

(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2012-249825

(P2012-249825A)

(43) 公開日 平成24年12月20日 (2012. 12. 20)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 4 G	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2011-124848 (P2011-124848)	(71) 出願人	501016847
(22) 出願日	平成23年6月3日 (2011. 6. 3)		K P E 株式会社
(11) 特許番号	特許第4987143号 (P4987143)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
(45) 特許公報発行日	平成24年7月25日 (2012. 7. 25)	(74) 代理人	100125689
			弁理士 大林 章
		(74) 代理人	100125335
			弁理士 矢代 仁
		(72) 発明者	山田 真実
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 K P E 株式会社内

最終頁に続く

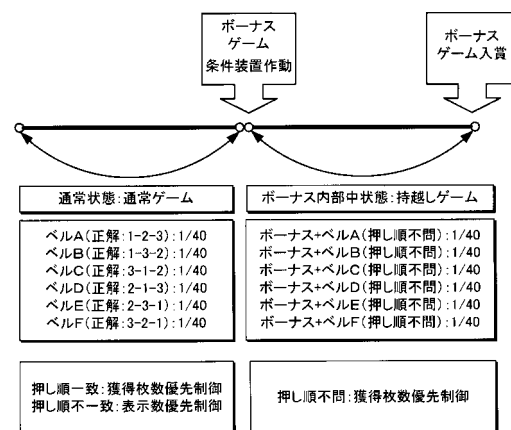
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】スロットマシンにおいて当選確率の設定を遊技者に判別不能とする。

【解決手段】ベルA賞~ベルF賞の各々は、10ベル1役とベルグループとを含む。通常ゲームにおいて、停止操作された順序が予め定められた押し順と一致する場合には、獲得枚数優先制御が実行され、10ベル1役に入賞する。不一致の場合には表示数優先制御が実行され、ベルグループに含まれる2つの役に同時に入賞となる。一方、持越しゲームでは、獲得枚数優先制御が実行され、押し順と無関係に10ベル1役に入賞する。

【選択図】 図10



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々に複数種類の図柄が配置された複数の表示列を備え、前記複数の表示列の可変表示が停止した状態における入賞ライン上の図柄の並びが所定の態様の場合に賞に入賞し、入賞ライン上の図柄の並びに応じて予め定められた価値を付与し、前記賞には、開始賞と、所定の小役賞とが含まれるスロットマシンであって、

複数の賞及びハズレを抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記開始賞に当選すると入賞するまで抽選結果を持ち越して前記抽選情報を生成する抽選手段と、

前記抽選手段の抽選対象の当選確率を複数の段階のいずれかに設定し、前記複数の段階のうち少なくとも2つの段階で相違させるよう前記所定の小役賞の当選確率を設定する設定手段と、

前記複数の表示列に対応して各々設けられ、対応する前記表示列の可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための複数の停止操作手段と、

前記停止操作手段が操作されたタイミングから対応する前記表示列の可変表示が停止するまでに進むコマ数を進みコマ数としたとき、前記進むコマ数が所定の範囲内になるように前記表示列の可変表示を停止させ、且つ、前記抽選情報が前記賞の当選を示す場合、当選した賞に入賞することを許可するように前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段とを備え、

前記停止制御手段は、前記抽選情報が少なくとも前記開始賞、前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記抽選情報が前記開始賞の不当選を示し、且つ前記所定の小役賞に当選していることを示す場合と比較して、入賞ライン上に優先して停止させる図柄を変更する、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記停止制御手段は、

前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、所定の出目となるように前記複数の表示列を停止させ、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記所定の出目とならないように前記複数の表示列を停止させ、

前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示し、且つ前記開始賞を構成する図柄が前記入賞ラインから前記所定の範囲にない場合、前記複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても前記所定の出目となるように前記複数の表示列を停止させる、

ことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記所定の小役賞は、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第 1 数となる第 1 小役、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第 2 数となる第 2 小役、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第 3 数となる第 3 小役を含み、

前記第 3 数は、前記第 1 数と前記第 2 数との合計より大きく、

払い出し枚数が最も多くなるように前記複数の表示列を停止させる制御を払出枚数優先制御とし、成立する役の数が最も多くなるように前記複数の表示列を停止させる制御を表示数優先制御としたとき、

前記停止制御手段は、

前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、前記払出枚数優先制御を実行して前記第 3 小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させる一方、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記表示数優先制御を実行して前記第 1 小役の図柄及び前記第 2 小役の図柄を前記入賞ライン上に

停止させ、

前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記開始賞を前記入賞ライン上に引き込むことができなければ、前記複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても前記払出枚数優先制御を実行して前記第3小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させる、

ことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項4】

所定の条件を充足する場合に、前記抽選手段の抽選で当選した賞を遊技者に報知し、前記抽選情報が前記開始賞の当選を示す場合、前記開始賞に当選していることを報知しない報知手段を備える請求項1乃至3のうちいずれか1項に記載のスロットマシン。

10

【請求項5】

前記抽選情報が前記開始賞の当選を示す場合、前記開始賞に当選してから前記所定の小役賞に当選した回数が所定回数に達しない状態では、前記開始賞に当選していることを報知せず、前記開始賞に当選してから前記所定の小役賞に当選した回数が所定回数に達した状態では、前記開始賞に当選していることを報知する報知手段を備える1乃至3のうちいずれか1項に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はスロットマシンに関する。

20

【背景技術】

【0002】

いわゆるパチスロでは、小役賞やビックボーナス賞の当選確率を設定1から設定6の6段階で設定するのが一般的である。設定6は最も当選確率が高く設定1は最も当選確率が低い。したがって、なるべく高い設定の遊技台で遊技することがメダルを獲得する上で有利となる。

そこで、通常ゲーム時に小役賞に入賞する回数を計数し、入賞回数を全体のゲーム数で除算することにより、設定を推測できることが知られている。

【先行技術文献】

30

【非特許文献】

【0003】

【非特許文献1】「パチスロ必勝ガイド 攻略年間2010」白夜書房 平成22年2月1日発行 142頁

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、プレイヤーに設定を看破されてしまうと、ホールに設置された多数の遊技台のうち高い設定の遊技台の稼働率が高くなり、低い設定の遊技台の稼働率が低下してしまうといった問題がある。

40

本発明はこのような事情に鑑みてなされたものであり、プレイヤーが小役賞に入賞する回数を計数しても設定の判別を容易にできなくするスロットマシンを提供することを解決課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

以下、本発明について説明する。なお、本発明の理解を容易にするため添付図面の参照符号などを括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【0006】

上述した課題を解決するため、本発明に係るスロットマシン(1)は、各々に複数種類

50

の図柄が配置された複数の表示列（R 1～R 3）を備え、前記複数の表示列の可変表示が停止した状態における入賞ライン（L 1、L 2）上の図柄の並びが所定の態様の場合に賞に入賞し、入賞ライン上の図柄の並びに応じて予め定められた価値を付与し、前記賞には、開始賞と、所定の小役賞とが含まれるものであって、複数の賞及びハズレを抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記開始賞に当選すると入賞するまで抽選結果を持ち越して前記抽選情報を生成する抽選手段（101、S102～S104）と、前記抽選手段の抽選対象の当選確率を複数の段階のいずれかに設定し、前記複数の段階のうち少なくとも2つの段階で相違させるよう前記所定の小役賞の当選確率を設定する設定手段（101）と、前記複数の表示列に対応して各々設けられ、対応する前記表示列の可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための複数の停止操作手段（13a～13c）と、前記停止操作手段が操作されたタイミングから対応する前記表示列の可変表示が停止するまでに進むコマ数を進みコマ数としたとき、前記進みコマ数が所定の範囲内になるように前記表示列の可変表示を停止させ、且つ、前記抽選情報が前記賞の当選を示す場合、当選した賞に入賞することを許可するように前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段（101、S105）とを備え、前記停止制御手段は、前記抽選情報が少なくとも前記開始賞、前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記抽選情報が前記開始賞の不当選を示し、且つ前記所定の小役賞に当選していることを示す場合と比較して、入賞ライン上に優先して停止させる図柄を変更する、ことを特徴とする。

10

【0007】

所定の小役賞の当選確率は、設定手段によって設定される。所定の小役賞に当選している場合に停止制御が一定であると、入賞ライン上に停止した図柄の並びが所定の出目となる回数を計数することによって設定を判別することが可能となる。この発明によれば、開始賞と所定の小役賞に当選している場合と、開始賞に不当選で所定の小役賞に当選している場合とで停止制御において入賞ライン上に停止させる図柄を変更している。このため、遊技者が所定の出目となる回数を計数しても、設定を推測することを難しくできる。

20

【0008】

なお、複数の表示列の図柄は、複数の表示位置（例えば、上段表示位置、中段表示位置、下段表示位置）に停止可能である。入賞ラインは、各表示列ごとの表示位置の組みを意味する。また、抽選情報は、例えば、複数の賞の各々に対するフラグで管理される。開始賞が当選したことを示す開始賞フラグと、所定の小役賞に当選したことを示す小役賞フラグは、独立して管理される。開始賞に入賞するまで抽選結果を持ち越すとは、開始賞に当選すると、開始賞フラグをセットし当該開始賞に入賞するまで開始賞フラグをクリアしないことを意味する。なお、小役賞フラグは、1ゲームが終了するとクリアされる。

30

【0009】

上述したスロットマシンにおいて、前記停止制御手段は、前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、所定の出目となるように前記複数の表示列を停止させ、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記所定の出目とならないように前記複数の表示列を停止させ、前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示し、且つ前記開始賞を構成する図柄が前記入賞ラインから前記所定の範囲にない場合、前記複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても前記所定の出目となるように前記複数の表示列を停止させる、ことを特徴とする。

40

【0010】

内部抽選で所定の小役賞に当選した場合に、押し順が一致していれば所定の出目となる。したがって、遊技者は所定の出目の回数を計測することによって設定判別を試みることがある。しかしながら、内部抽選で開始賞が当選した後に抽選結果が持ち越されている期間では、複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても所定の出目となるように停止制御を実行するから、所定の出目となる確率が上がる。遊技者は、内部抽選で開始賞にいつ当選したかを知らないので、設定を推測することが難しくなる。

50

【0011】

より具体的には、前記所定の小役賞は、押し順役と他の役とを含み、前記停止制御手段は、前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、前記押し順役を構成する図柄を前記他の役を構成する図柄よりも優先して前記入賞ライン上に引き込み、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記他の役を構成する図柄を前記押し順役を構成する図柄よりも優先して前記入賞ライン上に引き込み、前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示し、且つ前記開始賞を構成する図柄が前記入賞ラインから前記所定の範囲にない場合、前記押し順役を構成する図柄を前記他の役を構成する図柄よりも優先して前記入賞ライン上に引き込むものであってもよい。

