

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4639374号
(P4639374)

(45) 発行日 平成23年2月23日(2011.2.23)

(24) 登録日 平成22年12月10日(2010.12.10)

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

請求項の数 2 (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2000-211966 (P2000-211966)	(73) 特許権者	598098526
(22) 出願日	平成12年7月7日(2000.7.7)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(65) 公開番号	特開2001-120707 (P2001-120707A)		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
(43) 公開日	平成13年5月8日(2001.5.8)	(74) 代理人	100145816
審査請求日	平成19年6月7日(2007.6.7)		弁理士 鹿股 俊雄
審査番号	不服2009-23954 (P2009-23954/J1)	(74) 代理人	110000992
審査請求日	平成21年12月4日(2009.12.4)		特許業務法人ネクスト
(31) 優先権主張番号	特願平11-233199	(72) 発明者	岡田 和生
(32) 優先日	平成11年8月19日(1999.8.19)		東京都江東区有明3-1-25有明フロンティアビルA棟
(33) 優先権主張国	日本国(JP)		

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】

複数の図柄が描かれた可変表示可能な複数列のリールと、

前記リールが視認可能な表示窓と、

内部当選役と決定された遊技で入賞しなかった場合に次遊技以降に当選フラグを持ち越す複数種類のボーナス役、及び内部当選役と決定された遊技で入賞しなかった場合に次遊技以降に当選フラグを持ち越さない複数種類の小役、を含む複数種類の役から内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、

前記複数列のリールを個別に停止させるための遊技者が操作可能な複数の停止手段と、

各前記役は、各々入賞となる図柄の組み合わせが予め定められており、前記停止手段の操作タイミング及び前記内部当選役に基づいて入賞ライン上に各列所定の図柄を停止させる停止制御手段と、

前記内部当選役決定手段によりボーナス役が内部当選役として決定されてから、ボーナス役の入賞が成立するまでの遊技回数を計数する計数手段と、

前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役の報知を、前記複数列のリールを回転させるためのスタートレバーが操作された後であって前記複数列のリールの回転中に行う報知手段と、を備え、

前記報知手段は、液晶ディスプレイから成る画像表示装置であり、前記計数手段が第1の遊技回数を計数したことを条件に、前記内部当選役決定手段の決定結果のうち前記小役の決定結果及び持ち越されている前記ボーナス役の種類を含む全ての決定結果を報知し、

10

20

前記報知手段による内部当選役の報知は、前記複数列のリールに描かれた複数の図柄の画像のうち、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役が入賞となる図柄の組み合わせの画像を前記画像表示装置に表示させる報知であり、

各前記役が入賞となる図柄の組み合わせは、少なくとも1の前記リールにおける図柄と他の前記リールにおける図柄が異なる図柄の組み合わせを含むことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記報知手段は、前記計数手段が前記第1の遊技回数よりも少ない第2の遊技回数を計数したことを条件に、前記内部当選役決定手段の決定結果のうち前記小役のみの決定結果を報知することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技者の技術レベルやセンスが遊技結果に反映される技術介入性のある遊技機や攻略要素のある遊技機、並びにこのような技術介入性や攻略要素のある遊技機の模擬ゲームをコンピュータに実行させるための遊技プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】

近年、パチスロ、パチンコ等の遊技機は、マイコン制御との組み合わせにより多彩かつ奥深い遊技性を具備するに至り、攻略雑誌等により人気遊技機の仕様や攻略要素が紹介され、また、家庭用ゲームソフトとして模擬化され、自宅に居ながらにして疑似実戦が楽しめるようになっている。これらパチスロやパチンコは、内蔵するマイクロコンピュータの制御により勝ち負けは時の運という面はあるが、個々の遊技機の制御特性や癖の範囲内で一定の攻略要素があり、遊技者の技術レベルやセンスが遊技結果に反映し、上級者と初級者とでは出玉に大きな差がつくことがある。

20

【0003】

パチスロを例にいうと、コインの払出しを受けるためには、スタートレバーを叩いた瞬間に抽出される乱数がある入賞役の範囲に内部当選すること、その内部当選した入賞役に対応した図柄を4コマの引込み範囲内で入賞ラインに並ぶように所定のタイミングでストップボタンを押すことの二条件が必要になる。このため、遊技者がより多くのコインを獲得するには、図柄配列の理解を含めたストップボタンの操作技術の向上と、内部当選の的確な内容の把握が重要になる。

30

【0004】

更に具体的にいうと、ビッグボーナスやレギュラーボーナスの場合、ボーナスに内部当選したフラグ成立ゲームでボーナス図柄を揃えられなくとも、ボーナスフラグは次ゲーム以降に持ち越され、ボーナス図柄が実際に揃うまで何回もチャンスは与えられるが、1リール中に含まれるボーナス図柄が本来的に少ないこと、リーチ目と呼ばれる独特のリールの停止出目やランプ等によるフラグ報知態様からボーナスフラグの成立を的確に把握することが万人に容易とは限らないことから、初級者はフラグ成立ゲームからボーナス図柄を実際に揃えるまでに数多くのゲームを無駄に費やすことになる。

40

【0005】

また、ボーナスに内部当選する以前の最も頻繁に行われる一般遊技では、成立する入賞役は小役かりプレイであるが、ボーナスのフラグと異なり内部当選結果を次ゲーム以降に持ち越せないため、100%の引込みが保証された入賞役以外で取りこぼしが生じる。この場合、リールの図柄配列等から特定の図柄を狙い打ちし、取りこぼしを一掃できる所謂DDT打法と呼ばれる攻略法や、これに小役の当選確率と目押しに要する時間効率を加味した効率的な打法が存在するが、初級者は先ずこのような攻略打法の認識に乏しく、また、仮に知っていても回転しているリールの図柄を的確に読み取って適正タイミングでストップボタンを押す所謂目押し力に劣るため、小役の取りこぼしが少なからず起こる。

【0006】

50

さらに、ビッグボーナスゲーム中は、リプレイ図柄の三つ揃いで始まるレギュラーボーナスを最大許された2回又は3回の規定回数だけ早期に消化してしまうよりも、30回等の制限回数内のビッグボーナスゲーム中の通常ゲームの途中で、リプレイ図柄の三つ揃いを敢えて外してレギュラーボーナスへの突入を回避し、当選確率が通常よりも高められた小役を適当に取る、所謂リプレイハズシと呼ばれる攻略法を駆使しながら規定のボーナスゲームを消化するのが得であるが、目押し力に劣る初級者には難しく、上級者と比べてコインの獲得枚数は減ってしまう。

【0007】

さらにまた、ビッグボーナスゲームの終了後に乱数抽選に基づくリールの停止制御を中止するチャレンジタイム(CT)搭載機では、CT中は本来目押しにより小役入賞を任意に勝ち取り、規定の純増獲得枚数近辺にコインを維持しながらボーナス抽選の機会を長期に保つ所謂CTマックス打法と呼ばれる攻略法があるが、目押し力に欠ける初級者はCT中は4コマの引込みアシストを利用できないことから逆にコインを減らす結果になり、目押し力が上級者ほどでない中級者はCT中の規定ゲーム数を消化する前に規定の純増獲得枚数を超過してしまい、コイン持ちが良い有利な状況下での再度のボーナス突入の機会を早々に失ってしまう結果になる。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】

結局、以上のような攻略法等を駆使して有利に遊技を進めるためには、リールの図柄配列の理解を含めた目押し力の向上、遊技状況ごとの内部当選結果の的確な把握、これらを前提にしたその時々最適な操作手順の習得が重要となるが、実際にそこまで遊技機の知識や操作技量を万人に求めることは困難であり、初級者には十分な満足が与えられないばかりか、遊技者層が狭められ、多彩な遊技性に相反して遊技を敬遠する世代も少なからず存在するというのが実情である。

【0009】

ここで、遊技機に遊技者の技術力をサポートする機能を付加することについて検討する。サポート機能には、例えば、狙いの図柄を入賞ライン上に停止可能な操作タイミングを、ランプや液晶画面等の表示手段、スピーカ等の音発生手段、パイプレータ等の振動発生手段などで報知するもの、ボーナスのフラグ成立時等の所定条件を満たすとリールの回転を減速させて図柄を認識し易くするもの、リール配列を表示してどのリールのどの位置にどの図柄があるかを明示させるもの、液晶画面等にメインリールと同期した疑似リールを表示させて狙いたい図柄にマークを付けたり強調表示させたりして図柄を認識し易くするもの、その時々遊技状況に応じて最も有利な攻略法を教示するもの、成立フラグを表示して今回のゲームでどの入賞役を揃えるべきかを示唆するもの、入賞役の取りこぼしグラフ等により遊技の評価が行えるもの等が考えられる。

【0010】

しかし、これらのサポート機能を単に遊技機に付加しても、初級者・上級者の区別なく一律にそのサポートが働くものとなるから、ある遊技者にとって不要な機能がその者の意思と無関係に作動したり、逆に別の遊技者にとって必要な機能が必要なときに作動しない問題が起こる。

【0011】

すなわち、どの技術レベルの遊技者に合わせたサポート機能かによって変わるが、全くの初心者用の手厚いサポート機能であるならば、一律に遊技が簡単になるだけであり、技術の研鑽を重ねてきた上級者にとって不要であるばかりか却って面白くなく、真の意味での平等化は図れない。一方、上級者用のサポート機能を一律に付与しても、初級者には意味すらも分からず、却って徒に遊技を複雑にするだけであり、サポート機能たり得ない。

【0012】

本発明では、基本的に初級者を援助することに重点を置きながら上級者に不平等ともならないサポートを実践せんとするものであって、単にサポート機能を一律に作動させるのではなく、現時点から遡る遊技の近況履歴をみてサポート機能を作動させることにより、

10

20

30

40

50

一律にサポート機能を作動させる場合のような初級者と上級者の悪平等化やサポート機能の有名無実化といった弊害がなく、適正状況下で適切にサポートを付与できる優れたナビゲーション機能を有する遊技機を提供することを課題とする。

