

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4237388号
(P4237388)

(45) 発行日 平成21年3月11日(2009.3.11)

(24) 登録日 平成20年12月26日(2008.12.26)

(51) Int.Cl.	F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 4 G
	A 6 3 F 5/04 5 1 4 Z
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 1 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2000-293714 (P2000-293714)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成12年9月27日(2000.9.27)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願平8-99735の分割		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
原出願日	平成8年4月22日(1996.4.22)		シャイン60
(65) 公開番号	特開2001-112918 (P2001-112918A)	(74) 代理人	100088742
(43) 公開日	平成13年4月24日(2001.4.24)		弁理士 竹山 宏明
審査請求日	平成15年4月22日(2003.4.22)	(72) 発明者	栗原 覚
審判番号	不服2006-2660 (P2006-2660/J1)		東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
審判請求日	平成18年2月13日(2006.2.13)		ミー工業株式会社内
		合議体	
		審判長	小原 博生
		審判官	河本 明彦
		審判官	川島 陵司

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄を移動表示可能な複数の図柄表示装置と、
前記図柄表示装置の移動表示を開始させるスタートスイッチと、
前記各図柄表示装置に対応し、当該図柄表示装置の移動表示を個別に停止させる複数の
ストップスイッチと、

前記図柄表示装置、スタートスイッチ及びストップスイッチを制御する電子的制御装置
とを備え、

前記電子的制御装置には、

前記図柄表示装置における図柄の停止態様を決定するための乱数を発生させる乱数発生
手段と、

前記スタートスイッチのスタート信号にもとづいて、前記乱数発生手段により発生した
乱数を抽選する乱数抽選手段と、

前記スタートスイッチのスタート信号にもとづいて、前記図柄表示装置の移動表示を開
始させ、

前記乱数抽選手段により抽選した抽選乱数と、前記各ストップスイッチのストップ信号
ともとづいて、対応する図柄表示装置の移動表示を個別に停止可能なゲーム制御手段と
を備え、

前記ゲーム制御手段には、

通常ゲームを制御する通常ゲーム制御手段と、

10

20

この通常ゲームの結果、図柄表示装置の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致したことを条件に、前記通常ゲームより遊技者に有利な特別ゲームを行わせる特別ゲーム制御手段と、

前記複数のストップスイッチのうち、予め設定した少なくとも1つのストップスイッチからのストップ信号に従って、前記乱数抽選手段により抽選した抽選乱数に関わらず、当該対応する図柄表示装置の移動表示を停止させる停止制御解除ゲームを行わせる停止制御解除手段とを備え、

前記電子的制御装置には、

前記通常ゲーム制御手段による通常ゲームから停止制御解除手段による停止制御解除ゲームへの移行条件、及び停止制御解除手段による停止制御解除ゲームから通常ゲーム制御手段による通常ゲームへの移行条件を判定する条件判定手段を備え、

前記条件判定手段には、

停止制御解除手段による停止制御解除ゲームにおいて、図柄表示装置の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致する可能性があるかを既に移動表示を停止した図柄の組み合わせに基づいて判定し、既に移動表示を停止した図柄の組み合わせが特別ゲーム移行態様に一致する可能性があると判定したことを条件に中断判定信号を出力する中断条件判定手段と、

停止制御解除ゲームのゲーム回数が、所定のゲーム回数に達したことを条件に、停止制御解除ゲームを終了させる終了条件判定手段とを備え、

前記ゲーム制御手段には、

前記中断条件判定手段からの中断判定信号の入力を条件に、前記停止制御解除手段による移動表示を停止させる制御を中断し、図柄表示装置の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致しないように、特別ゲーム移行態様以外の停止態様となるように、図柄表示装置の移動表示を制御して停止させる停止制御解除一時中断手段を備えた、

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

この発明は、スロットマシンに関し、特に所定の条件にもとづいて、遊技者の技術介入の成果を発揮できるようにしたものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、この種のスロットマシンとしては、メダルの投入を条件に、図柄表示装置において複数の図柄を移動表示させ、その後、遊技者の操作に基づいて各図柄の移動表示を個別に停止させていた。

そして、各図柄の移動表示が停止した際の表示態様が予め定めた所定の組み合わせであった場合に、所定数のメダルを賞として払い出したり、通常遊技と比較して遊技者に有利な特別遊技を行わせる等して、遊技者に利益を与えていた。

【0003】

このような従来のスロットマシンでは、図柄表示装置の停止制御は、遊技者によるストップスイッチの操作と、電子的制御装置における抽選乱数とにもとづいて行われていた。

図柄表示装置の停止制御を行っていたのは、図柄表示装置の停止制御を、遊技者によるストップスイッチの操作のみにもとづいて行った場合には、遊技者の技術の熟練度に応じてゲームの利益が決定されてしまい、遊技者間の公平が図れないばかりでなく、遊技店の利益管理も困難となるという問題点があったことによる。

【0004】

すなわち、遊技者間の公平を図るとともに、遊技店における利益管理を容易なものとするため、遊技者によるストップスイッチの操作に加えて、電子的制御装置における抽選乱数もとづく停止制御という遊技者の技術介入が及ばない要素にもとづいて、図柄表示装置の停止制御を行っていた。

しかし、上記したようなスロットマシンでは、図柄表示装置の停止制御に抽選乱数にも

10

20

30

40

50

とづく制御を導入したため、遊技者間の公平は図れるものの、遊技者の技術介入の余地が少なくなり、遊技者を熟練度によって差別化することができないので、ゲームの面白味がなくなるといった問題点が生じてしまった。

【 0 0 0 5 】

このため、遊技中に特定の条件が達成されると、予め定めたゲーム回数分、抽選乱数に応じた停止制御を中止するようなスロットマシンが提案され、特開平5-74391号公報に開示されている。

このスロットマシンは、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、抽選乱数に応じて停止制御する制御装置を備えている。そして、遊技中に特定の条件が達成されると、予め定めたゲーム回数分、制御装置が上記の抽選乱数に応じた停止制御を中止するようにしている。

10

【 0 0 0 6 】

すなわち、特定の条件が達成されてリールの停止制御が中止されている間は、回転しているリールの停止位置は、遊技者による停止操作タイミングで決定されるようになっている。

【 0 0 0 7 】

【 発明が解決しようとする課題 】

しかし、上記した特開平5-74391号公報に開示された従来のスロットマシンでは、リールからなる図柄表示装置の停止制御において、抽選乱数にもとづく制御を解除するとともに、遊技者によるストップスイッチの操作のみにもとづいて停止制御が行われている場合に、このような抽選乱数にもとづく停止制御を解除したゲームをあと何回継続できるかを遊技者に知らせるための手段がなかった。

20

【 0 0 0 8 】

このため、遊技者が知らない間に抽選乱数による停止制御を解除したゲームが終了してしまったり、またゲーム回数を数えることに意識を奪われてゲームに集中できない等、ゲームの面白味がなくなってしまうといった第1の問題点があった。

また、抽選乱数にもとづく停止制御を解除したゲームの終了条件は、このようなゲームの回数のみにもとづいて決定されているため、熟練した遊技者は、許されたゲーム回数の全てにおいて入賞させることも可能であり、遊技店が予定している以上の利益を与えてしまうこととなり、遊技者と遊技店の利益の均衡を図れないといった第2の問題点があった。

30

【 0 0 0 9 】

さらに、抽選乱数にもとづく停止制御を解除したゲームにおいて、遊技者によるストップスイッチの操作にのみもとづいて図柄表示装置の停止制御を行ったのでは、抽選乱数にもとづく停止制御を解除したゲーム中に、さらに特別遊技を開始させるための図柄表示装置の停止態様となるよう、図柄の移動表示を停止させることも可能となり、遊技者にとって有利なゲーム態様が無制限に行われて、遊技店の利益を不当に害してしまうといった第3の問題点があった。

