

(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2004-41365

(P2004-41365A)

(43) 公開日 平成16年2月12日(2004.2.12)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 511F

A63F 5/04 516D

テーマコード(参考)

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2002-201440(P2002-201440)
 (22) 出願日 平成14年7月10日(2002.7.10)

(71) 出願人 000127628
 株式会社エース電研
 東京都台東区東上野3丁目12番9号
 (74) 代理人 100082728
 弁理士 柏原 健次
 (72) 発明者 武本 孝俊
 東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社エース電研内
 (72) 発明者 鶴見 正行
 東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社エース電研内

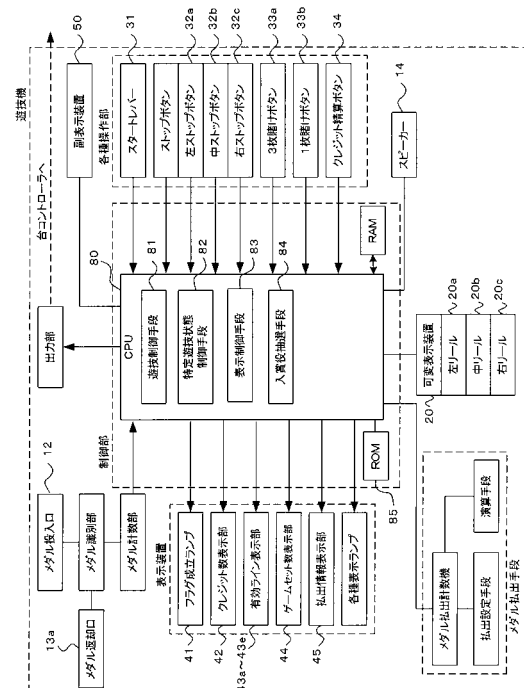
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】遊技者を十分に満足させることができ、また、遊技の進行を容易にすることができるスロットマシンを提供する。

【解決手段】可変表示装置20とは別に副表示装置50を設け、可変表示装置20の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなった場合に、副表示装置50に特定遊技状態の種類に対応する種類識別情報を停止表示するようにし、一般遊技や高配当遊技の各遊技回数が多い特定遊技状態においては、十分な目押しの技量を有しない初級者であっても、多数回の一般遊技や高配当遊技の中で、識別情報を揃える回数が多くなり、多数の遊技媒体を獲得することができ、また、遊技者が実行される特定遊技状態の種類を知ることができるようにした。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置を備え、前記複数の可変表示部に停止表示された表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなった場合に遊技者に有利な特定遊技状態を実行するようにしたスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置とは別に副表示装置を備え、

前記副表示装置は、前記可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせになる場合に、複数種類ある特定遊技状態の中から実行すべき特定遊技状態の種類に対応する種類識別情報を停止表示する

10

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置を備え、前記複数の可変表示部に停止表示された表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなった場合に遊技者に有利な特定遊技状態を実行するようにしたスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置とは別に副表示装置を備え、

前記副表示装置は、前記可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせになった後に、複数種類ある特定遊技状態の中から実行すべき特定遊技状態の種類に対応する種類識別情報を停止表示する

20

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置と、入賞役の抽選を行う入賞役抽選手段とを備え、該入賞役抽選手段の抽選された入賞役に応じた識別情報が前記複数の可変表示部に停止表示され、該停止表示された表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなった場合に遊技者に有利な特定遊技状態を実行するようにしたスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置とは別に副表示装置を備え、

前記入賞役抽選手段は、前記可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせになった後に、複数種類ある特定遊技状態の中から一つの特定遊技状態を抽選し、

30

前記副表示装置は、前記複数種類の特定遊技状態の中から実行すべき特定遊技状態の種類に対応する種類識別情報を停止表示する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 4】

前記副表示装置は、複数の表示部を有している

ことを特徴とする請求項 1、2 または 3 に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】**【0001】****【発明の属する技術分野】**

40

本発明は、複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置を備え、前記複数の可変表示部に停止表示された表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなった場合に遊技者に有利な特定遊技状態を実行するようにしたスロットマシンに関する。

【0002】**【従来の技術】**

従来のこの種のスロットマシンとして、メダルやコイン等の遊技媒体を投入口に投入した後、図柄である識別情報を表示した 3 個のリールである可変表示部を回転させ、停止スイッチである停止手段を順次押して可変表示部の回転を停止し、可変表示部を停止した際に、識別情報が何らかの識別情報で揃うようになると、所定数の遊技価値が付与され、遊技

50

媒体を賞出するようになってきているスロットマシンが一般的である。

【0003】

このようなスロットマシンとしては、3個の可変表示部に停止表示された表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなり、特定遊技状態（ビッグボーナス）が成立すると、先ず、所定回数小当たりが高確率で発生する一般遊技が発生する。その一般遊技中に、例えば、リプレイ識別情報が停止することで、高配当が付与される遊技（ジャックゲーム）が複数回行える高配当遊技（レギュラーボーナス）に移行し、高配当遊技が終了すると一般遊技に移行される。高配当遊技は一般遊技の所定回数以内に所定回数繰り返される。例えば、一般遊技の所定回数内に高配当遊技が所定回繰り返されるか、または、一般遊技を所定回数行うとビッグボーナスは終了する。

10

【0004】

特定遊技状態中の一般遊技や高配当遊技において、遊技者は目押しにより可変表示部を所定位置に的確に回転停止させて、識別情報を確実に揃えることで、一般遊技や高配当遊技の繰り返し回数をできるだけ多くして、多数の遊技媒体を獲得できるようにしている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のスロットマシンでは、十分な目押しの技量を有しない初級者は、識別情報を確実に揃えることができず、一般遊技や高配当遊技の繰り返し回数が少ないまま特定遊技状態が終了し、多数の遊技媒体を獲得することができず、十分な目押しの技量を有する上級者と初級者との間に遊技媒体の獲得枚数で格差が生じ、初級者などの遊技者を十分に満足させることができないという問題点があった。

20

【0006】

本発明は、かかる問題点を解決すべくなされたもので、例えば、複数種類の特定遊技状態の中から実行すべき特定遊技状態の種類に対応する種類識別情報を表示するようにして、特定遊技状態の種類によって、例えば一般遊技の遊技回数が多ければ、初級者であっても多くの遊技媒体を獲得できるようにし、遊技者を十分に満足させることができ、また、種類識別情報により特定遊技状態の種類が明確になり、遊技の進行を容易にすることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】

かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。

30

[1] 複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部（20a～20c）を有する可変表示装置（20）を備え、前記複数の可変表示部（20a～20c）に停止表示された表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなった場合に遊技者に有利な特定遊技状態を実行するようにしたスロットマシンにおいて、前記可変表示装置（20）とは別に副表示装置（50）を備え、前記副表示装置（50）は、前記可変表示装置（20）の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせになる場合に、複数種類ある特定遊技状態の中から実行すべき特定遊技状態の種類に対応する種類識別情報を停止表示することを特徴とするスロットマシン。

40

【0008】

[2] 複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部（20a～20c）を有する可変表示装置（20）を備え、前記複数の可変表示部（20a～20c）に停止表示された表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなった場合に遊技者に有利な特定遊技状態を実行するようにしたスロットマシンにおいて、前記可変表示装置（20）とは別に副表示装置（50）を備え、前記副表示装置（50）は、前記可変表示装置（20）の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせになった後に、複数種類ある特定遊技状態の中から実行すべき特定遊技状態の種類に対応する種類識別情報を停止表示することを特徴とするスロットマシン。