【 0 0 1 3 】

【課題を解決するための手段】

請求項 1 記載の発明は、上記課題を解決するため、遊技機であって、複数の図柄が描かれた可変表示可能な複数列のリールと、前記リールが視認可能な表示窓と、内部当選役と決定された遊技で入賞しなかった場合に次遊技以降に当選フラグを持ち越す複数種類のボーナス役、及び内部当選役と決定された遊技で入賞しなかった場合に次遊技以降に当選フラグを持ち越さない複数種類の小役、を含む複数種類の役から内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、前記複数列のリールを個別に停止させるための遊技者が操作可能な複数の停止手段と、各前記役は、各々入賞となる図柄の組み合わせが予め定められており、前記停止手段の操作タイミング及び前記内部当選役に基づいて入賞ライン上に各列所定の図柄を停止させる停止制御手段と、前記内部当選役決定手段によりボーナス役が内部当選役として決定されてから、ボーナス役の入賞が成立するまでの遊技回数を計数する計数手段と、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役の報知を、前記複数列のリールを回転させるためのスタートレバーが操作された後であって前記複数列のリールの回転中に行う報知手段と、を備え、前記報知手段は、液晶ディスプレイから成る画像表示装置であり、前記計数手段が第 1 の遊技回数を計数したことを条件に、前記内部当選役決定手段の決定結果のうち前記小役の決定結果及び持ち越されている前記ボーナス役の種類を含む全ての決定結果を報知し、前記報知手段による内部当選役の報知は、前記複数列のリールに描かれた複数の図柄の画像のうち、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役が入賞となる図柄の組み合わせの画像を前記画像表示装置に表示させる報知であり、各前記役が入賞となる図柄の組み合わせは、少なくとも 1 の前記リールにおける図柄と他の前記リールにおける図柄が異なる図柄の組み合わせを含むことを特徴とする。

【 0 0 1 4 】

請求項 2 記載の発明は、請求項 1 記載の遊技機であって、前記報知手段は、前記計数手段が前記第 1 の遊技回数よりも少ない第 2 の遊技回数を計数したことを条件に、前記内部当選役決定手段の決定結果のうち前記小役のみの決定結果を報知することを特徴とする。

【 0 0 1 5 】

【 0 0 1 6 】

【 0 0 1 7 】

【 0 0 1 8 】

【 0 0 1 9 】

【 0 0 2 0 】

【発明の作用効果】

本発明では、ボーナスに内部当選したフラグ成立ゲームの後所定のゲーム数を経てもボーナス図柄が入賞ライン上に揃わずにボーナス入賞に至らないときにサポート手段の作動が許可される。このため、ボーナス入賞をなかなか勝ち取ることができずに無駄にゲーム数を費やす初級者を救済できる。このため、一律にサポート機能を付与する場合のように初級者と上級者との悪平等化やサポート機能の有名無実化といった弊害がなく、適正な状況下で適切にサポートを付与し得る。

【 0 0 2 1 】

【 0 0 2 2 】

【 0 0 2 3 】

【 0 0 2 4 】

【 0 0 2 5 】

【 0 0 2 6 】

【 0 0 2 7 】

【発明の実施の形態】

図1は、本発明を適用したパチスロ機すなわちパチンコ型スロットマシンである。コインには、直径25mm前後の遊技メダルが使用される。遊技機本体1は、箱形の筐体11及び前方に開くフロント扉12を有する。上から、遊技状態表示器1A、配当部パネル1B、リール部パネル1C、スイッチ類設置部1D、腰部パネル1E、前面スピーカパネル1F、コイン受皿1Gを備える。スイッチ類設置部1Dには、複数のコインを同時に受入れるコイン一括投入口2、液晶ディスプレイから成る画像表示装置3を設けている。尚、コイン一括投入口2に代え、一枚ずつコインを受入れる現行標準のコイン投入口を用いてもよい。

【0028】

図2に示すように、リール部パネル1Cの奥には、外周に「赤7」や「チェリー」等の図柄を描いた左中右3列のリール4L, 4C, 4Rから成る可変表示手段4を内装している。停止状態では各表示窓40L, 40C, 40Rの窓越しに、上中下3個の図柄がはっきりと見える。

【0029】

1ゲームの賭けコイン数はベットスイッチ5で決定する。1回の押圧で3枚、2回の押圧で2枚、3回以上の押圧で1枚と順次賭け枚数を減らし、最も頻度の高い3枚賭け遊技を1回の押圧で行う。もっとも、逆に押圧回数に賭け枚数を比例させてもよいし、1~3枚の賭け数に対応させて個別のベットスイッチを設けてもよい。賭け枚数に応じ、1枚なら中央のラインL1が1本、2枚なら上下のラインL2, L2を加えた3本、3枚なら斜めのラインL3, L3をも加えた5本が有効になる。有効化された入賞ラインに対応して横の表示ランプE1~E3が点灯する。尚、レギュラー又はビッグボーナスゲーム中のジャックゲームでは、ベットスイッチ5の押圧回数に拘らず常に1枚賭けが選択される。

【0030】

1ゲームの起動は、コイン賭け状態において首振り自在なスタートレバー6を叩く。すると、3列のリール4L, 4C, 4Rが一斉に回転する。左中右の3個のストップボタン7L, 7C, 7Rから成る停止手段7の操作によりリール4L, 4C, 4Rは個別に停止し、有効ライン上に並ぶ図柄の組み合わせにより入賞の有無、賞の大小によるコイン払出枚数が決定される。

【0031】

画像表示装置3には、各リール4L, 4C, 4Rと同じ図柄を表示しながら同期して回転及び停止する疑似リール3L, 3C, 3Rを表示している。画像表示装置3の前方には、後述する目押しマーカーの設定等を行う操作スイッチ8を設けている。このスイッチ8は、画像表示装置3上のカーソル80を上下左右に移動させる上ボタン81、下ボタン82、左ボタン83、右ボタン84を有すると共に、決定ボタン85及び取消ボタン86を有する。

【0032】

図2中、13は、所定数50枚を上限としてコインを後のゲーム分まで予め記憶させておくクレジット状態と、そのクレジット分のコインを受皿1Gに払い出す清算状態とを切替える清算スイッチである。

【0033】

図3に示すように、各リール4L, 4C, 4Rには、コードナンバー1~21で区分する21個の図柄をもつ。図柄は、3種類のボーナス図柄「赤7」、「鳥」、「BAR」、3種類の小役図柄「ぶどう」、「羽」、「チェリー」、一つの「リプレイ」図柄の全7種ある。各メインリール4L, 4C, 4Rの帯の上端と下端は相互に結ばれ、輪状となる。回転方向は矢印の向きの通りである。

【0034】

図4に示すように、入賞役には、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、小役、リプレイ、ジャックゲーム入賞役がある。左リール4L一本で入賞が確定する「チェリー」は、3枚賭け時に上段又は下段に止まると4枚の払出となる。このパチスロは所謂Aタイプと呼ばれる機種に属し、ビッグボーナスでは、とりわけメイン小役「羽」-「羽」-「羽」

10

20

30

40

50

の入賞確率等がビッグボーナス以外の一般遊技時よりも高められた30回の通常ゲームの間に、リプレイ図柄の三つ揃いで始まる、1セット12回のジャックゲームにより15枚の払出しを最大8回まで受け得るというレギュラーボーナスを3セット行え、360枚前後のコインを獲得できる。もっとも、ビッグボーナス中のレギュラーボーナスを2セットとしたBタイプや、このBタイプにCT遊技を付加したB-Cタイプ、シングルボーナスの集中役を搭載したCタイプなど他のタイプの機種であっても勿論よい。

【0035】

図5は、遊技の全体を制御する制御装置のブロック図である。マイクロコンピュータCPU、読み出し専用メモリROM、ランダムアクセスメモリRAMで構築するメイン制御部9を有する。91はクロックパルス発生回路、92は分周器、93は乱数発生器、94は乱数サンプリング回路である。スタートレバー6を叩いた瞬間に抽出する乱数値とROMに記憶された入賞テーブルTBVとの比較判定に基づいて内部当選の有無及び入賞役を決定する。ビッグボーナス又はレギュラーボーナスの内部当選結果であるボーナスフラグは次ゲーム以降にも持ち越し可能であるが、小役及びリプレイの内部当選結果は当該ゲーム限りである。

10

【0036】

入力側には、コイン一括投入口2から投入するコインを検出する投入コイン検出器20、ベットスイッチ5、スタートレバー6、画像表示装置3の操作スイッチ8、清算スイッチ13、ストップボタン7L, 7C, 7Rを入力とする停止信号回路95、リール4L, 4C, 4Rの位置検出回路96、内蔵するコイン払出ホッパーの払出信号回路97を接続している。

20

【0037】

出力側には、リール4L, 4C, 4Rに直結する各ステッピングモータSL, SC, SRの駆動回路98、画像表示装置3の駆動回路99、コイン払出ホッパーの駆動回路100、遊技状態表示器1Aやメインリール4L, 4C, 4R背後のバックランプ等を駆動する表示器駆動回路101、スピーカと結ぶ効果音出力回路102を接続している。

【0038】

スタートレバー6が叩かれ、各リール4L, 4C, 4Rが定速回転に達した後、各ストップボタン7L, 7C, 7Rの操作が許され、該ストップボタン7L, 7C, 7Rを各押すと、停止信号回路95及び位置検出回路96の入力並びにROM上の停止制御テーブルTBCに基づき、最短停止図柄から4コマ先までの計7コマ分の図柄をチェックし、内部当選した入賞役に該当する図柄がある場合は該図柄が有効な入賞ライン上に並ぶように引込み制御すると共に、内部当選していない他の入賞役が成立しないように蹴飛ばし制御し、各リール4L, 4C, 4Rを停止させる。

30

【0039】

内部当選の無い外れの場合は、如何なる入賞役も成立しないように各リール4L, 4C, 4Rを停止させる。ボーナスフラグが持ち越されたボーナス内部当選中のゲームでも、ボーナス以外の抽選はなされ、小役又はリプレイに内部当選した場合は、該小役又はリプレイの内部当選結果を優先して引込み及び蹴飛ばし制御し、各リール4L, 4C, 4Rを停止させる。

40

【0040】

ビッグボーナスの内部当選確率は、例えば1/240(設定6)~1/297(設定1)、レギュラーボーナスのそれは1/364~1/468程度、ビッグ及びレギュラーのボーナス合成確率は $1/240 + 1/364 = \text{約} 1/145$ (設定6)~ $1/297 + 1/468 = \text{約} 1/182$ (設定1)と低い、一度内部当選すると、フラグ成立ゲームでボーナス入賞を勝ち取ることができなくとも、チャンスは消失しない。しかし、1リール中に含まれるボーナス図柄が少ないことから、目押し力に欠ける初級者には、4コマの引込みアシストによってもボーナス図柄を揃えることは容易ではない。

