

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成 18 年 12 月 21 日 (2006.12.21)

【公開番号】特開 2002-119645 (P2002-119645A)

【公開日】平成 14 年 4 月 23 日 (2002.4.23)

【出願番号】特願 2000-312849 (P2000-312849)

【国際特許分類】

**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 2 E

A 6 3 F 5/04 5 1 4 E

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 4 H

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 11 月 2 日 (2006.11.2)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】スロットマシン

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 役の抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選手段による役の抽選で特別役に当選し、特別役の図柄の組合せが有効ラインに停止することにより特別役が入賞したことを条件として、遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させ、特別遊技を行わせる特別遊技実行手段と、

所定の条件を満たしたときに、通常遊技時よりメダル獲得枚数期待値の大きい特定遊技に移行させ、特定遊技を行わせる特定遊技実行手段とを備え、

前記特定遊技実行手段により特定遊技を実行している場合に、前記役抽選手段による役の抽選で特別役に当選したときは、特別役が入賞するまで特定遊技を継続し、

前記特定遊技実行手段により特定遊技を実行している場合において、前記役抽選手段による役の抽選で特別役に当選しているときに、特別役が入賞しないように制御するか、又は通常遊技時より特別役が入賞しにくくなる制御を行う特別役入賞制限手段を備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】 請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、

前記特別役入賞制限手段は、前記特定遊技実行手段により特定遊技を実行している場合において、前記役抽選手段による役の抽選で特別役に当選しているときは、ストップスイッチが操作された瞬間からリールが停止するまでのリールの移動可能量を通常遊技時より少なくすることで、特別役が入賞しにくくなる制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】 請求項 1 又は請求項 2 に記載のスロットマシンにおいて、

前記役抽選手段は、特別役に当選した後であっても、特別役が入賞するまでは、特別役以外の少なくとも 1 種類の役の抽選を継続し、

前記役抽選手段により特別役に当選した後、特別役が入賞する前に特別役以外の役に当

選したときは、その当選した役を優先的に入賞させるように制御することを特徴とするスロットマシン。

【請求項4】 請求項1から請求項3までのいずれか1項に記載のスロットマシンにおいて、

前記特定遊技実行手段により特定遊技を実行している場合において、特別役に当選した後、特別役が入賞するまでは、特別役の当選を持ち越すようにする特別役当選持越し手段を備え、

前記役抽選手段は、特別役が入賞するまでは、特別役を含めた役の抽選を継続し、

前記特別役当選持越し手段は、特別役の当選を持ち越している特定遊技中に再度特別役に当選したときは、最初に当選した特別役及び再度当選した特別役の双方を持ち越すようにする

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項5】 請求項1から請求項4までのいずれか1項に記載のスロットマシンにおいて、

特別役の当選を報知する特別役当選報知手段と、

前記特定遊技実行手段により特定遊技を実行している場合において、前記役抽選手段による役の抽選で特別役に当選しているときは、前記特別役当選報知手段による報知を中止する当選報知中止手段と

を備えることを特徴とするスロットマシン。

【請求項6】 請求項1から請求項5までのいずれか1項に記載のスロットマシンにおいて、

それぞれ各役の当選確率を定めた第1抽選テーブル及び第2抽選テーブルを備え、

前記第2抽選テーブルは、少なくとも1種類の役の当選確率が前記第1抽選テーブルより高く設定されており、

前記役抽選手段は、通常遊技時には前記第1抽選テーブルを用いて役の抽選を行うとともに、前記特定遊技実行手段により特定遊技を実行しているときは前記第2抽選テーブルを用いて役の抽選を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項7】 請求項6に記載のスロットマシンにおいて、

前記第2抽選テーブルでのいずれかの役に当選する確率は、いずれの役にも当選しない確率より高く設定されている

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、通常遊技よりメダル獲得枚数期待値の大きい特定遊技を行っているときに、特別遊技に移行できる特別役に当選したときでも、特定遊技での利益を損なわないようにしたスロットマシンに関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、通常遊技時に特別役に当選し、特別役の図柄の組合せが有効ラインに停止することにより特別役が入賞したことを条件として、遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させるものが知られている。この特別遊技では、多くのメダル獲得が期待できるようになる。

【0003】

さらに、特別遊技の終了後は、通常遊技に移行させるものの他、通常遊技よりメダル獲得枚数期待値の大きい特定遊技に移行させるものが知られている。

特定遊技の一例としては、小役の当選を遊技者に報知することにより、当選した小役の入賞率を通常遊技時より高めることで、通常遊技よりメダル獲得枚数期待値を大きくしたものが知られている。また、特定遊技の終了条件としては、例えば特別役（ビックボナ

ス)に当選したときや、遊技回数が予め定められた規定回数に到達したことが挙げられる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、前述の従来技術では、以下の問題がある。

特定遊技中においても、特別役を含めた役の抽選を行っている。そして、特定遊技中に特別役の1つであるビックボーナスに当選した場合には、特定遊技を終了するようにしていた。

【0005】

ここで、メダルの増加が期待できる特定遊技に移行した後、すぐに特別役に当選してしまう場合があった。このときは、特別遊技に移行して多くのメダル獲得が期待できることは確かである。しかし、特定遊技を規定回数だけ継続することによって、特定遊技で本来獲得できるはずのメダルが獲得できないことにもなる。このため、特定遊技に移行した後、すぐに特別役に当選したときは、損をした印象を遊技者に与えてしまうという問題がある。

【0006】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、特定遊技中に、特別役に当選したときでも、特定遊技中に獲得できるはずのメダルを獲得できるようにし、遊技者に損をした印象を与えないようにすることである。

【0007】

【課題を解決するための手段】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。

(請求項1)

請求項1の発明は、役の抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選手段による役の抽選で特別役に当選し、特別役の図柄の組合せが有効ラインに停止することにより特別役が入賞したことを条件として、遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させ、特別遊技を行わせる特別遊技実行手段と、所定の条件を満たしたときに、通常遊技時よりメダル獲得枚数期待値の大きい特定遊技に移行させ、特定遊技を行わせる特定遊技実行手段とを備え、前記特定遊技実行手段により特定遊技を実行している場合に、前記役抽選手段による役の抽選で特別役に当選したときは、特別役が入賞するまで特定遊技を継続し、前記特定遊技実行手段により特定遊技を実行している場合において、前記役抽選手段による役の抽選で特別役に当選しているときに、特別役が入賞しないように制御するか、又は通常遊技時より特別役が入賞しにくくなる制御を行う特別役入賞制限手段を備えることを特徴とする。

【0008】

請求項1の発明においては、特別役の入賞により、遊技者にとって有利な特別遊技に移行する。また、所定の条件を満たしたとき、例えば特別遊技の終了後に一定条件下で、通常遊技時よりメダル獲得枚数期待値の大きい特定遊技に移行する。この特定遊技は、通常遊技時よりメダル獲得枚数期待値が大きくなる遊技、例えばメダル所有枚数を減らすことなく継続できる遊技や、所定の割合でメダルが増加していく遊技である。この特定遊技中に特別役に当選したときは、特定遊技は終了することなく、特別役が入賞するまで継続される。そして、このときは、特別役入賞制限手段により、特別役が入賞しないように制御されるか、又は通常遊技時より特別役が入賞しにくくなるように制御される。

【0009】

したがって、特定遊技中に特別役に当選したときでも、特定遊技を継続して行うことができる。これにより、特別役に当選した状態を維持しつつ、特定遊技で遊技者が得られる利益を確保することができる。

【0010】

(請求項2)

請求項2の発明は、請求項1に記載のスロットマシンにおいて、前記特別役入賞制限手段は、前記特定遊技実行手段により特定遊技を実行している場合において、前記役抽選手

段による役の抽選で特別役に当選しているときは、ストップスイッチが操作された瞬間からリールが停止するまでのリールの移動可能量を通常遊技時より少なくすることで、特別役が入賞しにくくなる制御を行うことを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

請求項 2 の発明においては、特定遊技中に特別役に当選しているときは、特別役が入賞しにくくなる制御が行われるが、この制御は、ストップスイッチが操作された瞬間からリールが停止するまでのリールの移動可能量を通常遊技時より少なくすることにより行われる。

したがって、特定遊技中に特別役に当選しているときは、タイミング良くストップスイッチが操作されない限り、特別役は入賞しない。これにより、特定遊技中における特別役の入賞率を低くすることができる。

【 0 0 1 2 】

( 請求項 3 )

請求項 3 の発明は、請求項 1 又は請求項 2 に記載のスロットマシンにおいて、前記役抽選手段は、特別役に当選した後であっても、特別役が入賞するまでは、特別役以外の少なくとも 1 種類の役の抽選を継続し、前記役抽選手段により特別役に当選した後、特別役が入賞する前に特別役以外の役に当選したときは、その当選した役を優先的に入賞させるように制御することを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

