にてシンボルをスクロール表示させ、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させるフリーゲームを実行する（ステップ S 513）。

50

【0267】

メインCPU71は、フリーゲーム数Pを1減算する(ステップS514)。

【0268】

メインCPU71は、フリーゲームを実行した結果、シンボル表示領域4に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図10に示した第1配当テーブルを参照して、コインの払出数を決定する(ステップS515)。

【0269】

メインCPU71は、 $P = 0$ となったか否かを判定し(ステップS516)、 $P = 0$ でないと判定した場合には、ステップS513の処理に戻る。

【0270】

メインCPU71は、 $P = 0$ であると判定した場合には、ステップS512の処理で設定されたミッションが達成されたか否かを判定する(ステップS517)。例えば、P回実行されたフリーゲームのうち少なくとも1回のフリーゲームにて、図31に示すように、BELLが5個揃った場合には、ミッションが達成されたものと判定する。

【0271】

メインCPU71は、ミッションが達成された場合にはミッション達成フラグFを $F = 1$ とする(ステップS518)。他方、ミッションが達成されない場合には $F = 1$ としない。その後、第1フィーチャーゲームを終了する。

【0272】

第5実施形態の第2フィーチャーゲーム実行処理

次に、第5実施形態に係るゲーミングマシンの第2フィーチャーゲームを図35を参照して説明する。

【0273】

はじめに、メインCPU71は、実行するフリーゲーム数Qを設定する(ステップS531)。

【0274】

メインCPU71は、ミッション達成フラグFが $F = 0$ であるか、或いは $F = 1$ であるかを判定する(ステップS532)。この処理では、図34のステップS517の処理でミッションが達成されたと判定された場合に $F = 1$ とされ、それ以外の場合には $F = 0$ とされる。

【0275】

メインCPU71は、 $F = 0$ である場合には図5に示した第1リールパターンを選択し(ステップS533)、 $F = 1$ である場合には図6に示した第2リールパターンを選択する(ステップS534)。図6に示す第2リールパターンは、図5に示す第1リールパターンよりも入賞となるシンボルが多く含まれるように設定されている。

【0276】

即ち、図9に示したRAM73には、第1フィーチャーゲームの結果と第2フィーチャーゲームの条件の対応関係を決める第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルが記憶されており、この第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルには、ミッション達成フラグFとリールパターンとの対応関係が設定されている。

【0277】

メインCPU71は、シンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させるフリーゲームを実行する(ステップS535)。

【0278】

メインCPU71は、フリーゲーム数Qを1減算する(ステップS536)。

【0279】

メインCPU71は、フリーゲームを実行した結果、シンボル表示領域4に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図10に示した第1配当テーブルを参照して、コインの払出数を決定する(ステップS537)。

10

20

30

40

50

【0280】

メインCPU71は、 $Q = 0$ となったか否かを判定し(ステップS538)、 $Q = 0$ でないと判定した場合には、ステップS535の処理に戻る。

【0281】

メインCPU71は、 $Q = 0$ であると判定した場合には、ミッション達成フラグFをF=0とする(ステップS539)。その後、第2フィーチャーゲームを終了する。

【0282】

このようにして、第5実施形態に係るゲーミングマシンでは、インシュランスが発動した場合には、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームが実行されるので、プレイヤーに対して多くの配当を取得する期待感を持たせることができる。

10

【0283】

また、第1フィーチャーゲームで設定されたミッションが達成された場合に、第2フィーチャーゲームで高配当となるシンボルが多く含まれるリールパターンが選択されるので、プレイヤーに対し、第1フィーチャーゲームでミッションを達成することについての関心を持たせることができる。

【0284】

[第6実施形態]

次に、本発明に係るゲーミングマシンの第6実施形態について説明する。第6実施形態に係るゲーミングマシンは、前述した第1実施形態と対比して、図20、図21に示した第1フィーチャーゲーム実行処理、及び第2フィーチャーゲーム実行処理が相違するので、以下、第6実施形態に係る第1フィーチャーゲーム実行処理を図36に示すフローチャートに基づいて説明し、第2フィーチャーゲーム実行処理を図37に示すフローチャートに基づいて説明する。

20

【0285】

第6実施形態の第1フィーチャーゲーム実行処理

はじめに、メインCPU71は、実行するフリーゲーム数Pを設定する(ステップS551)。

【0286】

メインCPU71は、シンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させるフリーゲームを実行する(ステップS552)。

30

【0287】

メインCPU71は、フリーゲーム数Pを1減算する(ステップS553)。

【0288】

メインCPU71は、フリーゲームを実行した結果、シンボル表示領域4に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図10に示した第1配当テーブルを参照して、コインの払出数を決定する(ステップS554)。

【0289】

メインCPU71は、払い出しの累積値をカウントし、このカウント値をRAM73に記憶する(ステップS555)。

40

【0290】

メインCPU71は、 $P = 0$ となったか否かを判定し(ステップS556)、 $P = 0$ でないと判定した場合には、ステップS552の処理に戻る。

【0291】

メインCPU71は、 $P = 0$ であると判定した場合には、ステップS555の処理で記憶した払い出しの累積値が予め設定した閾値(例えば、コイン500枚)に達したか否かを判定する(ステップS557)。

【0292】

メインCPU71は、払い出しの累積値が閾値に達していない場合には、獲得フラグGをG=1とする(ステップS558)。他方、払い出しの累積値が閾値に達した場合には

50

G = 1 としない。その後、第 1 フィーチャーゲームを終了する。

【0293】

第 6 実施形態の第 2 フィーチャーゲーム実行処理

次に、第 6 実施形態に係るゲーミングマシンの第 2 フィーチャーゲームを図 37 を参照して説明する。

【0294】

はじめに、メイン CPU 71 は、実行するフリーゲーム数 Q を設定する（ステップ S 571）。

【0295】

メイン CPU 71 は、獲得フラグ G が G = 0 であるか、或いは G = 1 であるかを判定する（ステップ S 572）。この処理では、図 36 のステップ S 557 の処理で払い出しの累積値が閾値に達していないと判定された場合に G = 1 とされ、払い出しの累積値が閾値に達していると判定された場合には G = 0 とされる。

10

【0296】

メイン CPU 71 は、G = 0 である場合には図 10 に示した第 1 配当テーブルを選択し（ステップ S 573）、G = 1 である場合には図 11 に示した第 2 配当テーブルを選択する（ステップ S 574）。第 2 配当テーブルは、第 1 配当テーブルよりも、入賞した場合のコインの払出数が相対的に多くなるように設定されている。

【0297】

即ち、図 9 に示した RAM 73 には、第 1 フィーチャーゲームの結果と第 2 フィーチャーゲームの条件の対応関係を決める第 2 フィーチャーゲーム条件決定テーブルが記憶されており、この第 2 フィーチャーゲーム条件決定テーブルには、獲得フラグ G と配当テーブルとの対応関係が設定されている。

20

【0298】

メイン CPU 71 は、シンボル表示領域 4 にてシンボルをスクロール表示させ、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させるフリーゲームを実行する（ステップ S 575）。

【0299】

メイン CPU 71 は、フリーゲーム数 Q を 1 減算する（ステップ S 576）。

【0300】

メイン CPU 71 は、フリーゲームを実行した結果、シンボル表示領域 4 に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、前述した第 1 配当テーブル、または第 2 配当テーブルを参照して、コインの払出数を決定する（ステップ S 577）。

30

【0301】

メイン CPU 71 は、Q = 0 となったか否かを判定し（ステップ S 578）、Q = 0 でないと判定した場合には、ステップ S 575 の処理に戻る。

【0302】

メイン CPU 71 は、Q = 0 であると判定した場合には、獲得フラグ G を G = 0 とする（ステップ S 579）。その後、第 2 フィーチャーゲームを終了する。

【0303】

このようにして、第 6 実施形態に係るゲーミングマシンでは、インシュランスが発動した場合には、第 1 フィーチャーゲーム、及び第 2 フィーチャーゲームが実行されるので、プレイヤーに対して多くの配当を取得する期待感を持たせることができる。

40

【0304】

また、第 1 フィーチャーゲームで払い出されたコインが閾値に達していない場合に、第 2 フィーチャーゲームで高確率の配当テーブルが選択されるので、第 1 フィーチャーゲームで多くのコインを獲得できなかったプレイヤーに対して、第 2 フィーチャーゲームで多くのコインを獲得することについての期待感を持たせることができる。

【0305】

[第 7 実施形態]

50

次に、本発明に係るゲーミングマシンの第7実施形態について説明する。第7実施形態に係るゲーミングマシンは、前述した第1実施形態と対比して、図20、図21に示した第1フィーチャーゲーム実行処理、及び第2フィーチャーゲーム実行処理が相違するので、以下、第7実施形態に係る第1フィーチャーゲーム実行処理を図38に示すフローチャートに基づいて説明し、第2フィーチャーゲーム実行処理を図39に示すフローチャートに基づいて説明する。

【0306】

第7実施形態の第1フィーチャーゲーム実行処理

はじめに、メインCPU71は、実行するフリーゲーム数Pを設定する(ステップS611)。

10

【0307】

メインCPU71は、シンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させるフリーゲームを実行する(ステップS612)。

【0308】

メインCPU71は、フリーゲーム数Pを1減算する(ステップS613)。

【0309】

メインCPU71は、フリーゲームを実行した結果、シンボル表示領域4に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図10に示した第1配当テーブルを参照して、コインの払出数を決定する(ステップS614)。

20

【0310】

メインCPU71は、払い出しの累積値をカウントし、このカウント値をRAM73に記憶する(ステップS615)。

【0311】

メインCPU71は、 $P = 0$ となったか否かを判定し(ステップS616)、 $P = 0$ でないと判定した場合には、ステップS612の処理に戻る。

【0312】

メインCPU71は、 $P = 0$ であると判定した場合には、ステップS615の処理で記憶した払い出しの累積値が予め設定した閾値(例えば、コイン500枚)に達したか否かを判定する(ステップS617)。

30

【0313】

メインCPU71は、払い出しの累積値が閾値に達していない場合には獲得フラグGを $G = 1$ とする(ステップS618)。他方、払い出しの累積値が閾値に達した場合には $G = 1$ としない。その後、第1フィーチャーゲームを終了する。

【0314】

第7実施形態の第2フィーチャーゲーム実行処理

次に、第7実施形態に係るゲーミングマシンの第2フィーチャーゲームを図39を参照して説明する。

【0315】

はじめに、メインCPU71は、実行するフリーゲーム数Qを設定する(ステップS631)。

40

【0316】

メインCPU71は、獲得フラグGが $G = 0$ であるか、或いは $G = 1$ であるかを判定する(ステップS632)。この処理では、図38のステップS617の処理で払い出しの累積値が閾値に達していないと判定された場合に $G = 1$ とされ、それ以外の場合には $G = 0$ とされる。

【0317】

メインCPU71は、 $G = 1$ である場合にはフリーゲーム数Qにqを加算する(ステップS633)。他方、 $G = 0$ である場合には、qを加算しない。従って、 $G = 1$ の場合には $G = 0$ の場合よりも、第2フィーチャーゲームで実行するフリーゲーム数が多く設定さ

50

れることになる。

【0318】

即ち、図9に示したRAM73には、第1フィーチャーゲームの結果と第2フィーチャーゲームの条件の対応関係を決める第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルが記憶されており、この第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルには、獲得フラグGと加算するフリーゲーム数qとの対応関係が設定されている。

【0319】

メインCPU71は、シンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させるフリーゲームを実行する(ステップS634)。

10

【0320】

メインCPU71は、フリーゲーム数Qを1減算する(ステップS635)。

【0321】

メインCPU71は、フリーゲームを実行した結果、シンボル表示領域4に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図10に示した第1配当テーブルを参照して、コインの払出数を決定する(ステップS636)。

【0322】

メインCPU71は、 $Q = 0$ となったか否かを判定し(ステップS637)、 $Q = 0$ でないと判定した場合には、ステップS634の処理に戻る。

【0323】

メインCPU71は、 $Q = 0$ であると判定した場合には、獲得フラグGを $G = 0$ とする(ステップS638)。その後、第2フィーチャーゲームを終了する。

20

【0324】

このようにして、第7実施形態に係るゲーミングマシンでは、インシュランスが発動した場合には、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームが実行されるので、プレイヤーに対して多くの配当を取得する期待感を持たせることができる。

