

(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2012-24631
(P2012-24631A)

(43) 公開日 平成24年2月9日(2012.2.9)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04 5 1 4 H

テーマコード (参考)
2 C 0 8 2

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2011-245120 (P2011-245120)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成23年11月9日 (2011.11.9)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2008-154062 (P2008-154062) の分割		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
原出願日	平成12年11月17日 (2000.11.17)	(74) 代理人	100113228 弁理士 中村 正
		(72) 発明者	炭谷 和広 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		Fターム(参考)	2C082 AA02 AB03 AB10 AB12 AB25 AB29 BA02 BA22 BA32 BB02 BB33 BB74 BB78 BB93 BB94 BB96 CA02 CB04 CB23 CB31 CC01 CC13 CC24 CC28 CC37 CC52 CD03 CD12 CD13 CD49 DA52

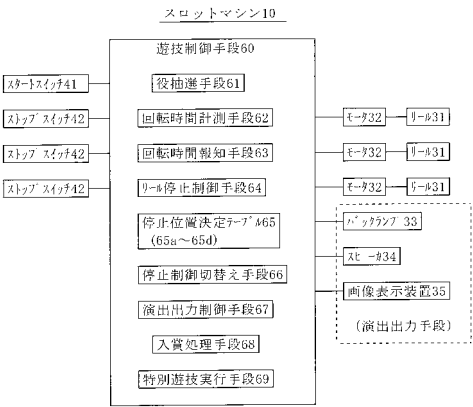
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 役の当選の有無以外の要因に基づいてリールの停止制御が変化するようにし、リールの停止時における図柄の組合せを多彩にする。

【解決手段】 複数種類の図柄を表示した複数のリール31と、各リール31の回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ42と、役の抽選を行う役抽選手段61と、役抽選手段61による役の抽選結果と、ストップスイッチ42の操作タイミングとに基づいて、複数の異なる停止制御のうちのいずれかによってリール31を停止制御するリール停止制御手段64と、リール31の回転開始時からストップスイッチ42が操作されるまでの時間を計測する回転時間計測手段62と、回転時間計測手段62により計測された時間が所定時間を経過したか否かを判断し、その判断結果に基づいて、リール停止制御手段64の停止制御を切り替える停止制御切替え手段66とを備える。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、
各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチと、
役の抽選を行う役抽選手段と、
前記役抽選手段による役の抽選結果と、前記ストップスイッチの操作タイミングとに基づいて、複数の異なる停止制御のうちのいずれかによって前記リールを停止制御するリール停止制御手段と、
前記リールの回転開始時から前記ストップスイッチが操作されるまでの時間を計測する回転時間計測手段と、
前記回転時間計測手段により計測された時間が所定時間を経過したか否かを判断し、その判断結果に基づいて、前記リール停止制御手段の停止制御を切り替える停止制御切替え手段と
を備えることを特徴とするスロットマシン。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、所定の条件に基づいてリールの停止制御が変化するようにしたスロットマシンに関するものである。

20

【背景技術】**【0002】**

従来のスロットマシンでは、遊技の開始時にスロットマシン内部で役の抽選が行われ、その抽選結果に基づいて、リールを停止制御している。
すなわち、役の抽選において、いずれの役にも当選していないときは、いずれかの役の図柄の組合せが有効ラインに停止することがないように、リールを停止制御している。
これに対し、役の抽選において、いずれかの役に当選したときは、リールの停止制御が可能な範囲内で、その当選役の図柄の組合せができる限り有効ラインに停止するように、リールを停止制御している。

30

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0003】**

しかし、前述の従来技術では、役の当選の有無に応じてリールの停止制御が異なるものの、役に当選したか否かで、それぞれ一定のリールの停止制御が行われているにすぎなかった。このため、リールの停止時における図柄の組合せが特定のものに偏ってしまうという問題点があった。これにより、リールの停止時における図柄の組合せに応じて、特別役の当選期待感を遊技者に与えることが困難であった。

【0004】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、役の当選の有無以外の要因に基づいてリールの停止制御が変化するようにし、リールの停止時における図柄の組合せを多彩にすることである。

40

【課題を解決するための手段】**【0005】**

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。

第1の解決手段（請求項1の発明）は、複数種類の図柄を表示した複数のリールと、各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチと、役の抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選手段による役の抽選結果と、前記ストップスイッチの操作タイミングとに基づいて、複数の異なる停止制御のうちのいずれかによって前記リールを停止制御するリール停止制御手段と、前記リールの回転開始時から前記ストップスイッチが操作されるまでの時間を計測する回転時間計測手段と

50

、前記回転時間計測手段により計測された時間が所定時間を経過したか否かを判断し、その判断結果に基づいて、前記リール停止制御手段の停止制御を切り替える停止制御切替え手段とを備えることを特徴とする。

【0006】

第1の解決手段においては、スタートスイッチの操作等によりリールの回転が開始すると、回転時間計測手段により、リールの回転開始時からストップスイッチが操作されるまでの時間が計測される。

そして、ストップスイッチが操作されると、停止制御切替え手段により、回転時間計測手段により計測された時間が所定時間を経過したか否かが判断され、その判断結果に基づいて、リール停止制御手段の停止制御が切り替えられる。リール停止制御手段は、停止制御切替え手段により切り替えられた停止制御に従って、リールを停止制御する。

10

【0007】

したがって、リールの回転開始時からストップスイッチが操作されるまでの時間に応じて停止制御が異なるようになる。よって、役の当選の有無以外の要因に基づいてリールの停止制御を変化させることができ、リールの停止時における図柄の組合せを多彩にすることができる。これにより、リールの停止時における図柄の組合せに応じて、特別役の当選期待感を遊技者に与えることができる。

【0008】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、前記リール停止制御手段における複数の異なる停止制御には、前記ストップスイッチの操作時における前記リールの位置から停止可能位置までの範囲が異なる複数の停止制御を含むことを特徴とする。

20

【0009】

第2の解決手段においては、リールの回転開始時からストップスイッチが操作されるまでの時間に応じて、ストップスイッチの操作時におけるリールの位置から停止可能位置までの範囲が異なる複数の停止制御のうち、いずれかの停止制御によってリールが停止制御される。

したがって、役に当選した遊技において、いずれの停止制御が用いられるかによって、当選した役の入賞率に差を付けることができ、各停止制御ごとに特徴を持たせることができる。

【0010】

30

第3の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、前記停止制御切替え手段は、前記回転時間計測手段により計測された時間が所定時間を経過するまでにいずれかの前記ストップスイッチが操作されたときは、そのストップスイッチに対応する前記リールの停止制御を特定の停止制御にし、所定時間を経過した後に他のいずれかの前記ストップスイッチが操作されたときは、そのストップスイッチに対応する前記リールの停止制御を前記特定の停止制御以外の停止制御にすることを特徴とする。

【0011】

第3の解決手段においては、複数のストップスイッチのうち、リールの回転開始時から所定時間を経過するまでに操作されたものについては、そのストップスイッチに対応するリールの停止制御は、特定の停止制御にされる。一方、リールの回転開始時から所定時間の経過後に操作されたものについては、そのストップスイッチに対応するリールの停止制御は、特定の停止制御以外の停止制御にされる。

40

したがって、各リールごとに、リールの回転開始からの経過時間に応じて異なる停止制御を行うことができる。これにより、リールの停止時における図柄の組合せパターンをさらに多くすることができる。

【0012】

第4の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、前記停止制御切替え手段は、前記回転時間計測手段により計測された時間が所定時間を経過するまでに最初の前記ストップスイッチが操作されたときは、全てのストップスイッチに対応する前記リールの停止制御を同一の停止制御にすることを特徴とする。

50

【 0 0 1 3 】

第 4 の解決手段においては、リールの回転開始時から所定時間を経過するまでに最初のストップスイッチが操作されたときは、全てのストップスイッチに対応するリールの停止制御は、同一の停止制御にされる。

したがって、遊技者は、最初のストップスイッチを所定時間を経過するまでに操作すれば、他のストップスイッチを所定時間を経過するまでに操作したか否かにかかわらず、全てのリールの停止制御を同一のものにすることができる。これにより、遊技者は、例えば特別役に当選していることを知った場合には、リールの回転開始時から最初のストップスイッチを操作するまでの時間を適切な時間とすれば、特別役の入賞に有利な停止制御を選択することが可能となる。

