

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B1)

(11) 特許番号

特許第5476454号  
(P5476454)

(45) 発行日 平成26年4月23日 (2014. 4. 23)

(24) 登録日 平成26年2月14日 (2014. 2. 14)

(51) Int. Cl. F 1  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 1 (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2012-272444 (P2012-272444)	(73) 特許権者	512322025 日本電動式遊技機工業協同組合 東京都台東区東上野四丁目8番1号
(22) 出願日	平成24年12月13日 (2012. 12. 13)	(74) 代理人	100118315 弁理士 黒田 博道
審査請求日	平成24年12月13日 (2012. 12. 13)	(72) 発明者	佐野 慎一 岡山県岡山市南区福富東2-20-6 山 佐株式会社内
		(72) 発明者	綾部 征四郎 大阪府大阪市西淀川区姫島5-16-11 株式会社ジェイピーエス内
		(72) 発明者	岩堀 和男 東京都豊島区東池袋3-1-1 サンシャ イン60 29F サミー株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 回胴式遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

周囲に複数の図柄が付された複数の回転リールと、  
 全ての回転リールの回転を開始させるスタートスイッチと、  
 各回転リールにそれぞれ対応して設けられ、対応する回転リールの回転を停止させるストップスイッチと、

スタートスイッチの操作を契機として、所定の図柄の組み合わせにより構成される役に当選したか否かの役抽選を行う当選抽選手段と、

少なくとも役抽選の結果に基づいて回転リールの停止を制御するものであって、役抽選により特定の役の当選を含む特定の抽選結果となった場合、当該抽選結果に対応付けられた操作態様（以下、正解操作態様とする）でストップスイッチが操作されることにより、前記特定の役を構成する図柄の組み合わせを有効ライン上に停止表示させるように各回転リールの停止を制御する停止制御手段と、

役抽選により前記特定の抽選結果となった場合、所定の報知を行うための報知装置において正解操作態様を遊技者に報知可能な停止操作態様報知手段と、を備え、

所定個数の遊技媒体の投入を条件として遊技が開始可能であるとともに、回転リールが停止した際に有効ライン上に停止表示された図柄の組み合わせに基づいて、遊技者に所定個数の遊技媒体を払い出し可能に形成された回胴式遊技機であって、

所定の計測開始時点からの、遊技媒体の投入個数の累積値と遊技媒体の払い出し個数の累積値の差である差数を記憶する差数カウンタと、

10

20

前記計測開始時点からの差数カウンタの最下限値と差数カウンタの現在値との差が、予め定められた限界値に達したことを契機として、停止操作態様報知手段による正解操作態様の報知を停止する報知停止手段と、を備えたことを特徴とする回胴式遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、所定の役を構成する図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されたことを条件として、遊技媒体の払い出し等の利益を付与可能な回胴式遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の回胴式遊技機、たとえばスロットマシンとしては、当選抽選手段による役抽選の結果（所定の役の単独当選、複数の役の重複当選など）に対応して、ストップスイッチの操作順番（押し順）が設定されているものが知られている。このようなスロットマシンでは、設定されている操作順番でストップスイッチが操作されたとき（すなわち、押し順正解のとき）には、停止操作のタイミングにかかわらず、必ず、所定の役を構成する図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示し、前記操作順番と異なる操作順番でストップスイッチが操作されたとき（すなわち、押し順不正解のとき）には、前記所定の役を構成する図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示しない場合が生ずるような停止制御が行われる。

【0003】

また、上述のようなスロットマシンとしては、遊技者の興趣を高めるべく、通常遊技よりも有利な有利遊技を備えているものがある。ここで、有利遊技としては、役抽選の結果に関する情報、たとえば、上述のような役抽選の結果に対応して設定されているストップスイッチの操作順番などを遊技者に報知するように形成されたATゲームやARTゲーム等が知られている（特許文献1参照）。このようなスロットマシンでは、通常遊技中は原則、役抽選の結果に対応して設定されているストップスイッチの操作順番を外見から判断できないようになっていて、有利遊技中は、前記ストップスイッチの操作順番が遊技者に報知されるようになっていて、したがって、前記ストップスイッチの操作順番が報知された場合には、遊技者が報知された操作順番に従ってストップスイッチを操作することにより、所定の役を構成する図柄の組み合わせが確実に有効ライン上に停止表示されるため、有利遊技中においては、遊技者は、確実に遊技メダルの払い出し等の利益を得られることとなる。

【0004】

また、特定の役を構成する図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されることにより、通常遊技中においては有利遊技へ移行し、有利遊技中においては有利遊技の継続ゲーム数やセット数を上乘せするようなスロットマシンも考案されている。このようなスロットマシンでは、所定の条件を満たすことにより、設定されているストップスイッチの操作順番が遊技者に報知されるようになっていて、したがって、上述と同様に、前記ストップスイッチの操作順番が報知された場合には、遊技者は、確実に有利遊技に関する利益を得られることとなる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2011-92407号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、近年のスロットマシンにおいては、遊技者の興趣を更に高めるべく、有利遊技中の1回の遊技において遊技者が獲得可能な遊技メダルの枚数の期待値が増加する傾向と

10

20

30

40

50

なっている。さらには、有利遊技の継続ゲーム数やセット数の上乘せ性能も高まっており、運が良ければ、有利遊技が極めて長期間継続するようなケースが発生し得るようになっている。そのため、近年のスロットマシンにおいては、1日遊技をした結果、遊技者が獲得可能な遊技メダルの枚数が増加する傾向にあり、遊技者の射幸心を煽り過ぎるおそれが生じていた。

そこで、下記の発明は、上記した事情によりなされたものであり、遊技者に遊技を行わせつつも、射幸性の行き過ぎにつながるような過度の利益が付与されることを抑止可能な回胴式遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

下記の発明は、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。

(請求項1)

請求項1記載の発明は、周囲に複数の図柄32が付された複数の回転リール17と、全ての回転リール17の回転を開始させるスタートスイッチ22と、各回転リール17にそれぞれ対応して設けられ、対応する回転リール17の回転を停止させるストップスイッチ23と、スタートスイッチ22の操作を契機として、所定の図柄32の組み合わせにより構成される役に当選したか否かの役抽選を行う当選抽選手段60と、少なくとも役抽選の結果に基づいて回転リール17の停止を制御するものであって、役抽選により特定の役の当選を含む特定の抽選結果となった場合、当該抽選結果に対応付けられた操作態様(以下、正解操作態様とする)でストップスイッチ23が操作されることにより、前記特定の役を構成する図柄32の組み合わせを有効ライン上に停止表示させるように各回転リール17の停止を制御する停止制御手段72と、役抽選により前記特定の抽選結果となった場合、所定の報知を行うための報知装置28において正解操作態様を遊技者に報知可能な停止操作態様報知手段142と、を備え、所定個数の遊技媒体の投入を条件として遊技が開始可能であるとともに、回転リール17が停止した際に有効ライン上に停止表示された図柄32の組み合わせに基づいて、遊技者に所定個数の遊技媒体を払い出し可能に形成された回胴式遊技機(スロットマシン10)であって、所定の計測開始時点からの、遊技媒体の投入個数の累積値と遊技媒体の払い出し個数の累積値の差である差数を記憶する差数カウンタ(差枚数カウンタ100)と、前記計測開始時点からの差数カウンタの最下限値と差数カウンタの現在値との差が、予め定められた限界値に達したことを契機として、停止操作態様報知手段142による正解操作態様の報知を停止する報知停止手段150と、を備えたことを特徴とする。

【0008】

ここで、回胴式遊技機には、遊技媒体として遊技メダルを用いて遊技を行うスロットマシンや、遊技媒体として遊技球を用いて遊技を行うパロット(登録商標)遊技機が含まれる。

また、停止操作態様報知手段142は、役抽選により特定の抽選結果となった場合、正解操作態様を遊技者に報知可能なものである。この停止操作態様報知手段142は、たとえば、一般的な遊技である通常遊技よりも有利な有利遊技(たとえば、ATゲーム、ARTゲーム等)に移行した場合であって、役抽選により特定の抽選結果となったときに、正解操作態様を報知するように形成することができる。また、通常遊技中において、役抽選により特定の抽選結果となり、かつ、所定の条件を満たした場合に、正解操作態様を報知するように形成してもよい。

【0009】

また、差数カウンタ(差枚数カウンタ100)は、所定の計測開始時点からの、遊技媒体の投入個数と遊技媒体の払い出し個数との差の累積値である差数を記憶するものである。ここで、所定の計測開始時点は、たとえば、所定のリセット手段により差数カウンタの値がクリアされた時点、設定変更操作が行われた時点などとしてすることができる。

10

20

30

40

50

(作用)

本発明に係る回胴式遊技機においては、停止操作態様報知手段142により正解操作態様が遊技者に報知可能であるものの、所定の計測開始時点からの差数カウンタ(差枚数カウンタ100)の最下限値と差数カウンタの現在値との差が、予め定められた限界値に達すると、報知停止手段150によって、停止操作態様報知手段142による正解操作態様の報知が停止させられるようになっている。

【0010】

すなわち、本発明に係る回胴式遊技機においては、差数カウンタの最下限値と差数カウンタの現在値との差が、予め定められた限界値に達するまでは、停止操作態様報知手段142により正解操作態様が報知されるため、遊技者が正解操作態様に従ってストップスイッチ23を操作することで、特定の役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止表示されることとなり、遊技者は所定の利益を得られることとなる。これに対して、差数カウンタの最下限値と差数カウンタの現在値との差が、予め定められた限界値に達すると、報知停止手段150が、停止操作態様報知手段142による正解操作態様の報知を停止するため、遊技者は正解操作態様を認識することができない。これにより、遊技者は正解操作態様でストップスイッチ23を操作することが困難となり、特定の役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止表示される可能性が極めて低くなるため、遊技者は所定の利益を極めて得られにくいこととなる。すなわち、差数カウンタの最下限値と差数カウンタの現在値との差が、予め定められた限界値に達した後は、遊技は行えるものの、遊技媒体の払い出しや有利遊技への移行などの利益を得ることが極めて困難となる。

