

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3711029号
(P3711029)

(45) 発行日 平成17年10月26日(2005.10.26)

(24) 登録日 平成17年8月19日(2005.8.19)

(51) Int. Cl.⁷

A 6 3 F 5/04

F I

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 4 D

請求項の数 15 (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2001-45896 (P2001-45896)
 (22) 出願日 平成13年2月22日(2001.2.22)
 (65) 公開番号 特開2002-239087 (P2002-239087A)
 (43) 公開日 平成14年8月27日(2002.8.27)
 審査請求日 平成13年2月22日(2001.2.22)

(73) 特許権者 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 鈴木 貴浩
 東京都台東区東上野一丁目14番7号 株
 式会社オリンピア東京支社内

審査官 太田 恒明

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

表面に複数の図柄を表示した複数の回転リールと、
 各回転リールの回転を停止させるための複数のストップスイッチと、
 前記回転リールの回転及び停止を制御すると共に、乱数を用いて所定確率で入賞か否か
 の入賞判定の抽選を行うための制御装置とを備える遊技機であって、
 前記制御装置は、取得した乱数と、乱数の範囲内で種々の入賞項目の入賞領域を規定し
 た入賞判定テーブルとを比較することによって抽選入賞を決定するための入賞抽選手段と

、
 前記回転リールを所定位置に停止させる停止制御を行うためのリール回転停止制御手段 10
 を有し、

前記入賞抽選手段による抽選結果に対応した入賞フラグを成立させ、入賞として、前記
入賞フラグ成立の権利を次遊技以降に持ち越し可能な特別入賞と、前記入賞フラグ成立の
権利を次遊技以降に持ち越さない小役入賞とを備え、

複数の回転リールが停止した状態で、正面側に表示される複数の図柄が所定の位置態様
 で表示されることにより入賞が確定する遊技機において、

前記リール回転停止制御手段は、停止制御として、所定確率で入賞図柄を引き込むため
 の制御と、入賞図柄を蹴飛ばすための制御を行うことができ、

前記入賞図柄を引き込むための制御には、高い確率で入賞図柄を引き込むための制御と
 、低い確率で入賞図柄を引き込むための制御とが含まれるものとし、

前記停止制御のうちいずれの制御を行うかを、入賞判定の抽選後であって前記ストップスイッチが操作されるよりも前に選択する停止制御選択手段を設け、

この停止制御選択手段は、

入賞判定の抽選結果がハズレの場合には入賞図柄を蹴飛ばすための制御を選択し、

入賞判定の抽選結果が前記小役入賞に抽選入賞の場合には、高い確率で入賞図柄を引き込むための制御と、低い確率で入賞図柄を引き込むための制御と、入賞図柄を蹴飛ばすための制御のうちいずれの制御を行うかを、予め定めた一定確率で選択し、

前記リール回転停止制御手段は、前記ストップスイッチの操作及び前記停止制御選択手段の選択に基づいて、前記回転リールの停止制御を行い、

前記停止制御選択手段の選択結果に基づきいずれの停止制御が行われるかにより、入賞確率が結果として変動するように形成したことを特徴とする遊技機。 10

【請求項 2】

前記停止制御は、入賞判定の抽選結果に対応した停止テーブルを用いて行うものとし、

この停止テーブルとして、高い確率で入賞図柄を引き込むための制御を行う停止テーブルと、低い確率で入賞図柄を引き込むための制御を行う停止テーブルと、入賞図柄を蹴飛ばすための制御を行う停止テーブルを設けたことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記停止制御選択手段は、遊技中に行われる抽選により停止制御を選択することとした請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記停止制御選択手段は、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、抽選入賞毎に、高い確率で入賞図柄を引き込むための制御を選択するように形成した請求項 1 又は 2 記載の遊技機。 20

【請求項 5】

前記停止制御選択手段は、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、抽選入賞毎に、高い確率で入賞図柄を引き込むための制御を選択する確率が高くなるように形成した請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【請求項 6】

前記停止制御選択手段は、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、抽選入賞毎に、低い確率で入賞図柄を引き込むための制御を選択するように形成した請求項 1 又は 2 記載の遊技機。 30

【請求項 7】

前記停止制御選択手段は、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、抽選入賞毎に、低い確率で入賞図柄を引き込むための制御を選択する確率が高くなるように形成した請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【請求項 8】

前記遊技機は、入賞の確定により対価を払い出すように形成されているものであって、前記特定の条件とは、対価の相対的払い出し量の合計値が一定以下になった場合であることを特徴とする請求項 4 又は 5 記載の遊技機。

【請求項 9】

前記遊技機は、入賞の確定により対価を払い出すように形成されているものであって、前記特定の条件とは、対価の相対的払い出し量の合計値が一定以上になった場合であることを特徴とする請求項 6 又は 7 記載の遊技機。 40

【請求項 10】

前記特定の条件とは、遊技中に行われる抽選に当選した場合であることとした請求項 4 乃至 7 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 11】

前記遊技機は、遊技として、通常遊技と、遊技者に特別な利益を付与する特別遊技とを有し、

この特別遊技として、遊技者に有利な遊技を行わせる特定遊技と、 50

一定回数の通常遊技中に一定回数の特定遊技を行うことができる特定導入遊技とを設け

、
前記特定の条件とは、前記特定導入遊技における通常遊技中であることを特徴とする請求項 4 又は 5 記載の遊技機。

【請求項 1 2】

前記遊技機は、遊技として、通常遊技と、特定の入賞又は抽選結果に基づいて開始される特別遊技とを有し、

この特別遊技として、遊技者に有利な遊技を行わせる特定遊技と、

一定回数の通常遊技中に一定回数の特定遊技を行うことができる特定導入遊技とを設け

、
前記特定の条件とは、前記特定導入遊技の終了後、所定条件に該当するまでの間であることを特徴とする請求項 4 乃至 7 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 1 3】

前記遊技機は、前記入賞抽選手段の抽選結果に対応した入賞フラグを成立させるものであり、

前記特定の条件とは、特定の入賞フラグ成立中であることを特徴とする請求項 4 乃至 7 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 1 4】

前記特定の入賞フラグとは、特定導入遊技の入賞フラグであることを特徴とする請求項 1 3 記載の遊技機。

【請求項 1 5】

前記特定の入賞フラグとは、特定遊技の入賞フラグであることを特徴とする請求項 1 3 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

この発明は、確率テーブルを用いて入賞判定の抽選を行う遊技機であって、入賞判定テーブルを変更することなく入賞確率を変更可能に形成されている遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来の遊技機においては、特定の期間中に入賞を増やすような制御を行う場合には、入賞領域の異なる入賞判定テーブルを用いて抽選を行うことにより、入賞確率を変更していた。

また、対価の払い出しを調整するために、入賞確率を変更することが行われている。例えばスロットマシンにおいては、差枚数カウンタにより入賞確率を変動させて、払い出しメダルの均等化を図っている。すなわち、投入メダル数と払い出しメダル数の差枚数が一定以上になった場合（払い出し枚数が増えた場合）には、入賞確率が低く設定された入賞判定テーブルを用いて抽選を行い、入賞の機会を減らして払い出しメダルを少なくし、差枚数が一定以下になった場合（投入枚数が増えた場合）には、入賞確率が高く設定された入賞判定テーブルを用いて抽選を行い、入賞の機会を増やして払い出しメダルを多くするように制御するものである。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、上記した従来の遊技機では、入賞確率の変更は、入賞判定テーブルを変更することにより行っていたので、入賞判定テーブルを二種類（高確率の入賞判定テーブルと低確率の入賞判定テーブル）設ける必要があった。

そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

【0004】

10

20

30

40

50

(請求項1乃至3)

すなわち、請求項1乃至3記載の発明は、上記した従来技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、入賞判定テーブルを複数設けることなく入賞確率の変動を可能とする遊技機を提供することを目的とする。

【0005】

(請求項4乃至15)

請求項4乃至15記載の発明は、上記した請求項1乃至3のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

すなわち、請求項4乃至15記載の発明は、遊技中において、入賞確率を結果として高くすることあるいは低くすることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

10

【0006】

【課題を解決するための手段】

(特徴点)

各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、各発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

【0007】

(請求項1)

請求項1記載の発明は、次の点を特徴とする。

20

すなわち、請求項1記載の発明は、表面に複数の図柄61を表示した複数の回転リール40と、各回転リール40の回転を停止させるための複数のストップスイッチ50と、前記回転リール40の回転及び停止を制御すると共に、乱数を用いて所定確率で入賞か否かの入賞判定の抽選を行うための制御装置20とを備える遊技機であって、前記制御装置20は、取得した乱数と、乱数の範囲内で種々の入賞項目の入賞領域を規定した入賞判定テーブル113とを比較することによって抽選入賞を決定するための入賞抽選手段110と、前記回転リール40を所定位置に停止させる停止制御を行うためのリール回転停止制御手段120を有し、前記入賞抽選手段による抽選結果に対応した入賞フラグを成立させ、入賞として、前記入賞フラグ成立の権利を次遊技以降に持ち越し可能な特別入賞と、前記入賞フラグ成立の権利を次遊技以降に持ち越さない小役入賞とを備え、複数の回転リール40が停止した状態で、正面側に表示される複数の図柄が所定の位置態様で表示されることにより入賞が確定する遊技機である。そして、前記リール回転停止制御手段120は、停止制御として、所定確率で入賞図柄を引き込むための制御(以下引き込み制御という)と、入賞図柄を蹴飛ばすための制御(以下蹴飛ばし制御という)を行うことができ、前記入賞図柄を引き込むための制御には、高い確率で入賞図柄を引き込むための制御(以下高確率引き込み制御という)と、低い確率で入賞図柄を引き込むための制御(以下低確率引き込み制御という)とが含まれるものとし、前記停止制御のうちいずれの制御を行うかを、入賞判定の抽選後であって前記ストップスイッチ50が操作されるよりも前に選択する停止制御選択手段122を設け、この停止制御選択手段122は、入賞判定の抽選結果がハズレの場合には入賞図柄を蹴飛ばすための制御を選択し、入賞判定の抽選結果が前記小役入賞に抽選入賞の場合には、高い確率で入賞図柄を引き込むための制御と、低い確率で入賞図柄を引き込むための制御と、入賞図柄を蹴飛ばすための制御のうちいずれの制御を行うかを、予め定められた一定確率で選択し、前記リール回転停止制御手段120は、前記ストップスイッチ50の操作及び前記停止制御選択手段122の選択に基づいて、前記回転リール40の停止制御を行うことを特徴とする。

30

40

【0008】

本発明は、確率テーブルを用いて抽選により入賞を決定し、複数の回転リールに表された図柄が所定の位置態様、例えば所定のライン上に揃うことにより入賞が確定する遊技機、例えばスロットマシンなどに適している。

