

(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2004-89329
(P2004-89329A)

(43) 公開日 平成16年3月25日(2004.3.25)

(51) Int.Cl.⁷
A63F 5/04

F I
A63F 5/04 514G
A63F 5/04 516B

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2002-252695 (P2002-252695)	(71) 出願人	000169477 アビリティ株式会社 大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号
(22) 出願日	平成14年8月30日 (2002.8.30)	(74) 代理人	100074332 弁理士 藤本 昇
		(74) 代理人	100109427 弁理士 鈴木 活人
		(74) 代理人	100114421 弁理士 薬丸 誠一
		(74) 代理人	100114432 弁理士 中谷 寛昭
		(74) 代理人	100114410 弁理士 大中 実

最終頁に続く

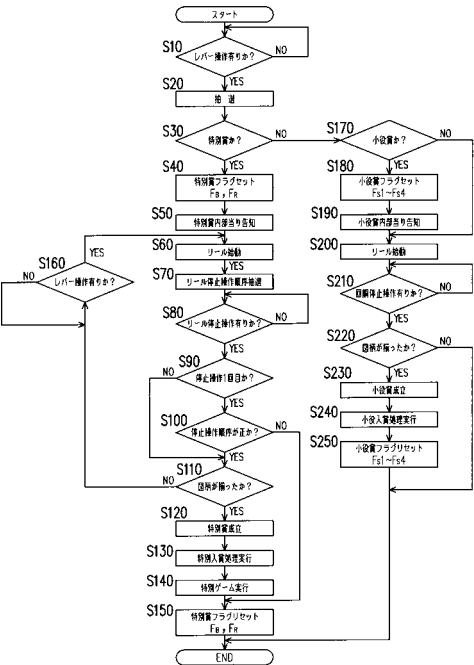
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 賞に当選するとともに、変動表示する図柄を停止させる操作順序が、抽選結果に対応していれば、本来遊技者に還元されるべき利益を当然に還元することのできるスロットマシンを提供する。

【解決手段】 賞について抽選処理する抽選手段と、図柄を変動表示する図柄変動表示手段と、図柄を停止させる停止手段と、停止手段の操作順序を抽選する停止順序抽選手段と、賞フラグを付与する賞フラグ付与手段とを備え、停止手段が抽選結果に対応して操作され、図柄が賞フラグに対応した組み合わせになったことを条件に、賞が成立するスロットマシンにおいて、賞フラグ付与手段は、停止手段が抽選結果に対応して操作されたことを条件に、賞フラグを持ち越す一方、停止手段が抽選結果と異なる操作順序で操作されたことを条件に、賞フラグをリセットするように構成した。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の賞に当選するか否かを抽選処理する抽選手段と、複数列で複数の図柄を変動表示する図柄変動表示手段と、図柄変動表示手段の図柄変動を列毎に停止させる複数の停止手段と、該複数の停止手段の操作順序を抽選処理する停止順序抽選手段と、前記所定の賞に当選したことを条件に所定の賞フラグを付与する賞フラグ付与手段とを備え、前記所定の賞フラグが付与された場合、複数の停止手段が停止順序抽選手段の抽選結果に対応した操作順序で操作され、且つ各列に停止した図柄が前記所定の賞フラグに対応した組み合わせになったことを条件に、前記所定の賞が成立するように構成されたスロットマシンにおいて、前記賞フラグ付与手段は、図柄が所定の賞フラグに対応した組み合わせとならなかった場合、複数の停止手段が停止順序抽選手段の抽選結果に対応した操作順序で操作されたことを条件に、前記所定の賞フラグを持ち越す一方、複数の停止手段が停止順序抽選手段の抽選結果と異なる操作順序で操作されたことを条件に、所定の賞フラグをリセットするように構成されたことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記所定の賞に当選したことを告知する賞告知手段を更に備えてなる請求項 1 記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記所定の賞フラグが持ち越された場合、前記停止順序抽選手段の抽選結果に対応した操作順序に関わらず前記所定の賞が成立可能に構成されてなる請求項 1 又は 2 記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記停止順序抽選手段における抽選の対象が、前記複数の停止手段の操作順序の全ての組み合わせ、又は該組み合わせの一部に設定されてなる請求項 1 乃至 3 の何れかに記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記所定の賞は、遊技者にとって特別有利な第一の特別賞と、前記第一の特別賞に比して有利さが劣る第二の特別賞とで構成されるとともに、前記停止順序抽選手段は、前記第一の特別賞当選時に比して第二の特別賞当選時の方が、抽選結果における操作順序の選択肢が多くなるように設定されてなる請求項 1 乃至 4 の何れかに記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記停止順序抽選手段の抽選結果に対応した操作順序の全部又は一部を告知する操作順序告知手段を更に備えてなる請求項 1 乃至 5 の何れか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、複数種類の図柄を変動表示させ、停止ライン上に図柄が所定の組み合わせで揃うことにより賞が成立するスロットマシンに関する。

【0002】**【従来の技術】**

近年において、スロットマシンを設置するホールの集客性を向上させるべく、各メーカーから興趣に富む各種スロットマシンが提供されている。

【0003】

その一つとして、所定の賞に当選するか否かが抽選処理され、該抽選結果が所定の賞に当選したことを条件に、図柄を変動表示させる三つ横並びに配置されたリールのそれぞれの回転を停止させる三つのストップボタンの押釦操作順序が抽選処理され、遊技者が抽選結果に対応した操作順序でストップボタンを操作して賞に対応した組み合わせで図柄が停止ライン上に揃えば、賞が成立してメダルが払い出されるとともに、遊技者にとって有利な遊技モードに移行するものがある。

【0004】

10

20

30

40

50

具体的には、この種のスロットマシンは、遊技者が始動レバーを操作することで、内部で抽選処理がなされ（抽選手段）、その結果ビッグボーナスやレギュラーボーナス等の賞に当選すると、賞の種類に対応した賞フラグが付与され（賞フラグ付与手段）、賞に当選したことを遊技者に告知するとともに、複数種類ある三つのストップボタン（停止手段）の操作順序の組み合わせの中から一つの組み合わせを抽選（停止順序抽選手段）するようになっている。そして、遊技者が抽選結果に対応した操作順序で三つのストップボタンを操作すれば、図柄変動表示手段の変動表示する図柄が賞に対応した組み合わせで停止可能となり、そのようになると、賞が成立（入賞）して、該賞に対応した枚数のメダルが払い出されるとともに、特別な遊技モードに移行する一方、図柄が賞に対応した組み合わせで停止しないと、賞フラグがリセットされて通常の遊技に戻るようになっている。なお、この種のスロットマシンは、三つのストップボタンのそれぞれが、賞に対応した図柄の変動方向の手前最大四コマまでの範囲で操作されると、リールの回転が制御されて賞に対応した図柄を強制的に有効な停止ライン上に停止させる、いわゆる、図柄の引き込み制御が行われるようになっている。

