

(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2006-289009

(P2006-289009A)

(43) 公開日 平成18年10月26日(2006.10.26)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
A63F 5/04 (2006.01)	A63F 5/04 516E	
	A63F 5/04 516D	
	A63F 5/04 516F	

審査請求 未請求 請求項の数 5 書面 (全 12 頁)

(21) 出願番号	特願2005-139018 (P2005-139018)	(71) 出願人	000128485
(22) 出願日	平成17年4月8日(2005.4.8)		株式会社オーイズミ
			神奈川県厚木市中町2丁目7番10号
		(72) 発明者	高橋 慎也
			東京都台東区東上野1丁目8番2号 株式会社オーイズミ東京支店内

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技機毎に出玉推移が異なり、出玉推移に大きな波を作り出すことが出来る遊技機を提供する。

【解決手段】遊技毎に抽選を行う抽選手段と、抽選手段によって決定される、内部抽選役の割合を複数の段階に設定する当選確率設定手段を備え、遊技制御手段は複数の遊技状態を有し、当選確率設定手段は複数の段階毎に、複数の遊技状態滞在比率を設定可能である。複数の遊技状態は通常遊技状態と、第1種特別役物の当選により移行する特別遊技状態と、第2種特別役物の当選により移行する特定遊技状態で構成される。遊技状態滞在比率は、複数の遊技状態のうち、通常遊技状態に所定の比率で滞在する第1の設定値と、特定遊技状態に所定の比率で滞在する第2の設定値で構成される。

【選択図】 図5

	BBRB確率	BBCT確率	RB確率	状態比率	
				遊技状態	BBCT中
設定1	1/70.47	1/78.02	1/1310.720	32.52%	67.48%
設定2	1/70.47	1/84.02	1/1310.720	34.16%	65.84%
設定3	1/70.47	1/91.02	1/1310.720	35.98%	64.02%
設定4	1/70.47	1/99.30	1/1310.720	38.01%	61.99%
設定5	1/70.47	1/104.03	1/1310.720	39.45%	60.55%
設定6	1/70.47	1/109.23	1/1310.720	41.30%	58.70%

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外周に図柄を配列した複数のリールと、前記複数のリールを個々に回転させるためのリール駆動手段と、前記複数のリールに対応し、前記複数のリールを個々に停止させるための複数のリール停止手段と、遊技毎に抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段によって決定される内部当選役の割合を複数の段階に設定するための当選確率設定手段と、前記抽選手段の抽選結果に応じて、前記複数のリールを停止制御する遊技制御手段を備えた遊技機において、

前記遊技制御手段は、複数の遊技状態を有し、

前記当選確率設定手段は、前記複数の設定段階毎に、前記複数の遊技状態滞在比率値を設定可能であることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記複数の遊技状態は、少なくとも、通常遊技状態と、第一種特別役物の当選によって移行する特別遊技状態と、第二種特別役物の当選によって移行する特定遊技状態とから構成されていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記遊技状態滞在比率値は、前記複数の遊技状態のうち、前記通常遊技状態に所定の比率で滞在する第一の設定値と、前記特定遊技状態に所定の比率で滞在する第二の設定値により構成されていることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記通常遊技状態は、前記特別遊技状態に移行可能な内部当選役に高確率で当選するように設定値が設定されていることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

20

【請求項 5】

前記特定遊技状態は、所定の内部当選役の設定値が前記通常遊技状態と同一の値に設定されていることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄が配列された複数のリールを回転表示し、遊技者のリール停止ボタン操作によって、すべてのリールの回転が停止した時に現れる図柄の組み合わせに基づいて入賞が決定され、所定の払出しが行われるスロットマシンに代表される遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンに代表される遊技機は、遊技機正面の表示窓内に外周に図柄が配列された 3 個の回転リールを備えており、外周に配列された図柄は遊技中に遊技者が図柄を目視しやすいように、各リール内側に設けられたランプ又は LED (以下バックライトという) によって背面から照らされている。

【0003】

遊技者が、メダル投入口にメダルを投入し、スタートレバーを操作すると、各リールは回転を開始してゲームがスタートする。各リールが一斉に回転を始めると、表示窓には図柄が移動して表示される。

40

【0004】

遊技者が移動表示される図柄を見ながら各リールに対応する停止ボタンを操作すると、夫々のリールが停止し、入賞ライン上にいずれかの図柄が停止する。

入賞ラインは 5 本設けられており、メダルの投入枚数が 1 枚、2 枚、3 枚と増えるにつれて、有効となるラインの本数も 1 本、3 本、5 本と増えるようになっている。その結果、有効となっているライン上に所定の図柄組み合わせが揃うと入賞となり、メダルの払出しが行われる。

【0005】

遊技者は、入賞役の内部当選が報知された場合等に、役に対応する図柄を有効となって

50

いるライン上に停止させるようにタイミングを計って停止ボタンを操作する。

そして有効となっているライン上に当選役に対応する図柄を揃えることができれば、その役に対応する枚数のメダルの払出しを受けることができる。また、役に対応する図柄を揃えることができなければ投入したメダルを失うことになる。

【0006】

図柄組み合わせの種類に対応した入賞役は、予め決められており、その役に応じて払出しが行われる。入賞役がビッグボーナス(BB)、或いはレギュラーボーナス(RB)図柄であった場合は、それぞれBBゲーム、或いはRBゲームに移行でき、遊技者に大きな利益が付与される。

