

(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2009-202000
(P2009-202000A)

(43) 公開日 平成21年9月10日(2009.9.10)

(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

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2009-91981 (P2009-91981)
 (22) 出願日 平成21年4月6日 (2009.4.6)
 (62) 分割の表示 特願2000-163283 (P2000-163283)
 の分割
 原出願日 平成12年5月31日 (2000.5.31)

(特許庁注：以下のものは登録商標)

1. EEPROM

(71) 出願人 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県名古屋市市中村区鴨付町1丁目2番地
 (74) 代理人 100128923
 弁理士 納谷 洋弘
 (72) 発明者 市原 高明
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
 (72) 発明者 袖岡 隆
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内

最終頁に続く

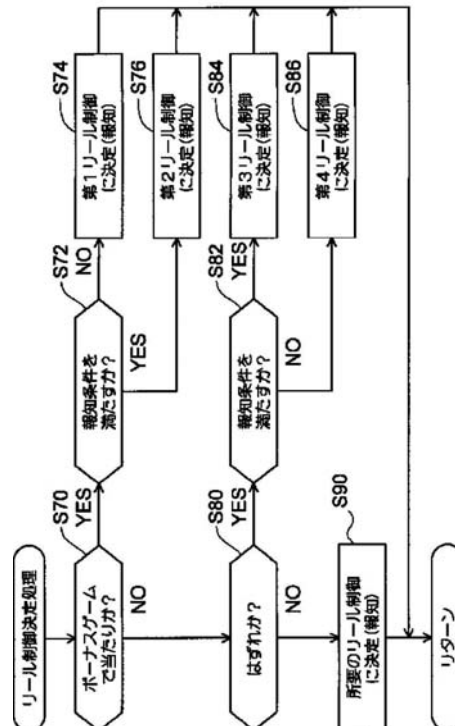
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 所要の内部状態について回転しているリールを二以上の停止態様のうちいずれかの停止態様で停止させることによって、遊技性を向上させる。

【解決手段】 スロットマシン等の遊技機に関し、ボーナスゲームで当たり(所要の内部状態)になると、回転しているリールを第1リール制御または第2リール制御(二以上の停止態様)のうちいずれかのリール制御(停止態様)で停止させる{ステップS72, S74, S76}。また、「はずれ」(所要の内部状態)になると、回転しているリールを第3リール制御または第4リール制御のうちいずれかのリール制御で停止させる{ステップS82, S84, S86}。よって内部状態とリール制御とが対応せずに意外性が生ずるので、停止ボタン(第2操作部)を操作する面白味が増す。よって遊技性を向上させることができる。

【選択図】 図9



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

二以上の図柄からなる図柄群をそれぞれ有する複数のリールと、
内部状態に応じて前記リールごとに回転させ所要の停止態様で停止を制御可能な回転制御手段と、

前記リールの回転を始動可能な第 1 操作部と、

その第 1 操作部が操作されると前記内部状態を決定する状態決定手段と、

回転している前記リールを停止可能な第 2 操作部と、

回転している前記リールが所要の表示態様で停止すると特典を与える遊技制御手段と、
を備えた遊技機において、

前記回転制御手段は、所要の前記内部状態になると、回転している前記リールを二以上の停止態様のうちいずれかの停止態様で停止させる遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載した遊技機において、状態決定手段が決定した所要の内部状態を報知する第 1 報知手段を備え、

前記第 1 報知手段が報知したか否かに応じて、回転制御手段は二以上の停止態様のうちいずれかの停止態様を決定する遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 に記載した遊技機において、回転制御手段が決定した停止態様を報知する第 2 報知手段を有する遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 から 3 のいずれか一項に記載した遊技機において、回転制御手段は、各リールについてそれぞれ二以上の停止態様のうちいずれかの停止態様で停止させる遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 から 4 のいずれか一項に記載した遊技機において、二以上の停止態様には、第 2 操作部が操作されたタイミングにかかわらず回転しているリールを特定の図柄で停止させる第 1 停止態様と、

前記第 2 操作部が操作されたタイミングにかかわらず回転しているリールを前記特定の図柄以外の図柄で停止させる第 2 停止態様とのうち少なくとも一つを含む遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数のリール、回転制御手段、第 1 操作部、状態決定手段、第 2 操作部および遊技制御手段を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来一般的なスロットマシンは三つのリールを備え、各リールの外周面には複数個（例えば 21 個）の図柄を描いている。また、リールの外周面を照射可能なランプを内側に備えることによって、図柄を認識し易くしている。ここで、スロットマシンにおける遊技は次のように行われる。すなわち遊技者が投入口に遊技媒体を投入してスタートレバーを操作すると、三つのリールが回転し始める。当該遊技媒体としてはメダル、コイン、トークン等が該当するが、本明細書ではメダルを用いた例を説明する。回転開始後に遊技者が停止ボタンを操作すると、当該停止ボタンに対応するリールが回転を停止する。そして、全てのリールについて回転を停止させると、表示窓には図柄の組み合わせが表示される。もし有効ライン上に所定の図柄の組み合わせ（例えば「7」、「7」、「7」）が表示されると、遊技者は特典としてボーナスゲーム（ビッグボーナスゲームやレギュラーボーナスゲーム等）を行ったり遊技媒体の払い出しを受ける。

【0003】

さてボーナスゲームを行うか否かは、通常はスタートレバーを操作したときに決定する。例えばスロットマシンの内部状態として、ボーナスゲームのフラグ（以下、単に「ゲー

10

20

30

40

50

ムフラグ」と呼ぶ。)がオンになると、そのゲームフラグは実際にボーナスゲームを終了するまで維持される。こうしてゲームフラグがオンになった後に停止ボタンを操作すると、回転しているリールを一以上の特定の図柄のうちいずれかで停止させる制御を行う停止態様(引き込み制御)を行う。一方、ゲームフラグがオフになった後に停止ボタンを操作すると、回転しているリールを上記特定の図柄以外の図柄(はずれ図柄)で停止させる制御を行う停止態様(はずれ制御)を行う。また、特開2000-51433号公報に開示された技術によれば、スタートレバーを操作したときに出す音によってゲームフラグの状態を報知する。よって当該音を聴いた遊技者はゲームフラグの状態を認識できるので、その後どの停止態様で回転しているリールが停止するのかを推測することができる。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このように従来のスロットマシンでは、ゲームフラグの内容と停止態様とが対応していたので、面白味が低下していた。特に熟練した遊技者の場合には、停止ボタンを操作すると何ら制御を行うことなく回転しているリールを停止させる停止態様(無制御)の方が自分の技量を試すことができるので面白味がある。本発明はこのような点に鑑みてなしたものであり、所要の内部状態について回転しているリールを二以上の停止態様のうちいずれかの停止態様で停止させることによって、遊技性を向上させた遊技機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】

【0005】

(課題を解決するための手段1)

課題を解決するための手段1は、請求項1に記載した通りである。ここで、請求項1に記載した用語については以下のように解釈する。当該解釈は他の請求項および発明の詳細な説明についても同様である。

(1)「図柄」は、文字(英数字や漢字等)、記号、符号、図形(キャラクタ等)などが該当する。

(2)「停止」は完全な停止のみならず、一時停止を含む。また「停止」の状態には静止する場合のみならず、基準位置を中心として任意の方向に任意の距離範囲で動く(回転する場合をも含む)。

(3)「回転」には、一方向にのみの回転だけでなく、正逆方向に任意の回転を含む。

(4)「内部状態」とは、遊技機における遊技の方向性を示す指標を意味し、通常は複数の内部状態が存在する。よって「所要の内部状態」は複数の内部状態のうち特定の内部状態を意味し、例えばゲームフラグがオンになった状態や、乱数によって大当たりになった状態等が該当する。

(5)「第1操作部」や「第2操作部」は何れも遊技者が操作可能であって、少なくとも一つからなるレバー、ボタン、スイッチ等の操作部材が該当する。なお「第1操作部」と「第2操作部」は同一の操作部材で構成してもよく、異なる操作部材で構成してもよい。

(6)「所要の表示態様」には単図柄だけでなく、大当たり図柄等のような図柄の組み合わせも含む。

(7)「特典」とは、遊技者に与える有利な遊技状態を意味する。スロットマシンについては、例えばビッグボーナスゲーム、レギュラーボーナスゲーム、チャレンジタイムや、遊技媒体の払い出し等が該当する。

【0006】

当該手段1によれば、二以上の図柄からなる図柄群をそれぞれ有する複数のリールと、内部状態に応じてリールごとに回転させ所要の停止態様で停止を制御可能な回転制御手段と、リールの回転を始動可能な第1操作部と、その第1操作部が操作されると内部状態を決定する状態決定手段と、回転しているリールを停止可能な第2操作部と、回転しているリールが所要の表示態様で停止すると特典を与える遊技制御手段とを備える。このうち回転制御手段は、所要の内部状態になると、回転しているリールを二以上の停止態様のうち

10

20

30

40

50

いずれかの停止態様で停止させる。よって内部状態と停止態様とが対応せずに意外性が生ずるので、第2操作部を操作する面白味が増す。そのため、遊技性を向上させることができる。

【0007】

(課題を解決するための手段2)

課題を解決するための手段2は、請求項2に記載した通りである。ここで、請求項2に記載した用語の「報知」は予告を含み、音(音楽や効果音,音声等)を出したり変化させる等の聴覚的に報知する態様や、表示体(表示部や他の表示器,表示灯等)に図柄の大きさを変化させる等の表示によって視覚的に報知する態様、ハンドルや椅子等の遊技機に付属する部材を通じて触覚的に報知する態様をも含む。当該解釈は他の請求項および発明の詳細な説明についても同様である。