請求項 3 の発明においては、特別役の当選後においても、少なくとも 1 種類の役の抽選が継続され、この役に当選したときは、この当選した役の入賞の方が特別役の入賞より優先される。したがって、特別役をさらに入賞しにくくすることができる。

【 0 0 1 4 】

( 請求項 4 )

請求項 4 の発明は、請求項 1 から請求項 3 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、前記特定遊技実行手段により特定遊技を実行している場合において、特別役に当選した後、特別役が入賞するまでは、特別役の当選を持ち越すようにする特別役当選持ち越し手段を備え、前記役抽選手段は、特別役が入賞するまでは、特別役を含めた役の抽選を継続し、前記特別役当選持ち越し手段は、特別役の当選を持ち越している特定遊技中に再度特別役に当選したときは、最初に当選した特別役及び再度当選した特別役の双方を持ち越すようにすることを特徴とする。

【 0 0 1 5 】

請求項 4 の発明においては、特定遊技中に特別役に当選した後は、その特別役が入賞するまでは、特別役の当選が持ち越される。そして、特別役の当選が持ち越されているときは、さらに特別役を含めて役の抽選が行われる。この場合において、再度特別役に当選したときは、最初に当選した特別役、及び再度当選した特別役の双方が持ち越される。

【 0 0 1 6 】

したがって、特定遊技の遊技回数が多い場合であっても、特別役の当選の機会が確保されるので、遊技者の利益を損ねることがなくなる。また、通常遊技時よりもメダル獲得枚数期待値の大きい特定遊技を行いつつ、特別役の複数回の当選を期待することができる。

【 0 0 1 7 】

( 請求項 5 )

請求項 5 の発明は、請求項 1 から請求項 4 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、特別役の当選を報知する特別役当選報知手段と、前記特定遊技実行手段により特定遊技を実行している場合において、前記役抽選手段による役の抽選で特別役に当選しているときは、前記特別役当選報知手段による報知を中止する当選報知中止手段とを備えることを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

請求項 5 の発明においては、例えば通常遊技中に特別役に当選したときは、特別役当選報知手段により、特別役の当選が遊技者に報知される。しかし、特定遊技中に特別役に当

選したときは、その当選の報知が中止される。

したがって、特定遊技中には特別役の当選を遊技者に知らせないようにし、例えば特定遊技の終了後に報知することにより、遊技者に特別役の当選の期待感を与えた上で特定遊技を行わせることができる。

【 0 0 1 9 】

( 請求項 6 )

請求項 6 の発明は、請求項 1 から請求項 5 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、それぞれ各役の当選確率を定めた第 1 抽選テーブル及び第 2 抽選テーブルを備え、前記第 2 抽選テーブルは、少なくとも 1 種類の役の当選確率が前記第 1 抽選テーブルより高く設定されており、前記役抽選手段は、通常遊技時には前記第 1 抽選テーブルを用いて役の抽選を行うとともに、前記特定遊技実行手段により特定遊技を実行しているときは前記第 2 抽選テーブルを用いて役の抽選を行うことを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

請求項 6 の発明においては、特定遊技中は、少なくとも 1 種類の役の当選確率が通常遊技で用いられる第 1 抽選テーブルより高く設定された第 2 抽選テーブルを用いて役の抽選が行われる。

したがって、第 1 抽選テーブルより当選確率が高く設定された役の入賞率を高めることで、特定遊技でのメダル獲得枚数期待値を大きくすることができる。また、その役の入賞率を高めることで、結果として、特別役に当選しているときの特別役の入賞率を低くすることができる。

【 0 0 2 1 】

( 請求項 7 )

請求項 7 の発明は、請求項 6 に記載のスロットマシンにおいて、前記第 2 抽選テーブルでのいずれかの役に当選する確率は、いずれの役にも当選しない確率より高く設定されていることを特徴とする。

【 0 0 2 2 】

請求項 7 の発明においては、特定遊技中に第 2 抽選テーブルが用いられることで、特定遊技中は、いずれかの役に当選する確率の方がいずれの役にも当選しない確率より高くなる。すなわち、いずれの役も入賞しない遊技より、いずれかの役が入賞する遊技の方が多くなる。

したがって、特定遊技中は、いずれの役も入賞しない遊技回数を少なくすることができる。よって、特別役に当選しているときの特別役の入賞率を低くすることができる。

【 0 0 2 3 】

【 発明の実施の形態 】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

( 第 1 実施形態 )

図 1 は、本発明によるスロットマシンの第 1 実施形態の概略を示すブロック図である。

スロットマシン 10 の遊技制御手段 60 は、スロットマシン 10 の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン 10 全体を統括制御する手段である。遊技制御手段 60 は、演算等を行う CPU と、遊技の進行等に必要なプログラムや演出用のデータ等を記憶しておく ROM と、CPU が各種の制御を行うときに、取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM 等とを備える。

【 0 0 2 4 】

遊技制御手段 60 の出力側 ( 図 1 中、右側 ) には、以下に示すモータ 32 等の周辺機器が電氣的に接続されている。

モータ 32 は、リール 31 を回転させるためのものであり、リール 31 の回転中心部に連結され、遊技制御手段 60 によって制御される。

【 0 0 2 5 】

リール 31 は、リング状のものであり、その外周面に複数種類の図柄 ( 入賞役を構成する図柄等 ) を印刷したリールテープを貼付したものである。1つのリール 31 には、例え

ば 2 1 図柄が等間隔で設けられる。

リール 3 1 は、本実施形態では並列に 3 つ設けられている。また、各リール 3 1 は、スロットマシン 1 0 のフロントパネルに設けられた表示窓（図示せず）から、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 1 0 の表示窓から、合計 9 個の図柄が見えるように配置されている。

そして、リール 3 1 がモータ 3 2 によって回転されることで、リール 3 1 上の図柄は、所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。

#### 【 0 0 2 6 】

リール 3 1 の図柄の組合せに対応する各種の役が予め定められている。全てのリール 3 1 の停止時に、有効ライン（後述）に停止した図柄の組合せが予め定められた役の図柄の組合せと一致するときは、その役の入賞となる。

入賞役としては、例えば特別役、複数種類の小役、及びリプレイ（再遊技役）が挙げられる。

特別役とは、通常遊技から特別遊技（遊技者にとって有利となる遊技）に移行させる役である。特別役の種類としては、ビックボーナス（以下、B B と略称する。）、レギュラーボーナス（以下、R B と略称する。）、及びシングルボーナス（以下、S B と略称する。）等が挙げられる。これらの B B、R B 及び S B の各特別役の入賞により、それぞれ、通常遊技から B B ゲーム、R B ゲーム及び S B ゲームの各特別遊技に移行する。

#### 【 0 0 2 7 】

小役とは、予め定めた枚数のメダルが払い出される役であり、通常、複数種類設けられている。

また、リプレイとは、当該遊技でのメダルの投入枚数（ベット枚数）を維持した再遊技が行えるようにした役である。

#### 【 0 0 2 8 】

例えば、特別役の図柄の組合せが「7」-「7」-「7」に設定されているとすると、全てのリール 3 1 の停止時に、いずれかの有効ライン上に、各リール 3 1 の「7」の図柄が停止したときは、B B の入賞となる。

#### 【 0 0 2 9 】

ここで、図示しないが、フロントパネルの表示窓を含む部分には、例えば 5 本の有効ラインが設定されている。この有効ラインは、水平方向の上段、中段及び下段の 3 本と、右下がり及び左下がりの斜め方向の 2 本とから構成されている。

そして、各表示窓から見えるリール 3 1 の上下に連続する 3 図柄は、水平方向の上段、中段及び下段の 3 本の有効ライン上に位置している。

また、この有効ラインは、投入されたメダル枚数に応じて有効化される。投入されたメダルが 1 枚のときは水平方向中段の 1 本の有効ライン、2 枚のときは水平方向の 3 本の有効ライン、3 枚のときは 5 本の全ての有効ラインが有効化される。

#### 【 0 0 3 0 】

小役当選報知手段 2 4 は、一定条件下で、特に本実施形態では後述する特定遊技中に特定小役に当選したときに、それを遊技者に報知するためのものである。本実施形態では、小役当選報知手段 2 4 は、特定小役に当選したときに、どの種類の特定小役に当選しているかを報知する。例えば、小役当選報知手段 2 4 は、液晶画像表示装置やドットディスプレイ等から構成されており、これらによって、当選した特定小役の種類を画像表示する。また、画像表示とともに、ランプの特定パターンでの点灯や、スピーカからの特定のサウンドの出力等を行うようにする。

#### 【 0 0 3 1 】

特別役当選報知手段 2 5 は、特別役に当選したときに、一定条件下で、遊技者に対してその旨を報知するものである。特別役当選報知手段 2 5 は、例えばランプ等から構成されており、このランプは通常消灯しているが、このランプが点灯することにより、特別役に当選していることを遊技者に報知する。なお、遊技制御手段 6 0 は、特別役に当選したときは、必ず特別役当選報知手段 2 5 により特別役の当選を報知するのではなく、一定条件

