

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2008-86365
(P2008-86365A)

(43) 公開日 平成20年4月17日(2008.4.17)

(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 1 D	
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 A	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 C	

審査請求 未請求 請求項の数 10 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願2006-267371 (P2006-267371)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成18年9月29日 (2006. 9. 29)		アルゼ株式会社
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(74) 代理人	100098431
			弁理士 山中 郁生
		(74) 代理人	100117385
			弁理士 田中 裕人
		(74) 代理人	110000291
			特許業務法人コスモス特許事務所
		(72) 発明者	木藤 勝弘
			東京都江東区有明3丁目1番地25

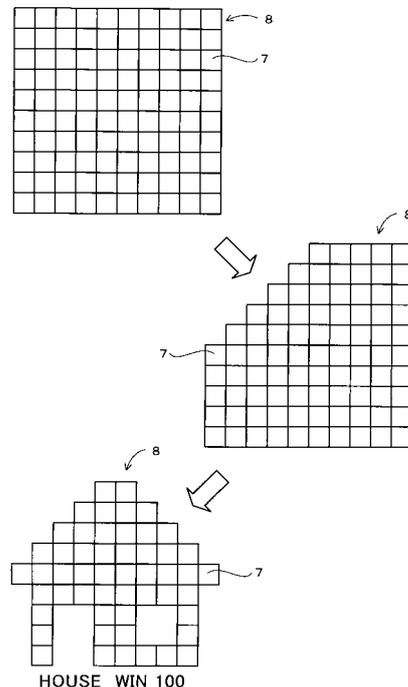
(54) 【発明の名称】 ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られた形状に基づいて賞を付与するゲーミングマシン及びゲーミングマシンのプレイ方法

(57) 【要約】

【課題】マトリクス状に配置されたブロックの表示形態をゲームが終了するまでの過程において変更し、変更後のブロックの組合せにより形作られる形状に基づいて賞を付与するゲーミングマシン及びゲーミングマシンのプレイ方法を提供する。

【解決手段】下側ディスプレイ6に対して10×10個の正方形のブロック7をマトリクス状に表示し、ゲームが終了するまでの過程において付与する賞の内容に応じた形状をブロックマス8により形成するように所定位置に表示されたブロック7を徐々に非表示とし、ゲーム終了時に表示されたブロック7の組合せの形状に基づいて遊技者に賞を付与するように構成する。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定形状のブロックを表示するディスプレイと、
前記ディスプレイに $M \times N$ 個 (M, N は自然数) のブロックをマトリクス状に表示し、
前記ディスプレイに表示されたブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲーム
が終了するまでの過程において表示形態を変更し、
前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が所定形状とな
った場合に賞を付与するコントローラと、を有することを特徴とするゲーミングマシン。

【請求項 2】

所定形状のブロックを表示するディスプレイと、
前記ディスプレイに $M \times N$ 個 (M, N は自然数) のブロックをマトリクス状に表示し、
前記ディスプレイに表示されたブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲーム
が終了するまでの過程において非表示とし、
前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が所定形状とな
った場合に賞を付与するコントローラと、を有することを特徴とするゲーミングマシン。

10

【請求項 3】

所定形状のブロックを表示するディスプレイと、
前記ディスプレイに $M \times N$ 個 (M, N は自然数) のブロックをマトリクス状に表示し、
前記ディスプレイに表示されたブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲーム
が終了するまでの過程において非表示とし、
前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が賞の内容を示
唆する形状となった場合に賞を付与するコントローラと、を有することを特徴とするゲー
ミングマシン。

20

【請求項 4】

前記コントローラは前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる
形状が賞の内容を示唆する形状となった場合にその賞を付与することを特徴とする請求項
1 に記載のゲーミングマシン。

【請求項 5】

前記コントローラは前記ディスプレイに表示された前記ブロックの内、所定位置に表示
されたブロックの表示色をゲームが終了するまでの過程において変更することを特徴とす
る請求項 2 乃至請求項 4 のいずれかに記載のゲーミングマシン。

30

【請求項 6】

ディスプレイに $M \times N$ 個 (M, N は自然数) のブロックをマトリクス状に表示し、
前記ディスプレイに表示されたブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲーム
が終了するまでの過程において表示形態を変更し、
前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が所定形状とな
った場合に賞を付与することを特徴とするゲーミングマシンのプレイ方法。

【請求項 7】

ディスプレイに $M \times N$ 個 (M, N は自然数) のブロックをマトリクス状に表示し、
前記ディスプレイに表示された前記ブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲ
ームが終了するまでの過程において非表示とし、
前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が所定形状とな
った場合に賞を付与することを特徴とするゲーミングマシンのプレイ方法。

40

【請求項 8】

ディスプレイに $M \times N$ 個 (M, N は自然数) のブロックをマトリクス状に表示し、
前記ディスプレイに表示された前記ブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲ
ームが終了するまでの過程において非表示とし、
前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が賞の内容を示
唆する形状となった場合に賞を付与することを特徴とするゲーミングマシンのプレイ方法

50

【請求項 9】

前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が賞の内容を示唆する形状となった場合にその賞を付与することを特徴とする請求項 6 に記載のゲーミングマシンのプレイ方法。

【請求項 10】

前記ディスプレイに表示された前記ブロックの内、所定位置に表示されたブロックの表示色をゲームが終了するまでの過程において変更することを特徴とする請求項 7 乃至請求項 9 のいずれかに記載のゲーミングマシンのプレイ方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、ディスプレイに所定個数表示されたブロックを用いてゲームを行うゲーミングマシン及びゲーミングマシンのプレイ方法に関し、特に、マトリクス状に配置されたブロックの表示形態をゲームが終了するまでの過程において変更し、変更後のブロックの組合せにより形作られる形状に基づいて賞を付与するゲーミングマシン及びゲーミングマシンのプレイ方法に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技機の種類であるスロットマシンは、コイン等の遊技媒体を遊技機に投入することによってゲームが開始され、シンボル列を遊技機の所定の領域において変動表示するとともに所定時間経過後に停止表示させ、その停止したシンボルのコンビネーションに基づいて賞が付与されるように構成されている。

20

そして、賞を付与するコンビネーションが成立しているか否かは、予め設定されたペイライン上に沿って同一種類のシンボル（例えば、「CHERRY」や「7」）が所定数配置されたか否かによって判定されるのが一般である。また、従来ではペイラインによらないコンビネーションに基づいて賞を付与することも行われていた。

