

(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2010-253025

(P2010-253025A)

(43) 公開日 平成22年11月11日(2010.11.11)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 516F

テーマコード (参考)

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願2009-106350 (P2009-106350)
 (22) 出願日 平成21年4月24日 (2009. 4. 24)

(71) 出願人 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野2丁目11番7号
 (74) 代理人 100118315
 弁理士 黒田 博道
 (72) 発明者 和田 大亮
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内
 (72) 発明者 松田 泰祐
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内
 (72) 発明者 川嶋 隆義
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内

最終頁に続く

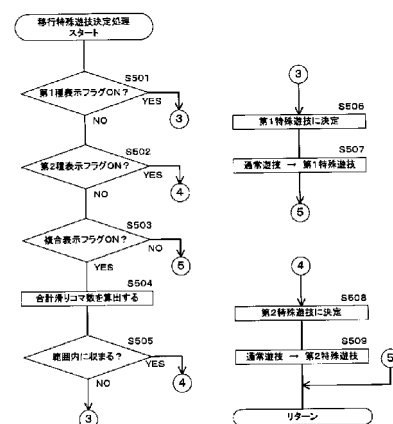
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】遊技者が緊張感を持って特殊遊技を行うことにより、遊技を飽きずに継続することができるスロットマシンを提供する。

【解決手段】スロットマシンは、回転リールの停止制御を行う停止制御手段と、回転を停止した回転リールについて現実の滑りコマ数を記憶する滑りコマ数記憶手段と、図柄表示窓に移行図柄組み合わせを表示しているか否かを判定する表示組み合わせ判定手段と、を備える。遊技には、通常の遊技である通常遊技と、通常遊技とは異なる遊技である複数の特殊遊技とがある。また、スロットマシンは、停止制御手段によりすべての回転リールの回転が停止され、且つ図柄表示窓に移行図柄組み合わせを表示していると表示組み合わせ判定手段により判定された場合に、滑りコマ数記憶手段の記憶する滑りコマ数に基づき一の特殊遊技に移行させる。

【選択図】 図11



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

正面側に開口する正面開口部を有する箱形の筐体と、
正面開口部を閉塞可能な前扉と、
筐体の内部に設けられ、表面に複数の図柄が付された複数の回転リールと、
前扉に設けられ、各回転リールの一部の図柄を視認可能にする図柄表示窓と、
各回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、
各回転リールに対応して設けられ、対応する回転リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、
スタートスイッチの操作を契機に、複数の当選役のいずれに当選か又はハズレかの抽選
10
を行う当選抽選手段と、
ストップスイッチの操作を契機に、対応する回転リールの回転位置及び当選抽選手段の
抽選結果に基づいて、当該回転リールの停止制御を行う停止制御手段と、
すべての回転リールの回転が停止したことを契機に、複数の当選役のいずれに入賞か又
は入賞なしかの判定を行うための入賞判定手段とを備え、
メダルのベットを契機に、複数の有効ラインを有効化するとともに、スタートスイッチ
の操作を受け付け、
遊技には、
通常の遊技である通常遊技と、
通常遊技とは異なる遊技である複数の特殊遊技とがあり、
20
特殊遊技のそれぞれが互いに異なるスロットマシンであって、
各有効ラインに図柄を適正に表示する時の回転リールの停止位置を「停止基準位置」と
し、
ストップスイッチが操作されてから、対応する回転リールがいずれかの停止基準位置に
停止するまでの間に、図柄表示窓を通過する停止基準位置の数を「滑りコマ数」とし、
回転を停止した回転リールについて現実の滑りコマ数を記憶する滑りコマ数記憶手段と
、
図柄表示窓に所定の図柄の組み合わせ（以下「移行図柄組み合わせ」という。）を表示
しているか否かを判定する表示組み合わせ判定手段とを備え、
すべての回転リールの回転が停止された場合に移行図柄組み合わせが図柄表示窓に表示
30
されることは、滑りコマ数記憶手段の記憶する滑りコマ数がいずれのときも起こり得るよ
うに形成され、
移行図柄組み合わせは、滑りコマ数記憶手段がいずれの滑りコマ数を記憶する場合も、
図柄表示窓に表示されることがあり、
停止制御手段によりすべての回転リールの回転が停止され、且つ図柄表示窓に移行図柄
組み合わせを表示していると表示組み合わせ判定手段により判定された場合には、滑りコマ
数記憶手段の記憶する滑りコマ数に基づき一の特殊遊技に移行させることを特徴とするス
ロットマシン。

【請求項 2】

特殊遊技には、第 1 特殊遊技、及び第 1 特殊遊技と異なる第 2 特殊遊技があり、
40
移行図柄組み合わせには、複数種類の図柄の組み合わせがあり、
図柄表示窓に所定の移行図柄組み合わせ（以下「第 1 種図柄組み合わせ」という。）を
表示していると表示組み合わせ判定手段により判定された場合には、第 1 特殊遊技に移行
させ、
図柄表示窓に第 1 種図柄組み合わせと異なる所定の移行図柄組み合わせ（以下「第 2 種
図柄組み合わせ」という。）を表示していると表示組み合わせ判定手段により判定された
場合には、第 2 特殊遊技に移行させ、
図柄表示窓に第 1 種図柄組み合わせ及び第 2 種図柄組み合わせのどちらも表示している
と表示組み合わせ判定手段により判定された場合には、滑りコマ数記憶手段の記憶する滑
りコマ数に基づき第 1 特殊遊技または第 2 特殊遊技のいずれか一方に移行させることを特
50

徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

特殊遊技には、第 1 特殊遊技、及び第 1 特殊遊技と異なる第 2 特殊遊技があり、

移行図柄組み合わせには、複数種類の図柄の組み合わせがあり、

図柄表示窓に第 1 種図柄組み合わせを表示していると表示組み合わせ判定手段により判定された場合には、第 1 特殊遊技に移行させ、

図柄表示窓に第 2 種図柄組み合わせを表示していると表示組み合わせ判定手段により判定された場合には、第 2 特殊遊技に移行させ、

第 1 種図柄組み合わせ及び第 2 種図柄組み合わせは、一の有効ラインに同時に表示可能な図柄の組み合わせであり、

一の有効ラインに第 1 種図柄組み合わせ及び第 2 種図柄組み合わせのどちらも表示していると表示組み合わせ判定手段により判定された場合には、滑りコマ数記憶手段の記憶する滑りコマ数に基づき第 1 特殊遊技または第 2 特殊遊技のいずれか一方に移行させることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンに関し、さらに詳しくは、移行図柄組み合わせが図柄表示窓に表示された場合に、回転を停止した回転リールの滑りコマ数に基づいて、複数の特殊遊技のいずれか 1 つに移行するスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技媒体としてメダルを用いて遊技を行う遊技機には、周面に複数の図柄が付された 3 個の回転リールと、各回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、対応する回転リールの回転を停止させるためのストップスイッチとを備えたスロットマシンが知られている。

このようなスロットマシンでは、メダルがベットされると、ゲームが開始可能になる。そして、スタートスイッチの操作を契機に、3 個の回転リールが回転を開始するとともに、複数の当選役のいずれに当選かまたはハズレかの抽選が行われる。この抽選で当選役に当選した場合には、ストップスイッチが操作されると、当該当選役に係る図柄の組み合わせを有効ラインに揃い得るように各回転リールの停止制御が行われる。さらに、すべての回転リールの回転が停止されたときに、当選役に係る図柄の組み合わせが有効ラインに揃うと、当該当選役の入賞となって遊技者に所定の利益が付与される。例えば、「再遊技」に係る当選役に入賞すると、メダルを新たにベットすることなく再度 1 ゲームを行うことが可能になる。

【0003】

また、スロットマシンには、通常の遊技である「通常遊技」や、通常遊技よりも多くのメダルを獲得し得る「特別遊技（例えば、ビッグボーナスやレギュラーボーナス）」や、通常遊技及び特別遊技とは異なる遊技である「特殊遊技」などが設けられている。例えば、特許文献 1 に記載のスロットマシンでは、特殊遊技として、「再遊技」に係る当選役に当選する確率が通常遊技及び特別遊技と著しく異なる「リプレイタイム（RT）モード」が設けられている。そして、通常モード中に特殊リプレイの図柄の組み合わせが有効ラインに揃うと、リプレイタイムに移行するようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2009-56139 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

10

20

30

40

50

また、特許文献 1 に記載のスロットマシンでは、通常モード中に特殊リプレイの図柄の組み合わせが有効ラインに揃うと、一律に R T モードに移行する。そして、毎回同様の R T モードで遊技が行われるようになっている。したがって、遊技が単調になり、遊技者が遊技を行うにつれて飽きてしまうという問題があった。

そこで、本発明は、上述のような問題に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者が緊張感を持って特殊遊技を行うことにより、遊技を飽きずに継続することができるスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(請求項 1)

