

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4100596号
(P4100596)

(45) 発行日 平成20年6月11日 (2008. 6. 11)

(24) 登録日 平成20年3月28日 (2008. 3. 28)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 1 E

請求項の数 3 (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願2000-279897 (P2000-279897)	(73) 特許権者	501016847
(22) 出願日	平成12年9月14日 (2000. 9. 14)		K P E 株式会社
(65) 公開番号	特開2002-85636 (P2002-85636A)		神奈川県座間市東原五丁目1番1号
(43) 公開日	平成14年3月26日 (2002. 3. 26)	(74) 代理人	100098626
審査請求日	平成12年12月12日 (2000. 12. 12)		弁理士 黒田 壽
審判番号	不服2004-26534 (P2004-26534/J1)	(72) 発明者	和田 晋一
審判請求日	平成16年12月28日 (2004. 12. 28)		東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内
		合議体	
		審判長	津田 俊明
		審判官	中横 利明
		審判官	小林 俊久

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 図柄合わせ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の順序で配列された複数種の図柄を所定の周期で可変表示する3つの可変表示部を有する可変表示装置と、

遊技者の操作により、上記各可変表示部の可変表示をそれぞれ停止させる可変表示停止装置と、

複数の入賞態様の中から任意の入賞態様を選択する入賞態様選択手段と、

所定条件の下で、上記入賞態様選択手段で選択された選択入賞態様に対応する入賞図柄の組み合わせを、上記3つの可変表示部にまたがる所定の入賞ライン上に停止表示させるべく、上記可変表示装置の停止制御を行う停止制御手段とを備えた図柄合わせ遊技機において、

上記複数の入賞態様には、複数の類似入賞態様が含まれており、

該複数の類似入賞態様それぞれに対応する図柄の組み合わせは、上記3つの可変表示部のうちの2つの可変表示部についての入賞図柄が該複数の類似入賞態様間で互いに共通し、かつ、残りの可変表示部についての入賞図柄が該複数の類似入賞態様間で互いに共通しないものであり、

上記停止制御手段は、上記選択入賞態様が上記複数の類似入賞態様のうちの1つであるとき、該類似入賞態様に対応する図柄の組み合わせに含まれる図柄のうち共通しない非共通図柄を告知する告知図柄を上記2つの可変表示部の少なくとも一方に停止表示させるとともに、該類似入賞態様に対応する図柄の組み合わせを上記3つの可変表示部の入賞ライ

ン上に停止表示させるべく、上記停止制御を行うことを特徴とする図柄合わせ遊技機。

【請求項2】

請求項1の図柄合わせ遊技機において、

上記停止制御手段は、上記可変表示停止装置の操作時に入賞ラインから可変表示変更方向上流側の所定図柄数の範囲内に入賞図柄が存在するという条件を満たした場合には、該入賞図柄を入賞ライン上に停止表示させるべく、上記停止制御を行うものであり、

上記停止制御手段による停止制御可能な上記所定図柄数の範囲内には、上記複数の類似入賞態様に対応する全種類の非共通図柄は入らないように、各非共通図柄を配列したことを特徴とする図柄合わせ遊技機。

【請求項3】

請求項1又は2の図柄合わせ遊技機において、

上記入賞態様選択手段により選択される複数の入賞態様は、特別遊技状態に移行するために必要な特別入賞態様と、一般入賞態様とからなり、

上記停止制御手段は、上記特別遊技状態が終了した後の次の遊技から所定の期間が経過するまでの間、上記選択入賞態様が上記類似入賞態様の1つであるときの上記停止制御を行うことを特徴とする図柄合わせ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、スロットマシン等の図柄合わせ遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、この種の図柄合わせ遊技機としては、複数の図柄をそれぞれに有する可変表示装置である複数のリールを回転させ、ストップボタン等を操作して全てのリールを停止させるスロットマシンが知られている。このスロットマシンは、通常の遊技状態では、入賞ライン上に停止した図柄の組み合わせが、予め決められている比較的選択確率の低い図柄の組み合わせ（以下、「一般入賞態様」という。）のいずれかであるかどうかにより、そのままゲームを終了させたり、メダルを払い出したり、リプレイを許可したりする。そして、停止した図柄の組み合わせが、予め決められている極めて選択確率の低い図柄の組み合わせ（以下、「特別入賞態様」という。）のいずれかである場合には、特別の遊技状態に移行する。この特別遊技状態は、メダル払出しがされる特定の入賞態様の選択確率を高くする状態であり、この状態では、遊技者に対して多数のメダルを払出される。

【0003】

このようなスロットマシンでは、一般に、遊技者が所定のスタートレバーを操作することで、マイコン等で構成される入賞態様選択手段により任意の入賞態様（一般入賞態様及び特別入賞態様）を決定する内部抽選が行われる。この内部抽選で、所定の入賞態様が当選した場合には、その入賞態様に係る図柄の組み合わせが揃いやすくなるように、リールの停止制御がなされ、その入賞態様に係る図柄を揃えることが可能となる。逆に、内部抽選で、いずれの入賞態様にも当選しなかった場合には、遊技者によるストップボタン等の操作タイミングにかかわらず、入賞態様に含まれる図柄を揃えることはできない。

【0004】

所定の入賞態様が当選したときに行われるリールの停止制御は、一般に、遊技者によるストップボタン操作時に、その入賞態様の図柄が入賞ラインからリール回転方向上流側の約4図柄以内に存在するという条件を満たす場合に行われる。すなわち、内部抽選で所定の入賞態様が当選したとしても、その入賞態様の図柄が入賞ラインからリール回転方向上流側の約4図柄以内に存在しない場合には、その図柄が入賞ライン上に停止しない。このため、遊技者は、内部抽選で当選しているにもかかわらず、その当選した入賞態様の図柄を揃えられずに、これを取りこぼすことがある。上級者であれば、自分の狙った図柄を停止制御可能な位置にきたときにストップボタンを操作して、その図柄を入賞ライン上に揃えることが可能である。しかし、上級者であっても、内部抽選で当選した入賞態様がわから

10

20

30

40

50

ないと、何を揃えてよいのかわからないため、やはり取りこぼしをすることがある。

【0005】

従来、一般入賞態様（小役、リプレイ等）について内部当選した場合、その遊技中に、その旨を遊技者に対して告知する機能をもつ遊技機がある。この遊技機では、スタートレバーの操作直後に行われる内部抽選により、メダルの払出しがされる小役が当選したとき、告知用のランプが点灯する。よって、遊技者は、このランプの点灯を確認することで、現在の遊技で小役が内部当選していることを知ることができる。