10

【0008】

当該手段2によれば、状態決定手段が決定した所要の内部状態を報知する第1報知手段を備える。また、第1報知手段が報知したか否かに応じて、回転制御手段は二以上の停止態様のうちいずれかの停止態様を決定する。報知したか否かによって停止態様を推測することが可能になるので、狙った図柄でリールを停止させようとする遊技者の期待感を高めることができる。

【0009】

(課題を解決するための手段3)

課題を解決するための手段3は、請求項3に記載した通りである。当該手段3によれば、第2報知手段は回転制御手段が決定した停止態様を報知するので、どの停止態様でリールが停止するのかを認識することができる。よって不慣れな遊技者であっても、図柄停止の難易度を知ることができる。

20

【0010】

(課題を解決するための手段4)

課題を解決するための手段4は、請求項4に記載した通りである。当該手段4によれば、回転制御手段は各リールについてそれぞれ二以上の停止態様のうちいずれかの停止態様で停止させる。各リールによって停止態様が異なってくるので、第2操作部を操作する面白味がさらに増し、遊技性をより向上させることができる。

【0011】

(課題を解決するための手段5)

課題を解決するための手段5は、請求項5に記載した通りである。当該手段5によれば、二以上の停止態様には、第2操作部が操作されたタイミングにかかわらず回転しているリールを特定の図柄で停止させる第1停止態様と、第2操作部が操作されたタイミングにかかわらず回転しているリールを前記特定の図柄以外の図柄で停止させる第2停止態様のうち少なくとも一つを含む。第1停止態様の場合にはそれほどタイミングを図って第2操作部を操作しなくても、特定の図柄で停止する可能性が高まる。一方、第2停止態様の場合には特定の図柄で停止させようとする技量が必要になる。したがって、第2操作部を操作する面白味が増す。

30

【発明の効果】

40

【0012】

本発明によれば、所要の内部状態になると回転しているリールを二以上の停止態様のうちいずれかの停止態様で停止させるので、停止態様に意外性が生ずる。よって第2操作部を操作する面白味が増し、遊技性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】スロットマシンの外観を示す正面図である。

【図2】フロントドアを開けた状態における内部構造を示す図である。

【図3】リールの構成を示す図である。

【図4】リールの構成を示す図である。

50

【図 5】制御部の構成を模式的に示すブロック図である。

【図 6】通常ゲーム処理を示すフローチャートである。

【図 7】図 6 に続く通常ゲーム処理を示すフローチャートである。

【図 8】回転停止処理を示すフローチャートである。

【図 9】リール制御決定処理を示すフローチャートである。

【図 10】表示窓や図柄表示器に表示する例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、本発明における実施の形態を図面に基づいて説明する。本実施の形態は遊技機の一つであるスロットマシンに本発明を適用した例であって、図 1 ~ 図 10 を参照しながら説明する。ここで、図 1 にはスロットマシンの外観を正面図で示す。図 2 にはフロントドアを開けた状態における内部構造を示す。図 3 にはリールの構成を斜視図で示す。図 4 にはリールに備えたランプの構成を示す。図 5 には制御部の構成をブロック図で模式的に示す。図 6 , 図 7 には通常ゲーム処理の手続きを、図 8 には回転停止処理の手続きを、図 9 にはリール制御決定処理の手続きをそれぞれフローチャートで示す。図 10 には表示窓や図柄表示器の表示例を示す。

10

【0015】

まず図 1 に示すスロットマシン 10 のフロントドア 64 には、遊技方法等を説明する案内部 12、図柄の表示を行う図柄表示部 14、遊技の際に操作を行うために必要なボタン等が配置した操作部 42 等を有する。案内部 12 には、例えば遊技の手順（遊び方）、ボーナスゲーム等の特定遊技を行うための図柄の組み合わせ、あるいはメダルを払い出す図柄の組み合わせやその払い出し枚数等を表示する。

20

【0016】

図柄表示部 14 には、リールが静止した状態で縦方向に 3 つの図柄をそれぞれ認識可能な表示窓 16 , 20 , 24、複数本（例えば 5 本）の有効ライン 34 ごとに対応し特定の図柄の組み合わせを形成可能な有効ラインを示す有効ラインランプ 32、少なくともリールに有する図柄と意味的に関連する図柄を表示可能な図柄表示器 28 等を備える。図柄表示器 28 には例えば液晶表示器を用いるが、7 セグメント LED やプラズマ表示器等のような他種の表示器を用いてもよい。表示窓 16 からはリール 18 が見え、同様に表示窓 20 , 24 からはそれぞれリール 22 , 26 が見える。リール 18 , 22 , 26 は光が透過可能な材質（例えば白色のプラスチック）で形成し、その外周面 18c , 22c , 26c には印刷や貼付によって図柄を設ける。なお、リール 18 , 22 , 26 について回転または停止等の作動をさせるための構成については後述する。

30

【0017】

操作部 42 には、1 回のスロットゲームで掛けるメダルの枚数（以下、単に「掛数」と呼ぶ。）を設定するベットボタン 36 , 38 , 40（BET ボタン）、クレジット（貯留）しているメダルの返却を要求する貯留精算ボタン 44、リール 18 , 22 , 26 を回転させ始める始動レバー 46、回転しているリール 18 , 22 , 26 をそれぞれ個別に停止させる停止ボタン 48 , 50 , 52、メダルを投入する投入口 30 等を備える。なお、ベットボタン 36 , 38 , 40 と投入口 30 は台座部 54 に備える。またスロットマシン 10 によっては、ボタン、レバー、スイッチ等の種類を変えて用いることがある。ベットボタン 40 は例えば掛数が 1 枚であって有効ライン 34 を真ん中の 1 ラインのみとし、ベットボタン 38 は例えば掛数が 2 枚であって有効ライン 34 を水平の 3 ラインとし、ベットボタン 36 は例えば掛数が 3 枚であって有効ライン 34 を 5 ライン全部とする。

40

【0018】

操作部 42 の下方には、タバコの吸い殻等を入れる灰皿 56、音（音楽や効果音、音声等）を出すために内蔵したスピーカー 58、メダルを一時的に貯めておける受皿 62 を備える。回転しているリールが特定の図柄の組み合わせで停止した際に払い出すメダルは、払出口 60 から出てくる。

【0019】

50

次に図2を参照して、フロントドア64を開けたときに見えるスロットマシン10の内部構造について説明する。まず案内部12の裏側に相当する部位には、スロットマシン10による遊技を制御するメイン制御基板100や、図柄表示器28で表示する図柄を制御する表示制御基板200等を備える。これらの基板の構成例については後述する。図柄表示部14の裏側に相当する部位には、リール18, 22, 26を横一列に並べて備えるとともに、取付台70上に図柄表示器28を備える。取付台70の下方には投入口30から投入されたメダルを一時的に貯留するホッパー72や、メイン制御基板100, 表示制御基板200等に電力を供給する電源ボックス74等を備える。ホッパー72に貯留されたメダルは払出機78によって所定枚数のメダルをメダル通路76から排出し、上記払出口60を通じて受皿62に払い出す。

10

【0020】

続いて図3, 図4を参照して、リール18, 22, 26の構成について説明する。なお、位置検出センサー18g, 22gとマーカ-18h, 22hについてはリールによって隠れているので図示していない。図3に示すリール18内には、当該リール18を回転させるモーター18a、図1に示す表示窓16に対応する位置に設けたランプボックス18b、リール18に設けたマーカ-18hを検出する位置検出センサー18g等を固定する。リール22, 26内には、同様に当該リール22, 26を回転させるモーター22a, 26a、表示窓20, 24に対応する位置に設けたランプボックス22b, 26b、リール22, 26に設けたマーカ-22h, 26hを検出する位置検出センサー22g, 26g等をそれぞれ固定する。モーター18a, 22a, 26aには例えばパルスモーターを用いるが、サーボモーター等のような他種のモーターを用いてもよい。マーカ-18h, 22h, 26hはリールに印刷や貼付によって印したのものや、所定材質(例えば金属等)で形成した棒材等のように、リールの回転位置を検出可能なものであれば種類や材質等を問わない。

20

【0021】

ここで、リール18(左リール), リール22(中リール), リール26(右リール)のそれぞれについて外周面18c, 22c, 26cに設ける図柄の例を名称で表1に示す。当該表1に示す第1テーブルは後述するROM112等に予め記憶しておく。表中、制御, , , はいずれもリール26(右リール)について行うリール制御の例であって、停止可能な図柄を「○」印で示し、停止不能な図柄を「×」印で示す。もし「×」印のタイミングで停止ボタン48, 50, 52が操作された場合には「○」印のある図柄まで回転(移動)させた後に停止させる。リール18とリール22とについても同様な別個のリール制御を行う。なお、リール制御ではどの図柄で停止/非停止にするかは任意であって、さらに遊技中に任意のタイミングで変化させてもよい。

