

(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2006-192135

(P2006-192135A)

(43) 公開日 平成18年7月27日(2006.7.27)

(51) Int.CI.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F	5/04	5 1 6 D
A 63 F	5/04	5 1 4 E
A 63 F	5/04	5 1 4 G

テーマコード(参考)

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号	特願2005-7731 (P2005-7731)	(71) 出願人	000154679 株式会社平和 群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の 8
(22) 出願日	平成17年1月14日 (2005.1.14)	(74) 代理人	100079049 弁理士 中島 淳
		(74) 代理人	100084995 弁理士 加藤 和詳
		(74) 代理人	100085279 弁理士 西元 勝一
		(74) 代理人	100099025 弁理士 福田 浩志
		(72) 発明者	大島 龍明 群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の 8 株式会社平和内

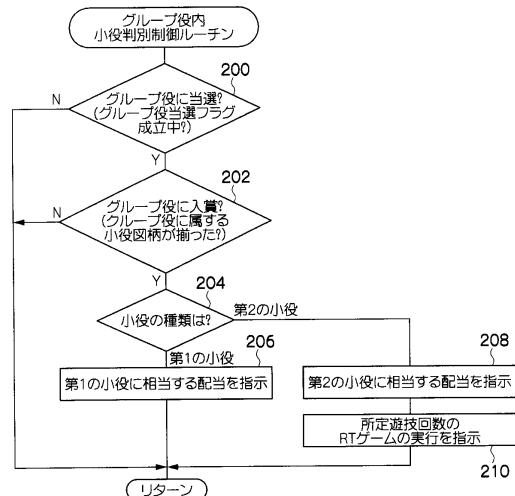
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】 同一のグループ役に属する複数の小役のそれぞれの払い出し数の差分に応じて、特典を付与することで、同一のグループ役内での有利差を是正する。

【解決手段】 複数(本実施の形態では、2種類)の小役を同一のグループ役に属させることで、滑り制御機能による入賞の可能性を高め、取りこぼしを回避すると共に、同一のグループ役に属する小役のそれぞれの配当が異なっていても、この配当の差分に応じて、RTゲームを特典として付与するようにしたため、グループ役内の配当の高い小役に偏って入賞させることによる遊技者間の格差を是正することができる。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技媒体の投入を受けて遊技可能となり、遊技者の始動開始操作に基づいて、役遊技を行う権利を与える役抽選を行うと共に前記図柄の変動を開始し、前記遊技者の停止操作に基づいて停止する図柄配列により前記抽選の結果を報知し、前記役抽選に内部当選し、かつ当該当選役に対応する図柄配列で前記表示手段による表示が停止した場合に入賞となり得、当該当選役に対応した権利行使を実行可能な遊技機であって、

前記権利行使が予め設定した数の遊技媒体の払い出しである複数の小役を予め同一のグループ役として設定するグループ役設定手段と、

前記グループ役設定手段で設定されたグループ役を、前記役抽選の1つの当選とみなしつつ、かつ当該グループ役に属する複数の小役のそれぞれに対応する図柄配列での停止が入賞となり得るような役抽選テーブルに基づいて役抽選を実行する役抽選制御手段と、

前記グループ役に属する小役の前記遊技媒体の払い出し数の差に応じて特典遊技を付与する特典付与手段と、

を有する遊技機。

【請求項 2】

前記特典遊技は、先の遊技で投入した遊技媒体と同量の遊技媒体を再投入することなく次の遊技を可能とする再遊技の当選確率が他の遊技状態よりも高い遊技状態を含むことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項 3】

前記グループ役には、2種類の小役が属され、一方の小役の権利行使が所定枚数の前記遊技媒体の払い出しのみであり、他方の小役の権利行使が前記所定枚数よりも少ない遊技媒体の払い出しと払い出し数の差分に応じた前記特典の付与である、ことを特徴とする請求項1又は請求項2記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、メダル、コイン、遊技球等を遊技媒体として使用するスロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来より、遊技機、特にパチスロ機では、所定枚数のメダルを投入し、始動レバーを操作することで、抽選を実行し、周面に複数の図柄が表示された複数列（通常3列）の図柄変動リール（表示装置）を回転させるようにしている。

【0003】

始動レバーによって回転を開始した図柄変動リールは、それぞれに対応して設けられた停止ボタンを操作することで、ほぼ遊技者の意図する時期に停止させることができる。

【0004】

ここで、前記始動レバーの操作時に、内部抽選が実行され当たり／外れが決められており、遊技者が停止ボタンにより各図柄変動リールの停止操作を行い、当該内部抽選に当選している場合に、当該当選に対応する図柄が揃った時点で権利行使がなされる。

【0005】

当たりには小役と大役があり、小役当選の権利行使は、予め設定された遊技媒体の配当が実行される。また、小役には再遊技（リプレイ）を含んでおり、リプレイの際には、当該遊技のために投入した遊技媒体と同等の配当がなされたものとみなして、新たに遊技媒体を投入することなく、再遊技の権利が与えられる。