ここで、「抽選入賞」とは、入賞判定の抽選に当選することをいい、「入賞の確定」と

50

は、抽選入賞後、各回転リール40が、予め定められた入賞を表す所定図柄（入賞図柄）を所定位置に配置するように停止することである。

【0009】

また、引き込み制御とは、各回転リール40に表示されている図柄を、極力、予め定められた入賞の位置態様に配置させるべく、回転リール40を停止させる制御を行うことである。具体的には、回転リール停止の契機となる所定時（スロットマシンを例にすると、ストップスイッチを操作した時点）に所定位置にある図柄を基準図柄として、基準図柄から所定コマ数まで回転リール40を回転させて停止するものである。入賞図柄を引き込めるかどうかは、基準図柄から所定コマ数の範囲内に入賞図柄があるかどうかに関わり、その制御において引き込み可能なコマ数により、引き込み確率が異なるものとなる。例えば、基準図柄から1コマしか引き込まないように設定した場合よりも、基準図柄から5コマまで引き込めるように設定した方が引き込み確率は高くなる。

10

【0010】

一方、蹴飛ばし制御とは、各回転リール40に表示されている図柄を、予め定められた入賞の位置態様に配置させないように、回転リール40を停止させる制御を行うことである。

前記停止制御選択手段122は、入賞判定テーブル113に基づく抽選結果が小役入賞の入賞役に入賞した場合には、上述した引き込み制御及び蹴飛ばし制御のうち、どの制御により回転リール40を停止させるかを選択し決定するものである。従って、小役入賞に抽選入賞の場合でも、停止制御選択手段122が蹴飛ばし制御を選択した場合には、小役入賞が確定することはない。選択方法は、抽選によるものでもよいし、特定の条件の有無によるものとしてもよい。また、抽選入賞毎に上記決定をすることとしてもよいし、ある特定の期間中のみ作動するものとしてもよい。

20

【0011】

（作用）

本発明によれば、同じ抽選入賞であっても、停止制御選択手段122が低確率引き込み制御を選択した場合には、通常の高確率で入賞図柄を引き込むための制御を行う場合に比べ、入賞図柄が所定の位置態様になることは極めて少ないので、結果として入賞確率も低くなる。一方高確率引き込み制御を選択した場合には、逆に結果として入賞確率は高くなる。また、蹴飛ばし制御を選択した場合には、入賞が確定することはない。

【0012】

このように、停止制御選択手段122がどの停止制御を選択するかにより、入賞判定テーブル113の抽選確率を変更することなく入賞確率を結果として変動させることができ、入賞が確定しうる機会を変動させることができるものである。すなわち、本発明においては、抽選入賞は仮の入賞として位置づけられ、抽選入賞に基づき、引き込み、蹴飛ばしが設定されることにより、本来的な入賞となるものである。

30

（請求項2）

請求項2記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0013】

すなわち、請求項2記載の発明は、前記停止制御は、入賞判定の抽選結果に対応した停止テーブルを用いて行うものとし、この停止テーブルとして、高い確率で入賞図柄を引き込むための制御を行う停止テーブル（以下入賞有利停止テーブルという）と、低い確率で入賞図柄を引き込むための制御を行う停止テーブル（以下入賞不利停止テーブルという）と、入賞図柄を蹴飛ばすための制御を行う停止テーブル（以下ハズレ停止テーブルという）を設けたことを特徴とする。

40

【0014】

本発明は、停止制御の方法を、いわゆるテーブル停止制御としたものである。

ここで、「停止テーブル」とは、基準図柄から何コマ図柄を移動させて回転リール停止させるかを、入賞の有無に応じて各図柄毎に規定したものである。

前記入賞有利停止テーブルとは、入賞図柄を極力所定位置に停止させるためのテーブル

50

であり、前記入賞不利停止テーブルとは、入賞図柄を極力所定位置に停止させないためのテーブルである。また、ハズレ停止テーブルとは、入賞図柄を所定位置に停止させないためのテーブルである。

【0015】

本発明によれば、前記停止制御選択手段122は、具体的には停止テーブルを選択する手段として機能するものとなる。

(請求項3)

(特徴点)

請求項3記載の発明は、上記した請求項1又は2記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

10

【0016】

すなわち、請求項3記載の発明は、前記停止制御選択手段122は、遊技中に行われる抽選により停止制御を選択することを特徴とする。

本発明によれば、最終的な入賞確率は、入賞判定テーブル113の抽選確率と、複数の引き込み制御の引き込み確率と、停止制御選択手段122が複数の引き込み制御及び蹴飛ばし制御を選択する割合とから算出されるものとなる。

【0017】

例えば、入賞判定テーブル113ける入賞の抽選確率を10パーセント、引き込み確率を90パーセントと10パーセントに設定した場合、停止制御選択手段122が二つの引き込み制御を選択する割合が1対1だとすると、入賞確率は結果として平均して5パーセントとなる。あるいは、入賞判定テーブル113における入賞の抽選確率を20パーセント、引き込み確率を90パーセントと10パーセントに設定した場合、停止制御選択手段122が二つの引き込み制御及び蹴飛ばし制御を選択する割合がそれぞれ1対1対2だとすると、入賞確率は結果として平均して5パーセントとなる。

20

【0018】

なお、停止制御選択手段122の抽選は、抽選入賞毎に行ってもよいし、特定条件該当時や特定の期間中のみ行うようにしてもよい。

(請求項4)

(特徴点)

請求項4記載の発明は、上記した請求項1又は2記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

30

【0019】

すなわち、請求項4記載の発明は、前記停止制御選択手段122は、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、抽選入賞毎に、高い確率で入賞図柄を引き込むための制御を選択するように形成したことを特徴とする。

本発明は、入賞したら高確率引き込み制御が無条件で選択されることにより、結果として入賞確率が高くなる遊技期間(以下当たり期間という)が発生するように形成したものである。

【0020】

(作用)

本発明によれば、前記停止制御選択手段122は、遊技状態が特定の条件を満たしていない一般の遊技時には、抽選入賞毎に抽選を行うか、もしくは予め定められた停止制御(高確率引き込み制御以外の停止制御であって高確率引き込み制御よりも引き込み確率の低い停止制御)を選択するように設定されている。

40

【0021】

しかし、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、抽選入賞したら無条件で高確率引き込み制御を選択する。すなわち、抽選入賞すれば入賞図柄を引き込める可能性が極めて高くなる。このようにすることにより、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、そうでない場合と比べて結果として入賞確率を高くすることができる。

【0022】

50

(請求項 5)

(特徴点)

請求項 5 記載の発明は、上記した請求項 1 又は 2 記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0023】

すなわち、請求項 5 記載の発明は、前記停止制御選択手段122は、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、抽選入賞毎に、高い確率で入賞図柄を引き込むための制御を選択する確率が高くなるように形成したことを特徴とする。

本発明は、抽選入賞したら高確率引き込み制御が高い確率で選択されることにより、当たり期間が発生するように形成したものである。

10

【0024】

(作用)

本発明によれば、前記停止制御選択手段122は、一般の遊技時は、抽選入賞毎に抽選を行うか、もしくは予め定められた停止制御（高確率引き込み制御以外の停止制御であって高確率引き込み制御よりも引き込み確率の低い停止制御）を選択するように設定されている。

【0025】

しかし、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、抽選入賞したら、一般の遊技時よりも高確率引き込み制御の抽選確率が高い抽選を行うか、あるいは予め定められた停止制御と高確率引き込み制御とを抽選により選択する。すなわち、抽選入賞すれば入賞図柄を引き込める可能性が一般の遊技時に比べ高くなる。このようにすることにより、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、そうでない場合と比べて入賞確率を結果として高くすることができる。

20

【0026】

(請求項 6)

(特徴点)

請求項 6 記載の発明は、上記した請求項 1 又は 2 記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項 6 記載の発明は、前記停止制御選択手段122は、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、抽選入賞毎に、低い確率で入賞図柄を引き込むための制御を選択するものであることを特徴とする。

30

【0027】

本発明は、抽選入賞しても低確率引き込み制御が無条件で選択され、結果として入賞確率が低くなる遊技期間（以下ハズレ期間という）が発生するように形成したものである。

(作用)

本発明によれば、前記停止制御選択手段122は、一般の遊技時は、抽選入賞毎に抽選を行うか、もしくは予め定められた停止制御（低確率引き込み制御以外の停止制御であって低確率引き込み制御よりも引き込み確率の高い停止制御）を選択するように設定されている。

【0028】

しかし、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、抽選入賞した時でも無条件で低確率引き込み制御を選択する。すなわち、抽選入賞しても停止制御によりハズレとされる可能性が極めて高くなる。このようにすることにより、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、そうでない場合と比べて入賞確率を結果として低くすることができる。

40

【0029】

(請求項 7)

(特徴点)

請求項 7 記載の発明は、上記した請求項 1 又は 2 記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項 7 記載の発明は、前記停止制御選択手段122は、遊技状態が特定の条

50

件を満たしている場合には、抽選入賞毎に、低い確率で入賞図柄を引き込むための制御を選択する確率が高くなるように形成したことを特徴とする。

【0030】

本発明は、抽選入賞したら低確率引き込み制御が高い確率で選択されることにより、ハズレ期間が発生するように形成したものである。

(作用)

本発明によれば、前記停止制御選択手段122は、一般の遊技時は、抽選入賞毎に抽選を行うか、もしくは予め定められた停止制御(低確率引き込み制御以外の停止制御であって低確率引き込み制御よりも引き込み確率の高い停止制御)を選択するように設定されている。

10

【0031】

しかし、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、抽選入賞したら、一般の遊技時よりも低確率引き込み制御の抽選確率が高い抽選を行うか、あるいは予め定められた停止制御と低確率引き込み制御とを抽選により選択する。すなわち、抽選入賞しても停止制御によりハズレとされる可能性が高くなる。このようにすることにより、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、そうでない場合と比べて入賞確率を結果として低くすることができる。

【0032】

(請求項8)

(特徴点)

20

請求項8記載の発明は、上記した請求項4又は5記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項8記載の発明は、前記遊技機は、入賞の確定により対価を払い出すように形成されているものであって、前記特定の条件とは、対価の相対的払い出し量の合計値が一定以下になった場合であることを特徴とする。

【0033】

本発明は、当たり期間を、対価の払い出しの均等化に利用するものである。

ここで、「対価」とは、所定のレートで賞品と交換可能な価値を有するもののことであり、パチンコの玉、スロットマシンのメダルなどのことである。また、「対価の相対的払い出し量」とは、対価を投入して遊技を行う場合、投入量と払い出し量の差のことである

30

【0034】

(作用)