10

【0005】

一方、賞に当選して賞フラグが付与されていても、遊技者が抽選結果に対応した操作順序で三つのストップボタンを操作しなければ、喻え停止ライン上に賞に対応した組み合わせで図柄を停止させることのできるタイミングでストップボタンを操作しても、該賞に対応した図柄の組み合わせとならないようにリールの回転が制御されるとともに、賞フラグがリセットされて通常の遊技に戻るようになっている。

20

【0006】

この種のスロットマシンは、抽選結果に対応したストップボタンの操作順序で遊技者が操作し得る確率と、内部抽選で賞に当選する確率との合成確率が、従来のスロットマシンの賞が成立する確率と略一致するようになっているため、従来のスロットマシンに比して賞に対する実質的な当選確率に変動はないが、当選状況が頻繁に遊技者に告知されることにより、遊技の興趣性を高めることができる点が優れている。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記構成のスロットマシンは、賞に当選し、且つストップボタンの操作が抽選結果に対応した操作順序でなされた場合であっても、図柄の引き込みが可能なタイミングでストップボタンが操作されなければ、停止ライン上に賞に対応した組み合わせで図柄を停止させることができないどころか、賞フラグまでもがリセットされてしまい、遊技者が賞による大量のメダル獲得の機会を逃してしまう。すなわち、遊技者が有効な停止ライン上に賞に対応した図柄を停止させるには、賞に対応した図柄の手前四コマの範囲内でストップボタンを操作する、いわゆる目押し技術を要するが、上記構成のスロットマシンでは、賞フラグが付与された遊技において賞を成立させなければ、その時点で賞フラグがリセットされるようになっているため、賞を成立させる機会（目押し操作のチャンス）は一回しか与えられず、抽選結果に対応した組み合わせで図柄を一目で揃えることが困難な、目押し技術のない初級者である場合、賞の成立（メダル獲得が可能な入賞）の機会を逃してしまうといった事態を頻繁に起こしてしまう。このため、初級者は、遊技に対するストレスを感じ、この種のスロットマシンを敬遠する傾向にある。

30

40

【0008】

そこで、本発明は、斯かる実情に鑑み、賞に当選するとともに、変動表示する図柄を停止させる操作順序が、抽選結果に対応していれば、本来遊技者に還元されるべき利益を当然に還元することのできるスロットマシンを提供することを課題とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】

本発明にかかるスロットマシンは、請求項1記載の如く、所定の賞に当選するか否かを抽選処理する抽選手段と、複数列で複数の図柄を変動表示する図柄変動表示手段と、図柄変動表示手段の図柄変動を列毎に停止させる複数の停止手段と、該複数の停止手段の操作順

50

序を抽選処理する停止順序抽選手段と、前記所定の賞に当選したことを条件に所定の賞フラグを付与する賞フラグ付与手段とを備え、前記所定の賞フラグが付与された場合、複数の停止手段が停止順序抽選手段の抽選結果に対応した操作順序で操作され、且つ各列に停止した図柄が前記所定の賞フラグに対応した組み合わせになったことを条件に、前記所定の賞が成立するように構成されたスロットマシンにおいて、前記賞フラグ付与手段は、図柄が所定の賞フラグに対応した組み合わせとならなかった場合、複数の停止手段が停止順序抽選手段の抽選結果に対応した操作順序で操作されたことを条件に、前記所定の賞フラグを持ち越す一方、複数の停止手段が停止順序抽選手段の抽選結果と異なる操作順序で操作されたことを条件に、所定の賞フラグをリセットするように構成されたことを特徴とする。なお、「賞が成立」とは、入賞を意味するものである。

10

【0010】

上記スロットマシンによれば、複数の停止手段が停止順序抽選手段の抽選結果に対応した操作順序で操作されたことを条件に、賞フラグが持ち越されるので、複数の停止手段の操作が賞に対応した図柄を抽選結果に対応した組み合わせで停止させることのできないタイミングで行われても、その停止手段の操作順序さえ正しければ、賞フラグの付与（賞の当選状態）が維持され、いかなる遊技者に対しても賞成立の機会が保証される。すなわち、遊技者の停止手段の操作順序が停止順序抽選手段の抽選結果に対応していれば、抽選手段の抽選結果に対応した図柄の組み合わせとならなくても、賞フラグの付与（賞当選状態）が維持されるので、遊技者が目押し技術のない初級者であっても、繰り返し遊技をしている間に図柄を賞に対応した組み合わせにする（賞を成立させる）ことができ、遊技者に還元すべき利益を還元することができる。これにより、初級者の遊技に対するストレスを解消することができるとともに、遊技に対する期待感が高まり、遊技者が初級者であっても興趣に富むスロットマシンを提供することができる。

20

【0011】

また、請求項2記載の如く、前記所定の賞に当選したことを告知する賞告知手段を更に備えれば、今まさに賞に当選した事実を遊技者が認識することができるので、遊技者が賞成立を狙うに際し、停止手段の操作順序を種々の意志をもって自発的に選択する機会が担保される。

【0012】

さらに、請求項3記載の如く、前記所定の賞フラグが持ち越された場合、前記停止順序抽選手段の抽選結果に対応した操作順序に関わらず前記所定の賞が成立可能に構成されてもよい。このようにすれば、停止手段の操作順序に関係なく賞成立が可能となるので、遊技者は、賞に対応した組み合わせで図柄を停止させる上で、自分にとって都合のよい順序、或いは自分が好む順序で停止手段を操作することができるようになる。

30

【0013】

また、請求項4記載の如く、前記停止順序抽選手段における抽選の対象が、前記複数の停止手段の操作順序の全ての組み合わせ、又は該組み合わせの一部に設定されてもよい。このようにすれば、所定の賞を成立させる停止手段の操作順序を幾通りかのパターン、或いは該パターンの一部から遊技者が選択することとなる。これにより、遊技者に対して種々のパターンから停止手段の操作順序を選択するといった楽しみを与えることができる。

40

【0014】

さらに、請求項5記載の如く、前記所定の賞は、遊技者にとって特別有利な第一の特別賞と、前記第一の特別賞に比して有利さが劣る第二の特別賞とで構成されるとともに、前記停止順序抽選手段は、前記第一の特別賞当選時に比して第二の特別賞当選時の方が、抽選結果における操作順序の選択肢が多くなるように設定されてもよい。停止順序抽選手段における選択肢を多く設定すれば、その分賞抽選処理における当選確率を高く設定することができる。そうすると、有利さが劣るがゆえに第一の特別賞よりも当選時の喜びの度合いが小さい第二の特別賞であっても、停止順序抽選手段における選択肢を多く設定することにより、当選回数が増えることとなって、それだけ遊技者に期待感を与えることができる。

