

(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2005-204988

(P2005-204988A)

(43) 公開日 平成17年8月4日(2005.8.4)

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 512A

A63F 5/04 516E

A63F 5/04 516F

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2004-15490 (P2004-15490)  
 (22) 出願日 平成16年1月23日 (2004.1.23)

(71) 出願人 301073598  
 株式会社SNKプレイモア  
 大阪府吹田市豊津町14番12号  
 (74) 代理人 100115303  
 弁理士 岩永 和久  
 (72) 発明者 阿部 拓也  
 大阪府吹田市豊津町14番12号 株式会社SNKプレイモア内

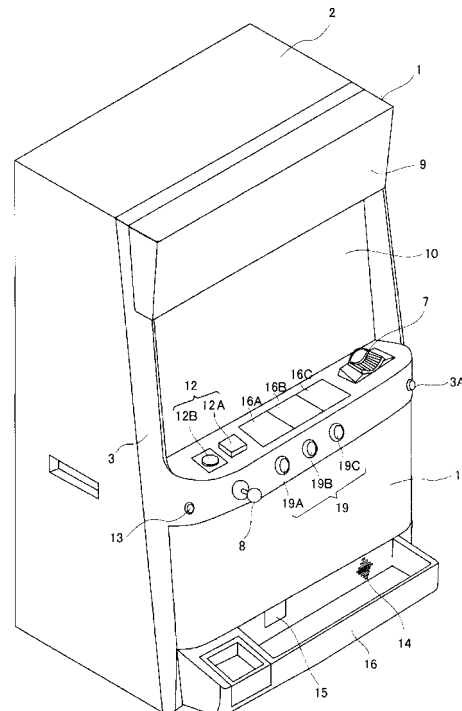
(54) 【発明の名称】 遊技機及び遊技プログラム

(57) 【要約】

【課題】 本発明は、任意の付加機能を持たせることが可能なスロットマシンとしての遊技機及び当該遊技機の遊技制御プログラムを提供することを課題とする。

【解決手段】 本発明は、遊技機1の付加機能及びその移行確率を任意に設定できるようにする。これにより遊技者の人気が高い付加機能を優先的に持たせることができ、遊技者が好む遊技内容を容易に提供することができる。特に管理者が設定することにより、遊技ホールの各遊技機を付加機能別にレイアウトする等、人気に応じたレイアウトが容易になる。

【選択図】 図1



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

図柄を表示可能な表示手段と、  
遊技媒体が投入される遊技媒体投入手段と、  
役の抽選を行う抽選手段と、  
前記抽選手段による抽選結果として成立した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に、前記成立した役に応じた所定の遊技価値を遊技者へ付与する遊技機であって

、  
遊技における複数の付加機能を記憶する記憶手段と、  
前記付加機能を選択的に実行させる付加機能実行手段と、  
前記付加機能実行手段により実行可能な付加機能毎に複数の段階を設定し、当該設定された複数の段階のうち所望の段階の前記付加機能を手動操作により切り替えることが可能な切替手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

10

## 【請求項 2】

前記切替手段は、前記付加機能のいずれかを選択的に切り替え可能であり、前記付加機能実行手段による前記付加機能の実行確率に応じて複数の段階に切り替えることが可能であるとともに、前記付加機能の実行確率が同一であり且つ実行される付加機能の種類が異なる複数の段階に更に区別して切り替えることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記記憶手段は、前記付加機能及び前記付加機能の実行確率を対応付けて記憶し、前記切替手段は、前記記憶手段に記憶された前記付加機能及び前記実行確率の対応を前記手動操作の結果に基づいて選択することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

20

## 【請求項 4】

役の抽選を行い、抽選結果として成立した役に対応する図柄が表示手段に表示された場合に、前記成立した役に応じた所定の遊技価値を遊技者へ付与する遊技機の遊技プログラムであって、

遊技における複数の付加機能を記憶する記憶ステップと、前記付加機能を選択的に実行させる付加機能実行ステップと、前記付加機能実行ステップにより実行可能な付加機能毎に複数の段階を設定し、当該設定された複数の段階のうち所望の段階の前記付加機能を手動操作の操作結果に基づいて切り替える切替ステップとを備えたことを特徴とする遊技プログラム。

30

## 【請求項 5】

前記切替ステップは、前記付加機能のいずれかを選択的に切り替え可能であり、前記付加機能実行ステップによる前記付加機能の実行確率に応じて複数の段階に切り替えることが可能であるとともに、前記付加機能の実行確率が同一であり且つ実行される付加機能の種類が異なる複数の段階に更に区別して切り替えることを特徴とする請求項 4 に記載の遊技プログラム。

## 【請求項 6】

前記記憶ステップは、前記付加機能及び前記付加機能の実行確率を対応付けて記憶し、前記切替ステップは、前記記憶ステップにより記憶された前記付加機能及び前記実行確率の対応を前記手動操作の結果に基づいて選択することを特徴とする請求項 5 に記載の遊技プログラム。

40

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

この発明は、スロットマシンなどの遊技装置に関し、詳しくは、複数の図柄が所定数ずつ表示領域内で移動し、停止される遊技サイクルを繰り返すことによって遊技が進行されるスロットマシンなどの遊技装置に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

50

従来から、リプレイ図柄やチェリ図柄、或いは、赤「7」や青「7」図柄などの複数の図柄を設けた回転リールをスロットマシンの内部で変動させ、前記筐体内部を視認可能に設けた窓としての表示のための3つの領域でその変動状態を遊技者から視認できるように構成されている。そして、前記3つの領域でリールユニットのリール制御手段により変動表示される回転リール上の複数の図柄は、スロットマシンの制御手段によって実行された内部抽選の抽選結果によって役が成立したことに応じて、遊技者の図柄停止操作により前記複数の領域において前記役ごとに設定された所定の図柄で停止制御可能としてなるものである。

【0003】

前記リールユニットは、スロットマシン筐体の正面に設けられた3つの表示のための領域の背面に夫々設けられた3個の回転リールと、当該3個の回転リールを回転させるための3個のステッピングモータを備えている。

10

【0004】

また、前記リールユニットは、前述したように、スロットマシンの表示のための前記領域の内部に設けられる回転リールの外周面の図柄を遊技者が視覚的に認識できるようになっており、遊技者が前記図柄停止操作手段としての停止ボタンスイッチを操作すると、その操作に応じて停止した図柄が前記表示のための複数の領域に設けられた有効ライン上に停止する。

【0005】

さらに、前記スロットマシン筐体の前面には、メダル投入口、始動レバースイッチ及び停止ボタンスイッチが設けられており、前記メダル投入口にメダルを投入した後に、前記始動レバースイッチを遊技者が操作することによって、前記3つの回転リールが前記ステッピングモータによる回転を開始することになる。

20

【0006】

前記図柄停止操作手段としての停止ボタンスイッチは、前記3つの回転リール毎に設けられた3つの領域ごとに当該領域の下方のスロットマシン筐体前面に設けられており、遊技者は、それぞれの領域内で変動表示される前記回転リールの図柄を視認しつつ対応する停止ボタンスイッチを一つずつ操作することによって、それぞれの領域で変動表示される図柄を停止可能に構成されている。

【0007】

30

しかしながら、前述した停止ボタンスイッチの操作によって直ちに回転リールが停止するのではなく、前記停止ボタンスイッチを操作することによって、その操作毎に抽選される内部抽選結果に影響されるように遊技態様となっている、つまり、内部の記憶手段には、ハード乱数やソフト乱数によって、予めスロットマシン内の役の成立確率を制御するようにしており、内部で先ず役が成立してから、前記有効ライン上にその役ごとに予め定められた図柄で停止させなければ、遊技者がメダルなどの払い出しを受けることができない。

【0008】

しかし、一方で、役は遊技者に小さい利益を提供する小役と、当該小役よりも大きい利益を提供するボーナス役とを有し、このボーナス役は、ピックボーナス(BB)とレギュラーボーナス(RB)とを有しており、これら役が内部的な内部抽選で成立すると、その役に応じた図柄で停止し易いようなリール制御を前記リール制御手段によって実行するようにしている。このようなリール制御は、一般的に引き込み制御と言われ、通常は、役が成立した場合に、その役を4コマずれて停止ボタンスイッチを操作しても、所定の領域に成立役に応じた図柄を停止させるような、4コマ引き込み制御が実行されるようになっている。前記ピックボーナスというのは、ある予め定められた所定サイクル遊技数を介在し、レギュラーボーナスを3回連続して獲得可能としたものである。