本発明によれば、前記停止制御選択手段122は、遊技開始時には、抽選入賞毎に抽選を行うか、もしくは予め定められた停止制御(高確率引き込み制御以外の停止制御であって高確率引き込み制御よりも引き込み確率の低い停止制御)を選択するように設定されている。

【0035】

しかし、対価の相対的払い出し量の合計値が一定量以下になった場合には、抽選入賞時に高確率引き込み制御を無条件で選択する。これにより入賞確率が結果として高くなり、結果として入賞による対価の払い出しを増加させることとなる。その後、対価の相対的払い出し量の合計値が一定量以上になった場合には、元の選択方法に戻し、相対的な結果としての入賞確率を下げ、結果として入賞による対価の払い出しを減少させる。

40

【0036】

(請求項9)

(特徴点)

請求項9記載の発明は、上記した請求項6又は7記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項9記載の発明は、前記遊技機は、入賞の確定により対価を払い出すように形成されているものであって、前記特定の条件とは、対価の相対的払い出し量の合計

50

値が一定以上になった場合であることを特徴とする。

【0037】

本発明は、ハズレ期間を、対価の払い出しの均等化に利用するものである。

(作用)

本発明によれば、前記停止制御選択手段122は、遊技開始時には、抽選入賞時に抽選を行うか、もしくは予め定められた停止制御(低確率引き込み制御以外の停止制御であって低確率引き込み制御よりも引き込み確率の高い停止制御)を選択するように設定されている。

【0038】

しかし、対価の相対的払い出し量の合計値が一定量以上になった場合には、抽選入賞時に低確率引き込み制御を選択する。これにより入賞確率が結果として低くなり、結果として入賞による対価の払い出しを減少させることとなる。その後、対価の相対的払い出し量の合計値が一定量以下になった場合には、元の選択方法に戻し、相対的な結果としての入賞確率を上げ、結果として入賞による対価の払い出しを増加させる。

10

【0039】

(請求項10)

(特徴点)

請求項10記載の発明は、上記した請求項4乃至7のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項10記載の発明は、前記特定の条件とは、遊技中に行われる抽選に当選した場合であることを特徴とする。

20

【0040】

本発明は、当たり期間又はハズレ期間を、遊技中の抽選により決定するものである。「遊技中に行われる抽選」としては、入賞判定の抽選を行う毎にその抽選も行うこととしてもよいし、一定あるいは不特定の遊技回数毎、時間毎に抽選を行うものとしてもよい。あるいは、特定の遊技開始時や、特定の遊技終了後に行ってもよい。

【0041】

(請求項11)

(特徴点)

請求項11記載の発明は、上記した請求項4又は5記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

30

すなわち、請求項11記載の発明は、前記遊技機は、遊技として、通常遊技と、特定の入賞確定又は抽選結果に基づいて開始され遊技者に特別な利益を付与する特別遊技とを有し、この特別遊技として、遊技者に有利な遊技を行わせる特定遊技と、一定回数の通常遊技中に一定回数の特定遊技を行うことができる特定導入遊技とを設け、前記特定の条件とは、前記特定導入遊技における通常遊技中であることを特徴とする。

【0042】

本発明は、特定導入遊技中の通常遊技の期間を当たり期間としたものである。この場合、特定導入遊技中の通常遊技の期間中はすべて当たり期間としてもよいし、この期間を当たり期間とするか否かの抽選により決定してもよい。

40

(請求項12)

(特徴点)

請求項12記載の発明は、上記した請求項4又は5記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項12記載の発明は、前記遊技機は、遊技として、通常遊技と、特定の入賞又は抽選結果に基づいて開始され遊技者に特別な利益を付与する特別遊技とを有し、この特別遊技として、遊技者に有利な遊技を行わせる特定遊技と、一定回数の通常遊技中に一定回数の特定遊技を行うことができる特定導入遊技とを設け、前記特定の条件とは、前記特定導入遊技の終了後、所定条件に該当するまでの間であることを特徴とする。

【0043】

50

本発明は、特定導入遊技終了後に一定の当たり期間又はハズレ期間を設けたものである。

ここで、「所定条件に該当するまでの間」としては、所定回数の遊技を終了するまでの間、所定回数の入賞が確定するまでの間、あるいは所定量の対価が払い出されるまでの間、などがある。

【0044】

この場合、特定導入遊技終了後はもれなく当たり期間としてもよいし、当たり期間とするか否かの抽選により決定してもよい。あるいは、特定導入遊技中の対価の払い出し量に応じて、当たり期間とするかハズレ期間とするかを決定してもよい。

【0045】

(請求項13)

(特徴点)

請求項13記載の発明は、上記した請求項4乃至7のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0046】

すなわち、請求項13記載の発明は、前記遊技機は、前記入賞抽選手段110の抽選結果に対応した入賞フラグを成立させるものであり、前記特定の条件とは、特定の入賞フラグ成立中であることを特徴とする。

本発明は、特定の入賞フラグ成立中を当たり期間又はハズレ期間としたものである。

【0047】

ここで、「フラグ」とは、「当たり」「ハズレ」のデータを制御装置に記憶しておくメモリ部分のことである。そして「入賞フラグ」は、抽選入賞毎に成立するものであり、通常は、抽選入賞に係る遊技中に入賞が確定しなければ消滅する。ただし、特定の入賞フラグについては、抽選入賞に係る遊技中に入賞確定しなくても消滅せずに、次の遊技まで持ち越されるように形成されているものである。

【0048】

本発明によれば、例えば特別入賞フラグが成立しさえすれば高い確率で入賞が確定するようにすることができ、逆に、特別入賞フラグが成立しさえすれば低い確率で入賞が確定するようにすることもできる。

(請求項14)

(特徴点)

請求項14記載の発明は、上記した請求項13記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0049】

すなわち、請求項14記載の発明は、前記特定の入賞フラグとは、特定導入遊技の入賞フラグであることを特徴とする。

【0050】

(請求項15)

(特徴点)

請求項15記載の発明は、上記した請求項13記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項15記載の発明は、前記特定の入賞フラグとは、特定遊技の入賞フラグであることを特徴とする。

【0051】

【発明の実施の形態】

以下、本発明を表す好適な実施の形態を、遊技機としてスロットマシンを用いて、図面に基づき説明する。

(図面の説明)

図1乃至図12は、本発明の実施の形態を示すものである。

図1はスロットマシンの入力、制御及び出力のブロック図、図2はスロットマシンの外

10

20

30

40

50

観正面図、図3乃至図12はスロットマシンの動作の概略のフローをそれぞれ示すものである。

【0052】

(スロットマシン10)

スロットマシン10は、図2に示すように、四角箱状の筐体11を有する。前記筐体11の中央部及び上部には、遊技者側に向かって臨む四角窓状の表示窓12が形成されている。そして、この中央部の表示窓12の中央には、三個の回転リール40の図柄61を見ることができる図柄表示窓13が形成されている。

【0053】

スロットマシン10の内部には、図示していないが、スロットマシン10の全体の動作を制御するための制御装置20(図1参照)が内蔵されている。 10

(制御装置20)

上記制御装置20は、図示しないが、CPUを中心に構成され、ROM、RAM、I/O等を備えている。ここでCPUは、一個に限定されず、二個以上のCPUで制御するようにしてもよい。また、CPU、ROM、RAM及びI/O等は一体化されてワンチップを構成してもよい。そして、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、次の(1)及び(2)の装置を構成する。

【0054】

(1)遊技制御装置21

(2)演出制御装置22 20

遊技制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。この遊技制御装置21の詳細については後述する。

【0055】

演出制御装置22は、ランプやスピーカ等の表示装置66を制御するためのものである。

なお、制御装置20を主制御装置と副制御装置とから構成し、上記遊技制御装置21を主制御装置に、上記演出制御装置22を副制御装置に、それぞれ配置することにより、遊技制御装置21のメモリ容量を変更することなく多様な演出を行うことができる。また、副制御装置のみを交換することにより、同一の機種であっても全く異なる演出を行うことが可能である。 30

【0056】

(入力段)

上記制御装置20の入力段には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

(1)投入スイッチ15

(2)ベットスイッチ16

(3)精算スイッチ17

(4)スタートスイッチ30

(5)ストップスイッチ50

なお、入力段としては、上記した(1)乃至(5)のパーツに限定されるものではない。 40

【0057】

(投入スイッチ15)

投入スイッチ15は、図2に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するスイッチであって、投入された遊技メダルを検知するためのものである。

(ベットスイッチ16)

ベットスイッチ16は、図2に示すように、回転リール40の下方に位置するスイッチであって、貯留メダル数を減じてメダル投入に代えるためのものである。

【0058】

(精算スイッチ17)

精算スイッチ17は、図2に示すように、回転リールの斜め下方に位置するスイッチであ 50

って、貯留した投入メダルを払い出すためのものである。

(スタートスイッチ30)

スタートスイッチ30は、図2に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するレバーであって、遊技メダルの投入若しくはベットスイッチ16の投入を条件に、または、「再遊技(Replay)」時には前遊技から所定時間経過を条件に、リールユニット60の駆動を開始させるためのものである。

【0059】

なお、ここで、「再遊技(Replay)」とは、入賞抽選手段110の抽選により、「再遊技(Replay)」のフラグが成立し、「再遊技(Replay)」の図柄が有効入賞ライン上に揃うことにより、次の遊技において、遊技メダルを新たに投入することなく、再度、遊技を行うことができるものである。

10

【0060】

(ストップスイッチ50)

ストップスイッチ50は、リールユニット60の駆動を停止させるためのものである。具体的には、ストップスイッチ50は、図2に示すように、各回転リール40に対応した三個のスイッチから構成され、各回転リール40の下方に1個ずつ配置されているものである。回転リール40に対応したストップスイッチ50の操作により、当該対応した回転リール40が回転を停止するように設定されているものである。

【0061】

(出力段)

20

前記制御装置20の出力段には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

(1)リールユニット60

(2)ホッパーユニット65

(3)表示装置66(ランプ及びスピーカ)

なお、出力段としては、上記した(1)乃至(3)のパーツに限定されるものではない。

【0062】

(リールユニット60)

リールユニット60は、特に図示しないが枠体に固定或いは支持された三個のモータと、各々のモータの出力軸に固定された三個の回転リール40とから構成されている。そして、各回転リール40は、合成樹脂からなる回転ドラムと、この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42とを備えている。このリールテープ42の外周面には、複数個(例えば21個)の図柄61が表示されている。

30

【0063】

(ホッパーユニット65)

ホッパーユニット65は、図示しないが、遊技の結果に基づいて、遊技者にメダルを払い出すためのものである。

(表示装置66)

