

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4183056号  
(P4183056)

(45) 発行日 平成20年11月19日 (2008.11.19)

(24) 登録日 平成20年9月12日 (2008.9.12)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 4 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 1 D

請求項の数 5 (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2001-11748 (P2001-11748)  
 (22) 出願日 平成13年1月19日 (2001.1.19)  
 (65) 公開番号 特開2002-210080 (P2002-210080A)  
 (43) 公開日 平成14年7月30日 (2002.7.30)  
 審査請求日 平成16年8月31日 (2004.8.31)  
 審判番号 不服2007-11965 (P2007-11965/J1)  
 審判請求日 平成19年4月26日 (2007.4.26)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100104916  
 弁理士 古溝 聡  
 (72) 発明者 小菅 真人  
 群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株  
 式会社三共内

合議体

審判長 三原 裕三

審判官 川島 陵司

審判官 河本 明彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

1 ゲームに対して賭け数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

入賞を許容するか否かを表示結果が導出される以前に決定し、該決定結果に応じた決定情報を設定する事前決定手段と、

前記可変表示装置の表示結果に応じて、遊技者に有価価値を払い出す有価価値付与手段と、

前記可変表示装置の表示結果に応じて、遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

遊技状態がビッグボーナスにあるときに、前記有価価値付与手段が遊技者に払い出した有価価値の総数を累積して計数する有価価値数計数手段と、

遊技状態がビッグボーナスにあるときの各ゲームにおいて、該ビッグボーナスに遊技状態を移行させる入賞が前記事前決定手段により設定された決定情報に従って定められる所定数に、前記有価価値数計数手段が計数した有価価値の総数が達したか否かを判定する所定数判定手段と、

前記所定数判定手段により前記所定数に達したと判定された場合に、ビッグボーナスの遊技状態を終了させるビッグボーナス終了手段とを備え、

前記事前決定手段は、

前記遊技状態移行手段が遊技状態をビッグボーナスに移行させる契機となる前記可変

10

20

表示装置の表示結果を構成する識別情報の種類毎に入賞を許容するか否かを決定し、該決定により入賞が許容された識別情報の種類毎に異なる決定情報を設定するとともに、

該ビッグボーナスに遊技状態を移行させる入賞を許容する決定情報が設定されることにより、複数種類用意された所定数のうちから該設定された決定情報の種類に応じた所定数が前記所定数判定手段の判定に用いる所定数として定められ、

前記ビッグボーナス終了手段は、所定回の実行を終了条件として定めたレギュラーボーナスが提供されている最中に前記事前決定手段により設定された決定情報に従って定められる所定数に達したと判定されたときには、当該レギュラーボーナスの実行回数に関わらずに該ビッグボーナスとともに当該レギュラーボーナスを終了させ、

前記複数種類用意された所定数には、第1の所定数と該第1の所定数よりも大きい第2の所定数とがあり、

前記所定数判定手段の判定に用いる所定数として前記第2の所定数が定められているときに、前記有価価値数計数手段が計数した有価価値の総数が前記第1の所定数になるまでは該第1の所定数に対応する表示を行い、前記有価価値数計数手段が計数した有価価値の総数が前記第1の所定数に達したときに前記第2の所定数に対応する表示に切り替える表示切替手段をさらに備える

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項2】

前記ビッグボーナス終了手段は、各回のゲームにおいて前記可変表示装置上の表示態様に応じた有価価値の払い出しを終了した後に、前記遊技状態移行手段にビッグボーナスの遊技状態を終了させる

ことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

#### 【請求項3】

前記所定数判定手段の判定に用いる所定数に従って、演出手段に所定の演出を行わせ、その演出の態様により遊技者に該所定数判定手段の判定に用いる所定数を示す演出制御手段をさらに備える

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。

#### 【請求項4】

前記事前決定手段により設定された決定情報に従って定められる所定数と、遊技者に払い出した有価価値の総数との差を示す残り数を表示する残り数表示手段をさらに備える

ことを特徴とする請求項1乃至3のいずれか1項に記載のスロットマシン。

#### 【請求項5】

前記事前決定手段により設定された決定情報に従って定められる所定数を表示する所定数表示手段と、遊技者に払い出した有価価値の総数を表示する有価価値数表示手段とをさらに備える

ことを特徴とする請求項1乃至4のいずれか1項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】

本発明は、スロットマシンに関し、特にビッグボーナスの終了条件に関するものである。

#### 【0002】

#### 【従来の技術】

スロットマシンは、一般に、外周部に複数種類の図柄を所定配列で配すると共に、回転駆動されるリールを複数（通常3個）並べ、リールの一部を視認可能とした可変表示部を設けた可変表示装置を有している。そして、リールの回転が停止した際に可変表示部から視認可能な図柄の態様によって、入賞したかどうかが決められる。この入賞の中には、レギュラーボーナスやビッグボーナスという遊技者に有利な遊技状態に移行させるものが含まれている。

#### 【0003】

遊技状態がレギュラーボーナスやビッグボーナスに移行されると、遊技者は、他の遊技状

10

20

30

40

50

態の時よりも多くのメダルを獲得することができるようになる。特にビッグボーナスでは、レギュラーボーナスの時よりも獲得可能なメダルの枚数が一層多くなっている。このように多くのメダルの獲得が可能となるビッグボーナスは、いわゆるＪＡＣＩＮの数や、提供された小役ゲームの数が所定数に達することによって終了するのが一般的であった。

【０００４】

【発明が解決しようとする課題】

このような条件のみでビッグボーナスを終了させる場合、遊技者は、他の遊技状態と比べて極端に多くのメダルを獲得することができてしまう。このことは、徒に遊技者の射幸心をあおってしまうという好ましくない面を生じさせることもあった。

【０００５】

そこで、本願出願人は、先に特願２０００－２８６８８８（平成１２年９月２１日出願）にて、メダルの獲得枚数が所定数に達したらビッグボーナスを終了させるなどの所定数時処理を行うスロットマシンを提案している。しかしながら、この提案にかかるスロットマシンでは、技量が一定レベル以上に達した遊技者であれば、ビッグボーナス中におけるメダルの獲得枚数に全く差が生じなくなり、高水準の遊技性を提供することができなかった。

【０００６】

本発明は、徒に遊技者の射幸心をあおることを抑えつつ、遊技性も高くした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】

上記目的を達成するため、本発明のスロットマシンは、

１ゲームに対して賭け数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

入賞を許容するか否かを表示結果が導出される以前に決定し、該決定結果に応じた決定情報を設定する事前決定手段と、

前記可変表示装置の表示結果に応じて、遊技者に有価価値を払い出す有価価値付与手段と、

前記可変表示装置の表示結果に応じて、遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

遊技状態がビッグボーナスにあるときに、前記有価価値付与手段が遊技者に払い出した有価価値の総数を累積して計数する有価価値数計数手段と、

遊技状態がビッグボーナスにあるときの各ゲームにおいて、該ビッグボーナスに遊技状態を移行させる入賞が前記事前決定手段により設定された決定情報に従って定められる所定数に、前記有価価値数計数手段が計数した有価価値の総数が達したか否かを判定する所定数判定手段と、

前記所定数判定手段により前記所定数に達したと判定された場合に、ビッグボーナスの遊技状態を終了させるビッグボーナス終了手段とを備え、

前記事前決定手段は、

前記遊技状態移行手段が遊技状態をビッグボーナスに移行させる契機となる前記可変表示装置の表示結果を構成する識別情報の種類毎に入賞を許容するか否かを決定し、該決定により入賞が許容された識別情報の種類毎に異なる決定情報を設定するとともに、

