(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4133219号
(P4133219)
(45)発行日　平成20年8月13日(2008.8.13)　(24)登録日　平成20年6月6日(2008.6.6)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 516F
A63F 5/04 514G
A63F 5/04 516D

請求項の数 6　(全 13 頁)

(21)出願番号　特願2002-315627(P2002-315627)
(22)出願日　平成14年10月30日(2002.10.30)
(65)公開番号　特開2003-236067(P2003-236067A)
(43)公開日　平成15年8月26日(2003.8.26)
審査請求日　平成15年11月28日(2003.11.28)
(31)優先権主張番号　特願2001-376826(P2001-376826)
(32)優先日　平成13年12月11日(2001.12.11)
(33)優先権主張国　日本国(JP)

(73)特許権者　390031772
株式会社オリンピア
東京都台東区東上野２丁目１１番７号
(74)代理人　100075281
弁理士　小林　和憲
(72)発明者　祖父江　宏史
東京都台東区東上野一丁目１４番７号　株式会社オリンピア内

審査官　酒井　保

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機及びプログラム及び記憶媒体

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技開始手段の操作によりハズレ又は複数の当選役のいずれか１つを抽選により決定する当選役決定手段と、複数のリールごとに設けられたリール停止操作手段の操作に応答し、前記当選役決定手段の抽選で当選した当選役を構成する絵柄が複数の入賞有効ラインのいずれか１つの入賞有効ライン上に停止し得るように、対応するリールの停止制御を行うリール停止制御手段とを備え、前記当選役決定手段の抽選で決定された当選役を構成する絵柄の組み合わせを前記複数の入賞有効ラインのいずれか１つに揃えると前記当選役が入賞し、前記複数の当選役は、前記入賞前よりも入賞後のほうが利益付与確率の高い遊技モードに移行するモード移行役と、前記入賞前の遊技モードが入賞後にも継続する複数のモード継続役とから構成され、前記モード移行役は入賞するまで持ち越され、複数の前記モード継続役のうち、少なくともいずれか１つの前記モード継続役に対応する絵柄は、リール停止操作手段が行われたときの前記入賞有効ライン上への引き込み確率が他のモード継続役に対応する絵柄の前記引き込み確率と異なる遊技機において、
複数の前記モード継続役のうち、前記引き込み確率を他のモード継続役よりも高くした貯留可能役に当選した場合、この貯留可能役を貯留する貯留可能役貯留手段と、
前記モード移行役が決定されるまでに前記貯留可能役貯留手段で貯留した前記貯留可能役を前記モード移行役が持ち越された遊技でハズレが決定されるたびに１つずつ放出して、前記貯留可能役に対応する絵柄の組み合わせが同一の入賞有効ライン上に停止するようにリール停止制御を行い、前記貯留可能役貯留手段で貯留した前記貯留可能役が全て放出

された後の遊技で前記モード移行役に対応する絵柄の組み合わせが同一の入賞有効ライン上に停止するようにリール停止制御を行うように前記複数のリールのリール停止制御を変更するリール停止制御変更手段とを設けたことを特徴とする遊技機。

【請求項２】

前記当選役決定手段の抽選で前記貯留可能役に当選したときに行われる貯留抽選に当選すると、前記貯留可能役を貯留することを特徴とする請求項１記載の遊技機。

【請求項３】

前記モード移行役が持ち越されている遊技での前記当選役決定手段の抽選で前記貯留可能役以外のモード継続役に当選した場合には、前記貯留可能役貯留手段に貯留された貯留可能役よりも前記当選役決定手段の抽選で当選したモード継続役よりも優先して放出することを特徴とする請求項２記載の遊技機。

【請求項４】

前記貯留可能役貯留手段に貯留している貯留可能役の個数を表示する貯留数表示手段を設けたことを特徴とする請求項１～３のいずれかに記載の遊技機。

【請求項５】

遊技開始手段の操作によりハズレ又は複数の当選役のいずれか１つを抽選により決定する当選役決定手段と、

複数のリールごとに設けられたリール停止操作手段の操作に応答し、前記当選役決定手段の抽選で当選した当選役を構成する絵柄が複数の入賞有効ラインのいずれか１つの入賞有効ライン上に停止し得るように、対応するリールの停止制御を行うリール停止制御手段と、

入賞前の遊技モードが入賞後にも継続する複数のモード継続役のうち、入賞有効ライン上への引き込み確率が他のモード継続役よりも高い貯留可能役に当選した場合、この貯留可能役を貯留する貯留可能役貯留手段と、

前記モード移行役が決定されるまでに前記貯留可能役貯留手段で貯留した前記貯留可能役を前記モード移行役が持ち越された遊技でハズレが決定されるたびに１つずつ放出して、前記貯留可能役に対応する絵柄の組み合わせが同一の入賞有効ライン上に停止するようにリール停止制御を行い、前記貯留可能役貯留手段で貯留した前記貯留可能役が全て放出された後の遊技で前記モード移行役に対応する絵柄の組み合わせが同一の入賞有効ライン上に停止するようにリール停止制御を行うように前記複数のリールのリール停止制御を変更するリール停止制御変更手段としてコンピュータを機能させるためのプログラム。

【請求項６】

請求項５記載のプログラムが記憶されるとともに、そのプログラムをコンピュータで読み取ることのできる記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ店などの遊技場に設置して使用される遊技機及びプログラム及び記憶媒体に関するものである。