【0325】

また、第1フィーチャーゲームで払い出されたコインが閾値に達していない場合に、第2フィーチャーゲームのフリーゲーム数が増加されるので、第1フィーチャーゲームで多くのコインを獲得できなかったプレイヤーに対して、第2フィーチャーゲームで多くのコインを獲得することについての期待感を持たせることができる。

30

【0326】

[第8実施形態]

次に、本発明に係るゲーミングマシンの第8実施形態について説明する。第8実施形態に係るゲーミングマシンは、前述した第1実施形態と対比して、図20、図21に示した第1フィーチャーゲーム実行処理、及び第2フィーチャーゲーム実行処理が相違するので、以下、第8実施形態に係る第1フィーチャーゲーム実行処理を図40に示すフローチャートに基づいて説明し、第2フィーチャーゲーム実行処理を図41に示すフローチャートに基づいて説明する。

【0327】

第8実施形態の第1フィーチャーゲーム実行処理
はじめに、メインCPU71は、実行するフリーゲーム数Pを設定する(ステップS651)。

40

【0328】

メインCPU71は、シンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させるフリーゲームを実行する(ステップS652)。

【0329】

メインCPU71は、フリーゲーム数Pを1減算する(ステップS653)。

【0330】

50

メインCPU71は、フリーゲームを実行した結果、シンボル表示領域4に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図10に示した第1配当テーブルを参照して、コインの払出数を決定する(ステップS654)。

【0331】

メインCPU71は、払い出しの累積値をカウントし、このカウント値をRAM73に記憶する(ステップS655)。

【0332】

メインCPU71は、 $P = 0$ となったか否かを判定し(ステップS656)、 $P = 0$ でないと判定した場合には、ステップS652の処理に戻る。

【0333】

メインCPU71は、 $P = 0$ であると判定した場合には、ステップS655の処理で記憶した払い出しの累積値が予め設定した閾値(例えば、コイン500枚)に達したか否かを判定する(ステップS657)。

【0334】

メインCPU71は、払い出しの累積値が閾値に達していない場合には獲得フラグGを $G = 1$ とする(ステップS658)。他方、払い出しの累積値が閾値に達した場合には $G = 1$ としない。その後、第1フィーチャーゲームを終了する。

【0335】

第8実施形態の第2フィーチャーゲーム実行処理

次に、第8実施形態に係るゲーミングマシンの第2フィーチャーゲームを図41を参照して説明する。

【0336】

はじめに、メインCPU71は、実行するフリーゲーム数Qを設定する(ステップS671)。

【0337】

メインCPU71は、獲得フラグGが $G = 0$ であるか、或いは $G = 1$ であるかを判定する(ステップS672)。この処理では、図40のステップS657の処理で払い出しの累積値が閾値に達していないと判定された場合に $G = 1$ とされ、それ以外の場合には $G = 0$ とされる。

【0338】

メインCPU71は、 $G = 0$ である場合には図5に示した第1リールパターンを選択し(ステップS673)、 $G = 1$ である場合には図6に示した第2リールパターンを選択する(ステップS674)。図6に示す第2リールパターンは、図5に示す第1リールパターンよりも入賞となるシンボルが多く含まれるように設定されている。

【0339】

即ち、図9に示したRAM73には、第1フィーチャーゲームの結果と第2フィーチャーゲームの条件の対応関係を決める第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルが記憶されており、この第2フィーチャーゲーム条件決定テーブルには、獲得フラグGとリールパターンとの対応関係が設定されている。

【0340】

メインCPU71は、シンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させるフリーゲームを実行する(ステップS675)。

【0341】

メインCPU71は、フリーゲーム数Qを1減算する(ステップS676)。

【0342】

メインCPU71は、フリーゲームを実行した結果、シンボル表示領域4に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図10に示した第1配当テーブルを参照して、コインの払出数を決定する(ステップS677)。

【0343】

10

20

30

40

50

メインCPU 71は、Q = 0となったか否かを判定し（ステップS 678）、Q = 0でないと判定した場合には、ステップS 675の処理に戻る。

【0344】

メインCPU 71は、Q = 0であると判定した場合には、獲得フラグGをG = 0とする（ステップS 679）。その後、第2フィーチャーゲームを終了する。

【0345】

このようにして、第8実施形態に係るゲーミングマシンでは、インシュランスが発動した場合には、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームが実行されるので、プレイヤーに対して多くの配当を取得する期待感を持たせることができる。

【0346】

また、第1フィーチャーゲームで払い出されたコインが閾値に達していない場合に、第2フィーチャーゲームで高配当となるシンボルが多く含まれるリールパターンが選択されるので、第1フィーチャーゲームで多くのコインを獲得できなかったプレイヤーに対して、第2フィーチャーゲームで多くのコインを獲得することについての期待感を持たせることができる。

【0347】

[第9実施形態]

次に、本発明に係るゲーミングマシンの第9実施形態について説明する。第9実施形態に係るゲーミングマシンは、前述した第1実施形態と対比して、図13に示したコイン投入・スタートチェック処理、図20、図21に示した第1フィーチャーゲーム実行処理、及び第2フィーチャーゲーム実行処理、図22に示したボーナスゲーム処理が相違するので、以下、第9実施形態に係るコイン投入・スタートチェック処理を図42に示すフローチャートに基づいて説明し、第1フィーチャーゲーム実行処理を図43に示すフローチャートに基づいて説明し、第2フィーチャーゲーム実行処理を図44に示すフローチャートに基づいて説明し、ボーナスゲーム処理を図45に示すフローチャートに基づいて説明する。

【0348】

また、第9実施形態では、図8に示す第4リールパターンを用いる。前述したように、第4リールパターンは、図7に示した第3リールパターンに対して、より多くのWILDシンボルが設けられている。

【0349】

第9実施形態のコイン投入・スタートチェック処理

図42に示すフローチャートを参照して、第9実施形態に係るゲーミングマシンのコイン投入・スタートチェック処理について説明する。

【0350】

はじめに、メインCPU 71は、コインカウンタ92Cによりコインの投入を検出したか否かを判別する（ステップS 711）。メインCPU 71は、コインの投入を検出したと判別したときには、クレジット数記憶領域に格納されている値を加算する（ステップS 712）。なお、コインの投入に加えて、紙幣識別器115により紙幣の投入を検出したか否かを判別し、紙幣の投入を検出したと判別したときに、紙幣に応じた値をクレジット数記憶領域に格納されている値に加算するようにしても良い。

【0351】

メインCPU 71は、ステップS 712の後、又はステップS 711においてコインの投入を検出していないと判別したときには、クレジット数記憶領域に格納されている値は0であるか否かを判別する（ステップS 713）。メインCPU 71は、クレジット数記憶領域に格納されている値は0ではないと判別したときには、BETボタンの操作受付を許可する（ステップS 714）。

【0352】

次に、メインCPU 71は、BETボタンの操作を検出したか否かを判別する（ステップS 715）。メインCPU 71は、BETボタンが遊技者によって押されたことをBET

10

20

30

40

50

Tスイッチにより検出したときは、BETボタンの種別に基づいて、RAM73に設けられているBET数記憶領域に格納されている値を加算し、クレジット数記憶領域に格納されている値を減算する(ステップS716)。

【0353】

次に、メインCPU71は、BET数記憶領域に格納されている値は最大であるか否かを判別する(ステップS717)。メインCPU71は、BET数記憶領域に格納されている値が最大であると判別した場合には、RAM73に設定される最大BET数係数用のカウンタのカウント値Xをインクリメントする。即ち、カウント値XをX+1とする(ステップS718)。更に、メインCPU71は、BET数記憶領域に格納されている値の更新を禁止する(ステップS719)。メインCPU71は、ステップS719の後、又はステップS717においてBET数記憶領域に格納されている値は最大ではないと判別したときには、スピンの操作受付を許可する(ステップS720)。

10

【0354】

メインCPU71は、ステップS720の後、ステップS715においてBETボタンの操作を検出していないと判別したとき、又はステップS713においてクレジット数記憶領域に格納されている値は0であると判別したときには、スピンの操作を検出したか否かを判別する(ステップS721)。メインCPU71は、スピンの操作を検出していないと判別したときには、ステップS711に移る。

【0355】

メインCPU71は、スピンの操作を検出したと判別したときには、図14にて説明したジャックポット関連処理を行う(ステップS722)。この処理では、ジャックポット額に累積する額が算出され、外部制御装置200に送信される。

20

【0356】

次に、メインCPU71は、図15にて説明したインシュランス関連処理を行う(ステップS723)。この処理では、インシュランスによる払い出しが行われる契機となる遊技回数のカウントが行われる。この処理が行われると、コイン投入・スタートチェック処理を終了する。

【0357】

第9実施形態の第1フィーチャーゲーム実行処理

次に、図43を参照して、図19のステップS174に示した第1フィーチャーゲーム実行処理について説明する。

30

【0358】

はじめに、メインCPU71は、図42のステップS718の処理でカウントした最大BET回数のカウント値Xが、予め設定した所定値X1以上であるか否かを判定する(ステップS731)。そして、X=X1であれば図8に示した第4リールパターンに設定されたシンボル列を使用し(ステップS733)、X<X1であれば図7に示した第3リールパターンに設定されたシンボル列を使用する(ステップS732)。即ち、最大BET回数Xが所定値X1以上である場合には、より多くのWILDシンボルが含まれるリールパターンを使用することができる。

【0359】

メインCPU71は、実行するフリーゲーム数Pを設定する(ステップS734)。

40

【0360】

メインCPU71は、5列のシンボル表示領域4にてシンボルをスクロール表示させ(ステップS735)、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させる(ステップS736)。

【0361】

メインCPU71は、フリーゲーム数Pを1減算する(ステップS737)。

【0362】

メインCPU71は、20個の各表示領域にWILDシンボルが存在するか否かを判定し、WILDシンボルが存在する場合には、このWILDシンボルを固定する(ステップ

50

S 7 3 8)。例えば、図 2 4 に示すように、符号 d 3 2 に示す表示領域に W I L D シンボルが表示された場合には、この W I L D シンボルを固定し、次のシンボルスクロール表示処理（ステップ S 7 3 5 の処理）では、図 2 5 に示すように、この表示領域にてシンボルをスクロールさせない。

【 0 3 6 3 】

メイン CPU 7 1 は、シンボル表示領域 4 に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図 1 0 に示す第 1 配当テーブルを参照してコインの払出数を決定する（ステップ S 7 3 9）。例えば、図 2 4 に示すシンボルが表示された場合には、B E L L のシンボルが 5 個揃っているため、8 枚のコインの払い出しが決定される。

【 0 3 6 4 】

メイン CPU 7 1 は、フリーゲーム数 P が $P = 0$ となったか否かを判定する（ステップ S 7 4 0）。メイン CPU 7 1 は、 $P = 0$ でないと判定した場合には、ステップ S 7 3 5 からの処理を繰り返す。

【 0 3 6 5 】

メイン CPU 7 1 は、 $P = 0$ と判定した場合には、ステップ S 7 3 8 の処理で固定した W I L D シンボルをリセットし（ステップ S 7 4 1）、第 1 フィーチャーゲームの処理を終了する。

【 0 3 6 6 】

第 9 実施形態の第 2 フィーチャーゲーム実行処理

次に、図 4 4 を参照して、図 1 9 のステップ S 1 7 5 に示した第 2 フィーチャーゲーム実行処理について説明する。

【 0 3 6 7 】

はじめに、メイン CPU 7 1 は、図 4 2 のステップ S 7 1 8 の処理でカウントした最大 B E T 回数のカウント値 X が、予め設定した所定値 X_1 以上であるか否かを判定する（ステップ S 7 5 1）。そして、 $X \geq X_1$ であれば図 8 に示した第 4 リールパターンに設定されたシンボル列を使用し（ステップ S 7 5 3）、 $X < X_1$ であれば図 7 に示した第 3 リールパターンに設定されたシンボル列を使用する（ステップ S 7 5 2）。即ち、最大 B E T 回数 X が所定値 X_1 以上である場合には、より多くの W I L D シンボルが含まれるリールパターンを使用することができる。

【 0 3 6 8 】

メイン CPU 7 1 は、実行するフリーゲーム数 Q を設定する（ステップ S 7 5 4）。

【 0 3 6 9 】

メイン CPU 7 1 は、5 列のシンボル表示領域 4 にてシンボルをスクロール表示させ（ステップ S 7 5 5）、所定時間が経過した後にシンボルを停止表示させる（ステップ S 7 5 6）。