該ビッグボーナスに遊技状態を移行させる入賞を許容する決定情報が設定されることにより、複数種類用意された所定数のうちから該設定された決定情報の種類に応じた所定数が前記所定数判定手段の判定に用いる所定数として定められ、

前記ビッグボーナス終了手段は、所定回の実行を終了条件として定めたレギュラーボーナスが提供されている最中に前記事前決定手段により設定された決定情報に従って定められる所定数に達したと判定されたときには、当該レギュラーボーナスの実行回数に関わらずに該ビッグボーナスとともに当該レギュラーボーナスを終了させ、

前記複数種類用意された所定数には、第１の所定数と該第１の所定数よりも大きい第２

10

20

30

40

50

の所定数とがあり、

前記所定数判定手段の判定に用いる所定数として前記第2の所定数が定められているときに、前記有価価値数計数手段が計数した有価価値の総数が前記第1の所定数になるまでは該第1の所定数に対応する表示を行い、前記有価価値数計数手段が計数した有価価値の総数が前記第1の所定数に達したときに前記第2の所定数に対応する表示に切り替える表示切替手段をさらに備える

ことを特徴とする。

#### 【0008】

上記スロットマシンでは、遊技者に払い出した有価価値の数が所定数に達すると、ビッグボーナスの遊技状態を終了させる。ビッグボーナスの遊技状態を終了させたときには、遊技者に付与される有価価値の数が制限されることとなる。これにより、遊技者の射幸心を抑えることが可能となる。一方、ビッグボーナスの遊技状態を終了させるために適用される所定数が複数用意されているため、遊技性の高さも保つことができる。さらに、ビッグボーナスの遊技状態を終了させる所定数は、可変表示装置の表示結果を構成する識別情報に対応したものであるので、遊技者にとって分かり易いものとなる。また、ビッグボーナスの遊技状態を終了させるものとする処理は、最も簡単な制御方法であると共に、有価価値の変化が遊技者にとって分かり易い方法である。

#### 【0009】

なお、有価価値の付与は、メダルなどの有形の媒体の払い出しの他、スロットマシン内部へのクレジットの蓄積によって行ってもよい。

#### 【0015】

上記スロットマシンにおいて、前記ビッグボーナス終了手段は、各回のゲームにおいて前記可変表示装置上の表示態様に応じた有価価値の付与を終了した後に、ビッグボーナスの遊技状態を終了させるものであってもよい。

この場合、可変表示装置上の表示結果に応じた有価価値の払い出しは必ず行われるので、遊技者の感情を害さないで済む。

#### 【0019】

この場合において、上記スロットマシンは、前記所定数判定手段の判定に用いる所定数に従って、演出手段に所定の演出を行わせ、その演出の態様により遊技者に該所定数判定手段の判定に用いる所定数を示す演出制御手段をさらに備えるものとしてもよい。

この場合、所定数判定手段の判定に用いる所定数が演出によって示されるので、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0020】

上記スロットマシンは、またさらに、

前記事前決定手段により設定された決定情報に従って定められる所定数と、遊技者に払い出した有価価値の総数との差を示す残り数を表示する残り数表示手段をさらに備えることが好ましい。

すなわち、ビッグボーナス中の有価価値の払い出し総数を遊技者が数えるのは困難であるので、このような残り数表示手段を設けることによって、遊技者はビッグボーナスを終了させる状態が近づいているのを容易に認識することが可能となるからである。

#### 【0021】

前記事前決定手段により設定された決定情報に従って定められる所定数を表示する所定数表示手段と、遊技者に払い出した有価価値の総数を表示する有価価値数表示手段とをさらに備えるものとしてすることができる。この場合にも、遊技者はビッグボーナスを終了させる状態が近づいているのを容易に認識することができる。なお、所定数表示手段と有価価値数表示手段とは、同一の表示装置上に領域を分けて設けるものとしても、別々の表示装置上に設けるものとしてもよい。

#### 【0022】

#### 【発明の実施の形態】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

## 【 0 0 2 3 】

図 1 は、この実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。図示するように、このスロットマシン 1 の上部前面側には、左可変表示部 5 L、中可変表示部 5 C 及び右可変表示部 5 R によって構成される可変表示装置 5 が設けられている。可変表示部 5 L、5 C、5 R の内部には、それぞれリール駆動モータ（図示せず）の駆動によって回転／停止させられるリール 6 L、6 C、6 R が設けられている。

## 【 0 0 2 4 】

リール 6 L、6 C、6 R には、「色なし 7」、「色付き 7」、「BAR」、「JAC」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」といった図柄が所定の順序で描かれている。可変表示部 5 L、5 C、5 R には、リール 6 L、6 C、6 R の外周部に描かれた図柄が、上下三段に表示される。リール 6 L、6 C、6 R のそれぞれに対して、その基準位置を検出するリール位置検出センサ（図示せず）が設けられている。

10

## 【 0 0 2 5 】

可変表示装置 5 の周囲には、各種のランプが設けられている。有効ライン表示ランプ 2 1 は、賭数（後述するメダルゲームであれば、メダルの投入枚数）に応じた有効ラインに対応して点灯し、どのラインが有効ラインとなっているかを遊技者に示すためのランプである。役表示ランプ 3 1 は、その時の遊技状態における役図柄を紹介するためのランプである。

## 【 0 0 2 6 】

投入指示ランプ 3 2 は、メダルを投入可能としているときに点灯するランプである。スタートランプ 3 3 は、スタート可能、すなわちスタートレバー 1 2 を操作して、リール 6 L、6 C、6 R を回転開始可能としたときに点灯するランプである。リプレイランプ 3 4 は、後述するリプレイ当選したときに点灯するランプである。ゲームオーバーランプ 3 5 は、スロットマシン 1 が打ち止めとなったときに点灯するランプである。告知ランプ 3 6 は、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに内部当選していることを告知するランプである。

20

## 【 0 0 2 7 】

ゲーム回数表示器 2 5 は、スロットマシン内部に設けられたビッグボーナスカウンタやレギュラーボーナスカウンタの値を表示し、ビッグボーナスやレギュラーボーナス中でのゲームの実行回数を表示する。クレジット表示器 2 6 は、メダルの投入枚数に応じてスロットマシン 1 に加算記憶されたクレジット数を表示する。払出数表示器 2 7 は、入賞が成立した場合に付与されるメダルの枚数を表示する。

30

## 【 0 0 2 8 】

可変表示装置 5 の下方に設けられた台状部分の水平面には、メダル投入口 1 6 と、1 枚 BET ボタン 1 7 と、MAX BET ボタン 1 8 とが設けられている。メダル投入口 1 6 は、投入指示ランプ 3 2 が点灯しているときに、メダルを投入する。後述するメダルゲームでは、メダルの投入数が賭数となる。1 枚 BET ボタン 1 7 及び MAX BET ボタン 1 8 は、スロットマシン 1 内に蓄積されているクレジット（最大 5 0）から賭数を設定する。

## 【 0 0 2 9 】

その垂直面には、スタートレバー 1 2 と、停止ボタン 9 L、9 C、9 R が設けられている。スタートレバー 1 2 は、ゲームを開始する際に遊技者が操作するもので、その操作によってリール駆動モータが駆動開始され、リール 6 L、6 C、6 R が回転開始する。停止ボタン 9 L、9 C、9 R は、遊技者が操作することによってリール駆動モータの駆動を停止させ、対応するリール 6 L、6 C、6 R が回転停止する。停止ボタン 9 L、9 C、9 R 等が配されているパネルの下側には、画像表示可能な液晶表示装置 7 が設けられている。

