

(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2017-213251

(P2017-213251A)

(43) 公開日 平成29年12月7日(2017.12.7)

(51) Int.Cl.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04

A 63 F 5/04

5 1 6 D
5 1 4 G

テーマコード(参考)

2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号

特願2016-109856 (P2016-109856)

(22) 出願日

平成28年6月1日(2016.6.1)

(71) 出願人 390031772

株式会社オリンピア

東京都台東区東上野一丁目16番1号

110001988

特許業務法人小林国際特許事務所

位田 雄祐

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

小野 洋一

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

下森 大輔

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

小野 洋一

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】ボーナス内部中をボーナス非内部中よりも有利としながら、ボーナスの当選状態が判明することを防止する。

【解決手段】第1、第2抽選テーブル54a、54bには、正解役と不正解役とが割り当てられた打順役1～24を含む複数の当選エリアが設けられており、打順役1～24は、第1、第2グループにグループ分けされている。リールコントローラは、ボーナス非内部中に第1または第2グループの当選エリアが当選した場合、及び、ボーナス内部中に第1グループの当選エリアが当選した場合は、遊技打順が正解打順のときは正解役を入賞させ、不正解打順のときは不正解役を入賞させるようにリールの停止制御を行う。一方、リールコントローラは、ボーナス内部中に第2グループの当選エリアが当選した場合は、遊技打順によらず正解役を入賞させるようにリールの停止制御を行う。

【選択図】図3

当選役抽選部		
グループ	当選エリア	正解打順
第1グループ	打順役 1	左打ち
	打順役 2	左打ち
	打順役 3	左打ち
	打順役 4	左打ち
	打順役 5	中打ち
	打順役 6	中打ち
	打順役 7	中打ち
	打順役 8	中打ち
	打順役 9	右打ち
	打順役 10	右打ち
	打順役 11	右打ち
	打順役 12	右打ち
第2グループ	打順役 13	左打ち
	打順役 14	左打ち
	打順役 15	左打ち
	打順役 16	左打ち
	打順役 17	中打ち
	打順役 18	中打ち
	打順役 19	中打ち
	打順役 20	中打ち
	打順役 21	右打ち
	打順役 22	右打ち
	打順役 23	右打ち
	打順役 24	右打ち

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外周に複数種類の図柄が配列され、遊技開始に伴って回転を開始し、停止操作に基づいて個別に回転が停止される複数のリールと、

遊技開始に伴って当選役抽選を行い、ハズレまたは少なくとも1つの当選役が割り当てられた複数の当選エリアの中からいずれかを決定する当選役抽選手段と、を備え、

全てのリールが停止したときに、前記当選役抽選で決定された当選エリアに割り当てられた当選役に対応する図柄組み合わせが表示された場合に、この当選役が入賞となる遊技機であり、

前記当選役抽選で、前記当選役の一種であるボーナス役が割り当てられた当選エリアが決定された場合に、前記ボーナス役が入賞するまで前記ボーナス役の入賞の権利が持ち越され、前記ボーナス役が入賞すると通常モードよりも遊技者にとって有利なボーナスマードへと移行する遊技機において、

前記当選役抽選において、複数の当選役が重複して割り当てられた当選エリアである重複当選エリアが決定された場合に、この重複当選エリアに割り当てられた当選役のうち、前記リールの停止順序に対応した当選役が入賞するように前記リールの停止制御を行う停止制御手段と、

前記当選役抽選で用いられる抽選テーブルであり、前記重複当選エリアが複数設けられた第1抽選テーブルと、

前記第1抽選テーブルの重複当選エリアのうちの一部が、前記リールの停止順序によらず所定の当選役を入賞させるように前記リールの停止制御が行われる当選エリアへと置き換えられた第2抽選テーブルと、を備え、

前記当選役抽選手段は、

前記ボーナス役の入賞が持ち越されていないボーナス非内部中状態においては、前記第1抽選テーブルを用いて当選役抽選を行い、

前記ボーナス役の入賞が持ち越されているボーナス内部中状態においては、前記第2抽選テーブルを用いて前記当選役抽選を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

外周に複数種類の図柄が配列され、遊技開始に伴って回転を開始し、停止操作に基づいて個別に回転が停止される複数のリールと、

遊技開始に伴って当選役抽選を行い、ハズレまたは少なくとも1つの当選役が割り当てられた複数の当選エリアの中からいずれかを決定する当選役抽選手段と、を備え、

全てのリールが停止したときに、前記当選役抽選で決定された当選エリアに割り当てられた当選役に対応する図柄組み合わせが表示された場合に、この当選役が入賞となる遊技機であり、

前記当選役抽選で、前記当選役の一種であるボーナス役が割り当てられた当選エリアが決定された場合に、前記ボーナス役が入賞するまで前記ボーナス役の入賞の権利が持ち越され、前記ボーナス役が入賞すると通常モードよりも遊技者にとって有利なボーナスマードへと移行する遊技機において、

前記当選役抽選において、複数の当選役が重複して割り当てられた当選エリアである重複当選エリアが決定された場合に、この重複当選エリアに割り当てられた当選役のうち、前記リールの停止順序に対応した当選役が入賞するように前記リールの停止制御を行う第1停止制御と、前記当選役抽選において、前記重複当選エリアが決定された場合に、前記リールの停止順序によらず、前記重複当選エリアに割り当てられた当選役のうち予め設定された当選役が入賞するように前記リールの停止制御を行う第2制御と、を行う停止制御手段と、

