

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

**特許第3987082号**  
**(P3987082)**

(45) 発行日 平成19年10月3日(2007.10.3)

(24) 登録日 平成19年7月20日(2007.7.20)

(51) Int. Cl. F I  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 D  
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 G  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

請求項の数 8 (全 73 頁)

(21) 出願番号	特願2006-36453 (P2006-36453)	(73) 特許権者	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18年2月14日(2006.2.14)	(74) 代理人	100125689 弁理士 大林 章
(65) 公開番号	特開2006-346431 (P2006-346431A)	(74) 代理人	100125335 弁理士 矢代 仁
(43) 公開日	平成18年12月28日(2006.12.28)	(72) 発明者	志茂 諭 東京都港区六本木六丁目10番1号 K P E 株式会社内
審査請求日	平成18年2月14日(2006.2.14)	(72) 発明者	三浦 俊晴 東京都港区六本木六丁目10番1号 K P E 株式会社内
(31) 優先権主張番号	特願2005-146875 (P2005-146875)		
(32) 優先日	平成17年5月19日(2005.5.19)		
(33) 優先権主張国	日本国(JP)		
早期審査対象出願			

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

各々に複数種類の図柄が配置され可変表示が可能な複数の表示列と、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、前記複数の表示列に対応して設けられ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複数の停止操作手段とを備え、前記複数の表示列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、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前記遊技媒体の支払いなしに次のゲームを開始する条件を付与する再遊技賞と、付与される前記遊技価値としてゲームの種類を所定のゲームに移行させる開始賞とが含まれ、前記再遊技賞には特別再遊技賞と通常再遊技賞が含まれ、前記開始賞には特別ゲームを開始する特別ゲーム開始賞が含まれ、通常ゲーム、第1高確率ゲーム、第2高確率ゲーム、及び前記特別ゲームを含む複数種類のゲームを実行可能なスロットマシンであって、

各々が一又は複数の賞若しくはハズレに対応付けられた複数の区分を対象として抽選を実行し、抽選により選択された区分及びゲームの種類に基づいて一又は複数の賞の当選若しくはハズレを示す抽選情報を生成し、

前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方が対応付けられた第1の区分、前記通常再遊技賞のみが対応付けられた第2の区分、及び前記特別再遊技賞のみが対応付けられた第3の区分を含む複数の区分を対象と

して抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第2の区分が抽選により選択された場合には前記通常再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、

前記第1高確率ゲームでは、前記第1の区分、前記第2の区分及び前記第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞のみの当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第2の区分が抽選により選択された場合には前記通常再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、

前記第1高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報を前記特別ゲーム開始賞に入賞するまで保持し、前記保持した特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報と現在のゲームにおける前記抽選情報を併せて新たな抽選情報として生成し直し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおいては、現在のゲームにおける抽選情報のみを用いて抽選情報を生成し、

前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおける前記第2の区分を抽選により選択する確率を、前記通常ゲームにおける前記第2の区分を抽選により選択する確率と比較して高く設定する抽選手段と、

前記停止操作手段が操作されたタイミングにおいて、前記入賞ラインから所定範囲内に位置する前記抽選情報が当選を示す賞を構成する図柄を当該入賞ラインに引き込んで、前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段と、

前記通常ゲームにおいて、前記特別ゲーム開始賞に当選すると、次のゲームからゲームの種類を前記第1高確率ゲームに移行させ、前記抽選情報が前記特別再遊技賞の当選のみを示す前記通常ゲームにおいて前記特別再遊技賞に入賞すると、次のゲームからあらかじめ定められたゲーム数の間ゲームの種類を前記第2高確率ゲームに移行させ、前記第1高確率ゲームにおいて前記特別ゲーム開始賞に入賞すると、次のゲームからゲームの種類を前記特別ゲームに移行させるゲーム管理手段とを備え、

前記複数の表示列の各々において前記特別再遊技賞を構成する図柄と図柄の間隔が前記所定範囲内となるように配置し、

前記停止制御手段は、

前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記通常ゲームにおいて、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記特別再遊技賞を構成する図柄と前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記複数の表示列を制御し、前記特別再遊技賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあり、且つ前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ラインから前記所定範囲内にないとき、前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記複数の表示列を制御し、

前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞のみの当選を示す前記第1高確率ゲームにおいて、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記複数の表示列を制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項2】

各々に複数種類の図柄が配置され可変表示が可能な複数の表示列と、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、前記複数の表示列に対応して設けられ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複数の停止操作手段とを備え、前記複数の表示列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、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前記遊技媒体の支払いなしに次のゲームを開始する条件を付与する

10

20

30

40

50

再遊技賞と、付与される前記遊技価値としてゲームの種類を所定のゲームに移行させる開始賞とが含まれ、前記再遊技賞には特別再遊技賞と通常再遊技賞が含まれ、前記開始賞には特別ゲームを開始する特別ゲーム開始賞が含まれ、通常ゲーム、第1高確率ゲーム、第2高確率ゲーム、及び前記特別ゲームを含む複数種類のゲームを実行可能なスロットマシンであって、

各々が一又は複数の賞若しくはハズレに対応付けられた複数の区分を対象として抽選を実行し、抽選により選択された区分及びゲームの種類に基づいて一又は複数の賞の当選若しくはハズレを示す抽選情報を生成し、

前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方が対応付けられた第1の区分、及び前記特別再遊技賞と前記通常再遊技賞の両方が対応付けられた第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞及び前記通常再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、

10

前記第1高確率ゲームでは、前記第1の区分及び前記第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞のみの当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞及び前記通常再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、

前記第1高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報を前記特別ゲーム開始賞に入賞するまで保持し、前記保持した特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報と現在のゲームにおける前記抽選情報を併せて新たな抽選情報として生成し直し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおいては、現在のゲームにおける抽選情報のみを用いて抽選情報を生成し、

20

前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおける前記第3の区分を抽選により選択する確率を、前記通常ゲームにおける前記第3の区分を抽選により選択する確率と比較して高く設定する抽選手段と、

前記停止操作手段が操作されたタイミングにおいて、前記入賞ラインから所定範囲内に位置する前記抽選情報が当選を示す賞を構成する図柄を当該入賞ラインに引き込んで、前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段と、

前記通常ゲームにおいて、前記特別ゲーム開始賞に当選すると、次のゲームからゲームの種類を前記第1高確率ゲームに移行させ、前記抽選情報が前記特別再遊技賞の当選のみを示す前記通常ゲームにおいて前記特別再遊技賞に入賞すると、次のゲームからあらかじめ定められたゲーム数の間ゲームの種類を前記第2高確率ゲームに移行させ、前記第1高確率ゲームにおいて前記特別ゲーム開始賞に入賞すると、次のゲームからゲームの種類を前記特別ゲームに移行させるゲーム管理手段とを備え、

30

前記複数の表示列の各々において前記特別再遊技賞を構成する図柄と図柄の間隔が前記所定範囲内となるように配置し、

前記停止制御手段は、

前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記通常ゲームにおいて、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記特別再遊技賞を構成する図柄と前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記複数の表示列を制御し、前記特別再遊技賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあり、且つ前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ラインから前記所定範囲内にないとき、前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記複数の表示列を制御し、

40

前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞のみの当選を示す前記第1高確率ゲームにおいて、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記複数の表示列を制御する

50

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項3】

各々に複数種類の図柄が配置され可変表示が可能な複数の表示列と、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、前記複数の表示列に対応して設けられ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複数の停止操作手段とを備え、前記複数の表示列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、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前記遊技媒体の支払いなしに次のゲームを開始する条件を付与する再遊技賞と、付与される前記遊技価値としてゲームの種類を所定のゲームに移行させる開始賞とが含まれ、前記再遊技賞には特別再遊技賞と通常再遊技賞が含まれ、前記開始賞には特別ゲームを開始する特別ゲーム開始賞が含まれ、通常ゲーム、第1高確率ゲーム、第2高確率ゲーム、及び前記特別ゲームを含む複数種類のゲームを実行可能なスロットマシンであって、

10

各々が一又は複数の賞若しくはハズレに対応付けられた複数の区分を対象として抽選を実行し、抽選により選択された区分及びゲームの種類に基づいて一又は複数の賞の当選若しくはハズレを示す抽選情報を生成し、

前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方が対応付けられた第1の区分、前記通常再遊技賞のみが対応付けられた第2の区分、及び前記特別再遊技賞のみが対応付けられた第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第2の区分が抽選により選択された場合には前記通常再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、

20

前記第1高確率ゲームでは、前記第1の区分、前記第2の区分及び前記第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞のみの当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第2の区分が抽選により選択された場合には前記通常再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、

前記第1高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報を前記特別ゲーム開始賞に入賞するまで保持し、前記保持した特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報と現在のゲームにおける前記抽選情報を併せて新たな抽選情報として生成し直し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおいては、現在のゲームにおける抽選情報のみを用いて抽選情報を生成し、

30

前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおける前記第2の区分を抽選により選択する確率を、前記通常ゲームにおける前記第2の区分を抽選により選択する確率と比較して高く設定する抽選手段と、

前記停止操作手段が操作されたタイミングにおいて、前記入賞ラインから所定範囲内に位置する前記抽選情報が当選を示す賞を構成する図柄を当該入賞ラインに引き込んで、前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段と、

40

前記通常ゲームにおいて、前記特別ゲーム開始賞に当選すると、次のゲームからゲームの種類を前記第1高確率ゲームに移行させ、前記抽選情報が前記特別再遊技賞の当選のみを示す前記通常ゲームにおいて前記特別再遊技賞に入賞すると、次のゲームからあらかじめ定められたゲーム数の間ゲームの種類を前記第2高確率ゲームに移行させ、前記第1高確率ゲームにおいて前記特別ゲーム開始賞に入賞すると、次のゲームからゲームの種類を前記特別ゲームに移行させるゲーム管理手段とを備え、

前記特別再遊技賞を構成する図柄の一部は、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄と共通する共通図柄であり、前記共通図柄は特定の表示列に表示され、前記特定の表示列では前記共通図柄どうしの間隔が前記所定範囲内となるように配置され、前記特定の表示列以外の他の表示列では、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄どうしの間隔

50

が前記所定範囲内となるように配置し、

前記停止制御手段は、

前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記通常ゲームにおいて、

前記特定の表示列に対応する前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記共通図柄が前記入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記共通図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記特定の表示列を制御し、

前記他の表示列に対応する前記停止操作手段が操作されたタイミングで、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄と前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記他の表示列を制御し、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあり、且つ前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ラインから前記所定範囲内になく、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記他の表示列を制御し、

前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞のみの当選を示す前記第1高確率ゲームにおいて、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記複数の表示列を制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項4】

各々に複数種類の図柄が配置され可変表示が可能な複数の表示列と、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、前記複数の表示列に対応して設けられ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複数の停止操作手段とを備え、前記複数の表示列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、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前記遊技媒体の支払いなしに次のゲームを開始する条件を付与する再遊技賞と、付与される前記遊技価値としてゲームの種類を所定のゲームに移行させる開始賞とが含まれ、前記再遊技賞には特別再遊技賞と通常再遊技賞が含まれ、前記開始賞には特別ゲームを開始する特別ゲーム開始賞が含まれ、通常ゲーム、第1高確率ゲーム、第2高確率ゲーム、及び前記特別ゲームを含む複数種類のゲームを実行可能なスロットマシンであって、

各々が一又は複数の賞若しくはハズレに対応付けられた複数の区分を対象として抽選を実行し、抽選により選択された区分及びゲームの種類に基づいて一又は複数の賞の当選若しくはハズレを示す抽選情報を生成し、

前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方が対応付けられた第1の区分、及び前記特別再遊技賞と前記通常再遊技賞の両方が対応付けられた第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞及び前記通常再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、

前記第1高確率ゲームでは、前記第1の区分及び前記第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞のみの当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞及び前記通常再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、

前記第1高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報を前記特別ゲーム開始賞に入賞するまで保持し、前記保持した特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報と現在のゲームにおける前記抽選情報を併せて新たな抽選情報として生成し直し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおいては、現在のゲームにおける抽選情報

10

20

30

40

50

のみを用いて抽選情報を生成し、

前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおける前記第3の区分を抽選により選択する確率を、前記通常ゲームにおける前記第3の区分を抽選により選択する確率と比較して高く設定する抽選手段と、

前記停止操作手段が操作されたタイミングにおいて、前記入賞ラインから所定範囲内に位置する前記抽選情報が当選を示す賞を構成する図柄を当該入賞ラインに引き込んで、前記複数の表示列の可変表示を停止させる停止制御手段と、

前記通常ゲームにおいて、前記特別ゲーム開始賞に当選すると、次のゲームからゲームの種類を前記第1高確率ゲームに移行させ、前記抽選情報が前記特別再遊技賞の当選のみを示す前記通常ゲームにおいて前記特別再遊技賞に入賞すると、次のゲームからあらかじめ定められたゲーム数の間ゲームの種類を前記第2高確率ゲームに移行させ、前記第1高確率ゲームにおいて前記特別ゲーム開始賞に入賞すると、次のゲームからゲームの種類を前記特別ゲームに移行させるゲーム管理手段とを備え、

10

前記特別再遊技賞を構成する図柄の一部は、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄と共通する共通図柄であり、前記共通図柄は特定の表示列に表示され、前記特定の表示列では前記共通図柄どうしの間隔が前記所定範囲内となるように配置され、前記特定の表示列以外の他の表示列では、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄どうしの間隔が前記所定範囲内となるように配置し、

前記停止制御手段は、

前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記通常ゲームにおいて、

20

前記特定の表示列に対応する前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記共通図柄が前記入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記共通図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記特定の表示列を制御し、

前記他の表示列に対応する前記停止操作手段が操作されたタイミングで、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄と前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記他の表示列を制御し、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあり、且つ前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ラインから前記所定範囲内でないとき、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記他の表示列を制御し、

30

前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞のみの当選を示す前記第1高確率ゲームにおいて、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記複数の表示列を制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項5】

前記複数の表示列のうち少なくとも一の表示列において、前記一の表示列に対応する前記停止操作手段が操作されたタイミングで、前記通常再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させることが可能な前記一の表示列上の図柄の範囲を第1範囲とし、前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させることが可能な前記一の表示列上の図柄の範囲を第2範囲としたとき、

40

前記停止制御手段は、前記抽選情報が前記特別再遊技賞と前記通常再遊技賞の両方の当選を示す前記通常ゲームにおいて、前記第2範囲が前記第1範囲より狭くなるように前記一の表示列を制御する

ことを特徴とする請求項1又は4に記載のスロットマシン。

#### 【請求項6】

前記第1の区分に前記通常再遊技賞を含めて対応付け、

前記抽選手段は、前記第1の区分が抽選により選択された場合は、前記特別ゲーム開始

50

賞、前記特別再遊技賞及び前記通常再遊技賞の全部の当選を示す前記抽選情報を生成し、

前記停止制御手段は、前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞、前記特別再遊技賞及び前記通常再遊技賞の全部の当選を示す前記通常ゲームにおいて、前記第2範囲が前記第1範囲より狭くなるように前記一の表示列を制御する

ことを特徴とする請求項5に記載のロットマシン。

【請求項7】

前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおけるゲーム数をカウントとするカウント手段と、

前記抽選情報及び前記ゲーム数に対応付けた複数の報知指示情報を記憶する記憶手段と、

前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおいて、前記カウント手段でカウントしたゲーム数及び前記抽選情報に対応した前記報知指示情報を前記記憶手段から選択し、前記選択した報知指示情報に基づいた情報を遊技者に報知することにより前記カウント手段でカウントしたゲーム数に亘って報知した情報の組となる連続演出を実行する報知手段とを備える、

ことを特徴とする請求項5に記載のロットマシン。

【請求項8】

前記報知手段は、前記第1高確率ゲームにおいて前記連続演出を実行した後のゲームで、前記抽選情報が前記再遊技賞の当選を示すか否かの情報を遊技者に報知することを特徴とする請求項7に記載のロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、メダル又はパチンコ玉などで遊技されるロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

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個のリールストップボタンと、ゲームを開始するためのスタートレバーとを備える。プレイヤーがスタートレバーを押し下げると総てのリールが一斉に回転し、プレイヤーが各リールストップボタンを押し下げたタイミングで各リールは各々停止する。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、プレイヤー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)である場合に役に入賞し、入賞した役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、どの賞群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。ここで、賞群とは、一または複数の役の集まりをいう。賞群と役が一対一に対応することもあれば、一つの賞群に複数の役に対応することもある。

【0004】

第2ステップでは、リールス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プレイヤーがリールス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。このような制御を蹴り飛ばし制御という。一方、内部抽選である賞群に当選していれば、リールストップボタンの操作タイミングが若干早くても、賞群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

10

20

30

40

50

ルス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、プレイヤーが入賞を獲得するためには、内部抽選によってある賞群の当選を得て、かつ、当選した賞群の役を有効な入賞ライン上に揃える必要がある。内部抽選において何等かの賞群に当たることを当選といい、いずれの賞群にも当選しないことをハズレという。そして、入賞ライン上に停止した図柄が役を構成することを入賞といい、役を構成しないことを非入賞という。非入賞には、内部抽選結果がハズレである場合と、内部抽選で当選していても、リールストップボタンの操作タイミングが大幅にずれている結果、当選した賞に対応する役が成立しない、所謂取りこぼしが含まれる。

#### 【 0 0 0 5 】

このようなスロットマシンは、通常ゲームの他にビッグボーナスゲームやレギュラーボーナスゲーム、あるいは通常ゲームと比較してリプレイ賞に内部抽選で当選する確率が高いリプレイタイムゲームといった複数種類のゲームを実行可能である。1ゲーム当たり獲得できるメダル数の期待値は、通常ゲームよりもビッグボーナスゲーム及びレギュラーボーナスゲームの方が大きい。通常ゲームからビッグボーナスゲームへの移行はB B賞への入賞を条件とし、レギュラーボーナスゲームへの移行はR B賞への入賞を条件とする。上述した内部抽選は1ゲーム毎に実行され、次のゲームには内部抽選結果を持ち越さないのが通常であるが、B B賞又はR B賞に内部抽選で当選すると、入賞するまで内部抽選結果を次のゲームに持ち越す。

#### 【 0 0 0 6 】

また、従来スロットマシンには、内部抽選においてB B賞に当選したゲームで、ハズレ目を強制的に停止表示させ、所定のゲーム数を実行するまでリプレイタイムゲームに移行し、リプレイタイム終了後にB B賞に入賞できる機種が知られていた。B B賞を持ち越しているリプレイタイムゲームでは、内部抽選によって高確率で再遊技賞に当選するが、再遊技賞に非入賞となるようにリール停止制御を実行し、その間、B B賞の当選を窺わせる連続演出を実行する技術が知られている。さらに、内部抽選とは別の抽選を実行して、これに当選した通常ゲームから偽の連続演出を実行してプレイヤーに期待感を持たせるスロットマシンがあった(特許文献1参照)。

#### 【 0 0 0 7 】

【特許文献1】特開2003-305158

#### 【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

#### 【 0 0 0 8 】

しかしながら、上述した従来スロットマシンでは、連続演出を実行するためにB B賞に当選したゲームにおいて必ずハズレ出目となるリール停止制御を実行していたので、当該ゲームにおいて遊技者のコインが無駄に浪費されるといった問題があった。

また、B B賞の当選を契機としてリプレイタイムゲームに移行し、且つ、連続演出を開始する場合には、ハズレ出目を表示していたが、複数あるハズレ出目のうちからいずれの出目を出すかは、遊技者の停止操作に依存する。したがって、内部抽選でB B賞に当選したゲームにおいて、出目により期待感を出すことはできなかった。また、通常ゲームにおいて偽の連続演出を開始する場合と同一出目をB B賞に当選したゲームで強制的に表示することはできなかった。

さらに、連続演出の期間は、内部抽選で再遊技賞に高確率で当選するが、所定の確率で再遊技賞に非入賞となるようにリール停止制御が実行されるので、遊技者のコインが無駄に浪費されるため、遊技者に不利益を与えることが多かった。

くわえて、偽の連続演出の契機は内部抽選と独立した抽選によって決定されていたので処理負荷が重く、また、ある役の停止表示態様を切り替えるときには、停止テーブルを選択するための抽選が内部抽選とは別に行われていた。

#### 【 0 0 0 9 】

本発明は、上述した事情に鑑みてなされたものであり、抽選で特別ゲーム開始賞に当選したゲームにおいて、余計にコインが減ること無く、特別ゲーム開始賞の当選を次のゲー

10

20

30

40

50



ムに持ち越すことができる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】

【0010】

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。

【0011】

本発明に係るスロットマシンは、各々に複数種類の図柄が配置され可変表示が可能な複数の表示列（R1、R2、R3）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、前記複数の表示列（R1、R2、R3）に対応して設けられ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複数の停止操作手段（13a、13b、13c）とを備え、前記複数の表示列（R1、R2、R3）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、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前記遊技媒体の支払いなしに次のゲームを開始する条件を付与する再遊技賞と、付与される前記遊技価値としてゲームの種類を所定のゲームに移行させる開始賞とが含まれ、前記再遊技賞には特別再遊技賞と通常再遊技賞が含まれ、前記開始賞には特別ゲームを開始する特別ゲーム開始賞が含まれ、通常ゲーム、第1高確率ゲーム、第2高確率ゲーム、及び前記特別ゲームを含む複数種類のゲームを実行可能なスロットマシン（1）であって、

各々が一又は複数の賞若しくはハズレに対応付けられた複数の区分を対象として抽選を実行し、抽選により選択された区分及びゲームの種類に基づいて一又は複数の賞の当選若しくはハズレを示す抽選情報を生成し、前記複数の区分には、前記特別再遊技賞に対応した複数の特定区分を含み、前記複数の特定区分のうち一の特定区分を、前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方が対応付けられた第1の区分とし、前記複数の特定区分のうち他の特定の区分を、前記特別再遊技賞を含む前記再遊技賞が対応付けられた第3の区分とし、前記通常ゲームでは、前記第1の区分及び前記第3の区分含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞を含む前記再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲームでは、前記第1の区分及び前記第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞のみの当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には少なくとも前記特別再遊技賞を含む前記再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報を前記特別ゲーム開始賞に入賞するまで保持し、前記保持した特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報と現在のゲームにおける前記抽選情報を併せて新たな抽選情報として生成し直し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおいては、現在のゲームにおける抽選情報のみを用いて抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおける前記再遊技賞を当選とする区分を抽選により選択する確率を、前記通常ゲームにおける当該区分を抽選により選択する確率と比較して高く設定する抽選手段（101、S103、S104、S105）と、前記停止操作手段（13a、13b、13c）が操作されたタイミングにおいて、前記入賞ライン（L1～L5）から所定範囲内に位置する前記抽選情報が当選を示す賞を構成する図柄を当該入賞ライン（L1～L5）に引き込んで、前記複数の表示列（R1、R2、R3）の可変表示を停止させる停止制御手段（101、S109）と、前記通常ゲームにおいて、前記特別ゲーム開始賞に当選すると、次のゲームからゲームの種類を前記第1高確率ゲームに移行させ、前記抽選情報が前記特別再遊技賞の当選のみを示す前記通常ゲームにおいて前記特別再遊技賞に入賞すると、次のゲームからゲームの種類を前記第2高確率ゲームに移行させるゲーム管理手段（101、S110、S112～S113）とを備え、前記複数の表示列（R1、R2、R3）