40

## 【 0 0 3 0 】

また、スロットマシン 1 の下部前面側には、ゲーム切替ボタン 2 2 と、スピーカ 2 8 と、メダル払出口 2 9 と、メダル貯留皿 3 0 とが設けられている。ゲーム切替ボタン 2 2 は、後述するメダルゲームとクレジットゲームとを選択切替するためのボタンである。スピーカ 2 8 は、入賞時やビッグボーナス、レギュラーボーナス突入時の効果音の出力や、異常

50

時における警報音の出力を行うと共に、遊技状態に応じた様々な演出用の音声の出力を行う。メダル払出口 29 は、入賞が成立した場合にメダルを払い出すものであり、メダル貯留皿 30 は、払い出されたメダルを貯めておくためのものである。

【0031】

さらに、スロットマシン 1 の最上部前面側には、複数の LED からなる遊技効果 LED 24 が設けられている。遊技効果 LED 24 は、遊技状態に応じた様々なパターンで、それを構成する各 LED から光を発するものである。なお、遊技効果 LED 24 は、単色からなるものであっても、複数色からなるものであってもよい。

【0032】

図 2 は、スロットマシン 1 の動作全体を制御するための遊技制御部の回路構成を示すブロック図である。遊技制御部 45 は、図 2 に示すように、CPU (Central Processing Unit) 46 と、ROM (Read Only Memory) 47 と、RAM (Random Access Memory) 48 と、I/O (Input/Output) ポート 49 と、初期リセット回路 51 と、クロック発生回路 52 と、パルス分周回路 53 と、アドレスデコード回路 54 と、スイッチ・センサ回路 55 と、モータ回路 56 と、モータ回路 57 と、LED 駆動回路 58 と、LED 回路 59 と、ランプ回路 60 と、電源回路 62 とから構成されている。

10

【0033】

CPU 46 は、後述するフローチャートに示すような処理プログラムを実行し、各部に制御信号を与える。ROM 47 は、CPU 46 の処理プログラムや固定的に用いられるデータを格納する。RAM 48 は、必要なデータの書き込み及び読み出しを行え、CPU 46 のワークエリアとして使用される。RAM 48 は、ビッグボーナス当選フラグ、レギュラーボーナス当選フラグなどの各種フラグや、各種カウンタの記憶領域としても使用される。なお、RAM 48 は、バックアップ電源 63 によりバックアップされており、停電時に備えている。

20

【0034】

I/O ポート 49 は、CPU 46 と遊技制御部 45 内の各回路との間の信号のやりとりをする。初期リセット回路 51 は、電源投入時またはリセットされた時、CPU 46 にリセットパルスを与える。クロック発生回路 52 は、CPU 46 にクロック信号を供給する。パルス分周回路 (割り込みパルス発生回路) 53 は、クロック発生回路 52 からのクロック信号を分周して割り込みパルスを定期的に CPU 46 に与える。アドレスデコード回路 54 は、CPU 46 からのアドレスデータをデコードする。

30

【0035】

CPU 46 は、パルス分周回路 53 から定期的に与えられる割り込みパルスに従って、割り込み制御ルーチンを実行することが可能となる。アドレスデコード回路 54 は、CPU 46 からのアドレスデータをデコードし、ROM 47、RAM 48、I/O ポート 49 にそれぞれチップセクタ信号を与える。

【0036】

スイッチ・センサ回路 55 は、スタートレバー 12、メダル投入口 16、1 枚 BET ボタン 17、MAX BET ボタン 18、メダル払出口 29 及び左、中、右停止ボタン 9L、9C、9R からの信号 (実際には、これらに配されたセンサからの信号)、並びに左、中、右リール 6L、6C、6R に配された左、中、右リールセンサからの信号を受信し、I/O ポート 49 を介して CPU 46 に渡す。

40

【0037】

モータ回路 56 は、CPU 46 からの制御信号に従ってステッピングモータ用の駆動制御信号を出力することで、左、中、右リール駆動モータを駆動し、左、中、右リール 6L、6C、6R を回転/停止させる。モータ回路 57 は、CPU 46 からの制御信号に従って、内部のメダル流路に設けられたメダル払出モータを駆動して、メダル払出口 29 からメダルの払い出しを行わせる。

【0038】

LED 回路 59 は、CPU 46 からの制御信号に従って、ゲーム回数表示器 25 にゲーム

50

回数を表示させ、クレジット表示器 26 にスロットマシン 1 の内部に蓄積されたクレジット数を表示させ、払出数表示器 27 に払い出すべきメダルを表示させる。ランプ回路 60 は、CPU 46 からの制御信号に従って、有効ライン表示ランプ 21、役表示ランプ 31、投入指示ランプ 32、スタートランプ 33、リプレイランプ 34、ゲームオーバーランプ 35 及び告知ランプ 36 を点灯/消灯する。また、遊技効果 LED 24 の状態（点灯、消灯、明るさ、点滅時間間隔）などを制御する。

【0039】

LCD 駆動回路 58 は、CPU 46 からの制御信号に従って液晶表示装置 7 を制御し、遊技の進行状況や内部状態を報知するための演出画像を表示させ、また、遊技の進行のために有用となる情報を表示させる。

10

【0040】

遊技制御部 45 の CPU 46 は、また、リール 6L、6C、6R が停止させられたときに、可変表示装置 5 の賭数に応じて設定された有効ラインに停止した図柄により、後述するように入賞したかどうかを判定している。入賞の際には、メダルの払い出しが行われると共に、入賞に伴って遊技状態が変化させられる。遊技状態の変化によって、遊技者が獲得できるメダルの枚数が異なってくる。以下、CPU 46 によって入賞と判定される“役”について説明する。

【0041】

賭数に応じた有効ライン上に、例えば「BAR」が 3 つ揃った場合、遊技状態がレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスは、レギュラーボーナスゲームと称されるゲームを所定回（例えば、12 回）だけ行うことにより終了するものであり、RAM 48 内にはレギュラーボーナスゲーム数を算出するカウンタが設けられている。なお、このレギュラーボーナスに移行した状態、すなわちレギュラーボーナスゲームが提供されている遊技状態を、第 1 の特別遊技状態といい、RAM 48 内にレギュラーボーナス中フラグが設定される。

20

【0042】

賭数に応じた有効ライン上に、例えば「色付き 7」または「色なし 7」が 3 つ揃った場合には、遊技状態がビッグボーナスに移行する。ビッグボーナスにおいては、小役ゲームと称されるゲームを最大 30 ゲーム行うことができる。この小役ゲームでは、比較的高い確率で有効ライン上に「JAC」が揃うと（JACIN）、前述したレギュラーボーナスが提供される。

30

【0043】

ビッグボーナスは、30 回の小役ゲームが終了するか、3 回目の JACIN に基づいたレギュラーボーナスゲームが全て終了した後に終了する。さらには、ビッグボーナスの開始以降で遊技者が獲得したメダルの枚数（払い出しメダル数と賭数設定メダル数の差）が所定枚数に達したときにも終了する。所定枚数の決定については、後述する。RAM 48 内には小役ゲーム数及び JACIN 数、JACIN によって提供されたレギュラーボーナスゲームのゲーム数、及びビッグボーナス中におけるメダルの獲得枚数を算出するためのカウンタが設けられている。なお、このビッグボーナスに移行した遊技状態を、第 2 の特別遊技状態といい、RAM 48 内にビッグボーナス中フラグが設定される。

