

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5558740号  
(P5558740)

(45) 発行日 平成26年7月23日(2014.7.23)

(24) 登録日 平成26年6月13日(2014.6.13)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 3 (全 14 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2009-127648 (P2009-127648)</p> <p>(22) 出願日 平成21年5月27日 (2009.5.27)</p> <p>(65) 公開番号 特開2010-273777 (P2010-273777A)</p> <p>(43) 公開日 平成22年12月9日 (2010.12.9)</p> <p>審査請求日 平成24年2月8日 (2012.2.8)</p>	<p>(73) 特許権者 000108937 ダイコク電機株式会社 愛知県名古屋市中村区那古野一丁目4番3号</p> <p>(74) 代理人 110000567 特許業務法人 サトー国際特許事務所</p> <p>(72) 発明者 向山 幸治 名古屋市中村区那古野一丁目4番1号 名古屋国際センタービル2階 ダイコク電機株式会社内</p> <p>審査官 ▲吉▼川 康史</p>
--	---

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】

複数の図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列に従って変動表示する図柄変動表示手段と、

遊技媒体が投入された状態でゲームを開始するために遊技者が操作するゲーム開始操作手段と、

前記ゲーム開始操作手段が操作されたときに、少なくとも対応する図柄が異なる複数のボーナス役、及び小役を含む複数種類の役の中から1つ又は2つ以上の内部当選役を決定するための内部抽選を実行し、内部当選役のフラグを成立させる内部抽選手段と、

前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段と、

前記停止操作手段が操作されたときに、前記内部当選役に対応する図柄を予め規定された引込範囲内で引き込んで前記図柄表示領域に停止表示させる表示制御手段と、

前記図柄変動表示手段の各図柄表示領域に停止表示された図柄の組合せに基づいて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定手段と、

前記入賞判定手段により入賞が発生したと判定されたときに、当該入賞に対応する利益を遊技者に付与する利益付与手段と、

1回のゲームが終了したときに、前記小役のフラグを消去するとともに、前記ボーナス役のフラグを当該ボーナス役が入賞するまで次のゲームへ持ち越すフラグ制御手段と、

前記複数のボーナス役のフラグが同時に成立している状態において、前記入賞判定手段

10

20

が前記複数のボーナス役全ての入賞が発生したと判定することを条件として、前記複数のボーナス役のそれぞれに対応する終了条件の全てが満たされるまで特別ボーナス状態を発生する特別ボーナス状態発生手段と、

前記複数のボーナス役のうち何れか1つのボーナス役のフラグが成立している状態において、前記入賞判定手段が当該ボーナス役の入賞が発生したと判定することを条件として当該ボーナス役に対応する終了条件が満たされるまでボーナス状態を発生するボーナス状態発生手段と、

を備えたことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

前記複数のボーナス役のフラグが同時に成立している状態において、何れか1つのボーナス役が入賞したときは、他の未入賞のボーナス役が入賞するまで遊技媒体を新たに投入することなくゲームを実行可能な投入不要状態を発生する投入不要状態発生手段を備えたことを特徴とする請求項1記載のスロットマシン。

10

【請求項3】

前記終了条件として、遊技者に付与した遊技媒体の数が所定値に達すること、投入された遊技媒体の数と遊技者に付与した遊技媒体の数との差が所定値に達すること、あるいは、前記小役の入賞回数が所定値に達することの何れかが設定されたことを特徴とする請求項1記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【0001】

本発明は、複数のボーナス役を同時当選させることが可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンは、例えば特許文献1に開示されているように、1回のボーナスで獲得可能な遊技媒体の数がほぼ一定の範囲内に収まるように設計されており、それが大きく変動することはない。また、確率変動方式やストック方式などを利用してボーナスを連チャンさせることも行われている。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0003】

【特許文献1】特開2005-218658号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記のような構成のスロットマシンの場合には、連チャンが発生する場合であってもボーナスが終了してから次のボーナスまでに多くの時間を要したり、その間に相当数のメダル（遊技媒体）を消費したりすることがあるので、出玉の瞬発力（単位時間当たりに遊技者が獲得できる遊技媒体の数）が十分ではなく、ボーナスに対する遊技者の期待感が高まらないという問題があった。

40

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたもので、その目的は、1回のボーナス当選で多量の遊技媒体数を獲得できるようにすることで、ボーナスに対する遊技者の期待感を高めることができるスロットマシンを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1に記載した発明は、複数の図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列に従って変動表示する図柄変動表示手段と、遊技媒体が投入された状態でゲームを開始するために遊技者が操作するゲーム開始操作手段と、前記ゲーム開始操作手段が操作されたときに、少なくとも対応する図柄が異なる複数のボーナス役、及び小役を含む複数種類の

50

役の中から1つ又は2つ以上の内部当選役を決定するための内部抽選を実行し、内部当選役のフラグを成立させる内部抽選手段と、前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段と、前記停止操作手段が操作されたときに、前記内部当選役に対応する図柄を予め規定された引込範囲内で引き込んで前記図柄表示領域に停止表示させる表示制御手段と、前記図柄変動表示手段の各図柄表示領域に停止表示された図柄の組合せに基づいて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定手段と、