【0041】

そこで、メイン制御部9において、ボーナスフラグ成立後の入賞不成立ゲーム数の累計

50

を近況履歴として監視し、ボーナスに内部当選したフラグ成立ゲームの後所定のゲーム数を経てもボーナス図柄が入賞ライン上に揃わずにボーナス入賞に至らないとき、ボーナス図柄を入賞ライン上に揃えるのに役立つサポート手段を作動させる。

【0042】

ボーナス内部当選中におけるサポート手段の第1実施形態は、各リール4L, 4C, 4Rの回転数を調整するものである。すなわち、駆動回路98を介して各ステッピングモータSL, SC, SRを速度制御し、リール回転数を通常時の高速の80回転/分から、ボーナスフラグ成立後15ゲーム以上25ゲーム以下では中速の70回転/分に、さらにボーナスフラグ成立後26ゲーム以上では低速の60回転/分に段階的に落とす。

【0043】

これにより、回転している各リール4L, 4C, 4Rの図柄が見易くなり、目押しが補助される。フラグ成立後に費やすゲーム数が多いほど回転数が落ちるため、効果的に初級者を救済できる。勿論、早期にボーナス入賞を勝ち取るほどコインの目減りは少ないため、上級者に不平等ともならない。ボーナス入賞を勝ち取るとリール回転数は高速に戻る。尚、減速に切り換えるゲーム数、減速回転数及び減速段数は種々変更可能である。

【0044】

ところで、各リール4L, 4C, 4Rの回転数を落とすのに伴い、同時に引込みコマ数を変更してもよい。すなわち、例えば、通常時の高速の80回転/分のときは現行の4コマから5コマに拡大しておき、中速の70回転/分のときは4コマ、低速の60回転/分のときは3コマにする。回転数を落としていくほど引込みコマ数も減少するため、低速で図柄自体が見易くなり、目押しが容易になっても、引込みアシストの幅が狭められるため、初級者と上級者間の平等化が一層厳格に保たれる。又、リール回転数を段階的に落としていくのに代え、リール回転数は一定で引込みコマ数のみを拡大していてもよい。この場合も、ボーナス図柄が揃え易くなるため、初級者用のサポート機能たり得る。

【0045】

図6に示すように、ボーナス内部当選中におけるサポート手段の第2実施形態は、疑似リール3L, 3C, 3Rの任意の図柄に目押しマーカー30を設定することを許可するものである。ボーナスフラグ成立後15ゲーム以上25ゲーム以下で画像表示装置3上に目押しマーカー設定許可と表示させる。上下左右のボタン81, 82, 83, 84でカーソル80を左中右3列と上中下3段の範囲内で動かす。カーソル80が上段又は下段にあって更に上ボタン81又は下ボタン82を押すと、該当列の疑似リールが下又は上にスクロールし、隠れた図柄が現われる。カーソル80位置で決定ボタン85を押すと図柄右横にマーカー30が付される。その図柄に付されたマーカー30は図柄と共に移動する。

【0046】

マーカー30は各列一個ずつでもよいが、赤、青、緑の色変わりを各列3個以内で付せるようにしている。各列で最初に設定するマーカーは赤31、次は青32、その次は緑33と順次色が変わる。取消ボタン86を押すとマーカー30は全てキャンセルされる。25ゲームを越えると実遊技の稼働率が低下することから再設定不可としたが、このような制限は付けなくてもよい。何れにしても最後に付したマーカー30はボーナス入賞を勝ち取るまで残る。

【0047】

スタートレバー6を叩くと、疑似リール3L, 3C, 3Rの表示図柄はリール4L, 4C, 4Rと同じになり、同期が担保される。こうして、疑似リール3L, 3C, 3Rに付されたマーカー30を頼りに目押しが補助され、初級者の救済となる。又、マーカーを付すまでもなく早期にボーナス入賞を勝ち取る上級者に特段不平等ともならない。もっとも、初級者でも必ずしもマーカーを利用しなくてもよく、マーカー設定許可の下、利用するかしないかは遊技者の自由である。尚、マーカー30を設定許可するゲーム数条件等は種々変更可能である。

【0048】

ところで、マーカー30は遊技者が任意に選ぶ図柄に設定可能としたが、一律に、例え

10

20

30

40

50

ば、各列におけるボーナス図柄のうち少なくとも一つの「赤7」に自動的に付けたり、これに加えて2つ目の「赤7」や「BAR」等に色変わりのものを自動的に付けてもよい。また、マーカー30は疑似リール3L, 3C, 3Rに付ける他、メインのリール4L, 4C, 4Rに別途マーカー用ランプ類を付帯させてこれを点灯させたり、リール背後のバックランプを利用して「赤7」等が表示窓40L, 40C, 40Rを通過する瞬間に点灯させてもよい。

【0049】

更に、視覚的なマーカーに限らず、ボーナス図柄の少なくとも一つの「赤7」が表示窓40L, 40C, 40Rを通過する瞬間に、メトロノームのような音を発したり、ストップボタン7L, 7C, 7Rやスタートレバー6やフロント扉12の一部分に振動を与えてもよい。一つの「赤7」について一回転に一回の割合で出音又は振動付与する場合、リール回転数を80回転/分とすると、リズム間隔は0.75秒となる。2回転に1回の割合で出音等する場合は1.5秒、4回転に1回の割合で出音等する場合は3秒がそれぞれリズム間隔となる。

【0050】

図7に示すように、ボーナス内部当選中におけるサポート手段の第3実施形態は、疑似リール3L, 3C, 3Rの左横に、全21図柄の配列を明示したリール帯34L, 34C, 34Rを表示するものである。ボーナスフラグ成立後10ゲーム以上30ゲーム以下で各リール帯34L, 34C, 34Rを静的に表示する。更に、ボーナスフラグ成立後31ゲーム以上で、表示窓40L, 40C, 40Rを通過する3コマの表示窓図柄35L, 35C, 35Rを、リール4L, 4C, 4Rの動きと同期させて静止画のリール帯34L, 34C, 34R中において下から上にスクロールさせる。スクロールさせる3コマの表示窓図柄35L, 35C, 35Rは図柄自体や図柄近傍の背景部分の明るさを他と違って目立つようにしたり、或は、枠囲みやライン等により他と区別するものである。

【0051】

こうして、先ず、静的なリール帯34L, 34C, 34Rの表示によりどのような図柄配列になっているか明確にされるため、目押しが幾分楽になり、更に、これでもボーナス入賞が得られない場合には、静的なリール帯34L, 34C, 34Rの中に3コマの表示窓図柄35L, 35C, 35Rがリール4L, 4C, 4Rと同期して移動するため、この部分を頼りに目押し操作が行える。このため、順次段階的に手厚いサポートがなされ、効果的に初級者を救済できる。又、早期にボーナス入賞を勝ち取る上級者に特段不平等ともならない。尚、リール帯の表示等をするゲーム数条件は種々変更可能である。

【0052】

図8に示すように、ボーナス内部当選中におけるサポート手段の第4実施形態は、成立フラグすなわち内部当選結果を報知するものである。そもそも、ボーナス内部当選中か否かは、リール4L, 4C, 4Rの停止出目がリーチ目かどうかを把握したり、リール背後のバックランプ等による演出報知態様から予測を立てる必要がある場合が多く、初級者には困難な面がある。ビッグボーナスかレギュラーボーナスかの区別も同様に困難で赤7を揃えるべきかBARを揃えるべきか不明な面がある。そこで、ボーナスフラグ成立後5ゲーム以上15ゲーム以下で小役の内部当選結果を報知する。更に、ボーナスフラグ成立後16ゲーム以上でボーナスを含めて全ての入賞役の内部当選結果を報知する。報知は、スタートレバー6を叩いた後、図柄表示装置3上に、内部当選図柄36を表示することにより行う。

【0053】

ボーナスの内部当選から5ゲームを経過すると、先ず、小役の内部当選結果が報知される。当該ゲームでは、優先的に引込まれる小役狙いの停止操作が行え、小役の取りこぼしが減少される。また、これに止まらず、このような報知が始まったことによりボーナスの内部当選を察知でき、次ゲームで小役の内部当選の報知がない場合、当該ゲームでは「赤7」或は「BAR」狙いにほぼ集中できる。更に、16ゲーム以上になると、全入賞役の内部当選結果が報知され、ビッグかレギュラーかの区別もでき、例えばビッグなら「赤7

10

20

30

40

50

」狙いにほぼ集中できる。

【 0 0 5 4 】

こうして、順次狙いをつける図柄を絞り込むことができ、やみくもに停止操作する無駄を抑制でき、初級者を効果的にサポートできる。又、リーチ目等により早くボーナスの内部当選を察知して早期にボーナス入賞を勝ち取る上級者に特段不平等ともならない。ボーナス入賞を勝ち取ると内部当選結果の報知は終了する。尚、報知を開始するゲーム数や報知内容を変えるゲーム数は種々変更可能である。又、最初の小役の内部当選結果の報知あるいは後の全入賞役の報知にリプレイを含めても含めなくてもよい。更に、後の全入賞役の報知時にビッグかレギュラーかの区別は報知しないものとしてもよい。

【 0 0 5 5 】

図9に示すように、ボーナス入賞時すなわちボーナス図柄が入賞ライン上に揃ってボーナス入賞に至ったときのサポート手段の実施形態は、遊技の評価に役立つ遊技履歴の表示を許可するものである。具体的には、ボーナスの入賞成立と同時に、前回のボーナスゲーム終了からの遊技履歴すなわちボーナス間遊技履歴を画像表示装置3上に自動的に表示する。

【 0 0 5 6 】

表示項目は、ボーナス入賞までの総遊技回数、その間に投入したコインの総投入枚数と払い出された総払出枚数、両者の差である純増枚数、小役獲得グラフ等である。尚、遊技開始時から最初のボーナス入賞まで同一遊技者による履歴を正しく表示させるため、遊技開始時に操作する初期リセットスイッチを設けておくのが好ましい。例えば、専用ボタン

【 0 0 5 7 】

ボーナス入賞後、最初のゲームが起動されと、画像表示装置3は再び疑似リールの画面に戻る。ビッグボーナスの場合は、単独のレギュラーボーナスと異なり、1枚賭けのジャックゲームから始まるのではなく、3枚賭け標準の小役も取れる通常ゲームから始まる。このビッグボーナス中の通常ゲームでは、「リプレイ」図柄の三つ揃いによりレギュラーボーナスに突入し、ジャックゲームが始まる。その突入の内部確率は例えば1/4.267と高い。同時に、メイン小役である「羽」の三つ揃いは一般遊技時の1/11.394から1/2.215に目立って高くなり、「羽」-「羽」-「鳥」役も一般遊技時の最高値1/19.275から1/4.091に高くなる。配当も大きくなる。3セットのレギュラーボーナスか30回の通常ゲームの完了でビッグボーナスは終了する。