50

【 0 0 1 5 】

また、請求項 6 記載の如く、前記停止順序抽選手段の抽選結果に対応した操作順序の全部又は一部を告知する操作順序告知手段を更に備えれば、遊技者が自己の意志により操作順序を選択することなく、操作順序告知手段の告知に従って停止手段を操作すれば、喻え賞に対応した組み合わせで図柄を停止させることができなくとも、賞成立の機会は 1 0 0 % 保証される。これにより、いかなる遊技者であっても、賞成立の機会を逃すのを防止することができる。

【 0 0 1 6 】

【 発明の実施の形態 】

以下、本発明の一実施形態にかかるスロットマシンについて、添付図面を参照して説明する。 10

【 0 0 1 7 】

図 1 は、本実施形態に係るスロットマシンの正面図を示す。該スロットマシンは、複数種類の図柄を変動表示する図柄変動表示手段 1 を備えている。該図柄変動表示手段 1 は、筐体 2 の前面に設けられた中間パネル 3 に、縦長のリール表示窓 4 を三つ横並びに形成した図柄表示部 5 と、各リール表示窓 4 の形成位置に対応して筐体 2 内に配置された三つのリール 6 とを備えている。

【 0 0 1 8 】

前記リール 6 のそれぞれは、外観略円柱状をなしており、外周面に文字、数字、図形、キャラクターなどの複数種類の図柄が形成されたリールテープが貼着されされたものである 20。該複数種類の図柄について詳しく説明すると、各リール 6 のリールテープに形成された図柄は、三種類の特定図柄と、四種類の非特定図柄との合計七種類が用意されている。該リール 6 は、筐体 2 内に設けられた後述するリール駆動部の駆動を受けて、軸回りに回転可能に構成されている。したがって、該リール 6 の回転中には、リールテープの図柄が、遊技者から概ね視認可能な状態でリール表示窓 4 内に次々と現れることとなる。一方、リール 6 の回転を停止させたときには、各リール 6 の例えば三コマ分の図柄が、図柄表示部 5 に設定された上、中、下、右上がり、及び右下がりの 5 本の停止ライン L ... 上に整列した状態で表示される。なお、図柄変動表示手段 1 は、通常の円柱状のリール 6 に代えて液晶表示器や、プーリーに掛け渡されたベルト式リールテープを採用することができる。

【 0 0 1 9 】

各停止ライン L ... は、メダル投入口 7 から投入されたメダルの投入枚数や B E T ボタン 8 の押釦操作に応じて有効となるように構成されている。例えば、一枚のメダルが投入された（賭けられ）ときは、中央の横一本の停止ライン L ... が有効となり、二枚のメダルが投入されたときは、上、中、下の横三本の停止ライン L ... が有効となり、三枚のメダルが投入されたときは、五本の全ての停止ライン L ... が有効となる。 30

【 0 0 2 0 】

そして、中間パネル 3 の下方の張り出し面上に設けられた始動レバー 9 を操作して、三つのリール 6 が回転始動した後に、各リール 6 に対応して設けられた停止手段である 3 つのストップボタン 1 0 ... を押釦操作すれば、三つのリール 6 のそれぞれが、ストップボタン 1 0 ... のそれぞれの押釦操作のタイミングに応じて順次停止するようになっている。 40

【 0 0 2 1 】

この時、メダルの投入枚数により有効となった停止ライン L ... 上に特定の組み合わせで図柄が揃えば、その図柄の組み合わせに応じた賞が成立（入賞）し、その賞に応じて定められた枚数のメダルが払い出されたり、遊技者にとって有利な（メダル獲得の機会が多い）遊技が行えるようになる。

【 0 0 2 2 】

図 2 は、本実施形態にかかるスロットマシンの電氣的な構成のブロック図を示す。該スロットマシンは、遊技内容に関する制御、演算の主体であるメイン C P U 1 1、遊技制御プログラムを記憶したメイン R O M 1 2、データの読み書きに用いられるメイン R A M 1 3、賞に当選するか否かを抽選処理する抽選手段である抽選用乱数発生器 1 4、及びストッ 50

ボタン 10 ... の押し釦操作順序の組み合わせを抽選処理する停止順序抽選手段である操作順序抽選用乱数発生器 15 を有する主制御部 16 (主制御基板) を備えている。

【0023】

メイン CPU 11 には、バス B_M を介して各種の入出力部が接続されている。入力部としては、BET ボタン 8、始動レバー 9、複数の停止手段である三つのストップボタン 10 ... などが接続され、この信号がメイン CPU 11 に入力されるようになっている。また、出力部としては、前記三つのリール 6 の回転始動・停止・引き込みを実行するリール駆動部 17、賞の種類に応じたメダル払い出しを行うメダル払出部 18 などが接続されている。

【0024】

また、このスロットマシンは、周辺出力部の制御・演算の主体であるサブ CPU 19、各種制御プログラムを記憶したサブ ROM 20、及びデータの読み書きに用いられるサブ RAM 21、及びサブ乱数発生器 22 を有するサブ制御部 23 (サブ制御基板) を備えている。

【0025】

サブ CPU 19 には、リール 6 の背面に配され、各リール表示窓 4 内に位置する各リール 6 の三コマの図柄を照明するバックライト 24、筐体 2 の上部に配され、エラー表示や賞当選時の光演出を行う上部ランプ 25、賞が内部当選したことを告知する賞告知手段である抽選結果表示器 26 や、音声制御基板 27 を介してスピーカー 28 等がバス B_S を介して接続されている。

【0026】

上記構成の主制御部 16 は、メイン CPU 11 に接続したバス B_M と、サブ CPU 19 に接続したバス B_S とを介し、サブ制御部 23 に各種信号を入力するように構成されている。

【0027】

次に、上記構成のスロットマシンにかかる遊技の流れについて説明する。図 3 は、本実施形態にかかるスロットマシンの遊技の流れを示すフローチャートである。

【0028】

まず、遊技者がメダル投入口 7 から一乃至三枚のメダルを投入すると、該メダルの投入枚数に応じたライン数で停止ライン L ... が有効化される。この状態で、遊技者が始動レバー 9 を操作する (S10 が YES) と、主制御部 16 の抽選用乱数発生器 14 に基づく抽選が行われる (S20)。なお、抽選は、始動レバー 9 の操作時点で抽選用乱数発生器 14 から乱数を抽出し、該乱数値がメイン RAM 13 に記憶されている判定テーブルの何れの領域に該当するかを判定して行われる。