【0006】

また、一般入賞態様として、一部の図柄が共通している複数の小役（類似入賞態様）が用意され、その互いに共通していない非共通図柄のどちらを狙えばいいかを遊技者に告知する機能をもつ遊技機も知られている。このような小役としては、例えば、図10（a）及び（b）に示すようなものが挙げられる。図示の2つの小役は、それぞれ、左から順に、ベル図柄C、Dが2つ及び赤7図柄（図中黒塗りの「7」）Eが1つの組み合わせと、ベル図柄C、Dが2つ及び青7図柄（図中白抜きの「7」）Fが1つの組み合わせで構成される。上記遊技機によれば、図示の小役について、停止させるべき非共通図柄E、Fの別を、告知用ランプを点灯させる等して遊技者に知らせることができる。

【0007】

このように知らせる理由は次のとおりである。例えば、3つのスイカ図柄の組み合わせからなる小役のように、同じ図柄の組み合わせからなる小役については、図示のような類似入賞態様である小役と異なり、最初の2つのリールを停止させた時点で当選した小役の種類がわかる。よって、この場合、遊技者は、最後のリールで狙う図柄を知ることができる。しかし、図示のような小役については、その共通図柄であるベル図柄C、Dが2つ揃った時点では、未だ、当選した小役が、図10（a）に示すものであるのか、図10（b）に示すものであるのかを特定することができない。このため、最後の図中右端のリールを停止させるときに、赤7図柄Eを狙えばよいのか、青7図柄Fを狙えばよいのかがわからない。このとき、上記遊技機のように、停止させるべき非共通図柄E、Fの別を遊技者に知らせることができれば、このような類似入賞態様に係る図柄であっても揃えることが可能となる。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、小役の内部当選を告知したり、類似入賞態様における揃えるべき共通しない図柄の別を告知したりする従来の遊技機では、その告知手段として、遊技中の遊技者が見ているリール部分とは異なる場所に配置された告知用ランプ等の表示装置を使用していた。このため、遊技者は、その告知用ランプ等を確認する場合、いちいちリールから視線を外さなければならなかった。このような確認動作は、遊技とは関係のない特別な動作であるため、遊技者にとっては、その確認動作が煩雑であり、また、このような確認動作をする分だけ遊技進行に遅れが生じるという問題があった。

【0009】

本発明は、上記問題に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、停止表示させるべき入賞図柄を確認する確認動作の煩雑さをなくし、かつ、遊技進行の遅れを抑制することができる図柄合わせ遊技機を提供することである。

【0012】

【課題を解決するための手段】

また、請求項1の発明は、所定の順序で配列された複数種の図柄を所定の周期で可変表示する3つの可変表示部を有する可変表示装置と、遊技者の操作により、上記各可変表示部の可変表示をそれぞれ停止させる可変表示停止装置と、複数の入賞態様の中から任意の入賞態様を選択する入賞態様選択手段と、所定条件の下で、上記入賞態様選択手段で選択された選択入賞態様に対応する入賞図柄の組み合わせを、上記3つの可変表示部にまたがる所定の入賞ライン上に停止表示させるべく、上記可変表示装置の停止制御を行う停止制御手段とを備えた図柄合わせ遊技機において、上記複数の入賞態様には、複数の類似入賞

10

20

30

40

50

態様が含まれており、該複数の類似入賞態様それぞれに対応する図柄の組み合わせは、上記3つの可変表示部のうちの2つの可変表示部についての入賞図柄が該複数の類似入賞態様間で互いに共通し、かつ、残りの可変表示部についての入賞図柄が該複数の類似入賞態様間で互いに共通しないものであり、上記停止制御手段は、上記選択入賞態様が上記複数の類似入賞態様のうちの1つであるとき、該類似入賞態様に対応する図柄の組み合わせに含まれる図柄のうち共通しない非共通図柄を告知する告知図柄を上記2つの可変表示部の少なくとも一方に停止表示させるとともに、該類似入賞態様に対応する図柄の組み合わせを上記3つの可変表示部の入賞ライン上に停止表示させるべく、上記停止制御を行うことを特徴とするものである。

【0013】

10

この図柄合わせ遊技機は、入賞態様選択手段により選択される複数の入賞態様の中に、上記複数の類似入賞態様を含んでいる。そして、入賞態様選択手段により類似入賞態様の1つが選択されたとき、停止制御手段により、その類似入賞態様の共通図柄を可変表示する上記2つの可変表示部の少なくとも一方に、その類似入賞態様の非共通図柄を告知する告知図柄が停止表示する。よって、遊技者は、上記少なくとも一方の可変表示部を停止表示させて告知図柄を確認することで、上記残りの可変表示部で停止させるべき非共通図柄を知ることができる。これにより、遊技者は、類似入賞態様が選択された場合であっても、上記少なくとも一方の可変表示部の可変表示を停止させた時点で、上記他の可変表示部で停止させるべき非共通図柄を特定し、その入賞図柄を揃えることが可能となる。

【0014】

20

また、請求項2の発明は、請求項1の図柄合わせ遊技機において、上記停止制御手段は、上記可変表示停止装置の操作時に入賞ラインから可変表示変更方向上流側の所定図柄数の範囲内に入賞図柄が存在するという条件を満たした場合には、該入賞図柄を入賞ライン上に停止表示させるべく、上記停止制御を行うものであり、上記停止制御手段による停止制御可能な上記所定図柄数の範囲内には、上記複数の類似入賞態様に対応する全種類の非共通図柄は入らないように、各非共通図柄を配列したことを特徴とするものである。

【0015】

非共通図柄の全種類が、上記残りの可変表示部における停止制御手段により停止制御が可能な範囲内に配列されている場合、可変表示停止装置の操作タイミングによっては、停止させるべき非共通図柄がわかっていなくても、その非共通図柄を入賞ライン上に停止させることが可能である。すなわち、停止制御手段による停止制御が可能な範囲が、可変表示停止装置の操作時に入賞ラインから可変表示変更方向上流側の約4図柄以内である場合、全種類の非共通図柄が4図柄以内に配置されていると、その範囲内で停止制御されるように可変表示停止装置を操作すれば、その範囲内にあるすべての非共通図柄のうち、選択入賞態様に係る非共通図柄が、勝手に、入賞ライン上に停止制御されることになる。よって、上級者であれば、上記残りの可変表示部に停止させるべき非共通図柄の種類がわかっていなくても、ほぼ確実に、その入賞図柄を揃えることができる。

30

そこで、本請求項の図柄合わせ遊技機では、上記残りの可変表示部に配列される複数の非共通図柄のうち、停止制御手段による停止制御が可能な範囲内には、その全種類が配置されないようにしている。例えば、非共通図柄が2つ用意されている場合、上記の例で言えば、これら2つの非共通図柄を、少なくとも互いに5図柄以上離れた位置に配置する。これにより、上級者であっても、上記残りの可変表示部に停止させるべき非共通図柄の種類がわからなければ、その入賞図柄を揃えることは困難となる。