下で（例えば抽選によって）、報知するか否かを決定する。

【0032】

さらに、遊技制御手段60の入力側（図1中、左側）には、以下に示す周辺機器が電氣的に接続されている。

スタートスイッチ41は、遊技者がリール31の回転をスタートさせるときに操作するスイッチである。

ストップスイッチ42は、各リール31ごとに独立して3つ並設され、遊技者がそれぞれのリール31の回転を停止させるときに操作するスイッチである。

【0033】

次に、本実施形態におけるスロットマシン10でのゲームの概要を説明する。

まず、通常遊技では、遊技者は、メダル投入口（図示せず）からメダルを投入するか、又は貯留されているメダルを投入するためのベットスイッチ（図示せず）を操作して有効ラインを有効化し、スタートスイッチ41をオンする。これにより、全リール31が始動される。そして、遊技者は各ストップスイッチ42を押すことで各リール31の回転を停止させる。全てのリール31の停止時に、有効ライン上のリール31の図柄の組合せが予め定められた何らかの役の図柄の組合せと一致するときは、その役の入賞となり、成立役に応じてメダルの払出し等が行われる。

【0034】

そして、BBに入賞したときは、通常遊技からBBゲームに移行する。

BBゲームは、第1態様遊技と第2態様遊技とを有するものであり、通常遊技からBBゲームに移行したときは、最初に第1態様遊技に移行する。この第1態様遊技では、小役、及び第2態様遊技に移行するための移行役の抽選のみが行われる。そして、第1態様遊技において移行役が入賞したときは、BBゲームの第1態様遊技から第2態様遊技（ボーナスゲーム）に移行する。

【0035】

第2態様遊技とは、所定役が高確率で入賞する遊技を、規定入賞回数又は規定遊技回数だけ行うものである。この第2態様遊技において、規定入賞回数又は規定遊技回数に到達したときは、再度、第1態様遊技に戻るようにする。そして、第1態様遊技の遊技回数が規定回数に到達するか、又は第1態様遊技から第2態様遊技への移行回数が規定回数に到達するまで、第1態様遊技と第2態様遊技とを繰り返す。第1態様遊技から第2態様遊技への移行回数が規定回数目であるときは、その第2態様遊技の終了によって、BBゲームが終了する。

【0036】

また、RBが入賞したときは、通常遊技からRBゲームに移行する。RBゲームは、上記のBBゲームでの第2態様遊技（ボーナスゲーム）を1セット、すなわち所定役が高確率で当選する遊技を規定入賞回数又は規定遊技回数だけ行うものである。

さらにまた、SBが入賞したときは、通常遊技からSBゲームに移行する。SBゲームは、上記のBBゲームの第2態様遊技又はRBゲームでの所定役が高確率で当選する遊技を、1遊技だけ行うものである。

以上の各特別遊技の終了後は、原則として、通常遊技に戻る。

【0037】

しかし、BBに当選したときは、BBゲームの終了後の遊技を、通常遊技とするか又は特定遊技とするかが抽選によって決定される。特定遊技に移行することに決定されたときは、そのBBゲームの終了後は、通常遊技ではなく特定遊技に移行する。

ここで、特定遊技とは、通常遊技時よりメダル獲得枚数期待値の大きい遊技である。

BBゲームの終了後に特定遊技に移行すると、その特定遊技は、本実施形態では、所定遊技回数として設定されている100回に到達するまで、又はBBが入賞するまで行われる。特定遊技の終了後は再度、通常遊技に戻る。

【0038】

本実施形態における特定遊技は、第1に、リプレイが頻繁に当選する遊技となる。した

がって、非当選の割合が少なくなりリプレイの入賞割合が多くなる。これにより、遊技を継続しても、メダル所有枚数がほとんど減らない状態となる。

さらに第2に、特定遊技中は、特定小役に当選したときは、上述した小役当選報知手段24によってその当選が遊技者に報知される。したがって、遊技者は、当選した特定小役を容易に入賞させることができるようになる。これにより、メダル所有枚数を増加させつつ遊技を行うことができるようになる。

#### 【0039】

続いて、遊技制御手段60をより詳細に説明する。

遊技制御手段60は、図1に示すように、以下の各手段を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、遊技制御手段60は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

##### (役抽選手段)

役抽選手段61は、役(特別役、小役又はリプレイ等)の抽選を行うものである。役抽選手段61は、例えば、役抽選用の乱数発生手段(ハード乱数等)と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

#### 【0040】

役抽選手段61の乱数発生手段は、所定の領域(例えば10進法で0~65535)の乱数を発生させる。乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ41がオンされた時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する抽選テーブル62と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値が特別役当選領域に属する場合は、特別役の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

なお、役抽選手段61は、特別役に当選した後であっても、特別役が入賞するまでは、特別役以外の少なくとも1種類の役、特に本実施形態では、通常遊技中は特別役以外の全ての役の抽選を継続する。さらに、役抽選手段61は、特定遊技中は、BBに当選したときは、そのBBが入賞するまでは、BBを含む全ての役の抽選を継続する。

#### 【0041】

##### (抽選テーブル)

抽選テーブル62は、それぞれ各役の当選確率を定めたものである。本実施形態では、抽選テーブル62は、通常遊技中に使用される第1抽選テーブル62aと、特定遊技中に使用される第2抽選テーブル62b等とを備えている。

図2は、本実施形態の第1抽選テーブル62a及び第2抽選テーブル62bにおける各役の当選確率を示す図である。

#### 【0042】

図2において、役は、上述したように、特別役であるBB及びRB、特定小役A~C、小役1及び小役2の各小役、並びにリプレイを備え、それぞれ当選確率が定められている。なお、役の当選確率は、通常、メダルの投入枚数(1~3枚)ごと、及び出玉率の設定値ごとに定められているが、本実施形態では、説明の便宜上、省略している。

#### 【0043】

第1抽選テーブル62aと第2抽選テーブル62bとでは、特別役及び各種の小役の当選確率は、等しく設定されており、リプレイの当選確率のみが異なる。リプレイの当選確率は、第1抽選テーブル62aでは、 $1/7.3$ (約13.7%)に設定されているのに対し、第2抽選テーブル62bでは、 $1/1.6$ (62.5%)に設定されており、第1抽選テーブル62aのリプレイの当選確率より大幅に高く設定されている。

#### 【0044】

ここで、確率 $1/1$ (100%)から、全ての役の当選確率を合計したものを引いた確率が、いずれの役にも当選しない非当選確率である。第1抽選テーブル62aの非当選確率は、 $1/1.49$ (約67%)である。

これに対し、第2抽選テーブル62bの非当選確率は、 $1/5.5$ （約18.2%）である。これにより、第1抽選テーブル62aでは、非当選の確率が最も高い値を有するが、第2抽選テーブル62bでは、リプレイの当選確率は、非当選確率よりも高く設定されている。

#### 【0045】

なお、図示を省略するが、抽選テーブル62には、これらの第1抽選テーブル62a及び第2抽選テーブル62b以外に、特別遊技用抽選テーブルが設けられている。例えば、BBゲーム用の抽選テーブルには、第1態様遊技用抽選テーブル及び第2態様遊技用抽選テーブルが設けられている。第1態様遊技用抽選テーブルは、各種の小役及び移行役がそれぞれ所定の当選確率を有するように定められている。また、第2態様遊技用抽選テーブルは、所定役が高い当選確率を有するように定められている。

#### 【0046】

そして、各抽選テーブル62は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有するとともに、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられている。例えば第1抽選テーブル62a及び第2抽選テーブル62bでは、抽選領域中の各役の当選領域は、それぞれ図2で示した当選確率となるように、所定の割合に設定されている。

#### 【0047】

続いて、抽選テーブル62の傾斜値について説明する。

図3は、第1抽選テーブル62a及び第2抽選テーブル62bの傾斜値を説明する図である。なお、この傾斜値は、メダル投入枚数が3枚のときの値であって、リプレイの当選確率を含む値である。

図3に示すように、横軸に遊技回数を取り、縦軸にメダルの払出し枚数と投入枚数との差枚数（差枚数＝払出し枚数－投入枚数）をとったとき、特別遊技でない遊技では、遊技回数の増加とともに、差枚数は次第に減少していく。この差枚数の減少率を示すものが傾斜値である。

そして、第2抽選テーブル62bの傾斜値は、第1抽選テーブル62aの傾斜値より高く設定されている。

#### 【0048】

第1抽選テーブル62aは、従来より広く用いられている一般的な傾斜値を有するが、第2抽選テーブル62bは、100%に近い傾斜値を有する。すなわち、第2抽選テーブル62bが使用されると、BBやRB、各種の小役が所定の確率で当選するとともに、リプレイが頻繁に（62.5%の確率で）当選し、遊技の継続によっても、第1抽選テーブル62aが使用されたときよりも所有メダル枚数が減少しない状態となる。