【 0 3 7 0 】

メイン CPU 7 1 は、フリーゲーム数 Q を 1 減算する（ステップ S 7 5 7）。

【 0 3 7 1 】

メイン CPU 7 1 は、2 0 個の各表示領域に W I L D シンボルが存在するか否かを判定し、W I L D シンボルが存在する場合には、この W I L D シンボルを固定する（ステップ S 7 5 8）。前述したように、符号 d 3 2 に示す表示領域に W I L D シンボルが表示された場合には、図 2 4 に示すようにこの W I L D シンボルを固定し、次のシンボルスクロール表示処理（ステップ S 7 5 5 の処理）では、図 2 5 に示すように、この表示領域にてシンボルをスクロールさせない。

【 0 3 7 2 】

メイン CPU 7 1 は、2 0 個の各表示領域に表示されたシンボルの組み合わせに基づき、図 1 0 に示す第 1 配当テーブルを参照してコインの払出数を決定する（ステップ S 7 5 9）。例えば、図 2 4 に示すシンボルが表示された場合には、B E L L のシンボルが 5 個揃っているため、8 枚のコインの払い出しが決定される。

【 0 3 7 3 】

10

20

30

40

50

メインCPU71は、フリーゲーム数Qが $Q = 0$ となったか否かを判定する(ステップS760)。メインCPU71は、 $Q = 0$ でないと判定した場合には、ステップS755からの処理を繰り返す。

【0374】

メインCPU71は、 $Q = 0$ と判定した場合には、ステップS758の処理で固定したWILDシンボルをリセットし(ステップS761)、最大BET数の実行回数を示すカウント値Xをリセットして(ステップS762)、フィーチャーゲームの処理を終了する。

【0375】

第9実施形態のボーナスゲーム処理

次に、図45を参照して、第9実施形態に係るボーナスゲーム処理について説明する。

【0376】

図45は、本発明の第9実施形態に係るゲーミングマシンのボーナスゲーム処理のフローチャートを示す図である。

【0377】

はじめに、メインCPU71は、ボーナスゲーム数を決定する(ステップS811)。メインCPU71は、ボーナスゲーム数決定用乱数値を抽出し、例えば「50」、「70」及び「100」といった複数種類のボーナスゲーム数の何れかを抽選により決定する。

【0378】

次に、メインCPU71は、決定したボーナスゲーム数をRAM73に設けられているボーナスゲーム数記憶領域に格納する(ステップS812)。

【0379】

メインCPU71は、図42のステップS718の処理でカウントした最大BET回数のカウント値Xが、予め設定した所定値 X_2 以上であるか否かを判定する(ステップS813)。そして、 $X \geq X_2$ であれば図8に示した第4リールパターンに設定されたシンボル列を使用し(ステップS815)、 $X < X_1$ であれば図7に示した第3リールパターンに設定されたシンボル列を使用する(ステップS814)。即ち、最大BET回数Xが所定値 X_2 以上である場合には、より多くのWILDシンボルが含まれるリールパターンを使用することができる。

【0380】

次に、メインCPU71は、図12を参照して説明したステップS12の処理と同様に、1ゲーム終了時初期化処理を行う(ステップS816)。次に、メインCPU71は、図16を参照して説明したシンボル抽選処理を行う(ステップS817)。次に、メインCPU71は、図12を参照して説明したステップS16の処理と同様に、演出内容決定処理を行う(ステップS818)。次に、メインCPU71は、図17を参照して説明したシンボル表示制御処理を行う(ステップS819)。次に、メインCPU71は、図18を参照して説明した払出数決定処理を行う(ステップS820)。

【0381】

次に、メインCPU71は、ボーナスゲームトリガーが成立したか否かを判別する(ステップS821)。メインCPU71は、ボーナスゲームトリガーが成立したと判別したときには、追加するボーナスゲーム数を決定する(ステップS822)。前述のステップS811の処理と同様に、ボーナスゲーム数の決定が行われる。次に、メインCPU71は、決定したボーナスゲーム数をボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値に加算する(ステップS823)。

【0382】

メインCPU71は、ステップS823の処理の後、又はステップS821においてボーナスゲームトリガーが成立していないと判別したときには、払出処理を行う(ステップS824)。この払出処理では、メインCPU71は、前述のステップS820の払出数決定処理にて払出数記憶領域に格納された値を、ボーナス用払出数記憶領域に格納されている値に加算する。ボーナス用払出数記憶領域は、ボーナスゲーム中に決定された払出数

10

20

30

40

50

の合計を記憶する領域である。

【0383】

そして、ボーナスゲーム処理が終了すると、メインCPU71は、図12を参照して説明したステップS24の払出処理にて、ボーナス用払出数記憶領域に格納されている値をRAM73に設けられているクレジット数記憶領域に格納されている値に加算する。つまり、ボーナスゲームにおいて決定された払出数の合計がまとめて払い出されることになる。なお、コイン払出口15Aからコインを排出するようにしても良いし、バーコード付チケットを発行するようにしても良い。

【0384】

次に、メインCPU71は、ボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値を1減算する(ステップS825)。次に、メインCPU71は、ボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値は0であるか否かを判別する(ステップS826)。メインCPU71は、ボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値は0ではないと判別したときには、ステップS816の処理に移る。一方で、ボーナスゲーム数記憶領域に格納されている値は0であると判別したときには、最大BET数を示すカウント値Xをリセットし(ステップS827)、ボーナスゲーム処理を終了する。ボーナスゲーム処理が終了すると、図12を参照して説明したステップS21の処理に移る。

【0385】

このようにして、第9実施形態に係るゲーミングマシンでは、インシュランスが発動した場合には、第1フィーチャーゲーム、及び第2フィーチャーゲームが実行されるので、プレイヤーに対して多くの配当を取得する期待感を持たせることができる。

【0386】

また、インシュランスが発動するまでの間で、最大BETしたゲーム数Xが、予め設定した所定値X1以上となった場合には、より多くの配当が期待できる第2リールパターンが用いられるので、最大BETすることに対する意欲を強く持たせることができる。

【0387】

[第10実施形態]

次に、本発明の第10実施形態について説明する。第10実施形態では、前述した第1実施形態と対比して、図15に示したインシュランス関連処理、図19に示したインシュランスチェック処理、及び図22に示したフリーゲーム処理が相違する。

【0388】

第10実施形態のインシュランス関連処理

図46は、第10実施形態に係るインシュランス関連処理のフローチャートを示す図である。

【0389】

はじめに、メインCPU71は、MAXBETされているか否かを判断する(ステップS871)。メインCPU71は、MAXBETされていると判別した場合に、インシュランス有効フラグをオンとする(ステップS872)。

【0390】

メインCPU71は、インシュランス有効フラグがオフとされたときには、インシュランス関連処理を終了する。一方で、メインCPU71は、インシュランス有効フラグがオンとされたときには、RAM73に設けられているインシュランス用遊技回数記憶領域に格納されている値を更新する(ステップS873)。インシュランス用遊技回数記憶領域は、インシュランスによる払い出しが行われるまでの遊技回数を記憶する領域である。ステップS873の処理において、メインCPU71は、インシュランス用遊技回数記憶領域に格納されている値に1を加算する。この処理が行われると、インシュランス関連処理を終了する。即ち、MAXBETされた場合に、インシュランス有効フラグをオンとして、通常ゲームの実行回数をカウントする。

【0391】

第10実施形態のインシュランスチェック処理

10

20

30

40

50

次に、第10実施形態に係るインシュランスチェック処理について説明する。図47は、第10実施形態に係るインシュランスチェック処理のフローチャートを示す図である。

【0392】

はじめに、メインCPU71は、インシュランス有効フラグはオンであるか否かを判別する(ステップS891)。メインCPU71は、インシュランス有効フラグはオンではないと判別したときには、インシュランスチェック処理を終了する。

【0393】

メインCPU71は、インシュランス有効フラグはオンであると判別したときには、所定の入賞役が成立したか否かを判別する(ステップS892)。本実施形態では、所定の入賞役として「フリーゲームトリガー」、「ジャックポット」及び「ミステリーボーナス」を対象としている。

10

【0394】

メインCPU71は、所定の入賞役が成立していないと判別したときには、インシュランス用遊技回数記憶領域に格納されている値が所定回数(例えば650)に達したか否かを判別する(ステップS893)。メインCPU71は、インシュランス用遊技回数記憶領域に格納されている値が所定回数に達していないと判別したときには、インシュランスチェック処理を終了する。

【0395】

メインCPU71は、インシュランス用遊技回数記憶領域に格納されている値が所定回数に達したと判別したときには、インシュランスフリーゲーム処理を実行する(ステップS894)。

20

【0396】

メインCPU71は、ステップS894の後、又はステップS892において所定の入賞役が成立したと判別したときには、インシュランス用遊技回数記憶領域に格納されている値をリセットする(ステップS895)。次に、メインCPU71は、インシュランス有効フラグをオフにする(ステップS896)。この処理が行われると、インシュランスチェック処理を終了する。

【0397】

第10実施形態のフリーゲーム処理

次に、図48を参照して、第10実施形態に係るフリーゲーム処理について説明する。

30

【0398】

はじめに、メインCPU71は、フリーゲーム数を決定する(ステップS911)。フリーゲーム数の決定は、前述した図28に示す選択画面をゲームプレイヤーが選択スイッチとしてのタッチパネル114を操作することによって決定される。

【0399】

次に、メインCPU71は、決定したフリーゲーム数をRAM73に設けられているフリーゲーム数記憶領域に格納する(ステップS912)。

【0400】

メインCPU71は、そのフリーゲームトリガーが成立したゲームでのベット数を読み出す(S914)。メインCPU71は、そのフリーゲームトリガーが成立したゲームでのBET数がMAXBETであったか否かを判断する(ステップS915)。そして、MAXBETでなかったと判別した場合には、通常フリーゲームを実行する(ステップS916)。この通常フリーゲームでは、ステップS371で設定したフリーゲーム数でのフューチャーゲームとしてのフリーゲームが実行されるが、ステップS916でMAXBETであったと判別した場合には、MAXBETボーナスとして、通常のフリーゲーム数に加えて、更に、フリーゲームを追加した特別なフリーゲームを実行する(ステップS917)。

40

【0401】

換言すると、図50に示すように、MAXBET時にフューチャーゲームに突入した恩恵として、例えば、通常のフリーゲームのフリーゲーム数に対してランダムな抽選処理を

50

経て追加するフリーゲームが追加される。

【0402】

次に、メインCPU71は、図11を参照して説明したステップS12の処理と同様に、1ゲーム終了時初期化処理を行う(ステップS918)。次に、メインCPU71は、図16を参照して説明したシンボル抽選処理を行う(ステップS919)。次に、メインCPU71は、図12を参照して説明したステップS16の処理と同様に、演出内容決定処理を行う(ステップS920)。次に、メインCPU71は、図17を参照して説明したシンボル表示制御処理を行う(ステップS921)。次に、メインCPU71は、図18を参照して説明した払出数決定処理を行う(ステップS922)。

【0403】

次に、メインCPU71は、フリーゲームトリガーが成立したか否かを判別する(ステップS923)。メインCPU71は、フリーゲームトリガーが成立したと判別したときには、追加するフリーゲーム数を決定する(ステップS924)。前述のステップS911の処理と同様に、フリーゲーム数の決定が行われる。次に、メインCPU71は、決定したフリーゲーム数をフリーゲーム数記憶領域に格納されている値に加算する(ステップS925)。

【0404】

メインCPU71は、ステップS925の処理の後、又はステップS923においてフリーゲームトリガーが成立していないと判別したときには、払出処理を行う(ステップS926)。この払出処理では、メインCPU71は、前述のステップS922の払出数決定処理にて払出数記憶領域に格納された値を、ボーナス用払出数記憶領域に格納されている値に加算する。ボーナス用払出数記憶領域は、フリーゲーム中に決定された払出数の合計を記憶する領域である。

【0405】

そして、フリーゲーム処理が終了すると、メインCPU71は、図12を参照して説明したステップS24の払出処理にて、ボーナス用払出数記憶領域に格納されている値をRAM73に設けられているクレジット数記憶領域に格納されている値に加算する。つまり、フリーゲームにおいて決定された払出数の合計がまとめて払い出されることになる。なお、コイン払出口15Aからコインを排出するようにしても良いし、バーコード付チケットを発行するようにしても良い。

【0406】

次に、メインCPU71は、フリーゲーム数記憶領域に格納されている値を1減算する(ステップS927)。次に、メインCPU71は、フリーゲーム数記憶領域に格納されている値は0であるか否かを判別する(ステップS928)。メインCPU71は、フリーゲーム数記憶領域に格納されている値は0ではないと判別したときには、ステップS918の処理に移る。一方で、フリーゲーム数記憶領域に格納されている値は0であると判別したときには、最大BETされたゲーム数を示すカウント値Xをリセットし(ステップS929)、フリーゲーム処理を終了する。