40

【0016】

また、請求項3の発明は、請求項1又は2の図柄合わせ遊技機において、上記入賞態様選択手段により選択される複数の入賞態様は、特別遊技状態に移行するために必要な特別入賞態様と、一般入賞態様とからなり、上記停止制御手段は、上記特別遊技状態が終了した後の次の遊技から所定の期間が経過するまでの間、上記選択入賞態様が上記類似入賞態様の1つであるときの上記停止制御を行うことを特徴とするものである。

【0017】

50

この図柄合わせ遊技機においては、特別遊技状態が終了した後の次の遊技から所定の期間が経過するまでの間、停止制御手段により、選択入賞態様が上記特定入賞態様又は上記類似入賞態様の1つであるとき、その告知図柄を停止表示させるように動作する。このため、特別遊技状態が終了した後の所定期間中は、取りこぼしが少なくなり、遊技者に与えられる利益が増える。

【0028】

【発明の実施の形態】

以下、本発明を遊技機的一种であるスロットマシンに適用した一実施形態について説明する。

まず、本実施形態に係るスロットマシン1の構成について説明する。

図2は、本実施形態に係るスロットマシン1の外観図である。このスロットマシン1は、箱型のキャビネット2と、このキャビネット2の前面側に開閉自在に取り付けられた前面パネル3とを有する。前面パネル3には、可変表示装置の可変表示部である3個のリールの図柄を各リールについて3つずつ表示させる表示窓4と、メダル投入口5とが設けられている。この前面パネル3の裏側には、このメダル投入口5に連結された図示しないメダル判別装置が設けられている。このメダル判別装置は、投入されたメダルの真偽や枚数を判別する。また、前面パネル3には、遊技者に操作されるものとして、可変表示開始手段としてのスタートレバー6や、各リールに対して設けられた可変表示停止装置を構成するストップボタン7a、7b、7cなども設けられている。更に、前面パネル3には、各種演出を行うためのランプ8及びスピーカ9、メダル払出口10aを有するメダル受皿10、ボーナスゲームの当選回数の残数を表示する当選回数表示器18、告知図柄表示状態報知手段としての告知ランプ装置20なども設けられている。

【0029】

図3は、上記スロットマシン1の内部構造を示す概略構成図である。キャビネット2の内部には、外周面上に複数の図柄がプリントされた3個のリール11a、11b、11c、CPUやROMその他種々の電子部品により電子回路が形成された回路基板12、メダルを多数枚収容可能なメダルホッパ13aを持つメダル払出装置13、エラー解除スイッチ14、内部スピーカ15などが組み込まれている。

【0030】

次に、上記スロットマシン1を使用する遊技者の遊技手順及び上記スロットマシン1の動作について説明する。

遊技者がメダル投入口5にメダルを投入すると、そのメダルは、まずメダル判別装置に導かれる。そして、このメダル判別装置は、所定の条件に照らし、正常と判別されたメダルを有効なメダルとして、その内部に有する図示しないメダルカウンタに送る。このメダルカウンタによりカウントされたメダルは、上記メダルホッパ13aへと送られる。一方、異常と判別されたメダルは、メダルカウンタではカウントされずに、メダル払出口10aから遊技者に返却される。

【0031】

有効なメダルがカウントされると、ゲーム開始が可能になる。遊技者は、ゲーム開始する場合、スタートレバー6を下に押し下げる。これにより、3個のリール11a、11b、11cは、ステッピングモータで構成された図示しないリール駆動装置により、回転し始める。そして、遊技者がストップボタン7a、7b、7cを押すと、対応するリール11a、11b、11cがそれぞれ停止する。全てのリール11a、11b、11cが止まると、前面パネル3の表示窓4に表示されている入賞ライン上に、各リールの図柄が停止表示される。この入賞ライン上に、予め定められた入賞態様である役が揃うと、メダル払出装置13により、その揃った役の種類に応じて、所定枚数のメダルが払い出されたり、追加のメダル投入なしにリプレイが可能になったり、特別遊技状態に移行してボーナスゲームを行うことができたりする。一方、役が揃わなかった場合には、メダルの払い出しは行われず、何らの遊技上の特典も与えられない。

【0032】

次に、上記スロットマシン 1 の各部を制御し、各種処理を行う中央制御装置の構成及び動作について説明する。

図 4 は、上記中央制御装置 30 による機能を示す機能ブロック図である。この中央制御装置 30 は、CPU、ROM、RAM、各種のインターフェイスなどを有するマイクロコンピュータを備えている。図示の各機能は、CPU が、ROM に記録されたコンピュータプログラムを実行することにより実現される。また、外部の記録媒体に記録されたコンピュータプログラムを RAM に読み込み、それを実行する構成であってもよい。

【0033】

中央制御装置 30 は、メダルカウンタからの所定の要求に応じて、ゲーム全体の進行を制御するゲーム制御部 31、複数の役の中から任意の 1 つを選択する入賞態様選択手段としての内部抽選部 32、この抽選結果に基づいて各リール 11a, 11b, 11c の駆動を制御する停止制御手段としてのリール駆動制御部 33、後述する告知ゲームの残数をカウントする告知ゲーム残数カウンタ部 34 のそれぞれの機能を有している。また、この中央制御装置 30 には、ゲーム中に、ランプを点灯又は点滅させる等の各種演出をするための図示しない演出制御部なども設けられている。

10

【0034】

図 1 は、上記ゲーム制御部 31 によるゲーム進行の流れを示すフローチャートである。まず、メダルカウンタからの信号に基づいて、メダル投入口 5 にメダルが投入されたか又は所定の RAM に記録された BET が残っているかを判断する (S1)。そして、遊技者によりスタートレバー 6 が操作されると (S2)、ゲーム制御部 31 は、告知ゲーム残数カウンタ 34 から告知ゲームの残数を取得し、その残数が 0 であるか否かを判断する (S19)。ここで、告知ゲーム残数が 0 である場合には、そのまま、ゲーム開始信号を内部抽選部 32 に出力し、内部抽選処理を行う (S3)。

20

【0035】

この内部抽選処理において、内部抽選部 32 は、ゲーム制御部 31 からのゲーム開始信号を受けると、抽選用の乱数を生成し、それぞれの役とそれらの当選確率の対応関係を記述した当選確率テーブルに照らして、生成した抽選用乱数に基づき当選役を決定する。予め用意されている役の中には、ゲームを再度行うことができる一般入賞態様であるリプレイ役と、メダル払い出しが行われるチェリー、スイカ、ベル等の図柄組み合わせからなる一般入賞態様である小役と、BB ゲーム又は RB ゲームを行う特別遊技状態に移行するための特別入賞態様であるボーナス役とが用意されている。この内部抽選部 32 での抽選により、当選役が決定せず、ハズレが決定することもある。また、内部抽選処理では、当選した当選役についての当選フラグがセットされ、その抽選結果は、リール駆動制御部 33 に送られる。