#### 【0049】

通常遊技では、第1抽選テーブル62aを使用して役抽選手段61による役の抽選が行われる。これにより、通常遊技中は、一定の比率でメダルが減少していく。

これに対し、特定遊技では、第2抽選テーブル62bを使用して役抽選手段61による役の抽選が行われる。これにより、特定遊技中は、リプレイが頻繁に当選する状態となる。

#### 【0050】

さらに、特定遊技は、役抽選手段61により特定小役A～Cのいずれかが当選したときに、その当選が遊技者に報知されるようになる。これに対し、通常遊技では、特定小役に当選した場合であっても、特定小役の当選が遊技者に報知されることはない。したがって、通常遊技では、遊技者は、特定小役の当選を知り得ないので、当選した特定小役が入賞するとは限らない。

これに対し、特定遊技では、特定小役が当選したときは、その旨が報知されるので、遊技者は、当選した特定小役が入賞するようにストップスイッチ42を操作することができる。

#### 【0051】

図2で示したように、特定小役A～Cのいずれかが当選する確率は、 $3/19.5$ であ

る。例えば、3枚のメダルが投入されて遊技が行われる場合において、特定小役A～Cの入賞時のメダル払出し枚数を9枚としたとき、1遊技での特定小役A～Cに基づくメダル獲得枚数期待値は、0.92枚となる。さらに、他の小役1及び2は、図2で示した確率に基づき当選し、さらには、1/1.6の確率でリプレイが当選するので、全ての役を合算したときの1遊技でのメダル獲得枚数期待値は、1を超えるようになる。すなわち、遊技回数の増加に従い、メダル獲得枚数も増加することとなる。

#### 【0052】

図4は、通常遊技と特定遊技との各遊技における傾斜値を説明する図である。なお、この傾斜値は、図3と同様に、メダル投入枚数が3枚のときの値であって、リプレイの当選確率を含む値である。また、特定遊技では、当選した特定小役の入賞率が100%の場合、すなわち、遊技者は、特定小役の当選時は、ストップスイッチ42の操作によって、その当選した特定小役を確実に入賞させた場合を示す。

#### 【0053】

図4に示すように、横軸に遊技回数を取り、縦軸に差枚数をとったとき、通常遊技では、図3に示した第1抽選テーブル62aの使用時と同様に、遊技回数の増加とともに、差枚数は次第に減少していく。

これに対し、特定遊技では、第2抽選テーブル62bが使用されることによって最低でも図3の第2抽選テーブル62bの傾斜値になるとともに、さらに、当選した特定小役を確実に入賞させれば、遊技回数の増加とともに、差枚数は次第に増加していく。

#### 【0054】

これにより、特定遊技では、当選した特定小役を全く入賞させることができない初級者であっても、図3の第2抽選テーブル62bの傾斜値で示したように、メダル所有枚数がほとんど減らない遊技を行うことができる。さらに、当選した特定小役を確実に入賞させることができる上級者にとっては、図4の特定遊技の傾斜値で示すように、メダル所有枚数を増加させつつ遊技を行うことができる。

#### 【0055】

説明を図1に戻す。

(特別役当選持越し手段、フラグ)

特別役当選持越し手段63は、役抽選手段61による役の抽選において特別役に当選した後、有効ラインに停止した図柄の組合せが予め定められた特別役の図柄の組合せと一致するまでの遊技、すなわち特別役が入賞するまでの遊技において、特別役の当選を持ち越すようにするものである。

#### 【0056】

ここで、役抽選手段61による役の抽選において、小役(特定小役A～C、小役1～2)又はリプレイに当選したときは、その小役等の当選は、当該遊技でのみ有効となり、次遊技以降には、その小役等の当選は持ち越されない。すなわち、小役等に当選した遊技で、その当選した小役等の図柄の組合せが有効ラインに停止して、小役等が入賞しなければ、小役等の当選は、その遊技の終了時に無効となる。

#### 【0057】

これに対し、特別役に当選したときは、その特別役の当選は、特別役が入賞するまで、次遊技以降に持ち越される。本実施形態では、特別役に当選しているか否かを判別するためのフラグ63aが設けられている。フラグ63aは、役抽選手段61による役の抽選において特別役に当選したときは、オフからオンにされ、そのオンの状態は、特別役の図柄の組合せが有効ラインに停止するまで、すなわち特別役が入賞するまで維持される。

#### 【0058】

さらに本実施形態では、特定遊技中は、特別役当選持越し手段63によりBBの当選が持ち越されているときでも、役抽選手段61は、BBを含めた役の抽選を継続する。

ここで、従来では、特別役に当選し、特別役の当選が持ち越されている遊技中は、役抽選手段61による役の抽選で、仮に抽出した乱数値が特別役当選領域に属する場合であっても、特別役の当選とは判定しないようにしていた。したがって、特別役が再度当選する

ことはなかった。

【 0 0 5 9 】

しかし、本実施形態では、特定遊技中は、役抽選手段 6 1 による役の抽選において B B に当選し、特別役当選持越し手段 6 3 により B B の当選を持ち越しているときに、役抽選手段 6 1 による役の抽選において B B に再度当選したときは、最初に当選した B B 及び再度当選した B B の双方を持ち越すようにする。

【 0 0 6 0 】

上記の B B の当選の持越しに対応して、B B 当選用のフラグ 6 3 a は複数設けられている。すなわち、B B の当選の持越し中に再度 B B に当選したときは、2 つの B B 当選用のフラグ 6 3 a がオンにされる。

なお、B B 当選用のフラグ 6 3 a を 1 つだけ設け、そのフラグ 6 3 a に対応するカウンタを設け、B B の当選の持越し中に再度 B B に当選したときは、カウンタ値を加算するようにしても良い。

【 0 0 6 1 】

また、特別役当選持越し手段 6 3 により複数の B B の当選が持ち越されている場合において、B B の図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、1 つの B B の当選の持ち越しが解除される。例えば、特別役当選持越し手段 6 3 により、2 つの B B の当選が持ち越されているときに、B B の図柄の組合せが有効ラインに停止したとき、すなわち B B の入賞時は、1 つの B B の当選の持ち越しが解除され、他の 1 つの B B の当選の持ち越しは維持される。

【 0 0 6 2 】

( リール停止制御手段 )

リール停止制御手段 6 4 は、遊技状態 ( 通常遊技状態、特別遊技状態等 ) と、役抽選手段 6 1 の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 がオンされたときのタイミング等とから、後述の停止位置決定テーブル 6 5 を参照してリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、その決定された位置にリール 3 1 を停止制御するものである。リール停止制御手段 6 4 は、所定の停止位置決定テーブル 6 5 によりリール 3 1 の停止位置が決定されると、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にリール 3 1 が停止するように制御する。

【 0 0 6 3 】

( 停止位置決定テーブル )

停止位置決定テーブル 6 5 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置等とから、リール 3 1 の停止位置を定めたものであり、本実施形態では 3 つ設けられている。

まず、通常遊技及び特定遊技中に、役抽選手段 6 1 による役の抽選において特別役に当選していないときに使用される停止位置決定テーブル 6 5 として、停止位置決定テーブル 6 5 a が設けられている。

【 0 0 6 4 】

また、通常遊技中に、役抽選手段 6 1 による役の抽選において特別役に当選しているときに使用される停止位置決定テーブル 6 5 として、停止位置決定テーブル 6 5 b が設けられている。さらに、特定遊技中に、役抽選手段 6 1 による役の抽選において特別役に当選しているときに使用される停止位置決定テーブル 6 5 として、停止位置決定テーブル 6 5 c が設けられている。

【 0 0 6 5 】

図 5 は、停止位置決定テーブル 6 5 a ~ 停止位置決定テーブル 6 5 c を示す図である。

図 5 において、「特別役非入賞制御」とは、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングに基づいて、特別役の図柄の組合せが有効ラインに停止しないように ( 特別役が入賞しないように ) リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

これに対し、「特別役入賞制御」とは、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングに基づいて、リール 3 1 の停止制御の可能範囲内で、特別役の図柄の組合せができる限り有効ラインに停止するように ( 特別役が入賞するように ) リール 3 1 の停止位置を定めたもので

ある。

【 0 0 6 6 】

また、「ハズレ目」とは、特別役の当選可能性を有さない（当選期待度が 0）か、又は特別役の当選期待度が低いことを意味する図柄の組合せである。

また、「チャンス目」とは、ハズレ目以上に特別役の当選可能性を有しているものの、必ずしも特別役が当選しているとは限らないことを意味する図柄の組合せである。

さらにまた、「リーチ目」とは、特別役が当選していることを意味する図柄の組合せ、すなわち特別役の当選確定を意味するものである。

【 0 0 6 7 】

先ず、図 5（a）において、停止位置決定テーブル 6 5 a は、特別役が非入賞となるようにリール 3 1 の停止位置が定められているとともに、リール 3 1 の停止時に、ハズレ目又はチャンス目を出現させるものである。ハズレ目とチャンス目とを出現させる割合は、略同等に設定されている。