【0006】

一方、大役当選の権利行使は、当該役に対して予め設定された遊技媒体の配当が実行さ

10

20

30

40

50

れた後、上記通常遊技状態から所謂ボーナスゲーム（レギュラーボーナスとビッグボーナスとがある）と称される、所定回数の特別遊技状態に移行する。このボーナスゲームのうち、第1の大役であるレギュラーボーナスでは、所定の回数小役（リプレイ図柄を含む）の当選確率が飛躍的に高まる遊技状態となり、遊技者は、短期間で多くの遊技媒体を獲得することができる。

【0007】

また、第2の大役であるビッグボーナスでは、複数回（通常は最大30回）の小役獲得遊技中に、前記レギュラーボーナスが複数回（通常は最大3回）組み合わされて構成される特別遊技により、遊技者はレギュラーボーナスよりも多量の遊技媒体を獲得することができる（特許文献1参照）。

10

【0008】

さらに、近年では、前述のボーナスゲーム（特に、ビッグボーナスゲーム）の終了後、内部抽選によってリプレイタイムゲーム（RTゲーム）に突入させることがなされている。このRTゲームの期間中は、再遊技の確率が高いため、遊技者は多くのメダルを消費することなく、次のボーナスゲームの当選、権利行使を期待することができる。

【0009】

ところが、このRTゲームは、ビッグボーナスゲームが権利行使された後でないと、獲得できない特典であり、ビッグボーナスに当選しない遊技者と当選した遊技者との間の配当の格差を大きくすることになる。また、RTゲームの抽選が内部で実行されるため、遊技者に不信感を与えていた。

20

【0010】

ところで、一般遊技中では小役の当選が発生し得る。この小役は、遊技者が始動開始操作をして内部当選すると、その遊技の間だけ有効であるため、遊技者の停止操作で、当該小役に対応する図柄配列を揃えられないと、内部当選した小役は無効となる（小役のとりこぼし）。

【0011】

なお、この小役の抽選において、複数の小役をグループ化（同一枠化）して、グループ役抽選し、遊技者の停止操作によって揃える図柄配列によって、配当の払い出し数（獲得枚数）が異なるようにした遊技機が提案されている（特許文献2参照）。

30

【0012】

小役をグループ役抽選することで、揃える図柄配列が複数となるため、取りこぼしが軽減される。

【特許文献1】特開平11-290502号公報

【特許文献2】特開2002-78857号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0013】

しかしながら、グループ役内の小役のそれぞれの配当が異なるため、目押し技術（変動している所望の図柄を所定位置に停止させることができる停止操作技術）を持つ熟練者は配当の多い方の小役に入賞することができるが、初心者は目押し技術が低い分、配当の少ない方の小役に入賞する可能性が高くなり、遊技者間で獲得枚数に差が生じ、特に初心者の遊技意欲を減退させる結果となる。

40

【0014】

本発明は上記事実を考慮し、同一のグループ役に属する複数の小役のそれぞれの払い出し数の差分に応じて、特典を付与することで、同一のグループ役内での有利差を是正することができる遊技機を得ることが目的である。

【課題を解決するための手段】

【0015】

請求項1に記載の発明は、図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技媒体の投入を受けて遊技可能となり、遊技者の始動開始操作に基づいて、役遊技を行う権利を与える役抽選を

50

行うと共に前記図柄の変動を開始し、前記遊技者の停止操作に基づいて停止する図柄配列により前記抽選の結果を報知し、前記役抽選に内部当選し、かつ当該当選役に対応する図柄配列で前記表示手段による表示が停止した場合に入賞となり得、当該当選役に対応した権利行使を実行可能な遊技機であって、前記権利行使が予め設定した数の遊技媒体の払い出しである複数の小役を予め同一のグループ役として設定するグループ役設定手段と、前記グループ役設定手段で設定されたグループ役を、前記役抽選の1つの当選とみなし、かつ当該グループ役に属する複数の小役のそれぞれに対応する図柄配列での停止が入賞となり得るような役抽選テーブルに基づいて役抽選を実行する役抽選制御手段と、前記グループ役に属する小役の前記遊技媒体の払い出し数の差に応じて特典遊技を付与する特典付与手段と、を有している。

10

【0016】

請求項1に記載の発明によれば、グループ役設定手段では、権利行使が予め設定した数の遊技媒体の払い出しである複数の小役を予め同一のグループ役として設定する。

【0017】

役抽選制御手段では、前記グループ役設定手段で設定されたグループ役を、前記役抽選の1つの当選とみなし、かつ当該グループ役に属する複数の小役のそれぞれに対応する図柄配列での停止が入賞となり得るような役抽選テーブルに基づいて役抽選を実行する。

【0018】

ここで、当選役に属する小役は、それぞれ払い出し数が異なるため、払い出し数の少ない小役に入賞した場合、遊技意欲を損なう場合がある。そこで、特典付与手段では、グループ役に属する小役の前記遊技媒体の払い出し数の差に応じて特典遊技を付与することで、払い出し数の差分を是正することができる。

20

【0019】

請求項2に記載の発明は、前記請求項1に記載の発明において、前記特典遊技は、先の遊技で投入した遊技媒体と同量の遊技媒体を再投入することなく次の遊技を可能とする再遊技の当選確率が他の遊技状態よりも高い遊技状態を含むことを特徴としている。