【０００２】

【従来の技術】

パチンコ店などの遊技場に設置して使用されるスロットマシンはパチスロ機と称され、その遊技媒体となっているメダルに一定の価値が与えられて、ゲーム（遊技）を行って獲得したメダルを種々の景品に交換することができる。このため、遊技者はメダルを大量に獲得するということだけを目的とし、確率的に当選を得やすくなるボーナスゲームを行う権利が得やすい台を選択してゲームを行おうとするのが一般である。スロットマシンでは、リールがステッピングモータで駆動される構造となっており、乱数のサンプリングに基づく電子抽選により当選の有無やその種類を決定し、この決定に対応してリールの停止制御を行っている。したがって、電子抽選による当選の発生確率をソフト的に調整して当選が得やすくなる状態をつくりだすことができ、これを利用してボーナスゲームができるよう

にしてある。なお、本明細書中ではパチスロ機を例に挙げて説明しているため、遊技媒体としてメダルを用いるが、遊技媒体としてはコインやパチンコ玉など他の媒体も含む。また、「メダル（遊技媒体）の投入」にはクレジットされたメダルをベットボタンなどによりベットすることも含む。

【０００３】

ボーナスゲームとしては、例えばビッグボーナス（以下、ＢＢ）モードに移行して行われるゲームや、レギュラーボーナス（以下、ＲＢ）モードに移行して行われるゲームなどがあり、これらのゲームは特別当選役であるＢＢ及びＲＢを入賞させることで行うことができる。

【０００４】

例えばＲＢモードへの移行は、リールの絵柄が「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」に揃えられたときに１枚のメダルベットでゲームが行われ、最大８回入賞するか、又は最大１２回のゲームを行うことで終了する。また、ＢＢモードへの移行はリールの絵柄が例えば「７－７－７」に揃えられたときに行われ、このＢＢモードのゲームでは上述したＲＢモードでのゲームが２～３回繰り返される。また、ＢＢモードでは、ＲＢモードに移行する前に高い当選確率のもとで１～３枚のメダルをベットしてゲームを行う権利が与えられるものもあり、その権利を得た所定期間中に当選（ボーナスイン）絵柄が揃うとＲＢモードに移行する。このＲＢモード又はＢＢモード下でのゲームを行った場合には、通常モードでのゲームと比較して大量のメダルを獲得することができる。なお、本明細書中では、電子抽選より当選役に当たったことを当選、当選した当選役に対応したリール絵柄を入賞有効ライン上に揃えることが可能な状態を内部入賞、内部入賞した当選役に対応したリール絵柄が入賞有効ライン上に揃った状態を入賞とする。

【０００５】

このような背景から、スロットマシンを製造する側でも、多くの遊技者を惹きつけることができるように、遊技場側の利益を損なわない範囲内でボーナスゲームの態様や、ボーナスゲームモードに移行する条件に工夫を凝らしたものを開発している。そして、ボーナスゲームを行うことができる機会を増やし、少なくとも確率的には短期間で遊技者がより大量のメダルが獲得できる可能性をもたせたことを特徴にしたものを提供する傾向にある。

【０００６】

【発明が解決しようとする課題】

このようなスロットマシンでＢＢ当選やＲＢ当選した場合には、その当選フラグは次ゲーム以降に持ち越しが可能になっているため、内部入賞したゲームで取りこぼしても次ゲーム以降に入賞させることが可能である。しかしながら、持ち越せる当選フラグはＢＢ当選及びＲＢ当選時のみであるため、ゲーム性が単純なものになり、遊技者の興趣を引きつけるものとはなりにくい。

【０００７】

本発明は、上記課題を解決するために発明されたものであり、小役当選した場合でも持ち越せるようにした遊技機及びプログラム及び記憶媒体を提供することを目的とする。

【０００８】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、遊技開始手段の操作によりハズレ又は複数の当選役のいずれか１つを抽選により決定する当選役決定手段と、複数のリールごとに設けられたリール停止操作手段の操作に応答し、前記当選役決定手段の抽選で当選した当選役を構成する絵柄が複数の入賞有効ラインのいずれか１つの入賞有効ライン上に停止し得るように、対応するリールの停止制御を行うリール停止制御手段とを備え、前記当選役決定手段の抽選で決定された当選役を構成する絵柄の組み合わせを前記複数の入賞有効ラインのいずれか１つに揃えると前記当選役が入賞し、前記複数の当選役は、前記入賞前よりも入賞後のほうが利益付与確率の高い遊技モードに移行するモード移行役と、前記入賞前の遊技モードが入賞後にも継続する複数のモード継続役とから構成され、前記モード移行役は入賞するまで持ち越され、複数の前記モード継続役のうち、少なくともいずれか

１つの前記モード継続役に対応する絵柄は、リール停止操作手段が行われたときの前記入賞有効ライン上への引き込み確率が他のモード継続役に対応する絵柄の前記引き込み確率と異なる遊技機において、複数の前記モード継続役のうち、前記引き込み確率を他のモード継続役よりも高くした貯留可能役に当選した場合、この貯留可能役を貯留する貯留可能役貯留手段と、前記モード移行役が決定されるまでに前記貯留可能役貯留手段で貯留した前記貯留可能役を前記モード移行役が持ち越された遊技でハズレが決定されるたびに１つずつ放出して、前記貯留可能役に対応する絵柄の組み合わせが同一の入賞有効ライン上に停止するようにリール停止制御を行い、前記貯留可能役貯留手段で貯留した前記貯留可能役が全て放出された後の遊技で前記モード移行役に対応する絵柄の組み合わせが同一の入賞有効ライン上に停止するようにリール停止制御を行うように前記複数のリールのリール停止制御を変更するリール停止制御変更手段とを設けたものである。なお、利益付与確率とは、例えば出玉率が挙げられる。

【０００９】

また、前記当選役決定手段の抽選で前記貯留可能役に当選したときに行われる貯留抽選に当選すると、前記貯留可能役を貯留するものである。

【００１０】

また、前記モード移行役が持ち越されている遊技での前記当選役決定手段の抽選で前記貯留可能役以外のモード継続役に当選した場合には、前記貯留可能役貯留手段に貯留された貯留可能役よりも前記当選役決定手段の抽選で当選したモード継続役よりも優先して放出するものである。また、前記貯留可能役貯留手段に貯留している貯留可能役の個数を表示する貯留数表示手段を設けることにより、貯留可能役がどのくらい貯留されているかを遊技者が知ることができるため、貯留したまま遊技を終了することがなくなる。