例えば米国特許第 6093102 号明細書及び米国特許第 6960133 号明細書には、3×5 の全 15 個のシンボルの表示をビデオリアルやメカリアルを用いて行うスロットマシンが記載されている。前記スロットマシンでは、ゲームが開始されると、リールが回転して縦方向に配置された各列のシンボルが連動して変動を開始し、所定時間経過度にリールの回転停止に伴って各列でそれぞれ 3 つのシンボルが停止表示される。そして、同種類のシンボルの個数が所定数以上存在するコンビネーションで停止表示された場合に賞が付与される。

30

【特許文献 1】米国特許第 6093102 号明細書

【特許文献 2】米国特許第 6960133 号明細書

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

ここで、前記した従来のスロットマシンでは、ペイラインによって賞を付与するコンビネーションが成立したか否かを判定する場合であっても、ペイラインに拠らずに賞を付与するコンビネーションが成立したか否かを判定する場合であっても、予め設定された複数の表示領域に対してシンボルを配置することによりゲームを進行することについては共通であった。

40

【0004】

本発明は、ゲームの進行に伴って徐々に形状を変化するブロックの組合せによって賞の内容を遊技者に報知することができるので、シンボルの表示に拠らない新たな遊技を遊技者に対して提供することが可能となり、また、遊技結果に対する報知のバリエーションを多彩にしたゲーミングマシン及びゲーミングマシンのプレイ方法を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

50

【 0 0 0 5 】

前記目的を達成するため請求項 1 に係るゲーミングマシン（例えば、ゲーミングマシン 1）は、所定形状のブロック（例えば、ブロック 7）を表示するディスプレイ（例えば、下側ディスプレイ 6）と、前記ディスプレイに $M \times N$ 個（ M ， N は自然数）のブロックをマトリクス状に表示し、前記ディスプレイに表示されたブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲームが終了するまでの過程において表示形態を変更し、前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が所定形状となった場合に賞を付与するコントローラ（例えば、コントローラ 49）と、を有することを特徴とする。

【 0 0 0 6 】

また、請求項 2 に係るゲーミングマシン（例えば、ゲーミングマシン 1）は、所定形状のブロック（例えば、ブロック 7）を表示するディスプレイ（例えば、下側ディスプレイ 6）と、前記ディスプレイに $M \times N$ 個（ M ， N は自然数）のブロックをマトリクス状に表示し、前記ディスプレイに表示されたブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲームが終了するまでの過程において非表示とし、前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が所定形状となった場合に賞を付与するコントローラ（例えば、コントローラ 49）と、を有することを特徴とする。

10

【 0 0 0 7 】

また、請求項 3 に係るゲーミングマシン（例えば、ゲーミングマシン 1）は、所定形状のブロック（例えば、ブロック 7）を表示するディスプレイ（例えば、下側ディスプレイ 6）と、前記ディスプレイに $M \times N$ 個（ M ， N は自然数）のブロックをマトリクス状に表示し、前記ディスプレイに表示されたブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲームが終了するまでの過程において非表示とし、前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が賞の内容を示唆する形状となった場合に賞を付与するコントローラ（例えば、コントローラ 49）と、を有することを特徴とする。

20

【 0 0 0 8 】

また、請求項 4 に係るゲーミングマシン（例えば、ゲーミングマシン 1）は、更に、前記コントローラ（例えば、コントローラ 49）は前記ディスプレイ（例えば、下側ディスプレイ 6）に表示されたブロック（例えば、ブロック 7）の組合せにより形作られる形状が賞の内容を示唆する形状となった場合にその賞を付与することを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

また、請求項 5 に係るゲーミングマシン（例えば、ゲーミングマシン 1）は、更に、前記コントローラ（例えば、コントローラ 49）は前記ディスプレイ（例えば、下側ディスプレイ 6）に表示された前記ブロック（例えば、ブロック 7）の内、所定位置に表示されたブロックの表示色をゲームが終了するまでの過程において変更することを特徴とする。

30

【 0 0 1 0 】

また、請求項 6 に係るゲーミングマシンのプレイ方法は、ディスプレイ（例えば、下側ディスプレイ 6）に $M \times N$ 個（ M ， N は自然数）のブロック（例えば、ブロック 7）をマトリクス状に表示し、前記ディスプレイに表示されたブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲームが終了するまでの過程において表示形態を変更し、前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が所定形状となった場合に賞を付与することを特徴とする。

40

【 0 0 1 1 】

また、請求項 7 に係るゲーミングマシンのプレイ方法は、ディスプレイ（例えば、下側ディスプレイ 6）に $M \times N$ 個（ M ， N は自然数）のブロック（例えば、ブロック 7）をマトリクス状に表示し、前記ディスプレイに表示された前記ブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲームが終了するまでの過程において非表示とし、前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が所定形状となった場合に賞を付与することを特徴とする。

【 0 0 1 2 】

また、請求項 8 に係るゲーミングマシンのプレイ方法は、ディスプレイ（例えば、下側

50

ディスプレイ6)にM×N個(M, Nは自然数)のブロック(例えば、ブロック7)をマトリクス状に表示し、前記ディスプレイに表示された前記ブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲームが終了するまでの過程において非表示とし、前記ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が賞の内容を示唆する形状となった場合に賞を付与することを特徴とする。

【0013】

また、請求項9に係るゲーミングマシンのプレイ方法は、更に、前記ディスプレイ(例えば、下側ディスプレイ6)に表示されたブロック(例えば、ブロック7)の組合せにより形作られる形状が賞の内容を示唆する形状となった場合にその賞を付与することを特徴とする。

10

【0014】

更に、請求項10に係るゲーミングマシンのプレイ方法は、更に、前記ディスプレイ(例えば、下側ディスプレイ6)に表示された前記ブロック(例えば、ブロック7)の内、所定位置に表示されたブロックの表示色をゲームが終了するまでの過程において変更することを特徴とする。

【発明の効果】

【0015】

本願発明に係るゲーミングマシン及びゲーミングマシンのプレイ方法では、ディスプレイに表示されたブロックの内、所定位置に表示されたブロックをゲームが終了するまでの過程において表示形態を変更し、ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が所定形状となった場合に賞を付与するので、ゲームの進行に伴って徐々に形状を変化するブロックの組合せによって賞の内容を遊技者に報知することができるので、シンボルの表示に拠らない新たな遊技を遊技者に対して提供することが可能となる。また、遊技結果に対する報知のバリエーションを多彩にし、遊技者を飽きさせることが無い。