請求項 1 に記載の発明は、正面側に開口する正面開口部(11)を有する箱形の筐体(1)と、正面開口部(11)を閉塞可能な前扉(3)と、筐体(1)の内部に設けられ、表面に複数個の図柄が付された複数個の回転リール(23)と、前扉(1)に設けられ、各回転リール(23)の一部の図柄を視認可能にする図柄表示窓(31)と、各回転リール(23)の回転を開始させるためのスタートスイッチ(53)と、各回転リール(23)に対応して設けられ、対応する回転リール(23)の回転を停止させるためのストップスイッチ(54)と、スタートスイッチ(53)の操作を契機に、複数の当選役のいずれに当選か又はハズレかの抽選を行う当選抽選手段(130)と、ストップスイッチ(54)の操作を契機に、対応する回転リール(23)の回転位置及び当選抽選手段(130)の抽選結果に基づいて、当該回転リール(23)の停止制御を行う停止制御手段(160)と、すべての回転リール(23)の回転が停止したことを契機に、複数の当選役のいずれに入賞か又は入賞なしかの判定を行うための入賞判定手段(170)とを備え、メダルのベットを契機に、複数の有効ライン(31)を有効化するとともに、スタートスイッチ(53)の操作を受け付け、遊技には、通常の遊技である通常遊技と、通常遊技とは異なる遊技である複数の特殊遊技とがあり、特殊遊技のそれぞれが互いに異なるスロットマシン(S)であって、各有効ライン(31)に図柄を適正に表示する時の回転リール(23)の停止位置を「停止基準位置」とし、ストップスイッチ(54)が操作されてから、対応する回転リール(23)がいずれかの停止基準位置に停止するまでの間に、図柄表示窓(31)を通過する停止基準位置の数を「滑りコマ数」とし、回転を停止した回転リール(23)について現実の滑りコマ数を記憶する滑りコマ数記憶手段(210)と、図柄表示窓(31)に所定の図柄の組み合わせ（以下「移行図柄組み合わせ」という。）を表示しているか否かを判定する表示組み合わせ判定手段(220)とを備え、移行図柄組み合わせは、滑りコマ数記憶手段(210)がいずれの滑りコマ数を記憶する場合も、図柄表示窓(31)に表示されることがあり、停止制御手段(160)によりすべての回転リール(23)の回転が停止され、且つ図柄表示窓(31)に移行図柄組み合わせを表示していると表示組み合わせ判定手段(220)により判定された場合に、滑りコマ数記憶手段(210)の記憶する滑りコマ数に基づき一の特別遊技に移行させることを特徴とするスロットマシン(S)に関するものである。

【0007】

「特殊遊技」は、例えば、「再遊技」に係る当選役に当選する確率が通常遊技と著しく異なる所謂「リプレイタイム」や、当選抽選手段(130)の抽選結果に関する情報を報知する所謂「アシストタイム」や、これらを組み合わせた所謂「アシストリプレイタイム」等とすることができる。

「移行図柄組み合わせ」は、例えば、3 個の回転リール(23)を備えたスロットマシンとした場合に、「図柄 α ・ 図柄 α ・ 図柄 α」のように同種の図柄を組み合わせてもよいし、「図柄 α ・ 図柄 β ・ 図柄 γ」のように異種の図柄を組み合わせてもよい。また、例えば、「図柄 α ・ A N Y（任意の図柄） ・ A N Y」のように、一部の図柄を任意としてもよい。

【0008】

(請求項 2)

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の発明の特徴に加え、特殊遊技には、第 1 特殊遊技、及び第 1 特殊遊技と異なる第 2 特殊遊技があり、移行図柄組み合わせには、複数種類の図柄の組み合わせがあり、図柄表示窓(31)に所定の移行図柄組み合わせ（以下「第

1 種図柄組み合わせ」という。)を表示していると表示組み合わせ判定手段(220)により判定された場合には、第 1 特殊遊技に移行させ、図柄表示窓(31)に第 1 種図柄組み合わせと異なる所定の移行図柄組み合わせ(以下「第 2 種図柄組み合わせ」という。)を表示していると表示組み合わせ判定手段(220)により判定された場合には、第 2 特殊遊技に移行させ、図柄表示窓(31)に第 1 種図柄組み合わせ及び第 2 種図柄組み合わせのどちらも表示していると表示組み合わせ判定手段(220)により判定された場合には、滑りコマ数記憶手段(210)の記憶する滑りコマ数に基づき第 1 特殊遊技または第 2 特殊遊技のいずれか一方に移行させることを特徴とするスロットマシン(S)に関するものである。

【0009】

「第 1 種図柄組み合わせ」及び「第 2 種図柄組み合わせ」は、例えば、3 個の回転リール(23)を備えたスロットマシンとした場合に、一方の図柄の組み合わせを「図柄 α・図柄 α・図柄 α」とし、他方の図柄の組み合わせを「図柄 β・図柄 β・図柄 β」としてもよい。そして、一の有効ライン(37)に一方の図柄の組み合わせを表示し、同時に異なる一の有効ライン(37)に他方の図柄の組み合わせを表示し得るようにしてもよい。また、例えば、一方の図柄の組み合わせを「図柄 α・図柄 α・図柄 α」とし、他方の図柄の組み合わせを「図柄 α・図柄 β・図柄 β」としてもよい。そして、一の有効ライン(37)に一方の図柄の組み合わせを表示し、同時に異なる一の有効ライン(37)に他方の図柄の組み合わせを表示し得るようにしてもよい。また、例えば、一方の図柄の組み合わせを「図柄 α・A N Y・A N Y」とし、他方の図柄の組み合わせを「A N Y・図柄 β・A N Y」とし、一の有効ライン(37)に双方の図柄組み合わせを表示可能にしてもよい。また、例えば、一方の図柄の組み合わせを「図柄 α・A N Y・A N Y」とし、他方の図柄の組み合わせを「図柄 α・図柄 β・図柄 β」とし、一の有効ライン(37)に双方の図柄組み合わせを表示可能にしてもよい。

【0010】

(請求項 3)

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 または 2 に記載の発明の特徴に加え、特殊遊技には、第 1 特殊遊技、及び第 1 特殊遊技と異なる第 2 特殊遊技があり、移行図柄組み合わせには、複数種類の図柄の組み合わせがあり、図柄表示窓(31)に第 1 種図柄組み合わせを表示していると表示組み合わせ判定手段(220)により判定された場合には、第 1 特殊遊技に移行させ、図柄表示窓(31)に第 2 種図柄組み合わせを表示していると表示組み合わせ判定手段(220)により判定された場合には、第 2 特殊遊技に移行させ、第 1 種図柄組み合わせ及び第 2 種図柄組み合わせは、一の有効ライン(37)に同時に表示可能な図柄の組み合わせであり、一の有効ライン(37)に第 1 種図柄組み合わせ及び第 2 種図柄組み合わせのどちらも表示していると表示組み合わせ判定手段(220)により判定された場合には、滑りコマ数記憶手段(210)の記憶する滑りコマ数に基づき第 1 特殊遊技または第 2 特殊遊技のいずれか一方に移行させることを特徴とするスロットマシン(S)に関するものである。

【発明の効果】

【0011】

(請求項 1)

請求項 1 に記載の発明によれば、移行図柄組み合わせが図柄表示窓に表示された場合に、回転を停止した回転リールの滑りコマ数に基づいて、複数の特殊遊技のいずれか 1 つに移行するようになっている。したがって、遊技者は、移行図柄組み合わせが図柄表示窓に表示された場合に、どの特殊遊技に移行されるか特定できない。これにより、遊技者は、緊張感を持って特殊遊技を行うようになることから、遊技を飽きずに継続することができる。

(請求項 2)

請求項 2 に記載の発明によれば、第 1 種図柄組み合わせ及び第 2 種図柄組み合わせのどちらも図柄表示窓に表示された場合に、回転を停止した回転リールの滑りコマ数に基づいて、第 1 特殊遊技または第 2 特殊遊技のいずれか一方に移行するようになっている。したがって、遊技者は、第 1 種図柄組み合わせ及び第 2 種図柄組み合わせのどちらも図柄表示

窓に表示された場合に、どちらの特殊遊技に移行されるか特定できない。これにより、遊技者は、緊張感を持って特殊遊技を行うようになることから、遊技を飽きずに継続することができる。

【0012】

(請求項3)

請求項3に記載の発明によれば、一の有効ラインに第1種図柄組み合わせ及び第2種図柄組み合わせのどちらも表示された場合に、回転を停止した回転リールの滑りコマ数に基づいて、第1特殊遊技または第2特殊遊技のいずれか一方に移行するようになっている。したがって、遊技者は、一の有効ラインに第1種図柄組み合わせ及び第2種図柄組み合わせのどちらも表示された場合に、どちらの特殊遊技に移行されるか特定できない。これにより、遊技者は、緊張感を持って特殊遊技を行うようになることから、遊技を飽きずに継続することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本発明の実施の形態に係るスロットマシンを示す斜視図である。

【図2】本発明の実施の形態に係るスロットマシンにおいて前扉を取り外した状態を示す斜視図である。

【図3】本発明の実施の形態に係るスロットマシンにおける図柄表示窓及び有効ラインを示す正面図である。

【図4】本発明の実施の形態に係るスロットマシンにおける各回転リールのリールテープを展開して示す展開図である。

20

【図5】本発明の実施の形態に係るスロットマシンにおける制御装置の入力、制御及び出力の概略を示すブロック図である。

【図6】本発明の実施の形態に係るスロットマシンにおける当選役、及び当選役の図柄の組み合わせを説明する説明図である。

【図7】本発明の形態に係るスロットマシンにおける遊技の制御の概略を示すフローチャートである。

【図8】本発明の実施の形態に係るスロットマシンにおける停止制御処理を示すフローチャートである。

【図9】本発明の実施の形態に係るスロットマシンにおける遊技移行処理を示すフローチャートである。

30

【図10】本発明の実施の形態に係るスロットマシンにおける表示組み合わせ判定処理を示すフローチャートである。

【図11】本発明の実施の形態に係るスロットマシンにおける移行特殊遊技決定処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

本発明を実施するための形態を、図面を参照しつつ説明する。

(スロットマシンS)

本実施の形態に係るスロットマシンSは、遊技媒体としてメダルを用いて遊技が行われる。ここで、「正面」とは、スロットマシンSにおける、遊技者が遊技を行う際に向き合う面をいう。また、「右側」とは、スロットマシンSの正面に向き合う遊技者から見て右側を意味し、「左側」とは、スロットマシンSの正面に向き合う遊技者から見て左側を意味する。