【００１１】

また、プログラムとしては、遊技開始手段の操作によりハズレ又は複数の当選役のいずれか１つを抽選により決定する当選役決定手段と、複数のリールごとに設けられたリール停止操作手段の操作に応答し、前記当選役決定手段の抽選で当選した当選役を構成する絵柄が複数の入賞有効ラインのいずれか１つの入賞有効ライン上に停止し得るように、対応するリールの停止制御を行うリール停止制御手段と、入賞前の遊技モードが入賞後にも継続する複数のモード継続役のうち、入賞有効ライン上への引き込み確率が他のモード継続役よりも高い貯留可能役に当選した場合、この貯留可能役を貯留する貯留可能役貯留手段と、前記モード移行役が決定されるまでに前記貯留可能役貯留手段で貯留した前記貯留可能役を前記モード移行役が持ち越された遊技でハズレが決定されるたびに１つずつ放出して、前記貯留可能役に対応する絵柄の組み合わせが同一の入賞有効ライン上に停止するようにリール停止制御を行い、前記貯留可能役貯留手段で貯留した前記貯留可能役が全て放出された後の遊技で前記モード移行役に対応する絵柄の組み合わせが同一の入賞有効ライン上に停止するようにリール停止制御を行うように前記複数のリールのリール停止制御を変更するリール停止制御変更手段としてコンピュータを機能させるためのものである。

【００１２】

また、記憶媒体としては、上記記載のプログラムが記憶されるとともに、そのプログラムをコンピュータで読み取ることのできるものである。

【００１３】

【発明の実施の形態】

図１に示すように、スロットマシン２は通常モード、モード移行役であるＢＢ移行役及びＲＢ移行役を入賞させたときにそれぞれ移行するＢＢモード及びＲＢモードが設定されている。ＢＢモードにはＲＢモードが複数回含まれており、ＢＢを入賞させたときには、多くのメダルを得る確率が高くなる。

【００１４】

このスロットマシン２は、筐体３の前面扉４に４個の表示窓５～８が設けられ、各々の表示窓の奥に第１リール９ａ，第２リール９ｂ，第３リール９ｃ及びサブリール１０が回転自在に組み込まれている。周知のように、第１～第３リール９ａ～９ｃの外周には様々な

絵柄が一定ピッチで配列され、リールが停止した状態では対応する表示窓を通して１リール当たり３個の絵柄が観察される。これにより、各リールの絵柄を１個ずつ組み合わせた直線状の入賞ラインが横３本斜め２本の合計５本設定されている。

【００１５】

ゲームの開始に先立ってメダル投入口１１から１枚のメダルを投入したときには中央横一本の入賞ラインが有効化され、２枚では横３本、３枚ではさらに斜め２本を加えた５本の入賞ラインが有効化される。以下、有効化された入賞ラインを入賞有効ラインとする。また、メダルは５０枚を限度に貯留することが可能になっており、貯留されているメダルの枚数は、クレジット枚数表示器１２により表示される。

【００１６】

サブリール１０は、ゲーム開始用のスタートレバー１３を操作したときに、他のリール９ａ～９ｃとともに回転を始め、スタートレバー１３の操作時の電子抽選で、例えばＢＢ移行役が当選した場合に「ＢＩＧ」を表示し、ＢＢ移行役が内部入賞していることを遊技者に告知する。同様に、通常モード中のゲームでＲＢ移行役が当選した場合には「ＲＥＧ」を表示する。

【００１７】

リール停止操作手段であるストップボタン１４ａ～１４ｃの上方の操作パネルには、メダルがクレジットされた状態でゲームを行うときに操作される１枚ベットボタン、２枚ベットボタン、ＭＡＸベットボタン、ペイアウトボタンなどの各種の操作ボタンが設けられている。これらの操作ボタンの機能はいずれも周知であるのでその詳細については省略する。また、これらベットボタンの上方には貯留数表示窓１５が設けられている。この貯留数表示窓１５の後面には、後述する貯留個数表示器３５が設けられており、遊技者に向けて貯留された貯留可能役の個数を告知する。

【００１８】

図２に示すように、スロットマシン２の作動は基本的にＣＰＵ２０及びメモリ２１を含むマイクロコンピュータによって管制される。メダルセンサ２２はメダル投入口１１から投入された適正なメダルを検知し、ＣＰＵ２０の制御部２０ａに入力する。メダル投入口１１の奥にはセレクタが組み込まれ、不適正なメダルはメダル払出口１６を介してメダル受け皿１７（図１参照）に排出される。また、セレクタは不適切なタイミングでメダルの投入が行われたとき、例えばゲームの途中や各種の操作ボタンが押されたままの状態で投入されたメダルについても、メダルセンサ２２を経由させずにメダル受け皿１７に排出する。

【００１９】

なお、ゲームの開始に先立って投入するメダルの枚数は１～３枚に限られているため、クレジット機能を用いていないときには４枚目以降に投入されたメダルもメダルセンサ２２で検知されることなくメダル受け皿１７に排出される。クレジット機能のオン／オフはペイアウトボタンの１プッシュごとに切替えられる。そして、クレジット機能がオン状態のときには４枚目以降に投入されたメダルもメダルセンサ２２で検知され、５０枚を限度にスロットマシン２の内部に貯留される。貯留されたメダルの枚数は、クレジット枚数表示器１２でデジタル表示される。クレジット機能を用いているときには、前述した１枚ベットボタンやＭＡＸベットボタンの操作によりメダルの投入操作が行われ、そのベット枚数がクレジット枚数から逐次に減算される。また、ゲームの結果、当たりが得られたときには配当メダルもクレジットされ、ペイアウトボタンを操作したときにクレジットされたメダルがメダル受け皿１７に払い出される。