【0029】

そして、特別な賞 (以下、特別賞という) に当選する (S30 が YES) と、メイン ROM 12 に記憶されたプログラム (プログラム内の賞フラグ付与手段) がメイン CPU 11 により実行され、特別賞に対応した特別賞フラグ F_B、F_R がセット (付与) される (S40) とともに、特別賞に当選したことが抽選結果表示器 26 による表示や、スピーカー 28 からの音声により遊技者に向けて告知される (S50)。

【0030】

該特別賞は、停止ライン L ... 上に停止させるべき図柄が第一及び第二の特定図柄 (例えば赤色の「7」、及び白色の「7」) に設定され、遊技者にとって特別有利な (メダル獲得枚数の多い) 第一の特別賞、いわゆる、ビッグボーナスと、停止ライン L ... 上に停止させるべき図柄が第三の特定図柄 (例えば「BAR」) に設定され、ビッグボーナスに比して有利さが劣る (メダル獲得枚数の少ない) 第二の特別賞、いわゆる、レギュラーボーナスとが用意されており、ビッグボーナスに当選するとビッグボーナス用の特別賞フラグ F_B (以下、BB 賞フラグという) がセットされ、レギュラーボーナスに当選するとレギュラーボーナス用の特別賞フラグ F_R (以下、RB 賞フラグという) がセットされる。なお、特別賞がビッグボーナスである場合には、特別賞が成立 (入賞) した際に、メダル獲得の

10

20

30

40

50

機会（枚数）が最も多い特別ゲームを実行し得る権利が与えられ、特別賞がレギュラーボーナスである場合には、特別賞が成立（入賞）した際に、ビッグボーナスに比してメダル獲得の機会（枚数）の少ない特別ゲームを実行し得る権利が与えられる。

【0031】

しかる後、リール6が回転始動すると（S60）、三つのストップボタン10...の押釦操作の操作順序の組み合わせが、操作順序抽選用乱数発生器15に基づき抽選処理される（S70）。この抽選は、BB賞フラグF_Bのセット時（ビッグボーナス当選時）と、RB賞フラグF_Rのセット時（レギュラーボーナス当選時）との抽選対象が異なっている。BB賞フラグF_Bセット時の抽選は、三つのストップボタン10...のうち、最初に押釦操作するものだけ（三つのストップボタン10...の操作順序の組み合わせの一部）が対象にされ 10
ており、このストップボタン10...に対応して抽選対象となる選択肢が三パターンになっている。RB賞フラグF_Rセット時の抽選は、三つのストップボタンの押釦操作の操作順序のすべての組み合わせが対象されており、抽選対象となる選択肢が六パターンになっている。なお、このように操作順序抽選用乱数発生器15に基づく抽選におけるRB賞フラグF_Rセット時の選択肢が、BB賞フラグF_Bセット時の選択肢よりも多く設定されるのに伴い、抽選用乱数発生器14に基づく抽選によるレギュラーボーナスの当選確率が、ビッグボーナスの当選確率に比して高くなるように設定されており、ビッグボーナス、及びレギュラーボーナスのそれぞれに対する賞成立確率が、抽選用乱数発生器14に基づく抽選の当選確率と、操作順序抽選用乱数発生器15に基づく抽選結果に対応して停止操作 20
される確率（当選確率）との合成確率となるようになっている。

【0032】

そして、遊技者によって三つのストップボタン10...のそれぞれ押釦操作（リール6回転停止操作）が行われ（S80がYES）、該押釦操作がBB賞フラグF_B、又はRB賞フラグF_Rの付与後における一度目の操作（フラグ成立ゲームにおける操作）であると（S90がYES）、操作順序抽選用乱数発生器15の抽選結果に対応した操作順序（操作）でストップボタン10...が押釦操作されたかどうか判断された（S100）後、ストップボタン10...の押釦操作により有効化された停止ラインL...上に停止したリール6の図柄が、特別賞（BB賞フラグF_B又はRB賞フラグF_R）に対応した図柄の組み合わせとな 30
ったか否かが判断される（S110）。

【0033】

ストップボタン10...の操作が抽選結果に対応し（S100がYES）、且つ停止ラインL...上に停止した図柄が、特別賞に対応した組み合わせになる（S110がYES）と、特別賞（ビッグボーナス、又はレギュラーボーナス）が成立し（S120）、サブ乱数発生器22に基づき演出パターンが抽選されてバックライト24、上部ランプ25が点灯するとともに、スピーカー28から効果音が発せられる。そして、特別賞（ビッグボーナス、又はレギュラーボーナス）の成立に伴って、所定枚数のメダルが払い出されて特別入賞処理が実行される（S130）とともに、BB賞フラグF_B、又はRB賞フラグF_Rの何れか（特別賞の種類）に対応した特別ゲームに移行して、特別ゲームの実行が可能となる（S140）。一方、ストップボタン10...の操作順序が、抽選結果と異なって行われる（S100がNO）と、BB賞フラグF_B又はRB賞フラグF_Rがリセットされ（S15 40
0）、次回の遊技（ゲーム）に移行する。

【0034】

なお、特別ゲームは、ビッグボーナス用の特別ゲームと、レギュラーボーナス用の特別ゲームとが準備されている。ビッグボーナス用の特別ゲームは、メダル投入口7から一枚のメダルを投入して所定枚数のメダルが払い出しを受ける、いわゆる「ボーナスゲーム（特別遊技モード）」と、該ボーナスゲームの合間においてメダルを三枚投入して特定の小役賞を狙う、いわゆる「小役ゲーム（通常遊技モード）」との組み合わせが、二乃至三セット行えるようになっており、レギュラーボーナス用の特別ゲームは、前記ボーナスゲームを一回行えるようになっており、小役ゲームからボーナスゲームへの移行は、五本の停止ラインL...の何れかに、第一の非特定図柄（例えば「RP」）が揃うことにより行われる 50

。

【 0 0 3 5 】

B B 賞フラグ F_B 又は R B 賞フラグ F_R がセットされ、且つストップボタン 1 0 ... の操作が、抽選結果に対応しているにも関わらず、停止ライン L ... 上の図柄が、抽選用乱数発生器 1 4 に基づく抽選結果に対応した組み合わせとならなかった場合 (S 1 1 0 が N O) には、B B 賞フラグ F_B 又は R B 賞フラグ F_R (特別賞フラグ) をセットした状態が維持される。この状態で次のゲームに移行して遊技者に始動レバー 9 が操作される (S 1 6 0 が Y E S) と、リール 6 が回転始動し (S 6 0) 、ストップボタン 1 0 ... が押釦操作され (S 8 0 が Y E S) 、該操作が B B 賞フラグ F_B 又は R B 賞フラグ F_R がセットされてから二度目以降の操作 (フラグ成立ゲーム以後のゲームにおける操作) である (S 9 0 が N O) から、ストップボタン 1 0 ... の操作順序がフラグ成立ゲームにおける抽選結果と一致するか否かの判断を行うことなく、停止ライン L ... 上に停止した図柄が抽選用乱数発生器 1 4 に基づく抽選結果に対応した組み合わせになったか否かが判断される (S 1 1 0) 。

