

(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2008-12337

(P2008-12337A)

(43) 公開日 平成20年1月24日(2008.1.24)

(51) Int.CI.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F	5/04	5 1 6 F
A 6 3 F	5/04	5 1 6 E
A 6 3 F	5/04	5 1 6 C

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 1 O L (全 47 頁)

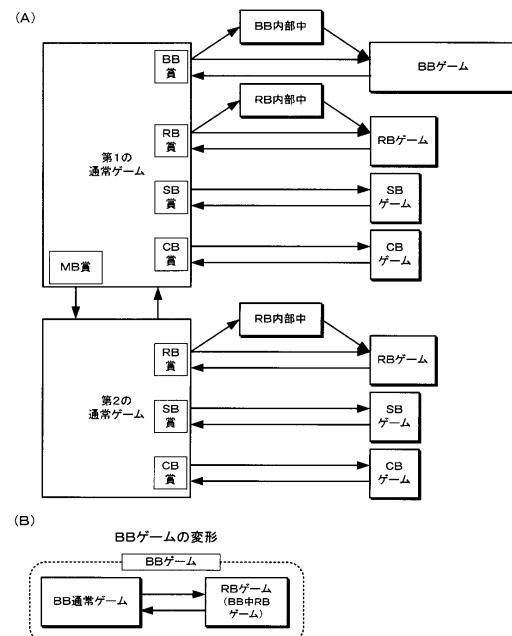
(21) 出願番号	特願2007-250880 (P2007-250880)	(71) 出願人	501016847 K P E 株式会社 神奈川県座間市東原五丁目1番1号
(22) 出願日	平成19年9月27日 (2007.9.27)	(72) 発明者	加藤 祐人 神奈川県座間市東原5-1-1 K P E 株式会社内
(62) 分割の表示	特願2005-374985 (P2005-374985) の分割	(72) 発明者	大貫 芳和 神奈川県座間市東原5-1-1 K P E 株式会社内
原出願日	平成17年12月27日 (2005.12.27)	(72) 発明者	渡辺 郁 神奈川県座間市東原5-1-1 K P E 株式会社内
(31) 優先権主張番号	特願2004-376360 (P2004-376360)	(72) 発明者	藤森 敬治 神奈川県座間市東原5-1-1 K P E 株式会社内
(32) 優先日	平成16年12月27日 (2004.12.27)		
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 有利なゲーム状態と不利なゲーム状態を切り替え可能なスロットマシンを提供する。【解決手段】 スロットマシンは、第1の通常ゲームと第2の通常ゲームを実行可能である。第1の通常ゲームはB B賞の抽選を行う一方、第2の通常ゲームは抽選しない。M B賞に当選すると、ゲーム状態が第1の通常ゲームから第2の通常ゲームに移行する。また、第2の通常ゲームではメダルの獲得数量が所定数量に達すると、ゲーム状態を第1の通常ゲームに復帰させる。第1の通常ゲームと第2の通常ゲームでは、小役賞の当選確率が同じであるから、遊技者は小役賞の入賞率から現在のゲーム状態が第1の通常ゲームか、第2の通常ゲームかを判別することはできない。【選択図】 図7



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

可変表示が可能な表示手段と、前記可変表示を開始させる指示を遊技者が入力するための開始操作手段と、前記可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための停止操作手段とを備え、遊技媒体又は電気的若しくは磁気的に記憶した遊技媒体の投入で一のゲームを開始し、前記開始操作手段により前記表示手段の可変表示を開始させた後で前記停止操作手段により当該可変表示を停止させ、前記表示手段の可変表示が停止した状態における入賞ライン上の停止態様が所定の入賞態様の場合に賞に入賞し、入賞した賞に応じて予め定められた遊技価値を付与して当該ゲームを終了し、前記ゲームを第1通常ゲーム状態、第2通常ゲーム状態及び特別ゲーム状態を含む複数種類のゲーム状態で実行可能であり、前記賞には付与される前記遊技価値として遊技媒体の払い出しを伴う小役賞と、付与される前記遊技価値としてゲーム状態の種類を変更する開始賞とが含まれるスロットマシンであって、 第1通常ゲーム状態においてゲーム状態を前記第2通常ゲーム状態へ移行させる第2通常ゲーム開始賞及びゲーム状態を特別ゲーム状態へ移行させる特別ゲーム開始賞を含む複数の開始賞、複数の小役賞を抽選対象として抽選を実行し、前記第2通常ゲーム状態において前記特別ゲーム開始賞を含まない開始賞及び複数の小役賞を抽選対象として抽選を実行し、前記特別ゲーム状態において複数の小役賞を抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記第1通常ゲーム状態及び前記第2通常ゲーム状態では抽選対象となる小役賞の種類が同一で且つ複数の小役賞の各々に当選する確率がほぼ等しく、複数の小役賞の各々に当選する確率の合計を合成確率としたとき、前記特別ゲーム状態における複数の小役賞の前記合成確率が前記第1通常ゲーム状態及び前記第2通常ゲーム状態における複数の小役賞の前記合成確率より高くなるように抽選を実行し、前記第2通常ゲーム開始賞及び前記特別ゲーム開始賞については抽選によって当選したゲームの次のゲームから前記第2通常ゲーム状態及び特別ゲーム開始賞の各々に入賞するゲームまでの持ち越し期間において当選した抽選結果を持ち越し、持ち越した抽選結果と現在のゲームの抽選結果の両方を示す抽選情報をする抽選手段と、 前記抽選情報がいずれかの小役賞への当選を示す場合、遊技者が所定のタイミングで停止操作手段を操作することによって前記表示手段の停止態様が当該小役賞に対応する入賞態様になると、入賞した小役賞に対応する遊技媒体を払い出す払出手段と、 前記第2通常ゲーム開始賞に当選した後に、遊技者が所定のタイミングで前記停止操作手段を操作することによって前記表示手段の停止態様が前記第2通常ゲーム開始賞に対応した入賞態様になると、次のゲームからゲーム状態を前記第1通常ゲーム状態から前記第2通常ゲーム状態へ移行させ、前記特別ゲーム開始賞に当選した後に、遊技者が所定のタイミングで前記停止操作手段を操作することによって前記表示手段の停止態様が前記特別ゲーム開始賞に対応する入賞態様になると、次のゲームからゲーム状態を第1通常ゲーム状態から特別ゲーム状態へ移行させるゲーム状態移行手段と、 前記第2通常ゲーム状態及び前記特別ゲーム状態の各々において払い出された遊技媒体の数量を累積的に計数して獲得数量を生成する獲得数量計数手段と、 前記第2通常ゲーム状態及び前記特別ゲーム状態の各々において、前記獲得数量が所定数量を超えるとゲーム状態を前記第1通常ゲーム状態へ復帰させるゲーム状態復帰手段とを備え、 前記ゲーム状態には特定ゲーム状態が含まれ、前記開始賞には入賞すると前記特定ゲーム状態に移行させる特定ゲーム開始賞が含まれ、 前記抽選手段は、記第1通常ゲーム状態及び前記第2通常ゲーム状態の抽選対象に前記特定ゲーム開始賞を含ませて抽選を実行し、前記第2通常ゲーム状態において前記特定ゲーム開始賞に当選したことを次のゲームに持ち越さず前記抽選情報を生成し、 前記ゲーム状態復帰手段は、前記第2通常ゲーム状態での前記特定ゲーム開始賞に当選したゲームにおいて、前記特定ゲーム開始賞に入賞すると、次のゲームからゲーム状態を前記特定ゲーム状態に移行させ、前記特定ゲーム状態が終了すると次のゲームからゲーム状態を前記第1通常ゲーム状態に復帰させ、当該特定ゲーム開始賞に当選したゲームにおいて、前記特定ゲーム開始賞に非入賞であっても、次のゲームからゲーム状態を前記第1通常ゲーム状態に復帰させる、 ことを特徴とするスロットマシン。

10

20

30

40

50

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明はスロットマシンに関する。

【背景技術】**【0002】**

スロットマシンは、一般に、3本のリールと、各リールに対応した3個のリールトップボタンと、ゲームを開始するためのスタートレバーとを備える。遊技者がスタートレバーを押し下げるとき総てのリールが一斉に回転し、遊技者が各リールトップボタンを押し下げたタイミングで各リールは各自停止する。リールが停止した状態で、入賞ライン上に揃う図柄の組合せのうち、遊技価値を付与する図柄の組合せを役と呼ぶ。有効な入賞ライン上に役を構成する図柄の組合せが揃うと入賞となり、遊技者は入賞した役に応じた枚数のメダルを獲得することができる。すなわち、リールが停止した状態が役を構成する図柄の組合せとなる状態（所定の状態）である場合に賞に入賞し、入賞した賞に応じた遊技価値が付与される。

【0003】

ここで、入賞は一般に2つのステップによって決定される。第1ステップは、内部抽選と呼ばれるものである。内部抽選では、スタートレバーの操作タイミングで抽選を実行し、どの賞に当選するかあるいはハズレとなるかを決定し、抽選結果を示す内部抽選情報を生成する。

【0004】

第2ステップでは、リールトップボタンの操作に応じて、リールの停止位置を制御する。内部抽選情報がハズレを示している場合には、ある役を構成する図柄が有効な入賞ライン上に差し掛かったタイミングで遊技者がリールトップボタンを操作しても、リールの停止タイミングを遅らせて、当該役を構成する図柄が有効な入賞ライン上に停止しないようにリールを制御する。また、内部抽選で当選しなかった賞に対応する役についても同様である。このような制御を跳り飛ばし制御という。一方、内部抽選である賞に当選していれば、リールトップボタンの操作タイミングが若干早くても、賞に応じた役を構成する図柄が入賞ライン上に停止するように引き込み制御がなされる。ただし、リールトップボタンの操作タイミングが大幅にずれていれば入賞とならない。つまり、遊技者が入賞を獲得するためには、内部抽選によってある賞の当選を得て、かつ、当選した賞の役を有効な入賞ライン上に揃える必要がある。

【0005】

複数の賞にはゲーム状態を通常ゲームから他のゲームに切り替える開始賞と、所定枚数のメダルを配当として付与する払出賞が含まれる。開始賞としてはB B賞があり、払出賞としては配当がメダル15枚のスイカ賞や10枚のベル賞がある。内部抽選でB B賞に当選して「7-7-7」の図柄の組み合わせが揃うとB B賞の入賞となり、次ゲームから払出賞の内部抽選における抽選確率が高確率になるB Bゲームが開始される。B B賞については、内部抽選で当選したゲームにおいて入賞ライン上にB B賞を揃えることができず非入賞になってしまっても、B B賞に入賞するまで内部抽選の結果が持ち越される。

【0006】

また、スロットマシンには、所謂ストック機と呼ばれるものがある。この種のスロットマシンは、通常状態では内部抽選でB B賞に当選してもB B賞に非入賞となるようにリール制御を実行すると共にB B賞に当選した回数を記憶し、所定の条件が充足されるとB B賞を構成する図柄が入賞ライン上に揃えられるようにリール停止制御を実行する（特許文献1）。即ち、従来のストック機のゲーム状態は、B B賞の内部抽選を実行するが内部抽選でB B賞に当選していても図柄を揃えることが禁止されるストック期間と、B B賞の内部抽選を実行し、且つ、B B賞を構成する図柄を揃えることが許容される放出期間に大別されていた。

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【0007】**

従来のストック機では放出期間にストックされたB B賞を放出するので、放出期間内に連続してB B賞に入賞してしまい、出玉の波が荒いという問題があった。即ち、短時間で大量のメダルを獲得できることもあれば、長時間プレイしても全くピックボーナスを楽しむことができないということもあった。即ち、従来のストック機は、現在のゲームにおける内部抽選とは無関係にB B賞への入賞が制御されていた。このようにメダルの出入りの激しいスロットマシンは、いたずらに射幸心を煽る可能性があるため、平成16年に改正された遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則では、B B賞の当選回数を累積的に記憶することが禁止された。

【0008】

本発明は上述した問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利なゲーム状態と不利なゲーム状態を実行可能で出玉の波を緩やかに制御可能なスロットマシンを提供することを解決課題とする。

【課題を解決するための手段】**【0009】**

以下、本発明について説明する。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。本発明に係るスロットマシンは、可変表示が可能な表示手段(DP)と、前記可変表示を開始させる指示を遊技者が入力するための開始操作手段(12)と、前記可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための停止操作手段(13a、13b、13c)とを備え、前記表示手段(DP)の可変表示が停止した状態における入賞ライン(L1～L5)上の停止態様が所定の入賞態様の場合に賞に入賞し、入賞した賞に応じて予め定められた遊技価値を付与し、第1通常ゲーム、第2通常ゲーム及び特別ゲームを含む複数種類のゲーム状態を実行可能であり、前記賞には付与される前記遊技価値として遊技媒体の払い出しを伴う小役賞と、付与される前記遊技価値としてゲーム状態の種類を変更する開始賞とが含まれるスロットマシンであって、第1通常ゲームにおいてゲーム状態を前記第2通常ゲームへ移行させる第2通常ゲーム開始賞及びゲーム状態を特別ゲームへ移行させる特別ゲーム開始賞を含む複数の開始賞、複数の小役賞を抽選対象として抽選を実行し、前記第2通常ゲームにおいて前記特別ゲーム開始賞を含まない開始賞及び複数の小役賞を抽選対象とし

て抽選を実行し、前記特別ゲームにおいて複数の小役賞を抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記第1通常ゲーム及び前記第2通常ゲームでは抽選対象となる小役賞の種類が同一で且つ複数の小役賞の各々に当選する確率がほぼ等しく、複数の小役賞の各々に当選する確率の合計を合成確率としたとき、前記特別ゲームにおける複数の小役賞の前記合成確率が前記第1通常ゲーム及び前記第2通常ゲームにおける複数の小役賞の前記合成確率より高くなるように抽選を実行する抽選手段(101、TBL11～TBL18)と、前記抽選情報がいずれかの小役賞への当選を示す場合、遊技者が所定のタイミングで停止操作手段(13a、13b、13c)を操作することによって前記表示手段(DP)の停止態様が当該小役賞に対応する入賞態様になると、入賞した小役賞に対応する遊技媒体を払い出す払出手段(101)と、前記抽選手段(101、TBL11～TBL18)において前記第2通常ゲーム開始賞に当選したことを条件に、次のゲームからゲーム状態を前記第1通常ゲームから前記第2通常ゲームへ移行させ、前記特別ゲーム開始賞に当選した後に、遊技者が所定のタイミングで前記停止操作手段(13a、13b、13c)を操作することによって前記表示手段(DP)の停止態様が前記特別ゲーム開始賞の入賞態様になると、次のゲームからゲーム状態を第1通常ゲームから特別ゲームへ移行させるゲーム状態移行手段(101、S110k、S110k1)と、前記第2通常ゲーム及び前記特別ゲームの各々において払い出された遊技媒体の数量を累積的に計数して獲得数量を生成する獲得数量計数手段(101、S111k、S111v)と

10

20

30

40

50

、前記第2通常ゲーム及び前記特別ゲームの各々において、前記獲得数量が所定数量を超えるとゲーム状態を前記第1通常ゲームへ復帰させるゲーム状態復帰手段（101、S11n、S111p、S111x、S111y）と、を備えることを特徴とする。

【0010】

この発明によれば、特別ゲームは小役賞の合成確率が、第1通常ゲーム及び第2通常ゲームと比較して高い。そして、第1通常ゲームでは特別ゲーム開始賞の抽選を行うため、第1通常ゲームから特別ゲームへゲーム状態が移行することがある一方、第2通常ゲームでは特別ゲーム開始賞の抽選を行わないので特別ゲームへ移行することができない。即ち、第1通常ゲームは特別ゲームへの移行の可能性という点で、第2通常ゲームと比較して有利なゲームである。このようにゲーム状態として遊技者に有利な状態と不利な状態を設けることは、ゲームの趣向性を向上させる点で重要である。しかしながら、遊技者に現在のゲーム状態が第1の通常ゲームか第2の通常ゲームかを察知されてしまうと、第2通常ゲームでは誰もプレイしなくなり、スロットマシンの稼働率が低下してしまう。本発明によれば、抽選手段は、第1通常ゲームと第2通常ゲームで抽選対象とする小役賞が同一である。しかも、各小役賞の当選確率がほぼ等しくなるように抽選を実行する。ここで、ほぼ等しいとは、統計的な手法を用いても当選確率に差があることが有意であると判定不能な程度の範囲に両者の当選確率が設定されているという意味である。例えば、第1通常ゲームと第2通常ゲームにおける同一種類の小役賞の当選確率は、一方を基準としたとき他方が70%から130%以内であればよい。

【0011】

また、従来のスロットマシンでは、過去に内部抽選でB賞に当選した回数をストックしておき、遊技者に有利な放出期間になるとB賞の入賞を許容するように可変表示を停止制御していたので、ゲーム状態がB賞に入賞するか、しないかといった二者択一であり、出玉の波が荒くなる傾向にあった。これに対して、本発明に係るスロットマシンでは、遊技者に有利な第1通常ゲームであっても特別ゲーム開始賞の抽選に当選しなければ特別ゲームへ移行することができないので、第1通常ゲーム中における特別ゲーム開始賞の単位時間当たりの入賞回数をその当選確率の設定によって制御することができる。また、第1通常ゲームにおいては、遊技者に不利な第2通常ゲームへの移行の契機となる第2通常ゲーム開始賞の抽選を実行して当選したことを条件に次のゲームからゲーム状態を第2通常ゲームに移行させるから、特別ゲームへの移行を柔軟に制御することができる。加えて、第2通常ゲームは獲得数量が所定数量を超えると終了してゲーム状態が第1通常ゲームへ移行する。仮に、第2通常ゲームから第1通常ゲームへの移行を抽選によって行うとすると、ホールに多数のスロットマシンを設置した場合、抽選にハズレ続けるスロットマシンと短期間で当選して第1通常ゲームに復帰するスロットマシンが出てくる。即ち、台間の格差が大きくなってしまい、平均的な出玉で営業することが困難になる。この点、本発明に係るスロットマシンでは、獲得数量が所定数量を超えると第1通常ゲームへ強制的に移行させるから、大きなはまりが少なく複数のスロットマシンを設置しても台の格差を縮小することが可能となる。

【0012】

なお、特別ゲームにおける小役賞は複数あれば良く、小役賞の種類が必ずしも第1通常ゲーム及び第2通常ゲームと一致する必要はない。例えば、第1通常ゲームの小役賞として小役賞a、小役賞b、及び小役賞cを採用し、それらの合成確率がXであったとする。この場合、特別ゲームの小役賞として小役賞a及び小役賞bのみを採用してもよいし、小役賞a、小役賞b、及び小役賞dを採用してもよいし、小役賞a、小役賞b、小役賞c、及び小役賞dを採用してもよいし、あるいは、小役賞d及び小役賞eを採用してもよい。要は、特別ゲームの小役賞の合成確率をYとしたとき、X < Yであればよい。

【0013】

次に、本発明に係る他のスロットマシンは、可変表示が可能な表示手段（DP）と、前記可変表示を開始させる指示を遊技者が入力するための開始操作手段（12）と、前記可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための停止操作手段（13a、13b、13c）

10

20

30

40

50

)とを備え、前記表示手段(D P)の可変表示が停止した状態における入賞ライン(L 1 ~ L 5)上の停止態様が所定の入賞態様の場合に賞に入賞し、入賞した賞に応じて予め定められた遊技価値を付与し、第1通常ゲーム、第2通常ゲーム及び特別ゲームを含む複数種類のゲーム状態を実行可能であり、前記賞には付与される前記遊技価値として遊技媒体の払い出しを伴う小役賞と、付与される前記遊技価値としてゲーム状態の種類を変更する開始賞とが含まれるスロットマシンであって、第1通常ゲームにおいてゲーム状態を前記第2通常ゲームへ移行させる第2通常ゲーム開始賞及びゲーム状態を特別ゲームへ移行させる特別ゲーム開始賞を含む複数の開始賞、複数の小役賞を抽選対象として抽選を実行し、前記第2通常ゲームにおいて前記特別ゲーム開始賞を含まない開始賞及び複数の小役賞を抽選対象として抽選を実行し、前記特別ゲームにおいて複数の小役賞を抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記第1通常ゲーム及び前記第2通常ゲームでは抽選対象となる小役賞の種類が同一で且つ複数の小役賞の各々に当選する確率がほぼ等しく、複数の小役賞の各々に当選する確率の合計を合成確率としたとき、前記特別ゲームにおける複数の小役賞の前記合成確率が前記第1通常ゲーム及び前記第2通常ゲームにおける複数の小役賞の前記合成確率より高くなるように抽選を実行し、前記第2通常ゲーム開始賞及び前記特別ゲーム開始賞については抽選によって当選したゲームの次のゲームから前記第2通常ゲーム及び特別ゲーム開始賞の各々に入賞するゲームまでの持ち越し期間において、当選した抽選結果を持ち越して現在のゲームの抽選結果と併せて前記抽選情報を生成する抽選手段(101 、 TBL11 ~ TBL18)と、前記抽選情報がいずれかの小役賞への当選を示す場合、遊技者が所定のタイミングで停止操作手段(13a 、 13b 、 13c)を操作することによって前記表示手段(D P)の停止態様が当該小役賞に対応する入賞態様になると、入賞した小役賞に対応する遊技媒体を払い出す払出手段(101)と、前記第2通常ゲーム開始賞に当選した後に、遊技者が前記停止操作手段(13a 、 13b 、 13c)を操作することによって前記表示手段(D P)の停止態様が前記第2通常ゲーム開始賞に対応した入賞態様になると、次のゲームからゲーム状態を前記第1通常ゲームから前記第2通常ゲームへ移行させ、前記特別ゲーム開始賞に当選した後に、遊技者が前記停止操作手段(13a 、 13b 、 13c)を操作することによって前記表示手段(D P)の停止態様が前記特別ゲーム開始賞に対応した入賞態様になると、次のゲームからゲーム状態を第1ゲームから特別ゲームへ移行させるゲーム状態移行手段(101 、 S110k 、 S110k1)と、前記第2通常ゲーム及び前記特別ゲームの各々において払い出された遊技媒体の数量を累積的に計数して獲得数量を生成する獲得数量計数手段(101 、 S111k 、 S111v)と、前記第2通常ゲーム及び前記特別ゲームの各々において、前記獲得数量が所定数量を超えるとゲーム状態を前記第1通常ゲームへ復帰させるゲーム状態復帰手段(101 、 S111n 、 S111p 、 S111x 、 S111y)と、を備えることを特徴とする。

【 0014 】

このスロットマシンも、上述したスロットマシンと同様に、小役賞の入賞率から遊技者に現在のゲーム状態が第1の通常ゲームか第2の通常ゲームかを察知されることがない。また、遊技者に有利な第1通常ゲームであっても特別ゲーム開始賞に入賞しなければ特別ゲームへ移行することができないので、第1通常ゲーム中ににおける特別ゲーム開始賞の単位時間当たりの入賞回数をその当選確率の設定によって制御することができる。また、第1通常ゲームにおいては、遊技者に不利な第2通常ゲームへの移行の契機となる第2通常ゲーム開始賞の抽選を実行して入賞したことを条件に次のゲームからゲーム状態を第2通常ゲームに移行させるから、特別ゲームへの移行を柔軟に制御することができる。加えて、第2通常ゲームは獲得数量が所定数量を超えると終了してゲーム状態が第1通常ゲームへ移行するから、大きくはまりが少な複数のスロットマシンを設置しても台の格差を縮小することが可能となる。

【 0015 】

このようなスロットマシンにおいて前記抽選手段(101 、 TBL11 ~ TBL18)は、前記第2通常ゲーム開始賞及び前記特別ゲーム開始賞の持ち越し期間は、前記第2通常