前記入賞判定手段により入賞が発生したと判定されたときに、当該入賞に対応する利益を遊技者に付与する利益付与手段と、1回のゲームが終了したときに、前記小役のフラグを消去するとともに、前記ボーナス役のフラグを当該ボーナス役が入賞するまで次のゲームへ持ち越すフラグ制御手段と、前記複数のボーナス役のフラグが同時に成立している状態において、前記入賞判定手段が前記複数のボーナス役全ての入賞が発生したと判定することを条件として、前記複数のボーナス役のそれぞれに対応する終了条件の全てが満たされるまで特別ボーナス状態を発生する特別ボーナス状態発生手段と、前記複数のボーナス役のうち何れか1つのボーナス役のフラグが成立している状態において、前記入賞判定手段が当該ボーナス役の入賞が発生したと判定することを条件として当該ボーナス役に対応する終了条件が満たされるまでボーナス状態を発生するボーナス状態発生手段と、を備えたことを特徴とする。

#### 【0007】

請求項2に記載した発明は、前記複数のボーナス役のフラグが同時に成立している状態において、何れか1つのボーナス役が入賞したときは、他の未入賞のボーナス役が入賞するまで遊技媒体を新たに投入することなくゲームを実行可能な投入不要状態を発生する投入不要状態発生手段を備えたことを特徴とする。

#### 【0008】

請求項3に記載した発明は、前記終了条件として、遊技者に付与した遊技媒体の数が所定値に達すること、投入された遊技媒体の数と遊技者に付与した遊技媒体の数との差が所定値に達すること、あるいは、前記小役の入賞回数が所定値に達することの何れかが設定されたことを特徴とする。

#### 【発明の効果】

#### 【0009】

請求項1の発明によれば、第1ボーナス役と第2ボーナス役の両方が同時当選したときは、第1ボーナス役を入賞させ、且つ第2ボーナス役を入賞させることを条件として、第1ボーナス状態及び第2ボーナス状態を連結した特別ボーナス状態を発生させるようにしたので、1回のボーナス状態（特別ボーナス状態）で、通常のボーナス状態2回分（第1ボーナス状態＋第2ボーナス状態）の遊技媒体を獲得することが可能になる。そのため、1回のボーナス当選で多量の遊技媒体を獲得することができるので、ボーナスに対する遊技者の期待感を高めることができる。また、特別ボーナス状態へ移行する際には第1ボーナス役と第2ボーナス役とを連続的（2ゲーム以上間隔が空いても入賞可能）に入賞させる必要があるので、ボーナスの1ゲーム連チャンを堪能することができる。

#### 【0010】

請求項2の発明によれば、一方のボーナス役が入賞してから他方のボーナス役が入賞するまでの間は遊技媒体を投入することなくゲームを実行することが可能となるので、遊技者に不利益を与えることなく、全てのボーナス役を入賞させることができる。

#### 【0011】

請求項3の発明によれば、ボーナス状態の終了条件として複数の条件を設定可能に構成されているので、遊技形態が多様化し、遊技性が高まる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0012】

【図1】本発明の一実施形態におけるスロットマシンの電氣的構成を示す機能ブロック図

【図2】スロットマシンの正面図

10

20

30

40

50

【図3】有効ラインを示す図

【図4】リール配列を示す図

【図5】役構成を示す図

【図6】RB同時当選パターン抽選用乱数を示す図

【図7】RB当選告知画面を示す図(その1)

【図8】RB当選告知画面を示す図(その2)

【図9】内部抽選処理を示すフローチャート

【図10】入賞判定処理を示すフローチャート

【図11】ボーナス終了判定処理を示すフローチャート

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明の一実施形態によるスロットマシンについて、図面を参照しながら説明する。

図2は、スロットマシンの正面外観を概略的に示している。スロットマシン1の正面には表示窓2が設けられており、遊技者は表示窓2を通じて内部に設けられたリール(図柄変動表示手段に相当)3の図柄を視認可能となっている。この場合、図柄は、左リール3a、中リール3b、右リール3cの円周面に描かれている。この図柄は、各リール3a~3cが停止した状態では、表示窓2の上段、中段及び下段に対応して表示される。すなわち、表示窓2には、各リール3a~3cそれぞれについて3図柄ずつ、合計9図柄分の図柄表示領域が形成されている。

【0014】

表示窓2には、図3に示すように、合計5本(中段に対応した横方向の1本(図3に1で示す実線)、上段、中段及び下段に対応した斜め方向の2本(図3に2、3で示す破線)、上段及び中段、下段及び中段に対応したV字状の2本(図3に4、5で示す一点鎖線)の有効ラインが設けられており、入賞図柄が何れかの有効ライン上に揃ったときに対応する入賞が発生する。尚、有効ラインの本数は、後述する遊技状態の違いによらず常に5本である。

【0015】

表示窓2の上方には、メダル(遊技媒体に相当)の払出し進捗状態などの情報や各種の画像などを表示する液晶表示部4及びスピーカ5が設けられている。表示窓2の下方には、クレジットメダルの投入を行うBETボタン6、クレジットメダルの精算を行う精算ボタン7、メダルを投入するメダル投入口8が設けられており、これら下方にはスタートレバー9(ゲーム開始操作手段に相当)、停止操作手段に相当する左ストップボタン10、中ストップボタン11及び右ストップボタン12が設けられている。