50

【0009】

[3] 複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部(20a~20c)を有する可変表示装置(20)と、入賞役の抽選を行う入賞役抽選手段(80)とを備え、該入賞役抽選手段(80)の抽選された入賞役に応じた識別情報が前記複数の可変表示部(20a~20c)に停止表示され、該停止表示された表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなった場合に遊技者に有利な特定遊技状態を実行するようにしたスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置(20)とは別に副表示装置(50)を備え、

前記入賞役抽選手段(84)は、前記可変表示装置(20)の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせになった後に、複数種類ある特定遊技状態の中から一つの特定遊技状態を抽選し、

前記副表示装置(50)は、前記複数種類の特定遊技状態の中から実行すべき特定遊技状態の種類に対応する種類識別情報を停止表示する

ことを特徴とするスロットマシン。

10

【0010】

[4] 前記副表示装置(50)は、複数の表示部を有している

ことを特徴とする[1]、[2]または[3]に記載のスロットマシン。

【0011】

次に、前記各項に記載された発明の作用について説明する。

所定の条件が成立すると、可変表示装置(20)の複数の可変表示部(20a~20c)が識別情報の可変表示を開始し、やがて、複数の可変表示部(20a~20c)に識別情報が停止表示される。可変表示装置(20)の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせになる場合がある。

20

【0012】

可変表示装置(20)の表示結果が特定の識別情報の組み合わせとなる場合に、副表示装置(50)は、複数種類の特定遊技状態の中から実行すべき特定遊技状態の種類に対応する種類識別情報を停止表示する。所定の種類の特定遊技状態が実行されると、所定回数小当たりが高確率で発生する一般遊技と複数回の高配当遊技とが実行され、所定の遊技価値が付与可能になる。

【0013】

実行される特定遊技状態の種類によって、例えば一般遊技や高配当遊技の各遊技回数が多ければ、初級者であっても多くの遊技媒体を獲得できるようになり、遊技者を十分に満足させることができる。また、遊技者は、種類識別情報から特定遊技状態の種類を知ることができ、遊技の進行を容易にすることができる。

30

【0014】

可変表示装置(20)の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせになった後に、副表示装置(50)が複数種類の特定遊技状態の中から実行すべき特定遊技状態の種類に対応する種類識別情報を停止表示するようにしてもよい。それにより、遊技者がどのような特定遊技状態が発生するかについての期待感が持続する。

【0015】

具体的には、入賞役抽選手段(84)が入賞役の抽出を行う。抽出された入賞役に応じた識別情報が複数の可変表示部(20a~20c)に停止表示される。入賞役抽選手段(84)が特定遊技状態に係る入賞役の抽出を行うと、特定遊技状態となるが、この特定遊技状態は、一般遊技や高配当遊技の各遊技回数が互いに異なることで複数種類が存在している。

40

【0016】

入賞役抽選手段(84)は、可変表示装置(20)の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせになった後に、複数種類ある特定遊技状態の中からいずれか一つを抽選する。副表示装置(50)は、抽選された一つの特定遊技状態に対応する種類識別情報を停止表示する。

50

【0017】

ここでは、入賞役抽選手段(84)が特定遊技状態に係る入賞役の抽出と、複数種類ある特定遊技状態の中からいずれか一つの抽選とをそれぞれ行うようになっていたが、入賞役抽選手段(84)が複数種類ある特定遊技状態の中からいずれか一つの抽選のみを行うようにしてもよい。

【0018】

副表示装置(50)は、複数の表示部を有している。複数の表示部には同一の種類識別情報を停止表示してもよく、予め定められた種類識別情報の組み合わせを停止表示してもよい。複数の表示部を設けることで、遊技性が高まる。

【0019】

【発明の実施の形態】

以下、図面に基づき本発明の一実施の形態について説明する。

図1～図23は、本発明の一実施の形態を示している。

図1～図3に示すように、本発明の遊技機は、スロットマシン10であり、スロットマシン10の箱体11の遊技盤面(正面)11aには、リール形状の左リール20a、中リール20bおよび、右リール20cが左から右方向に並設されている。

【0020】

各リール20a, 20b, 20cの下方には、それぞれに対応して左ストップボタン32a、中ストップボタン32bおよび、右ストップボタン32cがそれぞれ設けられている。3個のストップボタン32a, 32b, 32cは、可変表示部である各リール20a, 20b, 20cの図柄の変化の停止タイミングを選択するための停止手段である。

【0021】

また、正面11aの操作パネルには、ゲーム媒体を投入するためのメダル投入口12と、ゲームを開始するための開始操作部であるスタートレバー31と、3枚賭けボタン33a、1枚賭けボタン33bから成るクレジット投入ボタンと、クレジット精算ボタン34とが配されている。メダル投入口12の奥にはメダルの真偽を判別するためのメダル識別部および、投入されたメダルを計数するためのメダル計数部が設けられている。

【0022】

さらに、正面11aには、ゲームセット数表示部44、メダル数(クレジット数)の所有数を表示するためのクレジット数表示部42が設けられている。

【0023】

さらに、正面11aの下部には、賞出皿13、メダル払出口13aおよび、賞出があったことを音で知らせるスピーカー14が設けられている。

【0024】

メダル投入口12にメダルを投入或いはクレジット数表示部42に表示されているメダル数(クレジット数)をクレジット投入ボタン(3枚賭けボタン33a、1枚賭けボタン33b)により有効ライン数を決定することができ、有効ライン数が有効ライン表示部43a～43eに表示(点灯)される。

【0025】

スタートレバー31を操作することにより、リール(左リール20a、中リール20b、右リール20c)が回転を開始し、ストップボタン(左ストップボタン32a、中ストップボタン32b、右ストップボタン32c)を操作することにより、回転中の各リール20a, 20b, 20cが停止し、各リール20a, 20b, 20cに表示されている図柄が所定条件を満たすことにより、特定遊技状態へ移行される。

【0026】

また、スロットマシン10の上部にフラグ成立ランプ41が設けられて、フラグ(ボーナスフラグ以下同じ)が成立したか否かを遊技者に認識可能に構成されている。フラグ成立の表示態様は、表示部の中央が点滅する態様、表示部の両側と中央とが交互に点滅する態様および、表示部が左から右へ点滅していく態様がある。

【0027】

10

20

30

40

50

また、図 1 に示すように、スロットマシン 10 の内部には、CPU が設けられ、CPU は、遊技制御手段 81、特定遊技状態制御手段 82、表示制御手段 83 および入賞役抽選手段 84 その他の制御手段を有している。

【0028】

遊技制御手段 81 は、メダル識別部が投入されたメダルの真正を識別し、かつ、スタートレバー 31 が操作されると、各種遊技の抽選を行い、表示制御手段 83 は、3 個のリール 20a, 20b, 20c のそれぞれに、縦方向に絵や記号、数字、文字等の複数種類の図柄を上または下方に滑るように変化させた後に停止表示するようにしている。

【0029】

また、具体的には、表示制御手段 83 は、所定の停止タイミング、すなわち、3 個のストップボタン 32a, 32b, 32c の操作により選択された停止タイミングで、3 個のリール 20a, 20b, 20c を停止し、必要により、上または下方に最大で 4 コマ分の図柄を滑らせて（ずらして）、停止する図柄を前記抽選された遊技に対応するようにしている。このようにして、表示制御手段 83 は、特定図柄、小当たり図柄、リプレイ図柄およびハズレ図柄を含む図柄を停止表示する。

