【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2006-150140(P2006-150140A)
【公開日】平成18年6月15日(2006.6.15)
【年通号数】公開・登録公報2006-023
【出願番号】特願2006-74492(P2006-74492)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　5/04　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　5/04　５１６Ｆ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１６Ｅ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１４Ｇ

【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】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
役の抽選を行う役抽選手段と、
前記役抽選手段の抽選結果と、ストップスイッチの操作タイミングとに基づいて、リール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を停止制御するリール停止制御手段と、
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、
前記リール停止制御手段は、
前記役抽選手段の抽選結果と、ストップスイッチの操作タイミングとに基づいて、リールの停止時における図柄の組合せを決定する複数の停止位置決定テーブルと、
複数の前記停止位置決定テーブルから、いずれかの前記停止位置決定テーブルを選択する停止位置決定テーブル選択手段とを備え、
前記停止位置決定テーブルは、
特別役に当選していないことを意味する図柄の組合せを出現させる第１停止位置決定テーブルと、
必ずしも特別役に当選していることを意味するものではないが、特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せを出現させる第２停止位置決定テーブルとを有し、
前記停止位置決定テーブル選択手段は、
通常遊技において、前記役抽選手段による役の抽選で特別役に当選していないときは、前記第１停止位置決定テーブル又は前記第２停止位置決定テーブルを選択し、
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ないときは、前記第２停止位置決定テーブルを選択する
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、
前記停止位置決定テーブルは、特別役に当選していることを意味する図柄の組合せを出現させる第３停止位置決定テーブルを有し、
前記停止位置決定テーブル選択手段は、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、前記第２停止位置決定テーブル又は前記第３停止位置決定テーブルを選択する
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、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、前記特別役当選持越し手段により特別役の当選を持ち越しているときであっても、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。
【手続補正２】
【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】
【発明の詳細な説明】
【発明の名称】スロットマシン
【技術分野】
【０００１】
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、遊技者に対し、特別役に当選しているか否かの期待感を与えることができるスロットマシンに関するものである。
【背景技術】
【０００２】
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（ビックボーナス）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。
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかし、前述の従来の技術では、以下の問題がある。
通常遊技中には、遊技者は、各種の演出の出現頻度等によって、特別役に当選しているか否かを推測しつつ遊技を行うことができる。しかし、特定遊技中は、特別役（ビックボーナス）に当選すると、その時点で特定遊技が終了してしまうので、遊技者は、直ちに特別役に当選していることを知ってしまう。一方、特定遊技が継続しているということは、特別役に当選していないことを意味してしまう。このため、特定遊技中は、特別役に当選しているか否かの期待感を遊技者に与えることができないという問題がある。
【０００５】
また、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特定遊技が終了してしまう場合があった。このときは、すぐに特別遊技に移行することができ、特別遊技に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て特定遊技が終了してしまうと、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、遊技者に対し、特別役の当選の期待を与えることができるようにすることである。
また、特定遊技中に特別役に当選したときであっても、特定遊技で得られる利益を確保可能にすることである。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
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、前記役抽選手段の抽選結果と、ストップスイッチの操作タイミングとに基づいて、リール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を停止制御するリール停止制御手段と、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、前記リール停止制御手段は、前記役抽選手段の抽選結果と、ストップスイッチの操作タイミングとに基づいて、リールの停止時における図柄の組合せを決定する複数の停止位置決定テーブルと、複数の前記停止位置決定テーブルから、いずれかの前記停止位置決定テーブルを選択する停止位置決定テーブル選択手段とを備え、前記停止位置決定テーブルは、特別役に当選していないことを意味する図柄の組合せを出現させる第１停止位置決定テーブルと、必ずしも特別役に当選していることを意味するものではないが、特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せを出現させる第２停止位置決定テーブルとを有し、前記停止位置決定テーブル選択手段は、通常遊技において、前記役抽選手段による役の抽選で特別役に当選していないときは、前記第１停止位置決定テーブル又は前記第２停止位置決定テーブルを選択し、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ないときは、前記第２停止位置決定テーブルを選択す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。