前記ボーナス役の入賞が持ち越されていないボーナス非内部中に行われる前記当選役抽選で用いられる第1抽選テーブルと、

前記ボーナス役の入賞が持ち越されているボーナス内部中に行われる前記当選役抽選で用いられる第2抽選テーブルと、を備え、

10

20

30

40

50

前記第1、第2のそれぞれの抽選テーブルには、前記重複当選エリアが複数集合された第1、第2の2種類の重複当選エリア群が設けられ、

前記停止制御手段は、

前記ボーナス非内部中状態における当選役抽選において前記重複当選エリアのいずれかが当選した場合、当選した重複当選エリアの種類によらず前記第1停止制御で前記リールを停止させ、

前記ボーナス内部中状態における当選役抽選において前記重複当選エリアのいずれかが当選した場合、当選した重複当選エリアが前記第1重複当選エリア群に含まれる場合は前記第1停止制御で前記リールを停止させ、当選した重複当選エリアが前記第2重複当選エリア群に含まれる場合は前記第2停止制御で前記リールを停止させることを特徴とする遊技機。
10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ店などの遊技場に設置されるスロットマシンなどの遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ店などに設置される遊技機としてスロットマシンが広く知られている。スロットマシンは、外周に複数種類の図柄が配列され、遊技開始に伴って回転を開始し、停止操作に基づいて個別に回転が停止される複数のリールと、遊技開始に伴って当選役抽選を行い、複数の当選エリアの中からいずれかを決定する当選役抽選手段とを備え、全てのリールが停止したときに、当選役抽選で決定された当選エリアに割り当てられた当選役に対応する図柄組み合わせが表示された場合に、この当選役が入賞となり、入賞した当選役に対応する処理が実行される。
20

【0003】

当選役は、リプレイ、小役、ボーナスの3種類に大別される。そして、リプレイが入賞すると、再遊技処理が実行される。再遊技処理は、リプレイが入賞した遊技に投入（ベット）した数と同数の遊技媒体（メダル）を、次回の遊技に対して自動的にベットする処理である。また、小役が入賞すると、入賞した小役の種類に対応した枚数（払出数）のメダルを払い出す払い出し処理が行われる。さらに、ボーナスが入賞すると、遊技者にとって有利なボーナスマードへと移行させる遊技状態移行処理が行われる。
30

【0004】

なお、ボーナスは、当選役抽選に当選した回の遊技で入賞させることができなかった場合でも次回以降の遊技に入賞の権利が持ち越される（このように、ボーナスの入賞の権利が持ち越された状態を、以下では、ボーナス内部中と称する場合がある）。一方、小役は、当選役抽選に当選した回の遊技で入賞させることができなければ入賞の権利が消滅し、いわゆる取りこぼしとなる。また、リプレイは、取りこぼしとはならないように設計（図柄の配列やリールの停止制御の内容が決定）されている。

【0005】

スロットマシンでは、遊技者の興趣を盛り上げるための各種の工夫が施されており、このような工夫の1つとして、RTモード（リプレイタイム）モードや、AT（アシストタイムモード）、ARTモード（アシストリプレイタイムモード）など各種の遊技モードを設けたものがある。
40

【0006】

RTモードは、リプレイの当選確率を高くすることにより、メダルの消費を抑えて長期間遊技を行えるようにした遊技モードである。

ATモードは、例えば、払出数など入賞した場合の有利不利が異なる複数の当選役（小役）を共通の当選エリアに割り当て、当選役抽選においてこの当選エリアが当選した場合、リールの停止順序（リールを停止させるためのストップボタンの押し順）が正解すると
50

有利な当選役を入賞させるようにリールの停止制御を行い、リールの停止順序が不正解であると不利な当選役を入賞させるようにリールの停止制御を行う構成としたうえで、正解（正解打順）を遊技者に報知する遊技モードである。

A R T モードは、前述した R T モードと A T モードとの双方の特徴を有する遊技モードである。

【0007】

また、スロットマシンの中には、上述のように、リールの停止順序によって入賞する当選役（入賞するようにリールの停止制御が行われる当選役）が異なる当選エリアが当選した場合であっても、ボーナス内部中はリールの停止順序によらず、有利な当選役を入賞させるようにリールの停止制御を行い、例えば、1遊技あたりのメダルの払出数を向上させるなどして、遊技者にとって有利となるように構成されたものもある。

10

【0008】

ただし、このようにボーナス内部中と非内部中とでリールの停止制御の内容を変化させると、遊技状態（ボーナス内部中であるか否か）を遊技者が判別可能となってしまうといった問題があった。つまり、有利な当選役の入賞を狙って（有利な当選役が入賞となる図柄が停止表示されるように）遊技を行ったにも関わらず、有利な当選役が入賞しないように（不利な当選役が入賞するように）リールの停止制御が行われたなどの場合、ボーナス非内部中であることが判明してしまう。

20

【0009】

このため、下記特許文献1には、当選役抽選で用いられる抽選テーブルに、以下のように構成された第1、第2当選エリア群を設けている。

20

<第1当選エリア群>

第1当選役と第2当選役とが割り当てられた複数の当選エリアからなり、ボーナス非内部中においては正解打順で遊技が行われた場合に第1当選役が入賞するようにリールの停止制御が行われ、ボーナス内部中においては打順によらず第1当選役が入賞するようにリールの停止制御が行われる当選エリアの集合。