【0007】

内部抽選の当選確率は、射倖性が適正の数値範囲内となるように各入賞役とメダルの掛け数に対応して予め設定されており、特に遊技者に大きな利益を付与するボーナス入賞役の当選確率の違いによって、遊技者によって投入されたメダル数と遊技者に対して払い出されるメダル数の比率(以下ペイアウト率)に大きな影響が出るため、これらの設定値は、従業員が、遊技機毎に所定の設定手段を操作し、例えば、6段階の設定の中から一つの設定値を選択して設定することができるようになっている。

【0008】

しかしながら、上記従来の遊技機では、抽選による内部当選確率が遊技機毎に予め設定されてしまうため、遊技機によって不公平が生じたり、また、現在遊技している遊技機の設定値をある程度予測できた遊技者にとっては、遊技が一律なものになってしまい、遊技に対する興味を持続し難いという問題があった。こうした問題を解決するために、所定条件の発生を契機に高確率テーブルと低確率テーブルを切り替えたり、上記複数の抽選テーブルのうち、出玉率が隣接する2つの抽選テーブルを比較したとき、一般入賞の入賞確率と、特別入賞の入賞確率のうち、一方を同一にし、他方に高低をつけるように形成することによって、設定を変更した場合に、出玉率のみならず、遊技性も変化するようにしたものが発明されている。また、ボーナスゲームの内部当選をストックして、意図的にボーナスゲームの発生数や発生時期を制御して、遊技性の多様化を図ったものも発明されているが、いずれの場合も遊技開始時に一定の内部当選確率の設定値に基づいた内部抽選によって、所定の入賞役に当選していることが前提となっており、入賞役に内部当選していない遊技者にとってはメリットがないという問題があった。

【特許文献1】特開2002-143393

【特許文献2】特開2002-263263

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

本発明は、上記の問題を解決するためになされたものであり、その目的は、遊技機毎に出玉推移がことなり、長期的に遊技を楽しむことができる遊技機を提供する事にある。

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記課題を解決するため、本発明においては、外周に図柄を配列した複数のリールと、前記複数のリールを個々に回転させるためのリール駆動手段と、前記複数のリールに対応し、前記複数のリールを個々に停止させるための複数のリール停止手段と、遊技毎に抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段によって決定される内部当選役の割合を複数の段階に設定するための当選確率設定手段と、前記抽選手段の抽選結果に応じて、前記複数のリールを停止制御する遊技制御手段を備えた遊技機において、前記遊技制御手段は、複数の遊技状態を有し、前記当選確率設定手段は、前記複数の設定段階毎に、前記複数の遊技状態滞在比率値を設定可能であることを特徴とする。

【0011】

また、前記複数の遊技状態は、少なくとも、通常遊技状態と、第一種特別役物の当選によって移行する特別遊技状態と、第二種特別役物の当選によって移行する特定遊技状態と

10

20

30

40

50

から構成されていることを特徴とする。

【0012】

また、前記遊技状態滞在比率値は、前記複数の遊技状態のうち、前記通常遊技状態に所定の比率で滞在する第一の設定値と、前記特定遊技状態に所定の比率で滞在する第二の設定値により構成されていることを特徴とする。

【0013】

また、前記通常遊技状態は、前記特別遊技状態に移行可能な内部当選役に高確率で当選するように設定値が設定されていることを特徴とする。

【0014】

さらには、前記特定遊技状態は、所定の内部当選役の設定値が前記通常遊技状態と同一の値に設定されていることを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0015】

このような構成によれば、大きな利益が付与される入賞役に高確率で当選可能な遊技状態と、出球の増加が見込め難い他の遊技状態という異なる2つの遊技状態が常に並存し、滞在比率として設定された比率に沿って、この2つの遊技状態が切り替わることになり、ある程度のゲーム回数をこなす過程で、いずれの設定値に設定されている遊技機においても、出玉推移に大きな波を作り出すことができ、所定の当選確率によってのみ制御される場合に比べて遊技性に変化を与えることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

20

【0016】

以下、本発明の好ましい実施形態を、添付図面を参照して説明する。尚、同一の構成部分については、同一の符号を記すものとする。

【0017】

図1は、本発明によるスロットマシンの一実施形態の外観を示す正面図であり、図2は、図1のスロットマシンの前扉を開放した状態で視認される内部構造を示す正面図である。また、図3は、本発明によるスロットマシンの一実施形態の遊技処理制御回路を示す概略ブロック図である。

【0018】

図1、図2及び図3において、スロットマシン本体1には、前面パネル2が取り付けられており、この前面パネル2内の透明な3つの表示窓7、8、9を通して、スロットマシン本体内部に並設されている3個のリーül4、5、6を観察できる。各リーülの外周面には、例えば21個の図柄が等間隔で配列されており、図柄は、ビッグボーナス(BBRB)図柄、CTボーナス図柄(BBCT)、レギュラーボーナス図柄(RB)、シングルボーナス図柄(SB)、シングルCT図柄(SCT)等のボーナス図柄の他、小役図柄、リプレイ図柄等から構成され、各リーülはそれぞれ異なる図柄配列となっている。

30

【0019】

前面パネル2の表示窓7~9には、入賞ラインが横方向に3本(L1、L2a、L2b)と、斜め方向に2本(L3a、L3b)の合計5本のラインが表示されるようになっている。各リーülが順次停止し、この入賞ライン上のいずれかに特定の図柄が揃った場合に