40

【0009】

また、小役の成立役は、その回転リールが回転を開始し、全ての回転リールが停止するまでのサイクル遊技中に発生したら、そのサイクル遊技中にその役に対応した図柄列で有

50

効ライン上に停止させないと、次にサイクル遊技まで持ち越せないようになっているが、ボーナス役については、その入賞が果たされるまでのサイクル遊技まで持ち越せるような遊技態様となっているものが殆どである。つまり、小役については、前記内部抽選で一旦成立すると、遊技者はその利益を得るためには、何の役に揃っているのかを感で推理し、その推理した図柄で停止スイッチボタンをタイミング良く操作するといった闇雲な遊技になっている。

#### 【0010】

このような、小役に関する闇雲な遊技態様をビックボーナス時のレギュラーボーナスとレギュラーボーナスとの間で、小役の成立をアシストするAT機能というものが最近設けられるようになってきている。このAT機能というのは、スロットマシン筐体の前面に設けられた液晶表示装置やランプ制御により、予め成立している小役の図柄を遊技者に対して予告してやることによって、前記停止ボタンスイッチの操作タイミングを遊技者が上手く操作すれば、成立した小役を予告がない場合に比べて取りこぼす率が少なくなるといった遊技態様のものである。

10

#### 【0011】

更に、前述したような引き込み制御とは相反する制御として、所謂蹴飛ばし制御と言われる制御もリール制御手段によって実行される。この蹴飛ばし制御とは、成立していない役では、その役に対応した図柄で停止しないようにリール制御を行うもので、この蹴飛ばし制御によって如何に上手いタイミングで遊技者が停止ボタンスイッチを操作（目押）しても、その狙った図柄で停止しないようにして、スロットマシンからの払い出し率を所定の払い出し率に強制的に修正しようとするものである。

20

#### 【0012】

また、前述した小役が内部抽選によって成立し、この成立した遊技サイクル中に、その成立した役に応じた図柄で遊技者が停止ボタンスイッチの操作によって停止させることが出来た場合、つまり図柄表示が入賞となった場合に、所定枚数の遊技媒体としてのメダルが払い出されることになる。そして、前述したボーナス役（BB役、RB役）が内部抽選で成立し、その後の停止ボタンスイッチの操作によって、当該成立した役に応じた図柄で停止させることが出来ると、ビックボーナス役やレギュラーボーナス役に応じた特別遊技が開始される。この特別遊技によって、遊技者は前述した小役よりも大量のメダル（遊技媒体）の取得が可能となり、遊技者が利益を得ることになる。特に、CT機能を備えたスロットマシンでは、ボーナス役に入賞して特別遊技が実行され、この特別遊技が終了する時、又は終了する際に、チャレンジタイムに突入するかどうかの別の抽選を行うようにしている。このチャレンジタイムに突入すると、リール制御が解除されて、前記停止ボタンスイッチの停止操作によって狙った図柄で停止できるようリール制御に変更されることによって、所定遊技数又は所定時間だけ多数の小役の入賞を得ることができるようになる。つまり、チャレンジタイムに突入すると、所定遊技数又は所定時間の間だけ、前述したような蹴飛ばし制御を解除するリール制御に変更されて、遊技者の技術に応じた遊技が実行されることになるのである。

30

#### 【0013】

また、前述したCT機能の他、AT機能がボーナス役の入賞に応じて成立するスロットマシンも存在する。このAT機能とは、ビックボーナス等の特別遊技中はもとより、通常遊技中でも内部的にATに関わる別の抽選が実行され、当該抽選によってAT当りが成立すると、小役を引き当てるためのアシスト告知を、スロットマシンに設けられた液晶画面などの報知手段で実行するアシストタイムを具備するものである。すなわち、アシスト告知とは、小役が内部的に成立すると、この成立した小役に応じた図柄を予め遊技者に報知手段で報知することによって、遊技者は小役の取りこぼしを少なく遊技が実行できる結果、大量のメダルの払出しを可能とするものである。

40

#### 【0014】

ところで、小役成立（当選）に対応する図柄は、各リールの外周面に比較的多く設けられているため、内部抽選により小役フラグが設定（小役が成立）されれば、1回の停止ス

50

イチボタンの操作で、ボーナス役に比べて略確実に小役入賞を引き当てることができるものがある。一方、特別遊技当選であるボーナス役に対応した図柄の数は、各回転リールの外周面に1個又は2個しか付されていないため、たとえ特別遊技フラグ(ボーナスフラグ)が設定され、ボーナス役が内部的に成立していても、1回の停止スイッチボタンの操作で特別有利入賞を引き当てることが難しいものであった。

**【0015】**

このような状況も相俟って、この種の目押しによって、遊技者自身の停止ボタンスイッチの操作で各回転リールを停止させ得ることが可能なスロットマシンでは、ボーナスフラグが内部的に成立しているにもかかわらず、特別遊技入賞を引き当てることができなかった場合に、この内部的に成立しているボーナスフラグを特別遊技入賞を引き当てると、後のサイクル遊技に持ち越す制御がなされて、遊技者の停止ボタンスイッチの操作の上手い下手の影響を受け難くして、興趣を高めるようにしている。

10

**【0016】**

ところで、この種のスロットマシンにおいては、AT(アシスト)機能、CT(チャレンジタイム)機能、RT(リプレイタイム)機能、ST(ストックタイム)機能等、種々の付加機能のうちのいずれかが付加されている。因みにAT機能とは上述したように、成立した役に応じた図柄を有効ラインに揃えるための押し順を遊技者に知らせる機能であり、CT機能とは上述したように、回転リールに所定のリール制御を行わず、遊技者が目押しで狙ったとおり揃えることが可能となる機能であり、RT機能とは、リプレイ役が集中して揃い易くなる機能であり、ST機能とは、BB役が成立しても直ちにBBゲームを行うことなく、BBゲームを行う権利を一時的にストックする時間帯を持つ機能でありある条件の成立により、一挙にストック数分のBBゲームが行われるようにするものである。

20

**【0017】**

これらの付加機能については、スロットマシンの機種毎に1つの付加機能を予め付加するようになされており、遊技者は自分の遊技したい付加機能が付加された機種を選択して遊技することとなる。一方、遊技を管理する管理者は、各付加機能が付加された機種毎に、スロットマシンのレイアウト等を考慮する必要があり、付加機能の人気の有無によってスロットマシンの入れ替え作業を行う必要が生じ、管理が煩雑になる問題があった。

**【0018】**

かかる問題点を解決するための一つの方策として、特許文献1(特開2003-169898号公報)には、複数の付加機能(AT機能、CT機能、RT機能、ST機能)が抽選によって選択される遊技機が示されている。

30

【特許文献1】特開2003-169898号公報

**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0019】**

しかしながら特許文献1の場合は、遊技中の抽選によって当選した付加機能を実行させるものであり、遊技者が希望する付加機能が必ずしも実行されるとは限らず、逆に、遊技者が好まない付加機能が実行されてしまう可能性もあり、却って遊技者の希望に添えない場合も多くなり、スロットマシンの管理者としては非常に管理し難い問題があった。

40

**【0020】**

この発明では、任意の付加機能を持たせることが可能なスロットマシンとしての遊技機及び当該遊技機の遊技制御プログラムを提供することを目的としている。

**【課題を解決するための手段】****【0021】**

以上のような課題を解決するため、付加機能及びその移行確率を設定できるようにする。これにより遊技者の人気が高い付加機能を優先的に持たせることができ、遊技者が好む遊技内容を容易に提供することができる。

**【0022】**

より具体的には、(1)の発明では、図柄を表示可能な表示手段と、遊技媒体が投入さ

50

れる遊技媒体投入手段と、役の抽選を行う抽選手段と、抽選手段による抽選結果として成立した役に対応する図柄が表示手段に表示された場合に、成立した役に応じた所定の遊技価値を遊技者へ付与する遊技機であって、遊技における複数の付加機能を記憶する記憶手段と、付加機能を選択的に実行させる付加機能実行手段と、付加機能実行手段により実行可能な付加機能毎に複数の段階を設定し、当該設定された複数の段階のうち所望の段階の付加機能を手動操作により切り替えることが可能な切替手段とを備えるようにする。