10

【0030】

このように図柄が停止表示され、投入されたメダルの個数に応じて表示された有効ライン表示部 43a ~ 43e 上に図柄が配列されると、配列される図柄の組合せから、特定遊技状態、小当たり遊技、リプレイ遊技、ハズレ遊技であるかを判断する。

【0031】

メダルの投入個数が 0 個のときには、有効ライン表示部 43a ~ 43e 全てが消灯され、メダルの投入個数が 1 個のときには、有効ライン表示部 43a ~ 43e の 1 つが点灯し、また、メダルの投入個数が 3 個のときには、有効ライン表示部 43a ~ 43e 全てが点灯し、有効ライン上のいずれかで 3 個の特定の識別情報が並ぶ組合せになると、特定遊技状態が開始される。特定遊技状態には、レギュラーボーナス（以下単に、RB と称する。）と、ビッグボーナス（以下、単に BB と称する。）とがあり、特定遊技状態制御手段 82 がその制御を行う。

20

【0032】

RB は、例えば、高配当が付与される遊技（ジャックゲーム）が複数回（例えば、ジャックゲーム回数 12 回中に 15 枚のゲーム媒体が賞出される回数が 8 回発生するか、又は、12 回分のジャックゲームを超えると終了する。）行える高配当遊技（レギュラーボーナス）である。

30

【0033】

BB は、所定回数（30 回）小当たりが高確率で発生する一般遊技が発生し、その一般遊技中に、例えば、リプレイ識別情報が停止することで、高配当が付与される遊技（ジャックゲーム）が複数回（例えば、ジャックゲーム回数 12 回中に 15 枚のゲーム媒体が賞出される回数が 8 回発生するか、又は、12 回分のジャックゲームを超えると終了する。）行える高配当遊技（レギュラーボーナス）に移行し、高配当遊技が終了すると一般遊技に移行される。高配当遊技は一般遊技の所定回数以内（30 回）に所定回数（3 回）繰り返される。例えば、一般遊技中の 30 回以内に高配当遊技が 3 回繰り返されるか、または、一般遊技を 30 回行うとビッグボーナスは終了する。一般遊技では小当たりが発生する毎に、例えばメダル 10 枚が賞出される。BB は、RB が 3 回繰り返される A タイプと、RB が 2 回繰り返される B タイプとがある。以下、この B タイプの BB を A タイプの BB と区別して述べる場合には、準 BB と称する。

40

【0034】

ROM には入賞確率テーブル 85 が記録されている。入賞確率テーブル 85 は、一般遊技に係る入賞役の入賞確率テーブルと、ビッグボーナス時の一般遊技の入賞確率テーブルを有して成る。図 22 に示すように、一般遊技の入賞確率テーブルでは、BB 確率は 1 / 100、RB 確率は 1 / 100、15 枚小役、10 枚小役、4 枚小役、2 枚小役の各確率が、1 / 56、1 / 8、1 / 7、1 / 6 である。また、ビッグボーナス中のジャックゲーム

50

への移行確率が 1 / 7 になっている。

【 0 0 3 5 】

ビッグボーナス中の一般遊技の入賞確率テーブルでは、15枚小役、10枚小役、4枚小役、2枚小役の各確率が、1 / 15、1 / 10、1 / 6、1 / 5 である。また、ビッグボーナス中のジャックゲームへの移行確率が 1 / 8 になっている。

【 0 0 3 6 】

一方、ROMにビッグボーナス時の一般遊技の抽選確率が記録されている。図23に示すように、一般遊技の遊技回数である小役ゲーム30回（可変表示装置20に停止した特定識別情報と同一の特定識別情報が副表示装置50に停止した時）の確率は1 / 3 である。また、小役ゲーム20回（可変表示装置20に停止した特定識別情報とは異なる特定識別情報が副表示装置50に停止した時）の確率は1 / 3 である。さらに、小役ゲーム10回（可変表示装置20に特定識別情報が停止して副表示装置50に特定識別情報が停止しなかった時）の確率は1 / 3 である。

10

【 0 0 3 7 】

副表示装置50は、可変表示装置20の右リール20cの右隣りに設けられている。前述したように、副表示装置50は、特定遊技状態の種類に対応する特定識別情報等である種類識別情報を表示するものである。また、副表示装置50は、種類識別情報を表示した後に、特定遊技状態に係る一般遊技の遊技回数情報および、その一般遊技において組み合わせるべき小当たり図柄を表示するものである。

【 0 0 3 8 】

また、CPUには、図柄合わせ遊技の遊技プログラムおよび、図柄合わせ遊技の表示データが記録されるROM、図柄合わせ遊技に伴って随時算出される演算値を記録するためのRAM並びに、インターフェース等が接続されている。

20

【 0 0 3 9 】

以下、本実施の形態の作用を説明する。

図4～図15は、スロットマシン10で行われる図柄合わせ遊技のフロー図である。

【 0 0 4 0 】

図4に示すように、図柄合わせ遊技は、ゲーム開始処理（ステップS401）、乱数抽出処理（ステップS402）、リール回転処理（ステップS403）の順に行われ、入賞識別情報停止でなければ（ステップS404：N）、ステップS401に戻り、入賞識別情報停止であれば（ステップS404：Y）、入賞識別情報判定処理をし（ステップS405）、遊技終了であれば（ステップS406：Y）、終了し、遊技終了でなければ（ステップS406：N）、ステップS401に戻る。

30

【 0 0 4 1 】

図5は、ゲーム開始処理（図4においてステップS401）のフローを示している。すなわち、クレジット有り（ステップS501：Y）、かつ、クレジット投入あり（ステップS502：Y）で、スタートレバー31の操作が有効になり（ステップS503）、図4において乱数抽出処理に移行する（ステップS402）。また、クレジットなし（ステップS501：N）あるいは、クレジット投入なし（ステップS502：N）で、メダル投入あれば（ステップS504：Y）、スタートレバー31の操作が有効になる（ステップS503）。一方、メダル投入なければ（ステップS504：N）、ステップS501に戻る。

40

【 0 0 4 2 】

図6は、乱数抽出処理（図4においてステップS402）のフローを示している。すなわち、乱数抽出が行われ（ステップS601）、ビッグボーナス乱数であれば（ステップS602：Y）、ビッグボーナス乱数が記憶され（ステップS603）、図4においてリール回転処理（ステップS403）に移行する。ビッグボーナス乱数でなく（ステップS602：N）、レギュラーボーナス乱数であれば（ステップS604：Y）、レギュラーボーナス乱数が記憶される（ステップS603）。レギュラーボーナス乱数でなく（ステップS604：N）、小役乱数であれば（ステップS605：Y）、小役乱数が記憶される

50

(ステップS603)。小役乱数でなく(ステップS605:N)、リプレイ乱数であれば(ステップS606:Y)、リプレイ乱数が記憶される(ステップS603)。一方、リプレイ乱数でなければ(ステップS606:N)、はずれ乱数となり(ステップS607)、はずれ乱数が記憶される(ステップS603)。

【0043】

図7は、リール回転処理(図4においてステップS403)のフローを示している。すなわち、リール回転開始すると(ステップS701)、回転開始から所定時間経過せずに(ステップS702:N)、ストップボタン押下されると(ステップS703:Y)、対応するリールが回転中であれば(ステップS704:Y)、対応するリールが回転停止する(ステップS705)。一方、ストップボタン押下されず(ステップS703:N)、対応するリールが回転中でなければ(ステップS704:N)、ステップS702に戻る。次に、回転中のリールが有れば(ステップS706:Y)、ステップS702に戻る。回転中のリールがなければ(ステップS706:N)、図4において入賞識別情報停止が判断される(ステップS404)。一方、回転開始から所定時間経過すると(ステップS702:Y)、対応するリールが回転停止し(ステップS707)、図4において入賞識別情報停止が判断される(ステップS404)。