10

20

30

40

50

ゲーム開始賞及び前記特別ゲーム開始賞を抽選対象から除外して抽選を実行し、前記第1通常ゲームにおける前記第2通常ゲーム開始賞の持ち越し期間以外の期間と、前記第1通常ゲームにおける前記第2通常ゲーム開始賞の持ち越し期間及び前記第2通常ゲームの期間とで、複数の小役賞の前記合成確率がほぼ等しく、前記第1通常ゲーム及び前記第2通常ゲームと比較して前記特別ゲームにおける前記複数の小役賞の当選確率が高くなるように抽選を実行することが好ましい。この発明によれば、抽選手段によって第2通常ゲーム開始賞に当選するとその持ち越し期間において、特別ゲーム開始賞の抽選を行わないので、スキルの高い遊技者が第2通常ゲーム開始賞に入賞しないように停止操作手段を操作しても、そのような遊技者を有利に扱うことがない。従って、どのような遊技者にも平等に遊技媒体を付与することができる。

10

【0016】

また、上述したスロットマシンにおいて、前記ゲーム状態には特定ゲームが含まれ、前記開始賞には入賞すると前記特定ゲームに移行させる特定ゲーム開始賞が含まれ、前記抽選手段(101、TBL11～TBL18)は、前記第1通常ゲーム及び前記第2通常ゲームの抽選対象に前記特定ゲーム開始賞を含ませて抽選を実行し、前記ゲーム状態復帰手段(101、S1111n、S1111p、S1111x、S1111y)は、前記第2通常ゲームにおいて前記特定ゲーム開始賞に入賞すると、次のゲームからゲーム状態を前記特定ゲームに移行させ、前記特定ゲームが終了すると次のゲームからゲーム状態を前記第1通常ゲームに移行させることが好ましい。この場合には、特定ゲームが終了するとゲーム状態を第

20

1通常ゲームに復帰させて、第1通常ゲームへの復帰にバリエーションを付加することができる。なお、特定ゲームとしては、例えば、SBゲームやRBゲームが該当する。

【0017】

また、前記抽選手段(101、TBL11～TBL18)は、前記第1通常ゲームにおいて前記特定ゲーム開始賞に当選すると、当選したゲームの次のゲームから前記特定ゲーム開始賞に入賞するゲームまでの持ち越し期間において、当選した抽選結果を持ち越して現在のゲームの抽選結果と併せて前記抽選情報を生成し、前記ゲーム状態復帰手段(101、S1111n、S1111p、S1111x、S1111y)は、前記第2通常ゲームにおいて前記特定ゲーム開始賞に当選すると、次のゲームからゲーム状態を前記第1通常ゲームにおける前記特定ゲーム開始賞の持ち越し期間に移行させる、ことが好ましい。特定ゲームが終了すると次のゲームから第1通常ゲームに移行するから、第1通常ゲーム 第1通常ゲームにおける特定ゲームの持ち越し期間 特定ゲーム 第1通常ゲームといったゲームの遷移の他に、第2通常ゲーム 第2通常ゲームにおける特定ゲームの持ち越し期間 特定ゲーム 第1通常ゲームといったゲームの遷移も考えられる。しかし、どちらの場合にも必ず第1通常ゲームに移行することには替わりがない。仮に、第2通常ゲームにおける特定ゲームの持ち越し期間を設けると、第1通常ゲームにおける特定ゲームの持ち越し期間の他に第2通常ゲームにおける特定ゲームの持ち越し期間を管理しなければならず、処理が複雑になる。これに対して、本発明は、第2通常ゲームにおいて特定ゲーム開始賞に当選したことを条件に第1通常ゲームの持ち越し期間に移行させて、処理を簡易なものにすることができる。

30

40

【0018】

また、前記抽選手段(101、TBL11～TBL18)は、前記第1通常ゲームにおいて前記特定ゲーム開始賞に当選したことを次のゲームに持ち越さず前記抽選情報を生成し、前記ゲーム状態復帰手段(101、S1111n、S1111p、S1111x、S1111y)は、前記第2通常ゲームにおいて前記特定ゲーム開始賞に非入賞であると、次のゲームからゲーム状態を前記第1通常ゲームに移行させる、ことを特徴とする。この発明によれば、特定ゲーム開始賞に入賞した場合だけでなく非入賞の場合にも第1通常ゲームに移行させて、スキルの低い遊技者と高い遊技者を平等に取り扱うことができる。

50

【0019】

上述したスロットマシンにおいて、前記表示手段（D P）は複数の表示列（R 1、R 2、R 3）を備え、前記停止操作手段（13a、13b、13c）は、前記複数の表示列（R 1、R 2、R 3）の各々に対応して設けられており、前記複数の表示列（R 1、R 2、R 3）の各々には特別図柄を含む複数種類の図柄が配列されており、前記複数の表示列（R 1、R 2、R 3）の可変表示中に前記停止操作手段（13a、13b、13c）が操作されると、当該停止操作手段（13a、13b、13c）の操作タイミングにおける当該表示列（R 1、R 2、R 3）の図柄を所定図柄数の範囲で進ませて停止させる停止手段（101、S109）を備え、前記停止手段（101、S109）は、前記抽選情報が前記特定ゲーム開始賞の当選を示すゲームにおいて、前記複数の表示列が可変表示している状態で一の表示列に対応した一の停止操作手段が操作されると、前記一の停止操作手段の操作タイミングで入賞ライン（L 1～L 5）から前記特定ゲーム開始賞の入賞態様を構成する図柄が前記所定図柄数の範囲内に位置しない場合、前記特定ゲーム開始賞の入賞態様を構成する図柄以外の図柄を前記入賞ライン上に引き込んで前記一の表示列を停止させ、且つ、前記一の停止操作手段が操作された後に、前記一の表示列以外の他の表示列に対応した他の前記停止操作手段が操作されると、前記特定ゲーム開始賞の入賞態様を構成する図柄以外の図柄を前記入賞ライン（L 1～L 5）上に引き込んで前記他の表示列を停止させることを特徴とする。このスロットマシンは、特定ゲーム開始賞（例えば、実施形態のSB賞）に当選したことを条件にゲーム状態を第2通常ゲームから第1通常ゲームに移行させる。内部抽選はスロットマシンの内部で実行されるため、特定ゲーム開始賞に当選したこと自体を遊技者に察知されるとこはない。ところが、特定ゲーム開始賞に当選すると表示列の停止制御では特定ゲーム開始賞を構成する図柄を入賞ラインに引き込む停止制御が実行される。したがって、表示列が停止するまでの挙動によって特定ゲーム開始賞に当選したことを遊技者に察知される可能性がある。そこで、本発明は、まず、複数の表示列が可変表示している状態で一の表示列に対応した一の停止操作手段が操作されたとき、すなわち、停止手段は、最初の停止操作において、特定ゲーム開始賞を構成する図柄を入賞ラインに引き込むことができなかった場合、他の表示列を停止させるときに特定ゲーム開始賞の入賞態様を構成する図柄以外の図柄を入賞ライン上に引き込んで他の表示列を停止させる。これによって、遊技者に特定ゲーム開始賞に当選したことを察知されにくくできる。

【0020】

より具体的には、停止手段は、前記複数の表示列の各々について、前記入賞ライン上に所定の図柄を所定図柄数の範囲内で引き込んで停止させるための複数の停止データを記憶しており、前記複数の停止データには前記特定ゲーム開始賞を構成する図柄を所定図柄数の範囲内で前記入賞ラインに引き込む特定停止データと、いずれの賞を構成する図柄の組み合わせを前記入賞ラインに引き込まないハズレ停止データが含まれる記憶手段と、前記複数の停止操作手段の各々について操作タイミングを検知する検知手段と、前記抽選情報、前記検知手段の検知結果および既に可変表示が停止した表示列の停止位置に基づいて、前記記憶手段から読み出す前記停止データを決定する決定手段と、前記決定手段によって決定された前記停止データを前記記憶手段から読み出して、読み出した前記停止データを用いて、停止操作のあった前記表示列を停止させる停止制御手段とを備え、前記決定手段は、前記抽選情報が前記特定ゲーム開始賞の当選を示すゲームにおいて、前記検知手段が前記一の停止操作手段が操作されたことを検知すると、前記記憶手段から前記特定停止データを読み出すことを決定し、前記一の停止操作手段が操作された後に、前記検知手段が前記他の前記停止操作手段が操作されたことを検知し、且つ前記特定ゲーム開始賞の入賞態様を構成する図柄以外の図柄が前記一の表示列の入賞ライン上に停止している場合、前記ハズレ停止データを前記記憶手段から読み出すことを決定することが好ましい。この場合には、複数の停止操作手段を操作して複数の表示列を順次停止させる過程において、最初の停止操作では特定ゲーム開始賞に入賞することが可能な特定停止データを選択するが、既に停止した表示列に停止位置によって特定ゲーム開始賞に入賞する可能性がなくなっ

10

20

30

40

50

た時点で、ハズレ停止データに切り替える。これによって、遊技者に特定ゲーム開始賞に当選したことを察知されにくくできる。

【0021】

上述したスロットマシンにおいて、前記複数の小役賞は第1小役賞を含み、前記複数の表示列（R1、R2、R3）のうち少なくともひとつの表示列において、前記特定ゲーム開始賞の入賞態様を構成する図柄から前記所定図柄数の範囲内に前記第1小役賞の入賞態様を構成する第1図柄を配置せず、前記所定図柄数の範囲外に前記第1図柄を配置することが好ましい。10 この発明は、表示列の停止制御において最大の引き込み数は所定図柄数であることを前提としている。この場合、表示列が上下方向に配置されているとすれば、特定ゲーム開始賞の図柄を基準として上方向に所定図柄数の範囲に第1図柄は存在せず、また、下方向に所定図柄数の範囲に第1図柄は存在しないことになる。したがって、遊技者は、第1小役賞と特定ゲーム開始賞の両方を狙って停止操作手段を操作することができない。換言すれば、第1小役賞の図柄を入賞ラインに引き込む操作タイミングと特定ゲーム開始賞の図柄を入賞ラインに引き込む操作タイミングとを排他的にすることができる。ここで、遊技者は内部抽選でどの賞が当選したかを報知されないゲームでは、メダルを獲得できる小役賞であって、適切な停止タイミングで停止操作しないと入賞ライン上に賞を構成する図柄を揃えることができない第1小役賞を狙って停止操作手段を操作するのが通常である。これにより、遊技者に特定ゲーム開始賞に当選したことを察知されにくくできる。なお、第1図柄は、特定ゲーム開始賞の入賞態様を構成する図柄から所定図柄数の範囲に配置されていないので、第1小役賞はいわゆる取りこぼしがある賞であり、第1図柄はどのような操作タイミングで停止操作手段を操作しても入賞ラインに引き込むことができる20 100%入賞図柄とは相違する。

【0022】

上述したスロットマシンにおいて、前記複数の小役賞は特定小役賞を含み、前記抽選手段（101、TBL11～TBL18）は、前記第1通常ゲーム及び前記第2通常ゲームにおいて前記特定ゲーム開始賞が選択された場合に、前記抽選結果として前記特定ゲーム開始賞及び前記特定小役賞の両方が当選を示す抽選情報を生成し、前記表示手段（DP）は複数の表示列（R1、R2、R3）からなり、前記停止操作手段（13a、13b、13c）は、前記複数の表示列（R1、R2、R3）の各々に対応して設けられており、前記複数の表示列（R1、R2、R3）の各々において可変表示中に対応する前記停止操作手段（13a、13b、13c）が操作されると、当該停止操作手段（13a、13b、13c）の操作タイミングにおける当該表示列（R1、R2、R3）の図柄を所定図柄数の範囲で進ませて停止させる停止手段（101、S109）を備え、前記停止手段（101、S109）は、前記抽選情報が前記特定ゲーム開始賞と前記特定小役賞の両方の当選を示すゲームにおいて、前記複数の表示列が可変表示している状態での表示列（R1、R2、R3）に対応した一の停止操作手段（13a、13b、13c）が操作されると、前記一の停止操作手段（13a、13b、13c）の操作タイミングで入賞ライン（L1～L5）から前記特定ゲーム開始賞の入賞態様を構成する図柄が前記所定図柄数の範囲内に位置せず、且つ、前記入賞ライン（L1～L5）から前記特定小役賞の入賞態様を構成する図柄が前記所定図柄数の範囲内に位置する場合、前記特定小役賞の入賞態様を構成する図柄を前記入賞ライン（L1～L5）上に引き込んで前記一の表示列（R1、R2、R3）を停止させ、前記一の停止操作手段（13a、13b、13c）が操作された後に、前記一の表示列（R1、R2、R3）以外の他の表示列（R1、R2、R3）に対応した他の前記停止操作手段（13a、13b、13c）が操作されると、前記一の表示列（R1、R2、R3）において前記特定ゲーム開始賞の入賞態様を構成する図柄が前記入賞ライン（L1～L5）上に停止しなかった場合に限って、他の前記停止操作手段（13a、13b、13c）の操作タイミングで前記入賞ライン（L1～L5）から前記特定小役賞の入賞態様を構成する図柄が前記所定図柄数の範囲内に位置する場合に当該図柄を前記入賞ライン（L1～L5）上に停止させることが好ましい。30 40

【0023】

10

20

30

40

50

この発明によれば、抽選手段は、特定ゲーム開始賞が選択された場合に、特定ゲーム開始賞のみならず特定小役賞の当選を示す抽選情報を生成する。すなわち、抽選で特定ゲーム開始賞に当選した場合には、重複して特定小役賞に当選する。さらに、複数の小役賞は、特定小役賞のみの当選を示す抽選情報を生成する単独の特定小役賞を備える。つまり、抽選情報が特定小役賞の当選を示す場合には、特定小役賞と同時に特定ゲーム開始賞の当選を示しているときと、特定小役賞のみの当選を示しているときの両方がある。したがって、特定小役賞に入賞したゲームであっても、そのゲームで特定ゲーム開始賞が当選したことを見ることにはならない。そして、停止手段は、最初の停止操作において、特定ゲーム開始賞の図柄を特定小役賞の図柄に優先して

入賞ラインに引き込むが、特定ゲーム開始賞の図柄を入賞ラインに引き込むことが不能であり特定小役賞を入賞ラインに引き込むことが可能な場合には、特定小役賞を入賞ラインに引き込む。そして、第2番目以降の停止操作において、特定小役賞を入賞ラインに引き込んだ場合には、特定ゲーム開始賞の図柄を入賞ラインに引き込むことが可能であっても特定小役賞の図柄を入賞ラインに引き込む。遊技者は、特定ゲーム開始賞に当選したのか、単独の特定小役賞に当選したのかを判別することができない。これにより、遊技者に特定ゲーム開始賞に当選したことを察知されにくくできる。なお、抽選手段は、例えば、一又は複数の賞に対応する区分から一つの区分を選択し、選択した区分に対応する一又は複数の賞を特定して抽選情報を生成してもよい。この意味において、「特定ゲーム開始賞が選択される場合」とは、例えば、開始操作手段を操作したタイミングで取得した値（乱数値）がどの区分に属するかを特定する意味であり、そのような区分を特定したとき、特定ゲーム開始賞と特定小役賞を示す抽選情報が生成される。

【0024】

より具体的には、停止手段は、前記複数の表示列の各々について、前記入賞ライン上に所定の図柄を所定図柄数の範囲内で引き込んで停止させるための複数の停止データを記憶しており、前記複数の停止データには前記特定ゲーム開始賞を構成する図柄を所定図柄数の範囲内で前記入賞ラインに引き込む特定停止データと前記特定小役賞に対応する図柄を前記入賞ラインに引き込む特定小役停止データが含まれる記憶手段と、前記複数の停止操作手段の各々について操作タイミングを検知する検知手段と、前記抽選情報、前記検知手段の検知結果および既に可変表示が停止した表示列の停止位置に基づいて、前記記憶手段から読み出す前記停止データを決定する決定手段と、前記決定手段によって決定された前記停止データを前記記憶手段から読み出して、読み出した前記停止データを用いて、停止操作のあった前記表示列を停止させる停止制御手段とを備え、前記決定手段は、前記抽選情報が前記特定ゲーム開始賞及び前記特定小役賞の当選を示すゲームにおいて、前記検知手段が前記一の停止操作手段が操作されたことを検知すると、前記記憶手段から前記特定停止データを読み出すことを決定し、前記一の停止操作手段が操作された後に、前記検知手段が前記他の前記停止操作手段が操作されたことを検知し、且つ前記特定小役賞の入賞態様を構成する図柄が前記一の表示列の入賞ライン上に停止している場合、前記特定小役停止データを前記記憶手段から読み出すことを決定することが好ましい。この場合には、複数の停止操作手段を操作して複数の表示列を順次停止させる過程において、最初の停止操作では特定ゲーム開始賞に入賞することが可能な特定停止データを選択するが、既に停止した表示列に停止位置によって特定ゲーム開始賞に入賞する可能性がなくなり、特定小役賞に入賞する可能性がある場合に、特定小役停止データに切り替える。これによって、遊技者に特定ゲーム開始賞に当選したことを察知されにくくできる。

【0025】

このスロットマシンにおいて、前記複数の表示列（R1、R2、R3）のうち少なくともひとつの表示列において、前記特定ゲーム開始賞の入賞態様を構成する図柄から前記所定図柄数の範囲内に前記特定小役賞の入賞態様を構成する図柄を配置せず、前記所定図柄数の範囲外に当該図柄を配置することが好ましい。この発明は、表示列の停止制御において最大の引き込み数は所定図柄数であることを前提としている。この場合、表示列が上下方向に配置されているとすれば、特定ゲーム開始賞の図柄を基準として上方向に所定図柄

10

20

30

40

50

数の範囲に特定小役賞の入賞態様を構成する図柄は存在せず、また、下方向に所定図柄数の範囲にも当該図柄は存在しないことになる。したがって、遊技者は、特定小役賞と特定ゲーム開始賞の両方を狙って停止操作手段を操作することができない。換言すれば、特定小役賞の図柄を入賞ラインに引き込む操作タイミングと特定ゲーム開始賞の図柄を入賞ラインに引き込む操作タイミングとを排他的にすることができる。ここで、遊技者は内部抽選でどの賞が当選したかを報知されないゲームでは、メダルを獲得できる小役賞であって、適切な停止タイミングで停止操作しないと入賞ライン上に賞を構成する図柄を揃えることができない特定小役賞を狙って停止操作手段を操作するのが通常である。これにより、遊技者に特定ゲーム開始賞に当選したことを察知されにくくできる。なお、特定小役賞の入賞態様を構成する図柄は、特定ゲーム開始賞の入賞態様を構成する図柄から所定図柄数の範囲に配置されていないので、特定小役賞はいわゆる取りこぼしがある賞であり、当該図柄はどのような操作タイミングで停止操作手段を操作しても入賞ラインに引き込むことができる 100% 入賞図柄とは相違する。

【0026】

前記賞には、付与される前記遊技価値として遊技媒体の払い出しなしに次のゲームを開始する条件を付与する再遊技賞が含まれ、前記抽選手段(101、TBL11～TBL18)は、前記第1通常ゲーム及び前記第2通常ゲームにおいて前記特定ゲーム開始賞が選択された場合に、前記抽選結果として前記特定ゲーム開始賞及び前記再遊技賞の両方の当選を示す抽選情報を生成し、前記表示手段(DP)は複数の表示列(R1、R2、R3)からなり、前記停止操作手段(13a、13b、13c)は、前記複数の表示列(R1、R2、R3)の各々に対応して設けられており、前記複数の表示列(R1、R2、R3)の各々において可変表示中に対応する前記停止操作手段(13a、13b、13c)が操作されると、当該停止操作手段(13a、13b、13c)の操作タイミングにおける当該表示列の図柄を所定図柄数の範囲で進ませて停止させる停止手段(101、S109)を備え、前記停止手段(101、S109)は、前記抽選情報が前記特定ゲーム開始賞と前記再遊技賞の両方の当選を示すゲームにおいて、前記複数の表示列(R1、R2、R3)が可変表示している状態で一の表示列(R1、R2、R3)に対応した一の停止操作手段(13a、13b、13c)が操作されると、前記一の停止操作手段(13a、13b、13c)の操作タイミングで入賞ライン(L1～L5)から前記特定ゲーム開始賞の入賞態様を構成する図柄と前記再遊技賞の入賞態様を構成する図柄が前記所定図柄数の範囲内に位置する場合、前記再遊技賞の入賞態様を構成する図柄を前記入賞ライン(L1～L5)上に引き込んで前記一の表示列(R1、R2、R3)を停止させることが好ましい。

【0027】

この発明によれば、抽選手段は、特定ゲーム開始賞が選択された場合に、特定ゲーム開始賞のみならず再遊技賞の当選を示す抽選情報を生成する。すなわち、抽選で特定ゲーム開始賞に当選した場合には、重複して再遊技賞に当選する。さらに、複数の小役賞は、再遊技賞のみの当選を示す抽選情報を生成する単独の再遊技賞を備える。つまり、抽選情報が再遊技賞の当選を示す場合には、再遊技賞と同時に特定ゲーム開始賞の当選を示しているときと、再遊技賞のみの当選を示しているときの両方がある。したがって、再遊技賞に入賞したゲームであっても、そのゲームで特定ゲーム開始賞が当選したことを示すことにはならない。そして、停止手段は、最初の停止操作において、特定ゲーム開始賞の図柄より再遊技賞の図柄を優先して入賞ラインに引き込む。このため、特定ゲーム開始賞に入賞させるためには、再遊技賞の図柄が入賞ラインから所定図柄数の範囲になく、且つ、特定ゲーム開始賞の図柄が入賞ラインから所定図柄数の範囲内にある場合に停止操作手段をタイミングよく操作する必要があり、高度な技量が必要となる。これにより、遊技者に特定ゲーム開始賞に当選したことを察知されにくくできる。より具体的には、停止手段は、前記複数の表示列の各々について、前記入賞ライン上に所定の図柄を所定図柄数の範囲内で引き込んで停止させるための複数の停止データを記憶しており、前記複数の停止データには前記入賞ラインから所定図柄数の範囲内に前記特定ゲーム開始賞を構成する図柄と前記再遊技賞を構成する図柄がある場合に前記再遊技賞を構成する図柄を入賞ラインに引き込み

10

20

30

40

50

、前記再遊技賞を構成する図柄が入賞ラインから所定図柄数の範囲内にない場合に前記特定ゲーム開始賞を構成する図柄を前記入賞ラインに引き込む特別停止データが含まれる記憶手段と、前記複数の停止操作手段の各々について操作タイミングを検知する検知手段と、前記抽選情報、前記検知手段の検知結果および既に可変表示が停止した表示列の停止位置に基づいて、前記記憶手段から読み出す前記停止データを決定する決定手段と、前記決定手段によって決定された前記停止データを前記記憶手段から読み出して、読み出した前記停止データを用いて、停止操作のあった前記表示列を停止させる停止制御手段とを備え、前記決定手段は、前記抽選情報が前記特定ゲーム開始賞及び前記再遊技賞の当選を示すゲームにおいて、前記検知手段が前記一の停止操作手段が操作されたことを検知すると、前記記憶手段から前記特別停止データを読み出すことを決定することが好ましい。

10

【0028】

ここで、前記第2通常ゲームにおいて前記抽選情報が前記特定ゲーム開始賞の当選を指示すること検知すると、当該ゲーム又は所定ゲーム数が経過した後、特定の演出を開始する報知手段を備えることが好ましい。この場合は、遊技者に第1通常ゲームに移行することを知らせることができるので、ゲームの趣向性が向上する。

