



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 103258380 A

(43) 申请公布日 2013. 08. 21

(21) 申请号 201310050934. 1

(22) 申请日 2013. 02. 08

(30) 优先权数据

2012-033084 2012. 02. 17 JP

(71) 申请人 环球娱乐株式会社

地址 日本东京

申请人 阿鲁策游戏美国有限公司

(72) 发明人 北村健太 寺西达哉 大泽章

(74) 专利代理机构 北京律盟知识产权代理有限
责任公司 11287

代理人 刘国伟

(51) Int. Cl.

G07F 17/32(2006. 01)

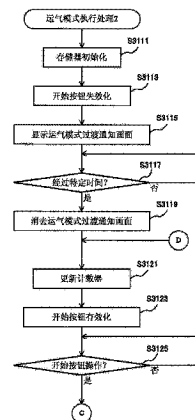
权利要求书3页 说明书29页 附图32页

(54) 发明名称

能改进游戏性的游戏机

(57) 摘要

本发明提供一种通过改变游戏连续性能而提升游戏趣味的游戏机。基于输入来自下注输入器件的下注信息这一举动,开始在普通模式下的普通模式游戏,普通模式下参照特定符号决定表后发现满足转移条件的情况下,从普通模式转移到运气模式,在运气模式下作为运气模式游戏而开始免费游戏,运气模式下参照特定符号决定表后发现满足结束条件的情况下,从运气模式返回到所述普通模式。



1. 一种游戏机,基于重新配置的多种符号获得游戏结果,包括:
 - 符号显示单元,其上重新配置着所述多种符号;
 - 下注输入器件,受理游戏者的下注操作并输出下注信息;
 - 存储器,具有在普通模式下使特定符号以特定概率出现在符号显示单元上的特定符号决定表、及在运气模式下使特定符号以特定概率出现在符号显示单元上的特定符号决定表;及
 - 控制器,执行下述(1-1)~(1-4)的处理,即,
 - (1-1) 基于输入来自所述下注输入器件的下注信息这一举动,开始在普通模式下的普通模式游戏,
 - (1-2) 所述普通模式下参照所述特定符号决定表后发现满足转移条件的情况下,从所述普通模式转移到所述运气模式,
 - (1-3) 在所述运气模式下作为运气模式游戏而开始免费游戏,
 - (1-4) 所述运气模式下参照所述特定符号决定表后发现满足结束条件的情况下,从所述运气模式返回到所述普通模式。
2. 根据权利要求1所述的游戏机,还包括显示图像的视频显示单元,且
 - 处理(1-2)包含如下处理,即,
 - (1-2-1) 当满足所述转移条件时,在视频显示单元上显示表示向所述运气模式转移这一内容的转移图像。
3. 根据权利要求2所述的游戏机,还包括受理游戏者的游戏开始操作并输出开始指令的游戏开始输入器件,且
 - 处理(1-2)包含如下处理,即,
 - (1-2-2) 执行处理(1-2-1)后,使所述游戏开始输入器件失效,经过特定时间后使所述游戏开始输入器件有效,
 - 处理(1-3)包含如下处理,即,
 - (1-3-1) 执行处理(1-2-2)后,作为所述运气模式游戏,基于从所述输入器件输出的开始指令,开始符号的滚动,重新配置多种符号。
4. 根据权利要求3所述的游戏机,其中处理(1-2-2)包含如下处理,即,
 - (1-2-2-1) 执行处理(1-2-1)后,使来自所述输入器件的转动开始指令失效,并在视频显示单元上显示所述转移图像;及
 - (1-2-2-2) 经过特定时间后,从所述视频显示单元上消去所述转移图像,并使来自所述输入器件的转动开始指令有效。
5. 根据权利要求2所述的游戏机,其中处理(1-3)包含如下处理,即,
 - (1-3-2) 随着所述运气模式游戏的继续,在所述视频显示单元上显示表示所述运气模式游戏进展的图像。
6. 一种游戏机,基于重新配置的多种符号获得游戏结果,包括:
 - 符号显示单元,其上重新配置着所述多种符号;
 - 视频显示单元,其上显示图像;
 - 下注输入器件,受理游戏者的下注操作并输出下注信息;
 - 游戏开始输入器件,受理游戏者的游戏开始操作并输出开始指令;

存储器,具有普通模式下使转移用符号以特定概率出现在符号显示单元上的特定符号决定表、运气模式下使结束用符号以第 1 概率出现在符号显示单元上的第 1 符号决定表、和所述运气模式下使所述结束用符号以高于所述第 1 概率的第 2 概率出现在符号显示单元上的第 2 符号决定表;及

控制器,执行下述 (6-1) ~ (6-14) 的处理,即,

(6-1) 所述普通模式下基于输入来自所述下注输入器件的下注信息这一举动,参照特定符号决定表开始普通模式下的单位游戏作为普通模式游戏,

(6-2) 所述普通模式下参照所述特定符号决定表来决定重新配置于所述符号显示单元上的多种符号,

(6-3) 在处理 (6-2) 决定的多种符号中包含所述转移用符号而满足转移条件的情况下,从所述普通模式转移到所述运气模式,

(6-4) 当满足所述转移条件时,在所述视频显示单元上显示表示向所述运气模式转移这一内容的转移图像,

(6-5) 当满足所述转移条件时,使来自所述输入器件的转动开始指令失效,

(6-6) 执行处理 (6-4) 后,经过特定时间后,从所述视频显示单元消去所述转移图像,

(6-7) 执行处理 (6-5) 后,经过特定时间后,使来自所述输入器件的转动开始指令有效,

(6-8) 执行处理 (6-6) 及处理 (6-7) 后,为了将所述运气模式下的第 1 次单位游戏作为运气模式游戏执行,参照所述第 1 符号决定表来决定重新配置于所述符号显示单元上的多种符号,并执行第 1 次单位游戏,

(6-9) 执行所述第 1 次单位游戏后,在处理 (6-8) 决定的多种符号中包含所述结束用符号而满足结束条件的情况下,从所述运气模式返回到所述普通模式,

(6-10) 执行所述第 1 次单位游戏后,在处理 (6-8) 决定的多种符号中不含所述结束用符号而不满足结束条件的情况下,为了在所述运气模式下将第 2 次之后的单位游戏作为运气模式游戏执行,参照所述第 2 符号决定表来决定重新配置在所述符号显示单元上的多种符号,并执行所述第 2 次之后的单位游戏,

(6-11) 执行所述第 2 次之后的单位游戏后,在处理 (6-10) 决定的多种符号中包含所述结束用符号而满足结束条件的情况下,从所述运气模式返回到所述普通模式,

(6-12) 执行所述第 2 次之后的单位游戏后,在处理 (6-10) 决定的多种符号中不含所述结束用符号而不满足结束条件的情况下,判断所述第 2 次之后的单位游戏的次数是否已达到特定次数,

(6-13) 在处理 (6-12) 的判断结果为所述第 2 次之后的单位游戏的次数没有达到特定次数的情况下,返回到处理 (6-10),

(6-14) 在处理 (6-12) 的判断结果为所述第 2 次之后的单位游戏的次数已达到特定次数的情况下,在满足所述结束条件之前,至少参照一次所述第 2 符号决定表来决定重新配置在所述符号显示单元上的多种符号,将满足所述结束条件的多种符号重新配置在所述符号显示单元上,并从所述运气模式返回到所述普通模式。

7. 根据权利要求 6 所述的游戏机,其中所述第 2 符号决定表,随着所述第 2 次之后的单位游戏的次数增加,所述第 2 概率会发生变化。

8. 根据权利要求 7 所述的游戏机,其中还包含如下处理,即,随着所述第 2 次之后的单位游戏的次数增加,在所述视频显示单元显示表示所述运气模式游戏进展的图像。

能改进游戏性的游戏机

技术领域

[0001] 本发明涉及一种游戏机,尤其涉及一种对各单位游戏重新配置符号,并在重新配置的符号使奖赏图案成立时给予奖励的游戏机。

背景技术

[0002] 游技机是一种每当游戏者按下配置在控制面板上的按钮而开始单位游戏时,转动卷盘(reel)而在显示区域重新配置符号的游戏机。当显示区域出现奖赏图案时,对游戏者给予奖励(例如支付)(例如参照专利文献1)。

[0003] 考虑到游戏者的各种喜好,而开发了多种多样的游技机。例如,开发了改变符号的图案、游戏的剧情、演出(利用声音的演出、利用图像的演出、利用卷盘转动实现演出)等的游技机。此外,开发了一种设有奖金游戏的游技机(例如参照专利文献2)。而且,还开发了一种在特定条件下能享受免费游戏的游技机(例如参照专利文献3)。

[0004] 而且,还开发了一种游戏者能访问电视节目、网站、按次付费服务的游技机(例如参照专利文献4)。

[0005] 现有技术文献

[0006] 专利文献

[0007] 专利文献1:美国专利第4097048号说明书

[0008] 专利文献2:美国专利第4508345号说明书

[0009] 专利文献3:美国专利第7942733号说明书

[0010] 专利文献4:美国专利第7871327号说明书

发明内容

[0011] [发明所要解决的问题]

[0012] 但是,所述追加功能带来的乐趣对于所有游戏者来说并不一样。部分游戏者能充分享受追加功能。但另一方面,不能充分享受这种追加功能的其他游戏者有可能对主游戏也厌倦而导致兴趣下降。因此,期望有一种游戏机,在游戏机追加了各种功能的情况下,也能让游戏者不会腻烦地享受主游戏。

[0013] [解决问题的技术手段]

[0014] 本发明是鉴于所述情况研究而成,其目的在于提供一种通过改变主游戏的连续性能提升游戏趣味的游戏机。

[0015] 本发明的实施方式的特征为一种游戏机,基于重新配置的多种符号获得游戏结果,且包括:

[0016] 符号显示单元,其上重新配置着所述多种符号;

[0017] 下注输入器件,受理游戏者的下注操作并输出下注信息;

[0018] 存储器,具有普通模式下使特定符号以特定概率出现在符号显示单元上的特定符号决定表、及运气模式下使特定符号以特定概率出现在符号显示单元上的特定符号决定

表;及

[0019] 控制器,执行下述(1-1)~(1-4)的处理,即,

[0020] (1-1) 基于输入来自所述下注输入器件的下注信息这一举动,开始在普通模式下的普通模式游戏,

[0021] (1-2) 在所述普通模式下参照所述特定符号决定表后发现满足转移条件的情况下,从所述普通模式转移到所述运气模式,

[0022] (1-3) 在所述运气模式下作为运气模式游戏而开始免费游戏,

[0023] (1-4) 在所述运气模式下参照所述特定符号决定表后发现满足结束条件的情况下,从所述运气模式返回到所述普通模式。

[0024] 由于在运气模式下作为运气模式游戏而执行免费游戏,因此游戏者不用减少积分而可进行游戏。所以,即便继续进行游戏也不会减少积分,从而可以长时间地享受游戏。

[0025] 此外,本发明的实施方式的特征除了所述特征以外,还包括

[0026] 显示图像的视频显示单元,且

[0027] 处理(1-2)包含如下处理,即,

[0028] (1-2-1) 当满足所述转移条件时,在视频显示单元上显示表示向所述运气模式转移这一内容的转移图像。

[0029] 可以向游戏者明确显示向运气模式转移这一情况。

[0030] 此外,本发明的实施方式的特征除了所述特征以外,还包括

[0031] 受理游戏者的游戏开始操作并输出开始指令的游戏开始输入器件,且

[0032] 处理(1-2)包含如下处理,即,

[0033] (1-2-2) 执行处理(1-2-1)后,使所述游戏开始输入器件失效,经过特定时间后使所述游戏开始输入器件有效,

[0034] 处理(1-3)包含如下处理,即,

[0035] (1-3-1) 执行处理(1-2-2)后,作为所述运气模式游戏,基于从所述输入器件输出的开始指令开始符号滚动,重新配置多种符号。

[0036] 通过使游戏开始输入器件失效而不能推进游戏,因此即便游戏者看漏了转移图像时,也能让游戏者确认向运气模式转移这一情况。

[0037] 此外,本发明的实施方式的特征除了所述特征以外,

[0038] 处理(1-2-2)包含如下处理,即,

[0039] (1-2-2-1) 执行处理(1-2-1)后,使来自所述输入器件的转动开始指令失效,并在视频显示单元显示所述转移图像;及

[0040] (1-2-2-2) 经过特定时间后,从所述视频显示单元消去所述转移图像,并使来自所述输入器件的转动开始指令有效。

[0041] 无论是游戏进行还是演出中,均可以让游戏者确认向运气模式转移这一情况。

[0042] 此外,本发明的实施方式的特征除了所述特征以外,

[0043] 处理(1-3)包含如下处理,即,

[0044] (1-3-2) 随着所述运气模式游戏进展,在所述视频显示单元上显示表示所述运气模式游戏进展的图像。

[0045] 可以向游戏者通知运气模式正在继续这一情况,且可以让游戏者产生期待感、紧

张感。

[0046] 本发明的实施方式的特征为一种游戏机,基于重新配置的多种符号获得游戏结果,包括:

[0047] 符号显示单元,其上重新配置着所述多种符号;

[0048] 视频显示单元,其上显示图像;

[0049] 下注输入器件,受理游戏者的下注操作并输出下注信息;

[0050] 游戏开始输入器件,受理游戏者的游戏开始操作并输出开始指令;

[0051] 存储器,具有普通模式下使转移用符号以特定概率出现在符号显示单元上的特定符号决定表、运气模式下使结束用符号以第 1 概率出现在符号显示单元上的第 1 符号决定表、及所述运气模式下使所述结束用符号以高于所述第 1 概率的第 2 概率出现在符号显示单元上的第 2 符号决定表;及

[0052] 控制器,执行下述 (6-1) ~ (6-14) 的处理,即,

[0053] (6-1) 所述普通模式下基于输入来自所述下注输入器件的下注信息这一举动,参照特定符号决定表,在普通模式下开始单位游戏作为普通模式游戏,

[0054] (6-2) 所述普通模式下参照所述特定符号决定表来决定重新配置在所述符号显示单元上的多种符号,

[0055] (6-3) 在处理 (6-2) 决定的多种符号中包含所述转移用符号而满足转移条件的情况下,从所述普通模式转移到所述运气模式,

[0056] (6-4) 当满足所述转移条件时,在所述视频显示单元上显示表示向所述运气模式转移的转移图像,

[0057] (6-5) 当满足所述转移条件时,使来自所述输入器件的转动开始指令失效,

[0058] (6-6) 执行处理 (6-4) 后,经过特定时间后从所述视频显示单元上消去所述转移图像,

[0059] (6-7) 执行处理 (6-5) 后,经过特定时间后使来自所述输入器件的转动开始指令有效,

[0060] (6-8) 执行处理 (6-6) 及处理 (6-7) 后,为了在所述运气模式下执行第 1 次单位游戏作为运气模式游戏,参照所述第 1 符号决定表来决定重新配置在所述符号显示单元上的多种符号,并执行第 1 次单位游戏,

[0061] (6-9) 执行所述第 1 次单位游戏后,在处理 (6-8) 决定的多种符号中包含所述结束用符号而满足结束条件的情况下,从所述运气模式返回到所述普通模式中,

[0062] (6-10) 执行所述第 1 次单位游戏后,在处理 (6-8) 决定的多种符号中不含所述结束用符号而不满足结束条件的情况下,为了在所述运气模式下执行第 2 次之后的单位游戏作为运气模式游戏,参照所述第 2 符号决定表来决定重新配置在所述符号显示单元上的多种符号,并执行所述第 2 次之后的单位游戏,

[0063] (6-11) 执行所述第 2 次之后的单位游戏后,在处理 (6-10) 决定的多种符号中包含所述结束用符号而满足结束条件的情况下,从所述运气模式返回到所述普通模式中,

[0064] (6-12) 执行所述第 2 次之后的单位游戏后,在处理 (6-10) 决定的多种符号中不含所述结束用符号而不满足结束条件的情况下,判断所述第 2 次之后的单位游戏的次数是否已达到特定次数,

[0065] (6-13) 处理 (6-12) 的判断结果为所述第 2 次之后的单位游戏的次数未达到特定次数的情况下,返回到处理 (6-10),

[0066] (6-14) 处理 (6-12) 的判断结果为所述第 2 次之后的单位游戏的次数已达到特定次数的情况下,在满足所述结束条件之前,至少参照一次所述第 2 符号决定表来决定重新配置在所述符号显示单元上的多种符号,将满足所述结束条件的多种符号重新配置在所述符号显示单元上,并从所述运气模式返回到所述普通模式。

[0067] 由于在运气模式下作为运气模式游戏而执行免费游戏,因此游戏者不用减少积分而可进行游戏。所以,即便持续进行游戏也不会减少积分,从而能够长时间地享受游戏。

[0068] 此外,本发明的实施方式的特征除了所述特征以外,

[0069] 所述第 2 符号决定表,随着所述第 2 次之后的单位游戏的次数增加,所述第 2 概率会发生变化。

[0070] 随着运气模式游戏进行而可容易地满足结束条件,从而能实现给予游戏者的奖励和游戏场的奖励之间的平衡。

[0071] 此外,本发明的实施方式的特征除了所述特征以外,还包含如下处理,即,

[0072] 随着所述第 2 次之后的单位游戏的次数增加,在所述视频显示单元上显示表示所述运气模式游戏进展的图像。

[0073] 可以向游戏者通知运气模式正在继续,从而可以让游戏者产生期待感、紧张感。

[0074] [发明的效果]

[0075] 通过改变主游戏的连续性而可提升游戏的趣味。

附图说明

[0076] 图 1 是表示第 1 实施方式的游技机的透视图。

[0077] 图 2 表示图 1 所示的游技机的控制面板的按钮的布局。

[0078] 图 3 是图 1 所示的游技机的电气区块图。

[0079] 图 4 是表示卷盘集合 (assembly) 的电路的框图。

[0080] 图 5 是表示母板 220 的主 CPU222 执行的游戏程序的功能的框图。

[0081] 图 6 是表示对附加在卷盘 52A ~ 52E 外周面的符号进行规定的符号代码表的例的图。

[0082] 图 7 是表示触发符号配置在符号矩阵的特定位置处的状态的图,且表示向运气模式转移的触发条件。

[0083] 图 8 是表示第 1 实施方式的游技机的支付线的图。

[0084] 图 9 是第 1 实施方式的游技机的状态过渡图。

[0085] 图 10 是表示符号代码决定表的数据字段 (data field) 的例的图。

[0086] 图 11 是表示将多个表統合到单一表中的符号代码判定表的字段结构的图。

[0087] 图 12 是表示符号决定表的例的图。

[0088] 图 13 是表示支付表的例的图。

[0089] 图 14 是表示与特定符号关联的奖赏组合的概率的图,且是表示随着运气模式游戏进行而变高的概率的表。

[0090] 图 15 是表示第 1 实施方式的游技机执行的全面处理的流程图。

- [0091] 图 16 是表示普通模式游戏处理的流程图。
- [0092] 图 17 是表示图 16 所示的游戏币投入 / 开始检查处理的详细内容的流程图。
- [0093] 图 18 是表示图 16 所示的符号决定处理的详细内容的流程图。
- [0094] 图 19 是表示图 16 所示的符号显示控制的详细内容的流程图。
- [0095] 图 20 是表示图 16 所示的支付处理的详细内容的流程图。
- [0096] 图 21 是表示运气模式游戏的处理的流程图。
- [0097] 图 22 是表示运气模式游戏的处理的流程图。
- [0098] 图 23 是表示使用“WILD”符号的本发明的第 2 实施方式的符号代码表的另一例的图。
- [0099] 图 24 是表示本发明的第 2 实施方式的支付表的例的图。
- [0100] 图 25 是表示对“WILD”符号进行替换的例的图。
- [0101] 图 26 是表示本发明的第 2 实施方式中、“WILD”符号的精通、和以“WILD”符号决定的倍率之间的对应的表。
- [0102] 图 27 是表示利用“WILD”符号进行的支付量的乘算的例的图。
- [0103] 图 28 是表示与“WILD”符号关联的奖赏组合的概率的图, 且是表示随着运气模式游戏进行而变高的概率的图。
- [0104] 图 29 是表示随着单位游戏进行而“WILD”符号的出现减少的概率的图。
- [0105] 图 30 是表示本发明的第 2 实施方式的支付量决定处理的流程图。
- [0106] 图 31 是表示本发明的第 3 实施方式的游技机的运气模式游戏的处理的流程图。
- [0107] 图 32 是表示本发明的第 3 实施方式的游技机的运气模式游戏的处理的流程图。
- [0108] 图 33 是表示向运气模式转移时显示的画面的例的图。
- [0109] [符号的说明]
- | | | |
|--------|-----|-----------|
| [0110] | 10 | 游技机 |
| [0111] | 40 | 符号显示单元 |
| [0112] | 74 | “1-注”按钮 |
| [0113] | 75 | “2-注”按钮 |
| [0114] | 76 | “3-注”按钮 |
| [0115] | 77 | “5-注”按钮 |
| [0116] | 78 | “10-注”按钮 |
| [0117] | 79 | “START”按钮 |
| [0118] | 110 | 视频显示单元 |
| [0119] | 222 | 主 CPU |

具体实施方式

- [0120] <<<< 实施方式的游戏机的概要 >>>>
- [0121] 实施方式的游戏机基于重新配置的多种符号获得游戏结果, 包括:
- [0122] 符号显示单元 (例如后述的符号显示单元 40 等), 重新配置着所述多种符号;
- [0123] 下注输入器件 (例如后述的“注”按钮 74 ~ 78 等), 受理游戏者的下注操作并输出下注信息;

[0124] 存储器（例如后述的 ROM224 等），具有普通模式使特定符号以特定概率出现在符号显示单元上的特定符号决定表（例如后述的符号代码决定表 340 等）、运气模式下使特定符号以特定概率出现在符号显示单元上的特定符号决定表（例如后述的符号代码决定表 341 ~ 348 等）；及

[0125] 控制器，执行下述（1-1）~（1-4）的处理，即，

[0126] （1-1）基于从所述下注输入器件输入了以下注信息这一举动，在普通模式下开始普通模式游戏（例如后述的图 15 的步骤 S402 的处理）；

[0127] （1-2）在所述普通模式下参照所述特定符号决定表后发现满足转移条件的情况下，从所述普通模式转移到所述运气模式（例如后述的图 15 的步骤 S404 的处理）；

[0128] （1-3）在所述运气模式下作为运气模式游戏而开始免费游戏（例如后述的图 15 的步骤 S406 以及图 31 及图 32 的处理）；

[0129] （1-4）在所述运气模式下参照所述特定符号决定表后发现满足结束条件的情况下，从所述运气模式返回到所述普通模式（例如后述的图 32 的步骤 S3221 的处理）。

[0130] 由于在运气模式下作为运气模式游戏而执行免费游戏，所以游戏者不用减少积分而可进行游戏。所以，即便继续进行游戏也难以减少积分，从而能长时间享受游戏。

[0131] 此外，作为所述运气模式游戏执行的免费游戏是不用从所述下注输入器件输入以下注信息便可开始的游戏。参照所述特定符号决定表来决定重新配置在所述符号显示单元的多种符号，所述转移条件为决定的多种符号中包含转移用符号。参照所述特定符号决定表来决定重新配置在所述符号显示单元的多种符号，所述结束条件为决定的多种符号中包含结束用符号。