10

【 0 0 1 4 】

第 5 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段において、前記停止制御切替え手段は、前記回転時間計測手段により計測された時間が所定時間を経過するまでにいずれかの前記ストップスイッチが操作されたときは、そのストップスイッチに対応する前記リールの停止制御を特定の停止制御にし、所定時間を経過した後に他のいずれかの前記ストップスイッチが操作されたときは、そのストップスイッチに対応する前記リールの停止制御を前記特定の停止制御にするか又は前記特定の停止制御以外の停止制御にするかを抽選によって決定することを特徴とする。

【 0 0 1 5 】

第 5 の解決手段においては、複数のストップスイッチのうち、リールの回転開始時から所定時間を経過するまでに操作されたものについては、そのストップスイッチに対応するリールの停止制御は、特定の停止制御にされる。一方、リールの回転開始時から所定時間の経過後に操作されたものについては、そのストップスイッチに対応するリールの停止制御は、抽選によって決定される。

20

したがって、リールの回転開始時から所定時間を経過した場合には、リールの停止制御に抽選の要素を取り入れることができる。これにより、リールの停止時における図柄の組合せパターンをさらに多くすることができる。

【 0 0 1 6 】

第 6 の解決手段は、第 1 ～ 第 5 の解決手段において、前記リール停止制御手段のいずれか 1 つの停止制御による前記リールの停止時における図柄の組合せのうち、少なくとも 1 つは、他の 1 つの停止制御によつては前記リールの停止時に出現しない図柄の組合せであることを特徴とする。

30

【 0 0 1 7 】

第 6 の解決手段においては、リール停止制御手段のいずれか 1 つの停止制御は、他の停止制御では出現しない図柄の組合せを出現させる。

したがって、各停止制御ごとに、リールの停止時における図柄の組合せに特徴を持たせることができる。これにより、例えば、特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せのうち信頼度が異なる図柄の組合せを、停止制御ごとに設けることができる。

【 0 0 1 8 】

第 7 の解決手段は、第 1 ～ 第 6 の解決手段において、前記役抽選手段による役の抽選において、遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させるための特別役に当選している場合には、前記リール停止制御手段のいずれか 1 つの停止制御は、特別役の図柄の組合せを有効ラインに停止させることより、特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せを出現させることを優先する停止制御であり、前記リール停止制御手段の他の 1 つの停止制御は、前記ストップスイッチの操作時における前記リールの位置から停止可能位置を検索し、その停止可能位置の範囲内において特別役を構成する図柄を有効ラインに停止させることが可能であるときは、その位置に前記リールを停止させることを優先する停止制御であることを特徴とする。

40

【 0 0 1 9 】

第 7 の解決手段においては、特別役に当選している遊技では、リールの回転開始時から

50

ストップスイッチが操作されるまでの時間に応じて、特別役の図柄の組合せを有効ラインに停止させることにより、特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せを出現させることを優先する停止制御、又は、特別役を構成する図柄を有効ラインに停止させることを優先的に行う停止制御が行われる。

【 0 0 2 0 】

したがって、特別役に当選している遊技では、いずれの停止制御が用いられるかによって、特別役の入賞率や、特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せの出現率に差を付けることができ、各停止制御ごとに特徴を持たせることができる。また、遊技者は、特別役に当選していることを知ったときは、特別役の入賞率が高い方の停止制御となるように、リールの回転開始時からストップスイッチを操作するまでの時間を決定することができる。

10

【 0 0 2 1 】

第 8 の解決手段は、第 1 ～ 第 7 の解決手段において、前記ストップスイッチが操作されることなく予め定められた時間が前記回転時間計測手段により計測されたときは、前記リール停止制御手段は、前記ストップスイッチの操作にかかわらず、いずれかの停止制御によって前記リールを停止制御することを特徴とする。

【 0 0 2 2 】

第 8 の解決手段においては、回転時間計測手段により計測された時間が予め定められた時間を経過したときは、ストップスイッチの操作にかかわらず、リールが自動的に停止制御される。

20

したがって、リールの回転時間が必要以上に長いとき等は、リールの回転を自動で停止させることができる。また、リールの回転開始時から所定時間を経過した後であっても、予め定められた時間を経過したときは、他の停止制御を行うことが可能となる。

【 0 0 2 3 】

第 9 の解決手段は、第 1 ～ 第 8 の解決手段において、遊技中における演出を出力する演出出力手段と、前記リール停止制御手段の停止制御の種類に応じて異なる内容の演出を、前記演出出力手段により出力するように制御する演出出力制御手段とを備えることを特徴とする。

【 0 0 2 4 】

第 9 の解決手段においては、演出出力制御手段及び演出出力手段により、リール停止制御手段の停止制御の種類に応じて異なる内容の演出が出力される。

30

したがって、遊技者は、出力された演出によって、どの種類の停止制御によってリールが停止制御されたかを知ることができる。

【 0 0 2 5 】

第 10 の解決手段は、第 1 ～ 第 9 の解決手段において、前記回転時間計測手段により計測された時間が所定時間を経過したか否かを遊技者に対して報知する計測時間報知手段を備えることを特徴とする。

【 0 0 2 6 】

第 10 の解決手段においては、計測時間報知手段により、リールの回転開始時から所定時間を経過したか否かが遊技者に対して報知される。

40

したがって、遊技者は、リールの回転開始時から所定時間を経過したか否かの報知によって、ストップスイッチを操作したときには、どの種類の停止制御によってリールが停止制御されるかを知ることができる。

【 発明の効果 】

【 0 0 2 7 】

第 1 の解決手段（請求項 1 の発明）によれば、リールの回転開始時からストップスイッチが操作されるまでの時間に応じて停止制御が異なるようになる。よって、役の当選の有無以外の要因に基づいてリールの停止制御を変化させることができ、リールの停止時における図柄の組合せを多彩にすることができる。これにより、リールの停止時における図柄の組合せに応じて、特別役の当選期待感を遊技者に与えることができる。

50

【 0 0 2 8 】

第 2 の解決手段によれば、役に当選した遊技において、いずれの停止制御が用いられるかによって、当選した役の入賞率に差を付けることができ、各停止制御ごとに特徴を持たせることができる。

【 0 0 2 9 】

第 3 の解決手段によれば、各リールごとに、リールの回転開始時からの経過時間に応じて異なる停止制御を行うことができる。これにより、リールの停止時における図柄の組合せパターンをさらに多くすることができる。

【 0 0 3 0 】

第 4 の解決手段によれば、遊技者は、最初のストップスイッチを所定時間が経過するまでに操作すれば、他のストップスイッチを所定時間が経過するまでに操作したか否かにかかわらず、全てのリールの停止制御を同一のものにすることができる。これにより、遊技者は、例えば特別役に当選していることを知った場合には、リールの回転開始時から最初のストップスイッチを操作するまでの時間を適切な時間とすれば、特別役の入賞に有利な停止制御を選択することが可能となる。

【 0 0 3 1 】

第 5 の解決手段によれば、リールの回転開始時から所定時間を経過した場合には、リールの停止制御に抽選の要素を取り入れることができる。これにより、リールの停止時における図柄の組合せパターンをさらに多くすることができる。

【 0 0 3 2 】

第 6 の解決手段によれば、各停止制御ごとに、リールの停止時における図柄の組合せに特徴を持たせることができる。これにより、例えば、特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せのうち信頼度が異なる図柄の組合せを、停止制御ごとに設けておくことができる。

【 0 0 3 3 】

第 7 の解決手段によれば、特別役に当選している遊技では、いずれの停止制御が用いられるかによって、特別役の入賞率や、特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せの出現率に差を付けることができ、各停止制御ごとに特徴を持たせることができる。また、遊技者は、特別役に当選していることを知ったときは、特別役の入賞率が高い方の停止制御となるように、リールの回転開始時からストップスイッチを操作するまでの時間を決定することができる。

【 0 0 3 4 】

第 8 の解決手段によれば、リールの回転時間が必要以上に長いとき等は、リールの回転を自動で停止させることができる。また、リールの回転開始時から所定時間を経過した後であっても、予め定められた時間を経過したときは、他の停止制御を行うことが可能となる。

【 0 0 3 5 】

第 9 の解決手段によれば、遊技者は、出力された演出によって、どの種類の停止制御によってリールが停止制御されたかを知ることができる。

【 0 0 3 6 】

第 10 の解決手段によれば、遊技者は、リールの回転開始時から所定時間を経過したか否かの報知によって、ストップスイッチを操作したときには、どの種類の停止制御によってリールが停止制御されるかを知ることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 3 7 】