40

入賞となり、所定のメダルの払出しが行われる。

【0020】

入賞ライン数は、メダル投入口3から投入されたメダル枚数、或いは、クレジットメダル表示部20にメダルがクレジットされている場合には、BETスイッチ49の押下操作によって設定されたメダル投入数に応じて有効本数が異なる。例えば1枚のメダルが投入された場合は、入賞ライン表示ランプ10の数字「1」が点灯し、1本の入賞ラインL1が表示され、2枚のメダル投入があった場合は、数字「2」が点灯し、3本の入賞ラインL1、L2a、L2bが表示される。そして3枚のメダルが投入されると数字「3」が点灯して、5本全ての入賞ラインが表示される。

【0021】

50

前面パネル 2 の両側にはサイドランプ 1 8 及びサイドスピーカー 1 1、上方には上部ランプ 1 6、また表示窓 7 ~ 9 の上部には液晶表示部 1 7 が設けられ、これらは各駆動回路を介して駆動され、ゲーム中の一般的な入賞報知やマシン動作の効果音、効果サウンド等出力する他、様々な内部抽選の結果を遊技者に告知するための表示手段を構成している。なお、ゲーム中の内部当選の告知は、上記表示手段の他に、別途個別の告知表示部を設け、そこで行わせるようにしてもよい。

【 0 0 2 2 】

スロットマシン 1 の前面中央には、各リール 4 ~ 6 を回転させるための可変表示始動手段であるスタートレバー 1 2 が設けられ、更に、各リールの回転を停止させるためのリール停止手段であるリール停止ボタン 1 3 ~ 1 5 が各リールに対応して 3 個設けられている。

10

【 0 0 2 3 】

また、スロットマシンの前面下部には、メダル受皿 2 5 が設けられており、投入されたメダルを返却する返却口 (図示せず) や入賞時に獲得したメダルを払い出すメダル払出口 (図示せず) から排出されたメダルを貯留するためのものである。

【 0 0 2 4 】

図 2 において、リール 4 ~ 6 は、リールユニット 2 6 として構成され、各リール毎にリール駆動手段の一部であるステッピングモータ 2 7 が連結されており、このステッピングモータの駆動によって各リールを回転させ、各表示窓 7 ~ 9 内にそれぞれリール 4 ~ 6 を移動表示させる。各リール 4 ~ 6 の内部には 3 個のランプケース 2 8 がそれぞれ設けられており、各ランプケース内にバックライト 2 9 が取り付けられている。各バックライトはランプ駆動回路 (図示せず) を介して個別に点灯制御され、各リール毎に 3 個ずつ図柄を背面から照らすことができる。

20

【 0 0 2 5 】

また、リールユニットの下方には、メダルホッパー 3 0 と電源ユニット 3 1 が設けられている。電源ユニット 3 1 は、後述する内部抽選の当選確率の設定値 (例えば設定 1 から設定 6 までの 6 段階) を変更するための設定段階選択スイッチ 3 2、設定スイッチの操作を有効とするための設定キースイッチ 3 3 等を備えている。

【 0 0 2 6 】

図 3 において、制御部はメイン制御部 3 4 とサブ制御部 3 5 とを備えている。メイン制御部は CPU 3 6、クロック発生回路 3 7、ROM 3 8、RAM 3 9、抽選処理部 4 0、遊技制御部 4 1、遊技数カウント部 4 2、サブ制御部にデータを送出するための送出タイミング制御回路 4 3 及びデータ送出回路 4 4 等から主に構成されている。CPU 3 6 は入力ポート 4 5 及び出力ポート 4 6 を備えており、入力ポート 4 5 を介してメダルセンサ 4 7、第 1、2、3 リールストップボタン操作部 1 3 ~ 1 5、スタートレバー 1 2、第 1、2、3 リールインデックス 4 8、BET スイッチ 4 9 等が接続されている。また、出力ポート 4 6 には、メダルブロックソレノイド 5 0、スタートレバー LED 5 1、BET 表示ランプ 2 1、第 1、2、3 リールステッピングモータ 2 7 等の周辺装置が電氣的に接続されている。各リールモータ 2 7 は、リール 4 ~ 6 と同軸で連結されており、一定のステップ角で各リール 4 ~ 6 を回転させる。リールインデックス 4 8 は、各リール 4 ~ 6 が一回転する毎に発生するリセットパルスを検出し、その所定の基準位置からの回転角度をリールの回転位置として計数し、その計数値が CPU 3 6 に入力される。

30

40

【 0 0 2 7 】

また、ROM 3 8 には、スロットマシンで実行されるゲームシーケンスプログラムの他、図柄テーブル、入賞組合わせテーブル、抽選確率テーブル等、固定データが格納されており、RAM 3 9 は、CPU 3 6 が実行するプログラムの一時的なデータ記憶領域として使用される。

【 0 0 2 7 】

一方、サブ制御部 3 5 は、CPU 5 4、音声 LSI 5 5、データ入力回路 5 6、クロック発生回路 5 7、制御用 ROM 5 8、RAM 5 9、音声用 ROM 6 0、アンプ回路 6 1 等