40

【0044】

また、レギュラーボーナスゲーム以外のゲームで、「色付き 7」、「色なし 7」、「BAR」、「JAC」以外の図柄が有効ライン上に揃った場合には小役入賞となる。さらに、ビッグボーナス期間中に提供される小役ゲームとレギュラーボーナスゲームとを除き、有効ライン上において「JAC」が揃えば、リプレイ当選となる。

【0045】

上記した各役を発生させるためには、ビッグボーナス当選フラグ、レギュラーボーナス当選フラグ、小役当選フラグ或いはリプレイ当選フラグが RAM 48 内に設定されている必要がある。ビッグボーナス中に JACIN してレギュラーボーナスを提供させるには、JACIN 当選フラグが RAM 48 内に設定されている必要がある。これらのフラグの設定

50

は、CPU 46 がランダムカウンタの値を取得することにより、所定の内部抽選を行うことによって決定する。

【0046】

この内部抽選の結果に従って、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、リプレイゲーム及び小役ゲームなどの全ての入賞を発生させるか否か、さらにビッグボーナス中にJACINさせるか否かが決定され、すなわちこれらの当選フラグがRAM 48内に設定される。

【0047】

以下、この実施の形態にかかるスロットマシン1における遊技動作について説明する。なお、以下の説明において“ゲーム”といった場合には、特に断りのない限り、メダルの投入またはBETボタン73、74の押圧操作からリール6L、6C、6Rが回転/停止して図柄の可変表示が停止するまでに行われる1回のゲームをいうものとする。このスロットマシン1では、ゲーム切替ボタン22の操作により、メダルゲームとクレジットゲームのいずれかでゲームを進行することができる。

【0048】

図3は、遊技制御部45が遊技進行のために行う全体的な処理の流れを示すフローチャートである。このフローチャートの処理は、1回のゲーム毎に行われる。ビッグボーナス中フラグの設定により、遊技状態がビッグボーナスに移行している場合には、後述するフローチャートの処理が付け加えられて1ゲーム分の処理が行われる。

【0049】

1ゲーム分の処理が開始すると、投入指示ランプ32が点灯または点滅状態となり、遊技制御部45のCPU46は、スタートレバー12の操作によりリール6L、6C、6Rを回転開始させ、停止ボタン9L、9C、9Rの操作によりリール6L、6C、6Rを停止させるゲーム実行処理を行う(ステップS1)。

【0050】

図4は、ゲーム実行処理を詳細に示すフローチャートである。まず、遊技制御部45のCPU46は、対応するセンサからスイッチ・センサ回路55、I/Oポート49を介して入力される信号に基づいて、メダル投入口16からメダルが投入されたか、或いはクレジットゲームの場合には1枚BETボタン17またはMAX BETボタン18が操作され、予め蓄積しておいた最大50枚のメダル数分のクレジットから賭数設定がされたかどうかを判定する(ステップS101)。

【0051】

メダル投入口16からのメダルの投入、或いはBETボタン17、18の操作がない場合には、CPU46は、ステップS101の処理を繰り返し、メダルが投入されるか、或いはBETボタン17、18が操作されるのを待機する。一方、メダル投入口16からのメダルの投入、或いはBETボタン17、18の操作があった場合には、CPU46は、投入されたメダル数またはBETボタン17、18の操作に応じた賭数に従って有効ラインを設定し、ランプ回路60に制御信号を送って有効ライン表示ランプ21を点灯させる(ステップS102)。

【0052】

また、メダルの投入等によってスタートランプ32が点灯し、スタートレバー12を操作可能な状態となり、CPU46は、対応するセンサからスイッチ・センサ回路55、I/Oポート49を介して入力される信号に基づいて、スタートレバー12が操作されたか否かを判定する(ステップS103)。スタートレバー12が操作されていない場合には、ステップS101の処理に戻る。

【0053】

スタートレバー12が操作された場合には、前回のゲーム終了から所定時間経過したことを条件として、CPU46は、I/Oポート49を介してモータ回路56に制御信号を送り、モータ回路56がリール駆動モータを駆動することによって、左、中、右の全てのリール6L、6C、6Rを回転開始させる(ステップS104)。これにより、可変表示装置5上の図柄が可変表示される。なお、リール6L、6C、6Rを回転開始させる順序は

10

20

30

40

50



、RAM 48内に設定されている各種フラグの値などに従って変化させてもよい。

【0054】

次に、CPU 46は、対応するセンサからスイッチ・センサ回路56、I/Oポート49を介して入力される信号に基づいて、左停止ボタン9Lが操作されたか否かを判定する(ステップS105)。左停止ボタン9Lが操作された場合は、CPU 46は、I/Oポート49を介してモータ回路56に制御信号を送り、モータ回路56がリール駆動モータを駆動停止することによって、左リール6Lの回転を停止させる(ステップS106)。左停止ボタン9Lが操作されていなければ、そのまま次の処理に進む。

【0055】

同様に、CPU 46は、中停止ボタン9Cが操作されたか否かを判定し(ステップS107)、操作されていれば、中リール9Cの回転を停止させる(ステップS108)。さらに、右停止ボタン9Rが操作されたか否かを判定し(ステップS109)、操作されていれば、右リール9Rの回転を停止させる(ステップS110)。

10

【0056】

なお、ステップS106、S108またはS110でリールの回転を停止させる場合、CPU 46は、対応するリール位置センサからスイッチ・センサ回路55、I/Oポート49を介して入力される信号と、RAM 48内に設定されている各種フラグの値とに基づいて、可変表示部5L、5C、5Rに停止させる図柄を制御している。つまり、いわゆる引き込み制御を行っている。

【0057】

20

その後、CPU 46は、左、中、右の全てのリール6L、6C、6Rが停止させられたか否かを判定する(ステップS111)。左、中、右のリール6L、6C、6Rのうちでまだ停止させられていないものがある場合には、CPU 46は、リール停止タイマが予め定められた所定時間(例えば、30秒)を計時したか否かを判断する(ステップS112)。所定時間を計時していない場合には、ステップS105の処理に戻り、ステップS105～S112の処理を繰り返す。

【0058】

所定時間を計時していた場合には、まだ停止していない全てのリールの回転を停止させ(ステップS113)、ゲーム実行処理を終了する。また、ステップS111において、左、中、右の全てのリール6L、6C、6Rが停止されていた場合には、そのままゲーム実行処理を終了し、ステップS2の入賞判定処理に進む。

30

【0059】

図5は、入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。入賞判定処理において、CPU 46は、まず賭数に応じて設定された有効ライン上に「色つき7」が揃い、「色つき7」によるビッグボーナス入賞となっているか否かを判定する(ステップS201)。「色つき7」によるビッグボーナス入賞となっていれば、CPU 46は、RAM 48にビッグボーナス中フラグを設定する(ステップS202)。

【0060】

また、CPU 46は、ビッグボーナスの期間において遊技者が獲得することができるメダルの枚数の上限を示す所定数を450に決定し、RAM 48に設定する(ステップS203)。さらに、「色つき7」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である15を、払い出し数としてRAM 48に設定する(ステップS204)。そして、入賞判定処理を終了する。

40

【0061】

「色つき7」によるビッグボーナス入賞となっていなければ、CPU 46は、今度は賭数に応じて設定された有効ライン上に「色なし7」が揃い、「色なし7」によるビッグボーナス入賞となっているか否かを判定する(ステップS205)。「色なし7」によるビッグボーナス入賞となっていれば、CPU 46は、RAM 48にビッグボーナス中フラグを設定する(ステップS206)。

