

(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2009-201624
(P2009-201624A)

(43) 公開日 平成21年9月10日(2009.9.10)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 F	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	
	A 6 3 F 5/04 5 1 4 G	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 D	

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2008-45516 (P2008-45516)
(22) 出願日 平成20年2月27日 (2008.2.27)

(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 河口 真也
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

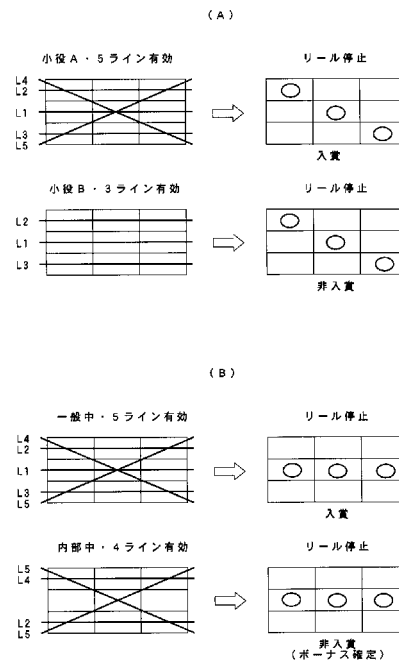
(54) 【発明の名称】 遊技機及び遊技機用プログラム及び記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 図柄配列作成時の制限を緩和して、遊技性に富んだ図柄配列を作成可能とする。

【解決手段】 有効ライン決定手段 1 2 0 は、当選抽選手段 1 1 0 の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、当該当選役に対応して予め定められた 1 以上の入賞ラインの組み合わせである当選役対応ラインを、当該遊技での有効ラインとして決定する。停止制御手段 1 3 2 は、有効ライン決定手段 1 2 0 が決定した当選役対応ライン上に、当該当選図柄以外の図柄が入賞の態様に停止しないように蹴飛ばし制御を行うと共に、当該当選図柄が極力入賞の態様に停止するように引き込み制御を行うが、前記当選役対応ライン以外に入賞ライン上に当該当選図柄が停止することを妨げない。

【選択図】 図 3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の図柄を停止表示又は変動表示可能に形成した複数の図柄表示手段と、
前記図柄表示手段の図柄の変動表示を開始させるためのスタートスイッチと、
前記図柄表示手段の図柄の変動表示を各々停止させるためのストップスイッチと、
当選判定テーブルを用いて、複数の図柄の組み合わせからなる当選役の抽選を行うための当選抽選手段と、

前記ストップスイッチの操作及び前記当選抽選手段の抽選結果に基づいて、前記図柄表示手段の図柄の停止表示を制御するための停止制御手段と、

複数の図柄の配列によって表される複数の入賞ラインの中から、入賞するために有効な図柄配列となる有効ラインを決定する有効ライン決定手段とを少なくとも備え、

前記複数の図柄表示手段の当選に係る図柄が、前記有効ライン上に予め定められた入賞の配列となるよう停止表示された場合には入賞となり、遊技者に所定の利益を付与するように形成された遊技機において、

前記有効ライン決定手段は、前記当選抽選手段の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、当該当選役に対応して予め定められた 1 以上の入賞ラインの組み合わせである当選役対応ラインを、当該遊技機での有効ラインとして決定し、

前記停止制御手段は、前記当選抽選手段の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、前記有効ライン決定手段が決定した当選役対応ライン上に、当該当選図柄以外の図柄が入賞の態様に停止しないように蹴飛ばし制御を行うと共に、当該当選図柄が極力入賞の態様に停止するように引き込み制御を行い、かつ前記当選役対応ライン以外に入賞ライン上に当該当選図柄が停止することを妨げないことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記複数の入賞ラインのうち当該遊技機で有効となっている入賞ラインを遊技者に知らせることができる有効ライン表示部を設け、

前記有効ライン決定手段が有効ラインとして決定した当選役対応ラインを、所定の確率で前記有効ライン表示部に表示させるための有効ライン報知手段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】

前記当選役には、当該遊技機で入賞しなければ当選の権利が消滅する持ち越し不能役と、当該遊技機で入賞しなくても次遊技以降に当選の権利を持ち越し可能な持ち越し役とがあり、

前記持ち越し不能役は、前記持ち越し役が当選の権利を持ち越し中でも重複して当選可能であり、

前記持ち越し不能役に、前記当選役対応ラインが複数設定された特定当選役を設け、

前記有効ライン決定手段は、前記持ち越し役が当選の権利を持ち越し中に前記特定当選役が当選した場合には、当該特定当選役が単独で当選した場合に有効ラインとして選択する当選役対応ラインとは異なる当選役対応ラインを選択可能に形成されていることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記停止制御手段は、前記持ち越し役が当選中に前記特定当選役が当選した場合には、当該特定当選役の当選役対応ラインに含まれない入賞ライン上に、当該特定当選役に係る当選図柄が極力停止するように引き込み制御を行うことを特徴とする請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】

前記有効ライン報知手段は、前記有効ライン表示が表示されている前記有効ライン表示部の表示のうち、有効でない入賞ラインに対応する表示を消去させることにより、いずれの入賞ラインが有効ラインであるかを報知可能であることを特徴とする請求項 2 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記有効ライン報知手段は、前記ストップスイッチが操作される度に、前記有効ライン表示部の表示を変化させることを特徴とする請求項5記載の遊技機。

【請求項7】

複数の図柄を停止表示又は変動表示可能に形成された図柄表示手段、
前記図柄表示手段の図柄の変動表示を開始させるための図柄変動開始手段、
前記図柄表示手段の図柄の変動表示を停止させるための図柄変動停止手段、
当選判定テーブルを用いて、複数の図柄の組み合わせからなる当選役の抽選を行うための当選抽選手段、

前記図柄変動停止手段の操作及び前記当選抽選手段の抽選結果に基づいて、前記図柄表示手段の図柄の停止表示を制御するための停止制御手段、

複数の図柄の配列によって表される複数の入賞ラインの中から、入賞するために有効な図柄配列となる有効ラインを決定する有効ライン決定手段、

前記複数の図柄表示手段の当選に係る図柄が、前記有効ライン上に予め定められた入賞の配列となるよう停止表示された場合に入賞として扱うための入賞判定手段、とを少なくとも備えた遊技機に使用される遊技機用プログラムであって、

前記有効ライン決定手段は、前記当選抽選手段の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、当該当選役に対応して予め定められた1以上の入賞ラインの組み合わせである当選役対応ラインを、当該遊技機の有効ラインとして決定し、

前記停止制御手段は、前記当選抽選手段の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、前記有効ライン決定手段が決定した当選役対応ライン上に、当該当選図柄以外の図柄が入賞の態様に停止しないように跳飛ばし制御を行うと共に、当該当選図柄が極力入賞の態様に停止するように引き込み制御を行い、かつ前記当選役対応ライン以外の入賞ライン上に当該当選図柄が停止することを妨げないことを特徴とする遊技機用プログラム。

【請求項8】

複数の図柄を停止表示又は変動表示可能に形成された図柄表示手段、
前記図柄表示手段の図柄の変動表示を開始させるための図柄変動開始手段、
前記図柄表示手段の図柄の変動表示を停止させるための図柄変動停止手段、
当選判定テーブルを用いて、複数の図柄の組み合わせからなる当選役の抽選を行うための当選抽選手段、

前記図柄変動停止手段の操作及び前記当選抽選手段の抽選結果に基づいて、前記図柄表示手段の図柄の停止表示を制御するための停止制御手段、

複数の図柄の配列によって表される複数の入賞ラインの中から、入賞するために有効な図柄配列となる有効ラインを決定する有効ライン決定手段、

前記複数の図柄表示手段の当選に係る図柄が、前記有効ライン上に予め定められた入賞の配列となるよう停止表示された場合に入賞として扱うための入賞判定手段、とを少なくとも備えた遊技機に使用される遊技機用プログラムであって、

前記有効ライン決定手段は、前記当選抽選手段の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、当該当選役に対応して予め定められた1以上の入賞ラインの組み合わせである当選役対応ラインを、当該遊技機の有効ラインとして決定し、

前記停止制御手段は、前記当選抽選手段の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、前記有効ライン決定手段が決定した当選役対応ライン上に、当該当選図柄以外の図柄が入賞の態様に停止しないように跳飛ばし制御を行うと共に、当該当選図柄が極力入賞の態様に停止するように引き込み制御を行い、かつ前記当選役対応ライン以外の入賞ライン上に当該当選図柄が停止することを妨げないことを特徴とする遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、抽選により当選図柄を決定し、停止操作手段の操作により当選に係る図柄を所定の配列で停止させることができると入賞となり、遊技メダルの払い出しなど所定の

10

20

30

40

50

利益付与がなされる遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機、例えばスロットマシンは、周囲に複数の図柄を表示した複数の回転リールを停止させて、所定の図柄が所定の有効ラインに揃うと、メダルの払い出しなど遊技者に利益が付与されるように形成されている。そして、前記有効ラインは、スロットマシンの図柄表示窓の上段、中段、下段の横ラインに、右上がり、右下がり2本の斜めラインを加えて5本設けられているものがよく知られている。これらの有効入賞ラインは、メダルの投入枚数により、一枚投入なら中段のライン、二枚投入なら上段、中段、下段の3つのライン、三枚投入で斜めラインをいれた5つのラインとなるよう設定されている。

10

さらに、特別な状況下においては、一枚投入の場合の有効ライン数（例えば1本）が、最大枚数（例えば3枚）投入時における有効ライン数（例えば5本）と同等になるよう設定されるスロットマシン（特許文献1参照）や、遊技状態に応じて有効ラインを変化させるようにしたスロットマシン（特許文献2参照）が考案されている。

【特許文献1】特開2004-801号公報

【特許文献2】特開2007-29577号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、上記したような有効ラインの追加機能を備えたスロットマシンにおいても、当選確率が投入枚数により決定されることに変わりなく、一回の遊技で当選確率を変化させるには賭け枚数を変えるしかなかった。また、当選図柄の抽選は、投入枚数に応じて固定的に設定された当選判定テーブルを用いて、一回の遊技につき一回行われるようになっていたので、遊技者に期待感を持たせるのには物足りなかった。

20

一方、従来遊技機では、役の種類に関係なく有効ラインが定められるので、入賞ラインをすべて有効にしたとき不当入賞が発生しないように、回転リールに表示される図柄の配列を工夫する必要があった。このため、図柄配列が制限されて、変化に富んだ配列を作成することは困難となっていた。