10

20

30

40

50

の各々において前記特別再遊技賞を構成する図柄と図柄の間隔が前記所定範囲内となるように配置し、前記停止制御手段(101、S109)は、前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記通常ゲームにおいて、前記停止操作手段(13a、13b、13c)が操作されたタイミングで前記特別再遊技賞を構成する図柄と前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にあるとき、前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)上に停止させるように前記複数の表示列(R1、R2、R3)を制御し、前記特別再遊技賞を構成する図柄が入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にあり、且つ前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にないとき、前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)上に停止させるように前記複数の表示列(R1、R2、R3)を制御することを特徴とする。

10

#### 【0012】

この発明のように、第1高確率ゲーム(所謂、RTゲーム)への移行条件を、内部抽選で特別ゲーム開始賞に当選したことにすると、当該ゲームで特別ゲーム開始賞に入賞した場合は第1高確率ゲームに移行することなく特別ゲームが開始される。したがって、確実に第1高確率ゲームに移行させるには、特別ゲーム開始賞が内部抽選で当選しているにも関わらず、強制的に特別ゲーム開始賞に非入賞となるように蹴り飛ばし制御を実行する必要がある。このため、従来のスロットマシンでは特別に停止制御を切り替えて確実に第1高確率ゲームに移行させるか、あるいは、第1高確率ゲームに移行できないことを許容する必要があった。この発明によれば、抽選手段は通常ゲームにおいて特別ゲーム開始賞と特別再遊技賞に対応付けられた第1の区分を含む複数の区分を抽選対象として抽選を実行し、第1の区分が抽選によって選択された場合、特別ゲーム開始賞と特別再遊技賞の両方の当選を示す抽選情報を生成する。ここで、特別ゲーム開始賞は、入賞するまで内部抽選で当選したもとのとして処理する持越しの対象となる賞であり、内部抽選の当選が第1高確率ゲームの開始の契機となる。したがって、抽選で第1の区分が選択された場合、当該ゲームで特別ゲーム開始賞に入賞しなくても、それ以後のゲームで特別ゲーム開始賞に入賞させることが可能である。このスロットマシンでは、各表示列において特別再遊技賞の図柄を100%入賞させるように配置し、且つ、特別再遊技賞を特別ゲーム開始賞に優先させて入賞させるように停止制御を実行する。したがって、内部抽選で特別ゲーム開始賞に当選したゲームでは、必ず特別再遊技賞に入賞させることができるので、確実に第1高確率ゲームに移行させることができる。この場合、表示列の停止制御は特別再遊技賞に対応するものであり、抽選によって第3の区分が選択された場合と兼用できるので、停止制御を簡略化できる。しかも、特別再遊技賞に入賞すると、遊技媒体の支払いなしに次のゲームを開始することが可能となるので、遊技者の遊技媒体の減少を防止できる。

20

30

また、特別ゲーム開始賞と特別再遊技賞は第1の区分に対応付けられており、これとは別に第3の区分を有する。第3の区分には特別再遊技賞が対応付けられているが、特別ゲーム開始賞は対応付けられていない。つまり、特別再遊技賞に当選することができる区分を2つ有することによって、特別再遊技賞が当選して入賞する機会が、特別ゲーム開始賞が同時に当選したゲームと、特別ゲーム開始賞が当選していないゲームとなる。したがって、特別再遊技賞に入賞した場合に特別ゲーム開始賞に当選している期待をプレイヤーに持たせることができる。

40

#### 【0013】

上述した発明において、「各々が一又は複数の賞若しくはハズレに対応付けられた複数の区分」の一例としては、一の賞に対応付けられた区分と複数の賞に対応付けられた区分の両方を抽選対象に含み、ハズレに対応付けられた区分を抽選対象に含まない場合がある。また、ハズレに対応付けられた区分を抽選対象に含む場合も該当する。また、「前記第1高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報を前記特別ゲーム開始賞に入賞するまで保持し、前記保持した特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報と現在のゲームにおける前記抽選情報を併せて新たな抽選情報として生成し直し、」とは、例えば、抽選情報が複数のビットからなるデータで構成され、複数のビットの各々に各

50

賞が割り当てられている場合に、特別ゲーム開始賞に入賞するまで特別ゲーム開始賞に対応するビットに当選フラグを維持する場合が含まれる。また、抽選情報が複数のビットからなるデータで構成され、複数のビットで一又は複数の賞に当選している状態を示し、特別ゲーム開始賞に入賞するまで、特別ゲーム開始賞に当選している状態を維持する場合が含まれる。また、本発明に係るスロットマシンは、メダルのみならずパチンコ玉の投入でゲームを実行可能なものを含む。

**【 0 0 1 4 】**

上述した発明において、「特別ゲーム開始賞及び特別再遊技賞の両方が対応付けられた第1の区分」の例としては、区画の範囲を示す数値が互いに重ならないように設定し、特別ゲーム開始賞及び特別再遊技賞に対応した区分（第1区分）にそれぞれの賞の当選フラグを対応づける方法のほかに、区画の範囲を示す数値の一部が重なるように設定し、取得した特定の数値に特別ゲーム開始賞に対応した区分Aと特別再遊技賞に対応した区分Bの両方の区分に対応づける方法がある。この区分を重複させた方法において、それぞれの賞が重複している数値の範囲（区分Aと区分Bの重複部分）を、本発明での複数の賞の両方が対応付けられた区分であり、つまり特別ゲーム開始賞及び特別再遊技賞に対応した区分（第1区分）に相当する。

**【 0 0 1 5 】**

また、抽選手段は、第1高確率ゲームにおいて第3の区分が抽選により選択された場合には少なくとも前記特別再遊技賞を含む前記再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成するが、「少なくとも前記特別再遊技賞を含む前記再遊技賞」とは、特別再遊技賞のみであってもよいし、あるいは特別再遊技賞の他に通常再遊技賞を含んでもよいという意味である。また、「再遊技賞を当選とする区分」とは、再遊技賞が対応付けられている区分の意味である。例えば、特別再遊技賞と特別ゲーム開始賞が第1の区分に対応付けられており、特別再遊技賞が第3区分に対応付けられている場合には、第1の区分又は第3の区分が再遊技賞を当選とする区分に該当する。また、特別再遊技賞と特別ゲーム開始賞が第1の区分に対応付けられており、通常再遊技賞が第2の区分に対応付けられており、特別再遊技賞が第3区分に対応付けられている場合には、第1の区分、第2の区分又は第3の区分が再遊技賞を当選とする区分に該当する。

**【 0 0 1 6 】**

本発明に係るスロットマシンは、各々に複数種類の図柄が配置され可変表示が可能な複数の表示列（R1、R2、R3）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、前記複数の表示列（R1、R2、R3）に対応して設けられ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複数の停止操作手段（13a、13b、13c）とを備え、前記複数の表示列（R1、R2、R3）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、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前記遊技媒体の支払いなしに次のゲームを開始する条件を付与する再遊技賞と、付与される前記遊技価値としてゲームの種類を所定のゲームに移行させる開始賞とが含まれ、前記再遊技賞には特別再遊技賞と通常再遊技賞が含まれ、前記開始賞には特別ゲームを開始する特別ゲーム開始賞が含まれ、通常ゲーム、第1高確率ゲーム、第2高確率ゲーム、及び前記特別ゲームを含む複数種類のゲームを実行可能なスロットマシン（1）であって、各々が一又は複数の賞若しくはハズレに対応付けられた複数の区分を対象として抽選を実行し、抽選により選択された区分及びゲームの種類に基づいて一又は複数の賞の当選若しくはハズレを示す抽選情報を生成し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方が対応付けられた第1の区分、前記通常再遊技賞のみが対応付けられた第2の区分、及び前記特別再遊技賞のみが対応付けられた第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第2の区分が抽選により選択された場合には前記通常再遊技賞の当選を示す

10

20

30

40

50

前記抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲームでは、前記第1の区分、前記第2の区分及び前記第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞のみの当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第2の区分が抽選により選択された場合には前記通常再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報を前記特別ゲーム開始賞に入賞するまで保持し、前記保持した特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報と現在のゲームにおける前記抽選情報を併せて新たな抽選情報として生成し直し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおいては、現在のゲームにおける抽選情報のみを用いて抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおける前記第2の区分を抽選により選択する確率を、前記通常ゲームにおける前記第2の区分を抽選により選択する確率と比較して高く設定する抽選手段(101、S103、S104、S105)と、前記停止操作手段(13a、13b、13c)が操作されたタイミングにおいて、前記入賞ライン(L1~L5)から所定範囲内に位置する前記抽選情報が当選を示す賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)に引き込んで、前記複数の表示列(R1、R2、R3)の可変表示を停止させる停止制御手段(101、S109)と、前記通常ゲームにおいて、前記特別ゲーム開始賞に当選すると、次のゲームからゲームの種類を前記第1高確率ゲームに移行させ、前記抽選情報が前記特別再遊技賞の当選のみを示す前記通常ゲームにおいて前記特別再遊技賞に入賞すると、次のゲームからあらかじめ定められたゲーム数の間ゲームの種類を前記第2高確率ゲームに移行させ、前記第1高確率ゲームにおいて前記特別ゲーム開始賞に入賞すると、次のゲームからゲームの種類を前記特別ゲームに移行させるゲーム管理手段(101、S110、S112~S113)とを備え、前記複数の表示列(R1、R2、R3)の各々において前記特別再遊技賞を構成する図柄と図柄の間隔が前記所定範囲内となるように配置し、前記停止制御手段(101、S109)は、前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記通常ゲームにおいて、前記停止操作手段(13a、13b、13c)が操作されたタイミングで前記特別再遊技賞を構成する図柄と前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にあるとき、前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)上に停止させるように前記複数の表示列(R1、R2、R3)を制御し、前記特別再遊技賞を構成する図柄が入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にあり、且つ前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内でないとき、前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)上に停止させるように前記複数の表示列(R1、R2、R3)を制御し、前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞のみの当選を示す前記第1高確率ゲームにおいて、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記複数の表示列を制御することを特徴とする。

#### 【0017】

この発明は、特別再遊技賞と特別ゲーム開始賞とが対応付けられた第1の区分と、通常再遊技賞のみが対応付けられた第2の区分と、特別再遊技賞のみが対応付けられた第3の区分を個別に備えるものである。この発明も上述した発明と同様に、特別再遊技賞に当選することができる区分を2つ有することによって、特別再遊技賞が当選して入賞する機会が、特別ゲーム開始賞が同時に当選したゲームと、特別ゲーム開始賞が当選していないゲームとなる。したがって、特別再遊技賞に入賞した場合に特別ゲーム開始賞に当選している期待をプレイヤーに持たせることができる。

#### 【0018】

本発明に係るスロットマシンは、各々に複数種類の図柄が配置され可変表示が可能な複数の表示列(R1、R2、R3)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、前記複数の表示列(R1、R2、R3)に対応して設け

られ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複数の停止操作手段（13 a、13 b、13 c）とを備え、前記複数の表示列（R 1、R 2、R 3）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、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前記遊技媒体の支払いなしに次のゲームを開始する条件を付与する再遊技賞と、付与される前記遊技価値としてゲームの種類を所定のゲームに移行させる開始賞とが含まれ、前記再遊技賞には特別再遊技賞と通常再遊技賞が含まれ、前記開始賞には特別ゲームを開始する特別ゲーム開始賞が含まれ、通常ゲーム、第1高確率ゲーム、第2高確率ゲーム、及び前記特別ゲームを含む複数種類のゲームを実行可能なスロットマシン（1）であって、各々が一又は複数の賞若しくはハズレに対応付けられた複数の区分を対象として抽選を実行し、抽選により選択された区分及びゲームの種類に基づいて一又は複数の賞の当選若しくはハズレを示す抽選情報を生成し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方が対応付けられた第1の区分、及び前記特別再遊技賞と前記通常再遊技賞の両方が対応付けられた第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞及び前記通常再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲームでは、前記第1の区分及び前記第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞のみの当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞及び前記通常再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報を前記特別ゲーム開始賞に入賞するまで保持し、前記保持した特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報と現在のゲームにおける前記抽選情報を併せて新たな抽選情報として生成し直し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおいては、現在のゲームにおける抽選情報のみを用いて抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおける前記第3の区分を抽選により選択する確率を、前記通常ゲームにおける前記第3の区分を抽選により選択する確率と比較して高く設定する抽選手段（101、S103、S104、S105）と、前記停止操作手段（13 a、13 b、13 c）が操作されたタイミングにおいて、前記入賞ライン（L 1～L 5）から所定範囲内に位置する前記抽選情報が当選を示す賞を構成する図柄を当該入賞ライン（L 1～L 5）に引き込んで、前記複数の表示列（R 1、R 2、R 3）の可変表示を停止させる停止制御手段（101、S109）と、前記通常ゲームにおいて、前記特別ゲーム開始賞に当選すると、次のゲームからゲームの種類を前記第1高確率ゲームに移行させ、前記抽選情報が前記特別再遊技賞の当選のみを示す前記通常ゲームにおいて前記特別再遊技賞に入賞すると、次のゲームからあらかじめ定められたゲーム数の間ゲームの種類を前記第2高確率ゲームに移行させ、前記第1高確率ゲームにおいて前記特別ゲーム開始賞に入賞すると、次のゲームからゲームの種類を前記特別ゲームに移行させるゲーム管理手段（101、S110、S112～S113）とを備え、前記複数の表示列（R 1、R 2、R 3）の各々において前記特別再遊技賞を構成する図柄と図柄の間隔が前記所定範囲内となるように配置し、前記停止制御手段（101、S109）は、前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記通常ゲームにおいて、前記停止操作手段（13 a、13 b、13 c）が操作されたタイミングで前記特別再遊技賞を構成する図柄と前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ライン（L 1～L 5）から前記所定範囲内にあるとき、前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン（L 1～L 5）上に停止させるように前記複数の表示列（R 1、R 2、R 3）を制御し、前記特別再遊技賞を構成する図柄が入賞ライン（L 1～L 5）から前記所定範囲内にあり、且つ前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ライン（L 1～L 5）から前記所定範囲内にないとき、前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン（L 1～L 5）上に停止させるように前記複数の表示列（

R 1、R 2、R 3)を制御し、前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞のみの当選を示す前記第1高確率ゲームにおいて、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記複数の表示列を制御することを特徴とする。

【0019】

この発明は、特別再遊技賞と特別ゲーム開始賞とが対応付けられた第1の区分と、通常再遊技賞及び特別再遊技賞が対応付けられた第3の区分を備えるものである。この発明も上述した発明と同様に、特別再遊技賞に当選することができる区分を2つ有することによって、特別再遊技賞が当選して入賞する機会が、特別ゲーム開始賞が同時に当選したゲームと、特別ゲーム開始賞が当選していないゲームとなる。したがって、特別再遊技賞に入賞した場合に特別ゲーム開始賞に当選している期待をプレイヤーに持たせることができる。

10

【0020】

なお、第1区分は、特別ゲーム開始賞と特別再遊技賞の同時抽選とするが、さらに通常再遊技賞を加えた3つの組の同時抽選としてもよい。例えば、特別再遊技賞を100%入賞図柄で構成せず、通常再遊技賞を100%入賞図柄で構成した場合、第1の区分が選択された場合、再遊技賞をとりこぼすことがある。しかし、通常再遊技賞を第1の区分に対応付けることによって、再遊技賞の取りこぼしを防止することが可能となる。また、前記抽選手段は、前記通常ゲーム、前記第1高確率ゲーム、及び前記第2高確率ゲームで、前記抽選の対象とする前記複数の区分に前記通常再遊技賞のみが対応付けられた第2の区分を含ませ、前記第2の区分が抽選により選択された場合には前記通常再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3区分を抽選により選択する確率を、前記第2区分を抽選により選択する確率と比較して低く設定してもよい。

20

【0021】

本発明に係るスロットマシンは、各々に複数種類の図柄が配置され可変表示が可能な複数の表示列(R 1、R 2、R 3)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、前記複数の表示列(R 1、R 2、R 3)に対応して設けられ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複数の停止操作手段(13a、13b、13c)とを備え、前記複数の表示列(R 1、R 2、R 3)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、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前記遊技媒体の支払いなしに次のゲームを開始する条件を付与する再遊技賞と、付与される前記遊技価値としてゲームの種類を所定のゲームに移行させる開始賞とが含まれ、前記再遊技賞には特別再遊技賞と通常再遊技賞が含まれ、前記開始賞には特別ゲームを開始する特別ゲーム開始賞が含まれ、通常ゲーム、第1高確率ゲーム、第2高確率ゲーム、及び前記特別ゲームを含む複数種類のゲームを実行可能なスロットマシン(1)であって、各々が一又は複数の賞若しくはハズレに対応付けられた複数の区分を対象として抽選を実行し、抽選により選択された区分及びゲームの種類に基づいて一又は複数の賞の当選若しくはハズレを示す抽選情報を生成し、前記複数の区分には、前記特別再遊技賞に対応した複数の特定区分を含み、前記複数の特定区分のうち一の特定区分を、前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方が対応付けられた第1の区分とし、前記複数の特定区分のうち他の特定の区分を、前記特別再遊技賞を含む前記再遊技賞が対応付けられた第3の区分とし、前記通常ゲームでは、前記第1の区分及び前記第3の区分含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞を含む前記再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲームでは、前記第1の区分及び前記第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には

30

40

50

前記特別再遊技賞のみの当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には少なくとも前記特別再遊技賞を含む前記再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報を前記特別ゲーム開始賞に入賞するまで保持し、前記保持した特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報と現在のゲームにおける前記抽選情報を併せて新たな抽選情報として生成し直し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおいては、現在のゲームにおける抽選情報のみを用いて抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおける前記再遊技賞を当選とする区分を抽選により選択する確率を、前記通常ゲームにおける当該区分を抽選により選択する確率と比較して高く設定する抽選手段(101、S103、S104、S105)と、前記停止操作手段(13a、13b、13c)が操作されたタイミングにおいて、前記入賞ライン(L1~L5)から所定範囲内に位置する前記抽選情報が当選を示す賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)に引き込んで、前記複数の表示列(R1、R2、R3)の変表示を停止させる停止制御手段(101、S109)と、前記通常ゲームにおいて、前記特別ゲーム開始賞に当選すると、次のゲームからゲームの種類を前記第1高確率ゲームに移行させ、前記抽選情報が前記特別再遊技賞の当選のみを示す前記通常ゲームにおいて前記特別再遊技賞に入賞すると、次のゲームからゲームの種類を前記第2高確率ゲームに移行させるゲーム管理手段(101、S110、S112~S113)とを備え、前記特別再遊技賞を構成する図柄の一部は、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄と共通する共通図柄であり、前記共通図柄は特定の表示列(R2、R3)に表示され、前記特定の表示列(R2、R3)では前記共通図柄どうしの間隔が前記所定範囲内となるように配置され、前記特定の表示列(R2、R3)以外の他の表示列(R1)では、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄どうしの間隔が前記所定範囲内となるように配置し、前記停止制御手段(101、S109)は、前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記通常ゲームにおいて、前記特定の表示列(R2、R3)に対応する前記停止操作手段(13b、13c)が操作されたタイミングで前記共通図柄が前記入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にあるとき、前記共通図柄を当該入賞ライン(L1~L5)上に停止させるように前記特定の表示列(R2、R3)を制御し、前記他の表示列(R1)に対応する前記停止操作手段(13a)が操作されたタイミングで、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄と前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にあるとき、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)上に停止させるように前記他の表示列(R1)を制御し、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄が入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にあり、且つ前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にないとき、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)上に停止させるように前記他の表示列(R1)を制御することを特徴とする。

#### 【0022】

この発明によれば、特別ゲーム開始賞を構成する図柄と特別再遊技賞を構成する図柄は、他の表示列において相違し、特定の表示列において共通する。したがって、抽選によって第1の区分が選択された場合には、他の表示列のみについて、特別再遊技賞の図柄を特別ゲーム開始賞の図柄に優先させて停止させれば、特別再遊技賞の入賞を優先させることができる。これにより、図柄を優先させる処理が簡易になり、処理負荷を軽減することができる。また、この発明は、特別再遊技賞と特別ゲーム開始賞とが対応付けられた第1の区分と、少なくとも特別再遊技賞を含む再遊技賞が対応付けられた第3の区分を備えるものである。この発明も上述した発明と同様に、特別再遊技賞に当選することができる区分を2つ有することによって、特別再遊技賞が当選して入賞する機会が、特別ゲーム開始賞が同時に当選したゲームと、特別ゲーム開始賞が当選していないゲームとなる。したがって、特別再遊技賞に入賞した場合に特別ゲーム開始賞に当選している期待をプレイヤーに持たせることができる。