30

<第2当選エリア群>

第1当選役と第2当選役とが割り当てられた複数の当選エリアからなる点については第1当選エリア群と共に通しているが、ボーナス非内部中においては正解打順で遊技が行われた場合に第2当選役が入賞するようにリールの停止制御が行われ、ボーナス内部中においては打順によらず第2当選役が入賞するようにリールの停止制御が行われる当選エリアの集合。

30

【0010】

上述の構成により、下記特許文献1記載のスロットマシンによれば、ボーナス内部中もボーナス非内部中と同様に、第1当選役が入賞するように停止制御される場合と、第2当選役が入賞するように停止制御される場合とが存在するので、ボーナスの当選状態（ボーナス内部中であるかボーナス非内部中であるか）が判明してしまうといったことがない。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0011】

【特許文献1】特開2013-226180

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0012】

しかしながら、上記特許文献1記載のスロットマシンは、第1当選エリア群と第2当選エリア群とで、第1当選役と第2当選役とを入れ替えるものであり、第1当選役と第2当選役とが等価値の当選役である必要がある。すなわち、第1当選役と第2当選役とで入賞した場合のメダルの払出数などを異ならせて有利不利を創出するといったことができない。

50

【0013】

このため、ボーナス非内部中において正解打順で遊技して第1当選役が入賞した場合と、正解打順以外で遊技して第2当選役が入賞した場合とで、有利不利は変わらないため、例えば、A TモードやA R Tモードでの遊技性が低下してしまう。また、ボーナス非内部中（打順に対応する当選役が入賞するように停止制御される状態）から、ボーナス内部中（打順によらず第1、第2当選役のいずれかが入賞するように停止制御される状態）へと移行しても別段有利となるわけでもない。

【0014】

本発明は、上記課題を鑑みてなされたものであり、A TモードやA R Tモードでの遊技性を低下させること無く、ボーナス内部中はボーナス非内部中よりも遊技者にとって有利とし、さらに、ボーナスの当選状態が判明してしまうことを防止できる遊技機を提供することを目的としている。

10

【課題を解決するための手段】

【0015】

上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、外周に複数種類の図柄が配列され、遊技開始に伴って回転を開始し、停止操作に基づいて個別に回転が停止される複数のリールと、遊技開始に伴って当選役抽選を行い、ハズレまたは少なくとも1つの当選役が割り当てられた複数の当選エリアの中からいずれかを決定する当選役抽選手段と、を備え、全てのリールが停止したときに、前記当選役抽選で決定された当選エリアに割り当てられた当選役に対応する図柄組み合わせが表示された場合に、この当選役が入賞となる遊技機であり、前記当選役抽選で、前記当選役の一種であるボーナス役が割り当てられた当選エリアが決定された場合に、前記ボーナス役が入賞するまで前記ボーナス役の入賞の権利が持ち越され、前記ボーナス役が入賞すると通常モードよりも遊技者にとって有利なボーナスマードへと移行する遊技機において、前記当選役抽選において、複数の当選役が重複して割り当てられた当選エリアである重複当選エリアが決定された場合に、この重複当選エリアに割り当てられた当選役のうち、前記リールの停止順序に対応した当選役が入賞するように前記リールの停止制御を行う停止制御手段と、前記当選役抽選で用いられる抽選テーブルであり、前記重複当選エリアが複数設けられた第1抽選テーブルと、前記第1抽選テーブルの重複当選エリアのうちの一部が、前記リールの停止順序によらず所定の当選役を入賞させるように前記リールの停止制御が行われる当選エリアへと置き換えられた第2抽選テーブルと、を備え、前記当選役抽選手段は、前記ボーナス役の入賞が持ち越されていないボーナス非内部中状態においては、前記第1抽選テーブルを用いて当選役抽選を行い、前記ボーナス役の入賞が持ち越されているボーナスマ内部中状態においては、前記第2抽選テーブルを用いて前記当選役抽選を行うことを特徴としている。

20

【0016】

また、上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、外周に複数種類の図柄が配列され、遊技開始に伴って回転を開始し、停止操作に基づいて個別に回転が停止される複数のリールと、遊技開始に伴って当選役抽選を行い、ハズレまたは少なくとも1つの当選役が割り当てられた複数の当選エリアの中からいずれかを決定する当選役抽選手段と、を備え、全てのリールが停止したときに、前記当選役抽選で決定された当選エリアに割り当てられた当選役に対応する図柄組み合わせが表示された場合に、この当選役が入賞となる遊技機であり、前記当選役抽選で、前記当選役の一種であるボーナス役が割り当てられた当選エリアが決定された場合に、前記ボーナス役が入賞するまで前記ボーナス役の入賞の権利が持ち越され、前記ボーナス役が入賞すると通常モードよりも遊技者にとって有利なボーナスマードへと移行する遊技機において、前記当選役抽選において、複数の当選役が重複して割り当てられた当選エリアである重複当選エリアが決定された場合に、この重複当選エリアに割り当てられた当選役のうち、前記リールの停止順序に対応した当選役が入賞するように前記リールの停止制御を行う第1停止制御と、前記当選役抽選において、前記重複当選エリアが決定された場合に、前記リールの停止順序によらず、前記重複当選エリアに割り当てられた当選役のうち予め設定された当選役が入賞するように前記リールの停止制御を行う第2停止制御と、を行う停止制御手段と、前記ボーナス役の入賞が持ち越されてい