30

【0022】

【表 1】

番号	左リール	中リール	右リール	制御 α	制御 β	制御 γ	制御 δ
1	赤7	青7	BAR	○	○	○	○
2	チェリー	青7	リプレイ	×	○	○	×
3	BAR	青7	スイカ	×	○	○	×
4	スイカ	リプレイ	チェリー	×	○	○	×
5	リプレイ	チェリー	ベル	×	○	○	×
6	スイカ	スイカ	リプレイ	○	○	○	○
7	ベル	チェリー	スイカ	×	○	○	×
8	青7	BAR	赤7	○	○	×	×
9	リプレイ	リプレイ	チェリー	×	○	○	○
10	赤7	スイカ	リプレイ	×	○	○	×
11	スイカ	チェリー	スイカ	×	○	○	×
12	BAR	赤7	チェリー	×	○	○	×
13	チェリー	リプレイ	チェリー	○	○	○	○
14	青7	ベル	チェリー	×	○	○	×
15	リプレイ	ベル	リプレイ	○	○	○	○
16	スイカ	ベル	スイカ	×	○	○	×
17	リプレイ	リプレイ	青7	×	○	○	×
18	スイカ	チェリー	ベル	×	○	○	×
19	ベル	スイカ	リプレイ	×	○	○	×
20	スイカ	チェリー	スイカ	○	○	○	○
21	リプレイ	リプレイ	チェリー	×	○	○	×

10

20

【0023】

上記表 1 によれば、「引き込み制御」とも呼ぶ制御は一以上の特定の図柄で停止するようにリール制御を行うので、不慣れな遊技者であっても狙った特定の図柄でリールを停止させることが容易である。「無制御」とも呼ぶ制御は全ての図柄で停止するので、熟練した遊技者以外は狙った図柄でリールを停止させることは困難である。制御もまた「無制御」の一種であるが、特定の図柄（例えば赤色の図柄「7」）のみを停止させないようにリール制御を行うので、熟練した遊技者であっても当該特定の図柄で停止させることはできない。「はずれ制御」とも呼ぶ制御は特別な図柄（表 1 の例では赤色の図柄「7」）で停止しないようにリール制御を行うので、どのような遊技者でも「はずれ」となる。

30

【0024】

図 4 に示すランプボックス 26 b には、互いに独立して点灯 / 消灯を行うのが可能なランプ 26 d , 26 e , 26 f を備える。これらのランプ 26 d , 26 e , 26 f は豆電球や LED 等を用い、リール 26 が静止した際において対応する位置の図柄を裏側からそれぞれ照射する。ランプボックス 26 b には、所定位置の図柄以外の図柄を照射するのを防止するためにランプ相互間に仕切りを備える。これらのことは、ランプボックス 18 b , 22 b に備えたランプ 18 d , 18 e , 18 f , 26 d , 26 e , 26 f ついてもそれぞれ同様である。

40

【0025】

次に、スロットマシン 10 によるスロット遊技を実現するメイン制御基板 100（主制御基板）と、そのメイン制御基板 100 から送られた表示指令を受けて図柄表示器 28 に図柄を表示する表示制御基板 200 について、これらの一構成例を示した図 5 を参照しながら説明する。図 5 に示すメイン制御基板 100 は、CPU（プロセッサ）110 を中心に構成する。当該メイン制御基板 100 は、遊技制御プログラムや所要のデータ（例えば当たり値等）を格納する ROM 112、各種乱数や信号等のデータを格納する RAM 1

50

14、各種の入力装置から送られた信号を受けてメイン制御基板100内で処理可能なデータ形式に変換する入力処理回路102、CPU110から送られた表示データを受けて適宜に発光体による表示(点灯,点滅を含む。)を制御する表示制御回路104、CPU110から送られた作動データを受けて各種の出力装置を作動させる出力処理回路106、表示制御基板200や払出機78等に所要の信号を送る通信制御回路116等を有する。これらの構成要素は、いずれもバス118に互いに結合している。

【0026】

CPU110はROM112に格納した遊技制御プログラムを実行してスロットマシン10による遊技を実現するが、当該遊技制御プログラムには後述する通常ゲーム処理、回転停止処理等の手続きを実現するためのプログラムを含む。ROM112にはEPROMを用い、RAM114にはDRAMを用いるが、他種のメモリ(例えばEEPROM,SRAM,フラッシュメモリ等)を任意に用いてもよい。入力処理回路102が検出信号等を受け入力装置としては、例えば位置検出センサー18g,22g,26g、ベットボタン36,38,40、貯留精算ボタン44、始動レバー46、停止ボタン48,50,52などが該当する。出力処理回路106が信号を出力する出力装置としては、例えばモーター18a,22a,26a等がある。表示制御回路104が表示制御する発光体としては、例えばランプ26d,26e,26fなどが該当する。通信制御回路116は、必要に応じてさらに図示しないホールコンピュータ等に対しても所要のデータを送ってもよい。

10

【0027】

表示制御基板200はメイン制御基板100と同様にCPU210を中心に構成し、表示制御プログラム、所要の表示データ(例えば表示指令に対応する表示情報や、種々の変動パターン等)を格納するROM202、表示指令、表示情報等のデータや入出力信号を格納するRAM204、メイン制御基板100から送られたデータを受信してCPU210やRAM204等へ送る通信制御回路206、所要の図柄を予め記憶しておき表示指令等を受けると生成するキャラクタジェネレータ212、CPU210から送られた表示情報を受けて加工した図柄を図柄表示器28に表示するVDP(Video Display Processor)214等を有する。これらの構成要素は、いずれもバス208に互いに結合している。

20

【0028】

CPU210はROM202に格納した表示制御プログラムを実行して図柄表示器28に図柄を表示する。ROM202はEPROMを用い、RAM204にはDRAMを用いるが、上記他種のメモリを用いてもよい。キャラクタジェネレータ212が生成する図柄データとしては、例えば文字(英数字や漢字等)、図柄(特定の図柄等)、静止画、動画(アニメーション等)、映像などがある。VRAMやパレットRAM等を有するVDP214は、表示情報を受けてキャラクタジェネレータ212が生成した図柄データを読み込み、配色指定及びスプライト処理等の画像編集を行なってVRAMやパレットRAMに図柄データを展開した上で、最終的に映像信号や同期信号等を図柄表示器28に出力する。スプライト処理を実行して実現するスプライト機能によって、図柄群の変動または停止などを容易に行うことができる。なお、メイン制御基板100から送られた払出信号を受けてメダルを払い出す払出機78や、メイン制御基板100から送られた音信号を受けてスピーカー58から音を出す音制御基板300、その他の基板等については、本発明の要旨と関連しないために具体的な構成の図示や説明を省略する。

30

40

【0029】

次に、上記構成をなすスロットマシン10において本発明を実現するための手続きについて、図6~図9に示すフローチャートを参照しながら説明する。これらの図に示す手続きは、いずれも図3に示すメイン制御基板100においてROM112に格納されている遊技制御プログラムをCPU110が実行することによって実現される。なお、図6と図7との間は結合子A,Bを介してそれぞれ処理が継続する。また、図6のステップS18,S20,S22および図7のステップS26,S28,S40は、状態決定手段を具体

50

化した例である。さらに、図7のステップS30は報知手段を具体化した例である。

【0030】

まず、ボーナスゲーム等を除いた遊技としての通常ゲームについて、図6、図7を参照しながら説明する。この通常ゲームでは、初めにリール18, 22, 26が回転していない間に有効ラインの設定、ベットボタンの操作、投入されたメダルの検出、クレジット枚数のカウント等を行う始動処理を実行する〔ステップS10〕。この始動処理では後述する始動フラグを設定するが、具体的な手続きの内容については周知であるので説明および図示を省略する。

【0031】

始動処理を終えると、始動レバー46が有効となっているときに当該始動レバー46が操作されたか否かを始動フラグで検査する〔ステップS12〕。もし始動フラグがオンならば(YES)、有効となっている始動レバー46が操作されたとして次回に備えて始動フラグをオフにし〔ステップS14〕、ゲームフラグによって現在の遊技状態を把握する〔ステップS16〕。一方、始動フラグがオフならば(ステップS12のNO)、有効となっている始動レバー46が操作されていないので何もせずにそのまま通常ゲーム処理を終了する。

10

【0032】

もしゲームフラグがオフならば(ステップS16のYES)、所要の表示態様にするか否か、すなわちボーナスゲームに移行可能な状態か否かを判別する。具体的には当たり判定用乱数を読み込み〔ステップS18〕、当該当たり判定用乱数の乱数値に基づいてボーナスゲームで当たりか否かを決定する〔ステップS20〕。具体的には読み込んだ乱数値が当たり値と一致するか否かで判別する。ステップS20で当たりの場合にのみ(YES)、ボーナスゲームに移行可能としてゲームフラグをオンにし〔ステップS22〕、メダル数カウンタを所定値(例えば0)にリセットし〔ステップS24〕、後述するステップS26に進む。一方、ステップS16でゲームフラグがオンであったり(NO)、ステップS20で「はずれ」の場合には(NO)、そのままステップS26に進む。

20

【0033】

図7に移って報知用乱数を読み込み〔ステップS26〕、リール制御の変更を報知(予告)する報知条件を満たすか否かを決定する〔ステップS28〕。例えば、ステップS26で読み込んだ報知用乱数の乱数値が所定値と一致するか否か(あるいは偶数か奇数か等)で判別する。ステップS28で報知条件を満たす場合にのみ(YES)、内部状態として成立した図柄やリール制御の種類等を報知する〔ステップS30〕。当該報知は、以上の報知手段を用いて行う。例えばスピーカ58から出す音や、図柄表示器28に図柄を表示して行う。ステップS30の報知を終えると(あるいは報知と並行して)、実際にリール18, 22, 26を回転させ始めてから停止させるまでの制御を行うための回転停止処理を行う〔ステップS32〕。当該回転停止処理の具体的な手続きについて、図8を参照しながら説明する。なお、回転停止処理では図5に示すCPU110から出力処理回路106を介してモーター18a, 22a, 26aに駆動信号を出力することにより、リール18, 22, 26の回転/停止を制御する。