【0016】

表示窓2の右方には、メダルの払出枚数を表示する払出数表示部13及びメダルのクレジット枚数を表示するクレジット数表示部14が設けられている。クレジット数表示部14は、メダル投入口8から投入されたメダルのうち未だゲームに使用されていないメダルの数、及びゲームで入賞が発生したときに付与されるメダルの数を表示する。クレジット数が1以上の状態で精算ボタン7が操作されたときは、そのクレジット数分のメダルが払い出される。スロットマシン1の正面最下部には受皿15が設けられ、スロットマシン1の正面最上部には装飾ランプ部16が設けられている。

【0017】

次に、スロットマシン1の電気的な構成について説明する。

図1は、スロットマシン1の電気的な構成を機能ブロックとして示している。制御部17(内部抽選手段、表示制御手段、入賞判定手段、利益付与手段、フラグ制御手段、特別ボーナス状態発生手段、第1ボーナス状態発生手段、第2ボーナス状態発生手段、投入不要状態発生手段)は、CPU、ROM、RAM、I/Oなどを備えたマイクロコンピュータにより構成されており、BETボタン6、精算ボタン7、スタートレバー9、左ストップボタン10、中ストップボタン11、右ストップボタン12、投入メダル検知部18、

10

20

30

40

50

設定値操作部 19 などから各種の操作信号が入力される。

【0018】

制御部 17 は、メダル投入口 8 に投入されたメダルの真贋及び数量を判定する投入メダル検知部 18 から投入メダル検知信号が入力されると、その入力された信号の数に基づいて投入されたメダルの数を計数する。また、メダルの数が 1 ゲームに必要な所定数（本実施形態では、通常状態で 3 枚）を超えたときには、その超えた分のメダルの数をクレジット数として、例えば RAM などにも所定の上限値（例えば 50 枚）まで記憶すると共に、そのクレジット数をクレジット数表示部 14 に表示する。また、制御部 17 には、設定値操作部 19 から当選確率などの各種の設定信号が入力される。設定値操作部 19 では、設定変更キー 20 を挿入して設定変更が可能な状態とした上で、例えば DIP スイッチの切り替えなどによって設定値が変更される。

10

【0019】

また、制御部 17 は、液晶表示部 4、払出数表示部 13、クレジット数表示部 14 などの各種表示部、装飾ランプ部 16、各リール 3a ~ 3c に対応するリール用モータ 21 を駆動するリール駆動部 22、各リール 3a ~ 3c に設けられた基準位置片の通過を検知するセンサ 23a ~ 23c、及び各センサ 23a ~ 23c からの検知信号に基づいて各リール 3a ~ 3c の基準位置を検知する基準位置検出部 24、スピーカ 5 を駆動する音声出力部 25 と接続されている。また、メダルを払出すメダル払出部 26 と接続されており、精算ボタン 7 が操作されると、記憶しているクレジット数に対応するメダルを払い出すようにメダル払出部 26 を制御するとともに、クレジット数表示部 14 の表示を零にする。

20

また、制御部 17 は、乱数発生部 27、乱数抽出部 28 を有しており、メダルが投入された状態でスタートレバー 9 が操作されると（ゲーム開始操作が行われると）、乱数発生部 27 が発生する乱数の中から 1 つの乱数を乱数抽出部 28 で抽出することにより、内部抽選を実行している。

【0020】

制御部 17 は、上記した各入力信号及び ROM などにも記憶した制御プログラムに基づいて、スロットマシン 1 の作動を制御すると共に、ゲームの進行に応じて例えばアウト信号（1 メダルの投入毎又は 1 クレジットメダルの投入毎に 1 パルス出力）、セーフ信号（1 メダルの払出毎に 1 パルス出力）、ゲーム信号（1 ゲーム開始毎に 1 パルス出力）、ボーナス信号（ボーナス状態中にレベル信号出力）などの遊技信号を生成し、図示しない信号出力端子から外部へ出力する。信号出力端子から出力される各遊技信号は、遊技場内に設置されている管理装置（図示せず）などに入力され、各スロットマシン 1 の稼動状況を管理するために利用される。

30

【0021】

図 4 はリール 3 の円周面に描かれた図柄配列を示し、図 5 は各図柄に対応する役構成を示している。スロットマシン 1 に設定されている役としては、ボーナス役、小役、リプレイ役の 3 種類があり、これらのうち、ボーナス役としては、特別ボーナス役としてのマルチボーナス役（MB 役）、一般的なボーナス役（第 1 ボーナス役、第 2 ボーナス役）としての複数のレギュラーボーナス役（RB 1 役 ~ RB 1 2 役）が設定されている。小役としては 10 枚役、3 枚役、1 枚役の 3 種類、リプレイ役としてはリプレイ A 役、リプレイ B 役、リプレイ C 役の 3 種類がそれぞれ設定されている。

40

【0022】

スロットマシン 1 は、ボーナス役が入賞した場合には後述するボーナス状態の発生という利益を遊技者に付与し、小役が入賞した場合には対応する数のメダルを払い出すという利益を付与する。また、リプレイ役が入賞した場合には、新たにメダルを投入することなく再度ゲームを実行できるという利益が付与されることになる。尚、ボーナス状態においては、各小役の内部当選確率が大幅に向上し、更に 1 回のゲームで投入するメダルの数（BET 数）が 2 に制限されるとともに、10 枚役は 15 枚のメダルを払出し、1 枚役は 3 枚のメダルを払出すように構成されている。従って、ボーナス状態においては一気に大量のメダルを獲得することが可能であり、遊技者にとって最も有利な遊技状態であると言え