【 0 0 3 6 】

そして、停止ライン L ... 上に停止した図柄が抽選用乱数発生器 1 4 に基づく抽選結果と異なる組み合わせであると (S 1 1 0 が N O) 、B B 賞フラグ F_B 又は R B 賞フラグ F_R のセットが維持されたまま、停止ライン L ... 上に停止した図柄が抽選用乱数発生器 1 4 に基づく抽選結果に対応した組み合わせとなるまで、始動レバー 9 が操作されて (S 1 6 0 が Y E S) 、リール 6 が回転始動 (S 6 0) した後に、ストップボタン 1 0 ... が操作され (S 8 0 が Y E S) 、停止ライン L ... 上に停止した図柄が抽選用乱数発生器 1 4 に基づく抽選結果に対応した組み合わせになったか否かを判断する (S 1 1 0) 行程が繰り返される。

。

【 0 0 3 7 】

そして、停止ライン L ... 上に停止した図柄が抽選用乱数発生器 1 4 による抽選結果に対応した組み合わせになる (S 1 1 0 が Y E S) と、始動レバー 9 の操作が B B 賞フラグ F_B 又は R B 賞フラグ F_R がセットされてから最初の操作である場合と同様に、特別賞 (ビッグボーナス、レギュラーボーナス) が成立し (S 1 2 0) 、所定枚数のメダルが払い出されて特別入賞処理が実行される (S 1 3 0) とともに、B B 賞フラグ F_B 、又は R B 賞フラグ F_R の何れか (特別賞の種類) に対応した特別ゲームに移行する (S 1 4 0) 。

【 0 0 3 8 】

そして、特別賞の種類に対応した特別ゲームが終了すると、特別賞フラグ (B B 賞フラグ F_B 又は R B 賞フラグ F_R) がリセットされ (S 1 5 0) 、特別賞にかかる一連の遊技が完了する。

【 0 0 3 9 】

一方、抽選用乱数発生器 1 4 に基づく抽選結果が特別賞に当選せず (S 3 0 が N O) に他の賞 (以下、小役賞という) に当選する (S 1 7 0 が Y E S) と、メイン R O M 1 2 に記憶されたプログラム (プログラム内の賞フラグ付与手段) が、メイン C P U 1 1 により実行されて小役賞に対応した小役賞フラグ $F_{S1} \sim F_{S4}$ がセットされる (S 1 8 0) とともに、小役賞に当選したことが上部ランプ 2 5 による点灯や、スピーカー 2 8 からの効果音により遊技者に向けて告知される (S 1 9 0) 。なお、小役賞は、メイン小役賞と、他の小役賞とが用意されており、メイン小役賞は、停止ライン L ... に停止させるべき図柄が第二乃至第四の非特定図柄 (例えば、「チェリー」、「プラム」、「ベル」) に設定され、他の小役賞は、停止ライン L ... に停止させるべき図柄が第一の非特定図柄 (例えば、「R P」) に設定されている。なお、メイン小役賞は、遊技者に対する利益還元が前記レギュラーボーナスに比して少なく、且つ非特定図柄の種類毎に設定された利益が還元される権利が与えられ、第一の非特定図柄に対応した他の小役賞は、メダルを消費することなく、次の遊技を行える権利が与えられる。

【 0 0 4 0 】

そして、リール 6 が回転始動し (S 2 0 0) 、遊技者によりストップボタン 1 0 が操作され (S 2 1 0 が Y E S) 、停止ライン L ... 上に停止した図柄が、小役賞フラグの種類に対

応した組み合わせになる（S 2 2 0 が Y E S ）と、小役賞が成立し（S 2 3 0 ）、サブ乱数発生器 2 2 に基づき演出パターンが抽選されて上部ランプ 2 5 が点灯するとともに、スピーカー 2 8 から効果音が発せられる。しかる後、小役賞の種類に対応して設定された遊技者への利益還元（メダルの払い出しやリプレイ）、すなわち、小役賞実行処理が行われ（S 2 4 0 ）。小役賞実行処理と同時或いはその後に、小役賞フラグ $F_{S1} \sim F_{S4}$ がリセットされ（S 2 5 0 ）、小役賞にかかる一連の遊技が完了する。なお、特別賞、又は小役賞の何れにも当選しなかった場合（S 1 7 0 が N O ）には、次の遊技に移行するようになっている。

【0041】

以上のように、本実施形態にかかるスロットマシンによれば、抽選結果が特別賞に当選して B B 賞フラグ F_B 、又は R B 賞フラグ F_R が付与されてから最初に行われるストップボタンの操作が、操作順序抽選用乱数発生器 1 5 に基づく抽選結果に対応していれば、その操作により停止ライン L ... 上に停止した図柄の組み合わせが抽選用乱数発生器 1 4 に基づく抽選結果と異なっているとしても、ビッグボーナス、又はレギュラーボーナスが成立するまで、B B 賞フラグ F_B 、又は R B 賞フラグ F_R の付与が維持されるので、遊技者が最初に行うストップボタン 1 0 ... の操作により、停止ライン L ... 上に抽選結果に対応した組み合わせで図柄を停止させることができなくても、その遊技者に対して引き続きビッグボーナス、又はレギュラーボーナスを成立させ得る機会が与えられる。これにより、回転するリール 6 ... の図柄を認識して所望する図柄を停止ライン L ... 上に容易に停止させることができない遊技者（初級者）に対しても、繰り返し遊技を行うことで最終的に賞が成立する機会が与えられるので、いかなる技量の遊技者であっても、ビッグボーナス、又はレギュラーボーナスに当選し、且つストップボタン 1 0 ... の操作順序を正解させた報酬としての特別ゲームによる利益を還元することができる。