【0407】

第10実施形態のインシュランス処理

次に、図49に示すフローチャートを参照して、第10実施形態に係るインシュランス処理について説明する。

【0408】

単位ゲームの実行に伴ってカウンタのカウント値を累積的にインクリメントし、このカウント値データとインシュランス発動テーブルに基づいて、インシュランスを発動するかどうかを決定する(図47参照)。インシュランスを発動すると決定した場合には、第1のフィーチャゲームを実行し、更に、この第1のフィーチャゲームの実行結果及び第2フィーチャ条件決定テーブルに基づいて、第2フィーチャゲームの条件を決定する。その後、第2フィーチャゲームを実行する。

【0409】

また、インシュランスを発動した場合、はじめに、メインCPU71は、フリーゲーム数を決定する(ステップS931)。このフリーゲーム数の決定処理は、図28のような選択画面が表示された際に、選択スイッチとしてのタッチパネル114をゲームプレイヤーが2箇所選択操作を行うことによって、2つのフリーゲーム数を設定する。

【0410】

この2つのフリーゲーム数が前記第1のフィーチャーゲームと第2のフィーチャーゲームに適用される。

【0411】

次に、メインCPU71は、決定したフリーゲーム数をRAM73に設けられているフリーゲーム数記憶領域に格納する(ステップS932)。

10

【0412】

メインCPU71は、インシュランスが成立するまでの通常ゲームでのBET数の平均値を演算する(ステップS934)。

【0413】

メインCPU71は、BET数の平均値が所定値(例えば、20)に達しているか否かを判断する(ステップS935)。そして、所定値に達していないと判別した場合には、通常インシュランスフリーゲームを実行する。この通常インシュランスフリーゲームでは、図6に示したリールパターンを用いてフリーゲームを実行する(ステップS936)。他方、BET数の平均値が所定値に達していると判別した場合には、MAXBETインシュランスフリーゲームを実行する。

20

【0414】

このステップS934の演算処理は、例えば、次のような演算になる。ゲーミングマシンのMax BetがBet Par Line 20の設定で、レスキューまでの発動ゲーム数が750ゲームで設定されていると想定する。そして、あるゲームプレイヤーが、Bet Par Line 20で749ゲームプレイし、Bet Par Line 10で1ゲームプレイした場合、平均マルチプライヤーが19.987になり、小数点第三位を繰り上げると19.99になる。この時の19.99がBET数の平均値である。そして、ステップS935の判断処理での所定値が、このゲーミングマシンでのMax Betの値である20であると設定した場合、20以上でないためにMax Betボーナスの恩恵を受けることなく、通常のフリーゲームが実行される。

【0415】

また、別の態様として、レスキューの発動までのゲーム数が400ゲームで設定されていて、ゲームプレイヤーはこの400ゲームの全てでBet Par Line 20でプレイしたとする。この時の平均マルチプライヤーである平均値は、が所定値20以上となるのでYESとなり、特別なフリーゲームであるMax Bet Bonusの恩恵を受けることができるのである。

30

【0416】

このMAXBETインシュランスフリーゲームでは、図7に示したリールパターンの少なくとも一つのリールに「WILD」シンボルを増加させ、この「WILD」シンボルが増加したリールパターンを用いたフリーゲームを実行する(ステップS937)。例えば、第2、第3、第4リールに「WILD」シンボルを増加させることや、第1～第5リールの全てのリールに「WILD」シンボルを増加させることができる。このようなMAXBETフリーゲームに限らず、他の実施形態でも開示するように、通常のフリーゲームと、特別なフリーゲームであるMAXBETフリーゲームとの差別化として、MAXBETフリーゲームのフリーゲーム数を多く設定するようにする第1の他の態様、MAXBETフリーゲームが通常のフリーゲームの複数のセットとなるような第2の他の態様で構成しても良い。前記第1の他の態様の場合には、通常のフリーゲーム数に対してプラスするフリーゲーム数をランダム抽選によって決定しても良いし、固定のフリーゲーム数を追加するようにしても良い、或いは、ゲームプレイヤーが関与して実行される追加フリーゲーム追加数決定ゲームを実行し、このゲーム結果で追加するゲーム数を決定するように構成しても良い。

40

【0417】

50

次に、メインCPU71は、図12を参照して説明したステップS12の処理と同様に、1ゲーム終了時初期化処理を行う(ステップS938)。次に、メインCPU71は、図16を参照して説明したシンボル抽選処理を行う(ステップS939)。次に、メインCPU71は、図12を参照して説明したステップS16の処理と同様に、演出内容決定処理を行う(ステップS940)。次に、メインCPU71は、図17を参照して説明したシンボル表示制御処理を行う(ステップS941)。次に、メインCPU71は、図18を参照して説明した払出数決定処理を行う(ステップS942)。

【0418】

次に、メインCPU71は、フリーゲームトリガーが成立したか否かを判別する(ステップS943)。メインCPU71は、フリーゲームトリガーが成立したと判別したときには、追加するフリーゲーム数を決定する(ステップS944)。前述のステップS931の処理と同様に、フリーゲーム数の決定が行われる。次に、メインCPU71は、決定したフリーゲーム数をフリーゲーム数記憶領域に格納されている値に加算する(ステップS945)。

10

【0419】

メインCPU71は、ステップS945の処理の後、又はステップS943においてフリーゲームトリガーが成立していないと判別したときには、払出処理を行う(ステップS946)。この払出処理では、メインCPU71は、前述のステップS942の払出数決定処理にて払出数記憶領域に格納された値を、ボーナス用払出数記憶領域に格納されている値に加算する。ボーナス用払出数記憶領域は、フリーゲーム中に決定された払出数の合計を記憶する領域である。

20

【0420】

そして、フリーゲーム処理が終了すると、メインCPU71は、図12を参照して説明したステップS24の払出処理にて、ボーナス用払出数記憶領域に格納されている値をRAM73に設けられているクレジット数記憶領域に格納されている値に加算する。つまり、フリーゲームにおいて決定された払出数の合計がまとめて払い出されることになる。なお、コイン払出口15Aからコインを排出するようにしても良いし、バーコード付チケットを発行するようにしても良い。

【0421】

次に、メインCPU71は、フリーゲーム数記憶領域に格納されている値を1減算する(ステップS947)。次に、メインCPU71は、フリーゲーム数記憶領域に格納されている値は0であるか否かを判別する(ステップS948)。メインCPU71は、フリーゲーム数記憶領域に格納されている値は0ではないと判別したときには、ステップS947の処理に移る。一方で、フリーゲーム数記憶領域に格納されている値は0であると判別したときには、最大BETされたゲーム数を示すカウント値Xをリセットし(ステップS949)、インシュランスフリーゲーム処理を終了する。

30

【0422】

このようにして、第10実施形態に係るゲーミングマシンでは、「FEATURE」シンボルが表示されてフリーゲームトリガーが成立した場合には、BET数の平均値を演算し、演算された平均値が所定値である場合にMAXBETフリーゲームを実行し、所定値でない場合に通常フリーゲームを実行する。また、インシュランスが成立した場合には、BET数の平均値を演算し、演算された平均値が所定値である場合にMAXBETインシュランスフリーゲームを実行し、所定値でない場合に通常インシュランスフリーゲームを実行する。

40

【0423】

従って、1回の通常ゲームでのBET数が多いほど、フリーゲームトリガーが成立して実行されるフリーゲーム、及びインシュランスが成立して実行されるインシュランスフリーゲームで、多くの配当を獲得する確率が高くなり、MAXBETすることについての関心を持たせることができる。

【0424】

50

以上、本発明のゲーミングマシン、ゲーミングマシンの制御方法を図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】

【0425】

本発明は、ゲーミングマシンのエンターテインメント性を向上させる上で極めて有用である。

【符号の説明】

【0426】

1	ゲーミングマシン	10
3 a ~ 3 e	第1 ~ 第5 ビデオリール	
4	シンボル表示領域	
1 1	キャビネット	
1 2	トップボックス	
1 3	メインドア	
1 5	コイントレイ	
1 5 A	コイン払出口	
3 0	コントロールパネル	
3 1	スピンのボタン	
3 1 S	スピンスイッチ	20
3 2	チェンジボタン	
3 2 S	チェンジスイッチ	
3 3	CASHOUTボタン	
3 3 S	CASHOUTスイッチ	
3 4	1 - BETボタン	
3 4 S	1 - BETスイッチ	
3 5	最大BETボタン	
3 5 S	最大BETスイッチ	
3 6	コイン受入口	
3 7	インシュランス設定ボタン	30
3 7 S	インシュランス設定スイッチ	
5 0	ゲーミングボード	
5 1	CPU	
5 2	ROM	
5 3	ブートROM	
5 4	メモリカード	
5 5	カードスロット	
5 6	GAL	
5 7	ICソケット	
7 0	マザーボード	40
7 1	メインCPU	
7 2	ROM	
7 3	RAM	
8 1	電源ユニット	
8 2	通信インターフェイス	
9 0	ドアPCB	
9 1	リバータ	
9 2 C	コインカウンタ	
9 3	冷陰極管	
1 1 0	本体PCB	50

- 1 1 1 ランプ
- 1 1 2 スピーカ
- 1 1 3 ホッパー
- 1 1 3 S コイン検出部
- 1 1 4 タッチパネル
- 1 1 5 紙幣識別器
- 1 3 0 グラフィックボード
- 1 3 1 上側画像表示パネル
- 1 4 1 下側画像表示パネル
- 1 4 2 クレジット数表示領域
- 1 4 3 ペイアウト数表示領域
- 1 7 1 チケットプリンタ
- 1 7 2 カードリーダー
- 1 7 3 キーパッド
- 1 7 3 S キースイッチ
- 1 7 4 データ表示器
- 1 7 5 バーコード付チケット
- 1 7 6 カードスロット
- 2 0 0 外部制御装置
- 3 0 0 ゲームシステム
- 3 0 1 通信回線

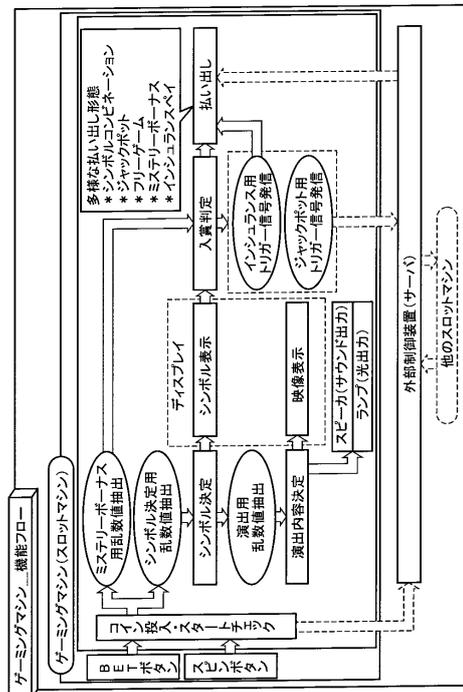
10

20

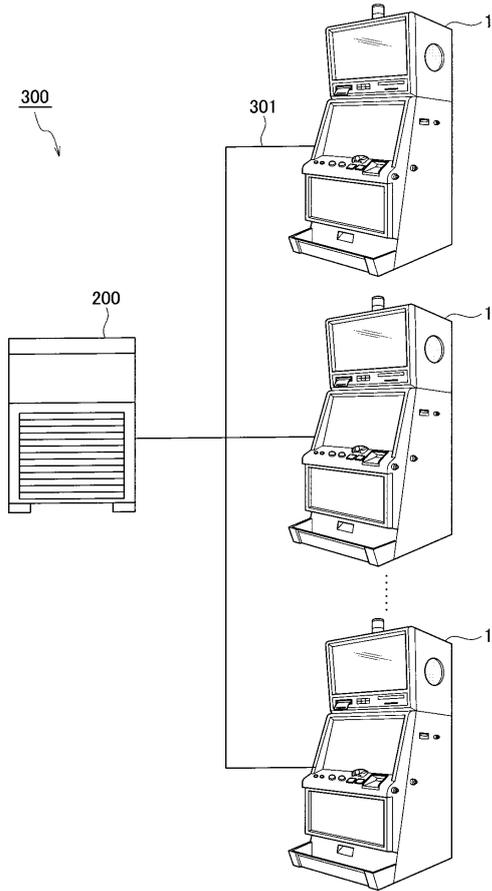
【 図 1 】



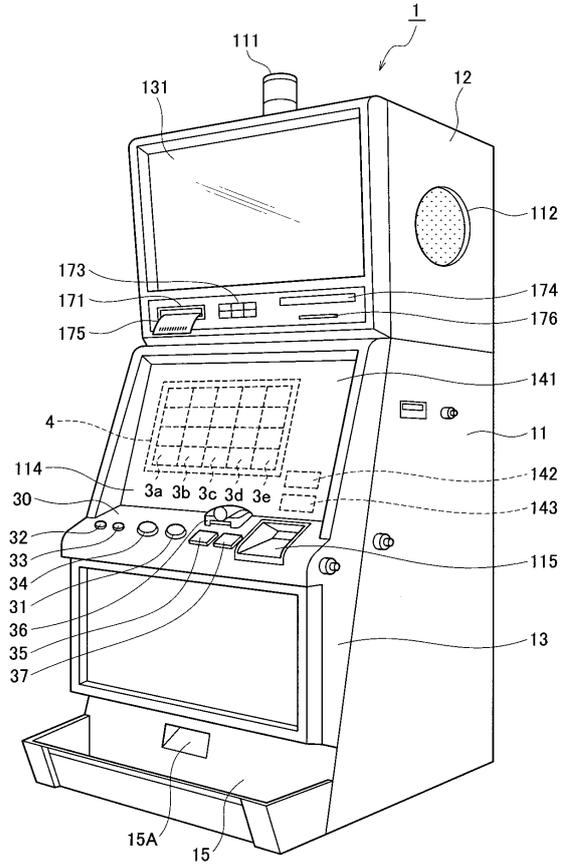
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