30

【0036】

また、遊技者によりスタートレバー 6 が操作されると、ゲーム開始信号がリール駆動制御部 33 に出力される。そして、リール駆動制御部 33 は、リール駆動装置を制御して、全てのリール 11a, 11b, 11c の回転を開始する (S4)。また、ゲーム制御部 31 は、図示しない演出制御部に命令し、ランプ 8 及びスピーカ 9 を制御して、各種演出処理を行う (S5)。全てのリール 11a, 11b, 11c が一定の回転数に達したら、ストップボタン 7a, 7b, 7c の操作が有効となる。そして、遊技者がストップボタン 7a, 7b, 7c を操作することで、各ストップボタンに対応するリール 11a, 11b, 11c が停止する (S6)。

40

【0037】

図 5 は、リール駆動制御部 33 によるリール回転停止処理を示すフローチャートである。このリール駆動制御部 33 は、遊技者による 1 回目のボタン操作により、例えば、遊技者から見て左側にある第 1 ストップボタン 7a からの停止信号を受ける (S6-1)。そして、上記内部抽選部 32 からの抽選結果に基づき、リール駆動装置を制御し、その第 1 ストップボタン 7a に対応した第 1 リール 11a を停止させるための停止制御処理を行う (S6-2)。この停止制御処理では、通常の停止制御プログラムに従って、例えば、内部

50

抽選部 3 2 において小役であるスイカが当選していたら、そのスイカの図柄が入賞ライン上に揃うように第 1 リール 1 1 a の駆動を制御して、その第 1 リール 1 1 a を停止させる。この停止制御では、停止ボタン操作時に、入賞ラインからリール回転方向上流側の 4 図柄以内にスイカの図柄が存在しているときには、スイカの図柄が入賞ライン上に停止するように制御される。停止ボタン操作時に、入賞ラインからリール回転方向上流側の 4 図柄以内にスイカの図柄が存在しないときには、スイカが当選役となっても、停止制御されず、入賞ライン上にスイカの図柄を停止しない。

【0038】

その後、同様にして、遊技者が 2 回目、3 回目のボタン操作を行うと、例えば、真中の第 2 ストップボタン 7 b と、遊技者から見て右側にある第 3 ストップボタン 7 c とからの停止信号がリール駆動制御部 3 3 に送られ (S 6 - 3, S 6 - 5)、これらストップボタン 7 b, 7 c に対応した第 2 リール 1 1 b 及び第 3 リール 1 1 c を停止させる (S 6 - 4, S 6 - 6)。

10

【0039】

ここでは、遊技者から見て左側にある第 1 ストップボタン 7 a から順に、遊技者がボタン操作を行った場合について説明しているが、ストップボタンの押す順序は、これに限定されるものではなく、例えば、真中にある第 2 ストップボタン 7 b を 1 回目に押すように、ランダムな順序であってもよい。

【0040】

図 1 に戻り、このようにしてリールが停止したら、入賞ライン上に揃った図柄の組み合わせによる役に応じて処理が行われる (S 7, S 1 3, S 1 5, S 1 7)。入賞ライン上に揃った図柄の組み合わせがメダル払出図柄であった場合 (S 7)、その役に応じたメダル枚数が払い出しされる (S 8)。そして、メダル払い出しを終えたと、その当選役に関する当選フラグをクリアする。一方、メダル払出図柄でないと判断された場合には、メダル枚数が払い出しを行わずに、次のステップに進む。

20

【0041】

また、入賞ライン上に揃った図柄の組み合わせが、R B の当選役であった場合 (S 1 3)、R B 遊技フラグをセットするフラグセット処理が行われる (S 1 4)。このフラグセット処理では、R B ゲームが当たった旨の各種演出などが行われる。この R B 遊技フラグがセットされている間は、最大 8 回の J A C ゲームを行うことができ、上記内部抽選部 3 2 では、J A C ゲーム用の当選確率テーブルが用いられる。本実施形態において、この J A C ゲーム用の当選確率テーブルは、リプレイ役がほぼ確実に当選するように設定されたものを使用する。J A C ゲーム中におけるリプレイ図柄は、所定枚数のメダル払い出しが行われるメダル払出図柄として用いられる。

30

【0042】

また、入賞ライン上に揃った図柄の組み合わせが、B B の当選役であった場合 (S 1 5)、B B 遊技フラグをセットするフラグセット処理が行われる (S 1 6)。このフラグセット処理では、R B の場合と同様の処理が行われる。この B B ゲームでは、遊技者に上記 R B ゲームと同様のゲーム (以下、「J A C ボーナスゲーム」という。) を 3 回行うことができる権利が与えられ、上記内部抽選部 3 2 では、J A C ボーナスゲーム突入図柄であるリプレイ役等の当選確率が他の役よりも高く設定された当選確率テーブルが使用される。この B B ゲーム中に J A C ボーナスゲーム突入図柄が揃うと、J A C ボーナスゲームを行うことができ、その J A C ボーナスゲームが終了すると、再び B B ゲームの続きを行うことができる。

40

【0043】

また、入賞ライン上に揃った図柄の組み合わせが、R B でも B B でもなく、リプレイ図柄であった場合 (S 1 7)、今回のゲームを開始するために使用したメダルが次回に持ち越されることになる。よって、次のゲームでは、メダルを使用することなく、スタートレバー 6 を操作してゲームを開始することができる (S 2)。

【0044】

50

また、内部抽選により、R B又はB Bのボーナス役が当選したにもかかわらず、入賞ライン上にB B図柄又はR B図柄が揃わなかった場合には、ボーナス役の当選フラグは、次のゲーム以降に持ち越され、次回以降のゲームにおいても、入賞ライン上にB B図柄又はR B図柄を揃えることが可能となる。尚、ボーナス役以外の当選フラグについては、その図柄が揃わなかった場合でも、次のゲーム以降に持ち越されることはない。

【0045】

次に、上記S 1 4又は上記S 1 6において、R B遊技フラグ又はB B遊技フラグがセットされた後のボーナスゲームについて説明する。

ボーナスゲームにおいても、一般遊技状態の場合と同様に、メダルを使用してゲームを開始し（S 1，S 2）、内部抽選を行った後（S 3）、リールを回転させ（S 4）、遊技中演出処理（S 5）、リール回転停止処理（S 6）、必要に応じてメダル払出処理を行う（S 7，S 8）。このメダル払出処理を行った後、R Bゲーム中又はB Bゲーム中であるのか否かが判断される（S 9，S 1 1）。上記R B遊技フラグ又は上記B B遊技フラグがセットされているときには、ここでの処理において、R Bゲーム中又はB Bゲーム中であると判断される。そして、R B終了判断処理又はB B終了判断処理がそれぞれ実行される（S 1 0，S 1 2）。