【 0 0 5 8 】

ビッグボーナス中は、画像表示装置3上に、最初から図7と同じく疑似リール3L, 3C, 3Rにリール帯34L, 34C, 34R及び表示窓図柄35L, 35C, 35Rを付帯表示させる。そして、1セット目のレギュラーボーナス終了後の通常ゲームにおいて、レギュラーボーナスの再突入を許す「リプレイ」当選がある場合その内部当選図柄36(図8参照)を画面上に重ねて表示させ、2セット目のレギュラーボーナス終了後の通常ゲームにおいて、「リプレイ」及び全小役を対象とした内部当選図柄36を画面上に重ねて表示させる。このサポートは、初級者・上級者を区別しない一律的なものである。

【 0 0 5 9 】

さらに、この一律的サポートに加えて、あるいは、この一律的サポートに代えて、ビッグボーナス途中の付与利益が少ないとき、獲得利益の増加に役立つサポート手段を作動許可するようにしている。このサポート手段の第1実施形態は、ボーナス内部当選中におけるサポート手段の第1実施形態と同様、各リール4L, 4C, 4Rの回転数を落とすものである。具体的には、2セット目のレギュラーボーナス終了時点での純増枚数が221枚以上の場合は通常時の高速の80回転/分、同純増枚数が191枚以上220枚以下の場合中速の70回転/分、同純増枚数が190枚以下の場合は低速の60回転/分にする。

【 0 0 6 0 】

ビッグボーナスが開始され、1回目の3枚賭け通常ゲームで「リプレイ」の三つ揃いが

10

20

30

40

50

成立した後、1枚賭けジャックゲームにおいて8回連続で15枚払出しを受けて1セット目のレギュラーボーナスを終え、続いて2回目の3枚賭け通常ゲームで「リプレイ」の三つ揃いが成立した後、同じく1枚賭けジャックゲームにおいて8回連続で15枚払出しを受けて2セット目のレギュラーボーナスを終えた最速攻の場合、払出枚数は $15 \times 8 \times 2 = 240$ 枚、投入枚数は $(3 + 1 \times 8) \times 2 = 22$ 枚、純増枚数は $240 - 22 = 218$ 枚となる。

【0061】

純増枚数221枚以上ということは、途中の通常ゲームで効果的に小役をも取ったということである。純増枚数190枚以下ということは、途中の通常ゲームで外れが多いか、ジャックゲームを規定回数消化できなかったか何らかの敗因があるということである。その中間の191枚以上220枚以下は、少なくとも221枚以上の場合に比べて小役を効果的に取っていないということである。

10

【0062】

ここで、ビッグボーナス中の通常ゲームでレギュラーボーナスに突入する「リプレイ」の内部当選があっても、リプレイハズシにより敢えて「リプレイ」の三つ揃いが外れるように目押し操作し、次のゲームでメイン小役の「羽」の三つ揃いを勝ち取ると、この間の投入枚数は3枚×2ゲーム=6枚、払出枚数は12枚で純増6枚が加算されることになる。

【0063】

2セット目のレギュラーボーナス終了時点での純増枚数が少ない場合、リール回転数が高速から中速に或は高速から低速に落とされるため、リプレイハズシや小役入賞のための目押しが簡単になり、残りゲームにおいて獲得枚数の増加が容易となる。尚、リール回転数を落とす時期及び純増枚数条件等は種々変更可能である。

20

【0064】

図10に示すように、ビッグボーナス中の通常ゲームにおけるサポート手段の第2実施形態は、ビッグボーナス中における有利な操作手順となるリプレイハズシの手順を公開するものである。最初のレギュラーボーナス突入前にビッグボーナス中の通常ゲームが10回以上で純増枚数が0枚以下のとき、11ゲーム目が起動されると、画像表示装置3上に、リプレイハズシ手順と表示すると共に、(1)逆押し(ストップボタンを右、中、左の順で押すこと)に変え、右リールに「鳥」「羽」「鳥」のかたまりを狙うと表示する(図10(A))。

30

【0065】

右ストップボタン7Rの操作による右リール4Rの停止後、(2)中リールはおやし打ちすると表示する(図10(B))。「リプレイ」も「羽」も図柄配列上、ほぼ100%の引込みが保証されているからである。尚、おやし打ちとは、ストップボタンを無作為のタイミングで押す、目押しと対極をなす打ち方をいう。中ストップボタン7Cの操作による中リール4Cの停止後、(3)左リールはテンパイ状況で打ち方を変えると表示し、テンパイパターンと狙う図柄を示す(図10(C))。本例示のものは、上段受けでリプレイを外す場合、コマ数の余裕が大きく、ハズシが難なく行える。

【0066】

40

本来的に「リプレイ」の内部当選があったが、リプレイハズシにより「リプレイ」の三つ揃いが不成立となった場合、リプレイハズシ成功と表示される(図10(D))。また、リプレイハズシの手順を実施することで、本来的に「リプレイ」には内部当選しておらず、「羽」-「羽」-「羽」か、「羽」-「羽」-「鳥」の小役の内部当選がある場合、その内部当選にかかる小役が自動的に成立する(図10(E))。

【0067】

ところで、このようなリプレイハズシの手順を公開する条件は、最初のレギュラー突入前の通常ゲームが10回以上で純増枚数0枚以下としているが、これはリプレイハズシをある程度実行できているが、手順が悪くコインがいっこうに増えず、リプレイハズシを実行しないときよりも獲得枚数が大きく下回ると予測されるケースを想定しており、誤解を

50

解いて正しい手順を教示することにより、本来享受すべき利益の損失を抑制せんとするものである。尚、手順を公開する条件は種々変更可能である。又、ストップボタンの停止に連動した会話形式のナビにより手順を公開したが、一括で手順説明を公開してもよい。

【 0 0 6 8 】

ビッグボーナス中の通常ゲームにおけるサポート手段の第3実施形態は、ボーナス内部当選中におけるサポート手段の第2実施形態すなわち図6と同様、疑似リール3L, 3C, 3Rの任意の図柄に目押しマーカー30を設定許可するものである。例えば、ビッグボーナス中の残り通常ゲームが10回を切ったにも拘らず、レギュラーボーナスを一回も消化していない場合、11ゲーム目から目押しマーカーの設定を許可する。

【 0 0 6 9 】

この場合、リプレイハズシ及び小役の獲得ばかりに専念していて本来のレギュラーボーナスを規定セット消化できずに所謂パンクする可能性が高い状況にある。リプレイハズシに夢中になり過ぎる遊技者に陥り易い状況であるが、これでは獲得枚数が極めて少なくなる。そこで、目押しマーカー30は、本来の「リプレイ」の三つ揃いと全小役の取りこぼしを回避できる順押しDDT打法と同様、例えば左リール10番の「BAR」にマーカー30を設定する。これにより、残りのゲームでの最大限の挽回を目押しが補助された状態で行え、本来得られる利益の減少をできるだけ少なくできる。尚、マーカー30を設定許可するゲーム数条件等は種々変更可能である。

【 0 0 7 0 】

図11に示すように、ビッグボーナス終了時におけるサポート手段の実施形態は、遊技の評価に役立つ遊技履歴の表示を許可するものである。具体的には、ビッグボーナス終了と同時に、ビッグボーナス中の遊技履歴(A)とトータルの遊技履歴(B)を画面頁の切替えにより画像表示装置3上に表示する。

【 0 0 7 1 】

ビッグボーナス中遊技履歴の表示項目は、ビッグボーナス中の通常ゲーム数、ジャックゲームの入賞数とゲーム数、ビッグ中のコイン投入枚数、払出枚数、純増枚数等である。トータル遊技履歴の表示項目は、これまでの総遊技回数、コインの総投入枚数と総払出枚数、純増枚数、トータルのビッグボーナス回数、トータルの単独のレギュラーボーナス回数(ビッグ中のレギュラーを除く)、小役獲得グラフ等である。

【 0 0 7 2 】

ビッグボーナス終了後は、一般遊技に戻り、再度のボーナス入賞を期待することになる。しかし、ボーナス入賞するためには、乱数抽選によりボーナスに内部当選することが前提となり、これに当選するか否かはスタートレバー6を叩いた瞬間に抽出される乱数値で決まり偶然性に支配される。従って、短期間のうちに再度のボーナスに至る所謂連チャンが起こる場合もあれば、所謂引きが悪く、長期間にわたりボーナス当選に至らない大ハマりに合う場合もある。このような大ハマりに合っているときに、小役の取りこぼしをできるだけ少なくするのが特に有効である。コインの目減りを抑制しながら再度のボーナス当選を期待するのが得となるわけである。

【 0 0 7 3 】

そこで、前回のボーナス終了後所定のゲーム数を経ても再度のボーナスに至らないとき、入賞図柄(内部当選にかかる当選図柄)を入賞ライン上に揃えるのに役立つサポート手段を作動許可する。この一般遊技中のサポート手段の第1実施形態は、ボーナス終了後のゲーム数が300回まではサポートを付与しないが、301回以上600回以下で、2枚「チェリー」と4枚「チェリー」の内部当選がある場合、図8と同様、画像表示装置3上にその内部当選図柄36を表示させる。さらに、ゲーム数が601回以上で、10枚役の「羽」-「羽」-「羽」と1枚役の「羽」-「羽」-「鳥」の内部当選がある場合も、その内部当選図柄36を表示させる。

【 0 0 7 4 】

前回のボーナス終了後、再度ボーナスに当選しないでボーナスフラグが立たないゲーム数が301回に達する確率は、例えば設定1ならビッグ及びレギュラーのボーナス合成確

10

20

30

40

50

率が $1 / 182$ であるから、 $(1 - 1 / 182) * * 301 = (181 / 182) * * 301 = \text{約} 19 (\%)$ ($**$ はべき乗)、同じく 601 回に達する確率は $(181 / 182) * * 601 = \text{約} 3.6 (\%)$ となる。

【0075】

そして、 301 ゲーム目からは、図8に示すように、2枚「チェリー」の内部当選がある場合は「チェリー」が1つの内部当選図柄36が、4枚「チェリー」の内部当選がある場合は「チェリー」が2つの内部当選図柄36が表示される。このため、左リール4L上にほぼ半周隔てて配置されているコードナンバー9番と20番の「チェリー」を許容引込みコマ数の範囲内で表示窓40Lの枠内に停止させればよいことが判り、逆に、9番か20番の「チェリー」が下段の入賞ラインを通過した後数コマのデッドタイミングで停止操作してしまうと次に回ってくる半周隔てた「チェリー」(9番の次の20番「チェリー」は11コマ先、20番の次の9番「チェリー」は10コマ先)を引き込むことができないため、このようなタイミングで停止操作すべきでないことが判る。