30

40

50

ないボーナス非内部中に行われる前記当選役抽選で用いられる第1抽選テーブルと、前記ボーナス役の入賞が持ち越されているボーナス内部中に行われる前記当選役抽選で用いられる第2抽選テーブルと、を備え、前記第1、第2のそれぞれの抽選テーブルには、前記重複当選エリアが複数集合された第1、第2の2種類の重複当選エリア群が設けられ、前記停止制御手段は、前記ボーナス非内部中状態における当選役抽選において前記重複当選エリアのいずれかが当選した場合、当選した重複当選エリアの種類によらず前記第1停止制御で前記リールを停止させ、前記ボーナス内部中状態における当選役抽選において前記重複当選エリアのいずれかが当選した場合、当選した重複当選エリアが前記第1重複当選エリア群に含まれる場合は前記第1停止制御で前記リールを停止させ、当選した重複当選エリアが前記第2重複当選エリア群に含まれる場合は前記第2停止制御で前記リールを停止させることを特徴としている。

10

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、A TモードやA R Tモードでの遊技性を低下させること無く、ボーナス内部中はボーナス非内部中よりも遊技者にとって有利とし、さらに、ボーナスの当選状態が判明してしまうことを防止できる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】スロットマシンの外観図である。

20

【図2】スロットマシンの電気的な構成を示すブロック図である。

【図3】当選役抽選テーブルの構成を示す説明図である。

【図4】ボーナス非内部中における当選エリアと各遊技打順毎のリールの停止態様との関係を示す説明図である。

【図5】ボーナス内部中における当選エリアと各遊技打順毎のリールの停止態様との関係を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

図1に示すように、本発明のスロットマシン（遊技機）10は、収納箱11と、前面扉12とを備えている。収納箱11には、後述する第1～第3リール20a～20cがユニット化されたリールユニットや、後述する払い出し口27を介してメダル受け皿28にメダルの払い出しを行うホッパ装置などが収納されている。前面扉12は、上扉12aと下扉12bとに分割されており、これら上扉12a及び下扉12bはそれぞれ収納箱11に軸着され、開閉自在に支持されている。

30

【0020】

上扉12aには、液晶ディスプレイ13、スピーカ14などの演出装置、及び、表示窓16が設けられている。液晶ディスプレイ13は、各種演出画像を表示する。また、スピーカ14は、各種演出音を出力する。スロットマシン10は、これら液晶ディスプレイ13、及び、スピーカ14を制御することによって遊技を演出する。なお、演出装置は液晶ディスプレイやスピーカに限定されない。ランプなどの電飾装置、アクチュエータやモータなどで駆動される可動式の役物などを演出装置として設け、これらを演出に用いてよい。

40

【0021】

表示窓16の奥には、回転自在な第1リール20a、第2リール20b、第3リール20cが設けられている。リール20a～20cの外周面には複数種類の図柄が配列されており、リール20a～20cが停止すると表示窓16を通して1リールあたり3個の図柄が表示される。そして、全てのリール20a～20cが停止したときに、当選役に対応する図柄組み合わせが表示されると、この当選役が入賞となり、入賞した当選役に対応する処理が行われる。

【0022】

下扉12bには、メダルを投入するメダル投入口22、クレジットされたメダルを1枚

50

ずつベットするための1ベットボタン23a、クレジットされたメダルをベット可能な上限数まで一括でベットするためのMAXベットボタン23b、遊技を開始する際に操作されるスタートレバー24、回転しているリールを停止させるためのストップボタン26a～26c、メダルを払い出す払い出し口27、払い出し口27から払い出されたメダルを受けるメダル受け皿28が設けられている。

【0023】

スロットマシン10では、メダル投入口22にメダルを投入してこのメダルをベット、または、1ベットボタン23aやMAXベットボタン23bを操作してクレジットされたメダルをベットすることで、スタートレバー24の操作が有効化され、有効化されたスタートレバー24が操作されると遊技が開始される。

10

【0024】

遊技が開始されると、当選役抽選テーブルを用いた当選役抽選が行われる。当選役抽選テーブルは、ハズレまたは少なくとも1つの当選役が割り当てられた複数種類の当選エリアのそれぞれに乱数が対応付けされたものであり、当選役抽選では、乱数発生器により乱数を発生させ、発生させた乱数に対応する当選エリアが当選となる（この当選エリアに割り当てられた当選役が当選となる）。

20

【0025】

また、遊技が開始されると、リール20a～20cが回転を開始する。回転を開始したリール20a～20cは、回転速度が一定速度に到達するまで加速され、回転速度が一定速度に到達すると一定速度のまま継続して回転する定常回転となる。リール20a～20cが定常回転となると、ストップボタン26a～26cの操作が有効化され、有効化されたストップボタン26a～26cを操作することによって、操作されたストップボタンに対応するリールを停止させることができる。そして、全てのリール20a～20cが停止された際に当選役が入賞となると、入賞した当選役に対応する処理が行われる。

