

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4500791号
(P4500791)

(45) 発行日 平成22年7月14日 (2010. 7. 14)

(24) 登録日 平成22年4月23日 (2010. 4. 23)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006. 01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

請求項の数 2 (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願2006-241161 (P2006-241161)
 (22) 出願日 平成18年9月6日 (2006. 9. 6)
 (65) 公開番号 特開2008-61736 (P2008-61736A)
 (43) 公開日 平成20年3月21日 (2008. 3. 21)
 審査請求日 平成20年3月18日 (2008. 3. 18)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野2丁目11番7号
 (74) 代理人 100075281
 弁理士 小林 和憲
 (74) 代理人 100095234
 弁理士 飯嶋 茂
 (74) 代理人 100117536
 弁理士 小林 英了
 (72) 発明者 宇都宮 和晃
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内

審査官 木村 励

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】

通常の遊技が行われる通常状態から遊技者に有利となるビックボーナス状態へと移行させるビックボーナス移行役を含む複数の当選役のいずれか又はハズレを抽選により決定する当選役決定手段と、

前記通常状態の遊技において前記当選役決定手段によって決定された前記ビックボーナス移行役を入賞させたときに、前記通常状態から前記ビックボーナス状態へと移行させ、前記ビックボーナス状態において得られる遊技媒体の総数が予め設定された上限数となる場合に、該ビックボーナス状態から前記通常状態へと移行させる状態制御手段とを備えた遊技機であって、

前記ビックボーナス状態の遊技は、遊技媒体の払い出しが行われる前記当選役の当選確率が通常状態よりも高くなるレギュラーボーナス状態の遊技と、該レギュラーボーナス状態の遊技へ移行させるレギュラーボーナス移行役および遊技媒体の払い出しが行われる前記当選役の抽選が行われる移行遊技とから構成され、

前記当選役決定手段で決定された当選役が前記レギュラーボーナス移行役となる場合には、前記ビックボーナス状態の遊技で前記レギュラーボーナス移行役が入賞されるまで、前記レギュラーボーナス移行役の当選の権利は持ち越されるように形成され、

前記状態制御手段は、

前記移行遊技において前記当選役決定手段で決定された当選役が前記レギュラーボーナス移行役となる場合に、前記移行遊技を、次の遊技に際して遊技媒体の投入が不要にな

る再遊技役の当選確率が前記通常状態の遊技よりも高くなる再遊技役高確率遊技として実行する第1の移行制御手段と、

前記移行遊技において実行される前記再遊技役高確率遊技で前記レギュラーボーナス移行役が入賞した場合に、前記再遊技役高確率遊技を終了させ、かつ前記レギュラーボーナス状態の遊技を実行する第2の移行制御手段と、

前記ビックボーナス状態において得られる遊技媒体の総数が予め設定された上限数に到達したときの遊技が前記再遊技役高確率遊技である場合に、前記ビックボーナス状態後の前記通常状態の遊技を、前記再遊技役高確率遊技として実行する第3の移行制御手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第3の移行制御手段は、前記ビックボーナス状態において得られる遊技媒体の総数が予め設定された上限数に到達したときの遊技が前記再遊技役高確率遊技である場合に、前記ビックボーナス状態中において実行した前記再遊技役高確率遊技を前記ビックボーナス状態後の前記通常状態の遊技で引き続き実行することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、通常の遊技を行う通常状態と、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態との間で移行するスロットマシン等の遊技機、プログラム及び記憶媒体に関するものである。

【背景技術】

【0002】

本明細書中では遊技機の1つとしてパチスロ機を例に挙げて説明しているため、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いて説明するが、遊技媒体としてはパチンコ玉などの媒体も含む。また、「メダルの投入」には、実際にメダル投入口にメダルを投入することの他に、クレジットされたメダルをベットボタンを操作して投入することを含む。さらに、ハズレ、又は複数種類の当選役のいずれかであるかを決定する抽選を当選役抽選、当選役を構成する図柄を入賞有効ライン上に揃えた状態を入賞、当選役抽選により当選役に当選し、これが入賞されるまでの状態を内部当選とする。

【0003】

パチンコ店などの遊技場に設置して使用されるスロットマシンはパチスロ機と称され、メダルに一定の価値が与えられて、遊技を行って獲得したメダルを種々の景品に交換することができる。一般に、スロットマシンでは、1～3枚のメダルを投入して遊技が行われる通常モード（通常状態）や、例えばビッグボーナス（以下、BB）モード（ビックボーナス状態）やレギュラーボーナス（以下、RB）モード（レギュラーボーナス状態）など、通常モードよりもメダルを獲得しやすくなるボーナス遊技モードなどが設けられている。BBモードやRBモードには、通常モードで行われる当選役抽選でBB移行役（ビックボーナス移行役）やRB移行役（レギュラーボーナス移行役）に当選し、さらにこれらを入賞させると移行する。

【0004】

例えばBBモードは、1枚のメダルを投入することで遊技が行われ、通常モードよりもペイアウト率が高くなるRBモードの遊技と、該RBモードに移行させるための複数回のRB導入遊技（移行遊技）とから構成される。以下では、BBモード中に実行されるRBモードをシフトRB（SRB）モードとして説明し、通常モードでRB移行役を入賞させた場合に移行するRBモードと区別して説明する。例えばBBモードに移行するとRB導入遊技が行われる。このRB導入遊技は3枚のメダルを用いた遊技であり、入賞時にメダルの払い出しが行われる小役の当選確率が通常モードよりも高くなる。また、このRB導入遊技の際に、SRBモードへ移行するRBシフト役を入賞させることで、SRBモードへ移行する。なお、SRBモードは、1枚のメダルを用いた遊技であり、例えば所定回数