【 0 0 1 0 】

そこで、請求項1記載の発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

40

すなわち、請求項1記載の発明は、特定の条件にもとづいて行われる抽選乱数にもとづく停止制御を解除したゲームにおいて、特別ゲームには移行できないように制御することにより、遊技店の利益を不当に害することがないスロットマシンを提供しようとするものである。

【 0 0 1 1 】

【 0 0 1 2 】

【 0 0 1 3 】

【 0 0 1 4 】

【 0 0 1 5 】

50

【 0 0 1 6 】

【課題を解決するための手段】

(特徴点)

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

【 0 0 1 7 】

請求項 1 記載の発明は、次の点を特徴とする。

すなわち、図 1, 2 に示すように、スロットマシン(10)には、複数の図柄を移動表示可能な複数の図柄表示装置(40)と、前記図柄表示装置(40)の移動表示を開始させるスタートスイッチ(60)と、前記図柄表示装置(40)の移動表示を個別に停止させる複数のストップスイッチ(70)と、前記図柄表示装置(40)、スタートスイッチ(60)及び各ストップスイッチ(70)を制御する電子的制御装置(130)とを備える。

10

【 0 0 1 8 】

前記電子的制御装置(130)には、図 1 に示すように、前記図柄表示装置(40)における図柄の停止態様を決定するための乱数を発生させる乱数発生手段(140)と、前記スタートスイッチ(60)のスタート信号にもとづいて、前記乱数発生手段(140)により発生した乱数を抽選する乱数抽選手段(150)と、前記スタートスイッチ(60)のスタート信号にもとづいて、前記図柄表示装置(40)の移動表示を開始させ、前記乱数抽選手段(150)により抽選した抽選乱数と、前記各ストップスイッチ(70)のストップ信号にもとづいて、複数の図柄表示装置(40)の移動表示を停止させるゲーム制御手段(160)とを備える。

20

【 0 0 1 9 】

前記ゲーム制御手段(160)には、図 1 に示すように、通常ゲームを制御する通常ゲーム制御手段(161)と、この通常ゲームの結果、各図柄表示装置(40)の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致したことを条件に、前記通常ゲームより遊技者に有利な特別ゲームを行わせる特別ゲーム制御手段(162)と、この特別ゲーム制御手段(162)による特別ゲームの終了後、前記各ストップスイッチ(70)のうち、予め設定した少なくとも一つのストップスイッチ(70)からのストップ信号に従って、前記乱数抽選手段(150)により抽選した抽選乱数に関わらず、当該対応する 1 の図柄表示装置(40)の移動表示を停止させる停止制御解除ゲームを行わせる停止制御解除手段(163)とを備える。

【 0 0 2 0 】

前記電子的制御装置(130)には、図 1 に示すように、通常ゲーム制御手段(161)による通常ゲームから停止制御解除手段(163)による停止制御解除ゲームへの移行条件、停止制御解除手段(163)による停止制御解除ゲームから通常ゲーム制御手段(161)による通常ゲームへの移行条件を判定する条件判定手段(180)とを備える。

30

【 0 0 2 1 】

前記条件判定手段(180)には、図 6, 7 に示すように、停止制御解除手段(163)による停止制御解除ゲームにおいて、図柄表示装置(40)の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致する可能性があるかを既に移動表示を停止した図柄の組み合わせに基づいて判定し、既に移動表示を停止した図柄の組み合わせが特別ゲーム移行態様に一致する可能性がある」と判定したことを条件に中段判定信号を出力する中断条件判定手段(183)と、停止制御解除ゲームのゲーム回数が、所定のゲーム回数に達したことを条件に、停止制御解除ゲームを終了させる終了条件判定手段(182)とを備える。

40

前記ゲーム制御手段(162)には、前記中断条件判定手段(183)からの中断判定信号の入力を条件に、前記停止制御解除手段(163)による移動表示を停止させる制御を中断し、図柄表示装置(40)の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致しないように、特別ゲーム移行態様以外の停止態様となるように、図柄表示装置(40)の図柄の移動表示を制御して停止させる停止制御解除一時中断手段(165)を備える。

【 0 0 2 2 】

上記電子的制御装置(130)は、具体的には、例えば CPU (中央演算装置)、ROM (リードオンリメモリ)、RAM (ランダムアクセスメモリ)等を備えたマイクロコンピュ

50

ータにより構成され、ROMに記憶されたプログラムに基づき、スロットマシン(10)の制御が行われる。

【0023】

また、電子的制御装置(130)の上記各手段は、電子的制御装置(130)を構成する電子回路により構成される。

【0024】

【0025】

【0026】

【0027】

【0028】

【0029】

【0030】

(作用)

つぎに、上記した特徴点を備えた各請求項にそれぞれ記載された各発明の作用について、以下に説明する。

【0031】

請求項1記載の発明によれば、次のような作用を奏する。

すなわち、遊技者が、スロットマシン(10)にメダルを投入して、スタートスイッチ(60)を操作すると、図柄表示装置(40)において、複数の図柄の移動表示が開始される。

電子的制御装置(130)では、乱数発生手段(140)により、図柄表示装置(40)における図柄の停止態様を決定するための乱数を発生させるとともに、乱数抽選手段(150)により、スタートスイッチ(60)のスタート信号にもとづいて、前記乱数発生手段(140)により発生した乱数を抽選する。

【0032】

遊技者がストップスイッチ(70)を操作すると、ゲーム制御手段(160)では、乱数抽選手段(150)により抽選した抽選乱数と、前記ストップスイッチ(70)のストップ信号とにもとづいて、図柄表示装置(40)における図柄の移動表示を停止させる。

このような通常ゲームは、通常ゲーム制御手段(161)の制御にもとづいて行われる。

【0033】

図柄表示装置(40)における図柄の停止態様が特別ゲーム移行態様である場合には、特別ゲーム制御手段(162)により、通常ゲームと比較して遊技者に有利な特別ゲームを行わせる。

【0034】

条件判定手段(180)では、開始条件判定手段(181)により、通常ゲーム制御手段(161)による通常ゲーム中、停止制御解除ゲーム移行条件が達成されたと判定されると、停止制御解除手段(163)による停止制御解除ゲームを開始させる。

停止制御解除ゲームは、複数のストップスイッチ(70)のうち、予め設定した少なくとも1つのストップスイッチ(70)については、抽選乱数による停止制御を解除し、当該ストップスイッチ(70)のストップ信号に従って、乱数抽選手段(150)により抽選した抽選乱数に関わらず、図柄表示装置(40)の移動表示を停止させることにより行われる。

【0035】

【0036】

【0037】

【0038】

【0039】

【0040】

【0041】

停止制御解除ゲームにおいて、条件判定手段(180)の中断条件判定手段(183)により、図柄表示装置(40)における既に移動表示を停止した図柄の組み合わせが特別ゲーム移行態様が特別ゲーム移行態様に一致する可能性があるかを判定する。

10

20

30

40

50

そして、特別ゲーム移行態様に一致する可能性があるとは判定した場合には、停止制御解除一時中断手段(165)は、前記停止制御解除手段(163)による移動表示を停止させる制御を中断し、図柄表示装置(40)の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致しないように、特別ゲーム移行態様以外の停止態様となるように、図柄表示装置(40)の図柄の移動表示を制御して停止させる。