【0011】

したがって、本発明に係る回胴式遊技機によれば、遊技者に遊技を行わせつつも、射幸性の行き過ぎにつながるような過度の利益が付与されることを抑止できるのである。

【発明の効果】

【0012】

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、本発明によれば、遊技者に遊技を行わせつつも、射幸性の行き過ぎにつながるような過度の利益が付与されることを抑止可能な回胴式遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【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、スロットマシンの制御装置の入力及び出力の概略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、回転リールにおける図柄配列の概略図である。

【図4】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの役構成の概略図である。

【図5】本発明の実施の形態であって、遊技ごとの差枚数カウンタの変動の具体例を示した図である。

【図6】本発明の実施の形態であって、差枚数カウンタの推移の具体例を示したグラフである。

【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、遊技メイン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、スロットマシンの動作のうち、役抽選処理の概略を示すフローである。

【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、正解操作態様報知処理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、差枚数更新処理の概略を示すフローである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

10

20

30

40

50

以下、本発明の実施の形態を、回胴遊技機としてのスロットマシンを例に、図面を参照しつつ説明する。

(スロットマシン10の概要)

本形態に係るスロットマシン10は、遊技媒体として円板状の遊技メダルを使用するものである。このスロットマシン10は、図1に示すように、前面に開口部を有する箱状の筐体11と、この筐体11の前面開口を開塞自在な前扉12とを有している。

筐体11には、3個の回転リール17を備えたリールユニット16、遊技メダルを貯留し、かつ、役に対応する図柄31の組み合わせが停止表示された時等に遊技メダルを払い出すためのホッパーユニット27、スロットマシン10に備えられた各種装置に電力を供給するための電源ユニット(特に図示しておらず)、スロットマシン10を制御するための制御装置40等が設置されている。

10

【0015】

リールユニット16は、特に図示していないが、支持枠に固定された3個の駆動モータ(ステッピングモータ)と、当該駆動モータのモータ軸に軸着された3個の回転リール17とを有している。回転リール17は、左側に位置する左リール18と、右側に位置する右リール20と、左リール18及び右リール20の間に位置する中リール19とからなる。これらの回転リール17の外周面には、図3に示すように、「白7」「黒7」「青7」「プラムA」「プラムB」「スイカ」「ベル」「チェリー」「リプレイ」の複数種類の図柄32が所定の配列で計21個表示されている。また、各回転リール17の内周側には、特に図示していないが、支持枠に設けられたインデックスセンサにより検知されるスタートインデックスが設けられている。そして、各回転リール17が回転を開始しスタートインデックスをインデックスセンサが検知した後、駆動モータから出力されるパルス信号に基づいて、後述するストップスイッチ23が操作された時点における回転リール17の回転位置を検出し、所定の停止位置で回転リール17を停止させることができるようになっている。

20

【0016】

前扉12の中央上部には、遊技者に向かって臨み、かつ、3個の回転リール17の図柄32を視認可能な略四角窓状の表示窓14が形成されている。この表示窓14は、3個全ての回転リール17の回転が停止した際に、縦3列(上段、中段、下段)横3行の合計9個の図柄32を視認可能となるように形成されている。

また、このスロットマシン10には、図1に示すように、左リール18、中リール19及び右リール20が停止した状態で、表示窓14内における各回転リール17の中段の表示位置を結んで構成される入賞ライン(中段ライン)が設定されている。なお、入賞ラインとしては、中段ラインに限定されるものではなく、上段ライン(上段の表示位置を結んで構成される入賞ライン)、下段ライン(下段の表示位置を結んで構成される入賞ライン)、右上がりライン(左リール18の下段の表示位置、中リール19の中段の表示位置、右リール20の上段の表示位置を結んで構成される入賞ライン)、右下がりライン(左リール18の上限の表示位置、中リール19の中段の表示位置、右リール20の下段の表示位置を結んで構成される入賞ライン)、V字ライン、L字ライン等を設定してもよい。また、入賞ラインは1本のみならず、複数の入賞ラインを設定してもよい。

30

【0017】

また、前扉12には、遊技者に入賞等を音や光や映像等で報知する報知装置28が設けられている。この報知装置28としては、表示窓14の上方に設けられた液晶表示装置13、音声を出力するためのスピーカ(特に図示しておらず)、遊技状態等に応じて点灯や消灯を行うランプ(特に図示しておらず)等が設けられている。

40

また、前扉12における表示窓14の下方には、スロットマシン10を作動させるための操作スイッチ類が設けられた操作部15が設けられており、操作部15の右端には、遊技メダルのベット等を行うべく、遊技メダルを直接投入することが可能なメダル投入口24が設けられている。

【0018】

また、前扉12の裏側であってメダル投入口24の下方には、遊技メダルの真偽を判定する

50

ためのメダルセレクタ（特に図示しておらず）、及び、メダルセレクタにより適正と判断された遊技メダルを検知するための投入スイッチ29が設けられている。

また、操作スイッチとしては、スロットマシン10に電子的に貯留（クレジット）されている遊技メダルの数を減じて、遊技メダルのベットに代えるためのベットスイッチ、クレジットされている遊技メダルを払い出すための精算スイッチ30、3個全ての回転リール17の回転を開始させるためのスタートスイッチ22、各回転リール17にそれぞれ対応し、対応する回転リール17の回転を停止させるためのストップスイッチ23（以下、左リール18に対応するストップスイッチ23を左スイッチ、中リール19に対応するストップスイッチ23を中スイッチ、右リール20に対応するストップスイッチ23を右スイッチという）が設けられている。

10

#### 【0019】

また、本形態に係るスロットマシン10には、ベットスイッチとして、遊技を開始するために必要な枚数（たとえば、3枚）のベットに代えることができるマックスベットスイッチ21が設けられている。なお、ベットスイッチは上述のものに限定されるのではなく、遊技メダル1枚のベットに代えるためのシングルベットスイッチ等を備えていてもよい。

なお、クレジットされている遊技メダルの数は、表示窓14の下側に設けられたメイン表示部31に表示され、ベットスイッチを操作するたびにメイン表示部31に表示されている数値が減算表示されるようになっている。

また、前扉12の下部には、ホッパーユニット27から遊技者に遊技メダルが払い出すためのメダル払出口25が設けられている。また、メダル払出口25の下方には、メダル払出口25から払い出された遊技メダルを受け止めて貯留するためのメダル受皿26が設けられている。

20

#### 【0020】

（制御装置40）

制御装置40は、上述の如く、スロットマシン10を制御するためのものであり、主として、回転リール17の回転及び停止の制御や役抽選等、遊技を制御するメイン制御装置40aと、このメイン制御装置40aからの信号を受けて、主として、遊技に関する演出を制御するサブ制御装置40bとを備えている。

メイン制御装置40a及びサブ制御装置40bはいずれも、CPU、ROM、RAM及びI/O等、種々の電子部品を搭載した基板（メイン基板、サブ基板）により構成されている。そして、メイン制御装置40a及びサブ制御装置40bは、CPUがROMに記憶されているデータやプログラムを読み込むことで、遊技や演出を制御するための各種制御手段として機能する。

30

#### 【0021】

また、メイン制御装置40aとサブ制御装置40bとの間の信号やデータの出力は、メイン制御装置40aからサブ制御装置40bへの一方へ向けてのみ行われ、サブ制御装置40bからメイン制御装置40aへ向けては行われなくなっている。

なお、本形態に係るスロットマシン10では、メイン制御装置40aにより制御される遊技状態として、一般的な遊技である通常遊技が行われる通常遊技状態、通常遊技と異なる遊技であって通常遊技よりも遊技者に大きな利益を付与可能な特別遊技（BBゲーム、RBゲーム）が行われる特別遊技状態、通常遊技中とは異なる抽選確率で、後述する再遊技役が抽選されるリプレイタイム遊技（RTゲーム）が行われるRTゲーム状態を有している。

40

#### 【0022】

また、サブ制御装置40bにより制御される遊技状態として、所定の役の抽選結果に関する報知（たとえば、特定の役を構成する図柄の組み合わせを有効ライン上に停止表示させるためのストップスイッチ23の操作順序や停止させるべき図柄32の報知）が行われるアシストタイム遊技（ATゲーム）が行われるATゲーム状態を有している。

また、RTゲームとATゲームとが同時に発生するアシストリプレイタイム遊技（ARTゲーム）が行われるARTゲーム状態を有している。

50

そして、本形態に係るスロットマシン10では、所定条件を満たすことにより、一の遊技状態から他の遊技状態へ移行するように形成されており、メイン制御装置40a及びサブ制御装置40bは、各遊技状態ごとにそれぞれ対応した制御を行うように形成されている。

【0023】

(メイン制御装置40a)

メイン制御装置40aは、上述の如く、スロットマシン10で行われる遊技を制御するためのものである。

このメイン制御装置40aには、図2に示すように、入力手段として、投入スイッチ29、マックスベットスイッチ21、スタートスイッチ22、ストップスイッチ23及び精算スイッチ30が接続され、出力手段として、リールユニット16、ホッパーユニット27及びメイン表示部31が接続されている。

