

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-201547  
(P2018-201547A)

(43) 公開日 平成30年12月27日(2018.12.27)

(51) Int.Cl. <b>A63F 5/04 (2006.01)</b>	F 1 A 63 F 5/04 5 1 3 Z A 63 F 5/04 5 1 4 F A 63 F 5/04 5 1 4 G A 63 F 5/04 5 1 4 H A 63 F 5/04 5 1 6 E	テーマコード (参考) 2 C082
審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 16 頁) 最終頁に続く		
(21) 出願番号 (22) 出願日	特願2017-106394 (P2017-106394) 平成29年5月30日 (2017.5.30)	(71) 出願人 395018239 株式会社高尾 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目22 番地
特許法第64条第2項第4号の規定により図面の一部または全部を不掲載とする。		(72) 発明者 畠 正吾 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目22 番地 株式会社高尾内 F ターム (参考) 2C082 AB03 AB12 AC14 AC23 AC27 BA02 BA22 BA32 BA40 CC24 CC25 CC28 CC32 CC37

(54) 【発明の名称】回胴式遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】回胴の動作態様が斬新で、内部当選確率と実際の入賞確率との差を小さくすることができる回胴式遊技機を提供する。

【解決手段】回胴式遊技機は、低確率区間において、遊技者による始動レバー8の操作に伴って全リール4L、4C、4Rを回転開始し、回転した全リール4L、4C、4Rを遊技者による停止ボタン9L、9C、9Rの操作によって各々停止させると共に、高確率区間において、遊技者による始動レバー8の操作に伴って一部のみのリール4L、4C、4Rを回転開始し、回転したリール4L、4C、4Rを遊技者による停止ボタン9L、9C、9Rの操作によって停止させる遊技内容を具備している。

【選択図】図10



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

3つ以上の回胴と、前記回胴を回転開始する始動レバーと、回転している前記回胴を各々停止させる停止ボタンとを備える回胴式遊技機であって、

第1の抽選テーブル及び前記第1の抽選テーブルよりも遊技者にとって有利な第2の抽選テーブルを備え、前記第1の抽選テーブルに従って役抽選を実行する低確率区間と、前記第2の抽選テーブルに従って役抽選を実行する高確率区間とを選択的に発生させる確変発生制御手段と、

前記低確率区間ににおいて、遊技者による始動レバーの操作に伴って全回胴を回転開始し、回転した全回胴を遊技者による停止ボタンの操作によって各々停止させる低確率時回胴制御手段と、

前記高確率区間ににおいて、遊技者による始動レバーの操作に伴って一部のみの回胴を回転開始し、回転した回胴を遊技者による停止ボタンの操作によって停止させる高確率時回胴制御手段と、

を有している

ことを特徴とする回胴式遊技機。

**【請求項 2】**

3つ以上の回胴と、前記回胴を回転開始する始動レバーと、回転している前記回胴を各々停止させる停止ボタンとを備える回胴式遊技機であって、

第1の抽選テーブル及び前記第1の抽選テーブルよりも遊技者にとって有利な第2の抽選テーブルを備え、前記第1の抽選テーブルに従って役抽選を実行する低確率区間と、前記第2の抽選テーブルに従って役抽選を実行する高確率区間とを選択的に発生させる確変発生制御手段と、

前記低確率区間ににおいて、遊技者による始動レバーの操作に伴って全回胴を回転開始し、回転した全回胴を遊技者による停止ボタンの操作によって各々停止させる低確率時回胴制御手段と、

前記高確率区間ににおいて、遊技者による始動レバーの操作に伴って全回胴を回転開始し、回転した回胴のうちいずれかを遊技者の操作によらず自動停止させた後、残りの回転している回胴を遊技者による停止ボタンの操作によって停止させる高確率時回胴制御手段と、

を有することを特徴とする回胴式遊技機。

**【請求項 3】**

低確率時回胴制御手段は、

遊技者による停止ボタンの操作に基づいて所定範囲だけ回胴を回動させてから所定の図柄組合せ態様で回胴を停止させるスペリ回胴停止制御内容を実行し、

高確率時回胴制御手段は、

前記役抽選の結果、特定の役に当選したときに、いずれかの回胴を前記特定の役に基づいた図柄組合せで自動停止させた後、前記スペリ回胴停止制御内容を実行することなく、残りの回転している回胴を、遊技者による停止ボタンの操作と同時に停止させる非スペリ回胴停止制御内容を実行する

請求項2に記載の回胴式遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、3つ以上の回胴を有する回胴式遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、始動レバーを遊技者が操作して回胴（リール）を回転開始し、停止ボタンを操作

10

20

30

40

50

して回転している回胴を停止させる回胴式遊技機は広く知られている（例えば、特許文献1～4参照）。

【0003】

また、遊技進行中に、通常遊技区間と、通常遊技区間よりも遊技者にとって有利な有利遊技区間（いわゆるA T）とが選択的に発生する構成もすでに提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2017-77412号公報

【特許文献2】特開2017-77336号公報

【特許文献3】特開2017-77324号公報

【特許文献4】特開2017-74528号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、従来構成にあっては、抽選確率自体は遊技進行のなかで一定であり、また、回胴の回転態様も変化に乏しいため、さらに斬新な遊技内容を提供することのできる回胴式遊技機が求められていた。