コードナンバー	第1ビデオリール	第2ビデオリール	第3ビデオリール	第4ビデオリール	第5ビデオリール
00	JACKPOT 7				
01	PLUM	「Q」	CHERRY	「J」	APPLE
02	ORANGE	「K」	「J」	PLUM	「Q」
03	「J」	BELL	APPLE	STRAWBERRY	BELL
04	「K」	CHERRY	ORANGE	「Q」	「J」
05	PLUM	ORANGE	「J」	PLUM	BLUE 7
06	ORANGE	PLUM	「K」	APPLE	ORANGE
07	「Q」	CHERRY	ORANGE	「J」	「K」
08	BLUE 7	「J」	PLUM	ORANGE	PLUM
09	CHERRY	APPLE	PLUM	ORANGE	BELL
10	「K」	BELL	ORANGE	BELL	CHERRY
11	BELL	STRAWBERRY	「Q」	「Q」	PLUM
12	ORANGE	PLUM	BELL	PLUM	「J」
13	STRAWBERRY	BLUE 7	STRAWBERRY	CHERRY	TJJ
14	「J」	BELL	BLUE 7	APPLE	APPLE
15	ORANGE	「Q」	BELL	STRAWBERRY	「K」
16	APPLE	「K」	CHERRY	CHERRY	CHERRY
17	PLUM	STRAWBERRY	PLUM	BELL	ORANGE
18	「Q」	PLUM	「Q」	「K」	BELL
19	PLUM	「J」	TJJ	ORANGE	PLUM
20	BLUE 7	BELL	ORANGE	「J」	ORANGE
21	CHERRY	APPLE	PLUM	PLUM	STRAWBERRY

【 図 6 】

コードナンバー	第1ビデオリール	第2ビデオリール	第3ビデオリール	第4ビデオリール	第5ビデオリール
00	JACKPOT 7				
01	PLUM	BELL	CHERRY	ORANGE	APPLE
02	ORANGE	APPLE	ORANGE	PLUM	ORANGE
03	PLUM	BELL	APPLE	STRAWBERRY	BELL
04	ORANGE	CHERRY	PLUM	BELL	PLUM
05	ORANGE	ORANGE	ORANGE	APPLE	ORANGE
06	ORANGE	PLUM	PLUM	BLUE 7	APPLE
07	BLUE 7	CHERRY	ORANGE	PLUM	PLUM
08	BLUE 7	BELL	ORANGE	ORANGE	BELL
09	CHERRY	APPLE	PLUM	BELL	CHERRY
10	ORANGE	BELL	ORANGE	ORANGE	PLUM
11	BELL	STRAWBERRY	PLUM	ORANGE	ORANGE
12	ORANGE	PLUM	BELL	PLUM	BELL
13	STRAWBERRY	BLUE 7	STRAWBERRY	CHERRY	ORANGE
14	BLUE 7	BELL	BELL	APPLE	APPLE
15	ORANGE	APPLE	BELL	STRAWBERRY	PLUM
16	APPLE	BELL	CHERRY	CHERRY	CHERRY
17	PLUM	STRAWBERRY	PLUM	ORANGE	ORANGE
18	ORANGE	PLUM	ORANGE	PLUM	BELL
19	CHERRY	CHERRY	PLUM	ORANGE	ORANGE
20	BLUE 7	BELL	ORANGE	CHERRY	PLUM
21	CHERRY	APPLE	PLUM	PLUM	STRAWBERRY

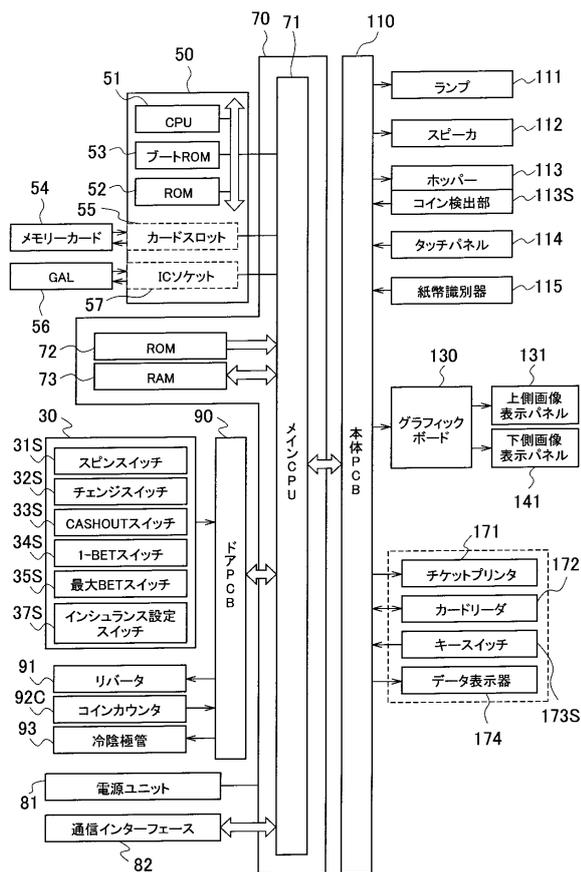
【図7】

コードナンバー	第1ピチオ リール	第2ピチオ リール	第3ピチオ リール	第4ピチオ リール	第5ピチオ リール
00	JACKPOT 7				
01	PLUM	BELL	CHERRY	WILD	APPLE
02	ORANGE	APPLE	ORANGE	PLUM	ORANGE
03	WILD	BELL	APPLE	STRAWBERRY	BELL
04	CHERRY	ORANGE	ORANGE	BELL	PLUM
05	PLUM	ORANGE	PLUM	ORANGE	BLUE 7
06	ORANGE	PLUM	ORANGE	APPLE	ORANGE
07	PLUM	CHERRY	PLUM	BLUE 7	APPLE
08	BLUE 7	WILD	ORANGE	PLUM	PLUM
09	CHERRY	APPLE	PLUM	ORANGE	BELL
10	ORANGE	BELL	ORANGE	BELL	CHERRY
11	BELL	STRAWBERRY	PLUM	ORANGE	PLUM
12	ORANGE	PLUM	BELL	PLUM	WILD
13	STRAWBERRY	BLUE 7	STRAWBERRY	CHERRY	ORANGE
14	BLUE 7	BELL	BLUE 7	APPLE	APPLE
15	ORANGE	APPLE	BELL	STRAWBERRY	PLUM
16	APPLE	BELL	CHERRY	CHERRY	CHERRY
17	PLUM	STRAWBERRY	PLUM	BELL	ORANGE
18	ORANGE	PLUM	WILD	PLUM	BELL
19	PLUM	CHERRY	PLUM	ORANGE	ORANGE
20	BLUE 7	BELL	ORANGE	CHERRY	PLUM
21	CHERRY	APPLE	PLUM	PLUM	STRAWBERRY

【図8】

コードナンバー	第1ピチオ リール	第2ピチオ リール	第3ピチオ リール	第4ピチオ リール	第5ピチオ リール
00	JACKPOT 7				
01	PLUM	BELL	CHERRY	WILD	APPLE
02	ORANGE	APPLE	ORANGE	PLUM	WILD
03	WILD	CHERRY	WILD	STRAWBERRY	BELL
04	ORANGE	ORANGE	PLUM	BELL	PLUM
05	PLUM	ORANGE	ORANGE	PLUM	BLUE 7
06	ORANGE	PLUM	ORANGE	APPLE	ORANGE
07	PLUM	CHERRY	PLUM	BLUE 7	APPLE
08	BLUE 7	WILD	ORANGE	PLUM	PLUM
09	CHERRY	APPLE	PLUM	ORANGE	BELL
10	ORANGE	BELL	ORANGE	BELL	CHERRY
11	BELL	STRAWBERRY	PLUM	ORANGE	PLUM
12	ORANGE	PLUM	BELL	ORANGE	WILD
13	STRAWBERRY	BLUE 7	STRAWBERRY	CHERRY	ORANGE
14	BLUE 7	BELL	BLUE 7	APPLE	APPLE
15	WILD	APPLE	BELL	STRAWBERRY	PLUM
16	APPLE	WILD	CHERRY	CHERRY	CHERRY
17	PLUM	STRAWBERRY	PLUM	WILD	ORANGE
18	ORANGE	PLUM	WILD	PLUM	BELL
19	PLUM	CHERRY	ORANGE	ORANGE	ORANGE
20	BLUE 7	BELL	ORANGE	CHERRY	PLUM
21	CHERRY	APPLE	PLUM	PLUM	STRAWBERRY

【図9】



【図10】

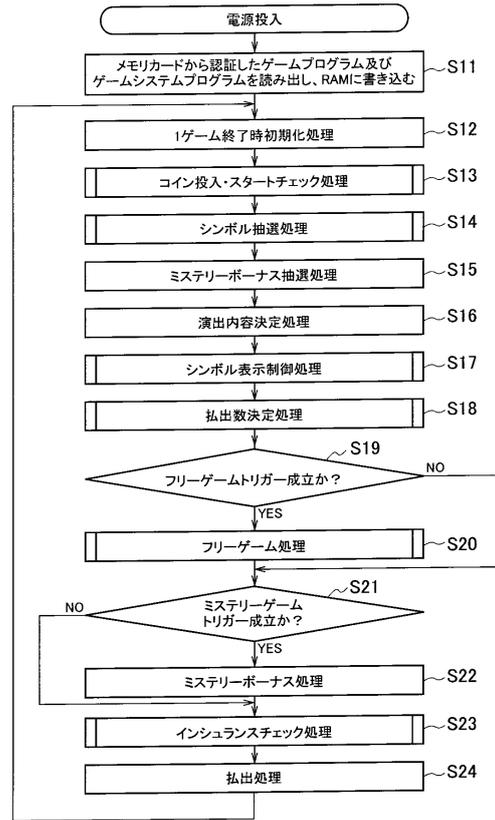
配当テーブル	シンボルの組合せ					払出数	入賞役
	第1ピチオ リール	第2ピチオ リール	第3ピチオ リール	第4ピチオ リール	第5ピチオ リール		
JACKPOT 7	JACKPOT 7	JACKPOT 7	JACKPOT 7	JACKPOT 7	JACKPOT 7	ジャックポット	ジャックポット
APPLE	APPLE	APPLE	APPLE	APPLE	APPLE	ボーナスゲーム※	ボーナスゲーム※
BLUE 7	BLUE 7	BLUE 7	BLUE 7	BLUE 7	BLUE 7	10	BLUE
BELL	BELL	BELL	BELL	BELL	BELL	8	BELL
CHERRY	CHERRY	CHERRY	CHERRY	CHERRY	CHERRY	5	CHERRY 3
STRAWBERRY	STRAWBERRY	STRAWBERRY	STRAWBERRY	STRAWBERRY	STRAWBERRY	5	STRAWBERRY
PLUM	PLUM	PLUM	PLUM	PLUM	PLUM	4	PLUM
ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE	3	ORANGE 3
CHERRY	CHERRY	CHERRY	CHERRY	(ANY)	(ANY)	2	CHERRY 2
ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE	(ANY)	(ANY)	2	ORANGE 2
CHERRY	(ANY)	(ANY)	(ANY)	(ANY)	(ANY)	1	CHERRY 1
ORANGE	(ANY)	(ANY)	(ANY)	(ANY)	(ANY)	1	ORANGE 1

