

(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2008-18171

(P2008-18171A)

(43) 公開日 平成20年1月31日(2008.1.31)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 516D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2006-194457 (P2006-194457)
 (22) 出願日 平成18年7月14日 (2006.7.14)

(71) 出願人 597044139
 株式会社大都技研
 東京都台東区東上野一丁目1番14号
 (74) 代理人 100128934
 弁理士 横田 一樹
 (74) 代理人 100112689
 弁理士 佐原 雅史
 (72) 発明者 市岡 勲
 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【要約】

【課題】記憶容量の増大を招くことなく内部抽選の抽選結果に変化を持たせることができ、従来よりも遊技性を高めることができる遊技台を提供する。

【解決手段】遊技台は、数値発生手段から取得した数値と、抽選データとを用いた抽選により、複数種類の抽選結果の中からいずれかの抽選結果を決定する抽選結果決定手段を備えている。そして、複数種類の抽選結果には、少なくとも2種類の抽選結果が組み合わせられて構成される第1の抽選結果と、第1の抽選結果から特定の抽選結果を除いた残りの抽選結果で構成される第2の抽選結果と、を有する特別抽選結果が含まれ、抽選結果決定手段は、特別抽選結果の中から抽選結果を決定する場合に、第1の遊技状態では抽選結果を第1の抽選結果の中から決定し、第2の遊技状態では抽選結果を第2の抽選結果の中から決定する。

【選択図】 図6



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定範囲の数値を発生可能な数値発生手段と、

前記所定範囲の数値に対して、複数種類の抽選結果が対応付けされた抽選データが記憶された記憶手段と、

前記数値発生手段から取得した数値と、前記記憶手段に記憶された抽選データとを用いた抽選により、前記複数種類の抽選結果の中からいずれかの抽選結果を決定する抽選結果決定手段と、を備えた遊技台において、

前記複数種類の抽選結果には、

少なくとも 2 種類の抽選結果が組み合わされて構成される第 1 の抽選結果と、

10

前記第 1 の抽選結果から特定の抽選結果を除いた残りの抽選結果で構成される第 2 の抽選結果と、を有する特別抽選結果が含まれ、

前記抽選結果決定手段は、

前記特別抽選結果の中から前記抽選結果を決定する場合に、第 1 の遊技状態では前記第 1 の抽選結果を前記抽選結果とし、第 2 の遊技状態では前記第 2 の抽選結果を前記抽選結果とすることを特徴とする、

遊技台。

【請求項 2】

複数種類の図柄が施され、回転が可能な複数列の回転表示手段と、

前記複数列の回転表示手段の図柄の停止位置を制御する停止情報を記憶する停止情報記憶手段と、

20

前記抽選結果決定手段によって決定された抽選結果に応じて、前記停止情報記憶手段に記憶された停止情報を選択し、選択した停止情報に基づいて有効ライン上に図柄を停止させる停止制御手段と、をさらに備え、

前記第 1 の抽選結果は、

互いの特典が異なる第 1 の役および第 2 の役を有して構成され、

前記停止制御手段は、

前記第 1 の遊技状態において、前記第 1 の役に対応する図柄組合せを前記第 2 の役に対応する図柄組合せより優先して前記有効ライン上に停止させるように制御することを特徴とする、

30

請求項 1 記載の遊技台。

【請求項 3】

前記停止制御手段は、前記第 2 の役に対応する図柄組合せを前記有効ライン上に停止させないように制御することを特徴とする、

請求項 2 に記載の遊技台。

【請求項 4】

前記特定の抽選結果は、前記第 2 の役であることを特徴とする、

請求項 2 または 3 に記載の遊技台。

【請求項 5】

前記第 2 の役に対応して設定された特典は、前記第 1 の役に対応して設定された特典より遊技者にとって有利な特典であることを特徴とする、

40

請求項 1 ～ 4 のいずれかに記載された遊技台。

【請求項 6】

前記第 1 の抽選結果を構成する抽選結果の一部が、前記特別抽選結果が対応付けされる抽選データとは異なる抽選データに対応付けされていることを特徴とする、

請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載された遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン（パチスロ）やパチンコ等に代表される遊技台に関する。

50

【背景技術】

【0002】

従来の遊技台では、遊技台内部で行われる「内部抽選」によって入賞の当否が決定された後、この内部抽選の抽選結果に基づいて、リールや表示装置等で構成される可変表示装置の制御が行われる。

【0003】

このような従来の遊技台で一般的に行われる「内部抽選」では、遊技中に定められた所定の抽選タイミングで所定範囲の数値の中から抽出された数値（乱数）と、各々の入賞役に対応付けされた数値の範囲とを比較することによって、入賞の当否が決定される（例えば、特許文献1参照）。

10

【特許文献1】特開昭59-186580号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技台は、入賞役に対応付けされた数値の範囲が固定で、内部抽選の当選確率が固定であることから、内部抽選の抽選結果が単調に変化に乏しいものであった。そこで、内部抽選の抽選結果に変化を与え、入賞に対する遊技者の期待感に変化を持たせるべく、入賞役の当選確率を変化させるようにした遊技台が提案されているが、このような遊技台では、もっぱら入賞役に対応付けされた数値の範囲以外のハズレ領域を利用して特定の入賞役の当選確率を変化させるに留まり、その他の入賞役の当選確率が固定で、内部抽選の抽選結果は依然として変化に乏しいものであった。

20

【0005】

本発明は、このような問題点を解決するためになされたものであって、記憶容量の増大を招くことなく内部抽選の抽選結果に変化を持たせることができ、従来よりも遊技性を高めることができる遊技台を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技台は、所定範囲の数値を発生可能な数値発生手段と、前記所定範囲の数値に対して、複数種類の抽選結果が対応付けされた抽選データが記憶された記憶手段と、前記数値発生手段から取得した数値と、前記記憶手段に記憶された抽選データとを用いた抽選により、前記複数種類の抽選結果の中からいずれかの抽選結果を決定する抽選結果決定手段と、を備えた遊技台において、前記複数種類の抽選結果には、少なくとも2種類の抽選結果が組み合わせられて構成される第1の抽選結果と、前記第1の抽選結果から特定の抽選結果を除いた残りの抽選結果で構成される第2の抽選結果と、を有する特別抽選結果が含まれ、前記抽選結果決定手段は、前記特別抽選結果の中から前記抽選結果を決定する場合に、第1の遊技状態では前記第1の抽選結果を前記抽選結果とし、第2の遊技状態では前記第2の抽選結果を前記抽選結果とすることを特徴とする。

30

【0007】

本発明に係る遊技台によれば、1つの抽選データから、遊技状態に応じた複数の抽選結果を得ることができる。そのため、記憶容量の増大を招くことなく内部抽選の抽選結果に変化を持たせることができ、従来よりも遊技性を高めることができる。

40

【0008】

また、複数種類の図柄が施され、回転が可能な複数列の回転表示手段と、前記複数列の回転表示手段の図柄の停止位置を制御する停止情報を記憶する停止情報記憶手段と、前記抽選結果決定手段によって決定された抽選結果に応じて、前記停止情報記憶手段に記憶された停止情報を選択し、選択した停止情報に基づいて有効ライン上に図柄を停止させる停止制御手段と、をさらに備え、前記第1の抽選結果は、互いの特典が異なる第1の役および第2の役を有して構成され、前記停止制御手段は、前記第1の遊技状態において、前記第1の役に対応する図柄組合せを前記第2の役に対応する図柄組合せより優先して前記有効ライン上に停止させるように制御すれば、第1の抽選結果を構成する複数の役の優先順

50

位に基づいて回転表示手段の制御を行うことができる。

【0009】

また、前記停止制御手段は、前記第2の役に対応する図柄組合せを前記有効ライン上に停止させないように制御すれば、例えば、優先順位の低い役に入賞してしまうような誤入賞を確実に回避することができる。

【発明の効果】

【0010】

本発明に係る遊技台によれば、記憶容量の増大を招くことなく内部抽選の抽選結果に変化を持たせることができ、従来よりも遊技性を高めることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

10

【0011】

以下、図面を用いて、本発明の実施例1に係るスロットマシン（遊技台）について詳細に説明する。

【実施例1】

【0012】

＜全体構成＞

【0013】

まず、図1を用いて、本実施例1に係るスロットマシン100の全体構成について説明する。なお、図1はスロットマシン100の外観斜視図を示したものである。

【0014】

20

スロットマシン100は、略箱状の本体101と、この本体101の前面開口部に取り付けられた前面扉102とを有して構成されている。スロットマシン100の本体101の中央内部には、外周面に複数種類の図柄が所定コマ数だけ配置されたリールが3個（左リール110、中リール111、右リール112）収納され、スロットマシン100の内部で回転できるように構成されている。本実施例1において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形枠材に貼り付けられて各リール110～112が構成されている。リール110～112上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓113から縦方向に概ね3つ表示され、合計9つの図柄が見えるようになっている。そして、各リール110～112を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。なお、本実施例1では、3個のリールをスロットマシン100の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

30

【0015】

また、図柄表示窓113の外枠には、点滅や点灯などの点灯制御によって、後述する有効ラインや入賞ラインを報知するためのライン表示LED（図示省略）が配置されている。

【0016】

さらに、スロットマシン100内部において各々のリール110～112の近傍には、投光部と受光部からなる光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間を、リールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン114上に表示されるようにリール110～112を停止させる。

40

【0017】

入賞ライン表示ランプ120は、有効となる入賞ラインを示すランプである。有効となる入賞ラインは、スロットマシン100に投入されたメダルの数によって予め定まっている。5本の入賞ライン114のうち、例えば、メダルが1枚投入された場合、中段の水平入賞ラインが有効となり、メダルが2枚投入された場合、上段水平入賞ラインと下段水平入賞ラインが追加された3本が有効となり、メダルが3枚投入された場合、右下り入賞ラインと右上り入賞ラインが追加された5本が入賞ラインとして有効になる。なお、入賞ラ

50

イン 1 1 4 の数については 5 本に限定されるものではない。

【0018】

スタートランプ 1 2 1 は、リール 1 1 0 ～ 1 1 2 が回転することができる状態にあることを遊技者に知らせるランプである。再遊技ランプ 1 2 2 は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。告知ランプ 1 2 3 は、内部抽選において、特定の入賞役（例えば、BB（ビッグボーナス）やRB（レギュラーボーナス）等のボーナス）に内部当選していることを遊技者に知らせるランプである。メダル投入ランプ 1 2 4 は、メダルの投入が可能であることを知らせるランプである。

【0019】

払出枚数表示器 1 2 5 は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技回数表示器 1 2 6 は、メダル投入時のエラー表示や、ビッグボーナスゲーム中（BBゲーム中）の遊技回数、所定の入賞役の入賞回数等を表示するための表示器である。貯留枚数表示器 1 2 7 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。リールパネルランプ 1 2 8 は、演出用のランプである。

【0020】

メダル投入ボタン 1 3 0、1 3 1 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダルを所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施例 1 においては、メダル投入ボタン 1 3 0 が押下される毎に 1 枚ずつ最大 3 枚まで投入され、メダル投入ボタン 1 3 1 が押下されると 3 枚投入されるようになっている。メダル投入口 1 3 4 は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、メダル投入ボタン 1 3 0 又は 1 3 1 により電子的に投入することもできるし、メダル投入口 1 3 4 から実際のメダルを投入することもできる。