【０００９】

また、特定遊技中の特別役に当選していない遊技では、特別役に当選していないことを意味する図柄の組合せは出現せず、必ずしも特別役に当選していることを意味するものではないが、特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せが出現する。

【００１０】

したがって、特定遊技中は、リールの停止時の図柄の組合せによっても特別役に当選しているか否かの判断が困難になる。これにより、特定遊技中は、特別役の当選の期待を遊技者に与えつつ、遊技を行うことができる。

【００１１】

さらにまた、リールの停止位置を決定するテーブルとして、第１停止位置決定テーブル及び第２停止位置決定テーブルが設けられる。

そして、通常遊技の特別役に当選していない遊技では、第１停止位置決定テーブル又は第２停止位置決定テーブルが選択される。これにより、特別役に当選していないことを意味する図柄の組合せ、又は必ずしも特別役に当選していることを意味するものではないが、特別役の当選特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せが出現するようになる。

【００１２】

さらに、特定遊技の特別役に当選していない遊技では、第２停止位置決定テーブルが選択される。これにより、必ずしも特別役に当選していることを意味するものではないが、特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せが出現するようになる。

【００１３】

したがって、特定遊技専用の停止位置決定テーブルを持つことなく、特定遊技中の図柄の組合せを決定することができる。

また、特定遊技中は、通常遊技中と異なり、特別役に当選していない遊技であっても、特別役に当選していないことを意味する図柄の組合せが出現しない。これにより、遊技者に特別役の当選の期待を与えつつ、特定遊技を行うことができる。

【００１４】

（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、前記停止位置決定テーブルは、特別役に当選していることを意味する図柄の組合せを出現させる第３停止位置決定テーブル（実施形態では、停止位置決定テーブル６５ｆ～６５ｈ）を有し、前記停止位置決定テーブル選択手段は、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、前記第２停止位置決定テーブル又は前記第３停止位置決定テーブル（実施形態では、停止位置決定テーブル６５ｅ、又は６５ｆ～６５ｈ）を選択することを特徴とする。
【００１５】
請求項２の発明においては、特定遊技の特別役に当選している遊技では、第２停止位置決定テーブル又は第３停止位置決定テーブルが選択される。これにより、必ずしも特別役に当選していることを意味するものではないが、特別役の当選可能性を有することを意味する図柄の組合せ、又は特別役に当選していることを意味する図柄の組合せが出現する。
【００１６】
したがって、特定遊技中は、特別役の当選時と非当選時とで、いずれも、特別役に当選していないことを意味する図柄の組合せが出現せず、特別役に当選しているか又は当選可能性を有する図柄の組合せが出現する。
このように、特定遊技中に、特別役の当選時と非当選時とで、類似の図柄の組合せを出現させることで、特別役に当選しているか否かの判断を困難にすることができる。
【００１７】
（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することを特徴とする。
【００１８】
請求項３の発明においては、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可能となる。特に、遊技者は、特定遊技中に特別役に当選していることを知った場合であっても、その特別役が入賞しないように操作しつつ特定遊技を継続することができる。これにより、特別役の当選の状態を維持しつつ、例えば特定遊技で定められた上限遊技回数まで遊技を行うことで、特定遊技で得られる利益を確保することができる。
【００１９】
（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越し手段を備え、前記役抽選手段は、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、前記特別役当選持越し手段により特別役の当選を持ち越しているときであっても、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。
【００２０】
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であっても、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。
【００２１】
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。
【００２２】
（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。
【００２３】
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、特定遊技中には、遊技者に対し、特別役の当選の期待を与えておくことができる。
【００２４】
（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。
【００２５】
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。
【００２６】
（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。
【００２７】
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。
【発明の効果】
【００２８】
（請求項１）
請求項１の発明によれば、特定遊技中は、リールの停止時の図柄の組合せによっても特別役に当選しているか否かの判断が困難になる。これにより、特定遊技中は、特別役の当選の期待を遊技者に与えつつ、遊技を行うことができる。
また、特定遊技専用の停止位置決定テーブルを持つことなく、特定遊技中の図柄の組合