10

【0012】

上述したスロットマシンにおいて、前記所定の小役賞は、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第1数となる第1小役、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第2数となる第2小役、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第3数となる第3小役を含み、前記第3数は、前記第1数と前記第2数との合計より大きく、払い出し枚数が最も多くなるように前記複数の表示列を停止させる制御を払出枚数優先制御とし、成立する役の数が最も多くなるように前記複数の表示列を停止させる制御を表示数優先制御としたとき、前記停止制御手段は、前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、前記払出枚数優先制御を実行して前記第3小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させる一方、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記表示数優先制御を実行して前記第1小役の図柄及び前記第2小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させ、前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記開始賞を前記入賞ライン上に引き込むことができなければ、前記複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても前記払出枚数優先制御を実行して前記第3小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させることが好ましい。

20

【0013】

この発明によれば、内部抽選で開始賞に当選する前は、押し順が一致するか不一致かによって払出枚数優先制御と表示数優先制御とを切り替えたが、内部抽選で開始賞に当選した後は、押し順に関わりなく、払出枚数優先制御を実行する。このため、遊技者が第3小役の入賞回数を計数しても、開始賞に当選した前後で入賞する確率を変更されてしまうので、遊技者が設定を判別することを難しくできる。

30

【0014】

上述したスロットマシンにおいて、所定の条件を充足する場合に、前記抽選手段の抽選で当選した賞を遊技者に報知し、前記抽選情報が前記開始賞の当選を示す場合、前記開始賞に当選していることを報知しない報知手段を備えることが好ましい。この発明によれば、開始賞に当選したことは報知しないので、設定の判別が困難になる。なお、所定の条件はどのようなものであってもよいが、例えば、開始賞以外の賞に当選し、且つ、報知を実行する抽選に当選することを条件としてもよいし、あるいは、所定の賞（例えば再遊技賞）に当選したことを条件としてもよい。

40

【0015】

上述したスロットマシンにおいて、前記抽選情報が前記開始賞の当選を示す場合、前記開始賞に当選してから前記所定の小役賞に当選した回数が所定回数に達しない状態では、前記開始賞に当選していることを報知せず、前記開始賞に当選してから前記所定の小役賞に当選した回数が所定回数に達した状態では、前記開始賞に当選していることを報知する報知手段を備えることが好ましい。この発明によれば、開始賞に当選してから所定の小役賞に当選した回数が所定回数に達するまでは、開始賞に当選したことを報知しないので、設定の判別が困難になる。一方、所定回数に達した後は、開始賞に当選したことを報知するので、遊技者は開始賞を狙って停止操作を行うことが可能となる。

50

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図2】入賞ラインL1及びL2を説明するための図である。

【図3】リールR1～R3における図柄の配置を示す説明図である。

【図4】スロットマシンの電氣的構成を示すブロック図である。

【図5】スロットマシンにおける賞と役及び付与される遊技価値を説明するための図である。

【図6】ベルA賞～ベルF賞の押し順と設定ごとの当選確率との関係を説明するための図である。

10

【図7】スロットマシンにおける1ゲームの処理の流れを示すフローチャートである。

【図8】獲得枚数優先制御を説明するための説明図である。

【図9】表示数優先制御を説明するための説明図である。

【図10】通常ゲームと持越しゲームにおける停止制御の変更を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

以下、添付した図面を参照して本発明に係る実施の形態を説明する。

<1. スロットマシン1の外観構成>

図1は、スロットマシン1の外観を示す斜視図である。

20

スロットマシン1は、前面が開口した箱状の本体2と、本体2の前面に配置した前面扉3を備える。本体2と前面扉3は片側で蝶番により固定され開閉できるようになっている。前面扉3は、遊技者によって操作されるボタン類が配置された操作部OPと、リール可変表示装置RLの図柄を視認させるためのリール窓20や遊技に関する各種の情報が表示される表示器類が配置されたパネル表示部DPと、遊技に関する各種の情報が表示される液晶表示器類や電飾装置が配置された演出表示部TPと、受皿部BPを備える。

【0018】

操作部OPには、メダル投入口10と、ベットボタン11と、スタートレバー12と、左ストップボタン13aと、中ストップボタン13bと、右ストップボタン13cと、精算ボタン14が設けられている。操作部OPの上面右側にメダル投入口10が配置され、上面左側にベットボタン11が配置されている。スロットマシン1の遊技は、メダル投入口10への遊技メダルの投入、又はベットボタン11の操作によって開始される。ベットボタン11の下部位置の前面側には、リールR1～R3の回転を開始させるためのスタートレバー12が配置され、その右側には左リールR1の回転を停止させるための左ストップボタン13aと、中リールR2の回転を停止させるための中ストップボタン13bと、右リールR3の回転を停止させるための右ストップボタン13cが配置され、遊技の基本の操作順序となる、ベットボタン操作→スタートレバー操作→左ストップボタン操作→中ストップボタン操作→右ストップボタン操作の一連の流れの操作が行い易いようになっている。スタートレバー12の左側には、貯留装置に記憶されたクレジットを精算してメダル受皿40にメダルを払い出すための精算ボタン14が配置されている。この精算ボタン14は遊技をやめる場合に使用されるものであり、操作の頻度が低いことや遊技中に誤って操作しないよう、上記一連の操作の流れから外れる位置に配置してある。

30

40

【0019】

パネル表示部DPには、リール窓20と、入賞ライン表示器21と、遊技ガイド表示器22と、遊技価値情報表示部23が設けられている。リール窓20は、1つのリールにつき、3個の連続した図柄をのぞむ透明アクリル板からなる。遊技者は、リール窓20を介して3つのリールで計9個分の図柄を目視することができる。このリール窓20の左側には、入賞ラインL1～L5の各々に対応した入賞ライン表示器21が設けられており、遊技メダルが3枚投入されると入賞ラインL1及びL2に対応した入賞ライン表示器21が点灯するようになっている。

50

【0020】

また、遊技の結果、いずれかの入賞ライン上に所定の図柄の組み合わせが成立した場合には、成立した入賞ラインに対応した入賞ライン表示器21が点滅する。また、リール窓20の右側には、入賞した場合やゲーム状態に応じて点灯する遊技ガイド表示器22が設けられている。さらにリール窓20の下方に設けられた遊技価値情報表示部23には、貯留装置に蓄えられたクレジット数を表示するクレジット数表示器23aと、所定ゲーム中に付与された配当数を累積して獲得枚数の表示を行う獲得枚数表示器23bと、入賞した場合に付与された配当数を表示する配当数表示器23cが設けられている。

【0021】

演出表示部TPには、遊技に関する各種の情報が表示される液晶表示器30と、遊技の進行状態などに応じて色彩や点灯パターンが変化する電飾LED31と、BGM(Back-Ground Music)や各種ボタンの操作音などを出力するスピーカ32が設けられている。受皿部BPには、メダル払出装置が駆動されてメダル払出口40aから排出された遊技メダルを貯めるメダル受皿40が設けられており、メダル受皿40の左側には灰皿41が設けられている。

【0022】

図2は、入賞ラインL1及びL2を説明するための図である。9個分の図柄が表示される位置を、それぞれ左リールR1の上段表示位置(U1)、左リールR1の中段表示位置(M1)、左リールR1の下段表示位置(D1)、中リールR2の上段表示位置(U2)、中リールR2の中段表示位置(M2)、中リールR2の下段表示位置(D2)、右リールR3の上段表示位置(U3)、右リールR3の中段表示位置(M3)、右リールR3の下段表示位置(D3)と言う。さらにリール窓20上には、水平ラインの入賞ラインL1(M1-M2-M3)と、斜めラインの入賞ラインL2(U1-M2-D3)が通っている。以後、上段表示位置、中段表示位置、下段表示位置を特に区別する必要がない場合は、単に「表示位置」と言う。

【0023】

図3は、リールR1～R3における図柄の配置を示す説明図である。また、同図において左リールR1の図柄番号PN=7の図柄は7の文字部分を赤色で塗り潰した「赤7」図柄であり、左リールR1の図柄番号PN=5の図柄は7の文字部分を白色で塗り潰した「白7」図柄であり、左リールR1の図柄番号PN=12の図柄は7の文字部分を青色で塗り潰した「青7」図柄である。なお、リール帯上の図柄の配列は、図3にカッコ書きで記載しているように、「赤7」図柄であれば「01」、「スイカ」図柄であれば「07」、「チェリー」図柄であれば「06」というように図柄コードPCのデータで記憶されている。

【0024】

<2. スロットマシン1の電氣的構成>

図4は、スロットマシン1の電氣的構成を示すブロック図である。

スロットマシン1は、遊技の主たる制御を行うメイン制御基板100Aと、液晶表示器30の表示制御を行うサブ制御基板100Bと、LED類や効果音の制御を行う電飾制御基板100Cを備える。メイン制御基板100Aは、CPU(Central Processing Unit)101と、クロック発生回路a102と、クロック発生回路b103と、ROM(Read-Only Memory)104と、RAM(Random-Access Memory)105と、データ送出回路106と、入出力ポート107を備える。なお、CPU101としてROMやRAMを内蔵しているものを採用することができる。その場合には、外付けのROM104、RAM105は不要となる。

【0025】

CPU101は、ROM104に記憶されたプログラムを、クロック発生回路a102で発生したCLK信号のタイミングに基づいて読み出し、プログラムを逐次実行する。CPU101は、電源が投入されるとあらかじめ定められたアドレスからメインプログラムを実行し、クロック発生回路a102の周期とは異なるクロック発生回路b103で発生

したINT R信号（割込信号）のタイミングで、あらかじめ定められたアドレスから始まる割込みプログラムを実行する。なお、クロック発生回路b 1 0 3は、ステップモータ5 4 a～5 4 cに合わせて動作クロックが選ばれており、INT R信号の間隔は、例えば1. 4 8ミリ秒である。

【0 0 2 6】

C P U 1 0 1はプログラムの実行に応じて、各種フラグ、各種カウンタ値、各種遊技情報をR A M 1 0 5に保存する。外部から供給される電源が遮断された場合でも、R A M 1 0 5は電池により記憶情報が保持されており、その後電源が復帰した場合には、電源断発生の直前の状態から再開する。C P U 1 0 1は、入出力ポート1 0 7を介して各種ボタン及び各種センサの状態を読み取る。また、C P U 1 0 1は、入出力ポート1 0 7を介して各種モータ及び各種L E Dを駆動する。

10

【0 0 2 7】

ベット操作指示信号1 1 1 a～1 1 1 c、開始操作指示信号1 1 2、停止操作指示信号1 1 3 a～1 1 3 c、及び精算操作指示信号1 1 4は、それぞれ操作部O Pに設けられたベットボタン1 1、スタートレバー1 2、ストップボタン1 3 a～1 3 c、精算ボタン1 4を遊技者が操作したことに応じて検知される信号であり、入出力ポート1 0 7を介してC P U 1 0 1に送られる。表示制御信号1 2 3 a～1 2 3 cは、それぞれパネル表示部D Pに設けられたクレジット数表示器2 3 a、獲得枚数表示器2 3 b、配当数表示器2 3 cに情報を表示するための信号であり、C P U 1 0 1から入出力ポート1 0 7を介して出力される。