## 【 0 0 2 3 】

また、本発明に係る他のスロットマシンは、各々に複数種類の図柄が配置され可変表示が可能な複数の表示列（R 1、R 2、R 3）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（1 2）と、前記複数の表示列（R 1、R 2、R 3）に対応して設けられ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複数の停止操作手段（1 3 a、1 3 b、1 3 c）とを備え、前記複数の表示列（R 1、R 2、R 3）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、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前記遊技媒体の支払いなしに次のゲームを開始する条件を付与する再遊技賞と、付与される前記遊技価値としてゲームの種類を所定のゲームに移行させる開始賞とが含まれ、前記再遊技賞には特別再遊技賞と通常再遊技賞が含まれ、前記開始賞には特別ゲームを開始する特別ゲーム開始賞が含まれ、通常ゲーム、第1高確率ゲーム、第2高確率ゲーム、及び前記特別ゲームを含む複数種類のゲームを実行可能なスロットマシン（1）であって、各々が一又は複数の賞若しくはハズレに対応付けられた複数の区分を対象として抽選を実行し、抽選により選択された区分及びゲームの種類に基づいて一又は複数の賞の当選若しくはハズレを示す抽選情報を生成し、前記通常ゲーム及び第2高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方が対応付けられた第1の区分、前記通常再遊技賞のみが対応付けられた第2の区分、及び前記特別再遊技賞のみが対応付けられた第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第2の区分が抽選により選択された場合には前記通常再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲームでは、前記第1の区分、前記第2の区分及び前記特別再遊技賞のみが対応付けられた第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞のみの当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第2の区分が抽選により選択された場合には前記通常再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報を前記特別ゲーム開始賞に入賞するまで保持し、前記保持した特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報と現在のゲームにおける前記抽選情報を併せて新たな抽選情報として生成し直し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおいては、現在のゲームにおける抽選情報のみを用いて抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおける前記第2の区分を抽選により選択する確率を、前記通常ゲームにおける前記第2の区分を抽選により選択する確率と比較して高く設定する抽選手段（1 0 1、S 1 0 3、S 1 0 4、S 1 0 5）と、前記停止操作手段（1 3 a、1 3 b、1 3 c）が操作されたタイミングにおいて、前記入賞ライン（L 1～L 5）から所定範囲内に位置する前記抽選情報が当選を示す賞を構成する図柄を当該入賞ライン（L 1～L 5）に引き込んで、前記複数の表示列（R 1、R 2、R 3）の可変表示を停止させる停止制御手段（1 0 1、S 1 0 9）と、前記通常ゲームにおいて、前記特別ゲーム開始賞に当選すると、次のゲームからゲームの種類を前記第1高確率ゲームに移行させ、前記抽選情報が前記特別再遊技賞の当選のみを示す前記通常ゲームにおいて前記特別再遊技賞に入賞すると、次のゲームからあらかじめ定められたゲーム数の間ゲームの種類を前記第2高確率ゲームに移行させ、前記第1高確率ゲームにおいて前記特別ゲーム開始賞に入賞すると、次のゲームからゲームの種類を前記特別ゲームに移行させるゲーム管理手段（1 0 1、S 1 1 0、S 1 1 2～S 1 1 3）とを備え、前記特別再遊技賞を構成する図柄の一部は、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄と共通する共通図柄であり、前記共通図柄は特定の表示列（R 2、R 3）に表示され、前記特定の表示列（R 2、R 3）では前記共通図柄どうしの間隔が前記所定範囲内となるように配置され、前記特定の表示列（R 2、R 3）以外の他の表示列（R 1）では、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄どうしの間隔が前記所定範囲内となるように配置し、前記



停止制御手段（101、S109）は、前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記通常ゲームにおいて、前記特定の表示列（R2、R3）に対応する前記停止操作手段（13b、13c）が操作されたタイミングで前記共通図柄が前記入賞ライン（L1～L5）から前記所定範囲内にあるとき、前記共通図柄を当該入賞ライン（L1～L5）上に停止させるように前記特定の表示列（R2、R3）を制御し、前記他の表示列（R1）に対応する前記停止操作手段（13a）が操作されたタイミングで、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄と前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ライン（L1～L5）から前記所定範囲内にあるとき、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン（L1～L5）上に停止させるように前記他の表示列（R1）を制御し、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄が入賞ライン（L1～L5）から前記所定範囲内にあり、且つ前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ライン（L1～L5）から前記所定範囲内にないとき、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン（L1～L5）上に停止させるように前記他の表示列（R1）を制御し、前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞のみの当選を示す前記第1高確率ゲームにおいて、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記複数の表示列を制御することを特徴とする。

10

## 【0024】

この発明によれば、特別ゲーム開始賞を構成する図柄と特別再遊技賞を構成する図柄は、他の表示列において相違し、特定の表示列において共通する。したがって、抽選によって第1の区分が選択された場合には、他の表示列のみについて、特別再遊技賞の図柄を特別ゲーム開始賞の図柄に優先させて停止させれば、特別再遊技賞の入賞を優先させることができる。これにより、図柄を優先させる処理が簡易になり、処理負荷を軽減することができる。この発明は、特別再遊技賞と特別ゲーム開始賞とが対応付けられた第1の区分と、通常再遊技賞のみが対応付けられた第2の区分と、特別再遊技賞のみが対応付けられた第3の区分を個別に備えるものである。この発明も上述した発明と同様に、特別再遊技賞に当選することができる区分を2つ有することによって、特別再遊技賞が当選して入賞する機会が、特別ゲーム開始賞が同時に当選したゲームと、特別ゲーム開始賞が当選していないゲームとなる。したがって、特別再遊技賞に入賞した場合に特別ゲーム開始賞に当選している期待をプレイヤーに持たせることができる。

20

30

## 【0025】

また、本発明に係る他のスロットマシンは、各々に複数種類の図柄が配置され可変表示が可能な複数の表示列（R1、R2、R3）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、前記複数の表示列（R1、R2、R3）に対応して設けられ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複数の停止操作手段（13a、13b、13c）とを備え、前記複数の表示列（R1、R2、R3）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、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前記遊技媒体の支払いなしに次のゲームを開始する条件を付与する再遊技賞と、付与される前記遊技価値としてゲームの種類を所定のゲームに移行させる開始賞とが含まれ、前記再遊技賞には特別再遊技賞と通常再遊技賞が含まれ、前記開始賞には特別ゲームを開始する特別ゲーム開始賞が含まれ、通常ゲーム、第1高確率ゲーム、第2高確率ゲーム、及び前記特別ゲームを含む複数種類のゲームを実行可能なスロットマシン（1）であって、各々が一又は複数の賞若しくはハズレに対応付けられた複数の区分を対象として抽選を実行し、抽選により選択された区分及びゲームの種類に基づいて一又は複数の賞の当選若しくはハズレを示す抽選情報を生成し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方が対応付けられた第1の区分、及び前記特別再遊技賞と前記通常再遊技賞の両方が対応付けられた第3の区分を含む複数の区分

40

50

を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別ゲーム開始賞及び前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞及び前記通常再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲームでは、前記第1の区分、及び前記第3の区分を含む複数の区分を対象として抽選を実行し、前記第1の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞のみの当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3の区分が抽選により選択された場合には前記特別再遊技賞及び前記通常再遊技賞の両方の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲームでは、前記特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報を前記特別ゲーム開始賞に入賞するまで保持し、前記保持した特別ゲーム開始賞の当選を示す前記抽選情報と現在のゲームにおける前記抽選情報を併せて新たな抽選情報として生成し直し、前記通常ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおいては、現在のゲームにおける抽選情報のみを用いて抽選情報を生成し、前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおける前記第3の区分を抽選により選択する確率を、前記通常ゲームにおける前記第3の区分を抽選により選択する確率と比較して高く設定する抽選手段(101、S103、S104、S105)と、前記停止操作手段(13a、13b、13c)が操作されたタイミングにおいて、前記入賞ライン(L1~L5)から所定範囲内に位置する前記抽選情報が当選を示す賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)に引き込んで、前記複数の表示列(R1、R2、R3)の可変表示を停止させる停止制御手段(101、S109)と、前記通常ゲームにおいて、前記特別ゲーム開始賞に当選すると、次のゲームからゲームの種類を前記第1高確率ゲームに移行させ、前記抽選情報が前記特別再遊技賞の当選のみを示す前記通常ゲームにおいて前記特別再遊技賞に入賞すると、次のゲームからあらかじめ定められたゲーム数の間ゲームの種類を前記第2高確率ゲームに移行させ、前記第1高確率ゲームにおいて前記特別ゲーム開始賞に入賞すると、次のゲームからゲームの種類を前記特別ゲームに移行させるゲーム管理手段(101、S110、S112~S113)とを備え、前記特別再遊技賞を構成する図柄の一部は、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄と共通する共通図柄であり、前記共通図柄は特定の表示列(R2、R3)に表示され、前記特定の表示列(R2、R3)では前記共通図柄どうしの間隔が前記所定範囲内となるように配置され、前記特定の表示列(R2、R3)以外の他の表示列(R1)では、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄どうしの間隔が前記所定範囲内となるように配置し、前記停止制御手段(101、S109)は、前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞と前記特別再遊技賞の両方の当選を示す前記通常ゲームにおいて、前記特定の表示列(R2、R3)に対応する前記停止操作手段(13b、13c)が操作されたタイミングで前記共通図柄が前記入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にあるとき、前記共通図柄を当該入賞ライン(L1~L5)上に停止させるように前記特定の表示列(R2、R3)を制御し、前記他の表示列(R1)に対応する前記停止操作手段(13a)が操作されたタイミングで、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄と前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にあるとき、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)上に停止させるように前記他の表示列(R1)を制御し、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄が入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にあり、且つ前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が当該入賞ライン(L1~L5)から前記所定範囲内にないとき、前記共通図柄以外の前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)上に停止させるように前記他の表示列(R1)を制御し、前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞のみの当選を示す前記第1高確率ゲームにおいて、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄が入賞ラインから前記所定範囲内にあるとき、前記特別ゲーム開始賞を構成する図柄を当該入賞ライン上に停止させるように前記複数の表示列を制御することを特徴とする。

#### 【0026】

この発明によれば、特別ゲーム開始賞を構成する図柄と特別再遊技賞を構成する図柄は

、他の表示列において相違し、特定の表示列において共通する。したがって、抽選によって第1の区分が選択された場合には、他の表示列のみについて、特別再遊技賞の図柄を特別ゲーム開始賞の図柄に優先させて停止させれば、特別再遊技賞の入賞を優先させることができる。これにより、図柄を優先させる処理が簡易になり、処理負荷を軽減することができる。この発明は、特別再遊技賞と特別ゲーム開始賞とが対応付けられた第1の区分と、通常再遊技賞及び特別再遊技賞が対応付けられた第3の区分を備えるものである。この発明も上述した発明と同様に、特別再遊技賞に当選することができる区分を2つ有することによって、特別再遊技賞が当選して入賞する機会が、特別ゲーム開始賞が同時に当選したゲームと、特別ゲーム開始賞が当選していないゲームとなる。したがって、特別再遊技賞に入賞した場合に特別ゲーム開始賞に当選している期待をプレイヤーに持たせることができる。また、前記抽選手段は、前記通常ゲーム、前記第1高確率ゲーム、及び前記第2高確率ゲームで、前記抽選の対象とする前記複数の区分に前記通常再遊技賞のみが対応付けられた第2の区分を含ませ、前記第2の区分が抽選により選択された場合には前記通常再遊技賞の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記第3区分を抽選により選択する確率を、前記第2区分を抽選により選択する確率と比較して低く設定してもよい。

10

**【0027】**

上述したスロットマシンにおいて、前記複数の表示列(R1、R2、R3)のうち少なくとも一の表示列(R1)において、前記一の表示列(R1)に対応する前記停止操作手段(13a)が操作されたタイミングで、前記通常再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)上に停止させることが可能な前記一の表示列(R1)上の図柄の範囲を第1範囲とし、前記特別再遊技賞を構成する図柄を当該入賞ライン(L1~L5)上に停止させることが可能な前記一の表示列(R1)上の図柄の範囲を第2範囲としたとき、前記停止制御手段(101、S109)は、前記抽選情報が前記特別再遊技賞と前記通常再遊技賞の両方の当選を示す前記通常ゲームにおいて、前記第2範囲が前記第1範囲より狭くなるように前記一の表示列を制御することが好ましい。

20

**【0028】**

この発明によれば、第3の区分に当選した場合には、通常再遊技賞と特別再遊技賞のどちらか一方が必ず入賞することになる。上述したように特別再遊技賞は特別ゲーム開始賞とともに第1の区分に対応付けられており、特別ゲーム開始賞に当選した次のゲームから第1高確率ゲームに移行する。プレイヤーに特別ゲーム開始賞に当選したとの期待を抱かせるためには、ある程度の信頼性が必要である。仮に、第3の区分に当選した場合に特別再遊技賞に入賞する可能性が高いと、第2高確率ゲームに移行する可能性が高くなり、却って、特別ゲーム開始賞に当選したことへの期待感が薄まってしまう。そこで、本発明では、第3の区分が抽選で選択された場合、特別再遊技賞の引き込み範囲を通常再遊技賞の引き込み範囲よりも狭くして、通常再遊技賞を特別再遊技賞より入賞し易くしている。

30

**【0029】**

上述したスロットマシンにおいて、前記第1の区分に前記通常再遊技賞を含めて対応付け、前記抽選手段は、前記第1の区分が抽選により選択された場合は、前記特別ゲーム開始賞、前記特別再遊技賞及び前記通常再遊技賞の全部の当選を示す前記抽選情報を生成し、前記停止制御手段(101、S109)は、前記抽選情報が前記特別ゲーム開始賞、前記特別再遊技賞及び前記通常再遊技賞の全部の当選を示す前記通常ゲームにおいて、前記第2範囲が前記第1範囲より狭くなるように前記一の表示列を制御することが好ましい。この発明によれば、抽選で第1の区分が選択された場合、特別再遊技賞の引き込み範囲を通常再遊技賞の引き込み範囲よりも大きく設定する。したがって、特別ゲーム開始賞に当選したゲームで特別再遊技賞に入賞する可能性が高くなる。これにより、高確率ゲームへの移行と特別ゲーム開始賞の当選とをより強く結び付けることになる。これによって、第3の区分が抽選によって選択され特別再遊技賞に入賞した場合に、特別ゲーム開始賞に当選しているとの期待をプレイヤーに抱かせることができる。

40

**【0030】**

上述したスロットマシンにおいて、前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームに

50

おけるゲーム数をカウントとするカウント手段(101、S113a1)と、前記抽選情報及び前記ゲーム数に対応付けた複数の報知指示情報を記憶する記憶手段(195)と、前記第1高確率ゲーム及び前記第2高確率ゲームにおいて、前記カウント手段(101、S113a1)でカウントしたゲーム数及び前記抽選情報に対応した前記報知指示情報を前記記憶手段(195)から選択し、前記選択した報知指示情報に基づいた情報を遊技者に報知することにより前記カウント手段でカウントしたゲーム数に亘って報知した情報の組となる連続演出を実行する報知手段(191、30)とを備えることが好ましい。この場合には、第1高確率ゲームのゲーム数に応じた演出が可能となる。

#### 【0031】

さらに、前記報知手段は、前記第1高確率ゲームにおいて前記連続演出を実行した後のゲームで、前記抽選情報が前記再遊技賞の当選を示すか否かの情報を遊技者に報知することが好ましい。この場合には、所定ゲーム数が経過した後、内部抽選で再遊技賞に当選したか否かを遊技者に報知するので、遊技者は再遊技賞に当選していないゲームにおいて、特別ゲーム開始賞の入賞を狙うことが可能となる。

10

#### 【0032】

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氣的又は磁氣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。

20

「クレジット」とは、貯留装置に電氣的又は磁氣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。

#### 【0033】

「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。

#### 【0034】

「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。

30

「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。

#### 【0035】

40

「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(図柄の並び)をいう。例として、赤7役、7-7-7役などのようにいう。

#### 【0036】

「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をいう。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

50

る条件を付与する再遊技賞に区分される。開始賞にはＢＢ賞、ＭＢ賞、ＳＢ賞、ＲＢ賞、ＣＢ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、一又は複数の賞若しくはハズレに区分されている数値の幅の集まりをいい、区分に含まれる賞の当選の確率を定めたものをいう。区分には、一つの賞が対応付けられていてもよいし、複数の賞が対応付けられていてもよい。さらに、ハズレに対応付けられた区分がないこともあり得る。

「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抽選に係る値と比較することで、区分に対応するいずれかの賞の当選又はハズレを決定することをいう。

10

【 0 0 3 7 】

「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ったことをいう。

「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。

【 0 0 3 8 】

「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。

20

「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。

【 0 0 3 9 】

30

「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ゲームを内部中ゲームといい、ＢＢ賞、ＭＢ賞及びＲＢ賞に対応した、ＢＢ内部中ゲーム、ＭＢ内部中ゲーム、及びＲＢ内部中ゲームがある。

「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基本的なゲームをいう。小役賞の当選確率は通常ゲームにおける確率が基準となる。

40

【 0 0 4 0 】

「ＳＢゲーム」とは、ＳＢ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、又は小役賞の当選確率を変動させて行うゲームをいう。

「ＲＢゲーム」とは、ＲＢ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、又は小役賞の当選確率を変動させて行うゲームをいう。ＲＢゲームを遊技規則で第１種特別役物という。

「ＣＢゲーム」とは、ＣＢ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。

【 0 0 4 1 】

50

「ＢＢゲーム」とは、ＢＢ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、若しくは小役賞の当選確率を変動させて行うゲーム、ＲＢ賞に係る図柄の組み合わせ（役）の数を増加、若しくはＲＢ賞の当選確率を変動させて行うゲーム、又はＲＢゲームを連続して開始させて行うゲームをいう。

「ＭＢゲーム」とは、ＭＢ賞が入賞した次ゲームから所定条件を充足するまで、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、ＣＢ賞の当選確率を変動させて行うゲーム、又はＣＢゲームを連続して開始させて行うゲームをいう。

#### 【００４２】

なお、本明細書中の「ＳＢゲーム」、「ＲＢゲーム」、「ＣＢゲーム」、「ＢＢゲーム」、「ＭＢ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】

#### 【００４３】

本発明によれば、抽選で特別ゲーム開始賞に当選したゲームにおいて、余計にコインが減ること無く、特別ゲーム開始賞の当選を次のゲームに持ち越すことができる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】

#### 【００４４】

< １．第１実施形態 >

< １：スロットマシンの外観構成 >

図１は、本発明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、前面が開いた箱状の本体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固定され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リール窓２０や遊技を進行する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、遊技を進行する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。

#### 【００４５】

操作部ＯＰには、メダル投入口１０、ベットボタン１１、スタートレバー１２、左ストップボタン１３ａ、中ストップボタン１３ｂ、右ストップボタン１３ｃ、精算ボタン１４、貸出ボタン１５、返却ボタン１６及び度数表示器１７が設けられている。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、メダル投入操作又は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い易いようになっている。スタートレバー１２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４０にメダルを払い出すための精算ボタン１４が配置されている。この精算ボタン１４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ＯＰ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１５、プリペイカードを返却するための返却ボタン１６及びプリペイカード

10

20

30

40

50

の貸出可能な度数表示が行われる度数表示器 17 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 15、16 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 17 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。

#### 【0046】

パネル表示部 DP には、リール窓 20、入賞ライン L1 ~ L5、入賞ライン表示器 21、遊技ガイド表示器 22 並びにクレジット数表示器 23a、配当数表示器 23c 及び獲得枚数表示器 23b から構成される遊技価値情報表示部 23 が設けられている。リール窓 20 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 20 を通して目視することができる。この9個分の図柄が表示される位置を、それぞれ左リール R1 の上段表示位置 (U1)、左リール R1 の中段表示位置 (M1)、左リール R1 の下段表示位置 (D1)、中リール R2 の上段表示位置 (U2)、中リール R2 の中段表示位置 (M2)、中リール R2 の下段表示位置 (D2)、右リール R3 の上段表示位置 (U3)、右リール R3 の中段表示位置 (M3)、右リール R3 の下段表示位置 (D3) という。さらにリール窓 20 上には、水平ラインの入賞ライン L1 (M1 - M2 - M3)、L2 (U1 - U2 - U3) 及び L3 (D1 - D2 - D3) と斜めラインの入賞ライン L4 (U1 - M2 - D3) 及び L5 (D1 - M2 - U3) が通っている。このリール窓 20 の左側には、入賞ライン L1 ~ L5 の各々に対応した入賞ライン表示器 21 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 L1 に対応した入賞ライン表示器 21 が点灯し、遊技メダルが2枚投入されると入賞ライン L1 に加えて入賞ライン L2 及び L3 に対応した入賞ライン表示器 21 が点灯し、遊技メダルが3枚投入されると入賞ライン L1 ~ L3 に加えて入賞ライン L4 及び L5 に対応した入賞ライン表示器 21 が点灯するようになっている。

#### 【0047】

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 21 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 20 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 22 が設けられている。さらにリール窓 20 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 23a、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 23c、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 23b から構成される遊技価値情報表示部 23 を有している。

#### 【0048】

演出表示部 TP には、遊技の進行状態を画像で表示する液晶表示器 30、ゲーム状態に応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 LED 31 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 が設けられている。

#### 【0049】

受皿部 BP には、メダル払出装置が駆動されてメダル払出口 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。

#### 【0050】

< 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、リール可変表示装置の内部を表すために右リール R3 が取り外された状態を示したものである。図 2 (B) は、右リール R3 の詳細の構造を示す。

#### 【0051】

リール R1 ~ R3 は、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を有する

10

20

30

40

50

透明なABS樹脂等からなるリール枠56a~56cに、21個の各種の図柄(図柄番号PN=1~21)が印刷されているリール帯58a~58cが、リール枠56a~56cの周面に貼り付けられて構成される。リールR1~R3はリール可変表示装置RLのケース体50の上下に設けられた、それぞれのリールに対応したガイドレール51a~51cに沿って挿入され、ケース体50内に収容される。図2(B)を使って、リールR3の説明をするが、リールR1~R2も同一の構造である。リールR3は、ステッピングモータ54cに固定され回転するようになっている。リールR3の回転には、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53cを設け、リール帯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58cの内側からバックライト装置53cによって光を照射することで、遊技者にリール帯58c上の図柄を目立たせることができる。

10

#### 【0052】

またスプーク部の一つに検知板57cを取り付け、リール位置検出センサ55cによって、リールR3が1回転するごとに1パルスのリール位置検出信号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57cとリール帯58cとの位置が設定してある。

#### 【0053】

リールR3、リールR3が固定されたステッピングモータ54c、バックライト装置53c及びリール位置検出センサ55cをベース板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。ステッピングモータ54c、バックライト装置53c、検知板57c、リール位置検出センサ55cおよびリール位置検出信号155cは、図示していないが、リールR1では、ステッピングモータ54a、バックライト装置53a、検知板57a、リール位置検出センサ55aおよびリール位置検出信号155aにそれぞれ対応し、リールR2では、ステッピングモータ54b、バックライト装置53b、検知板57b、リール位置検出センサ55bおよびリール位置検出信号155bにそれぞれ対応する。