【0046】

図6は、R B終了判断処理の流れを示すフローチャートであり、図7は、B B終了判断処理の流れを示すフローチャートである。

R B終了判断処理では、R Bゲームで行われたJ A Cゲーム数を1だけカウントした後、図6に示すように、R Bの終了条件である、メダル払出図柄であるリプレイ図柄が8回揃ったか又はJ A Cゲームが1 2回行われたかのいずれかの条件に到達したか否かを判断する（S 1 0-1）。ここで、終了条件に到達していないと判断された場合、今回のゲームで、入賞ライン上にリプレイ図柄が揃ったか否かを判断する（1 0-3）。リプレイ図柄が揃っていたときには、上記当選回数表示器1 8に表示されているJ A Cボーナスゲームの当選回数から1を引いたゲーム数を表示する表示処理を行う（S 1 0-4）。そして、次のゲームで、再度、J A Cゲームを進行する。一方、リプレイ図柄が揃っていないときには、そのまま、次のゲームもJ A Cゲームが行われる。尚、上記S 1 0-1において、終了条件に到達したと判断された場合には、R B遊技フラグをクリアし（S 1 0-2）、次のゲームからは、再び一般遊技状態に戻る。

【0047】

また、B B終了判断処理では、B Bゲームで行われたゲーム数を1だけカウントした後、図7に示すように、今回のゲームで、入賞ライン上にJ A Cボーナスゲーム突入図柄（リプレイ図柄）が揃ったか否かを判断する（S 1 2-1）。J A Cボーナスゲーム突入図柄であった場合には、J A Cボーナスフラグをセットするフラグセット処理が行われる（S 1 2-2）。一方、J A Cボーナスゲーム突入図柄でなかった場合には、J A Cボーナスフラグに基づいて、J A Cボーナスゲーム中であるか否かを判断する（S 1 2-3）。ここでの判断で、J A Cボーナスゲーム中であると判断された場合には、図6に示したR Bの終了条件と同じJ A Cボーナスゲーム終了条件に到達したか否かを判断する（S 1 2-4）。ここで、終了条件に到達していないと判断された後の処理は、図6に示したR Bゲームの場合と同様である（S 1 2-5，S 1 2-6）。また、J A Cボーナスゲーム終了条件に到達したと判断された場合には、J A Cボーナスゲームフラグをクリアする（S 1 2-7）。

【0048】

上記S 1 2-3においてJ A C中でないと判断された場合、又は、上記S 1 2-4においてJ A Cボーナスゲーム終了条件に到達したと判断されてJ A Cボーナスゲームフラグをクリアされた場合には、B Bの終了条件に達したか否かを判断する（S 1 2-8）。このB Bの終了条件は、J A Cボーナスゲームが3回終了したか又はB Bゲームが3 0回行われたかのいずれかの条件である。ここで、B Bの終了条件に達していないと判断された場合、上記S 1 2-4でJ A Cボーナスゲームの終了条件に達したと判断されていたときに

は、上記当選回数表示器 18 に表示されている J A C ボーナスゲームの当選回数から 1 を引いたゲーム数を表示する表示処理を行う。上記 S 12-8 において、B B の終了条件に達したと判断された場合には、B B 遊技フラグをクリアする (S 12-9)。そして、ゲーム制御部 31 は、告知ゲーム残数カウンタ部 34 の告知ゲーム残数を 100 にセットし (S 12-10)、次のゲームから、再び一般遊技状態に戻る。

【0049】

次に、本発明の特徴部分である中央制御装置 30 における 停止 制御手段としての機能について説明する。

本実施形態では、B B ゲームが終了した後の次のゲームから 100 ゲームが終了するまで、一部の小役について、揃えるべき図柄を告知する告知図柄告知期間が設けられている。この告知図柄告知期間においては、遊技者が、第 2 リール 11b を停止させるストップボタン 7b を最初に操作することで、告知機能が発揮される。

【0050】

上記ゲーム制御部 31 は、図 1 に示す S 19 において、告知ゲーム残数カウンタ 34 の告知ゲームの残数が 0 でないと判断されたときに、停止 制御手段としての機能を発揮する。すなわち、告知ゲームの残数が 0 でないときは、告知図柄告知期間としてゲームが進行される。一方、告知ゲームの残数が 0 であると判断されたときには、告知図柄の告知がなされない通常のゲーム状態でゲームが進行する。尚、告知ゲーム残数カウンタ 34 は、毎回のゲーム終了時にカウント数を 1 だけ減じ、カウント数が 0 の場合には、マイナスの値はとらず、0 を維持する (S 18)。

【0051】

上記 B B 終了判定処理が終了すると、告知ゲーム残数カウンタ 34 の告知ゲームの残数は 100 にセットされ (S 12-10)、そのカウント数が 0 になるまで、告知図柄告知期間となる。この告知図柄告知期間に突入すると (S 19)、ゲーム制御部 31 は、告知ランプ装置 20 の点灯制御装置に命令して、告知ランプを点灯させる (S 20)。そして、図 1 の S 6 におけるリール駆動制御部 33 の停止制御処理の内容が変更される (S 21)。以下、告知図柄告知期間におけるリールの停止制御処理について説明する。

【0052】

〔制御例 1〕

一例として、告知対象図柄用可変表示部である第 1 リール 11a の入賞ライン上に赤チェリー図柄 B を停止させる旨を告知する制御例 (以下、本制御例を「制御例 1」という。) について説明する。尚、この赤チェリー図柄 B に係る小役は、その図柄が第 1 リール 11a の入賞ライン上にのみ停止すれば、その役が決定するものである。すなわち、第 2 リール 11b 及び第 3 リール 11c の入賞ライン上に停止する図柄は、その役の成立には関与しない。

【0053】

告知図柄告知期間中において、内部抽選部 32 で赤チェリーの役が当選した場合、通常の状態と同じように、その抽選結果がリール駆動制御部 33 に送られる。この抽選結果を受けたリール駆動制御部 33 は、第 1 リール 11a については、通常の状態と同じように、赤チェリー図柄 B が入賞ライン上に揃うように第 1 リール 11a の駆動を停止制御する。ここで、通常の状態では、残りの可変表示部である第 2 リール 11b については、役の成立には関与しないため、停止制御しないが、告知図柄告知期間中においては、第 2 リール 11b についても停止制御を行う。この第 2 リール 11b の停止制御では、第 2 リール 11b 上の告知図柄である赤チェリー図柄 A が上記表示窓 4 から見える部分 (3 図柄分) で停止するように制御される。逆に、内部抽選部 32 で赤チェリーの役が当選していない場合には、第 2 リール 11b 上の赤チェリー図柄が上記表示窓 4 から見える部分 (3 図柄分) で停止しないように制御される。