【００２０】

制御部２０ａは、ゲームの開始に先立って投入された１～３枚のメダルの枚数をメダルセンサ２２からの検知信号に基づいて計数し、これにより入賞有効ラインの本数が決定される。なお、ゲームの開始ごとに投入されたメダルのベット枚数は制御部２０ａの内部に設けられたカウンタで積算して計数される。なお、クレジット枚数は図示を省略した別のクレジットメダルカウンタで計数される。

【００２１】
スタートスイッチセンサ２３は、スタートレバー１３が操作されたときにオンとなり、ゲームスタート信号を制御部２０ａに向けて出力する。そして、ゲームスタート信号が出力されるごとに、ゲーム数カウンタ２４のカウント値が「１」だけインクリメントされる。したがって、ゲーム数カウンタ２４のカウント値を参照することによって、このスロットマシン２で実行されたゲームの回数を識別することができる。
【００２２】
ゲームスタート信号を受けて、制御部２０ａはメモリ２１のＲＯＭ領域に格納されたゲーム実行プログラムに基づいて第１～第３リール９ａ～９ｃ及びサブリール１０を回転させるとともにゲームの処理を開始する。各リールの駆動及び停止制御は、リール駆動コントローラ２７によって行われる。それぞれのリールは個別のステッピングモータ２８ａ～２８ｄの駆動軸に固着され、各ステッピングモータ２８ａ～２８ｄの駆動を制御することにより各リールの制御が行われる。なお、メモリ２１のＲＡＭ領域はワーキングエリアとなっており、毎回のゲームごとに利用されるフラグやデータなどの一時的保管や書き換えなどに用いられる。
【００２３】
ステッピングモータ２８ａ～２８ｄは供給された駆動パルスの個数に応じた回転角で回転するから、制御部２０ａにより駆動パルスの供給個数を制御することによって第１～第３リール９ａ～９ｃ及びサブリール１０の回転角を制御することができ、また駆動パルスの供給を絶つことによりリールの停止位置を決めることができる。また、各リールには、その基準位置に反射信号部２９ａ～２９ｄが一体に形成され、その一回転ごとにフォトセンサ３０ａ～３０ｄがそれぞれの反射信号部２９の通過を光電検出する。フォトセンサ３０ａ～３０ｄによる検知信号は、リールごとのリセット信号として制御部２０ａに出力される。
【００２４】
制御部２０ａの内部には、ステッピングモータごとにパルスカウンタが設けられ、各々のステッピングモータに供給された駆動パルスの個数を計数する。このパルスカウンタのカウント値は、リセット信号が入力されるたびにクリアされ、再びアップカウントされる。したがって、それぞれのパルスカウンタには、各リールの１回転内の回転角に対応した駆動パルスの個数が逐次に更新しながら保存されることになる。
【００２５】
メモリ２１のＲＯＭ領域には絵柄テーブルが格納され、絵柄テーブルには、各リールの基準位置からの回転角に対応した駆動パルスの個数と、リールに一定ピッチで配列されたそれぞれの絵柄を表す絵柄コードとが対応づけられている。したがって、リールごとにパルスカウンタのカウント値を監視することによって、例えば中央の入賞有効ライン上にどの絵柄が移動してきているのかを識別することができ、また、どの程度リールを回転させれば目的の絵柄がその入賞有効ライン上に移動してくるのかを予測することができる。また、当選役決定部３２でＢＢ移行役が当選したゲーム及び後述する貯留可能役貯留部３３に当選した貯留可能役を貯留したゲームでは、同一の入賞有効ライン上にこれら当選役に対応する絵柄組み合わせを停止させないようにリール停止制御を引き込み制御から蹴飛ばし制御に切り替えるので、制御部２０ａはリール停止制御変更手段としても機能する。
【００２６】
ストップボタン１４ａ～１４ｃの内部にはセンサが設けられており、ストップボタン１４ａ～１４ｃが押圧されたときに制御部２０ａに向けてリールごとのストップ信号を入力する。スタートレバー１３を操作して全リールの回転が始まり、これらの回転が定常速度に達した時点でストップボタン１４ａ～１４ｃの操作が有効化される。その後、これらを操作することによってそれぞれ対応する第１～第３リール９ａ～９ｃの停止制御が開始される。以上のように、ストップボタン１４ａ～１４ｃはリール停止操作手段、制御部２０ａはリール停止制御手段としてそれぞれ機能する。なお、複数のストップボタン１４ａ～１４ｃを操作したときにはタイミングの早い方のリールだけが停止し、完全に同時操作した

ときにはいずれのリールも停止しないようになっている。

【００２７】

制御部２０ａは、ゲームスタート信号を受けて電子抽選部３１を作動させる。電子抽選部３１は乱数発生部と乱数値サンプリング回路とを含み、ゲームが開始されるごとに一つの乱数値を抽選する。そして、その乱数値を基にして当選役決定部３２での当選役が決定され、決定された当選役信号が制御部２０ａにフィードバックされる。このように、制御部２０ａ、電子抽選部３１及び当選役決定部３２は当選役決定手段として機能する。

【００２８】

当選役決定部３２には、複数の当選テーブルが設けられている。この複数の当選テーブルには、通常モード下での各ゲームにおける当選役の決定に用いられる第１当選テーブルと、ＢＢ移行役及びＲＢ移行役が内部入賞した場合に用いられる第２当選テーブルと、ＢＢモード中のＲＢ導入ゲームで用いられる第３当選テーブルと、ＲＢモード中に用いられる第４当選テーブルとが設けられている。これら当選テーブルは、複数種類の当選役及びハズレのそれぞれに乱数値の振り分けが行われている。