【0021】

精算ボタン 1 3 2 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されたメダル及びベットされたメダルを精算し、メダル払出口 1 5 5 よりメダル受皿 1 5 6 に排出するためのボタンである。メダル返却ボタン 1 3 3 は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。

【0022】

スタートレバー 1 3 5 は、遊技の開始操作を行うためのレバー型のスイッチである。すなわち、メダル投入口 1 3 4 に所望する枚数のメダルを投入して、スタートレバー 1 3 5 を操作すると、これを契機としてリール 1 1 0 ～ 1 1 2 が回転し、遊技が開始される。ストップボタン 1 3 7 ～ 1 3 9 は、スタートレバー 1 3 5 の操作によって回転を開始したリール 1 1 0 ～ 1 1 2 に対する停止操作を行うためのボタンであり、各リール 1 1 0 ～ 1 1 2 に対応して設けられている。そして、いずれかのストップボタン 1 3 7 ～ 1 3 9 を操作すると対応するいずれかのリール 1 1 0 ～ 1 1 2 が停止することになる。

【0023】

ドアキー 1 4 0 は、スロットマシン 1 0 0 の前面扉 1 0 2 のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。メダル払出口 1 5 5 は、メダルを払出すための払出口である。メダル受皿 1 5 6 は、メダル払出口 1 5 5 から払出されたメダルを溜めるための器である。なお、メダル受皿 1 5 6 は、本実施例 1 では発光可能な受皿を採用しており、以下受皿ランプと呼ぶこともある。

【0024】

上部ランプ 1 5 0、サイドランプ 1 5 1、中央ランプ 1 5 2、腰部ランプ 1 5 3、下部ランプ 1 5 4、受皿ランプ 1 5 6 は、遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。演出装置 1 5 7 は、例えば開閉自在な扉（シャッター）1 6 3 が前面に取り付けられた液晶表示装置を含み、この演出装置 1 5 7 には、例えば小役告知等の各種の情報が表示される。音孔 1 6 0 は、スロットマシン 1 0 0 内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。タイトルパネル 1 6 2 には、スロットマシン 1 0 0 を装飾するため

10

20

30

40

50

の図柄が描かれる。

【0025】

<制御部>

【0026】

次に、図2及び図3を用いて、このスロットマシン100の制御部の回路構成について詳細に説明する。

【0027】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部300と、主制御部300より送信されたコマンドに応じて各種機器を制御する副制御部400と、によって構成されている。

10

【0028】

<主制御部>

【0029】

まず、図2を用いて、スロットマシン100の主制御部300について説明する。なお、図2は主制御部300の回路ブロック図を示したものである。

【0030】

主制御部300は、主制御部300の全体を制御するための演算処理装置であるCPU310や、CPU310が各ICや各回路と信号の送受信を行うためのデータバス及びアドレスバスを備え、その他、以下に述べる構成を有する。クロック補正回路314は、水晶発振器311から発振されたクロックを分周してCPU310に供給する回路である。例えば、水晶発振器311の周波数が12MHzの場合に、分周後のクロックは6MHzとなる。CPU310は、クロック補正回路314により分周されたクロックをシステムクロックとして受け入れて動作する。

20

【0031】

また、CPU310には、センサやスイッチの状態を常時監視するためのタイマ割り込み処理の周期やモータの駆動パルスの送信周期を設定するためのタイマ回路315がバスを介して接続されている。CPU310は、電源が投入されると、データバスを介してROM312の所定エリアに格納された分周用のデータをタイマ回路315に送信する。タイマ回路315は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに、割り込み要求をCPU310に送信する。CPU310は、この割り込み要求を契機に、各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、CPU310のシステムクロックを6MHz、タイマ回路315の分周値を1/256、ROM312の分周用のデータを44に設定した場合、この割り込みの基準時間は、 $256 \times 44 \div 6 \text{ MHz} = 1.877 \text{ ms}$ となる。

30

【0032】

さらに、CPU310には、各ICを制御するためのプログラム、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの停止位置等の各種データを記憶しているROM312や、一時的なデータを保存するためのRAM313が接続されている。これらのROM312やRAM313については他の記憶手段を用いてもよく、この点は後述する副制御部400においても同様である。また、CPU310には、外部の信号を受信するための入力インタフェース360が接続され、割り込み時間ごとに入力インタフェース360を介して、スタートレバーセンサ321、ストップボタンセンサ322、メダル投入ボタンセンサ323、精算ボタンセンサ324、メダル払い出しセンサ326の状態を検出し、各センサを監視している。

40

【0033】

メダル投入センサ320は、メダル投入口134に投入されたメダルを検出するためのセンサである。スタートレバーセンサ321はスタートレバー135の操作を検出するためのセンサである。ストップボタンセンサ322はストップボタン137～139のいずれかが押された場合、どのストップボタンが押されたかを検出するためのセンサである。メダル投入ボタンセンサ323はメダル投入ボタン130、131のいずれかが押下され

50

た場合、どのメダル投入ボタンが押されたかを検出するためのセンサである。精算ボタンセンサ324は、精算ボタン132に設けられており、精算ボタン132が一回押されると、貯留されているメダル及びベットされているメダルが精算されて払い出されることになる。メダル払い出しセンサ326は、払い出されるメダルを検出するためのセンサである。

【0034】

CPU310には、更に、入力インタフェース361、出力インタフェース370、371がアドレスデコード回路350を介してアドレスバスに接続されている。CPU310は、これらのインタフェースを介して外部のデバイスと信号の送受信を行っている。入力インタフェース361には、インデックスセンサ325が接続されている。インデックスセンサ325は、各リール110～112の取付台の所定位置に設置されており、リール110～112に設けた遮光片がこのインデックスセンサ325を通過するたびにハイレベルになる。CPU310は、この信号を検出すると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。出力インタフェース370には、リールを駆動させるためのモータを制御するリールモータ駆動部330と、ホッパー（バケットにたまっているメダルをメダル払出口155から払出すための装置。図示省略。）のモータを駆動するためのホッパーモータ駆動部331と、遊技ランプ340（具体的には、入賞ライン表示ランプ120、スタートランプ121、再遊技ランプ122、告知ランプ123、メダル投入ランプ124等）と、7セグメント（SEG）表示器341（払出枚数表示器125、遊技回数表示器126、貯留枚数表示器127等）が接続されている。

【0035】

又、CPU310には、乱数発生回路317がデータバスを介して接続されている。

【0036】

乱数発生回路317は、水晶発振器311及び水晶発振器316から発振されるクロックに基づいて、一定の範囲内で値をインクリメントし、そのカウント値をCPU310に出力することのできるインクリメントカウンタであり、後述する入賞役の内部抽選をはじめ各種抽選処理に使用される。CPU310のデータバスには、副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェース371が接続されている。主制御部300と副制御部400との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部300は副制御部400へコマンドを送信するが、副制御部400から主制御部300へ何らかのコマンド等を送信することはできない。

【0037】

<副制御部>

【0038】

次に、図3を用いて、スロットマシン100の副制御部400について説明する。なお、図3は副制御部400の回路ブロック図を示したものである。

【0039】

副制御部400は、主制御部300より送信された主制御コマンド等に基づいて副制御部400の全体を制御する演算処理装置であるCPU410や、CPU410が各IC、各回路と信号の送受信を行うためのデータバス及びアドレスバスを備え、以下に述べる構成を有する。クロック補正回路414は、水晶発振器411から発振されたクロックを補正し、補正後のクロックをシステムクロックとしてCPU410に供給する回路である。

【0040】

また、CPU410にはタイマ回路415がバスを介して接続されている。CPU410は、所定のタイミングでデータバスを介してROM412の所定エリアに格納された分周用のデータをタイマ回路415に送信する。タイマ回路415は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに、割り込み要求をCPU410に送信する。CPU410は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

【0041】

10

20

30

40

50

また、CPU 410には、副制御部400の全体を制御するための命令及びデータ、ライン表示LEDの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータが記憶されたROM 412や、データ等を一時的に保存するためのRAM 413が各バスを介して接続されている。

【0042】

さらに、CPU 410には、外部の信号を送受信するための入出力インタフェース460が接続されており、入出力インタフェース460には、図柄表示窓113の外枠に配設され、点滅や点灯などの点灯制御によって有効ラインや入賞ラインを報知するためのライン表示LED 420、前面扉102の開閉を検出するための扉センサ421、RAM 413のデータをクリアにするためのリセットスイッチ422が接続されている。

10

【0043】

CPU 410には、データバスを介して主制御部300から主制御コマンドを受信するための入力インタフェース461が接続されており、入力インタフェース461を介して受信したコマンドに基づいて、遊技全体を盛り上げる演出処理等が実行される。また、CPU 410のデータバスとアドレスバスには、音源IC 480が接続されている。音源IC 480は、CPU 410からの命令に応じて音声の制御を行う。また、音源IC 480には、音声データが記憶されたROM 481が接続されており、音源IC 480は、ROM 481から取得した音声データをアンプ482で増幅させてスピーカ483から出力する。CPU 410には、主制御部300と同様に、外部ICを選択するためのアドレスデコード回路450が接続されており、アドレスデコード回路450には、主制御部300からのコマンドを受信するための入力インタフェース461、扉・液晶画面制御部490からの信号を入力するための入力インタフェース471、時計IC 423、7セグメント表示器440への信号を出力するための出力インタフェース472等が接続されている。

20

【0044】

時計IC 423が接続されていることで、CPU 410は、現在時刻を取得することが可能である。7セグメント表示器440は、スロットマシン100の内部に設けられており、たとえば副制御部400に設定された所定の情報を遊技店の係員等が確認できるようになっている。更に、出力インタフェース470には、デマルチプレクサ419が接続されている。デマルチプレクサ419は、出力インタフェース470から送信された信号を各表示部等に分配する。即ち、デマルチプレクサ419は、CPU 410から受信されたデータに応じて上部ランプ150、サイドランプ151、中央ランプ152、腰部ランプ153、下部ランプ154、リールパネルランプ128、タイトルパネルランプ170、受け皿ランプ156、払出口ストロボ171を制御する。タイトルパネルランプ170は、タイトルパネル162を照明するランプであり、払出口ストロボ171は、払い出し口の内側に設置されたストロボタイプのランプである。なお、CPU 410は、扉・液晶画面制御部490への信号送信は、デマルチプレクサ419を介して実施する。扉・液晶画面制御部490は、液晶表示装置157及び扉163を制御する制御部である。

30

【0045】

<図柄配列>

【0046】

次に、図4を用いて、上述の各リール110～112に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール（左リール110、中リール111、右リール112）に施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

40

【0047】

各リール110～112には、複数種類の図柄が所定コマ数（本実施例1では、番号0～20の21コマ）だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号0～20は、各リール110～112上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施例1では、左リール110の番号2のコマには「リプレイ（Rep）」の図柄、中リール111の番号1のコマには「ベル」の図柄、右リール112の番号3のコマには「7」の図柄、がそれぞれ配置されている。

50

【0048】

＜入賞役の種類＞

【0049】

次に、図5を用いて、スロットマシン100の入賞役の種類について説明する。

【0050】

スロットマシン100では、遊技状態毎に以下に説明する入賞役が採用されている。なお、各遊技状態における入賞役の種類は、本実施例1で示す入賞役に限定されるものではなく、任意に採用できることは言うまでもない。