【0054】

このような停止制御により、遊技者は、まず、第 2 リール 11b を停止させ、図 8 (a) に示すように、表示窓 4 に赤チェリー図柄 A が停止しているのを確認することで、赤チェ

10

20

30

40

50

リーの役が内部入賞していることを知ることができる。よって、上級者であれば、その後、第1リール11aを停止させるときに、赤チェリー図柄Bを狙ってストップボタン7aを操作することで、図8(b)に示すように、第1リール11aの入賞ライン上に赤チェリー図柄Bを停止させることができる。よって、赤チェリーの役に応じたメダルの払出しを受けることができる。

【0055】

尚、上記の説明では、残りの可変表示部が第2リール11bであったが、第3リール11cあるいは第2及び第3リール11b、11cの両方であってもよい。

【0056】

〔制御例2〕

次に、図10(a)及び(b)に示したような共通図柄(ベル図柄)C、Dをもつ2つの小役について、告知対象図柄用可変表示部である第3リール11cの入賞ライン上に、非共通図柄である赤7図柄E及び青7図柄Fのいずれを停止させるべきかを告知する制御例(以下、本制御例を「制御例2」という。)について説明する。

【0057】

告知図柄告知期間中において、内部抽選部32で図10(a)に示す赤7図柄を含む役が当選した場合、通常の状態と同じように、その抽選結果がリール駆動制御部33に送られる。この抽選結果を受けたリール駆動制御部33は、第1リール11a及び第3リール11cについては、通常の状態と同じように、それぞれ、ベル図柄C及び赤7図柄Eが入賞ライン上に揃うように停止制御する。ここで、通常の状態では、残りの可変表示部である第2リール11bについて、単に、ベル図柄C、Dが入賞ライン上に停止表示するように制御される。しかし、告知図柄告知期間中においては、第2リール11bについて、通常の状態と異なる停止制御を行う。

【0058】

本制御例において、上記第2リール11b上には、5個のベル図柄が分散して配置されている。また、これらベル図柄のうちの2つのベル図柄のリール回転方向上流側と下流側には、これに隣接して、告知図柄である赤7図柄及び青7図柄がそれぞれ配置されている。また、第3リール11c上の赤7図柄及び青7図柄は、互いに5図柄以上離れた位置に配置されている。これにより、第1リール11a及び第2リール11bの入賞ライン上にベル図柄C、Dが揃っても、赤7図柄及び青7図柄のいずれかが第3リール11cの入賞ライン上に同時に停止制御されることはない。

【0059】

第2リール11bの停止制御では、図9(a)に示すように、第2リール11b上の赤7図柄Gが表示窓4から見える部分(3図柄分)で停止し、かつ、青7図柄Hが表示窓4から見えない部分に停止するように制御される。逆に、内部抽選部32で、2つのベル図柄C、D及び赤7図柄の組み合わせに係る役、あるいは、2つのベル図柄C、D及び青7図柄の組み合わせに係る役が当選していない場合には、第2リール11b上の赤7図柄G及び青7図柄Hが表示窓4から見える部分(3図柄分)で停止しないように制御される。

【0060】

このような停止制御により、遊技者は、まず、第2リール11bを停止させ、表示窓4に赤7図柄Aが停止しているのを確認することで、図10(a)に示した役が内部入賞していることを知ることができる。よって、上級者であれば、その後、ベル図柄Aを狙って第1リール11aを停止させ、第3リール11cを停止させるときに、赤7図柄を狙ってストップボタン7cを操作することで、図9(b)に示すように、入賞ライン上に図10(a)に示した役を揃えることができる。よって、この役に応じたメダルの払出しを受けることができる。

【0061】

尚、上記の説明では、残りの可変表示部が第2リール11bであったが、第1リール11aあるいは第1及び第2リール11a、11bの両方であってもよい。

【0062】

10

20

30

40

50

以上、本実施形態によれば、遊技者は、遊技中に見ている表示窓4に停止する告知図柄を確認するだけで、停止表示すべきチェリー図柄や7図柄を知ることができるので、確認動作がほとんど必要でなく、スムーズなゲーム進行が可能となる。また、このような告知手段として告知用ランプ等を使用していた従来装置では、そのランプが故障した場合、その故障自体は、遊技機による遊技進行に影響を及ぼさないため、そのままゲームは継続される。この場合、その故障に遊技者が気づかずに遊技が継続されることがあり、その遊技者は、当選役を知る手段がないまま、遊技を行うことになる。しかし、本実施形態のように、リールを停止制御して告知図柄を停止させる場合には、この告知機能が故障すると、ゲーム進行に支障をきたし、遊技者が気づかずに遊技が継続されることがほとんどない。なぜなら、故障のほとんどは機械的な故障であり、本実施形態では、リールの駆動系の故障などで告知機能が停止することが考えられる。このような故障が起きた場合、リールの駆動を正常に行うことができず、ゲームの進行に支障をきたすからである。

10

【0063】

尚、本実施形態においては、特別入賞態様特定手段としての機能をもつ中央制御装置30により、BBゲーム終了後にのみ告知図柄告知期間を設ける構成であったが、RBゲームの終了後にも同様の告知図柄告知期間を設けてもよい。この場合、RBゲームの終了後の告知図柄告知期間については、BBゲームの場合に比べて短い期間、例えば50ゲームに変更するようにしてもよい。このときには、図6に示したRB終了判定処理において、RB遊技フラグをクリアした後(S10-2)、図7に示したBB終了判定処理と同様に、告知ゲーム残数カウンタ部34の告知ゲーム残数を50にセットする処理を実行する。

20

【0064】

また、本実施形態では、ボーナスゲームの種類に応じて、告知図柄告知期間の有無が予め決められているが、中央制御装置30に、抽選手段としての告知抽選部を付加し、抽選により、告知図柄告知期間を設けるか否かを決定してもよい。この場合、例えば、図7に示すBB遊技フラグをクリアした後(S12-9)、告知抽選部において、抽選用の乱数を生成し、その期間を設ける場合と設けない場合との対応関係を記述した確率テーブルに照らして、生成した抽選用乱数に基づき、その期間を設けるか否かを決定する。そして、この抽選により、告知図柄告知期間を設けることが決定されたときには、告知ゲーム残数カウンタ部34の告知ゲーム残数を100にセットする処理を実行する(S12-10)。

【0065】

30

また、本実施形態では、BBゲーム終了後の一定期間内に告知図柄告知期間を設けた構成について説明したが、その他、複数回の特別遊技であるJACボーナスゲームを行うことができ、かつ、これら特別遊技が行われていない間に一般遊技を行う特別遊技状態となるBBゲーム中であって、JACボーナスゲーム中でない一般遊技中の30ゲームを告知図柄告知期間としてもよい。この構成とすれば、BBゲームの一般遊技中における小役の取りこぼしが減り、BBゲームによる遊技者のメダル獲得枚数を増加させることができる。