また、終了条件判定手段(182)は、停止制御解除ゲームのゲーム回数が、所定のゲーム回数に達したことを条件に、停止制御解除ゲームを終了させる。

【0042】

【発明の実施の形態】

(実施の形態の第1の例)

図1, 2は、本発明の実施の形態の第1の例を示すものである。

図1はスロットマシンの概略構成を示したブロック図、図2はスロットマシンの正面図をそれぞれ示す。

(スロットマシン)

図2中、10は、スロットマシンを示すもので、このスロットマシン10は、箱状の本体20の前面に、フロントパネル30を設け、フロントパネル30の表面には、そのほぼ中央に3個の図柄表示装置40を設けてある。

【0043】

この3個の図柄表示装置40は、3個の表示窓41を横並びに設けるとともに、各表示窓41の内部に、左側、中央、右側の3個の回転リール42の外周表面をそれぞれ臨ませて構成されている。

そして、上記各回転リール42には、それぞれ外周表面に複数の図柄(図示せず)を表示してある。具体的には、回転リール42の外周表面に、複数の図柄が所定間隔で印刷されたリールテープを貼り付ける等して、回転リール42の外周表面に複数の図柄を表示する。この図柄は、例えばトランプ等を模したもので、「A(エース)」「キング」「クイーン」「ジョーカー」「7」「チェリー」「エンジェル」等の図柄から構成されている。

【0044】

そして、各回転リール42を回転させることにより、各表示窓41内に、上下方向に複数の図柄を所定間隔で移動表示させることができる。

上記フロントパネル30の各表示窓41には、横3列と斜め2列の合計5列の有効ライン表示50が施されている。この有効ライン表示50は、投入したメダル数に応じて、1列から5列までのラインが有効となることを示したもので、3個の図柄表示装置70の表示窓71に停止表示された図柄のうち、有効となったライン上に停止表示された図柄の組合せ如何により、入賞か否かが決定する。

【0045】

なお、各図柄表示装置40は、上記したように回転リール42により構成するのではなく、液晶表示装置等により構成し、この液晶表示装置により複数の図柄を移動表示するようにしても良い。

前記フロントパネル30の表面には、図2に示すように、表示窓41の向かって左斜め下方に、3個の回転リール42を回転させて、各表示窓41に表示された複数の図柄の移動表示を開始させるためのレバー状のスタートスイッチ60を設け、各表示窓41の下方には、対応する各回転リール42の回転を停止させて、複数の図柄の移動表示を各々個別に停止させるための左、中、右からなるボタン状の3個のストップスイッチ70をそれぞれ設け、右側の表示窓41の向かって右斜め下方には、スロットマシン10にメダルを投入するためのメダル投入口80を設け、右側のストップスイッチ70の向かって右側には、機内にクレジットされたメダルを遊技メダルとして投入を指示するためのボタン状のメダル投入スイッチ90を設け、メダル投入スイッチ90の向かって右側には、機内にクレジットされたメダルを排出させるためのボタン状の精算スイッチ100を設けてある。

【0046】

また、前記フロントパネル30の下方のスロットマシン10の表面には、図2に示すように

10

20

30

40

50

、メダル排出装置（図示せず）等により排出されたメダルが溜まり込むメダル排出皿110を設けてある。

（回数表示装置）

また、前記フロントパネル30の表面には、図2に示すように、図柄表示装置40の上方に、後に詳述する停止制御解除ゲームにおけるゲーム回数等を表示する回数表示装置120を設けてある。

【0047】

上記回数表示装置120を、図3にもとづいて説明する。

回数表示装置120は、図3に示すように、上下2段の表示器から構成され、下段には、3個の7セグメント表示器を横並びに配置したゲーム回数表示部121が設けられ、上段には、同じく3個の7セグメント表示器を横並びに配置した入賞回数表示部122が設けられている。そして、各7セグメント表示器は、「0～9」までの数字を表示することができる。

10

【0048】

ゲーム回数表示部121は、図3に示すように、左側の1桁の7セグメント表示器が、現在行っているゲームの回数を表示し、右側の2桁の7セグメント表示器が、最大可能ゲーム回数を表示する。したがって、当該ゲームを2回行っており、最大20回当該ゲームが可能である場合は、ゲーム回数表示部121には、「2 / 20」と表示される。

【0049】

入賞回数表示部122は、図3に示すように、右側の1桁の7セグメント表示器が、当該ゲームにおいて現在までに入賞した入賞回数を表示し、右側の2桁の表示器が最大入賞可能ゲーム回数を表示する。したがって、当該ゲームにおいて現在までに2回入賞しており、最大8回まで入賞することができる場合には、「2 / 8」と表示される。

20

（ゲーム状況表示部）

また、前記フロントパネル30の表面には、図2に示すように、図柄表示装置40の右側に、現在のゲームの状況を表示するためのゲーム状況表示部123が設けられている。

【0050】

このゲーム状況表示部123は、図4に示すように、上下方向に配列された5つのゲーム状態を表示する部分と、各ゲーム状態を表示した部分に対応するフロントパネル30の後方に設けられたランプ（図示せず）とから構成されている。ゲーム状態を表示する部分には、本実施の形態には、下から順に、「リプレイ」、後述する停止制御解除ゲームとしての「フリーゲーム」、「レギュラーボーナス」、特別ゲームとしての「ビッグボーナス」、「チャンスゲーム」の5種類のゲーム状態が表示されている。そして、各々該当するゲーム状態になった場合には、対応するゲーム状態を表示する部分のランプが点灯する。例えば後述する停止制御解除ゲームとなった場合には、ゲーム状態を表示する部分のうち、「FREE GAME」と表示されている部分のランプが点灯して、現在のゲーム状態は、停止制御解除ゲームであることを表示する。

30

（電子的制御装置）

上記スロットマシン10内の適宜箇所には、図柄表示装置40、スタートスイッチ60及びストップスイッチ70を制御するための電子的制御装置130を設けてある。

40

【0051】

前記電子的制御装置130は、例えばCPU、ROM、RAM等を備えたマイクロコンピュータにより構成され、ROMに記憶したプログラムに基づいて、図柄表示装置40、スタートスイッチ60及びストップスイッチ70を制御している。

具体的には、電子的制御装置130には、図1に示すように、乱数発生手段140と、乱数抽選手段150と、ゲーム制御手段160と、回数計数手段170と、条件判定手段180とを備えている。

【0052】

この電子的制御装置130には、図1に示すように、その入力側に、I/O（インターフェイス回路）190を介して、スタートスイッチ60と、ストップスイッチ70とが接続されて

50

いる。また、この電子的制御装置130には、図1に示すように、その出力側に、ドライバ200を介して、図柄表示装置40と、回数表示装置120とが接続されている。

【0053】

先に説明したように、回数表示装置120には、図1に示すように、停止制御解除ゲームにおけるゲーム回数を表示するためのゲーム回数表示部121と、入賞回数表示部122とを備えている。

(乱数発生手段、乱数抽選手段)

上記乱数発生手段140は、図柄表示装置40における図柄の停止態様を決定するための乱数を発生させる部分である。

【0054】

上記乱数抽選手段150は、スタートスイッチ60のスタート信号にもとづいて、前記乱数発生手段140により発生した乱数を抽選する部分である。

(ゲーム制御手段)

上記ゲーム制御手段160は、スタートスイッチ60のスタート信号にもとづいて、各図柄表示装置40における図柄の移動表示を開始させ、乱数抽選手段150により抽選した抽選乱数と、各ストップスイッチ70のストップ信号ともとづいて、対応する図柄表示装置40の移動表示を停止させる部分である。