【0051】

また、入賞役のうち、ビッグボーナス（BB1、BB2）およびシングルボーナス（SB）はボーナス遊技に移行する図柄として、また、再遊技（リプレイ）は新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる図柄として、それぞれ入賞役とは区別され「作動役」と呼ばれる場合があるが、本発明に係る「入賞役」には、作動役である、ビッグボーナス、シングルボーナス、再遊技が含まれる。

【0052】

さらに、本発明に係る「入賞」には、メダルの配当を伴わない作動役の図柄組合せが、有効化された入賞ライン114上に表示される場合も含まれ、例えば、ビッグボーナス、シングルボーナス、再遊技への入賞が含まれる。

【0053】

＜通常遊技＞

【0054】

図5（a）は、通常遊技（メダル3枚投入時、設定1）および通常遊技のRT（リプレイタイム）中における入賞役の図柄組合せと、入賞役の種類と、メダルの払出枚数（配当）を示した図である。

【0055】

通常遊技（通常時）およびRT（通常時RT）中に入賞役には、ビッグボーナス（BB1、BB2）と、小役（Fr1、Fr2、Ch）と、再遊技（Rep）がある。

【0056】

「ビッグボーナス（BB1、BB2）」は、入賞により特別遊技であるビッグボーナス遊技（BB遊技）が開始される作動役である。対応する入賞図柄組合せは、本実施例1の場合、BB1が「7-7-7」、BB2が「3-3-3」である。また、本実施例1ではBB1とBB2についてフラグ持越しを行う。すなわち、BB1またはBB2に内部当選すると、これを示すフラグが立つ（主制御部300のRAM313の所定のエリア内に記憶される）が、その遊技においてBB1またはBB2に入賞しなかったとしても、入賞するまでフラグが立った状態が維持され、次遊技以降でもBB1またはBB2に内部当選中とする。

【0057】

「小役（Fr1、Fr2、Ch）」は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役で、本実施例1の場合、Fr1は「スイカ-スイカ-スイカ」、Fr2は「ベル-ベル-ベル」、Chは「チェリー-any-any」である。対応する払出枚数は、同図に示す通りである。なお、「チェリー-any-any」の場合、左リール110の図柄が「チェリー」であればよく、中リール111と右リール112の図柄はどの図柄でもよい。

【0058】

「再遊技（Rep）」は、入賞により、次の遊技でメダルの投入を行うことなく遊技を行うことができる作動役であり、メダルの払出は行わない。なお、対応する入賞図柄組合せは、本実施例1の場合、「リプレイ-リプレイ-リプレイ」である。なお、通常遊技のRT（リプレイタイム）は、「再遊技（Rep）」の内部当選確率が通常遊技に比べて高く設定（通常時は「1/7.3」、通常時RTは「1/2.0」）されている。

【0059】

図6は、後述する内部抽選で用いられる抽選データのデータ構成を示した図である。

【0060】

同図に示される「Ch & BB 1」、「Ch & BB 2」、「Fr 1 & BB 1」、「Fr 1 & BB 2」、「Rep & BB 1」、「Rep & BB 2」は、重複役（または同時役）と呼ばれる入賞役である。この重複役は、それぞれ2種類の入賞役が組み合わせられて構成されており、重複役の内部当選により、2種類の入賞役に同時に内部当選することが可能となっている。なお、重複役（同時役）は、少なくとも2種類の入賞役が組み合わせられて構成されていればよく、重複役は3種類以上の入賞役が組み合わせられて構成されていてもよい。

【0061】

また、本実施例1では、重複役として同時に内部当選することが可能な入賞役、すなわち、再遊技（Rep）、ビッグボーナス（BB 1、BB 2）、小役（Fr 1、Ch）には、リールの停止制御に関して優先順位が付けられており、再遊技（Rep）の優先順位が一番高く、ボーナス、小役の順番（再遊技＞ボーナス＞小役）で優先順位が低くなっている。なお、この優先順位に基づいたリールの停止制御については後述する。

【0062】

<BB 1、BB 2 内部当たり中>

【0063】

図5（b）は、BB 1、BB 2 内部当たり中（BB 1、BB 2 のフラグ持ち越し中）の入賞役の図柄組合せと、入賞役の種類と、メダルの払出枚数（配当）を示した図である。

【0064】

BB 1、BB 2 内部当たり中に入賞役には、小役（Fr 1、Fr 2、Ch）と、再遊技（Rep）がある。なお、対応する図柄組合せとメダルの払出枚数は通常遊技と同じである。

【0065】

<BB遊技>

【0066】

図5（c）は、BB 1、BB 2 中（BB遊技中）の入賞役の図柄組合せと、入賞役の種類と、メダルの払出枚数（配当）を示した図である。

【0067】

本実施例1におけるBB 1、BB 2 中に入賞役には、小役（Fr 1、Fr 2、Ch）がある。なお、対応する図柄組合せとメダル払出枚数は通常遊技とほぼ同じであるが、小役（Fr 2）のメダルの払出枚数だけが通常遊技よりも多く設定されているとともに、小役（Fr 1）の内部当選確率が通常遊技よりも高く設定されている。

【0068】

<遊技状態の種類>

【0069】

次に、スロットマシン100の遊技状態の種類について説明する。

【0070】

スロットマシン100の遊技状態は、通常遊技と、BB遊技に大別される。

【0071】

BB遊技は、本実施例1では予め定めたメダル数を獲得した場合（例えば、入賞により獲得したメダル数が465枚を越えた場合）に終了する。また、本実施例1においては、通常遊技に行われる抽選に当選し、所定の図柄組み合わせ（例えば、BAR-BAR-BAR）が揃った場合には、再遊技の当選確率が通常遊技よりも高くなるように設定されたRTに制御される。なお、スロットマシン100がRTに制御される条件としては、所定の図柄組み合わせが揃った場合のほかに、BBゲーム終了時に行われる抽選に当選した場合や、ボーナスフラグが成立した場合や、特定のボーナス状態が終了した場合などを挙げることができる。

【0072】

<抽選データ>

【0073】

次に、上記図6を用いて、内部抽選に用いられる抽選データについて詳細に説明する。

【0074】

本実施例1に係る抽選データは、データ分類1-1、1-2、3-1～3-6の各項目に示されるように、1～17の抽選ブロックに区分された数値によって構成される。抽選データの各数値は所定の遊技回数における各入賞役やハズレの出現回数を示しており、実際の各入賞役の内部当選確率は、抽選データの各数値を、入賞役の内部抽選時に取得される乱数値の範囲の大きさ（本実施例1では65536）で除した値となる。

【0075】

また、抽選データの各数値には抽選結果（入賞役やハズレ）が対応付けされ、主制御部300のROM312の所定のエリア内に予め記憶される。例えば、抽選ブロック番号17の抽選データには、抽選結果として、小役（Ch）だけが対応付けされ、抽選ブロック番号16の抽選データには、抽選結果として、第1の抽選結果である重複役（Ch&BB1）と、第2の抽選結果である小役（Ch）の2種類が対応付けされている。なお、同図において入賞役の記載が無い空欄部分（例えば、マスク分類0（通常時）の抽選ブロック番号1）は、「ハズレ」を意味している。

【0076】

図6のデータ分類1-1の項目に示される数値は、1回の遊技に必要なメダルの投入枚数（規定枚数）が1枚の場合に使用される抽選データであり、例えば、抽選ブロック番号17に対応する抽選データは「1」、抽選ブロック番号9に対応する抽選データは「2000」である。

【0077】

また、データ分類1-2の項目に示される数値は、規定枚数が2枚の場合に使用される抽選データであり、抽選ブロック番号17に対応する抽選データは「1」、抽選ブロック番号9に対応する抽選データは「5000」である。

【0078】

さらに、データ分類3-1～3-6の項目に示される数値は、規定枚数が3枚の場合に使用される抽選データであるが、設定値によってさらに6種類に分類されている。例えば、抽選ブロック番号17に対応する抽選データは「819」で、設定1～設定6で共通である（後述する「共通抽選データ」に該当）。また、抽選ブロック番号16に対応する抽選データは各設定値で異なっており、設定1が8、設定2が9、設定3と設定4が10、設定5が11、設定6が12である（後述する「個別抽選データ」に該当）。

【0079】

また、各抽選データは、遊技媒体の賭け数（投入枚数）や設定値などの条件に対応して複数の区分に分類され、各区分で個別に用いられる「個別抽選データ」、および、各々の条件の間で（複数の区分の全てにおいて）共通して用いられる「共通抽選データ」のいずれか一方によって構成される。ここで、「設定値」とは、メダル（遊技媒体）の払出率を複数の段階に設定するための数値といい、一般的には、6段階の抽選確率に対応して設定1～設定6の設定値が存在し、遊技店の係員等はいずれか一つの設定値を任意に選択し、設定することが可能となっている。

【0080】

次に、図7および図8を用いて、これら個別抽選データおよび共通抽選データを具体的に説明する。

【0081】

図7（a）は、メダルの投入枚数が1枚または2枚の場合における共通抽選データおよび個別抽選データの一例を示した図である。

【0082】

同図（a）に示される個別抽選データは、遊技において設定される複数種類（この例では投入枚数1および投入枚数2の2種類）の賭け数（投入枚数）によって2種類の区分に分類されて各区分（投入枚数1と投入枚数2）で個別に用いられる抽選データであり、共

10

20

30

40

50

通抽選データは、複数種類の区分の全て（投入枚数 1 および投入枚数 2 の双方）において共通して用いられる抽選データである。

【0083】

また、図 8（a）は、メダルの投入枚数が 3 枚で設定値が設定 1～設定 6 の場合における共通抽選データおよび個別抽選データの一例を示した図である。

【0084】

同図（a）に示される個別抽選データは、遊技媒体の払出率を複数の段階（この例では設定 1～設定 6 の 6 段階）に設定可能な設定値によって複数段階の区分に分類されて各区分（設定 1～設定 6）で個別に用いられる抽選データであり、共通抽選データは、複数段階の区分の全て（設定 1～設定 6 の全て）において共通して用いられる抽選データである。上記図 6 に示されるように、ROM 312 の所定のエリア内には、さらに、各抽選ブロック 1～17 に対応付けられて、1 ビットの「参照データ切替えビット 1（共通抽選データと個別抽選データの切替え）」と、1 ビットの「参照データ切替えビット 2（上位バイト参照）」の各 2 ビット（計 34 ビット）のデータが記憶されている。なお、本実施例 1 では、「データ分類 1-1（規定枚数 1 枚）」および「データ分類 1-2（規定枚数 2 枚）」の各々に対応付けされた参照データ切替えビット 1 および 2 と、「データ分類 3-1～3-6（規定枚数 3 枚：設定 1～6）」に対応付けされた参照データ切替えビット 1 および 2 の 2 種類（計 68 ビット）が存在する。

【0085】

図 7（b）は、メダルの投入枚数が 1 枚または 2 枚の場合における参照データ切替えビット 1 の一例を示した図であり、図 8（b）は、メダルの投入枚数が 3 枚で設定値が設定 1～設定 6 の場合における参照データ切替えビット 1 の一例を示した図である。

【0086】

この「参照データ切替えビット 1」は、後述する抽選処理において、共通抽選データおよび個別抽選データの 2 種類の抽選データの切替えが必要か否かを示す情報として使用される。具体的には、参照データ切替えビット 1 が「0」の場合には、抽選処理において参照する抽選データの種類を切替えることなく、前回参照した抽選データと同一種類の抽選データを参照すべきことを示している。一方、参照データ切替えビット 1 が「1」の場合には、抽選処理において参照する抽選データの種類を切替えて、前回参照した抽選データとは異なる種類の抽選データを参照すべきことを示している。