50

を備え、液晶（ドット）表示装置 17、上部ランプ 16、サイドランプ 18、リールバックライト 29、及びスピーカー 11 等が接続されている。

【0028】

CPU 36 は、ゲームの状況に応じて、データ送出回路 44 に出力タイミング情報信号を出力し、データ送出回路 44 に出力されたこの出力タイミング情報信号を一時的に蓄えた後、送出タイミング制御回路 43 からの出力信号に基づいて、サブ制御部 35 のデータ入力回路 56 に出力する。

【0029】

CPU 36 は、遊技の進行状況に応じて、これらの固定データの中から必要なデータを呼び出すと共に、入出力ポートに接続されている各周辺機器からの入出力信号に基づいて遊技機の動作を制御している。

10

【0030】

次に本発明のゲーム方法の概要を説明する。遊技者は、メダル投入口 3 からメダルを投入するか、クレジット表示部にクレジットされたメダルがある場合には BET スイッチ 49 を操作して投入するメダル枚数を任意に決定する。その投入されたメダル枚数に応じて入賞ラインが有効化され、スタートレバー 12 の操作によってゲームがスタートする。スタートレバー 12 が操作されるとリール 4 ~ 6 が順次回転を開始し、遊技者は各リールに対応する各停止ボタン 13 ~ 15 を操作してリールの回転を停止させる。通常、スタートレバー操作後に行われる内部抽選の結果、所定の抽選役に当選し、且つ、全てのリールが停止した時に特定の図柄が 5 本の入賞ラインのいずれかに沿って揃った場合に入賞となる。図柄組合わせの種類に対応した入賞役は、予め決められており、その役に応じて払出しが行われる。入賞役が特別遊技 (BBRB) に移行する図柄、或いは単独ボーナス (RB) 図柄であった場合は、それぞれ BB ゲーム、或いは RB ゲームに移行でき、更なる払出しの増加が期待できる。特別遊技及び単独ボーナス遊技の詳細については、従来の遊技機と同様であるため、ここでは説明を省略する。また、入賞役が特定遊技 (BBCT) に移行する図柄であった場合は、BBCT 遊技に移行する。BBCT 遊技では、小役、SB、RB 等一部の当選役が、通常遊技状態と同確率で抽選されるように設定されており、SCT の抽選確率は高確率に設定可能である。また、BBRB 及び BBCT は抽選されないように設定されている。よって、遊技者は、高頻度で発生する SCT の入賞を目指して遊技を楽しむことになる。シングルボーナス (SB) 図柄及び小役図柄の場合は、フラグが持ち越されないため、そのゲームでそれぞれの図柄を停止させることができた場合のみ所定の払出しが行われてゲームが終了となる。リプレイ図柄の場合はコインを投入することなしに再度ゲームをスタートさせることができる。

20

30

【0031】

上記特別遊技 (BBRB) は、BBRB 中のメダル獲得枚数が規定枚数に達した場合に終了となり、通常遊技状態に戻る。また、上記特定遊技 (BBCT) も、同様に、メダル獲得枚数が規定枚数に達するか、或いは、RB 役、SB 役に当選した場合に終了する。

【0032】

入賞役の内部抽選の結果は、複数の報知形態で遊技者に告知される。その一つはリーチ目予告であり、リーチ目とは、ボーナスフラグが成立している時にのみ出現するようリールが停止制御される図柄組合わせ (出目) であって、このリーチ目は機種によっては百種類以上存在する。熟練した遊技者はこのリーチ目を覚えることによって、ボーナスフラグの内部当選を瞬時に判別することができる。

40

【0033】

また別の報知形態としては、遊技者が内部当選の有無を判別し易いように、視覚、聴覚、触感で遊技者に報知する演出手段を備えている。例えば、上部ランプ 16、サイドランプ 18、リールバックライト 29、及び専用の告知ランプ (図示せず) 等を点灯、点滅表示したり、スピーカー 11 から特定のサウンドを出力したり、さらには、液晶表示装置等を設けて演出表示される。さらに、リール 4 ~ 6 が回転を停止するとき通常回転とは異なる動作、例えば、逆回転や振動させて停止するように制御させることも可能である。ま

50

た、これらの様々な手段を組み合わせることによって、入賞役の内部当選の発生を異なる確率で遊技者に知らせることができる。例えば、専用の告知ランプが点灯したときは、100%の確率で所定の入賞役に内部当選していることを遊技者に告知し、その他例えばリールのバックライトの点滅パターンとスピーカーから出力される遊技音の組み合わせによっては、所定の入賞役に100%内部当選している場合もあるし、内部当選していない場合(ガセ)もあるという、擬似演出を表示させることも可能である。

【0034】

さらには、液晶表示装置では、所定の入賞役の内部当選の確率を、動画像を用いた複数の演出パターンの中から所定の選択条件に基づいて一つ、或いは複数のパターンの組み合わせを選択して演出表示することができる。

10

【0035】

図4は、本発明の遊技機が有する遊技状態と、各遊技状態中に内部抽選の対象となる入賞役及びその払出し枚数を示したものである。

図5は、6段階の各設定値に対応する主な入賞役の当選確率と、通常遊技状態とBBC T遊技状態の状態滞在比率値を示す図である。ここでは、一例として、BBRB、BBC T、RBの3種類の入賞役を例示してあるが、入賞役はこれらに限らず、全ての入賞役に対して入賞確率が設定されているものとする。