20

【0016】

また、ディスプレイに表示されたブロックの組合せにより形作られる形状が賞の内容を示唆する形状となった場合にその賞を付与するので、遊技者は今回のゲームにおいて賞が成立したか否かをブロックの形状から一見して容易に判断することが可能となる。また、ブロックの形状の変化に対する遊技者の期待感をより向上させることができる。

【0017】

また、ゲームが終了するまでの過程において所定位置に配置されたブロックの表示色を変更するので、ブロックの組合せによって形作られる形状をより明確に認識可能となる。

30

【0018】

つまり、従来 of ゲーミングマシンでは、賞の判定方法は複数種類あるもののシンボルを所定領域において変動表示及び停止表示させることは共通であった。従って長時間の遊技を行うと、遊技が単調となり、また、シンボルの配列からでは一見して賞の内容が判断し難いという問題があったが、本発明ではこのような問題を解消することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0019】

以下、本発明に係るゲーミングマシンについて具体化した第1及び第2実施形態に基づき図面を参照しつつ詳細に説明する。ここで、以下の第1及び第2実施形態に係るゲーミングマシンは、液晶ディスプレイ等の画像表示装置を有し、画像表示装置に対して正方形のブロックを多数表示させることにより遊技を行うゲーミングマシンである。

40

そして、本願発明に係るゲーミングマシンは、図1に示すように予めディスプレイに対して10×10(計100個)の正方形のブロック7をマトリクス状に表示し、ゲームが終了する過程において表示されたブロック7の内、所定箇所のブロック7を徐々に消去する。そして、消去されずに残ったブロック7の組合せにより形作られる形状が所定形状(図1では家の形状)となった場合に賞を付与することを特徴とする。

【0020】

〔第1実施形態〕

50

先ず、第1実施形態に係るゲーミングマシン1の概略構成について、図2に基づき説明する。図2は第1実施形態に係るゲーミングマシン1の外観斜視図である。

第1実施形態に係るゲーミングマシン1は、キャビネット2と、キャビネット2の上側に設置されたトップボックス3と、キャビネット2の前面に設けられたメインドア4とを備えている。

【0021】

また、トップボックス3前面には、上側ディスプレイ5が設けられている。ここで、上側ディスプレイ5は、公知の液晶ディスプレイによって構成され、遊技方法や配当表などを表示する。

【0022】

一方、メインドア4の全面には下側ディスプレイ6が設けられている。ここで、下側ディスプレイ6は、公知の液晶ディスプレイによって構成され、 10×10 （計100個）の正方形のブロック7をマトリクス状に配置したブロックマス8を表示する。そして、ゲームが開始されるとブロックマス8の中の所定位置に配置されたブロック7を徐々に非表示とする。その後、所定時間経過後に非表示とならずに残されたブロック7の組合せによって形作られるブロックマス8の形状に基づいて遊技者に所定の賞が払い出される。尚、ゲーム開始時に表示されるブロック7の数は 10×10 個に限られることなく、 $M \times N$ 個（ M, N は自然数）の条件を満たせば良い。例えば、 5×5 個でも 10×20 個でも良い。また、ブロック7の形状も正方形に限らずに長方形や菱形であっても良い。

【0023】

また、下側ディスプレイ6の前面には、タッチパネル11が設けられており、遊技者はタッチパネル11を操作して各種の指示を入力することができる。

【0024】

更に、下側ディスプレイ6には、クレジット数表示部9及びペイアウト数表示部10が設けられている。クレジット数表示部9には、現在遊技者が所有するクレジット数が表示される。ペイアウト数表示部10には、ブロック7によって形作られるブロックマス8の形状が所定の形状となった場合に付与される賞の額がペイアウト数として表示される。

【0025】

また、下側ディスプレイ6の下方には、遊技者による遊技進行に係る指示が入力される複数のボタンが配設されたコントロールパネル15と、遊技媒体であるコインをキャビネット2内に受け入れるコイン受入口16と、紙幣挿入口17とが設けられている。

コントロールパネル15には、スタートボタン18と、チェンジボタン19と、CASHOUTボタン20と、1-BETボタン21と、最大BETボタン22とが設けられている。スタートボタン18は、ブロック7の表示形態の変更を開始させる指示を入力するための操作手段である。チェンジボタン19は、遊技場の係員に両替を要求する際に用いられる操作手段である。CASHOUTボタン20は、遊技者が所有するクレジット数に応じたコイン（1クレジットがコイン1枚に相当）をコイン払出口28からコイントレイ29に払い出す指示、又はバーコード付チケットにより払い出す指示を入力するための操作手段である。

1-BETボタン21は、遊技者の所有するクレジットの内、1クレジットを遊技に賭ける（ベットする）指示を受け付けるための操作手段である。また、最大BETボタン22は、遊技者の所有するクレジットのうち、1回の遊技に賭けることが可能な最大クレジット数（第1実施形態では5クレジット）を遊技に賭ける指示を受け付けるための操作手段である。尚、BETボタンとしては、他にも3-BETボタン等、様々な種類のBETボタンを設けることも可能である。

【0026】

尚、第1実施形態に係るゲーミングマシン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（クレジット）が用いられる。但し、本発明に適用可能な遊技媒体は、これに限定されるものではなく、例えば、メダル、トークン、電子マネー、チケットを挙げることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 7 】

続いて、図 1、図 3 ~ 図 5 に基づき、ゲームの際に下側ディスプレイ 6 において表示されるブロックマス 8 について説明する。図 3 は第 1 実施形態に係る下側ディスプレイ 6 に車の形状のブロックマス 8 が形作られる過程を示した図、図 4 は第 1 実施形態に係る下側ディスプレイ 6 に表示されるボーナスゲームを示唆する B の形状のブロックマス 8 を示した図、図 5 は第 1 実施形態に係る下側ディスプレイ 6 に表示されるハズレを示唆するドクロの形状のブロックマス 8 を示した図である。

【 0 0 2 8 】

図 1 及び図 3 に示すように第 1 実施形態に係る下側ディスプレイ 6 に表示されるブロックマス 8 は、最大で 10 × 10 個のマトリクス状に配置された正方形のブロック 7 により構成される。そして、ゲームが開始されるとブロックマス 8 を構成する一部のブロック 7 が徐々に非表示となる。その後、ブロックマス 8 が所定の形状となった時点でブロック 7 の表示形態の変更が停止され、その形状に応じた賞が払い出される。