【0042】

また、B B 賞フラグ F_B 、又は R B 賞フラグ F_R がセットされてから最初に行われるストップボタン 1 0 ... の操作が、抽選結果に対応し、且つそのストップボタン 1 0 ... の操作により停止ライン L ... 上に図柄を抽選結果に対応した組み合わせで停止することができなかった場合、次回以降の遊技におけるストップボタン 1 0 ... の操作が、操作順序抽選用乱数発生器 1 5 に基づく抽選結果に対応しなくても、B B 賞フラグ F_B 、又は R B 賞フラグ F_R の付与が維持される（持ち越される）ようにしたので、遊技者が、せっかく抽選に当選してセットされた B B 賞フラグ F_B 、又は R B 賞フラグ F_R が、ビッグボーナス又はレギュラーボーナスの成立前にリセットされるのでは、といった不安感を抱くのを防止して、B B 賞フラグ F_B 、又は R B 賞フラグ F_R がセットされた（ビッグボーナス又はレギュラーボーナスに当選した）回の遊技（ゲーム）を安心して楽しむことができる。

【0043】

さらに、B B 賞フラグ F_B 、又は R B 賞フラグ F_R がセットされると、ビッグボーナス又はレギュラーボーナスに当選した旨が、抽選結果表示器 2 6 により告知されるので、遊技者がストップボタン 1 0 ... の操作順序を選択する機会を積極的に逃すのを防止することができ、遊技者の意志を遊技に反映させることができる。

【0044】

また、R B 賞フラグ F_R のセット時の操作順序の抽選における選択肢の数を、B B 賞フラグ F_B のセット時の操作順序の抽選における選択肢に比して多く設定するとともに、抽選用乱数発生器 1 4 に基づく抽選によるレギュラーボーナスの当選確率を、ビッグボーナスの当選確率に比して高く設定したので、レギュラーボーナスに当選したことが、抽選結果表示器 2 6 により頻繁に告知される。これにより、ビッグボーナスに比してメダル獲得枚数の少ないレギュラーボーナスの当選であっても、自己の意志により選択したストップボタン 1 0 ... の操作順序で抽選結果に対応させて数回レギュラーボーナス（賞）を成立させれば、一回のビッグボーナスと同等、或いはそれ以上の枚数のメダルを獲得できるといった期待感を与えることができる。

【0045】

10

20

30

40

50

さらに、レギュラーボーナスに当選した際の操作順序抽選用乱数発生器 15 に基づく抽選の対象を、三つのストップボタン 10 ... の押釦操作の操作順序の全ての組み合わせ（六パターン）にしたので、遊技者の選択する選択肢が多くなるが、遊技者がレギュラーボーナスを成立させた際に、遊技者は六パターンの選択肢の中から自己の意志により決定したもので賞を成立させたという優越感を得ることができる。また、ビッグボーナスに当選した際の操作順序抽選用乱数発生器 15 に基づく抽選を、三つのストップボタン 10 ... のうち最初に押釦操作をするものだけを対象（三パターン）としたので、遊技者の選択する選択肢が少なく（抽選結果に対応した正解を出す確率が高く）、押釦操作によってビッグボーナスを比較的成立させやすくなり、遊技者に興奮感を与えることができる。したがって、ビッグボーナスの賞の成立時と、レギュラーボーナスの賞の成立時とで異なった優越感、満足感などを遊技者に与えることができる。

10

【0046】

尚、本発明のスロットマシンは、上記実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において種々変更を加え得ることは勿論である。

【0047】

本実施形態において、BB賞フラグ F_B 、又はRB賞フラグ F_R が付与されると、賞に当選した旨を告知する抽選結果表示器 26 を設けたが、該抽選結果表示器 26 は、必要に応じて設ければよい。

【0048】

本実施形態において、BB賞フラグ F_B 、又はRB賞フラグ F_R の付与された状態で行われる二度目以降のストップボタン 10 ... の操作が、操作順序抽選用乱数発生器 15 に基づく抽選結果と一致していなくても、BB賞フラグ F_B 、又はRB賞フラグ F_R の付与を（特別賞の当選状態を）維持するようにしたが、BB賞フラグ F_B 、又はRB賞フラグ F_R の付与の維持は、この条件下に限定されるものではなく、例えば、BB賞フラグ F_B 、又はRB賞フラグ F_R の付与されてから最初に行われるストップボタン 10 ... の操作が、操作順序抽選用乱数発生器 15 に基づく抽選結果に対応したことを前提として、二度目以降のストップボタン 10 ... の操作も、最初の操作と一致していることを条件とするようにしてもよい。この場合、最初に行われたストップボタン 10 ... の操作が、操作順序抽選用乱数発生器 15 に基づく抽選結果に対応した際に、該操作が抽選結果と対応したことを告知する告知手段を設けてもよい。この告知手段としては、所定の情報を表す図柄・画像を表示する表示器や、所定の音声・効果音を発する音声装置（本実施形態における音声制御基板及びスピーカと同様の構成のもの）等を採用することができる。

20

30

【0049】

また、本実施形態において、BB賞フラグ F_B 、又はRB賞フラグ F_R が付与されてから最初に行われるストップボタン 10 ... の操作が、操作順序抽選用乱数発生器 15 に基づく抽選結果に対応していれば、ビッグボーナス又はレギュラーボーナスが成立するまで、BB賞フラグ F_B 、又はRB賞フラグ F_R を付与し続けるようにしたが、BB賞フラグ F_B 、又はRB賞フラグ F_R は、その付与後における最初に行われたストップボタン 10 ... の操作により、停止ライン L ... 上に停止した図柄、抽選用乱数発生器 14 の抽選結果に対応した組み合わせとならなかった場合、その遊技後の所定回数の遊技までは付与し続けるようにしてもよい。この場合、操作順序抽選用乱数発生器 15 に基づく抽選結果に対応しストップボタン 10 ... が操作された遊技後、所定回数の遊技に達するまでの遊技でBB賞フラグ F_B 、又はRB賞フラグ F_R に対応した組み合わせで停止ライン L ... 上に図柄を停止させることができなければ、BB賞フラグ F_B 、又はRB賞フラグ F_R がリセットされるといった、遊技者に対して不利益が課せられるため、BB賞フラグ F_B 、又はRB賞フラグ F_R が付与されてから最初に行われるストップボタン 10 ... の操作が、操作順序抽選用乱数発生器 15 に基づく抽選結果に対応した場合にその旨を告知する告知手段を設けることが望ましい。このようにすれば、所定回数の遊技の間に達するまでの間、遊技者に対して遊技に没頭する機会を与えることができる。