[0132] 处理（1-1）优选包含如下处理，即，

[0133] （1-1-1）作为所述普通模式游戏，基于从所述输入器件输入了转动开始指令这一举动，开始符号的滚动，经过特定时间后停止滚动，在所述符号显示单元重新配置多种符号。

[0134] 此外，本发明的实施方式的特征除了所述特征以外，还包括

[0135] 显示图像的视频显示单元，且

[0136] 处理（1-2）包含如下处理，即，

[0137] （1-2-1）当满足所述转移条件时，在视频显示单元上显示表示向所述运气模式转移的转移图像（例如后述的图 31 的步骤 S3115 的处理）。

[0138] 可以对游戏者明确显示向运气模式转移这一情况。

[0139] 此外，本发明的实施方式的特征除了所述特征以外，还包括

[0140] 受理游戏者的游戏开始操作并输出开始指令的游戏开始输入器件（例如后述的“START”按钮 79 等），且

[0141] 处理（1-2）包含如下处理，即，

[0142] （1-2-2）执行处理（1-2-1）后，使所述游戏开始输入器件失效（例如后述的图 31 的步骤 S3113 的处理），经过特定时间后（例如后述的图 31 的步骤 S3117 的处理）使所述游戏开始输入器件有效（例如后述的图 31 的步骤 S3123 的处理），

[0143] 处理（1-3）包含如下处理，即，

[0144] （1-3-1）执行处理（1-2-2）后，作为所述运气模式游戏，基于从所述输入器件输出

的开始指令而开始符号的滚动,重新配置多种符号(例如后述的图 32 的步骤 S3219 的处理)。

[0145] 通过使游戏开始输入器件失效而无法进展游戏,因此即便在游戏者看漏了转移图像的情况下,也能让游戏者意识到向运气模式转移这一情况。

[0146] 此外,本发明的实施方式的特征除了所述特征以外,

[0147] 处理(1-2-2)包含如下处理,即,

[0148] (1-2-2-1) 执行处理(1-2-1)后,使所述输入器件的转动开始指令失效(例如后述的图 31 的步骤 S3113 的处理),并在视频显示单元显示所述转移图像(例如后述的图 31 的步骤 S3115 的处理);及

[0149] (1-2-2-2) 经过特定时间后(例如后述的图 31 的步骤 S3117 的处理),从所述视频显示单元消去所述转移图像(例如后述的图 31 的步骤 S3119 的处理),使所述输入器件的转动开始指令有效(例如后述的图 31 的步骤 S3123 的处理)。

[0150] 无论是游戏进行还是演出中,均可以让游戏者意识到向运气模式转移这一情况。

[0151] 此外,本发明的实施方式的特征除了所述特征以外,

[0152] 处理(1-3)包含如下处理,即,

[0153] (1-3-2) 随着所述运气模式游戏进展,在所述视频显示单元上显示表示所述运气模式游戏进展的图像。

[0154] 可以向游戏者通知运气模式正在继续这一情况,从而可以让游戏者产生期待感、紧张感。

[0155] 本发明的实施方式的特征为一种游戏机,基于重新配置的多种符号获得游戏结果,包括:

[0156] 符号显示单元(例如后述的符号显示单元 40 等),其上重新配置着所述多种符号;

[0157] 视频显示单元(例如后述的视频显示单元 110 等),其上显示图像;

[0158] 下注输入器件(例如后述的“注”按钮 74 ~ 78 等),受理游戏者的下注操作并输出下注信息;

[0159] 游戏开始输入器件(例如后述的“START”按钮 79 等),受理游戏者的游戏开始操作并输出开始指令;

[0160] 存储器(例如后述的 ROM224 等),具有普通模式下使转移用符号以特定概率出现在符号显示单元上的特定符号决定表(例如后述的符号代码决定表 340 等)、运气模式下使结束用符号以第 1 概率出现在符号显示单元上的第 1 符号决定表(例如后述的符号代码决定表 341 等)、及所述运气模式下使所述结束用符号以高于所述第 1 概率的第 2 概率出现在符号显示单元上的第 2 符号决定表(例如后述的符号代码决定表 342 ~ 348 等);及

[0161] 控制器,执行下述(6-1) ~ (6-14)的处理,即,

[0162] (6-1) 在所述普通模式下基于从所述下注输入器件输入了如下注信息这一举动,参照特定符号决定表在普通模式下开始单位游戏作为普通模式游戏(例如后述的图 15 的步骤 S402 的处理),

[0163] (6-2) 所述普通模式下参照所述特定符号决定表来决定重新配置在所述符号显示单元的多种符号(例如后述的图 16 的步骤 S4162 的处理),

[0164] (6-3) 在处理 (6-2) 决定的多种符号中包含所述转移用符号而满足转移条件的情况下,从所述普通模式转移到所述运气模式(例如后述的图 15 的步骤 S404 的处理),

[0165] (6-4) 当满足所述转移条件时,在所述视频显示单元上显示表示向所述运气模式转移的转移图像(例如后述的图 31 的步骤 S3115 的处理),

[0166] (6-5) 当满足所述转移条件时,使所述输入器件的转动开始指令失效(例如后述的图 31 的步骤 S3113 的处理),

[0167] (6-6) 执行处理 (6-4) 后,经过特定时间后(例如后述的图 31 的步骤 S3117 的处理),从所述视频显示单元消去所述转移图像(例如后述的图 31 的步骤 S3119 的处理),

[0168] (6-7) 执行处理 (6-5) 后,经过特定时间后(例如后述的图 31 的步骤 S3117 的处理),使所述输入器件的转动开始指令有效(例如后述的图 31 的步骤 S3123 的处理),

[0169] (6-8) 执行处理 (6-6) 及处理 (6-7) 后,为了在所述运气模式下执行第 1 次单位游戏作为运气模式游戏,参照所述第 1 符号决定表来决定重新配置在所述符号显示单元的多种符号(例如后述的图 32 的步骤 S3211 的处理),并执行第 1 次单位游戏(例如后述的图 32 的步骤 S3217 的处理),

[0170] (6-9) 执行所述第 1 次单位游戏后(例如后述的图 32 的步骤 S3213 的处理中的“NO”),在处理 (6-8) 决定的多种符号中包含所述结束用符号而满足结束条件的情况下(例如后述的图 32 的步骤 S3221 的处理中的“YES”),从所述运气模式返回到所述普通模式,

[0171] (6-10) 执行所述第 1 次单位游戏后(例如后述的图 32 的步骤 S3213 的处理中的“NO”),在处理 (6-8) 决定的多种符号中不含所述结束用符号而不满足结束条件的情况下(例如后述的图 32 的步骤 S3221 的处理中的“NO”),为了在所述运气模式下执行第 2 次之后的单位游戏作为运气模式游戏,参照所述第 2 符号决定表来决定重新配置在所述符号显示单元的多种符号(例如后述的图 32 的步骤 S3211 的处理),并执行所述第 2 次之后的单位游戏(例如后述的图 32 的步骤 S3217 的处理),

[0172] (6-11) 执行所述第 2 次之后的单位游戏后(例如后述的图 32 的步骤 S3213 的处理中的“NO”),在处理 (6-10) 决定的多种符号中包含所述结束用符号而满足结束条件的情况下(例如后述的图 32 的步骤 S3215 的处理中的“YES”及步骤 S3221 的处理中的“YES”),从所述运气模式返回到所述普通模式,

[0173] (6-12) 执行所述第 2 次之后的单位游戏后(例如后述的图 32 的步骤 S3213 的处理中的“NO”),在处理 (6-10) 决定的多种符号中不含所述结束用符号而不满足结束条件的情况下(例如后述的图 32 的步骤 S3221 的处理中的“NO”),判断所述第 2 次之后的单位游戏的次数是否已达到特定次数(例如后述的图 32 的步骤 S3213 的处理),

[0174] (6-13) 处理 (6-12) 的判断结果为所述第 2 次之后的单位游戏的次数未达到特定次数的情况下(例如后述的图 32 的步骤 S3213 的处理中的“NO”),返回到处理 (6-10) 中,

[0175] (6-14) 处理 (6-12) 的判断结果为所述第 2 次之后的单位游戏的次数已达到特定次数的情况下(例如后述的图 32 的步骤 S3213 的处理中的“YES”),在满足所述结束条件之前,至少参照一次所述第 2 符号决定表来决定重新配置在所述符号显示单元的多种符号(例如后述的图 32 的步骤 S3211 的处理),将满足所述结束条件的多种符号重新配置在所述符号显示单元(例如后述的图 32 的步骤 S3217 的处理),并从所述运气模式返回到所述普通模式(例如后述的图 31 的步骤 S3121 的处理中的“YES”)。

[0176] 由于在运气模式下作为运气模式游戏而执行免费游戏,因此游戏者不用减少积分而可进行游戏。所以,即便持续进行游戏也不会减少积分,从而能长时间享受游戏。

[0177] 此外,本发明的实施方式的特征除了所述特征以外,

[0178] 所述第 2 符号决定表中,随着所述第 2 次之后的单位游戏的次数增加,所述第 2 概率会发生变化(例如后述的图 14 等)。

[0179] 随着运气模式游戏进行而可容易地满足结束条件,从而能够实现给予游戏者的奖励和游戏场的奖励之间的平衡。

[0180] 此外,本发明的实施方式的特征除了所述特征以外,还包含如下处理,即,

[0181] 随着所述第 2 次之后的单位游戏的次数增加,在所述视频显示单元上显示表示所述运气模式游戏进展的图像。

[0182] 可以向游戏者通知运气模式正在继续这一情况,从而可以让游戏者产生期待感、紧张感。

[0183] 以下,基于附图来说明实施方式。

[0184] <<<< 游技机的第 1 实施方式 >>>>

[0185] 图 1 是表示第 1 实施方式的游技机的透视图。

[0186] 能用于游技机 10 的游戏媒介中包含游戏币、游戏票、或与这些对应的电子信息。此外,条形码票券或 IC 卡中存储的积分也能作为游技机 10 的游戏媒介使用。并不限定于所述游戏媒介,其他种类的媒介也同样能使用。

[0187] 图 1 所示的游技机 10 包括机柜 20、设于机柜 20 上的顶箱(top box)30、及搭载于机柜 20 前表面的主门 22。

[0188] 包含卷盘集合 50 的符号显示单元 40 设于主门 22 上。本实施方式中,卷盘集合 50 包含 5 个卷盘 52A ~ 52E。各卷盘 52A ~ 52E 具有在外周面附加着多种符号的转筒(drum)。符号显示单元 40 安装于卷盘集合 50 的前部且包含具有显示窗 56 的卷盘外罩 54。卷盘外罩 54 设于外侧以便游戏者能看到卷盘 52A ~ 52E 的一部分。卷盘外罩 54 设于显示器面板 58 上。卷盘外罩 54 优选使用透明的液晶面板。符号显示单元 40 包含检测游戏者的触控输入的触控面板 59。

[0189] 在卷盘 52A ~ 52E 停止的状态下,显示窗 56 上出现附加在各卷盘 52A ~ 52E 上的符号中的 3 个符号。这样,在显示窗 56 上形成 3 行 5 列的符号矩阵。预先设定 1 个以上的线作为用于奖赏与否的判断的支付线。每次执行单位游戏时,附加着符号的卷盘 52A ~ 52E 以特定速度转动,然后停止,在显示窗 56 出现符号,由此重新配置符号。卷盘 52A ~ 52E 中的至少一者能以与其他卷盘不同的速度转动。通过符号的重新配置来决定单位游戏的结果。对游戏者给予和单位游戏的结果相应的奖励。例如,根据重新配置的符号,依照 1 个支付线而特定奖赏组合成立时,对游戏者给予特定量的支付。此外,通过符号的重新配置,来决定之后的单位游戏的游戏模式。游戏模式有普通模式和运气模式,下面详细进行叙述。

[0190] 另外,本实施方式中,所谓单位游戏是指如下期间的游戏,即,从执行用于开始游戏的积分的开始处理时起,直到符号列停止而显示窗 56 重新配置符号,且执行与游戏结果相应的支付等结束处理时为止。另外,在免费游戏的情况下,游戏者无需进行下注操作,因此将游技机 10 内部执行积分处理时设为游戏的开始。此外,在免费游戏以外的游戏的情况下,可以将游戏者执行下注操作时设为游戏的开始。此外,可以将与重新配置符号规定的游

戏的结果相应的处理设为结束处理。例如,在有奖赏的情况下,可以将执行与奖赏相应的支付的处理时等设为游戏的结束。

[0191] 在卷盘外罩 54 的显示器面板 58 的特定区域显示下注量及积分量。积分量为游戏者拥有,且表示预先投入游技机 10 内部的游戏币的精通。支付量表示奖赏组合成立时给予游戏者的游戏币的精通。

[0192] 本实施方式中,游技机 10 使用机械式卷盘 52A ~ 52E。另外,可以使用视频卷盘,也可以使用机械式卷盘和视频卷盘的组合。

[0193] 在符号显示单元 40 下部设有 IC 读卡器 60。IC 读卡器 60 受理 IC 卡。IC 卡中存储着游戏者的识别信息、游戏者以前玩过的游戏相关的游戏日志数据等特定数据。此外,IC 卡中还可以存储相当于游戏币、游戏票、或游戏者拥有的积分的数据。IC 读卡器 60 对插入的 IC 卡进行读取和写入。IC 读卡器 60 优选具备用于显示从 IC 卡读取到的数据的液晶显示装置。

[0194] 在 IC 读卡器 60 下端的前方设有控制面板 70。控制面板 70 上设有各种按钮、游戏币投入器 80、游戏票投入器 82。尤其,如图 2 所示,在控制面板 70 左上的区域设有“RESERVE(预留)”按钮 71、“COLLECT(收集)”按钮 72、“GAME RULES(游戏规则)”按钮 73。在控制面板 70 左下的区域设有“1-注”按钮 74、“2-注”按钮 75、“3-注按钮”76、“5-注”按钮 77、“10-注”按钮 78。此外,“START(开始)”按钮 79 设于控制面板 70 的下部中央处。游戏币投入器 80 设于控制面板 70 的上部中央的区域,游戏票投入器 82 设于控制面板 70 右侧的区域。

[0195] “RESERVE”按钮 71 用于游戏者临时离开时、或游戏者为了兑换而想要咨询游戏设施的工作人员时等。此外,“RESERVE”按钮 71 可以用于将剩余积分存储到 IC 读卡器 60 中插入的 IC 卡。“COLLECT”按钮 72 用于指示游技机 10 将积分的游戏币支出到游戏币托盘 92。游戏者不了解游戏规则或操作方法时使用“GAME RULES”按钮 73。若按下“GAME RULES”按钮 73,则会在视频显示单元 110 上显示各种帮助信息。

[0196] “注”按钮 74 ~ 78 用于设定下注量。每次按下“1-注”按钮 74 时,从游戏者拥有的当前积分中,对各活动的支付线下注 1 个积分。若按下“2-注”按钮 75,则以对各活动的支付线下注 2 个积分这样的条件开始单位游戏。若按下“3-注”按钮 76,则以对各活动的支付线下注 3 个积分这样的条件开始单位游戏。若按下“5-注”按钮 77,则以对各活动的支付线下注 5 个积分这样的条件开始单位游戏。若按下“10-注”按钮 78,则以对各活动的支付线下注 10 个积分这样的条件开始单位游戏。“START”按钮 79 用于在事先设定的下注条件下发出指令开始卷盘 52A ~ 52E 的转动。

[0197] 若向游戏币投入器 80 中投入游戏币,则投入的游戏币被引导至机柜 20 内的贮斗(hopper)。若向游戏票投入器 82 投入游戏票,则判断投入的游戏票是否为真的,仅将真的游戏票纳入机柜 20 内。

[0198] 在主门 22 下侧的前表面且控制面板 30 下部,设有下部玻璃 90 和游戏币托盘 92。下部玻璃 90 上绘制着游技机的特性等。游戏币从机柜 20 支出至游戏币托盘 92。

[0199] 如图 1 所示,具有液晶面板的视频显示单元 110 是设置在顶箱 30 前表面。视频显示单元 110 提供用于提升游戏乐趣的视频演出。此外,视频显示单元 110 上还显示游戏的规则、操作方法的信息。扬声器 112 和指示灯(lamp)114 分别设于顶箱 30 的侧面和上表面。

游技机 10 通过扬声器 112 或指示灯 114, 利用声音演出或灯光点亮提供演出, 以提升游戏乐趣。

[0200] 在视频显示单元 110 下方设置着票券打印机 120、按键 122 和数据显示装置 124。

[0201] 票券打印机 120 将包含积分数据、年月日、时间和游技机 10 的 ID 编号的条形码印刷到票券上, 并作为条形码票券排出。游戏者可以在游戏设施的特定场所 (例如娱乐场所的出纳等) 将条形码票券变换为游戏票等。

[0202] 按键 122 具有多个键。游戏者通过操作多个键, 可以输入和条形码票券的发布关联的各种命令。在具有荧光显示管、LED 等的数据显示装置 124 上, 显示由游戏者利用按键 122 输入的数据。

[0203] <<< 游技机的电气构成 >>>

[0204] 图 3 是图 1 所示的游技机 10 的电气区块图。游技机 10 包括游戏板 200、母板 220、门 PCB(Printed circuit board, 印刷电路板) 230 和主体 PCB 240。

[0205] 游戏板 200 包括 CPU(Central Processing Unit, 中央处理器) 202、CPU 202 能通过内部总线进行存取的 ROM(Read Only Memory, 只读存储器) 204、及 CPU 202 能通过内部总线进行存取的引导 ROM 206。游戏板 200 包括收纳存储卡 210 且能和存储卡 210 进行通讯的 IC 插槽 208、及对应于通用阵列逻辑 (GAL, Generic Array Logic) 214 而设的卡槽 212。

[0206] 存储卡 210 包含非易失性存储器, 且存储着游戏程序及游戏系统程序。

[0207] IC 插槽 208 构成为可拔插地安装存储卡 210。IC 插槽 208 通过 IDE 总线连接于母板 220。游技机 10 执行的游戏可以通过将存储卡 210 替换成其他存储卡而予以变更。此外, 通过从 IC 插槽 208 拔出存储卡 210, 向此存储卡 210 中写入其他程序后, 将此存储卡 210 再次插入 IC 插槽 208, 也能变更游技机 10 执行的游戏。

[0208] GAL 214 是具有 OR 固定型阵列结构的可编程逻辑器件 (PLD, Programmable Logic Device) 的一种, 且具有多个输入端口和输出端口。GAL 214 若通过输入端口接收特定数据, 则通过输出端口输出与输入数据相对应的数据。

[0209] 卡槽 212 构成为可以将 GAL 214 插入卡槽 212、或者从卡槽 212 拔出 GAL 214, 且通过 PCI 总线而连接于母板 220。

[0210] 利用内部总线相互连接的 CPU 202、ROM 204 和引导 ROM 206 是通过 PCI 总线而连接于母板 220。PCI 总线可以在母板 220 和游戏板 200 之间传送信号, 且可从母板 220 对游戏板 200 供电。

[0211] ROM 204 存储程序。引导 ROM 206 中存储预备认证程序、及由 CPU 202 用于启动预备认证程序的引导码等。认证程序是用于认证游戏程序及游戏系统程序为真的篡改检查程序。预备认证程序是用于认证认证程序为真的程序。认证程序及预备认证程序中描述的是用于证明对象程序未被篡改的处理。

[0212] 母板 220 一般使用可获取的主板, 母板 220 执行游戏程序及游戏系统程序。母板 220 包括主 CPU 222、ROM 224、RAM 226 及通讯接口 228。

[0213] ROM 224 是像 BIOS 那样用于存储由主 CPU 222 执行的程序的存储器器件。ROM 224 中持久地保持着程序及数据。ROM 224 也可以是闪速存储器 (flash memory)。BIOS 的程序由主 CPU 222 执行, 将周边设备初始化。此外, BIOS 的程序通过游戏板 200 而加载存储卡 210 中存储的游戏程序或游戏系统程序。ROM 224 也可以重写。而且, ROM 224 还可以具写入保护

功能。

[0214] RAM226 存储主 CPU222 动作中使用的数据、程序。例如,在加载游戏程序、游戏系统程序、认证程序时,可以将这种程序存储在 RAM226 中。RAM226 具备用于执行程序的作业空间。例如,作业空间中存储下注数、支付量、积分量等,且在游戏执行期间予以保持。还可以在 game 执行期间保持符号、符号代码、奖赏组合、定义它们的概率的多个表。而且,RAM226 中存储着符号代码决定表。符号代码决定表中存储着用于基于随机数来决定符号的符号代码和随机数之间的映射信息。尤其,RAM226 在保持游戏计数器的同时还保持模式旗标。模式旗标是表示游戏模式的旗标。游戏计数器是表示运气模式下已执行的单位游戏的次数或运气模式下剩余的单位游戏的次数的计数值。

[0215] 此外,RAM226 中存储多个计数器的计数值。多个计数器包括下注计数器、支付量计数器、积分量计数器、对运气模式下的单位游戏的次数进行计数的运气模式游戏计数器。此外,也可以将若干计数值保持主 CPU222 的内部暂存器中。

[0216] 主 CPU222 通过通讯接口 228 而和外部的控制器进行通讯。例如,外部的控制器有通过通讯通道而连接的服务器(未图示)等。

[0217] 主板 220 连接于门 PCB230 及主体 PCB240 上。主板 220 可以和门 PCB230 及主体 PCB240 进行 USB 通讯。主板 220 连接于电源 252 上。主板 220 的主 CPU222 利用电源 252 供给的电力启动并动作。主板 220 为了启动 CPU202 而通过 PCI 总线使部分电力通过至游戏板 200。门 PCB230 及主体 PCB240 连接于输入器件。输入器件有开关、传感器、由主 CPU222 控制动作的周边设备等。门 PCB230 上连接控制面板 70、游戏币计数器 232、归属器 234、及冷阴极管 236。

[0218] 控制面板 70 具有对应于各种按钮 71 ~ 79 的各个而设的预留开关 71S、收集开关 72S、游戏规则开关 73S、1-注开关 74S、2-注开关 75S、3-注开关 76S、5-注开关 77S、10-注开关 78S、开始开关 79S。各开关 71S ~ 79S 在检测到游戏者按下了各种按钮 71 ~ 79 的各个时,向主 CPU222 输出信号。

[0219] 游戏币计数器 232 及归属器 234 是设置在游戏币投入器 80 上。游戏币计数器 232 根据游戏币的材料、形状等特征来判断投入到游戏币投入器 80 的游戏币是否为真。在检测到真游戏币的情况下,游戏币计数器 232 向主 CPU222 输出信号。判断为假的游戏币被排出到游戏币托盘 92。归属器 234 基于主 CPU222 的控制信号而动作。归属器 234 将游戏币计数器 232 判断为真的游戏币供给至贮斗 242 或游戏券箱(未图示)的任一个中。在贮斗 242 未装满游戏币的情况下,将游戏币引导至贮斗 242。另一方面,在贮斗 242 装满游戏币的情况下,将游戏币引导至游戏券箱。

[0220] 冷阴极管 236 是设置在视频显示单元 110 的背面。冷阴极管 236 的功能是基于主 CPU222 的控制信号作为背光装置而发光。

[0221] 主体 PCB240 上连接着扬声器 112、指示灯 114、贮斗 242、游戏币检测器 244、触控面板 59、游戏票识别器 (Bill Validator) 246、卷盘集合 50、IC 读卡器 60、图形处理板 (graphic board) 250、票券打印机 120、键开关 122S、数据显示装置 124。