【0087】

また、「参照データ切替えビット 2」は、抽選データに上位バイトが存在するか否かを示す情報である。具体的には、参照データ切替えビット 2 が「0」の場合には、抽選データには上位バイトが存在せず、抽選データは 1 バイトであることを示している。一方、参照データ切替えビット 2 が「1」の場合には、抽選データには上位バイトが存在し、抽選データは 2 バイトであることを示している。例えば、データ分類 3-1～3-6（規定枚数 3 枚：設定 1～6）における抽選ブロック 17 の参照データ切替えビット 2 は「1」に設定されており、抽選ブロック 17 の共通抽選データには上位バイトが存在し、共通抽選データが 2 バイト（この例では 10 進数で 819）で構成されていることを示している。

【0088】

<主制御部メイン処理>

【0089】

次に、図 9 を用いて、主制御部 300 のメイン処理について説明する。なお、同図は、主制御部 300 のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0090】

遊技の基本的制御は、主制御部 300 の Main CPU 310 が中心になって行い、電源断等を検知しないかぎり、Main CPU 310 が同図の主制御部メイン処理を繰り返し実行する。

【0091】

スロットマシン 100 に電源が投入されると、まず、各種の初期化処理が実行され、そ

10

20

30

40

50

の後、主制御部メイン処理のステップS101では、メダル投入に関する処理を行う。ここでは、メダルの投入の有無をチェックし、投入されたメダルの枚数に応じて入賞ライン表示ランプ120を点灯させる。なお、前回の遊技で再遊技に入賞した場合はメダルの投入が不要である。

【0092】

ステップS102では、遊技のスタート操作に関する処理を行う。ここでは、スタートレバー135が操作されたか否かのチェックを行い、スタート操作されたと判断した場合は、投入されたメダル枚数を確定する。

【0093】

ステップS103では、有効な入賞ライン114を確定する。

10

【0094】

ステップS104では、乱数発生器317で発生させた乱数を取得する。

【0095】

ステップS105では、ステップS104において乱数発生器317から取得した乱数値と、ROM312に記憶された抽選データを用いた抽選処理（詳細は後述）により、役の内部抽選を行う。そして、内部抽選の結果、複数種類の役の中からいずれか一つの役の種類が決定され、内部当選した役のフラグが内部的にONになる。

【0096】

ステップS106では、リール回転開始処理により、全リール110～112の回転を開始させる。この際、ステップS105の内部抽選結果等に基づき、停止制御テーブル選択テーブルを参照し、いずれか一つのリール停止制御テーブルを選択する。

20

【0097】

ステップS107では、リール停止制御処理により、押されたストップボタン137～139に対応するリール110～112の回転を停止させる。この際、各リール110～112を、ステップS106で選択したリール停止制御テーブルに基づいて停止させる。

【0098】

ステップS108では、ストップボタン137～139が押されることによって停止した図柄の入賞判定を行う。ここでは、有効化された入賞ライン114上に、内部当選した入賞役又はフラグ持越し中の入賞役に対応する入賞図柄組合せが揃った（表示された）場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効化された入賞ライン114上に、「リプレイーリプレイーリプレイ」が揃っていたならばリプレイ入賞と判定する。また、入賞した入賞役に対応するフラグがリセットされる。

30

【0099】

ステップS109では、メダル払出処理を行う。このメダル払出処理では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを払い出す。

【0100】

ステップS110では、遊技状態制御処理を行う。この遊技状態制御処理では、遊技状態を移行するための制御が行われ、例えば、BB入賞の場合に次回からBBゲームを開始できるよう準備し、それらの最終遊技では、次回から通常遊技が開始できるよう準備する。

40

【0101】

以上により1ゲームが終了し、以降、主制御部メイン処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【0102】

<抽選処理>

【0103】

次に、図10を用いて、上記主制御部メイン処理における抽選処理（ステップS105）について説明する。なお、同図は、抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【0104】

この抽選処理では、上述の抽選データを用いて、入賞役の内部抽選処理を行う。

50

【0105】

ステップS201では、メダルの投入枚数と現在の設定値に基づいて、データ分類に関する情報（参照データ切替えビット1および2の格納先アドレス、共通抽選データの格納先アドレス、個別抽選データの格納先アドレス）を取得する。

【0106】

ステップS202では、抽選ブロック数（本実施例1では17）を取得する。

【0107】

ステップS203では、上述のステップS104において乱数発生器317から取得した乱数を取得する。

【0108】

ステップS204では、乱数抽選処理を行う（詳細は後述）。

【0109】

ステップS205では、図11に示されるようなマスクデータテーブルを用いて、ステップS204の乱数抽選処理において決定された抽選ブロック番号に基づいて、分割値アドレスと分割数を取得する。

【0110】

ステップS206では、抽選ブロック番号および遊技状態に基づいて、抽選マスクグループ番号（本実施例1ではA、A'、B、B'、C'、D、D'、E、H'のいずれか1つ）と分割後ブロック番号（本実施例1では0、1、2、3のいずれか1つ）を取得する。

【0111】

例えば、通常遊技中の乱数抽選処理で抽選ブロック番号が「7」に決まった場合を考えると、マスク分類が0（通常時）で抽選ブロック番号が7であるから、マスクデータテーブルの中から、抽選マスクグループ番号として「D」が、また、分割後ブロック番号として「1」がそれぞれ取得される。なお、遊技状態がRT中の場合も、マスク分類が1（通常時RT中）で抽選ブロック番号が7であるから、マスクデータテーブルの中から、抽選マスクグループとして「D」が、また、分割後ブロック番号として「1」がそれぞれ取得される。

【0112】

一方、BB1、BB2内部当たり中の乱数抽選処理で抽選ブロック番号が「7」に決まった場合を考えると、マスク分類が2（BB1、BB2内部当たり中）で抽選ブロック番号が7であるから、マスクデータテーブルの中から、抽選マスクグループとして「D'」が、また、分割後ブロック番号として「1」がそれぞれ取得される。なお、遊技状態がBB1、BB2中の場合も、マスク分類が3（BB中1、2）で抽選ブロック番号が7であるから、マスクデータテーブルの中から、抽選マスクグループとして「D'」が、また、分割後ブロック番号として「1」がそれぞれ取得される。

【0113】

ステップS207では、図12に示されるような条件装置コードデータテーブルを用いて、抽選マスクグループ番号および分割後ブロック番号に基づいて、条件装置コードを取得する。例えば、通常遊技中やRT中に抽選ブロック番号が「7」に決まった場合（抽選マスクグループ番号が「D」で、分割後ブロック番号が「1」の場合）には、条件装置コードデータテーブルの中から、条件装置コードとして「Rep & BB1」が取得される。

【0114】

また、抽選マスクグループ番号が'（ダッシュ）が付いた英字である場合（例えば、抽選マスクグループ番号がD'の場合）には、分割後ブロック番号に関わらず分割後ブロック番号が0の場合における条件装置コードを取得する。したがって、本実施例1では、BB1、BB2内部当たり中やBB1、BB2中に抽選ブロック番号が「7」に決まった場合（抽選マスクグループ番号が「D'」で、分割後ブロック番号が「1」の場合）には、条件装置コードデータテーブルの中から、条件装置コードとして、分割後ブロック番号0に対応する「Rep」が取得される。

10

20

30

40

50

【0115】

このように、本実施例1に係る抽選データ（共通抽選データや個別抽選データ）は、抽選ブロック番号、抽選マスクグループ番号、分割後ブロック番号などによって、条件装置コード（抽選結果を表すコード）に対応付けされている。また、これらの抽選データの中には、第1の抽選結果と第2の抽選結果の2つの抽選結果を有する特別抽選結果に対応付けされた抽選データがあり、例えば、上述の抽選ブロック番号7の抽選データは、第1の抽選結果である重複役（Rep & BB1）と、第2の抽選結果である再遊技（Rep）の2種類の入賞役（抽選結果）に対応付けされている。

【0116】

ステップS208では、ステップS207で取得した条件装置コードを抽選結果としてRAM313に格納した後、処理を終了する。

10

【0117】

<乱数抽選処理>

【0118】

次に、図13を用いて、上記抽選処理における乱数抽選処理（ステップS204）について説明する。なお、同図は、乱数抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【0119】

ステップS301では、参照データ切替えビット1を参照する。

【0120】

ステップS302では、参照データ切替えビット1が「1」であるか否か、すなわち、参照データ切替えがあるか否かを判定する。そして、参照データ切替えがある場合にはステップS303に進み、そうでない場合にはステップS304に進む。

20

【0121】

ステップS303では、抽選データの参照先アドレスを切替える。具体的には、前回の参照先アドレスが共通抽選データの格納先アドレスであった場合には参照先アドレスを個別抽選データの格納先アドレスに切替え、前回の参照先アドレスが個別抽選データの格納先アドレスであった場合には参照先アドレスを共通抽選データの格納先アドレスに切替える。

【0122】

例えば、上記図7（b）の例では、抽選ブロック番号17の参照データ切替えビット1は「1」であるため、抽選データの参照先は、初期値である個別抽選データから共通抽選データに切替えられ、同図（a）に示されるように、共通抽選データである「1」が抽選ブロック番号17の抽選データとして参照される。また、抽選ブロック番号10～16に対応する参照データ切替えビット1は「0」であるため、抽選データ16→抽選データ15→・・・抽選データ11→抽選データ10の間は抽選データの種別が切替えられることなく、共通抽選データが抽選データとして参照される。更に、抽選ブロック番号9の参照データ切替えビット1は「1」であるため、抽選データの参照先は、共通抽選データから個別抽選データに切替えられ、投入枚数が1枚の場合には個別抽選データである「2000」が、投入枚数が2枚の場合には個別抽選データである「5000」が、それぞれ抽選ブロック番号9の抽選データとして参照される。以下、抽選ブロック番号1～8についても同様にして、参照データ切替えビット1の値が抽選ブロック番号の降順に参照され、参照データ切替えビット1の値に基づいて共通抽選データまたは個別抽選データが抽選データとして参照される。

30

40

【0123】

同様に、上記図8（b）の例では、抽選ブロック番号17の参照データ切替えビット1は「1」であるため、抽選データの参照先は、初期値である個別抽選データから共通抽選データに切替えられ、同図（a）に示されるように、共通抽選データである「819」が抽選ブロック番号17の抽選データとして参照される。また、抽選ブロック番号16の参照データ切替えビット1は「1」であるため、抽選データの種別は共通抽選データから個別抽選データに切替えられ、設定1の場合には個別抽選データの「8」が、設定2の場合

50

には個別抽選データの「9」が、設定3および4の場合には個別抽選データの「10」が、設定5の場合には個別抽選データの「11」が、設定6の場合には個別抽選データの「12」が、それぞれ抽選ブロック番号16の抽選データとして参照される。以下、抽選ブロック番号1～15についても同様にして、参照データ切替えビット1の値が抽選ブロック番号の降順に参照され、参照データ切替えビット1の値に基づいて共通抽選データまたは個別抽選データが抽選データとして参照される。

【0124】

図13に戻って、ステップS304では、設定されている抽選データアドレスに基づいて、抽選データの下位バイトを取得する。

【0125】

ステップS305では、参照データ切替えビット2を参照した後、この参照データ切替えビット2が「1」であるか否か、すなわち、抽選データに上位バイトのデータあるか否かを判定する。そして、抽選データに上位バイトのデータがある場合にはステップS306に進み、そうでない場合にはステップS307に進む。