50

る。

【 0 0 2 3 】

ここで、スロットマシン 1 に設けられている遊技状態について説明する。本実施形態では、遊技状態として、通常状態、複数のボーナス状態としての R B 状態（第 1 ボーナス状態、第 2 ボーナス状態に相当）、及び M B 状態（特別ボーナス状態に相当）が設けられている。スロットマシン 1 は、予め定められた条件の成立に応じて遊技状態が切替わるようになっており、初期化時（電源オン時、リセット時）には通常状態になっている。

スロットマシン 1 は、R B 1 ~ R B 1 2 役のいずれかが単独で内部当選した状態で、R B 1 ~ R B 1 2 役に対応する図柄（以下、R B 図柄という）が有効ライン上に揃った場合（R B 役が入賞した場合）に、R B 状態へ移行する。一方、2 つ以上の R B 役が同時に内部当選した状態（ボーナス同時当選）で、M B 役を入賞させた場合、及び、同時当選した全ての R B 役を入賞させた場合には M B 状態へ移行する。

【 0 0 2 4 】

スロットマシン 1 は、これらのうち何れかのボーナス状態に移行すると、予め定められた終了条件が成立するまで当該ボーナス状態を継続する。本実施形態では、ボーナス状態の終了条件として小役の入賞回数及び消化ゲーム数が設定されており、R B 状態は、入賞が 6 回（個別終了数）発生するか、又は 1 2 ゲームを消化するまで（第 1 終了条件又は第 2 終了条件が成立するまで）継続する。一方、M B 状態は、入賞が同時当選数 × 6 回発生するか、又は同時当選数 × 1 2 ゲームを消化するまで（M B 終了条件が成立する）まで継続し、例えば、R B 1 役と R B 2 役が同時当選した状態で M B 役を入賞させた場合には、 $2 \times 6 = 1 2$  回の入賞（又は  $2 \times 1 2 = 2 4$  ゲームを消化）するまで M B 状態が継続する。つまり、M B 状態は、同時当選した R B 役を個別に入賞させなくても、規定数の入賞（又はゲーム数の消化）があるまで継続する。この M B 状態においては、内部的には各 R B 状態の移行処理が行われている。尚、同時当選数は、後述するように 1 回の内部抽選において同時に内部当選した R B 役の数である。

【 0 0 2 5 】

スロットマシン 1 は、後述する内部抽選処理において、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で発生する乱数のうち 1 つを抽選用乱数として抽出し、その抽出した抽選用乱数を図示しない当選乱数テーブルと照合することにより、内部当選役を決定する。当選乱数テーブルでは各役に対応する当選乱数の範囲が規定されており、抽出した抽選用乱数が属する範囲に対応する役が内部当選役となる。この当選乱数テーブルは、スロットマシン 1 の設定値毎に設けられており、設定値毎に各役に対応する当選乱数の範囲が異なっている。尚、スロットマシン 1 には、通常状態（ボーナス役フラグ未成立）用テーブル、通常状態（ボーナス役フラグ成立）用テーブル、全ボーナス状態で共通のボーナス状態用テーブルの 3 種類の当選乱数テーブルが設けられている。また、小役及びリプレイ役の当選確率は、全設定値で共通である。

【 0 0 2 6 】

スロットマシン 1 は、1 回の内部抽選で複数の R B 役が同時に当選することが可能に構成されている。このとき、0 ~ 4 0 9 5 の間（合計 4 0 9 6 個）で発生する乱数のうち 1 つが抽出され、R B 役の同時当選パターンが決定される。図 6 は、R B 役の同時当選パターンを示している。同時当選パターンには、同時当選数が 1 ~ 1 2 個の 1 2 パターンが設定されており、それぞれのパターンに対して組合せ数が設定されている。各パターンの抽選確率は、各組合せで共通に  $1 / 4 0 9 6$  であり、例えば同時当選数が 1 個の場合には  $1 2 \times 1 / 4 0 9 6$ 、2 個の場合には  $6 6 \times 1 / 4 0 9 6$  のように設定されている。

【 0 0 2 7 】

スロットマシン 1 では、内部抽選の結果が当選であった場合（内部当選役がある場合）には、当該内部当選役に対応した内部当選役フラグ（ボーナス役フラグ、小役フラグ及びリプレイ役フラグ）をオンする（成立させる）。このうち、ボーナス役フラグは当該ボーナス役が入賞するまで何ゲームでも持ち越される一方、小役フラグ及びリプレイ役フラグは入賞の有無に関わらず次のゲームを開始するまでに消去される。

## 【 0 0 2 8 】

また、スロットマシン 1 では、内部当選役のフラグに対応して各リール 3 a ~ 3 c の停止位置を決定するための図示しない停止テーブルに基づいて所謂引込制御（すべり制御）を含む停止制御（各リール 3 a ~ 3 c を内部当選役フラグの種類に応じた入賞図柄又はハズレ図柄で停止させる制御）が実行される。この引込制御は、各ストップボタン 1 0 ~ 1 2 の操作を検出した時点から予め規定された引込範囲（最大で 4 図柄まで）にある図柄を有効ライン上に引込んで停止させることが可能な制御である。尚、内部当選役フラグに対応する図柄が上記の引込範囲内に存在しないときは、その図柄を有効ライン上に引き込んで停止させることができないので、入賞が発生せず、いわゆる取りこぼしとなる。この引込制御により有効ライン上に停止表示された図柄の組合せが入賞図柄である場合（入賞した場合）には、入賞図柄に応じた枚数（図 5 参照）のメダルが受皿 1 5 に払出される。