【 図 1 】 本発明によるスロットマシンの第 1 実施形態の概略を示すブロック図である。

【 図 2 】 回転時間計測手段により計測された時間と、リール停止制御手段の停止制御との関係を示すタイムチャートである。

【 図 3 】 停止位置決定テーブルと、その切替えとを説明する図である。

【 図 4 】 第 1 実施形態における停止制御の切替え処理の流れを示すフローチャートである

10

20

30

40

50

。

【図 5】第 2 実施形態における停止制御の切替え処理の流れを示すフローチャートである

。

【図 6】第 2 実施形態における停止制御の切替え処理の流れを示すフローチャートであり、図 5 に続くものである。

【図 7】第 3 実施形態における停止制御の切替え処理の流れを示すフローチャートであり、その要部を示すものである。

【発明を実施するための形態】

【0038】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

10

（第 1 実施形態）

図 1 は、本発明によるスロットマシンの第 1 実施形態の概略を示すブロック図である。

スロットマシン 10 の遊技制御手段 60 は、スロットマシン 10 の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン 10 全体を統括制御する手段である。遊技制御手段 60 は、演算等を行う CPU と、遊技の進行等に必要なプログラムや演出用のデータ等を記憶しておく ROM と、CPU が各種の制御を行うときに、取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM 等とを備える。

【0039】

遊技制御手段 60 の出力側（図 1 中、右側）には、以下に示すモータ 32 等の周辺機器が電氣的に接続されている。

20

モータ 32 は、リール 31 を回転させるためのものであり、リール 31 の回転中心部に連結され、遊技制御手段 60 によって制御される。

【0040】

リール 31 は、リング状のものであり、その外周面に複数種類の図柄（入賞役を構成する図柄等）を印刷したリールテープを貼付したものである。1 つのリール 31 には、例えば 21 図柄が等間隔で設けられる。

リール 31 は、本実施形態では並列に 3 つ設けられている。また、各リール 31 は、スロットマシン 10 のフロントパネルに設けられた表示窓（図示せず）から、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 10 の表示窓から、合計 9 個の図柄が見えるように配置されている。

30

そして、リール 31 がモータ 32 によって回転されることで、リール 31 上の図柄は、所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。

【0041】

リール 31 の図柄の組合せに対応する各種の役が予め定められている。全てのリール 31 の停止時に、有効ライン（後述）に停止した図柄の組合せが予め定められた役の図柄の組合せと一致するときは、その役の入賞となる。

入賞役としては、例えば特別役、複数種類の小役、及びリプレイ（再遊技役）が挙げられる。

【0042】

特別役とは、通常遊技から特別遊技（遊技者にとって有利となる遊技）に移行させる役である。特別役の種類としては、ビックボーナス（以下、BB と略称する。）、レギュラーボーナス（以下、RB と略称する。）、及びシングルボーナス（以下、SB と略称する。）等が挙げられる。これらの BB、RB 及び SB の各特別役の入賞により、それぞれ、通常遊技から BB ゲーム、RB ゲーム及び SB ゲームの各特別遊技に移行する。

40

【0043】

小役とは、予め定めた枚数のメダルが払い出される役であり、通常、複数種類設けられている。

また、リプレイとは、当該遊技でのメダルの投入枚数（ベット枚数）を維持した再遊技が行えるようにした役である。

【0044】

50

ここで、図示しないが、フロントパネルの表示窓を含む部分には、例えば5本の有効ラインが設定されている。この有効ラインは、水平方向の上段、中段及び下段の3本と、右上がり及び左下がりの斜め方向の2本とから構成されている。

そして、各表示窓から見えるリール31の上下に連続する3図柄は、水平方向の上段、中段及び下段の3本の有効ライン上に位置している。

また、この有効ラインは、投入されたメダル枚数に応じて有効化される。投入されたメダルが1枚のときは水平方向中段の1本の有効ライン、2枚のときは水平方向の3本の有効ライン、3枚のときは5本の全ての有効ラインが有効化される。

【0045】

演出出力手段は、遊技中における演出を出力するための周辺機器であり、本実施形態では、バックランプ33、スピーカ34及び画像表示装置35を備える。

バックランプ33は、各リール31の内周側に固定して配置され、有効ライン上に位置する図柄を背後から照光するものである。バックランプ33は、図柄を見やすくするため、他の、特定のパターンで発光する演出を出力するものである。

【0046】

また、スピーカ34は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

画像表示装置35は、遊技中に各種の演出画像や所定の情報等を画像表示する演出を行うものであり、液晶画像表示装置やドットディスプレイ等からなるものである。

【0047】

さらに、遊技制御手段60の入力側(図1中、左側)には、以下に示す周辺機器が電氣的に接続されている。

スタートスイッチ41は、遊技者がリール31の回転をスタートさせるときに操作するスイッチである。

ストップスイッチ42は、各リール31ごとに独立して3つ並設され、遊技者がそれぞれのリール31の回転を停止させるときに操作するスイッチである。

【0048】

次に、本実施形態におけるスロットマシン10でのゲームの概要を説明する。

まず、通常遊技では、遊技者は、メダル投入口(図示せず)からメダルを投入するか、又は貯留されているメダルを投入するためのベットスイッチ(図示せず)を操作して有効ラインを有効化し、スタートスイッチ41をオンする。これにより、全リール31が始動される。そして、遊技者は各ストップスイッチ42を押すことで各リール31の回転を停止させる。全てのリール31の停止時に、有効ライン上のリール31の図柄の組合せが予め定められた何らかの役の図柄の組合せと一致するときは、その役の入賞となり、成立役に応じてメダルの払出し等が行われる。

【0049】

例えば、BBの図柄の組合せが「7」-「7」-「7」に設定されているとすると、全てのリール31の停止時に、いずれかの有効ライン上に、各リール31の「7」の図柄が停止したときは、BBの入賞となる。そして、BBに入賞したときは、通常遊技からBBゲームに移行する。

【0050】

BBゲームは、第1態様遊技と第2態様遊技とを有するものであり、通常遊技からBBゲームに移行したときは、最初に第1態様遊技に移行する。この第1態様遊技では、小役、及び第2態様遊技に移行するための移行役の抽選のみが行われる。そして、第1態様遊技において移行役が入賞したときは、BBゲームの第1態様遊技から第2態様遊技(ボーナスゲーム)に移行する。

【0051】

第2態様遊技とは、所定役が高確率で入賞する遊技を、規定入賞回数又は規定遊技回数だけ行うものである。この第2態様遊技において、規定入賞回数又は規定遊技回数に到達したときは、再度、第1態様遊技に戻るようにする。そして、第1態様遊技の遊技回数が

10

20

30

40

50

規定回数に到達するか、又は第 1 態様遊技から第 2 態様遊技への移行回数が規定回数に到達するまで、第 1 態様遊技と第 2 態様遊技とを繰り返す。第 1 態様遊技から第 2 態様遊技への移行回数が規定回数目であるときは、その第 2 態様遊技の終了によって、B B ゲームが終了する。

【 0 0 5 2 】

また、R B が入賞したときは、通常遊技から R B ゲームに移行する。R B ゲームは、上記の B B ゲームでの第 2 態様遊技（ボーナスゲーム）を 1 セット、すなわち所定役が高確率で当選する遊技を規定入賞回数又は規定遊技回数だけ行うものである。

さらにまた、S B が入賞したときは、通常遊技から S B ゲームに移行する。S B ゲームは、上記の B B ゲームの第 2 態様遊技又は R B ゲームでの所定役が高確率で当選する遊技を、1 遊技だけ行うものである。

10

以上の各特別遊技の終了後は、通常遊技に戻る。

【 0 0 5 3 】

続いて、遊技制御手段 6 0 をより詳細に説明する。

遊技制御手段 6 0 は、図 1 に示すように、以下の各手段を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、遊技制御手段 6 0 は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

（役抽選手段）

役抽選手段 6 1 は、役（特別役、小役又はリプレイ等）の抽選を行うものである。役抽選手段 6 1 は、例えば、役抽選用の乱数発生手段（ハード乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

20

【 0 0 5 4 】

役抽選手段 6 1 の乱数発生手段は、所定の領域（例えば 1 0 進法で 0 ~ 6 5 5 3 5 ）の乱数を発生させる。乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ 4 1 がオンされた時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、抽選テーブルと照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値が特別役当選領域に属する場合は、特別役の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

30

【 0 0 5 5 】

役抽選手段 6 1 の抽選テーブルは、それぞれ各役の当選確率を定めたものである。役は、上述したように、複数種類の特別役及び小役、並びにリプレイを備え、それぞれ当選確率が定められている。

そして、抽選テーブルは、乱数発生手段で発生する乱数にとる領域を有するとともに、この領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられている。