【0036】

本実施例では、BBRB及びRBの当選確率は、各設定段階全てにおいて一律に設定されている。一方、BBC Tの当選確率は、設定1の時が最も高く、設定6では低く設定されている。また、遊技状態滞在比率の設定は、通常遊技状態は、設定段階が上がるに従って高くなり、BBC T状態の滞在比率は、低くなるように設定されている。つまり、設定1の遊技機で遊技を行った場合、BBC Tに当選し易く、且つ、BBC T遊技状態が長く続く可能性があるため、多くのメダルの獲得を望む事ができない特性を有し、設定6の遊技機の場合は、BBC Tに当選し難く、例え当選した場合でも、BBC T遊技状態の滞在比率が低いため、BBC T遊技から脱け出せる可能性が高くなり、通常遊技状態に早く戻って遊技を続行し、BBRBに当選することにより、より多くのメダルの獲得を期待できる。

20

【0037】

本実施例においては、BBC Tに当選した場合、メダルの増加が見込めず、通常遊技状態においてBBRBに当選する事により多くのメダルを獲得できるものである。従って、BBC Tに当選し易く、BBC T遊技状態の滞在比率が高い設定となっている設定1よりも、BBC Tに当選し難く、BBC T遊技状態の滞在比率が最も低く、且つ、通常遊技状態の滞在比率が最も高い設定6の遊技機で遊技することが、遊技者にとって望ましい状況である一方、いずれの設定段階の遊技機であっても、好悪双方の遊技状態滞在比率が所定の割合で設定されているため、ある程度の遊技回数を消化する過程で、遊技状態が変化し、多様な遊技性を実現できる。

30

【0038】

また、各設定段階に対応して設けられた、通常遊技状態及びBBC T遊技状態の状態比率値に応じて、上記2つの遊技状態の滞在率、つまり、各遊技状態における滞在期間(ゲーム数)が制御されるようになっている。通常遊技状態における滞在ゲーム数は、BBC T遊技への移行によって終了することから、BBC T役の内部抽選確率に基づいて決定される。また、BBC T遊技の滞在期間は、BBC Tの終了条件に関係する、小役、RB役、SB役の抽選確率を変更することによって、滞在比率値が決定される。

40

【0039】

図6は、ある設定段階における抽選確率テーブルを例示したものである。各遊技状態と各遊技上体中に抽選される各内部抽選役とが対応づけられ、それぞれ設定値が定められている。本実施例においては、通常遊技中に抽選されるBBRB及びBBC T役が高確率で発生するように設定されており、また、通常遊技中とBBC T遊技中のその他の役物の当選確率は、ほぼ同確率に設定されている。

50

【0040】

このような抽選確率テーブルを用いることにより、B B C T遊技中は、B B R B及びB B C Tに関する抽選は行われず、また、他の役物の抽選確率が通常遊技とほぼ変わらないため、ほとんど出玉の増加を見込むことができない。そして、B B C T遊技に一旦移行してしまうと、小役等の普通役物を入賞させて規定枚数（例えば、250枚）を獲得するか、低確率で抽選されるR B役、又はS B役に当選し、B B C T遊技が強制終了（パンク）されるまで出玉を減らすことになる。

【0041】

一方、通常遊技中においては、高配当の役物の抽選確率を、従来の遊技機よりも高確率に設定できるため、遊技者が通常遊技を行うある程度の遊技時間中の出玉推移に大きな波を作ることが出来、また、各抽選役の抽選比率を比較的自由に变化させることも可能となるため、遊技性に多様性を持たせることができる。

10

【0042】

以下において、本実施例における遊技機の設定確認処理について図7を参照して説明する。まず、遊技機に電源が投入されると、設定値の確認処理が開始される。設定値の確認は、電源ユニットの前面に設けられた設定キースイッチ33がON状態であるか、或いは鍵操作されていないOFF状態であるかを判定する（ステップ1）。ON状態である場合には、RAM領域に記憶されている設定値が一旦クリアされ（ステップ2）、設定中のフラグをON（ステップ3）した後、割り込み許可の処理がなされ（ステップ4）、現在設定されている設定値が検索される（ステップ5）。その後、設定値を所定の表示装置に表示するために、サブ基板に現設定値が出力され（ステップ6）、設定値が表示される（ステップ7）。次に、割り込み1回待ちの処理がなされ（ステップ8）、新しい設定値を設定するために、スタートレバーが操作されたかが判定される（ステップ9）。スタートレバーが操作された場合は、表示された現設定値で確定させるために、設定キースイッチの鍵がOFFにあるかが確認され（ステップ10）、既存の設定値がそのまま保持されてRAMにセットされて（ステップ11）、設定値の確認処理は終了する。

20

【0043】

一方、ステップ9において、スタートレバーが操作されていない場合は、設定段階設定スイッチが操作され、ONになっているかが判定される（ステップ12）。Noの場合は、更新後の設定をセット（ステップ17）してステップ7に戻り、ステップ9において、スタートレバーをONにした後、再度、設定キースイッチの鍵がOFFにあるかが確認され（ステップ10）、更新後の設定値がRAMにセットされて（ステップ11）、設定値の確認処理は終了する。

30

【0044】

ステップ12において、Yesの場合、設定値に1が加算処理され（ステップ13）、設定値が6を超える数値になったかを判定し（ステップ14）、設定値が6以下である場合は、その更新後の設定値をセット（ステップ16、17）してステップ7に戻り、設定値が6より大きい数値となった場合は、設定値を1にセット（ステップ15）することにより、初期値を更新後の設定値としてセット（ステップ16、17）してステップ7に戻る。その後、ステップ9において、スタートレバーをONにした後、設定キースイッチの鍵がOFFにあるかが確認され（ステップ10）、更新後の設定値がRAMにセットされて（ステップ11）、設定値の確認処理は終了する。