20

【0029】

また、前記特定ゲームとして複数種類の特定ゲームがあり、前記特定ゲーム開始賞は前記複数種類の特定ゲームの各々に対応した複数の個別開始賞から構成され、当該複数の個別開始賞に各々対応する前記入賞態様は互いに相違し、前記抽選手段(101、TBL11～TBL18)は、前記第1通常ゲーム及び前記第2通常ゲームにおいて、前記特定ゲーム開始賞として前記複数の個別開始賞を抽選対象に含ませて抽選を実行することが好ましい。特定ゲーム開始賞が単一であるとその入賞態様を遊技者に覚えられてしまい、第1通常ゲームに移行することを遊技者が容易に察知するが、特定ゲーム開始賞を複数設けることによって、第1通常ゲームへの移行を分かり難くすることができる。

20

【0030】

上述したスロットマシンにおいて、前記表示手段(DP)は複数の表示列(R1、R2、R3)を備え、前記停止操作手段(13a、13b、13c)は、前記複数の表示列(R1、R2、R3)の各々に対応して設けられており、前記複数の表示列(R1、R2、R3)の各々には特別図柄を含む複数種類の図柄が配列されており、前記複数の表示列(R1、R2、R3)の可変表示中に前記停止操作手段(13a、13b、13c)が操作されると、当該停止操作手段(13a、13b、13c)の操作タイミングにおける当該表示列(R1、R2、R3)の図柄を所定図柄数の範囲で進ませて停止させる停止手段(101、S109)を備え、前記第2通常ゲーム開始賞の入賞態様は入賞ライン(L1～L5)上の所定位置に停止した前記特別図柄から構成され、前記各表示列(R1、R2、R3)において、ある特別図柄と次の特別図柄は前記所定図柄数の範囲内に配置されており、前記ゲーム状態移行手段(101、S110k、S110k1)は、前記抽選情報が前記第2通常ゲーム開始賞の当選を示す場合、前記停止操作手段(13a、13b、13c)がどのようなタイミングで操作されても前記特別図柄が前記入賞ライン(L1～L5)上の所定位置に前記特別図柄が停止するように前記停止手段(101、S109)を制御し、前記第2通常ゲーム開始賞に入賞させる、ことが好ましい。

30

【0031】

この場合には、第2通常ゲーム開始賞に抽選で当選した状態で、遊技者が第2通常ゲーム開始賞に入賞しないように停止操作手段を操作しても第2通常ゲーム開始賞を構成する図柄を入賞ライン上に引き込んで停止させるように停止制御が実行される。従って、第2通常ゲーム開始賞に当選したことを条件に次のゲームからゲーム状態を第2通常ゲームに移行させることができる。この場合、

40

第2通常ゲーム開始賞に当選したこと検知して次のゲームからゲーム状態を第2通常ゲームへ移行させてもよいし、あるいは、第2通常ゲーム開始賞に入賞したことを検知して次のゲームからゲーム状態を第2通常ゲームへ移行させてもよい。

【0032】

50

また、上述したスロットマシンにおいて、前記第2通常ゲームとして複数種類の第2通常ゲームがあり、前記第2通常ゲーム開始賞は前記複数種類の第2通常ゲームの各々に対応した複数の個別開始賞から構成され、前記複数の個別開始賞に各々対応する前記入賞態様は互いに相違し、前記抽選手段（101、TBL11～TBL18）は、前記第1通常ゲームにおいて、前記第2通常ゲーム開始賞として前記複数の個別開始賞を抽選対象に含ませて抽選を実行することが好ましい。第2通常ゲーム開始賞が単一であるとその入賞態様を遊技者に覚えられてしまい、第2通常ゲームに移行することを遊技者が容易に察知するが、特定ゲーム開始賞を複数設けることによって、第2通常ゲームへの移行を分かり難くすることができる。

【0033】

10

ここで、前記ゲーム状態復帰手段（101、S111n、S111p、S111x、S111y）は、前記第2通常ゲームの前記所定数量として前記複数種類の第2通常ゲームに各々対応した個別数量を記憶しており、前記獲得数量が前記第2通常ゲームの種類に対応した個別数量を超えるとゲーム状態を前記第1通常ゲームへ復帰させることが好ましい。この場合には、短時間で終了する第2通常ゲームと長時間かかる第2通常ゲームとを実行することができるのでゲームのバリエーションが増え、趣向性が向上する。

【0034】

20

上述したスロットマシンにおいて、前記特別ゲームとして複数種類の特別ゲームがあり、前記特別ゲーム開始賞は前記複数種類の特別ゲームの各々に対応した複数の個別特別開始賞から構成され、前記複数の個別特別開始賞に各々対応する前記入賞態様は互いに相違し、前記抽選手段（101、TBL11～TBL18）は、前記第1通常ゲームにおいて、前記特別ゲーム開始賞として前記複数の個別特別開始賞を抽選対象に含ませて抽選を実行し、前記ゲーム状態復帰手段（101、S111n、S111p、S111x、S111y）は、前記特別ゲームの前記所定数量として前記複数種類の特別通常ゲームに各々対応した個別数量を記憶しており、前記獲得数量が前記特別ゲームの種類に対応した個別数量を超えるとゲーム状態を前記第1通常ゲームへ復帰させることが好ましい。この場合には、遊技者に有利なゲーム状態である特別ゲームの中で更に有利・不利を設けることができるので、ゲームの趣向性がより一層向上する。

【0035】

30

上述したスロットマシンにおいて、前記表示手段（DP）は複数の表示列を備え、前記複数の表示列（R1、R2、R3）の各々には複数種類の図柄が表示され、前記複数の表示列（R1、R2、R3）の各々に図柄を停止させる図柄停止位置が複数設定され、前記入賞ライン（L1～L5）は、表示列（R1、R2、R3）ごとに指定された前記図柄停止位置の組であり、前記第2通常ゲーム開始賞は、複数の前記入賞ラインのうち、折れ線の入賞ラインに所定の図柄が停止することによって入賞することを特徴とする。この発明によれば、第2通常ゲーム開始賞の入賞態様を複雑にできるので、遊技者に入賞したか否かを分かり難くすることができる。

【0036】

40

本発明に係るスロットマシンは、可変表示が可能な表示手段（DP）と、前記可変表示を開始させる指示を遊技者が入力するための開始操作手段（12）と、前記可変表示を停止させる指示を遊技者が入力するための停止操作手段（13a、13b、13c）とを備え、遊技媒体又は電気的若しくは磁気的に記憶した遊技媒体の投入で一のゲームを開始し、前記開始操作手段により前記表示手段の可変表示を開始させた後で前記停止操作手段により当該可変表示を停止させ、前記表示手段（DP）の可変表示が停止した状態における入賞ライン（L1～L5）上の停止態様が所定の入賞態様の場合に賞に入賞し、入賞した賞に応じて予め定められた遊技価値を付与して当該ゲームを終了し、前記ゲームを第1通常ゲーム状態、第2通常ゲーム状態及び特別ゲーム状態を含む複数種類のゲーム状態で実行可能であり、前記賞には付与される前記遊技価値として遊技媒体の払い出しを伴う小役賞と、付与される前記遊技価値としてゲーム状態の種類を変更する開始賞とが含まれるスロットマシンであって、第1通常ゲーム状態においてゲーム状態を前記第2通常ゲーム状態

50

へ移行させる第2通常ゲーム開始賞及びゲーム状態を特別ゲーム状態へ移行させる特別ゲーム開始賞を含む複数の開始賞、複数の小役賞を抽選対象として抽選を実行し、前記第2通常ゲーム状態において前記特別ゲーム開始賞を含まない開始賞及び複数の小役賞を抽選対象として抽選を実行し、前記特別ゲーム状態において複数の小役賞を抽選対象として抽選を実行して、抽選結果を示す抽選情報を生成し、前記第1通常ゲーム状態及び前記第2通常ゲーム状態では抽選対象となる小役賞の種類が同一で且つ複数の小役賞の各々に当選する確率がほぼ等しく、複数の小役賞の各々に当選する確率の合計を合成確率としたとき、前記特別ゲーム状態における複数の小役賞の前記合成確率が前記第1通常ゲーム状態及び前記第2通常ゲーム状態における複数の小役賞の前記合成確率より高くなるように抽選を実行し、前記第2通常ゲーム開始賞及び前記特別ゲーム開始賞については抽選によって当選したゲームの次のゲームから前記第2通常ゲーム状態及び特別ゲーム開始賞の各々に入賞するゲームまでの持ち越し期間において当選した抽選結果を持ち越し、持ち越した抽選結果と現在のゲームの抽選結果の両方を示す抽選情報をとする抽選手段(101、TBL11～TBL18)と、前記抽選情報がいずれかの小役賞への当選を示す場合、遊技者が所定のタイミングで停止操作手段(13a、13b、13c)を操作することによって前記表示手段(DP)の停止態様が当該小役賞に対応する入賞態様になると、入賞した小役賞に対応する遊技媒体を払い出す払出手段(101)と、前記第2通常ゲーム開始賞に当選した後に、遊技者が所定のタイミングで前記停止操作手段(13a、13b、13c)を操作することによって前記表示手段(DP)の停止態様が前記第2通常ゲーム開始賞に当選した入賞態様になると、次のゲームからゲーム状態を前記第1通常ゲーム状態から前記第2通常ゲーム状態へ移行させ、前記特別ゲーム開始賞に当選した後に、遊技者が所定のタイミングで前記停止操作手段(13a、13b、13c)を操作することによって前記表示手段(DP)の停止態様が前記特別ゲーム開始賞に対応する入賞態様になると、次のゲームからゲーム状態を第1通常ゲーム状態から特別ゲーム状態へ移行させるゲーム状態移行手段(101、S110k、S110k1)と、前記第2通常ゲーム状態及び前記特別ゲーム状態の各々において払い出された遊技媒体の数量を累積的に計数して獲得数量を生成する獲得数量計数手段(101、S111k、S111v)と、前記第2通常ゲーム状態及び前記特別ゲーム状態の各々において、前記獲得数量が所定数量を超えるとゲーム状態を前記第1通常ゲーム状態へ復帰させるゲーム状態復帰手段(101、S111n、S111p、S111x、S111y)とを備え、前記ゲーム状態には特定ゲーム状態が含まれ、前記開始賞には入賞すると前記特定ゲーム状態に移行させる特定ゲーム開始賞が含まれ、前記抽選手段は、記第1通常ゲーム状態及び前記第2通常ゲーム状態の抽選対象に前記特定ゲーム開始賞を含ませて抽選を実行し、前記第2通常ゲーム状態において前記特定ゲーム開始賞に当選したことを次のゲームに持ち越さず前記抽選情報を生成し、前記ゲーム状態復帰手段は、前記第2通常ゲーム状態での前記特定ゲーム開始賞に当選したゲームにおいて、前記特定ゲーム開始賞に入賞すると、次のゲームからゲーム状態を前記特定ゲーム状態に移行させ、前記特定ゲーム状態が終了すると次のゲームからゲーム状態を前記第1通常ゲーム状態に復帰させ、当該特定ゲーム開始賞に当選したゲームにおいて、前記特定ゲーム開始賞に非入賞であっても、次のゲームからゲーム状態を前記第1通常ゲーム状態に復帰させることを特徴とする。

【0037】

<用語の定義> 本明細書で用いる用語はそれぞれ次の意味をあらわす。 「遊技媒体」とは、遊技メダル又は遊技球をいう。 「貯留装置」とは、遊技を行うために投入された遊技媒体を電気的又は磁気的に記憶できる装置をいう。 貯留装置には、投入された遊技媒体及び入賞により払い出された配当が貯留される。 「クレジット」とは、貯留装置に電気的又は磁気的に記憶された遊技媒体の情報をいい、その数をクレジット数という。

【0038】

「入賞ライン」とは、表示列の図柄が組み合わせとなるライン、又は表示列の図柄が組み合わせとなる位置を指示する線をいう。 「リール」とは、周面に複数の図柄を配置した表示列のことをいう。 「可変表示装置」とは、複数の表示列を有し、それぞれを可変表

10

20

30

40

50

示させることのできる表示装置をいう。表示列がリールの場合はリール可変表示装置といい、表示列が液晶表示器等の画面表示されている場合は画像可変表示装置という。

【0039】

「スタートレバー」とは、可変表示装置の表示列の可変表示の開始の指示を遊技者が入力するための装置である。「ストップボタン」とは、可変表示する各表示列に対応して設けられ、各表示列の可変表示の停止の指示を遊技者が入力するための装置である。「ベット操作」とは、遊技媒体又はクレジットの投入によって、投入数（ベット数）に応じた入賞ラインを有効化することをいう。ベット操作に応じた制御をベット処理といい、遊技媒体の投入による投入ベット処理、クレジットの投入による貯留ベット処理、及び再遊技賞に入賞した次ゲームで前ゲームと同じ入賞ラインを自動的に有効化する自動ベット処理を含む。

10

【0040】

「ゲーム」とは、ベット処理を開始したときから次のベット処理が可能になるまでの一連の処理をいう。「遊技価値」とは、入賞によって付与する特典であり、他の種類のゲームを開始する条件や配当を付与するものがある。「役」とは、図柄の組み合わせのうち遊技価値の付与に必要な図柄の組み合わせをいう。例えば、赤7役、7-7-7役などのようにいう。

20

【0041】

「賞」とは、1ゲームの結果として付与される遊技価値の種別のこと。他の種類のゲームを開始する条件を付与する開始賞と、他の種類のゲームを開始する条件を付与せず配当のみを付与する小役賞、遊技媒体又はクレジットの投入なしに、次ゲームを開始する条件を付与する再遊技賞に区分される。開始賞にはB B賞、M B賞、S B賞、R B賞、C B賞などがある。なお、一つの賞には複数の役が存在してもよい。「賞抽選テーブル」とは、賞ごと又はハズレに区分されている数値の幅の集まりをいい、賞の当選の確率を定めたものをいう。「内部抽選」とは、ハードウェア又はソフトウェアで構成した数列発生装置から発生する複数の数値の中から1つの数値を取得（乱数抽出）し、その数値（取得した乱数値）と賞抽選テーブルに記録されたデータの中で当選に係る値と比較することで、いずれかの賞の当選又はハズレを決定することをいう。

30

【0042】

「当選」とは、取得した乱数値が賞抽選テーブルのいずれかの賞の区分に該当する数値の幅に属したことをいう。「ハズレ」とは、取得した乱数値が賞抽選テーブルのハズレの区分に該当する数値の幅に属した場合、又はどの賞の区分に該当する数値の幅にも属さなかつたことをいう。「図柄」とは、文字、図形、記号、色彩若しくはこれらの結合であって、表示列上に表示されるもの、又は役の構成要素の単位をいう。

40

【0043】

「入賞」とは、ベット操作で有効とされた入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせが、あらかじめ定められた役であると判定されたことをいう。「非入賞」とは、ベット操作で有効とされた入賞ライン上に表示された図柄の組み合わせが、あらかじめ定められた役でないと判定されたことをいう。非入賞には、内部抽選でいずれかの賞に当選しても、停止ボタンの操作によって有効な入賞ライン上に役が揃わない場合と、内部抽選でハズレの場合に役が揃わない場合がある。賞に当選しても、有効な入賞ライン上に役が揃わない場合を取りこぼしという。「当選フラグ」とは、内部抽選の当選又はゲームの状態に基づいて入賞となる図柄の組み合わせを表示する権利を付与したことを記憶するデータをいう。ゲームでセットされた当選フラグは、特定の賞を除き入賞した場合でも取りこぼしの場合でもゲーム終了時にクリアされる。

【0044】

「当選フラグの持ち越し」とは、特定の賞においては、特定の賞の当選フラグがセットされていたにもかかわらず取りこぼしとなって入賞しなかったゲームでもその当選フラグがクリアされず、次ゲームにおいてもその当選フラグがセットされたままとすることをいう。また、当選フラグの持ち越しをしている期間を内部中といい、B B賞、M B賞及びR B

50

賞に対応した、B B 内部中、M B 内部中、及びR B 内部中がある。「停止制御」とは、可変表示している表示列をストップボタンの操作のタイミングに応じて停止させる制御、又は所定時間の経過後自動的に停止させる制御をいう。「通常ゲーム」とは、内部抽選によって、複数の賞及びハズレのいずれかが抽選されるゲームであって、小役賞の抽選確率が基本となるゲームをいう。

【0045】

「S B ゲーム」とは、S B 賞が入賞した次ゲームで、通常ゲームと比較して、小役賞に係る図柄の組み合わせ（役）の数を増加、又は小役賞の抽選確率を変動させて行うゲームをいう。「R B ゲーム」とは、R B 賞が入賞した次ゲームから所定条件を充足するまで、通常ゲームと比較して、小役賞に係る図柄の組み合わせ（役）の数を増加、又は小役賞の抽選確率を変動させて行うゲームをいう。「C B ゲーム」とは、C B 賞が入賞した次ゲームで、内部抽選の結果にかかわらず、小役賞に係る当選フラグのセットを行うゲームをいう。

10

20

30

40

【0046】

「B B ゲーム」とは、B B 賞が入賞した次ゲームから所定条件を充足するまで、通常ゲームと比較して、小役賞に係る図柄の組み合わせ（役）の数を増加、若しくは小役賞の抽選確率を変動させて行うゲーム、R B 賞に係る図柄の組み合わせ（役）の数を増加、若しくはR B 賞の抽選確率を変動させて行うゲーム、又はR B ゲームを連続して開始させて行うゲームをいう。B B ゲームを遊技規則で第1種特別役物に係る役物連続作動装置の作動しているゲームという。

【0047】

なお、本明細書中の「S B ゲーム」、「R B ゲーム」、「C B ゲーム」、「B B ゲーム」、「M B ゲーム」は、それぞれ、遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則（昭和六十年二月十二日国家公安委員会規則第四号）の別表第二（技術上の規格における用語の意味）（以下、この規則を「遊技規則」という。）における「普通役物」、「第一種特別役物」、「第二種特別役物」、「第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動している遊技」および「第二種特別役物に係る役物連続作動装置の作動している遊技」に対応する用語である。

【発明の効果】

【0048】

本発明によれば、遊技者にとって有利なゲーム状態と不利なゲーム状態を実行可能で出玉の波を緩やかに制御可能なスロットマシンを提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0049】

<1：スロットマシンの外観構成> 図1は、本発明の一実施形態にかかるスロットマシン1の概観を示す斜視図である。スロットマシン1は、前面が開口した箱状の本体2と本体2の前面に配置した前面扉3から構成されている。本体2と前面扉3とは片側で蝶番により開閉できるようになっている。前面扉3は、遊技者が遊技を行うためのボタン類が配置された操作部OP、リール可変表示装置RLの図柄を視認させるための後述のリール窓20（表示窓）や遊技を行なうための情報が表示される表示器類が配置されたパネル表示部DP、遊技を行なうための情報が表示される液晶表示器類や電飾装置が配置された演出表示部TP及び受皿部BPから構成されている。

【0050】

操作部OPには、操作部OPの上面右側にメダル投入口10が配置され、上面左側にベットボタン11が配置されている。スロットマシン1の遊技は、メダル投入操作かベットボタン操作により開始できる。ベットボタン11の下部位置の前面側には、リールR1～R3の回転を行うためのスタートレバー12が配置され、その右側には左リールR1の回転を停止させるための左ストップボタン13a、中リールR2の回転を停止させるための中ストップボタン13b及び右リールR3の回転を停止させるための右ストップボタン13cが配置され、遊技の基本操作順序となる、ベットボタン操作　スタートレバー操作　左

50

ストップボタン操作 中ストップボタン操作 右ストップボタン操作の一連の流れの操作を行ひ易いようになっている。スタートレバー 1 2 の左側には、貯留装置に記憶されたクレジットを精算してメダル受皿 4 0 にメダルを払い出すための精算ボタン 1 4 が配置されている。この精算ボタン 1 4 は遊技をやめる場合に使用されるものであり、操作の頻度が低いことや遊技中に誤って操作しないよう、上記一連の操作の流れから外れる位置に配置してある。さらに操作部 O P には、プリペイカード式メダル貸機がスロットマシン 1 に接続されている場合に使用される貸出ボタン 1 5 、プリペイカードを返却するための返却ボタン 1 6 及びプリペイカードの貸出可能な度数表示が行われる度数表示器 1 7 が設けられている。なお、このように、スロットマシン 1 にプリペイカード式メダル貸機が接続されている場合には、スロットマシン 1 のこれらのボタン 1 5 、 1 6 の操作によるプリペイカード式メダル貸機の作動及び度数表示器 1 7 による度数表示は、プリペイカード式メダル貸機の制御によって行われる。

10

20

30

【 0 0 5 1 】

パネル表示部 D P において、リール窓 2 0 は、1 つのリールにつき 3 個の連続した図柄をのぞむ透明アクリル板からなり、遊技者は 3 つのリールで 9 個分の図柄をリール窓 2 0 を通して目視することができる。さらにリール窓 2 0 上には、水平ラインの入賞ライン L 1 ~ L 3 と斜めラインの入賞ライン L 4 、 L 5 が通っている。このリール窓 2 0 の左側には、入賞ライン L 1 ~ L 5 の各々に対応した入賞ライン表示器 2 1 が設けられており、遊技メダルが 1 枚投入されると入賞ライン L 1 に対応した入賞ライン表示器 2 1 が点灯し、遊技メダルが 2 枚投入されると入賞ライン L 1 に加えて入賞ライン L 2 及び L 3 に対応した入賞ライン表示器 2 1 が点灯し、遊技メダルが 3 枚投入されると入賞ライン L 1 ~ L 3 に加えて入賞ライン L 4 及び L 5 に対応した入賞ライン表示器 2 1 が点灯するようになっている。

20

【 0 0 5 2 】

入賞ライン L 1 ~ L 5 は、所定の図柄が停止することによって入賞となる図柄停止位置を定めたものである。図 2 4 (A) に入賞ライン L 1 ~ L 5 と図柄停止位置との関係を示す。各リール R 1 ~ R 3 には、それぞれ上段・中段・下段の図柄停止位置が設けられている。図 2 5 (A) に示す 9 個の図柄停止位置において符号「 U 」は上段、符号「 M 」は中段、符号「 D 」は下段を示す。また、符号 U 、 M 、及び D に続く添え字「 1 」は左リール R 1 、「 2 」は中リール R 2 、「 3 」は右リール R 3 を示す。

30

【 0 0 5 3 】

入賞ライン L 1 ~ L 5 は、入賞となる図柄停止位置の組を定めたものである。入賞ライン L 1 は図柄停止位置 M 1 · M 2 · M 3 から構成され、入賞ライン L 2 は図柄停止位置 U 1 · U 2 · U 3 から構成され、入賞ライン L 3 は図柄停止位置 D 1 · D 2 · D 3 から構成され、入賞ライン L 4 は図柄停止位置 U 1 · M 2 · D 3 から構成され、入賞ライン L 5 は図柄停止位置 D 1 · M 2 · U 3 から構成される。なお、このスロットマシン 1 においては、3 個のリール R 1 ~ R 3 と上段・中段・下段といった 3 個の図柄停止位置があるので、入賞位置は 3 行 3 列のマトリクスで与えられ、合計 27 通りの入賞位置を取り得る。この例では、その中から 5 個の入賞位置を入賞ライン L 1 ~ L 5 として採用する。

40

【 0 0 5 4 】

また、遊技の結果、所定の図柄の組み合わせが成立した場合には、成立した入賞ラインに対応した入賞ライン表示器 2 1 を点滅させ、遊技者に知らせるようになっている。また、リール窓 2 0 の右側には、入賞した場合に点灯する表示器やゲーム状態に応じて点灯する LED などの複数の LED が配置された遊技ガイド表示器 2 2 が設けられている。さらにリール窓 2 0 の下側には、貯留装置に蓄えられたクレジット数を表示するクレジット数表示器 2 3 a 、入賞した場合に付与された配当数を表示する配当数表示器 2 3 c 、及び所定ゲーム中に付与された配当数を累積して獲得枚数の表示を行う獲得枚数表示器 2 3 b から構成される遊技価値情報表示部 2 3 を有している。