40

スロットマシンSは、図1及び図2に示すように、正面側に開口する正面開口部11を有する箱形の筐体1を備えている。筐体1の内部には、高さ方向略中央で水平となるように中板12が設けられている。また、筐体1の正面には、筐体1の正面開口部11を開閉可能に閉塞する前扉3が設けられている。前扉3は、正面開口部11の上部を開閉可能に閉塞する上扉30と、正面開口部11の下部を開閉可能に閉塞する下扉40とを備えている。

【0015】

50

また、筐体1の底板には、各部品に電力を供給するための電源装置を内蔵した電源ユニット4と、メダルを貯留するとともに、その貯留したメダルを受け皿43へ払い出すためのホッパー5とが設置されている。ホッパー5は、特に図示しないが、複数のメダルを貯留することが可能なメダルタンクと、メダルタンクに貯留されているメダルを1枚ずつ排出するための払出装装置6と、払出装装置6により排出されたメダルを検出するための払出センサー7とを備えている。また、払出装装置6により排出されたメダルは、メダル排出部44を通して受け皿43に払い出されるようになっている。

また、筐体1の内部には、3個の回転リール23を有するリールユニット22と、スロットマシンSの遊技を制御するための遊技制御装置100とが設けられている。

【0016】

リールユニット22は、3個の回転リール23（左側に位置する「左回転リール23L」、中央に位置する「中央回転リール23M」、右側に位置する「右回転リール23R」）と、それぞれの駆動軸に固定された回転リール23を回転駆動するための3個のステッピングモータ26とを備えている。また、各回転リール23は、合成樹脂からなる回転ドラムと、回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープ28とを備えている。このリールテープ28の外周面には、図4に示すように、「7（赤色）」、「7（白色）」、「BAR」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「REP」及び「花」の図柄が配置されている。また、各回転リール23の回転ドラムには、突起状のインデックスが設けられるとともに、リールユニット22の所定位置には、インデックスを検出するためのインデックスセンサー27が設けられている。

【0017】

上扉30の略中央部には、各回転リール23の図柄を正面側から視認可能にするための図柄表示窓31が設けられている。また、図3に示すように、図柄表示窓31には、水平に伸びる上段の有効ライン37（第一有効ライン37A）、水平に伸びる下段の有効ライン37（第二有効ライン37B）、図柄表示窓31の対角線に伸びる右下がりの有効ライン37（第三有効ライン37C）、図柄表示窓31の対角線に伸びる右上がりの有効ライン37（第四有効ライン37D）の4本が形成されている。ここで、各有効ライン37に図柄を適正に表示する時の回転リール23の停止位置を、「停止基準位置」という。各回転リール23には、図柄が21個ずつ付されていることから、停止基準位置も21ずつ存在する。

【0018】

また、図柄表示窓31の上方には、図1に示すように、画像表示装置34（例えば、液晶ディスプレイやCRT等）が設けられている。また、上扉30における画像表示装置34の周りには、ランプ33が設けられている。また、図柄表示窓31の下方には、クレジットされたメダルの枚数や遊技の設定値を表示するための数値表示部32（例えば、7セグメント表示器等）が設けられている。ここで、クレジットとは、メダル投入口42から投入され、メダルセレクター46により正規なメダルとしてホッパー5へ移送されるメダル、または所定の入賞により払い出されるメダルを、スロットマシンS内部に電子的に貯留することである。

また、上扉30の裏面には、図2に示すように、スロットマシンSの演出を制御するための演出制御装置300と、種々のサウンドを出力するためのスピーカ35とが設けられている。

【0019】

下扉40の上部には、図1に示すように、スロットマシンSを操作するための操作部50が設けられている。操作部50には、クレジットされたメダルを減じてメダルの投入に代えるためのベットスイッチ51、クレジットされたメダルを払い出すための精算スイッチ52、ゲームを開始させるためのスタートスイッチ53、回転リール23の回転を停止させるための3個のストップスイッチ54（左回転リール23Lに対応する「左ストップスイッチ54L」、中央回転リール23Mに対応する「中央ストップスイッチ54M」、右回転リール23Rに対応する「右ストップスイッチ54R」）が設けられている。

また、下扉40には、メダルを1枚ずつ投入するためのメダル投入口42と、スロットマシンS内部よりメダルを排出するためのメダル払い出し口41と、メダル払い出し口41から排

10

20

30

40

50

出されたメダルを溜めておくための受け皿43とが設けられている。

【0020】

また、下扉40の裏面には、図2に示すように、メダル投入口42から投入されたメダルを誘導しながら真贋で選別するためのメダルセクター46と、メダルセクター46の下方に開口し、メダル払い出し口41に連通するメダル排出部44と、種々のサウンドを出力するためのスピーカ45とが設けられている。メダルセクター46は、メダル投入口42から投入されたメダルをホッパー5へ誘導するためのメダル通路と、メダル通路の下流まで流下したメダルを検出するための投入センサー47と、メダル通路を流下するメダルを投入センサー47に検出される前にメダル排出部44へ排除するためのブロッカー装置48とを備えている。ブロッカー装置48は、1ゲームが進行している最中や、クレジットされているメダルが上

10

【0021】

なお、画像表示装置34に所定の画像を表示させたり、スピーカ35,45から所定の音声を出力させたり、ランプ33を所定のパターンで点滅させたり等することにより、遊技を演出することができる。

(制御装置10)

制御装置10は、スロットマシンSを制御するためのものである。

本実施の形態では、制御装置10は、主にスロットマシンSの遊技を制御する遊技制御装置100と、遊技制御装置100からの信号を受信して、主にスロットマシンSの演出を制御する演出制御装置300とを備えている。また、遊技制御装置100及び演出制御装置300は、C

20

【0022】

また、図5に示すように、遊技制御装置100の入力段には、ベットスイッチ51、精算スイッチ52、スタートスイッチ53、ストップスイッチ54、インデックスセンサー27、払出センサー7、及び投入センサー47などのパーツが接続され、遊技制御装置100の出力段には、ステッピングモータ26、払出装置6、ブロッカー装置48、及び数値表示部32などのパーツが接続されている。

また、遊技制御装置100は、CPUがROMに記憶されたプログラムを実行することにより、通常遊技制御手段110、特別遊技制御手段120、当選抽選手段130、回転制御手段140、回転位置判断手段150、停止制御手段160、入賞判定手段170、ベット数記憶手段180、支払制御手段190、特殊遊技制御手段200、滑りコマ数記憶手段210、表示組み合わせ判定手段220、対応特殊遊技抽選手段230、移行特殊遊技決定手段240などとして機能する(図5参照)。

30

【0023】

また、図5に示すように、演出制御装置300の出力段には、ランプ33、画像表示装置34、及びスピーカ35,45などのパーツが接続されている。

次に、遊技制御装置100が備える各手段について説明する。

(ベット数記憶手段180)

ベット数記憶手段180は、ベットされたメダルの枚数(以下「ベット数」という)を記憶するためのものである。具体的には、ベット数記憶手段180は、メダル投入口42からメダルが投入されて、投入センサー47がメダルを検出すると、ベット数に「1」を加算する更新を行う。また、ベット数記憶手段180のベット数には、上限が設定されている。本実施の形態では、ベット数記憶手段180のベット数の上限は「3」に設定されている。

40

【0024】

また、ベット数記憶手段180のベット数が「3」まで加算されると、すべての有効ライン37が有効化される。

(通常遊技制御手段110)

通常遊技制御手段110は、通常遊技を行わせるためのものである。

ここで、本実施の形態における通常遊技について説明する。

50

ベット数記憶手段180の記憶するベット数が「3」である場合に、スタートスイッチ53が操作されると、リールユニット22の各ステッピングモータ26の駆動により各回転リール23が回転を開始する。

【0025】

その後、ストップスイッチ54が操作されると、対応する回転リール23がいずれかの停止基準位置に停止する。そして、すべての回転リール23が停止基準位置に停止したときに、当選役の図柄の組み合わせが有効ライン37に揃うと、当該当選役の入賞となって遊技者に所定の利益が付与される。

ここで、当選役、及び当選役の図柄の組み合わせを、図6を参照しつつ説明する。本実施の形態では、当選役には、入賞により特別遊技（ビッグボーナス）に移行する「赤セブン当選役」と、入賞により特別遊技（ビッグボーナス）に移行する「白セブン当選役」と、入賞により特別遊技（レギュラーボーナス）に移行する「BAR当選役」と、入賞によりメダルを新たにベットすることなく再度1ゲームを行うことが可能な再遊技となる「リプレイ当選役」と、入賞により有効ライン1本につきメダル10枚が支払われる「ベル当選役」と、入賞により有効ライン1本につきメダル2枚が支払われる「スイカ当選役」と、入賞により有効ライン1本につきメダル2枚が支払われる「特殊ベル当選役」と、入賞により有効ライン1本につきメダル2枚が支払われる「チェリー当選役」と、がある。

【0026】

（特別遊技制御手段120）

特別遊技制御手段120は、当選抽選手段130の抽選結果に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行わせるためのものである。本実施の形態では、特別遊技として、ビッグボーナス（以下「BB」という。）と、レギュラーボーナス（以下「RB」という。）とを実行可能である。

具体的には、通常遊技において「7（赤色）」の図柄が有効ライン37に3個揃う、または「7（白色）」の図柄が有効ライン37に3個揃うと、BBに移行される。そして、BB中に320枚を超えるメダルの支払いが行われると、BBを終了して通常遊技に移行する。

【0027】

また、通常遊技において「BAR」の図柄が有効ライン37に3個揃うと、RBに移行される。そして、RB中に当選役に8回入賞する、またはRB中に12ゲーム行くと、RBを終了して通常遊技に移行する。