[0222] 指示灯 114 基于主 CPU222 的控制信号而点亮或熄灭。扬声器 112 基于主 CPU222 的控制信号而输出 BGM 等声音。

[0223] 贮斗 242 基于主 CPU222 的控制信号而动作,通过形成于下部玻璃 90 和游戏币托

盘 92 之间的游戏币支付出口 (未图示), 向游戏币托盘 92 中支出指定支付量的游戏币。游戏币检测器 244 检测从贮斗 242 支出的游戏币, 并向主 CPU222 输出检测信号。

[0224] 触控面板 59 检测游戏者触摸的位置, 将对应于检测位置的位置检测信号供给至主 CPU222。设置在游戏票投入器 82 上的游戏票识别器 246 在检测到真游戏票时, 将对应于游戏票面额的游戏票检测信号供给至主 CPU222。

[0225] 图形处理板 250 根据主 CPU222 的控制信号, 控制视频显示单元 110、符号显示单元 40 的显示器面板 58。图形处理板 250 包括生成视频数据的视频显示处理器 (VDP)、和临时存储视频数据的视频 RAM。视频数据是根据 RAM226 内存储的游戏程序而生成。

[0226] IC 读卡器 60 读出存储在插入 IC 插槽 208 的 IC 卡内的数据, 并将读出的数据供给至主 CPU222。IC 读卡器 60 将供给至主 CPU222 的数据写入到 ID 卡中。

[0227] 票券打印机 120 为了输出条形码票券, 根据主 CPU222 的控制信号, 将包含 RAM226 内存储的积分量、年月日和时间、游技机 10 的识别编号等信息的条形码印刷到票券上。

[0228] 键开关的 122S 设置在按键 122 的背侧, 当游戏者按下按键 122 时, 向主 CPU222 输出键检测信号。

[0229] 数据显示装置 124 根据主 CPU222 的控制信号, 显示与通过按键 122 输入的信息关联的信息。

[0230] 主体 PCB240 电气连接于卷盘集合 50。卷盘集合 50 如所述般包含第 1 ~ 第 5 卷盘 52A ~ 52E。图 4 是卷盘集合 50 的电路的框图。各卷盘 52A ~ 52E 是设置在卷盘电路板 260 上。卷盘电路板 260 包括能和主体 PCB240 进行通讯的输入 / 输出 (I/O) 单元 262、连接于 I/O 单元 262 的卷盘驱动器 264、背光装置驱动器 266、及演出照明驱动器 268。

[0231] I/O 单元 262 连接于磁场检测器 270。磁场检测器 270 包括侦测磁场强度并输出与磁场强度成比例的磁性检测信号的磁性传感器、及用于将磁性传感器固定在特定位置的传感器固定部。磁性传感器检测由磁石生成的磁场的强度。磁石设置在卷盘马达 272 的转动轴上, 且和卷盘 52A 一起转动。

[0232] 卷盘驱动器 264 向卷盘马达 272 供给电力。背光装置驱动器 266 向背光装置 280 的各光源 282 单独地供给电力。演出照明驱动器 268 向演出用照明装置 290 的各光源 292 单独地供给电力。

[0233] 第 2 ~ 第 5 卷盘 52B ~ 52E 具有和第 1 卷盘 52A 相同的构成, 省略详细内容的说明。

[0234] << 游戏程序的功能 >>

[0235] 图 5 是表示主板 220 的主 CPU222 执行的游戏程序的功能的功能框图。若向游技机 10 供给电源, 则主 CPU222 通过游戏板 200 从存储卡 210 中读出已认证的游戏程序及游戏系统程序, 并将这些程序写入到 RAM226 中。这样游戏程序便在加载到 RAM226 的状态下被执行。

[0236] 根据优选实施方式, 游戏程序包括输入 / 积分检查处理部 300、随机数生成处理部 302、符号决定处理部 304、游戏计数器处理部 306、卷盘控制处理部 308、奖赏判断处理部 310、演出控制处理部 312、支付处理部 314、游戏模式决定处理部 316。

[0237] < 输入 / 积分检查处理部 300 >

[0238] 输入 / 积分检查处理部 300 在卷盘 52A ~ 52E 停止的空闲状态下, 持续性地检

查“注”按钮 74 ~ 78 或“START”按钮 79 的任一个是否被按下。在“注”按钮 74 ~ 78 或“START”按钮 79 被按下的情况下,输入 / 积分检查处理部 300 基于 RAM226 中存储的积分数据 320,检查剩余有游戏者的积分。在游戏者的至少 1 个积分剩余的情况下,输入 / 积分检查处理部 300 调用随机数生成处理部 302。

[0239] 然后,随机数生成处理部 302 生成随机数,并由符号决定处理部 304 使用此随机数。本实施方式中,随机数生成处理部 302 生成 5 个随机数。5 个随机数的各个分别用于第 1 ~ 第 5 卷盘 52A ~ 52E 的各个。

[0240] 在全部抽选 5 个随机数后,符号决定处理部 304 参照 RAM226 中存储的符号代码决定表,决定各卷盘 52A ~ 52E 的停止预定符号。符号决定处理部 304 使用 5 个随机数来决定卷盘 52A ~ 52E 的 5 个停止预定符号,并针对各卷盘 52A ~ 52E 而在符号显示单元 40 的显示窗 56 出现停止预定符号。

[0241] 尤其,符号决定处理部 304 参照 RAM226 中存储的模式旗标 322,检查当前游戏模式。普通模式下决定符号的处理、和运气模式下决定符号的处理不同。普通模式下,符号决定处理部 304 使用固定的符号代码决定表,按照固定的顺序使用随机数来决定符号。另一方面,运气模式下,符号决定处理部 304 针对各单位游戏依次变更符号代码决定表,而改变符号决定处理。通过依次改变符号代码决定表,随着运气模式游戏继续,可以增加包含至少 1 个特定符号的奖赏组合。单一会话 (session) 中可执行的运气模式游戏的次数限制为特定次数、例如 8 次。为了限制运气模式游戏的次数,游戏计数器处理部 306 对所述会话中已执行的运气模式游戏的次数、及所述会话中剩余的运气模式游戏的次数进行计数。将游戏计数 324 的值存储到 RAM226 中。游戏计数器处理部 306 也可以包含在符号决定处理部 304 中。

[0242] 卷盘控制处理部 308 通过供给和决定的符号相应的停止位置信息来控制卷盘集合 50。由此,卷盘 52A ~ 52E 转动后停止在由停止位置信息所指定的位置处。也就是说,符号是随着卷盘 52A ~ 52E 的转动而滚动。接着,以在符号显示单元 40 的显示窗 56 的垂直方向的中央位置处重新配置决定的符号的方式,停止卷盘 52A ~ 52E。

[0243] 奖赏判断处理部 310 判断重新配置的符号是否使特定奖赏组合成立。在重新配置的符号使奖赏组合成立的情况下,演出控制处理部 312 控制符号显示单元 40 及其他设备。其他设备有扬声器 112、指示灯 114、视频显示单元 110 等。演出包含利用视频和音频的演出、利用背光装置的变化或照明的演出。此外,支付处理部 314 根据成立的奖赏组合决定支付量,并对游戏者给予此支付。

[0244] 此外,每当单位游戏结束时,游戏模式决定处理部 316 决定下一单位游戏的游戏模式。在由重新配置的符号引起触发事件的情况下,游戏模式决定处理部 316 从普通模式变更为运气模式。另一方面,在满足结束条件的情况下,游戏模式决定处理部 316 从运气模式变更为普通模式。除此以外的情况下,游戏模式决定处理部 316 维持变更前的游戏模式。游戏模式决定处理部 316 还可以由奖赏判断处理部 310 执行。

[0245] << 符号、奖赏组合、及支付线 >>

[0246] 图 6 表示固定附在卷盘 52A ~ 52E 外周面的符号的符号代码表的例。

[0247] 通过附在各卷盘 52A ~ 52E 上的符号而形成包含 11 个符号的符号列。如后述那样,将附在各卷盘 52A ~ 52E 上的符号的排列分别称为第 1 ~ 第 5 符号列。本实施方式中,符

号列中包含 6 种符号。6 种符号为“7”、“BAR”、“2 个 BAR”、“3 个 BAR”、“樱桃”、“运气樱桃”。各符号列中,对各符号分配了“00”至“10”的代码。例如,第 1 符号列的第 1 符号“BAR”分配的是代码“00”。第 1 符号列的第 2 符号“7”分配的是代码“01”。第 1 符号列的第 8 符号“7”分配的是代码“07”。

[0248] 通过使各符号列的 3 个连续的符号出现在符号显示单元 40 的显示窗 56,而可以在显示窗 56 形成 3 行 5 列的符号矩阵。每次按下“注”按钮 74 ~ 78 或“START”按钮 79 时,附有符号的卷盘 52A ~ 52E 开始转动,以符号在显示窗 56 垂直滚动的方式在显示窗 56 出现符号。经过特定时间后,停止符号滚动而重新配置符号,在显示窗 56 形成符号矩阵。

[0249] <“运气樱桃”符号>

[0250] 仅出现在第 3 符号列的“运气樱桃”符号作为从游戏模式转向运气模式的触发符号发挥功能。本实施方式中,“运气樱桃”符号具有与“樱桃”符号相似的形状,但它是由于樱桃图像、和包围樱桃的火焰的背景图像一体而成的图像构成。如图 7 所示,通过符号的重新配置,“运气樱桃”符号在显示窗 56 出现在第 2 行第 3 列的位置后,开始运气模式。用于从游戏模式返回到普通模式的条件下文叙述。

[0251] 预先规定了用于给予游戏者奖励的符号的多种奖赏组合(以下称为“奖赏组合”)。给予游戏者的奖励包含积分增加、通过游戏币支出的特定量支付。

[0252] 图 8 表示本发明的优选实施方式中固定的支付线。本实施方式中,针对符号矩阵而设定 5 个支付线。第 1 ~ 第 3 支付线沿着水平方向延伸,且分别以跨过符号矩阵的第 1 行 ~ 第 3 行的符号停止位置的方式延伸。第 4 支付线呈将第 1 行第 1 列的符号停止位置、第 2 行第 2 列的符号停止位置、第 3 行第 3 列的符号停止位置、第 2 行第 4 列的符号停止位置、第 1 行第 5 列的符号停止位置连结而成的“V”字状延伸。第 5 支付线呈将第 3 行第 1 列的符号停止位置、第 2 行第 2 列的符号停止位置、第 1 行第 3 列的符号停止位置、第 2 行第 4 列的符号停止位置、第 3 行第 5 列的符号停止位置连结而成的“倒 V”字状延伸。

[0253] 各支付线对应于游戏者的选择而变成活动状态。但是,5 个支付线全体可以与下注量、游戏者的选择无关而变成活动状态。支付线的总数可以根据符号矩阵的大小而变更,且可以适当设定其他支付线。

[0254] <<游戏模式(普通模式及运气模式)>>

[0255] 游技机 10 选择性地执行 2 个模式(普通模式及运气模式)。运气模式下的游戏的处理在大部分情况下和普通模式相同。但是,运气模式下的至少部分奖赏组合的支付和普通模式的支付不同。此外,2 个游戏模式下视频演出、声音演出这样的演出可以不同。另外,本说明书中,存在将普通模式下执行的单位游戏仅称为普通模式游戏的情况。同样,存在将运气模式下执行的单位游戏仅称为运气模式游戏的情况。

[0256] <<游戏的状态过渡>>

[0257] 图 9 是游技机 10 的状态过渡图。

[0258] 游技机 10 中通常游戏模式为普通模式的状态,只要不产生触发事件则维持普通模式的状态。若在普通模式中产生触发事件,则产生游戏模式转移成运气模式的状态过渡。在优选实施方式中,触发事件是“运气樱桃”符号出现在符号矩阵的第 2 行第 3 列的位置。

[0259] 若游戏模式转为运气模式,则只要不满足结束条件,则游技机 10 维持此状态。在例示的实施方式中,结束条件之一为“7”符号构成的奖赏组合之一成立。此外,其他结束条

件为重新配置的符号形成的符号矩阵的“樱桃”符号出现在一个支付线上。另一方面,游戏模式转向运气模式后,游技机 10 每次执行运气模式下的单位游戏时,设定进行计数增加或计数减少的游戏计数器。运气模式下的单位游戏的最大次数在单一运气模式的会话中为 8 次。于此,所谓“运气模式的会话”这一术语是指从游戏模式转向运气模式时(开始运气模式时)起直到返回普通模式为止(运气模式结束时)的期间、状态。因此,在计数增加而游戏计数器的值达到 8 的情况下,或计数减少而游戏计数器的值达到零的情况下,游技机 10 以满足结束条件的方式在重新配置的符号形成的符号矩阵上出现“樱桃”符号、或使“7”符号构成的奖赏组合之一成立。例如,这种动作在获得满足结束条件的符号的组合之前,反复执行规定符号组合的处理。在满足结束条件的情况下,将游戏模式返回到普通模式,重新开始普通模式下的单位游戏。

[0260] << 符号代码决定表和支付表 >>

[0261] 无关于游戏模式,符号的组合(例如包含停止预定符号的组合等)是基于母板 220 的 RAM226 中存储的多个表而决定。如上所述, RAM226 中存储符号代码决定表及 / 或符号决定表的至少一个。

[0262] 图 10 表示符号代码决定表的构成的例。

[0263] 符号代码决定表 340 ~ 348 中存储由随机数生成处理部 302 生成的随机数、和图 6 所示的表示各符号的符号代码之间的映射关系。也就是说,随机数生成处理部 302 每次生成随机数时,符号决定处理部 304 参照符号代码决定表 340 ~ 348,决定与 1 个符号对应的符号代码。在扩大随机数范围的情况下,与扩大后的范围对应的符号所决定的概率变高。此外,在扩大随机数全体的范围的情况下,可以更准确地控制符号代码所决定的概率。

[0264] 在符号代码决定表 340 ~ 348 中,表 340 用于在普通模式下决定符号,表 341 ~ 348 分别用于在第 1 ~ 第 8 运气模式游戏下决定符号。

[0265] 在第 1 ~ 第 5 符号列互不相同的情况下,各符号代码决定表 340 ~ 348 还可以进一步分割成与各符号列对应的 5 个表。而且,如图 11 所示,也可以将所有表统合到具有 45 个数据字段的单一表中。符号决定处理部 304 可以根据游戏模式和符号列,选择 45 个数据字段中的 1 个数据字段使用。本说明书中,可以将 45 个数据字段的各个视作各不相同的表。

[0266] 在 2 个以上的符号列彼此相同的情况下,使用共通的符号代码决定表,可以决定此符号列中的符号。例如,在图 6 的例子中,第 2 符号列具有与第 4 符号列相同的符号排列。因此,可以将第 2 符号列的符号代码决定表用于决定第 4 符号列中的符号。同样,第 1 符号列具有与第 5 符号列相同的符号排列。因此,可以将第 1 符号列的符号代码决定表用于决定第 5 符号列中的符号。

[0267] 符号决定处理部 304 对符号矩阵的特定 1 行(例如第 2 行)决定 5 个符号,若决定了构成符号矩阵的全部符号,则奖赏判断处理部 310 判断是否有奖赏组合任一个成立,游戏模式决定处理部 316 决定之后的单位游戏的游戏模式。

[0268] 图 12 表示符号决定表的例。符号决定表 360 ~ 368 规定各符号在支付线出现的概率。图 10 所示的符号代码决定表 340 ~ 348 可以基于符号决定表 360 ~ 368 而规定。符号决定表 360 ~ 368 中,符号决定表 360 用于普通模式,符号决定表 361 ~ 368 分别用于第 1 ~ 第 8 运气模式游戏。

[0269] 与符号代码决定表 340 ~ 348 同样地,各符号决定表 360 ~ 368 也可以分别进一

步分割成与符号列对应的 5 个表。而且,所有表也同样地可以统合到具有 45 个数据字段的单一表中。

[0270] 各符号在支付线出现的概率受到奖赏组合成立的概率的影响。相反,可以基于奖赏组合的概率而生成符号决定表 360 ~ 368。如图 13 所示的支付表 380 ~ 388 那样,可以将奖赏组合与各者的概率的关系汇总。支付表 380 ~ 388 定义各支付并定义奖赏组合。支付表 380 ~ 388 对普通模式游戏和运气模式游戏单独地进行规定。尤其,优选为单独地规定运气模式下的 8 次单位游戏使用的支付表。支付表 380 ~ 389 中,支付表 380 用于普通模式游戏,支付表 381 ~ 388 分别可以用于第 1 ~ 第 8 运气模式游戏。所有支付表 380 ~ 388 同样可以统合到单一表中。

[0271] 每次执行单位游戏时,包含于游戏程序且由主 CPU222 执行的奖赏判断处理部 310 判断奖赏组合在支付线上是否成立。支付表 380 ~ 388 定义的奖赏组合包含于一个支付线的情况下,奖赏判断处理部 310 检测奖赏组合,并参照支付表 380 ~ 388 而检查支付量。支付处理部 314 支付所决定的支付量。但是,在支付线出现的符号不使奖赏组合成立的情况下,决定为所谓的未中。

[0272] 例如,3 个“7”的符号跨及符号列而沿着支付线 LINE1 ~ LINE5 的一者出现的情况下,3 个“7”的奖赏组合成立,以下注量的 200 倍为支付量进行支付。支付带来的奖励通过向游戏币托盘 92 实际支出游戏币、或追加相当量的积分来给予游戏者。

[0273] << 运气模式下的奖赏的概率 >>

[0274] 如上所述,“运气樱桃”符号出现在符号矩阵的第 2 行第 3 列的位置时,游戏模式转向运气模式,在满足结束条件之前维持运气模式。结束条件为“7”符号构成的奖赏组合之一成立、或重新配置的符号形成的符号矩阵的“樱桃”符号出现在一个支付线上。

[0275] 若游戏模式转向运气模式,则图 5 所示的游戏计数器处理部 306 设定运气模式下已执行的运气模式的单位游戏的次数、或对运气模式下将要执行的单位游戏的次数进行计数的计数器。然后,随机数生成处理部 302 生成随机数,符号决定处理部 304 参照符号代码决定表 341 ~ 348,使用生成的随机数来决定停止预定符号。符号决定处理部 304 在最初(第 1 次)的运气模式的单位游戏中使用符号代码决定表 301。随着运气模式游戏进展,依次使用下一符号代码决定表。运气模式一直继续到第 8 次单位游戏(本实施方式中的运气模式下的最后的单位游戏)时,符号决定处理部 304 在符号的组合(例如包含停止预定符号的组合等)未立即满足结束条件的情况下,在获得满足结束条件的符号的组合之前,反复执行规定符号组合的处理。

[0276] 奖赏组合成立的概率因符号代码决定表 301 ~ 308 而相互不同。尤其,随着运气模式继续,包含某个特定符号的奖赏组合成立的概率变高。符号代码决定表 301 ~ 308 具有随机数和符号代码之间的映射数据。映射数据是随着运气模式继续而特定符号关联的组合更频繁地成立的数据。

[0277] 本实施方式中,特定符号为“7”符号。也就是说,随着运气模式继续,符号矩阵或符号的组合中“7”符号出现的概率变高。作为特定符号的“7”符号出现的概率可以高于普通模式。此外,如“樱桃”符号这样的其他符号也可以进一步用作特定符号。以下说明中,使用“7”和“樱桃”两者的符号作为特定符号。

[0278] 图 14 表示与特定符号关联的奖赏组合的概率变高的表。如图 14 右侧的表所示,3

个“7”的奖赏组合成立的概率随着运气模式游戏继续而变高。换句话说,第2次单位游戏中3个“7”的组合的概率高于在最初的单位游戏中的概率。此外,第3次单位游戏中的概率高于第2次单位游戏中的概率。这样,在达到最后(第8次)的单位游戏之前,3个“7”的奖赏组合成立的概率逐渐变高。4个“7”及5个“7”的奖赏组合也相同。

[0279] 这样,与“7”符号关联的奖赏组合的概率的合计随着运气模式游戏反复进行而变高。在图示的例子中,3个“7”、4个“7”、及5个“7”的组合的概率在最初(第1次)的运气模式游戏中分别为 $1/32.8$ 、 $1/67.2$ 、及 $1/672.0$ 。这样,与“7”的符号关联的组的概率的合计在最初的运气模式游戏中为 $1/21.7$ ($= 1/32.8 + 1/67.2 + 1/672.0$)。概率的合计在第2次单位游戏中变高为 $1/18.7$,在第8次单位游戏中继续变高为 $1/3.1$ 。

[0280] 与“樱桃”符号关联的奖赏组合的概率也相同。为了让游戏者有乐趣,与“樱桃”符号关联的奖赏组合的概率的合计在最初(第1次)的单位游戏中设定为零,随着单位游戏进展而概率变高。尤其,与“樱桃”符号关联的奖赏组合的概率的合计在第2次单位游戏中为 $1/10.4$,在第3次单位游戏中为 $1/6.6$ 。概率连续变高后,与“樱桃”符号关联的奖赏组合的概率的合计在第8次单位游戏中达到 $1/1.5$ 。

[0281] 与“7”符号和“樱桃”符号关联的奖赏组合的概率的合计在最初(第1次)的单位游戏中为 $1/21.7$ 。这样,在最初的单位游戏后,运气模式结束的概率约为 4.61% ($= 1/21.7$),而运气模式继续的概率为 95.39% ($= 1 - 1/21.7$)。

[0282] 在第2次单位游戏中,与“7”符号和“樱桃”符号关联的奖赏组合的概率的合计变高为 $1/6.7$ ($= 1/10.4 + 1/18.7$)。因此,第2次单位游戏后,运气模式结束的概率约为 14.95% ($= 95.39\% \times 1/6.7$),运气模式继续的概率为 85.05% ($= 95.39\% \times (1 - 1/6.7)$)。在第3次单位游戏中,与“7”符号和“樱桃”符号关联的奖赏组合的概率的合计变高为 $1/4.6$ ($= 1/6.6 + 1/15.1$)。所以,第3次单位游戏之后,运气模式结束的概率约为 21.73% ($= 85.05\% \times 1/4.6$),运气模式继续的概率为 78.27% ($= 85.05\% \times (1 - 1/4.6)$)。

[0283] 在最后(第8次)的单位游戏中,与“7”符号和“樱桃”符号关联的奖赏组合的概率的合计变高为 $1/1.0$ ($= 1/1.5 + 3.1$)。所以,运气模式结束的概率在第8次单位游戏后为 100% 。若达到第8次单位游戏,在奖赏组合成立之前,随机数生成处理部302和符号决定处理部304反复生成随机数来决定符号。

[0284] <<游技机的动作>>

[0285] 参照图15~图20来说明游技机10的动作。

[0286] 图15表示游技机10的执行处理。

[0287] 在电源供给至游技机10的情况下,主CPU通过游戏板200从存储卡210读出程序,并将程序写入到RAM226,由此加载已认证的游戏程序及游戏系统程序(步骤S400)。接着,主CPU222执行游戏程序及游戏系统程序。