【0023】

この発明の遊技機によれば、複数の付加機能のうち選択的にいずれかの付加機能を実行させることが可能となるので、遊技者に提供する遊技内容に変化を持たせることにより、比較的長い時間に亘って遊技に対する興味を維持させつつ遊技を行わせることが可能となる。例えば、遊技機を管理する管理者が切替スイッチにより付加機能を選択する場合には遊技者の人気の高い付加機能を遊技機に優先的に持たせたり、遊技ホール内での付加機能別のレイアウトを容易に変更することが可能となる。

10

【0024】

なお、本発明において、「付加機能」とは、通常遊技以外の特別遊技又は通常遊技に付加される機能をいい、例えばボーナスゲーム、AT機能、CT機能、RT機能、ST機能等を意味する。また、「段階」とは、例えばスロットマシン及びパチンコ遊技機等の遊技機における一般的な設定段階、すなわち、出玉率が結果的に異なるように、遊技の進行態様を決めるため予め設定される段階をいい、このような設定段階としては、通常、設定「1」～設定「6」まであり、この順で上記出玉率が高くなるように予め定められている。

20

【0025】

また(2)の発明では、(1)の発明において、切替手段は、付加機能のいずれかを選択的に切り替え可能であり、付加機能実行手段による付加機能の実行確率に応じて複数の段階に切り替えることが可能であるとともに、付加機能の実行確率が同一であり且つ実行される付加機能の種類が異なる複数の段階に更に区分けして切り替えるようにする。

【0026】

この発明の遊技機によれば、同一の実行確率である複数種類の付加機能を区分けして切り替え可能とすることにより、実行確率が同一である複数種類の付加機能のなかから任意の付加機能を容易に選択することが可能となる。これにより遊技ホール内での付加機能別のレイアウトにあたってその実行確率を考慮したレイアウトを容易に行うことができ、き

30

【0027】

また(3)の発明では、(2)の発明において、記憶手段は、付加機能及び付加機能の実行確率を対応付けて記憶し、切替手段は、記憶手段に記憶された付加機能及び実行確率の対応を手動操作の結果に基づいて選択するようにする。

【0028】

この発明の遊技機によれば、記憶手段に記憶された付加機能及びその実行確率の組み合わせを指定するだけで容易に遊技機の設定を行うことが可能となる。

【0029】

また、(2)の発明において、付加機能の実行確率を、遊技を遊技者に有利な状態に移行させる確率であるようにすれば、遊技者に有利な状態に移行する確率を付加機能と共に設定することが可能となることにより、遊技機のレイアウトを一段と有効に行うことが可能となる。

40

【0030】

さらに、(2)の発明において、切替手段を、付加機能の実行確率を任意に設定可能であるようにすれば、選択された付加機能ごとに任意に実行確率を設定することができることにより、遊技機の設定の自由度を一段と高めることが可能となる。

【0031】

また(4)の発明では、役の抽選を行い、抽選結果として成立した役に対応する図柄が表示手段に表示された場合に、成立した役に応じた所定の遊技価値を遊技者へ付与する遊

50

技機の遊技プログラムであって、遊技における複数の付加機能を記憶する記憶ステップと、付加機能を選択的に実行させる付加機能実行ステップと、付加機能実行ステップにより実行可能な付加機能毎に複数の段階を設定し、当該設定された複数の段階のうち所望の段階の付加機能を手動操作の操作結果に基づいて切り替える切替ステップとを備えるようにする。

**【0032】**

この発明の遊技プログラムによれば、複数の付加機能のうち選択的にいずれかの付加機能を実行させることが可能となるので、遊技者に提供する遊技内容に変化を持たせることにより、比較的長い時間に亘って遊技に対する興味を維持させつつ遊技を行わせることが可能となる。例えば、遊技機を管理する管理者が切替スイッチにより付加機能を選択する場合には遊技者の人気の高い付加機能を遊技機に優先的に持たせたり、遊技ホール内での付加機能別のレイアウトを容易に変更することが可能となる。

10

**【0033】**

また(5)の発明では、(4)の発明において、切替ステップは、付加機能のいずれかを選択的に切り替え可能であり、付加機能実行ステップによる付加機能の実行確率に応じて複数の段階に切り替えることが可能であるとともに、付加機能の実行確率が同一であり且つ実行される付加機能の種類が異なる複数の段階に更に区分けして切り替えるようにする。

**【0034】**

この発明の遊技プログラムによれば、同一の実行確率である複数種類の付加機能を区分けして切り替え可能とすることにより、実行確率が同一である複数種類の付加機能のなかから任意の付加機能を容易に選択することが可能となる。これにより遊技ホール内での付加機能別のレイアウトにあたってその実行確率を考慮したレイアウトを容易に行うことができ、きめ細かいレイアウトが可能となる。

20

**【0035】**

また(6)の発明では、(5)の発明において、記憶ステップは、付加機能及び付加機能の実行確率を対応付けて記憶し、切替ステップは、記憶ステップにより記憶された付加機能及び実行確率の対応を手動操作の結果に基づいて選択するようにする。

**【0036】**

この発明の遊技プログラムによれば、記憶ステップにより記憶された付加機能及びその実行確率の組み合わせを指定するだけで容易に遊技機の設定を行うことが可能となる。

30

**【0037】**

また、(5)の発明において、付加機能の実行確率を、遊技を遊技者に有利な状態に移行させる確率であるようにすれば、遊技者に有利な状態に移行する確率を付加機能と共に設定することが可能となることにより、遊技機のレイアウトを一段と有効に行うことが可能となる。

**【0038】**

さらに、(5)の発明において、切替ステップを、付加機能の実行確率を任意に設定可能であるようにすれば、選択された付加機能ごとに任意に実行確率を設定することができることにより、遊技機の設定の自由度を一段と高めることが可能となる。

40

**【発明の効果】****【0039】**

以上説明したこの発明によれば、付加機能及びその移行確率を設定できるようにすることにより、遊技者の人気が高い付加機能を優先的に持たせることができ、遊技者が好む遊技内容を容易に提供することができる。

**【発明を実施するための最良の形態】****【0040】**

以下図面を参照しながら本発明の実施の形態を詳述する。

**【0041】**

図1はこの発明の一実施の形態に関わるスロットマシンの外観斜視図、図2は図1のス

50

ロットマシンの正面図、図3は図1のロットマシンの側面図、図4は図1のロットマシンの上面図、図5は図1のロットマシンの筐体の内部構造を示す概略図をそれぞれ示している。

【0042】

(外観構成の説明)

図示するロットマシン1は、ボックス形状の筐体2の前面開口2Aに扉部3を開閉自在に取り付けて構成されている。前記筐体2の内部空間には、上方にリールユニット20や、後述する制御手段26が搭載された制御基板100(メイン基板100A,サブ基板100B)などが組み込まれ、下方には、多数枚数のメダルを収容するホッパー25Aを有するメダル払出手段25が組み込まれている。

10

【0043】

前記リールユニット20は、金属フレーム21に3個のリール22(左リール),23(中リール),24(右リール)と、当該リール22,23,24の駆動原となるステッピングモータ22A,23A,24Aと、後述する前記ステッピングモータの回転を制御するための左,中,右リールドライバ22B,23B,24Bと、各リール22,23,24の回転位置を検出するためのセンサー22C,23C,24Cとを主な構成としている。

【0044】

前記リール22,23,24は、何れも円筒状の筒体の外周面に複数の図柄を連続して列状にシルクスクリーン印刷により印刷した帯状シートを貼着して構成している。この帯状シートを前記リール22,23,24に貼り付けた状態で、前記リール22,23,24の内周側に設けられた光源の光によって、前記帯状シートの外周面の図柄を目立つようにすることができるように、帯状シート自体を透光性の性質を有する樹脂で構成するとともに、リール22,23,24自体の素材を透光性樹脂で形成するか、或いは、図柄の印刷した背面に光通過穴を設ける構成を採用している。