【0020】

請求項2に記載の発明によれば、特典遊技として、再遊技の当選確率が他の遊技状態よりも高い遊技状態とする。このような特典を同一グループ役内に属する小役間の払い出し数の差に応じて付与することで、遊技者は先の遊技で獲得した遊技媒体をいたずらに消費することなく、引き続き遊技を行い、その間の大役への当選を狙うことができ、遊技趣向性をさらに高めることができる。

30

【0021】

請求項3に記載の発明は、前記請求項1又は請求項2記載の発明において、前記グループ役には、2種類の小役が属され、一方の小役の権利行使が所定枚数の前記遊技媒体の払い出しのみであり、他方の小役の権利行使が前記所定枚数よりも少ない遊技媒体の払い出しと払い出し数の差分に応じた前記特典の付与である、ことを特徴としている。

【0022】

請求項3に記載の発明によれば、請求項1及び請求項2の実施態様であり、グループ役には、2種類の小役が属する。

40

【0023】

一方の小役は、権利行使を所定枚数の遊技媒体の払い出しのみである。

【0024】

また、他方の小役は、権利行使を前記一方の小役において払い出す遊技媒体の所定枚数よりも少ない遊技媒体の払い出しに加え、払い出し数の差分に応じて特典を付与する。

【0025】

これにより、払い出し数が少ない分は、特典によって補償されるため、熟練者のように目押し技術が高くない、初心者の遊技意欲を減退させることが軽減される。

【発明の効果】

【0026】

50

以上説明した如く本発明では、同一のグループ役に属する複数の小役のそれぞれの払い出し数の差分に応じて、特典を付与することで、同一のグループ役内での有利差を是正することができるという優れた効果を有する。

【発明を実施するための最良の形態】

【0027】

(パチスロ機の概略構成)

図1に示される如く、パチスロ機300は、本体302と、本体302の正面に設けられた開閉カバーとしての操作兼装飾部303とを備えて構成されている。

【0028】

操作兼装飾部303は、上から装飾部304、操作部306、払出部310とに分類することができる。

【0029】

装飾部304は、内部でバックライト部(図示省略)が点灯することで、印刷された絵や文字が透過照明される表示パネル部312が取り付けられている。また、装飾部304の一部として、前記装飾部304の上部には、立体的な装飾ランプ304Aも左右方向に設けられている。また、装飾ランプ304近傍には、演出用の音声等を再生するためスピーカ305R、305Lが設けられている。

【0030】

装飾部304の表示パネル部312は、演出用の動画像を表示するための液晶表示装置(LCD)313と、回胴表示図柄を表示するための表示窓314とを備えている。表示窓314は、前記表示パネル部312と一体成型される透明領域で構成されている。

【0031】

この表示窓314の内部には、3個の回胴リール350A、350B、350Cを主要部として構成された図柄変動部316が配設されている。

【0032】

また、表示窓314の下部には、このパチスロ機300の遊技媒体であるメダルの払出枚数を表示する7セグメント表示部315A、ジャックゲーム残回数や遊技状態の設定(6段階)表示等を行なう表示部315B、クレジット枚数を表示する7セグメント表示部315Cが設けられている。

【0033】

操作部306は、その上部が手前に突き出ており、この突き出し部分の上面の右端部にはメダル投入部320が設けられ、また、上面左端部からは順にクレジットの払い戻しをする際に押下操作される精算ボタン103、1枚ベット(投入)ボタン352A、マックスベット(最大投入)ボタン352Bが設けられている。また、突き出し部分の前面左端部からは、順に始動レバー354、停止ボタン356A、356B、356C等が設けられている。

【0034】

払出部310は、メダル排出口326と、このメダル排出口326から排出されるメダルを受取る受け皿328とを備えている。

【0035】

3個のリール350A、350B、350Cは、回転することで図柄が順次前記表示窓314から見えるようになり、回転を停止した場合に表示窓314から見える図柄のうち、中行に並んだ図柄の中心を結ぶライン、上行に並んだ図柄の中心を結ぶライン、下行に並んだ図柄の中心を結ぶラインと、2本の対角線上に並んだ図柄の中心をそれぞれ結ぶ2本のラインと、の5本の有効ライン上に停止した図柄の組み合わせが遊技の結果を示す。

【0036】

なお、5本のラインのうち、どのラインが有効ラインとされるかはメダルの投資数によって決まり、1枚のメダルがベットされた場合は中行に並んだ図柄の中心を結ぶラインが有効ラインとされ、3枚のメダルがベットされた場合は全てのラインが有効ラインとされる。

10

20

30

40

50

【0037】

前記停止ボタン356A、356B、356Cは、図柄変動部316下部に設けられており、各リール350A、350B、350Cに対応している。すなわち、対応するそれぞれのリール350A、350B、350Cの回転を遊技者による停止ボタン356A、356B、356Cの操作で停止させることができる。

【0038】

また、この停止ボタン356A、356B、356Cの左側に設けられた始動レバー354を操作（傾倒）することで、各リール350A、350B、350Cが回転を開始するようになっている。なお、この回転は、通常は3個のリール350A、350B、350Cが同時に回転を開始するようになっている。

10

【0039】

さらに、この始動レバー354による操作タイミングは、後述する内部抽選のタイミングとなっており、当該始動レバー354の操作によって、当たり（役当選）／外れが決定するようになっている。