なお、特別遊技中に当選し得る当選役は、ベル当選役、スイカ当選役、チェリー当選役、特殊ベル当選役である。また、特別遊技中は、「ベル当選役」、「スイカ当選役」、「チェリー当選役」及び「特殊ベル当選役」に当選する確率が通常遊技中よりも高くなるように設定されている。

（特殊遊技制御手段200）

特殊遊技制御手段200は、通常遊技とは異なる遊技である特殊遊技を行わせるものである。本実施の形態では、特殊遊技として、第1特殊遊技と、第1特殊遊技とは異なる第2特殊遊技とを実行可能である。

【0028】

具体的には、通常遊技において、「左回転リール23L・中央回転リール23M・右回転リール23R」の並びで「花・花・ANY（任意の図柄）」の図柄が有効ライン37に揃うと、第1特殊遊技に移行される。そして、第1特殊遊技中に30ゲーム行くと、第1特殊遊技を終了して通常遊技に移行する。

また、通常遊技において、「左回転リール23L・中央回転リール23M・右回転リール23R」の並びで「ANY（任意の図柄）・花・花」の図柄が有効ライン37に揃うと、第2特殊遊技に移行される。そして、第2特殊遊技中に100ゲーム行くと、第2特殊遊技を終了して通常遊技に移行する。

【0029】

また、特殊遊技中に「赤セブン当選役」または「白セブン当選役」に入賞すると、特殊

10

20

30

40

50

遊技を終了してB Bに移行する。また、特殊遊技中に「B A R当選役」に入賞すると、特殊遊技を終了してR Bに移行する。

また、特殊遊技中に当選し得る当選役は、通常遊技中と同様である。また、第1特殊遊技中は、「リプレイ当選役」に当選する確率が通常遊技中よりも高くなるように設定されている。さらに、第2特殊遊技中は、「リプレイ当選役」に当選する確率が第1特殊遊技中よりも高くなるように設定されている。

なお、「左回転リール23L・中央回転リール23M・右回転リール23R」の並びで「花・花・花」の図柄が有効ライン37に揃った場合は、一の有効ライン37に「花・花・A N Y」及び「A N Y・花・花」の図柄の組み合わせのどちらも同時に揃うことになる。ここで、「花・花・A N Y」の図柄の組み合わせを、「第1種図柄組み合わせ」とし、「A N Y・花・花」の図柄の組み合わせを、「第2種図柄組み合わせ」とし、「花・花・花」の図柄の組み合わせを、「複合図柄組み合わせ」とする。

【0030】

(当選抽選手段130)

当選抽選手段130は、複数の当選役のいずれに当選かまたはハズレかの抽選を行うためのものである。

本実施の形態では、当選抽選手段130の抽選結果には、「ベル当選役」の当選となる「ベル当選」と、「スイカ当選役」の当選となる「スイカ当選」と、「特殊ベル当選役」の当選となる「特殊ベル当選」と、「チェリー当選役」の当選となる「チェリー当選」と、「赤セブン当選役」の当選となる「赤セブン当選」と、「白セブン当選役」の当選となる「白セブン当選」と、「B A R当選役」の当選となる「B A R当選」と、「リプレイ当選役」の当選となる「リプレイ当選」と、いずれの当選役にも入賞不可能となる「ハズレ」とがある。

【0031】

また、遊技制御装置100のR O Mには、乱数発生器の発生させる各乱数について、いずれの当選役に当選かまたはハズレかを割り振ったテーブルが格納されている。本実施の形態では、通常遊技用の当選判定テーブル、ボーナス当選フラグ保有時の通常遊技用の当選判定テーブル、B B用の当選判定テーブル、R B用の当選判定テーブル、第1特殊遊技用の当選判定テーブル、ボーナス当選フラグ保有時の第1特殊遊技用の当選判定テーブル、第2特殊遊技用の当選判定テーブル、ボーナス当選フラグ保有時の第2特殊遊技用の当選判定テーブル等がR O Mに格納されている。これらの当選判定テーブルには、上述した抽選結果のいずれかに対応する領域が割り振られている。

【0032】

当選抽選手段130は、スタートスイッチ54の操作を契機に、乱数発生器の発生する乱数から1つの数値が抽出し、抽出乱数データとする。そして、抽出した抽出乱数データを、遊技状態などに応じて選択した当選判定テーブルにおける当選役の当選領域と対比して、抽出乱数データがいずれかの当選領域に属する場合には当該当選領域に対応する当選を決定し、当該抽出乱数データがいずれの当選領域にも属さない場合には、「ハズレ」の決定をする。

なお、この抽選で当選すると、当該当選に応じた当選フラグが遊技制御装置100のR A Mの所定領域に設定される。「当選フラグ」は、当選役の当選について関連づけされた変数であり、制御装置10に当選抽選手段130の抽選結果を記憶させるためのものである。本実施の形態には、上述した各当選役に対応する当選フラグ（例えば、「赤セブン当選役」に対応する「赤セブン当選フラグ」など）がある。また、これらの当選フラグは、「小役当選フラグ」と「ボーナス当選フラグ」とに分類される。

【0033】

「ボーナス当選フラグ」は、遊技制御装置100のR A Mの所定領域に設定された場合に、当該当選フラグに係る当選役の図柄の組み合わせが有効ライン37に表示されないときに、消去されずに次のゲームに持ち越される当選フラグを意味する。本実施の形態では、「赤セブン当選役」に対応した「赤セブン当選フラグ」、「白セブン当選役」に対応した「

白セブン当選フラグ」、及び「BAR当選役」に対応した「BAR当選フラグ」が、ボーナス当選フラグである。

「小役当選フラグ」は、遊技制御装置100のRAMの所定領域に設定された場合に、当該当選フラグに係る当選役の図柄の組み合わせが有効ライン37に表示されないときに、次のゲームが開始される前に消去される当選フラグを意味する。本実施の形態では、「赤セブン当選フラグ」、「白セブン当選フラグ」及び「BAR当選フラグ」を除いた他の当選フラグが、小役当選フラグである。

【0034】

（回転制御手段140）

回転制御手段140は、スタートスイッチ53の操作を契機に各回転リール23の回転を開始させるとともに、各回転リール23を一定の回転速度で回転させるためのものである。

具体的には、回転制御手段140は、ベット数記憶手段180の記憶するベット数が「3」である場合において、スタートスイッチ53の操作を契機に、各ステッピングモータ26の回転駆動を開始させて、各回転リール23の回転を開始させる。また、各回転リール23の回転が一定の回転速度に達するまで加速するように、各ステッピングモータ26の回転駆動を制御する。そして、各回転リール23の回転が一定の回転速度まで加速すると、各回転リール23が一定の回転速度を保って定常回転するように、各ステッピングモータ26の回転駆動を制御するようになっている。

【0035】

（回転位置判断手段150）

回転位置判断手段150は、各回転リール23の回転位置を特定するためのものである。

具体的には、各回転リール23が一定の回転速度まで回転を加速して定常回転になったことを契機に、各インデックスセンサー27によるインデックスの検出を開始する。そして、インデックスセンサー27がインデックスを検出したことを契機に、ステッピングモータ26のパルス数をカウントするとともに、このパルス数に基づいて対応する回転リール23の回転位置を特定する。なお、カウントしたパルス数は、インデックスを検出する度にリセットされ、あらたにパルス数がカウントされる。

【0036】

また、各回転リール23に21個ずつ付された図柄には、インデックスセンサー27がインデックスを検出した時の回転位置を基準にした図柄番号が割り振られている。具体的には、インデックスセンサー27がインデックスを検出したときに第一有効ライン37A上にある図柄から、順次「00」～「20」の図柄番号が割り振られている。また、それぞれの図柄番号に対応する図柄の種類を各回転リール23毎に記憶している。そして、回転リール23の回転位置、すなわちパルス数に基づいて、第一有効ライン37A上にある図柄の図柄番号を特定し、この図柄番号に基づいて図柄の種類を特定するようになっている。

（停止制御手段160）

停止制御手段160は、ストップスイッチ54の操作を契機に、対応する回転リール23の回転位置及び当選抽選手段130の抽選結果に基づいて、当該回転リール23の停止制御を行うためのものである。

【0037】

ここで、ストップスイッチ54が操作されてから、対応する回転リール23がいずれかの停止基準位置に停止するまでの間に、図柄表示窓31を通過する停止基準位置の数を「滑りコマ数」という。例えば、滑りコマ数「0」は、操作されたストップスイッチ54に対応する回転リール23を、当該操作から1番目に図柄表示窓31に表示される停止基準位置に停止させることを意味する。また、滑りコマ数「1」は、操作されたストップスイッチ54に対応する回転リール23を、当該操作から1番目に図柄表示窓31に表示される停止基準位置を通過させて、2番目に図柄表示窓31に表示される停止基準位置に停止させることを意味する。本実施の形態では、停止制御手段160は、当選抽選手段130の抽選結果に基づいて、滑りコマ数「0」ないし「4」の範囲で回転リール23を停止基準位置に停止させるようになっている。

【0038】

具体的には、遊技制御装置100のROMには、ストップスイッチ54の操作時における回転リール23の回転位置に基づき、対応する回転リール23が停止基準位置に停止するまでの滑りコマ数を、回転リール23毎に規定した停止テーブルが格納されている。

本実施の形態では、それぞれの当選フラグに対応した停止テーブル（例えば、「赤セブン当選」に対応する「赤セブン停止テーブル」など）が、遊技制御装置100のROMに記憶されている。当選フラグに対応する停止テーブルは、当該当選フラグに係る当選役が入賞し得るように且つその他の当選役が入賞しないように、各回転リール23の滑りコマ数が規定されている。また、当選役の図柄の組み合わせと「第1種図柄組み合わせ」、「第2種図柄組み合わせ」または「複合図柄組み合わせ」とが同時に有効ライン37に揃わないように、各回転リール23の滑りコマ数が規定されている。