10

【0076】

さらに、 601 ゲーム目からは、2枚又は4枚「チェリー」の内部当選図柄36の表示に加え、10枚役の「羽」-「羽」-「羽」の内部当選がある場合は、図8に示すように「羽」が3つ並んだ10枚役の内部当選図柄36が表示され、1枚役の「羽」-「羽」-「鳥」の内部当選がある場合は、「羽」が2つと「鳥」が1つ並んだ1枚役の内部当選図柄36が表示される。このため、10枚役の内部当選図柄36が表示された場合は、各リールに多数分散状に配置されている「羽」を引込アシストにより揃えることができ、全リールおやし打ちでよいことが判り、1枚役の内部当選図柄36が表示された場合には、右リール4Rについてコードナンバー11、12、13の「鳥」「羽」「鳥」のかたまりを狙うべきであることが判る。

20

【0077】

これにより、初級者にも小役の取りこぼしを少なくでき、DDT打法を實踐できる上級者にも厳格な目押しを緩和できる。尚、内部当選図柄36を表示させるゲーム数条件や内部当選図柄の表示の対象とする小役は種々変更可能である。

【0078】

すなわち、例えば、ゲーム数 601 回以上で、10枚役と1枚役の内部当選図柄36の表示に加え、14枚役の「ぶどう」-「ぶどう」-「ぶどう」の内部当選がある場合、その内部当選図柄36をも表示させてもよい。また、ゲーム数が 601 回をさらに超える例えば 901 回以上で14枚役の「ぶどう」-「ぶどう」-「ぶどう」の内部当選がある場合、その内部当選図柄36をも表示させてもよい。さらに、任意のゲーム数例えば 501 回以上で、全ての子役の内部当選図柄36を表示させてもよい。

30

【0079】

ところで、以上のものでは、ビッグ又はレギュラーの特定のフラグが所定ゲーム数の間成立しないという、遊技中において所定確率で起こる特定の条件下で、子役という特定の役の内部当選結果をその内部当選図柄36の表示により報知したが、特定の役の内部当選結果を報知する条件は種々変更可能である。例えば、本出願人を特許権者とする特許第1855980号(特願昭63-65543号、特公平5-74391号)のように、大ヒットフラグすなわちボーナスフラグといった特定のフラグの成立を契機として特定の役の内部当選結果を報知するようにしてもよい。

40

【0080】

尚、特許第1855980号は、表示窓内にそれぞれ所定の図柄を表示する複数のリールを乱数値に応じて停止するように制御する制御装置を備えたスロットマシンにおいて、前記制御装置は遊技中特定の条件が達成された時には予め定めたゲーム回数分、前記乱数値に応じた停止制御を中止するように構成したことを特徴とするスロットマシンを要旨とし、乱数抽選により当選した役のみを4コマの引き込み範囲内で成立させる従来からの平等性を重視したスロットマシンに、大ヒットフラグの成立を契機とした遊技中の特定条件の成立下で、有限のゲーム回数分、当選役のみの成立を許す従来型の制御を止め、上級者

50

にその熟練度に応じた結果が得られる技術介入性を付与したものであり、現行チャレンジタイム搭載機の基本仕様を決定づける内容のものである。

【0081】

何れにしても、上記のようにビッグ又はレギュラーボーナスフラグという特定のフラグが所定ゲーム成立しないことを契機とする場合にしろ、特許第1855980号のように大ヒットフラグといった特定のフラグの成立を契機とする場合にしろ、遊技中に所定確率で起こる特定条件が達成された時には、特定の役の内部当選結果が遊技者に報知されるため、遊技者はどの図柄を狙って停止操作すればよいかが判る。このため、内部当選した役の入賞の取りこぼしを少なくできてコインの減少を抑制できながら、大きな役であるボーナスの抽選を受けることができ、初級者から上級者にわたり適切なサポートを付与できる

10

【0082】

さらに、以上のものでは、再度のボーナス当選に至らないゲーム数が例えば301回以上600回以下という300回の予め定めたゲーム回数分、特定の役である2枚「チェリー」と4枚「チェリー」の内部当選図柄36を表示するようにしたが、予め定めたゲーム回数分の途中であっても、再度のボーナス当選があり、遊技者が有利な状況を獲得すると、内部当選図柄36の表示によるサポートは打ち切られる。このため、遊技者を過剰に保護することにもならず、遊技店側の不利益も問題とならない。

【0083】

一般遊技中のサポート手段の第2実施形態は、ボーナス終了後のゲーム数が500回以上になると、図7と同様なリール帯34L, 34C, 34Rを表示させる。表示窓図柄35L, 35C, 35Rのスクロール表示はしない。これによっても、図柄配列の明確化により、小役の取りこぼしを少なくすることができる。尚、ゲーム数条件等は種々変更可能である。又、表示窓図柄35L, 35C, 35Rのスクロール表示をも併用させてもよい

20

【0084】

図12に示すように、以上のサポート手段は一覧表通りである。各サポート項目は単独で用いてもよいし、任意に組合せて用いてもよい。例えば、リール帯表示、内部当選結果報知、操作手順公開、遊技結果表示を組合せたものが図13のフローチャートに示すものである。

30

【0085】

図13に示すように、遊技態様が一般遊技中の場合(S1)、前回のボーナス終了後のゲーム数が301回以上のとき(S2)、2枚「チェリー」又は4枚「チェリー」の内部当選があると該当する内部当選図柄を報知し(S3)、同ゲーム数が500回以上のとき(S4)、リール帯を表示し(S5)、同ゲーム数が601回以上のとき(S6)、10枚役「羽」-「羽」-「羽」、1枚役「羽」-「羽」-「鳥」の内部当選図柄をも報知する(S7)。

【0086】

遊技態様がボーナス内部当選中の場合(F1)、ボーナスフラグ成立後5ゲーム以上のとき(F2)、小役全ての内部当選図柄を報知し(F3)、同10ゲーム以上のとき(F4)、リール帯を表示し(F5)、同16ゲーム以上のとき(F6)、全ての入賞役の内部当選図柄を報知し(F7)、同31ゲーム以上のとき(F8)、表示窓図柄のスクロール表示をする(F9)。

40

【0087】

遊技態様がボーナス入賞時の場合(V1)、ボーナス間遊技履歴を表示する(V2)。遊技態様がビッグボーナス中の場合(B1)、リール帯を表示し(B2)、最初のレギュラー前の通常ゲームが10回以上で純増枚数が0枚以下のとき(B3)、リプレイハズシ手順を公開し(B4)、1セット目のレギュラー終了後(B5)、「リプレイ」の内部当選図柄を報知し(B6)、2セット目のレギュラー終了後(B7)、全入賞役の内部当選図柄を報知する(B8)。遊技態様がビッグボーナス終了時の場合(E1)、ボーナス中

50

遊技履歴及びトータル遊技履歴を表示する（E2）。

【0088】

図14は、コンパクトディスクやROMカートリッジ等のコンピュータ読み取り可能な媒体に記録した模擬遊技ゲームのプログラム構造を示す。リール帯表示処理、内部当選結果報知処理、操作手順公開処理、遊技結果表示処理、リール回転数調整処理、目押しマーカー設定処理等の遊技者に有利に働くサポート機能の処理手順を記述したサポート処理手順記述部P1を備え、現時点から遡る遊技の近況履歴すなわち一般遊技中のゲーム数S、ボーナス内部当選中のゲーム数F、ボーナス入賞時点V、ビッグボーナス中のレギュラー消化数や純増枚数B、ビッグボーナス終了時点E等を監視する監視ステップP2と、この監視する近況履歴に基づいて前記サポート機能の作動を許可する許可ステップP3とを有

10

【0089】

そして、テレビゲームコントローラやパソコン等の制御用コンピュータTCを介して、メインのリール4L, 4C, 4R及び画像表示装置3上の疑似リール3L, 3C, 3R等を家庭用テレビやパソコンのディスプレイ等の画像モニターMに表示させる。スタートレバー、ストップボタン等はテレビゲームコントローラに付属する操作部やパソコンのキーボード等の操作スイッチJが受け持つ。サポート機能の内容は、図12のサポート項目を単独で用いてもよいし、例えば図13のように、任意のものを組合せて用いてもよい。

【0090】

図15～24は、ビッグボーナス以外の一般遊技中における当選役の入賞の取りこぼし状況により遊技者の技術レベルを認定し、取りこぼしの多い初級者ほど厚いサポートを付与して、この者の不利益を一定範囲で救済するようにした遊技機の第2実施形態を示す。

20

【0091】

図15に示すように、画像表示装置3には、遊技を始める前の遊技待機時、待機画面として螺旋階段の上に主人公のキャラクター（少女）が立っている様子が表示される。メダルを直接又はクレジットからベットスイッチ5により投入すると、図16に示すように、主人公が階段を登っていく。尚、図示は省略するが、階段の背景は、後述するレベル別に応じて、全くの初級者（初心者という）用の最も低いレベル1では「森」、ピギナータイプの初級者用のレベル2では「大陸」、標準タイプ或は中級者用のレベル3では「雲海」、上級者タイプ用の最も高いレベル4では「星空」と4段階に変えている。電源オン時、前遊技から一定時間経過後はレベル1から始まる。

30

【0092】

図17に示すレベル別ポイント加算テーブルに従い、全リールの停止後は、各レベル1～4毎に、内部当選フラグに対応した入賞の成立によってレベルアップを促すポイントを加算している。また、内部当選フラグに対応した入賞の取りこぼしによってレベルダウンを促すようにポイントを減算している。

【0093】

図18に示すレベル設定テーブルの通り、累計ポイント値50以下は初心者用のレベル1、51～100は初級者用のレベル2、101～150は中級者用のレベル3、151以上は上級者用のレベル4である。電源オン時又は前遊技から一定時間経過後の初期ポイント値は0である。

40

【0094】

図19に示すレベル別報知態様選択テーブルの通り、上級者用のレベル4では、マイクロコンピュータCPUのRレジスタを用いた0～127の選択用乱数の全範囲128を報知なしの区分に割り当てており、次ゲームでの内部当選フラグの報知はしないこととしている。一方、レベル1～3では、各レベル毎に、内部当選フラグに応じて、選択用乱数と報知態様とを関連づけた所定の振り分け区分に従って、画像表示装置3上に所定態様で内部当選フラグを報知することとしている。尚、図17～19の各テーブルは図5の制御装置のROM上において管理している。