【 0 0 5 5 】

演出表示部 T P には、遊技の進行状態を画像で表示する液晶表示器 3 0 、ゲーム状態に応

50

じて色彩や点灯パターンを変化させてゲーム状態を表示する電飾LED31及びゲーム状態に応じて変化させるBGMやボタン操作に応じた操作音、ガイド音声を出力するスピーカ32が配置されている。

【0056】

受皿部BPには、メダル払出手装置が駆動されてメダル払出手口40aから排出された遊技メダルを貯めるメダル受皿40が設けられており、メダル受皿40の左側には灰皿41が設けられている。

【0057】

<2：リール可変表示装置の構成> 図2は、スロットマシン1のリール可変表示装置RLの構造を示す説明図である。図2(A)は、リール可変表示装置RL全体の構造を示し、図2(B)は、右リールの詳細の構造を示す。

【0058】

リールR1～R3は、透明なABS樹脂等からなり、軸部から放射線状に延びた複数のスポーク部と環状の枠からなるリール枠56a～56cと、そのリール枠56a～56cの周面に貼り付けられている21個の各種の図柄(図柄番号PN:1～21)が印刷されたリール帯58a～58cから構成される。リールR1～R3は、ステッピングモータ54a～54cに固定され回転動作するようになっている。リールR1～R3の回転動作には、400ステップのパルスの供給で1回転するステッピングモータ54a～54cを使用し、所定のパルスを供給することで所定の図柄をリール窓20に表示させることができる。さらにLED(図示せず)を設置したバックライト装置53a～53cを設け、リール帯58a～58cの内側から光を照射できるようになっている。このように、リール帯58a～58cの内側からバックライト装置53a～53cによって光を照射することで、遊技者にリール帯58a～58c上の図柄を目立たせることができる。

【0059】

またスポーク部の一つに検知板57a～57cを取り付け、リール位置検出センサ55a～55cによって、リールR1～R3が1回転するごとに1パルスのリール位置検出信号155a～155cを出力できるようになっている。このリール位置検出信号155a～155cを検知してから10ステップ進めたときに、図柄番号PN=1がリール窓20の中央の入賞ラインL1上に位置するように検知板57a～57cとリール帯58a～58cとの位置が設定してある。

【0060】

リール可変表示装置RLにおいて、リールR1～R3、リールR1～R3が固定されたステッピングモータ54a～54c、バックライト装置53a～53c及びリール位置検出センサ55a～55cを、それぞれベース板52a～52cに固定することで一つのユニット構成としている。また、リール可変表示装置RLは、ベース板52a～52cをリール可変表示装置RLのケース体50に設けられたガイドレール51a～51cに沿って挿入してケース体50内に収容するようになっている。

【0061】

図3は、リール帯58a～58cに印刷された図柄の配置を示す説明図である。左、中、右のそれぞれのリールには21個の図柄が等間隔で配置して印刷されている。400ステップのパルスの供給で1回転するステッピングモータ54a～54cを使用しているので、21個の図柄を配置すると図柄の間隔は19ステップとなる。また、リール位置検出信号155a～155cを検知してから10ステップ進めたときに、図柄番号PN=1がリール窓20の中央の入賞ラインL1上に位置するようにしたから、リール位置検出信号155a～155cを検知してから29ステップ進めれば図柄番号PN=2が入賞ラインL1上に位置し、48ステップ進めれば図柄番号PN=3が入賞ラインL1上に位置し、390ステップ進めば図柄番号PN=21が入賞ラインL1上に位置することになる。390ステップより先に進めると、再びリール位置検出信号155a～155cが検知される。これによりリール位置検出信号155a～155cが検知されたタイミングを基点にして、進めるステップ数により所定の図柄を入賞ラインL1上に位置させること

10

20

30

40

50

ができる。

【0062】

<3：スロットマシンの電気的構成> 図4は、スロットマシン1の電気的構成を示すブロック図である。スロットマシン1は、遊技の主たる制御を行うメイン制御基板100A、液晶表示器に対して表示制御を行い画像表示する表示制御基板100B、及びパネル表示部DP又は演出表示部TPのLED類や音の演出の制御を行う電飾制御基板100Cを備えている。メイン制御基板100Aは、CPU (central processing unit) 101、クロック発生回路a102、クロック発生回路b103、ROM (read-only memory) 104、RAM (random-access memory) 105、データ送出回路106、入出力ポート107から構成されている。なお、CPU101としてROMやRAMを内蔵しているものを採用することができる。その場合には、外付けのROM104、RAM105は不要となる。

10

20

30

40

50

【0063】

CPU101は、ROM104に格納されたプログラムを、クロック発生回路a102で発生したCLK信号のタイミングに基づいて読み出し、プログラムを逐次実行する。CPU101は、電源が投入されるとあらかじめ定められたアドレスからメインプログラムを実行し、クロック発生回路a102の周期とは異なるクロック発生回路b103で発生したINTR信号のタイミングで、あらかじめ定められたアドレスから始まる割込みプログラムを実行する。ここで、INTR信号のタイミングは、例えば、2ミリ秒である。CPU101はプログラムの実行に応じて、各種フラグや各種カウンタ又は各種遊技情報をRAM105に保存する。外部から供給される電源が遮断した場合でも、RAM105は電池により記憶情報が保持されており、その後電源が復帰した場合には、電源断発生の直前の状態から再開する。CPU101は、入出力ポート107を介して各種ボタン、センサの状態を読み取り、各種モータ、LEDを駆動する。

【0064】

ベット操作指示信号111a～111c、開始操作指示信号112、停止操作指示信号113a～113c及び精算操作指示信号114は、それぞれ操作部OPに設けられたベットボタン11、スタートレバー12、ストップボタン13a～13c、精算ボタン14ボタンが遊技者に操作されたことに応じて検知される信号であり、入出力ポート107を介してCPU101に送られる。表示制御信号123a～123cは、それぞれパネル表示部DPに設けられたクレジット数表示器23a、獲得枚数表示器23b、配当数表示器23cに表示するための表示信号であり、入出力ポート107を介してCPU101より駆動される。リール位置検出信号155a～155cはそれぞれリール可変表示装置RLのそれぞれのリールに対応し、リールが1回転するたびに1回検出する信号であり入出力ポート107を介してCPU101に送られる。リール駆動信号154a～154cは、それぞれリール可変表示装置RLのそれぞれのリールR1～R3を駆動するステッピングモータ駆動信号であり、入出力ポート107を介してCPU101より駆動される。

【0065】

メダル投入信号160は、投入された遊技メダルをメダル投入口10から通ずる前面扉3の内部に設けられたメダル検出装置に設けられたメダルを検出するセンサの信号であり、入出力ポート107を介してCPU101に送られる。また、メダルブロック信号161はメダル検出装置に設けられたソレノイドを駆動する信号であり入出力ポート107を介してCPU101より駆動される。メダル払出信号162はメダル払出装置のメダル放出部に設けられたメダルを検出するセンサ信号であり、入出力ポート107を介してCPU101に送られる。また、払出駆動信号163はメダル払出装置に設けられたモータを駆動する信号であり、入出力ポート107を介してCPU101より駆動される。

【0066】

CPU101は、データ送出回路106を介して表示制御基板100B及び電飾制御基板100Cへ各種コマンドを出力する。電飾制御基板100Cは、メイン制御基板100Aより各種コマンドを受信し、入賞ライン表示器21、遊技ガイド表示器22、電飾LED

31による電飾装置の点灯制御、リール可変表示装置RLに設けられたバックライト装置53a～53cの点灯制御及びBGMなどのサウンドをスピーカ32から出力する。表示制御基板100Bは、CPU (central processing unit) 191、クロック発生回路c192、クロック発生回路d193、ROM (read-only memory) 194、RAM (random-access memory) 195、データ入力回路196及びグラフィックLSIとその周辺回路からなる表示回路197を備えている。このCPU191は、ROM194に格納されたプログラムを、クロック発生回路c192で発生したCLK信号のタイミングに基づいて読み出し、プログラムを逐次実行する。CPU191は、電源が投入されるとあらかじめ定められたアドレスからメインプログラムを実行し、クロック発生回路c192の周期とは異なるクロック発生回路d193で発生したINTR1信号のタイミングで、あらかじめ定められたアドレスから始まる割込みプログラムを実行する。ここで、INTR1信号のタイミングは、例えば、2ミリ秒とする。CPU191のストローブ信号は、プログラムの実行に応じて、各種フラグや各種カウンタ又は各種遊技情報をRAM195に保存する。また、メイン制御基板100Aのデータ送出回路からのデータ送出タイミングに同期して送出されるストローブ信号に基づいてINTR2信号を発生させ、このINTR2信号のタイミングで、あらかじめ定められたアドレスから始まる割込みプログラムを実行する。

【0067】

<4：スロットマシンの遊技><4-1：スロットマシンの遊技方法> 図5は、本発明の一実施形態にかかるスロットマシン1の遊技方法のうち遊技メダルの流れを示す説明図である。(1)投入ベット処理 スロットマシン1での遊技は、まずメダル投入口10に遊技メダルを投入すること(投入操作)で始まる。この投入操作により、遊技メダルの1枚目の投入で入賞ラインを1本(L1)選択して有効化し、2枚目の投入で入賞ラインをさらに2本(L2、L3)選択して有効化し、3枚目の投入で入賞ラインをさらに2本(L4、L5)選択して有効化する。(2)投入クレジット処理 遊技メダルをさらに投入すると、貯留装置にクレジットとして遊技メダル50枚分まで貯留を行う。50枚を超えた50枚目より後に投入された遊技メダルはメダル受皿40に戻す。(3)貯留ベット処理 遊技を開始するには、投入ベット操作のほか貯留装置に貯留されたクレジットをベットボタン11の押下により入賞ラインを有効にする入賞ライン賭けがされる。

【0068】

(4)配当クレジット処理 その後スタートレバー12の押下により3つのリールR1～R3の回転が開始され、ストップボタン13a～13cの押下によりリールR1～R3が停止する。リールR1～R3が停止したときに、あらかじめ定められた図柄組み合わせが有効化された入賞ライン上に揃うと入賞となり図柄組み合わせ(役)によって定められた配当数に基づいて配当が付与され、まず配当が貯留装置にクレジットとして貯留される。(5)配当払出処理 クレジット数が上限である50枚に到達した場合は、メダル払出装置を駆動して50枚を超えた分の遊技メダルをメダル受皿40に払い出す。(6)自動ベット処理 また、再遊技賞の入賞となった場合は、前ゲームと同じ賭け数が自動的にベットされる。

【0069】

(7)返却払出処理 精算ボタン14の押下により、メダル払出装置を駆動して入賞ライン賭けされた分の遊技メダルをメダル受皿40に払い出す。(8)精算払出処理さらに貯留装置に貯留されたクレジット数の遊技メダルを、メダル払出装置を駆動してメダル受皿40に払い出す。(9)貸出クレジット処理 また、スロットマシン1がメダル貸機等の遊技媒体貸機に接続されている場合には、貸出ボタン15の押下により貸出処理が行われ、貸出分を貯留装置にクレジットとして貯留する。(10)貸出払出処理 又は、貸出分の遊技メダルを、メダル払出装置を駆動してメダル受皿40に払い出す。

【0070】

<4-2：スロットマシンの賞と役> 図6は、スロットマシン1における賞の種類とその役(図柄の組み合わせ)の構成を説明する図である。スロットマシン1ではあらかじめ

10

20

30

40

50

定められた図柄組み合わせが有効化された入賞ライン上に揃うと入賞となり、役によって定められた配当数に基づいて15枚のメダルを最大とした配当が付与される小役賞や通常ゲームから他の種類のゲームを開始させる賞がある。

【0071】

他の種類のゲームを開始させる賞として、BBゲームを開始する「赤7 - 赤7 - 赤7」の図柄の組み合わせ(BB役ともいう)からなるBB賞、SB1ゲームを開始する「赤7 - BAR - 白7」の図柄の組み合わせ(SB1役ともいう)からなるSB1賞、SB2ゲームを開始する「白7 - BAR - 赤7」の図柄の組み合わせ(SB2役ともいう)からなるSB2賞、RBゲームを開始する「BAR - BAR - BAR」の図柄の組み合わせ(RB役ともいう)からなるRB賞及びCBゲームを開始する「スイカ - スイカ - スイカ」の図柄の組み合わせ(CB役ともいう)からなるCB賞がある。ここでSB1ゲーム及びSB2ゲームでは、それぞれ小役賞の抽選確率が異ならせるゲームとすること、又は全く同一のゲームとすることが例示できる。以下、SB1及びSB2を区別する必要がない場合には、それぞれまとめて単にSBという。

【0072】

第1の通常ゲームから第2の通常ゲームに移行させる開始賞として、「スイカ - プラム - ベル」の図柄の組み合わせからなるMB1賞及び「ベル - プラム - スイカ」の図柄の組み合わせからなるMB2賞がある。MB1賞で開始する第2の通常ゲームとMB2賞で開始する第2の通常ゲームとは、終了条件となるメダルの獲得枚数の設定を異ならせるゲームとすること、又は全く同一のゲームとすることが例示できる。

【0073】

配当を付与する小役賞として、15枚のメダルを配当とする「ベル - ベル - ベル」の図柄の組み合わせ(ベル役ともいう)からなる小役A賞、2枚のメダルを配当とする「チェリー - ANY - ANY」の図柄の組み合わせ(チェリー役ともいう)からなる小役B賞がある。ANYは、いかなる図柄でも良い。このチェリー役は、左リールのチェリー図柄が入賞ライン上に揃うだけで入賞となるもので、チェリー図柄が左リールの中段に表示された場合は、入賞ラインL1に入賞となるが、左リールの上段に表示された場合は、入賞ラインL2とL4に入賞となる。同時に複数の入賞ラインで入賞となることを重複入賞といい、この場合4枚の配当を得ることができる。

【0074】

また、次ゲームをベット操作なし(遊技メダルの投入なし)でゲームをする「プラム - プラム - プラム」の図柄の組み合わせ(プラム役ともいう)からなる再遊技賞がある。

【0075】

<4-3：スロットマシンの各種ゲームの説明> 図7は、スロットマシン1で行われるゲームの状態を示す説明図である。なお、ゲームの状態は、内部抽選における各賞の当選確率によって区別される。(1) BBゲームの開始と終了 図7(A)において、スロットマシン1は第1の通常ゲームを実行中に内部抽選でBB賞に当選に当選した場合、当ゲーム又はその後のゲームでBB役が成立して入賞すると次ゲームからBBゲームが開始される。BBゲーム中における獲得枚数が規定枚数を超える場合にBBゲームを終了する。

(2) BB内部中 第1の通常ゲーム中に内部抽選でBB賞に当選しても、当ゲームでBB役が成立しないと次ゲーム以降も入賞するまでBB賞の当選フラグの持ち越しがされるBB内部中となる。BB内部中でBB役が成立して入賞すると次ゲームからBBゲームが開始される。(3) RBゲームの開始と終了 第1及び第2の通常ゲーム中に内部抽選でRB賞に当選した場合、当ゲーム又はその後のゲームでRB役が成立して入賞すると次ゲームからRBゲームが開始される。RBゲームは最大12ゲーム行われ、RBゲーム中に8回入賞するとRBゲームを終了させる。(4) RB内部中 第1及び第2の通常ゲーム中に内部抽選でRB賞に当選しても、当ゲームでRB役が成立しないと次ゲーム以降も入賞するまでRB賞の当選フラグの持ち越しがされるRB内部中となる。RB内部中でRB役が成立して入賞すると次ゲームからRBゲームが開始される。(5) SBゲームの開始と終了 第1及び第2の通常ゲーム中に内部抽選でS

B 1 賞に当選に当選した場合、当ゲームのみで S B 1 役が成立して入賞すると次ゲームにおいて S B 1 ゲームが開始される。S B 1 ゲームは 1 ゲームで終了する。S B 2 賞についても同様である。(6) C B ゲームの開始と終了 第 1 及び第 2 の通常ゲーム中に内部抽選で C B 賞に当選に当選した場合、当ゲームのみで C B 役が成立して入賞すると次ゲームにおいて C B ゲームが開始される。C B ゲームは 1 ゲームで終了する。

【0076】

(7) 第 2 の通常ゲームの開始と終了 第 1 の通常ゲーム中に内部抽選で M B 1 賞若しくは M B 2 賞に当選又は所定の図柄の組み合わせが成立して M B 1 賞若しくは M B 2 賞に入賞すると、次ゲームから第 2 の通常ゲームが開始される。第 2 の通常ゲーム中の全期間又は特定の期間における獲得枚数が規定枚数を超える場合に第 2 の通常ゲームを終了し、第 1 の通常ゲームに戻る。

10

【0077】

(8) B B の変形例図 7 (B) は、スロットマシン 1 で行われる B B ゲームの変形例である。通常ゲーム中に内部抽選で B B 賞に当選し、B B 役が成立して入賞すると次ゲームから B B ゲームが開始され、まず B B 通常ゲームが開始される。B B 通常ゲームは通常ゲームと比較して R B 賞の抽選確率が変動するゲームである。B B 通常ゲーム中に内部抽選で R B 賞に当選し、R B 役が成立して入賞すると次ゲームから R B ゲーム (B B 中 R B ゲーム) が開始され、R B ゲーム中に 8 回入賞すると R B ゲームを終了する。B B ゲーム中ににおける獲得枚数が規定枚数に到達するか次の配当付与で規定枚数を超える場合に B B ゲームを終了する。

20

【0078】

<5：スロットマシンの動作> 次に、スロットマシン 1 の全体動作の詳細を説明する。C P U 1 0 1 は、電源投入後初期化処理を行い、図 8 に示すフローチャートの処理を実行する。

【0079】

<5-1：1 ゲームの流れ> 図 8 は、1 ゲームの流れの内容を示すフローチャートである。まず C P U 1 0 1 は、メダル投入信号 1 6 0 又はベット操作指示信号 1 1 1 a ~ 1 1 1 c に基づいてメダル投入による投入ベット操作又はベットボタン 1 1 の押下による貯留ベット操作が行われたか否かを判定し、いずれかの信号を検出するまで待機する (S 1 0 0)。信号を検知した場合は次に進み、開始操作指示信号 1 1 2 に基づいてスタートレバー操作が行われたか否かを判定し、信号を検出するまで待機する (S 1 0 1)。信号を検出した場合は、ベット操作を禁止する (S 1 0 2)。具体的には、メダルロック信号 1 6 1 によりメダルセレクタ装置のソレノイドを O F F にし、メダルセレクタ装置の通過経路を切替えて、遊技メダルがメダル投入口 1 0 から投入された場合でもメダル受皿 4 0 に排出する。また、ベット操作指示信号 1 1 1 a ~ 1 1 1 c も受け付けないようにする。

30

【0080】

次に C P U 1 0 1 は、0 0 0 0 H から 3 F F F H の範囲で 1 0 ナノ秒毎に順次インクリメントし、約 1 . 6 ミリ秒で 1 巡回するカウンタ回路から入出力ポート 1 0 7 を介してカウンタ値を取得し乱数値とする (S 1 0 3)。次にゲーム状態データを参照して、当ゲームの状態に応じた賞抽選テーブルを選択する (S 1 0 4)。選択された賞抽選テーブルを使用して、取得した乱数値が賞抽選テーブル上の賞ごとに設定されたどの数値の範囲に属するかの判定を行い、その賞の当選フラグをセットする (S 1 0 5)。次にステップ S 1 0 5 で設定された当選フラグに基づき停止制御で参照する停止データテーブル群を選択する (S 1 0 6)。

40

【0081】

この実施形態では 1 ゲームの最小消費時間を 4 . 1 秒としているため、1 ゲームの経過時間を示す 2 ミリ秒毎に 0 までカウントダウンするタイマ値を参照して、タイマ値が 0 まで到達するまで待機する (S 1 0 7)。1 ゲームの経過時間を計測する基点としてリールの回転開始とするためタイマ値が 0 に到達した場合には、タイマ値を 4 . 1 秒に相当する初期値 (2 0 5 0) をセットし、3 つのリールを駆動するためリール駆動信号 1 5 4 a ~ 1

50

54cにパルスを供給して、ステッピングモータを同時又は順次回転させる(S108)。具体的には、リール駆動信号154a～154cは複数の巻線相を励磁するための複数本の駆動信号ラインを備え、各駆動信号ラインにパルス信号を所定の位相パターンで供給することによりリールは回転する。また、ステップS101でスタートレバーが操作されても、前のゲームのリールの回転開始から4.1秒経過していないと、直ちにリールR1～R3は回転しないで待機状態になり、待機状態になったことをランプや音で遊技者に知らせる。

【0082】

次にCPU101は、10ステップの加速期間を経て3つのリールR1～R3を全て一定回転速度に到達させた後、3つのリールR1～R3が一定回転速度に到達したことを検出し、この検出時点を基準時点とし、この基準時点から自動停止時間が経過するまでの残り時間の計測を開始するとともにストップボタン13a～13cの受け付けができるることを知らせるためにストップボタンに内蔵したLEDを点灯させる。具体的には、ステッピングモータの駆動信号ラインに供給するリール駆動信号154a～154cのパルス幅が一定となったことを検出し、この検出時点を基準時点とし、2ミリ秒毎に0までカウントダウンするタイマ値の初期値として予め定められた自動停止時間(例えば30秒)を示す値をセットする。また、このとき各リールに対応するストップボタンに内蔵されているLEDを点灯させる。

【0083】

なお、3つのリールR1～R3が一定回転速度に到達したことを検出する方法としては、他に、回転開始から所定ステップ数経過後、又は回転開始から所定時間経過(所定割込み回数発生)後に、ステッピングモータに対して一定間隔のパルスを出力したことをもって一定回転速度に達したと見なす方法や、回転開始から所定ステップ数経過後、又は回転開始から所定時間経過(所定割込み回数発生)後に、さらに、所定時間が経過したこと、所定ステップ数が経過したこと、ステッピングモータが1回転したこと、又はインデックスを検知したことをもって一定回転速度に達していると見なす方法などがある。つまり、本実施形態では一定回転速度に到達したことを検出した時点を基準時点としているが、一定回転速度に到達したと見なした時点を基準時点としてもよい。

【0084】

そして、CPU101は、3つのリールR1～R3を停止させるリール停止処理を行う(S109)。詳しくは後述するが、リール停止処理では、停止操作指示信号113a～113cを検出し、ストップボタンの操作があった場合には、ステップS106で選択した停止データテーブル群に基づき、ストップボタンの操作の位置と停止データテーブル群の停止データから停止させる図柄番号PNを決定し、全ての巻線相を同時に励磁する全相励磁によってブレーキ力を与えて、全相励磁を開始してから15ステップ相当分の惰性で回転して停止させるリール停止処理をそれぞれのリールに対して行う一方、基準時点から自動停止時間が経過すると(残り時間がなくなると)、停止操作が行われなかったリールを自動的に停止させる。

【0085】

次にCPU101は、全てのリールが停止した場合、有効な入賞ライン上に役が成立して入賞したかを判定し(S110)、入賞している場合には役毎に設定した遊技価値を付与する。次にゲーム終了判定処理を行い(S111)、続いて当選フラグクリア処理を行う(S112)。ここでは、そのゲームで成立した当選フラグがフラグの持ち越しできる開始賞であれば、入賞した場合にだけ当選フラグをクリアし、入賞せずに取りこぼした場合には当選フラグをクリアせずそのままとする。一方そのゲームで成立した当選フラグがフラグの持ち越しできない開始賞又は小役賞であれば、入賞又は取りこぼしを問わずその当選フラグをクリアする。続いてステップS102で行ったベット操作の禁止を解除し(S113)、遊技メダルの投入又はベットボタン11の入力の受け付けを行えるようにし、次のゲームの開始に備えるため、ステップS100へ戻る。