[0288] 游戏者将IC卡插入IC读卡器60、或将游戏币投入游戏币投入器80而开始单位游戏时,可以基于投入的游戏币或存储的下注来重新执行单位游戏。游技机10启动后,在最初执行单位游戏时,游戏模式为普通模式。这样,主CPU222为了进行最初的单位游戏而执行普通模式游戏处理(步骤S402)。

[0289] 每次普通模式游戏结束时,由主CPU222执行的游戏模式决定处理部316判断是否产生触发事件(步骤S404)。只要未产生触发事件,则之后的单位游戏的游戏模式维持为普

通模式。所以,主 CPU222 将处理返回到步骤 S402 中,为进行之后的单位游戏而执行普通模式游戏处理。

[0290] 但是,主 CPU222 通过步骤 S404 的判断处理而判断出产生了触发事件的情况下,将之后的单位游戏的游戏模式变更为运气模式。

[0291] 如上所述,在优选实施方式中,单一会话中可执行的运气模式下的单位游戏的次数为 8 次。符号代码决定表 341 ~ 348 互不相同,可以用于运气模式下的各单位游戏。每次执行运气模式下的各单位游戏时,游戏计数器增加所述会话中已执行的单位游戏的次数、或减少所述会话中剩余的单位游戏的次数。以下,设游戏计数器将已执行的单位游戏的次数从零开始增加。因此,在步骤 S406 的处理中,主 CPU222 将游戏计数器设定为零。然后,主 CPU222 为进行之后的游戏而执行运气模式的游戏处理(步骤 S408)。

[0292] 每次运气模式下的单位游戏结束时,游戏模式决定处理部 316 判断是否满足结束条件(步骤 S409)。只要未满足结束条件,则将之后的单位游戏的游戏模式维持为运气模式。因此,主 CPU222 将处理返回到步骤 S408 中,为进行之后的单位游戏而执行运气模式游戏处理。

[0293] 主 CPU222 通过步骤 S409 的判断处理判断出满足结束条件的情况下,将之后的单位游戏的游戏模式返回到普通模式。因此,主 CPU222 将处理返回到步骤 S402 中,为进行之后的单位游戏而执行普通模式游戏处理。

[0294] 图 16 表示普通模式执行处理,且详细地表示图 15 所示的步骤 S402。

[0295] 主 CPU222 每次单位游戏结束时执行存储器的初始化处理(步骤 S410)。该初始化处理中,主 CPU222 从 RAM226 的临时作业区域清除不需要的数据、信息。不需要的数据、信息有例如支付数据、奖赏或未中的信息、以前的单位游戏中决定的停止预定符号信息等。

[0296] 然后,主 CPU222 执行游戏币投入/开始检查处理(步骤 S412)。该处理中,主 CPU222 检查游戏币或游戏票的投入,扫描从注按钮 74 ~ 78 和 START 按钮 79 的输入。

[0297] START 按钮 79 被游戏者按下后,主 CPU222 执行符号判定处理(步骤 S414)。该处理中,主 CPU222 生成 5 个随机数,参照符号代码决定表 340,并根据随机数来决定 5 个停止预定符号的 5 个符号代码。主 CPU222 判断由重新配置的符号形成的符号矩阵是否使奖赏组合成立。

[0298] 在步骤 S416 中,主 CPU222 执行符号显示控制处理。该处理中,主 CPU222 控制卷盘集合 50,转动卷盘 52A ~ 52E 后,为了根据符号决定处理的结果重新配置符号而在显示窗 56 形成符号矩阵,而停止卷盘 52A ~ 52E。

[0299] 接着,在步骤 S418 中,主 CPU222 决定支付量,为了将决定的支付量给予游戏者而执行支付处理。

[0300] 图 17 表示游戏币投入/开始检查处理,且详细表示图 16 所示的步骤 S412 的处理。

[0301] 首先,利用由主 CPU222 执行的输入/积分检查处理部 300,主 CPU222 判断游戏币计数器 232 是否检测到游戏币插入(步骤 S430)。主 CPU222 在步骤 S430 中判断出有游戏币插入时,向 RAM226 中存储的积分上加上插入的游戏币的值(步骤 S432)。该阶段中,主 CPU222 还可以进一步判断游戏票识别器 246 是否检测到游戏票的插入。主 CPU222 在判断出有游戏票插入时,将插入的游戏票的值加到积分上。

[0302] 主 CPU222 在步骤 S432 的处理结束时,或步骤 S430 的处理中判断出游戏币未插入

时,判断积分量是否为零(步骤 S434)。主 CPU222 在步骤 S434 的判断处理中判断出积分有剩余的情况下,以剩余积分为限度而可利用注按钮 34 ~ 38 输入下注设定(步骤 S436)。主 CPU222 在步骤 S434 的判断处理中判断出积分无剩余时,将处理返回到步骤 S430 中。

[0303] 然后,主 CPU222 基于从注开关 74S ~ 78S 输出的设定输入信号,监视利用注按钮 74 ~ 78 进行的下注设定的输入(步骤 S438)。主 CPU222 判断出注按钮 74 ~ 78 的任一个被游戏者按下时,主 CPU222 根据被按下的注按钮,调整 RAM226 中存储的下注量的值,并从 RAM226 中存储的积分的值中减去下注量(步骤 S440)。主 CPU222 通过步骤 S434 的判断处理判断出特定时间内无注按钮输入时,将处理进入到步骤 S448 中。

[0304] 主 CPU222 在下注量增加期间,判断下注量是否已达到特定最大值(步骤 S442)。主 CPU222 在下注量已达到特定最大值时,禁止下注量的进一步增加(步骤 S444)。

[0305] 主 CPU222 在步骤 S444 的处理结束时,或通过步骤 S442 的处理判断出下注量未达到最大值且下注量经调整时,允许 START 按钮 79 的操作输入(步骤 S446)。该阶段中,主 CPU222 可以在符号显示装置上显示设定好的支付线。

[0306] 主 CPU222 通过步骤 S448 的处理来判断是否检测到 START 按钮 79 的输入(步骤 S448)。主 CPU222 在特定待机时间内未检测到 START 按钮 79 的输入时,将处理返回到步骤 S430 中。通过步骤 S448 的处理判断出检测到 START 按钮 79 的输入时,主 CPU222 结束游戏币投入/开始检查处理。

[0307] << 符号决定处理 >>

[0308] 图 18 表示符号决定处理,且详细表示图 16 的步骤 S414。

[0309] 首先,由主 CPU222 执行的随机数生成处理部 302 抽选 5 个随机数(步骤 S450)。

[0310] 然后,由主 CPU222 执行的符号决定处理部 304 使用第 1 至第 5 随机数的各个,并参照符号代码决定表 340 来决定第 1 ~ 第 5 符号代码(步骤 S452)。接着,如图 6 所示,主 CPU222 使用第 1 ~ 第 5 符号代码的各个并参照符号代码表,来决定对应的第 1 ~ 第 5 停止预定符号(步骤 S454)。这样,5 个停止预定符号是通过使用 5 个随机数而决定。通过决定第 1 ~ 第 5 停止预定符号,主 CPU222 将符号或符号代码存储到 RAM226 中。

[0311] 5 个停止预定符号是在图 8 所示的符号矩阵的各列的第 2 行停止的符号。构成第 1 ~ 第 5 符号列的符号的排列分别是对应于各卷盘 52A ~ 52E 而固定,所以通过决定停止预定符号来决定构成符号矩阵的全体符号。主 CPU222 参照图 6 的符号代码表,基于停止预定符号而决定构成符号矩阵的全体符号。

[0312] 然后,由主 CPU222 执行的奖赏判断处理部 310 判断构成步骤 S456 的处理决定的符号矩阵的符号是否使奖赏组合成立(步骤 S456)。在构成符号矩阵的符号使奖赏组合成立的情况下,奖赏判断处理部 310 将此奖赏组合存储到 RAM226 中(步骤 S456)。此外,主 CPU222 还可以不判断符号矩阵是否使奖赏组合成立,而是根据停止预定符号的符号代码来判断奖赏组合是否成立。

[0313] 最后,符号决定处理结束,执行流程返回到主处理(未图示)中。

[0314] << 符号显示控制处理 >>

[0315] 图 19 表示符号显示控制处理,且表示图 16 所示的步骤 S416。

[0316] 首先,由主 CPU222 执行的卷盘控制处理部 308 向卷盘集合 50 发送转动控制信号,第 1 ~ 第 5 卷盘 52A ~ 52E 的卷盘驱动器 264 向卷盘马达 272 供电而转动第 1 ~ 第 5 卷盘

52A ~ 52E。第 1 ~ 第 5 卷盘 52A ~ 52E 分别以互不相同的速度转动,附加在第 1 ~ 第 5 卷盘 52A ~ 52E 上的符号列在符号显示单元 40 的显示窗 56 滚动 (步骤 S460)。

[0317] 在第 1 ~ 第 5 卷盘 52A ~ 52E 转动的期间,背光装置驱动器 266 向背光装置 280 的光源 282 供电,演出照明驱动器 268 向演出用照明装置 290 的光源 292 供电,执行卷盘表面背后的演出。

[0318] 转动控制信号包含卷盘 52A ~ 52E 的停止位置的信息。卷盘 52A ~ 52E 的卷盘驱动器 264 控制卷盘马达 272 而在转动控制信号所示的位置处停止卷盘 52A ~ 52E。这样,使包含步进马达的卷盘马达 272 在所需位置处停止,以停止预定符号位于显示窗 56 上形成的符号矩阵的第 2 行的方式停止符号列的滚动 (步骤 S464)。

[0319] 最后,符号显示控制处理结束,执行流程返回到主处理中。

[0320] << 支付处理 >>

[0321] 图 20 表示支付处理,且详细表示图 16 的步骤 S418。

[0322] 在奖赏组合成立的情况下,由主 CPU222 执行的奖赏判断处理部 310 或支付处理部 314 决定与奖赏组合相应的支付量,并将此量存储到 RAM226 中 (步骤 S470)。

[0323] 卷盘 52A ~ 52E 刚停止后,由主 CPU222 执行的演出控制处理部 312 控制符号显示单元 40 和其他装置、例如扬声器 112、指示灯 114、视频显示单元 110,来执行演出 (步骤 S472)。演出包含利用视频、音效、背光装置的变化、及照明的演出。

[0324] 然后,支付处理部 314 增加积分、或向游戏币托盘 92 排出游戏币,以支出决定的量 (步骤 S474)。

[0325] 图 21 及图 22 是如图 15 中详细表示那样表示结束条件判断处理 (步骤 S409) 并表示运气模式游戏处理 (步骤 S408)。

[0326] 转移到运气模式时,首先,主 CPU222 执行存储器的初始化处理 (步骤 S510)。主 CPU222 从 RAM226 的临时作业区域中清除不需要的数据、信息。不需要的数据、信息有例如支付数据、奖赏或未中的信息、以前的单位游戏中决定的停止预定符号信息等。

[0327] 接着,主 CPU222 在步骤 S511 中增加表示执行的运气模式游戏的连续编号的游戏计数器的计数值。游戏计数器的计数值初始化为 0,因此游戏计数器的计数值在最初 (第 1 次) 的运气模式游戏中设定为 1。

[0328] 然后,主 CPU222 执行游戏币投入 / 开始检查处理 (步骤 S512)。该处理中,主 CPU222 检查游戏币或游戏票的投入,并检测来自注按钮 74 ~ 78 及 START 按钮 79 的输入信号。

[0329] 主 CPU222 在 START 按钮 79 被游戏者按下后,执行符号决定处理 (步骤 S514)。该处理中,主 CPU222 首先生成 5 个随机数。接着,由主 CPU222 执行的符号决定处理部 304 使用第 1 ~ 第 5 随机数,分别参照符号代码决定表 341 ~ 348 的任一个,来决定第 1 ~ 第 5 符号代码。执行最初 (第 1 次) 的运气模式游戏时,将符号代码决定表 341 用于符号代码的决定。执行第 2 次运气模式游戏时,将符号代码决定表 342 用于符号代码的决定。同样,在执行其他运气模式游戏时,将符号代码决定表 343 ~ 348 的一个对应顺序而用于符号代码的决定。

[0330] 然后,主 CPU222 参照图 6 所示的符号代码表,来决定与第 1 ~ 第 5 符号代码对应的第 1 ~ 第 5 停止预定符号。这样,5 个停止预定符号是通过使用 5 个随机数而决定。在决

定第 1 ~ 第 5 停止预定符号时,主 CPU222 将符号或符号代码存储到 RAM226 中。

[0331] 接着,由主 CPU222 执行的奖赏判断处理部 310 判断重新配置的符号是否使特定奖赏组合成立。在重新配置的符号使特定奖赏组合成立的情况下,奖赏判断处理部 310 存储 RAM226 的奖赏组合。

[0332] 主 CPU222 检查游戏计数 324 的值是否已达到 8(步骤 S516)。该游戏计数 324 的值是表示执行最后(第 8 次)的运气模式游戏的数字。在判断出游戏计数值已达到 8 的情况下,主 CPU222 判断是否满足结束条件(步骤 S518)。结束条件之一为由“7”符号构成的奖赏组合之一成立。其他结束条件为由重新配置的符号形成的符号矩阵的“樱桃”符号出现在一个支付线上。

[0333] 在游戏计数 324 的值一达到 8、但“7”符号构成的奖赏组合之一不成立的情况下,或重新配置的符号形成的符号矩阵的“樱桃”符号未出现在一个支付线上的情况下,主 CPU222 将处理返回到步骤 S514 中,再次执行步骤 S514 的处理。这样,通过步骤 S518 的处理,可以使“7”符号构成的奖赏组合之一成立,或者可以使重新配置的符号形成的符号矩阵的“樱桃”符号出现在一个支付线上。

[0334] 另一方面,在步骤 S516 的处理中判断出游戏计数 324 的值未达到 8 时,或步骤 S518 的处理中由“7”符号构成的奖赏组合之一成立的情况下,或重新配置的符号形成的符号矩阵的“樱桃”符号出现在一个支付线上的情况下,将处理进入到步骤 S520 中。

[0335] 主 CPU222 控制卷盘集合 50,以停止卷盘 52A ~ 52E 的转动的方式执行符号显示控制处理(步骤 S520)。根据符号决定处理的结果而停止符号的滚动,将符号重新配置而在显示窗 56 上形成符号矩阵。主 CPU222 执行支付处理,决定支付量,并将决定的支付量提供给游戏者(步骤 S522)。

[0336] 主 CPU222 再次判断是否满足结束条件(步骤 S524)。在满足结束条件的情况下,主 CPU222 结束运气模式游戏处理。在步骤 S524 的处理中判断出不满足结束条件的情况下,将处理返回到步骤 S511 中,增加游戏计数 324 的值,继续维持运气模式,并执行下一运气模式下的单位游戏。

[0337] 这样,在“7”符号或“樱桃”符号构成的奖赏组合出现在支付线 LINE1 ~ LINE5 的至少一个上之前,将继续进行运气模式游戏。此外,在执行运气模式游戏直至特定最大次数的情况下,主 CPU222 可以确认满足结束条件。

[0338] 在优选实施方式中,“7”符号构成的奖赏组合在运气模式中出现的概率大于普通模式中的概率。具体来说,随着运气模式继续,“7”符号构成的奖赏组合出现的概率逐渐增加。而且,概率在第 8 次运气模式游戏中为 100%。相对于此,其他奖赏组合的概率可以一定程度地低于普通模式中的概率。而且,优选为所有支付线 LINE1 ~ LINE5 无关于下注量而处于活动状态。

[0339] 通过图像及 / 或声音的演出而可通知游戏模式为运气模式这一情况。例如,在视频显示单元 110、符号显示单元 40 的显示器面板 58、或其他显示装置上显示“运气”这样的文字。可以使背光装置比普通模式下更亮或更暗。此外,可以使 START 按钮 79 的操作时的声音为较大声音。可以缩短卷盘停止音的间隔。

[0340] <<<< 游戏机的第 2 实施方式 >>>>

[0341] 在所述第 1 实施方式中,由主 CPU222 执行的奖赏判断处理部 310 仅根据活动的一

个支付线上排列的相同符号的精通来判断奖赏组合。在第 2 实施方式中,卷盘 52A ~ 52E 上出现的符号列中包含“WILD”符号这样种类的符号。奖赏判断处理部 310 可以规定考虑“WILD”符号后的奖赏组合。

[0342] 图 23 表示第 2 实施方式的游技机中使用的符号代码表的另一例。使用图 23 所示的符号代码表的本发明的第 2 实施方式的游技机中,除了符号列的构成、RAM226 中存储的表、及由主 CPU222 执行的游戏程序(尤其是符号决定处理部 304、奖赏判断处理部 310、支付处理部 314)以外,具有与图 1 ~ 图 22 所示的第 1 实施方式的游技机相同的构成、处理。

[0343] 根据本实施方式,卷盘 52A ~ 52E 的符号列包含 7 个类型的符号。具体来说,为“7”、“BAR”、“2 个 BAR”、“3 个 BAR”、“樱桃”、“运气樱桃”。各符号列是由 11 个符号构成。各符号列中,各符号分配有“00”至“10”的代码。

[0344] 各符号列的 3 个连续的符号出现在符号显示单元 40 的显示窗 56,在符号显示单元 40 的显示窗 56 形成 3 行 5 列的符号矩阵。每次按下注按钮 74 ~ 78 或 START 按钮 79 时,卷盘 52A ~ 52E 开始转动,显示窗 56 出现的符号在垂直方向滚动。卷盘 52A ~ 52E 开始转动后经过特定时间之后,符号列同时或依次停止,因符号列停止而在显示窗 56 重新配置的符号形成符号矩阵。

[0345] 仅第 3 符号列出现的“运气樱桃”符号作为使游戏模式转向运气模式的触发符号而发挥功能。本实施方式中,“运气樱桃”符号具有与一般的“樱桃”符号类似的形状,下部具有飘带或带状物的图像和“运气”这一文字。“运气樱桃”符号并不限于图 23 所示的“运气樱桃”符号的形状。与前述第 1 实施方式同样地,当“运气樱桃”符号出现在第 2 行第 3 列的位置后,游戏模式转向运气模式而开始运气模式游戏。

[0346] “WILD”符号优选配置成所有符号列。如图 23 所示,第 2 实施方式使用的“WILD”符号包含大体星型的图形的图像、和配置在下部的“WILD”文字。第 2 实施方式中,“WILD”符号具有 3 个功能。即,“WILD”符号本身使奖赏组合成立的功能、通过将“WILD”符号替换成其他符号而使特定奖赏组合成立的功能、及决定支付倍率的功能。

[0347] 图 24 表示本发明的第 2 实施方式中应用的支付表的例子。支付表 380A ~ 388A 中,支付表 380A 用于普通模式游戏,付表 381A ~ 388A 分别用于第 1 次 ~ 第 8 次运气模式游戏。也可以将支付表 380A ~ 388A 一体化为单一表。如图 24 所示,“WILD”符号可以利用“WILD”符号本身使奖赏组合成立。尤其,在单一支付线并排出现 5 个“WILD”符号的情况下,变成“TOP AWARDING”的组合,倍率为 2500 倍。在沿着支付线而 4 个“WILD”符号排列出现在左侧的情况下,倍率为 1200 倍。沿着支付线而 3 个“WILD”符号排列出现在左侧的情况下,倍率为 600 倍。

[0348] 此外,“WILD”符号出现在活动的支付线上时,可以将“WILD”符号视作对游戏者有利的其他符号。换句话说,通过将“WILD”符号替换成其他符号而使奖赏组合成立,或者出现更多支付量的情况下,“WILD”符号可以作为奖赏组合所需的期望符号使用。这样,可以将“WILD”符号作为其他符号的替代而使用。

[0349] 图 25 表示“WILD”符号的替换功能的例子。图 25 表示的例子为,3 个“樱桃”符号构成的奖赏组合在第 3 支付线(LINE3)上成立,“WILD”符号出现在支付线(LINE3)上。在“WILD”符号未出现在支付线而无法将“WILD”符号替换成“樱桃”符号的情况下,按照图 24 所示的支付表 380A,倍率为 15 倍,支付量为下注量的 15 倍。另一方面,如图 25 所示,在

“WILD”符号出现在支付线上的情况下,将“WILD”符号替换成“樱桃”符号,奖赏组合变成4个“樱桃”的组合。该情况下,按照图24所示的支付表380A,倍率为30倍,支付量为下注量的30倍。

[0350] 而且,特定奖赏组合成立的支付线上出现多个“WILD”符号的情况下,主CPU222决定与支付线上出现的“WILD”符号的精通对应的权重系数,并将此权重系数乘以支付量或支付率。图26是表示“WILD”符号的精通和支付量之间的关系表。沿着特定奖赏组合成立的支付线出现1个“WILD”符号的情况下,按照预定的支付量直接进行支付。沿着特定奖赏组合成立的支付线出现2个“WILD”符号的情况下,以预定支付量的2倍的支付量进行支付。沿着特定奖赏组合成立的支付线出现3个“WILD”符号的情况下,以预定支付量的3倍的支付量进行支付。沿着特定奖赏组合成立的支付线出现4个“WILD”符号的情况下,以预定支付量的4倍的支付量进行支付。沿着特定奖赏组合成立的支付线出现5个“WILD”符号的情况下,因支付线上排列5个“WILD”符号,而构成“TOP AWARDING”的组合。因此,该情况下如图24所示对游戏者给予2500倍的支付量。

[0351] 图27表示支付量的乘算的例子。在图27所示的例子中,2个“樱桃”符号构成的奖赏组合在第3支付线(LINE3)上成立,2个“WILD”符号出现在支付线(LINE3)上。2个“WILD”符号表示倍率为2。此外,2个“樱桃”的奖赏组合的预定支付量为6。因此,支付量6乘以倍率2,给予游戏者的实际支付量为12。

[0352] 随着运气模式游戏继续,可以改变多个“WILD”符号构成的奖赏组合成立的概率。图28是表示运气模式下的单位游戏的次数、和多个“WILD”符号构成的奖赏组合成立的概率之间的关系表。图28所示的上段的表的例子中,随着运气模式游戏继续,多个“WILD”符号构成的奖赏组合成立的概率变高。如图28所示的上段的表所示,随着运气模式游戏继续,3个“WILD”符号构成的奖赏组合成立的概率变高。换句话说,第2次单位游戏中3个“WILD”符号构成的奖赏组合成立的概率高于第1次单位游戏中的概率。同样,第3次单位游戏中3个“WILD”符号构成的奖赏组合成立的概率高于第2次单位游戏中的概率。这样,直到最后(第8次)的单位游戏为止,3个“WILD”符号构成的奖赏组合成立的概率不断变高。4个“WILD”符号及5个“WILD”符号构成的奖赏组合成立的概率也同样。

[0353] 结果,与“WILD”符号关联的奖赏组合成立的概率的合计随着运气模式游戏反复执行而不断变高。在图28所示的上段的表的例子中,第1次运气模式游戏中,与3个“WILD”符号、4个“WILD”符号、5个“WILD”符号的组的概率分别为 $1/147.9$ 、 $1/3,759.5$ 、 $1/143,093.7$ 。这样,与“WILD”符号关联的奖赏组合成立的概率的合计在第1次运气模式游戏中为 $1/142.2 (= 1/147.9 + 1/3,759.5 + 1/143,093.7)$ 。概率的合计在第2次运气模式游戏中变高为 $1/133.3$,在第8次运气模式游戏中变高为 $1/49.2$ 。