せを決定することができる。
さらにまた、特定遊技中は、通常遊技中と異なり、特別役に当選していない遊技であっても、特別役に当選していないことを意味する図柄の組合せが出現しない。これにより、遊技者に特別役の当選の期待を与えつつ、特定遊技を行うことができる。
【００２９】
（請求項２）
請求項２の発明によれば、特定遊技中は、特別役の当選時と非当選時とで、いずれも、特別役に当選していないことを意味する図柄の組合せが出現せず、特別役に当選しているか又は当選可能性を有する図柄の組合せが出現する。
このように、特定遊技中に、特別役の当選時と非当選時とで、類似の図柄の組合せを出現させることで、特別役に当選しているか否かの判断を困難にすることができる。
【００３０】
（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たときでも、特定遊技を継続して行うことが可能となる。特に、遊技者は、特定遊技中に特別役に当選していることを知った場合であっても、その特別役が入賞しないように操作しつつ特定遊技を継続することができる。これにより、特別役の当選の状態を維持しつつ、例えば特定遊技で定められた上限遊技回数まで遊技を行うことで、特定遊技で得られる利益を確保することができる。
【００３１】
（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。
【００３２】
（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、特定遊技中には、遊技者に対し、特別役の当選の期待を与えておくことができる。
【００３３】
（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。
【００３４】
（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。
【発明を実施するための最良の形態】
【００３５】
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。
図１は、本発明によるスロットマシンの一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。
【００３６】

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等の周辺機器が電気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。
【００３７】
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２１図柄が等間隔で設けられる。
リール３１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３１は、スロットマシン１０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１０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３１がモータ３２によって回転されることで、リール３１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。
【００３８】
リール３１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３１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。
【００３９】
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、ＢＢと略称する。）、レギュラーボーナス（以下、ＲＢと略称する。）、及びシングルボーナス（以下、ＳＢと略称する。）等が挙げられる。これらのＢＢ、ＲＢ及びＳＢの各特別役の入賞により、それぞれ、通常遊技からＢＢゲーム、ＲＢゲーム及びＳＢゲームの各特別遊技に移行する。
【００４０】
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。
【００４１】
例えば、ＢＢ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３１の停止時に、いずれかの有効ライン上に、各リール３１の「７」の図柄が停止したときは、ＢＢの入賞となる。
【００４２】
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３１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。
【００４３】
小役当選報知手段２４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２４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２４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。

【００４４】

特別役当選報知手段２５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２５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６０は、特別役に当選したときは、必ず特別役当選報知手段２５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。

【００４５】

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気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。

【００４６】

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。

先ず、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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。また、特定遊技中にＲＢに当選したときは、特定遊技を中断し、通常遊技に移行させる。そして、通常遊技からＲＢゲームに移行し、ＲＢゲームが終了したときは、再度、特定遊技の続きを行わせるようにする。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

（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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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、横軸に遊技回数をとり、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。

【００６３】

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。

【００６４】

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

。
【００６５】
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。
【００６６】
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。
【００６７】
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。
【００６８】
図４に示すように、横軸に遊技回数をとり、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。
【００６９】
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あっては、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。
【００７０】
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。
【００７１】
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。