10

また、このメイン制御装置40aは、図2に示すように、遊技制御手段50、当選抽選手段60、リール制御手段70、停止態様判定手段80、ホッパー制御手段90、差数カウンタとしての差枚数カウンタ100、最下限値記憶手段110、カウンタリセット手段120の各手段として機能する。

【0024】

なお、メイン制御装置40aに接続される入力手段や出力手段、メイン制御装置40aが機能する手段は、これらに限定されるものではない。

(遊技制御手段50)

遊技制御手段50は、メイン制御装置40aで制御される遊技状態に係る遊技の進行を制御するためのものである。

20

遊技制御手段50は、図2に示すように、通常遊技制御手段51、特別遊技制御手段52、及び、RTゲーム制御手段53を備える。なお、遊技制御手段50としては、上記した手段に限定されるものではない。

【0025】

(通常遊技制御手段51)

通常遊技制御手段51は、一般的な遊技である通常遊技を制御するためのものである。

具体的には、遊技メダルの投入又はベットスイッチが操作されることにより、1回の遊技を開始するために必要な枚数の遊技メダルがベットされると、入賞ラインである中段ラインが有効化される。その後、スタートスイッチ22が操作されると、後述の当選抽選手段60により、予め定められた複数の役のうちいずれかの役の当選又は非当選を決定するための抽選が行われる。そして、これに伴って、3個全ての回転リール17が回転を開始する。その後、ストップスイッチ23を操作すると、このストップスイッチ23に対応した回転リール25の回転が停止する。そして、ストップスイッチ23を3個全て操作し終わると、3個の回転リール17の回転が全て停止する。このとき、有効化された中段ライン(以下、有効ラインという)上に、当選抽選手段60により当選した役を構成する図柄32の組み合わせが停止すると、役に応じた所定の利益(所定枚数の遊技メダルの払い出しや、後述するBBゲームやRBゲームの実行、RTゲームの実行等)が付与されるようになっている。通常遊技制御手段51は、1回の遊技における上記一連の処理を制御するものである。

30

【0026】

(役)

またここで、本形態に係るスロットマシン10では、図4に示すように、役として、所定枚数の遊技メダルが払い出される小役(チェリー役、スイカ役、プラム役)と、遊技メダルの払い出しは無いものの次ゲームにおいて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役と、ARTゲームへの移行が可能となる移行役と、次ゲームからBBゲームやRBゲームが開始されることとなる特別遊技役(BBゲーム役、RBゲーム役)とを備えている。

40

具体的には、チェリー役は、「チェリー」「ANY」「ANY」(ANYはいずれの図柄32でも構わないという意味)という図柄32の組み合わせにより構成される。そして、有効ライン上に「チェリー」「ANY」「ANY」が停止すると、所定枚数(本形態では2

50

枚)の遊技メダルが払い出される。

【0027】

また、スイカ役は、「スイカ」「スイカ」「スイカ」という図柄32の組み合わせにより構成される。そして、有効ライン上に「スイカ」「スイカ」「スイカ」が停止すると、所定枚数(本形態では6枚)の遊技メダルが払い出される。

また、プラム役としては、「プラムA」「プラムA」「プラムA」という図柄32の組み合わせにより構成されるプラム役A、「プラムA」「プラムA」「プラムB」という図柄32の組み合わせにより構成されるプラム役B、「プラムA」「プラムB」「プラムA」という図柄32の組み合わせにより構成されるプラム役C、「プラムA」「プラムB」「プラムB」という図柄32の組み合わせにより構成されるプラム役D、「プラムB」「プラムA」「プラムA」という図柄32の組み合わせにより構成されるプラム役E、「プラムB」「プラムA」「プラムB」という図柄32の組み合わせにより構成されるプラム役F、「プラムB」「プラムB」「プラムA」という図柄32の組み合わせにより構成されるプラム役G、及び、「プラムB」「プラムB」「プラムB」という図柄32の組み合わせにより構成されるプラム役Hを有している。そして、有効ライン上に、上述の図柄32の組み合わせのいずれかが停止すると、所定枚数(本形態では9枚)の遊技メダルが払い出される。

【0028】

また、本形態に係るスロットマシン10では、特に図示していないが、後述する当選抽選手段60による抽選の結果として、複数のプラム役、又は、複数のプラム役及びプラム役と異なる図柄32の組み合わせにより構成される他の役に重複して当選したこととなる押し順プラム当選(特定の抽選結果に相当)が複数設定されている(具体的には、複数のプラム役、又は、複数のプラム役及び前記他の役に重複して当選したこととなる押し順プラム役を複数定めておき、この押し順プラム役が当選抽選手段60により抽選されるように設定する)。

また、本形態に係るスロットマシン10では、この各押し順プラム当選ごとに、対応するストップスイッチ23の操作順序(以下、正解操作態様という)が定められている。そして、いずれかの押し順プラム当選となったときに、正解操作態様でストップスイッチ23が操作されると、有効ライン上に、プラム役(特定の役に相当)を構成する図柄32の組み合わせが停止するようになっている。これに対して、正解操作態様以外でストップスイッチ23が操作されると、有効ライン上に、上述のプラム役を構成する図柄32の組み合わせが停止しない場合(たとえば、当該組み合わせが停止しない、又は、他の役を構成する図柄32の組み合わせが停止する等)が発生するようになっている。

【0029】

なお、押し順プラム当選に対応するストップスイッチ23の操作順序としては、たとえば、左スイッチを最初に操作する押し順、中スイッチを最初に操作する押し順、右スイッチを最初に操作する押し順という3通りの押し順のいずれかを定めることができる。なお、押し順の設定は、上記した3通りを設定する場合に限られず、たとえば、6通りの押し順(左スイッチ 中スイッチ 右スイッチ、左スイッチ 右スイッチ 中スイッチ、中スイッチ 左スイッチ 右スイッチ、中スイッチ 右スイッチ 左スイッチ、右スイッチ 中スイッチ 左スイッチ、右スイッチ 左スイッチ 中スイッチ)を定めることもできる。

また、再遊技役は、「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」という図柄32の組み合わせにより構成される。そして、有効ライン上に「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」が停止すると、新たに遊技メダルを投入することなく、当該遊技と同じ条件で次遊技を行う(すなわち、再遊技を行う)ことができる。

【0030】

また、移行役は、「プラムA」「プラムA」「リプレイ」、「プラムA」「プラムB」「リプレイ」、「プラムB」「プラムA」「リプレイ」、「プラムB」「プラムB」「リプレイ」という4種類の図柄32の組み合わせが対応付けられている。そして、有効ライン上に、上述の図柄32の組み合わせのいずれかが停止すると、RTゲームが開始される。

なお、本形態に係るスロットマシン10では、上述のプラム役と同様に、後述する当選抽

10

20

30

40

50

選手段60による抽選の結果として、複数の移行役、又は、複数の移行役及び移行役と異なる図柄32の組み合わせにより構成される他の役に重複して当選したこととなる押し順移行役当選が複数設定されている。そして、この各押し順移行役当選ごとに、正解操作態様（すなわち、ストップスイッチ23の操作順序）が定められており、いずれかの押し順移行役当選となったときに、正解操作態様でストップスイッチ23が操作されると、有効ライン上に、移行役を構成する図柄32の組み合わせが停止するようになっている。これに対して、正解操作態様以外でストップスイッチ23が操作されると、有効ライン上に、上述の移行役を構成する図柄32の組み合わせが停止しないようになっている。

【 0 0 3 1 】

なお、ストップスイッチ23の操作順序の設定は、上述のプラム役の場合と同様である。

また、BBゲーム役は、「白7」「白7」「白7」又は「青7」「青7」「青7」という図柄32の組み合わせにより構成される。そして、有効ライン上に「白7」「白7」「白7」又は「青7」「青7」「青7」の組み合わせが停止すると、BBゲームが開始される。

また、RBゲーム役は、「黒7」「黒7」「黒7」という図柄32の組み合わせにより構成される。そして、有効ライン上に「黒7」「黒7」「黒7」の組み合わせが停止すると、RBゲームが開始される。

【 0 0 3 2 】

また、本形態に係るスロットマシン10では、遊技メダルの払い出しを行うことなく、BBゲームやRBゲームが開始されるようになっているが、所定枚数（たとえば、15枚）の遊技メダルを払い出した後に、BBゲームやRBゲームが開始されるように設定してもよい。

（特別遊技制御手段52）

特別遊技制御手段52は、通常遊技よりも遊技者に大きな利益を付与可能な特別遊技（BBゲーム、RBゲーム）を制御するためのものである。

ここで、BBゲームは、RBゲームが連続して行われる遊技である。また、RBゲームは、通常遊技中に比べて小役（本形態ではプラム役）の当選確率が高く設定された遊技であり、所定回数の遊技メダルの払い出し又は所定回数の遊技の実行により終了する。

【 0 0 3 3 】

BBゲーム中又はRBゲーム中は、通常遊技と同様に所定枚数の遊技メダルのベットにより遊技が開始可能となる。そして、3つの回転リール17の回転を全て停止させた際に、有効ライン上に役を構成する図柄32の組み合わせが停止しているか否かによって、遊技メダルの払い出しが行われる。

また、BBゲームに移行すると、すぐにRBゲームが開始され、RBゲームが終了するとすぐに再度RBゲームが開始されるようになっている。すなわち、BBゲームに移行すると常にRBゲーム状態で遊技が実行されるようになっている。そして、BBゲーム中に払い出された遊技メダルが所定の枚数（たとえば、314枚）を超えることにより、BBゲームは終了する。

【 0 0 3 4 】

なお、RBゲームの開始は上述のように行うのではなく、BBゲーム中に、所定の図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止したことを条件としてRBゲームが開始されるようにしてもよい。