【0126】

ステップS306では、抽選データの上位バイトを取得する。

【0127】

ステップS307では、ステップS304およびステップS306で取得した抽選データと、上記抽選処理のステップS203で取得した条件装置抽選用乱数を加算する。

【0128】

ステップS308では、キャリーが発生したか否か、すなわち、ステップS307の加算の結果、オーバーフローが発生したか否かを判定する。そして、キャリーが発生した場合にはステップS309に進み、そうでない場合には抽選ブロックの番号を1つ減算した後、ステップS301に戻って処理を継続する。

【0129】

ステップS309では、キャリー発生時における抽選ブロックの番号を取得した後、処理を終了する。

【0130】

<リール停止制御処理>

【0131】

次に、図11、図12、図14を用いて、主制御部メイン処理におけるリール停止制御処理（ステップS107）を具体的に説明する。

【0132】

例えば、通常遊技中やRT中の抽選処理で抽選ブロック番号が「7」に決まった場合には、上述の通り、マスクデータテーブルの中から、抽選マスクグループとして「D」が、また、分割後ブロック番号として「1」がそれぞれ取得される。その結果、条件装置コードデータテーブルの中から、条件装置コードとして「Rep & BB1」が取得され、重複役（Rep & BB1）に内部当選する。

【0133】

ところで、本実施例1では上述の通り、重複役として同時に内部当選することが可能な入賞役には、リールの停止制御に関して優先順位が付けられており、再遊技、ボーナス、小役の順番（再遊技（Rep）>ボーナス（BB1、BB2）>小役（Fr1、Fr2、Ch））で優先順位が低くなっている。

【0134】

したがって、重複役（Rep & BB1）に内部当選した場合には、BB1よりもRepの方が優先順位が高いため（Rep > BB1）、図14（a）に示されるように、通常時や通常時RT時は、ROM312に記憶された停止制御テーブル選択テーブルTB1の中から、Repに対応する図柄の組合せ「リプレーリプレーリプレイ」が図柄表示窓113上に揃うようなリール停止制御テーブルT1が参照され、このリール停止制御テーブルT1に基づいてリール110～113の停止制御が行われる。

10

20

30

40

50

【0135】

一方、BB1、BB2内部当たり中やBB1、BB2中の抽選処理で抽選ブロック番号が「7」に決まった場合には、上述の通り、マスクデータテーブルの中から、抽選マスクグループとして「D'」が、また、分割後ブロック番号として「1」がそれぞれ取得される。その結果、条件装置コードデータテーブルの中から、条件装置コードとして「Rep」が取得され、再遊技（Rep）に内部当選する。この場合には、図14（a）に示されるように、停止制御テーブル選択テーブルTB2の中から、Repに対応する図柄の組合せ「リプレーリプレーリプレー」が図柄表示窓113上に揃うようなリール停止制御テーブルT2が参照され、このリール停止制御テーブルT2に基づいてリール110～113の停止制御が行われる。なお、リール停止制御テーブルT1とリール停止制御テーブルT2とは、両者ともRepに対応する図柄の組合せ「リプレーリプレーリプレー」が図柄表示窓113上に揃うようなリール停止制御テーブルであるので、リール停止制御テーブルT2に換えてリール停止制御テーブルT1が設定されるようにしてもよい。

10

【0136】

また、例えば、通常遊技中やRT中の抽選処理で抽選ブロック番号が「16」に決まった場合には、マスクデータテーブルの中から、抽選マスクグループとして「A」が、また、分割後ブロック番号として「1」がそれぞれ取得される。その結果、条件装置コードデータテーブルの中から、条件装置コードとして「Ch&BB1」が取得され、重複役（Ch&BB1）に内部当選する。

20

【0137】

このように、重複役（Ch&BB1）に内部当選した場合には、ChよりもBB1の方が優先順位が高いため（BB1>Ch）、図14（b）に示されるように、通常時や通常時RT時は、停止制御テーブル選択テーブルTB1の中から、BB1に対応する図柄の組合せ「7ー7ー7」、または、小役（Ch）に対応する図柄の組合せ「チェリーanyany」が図柄表示窓113上に揃うようなリール停止制御テーブルT3が参照され、このリール停止制御テーブルT3に基づいてリール110～113の停止制御が行われる。

【0138】

一方、BB1、BB2内部当たり中やBB1、BB2中の抽選処理で抽選ブロックの番号が「16」に決まった場合には、マスクデータテーブルの中から、抽選マスクグループとして「A'」が、また、分割後ブロック番号として「1」がそれぞれ取得される。その結果、条件装置コードデータテーブルの中から、条件装置コードとして「Ch」が取得され、スロットマシン100は、小役（Ch）に内部当選した状態となる。この場合には、停止制御テーブル選択テーブルTB2の中から、小役（Ch）に対応する図柄の組合せ（チェリーanyany）が図柄表示窓113上に揃うようなリール停止制御テーブルT4が参照され、このリール停止制御テーブルT4に基づいてリール110～113の停止制御が行われる。

30

【0139】

以上説明したように、本実施例1に係るスロットマシン100は、所定範囲（本実施例1では0～65535）の数値を発生可能な数値発生手段（本実施例1では乱数発生器317）と、所定範囲の数値に対して、複数種類の抽選結果（本実施例1では入賞役やハズレ）が対応付けされた抽選データが記憶された記憶手段（本実施例1ではROM312）と、乱数発生器317から取得した数値（乱数値）と、ROM312に記憶された抽選データとを用いた抽選により、複数種類の抽選結果の中からいずれかの抽選結果を決定する抽選結果決定手段（本実施例1では抽選処理）と、を備え、複数種類の抽選結果には、少なくとも2種類の抽選結果が組み合わされて構成される第1の抽選結果（本実施例1では重複役）と、第1の抽選結果から特定の抽選結果（本実施例1ではボーナス（BB1、BB2））を除いた残りの抽選結果で構成される第2の抽選結果（本実施例1では小役または再遊技役）と、を有する特別抽選結果（本実施例1では、抽選ブロック番号5、6、7、11、12、15、16に対応する入賞役）が含まれ、抽選結果決定手段は、特別抽選

40

50

結果の中から抽選結果を決定する場合に、第1の遊技状態（本実施例1では通常時または通常時RT中）では第1の抽選結果を抽選結果とし、第2の遊技状態（本実施例1ではBB1、BB2内部当たり中、または、BB1、BB2中）では第2の抽選結果を抽選結果とする。

【0140】

本実施例1に係るスロットマシン100によれば、1つの抽選データから、遊技状態に応じた複数の抽選結果を得ることができる（例えば、抽選ブロック番号16に対応する抽選データからは、重複役（Ch & BB1）と小役（Ch）という複数の抽選結果を得ることができる）。そのため、記憶容量の増大を招くことなく内部抽選の抽選結果に変化を持たせることができ、従来よりも遊技性を高めることができる。

10

【0141】

また、複数種類の図柄が施され、回転が可能な複数列の回転表示手段（本実施例1ではリール110～112）と、複数列のリール110～112の図柄の停止位置を制御する停止情報（本実施例1では停止制御テーブル選択テーブル）を記憶する停止情報記憶手段（本実施例1ではROM312）と、抽選結果決定手段によって決定された抽選結果に応じて、停止情報記憶手段に記憶された停止情報を選択し、選択した停止情報に基づいて有効ライン上に図柄を停止させる停止制御手段（本実施例1ではリール停止制御処理）と、をさらに備え、第1の抽選結果は、互いの特典が異なる第1の役および第2の役を有して構成され（例えば、重複役（Rep & BB1）は、互いの特典が異なるRep（第1の役）とBB1（第2の役）を有して構成される）、停止制御手段は、第1の遊技状態において、第1の役に対応する図柄組合せを第2の役に対応する図柄組合せより優先して有効ライン上に揃えるように制御する（例えば、通常遊技においてはRepをBB1より優先して停止させる）ため、重複役を構成する複数の入賞役の優先順位に基づいてリール110～112の制御を行うことができる。

20

【0142】

なお、この場合に、停止制御手段は、第2の役（BB1）に対応する図柄組合せを有効ライン上に停止させることも可能であるが、第2の役（BB1）に対応する図柄組合せを有効ライン上に停止させないように制御すれば、例えば、優先順位の低い入賞役に入賞してしまうような誤入賞を確実に回避することができる。

【実施例2】

30

【0143】

次に、本発明の実施例2に係るスロットマシンについて詳細に説明する。なお、重複した説明を避けるため、以下、上記実施例1に係るスロットマシン100と異なる部分についてのみ説明する。

【0144】

<図柄配列>

【0145】

まず、図15を用いて、各リール110～112に施される図柄配列について説明する。

【0146】

40

各リール110～112には、複数種類の図柄が所定コマ数（番号0～20の21コマ）だけ配置されており、例えば、本実施例2では、左リール110の番号3のコマには「シングルボーナス（SB）」の図柄、中リール111の番号3のコマには「スイカ」の図柄、右リール112の番号3のコマには「7」の図柄、がそれぞれ配置されている。

【0147】

<入賞役の種類>

【0148】

次に、図16を用いて、本実施例2に係るスロットマシンの入賞役の種類について説明する。

【0149】

50

本実施例 2 に係るスロットマシンでは、遊技状態毎に以下に説明する入賞役が採用されている。なお、図 1 6 (b) に示される B B 1、B B 2 内部当たり中に入賞役、および、同図 (c) に示される B B 1、B B 2 中に入賞役については上記実施例 1 と同じであるため、その説明は省略する。

【 0 1 5 0 】

< 通常遊技 >

【 0 1 5 1 】

図 1 6 (a) は、通常遊技 (メダル 3 枚投入時、設定 1) および R T 中における入賞役の図柄組合せと、入賞役の種類と、メダルの払出枚数 (配当) を示した図である。

【 0 1 5 2 】

通常遊技および R T の入賞役には、ビッグボーナス (B B 1、B B 2) と、シングルボーナス (S B) と、小役 (F r 1、F r 2、C h) と、再遊技 (R e p) と、重複役があり、上記実施例 1 との差異は、入賞役としてシングルボーナス (S B) が追加されている点と、小役 (C h) に対応する図柄が「チェリー - a n y - a n y」から「a n y - a n y - チェリー」に変更されている点だけである。

【 0 1 5 3 】

「シングルボーナス (S B)」は、入賞によりシングルボーナス遊技 (S B 遊技) が開始される作動役である。対応する入賞図柄組合せは、本実施例 2 の場合「S B (または 7) - ベル - ベル」である。

【 0 1 5 4 】

< S B 遊技 >

【 0 1 5 5 】

図 1 6 (d) は、S B 遊技における入賞役の図柄組合せと、入賞役の種類と、メダルの払出枚数 (配当) を示した図である。

【 0 1 5 6 】

S B 中に入賞役には、小役 (F r 1、F r 2、C h) と、再遊技 (R e p) がある。なお、対応する図柄組合せとメダル払出枚数は通常遊技と同じであるが、小役 (F r 1) の内部当選確率が通常遊技よりも高く設定されている。

【 0 1 5 7 】

< 抽選データ >

【 0 1 5 8 】

図 1 7 (a) は、本実施例 2 に係るスロットマシンの抽選データのデータ構成の一部を示したものであり、同図には上記図 6 の抽選データと異なる部分のみを示している。