【0086】

10

20

30

40

50

< 5 - 2 : 賞抽選テーブル決定処理 > 図 9 は、ステップ S 1 0 4 の賞抽選テーブル決定処理で選択されるゲームの状態に応じた抽選の一例を示す説明図である。第 1 の通常ゲーム中は、小役 B 賞、小役 A 賞、C B 賞、S B 2 賞、S B 1 賞、R B 賞、B B 賞、M B 2 賞、M B 1 賞、再遊技賞、又はハズレのいずれかを抽選で決定するための抽選確率をそれぞれ 1 0 0 0 / 1 6 3 8 4 、 3 0 0 / 1 6 3 8 4 、 7 0 / 1 6 3 8 4 、 6 0 / 1 6 3 8 4 、 6 0 / 1 6 3 8 4 、 5 0 / 1 6 3 8 4 、 1 6 0 / 1 6 3 8 4 、 3 0 / 1 6 3 8 4 、 3 0 / 1 6 3 8 4 、 2 2 5 0 / 1 6 3 8 4 と設定し、その抽選確率を示すデータが記憶された賞抽選テーブル T B L 1 1 を使用して抽選を行い、当選した賞の当選フラグをセットする。

【 0 0 8 7 】

10

賞抽選テーブル T B L 1 1 は、テーブル格納アドレス A D R 1 1 が示す賞抽選テーブルの先頭憶領域には小役 B 賞の抽選区分データ 1 0 0 0 が記憶され、取得した乱数値が 0 ~ 9 9 9 の範囲に属している場合は小役 B 賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から 0 2 H オフセットされた記憶領域には小役 A 賞の抽選区分データ 3 0 0 が記憶され、取得した乱数値が 1 0 0 0 ~ 1 2 9 9 の範囲に属している場合は小役 A 賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から 0 4 H オフセットされた記憶領域には C B 賞の抽選区分データ 7 0 が記憶され、取得した乱数値が 1 3 0 0 ~ 1 3 6 9 の範囲に属している場合は C B 賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から 0 6 H オフセットされた記憶領域には S B 2 賞の抽選区分データ 6 0 が記憶され、取得した乱数値が 1 3 7 0 ~ 1 4 2 9 の範囲に属している場合は S B 2 賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から 0 8 H オフセットされた記憶領域には S B 1 賞の抽選区分データ 6 0 が記憶され、取得した乱数値が 1 4 3 0 ~ 1 4 8 9 の範囲に属している場合は S B 1 賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から 0 C H オフセットされた記憶領域には R B 賞の抽選区分データ 5 0 が記憶され、取得した乱数値が 1 4 9 0 ~ 1 5 3 9 の範囲に属している場合は R B 賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から 0 E H オフセットされた記憶領域には B B 賞の抽選区分データ 1 6 0 が記憶され、1 5 4 0 ~ 1 6 9 9 の範囲に属している場合は B B 賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から 0 A H オフセットされた記憶領域には M B 2 賞の抽選区分データ 3 0 が記憶され、取得した乱数値が 1 7 0 0 ~ 1 7 2 9 の範囲に属している場合は M B 2 賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から 1 0 H オフセットされた記憶領域には M B 1 賞の抽選区分データ 3 0 が記憶され、取得した乱数値が 1 7 3 0 ~ 1 7 5 9 の範囲に属している場合は M B 1 賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から 1 2 H オフセットされた記憶領域には再遊技賞の抽選区分データ 2 2 5 0 が記憶され、取得した乱数値が 1 7 6 0 ~ 4 0 0 9 の範囲に属している場合は再遊技賞に当選したことを示す。なおハズレに属する数値の幅のデータは記憶しておらず、取得した乱数値が小役

20

30

30

C 賞から再遊技賞まで順次抽選区分データと比較判定し、いずれかの抽選区分データに属していないと判定した場合にハズレとしている。後述する賞抽選テーブル T B L 1 2 ~ 1 8 も抽選する対象とする賞や数値の幅が異なる以外は賞抽選テーブル T B L 1 1 と同じである。

【 0 0 8 8 】

40

図 1 0 は、ステップ S 1 0 4 の賞抽選テーブル決定処理で選択される各ゲームで選択される賞抽選テーブルを示す説明図である。第 1 の通常ゲーム中は賞抽選テーブル T B L 1 1 を選択し、第 2 の通常ゲーム中は賞抽選テーブル T B L 1 4 を選択する。従って、第 1 の通常ゲーム中は、開始賞に B B 賞、M B 1 賞及びM B 2 賞を含めて抽選を行うが、第 2 の通常ゲームでは、これらの賞を抽選の対象から除外している。このため、図 7 を参照して説明したように第 1 の通常ゲーム中は B B ゲームに移行することがあるが、第 2 の通常ゲームでは B B ゲームに移行することができない。即ち、C P U 1 0 1 は、第 1 の通常ゲームにおいてゲーム状態を第 2 の通常ゲームへ移行させる第 2 通常ゲーム開始賞 M B 1 , M B 2 及びゲーム状態を B B ゲーム（特別ゲーム）へ移行させる B B 賞を含む複数の開始賞を抽選対象として抽選を実行し、第 2 の通常ゲームにおいて B B 賞を含まない開始賞を抽選対

50

象として抽選を実行する移行抽選手段として機能する。

【0089】

なお、賞抽選テーブルTBL11と賞抽選テーブルTBL14とでは、小役B賞及び小役A賞の当選確率が同一に設定されている。従って、遊技者がプレイしながら小役A賞及び小役B賞への入賞率を計測したとしても、現在のゲーム状態が第1の通常ゲームであるか第2の通常ゲームであるかを判定することはできない。

【0090】

BB内部中は賞抽選テーブルTBL12を選択し、RB内部中は賞抽選テーブルTBL13を選択する。BBゲーム中は賞抽選テーブルTBL15を選択し、RBゲーム中は賞抽選テーブルTBL16を選択し、SB1ゲーム中及びSB2ゲーム中は賞抽選テーブルTBL17を選択し、CBゲーム中は賞抽選テーブルTBL18を選択する。

10

【0091】

BBゲーム中及びRBゲーム中は、小役B賞、小役A賞又はハズレのいずれかを抽選で決定するための抽選確率をそれぞれ15800、300及び284と設定し、当選した賞の当選フラグをセットする。このようにBBゲーム中及びRBゲーム中は、小役B賞の抽選確率が通常ゲーム中又は内部中と比較して高確率となる。この実施形態ではBBゲームは、小役賞Bのみ抽選確率を高確率としたが、小役賞A及び小役賞Bを高確率としたり、小役賞A及び小役賞Bは通常ゲーム又は内部中と同一抽選確率としBBゲーム又はRBゲーム専用の小役賞Cを設ける方法が例示できる。いずれにしても、BBゲーム中は、第1及び第2の通常ゲーム中又は内部中と比較して、小役賞の合成確率（複数の小役賞の抽選確率の和）が上昇する。

20

【0092】

上述したようにBBゲームは、小役賞の当選確率が第1及び第2の通常ゲームと比較して高いので、メダルの獲得数量に対する期待値が高いゲームである。そして、第1の通常ゲームはBBゲームに移行することが可能な有利なゲーム状態である一方、第2の通常ゲームはBBゲームに移行することができない不利なゲーム状態である。このように有利なゲーム状態と不利なゲーム状態を設けることにより、一連のゲームの進行に変化を持たせることができる。但し、第2の通常ゲームが長く続くと却って面白さが失われることになる。そこで、後述するように第2の通常ゲームにおいてメダルの獲得数量が所定数量に達すると、第2の通常ゲームを終了してゲーム状態を第1の通常ゲームに復帰させている。

30

【0093】

遊技者に有利な第1の通常ゲームと不利な第2の通常ゲームを採用する場合、遊技者に現在のゲーム状態が分かってしまうと、遊技者は第1の通常ゲームでしかプレイをしない。これではスロットマシン1の稼働率が下がってしまう。そこで、第1の通常ゲームと第2の通常ゲームにおいて小役賞の当選確率を等しくして、小役賞の入賞確率からゲーム状態を判別できないようにした。なお、小役賞の当選確率は、遊技者が判別できない範囲であればよい。具体的には、第1の通常ゲームの平均継続ゲーム数をN1、第2の通常ゲームの平均継続ゲーム数をN2とし、N1またはN2のうち大きい方をNとする。そして、Nゲームのプレイを行い内部抽選で当選した小役賞に全て入賞したと仮定したとき、統計上の検定で有意であると判定されない範囲内で第1及び第2の通常ゲームにおける各小役賞の当選確率を設定すればよい。

40

【0094】

ところで、第2の通常ゲームへの移行は、第2の通常ゲームの開始賞であるMB1賞又はMB2賞の入賞によって行われる（後述する図19のステップS110m1参照）。従って、MB1賞又はMB2賞に入賞したことが分かると、遊技者に次のゲームから第2の通常ゲームへ移行することを察知されてしまう。このため、本実施形態では、MB1賞の入賞態様を「スイカ - プラム - ベル」、MB2賞の入賞態様を「ベル - プラム - スイカ」といったように異なる種類の図柄の組で構成して、遊技者の目を引かないように工夫している。

【0095】

50

なお、賞への入賞は有効化された入賞ライン L 1 ~ L 5 に賞を構成する図柄が停止することを条件とするが、M B 1 賞及び M B 2 賞については変則的な入賞ラインを採用してもよい。具体的には、図 25 (B) 示すように入賞ラインが折れ線となってもよい。この場合、入賞ライン L 6 は図柄停止位置 M 1 · U 2 · U 3 で構成され、入賞ライン L 7 は図柄停止位置 M 1 · D 2 · D 3 で構成され、入賞ライン L 8 は図柄停止位置 U 1 · M 2 · U 3 で構成され、入賞ライン L 9 は図柄停止位置 D 1 · M 2 · D 3 で構成され、入賞ライン L 10 は図柄停止位置 D 1 · U 2 · D 3 で構成される。そして、入賞を分かり難くするという観点から、第 2 の通常ゲームの開始賞における入賞様態は、例えば、入賞ライン L 6 ~ L 10 に所定の図柄が揃うことを条件としてもよい。

【0096】

10

<5 - 3 : 当選フラグセット処理> 図 11 は、ステップ S 105 の当選フラグセット処理の内容を示すフローチャートである。この当選フラグセット処理では、取得した乱数値とステップ S 104 で決定されたゲームの状態に応じた賞抽選テーブル TBL 11 ~ TBL 18 から、そのゲームに有効な当選フラグのセットを行うことであり、同じ乱数値でもゲームにより賞抽選テーブルが異なればセットされる当選フラグも異なり、同じ賞抽選テーブルでも乱数値が異なればセットされる当選フラグも異なる。また、前ゲームから持ち越された当選フラグがある場合には、持ち越しフラグと当ゲームで取得した乱数値とを合わせて複数の当選フラグをセットする。

【0097】

20

まず CPU 101 は、小役 B 賞に当選したか否か又は C B ゲーム中か否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの小役 B 賞の抽選区分データが示す範囲に属するか、又はゲーム状態データのビット 5 が「1」にセットされているかをチェックして判定し (S 105a)、属していると判定した場合は、当選情報 2 データのビット 2 の小役 B 賞当選フラグを「1」にセットする (S 105a1)。

【0098】

次に CPU 101 は、小役 A 賞に当選したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの小役 A 賞の抽選区分データが示す範囲に属するかで判定し (S 105b)、属していると判定した場合は、当選情報 2 データのビット 1 の小役 A 賞当選フラグを「1」にセットする (S 105b1)。

【0099】

30

次に CPU 101 は、第 1 の通常ゲーム中、第 2 の通常ゲーム中、S B ゲーム中又は C B ゲーム中か否かをゲーム状態データをチェックして判定し (S 105c)、第 1 の通常ゲーム中、第 2 の通常ゲーム中、S B ゲーム中及び C B ゲーム中でないと判定した場合は、ステップ S 105j に移行する。ステップ S 105d で、第 1 の通常ゲーム中、第 2 の通常ゲーム中、S B ゲーム中又は C B ゲーム中であると判定された場合は、C B 賞に当選したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの C B 賞の抽選区分データが示す範囲に属するかで判定し (S 10d)、属していると判定した場合は、当選情報 1 データのビット 6 の C B 賞当選フラグを「1」にセットする (S 105d1)。

【0100】

40

次に CPU 101 は、S B 2 賞に当選したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの S B 2 賞の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し (S 105e)、属していると判定した場合は、当選情報 1 データのビット 5 の S B 2 賞当選フラグを「1」にセットする (S 105e1)。

【0101】

次に CPU 101 は、S B 1 賞に当選したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの S B 1 賞の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し (S 105f)、属していると判定した場合は、当選情報 1 データのビット 4 の S B 1 賞当選フラグを「1」にセットする (S 105f1)。

【0102】

次に CPU 101 は、R B 賞に当選したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの R

50

B賞の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し(S105g)、属していると判定した場合は、当選情報1データのビット3のRB賞当選フラグを「1」にセットする(S105g1)。

【0103】

次にCPU101は、第1の通常ゲーム中、SBゲーム中又はCBゲーム中か否かをゲーム状態データをチェックして判定し(S105h)、第1の通常ゲーム中、SBゲーム中及びCBゲーム中でないと判定した場合は、ステップS105mに移行する。ステップS105hで、第1の通常ゲーム中、SBゲーム中又はCBゲーム中であると判定された場合は、BB賞に当選したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルのBB賞の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し(S105j)、属していると判定した場合は、当選情報1データのビット2のBB賞当選フラグを「1」にセットする(S105j1)。

10

【0104】

次にCPU101は、MB2賞に当選したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルのMB2賞の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し(S105k)、属していると判定した場合は、当選情報1データのビット1のMB2賞当選フラグを「1」にセットする(S105k1)。

【0105】

次にCPU101は、MB1賞に当選したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルのMB1賞の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し(S105n)、属していると判定した場合は、当選情報1データのビット0のMB1賞当選フラグを「1」にセットする(S105n1)。

20

【0106】

次にCPU101は、BBゲーム中又はRBゲーム中か否かを、ゲーム状態データのビット2～3のいずれかのビットが「1」にセットされているかをチェックして判定し(S105p)、BBゲーム中又はRBゲーム中であると判定した場合はステップS105rに移行する。ステップS105pで、BBゲーム中又はRBゲームでないと判定した場合は、再遊技賞に当選したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの再遊技賞の抽選区分データが示す範囲に属するかで判定し(S105q)、属していると判定した場合は、当選情報2データのビット0の再遊技賞当選フラグを「1」にセットする(S105q1)。

30

。

【0107】

次にCPU101は、第2の通常ゲーム中か否かを、ゲーム状態データのビット0～1のいずれかのビットが「1」にセットされているかをチェックして判定し(S105r)、第2の通常ゲームでないと判定した場合は当処理を終了する。ステップS105rで、第2の通常ゲームであると判定した場合は、SB賞又はRB賞に当選したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルのSB賞又はRB賞の抽選区分データが示す範囲に属するかで判定し(S105s)、属していると判定した場合は、ゲーム状態データのビット0～1のビットをクリアして第2の通常ゲーム中(第2A通常ゲーム中又は第2B通常ゲーム中)をクリアし(S105s1)、当処理を終了する。即ち、SB賞又はRB賞に当選すると、第2の通常ゲームが終了する。

40

【0108】

なお、図11で示したフローチャートでは、前のゲームからの持ち越しフラグがある場合に、当ゲームでさらに新たな賞の当選があった場合に複数の当選フラグが同時にセットされることが明示されていないが、新たな賞の当選があった場合に当選した場合には、他のビットに影響を与えずにその賞にのみ対応したビットを「1」にセットするので同時に複数のビットが「1」になる場合がある。この例では、開始賞に対応する当選フラグを格納する記憶装置として当選情報1データ、再遊技賞及び小役賞に対応する当選フラグを格納する記憶装置として当選情報2データと分けているが同一の記憶装置で記憶するようにしてもよい。複数のビットが「1」になるとは、当選情報1データ

50

夕及び当選情報 2 データをひとまとめに考えて複数のビットが「 1 」になることを言う。また、当選情報として、それぞれのビットに賞を割り当てて当選したか否かの情報としてフラグとして管理したが、「 01H 」なら再遊技賞当選、「 02H 」なら小役 A 賞当選というように数値で管理するようにしてもよい。また、当選情報 1 データは開始賞の当選・ハズレを示す移行抽選情報として機能すると共に C P U 1 0 1 は移行抽選情報を生成する移行抽選手段として機能する。さらに、当選情報 2 データは小役賞の当選・ハズレを示す小役賞抽選情報として機能すると共に C P U 1 0 1 は小役賞抽選情報を生成する小役賞抽選手段として機能する。

【 0109 】

< 5 - 4 : 停止データ選択処理 > 図 13 は、ステップ S 1 0 6 の停止データ選択処理の内容を示すフローチャートである。この停止データ選択処理では、ステップ S 1 0 5 で設定された当選フラグから、停止制御で使用する停止データテーブル群を選択する。図 14 に示すように、賞ごとに設定された停止データテーブル群 T B L 2 1 ~ T B L 2 9 には、さらに左リール R 1 、中リール R 2 および右リール R 3 用の 3 つの停止データテーブル群 T B L 2 1 A ~ T B L 2 1 C (再遊技の例) からなり、さらに各リールごとに、図柄の並びの停止位置を上段ライン (L 1) や下段ライン (L 3) などに分散するように入賞ラインごとに停止データテーブル T B L 2 1 A 1 ~ T B L 2 1 A 5 (再遊技 L 1 の例) を備える。また、遊技者の停止操作に応じて停止データテーブルを切り替えることも行うため、当処理が停止操作時に選択される最終的に使用する停止データテーブルまでを特定して選択する必要はない。

【 0110 】

まず C P U 1 0 1 は、当選情報 2 データのビット 0 を参照して再遊技賞当選フラグがセットされているか否かを判定し (S 1 0 6 a) 、セットされていると判定した場合は、再遊技賞用停止データテーブル群 T B L 2 1 を選択する (S 1 0 6 a 1) 。

【 0111 】

次に C P U 1 0 1 は、当選情報 2 データのビット 2 を参照して小役 B 賞当選フラグがセットされているか否かを判定し (S 1 0 6 b) 、セットされていると判定した場合は、小役 B 賞用停止データテーブル群 T B L 2 2 を選択する (S 1 0 6 b 1) 。

【 0112 】

次に C P U 1 0 1 は、当選情報 2 データのビット 1 を参照して小役 A 賞当選フラグがセットされているか否かを判定し (S 1 0 6 c) 、セットされていると判定した場合は、小役 A 賞用停止データテーブル群 T B L 2 3 を選択し (S 1 0 6 c 1) 、当処理を終了する。

【 0113 】

次に C P U 1 0 1 は、当選情報 1 データのビット 6 を参照して C B 賞当選フラグがセットされているか否かを判定し (S 1 0 6 d) 、セットされていると判定した場合は、 C B 賞用停止データテーブル群 T B L 2 4 を選択し (S 1 0 6 d 1) 、当処理を終了する。

【 0114 】

次に C P U 1 0 1 は、当選情報 1 データのビット 5 を参照して S B 2 賞当選フラグがセットされているか否かを判定し (S 1 0 6 e) 、セットされていると判定した場合は、 S B 2 賞用停止データテーブル群 T B L 2 5 - 2 を選択し (S 1 0 6 e 1) 、当処理を終了する。

【 0115 】

次に C P U 1 0 1 は、当選情報 1 データのビット 4 を参照して S B 1 賞当選フラグがセットされているか否かを判定し (S 1 0 6 f) 、セットされていると判定した場合は、 S B 1 賞用停止データテーブル群 T B L 2 5 - 1 を選択し (S 1 0 6 f 1) 、当処理を終了する。 なお、第 2 の通常ゲームにおいて S B 1 賞又は S B 2 賞に当選した場合には、後述するハズレ用停止データテーブル群 T B L 2 9 を選択してもよい。 S B 1 賞及び S B 2 賞には当選フラグの持ち越しがないので、第 2 の通常ゲームにおいて S B 1 賞及び S B 2 賞に入賞することがない。また、内部抽選の結果を遊技者が知ることはできない。この場合

10

20

30

40

50

に、S B 1 賞及びS B 2 賞に当選したことを条件に、ゲーム状態を第1の通常ゲームへ移行させてもよい。S B 1 賞又はS B 2 賞が当選したゲームで、最初に停止させるリールの停止操作のタイミングでS B 1 賞又はS B 2 賞に対応した入賞状態を構成する図柄が入賞ラインから4コマ以内に位置する場合には、当該図柄を引き込むように制御するが、停止操作のタイミングでS B 1 賞又はS B 2 賞に対応した入賞状態を構成する図柄が入賞ラインから4コマ以内に位置しない場合には、入賞状態を構成しない図柄を入賞ライン上に停止させるように制御する。さらに、最初のリールの停止操作の結果でS B 1 賞又はS B 2 賞に対応した入賞状態を構成する図柄を入賞ライン上に停止することができなかつた場合には、残りのリールの停止操作において、S B 1 賞又はS B 2 賞に対応した入賞状態を構成する図柄を入賞ライン上に停止することができた場合であっても、入賞ライン上に停止させないようにする。この場合、残りのリールの停止制御において、S B 1 賞又はS B 2 賞に対応した停止データテーブルの替わりにハズレに対応した停止データテーブルを選択すればよい。このような停止制御をすることで遊技者にハズレのゲームと思わせ、S B 1 賞又はS B 2 賞が当選したゲームであると察知されにくくすることができる。さらに、S B 1 賞又はS B 2 賞に対応した入賞状態を構成する図柄と、取りこぼしのある小役B賞のような小役賞（第1小役賞）に対応した入賞状態を構成する図柄（例えばチェリー図柄）との間隔は4コマより離れるように配置することが好みしい。遊技者は取りこぼしのある小役賞を狙って停止操作を行う傾向にあり、このように配置すればS B 賞に当選したことを報知しなければ、小役B賞からS B 賞に切り替えて停止させることを行わず、その結果S B 1 賞又はS B 2 賞が当選したゲームであっても、遊技者は小役B賞を狙った停止操作を行うためS B 賞に入賞する機会を低減させることができる。10
20

【0116】

次にCPU101は、当選情報1データのビット3を参照してRB賞当選フラグがセットされているか否かを判定し（S106g）、セットされていると判定した場合は、RB賞用停止データテーブル群TBL26を選択し（S106g1）、当処理を終了する。

【0117】

次にCPU101は、当選情報1データのビット2を参照してBB賞当選フラグがセットされているか否かを判定し（S106h）、セットされていると判定した場合は、BB賞用停止データテーブル群TBL27を選択し（S106h1）、当処理を終了する。

【0118】

次にCPU101は、当選情報1データのビット1を参照してMB2賞当選フラグがセットされているか否かを判定し（S106j）、セットされていると判定した場合は、MB2賞用停止データテーブル群TBL28-2を選択し（S106j1）、当処理を終了する。30

【0119】

次にCPU101は、当選情報1データのビット0を参照してMB1賞当選フラグがセットされているか否かを判定し（S106k）、セットされていると判定した場合は、MB1賞用停止データテーブル群TBL28-1を選択し（S106k1）、当処理を終了する。