30

【0034】

図8に示す回転停止処理は回転制御手段を具体化した手続きである。まず、リール18, 22, 26の回転/停止をどのリール制御で行うのかを決定するべくリール制御決定処理を実行する〔ステップS50〕。当該リール制御決定処理の具体的な手続きについて、図9を参照しながら説明する。

40

【0035】

図9に示すリール制御決定処理は回転制御手段を具体化した手続きであって、リール18, 22, 26のそれぞれについて行うリール制御を決定する。第1に、図6のステップS20と同様に判別してボーナスゲームで当たりのときは(ステップS70のYES)、図7のステップS28と同様に判別して報知条件を満たすか否かで〔ステップS72〕、第1リール制御(例えば引き込み制御)または第2リール制御(例えば無制御)のいずれ

50

かに決定し必要に応じて報知する〔ステップS74, S76〕。例えば報知条件を満たすと第2リール制御に決定し、報知条件を満たさなければ第1リール制御に決定する。どのリール制御を行うかの報知は、例えばステップS30と同様に行う。

【0036】

第2に、「はずれ」のときは(ステップS80のYES)、同じく報知条件を満たすか否かで〔ステップS82〕、第3リール制御(例えば無制御)または第4リール制御(例えばはずれ制御)のいずれかに決定し必要に応じて報知する〔ステップS84, S86〕。例えば報知条件を満たすと第3リール制御に決定し、報知条件を満たさなければ第4リール制御に決定する。第3に、ボーナスゲームで当たりでもなく「はずれ」でもないとき(ステップS80のNO)、例えば所定枚数(8枚, 15枚等)の当たり等のときは、所要のリール制御(例えば所要の図柄に対する引き込み制御)に決定する〔ステップS90〕。こうして複数のリール制御のいずれかに決定すると、リール制御決定処理を終了する。

10

【0037】

リール制御決定処理を終えると図8に戻り、リール18, 22, 26を回転させ始めた後に〔ステップS52〕、停止ボタン48, 50, 52の機能を有効にして〔ステップS54〕、遊技者が停止ボタン48, 50, 52を操作するまで待機する〔ステップS56〕。そして、遊技者がいずれかの停止ボタン48, 50, 52を操作すると(ステップS56のYES)、当該停止ボタンに対応するリールをステップS50で決定したリール制御により停止させる〔ステップS58〕。このリール制御によるリールの停止は、全てのリールが停止するまで繰り返し実行する〔ステップS60〕。そして、全てのリールが停止すると(ステップS60のYES)、停止ボタン48, 50, 52の機能を無効にし〔ステップS62〕、回転停止処理を終了する。こうして上記ステップS54~S60の間にのみ停止ボタン48, 50, 52の機能が有効になってリール18, 22, 26が停止し、その他は全て無効になるのでリール18, 22, 26は停止しない。そのため、不本意な操作によってリール18, 22, 26が停止するのを未然に防止することができる。

20

【0038】

上記回転停止処理によってリール18, 22, 26が停止すると図7に戻り、ボーナスゲームを実行するか否かを判別する〔ステップS34〕。具体的には、表示窓16, 20, 24の有効ライン34上に停止して表示された図柄の組み合わせ(以下、単に「停止図柄」と呼ぶ。)がボーナス図柄と一致するか否かで判別する。もし停止図柄がボーナス図柄と一致したときは(YES)、「当たり」として対応する枚数のメダルを払い出し〔ステップS36〕、ボーナスゲームを実現するボーナスゲーム処理を実行する〔ステップS38〕。当該ボーナス図柄は、例えば中段横一列に赤色の図柄「7」, 「7」, 「7」が該当する。ステップS36のメダルの払い出しは、図5に示すCPU110から通信制御回路116を介して払出機78に払出信号を出力することにより実現する。この払出信号には、払い出しを指令するデータと払い出す枚数のデータとを含む。ステップS38で実行するボーナスゲーム処理の具体的な手続きの内容については周知であるので、その説明および図示を省略する。

30

【0039】

ボーナスゲーム処理を終えると、次の処理に備えてゲームフラグをオフにし〔ステップS40〕、通常ゲーム処理を終了する。一方、ステップS34においてボーナス図柄と一致しなければ(NO)、小役図柄と一致するか否かを判別する〔ステップS42〕。もし停止図柄が小役図柄と一致したときは(YES)、対応する枚数のメダルを払い出し〔ステップS44〕、通常ゲーム処理を終了する。なお停止図柄が小役図柄と一致しなければ(NO)、そのまま通常ゲーム処理を終了する。これ以後は図6に示すステップS10から再度実行することによって、再び通常ゲームが始まる。

40

【0040】

次に、図6~図9に示すそれぞれの処理を実行して表示窓16, 20, 24や図柄表示器28に表示する例について図10を参照しながら概略的に説明する。本例ではスロット

50

マシン10の内部状態としてボーナスゲームで当たりになる例であって、多く発生する「はずれ」等の例については周知であるので省略する。遊技者がメダルを投入口30に投入して始動レバー46を操作すると(図6のステップS10)、スピーカー58からリール制御に対応した音を出すとともに、図10(A)に示すように内部状態として成立した図柄28aを表示すべく制御を開始する。また、リール制御の種類28b等を遊技者に報知する(図7のステップS30)。図10(A)の例では、図柄28aとして赤色の図柄「7」,「7」,「7」に停止し、リール制御の種類28bとしての「引き込み制御(第1リール制御)」とを図柄表示器28に表示して報知している。この報知によって、遊技者はどのようなリール制御が行われるのかを判断することができる。続いて、図10(B)に示すように表示窓16,20,24ではリール18,22,26が回転し始め(図8のステップS52)、遊技者は停止ボタン48,50,52を操作することが可能になる(図8のステップS54)。

10

【0041】

そして遊技者が停止ボタン48,50を操作したとき、例えば図10(C)に示すように表示窓16,20の中段横方向に赤色の図柄「7」が並んで表示される。このとき赤色の図柄「7」で目押ししようとして遊技者が停止ボタン52を操作すると、第1リール制御(例えば引き込み制御)によってリール26が停止する(図8のステップS58)。特に第1リール制御でリール26を停止する場合には、中段横一列の有効ライン34上に赤色の図柄「7」,「7」,「7」を揃えるのが容易になる。もし、リール制御の種類28bとして第2リール制御(例えば無制御)を報知した場合は、当該第2リール制御によ

20

【0042】

上記実施の形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

(1)メイン制御基板100(回転制御手段)は、ボーナスゲームで当たり(所要の内部状態)になると、回転しているリール26を第1リール制御または第2リール制御(二以上の停止態様)のうちいずれかのリール制御(停止態様)で停止させた{図9のステップS72,S74,S76を参照}。また、「はずれ」(所要の内部状態)になると、回転しているリール26を第3リール制御または第4リール制御のうちいずれかのリール制御で停止させた{図9のステップS82,S84,S86を参照}。よって内部状態とリール制御とが対応せずに意外性が生ずるので、停止ボタン48,50,52(第2操作部)を操作する面白味が増す。そのため、遊技性を向上させることができる。

30

(2)メイン制御基板100(状態決定手段)がボーナスゲームで当たりや「はずれ」(所要の内部状態)になったか否かを報知した{図7のステップS30,図10(A)を参照;第1報知手段}。また、報知したか否かに応じて、第1リール制御,第2リール制御,第3リール制御,第4リール制御(二以上の停止態様)のうちいずれかのリール制御を決定した{図9のステップS74,S76,S84,S86を参照}。報知したか否かでリール制御を推測し得るので、狙った図柄でリールを停止させようとする遊技者の期待感を高められる。

40

【0043】

(3)メイン制御基板100は、決定したリール制御を報知した{図9のステップS74,S76,S84,S86を参照}。こうすればどのリール制御でリールが停止するのかが認識することができるので、不慣れな遊技者であっても狙った図柄でリールを停止させる難易度を判断することができる。

(4)リール18,22,26についてそれぞれ二以上のリール制御のうちいずれかのリール制御で停止させる構成とした{図8のステップS58,表1を参照}。リールによってリール制御が異なってくるので、停止ボタン48,50,52を操作する面白味がさらに増し、遊技性をより向上させることができる。

(5)二以上のリール制御には、停止ボタン48,50,52が操作されたタイミングにかかわらず回転しているリールを特定の図柄で停止させる第1リール制御(例えば引き込

50

み制御、第1停止態様)と、停止ボタン48, 50, 52が操作されたタイミングにかかわらず回転しているリールを特定の図柄以外の図柄で停止させる第4リール制御(例えばはずれ制御、第2停止態様)を含めた{図9のステップS74, S86を参照}。第1リール制御の場合にはそれほどタイミングを図って停止ボタン48, 50, 52を操作しなくても、特定の図柄で停止する可能性が高まる。一方、第2リール制御の場合には特定の図柄で停止させようとする技量が必要になる。したがって、停止ボタン48, 50, 52を操作する面白味が増す。

【0044】

〔他の実施の形態〕上述したスロットマシン10(遊技機)において、他の部分の構造、形状、大きさ、材質、配置および動作条件等については、上記実施の形態に限定されない。例えば、上記実施の形態を応用した次の各形態を実施することもできる。