40

【0045】

ステップ1において、OFF状態である場合には、ステップ18からステップ24の流れに従って、電断前の状態に復帰させて、処理を終了する。

【0046】

図8を参照して、本実施例における遊技機の本遊技動作について説明する。尚、メイン遊技とは、通常の遊技状態における1ゲームであって、スタートレバーの操作から3個のリールの停止までを1ゲームとし、さらには、ゲームを実行する上で行われるメダルの投入操作、賭け数の設定、入賞判定、及びメダルの払出し処理等、通常遊技状態以外の

50

遊技状態に移行するまでの付随的な動作、処理が含まれるものとする。

【0047】

遊技機に電源が投入されると、再遊技自動投入処理が実行され（ステップ101）、割り込み処理を1回許可（ステップ102）した後、遊技メダルが投入チェック（ステップ103）、投入ボタンチェック（ステップ104）、精算ボタンチェック（ステップ105）、設定キーチェック（ステップ106）、スタートレバーチェック（ステップ107）がそれぞれ実行される。次に、スタートレバーが遊技者によって操作されたかを判定（ステップ108）し、Noの場合は、ステップ102に戻り、Yesの場合は、メダル投入信号を遊技制御基板に送信（ステップ109）し、遊技開始時の設定処理が実行される（ステップ110）。その後、確率抽選処理が行われ（ステップ111）、遊技開始音の出力処理が実行される（ステップ112）。リールが回転を開始してから一定の時間が経過すると、遊技者はリール停止ボタン操作が可能となり、遊技者によってリール停止ボタンが操作されると、遊技機は、リール停止処理を実行（ステップ113）する。リール停止処理は、具体的には、リール停止ボタン操作が行われるまでリール回転処理を続行し、一方、リールの回転開始から所定時間経過してもリール停止ボタンが操作されない場合には、自動停止処理が実行される。その後、停止した図柄の組み合わせに応じて入賞チェック処理が実行され（ステップ114）、入賞していた場合にはメダルの払出しが行われる（ステップ115）。t

10

【0048】

次いで、図9を参照して、停止した図柄の組み合わせが入賞役であった場合の入賞判定処理について説明する。尚、図柄を入賞ライン上に停止させる場合において、抽選処理の結果が内部当選となり、入賞フラグが立っている場合であっても入賞が発生しない（所定の内部当選図柄が入賞ライン上に揃わない）場合がある。つまり、リールの停止制御は、全てが機械的に行われるのではなく、遊技者の各停止ボタンの操作タイミングに影響される。リールの停止制御に際しては、例えば、4コマの引き込み制御がされており、4コマの中に特定の入賞図柄が存在していない場合は入賞図柄が揃わないためである。

20

【0049】

入賞判定では、入賞図柄組合せテーブル（図示せず）を参照して現在の遊技状態の判定が行われる。まず、通常遊技状態であるかを判定し（ステップ116）、Yesの場合は、図8に戻り通常のメイン遊技が実行される。Noの場合は、次に現在の遊技状態がBBRB遊技中であるかが判定される（ステップ117）。Yesの場合は、BB遊技が実行される（ステップ118）。BB遊技中の払出し枚数は、常にメイン制御基板のCPU上に設けられた内部カウンタによってRAMの所定領域中に計数されており、規定枚数に達した場合はBB遊技を終了し、一方、メダルの払出し枚数が規定枚数に達しない場合は、規定枚数に到達するまでBB遊技が継続する（ステップ119）。

30

【0050】

ステップ117においてNoであった場合には、BBCT遊技中となり（ステップ120）、SCT入賞であるかが判定される（ステップ121）。Yesの場合は、次の1ゲームは、リール無制御でのゲームとなり（ステップ125）、リール停止後の図柄の組み合わせに基づいて、BBCT遊技中に発生し得る各当選役の判定処理が実行され（ステップ126）、入賞した場合は、当選役に対応した数のメダルが払出され（ステップ127）、また、入賞がなかった場合は、BBCT遊技中のフラグを保持し、ステップ120に戻ってBBCT遊技が継続される。次に、RB図柄、或いはSB図柄であるかが順次判定される（ステップ122、123）。RB図柄、或いはSB図柄のいずれかが入賞した場合は、RB遊技又はSB遊技を実行後（ステップ128、129）、BBCT遊技はパンク処理（ステップ130）を行って、BBCT遊技は終了し、通常遊技状態に復帰する。RB図柄又はSB図柄のいずれでもなかった場合には、ステップ124に移り、小役入賞であると判定された場合には、所定数のメダルが払い出され（ステップ131）、ステップ124においてNoであった場合は、つまり、いずれの入賞も発生しなかったことになる。これら全ての入賞判定が終了した後、現時点でのBBCT遊技中の全メダル払出し枚

40

50

数が判定され（ステップ132）、規定枚数に達した場合は、BBCT遊技を終了して通常遊技状態に戻り、規定枚数に未だ達していない場合には、BBCT遊技中フラグは保持されて、BBCT遊技中の入賞確率テーブルを用いた遊技が続行される。

