

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5491139号  
(P5491139)

(45) 発行日 平成26年5月14日(2014.5.14)

(24) 登録日 平成26年3月7日(2014.3.7)

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

請求項の数 2 (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2009-261836 (P2009-261836)  
 (22) 出願日 平成21年11月17日(2009.11.17)  
 (65) 公開番号 特開2011-104093 (P2011-104093A)  
 (43) 公開日 平成23年6月2日(2011.6.2)  
 審査請求日 平成24年8月8日(2012.8.8)

(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 3 番  
 5 号  
 (74) 代理人 110000567  
 特許業務法人 サトー国際特許事務所  
 (72) 発明者 向山 幸治  
 名古屋市中村区那古野一丁目4 7 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  
 審査官 安藤 達哉

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】

複数の有効ラインが設定された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、少なくとも第1ボーナス役、第2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、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前記有効ライン上に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有効ライン上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、前記第1ボーナス役及び前記第2ボーナス役のフラグを当該第1ボーナス役及び第2ボーナス役が入賞

10

20

するまで次のゲームに持ち越し可能なフラグ制御手段と、

前記第1ボーナス役及び第2ボーナス役のフラグが同時に成立している状態で前記入賞判定手段により何れか1つのボーナス役が入賞したと判定されたときに、遊技者にとって有利な第1ボーナス状態を発生する一方、所定のマルチボーナス役が入賞したと判定されたときには、遊技者にとって有利なMB状態を発生し、前記第1ボーナス役及び第2ボーナス役のうち何れか1つのフラグが成立している状態で前記入賞判定手段により当該ボーナス役が入賞したと判定されたときに、遊技者にとって有利な第2ボーナス状態を発生し、前記第1ボーナス状態及び第2ボーナス状態において所定の終了条件が成立したときに当該第1ボーナス状態及び第2ボーナス状態を終了する一方、前記MB状態においては前記第1ボーナス役の終了条件及び第2ボーナス役の終了条件の両方が成立したときに当該MB状態を終了するボーナス状態発生手段と、を備えたスロットマシンであって、

10

前記表示制御手段は、前記第1ボーナス状態において前記図柄を優先的に引き込む有効ラインと、前記第2ボーナス状態において前記図柄を優先的に引き込む有効ラインとが異なるように制御することを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

前記内部抽選手段は、前記第1ボーナス状態であるか第2ボーナス状態であるかに応じて異なる確率で前記内部当選役を決定するための内部抽選を実行する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においては、ボーナス役の内部当選確率を変動させることによって出玉の波を大きくし、興趣を高めることが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

30

【特許文献1】特許第2627713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、内部当選確率が高い状態であっても即座にボーナス役が内部当選するとは限らず、なかなか連チャンしない場合があるという問題がある。また、ボーナス状態における遊技が単調になりがちであり、遊技性に乏しいという問題もある。

【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、ボーナス役の連チャン率を高めるとともに、ボーナス状態での遊技性を高めることが可能なスロットマシンを提供することにある。

40

【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、複数の有効ラインが設定された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、少なくとも第1ボーナス役、第2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

50

作手段が操作されたときに、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前記有効ライン上に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有効ライン上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、前記第1ボーナス役及び前記第2ボーナス役のフラグを当該第1ボーナス役及び第2ボーナス役が入賞するまで次のゲームに持ち越し可能なフラグ制御手段と、前記第1ボーナス役及び第2ボーナス役のフラグが同時に成立している状態で前記入賞判定手段により何れか1つのボーナス役が入賞したと判定されたときに、遊技者にとって有利な第1ボーナス状態を発生する一方、所定のマルチボーナス役が入賞したと判定されたときには、遊技者にとって有利なMB状態を発生し、前記第1ボーナス役及び第2ボーナス役のうち何れか1つのフラグが成立している状態で前記入賞判定手段により当該ボーナス役が入賞したと判定されたときに、遊技者にとって有利な第2ボーナス状態を発生し、前記第1ボーナス状態及び第2ボーナス状態において所定の終了条件が成立したときに当該第1ボーナス状態及び第2ボーナス状態を終了する一方、前記MB状態においては前記第1ボーナス役の終了条件及び第2ボーナス役の終了条件の両方が成立したときに当該MB状態を終了するボーナス状態発生手段と、を備えたスロットマシンであって、前記表示制御手段は、前記第1ボーナス状態において前記図柄を優先的に引き込む有効ラインと、前記第2ボーナス状態において前記図柄を優先的に引き込む有効ラインとが異なるように制御することを特徴とする。