10

## 【 0 0 2 9 】

次に上記した構成のスロットマシン 1 の作用について説明する。

制御部 1 7 は、スロットマシン 1 の全体を制御するための処理を実行しており、規定数のメダル（通常状態では 3 枚、ボーナス状態では 2 枚）が投入された状態でスタートレバー 9 が操作されたときにはゲームが開始されたと判断して内部抽選処理を実行する。尚、後述する R B 状態フラグ、M B 状態フラグ、R E P 状態フラグなどの各状態フラグは、通常状態ではオフされている。

## 【 0 0 3 0 】

図 9 は、内部抽選処理を示すフローチャートである。制御部 1 7 は、ゲームを開始したかを判定しており（A 1）、遊技者によりゲームの開始操作がなされると（A 1 : Y E S）、R E P 状態フラグがオンであるかを判定する（A 2）。この R E P 状態フラグは後述する入賞判定処理においてオンされるフラグであり、通常状態ではオフであるので（A 2 : N O）、乱数を抽出し（A 3）、現在の遊技状態に対応する当選乱数テーブルと照合し（A 4）、内部当選した役がある場合には該当する内部当選役フラグをオンする（A 5）。続いて、複数の R B 役が同時当選した R B 同時当選かを判定し（A 6）、R B 同時当選でない場合には（A 6 : N O）、リターンする。

20

## 【 0 0 3 1 】

続いて、制御部 1 7 は、リール 3 を始動（回転）させ、遊技者による各ストップボタン 1 0 ~ 1 2 の操作に応じて対応する各リール 3 a ~ 3 c を引込制御により停止表示させるとともに、停止表示された図柄の組合せが入賞図柄であるか、即ち入賞が発生したかを判定する入賞判定処理を実行する。

30

図 1 0 は、入賞判定処理を示すフローチャートである。制御部 1 7 は、全リール 3 a ~ 3 c が停止したかを判定しており（B 1）、全リール 3 a ~ 3 c が停止していない場合には（B 1 : N O）そのままリターンする。一方、全リール 3 a ~ 3 c が停止した場合には（B 1 : Y E S）、有効ライン上の図柄を入賞図柄と照合し（B 2）、R B 役入賞か（B 3）、小役入賞か（B 1 4）、或いはリプレイ役入賞か（B 1 7）を判定し、いずれも入賞していない場合は、所謂ハズレとして、内部当選している可能性のある小役及びリプレイ役フラグをオフして（B 1 2）、リターンする。

40

## 【 0 0 3 2 】

一方、制御部 1 7 は、遊技者が小役を入賞させた場合には（B 1 4 : Y E S）、規定数のメダルを払出し（B 1 5）、図 1 1 に示すボーナス終了判定処理を実行する（B 1 6）。このボーナス終了判定処理では、ボーナス状態（R B 状態）であること示す R B 状態フラグがオンであるかを判定しており（C 1）、R B 状態でない場合には（C 1 : N O）、そのままリターンする。

また、制御部 1 7 は、遊技者がリプレイ役を入賞させた場合には（B 1 7 : Y E S）、メダルを自動投入するリプレイ処理を実行した後（B 1 8）、リプレイ役フラグをオフして（B 1 2）、リターンする。この場合、遊技者は、新たにメダルを消費することなく、次のゲームを実行することができる。

## 【 0 0 3 3 】

50

制御部 17 は、遊技者が入賞させた役が R B 役である場合には ( B 3 : Y E S )、入賞した R B 役の状態フラグをオンし ( B 4 )、当該 R B 役の内部当選フラグをオフし ( B 5 )、M B 役フラグがオンであるかを判定する ( B 6 )。この M B 役フラグは複数の R B 役が同時当選した場合にオンされるフラグである。このとき、図 7 に示す R B 当選告知画面を液晶表示部 4 に表示して、遊技者に R B 役が内部当選したことを報知する。図 7 では、内部当選したことを意味する「C o n g r a t u l a t i o n s ! ! !」のメッセージ M 1 と、今回内部当選した R B 役図柄 M 2 ( 図 7 では R B 1 役図柄 ) 表示されている。内部当選した R B 役が告知されると、遊技者は、例えば R B 1 役の入賞を狙って遊技するようになる。

#### 【 0 0 3 4 】

制御部 17 は、R B 役単独当選の場合には、M B 役フラグはオフであるので ( B 6 : N O )、小役及びリプレイ役フラグをオフした後 ( B 1 2 )、リターンする。この場合、次ゲーム以降の遊技状態がボーナス状態 ( R B 状態 ) となり、遊技者は、上述した終了条件が成立するまでボーナス状態を堪能することができる。