【0006】

そこで、本発明は、従来にない斬新な遊技内容を備えた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】

本発明は、3つ以上の回胴と、前記回胴を回転開始する始動レバーと、回転している前記回胴を各々停止させる停止ボタンとを備える回胴式遊技機であって、第1の抽選テーブル及び前記第1の抽選テーブルよりも遊技者にとって有利な第2の抽選テーブルを備え、前記第1の抽選テーブルに従って役抽選を実行する低確率区間と、前記第2の抽選テーブルに従って役抽選を実行する高確率区間とを選択的に発生させる確変発生制御手段と、前記低確率区間ににおいて、遊技者による始動レバーの操作に伴って全回胴を回転開始し、回転した全回胴を遊技者による停止ボタンの操作によって各々停止させる低確率時回胴制御手段と、前記高確率区間ににおいて、遊技者による始動レバーの操作に伴って一部のみの回胴を回転開始し、回転した回胴を遊技者による停止ボタンの操作によって停止させる高確率時回胴制御手段と、を有していることを特徴とする回胴式遊技機である。

【0008】

かかる構成にあっては、高確率区間（確変時）において始動レバーの操作によって回動しなかった回胴の図柄から当選役を予測することが可能となるため、内部当選確率と実際の入賞確率との差を小さくすることができる。さらに、高確率区間ににおいて、回転せずに停止している回胴の図柄態様を考慮して遊技者は停止操作することになるため、例えば所望の図柄態様で全回胴を揃えようと意欲的に遊技を行うようになる。また、上記構成は、遊技のなかで一部のみの回胴が開始し始める遊技態様を提供できるため、回胴の動作態様が変化に富んだものとなって遊技機の興趣性が向上する利点がある。なお、仮に高確率区間ににおいて全回胴が回転して全回胴を遊技者自らが技量に基づいて停止させる構成を採用すると、当該高確率区間ににおける当選役を遊技者が気付かず取りこぼしてしまう状況が多くなってしまい、結果として内部当選確率と実際の入賞確率との差が大きくなるおそれがある。

【0009】

また、本発明は、3つ以上の回胴と、前記回胴を回転開始する始動レバーと、回転している前記回胴を各々停止させる停止ボタンとを備える回胴式遊技機であって、第1の抽選テーブル及び前記第1の抽選テーブルよりも遊技者にとって有利な第2の抽選テーブルを備え、前記第1の抽選テーブルに従って役抽選を実行する低確率区間と、前記第2の抽選

10

20

30

40

50

テーブルに従って役抽選を実行する高確率区間とを選択的に発生させる確変発生制御手段と、前記低確率区間ににおいて、遊技者による始動レバーの操作に伴って全回胴を回転開始し、回転した全回胴を遊技者による停止ボタンの操作によって各々停止させる低確率時回胴制御手段と、前記高確率区間ににおいて、遊技者による始動レバーの操作に伴って全回胴を回転開始し、回転した回胴のうちいずれかを遊技者の操作によらず自動停止させた後、残りの回転している回胴を遊技者による停止ボタンの操作によって停止させる高確率時回胴制御手段と、を有していることを特徴とする回胴式遊技機である。

#### 【0010】

かかる構成にあっては、高確率区間（確変時）において、遊技者が操作することなく自動的に停止した回胴の図柄から当選役を予測することができるため、内部当選確率と実際の入賞確率との差を小さくすることができる。さらに、高確率区間ににおいて、自動停止した図柄態様を考慮して遊技者は停止操作することになるため、例えば所望の図柄態様で全回胴を揃えようと意欲的に遊技を行うようになる。また、部分的に回胴が自動停止する遊技態様を提供できるため、回胴の動作態様が変化に富んだものとなって遊技内容が斬新なものとなる。なお、かかる構成において、仮に高確率区間ににおいて全回胴を遊技者自らが技量に基づいて停止させる構成を採用すると、当該高確率区間ににおける当選役を遊技者が気付かず取りこぼしてしまう状況が多くなってしまい、結果として内部当選確率と実際の入賞確率との差が大きくなるおそれがある。

10

#### 【0011】

また、低確率時回胴制御手段は、遊技者による停止ボタンの操作に基づいて所定範囲だけ回胴を回動させてから所定の図柄組合せ態様で回胴を停止させるスペリ回胴停止制御内容を実行し、高確率時回胴制御手段は、前記役抽選の結果、特定の役に当選したときに、いずれかの回胴を前記特定の役に基づいた図柄組合せで自動停止させた後、前記スペリ回胴停止制御内容を実行することなく、残りの回転している回胴を、遊技者による停止ボタンの操作と一緒に停止させる非スペリ回胴停止制御内容を実行する構成が提案される。

20

#### 【0012】

かかる構成にあっては、高確率区間ににおいて、回転している回胴を遊技者自らが停止させる際に、停止している他の回胴の図柄組合せを考慮しながら、自らの技量に基づいて所望の図柄組合せを完成させようとするため、期待感が高まって遊技者の遊技意欲が大幅に刺激されることとなる。また、遊技内容の難易度が高まることにより、遊技者の技量が直接遊技内容に反映されることとなって入賞時の遊技者の満足度を大幅に向上させることができる。

30

#### 【0013】

なお、遊技者による停止ボタンの操作と一緒に停止させる非スペリ回胴停止制御内容とは、いわゆるビタ押しを可能にする制御内容が対応する。

#### 【発明の効果】

#### 【0014】

本発明の回胴式遊技機にあっては、内部当選確率と実際の入賞確率との差を小さくすることができる効果がある。また、回胴の動作態様が変化に富んだものとなって遊技内容が斬新なものとなる効果がある。さらに遊技者が意欲的に遊技を行うようになる効果がある。