【0120】

最後にCPU101は、いずれの当選フラグがセットされていないと判定した場合には、ハズレ用停止データテーブル群TBL29を選択し（S106n）、当処理を終了する。40

【0121】

図15は、停止データ選択処理で選択される左リールで使用する入賞ラインL1に停止させる停止データテーブルを示す説明図である。図15（A）は左リール帯の図柄並びを示し、図15（B）、（C）、（D）はそれぞれ小役A賞用停止データテーブルTBL23A1、再遊技賞用停止データテーブルTBL21A1及びBB賞用停止データテーブルTBL27A1を示す。これら停止データテーブルは、停止操作指示信号113cが検出された停止位置の直近の図柄位置（停止図柄位置）から何コマ先の図柄まで進めて停止する50

ことを指示する「0」～「4」までの進みコマ数を記憶している。「0」であれば停止図柄位置で停止することを意味し、「4」であれば4コマ図柄先の停止図柄位置で停止することを意味する。なお、停止データテーブルは、どこの図柄まで進めて停止するかを指示できればよいので、「0」～「4」のような進みコマ数ではなく、停止させる図柄番号PNを記憶させるようにしてもよい。

【0122】

小役A賞用停止データテーブルTBL23A1は、停止図柄位置の図柄番号（停止図柄番号）がどの番号であっても、中段（入賞ラインL1位置）にベル図柄を停止させることができる。また再遊技賞用停止データテーブルTBL21A1でも、停止図柄番号がどの番号であっても、中段（入賞ラインL1位置）にプラム図柄を停止させることができる。このように21図柄のうち5個を4コマ間隔以内に配置すれば、どの図柄番号で停止してもその図柄を必ず中段（入賞ラインL1位置）に停止させることができる。このようなベル図柄、プラム図柄を100%引込み図柄という。

【0123】

一方、B B賞用停止データテーブルTBL27A1は、停止図柄番号が「7」～「11」の5箇所でのみ赤7図柄を中段（入賞ラインL1位置）に停止させることができる。停止図柄番号が「1」～「3」、「16」～「20」又は「21」であった場合は白7図柄を中段に停止させる。白7図柄を停止させるのは、リーチ目として表示させることで、赤7図柄を停止することができなかったことを遊技者に報知するためである。B B賞やR B賞のように当ゲームでその賞の役が成立しない場合でも次ゲームの当選フラグがセットされる賞であって、100%引込み図柄でない図柄の停止データテーブルでは、特定の停止図柄番号ではその図柄を停止させるよう進みコマ数を設定するとともに、他の停止図柄番号ではリーチ目となるよう進みコマ数を設定するようにしている。リーチ目が表示されたことにより、遊技者は当選フラグがセットされていることを知ることができる。

【0124】

遊技者の停止操作タイミングが図柄番号（停止図柄番号）が「7」であった場合で例示すると、小役A賞用停止データテーブルTBL23A1が選択されている場合は、進みコマ数「2」を取得し、停止図柄番号から2コマ進めて図柄番号「9」のベル図柄を中段に表示させ、再遊技賞用停止データテーブルTBL21A1が選択されている場合は、進みコマ数「3」を取得し、停止図柄番号から3コマ進めて図柄番号「10」のプラム図柄を中段に表示させる。B B賞用停止データテーブルTBL27A1が選択されている場合は、進みコマ数「4」を取得し、停止図柄番号から4コマ進めて図柄番号「11」の赤7図柄を中段に表示させる。このように選択する停止データテーブルにより、同じ停止図柄番号であっても中段に停止する図柄が異なる。

【0125】

<5-5：リール停止処理> 図16～図17は、ステップS109のリール停止処理の内容を示すフローチャートである。このリール停止処理は、停止データテーブル群の停止データにしたがってリールを停止させる操作用停止制御処理、基準時点から自動停止時間が経過してから最後に停止させるリールが自動停止するまでの間に停止操作がなされなければ自動停止するよう当該リールを制御する自動停止処理と、基準時点から自動停止時間が経過してから最後に停止させるリールが自動停止するまでの間に停止操作がなされれば操作用停止制御処理によって当該リールが停止されるよう停止制御を管理する停止制御管理処理を含む。以下、具体的に述べる。

【0126】

まずCPU101は、基準時点から自動停止時間が経過したか否か（残り時間）を示すタイマ値が0になったか否か）と（S109a）、1回目のストップボタンの停止操作が行われたか否かを、停止操作指示信号113a～113cに基づいて判定する（S109b）。

【0127】

ステップS109bでは、停止操作指示信号113a～113cのいずれかの信号を検知

10

20

30

40

50

した場合に、1回目のストップボタンの停止操作が行われたと判定する。この場合には、検出した停止操作指示信号113a～113cからストップボタンの種別を示す停止ボタン番号を取得し、停止操作直後の図柄番号（停止図柄番号）を取得する（S109c）。具体的には、各ストップボタン13a～13cが押下されたタイミングで出力される停止操作指示信号113a～113cを検知することにより、停止ボタン番号と当該タイミングにおける停止図柄番号を取得する。この例では、ストップボタン13a、13b、13cには停止ボタン番号「1」、「2」、「3」が各々割り当てられている。

【0128】

一方、ステップS109aで自動停止時間が経過したと判定した場合には、その時点における右リールR3の停止ボタン番号「3」と停止図柄番号を取得し（S109c1）、ステップS109dに移行する。10

【0129】

次にCPU101は、ステップS106のリール停止データーテーブル群選択処理で選択された当選フラグに基づいた停止データーテーブル群の中から停止ボタン番号から使用可能な停止データーテーブル群を限定する（S109d）。具体的には、停止すべき図柄が、上段、中段又は下段のいずれかに停止することができるかを判定する。左リールR1の場合、上段に停止可能であれば入賞ラインL2又はL4、中段に停止可能であれば入賞ラインL1、下段に停止可能であれば入賞ラインL3又はL5が入賞ラインの候補となる。中リールR2の場合、上段に停止可能であれば入賞ラインL2、中段に停止可能であれば入賞ラインL1、L4又はL5、下段に停止可能であれば入賞ラインL3が入賞ラインの候補となる。右リールR3の場合、上段に停止可能であれば入賞ラインL2又はL5、中段に停止可能であれば入賞ラインL1、下段に停止可能であれば入賞ラインL3又はL4が入賞ラインの候補となる。複数の段に停止可能であれば、それらを合わせた入賞ラインの候補の中から所定ライン用の停止データーテーブルを抽選等により1つを選択する。20

【0130】

次にCPU101は、停止ボタン番号に基づいた停止データーテーブルを決定する（S109f）。次にCPU101は、取得した停止図柄番号に応じた進みコマ数を取得し（S109g）、進みコマ数に基づいて停止操作のあったリールを停止させる（S109h）30。

【0131】

次にCPU101は、基準時点から自動停止時間が経過したか否か（残り時間を示すタイマ値が0になった）と（S109j）、2回目のストップボタンの停止操作が行われたか否かを、停止操作指示信号113a～113cに基づいて判定する（S109k）。

【0132】

ステップS109kでは、既に検知した以外の停止操作指示信号113a～113cのいずれかの信号を検知した場合に、2回目のストップボタンの停止操作が行われたと判定する。この場合には、検出した停止操作指示信号113a～113cからストップボタンの種別を示す停止ボタン番号を取得し、停止操作直後の図柄番号（停止図柄番号）を取得する（S109m）。

【0133】

一方、ステップS109hで自動停止時間が経過した場合には、その時点で回転している残りのリールのうち最も右側よりのリールの停止ボタン番号と停止図柄番号を取得する（S109m1）。具体的には、右リールR3、中リールR2及び左リールR1の順に回転中か否かを判定し、例えば中リールR2と左リールR1が回転中の場合には中リールR2を選択して停止ボタン番号「2」を取得し、例えば右リールR3と中リールR2又は左リールR1とが回転中の場合には右リールR3を選択して停止ボタン番号「3」を取得する40。

【0134】

次にCPU101は、停止ボタン番号に基づき既に停止しているリールの停止位置に適応した停止データーテーブルを決定する（S109p）。次にCPU101は、取得した停50

止図柄番号に応じた進みコマ数を取得し(S 1 0 9 q)、進みコマ数に基づいて停止操作のあったリールを停止させる(S 1 0 9 r)。

【 0 1 3 5 】

次に C P U 1 0 1 は、基準時点から自動停止時間が経過したか否か(タイマ値が示す残り時間がなくなった)と(S 1 0 9 s)、3回目のストップボタンの停止操作が行われたか否かを、停止操作指示信号 1 1 3 a ~ 1 1 3 c に基づいて判定する(S 1 0 9 t)。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 0 9 t では、既に検知した以外の停止操作指示信号 1 1 3 a ~ 1 1 3 c のいずれかの信号を検知した場合に、3回目のストップボタンの停止操作が行われたと判定する。この場合には、検出した停止操作指示信号 1 1 3 a ~ 1 1 3 c からストップボタンの種別を示す停止ボタン番号を取得し、停止操作直後の図柄番号(停止図柄番号)を取得する(S 1 0 9 u)。

【 0 1 3 7 】

一方、ステップ S 1 0 9 s で自動停止時間が経過した場合には、その時点で回転している残りのリールの停止ボタン番号と停止図柄番号を取得する(S 1 0 9 u 1)。次に、内部抽選の結果がハズレであったか、又は 1 0 0 % 入賞が可能な賞であるか否かを判定する(S 1 0 9 z)。ここで、内部抽選でハズレとなった、又は 1 0 0 % 入賞が可能な賞であると判定されると、処理はステップ S 1 0 9 v に移行する。詳しくは後述するが、ステップ S 1 0 9 t 以降の処理は、決定された停止データテーブルを用いて未停止リールを停止させる通常のリール停止制御のための処理(操作用停止制御処理)である。つまり、C P U 1 0 1 は、内部抽選でハズレとなった、又は入賞が確定したと判定すると、通常のリール停止制御を行う。このようにした理由について以下に説明する。

【 0 1 3 8 】

[内部抽選でハズレとなった場合] 内部抽選でハズレとなつていれば、通常のリール停止制御を行つても入賞することはない。また、自動用停止制御処理はリールの停止済みのリールの態様に応じて、未停止のリールの停止位置を事前に定めることにより入賞を回避しているため、停止データテーブルを用いる通常のリール停止制御のように、停止位置のバリエーション増やすと使用するデータ量が増加することになる。以上より、内部抽選でハズレとなった場合に通常のリール停止制御を行うようにしている。

【 0 1 3 9 】

[1 0 0 % 入賞が可能な賞の場合] 少なくとも 1 つのリールが停止していないときに入賞が確定し得る賞としては、例えば、再遊技賞や小役 A 賞、小役 B 賞、M B 1 賞、及び M B 2 賞がある。図 6 及び図 1 5 に示すように、再遊技賞および小役 A 賞に係る役はいずれも 1 0 0 % 引込み図柄のみから構成されているから、内部抽選で再遊技賞または小役 A 賞に当選すれば、遊技者の停止操作に基づく通常のリール停止制御により、停止操作のタイミングによらずに入賞する。このような入賞についても残りのリールのみが自動停止することを理由に禁止するのは遊技者に酷である。また、図 6 に示すように、小役 B 賞に係る役は「 チェリー - A N Y - A N Y 」の図柄の組み合わせであるから、内部抽選で小役 B 賞に当選し、遊技者の停止操作に基づく通常のリール停止制御によりチェリー図柄が入賞ライン上に位置するように左リールが停止していれば、中リール及び右リールの停止操作のタイミングによらずに入賞が確定している。この場合、中リール及び右リールの停止位置をどのように制御してもハズレとすることはできないので、コントロール制御に切り替える意味がない。以上より、入賞が確定的な場合に通常のリール停止制御を行うようにしている。即ち、C P U 1 0 1 は、ステップ S 1 0 9 z を実行することによって、所定の条件を充足する場合、最後まで停止操作がされなければ非入賞となるように未停止リールを停止させるための自動停止処理を行わず、自動停止時間が経過した時点を停止信号の検知時点として操作用停止制御処理を実行することによって、有効化された入賞ラインから所定範囲内にある賞を構成する図柄を有効化された入賞ライン上に引き込んで停止させる操作用停止制御手段として機能する。

【 0 1 4 0 】

10

20

30

40

50

次に C P U 1 0 1 は、停止ボタン番号に基づき既に停止しているリールの停止位置に適応した停止データテーブルを決定する (S 1 0 9 t)。 次に C P U 1 0 1 は、取得した停止図柄番号に応じた進みコマ数を取得し (S 1 0 9 u)、進みコマ数に基づいて停止操作のあったリールを停止させ (S 1 0 9 v)、当処理を終了する。

【 0 1 4 1 】

一方、ステップ S 1 0 9 wにおいて、内部抽選でハズレとならなかった、かつ 1 0 0 % 入賞が可能でないと判定されると、C P U 1 0 1 は、自動停止フラグを ON にセットとともに未だ停止していないリールを特定し (S 1 0 9 x)、自動停止処理を開始する (S 1 0 9 y)。

【 0 1 4 2 】

< 5 - 6 : 入賞判定処理 > 図 1 8 は、ステップ S 1 1 0 の入賞判定処理の内容を示すフローチャートである。この入賞判定処理では、リール停止後に入賞ライン上に並んだ図柄の組み合わせをチェックし、入賞したか否か判定する。入賞したと判定した場合は、開始賞であれば他の種類のゲームを開始する処理を行い、小役賞であれば配当の付与を行う。

【 0 1 4 3 】

まず C P U 1 0 1 は、全てのリール R 1 ~ R 3 の停止図柄番号から入賞判定テーブルを作成する (S 1 1 0 a)。次に C P U 1 0 1 は、ステップ S 1 1 0 a で作成した入賞判定テーブルを参照して入賞判定を行う (S 1 1 0 b)。

【 0 1 4 4 】

次に C P U 1 0 1 は、再遊技賞に入賞したか否かを判定し (S 1 1 0 c)、入賞したと判定した場合に当選情報 2 データのビット 0 の再遊技賞当選フラグクリアを行う (S 1 1 0 c 1)。 続いて自動ベット処理を行い (図 8 の S 1 0 0 a)、ステップ S 1 0 1 に戻る。

【 0 1 4 5 】

次に C P U 1 0 1 は、小役 B 賞に入賞したか否かを判定し (S 1 1 0 e)、入賞したと判定した場合にはメダル 2 枚分の配当付与処理を行う (S 1 1 0 e 1)。 続いて、小役 A 賞に入賞したか否かを判定し (S 1 1 0 f)、入賞したと判定した場合にはメダル 1 5 枚分の配当付与処理を行う (S 1 1 0 f 1)。 これら配当付与処理では、クレジット上限値 (5 0 枚) まで配当数をクレジットに加算する配当クレジット処理を行い、クレジット上限値を超えた分についてはメダル払出手装置からメダル受皿 4 0 にメダルを払い出す配当払出手処理に切り替える。

【 0 1 4 6 】

次に C P U 1 0 1 は、C B 賞に入賞したか否かを判定し (S 1 1 0 g)、入賞したと判定した場合には、ゲーム状態データのビット 5 の C B ゲーム中フラグを「 1 」にセットする (S 1 1 0 j 1)。

【 0 1 4 7 】

次に C P U 1 0 1 は、S B 1 賞 ~ S B 2 賞に入賞したか否かを判定し (S 1 1 0 h)、入賞したと判定した場合には、ゲーム状態データのビット 4 の S B ゲーム中フラグを「 1 」にセットする (S 1 1 0 h 1)。

【 0 1 4 8 】

次に C P U 1 0 1 は、R B 賞に入賞したか否かを判定し (S 1 1 0 j)、入賞したと判定した場合には、ゲーム状態データのビット 3 の R B ゲーム中フラグを「 1 」にセットする (S 1 1 0 j 1)。 続いて R B ゲーム中における最大小役入賞回数 (残り入賞回数) を 8 回、最大ゲーム回数 (残り最大ゲーム回数) を 1 2 回に設定する (S 1 1 0 j 2)。

【 0 1 4 9 】

次に C P U 1 0 1 は、B B 賞に入賞したか否かを判定し (S 1 1 0 k)、入賞したと判定した場合には、ゲーム状態データのビット 2 の B B ゲーム中フラグを「 1 」にセットし (S 1 1 0 k 1)、獲得枚数カウンタ値をクリアする (S 1 1 0 k 2)。

【 0 1 5 0 】

10

20

30

40

50

次に C P U 1 0 1 は、ゲーム状態データのビット 3 の R B ゲーム中フラグをさらに「1」にセットする (S 1 1 0 k 3)。続いて R B ゲーム中における最大小役入賞回数（残り入賞回数）を 8 回、最大ゲーム回数（残り最大ゲーム回数）を 12 回に設定する (S 1 1 0 k 4)。このステップ S 1 1 0 k 3 及び S 1 1 0 k 4 の処理により、BBゲームの最初のゲームから R B ゲームを開始することができる。なお、ステップ S 1 1 0 k 3 ~ S 1 1 0 k 4 を省略すれば B

B 開始直後から R B ゲームを実行せず、R B 賞に入賞したときに R B ゲームを開始するゲームとすることができます。

【 0 1 5 1 】

次に C P U 1 0 1 は、M B 1 賞又は M B 2 賞に入賞したか否かを判定し (S 1 1 0 m)、10
入賞したと判定した場合には、ゲーム状態データのビット 0 又はビット 1 の通常 2 A ゲーム中フラグ又は通常 2 B ゲーム中フラグを「1」にセットし (S 1 1 0 m 1)、獲得枚数カウンタ値をクリアする (S 1 1 0 m 2)。その後、当処理を終了する。

【 0 1 5 2 】

< 5 - 7 : ゲーム終了判定処理 > 図 2 0 ~ 2 1 は、ステップ S 1 1 1 のゲーム終了判定の内容を示すフローチャートである。このゲーム終了判定処理では、終了条件が設定されたゲームにおいて終了条件が充足したか否かの判定を行う。

【 0 1 5 3 】

まず C P U 1 0 1 は、ゲーム状態データのビット 3 を参照して R B ゲームか否かを判定し (S 1 1 1 a)、R B ゲーム中でないと判定した場合は、ステップ S 1 1 1 h へ移行する20。
。

【 0 1 5 4 】

一方、ステップ S 1 1 1 a で R B ゲーム中と判定した場合は、当ゲームにおいて小役賞に入賞して配当が付与されたか否かを判定する (S 1 1 1 b)。小役賞に入賞して配当が付与された場合は残り小役入賞回数を減算し (S 1 1 1 c)、続いて残り小役入賞回数が 0 に到達したかを判定する (S 1 1 1 d)。小役入賞回数が 0 に到達したと判定した場合はゲーム状態データのビット 3 の R B ゲーム中フラグをクリアする (S 1 1 1 g)。

【 0 1 5 5 】

一方、ステップ S 1 1 1 d で残り小役入賞回数が有ると判定した場合には、残り入賞回数を獲得枚数表示器 2 3 b に表示し、残りゲーム回数を減算する (S 1 1 1 e)。続いて、30
残りゲーム回数が 0 に到達したか否かを判定し (S 1 1 1 f)、残りゲーム回数が 0 に到達したと判定した場合は R B ゲーム中フラグをクリアし (S 1 1 1 g)、残りゲーム回数があると判定した場合には、残りゲーム回数を獲得枚数表示器 2 3 b に表示する。

【 0 1 5 6 】

次に C P U 1 0 1 は、ゲーム状態データのビット 2 を参照して B B ゲーム中か否かを判定し (S 1 1 1 h)、BB ゲーム中でないと判定した場合は、ステップ S 1 1 1 q へ移行する。

【 0 1 5 7 】

一方、ステップ S 1 1 1 h で B B ゲーム中と判定した場合は、当ゲームにおいて小役賞が入賞して配当付与されたか否かを判定する (S 1 1 1 j)。小役賞に入賞して配当が付与された場合は獲得枚数カウンタ値にその配当分を加算し (S 1 1 1 k)、獲得枚数を獲得枚数表示器 2 3 b に表示する (S 1 1 1 m)。40

【 0 1 5 8 】

次に C P U 1 0 1 は、獲得枚数カウンタ値が、各 B B ゲームで定められた獲得枚数上限判定値と比較する (S 1 1 1 n)。獲得枚数上限判定値とは、各 B B ゲームで定められたそのゲーム中に超えてはならない獲得枚数上限値に対して 15 小さい値を獲得枚数上限判定値としている。ステップ S 1 1 1 n で獲得枚数上限判定値を超えた場合は、ゲーム状態データの B B ゲーム中フラグ (ビット 2) をクリアする (S 1 1 1 p)。

【 0 1 5 9 】

次に C P U 1 0 1 は、ゲーム状態データのビット 2 を参照して B B ゲーム中であって R B
50

ゲーム中でないか否かを判定し(S 1 1 1 q)、B B ゲーム中でないか、B B ゲーム中であって R B ゲーム中であると判定した場合は、ステップ S 1 1 1 t へ移行する。

【 0 1 6 0 】

一方、ステップ S 1 1 1 q で B B ゲーム中であって R B ゲーム中でないと判定した場合は、再びゲーム状態データのビット 3 の R B ゲーム中フラグを「 1 」にセットし(S 1 1 1 r)、続いて R B ゲーム中における最大小役入賞回数(残り入賞回数)を 8 回、最大ゲーム回数(残り最大ゲーム回数)を 12 回に設定する(S 1 1 1 s)。ステップ S 1 1 1 r 及び S 1 1 1 s の処理により、B B ゲームでは 1 回の R B ゲームが終了した次のゲームから新たな次の R B ゲームを開始し、連続的に R B ゲームを実行する。なお、ステップ S 1 1 1 r ~ S 1 1 1 s を省略すれば R B ゲームを連続的に実行せず、R B 賞に入賞したときに R B ゲームを開始するゲームとすることができます。なお、B B ゲーム中であって R B ゲーム中でないゲームとは、当ゲームで最大小役入賞回数又は最大ゲーム回数の終了条件を充足して 1 回の R B ゲームが終了したゲームであって、前述したステップ S 1 1 1 g で R B ゲーム中フラグをクリアしたゲームのことである。したがって、当ゲームでは、ステップ S 1 1 1 g で一旦 R B ゲーム中フラグをクリアし、ステップ S 1 1 1 r で再び R B ゲーム中フラグをセットする。なお、スロットマシン 1 では、外部に接続するホールコンピュータに対してこの R B ゲーム中フラグや B B ゲーム中フラグに同期したゲーム種別信号を出力しているため、R B ゲームの区切りが明確になるよう、このようなフラグの処理を行う。

【 0 1 6 1 】

次に C P U 1 0 1 は、ゲーム状態データのビット 0 ~ 1 を参照して第 2 の通常ゲーム中か否かを判定し(S 1 1 1 t)、第 2 の通常ゲーム中でないと判定した場合は、ステップ S 1 1 1 z へ移行する。

【 0 1 6 2 】

一方、ステップ S 1 1 1 t で第 2 の通常ゲーム中と判定した場合は、当ゲームにおいて小役賞が入賞して配当付与されたか否かを判定する(S 1 1 1 u)。小役賞に入賞して配当が付与された場合は獲得枚数カウンタ値にその配当分を加算し(S 1 1 1 v)、獲得枚数を獲得枚数表示器 2 3 b に表示する(S 1 1 1 w)。

【 0 1 6 3 】

次に C P U 1 0 1 は、獲得枚数カウンタ値が、第 2 の通常ゲームで定められた獲得枚数上限判定値と比較する(S 1 1 1 x)。獲得枚数上限判定値とは、第 2 の通常ゲームで定められたそのゲーム中に超えてはならない獲得枚数上限値に対して 15 小さい値を獲得枚数上限判定値としている。ステップ S 1 1 1 x で獲得枚数上限判定値を超えた場合は、ゲーム状態データの第 2 通常ゲーム中(第 2 A 通常ゲーム中又は第 2 B 通常ゲーム中) フラグ(ビット 0 ~ 1)をクリアする(S 1 1 1 p)。