【００２９】

複数種類の当選役は、ＲＢ移行役及びＢＢ移行役からなるモード移行役と、モード継続役とから構成される。モード移行役は、当選したゲームの遊技モードと、入賞後のゲームの遊技モードが異なる利益付与確率（出球率）の遊技モードとなる当選役である。一方、モード継続役は、入賞後のゲームの遊技モードが入賞前の遊技モードのまま行われる当選役である。このモード継続役には、例えば当選した後の貯留抽選で当選した場合等の貯留条件を満たしたときに貯留される貯留可能役が含まれている。本実施形態では、モード継続役を、「チェリー」役、「ベル」役、「プラム」役とし、貯留可能役を「プラム」役とする。

【００３０】

貯留可能役である「プラム」役は引き込み確率が少なくとも５０％以上（好ましくは１００％）となるように設定されている。この引き込み確率とは、第１～第３ストップボタン１４ａ～１４ｃを押圧した場合に、当選役に対応する絵柄を同一の入賞有効ライン上に引き込む確率のことであり、例えば引き込み確率が１００％となる当選役は、対応する絵柄が各リールの絵柄配列において、ストップボタンの操作を行った後に常に引き込める範囲（５コマ以内の間隔）で配列されている。これにより、順押しやハサミ打ちで適当に第１～第３ストップボタン１４ａ～１４ｃを操作した場合でも、必ず同一の入賞有効ライン上に揃えることが可能となる。

【００３１】

貯留可能役貯留部３３は、当選役決定部３２で決定された当選役が貯留可能役である場合で、且つ貯留条件を満たしている場合に、この貯留可能役を貯留するために設けられている。貯留条件は、後述する貯留判定部３４で貯留する判定が行われた場合に成立する。また、この貯留可能役貯留部３３に貯留された貯留可能役は、ＢＢ移行役が内部入賞したゲームにおいて当選役決定部でハズレとなる場合に順次放出される。これにより、制御部２０ａは貯留可能役放出手段として機能する。

【００３２】

貯留判定部３４は、電子抽選器及び確率テーブルを備えており、当選役決定部３２で決定された当選役が小役「プラム」である場合に、この小役「プラム」を貯留するか否かを抽選により判定する。また、確率テーブルでの当選確率は例えば２５％に設定されており、この貯留抽選に当選した場合に貯留可能役貯留部３３に「プラム」役が書き込まれる。なお、確率テーブルの当選確率は、これに限定する必要はなく、適宜設定してよい。なお、貯留判定部３４で貯留を行わないと判定された「プラム」役は、そのゲームで放出される。

【００３３】

貯留個数表示器３５は、スロットマシン２の前面に設けられる貯留数表示窓１５の背後に配置される。この貯留個数表示器３５は、貯留可能役貯留部３３に貯留された「プラム」

役の個数を表示するために設けられる。この貯留個数表示器３５では、「プラム」役が貯留されるたびに１インクリメントされ、貯留された「プラム」役が放出されるたびに１デクリメントされる。

【００３４】

メダルホッパー４０は、当選役が入賞した際に、その当選役に対応する配当メダル数をメダル受け皿１７に払い出し、あるいはクレジットカウンタにその規定枚数を加算する。なお、当選役の種類ごとに配当メダルの枚数を決めた配当テーブルはメモリ２１のＲＯＭ領域に格納されており、制御部２０ａがこれを読み取ってメダルホッパー４０を駆動する。

【００３５】

初期設定入力部４１は筐体３の内部に設けられ、前面扉４を開いた状態で操作可能となる。この初期設定入力部４１には、主電源となる電源スイッチ、設定変更ボタン、ＢＢモードが終了した時点で打ち止めにするか否かを選択できる選択スイッチ等が設けられる。なお、ペイアウト率の変更は設定変更ボタンの押圧により行われ、６段階の間でペイアウト率を可変できるようになっている。ペイアウト率の変更時には、各当選テーブルのグループ割り当ての調整も行われる。

【００３６】

次に、このように構成されたスロットマシンの作用について図３のフローチャートに基づき説明する。ゲームの開始に先立って１～３枚のメダルを投入操作した後、スタートレバー１３を操作すると通常モードでのゲームが開始され、第１～第３リール９ａ～９ｃ、及びサブリール１０が一斉に回転を始める。これと同時に、電子抽選部３１では乱数をサンプリングし、当選役決定部３２に出力する。この乱数値を用いて、当選役決定部３２では第１当選テーブルを参照して当選役を決定し、その当選信号を制御部２０ａに出力する。

【００３７】

当選役決定部３２で決定された当選役が「プラム」役である場合、制御部２０ａは、貯留判定部３４に抽選開始信号を出力し、「プラム」役を貯留するか否かの判定を行う。「プラム」役を貯留すると判定された場合には、制御部２０ａでは貯留可能役貯留部３３に「プラム」役を貯留するとともに、貯留個数表示器３５のカウント値を１インクリメントする。また、制御部２０ａでは各リールのリール停止制御を引き込み制御から蹴飛ばし制御に切り替えて、絵柄「プラム」が同一の入賞有効ライン上に揃わないように各リールの停止制御を行う。なお、「プラム」役が貯留した後のゲームで「プラム」役が当選した場合には、同様にして、貯留判定部３４で貯留するか否かを判定し、貯留すると判定された場合には「プラム」役を貯留可能貯留部３３に貯留していく。