10

【 0 0 2 9 】

ここで、図 8 は第 1 実施形態に係るゲーミングマシン 1 の配当テーブルを示した図である。図 8 に示すように、例えばブロック 7 の組合せによって形作られるブロックマス 8 の形状がアルファベットの B の形状（図 4 参照）となった場合には、賞として通常ゲームの終了後に継続してボーナスゲームが実行される。また、飛行機の形状となった場合には、200 クレジットが賞として付与される。また、家の形状となった場合には、100 クレジットが賞として付与される。また、太陽の形状となった場合には、75 クレジットが賞として付与される。また、車の形状となった場合には、50 クレジットが賞として付与される。また、さくらんぼの形状となった場合には、10 クレジットが賞として付与される。そして、ドクロの形状（図 5 参照）となった場合又は上記いずれの形状にもならずゲームが終了した場合には、ハズレとなり何らの賞も付与されない。

20

そして、上記ブロックマス 8 が形作る形状の内、特にボーナスゲームを実行する賞を付与する場合の形状は「B O N U S G A M E」の頭文字の B の形状となっており、賞の内容を示唆する形状となっている。

【 0 0 3 0 】

また、下側ディスプレイ 6 に表示されたブロックマス 8 が所定の形状となった後に、その形状をより遊技者に認識しやすくする為に所定位置に表示されたブロックの表示色を変更するようにしても良い。例えば、図 6 は図 1 に示す過程によりブロックマス 8 が家の形状となった後に、家の屋根部分に位置するブロック 7 の表示色を灰色に変更し、家の外壁部分に位置するブロック 7 の表示色を黄色に変更した状態のブロックマス 8 を示す。図 6 に示すようにブロック 7 の表示色が変更されると、ブロック 7 の組合せによって形作られたブロックマス 8 の形状が家であることがより明確に認識可能となる。

30

【 0 0 3 1 】

また、図 7 は図 2 に示す過程によりブロックマス 8 が車の形状となった後に、車のボディ部分に位置するブロック 7 の表示色を赤色に変更し、車のタイヤ部分に位置するブロック 7 の表示色を黒色に変更した状態のブロックマス 8 を示す。図 7 に示すようにブロック 7 の表示色が変更されると、ブロック 7 の組合せによって形作られたブロックマス 8 の形状が車であることがより明確に認識可能となる。

40

【 0 0 3 2 】

続いて、具体的に第 1 実施形態に係るゲーミングマシン 1 のゲーム進行手順について説明する。まず、ベット受付終了後にスタートボタン 18 が押下されると、賞の内容を決定する内部抽選処理が行われる。その後、下側ディスプレイ 6 に対してマトリクス状に表示された 10 × 10 個のブロック 7 の内、所定箇所のブロック 7 が徐々に非表示となる。そして、抽選により決定された賞の内容に応じた形状が下側ディスプレイ 6 に表示されたブロック 7 の組合せによって形作られ、賞が付与される。

【 0 0 3 3 】

次に、第 1 実施形態に係るゲーミングマシン 1 の制御系に係る構成について図 9 に基づ

50

き説明する。図9は第1実施形態に係るゲーミングマシン1の制御系を模式的に示すブロック図である。

【0034】

図9に示すように、ゲーミングマシン1の制御系は、基本的にマザーボード60とゲーミングボード50から構成されている。そして、マザーボード60とゲーミングボード50により後述する制御プログラム(図10、図11)等を実行するコントローラ49が構成される。

まず、ゲーミングボード50について説明すると、ゲーミングボード50は、内部バスによって互い接続されたCPU51、ROM55及びブートROM52と、メモリカード53に対応したカードスロット53Sと、GAL(Generic Array Logic)54に対応したICソケット54Sを備えている。

10

【0035】

メモリカード53は、不揮発性メモリで構成されており、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラム(以下、ゲームプログラム等という)が記録された記録媒体である。メモリカード53に記録されたゲームプログラムには、抽選プログラムが含まれている。この抽選プログラムは、図8に示す賞の内から今回のゲームで付与する賞を決定するためのプログラムである。

そして、メモリカード53には、今回のゲームで付与する賞の内容を抽選する賞抽選テーブルが含まれている。ここで、賞抽選テーブルは、所定の乱数値範囲を図8に示す7種類の賞に対応付けたテーブルである。そして、サンプリングされた乱数値と賞抽選テーブルとに基づいて遊技者に付与する賞が判定される。

20

【0036】

続いて、マザーボード60について説明する。マザーボード60は、市販の汎用マザーボード(パーソナルコンピュータの基本部品を実装したプリント配線板)を用いて構成され、メインCPU61と、ROM62と、RAM63と、通信インターフェイス64とを備えている。

【0037】

ROM62には、フラッシュメモリ等のメモリデバイスからなり、メインCPU61により実行されるBIOS等のプログラム等の恒久的なデータが記憶されている。メインCPU61によってBIOSが実行されると、所定の周辺装置の初期化処理が行われ、メモリカード53に記憶されているゲームプログラム等の取込処理がゲーミングボード50を介して開始される。

30

【0038】

RAM63には、メインCPU61が作動する際に用いられるデータやプログラムが記憶される。また、RAM63は、ゲーミングボード50を介して読み出される認証プログラム、ゲームプログラム等の各種プログラムや、遊技者が現在所有するクレジット数等の各種情報を記憶することができる。

【0039】

また、通信インターフェイス64は、通信回線を介して遊技場内に設置されたサーバ等との通信を行うための通信装置である。

40

【0040】

また、マザーボード60には、後述する本体PCB70及びドアPCB58が、夫々USBによって接続されている。更に、マザーボード60には、電源ユニット65が接続されている。電源ユニット65からマザーボード60に電力が供給されると、マザーボード60のメインCPU61が起動される。更に、PCIバスを介してゲーミングボード50に電力が供給され、CPU51が起動される。

【0041】

また、本体PCB70には、ホッパー66、コイン検出部67、グラフィックボード68、スピーカ69、タッチパネル11、紙幣挿入口17等が接続されている。

【0042】

50

グラフィックボード 68 は、メイン CPU 61 からの制御信号に基づいて、上側ディスプレイ 5、下側ディスプレイ 6 における画像表示を制御する。例えば、上側ディスプレイ 5 には配当表やヘルプ画面を表示し、下側ディスプレイ 6 には最大で 10 × 10 個のブロック 7 を表示する。