【 0 1 6 4 】

次に C P U 1 0 1 は、ゲーム状態データのビット 4 ~ 5 を参照して S B ゲーム又 C B ゲーム中か否かを判定し(S 1 1 1 z)、いずれかのゲーム中でないと判定した場合は、当処理を終了する。

【 0 1 6 5 】

一方、ステップ S 1 1 1 z で S B ゲーム又 C B ゲーム中のいずれかのゲーム中と判定した場合は、これらのゲームは 1 ゲームで終了するためにゲーム状態データの該当するゲーム中フラグ(ビット 4 ~ 5)をクリアし(S 1 1 1 z 1)、当処理を終了する。

【 0 1 6 6 】

なお、この例では、M B 1 賞に対応する第 2 A 通常ゲームと M B 2 賞に対応する第 2 B 通常ゲームとで、終了条件となる獲得数上限判定値を一致させたが、M B 1 賞と M B 2 賞とで獲得数量上限値を異ならせてもよい。第 2 の通常ゲームは遊技者にとって不利なゲームであるが、獲得数量の上限に差異を設けることによって、ゲームのバリエーションが増し、趣向性を向上させることができる。

【 0 1 6 7 】

10

20

30

40

50

< 5 - 8 : 当選フラグクリア処理 > 図 22 は、ステップ S 112 の当選フラグクリア処理の内容を示すフローチャートである。この当選フラグクリア処理では、1 ゲーム中に内部抽選等によってセットされた当選フラグを、当選フラグの種類とゲームの結果に基づいて 1 ゲームの終了時にクリアする、又はクリアしないで次ゲームに持ち越しを行う。

【 0168 】

まず CPU101 は、持ち越しのない開始賞に係るフラグ (SB 賞当選フラグ及び RB 賞当選フラグ)、再遊技賞当選フラグ、小役 A 賞当選フラグ及び小役 B 賞当選フラグは入賞を問わず 1 ゲームでクリアするため、当選情報 1 データのビット 4 ~ 6 及び当選情報 2 データのビット 0 ~ 2 をクリアする (S 112a)。

10

【 0169 】

次に CPU101 は、当選情報 1 データのビット 3 を参照して RB 賞当選フラグがセットされているか否かを判定し (S 112b)、フラグがセットされていると判定した場合には、さらに RB 賞に入賞したか否かを判定し (S 112c)、RB 役が成立して入賞したと判定した場合には RB 賞当選フラグをクリアする (S 112d)。ステップ S 112c で入賞しなかったと判定した場合は、ゲーム状態データのビット 7 の RB 内部ゲーム中フラグを「1」にセットし (S 112e)、次ゲームから RB 内部中とする。

【 0170 】

次に CPU101 は、当選情報 1 データのビット 2 を参照して BB 賞当選フラグがセットされているか否かを判定し (S 112f)、フラグがセットされていると判定した場合には、さらに BB 賞に入賞したか否かを判定し (S 112g)、BB 役が成立して入賞したと判定した場合には BB 賞当選フラグをクリアし (S 112h)、当処理を終了する。ステップ S 112g で入賞しなかったと判定した場合は、ゲーム状態データのビット 6 の BB 内部ゲーム中フラグを「1」にセットし (S 112j)、次ゲームから BB 内部中とする。

20

【 0171 】

次に CPU101 は、当選情報 1 データのビット 1 を参照して MB2 賞当選フラグがセットされているか否かを判定し (S 112k)、フラグがセットされていると判定した場合には、MB2 賞当選フラグをクリアし (S 112m)、当処理を終了する。

30

【 0172 】

次に CPU101 は、当選情報 1 データのビット 0 を参照して MB1 賞当選フラグがセットされているか否かを判定し (S 112n)、フラグがセットされていると判定した場合には、MB1 賞当選フラグをクリアし (S 112p)、当処理を終了する。

【 0173 】

この実施形態では、MB1 賞及び MB2 賞に係る図柄の組合せである「スイカ - プラム - ベル」又は「ベル - プラム - スイカ」を構成する図柄はどのリールにも遊技者の停止タイミングに左右されずに入賞ライン上に揃えることのできる 100% 引込み図柄で構成されている。即ち、これらの賞が当選したゲームでは必ず入賞する。したがって、上記ステップ S 112k 又は S 112n の判定処理では入賞有無の判定を省略している。具体的には、本実施形態で採用するリール停止制御では、リール R1 ~ R3 の回転中にリールストップボタン 13a ~ 13c が操作されると、CPU101 は操作タイミングからリール R1 ~ R3 の図柄を所定図柄数 (この例では 4 コマ) の範囲で進ませて停止させる。一方、MB1 賞及び MB2 賞を構成する図柄 (特別図柄) 「ベル」、「プラム」、「スイカ」は、各リール R1 ~ R3 において、ある特別図柄と次の特別図柄が所定図柄数の範囲内に配置されている。そして、CPU101 は、MB1 賞又は MB2 賞に当選している場合、リールストップボタン 13a ~ 13c がどのようなタイミングで操作されても特別図柄が入賞ライン上に停止するように制御する。つまり、本実施形態では、MB1 賞又は MB2 賞に当選することが、MB1 賞又は MB2 賞に入賞することの必要十分条件となっており、CPU101 は、MB1 賞又は MB2 賞に当選したことを条件に、ゲーム状態を第 1 の通常ゲームから第 2 の通常ゲームへ移行させている。この場合、CPU101 は、図 19 を参

40

50

照して説明したようにMB1賞又はMB2賞への入賞したことを検知して第2通常ゲーム中フラグをセットしてもよいし(S110m)、あるいは、内部抽選でMB1賞又はMB2賞に当選したことを検知して、第2通常ゲーム中フラグをセットしてもよい。

【0174】

＜変形例＞ 以上、現時点において、最も、実践的であり、かつ、好ましいと思われる実施形態に関連して本発明を説明したが、本発明は、本願明細書中に開示された実施形態に限定されるものではなく、請求の範囲および明細書全体から読み取れる発明の要旨あるいは思想に反しない範囲で適宜変更可能であり、そのような変更を伴うスロットマシンもまた本発明の技術的範囲に包含されるものとして理解されなければならない。例えば、以下に述べる変形例は、本発明に包含されることは勿論である。

10

【0175】

(1) 上述した実施形態では、MB1賞及びMB2賞を構成する図柄は100%引き込み図柄で構成したが、本発明はこれに限定されるものではない。この場合は、内部抽選においてMB1賞又はMB2賞に当選しても当該ゲームで必ずMB1賞又はMB2賞に入賞するとは限らず、当選フラグの持ち越しが発生することがある。100%引き込み図柄でない場合は、CPU101は、MB1賞又

はMB2賞に当選した後に、遊技者がリールトップボタン13a～13cを操作することによってリールR1～R3の停止態様がMB1賞又はMB2賞に対応した入賞態様になると、ゲーム状態を第1の通常ゲームから第2の通常ゲームへ移行させることが好ましい。

20

【0176】

また、CPU101は、BB賞やRB賞と同様にMB1賞及びMB2賞の当選フラグを持ち越している期間は、MB1賞及びMB2賞等の開始賞の抽選を実行しないことが好ましい。具体的には、MB1賞及びMB2賞の当選フラグを持ち越している期間は、図10に示すBB内部中の賞抽選テーブルTBL13を用いて抽選を実行すればよい。この場合、第1の通常ゲームにおけるMB1賞又はMB2賞に当選するまでを第1期間、第1の通常ゲームにおけるMB1賞又はMB2賞に当選してからMB1賞又はMB2賞に入賞するまで及び第2の通常ゲームを第2期間とすると、CPU101は、第1期間と第2期間で小役賞の当選確率がほぼ等しく、第1期間及び第2期間と比較してBBゲームにおける小役賞の当選確率が高くなるように抽選を実行することが好ましい。

30

【0177】

(2) 上述した実施形態及び変形例では、図7(A)を参照して説明したように、第2の通常ゲームにおいてSB1賞、SB2賞又はRB賞に入賞すると、ゲーム状態をSBゲーム又はRBゲームに移行させ、SBゲーム又はRBゲームが終了するとゲーム状態を第2の通常ゲームに戻したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SBゲーム又はRBゲームが終了するとゲーム状態を第1の通常ゲームに戻してもよい。即ち、所定の開始賞については開始賞が終了しても元のゲーム状態に戻すのではなく、異なるゲーム状態に移行させてもよい。この場合、ゲーム状態の遷移は図23に示すものとなる。

30

【0178】

ここで、CPU101は、SB1賞、SB2賞又はRB賞に内部当選したことを条件に、RBゲーム又はSBゲームが終了すると、ゲーム状態を第1の通常ゲームに復帰させてもよい。また、SB1賞、SB2賞に当選したゲームにおいてリール停止制御で非入賞となるようにリールR1～R3を停止させてもよい。この場合、CPU101は、上述したS106e1及びS106f1においてハズレ用停止データーテーブル群TBL29を選択し、次のゲームから第1の通常ゲームに復帰させるために、SB1賞、SB2賞の当選を検知して第2の通常ゲーム中フラグをクリアすればよい。

40

【0179】

さらに、CPU101は、第2の通常ゲームにおいて、RB賞やSB1賞、SB2賞の当選を検知して、当該ゲーム又は所定ゲーム数が経過した後、第1の通常ゲームに移行した

50

ことを示す演出を液晶表示器 30 に表示させてよい。

【0180】

(3) 上述した実施形態及び変形例において、B B 1 賞、B B 2 賞といったように複数の B B 賞を設けてよい。この場合、B B 1 賞及びB B 2 賞に対応する入賞態様は互いに相違し、B B 1 ゲームとB B 2 ゲームで獲得数量上限値を異ならせてよい。より具体的には、第1の通常ゲームにおいてB B 1 賞及びB B 2 賞を抽選対象に含ませて抽選を実行し、B B 1 ゲームとB B 2 ゲームで異なる獲得数量上限値を選択し、選択した獲得数量上限値と計数した獲得数量とを比較して、B B ゲームを終了させればよい。

【0181】

(4) 上述した実施形態及び変形例において、第2の通常ゲームは、内部抽選の当選確率を適宜設定することにより、C B 賞のM B 賞が入賞した次ゲームから所定条件を充足するまで、C B 賞の抽選確率を変動させて行うゲーム、又はC B ゲームを連続して開始させて行うゲームとして把握することができる。この場合、第2の通常ゲームは、遊技規則で第2種特別役物に係る役物連続作動装置の作動しているゲームとして把握することができる。

【0182】

(5) 上述した実施形態及び変形例では、第2の通常ゲームにおいてS B 1 賞又はS B 2 賞に当選すると、第2の通常ゲームを終了するようにした。その結果、内部抽選の結果を遊技者が知ることはできないため、ゲーム状態が変化したことに遊技者に気づかれないというメリットがあった。さらに、内部抽選においてS B 1 賞又はS B 2 賞と、特定小役賞又は再遊技賞とを組み合わせて抽選をする実行することにより、S B 賞と組み合わせる賞との当選フラグが同時にセットされるようにし、S B 賞が当選したゲームと、組み合わせる賞のみが当選したゲームとで、停止操作に基づいて停止する図柄に共通性が出て遊技者にS B 1 賞又はS B 2 賞が当選しているゲームであることを察知されにくくするようにしてもよい。具体的には、図25(A)に示すように取得した乱数値が「ADR11+08H」が示す抽選区分データによって特定される数値の範囲に属している場合にS B 1 賞のみの当選フラグをセットしていたところを、同図(B)の賞抽選テーブルで示すようにS B 1 賞と特定小役賞としての小役B賞の当選フラグを同時にセットする。あるいは、同図(C)の賞抽選テーブルで示すようにS B 1 賞と再遊技賞の当選フラグを同時にセットする。S B 2 賞についても同様であるが、S B 1 賞と小役B賞(特定小役賞)の組み合わせと、S B 2 賞と再遊技賞の組み合わせのように、S B 賞が複数ある場合には組み合わせる賞は同一にしなくてよい。同図(B)において、S B 1 賞及びS B 2 賞と組みとなった小役B賞は、取得した乱数値が「ADR11+00H」が示す抽選区分データによって特定される数値の範囲に属している場合に小役B賞のみの当選フラグをセットする。同図(C)において、S B 1 賞及びS B 2 賞と組みとなった再遊技賞は、取得した乱数値が「ADR11+12H」が示す抽選区分データによって特定される数値の範囲に属している場合に再遊技賞のみの当選フラグをセットする。このようにS B 1 賞又はS B 2 賞と組みとなった賞は、S B 1 賞又はS B 2 賞と組みとならずに単独の抽選区分データを有する。この同図(B)又は同図(C)の賞抽選テーブルは、第1の通常ゲーム及び第2の通常ゲームで用いるようにする。

【0183】

S B 1 賞と特定小役賞としての小役B賞の両方が当選したゲームを例にして説明する。S B 1 賞と特定小役賞(小役B賞)の両方が当選したゲームにおいて、最初に停止させるリールの停止操作のタイミングでS B 1 賞に対応した入賞態様を構成する図柄が入賞ラインから4コマ以内に位置する場合には、当該図柄を引き込むように制御するが、停止操作のタイミングでS B 1 賞に対応した入賞態様を構成する図柄が入賞ラインから4コマ以内に位置しない場合には、さらに停止操作のタイミングで特定小役賞(小役B賞)に対応した入賞態様を構成する図柄(チェリー図柄)が入賞ラインから4コマ以内に位置する場合には、当該図柄を引き込むように制御する。このようにS B 1 賞と特定小役賞(小役B賞)の両方が当選したゲームでは、最初に停止させるリールの停止操作しだいで、1) S B 1

10

20

30

40

50

賞に対応した入賞態様を構成する図柄が停止する、2)特定小役賞に対応した入賞態様を構成する図柄が停止する、3)いずれの賞に対応しない図柄が停止する、の停止態様いずれかとなる。ここで特定小役賞が100%入賞図柄で構成されている場合には、上記3)の停止態様は含まれない。最初のリールの停止操作の結果でSB1賞に対応した入賞態様を構成する図柄を入賞ライン上に停止することができなかつた場合には、残りのリールの停止操作において、SB1賞に対応した入賞態様を構成する図柄を入賞ライン上に停止することができる場合であっても、入賞ライン上に停止させないようにし、特定小役賞(小役B賞)に対応した入賞態様を構成する図柄を停止させるように制御する。この場合、残りのリールの停止制御において、SB1賞に対応した停止データーテーブルの替わりに特定小役賞(小役B賞)に対応した停止データーテーブルを選択すればよい。このような停止制御をすることで遊技者に特定小役賞が当選したゲームと思わせ、SB1賞が当選したゲームであると察知されにくくすることができる。10

【0184】

さらに、特定小役賞が取りこぼしのある小役B賞のような小役賞であって、SB1賞に対応した入賞態様を構成する図柄と、特定小役賞に対応した入賞態様を構成する図柄(例えばチェリー図柄)との間隔は4コマより離れるように配置することが好ましい。遊技者は内部抽選でどの賞が当選したかを報知されないゲームでは、できるだけメダルを獲得できるように取りこぼしのある小役賞を狙って停止操作を行うため、このように配置すればSB賞に当選したことを報知しなければ、特定小役賞(小役B賞)からSB賞に切り替えて停止させることを行わず、その結果SB1賞が当選したゲームであっても、遊技者は特定小役賞(小役B賞)賞を狙った停止操作を行うためSB賞に入賞する機会を低減させることができる。20

【0185】

また、SB1賞と再遊技賞の両方が当選したゲームを例にして説明する。SB1賞と再遊技の両方が当選したゲームにおいて、最初に停止させるリールの停止操作のタイミングでSB1賞に対応した入賞態様を構成する図柄が入賞ラインから4コマ以内に位置する場合にであっても、再遊技賞に対応した入賞態様を構成する図柄(プラム図柄)を引き込むように制御する。この場合、全てリールの停止制御において、SB1賞に対応した停止データーテーブルの替わりに再遊技賞に対応した停止データーテーブルを選択すればよい。このような停止制御をすることで遊技者に再遊技賞が当選したゲームと思わせ、SB1賞が当選したゲームであると察知されにくくすることができる。30

【図面の簡単な説明】

【0186】

【図1】本発明の一実施形態にかかるスロットマシン1の概観を示す斜視図である。
 【図2】スロットマシン1のリール可変表示装置RLの構造を示す説明図である。
 【図3】リール帯58a～58cに印刷された図柄の配置を示す説明図である。
 【図4】スロットマシン1の電気的構成を示すブロック図である。
 【図5】本発明の一実施形態にかかるスロットマシン1の遊技方法のうち遊技メダルの流れを示す説明図である。

【図6】スロットマシン1における賞の種類とその役の(図柄の組み合わせ)構成を説明する図である。40

【図7】スロットマシン1で行われるゲームの状態を示す説明図である。
 【図8】1ゲームの流れの内容を示すフローチャートである。
 【図9】ステップS104の賞抽選テーブル決定処理で選択されるゲームの状態に応じた抽選の一例を示す説明図である。
 【図10】ステップS104の賞抽選テーブル決定処理で選択される賞抽選テーブルを示す説明図である。
 【図11】ステップS105の当選フラグセット処理の内容を示すフローチャートである。
 【図12】ステップS105の当選フラグセット処理の内容を示すフローチャートである50

【図13】ステップS106の停止データ選択処理の内容を示すフローチャートである。
 【図14】停止データテーブル群TBL21～TBL29のデータ構造を示す説明図である。

【図15】停止データ選択処理で選択される右リールで使用する入賞ラインL1に停止させる停止データテーブルを示す説明図である。

【図16】ステップS109のリール停止処理の内容を示すフローチャートである。

【図17】図16に続き、ステップS109のリール停止処理の内容を示すフローチャートである。

【図18】ステップS110の入賞判定処理の内容を示すフローチャートである。 10

【図19】ステップS110の入賞判定処理の内容を説明するための説明図である。

【図20】ステップS111のゲーム終了判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図21】ステップS111のゲーム終了判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図22】ステップS112の当選フラグクリア処理の内容を示すフローチャートである。

【図23】スロットマシン1で行われるゲームの状態について他の例を示す説明図である。

【図24】入賞ラインと図柄停止位置との関係を示す説明図である。

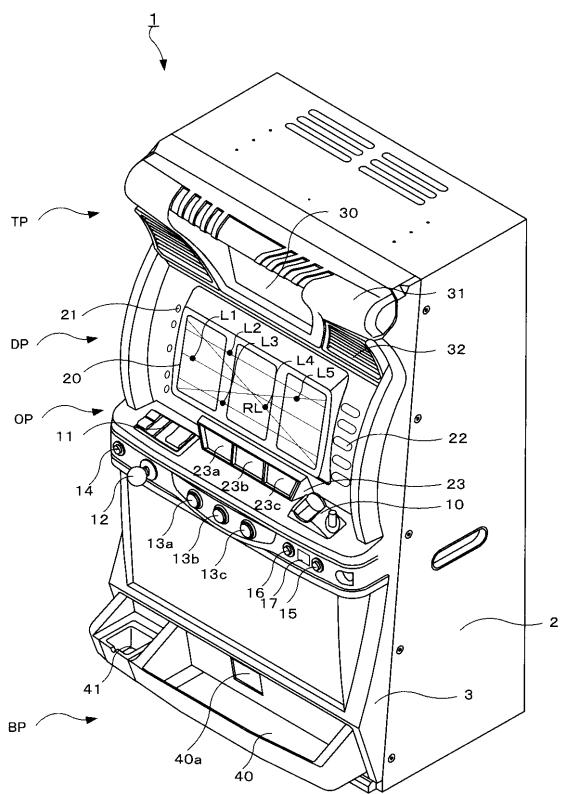
【図25】賞抽選テーブルについて他の例を示す説明図である。

【符号の説明】

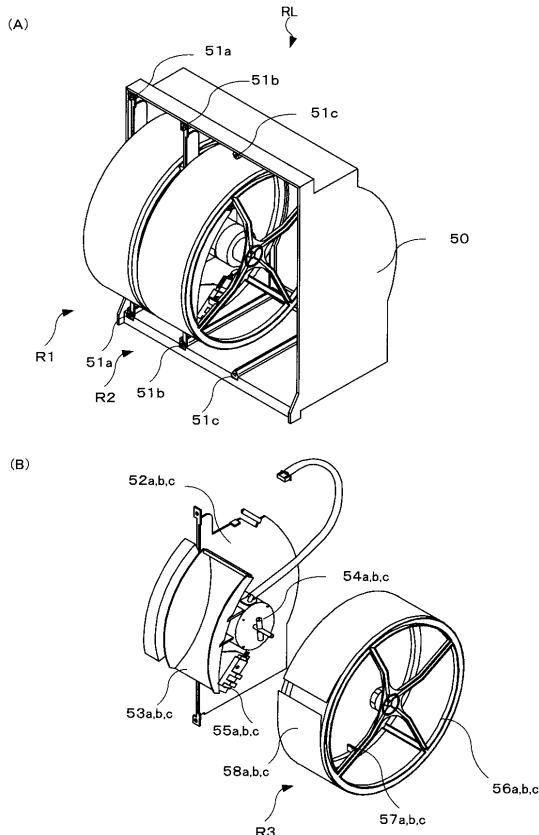
【0187】

1 スロットマシンRL リール可変表示装置100A メイン制御基板100B 表示制御基板101, 191 CPU 20

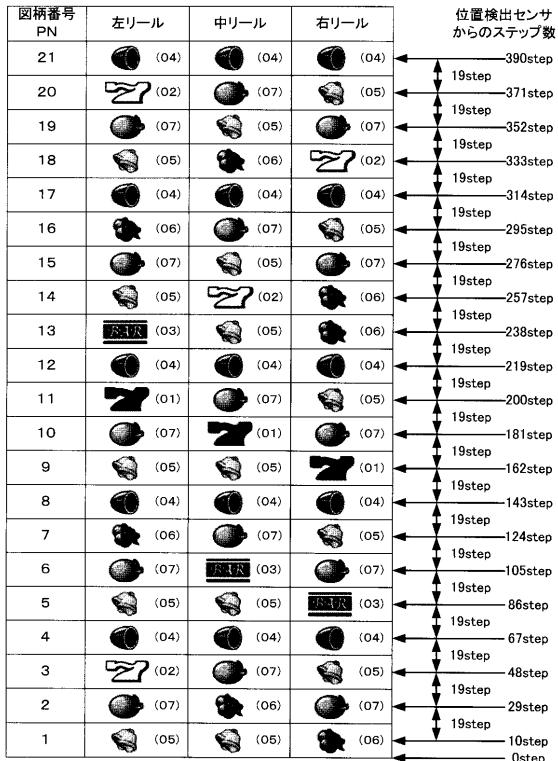
【図1】



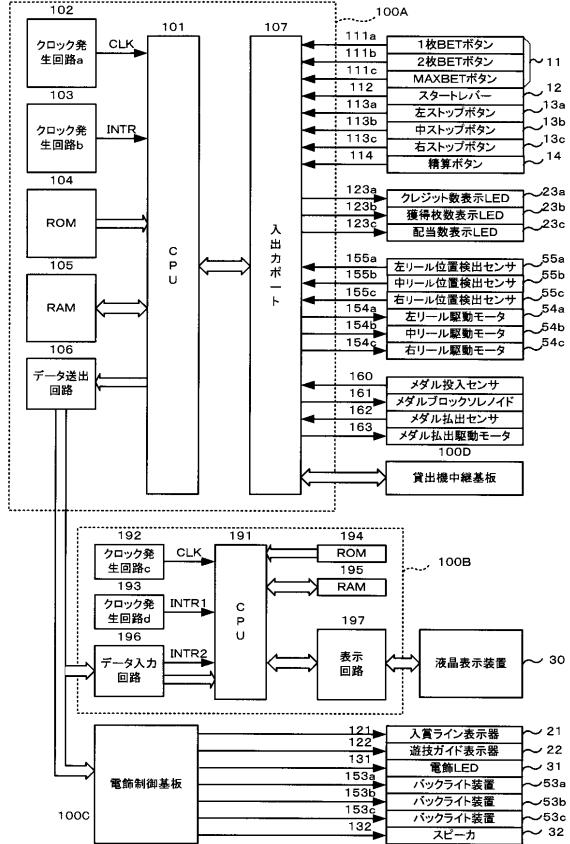
【図2】



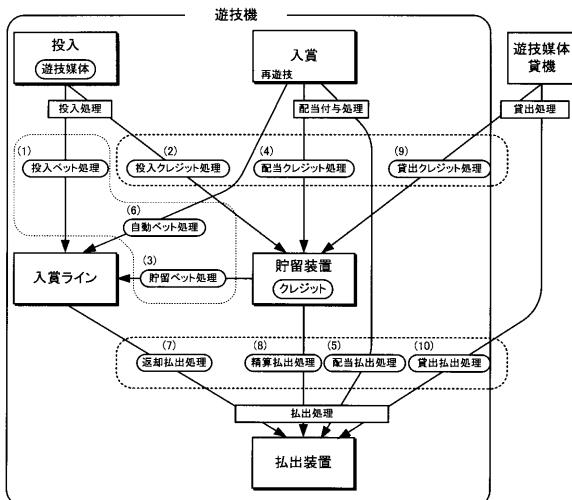
【図3】



【図4】



【図5】

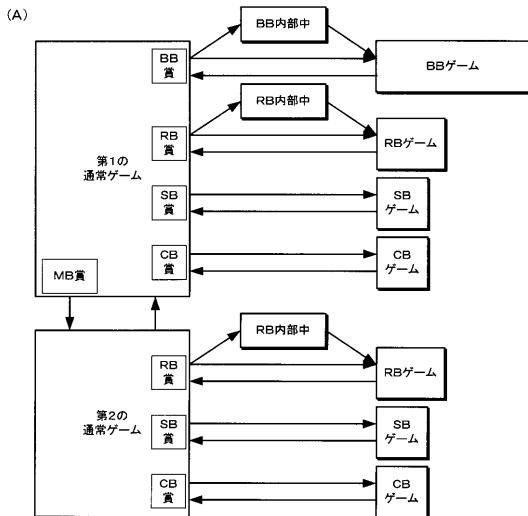


処理の分類	投入 処理	配当付 与処理	払出 処理	貸出 処理	ベット 処理	クレジッ ト処理
(1)投⼊ベット処理	□					□
(2)投⼊クレジット処理	□					□
(3)貯留ベット処理				□		
(4)配当クレジット処理	□					□
(5)配当払出処理	□	□				
(6)自動ベット処理	□			□		
(7)返却払出処理		□				
(8)積算払出処理		□				
(9)貸出クレジット処理			□	□		□
(10)貸出払出処理			□	□		