20

【0026】

スロットマシン10では、当選役として、リプレイ、小役、ボーナス（ボーナス役）の3種類が設けられている。そして、リプレイが入賞すると、再遊技処理が実行される。再遊技処理は、リプレイが入賞した遊技にベットした数（ベット数）と同数のメダルを、次回の遊技に対して自動的、すなわち、メダル投入口22へのメダルの投入や1ベットボタン23aやMAXベットボタン23bの操作無しにベットする処理である。また、小役が入賞すると、入賞した小役の種類に対応した枚数（払出数）のメダルを払い出す払い出し処理が行われる。さらに、ボーナスが入賞すると、遊技者にとって有利なボーナス状態へと移行させる遊技状態移行処理が行われる。

30

【0027】

なお、ボーナスは、当選役抽選に当選した回の遊技で入賞させることができなかった場合でも次回以降の遊技に入賞の権利が持ち越される。一方、小役は、当選役抽選に当選した回の遊技で入賞させることができなければ入賞の権利が消滅し、いわゆる取りこぼしとなる。また、リプレイは、取りこぼしとはならないように設計（図柄の配列や後述する停止制御の内容が決定）されている。

40

【0028】

また、スロットマシン10では、小役として、打順役が設けられている。打順役は、正解役と不正解役とに区別され、正解役は不正解役よりも入賞した場合の払出数が多く設定されており、正解役を入賞させた方が不正解役を入賞させるよりも遊技者にとって有利となっている。なお、本実施形態では、正解役が入賞した場合に9枚のメダルが払い出され（正解役入賞時の払出数が9である）、不正解役が入賞した場合に1枚のメダルが払い出される（不正解役入賞時の払出数が1である）例で説明を行う。

【0029】

スロットマシン10には、正解役と不正解役とが割り当てられた当選エリア（打順エリア（重複当選エリア））が設けられており、後述するARTモードにおける当選役抽選で打順エリアが当選した場合、予め設定された正解打順でストップボタン26a～26cが

50

操作されると、正解役が入賞するようにリール 20a～20c の停止制御が行われ、正解打順以外の打順（不正解打順）でストップボタン 26a～26c が操作されると、不正解役が入賞するようにリール 20a～20c の停止制御が行われる。

【0030】

また、スロットマシン 10 では、正解打順の異なる複数の打順エリアが設けられ、後述する報知が無い状態（正解打順を知らない状態）では、特別小役を入賞させることが難しくなっている。そして、スロットマシン 10 では、ART モードを設け、このART モード中に打順エリアが当選した場合、正解打順を報知することで、有利に遊技を進められるようにしている。なお、本実施形態では、通常モードやART モード中にボーナスが入賞した場合にボーナスマードへと移行し、ボーナスマードが終了するとART モードへと移行し、ART モードが終了すると通常モードへと戻る例で説明を行う。

10

【0031】

図 2 に示すように、スロットマシン 10 の内部には、スロットマシン 10 の各部を制御する制御部 30 が設けられている。さらに、制御部 30 には、メダルのベット処理を行うベット処理部 32、メダルの払い出しを行う払出制御部 38、演出の進行及び実行を制御する演出制御部 40、及び、当選役抽選を行う当選役抽選部 50（当選役抽選手段）、リール 20a～20c の回転を制御するリールコントローラ 52（停止制御手段）が設けられている。

20

【0032】

ベット処理部 32 は、メダル投入口 22 に投入されたメダルを検知するメダルセンサ（図示せず）から入力されるメダル検知信号や、1 ベットボタン 23a、MAX ベットボタン 23b から入力される操作信号に基づいて、遊技に対してメダルを掛ける（ベットする）ベット処理を行う。また、ベット処理部 32 は、遊技の終了に伴って停止表示された図柄組合せがリプレイに対応するものであった場合、すなわち、遊技においてリプレイが入賞した場合には、前述した再遊技処理も行う。

20

【0033】

払出制御部 38 は、当選役が入賞した際に、入賞した当選役に対応する払出数のメダルを払い出す払い出し処理を行う。各当選役と、各当選役の入賞時に払い出すメダルの払出数との関係は、図示しない払出テーブルに規定されており、払出制御部 38 は、当選役が入賞となった場合、払出テーブルを参照して入賞した当選役に対応する払出数を検出する。そして、クレジット数が最大数（本実施形態では「50」枚）となるまでは、払出数をスロットマシン 10 にクレジットし（クレジットカウンタ（図示せず）に加算し）、クレジット数が最大数を超える分についてはホッパ装置を駆動してメダル受け皿 28 に払い出す。

30

【0034】

演出制御部 40 には、各種演出画像や各種演出音のデータ（演出データ）が格納された演出データ格納部（図示せず）が設けられている。演出制御部 40 は、遊技が開始されると現在の遊技状態に基づく演出抽選を行って、実行する演出を決定する。そして、決定された演出に対応する演出データを演出データ格納部から読みだして、液晶ディスプレイ 13 やスピーカ 14 から再生出力することにより遊技を演出する。

40

【0035】

当選役抽選部 50 は、遊技の開始に伴って当選役抽選テーブルを用いた当選役抽選を行う。前述のように、当選役抽選テーブルは、ハズレまたは少なくとも 1 つの当選役が割り当てられた複数の当選エリアのそれぞれに対して乱数が対応付けされたものである。乱数は、例えば、65536 個用意され、各々の乱数が何れかの当選エリアに対応付けされている。そして、当選役抽選では、図示しない乱数発生器により発生された乱数を当選役抽選テーブルに照合していずれの当選エリアに該当するかが判定され、該当する当選エリアに対応付けされた当選役が当選となる。