10

【0039】

例えば、「スイカ当選」に対応する「スイカ停止テーブル」は、「スイカ」の図柄がいずれかの有効ライン37に3個揃い得るように、且つ「スイカ当選役」以外の当選役の図柄の組み合わせが有効ライン37に揃わないように、各回転リール23の滑りコマ数が規定されている。

例えば、「チェリー当選」に対応する「チェリー停止テーブル」は、左回転リール23Lの「チェリー」の図柄が有効ライン37に表示され得るように、且つ「チェリー当選役」以外の当選役の図柄の組み合わせが有効ライン37に揃わないように、各回転リール23の滑りコマ数が規定されている。

20

【0040】

また、「スイカ停止テーブル」及び「チェリー停止テーブル」は、各回転リール23が回転を停止した場合に、どの当選役の図柄の組み合わせも有効ライン37に揃わないが、「第1種図柄組み合わせ」、「第2種図柄組み合わせ」または「複合図柄組み合わせ」がいずれかの有効ライン37に揃うことがあるように、各回転リール23の滑りコマ数が規定されている。なお、「スイカ停止テーブル」及び「チェリー停止テーブル」は、「第1種図柄組み合わせ」、「第2種図柄組み合わせ」及び「複合図柄組み合わせ」について、1ゲームにおける各回転リール23の滑りコマ数の合計が「0」ないし「12」のいずれの場合も、有効ライン37に揃うことがあるように、各回転リール23の滑りコマ数が規定されている。

【0041】

また、遊技制御装置100のROMには、ボーナス当選フラグのいずれか1つと、小役当選フラグのいずれか1つとを同時にRAMの所定領域に有する場合に用いる停止テーブルが格納されている。例えば、「赤セブン当選フラグ」及び「ベル当選フラグ」を同時に有するときに用いる「ベル・赤7停止テーブル」等がある。これらのテーブルは、小役当選フラグに係る当選役よりもボーナス当選フラグに係る当選役が優先的に入賞し得るように、且つその他の当選役が入賞しないように、各回転リール23の滑りコマ数が規定されている。また、当選役の図柄の組み合わせと「第1種図柄組み合わせ」、「第2種図柄組み合わせ」または「複合図柄組み合わせ」とが同時に有効ライン37に揃わないように、各回転リール23の滑りコマ数が規定されている。

30

【0042】

また、遊技制御装置100のROMには、いずれの当選フラグにも対応しない「ハズレ停止テーブル」が格納されている。「ハズレ停止テーブル」は、いずれの当選役の図柄の組み合わせも有効ライン37に揃わないように、各回転リール23の滑りコマ数が規定されている。

40

停止制御手段160は、すべてのインデックスセンサー27がインデックスを検出したことを契機に、遊技制御装置100のRAMの当選フラグに応じた停止テーブルを選択する。このとき、遊技制御装置100のRAMにいずれの当選フラグも有さない場合には、ハズレ停止テーブルを選択する。そして、各ストップスイッチ54の操作の受付を開始する。これにより、各ストップスイッチ54の操作が有効となる。

【0043】

50

また、ストップスイッチ54の操作を契機に、選択した停止テーブルを参照して、ストップスイッチ54の操作時の回転位置に基づき滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分の停止基準位置が図柄表示窓31を通過した後に、最初に表示される停止基準位置に当該回転リール23が停止するように、ステップモータ26の回転駆動を制御する。

(滑りコマ数記憶手段210)

滑りコマ数記憶手段210は、回転を停止した回転リール23について現実の滑りコマ数を記憶するものである。

本実施の形態では、滑りコマ数記憶手段210は、3個の回転リール23について、いずれの滑りコマ数で回転を停止したかを、それぞれ遊技制御装置100のRAMの所定領域に記憶させるようになっている。

10

【0044】

(入賞判定手段170)

入賞判定手段170は、すべての回転リール23の回転が停止したことを契機に、複数の当選役のいずれに入賞か又は入賞なしかの判定を行うものである。

具体的には、入賞判定手段170は、例えば、すべての回転リール23が停止基準位置に停止した場合に、「7(赤色)」の図柄が有効ライン37に3個揃っているときには、「赤セブン当選役の入賞」と判定する。

また、入賞判定手段170は、例えば、すべての回転リール23が停止基準位置に停止した場合に、どの当選役に係る図柄の組み合わせも有効ライン37に揃っていないときには、「入賞なし」と判定する。

20

【0045】

(支払制御手段190)

支払制御手段190は、入賞によりメダルが支払われる当選役について入賞判定手段170により「当選役の入賞」と判定されたことを契機に、メダルを支払う制御を行うものである。メダルの支払いは、当選役に係る図柄の組み合わせの揃った有効ライン37毎に行われる。

なお、「メダルを支払う制御」は、「ホッパー5にメダルを払い出させる制御」を行ってもよいし、「クレジット数を増加させる制御」を行ってもよい。本実施の形態では、支払制御手段190は、クレジット数が上限の「50」に達する前は、クレジット数を増加させる制御を行う。また、支払制御手段190は、クレジット数が上限の「50」に達した後は、ホッパー5にメダルを払い出させる制御を行う。

30

【0046】

(表示組み合わせ判定手段220)

表示組み合わせ判定手段220は、図柄表示窓31に所定の図柄の組み合わせ(以下「移行図柄組み合わせ」という。)を表示しているか否かを判定するものである。

本実施の形態における「移行図柄組み合わせ」は、「複合図柄組み合わせ(「花・花・花」)」、「第1種図柄組み合わせ(花・花・ANY)」及び「第2種図柄組み合わせ(ANY・花・花)」である。

具体的には、表示組み合わせ判定手段220は、通常遊技において、遊技制御装置100のRAMの所定領域に「スイカ当選フラグ」または「チェリー当選フラグ」を有するが、「ボーナス当選フラグ」を有さない場合に、入賞判定手段170により「入賞なし」と判定されたときに、有効ライン37に「花・花・花」を表示しているか否かを判定する。そして、有効ライン37に「花・花・花」を表示していると判定した場合には、遊技制御装置100のRAMの所定領域に「複合表示フラグ」が設定され、後述する対応特殊遊技抽選手段230による抽選が行われる。また、有効ライン37に「花・花・花」を表示していないと判定した場合には、有効ライン37に「花・花・ANY」または「ANY・花・花」を表示しているか否かを判定する。そして、有効ライン37に「花・花・ANY」を表示していると判定した場合には、RAMの所定領域に「第1種表示フラグ」が設定され、有効ライン37に「ANY・花・花」を表示していると判定した場合には、RAMの所定領域に「第2種表示フラグ」が設定される。

40

50

【0047】

なお、本実施の形態では、当選抽選手段130の抽選により「スイカ当選役」に当選した場合に、各回転リール23の回転停止の際に「スイカ」の図柄が有効ライン37に揃わないとき、または、当選抽選手段130により「チェリー当選役」に当選した場合に、各回転リール23の回転停止の際に左回転リール23Lの「チェリー」の図柄が有効ライン37に表示されないときに、「花・花・花」、「花・花・A N Y」または「A N Y・花・花」が有効ライン37に表示されることがある。また、「花・花・花」、「花・花・A N Y」及び「A N Y・花・花」は、いずれも当選役に係る図柄の組み合わせではない。したがって、表示組み合わせ判定手段220により「花・花・花」、「花・花・A N Y」または「A N Y・花・花」が表示されていると判定された場合に、支払制御手段190によるメダルの支払いが行われない。

10

【0048】

（対応特殊遊技抽選手段230）

対応特殊遊技抽選手段230は、滑りコマ数に複数の特殊遊技のいずれを対応させるかを抽選で決定するものである。

本実施の形態では、停止制御手段160は、当選抽選手段130の抽選結果に基づいて、滑りコマ数「0」ないし「4」の範囲で回転リール23を停止基準位置に停止させるようになっている。したがって、1ゲームにおける各回転リール23の滑りコマ数の合計（以下「合計滑りコマ数」という。）は、「0」ないし「12」の範囲に収まる。

そして、対応特殊遊技抽選手段230は、遊技制御装置100のR A Mの所定領域に「複合表示フラグ」が設定されたことを契機に、「0」ないし「12」の中から2つの数値を抽選で選択する。そして、選択した数値の中で値の小さい方を下限とし、値の大きい方を上限として、この範囲内の合計滑りコマ数には第2特殊遊技を対応付け、この範囲外の合計滑りコマ数には第1特殊遊技を対応付けるようになっている。

20

【0049】

なお、対応特殊遊技抽選手段230は、公知の抽選手段を用いて抽選を行うものとし、これについての説明は省略する。

（移行特殊遊技決定手段240）

移行特殊遊技決定手段240は、いずれの特殊遊技に移行させるかを決定するものである。

30

本実施の形態では、移行特殊遊技決定手段240は、遊技制御装置100のR A Mの所定領域に「第1種表示フラグ」を有する場合には、第1特殊遊技に移行することを決定し、「第2種表示フラグ」を有する場合には、第2特殊遊技に移行することを決定する。

【0050】

また、移行特殊遊技決定手段240は、R A Mの所定領域に「複合表示フラグ」を有する場合には、滑りコマ数記憶手段210の記憶する滑りコマ数と、対応特殊遊技抽選手段230の抽選結果とに基づき、第1特殊遊技または第2特殊遊技のいずれに移行するかを決定する。具体的には、滑りコマ数記憶手段210の記憶する滑りコマ数に基づき、1ゲームにおける各回転リール23の滑りコマ数の合計、つまり合計滑りコマ数を算出する。そして、算出した合計滑りコマ数が、対応特殊遊技抽選手段230の抽選により定められた範囲内に収まるか否かを判断する。そして、収まると判断した場合には、第2特殊遊技に移行することを決定し、収まらないと判断した場合には、第1特殊遊技に移行することを決定する。