10

20

30

40

50

獲得することができることになり、遊技者の興趣は、上述したＢＢモードへ移行させることとなりやすい。

【０００５】

このようなスロットマシンの中には、ＢＢモードの終了時に、リプレイタイム（ＲＴ）モード（特殊遊技状態）に移行するものがある。このＲＴモードの遊技は、入賞に対するメダルの払い出しは行われないが、次の遊技を開始する際に新たなメダルを投入せずに遊技を行えるリプレイ役（再遊技役）の当選確率が通常モードの遊技よりも高く設定されている。このＲＴモードの遊技は、内部当選したＲＢ移行役やＢＢ移行役を入賞させることで終了するので、遊技者はメダルの消費を抑えながら、ＲＢ移行役やＢＢ移行役を期待することになる。

10

【特許文献１】特開２００４－１５９８２８号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

しかしながら、ＢＢモードの遊技は、入賞を得やすく、多くのメダルが得られるという利点があるものの、遊技者は受動的に遊技の実行に伴う操作を行うことになり、遊技が単調になりやすい。また、ＲＴモードの遊技は、リプレイ役が入賞し易くなることでメダルの消費を抑制できるという利点があるものの、リプレイ役が頻繁に入賞することでメダルの払出枚数も抑えられる他、遊技が単調になりやすい。つまり、ＢＢモードの後にＲＴモードを行うスロットマシンの場合には、単調となる遊技が長時間行われることになり、遊技者の遊技への興趣は乏しいものとなりやすい。

20

【０００７】

本発明は、上記課題を解決するためになされたものであり、単調となりやすいＢＢモードとＲＴモードとを組み合わせる場合に、遊技者に選択肢を与えることで、これらモードを消化する際の遊技性を向上させることができるようにした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】

【０００８】

上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、通常の遊技が行われる通常状態から遊技者に有利となるビックボーナス状態へと移行させるビックボーナス移行役を含む複数の当選役のいずれか又はハズレを抽選により決定する当選役決定手段と、前記通常状態の遊技において前記当選役決定手段によって決定された前記ビックボーナス移行役を入賞させたときに、前記通常状態から前記ビックボーナス状態へと移行させ、前記ビックボーナス状態において得られる遊技媒体の総数が予め設定された上限数となる場合に、該ビックボーナス状態から前記通常状態へと移行させる状態制御手段とを備えた遊技機であって、前記ビックボーナス状態の遊技は、遊技媒体の払い出しが行われる前記当選役の当選確率が通常状態よりも高くなるレギュラーボーナス状態の遊技と、該レギュラーボーナス状態の遊技へ移行させるレギュラーボーナス移行役および遊技媒体の払い出しが行われる前記当選役の抽選が行われる移行遊技とから構成され、前記当選役決定手段で決定された当選役が前記レギュラーボーナス移行役となる場合には、前記ビックボーナス状態の遊技で前記レギュラーボーナス移行役が入賞されるまで、前記レギュラーボーナス移行役の当選の権利は持ち越されるように形成され、前記状態制御手段は、前記移行遊技において前記当選役決定手段で決定された当選役が前記レギュラーボーナス移行役となる場合に、前記移行遊技を、次の遊技に際して遊技媒体の投入が不要になる再遊技役の当選確率が前記通常状態の遊技よりも高くなる再遊技役高確率遊技として実行する第１の移行制御手段と、前記移行遊技において実行される前記再遊技役高確率遊技で前記レギュラーボーナス移行役が入賞した場合に、前記再遊技役高確率遊技を終了させ、かつ前記レギュラーボーナス状態の遊技を実行する第２の移行制御手段と、前記ビックボーナス状態において得られる遊技媒体の総数が予め設定された上限数に到達したときの遊技が前記再遊技役高確率遊技である場合に、前記ビックボーナス状態後の前記通常状態の遊技を、前記再遊技役高確率遊

30

40

50

技として実行する第3の移行制御手段と、を備えたことを特徴とする。なお、「得られる遊技媒体の総数」とは、例えば、遊技媒体がメダルとした場合には、メダルの総払出枚数の他に、メダルの純増枚数が挙げられる。なお、前記第3の移行制御手段は、前記ビックボーナス状態において得られる遊技媒体の総数が予め設定された上限数に到達したときの遊技が前記再遊技役高確率遊技である場合に、前記ビックボーナス状態中において実行した前記再遊技役高確率遊技を前記ビックボーナス状態後の前記通常状態の遊技で引き続き実行することが好ましい。

【0009】

また、本発明のプログラムは、遊技媒体の払い出しが行われる払出役の当選確率が通常の遊技が行われる通常状態よりも高くなるレギュラーボーナス状態の遊技と、該レギュラーボーナス状態の遊技へ移行させる移行遊技とから構成されたビックボーナス状態へと移行させるビックボーナス移行役を含む複数の当選役のいずれか又はハズレを抽選により決定する手段と、前記通常状態の遊技において決定された前記ビックボーナス移行役を入賞させたときに、前記通常モードから前記ビックボーナス状態へと移行させる手段と、前記ビックボーナス状態において得られる遊技媒体の総数が予め設定された上限数となる場合に、該ビックボーナス状態から前記通常状態へと移行させる手段との他に、前記移行遊技において前記当選役決定手段で決定された当選役が前記レギュラーボーナス状態の遊技へ移行させるレギュラーボーナス移行役となる場合に、前記移行遊技を、次の遊技に際して遊技媒体の投入が不要になる再遊技役の当選確率が前記通常状態の遊技よりも高くなる再遊技役高確率遊技として実行する手段と、前記再遊技役高確率遊技で前記レギュラーボーナス移行役が入賞した場合に、前記レギュラーボーナス状態の遊技を実行する手段と、前記ビックボーナス状態において得られる遊技媒体の総数が予め設定された上限数に到達したときの遊技が前記再遊技役高確率遊技である場合に、前記ビックボーナス状態後の前記通常状態の遊技を、前記再遊技役高確率遊技として実行する手段としてコンピュータを機能させるためのものである。