表示装置66は、スピーカや表示ランプ等であって、遊技者に入賞等を報知させるためのものである。具体的には、演出制御装置22の制御により、入賞時にスピーカから入賞音を発生させ、表示ランプを点灯又は点滅させることにより、遊技者に入賞等を報知させるためのものである。

40

【0064】

(遊技制御装置21)

次に、遊技制御装置21について詳述する。

遊技制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。そして、この遊技制御装置21は、次の(1)乃至(4)の手段として機能する。

【0065】

(1)通常遊技制御手段70

50

(2) 特別遊技制御手段80

(3) 入賞抽選手段110

(4) リール回転停止制御手段120

なお、前記通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるために通常遊技に関する制御を行うものであり、前記特別遊技制御手段80は、特別遊技を行わせるために特別遊技に関する制御を行うものである。

【0066】

また、遊技制御装置21としては、上記した(1)乃至(4)の手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいてもよい。

(通常遊技制御手段70)

通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるためのものである。

すなわち、メダルの投入若しくはベットスイッチ16の投入を条件に、または、「再遊技(Replay)」時には前遊技から所定時間経過を条件に、スタートスイッチ30を操作すると、リールユニット60が駆動され、三個の回転リール40が回転を開始する。

【0067】

その後、ストップスイッチ50の一個を操作すると、当該対応する回転リール40の回転が停止する。

そして、ストップスイッチ50を三個全て操作し終わると、三個の回転リール40の回転が全て停止する。このとき、表示窓12の有効入賞ライン上に、予め設定された図柄61が停止すると、ホッパーユニット65を介して所定枚数のメダルが払い出される。なお、メダルを払い出す代わりに、クレジットしても良い。

【0068】

入賞には、遊技メダルの払い出しを伴い、遊技者に利益を付与する小役入賞と、この小役入賞よりもさらに大きな利益を遊技者に付与する特別入賞と、遊技メダルの払い出しは無いが、遊技メダルを新たに投入することなく再度の遊技を行うことができる「再遊技(Replay)」とを備えている。そして、入賞判定の抽選結果がいずれかの入賞となった場合、その入賞に対応した入賞フラグが成立する。そして、抽選結果が特別入賞である場合に、特別入賞フラグが成立し、この特別入賞フラグ成立中に、リールユニット60の回転リール40の停止図柄61の組み合わせが、予め定められた所定の特別入賞図柄61(例えば、有効入賞ライン上に「7」が三個揃うもの)と一致したことを条件に入賞が確定し、遊技者に有利な特別遊技を行わせるように形成されている。

【0069】

一方、抽選入賞により特別入賞フラグが成立したが、回転リール40の停止図柄61の組み合わせが特別入賞図柄61と一致していない場合には、それ以後の遊技に特別入賞フラグ成立の権利が持ち越されるように設定されている。なお、小役の入賞フラグは、入賞フラグが成立した遊技で入賞を確定させられない場合、入賞フラグ成立の権利の次の遊技への持ち越しはない。

【0070】

また、いずれかの入賞フラグが成立中に、対応する入賞図柄61を有効入賞ライン上に揃えることができるか否かは、回転リール40の回転速度が一定の場合、ストップスイッチ50のタイミングによるものである。

回転リール40の停止は、後述するリール回転停止制御手段120により制御されているものであり、各図柄毎に設けられた停止テーブル121に基づき、停止図柄が決定される。

【0071】

各停止テーブルは、ストップスイッチ50を操作した時点で停止可能な図柄を基準図柄として、その基準図柄から何コマ図柄を移動させて回転リール停止させるかを定めたものであり、抽選入賞している場合には、その移動可能なコマ数の範囲内においてストップスイッチ50が操作されれば、その図柄を引き込んで回転リール40を停止させる。しかし、移動可能なコマ数の範囲内に入賞図柄がない場合には、その図柄を引き込んで回転リール40を停止させることができない。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 2 】

(特別遊技制御手段80)

特別遊技制御手段80は、抽選手段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。

上記特別遊技としては、大別すると、次のゲームがある。

(1) 特定導入遊技 (B B ゲーム)

(2) 特定遊技 (R B ゲーム)

(3) 特定入賞遊技 (J A C ゲーム)

なお、特定遊技、例えば R B ゲームは、特定導入遊技、例えば B B ゲーム中に行われる場合と、B B ゲーム中で無いときにも単独で行われる場合がある。また、上記特定入賞遊技、いわゆる J A C ゲームは、R B ゲーム中に行われるものである。また、特別遊技としては、上記した (1) 乃至 (3) の遊技に限定されるものではない。

10

【 0 0 7 3 】

特別遊技制御手段80は、図 1 に示すように、大別すると、次の手段を備える。

(1) 特定導入遊技制御手段91 (B B ゲーム制御手段90)

(2) 特定遊技制御手段101 (R B ゲーム制御手段100)

(特定導入遊技制御手段91)

特定導入遊技制御手段91は、B B ゲームを制御するためのものである。

【 0 0 7 4 】

具体的には、通常遊技において、図示しないが、例えば「 7 」等の図柄61が有効入賞ライン上に三個揃うと、ホッパーユニット65を介して、例えば 1 5 枚のメダルが払い出される。このとき、B B ゲームが開始される。

20

B B ゲームに移行すると、通常遊技と同様に最大 3 枚のメダルの投入によって開始され、3つの回転リールの回転を各々停止させた際に、有効入賞ライン上に入賞図柄が揃っているか否かによって、メダルの払い出しが行われるものである。

【 0 0 7 5 】

したがって、B B ゲーム中では、通常遊技と同様に小役を含めた入賞判定の抽選が毎回行われるものである。ただ、この B B ゲーム中に R B ゲームに移行するための特定入賞図柄が有効入賞ライン上に揃った場合には、その後 R B ゲームに移行するものである。

なお、通常、B B ゲーム中は R B ゲームへの移行が、例えば最大 3 回行われることになっているために、1回目の R B ゲームが終了した後は、また前述したような通常遊技と同様な抽選及び制御が行われるものである。

30

【 0 0 7 6 】

そして、B B ゲームでは、B B ゲーム中の R B ゲームが所定の最大回数、例えば 3 回か、或いは B B ゲーム中の通常遊技が所定の最大回数、例えば最大 3 0 回の終了により、B B ゲームは終了するものである。

(特定遊技制御手段101)

特定遊技制御手段101は、R B ゲームを制御するためのものである。

【 0 0 7 7 】

具体的には、R B ゲームに移行すると、メダルが 1 枚投入となり、回転リール40の所定の図柄61が表示窓12のセンターライン上に揃った場合に入賞確定となる特定入賞遊技が行われるものである。そして、R B ゲームでは、入賞するか否かの特定入賞遊技が最大 1 2 回行えるものであり、そのうち、最大 8 回の入賞確定が可能である。すなわち、最大 8 回の入賞が確定するか、或いは最大 1 2 回の特定入賞遊技の終了により、R B ゲームは終了するものである。

40

【 0 0 7 8 】

(入賞抽選手段110)

入賞抽選手段110は、予め定めた抽選確率に基づいて入賞か否かの入賞判定の抽選を行うものである。そして、入賞抽選手段110による抽選結果が入賞である場合に入賞フラグが成立し、この入賞フラグ成立中に、回転リール40の停止図柄の組み合わせが予め定めら

50

れた入賞図柄と一致したことを条件に入賞が確定し、遊技者にメダルの払い出しや、特別遊技等の利益が付与されるように設定されている。

【 0 0 7 9 】

上記入賞抽選手段110は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- (1) 乱数発生手段111
- (2) 乱数抽出手段112
- (3) 入賞判定テーブル113
- (4) 判定手段114

なお、入賞抽選手段110としては、上記した(1)乃至(4)に限定されるものではない。

10

【 0 0 8 0 】

(乱数発生手段111)

乱数発生手段111は、入賞抽選用の乱数を所定の領域内(例えば十進数で0～65535)で発生させるものである。

(乱数抽出手段112)

乱数抽出手段112は、乱数発生手段111が発生する乱数を、所定の条件(例えば、スタートスイッチ30の操作)で抽出するものである。なお、この抽出した乱数を抽出乱数データとする。

【 0 0 8 1 】

なおここで、「乱数発生手段」としては、ソフト乱数としての平均採中法等で乱数を発生させることができるものの他に、一定範囲の数字を高速で1つつ加算するカウンタを用いて構成することもできる。例えば、0～16383の範囲の数字を、1秒間に700万回程度順次繰り返すようにしたカウンタが考えられる。そして、「乱数抽出手段」としては、スタートスイッチを押したタイミングでカウンタの数字を読みとることとなる。

20

【 0 0 8 2 】

このように形成すると、「乱数発生手段」では乱数を発生しているわけではないものの、「乱数抽出手段」によって抽出される数字は、あたかも乱数のような分布となる。このように、結果として乱数のような分布を示す数字が得られる手段を、ここでは「乱数発生手段」あるいは「乱数抽出手段」に含めて考えるものとする。

【 0 0 8 3 】

(入賞判定テーブル113)

入賞判定テーブル113は、乱数発生手段111がとる乱数の全領域中、各入賞項目の入賞領域を有するものである。

30

なお、後述するリール回転停止制御手段120により、入賞が確定する割合を変動させることができるため、入賞判定テーブル113の入賞確率は、一般的な確率よりも高く、あるいは低く設定しておくこともできる。

【 0 0 8 4 】

(判定手段114)

判定手段114は、乱数抽出手段112が抽出した抽出乱数データと、入賞判定テーブル113の抽選確率データを基に、乱数発生手段111がとる乱数の全領域中の各入賞項目の入賞領域からなる入賞判定領域データとを照合し、当該抽出乱数データが属する入賞領域に対応する抽選入賞を決定するものである。

40

【 0 0 8 5 】

(リール回転停止制御手段120)

リール回転停止制御手段120は、前記入賞抽選手段110の抽選結果に基づき、回転リール40を所定位置に停止させる制御を行うためのものである。

リール回転停止制御手段120は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

【 0 0 8 6 】

- (1) 停止テーブル121
- (2) 停止制御選択手段122

50

(3) 停止位置決定手段123

(4) 停止位置出力手段124

なお、リール回転停止制御手段120としては、上記(1)乃至(4)の手段に限られず、他の手段を有していてもよい。

【0087】

(停止テーブル121)

停止テーブル121は、ストップスイッチ50を操作した時点で停止可能な図柄を基準図柄として、その基準図柄から何コマ図柄を移動させて回転リール停止させるかを、抽選入賞の有無に応じて各図柄毎に規定したものである。