[0354] 可以将“WILD”符号与“樱桃”符号及“7”符号一起作为特定符号使用。在将“WILD”符号与“樱桃”符号及“7”符号一起作为特定符号使用的情况下,随着运气模式游戏继续,包含特定符号的奖赏组合在符号矩阵出现的概率变高。这种奖赏组合之一成立时,运气模式结束。另外,特定符号的定义、达到结束条件的特定符号的功能是和所述第1实施方式相同。

[0355] 所述例子中,表示的是随着单位游戏进行而“WILD”符号出现的概率变高的例子,也可以和普通模式同样地,运气模式下并非随着游戏进行而概率逐渐变高,而是变更为提

高概率或降低概率。图 29 表示随着单位游戏进行而降低“WILD”符号出现的概率的例子。图 29 的例子中，“WILD”符号出现的概率从第 1 次运气模式游戏的 $1/2.7$ 降低为第 2 次运气模式游戏的 $1/3.2$ ，在第 3 次运气模式游戏中变高为 $1/3.0$ 。普通模式也同样可以变更概率而提高游戏的不可预测性。

[0356] 无论“WILD”符号是否为特定符号，如图 29 所示，可以将普通模式游戏中的“WILD”符号出现的概率设为低于运气模式游戏中的概率。此外，也可以将普通模式游戏中的“WILD”符号出现的概率设为高于运气模式游戏中的概率。

[0357] 图 30 是第 2 实施方式的支付量决定处理，且是变更图 20 所示的步骤 S470 的处理后的处理。

[0358] 每次执行单位游戏时，由主 CPU222 执行的奖赏判断处理部 310 判断某一奖赏组合是否在支付线上成立（步骤 S500）。在奖赏组合在支付线之一上成立的情况下，奖赏判断处理部 310 检测奖赏组合，参照支付表 380A ~ 388A 而获得与奖赏组合对应的支付量（步骤 S502）。

[0359] 接着，奖赏判断处理部 310 检查奖赏组合成立的支付线上是否出现多个“WILD”符号（步骤 S504）。支付线上未出现“WILD”符号的情况下，或支付线上仅出现 1 个“WILD”符号的情况下，将处理进入到步骤 S510 中。

[0360] 步骤 S504 的处理中，在多个“WILD”符号出现在支付线上的情况下，奖赏判断处理部 310 对支付线上出现的“WILD”符号的精通进行计数（步骤 S506）。接着，奖赏判断处理部 310 将支付线上出现的“WILD”符号的精通相应的倍率乘以到步骤 S502 的处理中获得的支付量上，计算第 1 支付量（步骤 S508）。

[0361] 奖赏判断处理部 310 将“WILD”符号替换为所需符号，并计算出基于此替换的第 2 支付量（步骤 S510）。

[0362] 奖赏判断处理部 310 将第 1 或第 2 支付量中的较大一方决定为最终支付（步骤 S512）。

[0363] 在图 30 所示的例子中，表示的是根据支付线上出现的“WILD”符号的精通决定倍率的处理、和将支付线上出现的“WILD”符号替换为所需符号的处理这两者，但也可以仅执行倍率决定处理和替换处理中的仅一者的处理。

[0364] 此外，第 2 实施方式中，如图 23 所示，表示的是第 1 ~ 第 5 的所有符号列中包含“WILD”符号的例子，但第 1 ~ 第 5 符号列中也可以设置不包含“WILD”符号的符号列。在这种情况下，虽然无法排列 2 个“WILD”符号、3 个“WILD”符号、4 个“WILD”符号、或 5 个“WILD”符号而使奖赏组合成立，但可以通过出现的“WILD”符号决定倍率、或者替换为其他符号。

[0365] <<<< 游戏机的第 3 实施方式 >>>>

[0366] 在所述第 1 实施方式及第 2 实施方式中，表示的是基于游戏者操作注这一举动而开始单位游戏的例子。也就是说，无论是普通模式下的游戏还是运气模式下的游戏，游戏者的注操作是单位游戏开始的必备条件。具体来说，基于游戏者操作“1-注”按钮 74、“2-注”按钮 75、“3-注”按钮 76、“5-注”按钮 77、或“10-注”按钮 78 这一举动而开始单位游戏。

[0367] 在第 3 实施方式中，表示的是游戏者不操作注而可开始单位游戏的例子。例如，以免费游戏为例表示运气模式下的游戏。首先，普通模式下的游戏中，基于游戏者操作注这一

举动而开始单位游戏。相对于此,在运气模式下的游戏中,游戏者不操作注而可开始单位游戏。

[0368] 所谓“免费游戏”,是指游技者不用支付或消耗游技价值而获得游技价值的机会的游戏。例如,不用向游戏机投入游戏币或积分而可执行单位游戏的游戏,即便游戏结果未中,也不用消耗游戏币或积分。将这种运气模式下的游戏设为免费游戏,游戏者不用消耗游戏币或积分等游技价值便可获得获取游技价值的机会。

[0369] 第3实施方式的游技机除了表示第1实施方式的游技机执行运气模式下的游戏的处理的流程图(图21及图22所示)以外,具有与图1~图20所示的第1实施方式的游技机相同的构成、处理。第3实施方式中的图31及图32的处理对应于第1实施方式中的图21及图22的处理。以下,对与第1实施方式的游技机相同的构成附加相同符号进行说明。

[0370] 图31及图32是表示第3实施方式的游戏机执行的运气模式下的游戏的处理的流程图。该处理是对应于所述图21及图22的处理。

[0371] 转向运气模式时,首先主CPU222执行存储器的初始化处理(步骤S3111)。主CPU222从RAM226的临时作业区域中清除不需要的数据、信息。不需要的数据、信息有例如支付数据、奖赏或未中的信息、以前的单位游戏中决定的停止预定符号信息等。

[0372] 接着,主CPU222使“START”按钮79失效(步骤S3113)。由此,游戏者即便操作“START”按钮79也不会开始单位游戏。

[0373] 接着,主CPU222在视频显示单元110上显示运气模式转移通知画面(步骤S3115)。例如,将如图33所示的画面显示在视频显示单元110上。图33所示的例子中,显示“CHERRY CHANCE !!”这样的大型文字、和较大的樱桃的符号。通过出现“运气樱桃”符号,能让游戏者认识到向运气模式转移这一情况。

[0374] 此外,如图33所示,在运气模式转移通知画面的下侧还显示“Up to 8 FREE GAMES”文字。由此,能让游戏者确认运气模式游戏是包含8次单位游戏的免费游戏。进行8次单位游戏能提高游戏者的期待。此外,由于运气模式游戏是免费游戏,因此能让游戏者认识到不用操作注便可开始游戏,且可不消耗积分而进行游戏,因此能进一步提高游戏者的期待。

[0375] 如上所述,通过该显示,能让游戏者认识到游戏模式已从普通模式转移到运气模式。尤其,如下所述,在经过特定时间之前,即便操作“START”按钮79也不会开始符号滚动,因此通过在视频显示单元110上明确显示运气模式转移通知画面,可以防止游戏者误认为游戏机10出现了故障。

[0376] 接着,主CPU222判断是否经过了特定时间(步骤S3117)。主CPU222在判断出未经过特定时间时(NO),将处理返回到步骤S3117中。

[0377] 主CPU222在判断出经过了特定时间时(YES),主CPU222从视频显示单元110上消去步骤S3115的处理中显示的运气模式转移通知画面(步骤S3119)。由此,可以让游戏者看到能开始运气模式下的游戏这一信息。

[0378] 接着,主CPU222增加表示执行的运气模式游戏的连续编号的游戏计数器的计数值(步骤S3121)。通过步骤S3111的处理使游戏计数器的计数值初始化为0,因此游戏计数器的计数值在最初(第1次)的运气模式游戏中设定为1。

[0379] 通过步骤S3121的处理更新计数值时,优选根据计数值而在视频显示单元110上显示演出图像。由此,能向游戏者展示运气模式游戏的进展状态,且可让游戏者感到期待感

或紧张感。

[0380] 接着,主 CPU222 使“START”按钮 79 有效化(步骤 S3123)。通过执行所述处理,游戏者在经过特定时间之前无法操作“START”按钮 79。因此,游戏者即便操作“START”按钮 79 也无法开始单位游戏,因此能让游戏者认识到游戏模式已从普通模式转移到运气模式这一情况。

[0381] 尤其,游戏者即便在看漏了视频显示单元 110 上显示的“CHERRY CHANCE !!”文字的情况下,由于无法开始单位游戏,因此能让游戏者认识到已转移到运气模式这一情况。这样,通过视频显示单元 110 的演出、和符号显示单元 40 的单位游戏的进行这两者,可以让游戏者认识到游戏模式已从普通模式转移到运气模式。

[0382] 接着,主 CPU222 判断游戏者是否操作了“START”按钮 79(步骤 S3125)。主 CPU222 判断出游戏者未操作“START”按钮 79 时(NO),将处理返回到步骤 S3125 中。

[0383] 主 CPU222 在判断出游戏者操作了“START”按钮 79 时(YES),执行符号决定处理(步骤 S3211)。该处理中,主 CPU222 首先生成 5 个随机数。接着,主 CPU222 使用第 1 ~ 第 5 随机数分别参照符号代码决定表 341 ~ 348 的任一个,来决定第 1 ~ 第 5 符号代码。

[0384] 第 1 随机数是用于决定第 1 符号列中的停止预定符号的符号代码的随机数。第 2 随机数是用于决定第 2 符号列中的停止预定符号的符号代码的随机数。第 3 随机数是用于决定第 3 符号列中的停止预定符号的符号代码的随机数。第 4 随机数是用于决定第 4 符号列中的停止预定符号的符号代码的随机数。第 5 随机数是用于决定第 5 符号列中的停止预定符号的符号代码的随机数。

[0385] 在执行最初(第 1 次)的运气模式游戏时,将符号代码决定表 341 用于符号代码的决定。在执行第 2 次运气模式游戏时,将符号代码决定表 342 用于符号代码的决定。同样,在执行其他运气模式游戏时,将符号代码决定表 343 ~ 348 的一个按照顺序用于符号代码的决定。

[0386] 接着,主 CPU222 判断计数器的值是否为 8(步骤 S3213)。计数器的值表示所述会话中的运气模式游戏的次数。例如,当计数器的值为 3 时,表示所述会话中执行第 3 次运气模式游戏。步骤 S3213 的判断处理是判断在所述会话中是否执行第 8 次运气模式游戏、即是否执行最后的运气模式游戏的处理。

[0387] 主 CPU222 通过步骤 S3213 的判断处理判断出计数器的值为 8 时(YES),判断运气模式的结束条件是否成立(步骤 S3215)。

[0388] 运气模式的结束条件与第 1 实施方式、第 2 实施方式同样,有“7”符号构成的奖赏组合之一成立、或重新配置的符号形成的符号矩阵的“樱桃”符号出现在一个支付线上。

[0389] 主 CPU222 通过步骤 S3215 的判断处理判断出运气模式的结束条件不成立时(NO),将处理返回到步骤 S3211 中。通过执行所述步骤 S3211 ~ S3215 的处理,在生成满足运气模式的结束条件的符号代码之前,可以反复执行步骤 S3211 的处理。也就是说,运气模式游戏在达到第 8 次(最后)的单位游戏时,必定可以生成满足运气模式的结束条件的符号代码,且必定结束运气模式而可返回到普通模式。

[0390] 主 CPU222 通过步骤 S3213 的判断处理判断出计数器的值并非 8 时(NO),或通过步骤 S3215 的判断处理判断出运气模式的结束条件成立时(YES),执行重新配置符号的处理(步骤 S3217)。

[0391] 步骤 S3217 的重新配置符号的处理为,开始第 1~第 5 符号列的滚动,经过特定时间后停止第 1~第 5 符号列的滚动。此时,以步骤 S3211 的处理中决定的 5 个符号代码的符号(停止预定符号)出现在显示窗 56 的第 2 行(显示窗 56 上形成的符号矩阵的第 2 行)的方式,在显示窗 56 上重新配置 3 行 5 列的符号矩阵。

[0392] 接着,主 CPU222 判断重新配置的符号矩阵是否使特定奖赏组合成立,在特定奖赏组合成立的情况下,以与成立的奖赏组合对应的支付量进行支付(步骤 S3219)。

[0393] 接着,主 CPU222 判断重新配置的符号矩阵是否使结束条件成立(步骤 S3221)。主 CPU222 在判断出结束条件不成立时(NO),将处理返回到步骤 S3121。另一方面,主 CPU222 在判断出结束条件成立时(YES),结束本子程序(subroutine)。

[0394] 即便在未达到第 8 次(最后)的单位游戏的情况下(第 1 次~第 7 次单位游戏),但重新配置的符号矩阵使结束条件成立的情况下,也结束运气模式而返回到普通模式中。因此,运气模式游戏是能够进行从第 1 次最多到第 8 次为止的单位游戏的游戏。运气模式的单位游戏继续的继续率可以与第 1 实施方式相同。例如,通过使用图 14 所示的表,随着运气模式游戏继续,3 个“7”的奖赏组合成立的概率可以逐渐变高。也就是说,3 个“7”的奖赏组合成立的概率逐渐变高,因此随着运气模式游戏继续,满足运气模式的结束条件的概率逐渐变高,从而可以容易地结束运气模式。

[0395] 通过以这种方式规定奖赏组合成立的概率,运气模式游戏可以进行最多到第 8 次为止的单位游戏,但也可以在达到第 8 次之前结束运气模式。通过适当地规定奖赏组合成立的概率(例如图 14),而可以概率规定运气模式游戏容易结束的游戏次数,从而可实现运气模式游戏下的支付量调整。可以实现娱乐场所等游戏场能获得的收益、和给予游戏者的奖励之间的平衡。

[0396] <<<< 变形例 >>>>

[0397] 在所述图 31 的步骤 S3117 的处理中,在经过特定时间之前,使“START”按钮 79 失效(步骤 S3113),并在视频显示单元 110 上显示运气模式转移通知画面(步骤 S3115)。在第 3 实施方式中,该特定时间是对于任何游戏者均固定的时间。但是,对于长时间玩游戏的游戏者或熟练的游戏者来说,无法进展游戏而仅变成等待待机的时间。因此,优选为特定时间根据游戏者不同而变更。具体来说,在判断为长时间玩游戏的游戏者或熟练游戏者的情况下,可以缩短特定时间。由此能立即执行运气模式游戏,从而可以提高运行率。

[0398] 是否为长时间玩游戏的游戏者或熟练游戏者,是通过持续性测量单位游戏间的时间,在单位游戏间的时间长于特定时间的情况下判断游戏者有更替。也就是说,在长时间玩游戏的游戏者或熟练游戏者的情况下,应该是持续进行游戏,因此单位游戏间的时间区域变短。因此,在该单位游戏间的时间变长的情况下,可以判断更替为其他游戏者。此外,通过 PTS(player tracking system,游戏者追踪系统)等,在能够取得游戏者的识别信息的情况下,可以根据识别信息变化时或识别信息的内容等,来判断游戏者已更替或是熟练的游戏者。

[0399] 此外,在运气模式游戏下,不出现所谓的分散符号(scatter symbol)。分散符号是在重新配置多种符号时与支付线无关而出现的符号。根据出现的分散符号的精通来决定支付量。一般来说分散符号的支付量较少,但运气模式游戏中出现分散符号的话对于运气模式来说并不适合。另外,在使用增大支付量的分散符号的情况下,运气模式游戏中也可以出