【 0 0 6 8 】

また、図 5（b）において、停止位置決定テーブル 6 5 b は、特別役ができる限り入賞するようにリール 3 1 の停止位置が定められているとともに、リール 3 1 の停止時に、チャンス目又はリーチ目を出現させるものである。チャンス目とリーチ目とを出現させる割合としては、リーチ目の方がやや多目に設定されている。

【 0 0 6 9 】

さらにまた、図 5（c）において、停止位置決定テーブル 6 5 c では、そのほとんどが、特別役が非入賞となるようにリール 3 1 の停止位置が定められているとともに、リール 3 1 の停止時にチャンス目を出現させるように定められている。そして、わずかに（数％程度）、特別役ができる限り入賞するようにリール 3 1 の停止位置が定められているとともに、リール 3 1 の停止時にチャンス目を出現させるように定められている。

【 0 0 7 0 】

なお、以上の停止位置決定テーブル 6 5 a ～ 6 5 c において、役抽選手段 6 1 で特別役以外の役に当選したときは、その当選した役を優先的に入賞させるように、リール 3 1 の停止位置が定められている。

【 0 0 7 1 】

（特別遊技実行手段）

特別遊技実行手段 6 6 は、役抽選手段 6 1 で特別役（BB、RB 又は SB）に当選し、かつ特別役の図柄の組合せが有効ライン上に停止して入賞したときは、通常遊技から特別遊技（BB ゲーム、RB ゲーム 又は SB ゲーム）に移行させ、特別遊技を行わせるものである。

特別遊技実行手段 6 6 は、特別遊技への移行時には、特別遊技に移行する旨を遊技者に知らせるために、各種の演出を行うように制御する。

【 0 0 7 2 】

また、特別遊技中は、特別遊技実行手段 6 6 は、特別遊技中の遊技の進行等を制御する。例えば、BB ゲームにおける第 2 態様遊技での所定役の入賞回数や、第 1 態様遊技及び第 2 態様遊技の遊技回数をカウントする手段、第 1 態様遊技から第 2 態様遊技への移行回数をカウントする手段、特別遊技の終了条件を満たしたか否かを判別する手段、特別遊技の終了条件を満たしたと判別したときは特別遊技を終了するように制御する手段等、各種の手段を備える。

【 0 0 7 3 】

（遊技態様決定手段）

遊技態様決定手段 6 7 は、特別遊技（特に本実施形態では BB ゲーム）の終了後の遊技を、通常遊技又は特定遊技のいずれにするかを決定するものである。

遊技態様決定手段 6 7 は、役抽選手段 6 1 で説明したものと同様の乱数発生手段等を用いる。そして、BB の当選時に、遊技態様決定手段 6 7 の乱数発生手段で発生した乱数を抽出し、その乱数値に基づいて、通常遊技又は特定遊技のいずれかに決定する。本実施形

態では、それぞれ 1 / 2 の確率で、通常遊技又は特定遊技に決定される。

【 0 0 7 4 】

したがって、遊技態様決定手段 6 7 の乱数発生手段において、例えば、10進法で 0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数を発生させるとすると、抽出された乱数値が 0 ~ 3 2 7 6 7 の範囲にあるときは通常遊技に決定し、抽出された乱数値が 3 2 7 6 8 ~ 6 5 5 3 5 の範囲にあるときは特定遊技に決定する。

なお、この決定は、役抽選手段 6 1 で B B が当選した時以降で、B B ゲームの終了後の第 1 遊技の開始直前までの間のうち、いつ行っても良い。

【 0 0 7 5 】

また、役抽選手段 6 1 による抽選とともに、遊技態様決定手段 6 7 による遊技態様の決定を行うことも可能である。例えば役抽選手段 6 1 の上記抽選テーブル 6 2 において、B B 当選領域を 2 つに区分し、一方の領域を通常遊技に決定される領域とし、他方を特定遊技に決定される領域とすれば良い。

【 0 0 7 6 】

( 特定遊技実行手段 )

特定遊技実行手段 6 8 は、所定の条件を満たしたとき、特に本実施形態では、B B に当選し、かつ遊技態様決定手段 6 7 により特定遊技を行うことに決定されたときに、B B ゲームの終了後に特定遊技に移行させ、特定遊技を行わせるものである。

本実施形態において、特定遊技の終了条件は、遊技回数が 1 0 0 回に到達したとき、又は B B に入賞したときである。よって、役抽選手段 6 1 による役の抽選において B B に当選しただけでは、特定遊技は終了せず、B B が入賞するまで特定遊技が継続される。また、R B に当選したときは、特定遊技を中断して通常遊技に移行させ、この通常遊技で R B が入賞したら R B ゲームに移行させる。そして、R B ゲームの終了後、再度特定遊技に戻り、特定遊技の続きを行うようにする。

【 0 0 7 7 】

特定遊技実行手段 6 8 は、以下の各手段を備える。

( 特定遊技中遊技回数カウント手段 )

特定遊技中遊技回数カウント手段 6 8 a は、B B ゲームの終了後に特定遊技に移行したときに、その特定遊技での遊技回数をカウントするものであり、カウンター等が使用される。このように、特定遊技の遊技回数をカウントするのは、特定遊技の遊技回数に上限を設けているためである。本実施形態では、特定遊技中遊技回数カウント手段 6 8 a により遊技回数が 1 0 0 回カウントされたときに、特定遊技を終了し、通常遊技に戻るようになる。

【 0 0 7 8 】

( 小役当選報知制御手段 )

小役当選報知制御手段 6 8 b は、特定遊技中に、小役、特に本実施形態では特定小役 A ~ C のいずれかに当選したときは、当選した特定小役を遊技者に対して報知するように制御するものである。小役当選報知制御手段 6 8 b は、スタートスイッチ 4 1 がオンされた直後に報知するように制御する。これは、以下の理由による。

【 0 0 7 9 】

特定小役に当選したときは、その当選は当該遊技でのみ有効であり、その当選を次遊技に持ち越すことはできないように設定されている。いいかえると、特定小役に当選した遊技でその特定小役が入賞しなかったときは、当選により発生した入賞の権利も消滅する。このため、特定小役の当選時には、遊技者がその特定小役を入賞させることができるように、ストップスイッチ 4 2 がオンされる前に報知するようにしている。

【 0 0 8 0 】

また、小役当選報知制御手段 6 8 b による当選した特定小役の報知は、図 1 で示した小役当選報知手段 2 4 により行われる。また、各特定小役 A ~ C ごとに異なる態様で、例えば異なる画像表示により当選を報知するようにする。当選した特定小役 A ~ C ごとに異なる態様で遊技者に報知すれば、遊技者は、当選した特定小役の種類を判別することができ

るからである。

【 0 0 8 1 】

( 特別役入賞制限手段 )

特別役入賞制限手段 6 8 c は、特定遊技実行手段 6 8 により特定遊技を実行している場合において、役抽選手段 6 1 による役の抽選で特別役に当選しているときに、特別役が入賞しないように制御するか、又は通常遊技時より特別役が入賞しにくくなる制御を行うものである。

【 0 0 8 2 】

特別役入賞制限手段 6 8 c は、本実施形態では、B B に当選したときにのみ、その B B が入賞しないように制御するか、又は通常遊技時より B B が入賞しにくくなる制御を行い、R B に当選したときは、このような制御を行わない。R B に当選したときは、上述したように、特定遊技を中断して通常遊技に移行するようにしているためである。

【 0 0 8 3 】

特定遊技中に B B に当選したときは、その入賞前までは、特別役入賞制限手段 6 8 c は、使用する停止位置決定テーブル 6 5 として、停止位置決定テーブル 6 5 c を用いるようにする。これにより B B の入賞が制限されるようになる。すなわち、停止位置決定テーブル 6 5 c が用いられると、上述したように、ほとんどの場合で、B B が入賞しないようになる。これにより、例えば特定遊技が開始されてすぐに B B に当選したときでも、特定遊技をある程度継続することができる。よって、特定遊技への移行により期待できるメダル枚数を獲得しやすくなる。

【 0 0 8 4 】

また、特定遊技中に B B に当選したときに、B B の入賞を制限する制御を行って特定遊技が継続されやすくしているので、B B に当選する機会が減少するとも考えられる。しかし、本実施形態では特定遊技中に B B に当選したときは、フラグ 6 3 a がオンになり、B B が入賞するまでは、B B を含めて役の抽選を行っている。このため、B B に当選した後、特定遊技を継続している間に、再度 B B に当選する場合もあり得る。そして、再度 B B に当選したときは、その当選に基づいてもフラグ 6 3 a がオンになり、複数の B B の当選を持ち越すので、遊技者に不利になることはない。