【００３８】

一方、「プラム」役を貯留しない場合には、各リールの停止制御が引き込み制御で行われるので、第１～第３ストップボタン１４ａ～１４ｃの押圧後には、絵柄「プラム」が同一の入賞有効ライン上に揃うように各リールの停止制御が行われる。なお、当選役決定部３２で決定された当選役が、「プラム」役以外のモード継続役の場合には通常のゲーム処理が行われ、メダル払出口１６から入賞に対応する配当枚数が払い出される。また、ＲＢ移行役が当選した場合には、当選以降のゲームでＲＢ移行役に対応する絵柄組み合わせを同一の入賞有効ライン上に揃えることでＲＢモードへと移行する。

【００３９】

引き続き通常モード中のゲームが行われ、当選役決定部３２でＢＢ移行役が当選すると、制御部２０ａはメモリ２１のＲＡＭ領域にＢＢ当選フラグを書き込む。これにより、ＢＢ移行役が内部入賞した状態となる。なお、ＢＢ移行役が当選したゲームでは、制御部２０ａは各リールの停止制御を蹴飛ばし制御に変更し、ＢＢ移行役となる絵柄組み合わせ「７」－「７」－「７」を同一の入賞有効ライン上に揃えないように各リールを停止させる。なお、ＢＢ移行役が当選するとサブリール１０が回転し、絵柄「プラム」を表示窓８に表示させるように停止する。これにより、遊技者に対して貯留された「プラム」役が連続して放出されることが報知される。なお、本実施形態ではサブリール１０での報知を行うようにしたが、これに限定する必要はなく、例えばサブリール１０での報知を行わないよう

にすることで、遊技者に貯留可能役である「プラム」役が放出されるかもしれないという期待感を持たせるようにしてもよい。

【００４０】

サブリール１０の表示が絵柄「プラム」の状態でスタートレバー１３を操作すると、当選役決定部３２で使用される当選テーブルが第２当選テーブルに切り替えられる。当選役決定部３２で貯留可能役である「プラム」役を含むモード継続役のいずれかが当選されると、制御部３０ａでは、その当選フラグを放出する。一方、当選役決定部３２でハズレとなる場合には、制御部２０ａは貯留可能役貯留部３３に貯留された「プラム」役の有無を確認する。「プラム」役が貯留されている場合には、貯留可能役貯留部３３から「プラム」役を取り出して、そのゲームでの当選役とする。このとき、貯留個数表示器３５のカウント数が１デクリメントされる。この「プラム」役に対応する絵柄「プラム」は、引き込み確率が１００％なので、第１～第３ストップボタン１４ａ～１４ｃの押し順が、順押しであっても、ハサミ打ちであっても、同一の入賞有効ライン上に絵柄「プラム」を停止させることができる。そして、メダル払出口１６から小役「プラム」に対応する配当枚数のメダルが払い出される。

【００４１】

これに引き続いてＢＢ内部入賞中のゲームが行われるが、当選役決定部３２でハズレの場合には、同様にして、貯留可能役貯留部３３に貯留された「プラム」役が放出されていく。そして、貯留可能役貯留部３３に貯留された「プラム」役が全て放出された後のゲームで、当選役決定部３２で決定した当選役がハズレとなった場合に、メモリ２１のＲＡＭ領域に記憶されたＢＢ当選フラグが放出されてＢＢ移行役を入賞させ得ることができる。そして、ＢＢ移行役を入賞させた場合にＢＢモードでのゲームへと移行する。

【００４２】

ＢＢモードは、例えば最大３０回のＲＢ導入ゲームと、２～３回のＲＢモードとから構成される。このＲＢ導入ゲームでは第３当選テーブルが、ＲＢモードの各ゲームでは第４当選テーブルが用いられる。第３当選テーブル及び第４当選テーブルは、モード継続役及びモード移行役（この場合、「ジャック」役）の当選確率が第１当選テーブルよりも高く設定されており、より多くの入賞を得ることができる。このため、ＢＢモードに移行すると、より多くのメダルを獲得することが可能となる。

【００４３】

また、図２の機能ブロック図、図３のフローチャートで示す手順及び機能をスロットマシンの制御装置で実行するためのプログラムを、例えばフレキシブルディスク、光ディスク等の記憶媒体に記憶させてもよい。図４に示すように、記憶媒体５０には、当選役決定手段と、リール停止制御手段との他に、貯留可能役貯留手段と、貯留可能役放出手段と、リール停止制御変更手段とが記憶されている。そのプログラムをスロットマシン５１にインストールしたり、読取装置５２に記憶媒体５０を装填した状態でゲームを実行させる。なお、符号５３はＣＰＵ、符号５４はメモリである。

【００４４】

また、前記プログラムを、記憶媒体を利用してインストールする代わりに、インターネットを利用して、スロットマシンに配信させることができる。また、上記プログラムに、ゲームを開始させる機能、リールを回す機能、リールを停止させるための機能等のスロットマシンの基本動作を実行させるプログラムを追加することで、パソコンにインストールし、モニタ上でスロットマシンゲームを行うことができる。

【００４５】

本実施形態では、貯留条件を当選役決定部で決定された当選役が引き込み確率の高い貯留可能役である場合に貯留抽選を行って、当選した場合に貯留するようにしたが、貯留抽選を行わずに強制的に貯留するようにしてもよい。例えば「プラム」役を貯留可能役とした場合に、当選役決定部で使用される第１当選テーブルの「プラム」役の当選確率を低くすれば、遊技者に違和感や不利益感を与えずに遊技を行わせることができる。また、貯留可能役を複数種の当選役から構成し、当選役決定部で貯留可能役のいずれかが当選した際に

、貯留抽選を行って貯留させるか否かを決定したり、強制的に貯留するようにしてもよい。この場合、ＢＢが内部入賞すると貯留可能役の種類別に放出するようにしたり、貯留された順番で放出させたりすることができる。