20

30

#### 【0054】

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ステップ進めれば図柄番号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ができる。なお、リール帯上の図柄の配列は、図3のカッコ書きに記載したように「赤7」図柄であれば「01」、「プラム」図柄であれば「07」というように図柄コードPCのデータで記憶されている。

40

#### 【0055】

<3:スロットマシンの電氣的構成>

図4は、スロットマシン1の電氣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30に対して表示制御を

50



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。

#### 【0056】

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信号の間隔は、例として、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。

#### 【0057】

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を駆動するステップ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。

#### 【0058】

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。

#### 【0059】

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LED31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

10

20

30

40

50

(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信号の間隔は、例として、2ミリ秒とする。CPU191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。

10

#### 【0060】

<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、遊技者が遊技メダルをメダル投入口10に投入(投入操作)することで始まる。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)選択して有効化され、2枚目の投入で入賞ラインをさらに2本(L2、L3)選択して有効化され、3枚目の投入で入賞ラインをさらに2本(L4、L5)選択して有効化される(投入ベット操作)。

20

(2)投入クレジット処理

遊技者が遊技メダルをさらに投入すると、クレジットとして遊技メダルを50枚分まで貯留装置に貯留される。貯留された遊技メダル枚数が50枚に到達した後に、遊技者がさらに遊技メダルを投入した場合は、遊技メダルはメダル受皿40に戻される。

(3)貯留ベット処理

遊技を開始するには、投入操作のほか貯留装置に貯留されたクレジットを、遊技者がベットボタン11を押下することにより入賞ラインが有効化される(貯留ベット操作)。この貯留ベット操作と投入ベット操作を合わせて単にベット操作と言う。

30

#### 【0061】

(4)配当クレジット処理

遊技者がスタートレバー12を押下することにより3つのリールR1~R3の回転が開始され、遊技者がストップボタン13a~13cを押下することにより、各ストップボタンに対応したリールR1~R3が停止される。全てのリールR1~R3が停止されたときに、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)ごとに定められた遊技価値が付与される。遊技価値として遊技メダルが配当として付与される場合は、遊技メダルは、まず貯留装置にクレジットとして貯留される。

40

(5)配当払出処理

配当を付与する過程で、貯留された遊技メダル枚数が50枚に到達した場合は、メダル払出装置の駆動によって残りの遊技メダルがメダル受皿40に払い出される。

(6)自動ベット処理

遊技の結果、再遊技賞の入賞となった場合は前ゲームと同じ遊技メダルの数が自動的にベットされる。

#### 【0062】

(7)返却払出処理

ベット操作により入賞ラインが有効化された後であって、遊技者がスタートレバー12

50

を押下する前に、遊技者が精算ボタン14を押下することにより、メダル払出装置の駆動によって入賞ラインを有効化した分の遊技メダルがメダル受皿40に払い出される。

(8) 精算払出処理

貯留装置に遊技メダルがクレジットとして貯留されている場合であって、遊技者がスタートレバー12を押下する前に、遊技者が精算ボタン14を押下することにより、メダル払出装置の駆動によって貯留した分の遊技メダルがメダル受皿40に払い出される。なお、精算ボタン14を受付したときに、入賞ラインを有効化した分の遊技メダルと貯留した分の遊技メダルがある場合には、返却払出処理と精算払出処理を合わせて処理をする。

(9) 貸出クレジット処理

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、遊技者が貸出ボタン15を押下した場合に、貸出分の遊技メダルが貯留装置にクレジットとして貯留される。

10

(10) 貸出払出処理

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、遊技者が貸出ボタン15を押下した場合に、メダル払出装置の駆動によって貸出分の遊技メダルがメダル受皿40に払い出されるようにしてもよい。

【0063】

<4-2:スロットマシンの賞と役>

図6はスロットマシン1における賞と役を説明するための説明図であり、賞の種類とその役(図柄の組み合わせ)の構成を示す。スロットマシン1では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、役ごとに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、通常ゲームから他の種類のゲームを開始させる開始賞及び次ゲームをベット操作なしでゲームを開始する遊技価値を付与する再遊技賞がある。

20

【0064】

(1) 開始賞

BB1賞(特別ゲーム開始賞)は、BB1ゲーム(特別ゲーム)を開始する開始賞であり、役として「赤7-赤7-赤7」の図柄の組み合わせ(「赤7役」ともいう)で構成される。また、BB1賞に当選したゲームでBB1賞に入賞しない場合には、次のゲームからBB1賞に入賞するまで継続する再遊技1賞の当選確率を変動させたRT1ゲーム(第1高確率ゲーム)とする。したがって、BB1賞に当選し、そのゲームでBB1賞に入賞しないことがRT1ゲームの開始契機となる。BB2賞は、BB2ゲームを開始する開始賞であり、役として「白7-白7-白7」の図柄の組み合わせ(「白7役」ともいう)で構成される。RB賞は、RBゲームを開始する開始賞であり、役として「BAR-BAR-BAR」の図柄の組み合わせ(「BAR役」ともいう)で構成される。

30

また、BB1ゲームとBB2ゲームとは、小役賞の当選確率が互いに相違するゲームとしてもよいし、終了条件となるメダルの獲得枚数が互いに相違するゲームとしてもよいし、全く同一のゲームとしてもよい。以下、BB1及びBB2を区別する必要がない場合には、まとめて単にBBという。本実施形態では、BB1ゲーム中とBB2ゲーム中の当選確率、及び、終了条件となるメダルの獲得枚数を等しくし、ゲームの内容を同一としている。

40

【0065】

(2) 小役賞

小役A賞は、10枚のメダルを配当とする小役賞であり、役として「スイカ-スイカ-スイカ」の図柄の組み合わせ(「スイカ役」ともいう)で構成される。小役B賞は、15枚のメダルを配当とする小役賞であり、役として「ベル-ベル-ベル」の図柄の組み合わせ(「ベル役」ともいう)で構成される。小役C賞は、2枚のメダルを配当とする小役賞であり、役として「チェリー-ANY-ANY」の図柄の組み合わせ(「チェリー役」ともいう)で構成される。ANYはいかなる図柄でも良いことを示す。この「チェリー役」

50

は、左リールR 1の「チェリー」図柄のみ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R 1の中段表示位置（入賞ラインL 1位置）に表示された場合は、入賞ラインL 1上で入賞となり2枚のメダルの配当を得るが、左リールR 1の上段表示位置に表示された場合は、入賞ラインL 2とL 4の2つの入賞ライン上で入賞となる。このように同時に複数の入賞ライン上で役が揃い入賞となることを重複入賞といい、重複した役に応じた配当数を15枚を上限として合わせた分の配当を得ることができ、この場合4枚のメダルの配当を得ることができる。

#### 【0066】

##### (3) 再遊技賞

再遊技1賞（通常再遊技賞）は、次ゲームをベット操作なしでゲームを開始する遊技価値を付与する再遊技賞であり、役として「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）で構成される。再遊技2賞（特別再遊技賞）は、次ゲームをベット操作なしでゲームを開始する遊技価値を付与する再遊技賞であり、役として「ベル - プラム - プラム」の図柄の組み合わせ（「ベルプラム役」ともいう）で構成される。

また、スロットマシン1では、再遊技2賞が当選した通常ゲームで「ベルプラム役」が入賞ライン上に表示され入賞した場合には、次ゲームから3ゲームの間、再遊技1賞の内部抽選の当選確率を変動させたRT2ゲーム（第2高確率ゲーム）とする。したがって、再遊技2賞に入賞した場合の「ベルプラム役」はRT2ゲームの開始契機として機能する。

#### 【0067】

##### (4) 100%引き込み可能図柄

ここで、「プラム」図柄及び「ベル」図柄は、図3の図柄の配列に示すように、どのリールにおいても、同一リール上で、ある「プラム」図柄と次の「プラム」図柄までの図柄の間隔、ある「ベル」図柄と次の「ベル」図柄までの図柄の間隔がどちらも4図柄（4コマ）以内に配置されている。このスロットマシン1では、後述するリール停止制御により、賞を構成する図柄を入賞ライン上に最大で4コマで引き込んで停止させることを可能としている。したがって、「プラム」図柄及び「ベル」図柄を、4コマ以内の間隔になるよう図柄を配置することによって、遊技者がどのようなタイミングでストップボタン13a、13b、13cを操作したとしても、入賞ライン上に引き込んで停止させることが可能となる。このような「プラム」図柄及び「ベル」図柄を100%引き込み可能図柄という。

賞を構成する図柄の組み合わせを、全てこの100%引き込み可能図柄とした「ベル役」や「プラム役」は、それらの賞のみが当選しているゲームでは、遊技者がどのようなタイミングでストップボタン13a、13b、13cを操作したとしても必ず入賞する。このような役で構成される賞を100%入賞が可能な賞という。

#### 【0068】

##### < 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種類を示す説明図である。図7(A)は、スロットマシン1で行われる複数のゲームの間の遷移を示す。

##### (1) BBゲームの開始と終了

通常ゲームを実行中に内部抽選でBB賞に当選し、入賞ライン上に、BB1賞又はBB2賞に入賞する役が成立して入賞すると次ゲームからBB1ゲーム又はBB2ゲームを開始する。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) BB1内部中RT1ゲーム

通常ゲームを実行中に、内部抽選でBB1賞及び再遊技2賞に当選したゲームでは、入賞ライン上にベルプラム役を成立させ、「赤7役」を成立しないように停止制御を行う。そして、次ゲーム以降は「赤7役」が成立して、BB1賞に入賞するまで、BB1当選フラグを持ち越す。BB1当選フラグを持ち越すことにより、再遊技1賞に当選する確率を変動させたRT1ゲームとする。つまり、BB1当選フラグを持ち越したBB1内部中RT1ゲーム（第1高確率ゲーム）となる。BB1内部中RT1ゲームを実行中

10

20

30

40

50

に入賞ライン上に「赤7役」が成立してBB1賞に入賞すると、次ゲームからBBゲームが開始する。

(3) BB2内部中ゲーム

BB2賞に当選したゲームでは、入賞ライン上に「白7役」が成立しないと、次ゲーム以降も「白7役」が成立して、BB2賞に入賞するまで、BB2当選フラグを持ち越しする。BB2当選フラグを持ち越しすることで、BB2内部中ゲームとなる。BB2内部中ゲームを実行中に入賞ライン上に「白7役」が成立して、BB2賞に入賞すると、次ゲームからBBゲームが開始する。

【0069】

(4) RBゲームの開始と終了

通常ゲームを実行中に内部抽選でRB賞に当選し、入賞ライン上に、RB賞に入賞する「BAR7役」が成立して入賞すると次ゲームからRBゲームが開始する。RBゲームは最大12ゲーム行われ、RBゲームを実行中に8回入賞すると、RBゲームを終了する。

(5) RB内部中ゲーム

通常ゲームを実行中に内部抽選でRB賞に当選しても入賞ライン上に、RB賞に入賞する「BAR7役」が成立しないと、次ゲーム以降もRB賞に入賞する「BAR7役」が成立して入賞するまで、RB賞の当選フラグを持ち越したRB内部中ゲームとなる。RB内部中ゲームを実行中に入賞ライン上に、RB賞に入賞する「BAR7役」が成立して入賞すると次ゲームからRBゲームが開始する。

(6) RT2ゲーム

図6に示すように、通常ゲームで「ベルプラム役」が入賞ライン上に揃うと、次ゲームから3ゲーム間のRT2ゲーム(第2高確率ゲーム)を開始する。RT2ゲームは、再遊技1賞の内部抽選での当選確率を高確率に設定したゲームである。したがって、通常ゲームと比較して内部抽選でハズレとなることが減るため、遊技者はベット操作が不要となるゲームが多くなり、遊技者が所有する遊技メダルの消費を抑えることができる。また、CPU101は、BB1内部中RT1ゲーム及びRT2ゲームの開始から、ゲームの回数をカウントし「RTゲーム進行数」としてRAM105に記憶する。

【0070】

(7) BBの変形例

図7(B)は、スロットマシン1で行われるBBゲームの変形例である。通常ゲーム中に内部抽選でBB賞に当選し、入賞ライン上に、BB1賞又はBB2賞に入賞する役が成立して入賞すると次ゲームからBBゲームを開始し、まずはBB通常ゲームを開始する。BB通常ゲームは通常ゲームと比較してRB賞の当選確率が変動するゲームである。BB通常ゲーム中に内部抽選でRB賞に当選し、入賞ライン上に、RB賞に入賞する「BAR7役」が成立して入賞すると次ゲームからRBゲーム(BB中RBゲーム)を開始し、RBゲーム中に8回入賞するとRBゲームを終了する。BBゲーム中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BBゲームを終了する。

【0071】

スロットマシン1では、ゲームの種類を図7(C)に示すゲーム種別フラグによって管理する。ゲーム種別フラグのビット0をBB1ゲーム中フラグとし「1」にセットしているときはBB1ゲーム中を示し、ビット1をBB2ゲーム中フラグとし「1」にセットしているときはBB2ゲーム中を示す。また、ビット2をRBゲーム中フラグとし「1」にセットしているときはRBゲーム中を示す。また、ビット4をBB1内部中RT1ゲーム中フラグとし「1」にセットしているときはBB1内部中RT1ゲーム中を示し、ビット3をRT2ゲーム中フラグとし「1」にセットしているときはRT2ゲーム中を示す。ビット5をBB2内部中ゲーム中フラグとし「1」にセットしているときはBB2内部中ゲーム中を示し、ビット6をRB内部中ゲーム中フラグとし「1」にセットしているときはRB内部中ゲーム中を示す。どのビットも「1」がセットされずに「0」を示す場合は通常ゲーム中を示す。また、BB中RBゲーム中はビット0又はビット1とビット2とが同時に「1」にセットする。以下、BB1ゲーム中フラグとBB2ゲーム中フラグを区別す

10

20

30

40

50

る必要がない場合には、まとめて単にBBゲーム中フラグという。

#### 【0072】

<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。CPU101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。

#### 【0073】

<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CPU101は、メダル投入信号160又はベット操作指示信号111a~111c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11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(S100)。CPU101は、いずれかの信号を検知した場合は次に進み、開始操作指示信号112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(S101)。CPU101は、信号を検出した場合は、ベット操作を禁止する(S102)。具体的には、メダルブロック信号161によりメダルセクタ装置のソレノイドをOFFにし、メダルセ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10から投入された場合でもメダル受皿40に排出する。また、ベット操作指示信号111a~111cも受け付けないようにする。

#### 【0074】

次にCPU101は、0000Hから3FFFHの範囲で10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107を介してカウンタ値を取得し乱数値とする(S103)。次に各ゲーム種別フラグを参照して、当ゲームの種類に応じた賞抽選テーブルを選択する(S104)。CPU101は、選択し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の区分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、数値の範囲に属した区分に対応する賞の当選フラグをセットする(S105)。次にCPU101は、「RTゲーム進行数」、ゲーム種別フラグ及び当選フラグを参照し、それらのデータを、データ送出回路106に出力する。データ送出回路106は、「RTゲーム進行数」、ゲーム種別フラグ及び当選フラグのデータを表示制御基板100Bに送出する(S1051)。「RTゲーム進行数」、ゲーム種別及び当選フラグのデータは、表示制御基板100Bが演出表示を行うために利用するものである。次にステップS105で設定された当選フラグに基づき、停止リンクテーブル及び表示位置選択テーブルを選択する(S106)。停止リンクテーブル及び表示位置選択テーブルについての詳細は後述する。

#### 【0075】

スロットマシン1では、遊技者が短時間に多くの遊技メダルを消費することを防ぐために、1ゲームに要する経過時間を計測している。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、1分間に15ゲーム以上実行できないようにしている。具体的には、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(2050)に設定し直す。したがって、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の開始から4.1秒経過していない場合には、リールR1~R3は回転させ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(S107)。そして、CPU101は、リール駆動信号154a~154cにパルスを供給して、ステップモータを順次又は同時に駆動して、3つのリールを回転させる(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。

#### 【0076】

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移行させる。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

10

20

30

40

50

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(例として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。

【0077】

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、リールの回転開始から所定ステップ数経過後、又はリールの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、リールの回転開始から所定ステップ数経過後、又はリールの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。

【0078】

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、遊技者のストップボタンの操作があった場合には、ステップS106で選択した停止リンクテーブルに基づき、ストップボタンの操作タイミングで得られたリール上の図柄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。

【0079】

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ごとに設定した遊技価値を付与する。次にCPU101は、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、入賞したか、入賞しないで取りこぼしたかにかかわらずその当選フラグをクリアする。

【0080】

次にCPU101は、「RTゲーム進行数」に関する処理を行う(S113)。当処理では、「RTゲーム進行数」を計数するために減算を行い、実行中のゲームの種類がRT2ゲームであり、かつ、「RTゲーム進行数」が「3」(3ゲーム)になった場合は、RT2ゲームを終了させるべく、RT2ゲーム中フラグをクリアする。次にCPU101は、再遊技1賞又は再遊技2賞に入賞したかを判定し(S114)、いずれかの賞に入賞したと判定した場合には、自動ベット処理を行い(S100a)、ステップS101に戻る。一方、どちらの賞にも入賞していないと判定した場合には、ステップS102で行ったベット操作の禁止を解除し(S115)、続いて、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する。続いて、次のゲームの開始に備えるため、ステップS100へ戻る。

【0081】

10

20

30

40

50

## &lt; 5 - 2 : 賞抽選テーブル選択処理 &gt;

図9は、ステップS104の賞抽選テーブル選択処理で選択される賞抽選テーブルを用いた内部抽選の一例を示す説明図である。通常ゲーム中は、「区分1」、「区分2」、「区分3」、「区分4」、「区分5」、「区分6」、「区分7」、「区分8」又はハズレのいずれかを内部抽選で決定するための当選確率をそれぞれ「210/16384」、「600/16384」、「600/16384」、「200/16384」、「150/16384」、「125/16384」、「125/16384」、「2000/16384」、「12374/16384」と設定し、その抽選確率を示すデータを記憶した賞抽選テーブルTBL11を使用して内部抽選を行う。「区分1」は小役C賞、「区分2」は小役B賞、「区分3」は小役A賞、「区分4」はRB賞、「区分5」はBB2賞、「区分6（第1区分）」はBB1賞及び再遊技2賞、「区分7（第3区分）」は再遊技2賞、「区分8（第2区分）」は再遊技1賞に各々対応する。CPU101は内部抽選により決定された区分に対応した賞の当選フラグをセットする。したがって、通常ゲームでは、「区分6」が抽選により選択された場合は、BB1賞の当選フラグと再遊技2賞の当選フラグの両方がセットされる。但し、BB1内部中RT1ゲーム、BB2内部中ゲーム、及びRB内部中ゲームにおいては、抽選によって区分6が選択されても再遊技2賞の当選フラグのみがセットされ、BB1賞の当選フラグはセットされない。即ち、CPU101は、抽選により選択された区分及びゲームの種類に基づいて内部抽選情報を生成する。

## 【0082】

賞抽選テーブルTBL11は、テーブル格納アドレスADR11が示す賞抽選テーブルの先頭領域に、「区分1」の抽選区分データ「210」が記憶され、取得した乱数値が0~209の範囲に属している場合は小役C賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から02Hオフセットされた記憶領域には「区分2」の抽選区分データ「600」が記憶され、取得した乱数値が210~809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04Hオフセットされた記憶領域には「区分3」の抽選区分データ「600」が記憶され、取得した乱数値が810~1409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06Hオフセットした記憶領域には「区分4」の抽選区分データ「150」が記憶され、取得した乱数値が1410~1609の範囲に属している場合はRB賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から08Hオフセットした記憶領域には「区分5」の抽選区分データ「125」が記憶され、1610~1759の範囲に属している場合はBB2賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から0AHオフセットした記憶領域には「区分6」の抽選区分データ「125」が記憶され、取得した乱数値が1760~1884の範囲に属している場合はBB1賞及び再遊技2賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から0CHオフセットした記憶領域には「区分7」の抽選区分データ「125」が記憶され、取得した乱数値が1885~2009の範囲に属している場合は再遊技2賞に当選したことを示す。賞抽選テーブルの先頭から0EHオフセットした記憶領域には「区分8」の抽選区分データ「2000」が記憶され、取得した乱数値が2010~4009の範囲に属している場合は再遊技1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、取得した乱数値を「区分1」から「区分8」まで順次抽選区分データと比較判定し、いずれの範囲にも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TBL12~TBL17も抽選対象とする区分に含まれる賞や数値の幅が異なる以外は賞抽選テーブルTBL11と同じである。

## 【0083】

なお、内部抽選の結果は、図9(B)に示す当選フラグによって記憶する。当選フラグのビット0はBB1当選フラグを示し、ビット1はBB2当選フラグを示し、ビット2はRB当選フラグを示す。ビット8は再遊技1当選フラグを示し、ビット9は小役A当選フラグを示し、ビット10は小役B当選フラグを示し、ビット11は小役C当選フラグを示し、ビット12は再遊技2当選フラグを示す。フラグが「1」に設定されている場合に該当する賞の当選を示す。また、BB1~2当選フラグ及びRB当選フラグは、該当する賞

10

20

30

40

50



が内部抽選で当選したゲームで入賞できなかった場合は、入賞するまで次ゲームに当選フラグをセットしたまま持ち越す。前のゲームから持ち越したフラグがあるゲームで、内部抽選で他の賞に当選したときは、持ち越しフラグと新たに当選したフラグの両方のフラグをセットする。また、内部抽選の結果として、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1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。この場合には、8ビットのデータで256通りの状態を示すことができる。

#### 【0084】

図10は、ステップS104の賞抽選テーブル選択処理で選択される賞抽選テーブルと実行中のゲームの種類との関係を示す説明図である。通常ゲーム中はADR11が示す賞抽選テーブルTBL11を選択する。RT2ゲーム中はADR12が示す賞抽選テーブルTBL12を選択する。BB1内部中RT1ゲーム中はADR13が示す賞抽選テーブルTBL13を選択し、BB2内部中ゲーム中はADR14が示す賞抽選テーブルTBL14を選択し、RB内部中ゲーム中はADR15が示す賞抽選テーブルTBL15を選択する。BB1ゲーム中及びBB2ゲーム中はADR16が示す賞抽選テーブルTBL16を選択し、RBゲーム中はADR17が示す賞抽選テーブルTBL17を選択する。なお、通常ゲーム中に「区分6」が内部抽選で選択された場合には、BB1賞及び再遊技2賞の当選フラグを同時にセットする。