【 0 0 8 5 】

( 特別役当選報知中止手段 )

特別役当選報知中止手段 6 8 d は、特定遊技実行手段 6 8 により特定遊技を実行している場合において、役抽選手段 6 1 による役の抽選で B B に当選しているときは、特別役当選報知手段 2 5 による B B の報知を中止するものである。

このように制御するのは、以下の理由による。特定遊技中は、B B に当選したときでも B B が入賞しにくくなる制御を行っている。これにより遊技者は、特定遊技中は B B に当選しているか否かを判断しにくくなる。しかし、特別役当選報知手段 2 5 により B B に当選していることを報知してしまうと、遊技者は、B B に当選していることを知ってしまうことになるからである。

【 0 0 8 6 】

次に、フローチャートに基づき、本実施形態における遊技の流れを説明する。

図 6 は、通常遊技から B B ゲームに移行し、さらに通常遊技に戻るか特定遊技に移行するまでの流れを示すフローチャートである。

まず、遊技者は、メダルを投入して有効ラインを有効化し、スタートスイッチ 4 1 をオンする。これにより、各リール 3 1 が始動する。ステップ S 1 において、遊技制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 がオンされたか否かを検知し続ける。オンが検知されたときは、次のステップ S 2 に進み、役抽選手段 6 1 による役の抽選を行う。この役の抽選において用いられる抽選テーブル 6 2 は、第 1 抽選テーブル 6 2 a である。

【 0 0 8 7 】

次のステップ S 3 では、特別役である B B が当選したか否かが判別され、当選したと判別されたときは、ステップ S 4 に進み、遊技態様決定手段 6 7 は、B B ゲームの終了後に

おける遊技を、通常遊技又は特定遊技のいずれにするかを抽選により決定する。そして、ステップS5に進む。一方、ステップS3でBBに当選していないと判別されたときは、ステップS5に進む。

【0088】

ステップS5では、遊技制御手段60は、ストップスイッチ42がオンされたか否かをストップスイッチ42からの出力信号により検知し続ける。オンが検知されると、ステップS6に進み、リール停止制御手段64は、役抽選手段61による役の抽選結果と、ストップスイッチ42がオンされたときのタイミングとから、所定の停止位置決定テーブル65を参照してリール31の停止位置を決定し、その決定した位置にリール31を停止制御する。

【0089】

次のステップS7では、全リール31が停止したか否かを判別し、全リール31が未だ停止していないときはステップS5に戻り、停止したときはステップS8に進む。ステップS8では、遊技制御手段60は、BBの図柄の組合せが有効ライン上に停止したか否か、すなわちBBが入賞したか否かを判別する。BBが入賞したと判別されたときは、ステップS9に進む。

【0090】

一方、ステップS8でBBが入賞していないと判別されたときは、図中「A」に進む。図中「A」に進んだ後は、非入賞時は何ら入賞処理をすることなくステップS1に戻る。また、小役の入賞時はメダルの払出し等の所定の処理を行った後でステップS1に戻る。さらにまた、リプレイの入賞時は、当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入した後、ステップS1に戻る。なお、RBの入賞時はRBゲームに移行するが、ここでは説明を省略する。

【0091】

ステップS9では、特別遊技実行手段66は、通常遊技からBBゲームに移行させ、BBゲームを開始させる。

そして、次のステップS10では、特別遊技実行手段66は、BBゲームの終了条件を満たしたか否かを判別し続け、満たしたと判別したときはステップS11に進む。ステップS11では、遊技制御手段60は、ステップS4の抽選によって特定遊技に決定されたか否かを判別する。特定遊技に決定されているときは、ステップS12に進んで、特定遊技実行手段68は、特定遊技に移行するように制御する。

一方、特定遊技に決定されていないときは、ステップS13に進んで通常遊技に移行するように制御する。

【0092】

図7及び図8は、特定遊技に移行したときの遊技の流れを示すフローチャートである。図8は、図7に続くフローチャートである。図6のステップS12に進んだときは、図7のステップS21以降の処理に進む。

先ず図7において特定遊技が開始されると、ステップS21において、特定遊技中遊技回数カウント手段68aは、特定遊技での遊技回数Gを初期化( $G=0$ )する。

【0093】

そして、次のステップS22において、遊技制御手段60は、スタートスイッチ41がオンされたか否かを検知し続ける。オンが検知されたときは、次のステップS23に進み、役抽選手段61による役の抽選を行う。なお、ステップS23では、第2抽選テーブル62bを用いて役の抽選を行う。さらに、既にBBに当選しているときでも、BBを含めた役の抽選を行う。

【0094】

次のステップS24では、遊技制御手段60は、BBに当選しているか否かを判別し、当選していると判別したときは、ステップS25に進んで、特定遊技実行手段68の特別役入賞制限手段68cは、停止位置決定テーブル65cを選択する。これに対し、ステップS24でBBに当選していないと判別したときは、ステップS26に進んで、特定遊技

実行手段 6 8 は、停止位置決定テーブル 6 5 a を選択する。

【 0 0 9 5 】

ステップ S 2 7 では、遊技制御手段 6 0 は、ストップスイッチ 4 2 がオンされたか否かをストップスイッチ 4 2 からの出力信号により検知し続ける。オンが検知されると、ステップ S 2 8 に進み、リール停止制御手段 6 4 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 がオンされたときのタイミングとから、ステップ S 2 5 又はステップ S 2 6 で選択された第 1 又は第 3 停止位置決定テーブル 6 5 a 又は 6 5 c を参照してリール 3 1 の停止位置を決定し、その決定した位置にリール 3 1 を停止制御する。

【 0 0 9 6 】

次のステップ S 2 9 では、全リール 3 1 が停止したか否かを判別し、全リール 3 1 が未だ停止していないときはステップ S 2 7 に戻り、停止したときは図 8 のステップ S 3 0 に進む。ステップ S 3 0 では、遊技制御手段 6 0 は、B B の図柄の組合せが有効ライン上に停止したか否か、すなわち B B が入賞したか否かを判別する。B B が入賞したと判別されたときは、ステップ S 3 5 に進んで特定遊技を終了し、特別遊技実行手段 6 6 は、B B ゲームに移行させる。

【 0 0 9 7 】

ステップ S 3 0 で B B が入賞していないと判別されたときは、ステップ S 3 1 に進み、小役等が当選したか否かが判別される。小役等が入賞したと判別されたときはステップ S 3 2 に進み、その入賞した役に応じた払出し等の処理を行う。具体的には、小役の入賞時は、その小役に応じた枚数のメダルの払出し処理を行う。また、リプレイの入賞時は、当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入する処理を行う。そしてステップ S 3 3 に進む。一方、ステップ S 3 1 でいずれの役も入賞していないとき判別されたときは、ステップ S 3 2 の処理を行うことなくステップ S 3 3 に進む。

【 0 0 9 8 】

ステップ S 3 3 では、特定遊技中遊技回数カウント手段 6 8 a は、遊技回数 G に 1 を加算する。そして、次のステップ S 3 4 で、特定遊技実行手段 6 8 は、遊技回数 G が規定回数（本実施形態では 1 0 0 回）に到達したか否かを判別する。規定回数に到達したと判別されたときは、ステップ S 3 5 に進んで、特定遊技を終了し、通常遊技に移行する。

一方、ステップ S 3 4 で遊技回数 G が規定回数に到達していないと判別されたときは、ステップ S 2 2 に戻って、特定遊技を継続する。

【 0 0 9 9 】

なお、以上のフローチャートにおいては図示しないが、B B に当選したときは、特別役当選持越し手段 6 3 によりフラグ 6 3 a がオンにされる。そして、B B が入賞する前に再度 B B に当選したときは、フラグ 6 3 a が 2 つオンにされる。

また、ステップ S 2 3 での役の抽選において特定小役に当選したときは、小役当選報知制御手段 6 8 b は、小役当選報知手段 2 4 によりその特定小役の当選を報知する。

【 0 1 0 0 】

さらにまた、ステップ S 2 3 での役の抽選において B B に当選しているときは、特別役当選報知中止手段 6 8 d は、特別役当選報知手段 2 5 による B B の当選の報知を中止する。

さらに、ステップ S 2 3 での役の抽選において R B に当選したときは、一旦、特定遊技を中断して通常遊技に移行する。そして、通常遊技で R B が入賞したら R B ゲームに移行させる。この R B ゲームが終了したら、再度、ステップ S 2 2 に戻り、特定遊技を継続する。このときの特定遊技の遊技回数は、特定遊技の中断前までの遊技回数がそのまま継承される。