【0010】

また、本発明の記憶媒体は、上記記載のプログラムが記憶されるとともに、そのプログラムをコンピュータで読み取ることができることを特徴とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明の遊技機によれば、遊技媒体の払い出しが行われる払出役の当選確率が通常状態よりも高くなるレギュラーボーナス状態の遊技と、該レギュラーボーナス状態の遊技へ移行させる移行遊技とからビックボーナス状態の遊技が構成されているときに、レギュラーボーナス状態の遊技へ移行させるレギュラーボーナス移行役が移行遊技で当選すると、移行遊技が、次の遊技に際して遊技媒体の投入が不要になる再遊技役の当選確率が通常状態の遊技よりも高くなる再遊技役高確率遊技として実行されることになる。この再遊技役高確率遊技においては、レギュラーボーナス移行役を入賞させてレギュラーボーナス状態の遊技を行う、又は入賞させずに再遊技役高確率遊技を行うかを遊技者が選択することになるので、この選択により、ビックボーナス状態の遊技の遊技内容が変化する、つまり、ビックボーナス状態における遊技性に幅を持たせることができる。

【0012】

また、得られた遊技媒体の総数が予め設定された上限数に到達したときの遊技が再遊技役高確率遊技であれば、ビックボーナス状態が終了しても再遊技役高確率遊技が引き続き実行されることから、ビックボーナス状態において、遊技者はレギュラーボーナス移行役を入賞させるのが有利なのか、入賞させないのが有利なのかを選択することになる。これにより、ビックボーナス状態後の遊技や、レギュラーボーナス移行役を入賞させるタイミングを遊技者は考える必要があることから、ビックボーナス状態における遊技性を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0013】

図 1 に示すように、スロットマシン 2 は、収納箱 4 と、この収納箱 4 の前面に設けられた前面扉 5 とからなる筐体 3 の内部に、後述する第 1 リール 10、第 2 リール 11、第 3 リール 12、ホッパー装置や電源装置（図示省略）等が配設された構成となっている。

【 0 0 1 4 】

前面扉 5 は、上部扉 6 と下部扉 7 との 2 枚の扉から構成される。上部扉 6 には、その中央に装飾パネル 8 が設けられ、この装飾パネル 8 の略中央に表示窓（図柄表示窓）9 が設けられている。この表示窓 9 の奥には第 1 リール 10、第 2 リール 11、第 3 リール 12 が配設されている。周知のように、第 1 リール 10、第 2 リール 11、第 3 リール 12 の外周面には、例えば複数種類の図柄が複数個配列される。第 1 リール 10、第 2 リール 11、第 3 リール 12 が停止すると、第 1 リール 10、第 2 リール 11、第 3 リール 12 に配列された図柄が、1 リール当たり 3 個、表示窓 9 を介して表示される。これにより、表示窓 9 を通して表示される図柄は計 9 個となり、第 1 リール 10、第 2 リール 11、第 3 リール 12 の図柄を 1 個ずつ組み合わせた直線状の入賞ラインが横 3 本斜め 2 本の計 5 本が設定されている。

10

【 0 0 1 5 】

表示窓 9 の下方には、表示装置 15 が設けられている。この表示装置 15 は、例えば通常モードの遊技よりも、入賞が得やすくなる BB（ビックボーナス）モードや、RB（レギュラーボーナス）モードにける遊技数の表示を行う他に、設定変更モードにおける設定値の表示等を行う。

【 0 0 1 6 】

20

下部扉 7 の上部には、遊技の開始時に操作されている MAX ベットボタン 20、ペイアウトボタン 21 などの各種の操作ボタンが設けられている。MAX ベットボタン 20 は、クレジットされたメダルのうち、使用枚数である 3 枚のメダルを投入する際に押圧操作される。なお、投入されたメダルとは、メダル投入口から直接メダルを投入するほかに、クレジットされたメダルを含む。ペイアウトボタン 21 は、クレジットされたメダルを払い出す際に押圧操作されるボタンである。

【 0 0 1 7 】

これらボタンの近傍には、スタートレバー 25 や、第 1 ストップボタン 26、第 2 ストップボタン 27、第 3 ストップボタン 28 が設けられている。スタートレバー 25 は、遊技を実行する際に操作される。

30

【 0 0 1 8 】

第 1 ストップボタン 26 は、回転する第 1 リール 10 を停止させる際に押圧操作されるボタンである。同様にして、第 2 ストップボタン 27、第 3 ストップボタン 28 は、回転する第 2 リール 11、第 3 リール 12 をそれぞれ停止させる際に押圧操作されるボタンである。

【 0 0 1 9 】

下部扉 7 には、遊技を行う際にメダルを投入するためのメダル投入口 30 が設けられている。メダル投入口 30 の奥にはセレクト（図示せず）が組み込まれ、不適正なメダルはメダル払出口 31 を介してメダル受け皿 32 に排出される。また、セレクトは、例えば遊技の途中や各種の操作ボタンが押されたままの状態に投入された等の不適切なタイミングでメダルの投入が行われたときに、投入されたメダルをメダル受け皿 32 に排出する。なお、遊技の開始に先立って投入できるメダルの枚数は 1 ～ 3 枚に限られているため、クレジット機能を用いていないときには、投入された 1 ～ 3 枚目までのメダルは、自動的に投入され、4 枚目以降に投入されたメダルはメダル受け皿 32 に排出される。

40

【 0 0 2 0 】

一方、クレジット機能がオン状態のときには 4 枚目以降に投入されたメダルは、セレクトに設けられたメダルセンサ 45（図 2 参照）で検知された後、例えば 50 枚を限度にスロットマシン 2 の内部に貯留される。なお、メダルがクレジットされているときに、メダル投入口 30 からメダルを投入した場合には、投入された 1 ～ 3 枚目までのメダルが自動的に投入され、4 枚目以降に投入されたメダルがクレジットされる。なお、クレジットさ