#### 【0085】

BB1内部中RT1ゲーム及びRT2ゲームは、再遊技1賞に当選する「区分8」の当選確率を「9000/16384」とし、通常ゲーム中の再遊技1賞の当選確率と比較して高確率に設定している。つまり、BB1内部中RT1ゲーム及びRT2ゲームにおいては、通常ゲームと比較して、再遊技1賞の当選確率が高確率となる一方、ハズレに区分される当選確率が低確率となる。また、BB1内部中RT1ゲーム中とRT2ゲーム中では、「区分4(RB賞)」、「区分5(BB2賞)」及び「区分6(BB1賞及び再遊技2賞)」を抽選対象とするか否かが異なる。

#### 【0086】

また、BB1内部中RT1ゲーム、BB2内部中ゲーム及びRB内部中ゲームにおいて、BB1賞及び再遊技2賞を含む「区分6」が内部抽選で選択された場合には、再遊技2賞の当選フラグのみをセットする。

#### 【0087】

また、BB1内部中RT1ゲームにおいて、複数ゲームに亘り「赤7役」が成立しないことにより、1ゲーム当たりで獲得できる遊技メダルの枚数の期待値(メダルを投入した数とメダルを払出した数との比を、1ゲーム当たりで平均化した数値)が100%を越えないようにする必要がある。そのため、各区分が選択される当選確率と、入賞したときに付与される遊技価値(図6)の配当を乗算し、それら全ての賞を加算した数値が、1ゲームあたりのメダルを投入した数を越えないように設定されている。なお、再遊技賞の配当は3枚とみなす。

#### 【0088】

具体的な1ゲーム当たりの獲得メダル数の期待値は次に示すとおりである。BB1内部中RT1ゲームの賞抽選テーブルTBL13において、当選確率は、投入する遊技メダルの枚数を3枚とすると、当選確率の分母は「16384」であるから、 $\{2 \text{ 枚 (小役C賞)} \times 210 \div 16384\} + \{15 \text{ 枚 (小役B賞)} \times 600 \div 16384\} + \{10 \text{ 枚 (小役A賞)} \times 600 \div 16384\} + \{3 \text{ 枚 (BB1賞と再遊技2賞)} \times 125 \div 16384\} + \{3 \text{ 枚 (再遊技2賞)} \times 125 \div 16384\} + \{3 \text{ 枚 (再遊技1賞)} \times 900 \div 16384\}$  2.6(枚)となる。ここで、小役C賞が複数の入賞ラインで同時に入賞したゲームを考慮して、小役C賞の配当を4枚としても2.7(枚)となり、3枚より少ない。したがって、BB1内部中RT1ゲームを継続すればするほど遊技者の所有する遊技メダルの枚数は減っていく。したがって、複数ゲームに亘り故意に「赤7役」が成立しない停止操作を試みることはせずに、「赤7役」が成立可能であるゲームでは、「

10

20

30

40

50

赤7役」の成立を狙って停止操作を試みるようになる。ただし、BB1内部中RT1ゲームでは、再遊技1賞に当選する当選確率が通常ゲームに比べ高確率である。したがって、通常ゲーム中に比べ、遊技者が所有する遊技メダルの枚数の減少は緩やかになる。

【0089】

BBゲーム中及びRBゲーム中は、小役C賞、小役B賞、小役A賞又はハズレのいずれかを内部抽選で決定するための当選確率をそれぞれ「210/16384」、「15573/16384」、「600/16384」及び「1/16384」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賞の当選確率を通常ゲーム中及び内部中ゲーム中の当選確率と比較して高確率とする。この実施形態におけるBBゲーム（又はRBゲーム）は、小役B賞のみ当選確率を高確率としたが、小役A賞～小役C賞を全ての当選確率を高確率としてもよい。また、小役A賞～小役C賞は通常ゲーム又は内部中ゲームと同一の当選確率としBBゲーム（又はRBゲーム）において専用の小役賞を設けてもよい。いずれにしても、BBゲーム中（又はRBゲーム中）は、通常ゲーム中及び内部中ゲーム中と比較して、小役賞の合成確率（複数の小役賞の当選確率の和）が上昇する。

10

【0090】

<5-3：当選フラグセット処理>

図11は、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。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S104で選択したゲームの種類に応じた賞抽選テーブルから、そのゲームに有効な当選フラグをセットする。同じ乱数値でもゲームの種類により賞抽選テーブルが異なればセットす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する当選フラグも異なる。また、前ゲームから持ち越しした当選フラグがある場合には、持ち越しした当選フラグと当ゲームで取得した乱数値からセットする当選フラグとを合わせてセットする。また、1ゲームにおいて、一つの区分を選択することで、複数の当選フラグをセットする場合がある。

20

【0091】

まずCPU101は、「区分1」に決定したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分1」の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し（S105a）、属していると判定した場合は、小役C当選フラグをセットする（S105a1）。

【0092】

次にCPU101は、「区分2」に決定したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分2」の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し（S105b）、属していると判定した場合は、小役B当選フラグをセットする（S105b1）。

30

【0093】

次にCPU101は、「区分3」に決定したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分3」の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し（S105c）、属していると判定した場合は、小役A当選フラグをセットする（S105c1）。

【0094】

次にCPU101は、「区分4」に決定したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分4」の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し（S105d）、属していると判定した場合は、RB当選フラグをセットする（S105d1）。なお、各内部中ゲーム、BBゲーム及びRBゲームでは、「区分4」の抽選区分データは「0」であり内部抽選の抽選対象に含めない。

40

【0095】

次にCPU101は、「区分5」に決定したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分5」の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し（S105e）、属していると判定した場合は、BB2当選フラグをセットする（S105e1）。なお、各内部中ゲーム、BBゲーム及びRBゲームでは、「区分5」の抽選区分データは「0」であり内部抽選の抽選対象に含めない。

【0096】

50

次にCPU101は、「区分6」に決定したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分6」の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し(S105f)、属していると判定した場合は、内部中であるか否かを判定する(S105f1)。ここで、内部中とは、BB1内部中RT1ゲーム中、BB2内部中ゲーム中及びRB内部中ゲーム中のいずれかである。内部中でないと判定した場合は、BB1当選フラグ及び再遊技2当選フラグをセットする(S105f2)。一方、内部中であると判定した場合には、ステップS105g1に進み、再遊技2当選フラグをセットする。なお、BBゲーム及びRBゲームでは、「区分6」の抽選区分データは「0」であり内部抽選の抽選対象に含めない。しかしながら、各内部中ゲームでは「区分6」の抽選区分データは図10に示すように「125」であり、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分6」の抽選区分データに属している」と判定した場合には、再遊技2賞の当選フラグのみセットする。

10

## 【0097】

次にCPU101は、「区分7」に決定したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分7」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、再遊技2当選フラグをセットする(S105g1)。なお、BBゲーム及びRBゲームでは「区分7」の抽選区分データは「0」であり内部抽選の抽選対象に含めない。

## 【0098】

次にCPU101は、「区分8」に決定したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分8」の抽選区分データが示す範囲に属するか否かで判定し(S105h)、属していると判定した場合は、再遊技1当選フラグをセットする(S105h1)。なお、BBゲーム及びRBゲームでは「区分8」の抽選区分データは「0」であり抽選対象に含めない。その後、当処理を終了する。

20

## 【0099】

<5-4: 停止リンクテーブル及び表示位置選択テーブルの選択処理>

図12及び図13は、ステップS106の停止リンクテーブル及び表示位置選択テーブルの選択処理の内容を示すフローチャートである。当処理では、ステップS105で設定した当選フラグに基づいて、停止制御で使用する停止リンクテーブルTBL21~TBL29、及び、表示位置選択テーブルTBL41~TBL59を選択し、停止操作順序に従って表示位置を特定する停止データテーブルを順次選択しながら停止表示を行う。

30

## 【0100】

図14及び図15は、停止リンクテーブルのデータ構造を示す説明図である。停止リンクテーブルは一つ又は複数の賞ごとに分類されている。図14(A)は再遊技1用の「停止リンクテーブルTBL21」を示し、図14(B)は再遊技2用停止リンクテーブルTBL28を示し、図14(C)は小役B用停止リンクテーブルTBL23を示し、図14(D)はBB1用停止リンクテーブルTBL27を示す。図15(A)は、BB1と小役A用停止リンクテーブルTBL27Aを示し、図15(B)は、BB1と小役B用停止リンクテーブルTBL27を示し、図15(C)は、BB1と小役C用停止リンクテーブルTBL27Cを示す。そして、停止リンクテーブルTBL21~TBL29は、最初に停止操作されたリールにより、データ群が(a)第1停止操作が左リールR1、(b)第1停止操作が中リールR2、(c)第1停止操作が右リールR3、の3つ区分され、さらに賞を構成する図柄を上段・中段・下段の表示位置のいずれかに表示するかで区分されている。

40

## 【0101】

図14(A)に示す再遊技1用停止リンクテーブルTBL21を用いてテーブルの構造を説明する。再遊技1賞に当選したゲームでは、第1停止操作が左リールR1のときTBL21の(a)のデータ群を選択し、第1停止操作が中リールR2のとき、TBL21の(b)のデータ群を選択し、第1停止操作が右リールR3であったとき、TBL21の(c)のデータ群を選択する。

## 【0102】

50

次に再遊技 1 賞に係る役を構成する「プラム」図柄を上段、中段又は下段のいずれかの表示位置に表示するかで、最初の左リール R 1 に用いる停止データテーブルを選択する。ここで「プラム」図柄をどの表示位置に表示するかは、遊技者の停止操作タイミングに応じた図柄位置に対応させ、上段、中段又は下段のいずれかの表示位置をあらかじめ設定しておく方法、遊技者の停止操作タイミングに応じた図柄位置ごとに、上段、中段又は下段のいずれかの表示位置で「プラム」図柄を表示すべきかを判断し、複数の表示位置の候補がある場合には抽選により決定する方法などがある。入賞ラインが 1 ライン ( L 1 ライン ) で行われるゲームの場合には中段の表示位置に決定する。

#### 【 0 1 0 3 】

例として第 1 停止操作で左リール R 1 が選択され、 T B L 2 1 の ( a ) のデータ群が選択した場合で、「プラム」図柄を左リール R 1 の上段表示位置に表示するときには停止データテーブル T B L 1 0 2 を選択し、中段表示位置に表示するときには停止データテーブル T B L 1 0 1 を選択し、下段表示位置に表示するときには停止データテーブル T B L 1 0 3 を選択する。ここで、停止データテーブル T B L 1 0 3 を選択して「プラム」図柄を下段表示位置に表示する場合で説明すると、左リール R 1 の下段表示位置が入賞ラインに含まれる L 3 ラインと L 5 ラインとが候補となるので、第 2 停止操作で、中リール R 2 が選択された場合には、下段表示位置に表示する停止データテーブル T B L 2 0 3 か、中段表示位置に表示する停止データテーブル T B L 2 0 1 のどちらかが選択の候補となる。一方、第 2 停止操作で右リール R 3 が選択された場合には、下段表示位置に表示する停止データテーブル T B L 3 0 3 か、上段表示位置に表示する停止データテーブル T B L 3 0 2 のどちらかが選択の候補となる。これら複数の選択候補がある場合には、左リール R 1 のときと同様に抽選等で選択する。ここで停止データテーブル T B L 2 0 1 を選択して「プラム」図柄を中リール R 2 の中段表示位置に表示した場合で説明すると、第 3 停止操作では残りの右リール R 3 の上段表示位置となる停止データテーブル T B L 3 0 2 を選択し、入賞ライン L 5 上に「プラム役」を表示する。

#### 【 0 1 0 4 】

第 1 停止操作で中リール R 2 が選択され T B L 2 1 の ( b ) のデータ群を選択した場合は、「プラム」図柄を中段表示位置に表示する T B L 2 0 1 又は下段表示位置に表示する T B L 2 0 3 が選択できるが、上段表示位置に表示する T B L 2 0 2 は選択できない。左リール R 1 において「チェリー」図柄と「プラム」図柄を同時に表示することを防止するため、左リール R 1 で「プラム」図柄を上段又は下段の表示位置に表示してしまうと、下段又は上段の表示位置に「チェリー」図柄が表示される可能性があるため、左リール R 1 の上段又は下段の表示位置を含む入賞ラインを選択できないからである。第 1 停止操作で中リール R 2 の T B L 2 0 1 を選択した場合は、第 2 停止操作で、左リール R 1 が選択された場合には T B L 1 0 3 を選択し、第 3 停止操作で、右リール R 3 の T B L 3 0 2 を選択する。この結果、入賞ライン L 5 上に「プラム役」を表示する。

#### 【 0 1 0 5 】

同様の理由で、第 1 停止操作で右リール R 3 が選択され T B L 2 1 の ( c ) のデータ群を選択した場合は、「プラム」図柄を上段表示位置に表示する T B L 3 0 2 又は下段表示位置に表示する T B L 3 0 3 が選択できるが、中段表示位置に表示する T B L 3 0 1 は選択できない。第 1 停止操作で T B L 3 0 2 又は T B L 3 0 3 のいずれを選択した場合も、第 2 停止操作で、左リール R 1 が選択された場合には T B L 1 0 3 を選択し、第 1 停止で T B L 3 0 3 を選択した場合は、第 3 停止操作で T B L 2 0 3 を選択する。この結果、入賞ライン L 3 上に「プラム役」を表示する。

#### 【 0 1 0 6 】

図 1 4 ( B ) に示す再遊技 2 用停止リンクテーブル T B L 2 8 では、 T B L 2 8 の ( a ) のデータ群を選択した場合は、入賞ライン L 3、 L 4 又は L 5 のいずれかに「ベルプラム役」を表示する。一方、 T B L 2 8 の ( b ) 又は T B L 2 8 の ( c ) のデータ群を選択した場合は、左リール R 1 において「チェリー」図柄と「ベル」図柄を同時に表示することを防止する理由で、入賞ライン L 2 又は L 4 上のみ「ベルプラム役」を表示する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 0 7 】

図 1 4 ( C ) に示す「小役 B 用停止リンクテーブル T B L 2 3」では、T B L 2 3 の ( a ) のデータ群を選択した場合は、入賞ライン L 3、L 4 又は L 5 のいずれかに「ベル役」を表示することができる。一方、T B L 2 3 の ( b ) 又は T B L 2 3 の ( c ) のデータ群を選択した場合は、左リール R 1 において「チェリー」図柄と「ベル」図柄を同時に表示することを防止する理由で、入賞ライン L 2 又は L 4 上のみ「ベル役」を表示する。

## 【 0 1 0 8 】

図 1 4 ( D ) に示す B B 1 用停止リンクテーブル T B L 2 7 では、T B L 2 7 の ( a )、T B L 2 7 の ( b ) 又は T B L 2 7 の ( c ) のうち、いずれのデータ群が選択されても、遊技者の停止操作タイミングに応じていずれかの入賞ライン L 1 ~ L 5 に「赤 7 役」を表示する。

10

## 【 0 1 0 9 】

図 1 5 ( A ) に示す、B B 1 と小役 A 用停止リンクテーブル T B L 2 7 A では、T B L 2 7 A の ( a )、T B L 2 7 A の ( b ) 又は T B L 2 7 A の ( c ) のうち、いずれのデータ群が選択されても、遊技者の停止操作タイミングに応じていずれかの入賞ライン L 1 ~ L 5 に「赤 7 役」を表示する。また、この停止データテーブルでは、第 1 停止のときに、「赤 7」図柄及び「スイカ」図柄の両方とも入賞ライン上に停止表示可能であり、その場合には、遊技者の停止操作タイミングに応じていずれかの入賞ライン L 1 ~ L 5 に「スイカ役」を表示することも可能である。

## 【 0 1 1 0 】

20

図 1 5 ( B ) に示す、B B 1 と小役 B 用停止リンクテーブル T B L 2 7 B では、T B L 2 7 B の ( a )、T B L 2 7 B の ( b ) 又は T B L 2 7 B の ( c ) のデータ群が選択されても、遊技者の停止操作タイミングに応じていずれかの入賞ライン L 1 ~ L 5 に「赤 7 役」を表示する。また、この停止データテーブルでは、第 1 停止のときに、「赤 7」図柄及び「ベル」図柄の両方とも入賞ライン上に停止表示可能であり、その場合には、遊技者の停止操作タイミングに応じていずれかの入賞ライン L 1 ~ L 5 に「ベル役」を表示することも可能である。

## 【 0 1 1 1 】

図 1 5 ( C ) に示す、B B 1 と小役 C 用停止リンクテーブル T B L 2 7 C では、T B L 2 7 C の ( a )、T B L 2 7 C の ( b ) 又は T B L 2 7 C の ( c ) のデータ群が選択されても、遊技者の停止操作タイミングに応じていずれかの入賞ライン L 1 ~ L 5 に「赤 7 役」を表示する。また、小役 C 賞に入賞となる「チェリー役」は、左リール R 1 の「チェリー」図柄が入賞ライン L 1 ~ L 5 のいずれかに停止表示することで成立するが、左リール R 1 の「赤 7」図柄と「チェリー」図柄は、両方が同時に入賞ライン上に停止表示しないように、2 コマ間隔以上空けて配置されている。したがって、この停止データテーブルでは、B B 1 賞又は小役 C 賞のいずれかに入賞可能である。

30

## 【 0 1 1 2 】

このように停止リンクテーブルは、停止操作の操作順序と上段、中段又は下段の表示位置に応じて選択すべき停止データテーブルを示すテーブル番号又はテーブルを記憶したアドレス等を記憶したものである。なお、複数の停止データテーブルを記憶した停止データテーブル群 T B L 3 1 の一例として図 1 6 に示すように、各リール R 1 ~ R 3、並びに各賞及びハズレに応じた停止データテーブル T B L 1 0 1 ~ T B L 1 9 9、T B L 1 A 1 ~ T B L 1 J 3、T B L 2 0 1 ~ T B L 2 9 9、T B L 2 A 1 ~ T B L 2 J 3、T B L 3 0 1 ~ T B L 3 9 9 及び T B L 3 A 1 ~ T B L 3 A 3 で構成されている。なお、本実施形態における停止データテーブル群 T B L 3 1 は一つ又は複数の賞、あるいはハズレに応じて区分したものとしたが、必ずしもそのように区分する必要もなく、また、同じ停止データテーブルである場合には、賞が異なっても兼用して使用することも可能である。

40

## 【 0 1 1 3 】

図 1 7 は、表示位置選択テーブルのデータ構造を示す説明図である。表示位置選択テーブル T B L 4 1 ~ T B L 4 9 は、一つ又は複数の賞に応じて分類されている。表示位置選

50

択テーブルでは、第1停止で一つ又は複数の賞のうちいずれかに応じた図柄を停止操作に応じて上段、中段又は下段の表示位置に表示するためのいずれの停止データテーブルを選択するかを定めた表示位置データテーブルTBL411~TBL493をリールR1~R3について定めている。BB1用、BB2用及びRB用の表示位置選択テーブルには、各内部中ゲーム、かつ、小役賞に当選したゲームにおいて、開始賞又は小役賞のいずれかに入賞可能となるテーブルTBL41A~TBL41C、TBL42A~TBL42C及びTBL43A~TBL43Cが含まれる。

【0114】

図18は、表示位置データテーブルのデータ構造を示す説明図である。図18(A)は、再遊技1用表示位置データTBL441のデータ構造である。TBL441は、左リールR1の図柄番号PNに応じて、図14(A)の再遊技1用停止リンクテーブルTBL21の押下種類「左」のデータ群から、いずれのデータを選択可能であることを設定したものである。ここで、スロットマシン1では、停止操作指示信号113a~113cを検出したタイミングで中段表示位置を基準位置として、その基準位置に対応するリール上の図柄位置を示す図柄番号PNを取得して停止操作図柄番号とする。例として、停止操作図柄番号として図柄番号PNが「4」である場合は、表示位置が中段又は下段となる停止データテーブルを選択可能であるように定めている。

10

【0115】

図18(B)は、BB1と小役B用表示位置データTBL417のデータ構造である。TBL417は、BB1内部中RT1ゲームにおいて、かつ、小役B賞に当選したゲームで選択される表示位置データであり、左リールR1の図柄番号PNに応じて、二種類の停止リンクテーブルのデータ群から停止データテーブルを選択可能であるように定めている。それらの停止リンクテーブルは、図14(C)の小役B用停止リンクテーブルTBL23、及び図15(B)のBB1と小役B用停止リンクテーブルTBL27Bである。例として、停止操作図柄番号として図柄番号PNが「4」である場合は、小役B用停止リンクテーブルTBL23の押下種類「左」のデータ群から、表示位置が上段となる「停止データテーブル」を選択する。一方、この停止操作図柄番号において、BB1と小役B用停止リンクテーブルTBL27Bのデータ群からは、「停止データテーブル」を選択しない。これは、BB1賞の「赤7」図柄を引き込みできない停止操作図柄番号である位置で停止操作を検知したので、「ベル」図柄を引き込む停止データテーブルを選択し、かつ、小役B用停止リンクテーブルTBL23を選択するようにしているためである。

20

30

【0116】

その結果、この後の第2停止において、「赤7」図柄を引き込まず、「ベル」図柄を優先して引き込むことができる。例として、図3の中リールR2で、図柄番号が「9」の「赤7」図柄と、図柄番号が「7」の「ベル」図柄が、第2停止のときに、停止操作図柄番号から4コマの範囲にあった場合には、第1停止で「ベル」図柄を表示した入賞ライン上に、図柄番号が「7」の「ベル」図柄を表示する。内部中ゲームにおいて、かつ、小役賞に当選したゲームにおいて選択される表示位置データテーブルはTBL417と同様に、開始賞又は小役賞のいずれかに入賞可能であり、第1停止のときに、開始賞の役を構成する図柄を引き込みできない停止操作図柄番号である位置で停止操作を検知した場合には、小役賞のみに入賞可能である停止リンクテーブルのデータ群から、停止データテーブルを選択する。

40

【0117】

説明を図12~図13に戻す。まずCPU101は、再遊技1当選フラグがセットされているか否かを判定し(S106a)、セットされていると判定した場合は、再遊技1用停止リンクテーブルTBL21、及び再遊技1用表示位置選択テーブルTBL44を選択し(S106a1)、当処理を終了する。またCPU101は、再遊技2当選フラグがセットされているか否かを判定し(S106b)、セットがされていると判定した場合は、さらに、再遊技2用停止リンクテーブルTBL28、及び再遊技2用表示位置選択テーブルTBL48を選択し(S106a1)、当処理を終了する。ここで、図11のステップ