【0036】

図 3 に示すように、本実施形態では、当選役抽選テーブルとして、第 1 抽選テーブル 5

50

4 a と、第 2 抽選テーブル 5 4 b とが設けられている。第 1 抽選テーブル 5 4 a は、ボーナス非内部中に行われる当選役抽選で用いられる当選役抽選テーブルであり、第 2 抽選テーブル 5 4 b は、ボーナス内部中に行われる当選役抽選で用いられる当選役抽選テーブルである。

【0037】

第 1 抽選テーブル 5 4 a には、打順役 1 ~ 2 4 を含む複数の当選エリアが設けられ、これらのそれぞれに乱数が割り当てられている。同様に、第 2 抽選テーブル 5 4 b にも、打順役 1 ~ 2 4 を含む複数の当選エリアが設けられ、これらのそれぞれに乱数が割り当てられている。

【0038】

打順役 1 ~ 2 4 は、いずれも前述した打順エリア（重複当選エリア）、すなわち、正解役（入賞時の払出数 9 ）と不正解役（入賞時の払出数 1 ）とが割り当てられた当選エリアであり、打順役 1 ~ 4 、及び、打順役 1 3 ~ 1 6 には、正解打順として、左打ち（リール 2 0 a をリール 2 0 b 、 2 0 c に先駆けて停止させる遊技手順（ストップボタン 2 6 a を最初に操作する遊技手順））が設定されている。

【0039】

また、打順役 5 ~ 8 、及び、打順役 1 7 ~ 2 0 には、正解打順として、中打ち（リール 2 0 b をリール 2 0 a 、 2 0 c に先駆けて停止させる遊技手順（ストップボタン 2 6 b を最初に操作する遊技手順））が設定されている。

【0040】

さらに、打順役 9 ~ 1 2 、及び、打順役 2 1 ~ 2 4 には、正解打順として、右打ち（リール 2 0 c をリール 2 0 a 、 2 0 b に先駆けて停止させる遊技手順（ストップボタン 2 6 c を最初に操作する遊技手順））が設定されている。

【0041】

そして、これら打順役 1 ~ 2 4 は、打順役 1 ~ 1 2 からなる第 1 グループ（第 1 重複当選エリア群）と、打順役 1 3 ~ 2 4 からなる第 2 グループ（第 2 重複当選エリア群）との 2 種類のグループにグループ分けされている。

【0042】

リールコントローラ 5 2 は、制御部 3 0 の制御のもと、スタートレバー 2 4 の操作に応答してリール 2 0 a ~ 2 0 c の回転を開始させるとともに、ストップボタン 2 6 a ~ 2 6 c の操作に応答して操作されたストップボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う。

【0043】

停止制御においてリールコントローラ 5 2 は、当選役抽選で当選した当選エリアに対応付けされた当選役が入賞するようにリール 2 0 a ~ 2 0 c の回転を停止させる。なお、複数の当選役が対応付けされた当選エリアが当選役抽選で決定されるなどして、複数の当選役が重複当選している状態では、優先順位の高い当選役が優先的に入賞するようにリール 2 0 a ~ 2 0 c の停止制御が行われる。スロットマシン 1 0 では、「リプレイ > 小役 > ボーナス」の順番で優先順位が設定されており、複数種類の当選役が重複当選している状態では、この優先順位に従ってリール 2 0 a ~ 2 0 c の停止制御が行われる。

【0044】

なお、当選役が入賞するように停止制御を行うとは、ストップボタンが操作されたときに、当選役が入賞となる図柄組合せを構成する図柄（当選図柄）が、入賞有効ライン（当選図柄が並ぶと当選役が入賞となるライン）から所定の引き込み範囲内に存在する場合に、当選図柄を有効ライン上に引き込んで停止させることを示している。このため、当選役が入賞するように停止制御が行われても、ストップボタンの操作タイミング次第で、当選役が入賞するか否かが決まる場合もある（当選役が入賞するように停止制御を行っても、必ずしも当選役が入賞するとは限らない）。ただし、前述のようにリプレイについては、取りこぼしがないように設計されており（図柄の配列間隔などが調整されており）、入賞するように停止制御が行われた場合は必ず入賞するようになっている。

10

20

30

40

50

【0045】

また、リールコントローラ52は、当選役抽選で打順役1～24が当選している状態では、第1停止制御と、第2停止制御との2種類の停止制御のいずれかでリール20a～20cの停止制御を行う。第1停止制御は、重複当選している当選役の中で入賞した場合の払出数の多い当選役を優先的に入賞させるようにリール20a～20cを停止させる停止制御である。他方、第2停止制御は、重複当選している当選役の中で入賞となる図柄組み合わせの数が多い当選役を優先的に入賞させるようにリール20a～20cを停止させる停止制御である。

【0046】

なお、本実施形態では、打順役1～24が当選している状態において、第1停止制御でリール20a～20cが停止された場合、正解役（入賞時の払出数9）が100%の確率で入賞するように、各リール20a～20cに正解役の当選図柄を配置した例で説明を行う。また、本実施形態では、打順役1～24が当選している状態において、第2停止制御でリール20a～20cが停止された場合、不正解役（入賞時の払出数1）が25%の確率で入賞するように、各リール20a～20cに不正解役の当選図柄を配置した例で説明を行う。