【0040】

（制御系）

図2には、上記パチスロ機300の動作を制御するための制御ブロック図が概略的に示されている。

【0041】

パチスロ機300の制御系は、主制御部100を中心に構成されており、この主制御部100には、メダル投入部320から投入されたメダルを識別し、メダルの投入数や種類（不正又は純正）等を出力するメダルセレクタ102が接続されると共に、始動レバー354、上述したリール350A、350B、350Cのそれぞれに対応する停止ボタン356A、356B、356C、MAXベットボタン352B、1枚ベットボタン352A並びに遊技を中止する際に遊技機内部に貯留（クレジット）したメダルを戻すための精算ボタン103が、それぞれ操作状態を検出する不図示のセンサ等を介して接続されている。

20

【0042】

また、主制御部100は、CPUを含んで構成される主制御回路110を備えており、主制御回路110には、主として遊技の進行状況等を一時的に記憶するRAM128と、各種プログラム等が記憶されたROM130と、が接続されると共に、主制御回路110の動作の基準となるクロックパルスを生成するクロックパルス発生回路124が分周器126を介して接続されている。

30

【0043】

また、主制御回路110には、乱数発生器120及び乱数サンプリング回路122が接続されている。主制御回路110は、分周器126を介して入力されたクロックパルスに同期して乱数発生器120を制御して順次乱数を発生させ、乱数サンプリング回路122では、当該乱数発生器120により発生された乱数を取得してサンプリングする。

【0044】

パチスロ機300では、始動レバー354による操作タイミングで大役、小役等の当落を決定する内部抽選が主制御部100により行われるようになっており、主制御回路110では、始動レバー354が操作されると上記乱数サンプリング回路122に対して、乱数の取得、サンプリング及び出力を指示し、これにより乱数サンプリング回路122から入力された乱数に応じて抽選結果を導出する。

40

【0045】

なお、内部抽選が当たり（役当選）の場合は、その後の停止ボタン356A、356B、356Cによる停止操作により当たり図柄が揃うと、遊技者は各図柄に応じた数のメダルを獲得できるほか、揃った図柄に応じて遊技者に有利な遊技状態となる。

【0046】

ここで、役には小役と大役とがある。このうち、大役には、ビッグボーナス（以下、適

50

宜「B B」という)及びレギュラーボーナス(以下、適宜「R B」という)があり、それに対応する遊技においては遊技者に対する有利さの度合いが異なる。R Bに対応する遊技(以下、適宜「R B ゲーム」という)は複数回の小役ゲームにより構成されており、B Bに対応する遊技(以下、適宜「B B ゲーム」という)は、その遊技中に、獲得したメダル数が上限値を超えない範囲で複数回入賞可能なR B ゲームを含んで構成されている。このため、当然、小役ゲームよりもR B ゲームの方が、R B ゲームよりもB B ゲームの方が、遊技者にとってより有利な遊技状態となる。

【0047】

また、主制御部100には、モータ駆動回路132が接続されており、当該モータ駆動回路132には、左(L)、中(C)、右(R)用の各リールモータ106A、106B、106Cを介してそれぞれ左、中、右の各リール350A、350B、350Cが接続されている。10

【0048】

さらに、主制御部100には、3個のリール350A、350B、350Cの回転位置を検出するためのリール位置検出回路134が接続されており、主制御部100では、各リール350A、350B、350Cの位置を常時把握することができるようになっている。

【0049】

また、パチスロ機300では、上記始動レバー354による操作タイミングで図柄変動部316による図柄変動を開始するようになっており、主制御部100は、始動レバー354が操作されると、モータ駆動回路132を介したリールモータ106A、106B、106Cの駆動をそれぞれ開始し、3個のリール350A、350B、350Cをそれぞれ回転させると共に、その後の停止ボタン356A、356B、356Cによる操作に基づいて、3個のリール350A、350B、350Cの回転を停止させる。20

【0050】

ここで、主制御部100では、上記停止ボタン356A、356B、356Cによる停止操作に基づいてリール350A、350B、350Cの回転を停止させる際、内部抽選の結果に応じて、所定コマ数の滑り制御を実行するようになっている。

【0051】

すなわち、内部抽選が外れのとき、当りの場合のみ停止する図柄が有効ライン上に停止する停止タイミングで停止ボタン356A、356B、356Cが操作された場合、意図的にこの図柄での停止を回避するため、停止位置をずらし(蹴飛ばし)、外れ図柄配列で停止するように制御する。30

【0052】

また、内部抽選が当りのとき、遊技者が操作した停止タイミングでは当り図柄が停止しない場合でも、所定図柄数内であれば、意図的にこの当たり図柄が有効ライン上に揃って停止するように停止位置をずらす(引き込み)制御を行う。

【0053】

上記蹴飛ばし、引き込みを行うことで、内部抽選の結果と遊技の結果との統一性を持たせることができると共に、若干停止操作タイミングがずれても当り図柄を揃えることが可能となることで、遊技者の取りこぼしを可能な範囲で防いでいる。40

【0054】

また、主制御部100には、パチスロ機300内部に設けられたホッパー138を作動させるためのホッパー駆動回路136が接続されている。ホッパー138にはメダルが貯留されており、主制御部100では、リール位置検出回路134からの出力により特定された停止図柄に応じて、ホッパー駆動回路136を介したホッパー138からのメダルの払い出しが実行される。