【００４６】

また、貯留可能役を引き込み確率が少なくとも５０％以上の当選役としたが、貯留可能役を複数種類設け、引き込み確率の合計を１００％近くとなるようにしてもよい。

【００４７】

本実施形態では、ＢＢの内部入賞中に貯留された貯留可能役を放出するようにしたが、これに限定する必要はなく、ＲＢが内部入賞した場合や、通常モードである当選役（例えば当選確率の低い「単チェリー」）が当選した場合に放出させるようにしてもよい。また、ＢＢモードやＲＢモードの当選回数又は入賞回数をカウントして、そのカウント値が所定値に到達した場合や、ゲーム数のカウント値が所定値に到達した場合に放出させるようにしてもよい。なお、これらの場合に放出抽選を行って放出の有無を決定するようにしてもよい。また、所定回数のゲーム区間での出玉率が基準値以下となる場合に貯留された貯留可能役を強制的に放出させるようにしてもよい。所定回数のゲーム区間の出玉率が基準値以下となる場合に貯留された貯留可能役を放出させることで、遊技者に対して不利益感を与えることが防止できる。

【００４８】

本実施形態では、ＢＢモードを有するスロットマシンの例を取り上げたが、ＢＢ当選フラグを貯留するストックタイム（ＳＴ）モードや、当選役を報知するアシストタイム（ＡＴ）モード、絵柄「リプレイ」が同一の入賞有効ライン上に揃いやすくなりメダルのロスを抑制することができるリプレイタイム（ＲＴ）モード、ＡＴモードとＲＴモードとを組み合わせたアシストリプレイタイム（ＡＲＴ）モードを有するスロットマシンに搭載することも可能である。例えばＳＴモードを有するスロットマシンの場合には、例えば、ストックされたＢＢ移行役のうちの、はじめのＢＢ移行役の内部入賞中に貯留された全ての当選役を放出させたり、貯留された貯留可能役を例えば個数毎に放出させるようにしたり、貯留する貯留可能役が複数種類ある場合には、ＢＢ移行役の内部入賞毎に種類毎に放出させるようにすることができる。なお、これらの場合には、貯留可能役の当選確率を下げることにより、ＢＢ移行役の放出時には、遊技者に対して出玉感を強調することができる。

【００４９】

本実施形態では、通常モードのゲームよりも利益付与確率が高くなるＲＢモードのゲーム又はＢＢモードのゲームへ移行させるＲＢ移行役やＢＢ移行役のモード移行役が当選した場合に、貯留された貯留可能役を放出するようにしたが、これに限定する必要はなく、例えば利益付与確率が低くなる遊技モードへの移行する場合に貯留された貯留可能役を放出するようにしてもよい。この場合の遊技モードの移行は、新たに当選することで利益付与確率の低い遊技モードに移行するモード移行役を設けたり、抽選等にする等ゲーム性を考慮して適宜設定することができる。

【００５０】

【発明の効果】

以上のように、本発明の遊技機によれば、複数の当選役を、入賞の前後の遊技モードが利益付与確率の異なる遊技モードで行われるモード移行役と、前記入賞前に行われる遊技モードが、入賞後に継続して行われるモード継続役とから構成するとともに、前記モード継続役に、貯留条件を満たした場合に貯留することが可能な貯留可能役を設け、前記当選役決定手段で決定された当選役が貯留可能役であり、且つこの貯留可能役が貯留条件を満たしているときに、この貯留可能役を貯留する貯留可能役貯留手段と、前記貯留可能役貯留手段に貯留された小役を放出する契機となる放出条件が満たされている間に、前記貯留可能役貯留手段に貯留された貯留可能役を順次放出する貯留可能役放出手段と、前記貯留可能役貯留手段に貯留可能役が貯留された遊技で、前記貯留可能役に対応する絵柄組み合わせを同一の入賞有効ライン上に停止させないように前記複数のリールのリール停止制御を変更するとともに、前記放出条件が満たされている間の遊技で、前記貯留可能役貯留手段

に貯留された貯留可能役に対応する絵柄組み合わせを同一の入賞有効ライン上に停止し易いように前記複数のリールのリール停止制御を変更するリール停止制御変更手段とを設けたので、モード移行役以外の当選役を貯留することで新たなゲーム性を与えることができるとともに、貯留可能役の放出時には出玉感を遊技者に対して与えることができる。

【００５１】

また、放出条件を前記当選役決定手段で決定された当選役が、通常モードでの遊技よりも利益付与確率の高くなる特別遊技モードでの遊技へと移行する特別遊技移行役となる場合としたから、特別遊技モードでの遊技へと移行する前に放出される貯留可能役の集中が行われるようになるので、特別遊技モードへの前兆とすることができる。さらに、放出条件を満たしている間の遊技では当選役決定部で決定された当選役を貯留可能役貯留手段に貯留された貯留可能役よりも優先して放出させるので、遊技者にとって不利益感を与えることがない。

【００５２】

また、当選役貯留手段に貯留した貯留可能役の種類及び個数を表示する貯留個数表示手段を設けたので、貯留された当選役を残したまま遊技をやめることがなくなるとともに、特別遊技移行役に対する期待感を遊技者に与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明を実施したスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図２】図１に示したスロットマシンの電気的構成を示す機能ブロック図である。

