

【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、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とがあり、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）組み合わせら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る。

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役化（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）。

【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。

30

【特許文献1】特開平11-290502号公報

【特許文献2】特開2002-78857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に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。 10

【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のスピーカ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。 20

【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。 30

【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。 40

【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。 50

【 0 0 3 7 】

前記停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C は、図柄変動部 3 1 6 下部に設けられており、各リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C に対応している。すなわち、対応するそれぞれのリール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C の回転を遊技者による停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C の操作で停止させることができる。

【 0 0 3 8 】

また、この停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C の左側に設けられた始動レバー 3 5 4 を操作（傾倒）することで、各リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C 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 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C が同時に回転を開始するようになっている。

10

【 0 0 3 9 】

さらに、この始動レバー 3 5 4 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 3 5 4 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。

【 0 0 4 0 】

（制御系）

図 2 には、上記パチスロ機 3 0 0 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。

【 0 0 4 1 】

パチスロ機 3 0 0 の制御系は、主制御部 1 0 0 を中心に構成されており、この主制御部 1 0 0 には、メダル投入部 3 2 0 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クタ 1 0 2 が接続されると共に、始動レバー 3 5 4、上述したリール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C のそれぞれに対応する停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C、MAX ベットボタン 3 5 2 B、1 枚ベットボタン 3 5 2 A 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 1 0 3 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

【 0 0 4 2 】

また、主制御部 1 0 0 は、CPU を含んで構成される主制御回路 1 1 0 を備えており、主制御回路 1 1 0 には、主として遊技の進行状況等を一時的に記憶する RAM 1 2 8 と、各種プログラム等が記憶された ROM 1 3 0 と、が接続されると共に、主制御回路 1 1 0 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 1 2 4 が分周器 1 2 6 を介して接続されている。

30

【 0 0 4 3 】

また、主制御回路 1 1 0 には、乱数発生器 1 2 0 及び乱数サンプリング回路 1 2 2 が接続されている。主制御回路 1 1 0 は、分周器 1 2 6 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 1 2 0 を制御して順次乱数を発生させ、乱数サンプリング回路 1 2 2 では、当該乱数発生器 1 2 0 により発生された乱数を取得してサンプリングする。

【 0 0 4 4 】

パチスロ機 3 0 0 では、始動レバー 3 5 4 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 1 0 0 により行われるようになっており、主制御回路 1 1 0 では、始動レバー 3 5 4 が操作されると上記乱数サンプリング回路 1 2 2 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 1 2 2 から入力された乱数に応じて抽選結果を導出する。

40

【 0 0 4 5 】

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 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C 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。

【 0 0 4 6 】

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「ＢＢ」という）及びレギュラーボーナス（以下、適宜「ＲＢ」という）があり、それぞ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。ＲＢに対応する遊技（以下、適宜「ＲＢ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、ＢＢに対応する遊技（以下、適宜「ＢＢ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ＲＢ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ＲＢゲームの方が、ＲＢゲームよりもＢＢ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、内部抽選が外れするとき、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１０ 50

0 に接続されている。払出完了信号回路 1 4 2 では、メダル検出センサ 1 4 0 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 1 0 0 に入力される。

【 0 0 5 6 】

主制御部 1 0 0 では、払出完了信号回路 1 4 2 から払出完了信号が入力されるとホッパー駆動回路 1 3 6 を介してホッパー 1 3 8 によるメダルの払出しを終了する。

【 0 0 5 7 】

さらに、主制御部 1 0 0 には、表示ランプ駆動回路 1 4 4 が接続されており、当該表示ランプ駆動回路 1 4 4 を介して前述した 7 セグメント表示部 3 1 5 A、表示部 3 1 5 B、7 セグメント表示部 3 1 5 C 及び有効化ライン等の表示ランプ 1 4 6 の点灯及び消灯を制御する。 10

【 0 0 5 8 】

一方、主制御部 1 0 0 には、副制御部 1 5 0 が接続されており、主制御部 1 0 0 は副制御部 1 5 0 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 1 0 0 と副制御部 1 5 0 との間の通信としては、主制御部 1 0 0 から副制御部 1 5 0 に対する一方的な通信だけが実行され、副制御部 1 5 0 から主制御部 1 0 0 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。