制御部 17 は、R B 状態において遊技者がゲームを継続して小役が入賞すると ( B 1 4 : Y E S )、規定数のメダルを払出してから ( B 1 5 )、ボーナス終了判定処理を実行する ( B 1 6 )。図 1 1 に示すボーナス終了判定処理において、R B 状態フラグがオンであることから ( C 1 : Y E S )、入賞カウンタに小役が入賞した回数を加算する ( C 2 )。この入賞カウンタは、ボーナス状態中に入賞した小役の回数をカウントするためのカウンタである。続いて、入賞カウンタのカウンタ値が個別終了数 ( 6 回 ) と一致したかを判定し ( C 3 )、個別終了数と一致しない場合には ( C 3 : N O )、そのままリターンして当該 R B 状態を継続する。

#### 【 0 0 3 5 】

一方、制御部 17 は、カウンタ値と個別終了数とが一致した場合には ( C 3 : Y E S )、対応する R B 状態フラグをオフした後 ( C 4 )、M B 状態フラグがオンであるかを判定する ( C 5 )。R B 役が単独当選である場合には、M B 状態フラグはオフであることから ( C 5 : N O )、そのままリターンする。これにより R B 状態が終了する。尚、ボーナス終了判定処理においては消化ゲーム数が別途カウントされており、消化ゲーム数が 1 2 回を越えた時点で R B 状態を終了するようになっている。

#### 【 0 0 3 6 】

つまり、スロットマシン 1 では、第 1 ボーナス役に相当する例えば R B 1 役が内部当選し、第 2 ボーナス役に相当する他の R B 役が内部当選していない場合には、R B 1 役の入賞が発生したことを条件として、所定の終了条件が成立するまで R B 1 役に対応するボーナス状態 ( 第 1 ボーナス状態に相当 ) が継続する。或いは、第 2 ボーナス役に相当する例えば R B 2 役のみが単独当選した場合には、R B 2 役の入賞が発生したことを条件として、R B 2 役に対応するボーナス状態 ( 第 2 ボーナス状態 ) が所定の終了条件が成立するまで継続する。

このように、スロットマシン 1 では、複数の R B 役が同時当選していない場合には、通常の処理が実行される。

#### 【 0 0 3 7 】

これに対して、制御部 17 は、図 9 に示す内部抽選処理において、複数の R B 役が同時当選した場合、即ち、R B 同時当選の場合には ( A 6 : Y E S )、M B 役フラグをオンした後 ( A 7 )、リターンする。

続いて、制御部 17 は、図 1 0 に示す入賞判定処理において、遊技者が例えば R B 1 役を入賞させると ( B 1 : Y E S、B 2、B 3 : Y E S )、対応する R B 状態フラグをオンし ( B 4 )、ステップ A 7 で M B 役フラグがオンされたことから ( B 6 : Y E S )、R E P 状態フラグがオンであるかを判定する ( B 7 )。この R E P 状態フラグは、リプレイ状態であることを示すフラグであり、R B 同時当選後の最初の R B 役の入賞時にはオフされているので ( B 7 : N O )、R E P 状態フラグをオンして ( B 1 3 )、小役及びリプレイ役フラグをオフした後 ( B 1 2 )、リターンする。つまり、M B 役フラグがオンの状態 (

10

20

30

40

50



複数のRB役が同時当選している状態)で1つ目のRB役を入賞させた場合には、以降のゲームがリプレイ状態(投入不要状態に相当)となり、遊技者はメダルを消費することなくゲームを実行することができる。

#### 【0038】

制御部17は、リプレイ状態になると、図8に示すように、複数のボーナス役が同時当選したことを意味する「NEXT BONUS!!!」のメッセージM3、次に入賞させるべきRB役図柄M4(図8ではRB6役図柄)、連チャン数M5(RB1~12役が同時当選した場合に1~12を表示する。図8では2連チャンであることを表示している。)を表示して遊技者に告知する。そのため、遊技者は、次はRB6役の入賞を狙って遊技する。尚、連チャン時には、前回までに入賞させたRB役図柄M2(図8ではRB1役図柄)も表示される。例えば、今回の入賞が10連チャン目である場合には、前回までに入賞させた9種類のRB役図柄が全て表示されることになる。

10

制御部17は、リプレイ状態になると、図9に示す内部抽選処理において、ゲームが開始されたときに(A1:YES)、REP状態フラグがオンであることから(A2:YES)、そのままリターンする。

#### 【0039】

続いて、制御部17は、図10の入賞判定処理において、遊技者が2つ目のRB役(例えばRB6役)を入賞させると(B3:YES)、対応するRB状態フラグをオンし(B5)、MB状態フラグ及びREP状態フラグがオンオンであるので(B6:YES、B7:YES)、オンしているRB役フラグがあるかを判定する(B8)。オンしているRB役フラグがある場合、即ち同時当選したRB役のうちまだ入賞させていないRB役が残っている場合には(B8:YES)、リターンして、上記したのと同様に次のRB役の入賞を待つ。このように、RB同時当選時には、同時当選した全てのRB役を入賞させるまではリプレイ状態が継続する。尚、リプレイ状態では一切の内部抽選が行われないため、メダルの消費はないものの、メダルが増加することもない。

20

#### 【0040】

一方、制御部17は、オンしているRB役がない場合、即ち同時当選したRB役を全て入賞させた場合には(B8:NO)、MB状態フラグをオンし(B9)、MB役フラグをオフし(B10)、REP状態フラグをオフする(B11)。これにより、次ゲーム以降、スロットマシン1はMB状態になる。