【００７２】
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。
【００７３】
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。
【００７４】
しかし、本実施形態では、特定遊技中は、役抽選手段６１による役の抽選においてＢＢに当選し、特別役当選持越し手段６３によりＢＢの当選を持ち越しているときに、役抽選手段６１による役の抽選においてＢＢに再度当選したときは、最初に当選したＢＢ及び再度当選したＢＢの双方を持ち越すようにする。
【００７５】
上記のＢＢの当選の持越しに対応して、ＢＢ当選用のフラグ６３ａは複数設けられている。すなわち、ＢＢの当選の持越し中に再度ＢＢに当選したときは、２つのＢＢ当選用のフラグ６３ａがオンにされる。
なお、ＢＢ当選用のフラグ６３ａを１つだけ設け、そのフラグ６３ａに対応するカウンタを設け、ＢＢの当選の持越し中に再度ＢＢ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。
【００７６】
また、特別役当選持越し手段６３により複数のＢＢの当選が持ち越されている場合において、ＢＢの図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、１つのＢＢ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６３により、２つのＢＢの当選が持ち越されているときに、ＢＢの図柄の組合せが有効ラインに停止したとき、すなわちＢＢの入賞時は、１つのＢＢの当選の持越しが解除され、他の１つのＢＢの当選の持越しは維持される。
【００７７】
（リール停止制御手段）
リール停止制御手段６４は、遊技状態（通常遊技状態、特別遊技状態、特定遊技状態）と、役抽選手段６１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等とから、リール３１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３１を停止制御するものである。リール停止制御手段６４は、後述する複数の停止位置決定テーブル６５及び停止位置決定テーブル選択手段６６を備える。
【００７８】
リール停止制御手段６４は、停止位置決定テーブル選択手段６６によりいずれかの停止位置決定テーブル６５を選択し、選択した停止位置決定テーブル６５を参照してリール３１の停止位置を決定する。そして、リール３１の停止位置が決定されると、モータ３２を駆動制御して、その決定した位置にリール３１を停止制御する。
【００７９】
（停止位置決定テーブル）
停止位置決定テーブル６５は、遊技状態と、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が操作された瞬間のリール３１の位置とから、リール３１の停止位置を定めたものであり、本実施形態では、停止位置決定テーブル６５ａ～６５ｈの８つ設けられている。

【００８０】
（停止位置決定テーブル選択手段）
停止位置決定テーブル選択手段６６は、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、抽選等により選択するものである。
【００８１】
図５は、これらの停止位置決定テーブル６５と、停止位置決定テーブル選択手段６６による停止位置決定テーブル６５の選択について説明する図である。
図５において、「ハズレ目」とは、特別役に当選していないことを意味する図柄の組合せ、すなわち特別役の当選可能性を有さない（当選期待度が０の）図柄の組合せをである。
また、「チャンス目」とは、必ずしも特別役に当選していることを意味するものではないが、特別役の当選可能性を有する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、特別役に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。
【００８２】
また、「特別役非入賞制御」とは、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。
これに対し、「特別役入賞制御」とは、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。
【００８３】
停止位置決定テーブル６５ａ～６５ｃ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６５ａ～６５ｃとしたものである。
また、停止位置決定テーブル６５ｄ及び６５ｅ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、停止位置決定テーブル６５ｆ～６５ｈ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。
【００８４】
さらにまた、停止位置決定テーブル６５ａ～６５ｄ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。
これに対し、停止位置決定テーブル６５ｅ～６５ｈ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、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。
【００８５】
以上により明らかであるが、停止位置決定テーブル６５ｄと６５ｅとは、ともにチャンス目を出現させる点で共通するが、停止位置決定テーブル６５ｄは、特別役非入賞制御を行い、停止位置決定テーブル６５ｅは、特別役入賞制御を行う点で、両者は相違する。
【００８６】
通常遊技中において、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６６は、停止位置決定テーブル６５ａ～６５ｄ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、通常遊技中又は特定遊技中において、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６６は、停止位置決定テーブル６５ｅ～６５ｈのうち、いずれかを選択す