【0055】

このゲーム制御手段160には、図1に示すように、通常ゲーム制御手段161と、特別ゲーム制御手段162と、停止制御解除手段163と、ゲーム結果判定手段164とを備えている。

(通常ゲーム制御手段、特別ゲーム制御手段)

上記通常ゲーム制御手段161は、通常ゲームを制御する部分である。

【0056】

上記特別ゲーム制御手段162は、通常ゲームの結果、図柄表示装置40における図柄の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致したことを条件に、通常ゲームと比較して遊技者に有利な特別ゲームを行わせる部分である。また、特別ゲーム制御手段162は、特別ゲームに移行すると、ゲーム状況表示部123に、現在のゲーム状況を表示させる。具体的には、特別ゲーム制御手段162は、ゲーム状況表示部123の「ビッグボーナス」の表示部分のランプを点灯あるいは点滅させる。

【0057】

通常ゲームと特別ゲームとを、さらに詳しく説明する。

通常ゲームとは、具体的には、図柄表示装置40に表示される図柄の停止態様が、予め定めた当たりの図柄の組み合わせとなった場合、例えば「キング」「キング」「キング」等が有効ライン上に停止表示された場合に、所定枚数、例えば8枚のメダルが払い出されるようなゲームである。

【0058】

通常ゲームにおいては、乱数抽選手段150における乱数の抽選にもとづいて、電子的制御装置130内でソフトウェア的に当たりを発生させる条件が決定し、この当たりが発生する条件が整うと、遊技者によるストップスイッチ70の操作タイミングにもとづいて、図柄表示装置40に表示される図柄が停止する。

すなわち、各図柄表示装置40の停止制御は、乱数抽選手段150による乱数の抽選と、遊技者によるストップスイッチ70の操作ともとづいて行われる。

【0059】

特別ゲームとは、具体的には、図柄表示装置40に表示される図柄の停止態様が、予め定めた特別ゲーム移行態様となった場合、例えば「7」「7」「7」等が有効ライン上に停止表示されたことを開始条件として行われるゲームであり、このような特別ゲーム移行態様となると、所定枚数、例えば15枚のメダルが払い出されるとともに、通常ゲームと比較して遊技者にとって有利な特別ゲームを行うことができる。

【0060】

この特別ゲームは、いわゆるビッグボーナスと呼ばれるゲームであり、いわゆるレギュ

10

20

30

40

50

ラーボーナスと呼ばれるゲームを3回行うことができ、通常ゲームと比較して多くのメダルを獲得できるようになっている。

前記レギュラーボーナスの遊技は、具体的には、図柄表示装置40における図柄の停止態様が、予め定めたレギュラーボーナスゲーム移行態様となった場合、例えば「A」「A」「A」が有効ライン上に停止表示されたことを開始条件として行われるゲームであり、このようなレギュラーボーナス移行態様となると、所定枚数、例えば15枚のメダルが払い出されるとともに、レギュラーボーナスの遊技を行うことができる。

【0061】

このレギュラーボーナスのゲームでは、所定枚数のメダルを投入してスタートスイッチ60を操作し、回転リール42の回転を開始させた後、各ストップスイッチ70を操作して各回転リール42の回転を停止させる。

10

そして、有効ライン上に停止表示された図柄の組合せが、予め定めた所定の図柄の停止表示態様となった場合、例えば「A」「エンジェル」「エンジェル」が停止表示されると、15枚のメダルが払い出されるか、あるいは機内に貯留されるクレジットに加算される。なお、このレギュラーボーナスゲームにおいては、乱数抽選手段150による乱数の抽選時において、図柄表示装置40に表示される図柄の停止態様が、例えば「A」「エンジェル」「エンジェル」と抽選される確率は、通常ゲームにおいて、図柄表示装置40に表示される図柄の停止態様が、予め定めた当たりの図柄の組み合わせとなる抽選確率よりも高確率、例えば4/5に設定されている。

【0062】

20

このレギュラーボーナスの遊技では、最大ゲーム回数と最大入賞回数が制限されていて、例えば上記した遊技が、最大遊技回数である12回行われるか、または、上記した入賞が、最大入賞回数である8回に達すると、レギュラーボーナスの遊技が終了する。

特別ゲームにおいても、上記した通常ゲームにおけると同様に、乱数抽選手段150における乱数の抽選にもとづいて、電子的制御装置130内でソフトウェア的に当たりを発生させる条件が決定し、この当たりが発生する条件が整うと、遊技者によるストップスイッチ70の操作タイミングにもとづいて、図柄表示装置40に表示される図柄が停止する。

【0063】

すなわち、各図柄表示装置40の停止制御は、乱数抽選手段150による乱数の抽選と、遊技者によるストップスイッチ70の操作とにもとづいて行われる。

30

(停止制御解除手段)

上記停止制御解除手段163は、例えば特別ゲーム制御手段162による特別ゲームの終了後、各ストップスイッチ70のストップ信号に従って、各図柄表示装置40の移動表示を停止させる停止制御解除ゲームを行わせる部分である。

すなわち、停止制御解除ゲームは、停止制御解除手段163により停止制御が解除されることにより行われ、停止制御解除手段163により停止制御が解除されると、乱数抽選手段150による乱数の抽選にもとづく制御が解除され、遊技者による各ストップスイッチ70の操作のみにもとづいて、図柄表示装置40の停止制御が行われる。また、停止制御解除手段163は、停止制御解除ゲームに移行すると、ゲーム状況表示部123に、現在のゲーム状況を表示させる。具体的には、停止制御解除手段163は、ゲーム状況表示部123の「フリーゲーム」の表示部分のランプを点灯あるいは点滅させる。

40

(ゲーム結果判定手段)

上記ゲーム結果判定手段164は、通常ゲーム制御手段161による通常ゲーム、特別ゲーム制御手段162による特別ゲーム、及び停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームのゲーム結果を判定する部分である。

【0064】

このゲーム結果判定手段164における判定結果に基づき、所定枚数のメダルが払い出されたり、特別ゲームへの移行が決定したりする。

(回数計数手段)

上記回数計数手段170は、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームのゲーム回数

50

を計数する部分である。

【 0 0 6 5 】

回数計数手段170には、図 1 に示すように、ゲーム回数計数手段171を備えている。

このゲーム回数計数手段171は、停止制御解除手段163からのゲーム信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームのゲーム回数を計数する部分である。

【 0 0 6 6 】

このゲーム回数計数手段171で計数した停止制御解除ゲームのゲーム回数が、回数表示装置120のゲーム回数表示部121の左側の7セグメント表示器に表示される。なお、回数表示装置120のゲーム回数表示部121の右側の7セグメント表示器には、
10

(条件判定手段)

上記条件判定手段180は、特別ゲーム制御手段162による特別ゲームから停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームへの移行条件、及び停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームから通常ゲーム制御手段161による通常ゲームへの移行条件を判定する部分である。

(開始条件判定手段、終了条件判定手段)

条件判定手段180には、図 1 に示すように、開始条件判定手段181と、終了条件判定手段182とを備えている。

【 0 0 6 7 】

上記開始条件判定手段181は、特別ゲーム制御手段162からの特別ゲーム終了信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームを開始させる部分である。 20

上記終了条件判定手段182は、回数計数手段170により計数した停止制御解除ゲームのゲーム回数が、所定のゲーム回数に達したことを条件に、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームを終了させる部分である。

(電子的制御装置によるゲーム制御)