20

【0045】

前記図柄とは、「7」「チェリ」「ベル」「バー」などの遊技者にとって他の図柄と識別可能なシンボルを使用しているが、この実施の形態では、後述する図7,8に示すように簡易的に分かり易く説明するために、RB役の図柄とか、ある特定の小役の図柄といった表現にしている。

30

【0046】

筐体2の扉部3は、内部のメダルが簡単に窃盗されることがないように金属フレームによって頑強に製作されており、筐体2に対して図示しないヒンジで開閉自在に設けられるとともに鍵3Aで施錠できるようになっている。また、前記扉3の前面部には、前記筐体2の内部空間に連通した内部に光源を備えた報知光源用の第1のパネル9と、各リール22,23,24の表示領域を含む前面に設けられ、リール22,23,24による図柄変動を透過して前面側から目視可能とすると共に後述する過去の変動図柄の停止態様の履歴や成立役の履歴等の履歴情報を表示するための液晶表示パネル10でなる第2のパネルと、ロットマシンの機種名やタイトルロゴを施した化粧用の第3のパネル11とが組み付けられている。

40

【0047】

前記第2のパネルを構成する液晶表示パネル10と第3のパネル11との間には、メダルを直接機体に投入するためのメダル投入口7が設けられている。また、メダル投入口7と同様に液晶表示パネル10と第3パネル11の間には、スタートレバー8と、停止ボタンスイッチ19(左リール停止ボタンスイッチ19A,中リール停止ボタンスイッチ19B,右リール停止ボタンスイッチ19C)と、ベットボタンスイッチ12(MAXベットボタンスイッチ12A,1枚ベットボタンスイッチ12B)と、清算スイッチ13が設けられている。

【0048】

また、第3のパネル11の下方には、正面の遊技者に向かって音を発するための一対の

50

スピーカ 14 が設けられている。上記、ベットボタンスイッチ 12 と、清算スイッチ 13 及びスピーカ 14 に関しては、後述するハードブロック図としての図 6 に図示せずに省略している。

#### 【0049】

前記第 2 のパネルを構成する液晶表示パネル 10 は、透過型液晶パネルで構成されている。この透過型液晶パネルは、液晶層を 2 つの透明基板層で挟持してなり、各透明基板層は透明プラスチック又はガラス等で形成された透明基板と偏光板との 2 層により形成され、これら 2 つの透明基板層の相対向する面全体に透明電極をマトリクス状に配置している。これらの電極のうち表示しようとする画像に対応した電極に対して後述する表示制御手段により駆動電圧を印加することにより液晶分子の配列を変化させ、所望の画像を表示することができるようになされている。なお、電圧を印加しない場合は透明液晶パネルが透過状態となることにより、後方に各リール 22, 23, 24 が配置された領域においては、これら各リール 22, 23, 24 の図柄が透過して見えるようになされている。

10

#### 【0050】

また、液晶表示パネル 10 の背面側であって各リール 22, 23, 24 が配置されていない領域には白色等の遮蔽板が設けられており、透明液晶が透過状態となった際に筐体内部が見えないようになされている。なおこの遮蔽板に代えてバックライトを設けるようにしてもよい。このようにすれば、液晶表示パネル 10 の全領域のうちリール 22, 23, 24 が後方に配置された領域以外ではバックライトを用いた液晶画面表示を行うことができる。

20

#### 【0051】

また、図 1 において符号 15 はメダル払出し口、当該メダル払出し口 15 と連通したメダル受け皿 16 などが設けられている。前記清算スイッチ 13 を遊技者が操作して貯留メダルを清算すると、メダル払出し口 15 よりメダル受け皿 16 に貯留されたメダルを払出しすることができる。

#### 【0052】

前記液晶表示パネル 10 の下方中央部分には、役の入賞によって払い出されるメダル数を表示するための P A Y 表示手段 16 A、ボーナスの数を表示するためのボーナス数 / メダル貯留総数表示手段 16 B、投入メダル数を表示するためのベット表示手段 16 C とを設けている。これらの表示手段 16 A, 16 B, 16 C は何れも 7 セグメント L E D を採用している。

30

#### 【0053】

(ハード構成の説明)

次に、図 6 及び図 7 に基づいて、前述した図 1 乃至 5 に示すスロットマシン 1 のハード構成について説明する。

#### 【0054】

図 6 において、26 は制御手段であり、前述した制御基板 100 のメイン基板 100 A とサブ基板 100 B を総称して 1 ブロックで示している。この制御手段 26 には、メダル投入口 7 に投入されたメダルを検出しカウントするためのメダル検出手段 30 と、スタートレバー 8 の操作を検出するためのスタート検出手段 31 と、前述した左, 中, 右リールドライバ 22 B, 23 B, 24 B と、ステッピングモータ 22 A, 23 A, 24 A によって回転するリール 22, 23, 24 の位置検出センサー 22 C, 23 C, 24 C に接続されて位置検出を実行する回転位置検出手段 32 とが接続されている。この位置検出センサー 22 C, 23 C, 24 C は、リール 22, 23, 24 の所定位置に設けられた貫通穴を利用して透過型或いは反射型のフォトセンサを採用することができる。

40

#### 【0055】

また、前記制御手段 26 には、前記リール 22, 23, 24 の変動表示中にそのリール 22, 23, 24 の回転を止めるための停止ボタンスイッチ 19 として、左停止ボタンスイッチ 19 A, 中停止ボタンスイッチ 19 B, 右停止ボタンスイッチ 19 C が操作手段 33 を介して接続しており、この停止ボタンスイッチ 19 に対する遊技者の操作を受けて操作

50

検出手段 33 がその操作を検知するとともに、この検知したことを受けて制御手段 26 が左、中、右リールドライバを制御してリール 22、23、24 を停止させる制御が可能となっている。

【0056】

次に、前述したメダル払出手段を電氣的に制御手段 26 が制御するために、払出ドライバー 34 を介して制御手段 26 に接続されており、清算スイッチ 13 (図 1) を操作したり、貯留メダルのストック数が上限 (例えば、50 枚) を超えると、その払出すべきメダルの数だけメダル払出手段 25 に払い出す制御を前記制御手段 26 によって実行する。

【0057】

また、同様に制御手段 26 に接続された、乱数発生手段 35、クロック発生手段 36、左リールカウンタ 37、中リールカウンタ 38、右リールカウンタ 39、払出率設定手段 40、引き込み設定手段 41、蹴飛ばし設定手段 42、図柄テーブル 43、未払出数記憶手段 44、記憶手段 45 の機能については、以下の説明の中などで随時詳細に説明する。クロック発生手段 36 はクロック信号を発生し、このクロック信号に基づいて記憶手段 45 に予め記憶された各種の制御プログラムや遊技プログラムなどのプログラムを制御手段 26 が実行する。記憶手段 45 には、この制御プログラムを実行する場合のワークメモリ領域が形成されている。

【0058】

また、図 7 は表示制御手段 50 を示すブロック図であり、この表示制御手段 50 は、制御手段 26 から発せられる画像表示命令に基づいて当該表示制御手段 50 に接続されている液晶表示パネル 10 を駆動するための駆動信号を発するようになされている。

【0059】

すなわち表示制御手段 50 において、インターフェイス回路 52 は、入出力バス 54 に接続されており、上述した制御手段 26 から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路 52 を介して入出力バス 54 に供給される。入出力バス 54 は、中央処理回路 (以下、CPU と称する) 56 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0060】

上述した入出力バス 54 には、ROM (リード・オンリー・メモリ) 58 及び RAM (ランダム・アクセス・メモリ) 60 も接続されている。ROM 58 は、制御手段 26 から発せられた画像表示命令に基づいて液晶表示パネル 10 に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶している。一方、RAM 60 は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を CPU 56 の制御により記憶すると共に、特別遊技でのメダルの最大提供可能数 (最大獲得枚数) 及びメダルの獲得に伴って減算された結果を記憶するようになされている。特別遊技でのメダル最大提供可能数は予め格納されているものとし、これから減算された結果はその都度 RAM 60 に格納 (更新) され、後述する残り枚数表示を行う際に読み出されて、この減算結果に応じた画像データが後述する画像データ ROM 66 において指定されて液晶表示パネル 10 に制御手段 26 及び後述する VDP 62 の指示により表示されることとなる。