40

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0015】

【図1】実施例1にかかる回胴式遊技機の正面図である。

【図2】実施例1にかかる回胴式遊技機の電気ブロック図である。

【図3】実施例1にかかる図柄配列を示すための回胴の展開図である。

【図4】実施例1にかかる主制御基板が実行する遊技進行処理のフローチャートである。

【図5】実施例1にかかる主制御基板が実行する低確率時抽選処理のフローチャートである。

【図6】実施例1にかかる主制御基板が実行する低確率時回胴制御処理のフローチャート

50

である。

【図7】実施例1にかかる主制御基板が実行する高確率時抽選処理のフローチャートである。

【図8】実施例1にかかる主制御基板が実行する高確率時回胴制御処理のフローチャートである。

【図9】実施例1にかかる低確率区間におけるリールの回転及び停止態様を示すタイムチャート図である。

【図10】実施例1にかかる高確率区間におけるリールの回転及び停止態様を示すタイムチャート図である。

【図11】実施例2にかかる主制御基板が実行する高確率時回胴制御処理のフローチャートである。

【図12】実施例2にかかる高確率区間におけるリールの回転及び停止態様を示すタイムチャート図である。

【図13】実施例3にかかる主制御基板が実行する遊技進行処理のフローチャートである。

【図14】実施例3にかかる主制御基板が実行する停止制御処理のフローチャートである。

【図15】実施例3にかかる高確率区間におけるリールの回転及び停止態様を示すタイムチャート図である。

【図16】低確率区間と高確率区間の確率を示す図表である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

以下に本発明の好適な実施形態について図面を参照して説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々の形態を採り得ることができ、各実施例に記載された内容の相違部分を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない。

【0017】

【実施例1】

図1に示すように、本実施例の回胴式遊技機1の前面には表示窓2（3×3の停止図柄の有効領域を表示可能とする）を備えた表示パネル3が設けられている。

【0018】

表示窓2の背後には回胴である3本のリール4（それぞれを区別する場合は、左から順にリール4L、4C、4R、その他の部品等についても左、中、右を区別する場合は符号にL、C、Rを添える。）を有する図示しない回胴機構部が配されており、各リール4に設けられている図柄の中の3図柄ずつを表示窓2から視認できる。また、表示窓2の周囲にはベットランプ5や複数のデジタル表示装置6等が配されている。

【0019】

表示窓2の下方には、ベットスイッチ7、始動レバー8、3つの停止ボタン9（それぞれを区別する場合は、左から順に停止ボタン9L、9C、9R）、メダル投入口10等を備える操作部11が設けられている。そして、最下部には受皿12やスピーカボックス13等を備える下部構造部14が設けられている。

【0020】

回胴式遊技機1の電気的接続は、図2に示す通りに構成されており、主制御基板40はワンチップマイコン、入力ポート、出力ポート等を備えている。

【0021】

主制御基板40には、ベットスイッチ7の操作信号、精算スイッチ16の操作信号、メダル投入口10のメダル検出信号、始動レバー8の操作信号（始動信号）、停止ボタン9L～Rの操作信号（停止信号）、各リール4の位置検出センサ41の信号等が入力される。

【0022】

10

20

30

40

50

主制御基板 4 0 の出力側には、クレジット表示装置 4 2 、ベット数表示装置 4 3 、払出メダル数表示装置 4 4 、R B ゲーム数表示装置 4 5 、R B 実行数表示装置 4 6 、カウント数表示装置 4 7 、リール 4 を回動させる駆動モータ 2 8 L 、2 8 C 、2 8 R 、リール 4 を発光させる投光ランプ 3 1 L 、3 1 C 、3 1 R 、及び中継基板 4 8 が接続されている。

#### 【 0 0 2 3 】

主制御基板 4 0 は、マイコンがプログラムに従って動作することにより、上述のベットスイッチ 7 の操作信号等に基づいてクレジット表示装置 4 2 、ベット数表示装置 4 3 、払出メダル数表示装置 4 4 、R B ゲーム数表示装置 4 5 、R B 実行数表示装置 4 6 、カウント数表示装置 4 7 の表示、駆動モータ 2 8 の回転及び停止、並びに、投光ランプの点灯及び消灯等を制御する。

10

#### 【 0 0 2 4 】

中継基板 4 8 には音・ランプ制御基板 4 9 が接続されており、主制御基板 4 0 は中継基板 4 8 経由で音・ランプ制御基板 4 9 に指令データを送ることで、効果音などの音声出力と電飾類の点灯及び消灯を間接的に制御する。

#### 【 0 0 2 5 】

なお、演出画像表示装置が備えられることがあり、その場合、演出画像表示装置を制御するための演出画像表示基板が音・ランプ制御基板 4 9 に接続される。演出画像表示基板は、主制御基板 4 0 が中継基板 4 8 に送出した指令データ又はこのデータに基づいて音・ランプ制御基板 4 9 が生成したデータを受信し、これに従って演出画像表示装置を制御する。

20

#### 【 0 0 2 6 】

この構成の場合、払出メダル数表示装置 4 4 、R B ゲーム数表示装置 4 5 、R B 実行数表示装置 4 6 及びカウント数表示装置 4 7 のいずれか又は全部を廃して、その表示を演出画像表示装置にて行ってもよい。

#### 【 0 0 2 7 】

また、主制御基板 4 0 には払出制御基板 5 0 が双方向通信回路として接続されており、払出制御基板 5 0 は主制御基板 4 0 から受信した払出要求データに基づいて獲得メダル払出装置 5 1 ( 払出手段 ) を稼働させてメダルの払出を行わせる。その際に、払出制御基板 5 0 は払出検出スイッチ 5 2 の検出信号に基づいて払出されるメダルを計数する。

#### 【 0 0 2 8 】

なお、主制御基板 4 0 は、メイン制御基板とサブ制御基板とによって構成しても勿論よい。

30

#### 【 0 0 2 9 】

図 3 に示すとおり、各リール 4 L ( 左図柄 ) 、4 C ( 中図柄 ) 、4 R ( 右図柄 ) にはそれぞれの 2 1 個の図柄 ( 重複しているので図柄の種類は 7 種類 ) が印刷されている。