50

S 1 0 5 f 2において、B B 1 当選フラグ及び再遊技 2 当選フラグをセットした場合、及び、図 1 1 のステップ S 1 0 5 g 1 において再遊技 2 当選フラグをセットした場合は、両方とも同一の、再遊技 2 用停止リンクテーブル T B L 2 8、及び再遊技 2 用表示位置選択テーブル T B L 4 8 を選択する。すなわち、B B 1 賞と再遊技 2 賞が当選したゲームと、再遊技 2 賞のみが当選したゲームでは、同一の停止制御が行われることになる。したがって、遊技者がリールの可変表示が停止する過程を観察しても、B B 1 賞に当選しているか否かを識別することはできない。

【 0 1 1 8 】

また C P U 1 0 1 は、R B 当選フラグがセットされていると判定した場合は ( S 1 0 6 c )、小役 A 当選フラグがセットされているか判定し ( S 1 0 6 c 1 )、さらに、小役 A 当選フラグもセットされていると判定した場合は、小役 A 用停止リンクテーブル T B L 2 4、R B と小役 A 用停止リンクテーブル T B L 2 5 A、及び R B と小役 A 用表示位置選択テーブル T B L 4 3 A を選択し ( S 1 0 6 c 2 )、当処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 6 c 1 において小役 A 当選フラグがセットされていないと判定した場合は、小役 B 当選フラグがセットされているか判定し ( S 1 0 6 c 3 )、さらに、小役 B 当選フラグもセットされていると判定した場合は、小役 B 用停止リンクテーブル T B L 2 3、R B と小役 A 用停止リンクテーブル T B L 2 5 B、及び R B と小役 A 用表示位置選択テーブル T B L 4 3 B を選択し ( S 1 0 6 c 2 )、当処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 6 c 3 において小役 B 当選フラグがセットされていないと判定した場合は、小役 C 当選フラグがセットされているか判定し ( S 1 0 6 c 5 )、さらに、小役 C 当選フラグもセットされていると判定した場合は、小役 C 用停止リンクテーブル T B L 2 2、R B と小役 C 用停止リンクテーブル T B L 2 5 C、及び R B と小役 C 用表示位置選択テーブル T B L 4 3 C を選択し ( S 1 0 6 c 6 )、当処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 6 c 3 において小役 C 当選フラグがセットされていないと判定した場合は、R B 用停止リンクテーブル T B L 2 5、及び R B 用表示位置選択テーブル T B L 4 3 を選択し ( S 1 0 6 c 7 )、当処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

ここで、R B 当選フラグ及び小役 A ~ 小役 C のいずれかの当選フラグがセットされているゲームにおいて、二つの停止リンクテーブルを選択するのは、そのゲームが、内部中ゲーム、かつ、小役賞に当選したゲームに該当するので、そのときに選択する「表示位置選択テーブル」により、いずれの停止リンクテーブルも選択可能にするためである。

【 0 1 2 0 】

また C P U 1 0 1 は、B B 2 当選フラグがセットされていると判定した場合は ( S 1 0 6 d )、小役 A 当選フラグがセットされているか判定し ( S 1 0 6 d 1 )、さらに、小役 A 当選フラグもセットされていると判定した場合は、小役 A 用停止リンクテーブル T B L 2 4、B B 2 と小役 A 用停止リンクテーブル T B L 2 6 A、及び B B 2 と小役 A 用表示位置選択テーブル T B L 4 2 A を選択し ( S 1 0 6 d 2 )、当処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 6 d 1 において小役 A 当選フラグがセットされていないと判定した場合は、小役 B 当選フラグがセットされているか判定し ( S 1 0 6 d 3 )、さらに、小役 B 当選フラグもセットされていると判定した場合は、小役 B 用停止リンクテーブル T B L 2 3、B B 2 と小役 A 用停止リンクテーブル T B L 2 6 B、及び B B 2 と小役 A 用表示位置選択テーブル T B L 4 2 B を選択し ( S 1 0 6 d 2 )、当処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 6 d 3 において小役 B 当選フラグがセットされていないと判定した場合は、小役 C 当選フラグがセットされているか判定し ( S 1 0 6 d 5 )、さらに、小役 C 当選フラグもセットされていると判定した場合は、小役 C 用停止リンクテーブル T B L 2 2、B B 2 と小役 C 用停止リンクテーブル T B L 2 6 C、及び B B 2 と小役 C 用表示位置選択テーブル T B L 4 2 C を選択し ( S 1 0 6 d 6 )、当処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 6 d 3 において小役 C 当選フラグがセットされていないと判定した場合は、B B 2 用停止リンクテーブル T B L 2 6、及び B B 2 用表示位置選択テーブル T B L 4 2 を選択し ( S 1 0 6 d 7 )、当処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 2 1 】

ここで、B B 2 当選フラグ及び小役 A ~ 小役 C のいずれかの当選フラグがセットされているゲームにおいて、二つの停止リンクテーブルを選択するのは、そのゲームが、内部中ゲーム、かつ、小役賞に当選したゲームに該当するので、そのときに選択する表示位置選択テーブルにより、いずれの停止リンクテーブルも選択可能にするためである。

## 【 0 1 2 2 】

また C P U 1 0 1 は、B B 1 当選フラグがセットされていると判定した場合は ( S 1 0 6 e )、小役 A 当選フラグがセットされているか判定し ( S 1 0 6 e 1 )、さらに、小役 A 当選フラグもセットされていると判定した場合は、小役 A 用停止リンクテーブル T B L 2 4、B B 1 と小役 A 用停止リンクテーブル T B L 2 7 A、及び B B 1 と小役 A 用表示位置選択テーブル T B L 4 1 A を選択し ( S 1 0 6 e 2 )、当処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 6 e 1 において小役 A 当選フラグがセットされていないと判定した場合は、小役 B 当選フラグがセットされているか判定し ( S 1 0 6 e 3 )、さらに、小役 B 当選フラグもセットされていると判定した場合は、小役 B 用停止リンクテーブル T B L 2 3、B B 1 と小役 A 用停止リンクテーブル T B L 2 7 B、及び B B 1 と小役 A 用表示位置選択テーブル T B L 4 1 B を選択し ( S 1 0 6 e 2 )、当処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 6 e 3 において小役 B 当選フラグがセットされていないと判定した場合は、小役 C 当選フラグがセットされているか判定し ( S 1 0 6 e 5 )、さらに、小役 C 当選フラグもセットされていると判定した場合は、小役 C 用停止リンクテーブル T B L 2 2、B B 1 と小役 C 用停止リンクテーブル T B L 2 7 C、及び B B 1 と小役 C 用表示位置選択テーブル T B L 4 1 C を選択し ( S 1 0 6 e 6 )、当処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 6 e 3 において小役 C 当選フラグがセットされていないと判定した場合は、B B 1 用停止リンクテーブル T B L 2 7、及び B B 1 用表示位置選択テーブル T B L 4 1 を選択し ( S 1 0 6 e 7 )、当処理を終了する。

## 【 0 1 2 3 】

ここで、B B 1 当選フラグ及び小役 A ~ 小役 C のいずれかの当選フラグがセットされているゲームにおいて、二つの停止リンクテーブルを選択する。それは、そのゲームが、内部中ゲーム、かつ、小役賞に当選したゲームに該当するので、そのときに選択する表示位置選択テーブルにより、いずれの停止リンクテーブルも選択可能にするためである。

## 【 0 1 2 4 】

また C P U 1 0 1 は、小役 A 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、さらに、小役 A 用停止リンクテーブル T B L 2 4、及び小役 A 用表示位置選択テーブル T B L 4 5 を選択し ( S 1 0 6 f 1 )、当処理を終了する。C P U 1 0 1 は、小役 B 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 g )、セットされていると判定した場合は、さらに、小役 B 用停止リンクテーブル T B L 2 3、及び小役 B 用表示位置選択テーブル T B L 4 6 を選択し ( S 1 0 6 f 1 )、当処理を終了する。C P U 1 0 1 は、小役 C 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 h )、セットされていると判定した場合は、さらに、小役 C 用停止リンクテーブル T B L 2 2、及び小役 C 用表示位置選択テーブル T B L 4 7 を選択し ( S 1 0 6 h 1 )、当処理を終了する。C P U 1 0 1 は、いずれの当選フラグもセットされていない場合には、ハズレ用停止リンクテーブル T B L 2 9、及びハズレ用表示位置選択テーブル T B L 4 9 を選択し、当処理を終了する。

## 【 0 1 2 5 】

各賞を図 6 に示すように開始賞・小役賞・再遊技賞・開始と再遊技賞の 4 つの種類で分類した場合で、異なる種類の当選フラグと一緒にセットされているとき ( 例として B B 1 当選フラグと再遊技 2 当選フラグ ) に、当処理における当選フラグの判定順序が、どの当選フラグを優先するかを順序付けている。スロットマシン 1 では、判定順序として再遊技当選フラグ、開始当選フラグ、小役当選フラグの順序としている。異なる種類の当選フラグと一緒にセットされるゲームとは、B B 1 内部中 R T 1 ゲーム、B B 2 内部中ゲーム、B B 2 内部中ゲーム及び B B 1 賞と再遊技 2 賞に当選した通常ゲームである。



## 【 0 1 2 6 】

図 1 9 は、右リール R 3 の停止に用いる停止データテーブルのデータ構造を示す説明図である。図 1 9 ( A ) は右リール帯の図柄配列を示し、図 1 9 ( B )、( C )、( D ) はそれぞれ、中段表示位置に図柄を表示する、再遊技 1 用停止データテーブル T B L 3 0 1、小役 B 用停止データテーブル T B L 3 2 1、及び B B 1 用の停止データテーブル T B L 3 6 1 を示す。スロットマシン 1 では、停止操作指示信号 1 1 3 a ~ 1 1 3 c を検出したタイミングで中段表示位置を基準位置として、その基準位置に対応するリール上の図柄位置を示す図柄番号 P N を取得して停止操作図柄番号とする。停止データテーブルは、取得した停止操作図柄番号が示す図柄位置から何コマ先の図柄位置までリールの回転を進めて停止することを指示する「 0 」 ~ 「 4 」までの進みコマ数を記憶している。「 0 」であれば停止操作図柄番号が示す図柄位置で停止することを意味し、「 4 」であれば停止操作図柄番号が示す図柄位置から 4 コマ図柄先の図柄位置で停止することを意味する。その結果、進みコマ数で指定された図柄位置に対応する図柄を基準位置とした中段表示位置に表示することができる。つまり、停止操作指示信号 1 1 3 a ~ 1 1 3 c を検出したタイミングで取得した停止操作図柄番号に対応づけられた進みコマ数を停止データテーブルから得る。なお、停止データテーブルはどこの図柄位置まで進めてリールを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、停止する図柄番号 P N を記憶するようにしてもよい。

10

## 【 0 1 2 7 】

再遊技 1 用停止データテーブル T B L 3 0 1 は、取得した停止操作図柄番号がどの番号であっても、中段表示位置に「プラム」図柄を表示することができる停止データとなっている。また小役 B 用の停止データテーブル T B L 3 2 1 でも、取得した停止操作図柄番号がどの番号であっても、中段表示位置に「ベル」図柄を表示することができる停止データとなっている。「プラム」図柄及び「ベル」図柄を、図 1 9 ( A ) に示すように、2 1 図柄のうち 5 個を 4 コマ間隔以内に配置しているため、「プラム」図柄及び「ベル」図柄を必ず所定の表示位置に表示することができる 1 0 0 % 引き込み可能図柄となっている。

20

## 【 0 1 2 8 】

一方、B B 1 用停止データテーブル T B L 3 6 1 は、取得した停止操作図柄番号が当選引き込み範囲を示す「 6 」 ~ 「 1 0 」の 5 箇所でのみ「赤 7 」図柄を中段表示位置に表示することができる停止データとなっている。取得した停止操作図柄番号が「 1 4 」 ~ 「 1 8 」又は「 1 9 」 ~ 「 2 1 」及び「 1 」であった場合は「白 7 」図柄を中段表示位置に表示し、取得した停止操作図柄番号が「 2 」 ~ 「 5 」であった場合は「 B A R 」図柄を中段表示位置に表示し、それ以外であった場合は「チェリー」図柄を中段表示位置に表示する。

30

## 【 0 1 2 9 】

遊技者の停止操作タイミングで取得した停止操作図柄番号が「 6 」であった場合で例示すると、再遊技 1 用停止データテーブル T B L 3 0 1 を選択している場合は、進みコマ数「 2 」を取得し、停止操作図柄番号の示す図柄位置から 2 コマ進めて右リール R 3 を停止し、図柄番号 P N = 8 の「プラム」図柄を中段表示位置に表示する。小役 B 用停止データテーブル T B L 3 2 1 を選択している場合は、進みコマ数「 0 」を取得し、停止操作図柄番号の示す図柄位置からコマ進めないで右リール R 3 を停止し、図柄番号 P N = 6 の「ベル」図柄を中段表示位置に表示する。B B 1 用停止データテーブル T B L 3 6 1 を選択している場合は、進みコマ数「 4 」を取得し、停止操作図柄番号の示す図柄位置から 4 コマ進めて右リール R 3 を停止し、図柄番号 P N = 1 0 の「赤 7 」図柄を中段に表示する。このように選択する停止データテーブルにより、取得した停止操作図柄番号が同じであっても中段表示位置に表示する図柄が異なる。

40

## 【 0 1 3 0 】

< 5 - 5 : リール停止処理 >

図 2 0 ~ 図 2 1 は、ステップ S 1 0 9 のリール停止処理の内容を示すフローチャートである。当処理は、表示位置選択テーブルから押下された停止ボタン番号と、停止操作図柄

50

番号に応じて、停止リンクデータテーブルを選択し、その停止リンクデータテーブルに設定した停止データテーブル群の、停止データテーブルにしたがってリールを停止する操作停止制御処理、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に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す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停止制御処理によって当該リールが停止されるように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。

#### 【0131】

まずCPU101は、残り時間を示すタイマ値を参照して基準時点から自動停止時間が経過したか否かと(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)。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。

10

#### 【0132】

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「1」~「3」を取得する。また、停止操作指示信号113a~113cを検出したタイミングで停止操作図柄番号を取得する(S109c)。

20

#### 【0133】

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」と図柄番号を取得し(S109c1)、ステップS109dに移行する。

#### 【0134】

次にCPU101は、ステップS106の停止リンクテーブル選択処理で選択された当選フラグに基づいた停止リンクテーブルの中から停止ボタン番号から使用可能な「停止リンクテーブル」のデータ群を限定する(S109d)。具体的には、ステップS106で選択した停止リンクテーブルにおいて、取得した停止ボタン番号から左リールR1用の停止リンクテーブル(a)、中リールR2用の停止リンクテーブル(b)又は右リールR3用の停止リンクテーブル(c)からどのデータ群を使用するかを限定し、続いて、同ステップS106で選択した、表示位置選択テーブルと、取得した停止ボタン番号と停止操作図柄番号に基づき、データ群から選択可能な表示位置が上段、中段及び下段から限定される。ここで、CPU101が、ステップS106で二つの停止リンクテーブルを選択していたゲームにおいては、表示位置選択テーブルと、取得した停止ボタン番号に応じて、停止リンクテーブルを一つに限定する。

30

#### 【0135】

次にCPU101は、左リールR1の場合、上段の表示位置に表示可能であれば入賞ラインL2又はL4、中段の表示位置に表示可能であれば入賞ラインL1、下段の表示位置に表示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、上段の表示位置に表示可能であれば入賞ラインL2、中段の表示位置に表示可能であれば入賞ラインL1、L4又はL5、下段の表示位置に表示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、上段の表示位置に表示可能であれば入賞ラインL2又はL5、中段の表示位置に表示可能であれば入賞ラインL1、下段の表示位置に表示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。複数の段の表示位置に表示可能であれば、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テーブルを抽選等により1つを選択する(S109f)。

40

#### 【0136】

次にCPU101は、選択した停止データテーブルを参照して、取得した停止操作図柄番号に応じた進みコマ数を取得し(S109g)、停止操作のあったリールを進みコマ数に基づいて回転を進めて停止させる(S109h)。

50

## 【 0 1 3 7 】

次にCPU101は、残り時間を示すタイマ値を参照して、基準時点から自動停止時間が経過したか否かと(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)。

## 【 0 1 3 8 】

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「1」~「3」を取得する。また、停止操作指示信号113a~113cを検出したタイミングで停止操作図柄番号を取得する(S109m)。

10

## 【 0 1 3 9 】

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、例として中リール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、例として右リール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。

## 【 0 1 4 0 】

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テーブルを決定する(S109p)。続いてCPU101は、選択した停止データテーブルを参照して、取得した停止操作図柄番号に応じた進みコマ数を取得し(S109q)、停止操作のあったリールを進みコマ数に基づいて回転を進めて停止させる(S109r)。

20

## 【 0 1 4 1 】

次にCPU101は、残り時間を示すタイマ値を参照して基準時点から自動停止時間が経過したか否かと(S109s)、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113a~113cに基づいて判定する(S109t)。

## 【 0 1 4 2 】

ステップS109t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、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113a~113cからストップボタンの種別を示す停止ボタン番号「1」~「3」を取得する。また、また、停止操作指示信号113a~113cを検出したタイミングで停止操作図柄番号を取得する(S109u)。

30

## 【 0 1 4 3 】

一方、ステップS109s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図柄番号を取得する(S109u1)。次にCPU101は、内部抽選の結果がハズレであったか、又は100%入賞が可能な賞であるか否かを判定する。ここで、内部抽選でハズレとなった、又は100%入賞が可能な賞であると判定されると、処理はステップS109wに移行する。

40

## 【 0 1 4 4 】

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テーブルを決定する。続いてCPU101は、選択した停止データテーブルを参照して、取得した停止操作図柄番号に応じた進みコマ数を取得し(S109x)、停止操作のあったリールを、進みコマ数に基づいて回転を進めて停止させ(S109y)、当処理を終了する。一方、ステップS109zにおいて、内部抽選でハズレではない100%入賞が可能でない賞と判定されると、CPU101は、自動停止フラグをONにセットするとともに未だ停止していないリールを特定し(S109z1)、自動停止処理を開始する(S109z2)。

50

## 【 0 1 4 5 】

図 2 2 は、再遊技 1 当選フラグをセットしたゲームで、左リール 中リール 右リールの停止操作を行った場合に、入賞ライン L 3 にステップ S 1 0 9 のリール停止制御に基づいて行われる停止制御を説明する図である。図 2 2 ( A 1 ) ~ ( A 3 ) はそれぞれ左リール帯の図柄配列、中リール帯の図柄配列、右リール帯の図柄配列を示す。図 2 2 ( B ) は、第 1 停止操作で左リール R 1 を停止する場合に選択する、下段停止用の停止データテーブル T B L 1 0 3 を示し、図 2 2 ( C ) は、第 2 停止操作で中リール R 2 を停止する場合に選択する下段停止用の停止データテーブル T B L 2 0 3 を示し、図 2 2 ( D ) は、第 3 停止操作で右リール R 3 を停止する場合に選択する、下段停止用の停止データテーブル T B L 3 0 3 を示す。

10

## 【 0 1 4 6 】

遊技者の停止操作タイミングで取得した停止操作図柄番号が「 4 」であった場合で例示すると、左リール R 1 を停止する停止データテーブルとして T B L 1 0 3 を選択して進みコマ数「 1 」を取得し、停止操作図柄番号の示す図柄位置から 1 コマ進めて左リール R 1 を停止し、図柄番号 P N = 5 の「スイカ」図柄を中段表示位置に表示する。次に、中リール R 2 を停止する「停止データテーブル」として T B L 2 0 3 を選択して進みコマ数「 1 」を取得し、停止操作図柄番号の示す図柄位置から 1 コマ進めて中リール R 2 を停止し、図柄番号 P N = 5 の「スイカ」図柄を中段表示位置に表示する。次に、右リール R 3 を停止する停止データテーブルとして T B L 3 0 3 を選択して進みコマ数「 1 」を取得し、停止操作図柄番号の示す図柄位置から 1 コマを進めて右リール R 3 を停止し、図柄番号 P N = 5 の「BAR」図柄を中段表示位置に表示する。つまり、入賞ライン L 3 上に「プラム役」となる「プラム - プラム - プラム」が並ぶよう表示する。

20

## 【 0 1 4 7 】

図 2 3 は、再遊技 2 当選フラグをセットしたゲームで、左リール 中リール 右リールの停止操作を行った場合に、入賞ライン L 4 にステップ S 1 0 9 のリール停止制御に基づいて行われる停止制御を説明する図である。図 2 3 ( A 1 ) ~ ( A 3 ) はそれぞれ左リール帯の図柄配列、中リール帯の図柄配列、右リール帯の図柄配列を示す。図 2 3 ( B ) は、第 1 停止操作で左リール R 1 を停止する場合に選択する上段停止用の停止データテーブル T B L 1 8 2 を示し、図 2 3 ( C ) は、第 2 停止操作で中リール R 2 を停止する場合に選択する中段停止用の停止データテーブル T B L 2 8 1 を示し、図 2 3 ( D ) は、第 3 停止操作で右リール R 3 を停止する場合に選択する下段停止用の「停止データテーブル T B L 3 8 3」を示す。

30

## 【 0 1 4 8 】

遊技者の停止操作タイミングで取得した停止操作図柄番号が「 4 」であった場合で例示すると、左リール R 1 を停止する「停止データテーブル」として T B L 1 8 2 を選択して進みコマ数「 1 」を取得し、停止操作図柄番号の示す図柄位置から 1 コマ進めて左リール R 1 を停止し、図柄番号 P N = 5 の「スイカ」図柄を中段表示位置に表示する。次に、中リール R 2 を停止する「停止データテーブル」として T B L 2 8 1 を選択して進みコマ数「 0 」を取得し、停止操作図柄番号からコマを進めないで中リール R 2 を停止し、図柄番号 P N = 4 の「プラム」図柄を中段表示位置に表示する。次に、右リール R 3 を停止する「停止データテーブル」として T B L 3 8 3 を選択して進みコマ数「 1 」を取得し、停止操作図柄番号の示す図柄位置から 1 コマを進めて右リール R 3 を停止し、図柄番号 P N = 5 の「BAR」図柄を中段表示位置に表示する。つまり、入賞ライン L 4 上に「ベルプラム役」となる「ベル - プラム - プラム」が並ぶよう表示する。