【0061】

更に、入出力バス 54 には、画像データプロセッサ (以下、VDP と称する) 62 も接続されている。この VDP 62 は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路等の回路を含み、液晶表示パネル 10 に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる処理装置である。

【0062】

上述した VDP 62 には、制御手段 26 から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオ RAM 64 と、液晶表示パネル 10 に表示される背景画像のデータや、液晶表示パネル 10 において種々の演出を行うキャラクタの画像データ等の各種画像データを記憶する画像データ用 ROM 66 と、が接続されている。更に、VDP 62 には、液晶表示パネル 10 を駆動するための駆動信号を発する駆動回路 68 も接続されて

10

20

30

40

50

いる。

【0063】

上述したCPU56は、ROM58に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、制御手段26から発せられた画像表示命令に応じて液晶表示パネル10に表示する画像データをビデオRAM64に記憶させる。制御手段26から発せられる画像表示命令には、後述する獲得可能な残り枚数の表示命令及び当該残り枚数に応じた演出の表示命令が含まれる。

【0064】

また、画像データ用ROM66は、獲得可能な残り枚数やそれに応じた演出等を表示するための各種画像データや、当該演出画面として表示される種々のキャラクタを表すキャラクタ画像データ、液晶表示パネル10に表示される演出画像の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

【0065】

ここで、制御手段26は、スタートレバー8を操作したことに応じて乱数発生手段35からの操作される乱数に基づいて内部的な抽選を実行し、その抽選結果が役の成立であった場合に、その役に応じて予め設定された前記図柄でリール22, 23, 24を停止させることが出来た時に入賞として制御し、以下の動作を実行する。前記役としては、ビックボーナス役、レギュラーボーナス役、及び、複数の小役とを有している。

【0066】

(BB役)

抽選結果がビックボーナス役の成立であった場合には、ビックボーナスフラグを立てて、ビックボーナス図柄としての例えば「7」を、前記引き込み設定手段41に予め定められたビックボーナス役の成立時の引き込みコマ数を参照しつつ、引き込み制御を図8(A)に示す有効ラインA~Eに前記「7」を揃えるようなリール制御を制御手段26が実行する。この有効ラインA~Eの何れかの有効ラインにビックボーナス役の図柄「7」がゾロ目で揃うと、制御手段26がビックボーナス役に応じた所定の図柄で停止したと認識して、メダルの払出制御を行う。

【0067】

このような引き込み制御を伴う前記リール制御によって、前記図柄の変動状態・停止状態を見るための領域(左リール用窓28A, 中リール用窓28B, 右リール用窓28C)を遊技者が視認識しつつ、停止させたい図柄を狙って停止ボタンスイッチ19A, 19B, 19Cを操作する時に、その操作タイミングに多少のズレ(失敗)があっても狙った図柄で停止できるようになるのである。そして、一旦成立したビックボーナス役の成立フラグは後述する小役の成立フラグとは異なり、図柄が変動して停止するまでの1サイクル遊技で消滅することなく、ビックボーナスの入賞(ビックボーナス役に対する所定の図柄で停止)できるまで、消滅することがなく次のサイクル遊技に持ち越す制御を制御手段26が実行するのである。

【0068】

ここで、リール22, 23, 24に対応したカウンタ37, 38, 39が設けられており、制御手段26は、ステップモータ22A, 23A, 24Aに駆動パルスを出力したときは対応するカウンタ37, 38, 39を駆動パルス数だけインクリメントするとともに、位置検出センサー22C, 23C, 24Cがリール22, 23, 24の基準回転位置を検出したときはカウンタ37, 38, 39をリセットするようにしている。このようにして、制御手段26は、カウンタ37, 38, 39のカウント値に基づいてリール22, 23, 24の基準回転位置からの現在の回転位置を判断する。しかし、回転位置を判断できてもどの図柄で停止するかを判断できなければ、前述したような引き込み制御は実現できないため、このような図柄の判断のために前述した操作検出手段33、図柄テーブル43を利用する。つまり、操作検出手段33は、各停止ボタンスイッチ19A, 19B, 19Cに対する操作を検出して制御手段26に通知する。この通知を受けた制御手段26は、操作検出手段33から通知に動じて、リール22, 23, 24の回転位置と図柄種類

10

20

30

40

50

との位置関係を記憶した図柄テーブル43を利用して、引き込み停止動作を実行するのである。このように、リール22, 23, 24の外周のどの位置にどのような図柄が設けられているかを示す図柄テーブルを利用することによって、前述した引き込み制御や、後述する蹴飛ばし制御が実行できるのである。このような引き込み制御や蹴飛ばし制御は、一般的に日本においてはパチスロとも呼ばれるスロットマシンにおいて周知の技術である。

#### 【0069】

また、BB役などの各種役の成立のための確率を複数段階に設定できる機能として、払出率設定手段40を設けている。このようにスロットマシン1の払出率を複数段階に設定できることは現在のスロットマシンではポピュラーなものとなっている。しかして、ビックボーナスに入賞すると、制御手段26は、払出ドライバ34を駆動させて所定枚数のメダルの払出制御を実行するのである。

10

#### 【0070】

(RB役)

図8、図9に示すように、複数の図柄列を外周面に設けたリール22, 23, 24のそれぞれの3図柄を同時に表示可能な大きさを有する3つの表示領域(左リール用窓28A, 中リール用窓28B, 右リール用窓28C)で変動表示し、内部抽選の抽選結果によってRB役が成立したことに応じて、遊技者の停止ボタンスイッチ19A, 19B, 19Cの図柄停止操作により、前記複数の領域(左リール用窓28A, 中リール用窓28B, 右リール用窓28C)において前記役ごとに設定された所定の図柄としてのRB役の図柄で停止制御可能としてなり、更に、前記役は、少なくとも2種類以上の小役と、BBとRBとの2つのボーナス役とを有し、前記抽選結果として前記RB役と小役との2つの役が同時に成立した状態となり得る制御内容を担う制御プログラムが記憶手段45内に記憶されている。

20

#### 【0071】

しかして、前記RB役が内部抽選で成立し、且つ、前記小役の内の他の小役に比べて高確率で成立するように予め乱数発生手段35により設定された「ある特定の小役」が成立している場合には、前記「ある特定の小役」の成立後に実行される前記停止ボタンスイッチ19(19A, 19B, 19C)の図柄停止操作により、前記RB役が成立していない状態に比べて、前記「ある特定の小役」に設定された所定の図柄としての「ある特定の小役の図柄」で停止し易いように引き込み制御手段の引き込み情報に基づいて制御手段26

30

#### 【0072】

一方、前記RB役が成立し、且つ、「ある特定の小役」以外の他の小役又はハズレが内部的に前記内部抽選で成立している場合には、前記RB役に対して設定された所定の図柄としての「RB役の図柄」で停止し易いように蹴飛ばし制御手段の蹴飛ばし情報に基づいて制御手段26が制御するものである。蹴飛ばし情報とは、遊技者が役の成立している図柄で停止させようと、タイミングを計って停止ボタンスイッチ19を操作するが、仮に、その操作タイミングが狙った図柄を停止させるタイミングに合致していても、前記蹴飛ばし制御手段の情報(プログラム)に基づいて、最後に停止する左リールのステッピングモータ24Aを通常の停止操作後に停止させる時間よりも遅延して停止させるような制御を

40

#### 【0073】

図8, 図9に示すのは、前述したように、内部的にRB役のフラグが成立した以後の遊技における表示状態を示す説明図であり、このRB役が内部的に成立している状態では、前記リール制御が他の役よりも高確率で内部的に成立するように設定された「ある特定の

50

小役」が、前記 R B 役のフラグが成立していない遊技状態時に比べて入賞させ易い制御を制御手段 2 6 が実行することになる。このような入賞させ易い制御とは、引き込み制御の引き込みコマ数を増大させるとともに、蹴飛ばし制御を解除することによって実現することができるようになっている。

【 0 0 7 4 】

図 8 において、符号 A , B , C , D , E は、有効ラインであり、この有効ライン上に前記役ごとに設定された図柄が揃えば入賞となり、遊技者に前記役ごとに設定されたメダル数の払出しが制御手段 2 6 の制御の下で、メダル払出手段 2 5 が実行する。