50

れたメダルがある場合には、前述したMAXベットボタン20の操作によりメダルの投入操作が行われ、その投入枚数がクレジット枚数から逐次に減算される。また、遊技の結果、入賞が得られたときには配当となるメダルもクレジットされ、ペイアウトボタン21を操作したときにクレジットされているメダルがメダル受け皿32に払い出される。

【0021】

図2は、スロットマシン2の電氣的構成を示す機能ブロック図である。スロットマシン2は、遊技における基本的制御を行う遊技制御装置40を備えている。遊技制御装置40は、CPU41、ROM42及びRAM43を備えている。CPU41は、スロットマシン2に給電が行われると、ROM42に記憶された遊技制御プログラム80を読み出して、そのプログラムを実行し、各部を制御する。RAM43は、遊技中の制御におけるデータが記憶される他に、設定変更時における設定値等が記憶される。

10

【0022】

メダルセンサ45は、セレクトの内部に設けられ、セレクトによって真贋判定によって正規のメダルと判定されたメダルを検知する。CPU41には、図示しないメダルカウンタが設けられており、例えばクレジット機能が有効となる場合には、4枚目以降のメダルの検知信号をメダルカウンタによって計数していく。

【0023】

ベットスイッチセンサ46は、MAXベットボタン20の内部に配設されている。MAXベットボタン20が押圧操作されると、ベットスイッチセンサ46がオンとなり、そのオン信号（以下、投入信号）がCPU41に向けて出力される。この投入信号を受けて、CPU41は、RAM43を参照した後に投入処理を行う。

20

【0024】

スタートスイッチセンサ47は、スタートレバー25が押下されることによってオンとなり、そのオン信号（以下、スタート信号）がCPU41に出力される。CPU41は、入力されたスタート信号を受けて、遊技の進行に伴う各処理（以下、遊技処理）を、RAM43に一時記憶されたデータを参照しながら実行する。

【0025】

第1リール10、第2リール11、第3リール12の各リールの基準位置には、インデックス10a、11a、12aがそれぞれ設けられ、その一回転ごとにフォトセンサ50、51、52によって、それぞれのインデックス10a、11a、12aの通過が光電検出される。フォトセンサ50、51、52による検知信号は、リールごとのリセット信号としてCPU41に出力される。なお、第1リール10、第2リール11、第3リール12には、ステッピングモータ55、56、57の駆動軸がそれぞれ圧入されており、ステッピングモータ55、56、57の作動によって、これら第1リール10、第2リール11、第3リール12が回転する。図3では、便宜上、第1リール10とステッピングモータ55、第2リール11とステッピングモータ56、第3リール12とステッピングモータ57とをそれぞれ実線で囲って示してある。なお、符号60、61、62は、ステッピングモータ55、56、57をそれぞれ駆動させるドライバである。

30

【0026】

なお、CPU41には、ステッピングモータごとにパルスカウンタ（図示せず）が設けられ、各々のステッピングモータに供給された駆動パルスの個数を計数する。これにより、フォトセンサ50、51、52からのリセット信号が入力されるたびにクリアされ、再びアップカウントされる。CPU41は、リールごとにパルスカウンタのカウント値を監視することによって、例えば横中央の入賞ライン上にどの図柄が移動してきているのかを識別することができ、また、どの程度リールを回転させれば目的の図柄が有効となる入賞ライン上に移動してくるのかを予測することができる。

40

【0027】

第1ストップスイッチセンサ65は、第1ストップボタン26の内部に設けられており、第1ストップボタン26が押圧操作されるとオンとなり、オン信号をCPU41に向けて出力する。これを受けて、CPU41は、ROM42に記憶された図柄テーブル85を

50

参照して、第1リール10に配設された図柄のうち、目的の図柄が有効となる入賞ライン上に停止されるように、ドライバ60におけるステッピングモータ55への駆動パルスの供給を制御する。

【0028】

第2ストップスイッチセンサ66は、第2ストップボタン27の内部に設けられ、第2ストップボタン27が押圧操作されるとオンとなり、オン信号をCPU41に向けて出力する。これを受けて、CPU41は、ROM42に記憶された図柄テーブル85を参照して、第2リール11に配設された図柄のうち、目的の図柄が有効となる入賞ライン上に停止されるように、ドライバ61におけるステッピングモータ56への駆動パルスの供給を制御する。

10

【0029】

第3ストップスイッチセンサ67は第3ストップボタン28の内部に設けられ、第3ストップボタン28が押圧操作されるとオンとなり、オン信号をCPU41に向けて出力する。これを受けて、CPU41は、ROM42に記憶された図柄テーブル85を参照して、第3リール12に配設された図柄のうち、目的の図柄が有効となる入賞ライン上に停止されるように、ドライバ62におけるステッピングモータ57への駆動パルスの供給を制御する。

【0030】

CPU41は、ROM42に記憶された遊技制御プログラム80を実行することによって、制御部（状態制御手段、第1の移行制御手段、第2の移行制御手段、第3の移行制御手段）70、乱数取得部71、当選役決定部（当選役決定手段）72、純増メダルカウンタ73、遊技数カウンタ74として機能する。制御部70は、ROM42に記憶された遊技制御プログラム80に基づいて、例えば、第1リール10、第2リール11、第3リール12の回転・停止制御、入賞となる場合の払い出し制御を行う他に、遊技状態を制御する。遊技状態には、通常の遊技が行われる通常モードの他に、通常モードの遊技でRB移行役を入賞させた際に移行するRBモード、通常モードの遊技でBB移行役を入賞させた際に移行するBBモードがある。例えばRBモードは、1枚のメダルを用いて遊技が行われる。このRBモードの遊技は、入賞時に払い出しのみが行われる、例えばジャック役（払出役）の当選確率が通常モードの遊技よりも高く設定されている。そして、例えば予め設定された回数入賞させるか、予め設定された回数の遊技を実行するかのいずれかが満足されたときにRBモードの遊技が終了する。