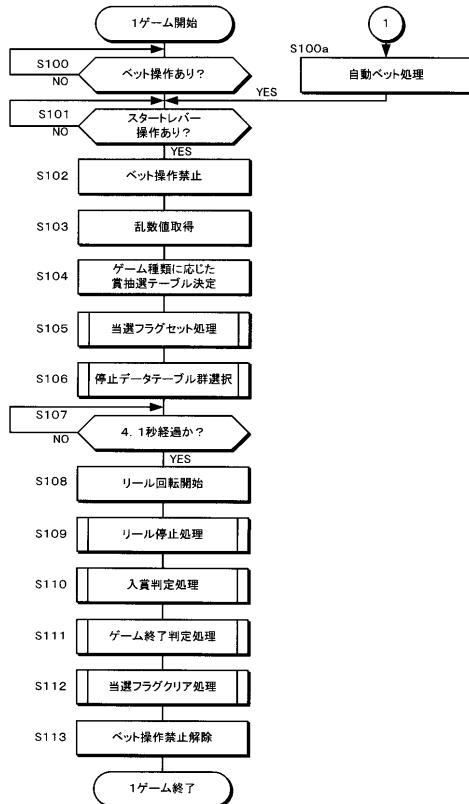
【図6】

賞の種類	役の構成			付与される 遊技価値
	左リール	中リール	右リール	
開始賞	BB 赤7	BAR 白7	BAR 赤7	BBゲームの開始
	SB1 赤7	BAR 白7	BAR 白7	SBゲームの開始
	SB2 白7	BAR BAR	BAR 赤7	
	RB BAR	BAR BAR	BAR BAR	RBゲームの開始
	CB スイカ	BAR スイカ	BAR スイカ	CBゲームの開始
	MB1 スイカ	BAR プラム	BAR ベル	第2の通常ゲーム へ移行
小役賞	MB2 ベル	BAR プラム	BAR スイカ	
	小役A ベル	BAR ベル	BAR ベル	メダル1枚配当
再遊技賞	小役B チエリー	ANY	ANY	メダル2枚配当
		BAR プラム	BAR プラム	再ゲームの開始

【図7】



【図8】



【図9】

TBL11

	1000
ADR11+00H	1000
ADR11+02H	300
ADR11+04H	70
ADR11+06H	60
ADR11+08H	60
ADR11+0CH	50
ADR11+0EH	160
ADR11+0AH	30
ADR11+10H	30
ADR11+12H	2250
	(12374)

SD=0
小役B賞
SD=1000
小役A賞
SD=1300
CB賞
SD=1370
SB2賞
SD=1430
SB1賞
SD=1490
RB賞
SD=1540
BB賞
SD=1700
MB2賞
SD=1730
MB1賞
SD=1760

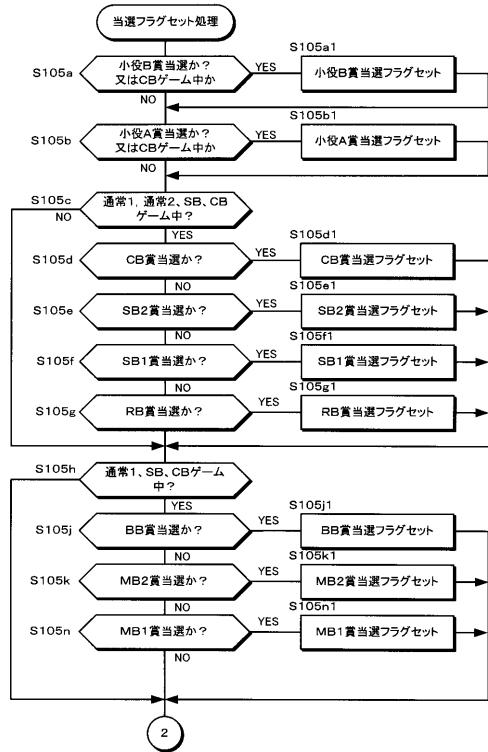
再遊技賞
SD=4010
ハズレ
SD=16383

【図10】

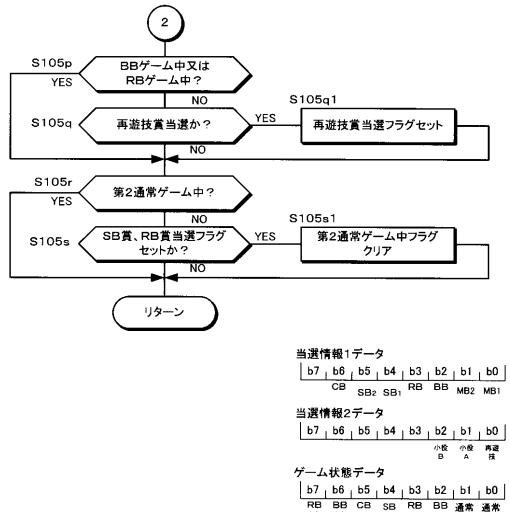
ゲームの状態

賞抽選テーブル テーブル格納アドレス	ゲームの状態							
	通常1		通常2A 通常2B		BB	RB	SB1 SB2	CB
TBL11	TBL11	TBL12	TBL13	TBL14	TBL15	TBL16	TBL17	TBL18
ADR11	ADR11	ADR12	ADR13	ADR14	ADR15	ADR16	ADR17	ADR18
小役B賞	1000			15800		13170	無条件 セット	
小役A賞	300			300		300		
CB賞	70	0	70	0	0	0	70	
SB2賞	60	0	60	0	0	0	60	
SB1賞	60	0	60	0	0	0	60	
RB賞	50	0	50	0	0	0	50	
BB賞	160	0	0	0	0	0	160	
MB2賞	30	0	0	0	0	0	30	
MB1賞	30	0	0	0	0	0	30	
再遊技賞	2250			0		2250		
ハズレ	12374	12834	12594	284	204	13674		

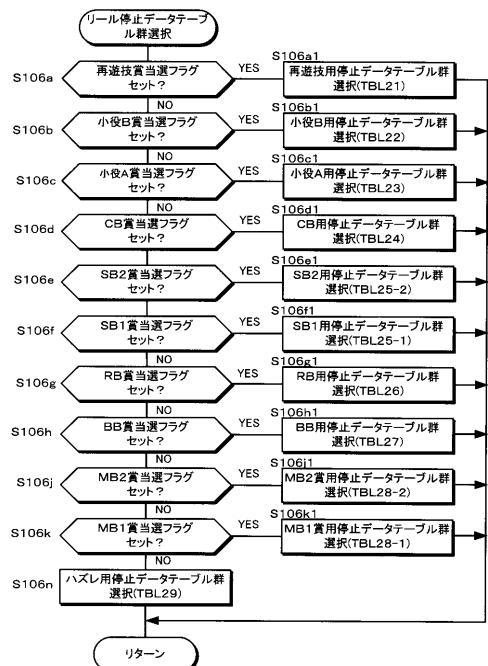
【図11】



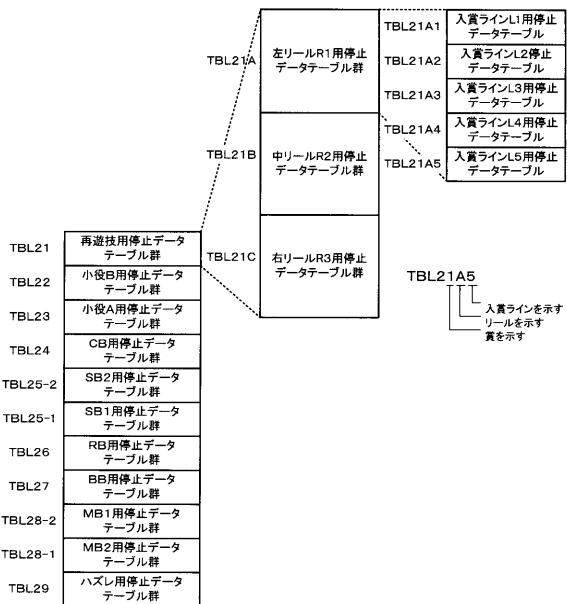
【図12】



【図13】



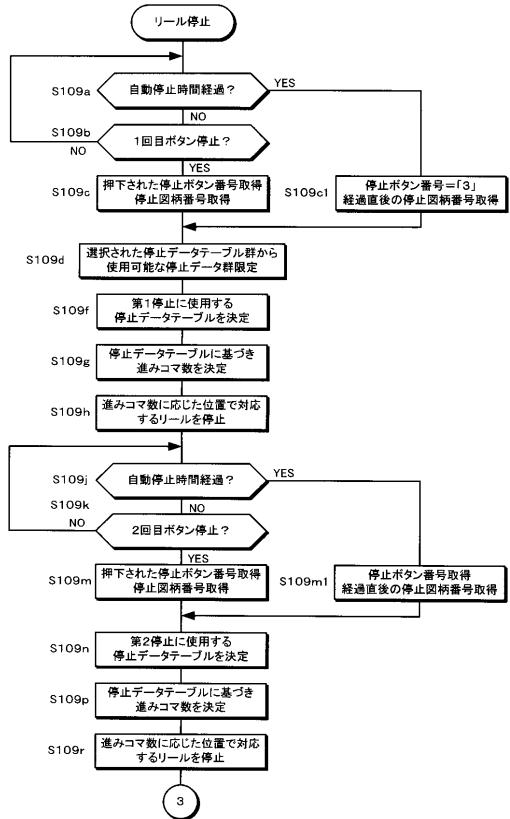
【図14】



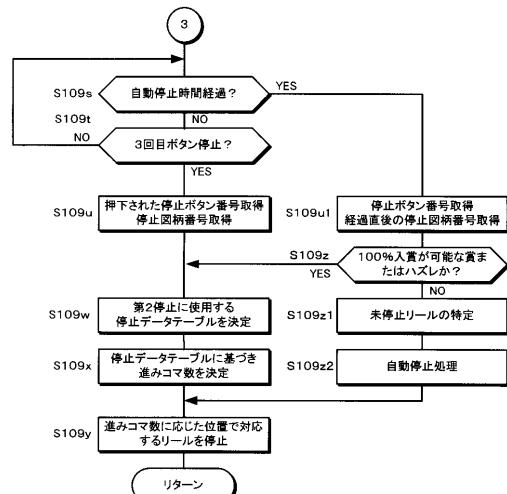
【図15】

(A) 左リール帯		(B) 小役A賞用 停止データーテーブル TBL23A1		(C) 再遊技賞用 停止データーテーブル TBL21A1		(D) BB賞用 停止データーテーブル TBL27A1	
図柄番号 PN	図柄	進み コマ数	停止図柄	進み コマ数	停止図柄	進み コマ数	停止図柄
21	●	1	↑	2	↑	3	↑
20	W	2	↑	3	↑	0	W
19	●	3	↑	0	●	1	↑
18	●	0	↑	1	↑	2	↑
17	●	1	↑	2	↑	3	↑
16	●	2	↑	3	↑	4	↑
15	●	3	↑	0	●	0	↑
14	●	0	↑	1	↑	1	↑
13	BAR	1	↑	2	↑	2	↑
12	●	2	↑	3	↑	3	↑
11	W	3	↑	4	↑	0	W
10	●	4	↑	0	●	1	↑
9	●	0	↑	1	↑	2	↑
8	●	1	↑	2	↑	3	↑
7	●	2	↑	3	↑	4	↑
6	●	3	↑	0	●	0	↑
5	●	0	↑	1	↑	1	↑
4	●	1	↑	2	↑	2	↑
3	W	2	↑	3	↑	0	W
2	●	3	↑	0	●	1	↑
1	●	0	↑	1	↑	2	↑

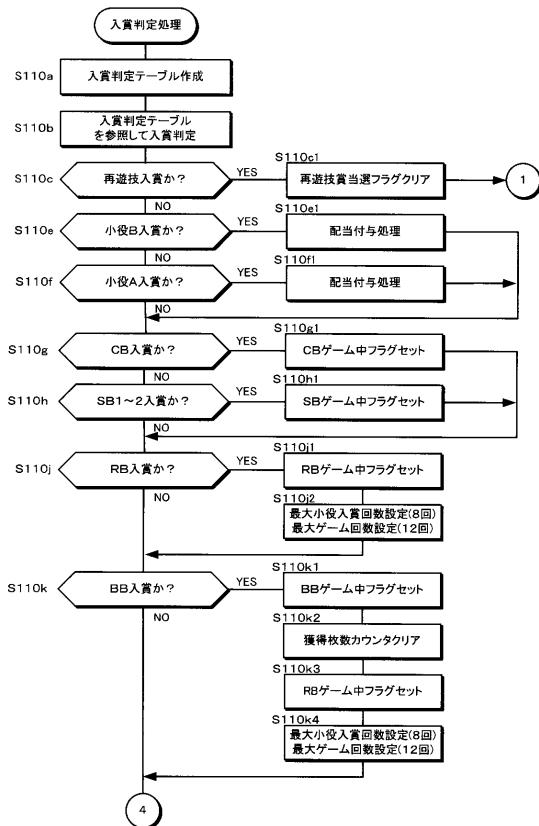
【図16】



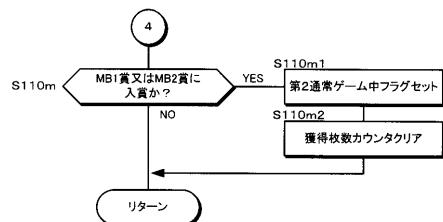
【図17】



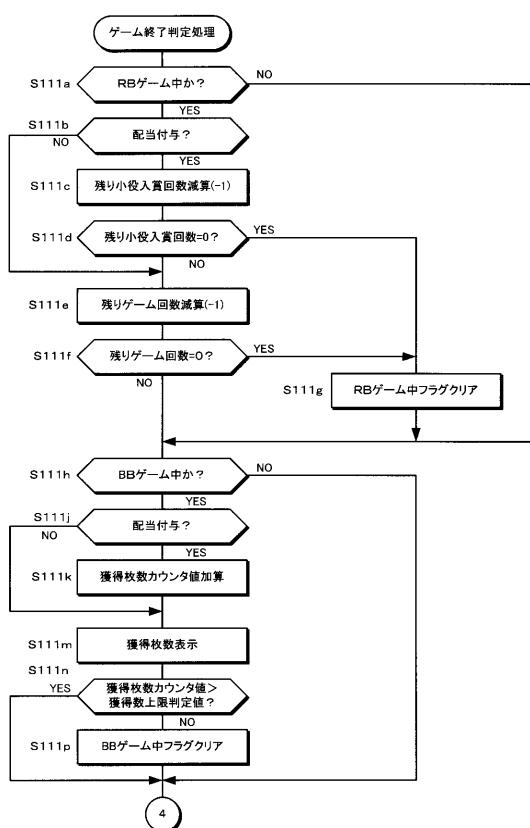
【図18】



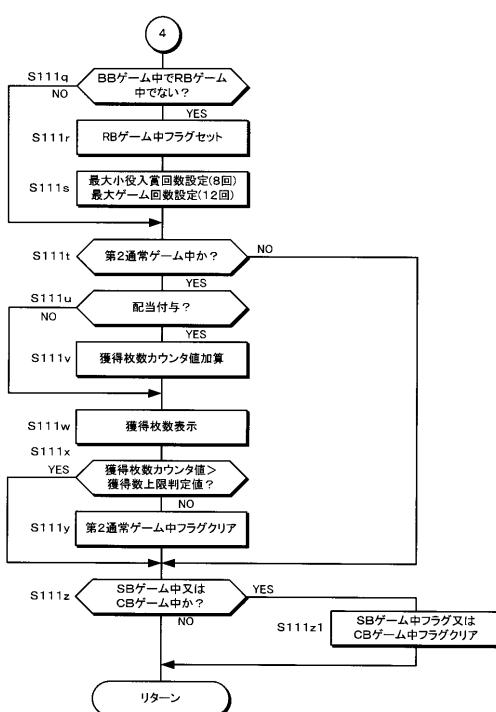
【図19】



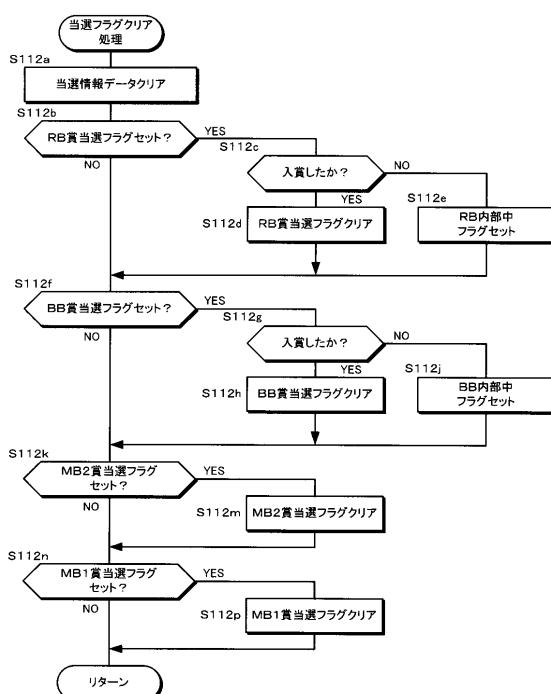
【図20】



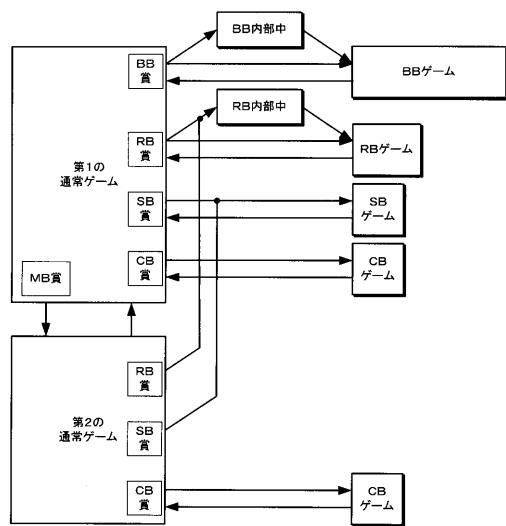
【図21】



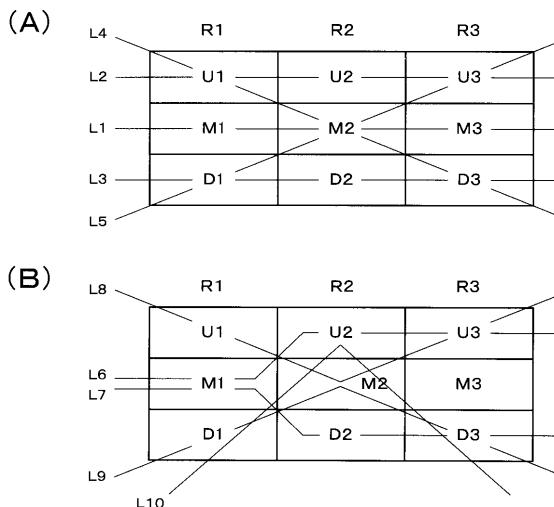
【図22】



【図23】



【図24】



【図25】

		(A)	(B)	(C)
ADR11+00H	1000	小役B賞	小役B賞	小役B賞
ADR11+02H	300	小役A賞	小役A賞	小役A賞
ADR11+04H	70	CB賞	CB賞	CB賞
ADR11+06H	60	SB2賞 小役B賞	SB2賞 再遊技賞	
ADR11+08H	60	SB1賞 小役B賞	SB1賞 再遊技賞	
ADR11+0CH	50	RB賞	RB賞	RB賞
ADR11+0EH	160	BB賞	BB賞	BB賞
ADR11+0AH	30	MB2賞	MB2賞	MB2賞
ADR11+10H	30	MB1賞	MB1賞	MB1賞
ADR11+12H	2250	再遊技賞	再遊技賞	再遊技賞
	(12374)	ハズレ	ハズレ	ハズレ

フロントページの続き

(72)発明者 笹崎 貴男
神奈川県座間市東原 5 - 1 - 1 K P E 株式会社内

(72)発明者 川島 正憲
神奈川県座間市東原 5 - 1 - 1 K P E 株式会社内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB06 AB12 AB17 BA02 BA22 BA32 BA35 BA37 BB02
BB15 BB22 BB32 BB44 BB52 BB74 BB76 BB78 BB84 BB93
BB94 BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CA27 CB00 CB04 CB23
CB28 CB32 CB49 CC01 CC12 CC24 CC37 CC51 CD03 CD06
CD12 CD18 CD48 CE15 CE23 DA17 DA52 DA55 DA63 EB11