(1)上記実施の形態では、スロットマシン10に本発明を適用した。この形態に代えて、スロット遊技を模擬した他の遊技機(例えばパチンコ機、アレンジボール機、雀球遊技機、テレビゲーム機等)であって複数のリール、発光部、回転制御手段、第1操作部、状態決定手段、第2操作部および遊技制御手段を備えたものにも同様に本発明を適用することができる。当該他の遊技機であっても、停止態様に意外性が生ずるので第2操作部を操作する面白味が増し、遊技性を向上させることができる。なお、停止ボタン48, 50, 52等を備えていないパチンコ機等に適用した場合には、適切な操作部材(レバー、ボタン、スイッチ、ハンドル等)を代用することによって実現できる。操作部材の数が不足する場合には当該操作部材を複数回操作することによって実現できるが、この場合にはリール18, 22, 26に相当する部材や図柄等を停止させる順番を定める必要がある。

【0045】

(2)上記実施の形態ではボーナスゲームで当たると、二つのリール制御のうちいずれかのリール制御でリール26を停止させた{図9のステップS72, S74, S76を参照}。この形態に代えて、三以上のリール制御のうちいずれかのリール制御でリールを停止させてもよい。また、ボーナスゲームで当たったときや「はずれ」になったときに限らず{図9のステップS70, S80を参照}、他の内部状態(例えば払い出し15枚の小役で当たりのとき等)になったときも二以上のリール制御のうちいずれかのリール制御でリールを停止させてもよい。さらには、任意のタイミングで制御可能なリール制御の種類数を変化させてもよい。こうすれば、停止態様に意外性がさらに大きくなるので停止ボタン48, 50, 52を操作する面白味が増し、遊技性をさらに向上させることができる。

【0046】

(3)上記実施の形態では、スピーカー58から出す音や図柄表示器28に図柄を表示することによって遊技者等に報知した{図7のステップS30や図9のステップS74, S76, S4, S86を参照}。この形態に代えて(あるいは加えて)、ランプ18d, 18e, 18f, 22d, 22e, 22f, 26d, 26e, 26fやスロットマシン10に備えた豆電球、LED等の発光体を用いて点灯/点滅を行ったり、振動体を用いてスロットマシン10の一部(あるいは全体)を振動させたり等によって遊技者等に報知してもよい。また、二以上の報知方法を任意に組み合わせて行なってもよい。さらには、リール制御の種類等に応じて、異なる音(音声、音質、音の大小、音の高低、音の変化パターン等)や、異なる表示内容、異なるランプの点灯/点滅のパターン、異なる振動パターン等にすると、遊技者はこれからどのリール制御を行うのかを推測しやすくなる。

【符号の説明】

【0047】

- 10 スロットマシン(遊技機)
- 12 案内部
- 14 図柄表示部
- 16, 20, 24 表示窓
- 18, 22, 26 リール
- 18a, 22a, 26a モーター

10

20

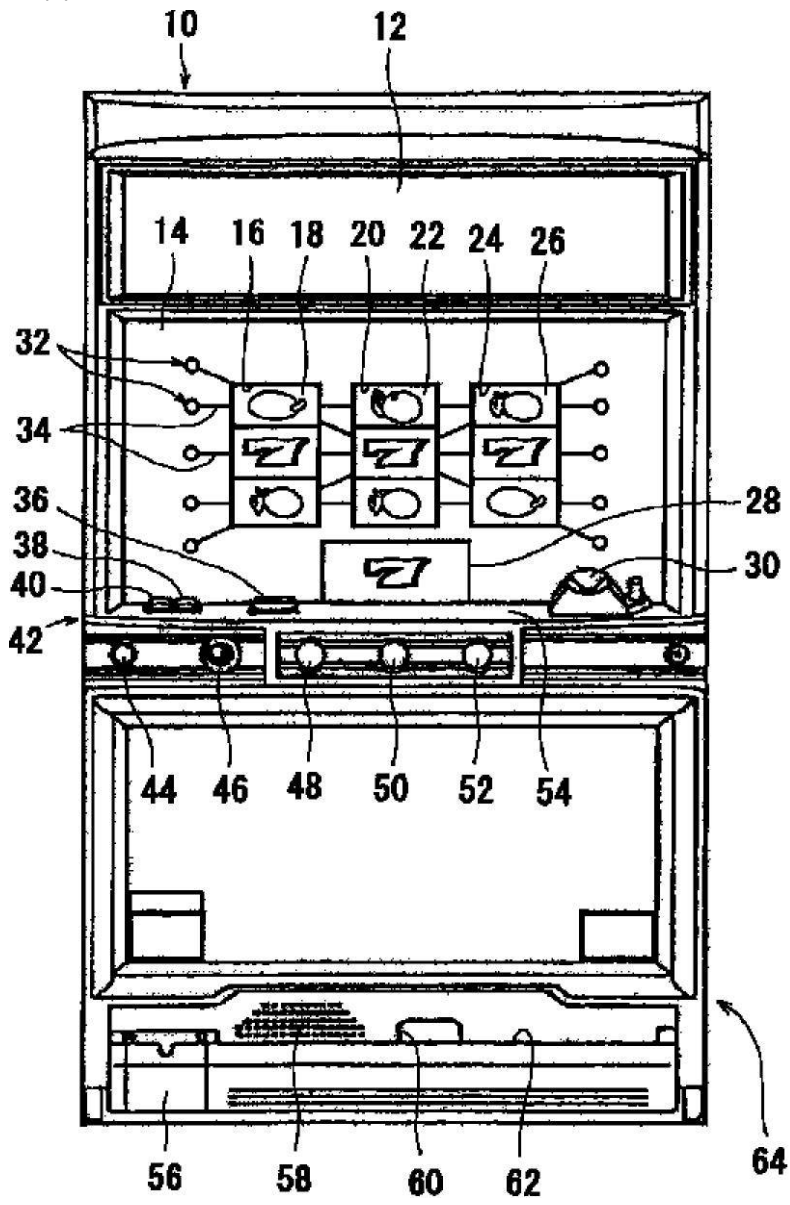
30

40

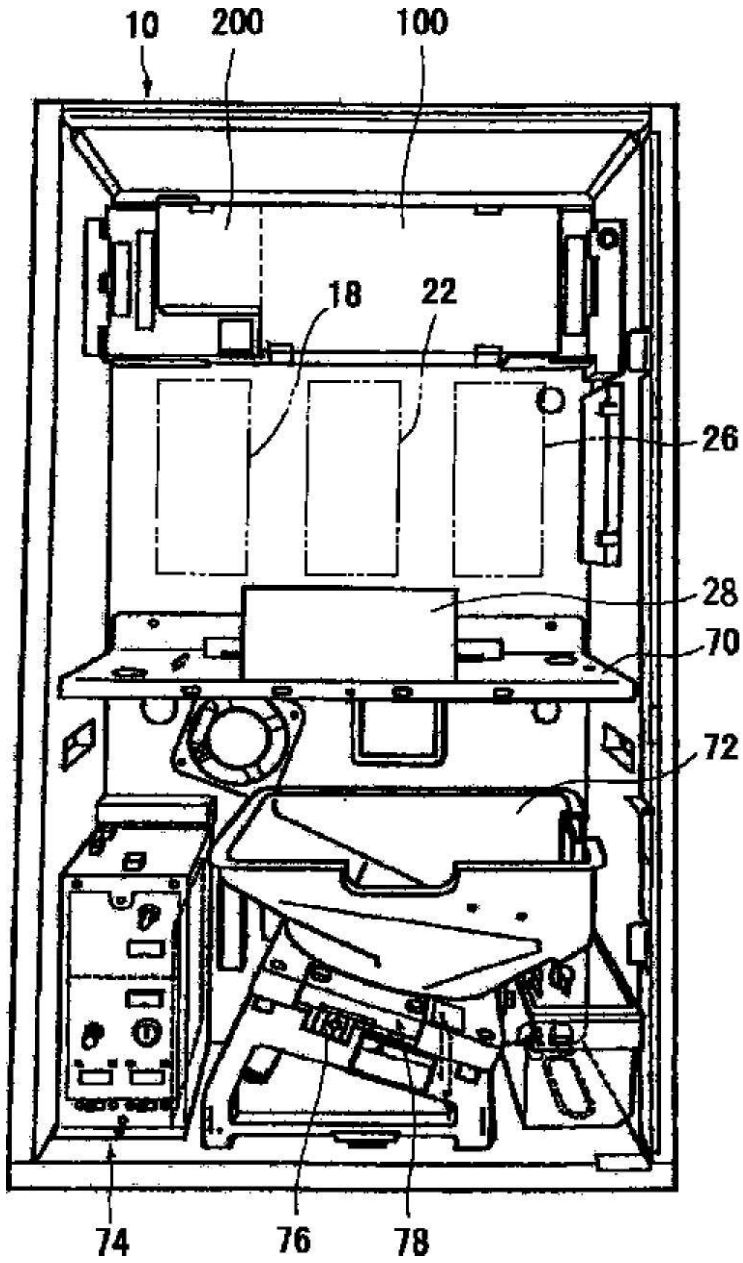
50

- 1 8 b , 2 2 b , 2 6 b ランプボックス
- 1 8 c , 2 2 c , 2 6 c 外周面
- 2 8 図柄表示器 (表示部)
- 3 6 , 3 8 , 4 0 ベットボタン
- 4 2 操作部
- 4 4 貯留精算ボタン
- 4 6 始動レバー (第 1 操作部)
- 4 8 , 5 0 , 5 2 停止ボタン (第 2 操作部)
- 1 0 0 メイン制御基板 (回転制御手段 , 状態決定手段 , 遊技制御手段 , 第 1 報知手段 , 第 2 報知手段)
- 1 1 0 , 2 1 0 C P U
- 1 1 2 , 2 0 2 R O M
- 1 1 4 , 2 0 4 R A M
- 2 0 0 表示制御基板 (表示制御部)
- 2 1 2 キャラクタージェネレータ
- 2 1 4 V D P