【0062】

50

また、CPU 46 は、ビッグボーナスの期間において遊技者が獲得することができるメダルの枚数の上限を示す所定数を 300 に決定し、RAM 48 に設定する（ステップ S 207）。さらに、「色なし 7」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である 15 を、払い出し数として RAM 48 に設定する（ステップ S 208）。そして、入賞判定処理を終了する。

【0063】

「色なし 7」によるビッグボーナス入賞ともなっていないならば、CPU 46 は、今度は賭数に応じて設定された有効ライン上に「BAR」が揃い、「BAR」によるレギュラーボーナス入賞となっているか否かを判定する（ステップ S 209）。「BAR」によるレギュラーボーナス入賞となっていれば、CPU 46 は、RAM 48 にレギュラーボーナス中フラグを設定する（ステップ S 210）。さらに、「BAR」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である 15 を、払い出し数として RAM 48 に設定する（ステップ S 211）。そして、入賞判定処理を終了する。

10

【0064】

「BAR」によるレギュラーボーナス入賞ともなっていないならば、CPU 46 は、今度は賭数に応じて設定された有効ライン上に「ベル」が揃い、「ベル」による小役入賞となっているか否かを判定する（ステップ S 212）。「ベル」による小役入賞となっていれば、CPU 46 は、「ベル」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である 15 を、払い出し数として RAM 48 に設定する（ステップ S 213）。そして、入賞判定処理を終了する。

20

【0065】

「ベル」による小役入賞ともなっていないならば、CPU 46 は、今度は賭数に応じて設定された有効ライン上に「スイカ」が揃い、「スイカ」による小役入賞となっているか否かを判定する（ステップ S 214）。「スイカ」による小役入賞となっていれば、CPU 46 は、「スイカ」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である 8 を、払い出し数として RAM 48 に設定する（ステップ S 215）。そして、入賞判定処理を終了する。

【0066】

「スイカ」による小役入賞ともなっていないならば、CPU 46 は、今度は賭数に応じて設定された有効ライン上に「チェリー」が揃い、「チェリー」による小役入賞となっているか否かを判定する（ステップ S 216）。「チェリー」による小役入賞となっていれば、CPU 46 は、「チェリー」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である 4 を、払い出し数として RAM 48 に設定する（ステップ S 217）。そして、入賞判定処理を終了する。

30

【0067】

「スイカ」による小役入賞ともなっていないならば、CPU 46 は、今度は賭数に応じて設定された有効ライン上に「JAC」が揃い、「JAC」によるリプレイ入賞となっているか否かを判定する（ステップ S 218）。「スイカ」による小役入賞となっていれば、CPU 46 は、次のゲームにおいて遊技者が賭数設定を行うことなく、今回のゲームと同じ賭数でゲームを行えるようにするためのリプレイフラグを RAM 48 に設定する（ステップ S 219）。そして、入賞判定処理を終了する。

40

【0068】

以上のようにして入賞判定処理が終了すると、CPU 46 は、所定の制御信号の出力によりメダル払出モータを制御し、メダル払出口 29 からメダル皿 30 に入賞判定処理の判定結果で払い出し数として RAM 48 に設定された枚数のメダルを払い出させる（ステップ S 3）。但し、クレジットゲームの場合には、メダルを払い出す代わりに、内部に蓄積するクレジット数を増加させる（但し、クレジット数の増加も、他の部分ではメダルの払い出しと同じに扱われる）。

【0069】

また、遊技状態がレギュラーボーナスやビッグボーナスにあるときは、このメダル払い出し処理の終わりに、それらの終了条件を判定し、レギュラーボーナス中フラグ或いはビッ

50

グボーナス中フラグをクリアする。そして、このメダル払出処理が終了すると1ゲーム分の処理が終了し、さらに所定の時間が経過すると、次の1ゲーム分の処理(図3)が開始する。

【0070】

ところで、上記したように、レギュラーボーナスやビッグボーナスという遊技状態には、それぞれに終了条件が設けられている。レギュラーボーナスの終了条件は、従来のスロットマシンと同じであり、このスロットマシン1でも、従来と同様の手法によって終了条件を判定している。一方、ビッグボーナスの終了条件は、従来のスロットマシンとは異なるため、このスロットマシン1では、次のようにして終了条件の判定を行っている。

【0071】

図6は、遊技状態がビッグボーナスに移行している場合に、図3～図5の処理に追加して実行される処理を示すフローチャートである。図6(a)は、ステップS1のゲーム実行処理において追加される処理を示し、図6(b)は、ステップS2の入賞判定処理において追加される処理を示し、図6(c)は、ステップS3のメダル払い出し処理において追加される処理を示す。

【0072】

ゲーム実行処理においては、メダルの投入またはBETボタン17、18が操作されると(ステップS101)、CPU46は、それによって設定された賭数分だけ、メダルの獲得枚数を算出するためのカウンタの値を減算する(ステップS301)。その後、CPU46は、有効ラインの設定、有効ライン表示ランプ21の点灯の処理を行う(ステップS102)。

【0073】

また、スタート操作が行われると(ステップS103)、CPU46は、RAM48内の小役当選フラグに基づいて、小役ゲームが提供されているかを判定する(ステップS302)。小役ゲームが提供されている場合には、CPU48は、小役ゲーム数を計数するカウンタの値を1だけ加算する(ステップS303)。

【0074】

小役ゲーム数が提供されていない場合、またはステップS303の処理を終了した後、CPU46は、RAM48内のレギュラーボーナス中フラグを参照して、JACINに基づくレギュラーボーナスが提供されているかどうかを判定する(ステップS304)。JACINに基づくレギュラーボーナスが提供されている場合には、48は、レギュラーボーナスゲーム数を計数するカウンタの値を1だけ加算する(ステップS305)。その後、リール6L、6C、6Rを回転開始させる(ステップS104)。なお、JACINに基づくゲームが提供されていない場合には、そのままリール6L、6C、6Rを回転開始させる(ステップS104)。

【0075】

入賞判定処理においては、最後にJACIN入賞したかを判定する(ステップS311)。JACIN入賞した場合には、CPU46は、レギュラーボーナス中フラグをRAM48内に設定し(ステップS312)、さらにJACIN数を計数するカウンタの値を1だけ加算し(ステップS313)、レギュラーボーナスのゲーム数を計数するカウンタの値を0に設定して(ステップS314)、入賞判定処理を終了する。JACIN当選していなかった場合には、そのまま入賞判定処理を終了する。

【0076】

メダル払い出し処理においては、メダルの払い出しが実際に終了すると、CPU46は、払い出したメダルの枚数分だけ、メダルの獲得枚数を算出するためのカウンタの値を加算する(ステップS321)。そして、メダルの獲得枚数を算出するためのカウンタの値が、ステップS203またはS207で決定して、RAM48に設定した所定数に達しているかどうかを判定する(ステップS322)。メダルの獲得枚数が所定数に達していれば、ステップS325の処理に進む。

【0077】

10

20

30

40

50

所定値に達していなければ、CPU 46は、小役ゲーム数を計数するカウンタの値が30に達しているかどうかを判定する(ステップS 3 2 3)。小役ゲーム数が30に達していれば、ステップS 3 2 5の処理に進む。

【0078】

小役ゲーム数が30に達していなければ、CPU 46は、JACIN数を計数するカウンタの値が3で、かつレギュラーボーナスゲーム数を計数するカウンタの値が10に達しているかどうかを判定する(ステップS 3 2 4)。JACIN数が3かつレギュラーボーナスゲーム数が10である場合には、ステップS 2 3 5の処理に進む。JACIN数が3でないか、レギュラーボーナスゲーム数が10でないかのいずれかの場合には、そのままメダル払い出し処理を終了する。