つぎに、上記したスロットマシン10における電子的制御装置130によるゲーム制御を、特に停止制御解除ゲームの開始及び終了に重点をおいて説明する。

【 0 0 6 8 】

遊技者が、スロットマシン10にメダルを投入して、スタートスイッチ60を操作すると、図柄表示装置40において、複数の図柄の移動表示が開始する。 30

電子的制御装置130では、乱数発生手段140により、図柄表示装置40における図柄の停止態様を決定するための乱数を発生させるとともに、乱数抽選手段150によりスタートスイッチ60のスタート信号にもとづいて、前記乱数発生手段140により発生した乱数を抽選する。

【 0 0 6 9 】

遊技者がストップスイッチ70を操作すると、ゲーム制御手段160では、乱数抽選手段150により抽選した抽選乱数と、ストップスイッチ70からのストップ信号とにもとづいて、図柄表示装置40における図柄の移動表示を停止させる。

このような通常ゲームは、通常ゲーム制御手段161の制御にもとづいて行われるとともに、図柄表示装置40の停止制御は、乱数抽選手段150により抽選した乱数、及び遊技者によるストップスイッチ70の操作の双方に基づいて行われる。抽選乱数、及び遊技者によるストップスイッチ70の操作の双方にもとづく、図柄表示装置40の停止制御としては、遊技者に違和感を与えないようにするために、例えば乱数抽選手段150により抽選した乱数にもとづき図柄の停止態様が決定されるが、遊技者がストップスイッチ70の操作した際に、決定された図柄の停止態様に従って、図柄の移動表示を停止させることが自然である場合、すなわちストップスイッチ70を操作してから、例えば50msec未満で図柄表示装置40による図柄の移動表示を停止させることで、決定された図柄の停止態様を停止表示させることができる場合には、決定された図柄の停止態様が図柄表示装置40に停止表示されるようにし、決定された図柄の停止態様に従って、図柄の移動表示を停止させることが不自然である場合、すなわちストップスイッチ70を操作してから、例えば50msec以 40 50

上たってから図柄表示装置40による図柄の移動表示を停止させないと、決定された図柄の停止態様を停止表示させることができない場合には、ストップスイッチ70を操作してから、例えば50msec以内に図柄表示装置40による図柄の移動表示を停止させ、決定された図柄の停止態様を図柄表示装置40に停止させないようにしている。

【0070】

ゲーム結果判定手段164では、図柄表示装置40におけるシンボルマークの停止態様を判定し、予め定めた所定の組み合わせ、例えば「キング」「キング」「キング」が有効ライン上に停止表示された場合には、所定数、例えば8枚のメダルを賞として払い出す。

また、ゲーム結果判定手段164において、図柄表示装置40における図柄の停止態様が特別ゲーム移行態様、例えば「7」「7」「7」であると判定された場合には、特別ゲーム制御手段162により、通常ゲームと比較して遊技者に有利な特別ゲーム、例えばビッグボーナスのゲームを行わせる。

10

【0071】

このビッグボーナスのゲームは、レギュラーボーナスのゲームを3回行うことができるゲーム態様である。また、レギュラーボーナスのゲームでは、最大ゲーム回数である12回のゲームが行われるか、または、最大入賞回数である8回の入賞に達すると、レギュラーボーナスの遊技が終了する。

条件判定手段180では、開始条件判定手段181により、特別ゲーム制御手段162からの特別ゲーム終了信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームを開始させる。

20

【0072】

停止制御解除ゲームは、乱数抽選手段150により抽選した乱数による停止制御を解除して、遊技者によるストップスイッチ70の操作のみにもとづいて、図柄表示装置40における図柄の停止が制御される。すなわち、ストップスイッチ70からのストップ信号のみに従って、図柄表示装置40の移動表示を停止させる。

したがって、遊技者は、自らの技術を介入させてストップスイッチ70を操作することができ、図柄表示装置40に移動表示される図柄は、遊技者によるストップスイッチ70の操作タイミングにもとづいて停止する。実際には、図柄表示装置40における図柄の移動表示は、ストップスイッチ70の操作と同時に停止するのではなく、ストップスイッチ70を操作してから所定の遅延時間が経過した後、例えば30msecの遅延時間の経過後に、図柄表示装置40における各図柄が停止する。

30

【0073】

このような停止制御解除ゲームでは、回数計数手段170によりゲーム回数を計数し、計数結果は、スロットマシン10の前面に配置した回数表示装置120のゲーム回数表示部121に表示され、遊技者に報知される。

具体的には、停止制御ゲームにおけるゲーム回数は、7セグメント表示器における数字により表示される。

【0074】

条件判定手段180では、終了条件判定手段182により、回数計数手段170で計数した停止制御解除ゲームのゲーム回数が、所定のゲーム回数、例えば20回に達したことを条件に、停止制御解除ゲームを終了させる。

40

なお、上記した実施の形態では、特別ゲームは、例えばボーナスゲームであると説明したが、特別ゲームは、通常ゲームと異なるゲームであればよく、例えばレギュラーボーナスゲームであってもよい。

【0075】

また、上記した実施の形態では、開始条件判定手段181により、停止制御解除ゲーム移行条件として、例えば特別ゲーム制御手段162からの特別ゲーム終了信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームを開始させると説明した。

しかし、停止条件解除ゲーム移行条件は、これに限られず、例えば通常ゲーム中、図柄表示装置40の停止態様が特定の態様である場合に、各ストップスイッチ70のストップ信号

50

に従って、図柄表示装置40の移動表示を停止させる停止制御解除ゲームを行わせるようにしてもよい。

【0076】

また、上記した実施の形態では、停止制御解除手段163は、各ストップスイッチ70のストップ信号に従って、図柄表示装置40の移動表示を停止させる停止制御解除ゲームを行わせると説明した。

しかし、停止制御解除ゲームは、これに限られず、各ストップスイッチ70のうち、少なくとも1つのストップスイッチ70のみについて、ストップスイッチ70のストップ信号に従って図柄表示装置40の移動表示を停止させるようにしてもよい。この場合、停止制御解除手段163は、例えば最初に移動表示を停止させる図柄表示装置40に対応するストップスイッチ70のみ、ストップスイッチ70のストップ信号に従って図柄表示装置40の移動表示を停止させる。なお、他のストップスイッチ70によって図柄の移動表示を停止させる図柄表示装置40については、例えば最初に移動表示を停止した図柄表示装置40に停止表示された図柄に対応した、予め定められた停止図柄の組合せ情報、あるいは停止表示された図柄に対応した、予め定められた優先順位情報にもとづいて停止制御される。

【0077】

このように、少なくとも1つのストップスイッチ70のみについて、ストップスイッチ70のストップ信号に従って、図柄表示装置40の移動表示を停止させるようにすることで、ストップスイッチ70を操作して、意図する図柄を表示窓41に停止表示させることが困難な遊技者であってもある程度の利益が得られるようにすることができるから、遊技者の技量によって得られる利益に著しい差が生ずることなく、遊技者に著しい不公平感を抱かせることがない。

【0078】

また、上記した実施の形態においては、ゲーム回数表示部121の右側の7セグメント表示器に表示される最大ゲーム回数は、予め固定されたものであってもよいし、あるいは、停止制御解除ゲームの度に、最大ゲーム回数を抽選により決定するものであってもよい。(実施の形態の第2の例)

つぎに、本発明に係るスロットマシンの実施の形態の第2の例を説明する。

【0079】

図5は、第2の例に係るスロットマシンの概略構成を示したブロック図である。

この第2の例に係るスロットマシン210は、図5に示すように、上記した第1の例に係るスロットマシン10と比較して、電子的制御装置130内の回数計数手段170に、ゲーム回数計数手段171の他に、入賞回数計数手段172を備えた点と、回数表示装置120に、ゲーム回数表示部121の他に、入賞回数表示部122を備えた点が相違する。