#### 【 0 0 3 0 】

また、主制御基板 4 0 には、役抽選部を備え、役抽選部は、あらかじめ複数定められた役について当選か否かを決定する役抽選を行う。さらに具体的には、乱数発生部と、乱数抽出部と、抽選テーブルと、役抽選判定部等を備えている。

#### 【 0 0 3 1 】

ここで、役抽選では、抽出した乱数と抽選テーブルの当選確率とを参照して、いずれか一つの当選役の当選、又は全ての当選役の落選 ( ハズレ ) を決定する。本実施例では、具体的に第 1 抽選テーブル ( 第 1 の抽選テーブル ) 及び第 2 抽選テーブル ( 第 2 の抽選テーブル ) を少なくとも備えている。なお、第 2 抽選テーブルで定められている内部当選確率は、第 1 抽選テーブルで定められている内部当選確率よりも高くなるように設定されており、後述する高確率区間ににおいては第 2 抽選テーブルに基づいて役抽選が実行され、低確率区間ににおいては第 1 抽選テーブルに基づいて役抽選が実行される。

40

#### 【 0 0 3 2 】

そして、回胴式遊技機 1 にあっては、第 1 抽選テーブルに従って役抽選を実行する低確率区間と、第 1 抽選テーブルよりも遊技者にとって有利な第 2 抽選テーブルに従って役抽

50

選を実行する高確率区間とが選択的に発生して遊技が進行する。本実施例においては低確率区間から高確率区間への移行や、高確率区間から低確率区間への移行は1回の役抽選のたびに1回実行されるが、これによって本発明が限定されるものではなく、1回の役抽選について複数回区間移行の抽選が実行されてもよいし、特定の役に当選したときにのみ区間移行の抽選が実行されてもよい。

#### 【0033】

次に回胴式遊技機1の動作を、主制御基板40が実行する処理に従って説明する。

#### 【0034】

図4に示すように、遊技進行処理は1回の遊技を実行する際に行われる処理であり、まず、前回の遊技の結果がリプレイであるか否かを判定する(S101)。そして、リプレイであればS103へ移行し、リプレイでなければS102へ移行する。  
10

#### 【0035】

S102では、メダルが規定枚数投入を判定し、規定枚数のメダルが投入されればS103へ移行する。なお、メダルの投入はベットスイッチ7の操作によって回胴式遊技機1内に貯留されたクレジットを用いるものも含む。

#### 【0036】

次に、始動レバー8が操作されたか否かを判定する(S103)。そして、始動レバー8が操作された場合には、次に高確率区間であるか否かを判定する(S104)。

#### 【0037】

そして、高確率区間でなければ(低確率区間であれば)S105へ移行し、高確率区間であればS107へ移行する。  
20

#### 【0038】

そして、低確率時抽選処理(S105)を実行した後は、低確率時リール回動処理(S106)を実行してS109へ移行する。一方、高確率時抽選処理(S107)を実行した後は、高確率時リール回動処理(S108)を実行してS109へ移行する。

#### 【0039】

そして、S109では、回転しているリール4に対応する停止ボタン9が操作されたか否かを判定し、全てのリール4が停止するまで待機する(S110)。

#### 【0040】

そして、全リール4が停止すると、当選役に入賞して配当があるか否かを判定する(S111)。配当がある場合は入賞した役に対応する配当に相当するメダルを払い出すメダル払出処理を実行する(S112)。一方、配当がなければ次の遊技進行処理に移行する。なお、メダル払出処理には、回胴式遊技機1内にクレジットとして貯留される場合も含む。  
30

#### 【0041】

次に遊技進行処理においてS105で実行される低確率時抽選処理の内容について図5に従って説明する。

#### 【0042】

まず、第1抽選テーブルに従って役抽選処理を実行する(S201)。この際に高確率区間への移行抽選も実行する。そして、高確率区間への移行が確定したか否かを判定し(S202)、確定したらS203へ移行し、確定しなかったらそのまま低確率時抽選処理を終了する。  
40

#### 【0043】

そして、S203では、例えば高確率フラグを立てる(オンする)ことにより、次遊技から高確率区間へ移行する処理を実行して低確率時抽選処理を終了する。

#### 【0044】

次に遊技進行処理においてS106で実行される低確率時リール回動処理の内容について図6に従って説明する。

#### 【0045】

まず、左リール4L、中リール4C、及び右リール4Rを全て回動開始させる処理を実  
50

行する（S301）。次に、回転しているリール4が定常回転するまで待機してから（S302）、低確率時リール回動処理を終了する。

#### 【0046】

次に遊技進行処理においてS107で実行される高確率時抽選処理の内容について図7に従って説明する。

#### 【0047】

まず、第2抽選テーブルに従って役抽選処理を実行する（S401）。この際に低確率区間への移行抽選も実行する。そして、低確率区間への移行が確定したか否かを判定し（S402）、確定したらS403へ移行し、確定しなかったらそのまま高確率時抽選処理を終了する。

10

#### 【0048】

S403では、例えば高確率フラグをオフすることにより、次遊技から低確率区間へ移行する処理を実行して高確率時抽選処理を終了する。

#### 【0049】

次に遊技進行処理においてS108で実行される高確率時リール回動処理の内容について図8に従って説明する。

20

#### 【0050】

S501では、一部のリール4が回動しない遊技状態を発生させるリール制御を実行するか否かの判定を行う。そして、当該リール制御を実行する場合はS503へ移行し、実行しない場合はS502へ移行する。

20

#### 【0051】

S502では、左リール4L、中リール4C、及び右リール4Rを全て回動させる回動処理を実行する。一方、S503では、左リール4L、中リール4C、及び右リール4Rのうち、回動しないリールを決定する非回動リール決定処理を実行する。かかる非回動リール決定処理は、特定の抽選テーブルに基づく抽選処理によって定めるようにしてもよいし、第1抽選テーブル又は第2抽選テーブルの役抽選処理と合わせて定めるようにしてもよい。なお、回動しないリール4は1本でもよいし2本でもよい。