【図面の簡単な説明】

【0051】

【図1】本発明の実施に係る遊技機を示す正面図である。

【図2】本発明の実施に係る遊技機の内部構造を示す正面図である。

【図3】本発明の実施に係る遊技機の概略ブロック図である。

【図4】本発明の実施に係る遊技機の内部抽選役と配当の関係を示す表である。

【図5】本発明の実施に係る遊技機の主な当選役の内部当選確率と状態比率を示す図である。 10

【図6】本発明の実施に係る遊技機のある設定段階における設定値を例示した抽選確率テーブルである。

【図7】本発明の実施に係る遊技機の設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図8】本発明の実施に係るメイン遊技処理のフローチャートである。

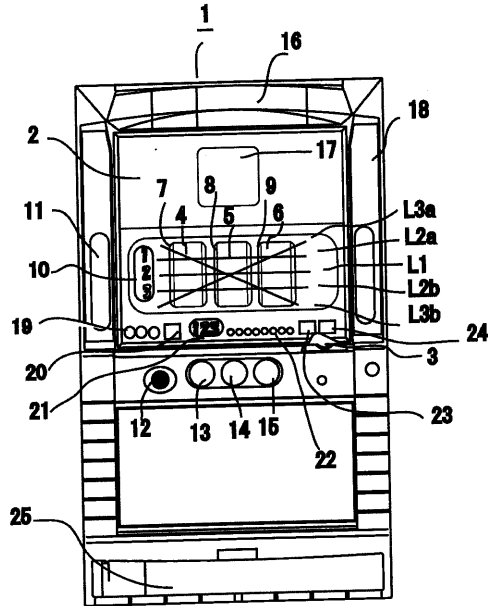
【図9】本発明の実施に係る遊技処理における入賞判定処理のフローチャートである。

【符号の説明】

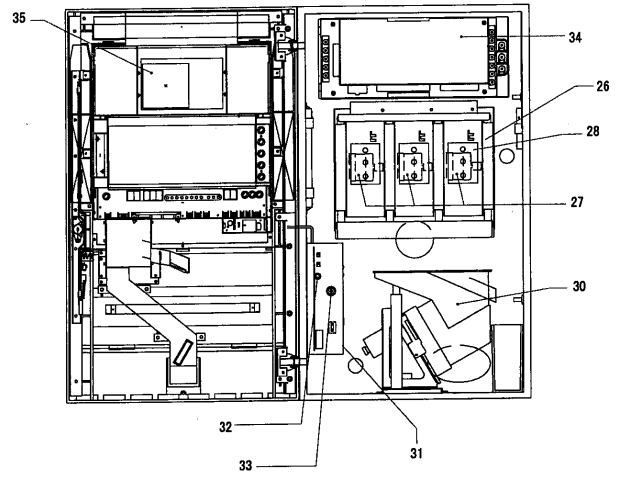
【0052】

- 1 ... スロットマシン
- 2 ... 前面パネル 20
- 3 ... メダル投入口
- 4、5、6 ... 第1、第2、第3リール
- 7、8、9 ... 表示窓
- 10 ... 入賞ライン表示ランプ
- 11 ... スピーカー
- 12 ... スタートレバー
- 13、14、15 ... リール停止ボタン
- 16 ... 上部ランプ
- 17 ... 液晶表示装置
- 18 ... サイドランプ 30
- 20 ... クレジット表示器
- 21 ... BET表示ランプ
- 25 ... メダル受皿
- 26 ... リールユニット
- 27 ... ステッピングモータ
- 28 ... ランプケース
- 29 ... バックライト
- 30 ... メダルホッパー
- 31 ... 電源ユニット
- 32 ... 設定段階設定スイッチ 40
- 32 ... 設定段キースイッチ
- 34 ... メイン制御基板
- 35 ... サブ制御基板

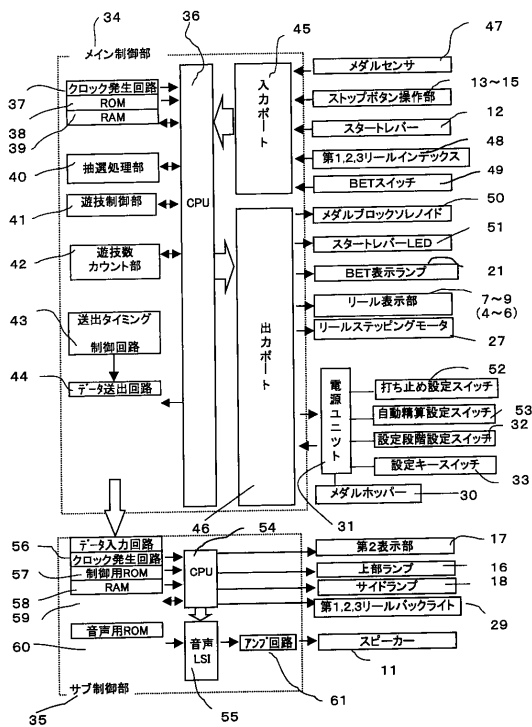
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