现分散符号。

[0400] 所述例子中,使用的是所谓的机械式卷盘 52A ~ 52E,但也可以是使用视频卷盘的构成。

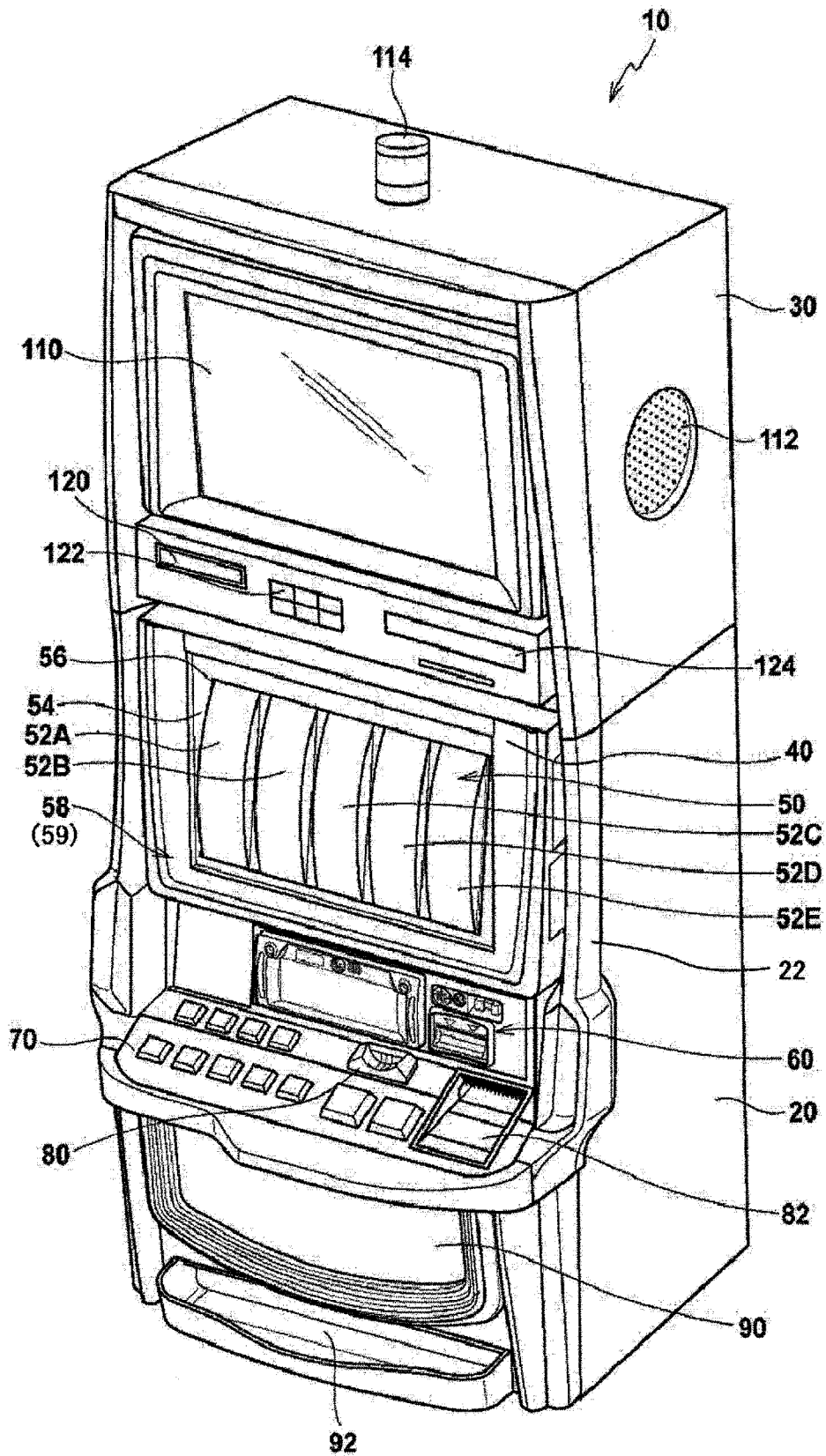


图 1

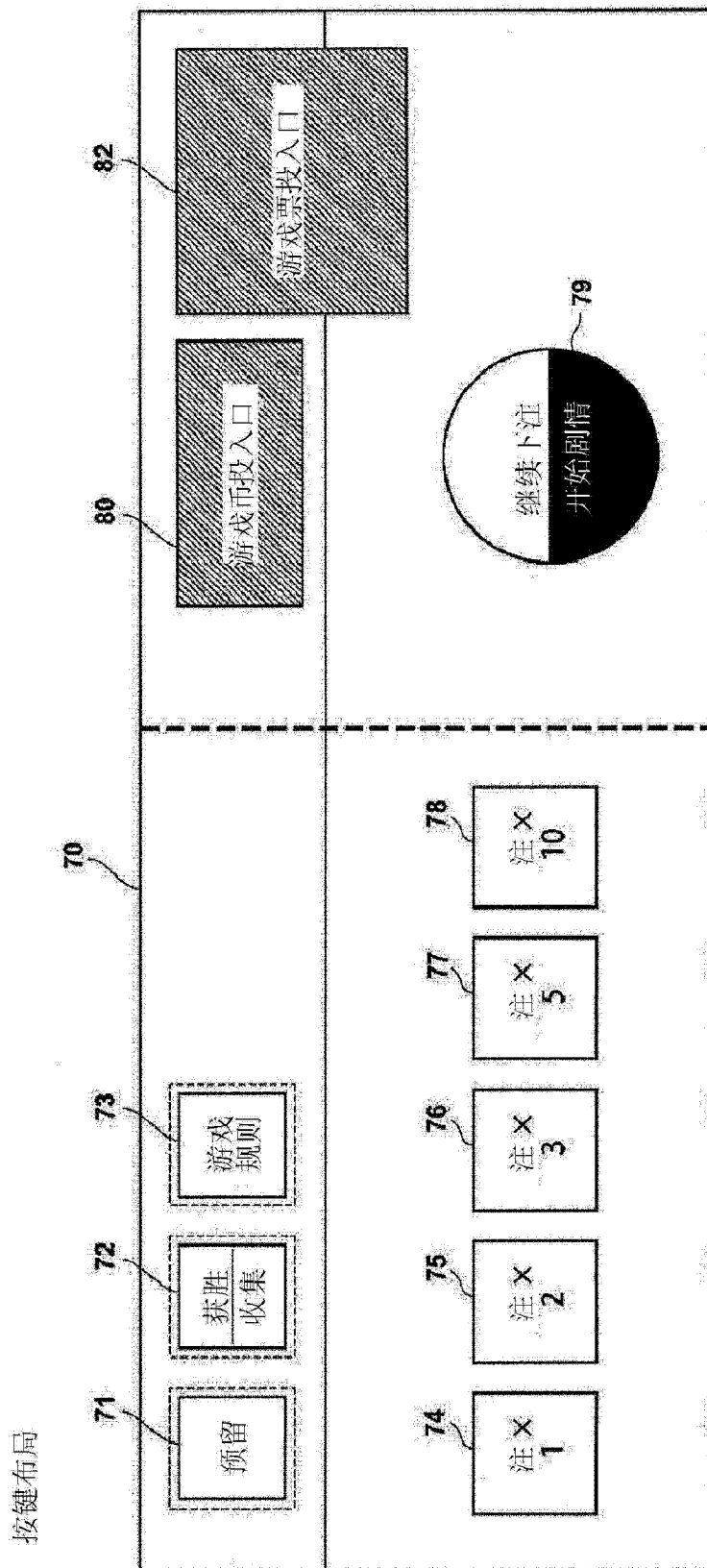


图 2

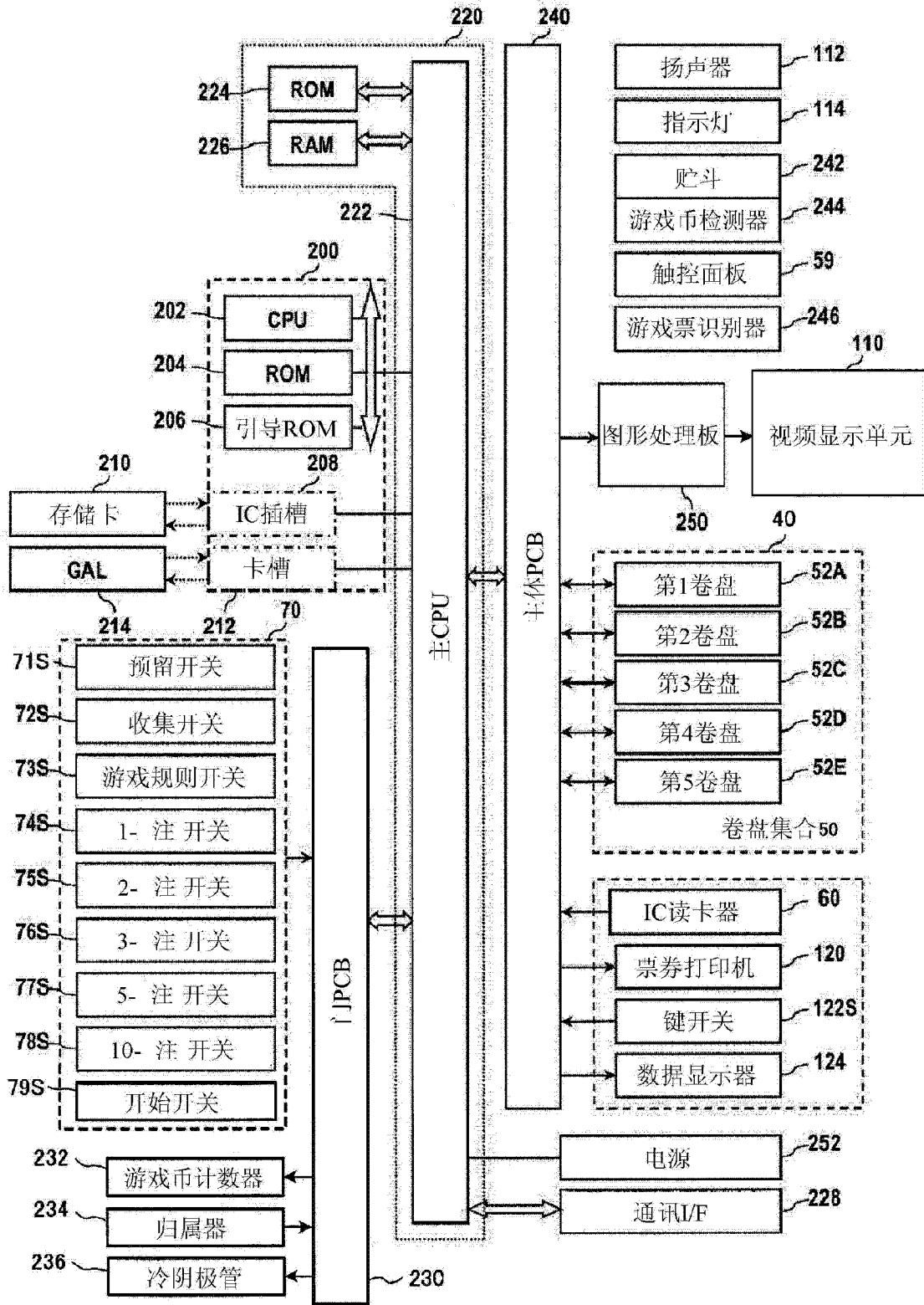


图 3

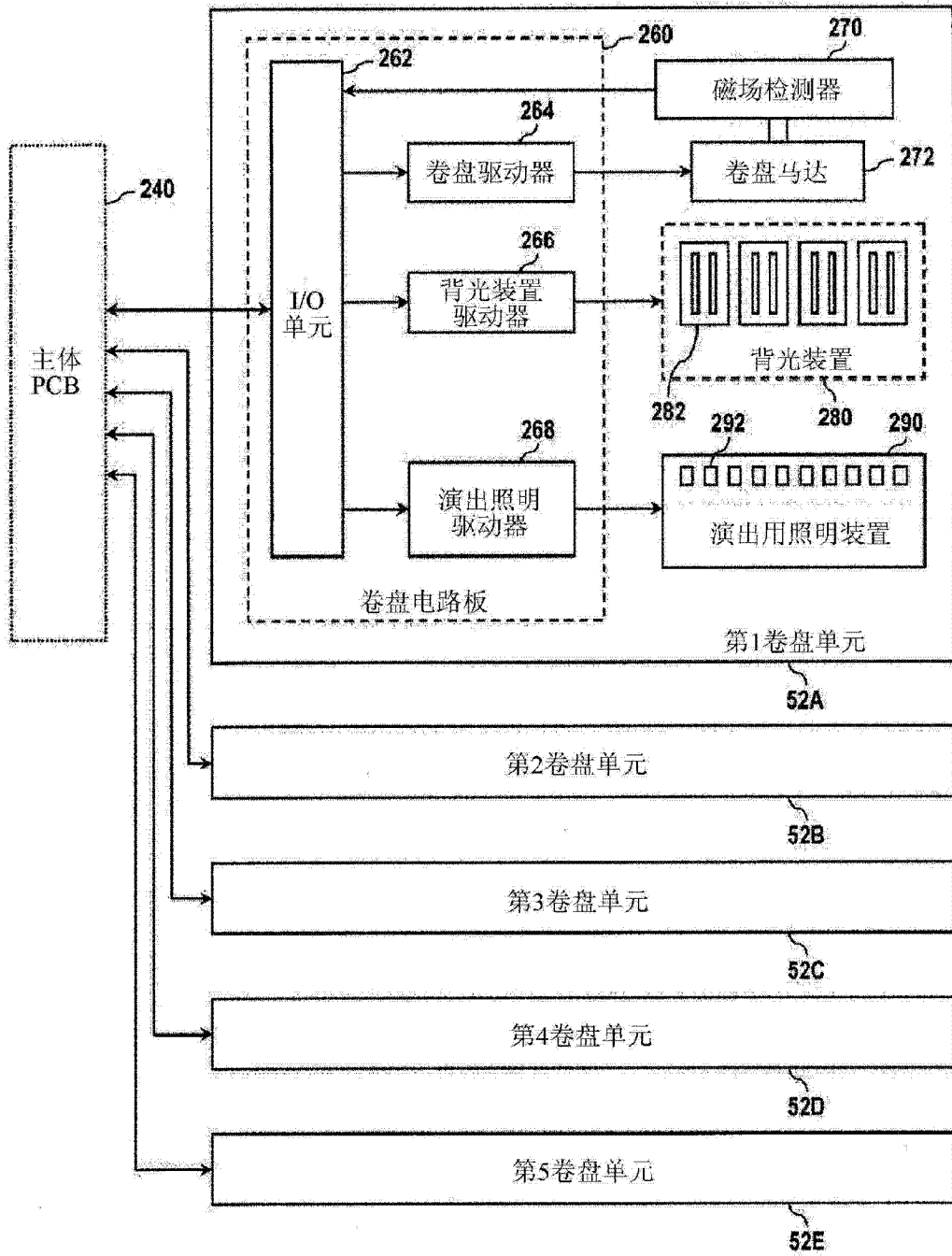


图 4

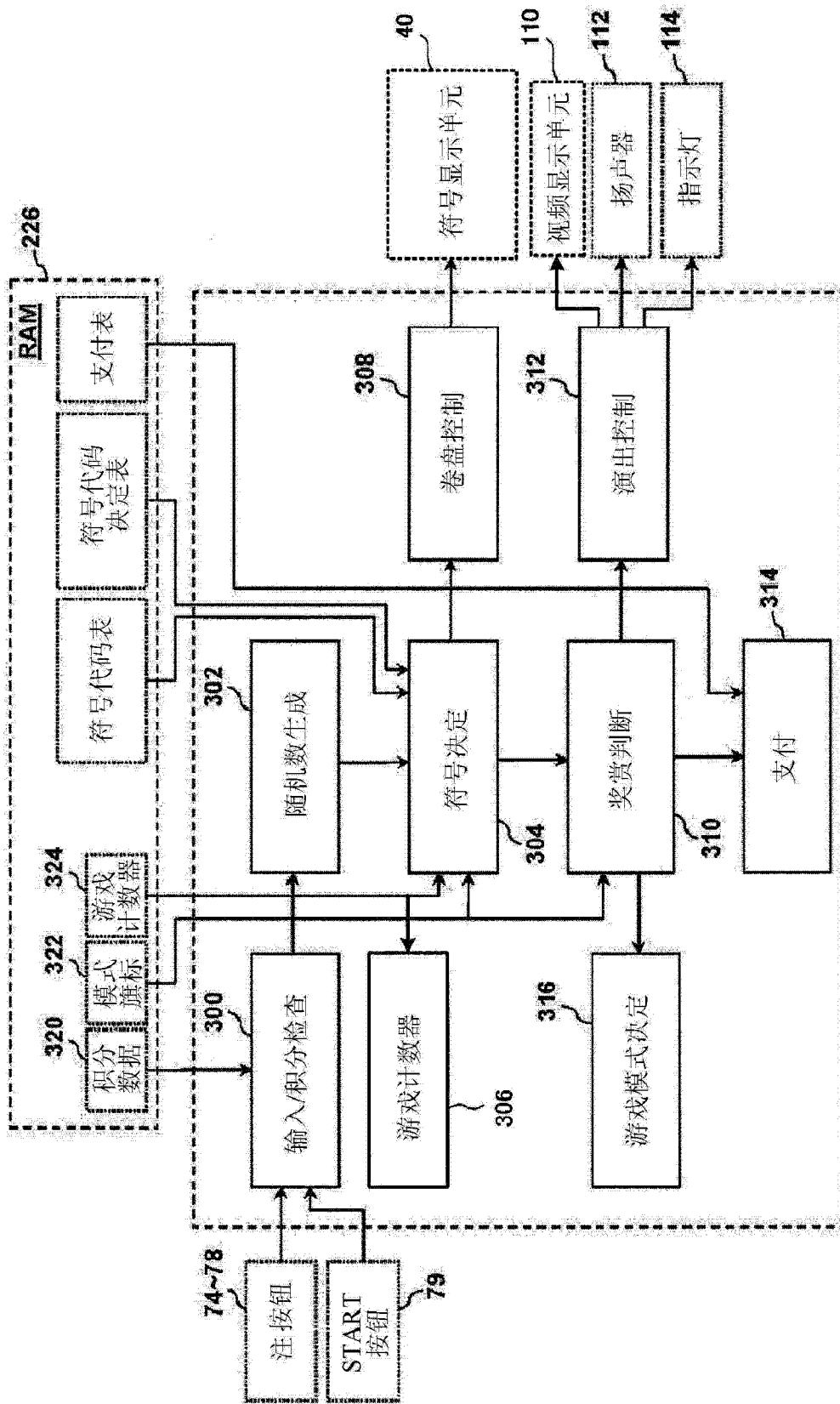


图 5

符号代码表

符号代码	第1列	第2列	第3列	第4列	第5列
00					
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					

图 6

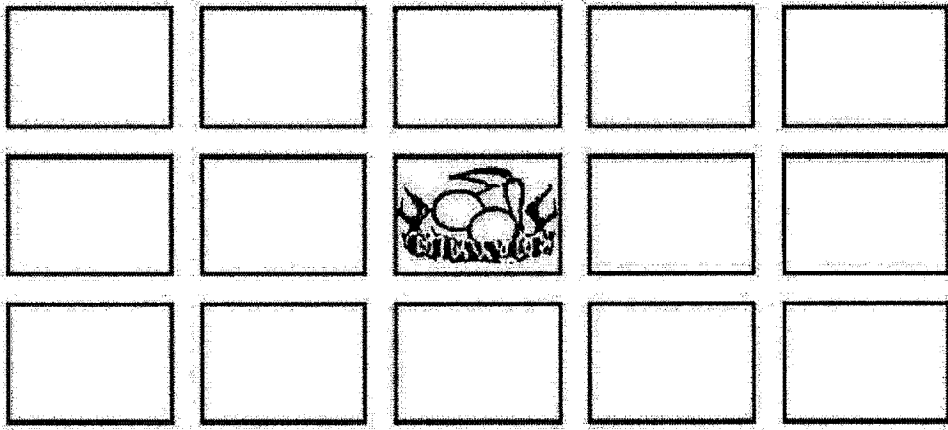


图 7

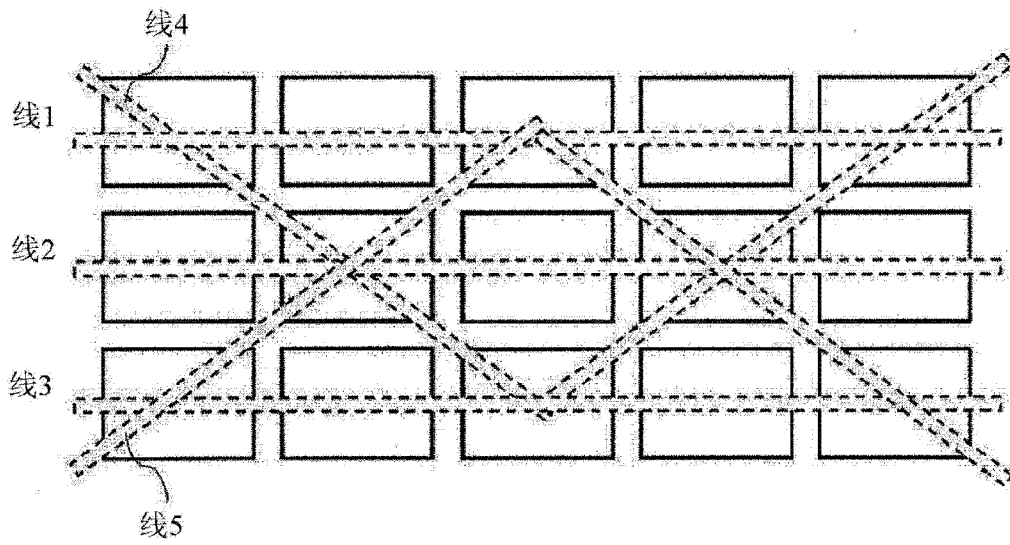


图 8

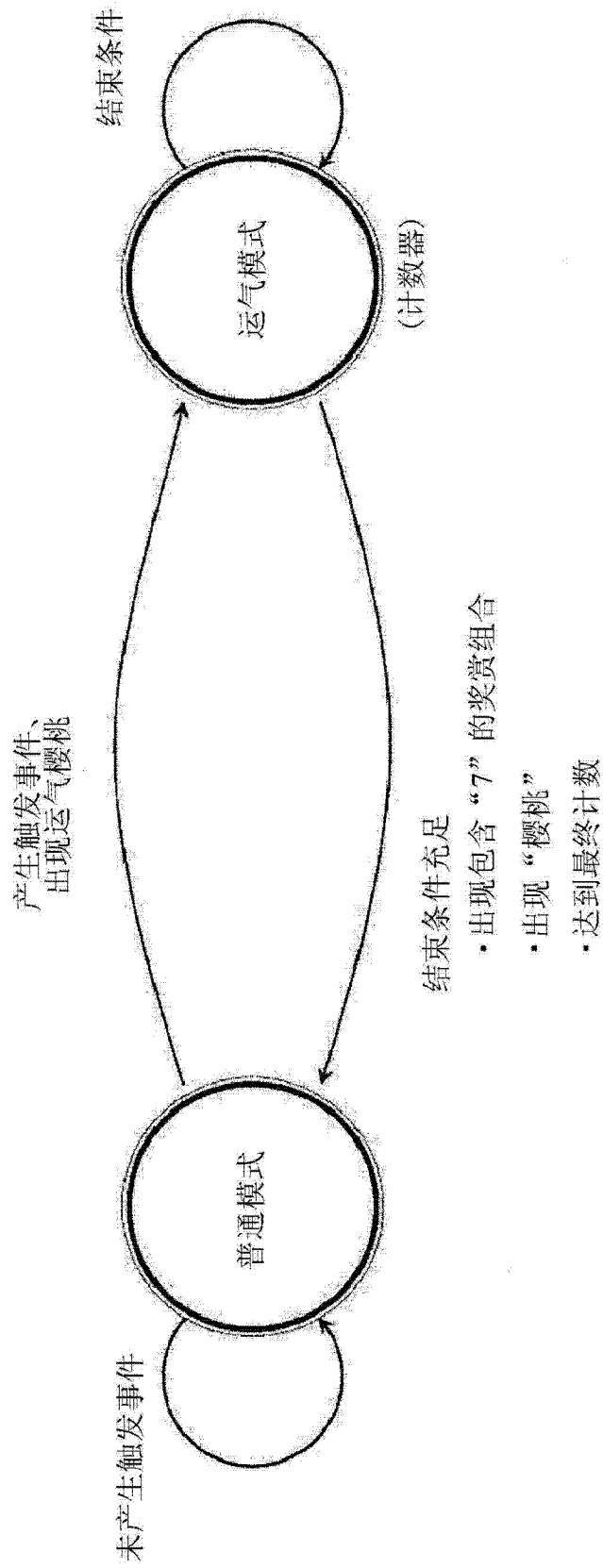


图 9

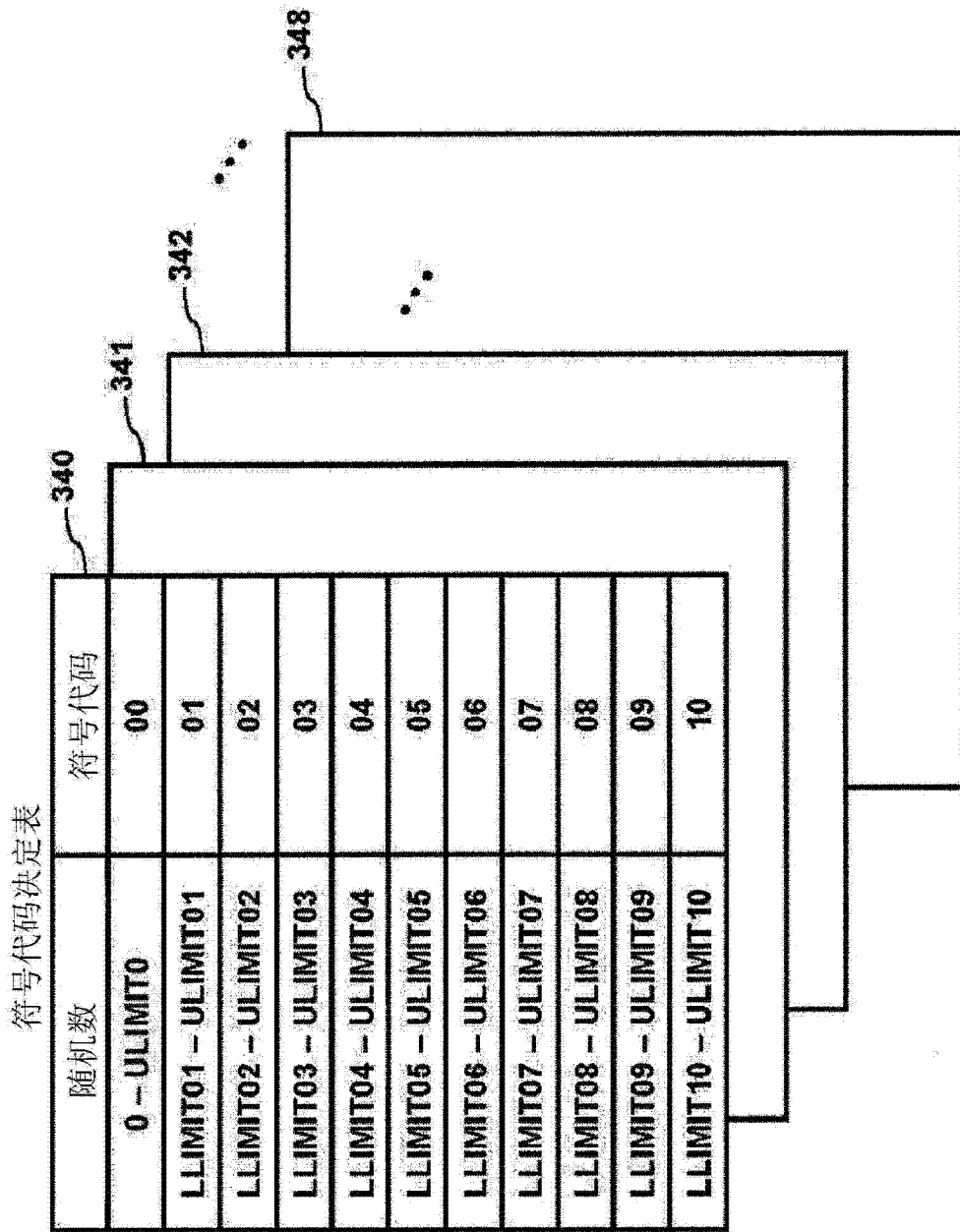








图 10

随机数								符号代码
普通模式	普通模式	...	第1次运气游戏	第2次运气游戏	...	第8次运气游戏		
COL NO.1	COL NO.2	...	COL NO.1	COL NO.2	...	COL NO.8		
0 - XXX	0 - XXX	...	0 - XXX	0 - XXX	...	0 - XXX	00	
XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	01	
XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	02	
XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	03	
XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	04	
XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	05	
XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	06	
XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	07	
XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	08	
XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	09	
XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	XXX - XXX	...	XXX - XXX	10	

图 11

符号出现概率表

符号	概率
	1 / XXX
	1 / XXX
	1 / XXX
	1 / XXX
	1 / XXX
	1 / XXX













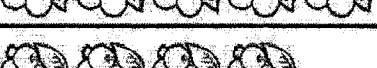

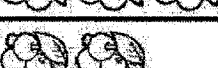



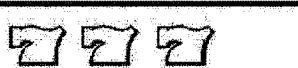

360

361

368

图 12

支付表

符号	支付	概率
	120	1 / 152,043
	60	1 / 21,481
	30	1 / 537
	90	1 / 20,041
	45	1 / 4,163
	15	1 / 172
	60	1 / 18,415
	30	1 / 2,185
	12	1 / 101
	15	1 / 146
	6	1 / 96
	3	1 / 8
	60	1 / 1,560,048,480
	30	1 / 4,369,884
	15	1 / 31,144
	6	1 / 454
	3	1 / 14
	1000	1 / 10415
	300	1 / 1037
	200	1 / 494

380

381

388

图 13

运气模式游戏中“7”的组合成立的概率

运气模式 游戏的顺序	777	7777	77777	777777
第1次游戏	1/32.8	1/67.2	1/134.4	1/672.0
第2次游戏	1/29.1	1/59.7	1/119.4	1/597.3
第3次游戏	1/21.9	1/44.8	1/89.6	1/448.0
第4次游戏	1/20.4	1/41.8	1/83.6	1/418.1
第5次游戏	1/19.1	1/39.2	1/78.4	1/392.0
第6次游戏	1/14.3	1/29.4	1/58.8	1/294.0
第7次游戏	1/11.3	1/23.2	1/46.4	1/232.3
第8次游戏	1/4.6	1/9.5	1/19.0	1/94.5