10

20

## 【0007】

請求項2に記載した発明は、前記内部抽選手段は、前記第1ボーナス状態であるか第2ボーナス状態であるかに応じて異なる確率で前記内部当選役を決定するための内部抽選を実行することを特徴とする。

## 【発明の効果】

## 【0008】

請求項1の発明によれば、複数のボーナス役が1回の抽選で同時当選した場合にはボーナス状態の終了後即座に次のボーナス役を入賞させることによってボーナス状態の連チャンを速やかに発生させることが可能である。また、ボーナス状態では、未入賞のボーナス役フラグが残っているか否かによって異なる態様で小役図柄の引込制御が実行されるため、小役図柄の引込状況を観察することによってボーナス役フラグの有無を推測することが可能となり、ボーナス状態での遊技性が向上し、興味が高まる。

30

## 【0009】

請求項2の発明によれば、ボーナス状態では、未入賞のボーナス役フラグが残っているか否かによって異なる確率で内部当選役を決定するための内部抽選を行うので、ボーナス状態における遊技者の期待感・緊張感が高まり、興味が高まる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0010】

【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

40

【図2】スロットマシンの正面図

【図3】有効ラインを示す図

【図4】リール配列を示す図

【図5】内部当選役の役構成を示す図

【図6】内部抽選用乱数の個数及び内部当選確率を示す図

【図7】MB抽選用乱数の個数及びMB当選確率を示す図

【図8】リール停止処理を示すフローチャート

## 【発明を実施するための形態】

## 【0011】

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

50

る。

図2は、スロットマシン1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。

#### 【0012】

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。

#### 【0013】

表示窓2の上方には、メダル(遊技媒体に相当)の払い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(特別ボーナス獲得遊技媒体数表示手段、個別ボーナス獲得遊技媒体数表示手段)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、これらの下方には、ゲーム開始操作手段に相当するスタートレバー9、及び、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、右ストップボタン12が設けられている。

#### 【0014】

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。

#### 【0015】

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、ボーナス状態発生手段)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、設定値操作部19などから各種の操作信号が入力される。

#### 【0016】

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。メダルの数が1ゲームに必要な所定数(本実施形態では、通常状態では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。

#### 【0017】

10

20

30

40

50

また、制御部 17 は、液晶表示部 4、払出数表示部 13 や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、メダルを払い出すメダル払出部 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。

#### 【0018】

また、制御部 17 は、乱数発生部 27 (乱数発生手段に相当)、乱数抽出部 28 を有して、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、内部抽選を実行する。

#### 【0019】

制御部 17 は、上記した各入力信号及び ROM などに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、使用媒体数 (消費したメダルの枚数) を特定可能なアウト信号 (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)、払出媒体数 (払出されたメダルの枚数) を特定可能なセーフ信号 (1 メダルの払出毎に 1 パルス出力)、消化ゲーム数を特定可能なゲーム信号 (1 ゲーム開始毎に 1 パルス出力)、遊技状態 (特に、ボーナス状態) を特定可能なボ

#### 【0020】

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、マルチボーナス役 (MB 役)、及び、第 1 ボーナス役又は第 2 ボーナス役に相当する 3 種類のビッグボーナス役 (BB1 役 ~ BB3 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。尚、1 回のゲームにおけるメダルの投入数 (BET 数) は、通常状態では 3 枚 (3 BET)、後述するボーナス状態では 2 枚 (2 BET) に設定されている。

#### 【0021】

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。スロットマシン 1 には、遊技状態として、通常状態、BB 状態、MB 状態の 3 種類が設けられている。このうち、BB 状態は、さらに第 1 BB 状態、第 2 BB 状態の 2 つが設けられている。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これらの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) などには通常状態になっている。

スロットマシン 1 は、通常状態 (非ボーナス状態) では、遊技者が入賞させた小役に応じて対応するメダルを払い出すという利益を遊技者に付与する。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することができるという利益を遊技者に付与する。通常状態は、出玉率が最も低い遊技状態であり、且つ BET 数も 3 であるため、遊技者にとって最も不利な遊技状態である。