40

【0050】

50

また、本実施形態において、操作順序抽選用乱数発生器 15 に基づく抽選結果における操作順序を遊技者に告知せずに、遊技者の直感によりストップボタン 10 を操作させるようにしたが、抽選結果における操作順序の組み合わせの全て、又はその組み合わせの一部（例えば、レギュラーボーナスの当選時において最初に押釦操作するストップボタン 10）を、遊技者に対して告知する操作順序告知手段を設けてもよい。このようにすれば、遊技者が自己の意志により操作順序を選択することなく、操作順序告知手段の告知に従ってストップボタン 10 ... を操作すれば、BB 賞フラグ F_B 、又は RB 賞フラグ F_R の付与の維持が保証されるので、遊技者がメダル獲得の機会を逃すのを防止することができる。また、このように操作順序告知手段を設けると、所定条件になった際（例えば、特別ゲーム終了時点で行われる抽選処理に当選した場合）に、所定遊技期間（所定ゲーム数）にわたって、特別賞に当選した際のストップボタン 10 ... の操作順序を告知するサービス遊技期間、いわゆる、アシストモードを設定することができ、さらに遊技性を向上させることができる。

10

【0051】

また、前記操作順序告知手段は、ストップボタン 10 ... の操作順序の組み合わせの一部（第一押し釦操作するストップボタン 10、第二に押し釦操作するストップボタン 10、又は第三押し釦操作するストップボタン 10 の少なくとも一つ）を告知するものであってもよい。このようにすることで、スロットマシンにおける遊技を、操作順序告知手段による告知に頼る遊技と、遊技者の直感に頼る遊技とを融合させたものにすることができ、興趣に富むスロットマシンを提供することができる。

20

【0052】

本実施形態において、レギュラーボーナス当選時における操作順序抽選用乱数発生器 15 に基づく抽選の対象が、ストップボタン 10 ... の操作順序の全ての組み合わせ（六パターン）に設定され、ビッグボーナス当選時における操作順序抽選用乱数発生器 15 に基づく抽選の対象が、最初に操作するストップボタン 10（三パターン）に設定されたが、これに限定されるものではなく、例えば、レギュラーボーナス当選時及びビッグボーナス当選時の抽選対象となる選択肢を両方とも六パターンにしたり、何れか一方の当選時の抽選対象を二パターンにしたりすることができる。つまり、ストップボタン 10 ... の数に応じて種々の操作（操作順序）を抽選の対象とすることができる。

30

【0053】

また、本実施形態において、特別賞に当選して BB 賞フラグ F_B 、又は RB 賞フラグ F_R が付与されると、操作順序抽選用乱数発生器 15 に基づいてストップボタン 10 ... の操作順序を抽選するようにしたが、賞成立要件にストップボタン 10 ... の操作順序を含める賞は、小役賞であってもよい。このようにすることで、特別賞、及び小役賞の何れの当選であっても、ストップボタン 10 ... の押し釦操作の操作順序が抽選結果に対応して行わなければ、遊技者に対してメダルが払い出されない（利益還元されない）ため、遊技に対する期待感によって遊技者を遊技に熱中させることができる。

【0054】

また、本実施形態において、BB 賞フラグ F_B 、又は RB 賞フラグ F_R の付与を維持させた状態（特別賞が成立可能な状態）で、二回目以降のストップボタン 10 ... を操作する場合には、抽選用乱数発生器 14 に基づく抽選を行わないようにしたが、このように抽選用乱数発生器 14 に基づく抽選を行わないものに限定されるものではなく、例えば、BB 賞フラグ F_B 、又は RB 賞フラグ F_R の付与が維持された状態（特別賞成立可能状態）で、二回目以降のストップボタン 10 ... を操作する場合であっても、抽選用乱数発生器 14 に基づく抽選を行い、この状態で特別賞に当選すると第二、第三...の BB 賞フラグ F_B 、又は RB 賞フラグ F_R を付与して、BB 賞フラグ F_B 、又は RB 賞フラグ F_R を累積可能にしてもよい。この場合、累積された BB 賞フラグ F_B 、又は RB 賞フラグ F_R の何れか対応した（抽選結果に対応した）組み合わせで停止ライン L ... 上に図柄が揃った際に、その特別賞に対する利益還元（メダルの払い出し、特別ゲームへの移行）を順次実行し得るようにすればよい。

40

50

【 0 0 5 5 】

さらに、本実施形態において、抽選用乱数発生器 1 4 に基づく抽選と、操作順序抽選用乱数発生器 1 5 に基づくストップボタン 1 0 ... の操作順序の抽選とを同一遊技中に行うようにしたが、これに限定されるものではない。例えば、所定期間中の各遊技において、ビッグボーナス、又はレギュラーボーナス（特別賞）に当選するか否かを抽選用乱数発生器 1 4 に基づき抽選処理を行い、その結果、特別賞に当選して B B 賞フラグ F_B 、又は R B 賞フラグ F_R （賞フラグ）が付与されても該賞フラグに対応した図柄の組み合わせで停止ライン L ... 上に停止できないように制御するとともに、該賞フラグをストックする。そして、前記所定期間経過後の遊技において、操作順序抽選用乱数発生器 1 5 に基づいてストップボタン 1 0 ... の操作順序の抽選を行い、その結果に対応してストップボタン 1 0 ... が操作されると、ストックされた賞フラグに対応した組み合わせで図柄を停止ライン L ... 上に揃え得る状態となるように設定する。そして、抽選結果に対応してストップボタン 1 0 ... を操作したにも関わらず、この操作で有効な停止ライン L ... 上に賞フラグと対応した図柄を揃えることができなかった場合に、該ストックされた賞フラグを後の遊技に持ち越すようにしてもよい。すなわち、抽選用乱数発生器 1 4 に基づく抽選と、操作順序抽選用乱数発生器 1 5 に基づく抽選とを異なる遊技（異なったタイミング）で行うように設定し、この抽選結果同士を互いに関連付けるようにしてもよい。この場合においても、前記所定期間終了後、所定回数の遊技まで賞フラグを持ち越すようにしてもよい。

10

【 0 0 5 6 】

また、本実施形態において、操作順序抽選用乱数発生器 1 5 に基づく抽選と、該抽選結果に対して有効となるストップボタン 1 0 ... の操作が同一遊技中であるように設定したが、これに限定されるものではない。例えば、所定期間の各遊技において、抽選用乱数発生器 1 4 に基づく抽選処理を行い、その結果、ビッグボーナス又はレギュラーボーナス（特別賞）に当選して B B 賞フラグ F_B 、又は R B 賞フラグ F_R （賞フラグ）が付与されると、操作順序抽選用乱数発生器 1 5 に基づくストップボタン 1 0 ... の操作順序の抽選を行い、遊技者が操作順序抽選用乱数発生器 1 5 に基づく抽選結果に対応してストップボタン 1 0 ... を操作しても、賞フラグに対応した図柄の組み合わせで停止ライン L ... 上に停止できないように制御するとともに、該賞フラグをストックする。そして、前記所定期間終了後の遊技において、有効な停止ライン L ... 上にストックされた賞フラグに対応した組み合わせで図柄を揃え得る状態となるように設定する。そして、前記所定期間内における操作順序抽選用乱数発生器 1 5 に基づく抽選結果に対応してストップボタン 1 0 ... が操作され、ストックされた賞フラグに対応した組み合わせで有効な停止ライン L ... 上に図柄が揃うと、賞が成立して入賞処理が実行され、有効な停止ライン L ... 上にストックされた賞フラグに対応した組み合わせで図柄を揃えることができない場合に、該賞フラグが後の遊技に持ち越されるようにしてもよい。すなわち、操作順序抽選用乱数発生器 1 5 に基づく抽選と、該抽選結果に関連付けられた有効なストップボタン 1 0 ... の操作とを異なる遊技（タイミング）に設定してもよい。また、前記所定期間終了後、所定回数の遊技まで賞フラグを持ち越すようにしてもよい。さらに、前記所定期間は、抽選により遊技回数を決定したり、予め所定の回数を定めたり適宜設定可能である。