【 0 0 5 9 】

副制御部 1 5 0 には、液晶制御回路 1 5 2 が接続されており、液晶制御回路 1 5 2 では、演出のために設けられた液晶表示装置 (L C D) 3 1 3 の表示状態を制御する。 20

【 0 0 6 0 】

また、副制御部 1 5 0 には、ランプ駆動回路 1 5 6 が接続されており、当該ランプ駆動回路 1 5 6 を介して装飾ランプ 3 0 4 A に内蔵されているランプ 1 1 2 や、リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C の内部に設けられ、表示窓 3 1 4 に表示されるリール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C 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 1 5 8 等の発光を制御する。

【 0 0 6 1 】

さらに、副制御部 1 5 0 には、スピーカ駆動回路 1 5 4 が接続され、スピーカ 3 0 5 L、3 0 5 R からの音声 (効果音) 出力を制御する。

【 0 0 6 2 】

副制御部 1 5 0 では、主制御部 1 0 0 のパチスロ機 3 0 0 の制御状態に応じて、L C D 3 1 3、スピーカ 3 0 5 L、3 0 5 R 及びバックライト 1 5 8 や装飾ランプ 3 0 4 A に内蔵されたランプ 1 1 2 等による報知演出を実行する。 30

【 0 0 6 3 】

特に、L C D 3 1 3 では、始動レバー 3 5 4 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が、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。

【 0 0 6 4 】

図 3 は、本実施の形態に係る主制御部 1 0 0 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

【 0 0 6 5 】

主制御部 1 0 0 は、抽選部 1 8 0 を含んで構成されており、当該抽選部 1 8 0 には、始動レバー 3 5 4 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 1 8 0 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 3 5 4 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。

【 0 0 6 6 】

抽選部 1 8 0 では、始動レバー 3 5 4 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 1 8 2 を経由して当選役・図柄決定部 1 8 4 へ送出する。

【 0 0 6 7 】

テーブル選択部 1 8 2 には、抽選部 1 8 0 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、BB 内部当選中、RB 内部当選中、BB 作動時の通常遊技、BB 作動時の RB 内部当選中、RB 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、RT ゲーム中、大役フラグ成立中、大役（BB、RB）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（RB、BB））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 BB、RB の内部当選状態、BB、RB 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、始動レバー 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、８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、フラグ管理制御部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。

【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蹴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ずれ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、当り図柄では停止しないようにする。

【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。

【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。

【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、

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るとしても、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。