#### 【0022】

通常状態においてボーナス役が入賞した場合には、ボーナス状態の発生という利益を遊技者に付与する。例えば、BB1 役 ~ BB3 役の何れかが入賞した場合には、BB 状態へ移行する。この BB 状態は、小役の内部当選確率が大幅にアップした状態であり、BB 状態において払い出されたメダルの枚数が 250 枚を越えるまで継続する。つまり、メダルの払出枚数が 250 枚を越えることが、ボーナス状態の所定の終了条件に相当する。また

10

20

30

40

50

、詳細は後述するが、BB1役～BB3役が同時当選し、且つMB抽選で当選した場合において、遊技者がMB役を入賞させたときには、MB状態へ移行する。このMB状態は、複数のBB状態が連続して継続される状態であり、払い出されたメダルの枚数が（同時当選したBB役の数）×250枚を越えるまで継続する。

【0023】

これら各ボーナス状態では、全ての小役の払出が15枚に設定されるとともにBET数が2（2BET）に低減される。そのため、ボーナス状態は、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る。尚、ボーナス状態が終了すると、スロットマシン1は通常状態へ移行する。

【0024】

図6は、上記したボーナス役や小役などの内部抽選用乱数の個数及び内部当選確率を示す図である。スロットマシン1は、0～65535の間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。当選乱数テーブルに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。当選乱数テーブルは、スロットマシン1の遊技状態に応じて、またスロットマシン1の設定値毎に設定されており、遊技状態及び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、図6には通常状態とBB状態における内部抽選用乱数の個数及び内部当選確率を例示している。

【0025】

通常状態では、リプレイ役、小役、ボーナス役に対して所定個数の乱数が割り振られている。尚、通常状態では、複数のBB役が同時に内部当選したとみなされるBB123役（BB1役～BB3役の全てが同時当選）、BB12役（BB1役及びBB2役が同時当選）、BB13役（BB1役及びBB3役が同時当選）、BB23役（BB2役及びBB3役が同時当選）、各BB役が単独で内部当選するBB1役、BB2役、BB3役、各小役、及びリプレイA役に当選乱数が割り振られている。尚、通常状態においてボーナス役フラグが成立している場合には、ボーナス役は内部抽選の対象から除かれる。

【0026】

本実施形態では、例えばボーナス役であるBB123役には20個、BB12役～BB23役にはそれぞれ30個、BB1役～BB3役にはそれぞれ50個の当選乱数が割り振られている。このため、BB123役が内部当選する確率は約3276.8ゲームに1回であり、BB12役～BB23役が内部当選する確率は約2184.5ゲームに1回であり、BB1役～BB3役が内部当選する確率は約1310.7ゲームに1回になる。

【0027】

また、小役である10枚役には8000個、3枚役には1500個、1枚役には500個の当選乱数が割り振られており、リプレイA役には8980個の当選乱数が割り振られている。このため、10枚役が内部当選する確率は約8.2ゲームに1回、3枚役が内部当選する確率は約43.7ゲームに1回、1枚役が内部当選する確率は約131.1ゲームに1回、リプレイ役が内部当選する確率は約7.3ゲームに1回になる。尚、リプレイAB役及びリプレイAC役には、通常状態では当選乱数は割り振られていない。

【0028】

一方、BB状態においてはボーナス役には当選乱数が割り振られておらず、小役およびリプレイ役のみに当選乱数が割り振られている。このうち小役にはそれぞれ4500個の乱数が割り振られ、約14.6ゲームに1回の割合で内部当選するように設定されている。また、各リプレイ役にはそれぞれ15000個の乱数が割り振られ、約4.4ゲームに1回の割合で内部当選する。

【0029】

次に、MB状態、BB状態に設けられている第1BB状態及び第2BB状態について詳細に説明する。上述したように、ボーナス役は、各BB役が単独で内部当選する場合と、2つ以上のBB役が同時に内部当選したとみなされるBB123役、BB12役、BB1

10

20

30

40

50

3 役、BB23 役が内部当選する場合がある。このとき、BB123 役、BB12 役、BB13 役、BB23 役が内部当選した場合には、MB 抽選が実行される。尚、以下の説明においては、例えば BB12 役が内部当選した場合のように、複数の BB 役が同時に内部当選したとみなされる状態のことを、便宜的に「同時当選」と表現する。