【 0 0 5 6 】

（回転時間計測手段）

回転時間計測手段 6 2 は、リール 3 1 の回転開始時からストップスイッチ 4 2 が操作されるまでの時間を計測するものであり、タイマー等を備えている。特に本実施形態では、リール 3 1 の回転開始時から 1 0 秒を経過したか否か、及び 6 0 秒を経過したか否かを計測する。スタートスイッチ 4 1 が遊技者によってオンされ、リール 3 1 が回転されると、リール 3 1 の回転信号が回転時間計測手段 6 2 に送信される。そして、回転時間計測手段 6 2 は、リール 3 1 の回転信号を受信している間、時間を計測する。

40

【 0 0 5 7 】

（回転時間報知手段）

回転時間報知手段 6 3 は、リール 3 1 が回転した時からの経過時間を報知するものであり、本実施形態では、上述の演出出力手段（バックランプ 3 3 等）を用いて報知する。すなわち、バックランプ 3 3 の特定パターンでの点灯、スピーカ 3 4 からの特定のサウンドの出力、画像表示装置 3 5 による特定の画像の出力等によって、経過時間の報知を行うよ

50

うにする。

また、本実施形態では、リール 3 1 の回転開始時から 10 秒を経過したか否かを報知する。この場合に、例えば 10 秒を経過したか否かで、異なるサウンドを出力等することにより報知する。

【0058】

(リール停止制御手段、停止位置決定テーブル)

リール停止制御手段 6 4 は、遊技状態(通常遊技状態、特別遊技状態)と、役抽選手段 6 1 の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 がオンされたときのタイミング等に基づいて、複数の異なる停止制御(本実施形態では、第 1 停止制御と第 2 停止制御)のうちのいずれかによってリール 3 1 を停止制御するものである。

10

【0059】

ここで、リール停止制御手段 6 4 は、第 1 停止制御又は第 2 停止制御を行うように定められた複数の停止位置決定テーブル 6 5 を備え、いずれかの停止位置決定テーブル 6 5 を用いてリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、リール 3 1 の停止位置が決定されると、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にリール 3 1 を停止制御する。

【0060】

停止位置決定テーブル 6 5 は、通常遊技時に用いられるものとして、停止位置決定テーブル 6 5 a ~ 6 5 d を備える。これらの各停止位置決定テーブル 6 5 の詳細な停止制御については後述する。

なお、特別遊技時においては、特別遊技時専用の停止位置決定テーブル 6 5 が設けられているが、本実施形態では図示及び説明を省略する。

20

【0061】

(停止制御切替え手段)

停止制御切替え手段 6 6 は、回転時間計測手段 6 2 により計測された時間、すなわちリール 3 1 の回転開始時からストップスイッチ 4 2 が操作されるまでの時間が所定時間を経過したか否かを判断し、その判断結果に基づいて、リール停止制御手段 6 4 の停止制御を切り替えるものである。

本実施形態では、停止制御切替え手段 6 6 は、回転時間計測手段 6 2 により計測された時間が 10 秒を経過したか否かにより、リール停止制御手段 6 4 で用いる停止位置決定テーブル 6 5 を切り替えるものである。

30

【0062】

停止制御切替え手段 6 6 は、リール 3 1 の回転開始時からの時間が所定時間を経過するまでにいずれかのストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止制御を第 1 停止制御にし、所定時間を経過した後に他のいずれかのストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止制御を第 2 停止制御にする。

【0063】

図 2 は、回転時間計測手段 6 2 により計測された時間と、リール停止制御手段 6 4 の停止制御との関係を示すタイムチャートである。

図 2 において、リール 3 1 の回転が開始されると、同時に回転時間計測手段 6 2 により、リール 3 1 の回転開始時からの時間が計測される。

40

【0064】

そして、リール 3 1 の回転開始時から 10 秒以内にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール停止制御手段 6 4 は、第 1 停止制御によりリール 3 1 を停止制御する。

これに対し、リール 3 1 の回転開始時から 10 秒経過後にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール停止制御手段 6 4 は、第 2 停止制御によりリール 3 1 を停止制御する。

【0065】

なお、リール 3 1 の回転開始時から 60 秒を経過した後は、ストップスイッチ 4 2 が操作されない場合でも、リール停止制御手段 6 4 は、リール 3 1 を自動停止制御する。リー

50

ル 3 1 を自動停止制御するときは、第 1 停止制御、第 2 停止制御又はこれら以外の停止制御のうち、いずれによってリール 3 1 を停止制御しても良い。

【 0 0 6 6 】

図 3 は、停止位置決定テーブル 6 5 a ~ 6 5 d と、その切替えとを説明する図である。

図 3 において、回転時間計測手段 6 2 により計測された時間が 1 0 秒以内であるときは、停止制御切替え手段 6 6 は、リール停止制御手段 6 4 で用いる停止位置決定テーブル 6 5 を、停止位置決定テーブル 6 5 a 又は 6 5 b に切り替える。停止位置決定テーブル 6 5 a 又は 6 5 b は、第 1 停止制御を行うものである。この場合において、特別役非当選時の遊技（特別役に当選していない遊技）では、停止位置決定テーブル 6 5 a を用い、特別役当選時の遊技（特別役に当選している遊技）では、停止位置決定テーブル 6 5 b を用いる。

10

【 0 0 6 7 】

また、回転時間計測手段 6 2 により計測された時間が 1 0 秒を経過した後は、停止制御切替え手段 6 6 は、リール停止制御手段 6 4 で用いる停止位置決定テーブル 6 5 を、停止位置決定テーブル 6 5 c 又は 6 5 d に切り替える。停止位置決定テーブル 6 5 c 又は 6 5 d は、第 2 停止制御を行うものである。この場合において、特別役非当選時の遊技では、停止位置決定テーブル 6 5 c を用い、特別役当選時の遊技では、停止位置決定テーブル 6 5 d を用いる。

【 0 0 6 8 】

次に、第 1 停止制御及び第 2 停止制御について説明する。

20

図 3 において、「ハズレ目」とは、特別役に当選していないことを意味する図柄の組合せ、すなわち特別役の当選可能性を有さない（当選期待度が 0 の）図柄の組合せである。

また、「チャンス目」とは、必ずしも特別役に当選していることを意味するものではないが、特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せである。

さらにまた、「リーチ目」とは、特別役に当選していることを意味する図柄の組合せ、すなわち特別役の当選確定を意味するものである。

【 0 0 6 9 】

また、「特別役非入賞制御」とは、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングに基づいて、特別役の図柄の組合せが有効ラインに停止しないように（特別役が入賞しないように）リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

30

これに対し、「特別役入賞制御」とは、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングに基づいて、リール 3 1 の停止制御の可能範囲内で、特別役の図柄の組合せが有効ラインに停止するように（特別役が入賞するように）リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 0 7 0 】

ここで、スロットマシン 1 0 内部での役の抽選においていずれかの役が当選した場合に、ストップスイッチ 4 2 のオンを検知した位置ではその役に係る図柄が有効ライン上に停止しないときは、リール 3 1 を停止時に移動制御することにより、有効ライン上にその役に係る図柄を積極的に停止させることで、当選した役の入賞確率を高めるようにしている。そして、リール 3 1 の停止制御の可能範囲は、ストップスイッチ 4 2 のオンを検知した位置から数えて、5 図柄以内に設定されている。

40

【 0 0 7 1 】

そして、第 1 停止制御は、特別役非当選時の遊技においては、特別役非入賞制御を優先して行うとともに、ハズレ目又はチャンス目を出現させる停止制御である（停止位置決定テーブル 6 5 a による停止制御）。ここでは、チャンス目よりハズレ目の方を優先して出現させる。この特別役非当選時の遊技では、リーチ目が出現することはない。

【 0 0 7 2 】

さらに、第 1 停止制御は、特別役当選時の遊技においては、リーチ目又はチャンス目の出現を優先するとともに、特別役入賞制御を行う停止制御である（停止位置決定テーブル 6 5 b による停止制御）。ただし、第 1 停止制御による特別役入賞制御は、ストップスイッチ 4 2 のオンを検知した位置から数えて 2 図柄前までの図柄に特別役を構成する図柄が

50

存在するときは、その特別役を構成する図柄が有効ライン上に停止するように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 0 7 3 】

また、第 2 停止制御は、特別役非当選時の遊技においては、特別役非入賞制御を優先して行うとともに、ハズレ目又はチャンス目をランダムに出現させる停止制御である（停止位置決定テーブル 6 5 c による停止制御）。この特別役非当選時の遊技では、リーチ目が出現することはない。