（RTゲーム制御手段53）

RTゲーム制御手段53は、RTゲームを制御するためのものである。

ここで、RTゲームとは、上述の如く、通常遊技中とは異なる抽選確率で再遊技役が抽選される遊技である。本形態に係るスロットマシン10では、RTゲーム中は通常遊技中よりも再遊技役の抽選確率が高められているため、再遊技役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止しやすくなり、通常遊技中よりも遊技メダルの消費が抑えられることとなる。

【 0 0 3 5 】

10

20

30

40

50

そして、R Tゲーム制御手段53は、R Tゲームの開始や終了、その他のR Tゲーム中の各種制御等を行うためのものである。具体的には、本形態に係るスロットマシン10では、後述する当選抽選手段60によりR Tゲームを開始するための移行役に当選し、この移行役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止することを契機として、R Tゲームが開始される。そして、このR Tゲームが開始されてから所定回数（たとえば、50回）の遊技が行われること等の条件を満たすことを契機として、R Tゲーム制御手段53がR Tゲームを終了させるものとなっている。

R Tゲームの開始条件としては、上述の内容に限定されるものではなく、たとえば、B BゲームやR Bゲームの終了を契機としてもよい。また、R Tゲームの終了条件についても、上述のものに限定されるわけではなく、たとえば、R Tゲーム終了態様として予め定められた所定の図柄32の組み合わせが、有効ライン上に停止することを契機として、終了するように形成することもできる。

#### 【0036】

なお、本形態に係るスロットマシン10では、後述するA Tゲーム中であって、かつ、後述する報知停止手段により正解操作態様の報知が停止させられていない場合に、上述の移行役に当選すると、後述する停止操作態様報知手段により、当該移行役に定められた正解操作態様（すなわち、ストップスイッチ23の操作順序）が報知されるようになっている。そして、この報知内容に基づいてストップスイッチ23を操作することで、移行役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止し、R Tゲームが開始される。そして、この後は、A TゲームとR Tゲームが同時に実行（すなわち、A R Tゲームが実行）されることとなる。

#### 【0037】

（当選抽選手段60）

当選抽選手段60は、スタートスイッチ18の操作を契機として、複数の回転リール17で表示される所定の図柄32の組み合わせにより構成される役に当選したか否かの役抽選を行うものである。

当選抽選手段60は、特に図示していないが、一定範囲の数字を高速で1ずつ加算するカウンタを用いて、役抽選用の乱数を所定の数値領域内（たとえば、10進数で0～65535）で発生させる乱数発生手段と、乱数発生手段が発生する乱数を、スタートスイッチ22の操作を契機として抽出する乱数抽出手段と、乱数発生手段が発生させる所定の数値領域内の各乱数について、役が当選したか否かを予め定めた役抽選テーブル（通常遊技用テーブル、B Bゲーム用テーブル、R Bゲーム用テーブル、R Tゲーム用テーブル）と、抽出された乱数及び役抽選テーブルを照合し、役が当選したか否かの判定を行う判定手段と、当選したと判定された役に対応する当選フラグを成立させる当選フラグ成立手段とを備えている。

#### 【0038】

なお、当選フラグとしては、役抽選の結果が小役の当選である場合に成立する小役フラグ（チェリーフラグ、スイカフラグ、プラムフラグ）、役抽選の結果が特別遊技役の当選である場合に成立するボーナスフラグ（B Bフラグ、R Bフラグ）、役抽選の結果が再遊技役の当選である場合に成立するリプレイフラグがある。小役フラグ及びリプレイフラグは当該遊技限りでリセットされるが、ボーナスフラグは、対応する特別遊技役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止するまでリセットされない。すなわち、特別遊技役の当選の場合には、当選の権利が次ゲーム以降に持ち越されるようになっている。また、ボーナスフラグが持ち越されている間は、特別遊技役の抽選は行われない。

#### 【0039】

また、本形態に係るスロットマシン10では、上述の如く、プラム役及び移行役については複数の役が同時に当選となる重複当選が設定されている。そして、重複当選となった場合には、同時に当選となった全ての役について、それぞれ対応する当選フラグが成立するようになっている。

（リール制御手段70）

リール制御手段70は、スタートスイッチ22及びストップスイッチ23の操作に基づいて、回転リール17の回転及び停止を制御するためのものであり、図2に示すように、回転制御手段71、及び、停止制御手段72を備える。なお、リール制御手段70としては、上記した手段に限定されるものではない。

【0040】

(回転制御手段71)

回転制御手段71は、スタートスイッチ22の操作を契機に、リールユニット16の駆動モータ(ステッピングモータ、特に図示しておらず)を駆動させて回転リール17を回転させるためのものである。

具体的には、1回の遊技を開始するのに必要な枚数の遊技メダルがベットされている状態でスタートスイッチ22が操作されると、前ゲームの回転リール17の回転開始から所定のウェイト時間(4.1秒)が経過していることを条件に、各駆動モータに駆動信号が出力され、全ての回転リール17の回転を一斉に、又は所定の順番で開始させる。そして、所定の加速度で加速回転され、全ての回転リール17の回転速度が所定速度に達すると、この所定速度で定速回転(定常回転)を行わせるものとなっている。

【0041】

(停止制御手段72)

停止制御手段72は、ストップスイッチ23の操作を契機に、当選抽選手段60の抽選結果に基づいて、回転リール17の回転停止を制御するためのものである。

停止制御手段72は、リールユニット16に設けられた回転リール17の回転を検知するためのインデックスセンサ(特に図示しておらず)の検知信号に基づき、現時点における回転リール17の回転角度を把握し、ストップスイッチ23が操作された時点での回転リール17の回転角度から、有効ライン上に位置している図柄32を把握できるようになっている。そして、特定された図柄32を基準として、この基準となる図柄32(以下、基準図柄という)から回転方向に予め定められた個数(最大スベリコマ数、たとえば4コマ)移動したときの図柄32までの範囲で、対応する回転リール17を停止させるように形成されている。

【0042】

換言すれば、停止制御手段72は、ストップスイッチ23が操作された時点から対応する回転リール17が停止するまでに、この回転リール17が回転する回転量が予め定められたコマ数(4コマ)の範囲内となるように、ステッピングモータ(特に図示しておらず)の駆動停止を制御するものである。

具体的には、停止制御手段72は、役抽選によりいずれかの役に当選した場合には、各回転リール17の回転を停止させるに際し、当選した役に対応する図柄32の組み合わせが、有効ライン上に極力揃うように(いわゆる引き込み制御)、かつ、当選した役以外の役に対応する図柄32の組み合わせについては、有効ライン上に揃わないように(いわゆる蹴飛ばし制御)、制御する。また、役抽選によりいずれの役にも当選しなかった場合(すなわち、役抽選の結果がハズレの場合)には、各回転リール17の回転を停止させるに際し、有効ライン上にいずれの役に対応する図柄32の組み合わせも揃わないように、制御する。

【0043】

また、本形態に係るスロットマシン10では、停止制御手段72は、役抽選により、複数のプラム役が重複して当選する押し順プラム当選となった場合において、正解操作態様でストップスイッチ23が操作されたときには、対応するプラム役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止するように、回転リール17を停止させる。これに対して、正解操作態様以外の操作順序でストップスイッチ23が操作されたときには、対応するプラム役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止しないように、回転リール17を停止させる。

同様に、停止制御手段72は、役抽選により、複数の移行役が重複して当選する押し順移行役当選となった場合において、正解操作態様でストップスイッチ23が操作されたときには、対応する移行役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止するように、回転リール17を停止させる。これに対して、正解操作態様以外の操作順序でストップスイ

10

20

30

40

50

チ23が操作されたときには、対応する移行役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止しないように、回転リール17を停止させる。

【0044】

また、本形態に係るスロットマシン10では、停止制御手段72は、回転リール17の停止位置を予め定めた停止テーブル（特に図示しておらず）を備え、この停止テーブルを参照して回転リール17の停止位置を決定する。すなわち、この停止テーブルを用いて、上述の引き込み制御及び蹴飛ばし制御が行われるようになっている。なお、停止制御手段72は、ストップスイッチ23の操作タイミング及び役抽選の結果に基づき、最大スベリコマ数の範囲を1コマずつ停止可能であるか否かを判断した上で停止位置を決定する、いわゆるコントロール制御（プログラム制御）を行うこともできる。

10

（停止態様判定手段80）

停止態様判定手段80は、全ての回転リール17の回転が停止した際に、有効ライン上に停止している図柄32の組み合わせに基づき、当該遊技の結果を判定するためのものである。

【0045】

具体的には、停止態様判定手段80は、有効ライン上に停止した図柄32の組み合わせが、所定の役に対応するものか否かを判定し、所定の役に対応する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止したと判定した場合には、その判定結果の情報を、遊技制御手段50、後述するホッパー制御手段90、サブ制御装置40b等へ送信する。

上述の判定結果の情報を受信した遊技制御手段50は、BBゲーム、RBゲーム、RTゲーム等の開始処理や、再遊技作動処理等を行う。また、上述の判定結果の情報を受信したホッパー制御手段90は、対応する枚数の遊技メダルの払い出し処理を行う。

20

再遊技作動処理が行われると、次ゲーム開始前に、自動的に1回の遊技を開始するのに必要な枚数の遊技メダルが投入された扱いとされる。具体的には、ベットスイッチの操作又は遊技メダルの投入によらず、ベットが行われて、その後のスタートスイッチ22の操作が可能となる。

【0046】

また、上述の判定結果の情報を受信したサブ制御装置40bは、液晶表示装置13等の報知装置28による演出実行処理や、後述するATゲームを実行するか否かの抽選等を行うAT制御処理等を行う。