10

【0047】

図4に示すように、リールコントローラ52は、ボーナス非内部中については、当選した打順役の正解打順で遊技が行われた場合には、第1停止制御を行い、不正解打順で遊技が行われた場合には、第2停止制御を行う。

20

【0048】

これにより、ボーナス非内部中に、打順役1～4、13～16のいずれかが当選した場合、左打ちで遊技が行われると、正解役が入賞して9枚のメダルが払い出され、左打ち以外の打順で遊技が行われると、25%の確率で不正解役が入賞して1枚のメダルが払い出される。

【0049】

また、ボーナス非内部中に、打順役5～8、17～20のいずれかが当選した場合、中打ちで遊技が行われると、正解役が入賞して9枚のメダルが払い出され、中打ち以外の打順で遊技が行われると、25%の確率で不正解役が入賞して1枚のメダルが払い出される。

30

【0050】

さらに、ボーナス非内部中に、打順役9～12、21～24のいずれかが当選した場合、右打ちで遊技が行われると、正解役が入賞して9枚のメダルが払い出され、右打ち以外の打順で遊技が行われると、25%の確率で不正解役が入賞して1枚のメダルが払い出される。

【0051】

一方、図5に示すように、リールコントローラ52は、ボーナス内部中については、打順役1～24のうち、第1グループの打順役（打順役1～12）が当選した場合と、第2グループの打順役（打順役13～24）が当選した場合とで異なる停止制御を行う。

40

具体的には、第1グループの打順役が当選した場合には、ボーナス非内部中の場合と同様の停止制御、すなわち、正解打順で遊技が行われた場合は第1停止制御を行い、不正解打順で遊技が行われた場合は第2停止制御を行う。

他方、第2グループの打順役が当選した場合には、打順によらず（正解打順で遊技されたか否かによらず）第1停止制御を行う。

【0052】

これにより、ボーナス内部中は、第1グループの打順役が当選した場合、正解打順で遊技が行われると、正解役が入賞して9枚のメダルが払い出され、不正解打順で遊技が行われると、25%の確率で不正解役が入賞して1枚のメダルが払い出される。

【0053】

他方、ボーナス内部中は、第2グループの打順役が当選した場合、打順によらず正解役

50

が入賞して9枚のメダルが払い出される。

【0054】

以上のように、スロットマシン10では、第2グループの打順役は、ボーナス非内部中は正解打順で遊技を行わないと正解役が入賞しないのに対して、ボーナス内部中は打順によらず正解役が入賞するようにしたので、ボーナス内部中をより遊技者にとって有利な状態とすることが可能である。

【0055】

また、スロットマシン10では、正解役が入賞した場合の方が不正解役が入賞した場合よりも払出数が多いので、正解役と不正解役とを等価の当選役とした場合のような問題(ATモードやARTモードでの遊技性が低下してしまう)を防止できる。

10

【0056】

さらに、スロットマシン10では、第1グループの打順役については、ボーナス非内部中とボーナス内部中とで停止制御の内容を共通としたので、ボーナス内部中であっても当選した打順役と遊技手順(打順)との対応関係に応じて正解役が入賞する場合と不正解役が入賞する場合とが発生する。このため、ボーナスの当選状態が判明してしまうといった問題も防止できる。

【0057】

なお、本発明は上記実施形態に限定される細部の構成については適宜変更できる。例えば、上記実施形態では、第1グループ(すなわち、ボーナス非内部中とボーナス内部中とで停止制御の内容が変化しない打順エリアの集合)が12の打順エリアから構成される例で説明をしたが、11以下または13以上の打順エリアから第1グループを構成してもよい。

20

【0058】

同様に、上記実施形態では、第2グループ(すなわち、ボーナス非内部中は打順に応じた当選役が入賞するように停止制御が行われ、ボーナス内部中は打順によらず予め設定された当選役が入賞するように停止制御が行われる打順エリアの集合)が12の打順エリアから構成される例で説明をしたが、11以下または13以上の打順エリアから第1グループを構成してもよい。

【0059】

また、上記実施形態では、第1グループ(ボーナスの当選状態によらず、遊技手順(打順)に応じた当選役が入賞するように停止制御が行われる当選エリアの集合)を1つ設ける例で説明をしたが、第1グループを複数設けてもよい。同様に、上記実施形態では、第2グループ(ボーナス非内部中は第1グループと同様の停止制御が行われ、ボーナス内部中は、遊技手順(打順)によらず予め設定された当選役(例えば、遊技者にとって最も有利となる当選役)が入賞するように停止制御が行われる当選エリアの集合)を1つ設ける例で説明をしたが、第2グループを複数設けてもよい。

30

【0060】

また、上記実施形態では、打順エリアに割り当てられる当選役が小役である例で説明をしたが、打順エリアに割り当てられる当選役はリプレイであってもよい。

40

【0061】

また、上記実施形態では、左打ち、中打ち、右打ちの3通りの打順の中から正解役を設定する例で説明をしたが、3つのリール(ストップボタン)が設けられたスロットマシンでは、リールの停止順序(ストップボタンの操作順序)として6通りの順序(打順)が存在する。このため、6通りの打順の中から正解役を設定してもよい。