20

30

【0031】

BBモードは、遊技を行って得られた純増メダル枚数（獲得メダル枚数 - 遊技の際に私用したメダル枚数）が予め設定された上限数に到達した場合に終了する。このBBモードは、例えばRBモード（以下、通常モードから移行するRBモードと区別するためにシフトRB（SRB）モードと称する）と、SRBモードへ移行させるためのRB導入遊技と構成されている。SRBモードは、メダルの払出枚数の上限数が異なる2種類から構成されている。以下では、この2種類のSRBモードを、一方のSRBモードを第1SRBモードとし、他方のSRBモードを第1SRBモードよりも払出枚数の少ない第2SRBモードとして説明する。なお、本実施形態では2種類のSRBモードを備えている実施形態

40

【0032】

また、BBモードのRB導入遊技で、第1RBシフト役、又は第2RBシフト役のいずれか一方が当選すると、以降のRB導入遊技が、入賞した後の遊技でメダルの投入を行わなくても次回の遊技を行う権利が得られるリプレイ役（再遊技役）の当選確率が高くなるリプレイタイム（RT）モードの遊技（再遊技役高確率遊技）として実行される。なお、このRTモードは、例えば予め設定された遊技数消化する、又は上述したシフト役を入賞させることで終了する。また、BBモードのRB導入遊技が、RTモードの遊技として実行されているときに、BBモードにおける純増メダル枚数が上限数に到達した場合には、

50

B Bモードの遊技は終了するが、R Tモードの遊技は引き続き行われる。

【0033】

乱数取得部71は、スロットマシン2に給電が開始されると、乱数の更新処理を開始し、スタートスイッチセンサ47からのスタート信号が出力された時点の乱数を取得する。この乱数取得部71において取得された乱数はRAM43に記憶され、当選役決定部72で使用される。

【0034】

当選役決定部72は、乱数取得部71において取得された乱数と、ROM42に記憶された確率テーブルとから、複数種の当選役のいずれか、又はハズレを決定する。なお、乱数取得部71における乱数の取得、及び当選役決定部72における複数種の当選役のい
10
ずれか、又はハズレかの決定を、当選役抽選として説明する。なお、この当選役抽選の結果は、RAM43に記憶される。この当選役決定部72で決定される複数種類の当選役には、入賞した際に、入賞に対するメダルの払い出しが行われる小役の他に、入賞した際にB Bモードへ移行するB B移行役、R Bモードに移行するR B移行役、次の遊技の際にメダルの投入が不要になるリプレイ役（再遊技役）がある。例えば、このR B移行役、及びB B移行役は、上述した抽選で当選したときの遊技で入賞を得ることができなかった場合に、次回以降の遊技にその当選を持ち越すことができる当選役である。

【0035】

純増メダルカウンタ73は、B Bモードにおける純増メダル枚数をカウントするために設けられている。制御部70は、この純増メダルカウンタ73のカウント数を参照してB
20
Bモードを終了させるか否かの判定を行う。遊技数カウンタ74は、R Bモード、第1S R Bモード及び第2S R Bモードにおける遊技数、及び入賞数をカウントするために設けられている。制御部70は、遊技数カウンタ74のカウント値を参照して、例えばR Bモードを終了させるか否かを判定し、その判定結果に応じて遊技状態を制御する。なお、第1S R Bモード、第2S R Bモードの場合も同様である。

【0036】

ROM42には、遊技制御プログラム80の他に、第1確率テーブル81、第2確率テーブル82、第3確率テーブル83、第4確率テーブル84及び図柄テーブル85等が記憶されている。なお、図柄テーブル85は、各リールに配列される図柄と、基準位置から
30
のステップ数とが対応付けられたテーブルである。

【0037】

第1確率テーブル81、第2確率テーブル82、第3確率テーブル83及び第4確率テーブル84は、それぞれ当選役決定部72で使用される確率テーブルである。第1確率テーブル81は、通常モードの遊技で使用される確率テーブルである。この第1確率テーブル81における乱数の振り分けは、B B移行役、R B移行役、リプレイ役の他に、入賞時にメダルの払い出しのみが行われる、例えばベル役やチェリー役などの小役及びハズレに対して行われている。

【0038】

第2確率テーブル82は、B BモードのR B導入遊技で使用される確率テーブルである。この第2確率テーブルにおける乱数の振り分けは、第1R Bシフト役、第2R Bシフト
40
役と、上述した小役及びハズレに対して行われている。また、第3確率テーブル83は、R Bモードの遊技やS R Bモードの遊技で使用される確率テーブルである。この第3確率テーブル83における乱数の振り分けは、ジャック役及びハズレに対して行われている。また、第4確率テーブル84は、R Tモードの遊技で使用される確率テーブルである。この第4確率テーブルにおける乱数の振り分けは、第1確率テーブル81と同様であるが、第1確率テーブル81よりもリプレイ役に対する乱数の振り分けが多く、ハズレに対する乱数の振り分けが少なくなるように設定されている。なお、これら確率テーブルにおける乱数の振り分けは、上述した形態に限定される必要はなく、適宜設定されるものである。

【0039】

次に、本実施形態のスロットマシン2における遊技の流れについて、図3に示すフロー

10

20

30

40

50

チャートに基づいて説明する。なお、第1SRBモードと、第2SRBモードとは、終了条件のみが異なることから、図3においては、SRBモードとして説明してある。例えば、遊技者がスロットマシン2における遊技を開始すると、通常の遊技が行われる通常モードの遊技が実行される。まず、遊技者は、メダルを直接投入する、又はMAXベットボタン20を押圧操作して、クレジットされたメダルを用いたメダルの投入を行う。その後、スタートレバー25を押下すると、第1確率テーブル81を用いた当選役抽選が行われ、第1リール10、第2リール11、第3リール12が回転する。遊技者は、第1ストップボタン26、第2ストップボタン27、第3ストップボタン28が有効になった後、これらストップボタンを押圧操作して、対応するリールを停止させる。そして回転するリールが全て停止したときに、当選役を構成する図柄が有効となる入賞ライン（入賞有効ライン）のうち、同一の入賞有効ライン上に停止した場合に入賞となる。