（ホッパー制御手段90）

30

ホッパー制御手段90は、停止態様判定手段80の判定結果及び精算スイッチ30の操作に基づいて、ホッパーユニット27を作動させ遊技メダルを払い出させるものである。すなわち、停止態様判定手段80が、遊技メダルの払い出しが特典として定められた役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止したと判定した場合には、この役に応じた枚数の遊技メダルを払い出し、クレジットが1以上ある場合に精算スイッチ30が操作されたときには、クレジットとして貯留されている遊技メダルを払い出すようになっている。

【0047】

（差枚数カウンタ100（差数カウンタ））

差枚数カウンタ100は、所定の計測開始時点からの遊技メダルの投入枚数の累積値と遊技メダルの払い出し枚数の累積値の差である差枚数を記憶するものであり、差数カウンタに相当する。

40

換言すれば、この差枚数カウンタ100には、1回の遊技において投入された遊技メダルの枚数と、当該遊技において払い出された遊技メダルの枚数との累積値が記憶されるようになっている。

また、本形態に係るスロットマシン10では、払い出し枚数から投入枚数を引いた値が格納されるようになっている。すなわち、投入枚数の累計値よりも払い出し枚数の累計値が大きい場合には、差枚数カウンタ100に記憶されているカウント値はプラスの値となる。これに対して、払い出し枚数の累計値よりも投入枚数の累計値が大きい場合には、差枚数カウンタ100に記憶されているカウント値はマイナスの値となる。

【0048】

50

以下、差枚数カウンタ100の値の推移の具体例について、図5を参照して説明する。

計測開始時点では、差枚数カウンタ100に記憶されているカウント値は「0」である。そして、1回目の遊技が行われ当該遊技の結果がハズレであった場合、当該遊技において投入された遊技メダルの枚数は「3枚」（すなわち、1回の遊技を開始するのに必要な遊技メダルの枚数）であり、払い出された遊技メダルは「0枚」であるため、当該遊技における差枚数は「 $-3 (= 0 - 3)$ 」となる。したがって、当該遊技終了後における差枚数カウンタ100のカウント値は「 $-3 (= 0 + (-3))$ 」となる。

次に、2回目の遊技が行われ当該遊技の結果が再遊技役の成立（すなわち、再遊技役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止）であった場合、当該遊技において投入された遊技メダルの枚数は「3枚」であり、払い出された遊技メダルは「3枚」（再遊技役が成立した場合には3枚の遊技メダル3枚が払い出されたものとしてカウントする）であるため、当該遊技における差枚数は「 $0 (= 3 - 3)$ 」となる。したがって、当該遊技終了後における差枚数カウンタ100のカウント値は「 $-3 (= (-3) + 0)$ 」となる。

10

#### 【0049】

次に、3回目の遊技が行われ当該遊技の結果がプラム役の成立（すなわち、プラム役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止）であった場合、当該遊技において投入された遊技メダルの枚数は「3枚」であり、払い出された遊技メダルは「9枚」であるため、当該遊技における差枚数は「 $+6 (= 9 - 3)$ 」となる。したがって、当該遊技終了後における差枚数カウンタ100のカウント値は「 $+3 (= (-3) + (+6))$ 」となる。

20

次に、4回目の遊技が行われ当該遊技の結果がプラム役の成立であった場合、当該遊技において投入された遊技メダルの枚数は「3枚」であり、払い出された遊技メダルは「9枚」であるため、当該遊技における差枚数は「 $+6 (= 9 - 3)$ 」となる。したがって、当該遊技終了後における差枚数カウンタ100のカウント値は「 $+9 (= (+3) + (+6))$ 」となる。

#### 【0050】

なお、本形態に係るスロットマシン10は、原則的に、通常遊技中は遊技メダルが次第に減っていくように設定されている。したがって、通常遊技中は、差枚数カウンタ100のカウント値も減少していくこととなる。

30

これに対して、ARTゲーム中は、再遊技役の抽選確率が通常遊技中よりも高く設定されており、さらに、押し順プラム役に当選した場合には、後述の停止態様報知手段により正解操作態様が報知されるため、遊技メダルが次第に増えていくように設定されている。したがって、ARTゲーム中は、差枚数カウンタ100のカウント値も増加していくこととなる。

#### 【0051】

また、所定の計測開始時点としては、たとえば、設定変更操作が行われた時点、所定時間（たとえば、1時間）遊技が行われていない状態で電源の再投入が行われた時点、所定のリセット操作が行われた時点等とすることができる。また、所定の計測開始時点は、上述の時点に限定されるものではなく、他の時点を設定してもよい。

40

なお、本形態に係るスロットマシン10では、上述の設定変更操作、電源の再投入、リセット操作等（以下、計測開始設定操作という）が行われると、後述するカウンタリセット手段120により差枚数カウンタ100に記憶されているカウント値がゼロクリアされる。すなわち、上記計測開始時点における差枚数カウンタ100のカウント値は「0」となる。

#### 【0052】

（最下限値記憶手段110）

最下限値記憶手段110は、所定の計測開始時点からの、差枚数カウンタ100の最下限値を記憶するためのものである。

具体的には、最下限値記憶手段110の値は、所定の計測開始時点においては「0」となっている。そして、遊技が行われる都度、差枚数カウンタ100のカウント値と、最下限値

50

記憶手段110の値とを比較し、最下限値記憶手段110の値よりも差枚数カウンタ100のカウント値が下回った場合に、最下限値記憶手段110の値が、この差枚数カウンタ100のカウント値に更新されるようになっている。

【 0 0 5 3 】

たとえば、図5に示された遊技結果の場合において、計測開始時点では、上述の如く、最下限値記憶手段110の値は「0」である。そして、1回目の遊技が行われた後は、差枚数カウンタ100のカウント値は「-3」となるため、最下限値記憶手段110の値が更新されて「-3」となる。そして、2回目、3回目、4回目の遊技が行われた後はいずれも、差枚数カウンタ100のカウント値は「-3」を下回らなかったため、4回目の遊技が行われた後の最下限値記憶手段110の値は「-3」のままとなっている。そして、仮に5回目以降の遊技で、差枚数カウンタ100のカウント値が最下限値記憶手段110の値「-3」を下回り、たとえば、「-6」となれば、最下限値記憶手段110の値は更新されて、新しく「-6」が記憶されることとなる。

10

【 0 0 5 4 】

また、本形態に係るスロットマシン10では、最下限値記憶手段110の値も、上述の計測開始設定操作が行われると、後述するカウンタリセット手段120によりゼロクリアされる。すなわち、上記計測開始時点における最下限値記憶手段110のカウント値は「0」となる。

(カウンタリセット手段120)

カウンタリセット手段120は、上述の計測開始設定操作が行われることにより、差枚数カウンタ100のカウント値、及び最下限値記憶手段110の値をゼロクリアするためのものである。

20

【 0 0 5 5 】

なお、カウンタリセット手段120は、上記値をゼロクリアするのみならず、他のカウンタやタイマ等の値をクリアするように設定してもよい。

(サブ制御装置40b)

サブ制御装置40bは、上述の如く、メイン制御装置40aからの出力信号に基づいて、液晶表示装置13、スピーカ(特に図示しておらず)、ランプ(特に図示しておらず)等の報知装置28を制御するためのものである。

このサブ制御装置40bには、図2に示すように、出力手段として、液晶表示装置13等の報知装置28が接続されている。

30

【 0 0 5 6 】

また、このサブ制御装置40bは、図2に示すように、演出表示制御手段130、AT制御手段140、報知停止手段150の各手段として機能する。

なお、サブ制御装置40bには、入力手段として、演出の内容を切り替えるための演出スイッチを設けてもよい。また、サブ制御装置40bに接続される入力手段や出力手段、サブ制御装置40bが機能する手段は、これらに限定されるものではない。

(演出表示制御手段130)

演出表示制御手段130は、液晶表示装置13等の報知装置28の作動を制御するためのものである。具体的には、後述するAT制御手段140や、所定の演出決定手段等の決定に基づき、ROMに記憶されている演出データをもとに、所定のナビ表示や、連続演出に係る表示等を行わせる。

40

【 0 0 5 7 】

演出データとしては、液晶表示装置13に所定の動画や静止画を表示させるための画像データ、ランプ(特に図示しておらず)を所定の態様で点灯点滅させるための発光パターンデータ、スピーカ(特に図示しておらず)に所定の音声出力させるための音声データ等が挙げられる。

(AT制御手段140)

AT制御手段140は、ATゲームを制御するためのものである。

本形態におけるATゲーム中においては、原則として、当選抽選手段60により押し順プ

50

ラム当選又は押し順移行役当選となった場合に、正解操作態様（すなわち、有効ライン上に対応する役を構成する図柄32の組み合わせを停止させることができるストップスイッチ23の操作順序）を報知する、いわゆる押し順ナビが行われるようになっている。

【0058】

押し順ナビは、液晶表示装置13に、操作すべきストップスイッチ23を左、中、右等の文字で表示したり、スピーカ（特に図示しておらず）から操作すべきストップスイッチ23を左、中、右等の音声で指示したり、ストップスイッチ23に設けた発光体の発光色を変化させて、操作すべきストップスイッチ23を示したりすることにより行われる。

また、本形態に係るスロットマシン10では、原則として、ATゲーム中に押し順移行役当選となった場合には押し順ナビが行われるため、押し順ナビ通りにストップスイッチ23を操作することにより、移行役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止するようになっている。したがって、ATゲームに移行すると、原則として、当該ATゲームとRTゲームとが同時に実行されるARTゲームへ移行可能となっている。