30

制御部17は、MB状態において遊技者が遊技を継続して小役が入賞すると、図11に示すボーナス終了処理において、通常のRB状態と同様にボーナスの終了判定を実行し(C1:YES、C2、C3:YES、C4)、MB状態フラグがオンであることから(C5:YES)、オンしているRB状態フラグがまだあるかを判定する(C6)。オンしているRB状態フラグがまだある場合には(C6:YES)、そのままリターンする。これにより、未消化のRB状態を全て消化するまでMB状態が継続される。

#### 【0041】

一方、制御部17は、オンしているRB状態フラグがない場合、すなわち同時当選したRB役に対応するRB状態を全て消化した場合には(C6:NO)、MB状態フラグをオフして(C7)、リターンする。これにより、MB状態が終了する。

40

このように、スロットマシン1は、RB同時当選の場合であって、同時当選した全てのRB役を入賞させた場合には、複数のRB状態が内部的に継続されるMB状態になる。このとき、RB役の入賞が連続するほど、1回のボーナス状態(MB状態)中に払出されるメダルの枚数が増加する。

#### 【0042】

以上に説明したように、本実施形態によれば、ゲームの開始時に実行される内部抽選において複数のRB役が同時に当選した場合には、同時当選した全てのRB役を入賞させることを条件として、それら複数のRB役に対応した全ての終了条件が成立するまでボーナス状態が継続するMB状態になるので、1回のボーナス中に獲得できるメダル数は、通常のボーナス状態のメダル数×同時当選数で算出される。従って、ボーナス中の獲得メダル

50

数を大きくでき、ボーナス状態に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 0 4 3 】

また、M B 状態では、あたかも 1 回のボーナス状態で大量のメダルが獲得できたような感覚を遊技者に与えるので、出玉の瞬発力が大きいと感じ、遊技者の期待感を一層高めることができる。

【 0 0 4 4 】

R B 同時当選時には、1 つの R B 役を入賞させた後のリプレイ状態の継続数が同時当選した R B 役の数になるので、図 8 に示すような R B 当選報知画面が連続するほど遊技者の期待感が高まっていき、興味を高めることができる。

R B 状態及び M B 状態は予め定められた小役の入賞回数又は消化したゲーム数で終了するので、限られたゲーム数でより多くのメダルを狙うような遊技形態となり興味が高まるとともに、遊技者の技術レベルに応じてボーナス状態中に獲得する遊技媒体の数が増えるので遊技性を高めることができる。

【 0 0 4 5 】

R B 同時当選時には、同時当選した全ての R B 役が入賞するまでの間はメダルを投入することなくゲームを実行することができるリプレイ状態になるので、遊技者に不満感や不利益を与えることがない。

R B 役フラグは当該 R B 役を入賞させるまでオンされたままであるので、リプレイ状態になると、遊技者は 1 ゲーム連チャンを堪能することができる。

【 0 0 4 6 】

(その他の実施形態)

2 つ以上の R B 役が同時当選したときは、必ず全ての R B 図柄を入賞 (図柄表示領域に停止表示) させてから M B 状態へ移行するようにしたが、同時当選した R B 役を 1 つずつ消化する場合を設けるようにしてもよい。例えば、2 つ以上の R B 役が同時当選したときに M B 状態とするか否かを抽選で決定し、M B 状態としない旨の決定をしたときには、R B 役が単独当選したときと同様に R B 図柄が入賞する毎に R B 状態へ移行するようにすればよい。

【 0 0 4 7 】

あるいは、遊技者自身が任意で M B 状態とするか否かを選択できるようにしてもよい。例えば、2 つ以上の R B 役が同時当選したときにはその旨を遊技者に報知するとともに、M B 状態とするか否かを遊技者自身の操作で選択できるようにするとよい。これにより、遊技者が自分の好みに合わせて同時当選した R B 役を消化することができる。

ボーナス役の種類・個数は、上記した一実施形態に限定されない。通常状態よりも遊技者にとって有利な状態へ移行するボーナス役であればどのようなボーナス役でもよく、何種類あってもよい。

【 0 0 4 8 】

ボーナス役の同時当選パターンは、上記した一実施形態に限定されない。同時当選の組合せは適宜設定することができる。

R B 役が内部当選したときはその旨を告知するようにしたが、告知しなくてもよい。

2 つ以上の R B 役が同時当選したときは 1 つ目の R B 役が入賞した後にリプレイ状態 ( R E P 状態 ) としたが、R E P 状態にしないで通常のゲームと同様に新たなメダルを投入させるようにしてもよい。

差枚数 (投入されたメダル数と払出されたメダル数の差) が所定値に達したことをボーナス状態の終了条件にしてもよい。

【符号の説明】

【 0 0 4 9 】

図面中、1 はスロットマシン、2 は表示窓 (図柄表示領域)、3 はリール (図柄変動表示手段)、9 はスタートレバー (ゲーム開始操作手段)、10、11、12 はストップボタン (停止操作手段)、17 は制御部 (内部抽選手段、表示制御手段、入賞判定手段、利益付与手段、フラグ制御手段、特別ボーナス状態発生手段、第 1 ボーナス状態発生手段、