※抽選により決定された回数分のフリーゲームが行われる。
フリーゲーム時は20の払出

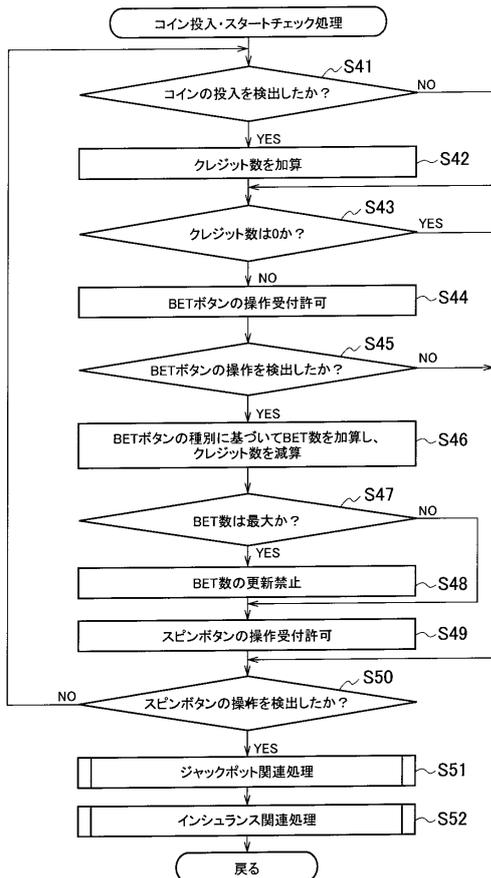
【 図 1 1 】

配当テーブル	シンボルの組合せ				払出数	入賞役
	第1ビデオリール	第2ビデオリール	第3ビデオリール	第4ビデオリール		
JACKPOT 7	ジャックポット額	ジャックポット				
APPLE	APPLE	APPLE	APPLE	APPLE	25	APPLE
BLUE 7	15	BLUE				
BELL	BELL	BELL	BELL	BELL	12	BELL
CHERRY	CHERRY	CHERRY	CHERRY	CHERRY	8	CHERRY 3
STRAWBERRY	STRAWBERRY	STRAWBERRY	STRAWBERRY	STRAWBERRY	8	STRAWBERRY
PLUM	PLUM	PLUM	PLUM	PLUM	7	PLUM
ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE	6	ORANGE 3
CHERRY	CHERRY	CHERRY	(ANY)	(ANY)	5	CHERRY 2
ORANGE	ORANGE	ORANGE	(ANY)	(ANY)	5	ORANGE 2
CHERRY	(ANY)	(ANY)	(ANY)	(ANY)	3	CHERRY 1
ORANGE	(ANY)	(ANY)	(ANY)	(ANY)	3	ORANGE 1