10

【0059】

なお、本形態に係るスロットマシン10では、後述する如く、上述の計測開始時点からの差枚数カウンタ100の最下限値と、差枚数カウンタ100の現在値との差が、一度予め定められた限界値に達すると、後述する報知停止手段150により報知が停止させられ、それ以降はATゲーム中であっても押し順ナビが行われなくなっている。

AT制御手段140は、図2に示すように、AT抽選手段141、及び、停止操作態様報知手段142を備える。なお、AT制御手段140としては、上記した手段に限定されるものではない。

20

（AT抽選手段141）

AT抽選手段141は、ATゲームの実行及びARTゲームの遊技回数を抽選により決定するためのものである。

【0060】

本形態に係るスロットマシン10では、BBゲーム中、並びに、役抽選の結果、スイカ役又はチェリー役等に当選した場合に、ATゲームを実行するか否かのAT抽選が行われる。

AT抽選では、ATゲームを実行するか否かを決定し、ATゲームの実行が決定された場合には、ATゲーム中に移行することとなるARTゲームの遊技回数を、たとえば、50、100、200、300のいずれかに決定する。なお、ARTゲームの遊技回数は、予め定められた固定値（たとえば、50）とすることもできる。また、AT抽選は、スイカ役又はチェリー役を構成する図柄32が有効ライン上に停止した場合、他の役に当選した場合、所定の停止表示態様で回転リール17が停止した場合等に行ってもよい。

30

【0061】

また、AT抽選手段141は、ATゲーム中又はARTゲーム中において、上述のスイカ役又はチェリー役等に当選した場合に、ARTゲームの遊技回数の上乗せ抽選を行ってもよい。

なお、ARTゲームの遊技回数は、所定の遊技回数カウンタ（特に図示しておらず）によりカウントされるようになっている。ARTゲームの開始後は、1回の遊技が行われるごとに、遊技回数カウンタのカウント値が1ずつ減算される。そして、遊技回数カウンタのカウント値が0となると、ARTゲームは終了する。なお、遊技回数カウンタのカウント値が0となっていなくても、ARTゲームを終了させる停止表示態様で回転リール17が停止した場合には、ARTゲームは終了する。また、ARTゲーム中にBBゲーム役やRBゲーム役に当選した場合には、遊技回数カウンタのカウント値はそのままであるが、ARTゲームは終了する。

40

【0062】

（停止操作態様報知手段142）

停止態様報知手段142は、正解操作態様の報知、いわゆる押し順ナビを実行するためのものである。

50

具体的には、停止操作態様報知手段142は、A Tゲーム中又はA R Tゲーム中において、当選抽選手段60により押し順プラム当選又は押し順移行役当選となった場合に、正解操作態様を報知する。

また、本形態に係るスロットマシン10では、後述する報知停止手段150が正解操作態様の報知を停止していない場合に、停止操作態様報知手段142による押し順ナビが行われるようになっている。これに対して、報知停止手段150が正解操作態様の報知を停止した後は、所定のリセット操作が行われない限り、停止操作態様報知手段142による押し順ナビは行われなくなっている。

#### 【 0 0 6 3 】

( 報知停止手段150 )

報知停止手段150は、停止操作態様報知手段142による正解操作態様の報知、いわゆる押し順ナビを停止するためのものである。

具体的には、報知停止手段150は、計測開始時点からの差枚数カウンタ100の最下限値と差枚数カウンタ100の現在値との差が、予め定められた限界値に達したことを契機として、停止操作態様報知手段142による正解操作態様の報知を停止する。

報知停止手段150が押し順ナビを停止すると、A Tゲーム中やA R Tゲーム中であっても、当選抽選手段60により押し順プラム当選又は押し順移行役当選となった場合に、正解操作態様が報知されない。したがって、A Tゲーム中に、移行役を構成する図柄32の組み合わせを有効ライン上に停止させることが困難となるため、A R Tゲームが実行されにくいこととなる。また、A Tゲーム中やA R Tゲーム中に、プラム役を構成する図柄32の組み合わせを有効ライン上に停止させることが困難となるため、プラム役の取りこぼしが発生しやすくなる。すなわち、遊技者は、遊技メダルの払い出しやA R Tゲームの実行という特典を得られにくくなるため、獲得可能な遊技メダルの枚数を制限することができる。

#### 【 0 0 6 4 】

本形態に係るスロットマシン10では、特に図示していないが、所定の限界値記憶手段に限界値(たとえば、1 0 0 0 0 0)が記憶されている。また、報知を停止するか否かを定めた報知停止フラグを有している。そして、報知停止手段150は、最下限値記憶手段110の値、及び、差枚数カウンタ100のカウント値を参照して、これらの値の差が前記限界値に達しているか否かを判定する。そして、前記限界値に達していると判定した場合には、報知停止フラグをO N (初期値はO F F)とする。そして、報知停止フラグがO Nとなっている場合、報知停止手段150は、停止操作態様報知手段142による押し順ナビを停止する。

たとえば、差枚数カウンタ100が、図6に示すように推移していた場合には、Aの時点における差枚数カウンタ100のカウント値が最下限値(C M i n)となる。そして、この最下限値と、現時点(Bの時点)における差枚数カウンタ100のカウント値(C N)との差が、限界値に達した場合、報知停止フラグがO Nとなり、報知停止手段150が停止操作態様報知手段142による押し順ナビを停止する。また、限界値に達していない場合は、報知停止フラグはO F Fのままであり、停止操作態様報知手段142による押し順ナビが行われる。

#### 【 0 0 6 5 】

また、本形態に係るスロットマシン10では、一旦、報知停止手段150が停止操作態様報知手段142による押し順ナビを停止した後は、所定のリセット操作が行われない限り、停止操作態様報知手段142による押し順ナビが行われない。換言すれば、所定のリセット操作が行われることにより、報知停止フラグがO F Fとなり、報知停止手段150による押し順ナビの停止が解除される。たとえば、差枚数カウンタ100のカウント値をリセットするための、上述の計測開始設定操作(すなわち、設定変更操作、電源の再投入、リセット操作等)により、報知停止手段150による押し順ナビの停止を解除することができる。また、上述の計測開始設定操作とは異なる操作により、解除できるようにしてもよい。

#### 【 0 0 6 6 】

また、一旦、報知停止手段150が停止操作態様報知手段142による押し順ナビを停止した後は、所定のリセット操作が行われない限り、停止操作態様報知手段142による押し順ナ

10

20

30

40

50

ピが行われなようにするのではなく、遊技の進行に伴って、計測開始時点からの差枚数カウンタ100の最下限値と差枚数カウンタ100の現在値との差が、再度、限界値未満となった場合には、報知停止手段150による押し順ナビの停止を解除するようにしてもよい。

また、計測開始時点からの差枚数カウンタ100の最下限値と差枚数カウンタ100の現在値との差が、予め定められた限界値に到達しそうな場合（たとえば、前記差が、限界値－500となった場合）には、その旨を遊技者に報知してもよい。

【0067】

（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10の動作の概略について、図7から図10までに示したフローを用いて説明する。

10

図7に示すステップ100において、スタートスイッチ22が操作されたか否か、すなわち、スタートスイッチ22がONとなったか否かが判定される。そして、スタートスイッチ22がONとなったと判定された場合、次のステップ101に進む。一方、スタートスイッチ22がONとなっていないと判定された場合、ステップ100に戻る。

ステップ101において、当選抽選手段60により役抽選処理が行われる。そして、次のステップ102に進む。

【0068】

ステップ102において、回転制御手段71が、全ての回転リール17の回転を開始させる。そして、次のステップ103に進む。

ステップ103において、正解操作態様報知処理が行われる。そして、次のステップ104に進む。

20

ステップ104において、ストップスイッチ23が操作されたか否か、すなわち、ストップスイッチ23がONとなったか否かが判定される。そして、ストップスイッチ23がONとなったと判定された場合、次のステップ105に進む。一方、ストップスイッチ23がONとなっていないと判定された場合、ステップ104に戻る。

【0069】

ステップ105において、停止制御手段72により、対応する回転リール17が停止させられる。そして、次のステップ106に進む。

ステップ106において、全ての回転リール17が停止したか否かが判定される。そして、全ての回転リール17が停止したと判定された場合、次のステップ107に進む。一方、全ての回転リール17が停止していないと判定された場合、ステップ104に戻る。

30

ステップ107において、停止態様判定手段80により、いずれかの役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止したか否かが判定される。そして、いずれかの役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止した場合には、当該役に対応した利益（所定枚数の遊技メダルの払い出し、BBゲーム、RBゲーム又はRTゲームへの移行等）が付与される。そして、ステップ108に進む。

【0070】

ステップ108において、差枚数変更処理が行われる。そして、遊技が終了する。

次に、上述したステップ101の役抽選処理について、図8のフローを用いて説明する。

40

ステップ200において、乱数発生手段により発生した乱数の中から、乱数抽出手段により乱数が取得される。そして、次のステップ201に進む。

ステップ201において、取得された乱数が所定のメモリに記憶される。そして、次のステップ202に進む。

ステップ202において、現時点における遊技状態が取得される。そして、次のステップ203に進む。

【0071】

ステップ203において、取得された遊技状態に基づいて、対応する役抽選テーブルが選択される。そして、次のステップ204に進む。

ステップ204において、前記抽出された乱数が、選択された役抽選テーブルのいずれ

50

かの当選領域に属するか否かの判定が、判定手段により行われる。そして、前記乱数がいずれかの当選領域に属すると判定された場合、次のステップ205に進む。一方、前記乱数がいずれの当選領域にも属さない、すなわち、前記乱数がハズレ領域に属すると判定された場合、役抽選処理が終了する。