【0080】

したがって、上記した相違点のみを説明し、その他の手段等には、同一の符号を付して説明を省略する。

第2の例に係るスロットマシン210は、図5に示すように、電子的制御装置130内の回数計数手段170に、停止制御解除手段163からのゲーム信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームのゲーム回数を計数するゲーム回数計数手段171と、入賞回数計数手段172とを備えている。

【0081】

また、図5に示すように、回数表示装置120には、ゲーム回数計数手段171により計数した停止制御解除ゲームのゲーム回数を表示するゲーム回数表示部121と、入賞回数計数手段172により計数した停止制御解除ゲームの入賞回数を表示する入賞回数表示部122とを備えている。

(入賞回数計数手段)

上記入賞回数計数手段172は、ゲーム結果判定手段164からの入賞信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲーム中の入賞回数を計数する部分である。

【0082】

10

20

30

40

50

この入賞回数計数手段172で計数した停止制御解除ゲームにおける入賞回数が、回数表示装置120の入賞回数表示部122の左側の7セグメント表示器に表示される。なお、回数表示装置120の入賞回数表示部122の右側の7セグメント表示器には、予め定めた最大入賞回数が表示される。

(停止制御解除ゲームの終了条件判定)

この第2の例に係るスロットマシン210の電子的制御装置130では、上記した第1の例に係るスロットマシン10と同様の手順によりゲーム制御を行って、停止制御解除ゲームに移行させる。

【0083】

そして、終了条件判定手段182では、ゲーム回数計数手段171からのゲーム回数信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームのゲーム回数が、所定のゲーム回数に達するか、入賞回数計数手段172からの入賞回数信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームにおける入賞回数が、所定の入賞回数に達するか、いずれか先に達成された条件に従って、停止制御解除ゲームを終了させる。

10

【0084】

具体的には、例えば停止制御解除ゲームの最大ゲーム回数が20回、最大入賞回数が8回等のように設定される。

この場合、停止制御解除ゲームが20回行われるまでの間に、8回の入賞があると、停止制御解除ゲームはその時点で終了させられる。また、8回の入賞がない場合には、最大可能ゲーム回数である20回まで、停止制御解除ゲームを行うことができる。

20

(実施の形態の第3の例)

つぎに、本発明に係るスロットマシンの実施の形態の第3の例を説明する。

【0085】

図6は、第3の例に係るスロットマシンの概略構成を示したブロック図である。

この第3の例に係るスロットマシン220は、図6に示すように、上記した第1の例に係るスロットマシン10と比較して、電子的制御装置130内の条件判定手段180に、開始条件判定手段181、終了条件判定手段182の他に、中断条件判定手段183を備えた点と、ゲーム制御手段160に、通常ゲーム制御手段161、特別ゲーム制御手段162、停止制御解除手段163、ゲーム結果判定手段164の他に、停止制御解除一時中断手段165を備えた点が相違する。

30

【0086】

したがって、上記した相違点のみを説明し、その他の手段等には、同一の符号を付して説明を省略する。

第3の例に係るスロットマシン220は、図6に示すように、電子的制御装置130内の条件判定手段180に、特別ゲーム制御手段162からの特別ゲーム終了信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームを開始させる開始条件判定手段181と、回数計数手段170より計数した停止制御解除ゲームのゲーム回数が、所定のゲーム回数に達したことを条件に、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームを終了させる終了条件判定手段182と、中断条件判定手段183とを備えている。

【0087】

また、図6に示すように、電子的制御装置130内のゲーム制御手段160に、通常ゲームを制御する通常ゲーム制御手段161と、この通常ゲームの結果、図柄表示装置40の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致したことを条件に、通常ゲームより遊技者に有利な特別ゲームを行わせる特別ゲーム制御手段162と、この特別ゲーム制御手段162による特別ゲームの終了後、ストップスイッチ70のストップ信号に従って、図柄表示装置40の移動表示を停止させる停止制御解除ゲームを行わせる停止制御解除手段163と、通常ゲーム制御手段161による通常ゲーム、特別ゲーム制御手段162による特別ゲーム、及び停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームのゲーム結果を判定するゲーム結果判定手段164と、停止制御解除一時中断手段165とを備えている。

40

(中断条件判定手段)

上記中断条件判定手段183は、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームにおいて

50

、図柄表示装置40における図柄の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致する可能性があるかを判定する部分である。

(停止制御解除一時中断手段)

上記停止制御解除一時中断手段165は、中断条件判定手段183からの中断判定信号の入力を条件に図柄表示装置40の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致しないように図柄表示装置40の停止態様を制御する部分である。

(停止制御解除ゲーム中のゲーム制御)

この第3の例に係るスロットマシン220の電子的制御装置130では、上記した第1の例に係るスロットマシン10と同様の手順によりゲーム制御を行って、停止制御解除ゲームに移行させる。

【0088】

そして、停止制御解除ゲームにおいて、条件判定手段180の中断条件判定手段183により、図柄表示装置40における図柄の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致する可能性があるかを判定する。

具体的には、例えば図柄表示装置40における図柄の停止態様が特別ゲーム移行態様、例えば「7」「7」「7」で停止する可能性があるか否かを判定する。

【0089】

そして、特別ゲーム移行態様に一致する可能性があるとして判定した場合には、ゲーム制御手段160の停止制御解除一時中断手段165により、図柄表示装置40の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致しないように図柄表示装置40における図柄の停止態様を制御する。

すなわち、遊技者によるストップスイッチ70の操作により、例えば図柄表示装置40における有効ライン上の図柄が、左側から順に「7」「7」と停止した場合に、遊技者が右側の図柄を「7」で停止させようと、ストップスイッチ70を操作しても、停止制御解除一時中断手段165により、図柄は「7」以外の停止態様、例えば「クイーン」で停止するように制御する。

【0090】

したがって、停止制御解除ゲーム中には、図柄表示装置40の停止態様が特別ゲーム移行態様とはならず、停止制御解除ゲーム中にさらに特別ゲームに移行して、無制限に特別ゲームが継続されることを防止することができる。

そして、終了条件判定手段182により、回数計数手段170で計数した停止制御解除ゲームのゲーム回数が、所定のゲーム回数、例えば20回に達したことを条件に、停止制御解除ゲームを終了させる。

(実施の形態の第4の例)

つぎに、本発明に係るスロットマシンの実施の形態の第4の例を説明する。

【0091】

図7は、第4の例に係るスロットマシンの概略構成を示したブロック図である。

この第4の例に係るスロットマシン230は、図7に示すように、上記した第1の例に係るスロットマシン10と比較して、電子的制御装置130内の条件判定手段180に、開始条件判定手段181、終了条件判定手段182の他に、中断条件判定手段183を備えた点と、ゲーム制御手段160に、通常ゲーム制御手段161、特別ゲーム制御手段162、停止制御解除手段163、ゲーム結果判定手段164の他に、停止制御解除一時中断手段165を備えた点と、回数計数手段170に、ゲーム回数計数手段171の他に、入賞回数計数手段172を備えた点と、回数表示装置120に、ゲーム回数表示部121の他に、入賞回数表示部122を備えた点が相違する。

【0092】

すなわち、第4の例に係るスロットマシン230は、図7に示すように、上記した第3の例に係るスロットマシン220と比較して、回数計数手段170に、ゲーム回数計数手段171の他に、入賞回数計数手段172を備えた点と、回数表示装置120に、ゲーム回数表示部121の他に、入賞回数表示部122を備えた点が相違する。