【0055】

さらに、ホッパー138近傍には、ホッパー138から払出されるメダルを検出するメダル検出センサ140が配設されており、払出完了信号回路142を介して主制御部1050

0に接続されている。払出完了信号回路142では、メダル検出センサ140からの検出信号に基づいて払出が完了したか否かが判定され、払出が完了したと判定された時点で払出完了信号が生成されて主制御部100に入力される。

【0056】

主制御部100では、払出完了信号回路142から払出完了信号が入力されるとホッパー駆動回路136を介してホッパー138によるメダルの払い出しを終了する。

【0057】

さらに、主制御部100には、表示ランプ駆動回路144が接続されており、当該表示ランプ駆動回路144を介して前述した7セグメント表示部315A、表示部315B、7セグメント表示部315C及び有効化ライン等の表示ランプ146の点灯及び消灯を制御する。10

【0058】

一方、主制御部100には、副制御部150が接続されており、主制御部100は副制御部150に対して、随時制御状態を示すコマンド信号を入力する。なお、本実施の形態では、主制御部100と副制御部150との間の通信としては、主制御部100から副制御部150に対する一方的な通信だけが実行され、副制御部150から主制御部100に対する通信は一切行うことができない構成となっている。

【0059】

副制御部150には、液晶制御回路152が接続されており、液晶制御回路152では、演出のために設けられた液晶表示装置(LCD)313の表示状態を制御する。20

【0060】

また、副制御部150には、ランプ駆動回路156が接続されており、当該ランプ駆動回路156を介して装飾ランプ304Aに内蔵されているランプ112や、リール350A、350B、350Cの内部に設けられ、表示窓314に表示されるリール350A、350B、350C周面の図柄に対向する位置に向けて発光するバックライト158等の発光を制御する。

【0061】

さらに、副制御部150には、スピーカ駆動回路154が接続され、スピーカ305L、305Rからの音声(効果音)出力を制御する。

【0062】

副制御部150では、主制御部100のパチスロ機300の制御状態に応じて、LCD313、スピーカ305L、305R及びバックライト158や装飾ランプ304Aに内蔵されたランプ112等による報知演出を実行する。30

【0063】

特に、LCD313では、始動レバー354が操作されときに実行される役抽選の結果に応じて、当該遊技に関わる予告演出を実行する場合があり、遊技者はこの予告演出を見ることで、当該遊技の役抽選における当選への期待感を持つことができる。

【0064】

図3は、本実施の形態に係る主制御部100における通常遊技制御のための制御系を機能的に示したブロック図である。40

【0065】

主制御部100は、抽選部180を含んで構成されており、当該抽選部180には、始動レバー354が操作されたことを示す操作信号が入力されるようになっている。抽選部180は、所定数のメダルの投入(ベット)がなされた後の始動レバー354の操作をトリガとして、内部抽選を実行するようになっている。

【0066】

抽選部180では、始動レバー354の操作に同期して乱数値を取得し、当該乱数値をテーブル選択部182を経由して当選役・図柄決定部184へ送出する。

【0067】

テーブル選択部182には、抽選部180により取得され得る数値に対応する役・図柄50

を示す情報がパチスロ機300の遊技状態毎に記憶されたテーブルが格納されている。なお、パチスロ機300の遊技状態としては、例えば、通常遊技、B B 内部当選中、R B 内部当選中、B B 作動時の通常遊技、B B 作動時のR B 内部当選中、R B 遊技等があげられる。

【0068】

テーブル選択部182では、遊技状態制御部186から現在の遊技状態（一般遊技中、R T ゲーム中、大役フラグ成立中、大役（B B、R B）中等）を示す情報を得て、上記遊技状態毎に設けられたテーブルから役・図柄を決定すべきテーブルを選択する。

【0069】

このテーブル選択部182で選択されたテーブルに基づいて、当選役・図柄決定部184は、当選役（小役（リプレイを含む）、大役（R B、B B））及び当選図柄を決定し、決定した当選役及び当選図柄を遊技状態制御部186に入力する。10

【0070】

本実施の形態の一般遊技中のテーブル（図4（図表）参照）には、その1つの当選役として、2種類の小役を1つのグループ役を設定している。このグループ役に当選した場合には、同時に2種類の小役に内部当選したことになる。

【0071】

遊技状態制御部186には、パチスロ機300の遊技状態に応じた各種プログラムを示すデータが記憶された遊技プログラムメモリ188が接続されている。遊技状態制御部186は、主として遊技実行制御部186Aにより遊技プログラムメモリ188から遊技状態に応じた遊技プログラムデータを適宜読み出して実行することにより、遊技状態を制御するようになっている。20

【0072】

なお、遊技プログラムメモリ188には、通常遊技プログラムを示すデータ及び大役遊技プログラムを示すデータがそれぞれ記憶されており、例えば、通常遊技状態の場合は、遊技プログラムメモリ188から通常遊技プログラムデータが読み出され、大役遊技状態の場合はB B、R B の内部当選状態、B B、R B の各遊技状態に応じて、大役遊技プログラムデータが読み出され、それぞれのプログラムデータに基づいて処理が実行される。