ステップ205において、当選フラグ成立手段が、前記当選領域に対応する役の当選フラグを成立させ、役抽選処理が終了する。

#### 【0072】

次に、上述したステップ103の正解操作態様報知処理について、図9のフローを用いて説明する。

ステップ300において、ATゲーム中又はARTゲーム中であるか否かが判定される。そして、ATゲーム中又はARTゲーム中であると判定された場合、次のステップ301に進む。一方、ATゲーム中及びARTゲーム中でないと判定された場合、正解操作態様報知処理が終了する。

ステップ301において、役抽選の結果、押し順プラム当選又は押し順移行役当選となったか否かが判定される。そして、押し順プラム当選又は押し順移行役当選となったと判定された場合、次のステップ302に進む。一方、押し順プラム当選及び押し順移行役当選となっていないと判定された場合、正解操作態様報知処理が終了する。

#### 【0073】

ステップ302において、報知停止フラグ（すなわち、報知停止手段150により正解操作態様の報知が停止されているか否かを示すフラグ）がONであるか否かが判定される。そして、報知停止フラグがONでない（すなわち、OFFである）と判定された場合、次のステップ303に進む。一方、報知停止フラグがONであると判定された場合、正解操作態様報知処理が終了する。

ステップ303において、停止操作態様報知手段142による正解操作態様の報知、すなわち、押し順ナビが行われる。そして、正解操作態様報知処理が終了する。

次に、上述したステップ108の差枚数更新処理について、図10のフローを用いて説明する。

#### 【0074】

ステップ400において、差枚数カウンタ100のカウント値が、最下限記憶手段110の値よりも小さいか否かが判定される。そして、差枚数カウンタ100のカウント値が、最下限記憶手段110の値よりも小さいと判定された場合、次のステップ401に進む。一方、差枚数カウンタ100のカウント値が、最下限記憶手段110の値よりも小さくない（すなわち、大きい）と判定された場合、ステップ402に進む。

ステップ401において、最下限値記憶手段110の値が、差枚数カウンタ100のカウント値に更新される。そして、ステップ402に進む。

ステップ402において、報知停止フラグがOFFであるか否かが判定される。そして、報知停止フラグがOFFであると判定された場合、次のステップ403に進む。一方、報知停止フラグがOFFでない（すなわち、ONである）と判定された場合、差枚数更新処理が終了する。

#### 【0075】

ステップ403において、差枚数カウンタ100のカウント値と、最下限記憶手段110の値との差が、限界値記憶手段（特に図示しておらず）に記憶されている限界値以上となっているか否かが判定される。そして、限界値以上となっていると判定された場合、次のステップ404に進む。一方、限界値以上となっていない（すなわち、限界値未満である）と判定された場合、差枚数更新処理が終了する。

ステップ404において、報知停止フラグがONに変更される。そして、差枚数更新処理が終了する。

（総括）

本形態に係るスロットマシン10においては、停止操作態様報知手段142により正解操作態様が遊技者に報知可能であるものの、計測開始時点からの差枚数カウンタ100の最下限

10

20

30

40

50

値と差枚数カウンタ100の現在値との差が、予め定められた限界値に達すると、報知停止手段150によって、押し順プラム当選又は押し順移行役当選となった場合における停止操作態様報知手段142による正解操作態様の報知が停止させられるようになっている。

【0076】

すなわち、本形態に係るスロットマシン10においては、差枚数カウンタ100の最下限値と差枚数カウンタ100の現在値との差が、予め定められた限界値に達するまでは、停止操作態様報知手段142により、押し順プラム当選又は押し順移行役当選となった場合の正解操作態様が報知されるため、遊技者が正解操作態様に従ってストップスイッチ23を操作することで、プラム役又は移行役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止表示されることとなり、遊技者は、遊技メダルの払い出しやARTゲームの実行等の所定の利益を得られることとなる。これに対して、差枚数カウンタ100の最下限値と差枚数カウンタ100の現在値との差が、予め定められた限界値に達すると、報知停止手段150が、押し順プラム当選又は押し順移行役当選となった場合における停止操作態様報知手段142による正解操作態様の報知を停止するため、遊技者は正解操作態様を認識することができない。これにより、遊技者は正解操作態様でストップスイッチ32を操作することが困難となり、プラム役や移行役を構成する図柄32の組み合わせが有効ライン上に停止表示される可能性が極めて低くなるため、遊技者は前記所定の利益を極めて得られにくいこととなる。すなわち、差枚数カウンタ100の最下限値と差枚数カウンタの現在値との差が、予め定められた限界値に達した後は、遊技は行えるものの、遊技メダルの払い出しやARTゲームの移行などの利益を得ることが極めて困難となる。

10

20

【0077】

したがって、本形態に係るスロットマシン10によれば、遊技者に遊技を行わせつつも、射幸性の行き過ぎにつながるような過度の利益が付与されることを抑止できるのである。

(その他の形態)

停止操作態様報知手段142は、通常遊技中においても、押し順移行役当選となりかつ所定の報知抽選に当選した場合には、当該押し順移行役当選の正解操作態様を報知するように形成することができる。そして、計測開始時点からの差枚数カウンタ100の最下限値と差枚数カウンタ100の現在値との差が、予め定められた限界値に達した場合には、報知停止手段150が、通常遊技中における上述の正解操作態様の報知を停止するように形成することもできる。

30

【0078】

このように形成することで、前記差が限界値に達した後は、通常遊技からのARTゲームへの移行を困難なものとすることができるため、射幸性の行き過ぎにつながるような過度の利益が付与されることをより効果的に抑止できるのである。

また、上記形態は、遊技媒体として遊技球を用いて遊技を行うパロット(登録商標)遊技機に適用することもできる。

【符号の説明】

【0079】

- 10 スロットマシン
- 11 筐体
- 12 前扉
- 13 液晶表示装置
- 14 表示窓
- 15 操作部
- 16 リールユニット
- 17 回転リール
- 18 左リール
- 19 中リール
- 20 右リール
- 21 マックスベットスイッチ
- 22 スタートスイッチ
- 23 ストップスイッチ
- 24 メダル投入口
- 25 メダル払出口
- 26 メダル受皿
- 27 ホッパーユニット
- 28 報知装置
- 29 投入スイッチ
- 30 精算スイッチ
- 31 メイン表示部
- 32 図柄

40

50

- 40 制御装置
- 40a メイン制御装置
- 40b サブ制御装置
- 50 遊技制御手段
- 51 通常遊技制御手段
- 52 特別遊技制御手段
- 53 R Tゲーム制御手段
- 60 当選抽選手段
- 70 リール制御手段
- 71 回転制御手段
- 72 停止制御手段
- 80 停止態様判定手段
- 90 ホッパー制御手段
- 100 差枚数カウンタ
- 110 最下限値記憶手段
- 120 カウンタリセット手段
- 130 演出表示制御手段
- 140 A T制御手段
- 141 A T抽選手段
- 142 停止操作態様報知手段
- 150 報知停止手段

10

【要約】

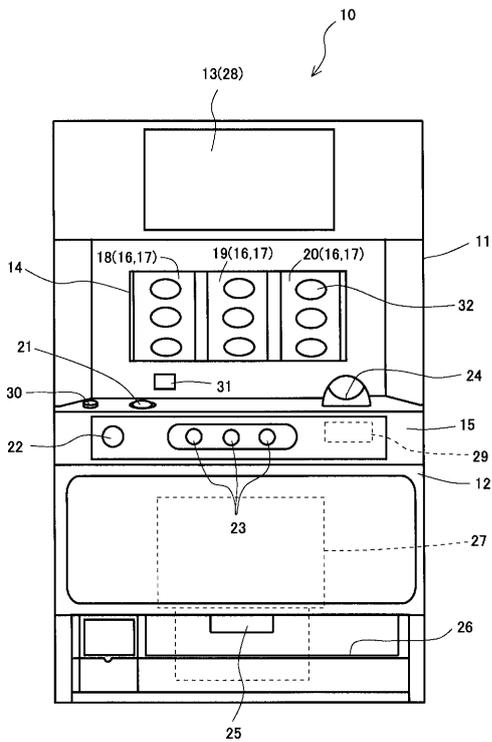
【課題】遊技者に遊技を行わせつつも、射幸性の行き過ぎにつながるような過度の利益が付与されることを抑止する。

【解決手段】所定個数の遊技媒体の投入を条件として遊技が開始可能であり、回転リール17が停止した際に有効ライン上に停止表示された図柄32の組み合わせに基づいて、遊技媒体を払い出し可能な回胴式遊技機に、計測開始時点からの、遊技媒体の投入個数の累積値と遊技媒体の払い出し個数の累積値の差である差数を記憶する差数カウンタと、計測開始時点からの差数カウンタの最下限値と差数カウンタの現在値との差が、予め定められた限界値に達したことを契機として、停止操作態様報知手段142による正解操作態様の報知を停止する報知停止手段150と、を設ける。