したがって、上記した相違点のみを説明し、その他の手段等には、同一の符号を付して説明を省略する。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 3 】

第4の例に係るスロットマシン230は、図7に示すように、電子的制御装置130内の条件判定手段180に、特別ゲーム制御手段162からの特別ゲーム終了信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームを開始させる開始条件判定手段181と、回数計数手段170より計数した停止制御解除ゲームのゲーム回数が、所定のゲーム回数に達したことを条件に、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームを終了させる終了条件判定手段182と、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームにおいて、図柄表示装置40の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致する可能性があるかを判定する中断条件判定手段183とを備えている。

【 0 0 9 4 】

また、図7に示すように、電子的制御装置130内のゲーム制御手段160に、通常ゲームを制御する通常ゲーム制御手段161と、この通常ゲームの結果、図柄表示装置40の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致したことを条件に、通常ゲームより遊技者に有利な特別ゲームを行わせる特別ゲーム制御手段162と、この特別ゲーム制御手段162による特別ゲームの終了後、ストップスイッチ70のストップ信号に従って、図柄表示装置40の移動表示を停止させる停止制御解除ゲームを行わせる停止制御解除手段163と、通常ゲーム制御手段161による通常ゲーム、特別ゲーム制御手段162による特別ゲーム、及び停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームのゲーム結果を判定するゲーム結果判定手段164と、中断条件判定手段183からの中断判定信号の入力を条件に図柄表示装置40の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致しないように図柄表示装置40の停止態様を制御する停止制御解除一時中断手段165とを備えている。

【 0 0 9 5 】

また、図7に示すように、電子的制御装置130内の回数計数手段170に、停止制御解除手段163からのゲーム信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームのゲーム回数を計数するゲーム回数計数手段171と、ゲーム結果判定手段164からの入賞信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲーム中の入賞回数を計数する入賞回数計数手段172とを備えている。

【 0 0 9 6 】

また、図7に示すように、回数表示装置120には、ゲーム回数計数手段171により計数した停止制御解除ゲームのゲーム回数を表示するゲーム回数表示部121と、入賞回数計数手段172により計数した停止制御解除ゲームの入賞回数を表示する入賞回数表示部122とを備えている。

(停止制御解除ゲーム中のゲーム制御及び終了条件判定)

この第4の例に係るスロットマシン230の電子的制御装置130では、上記した第1の例に係るスロットマシン10と同様の手順によりゲーム制御を行って、停止制御解除ゲームに移行させる。

【 0 0 9 7 】

そして、上記した第3の例に係るスロットマシン10と同様の手順により、停止解除ゲーム中のゲーム制御を行うとともに、上記した第2の例に係るスロットマシン10と同様の手順により、停止制御解除ゲームの終了条件の判定を行う。

すなわち、このスロットマシン10では、停止制御解除ゲームにおいて、条件判定手段180の中断条件判定手段183により、図柄表示装置40における図柄の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致する可能性があるかを判定する。

【 0 0 9 8 】

そして、特別ゲーム移行態様に一致する可能性があるかと判定した場合には、ゲーム制御手段160の停止制御解除一時中断手段165により、図柄表示装置40における図柄の停止態様が特別ゲーム移行態様に一致しないように図柄表示装置40における図柄の停止態様を制御する。

具体的には、遊技者によるストップスイッチ70の操作により、例えば図柄表示装置40における有効ライン上の図柄が、左側から順に「7」「7」と停止した場合に、遊技者が右側

10

20

30

40

50

の図柄を「7」で停止させようと、ストップスイッチ70を操作しても、停止制御解除一時中断手段165により、右側の図柄を「7」以外の停止態様、例えば「クイーン」で停止するように制御する。

【0099】

終了条件判定手段182では、ゲーム回数計数手段171からのゲーム回数信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームのゲーム回数が、所定のゲーム回数に達するか、入賞回数計数手段172からの入賞回数信号にもとづいて、停止制御解除手段163による停止制御解除ゲームにおける入賞回数が、所定の入賞回数に達するか、いずれか先に達成された条件に従って、停止制御解除ゲームを終了させる。

【0100】

具体的には、停止制御解除ゲームの最大可能ゲーム回数が20回、最大可能入賞回数が8回等のように設定され、停止制御解除ゲームが20回行われるまでの間に、8回の入賞があると、停止制御解除ゲームはその時点で終了させられる。また、8回の入賞がない場合には、最大可能ゲーム回数である20回まで、停止制御解除ゲームを行うことができる。

10

【0101】

したがって、遊技者の技術介入が可能な停止制御解除ゲームにおける利益に上限を設けることができるとともに、通常ゲームと比較して遊技者にとって有利な特別ゲームにおける利益にも上限を設けることができるので、遊技者と遊技店との利益を均衡を図ることができる。

20

【0102】

【発明の効果】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。請求項1記載の発明によれば、次の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、特定の条件にもとづいて行われる抽選乱数にもとづく停止制御を解除したゲームにおいて、特別ゲームには移行できないように制御することにより、遊技店の利益を不当に害することがないスロットマシンを提供することができる。

【0103】

【0104】

【0105】

【0106】

【0107】

【図面の簡単な説明】

【図1】 第1の例に係るスロットマシンの概略構成を示したブロック図である。

【図2】 スロットマシンの正面図である。

【図3】 回数表示装置の正面図である。

【図4】 ゲーム状況表示部の正面図である。

【図5】 第2の例に係るスロットマシンの概略構成を示したブロック図である。

【図6】 第3の例に係るスロットマシンの概略構成を示したブロック図である。

【図7】 第4の例に係るスロットマシンの概略構成を示したブロック図である。

30

40

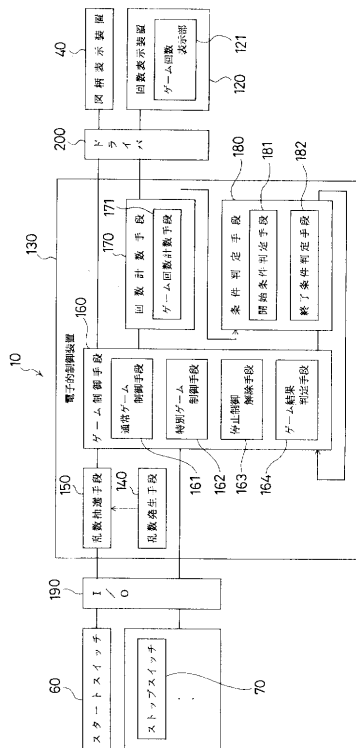
【符号の説明】

- 10 スロットマシン(第1の例)
- 20 本体
- 30 フロントパネル
- 40 図柄表示装置
- 41 表示窓
- 42 回転リール
- 50 有効ライン表示
- 60 スタートスイッチ
- 70 ストップスイッチ
- 80 メダル投入口
- 90 メダル投入スイッチ
- 100 精算スイッチ
- 110 メダル排出皿
- 120 回数表示装置
- 121 ゲーム回数表示部
- 122 入賞回数表示部