10

【0079】

ステップS 3 2 5では、ビッグボーナスの終了条件を満たすこととなったため、CPU 46は、RAM 48内のビッグボーナス中フラグをクリアして、ビッグボーナスの遊技状態を終了させる。さらに、CPU 46は、レギュラーボーナス中フラグ、メダル獲得数を算出するためのカウンタ、小役ゲーム数を計数するカウンタ、JACIN数を計数するカウンタの値をクリアして(ステップS 3 2 6)、メダル払い出し処理を終了する。

【0080】

以上説明したように、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、遊技状態がビッグボーナスに移行した際において遊技者が獲得可能なメダルの枚数(RAM 48に設定される所定数)が、理論上獲得可能なメダルの枚数(入賞時に払い出される15枚を含めて771枚)よりも少なく設定されてる。つまり、ビッグボーナス中の遊技をどのように進行了としても、メダルの獲得枚数が適度な数に限られているため、徒に遊技者の射幸心をあおってしまうことがない。

20

【0081】

また、この所定数は、その契機となった図柄が「色つき7」であるか「色なし7」であるかの違いによって、ビッグボーナス中に遊技者が獲得することができるメダルの枚数の上限が変わっている。この所定数が少ない「色なし7」による入賞であれば、上級者でもメダルの獲得枚数が初級者と差がつかないため、とりわけ上級者に対して射幸心を抑える効果が働く。一方、この所定数が多い「色つき7」による入賞であれば、上級者と初級者との間でメダルの獲得枚数に差を生じさせることができるため、とりわけ上級者に対して遊技性の高いスロットマシンを提供することが可能となっている。そして、この所定数の違いは、入賞態様を構成する図柄の違いによっているため、遊技者にとって非常に分かり易い。

30

【0082】

また、メダル獲得枚数によるビッグボーナスの終了判定は、ゲーム毎のメダルの払い出しが終了してから行われている。このため、可変表示装置5上の表示態様に応じたメダルの払い出しは必ず行われることとなるため、入賞に対するメダルの払い出しを期待する遊技者の感情を害してしまうことがない。

【0083】

さらに、ビッグボーナスは、小役ゲーム数などの通常の条件によっても終了させている。このため、遊技者にとってビッグボーナス中のメダル獲得枚数が保証されたものとはならないので、メダル獲得枚数をビッグボーナスの終了条件として追加しても、遊技性を著しく低下させない。さらに、遊技者のメダル獲得枚数が所定数に達したときの処理としては、単純にビッグボーナスの終了としているので、制御が容易であると共に、遊技者にとっても遊技状態の変化が分かり易くなる。

40

【0084】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明の適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

【0085】

上記の実施の形態では、入賞判定処理において「色なし7 - 色なし7 - 色なし7」の入賞

50

か「色付き 7 - 色つき 7 - 色つき 7」の入賞かを判定し、その判定結果に応じて遊技者が獲得できるメダル枚数の上限となる所定数を決定していた。つまり、可変表示装置 5 に表示結果が表れてから所定数を決定するものとしていた。これに対して、「色なし 7 - 色なし 7 - 色なし 7」の入賞を許容させるかどうかと、「色付き 7 - 色つき 7 - 色つき 7」の入賞を許容させるかどうかを別々に内部抽選において抽選して、それぞれ別個のボーナス当選フラグを設定するものとしてもよい。この場合、内部抽選の段階で所定数の決定まで行うことができるが、その後の可変表示装置 5 の表示結果は一義的に定まるので、可変表示装置 5 の表示結果に応じて所定数を決定する場合と実質的な変わりはない。

#### 【 0 0 8 6 】

上記の実施の形態では、ビッグボーナス中に遊技者が獲得可能なメダルの上限を示す所定数は、可変表示装置 5 の表示結果が「色つき 7」であるか「色なし 7」であるかという図柄の違いによって、決定されるものとしていた。これに対して、可変表示装置 5 の表示結果として表れた図柄の種類とは独立した抽選によって、この所定数を決定するものとしてもよい。

#### 【 0 0 8 7 】

図 7 は、この変形例における入賞判定処理を示すフローチャートである。ここでは、CPU 46 は、まず賭数に応じて設定された有効ライン上に「色つき 7」または「色なし 7」が揃い、これらいずれかの図柄によるビッグボーナス入賞となっているかを判定する（ステップ S 401）。ビッグボーナス入賞となっていれば、CPU 46 は、RAM 48 にビッグボーナス中フラグを設定する（ステップ S 402）。

#### 【 0 0 8 8 】

また、CPU 46 は、上記した内部抽選の場合と同様に乱数を取得し、取得した乱数の値に基づいてビッグボーナスの期間において遊技者が獲得することができるメダルの枚数の上限を示す所定数を、例えば 300 とするか 450 とするかを決定するための抽選を行う（ステップ S 403）。

#### 【 0 0 8 9 】

次に、CPU 46 は、ステップ S 403 で決定した所定数を、ビッグボーナスの期間において遊技者が獲得できるメダルの上限枚数として、RAM 48 に設定する（ステップ S 404）。さらに、「色つき 7」または「色なし 7」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である 15 を、払い出し数として RAM 48 に設定する（ステップ S 405）。そして、入賞判定処理を終了する。なお、「色つき 7」の入賞とも「色なし 7」の入賞ともなっていない場合における処理は、上記の実施の形態で示したものと同一である（ステップ S 209 ~ S 219）。

#### 【 0 0 9 0 】

この変形例では、図柄の種類に関係なくビッグボーナスの入賞がある都度、抽選を行って、ビッグボーナス中に遊技者が獲得することができるメダルの枚数（所定数）を設定している。つまり、この所定数はランダムに決定することができるので、遊技の進行上の変化が大きくなり、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 0 9 1 】

なお、この変形例におけるビッグボーナス中に遊技者が獲得可能できるメダル数の上限を示す所定数の抽選を、異なるタイミングで行うもの、異なる態様で行うものにさらに変形させることができる。例えば、内部抽選によってビッグボーナス当選フラグを設定する際に、併せてこの所定数に関する抽選も行い、RAM 48 に設定するものとしてもよい。

#### 【 0 0 9 2 】

また、ビッグボーナスに移行して何ゲームかを実行してから、この所定数の抽選を行って RAM 48 に設定するものとしてもよい。或いは、この所定数のデフォルト値を 300 とし、予め RAM 48 に設定しておくが、ビッグボーナス中に遊技者が獲得したメダルの枚数が 300 に達したときに、この所定数に関する抽選を行い、抽選で当たりとなったならば、所定数を 450 に書き換えて RAM 48 に設定し、ビッグボーナスでの遊技を続行するものとしてもよい。一方、抽選でハズレとなったならば、ビッグボーナス中フラグをク

リアして、ビッグボーナスを終了させるものとすればよい。

【 0 0 9 3 】

さらに、この所定数の抽選を、液晶表示装置 7 に表示される画像などによって行われる演出と絡めて行うこともできる。例えば、C P U 4 6 は、液晶表示装置 7 に予め定められた一連の画像を表示し、その最終結果において決定した所定数を画像として示すものとしてもよい。或いは、複数種類用意された所定数に対応する複数種類の画面を一定間隔（例えば、0 . 1 秒）で切り替え表示し、遊技者が所定のボタンを操作したタイミングで画面の切り替えを停止させてもよい。そして、C P U 4 6 は、停止した画面が示す所定数を、ビッグボーナス中に遊技者が獲得できるメダルの上限として R A M 4 8 に設定してもよい。この遊技者自らの操作に絡む抽選も、本発明に適用することができる。このように演出と絡めて、ビッグボーナス中に遊技者が獲得可能なメダルの枚数の上限を示すことにより、遊技興趣を向上させることができる。