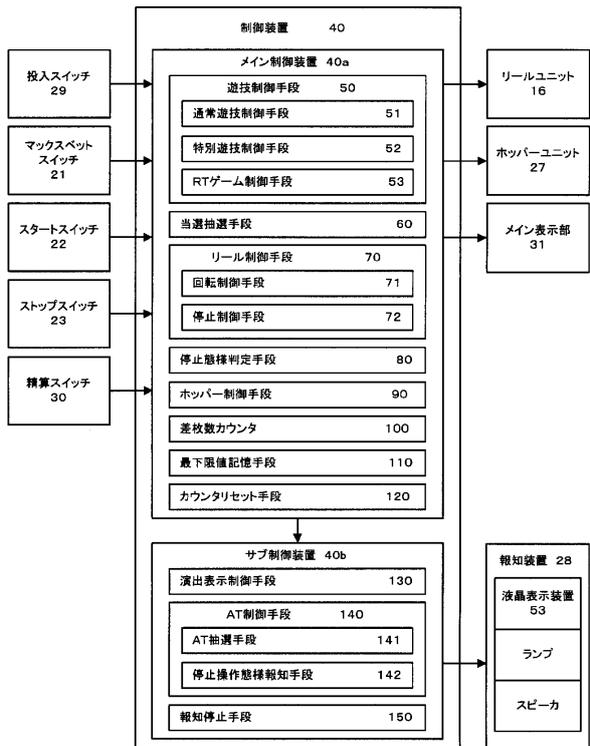
20

【選択図】図9

【図1】



【図2】



【図3】

図柄番号	左リール18	中リール19	右リール20
20	ブラムA	リプレイ	ブラムA
19	リプレイ	ブラムB	リプレイ
18	黒7	黒7	ベル
17	白7	白7	白7
16	スイカ	白7	黒7
15	ブラムB	リプレイ	ブラムB
14	リプレイ	ブラムA	リプレイ
13	スイカ	ベル	青7
12	ブラムB	リプレイ	ブラムB
11	リプレイ	スイカ	リプレイ
10	青7	リプレイ	ベル
9	チェリー	ブラムB	チェリー
8	スイカ	チェリー	スイカ
7	ブラムA	リプレイ	ブラムA
6	リプレイ	ブラムB	リプレイ
5	ベル	黒7	チェリー
4	スイカ	スイカ	スイカ
3	ブラムA	青7	ブラムA
2	リプレイ	リプレイ	リプレイ
1	白7	ブラムB	チェリー
0	スイカ	チェリー	スイカ

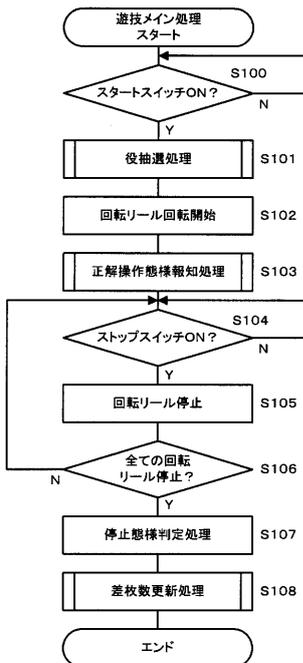
【図4】

役	図柄の組み合わせ	特典(払い出し枚数等)
BBゲーム役	「白7」「白7」「白7」	0枚、BBゲーム
RBゲーム役	「青7」「青7」「青7」	0枚、RBゲーム
チェリー役	「黒7」「黒7」「黒7」	2枚
スイカ役	「チェリー」「ANY」「ANY」	5枚
ブラム役	「スイカ」「スイカ」「スイカ」	9枚
	「ブラムA」「ブラムA」「ブラムA」	
	「ブラムA」「ブラムA」「ブラムB」	
	「ブラムA」「ブラムB」「ブラムA」	
	「ブラムA」「ブラムB」「ブラムB」	
	「ブラムB」「ブラムA」「ブラムA」	
	「ブラムB」「ブラムA」「ブラムB」	
	「ブラムB」「ブラムB」「ブラムA」	
移行役	「ブラムA」「ブラムA」「リプレイ」	0枚、RTゲーム
	「ブラムA」「ブラムB」「リプレイ」	
	「ブラムB」「ブラムA」「リプレイ」	
	「ブラムB」「ブラムB」「リプレイ」	
再遊技役	「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」	再遊技

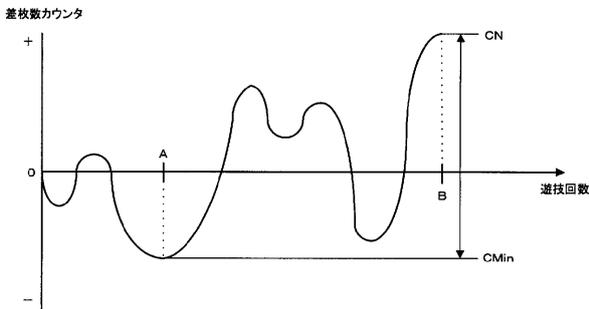
【図5】

	遊技結果	投入枚数	払出し枚数	当該遊技での差枚数	差枚数カウンタ
計測開始時点	-	-	-	-	0
1回目	ハズレ	3枚	0枚	-3	-3
2回目	再遊技役	3枚	3枚	0	-3
3回目	ブラム役	3枚	9枚	+6	+3
4回目	ブラム役	3枚	9枚	+6	+9

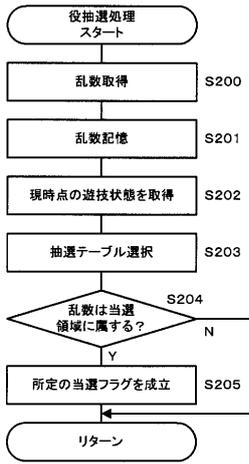
【図7】



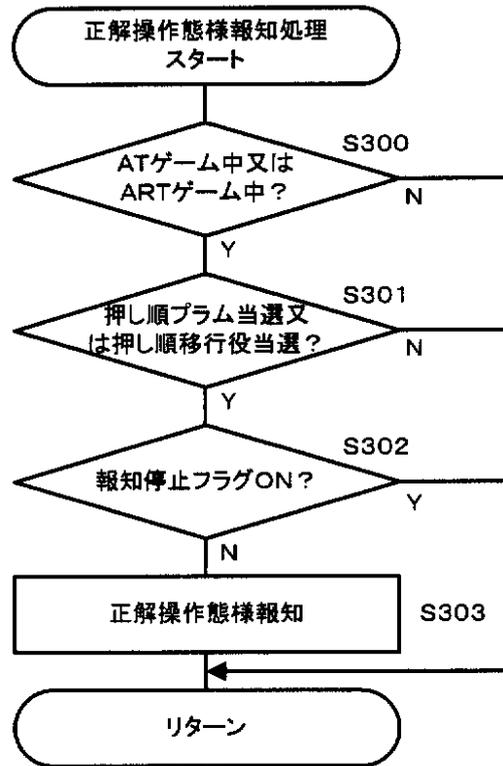
【図6】



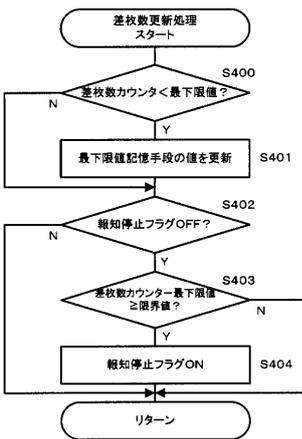
【図8】



【図9】



【図10】



## フロントページの続き

- (72)発明者 國吉 和宏  
大阪府大阪市中央区島之内 1 - 2 2 - 1 7 ネット株式会社内
- (72)発明者 古城戸 茂教  
東京都江東区有明 3 - 7 - 2 6 有明フロンティアビルA棟 株式会社メーシー内
- (72)発明者 千賀 裕之  
東京都新宿区西新宿 7 - 5 - 2 5 西新宿木村屋ビル 株式会社トリピー内
- (72)発明者 菅沼 正典  
東京都千代田区東神田 2 - 5 - 1 2 龍角散ビル7F 株式会社スパイキー内
- (72)発明者 徳山 誠祐  
東京都台東区東上野 1 - 1 9 - 6 株式会社ヤーマ内
- (72)発明者 栢森 秀行  
愛知県名古屋市中村区那古野 1 - 4 3 - 5 ダイコク電機本社ビル D A X E L 株式会社内
- (72)発明者 米田 公昭  
東京都豊島区東池袋 3 - 1 - 1 サンシャイン 6 0 2 9 F サミー株式会社内
- (72)発明者 海野 雅行  
東京都台東区東上野 1 - 1 - 1 4 大都ビル6F 株式会社大都技研内
- (72)発明者 高橋 純一  
東京都台東区東上野 2 - 1 1 - 7 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 濱田 弘  
大阪府大阪市中央区島之内 1 - 2 2 - 1 7 ネット株式会社内
- (72)発明者 岡田 孝司  
東京都豊島区西池袋 1 - 7 - 7 東京西池袋ビル 株式会社北電子内
- (72)発明者 佐野 範一  
岡山県岡山市南区福富東 2 - 2 0 - 6 山佐株式会社内
- (72)発明者 内山 英輔  
東京都千代田区東神田 2 - 5 - 1 2 龍角散ビル7F 株式会社アリストクラートテクノロジーズ内
- (72)発明者 渡辺 郁  
東京都港区赤坂 9 - 7 - 2 K P E 株式会社内
- (72)発明者 阿部 拓也  
大阪府吹田市江坂町 1 - 1 6 - 1 7 株式会社SNKプレイモア内
- (72)発明者 藤井 良紀  
大阪府大阪市北区梅田 1 - 1 2 - 1 2 東京建物梅田ビル10F 高砂電器産業株式会社内
- (72)発明者 笠原 哲郎  
大阪府東大阪市長田中 1 - 4 - 6 株式会社パイオニア内
- (72)発明者 伊東 竜馬  
東京都豊島区東池袋 3 - 1 - 1 サンシャイン 6 0 2 8 F 株式会社ロデオ内
- (72)発明者 岩見 学  
愛知県名古屋市中村区那古野 1 - 4 3 - 5 ダイコク電機本社ビル D A X E L 株式会社内

審査官 佐藤 海

- (56)参考文献 特開 2 0 0 2 - 3 4 6 0 2 8 ( J P , A )  
特開 2 0 0 5 - 2 0 4 7 7 2 ( J P , A )  
特開 2 0 0 4 - 1 4 1 3 1 7 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4、7 / 0 2