【 0 0 7 5 】

図 8 ( A ) では、内部的に成立フラグが成立している R B 役が有効ライン B で左リール用窓 2 8 A , 中リール用窓 2 8 B で所定の図柄 ( R B 役の図柄 ) で停止したリーチ状態になっており、未だ回転変動中の右リール用窓 2 8 C の有効ライン B 上に R B 役の図柄が停止すれば、R B 役の入賞になる遊技状態を示している。

【 0 0 7 6 】

そして、図 8 ( B ) では、上記回転変動中の右リール用窓 2 8 C の有効ライン B に R B 役の図柄が停止した状態を示しており、この表示が行われた後に、R B 役に関わる特別遊技が開始される。

【 0 0 7 7 】

なお、図 6 における未払出数記憶手段 4 4 は、制御手段 2 6 で指示された記憶手段 4 5 に記憶される前記役ごとに予め定められた払出しメダル数を、前記役の入賞に応じて累積記憶するようにしている。

【 0 0 7 8 】

このスロットマシン 1 では、かかる B B 役や R B 役の成立に応じて行われる B B ゲーム、R B ゲームの進行内容により、複数のタイプが実行可能となされている。すなわち、A タイプは、B B ゲーム中において、複数遊技回数に亘って連続して行われる小役ゲームと R B ゲームとが交互に最大 3 回行われるタイプであり、また B タイプは、B B ゲーム中において、小役ゲームと R B ゲームとが交互に最大 2 回行われるタイプであり ( 但し B B ゲーム当選確率が A タイプより高い )、また C タイプは、B B ゲームが無く R B ゲームと S B ( シングルボーナス ) ゲームとが集中して行われるタイプである。

【 0 0 7 9 】

スロットマシン 1 では、これら複数のタイプの実行プログラムを記憶手段 4 5 に予め格納しておき、管理者の操作に応じてこれらの実行を切り替えるようになされている。すなわち、スロットマシン 1 の筐体外面の所定位置には、切替スイッチ等で構成される手動の操作子 4 7 ( 図 6 ) が設けられており、制御手段 2 6 は、この操作子 4 7 の操作結果に基づいて、記憶手段 4 5 に格納されている複数のタイプのプログラムの中から実行するプログラムを選択するようになされている。例えば、この操作子 4 7 の操作によって A タイプのプログラムが選択されると、制御手段 2 6 はこの選択結果に基づいて、記憶手段 4 5 に格納されている A タイプのプログラムを実行する。これにより、スロットマシン 1 は操作子 4 7 の操作により A タイプ、B タイプ又は C タイプの遊技を実行するスロットマシンに設定可能となされている。

【 0 0 8 0 】

またこのスロットマシン 1 では、遊技者に有利な遊技状態とするための機能である複数の付加機能 ( A T 機能、C T 機能、R T 機能、S T 機能 ) のなかからいずれかを選択して実行し得るようになされている。すなわち記憶手段 4 5 には、A T 機能を実行するためのプログラム、C T 機能を実行するためのプログラム、R T 機能を実行するためのプログラム及び S T 機能を実行するためのプログラムが予め格納されており、制御手段 2 6 は、操作子 4 7 の操作により指定された付加機能を判断し、この付加機能のプログラムを選択して実行する。

【 0 0 8 1 】

また記憶手段 4 5 には、各付加機能に対応して複数の確率が記憶されており、操作子 4

10

20

30

40

50

7の操作によりこれら複数の確率のいずれかを選択し得るようになされている。

【0082】

この実施例のスロットマシン1では、これらタイプ、付加機能及び付加機能への移行確率の組み合わせが記憶手段45にテーブルとして格納されており、管理者は操作子47を操作することによってこれらの対応を示すテーブルから所望の対応を選択することができる。

【0083】

図10は、記憶手段45に格納されたタイプ、付加機能及び付加機能への移行確率のテーブルを示す図表である。なお記憶手段45には、このテーブルの他に各タイプの実行プログラム、各付加機能の実行プログラムが格納されているものとする。

10

【0084】

このテーブルにおいて、例えば設定1では、Aタイプ、AT機能及びAT機能への移行確率が「小」である対応付けが割り当てられており、また設定2では、Aタイプ、AT機能及びAT機能への移行確率が「中」である対応付けが割り当てられている。このように、テーブルにはA、B、Cタイプ、AT機能、CT機能、RT機能、ST機能、及び各付加機能への移行確率「小」、「中」、「大」の組み合わせが記録され、操作子47の操作によりこれらの組み合わせの1つを選択して実行することができる。これにより付加機能の実行確率が同一であり且つ実行される付加機能の種類が異なる複数の段階に更に区分けして切り替えるようになされている。因みに、付加機能はサブ基板により実行されるプログラムである。

20

【0085】

(動作フロー)

次に、図11に基づいて、この実施の形態のスロットマシン1の動作について説明する。

【0086】

まず、図11において、管理者による操作子47の操作が行われた場合にはその操作結果による遊技の内容(タイプ、付加機能への移行確率)が設定される(S100)。これにより制御手段26は、設定されたタイプ(Aタイプ、Bタイプ、Cタイプのいずれか)の実行プログラムを記憶手段45から読み出して、これを実行する。また付加機能への移行確率を操作子47の操作に基づいて設定する。この確率は、後述する付加機能抽選・設定処理(S113)における抽選確率として用いられる。また新たな設定がなされていない場合には、既に設定されている遊技内容を実行することとなる。

30

【0087】

そしてメダルが投入されると、メダル投入口7にメダルが投入されたことをメダル検出手段30が検出し(S101)、この検出結果を制御手段26に伝達する。当該検出結果を伝達された制御手段26は、投入されたメダルの数に応じて有効ラインを設定する(S102)。例えば、投入されたメダルの数が1枚投入された場合には、図8(A)の有効ラインBを有効とし、2枚のメダルが投入された場合には、同図(A)の有効ラインA、Cが更に有効ラインとして設定され、3枚のメダルが投入された場合には、同図の有効ラインA~Eの5ラインが有効ラインとして設定される。

【0088】

40

そして、遊技者がスタートレバー8を操作したとスタート検出手段が検出すると(S103:YES)、乱数発生手段35から抽出される役ごとの乱数に応じて内部抽選を実行する(S104)。つまり、乱数発生手段35から発生する乱数に応じて、BB役、RB役、或いは各種の払い出しメダル数の異なる小役、若しくは再ゲームに移行するためのリプレイ役が成立することになる。

【0089】

前述した内部抽選と同時又は後に、制御手段26は左、中、右リールドライバを制御してステッピングモータ22A、23A、24Aでリール22、23、24を回転させる(S105)。

【0090】

50

続いて、遊技者が停止ボタンスイッチ19の停止操作を行うと、前記停止ボタンスイッチ19と電氣的に接続された操作検出手段33の操作があったことを制御手段26に伝達する(S106:YES)。

【0091】

前記停止操作があったことを制御手段26が受信すると、制御手段26は停止操作のあったリール22, 23, 24に対して、停止処理を実行する(S107)。

【0092】

前記制御手段26が全リール22, 23, 24の停止が完了したと判定した場合(S108:YES)には、停止した図柄の判定を行うと共に停止した図柄を記憶手段45に記憶し(S109)、この判定結果に対応する役に応じた払出処理(S110)を実行する。勿論、ハズレ役であった場合には、メダルの払出はなされない。

【0093】

ピックボーナスやレギュラーボーナス役で入賞している場合(S111:YES)には、それぞれの役に応じた特別遊技処理を実行する(S112)。なおこの特別遊技の実行は、予め管理者等により操作子47により設定されたタイプ(Aタイプ、Bタイプ、Cタイプのいずれか)に応じた特別遊技となる。特別遊技処理が終了すると、制御手段26はサブ基板により実行される付加機能に移行するか否かを抽選する(S113)。この抽選処理では、予め管理者等により操作子47の操作により設定された付加機能(AT機能、CT機能、RT機能、ST機能のいずれか)及び同時に設定された当該付加機能への移行確率により実行される抽選処理であり、移行確率が「小」に設定されている場合には、最も低い確率で抽選が行われ、移行確率が「中」に設定されている場合には、「小」の場合よりも高い確率で抽選が行われ、移行確率が「大」に設定されている場合には、最も高い確率で抽選が行われる。