通常遊技中	BBRB遊技中	BBCT遊技中	RB中	SB中	SCT中
抽選役 払出し	抽選役 払出し	抽選役 払出し	抽選役 払出し	抽選役 払出し	抽選役 払出し
BBRB				BBRB	
BBCT				BBCT	
RB		RB		RB	
SB		SB		SB	
SCT		SCT		SCT	
小役A 8	小役A 8	小役A 6	小役A 8	小役A 6	小役A 6
小役B 10	小役B 10	小役B 10	小役B 10	小役B 10	小役B 15
小役C 15	小役C 15	小役C 15	小役C 15	小役C 15	小役C 15
小役D 2	小役D 2	小役D 2	小役D 2	小役D 2	小役D 15
リプレイ -	リプレイ -	リプレイ -	リプレイ -	リプレイ -	リプレイ -
	JAC				

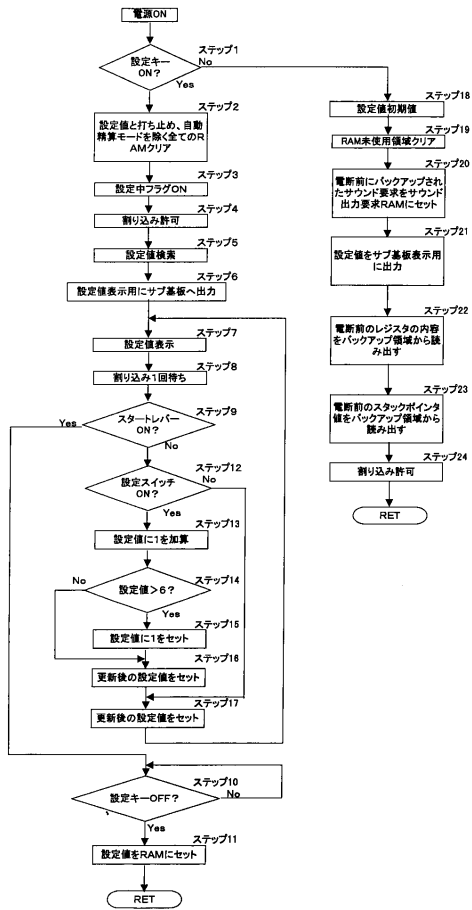
【図5】

	状態比率			異常状態	BBCT中
	BBRB確率	BBCT確率	RB確率		
設定1	1/70.47	1/78.02	1/1310.720	32.52%	67.48%
設定2	1/70.47	1/84.02	1/1310.720	34.16%	65.84%
設定3	1/70.47	1/91.02	1/1310.720	35.98%	64.02%
設定4	1/70.47	1/99.30	1/1310.720	38.01%	61.99%
設定5	1/70.47	1/104.03	1/1310.720	39.45%	60.55%
設定6	1/70.47	1/109.23	1/1310.720	41.30%	58.70%

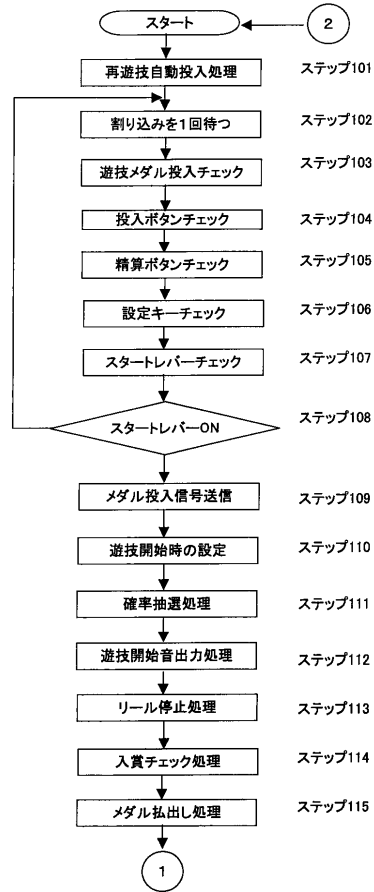
【図6】

遊技状態	通常遊技中		BBRB遊技中		BBCT遊技中		RB中		SB中		SCT中	
	内部当選確率	内部当選確率	内部当選確率	内部当選確率	内部当選確率	内部当選確率	内部当選確率	内部当選確率	内部当選確率	内部当選確率	内部当選確率	
収得遊技作動確率	800/85538	-	-	-	-	-	-	-	-	0/85538	-	-
第一賞確率	50/85538	-	-	50/85538	-	-	-	-	-	0/85538	-	0/85538
第二賞確率	100/85538	-	-	100/85538	-	-	-	-	-	0/85538	-	0/85538
第三賞確率	150/85538	-	-	150/85538	-	-	-	-	-	0/85538	-	0/85538
普通賞確率	300/85538	-	-	300/85538	-	-	-	-	-	0/85538	-	0/85538
小役A	800/85538	6700/85538	6700/85538	8700/85538	8700/85538	8700/85538	8700/85538	8700/85538	8700/85538	8700/85538	8700/85538	8700/85538
小役B	1000/85538	1000/85538	1000/85538	1000/85538	1000/85538	1000/85538	1000/85538	1000/85538	1000/85538	1000/85538	1000/85538	1000/85538
小役C	500/85538	4000/85538	4000/85538	5000/85538	5000/85538	5000/85538	5000/85538	5000/85538	5000/85538	5000/85538	5000/85538	5000/85538
小役D	8880/85538	48000/85538	48000/85538	8880/85538	8880/85538	8880/85538	8880/85538	8880/85538	8880/85538	8880/85538	8880/85538	8880/85538
リプレイ	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0/85538	-	0/85538
JAC	-	10000/85538	-	-	-	-	-	-	-	0/85538	-	0/85538

【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】