【 0 0 7 4 】

さらに、第 2 停止制御は、特別役当選時の遊技においては、特別役入賞制御を優先して行うとともに、リーチ目又はチャンス目をランダムに出現させる停止制御である（停止位置決定テーブル 6 5 d による停止制御）。ここで、第 2 停止制御による特別役入賞制御は、ストップスイッチ 4 2 のオンを検知した位置から数えて 5 図柄前までの図柄に特別役を構成する図柄が存在するときは、その特別役を構成する図柄が有効ライン上に停止するように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。すなわち、停止位置決定テーブル 6 5 b と、停止位置決定テーブル 6 5 d とは、特別役当選時の遊技では、ストップスイッチ 4 2 の操作時におけるリール 3 1 の位置から停止可能位置までの範囲が異なるものである。

【 0 0 7 5 】

以上の停止制御により、リール 3 1 の回転開始時から 1 0 秒以内にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、第 1 停止制御によりリール 3 1 が停止制御される。

これにより、特別役非当選時の遊技では、ハズレ目が多く出現するようになる。また、特別役当選時の遊技では、特別役が入賞することより、リーチ目又はチャンス目が多く出現するようになる。

【 0 0 7 6 】

リール 3 1 の回転開始時から 1 0 秒以内にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その遊技者は、特別役を構成する図柄を有効ライン上に停止するように狙ってストップスイッチ 4 2 を操作していない場合が多いと考えられる。よって、この場合に、特別役に当選している遊技では、第 1 停止制御により、リーチ目又はチャンス目を優先的に出現させることで、遊技者に対し、特別役に当選していることを報知することができる。なお、この場合においても、特別役入賞制御が行われるが、第 1 停止制御では、第 2 停止制御と比較すると、リール 3 1 の停止制御の範囲が狭いので、特別役が入賞しにくくなる。

【 0 0 7 7 】

また、リール 3 1 の回転開始時から 1 0 秒経過後にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その遊技者は、特別役を構成する図柄を有効ライン上に停止するように狙ってストップスイッチ 4 2 を操作している場合が多いと考えられる。よって、この場合に、特別役に当選している遊技では、特別役の入賞を優先させる停止制御を行うことで、遊技者の意図に沿った停止制御とすることができる。

【 0 0 7 8 】

さらにまた、以上の停止位置決定テーブル 6 5 a ~ 6 5 d において、役抽選手段 6 1 で特別役以外の役（小役又はリプレイ）に当選したときは、その当選した役を優先的に入賞させるように、リール 3 1 の停止位置が定められている。

【 0 0 7 9 】

なお、停止位置決定テーブル 6 5 b には、停止位置決定テーブル 6 5 d によってはリール 3 1 の停止時に出現することのない図柄の組合せ（プレミア的なリーチ目）が設けられている。したがって、停止位置決定テーブル 6 5 b が用いられたときは、停止位置決定テーブル 6 5 b 特有の停止制御を遊技者に見せることができる。

【 0 0 8 0 】

説明を図 1 に戻す。

（演出出力制御手段）

演出出力制御手段 6 7 は、遊技中における演出の出力を制御するものである。例えば、演出出力制御手段 6 7 は、リール 3 1 の回転開始時（スタートスイッチ 4 1 の操作時）、

10

20

30

40

50

各リール 3 1 の停止時（ストップスイッチ 4 2 の操作時）、全リール 3 1 の停止後等に出
力すべき各種の演出パターンを定めたデータテーブルを有しており、遊技状態や役抽選手
段 6 1 での役の抽選結果等を参照して、所定の演出パターンをデータテーブルから選択し
、その演出パターンに従って演出を出力するように制御する。

【 0 0 8 1 】

特に本実施形態では、演出出力制御手段 6 7 は、リール停止制御手段 6 4 の停止制御の
種類に応じて異なる内容の演出を、演出出力手段により出力するように制御する。例えば
、第 1 停止制御によりリール 3 1 を停止制御する場合と、第 2 停止制御によりリール 3 1
を停止制御する場合とで、バックランプ 3 3 の点灯パターンを変化させたり、スピーカ 3
4 から異なるサウンドを出力したり、又は画像表示装置 3 5 により表示する画像の内容を
変化させたりする。

10

【 0 0 8 2 】

（入賞処理手段）

入賞処理手段 6 8 は、入賞役の有無を判別する入賞判別手段、及び入賞役がある場合に
、その入賞役に応じた払出し等の処理を行う払出し手段等とを備える。

入賞判別手段は、リール 3 1 の停止時に、いずれかの有効ラインに停止した図柄の組合
せが、予め定められたいずれかの役の図柄の組合せと一致するか否かを判別するものであ
る。入賞判別手段は、例えばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することによ
り、有効ライン上の図柄を判別し、これに基づいて、役の入賞の有無を判別する。

20

【 0 0 8 3 】

払出し手段は、入賞判別手段により、リール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄
の組合せがいずれかの役の図柄の組合せと一致すると判別されたときに、成立役に応じて
所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うも
のである。

なお、リプレイの入賞時は、メダルを払い出すことなく、当該遊技で投入されたメダル
枚数を自動投入するように制御する。

【 0 0 8 4 】

（特別遊技実行手段）

特別遊技実行手段 6 9 は、役抽選手段 6 1 で特別役（BB、RB又はSB）に当選し、
かつ特別役の図柄の組合せが有効ライン上に停止して入賞したときは、通常遊技から特別
遊技（BBゲーム、RBゲーム又はSBゲーム）に移行させ、特別遊技を行わせるもので
ある。

30

特別遊技実行手段 6 9 は、特別遊技への移行時には、特別遊技に移行する旨を遊技者に
知らせるために、各種の演出を行うように制御する。

【 0 0 8 5 】

また、特別遊技中は、特別遊技実行手段 6 9 は、特別遊技中の遊技の進行等を制御する
。例えば、BBゲームにおける第 2 態様遊技での所定役の入賞回数や、第 1 態様遊技及び
第 2 態様遊技の遊技回数をカウントする手段、第 1 態様遊技から第 2 態様遊技への移行回
数をカウントする手段、特別遊技の終了条件を満たしたか否かを判別する手段、特別遊技
の終了条件を満たしたと判別したときは特別遊技を終了するように制御する手段等、各種
の手段を備える。

40

【 0 0 8 6 】

次に、フローチャートに基づき、第 1 実施形態におけるリール 3 1 の停止制御の切替え
処理について説明する。図 4 は、第 1 実施形態における停止制御の切替え処理の流れを示
すフローチャートである。

先ず、遊技者は、メダルを投入して有効ラインを有効化し、スタートスイッチ 4 1 をオ
ンする。ステップ S 1 において、遊技制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 がオンされ
たか否かを検知し続ける。オンが検知されたときは、役抽選手段 6 1 は、役の抽選を行う
とともに、次のステップ S 2 に進み、遊技制御手段 6 0 は、モータ 3 2 を駆動制御して、
リール 3 1 の回転を開始する。

50

【0087】

次にステップS3に進み、回転時間計測手段62は、リール31の回転開始時からの時間を計測し始める。ステップS4では、リール31の回転開始時からの時間がN秒（本実施形態では10秒）を経過したか否かが判別される。経過時間がN秒以内であるときはステップS5に進み、N秒を既に経過しているときはステップS9に進む。

【0088】

ステップS5では、回転時間報知手段63は、N秒経過前である旨を遊技者に報知する。例えば、バックランプ33を特定のパターンで点滅させたり、スピーカ34から特定のサウンドを出力したり、又は画像表示装置35によって特定の画像表示を行う。

【0089】

次のステップS6では、遊技制御手段60は、ストップスイッチ42がオンされたか否かを判別する。オンされていないと判別したときは、ステップS4に戻り、オンされたと判別したときは、ステップS7に進む。ステップS7では、リール停止制御手段64は、役抽選手段61による役の抽選結果と、ストップスイッチ42が操作されたときのタイミングとに基づいて、第1停止制御によってリール31を停止制御する。

【0090】

すなわち、特別役非当選時であるときは、停止位置決定テーブル65aを用いてリール31を停止制御する。また、特別役当選時であるときは、停止位置決定テーブル65bを用いてリール31を停止制御する。さらにステップS7では、演出出力制御手段67は、リール31の停止時に、第1停止制御特有の演出を出力する。例えば、ストップスイッチ42の操作音として、特定のサウンドをスピーカ34から出力等する。

【0091】

次に、ステップS8に進み、遊技制御手段60は、全リール31が停止したか否かを判別し、全リール31が未だ停止していないと判別したときはステップS4に戻り、停止したと判別したときは、ステップS14に進む。

【0092】

一方、ステップS4からステップS9に進むと、リール31の回転開始時からの時間がM秒（本実施形態では60秒）を経過したか否かが判別される。経過時間がM秒以内であるときはステップS10に進み、M秒を既に経過しているときはステップS13に進む。