【0043】

一方、ドア PCB 58 には、コントロールパネル 15、リバータ 16S、コインカウンタ 16C、冷陰極管 59 が接続されている。コントロールパネル 15 には、スタートボタン 18 に対応するスタートスイッチ 18S、チェンジボタン 19 に対応するチェンジスイッチ 19S、CASHOUT ボタン 20 に対応する CASHOUT スイッチ 20S、1-BET ボタン 21 に対応する 1-BET スイッチ 21S、最大 BET ボタン 22 に対応する最大 BET スイッチ 22S 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操作されたとき、メイン CPU 61 に対して入力信号を出力する。

10

【0044】

続いて、第 1 実施形態に係るゲーミングマシン 1 において実行されるメイン制御プログラムについて、図面を参照しつつ詳細に説明する。図 10 は、メイン制御プログラムのフローチャートである。

尚、ゲーミングマシン 1 には、既にゲーミングボード 50 のカードスロット 53S にメモリカード 53 が差し込まれ、IC ソケット 54S に GAL 54 が取り付けられているものとする。

【0045】

20

まず、電源ユニット 65 において電源スイッチの投入（電源の投入）が行われると、マザーボード 60、ゲーミングボード 50 を夫々起動し、ステップ（以下、S と略記する）1 の認証読取処理が実行される。この認証読取処理において、マザーボード 60、ゲーミングボード 50 は、それぞれ別個の処理を並行して行う。

即ち、ゲーミングボード 50 では、CPU 51 が、ブート ROM 52 に格納されている予備認証プログラムの読み出しを行い、その読み出した予備認証プログラムに従い、マザーボード 60 への取込前に予め認証プログラムの改竄が行われていないことを確認及び証明する予備認証を行う。

一方、マザーボード 60 では、メイン CPU 61 が、ROM 62 に格納されている BIOS を実行して、BIOS に組み込まれている圧縮データを RAM 63 に展開し、RAM 63 に展開された BIOS の実行と、各種周辺装置の診断と初期化を行う。

30

【0046】

その後、メイン CPU 61 は、ROM 55 に格納されている認証プログラムを読み出し、カードスロット 53S に差し込まれているメモリカード 53 に格納されているゲームプログラム等が改竄されていないことを確認及び証明する認証を行う。この認証処理が正常に終了すると、メイン CPU 61 は、認証対象となった（認証された）ゲームプログラム等を RAM 63 に書き込む。続いて、GAL 54 に記憶されているペイアウト率設定用データをゲーミングボード 50 を介して読み出す取り込み処理を行い、読み出したペイアウト率設定用データを RAM 63 に書き込む。

上述した処理を行った後、メイン CPU 61 は、認証読取処理を終了する。

40

【0047】

そして、S2 においては、メイン CPU 61 は、前記 S1 の認証読取処理で認証されたゲームプログラム等を RAM 63 より順次読み出して実行し、メイン遊技処理を行う。このメイン遊技処理を実行することにより、第 1 実施形態に係るゲーミングマシン 1 でのゲームが行われる。そして、メイン遊技処理は、ゲーミングマシン 1 に電源が供給されている間、繰り返し実行される。

【0048】

次に、上記 S2 のメイン遊技処理のサブ処理について図 11 に基づき説明する。図 11 は第 1 実施形態に係るゲーミングマシン 1 におけるメイン遊技処理プログラムのフローチャートである。尚、以下の図 11 にフローチャートで示す各プログラムはメモリカード 5

50

3に格納されており、ゲーミングマシン1が備えるRAM63に展開して、メインCPU61により実行される。

【0049】

先ず、図11に示すようにS11でメインCPU61は、所定の初期設定を行った後、コインの投入やベット数等を設定するスタート受付処理を行う。この時、初期化処理では所定のデータ領域に設定されている項目のデータ(例えば、払出枚数カウンタなど)をクリアするなどの処理が行われる。また、スタート受付処理においては、遊技者により、コインの投入や1-BETボタン21、最大BETボタン22を用いて今回のゲームにおけるベット数を1BET~5BETのいずれかに設定するベット操作が行われる。

【0050】

次に、S12においてメインCPU61は、スタートボタン18が入力されたか否かについての判断を行う。スタートボタン18が入力されたか否かは、スタートスイッチ18Sからの入力信号を受信したか否かに基づいて判断を行う。

そして、スタートボタン18が入力されていない場合(S12:NO)には、再びスタート受付処理(S11)に戻る。この時、ベット数の修正等の操作が可能となる。一方、スタートボタン18が入力された場合(S12:YES)には、1-BETボタン21、最大BETボタン22の操作に基づき設定されたベット数を、所有するクレジット数から減算すると共に、ベット情報としてRAM63に格納する。

【0051】

その後S13では、メインCPU61は今回のゲームにおいて付与する賞の内容を抽選する賞抽選処理を実行する。具体的には、メインCPU61は、RAM63に記憶された抽選プログラムに含まれる乱数発生用プログラムを実行することにより、所定の乱数値範囲の数値範囲の中から乱数値をサンプリングし、サンプリングされた乱数値と賞抽選テーブルに基づいて、図8に示す7種類の賞の内から賞の内容を決定する。

【0052】

続いて、S14でメインCPU61は、下側ディスプレイ6に対して10×10個(計100個)のブロック7をマトリクス状に配置したブロックマス8を表示する。その後、S15においては前記S14で表示されたブロック7の内、所定位置に配置されたブロック7を徐々に非表示とする。そして、前記S13で抽選された賞の内容に対応する形状(例えば、賞として200クレジットの払い出しが決定された場合には)をブロックマス8が形作るように、該当する位置のブロック7を全て非表示とする。

尚、前記S15では該当するブロック7を徐々に非表示とするのではなく、一括して非表示にしても良い。また、キャラクタ(例えば虫)を表示し、キャラクタがブロック7を一個ずつ食べることによって徐々にブロック7を非表示とする演出画面を表示しても良い。

【0053】

その後、S16においてメインCPU61は、前記S13の抽選結果に基づいて今回のゲームで何らかの賞を付与するか否かを判定する。

【0054】

そして、賞を払い出すと判定された場合(S16:YES)には、S17へと移行する。一方、賞を払い出さないと判定された場合(S16:NO)には、メイン遊技処理を終了する。尚、次回以降に継続してゲームを開始する場合には再びS1以降の処理が行われる。