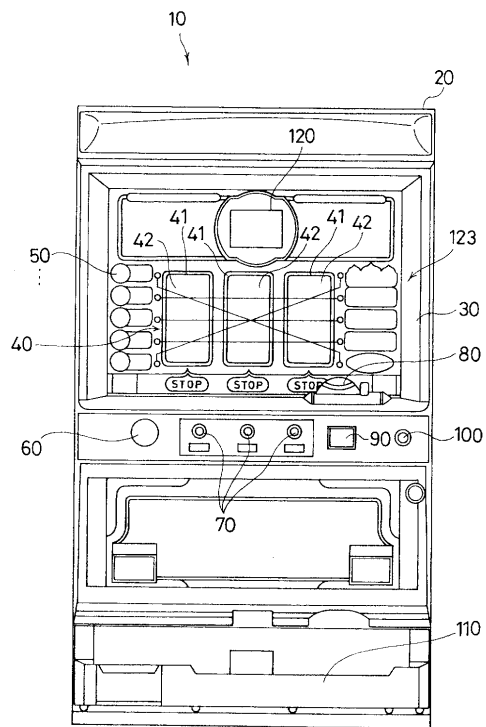
50

- 123 ゲーム状況表示部
- 140 乱数発生手段
- 160 ゲーム制御手段
- 162 特別ゲーム制御手段
- 164 ゲーム結果判定手段
- 170 回数計数手段
- 172 入賞回数計数手段
- 181 開始条件判定手段
- 183 中断条件判定手段
- 200 ドライバ
- 220 スロットマシン (第3の例)
- 130 電子的制御装置
- 150 乱数抽選手段
- 161 通常ゲーム制御手段
- 163 停止制御解除手段
- 165 停止制御解除一時中断手段
- 171 ゲーム回数計数手段
- 180 条件判定手段
- 182 終了条件判定手段
- 190 I/O
- 210 スロットマシン (第2の例)
- 230 スロットマシン (第4の例)

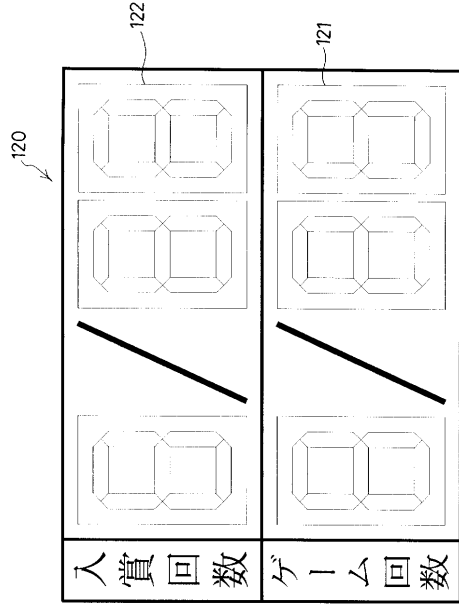
【図1】



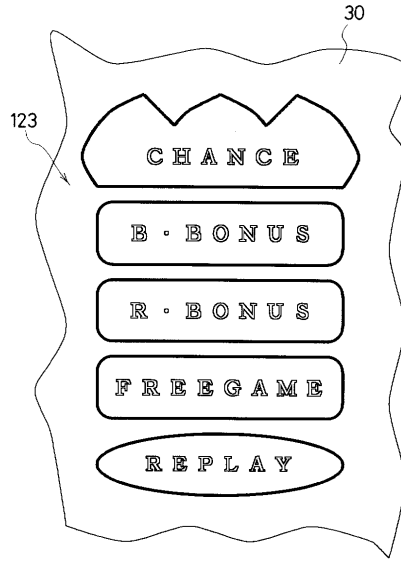
【図2】



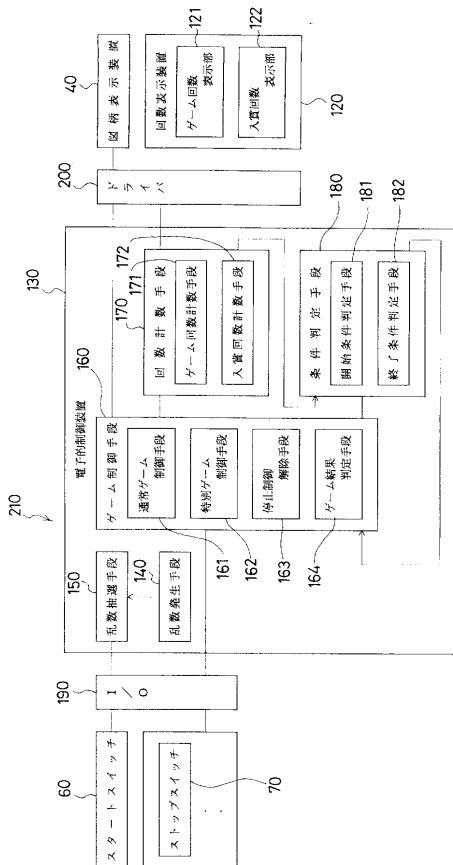
【図3】



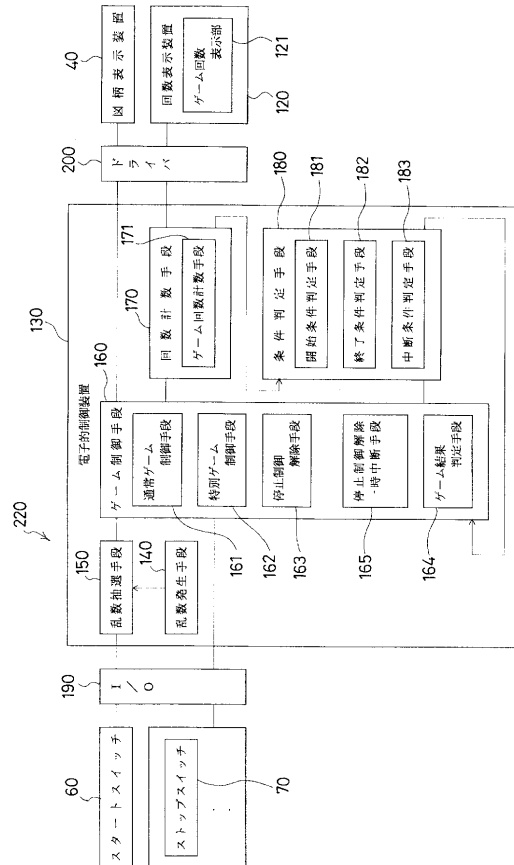
【図4】



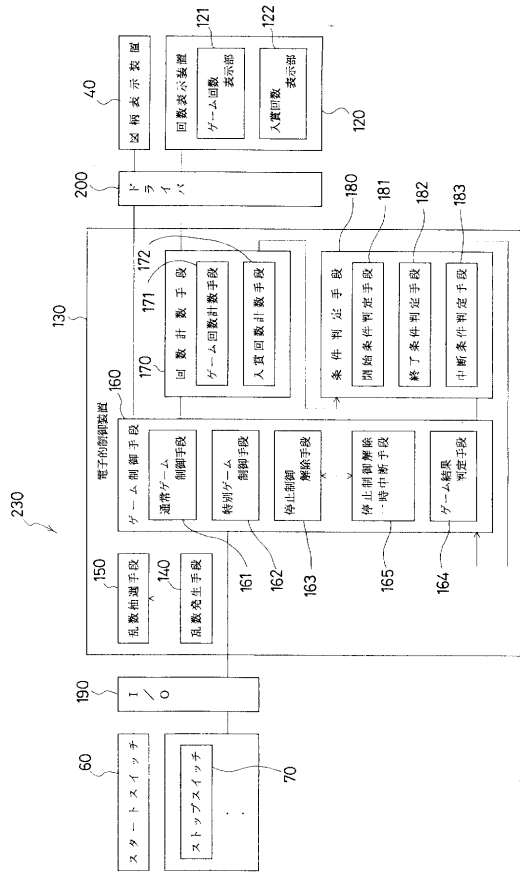
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

(56)参考文献 特公平5 - 74391 (JP, B2)
特開平2 - 232086 (JP, A)
実開昭60 - 37380 (JP, U)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04