“樱桃”和“7”的组合带来的奖赏概率

运气模式 游戏的顺序	“樱桃” 的概率	“7”的概率	继续的概率
第1次游戏	-	1/21.7	95.39 %
第2次游戏	1/10.4	1/18.7	85.05 %
第3次游戏	1/6.6	1/15.1	78.27 %
第4次游戏	1/4.9	1/12.8	71.68 %
第5次游戏	1/3.8	1/11.3	64.90 %
第6次游戏	1/3.7	1/9.5	62.12 %
第7次游戏	1/2.6	1/8.7	50.35 %
第8次游戏	1/1.5	1/3.1	0.00 %

随着运气模式的进行概率变高

图 14

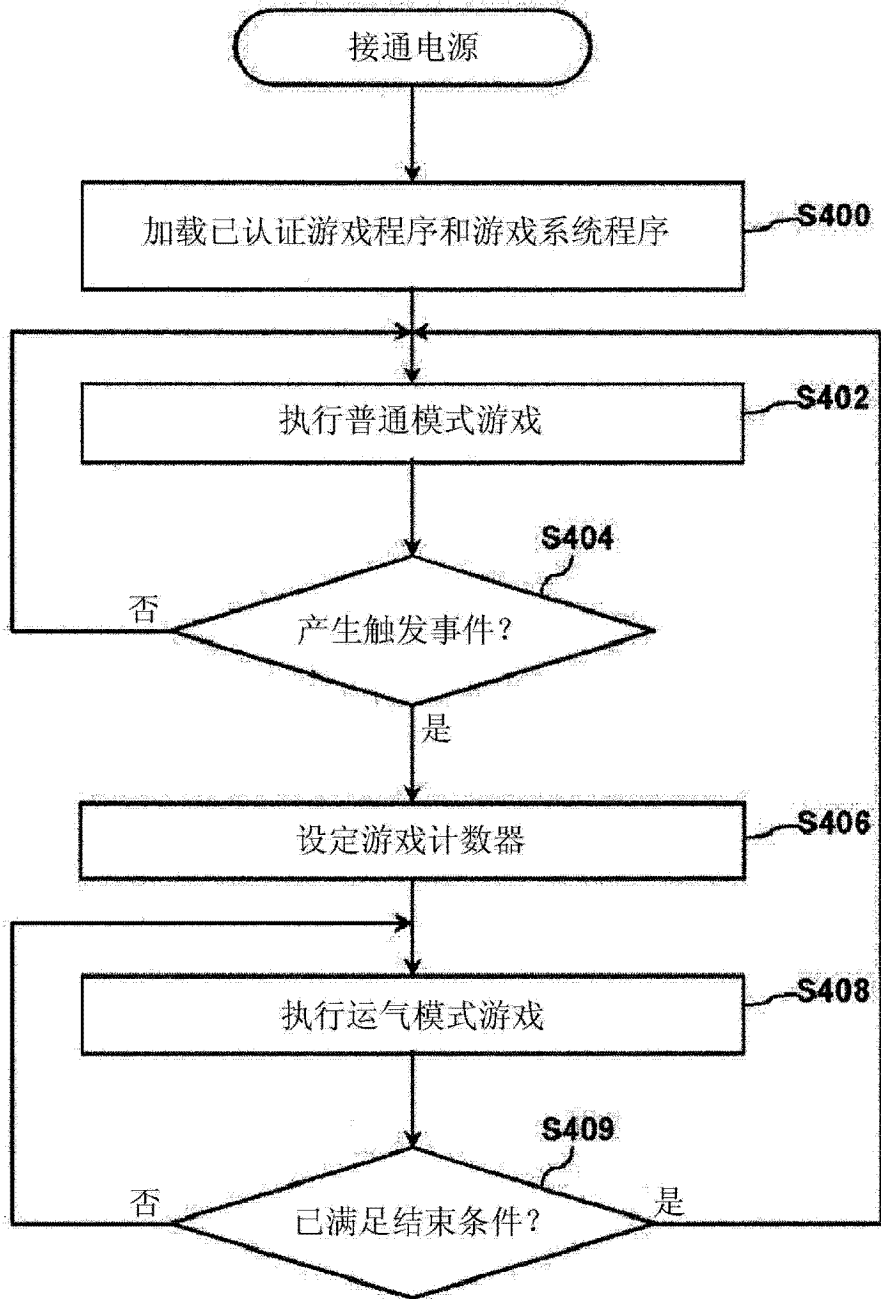


图 15

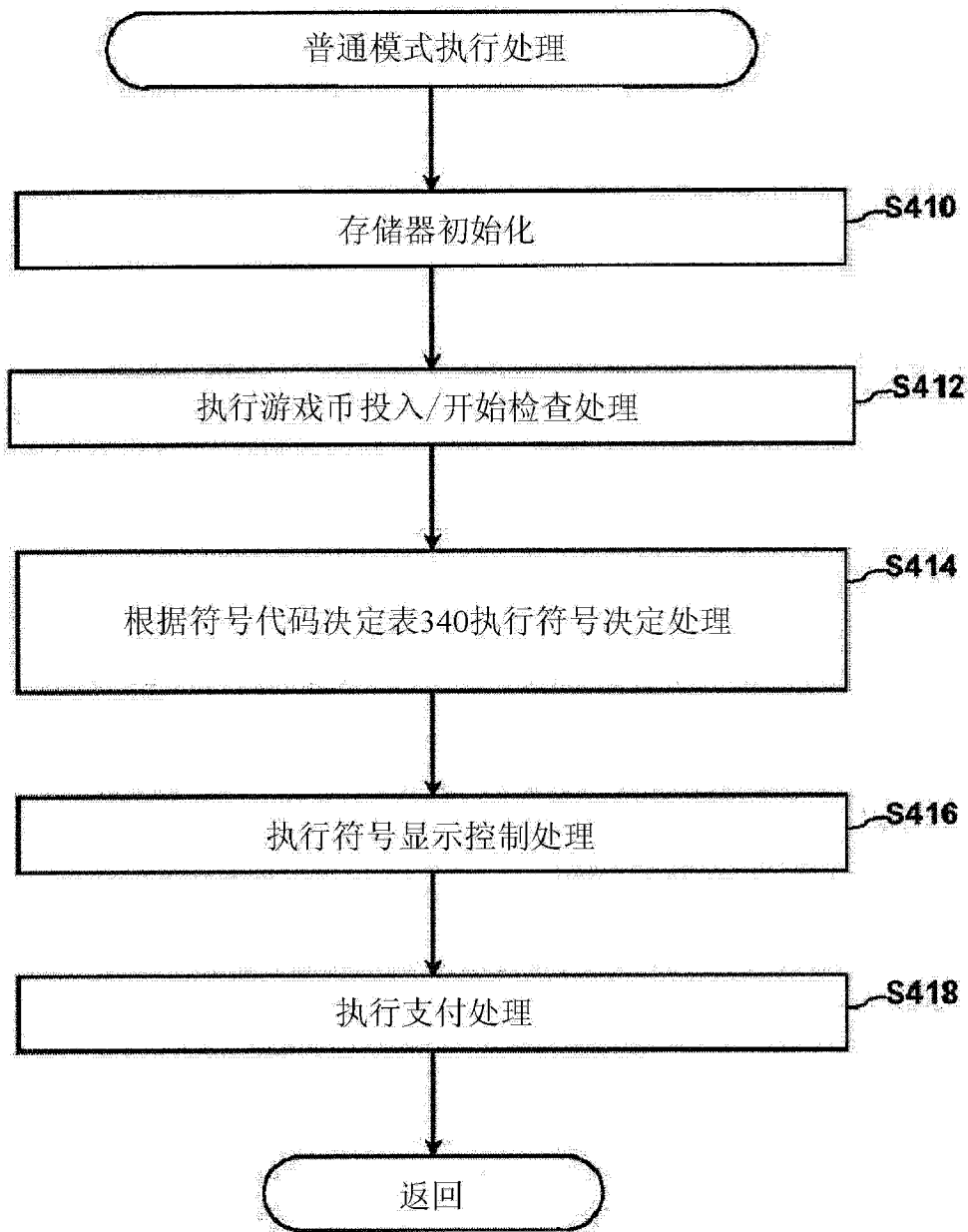


图 16

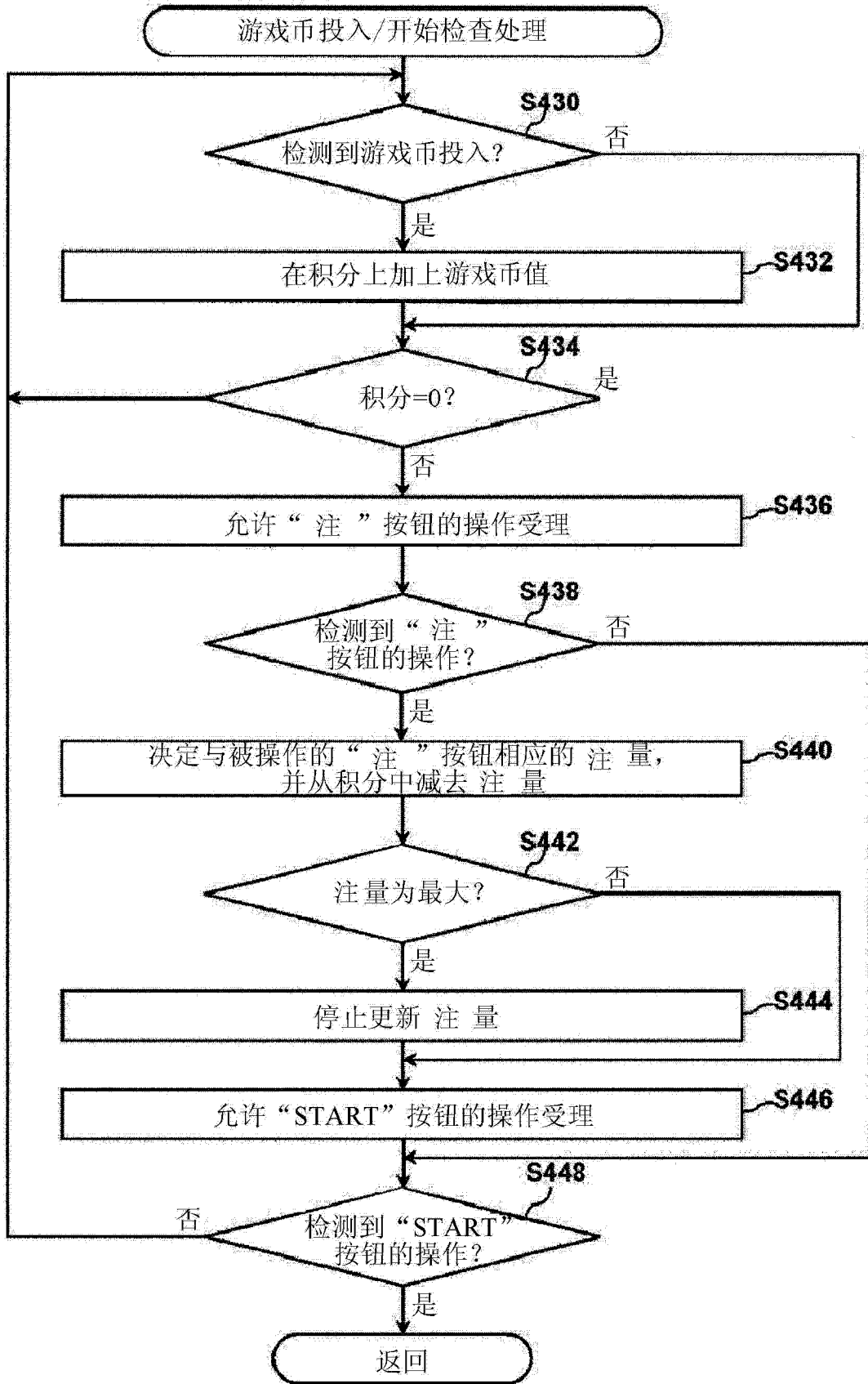


图 17

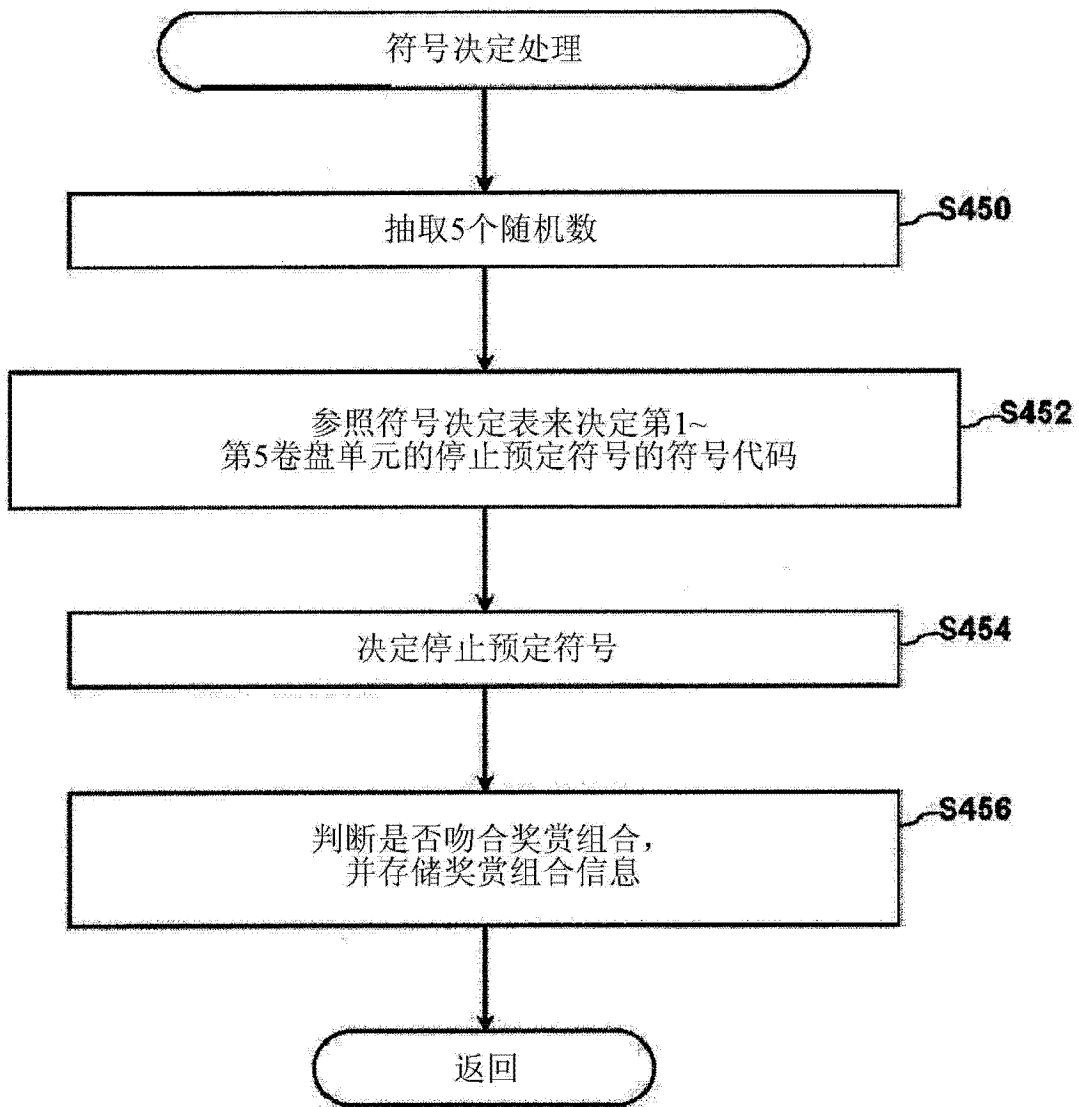


图 18

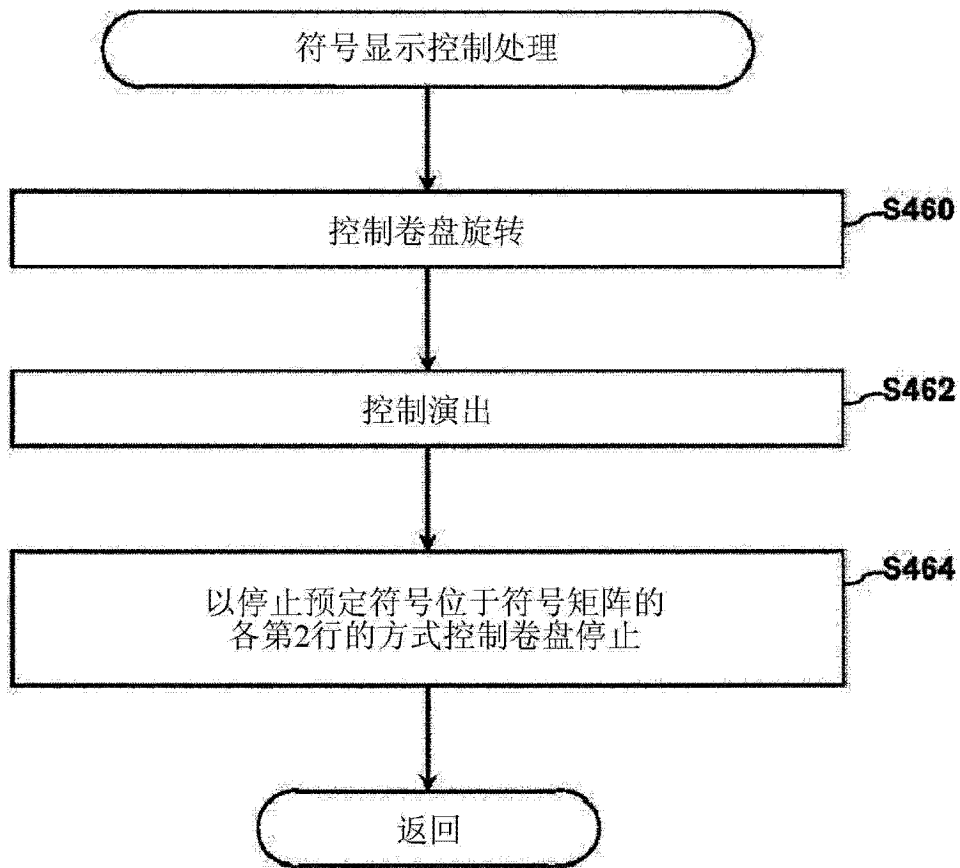


图 19

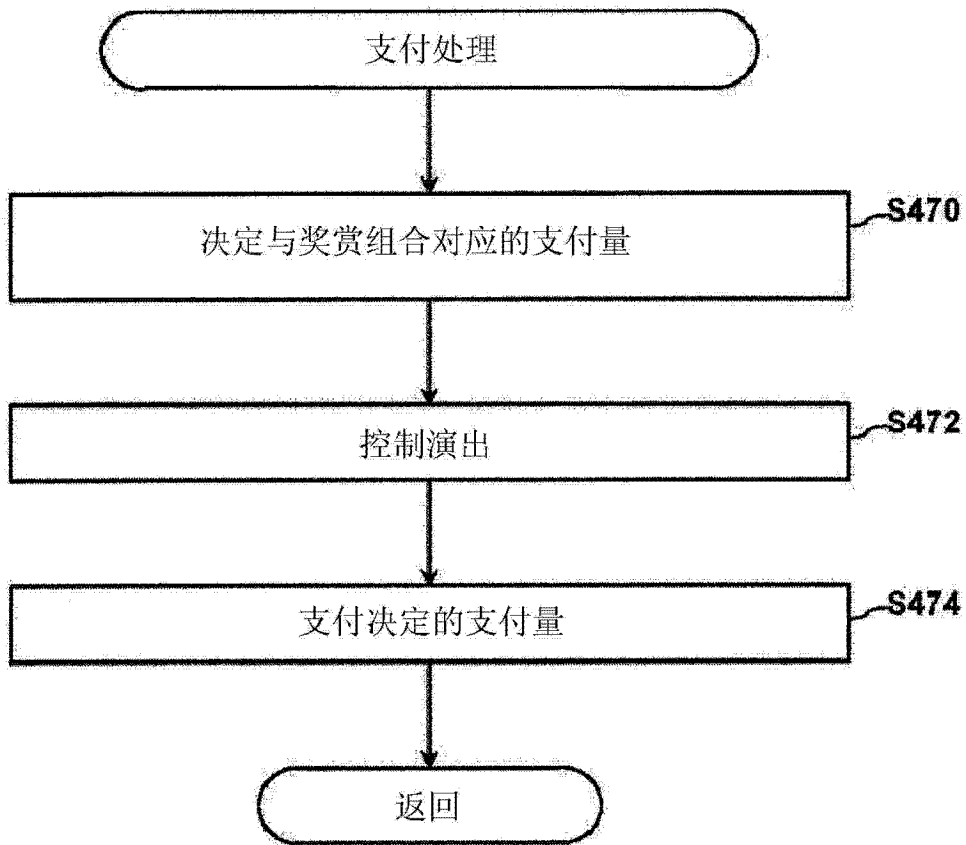


图 20

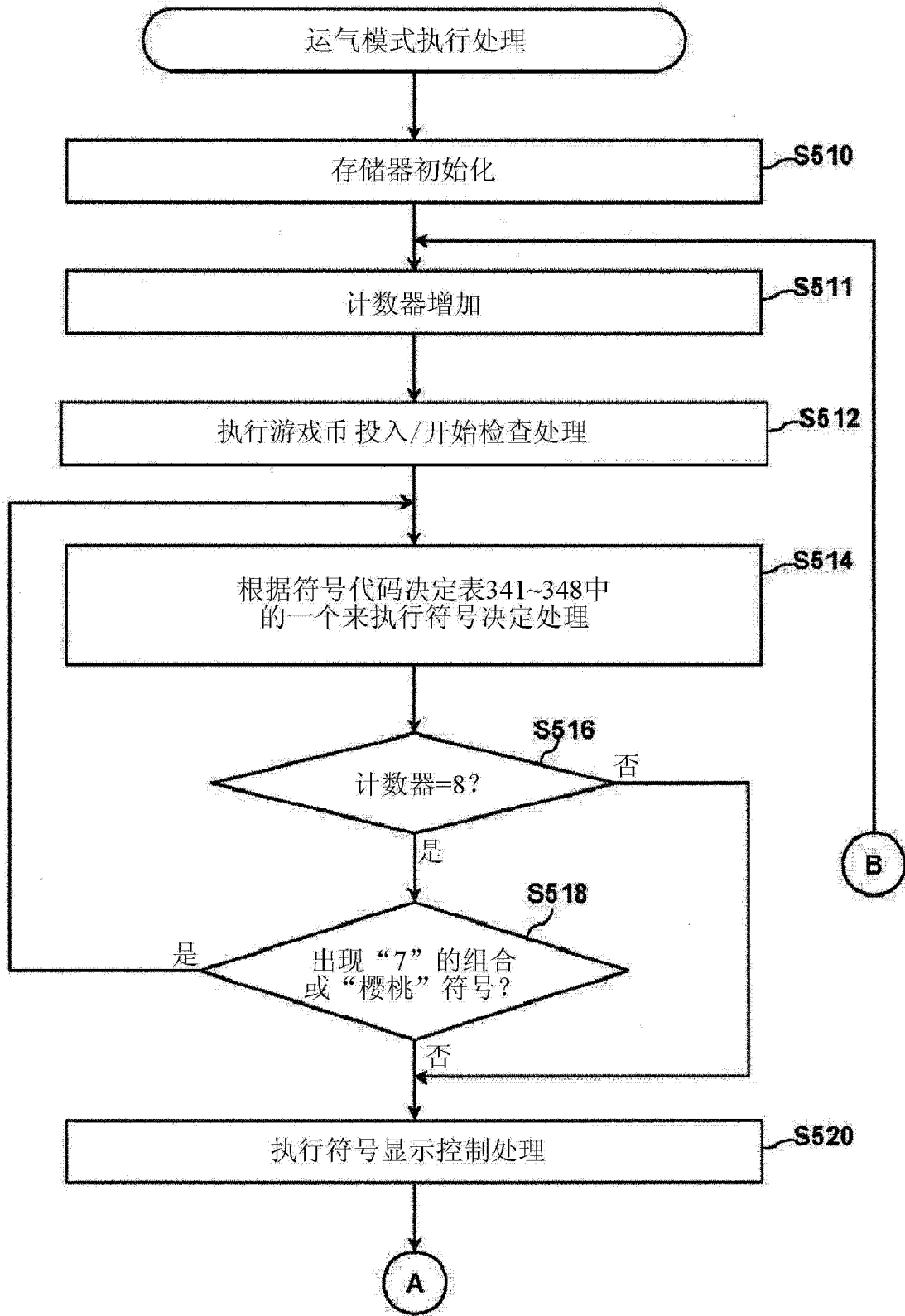


图 21

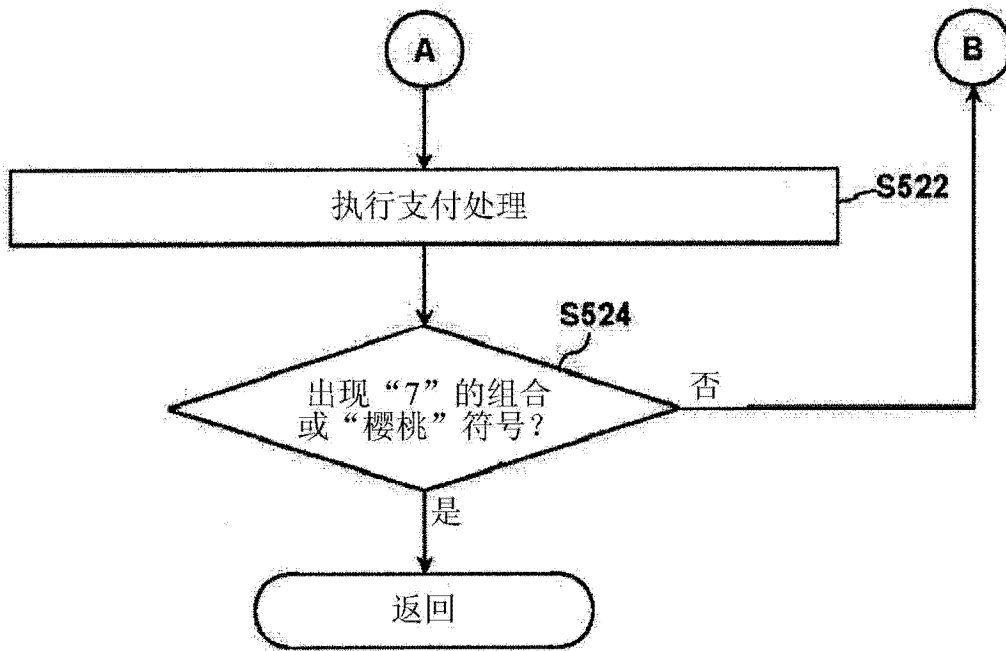


图 22

符号代码表
























































符号代码	第1列	第2列	第3列	第4列	第5列
00					
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					