10

【0044】

図8は、入賞識別情報判定処理(図4においてステップS405)のフローを示している。すなわち、ビッグボーナス識別情報である特定識別情報が停止し(ステップS801:Y)、副表示装置50に同一の特定識別情報である種類識別情報が停止すれば(ステップS802:Y)、小役ゲーム30回のビッグボーナス遊技が記憶され(ステップS803)、そのビッグボーナス遊技処理が行われる(ステップS804)。

20

【0045】

一方、ビッグボーナス識別情報が停止しなければ(ステップS801:N)、図11において、レギュラーボーナス識別情報の停止が判断される(ステップS1101)。また、副表示装置50に同一の特定識別情報である種類識別情報が停止せず(ステップS802:N)、異なる特定識別情報が停止すれば(ステップS805:Y)、小役ゲーム20回のビッグボーナス遊技が記憶される(ステップS803)。さらに、副表示装置50に同一の特定識別情報である種類識別情報が停止せず(ステップS802:N)、異なる特定識別情報である種類識別情報も停止しなければ(ステップS805:N)、小役ゲーム1

30

【0046】

図9は、ビッグボーナス遊技処理(図8においてステップS804)のフローを示している。すなわち、ビッグボーナス遊技が読み込まれ(ステップS901)、ゲーム開始処理が行われ(ステップS902)、リール回転処理が行われ(ステップS903)、ジャックゲーム識別情報が停止しなければ(ステップS904:N)、ビッグボーナス中の小役ゲーム処理が行われ(ステップS905)、小役ゲーム回数が積算され(ステップS906)、小役ゲーム限度回数であれば(ステップS907:Y)、図10においてビッグボーナスゲームが終了する(ステップS1007)。一方、小役ゲーム限度回数でなければ(ステップS907:N)、ゲーム開始処理(ステップS902)に戻る。

40

【0047】

一方、ジャックゲーム識別情報停止であれば(ステップS904:Y)、図10に示すように、ジャックゲーム開始処理され(ステップS1001)、ジャックゲーム処理がされ(ステップS1002)、ジャックゲーム回数が積算される(ステップS1003)。

【0048】

次に、ジャックゲーム限度回数でなければ(ステップS1004:N)、ジャックゲーム開始処理(ステップS1001)に戻る。一方、ジャックゲーム限度回数であれば(ステップS1004:Y)、ゲームセット数が積算され(ステップS1005)、ゲームセット数が限度回数であれば(ステップS1006:Y)、ビッグボーナスゲームが終了し(ステップS1007)、図4において遊技終了が判断される(ステップS406)。ゲー

50

ムセット数が限度回数でなければ（ステップS1006：N）、ゲーム開始処理（ステップS902）に戻る。

【0049】

図11は乱数抽選でビッグボーナス乱数でない場合のフロー図である。図11に示すように、レギュラーボーナス識別情報が停止すると（ステップS1101：Y）、レギュラーボーナス遊技処理が行われる（ステップS1102）。レギュラーボーナス識別情報が停止しないで（ステップS1101：N）、小役識別情報が停止すれば（ステップS1103：Y）、所定枚数のメダル払い出しあるいは、クレジットが行われる（ステップS1104）。

【0050】

小役識別情報が停止しないで（ステップS1103：N）、リプレイ識別情報が停止すれば（ステップS1105：Y）、リプレイ遊技が実行される（ステップS1106）。小役識別情報が停止しないで（ステップS1103：N）、リプレイ識別情報も停止しなければ（ステップS1105：N）、ゲーム開始処理（ステップS401）に戻る。

【0051】

図12は、レギュラーボーナス遊技処理（図11においてステップS1102）のフローを示している。すなわち、ジャックゲーム開始処理（ステップS1201）、ジャックゲーム処理（ステップS1202）を経て、ジャックゲーム回数が積算され（ステップS1203）、ジャックゲーム限度回数であれば（ステップS1204：Y）、図4において遊技終了の判断（ステップS406）に移行する。ジャックゲーム限度回数でなければ（ステップS1204：N）、ジャックゲーム開始処理（ステップS1201）に戻る。

【0052】

図13は、ジャックゲーム開始処理（図10においてステップS1001）のフローを示している。すなわち、1枚メダル投入であれば（ステップS1301：Y）、あるいは、1枚メダル投入でなく（ステップS1301：N）、1枚クレジット投入であれば（ステップS1302：Y）、スタートレバー操作が有効になり（ステップS1303）、図10におけるジャックゲーム処理（ステップS1002）に移行する。

【0053】

図14は、ジャックゲーム処理（図10においてステップS1002）のフローを示している。すなわち、リール回転処理（ステップS1401）後に、ジャックゲーム乱数であるか否かが判断され（ステップS1402）、ジャックゲーム乱数であれば（ステップS1402：Y）、ジャックゲーム識別情報が停止し（ステップS1403）、所定枚数のメダル払い出しあるいはクレジットがなされ（ステップS1404）、ジャックゲーム獲得枚数が積算され（ステップS1405）、図10におけるジャックゲーム回数積算（ステップS1003）に移行する。一方、ジャックゲーム乱数でなければ（ステップS1402：N）、はずれ識別情報が停止し（ステップS1406）、図10におけるジャックゲーム回数積算（ステップS1003）に移行する。

【0054】

図15は、ビッグボーナス中の小役ゲーム処理（図9においてステップS905）のフローを示している。すなわち、抽選された乱数がはずれ乱数で有れば（ステップS1501：Y）、はずれ識別情報が停止し（ステップS1502）、図9における小役ゲーム回数積算（ステップS906）に移行する。一方、抽選された乱数がはずれ乱数でなければ（ステップS1501：N）、小役乱数が成立し（ステップS1503）、小役識別情報が停止すれば（ステップS1504：Y）、所定枚数のメダル払い出しあるいはクレジットがなされ（ステップS1505）、小役獲得枚数が積算され（ステップS1506）、図9における小役ゲーム回数積算（ステップS906）に移行する。小役識別情報が停止しないと（ステップS1504：N）、はずれ識別情報が停止し（ステップS1507）、図9における小役ゲーム回数積算（ステップS906）に移行する。

【0055】

次に、図16～図21に基づいて、図柄合わせ遊技において、特定遊技状態時の表示態様

10

20

30

40

50

を説明する。図16は特定遊技状態時の小役ゲーム30回の表示遷移図である。

【0056】

図16aに示すように、ゲーム開始処理でスタートレバー操作が有効になり、スタートレバー31を押し下げると、図16bに示すように、リール回転処理が行われる。このとき、乱数抽選処理でビッグボーナスフラグが成立した場合に、フラグ成立ランプ41が点灯する。

【0057】

次に、図17aに示すように、ストップボタン32a~32cの操作で、可変表示装置20に特定識別情報の組み合わせが停止表示される。このとき、リールである副表示装置50は可変表示中(回転中)である。次に、図17bに示すように、副表示装置50に種類識別情報が停止し、その副表示装置50に係る種類識別情報と可変表示装置20に係る特定識別情報とが同一になり、小役ゲーム30回のビッグボーナス遊技(特定遊技状態)が発生する。