【0004】

そこで、請求項1記載の発明は、当選役に対応した有効ラインを設定し、図柄配列作成時の制限を緩和して、遊技性に富んだ図柄配列を作成可能とし、より興趣を高められる遊技機を提供することを目的とする。

30

また、請求項2及び5、6記載の発明は、上記目的に加え、有効ラインを遊技者に知らせることにより当選報知を可能とすることを目的とし、請求項3又は4記載の発明は、上記目的に加え、特定の図柄が入賞の態様に停止しても入賞しないことにより当選報知を可能とすることを目的とする。

なお、請求項7又は8記載の発明は、上記した請求項1乃至6記載の発明の目的を達成することができる遊技機用プログラム又はその遊技機用プログラムを記録した記録媒体を提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

40

【0005】

本願発明の特徴点を、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、括弧内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本願発明の技術的範囲を限定するものではない。

（請求項1）

（特徴点）

請求項1記載の発明は、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項1記載の発明は、複数の図柄を停止表示又は変動表示可能に形成した複数の図柄表示手段と、前記図柄表示手段の図柄の変動表示を開始させるためのスタートスイッチ(30)と、前記図柄表示手段の図柄の変動表示を各々停止させるためのストップス

50

イチ(50)と、当選判定テーブル(113)を用いて、複数の図柄の組み合わせからなる当選役の抽選を行うための当選抽選手段(110)と、前記ストップスイッチ(50)の操作及び前記当選抽選手段の抽選結果に基づいて、前記図柄表示手段の図柄の停止表示を制御するための停止制御手段(132)と、複数の図柄の配列によって表される複数の入賞ラインの中から、入賞するために有効な図柄配列となる有効ラインを決定する有効ライン決定手段(120)とを少なくとも備え、前記複数の図柄表示手段の当選に係る図柄が、前記有効ライン上に予め定められた入賞の配列となるよう停止表示された場合には入賞となり、遊技者に所定の利益を付与するように形成された遊技機に係る。

【0006】

本発明は、スロットマシンやパロット遊技機等に適している。

10

ここで、「図柄表示手段」は、表面に複数の図柄が表示された回転リール(40)や、図柄が表示されたベルトをローラに掛け渡したベルト式図柄表示手段とすることができる。あるいは、液晶表示装置やCRTを用いて図柄を表示するものであってもよい。

前記入賞ラインは、遊技機の正面側から視認可能な複数の図柄の並び方により表されるラインであって、具体的には、3個の図柄表示手段(回転リール)があり、正面側からそれぞれ3個の図柄が視認できる場合には、3個のリールの中央の図柄を結ぶセンターライン、3個のリールの上側の図柄を結ぶ上段ライン、3個のリールの下側の図柄を結ぶ下段ライン、左リールの上側、中リールの中央、右リールの下側の図柄を結ぶ右下がりライン、左リールの下側、中リールの中央、右リールの上側の図柄を結ぶ右上がりラインの、最大5本の入賞ラインを設けることができる。

20

【0007】

前記当選抽選手段(110)は、例えば乱数発生手段(111)の発生した乱数値を、当選判定テーブル(113)に規定された乱数領域と比較することにより、当選又はハズレの判定を行うためのものである。

前記停止制御手段(132)は、前記図柄表示手段の停止制御を行うためのものである。停止制御とは、当選役の抽選の抽選結果に応じて、所定位置に停止させてはいけぬ図柄を停止させないように「蹴飛ばし」を行うと共に、所定位置に停止させてもよい図柄を極力その位置に停止させるように「引き込み」を行うことである。すなわち、前記ストップスイッチ(50)の操作時に、当選判定の抽選結果が「ハズレ」の場合にはいかなる当選図柄も有効ライン上に揃わないように、当選判定の抽選結果が所定の当選役に当選(当たり)の場合には当該当選図柄が極力有効ライン上に揃うように、図柄表示手段の表示が停止する時間を遅らせる制御を行うものである。

30

【0008】

なお、遊技者に付与する利益としては、賞品を払い出したり、メダルなどの遊技媒体を払い出したり、得点を加算したりすることができる他、遊技者に有利な遊技を開始させたりすることもできる。また、メダル等の投入なしに遊技を開始することができる「再遊技」も付与利益に含まれる。

そして、本発明においては、前記有効ライン決定手段(120)は、前記当選抽選手段(110)の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、当該当選役に対応して予め定められた1以上の入賞ラインの組み合わせである当選役対応ラインを、当該遊技での有効ラインとして決定し、前記停止制御手段(132)は、前記当選抽選手段(110)の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、前記有効ライン決定手段(120)が決定した当選役対応ライン上に、当該当選図柄以外の図柄が入賞の態様に停止しないように蹴飛ばし制御を行うと共に、当該当選図柄が極力入賞の態様に停止するように引き込み制御を行い、かつ前記当選役対応ライン以外に入賞ライン上に当該当選図柄が停止することを妨げないことを特徴とする。

40

【0009】

ここで、前記「当選役対応ライン」とは、当選役の種類に対応して設けられた少なくとも1以上の入賞ラインであって、例えば、上記した例に基づいて説明すると、ある当選役の当選役対応ラインは、5本ある入賞ラインのうちセンターラインを除く残りの4本であ

50

り、別の当選役の当選役対応ラインは、5本ある入賞ラインのうち右上がりライン及び右下がりラインを除いた3本、というように予め設定されているものである。

また、「当該当選図柄が停止することを妨げない」とは、当選役対応ライン以外の入賞ライン上に当該当選図柄が停止しないように蹴飛ばし制御を行うことはないという意味であり、当選役対応ライン以外の入賞ライン上に当該当選図柄を引き込むことも含まれる。

【0010】

(作用)

本発明では、当選抽選手段(110)の抽選の結果、所定の当選役が当選した場合には、当該当選役に応じた当選役対応ラインが有効ラインとなる。すると、停止制御手段(132)は、当選役対応ラインに当該当選図柄を引き込むが、当選役対応ラインに当該当選図柄が停止することを妨げないので、当選役対応ライン以外の入賞ラインに当選図柄が並んで停止する場合もあり得る。しかし、この場合には入賞にはならない。

このように、当選役によっては入賞ラインの全てが有効にならない場合もあるので、リールの図柄配列の規制が緩和され、配列に自由度が増して、出目の種類を増やせるなど遊技性を豊かにすることができる。

【0011】

(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。

すなわち、請求項2記載の発明は、前記複数の入賞ラインのうち当該遊技で有効となっている入賞ラインを遊技者に知らせることができる有効ライン表示部(160)を設け、前記有効ライン決定手段(120)が有効ラインとして決定した当選役対応ラインを、所定の確率で前記有効ライン表示部(160)に表示させるための有効ライン報知手段(150)を設けたことを特徴とする。

【0012】

ここで、前記有効ライン表示部(160)は、入賞ラインを表す線の端部に設けられた発光表示部や、入賞ラインの線が発光するように形成したものとすることができる。

また、前記有効ライン報知手段(150)は、例えば報知を行うか否かの抽選結果や遊技状態に応じて、有効ライン表示部(160)に所定の表示をさせることができる。「所定の確率で」とは、報知が必ず行われるとは限らず、必ず正しい報知が行われるとは限らないことを意味するものである。

なお、有効ラインの表示は、遊技開始後、図柄表示手段の表示がすべて変動停止するまでの間に行うようにするのが好ましい。

【0013】

(請求項3)

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。

すなわち、請求項3記載の発明は、前記当選役には、当該遊技で入賞しなければ当選の権利が消滅する持ち越し不能役と、当該遊技で入賞しなくても次遊技以降に当選の権利を持ち越し可能な持ち越し役とがあり、前記持ち越し不能役は、前記持ち越し役が当選の権利を持ち越し中でも重複して当選可能であり、前記持ち越し不能役に、前記当選役対応ラインが複数設定された特定当選役を設けてある。そして、前記有効ライン決定手段(120)は、前記持ち越し役が当選の権利を持ち越し中に前記特定当選役が当選した場合には、当該特定当選役が単独で当選した場合に有効ラインとして選択する当選役対応ラインとは異なる当選役対応ラインを選択可能に形成されていることを特徴とする。

【0014】

ここで、持ち越し不能役には小役やリプレイが含まれ、持ち越し役にはボーナス当選などの特別当選役が含まれる。

また、「当選役対応ラインを複数設定」とするとは、その特定当選役に対応して設定された入賞ラインの組み合わせが2以上あることであり、「異なる当選役対応ライン」とは、

10

20

30

40

50

当選役対応ラインに含まれる入賞ラインの数が異なる場合と、当選役対応ラインに含まれる入賞ラインの数は同じで位置が異なる場合の双方を含む。

本発明において、例えば特定当選役の通常時の当選役対応ラインは5本に設定され、持ち越し役当選中の当選役対応ラインは4本に設定されている場合を想定すると、持ち越し役当選中に当選役対応ライン以外に入賞ラインに、特定当選役に係る当選図柄が揃っても入賞しないことになる。逆に、通常ならば入賞しない入賞ラインに当選図柄が揃って入賞になる場合もある。特定当選役の通常時の当選役対応ラインを遊技者が知っていれば（あるいは遊技機などに表示してあれば）、この事象によって持ち越し役が内部当選していることを知ることができる。

【0015】

（請求項4）

請求項4記載の発明は、上記した請求項3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4記載の発明は、前記停止制御手段(132)は、前記持ち越し役が当選中に前記特定当選役が当選した場合には、当該特定当選役の当選役対応ラインに含まれない入賞ライン上に、当該特定当選役に係る当選図柄が極力停止するように引き込み制御を行うことを特徴とする。

本発明によれば、持ち越し役の当選をより高い確率で報知することができる。

【0016】

（請求項5）

請求項5記載の発明は、上記した請求項2乃至4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5記載の発明は、前記有効ライン報知手段(150)は、前記有効ライン表示が表示されている前記有効ライン表示部(160)の表示のうち、有効でない入賞ラインに対応する表示を消去させることにより、いずれの入賞ラインが有効ラインであるかを報知可能であることを特徴とする。

本発明では、例えば発光表示されている（全部点灯している）有効ライン表示部(160)の、有効ラインに係る表示部を、所定のタイミングで消灯させることにより、有効ラインを報知することができる。

【0017】

（請求項6）

請求項6記載の発明は、上記した請求項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6記載の発明は、前記有効ライン報知手段(150)は、前記ストップスイッチ(50)が操作される度に、前記有効ライン表示部(160)の表示を変化させることを特徴とする。