【0055】

S17においてメインCPU61は下側ディスプレイ6に対して成立したコンビネーションに基づく賞を表示することにより、遊技者に対して賞の内容を報知する。例えば、図1ではブロック7の組合せによって家の形状が形作られ、賞として100クレジットを付与することを報知する「Win 100」の文字が表示される。

【0056】

続いて、S18では前記S13の抽選結果に基づいてボーナスゲームを実行するか否か

10

20

30

40

50

を判定する。その結果、ボーナスゲームを実行すると判定された場合（S18：YES）には、ボーナスゲーム処理へと移行する（S19）。ボーナスゲームとして様々な態様が考えられるが、ここではフリーゲームがボーナスゲームであるとして説明を行う。ここで、フリーゲームとはBETを行うことなく通常ゲームと同じゲームが所定回数行われるゲームであり、前記S19のボーナスゲーム処理ではブロック7の表示及び非表示制御を所定回数繰り返し行い、その間に成立した賞は後述するS20の払出処理で遊技者に払い出される。尚、ボーナスゲームへの移行条件としては、ミステリーとして突然発生するような形態でも良く、様々な条件を設定できる。また、フリーゲーム中に用いられる抽選テーブルとしては、通常ゲームより払い出しが多くなるように設定されている抽選テーブルを用いても良い。一方、ボーナスゲームを実行しないと判定された場合（S18：NO）にはS20へと移行する。

10

【0057】

そして、S20でメインCPU61は、下側ディスプレイ6に表示されたブロック7の組合せにより形作られる形状に基づく賞を遊技者に対して払い出す。この時、CASHOUTボタン20を押下することによって、クレジット数に応じたコイン（1クレジットがコイン1枚に相当）として払い出すことも可能であり、また、バーコード付チケットにより払い出すことも可能である。

【0058】

以上説明した通り第1実施形態に係るゲーミングマシン1では、ゲーム開始時に1-BETボタン21、最大BETボタン22を用いた遊技者の操作によって今回のゲームにおけるベット数が1BET～5BETのいずれかに受け付けられ（S11）、今回のゲームで付与される賞の内容を抽選する（S13）。その後、下側ディスプレイ6に対して10×10個の正方形のブロック7をマトリクス状に表示し（S14）、ゲームが終了するまでの過程において付与する賞の内容に応じた形状をブロックマス8により形成するように所定位置に表示されたブロック7を徐々に非表示とし（S15）、ゲーム終了時に表示されたブロック7の組合せの形状に基づいて遊技者に賞を付与する（S20）ので、シンボルの表示に拠らない新たな遊技を遊技者に対して提供することが可能となり、また、遊技結果に対する報知のバリエーションを多彩にすることができる。

20

また、ブロック7の組合せが形作る形状の内、特にボーナスゲームを実行する賞を付与する場合の形状は「BONUS GAME」の頭文字のBの形状となっており、賞の内容を示唆する形状となっているので、遊技者は今回のゲームにおいて賞が成立したか否かをブロック7の形状から一見して容易に判断することが可能となる。また、ブロック7の形状の変化に対する遊技者の期待感をより向上させることができる。

30

更に、ゲームが終了するまでの過程において所定位置に配置されたブロック7の表示色を変更するので、ブロック7の組合せによって形作られるブロックマス8の形状をより明確に認識可能となる。

【0059】

〔第2実施形態〕

次に、第2実施形態に係るゲーミングマシンについて図12に基づいて説明する。尚、以下の説明において上記図1乃至図11の第1実施形態に係るゲーミングマシン1の構成と同一符号は、前記第1実施形態に係るゲーミングマシン1等の構成と同一あるいは相当部分を示すものである。

40

【0060】

この第2実施形態に係るゲーミングマシンの概略構成は、第1実施形態に係るゲーミングマシン1とほぼ同じ構成である。また、各種制御処理も第1実施形態に係るゲーミングマシン1とほぼ同じ制御処理である。

ただし、第1実施形態に係るゲーミングマシン1がゲームの終了するまでの過程において下側ディスプレイ6にマトリクス状に配置されたブロック7の内、所定位置に表示されたブロック7を徐々に非表示とし（S15）、表示された残りのブロック7の組合せの形状に基づいて遊技者に賞を付与する（S20）のに対し、第2実施形態にかかるゲーミン

50

ゲームマシンは下側ディスプレイ 6 にマトリクス状に配置されたブロック 7 の内、所定位置に表示されたブロック 7 の表示色を変更し、表示色が変更された後におけるブロック 7 の組合せの形状に基づいて遊技者に賞を付与する点で第 1 実施形態に係るゲーミングマシン 1 と異なっている。

【 0 0 6 1 】

以下に、図 1 2 に基づき、第 2 実施形態に係るゲーミングマシン 1 でゲームの際に下側ディスプレイ 6 において表示されるブロックマス 8 について説明する。図 1 2 は第 2 実施形態に係る下側ディスプレイ 6 に家の形状のブロックマス 8 が形作られる過程を示した図である。

【 0 0 6 2 】

図 1 2 に示すように第 2 実施形態に係る下側ディスプレイ 6 に表示されるブロックマス 8 は、最大で 10×10 個のマトリクス状に配置された正方形のブロック 7 により構成される。そして、ゲームが開始されるとブロックマス 8 を構成する一部のブロック 7 について徐々に表示色を黒色に変更する。その後、表示色の変更しなかったブロック 7 の組合せが所定の形状となった時点でブロック 7 の表示形態の変更が停止され、その形状に応じた賞が払い出される。

尚、表示色を変更したブロック 7 の組合せが所定の形状となった時点でブロック 7 の表示形態の変更を停止し、その形状に応じた賞を払い出しても良い。また、表示色を変更したブロック 7 と変更しないブロックのそれぞれの組合せが所定の形状となった時点でブロック 7 の表示形態の変更を停止し、その形状に応じた賞を払い出しても良い。

【 0 0 6 3 】

続いて、具体的に第 1 実施形態に係るゲーミングマシン 1 のゲーム進行手順について説明する。まず、ベット受付終了後にスタートボタン 1 8 が押下されると、賞の内容を決定する内部抽選処理が行われる。その後、下側ディスプレイ 6 に対してマトリクス状に表示された 10×10 個のブロック 7 の内、所定箇所のブロック 7 の表示色を徐々に黒色に変更する。そして、抽選により決定された賞の内容に応じた形状が下側ディスプレイ 6 に表示されたブロック 7 の内、表示色の変更しなかったブロック 7 の組合せによって形作られ、賞が付与される。