20

【0 0 2 8】

リール位置検出信号1 5 5 a～1 5 5 cは、リールR 1～R 3の各々が1回転するたびに1回検出される信号であり、入出力ポート1 0 7を介してC P U 1 0 1に送られる。リール駆動信号1 5 4 a～1 5 4 cは、リールR 1～R 3を駆動するためのパルス信号であり、C P U 1 0 1から入出力ポート1 0 7を介して出力される。

【0 0 2 9】

メダル投入信号1 6 0は、メダル投入口1 0に投入された遊技メダルを検出するメダル検出センサの信号であり、入出力ポート1 0 7を介してC P U 1 0 1に送られる。なお、メダル検出センサは、前面扉3の裏面に備わるメダルセレクト内に設けられている。メダルブロック信号1 6 1は、メダルセレクトに設けられたソレノイドを駆動する信号であり、C P U 1 0 1から入出力ポート1 0 7を介して出力される。メダル払出信号1 6 2は、メダル払出装置から払い出された遊技メダルを検出するメダル払出センサの信号であり、入出力ポート1 0 7を介してC P U 1 0 1に送られる。払出駆動信号1 6 3は、メダル払出装置に設けられたモータを駆動する信号であり、C P U 1 0 1から入出力ポート1 0 7を介して出力される。

30

【0 0 3 0】

C P U 1 0 1は、データ送出回路1 0 6を介してサブ制御基板1 0 0 B及び電飾制御基板1 0 0 Cに各種コマンドを出力する。電飾制御基板1 0 0 Cは、メイン制御基板1 0 0 Aから受信した各種コマンドに基づいて、入賞ライン表示器2 1、遊技ガイド表示器2 2、電飾L E D 3 1及びバックライト装置5 3 a～5 3 cの点灯制御と、スピーカ3 2からのB G Mや効果音の出力を制御する。

40

【0 0 3 1】

サブ制御基板1 0 0 Bは、C P U 1 9 1と、クロック発生回路c 1 9 2と、クロック発生回路d 1 9 3と、R O M 1 9 4と、R A M 1 9 5と、データ入力回路1 9 6と、グラフィックL S Iと、その周辺回路からなる表示回路1 9 7を備える。C P U 1 9 1は、R O M 1 9 4に記憶されたプログラムを、クロック発生回路c 1 9 2で発生したC L K信号のタイミングに基づいて読み出し、プログラムを逐次実行する。C P U 1 9 1は、電源が投入されるとあらかじめ定められたアドレスからメインプログラムを実行し、クロック発生回路c 1 9 2の周期とは異なるクロック発生回路d 1 9 3で発生したINT R 1信号のタイミングで、あらかじめ定められたアドレスから始まる割込みプログラムを実行する。ま

50

た、CPU 191は、プログラムの実行に応じて、各種フラグ、各種カウンタ、各種遊技情報をRAM 195に保存する。データ入力回路196は、メイン制御基板100A（データ送出回路106）からデータ送出のタイミングに同期して送出されるストローブ信号に基づいて、INTR 2信号を発生させる。CPU 191は、このINTR 2信号のタイミングで、あらかじめ定められたアドレスから始まる割込みプログラムを実行する。

また、CPU 191は、所定の条件が充足された場合に、内部抽選で当選している賞を示唆する画像を液晶表示装置30に表示させる。ここで、所定の条件とは、例えば、抽選情報がBB1賞又はBB2賞に不当選で他の賞に当選しており、且つ、報知を実行する抽選に当選することを条件としてもよい。あるいは、スイカ賞や再遊技賞といった所定の賞に当選したことを条件としてもよい。なお、BB1賞又はBB2賞に当選している場合、CPU 191は、これらの賞に当選していることを報知する演出を所定期間実行しないようにしてもよい。

【0032】

また、ROM 105には、6段階の設定1から設定6に各々対応づけられた賞抽選テーブルが格納されている。賞抽選テーブルに格納された数値によって、後述する内部抽選における各賞の当選確率が定まる。設定が高くなるにつれて内部抽選の当選確率が高くなる。なお、設定1から設定6は、管理者がスロットマシン1に内部に設けられた設定ボックス（図示せず）に設定鍵を差し込み回転させることによって入力される。設定ボックスは設定を示す設定データをメイン基板100Aに出力する。CPU 101は、設定データに基づいて、内部抽選で用いる賞抽選テーブルを特定する。

【0033】

なお、本実施形態に係るスロットマシン1は、ステッピングモータ54a～54cを1～2相励磁方式で制御している。つまり、Nステップで1回転するステッピングモータ54a～54cをその倍のステップとなる2Nステップで制御している。上述した504ステップというのはこの2Nステップのことであり、物理的にはN（252）ステップのパルスで1回転するステッピングモータを2N（504）ステップのパルスで1回転するように制御している。

【0034】

また、CPU 101は、開始操作指示信号112を検出するとリールR1～R3の回転を開始させるが、加速期間を終えてリールR1～R3の回転が一定速度に到達すると、クロック発生回路b103からINTR信号が1パルス入力されるごとに、リール駆動信号154a～154cをそれぞれ1パルス出力する。つまり、リールR1～R3の回転が一定速度に到達している場合、INTR信号とリール駆動信号154a～154cが1対1で対応する。

【0035】

これに対し、加速期間中はINTR信号とリール駆動信号154a～154cが1対1で対応しない。例えば、左リールR1を例に説明すると、CPU 101は、左リールR1の回転を開始させる際、例えば、最初はINTR信号が96パルス入力されるとリール駆動信号154aを1パルス出力し、次はINTR信号が5パルス入力されるとリール駆動信号154aを1パルス出力し、その後もINTR信号が5パルス入力されるとリール駆動信号154aを1パルス出力し、次はINTR信号が4パルス入力されるとリール駆動信号154aを1パルス出力し、……といったように徐々に間隔を狭めながらリール駆動信号154aを出力する。そして、左リールR1の回転が一定速度に到達すると、以降、左リールR1の回転が一定速度を維持している間、INTR信号が1パルス入力されるごとにリール駆動信号154aを1パルス出力する。

【0036】

<3. スロットマシン1の遊技>

<3-1: スロットマシン1の遊技方法>

まず遊技メダルの流れについて説明する。

(1) 投入ベット処理

10

20

30

40

50

スロットマシン 1 での遊技は、遊技者が遊技メダルをメダル投入口 10 に投入することで始まる。この投入操作により、遊技メダルの 1 枚目の投入で入賞ラインを 1 本 (L 1) 選択して有効化し、2 枚目の投入で入賞ラインをさらに 2 本 (L 2、L 3) 選択して有効化し、3 枚目の投入で入賞ラインをさらに 2 本 (L 4、L 5) 選択して有効化する。このように遊技メダルを投入して入賞ラインを有効化することを投入ベット操作と言う。

【0037】

(2) 投入クレジット処理

遊技者が遊技メダルをさらに投入すると、クレジットとして遊技メダルを 50 枚分まで貯留装置に貯留する。貯留した遊技メダルの枚数が 50 枚に到達した後、遊技者がさらに遊技メダルを投入した場合、投入した遊技メダルはメダル受皿 40 に戻される。

10

(3) 貯留ベット処理

上述した投入ベット操作の他に、貯留装置に貯留されたクレジットを使用して遊技を開始することができる。この場合、遊技者はベットボタン 11 を操作する。このベットボタン 11 の操作により入賞ラインが有効化される。このようにベットボタン 11 を操作して入賞ラインを有効化することを貯留ベット操作と言う。また、貯留ベット操作と投入ベット操作を合わせて単にベット操作と言う。

【0038】

(4) 配当クレジット処理

遊技者がスタートレバー 12 を操作するとリール R 1 ~ R 3 の回転が開始され、遊技者がストップボタン 13 a ~ 13 c のそれぞれを押下すると、押下したストップボタンに対応するリールの回転が停止する。全てのリール R 1 ~ R 3 が停止したときに、有効化された入賞ライン上にあらかじめ定められた図柄の組み合わせが揃うと入賞となり、図柄の組み合わせ (役) ごとに定められた遊技価値が付与される。遊技価値として遊技メダルが配当として付与される場合、遊技メダルは、まず貯留装置にクレジットとして貯留される。

20

(5) 配当払出処理

配当を付与する過程で、貯留された遊技メダルの枚数が 50 枚に到達した場合は、メダル払出装置を駆動した残りの遊技メダルをメダル受皿 40 に払い出す。

【0039】

(6) 自動ベット処理

遊技の結果、再遊技賞に入賞した場合は、遊技メダルの投入やクレジットの使用なしで、今回のゲームで有効化されていた入賞ラインを次ゲームでも自動的に有効化する。

30

(7) 返却払出処理

ベット操作で入賞ラインが有効化された後、遊技者がスタートレバー 12 を操作する前に精算ボタン 14 を押下した場合は、メダル払出装置を駆動して入賞ラインを有効化した分の遊技メダルをメダル受皿 40 に払い出す。

(8) 精算払出処理

貯留装置に遊技メダルがクレジットとして貯留されており、遊技者がスタートレバー 12 を操作する前に精算ボタン 14 を押下した場合は、メダル払出装置を駆動して貯留されている分の遊技メダルをメダル受皿 40 に払い出す。なお、精算ボタン 14 の押下が入賞ラインを有効化した後であった場合は、返却払出処理と精算払出処理を合わせて行う。

40

【0040】

< 3-2 : スロットマシン 1 の賞と役 >

図 5 は、スロットマシン 1 における賞と役及び付与される遊技価値を説明するための図である。スロットマシン 1 では、有効化された入賞ライン上にあらかじめ定められた図柄の組み合わせが揃うと入賞となり、図柄の組み合わせ (役) ごとに定められた遊技価値が付与される。賞は、付与される遊技価値の種別であり、大別すると、役ごとに定められた枚数の遊技メダルを配当する小役賞と、通常ゲームから他の種類のゲームに移行させる開始賞と、次ゲームをベット操作なしで行うことができる再遊技賞とに区分される。