【0095】

50

報知の担い手となる使い魔はレベル1～3で登場し、図20に示すように、初心者用のレベル1では信頼度の高い親切な報知に対応させて指導力に優れた印象を与える成熟した大が、初級者用のレベル2ではやや信頼度の落ちる報知に対応させて子供の中が、中級者用のレベル3では信頼度の低い低頻度の報知に対応させて幼い小が現れる。

【0096】

報知のアイテムは、使い魔が主人公の少女に差し出すものであり、図19中Aはぶどう役に対応させた「ぶどう」付き盾、Bは1枚役「羽」-「羽」-「鳥」に対応させた「鳥」付き盾、Cは14枚役「羽」-「羽」-「羽」に対応させた「羽」付き盾、Dは2枚「チェリー」又は4枚「チェリー」役に対応させた「チェリー」付き盾、Eはビッグ又はレギュラーボーナスに対応させた「赤7」付き盾というように、内部当選フラグの種別が類推できるようにしている。Fは内部当選フラグ共通のものとし、盾のみとしている。

10

【0097】

例えば前回遊技までのポイント値が51～100でレベル2にあり、今回遊技のスタートレバー6の操作時、内部当選役の抽選処理により1枚役の「羽」-「羽」-「鳥」の内部当選フラグが立ち、且つ、選択用乱数値による振り分け抽選により1枚役の「羽」-「羽」-「鳥」にマッチしたアイテムBが選択されたとする。すると、リールの回転開始とほぼ同時か少し遅れて、図21に示すように、子供の中の使い魔が羽ばたきながら登場する。

【0098】

引き続き、或はストップボタン4L, 4C, 4Rの何れかを第1番目に操作した第1停止時、図22に示すように使い魔がアイテムBを取り出して少女に渡そうとする。そして、図23に示すように、最後のストップボタンを操作した第3停止時、有効入賞ライン上に「羽」-「羽」-「鳥」の並びが成立し、入賞を獲得できる場合は、使い魔が少女に向けてアイテムBを投げた後、GETの文字が現れる。尚、この後、ポイント値は図17の通りプラス10して更新される。

20

【0099】

一方、ストップボタンの操作タイミングが悪く、有効入賞ライン上に「羽」-「羽」-「鳥」の並びが成立せず、入賞を取りこぼした場合は、図24に示すように、使い魔が階段の中心に向けてアイテムBを投げた後、取りこぼしゴーストがアイテムを奪って消えていく。尚、このときは、ポイント値は図17の通りマイナス2して更新される。

30

【0100】

以上例示の動画の流れは、使い魔の大きさは違うが、基本的にレベル1～3で同様である。ただし、初心者用のレベル1では、小役の内部当選役とアイテムが完全に対応しているが、ビッグ(BB)又はレギュラー(RB)のボーナスフラグはハズレ時と同様に報知しないこととしており、報知がない場合はとりあえず「赤7」ねらいで良いものとし、分かり易さを重視している。もっとも、報知の対象にBBやRBを含めてもよい。

【0101】

初級者用のレベル2では、何れかの内部当選フラグが立つと必ず報知がされ、内部当選フラグとアイテムもほぼ対応するが、内部当選フラグに対応しないアイテムが表示されるいわゆるガセ報知もある。中級者用のレベル3では、内部当選フラグに共通のアイテムFが低頻度で出現するのみであり、内部当選フラグの種別までは判らない。上級者用のレベル4では、使い魔もアイテムも出現せず、内部当選役の報知はされず、DDT打法やリーチ目等を頼りに遊技することになる。

40

【0102】

尚、以上のものでは2枚「チェリー」と4枚「チェリー」とを共通のアイテムDで報知するようにしたが、例えば、2枚「チェリー」ならアイテムDと同じ三房チェリーを1つ付けた盾、4枚「チェリー」なら三房チェリーを2つ付けた盾というように個別アイテムで報知してもよい。ボーナスについても同様であり、BBの場合はアイテムEと同じ赤7付き盾、RBの場合はBAR付き盾というように個別アイテムで報知してもよい。また、各レベルでの報知の対象とする内部当選役に「リプレイ」を含めてもよい。

50

【 0 1 0 3 】

こうして、当選役の入賞の取りこぼしが多く、レベルが低い初心者ほど、内部当選フラグの報知の信頼度が高くなり、どの図柄をねらって停止操作したらよいか親切に報知されるため、小役を取りこぼしがちの初心者、初級者を適切に支援することができ、これらの者の不利益を一定限度で救済できる。

【 0 1 0 4 】

また、図 17 のテーブルの通り、最低のレベル 1 から次に高いレベル 2 への加算ポイントを各内部当選フラグおしなべて大とし、また、最高のレベル 4 から次に低いレベル 3 への減算ポイントをおしなべて大としている。これにより、初心者、初級者はいつまでも手厚いサポートを受け続けて過保護に扱われているわけではなく、また、上級者も腕が落ちると内部当選役の報知によるサポートを受けることができ、初心者から上級者全てについてその腕前に応じた平等且つ適切なサポートを付与できる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明を適用した遊技機の斜視図。