【0094】

このようにして予め設定された付加機能への移行が、予め設定された確率により抽選され、付加機能へ移行する抽選結果が得られると、制御手段26は、この抽選結果による付加機能の実行プログラムを記憶手段45から読み出して実行状態に設定する。これにより次の処理サイクルにおいて付加機能が実行されることとなる。例えば予め設定された付加機能としてAT機能が抽選により実行可能となると、次のサイクルのリール回転開始後、リール停止処理までの間に、成立した役に応じた図柄を有効ライン上に揃えるための押し順を液晶等の表示手段(図示せず)に表示して遊技者に知らせることとなる。また予め設定された付加機能としてCT機能が抽選により実行可能となると、次のサイクルのリール回転開始後、リール制御を行うことなく目押しが可能となる。また予め設定された付加機能としてのRT機能が抽選により実行可能となると、次のサイクルのリール停止処理において、リプレイ役が集中して揃いやすくなるように制御される。また予め設定された付加機能としてのST機能が抽選により実行可能となると、次のサイクルの内部抽選処理以降においてBB役が成立してもBBゲームをすぐに行うことなく記憶手段45に成立結果を記憶することによりこのゲームの権利をストックし、特定の条件の成立によりストック分のBBゲームを特別遊技処理(S112)において一挙に行うように制御される。

【0095】

このようにして、付加機能抽選処理(S113)により、予め設定された付加機能へ移行するか否かが抽選により決定される。この抽選により移行となる結果が得られる確率は、付加機能の設定と共に予め設定されるようになされていることにより、管理者はこれらの設定によりスロットマシン1を任意の付加機能、当該付加機能への移行確率状態とすることができる。

【0096】

かくして、このスロットマシン1においては、管理者が操作子47を操作することにより予めタイプ、付加機能及び付加機能への移行確率を設定することができることにより、1台のスロットマシン1で遊技者に提供する遊技内容を種々に設定することができ、遊技

10

20

30

40

50

者の好む遊技内容に設定することで、比較的長い時間に亘って遊技に対する遊技者の興味を維持させながら遊技を行わせることが可能となる。また、遊技者の人気の高い付加機能等の遊技内容を優先的に持たせたり、遊技ホール内でのスロットマシンの付加機能別のレイアウトを容易に変更することができるようになる。

【0097】

なお上述の実施例においては、特別遊技処理(S112)が終了した後に、付加機能へ移行するか否かの抽選する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、遊技中の他の種々のタイミングで抽選を行うようにしてもよい。

【0098】

また上述の実施例においては、遊技のタイプ、付加機能及び付加機能への移行確率の組み合わせを記憶手段45に格納しておき、これらの組み合わせのいずれかを選択する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、例えば付加機能及びその移行確率のみ、又はタイプのみを設定するようにしてもよい。

【0099】

また上述の実施例においては、遊技のタイプ、付加機能及び付加機能への移行確率を記憶手段45に格納されたテーブルの選択により一括して切り替える場合について述べたが、本発明はこれに限らず、これらを別々に選択及び切り替えるようにしてもよい。

【産業上の利用可能性】

【0100】

本発明は、スロットマシンなどの遊技装置に関し、付加機能を持たせる場合に適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0101】

【図1】この発明の一実施例に関わるスロットマシンの外観斜視図である。

【図2】図1のスロットマシンの正面図である。

【図3】図1のスロットマシンの側面図である。

【図4】図1のスロットマシンの上面図である。

【図5】図1のスロットマシンの筐体の内部構造を示す概略図である。

【図6】図1のスロットマシンのハードブロック図である。

【図7】図1のスロットマシンの表示制御手段の構成を示すブロック図である。

【図8】図柄の変動表示する領域を部分的に拡大した説明図である。(A)は、ある特定の小役とRB役との両役でのリーチ状態を示す説明図である。(B)は、(A)のリーチ状態からRB役の図柄が入賞した状態を示す説明図である。

【図9】図柄の変動表示する領域を部分的に拡大した説明図である。(C)は、(A)のリーチ状態から「ある特定の小役」が入賞した状態を示す説明図である。(D)は、「ある特定の小役」が入賞した状態を示す説明図である。(E)は、RB役の図柄が入賞した状態を示す説明図である。

【図10】この発明の実施例に係る記憶手段のテーブルを示す図表である。

【図11】この発明の実施例を示すスロットマシンの動作フロー図である。

【符号の説明】

【0102】

1	スロットマシン
19	停止ボタンスイッチ
19A	左リール停止ボタンスイッチ
19B	中リール停止ボタンスイッチ
19C	右リール停止ボタンスイッチ
22	左リール
22A	(左リール用)ステッピングモータ
22B	左リールドライバ
22C	(左リール用)センサー

10

20

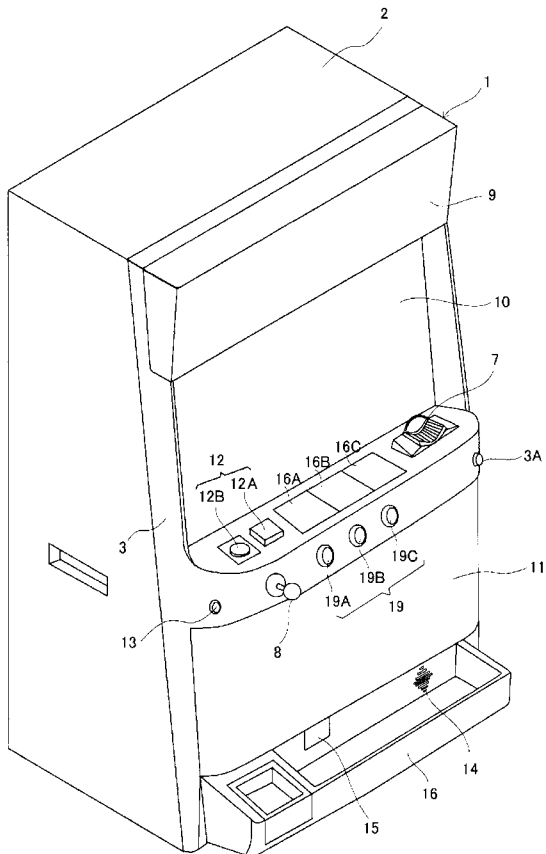
30

40

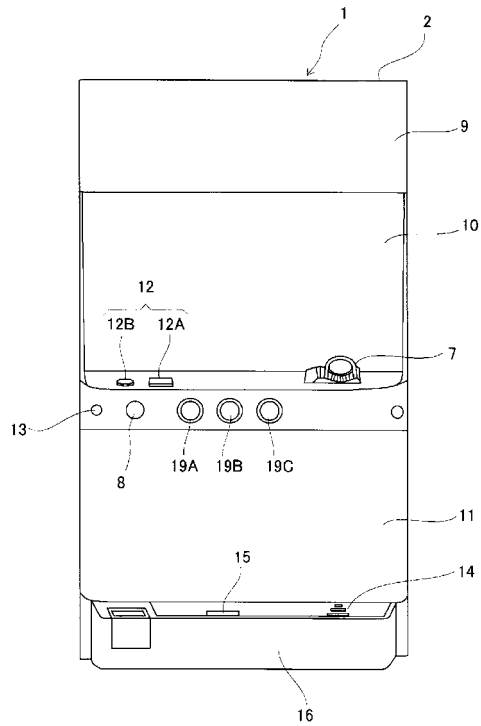
50

- 2 3 中リール
- 2 3 A (中リール用) ステッピングモータ
- 2 3 B 中リールドライバ
- 2 3 C (中リール用) センサー
- 2 4 右リール
- 2 4 A (右リール用) ステッピングモータ
- 2 4 B 右リールドライバ
- 2 4 C (右リール用) センサー
- 2 6 制御手段
- 3 5 乱数発生手段
- 3 6 クロック発生手段
- 3 7 左リールカウンタ
- 3 8 中リールカウンタ
- 3 9 右リールカウンタ
- 4 1 引込設定手段
- 4 2 蹴飛ばし設定手段
- 4 3 図柄テーブル
- 4 5 記憶手段
- 4 7 操作子