具体的には、停止テーブル121には、それぞれ異なる確率で入賞図柄を引き込んで停止させる複数の入賞図柄停止テーブルと、入賞図柄を蹴飛ばして停止させるハズレ停止テーブルがあり、これらは各入賞形態の各図柄毎に設けられているものである。さらに、前記入賞図柄停止テーブルには、高い確率で入賞図柄を引き込むための制御を行う入賞有利停止テーブルと、低い確率で入賞図柄を引き込むための制御を行う入賞不利停止テーブルが含まれているが、これら以外のテーブル(例えば入賞有利停止テーブルと入賞不利停止テーブルとの間の確率で入賞図柄を引き込むためのテーブル)が含まれていてもよい。

10

【0088】

なお、入賞図柄停止テーブルの引き込み確率は、基準図柄から何コマの範囲まで図柄を引き込んで停止させることができるかにより異なる。また、ハズレ停止テーブルは、いずれの入賞図柄も所定位置に停止しないように設定されているものである。

20

(停止制御選択手段122)

停止制御選択手段122は、入賞判定の抽選結果に応じて、あるいは遊技状態が特定の条件を満たしているか否かによって、前記した停止テーブル121を選択することにより停止制御を決定するためのものである。この停止制御選択手段122の作動については、種々の形態にすることが可能であるので、以下それらの形態について述べる。

【0089】

(第一の形態)

第一の形態は、入賞判定の抽選結果に応じて、停止テーブル121を抽選により選択するものである(図5、図6参照)。

すなわち、停止制御選択手段122は、入賞判定の抽選結果がハズレの場合には、無条件でハズレ停止テーブルを取得する。一方、抽選結果が所定の入賞であった場合には、その入賞役の入賞図柄に対応した複数の入賞図柄停止テーブルの中から抽選により一の停止テーブルを選択し、いずれを用いて停止制御を行うかを決定する。この抽選は、各入賞図柄停止テーブルの領域を規定した抽選テーブルを用いて行い、各入賞図柄停止テーブルの領域の割合は、前記入賞判定テーブル113の抽選確率と、結果として入賞が確定しうる確率をどの程度にするかにより設定を定めるものである。

30

【0090】

停止テーブル121の抽選の結果、入賞有利停止テーブルが取得された場合には、入賞が確定しやすく、結果として入賞決定の確率が高くなり、入賞不利停止テーブルが取得された場合には、入賞は確定しにくく、結果として入賞確率は低くなる。

40

なお、停止テーブル121の抽選は、ハズレ停止テーブルを含めて行うこととしてもよい。ハズレ停止テーブルが取得された場合には、入賞が確定することはない。

【0091】

(第二の形態)

第二の形態は、入賞判定の抽選結果及び遊技状態が特定の条件を満たしているか否かに応じて停止テーブル121を選択するものであって、特定条件該当時には入賞有利停止テーブルあるいは入賞不利停止テーブルを選択するようにしたものである(図7参照)。

【0092】

すなわち、停止制御選択手段122は、入賞判定の抽選結果がハズレの場合には、無条件でハズレ停止テーブルを取得する。一方、抽選結果が所定の入賞であった場合には、遊技

50

状態が特定の条件を満たしているか否かを判断し、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、無条件で入賞有利停止テーブルを選択する。逆に、遊技状態が特定の条件を満たしていない場合、すなわち一般の遊技中の場合には、無条件で入賞不利停止テーブルを選択する。このため、一般の遊技中と比べ、特定条件該当時の方が入賞が確定しやすくなり、結果として入賞確率が高くなる。

【0093】

さらに、停止制御選択手段122は、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、無条件で入賞不利停止テーブルを選択するようにすることもできる。この場合には、一般の遊技時は無条件で入賞有利停止テーブルを取得することとなる。このようにすると、上述の場合とは逆に、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、入賞確定が少なくなり、結果的に入賞確率が低くなるのである。

10

【0094】

(第三の形態)

第三の形態は、入賞判定の抽選結果及び遊技状態が特定の条件を満たしているか否かに応じて、停止テーブル121を抽選して選択するものであって、特定条件該当時には入賞有利停止テーブルを選択するようにしたものである(図8、図9参照)。

【0095】

すなわち、停止制御選択手段122は、入賞判定の抽選結果がハズレの場合には、無条件でハズレ停止テーブルを取得する。一方、抽選結果が所定の入賞であった場合には、遊技状態が特定の条件を満たしているか否かを判断し、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、無条件で入賞有利停止テーブルを選択する。逆に、遊技状態が特定の条件を満たしていない場合、すなわち一般の遊技中の場合には、複数の停止テーブル121の中から抽選により一の停止テーブル121を選択し、いずれを用いて停止制御を行うかを決定する。

20

【0096】

ここで行われる抽選の対称となる停止テーブル121は、入賞不利停止テーブル及びハズレ停止テーブルとすることもできるし、入賞有利停止テーブル及び入賞不利停止テーブル及びハズレ停止テーブルとすることもできる。そして、このような抽選を行うことにより、一般の遊技中と比べ、特定条件該当時の方が入賞が確定しやすくなり、結果として入賞確率が高くなる。

30

【0097】

(第四の形態)

第四の形態は、入賞判定の抽選結果及び遊技状態が特定の条件を満たしているか否かに応じて、停止テーブル121を抽選して選択するものであって、特定条件該当時には入賞不利停止テーブルを選択するようにしたものである(図10参照)。

すなわち、停止制御選択手段122は、入賞判定の抽選結果がハズレの場合には、無条件でハズレ停止テーブルを取得する。一方、抽選結果が所定の入賞であった場合には、遊技状態が特定の条件を満たしているか否かを判断し、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、無条件で入賞不利停止テーブルを選択する。逆に、遊技状態が特定の条件を満たしていない場合、すなわち一般の遊技中の場合には、複数の停止テーブル121の中から抽選により一の停止テーブル121を選択し、いずれを用いて停止制御を行うかを決定する。

40

【0098】

ここで行われる抽選の対称となる停止テーブル121は、入賞有利停止テーブル及び入賞不利停止テーブル以外の停止テーブル(例えば入賞有利停止テーブルと入賞不利停止テーブルの中間の引き込み確率の停止テーブル)とすることもできるし、入賞有利停止テーブル及び入賞不利停止テーブルとすることもできる。そして、このような抽選を行うことにより、一般の遊技中と比べ、特定条件該当時の方が入賞が確定しにくくなり、結果として入賞確率が低くなる。

【0099】

50

(第五の形態)

第五の形態は、入賞判定の抽選結果及び遊技状態が特定の条件を満たしているか否かに応じて、停止テーブル121を抽選して選択するものであって、特定条件該当時には入賞有利停止テーブルあるいは入賞不利停止テーブルを選択する確率が高くなるようにしたものである(図11参照)。

【0100】

すなわち、停止制御選択手段122は、入賞判定の抽選結果がハズレの場合には、無条件でハズレ停止テーブルを取得する。一方、抽選結果が所定の入賞であった場合には、遊技状態が特定の条件を満たしているか否かを判断する。

遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、入賞有利停止テーブルの抽選確率の高い抽選テーブルを用いて複数の停止テーブル121の中から一の停止テーブル121を選択し、いずれを用いて停止制御を行うかを決定する。一方、遊技状態が特定の条件を満たしていない場合、すなわち一般の遊技中には、入賞有利停止テーブルの抽選確率の低い抽選テーブル(入賞不利停止テーブルあるいはハズレ停止テーブルの抽選確率が高い抽選テーブル)を用いて複数の停止テーブル121の中から一の停止テーブル121を選択し、いずれを用いて停止制御を行うかを決定する。

10

【0101】

ここで行われる抽選の対称となる停止テーブル121は、入賞有利停止テーブル及び入賞不利停止テーブルとすることもできるし、入賞有利停止テーブル及び入賞不利停止テーブル及びハズレ停止テーブルとすることもできる。そして、このような抽選を行うことにより、一般の遊技中と比べ、特定条件該当の方が入賞が確定しやすくなり、結果として入賞確率が高くなる。

20

【0102】

さらに、停止制御選択手段122は、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、入賞不利停止テーブルあるいはハズレ停止テーブルの抽選確率の高い抽選テーブルを用いて複数の停止テーブル121の中から一の停止テーブル121を選択し、いずれを用いて停止制御を行うかを決定するようにすることもできる。この場合には、一般の遊技時は入賞有利停止テーブルの抽選確率の高い抽選テーブルを用いて抽選を行うこととなる。このようにすると、上述の場合とは逆に、遊技状態が特定の条件を満たしている場合には、入賞確定が少なくなり、結果的に入賞確率が低くなるのである。

30

【0103】

ところで、上記した第二の形態乃至第五の形態における「遊技状態が特定の条件を満たしている場合」としては、以下のような場合とすることができる。

(1) 払い出しメダル数の合計値が一定以下あるいは一定以上になった場合。

スロットマシン10に、投入されたメダル数と払い出されたメダル数の差枚数を計測する差枚数カウンタを設け、この差枚数カウンタの数値が一定以下になった場合には、入賞有利停止テーブルが選択されるように(又は選択されやすいように)する。その結果、入賞確定が増え、払い出しメダルも増加する。

【0104】

あるいは、差枚数カウンタの数値が一定以上になった場合には、入賞不利停止テーブルが選択されるように(又は選択されやすいように)する。その結果、入賞確定が減り、払い出しメダルが減少する。

40

(2) BBゲーム中の通常遊技中。

例えば、通常遊技中は、小役が抽選入賞しても停止制御ではずして、結果として一般的な入賞確率よりも低くなるようにする。そして、BBゲーム中の通常遊技においては、入賞確率が結果として高くなるようにすることにより、小役の入賞確定が増加し、ひとたびBBゲームに当たれば大量のメダルを獲得可能とすることができる。

【0105】

(3) BBゲーム終了後。

通常遊技中は、小役が抽選入賞しても停止制御ではずして、結果として一般的な入賞確

50

率になるようにする。そして、ＢＢゲーム終了後の一定期間中においては入賞有利停止テーブルを選択する（又は選択されやすいようにする）ことにより、小役の入賞確定が増加し、次のＢＢゲームまでのつなぎのチャンスゲームを実現することができる。一定期間としては、所定回数の遊技が終了するまで、所定枚数のメダルが払い出されるまで、などとすることができる。

【 0 1 0 6 】

逆に、ＢＢゲーム終了後の一定期間中においては入賞不利停止テーブルを選択する（又は選択されやすいようにする）ことにより、小役の入賞確定を減少させるようにしてもよい。この場合、目押しの技量の優れた上級者は、たとえ引き込み確率の低い停止制御であっても、所定位置に入賞図柄を停止させることができるので、上級者と初級者との獲得メダル差が大きくなる。すなわち、一定の入賞図柄につき一部停止制御を行わないチャレンジタイム遊技に代わる遊技として位置づけることができる。