【0041】

(1) 開始賞

50

BB1賞は、BBゲームを開始する開始賞であり、役として「赤7ー赤7ー赤7」の図柄の組み合わせ（「赤7役」ともいう）で構成される。BB2賞もBBゲームを開始する開始賞であり、役として「白7ー白7ー白7」の図柄の組み合わせ（「白7役」ともいう）で構成される。通常ゲーム中に内部抽選でBB1賞又はBB2賞に当選し、入賞ライン上にそれぞれの賞に対応した役が成立して入賞すると、次ゲームからBBゲームが開始される。BBゲーム中における遊技メダルの獲得枚数が規定枚数に到達するか次の配当付与で規定枚数を超える場合にBBゲームが終了される。また、通常ゲーム中に内部抽選でBB1賞又はBB2賞に当選しても入賞ライン上にそれぞれの賞に対応した役が成立して入賞しないと、次ゲーム以降も当該役が成立して入賞するまで、BB1賞又はBB2賞の当選を持ち越すBB持越しゲームとなる。BB持越しゲーム中に入賞ライン上に当該役が成立して入賞すると、次ゲームからBBゲームが開始される。なお、BB1賞とBB2賞を合わせて単にBB賞と言う。

10

【0042】

（2）小役賞

10ベル1役は、10枚のメダルを配当とし、「ブルーブルーベル」の図柄の組み合わせで構成される。2ベル1役は、2枚のメダルを配当とし、「ブルーチェリープラム」の図柄の組み合わせで構成される。2ベル2役は、2枚のメダルを配当とし、「ブルースイカープラム」の図柄の組み合わせで構成される。1ベル1役は、1枚のメダルを配当とし、「プラムーチェリースイカ」の図柄の組み合わせで構成される。1ベル2役は、1枚のメダルを配当とし、「プラムースイカースイカ」の図柄の組み合わせで構成される。1ベル3役は、1枚のメダルを配当とし、「青7ーチェリースイカ」の図柄の組み合わせで構成される。1ベル4役は、1枚のメダルを配当とし、「青7ースイカースイカ」の図柄の組み合わせで構成される。

20

なお、10ベル1役は、リールストップボタン13a～13cの6通りの押し順のうち予め定められた押し順と一致する場合に入賞ライン上に揃う出目である。また、2ベル1役、2ベル2役、1ベル1役、1ベル2役、1ベル3役、及び1ベル4役はベルグループとすると、10ベル1役（押し順役）とベルグループとを含むベルA賞～ベルF賞が内部抽選の対象となる。ベルA賞～ベルF賞は、押し順によって入賞ライン上に揃う出目が変化する押し順小役賞である。これらの詳細については後述する。

スイカ賞は、10枚のメダルを配当とする小役賞であり、役として「スイカースイカースイカ」の図柄の組み合わせで構成される。

30

チェリー賞は、2枚のメダルを配当とする小役賞であり、役として「チェリーーANYーANY」の図柄の組み合わせで構成される。ANYはいかなる図柄でもよいことを示す。

【0043】

（3）再遊技賞

再遊技賞は、次ゲームをベット操作なしで行うことができる遊技価値を付与する賞であり、役として「プラムープラムープラム」の図柄の組み合わせ（「プラム役」ともいう）で構成される。

【0044】

40

（4）100%引き込み可能図柄

「ベル」図柄は、図3に示すように、左リールR1、中リールR2、右リールR3のどのリール上においても、ある「ベル」図柄から次の「ベル」図柄までの図柄の間隔が4図柄（4コマ）以内である。このスロットマシン1では、後述するリールの停止制御により、賞を構成する図柄を入賞ライン上に最大で4コマまで引き込んで停止させることを可能としている。したがって、「ベル」図柄は、遊技者がどのようなタイミングでストップボタン13a～13cを操作したとしても、入賞ライン上に当該図柄を引き込んで停止させることが可能となる。このような「ベル」図柄を100%引き込み可能図柄という。また、賞を構成する3個の図柄を、全て100%引き込み可能図柄とした「10ベル1賞」は、その賞のみに当選しているゲームでは、遊技者がどのようなタイミングでストップボタ

50

ン 1 3 a ~ 1 3 c を操作したとしても必ず入賞する。このような賞を 1 0 0 % 入賞が可能な賞という。

【 0 0 4 5 】

< 3 - 3 : スロットマシンで行われるゲームの種類 >

(1) 通常ゲーム

内部抽選を行うための抽選条件として、通常ゲーム用の賞抽選テーブルを用いるゲームである。

(2) B B ゲーム

通常ゲームの実行中に内部抽選で B B 1 賞に当選し、B B 1 役 (赤 7 役) が成立して入賞すると次ゲームから B B ゲームが開始される。同様に通常ゲームの実行中に内部抽選で B B 2 賞に当選し、B B 2 役 (白 7 役) が成立して入賞すると次ゲームから B B ゲームが開始される。B B ゲームとは、内部抽選を行うための抽選条件として、通常ゲーム用の賞抽選テーブルと比較した場合に、B B 1 賞及び B B 2 賞を抽選せず、且つ小役賞の抽選確率が高い賞抽選テーブルを用いるゲームである。

【 0 0 4 6 】

(3) B B 持越しゲーム

通常ゲームの実行中に内部抽選で B B 1 賞又は B B 2 賞に当選しても、B B 1 役又は B B 2 役が成立しないと次ゲーム以降も入賞するまで B B 1 賞又は B B 2 賞の当選フラグを持ち越す B B 持越しゲームとなる。B B 持越しゲームとは、内部抽選を行うための抽選条件として、通常ゲーム用の賞抽選テーブルと比較した場合に、B B 1 賞及び B B 2 賞を抽選しない賞抽選テーブルを用いるゲームである。また、B B 持越しゲームで B B 1 役又は B B 2 役が成立して入賞すると次ゲームから B B ゲームが開始される。

(4) B B ゲームの終了

B B ゲーム中における遊技メダルの獲得枚数が規定枚数に到達するか次の配当付与で規定枚数を超える場合に B B ゲームが終了する。

【 0 0 4 7 】

< 3 - 4 : 内部抽選の当選確率と設定との関係 >

次に、ベル A 賞 ~ ベル F 賞の内部抽選の当選確率と設定との関係について図 6 を参照しつつ、説明する。1 0 ベル 1 役は、いわゆる押し順小役賞を構成する出目の一つであり、通常ゲームでは予め定められた押し順でリールストップボタン 1 3 a ~ 1 3 c を操作した場合に入賞ライン上に揃い、押し順が不一致の場合には、1 0 ベル 1 役の出目は入賞ライン上に揃わない。

【 0 0 4 8 】

6 通りの押し順に対応するベル A 賞 ~ ベル F 賞に関する内部抽選は、図 6 に示すように設定 1 ~ 設定 6 によって規定される。同一の設定ではベル A 賞 ~ ベル F 賞の当選確率が同一である。したがって、遊技者に有利になる押し順はない。加えて、高設定になるほど、ベル A 賞 ~ ベル F 賞の当選確率が高くなる。この例では、設定 1 の当選確率は 1 / 9 0 、設定 2 の当選確率は 1 / 8 0 、設定 3 の当選確率は 1 / 7 0 、設定 4 の当選確率は 1 / 6 0 、設定 5 の当選確率は 1 / 5 0 、設定 6 の当選確率は 1 / 4 0 となっている。

例えば、内部抽選でベル A 賞に当選した場合には、左 → 中 → 右の順にリールストップボタン 1 3 a ~ 1 3 c を操作した場合にのみ、1 0 ベル 1 役の出目が入賞ライン上に揃う。なお、ベル A 賞 ~ ベル F 賞に当選した場合、1 0 ベル 1 役、2 ベル 1 役、2 ベル 2 役、1 ベル 1 役、1 ベル 2 役、1 ベル 3 役、及び 1 ベル 4 役のうち何れの役が成立するかは、停止制御による、この点については、後述する。

【 0 0 4 9 】

< 4 . スロットマシン 1 の動作 >

次に、スロットマシン 1 の全体動作の詳細を説明する。メイン制御基板 1 0 0 A の C P U 1 0 1 は、電源投入後、初期化処理を行うと図 7 に示すフローチャートの処理を実行する。

【 0 0 5 0 】

10

20

30

40

50

< 4-1: 1ゲームの処理の流れ >

図7は、1ゲームの処理の流れを示すフローチャートである。

まずCPU101は、メダル投入信号160又はベット操作指示信号111a~111cに基づいてベット操作（投入ベット操作又は貯留ベット操作）が行われたか否かを判定する（S100）。ベット操作が行われていないと判定した場合はベット操作が行われたことを検知するまで待機し、ベット操作が行われたことを検知した場合に次に進む。次にCPU101は、開始操作指示信号112に基づいてスタートレバー操作が行われたか否かを判定する（S101）。スタートレバー操作が行われていないと判定した場合は開始操作指示信号112を検知するまで待機し、開始操作指示信号を検知した場合はベット操作を禁止して次に進む。

10

【0051】

CPU101は、0000Hから3FFFH（以降、16進で示す数値には「H」を付けて示す。）の範囲で10ナノ秒毎に順次インクリメントし、約1.6ミリ秒で1巡回するカウンタ回路から入出力ポート107を介してカウンタ値を取得し乱数値とする（S102）。また、CPU101は、ゲーム種別情報を参照して、当ゲームの種類に応じた賞抽選テーブルを選択する（S103）。次にCPU101は、選択した賞抽選テーブルを使用して、取得した乱数値が賞抽選テーブル上の抽選区分ごとに設定されたどの数値の範囲に属するかを判定し、その抽選区分に対応した賞の抽選情報をセットする（S104）。

【0052】

次に、CPU101は、リール回転停止処理を実行する（S105）。この処理において、CPU101は、まず、リールR1~R3の回転を開始させる。具体的には、CPU101は、リール駆動信号154a~154cを供給してステッピングモータ54a~54cを順次又は同時に駆動し、3つのリールR1~R3の回転を開始させる。次に、CPU101は、停止操作指示信号113a~113cに基づいてストップボタン操作が行われたか否かを判定し、ストップボタン操作があった場合には、停止テーブルを参照して、ストップボタン操作が行われたタイミングで得られたリール上の図柄位置（図柄番号PN）から停止させる図柄を決定する。その後、全ての巻線相を同時に励磁する全相励磁によってブレーキ力を与え、リールの回転を停止させる。

20

【0053】

このリール停止処理により、例えば、内部抽選の結果がハズレの場合は、役を構成する図柄が有効な入賞ライン上に差し掛かったタイミングで遊技者が停止操作を行っても、リールの停止タイミングを遅らせて、役を構成する図柄が有効な入賞ライン上に停止しないようにする。これは内部抽選で当選しなかった賞に対応する役についても同様である。一方、内部抽選である賞に当選した場合は、当選した賞の役を構成する図柄が有効な入賞ライン上に差し掛かったタイミングだけでなく、それよりも若干早いタイミングで遊技者が停止操作を行っても、役を構成する図柄が入賞ライン上に停止するように引き込み制御がなされる。この引き込み制御で引き込むことが可能なコマ数は最大で4コマまでである。