【図 1】



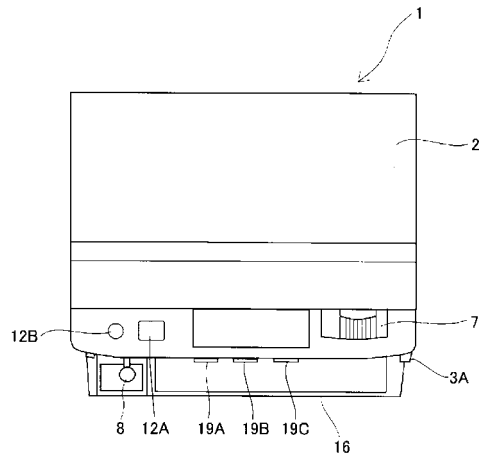
【図 2】



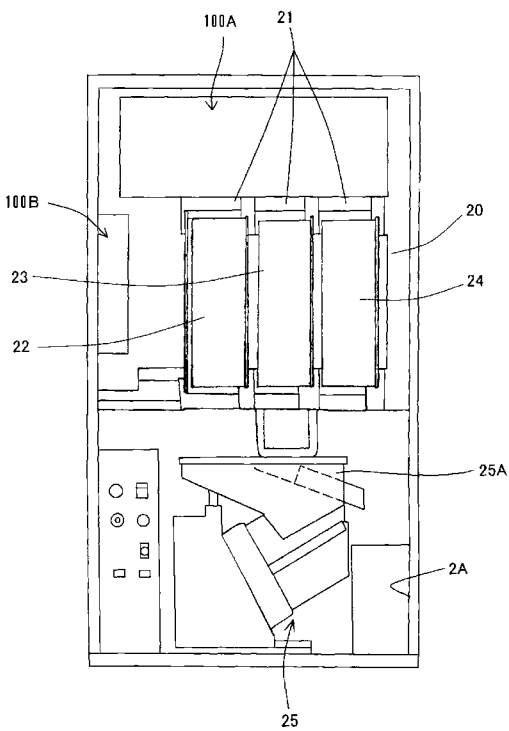
【 図 3 】



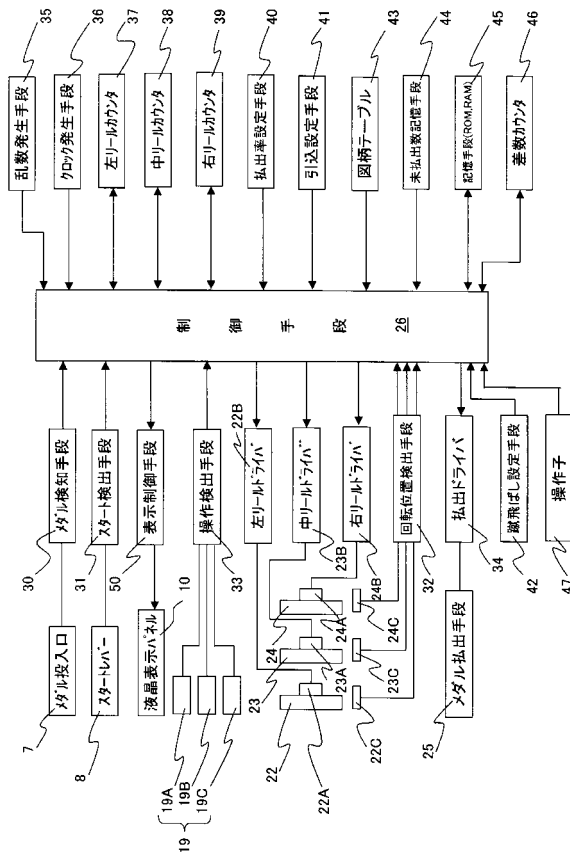
【 図 4 】



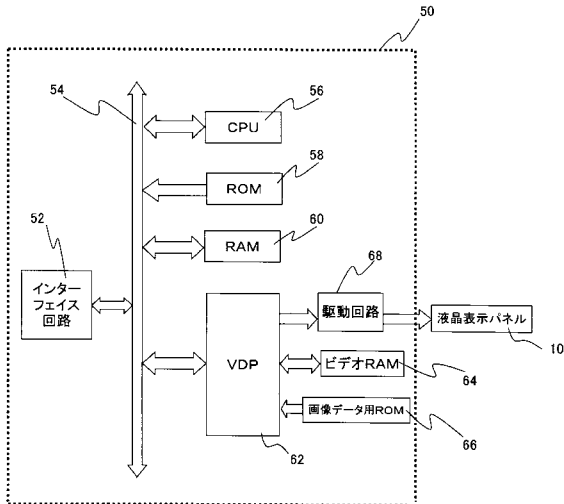
【 図 5 】



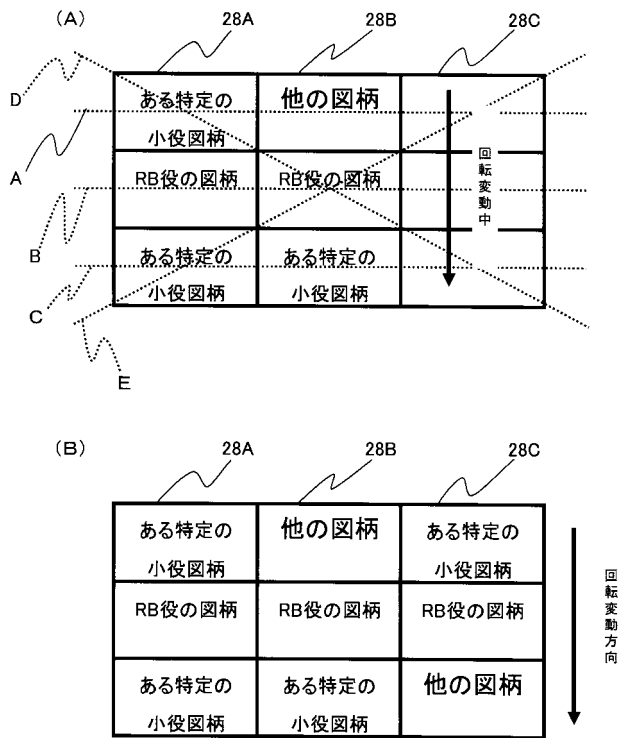
【 図 6 】



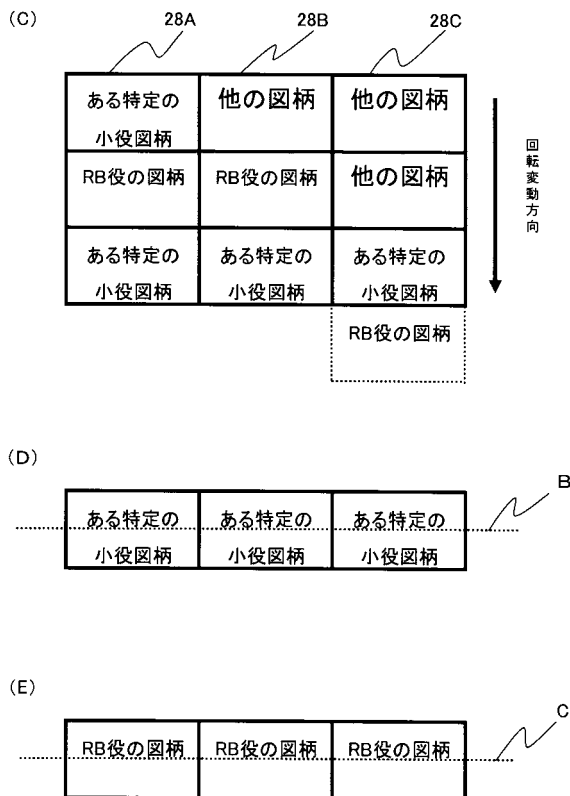
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】

設定	タイプ	付加機能	確率
1	A	AT	小
2	A	AT	中
3	A	AT	大
4	A	CT	小
5	A	CT	中
6	A	CT	大
7	A	RT	小
8	A	RT	中
9	A	RT	大
10	A	ST	小
11	A	ST	中
12	A	ST	大
13	B	AT	小
14	B	AT	中
15	B	AT	大
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮
35	C	ST	中
36	C	ST	大

【 図 1 1 】