本発明は、有効ライン報知を段階的に行わせるようにしたものである。

なお、「変化」とは、有効ライン表示がされていない有効ラインを表示させること、有効ライン表示がされている有効でない入賞ライン（無効ライン）の表示を消去することの双方が含まれる。

【0018】

（請求項7）

請求項7記載の発明は、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項7記載の発明は、複数の図柄を停止表示又は変動表示可能に形成された図柄表示手段、前記図柄表示手段の図柄の変動表示を開始させるための図柄変動開始手段、前記図柄表示手段の図柄の変動表示を停止させるための図柄変動停止手段、当選判定テーブルを用いて、複数の図柄の組み合わせからなる当選役の抽選を行うための当選抽選手段(110)、前記図柄変動停止手段の操作及び前記当選抽選手段の抽選結果に基づいて、前記図柄表示手段の図柄の停止表示を制御するための停止制御手段(132)、複数の図柄の配列によって表される複数の入賞ラインの中から、入賞するために有効な図柄配列となる

10

20

30

40

50

有効ラインを決定する有効ライン決定手段(120)、前記複数の図柄表示手段の当選に係る図柄が、前記有効ライン上に予め定められた入賞の配列となるよう停止表示された場合に入賞として扱うための入賞判定手段(140)、とを少なくとも備えた遊技機に使用される遊技機用プログラムであって、前記有効ライン決定手段(120)は、前記当選抽選手段(110)の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、当該当選役に対応して予め定められた1以上の入賞ラインの組み合わせである当選役対応ラインを、当該遊技での有効ラインとして決定し、前記停止制御手段(132)は、前記当選抽選手段(110)の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、前記有効ライン決定手段(120)が決定した当選役対応ライン上に、当該当選図柄以外の図柄が入賞の態様に停止しないように蹴飛ばし制御を行うと共に、当該当選図柄が極力入賞の態様に停止するように引き込み制御を行い、かつ前記当選役対応ライン以外に入賞ライン上に当該当選図柄が停止することを妨げないことを特徴とする遊技機用プログラムである。

10

【0019】

ここで、遊技機としては、スロットマシンなどの現実の遊技機でもよく、液晶ディスプレイやCRTなどの画像表示装置に表示させた擬似的な遊技機であってもよい。

またここで、前記図柄表示手段は、周囲に複数の図柄(61)を表示した回転リール(40)とし、この回転リール(40)の回転を制御するように形成することができる。この場合、前記図柄変動開始手段は、回転リール(40)の回転を開始させるためのスタートスイッチ(30)とすることができ、前記図柄変動停止手段は、回転リール(40)の回転を停止させるためのストップスイッチ(50)とすることができる。

20

あるいは、前記図柄表示手段を、液晶ディスプレイやCRTなどの画像表示装置とし、これに複数の図柄を変動表示又は停止表示させるように形成してもよい。

【0020】

前記入賞判定手段(140)は、この遊技機用プログラムを用いて現実の遊技機を制御しようとする場合には、ホッパーユニット(65)を作動させて遊技者に対してメダル等対価の払い出しを行うように形成することができる。一方、この遊技機用プログラムを用いて業務用、家庭用のテレビゲーム機等を制御しようとする場合には、液晶ディスプレイやCRTなどの画像表示装置に、入賞時にメダルの払い出しがなされるような画像や、手持ちの遊技メダル数が増加するような表示や、所定の得点が加算されるような表示を行うように形成することができる。

30

このように、本発明は、現実の遊技機を制御するためのプログラムと、業務用、家庭用のテレビゲーム機やパソコン等に読み込まれることによりそれらを遊技機として機能させるためのプログラムとの双方を含むものである。

【0021】

(作用)

本発明では、有効ラインが当選役に応じて設けられている。例えば、ある当選役が当選した場合には、当該遊技において例えば5本ある入賞ラインのうち所定の4本が有効となり、別の当選役が当選した場合には所定の3本が有効になるというように設定されている。

40

そして、当選抽選手段(110)の抽選の結果、所定の当選役が当選した場合には、当該当選役に応じた当選役対応ラインが有効ラインとなる。すると、停止制御手段(132)は、当選役対応ラインに当該当選図柄を引き込むが、当選役対応ラインに当該当選図柄が停止することを妨げないので、当選役対応ライン以外に入賞ラインに当選図柄が並んで停止する場合もあり得る。しかし、この場合には入賞にはならない。

【0022】

このように、当選役によっては入賞ラインの全てが有効にならない場合もあるので、リールの図柄配列の規制が緩和され、配列に自由度が増して、出目の種類を増やせるなど遊技性を豊かにすることができる。

ところで、本発明においては、前記複数の入賞ラインのうち当該遊技で有効となっている入賞ラインを遊技者に知らせることができる有効ライン表示部(160)を設け、前記有効

50

ライン決定手段(120)が有効ラインとして決定した当選役対応ラインを、所定の確率で前記有効ライン表示部(160)に表示させるための有効ライン報知手段(150)を設けることができる。

【0023】

また、前記当選役には、当該遊技で入賞しなければ当選の権利が消滅する持ち越し不能役と、当該遊技で入賞しなくても次遊技以降に当選の権利を持ち越し可能な持ち越し役とがあり、前記持ち越し不能役は、前記持ち越し役が当選の権利を持ち越し中でも重複して当選可能であり、前記持ち越し不能役に、前記当選役対応ラインが複数設定された特定当選役を設け、前記有効ライン決定手段(120)は、前記持ち越し役が当選の権利を持ち越し中に前記特定当選役が当選した場合には、当該特定当選役が単独で当選した場合に有効ラインとして選択する当選役対応ラインとは異なる当選役対応ラインを選択可能に形成することができる。このように形成することにより、持ち越し役が内部当選していることを報知することができる。

10

【0024】

さらに、前記停止制御手段(132)は、前記持ち越し役が当選中に前記特定当選役が当選した場合には、当該特定当選役の当選役対応ラインに含まれない入賞ライン上に、当該特定当選役に係る当選図柄が極力停止するように引き込み制御を行うように形成してもよい。このように形成すれば、持ち越し役の当選をより高い確率で報知することができる。

なお、前記有効ライン報知手段(150)は、非表示状態の前記有効ライン表示部(160)に有効ライン表示をさせることにより、いずれの入賞ラインが有効ラインであるかを報知可能としてもよいし、前記有効ライン表示が表示されている前記有効ライン表示部(160)の表示のうち、有効でない入賞ラインに対応する表示を消去させることにより、いずれの入賞ラインが有効ラインであるかを報知可能としてもよい。また、前記有効ライン報知手段(150)は、前記ストップスイッチ(50)が操作される度に、前記有効ライン表示部(160)の表示を変化させるように形成してもよい。

20

【0025】

(請求項8)

請求項8記載の発明は、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項8記載の発明は、複数の図柄を停止表示又は変動表示可能に形成された図柄表示手段、前記図柄表示手段の図柄の変動表示を開始させるための図柄変動開始手段、前記図柄表示手段の図柄の変動表示を停止させるための図柄変動停止手段、当選判定テーブルを用いて、複数の図柄の組み合わせからなる当選役の抽選を行うための当選抽選手段(110)、前記図柄変動停止手段の操作及び前記当選抽選手段の抽選結果に基づいて、前記図柄表示手段の図柄の停止表示を制御するための停止制御手段(132)、複数の図柄の配列によって表される複数の入賞ラインの中から、入賞するために有効な図柄配列となる有効ラインを決定する有効ライン決定手段(120)、前記複数の図柄表示手段の当選に係る図柄が、前記有効ライン上に予め定められた入賞の配列となるよう停止表示された場合に入賞として扱うための入賞判定手段(140)、とを少なくとも備えた遊技機に使用される遊技機用プログラムであって、前記有効ライン決定手段(120)は、前記当選抽選手段(110)の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、当該当選役に対応して予め定められた1以上の入賞ラインの組み合わせである当選役対応ラインを、当該遊技での有効ラインとして決定し、前記停止制御手段(132)は、前記当選抽選手段(110)の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、前記有効ライン決定手段(120)が決定した当選役対応ライン上に、当該当選図柄以外の図柄が入賞の態様に停止しないように蹴飛ばし制御を行うと共に、当該当選図柄が極力入賞の態様に停止するように引き込み制御を行い、かつ前記当選役対応ライン以外に入賞ライン上に当該当選図柄が停止することを妨げないことを特徴とする遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体である。

30

40

【0026】

本発明は、請求項7に記載の遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体である。

50

本発明によれば、上記した請求項7記載の発明と同様の作用効果を得ることができる。

【発明の効果】

【0027】

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。

すなわち、請求項1記載の発明によれば、当選役に対応した有効ラインを設定し、図柄配列作成時の制限を緩和して、遊技性に富んだ図柄配列を作成可能とし、より興味を高められる遊技機を提供することができる。

また、請求項2及び5、6記載の発明によれば、上記効果に加え、有効ラインを遊技者に知らせることにより当選報知を可能とすることができ、請求項3又は4記載の発明によれば、上記効果に加え、特定の図柄が入賞の態様に停止しても入賞しないことにより当選報知を可能とすることができる。

10

【0028】

また、請求項7又は8記載の発明によれば、上記した請求項1乃至6記載の発明の効果を奏することができる遊技機用プログラム又はその遊技機用プログラムを記録した記録媒体を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0029】

本発明の好適な実施の形態を、遊技機としてスロットマシンを例に、図面に基づき説明する。

(図面の説明)

20

図1乃至図11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外観正面図、図2はスロットマシンの入力、制御及び出力のブロック図、図3は当選役ごとの有効ラインの説明図、図4乃至図11はスロットマシンの動作の概略を示す流れ図である。

(スロットマシン10)

スロットマシン10は、図1に示すように、四角箱状の筐体11を有する。この筐体11には、遊技者側に向かって臨む上パネル12が設けられており、さらに上パネル12には、3個の回転リール40の図柄を見ることができる図柄表示窓13が形成されている。そして、スロットマシン10の略中央端部には、メダル投入口14が設けられている。

【0030】

30

前記上パネル12には、図柄表示窓13に重ねて入賞ラインLが表示されている。入賞ラインLは、図柄表示窓13を覆う透明なパネル面に印刷又は貼付された線であり、図柄表示窓13から視認可能な9個の図柄の並び方を示すものである。具体的には、センターラインL1、上段ラインL2、下段ラインL3の3本の横ラインと、右下がりラインL4及び右上がりラインL5の2本の斜めラインの、合計5本が設けられている。