30

【0054】

次に、CPU101は、全てのリールR1~R3が停止した後、有効な入賞ライン上に役が成立して入賞したかを判定し（S106）、入賞している場合には役ごとに設定した遊技価値を付与する。CPU101は、ゲーム終了判定処理を行い、BBゲーム中であればBBゲームの終了条件を充足したかを判定する（S107）。続いて、抽選情報（当選フラグ）のクリア処理を行う（S108）。ここでは、そのゲームで当選となった賞が次ゲーム以降も当選の持ち越しができる開始賞（例えば、BB1賞やBB2賞）であれば、入賞した場合だけ抽選情報をクリアし、入賞せずに取りこぼした場合は抽選情報をクリアせずそのままとする。一方、そのゲームで当選となった賞が当選の持ち越しができない開始賞又は小役賞であれば、入賞又は取りこぼしにかかわらずその抽選情報をクリアする。この後、CPU101はベット操作の禁止解除などを行った後、当ゲームを終了する。

40

【0055】

50

< 4-2 : 同時当選の停止制御 >

上述したように、内部抽選でベルA賞～ベルF賞に当選した場合には、どの役を優先して入賞ライン上に引き込むかは停止制御の方式によって定まる。本実施形態では、獲得枚数優先制御と表示数優先制御とを採用する。

【0056】

獲得枚数優先制御とは、当選した賞に属する複数の役の中で、最も獲得枚数の多い役を優先して引き込む停止制御である。例えば、内部抽選でベルA賞に当選した場合には、獲得枚数が10枚である10ベル1役の図柄を他の役の図柄に優先して入賞ラインに引き込む。

【0057】

一方、表示数優先制御とは、当選した賞に属する複数の役の中で、同時に入賞となる役の数が最も多くなるように優先して図柄を入賞ラインに引き込む停止制御である。例えば、内部抽選でベルA賞に当選し、ベルA賞に10ベル1役とベルグループとが含まれる場合には、2ベル1役及び2ベル2役の一方の図柄と、1ベル1役、1ベル2役、1ベル3役、及び1ベル4役のいずれか1つの図柄を入賞ラインに優先して引き込む。

【0058】

本実施形態では、通常ゲームにおいて、ベルA賞～ベルF賞に当選し、且つ押し順が一致する場合には、獲得枚数優先制御を実行する一方、押し順が不一致の場合には、表示数優先制御を実行する。したがって、押し順一致の場合には、獲得枚数が10枚となり、押し順一致の場合には、獲得枚数が3枚となる。また、持越しゲームでは、押し順に拘わらず獲得枚数優先制御を実行する。したがって、持越しゲームにおいて、ベルA賞～ベルF賞に当選した場合には、押し順に拘わらず、獲得枚数は10枚となる。

【0059】

図8を参照して通常ゲームにおける獲得枚数優先制御を説明する。この例では、内部抽選でベルA賞に当選したものとする。ベルA賞に対応する押し順は左-中-右である。まず、第1停止において、遊技者が左リールストップボタン13aを操作したとすると、例えば、図に示すように上段にベル図柄、中段にプラム図柄、下段にバー図柄が停止する。この場合、入賞の可能性が残るのは、10ベル1役、2ベル1役、2ベル2役、1ベル1役、及び1ベル2役である。次に、第2停止において、遊技者が中リールストップボタン13bを操作したとすると、例えば、図に示すように中段にベル図柄が停止する。この場合、入賞の可能性が残るのは、10ベル1役のみとなり、10ベル1役に入賞することが確定する。

【0060】

次に、図9を参照して通常ゲームにおける表示数優先制御を説明する。この例では、内部抽選でベルB賞に当選したものとする。ベルB賞に対応する押し順は左-右-中である。まず、第1停止において、遊技者が左リールストップボタン13aを操作したとすると。第1停止では、押し順が一致しているので、獲得枚数優先制御となるか表示数優先制御となるかが不明である。このため、どちらの停止制御に対応できるように左リールR1を停止させる。例えば、図7に示すように上段にベル図柄、中段にプラム図柄、下段にバー図柄を停止させる。この場合、入賞の可能性が残るのは、10ベル1役、2ベル1役、2ベル2役、1ベル1役、及び1ベル2役である。

【0061】

次に、第2停止において、遊技者が中リールストップボタン13bを操作したとすると、押し順不一致となり、表示数優先制御が確定する。表示数を優先させるためには、中リールR2の中段にチェリー図柄を引き込んで2ベル1役と1ベル1役の組みに入賞させるか、中リールR2の中段にスイカ図柄を引き込んで2ベル2役と1ベル2役の組みに入賞させる必要がある。ここで、中リールR2にはチェリー図柄とスイカ柄配列とが4コマ以内に配列されているから(図3参照)、どのようなタイミングで中リールストップボタン13bを操作してもチェリー図柄とスイカ図柄とのうち、一方を中段に引き込んで停止させることができる。例えば、図9に示すように中段にスイカ図柄が停止すると、2ベル2

10

20

30

40

50

役と1ベル2役に入賞することが確定する。

【0062】

ところで、ベルA賞～ベルF賞の内部抽選の当選確率は、設定により差がある。このため、10ベル1役の入賞回数を計数することによって、遊技者は設定を判別することができてしまう。そこで、本実施形態では、内部抽選でBB1賞又はBB2賞に当選して持越しゲームに移行すると、ベルA賞～ベルF賞の停止制御を押し順にかかわらず、獲得枚数優先制御に変更する。なお、持越しゲームでは、内部当選しているBB1賞又はBB2賞の図柄の引き込みが最優先される。すなわち、抽選情報が、BB1賞又はBB2賞とベルA賞～ベルF賞に当選していることを示す場合、BB1賞又はBB2賞の図柄が入賞ラインから引き込み範囲になくBB1賞又はBB2賞を入賞ライン上に引き込むことができない場合に、押し順不問の払出枚数優先制御を実行して10ベル1役の図柄を入賞ライン上に停止させる。

図10を参照して、停止制御の変更について説明する。なお、この例の当選確率は設定6に対応している。通常ゲームでは、ベルA賞～ベルF賞のいずれかに内部抽選で当選する確率は6/40であり、押し順が一致する確率は1/6である。したがって、通常ゲームにおいて10ベル1役に入賞する確率は1/40となる。一方、持越しゲームでは、ベルA賞～ベルF賞のいずれかに内部抽選で当選する確率は6/40である。持越しゲームでは、押し順と無関係に獲得枚数優先制御が実行されるので、10ベル1役に入賞する確率は、6/40となる。

【0063】

このため、持越しゲームでは、通常ゲームと比較して「10枚の配当を得られる10ベル1役の入賞回数」が増える。よって、BB1賞又はBB2賞に当選してボーナスゲームの条件装置が作動するたびに、「10枚の配当を得られる10ベル1役の入賞回数」が通常ゲームよりも増えるため、設定判別のために必要な正確な「10枚の配当を得られる10ベル1役の入賞回数」を把握することが非常に困難となる。

また、本実施形態のスロットマシンでは、ボーナスゲーム開始契機となるBB1賞又はBB2賞の出目が表示されない限り、この状態が継続するため、ボーナスゲームの条件装置が作動した際に、サブ制御基板100Bにおいて、当該作動を示唆する演出を実行しない。

このように本実施形態においては、内部抽選でベルA賞～ベルF賞に当選している場合、通常ゲームと持越しゲームとで、入賞ライン上に停止させる図柄を変更したので、遊技者が10ベル1役の入賞回数を計数しても高い精度で設定を判別することを不能にできる。

【0064】

<5. 変形例>

本発明は上述した実施形態に限定されるものではなく、例えば、以下に述べる各種の変形が可能である。また、以下に示す2以上の変形を適宜組み合わせることもできる。

【0065】

(1) 上述した実施形態では、通常ゲームにおいてベルA賞～ベルF賞は押し順に対応づけられた小役賞であったが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常ゲームと持越しゲームにおいて、内部抽選である賞に当選している場合に、入賞ライン上に優先して停止させる図柄を変更するのであれば、どのような手段を用いてもよい。例えば、所定の賞に、10ベル1役とベルグループとが含まれる場合、通常ゲームでは10ベル1役をベルグループに優先して入賞ライン上に引き込み、持越しゲームではベルグループを10ベル1役に優先して引き込むようにしてもよい。

【0066】

(2) 上述した実施形態では、通常ゲームにおいてベルA賞～ベルF賞は押し順に対応づけられた小役賞であり、押し順が一致する場合、所定の出目である10ベル1役の図柄を入賞ライン上に揃うようにリールR1～R3を停止させ、押し順が不一致の場合、ベルグループに属する役が入賞ライン上に揃うようにリールR1～R3を停止させたが、本発明

はこれに限定されるものではない。要は、押し順が不一致の場合に、所定の出目である 10 ベル 1 役の図柄が入賞ライン上に揃わないようにリール R 1 ~ R 3 を停止させるのであれば、どのような手段を用いてもよい。この場合にも持越しゲームにおいて、ベル A 賞 ~ ベル F 賞に当選していれば、獲得枚数優先制御を実行し、所定の出目が入賞ライン上に揃うように制御すればよい。

【0067】

(3) 上述した実施形態では、抽選情報が B B 1 賞又は B B 2 賞の当選を示す場合、B B 1 賞又は B B 2 賞については、当選していることを報知しないこととしたが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、B B 1 賞又は B B 2 賞に当選してからベル A 賞 ~ ベル F 賞 (所定の小役賞) に当選した回数が所定回数に達しない状態では、B B 1 賞又は B B 2 賞に当選していることを報知せず、B B 1 賞又は B B 2 賞に当選してからベル A 賞 ~ ベル F 賞に当選した回数が所定回数に達した状態では、B B 1 賞又は B B 2 賞に当選していることを報知してもよい。ここで、所定回数はベル A 賞 ~ ベル F 賞に当選することにより、遊技者が設定を判別不能となる回数に設定することが好ましい。この場合には、設定の判別が不能になった後には B B 1 賞又は B B 2 賞に当選していることを遊技者に報知するので、持越しゲームのゲーム数を短縮することができる。

【0068】

(4) 上述した実施形態では、持越しゲームにおいてベル A 賞 ~ ベル F 賞について、10 ベル 1 役に入賞する押し順を不問としたが、本発明はこれに限定されるものではなく、ベル A 賞 ~ ベル F 賞のうち一部について押し順を不問とし、他のベル賞については押し順一致の場合に 10 ベル 1 役に入賞させてもよい。例えば、ベル A 賞とベル B 賞については、押し順不問とし、ベル C 賞 ~ ベル F 賞は押し順一致の場合に 10 ベル 1 役への入賞を許可してもよい。この場合には、押し順を不問とするベル賞の数を調整することで、細かな数値調整が可能となる。

【0069】

(5) 上述した実施形態では、押し順に有利不利はなかったが、本発明はこれに限定されるものではなく、押し順に有利不利を設けてもよい。例えば、左リール R 1 を最初に停止させた場合に限っていわゆる A T 抽選を実行してもよい。この場合には、ベル A 賞 (押し順: 左 - 中 - 右) 及びベル B 賞 (押し順: 左 - 右 - 中) の当選確率をベル C 賞 ~ ベル F 賞の当選確率よりも低く設定しておけば、持越しゲームにおいてベル A 賞 ~ ベル F 賞に当選した場合、設定の判別をより困難にできる。