【0073】

一方、主制御部100は、リール駆動制御部194を含んで構成されており、始動レバ-354の始動操作に基づき、前回の遊技の終了後、4.1秒を経過した後、モータ駆動部132を介してリールモータ106A、106B、106Cを駆動させてリール350A、350B、350Cの回転を開始する。30

【0074】

また、リール駆動制御部194は、停止ボタン356A、356B、356Cの操作に基づいてリール350A、350B、350Cの回転を停止させる停止制御を行う。

【0075】

また、リール350A、350B、350Cには、それぞれ位置検出センサ198A、198B、198Cが取り付けられており、リール位置検出回路134を介してリール駆動制御部194に接続されている。リール駆動制御部194では、リール350A、350B、350Cのそれぞれの回転位置を認識し、前記滑り制御を加味した状態でリール350A、350B、350Cを停止させると共に、停止したリール350A、350B、350Cの図柄配列を遊技状態制御部186へ送出する。40

【0076】

この停止したリール350A、350B、350Cの図柄配列により、遊技状態制御部186では、何らかの役に入賞したか否かが確認され、小役の入賞であれば所定の配当が行われると共に、入賞した役がリプレイであればリプレイ制御が実行され、大役であれば遊技実行制御部186Aにより大役遊技プログラムが遊技プログラムメモリ188から読み出されて実行される。

【0077】

ここで、当選している役がグループ役である場合、入賞する可能性のある小役が2種類存在する。この2種類の小役（第1の小役、第2の小役）は、前記配当が異なっている。本実施の形態では、第1の小役の配当が10枚のメダル、第2の小役の配当が2枚のメダルに設定されている。

【0078】

ここで、遊技状態制御部186には、遊技実行制御部186Aと共にグループ役制御部186Bが設けられており、グループ役の何れの小役に入賞したかを判別するようになっている。

【0079】

グループ役制御部186Bでは、判別した小役が第2の小役の場合、配当差（ここでは10枚）分に相当するRTゲームを特典として付与するように遊技実行制御部186Aへ指示する。

【0080】

この結果、遊技実行制御部186Aでは、テーブル選択部182に対して、RTゲーム中のテーブルに切り替えるようになっている。

【0081】

また、大役プログラムには、レギュラーボーナスゲームプログラム及びビッグボーナスゲームプログラムが、それぞれ別個に記憶されており、当選した大役に基づいて選択的に読み出されるようになっている。

【0082】

レギュラーボーナスプログラムでは、権利行使として小役の抽選確率が通常遊技中の抽選確率よりも高い状態で最高12回の遊技（最大遊技回数）を実行可能である。この12回の遊技の間で何らかの小役に最高8回入賞（最大入賞回数）すると、レギュラーボーナスゲームは終了する。

【0083】

一方、ビッグボーナスプログラムでは、権利行使としてレギュラーボーナスゲームが高確率に実行可能であり、ビッグボーナスゲームにおける獲得枚数が予め設定された上限枚数に到達すれば、レギュラーボーナスゲームの実行中であってもビッグボーナスゲームは終了する。なお、本実施の形態では、ビッグボーナスゲーム中における小役の当選確率は、通常遊技とほぼ同じとなっている。

【0084】

また、遊技状態制御部186には、フラグ管理体制御部190を介してフラグメモリ192が接続されており、上述した内部抽選の当選結果に応じた役の内部当選状態をフラグの状態によって管理している。

【0085】

各フラグは、内部抽選により当選することにより成立し、一般に、小役のフラグの状態は1回の遊技で消滅（フラグ不成立）するが（当選の無効）、大役のフラグの状態はその後各リール350A、350B、350Cが停止して表示窓314に大役図柄が所定の配列で表示されることにより大役に入賞するまで維持される（当選の持ち越し）。

【0086】

なお、フラグメモリ192は、上述したリール駆動制御部194に接続されており、当該フラグメモリ192に記憶されたフラグの状態は、リール駆動制御部194による停止ボタン356A、356B、356Cの操作に基づく停止制御の際の引き込みまたは蹴飛ばしの滑り制御のパラメータとして適用される。

【0087】

以下に本実施の形態の作用を説明する。

【0088】

まず、通常遊技の流れについて説明する。

【0089】

メダルがクレジットされている状態（或いは、メダル投入部320からメダルを投入し

10

20

30

40

50

た状態)で、1枚ベットボタン352A、またはマックスベットボタン352Bの操作によりメダルのベットが完了するか、或いは、メダル投入部320からメダルを投入することによりベットが完了すると、始動レバー354の操作が可能となる。

【0090】

始動レバー354が操作されると、この操作と同時に抽選部180により役の内部抽選がなされると共に、リール駆動制御部194の制御により、リール350A、350B、350Cが回転を開始する。

【0091】

上記内部抽選の結果は、当選役・図柄決定部1848から遊技状態制御部186に伝えられる。遊技状態制御部186は、フラグ管理体制部190を介してフラグメモリ192のフラグの状態を内部抽選の結果に応じて更新記憶させる。10