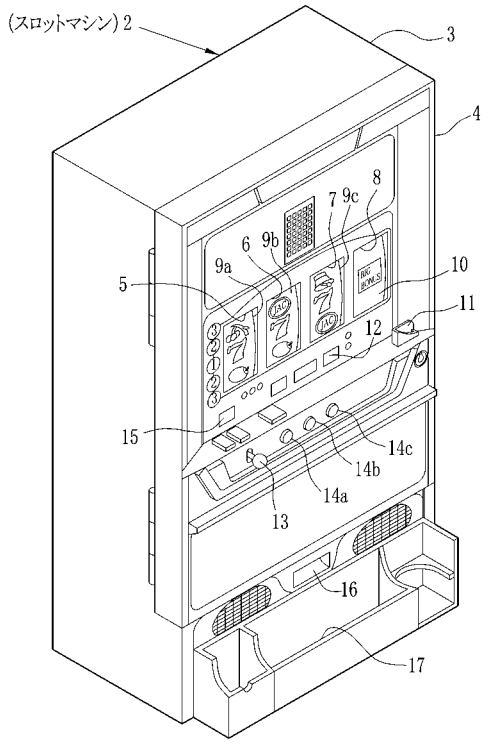
【図３】ゲームの流れを示すフローチャートである。

【図４】プログラムが格納された記録媒体を、スロットマシンにインストールする場合の説明図である。

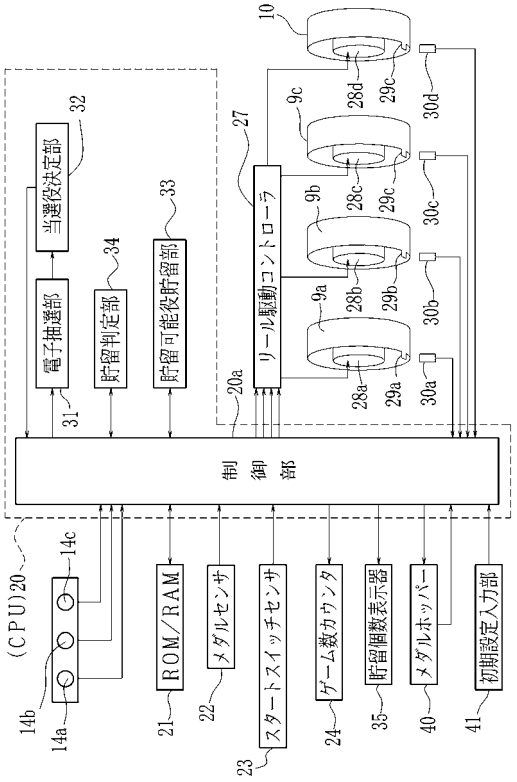
【符号の説明】

２　スロットマシン
１５　貯留数表示窓
２０ａ　制御部
２１　メモリ
３２　当選役決定部
３３　貯留可能役貯留部
３４　貯留判定部
３５　貯留小役数表示器

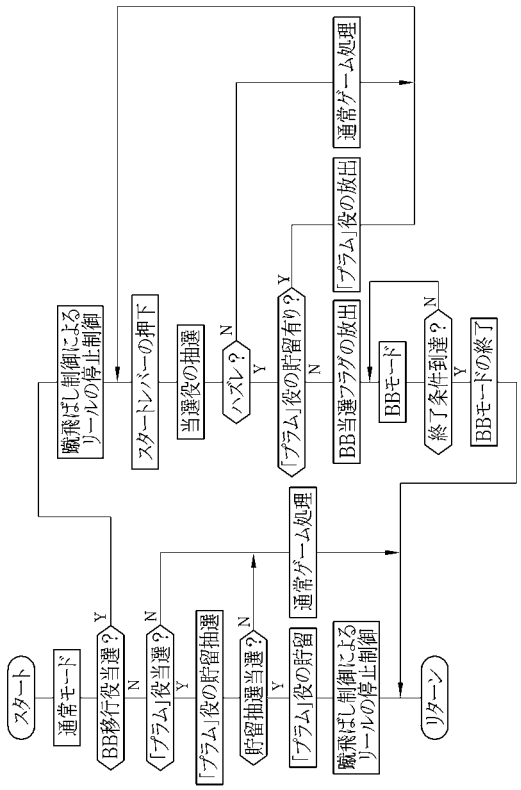
【図１】


(スロットマシン) 2
3
4
5
6
7
8
9a
9b
9c
10
11
12
13
14a
14b
14c
15
16
17

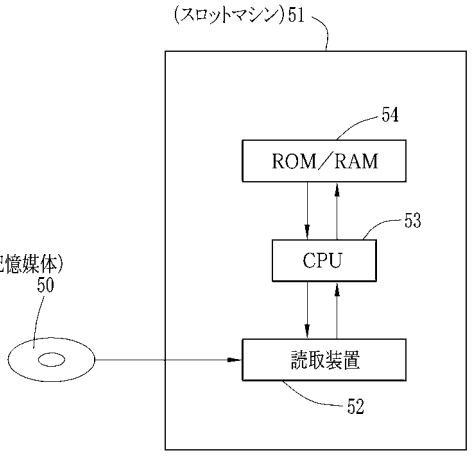
【図２】


制御部
(CPU) 20
ROM／RAM
メダルセンサ
スタートスイッチセンサ
ゲーム数カウンタ
貯留個数表示器
メダルホッパー
初期設定入力部
電子抽選部
当選役決定部
貯留判定部
貯留可能役貯留部
リール駆動コントローラ

【図３】


スタート
通常モード
BB移行役当選？
「プラム」役当選？
「プラム」役の貯留抽選
貯留抽選当選？
「プラム」役の貯留
職飛ばし制御によるリールの停止制御
通常ゲーム処理
リターン
職飛ばし制御によるリールの停止制御
スタートレバーの押下
当選役の抽選
ハズレ？
「プラム」役の貯留有り？
「プラム」役の放出
通常ゲーム処理
BB当選フラグの放出
BBモード
終了条件到達？
BBモードの終了

【図４】


(スロットマシン) 51
54
ROM／RAM
53
CPU
(記憶媒体)
50
読取装置
52

フロントページの続き

(56)参考文献 パチスロ必勝ガイド，株式会社白夜書房，２００２年 1月 1日，２００２年1月号，４０～４１頁
パチンコ・パチスロ攻略情報2，（株）２２世紀社，１９８９年１２月１５日，５６～７１頁
パチスロ大図鑑２００１，株式会社白夜書房，２００１年 5月１２日，２５４頁

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 5/04