10

【 0 0 9 4 】

なお、この変形例は、上記した実施例と併せて適用することができる。例えば、「色つき 7」のビッグボーナス入賞となった場合には、所定数として 4 5 0 か 4 0 0 かのいずれかを抽選によって決定し、「色なし 7」のビッグボーナス入賞となった場合には、所定数として 3 5 0 か 3 0 0 かのいずれかを抽選によって決定するものとしてもよい。また、抽選によって決定可能な所定数の種類は任意であり、1 枚毎で変化するものであっても構わない。

【 0 0 9 5 】

20

上記の実施の形態では、ビッグボーナス中における遊技者のメダル獲得枚数（純増枚数）が所定数に達すると、ビッグボーナスを終了させるものとしていた。しかしながら、遊技者に払い出したメダルの枚数が所定数に達したとき、ビッグボーナスを終了させるものとすることもできる。この場合は、遊技者の設定した賭数によるカウンタの値の減算を行わなければよい。つまり、遊技者に付与した有価価値の数として、ビッグボーナス中におけるメダルの純増枚数と、ビッグボーナス中におけるメダルの払い出し枚数とのいずれも適用することができる。

【 0 0 9 6 】

また、ビッグボーナス中に遊技者が獲得できるメダルの枚数の上限として決定した所定数を、カウンタの初期値として設定し、C P U 4 6 は、払い出したメダルの枚数だけこのカウンタの値を減算していくものとしてもよい。純増枚数を基準とする場合は、C P U 4 6 は、遊技者が設定した賭数だけこのカウンタの値を加算していくものとすればよい。そして、C P U 4 6 は、カウンタの値が 0 またはマイナスとなった場合に、ビッグボーナスを終了させるものとすればよい。

30

【 0 0 9 7 】

さらに、C P U 4 6 は、ビッグボーナス中に遊技者が獲得できるメダルの上限として決定した所定数と、ビッグボーナスの開始以降に遊技者が獲得したメダルの枚数（或いは遊技者に支払われたメダルの枚数）とを液晶表示装置 7 その他の表示器（別々のものであっても可）に表示させるものとしてもよい。さらには、両者の差の数を求め、これを液晶表示装置 7 その他の表示器に表示させるものとしてもよい。なお、上記のカウンタを用いる場合は、そのカウンタの値をそのまま差の数として適用することができる。これにより、遊技者は、ビッグボーナスの終了が近づいていることを容易に認識することができる。

40

【 0 0 9 8 】

また、上記した変形例において遊技者が獲得したメダルの数が 3 0 0 に到達したときに抽選を行うまでは、遊技者が獲得できるメダルの上限を示す所定数として 3 0 0 を表示しておくが、抽選に当たった場合は、所定数の表示を 4 5 0 に切り替えるものとすることができる。また、内部的にはビッグボーナスの入賞時などの時点で所定数が 4 5 0 と決定されていても、表示上は 3 0 0 としておいてもよい。この場合において、遊技者が実際に獲得したメダルの数が 3 0 0 に到達したときに、所定数の表示を 4 5 0 に切り替えるものとしてもよい。なお、上記のような表示を行うかどうかは任意であり、例えば、表示を行うか

50

どうかをビッグボーナスの入賞の度に抽選するものとしてもよい。また、上記のような表示を全く行わないものも可能である。

【0099】

上記の実施の形態では、ビッグボーナス中における遊技者のメダル獲得枚数が所定数に達した時の処理として、単純にビッグボーナスを終了させるだけであった。しかしながら、他の処理を行うことによって、ビッグボーナス中に遊技者が獲得可能なメダルの枚数を抑えることも可能である。例えば、ビッグボーナス中でメダルの獲得枚数が所定数に達すると、小役、JACINなどの内部抽選に当選する、すなわち小役入賞やJACIN入賞を許容する旨を決定する確率を下げるといった処理も適用できる。この場合、ビッグボーナスの終了条件自体は、従来からの一般的なスロットマシンと変わらないので、遊技者は、従来と全く同じように遊技を進めることができる。

10

【0100】

上記の実施の形態では、ビッグボーナスにおいて30回の小役ゲームと、最大3回までのレギュラーボーナスとを提供していたが、ビッグボーナス中に提供されるゲームの態様は、これ以外のものであっても構わない。例えば、30回の小役ゲームのみを提供するものであってもよい。また、ビッグボーナス中に提供するレギュラーボーナスの回数は任意であり、抽選などによって可変とすることもできる。

【0101】

上記の実施の形態では、可変表示装置5は、外周部に複数の図柄を所定順に配した3つのリール6L、6C、6Rを備えるものとし、これらのリール6L、6C、6Rの回転駆動によって図柄を可変表示させるものとしていた。しかしながら、液晶表示装置などの表示装置上で仮想的に図柄を可変表示させるものを、上記のような可変表示装置5の代わりに用いてもよい。

20

【0102】

【発明の効果】

請求項1の発明によれば、徒に遊技者の射幸心をあおってしまうことなく、複数態様のビッグボーナスがあるので、遊技性を高いものとすることができる。

【0106】

請求項2の発明によれば、可変表示装置の表示結果に応じた有価価値の付与は、必ず行われるものとなる。

30

【0110】

請求項3の発明によれば、ビッグボーナスを終了させる所定数が演出によって示され、遊技興趣を向上させることができる。

【0111】

請求項4の発明によれば、遊技者は、ビッグボーナスを終了させる状態が近づいていることを容易に認識することができる。

【0112】

請求項5の発明によれば、遊技者は、ビッグボーナスを終了させる状態が近づいていることを容易に認識することができる。

40

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。

【図2】図1のスロットマシンの遊技制御部（メイン基板）の構成を示すブロック図である。

【図3】遊技制御部が1ゲームを行うための処理を示すフローチャートである。

【図4】図3のゲーム実行処理を詳細に示すフローチャートである。

【図5】図3の入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図6】ビッグボーナス時に追加して実行される処理を示すフローチャートである。