【0030】

図7は、MB 抽選における各当選乱数の数を示している。BB123 役には、図6に示す20個の内部当選乱数のうちの2個がMB 当選乱数として割り振られている。また、BB12 役～BB23 役には、図6に示す30個の内部当選乱数のうちの3個がMB 当選乱数として割り振られている。つまり、MB 抽選における各ボーナス役のMB 当選確率は、10%である。このMB 抽選においてMB 当選になった場合には、MB 役(図5参照)の入賞が許可される一方、各BB 役を個別に入賞させることが禁止される。この状態で遊技者がMB 役を入賞させた場合、MB 状態に移し、同時当選したBB 役を全て消化するまで1回のボーナス状態(MB 状態)が継続する。

10

【0031】

このMB 状態は、個別のBB 役を入賞させなくても、MB 状態の終了条件が成立するまで継続する。例えばBB1 役とBB2 役とが同時当選(BB12 役が内部当選)した状態でMB 当選となり、遊技者がMB 役を入賞させた場合には、メダルの払出枚数が $250 \times 2 = 500$ 枚を越えるまでMB 状態が継続する。但し、MB 状態においては、内部的には個別のBB 状態が順次遷移するような処理が実施されている。

【0032】

20

これに対して、MB 当選しなかった場合には、MB 役の入賞は許可されず、遊技者は個別のBB 役を順次入賞させることになる。この状態で遊技者が同時当選したBB 役の何れかを入賞させると、BB 状態に移行し、上記した終了条件が成立するまでBB 状態が継続する。このとき、未入賞のBB 役フラグ(同時当選したBB 役のうち未だ入賞させていないBB 役に対応するフラグ)は、当該BB 役が入賞するまで持ち越される。すなわち、遊技者が最初に入賞させたBB 役に対応するBB 状態中においては、未入賞のBB 役のフラグが成立した状態が継続している。このように、他のBB 役のフラグが成立しているBB 状態を、第1BB 状態という。

【0033】

また、同時当選ではなく、単独で内部当選したBB 役が入賞して発生したBB 状態、すなわち、他のBB 役フラグが成立していないBB 状態を、第2BB 状態という。

30

このような構成のスロットマシン1では、ゲームの開始に応じて実行される内部抽選において、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、小役フラグ或いはリプレイ役フラグ)がオンされる(成立する)。このとき、ボーナス役フラグについて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について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。

【0034】

スロットマシン1は、内部当選役フラグに応じて、各リール3a～3c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3a～3c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)を実行する。この引込制御は、各ストップボタン10～12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、所謂取りこぼしとなる。

40

【0035】

また、スロットマシン1には、通常状態に対応する通常テーブル、第1BB 状態に対応するリール制御テーブル1、及び第2BB 状態に対応するリール制御テーブル2の3種類の停止テーブルが設けられている。スロットマシン1は、現在の遊技状態に応じて、これ

50

らの停止テーブルを使い分ける構成になっている。

【 0 0 3 6 】

このうち、リール制御テーブル1は、10枚役図柄を、有効ライン2又は3（図3参照）上に優先的に引き込む制御を実行するための設定がなされたテーブルである。また、リール制御テーブル2は、10枚役図柄を、有効ライン4又は5（図3参照）上に優先的に引き込む制御を実行するための設定がなされたテーブルである。尚、リール制御テーブル1を使用している場合において、10枚役を有効ライン2又は3上に引き込めないときには、有効ライン4又は5上に引き込む制御が行われる。同様に、リール制御テーブル2を使用している場合において、10枚役を有効ライン2又は3上に引き込めないときには、有効ライン2又は3上に引き込む制御が行われる。

10

【 0 0 3 7 】

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17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、ゲームが開始されたと判断して内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理では、乱数発生部27で発生した乱数を乱数抽出部28で抽出し、現在の遊技状態に対応する当選乱数テーブルと照合し、その照合結果に応じて該当する内部当選役フラグがオンされる。

【 0 0 3 8 】

制御部17は、内部抽選処理が終了すると、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10～12の操作に応じて対応する各リール3a～3cを引込制御により停止表示させるリール停止処理を実行する。

20

図8は、リール停止処理を示すフローチャートである。制御部17は、リール3が回転中である場合には（A1：YES）、各ストップボタン10～12がオンされたか（操作されたか）を判定し（A2）、ストップボタン10～12が操作された場合には（A2：YES）、BB状態フラグがオンであるか（成立しているか）を判定する（A3）。このBB状態フラグは、スロットマシン1の遊技状態がBB状態であるか否かを判定するためのフラグであり、BB状態時にオンされる。BB状態フラグがオンでない場合には（A3：NO）、通常テーブルを参照してリール3の停止位置を決定した後（A8）、決定した停止位置にリール3を引き込んで停止させる（A6）。