【0066】

また、本実施形態では、残りの可変表示部の表示窓4に停止表示される告知図柄が、告知対象図柄用可変表示部の入賞ライン上に停止させるべき入賞図柄と同じ図柄である場合について説明したが、必ずしも同じ図柄である必要はなく、停止させるべき入賞図柄とは異なる図柄であってもよい。

40

【0067】

【発明の効果】

請求項1乃至3の発明によれば、遊技者は、遊技中に見ている3つの可変表示部の1つ又は2つに停止表示される告知図柄を確認するだけで、その告知図柄が停止表示された可変表示部とは別の可変表示部に停止させるべき類似入賞態様の非共通図柄を知ることができるという優れた効果がある。

特に、請求項2の発明によれば、本発明の告知機能がなければ、上級者であっても停止させるべき非共通図柄を揃えることが困難であるため、上級者に対する遊技性を高めることができるという優れた効果がある。

50

また、請求項3の発明によれば、特別遊技状態が終了した後の所定期間は、遊技者に与えられる利益が増えるため、特別遊技状態直後に遊技をやめてしまう遊技者を引きとめることが可能となるという優れた効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施形態に係るスロットマシンのゲーム進行の流れを示すフローチャート。

【図2】同スロットマシンの外観図。

【図3】同スロットマシンの内部構造を示す概略構成図。

【図4】同スロットマシンの中央制御装置による機能を示す機能ブロック図。

【図5】同スロットマシンのリール駆動制御部によるリール回転停止処理を示すフローチャート。

10

【図6】同スロットマシンのRB終了判定処理の流れを示すフローチャート。

【図7】同スロットマシンのBB終了判定処理の流れを示すフローチャート。

【図8】制御例1の概要を示す説明図。

【図9】制御例2の概要を示す説明図。

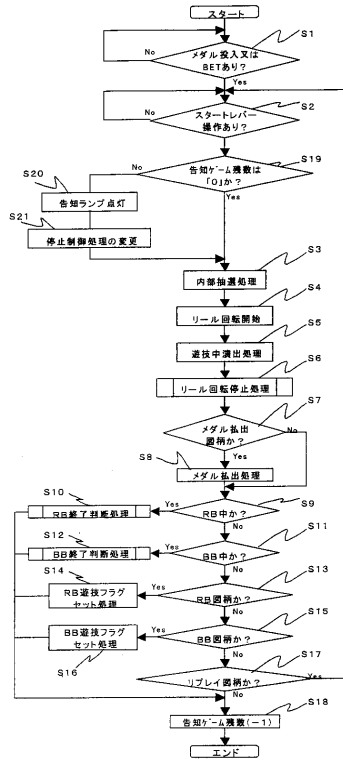
【図10】(a)及び(b)は、類似入賞態様に係る2つ小役を示す説明図。

【符号の説明】

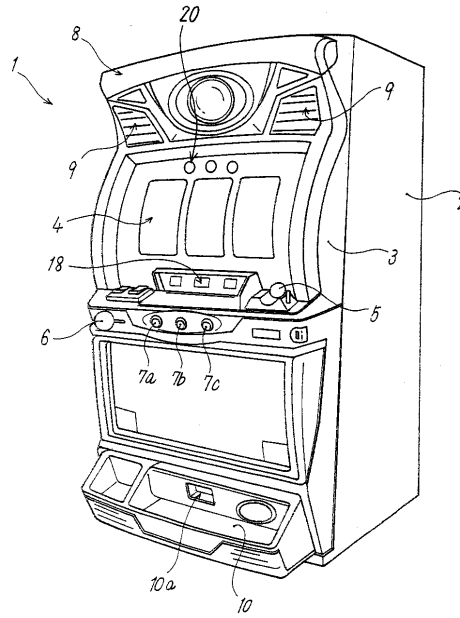
- 1 スロットマシン
- 1 1 a, 1 1 b, 1 1 c リール
- 6 スタートレバー
- 7 a, 7 b, 7 c ストップボタン
- 2 0 告知ランプ装置
- 2 2 点灯制御装置
- 3 0 中央制御装置
- 3 1 ゲーム制御部
- 3 2 内部抽選部
- 3 3 リール駆動制御部
- 3 4 告知ゲーム残数カウンタ部