【 0 1 5 9 】

実施例 2 では、重複役として「S B & F r 2」が追加されており、抽選ブロック番号 9 には、この重複役 (S B & F r 2) と、小役 (F r 2) の 2 つの入賞役が対応付けされている。

【 0 1 6 0 】

次に、リール停止制御処理を具体的に説明する。

【 0 1 6 1 】

本実施例 2 では、通常遊技中や R T 中の抽選処理で抽選ブロック番号が「9」に決まった場合には、条件装置コードとして「S B & F r 2」が取得され、重複役 (S B & F r 2) に内部当選する。

【 0 1 6 2 】

ところで、本実施例 2 では、上記実施例 1 と同様に、重複役として同時に内部当選することが可能な入賞役には、リールの停止制御に関して優先順位が付けられており、再遊技、ボーナス、小役の順番 (再遊技 (R e p) > ボーナス (B B 1、B B 2、S B) > 小役 (F r 1、F r 2、C h)) で優先順位が低くなっている。

【 0 1 6 3 】

したがって、重複役 (S B & F r 2) に内部当選した場合には、F r 2 よりも S B の方

10

20

30

40

50

が優先順位が高いため（SB>Fr2）、図17（b）に示されるように、通常時や通常時RT時は、停止制御テーブル選択テーブルTB3の中から、SBに対応する図柄の組合せ「SB（または7）ーベルーベル」が図柄表示窓113上に揃うようなリール停止制御テーブルT5が参照され、このリール停止制御テーブルT5に基づいてリール110～113の停止制御が行われる。なお、本実施例2では、重複役（SB&Fr2）に内部当選した場合には、SBに対応する図柄組合せが必ず揃うように（SBに必ず入賞するように）リールの図柄配置等が構成されており、リールの停止制御が行われた結果としてハズレに該当することはない。そして、SBに入賞した場合、次の遊技では、図17（c）に示されるように、SB遊技が開始される。

【0164】

一方、BB1、BB2内部当たり中、BB1、BB2中、または、SB中の抽選処理で抽選ブロック番号が「9」に決まった場合には、条件装置コードとして「Fr2」が取得され、小役（Fr2）に内部当選する。この場合には、図17（b）に示されるように、停止制御テーブル選択テーブルTB4の中から、Fr2に対応する図柄の組合せ「ベルーベルーベル」が図柄表示窓113上に揃うようなリール停止制御テーブルT6が参照され、このリール停止制御テーブルT6に基づいてリール110～113の停止制御が行われる。なお、本実施例2では、小役（Fr2）に内部当選した場合には、Fr2に対応する図柄組合せが必ず揃うように（Fr2に必ず入賞するように）リールの図柄配置等が構成されており、リールの停止制御が行われた結果としてハズレに該当することはない。そして、Fr2に入賞した場合、図17（c）に示されるように、メダルが10枚払い出しされた後、次の遊技では、通常遊技が開始される。

【0165】

なお、本実施例2では、SB遊技における小役（Fr1）の内部当選確率は、通常遊技における小役（Fr1）の内部当選確率よりも高く設定されているが、その内部当選確率はほぼ同じであるため（例えば、SB遊技における小役（Fr1）の内部当選確率が1/12.3で、通常遊技における小役（Fr1）の内部当選確率が1/12.5）、1回のSB遊技において獲得できるメダルの枚数と、1回の通常遊技において獲得できるメダルの枚数はほぼ同じである。したがって、Fr2の入賞によりメダルが10枚払い出しされることを考慮すれば、Fr2を入賞させて次遊技にBB1、BB2内部当たり中の遊技を実行した場合の2遊技間で得られるメダルの枚数は、SBに入賞させて次遊技にSB遊技を実行した場合の2遊技間で得られるメダルの枚数よりも多いものとなり、BB1、BB2内部当たり中の内部抽選の抽選結果に変化をもたせることができ、従来よりも遊技性を高めることができる。

【0166】

以上説明したように、本実施例2に係るスロットマシンの重複役（SB&Fr2）は、互いの特典が異なる第1の役（SB）および第2の役（Fr2）を有して構成され、停止制御手段は、第1の遊技状態（通常時または通常RT中）において、第1の役に対応する図柄組合せ「SB（または7）ーベルーベル」を第2の役に対応する図柄組合せ「ベルーベルーベル」より優先して有効ライン上に揃えるように制御するため、重複役を構成する複数の入賞役の優先順位に基づいてリール110～112の制御を行うことができる。

【0167】

図18（a）は、本実施例2の入賞役に小役（Fr3）と重複役（SB&Fr2）を追加した抽選データのデータ構成を示した図である。

【0168】

この例では、小役（Fr3）の払出枚数は10枚に設定されており、小役（Fr2）と同じ配当となっている。また、小役（Fr3）に対応する図柄組合せは「ダブルベルーベルーベル」である（図18（b）参照）。なお、小役（Fr2）と小役（Fr3）は、停止操作に応じて小役（Fr2）に対応する図柄の組み合わせ及び小役（Fr3）に対応する図柄の組み合わせのいずれか一方を入賞ライン上に停止表示可能としている。例えば、図15の左リール110の図柄配置の構成を、番号13と番号18と番号20に「ダブル

ベル」を配置する。小役（F r 2）が内部当選している場合において左リール 1 1 0 の中段位置が番号 4 ～ 1 2 の範囲で停止操作があった場合は、番号 4、番号 6、または番号 1 1 の「ベル」を左リール 1 1 0 の中段位置に停止させるようにし、その後の停止操作に応じて中リール 1 1 1 と右リール 1 1 2 とは、中段位置に「ベル」を停止させるようにし、小役（F r 3）が内部当選している場合において左リール 1 1 0 の中段位置が番号 1 ～ 3、1 3 ～ 2 1 の範囲で停止操作があった場合は、番号 1 3、番号 1 8、または番号 2 0 の「ダブルベル」を左リール 1 1 0 の中段位置に停止させるようにし、その後の停止操作に応じて中リール 1 1 1 と右リール 1 1 2 とは、中段位置に「ベル」を停止させるようにする。これにより、遊技者は、取りこぼしのないように小役（F r 2）と小役（F r 3）の両者を狙いつつ遊技を進行させようとするが、小役（F r 2）と小役（F r 3）のいずれかに内部当選していることはわからないので、すべての小役（F r 2）と小役（F r 3）に対応する図柄の組み合わせを入賞ライン上に停止表示させるような遊技を実行させることはできない。

10

【0169】

この例において、通常遊技中や R T 中の抽選処理で抽選ブロック番号が「9」または「×」に決まった場合には、条件装置コードとして「S B & F r 2」または「S B & F r 3」が取得され、重複役（S B & F r 2）または（S B & F r 3）が内部当選する。

【0170】

この場合、F r 2（F r 3）よりも S B の方が優先順位が高いため、図 1 8（b）に示されるように、通常時、通常時 R T 時は、停止制御テーブル選択テーブル T B 5 の中から、S B に対応する図柄の組合せ「S B（または 7）ーベルーベル」が図柄表示窓 1 1 3 上に揃うようなリール停止制御テーブル T 7 が参照され、このリール停止制御テーブル T 7 に基づいてリール 1 1 0 ～ 1 1 3 の停止制御が行われる。なお、この例では、重複役（S B & F r 2）または重複役（S B & F r 3）に内部当選した場合には、S B に対応する図柄組合せが必ず揃うように（S B に必ず入賞するように）構成されており、ハズレに該当することはない。そして、S B に入賞した場合、次の遊技では、図 1 8（c）に示されるように、S B 遊技が開始される。

20

【0171】

一方、B B 1、B B 2 内部当たり中、B B 1、B B 2 中、または、S B 中の抽選処理で抽選ブロック番号が「9」に決まった場合には、条件装置コードとして「F r 2」が取得され、小役（F r 2）に内部当選する。この場合には、図 1 8（b）に示されるように、停止制御テーブル選択テーブル T B 6 の中から、F r 2 に対応する図柄の組合せ「ベルーベルーベル」、または、ハズレ出目（入賞役に対応する図柄組合せのいずれにも該当しない図柄組合せ）が図柄表示窓 1 1 3 上に揃うようなリール停止制御テーブル T 8 が参照され、このリール停止制御テーブル T 8 に基づいてリール 1 1 0 ～ 1 1 3 の停止制御が行われる。

30

【0172】

また、B B 1、B B 2 内部当たり中、B B 1、B B 2 中、または、S B 中の抽選処理で抽選ブロック番号が「×」に決まった場合には、条件装置コードとして「F r 3」が取得され、小役（F r 3）に内部当選する。この場合には、図 1 8（b）に示されるように、停止制御テーブル選択テーブル T B 7 の中から、F r 3 に対応する図柄の組合せ「ダブルベルーベルーベル」、または、ハズレ出目が図柄表示窓 1 1 3 上に揃うようなリール停止制御テーブル T 9 が参照され、このリール停止制御テーブル T 9 に基づいてリール 1 1 0 ～ 1 1 3 の停止制御が行われる。

40

【0173】

そして、F r 2 または F r 3 に入賞した場合、図 1 8（c）に示されるように、メダルが 1 0 枚払い出しされた後、次の遊技では、通常遊技が開始される。

【0174】

なお、この場合も、1 回の S B 遊技において獲得できるメダルの枚数と、1 回の通常遊技において獲得できるメダルの枚数はほぼ同じである。したがって、F r 2（または F r

50

3)の入賞によりメダルが10枚払い出しされることを考慮すれば、Fr2またはFr3を入賞させて次遊技に通常遊技を実行した場合の2遊技間で得られるメダルの枚数は、SBに入賞させて次遊技にSB遊技を実行した場合の2遊技間で得られるメダルの枚数よりも多いものとなり、BB1、BB2内部当たり中など内部抽選の抽選結果に変化をもたせることができ、従来よりも遊技性を高めることができる。さらに、特定の条件を満たした場合(例えば、BB内部当たり中)は、内部当選役を報知する演出態様を設定することで、遊技者は内部当選役を知ることができるようになり、すべての小役(Fr2)と小役(Fr3)を取りこぼしなく入賞させることができる。

【実施例3】

【0175】

10

次に、本発明の実施例3に係るスロットマシンについて詳細に説明する。

【0176】

本実施例3に係るスロットマシンは、上記実施例2に係るスロットマシンの抽選データの一部を変更したものであるため、以下、変更部分についてのみ説明する。

【0177】

図19(a)は本実施例3に係るスロットマシンの抽選データの一部のデータ構成を示した図である。

【0178】

本実施例3では、通常遊技中やSB中の抽選処理で抽選ブロック番号が「9」に決まった場合には、条件装置コードとして「Rep & SB」が取得され、重複役(Rep & SB)に内部当選する。

20

【0179】

この場合、SBよりもRepの方が優先順位が高いため、図19(b)に示されるように、通常時やSB中は、停止制御テーブル選択テーブルTB8の中から、Repに対応する図柄の組合せ「リプレーリプレーリプレイ」が図柄表示窓113上に揃うようなリール停止制御テーブルT10が参照され、このリール停止制御テーブルT10に基づいてリール110～113の停止制御が行われる。なお、この例では、重複役(Rep & SB)に内部当選した場合には、Repに対応する図柄組合せが必ず揃うように(Repに必ず入賞するように)リールの図柄配置等が構成されており、リールの停止制御が行われた結果としてハズレに該当することはない。そして、Repに入賞した場合、次の遊技では、図19(c)に示されるように、通常遊技が開始される。