【0092】

その後、遊技者が、停止ボタン356A、356B、356Cを操作すると、この停止操作によってリール350A、350B、350Cの回転を停止させるが、フラグメモリ192に記憶されているフラグに従って、滑り制御を加味して該当する図柄を所定位置に引き込むように、或いは所定位置から跳飛ばすようにリール350A、350B、350Cの停止制御が実行される。すなわち、リール駆動制御部194は、フラグメモリ192に記憶されたフラグの状態及び遊技状態制御部186による遊技状態に応じて停止制御テーブルを選択するようにしており、前記フラグが成立している場合には、的確な目押しタイミングによって当たり図柄を停止させることができる。また、多少の停止操作タイミングのズレは滑り制御によって矯正される。逆に、フラグが成立していない場合には、目押しを行っても、リール350A、350B、350Cの回転に滑りを生じさせ、当たり図柄では停止しないようにする。20

【0093】

次に、全てのリール350A、350B、350Cが停止すると、停止図柄に基づいて入賞したか否かの入賞判定が行われる。なお、入賞した場合には入賞した役の判定も行う。。

【0094】

この判定により、大役に入賞したと判定された場合には、その停止図柄に従って、ビッグボーナス(BB)又はレギュラーボーナス(RB)のボーナスゲーム制御を実行し(権利行使)、小役と判定された場合には、当該小役に予め設定されている所定の払出し制御を実行する。30

【0095】

ここで、当選役として設定されているグループ役に当選した場合、グループ役制御部186Bでは、当該グループ役に属する小役の種類を判別する。

【0096】

図5は、このグループ役制御部186Bにおける小役の判別制御のためのフローチャートが示されている。

【0097】

ステップ200では、グループ役に当選しているか否かが判断され、否定判定された場合には、このルーチンは終了する。40

【0098】

また、ステップ200で肯定判定されると、ステップ202へ移行して、このグループ役に入賞したか否かが判断される。

【0099】

ステップ202で否定判定された場合には、このルーチンは終了する。また、ステップ202で肯定判定されると、ステップ204でグループ役に属する小役が第1の小役か、第2の小役かを判別する。

【0100】

このステップ204で第1の小役と判定された場合には、ステップ206へ移行して、50

遊技実行制御部 186A に対して、所定の配当（ここでは、10枚）を実行するように指示する。また、ステップ 204 で第2の小役と判定された場合には、ステップ 208 で所定の配当（ここでは、2枚）を実行するように指示すると共に、ステップ 210 で所定遊技回数の RT ゲームを実行するように指示する。

【0101】

これにより、遊技実行制御部 186A では、テーブル選択部 182 に対して、前記所定遊技回数分、RT ゲーム用のテーブルを選択するように指示する。

【0102】

このように、複数（本実施の形態では、2種類）の小役を同一のグループ役に属させることで、滑り制御機能による入賞の可能性を高め、取りこぼしを回避すると共に、同一のグループ役に属する小役のそれぞれの配当が異なっていても、この配当の差分に応じて、RT ゲームを特典として付与するようにしたため、グループ役内の配当の高い小役に偏って入賞させることによる遊技者間の格差を是正することができる。10

【0103】

なお、本実施の形態では、同一のグループ役に属する第1の小役と第2の小役の実質的な有利度合いがほぼ同一（第1の小役 第2の小役）となるように RT ゲーム数を設定したが、多少の差（第1の小役 > 第2の小役又は第1の小役 < 第2の小役）を意図的に持たせるようにしてもよい。