10

【 0 1 0 7 】

また、ＢＢゲーム中のメダル払い出し枚数に応じて、入賞確率が結果として高くなるようにするか低くなるようにするか決定してもよい。

（４）特定フラグ成立中。

通常遊技中は、ＢＢゲーム、ＲＢゲームが入賞しても停止制御ではずして、結果として一般的な入賞確率よりも低くなるよう、入賞図柄停止テーブルの抽選確率を調整する。そしてＢＢフラグ、ＲＢフラグが成立している場合には入賞有利停止テーブルを選択する（又は選択されやすいようにする）ことにより、ひとたびＢＢ、ＲＢに抽選入賞すればかなりの割合で入賞が確定可能とすることができる。

20

【 0 1 0 8 】

（５）抽選により決定する。

遊技中に抽選を行い、その抽選に当選したことを「特定の条件」とするものである。抽選は通常遊技中の任意の時期に行ってもよいし、ＢＢ入賞時、ＢＢ終了時に行ってもよい。上記（２）乃至（４）についても、この抽選により決定するものとしてもよい。

【 0 1 0 9 】

（停止位置決定手段123）

停止位置決定手段123は、前記停止制御選択手段122の決定に基づき、所定の停止テーブルを用いて図柄の停止位置を決定するためのものである。

30

すなわち、ストップスイッチ50を押した時点で所定位置に直ちに停止できる回転リールの図柄を基準図柄として、基準図柄から回転方向に所定コマ数移動した時の図柄までの範囲内において、どこで停止させるかを決定する。

【 0 1 1 0 】

なお、停止テーブルを、各図柄毎についてすべての位置でストップスイッチ50を操作した場合を想定して作成してもよいが、各図柄毎にすべての組み合わせを作らなければならないのでテーブル数が膨大になってしまう。そこで、停止テーブルに従って停止位置候補を決定し、候補の妥当性を判断しながら停止図柄を決定するようにしてもよい。具体的には、入賞図柄に対応したビットを、停止させるべき入賞図柄と停止させてはいけない図柄とにわけてそれぞれ設け、ビットに記憶されているデータに基づいて、停止位置候補が妥当な場合にはその位置で停止させ、妥当でない場合には他の妥当な位置を決定して停止させるものである。

40

【 0 1 1 1 】

（停止位置出力手段124）

停止位置出力手段124は、前記停止位置決定手段123の決定した停止位置のデータを、リールユニット60に送信するためのものである。リールユニット60は、この停止位置データに基づき、回転リール40を所定位置に停止させる。

（スロットマシン10の動作）

次に、上記構成を備えたスロットマシンの動作の概略について、図3乃至図12に示したフローを用いて説明する。

50

【 0 1 1 2 】

先ず、図 3 に示すステップ 1 0 0 において、スタートスイッチ 30 が操作されることにより、スタートスイッチ 30 が ON となる。そして、次のステップ 1 0 1 に進む。

ステップ 1 0 1 において、入賞抽選手段 110 により抽選処理が行われる。そして、次のステップ 1 0 2 に進む。

【 0 1 1 3 】

ステップ 1 0 2 において、回転リール 40 の回転が開始する。そして、次のステップ 1 0 3 に進む。

ステップ 1 0 3 において、ストップスイッチ 50 が操作されることにより、ストップスイッチ 50 が ON となる。そして、次のステップ 1 0 4 に進む。

10

ステップ 1 0 4 において、回転リール 40 の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ 1 0 5 に進む。

【 0 1 1 4 】

ステップ 1 0 5 において、三個の回転リール 40 に対応するストップスイッチ 50 の操作が行われたか否かが判定される。そして、三個の回転リール 40 に対応するストップスイッチ 50 の操作が行われたと判定された場合、次のステップ 1 0 6 に進む。

ステップ 1 0 6 において、入賞フラグ成立中に当該入賞フラグに対応する入賞図柄が有効入賞ライン上に揃ったか否か、すなわち、入賞が確定したか否かが判定される。そして、入賞が確定したと判定された場合、次のステップ 1 0 7 に進む。

【 0 1 1 5 】

20

ステップ 1 0 7 において、入賞図柄に相当するメダルが払い出される。そして、遊技が終了する。

前記ステップ 1 0 5 において、三個の回転リール 40 に対応するストップスイッチ 50 の操作が行われていないと判定された場合、ステップ 1 0 3 に戻る。

前記ステップ 1 0 6 において、入賞が確定していないと判定された場合、ステップ 1 0 7 を飛び越して、遊技が終了する。

【 0 1 1 6 】

上述したステップ 1 0 1 の抽選処理について、図 4 のフローを用いて説明する。

ステップ 2 0 0 において、入賞抽選手段 110 の乱数発生手段 111 により発生された乱数の中から乱数抽出手段 112 により乱数が抽出される。そして、次のステップ 2 0 1 に進む。

30

【 0 1 1 7 】

ステップ 2 0 1 において、抽出された乱数が乱数抽出手段 112 の内部に記憶される。そして、次のステップ 2 0 2 に進む。

ステップ 2 0 2 において、判定手段 114 により、抽出された乱数と、入賞判定テーブル 113 の入賞判定領域データとの比較が行われる。そして、次のステップ 2 0 3 に進む。

【 0 1 1 8 】

ステップ 2 0 3 において、判定手段 114 により、抽出された乱数が、入賞判定テーブル 113 のどの入賞領域に含まれるか決定され、抽選処理の評価が決定される。そして、次のステップ 2 0 4 に進む。

ステップ 2 0 4 において、リール回転停止制御手段 120 が、前記ステップ 2 0 3 の評価に基づいて停止テーブルを取得する。そして、抽選処理が終了する。

40

【 0 1 1 9 】

上述したステップ 2 0 4 においてリール回転停止制御手段 120 が行う停止テーブルの取得について、図 5 乃至図 1 1 のフローを用いて説明する。

図 5 及び図 6 に示すフローは、前述した停止制御選択手段 122 が行う停止テーブル 121 の選択及び決定に関する第一の形態に対応するものである。

図 5 に示すステップ 3 0 0 において、停止制御選択手段 122 が、入賞抽選手段 110 の判定手段 114 の評価が入賞かどうか判断する。そして、入賞の場合には、次のステップ 3 0 1 に進む。

【 0 1 2 0 】

50

ステップ301において、複数の入賞図柄停止テーブルの抽選を行う。すなわち、停止制御選択手段122が、入賞有利停止テーブル及び入賞不利停止テーブルの中から一の停止テーブルを抽選により選択し決定する。なお、この抽選は、抽選テーブルを用いて行い、この抽選テーブルに規定された複数の停止テーブル121の領域の比率により、各停止テーブル121の抽選確率が定められるものである（以下第二乃至第五の形態において同じ）。そして、次のステップ302に進む。

【0121】

ステップ302において、停止制御選択手段122の決定が入賞有利停止テーブルかどうかを判断する。そして、その決定が入賞有利停止テーブルの場合には、入賞有利停止テーブルを取得する。一方、入賞有利停止テーブルでない場合には、入賞不利停止テーブルを

10

取得する。前記ステップ300において、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞でない場合、すなわちハズレの場合には、ハズレ停止テーブルを取得する。

【0122】

ところで、前記ステップ301における停止テーブルの抽選に、ハズレ停止テーブルを含めてもよい。すなわち、図6に示すステップ400において、停止制御選択手段122が、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞かどうか判断する。そして、入賞の場合には、次のステップ401に進む。

ステップ401において、複数の入賞図柄停止テーブルの抽選を行う。すなわち、停止制御選択手段122が、入賞有利停止テーブル及び入賞不利停止テーブル及びハズレ停止テーブルの中から一の停止テーブルを抽選により選択し決定する。そして、次のステップ402に進む。

20

【0123】

ステップ402において、停止制御選択手段122の決定が入賞有利停止テーブルかどうかを判断する。そして、その決定が入賞有利停止テーブルの場合には、入賞有利停止テーブルを取得する。一方、入賞有利停止テーブルでない場合には、次のステップ403に進む。

ステップ403において、停止制御選択手段122の決定が入賞不利停止テーブルかどうかを判断する。そして、その決定が入賞不利停止テーブルの場合には、入賞不利停止テーブルを取得する。一方、入賞不利停止テーブルでない場合には、ハズレ停止テーブルを取

30

【0124】

前記ステップ400において、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞でない場合、すなわちハズレの場合には、ハズレ停止テーブルを取得する。

図7に示すフローは、停止制御選択手段122が行う停止テーブル121の選択及び決定に関する第二の形態に対応するものである。

ステップ500において、停止制御選択手段122が、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞かどうか判断する。そして、入賞の場合には、次のステップ501に進む。

【0125】

ステップ501において、遊技状態が特定条件に該当するか否かを判断する。遊技状態が特定条件に該当する場合には、入賞有利停止テーブルを取得する。一方、特定条件に該当しない場合には、入賞不利停止テーブルを取得する。

40

前記ステップ500において、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞でない場合、すなわちハズレの場合には、ハズレ停止テーブルを取得する。

【0126】

なお、以上の説明は、遊技状態が特定条件に該当する場合を当たり期間とする場合についてであったが、遊技状態が特定条件に該当する場合をハズレ期間とする場合は、特に図示しないが、前記ステップ501において遊技状態が特定条件に該当する場合には入賞不利停止テーブルを取得することとなる。

図8及び図9に示すフローは、停止制御選択手段122が行う停止テーブル121の選択及び

50

決定に関する第三の形態に対応するものである。

【0127】

図8に示すステップ600において、停止制御選択手段122が、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞かどうか判断する。そして、入賞の場合には、次のステップ601に進む。

ステップ601において、遊技状態が特定条件に該当するか否かを判断する。遊技状態が特定条件に該当する場合には、入賞有利停止テーブルを取得する。一方、特定条件に該当しない場合には、次のステップ602に進む。

【0128】

ステップ602において、複数の入賞図柄停止テーブルの抽選を行う。すなわち、停止制御選択手段122が、入賞不利停止テーブル及びハズレ停止テーブルの中から一の停止テーブルを抽選により選択し決定する。そして、次のステップ603に進む。

ステップ603において、停止制御選択手段122の決定が入賞不利停止テーブルかどうかを判断する。そして、その決定が入賞不利停止テーブルの場合には、入賞不利停止テーブルを取得する。一方、入賞不利停止テーブルでない場合には、ハズレ停止テーブルを取得する。

【0129】

前記ステップ600において、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞でない場合、すなわちハズレの場合には、ハズレ停止テーブルを取得する。

なお、前記ステップ602における抽選に、入賞有利停止テーブルを含めてもよい。すなわち、図9に示すステップ700において、停止制御選択手段122が、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞かどうか判断する。そして、入賞の場合には、次のステップ701に進む。