【図 2】 同遊技機の上部正面図。

【図 3】 同遊技機のリール展開図。

【図 4】 同遊技機の入賞役一覧図表。

【図 5】 同遊技機の制御ブロック図。

【図 6】 一のサポート手段である目押しマーカー設定許可の説明図。

【図 7】 一のサポート手段であるリール帯表示の説明図。

【図 8】 一のサポート手段である内部当選結果報知の説明図。

【図 9】 一のサポート手段であるボーナス入賞時の遊技結果表示の説明図。

【図 10】 一のサポート手段である操作手順公開の説明図。

【図 11】 一のサポート手段であるボーナス終了時の遊技結果表示の説明図。

【図 12】 サポート手段の一覧表。

【図 13】 サポート手段の組合せ例を示すフローチャート。

【図 14】 遊技プログラムの構造図。

【図 15】 遊技機の第 2 実施形態における画像表示装置の待機画面説明図。

【図 16】 同画像表示装置のメダル投入後の画面説明図。

【図 17】 レベル別ポイント加算テーブル。

【図 18】 レベル設定テーブル。

【図 19】 レベル別報知態様選択テーブル。

【図 20】 使い魔の説明図。

【図 21】 画像表示装置のスタートレバー操作後の画面説明図。

【図 22】 画像表示装置の第 1 停止時の画面説明図。

【図 23】 画像表示装置の第 3 停止時における小役獲得時の画面説明図。

【図 24】 画像表示装置の第 3 停止時における取りこぼし時の画面説明図。

【符号の説明】

3 ; 画像表示装置

3 L , 3 C , 3 R ; 疑似リール

3 0 ; マーカー

3 4 L , 3 4 C , 3 4 R ; リール帯

3 5 L , 3 5 C , 3 5 R ; 表示窓図柄

3 6 ; 内部当選図柄

4 ; 可変表示手段

4 L , 4 C , 4 R ; リール

7 ; 停止手段

7 L , 7 C , 7 R ; ストップボタン

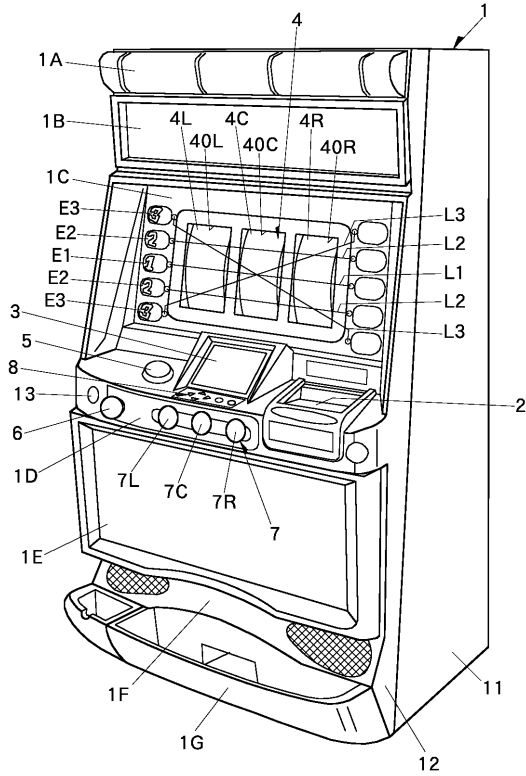
10

20

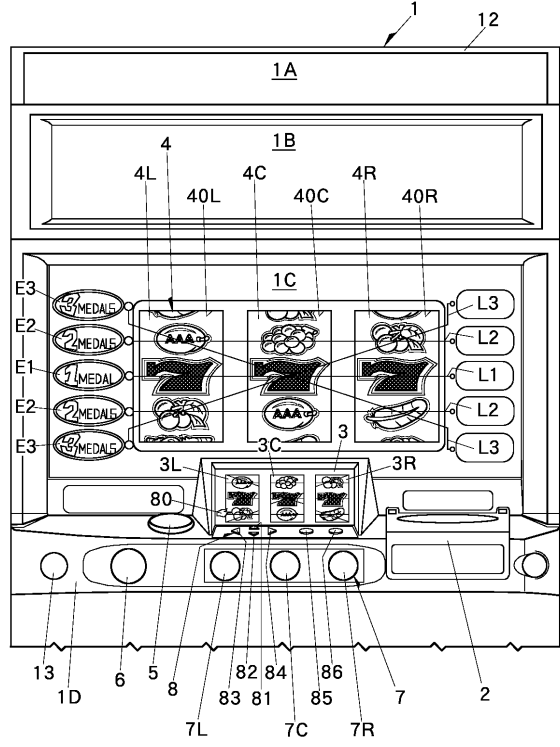
30

40

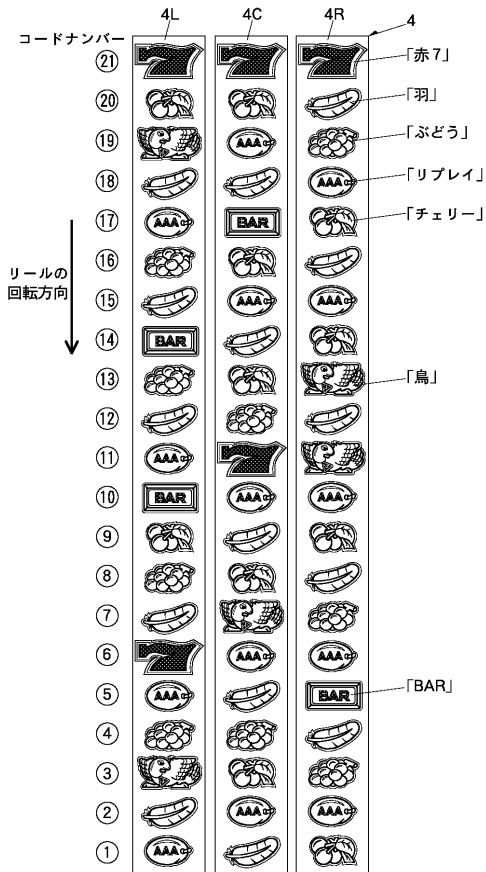
【図1】



【図2】



【図3】

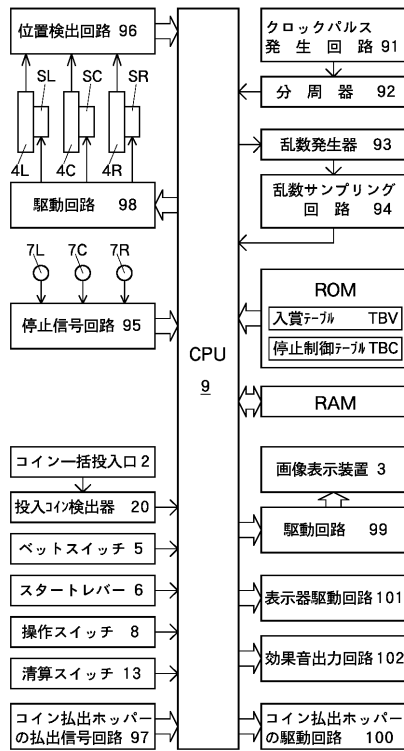


【図4】

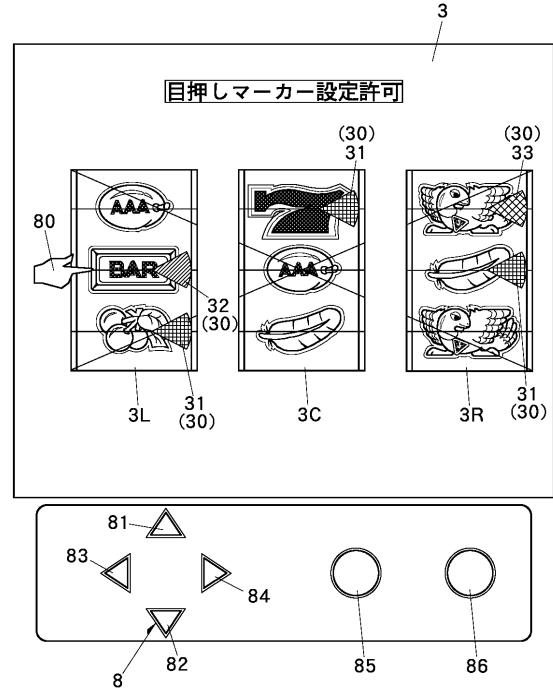
入賞役一覧図表

		左リール4L図柄	中リール4C図柄	右リール4R図柄	役の内容
①	ビッグボーナス	「赤7」 「赤7」 「赤7」	「7」	「7」	レギュラーボーナス3セット
		「鳥」 「鳥」 「赤7」	「鳥」	「7」	レギュラーボーナス3セット完了か30ゲームで終了
②	レギュラーボーナス	「BAR」 「BAR」 「BAR」	「BAR」	「BAR」	ジャックゲーム12回
		「鳥」 「鳥」 「BAR」	「鳥」	「BAR」	ジャック入賞8回かジャックゲーム12回で終了
③	メイン役	「羽」 「羽」 「羽」	「羽」	「羽」	コイン10枚払出 ビッグボーナス中は12枚払出
	小役	「ぶどう」 「ぶどう」 「ぶどう」	「ぶどう」	「ぶどう」	コイン14枚払出
		「羽」 「羽」 「鳥」	「羽」	「鳥」	コイン1枚払出 ビッグボーナス中は3枚払出
		「チェリー」 「ANY」 「ANY」	「チェリー」	「ANY」	コイン2枚払出
	④	リプレイ	「リプレイ」 「リプレイ」 「リプレイ」	「AAA」	「AAA」
⑤	ジャックゲーム入賞役	「赤7」 「リプレイ」 「リプレイ」	「7」	「AAA」	コイン15枚払出
		「BAR」 「リプレイ」 「リプレイ」	「BAR」	「AAA」	
		「リプレイ」 「リプレイ」 「リプレイ」	「AAA」	「AAA」	

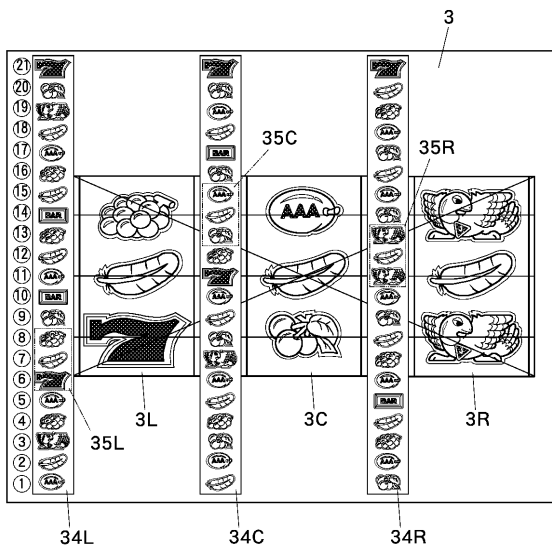
【図5】



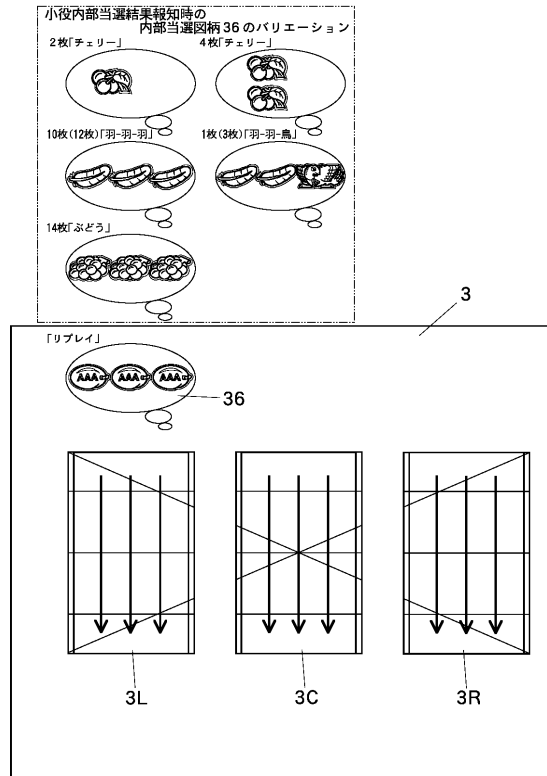
【図6】



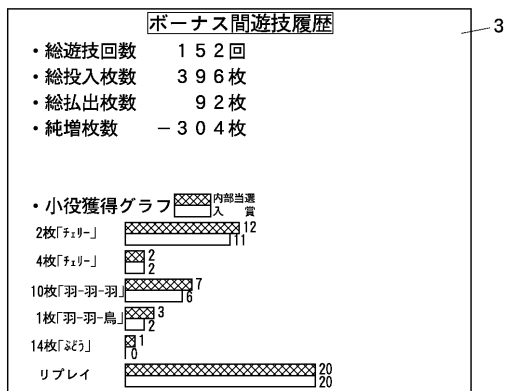
【図7】



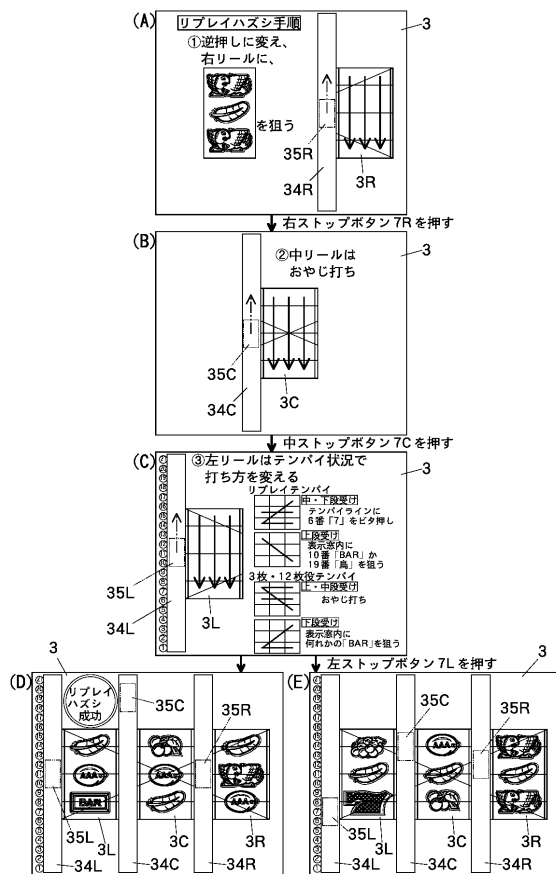
【図8】



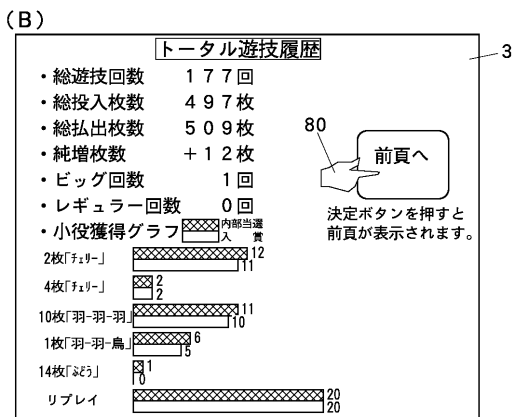
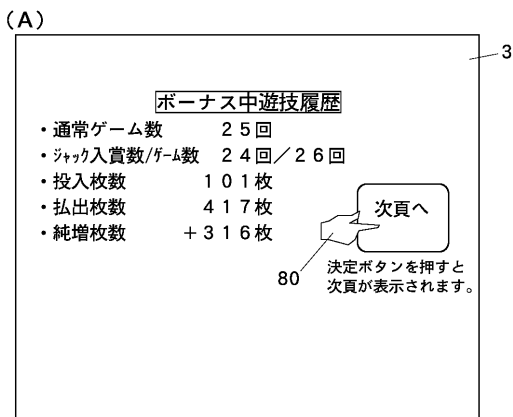
【図9】