スロットマシン10の内部には、前記回転リール40を備えるリールユニット60と、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2参照)が内蔵されている。

【0031】

(制御装置20)

40

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。

(1)遊技制御装置21

(2)演出制御装置22

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。演出制御装置22は、ランプ68やスピーカ69等の演出表示部66を制御するためのものである。

50

【0032】

ここで、制御装置20を、主制御装置と、主制御装置からの信号を受信して作動する副制御装置とから構成し、前記遊技制御装置21を主制御装置に、前記演出制御装置22を副制御装置に配置することができる。このように、遊技を司る制御装置と演出を司る制御装置を別個に形成することにより、演出制御に当てられるメモリを大幅に増やすことができると共に、演出のみを変更することもできる。

(入力段)

上記制御装置20の入力段には、図2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

【0033】

(投入スイッチ15)

投入スイッチ15は、図1に示すように、メダル投入口14の下方に内蔵されたスイッチであって、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1に示すように、図柄表示窓13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。

ここで、スロットマシン10は、1回の遊技につき、最大3枚のメダルを投入する(賭ける)ことができるが、投入メダルは、所定枚数例えば50枚まで、あらかじめ遊技機内部に貯留しておくことができ、貯留メダル数は、所定のクレジット表示部(図示せず)に表示されるようになっている。そして、このクレジット表示部にクレジット表示がされている場合には、メダル投入口14にメダルを投入する代わりに、ベットスイッチ16を操作することにより遊技を開始させる(スタートスイッチ30を有効化させる)ことができる。ベットスイッチ16を操作すると、クレジット表示部の表示が「3」だけ減算され、メダルを3枚投入したものとして扱われる。なお、ベットスイッチ16として、1枚投入用、2枚投入用のスイッチを設けてもよい。あるいは、一個のベットスイッチ16で、1枚投入、2枚投入、3枚投入ができるように形成してもよい。

【0034】

(精算スイッチ17)

精算スイッチ17は、図1に示すように、メダル投入口14の対向側の端部に位置するスイッチであって、クレジットされている貯留メダルを払い戻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1に示すように、図柄表示窓13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。

【0035】

なお、ここで、「再遊技(Replay)」とは、当選抽選手段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。

(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1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

10

20

30

40

50

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。

【0036】

(出力段)

前記制御装置20の出力段には、図2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)有効賞ライン表示部160

(4)演出表示部66(画像表示部67及びランプ68及びスピーカ69)

なお、出力段としては、上記した(1)乃至(4)のパーツに限定されるものではない。

【0037】

(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3個のモータと、各々のモータの出力軸に固定された3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)の図柄が表示されている。

(ホッパーユニット65)

ホッパーユニット65は、図1に示すように、筐体11内部に設けられた払い出し装置であって、メダルを貯留可能であるとともに、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。

【0038】

(有効ライン表示部160)

有効ライン表示部160は、図1に示すように、図柄表示窓13の側方に設けられた複数の発光表示部であり、当該遊技で入賞するために有効な入賞ラインLを、遊技者に向けて表示可能なものである。具体的には、有効ライン表示部160は、センターラインL1の端部に設けられた発光表示部161、上段ラインL2の端部に設けられた発光表示部162、下段ラインL3の端部に設けられた発光表示部163、右下がりラインL4の端部に設けられた発光表示部164及び右上がりラインL5の端部に設けられた発光表示部165の5つの発光表示部から構成されている。そして、メダル投入枚数に応じて、又は当選役に応じて、有効ラインとして決定された入賞ラインLに対応する発光表示部が点灯するようになっている。

【0039】

ただし、本実施の形態においては、有効な入賞ラインについて、必ず有効ライン表示部160の表示がなされるとは限らない。これについては後述する。

なお、有効ライン表示部160としては、上記構成に限られず、例えばエレクトロルミネッセンスを用いて、有効な入賞ラインLが発光して表示されるように形成してもよい。

(演出表示部66)

演出表示部66は、演出制御装置22の制御により、遊技者に入賞等を報知させるなど、種々の演出を行うものである。具体的には、演出表示部66は、画像表示部67及びランプ68及びスピーカ69から構成されている。

【0040】

画像表示部67は、図1に示すように、図柄表示窓13の上方に設けられた窓部であり、ドットマトリックス、液晶画面、CRT等を用いて、入賞の報知その他の演出を表示するためのものである。なお、画像表示部67としては上記のものに限られず、例えば演出専用の回転リールを設け、リールの図柄や文字等により演出を表示するようにしても良い。

ランプ68及びスピーカ69は、発光体の点灯又は点滅、入賞音の発生により入賞等を報知するためのものである。

(遊技制御装置21)

次に、遊技制御装置21について詳述する。

【 0 0 4 1 】

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(6)の手段として機能する。

- (1) 通常遊技制御手段70
- (2) 特別遊技制御手段80
- (3) 当選抽選手段110
- (4) 有効ライン決定手段120
- (5) リール制御手段130
- (6) 入賞判定手段140

10

なお、遊技制御装置21としては、上記した(1)乃至(6)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。

【 0 0 4 2 】

(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の押下を条件に、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、3個の回転リール40が回転を開始する。

その後、ストップスイッチ50の1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。

20

そして、ストップスイッチ50を3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、上パネル12の所定の入賞ラインL上に、予め設定された当選図柄が停止すると、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。

【 0 0 4 3 】

当選には、入賞により遊技メダルの払い出しを伴う小役当選と、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える再遊技当選と、小役当選及び再遊技当選よりもさらに大きな利益を遊技者に付与する特別当選とを備えている。前記小役当選には、5枚役、10枚役、15枚役など、払い出しメダルの枚数が異なる複数の当選役が設けられている。

30

そして、当選判定の抽選結果がいずれかの当選役に当選となった場合、その当選に対応した当選フラグが成立する。そして、所定の当選フラグが成立中に、すべての回転リール40の停止時に、当選に係る図柄の組み合わせが所定の有効入賞ライン上に揃うことを条件に入賞し、メダルの払い出しや、遊技者に有利な特別遊技が行われるように形成されている。

【 0 0 4 4 】

(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。

40

- (1) 特定導入遊技(ビッグボーナスゲーム、以下BBゲームという)
- (2) 特定遊技(レギュラーボーナスゲーム、以下RBゲームという)
- (3) 特定当選遊技(ジャックゲーム、以下JACゲームという)

なお、RBゲームは、BBゲーム中に行われる場合と、BBゲーム中でないときにも単独で行われる場合がある。また、上記JACゲームは、RB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。

【 0 0 4 5 】

特別遊技制御手段80は、図2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90

50

(2) 特定遊技制御手段100

(特定導入遊技制御手段90)

特定導入遊技制御手段90は、B Bゲームを制御するためのものである。

具体的には、通常遊技において、図示しないが、例えば「7」等の図柄が入賞ライン上に3個揃うと、ホッパーユニット65を介して、例えば15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。

【 0 0 4 6 】

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、入賞ライン上に当選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。

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当選図柄が入賞有効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。

そして、B Bゲーム中はR Bゲームと一般小役遊技が交互に行われ、払い出しメダル数が一定数を超えると、B Bゲームは終了する。

【 0 0 4 7 】

(特定遊技制御手段100)

特定遊技制御手段100は、R Bゲームを制御するためのものである。

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の所定の図柄が上パネル12のセンターライン上に揃った場合に入賞となる特定当選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当選遊技が最大12回行えるものであり、そのうち、最大8回の入賞が可能である。すなわち、最大8回の入賞するか、或いは最大12回の特定当選遊技の終了により、R Bゲームは終了するものである。

【 0 0 4 8 】

(当選抽選手段110)

当選抽選手段110は、予め定めた抽選確率に基づいて当選役に関する抽選を行うものである。そして、当選抽選手段110は、図2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) 当選判定テーブル113

(4) 判定手段114

(5) 当選フラグ成立手段115

なお、当選抽選手段110としては、上記した(1)乃至(5)に限定されるものではない。

【 0 0 4 9 】

(乱数発生手段111)

乱数発生手段111は、当選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。

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。

【 0 0 5 0 】

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。

(当選判定テーブル113)

当選判定テーブル113は、乱数発生手段111がとる乱数の全領域中、各当選項目の当選領域を有するものである。

(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、当選判定テーブル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当選項目の当選領域からなる当選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当選領域に対応する当選を決定するものである。この判定手段114の判定により、抽出乱数データが所定の当選役の当選領域に属している場合には抽選結果が「当選」となり、ハズレの領域に属している場合に抽選結果は「ハズレ」となる。

10

【 0 0 5 1 】

(当選フラグ成立手段115)

当選フラグ成立手段115は、前記判定手段114の判定結果が当選の場合に、当選フラグを成立させるためのものである。

ここで、当選フラグとは、「当たり」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、当選フラグには、当選判定の抽選結果が小役当選である場合に成立する小役当選フラグと、抽選結果が特別当選である場合に成立する特別当選フラグ（BBフラグ、RBフラグ）とがあり、原則として、当該当選役の入賞により消滅するものである。ただし、抽選により特別当選フラグが成立したが、回転リール40の停止図柄の組み合わせが特別当選態様（例えば特別当選図柄である「7」が三つ揃う）と一致していない場合には、それ以後の遊技に特別当選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、小役当選フラグは、当選フラグが成立した遊技で入賞させられない場合、当選フラグ成立の権利の次の遊技への持ち越しはない。

20

【 0 0 5 2 】

(有効ライン決定手段120)

有効ライン決定手段120は、メダルの投入枚数及び当選抽選手段110の抽選結果に応じて、当該遊技において有効となる入賞ラインLを決定するためのものである。

30

ここで、一般的なスロットマシンでは、有効ラインは、通常状態（RBなどの特定の場
合以外）では、メダルの投入枚数（ベット数）に応じて決定されるようになっている。具体的には、メダルを1枚投入した場合には、図1に示す入賞ラインLのうちセンターラインL1が有効となり、メダルを2枚投入した場合には、センターラインL1に加えて、上段ラインL2及び下段ラインL3が有効となり、メダルを3枚投入した場合には、入賞ラインL1乃至L3に加えて、右下がりラインL4及び右上がりラインL5が有効となる。

【 0 0 5 3 】

本実施の形態においては、当選役ごとに、当該当選役が当選した場合に有効となる入賞ラインLが予め定められている。例えば、図柄表示窓の概略図を表した図3（A）に示すように、小役Aは、最大ベット時（3枚賭け遊技）で当選時に入賞ラインL1～L5の5本全てが有効になるように設定されている。一方、小役Bは、最大ベット時の当選時に入賞ラインL1～L3の3本のみが有効になるように設定されている。