【0093】

ステップS10では、回転時間報知手段63は、N秒経過後である旨を遊技者に報知する。ステップS5と同様に、例えば、バックランプ33を特定のパターンで点滅させたり、スピーカ34から特定のサウンドを出力したり、又は画像表示装置35によって特定の画像表示を行う。

【0094】

次のステップS11では、遊技制御手段60は、ストップスイッチ42がオンされたか否かを判別する。オンされていないと判別したときは、ステップS9に戻り、オンされたと判別したときは、ステップS12に進む。ステップS12では、リール停止制御手段64は、役抽選手段61による役の抽選結果と、ストップスイッチ42が操作されたときのタイミングとに基づいて、第2停止制御によってリール31を停止制御する。

【0095】

すなわち、特別役非当選時であるときは、停止位置決定テーブル65cを用いてリール31を停止制御する。また、特別役当選時であるときは、停止位置決定テーブル65dを用いてリール31を停止制御する。さらにステップS12では、演出出力制御手段67は、リール31の停止時に、第2停止制御特有の演出を出力する。例えば、ストップスイッチ42の操作音として、特定のサウンドをスピーカ34から出力等する。ステップS12の処理後は、ステップS8に進む。

【0096】

ステップS9からステップS13に進むと、リール停止制御手段64は、ストップスイッチ42の操作の有無にかかわらず、回転中の全てのリール31を自動停止制御する。こ

10

20

30

40

50

のときのリール 3 1 の停止制御としては、どのようなものであっても良いが、役抽選手段 6 1 で当選していない役が入賞しないようにするとともに、特別役に当選していないときは、リーチ目が出現しないように停止制御する。ステップ S 1 3 の処理後は、ステップ S 1 4 に進む。

【0097】

ステップ S 8 において全てのリール 3 1 が停止したと判別されたとき、又はステップ S 1 3 で回転中の全てのリール 3 1 が停止制御されたときは、ステップ S 1 4 に進み、回転時間計測手段 6 2 は、時間の計測を終了する。そして次のステップ S 1 5 で、時間の計測値をクリアにする。これは、次遊技での時間の計測に備えるためである。次に、ステップ S 1 6 に進み、入賞処理手段 6 8 による、入賞判定処理に移行する。

10

【0098】

(第2実施形態)

続いて、本発明の第2実施形態について説明する。

第1実施形態では、リール 3 1 の回転開始時からの時間が所定時間を経過するまでは、第1停止制御によってリール 3 1 が停止制御され、所定時間の経過後は、第2停止制御によってリール 3 1 が停止制御されるようにした。

しかし、第2実施形態では、最初のストップスイッチ 4 2 がリール 3 1 の回転開始時から所定時間を経過する前に操作されたときは、全てのリール 3 1 の停止制御を第1停止制御にし、最初のストップスイッチ 4 2 がリール 3 1 の回転開始時から所定時間を経過した後に操作されたときは、全てのリール 3 1 の停止制御を第2停止制御にするものである。

20

【0099】

すなわち、最初のストップスイッチ 4 2 がリール 3 1 の回転開始時から所定時間を経過する前に操作されたときは、他のストップスイッチ 4 2 がたとえ所定時間の経過後に操作されたとしても、全てのリール 3 1 の停止制御が第1停止制御にされる。

このようにすることにより、全てのリール 3 1 について、同一の停止制御(第1停止制御又は第2停止制御)となる。

【0100】

図5及び図6は、第2実施形態における停止制御の切替え処理の流れを示すフローチャートである。図6は、図5に続くフローチャートである。

先ず、遊技者は、メダルを投入して有効ラインを有効化し、スタートスイッチ 4 1 をオンする。ステップ S 2 1 において、遊技制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 がオンされたか否かを検知し続ける。オンが検知されたときは、役抽選手段 6 1 は、役の抽選を行うとともに、次のステップ S 2 2 に進み、遊技制御手段 6 0 は、モータ 3 2 を駆動制御して、リール 3 1 の回転を開始する。

30

【0101】

次に、ステップ S 2 3 に進み、回転時間計測手段 6 2 は、リール 3 1 の回転開始時からの時間を計測し始める。ステップ S 2 4 では、リール 3 1 の回転開始時からの時間が N 秒(本実施形態では 10 秒)を経過したか否かが判別される。経過時間が N 秒以内であるときはステップ S 2 5 に進み、N 秒を既に経過しているときはステップ S 2 7 に進む。

【0102】

40

ステップ S 2 5 では、回転時間報知手段 6 3 は、N 秒経過前である旨を遊技者に報知する。例えば、バックランプ 3 3 を特定のパターンで点滅させたり、スピーカ 3 4 から特定のサウンドを出力したり、又は画像表示装置 3 5 によって特定の画像表示を行う。そしてステップ S 2 6 に進む。

【0103】

一方、ステップ S 2 4 からステップ S 2 7 に進むと、リール 3 1 の回転開始時からの時間が M 秒(本実施形態では 60 秒)を経過したか否かが判別される。経過時間が M 秒以内であるときはステップ S 2 8 に進み、M 秒を既に経過しているときはステップ S 2 9 に進む。ステップ S 2 8 では、回転時間報知手段 6 3 は、N 秒経過後である旨を遊技者に報知する。ステップ S 2 5 と同様に、例えば、バックランプ 3 3 を特定のパターンで点滅させ

50

たり、スピーカ 3 4 から特定のサウンドを出力したり、又は画像表示装置 3 5 によって特定の画像表示を行う。そして、ステップ S 2 6 に進む。

【 0 1 0 4 】

これに対し、ステップ S 2 9 では、リール停止制御手段 6 4 は、ストップスイッチ 4 2 の操作の有無にかかわらず、回転中の全てのリール 3 1 を自動停止制御する。このときのリール 3 1 の停止制御としては、どのようなものであっても良いが、役抽選手段 6 1 で当選していない役が入賞しないようにするとともに、特別役に当選していないときは、リーチ目が出現しないように停止制御する。ステップ S 2 9 の処理後は、図 6 のステップ S 3 9 に進む。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 2 6 では、遊技制御手段 6 0 は、最初のストップスイッチ 4 2 がオンされたか否かを判別する。オンされていないと判別したときは、ステップ S 2 4 に戻り、オンされたらと判別したときは、図 6 のステップ S 3 0 に進む。

ステップ S 3 0 では、最初のストップスイッチ 4 2 がオンされた時に、リール 3 1 の回転開始時から N 秒を経過しているか否かが判別される。N 秒を経過していないと判別されたときステップ S 3 1 に進み、N 秒を経過していると判別されたときはステップ S 3 5 に進む。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 3 1 に進むと、全てのリール 3 1 が第 1 停止制御によって停止制御される。すなわち、リール停止制御手段 6 4 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングとに基づいて、第 1 停止制御によってリール 3 1 を停止制御する。具体的には、特別役非当選時であるときは、停止位置決定テーブル 6 5 a を用いてリール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 0 7 】

また、特別役当選時であるときは、停止位置決定テーブル 6 5 b を用いてリール 3 1 を停止制御する。さらにステップ S 3 1 では、演出出力制御手段 6 7 は、リール 3 1 の停止時に、第 1 停止制御特有の演出を出力する。例えば、ストップスイッチ 4 2 の操作音として、特定のサウンドをスピーカ 3 4 から出力等する。そして、ステップ S 3 2 に進む。

【 0 1 0 8 】

ステップ S 3 2 では、遊技制御手段 6 0 は、全リール 3 1 が停止したか否かを判別し、全リール 3 1 が未だ停止していないと判別したときはステップ S 3 3 に進み、停止したと判別したときは、ステップ S 3 9 に進む。

【 0 1 0 9 】

ステップ S 3 3 では、リール 3 1 の回転開始時から M 秒を経過したか否かが判別される。M 秒を経過していないと判別されたときはステップ S 3 4 に進み、遊技制御手段 6 0 は、他のストップスイッチ 4 2 がオンされたか否かを判別する。オンされていないと判別したときはステップ S 3 3 に戻り、オンされたらと判別したときはステップ S 3 1 に戻ってリール 3 1 の停止制御を行う。

一方、ステップ S 3 3 において M 秒を経過していると判別されたときは、図 5 のステップ S 2 9 に進み、回転中の全てのリール 3 1 の自動停止制御が行われる。