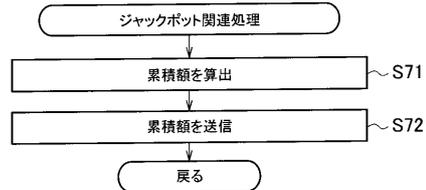
【 図 1 2 】



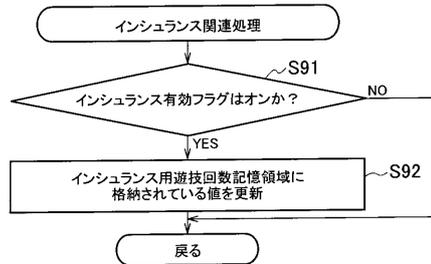
【 図 1 3 】



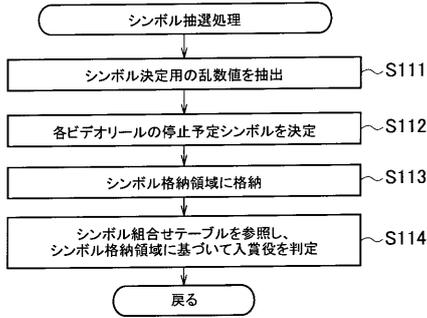
【 図 1 4 】



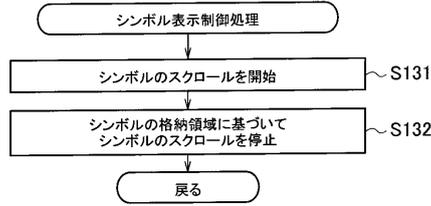
【 図 1 5 】



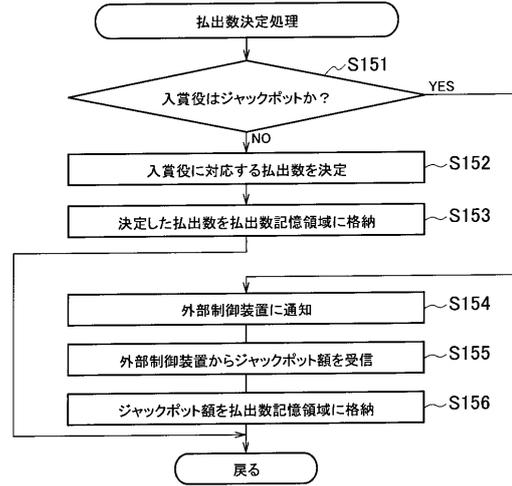
【図16】



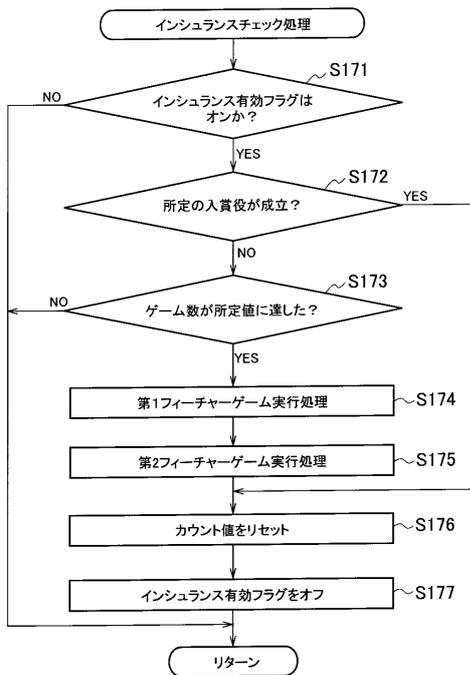
【図17】



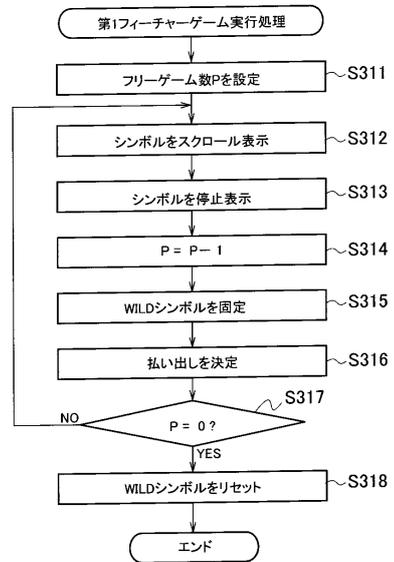
【図18】



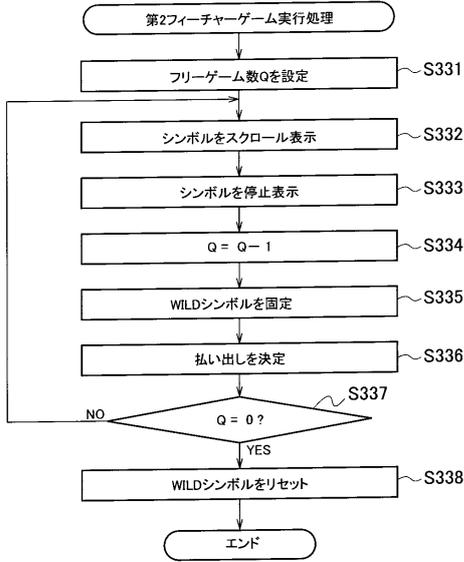
【図19】



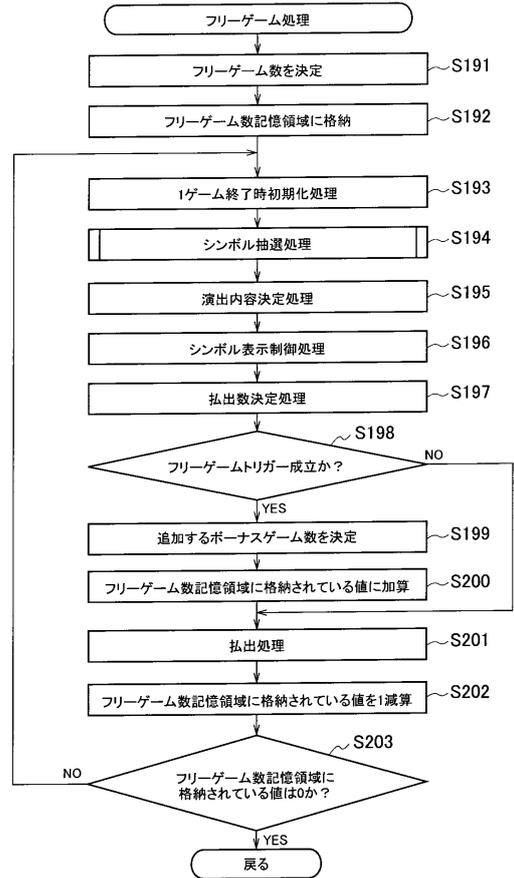
【図20】



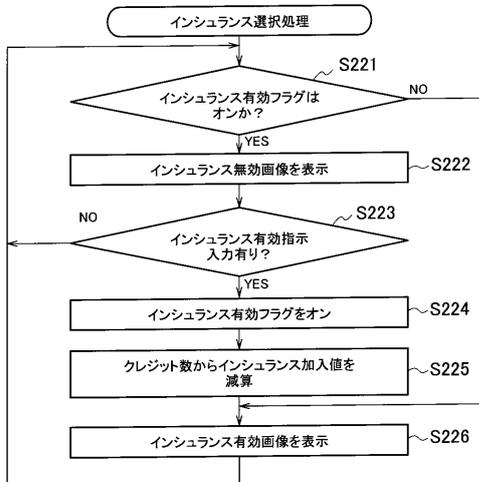
【 図 2 1 】



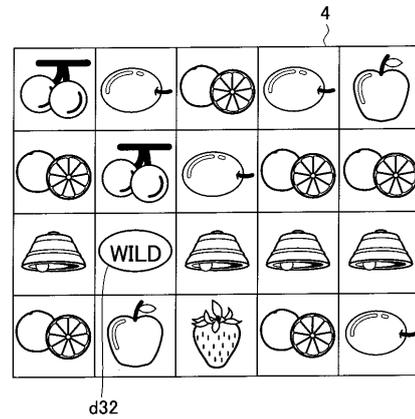
【 図 2 2 】



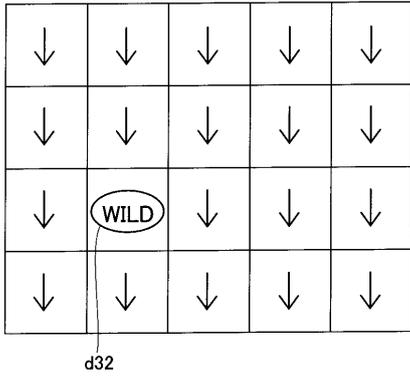
【 図 2 3 】



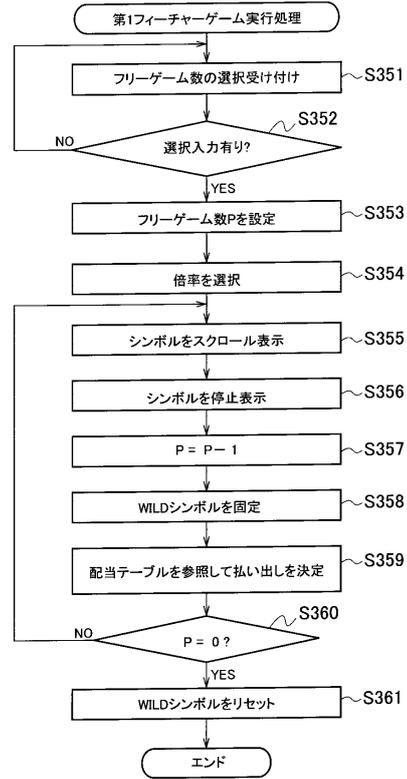
【 図 2 4 】



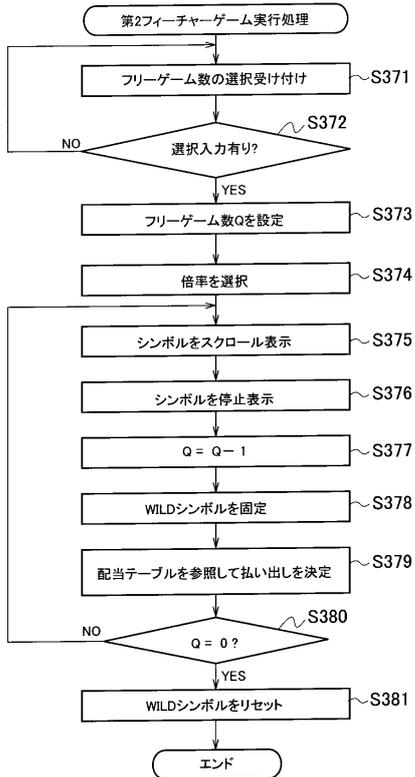
【 図 2 5 】



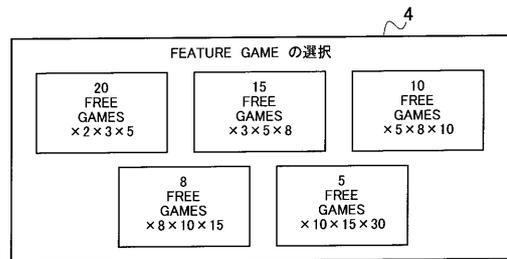
【 図 2 6 】



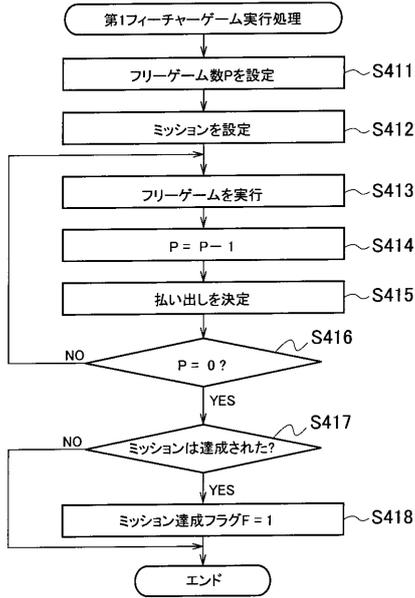
【 図 2 7 】



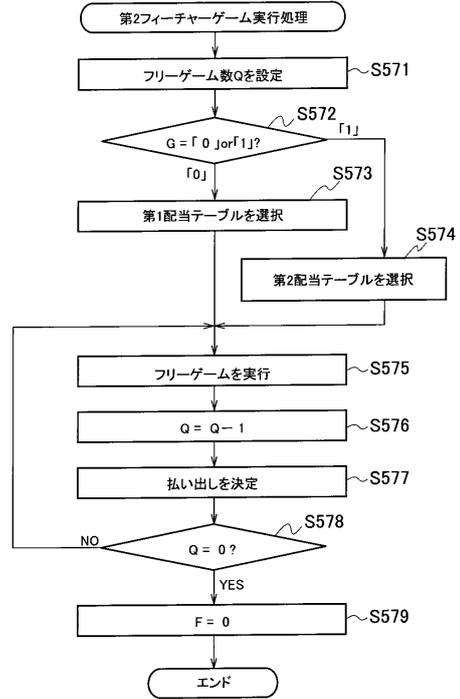
【 図 2 8 】



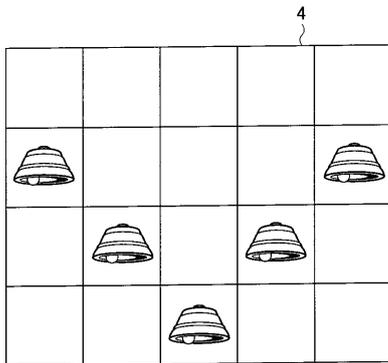
【 図 2 9 】



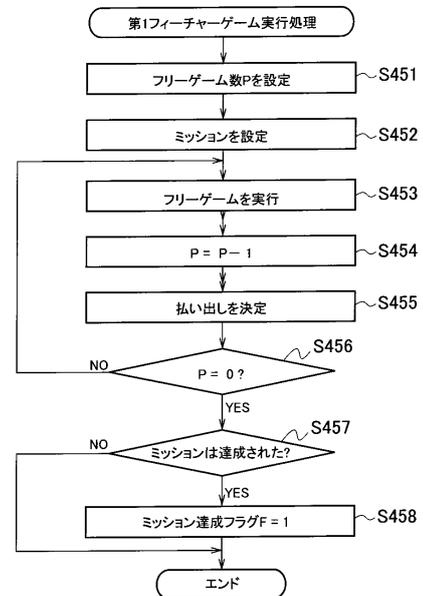
【 図 3 0 】



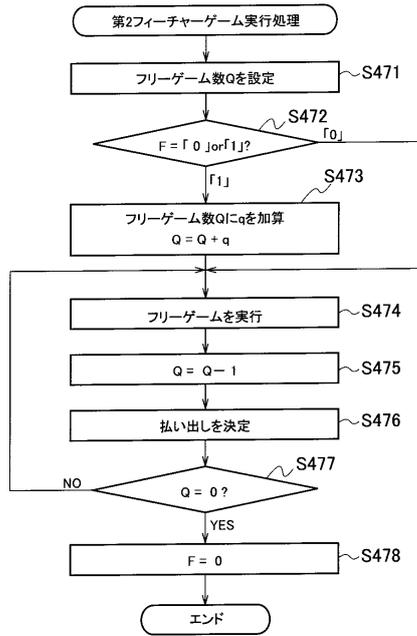
【 図 3 1 】



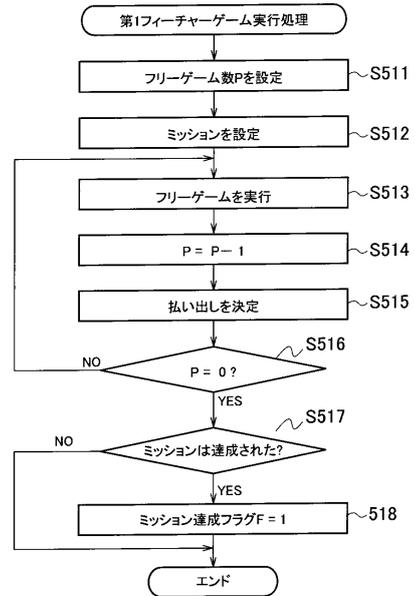
【 図 3 2 】



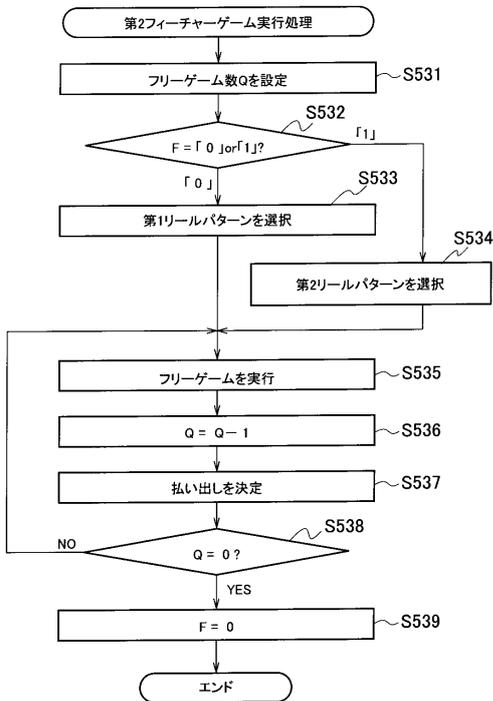
【 図 3 3 】



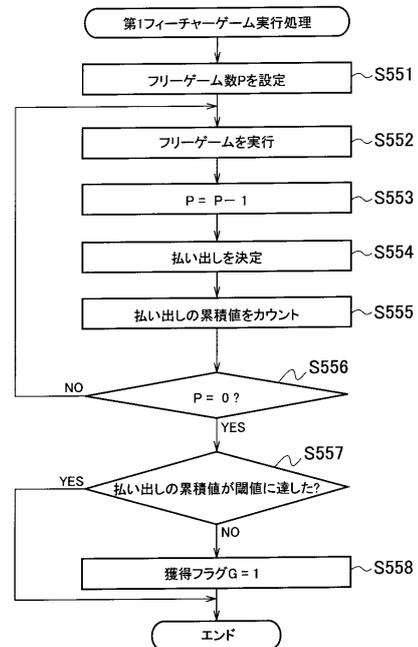
【 図 3 4 】