【符号の説明】

【0062】

- 10 スロットマシン(遊技機)
- 20 a、20 b、20 c リール
- 26 a、26 b、26 c ストップボタン
- 30 制御部

50

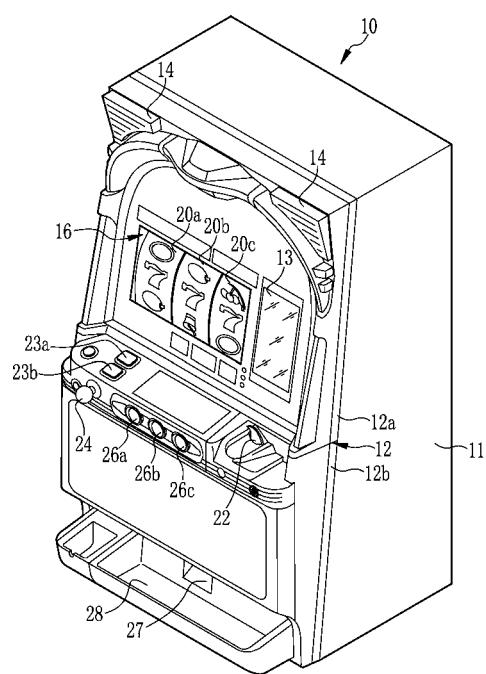
5 0 当選役抽選部（当選役抽選手段）

5 2 リールコントローラ（停止制御手段）

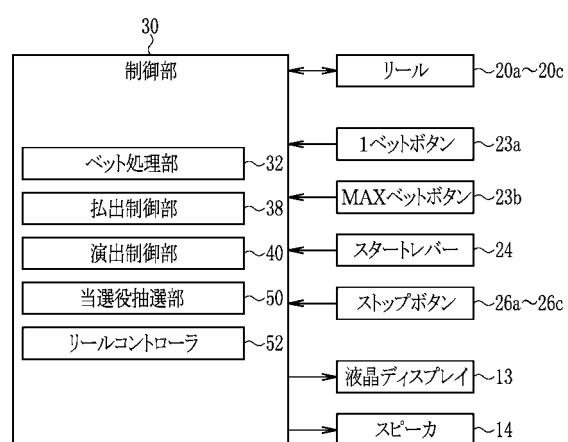
5 4 a 第1抽選テーブル

5 4 b 第2抽選テーブル

【図1】



【図2】



【図3】

当選役抽選部		
54a～ 第1抽選テーブル		
54b～ 第2抽選テーブル		
グループ	当選エリア	正解打順
第1グループ	打順役 1	左打ち
	打順役 2	左打ち
	打順役 3	左打ち
	打順役 4	左打ち
	打順役 5	中打ち
	打順役 6	中打ち
	打順役 7	中打ち
	打順役 8	中打ち
	打順役 9	右打ち
	打順役10	右打ち
	打順役11	右打ち
	打順役12	右打ち
第2グループ	打順役13	左打ち
	打順役14	左打ち
	打順役15	左打ち
	打順役16	左打ち
	打順役17	中打ち
	打順役18	中打ち
	打順役19	中打ち
	打順役20	中打ち
	打順役21	右打ち
	打順役22	右打ち
	打順役23	右打ち
	打順役24	右打ち

【図4】

グループ	当選エリア	遊技打順		
		左打ち	中打ち	右打ち
第1グループ	打順役 1	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役 2	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役 3	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役 4	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役 5	不正解役入賞(1/4)	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)
	打順役 6	不正解役入賞(1/4)	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)
	打順役 7	不正解役入賞(1/4)	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)
	打順役 8	不正解役入賞(1/4)	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)
	打順役 9	不正解役入賞(1/4)		正解役入賞
	打順役10	不正解役入賞(1/4)		正解役入賞
	打順役11	不正解役入賞(1/4)		正解役入賞
	打順役12	不正解役入賞(1/4)		正解役入賞
第2グループ	打順役13	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役14	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役15	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役16	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役17	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役18	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役19	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役20	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役21	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役22	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役23	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役24	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	

【図5】

グループ	当選エリア	遊技打順		
		左打ち	中打ち	右打ち
第1グループ	打順役 1	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役 2	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役 3	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役 4	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)	
	打順役 5	不正解役入賞(1/4)	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)
	打順役 6	不正解役入賞(1/4)	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)
	打順役 7	不正解役入賞(1/4)	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)
	打順役 8	不正解役入賞(1/4)	正解役入賞	不正解役入賞(1/4)
	打順役 9	不正解役入賞(1/4)		正解役入賞
	打順役10	不正解役入賞(1/4)		正解役入賞
	打順役11	不正解役入賞(1/4)		正解役入賞
	打順役12	不正解役入賞(1/4)		正解役入賞
第2グループ	打順役13	正解役入賞		
	打順役14	正解役入賞		
	打順役15	正解役入賞		
	打順役16	正解役入賞		
	打順役17	正解役入賞		
	打順役18	正解役入賞		
	打順役19	正解役入賞		
	打順役20	正解役入賞		
	打順役21	正解役入賞		
	打順役22	正解役入賞		
	打順役23	正解役入賞		
	打順役24	正解役入賞		

フロントページの続き

(72)発明者 角谷 博幸
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 北 正吾
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 佐藤 好彦
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 岡崎 秀明
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 山口 貴之
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 三澤 雄樹
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 岩田 允仁
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 乗田 慎史
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 杉山 舜哉
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 長田 優輝
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB08 AC14 AC23 AC27 BA02 BA22 BA35 BB02 BB16
CA02 CB04 CB23 CB33 CC01 CC12 CD12 CD19 CD41 DA52