【0070】

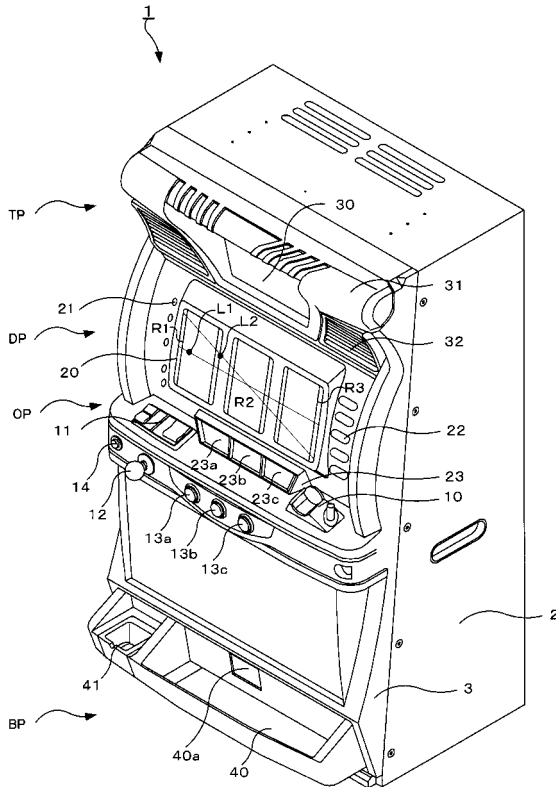
(6) 上述した各実施形態及び変形例では、機械式のリールを備えたスロットマシンに本発明を適用した場合について説明したが、本発明は、液晶表示パネルなどのディスプレイにリールの画像を表示するビデオリール式のスロットマシンにも適用可能である。なお、ビデオリール式のスロットマシンには、機械式リールを備えたスロットマシン (実機) をソフトウェアによってシミュレーションし、ステップ数や基準位置、加速期間、減速期間、引き込み制御などを実機と同じように再現してビデオリールを可変表示する家庭用ゲーム機やパーソナルコンピュータなどが含まれる。

【符号の説明】

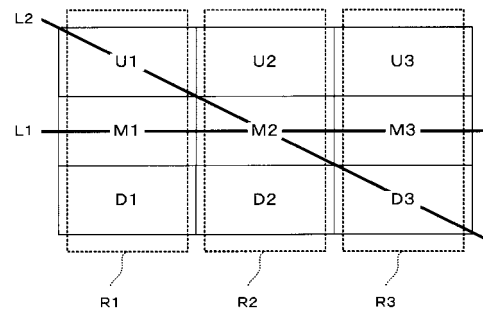
【0071】

1 … スロットマシン、R 1 ~ R 3 … リール、1 2 … スタートレバー、1 3 a ~ 1 3 c … ストップボタン、3 0 … 液晶表示装置、1 0 1, 1 9 1 … CPU、1 0 0 A … メイン制御基板、1 0 0 B … サブ制御基板、1 0 3 … クロック発生回路 b、1 0 4 … ROM、1 0 5 … RAM、1 5 4 a ~ 1 5 4 c … リール駆動信号、1 5 5 a ~ 1 5 5 c … リール位置検出信号。

【図 1】



【図 2】

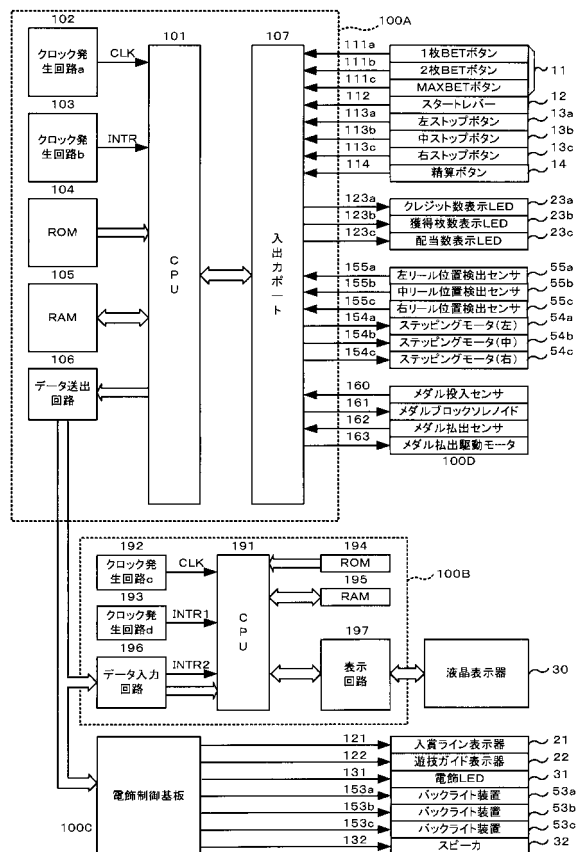


【図 3】

図柄番号 PN	左リール	中リール	右リール	位置検出センサ からのステップ数
21	(05)	(04)	(04)	484step
20	(07)	(02)	(07)	460step
19	(04)	(07)	(02)	436step
18	(05)	(05)	(05)	412step
17	(07)	(06)	(04)	388step
16	(03)	(09)	(07)	364step
15	(06)	(07)	(09)	340step
14	(07)	(05)	(05)	316step
13	(05)	(04)	(04)	292step
12	(08)	(08)	(07)	268step
11	(01)	(01)	(01)	244step
10	(09)	(07)	(08)	220step
9	(05)	(05)	(05)	196step
8	(07)	(06)	(04)	172step
7	(02)	(10)	(07)	148step
6	(06)	(07)	(06)	124step
5	(02)	(05)	(05)	100step
4	(05)	(04)	(04)	76step
3	(07)	(03)	(07)	52step
2	(04)	(07)	(03)	28step
1	(10)	(05)	(05)	4step
				0step

図柄コード PC 図柄コード PC 図柄コード PC

【図 4】



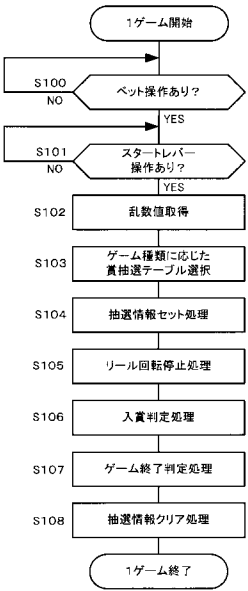
【図 5】

賞の種類	役の種類	役の構成			付与される遊技価値
		左リール	中リール	右リール	
開始賞	BB1				BBゲームの開始
	BB2				
小役賞	10ベル1				メダル10枚配当
	2ベル1				メダル2枚配当
	2ベル2				メダル2枚配当
	1ベル1				メダル1枚配当
	1ベル2				メダル1枚配当
	1ベル3				メダル1枚配当
	1ベル4				メダル1枚配当
	スイカ				メダル10枚配当
	チェリー		ANY	ANY	メダル2枚配当
再遊技賞					再ゲームの開始

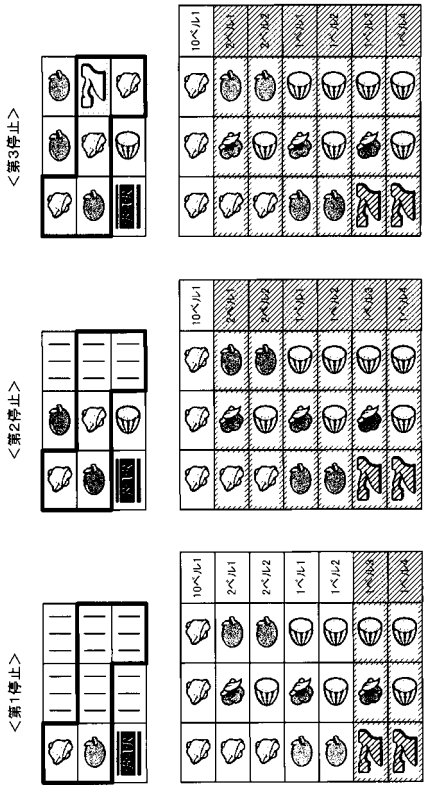
【図 6】

		押し順			賞の当選確率					
					設定6	設定5	設定4	設定3	設定2	設定1
ベルA賞	10ベル1	左 (1)	中 (2)	右 (3)	1/40	1/50	1/60	1/70	1/80	1/90
	ベルグループ	不問								
ベルB賞	10ベル1	左 (1)	右 (3)	中 (2)	1/40	1/50	1/60	1/70	1/80	1/90
	ベルグループ	不問								
ベルC賞	10ベル1	右 (3)	左 (1)	中 (2)	1/40	1/50	1/60	1/70	1/80	1/90
	ベルグループ	不問								
ベルD賞	10ベル1	中 (2)	左 (1)	右 (3)	1/40	1/50	1/60	1/70	1/80	1/90
	ベルグループ	不問								
ベルE賞	10ベル1	中 (2)	右 (3)	左 (1)	1/40	1/50	1/60	1/70	1/80	1/90
	ベルグループ	不問								
ベルF賞	10ベル1	右 (3)	中 (2)	左 (1)	1/40	1/50	1/60	1/70	1/80	1/90
	ベルグループ	不問								

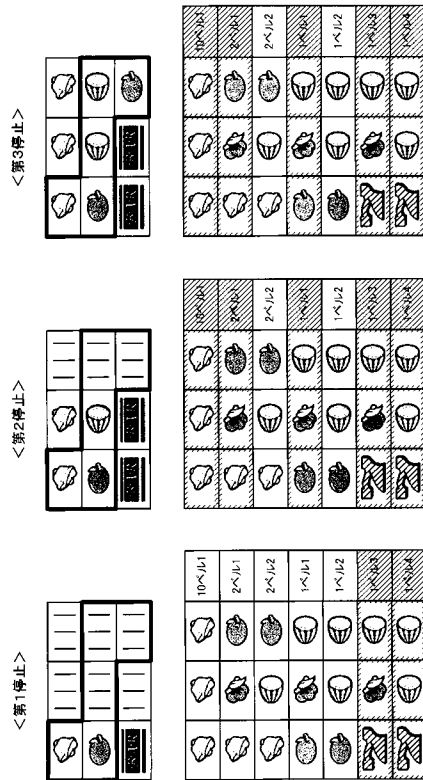
【図 7】



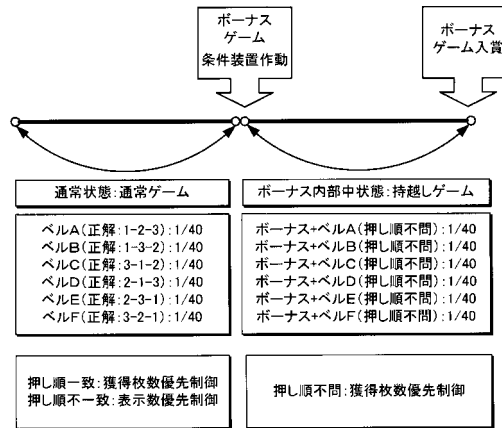
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【手続補正書】