10

【0058】

続いて、スタートレバー31を押し下げると、可変表示装置20が可変表示する。可変表示装置20に小当たり図柄を揃えることができた場合に、その小当たり図柄に対応するメダル数の10枚が払い出される。このとき、残りの一般遊技の遊技回数は29回となる。

【0059】

図18は、図柄合わせ遊技において、特定遊技状態時の小役ゲーム20回の表示遷移図である。図18aに示すように、ゲーム開始処理でスタートレバー操作が有効になり、スタートレバー31を押し下げると、図18bに示すように、リール回転処理が行われる。このとき、乱数抽選処理でビッグボーナスフラグが成立した場合に、フラグ成立ランプ41が点灯する。

20

【0060】

次に、図19aに示すように、ストップボタン32a~32cの操作で、可変表示装置20に特定識別情報の組み合わせが停止表示される。このとき、リールである副表示装置50は可変表示中(回転中)である。次に、図19bに示すように、副表示装置50に種類識別情報が停止し、その副表示装置50に係る種類識別情報と可変表示装置20に係る特定識別情報とが異なり、小役ゲーム20回のビッグボーナス遊技(特定遊技状態)が発生する。

30

【0061】

続いて、スタートレバー31を押し下げると、可変表示装置20が可変表示する。可変表示装置20に小当たり図柄を揃えることができた場合に、その小当たり図柄に対応するメダル数の10枚が払い出される。このとき、残りの一般遊技の遊技回数は19回となる。

【0062】

図20は、図柄合わせ遊技において、特定遊技状態時の小役ゲーム10回の表示遷移図である。図20aに示すように、ゲーム開始処理でスタートレバー操作が有効になり、スタートレバー31を押し下げると、図20bに示すように、リール回転処理が行われる。このとき、乱数抽選処理でビッグボーナスフラグが成立した場合に、フラグ成立ランプ41が点灯する。

40

【0063】

次に、図21aに示すように、ストップボタン32a~32cの操作で、可変表示装置20に特定識別情報の組み合わせが停止表示される。このとき、リールである副表示装置50は可変表示中(回転中)である。次に、図21bに示すように、副表示装置50には種類識別情報であるはずれの識別情報が停止し、小役ゲーム10回のビッグボーナス遊技(特定遊技状態)が発生する。

【0064】

続いて、スタートレバー31を押し下げると、可変表示装置20が可変表示する。可変表示装置20に小当たり図柄を揃えることができた場合に、その小当たり図柄に対応するメダル数の10枚が払い出される。このとき、残りの一般遊技の遊技回数は9回となる。

50

【0065】

なお、実施の形態では、可変表示装置20を機械式の左リール20a、中リール20bおよび、右リール20cであるものを示したが、リール形状の図柄を液晶表示する左リール20a、中リール20bおよび、右リール20cであってもよい。このとき、3個のリール20a, 20b, 20cは、表示される図柄をバックライトにより明るく輝いて見えるようにしてもよい。

【0066】

同じく、実施の形態では、副表示装置50を機械式のものにしたが、リール形状の図柄を液晶表示する液晶式のものであってもよい。また、副表示装置50を右リール20cの右隣りに配設したが、左リール20aの左隣りにも副表示装置50を配設することで、複数の副表示装置50を設けるようにしてもよい。

10

【0067】

また、実施の形態においては、ビッグボーナスにおいては小役ゲームが30回、20回、10回のいずれの回数になっても、高配当遊技が一定の3回であるものを示したが、小役ゲームが30回、20回、10回に対して、高配当遊技が3回、4回、5回というように、小役ゲームと高配当遊技の各遊技回数を組み合わせることで、複数種類の特定遊技状態が存在するようにしても良い。また、小役ゲームが一定の20回に対して、高配当遊技の遊技回数が3回、4回、5回というように異ならせることで、複数種類の特定遊技状態が存在するようにしても良い。

【0068】

さらに、実施の形態では、入賞役抽選手段84が複数種類ある特定遊技状態の中からいずれか一つの抽選のみを行うものを示したが、入賞役抽選手段84が特定遊技状態に係る入賞役の抽出と、複数種類ある特定遊技状態の中からいずれか一つの抽選とをそれぞれ行うようにしてもよい。

20

【0069】

【発明の効果】

本発明に係るスロットマシンによれば、可変表示装置とは別に副表示装置を設け、可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなった場合に、副表示装置に特定遊技状態の種類に対応する種類識別情報を停止表示するようにしたので、一般遊技や高配当遊技の各遊技回数が多い特定遊技状態においては、十分な目押しの技量を有しない初級者であっても、多数回の一般遊技や高配当遊技の中で、識別情報を揃える回数が多くなり、多数の遊技媒体を獲得することができ、遊技者を十分に満足させることができる。また、遊技者が実行される特定遊技状態の種類を知ることができ、遊技の進行を容易にすることができる。

30

【0070】

また、可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせになった後に、副表示装置が複数種類ある特定遊技状態の中から実行すべき特定遊技状態の種類に対応する種類識別情報を停止表示するようにしたので、どのような種類の特定遊技状態が発生するかに、遊技者の期待感を持続することができる。