【図7】図3の入賞判定処理の他の例を示すフローチャートである。

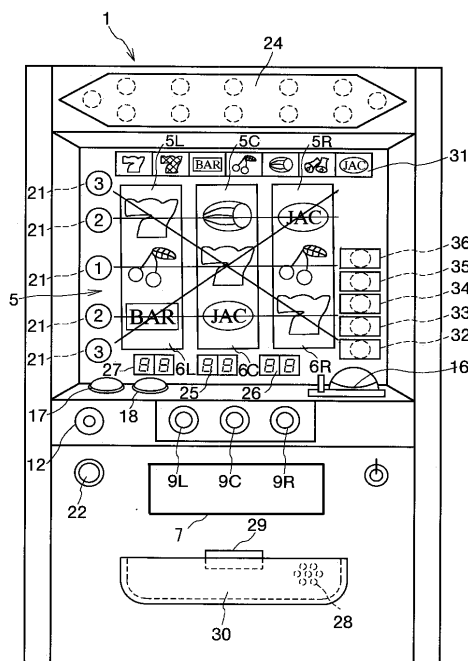
【符号の説明】

1 スロットマシン

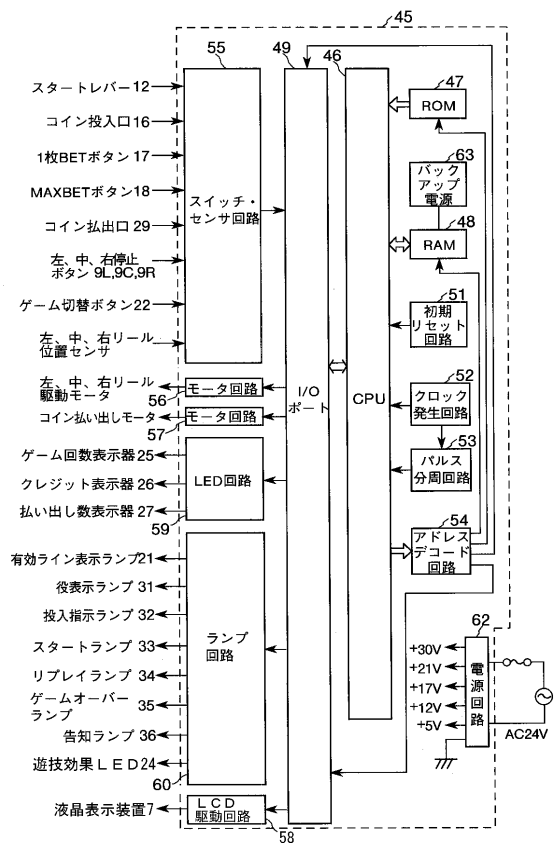
50

- 5 可変表示装置  
 7 液晶表示装置  
 4 5 遊技制御部

【図 1】

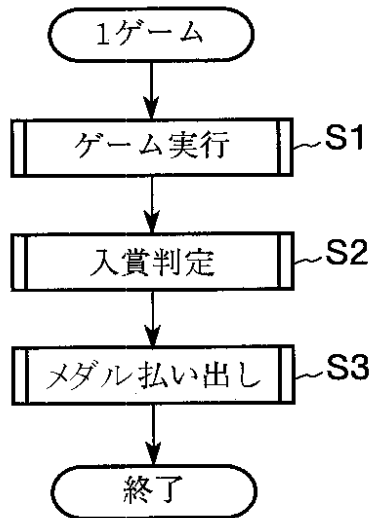


【図 2】

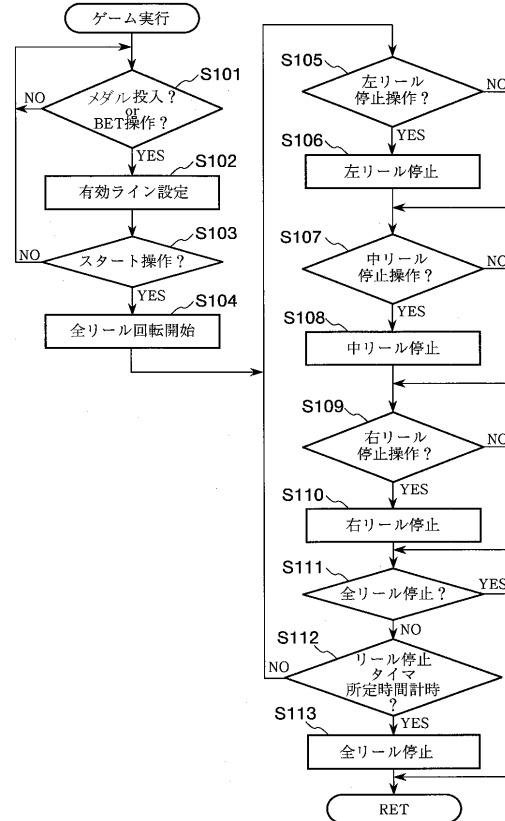




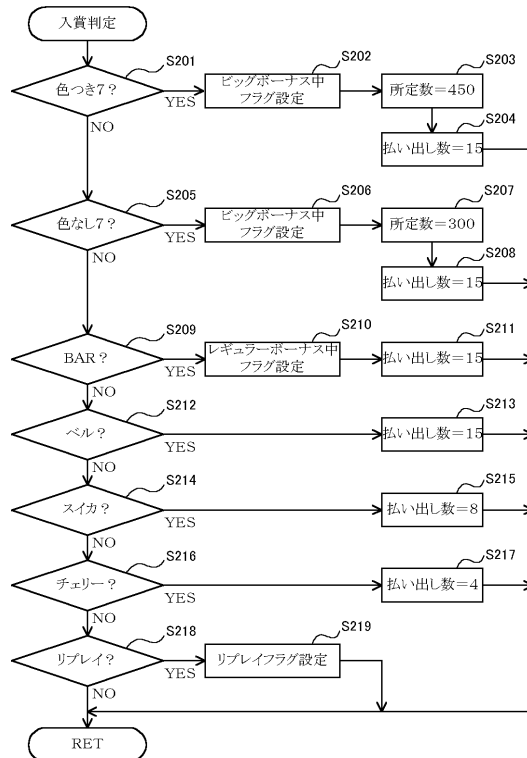
【図 3】



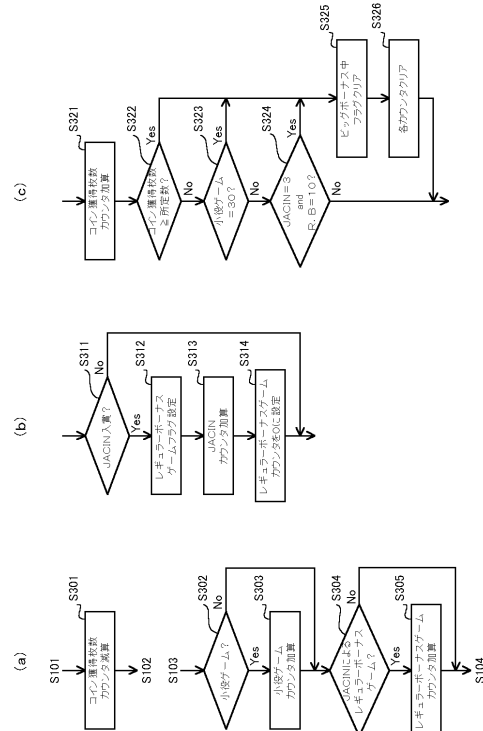
【図 4】



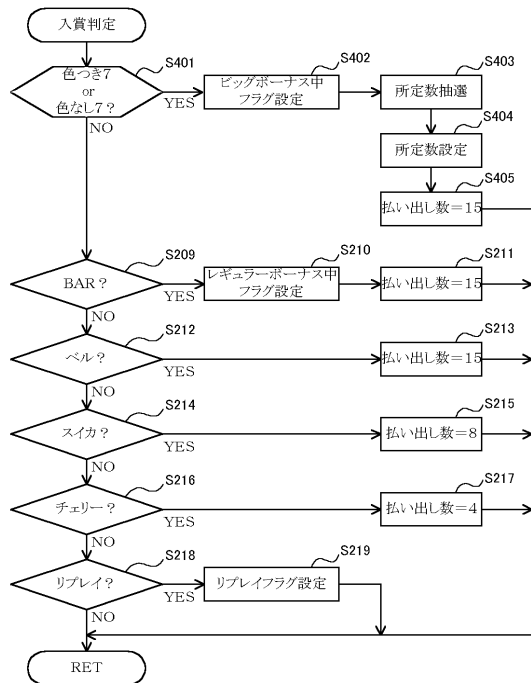
【図 5】



【図 6】



【図 7】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2000-334080(JP,A)  
特開2000-24174(JP,A)  
特開2000-5380(JP,A)  
登録実用新案第3057201(JP,U)