【 0 1 0 1 】

特定遊技中に B B に当選していたが、特定遊技中には B B が入賞しなかった場合は、特定遊技の終了後は、以下になる。

先ず、特別役当選報知中止手段 6 8 d により中止されていた特別役当選報知手段 2 5 による B B の当選の報知が解除される。そして、特別役当選報知手段 2 5 による報知を無条

件で行うときは、最初の遊技で、特別役当選報知手段 25 により B B の当選を報知する。一方、抽選等により演出パターンを選択し、その演出パターンに従い特別役当選報知手段 25 による B B の当選の報知を行う場合は、その演出パターンに従って、特別役の当選の報知を行う。

#### 【0102】

また、B B に当選している状態で特定遊技から通常遊技に移行したときは、遊技制御手段 60 は、停止位置決定テーブル 65 b を選択し、リール停止制御手段 64 は、この停止位置決定テーブル 65 b を用いてリール 31 の停止制御を行う。これにより、できる限り B B が入賞するようなリール 31 の停止制御が行われるとともに、B B の非入賞時にはリール目又はチャンス目が出現するようになる。

#### 【0103】

さらに、特定遊技中に複数の B B の当選が持ち越されている場合は、最初に B B が入賞したら、1 つの B B の当選の持越しを解除し、他の B B の当選の持越しを維持する。これにより、通常遊技から B B ゲームに移行し、B B ゲームが終了して再度通常遊技に戻ったときでも、特別役当選持越し手段 63 により B B の当選が持ち越されている状態となる。よって、この場合は、通常遊技の最初から停止位置決定テーブル 65 b が選択されるとともに、再度の B B の入賞が可能となる。

#### 【0104】

ここで、特定遊技の終了後に複数の B B の当選が持ち越されている場合には、遊技者にさらなる特典を与えることも可能である。

例えば、持ち越されている全ての B B が入賞し、これらの B B ゲームが終了したときは、必ず特定遊技に移行させるようにしても良い。

また、B B に入賞したときに、他の B B の当選が持ち越されている場合には、全ての B B の当選の持越しを解除するとともに、その B B ゲームの第 1 態様遊技を、特定遊技中と同様に、特定小役の当選を報知するような遊技状態としても良い。これにより、遊技者は、B B ゲームの第 1 態様遊技においては、当選した特定小役を取りこぼすことなく遊技者の技量に応じて入賞させることが可能となる。よって、遊技者は、より多くのメダルを獲得することができる。

#### 【0105】

##### (第 2 実施形態)

次に、本発明の第 2 実施形態について説明する。第 2 実施形態では、停止位置決定テーブル 65 が異なる。

第 2 実施形態においては、停止位置決定テーブル 65 は、特別役非当選時のものが 4 つ、及び特別役当選時のものが 4 つ設けられている。

図 9 は、これらの停止位置決定テーブル 65 を示す図である。図 9 において、(a) は、特別役非当選時の遊技で選択される 4 つの停止位置決定テーブル 65 d ~ 65 g を示す。また、(b) は、特別役当選時の遊技で選択される 4 つの停止位置決定テーブル 65 h ~ 65 k を示す。

#### 【0106】

図中 (a) において、停止位置決定テーブル 65 d ~ 65 f は、それぞれ、リール 31 の停止時にハズレ目を出現させるものである。ハズレ目として 3 つのパターンを設けておき、3 つのパターンに分類して停止位置決定テーブル 65 d ~ 65 f としたものである。

また、停止位置決定テーブル 65 g は、リール 31 の停止時にチャンス目を出現させるものである。

さらに、これらの停止位置決定テーブル 65 d ~ 65 g は、特別役非入賞制御、すなわちストップスイッチ 42 の操作タイミングに基づいて、特別役の図柄の組合せが有効ラインに停止しないように (特別役が入賞しないように) リール 31 の停止位置を定めたものである。

#### 【0107】

これに対し、図中 (b) において、停止位置決定テーブル 65 h は、上記の特別役非当

選時の遊技で選択される停止位置決定テーブル 65 g と同様に、チャンス目を出現させるものである。さらに、停止位置決定テーブル 65 i ~ 65 k は、リール 31 の停止時にリーチ目を出現させるものである。

また、停止位置決定テーブル 65 i ~ 65 k は、特別役入賞制御、すなわちストップスイッチ 42 の操作タイミングに基づいて、リール 31 の停止制御の可能範囲内で、特別役の図柄の組合せができる限り有効ラインに停止するように（特別役が入賞するように）リール 31 の停止位置を定めたものである。

#### 【0108】

これに対し、停止位置決定テーブル 65 h は、特別役入賞制限制御、すなわち BB が入賞にくくなるように（BB の入賞率が低くなるように）リール 31 の停止位置を定めたものである。

ここで、スロットマシン 10 内部での役の抽選においていずれかの役が当選した場合に、ストップスイッチ 42 のオンを検知した位置ではその役に係る図柄が有効ライン上に停止しないときは、リール 31 を停止時に移動制御することにより、有効ライン上にその役に係る図柄を積極的に停止させることで、当選した役の入賞確率を高めるようにしている。そして、リール 31 の停止制御は、通常、ストップスイッチ 42 のオンを検知した位置から数えて、5 図柄以内に設定されている。

#### 【0109】

ここで、停止位置決定テーブル 65 i ~ 65 k は、ストップスイッチ 42 のオンを検知した位置から数えて 5 図柄前までの図柄に特別役を構成する図柄が存在するときは、その特別役を構成する図柄が有効ライン上に停止するように、リール 31 の停止位置が定められている。

#### 【0110】

これに対し、停止位置決定テーブル 65 h は、ストップスイッチ 42 のオンを検知した位置から数えて 2 図柄前までの図柄に特別役を構成する図柄が存在するときは、その特別役を構成する図柄が有効ライン上に停止するように、リール 31 の停止位置が定められている。

すなわち、停止位置決定テーブル 65 h は、特別役当選時に使用される他の停止位置決定テーブル 65 i ~ 65 k に対し、リール 31 が停止するまでのリール 31 の移動可能量を少なくすることで、特別役が入賞しにくくなる制御を行うようにしている。

#### 【0111】

第 2 実施形態では、停止位置決定テーブル選択手段を備える。停止位置決定テーブル選択手段は、遊技状態（通常遊技状態、特定遊技状態）と、役抽選手段 61 での役の抽選で特別役に当選しているか否かに基づき、いずれかの停止位置決定テーブル 65 を選択するものである。

#### 【0112】

先ず、通常遊技において、特別役非当選時の遊技では、停止位置決定テーブル選択手段は、停止位置決定テーブル 65 d ~ 65 g のうち、いずれかを選択する。選択方法としては、例えば乱数を用いた抽選によるものが挙げられる。

また、通常遊技において、特別役当選時の遊技では、停止位置決定テーブル選択手段は、停止位置決定テーブル 65 h、65 i、65 j 又は 65 k のうち、いずれかを選択する。

#### 【0113】

さらにまた、特定遊技において特別役非当選時の遊技では、通常遊技での特別役非当選時の遊技と同様に、停止位置決定テーブル選択手段は、停止位置決定テーブル 65 d ~ 65 g のいずれかを選択する。

#### 【0114】

これに対し、特定遊技において BB に当選している遊技では、必ず停止位置決定テーブル 65 h を選択するようにする。これにより、特定遊技の BB に当選している遊技では、チャンス目のみが出現し、リーチ目は出現しないようになる。したがって、遊技者は、特

定遊技中はＢＢに当選しているか否かを判断することが困難になる。さらに、特定遊技のＢＢに当選している遊技では、ストップスイッチ４２のオンを検知した位置から数えて２図柄前までの図柄にＢＢを構成する図柄が存在しなければ、ＢＢが入賞しないようになる。よって、ＢＢが入賞しにくくなる。

【０１１５】

図１０は、第２実施形態における停止位置決定テーブル選択手段の処理を示すフローチャートである。

まず、ステップＳ４１において役抽選手段６１による役の抽選が行われると、次のステップＳ４２では、停止位置決定テーブル選択手段は、ＢＢに当選しているか否かを、フラグ６３ａのオン／オフに基づき判別する。ＢＢに当選していると判別されたときはステップＳ４３に進み、ＢＢに当選していないと判別されたときはステップＳ４６に進む。

ステップＳ４３では、停止位置決定テーブル選択手段は、当該遊技が特定遊技であるか否かを判別する。特定遊技であると判別されたときはステップＳ４５に進み、特定遊技でない（通常遊技である）と判別されたときはステップＳ４４に進む。

【０１１６】

ステップＳ４４では、停止位置決定テーブル選択手段は、停止位置決定テーブル６５ｈ、６５ｉ、６５ｊ又は６５ｋから、抽選等によっていずれかの停止位置決定テーブル６５を選択する。また、ステップＳ４５では、停止位置決定テーブル選択手段は、停止位置決定テーブル６５ｈを選択する。