る。
さらにまた、特定遊技中の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６６は、必ず停止位置決定テーブル６５ｄを選択する。
【００８７】
これにより、特定遊技中では、特別役に当選しているときは、チャンス目又はリーチ目が出現するようになり、特別役に当選していないときは、チャンス目が出現するようになる（ハズレ目は出現しない）。したがって、遊技者は、特定遊技中には、特別役に当選しているか否かを判断することが困難になる。
【００８８】
なお、以上の停止位置決定テーブル６５ａ～６５ｈにおいて、役抽選手段６１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３１の停止位置が定められている。
【００８９】
説明を図１に戻す。
（特別遊技実行手段）
特別遊技実行手段６７は、役抽選手段６１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６７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。
【００９０】
また、特別遊技中は、特別遊技実行手段６７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。
【００９１】
（遊技態様決定手段）
遊技態様決定手段６８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６８は、役抽選手段６１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６８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。
【００９２】
したがって、遊技態様決定手段６８の乱数発生手段において、例えば、１０進法で０～６５５３５の乱数を発生させるとすると、抽出された乱数値が０～３２７６７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３２７６８～６５５３５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６１でＢＢが当選した時以降で、ＢＢ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。
【００９３】
また、役抽選手段６１による抽選とともに、遊技態様決定手段６８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６１の上記抽選テーブル６２において、ＢＢ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。
【００９４】
（特定遊技実行手段）

特定遊技実行手段６９は、所定の条件を満たしたとき、特に本実施形態では、ＢＢに当選し、かつ遊技態様決定手段６８により特定遊技を行うことに決定されたときに、ＢＢ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１００回に到達したとき、又はＢＢに入賞したときである。よって、役抽選手段６１による役の抽選においてＢＢに当選しただけでは、特定遊技は終了せず、ＢＢが入賞するまで特定遊技が継続される。なお、上述したように、ＲＢ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ＲＢが入賞したらＲＢゲームに移行させる。そして、ＲＢ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。

【００９５】

ここで、特定遊技中にＢＢに当選したときは、直ちに通常遊技に移行せず、ＢＢが入賞するまで特定遊技を行うようにしている。また、ＢＢに当選しているか否かの判断を困難にするため、特定遊技中は、チャンス目又はリーチ目しか出現させないようにしている。よって、特定遊技中は、ＢＢに当選している場合であっても、遊技者は、それに気づかない場合が多くなることが考えられる。

【００９６】

しかし、本実施形態では特定遊技中にＢＢに当選したときは、フラグ６３ａがオンになり、ＢＢが入賞するまでは、ＢＢを含めて役の抽選を行っている。このため、ＢＢに当選した後、特定遊技を継続している間に、再度ＢＢに当選する場合もあり得る。そして、再度ＢＢに当選したときは、その当選に基づいて再度フラグ６３ａがオンになり、複数のＢＢの当選を持ち越すようにしている。以上により、特定遊技中に、ＢＢに当選しているか否かの判断が困難になるようにしたとしても、遊技者に不利になることはない。

【００９７】

特定遊技実行手段６９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６９ａは、ＢＢ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６９ａにより遊技回数が１００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する。

【００９８】

（小役当選報知制御手段）

小役当選報知制御手段６９ｂ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６９ｂは、スタートスイッチ４１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。

【００９９】

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４２がオンされる前に報知するようにしている。

【０１００】

また、小役当選報知制御手段６９ｂ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２４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。

【０１０１】

（特別役当選報知中止手段）
特別役当選報知中止手段６９ｃは、特定遊技実行手段６９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６１による役の抽選でＢＢに当選しているときは、特別役当選報知手段２５によるＢＢ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、ＢＢに当選していないときでもハズレ目を出現させないように制御して、ＢＢが当選しているか否かの判断が困難になるようにしている。しかし、特別役当選報知手段２５によりＢＢの当選を報知してしまうと、遊技者は、ＢＢ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。
【０１０２】
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及び図７は、通常遊技からＢＢ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は、図６に続くフローチャートである。
先ず、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４１をオンする。これにより、各リール３１が始動する。ステップＳ１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Ｓ２に進み、役抽選手段６１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６２は、第１抽選テーブル６２ａである。
【０１０３】
次のステップＳ３では、特別役であるＢＢが当選しているか否かが判別され、当該遊技で特別役に当選したと判別されたときは、フラグ６３ａがオンにされた後、ステップＳ４に進む。ステップＳ４では、遊技態様決定手段６８は、ＢＢ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Ｓ６に進む。
なお、ステップＳ３において、前遊技までに特別役に当選しているとき（前遊技までにフラグ６３ａがオンになっているとき）は、ステップＳ４の処理をとばしてステップＳ５に進む（図６中、破線部）。
【０１０４】
ステップＳ５では、停止位置決定テーブル選択手段６６は、停止位置決定テーブル６５ｅ～６５ｈ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Ｓ６では、停止位置決定テーブル選択手段６６は、停止位置決定テーブル６５ａ～６５ｄ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。
【０１０５】
ステップＳ７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Ｓ８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、ステップＳ５又はステップＳ６で選択した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。
【０１０６】
次のステップＳ９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判別したきはステップＳ７に戻り、停止したと判別したときは、図７のステップＳ１０に進む。ステップＳ１０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Ｓ１１に進む。
【０１０７】
一方、ステップＳ１０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、図６のステップ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Ｓ