【図10】



【図11】

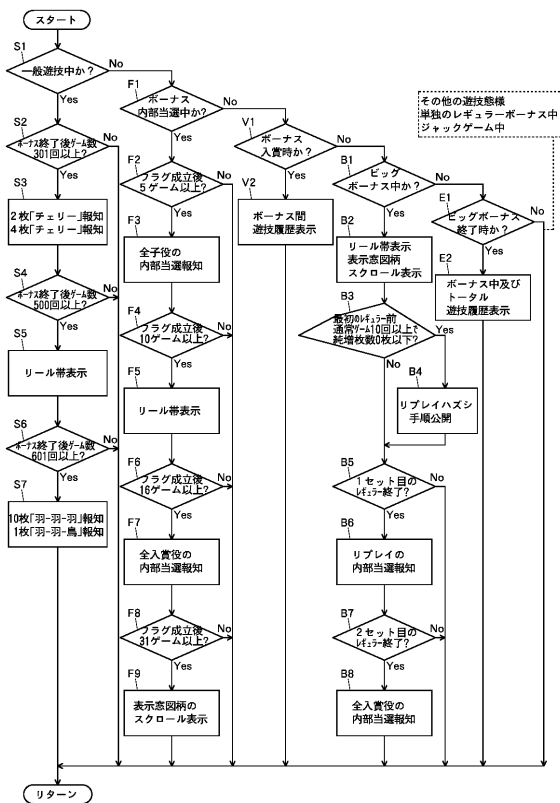


【図12】

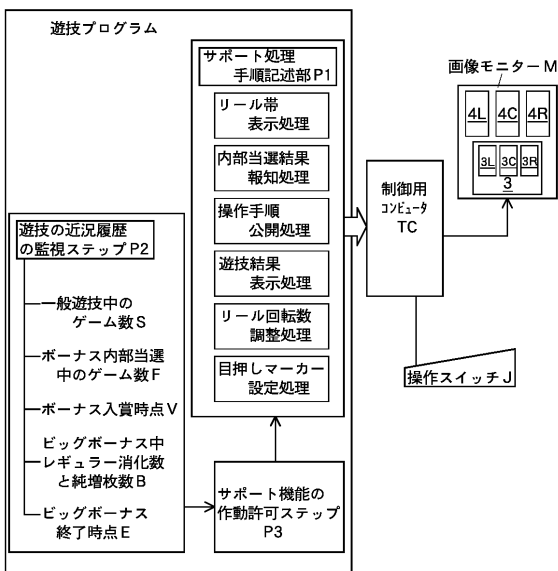
サポート機能一覧表

遊技履歴	一般遊技中		ボーナス内部当選中		ビッグボーナス中	
	サポート項目	サポート内容	サポート項目	サポート内容	サポート項目	サポート内容
リール回転数調整	動作トリガー (監視項目)	サポート内容	フラグ成立後 14ゲーム以下	高速	2nd目Vf.終了時点の純増枚数 221枚以上	高速
			フラグ成立後 15ゲーム以上 25ゲーム以下	中速	2nd目Vf.終了時点の純増枚数 191枚以上 220枚以下	中速
			フラグ成立後 26ゲーム以上	低速	2nd目Vf.終了時点の純増枚数 190枚以下	低速
目押しマーカー設定			フラグ成立後 15ゲーム以上 25ゲーム以下	設定許可	通常ゲーム終了10回を切ったがレギュラーの消化なし	設定許可
リール帯表示	ボーナス終了後のゲーム数が500回以上	リール帯表示	フラグ成立後 9ゲーム以下	なし	ビッグ中	リール帯表示と表示窓回帰スクロール表示
内部当選結果報知	ボーナス終了後のゲーム数が300回以下	なし	フラグ成立後 5ゲーム以下	なし	1セット目のVf.終了後	レギュラー突入「リプレイ」報知
	ボーナス終了後のゲーム数が301回以上 600回以下	2.4枚役報知	フラグ成立後 5ゲーム以上 15ゲーム以下	全小役報知	2セット目のVf.終了後	全入賞報知
	ボーナス終了後のゲーム数が601回以上	1.10枚役報知	フラグ成立後 16ゲーム以上	全入賞報知		
操作手順公開					最初のVf.前通常V-10回以上純増枚数0枚以下	リプレイハズシ手順公開
遊技結果表示			ボーナス入賞時	ボーナス間遊技履歴の表示	ビッグ終了時	ボーナス間遊技履歴トータル遊技履歴の表示

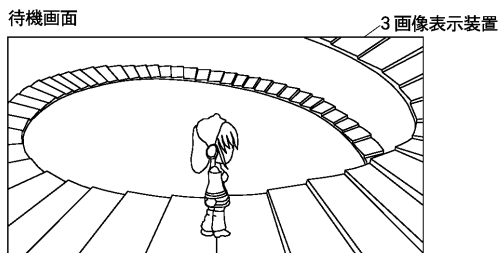
【図13】



【図14】



【図15】

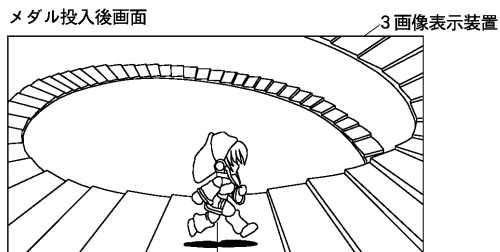


【図17】

レベル別ポイント加算テーブル

レベル	入賞/取りこぼし種別	内部当選フラグ (内部当選役)						
		ぶどう	羽-羽-鳥	羽-羽-羽	4チェリ-	2チェリ-	BB	RB
1	入賞時	+10	+7	0	+4	+2	—	—
	取りこぼし	-1	-1	0	-1	0	—	—
2	入賞時	0	+10	0	+2	0	—	—
	取りこぼし	-1	-2	0	-1	-1	—	—
3	入賞時	+3	+3	0	+2	+1	—	—
	取りこぼし	-3	-3	0	-2	-1	-10	—
4	入賞時	+1	0	0	0	0	—	—
	取りこぼし	-4	-3	0	-3	-3	-30	-25

【図16】



【図18】

レベル設定テーブル

レベル	ポイント値
1	50以下
2	51~100
3	101~150
4	151以上

【図19】

レベル別報知態様選択テーブル

レベル	報知態様 使い魔 アイテム⑥	内部当選フラグ (内部当選後)							
		ぶどう	羽-羽-鳥	羽-羽-羽	2枚7:リ 4枚7:リ共通	BB	RB	ハズレ	
1	大	A	128	0	0	0	0	0	0
		B	0	128	0	0	0	0	0
		C	0	0	128	0	0	0	0
		D	0	0	0	128	0	0	0
		E	0	0	0	0	0	0	0
		F	0	0	0	0	0	0	0
なし	0	0	0	0	128	128	128		
2	中	A	80	5	2	5	3	2	9
		B	10	90	5	1	2	1	5
		C	5	2	90	3	10	1	7
		D	20	1	3	110	1	3	11
		E	1	0	15	1	111	101	2
		F	12	30	13	8	1	20	13
なし	0	0	0	0	0	0	81		
3	小	A	0	0	0	0	0	0	0
		B	0	0	0	0	0	0	0
		C	0	0	0	0	2	0	0
		D	0	0	0	0	0	0	0
		E	0	0	0	0	0	0	0
		F	20	30	40	20	0	0	20
なし	108	98	88	108	126	128	108		
4	なし	A	0	0	0	0	0	0	0
		B	0	0	0	0	0	0	0
		C	0	0	0	0	0	0	0
		D	0	0	0	0	0	0	0
		E	0	0	0	0	0	0	0
		F	0	0	0	0	0	0	0
なし	128	128	128	128	128	128	128		



【図20】

(A) 使い魔(大) レベル1



(B) 使い魔(中) レベル2

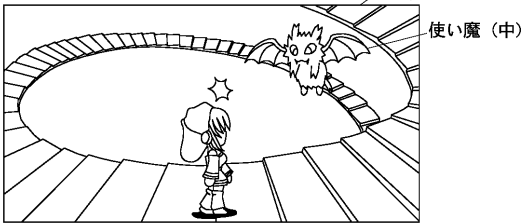


(C) 使い魔(小) レベル3



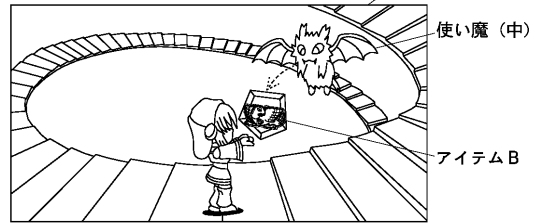
【図21】

スタートレバー操作後画面



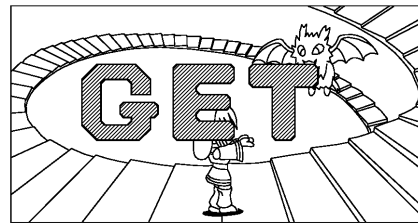
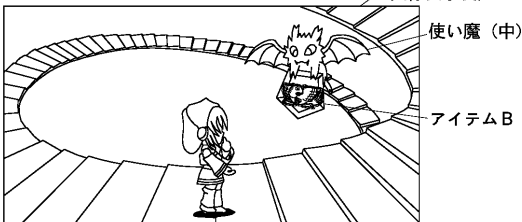
【図23】

第3停止時(小役獲得の場合)



【図22】

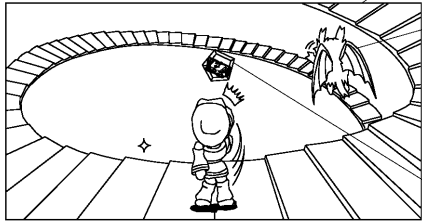
スタートレバー操作後或は第1停止時



【図24】

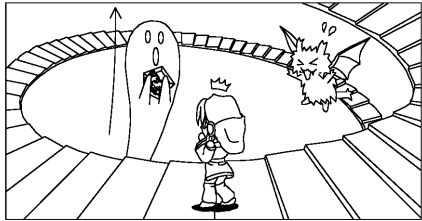
第3停止時（小役取りこぼしの場合）

3画像表示装置



使い魔（中）

アイテムB



フロントページの続き

合議体

審判長 伊藤 陽

審判官 吉村 尚

審判官 井上 昌宏

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

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A63G5/04