图 23

支付表

符号	支付	概率
	120	1/195,570
	60	1/7,057
	15	1/249
	90	1/3,417
	45	1/609
	9	1/84
	60	1/2,721
	30	1/679
	6	1/66
	15	1/43
	6	1/20
	3	1/5
	60	1/516,042,395
	30	1/1,847,404
	15	1/16,740
	6	1/308
	3	1/12
	240	1/128,812
	120	1/40,350
	60	1/9,678
	2500	1/206,416,558
	1200	1/3,127,524
	600	1/48,751

图 24

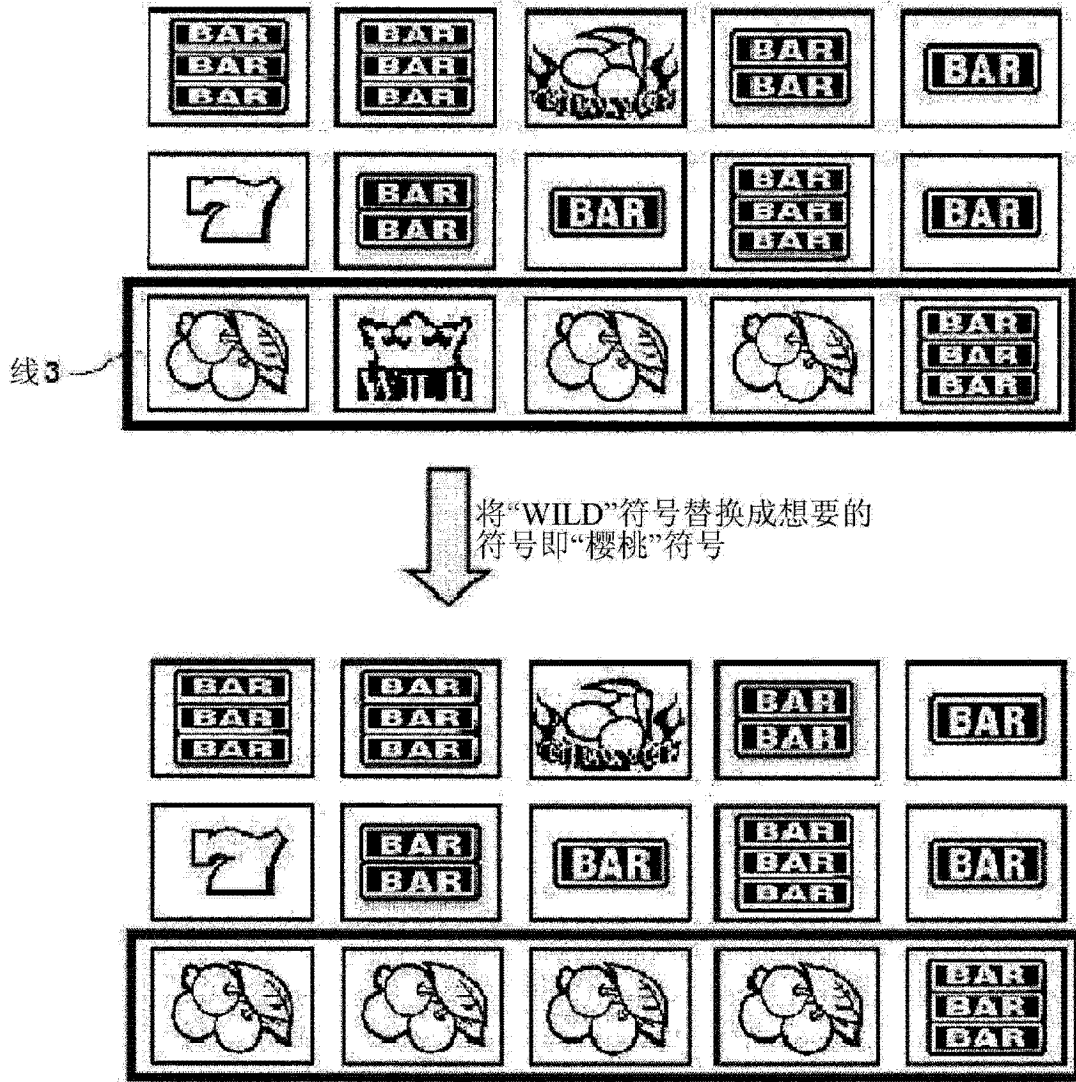
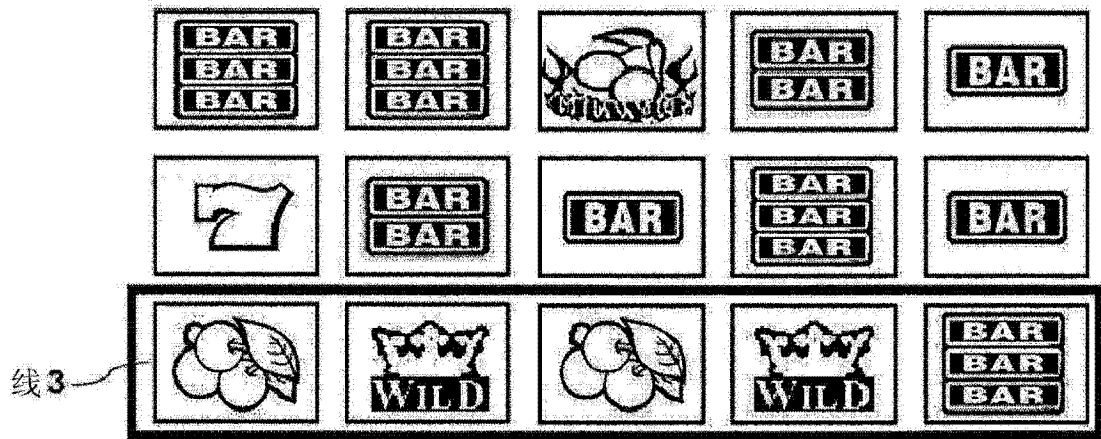


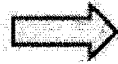
图 25

支付线上吻合奖赏组合的“WILD”符号的数量	支付量
1个“WILD”符号	与奖赏组合相应的固定支付量
2个“WILD”符号	固定支付量的两倍
3个“WILD”符号	固定支付量的四倍
4个“WILD”符号	固定支付量的五倍
5个“WILD”符号	不乘以倍率，而取最大支付量

图 26



2个“樱桃”的组合的支付: 6
对应于2个“WILD”符号的倍率: 2



实际支付: 12

图 27

运气模式游戏中
“WILD”符号关联的组的成立概率

运气模式 游戏的顺序	3个 “WILD”	4个 “WILD”	5个 “WILD”	3个 “7”	4个 “7”	5个 “7”
第1次游戏	1 / 147.9	1/3,759.5	1/143,093.7	1 / 28.6	1 / 67.2	1 / 1,560.1
第2次游戏	1 / 138.6	1/3,593.9	1/141,792.9	1 / 28.5	1 / 59.7	1 / 1,545.9
第3次游戏	1 / 134.6	1/3,547.8	1/141,436.2	1 / 27.7	1 / 44.8	1 / 1,542.0
第4次游戏	1 / 131.9	1/3,515.5	1/134,586.7	1 / 27.0	1 / 41.8	1 / 1,467.3
第5次游戏	1 / 130.7	1/3,488.0	1/127,824.7	1 / 26.8	1 / 39.2	1 / 1,358.3
第6次游戏	1 / 128.3	1/3,450.9	1/124,590.2	1 / 26.3	1 / 29.4	1 / 1,343.7
第7次游戏	1 / 125.9	1/3,449.7	1/123,242.7	1 / 25.8	1 / 23.2	1 / 1,317.0
第8次游戏	1 / 53.7	1/627.5	1/11,546.9	1 / 2.8	1 / 10.2	1 / 54.2



“樱桃”、“WILD”和“7”的组合带来的奖赏的概率

运气模式 游戏的顺序	“樱桃”的 组合的概率	“WILD”的 组合的概率	“7”的 组合的概率	继续的概率
第1次游戏	-	1 / 142.2	1 / 24.7	95.24 %
第2次游戏	1 / 13.9	1 / 133.3	1 / 24.7	88.01 %
第3次游戏	1 / 10.3	1 / 129.5	1 / 23.9	85.39 %
第4次游戏	1 / 5.9	1 / 127.1	1 / 23.6	77.99 %
第5次游戏	1 / 4.0	1 / 125.9	1 / 23.3	69.76 %
第6次游戏	1 / 2.9	1 / 123.6	1 / 22.9	60.32 %
第7次游戏	1 / 2.2	1 / 131.3	1 / 22.5	49.89 %
第8次游戏	1 / 2.0	1 / 49.2	1 / 2.1	-

图 28

“WILD”符号的出现概率

游戏模式	第1次游戏	第2次游戏	第3次游戏	第4次游戏	第5次游戏
运气模式	1/2.7	1/3.2	1/3.0	1/8.7	1/11.7
普通模式	1/17.1	1/21.2	1/23.3	1/22.4	1/22.3

图 29

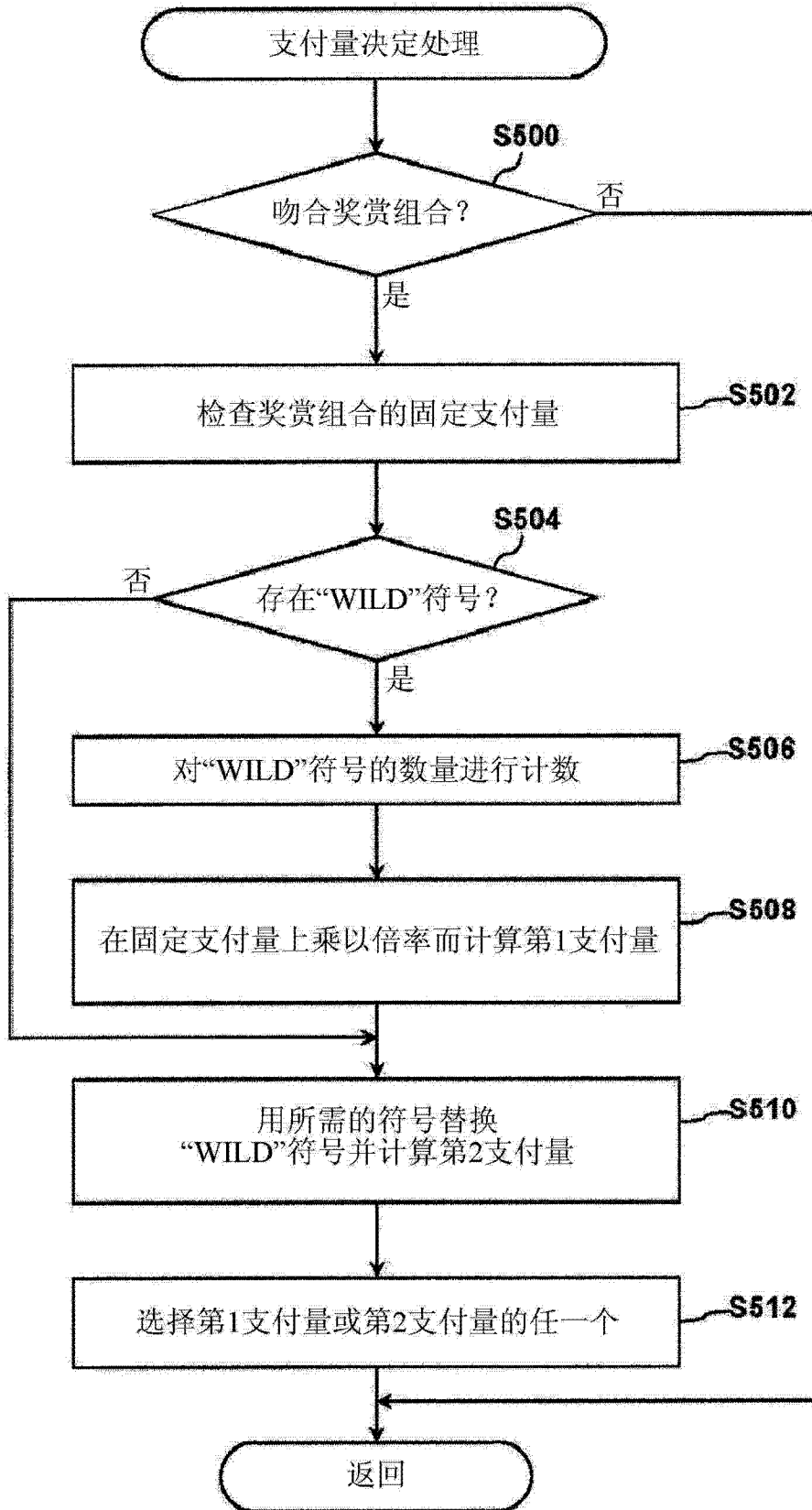


图 30

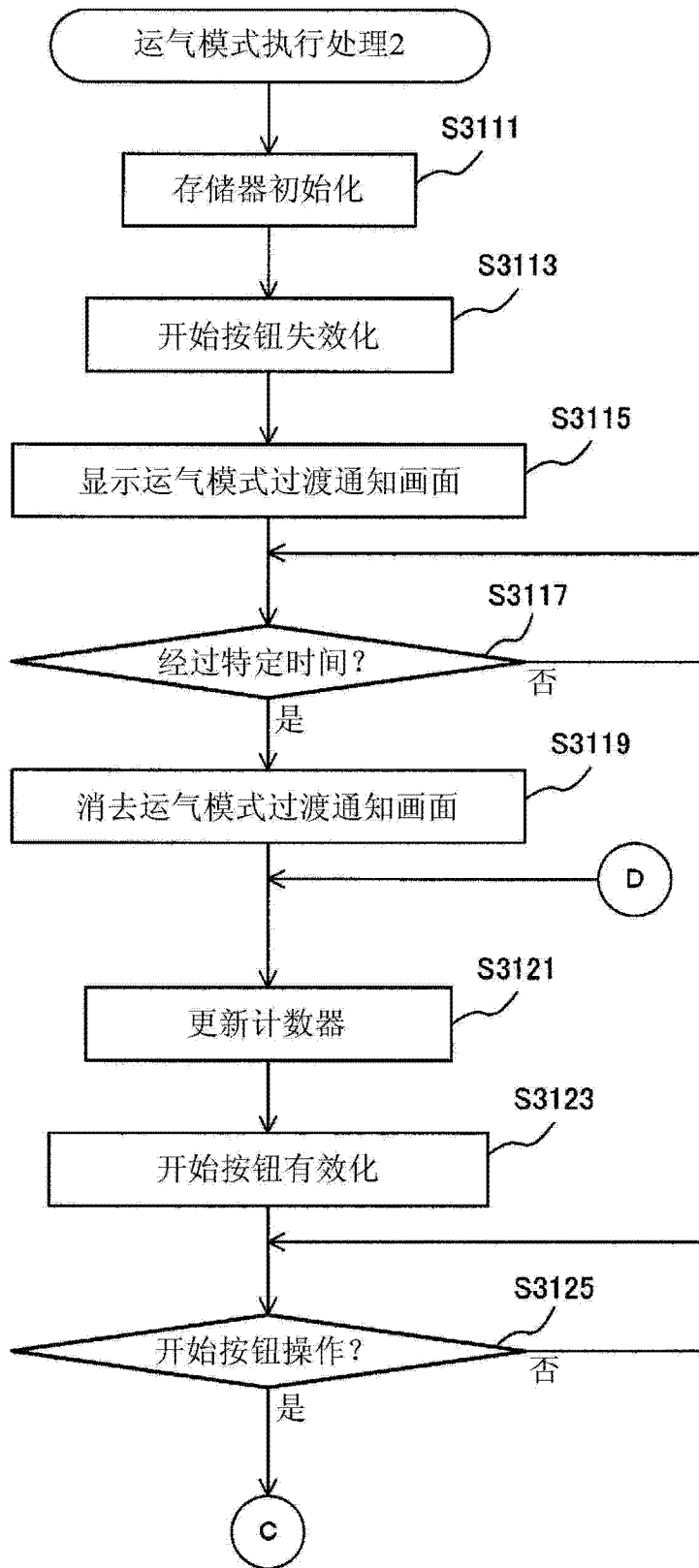


图 31

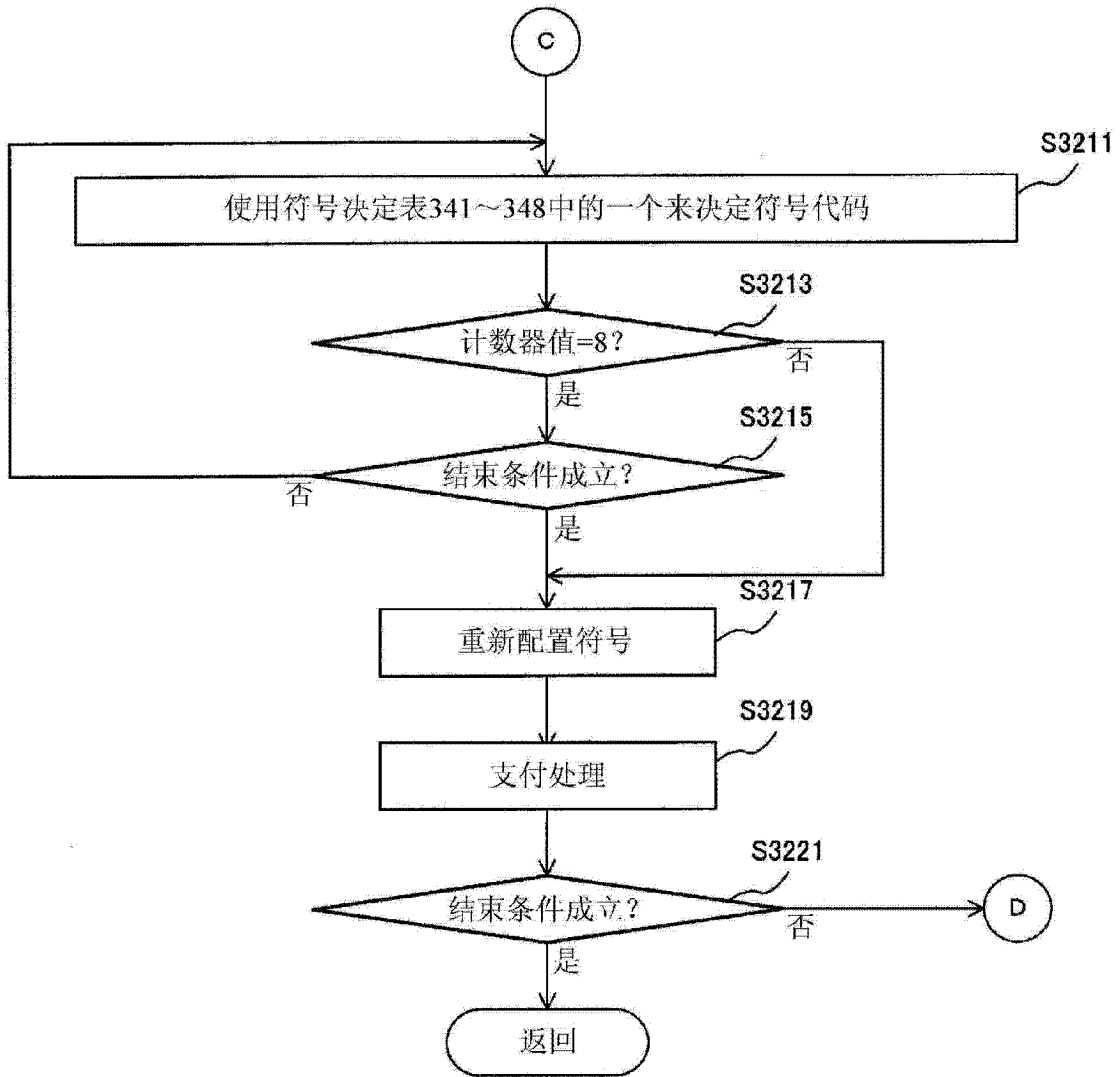


图 32



图 33