【 0 0 3 9 】

30

一方、制御部17は、BB状態フラグがオンである場合には（A3：YES）、BB1状態であるかを判定する（A4）。BB1状態である場合には（A4：YES）、リール制御テーブル1を参照して停止位置を決定した後（A5）、決定した停止位置にリール3を引き込んで停止させる（A6）。この場合、10枚役図柄を有効ライン2又は3上に優先的に引き込むような制御が行われる。そのため、例えば、遊技者が10枚役図柄を有効ライン4又は5上に停止表示させるように目押しを行った場合に、10枚役図柄が有効ライン2又は3上に停止表示されたときには、現在の遊技状態がBB1状態である可能性が高いと推測することができる。

【 0 0 4 0 】

また、制御部17は、BB1状態でない場合には（A4：NO）、リール制御テーブル2を参照して停止位置を決定した後（A7）、決定した停止位置にリール3を引き込んで停止させる（A6）。この場合、10枚役図柄は、有効ライン4又は5上に優先的に引き込まれる。そのため、例えば、遊技者が10枚役図柄を有効ライン2又は3上に停止表示させるように目押しを行った場合に、10枚役図柄が有効ライン4又は5上に停止表示されたときには、現在の遊技状態がBB2状態である可能性が高いと推測することができる。

40

このように、スロットマシン1では、BB状態において、他のBB役のフラグが成立しているか否かに応じて10枚役を異なる態様で有効ライン上に停止表示させるような引込制御を実行している。

【 0 0 4 1 】

50

以上説明した本実施形態によれば、次のような効果を得ることができる。

複数の B B 役が 1 回の抽選で同時当選したとみなせる同時当選時に M B 当選しなかった場合には、個別の B B 役を入賞させたときに未入賞の B B 役フラグを当該 B B 役が入賞するまで何ゲームでも持ち越すので、1 つの B B 状態の終了後即座に次の B B 役を入賞させることにより、B B 状態の連チャンを速やかに発生させることができる。

【 0 0 4 2 】

B B 状態では、未入賞の B B 役フラグが残っているか否かによって異なる態様で 1 0 枚役図柄の引込制御を実行するため、1 0 枚役図柄の引込状況を観察することによって B B 役フラグの有無を推測することが可能となり、B B 状態での遊技性が向上し、興味が高まる。

10

複数の B B 役が 1 回の抽選で同時当選した場合において M B 当選したときには、内部的に B B 状態を遷移するような制御を行っているので、M B 状態、すなわち、連続した 1 回のボーナス状態で一気に大量のメダルを獲得することが可能になり、遊技者の満足感を高めることができる。

【 0 0 4 3 】

(その他の実施形態)

M B 当選とすることが決定された場合には B B 役図柄の入賞を禁止し、M B 役図柄のみ入賞可能としたが、B B 役図柄の入賞も可能とし、遊技者が任意で何れかを入賞させることができるようにしてもよい。また、B B 役が同時当選したときは、常に M B 役図柄の入賞を可能としてもよい。

20

M B 役図柄を 1 種類としたが、2 種類以上の M B 役図柄を設けるようにしてもよい。また、M B 役図柄は無くてもよい。

ボーナス役の種類・個数は本例に限定されない。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 4 】

また、ボーナス状態の終了条件も本例に限定されず、様々な条件を設定することが可能である。

ボーナス役の同時当選パターンは本例に限定されない。同時当選の組合せは適宜設定することができる。

第 1 B B 状態と第 2 B B 状態とで小役の内部当選確率が異なるように設定してもよい。このような構成により、入賞ラインだけでなく入賞頻度からも B B 役フラグの有無を推測することができる。さらに、ボーナス状態における遊技者の期待感が向上し、興味が高まる。

30

【 0 0 4 5 】

第 1 B B 状態では必ずリール制御テーブル 1 を使用するようにしたが、リール制御テーブル 1、リール制御テーブル 2 の何れか一方を抽選で選択し、使用するようにしてもよい。このようにすれば、リール制御テーブル 2 が選択された場合であっても B B 役フラグが残っている可能性があるため、遊技者の連チャンに対する期待感を持続させることができる。