【0104】

また、グループ役に属する小役は2種類に限らず、3種類以上設定してもよいし、グループ役自体を複数設定してもよい。20

【図面の簡単な説明】

【0105】

【図1】本実施の形態に係るパチスロ機の斜視図である。

【図2】本実施の形態に係るリールユニットの斜視図である。

【図3】主制御部における通常遊技制御のための制御系を機能的に示したブロック図

【図4】選択テーブルにおける一般遊技中に選択される当選判別テーブルを示す図表である。

【図5】本実施の形態に係るグループ役内小役判別ルーチンを示す制御フローチャートである。30

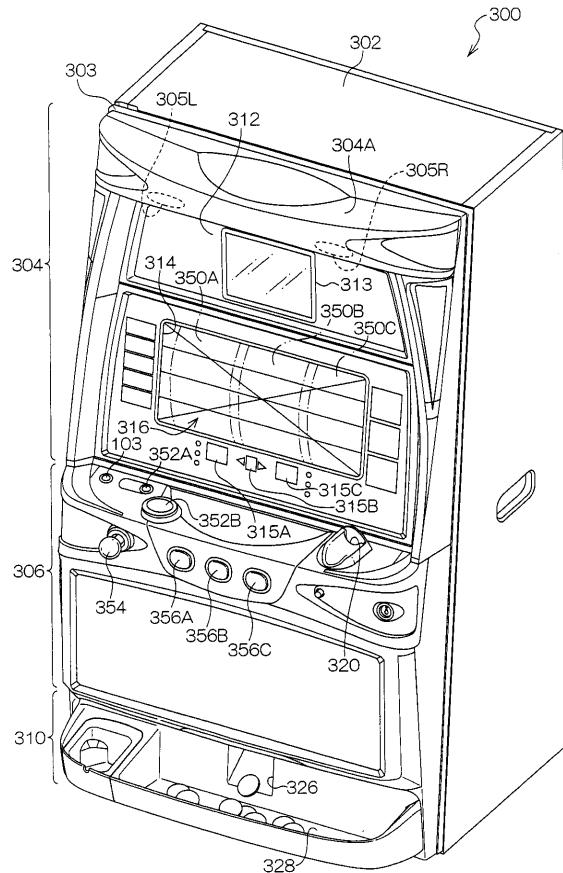
【符号の説明】

【0106】

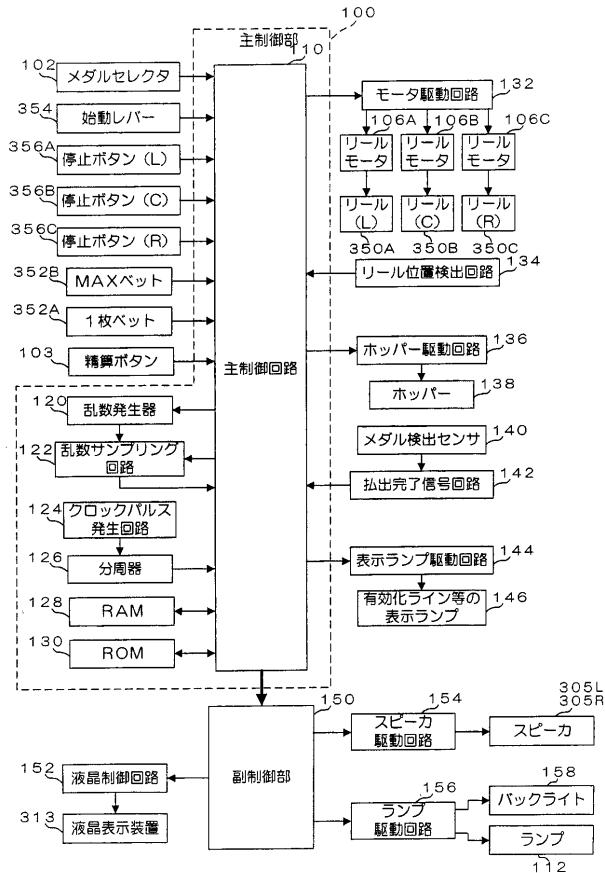
100	主制御部
150	副制御部
152	液晶制御回路
182	テーブル選択部
186	遊技状態制御部（グループ設定手段）
186A	遊技実行制御部（役抽選制御手段、特典付与手段）
186B	グループ役制御部（特典付与手段）
300	パチスロ機（遊技機）
313	LCD
314	表示窓
352B	マックスベットボタン
354	始動レバー
350A、350B、350C	リール
356A、356B、356C	停止ボタン

40

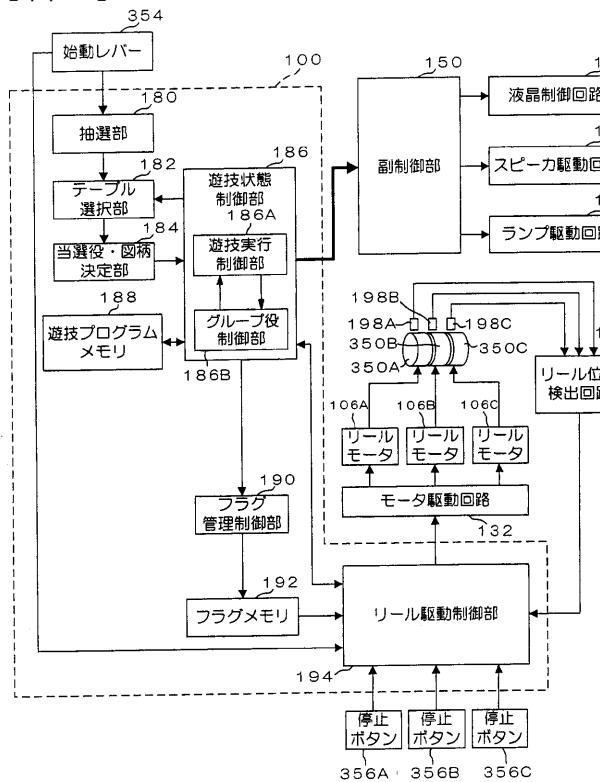
【図1】



【 四 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】

遊技状態 当選 エリニアNo.	通常遊技 (一般遊技中)	RB内部当選中	RB内部当選中	RB作動時 通常遊技	RB内部作動時の 通常遊技	RB遊技
0	不當選	不當選及びRB	不當選及びRB	不當選	不當選及びRB	不當選
1	再遊技	再遊技及びBB	再遊技及びRB	ヘル・ヘル・ヘル	ヘル・ヘル・ヘル 及びRB	役物
2	ヘル・ヘル・ヘル	ヘル・ヘル・ヘル 及びBB	ヘル・ヘル・ヘル 及びRB	スイカ・スイカ・スイカ	スイカ・スイカ・スイカ 及びRB	
3	スイカ・スイカ	スイカ・スイカ・スイカ 及びBB	スイカ・スイカ・スイカ・スイカ 及びRB	チエリ・・・・	チエリ・・・・ 及びRB	
4	チエリ・・・・			RB		
5	RB					
6	BB					
7	ブルーブ (第10小節 第20小節)					

【図5】