【図面の簡単な説明】

40

【図1】本発明の一実施の形態に係るスロットマシンの機能ブロック図である。

【図2】本発明の一実施の形態に係るスロットマシンの斜視図である。

【図3】本発明の一実施の形態に係るスロットマシンの各種操作部の拡大斜視図である。

【図4】本発明の一実施の形態に係るスロットマシンで行われる図柄合わせ遊技における各処理のフロー図である。

【図5】図柄合わせ遊技におけるゲーム開始処理のフロー図である。

【図6】図柄合わせ遊技における乱数抽出処理のフロー図である。

【図7】図柄合わせ遊技におけるリール回転処理のフロー図である。

【図8】図柄合わせ遊技における入賞識別情報判定処理のフロー図である。

【図9】本発明の一実施の形態に係るビッグボーナス遊技処理のフロー図である。

50

【図10】本発明の一実施の形態に係るジャックゲーム識別情報が停止表示された場合のフロー図である。

【図11】本発明の一実施の形態に係る乱数抽選でビッグボーナス乱数でない場合のフロー図である。

【図12】本発明の一実施の形態に係るレギュラーボーナス遊技処理のフロー図である。

【図13】本発明の一実施の形態に係るジャックゲーム開始処理のフロー図である。

【図14】本発明の一実施の形態に係るジャックゲーム処理のフロー図である。

【図15】本発明の一実施の形態に係る小役ゲーム処理のフロー図である。

【図16】本発明の一実施の形態に係る図柄合わせ遊技において、特定遊技状態時の小役ゲーム30回の表示遷移図である。

10

【図17】同じく、特定遊技状態時の小役ゲーム30回の表示遷移図である。

【図18】本発明の一実施の形態に係る図柄合わせ遊技において、特定遊技状態時の小役ゲーム20回の表示遷移図である。

【図19】同じく、特定遊技状態時の小役ゲーム20回の表示遷移図である。

【図20】本発明の一実施の形態に係る図柄合わせ遊技において、特定遊技状態時の小役ゲーム10回の表示遷移図である。

【図21】同じく、特定遊技状態時の小役ゲーム10回の表示遷移図である。

【図22】本発明の一実施の形態に係る入賞確率テーブルの説明図である。