40

【0051】

（スロットマシンSの動作）

次に、スロットマシンSにおける遊技の制御の概略について、図7に示したフローチャートを用いて説明する。この制御は、遊技制御装置100で所定時間毎に繰り返し実行される。

ステップ101において、ゲーム更新処理が行われる。具体的には、R A Mの所定の領域がクリアされて、小役当選フラグの消去、入賞済みのボーナス当選フラグの消去、ベット数記憶手段180のベット数のクリア等がなされる。

50

ステップ102において、再遊技であるか否かの判断が行われる。そして、再遊技であると判断した場合には、ステップ103に進む。再遊技でないと判断した場合には、ステップ104に進む。

【0052】

ステップ103において、再遊技ベット処理が行われる。具体的には、前回のゲームでベットされたメダルの枚数、つまり「3」をベット数記憶手段180のベット数に加算する更新が行われる。そして、ステップ105に進む。

ステップ104において、ベット処理が行われる。具体的には、投入センサー47がメダルを検出すると、ベット数記憶手段180のベット数に「1」を加算する更新が行われる。または、ベットスイッチ51が操作されると、クレジット数を減じるとともに、ベット数記憶手段180のベット数に加算する更新が行われる。そして、ステップ105に進む。

10

ステップ105において、スタートスイッチ53が操作されたか否かの判断が行われる。そして、スタートスイッチ53が操作されたと判断したときには、ステップ106に進む。スタートスイッチ53が操作されていないと判断したときには、ステップ105に戻る。

【0053】

ステップ106において、3個の回転リール23の回転が開始される。そして、ステップ107に進む。

ステップ107において、当選抽選手段130による当選抽選処理が行われる。そして、ステップ108に進む。

ステップ108において、停止制御手段160による停止制御処理が行われる。そして、ステップ109に進む。なお、停止制御処理については、後述する。

20

ステップ109において、入賞判定手段170による入賞判定処理が行われる。そして、ステップ110に進む。

【0054】

ステップ110において、支払制御手段190による支払制御処理が行われる。そして、ステップ111に進む。

ステップ111において、遊技移行処理が行われる。そして、ゲームを終了する。なお、遊技移行処理については、後述する。

次に、ステップ108の停止制御処理について、図8に示したフローチャートを用いて説明する。

30

ステップ201において、遊技制御装置100のRAMの所定領域に有する当選フラグに応じた停止テーブルが選択される。いずれの当選フラグも有さない場合には、ハズレ停止テーブルが選択される。そして、ステップ202に進む。

【0055】

ステップ202において、ストップスイッチ54の操作の受付を開始する。これにより、ストップスイッチ54が操作されてストップ信号が出力されると、対応する回転リール23の停止制御を行うようになる。そして、ステップ203に進む。

ステップ203において、1個目のストップスイッチ54が操作されたか否かの判断が行われる。そして、1個目のストップスイッチ54が操作されたと判断したときには、ステップ204に進む。1個目のストップスイッチ54が操作されていないと判断したときには、ステップ203に戻る。

40

ステップ204において、ストップスイッチ54の操作の受付を終了する。これにより、ストップスイッチ54が操作されてストップ信号が出力されても、対応する回転リール23の停止制御を行わないようになる。そして、ステップ205に進む。

【0056】

ステップ205において、選択した停止テーブルを参照して、操作されたストップスイッチ54に対応する回転リール23の滑りコマ数を取得する。そして、ステップ206に進む。

ステップ206において、取得した滑りコマ数分の停止基準位置が図柄表示窓31を通過した後、最初に図柄表示窓31に表示される停止基準位置に停止するように、回転リール23

50

の回転を停止させる。そして、ステップ207に進む。

ステップ207において、滑りコマ数記憶手段210が、1個目の回転リール23がいずれの滑りコマ数で回転を停止したかを、遊技制御装置100のRAMの所定領域に記憶させる。そして、ステップ208に進む。

【0057】

ステップ208において、ストップスイッチ54の操作の受付を開始する。そして、ステップ203に進む。

ステップ209において、2個目のストップスイッチ54が操作されたか否かの判断が行われる。そして、2個目のストップスイッチ54が操作されたと判断したときには、ステップ210に進む。2個目のストップスイッチ54が操作されていないと判断したときには、ステップ209に戻る。

ステップ210において、ストップスイッチ54の操作の受付を終了する。そして、ステップ211に進む。

【0058】

ステップ211において、選択した停止テーブルを参照して、操作されたストップスイッチ54に対応する回転リール23の滑りコマ数を取得する。そして、ステップ212に進む。

ステップ212において、取得した滑りコマ数分の停止基準位置が図柄表示窓31を通過した後、最初に図柄表示窓31に表示される停止基準位置に停止するように、回転リール23の回転を停止させる。そして、ステップ213に進む。

ステップ213において、滑りコマ数記憶手段210が、2個目の回転リール23がいずれの滑りコマ数で回転を停止したかを、遊技制御装置100のRAMの所定領域に記憶させる。そして、ステップ214に進む。

【0059】

ステップ214において、ストップスイッチ54の操作の受付を開始する。そして、ステップ215に進む。

ステップ215において、3個目のストップスイッチ54が操作されたか否かの判断が行われる。そして、3個目のストップスイッチ54が操作されたと判断したときには、ステップ216に進む。3個目のストップスイッチ54が操作されていないと判断したときには、ステップ215に戻る。

ステップ216において、ストップスイッチ54の操作の受付を終了する。そして、ステップ217に進む。

【0060】

ステップ217において、選択した停止テーブルを参照して、操作されたストップスイッチ54に対応する回転リール23の滑りコマ数を取得する。そして、ステップ218に進む。

ステップ218において、取得した滑りコマ数分の停止基準位置が図柄表示窓31を通過した後、最初に図柄表示窓31に表示される停止基準位置に停止するように、回転リール23の回転を停止させる。そして、ステップ219に進む。

ステップ219において、滑りコマ数記憶手段210が、3個目の回転リール23がいずれの滑りコマ数で回転を停止したかを、遊技制御装置100のRAMの所定領域に記憶させる。そして、停止制御処理を終了する。

【0061】

次に、ステップ111の遊技移行処理について、図9に示したフローチャートを用いて説明する。

ステップ301において、BB中であるか否かの判断が行われる。BB中であると判断した場合には、ステップ302に進む。BB中でないと判断した場合には、ステップ304に進む。

ステップ302において、BB中に支払われたメダルが320枚を超えたか否かの判断が行われる。そして、BB中に支払われたメダルが320枚を超えたと判断した場合には

10

20

30

40

50

、ステップ303に進む。BB中に支払われたメダルが320枚を超えていないと判断した場合には、遊技移行処理を終了する。

【0062】

ステップ303において、BBを終了して、通常遊技に移行する。そして、遊技移行処理を終了する。

ステップ304において、RB中であるか否かの判断が行われる。RB中であると判断した場合には、ステップ305に進む。RB中でないと判断した場合には、ステップ307に進む。

ステップ305において、RB中に当選役に8回入賞したか、またはRB中に12ゲーム行ったか否かの判断が行われる。そして、RB中に当選役に8回入賞した、またはRB中に12ゲーム行ったと判断した場合には、ステップ306に進む。RB中に当選役に8回入賞しておらず、且つ12ゲーム行っていないと判断した場合には、遊技移行処理を終了する。

【0063】

ステップ306において、RBを終了して、通常遊技に移行する。そして、遊技移行処理を終了する。

ステップ307において、ステップ109の入賞判定結果が「赤セブン当選役の入賞」または「白セブン当選役の入賞」であるか否かの判断が行われる。そして、入賞判定結果が「赤セブン当選役の入賞」または「白セブン当選役の入賞」であると判断した場合には、ステップ308に進む。入賞判定結果が「赤セブン当選役の入賞」または「白セブン当選役の入賞」のどちらでもないとして判断した場合には、ステップ309に進む。

ステップ308において、通常遊技、第1特殊遊技または第2特殊遊技を終了して、Bに移行する。そして、遊技移行処理を終了する。

【0064】

ステップ309において、ステップ109の入賞判定結果が「BAR当選役の入賞」であるか否かの判断が行われる。そして、入賞判定結果が「BAR当選役の入賞」であると判断した場合には、ステップ310に進む。入賞判定結果が「BAR当選役の入賞」でないと判断した場合には、ステップ311に進む。

ステップ310において、通常遊技、第1特殊遊技または第2特殊遊技を終了して、RBに移行する。そして、遊技移行処理を終了する。

ステップ311において、第1特殊遊技中であるか否かの判断が行われる。第1特殊遊技中であると判断した場合には、ステップ312に進む。RB中でないと判断した場合には、ステップ314に進む。

【0065】

ステップ312において、第1特殊遊技中に30ゲーム行ったか否かの判断が行われる。そして、第1特殊遊技中に30ゲーム行ったと判断した場合には、ステップ313に進む。第1特殊遊技中に30ゲーム行っていないと判断した場合には、遊技移行処理を終了する。

ステップ313において、第1特殊遊技を終了して、通常遊技に移行する。そして、遊技移行処理を終了する。

ステップ314において、第2特殊遊技中であるか否かの判断が行われる。第2特殊遊技中であると判断した場合には、ステップ315に進む。RB中でないと判断した場合には、ステップ317に進む。