40

従って、3枚賭け遊技で小役Aが当選した場合には、小役Aの当選図柄がいずれの入賞ラインL上に揃った場合でも入賞になる。一方、3枚賭け遊技で小役Bが当選した場合には、小役Bの当選図柄がセンターと上下段の横ラインに揃った場合には入賞するが、右下がり又は右上がりの斜めライン上に揃った場合には入賞とはならない。また、1枚賭け遊技の場合にはいずれもセンターラインL1のみが有効であるが、2枚賭け遊技の場合には、小役Aは入賞ラインL1～L3が有効になり、小役Bについては、センターラインL1と上段ラインL2（あるいは下段ラインL3）の2本のみが有効になるよう設定することができる。

50

【 0 0 5 4 】

なお、この当選役に対応した有効ラインは、図示したものに限られず、様々な態様が考えられるが、ベット数に応じて有効ラインを増やしていくことを想定すると、少なくとも3本の入賞ラインLについて有効ラインとなるよう設定するのが好ましい。ただし、RBなど所定の遊技状態でない通常の遊技中における一回の遊技の賭け枚数が、3枚のみに決められている3枚賭け専用機の場合には、そのような配慮がいらないので、例えばセンターラインL1のみ、上下段ラインL2、L3のみ、あるいは斜めラインL4、L5のみが有効になるよう設定された当選役を設けてもよい。

さらに、本実施の形態においては、ある特定の小役について、通常時に有効になる入賞ラインLと、BBなどの特別遊技が内部当選している場合に有効になる入賞ラインLとが変化するように設定したものを設けてある。

10

【 0 0 5 5 】

例えば、図3(B)に示すように、ある特定小役は、最大ベット時で当選時に入賞ラインL1~L5の5本全てが有効になるように設定されているが、BBなどの特別当選フラグが持ち越されている場合には、センターラインL1を除く4本の入賞ラインLが有効になるように設定されている。そして、BB内部中に特定小役が当選した場合には、後述する停止制御手段132によって当該特定小役図柄がセンターラインL1に停止しないよう蹴飛ばし制御が行われることはない(引き込み制御が行われる場合はあるがこれについては後述する)ので、目押しによってセンターラインL1に特定小役を揃えることは可能である。従って、BB内部中に前記した特定小役が当選した場合には、センターラインL1に当該特定小役の当選図柄が揃って停止しても入賞しないという事象が発生し、これにより遊技者はBB当選を察知することができるものとなる。

20

【 0 0 5 6 】

そして、有効ライン決定手段120は、当選役及びベット数に対応する有効ラインデータを記憶しており、スタートスイッチ30の押下前に投入されたメダル数と、当選抽選手段110の抽選結果に応じて、対応する有効ラインデータを取得する。具体的には、当選判定の抽選結果が所定の当選役に当選である場合には、当該当選役に対応して設定された1以上の入賞ラインの組み合わせである当選役対応ラインのデータを取得する。また、当選に係る当選役が、前記した特別遊技の内部中を報知可能な特定小役であり、かつ特別当選フラグが成立している場合には、特定小役について単独当選時に選択される当選役対応ラインとは別の当選役対応ラインである特別対応ラインのデータを取得する。当選判定の抽選結果がハズレの場合には、いずれの入賞ラインLも有効にしない有効ラインなしデータを取得する(又は有効ラインデータを取得しない)。

30

【 0 0 5 7 】

そして、有効ライン決定手段120が取得した有効ラインデータに基づいて、後述するリール制御手段130が回転リール40の停止制御を行うようになっているものである。

(リール制御手段130)

リール制御手段130は、有効なスタートスイッチ30の操作信号に基づいて回転リール40を回転させると共に、特に図示しないがリール回転検知センサの検知信号に基づいて図柄の現在位置を認識しつつ、当選抽選手段110の抽選結果及び有効なストップスイッチ50の操作タイミングに基づいて、回転リール40の停止を制御するためのものである。そして、図2に示すように、以下の(1)(2)の手段を有している。

40

【 0 0 5 8 】

(1) 回転制御手段131

(2) 停止制御手段132

(回転制御手段131)

回転制御手段131は、回転リール40を回転させるためのものである。

具体的には、投入スイッチ15が投入メダルを検知した場合、クレジットが「1」以上でベットスイッチ16が操作された場合、及びホッパーユニット65がメダルの払い出し中でないなど、所定の遊技開始条件を満たしている場合には、スタートスイッチ30の操作信号に

50

基づくスタート信号（リールユニット60の駆動モータを駆動開始させるための信号）を出力し、回転リール40を回転させる。

【0059】

（停止制御手段132）

停止制御手段132は、回転中の回転リール40の回転停止を制御するためのものである。

具体的には、回転リール40が定速回転中（つまり加速期間は除く）に、いずれかのストップスイッチ50が操作された場合には、当該ストップスイッチ50の操作信号に基づくストップ信号（リールユニット60の駆動モータを駆動停止させるための信号）を出力し、回転リール40の回転を停止させる。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40の図柄を基準図柄として、基準図柄から回転方向に5コマ移動した時の図柄までの範囲で回転リール40を停止させるようになっており、この5コマの範囲内において、どこで停止させるかを当選判定結果に基づいて決定するのである。

10

【0060】

停止制御手段132は、特に図示しないが、停止制御データ記憶手段と、停止制御変更手段を少なくとも有しており、当選フラグが成立しているときには、その当選に対応した図柄（当選図柄）が極力有効ライン上に停止するように、かつそれ以外の図柄が有効ライン上に停止しないように制御を行い、前記5コマの範囲内で停止図柄を決定する。すなわち、停止させるべき図柄を5コマの範囲内で極力停止するように制御（引き込み制御）し、停止させるべきでない図柄が停止しないように制御（蹴飛ばし制御）するものである。一方、当選フラグが成立していない場合には、停止図柄がいかなる入賞の態様にもならないように、蹴飛ばし制御を行う。

20

【0061】

前記停止制御データとしては、停止テーブルを設けてもよい。停止テーブルとは、所定の図柄から何コマ回転させて回転リール40を停止させるかを、所定条件に応じ各図柄毎にテーブル上に規定したものである。具体的には、当選フラグが成立しているときには、その当選フラグに対応する図柄が有効ライン上に揃うように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる引き込み設定の一種を備えているものである。また、当選フラグが成立していないときには、他の当選図柄が有効ライン上に揃わないように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる蹴飛ばし設定の一種を備えているものである。

30

【0062】

（特定小役当選時の停止制御の例外）

上記したように、停止制御手段132は、当選図柄を極力有効ライン上に停止させるように引き込み制御を行うものであるが、当選役対応ラインを複数設定されている特定小役については、BBなどの内部中に限り、有効ラインでない入賞ラインL上に当選図柄を引き込むように制御させることができる。

例えば、図3（B）の例において、BB内部中に特定小役が当選し、有効ライン選択手段120によって特別対応ライン（図3（B）の4ライン）が選択決定された場合には、有効ラインでないセンターラインL1上に、前記特定小役図柄が極力停止するように引き込みを行うことができる。

40

【0063】

このように形成することにより、BB内部中に特定小役が当選した場合には、有効でない入賞ラインL上にも当該当選図柄が停止しやすくなり、特定小役が揃っても入賞しないという事象によってBB内部中の報知を高確率で行うことができるものとなる。

（入賞判定手段140）

入賞判定手段140は、当選抽選手段110の抽選結果及び回転リール40の停止図柄に基づいて、入賞処理を行わせるためのものである。すなわち、当選判定の抽選結果が所定の当選役に当選しており、当該当選に係る当選図柄が所定の有効ライン上に揃って停止している場合には、入賞信号を出力するように形成されている。

【0064】

50

入賞信号は、種々の手段に送出される。例えば、入賞信号を受信したホッパーユニット65は所定枚数のメダルを払い出し、演出制御装置22は入賞演出を実行する。また、再遊技入賞信号を受信した通常遊技制御手段70は再遊技を、特別入賞信号を受信した特別遊技制御手段80は特別遊技を、それぞれ開始する。

(演出制御装置22)

演出制御装置22は、前記遊技制御装置21からの出力信号又はスタートスイッチ30などの操作手段の操作信号に基づいて、遊技に付随する演出を行わせるためのものである。そして、演出制御装置22は、図2に示すように、有効ライン報知手段150を備えている。

【0065】

なお、演出制御装置22は、有効ライン報知手段150以外の手段を有していてもよく、有効ライン報知以外の演出を実行可能であることは言うまでもない。

(有効ライン報知手段150)

有効ライン報知手段150は、有効ライン決定手段120の決定に基づき、有効ライン表示部160を用いて、いずれの入賞ラインLが有効ラインであるかの報知を行わせるためのものである。

有効ライン報知手段150は、特に図示しないが、有効ラインの報知を行うか否かを決定するための抽選を行うための抽選手段を有している。そして、その抽選の結果、報知を行う場合には、有効ライン表示部160の各発光表示部を点灯させあるいは消灯させることにより、有効ライン決定手段120の決定に基づく有効ラインを遊技者に知らしめるものである。

【0066】

ここで、有効ライン報知手段150は、有効ライン表示部160の点灯によって有効である入賞ラインLを知らせる有効ライン報知と、有効ライン表示部160の消灯によって有効でない入賞ラインLを知らせる無効ライン報知の、双方の報知を行わせることができる。

有効ライン報知の場合には、遊技中の所定時において、消灯している全ての有効ライン表示部160のうちいずれかを点灯させることにより、どの入賞ラインが有効かを表示する。つまり、新たに点灯表示されるものが有効ラインである。一方、無効ライン報知の場合には、遊技中の所定時において、点灯している全ての有効ライン表示部160のうちいずれかを消灯させることにより、どの入賞ラインが有効でないかを表示する。つまり、消灯されずに残った表示となるのが有効ラインである。

【0067】

有効ライン報知手段150は、上記有効ライン報知、無効ライン報知のいずれか一方を実行可能であってもよいし、有効ライン報知及び無効ライン報知の双方を実行可能であってもよい。後者の場合には、いずれの報知を行うかについて、抽選や遊技状態に応じて決定することができる。なお、報知の具体例については後述する。

(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4乃至図7に示したフローを用いて説明する。

まず、図4に示すステップ100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101に進む。

【0068】

ステップ101において、当選抽選手段110により抽選処理が行われる。そして、次のステップ102に進む。

ステップ102において、有効ライン決定手段120が有効ラインの決定処理を行う。そして、次のステップ103に進む。

ステップ103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104に進む。

ステップ104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105に進む。

【0069】

10

20

30

40

50

ステップ105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106に進む。

ステップ106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。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104に戻る。一方、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には、次のステップ107に進む。