30

#### 【0052】

そして、非回動のリール4が決定した後は、回動することとなったリール4のみ回動させる処理を実行する（S504）。

30

#### 【0053】

そして、S505において、回転しているリール4が定常回転するまで待機し、そして高確率時リール回動処理を終了する。

#### 【0054】

次に低確率区間ににおける始動レバー8操作後の各リール4の動作態様を図9に従って説明する。

40

#### 【0055】

遊技者が始動レバー8を操作して始動信号（ON信号）が発信すると、左リール4L、中リール4C、及び右リール4Rが全て回転し始める。その後、左停止ボタン9L、中停止ボタン9C、右停止ボタン9Rの順で停止ボタン9を操作すると、対応するリール4がそれぞれ順に停止する。

#### 【0056】

なお、各停止ボタン9が操作されてから、対応するリール4が停止するまでの間は、各リール4が所定の停止態様で停止するために許容されたスペリ制御時間内に回転してから停止する、いわゆるリールのスペリが発生している。

#### 【0057】

次に高確率区間ににおける始動レバー8操作後の各リール4の動作態様を図10に従って説明する。

#### 【0058】

遊技者が始動レバー8を操作して始動信号（ON信号）が発信すると、左リール4L、

50

及び中リール 4 C は回転を開始せず、右リール 4 R のみが回転開始する。このとき、左リール 4 L 及び中リール 4 C の停止態様から遊技者は特定の役が当選していることを予測して、右リール 4 R を所定の図柄態様で停止させようとする。例えば、ボーナス役である B B の当選に対応する「7」が左リール 4 L 及び中リール 4 C に並んでいる状態を見て、右リール 4 R の所定位置に「7」を止めて B B の入賞を狙うこととなる。すなわち、左リール 4 L 及び中リール 4 C は停止したままであるため、対応する左停止ボタン 9 L 及び中停止ボタン 9 C は操作する必要がなく、右停止ボタン 9 R のみを操作して右リール 4 R を止めることとなる。

#### 【0059】

このように、3本のリール 4 のうち2本のリール 4 の停止態様が特定の役に対応している場合、残り1本のリール 4 のみを回転させることで遊技者に対して役に当選していることを示唆し、対応する図柄を狙うように誘導することができる。

10

#### 【0060】

なお、回転しないリール 4 は2本ではなく1本とした遊技内容が含まれていてもよい。

#### 【0061】

なお、これまでに述べた低確率時抽選処理の S 202, S 203 と、高確率時抽選処理の S 402, S 403 とによって、本発明にかかる確変発生制御手段が構成される。また、これまでに述べた遊技進行処理の低確率時リール回動処理 (S 106) と、S 109, S 110 によって、本発明にかかる低確率時回胴制御手段が構成される。さらに、これまでに述べた遊技進行処理の高確率時リール回動処理 (S 108) と、S 109, S 110 によって、本発明にかかる高確率時回動制御手段が構成される。

20

#### 【0062】

#### 〔実施例 2〕

実施例 2 の回胴式遊技機 1 では、実施例 1 の遊技進行処理における高確率時リール回動処理 (S 108) に替えて、図 11 に示すような高確率時リール回動処理を実行する。その他の構成は実施例 1 と同じため、説明を省略する。

#### 【0063】

図 11 に示すように、高確率時リール回動処理においては、リール 4 が自動停止する遊技状態を発生させるリール制御を実行するか否かの判定を行う (S 601)。そして、当該リール制御を実行する場合は S 603 へ移行し、実行しない場合は S 602 へ移行する。

30

#### 【0064】

S 602 では、左リール 4 L、中リール 4 C、及び右リール 4 R を全て回動させる。また、S 603 では、左リール 4 L、中リール 4 C、及び右リール 4 R のうち、自動停止するリール 4 を決定する自動停止リール決定処理を実行する。かかる自動停止リール決定処理は、特定の抽選テーブルに基づく抽選処理によって定めるようにしてもよいし、第 1 抽選テーブル又は第 2 抽選テーブルの役抽選処理と合わせて定めるようにしてもよい。なお、自動停止するリール 4 は1本でもよいし2本でもよい。

#### 【0065】

そして、S 604 では、左リール 4 L、中リール 4 C、及び右リール 4 R を全て回動させて、次に、自動停止するが決定されたリール 4 を所定時間経過後に自動停止する (S 605)。そして、回転しているリール 4 が定常回転するまで待機して (S 505) から高確率時リール回動処理を終了する。

40

#### 【0066】

次に高確率区間における始動レバー 8 操作後の各リール 4 の動作態様を図 12 に従って説明する。

遊技者が始動レバー 8 を操作すると、まず左リール 4 L、中リール 4 C、及び右リール 4 R の全てが一旦回転を始める。そして、所定時間経過後に、左リール 4 L と中リール 4 C は遊技者が左停止ボタン 9 L と中停止ボタン 9 C を操作することなく自動停止する。このとき、左リール 4 L 及び中リール 4 C の停止態様から遊技者は特定の役の当選に対応す

50

る図柄が並んでいる状態を見て、右リール4Rについて当該役に該当する図柄を停止しようとする。例えば遊技者は、B Bの当選に対応する「7」が左リール4L及び中リール4Cで並んでいる状態を見て、右リール4Rの所定位置に「7」を止めてB Bの入賞を狙うこととなる。すなわち、左リール4L及び中リール4Cは、一旦は回転を開始しながらも所定のタイミングで自動的に回転を停止するため、対応する左停止ボタン9L及び中停止ボタン9Cは操作する必要がない。すなわち、遊技者は、右停止ボタン9Rのみを操作して右リール4Rを止めることとなる。