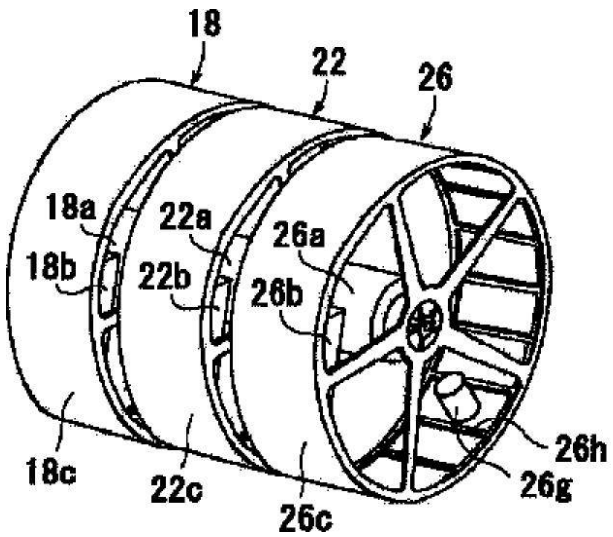
【図1】



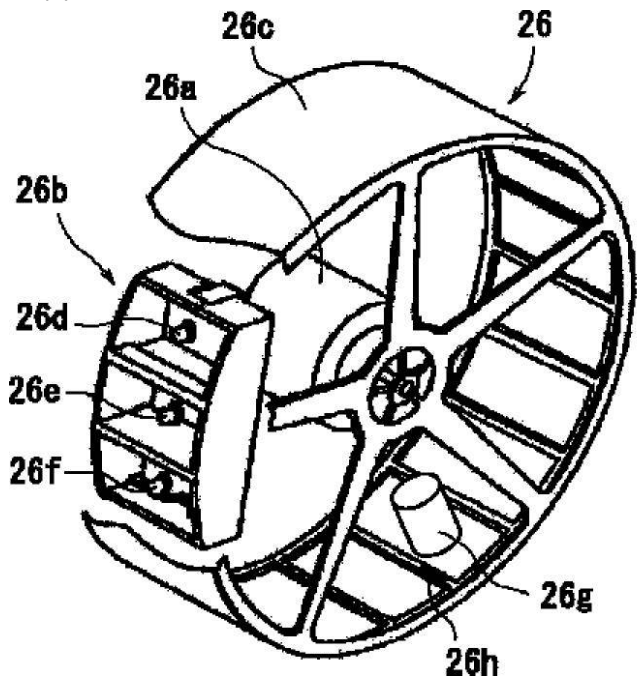
【 図 2 】



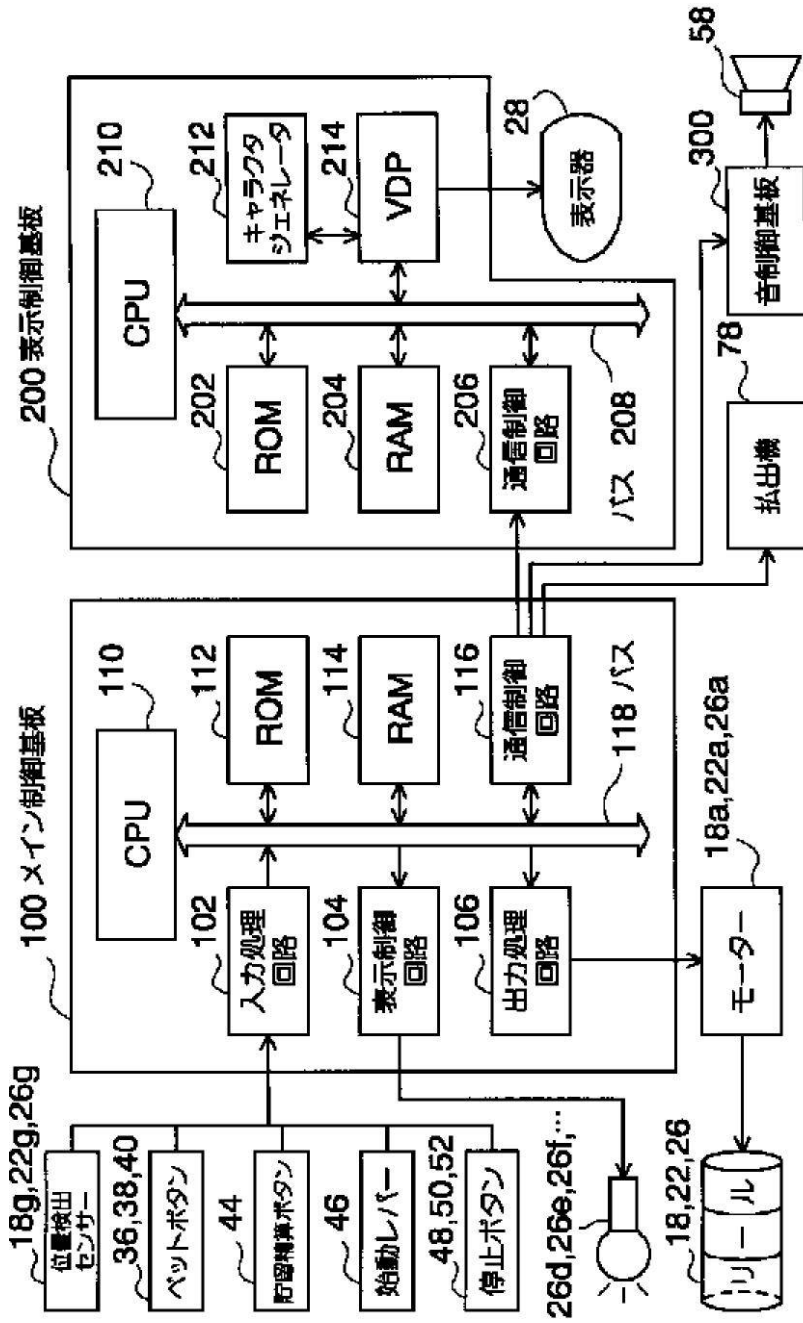
【 図 3 】



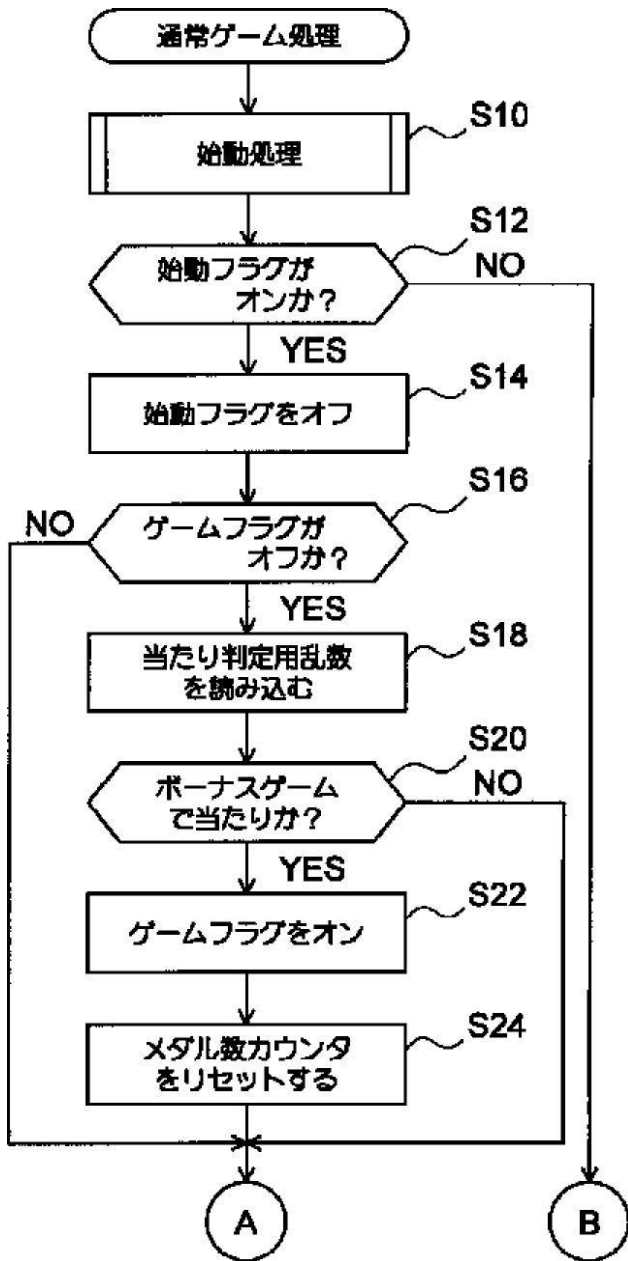
【 図 4 】



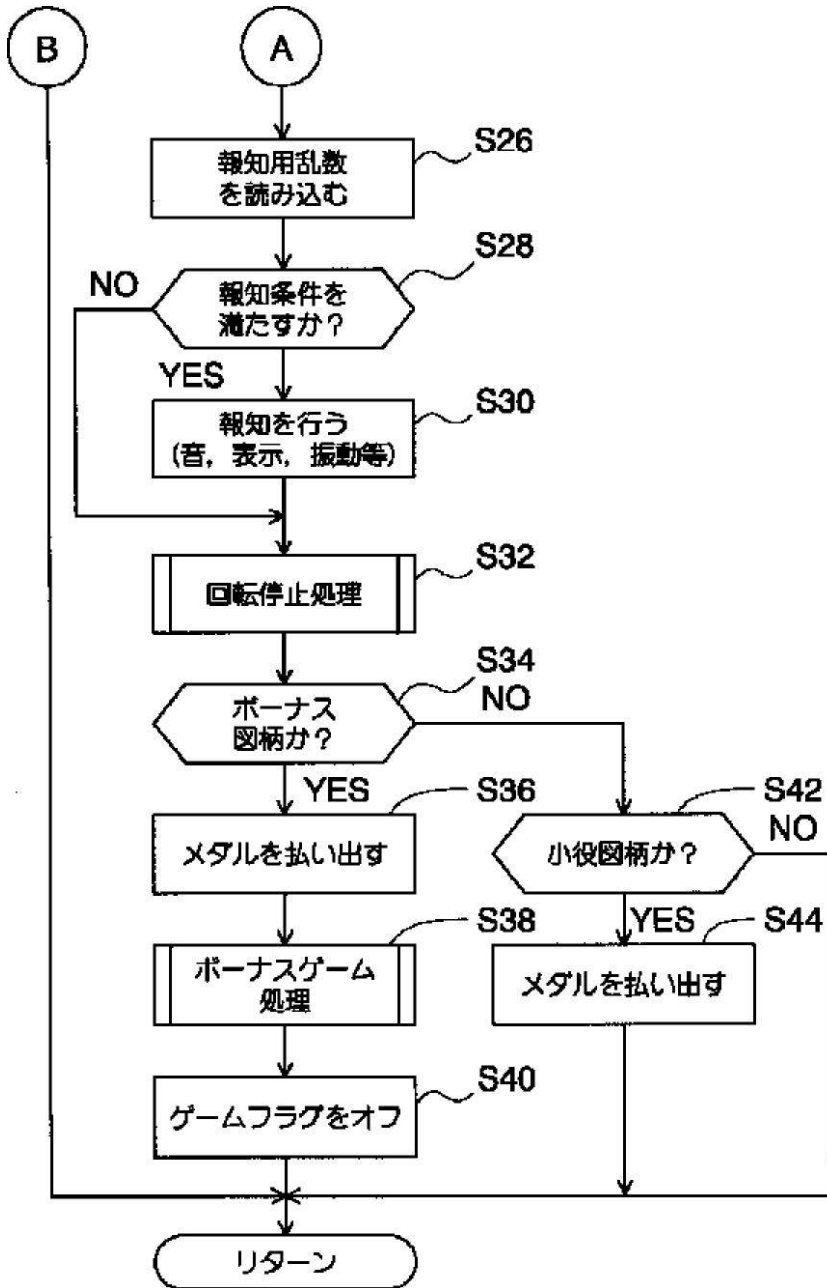