ステップ107において、当選フラグ成立中に当該当選フラグに対応する当選図柄が有効ライン上に揃ったか否か、すなわち、入賞したか否かが判定される。そして、遊技が終了する。

【0070】

次に、上述したステップ102の抽選処理について、図5のフローを用いて説明する。

図5のステップ200において、当選抽選手段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201に進む。

ステップ201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202に進む。

ステップ202において、判定手段114により、抽出された乱数と、当選判定テーブル113の当選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203に進む。

【0071】

ステップ203において、判定手段114により、抽出された乱数が、当選判定テーブル113のどの当選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204に進む。

ステップ204において、前記評価に基づいて当選フラグ成立手段115が所定の当選フラグを成立させ、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。抽選処理が終了する。

続いて、上述したステップ105の回転リール40の回転停止処理について、図6のフローを用いて説明する。

【0072】

図6のステップ300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301に進む。

ステップ301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、1個の図柄分だけ蹴飛ばしを行う。そして、次のステップ302に進む。

ステップ302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4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4個目の場合には、次のステップ303に進む。

【0073】

ステップ303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300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304に進む。

ステップ304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305に進む。

ステップ305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303に進む。

【0074】

前記ステップ304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

10

20

30

40

50

判定された場合、ステップ303に進む。

前記ステップ305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、ステップ301に進む。

前記ステップ302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4個目でない場合には、ステップ300に戻る。

ここで、回転リール40の停止処理に関してステップ301～ステップ305で説明しているが、この例は、いわゆる最小引き込み停止制御の例であり、逆に最大引き込み停止制御としても良い。更には、例えば、ストップスイッチ50を押すタイミングで予め定めたテーブルに従って回転リール40の停止位置を決定する、いわゆるテーブル停止制御の方法によるものでもよい。このテーブル停止制御は、当選フラグ成立の有無や、当選フラグ成立中の当選図柄に基づいた複数のテーブルを有し、この複数のテーブルから適宜、遊技状況に応じたテーブルが選択されるものである。

【0075】

なお、テーブル停止制御においても、当選フラグが成立しているときには、その当選フラグに対応する図柄が入賞有効ライン上に揃うように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる引き込み設定の一種を備えているものである。また、当選フラグが成立していないときには、他の当選図柄が入賞有効ライン上に揃わないように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる蹴飛ばし設定の一種を備えているものである。

次に、上述したステップ102の有効ライン決定処理について、図7のフローを用いて説明する。

【0076】

まず、図7のステップ400において、当選抽選手段110による当選判定の抽選結果が所定の当選役に当選したか否かが判断される。抽選結果が当選である場合には、次のステップ401に進む。

ステップ401において、当選に係る当選役が特別当選報知小役として設定された特定の小役か否かが判断される。特定小役の場合には、次のステップ402に進む。

ステップ402において、特別当選フラグが成立中か、すなわちBB又はRB内部中か否かが判断される。特別当選フラグが成立していない場合には、ステップ403に進む。

前記ステップ401において、特定小役当選でない場合にも、ステップ403に進む。

【0077】

ステップ403において、当選役に応じて定められた当選役対応ラインを有効ラインとして決定する。そして、有効ライン決定処理を終了する。

前記ステップ402において、特別当選フラグが成立している場合には、ステップ404に進む。

ステップ404において、特定小役に応じて定められた特別対応ラインを有効ラインとして決定する。そして、有効ライン決定処理を終了する。

前記ステップ400において、当選判定の抽選結果が所定の当選役に当選していない場合には、ステップ405に進む。

【0078】

ステップ405において、有効ラインなしの決定をする。そして、有効ライン決定処理を終了する。

(有効ライン報知手段150による有効ライン報知)

次に、有効ライン報知手段150による有効ライン報知の報知例を説明する。

(制御例1)

図8は、ゲーム開始時、すなわちスタートスイッチ30の操作を契機に、有効ラインを報知するようにした例である。

まず、図8のステップ500において、スタートスイッチ30がONになったか否かが判断される。スタートスイッチ30がONにならない場合にはステップ500に戻り、スタートスイッチ30がONとなった場合には、次のステップ501に進む。

10

20

30

40

50

【0079】

ステップ501において、有効ライン報知を行うか否かの有効ライン報知抽選を行う。有効ライン報知抽選の方法は、当選判定の抽選と同様に、乱数発生手段の発生した乱数を有効ライン報知手段150が備えている乱数抽出手段が取得し、有効ライン報知手段150が備えている判定手段が当該取得乱数データと、「あたり」「はずれ」が所定の割合で設定された抽選テーブルとを比較することにより行われる。そして、次のステップ502に進む。

ステップ502において、有効ライン報知を行うか否かが判断される。報知を行う場合場合には、次のステップ503に進む。

【0080】

ステップ503において、抽選結果対応ラインを表示する。ここで、抽選結果対応ラインとは、当選抽選手段110の抽選結果に対応した有効ライン、すなわち有効ライン決定手段120が図7の有効ライン決定処理によって決定したラインであって、当選役に依じて設定された当選役対応有効ラインと、特定小役に設定された特別対応有効ラインと、当選判定がハズレの場合の有効ラインなしが含まれる。当選役対応有効ライン、特別対応有効ラインを表示する場合には、当選役に対応した入賞ラインの有効ライン表示部160を点灯させる。有効ラインなしの表示をする場合には、いずれの入賞ラインの有効ライン表示部160も点灯しない。そして、有効ライン報知制御を終了する。

【0081】

前記ステップ502において、有効ライン報知を行わないと判断された場合には、ステップ504に進む。

ステップ504において、ベット対応ラインを表示する。ここで、ベット対応ラインとは、メダルの投入枚数(ベット数)に応じた有効ラインのことである。1枚賭け遊技ならセンターラインL1の発光表示部161、2枚賭け遊技なら横ラインL1、L2、L3の発光表示部161~163、3枚賭け遊技ならすべての入賞ラインL1~L5の発光表示部161~165を点灯させる。そして、有効ライン報知制御を終了する。

このように、報知が決定された有効ラインは、有効ライン表示部160に表示され、遊技者はどのラインに図柄を揃えると入賞となるかを、最初のストップスイッチ50を操作する前に知ることができる。

【0082】

なお、ステップ503の抽選結果対応ラインの表示であるが、有効ライン無しの場合には、すべての有効ライン表示部160を点灯させるようにしてもよい。このように形成した場合には、3枚賭け遊技(最も一般的に行われる)において、抽選結果がハズレ(最も確率が高い)であるのか、有効ライン報知抽選に当選しなかったのか判断がつかず、期待感を高めることができる。

(制御例2)

図9は、停止操作を契機に、有効ラインを報知するようにした例である。

まず、図9のステップ600において、メダル投入に応じて有効ライン表示部160にベット対応ラインの表示を行わせる。そして、次のステップ601に進む。

【0083】

ステップ601において、スタートスイッチ30がONになったか否かが判断される。スタートスイッチ30がONに成らない場合には、ステップ600に戻る。スタートスイッチ30がONになった場合には、次のステップ602に進む。

ステップ602において、有効ライン抽選を行う。そして次のステップ603に進む。

ステップ603において、有効ライン報知を行うか否かが判断される。有効ライン報知を行う場合には、次のステップ604に進む。

ステップ604において、有効ライン表示部160に表示されている有効ライン表示をすべて消去する。そして、次のステップ605に進む。

【0084】

ステップ605において、いずれかのストップスイッチ50がONとなったか否かが判断

10

20

30

40

50

される。ストップスイッチ50がONにならない場合にはステップ605に戻り、ストップスイッチ50がONとなった場合には、次のステップ606に進む。

ステップ606において、いずれか1の抽選結果対応ラインを表示する。すなわち、当選役対应有効ライン又は特別対应有効ラインが複数ある場合にはそのうちの一つについて、有効ライン表示部160を点灯させ、当選判定がハズレの場合にはいずれの入賞ラインについても有効ライン表示部160を点灯させない。そして、次のステップ606に進む。

ステップ606において、全ての回転リール40が停止したか否かが判断される。全ての回転リール40が停止していない場合、すなわち未操作のストップスイッチ50があり回転中の回転リール40が残っている場合にはステップ605に戻る。全ての回転リール40が停止したと判断された場合には、有効ライン報知制御を終了する。

10

【0085】

前記ステップ603において、有効ライン報知を行わないと判断した場合には、ステップ608に進む。

ステップ608において、有効ライン表示部160に表示されている有効ライン表示をすべて消去する。そして、有効ライン報知制御を終了する。

このように、第二の制御例によれば、ベット時に表示される有効ライン表示がリール回転開始とともに消去され、停止操作を行う毎に、有効ラインが表示されていくので、遊技者はどのラインに図柄を揃えると入賞となるかを、停止操作を行いながら知ることができる。例えば、第一停止でセンターラインL1の発光表示部161が点灯し、第二停止で上段ラインL2の発光表示部162が点灯する。このとき、停止した二つの回転リール40のセンターラインL1又は上段ラインL2上に、同じ図柄が揃っていた場合には、第三停止では、当該図柄がいずれかの有効ライン上に停止するように目押しをすればよい。

20

【0086】

また、上記例では、当選判定の抽選結果がハズレの場合でも、有効ライン報知抽選がハズレの場合でも、停止操作時に有効ライン表示が行われないので、抽選結果がハズレであるのか、有効ライン報知抽選に当選しなかったのか判断がつかず、期待感を高めることができる。

なお、上記したフローでは、停止操作の度に有効ラインが表示されていくようにしてあったが、特定のストップスイッチ50の操作時に、すべての有効ラインが表示されるようにしてもよい。例えば、第一停止操作時又は第二停止操作時に、有効ラインが表示されるように予め定めておくことができる。この場合、第三停止時に有効ラインが表示されても事後確認となるだけなので、表示契機とするのは第一停止又は第二停止とするのが好ましい。また、いずれの停止操作タイミングで有効ラインを表示させるかを、抽選により決定してもよい。

30

【0087】

(制御例3)

図10は、ゲーム開始時に、無効ラインを報知するようにした例である。

まず、図10のステップ700において、メダル投入に応じて有効ライン表示部160にベット対応ラインの表示を行わせる。そして、次のステップ701に進む。

ステップ701において、スタートスイッチ30がONになったか否かが判断される。スタートスイッチ30がONにならない場合にはステップ700に戻り、スタートスイッチ30がONとなった場合には、次のステップ702に進む。