10

【0040】

例えば、ベル役やチェリー役などの小役を入賞させた場合には、入賞に対するメダルの払い出しが行われる。また、リプレイ役を入賞させた場合には、メダルの払い出しは行われないが、メダルを投入せずに次の遊技を行う権利を得ることができる。なお、当選役抽選でハズレとなる場合や、当選役抽選で複数の当選役のいずれかとなるが、同一の入賞有効ライン上にその当選役を構成する図柄を停止させることができない場合には、入賞有効ライン上には、当選役を構成する図柄が揃うことがない。

【0041】

また、当選役抽選でRB移行役が当選し、該RB移行役を入賞させることができなかった場合には、該RB移行役を入賞させるまで、RB移行役が持ち越される、つまりRB移行役が内部当選した状態が継続される。そして、RB移行役を入賞させると、遊技状態が通常モードからRBモードに移行する。このRBモードの遊技は、第3確率テーブルを用いた当選役抽選が行われる。なお、第3確率テーブル83は、ジャック役に対して乱数の振り分けが多く設定されていることから、RBモードの遊技ではジャック役が当選しやすい状態である。これにより、遊技者が、RBモードの遊技を行うと、ジャック役が連続して入賞することになり、数多くのメダルを獲得することができる。なお、このRBモードは、予め設定された遊技回数を消化した場合、又は予め設定された入賞回数を得た場合のいずれか一方の条件を満足した場合に終了する。

20

【0042】

また、当選役抽選でBB移行役が当選し、該BB移行役を入賞させることができなかった場合には、該BB移行役を入賞させるまで、BB移行役が持ち越される、つまりBB移行役が内部当選した状態が継続される。そして、BB移行役を入賞させると、遊技状態が通常モードからBBモードに移行する。

30

【0043】

遊技状態がBBモードに移行すると、まずRB導入遊技が行われる。このRB導入遊技では、第2確率テーブル82を用いた当選役抽選が行われる。この当選役抽選で、ベル役やチェリー役などの小役が当選し、それら小役を入賞させた場合には、入賞に対するメダルの払い出しが行われる。この際、純増メダルカウンタ73によってBBモード中の純増メダル枚数がカウントされる。なお、小役を入賞させた場合には、引き続きRB導入遊技が行われる。

40

【0044】

このRB導入遊技における当選役抽選で、第1RBシフト役が当選した場合には、制御部は、この第1RBシフト役を持ち越して、以降のRB導入遊技がRTモードの遊技として実行される。RB導入遊技がRTモードの遊技として行われると、当選役抽選は、第4確率テーブル84を用いて行われるので、リプレイ役が当選しやすくなる。そして、RTモードの遊技で、第1RBシフト役を入賞させると、第1SRBモードの遊技が実行される。この第1SRBモードは、RBモードと同様にして、第3確率テーブル83を用いた当選役抽選が行われるので、ジャック役の当選確率が高くなる。これにより、第1SRBモードの遊技では、ジャック役が入賞し易くなる。

50

【 0 0 4 5 】

例えば第1SRBモードの遊技を12回行う、或いは、ジャック役を10回入賞させることで、第1SRBモードの遊技が終了する。この第1SRBモードの遊技においても、純増メダルカウンタ73におけるカウントが行われている。そして、この純増メダルカウンタ73のカウント数が、上限数に到達していない場合には、第1SRBモードが終了することで、再度RB導入遊技が開始される。なお、第2RBシフト役が入賞した場合も、同様であるので、ここでは、その詳細を省略する。そして、RB導入遊技が行われている際に、純増メダルカウンタ73のカウント数が上限数に到達した場合や、第1SRBモードの遊技や第2SRBモードの遊技を行っている際に、純増メダルカウンタ73のカウント数が上限数に到達した場合は、BBモードの遊技が終了し、通常モードの遊技に移行する。

10

【 0 0 4 6 】

第1SRBモードの遊技や第2SRBモードの遊技が終了した後のRB導入遊技で、上述したRBシフト役が当選した場合にはRB導入遊技がRTモードの遊技で行われることになる。このRB導入遊技がRTモードの遊技で行われている際に、純増メダルカウンタ73のカウント数が上限数に到達した場合には、BBモードの終了条件を満足することになるから、BBモードの遊技は終了することになる。しかしながら、RTモードの終了条件である、予め設定された遊技数を消化、或いは内部当選しているRBシフト役を入賞させていないことから、BBモードが終了した後も、引き続きRTモードの遊技が実行され、終了条件が満足された場合に、RTモードの遊技が終了する。なお、RB導入遊技をRTモードの遊技として実行している際にBBモードが終了した場合、内部当選しているRBシフト役は消滅することになる。

20

【 0 0 4 7 】

以下では、BBモードにおける純増メダル枚数の上限数を200枚とし、また、第1SRBモードの終了条件を、遊技を12回行うか、ジャック役を10回入賞させるかのいずれか一方を満足することを条件とし、さらに、第2SRBモードの終了条件を、遊技を8回行うか、ジャック役を5回入賞させるかのいずれか一方を満足することを条件にした場合について説明する。

【 0 0 4 8 】

例えば、第1SRBモードの遊技を行ってジャック役を10回連続して入賞させた場合には、例えばジャック役の払出枚数を12枚とすると、SRBモードの遊技はメダル1枚を使用して行われることから、第1SRBモードでの純増メダル枚数は、 $(12 - 1) \times 10 = 110$ 枚となる。BBモードでの純増メダル枚数の上限数は200枚であることから、純増メダル枚数の上限数まで90枚となる。その後、RB導入遊技の際に再度第1RBシフト役が当選することで移行するRTモードの遊技の際に、第1シフト役を入賞させてしまうと、90枚近くのメダルの払い出しが行われた時点で第1SRBモードが終了する、つまりBBモードが終了してしまうことになる。