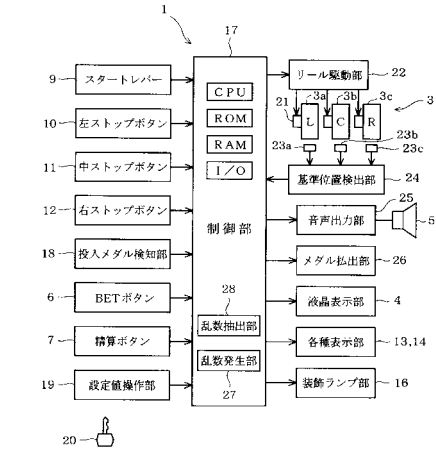
【符号の説明】

40

【 0 0 4 6 】

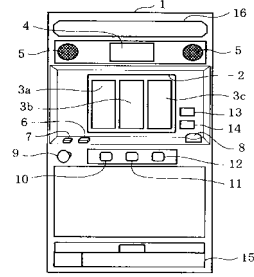
図面中、1 はスロットマシン、3 はリール ( 図柄変動表示手段 )、9 はスタートレバー ( ゲーム開始操作手段 )、1 0 ~ 1 2 はストップボタン ( 停止操作手段 )、1 7 は制御部 ( 内部抽選手段、表示制御手段、入賞判定手段、利益付与手段、フラグ制御手段、ボーナス状態発生手段 ) である。

【図1】

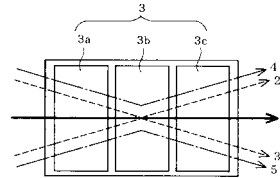


- 1 : スロットマシン
- 3 : 図柄変動表示手段
- 9 : ゲーム開始操作手段
- 10, 11, 12 : 停止操作手段
- 17 : 内部抽選手段、表示制御手段、入賞判定手段、利益付与手段、フラグ制御手段、ボーナス状態発生手段

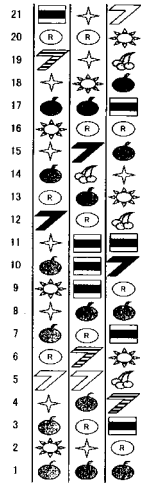
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

役	図柄	払出 (3BET-2BET)
MB	0+MB	-
BB1	0+BB	-
BB2	0+BB	-
BB3	0+BB	-
10枚役	10	15
3枚役	ANY ANY	3×5 3×5
1枚役	ANY	1×5 3×5
リプレイA	(R) (R) (R)	リプレイ -
リプレイB	(R) (R) (R)	リプレイ -
リプレイC	(R) (S) (S)	リプレイ -

【図6】

内部抽選用乱数: 0~65535

役	通常状態	BB状態
BB123	20 3276.8	0 -
BB12	30 2184.5	0 -
BB13	30 2184.5	0 -
BB23	30 2184.5	0 -
BB1	50 1310.7	0 -
BB2	50 1310.7	0 -
BB3	50 1310.7	0 -
10枚	8000 8.2	4500 14.6
3枚	1500 43.7	4500 14.6
1枚	500 131.1	4500 14.6
リプレイA	8980 7.3	15000 4.4
リプレイAB	0 -	15000 4.4
リプレイAC	0 -	15000 4.4
ハズレ	46296 1.4	7036 9.3

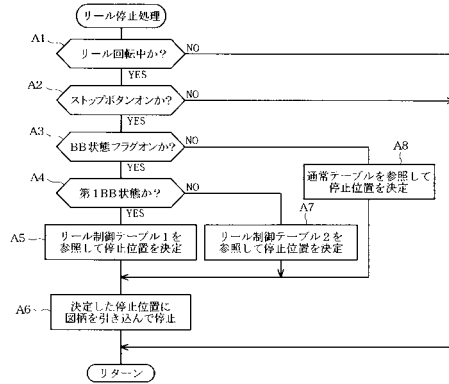
リプレイ合成 8980 7.3 45000 1.5

【 図 7 】

MB抽選  
BB戻轉当選時の1/10でMB抽選

BB123	2
BB12	3
BB13	3
BB23	3

【 図 8 】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2004-222873(JP,A)  
特開2009-106523(JP,A)  
特開2003-190392(JP,A)  
特開2003-000808(JP,A)  
特開2002-239090(JP,A)  
特開2006-345956(JP,A)  
特開2003-062175(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

IPC A63F 5/04