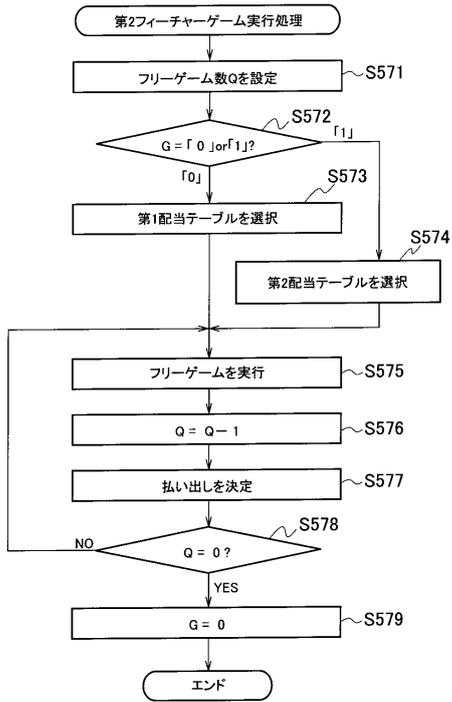
【 図 3 5 】



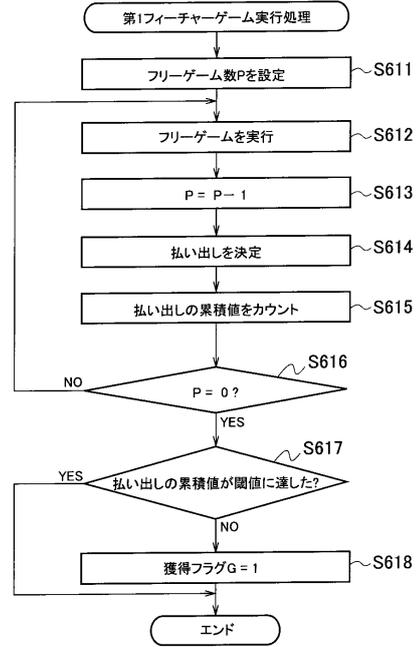
【 図 3 6 】



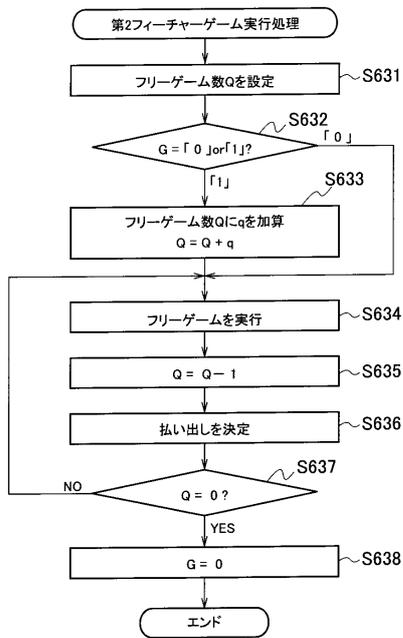
【 図 3 7 】



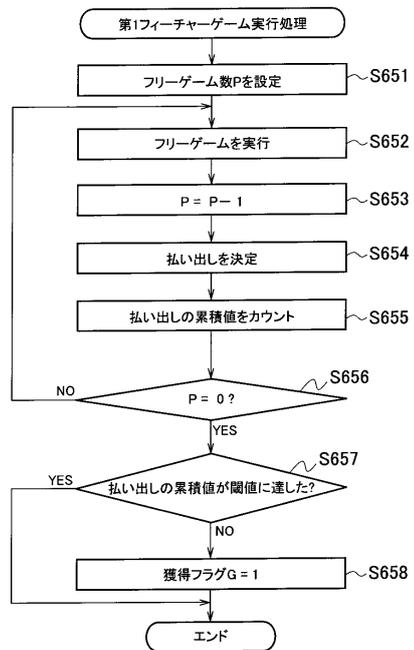
【 図 3 8 】



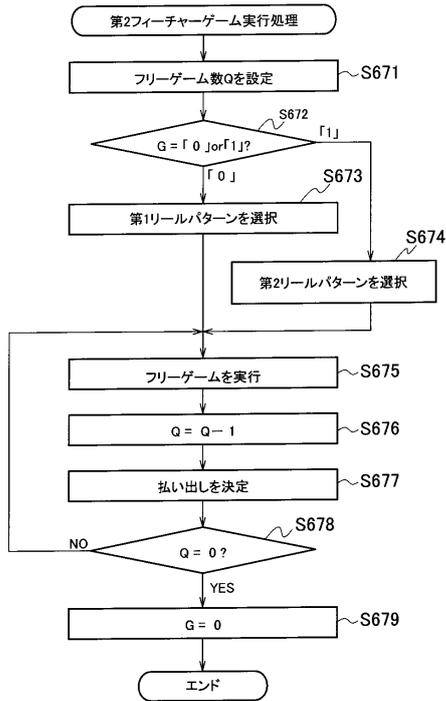
【 図 3 9 】



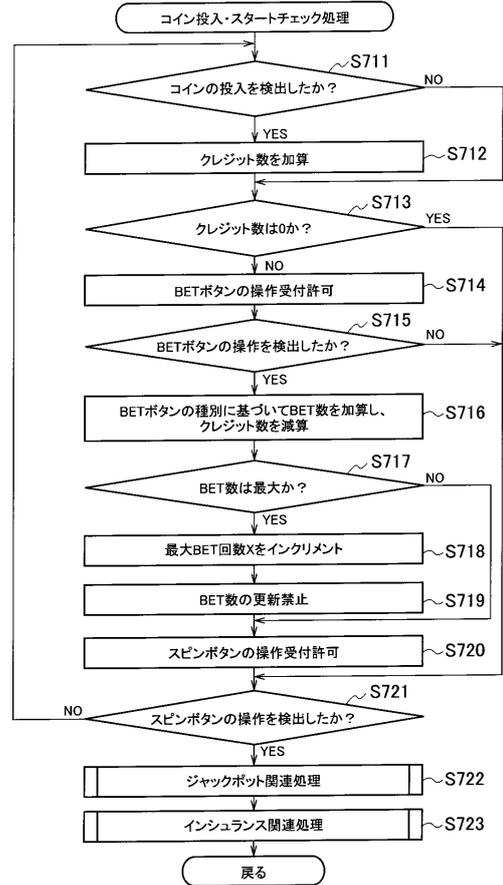
【 図 4 0 】



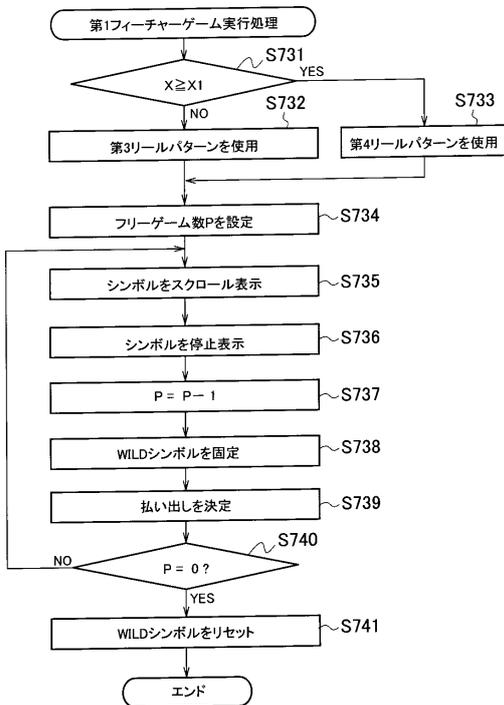
【図41】



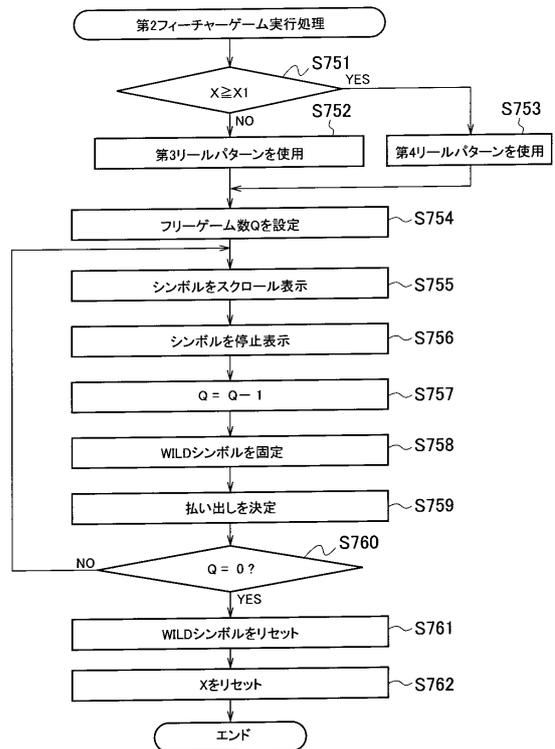
【図42】



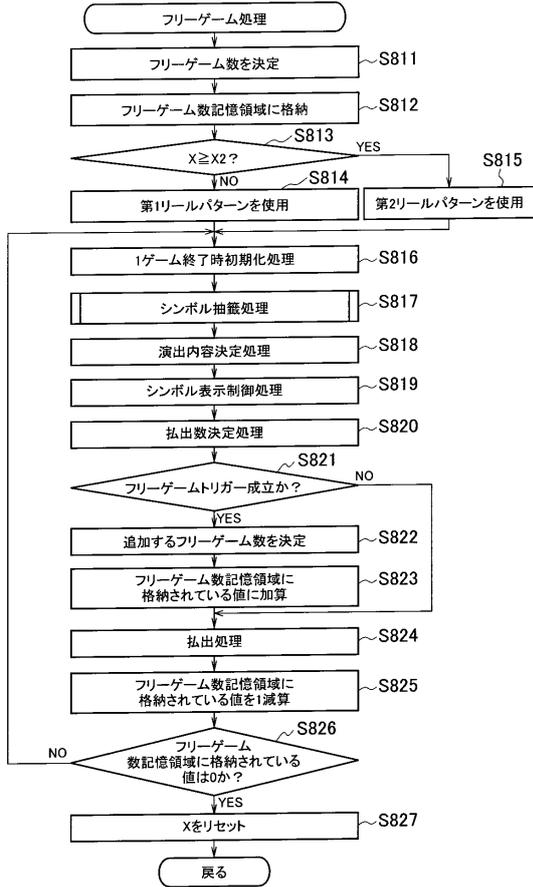
【図43】



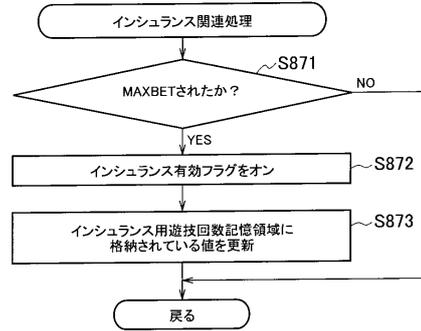
【図44】



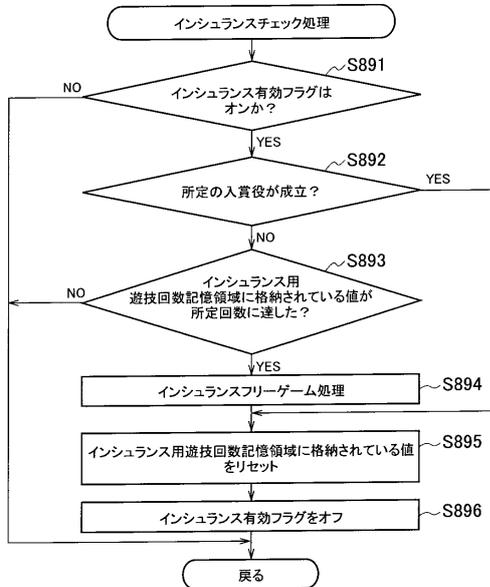
【図45】



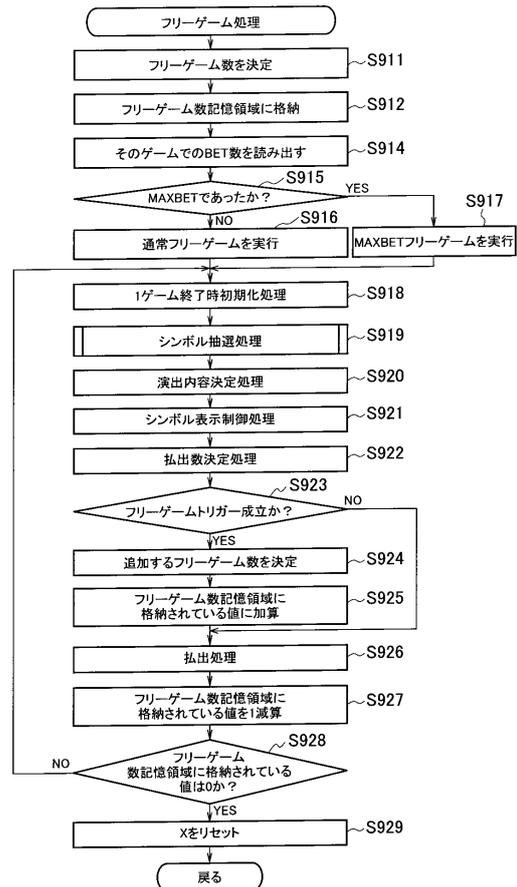
【図46】



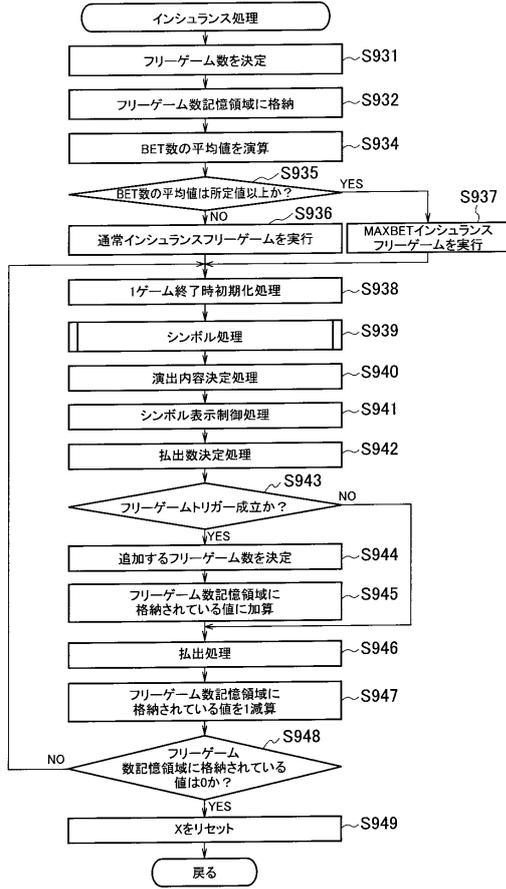
【図47】



【図48】



【 図 4 9 】



【 図 5 0 】

増加ゲーム数 選択したゲーム数	1ゲーム	2ゲーム	3ゲーム	5ゲーム	平均増加数
20FG	5%	14%	31%	50%	3.87ゲーム
15FG	20%	25%	25%	30%	3.0ゲーム
10FG	45%	25%	20%	10%	2.1ゲーム
8FG	56%	27%	14%	3%	1.7ゲーム
5FG	97%	1%	1%	1%	1.1ゲーム

フロントページの続き

(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

(72)発明者 山内 宏輪

東京都江東区有明3丁目1番地2 5

Fターム(参考) 2C001 AA13 BA06 BC05 BD05 CA01 CB01 CB08 CC01 CC08 DA04
2C082 AA06 AB10 AB12 AB25 AC30 AC52 AC82 BA02 BA22 BB02
BB22 BB78 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02 CA04 CA06 CA27
CB07 CB33 CC02 CC37 CD01 CD12 CD18 CD31 CD41 DA52
EA05