40

## 【 0 1 4 9 】

図 2 4 は、再遊技 1 賞に当選したゲーム、再遊技 2 賞に当選したゲーム又は B B 1 賞と再遊技 2 賞の両方が当選したゲームにおける停止態様を説明するための説明図である。上記に説明したとおり、スロットマシン 1 では、再遊技賞として、同図 ( A ) に示す「プラム役」からなる再遊技 1 賞及び同図 ( B ) の「ベルプラム役」からなる再遊技 2 賞の 2 つを設け、各々当選フラグに応じて「停止リンクテーブル」が選択され停止操作に応じて表

50

示する。

【 0 1 5 0 】

また、「ベルプラム役」は、通常ゲーム中の再遊技 2 賞に当選したゲームにおいてのみ、次ゲームから R T 2 ゲームを開始する出目として機能し、B B 1 内部中 R T 1 ゲーム、B B 2 内部中ゲーム及び B B 2 内部中ゲームでは R T 2 ゲームを開始する出目としては機能しない。したがって、「ベルプラム役」は、ゲーム種別及び当選フラグに基づいて、R T 2 ゲームを開始する出目として機能するか否かが判別される。以下に判別処理を説明する。

【 0 1 5 1 】

< 5 - 6 : 入賞判定処理 >

図 2 5 ~ 図 2 6 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、リール停止後に有効化された入賞ライン上に並んだ図柄の組み合わせをチェックし、役が成立したか否かを判定する。役が成立し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。再遊技 2 賞に入賞したと判定したゲームは、B B 1 当選フラグがセットされていない場合に、R T 2 ゲームを開始する処理を行う。

【 0 1 5 2 】

まず C P U 1 0 1 は、全てのリール R 1 ~ R 3 の停止した図柄位置の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 5 3 】

次に C P U 1 0 1 は、小役 C 賞に入賞したか否かを判定し ( S 1 1 0 d )、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 f 1 )。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 1 5 枚分の配当付与処理を行う ( S 1 1 0 e 1 )。次に C P U 1 0 1 は、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 0 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装置からメダル受皿 4 0 にメダルを払い出す配当払出処理に切り替える。

【 0 1 5 4 】

次に C P U 1 0 1 は、再遊技 2 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、さらに、B B 1 当選フラグがセットされているか否かを判定する ( S 1 1 0 g 1 )。続いて、B B 1 当選フラグがセットされていない場合には、R T 2 ゲーム中か否かを判定し ( S 1 1 0 g 2 )、さらに、R T 2 ゲーム中ではないと判定した場合には、R T 2 ゲーム中フラグをセットする ( S 1 1 0 g 3 )。続いて、「R T ゲーム進行数」を「 3 」にセットし ( S 1 1 0 g 4 )、当処理を終了する。当処理は通常ゲーム中に再遊技 2 賞に入賞して、次ゲームから R T 2 ゲームを開始する場合に行う。

【 0 1 5 5 】

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 h )、入賞したと判定した場合には、さらに、R T 2 ゲーム中であるか否かを判定する ( S 1 1 0 h 1 )。続いて、R T 2 ゲーム中であると判定した場合には、R T ゲーム進行数を「 0 」にクリアし、さらに、R T 2 ゲーム中フラグをクリアする ( S 1 1 0 h 2 )。続いて、R B ゲーム中フラグをセットし ( S 1 1 0 h 3 )、さらに、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 h 4 )。

【 0 1 5 6 】

次に C P U 1 0 1 は、B B 1 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、「R T ゲーム進行数」を「 0 」にクリアし、さらに、B B 1 内部中ゲーム中フラグをクリアする ( S 1 1 0 j 1 )。続いて、ステップ S 1 1 0 k 3 へ進み、B

10

20

30

40

50

Bゲームの開始に関する処理を行う。

【0157】

次にCPU101は、BB2賞に入賞したか否かを判定し(S110k)、入賞したと判定した場合には、RT2ゲーム中であるか否かを判定する(S110k1)。RT2ゲーム中であると判定した場合には、「RTゲーム進行数」を「0」にクリアし、さらに、RT2ゲーム中フラグをクリアする(S110k2)。続いて、賞に応じたBBゲーム中フラグをセットし(S110k3)、さらに、獲得枚数カウンタをクリアする(S110k4)。

【0158】

続いて、CPU101は、RBゲーム中フラグをセットし(S110k5)、さらに、RB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(S110k6)。このステップS110k5及びS110k6の処理により、BBゲームの最初のゲームからRBゲームを開始することができる。なお、ステップS110k5~S110k6を省略すればBBゲーム開始直後からRBゲームを実行せず、図7(C)に示すようにBB通常ゲームを実行し、RB賞に入賞したときにBB中RBゲームを開始するBBゲームとすることができる。

10

【0159】

<5-7:ゲーム終了判定処理>

図27は、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。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を充足したか否かの判定を行う。

20

【0160】

まずCPU101は、RBゲーム中フラグを参照してRBゲーム中か否かを判定し(S111a)、RBゲーム中でないと判定した場合は、ステップS111hへ移行する。

【0161】

一方、ステップS111aでRB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したか否かを判定する(S111b)。小役賞に入賞して配当が付与した場合は、残り小役入賞回数を減算し(S111c)、続いて残り小役入賞回数が0に到達したかを判定する(S111d)。小役入賞回数が0に到達したと判定した場合はRBゲーム中フラグをクリアする(S111g)。

30

【0162】

一方、ステップS111d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23bに表示し、残りゲーム回数を減算する(S111e)。続いて、残りゲーム回数が0に到達したか否かを判定し(S111f)、残りゲーム回数が0に到達したと判定した場合はRBゲーム中フラグをクリア(S111g)し、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23bに表示する。

【0163】

次にCPU101は、BBゲーム中フラグを参照してBBゲーム中か否かを判定し(S111h)、BBゲーム中でないと判定した場合は、ステップS111qへ移行する。

【0164】

一方、ステップS111hでBB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(S111j)。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(S111k)、獲得枚数を獲得枚数表示器23bに表示する(S111m)。

40

【0165】

次にCPU101は、獲得枚数カウンタ値を、各BBゲームで定められた獲得枚数上限判定値と比較する(S111n)。獲得枚数上限判定値とは、各BB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小さい値である。ステップS111nで獲得枚数上限判定値を超えた場合は、BBゲーム中フラグ及びRBゲーム中フラグをクリアする(S111o)。

50

## 【0166】

次にCPU101は、BBゲーム中フラグ及びRBゲーム中フラグを参照してBBゲーム中であってRBゲーム中でないか否かを判定し(S111q)、BBゲーム中でないか、BBゲーム中であってRBゲーム中であると判定した場合は、ステップS111tへ移行する。

## 【0167】

一方、ステップS111qでBBゲーム中であってRBゲーム中でないと判定した場合は、再びRBゲーム中フラグをセットし(S111r)、続いてRBゲーム中における最大役入賞回数(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(S111s)。ステップS111r及びS111sの処理により、BBゲームでは1回のRBゲームが終了した次のゲームから新たな次のRBゲームを開始し、連続的にRBゲームを実行する。なお、ステップS111r~S111sを省略すればRBゲームを連続的に実行せず、図7(C)に示すようなRB賞に入賞したときにRBゲームを開始するBBゲームとすることができる。なお、BBゲーム中であってRBゲーム中でないゲームとは、当ゲームで最大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RBゲームが終了したゲームであって、前述したステップS111gでRB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S111gで一旦RBゲーム中フラグをクリアし、ステップS111rで再びRB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RBゲーム中フラグやBB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、RB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。

10

20

## 【0168】

<5-8: 当選フラグクリア処理>

図28は、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。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することを行う。

## 【0169】

まずCPU101は、再遊技1当選フラグ、再遊技2当選フラグ、小役A当選フラグ、小役B当選フラグ及び小役C当選フラグは入賞を問わず、1ゲームで各当選フラグをクリアする(S112a)。

30

## 【0170】

次にCPU101は、RB当選フラグがセットされているか否かを判定し(S112b)、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する(S112c)。続いて、RB賞に入賞する「BAR7役」が成立して入賞したと判定した場合には、RB内部中ゲーム中フラグ及びRB当選フラグをクリアする(S112d)。一方、ステップS112dで入賞しなかったと判定した場合は、RB内部中ゲーム中フラグをセットし(S112e)、次ゲームからRB内部中ゲームとする。

## 【0171】

次にCPU101は、BB2当選フラグがセットされているか否かを判定し(S112k)、BB2当選フラグがセットされていると判定した場合には、さらに、BB2賞に入賞したか否かを判定する(S112m)。続いて、「白7役」が成立して入賞したと判定した場合にはBB2内部中ゲーム中フラグ及びBB2当選フラグをクリアし(S112n)、当処理を終了する。ステップS112mで入賞しなかったと判定した場合は、BB2内部中ゲーム中フラグをセットし(S112p)、次ゲームからBB2内部中ゲームとする。

40

## 【0172】

次にCPU101は、BB1当選フラグがセットされているか否かを判定し(S112q)、BB1当選フラグがセットされていると判定した場合には、さらに、BB1賞に入賞したか否かを判定する(S112r)。続いて、「赤7役」が成立して入賞したと判定

50

した場合には B B 1 内部中 R T 1 ゲーム中フラグ及び B B 1 当選フラグをクリアする ( S 1 1 2 s )。一方、ステップ S 1 1 2 r で入賞しなかったと判定した場合には、 B B 1 内部中 R T 1 ゲーム中であるかを判定し ( S 1 1 2 t )、さらに、 B B 1 内部中 R T 1 ゲーム中であると判定した場合には、ステップ S 1 1 2 t 3 へ進む。一方、 B B 1 内部中 R T 1 ゲーム中ではないと判定した場合には、 R T ゲーム進行数が「 0 」より大きいかなかを判定し、大きいと判定した場合には、ステップ S 1 1 2 t 3 へ進む。一方、大きくはないと判定した場合には、 R T ゲーム数を「 3 」にセットし ( S 1 1 2 t 2 )、さらに、 B B 1 内部中 R T 1 ゲーム中フラグをセットし ( S 1 1 2 t 3 )、当処理を終了する。 B B 1 当選フラグをセットしたゲームでは、 B B 1 賞と再遊技 2 賞が当選し、再遊技 2 が入賞することで、ステップ S 1 1 2 s の B B 1 当選フラグクリアは行わないので、 B B 1 当選フラグを持ち越しする。

10

## 【 0 1 7 3 】

< 5 - 9 : R T ゲーム進行処理 >

図 2 9 は、ステップ S 1 1 3 の R T ゲーム進行数処理の内容を示すフローチャートである。この「 R T ゲーム進行数」処理では、 1 ゲーム毎の進行に応じて「 R T ゲーム進行数」の減算を行い、「 R T ゲーム進行数」が「 0 」になると、ゲームの種類が R T 2 ゲーム中の場合には、 R T 2 ゲームを終了するが、 B B 1 内部中 R T 1 ゲーム中の場合には、 B B 1 賞の入賞まで R T ゲームは継続される。また、「 R T ゲーム進行数」は、 B B 1 内部中 R T 1 ゲーム中及び R T 2 ゲーム中で、後述する「連続演出」を行うためのカウントとして機能する。

20

## 【 0 1 7 4 】

まず C P U 1 0 1 は、「 R T ゲーム進行数」が「 0 」より大きいかなかを判定し ( S 1 1 2 a )、「 R T ゲーム進行数」が「 0 」より大きいと判定した場合には、「 R T ゲーム進行数」を「 1 」減算する ( S 1 1 3 a 1 )。続いて、 C P U 1 0 1 は、「 R T ゲーム進行数」が「 0 」であるかを判定し ( S 1 1 3 b )、 R T ゲーム進行数が「 0 」であると判定した場合には、 R T 2 ゲーム中であるかなかを判定する ( S 1 1 3 c )。続いて、 R T 2 ゲーム中であると判定した場合には、 R T 2 ゲーム中フラグをクリアして ( S 1 1 3 c 1 )、当処理を終了する。

## 【 0 1 7 5 】

上述の入賞判定処理、及び当選フラグクリア処理により、 R T ゲームを開始するのは、通常遊技中に再遊技 2 に入賞したとき、 B B 1 賞と再遊技 2 賞に当選ときの両方があり、どちらもその遊技では停止制御の優先順位により再遊技 2 賞に入賞し、次ゲームから通常ゲームに比べて再遊技 1 賞の当選確率が高確率である R T ゲームを開始するので、遊技者は B B 1 当選フラグがセットされたかどうかを予測する。以下に R T ゲームに付随して、表示制御基板 1 0 0 B が行う「連続演出」と「 B B 1 賞入賞可能演出」について説明する。

30

## 【 0 1 7 6 】

図 3 0 は、表示制御基板 1 0 0 B の C P U 1 9 1 が行う「連続演出」の 1 ゲーム毎に実行される演出内容 ( 報知指示情報 ) と「 R T ゲーム進行数」の対応を説明する図であり、図 3 0 ( A ) と図 3 0 ( B ) に示す各図はデータテーブルとして R O M 1 9 4 に記憶されている。「 R T ゲーム進行数」は、ステップ S 1 0 5 1 ( 図 8 ) においてメイン制御基板 1 0 0 A から送信されるにしたがい、表示制御基板 1 0 0 B の R A M 1 9 5 に記憶される。

40

## 【 0 1 7 7 】

図 3 0 ( A ) は、ゲーム種別が B B 1 内部中 R T 1 ゲームの開始から 3 ゲーム間において、 C P U 1 9 1 が実行する「連続演出」の演出内容の表である。「 B B 1 R T 1 の 1 」、「 B B 1 R T 1 の 2 」及び「 B B 1 R T 1 の 3 」の各表示パターンは、後述する演出抽選により選択される。 C P U 1 9 1 は、「 B B 1 R T 1 の 1 」の表示パターンを選択した場合には、「 R T ゲーム進行数」が「 3 」のゲームでは、表示画像 A ( 桃太郎と赤鬼が対峙する ) を表示し、「 2 」のゲームでは、表示画像 B ( 桃太郎と赤鬼が戦う ) を表示し、

50



「1」のゲームでは、表示画像C（桃太郎と赤鬼に勝つ）を表示する。「BB1RT1の2」及び「BB1RT1の3」も同様に表示する。

【0178】

図30(B)は、ゲーム種別がRT2ゲームである3ゲーム間において、CPU191が実行する「連続演出」の演出内容の表である。「RT2の1」、「RT2の2」及び「RT2の1の3」の各表示パターンは、後述する演出抽選により選択される。CPU191は、「RT2の1」の表示パターンを選択した場合には、「RTゲーム進行数」が「3」のゲームでは、表示画像A（桃太郎と赤鬼が対峙する）を表示し、「2」のゲームでは、表示画像B（桃太郎と赤鬼が戦う）を表示し、「1」のゲームでは、表示画像C（赤鬼が勝つ）を表示する。RT2の2及びRT2の3も同様に表示する。また、図10の賞抽選テーブルTBL12のとおり、RT2ゲーム中において、BB1賞と再遊技2賞が対応する「区分6」及び再遊技2賞が対応する「区分7」は、抽選対象である。

10

【0179】

RT2ゲーム中において、再遊技2賞に当選したゲームでは、図29のステップS113a及びS113a1の処理により、「RTゲーム進行数」が「1」減算されるのみであるので、RT2ゲームの開始から「RTゲーム進行数」が「2」、すなわち、2ゲーム目に再遊技2賞に当選し、かつ入賞した場合でも、次ゲームの「RTゲーム進行数」は「1」であり、選択されている表示パターンが継続して表示される。

【0180】

RT2ゲーム中において、BB1賞と再遊技2賞に当選したゲームでは、上記とは異なる表示が行われる。「RT2の1」、「RT2の2」及び「RT2の3」には、各々移行表示パターンとして、「BB1RT1の1」、「BB1RT1の2」及び「BB1RT1の3」が設定されている。RT2ゲーム中において、BB1賞と再遊技2賞に当選したゲームでは、図29のステップS113a及びS113a1の処理により、「RTゲーム進行数」が減算される。続いて、図28のステップS112t3において、ゲーム種別がRT2ゲームからBB1内部中RT1ゲームに変わる。続いて、次ゲーム以降において、「RTゲーム進行数」が「0」より大きければ、「RT2の1」の表示パターンが表示されていた場合には、「BB1RT1の1」の表示パターンが「RTゲーム進行数」を引き継いで設定される。一方、「RT2の2」の表示パターンが表示されていた場合には、「BB1RT1の2」の表示パターンが「RTゲーム進行数」を引き継いで設定される。一方、「RT2の3」の表示パターンが表示されていた場合には、「BB1RT1の3」の表示パターンが「RTゲーム進行数」を引き継いで設定される。したがって、図30(A)と図30(B)から、遊技者は「RTゲーム進行数」が「1」の場合の表示画像の種類によりBB1当選フラグがセットされているのかを知ることができる。なおかつ、RT2ゲーム中において、BB1賞と再遊技2賞に当選し、再遊技2に入賞した次のゲームにおいても「連続演出」が継続する場合は、RT2ゲームのゲーム種別に対応した表示パターンから、BB1内部中RT1ゲームのゲーム種別に対応した表示パターンを継続して表示することができる。以下に表示パターンを選択し、表示する処理を説明する。

20

30

【0181】

<6-1:演出表示処理>

40

図31は、表示制御基板100Bが行う「連続演出」と「BB1賞入賞可能演出」の演出表示の処理の内容を示すフローチャートである。表示制御基板100Bは、メイン制御基板100Aのデータ送出回路が送信する、「ゲーム種別」、「当選フラグ」、「RTゲーム進行数」のデータを受信し、受信したデータに基づいて演出表示を実行する。

【0182】

まずCPU191は、メイン制御基板100Aからデータを受信するまで待機する(S201)。CPU191がデータを受信した場合には、受信した「RTゲーム進行数」のデータが「3」であるか否かを判定し(S202)、「3」であると判定した場合には、さらにBB1内部中RT1ゲーム中であるかを判定する(S202a)。ステップS202aでBB1内部中RT1ゲーム中であると判定した場合には、図30(A)に示す「B

50

B 1 R T 1 用「連続演出」の表示パターン」の中から、いずれかの表示パターンを演出抽選により選択する（S 2 0 2 b）。一方、ステップ S 2 0 2 a で、B B 1 内部中 R T 1 ゲーム中ではないと判定した場合には、図 3 0（B）に示す「R T 2 用「連続演出」の表示パターン」の中から、いずれかの表示パターンを演出抽選により選択する（S 2 0 2 c）。

【 0 1 8 3 】

次に C P U 1 9 1 は、受信した「R T ゲーム進行数」のデータが「0」より大きいかを判定し（S 2 0 3）、「0」より大きいと判定した場合には、ステップ S 2 0 2 b 又は S 2 0 2 c で選択した表示パターンに従い、演出内容を液晶表示器 3 0 に表示する（S 2 0 3 a）。

10

【 0 1 8 4 】

例として、C P U 1 9 1 の処理によって、「R T ゲーム進行数」が「3」である場合に、「B B 1 R T 1 の 1」を選択した場合には、C P U 1 9 1 は図 3 0（A）に示す表示画像 A（桃太郎と赤鬼が対峙する）を、液晶表示器 3 0 に表示する。一方、「R T ゲーム進行数」が「2」である場合で、「B B 1 R T 1 の 2」を選択した場合には、C P U 1 9 1 は図 3 0（A）に示す表示画像 E（桃太郎と青鬼が戦う）を液晶表示器 3 0 に表示する。

【 0 1 8 5 】

次に C P U 1 9 1 は、ステップ S 2 0 4 において、受信した「R T ゲーム進行数」のデータが「0」であるかを判定し（S 2 0 4）、「0」であると判定した場合には、さらに B B 1 内部中 R T 1 ゲームであるかを判定する（S 2 0 4 a）。ステップ S 2 0 4 a で B B 1 内部中 R T 1 ゲームであると判定した場合には、そのゲームにおいてセットした当選フラグが再遊技 1 当選フラグ又は再遊技 2 当選フラグのいずれかであることを判定し（S 2 0 4 b）、再遊技 1 当選フラグ又は再遊技 2 当選フラグのいずれでもないとは判定した場合には、「B B 1 賞入賞可能演出（再遊技賞の当選を示すか否かの情報）」を液晶表示器 3 0 に表示する。

20

【 0 1 8 6 】

「B B 1 入賞可能演出」は、B B 1 内部中 R T 1 ゲーム中において、「連続演出」が終了した次のゲームから、B B 1 賞に入賞可能であることを遊技者に報知する。これは、「B B 1 内部中 R T 1 ゲーム中」において、通常ゲームに比べて再遊技 1 賞の当選確率が高確率であるが、再遊技 1 賞又は再遊技 2 賞に当選しないゲームであって、小役賞に当選となるかハズレとなるゲームにおいてのみ賞に入賞可能であることから、B B 1 賞に入賞可能であるゲームを明確に遊技者に知らせることを目的とする。「B B 1 賞入賞可能演出」として、C P U 1 9 1 が液晶表示器 3 0 に「B B 1 賞に入賞可能です」の文字を表示すること、桃太郎をキャラクターとして登場させセリフの吹き出しに「B B 1 賞に入賞可能でござる」の画面表示をすることを例示できる。このように、遊技者が B B 1 賞に入賞可能であることを容易に知ることができる報知態様であることが望ましく、音声による報知でも良い。また、「B B 1 入賞可能演出」を行わず、その代わりに、再遊技 1 賞又は再遊技 2 賞のいずれかに当選したことを報知するようにしても良い。その場合は、遊技者は報知行われないゲームが B B 1 賞に入賞可能であることを知ることができる。

30

【 0 1 8 7 】

図 4 2 に上述した第 1 実施形態の概要を示す。第 1 実施形態のスロットマシン 1 において、C P U 1 0 1 は通常ゲームで賞抽選テーブル T B L 1 1 を選択する。賞抽選テーブル T B L 1 1 は、抽選の対象として区分 1 から区分 8 を有する。このうち区分 6（第 1 区分）には、特別ゲーム開始賞としての B B 1 賞及び特別再遊技賞としての再遊技 2 賞が割り当てられている。また、区分 8（第 2 区分）には通常再遊技賞としての再遊技 1 賞が割り当てられており、区分 7（第 3 の区分）には、再遊技 2 賞のみが割り当てられている。