40

ステップ702において、無効ライン報知を行うか否かの無効ライン報知抽選を行う。そして、次のステップ703に進む。

【0088】

ステップ703において、無効ライン報知を行うか否かが判断される。報知を行う場合場合には、次のステップ704に進む。

ステップ704において、抽選結果対応ライン以外の有効ライン表示を消去する。例えば、当選役対应有効ライン、特別対应有効ラインを報知する場合には、点灯している有効ライン表示部160のうち、当選役に対応した入賞ライン以外の有効ライン表示部160を消灯

50

させる。つまり、当選役に対応した有効ラインの表示のみが残るようにする。有効ラインなしの場合には、全ての入賞ラインの有効ライン表示部160を消灯させる。そして、有効ライン報知制御を終了する。

【0089】

前記ステップ703において、有効ライン報知を行わないと判断された場合には、ステップ705に進む。

ステップ705において、全ての入賞ラインの有効ライン表示を消去する。そして、有効ライン報知制御を終了する。

この制御例によれば、有効ライン表示部160に残った表示によって、どのラインに図柄を揃えると入賞となるかを、最初のストップスイッチ50を操作する前に知ることができる。また、当選判定の抽選がハズレの場合も、有効ライン報知を行わない場合も有効ライン表示が全て消去されるので、抽選結果がハズレであるのか、有効ライン報知抽選に当選しなかったのか判断がつかず、期待感を高めることができる。

10

【0090】

(制御例4)

図11は、停止操作を契機に、無効ラインを報知するようにした例である。

まず、図11のステップ800において、メダル投入に応じて有効ライン表示部160にベット対応ラインの表示を行わせる。そして、次のステップ801に進む。

ステップ801において、スタートスイッチ30がONになったか否かが判断される。スタートスイッチ30がONに成らない場合には、ステップ800に戻る。スタートスイッチ30がONになった場合には、次のステップ802に進む。

20

ステップ802において、無効ライン抽選を行う。そして次のステップ803に進む。

【0091】

ステップ803において、無効ライン報知を行うか否かが判断される。無効ライン報知を行う場合には、次のステップ804に進む。

ステップ804において、いずれかのストップスイッチ50がONとなったか否かが判断される。ストップスイッチ50がONにならない場合にはステップ804に戻り、ストップスイッチ50がONとなった場合には、次のステップ805に進む。

ステップ805において、いずれか1の抽選結果対応ライン以外の表示を消去する。すなわち、当選役対応有効ライン又は特別対応有効ライン以外の有効ライン表示が複数ある場合にはそのうちの一つについて、有効ライン表示部160を消灯させ、当選判定がハズレの場合にはすべての入賞ラインについて有効ライン表示部160を消灯させる。そして、次のステップ806に進む。

30

【0092】

ステップ806において、全ての回転リール40が停止したか否かが判断される。全ての回転リール40が停止していない場合、すなわち未操作のストップスイッチ50があり回転中の回転リール40が残っている場合にはステップ804に戻る。全ての回転リール40が停止したと判断された場合には、無効ライン報知制御を終了する。

前記ステップ803において、無効ライン報知を行わないと判断した場合には、ステップ608に進む。

40

ステップ807において、有効ライン表示部160に表示されている有効ライン表示をすべて消去する。そして、無効ライン報知制御を終了する。

【0093】

このように、第四の制御例によれば、ベット時に表示される有効ライン表示が、停止操作を行う毎に消去されていくので、遊技者はどのラインに図柄を揃えると入賞となるかを、停止操作を行いながら知ることができる。

また、上記例では、当選判定の抽選結果がハズレの場合でも、有効ライン報知抽選がハズレの場合でも、有効ライン表示がすべて消去されるので、抽選結果がハズレであるのか、有効ライン報知抽選に当選しなかったのか判断がつかず、期待感を高めることができる。

50

なお、上記したフローでは、停止操作の度に無効ラインが消去されていくようにしてあったが、特定のストップスイッチ50の操作時に、すべての無効ラインが消去されるようにしてもよい。例えば、第一停止操作時、第二停止操作時、又は第三停止時に、無効ラインが消去されるように予め定めておくことができる。また、いずれの停止操作タイミングで有効ラインを表示させるかを、抽選により決定してもよい。なお、第三停止時にすべての無効ラインが消去されるように形成すると、ある入賞ラインに図柄を揃えても入賞しない場合もあり得ることとなり、せっかく図柄を揃えても無駄になるので遊技者にとってはあまりおもしろくないものである。従って、第三停止時にすべての無効ラインを消去させるのは、抽選でごく希に発生するように形成するのが好ましい。

【0094】

10

なお、本発明では、有効ライン報知手段150は、上記した制御例1乃至4のいずれか一の制御を実行可能であってもよいし、いずれか複数の制御を実行可能であってもよい。例えばいずれかの有効ライン報知といずれかの無効ライン報知を実行可能とした場合には、メダル投入時に有効ライン表示が表示されるか否か、スタート時に有効ライン表示が消去されるか否かによって、有効ライン報知なのか無効ライン報知なのかを判別することができる。あるいは、制御例1乃至4のすべての制御を実行可能であってもよい。複数の制御を実行可能な場合には、いずれの制御方法で有効又は無効ライン報知を行うか、抽選により、あるいは遊技状態に応じて決定することができる。

【0095】

20

このように、本実施の形態によれば、当選役に対応して有効ラインが定められているので、5ライン有効にすると不当入賞を避けるために回転リール40に表示される図柄配列を工夫しなければならなかったものが、役によっては他の当選図柄と同時に入賞ラインL上に揃っても入賞にならないように設定することができる。このため、図柄配列作成時の制限が緩和され、遊技性に富んだ図柄配列を提供することができる。

また、遊技中の所定タイミングで、有効ライン又は無効ラインを報知するように形成してあるので、当選やハズレを予想することができる。さらに、当選役によって、通常時の当選とBB、RB内部中の当選とで有効ラインが異なるように設定してあるので、当該当選役の当選時の有効ラインによってBB、RB当選を報知するという、新たな当選報知演出が可能となるものである。

【0096】

30

ところで、本発明に係るスロットマシン10は、複数の図柄を停止表示又は変動表示可能に形成された図柄表示手段、前記図柄表示手段の図柄の変動表示を開始させるための図柄変動開始手段、前記図柄表示手段の図柄の変動表示を停止させるための図柄変動停止手段、当選判定テーブルを用いて、複数の図柄の組み合わせからなる当選役の抽選を行うための当選抽選手段、前記図柄変動停止手段の操作及び前記当選抽選手段の抽選結果に基づいて、前記図柄表示手段の図柄の停止表示を制御するための停止制御手段、複数の図柄の配列によって表される複数の入賞ラインの中から、入賞するために有効な図柄配列となる有効ラインを決定する有効ライン決定手段、前記複数の図柄表示手段の当選に係る図柄が、前記有効ライン上に予め定められた入賞の配列となるよう停止表示された場合に入賞として扱うための入賞判定手段、とを少なくとも備えた遊技機に使用される遊技機用プログラム40であって、前記有効ライン決定手段は、前記当選抽選手段の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、当該当選役に対応して予め定められた1以上の入賞ラインの組み合わせである当選役対応ラインを、当該遊技での有効ラインとして決定し、前記停止制御手段は、前記当選抽選手段の抽選の結果、所定の当選役が当選となった場合には、前記有効ライン決定手段が決定した当選役対応ライン上に、当該当選図柄以外の図柄が入賞の態様に停止しないように蹴飛ばし制御を行うと共に、当該当選図柄が極力入賞の態様に停止するように引き込み制御を行い、かつ前記当選役対応ライン以外に入賞ライン上に当該当選図柄が停止することを妨げないことを特徴とする遊技機用プログラムによって制御することができる。

40

【0097】

50

さらに、前記遊技用プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体を用いて制御することができる。

ここで、前記図柄表示手段は、回転リール40やベルト式図柄表示手段を用いたものでもよいし、液晶ディスプレイやCRT等の画像表示装置に複数の図柄を順次表示させるようにしたものでもよい。

また、入賞判定手段としては、前記遊技機用プログラムを用いてスロットマシンを制御する場合には、ホッパーユニット65を介して遊技者にメダルを払い出すように形成することができる。一方、前記遊技機用プログラムを用いて、業務用若しくは家庭用のテレビゲーム機を制御しようとする場合には、現実の遊技メダルの払い出しは行えないので、例えば液晶ディスプレイやCRT等の画像表示装置に、獲得メダル数の枚数表示をしたり、メダルの増減がわかるような絵（動画でも静止画でもよい）を表示するように形成することができる。

10

【0098】

なお、本発明はスロットマシン以外の遊技機にも応用できる。

【図面の簡単な説明】

【0099】

【図1】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2】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3】本発明の実施の形態であって、有効ラインを示す概略図である。

20

【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、抽選処理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、回転リールの回転停止処理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、有効ライン決定処理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、有効ライン報知の制御例1を示すフローである。

【図9】本発明の実施の形態であって、有効ライン報知の制御例2を示すフローである。

30

【図10】本発明の実施の形態であって、有効ライン報知の制御例3を示すフローである。

【図11】本発明の実施の形態であって、有効ライン報知の制御例4を示すフローである。

【符号の説明】

【0100】

- | | | | |
|-----|------------|-----|----------|
| 10 | スロットマシン | 11 | 筐体 |
| 12 | 上パネル | 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 | 演出表示部 | 67 | 画像表示部 |
| 68 | ランプ | 69 | スピーカ |
| 70 | 通常遊技制御手段 | 80 | 特別遊技制御手段 |
| 90 | 特定導入遊技制御手段 | 100 | 特定遊技制御手段 |
| 110 | 当選抽選手段 | 111 | 乱数発生手段 |