【 0 0 6 4 】

以上説明した通り第 2 実施形態に係るゲーミングマシンでは、ゲーム開始時に 1 - B E T ボタン 2 1、最大 B E T ボタン 2 2 を用いた遊技者の操作によって今回のゲームにおけるベット数が 1 B E T ~ 5 B E T のいずれかに受け付けられ、今回のゲームで付与される賞の内容を抽選する。その後、下側ディスプレイ 6 に対して 10×10 個の正方形のブロック 7 をマトリクス状に表示し、ゲームが終了するまでの過程において付与する賞の内容に応じた形状をブロックマス 8 により形成するように所定位置に表示されたブロック 7 の表示形態を徐々に変更し、ゲーム終了時に表示されたブロック 7 の組合せの形状に基づいて遊技者に賞を付与するので、シンボルの表示に拠らない新たな遊技を遊技者に対して提供することが可能となり、また、遊技結果に対する報知のバリエーションを多彩にすることができる。

【 0 0 6 5 】

尚、本発明は前記実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で種々の改良、変形が可能であることは勿論である。

例えば、第 1 及び第 2 実施形態では、ゲーム開始時に 10×10 (計 100 個) のブロック 7 を下側ディスプレイ 6 に対して表示し、その後に表示されたブロック 7 の内、所定位置にあるブロック 7 の表示形態を変更することとしているが、ゲーム開始時に表示されるブロック 7 の数は 10×10 個に限られること無く、 $M \times N$ 個 (M, N は自然数) の条件を満たせば良い。例えば、 5×5 個でも 10×20 個でも良い。

【 0 0 6 6 】

また、ブロック 7 の表示形態を変更させる例として、第 1 実施形態ではブロック 7 を非表示とし、第 2 実施形態ではブロック 7 の表示色を変更することとしていたが、表示形態

10

20

30

40

50

を変更するものであれば他の構成であっても良い。例えば、下側ディスプレイ6に対してブロック7を新たに追加して表示することにより、ブロック7の組合せの形状を付与する賞に応じた形状へと変化させても良い。更に、表示されているブロック7の配置を変更することにより、ブロック7の組合せの形状を付与する賞に応じた形状へと変化させても良い。

また、ブロック7の表示形態の変更はゲーム進行に沿って徐々に行うのではなく、該当するブロック7の全てを一括して変更するようにしても良い。

【図面の簡単な説明】

【0067】

【図1】第1実施形態に係る下側ディスプレイに家の形状のブロックマスが形作られる過程を示した図である。 10

【図2】第1実施形態に係るゲーミングマシンの外観を示す斜視図である。

【図3】第1実施形態に係る下側ディスプレイに車の形状のブロックマスが形作られる過程を示した図である。

【図4】第1実施形態に係る下側ディスプレイに表示されるボーナスゲームを示唆するBの形状のブロックマスを示した図である。

【図5】第1実施形態に係る下側ディスプレイに表示されるハズレを示唆するドクロの形状のブロックマスを示した図である。

【図6】図1に示す過程によりブロックマスが家の形状となった後に、ブロックの表示色を変更した場合の一例を示した図である。 20

【図7】図3に示す過程によりブロックマスが車の形状となった後に、ブロックの表示色を変更した場合の一例を示した図である。

【図8】第1実施形態に係るゲーミングマシンの配当テーブルを示した図である。

【図9】第1実施形態に係るゲーミングマシンの制御系を模式的に示すブロック図である。

【図10】第1実施形態に係るゲーミングマシンにおけるメイン制御処理プログラムのフローチャートである。

【図11】第1実施形態に係るゲーミングマシンにおけるメイン遊技処理プログラムのフローチャートである。

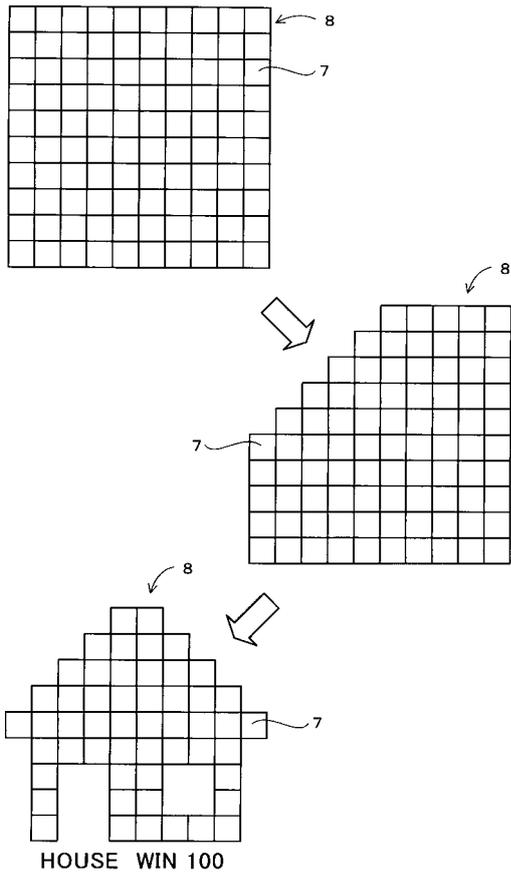
【図12】第2実施形態に係る下側ディスプレイに家の形状のブロックマスが形作られる過程を示した図である。 30