10

20

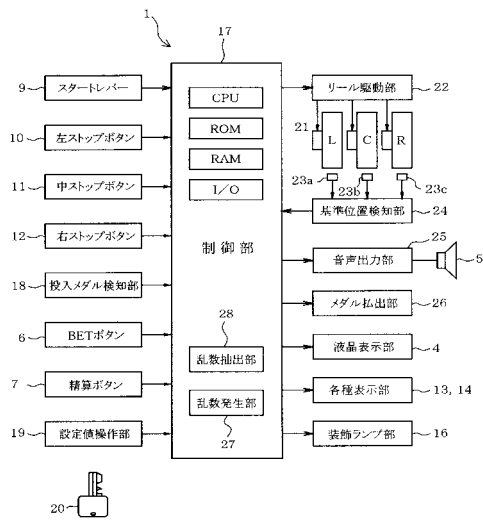
30

40

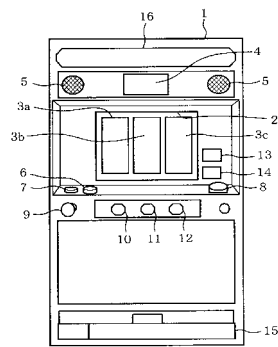
50

第2ボーナス状態発生手段、投入不要状態発生手段)である。

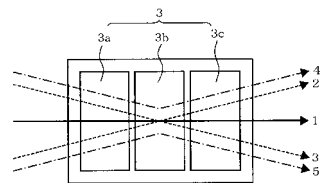
【図1】



【図2】

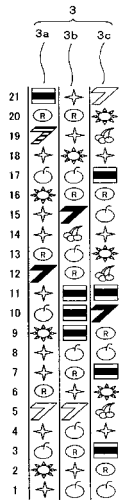


【図3】



- 1: スロットマシン
- 3: 図柄変動表示手段
- 9: ゲーム開始操作手段
- 10, 11, 12: 停止操作手段
- 17: 内部抽選手段、表示制御手段、入賞判定手段、利益付与手段、フラグ制御手段、特別ボーナス発生手段
- 第1ボーナス状態発生手段、第2ボーナス状態発生手段
- 投入不要状態発生手段

【図4】



【図5】

役	図柄	払出(3BET・2BET)
MB	■ ■ ■	0+MB —
RB1	///	0+RB —
RB2	///	0+RB —
RB3	///	0+RB —
RB4	///	0+RB —
RB5	///	0+RB —
RB6	///	0+RB —
RB7	///	0+RB —
RB8	///	0+RB —
RB9	///	0+RB —
RB10	///	0+RB —
RB11	///	0+RB —
RB12	///	0+RB —
10枚役	○ ○ ○	10 15
3枚役	ANY ☆ ANY	3×5 3×5
1枚役	ANY ☆ ANY	1×5 3×5

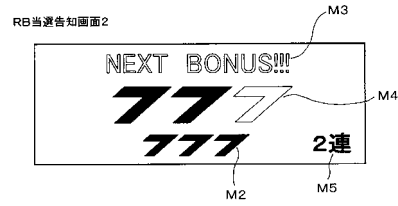
リプレイA	○ ○ ○	—
リプレイB	○ ○ ☆	リプレイ —
リプレイC	○ ○ ☆	—

【図6】

◆RB同時当選パターン抽選用乱数:0~4095

同時当選数	組合せ数
1	12
2	66
3	220
4	495
5	792
6	925
7	792
8	495
9	220
10	66
11	12
12	1
合計	4096

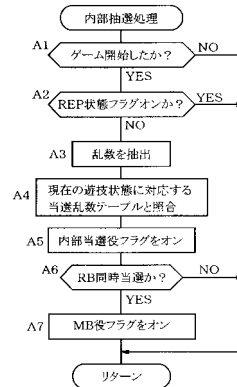
【図8】



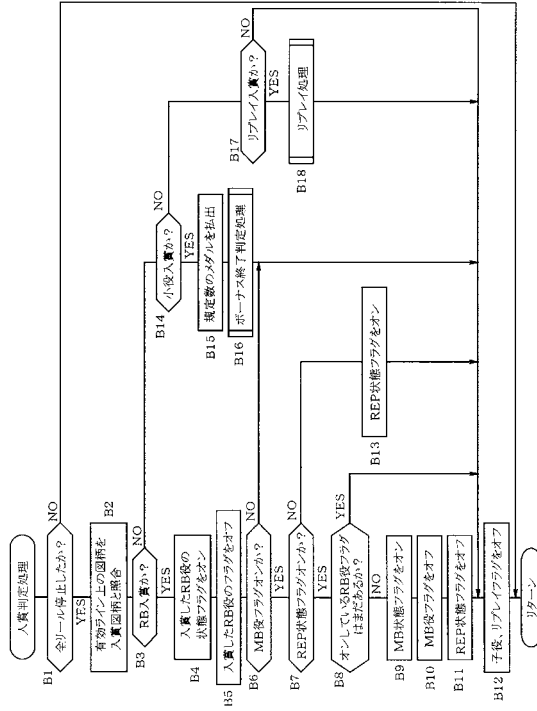
【図7】



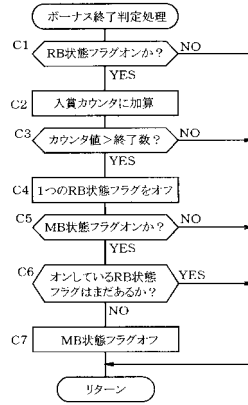
【図9】



【図10】



【図11】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-113292(JP,A)  
特開2006-180903(JP,A)  
特開2008-000329(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04