【図23】本発明の一実施の形態に係るビッグボーナス一般遊技（小役ゲーム）の抽選確率の説明図である。

20

【符号の説明】

10 ... スロットマシン

11 a ... 遊技盤面（正面）

12 ... メダル投入口

13 ... 賞皿

13 a ... メダル払出口

14 ... スピーカー

20 ... 可変表示装置

20 a、20 b、20 c ... リール（可変表示部）

31 ... スタートレバー

30

32 a、32 b、32 c ... ストップボタン

33 a ... 3枚賭けボタン

33 b ... 1枚賭けボタン

34 ... クレジット精算ボタン

41 ... フラグ成立ランプ

42 ... クレジット数表示部

43 a ~ 43 e ... 有効ライン表示部

44 ... ゲームセット数表示部

50 ... 副表示装置

81 ... 遊技制御手段

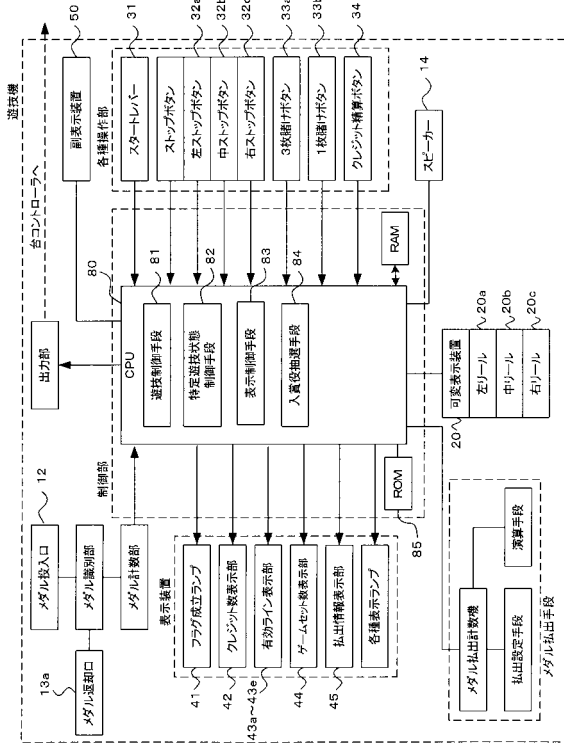
40

82 ... 特定遊技状態制御手段

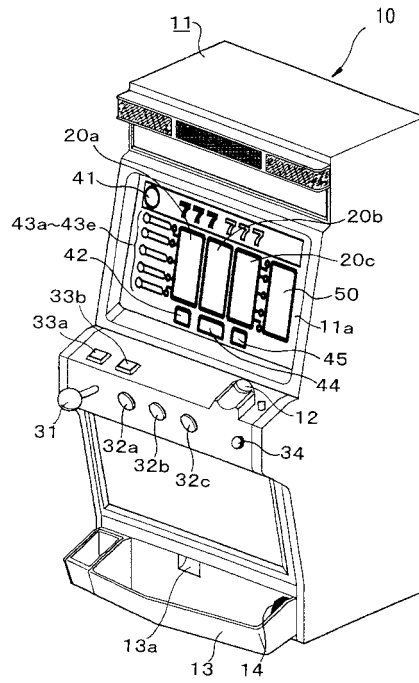
83 ... 表示制御手段

84 ... 入賞役抽選手段

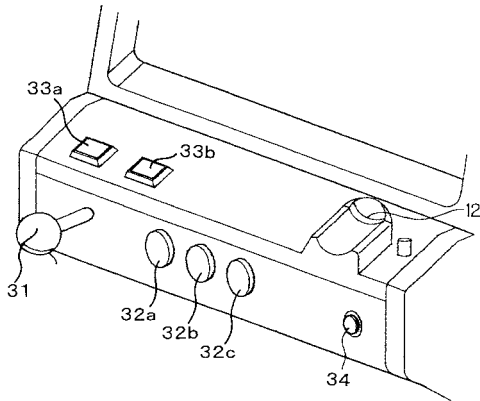
【図1】



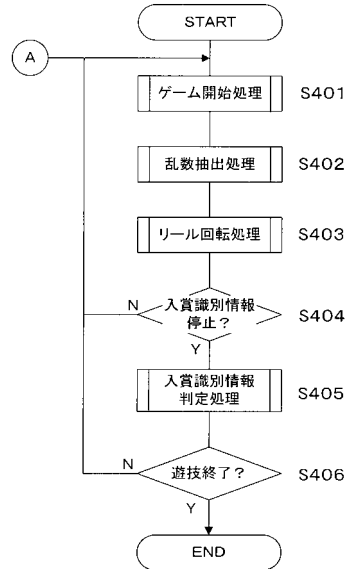
【図2】



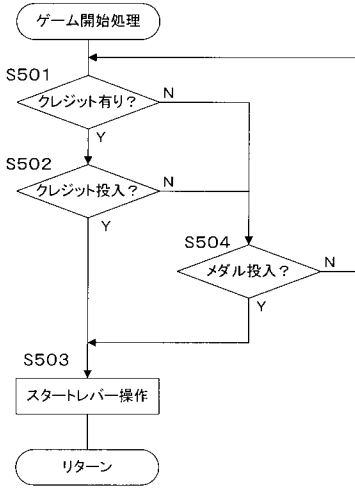
【図3】



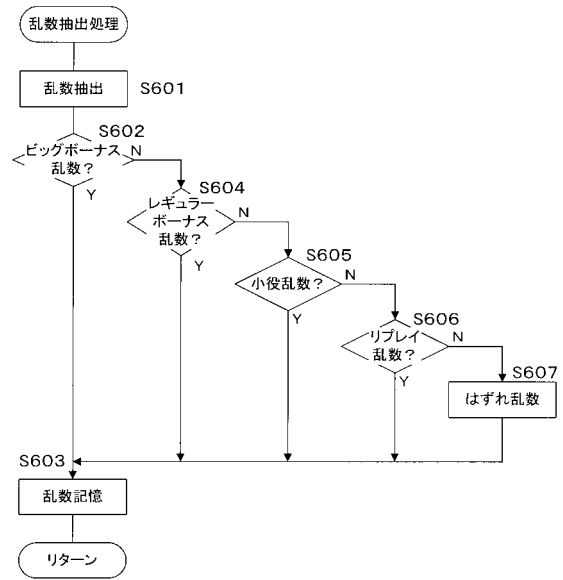
【図4】



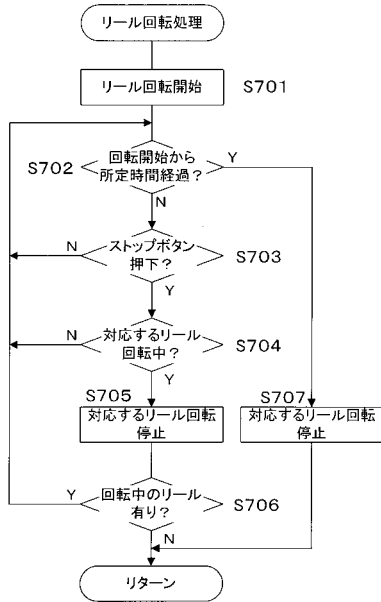
【 図 5 】



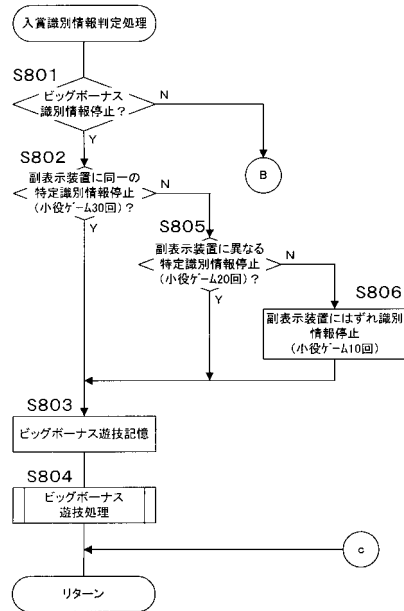
【 図 6 】



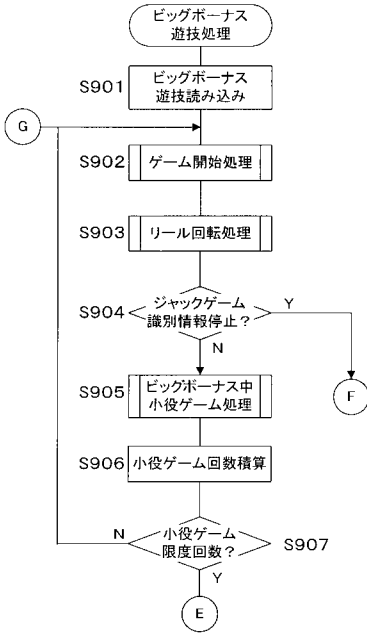
【 図 7 】



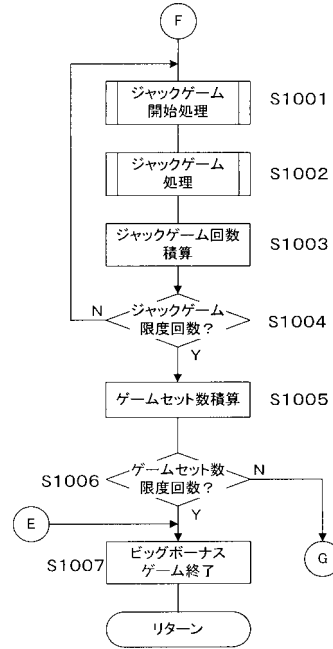
【 図 8 】



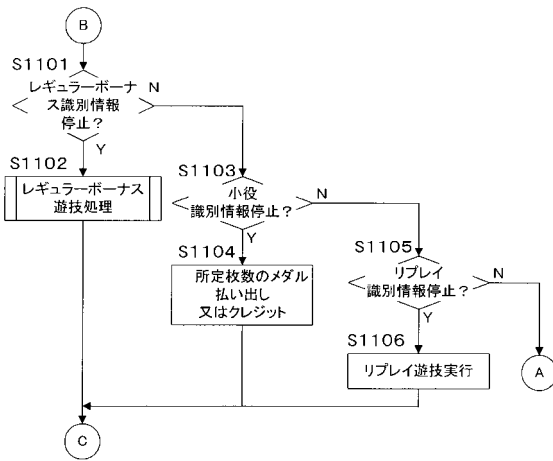