30

【0180】

また、BB1、BB2内部当たり中やBB1、BB2中の抽選処理で抽選ブロック番号が「9」に決まった場合には、条件装置コードとして「Rep」が取得され、Repが内部当選する。この場合には、通常時やSB中と同様にして、図19(b)に示されるように、停止制御テーブル選択テーブルTB8の中から、Repに対応する図柄の組合せ「リプレーリプレーリプレイ」が図柄表示窓113上に揃うようなリール停止制御テーブルT10が参照され、このリール停止制御テーブルT10に基づいてリール110～113の停止制御が行われる。そして、Repに入賞した場合、図19(c)に示されるように、次の遊技では、新たなメダルの投入を行うことなく通常遊技が開始される。

40

【0181】

一方、通常RT中の抽選処理で抽選ブロック番号が「9」に決まった場合には、条件装置コードとして「SB」が取得され、SBに内部当選する。この場合には、図19(b)に示されるように、停止制御テーブル選択テーブルTB9の中から、SBに対応する図柄の組合せ「SB(または7)ーベルーベルー」が図柄表示窓113上に揃うようなリール停止制御テーブルT11が参照され、このリール停止制御テーブルT11に基づいてリール110～113の停止制御が行われる。なお、この例では、SBに内部当選した場合には、SBに対応する図柄組合せが必ず揃うように(SBに必ず入賞するように)リールの図柄配置等が構成されており、リールの停止制御が行われた結果としてハズレに該当することはない。そして、SBに入賞した場合、次の遊技では、図19(c)に示されるように

50

、S B遊技が開始される。

【0182】

また、通常R T中の抽選処理で抽選ブロック番号が「10」に決まった場合には、条件装置コードとして「Rep」が取得され、Repに内部当選する。したがって、抽選ブロック番号10に対応する抽選データの当選確率を、抽選ブロック番号9に対応する抽選データの当選確率よりも高く設定すれば、抽選ブロック番号9に対応する抽選データを変更することなく、R T中のRepの内部当選確率を、通常遊技中のRepの内部当選確率よりも高くすることができる。また、抽選ブロック番号9に対応するR T中の抽選データに、S Bのみを対応付けることによって、R T中にS Bに対応する図柄組合せが揃う頻度を通常遊技中より高くすることができる。

10

すなわち、本実施例3では、第1の抽選結果（本実施例3では「Rep & S B」）を構成する抽選結果の一部（本実施例3ではRep）が、特別抽選結果が対応付けされる抽選データ（抽選ブロック番号9に対応する抽選データ）とは異なる抽選データ（抽選ブロック番号10に対応する抽選データ）に対応付けされているため、特別抽選結果が対応付けされる抽選データを変更することなく、第1の抽選結果を構成する抽選結果（本実施例3ではS BやRep）の内部当選確率を変動させることができる。

なお、図16（d）では、S B中に設定された入賞役等は通常遊技に設定された入賞役等と同じとしていたが、この場合は、再遊技を入賞させて次遊技に通常遊技を実行した場合の2遊技間で得られるメダルの枚数は、S Bに入賞させて次遊技にS B遊技を実行した場合の2遊技間で得られるメダルの枚数よりも多い（次遊技に必要な3枚の投入が不要）こととなるので、通常時等の内部抽選の抽選結果に変化をもたせることができ、従来よりも遊技性を高めることができる。また、図16（d）でS B中に設定された入賞役のうちFr 2の内部当選確率を通常遊技での内部当選確率より高く（例えば、S B遊技におけるFr 2の内部当選確率が $1/3$ 、1で、通常遊技におけるFr 2の内部当選確率が $1/12$ 、3）すると、S Bに入賞させて次遊技にS B遊技を実行した場合の2遊技間で得られるメダルの枚数は、再遊技を入賞させて次遊技に通常遊技を実行した場合の2遊技間で得られるメダルの枚数よりも多いこととなり、通常R T中の内部抽選の抽選結果に変化をもたせることができ、従来よりも遊技性を高めることができる。

20

【0183】

なお、本発明に係る遊技台は、「複数種類の図柄が施された複数のリールと、このリールの回転を開始させるためのスタートレバーと、各々のリールに対応して設けられ、リールの回転を個別に停止させるためのストップボタンと、予め定められた役の内部当選の可否を抽選により判定する抽選手段と、この抽選手段の判定結果とストップボタンの操作に基づいて、リールを停止させるリール停止制御手段と、を備え、停止時のリールにより表示される図柄の組合せが、内部当選した役に対応して予め定められた図柄の組合せである場合に前記役に入賞するように構成されたスロットマシン」に好適であるが、上記実施例に示されるようなスロットマシンの構造等に限定されるものではない。

30

【0184】

従って、例えば、上記実施例においては、メダル（コイン）を遊技媒体としたスロットマシンの例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技球（例えば、パチンコ玉）を遊技媒体としたスロットマシン（いわゆるパロット）やパチンコ遊技機などにも適用可能である。

40

【産業上の利用可能性】

【0185】

本発明は、スロットマシンやパチンコなどに代表される遊技台に適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0186】

【図1】本発明の実施例1に係るスロットマシンの外観斜視図である。

【図2】同スロットマシンにおける主制御部の回路ブロック図である。

50

【図 3】同スロットマシンにおける副制御部の回路ブロック図である。

【図 4】同スロットマシンにおける各リールのリール帯に施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

【図 5】（a）通常遊技（メダル 3 枚投入時、設定 1）および通常遊技の R T 中における入賞役の図柄組合せと、入賞役の種類と、メダルの払出枚数（配当）を示した図である。

（b）B B 1、B B 2 内部当たり中における入賞役の図柄組合せと、入賞役の種類と、メダルの払出枚数（配当）を示した図である。（c）B B 1、B B 2 中における入賞役の図柄組合せと、入賞役の種類と、メダルの払出枚数（配当）を示した図である。

【図 6】内部抽選で用いられる抽選データのデータ構成を示した図である。

【図 7】（a）メダルの投入枚数が 1 枚または 2 枚の場合における共通抽選データおよび個別抽選データの一例を示した図である。（b）メダルの投入枚数が 1 枚または 2 枚の場合における参照データ切替えビット 1 の一例を示した図である。

【図 8】（a）メダルの投入枚数が 3 枚で設定値が設定 1～設定 6 の場合における共通抽選データおよび個別抽選データの一例を示した図である。（b）メダルの投入枚数が 3 枚で設定値が設定 1～設定 6 の場合における参照データ切替えビット 1 の一例を示した図である。

【図 9】同スロットマシンにおける主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 10】同スロットマシンにおける抽選処理のフローチャートである。

【図 11】同スロットマシンにおけるマスクデータテーブルを示した図である。

【図 12】同スロットマシンにおける条件装置コードデータテーブルを示した図である。

【図 13】同スロットマシンにおける乱数抽選処理のフローチャートである。

【図 14】（a）同スロットマシンにおけるリール停止テーブル T 1、T 2 を模式的に示した図である。（b）同スロットマシンにおけるリール停止テーブル T 3、T 4 を模式的に示した図である。

【図 15】本実施例 2 に係るスロットマシンにおける各リールのリール帯に施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

【図 16】（a）同スロットマシンの通常遊技（メダル 3 枚投入時、設定 1）および通常遊技の R T 中における入賞役の図柄組合せと、入賞役の種類と、メダルの払出枚数（配当）を示した図である。（b）B B 1、B B 2 内部当たり中における入賞役の図柄組合せと、入賞役の種類と、メダルの払出枚数（配当）を示した図である。（c）B B 1、B B 2 中における入賞役の図柄組合せと、入賞役の種類と、メダルの払出枚数（配当）を示した図である。（d）S B 遊技における入賞役の図柄組合せと、入賞役の種類と、メダルの払出枚数（配当）を示した図である。

【図 17】（a）同スロットマシンの内部抽選で用いられる抽選データの一部のデータ構成を示した図である。（b）同スロットマシンにおけるリール停止テーブル T 5、T 6 を模式的に示した図である。（c）同スロットマシンにおいて S B に入賞した場合と F r 2 に入賞した場合における遊技状態の変化を示した図である。

【図 18】（a）同スロットマシンの入賞役に小役（F r 3）と重複役（S B & F r 2）を追加した抽選データの一部のデータ構成を示した図である。（b）同スロットマシンにおけるリール停止テーブル T 7～T 9 を模式的に示した図である。（c）同スロットマシンにおいて S B に入賞した場合と F r 2、F r 3 に入賞した場合における遊技状態の変化を示した図である。

【図 19】（a）実施例 3 に係るスロットマシンの抽選データの一部のデータ構成を示した図である。（b）同スロットマシンにおけるリール停止テーブル T 10、T 11 を模式的に示した図である。（c）同スロットマシンにおいて再遊技に入賞した場合と S B に入賞した場合における遊技状態の変化を示した図である。

【符号の説明】

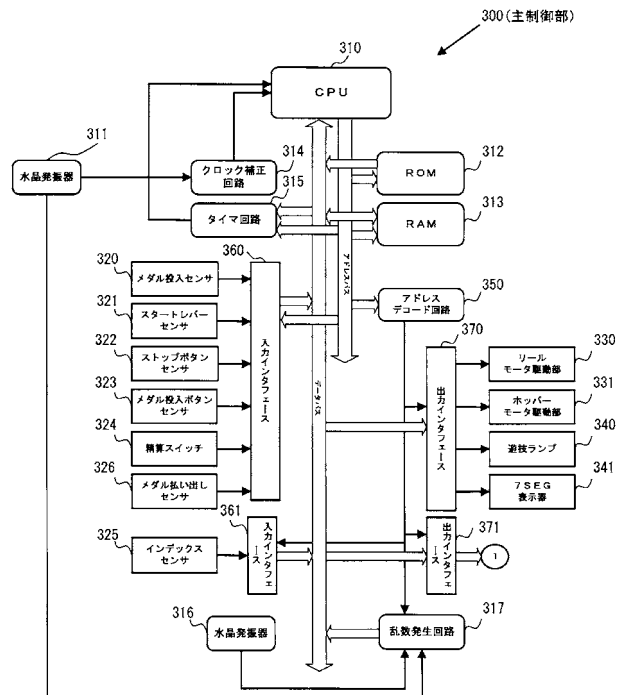
【0187】

100…スロットマシン

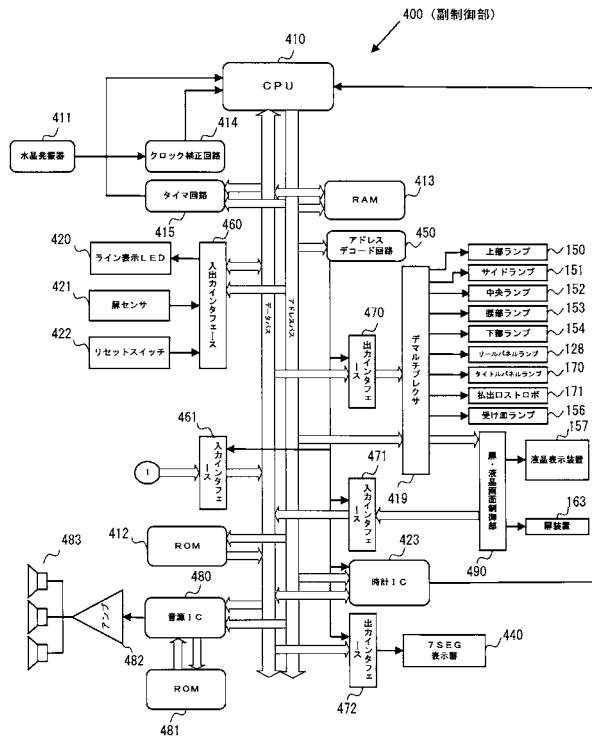
110、111、112…リール

1 3 5 … スタートレバー
1 3 7、1 3 8、1 3 9 … ストップボタン
3 0 0 … 主制御部
4 0 0 … 副制御部

【図 2】



【図 3】



【図 4】

図柄位置	110 左リール	111 中リール	112 右リール
1	☆	BAR	☆
2	Rep	Rep	BAR
3	7	●	7
4	BAR	7	Rep
5	●	BAR	BAR
6	BAR	●	BAR
7	Rep	Rep	BAR
8	BAR	☆	Rep
9	BAR	BAR	●
10	BAR	BAR	BAR
11	Rep	Rep	BAR
12	BAR	●	Rep
13	●	BAR	BAR
14	BAR	Rep	BAR
15	Rep	●	3
16	3	3	3
17	3	3	Rep
18	BAR	●	●
19	Rep	Rep	●
20	☆	●	3
21	BAR	BAR	Rep