【0130】

ステップ701において、遊技状態が特定条件に該当するか否かを判断する。遊技状態が特定条件に該当する場合には、入賞有利停止テーブルを取得する。一方、特定条件に該当しない場合には、次のステップ702に進む。

ステップ702において、複数の入賞図柄停止テーブルの抽選を行う。すなわち、停止制御選択手段122が、入賞有利停止テーブル及び入賞不利停止テーブル及びハズレ停止テーブルの中から一の停止テーブルを抽選により選択し決定する。そして、次のステップ703に進む。

【0131】

ステップ703において、停止制御選択手段122の決定が入賞有利停止テーブルかどうかを判断する。そして、その決定が入賞有利停止テーブルの場合には、入賞有利停止テーブルを取得する。一方、入賞有利停止テーブルでない場合には、次のステップ704に進む。

ステップ704において、停止制御選択手段122の決定が入賞不利停止テーブルかどうかを判断する。そして、その決定が入賞不利停止テーブルの場合には、入賞不利停止テーブルを取得する。一方、入賞不利停止テーブルでない場合には、ハズレ停止テーブルを取得する。

【0132】

前記ステップ700において、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞でない場合、すなわちハズレの場合には、ハズレ停止テーブルを取得する。

図10に示すフローは、停止制御選択手段122が行う停止テーブル121の選択及び決定に関する第四の形態に対応するものである。

ステップ800において、停止制御選択手段122が、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞かどうか判断する。そして、入賞の場合には、次のステップ801に進む。

【0133】

ステップ801において、遊技状態が特定条件に該当するか否かを判断する。遊技状態が特定条件に該当する場合には、入賞不利停止テーブルを取得する。一方、特定条件に該

10

20

30

40

50

当しない場合には、次のステップ802に進む。

ステップ802において、複数の入賞図柄停止テーブルの抽選を行う。すなわち、停止制御選択手段122が、入賞有利停止テーブル及び入賞不利停止テーブルの中から一の停止テーブルを抽選により選択し決定する。そして、次のステップ803に進む。

【0134】

ステップ803において、停止制御選択手段122の決定が入賞有利停止テーブルかどうかを判断する。そして、その決定が入賞有利停止テーブルの場合には、入賞有利停止テーブルを取得する。一方、入賞有利停止テーブルでない場合には、入賞不利停止テーブルを取得する。

前記ステップ800において、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞でない場合、すなわちハズレの場合には、ハズレ停止テーブルを取得する。

10

【0135】

図11に示すフローは、停止制御選択手段122が行う停止テーブル121の選択及び決定に関する第五の形態に対応するものである。

ステップ900において、停止制御選択手段122が、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞かどうか判断する。そして、入賞の場合には、次のステップ901に進む。

【0136】

ステップ901において、遊技状態が特定条件に該当するか否かを判断する。遊技状態が特定条件に該当する場合には、次のステップ902に進む。

ステップ902において、複数の入賞図柄停止テーブルの抽選を行う。すなわち、停止制御選択手段122が、入賞有利停止テーブル及び入賞不利停止テーブルの中から一の停止テーブルを抽選により選択し決定する。このときの抽選確率は、入賞有利停止テーブルの方が極めて高くなるように設定しておく。そして、次のステップ903に進む。

20

【0137】

ステップ903において、停止制御選択手段122の決定が入賞有利停止テーブルかどうかを判断する。そして、その決定が入賞有利停止テーブルの場合には、入賞有利停止テーブルを取得する。一方、入賞有利停止テーブルでない場合には、入賞不利停止テーブルを取得する。

前記ステップ901において、遊技状態が特定条件に該当しない場合には、次のステップ905に進む。

30

【0138】

ステップ905において、複数の入賞図柄停止テーブルの抽選を行う。すなわち、停止制御選択手段122が、入賞有利停止テーブル及び入賞不利停止テーブルの中から一の停止テーブルを抽選により選択し決定する。このときの抽選確率は、入賞不利停止テーブルの方が極めて高くなるように設定しておく。そして、次のステップ906に進む。

【0139】

ステップ906において、停止制御選択手段122の決定が入賞有利停止テーブルかどうかを判断する。そして、その決定が入賞有利停止テーブルの場合には、入賞有利停止テーブルを取得する。一方、入賞有利停止テーブルでない場合には、入賞不利停止テーブルを取得する。

40

前記ステップ900において、入賞抽選手段110の判定手段114の評価が入賞でない場合、すなわちハズレの場合には、ハズレ停止テーブルを取得する。

【0140】

なお、前記ステップ905における停止テーブル121の抽選は、特に図示しないが、入賞不利停止テーブル及びハズレ停止テーブルとで行うこととしてもよい。また、入賞有利停止テーブル及び入賞不利停止テーブル及びハズレ停止テーブルとで行うこととしてもよい。

ところで、以上の説明は、遊技状態が特定条件に該当する場合を当たり期間とする場合についてであったが、遊技状態が特定条件に該当する場合をハズレ期間とする場合は、前記ステップ902及びステップ905における各停止テーブルの抽選確率を変えることに

50

より実行することができる。すなわち、特定条件に該当する場合には入賞不利停止テーブルの抽選確率を極めて高くし、逆に該当しない場合には入賞有利停止テーブルの抽選確率を極めて高くすればよい。

【0141】

(停止制御に関する他の実施の形態)

ところで、本発明の実施の形態として以上述べてきた停止制御は、停止テーブルを用いて行うものであったが、停止制御は停止テーブルを用いることなく行うこともできる。これは、抽選において何らかの入賞が抽選入賞したときには、その入賞に対応した図柄(入賞図柄)が極力所定位置に停止するように、それ以外の図柄が停止しないように制御を行うものである。

10

【0142】

具体的には、入賞図柄に対応したビットを、停止させるべき入賞図柄と停止させてはいけない図柄とにわけてそれぞれ設ける。そして、まず、停止させてはいけない図柄を停止させないように制御をし、ついで停止させるべき図柄を停止させるような制御を行う。これらの制御は、前述したビットに記憶されているデータに基づいて行われるものである。

【0143】

この制御方法の場合は、図4で説明したステップ204において、所定の図柄の蹴飛ばしと、所定図柄の引き込みとが設定されることとなる。すなわち、停止制御選択手段122が、入賞判定の抽選結果又は遊技状態が特定条件を満たしているか否かにより、所定の停止制御を選択する。この停止制御の選択の態様を表すフローについては、図5乃至図11

20

【0144】

そして、図3に示すステップ104のリール回転停止処理は、図12のフローに示すようになる。なお、図中「n」は、その停止制御において最大限引き込み可能な図柄数を表すものである。

すなわち、ステップ1000において、所定の図柄に対して、蹴飛ばしの設定が達成されたか否かが判定される。そして、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていないと判定された場合、次のステップ1001に進む。

【0145】

ステップ1001において、1個の図柄分だけ、回転リール40を回転させる。すなわち

30

、1個の図柄分だけ蹴飛ばしを行う。そして、次のステップ1002に進む。
ステップ1002において、上述した1個の図柄分だけ回転リール40を回転させた当該図柄の数がストップスイッチ50の操作後のn個目に該当するか否かが判定される。そして、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数がn個目の場合には、次のステップ1003に進む。

【0146】

ステップ1003において、回転リール40の回転を停止させる。これにより、メダル投入から回転リール40の回転停止までのスロットマシン10の動作が終了する。

前記ステップ1000において、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていると判定された場合、次のステップ1004に進む。

40

【0147】

ステップ1004において、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されているか否かが判定される。そして、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されていると判定された場合、次のステップ1005に進む。

ステップ1005において、引き込み設定が達成されたか否かが判定される。そして、引き込み設定が達成されたと判定された場合、次のステップ1004に進む。

【0148】

前記ステップ1004において、いずれの図柄に対しても引き込みが設定されていないと判定された場合、ステップ1003に進む。

前記ステップ1005において、引き込み設定が達成されていないと判定された場合、

50

ステップ1001に進む。

前記ステップ1002において、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数がn個目でない場合には、ステップ1000に戻る。

【0149】

なお、ステップ1001乃至ステップ1005で説明している例は、いわゆる最小引き込み停止制御の例であるが、逆に最大引き込み停止制御としても良い。

【0150】

【発明の効果】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。 10

(請求項1乃至3)

請求項1乃至3記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

【0151】

すなわち、請求項1乃至3記載の発明によれば、入賞判定テーブルを複数設けることなく入賞確率の変動を可能とする遊技機を提供することができる。

(請求項4又は5)

請求項4又は5記載の発明によれば、上記した請求項1乃至3のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0152】

すなわち、請求項4又は5記載の発明によれば、遊技中の特定期間内において、入賞確率を結果として高くすることが可能な遊技機を提供することができる。 20

(請求項6又は7)

請求項6又は7記載の発明によれば、上記した請求項1乃至3のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0153】

すなわち、請求項6又は7記載の発明によれば、遊技中の特定期間内において、入賞確率を結果として低くすることが可能な遊技機を提供することができる。

(請求項8又は9)

請求項8又は9記載の発明によれば、上記した請求項4乃至7のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。 30

【0154】

すなわち、請求項8又は9記載の発明によれば、対価の払い出し量の均等化を行うことができる。

(請求項10乃至12)

請求項10乃至12記載の発明によれば、上記した請求項4乃至7のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0155】

すなわち、請求項10乃至12記載の発明によれば、小役の集中遊技、ボーナスゲーム時の対価払い出し調整、チャレンジタイムの代わり遊技などを実現することができる。

(請求項13乃至15)

請求項13乃至15記載の発明によれば、上記した請求項4又は5記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。 40

【0156】

すなわち、請求項13乃至15記載の発明によれば、フラグ持ち越しのある特別遊技の入賞確率を結果として高くすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態であって、スロットマシンの入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図2】 本発明の実施の形態であって、スロットマシンを示す外観正面図である。

【図3】 本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作の概略を示すフローであ 50

る。

【図4】 本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、抽選処理の概略を示すフローである。

【図5】 本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、停止テーブル取得の概略を示すフローである。

【図6】 本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、停止テーブル取得の概略を示すフローである。

【図7】 本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、停止テーブル取得の概略を示すフローである。

【図8】 本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、停止テーブル取得の概略を示すフローである。 10

【図9】 本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、停止テーブル取得の概略を示すフローである。

【図10】 本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、停止テーブル取得の概略を示すフローである。