30

【 0 0 4 9 】

一方、RTモードの遊技の際に第1RBシフト役を入賞させない場合には、RTモードの遊技で90枚近くのメダルを純増メダルとして獲得する必要がある。また、この場合、RTモードでBBモードの純増メダル枚数の上限数に到達した場合には、BBモードが終了しても、引き続きRTモードの遊技が行われ、メダルの消費を抑えながら遊技を行うことができる。よって、遊技者は、RTモードの遊技を行いながら、第1RBシフト役を入賞させて第1SRBモードを行うか、第1RBシフト役を入賞させずにRTモードの遊技でBBモードを終了させるかを選択することになる。なお、本実施形態では、RBシフト役の種類を報知しないので、遊技者は、上述した選択を考えながら行うことになる。これによれば、遊技者の選択によってBBモードの構成が変化することになるから、本実施形態によれば、従来では遊技内容に乏しいBBモードの構成に対して幅を持たせることができる。

40

【 0 0 5 0 】

50

なお、第2 R Bシフト役が連続して当選した場合、第2 S R Bモードでの純増メダル枚数が $(12 - 1) \times 5 = 55$ 枚となることから、3回連続して第2 S R Bモードを行っても、純増メダル枚数は165枚にしかならない。この場合、B Bモードの上限数まで35枚の余裕があるが、いずれのS R Bモードを行っている間にB Bモードが終了することになるから、遊技者は、R Tモードの遊技でB Bモードを終了させるか、当選したS R Bモードを行うかを考えながら遊技を進行させることになる。これにより、従来では遊技を行っている実感に乏しいB Bモードの遊技において、遊技を行っているという実感を遊技者に与えることができる。また、第1 R Bシフト役、第2 R Bシフト役の順で当選した場合や、第2 R Bシフト役、第1 R Bシフト役の順で当選した場合には、第1 S R Bモードでの純増メダル枚数が110枚、第2 S R Bモードでの純増メダル枚数が55枚の計165枚となることから、この場合も、第2 R Bシフト役が連続して当選した場合と同様である。

10

【0051】

本実施形態では、R Bシフト役の種類を報知していないが、これに限定されるものではなく、R Bシフト役の種類を報知することも可能である。例えばR Bシフト役を報知することで、遊技者が、S R Bモードを行うか、R Tモードを行うかを明確に選択させることができるという利点がある。

【0052】

本実施形態では、B Bモードにおける純増メダル枚数の表示を行っていないが、これに限定する必要はなく、純増メダル枚数の表示を行うことも可能である。このように純増メダル枚数を表示することで、遊技者がR B導入遊技をR Tモードの遊技で行うか否かの選択する際の目安として利用することができる。

20

【0053】

本実施形態では、B Bモードにおいて、純増メダル枚数をカウントしているが、これに限定する必要はなく、メダルの払出枚数をカウントすることも可能である。

【0054】

図4は記憶媒体(磁気ディスク、フレキシブルディスク、I Cメモリ等)100をスロットマシンにインストールする例を示しており、記憶媒体100には図2の機能ブロック図、図3のフローチャートで示すような手段を、C P U 101とメモリ102とを含むスロットマシン103で実現するためのプログラムが格納されている。この場合、遊技媒体の払い出しが行われる払出役の当選確率が通常の遊技が行われる通常状態よりも高くなるレギュラーボーナス状態の遊技と、該レギュラーボーナス状態の遊技へ移行させる移行遊技とから構成されたビックボーナス状態へと移行させるビックボーナス移行役を含む複数の当選役のいずれか又はハズレを抽選により決定する手段と、前記通常状態の遊技において決定された前記ビックボーナス移行役を入賞させたときに、前記通常モードから前記ビックボーナス状態へと移行させる手段と、前記ビックボーナス状態において得られる遊技媒体の総数が予め設定された上限数となる場合に、該ビックボーナス状態から前記通常状態へと移行させる手段との他に、前記移行遊技において前記当選役決定手段で決定された当選役が前記レギュラーボーナス状態の遊技へ移行させるレギュラーボーナス移行役となる場合に、前記移行遊技を、次の遊技に際して遊技媒体の投入が不要になる再遊技役の当選確率が前記通常状態の遊技よりも高くなる再遊技役高確率遊技として実行する手段と、前記再遊技役高確率遊技で前記レギュラーボーナス移行役が入賞した場合に、前記レギュラーボーナス状態の遊技を実行する手段と、前記ビックボーナス状態において得られる遊技媒体の総数が予め設定された上限数に到達したときの遊技が前記再遊技役高確率遊技である場合に、前記ビックボーナス状態後の前記通常状態の遊技を、前記再遊技役高確率遊技として実行する手段とをスロットマシン103で実現するためのプログラムを記憶媒体100に記憶する。そして、この記憶媒体100を読取装置104に装填して、プログラムをスロットマシン103にインストールする。

30

40

【0055】

また、上記プログラムを、記憶媒体を利用してインストールする代わりに、インターネ

50

ットを利用して、パチンコ機に配信させることができる。また、上記プログラムに、パチンコ機の基本動作を実行させるプログラムを追加することで、パソコンにインストールし、モニタ上でパチンコ遊技を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0056】

【図1】本発明のロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図2】ロットマシンの電氣的構成を示す機能ブロック図である。