【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。

【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。

【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

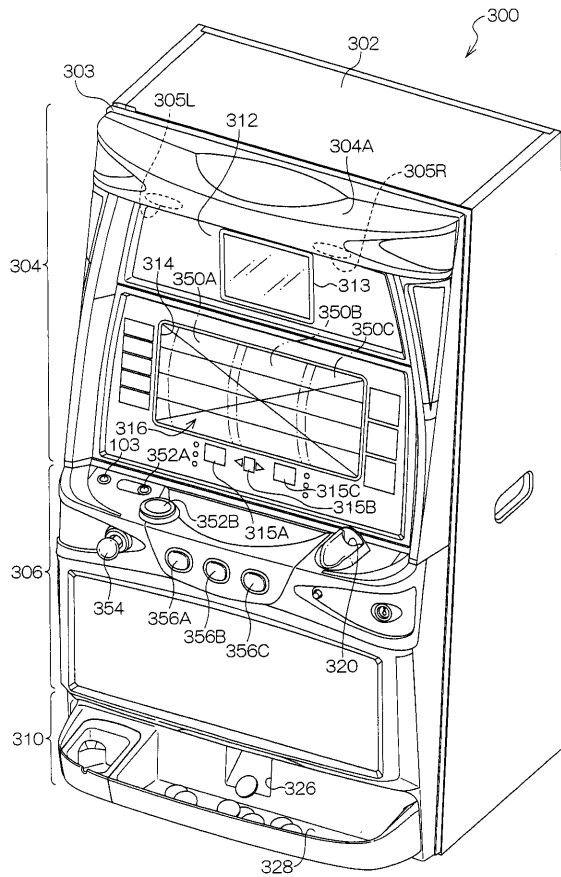
10

20

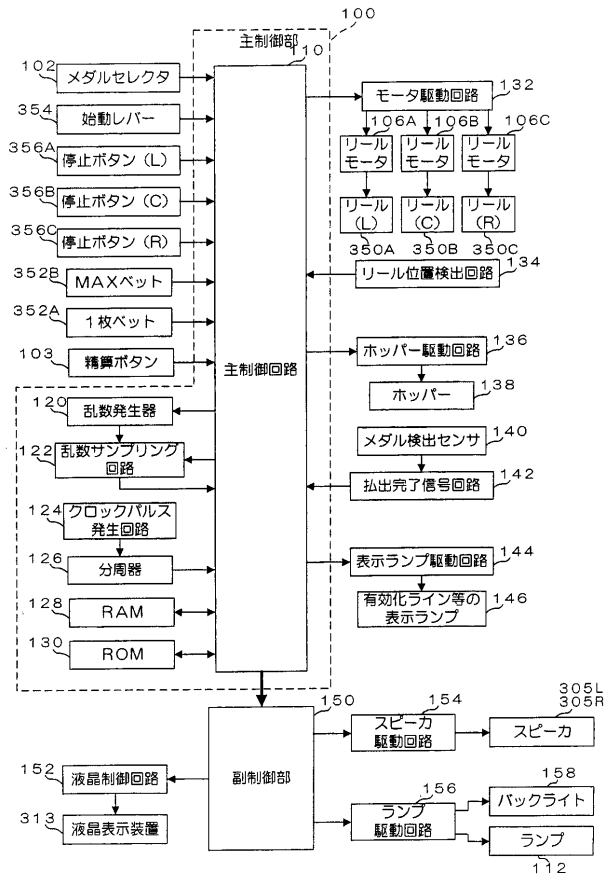
30

40

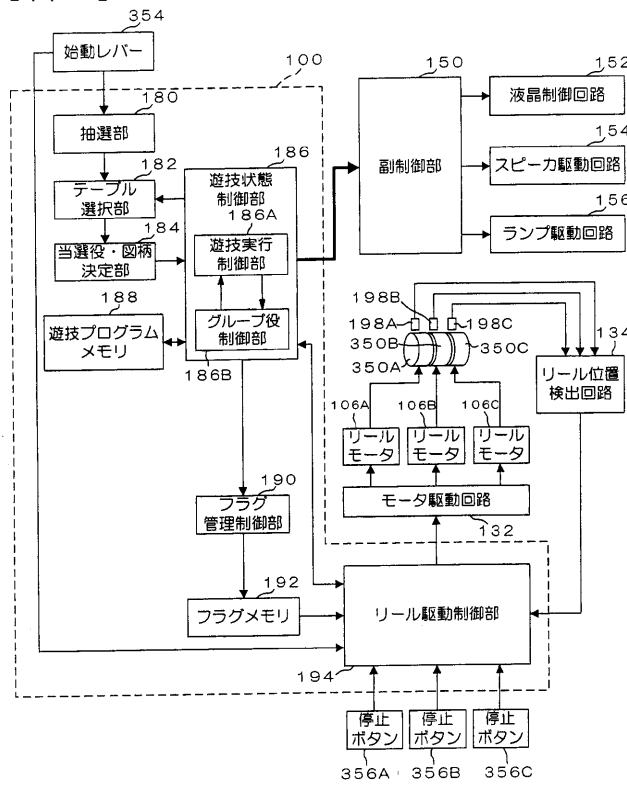
【 図 1 】



【 図 2 】



【 圖 3 】



【圖 4】

選抜状態 当選 エリアップNo.	通常選抜 (一般選抜中)	BB内部当選中	RB内部当選中	BB作動時の 通常選抜	BB作動時の RB内部当選中	RB選抜
0	不当選	不当選及びBB	不当選及びRB	不当選	不当選及びRB	不当選
1	再選抜	再選抜及びBB	再選抜及びRB	ハイルハイルハイル	ハイルハイルハイル 及びRB	役物
2	ハイルハイルハイル	ハイルハイルハイル 及びBB	ハイルハイルハイル 及びRB	スカ・スカ・スカ	スカ・スカ・スカ 及びRB	
3	スカ・スカ・スカ	スカ・スカ・スカ 及びBB	スカ・スカ・スカ 及びRB	チェリー・・・・	チェリー・・・・ 及びRB	
4	チェリー・・・・			RB		
5	RB					
6	BB					
7	グループ (第1の小役、 第20の小役)					

【 図 5 】