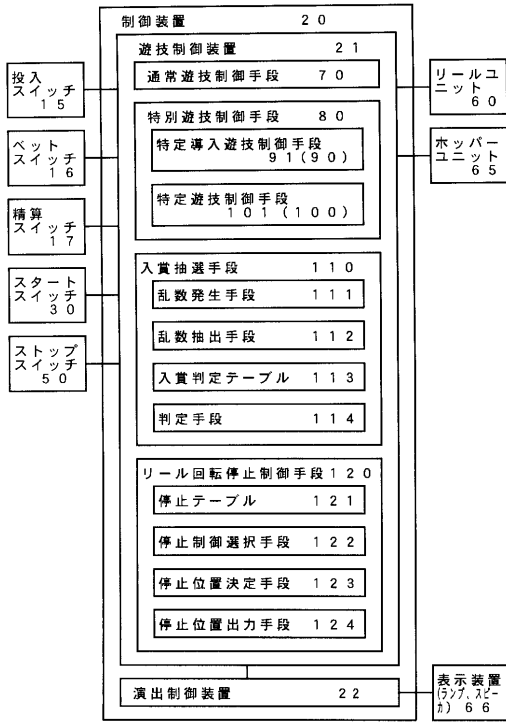
【図11】 本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、停止テーブル取得の概略を示すフローである。

【図12】 本発明の他の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、回転リールの回転停止処理の概略を示すフローである。

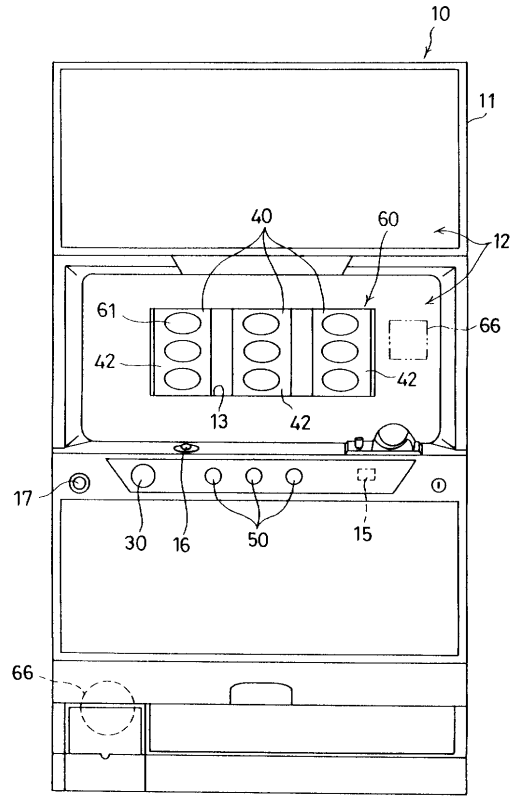
【符号の説明】 20

10	スロットマシン	11	筐体	
12	表示窓	13	図柄表示窓	
15	投入スイッチ	16	ベットスイッチ	
17	精算スイッチ	20	制御装置	
21	遊技制御装置	22	演出制御装置	
30	スタートスイッチ	40	回転リール	
42	リールテープ	50	ストップスイッチ	
60	リールユニット	65	ホッパーユニット	
66	表示装置	70	通常遊技制御手段	
80	特別遊技制御手段	91	特定導入遊技制御手段	30
101	特定遊技制御手段	110	入賞抽選手段	
111	乱数発生手段	112	乱数抽出手段	
113	入賞判定テーブル	114	判定手段	
120	リール回転停止制御手段	122	停止制御選択手段	

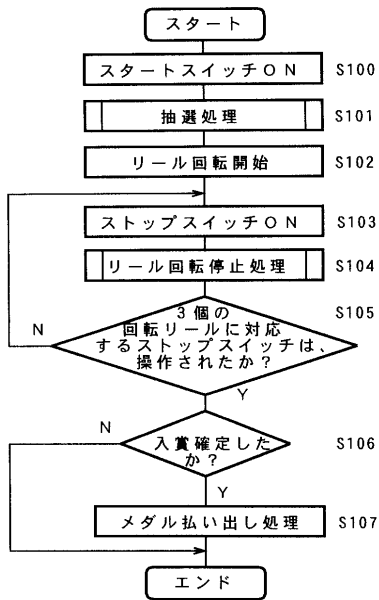
【図1】



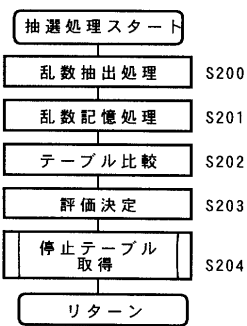
【図2】



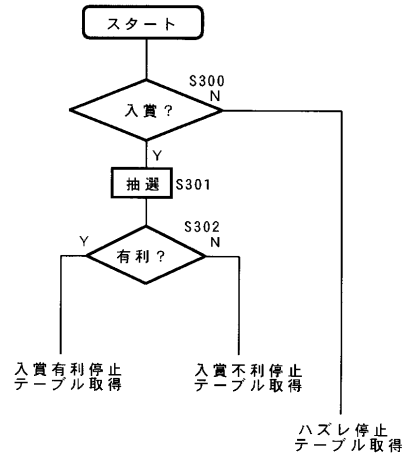
【図3】



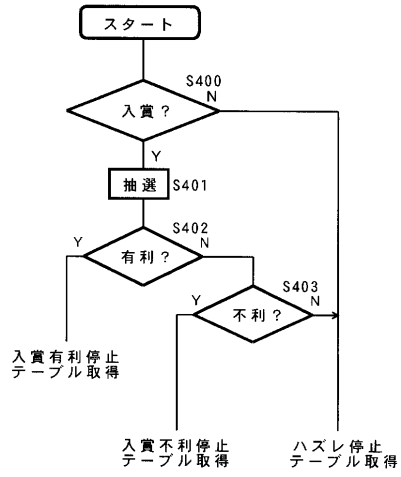
【図4】



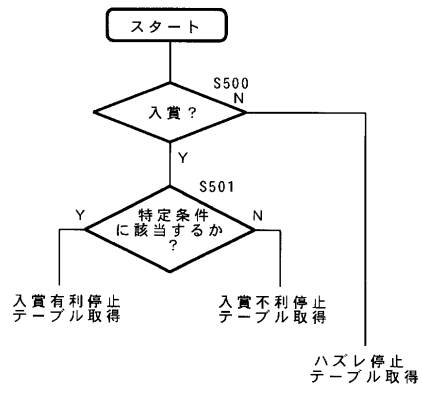
【図5】



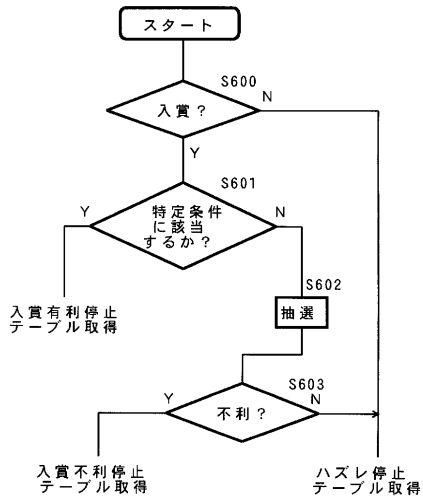
【図6】



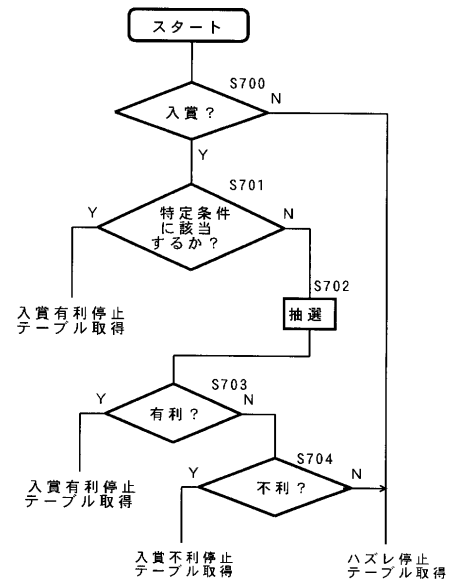
【図7】



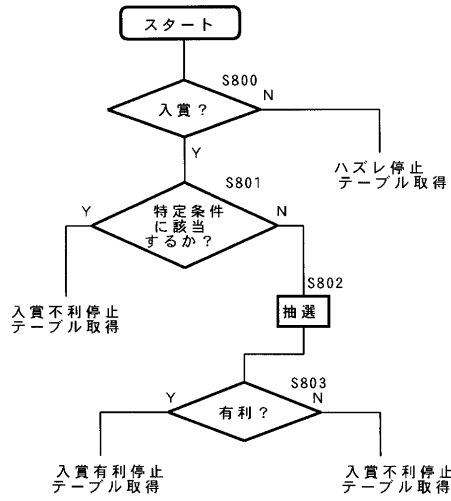
【図8】



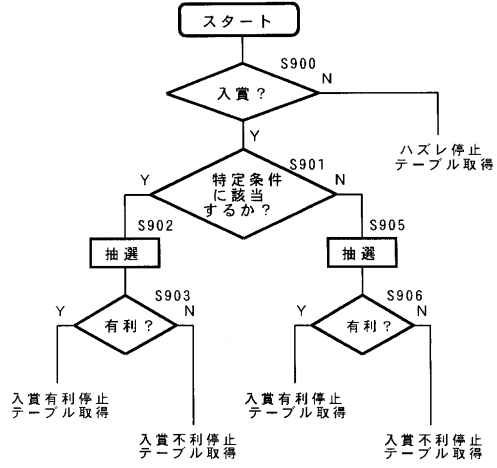
【図9】



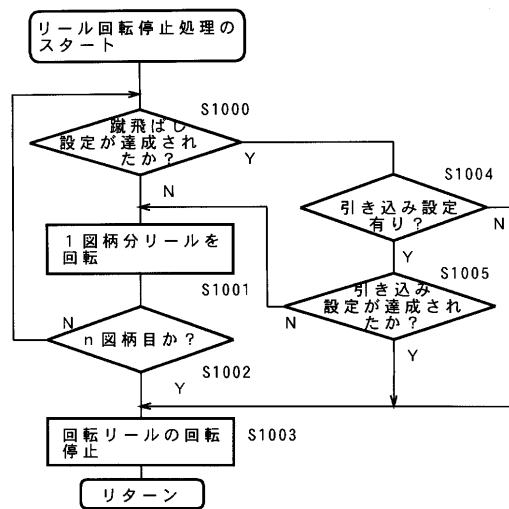
【図10】



【図11】



【図12】



フロントページの続き

(56)参考文献 登録実用新案第3068195(JP,U)

特開平11-299964(JP,A)

特開平09-327548(JP,A)

パチスロ必勝ガイド,日本,株式会社白夜書房,2000年12月28日,2001年2月号,
p.91-93

(58)調査した分野(Int.Cl.⁷,DB名)

A63F 5/04 516

A63F 5/04 514