【0066】

ステップ315において、第2特殊遊技中に100ゲーム行ったか否かの判断が行われる。そして、第2特殊遊技中に100ゲーム行ったと判断した場合には、ステップ316に進む。第2特殊遊技中に100ゲーム行っていないと判断した場合には、遊技移行処理を終了する。

ステップ316において、第2特殊遊技を終了して、通常遊技に移行する。そして、遊技移行処理を終了する。

ステップ317において、ステップ109の入賞判定結果が「入賞なし」であるか否かの判断が行われる。そして、入賞判定結果が「入賞なし」と判断した場合には、ステップ318に進む。入賞判定結果が「入賞なし」でないと判断した場合には、遊技移行処理を終了する。

【0067】

ステップ318において、遊技制御装置100のRAMの所定領域にボーナス当選フラグを有するか否かの判断が行われる。そして、ボーナス当選フラグを有しないと判断した場合には、ステップ319に進む。ボーナス当選フラグを有すると判断した場合には、遊技移行処理を終了する。

ステップ319において、遊技制御装置100のRAMの所定領域に「スイカ当選フラグ」または「チェリー当選フラグ」を有するか否かの判断が行われる。そして、「スイカ当選フラグ」または「チェリー当選フラグ」を有すると判断した場合には、ステップ320に進む。「スイカ当選フラグ」及び「チェリー当選フラグ」のどちらも有しないと判断した場合には、遊技移行処理を終了する。

【0068】

ステップ320において、表示組み合わせ判定手段220による表示組み合わせ判定処理が行われる。そして、ステップ321に進む。なお、表示組み合わせ判定処理については、後述する。

ステップ321において、移行特殊遊技決定手段240による移行特殊遊技決定処理が行われる。そして、遊技移行処理を終了する。なお、移行特殊遊技決定処理については、後述する。

次に、ステップ320の表示組み合わせ判定処理について、図10に示したフローチャートを用いて説明する。

【0069】

ステップ401において、第n有効ラインについて、有効ライン37に「花・花・花」を表示しているか否かを判定する。そして、表示していると判定した場合には、ステップ402に進む。表示していないと判定した場合には、ステップ404に進む。

ステップ402において、遊技制御装置100のRAMの所定領域に「複合表示フラグ」を設定する。そして、ステップ403に進む。

ステップ403において、対応特殊遊技抽選手段230による抽選が行われる。これにより、合計滑りコマ数の「0」ないし「12」のそれぞれに、第1特殊遊技または第2特殊遊技が対応付けられる。そして、表示組み合わせ判定処理を終了する。

【0070】

ステップ404において、第n有効ラインについて、有効ライン37に「花・花・ANY」を表示しているか否かを判定する。そして、表示していると判定した場合には、ステップ405に進む。表示していないと判定した場合には、ステップ406に進む。

ステップ405において、遊技制御装置100のRAMの所定領域に「第1種表示フラグ」を設定する。そして、表示組み合わせ判定処理を終了する。

ステップ406において、第n有効ラインについて、有効ライン37に「ANY・花・花」を表示しているか否かを判定する。そして、表示していると判定した場合には、ステップ407に進む。表示していないと判定した場合には、ステップ408に進む。

【0071】

ステップ407において、遊技制御装置100のRAMの所定領域に「第2種表示フラグ」を設定する。そして、表示組み合わせ判定処理を終了する。

ステップ408において、第1有効ライン37Aないし第4有効ライン37Dのすべての有効ライン37について、ステップ401、ステップ404及びステップ406の判定が行われたか否かを判断する。そして、すべての有効ライン37について判定が行われたと判断した場合には、表示組み合わせ判定処理を終了する。すべての有効ライン37について判定が行われていないと判断した場合には、ステップ401に戻る。

次に、ステップ321の移行特殊遊技決定処理について、図11に示したフローチャー

トを用いて説明する。

【0072】

ステップ501において、遊技制御装置100のRAMの所定領域に「第1種表示フラグ」を有するか否かの判断が行われる。そして、「第1種表示フラグ」を有しないと判断した場合には、ステップ502に進む。「第1種表示フラグ」を有すると判断した場合には、ステップ505に進む。

ステップ502において、遊技制御装置100のRAMの所定領域に「第2種表示フラグ」を有するか否かの判断が行われる。そして、「第2種表示フラグ」を有しないと判断した場合には、ステップ503に進む。「第2種表示フラグ」を有すると判断した場合には、ステップ507に進む。

10

【0073】

ステップ503において、遊技制御装置100のRAMの所定領域に「複合表示フラグ」を有するか否かの判断が行われる。そして、「複合表示フラグ」を有すると判断した場合には、ステップ504に進む。「複合表示フラグ」を有しないと判断した場合には、移行特殊遊技決定処理を終了する。

ステップ504において、滑りコマ数記憶手段210の記憶する滑りコマ数に基づき、合計滑りコマ数を算出する。そして、ステップ505に進む。

ステップ505において、ステップ504で算出された合計滑りコマ数が、対応特殊遊技抽選手段230の抽選により定められた範囲内に収まるか否かを判断する。そして、収まらないと判断した場合には、ステップ506に進む。収まると判断した場合には、ステップ508に進む。

20

【0074】

ステップ506において、第1特殊遊技に移行することを決定する。そして、ステップ507に進む。

ステップ507において、通常遊技を終了して、第1特殊遊技に移行する。そして、移行特殊遊技決定処理を終了する。

ステップ508において、第2特殊遊技に移行することを決定する。そして、ステップ509に進む。

ステップ509において、通常遊技を終了して、第2特殊遊技に移行する。そして、移行特殊遊技決定処理を終了する。

30

【0075】

以上のように、本実施の形態によれば、第1種図柄組み合わせ（花・花・ANY）及び第2種図柄組み合わせ（ANY・花・花）のどちらも図柄表示窓31に表示された場合、つまり複合図柄組み合わせ（花・花・花）が有効ライン37に揃った場合に、回転を停止した回転リール23の滑りコマ数に基づいて、第1特殊遊技または第2特殊遊技のいずれか一方に移行するようになっている。したがって、遊技者は、複合図柄組み合わせ（花・花・花）が有効ライン37に揃った場合に、どちらの特殊遊技に移行されるか特定できない。これにより、遊技者は、緊張感を持って特殊遊技を行うようになることから、遊技を飽きずに継続することができる。

【0076】

40

（他の実施の形態）

本発明は、上述した実施の形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲における変形や改良も含むものである。

例えば、「リプレイ当選役」に当選する確率について、第1特殊遊技中または第2特殊遊技中のいずれか一方を通常遊技中よりも高くなるように、他方を通常遊技中よりも低くなるように設定してもよいし、または、第1特殊遊技中及び第2特殊遊技中の双方とも通常遊技中よりも低くなるように設定してもよい。また、例えば、第1特殊遊技または第2特殊遊技のいずれか一方においては、当選抽選手段130の抽選結果に関する情報を報知するが、他方においては、この情報を報知しないようにしてもよい。

【0077】

50

また、例えば、停止制御手段160により一の有効ライン37に「第1種図柄組み合わせ（花・花・A N Y）」を表示させ、且つ異なる一の有効ライン37に「第2種図柄組み合わせ（A N Y・花・花）」を表示させることができるようにしてもよい。そして、一の有効ライン37に「花・花・A N Y」を表示し、同時に異なる一の有効ライン37に「A N Y・花・花」を表示していると表示組み合わせ判定手段220により判定された場合に、滑りコマ数記憶手段210の記憶する滑りコマ数に基づいて、第1特殊遊技または第2特殊遊技のいずれか一方に移行するようにしてもよい。

また、例えば、停止制御手段160により有効ライン37に「花・花・花」を表示させることはあるが、「花・花・任意の図柄（花を除く）」及び「任意の図柄（花を除く）・花・花」のどちらも表示させることはないようにしてもよい。そして、有効ライン37に「花・花・花」を表示していると表示組み合わせ判定手段220により判定された場合に、滑りコマ数記憶手段210の記憶する滑りコマ数に基づいて、第1特殊遊技または第2特殊遊技のいずれか一方に移行するようにしてもよい。

10

【0078】

また、対応特殊遊技抽選手段230は、1ゲームにおける各回転リール23の滑りコマ数の合計（合計滑りコマ数）、つまり「0」ないし「12」のそれぞれに第1特殊遊技または第2特殊遊技のいずれか一方を対応付けたが、例えば、1ゲームにおける1個の回転リール23の滑りコマ数、つまり「0」ないし「4」のそれぞれに第1特殊遊技または第2特殊遊技のいずれか一方を対応付けてもよい。そして、移行特殊遊技決定手段240は、所定の回転リール23について滑りコマ数記憶手段210の記憶する滑りコマ数と、対応特殊遊技抽選手段230の抽選結果とに基づき、第1特殊遊技または第2特殊遊技のいずれに移行するかを決定するようにしてもよい。