#### 【0067】

このように、3本のリール4のうち2本のリール4の停止態様が特定の役に対応している場合、残り1本のリール4のみを自動停止することなく回転継続させることで、遊技者に対して役に当選していることを示唆し、対応する図柄を狙うように誘導することができる。なお、自動停止するリール4は2本ではなく1本としてもよい。

10

#### 【0068】

なお、実施例2における高確率時リール回動処理と、S109, S110によって、本発明にかかる高確率時回胴制御手段が構成される。

#### 【0069】

#### 〔実施例3〕

実施例3の回胴式遊技機1では、実施例2と同様に遊技進行処理における高確率時リール回動処理(S108, 図11)を実行する。加えて、図13に示すように、実施例1におけるS109とS110との間で、停止制御処理(S701)を実行する。以下、図14に従って説明する。

20

#### 【0070】

S801では、高確率区間であるか否かを判定する。そして、高確率区間であればS803へ移行する。一方、高確率区間でなければS802へ移行する。

#### 【0071】

S802では、リール4を停止する際にスペリ制御を実行するスペリ制御処理を行う。そして停止制御処理を終了する。一方、S803では、リール4を停止する際にスペリ制御を実行しない非スペリ制御を行うか否かを判定する。そして、実行する場合はS804へ移行し、実行しない場合はS802へ移行する。

30

#### 【0072】

S804では、リール4をスペリ制御することなく停止させる非スペリ制御処理を実行する。非スペリ制御処理におけるリール4の具体的な停止動作については、図15に従って説明する。

#### 【0073】

遊技者が始動レバー8を操作すると、まず左リール4L、中リール4C、及び右リール4Rの全てが一旦回転を始めるが、左リール4Lと中リール4Cは遊技者が左停止ボタン9Lと中停止ボタン9Cを操作することなく自動停止する。このとき、左リール4L及び中リール4Cの停止態様から遊技者は特定の役(例えばB B)の当選に対応する図柄が並んでいる状態を見て右リール4Rの所定位置に、当選役を完成させる図柄を止めてB Bの入賞を狙うこととなる。なお、左リール4L及び中リール4Cは、一旦は回転を開始しながらも所定のタイミングで自動的に回転を停止するため、対応する左停止ボタン9L及び中停止ボタン9Cは操作する必要がない。

40

#### 【0074】

これに対し、右停止ボタン9Rを操作すると、リール4Rのスペリが発生せずに、当該操作と同時に右停止ボタン9Rが停止する。換言すれば、当該操作時における図柄態様でリール4Rが停止する。これにより、停止ボタン9を数コマ前で操作して図柄を揃える(いわゆるスペリ)ことで当選役を引きこむことができなくなり、いわゆるビタ押しによって当選役の入賞を狙うこととなる。かかる構成とすることにより、遊技の緊張感が大幅に高まり、成功したときの遊技者の満足度を高めることができる。

#### 【0075】

50

なお、自動停止するリール4は2本ではなく1本でもよい。ここで、自動停止するリール4が1本の場合、非スペリ制御が行われるリールは2本でもよいし1本でもよい。

#### 【0076】

本発明にかかるスペリ回胴停止制御内容は、停止制御処理におけるスペリ制御処理(S802)によって構成される。また、本発明にかかる非スペリ回胴停止制御内容は、停止制御処理における非スペリ制御処理(S804)によって構成される。

#### 【0077】

本発明では、実施例1及び実施例2において、始動レバー8を操作したタイミングに起因する抽選結果により(S105又はS107)、当選していなければ所謂蹴飛ばし処理を実行する。同様に、実施例3の非スペリ制御処理(S804)では、内部当選していなければ蹴飛ばし処理を実行する。10

しかし、これら処理に限定されるものではない。例えば、高確率中(高確率区間中)において蹴飛ばし処理を実行することなく、内部当選していなくとも図柄を揃えることができれば、当選したものと見做し当選役を実行する構成でも良い。特に、非スペリ制御処理(S804)のビタ押しで図柄を揃えることができれば、当選したものとし当選役を実行することが考えられる。これにより、高確率中においては、リールの動きに注意を払いながら遊技者の技量で当選させることができる効果を有する。

これらの場合、高確率中においては、内部当選の処理を無くす、即ち、S107における抽選処理を行わず、目押しで図柄を揃えることができれば当選したものと見做す処理だけを実行する構成でも良い。20

なお、ビタ押し処理(非スペリ制御処理)では、スペリがないのでスペリ処理が可能な時期(遊技状態)のリール回転速度より遅いリール回転速度とすることが好ましい。

#### 【0078】

実施例1から実施例3における遊技内容の具体例を、図16に示す。本実施例では、低確率区間における確率を10倍した確率が高確率区間における確率の値である。高確率時(高確率区間中)には、BB、RB又はARTの内の一部を10倍にする構成でも良い。或いは、高確率時には、6段階の設定に関係なく、BB、RB又はARTの内の全部又は一部を一律に10倍にする構成でも良い。例えば、高確率時には、6段階の設定に関係なく、設定3のBB、RB又はARTの内の全部又は一部を一律に10倍にすることが考えられる。30

高確率時の確率を6段階の設定に関係なく一律の値にしたときには、低確率の6段階による設定により利益率を調整することができると共に、高確率時の出玉率等の検査が容易化できる効果を有する。

高確率区間については前述したが、次のBB等の当選が到来するまで高確率状態とする(高確率区間を維持する)構成、始動レバー8を所定回数(例えば、100回)操作するまで高確率状態とする構成、所定回数(例えば、3回)連続してBB等が当選するまで高確率状態とする構成等が考えられる。