【 図 5 】



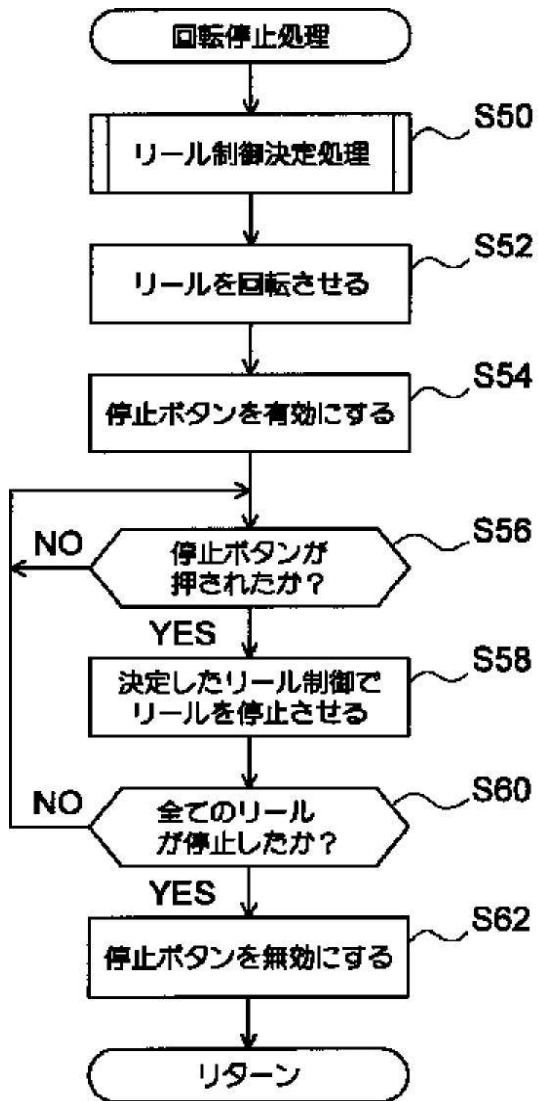
【図6】



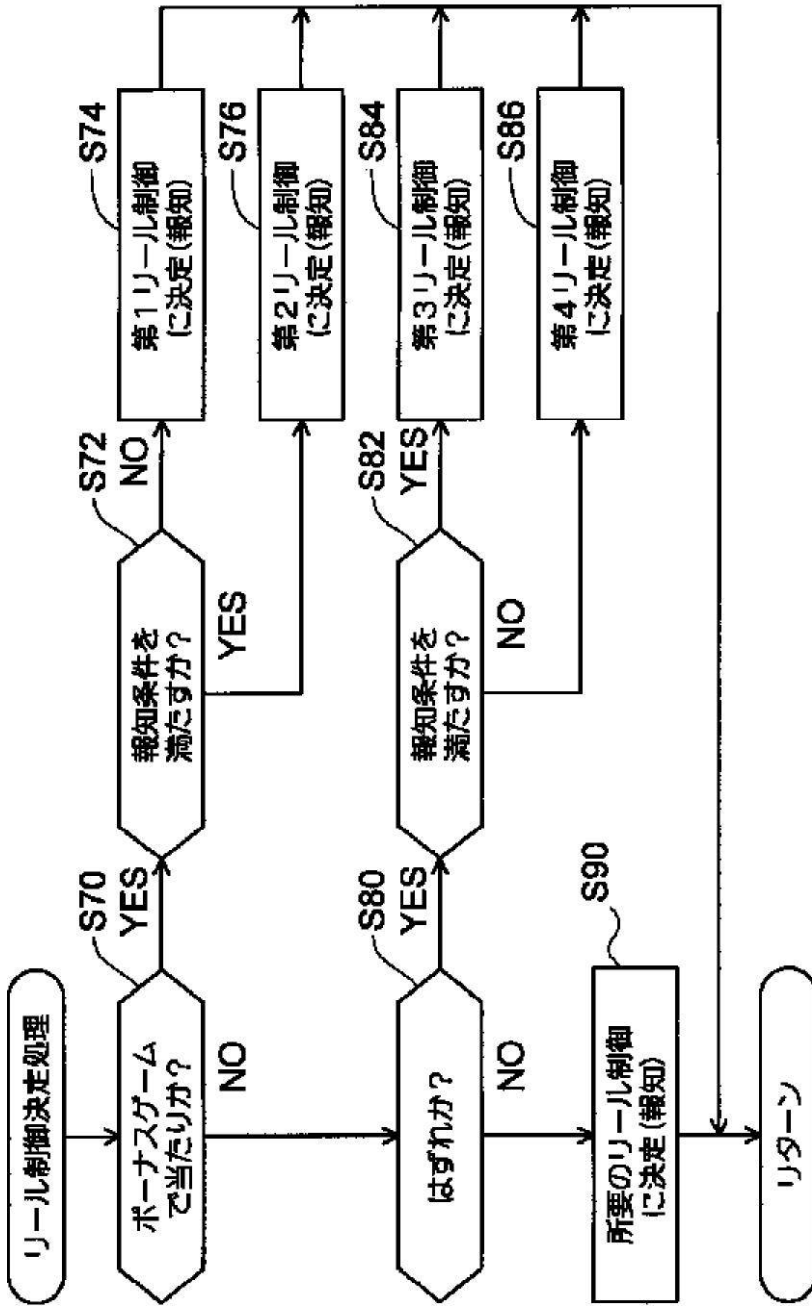
【図7】



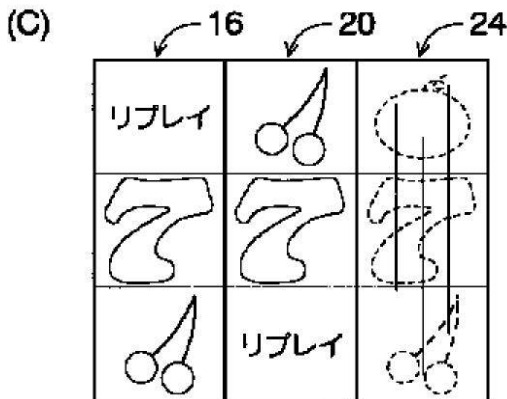
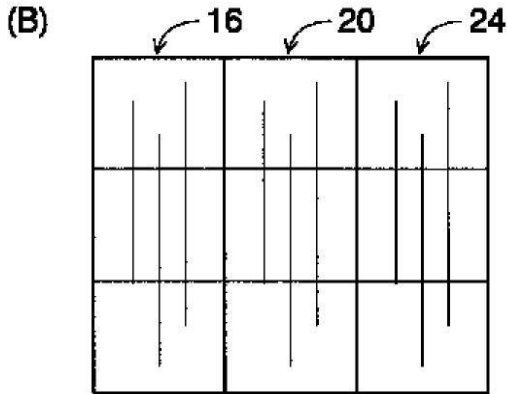
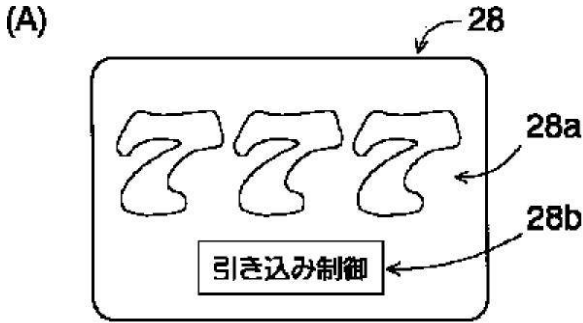
【 図 8 】