【図3】遊技の流れを示すフローチャートである。

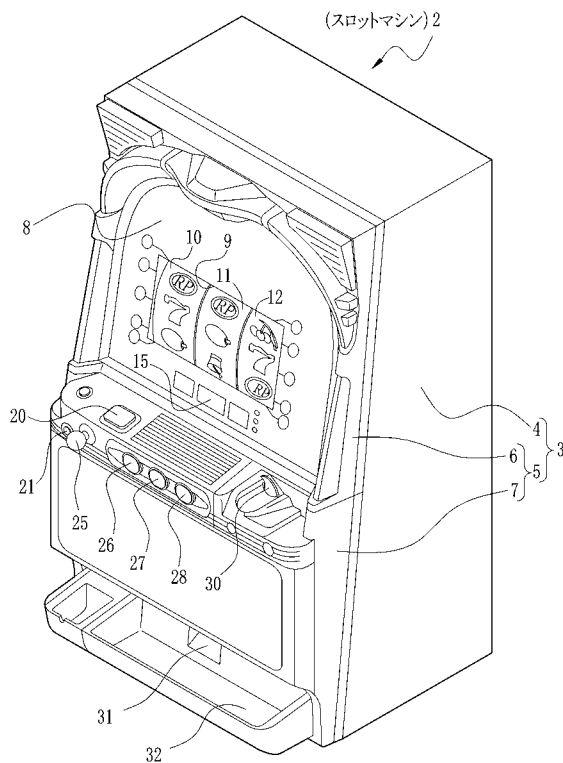
【図4】プログラムが格納された記憶媒体をロットマシンにインストールする場合の説明図である。

【符号の説明】

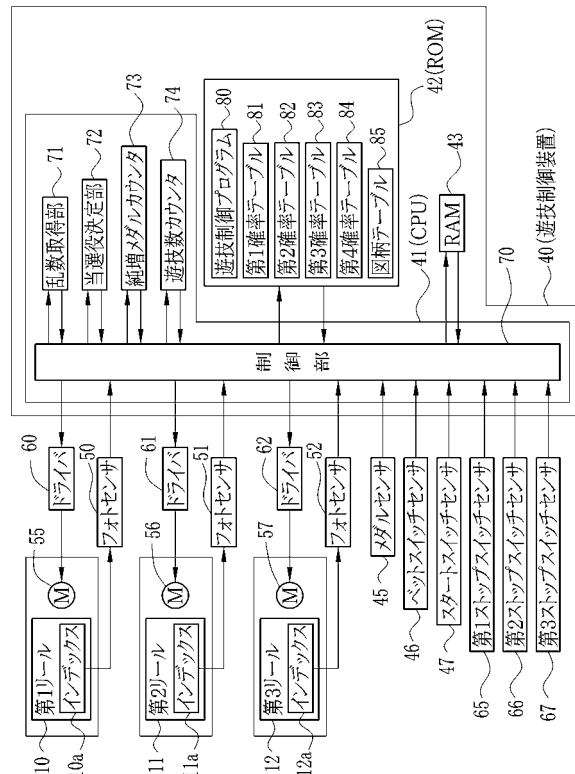
【0057】

- 2 ロットマシン
- 40 遊技制御装置
- 41 CPU
- 42 ROM
- 43 RAM
- 70 制御部（状態制御手段、第1の移行制御手段、第2の移行制御手段、第3の移行制御手段）
- 71 乱数取得部
- 72 当選役決定部（当選役決定手段）
- 73 純増メダルカウンタ
- 74 遊技数カウンタ

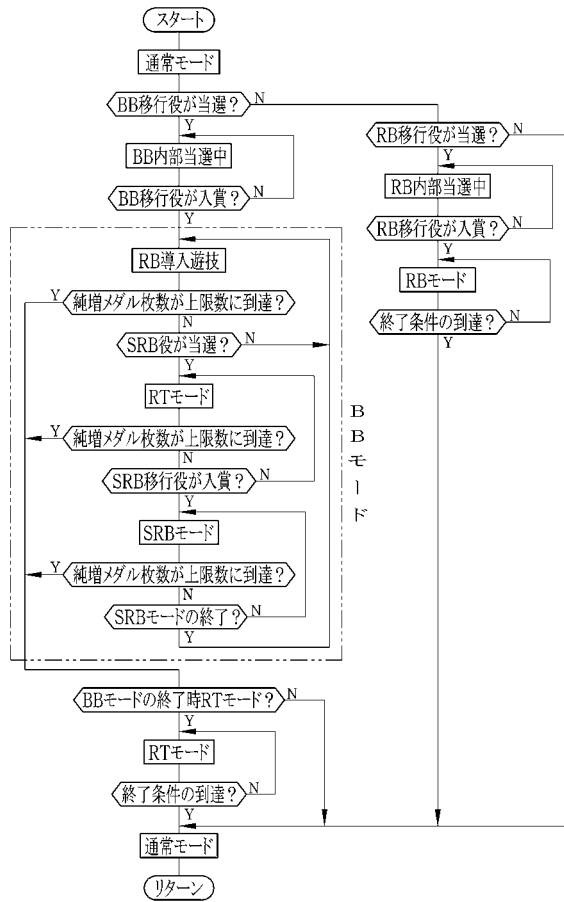
【図1】



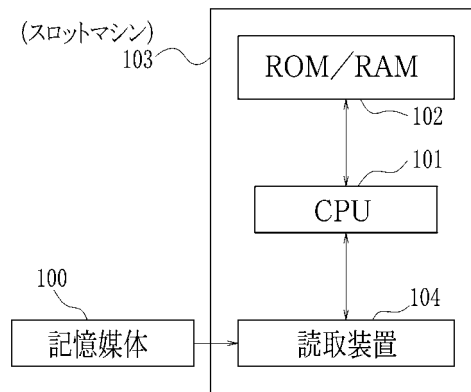
【図2】



【 図 3 】



【 図 4 】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-159828(JP,A)

特開2004-105547(JP,A)

特開2006-034536(JP,A)

パチスロ必勝ガイドMAX,株式会社白夜書房,2005年10月 1日,2005年10月号
,68~69頁

パチスロ完全攻略事典,株式会社日本文芸社,2001年 7月 1日,vol.18,26、
27頁

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 5/04