【 0 1 1 0 】

これに対し、ステップ S 3 5 に進むと、全てのリール 3 1 が第 2 停止制御によって停止制御される。すなわち、リール停止制御手段 6 4 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングとに基づいて、第 2 停止制御によってリール 3 1 を停止制御する。具体的には、特別役非当選時であるときは、停止位置決定テーブル 6 5 c を用いてリール 3 1 を停止制御する。また、特別役当選時であるときは、停止位置決定テーブル 6 5 d を用いてリール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 1 1 】

さらにステップ S 3 5 では、演出出力制御手段 6 7 は、リール 3 1 の停止時に、第 2 停止制御特有の演出を出力する。例えば、ストップスイッチ 4 2 の操作音として、特定のサ

10

20

30

40

50

ウンドをスピーカ 3 4 から出力等する。そして、ステップ S 3 6 に進む。

次のステップ S 3 6、ステップ S 3 7 及びステップ S 3 8 では、上述の第 1 停止制御におけるステップ S 3 2、ステップ S 3 3 及びステップ S 3 4 と同様の処理が行われる。

【0112】

ステップ S 3 2 若しくはステップ S 3 6 において全てのリール 3 1 が停止したと判別されたとき、又はステップ S 2 9 において回転中の全てのリール 3 1 が停止制御されたときは、ステップ S 3 9 に進み、回転時間計測手段 6 2 は、時間の計測を終了する。そして次のステップ S 4 0 で、時間の計測値をクリアにする。これは、次遊技での時間の計測に備えるためである。次に、ステップ S 4 1 に進み、入賞処理手段 6 8 による、入賞判定処理に移行する。

10

【0113】

(第 3 実施形態)

続いて、本発明の第 3 実施形態について説明する。

第 1 実施形態では、リール 3 1 の回転開始時からの時間が所定時間を経過するまでは、第 1 停止制御によりリール 3 1 が停止制御され、所定時間の経過後は、第 2 停止制御によりリール 3 1 が停止制御されるようにした。

これに対し、第 3 実施形態では、リール 3 1 の回転開始時からの時間が所定時間を経過するまでは、第 1 停止制御によりリール 3 1 が停止制御される点は第 1 実施形態と同様である。しかし、第 3 実施形態では、リール 3 1 の回転開始時からの時間が所定時間を経過した後は、第 1 停止制御又は第 2 停止制御のいずれによってリール 3 1 を停止制御するかを、抽選によって決定する停止制御抽選手段を備えるものである。

20

【0114】

これにより、全てのストップスイッチ 4 2 の操作を、リール 3 1 の回転開始時から所定時間を経過する前までに行ったときは、全てのリール 3 1 が第 1 停止制御によって停止制御される。しかし、いずれか 1 つのストップスイッチ 4 2 でも、リール 3 1 の回転開始時から所定時間を経過した後に行ったときは、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止制御は、第 1 停止制御又は第 2 停止制御のいずれになるかは、抽選によって決定されることとなる。

【0115】

ここで、リール 3 1 の回転開始時から所定時間を経過した後にストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、第 1 停止制御又は第 2 停止制御に決定される確率は、それぞれ 50% にしても良い。あるいは、特別役当選時の遊技では、特別役の入賞の機会を増加させるため、第 2 停止制御に決定される確率を例えば 90% 程度としても良い。さらにこの場合には、いずれの停止制御によってリール 3 1 が停止制御されたかを遊技者には知り得ないようにするため、第 1、第 2 実施形態のように、リール 3 1 の停止制御時の演出の出力を行わないようにしても良い。

30

【0116】

図 7 は、第 3 実施形態における停止制御の切替え処理の流れを示すフローチャートであって、その要部を示すものである。第 3 実施形態のフローチャートは、図 4 (第 1 実施形態) のフローチャートの一部を図 7 で示す処理に置き換えたものである。

40

【0117】

第 3 実施形態では、図 4 のステップ S 4 において N 秒を経過したと判別されたときは、図 7 のステップ S 5 1 に進む。ステップ S 5 1 では、リール 3 1 の回転開始時から M 秒 (本実施形態では 60 秒) を経過しているか否かが判別される。M 秒を経過していないと判別されたときはステップ S 5 2 に進み、回転時間報知手段 6 3 は、N 秒経過後である旨を遊技者に報知する。ここでは、図 4 のステップ S 1 0 と同様に、例えば、バックランプ 3 3 を特定のパターンで点滅させたり、スピーカ 3 4 から特定のサウンドを出力したり、又は画像表示装置 3 5 によって特定の画像表示を行う。

一方、M 秒を経過していると判別されたときは、図 4 のステップ S 1 3 に進む。

【0118】

50

ステップ S 5 3 では、遊技制御手段 6 0 は、ストップスイッチ 4 2 がオンされたか否かを判別する。オンされていないと判別したときはステップ S 5 1 に戻り、オンされたと判別したときはステップ S 5 4 に進む。

ステップ S 5 4 では、停止制御抽選手段は、例えばソフト乱数を用いて、リール 3 1 の停止制御を、第 1 停止制御とするか第 2 停止制御とするかを抽選によって決定する。

【 0 1 1 9 】

そして、次のステップ S 5 5 では、ステップ S 5 4 での抽選の結果が判別され、第 1 停止制御であるときは図 4 のステップ S 7 に進み、第 1 停止制御によってリール 3 1 の停止制御を行う。一方、第 1 停止制御でないとき（第 2 停止制御であるとき）は図 4 のステップ S 1 2 に進み、第 2 停止制御によってリール 3 1 の停止制御を行う。

10

【 0 1 2 0 】

なお、図 4 において、ステップ S 7 又はステップ S 1 2 の後はステップ S 8 に進むが、このステップ S 8 で全リール 3 1 が停止したか否かが判別される。そして、全リール 3 1 が停止したと判別されたときはステップ S 1 3 以降の処理に進む。一方、全リール 3 1 が停止していないと判別されたときはステップ S 4 に戻るが、ステップ S 4 では N 秒を経過したと判別されるので、再度、図 7 のステップ S 5 1 に進む。

【 0 1 2 1 】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されることなく、例えば以下のような種々の変形が可能である。

（ 1 ）本実施形態では、停止位置決定テーブル 6 5 （ 6 5 a ~ 6 5 d ）を用いてリール 3 1 の停止位置を決定した。しかし、これに限らず、停止位置決定テーブル 6 5 を用いることなくリール 3 1 の停止制御を行うことも可能である。例えば、ストップスイッチ 4 2 がオンされたときにリール 3 1 の停止可能位置を検索し、その停止可能位置の範囲内で、役抽選手段 6 1 での役の抽選結果と、遊技状態（通常遊技状態、特別遊技状態）と、第 1 停止制御又は第 2 停止制御のいずれかの停止制御に基づいて、適切な停止位置を決定する停止制御を行うことも可能である。

20

【 0 1 2 2 】

（ 2 ）本実施形態では、停止制御の種類として、第 1 停止制御と第 2 停止制御とを例に挙げて説明した。しかし、さらに多くの種類の停止制御（第 1 停止制御及び第 2 停止制御と異なる停止制御）を設けても良い。この場合には、第 3 実施形態で示したように、抽選によっていずれの停止制御を用いるかを決定しても良い。あるいは、リール 3 1 の回転開始時から N 1 秒経過前は第 1 停止制御、N 1 秒経過後かつ N 2 秒経過前は第 2 停止制御、N 2 秒経過後かつ N 3 秒経過前は第 3 停止制御、・・・のようにしても良い。

30

【 0 1 2 3 】

（ 3 ）本実施形態では、特別役当選時において、第 1 停止制御はリーチ目又はチャンス目の出現を優先する停止制御とし、第 2 停止制御は特別役の入賞を優先する停止制御とした。しかし、これに限らず、例えば特別役当選時であってもチャンス目は出現するがリーチ目は出現しない停止制御を設けても良い。さらにまた、特別役当選時であっても特別役入賞制御を行わない停止制御を設けても良い。

【 0 1 2 4 】

40

（ 4 ）本実施形態では N 秒を 1 0 秒に設定し、M 秒を 6 0 秒に設定したが、これに限らず、何秒に設定しても良い。さらには、最初のストップスイッチ 4 2 が操作されてから他のリール 3 1 の回転時間の計測を開始し、その計測結果に応じて他のリール 3 1 の停止制御を決定することも可能である。

【 0 1 2 5 】

（ 5 ）本実施形態では、第 1 停止制御と第 2 停止制御とは、小役の当選時は、小役を入賞させる制御を行うようにした。しかし、これに限らず、小役の当選時についても、複数の異なる停止制御を設けても良い。

例えば、特定小役の当選時の遊技において、第 1 停止制御では、できる限り特定小役が入賞するような停止制御を行うようにし、第 2 停止制御では、特定小役が入賞しない又は