【図 5】

(a) 通常時、通常時RT中

図柄組合せ	入賞役 (作動役合)	払出 (枚)
7 7 7	BB1	—
● ● ●	BB2	—
BAR BAR BAR	Fr1	15
● ● ●	Fr2	10
Rep Rep Rep	Ch	2
Rep Rep Rep	再遊技	—

(b) BB1、BB2内部当たり中

図柄組合せ	入賞役 (作動役合)	払出 (枚)
● ● ●	Fr1	15
BAR BAR BAR	Fr2	10
Rep Rep Rep	Ch	2
Rep Rep Rep	再遊技	—

(c) BB1、BB2中

図柄組合せ	入賞役 (作動役合)	払出 (枚)
● ● ●	Fr1	15
BAR BAR BAR	Fr2	12
Rep Rep Rep	Ch	2

【図 6】

図柄組合せ	入賞役 (作動役合)	払出 (枚)
7 7 7	BB1	—
● ● ●	BB2	—
BAR BAR BAR	Fr1	15
● ● ●	Fr2	10
Rep Rep Rep	Ch	2
Rep Rep Rep	再遊技	—

【図 7】

(a)

抽選ブロック	投入枚数1、2枚の 共通抽選データ	投入枚数1枚、 設定1～6の 個別抽選データ	投入枚数2枚、 設定1～6の 個別抽選データ
17	1		
16	0		
15	0		
14	0		
13	1		
12	0		
11	0		
10	0		
9		2000	5000
8		8980	8980
7	0		
6	0		
5	0		
4		12	20
3		12	20
2		12	20
1		54518	51494

(b)

抽選ブロック

	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
参照データ切替えビット	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0

個別
↓
共通

共通

共通

共通

共通

共通

共通

共通

共通
↓
個別

個別

共通

共通

共通

共通
↓
個別

個別

共通

共通

共通

共通

【図 8】

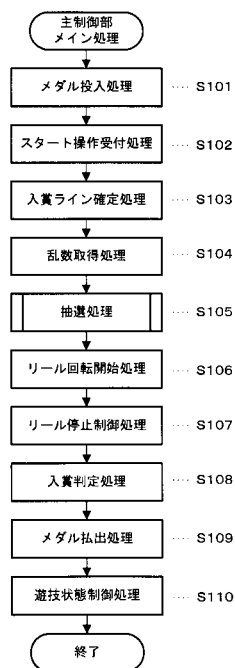
(a)

抽選ブロック	投入枚数3枚、 設定1の 個別抽選 データ	投入枚数3枚、 設定2の 個別抽選 データ	投入枚数3枚、 設定3の 個別抽選 データ	投入枚数3枚、 設定4の 個別抽選 データ	投入枚数3枚、 設定5の 個別抽選 データ	投入枚数3枚、 設定6の 個別抽選 データ
17	819					
16		8	9	10	10	11
15		15	9	10	10	11
14		8	9	10	10	11
13	655					
12		4	4	5	5	6
11		4	4	5	5	6
10		4	4	5	5	6
9	10000					
8	8980					
7		25	28	30	33	35
6		25	28	30	33	35
5		25	28	30	33	35
4		13	15	15	17	18
3		13	15	15	17	18
2		13	15	15	17	18
1	44932	44914	44902	44887	44872	44854

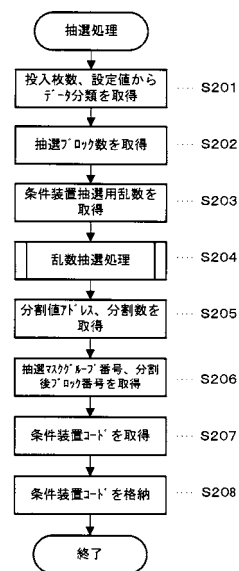
(b)

抽選ブロック	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
参照データ切替えビット	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
個別 ↓ 共通	共通	共通	共通	共通	共通	共通	共通	共通	共通	共通	共通	共通	共通	共通	個別 ↓ 共通	個別 ↓ 共通	個別 ↓ 共通

【図 9】



【図 10】

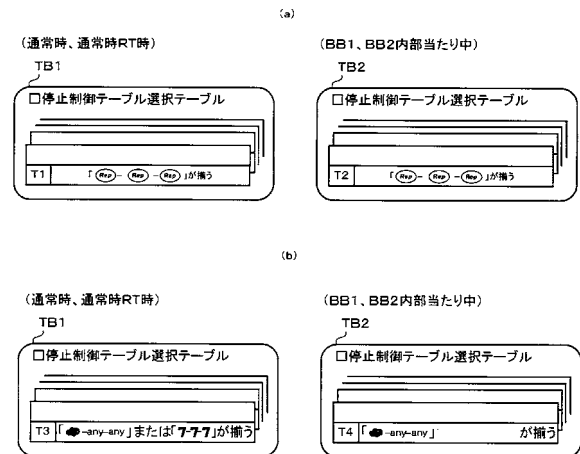
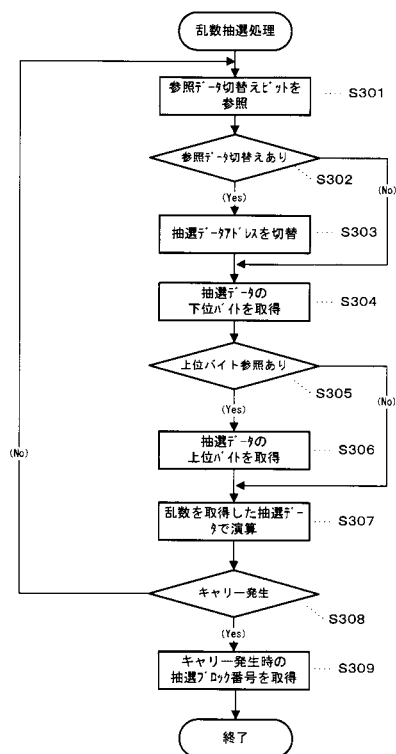


【図 1 2】

[illegible]

抽選マシナリ番号		0	1	2	3	4	5	6
0	A or A' Ch	Ch&BB1	Ch&BB2	Ch&BB3				
1	B or B' Fr1	Fr1&BB1	Fr1&BB2	Fr1&BB3				
2	C Fr2							
3	D or D' Rep	Rep&BB1	Rep&BB2	Rep&BB3				
4	E BB1	BB2	BB3					

【図 14】



【図 15】

図柄位置	110 左リール	111 中リール	112 右リール
1	7	3	FR
2	3	7	FR
3	SB	●	7
4	FR	FR	FR
5	FR	FR	FR
6	FR	FR	FR
7	SB	FR	3
8	●	FR	●
9	FR	FR	FR
10	7	FR	●
11	FR	●	FR
12	FR	FR	FR
13	FR	●	FR
14	SB	FR	FR
15	●	FR	FR
16	FR	FR	FR
17	7	7	7
18	FR	●	FR
19	●	FR	FR
20	FR	FR	FR
21	FR	FR	FR

【図 16】

(a) 通常時、通常時RT中

図柄組合せ	入賞役 (作動役含)	払出 (枚)
7 7 7	BB1	—
3 3 3	BB2	—
SB 7	SB	—
FR FR FR	Fr1	15
FR FR FR	Fr2	10
FR FR FR	Ch	2
FR FR FR	再遊技	—

(b) BB1、BB2内部当たり中

図柄組合せ	入賞役 (作動役含)	払出 (枚)
FR FR FR	Fr1	15
FR FR FR	Fr2	10
FR FR FR	Ch	2
FR FR FR	再遊技	—

(c) BB1、BB2中

図柄組合せ	入賞役 (作動役含)	払出 (枚)
FR FR FR	Fr1	15
FR FR FR	Fr2	12
FR FR FR	Ch	2

(d) SB中

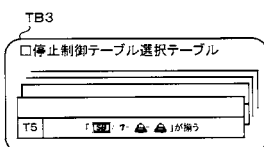
図柄組合せ	入賞役 (作動役含)	払出 (枚)
FR FR FR	Fr1	15
FR FR FR	Fr2	10
FR FR FR	Ch	2
FR FR FR	再遊技	—

【図 17】

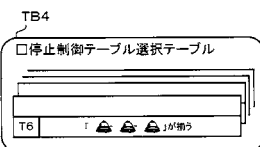
#	抽選フラグ	...	9	...
0	通常時	...	SB&Fr2	...
1	通常RT中	...	SB&Fr2	...
2	BB1、BB2内部当たり中	...	Fr2	...
3	BB1、BB2中	...	Fr2	...
4	SB中	...	Fr2	...
...	...	...	...	...

(b)

(通常遊技中)

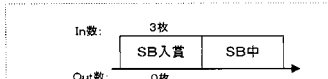


(BB内部当たり中)

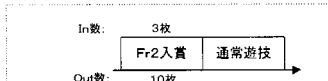


(c)

通常遊技中



BB内部当たり中



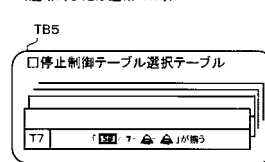
【図 18】

(a)

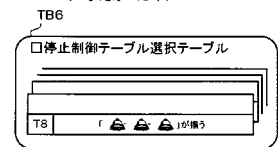
#	抽選フラグ	...	9	...	X	...
0	通常時	...	SB&Fr2	...	SB&Fr3	...
1	通常RT中	...	SB&Fr2	...	SB&Fr3	...
2	BB1、BB2内部当たり中	...	Fr2	...	Fr3	...
3	BB1、BB2中	...	Fr2	...	Fr3	...
4	SB中	...	Fr2	...	Fr3	...
...	...	...	...	...	...	...

(b)

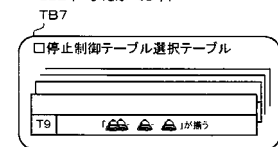
(通常時または通常RT時)



(BB1、BB2内部当たり中 または BB1、BB2中 または SB中)



(BB1、BB2内部当たり中 または BB1、BB2中 または SB中)



(c)

通常時または通常RT時



BB1、BB2内部当たり中 または BB1、BB2中 または SB中



【図 19】