20

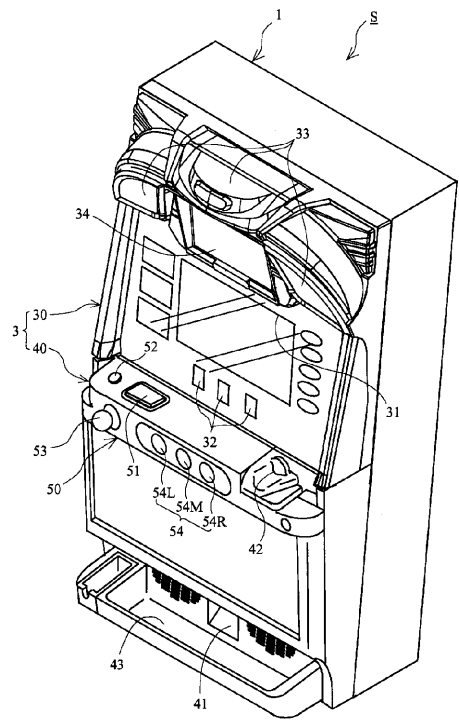
【符号の説明】

【0079】

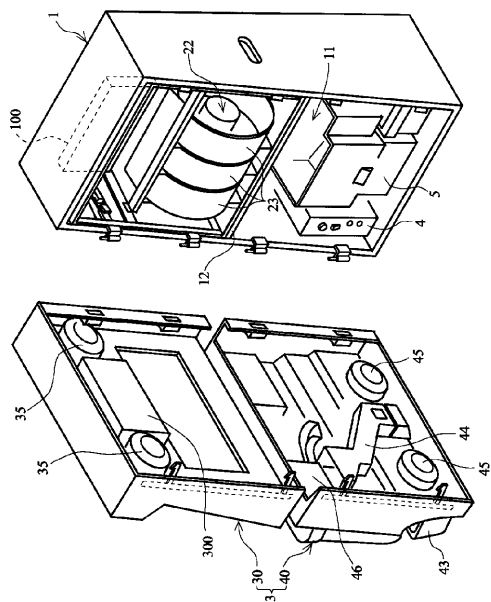
1 筐体	3 前扉
23 回転リール	31 図柄表示窓
53 スタートスイッチ	54 ストップスイッチ
130 当選抽選手段	160 停止制御手段
170 入賞判定手段	210 滑りコマ数記憶手段
220 表示組み合わせ判定手段	

30

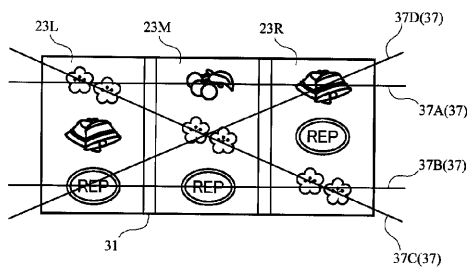
【図 1】



【図 2】



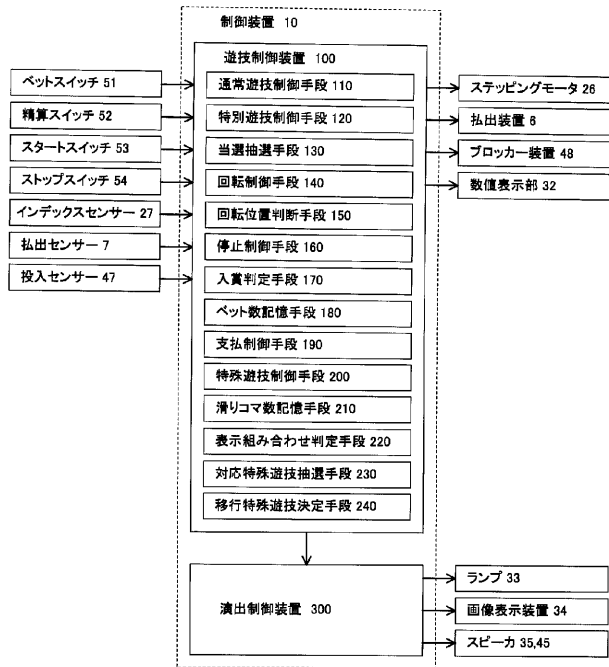
【図 3】



【図 4】

円柄番号	28(23L)	28(23M)	28(23R)
20 ---	REP	REP	REP
19 ---	REP	REP	REP
18 ---	B A R	REP	REP
17 ---	REP	REP	REP
16 ---	REP	REP	B A R
15 ---	REP	REP	REP
14 ---	REP	REP	REP
13 ---	REP	REP	REP
12 ---	REP	REP	REP
11 ---	REP	REP	REP
10 ---	REP	REP	REP
09 ---	REP	REP	REP
08 ---	REP	REP	REP
07 ---	REP	REP	REP
06 ---	REP	REP	REP
05 ---	REP	REP	REP
04 ---	REP	REP	REP
03 ---	B A R	REP	B A R
02 ---	REP	B A R	REP
01 ---	REP	REP	REP
00 ---	REP	REP	REP

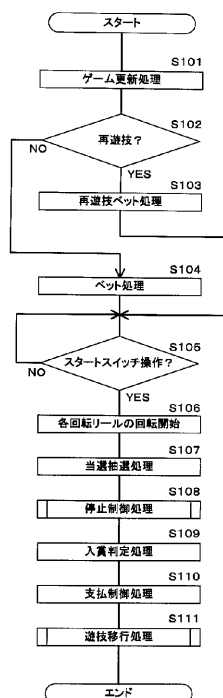
【図 5】



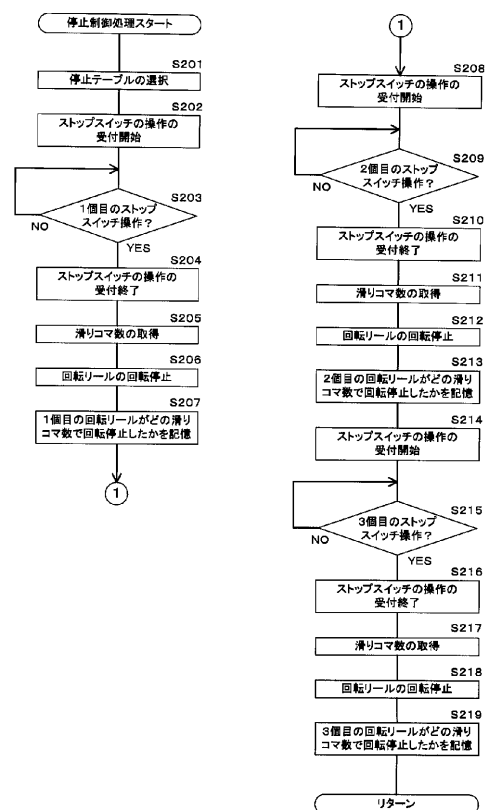
【図 6】

左回転リール	中央回転リール	右回転リール	当選役
			赤セブン当選役
			白セブン当選役
			BAR 当選役
			リプレイ当選役
			ベル当選役
			スイカ当選役
			特殊ベル当選役
	ANY	ANY	チェリー当選役

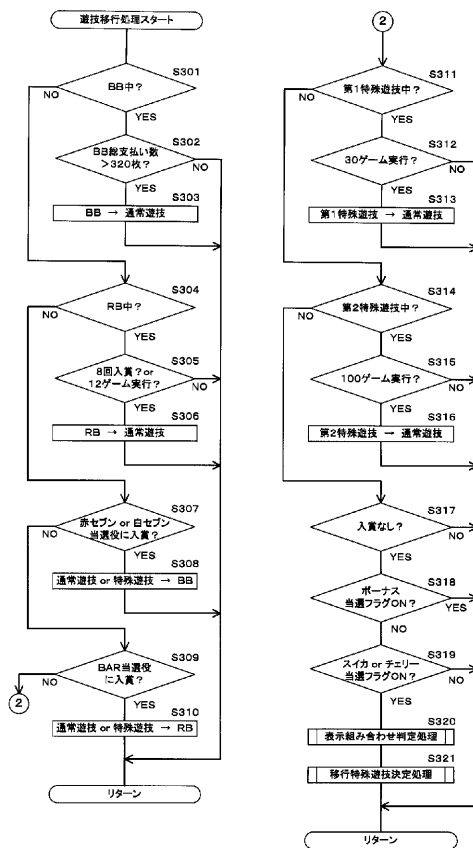
【図 7】



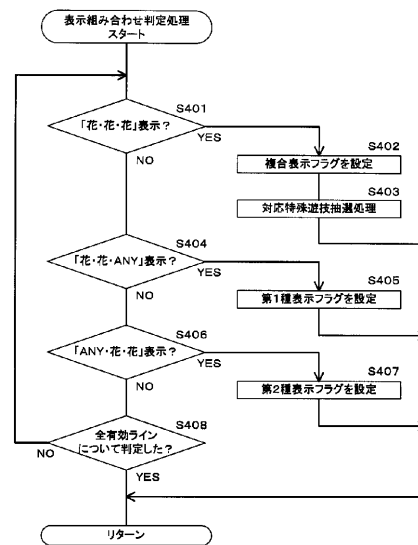
【図 8】



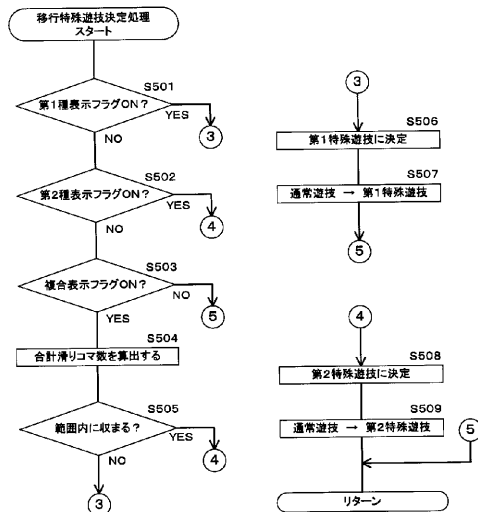
【図 9】



【図 10】



【図 11】



フロントページの続き

(72)発明者 日▲高▼ 重之

東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 岡崎 秀明

東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AB25 AB29 AC23 AC34 AC52 AC64
AC65 AC77 AC82 BA02 BA13 BA14 BA15 BA22 BA31 BA35
BA37 BA38 BB02 BB32 BB78 BB80 BB83 BB93 BB94 BB96
CA02 CA23 CA24 CA25 CA27 CB04 CB23 CB32 CC01 CC13
CC24 CC28 CD03 CD11 CD12 CD18 CD23 CD32 CD47 DA04
DA33 DA36 DA38 DA52 DA54 DA63