【符号の説明】

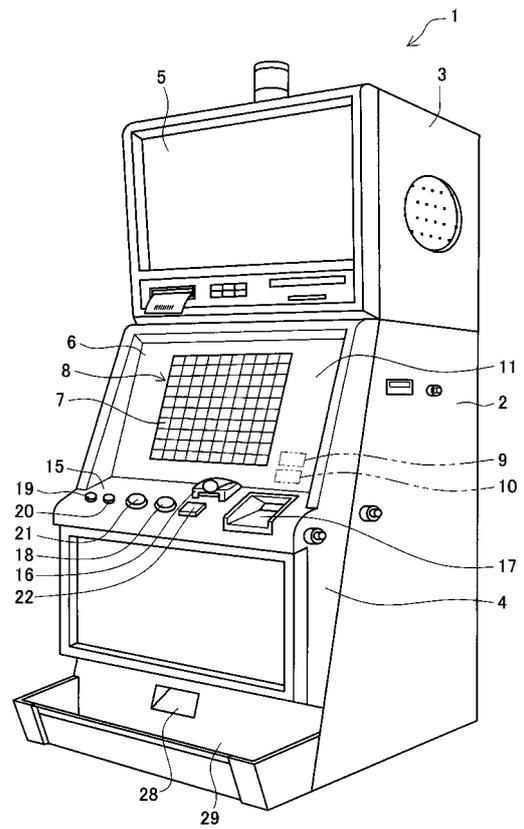
【0068】

1	ゲーミングマシン
6	下側画像表示パネル
7	ブロック
8	ブロックマス
49	コントローラ
61	メインCPU
62	ROM
63	RAM

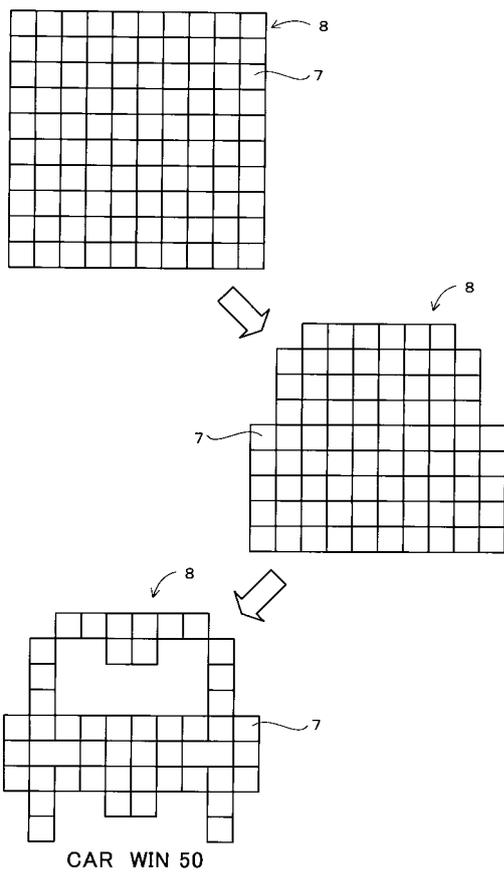
【 図 1 】



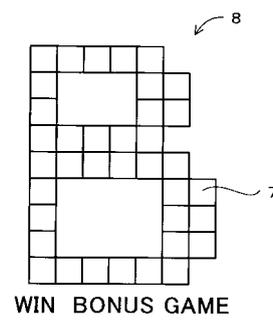
【 図 2 】



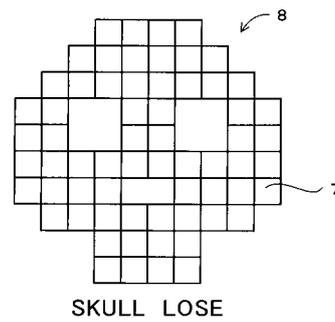
【 図 3 】



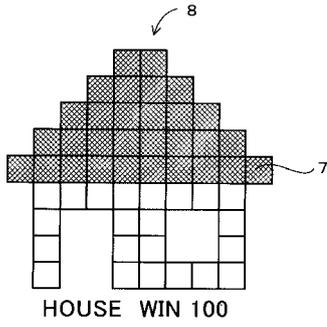
【 図 4 】



【 図 5 】



【図6】

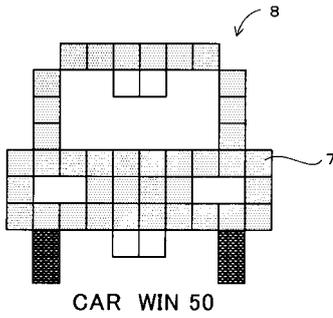


【図8】

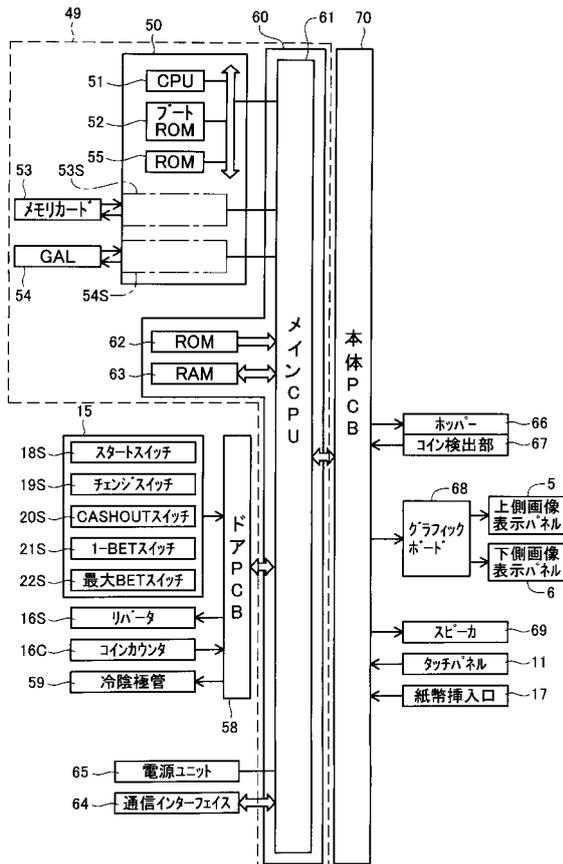
配当テーブル

形状	賞の内容
B	ボーナスゲームへの移行
PIANE	200クレジットの払い出し
HOUSE	100クレジットの払い出し
SUN	75クレジットの払い出し
CAR	50クレジットの払い出し
CHERRY	10クレジットの払い出し
SKULL等	ハズレ

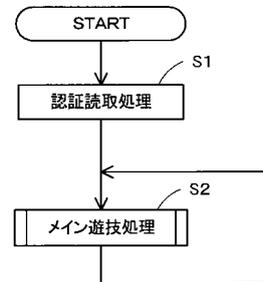
【図7】



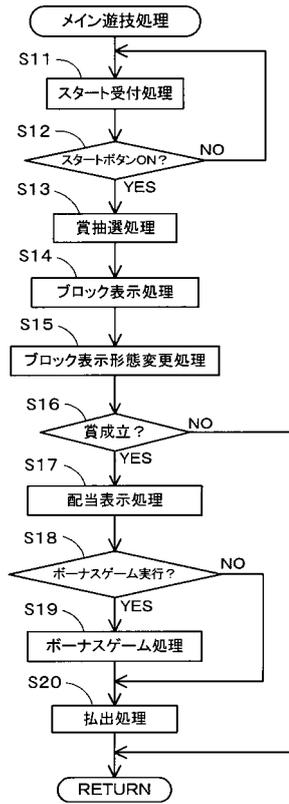
【図9】



【図10】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