50

入賞しにくい停止制御を行うようにしても良い。

【 0 1 2 6 】

この場合に、例えばリール 3 1 の回転開始時から 1 0 秒経過前、1 0 秒経過後 2 0 秒経過前、及び 2 0 秒経過後、の 3 種類の時間帯を設けておく。そして、特定の時間帯にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、できる限り当選した特定小役が入賞するような第 1 停止制御を行い、他の時間帯にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、当選した特定小役が入賞しない又は入賞しにくい第 2 停止制御を行うように、停止制御を切り替えるようにする。

【 0 1 2 7 】

ここで、第 1 実施形態と同様に、各ストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 ごとに、特定の時間帯に操作されたときは第 1 停止制御を行うようにし、他の時間帯に操作されたときは第 2 停止制御を行うようにしても良い。よって、この場合は、全てのストップスイッチ 4 2 が特定の時間帯に操作されない限り、当選した特定小役が入賞するとは限らない。

あるいは、第 2 実施形態と同様に、特定の時間帯に最初のストップスイッチ 4 2 が操作されれば、他のストップスイッチ 4 2 については操作された時間帯にかかわらず、全てのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 について、第 1 停止制御を行うようにしても良い。

【 0 1 2 8 】

さらにまた、特定小役が当選したときに、第 1 停止制御が行われる時間帯を予め設定しておいても良いが、特定小役の当選時ごとに、第 1 停止制御が行われる時間帯をいずれの時間帯に設定するかを、抽選等によって決定しても良い。

【 0 1 2 9 】

さらに、回転時間報知手段 6 3、演出出力制御手段 6 7 及び演出出力手段（バックランプ 3 3 等）により、第 1 停止制御が行われる特定の時間帯を遊技者に知らせるため、その特定の時間帯には、特有の演出を出力するように制御しても良い。

また、第 1 停止制御が行われる特定の時間帯を報知する報知遊技態様と、それを報知しない非報知遊技態様とを設けても良い。そして、所定の条件を満たしたとき（例えば、B B ゲームの終了後の所定回数の遊技、所定の条件を満たして B B ゲームに移行したときの B B ゲームの第 1 態様遊技中等）に、報知遊技態様としても良い。

【 0 1 3 0 】

さらにまた、通常遊技中等において、報知遊技態様とするか非報知遊技態様とするかを抽選によって決定しても良い。そして、報知遊技態様の遊技に移行する抽選に当選したときは、報知遊技態様の遊技に移行させるとともに、この遊技中には非報知遊技態様の遊技に移行する抽選を行い、この抽選で当選しない限り、報知遊技態様の遊技を継続するようにしても良い。

【 符号の説明 】

【 0 1 3 1 】

- 1 0 スロットマシン
- 3 1 リール
- 3 2 モータ
- 3 3 バックランプ（演出出力手段）
- 3 4 スピーカ（演出出力手段）
- 3 5 画像表示装置（演出出力手段）
- 4 1 スタートスイッチ
- 4 2 ストップスイッチ
- 6 0 遊技制御手段
- 6 1 役抽選手段
- 6 2 回転時間計測手段
- 6 3 回転時間報知手段

10

20

30

40

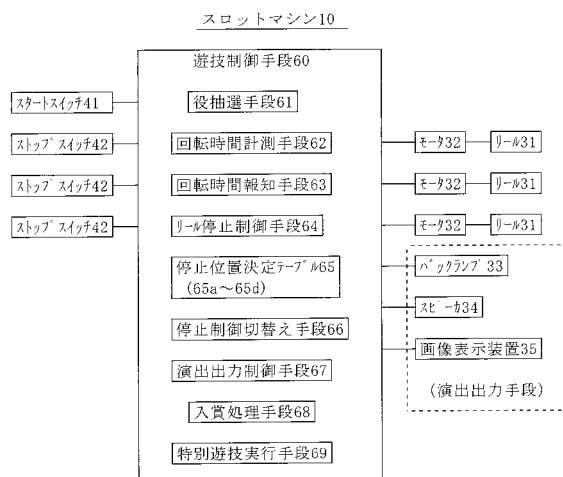
50

- ```

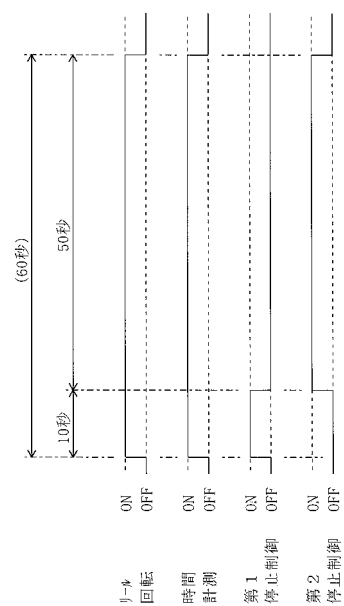
6 4 リール停止制御手段
6 5 (6 5 a ~ 6 5 d) 停止位置決定テーブル
6 6 停止制御切替え手段
6 7 演出出力制御手段
6 8 入賞処理手段
6 9 特別遊技実行手段

```

【 図 1 】



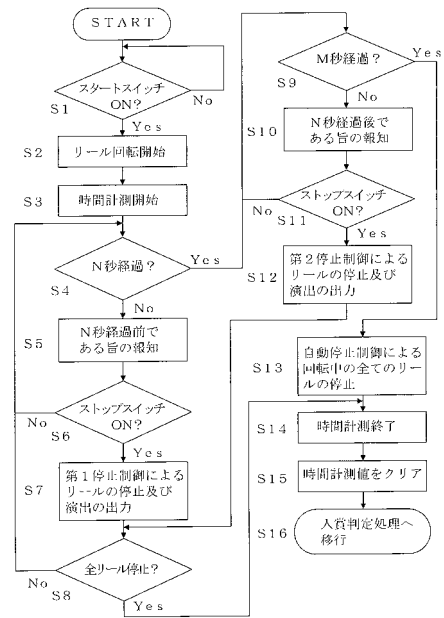
【圖 2】



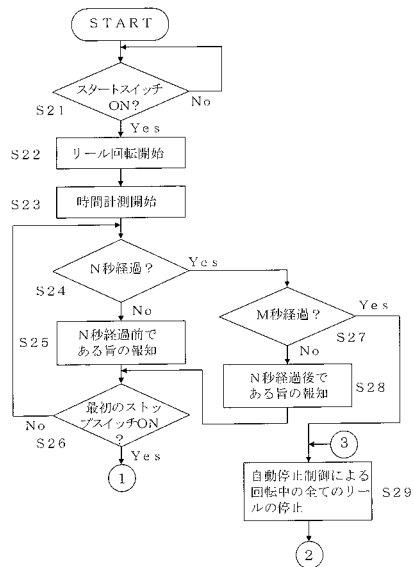
【図 3】

|             |                                                                   |                                                                          |
|-------------|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
|             | 10秒以内<br>(第1停止制御)                                                 | 10秒経過後(60秒以内)<br>(第2停止制御)                                                |
| 特別役<br>非当選時 | 停止位置決定ステップ#65a<br>・特別役非入賞制御を優先<br>・ハズレ目又はチャンス目の出現<br>(ハズレ目の出現を優先) | 停止位置決定ステップ#65c<br>・特別役非入賞制御を優先<br>・ハズレ目又はチャンス目の出現<br>(ランダムに出現)           |
| 特別役<br>当選時  | 停止位置決定ステップ#65b<br>・リーチ目又はチャンス目の出現<br>を優先<br>・特別役入賞制御(2図柄以内)       | 停止位置決定ステップ#65d<br>・特別役入賞制御(5図柄以内)<br>を優先<br>・リーチ目又はチャンス目の出現<br>(ランダムに出現) |

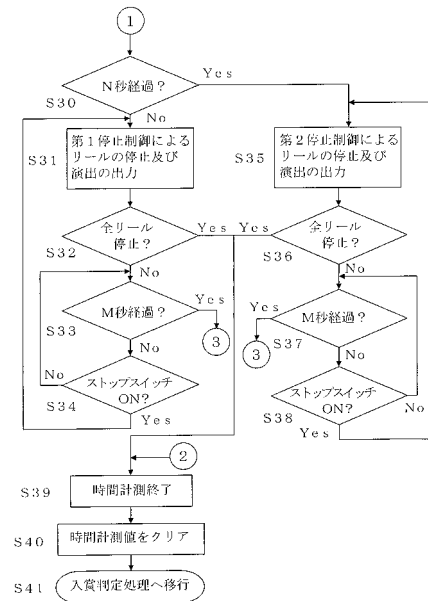
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