【提出日】平成23年10月25日(2011.10.25)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々に複数種類の図柄が配置された複数の表示列を備え、前記複数の表示列の可変表示が停止した状態における入賞ライン上の図柄の並びが所定の態様の場合に賞に入賞し、入賞ライン上の図柄の並びに応じて予め定められた価値を付与し、前記賞には、入賞を契機に通常ゲームから他の種類のゲームに移行させる開始賞と、所定の小役賞とが含まれるスロットマシンであって、

複数の賞及びハズレを抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記開始賞に当選すると入賞するまで抽選結果を持ち越して前記抽選情報を生成する抽選手段と、

前記抽選手段の抽選対象の当選確率を複数の段階のいずれかに設定し、前記複数の段階のうち少なくとも2つの段階で相違させるよう前記所定の小役賞の当選確率を設定する設定手段と、

前記複数の表示列に対応して各々設けられ、対応する前記表示列の可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための複数の停止操作手段と、

前記停止操作手段が操作されたタイミングから対応する前記表示列の可変表示が停止するまでに進むコマ数を進みコマ数としたとき、前記進みコマ数が所定の範囲内になるように前記表示列の可変表示を停止させ、且つ、前記抽選情報が前記賞の当選を示す場合、当

選した賞に入賞することを許可するように前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段とを備え、

前記停止制御手段は、前記抽選情報が少なくとも前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示す場合と、前記抽選情報が前記開始賞の不当選を示し、且つ前記所定の小役賞に当選していることを示す場合とで、前記停止操作手段が操作されたタイミングにおいて入賞ラインから前記所定の範囲内に位置する図柄のうち入賞ライン上に優先して引き込んで停止させる図柄を変更する、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

各々に複数種類の図柄が配置された複数の表示列を備え、前記複数の表示列の可変表示が停止した状態における入賞ライン上の図柄の並びが所定の態様の場合に賞に入賞し、入賞ライン上の図柄の並びに応じて予め定められた価値を付与し、前記賞には、入賞を契機に通常ゲームから他の種類のゲームに移行させる開始賞と、所定の小役賞とが含まれるスロットマシンであって、

複数の賞及びハズレを抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記開始賞に当選すると入賞するまで抽選結果を持ち越して前記抽選情報を生成する抽選手段と、

前記抽選手段の抽選対象の当選確率を複数の段階のいずれかに設定し、前記複数の段階のうち少なくとも2つの段階で相違させるよう前記所定の小役賞の当選確率を設定する設定手段と、

前記複数の表示列に対応して各々設けられ、対応する前記表示列の可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための複数の停止操作手段と、

前記停止操作手段が操作されたタイミングから対応する前記表示列の可変表示が停止するまでに進むコマ数を進みコマ数としたとき、前記進みコマ数が所定の範囲内になるように前記表示列の可変表示を停止させ、且つ、前記抽選情報が前記賞の当選を示す場合、当選した賞に入賞することを許可するように前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段とを備え、

前記停止制御手段は、

前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、所定の出目となるように前記複数の表示列を停止させ、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記所定の出目とならないように前記複数の表示列を停止させ、

前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示し、且つ前記開始賞を構成する図柄が前記入賞ラインから前記所定の範囲にない場合、前記複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても前記所定の出目となるように前記複数の表示列を停止させる、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

各々に複数種類の図柄が配置された複数の表示列を備え、前記複数の表示列の可変表示が停止した状態における入賞ライン上の図柄の並びが所定の態様の場合に賞に入賞し、入賞ライン上の図柄の並びに応じて予め定められた価値を付与し、前記賞には、入賞を契機に通常ゲームから他の種類のゲームに移行させる開始賞と、所定の小役賞とが含まれるスロットマシンであって、

複数の賞及びハズレを抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記開始賞に当選すると入賞するまで抽選結果を持ち越して前記抽選情報を生成する抽選手段と、

前記抽選手段の抽選対象の当選確率を複数の段階のいずれかに設定し、前記複数の段階のうち少なくとも2つの段階で相違させるよう前記所定の小役賞の当選確率を設定する設定手段と、

前記複数の表示列に対応して各々設けられ、対応する前記表示列の可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための複数の停止操作手段と、

前記停止操作手段が操作されたタイミングから対応する前記表示列の可変表示が停止するまでに進むコマ数を進みコマ数としたとき、前記進みコマ数が所定の範囲内になるように前記表示列の可変表示を停止させ、且つ、前記抽選情報が前記賞の当選を示す場合、当選した賞に入賞することを許可するように前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段とを備え、

前記所定の小役賞は、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第1数となる第1小役、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第2数となる第2小役、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第3数となる第3小役を含み、

前記第3数は、前記第1数と前記第2数との合計より大きく、

払い出し枚数が最も多くなるように前記複数の表示列を停止させる制御を払出枚数優先制御とし、成立する役の数が最も多くなるように前記複数の表示列を停止させる制御を表示数優先制御としたとき、

前記停止制御手段は、

前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、前記払出枚数優先制御を実行して前記第3小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させる一方、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記表示数優先制御を実行して前記第1小役の図柄及び前記第2小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させ、

前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記開始賞を前記入賞ライン上に引き込むことができなければ、前記複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても前記払出枚数優先制御を実行して前記第3小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させる、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項4】

所定の条件を充足する場合に、前記抽選手段の抽選で当選した賞を遊技者に報知し、前記抽選情報が前記開始賞の当選を示す場合、前記開始賞に当選していることを報知しない報知手段を備える請求項1乃至3のうちいずれか1項に記載のスロットマシン。

【請求項5】

前記抽選情報が前記開始賞の当選を示す場合、前記開始賞に当選してから前記所定の小役賞に当選した回数が所定回数に達しない状態では、前記開始賞に当選していることを報知せず、前記開始賞に当選してから前記所定の小役賞に当選した回数が所定回数に達した状態では、前記開始賞に当選していることを報知する報知手段を備える1乃至3のうちいずれか1項に記載のスロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上述した課題を解決するため、本発明に係るスロットマシン(1)は、各々に複数種類の図柄が配置された複数の表示列(R1～R3)を備え、前記複数の表示列の可変表示が停止した状態における入賞ライン(L1、L2)上の図柄の並びが所定の態様の場合に賞に入賞し、入賞ライン上の図柄の並びに応じて予め定められた価値を付与し、前記賞には、入賞を契機に通常ゲームから他の種類のゲームに移行させる開始賞と、所定の小役賞とが含まれるものであって、複数の賞及びハズレを抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記開始賞に当選すると入賞するまで抽選結果を持ち越して前記抽選情報を生成する抽選手段(101、S102～S104)と、前記抽選手段の抽

選対象の当選確率を複数の段階のいずれかに設定し、前記複数の段階のうち少なくとも2つの段階で相違させるよう前記所定の小役賞の当選確率を設定する設定手段(101)と、前記複数の表示列に対応して各々設けられ、対応する前記表示列の可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための複数の停止操作手段(13a~13c)と、前記停止操作手段が操作されたタイミングから対応する前記表示列の可変表示が停止するまでに進むコマ数を進みコマ数としたとき、前記進みコマ数が所定の範囲内になるように前記表示列の可変表示を停止させ、且つ、前記抽選情報が前記賞の当選を示す場合、当選した賞に入賞することを許可するよう前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段(101、S105)とを備え、前記停止制御手段は、前記抽選情報が少なくとも前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示す場合と、前記抽選情報が前記開始賞の不当選を示し、且つ前記所定の小役賞に当選していることを示す場合とで、前記停止操作手段が操作されたタイミングにおいて入賞ラインから前記所定の範囲内に位置する図柄のうち入賞ライン上に優先して引き込んで停止させる図柄を変更する、ことを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明に係る他のスロットマシンは、各々に複数種類の図柄が配置された複数の表示列を備え、前記複数の表示列の可変表示が停止した状態における入賞ライン上の図柄の並びが所定の態様の場合に賞に入賞し、入賞ライン上の図柄の並びに応じて予め定められた価値を付与し、前記賞には、入賞を契機に通常ゲームから他の種類のゲームに移行させる開始賞と、所定の小役賞とが含まれるものであって、複数の賞及びハズレを抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記開始賞に当選すると入賞するまで抽選結果を持ち越して前記抽選情報を生成する抽選手段と、前記抽選手段の抽選対象の当選確率を複数の段階のいずれかに設定し、前記複数の段階のうち少なくとも2つの段階で相違させるよう前記所定の小役賞の当選確率を設定する設定手段と、前記複数の表示列に対応して各々設けられ、対応する前記表示列の可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための複数の停止操作手段と、前記停止操作手段が操作されたタイミングから対応する前記表示列の可変表示が停止するまでに進むコマ数を進みコマ数としたとき、前記進みコマ数が所定の範囲内になるように前記表示列の可変表示を停止させ、且つ、前記抽選情報が前記賞の当選を示す場合、当選した賞に入賞することを許可するよう前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段とを備え、前記停止制御手段は、前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、所定の出目となるよう前記複数の表示列を停止させ、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記所定の出目とならないよう前記複数の表示列を停止させ、前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示し、且つ前記開始賞を構成する図柄が前記入賞ラインから前記所定の範囲にない場合、前記複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても前記所定の出目となるよう前記複数の表示列を停止させる、ことを特徴とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明に係る他のスロットマシンは、各々に複数種類の図柄が配置された複数の表示列を備え、前記複数の表示列の可変表示が停止した状態における入賞ライン上の図柄の並び

が所定の態様の場合に賞に入賞し、入賞ライン上の図柄の並びに応じて予め定められた価値を付与し、前記賞には、入賞を契機に通常ゲームから他の種類のゲームに移行させる開始賞と、所定の小役賞とが含まれるものであって、複数の賞及びハズレを抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記開始賞に当選すると入賞するまで抽選結果を持ち越して前記抽選情報を生成する抽選手段と、前記抽選手段の抽選対象の当選確率を複数の段階のいずれかに設定し、前記複数の段階のうち少なくとも2つの段階で相違させるよう前記所定の小役賞の当選確率を設定する設定手段と、前記複数の表示列に対応して各々設けられ、対応する前記表示列の可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための複数の停止操作手段と、前記停止操作手段が操作されたタイミングから対応する前記表示列の可変表示が停止するまでに進むコマ数を進みコマ数としたとき、前記進みコマ数が所定の範囲内になるように前記表示列の可変表示を停止させ、且つ、前記抽選情報が前記賞の当選を示す場合、当選した賞に入賞することを許可するように前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段とを備え、前記所定の小役賞は、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第1数となる第1小役、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第2数となる第2小役、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第3数となる第3小役を含み、前記第3数は、前記第1数と前記第2数との合計より大きく、払い出し枚数が最も多くなるように前記複数の表示列を停止させる制御を払出枚数優先制御とし、成立する役の数が最も多くなるように前記複数の表示列を停止させる制御を表示数優先制御としたとき、前記停止制御手段は、前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、前記払出枚数優先制御を実行して前記第3小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させる一方、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記表示数優先制御を実行して前記第1小役の図柄及び前記第2小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させ、前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記開始賞を前記入賞ライン上に引き込むことができないければ、前記複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても前記払出枚数優先制御を実行して前記第3小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させる。