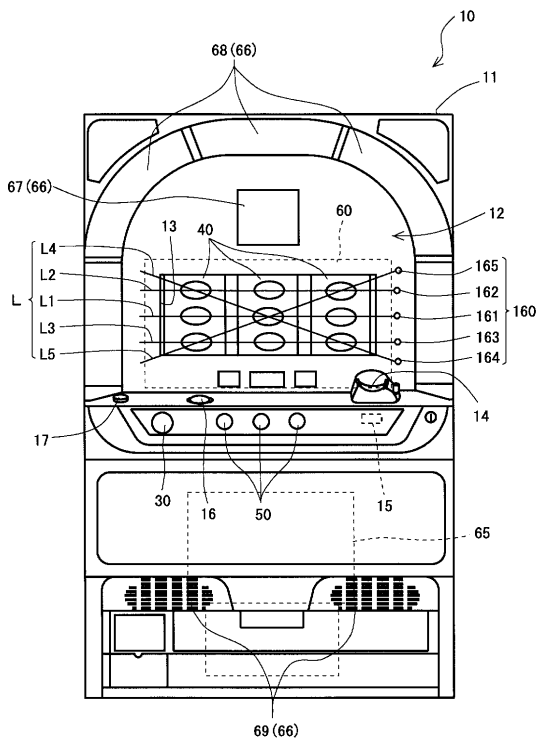
40

50

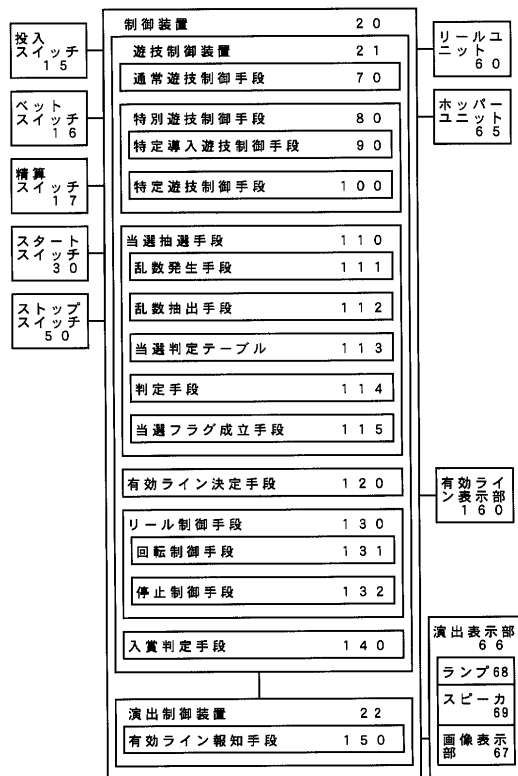
- 112 乱数抽出手段
- 114 判定手段
- 120 有効ライン決定手段
- 140 入賞判定手段
- 160 有効ライン表示部

- 113 当選判定テーブル
- 115 当選フラグ成立手段
- 130 リール制御手段
- 150 有効ライン報知手段
- L 入賞ライン

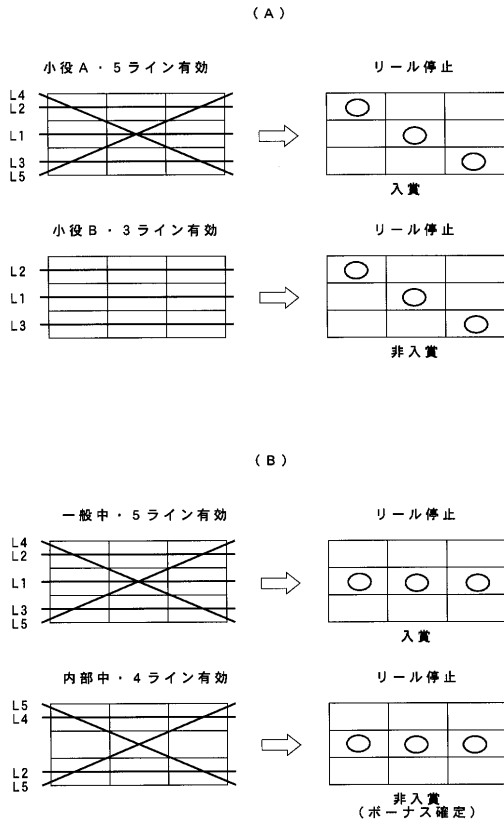
【 図 1 】



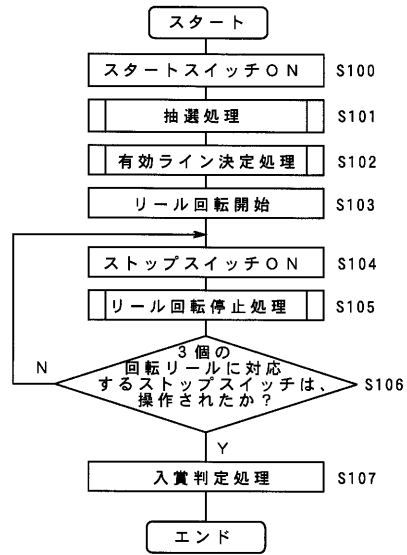
【 図 2 】



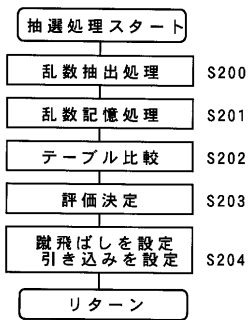
【 図 3 】



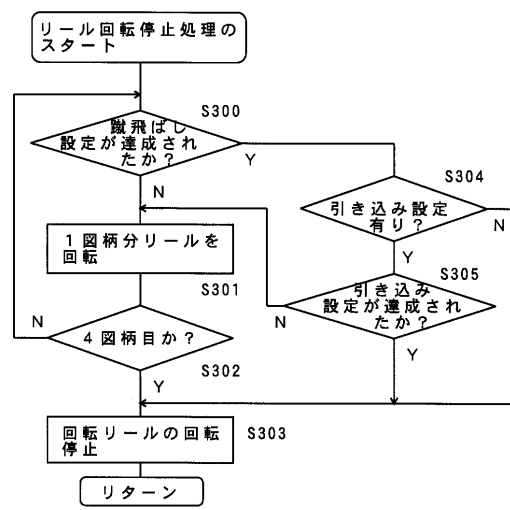
【 図 4 】



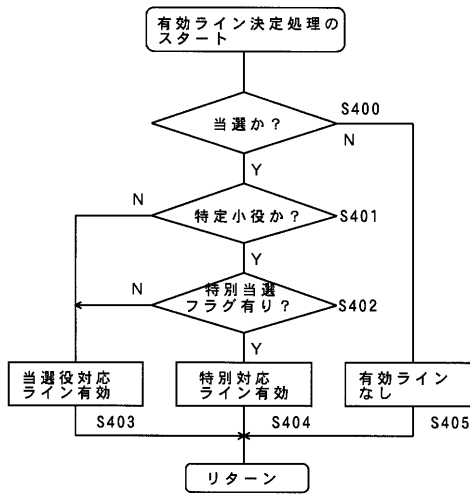
【 図 5 】



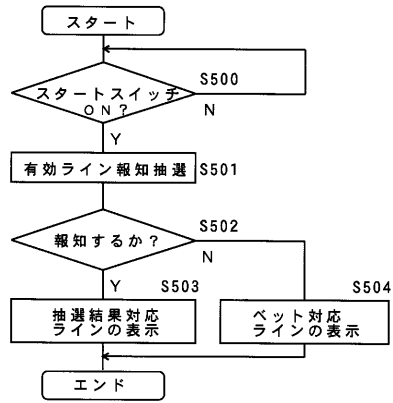
【 図 6 】



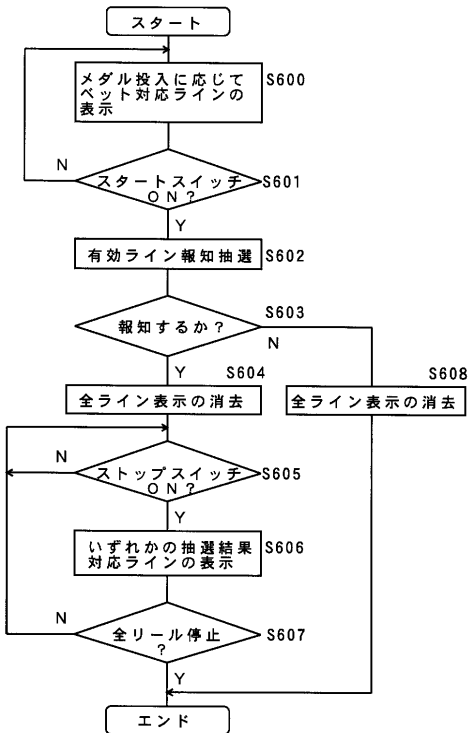
【 図 7 】



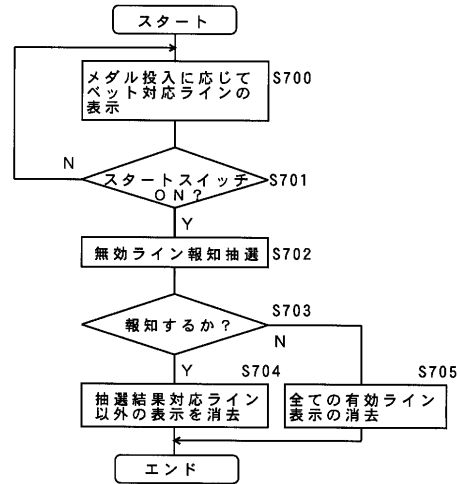
【 図 8 】



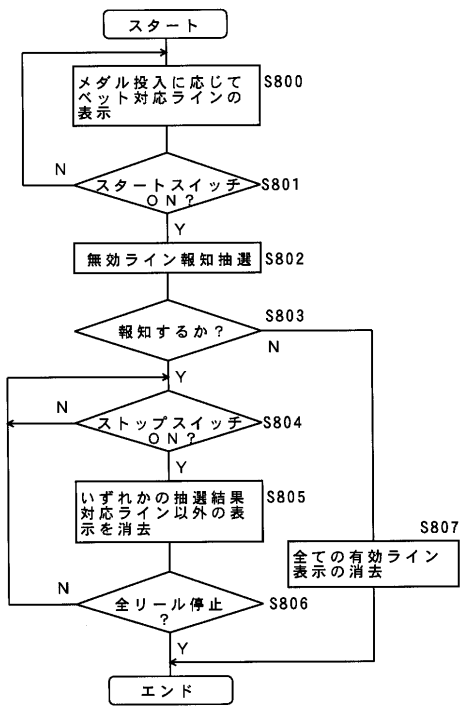
【 図 9 】



【 図 10 】



【 図 1 1 】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AA05 AB03 AB05 AB12 AB16 AB25 BA02 BA22 BA32
BA35 BB02 BB23 BB33 BB43 BB44 BB73 BB78 BB83 BB93
BB94 BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CB04 CB23 CB32 CC01
CC12 CC24 CC28 CD03 CD06 CD12 CD18 CD23 CD31 CD41
DA52 DA54 DA63 DA66