【図9】



【図 10】



【手続補正書】

【提出日】平成21年5月7日(2009.5.7)

【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】

二以上の図柄からなる図柄群をそれぞれ有する複数のリールと、

前記複数のリールの回転を開始させる始動操作手段と、

前記始動操作手段が操作されたことに基づいて行われる 1 回のゲーム毎に、特典成立状態を含む複数の内部状態のうちいずれかに決定される内部抽選を行いうる内部抽選手段と

前記複数のリールの回転が始動したのちに操作が有効化されるものであり、回転している前記複数のリールを個々に停止させる停止操作手段と、

前記複数のリールが停止したときに図柄組み合わせが表示される図柄表示部と、

前記停止操作手段が操作されたタイミングと前記内部状態とに基づいて回転している前

記リールの停止を制御するものであり、前記内部状態が前記特典成立状態であるときに、特定のタイミングで前記停止操作手段が操作された場合には、特定の図柄組み合わせが前記表示窓に表示されるように前記リールの停止を制御する第1停止制御処理を行うリール制御手段と、

回転している前記複数のリールが前記特定の図柄組み合わせで停止されたことに基づいて、特典遊技が付与される特典付与手段と

を備え、前記内部状態が前記特典成立状態であるときには、前記特典遊技が付与されるまで当該特典成立状態が維持されうるとともに、前記第1停止制御処理と、該第1停止制御処理とは異なる第2停止制御処理とを含む複数の停止制御処理のうちいずれの停止制御処理により前記複数のリールの停止制御を行うかを、前記1回のゲーム毎に決定しうる遊技機であって、

前記リール制御手段は、

前記第2停止制御処理を行う際には、前記内部状態が前記特典成立状態であるときに前記特定のタイミングで前記停止操作手段が操作されたにもかかわらず、前記特定の図柄組み合わせよりも、前記特典遊技が付与されない他の図柄組み合わせが容易に表示されるように前記リールの停止を制御し、

前記内部状態が前記特典成立状態であるときに、前記複数の停止制御処理のうちいずれの停止制御処理にて前記複数のリールの停止の制御が行われるかを示唆しうる停止制御示唆手段を、さらに備え、

前記停止制御示唆手段は、

前記内部状態が前記特典成立状態である場合に、前記複数の停止制御処理のうちいずれの停止制御処理にて前記複数のリールの停止の制御が行われるかを示唆するにあたり、該示唆を、前記停止操作手段の有効化に先だって行う

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記表示窓とは別に設けられた液晶表示手段をさらに備えており、

前記停止制御示唆手段は、

前記内部状態が前記特典成立状態である場合に、前記複数の停止制御処理のうちいずれの停止制御処理にて前記複数のリールの停止の制御が行われるかの示唆を、前記液晶表示手段に表示することで示唆する

請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記リール制御手段は、

前記内部状態が、前記特典成立状態でなく所定の小役が成立した状態においては、該所定の小役に対応する図柄組み合わせが前記表示窓に表示されるように前記リールの停止を制御する小役停止制御処理を行う

請求項1または2に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

(課題を解決するための手段1)

課題を解決するための手段1は、請求項1に記載した通りである。ここで、請求項1に記載した用語については以下のように解釈する。当該解釈は他の請求項および発明の詳細な説明についても同様である。

(1)「図柄」は、文字(英数字や漢字等)、記号、符号、図形(キャラクタ等)などが該当する。

(2)「停止」は完全な停止のみならず、一時停止を含む。また「停止」の状態には静止

する場合のみならず、基準位置を中心として任意の方向に任意の距離範囲で動く（回転する）場合をも含む。

（３）「回転」には、一方向にのみの回転だけでなく、正逆方向に任意の回転を含む。

（４）「内部状態」とは、遊技機における遊技の方向性を示す指標を意味し、通常は複数の内部状態が存在する。よって「所要の内部状態」は複数の内部状態のうち特定の内部状態を意味し、例えばゲームフラグがオンになった状態や、乱数によって大当たりになった状態等が該当する。

（５）「特典」とは、遊技者に与える有利な遊技状態を意味する。スロットマシンについては、例えばビッグボーナスゲーム、レギュラーボーナスゲーム、チャレンジタイムや、遊技媒体の払い出し等が該当する。

（６）「示唆」は、音（音楽や効果音、音声等）を出したり変化させる等の聴覚的に示唆する態様や、表示体（表示部や他の表示器、表示灯等）に図柄の大きさを変化させる等の表示によって視覚的に示唆する態様、ハンドルや椅子等の遊技機に付属する部材を通じて触覚的に示唆する態様をも含む。

【手続補正３】

【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】

当該手段１によれば、二以上の図柄からなる図柄群をそれぞれ有する複数のリールと、前記複数のリールの回転を開始させうる始動操作手段と、前記始動操作手段が操作されたことに基づいて行われる１回のゲーム毎に、特典成立状態を含む複数の内部状態のうちいずれかに決定される内部抽選を行いうる内部抽選手段と、前記複数のリールの回転が始動したのちに操作が有効化されるものであり、回転している前記複数のリールを個々に停止させうる停止操作手段と、前記複数のリールが停止したときに図柄組み合わせが表示される図柄表示部と、前記停止操作手段が操作されたタイミングと前記内部状態とに基づいて回転している前記リールの停止を制御するものであり、前記内部状態が前記特典成立状態であるときに、特定のタイミングで前記停止操作手段が操作された場合には、特定の図柄組み合わせが前記表示窓に表示されるように前記リールの停止を制御する第１停止制御処理を行いうるリール制御手段と、回転している前記複数のリールが前記特定の図柄組み合わせで停止されたことに基づいて、特典遊技が付与される特典付与手段とを備え、前記内部状態が前記特典成立状態であるときには、前記特典遊技が付与されるまで当該特典成立状態が維持されうるとともに、前記第１停止制御処理と、該第１停止制御処理とは異なる第２停止制御処理とを含む複数の停止制御処理のうちいずれの停止制御処理により前記複数のリールの停止制御を行うかを、前記１回のゲーム毎に決定しうる遊技機であって、前記リール制御手段は、前記第２停止制御処理を行う際には、前記内部状態が前記特典成立状態であるときに前記特定のタイミングで前記停止操作手段が操作されたにもかかわらず、前記特定の図柄組み合わせよりも、前記特典遊技が付与されない他の図柄組み合わせが容易に表示されるように前記リールの停止を制御し、前記内部状態が前記特典成立状態であるときに、前記複数の停止制御処理のうちいずれの停止制御処理にて前記複数のリールの停止の制御が行われるかを示唆しうる停止制御示唆手段を、さらに備え、前記停止制御示唆手段は、前記内部状態が前記特典成立状態である場合に、前記複数の停止制御処理のうちいずれの停止制御処理にて前記複数のリールの停止の制御が行われるかを示唆するにあたり、該示唆を、前記停止操作手段の有効化に先だつて行う。よって内部状態と停止態様とが対応せず意外性が生ずるので、停止操作手段を操作する面白味が増す。そのため、遊技性を向上させることができる。

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(課題を解決するための手段2)

課題を解決するための手段2は、請求項2に記載した通りである。当該手段2によれば、前記表示窓とは別に設けられた液晶表示手段をさらに備えており、前記停止制御示唆手段は、前記内部状態が前記特典成立状態である場合に、前記複数の停止制御処理のうちいずれの停止制御処理にて前記複数のリールの停止の制御が行われるかの示唆を、前記液晶表示手段に表示することで示唆する。

【手続補正5】

【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6】

【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】

(課題を解決するための手段3)

課題を解決するための手段3は、請求項3に記載した通りである。当該手段3によれば、前記リール制御手段は、前記内部状態が、前記特典成立状態でなく所定の小役が成立した状態においては、該所定の小役に対応する図柄組み合わせが前記表示窓に表示されるように前記リールの停止を制御する小役停止制御処理を行う。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【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】

本発明によれば、内部状態が特典成立状態になると回転しているリールを第1停止制御処理と第2停止制御処理とを含む複数の停止制御処理のうちいずれかの停止制御処理で行われるかを1回のゲーム毎に決定されて示唆されるので、リールの停止操作に面白みを持たせることができ、遊技性を向上させることができる。

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 BA08 BB02 BB78 BB83 BB93 BB94 BB96
BB99 CA02 CB04 CB23 CB33 CC01 CC12 CC24 CC27 CD03
CD06 CD11 CD12 CD20 CD31 CD55 DA52 DA54 DA63