【手続補正書】

【提出日】平成24年3月30日(2012.3.30)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

各々に複数種類の図柄が配置された複数の表示列を備え、前記複数の表示列の可変表示が停止した状態における入賞ライン上の図柄の並びが所定の態様の場合に賞に入賞し、入賞ライン上の図柄の並びに応じて予め定められた価値を付与し、前記賞には、開始賞と、複数の小役賞とが含まれるスロットマシンであって、

複数の賞及びハズレを抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記開始賞に当選すると入賞するまで抽選結果を持ち越して前記抽選情報を生成する抽選手段と、

前記抽選手段の抽選対象の当選確率を複数の段階のいずれかに設定し、前記複数の段階のうち少なくとも2つの段階で相違させるよう前記複数の小役賞のうち所定の小役賞の当選確率を設定する設定手段と、

前記複数の表示列に対応して各々設けられ、対応する前記表示列の可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための複数の停止操作手段と、

前記停止操作手段が操作されたタイミングから対応する前記表示列の可変表示が停止するまでに進むコマ数を進みコマ数としたとき、前記進みコマ数が所定の範囲内になるよう

に前記表示列の可変表示を停止させ、且つ、前記抽選情報が前記賞の当選を示す場合、当選した賞に入賞することを許可するように前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段とを備え、

前記開始賞は、入賞を契機に通常ゲームから前記開始賞を抽選せず、且つ前記小役賞の抽選確率が前記通常ゲームより高いゲームに移行させる賞であり、

前記停止制御手段は、

前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、所定の出目となるように前記複数の表示列を停止させ、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記所定の出目とならないように前記複数の表示列を停止させ、

前記開始賞に当選したことを持ち越して、前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示し、且つ前記開始賞を構成する図柄が前記入賞ラインから前記所定の範囲にない場合、前記複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても前記所定の出目となるように前記複数の表示列を停止させる、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

各々に複数種類の図柄が配置された複数の表示列を備え、前記複数の表示列の可変表示が停止した状態における入賞ライン上の図柄の並びが所定の態様の場合に賞に入賞し、入賞ライン上の図柄の並びに応じて予め定められた価値を付与し、前記賞には、開始賞と、複数の小役賞とが含まれるスロットマシンであって、

複数の賞及びハズレを抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記開始賞に当選すると入賞するまで抽選結果を持ち越して前記抽選情報を生成する抽選手段と、

前記抽選手段の抽選対象の当選確率を複数の段階のいずれかに設定し、前記複数の段階のうち少なくとも 2 つの段階で相違させるよう前記複数の小役賞のうち所定の小役賞の当選確率を設定する設定手段と、

前記複数の表示列に対応して各々設けられ、対応する前記表示列の可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための複数の停止操作手段と、

前記停止操作手段が操作されたタイミングから対応する前記表示列の可変表示が停止するまでに進むコマ数を進みコマ数としたとき、前記進みコマ数が所定の範囲内になるように前記表示列の可変表示を停止させ、且つ、前記抽選情報が前記賞の当選を示す場合、当選した賞に入賞することを許可するように前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段とを備え、

前記開始賞は、入賞を契機に通常ゲームから前記開始賞を抽選せず、且つ前記小役賞の抽選確率が前記通常ゲームより高いゲームに移行させる賞であり、

前記所定の小役賞は、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第 1 数となる第 1 小役、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第 2 数となる第 2 小役、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第 3 数となる第 3 小役を含み、

前記第 3 数は、前記第 1 数と前記第 2 数との合計より大きく、

払い出し枚数が最も多くなるように前記複数の表示列を停止させる制御を払出枚数優先制御とし、成立する役の数が最も多くなるように前記複数の表示列を停止させる制御を表示数優先制御としたとき、

前記停止制御手段は、

前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、前記払出枚数優先制御を実行して前記第 3 小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させる一方、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記表示数優先制御を実行して前記第 1 小役の図柄及び前記第 2 小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させ、

前記開始賞に当選したことを持ち越して、前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記開始賞を前記入賞ライン上に引き込むことができないならば、前記複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても前記払出枚数優先制御を実行して前記第3小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させる、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項3】

所定の条件を充足する場合に、前記抽選手段の抽選で当選した賞を遊技者に報知し、前記抽選情報が前記開始賞の当選を示す場合、前記開始賞に当選していることを報知しない報知手段を備える請求項1 または2に記載のスロットマシン。

【請求項4】

前記抽選情報が前記開始賞の当選を示す場合、前記開始賞に当選してから前記所定の小役賞に当選した回数が所定回数に達しない状態では、前記開始賞に当選していることを報知せず、前記開始賞に当選してから前記所定の小役賞に当選した回数が所定回数に達した状態では、前記開始賞に当選していることを報知する報知手段を備える1 または2に記載のスロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明に係るスロットマシンは、各々に複数種類の図柄が配置された複数の表示列を備え、前記複数の表示列の可変表示が停止した状態における入賞ライン上の図柄の並びが所定の態様の場合に賞に入賞し、入賞ライン上の図柄の並びに応じて予め定められた価値を付与し、前記賞には、開始賞と、複数の小役賞とが含まれるものであって、複数の賞及びハズレを抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記開始賞に当選すると入賞するまで抽選結果を持ち越して前記抽選情報を生成する抽選手段と、前記抽選手段の抽選対象の当選確率を複数の段階のいずれかに設定し、前記複数の段階のうち少なくとも2つの段階で相違させるよう前記複数の小役賞のうち所定の小役賞の当選確率を設定する設定手段と、前記複数の表示列に対応して各々設けられ、対応する前記表示列の可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための複数の停止操作手段と、前記停止操作手段が操作されたタイミングから対応する前記表示列の可変表示が停止するまでに進むコマ数を進みコマ数としたとき、前記進みコマ数が所定の範囲内になるように前記表示列の可変表示を停止させ、且つ、前記抽選情報が前記賞の当選を示す場合、当選した賞に入賞することを許可するように前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段

とを備え、前記開始賞は、入賞を契機に通常ゲームから前記開始賞を抽選せず、且つ前記小役賞の抽選確率が前記通常ゲームより高いゲームに移行させる賞であり、前記停止制御手段は、前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、所定の出目となるように前記複数の表示列を停止させ、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記所定の出目とならないように前記複数の表示列を停止させ、前記開始賞に当選したことを持ち越して、前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示し、且つ前記開始賞を構成する図柄が前記入賞ラインから前記所定の範囲にない場合、前記複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても前記所定の出目となるように前記複数の表示列を停止させる、ことを特徴とする。

なお、複数の表示列の図柄は、複数の表示位置（例えば、上段表示位置、中段表示位置、下段表示位置）に停止可能である。入賞ラインは、各表示列ごとの表示位置の組みを意味する。また、抽選情報は、例えば、複数の賞の各々に対するフラグで管理される。開始賞が当選したことを示す開始賞フラグと、所定の小役賞に当選したことを示す小役賞フラグは、独立して管理される。開始賞に入賞するまで抽選結果を持ち越すとは、開始賞に当選すると、開始賞フラグをセットし当該開始賞に入賞するまで開始賞フラグをクリアしないことを意味する。なお、小役賞フラグは、1ゲームが終了するとクリアされる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明に係る他のスロットマシンは、各々に複数種類の図柄が配置された複数の表示列を備え、前記複数の表示列の可変表示が停止した状態における入賞ライン上の図柄の並びが所定の態様の場合に賞に入賞し、入賞ライン上の図柄の並びに応じて予め定められた価値を付与し、前記賞には、開始賞と、複数の小役賞とが含まれるものであって、複数の賞及びハズレを抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記開始賞に当選すると入賞するまで抽選結果を持ち越して前記抽選情報を生成する抽選手段と、前記抽選手段の抽選対象の当選確率を複数の段階のいずれかに設定し、前記複数の段階のうち少なくとも2つの段階で相違させるよう前記複数の小役賞のうち所定の小役賞の当選確率を設定する設定手段と、前記複数の表示列に対応して各々設けられ、対応する前記表示列の可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための複数の停止操作手段と、前記停止操作手段が操作されたタイミングから対応する前記表示列の可変表示が停止するまでに進むコマ数を進みコマ数としたとき、前記進みコマ数が所定の範囲内になるように前記表示列の可変表示を停止させ、且つ、前記抽選情報が前記賞の当選を示す場合、当選した賞に入賞することを許可するように前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段とを備え、前記開始賞は、入賞を契機に通常ゲームから前記開始賞を抽選せず、且つ前記小役賞の抽選確率が前記通常ゲームより高いゲームに移行させる賞であり、前記所定の小役賞は、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第1数となる第1小役、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第2数となる第2小役、入賞した場合のメダルの払い出し枚数が第3数となる第3小役を含み、前記第3数は、前記第1数と前記第2数との合計より大きく、払い出し枚数が最も多くなるように前記複数の表示列を停止させる制御を払出枚数優先制御とし、成立する役の数が最も多くなるように前記複数の表示列を停止させる制御を表示数優先制御としたとき、前記停止制御手段は、前記抽選情報が、前記開始賞に不当選で前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と一致するならば、前記払出枚数優先制御を実行して前記第3小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させる一方、前記複数の停止操作手段の押し順が予め定められた押し順と不一致であるならば、前記表示数優先制御を実行して前記第1小役

の図柄及び前記第 2 小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させ、前記開始賞に当選したことを持ち越して、前記抽選情報が、前記開始賞及び前記所定の小役賞に当選していることを示す場合、前記開始賞を前記入賞ライン上に引き込むことができなければ、前記複数の停止操作手段をどのような順番で操作しても前記払出枚数優先制御を実行して前記第 3 小役の図柄を前記入賞ライン上に停止させる。

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB17 BA03 BA35 BA38 BB02 BB23 BB24
BB35 BB62 BB65 BB78 BB83 BB93 BB94 CA02 CB04 CB23
CB42 CC24 CC28 CC51 CD03 CD12 CD18 CD48 CD49 CE04
CE15 DA52 DA55 DA63