さらにまた、ステップＳ４６では、停止位置決定テーブル選択手段は、停止位置決定テーブル６５ｄ～６５ｇから、抽選等によっていずれかの停止位置決定テーブル６５を選択する。

【０１１７】

ステップＳ４４、ステップＳ４５又はステップＳ４６でいずれかの停止位置決定テーブル６５が選択されると、それぞれステップＳ４７に進む。そして、ステップＳ４７では、リール停止制御手段６４は、選択された停止位置決定テーブル６５に基づいて、リール３１の停止制御を行う。

【０１１８】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されることなく、例えば以下のような種々の変形が可能である。

（１）本実施形態では、特定遊技は、リプレイの当選確率が通常遊技時より高まるとともに、特定小役に当選したときはその当選を報知する遊技とした。しかし、これに限らず、いずれか一方のみからなる特定遊技としても良い。

例えば、特定遊技を、リプレイの当選確率が通常遊技時よりも高まる遊技（小役の当選は報知しない遊技）とすれば、特定遊技中は、メダルがほとんど減らない状態、いいかえればメダル枚数が現状維持される状態で遊技を継続することができる。そして、この状態で特別役の当選を待つことができる。

【０１１９】

ここで、この特定遊技中に特別役に当選したときは、メダルが減らない特定遊技を継続するよりすぐに特別役が入賞するようにして特別遊技に移行させた方が有利であるとも考えられる。しかし、この特定遊技では、特別役に複数回当選する機会を与えるとともに、特別役に複数回当選したときはその複数の当選を持ち越すようにすれば良い。これにより、メダルが減らない遊技状態で、複数回の特別役の当選を期待できるようになる。

【０１２０】

また、特定遊技を、特定小役の当選時にその当選を報知する遊技（リプレイの当選確率は通常遊技と同じ）とすれば、特定小役の当選確率及び払出し枚数を調整することにより、メダルがほとんど減らない遊技状態とすることもでき、また、メダルが微増する遊技状態、あるいはメダルが所定の割合で増加する遊技状態とすることができる。

【０１２１】

さらに、特定遊技を、遊技者のストップスイッチ４２の操作によって任意に特定小役を

入賞させることができる遊技としても良い。この場合は、例えば特定遊技の遊技回数及び特定遊技中のメダルの純増枚数に規定値を設ける。そして、遊技者は、特定遊技に移行したときは特定小役を入賞させることでメダルを規定値近傍まで獲得することができる。さらにその後は、遊技者は、特定小役の入賞と非入賞とを調整することで、遊技回数が規定値に到達するまで特定遊技を継続することができる。そして、この特定遊技中に特別役の当選を期待することができる。

このように、本発明における特定遊技は、通常遊技時よりメダル獲得枚数期待値が大きくなる遊技であれば、どのような態様の遊技であっても良い。

【 0 1 2 2 】

( 2 ) 特別役入賞制限手段 6 8 c は、本実施形態で示したものに限られるものではない。特定遊技中に特別役に当選したときに、その当選した特別役が必ず入賞しないように制御するものでも良い。あるいは、通常遊技時より特別役が入賞しにくくなる制御を行うものでも良い。

【 0 1 2 3 】

( 3 ) また、本実施形態では、特定遊技中に特別役に当選したときに選択される特有のリール停止位置決定テーブル 6 5 を設けたが、これに限らず、停止位置決定テーブル 6 5 を用いることなくリール 3 1 の停止制御を行うものであっても良い。例えば、ストップスイッチ 4 2 がオンされたときにリール 3 1 の停止可能位置を検索し、その停止可能位置の範囲内で、適切な停止位置を決定する停止制御を行うことも可能である。

【 0 1 2 4 】

( 4 ) 本実施形態では、特定遊技中に B B に当選したときは、複数の B B の当選を持ち越すようにしたが、このようにするかは任意である。また、複数の B B の当選を持ち越したときに、どのような遊技に移行させるかについても任意に設定することができる。例えば、複数の B B の当選を持ち越しているときは、特定遊技の終了後に、複数回連続で B B ゲームに移行させるようにしても良い。あるいは、特定遊技の終了後に、一般の B B ゲームよりさらに有利な B B ゲームに移行させるようにしても良い。

【 0 1 2 5 】

( 5 ) 本実施形態では、特定遊技中に R B に当選したときは特定遊技を中断して通常遊技に移行するようにした。しかし、これに限らず、R B の当選についても B B の当選と同様に持ち越すようにしても良い。さらに、B B の入賞制御と同様に、R B についても入賞しないようにするか又は入賞にくくなるような制御を行うことも可能である。

【 0 1 2 6 】

【 発明の効果 】

( 請求項 1 )

請求項 1 の発明によれば、特定遊技中に特別役に当選してもその特別役が入賞しない限り特別遊技には移行しないようにし、さらに特別役の入賞を制限した。したがって、特定遊技中に特別役に当選したときでも、特定遊技を継続して行うことができる。これにより、特別役に当選した状態を維持しつつ、特定遊技で遊技者が得られる利益を確保することができる。

【 0 1 2 7 】

( 請求項 2 )

請求項 2 の発明によれば、特定遊技中に特別役に当選しているときは、タイミング良くストップスイッチが操作されない限り、特別役が入賞しないようにした。これにより、特定遊技中における特別役の入賞率を低くすることができる。

【 0 1 2 8 】

( 請求項 3 )

請求項 3 の発明によれば、特定遊技中に特別役に当選しているときに、他の役の入賞を優先させることで、特別役をさらに入賞しにくくすることができる。

【 0 1 2 9 】

( 請求項 4 )

請求項 4 の発明によれば、特定遊技の遊技回数が多い場合であっても、特別役の当選の機会が確保されるので、遊技者の利益を損ねることがなくなる。また、通常遊技時よりもメダル獲得枚数期待値の大きい特定遊技を行いつつ、特別役の複数回の当選を期待することができる。

【 0 1 3 0 】

( 請求項 5 )

請求項 5 の発明によれば、特定遊技中には特別役の当選を遊技者に知らせないようにし、例えば特定遊技の終了後に報知することにより、遊技者に特別役の当選の期待感を与えた上で特定遊技を行わせることができる。

【 0 1 3 1 】

( 請求項 6 )

請求項 6 の発明によれば、第 1 抽選テーブルより当選確率が高く設定された役の入賞率を高めることで、特定遊技でのメダル獲得枚数期待値を大きくすることができる。また、その役の入賞率を高めることで、結果として、特別役に当選しているときの特別役の入賞率を低くすることができる。

【 0 1 3 2 】

( 請求項 7 )

請求項 7 の発明によれば、特定遊技中は、いずれの役も入賞しない遊技回数を少なくすることができる。よって、特別役に当選しているときの特別役の入賞率を低くすることができる。

【図面の簡単な説明】

【 図 1 】

本発明によるスロットマシンの第 1 実施形態の概略を示すブロック図である。

【 図 2 】

第 1 実施形態の第 1 抽選テーブル及び第 2 抽選テーブルにおける各役の当選確率を示す図である。

【 図 3 】

第 1 抽選テーブル及び第 2 抽選テーブルの傾斜値を説明する図である。

【 図 4 】

通常遊技と特定遊技との各遊技における傾斜値を説明する図である。

【 図 5 】

第 1 実施形態における停止位置決定テーブルを示す図である。

【 図 6 】

通常遊技から B B ゲームに移行し、さらに通常遊技に戻るか特定遊技に移行するまでの流れを示すフローチャートである。

【 図 7 】

特定遊技に移行したときの遊技の流れを示すフローチャートである。

【 図 8 】

特定遊技に移行したときの遊技の流れを示すフローチャートであり、図 7 に続くフローチャートである。

【 図 9 】

第 2 実施形態における停止位置決定テーブルを示す図である。

【 図 10 】

第 2 実施形態における停止位置決定テーブル選択手段の処理を示すフローチャートである。

【 符号の説明 】

- 1 0    スロットマシン
- 2 4    小役当選報知手段
- 2 5    特別役当選報知手段
- 3 1    リール

- 3 2 モーター
- 4 1 スタートスイッチ
- 4 2 ストップスイッチ
- 6 0 遊技制御手段
- 6 1 役抽選手段
- 6 2 抽選テーブル
- 6 2 a 第 1 抽選テーブル
- 6 2 b 第 2 抽選テーブル
- 6 3 特別役当選持越し手段
- 6 3 a フラグ
- 6 4 リール停止制御手段
- 6 5 停止位置決定テーブル
- 6 5 a ~ 6 5 k 停止位置決定テーブル
- 6 6 特別遊技実行手段
- 6 7 遊技態様決定手段
- 6 8 特定遊技実行手段
- 6 8 a 特定遊技中遊技回数カウント手段
- 6 8 b 小役当選報知制御手段
- 6 8 c 特別役入賞制限手段
- 6 8 d 特別役当選報知中止手段