#### 【符号の説明】

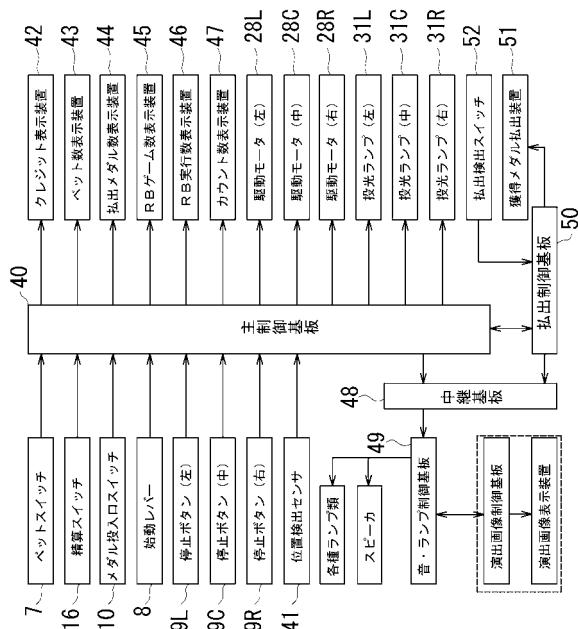
#### 【0079】

- |    |         |    |
|----|---------|----|
| 1  | 回胴式遊技機  | 40 |
| 4  | リール(回胴) |    |
| 8  | 始動レバー   |    |
| 9  | 停止ボタン   |    |
| 40 | 主制御基板   |    |