【図 9】



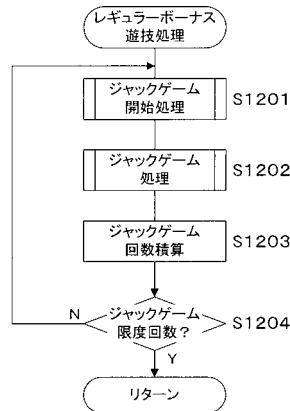
【図 10】



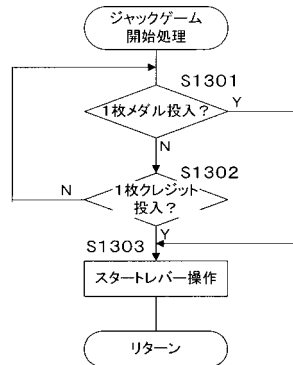
【図 11】



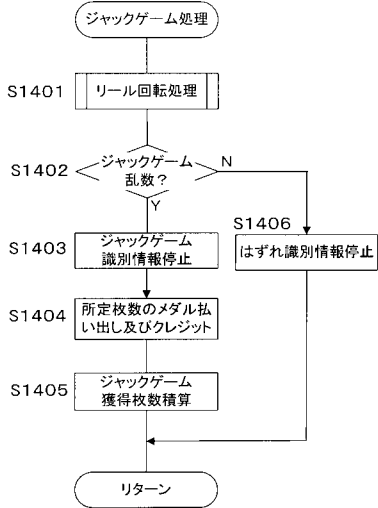
【図 12】



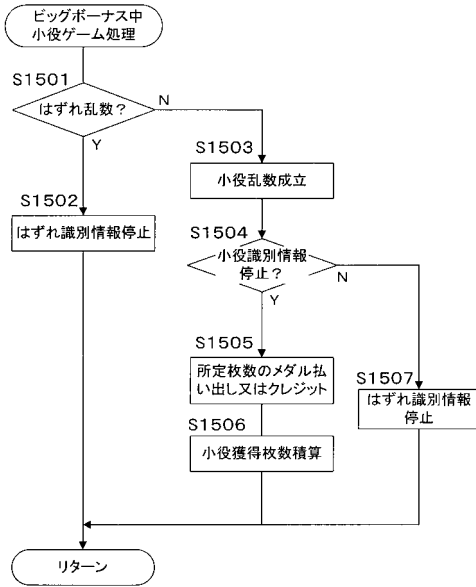
【図 13】



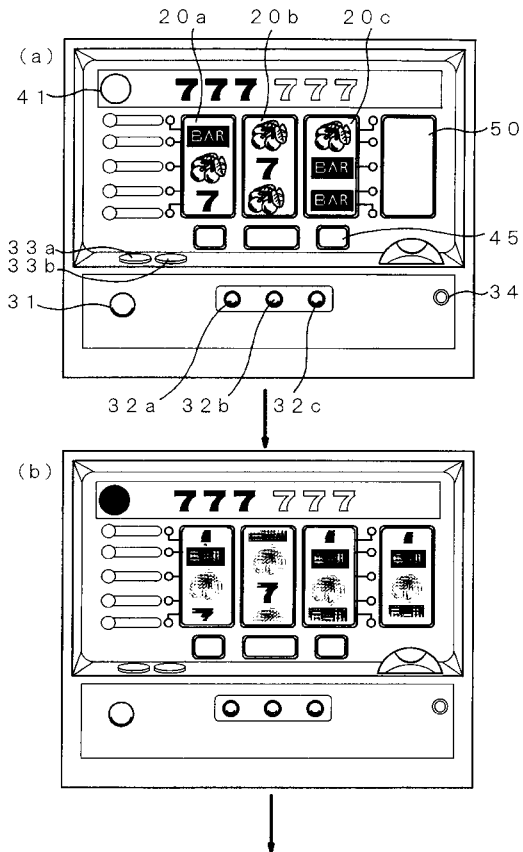
【図14】



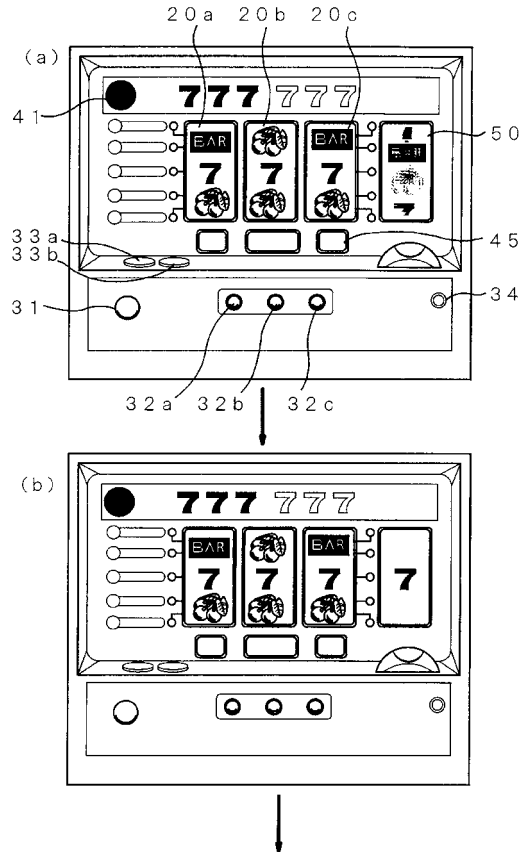
【図15】



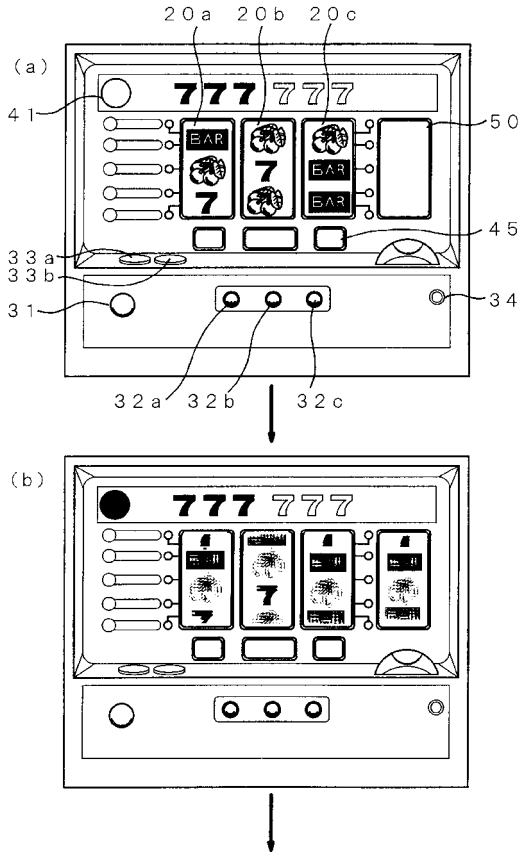
【図16】



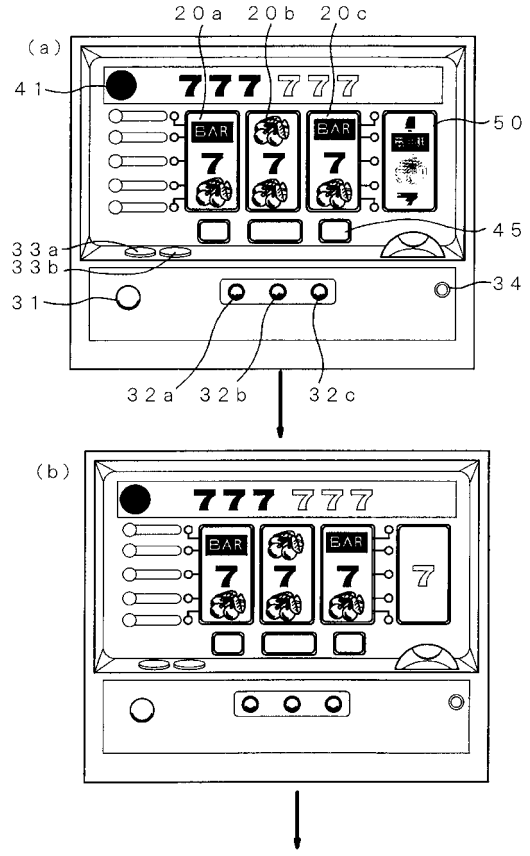
【図17】



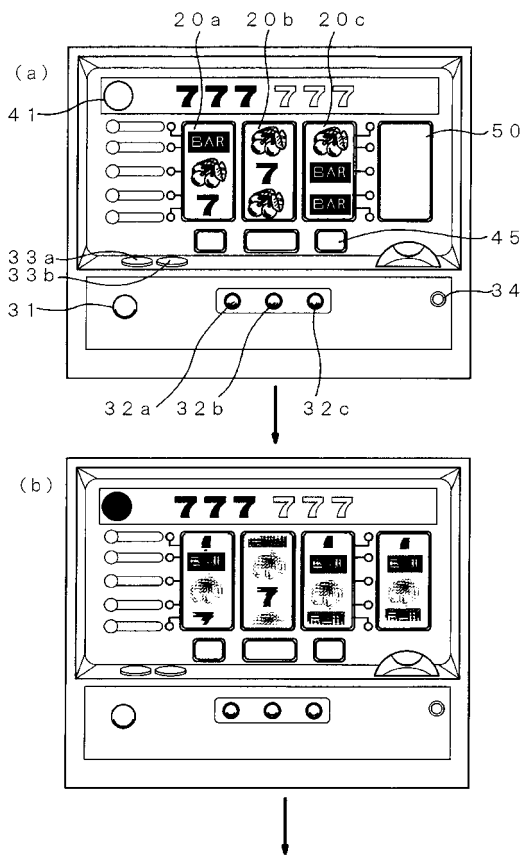
【図18】



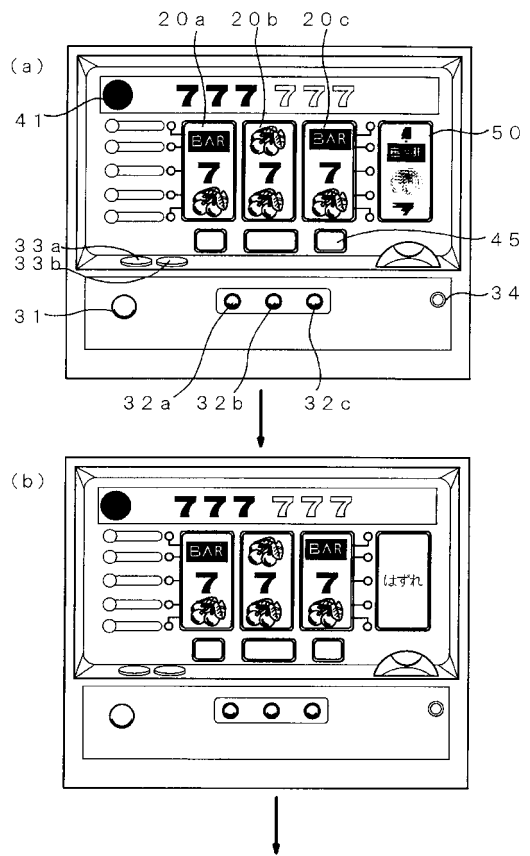
【図19】



【図20】



【図21】



【 図 2 2 】

入賞確率テーブル例

85

抽選役	遊技状態	
	一般遊技 の入賞確 率テーブル	ビッグボナ ス時の一般 遊技の入賞 確率テーブ ル
ビッグボーナス	1/100	—
レギュラーボーナス	1/100	—
15枚小役	1/56	1/15
10枚小役	1/8	1/10
リプレイ (ビッグボーナス中の ジャックゲーム移行確 率)	1/7	1/8
4枚小役	1/7	1/6
2枚小役	1/6	1/5

【 図 2 3 】

ビッグボーナス一般遊技
(小役ゲーム) 抽選確率

85

小役ゲーム30回 (可変 表示装置に停止した特 定識別情報と同一に特 定識別情報が副表示装 置に停止した時)	1/3
小役ゲーム20回 (可変 表示装置に停止した特 定識別情報とは異なる 特定識別情報が副表示 装置に停止した時)	1/3
小役ゲーム10回 (可変 表示装置に特定識別情 報が停止して副表示装 置には特定識別情報が 停止しなかった時)	1/3