20

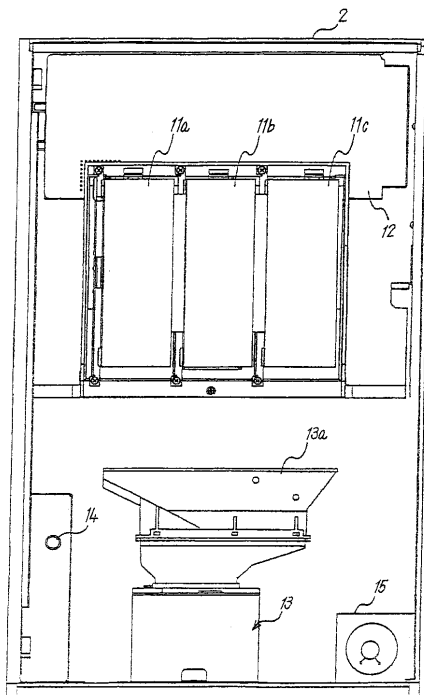
【図 1】



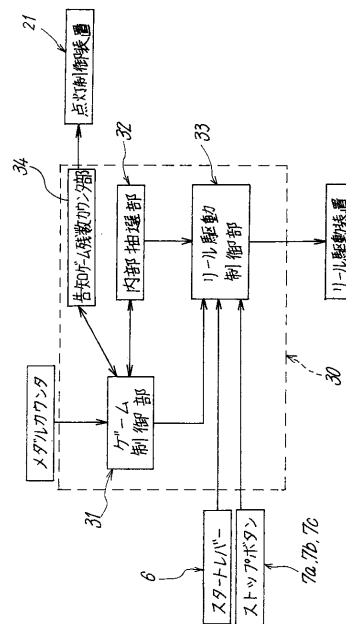
【図 2】



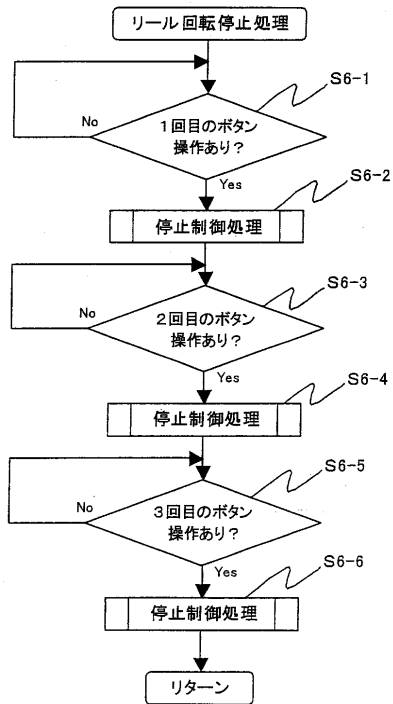
【図 3】



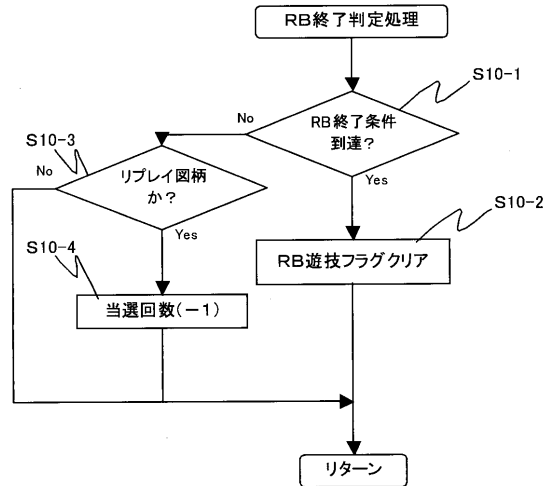
【図 4】



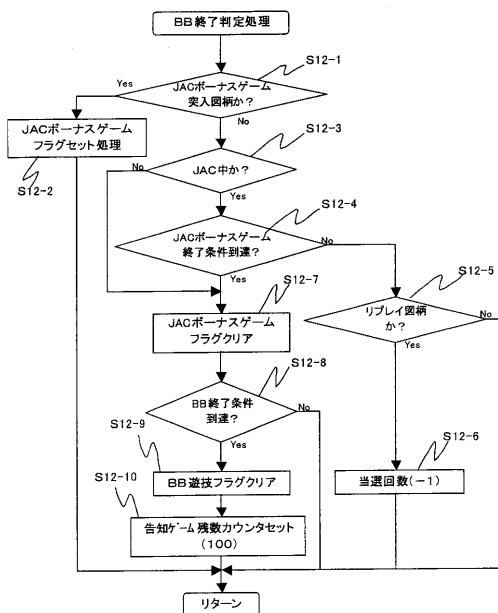
【図 5】



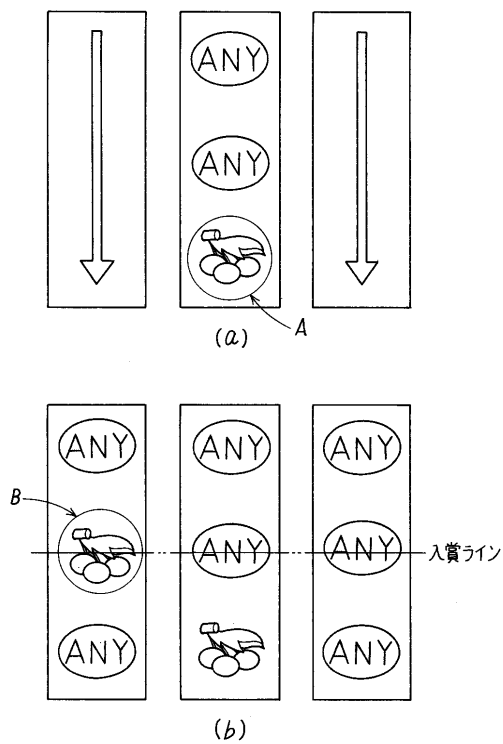
【図 6】



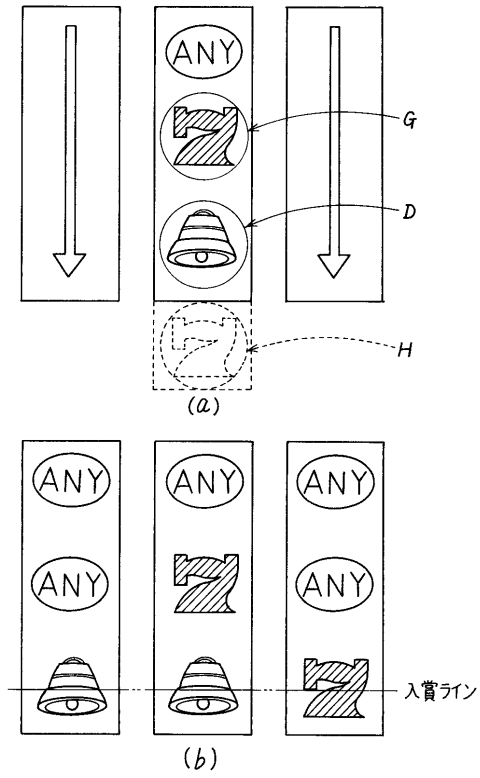
【図 7】



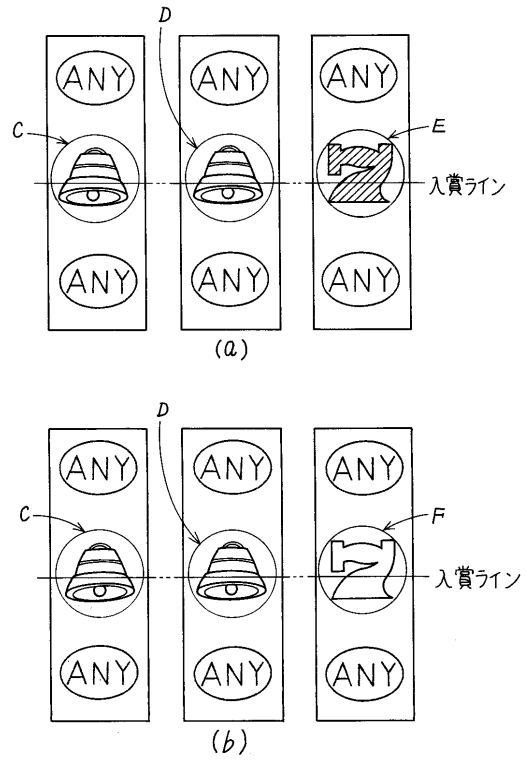
【図 8】



【図 9】



【図 10】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2000-157661 (JP, A)

特開平11-309241 (JP, A)

特開2000-37498 (JP, A)

「ハイパーラッシュ」、「ゲゲゲの鬼太郎SP」、パチスロ必勝ガイド、株式会社白夜書房、2000年7月号、P3-4、2000年7月1日

「グッドマン」、パチスロ攻略マガジン、株式会社双葉社、1999年4月号、P22-23、1999年4月1日

「キングオブカリブ」、1997最新パチスロ完全攻略ガイド、辰巳出版株式会社、P100-101、1996年11月15日

「ゲッターマウス」、パチスロ必勝ガイドMINI、株式会社白夜書房、97年突撃号、P72-75、1997年5月1日

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F5/04