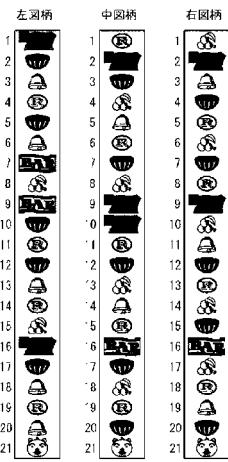
【図1】

この図は公序良俗違反のため不掲載とする

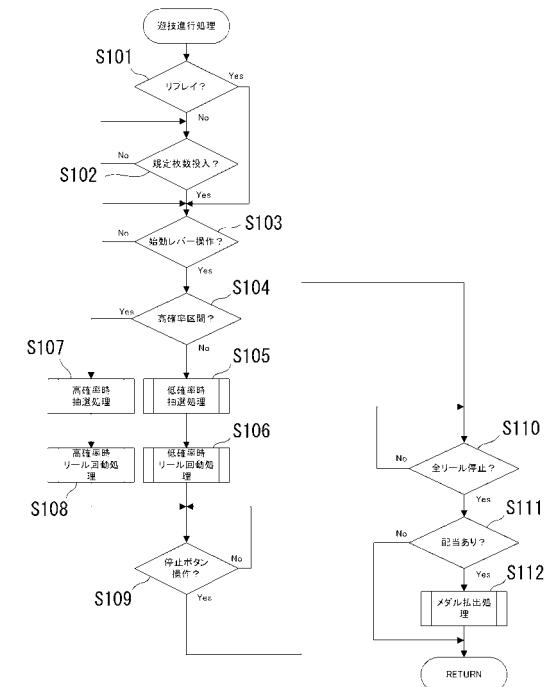
【図2】



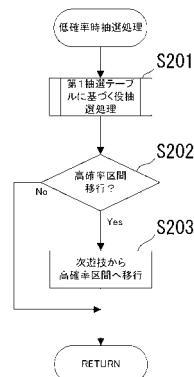
【図3】



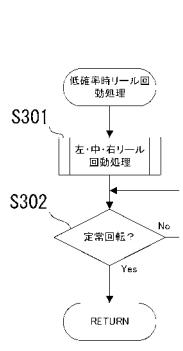
【図4】



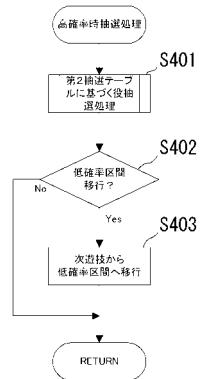
【図5】



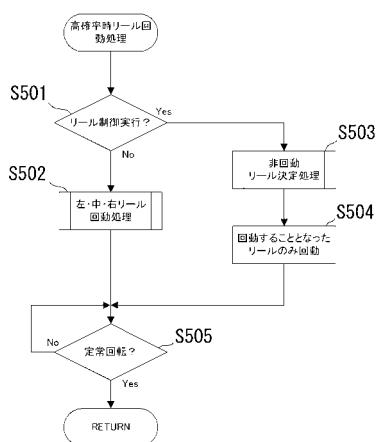
【図6】



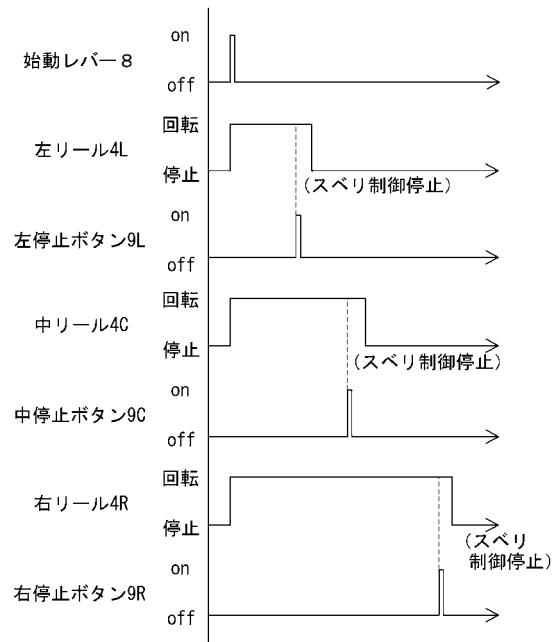
【図7】



【図8】



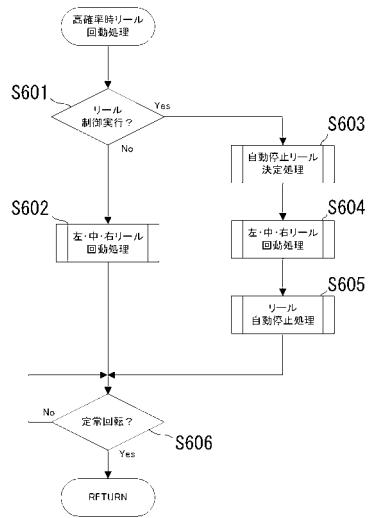
【図9】



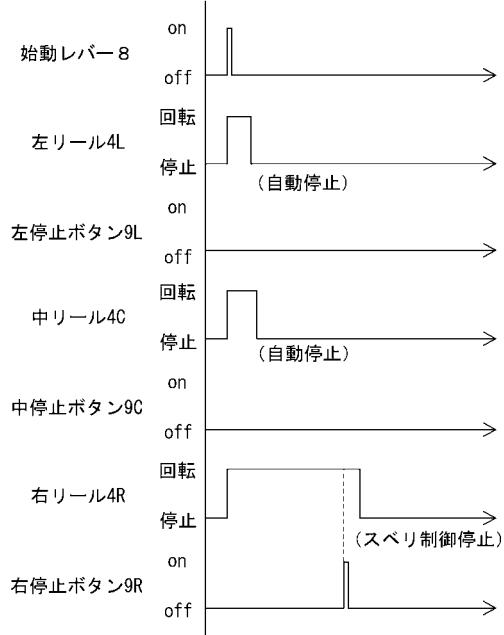
【図 1 0】



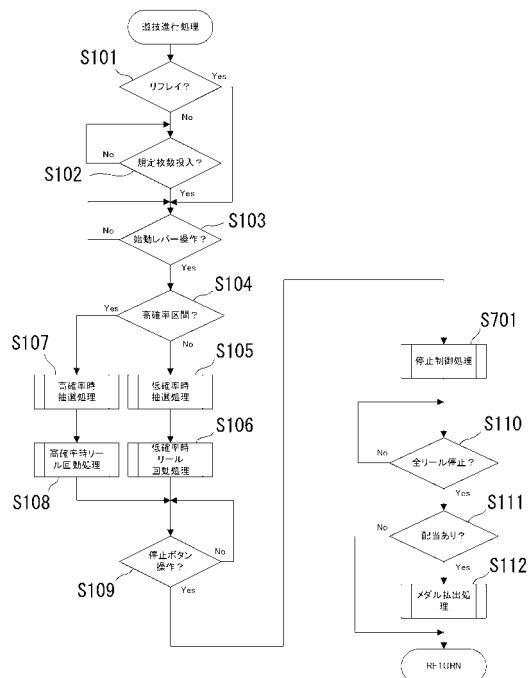
【図 1 1】



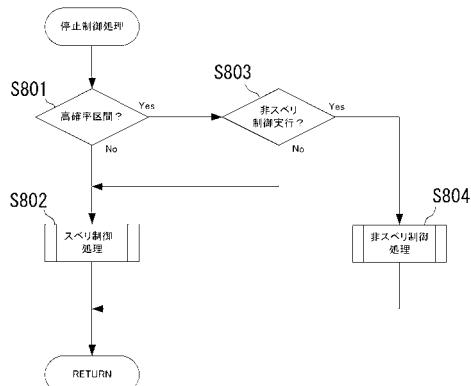
【図 1 2】



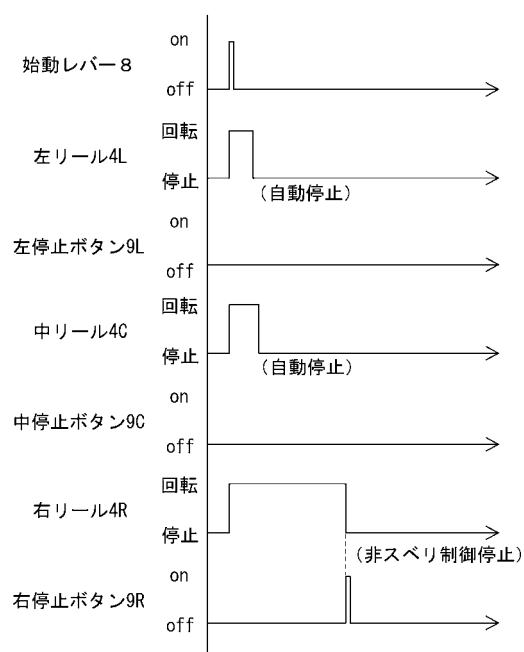
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】

設定	低確率 高確率	BB	RB	ボーナス 合算	ART	ボーナス +ART合算
①	1/331.0	1/512.0	1/199.8	1/511.4	1/143.7	
	1/33.10	1/51.20	1/19.98	1/51.14	1/14.37	
②	1/327.7	1/504.1	1/197.4	1/447.2	1/136.9	
	1/32.77	1/50.41	1/19.74	1/44.72	1/13.69	
③	1/326.0	1/496.5	1/195.6	1/455.0	1/136.9	
	1/32.60	1/49.65	1/19.56	1/45.50	1/13.69	
④	1/319.7	1/489.1	1/192.2	1/365.1	1/125.9	
	1/31.97	1/48.91	1/19.22	1/36.51	1/12.59	
⑤	1/316.6	1/481.9	1/190.0	1/387.9	1/127.5	
	1/31.66	1/48.19	1/19.00	1/38.79	1/12.75	
⑥	1/312.1	1/471.5	1/186.7	1/295.7	1/114.4	
	1/31.21	1/47.15	1/18.67	1/29.57	1/11.44	

---

フロントページの続き

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F

5/04

テーマコード(参考)

5 1 6 F