１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。

【０１０８】

ステップＳ１１では、特別遊技実行手段６７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Ｓ１２では、特別遊技実行手段６７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Ｓ１３に進む。ステップＳ１３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Ｓ１４に進んで、特定遊技実行手段６９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Ｓ１５に進んで通常遊技に移行するように制御する。

【０１０９】

図８及び図９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９は、図８に続くフローチャートである。図７のステップＳ１４に進んだときは、図８のステップＳ２１以降の処理に進む。

先ず図８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６９ａは、特定遊技での遊技回数Ｇを初期化（Ｇ＝０）する。

【０１１０】

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。

【０１１１】

次のステップＳ２４では、遊技制御手段６０は、特別役であるＢＢが当選しているか否かを判別し、特別役に当選していると判別したときは、ステップＳ２５に進む。なお、当該遊技で特別役に当選したと判別されたときは、フラグ６３ａをオンにした後、ステップＳ２５に進む。ステップＳ２５では、停止位置決定テーブル選択手段６６は、停止位置決定テーブル６５ｅ～６５ｈ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。

これに対し、ステップＳ２４でＢＢに当選していないと判別されたときは、ステップＳ２６に進んで、停止位置決定テーブル選択手段６６は、停止位置決定テーブル６５ｄを選択する。

【０１１２】

ステップＳ２７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Ｓ２８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、ステップＳ２５又はステップＳ２６で選択した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。

【０１１３】

次のステップＳ２９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Ｓ２７に戻り、停止したときは図９のステップＳ３０に進む。ステップＳ３０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Ｓ３５に進んで特定遊技を終了し、特別遊技実行手段６７は、ＢＢゲームに移行させる。

【０１１４】

ステップＳ３０でＢＢが入賞していないと判別されたときは、ステップＳ３１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Ｓ３２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Ｓ３３に進む。一方、ステップＳ３１でいずれの役も入賞していないと判別されたときは、ステップＳ３２の処理を行うことなくステップＳ３３に進む。

【０１１５】

ステップＳ３３では、特定遊技中遊技回数カウント手段６９ａは、遊技回数Ｇに１を加算する。そして、次のステップＳ３４で、特定遊技実行手段６９は、遊技回数Ｇが規定回数（本実施形態では１００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Ｓ３５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Ｓ３４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、図８のステップＳ２２に戻って、特定遊技を継続する。

【０１１６】

なお、以上のフローチャートにおいては図示しないが、ＢＢに当選してフラグ６３ａがオンにされた後、ＢＢが入賞する前に再度ＢＢに当選したときは、フラグ６３ａが２つオンにされる。

また、ステップＳ２３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６９ｂは、小役当選報知手段２４によりその特定小役の当選を報知する。

【０１１７】

さらにまた、ステップＳ２３での役の抽選においてＢＢに当選しているときは、特別役当選報知中止手段６９ｃは、特別役当選報知手段２５によるＢＢの当選の報知を中止する。

さらに、ステップＳ２３での役の抽選においてＲＢ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ＲＢが入賞したらＲＢゲームに移行させる。このＲＢゲームが終了したら、再度、ステップＳ２２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。

【０１１８】

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

先ず、特別役当選報知中止手段６９ｃにより中止されていた特別役当選報知手段２５によるＢＢの当選の報知が解除される。そして、特別役当選報知手段２５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ＢＢ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ＢＢ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。