20

30

【 0 0 5 7 】

40

【 発明の効果 】

以上のように、本発明にかかるスロットマシンによれば、複数の停止手段が停止順序抽選手段の抽選結果に対応した操作順序で操作されたことを条件に、賞フラグが持ち越されるので、遊技者に対して賞を成立させる機会が与えられ、該遊技者に当然還元されるべき利益を還元することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 図 1 】 本発明にかかるスロットマシンの正面図を示す。

【 図 2 】 同実施形態のスロットマシンの電氣的構成のブロック図を示す。

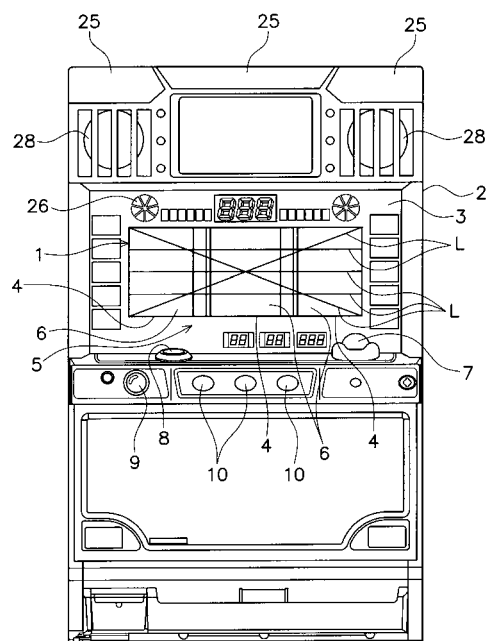
【 図 3 】 同実施形態のスロットマシンにおける遊技の流れに関するフローチャートを示す。

50

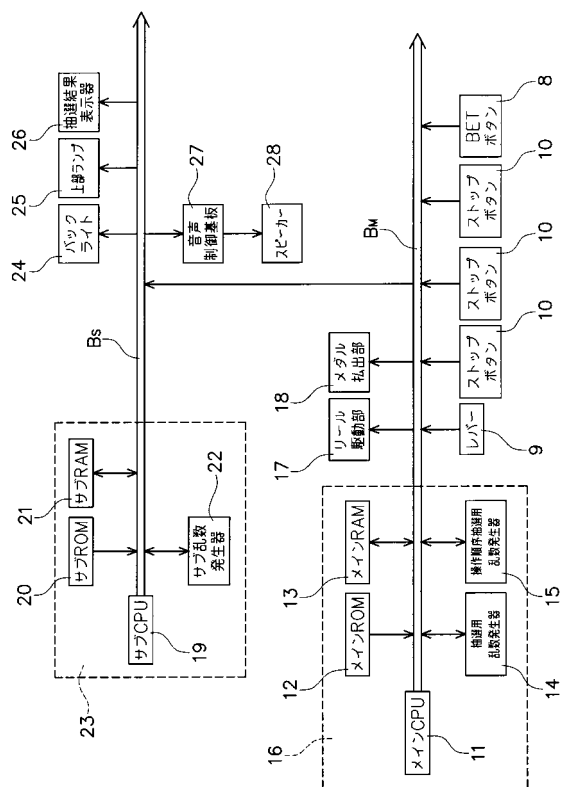
【符号の説明】

１…図柄変動表示手段、２…筐体、３…中間パネル、４…リール表示窓、５…図柄表示部、
 ６…リール、７…メダル投入口、８…ＢＥＴボタン、９…始動レバー、１０…ストップ
 ボタン（停止手段）、１１…メインＣＰＵ、１２…メインＲＯＭ、１３…メインＲＡＭ、
 １４…抽選用乱数発生器（抽選手段）、１５…操作順序抽選用乱数発生器（停止順序抽選
 手段）、１６…主制御部、１７…リール駆動部、１８…メダル払出部、１９…サブＣＰＵ
 、２０…サブＲＯＭ、２１…サブＲＡＭ、２２…サブ乱数発生器、２３…サブ制御部、２
 ４…バックライト、２５…上部ランプ、２６…抽選結果表示器（賞告知手段）、２７…音
 声制御基板、２８…スピーカー、 B_M 、 B_S …バス、 L …停止ライン

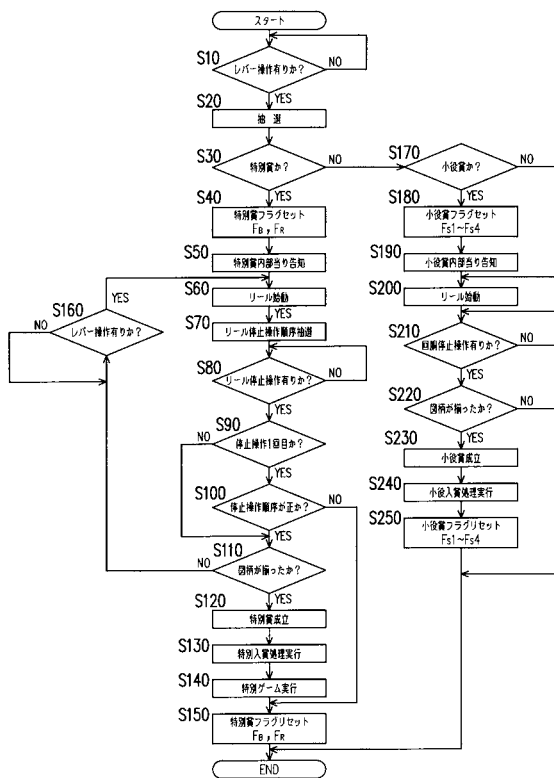
【图 1】



【圖 2】



【 図 3 】



フロントページの続き

(74)代理人 100117204

弁理士 岩田 徳哉

(72)発明者 宮原 里支

大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号 高砂電器産業株式会社内