【０１１９】

また、ＢＢ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、停止位置決定テーブル選択手段６６は、停止位置決定テーブル６５ｅ～６５ｈ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。そして、リール停止制御手段６４は、選択した停止位置決定テーブル６５を用いてリール３１の停止制御を行う。これにより、ＢＢの非入賞時には、チャンス目の他、リーチ目が出現するようになる。

【０１２０】

さらに、特定遊技中に複数のＢＢの当選が持ち越されている場合は、最初にＢＢが入賞したら、１つのＢＢの当選の持越しを解除し、他のＢＢの当選の持越しを維持する。これにより、通常遊技からＢＢゲームに移行し、ＢＢ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ＢＢ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、通常遊技の第１遊技目から、再度のＢＢの入賞が可能となる。

【０１２１】
ここで、特定遊技の終了後に複数のＢＢ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ＢＢが入賞し、これらのＢＢ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、ＢＢに入賞したときに、他のＢＢの当選が持ち越されている場合には、全てのＢＢの当選の持越しを解除するとともに、そのＢＢ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、ＢＢ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。
【０１２２】
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。
【０１２３】
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、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している。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ので、遊技者にとって有利であるといえる。
【０１２４】
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。
【０１２５】
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。
【０１２６】
（２）本実施形態では、特定遊技中の特別役に当選している遊技では、チャンス目又はリーチ目を出現させる停止位置決定テーブル６５ｅ～６５ｈのうち、いずれかを選択するようにした。
しかし、これに限らず、特定遊技中は、特別役の当選の有無に応じて、停止位置決定テーブル６５ｄ又は６５ｅを選択し、チャンス目のみを出現させるようにしても良い。このようにすれば、特別役に当選しているか否かの判断を、さらに困難にすることができる。

【０１２７】
（３）本実施形態では、８つの停止位置決定テーブル６５ａ～６５ｈを設け、いずれかの停止位置決定テーブル６５を選択し、その停止位置決定テーブル６５を参照して、リール３１の停止位置を決定するようにした。これに限らず、停止位置決定テーブル６５を用いることなくリール３１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４２がオンされたときにリール３１の停止可能位置を検索し、その停止可能位置の範囲内で、役抽選手段６１での役の抽選結果と、遊技状態とに基づいて、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。
【０１２８】
（４）本実施形態では、特定遊技中にＢＢに当選したときは、複数のＢＢ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ＢＢ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ＢＢ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ＢＢ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ＢＢゲームよりさらに有利なＢＢゲームに移行させるようにしても良い。
【０１２９】
（５）本実施形態では、特定遊技中にＲＢ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、ＲＢの当選についてもＢＢの当選と同様に持ち越すようにしても良い。
【図面の簡単な説明】
【０１３０】
【図１】本発明によるスロットマシンの一実施形態の概略を示すブロック図である。
【図２】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】停止位置決定テーブル、及び停止位置決定テーブル選択手段による停止位置決定テーブルの選択を説明する図である。
【図６】通常遊技からＢＢ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】通常遊技からＢＢ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り、図６に続く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る。
【図９】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８に続くフローチャートである。
【符号の説明】
【０１３１】
１０　スロットマシン
２４　小役当選報知手段
２５　特別役当選報知手段
３１　リール
３２　モータ
４１　スタートスイッチ
４２　ストップスイッチ
６０　遊技制御手段
６１　役抽選手段
６２　抽選テーブル
６２ａ　第１抽選テーブル
６２ｂ　第２抽選テーブル
６３　特別役当選持越し手段

６３ａ　フラグ
６４　リール停止制御手段
６５（６５ａ～６５ｈ）　停止位置決定テーブル
６６　停止位置決定テーブル選択手段
６７　特別遊技実行手段
６８　遊技態様決定手段
６９　特定遊技実行手段
６９ａ　特定遊技中遊技回数カウント手段
６９ｂ　小役当選報知制御手段
６９ｃ　特別役当選報知中止手段