40

【 0 1 8 8 】

通常ゲームにおいて抽選で区分 6（第 1 区分）が選択されると、B B 1 賞及び再遊技 2 賞の両方の当選を示す内部抽選情報が生成される一方、抽選で区分 7（第 3 区分）が選択されると、再遊技 2 賞のみの当選を示す内部抽選情報が生成される。

50

この実施形態では、内部抽選情報が複数の賞の当選を示す場合、再遊技賞 開始賞 小役賞の順序で入賞を優先してリール停止制御を行う。したがって、内部抽選で区分6が選択された場合には、再遊技2賞を優先するリール停止制御を行う。具体的には、区分6が抽選によって選択された場合には、再遊技2賞を構成する図柄を入賞ライン上に引き込む停止データテーブルが選択される。リール停止制御においては、入賞ラインから所定範囲内（この例では、4コマ）にある図柄を入賞ライン上に引き込んで停止させることが可能である。ここで、再遊技2賞は、「ベル - プラム - プラム」の図柄の組からなる。左リールR1においてあるベル図柄と次のベル図柄の間隔は4コマ以内となるように配置され、中リールR2及び右リールR3においてあるプラム図柄と次のプラム図柄の間隔は4コマ以内となるように配列されている。つまり、再遊技2賞は、遊技者がどのようなタイミングでリールストップボタン13a～13cを操作しようとも当該賞を入賞ライン上に引き込んで停止させることが可能である。したがって、区分6又は区分7が抽選によって選択された通常ゲームでは、必ず再遊技2賞に入賞する。

10

【0189】

CPU101はゲームの種類を管理する手段として機能するが、内部抽選でBB1賞に当選すると、次のゲームからゲームの種類をRT1ゲーム（第1高確率ゲーム）に移行させると共に、内部抽選で区分7に当選して入賞ライン上に「ベル - プラム - プラム」が表示され特定停止態様となると、次のゲームからRT2ゲーム（第2高確率ゲーム）に移行させる。抽選で区分6が抽選で選択されても、上述したように再遊技2賞がBB1賞に優先して入賞するように停止制御が実行され、しかも、再遊技2賞に100%入賞する。したがって、遊技者から見ればRT1ゲームもRT2ゲームと同様に、「ベル - プラム - プラム」が入賞ライン上に揃った次のゲームから開始される。

20

【0190】

そして、RT1ゲーム及びRT2ゲームの開始から3ゲームの間は、連続した演出が実行されるので、遊技者はBB1賞への当選を期待して3ゲームを楽しむことができる。この3ゲームの間は、通常ゲームと比較して内部抽選で再遊技1賞に当選する確率が高いため、遊技者のコイン減りを緩やかにすることができる。また、BB1賞に当選したゲームにおいてBB1賞よりも再遊技2賞の入賞を優先させたので、当該ゲームでBB1賞に入賞することがなく、連続演出を実行して期待感を盛り上げることが可能となる。しかも、当該ゲームでは再遊技2賞に100%入賞するから、コインが無駄に浪費されることがない。

30

【0191】

また、RT2ゲームの連続演出は偽の演出となるが、演出の契機はRT2ゲームの開始である。RT2ゲームは、区分7が抽選で選択され再遊技2賞に入賞すると開始されるが、内部抽選で再遊技2賞に当選すると100%入賞する。つまり、偽の連続演出は内部抽選で区分7が選択されることが条件となる。したがって、偽の連続演出を開始するために内部抽選と独立した抽選を実行する必要がなくなり、CPU101の処理負荷を軽減することができる。

【0192】

< 2 . 第2実施形態 >

40

本発明の第2の実施形態に係るスロットマシン1bについて説明する。スロットマシン1bは上述のスロットマシン1と同様の構成を有する。よって、以降の説明では、スロットマシン1の説明で用いた各部の名称および符号をそのまま用いる。スロットマシン1bがスロットマシン1と異なる点は、「RT開始出目（特定停止態様）」を再遊技賞に入賞する役とは異なる図柄の組合せとして停止表示し、再遊技賞に入賞する役に入賞した場合において、入賞ラインを異ならせることで、「RT開始出目」の表示と非表示を切り替えるようにしている。以降の説明では、これらの点に関連してスロットマシン1bがスロットマシン1と異なる点について説明する。スロットマシン1bの図柄は、第1の実施形態と同じ図3に示す図柄の配置である。

【0193】

50

## &lt; 7 - 1 : スロットマシン 1 b の賞と役 &gt;

図 3 2 はスロットマシン 1 b における賞の種類と役の構成を説明するための図である。

## ( 1 ) 開始賞

B B 1 賞 ( 第 1 特別ゲーム開始賞 )、B B 2 賞及び B B 2 賞は第 1 実施形態と同様である。第 2 実施形態では、S B 賞 ( 第 2 特別ゲーム開始賞 ) が S B ゲームを開始する開始賞であり、役として「赤 7 - B A R - 白 7」の図柄の組み合わせ ( 「赤 7 B A R 白 7 役」ともいう ) で構成される。

## ( 2 ) 小役賞

小役賞は第 1 実施形態と同様である。

## ( 3 ) 再遊技賞

再遊技賞は、次ゲームをベット操作なしでゲームを開始する遊技価値を付与する再遊技賞であり、第 1 実施形態とは異なり、再遊技賞は一つのみであり、役として「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 ) で構成される。

## 【 0 1 9 4 】

## ( 4 ) 「 R T 開始出目 」

図 3 2 ( B ) は、第 2 実施形態のスロットマシン 1 b における上記役を構成しない図柄の組み合わせのうち特定な出目 ( 特定停止態様 ) の構成である「 R T 開始出目」を示す。第 1 実施形態では再遊技 2 賞に入賞する「ベルプラム役」が R T 2 ゲームを開始する出目の機能を兼ねていたが、第 2 実施形態では「 R T 開始出目」は役とは異なる図柄の組み合わせである。「 R T 開始出目」として「ベル - プラム - ベル」の図柄の組み合わせで構成される。詳しくは後述するが、「 S B 賞と再遊技賞に当選したゲーム」において、再遊技に入賞した場合に、再遊技とは異なる入賞ラインに「 R T 開始出目」を表示する。また、S B 賞と再遊技賞は、当選したゲームでは、次ゲームをベット操作なしでゲームを開始する遊技価値を付与する再遊技賞であり、役として「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 ) で構成され、一方、当選したゲームにおいて、再遊技当選フラグ及び S B 当選フラグがセットされるが、後述する表示位置選択テーブルの優先順位から S B 賞に入賞する「赤 7 B A R 白 7 役」を表示することはない。

## 【 0 1 9 5 】

## &lt; 7 - 2 : スロットマシンの各種ゲームの説明 &gt;

図 3 3 ( A ) は、スロットマシン 1 b で行われるゲームを示す説明図であり、複数のゲームの間の遷移を示す。

## 【 0 1 9 6 】

B B 1 ゲーム ( 第 1 特別ゲーム )、B B 2 ゲーム、B B 1 内部中 R T 1 ゲーム ( 第 1 高確率ゲーム )、B B 2 内部中ゲーム、R B ゲーム、B B 2 内部中ゲーム及び R T 2 ゲーム ( 第 2 高確率ゲーム ) は、第 1 実施形態と同様である。

## 【 0 1 9 7 】

## ( 1 ) B B 1 内部中 R T 1 ゲーム

通常ゲームを実行中に、内部抽選で B B 1 賞及び再遊技賞に当選したゲームでは、入賞ライン L 5 上に「プラム役」を成立させ、「赤 7 役」を成立しないように停止制御を行う。そして、次ゲーム以降は「赤 7 役」が成立して、B B 1 賞に入賞するまで、B B 1 当選フラグ ( 特別ゲーム開始賞の内部抽選情報 ) を持ち越し ( 保持 ) する。B B 1 当選フラグを持ち越しすることにより、再遊技賞に当選する確率を変動させた R T ゲームとする。つまり、B B 1 当選フラグを持ち越しした B B 1 内部中 R T 1 ゲーム ( 第 1 高確率ゲーム ) となる。B B 1 内部中 R T 1 ゲームを実行中に入賞ライン上に「赤 7 役」が成立して B B 1 賞に入賞すると、次ゲームから B B ゲームが開始する。

## ( 2 ) S B ゲーム

通常ゲームを実行中に内部抽選で S B 賞に当選し、入賞ライン上に S B 賞に入賞する「赤 7 B A R 白 7 役」が成立して入賞すると次ゲームから S B ゲーム ( 第 2 特別ゲーム ) を開始する。S B ゲームは 1 ゲームで終了する。

## 【 0 1 9 8 】

10

20

30

40

50

## (3) ゲーム種別フラグ

図33(B)は、スロットマシン1bで行われるゲームの種類を示す説明図である。スロットマシン1bは、ゲームの種類をゲーム種別フラグによって管理し、ビット7をSBゲーム中フラグとし「1」にセットしているときはSBゲーム中を示す。

## 【0199】

<7-3: 賞抽選テーブル決定処理>

図34は、第1実施形態と同様にステップ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と実行中のゲームの種類との関係を示す説明図である。通常ゲーム中はADR11'が示す賞抽選テーブルTBL11'を選択する。RT2ゲーム中はADR12'が示す賞抽選テーブルTBL12'を選択する。BB1内部中RT1ゲーム中はADR12'が示す賞抽選テーブルTBL13'を選択し、BB2内部中ゲーム中はADR13'が示す賞抽選テーブルTBL14'を選択し、BB2内部中ゲーム中はADR14'が示す賞抽選テーブルTBL15'を選択する。BB1ゲーム中及びBB2ゲーム中はADR15'が示す賞抽選テーブルTBL16'を選択し、BB2ゲーム中はADR16'が示す賞抽選テーブルTBL17'を選択する。SBゲーム中はADR18'が示す賞抽選テーブルTBL18'を選択する。

## 【0200】

賞抽選テーブルTBL11'の区分1~区分5に対応付けられた賞は、図10に示す第1実施形態の賞抽選テーブルTBL11と同様であり、区分6~区分9に対応付けられる賞が賞抽選テーブルTBL11と相違する。即ち、区分6(第1区分)はBB1賞と再遊技賞とに対応付けられており、区分7(第2区分)はSB賞と再遊技賞に対応付けられており、区分8はSB賞に対応付けられており、区分9(第3区分)は再遊技賞に対応付けられている。

## 【0201】

BB1内部中RT1ゲーム及びRT2ゲームの再遊技賞の当選確率を「9000/16384」とし、通常ゲーム中の当選確率と比較して高確率に設定している。したがって、BB1内部中RT1ゲーム及びRT2ゲーム中のハズレに区分される当選確率が、通常ゲーム中の当選確率と比較して、再遊技1賞の当選確率が高確率となる分だけ低確率となる。

## 【0202】

SBゲーム中では、BBゲーム中及びRBゲーム中と同様に小役賞の合成確率(複数の小役賞の当選確率の和)が上昇するが、BBゲーム中及びRBゲーム中とは異なり、「区分4(RB賞)」、「区分5(BB2賞)」、「区分6(BB1賞と再遊技賞)」、「区分7(SB賞と再遊技賞)」、「区分8(SB賞)」及び「区分9(再遊技賞)」が抽選対象である。

## 【0203】

<7-4: 当選フラグセット処理>

図35は、スロットマシン1bのステップ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。第1実施形態とはステップS305f~S305f1、ステップS305g~S305g1及びステップS305j~S305j1の処理が異なる。第1実施形態とは、異なる処理のみ説明する。

## 【0204】

まずCPU101は、「区分6」を選択したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分6」の抽選区分データが示す範囲に属するかで判定する(S305f)。属していると判定した場合は、内部中であるか否かを判定する(S305f1)。ここで、内部中とは、BB1内部中RT1ゲーム中、BB2内部中ゲーム中及びRB内部中ゲーム中のいずれかである。内部中であると判定した場合は、BB1当選フラグ及び再遊技当選フラグをセットする(S305f2)。一方、内部中ではないと判定した場合には、ステップS305j1に進み、再遊技当選フラグをセットする。なお、BBゲーム及びRBゲームでは「区分6」の抽選区分データは「0」であり内部抽選の抽選対象に含めない。

## 【0205】

次にCPU101は、「区分7」を選択したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分7」の抽選区分データが示す範囲に属するかで判定する(S305g)。属していると判定した場合は、内部中であるか否かを判定する(S305g1)。ここで、内部中とは、BB1内部中RT1ゲーム中、BB2内部中ゲーム中及びRB内部中ゲーム中のいずれかである。内部中でないと判定した場合は、SB当選フラグ及び再遊技当選フラグをセットする(S305g2)。一方、内部中であると判定した場合には、ステップS305j1に進み、再遊技当選フラグをセットする。なお、BBゲーム及びRBゲームでは「区分7」の抽選区分データは「0」であり抽選対象とならない。

## 【0206】

次にCPU101は、「区分8」を選択したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分8」の抽選区分データが示す範囲に属するかで判定する(S305h)。続いて、属していると判定した場合は、SB当選フラグをセットする(S305h1)。なお、BBゲーム及びRBゲームでは「区分8」の抽選区分データは「0」であり抽選対象とならない。

## 【0207】

次にCPU101は、「区分9」を選択したか否かを、取得した乱数値が賞抽選テーブルの「区分9」の抽選区分データが示す範囲に属するかで判定する。(S305j)。続いて、属していると判定した場合は、再遊技当選フラグをセットする(S305j1)。なお、BBゲーム及びRBゲームでは「区分9」の抽選区分データは「0」であり抽選対象とならない。

## 【0208】

<7-5: 停止リンクテーブル及び表示位置選択テーブル選択処理>

図36は、スロットマシン1bにおけるステップS106の停止リンクテーブル及び表示位置選択テーブルの選択処理の内容を示すフローチャートである。第1実施形態とはステップS306a~S306a5及びステップS306b~S306b1の処理が異なる。第1実施形態とは、異なる処理のみ説明する。

## 【0209】

まずCPU101は、再遊技当選フラグがセットされているか否かを判定し(S306a)、セットされていないと判定した場合には、ステップS306bに進む。一方、ステップS306aにおいて、再遊技当選フラグがセットされていると判定した場合には、SB当選フラグがセットされているかを判定し(S306a1)、さらに、SB当選フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS306a4に進む。一方、ステップS306a1において、SB当選フラグがセットされていないと判定した場合には、BB1当選フラグがセットされているか否かを判定する(S306a2)。続いて、BB1当選フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS306a5に進む。一方、ステップS306a2において、BB1当選フラグがセットされていると判定した場合には、BB1内部中RT1ゲーム中であるか否かを判定する(S306a3)。続いて、BB1内部中RT1ゲーム中ではないと判定した場合には、再遊技用停止リンクテーブル1TBL21'及び再遊技用表示位置選択テーブル1TBL44'を選択し(S306a4)、当処理を終了する。一方、ステップS306a3において、BB1内部中RT1ゲーム中であると判定した場合には、再遊技用停止リンクテーブル2TBL28'及び再遊技用表示位置選択テーブル2TBL48'を選択し(S306a5)、当処理を終了する。

## 【0210】

ここで、再遊技用表示位置選択テーブル2TBL48'が選択されるのは、再遊技当選フラグ及びSB当選フラグをセットしたゲームと、再遊技当選フラグ及びBB1当選フラグをセットし、かつBB1内部中RT1ゲーム中ではないゲームである。また、再遊技用表示位置選択テーブル1TBL44'が選択されるのは、再遊技当選フラグのみをセットしたゲームと、再遊技当選フラグ及びBB1当選フラグをセットし、かつBB1内部中RT1ゲーム中のゲームである。すなわち、当処理により、BB1内部中RT1ゲーム中は

10

20

30

40

50

BB1 当選フラグを持ち越ししている状態であって、再遊技賞に当選したゲームで、再遊技用停止リンクテーブル2 TBL28' 及び再遊技用表示位置選択テーブル2 TBL48' を選択しないようになっている。

【0211】

またCPU101は、SB 当選フラグがセットされているか否かを判定し(S306b)、セットされていないと判定した場合には、ステップS106cに進む。ステップS306bにおいて、SB 当選フラグがセットされていると判定した場合には、SB 用停止リンクテーブルTBL30' 及びSB 用表示位置選択テーブルTBL60' を選択し(S306b1)、当処理を終了する。ステップS106c以降の処理は、第1実施形態と同様である。

10

【0212】

図37は、スロットマシン1bにおける、停止リンクテーブルのデータ構造を示す説明図である。図37(A)に示す再遊技用停止リンクテーブル1 TBL21' では、TBL21' の(a)のデータ群から停止リンクデータを選択した場合には、入賞ラインL4及びL5には再遊技賞に入賞する役を表示しない。これは、入賞ラインL4上に再遊技賞に入賞する役が表示することを許容すると、入賞ラインL4上に図32(B)の「RT開始出目」(「ベル-プラム-ベル」)が表示する場合があるため、入賞ラインL4上に再遊技賞に入賞する役が表示することを禁止するための設定である。また、入賞ラインL5上に再遊技賞に入賞する役が表示することを禁止するのは、入賞ラインL4上と同様に図32(B)の「RT開始出目」(「ベル-プラム-ベル」)を表示することを禁止するため

20

【0213】

図37(B)に示す再遊技用停止リンクテーブル2 TBL28' では、TBL28' の(a)、(b)及び(c)のデータ群から停止リンクデータを選択した場合にも、入賞ラインL5上に再遊技賞に入賞する役を表示する。なお、入賞ラインL5上に再遊技賞に入賞する役を表示する場合には、図32(B)の「RT開始出目」(「ベルプラムベル出目」)も入賞ラインL5以外の入賞ラインに必ず表示される。図37(A)と図37(B)に示す再遊技用停止リンクテーブル1 TBL21' と再遊技用停止リンクテーブル2 TBL28' のうち、いずれかを選択することで、図32(B)の「RT開始出目」(「ベル-プラム-ベル」)が入賞ライン上に表示すること切り替えることができる。

30

【0214】

図38は、再遊技用停止リンクテーブル2 TBL28' を選択したゲームで、左リール中リール 右リールの停止操作を行った場合に、入賞ラインL5にステップS109のリール停止制御に基づいて再遊技賞に入賞する役を表示する停止制御を説明する図である。図38(A1)~(A3)は第1実施例と同様のそれぞれ左リール帯の図柄配列、中リール帯の図柄配列、右リール帯の図柄配列を示す。

【0215】

図38(B)は、第1停止操作で左リールR1を停止する場合に選択する、下段停止用の停止データテーブルTBL103を示し、図38(C)は、第2停止操作で中リールR2を停止する場合に選択する、中段停止用の停止データテーブルTBL201を示し、図38(D)は、第3停止操作で右リールR3を停止する場合に選択する、上段停止用の停止データテーブルTBL302を示す。

40

【0216】

遊技者の停止操作タイミングで取得した停止操作図柄番号が「4」であった場合で例示すると、左リールR1を停止する停止データテーブルとしてTBL103を選択して進みコマ数「1」を取得し、停止操作図柄番号の示す図柄位置から1コマ進めて左リールR1を停止し、図柄番号PN=5の「スイカ」図柄を中段表示位置に表示する。次に、中リールR2を停止する停止データテーブルとしてTBL201を選択して進みコマ数「0」を取得し、停止操作図柄番号からコマを進めないで中リールR2を停止し、図柄番号PN=

50

4の「プラム」図柄を中段表示位置に表示する。次に、右リールR3を停止する「停止データテーブル」としてTBL302を選択して進みコマ数「3」を取得し、停止操作図柄番号の示す図柄位置から3コマを進めて右リールR3を停止し、図柄番号PN=7の「スイカ」図柄を中段表示位置に表示する。つまり、入賞ラインL5上に再遊技賞に入賞する役となる「プラム役」が並ぶよう表示する。

#### 【0217】

図39は、再遊技賞に入賞する役のみの停止態様と、再遊技賞に入賞する役及び「RT開始出目」の停止態様の説明図である。図39(A)は、再遊技用停止リンクテーブル1 TBL21'が選択されて、第1停止が左リールR1、第2停止が中リールR2、第3停止が右リールR3の順に停止制御を行い、入賞ラインL3上に再遊技賞に入賞する役を表示した停止態様である。この場合には、いずれの入賞ライン上にも図32(B)の「RT開始出目」(「ベル-プラム-ベル」)を表示していない。図39(B)は、再遊技用停止リンクテーブル2 TBL28'が選択されて、第1停止が左リールR1、第2停止が中リールR2、第3停止が右リールR3の順に停止制御を行い、入賞ラインL5上に再遊技賞に入賞する役を表示した停止態様である。この場合には、入賞ラインL4上に図32(B)の「RT開始出目」(「ベル-プラム-ベル」)を表示している。図32(B)の再遊技用の停止リンクテーブル2 TBL28'に従い停止制御を行うことで、図3の図柄の配置において、必ず図32(B)の「RT開始出目」(「ベル-プラム-ベル」)を表示することができる。

#### 【0218】

図40は、スロットマシン1bにおける入賞判定処理である。スロットマシン1bでは、「RT開始出目」の判定処理を備えるため、再遊技の入賞判定の処理が第1の実施形態とは異なる。以下に第1の実施形態とは異なるステップS310g及びS310g11の処理のみ説明する。

#### 【0219】

まずCPU101は、再遊技賞に入賞したか否かを判定し(S310g)、再遊技賞に入賞したと判定した場合には、ステップS110g1に進む。ステップS110g1において、BB1当選フラグがセットされていたと判定した場合には、いずれかの入賞ライン上に「RT開始出目」を表示しているか否かを判定する(S310g11)。ステップS310g11において、「RT開始出目」を表示していると判定した場合には、続いて、RT2ゲーム中であるかを判定する(S110g2)。ステップS110g2において、RT2ゲーム中でないと判断した場合には、次ゲームからRT2ゲームを開始するためにRT2ゲーム中フラグをセットし(S110g3)、続いて、「RTゲーム進行数」を「3」にセットし(S110g4)、当処理を終了する。一方、ステップS310g11において、「RT開始出目」を表示していないと判定した場合には、当処理を終了する。

#### 【0220】

スロットマシン1bでは、上記により「RT開始出目」の判定と、RT2ゲーム中及びBB1内部中RT1ゲーム中のゲーム種別の管理と、「RTゲーム進行数」の管理が行われ、第1の実施形態と同様に、「RTゲーム進行数」のデータを表示制御基板100Bに送信することで「連続演出」を行うことができる。

#### 【0221】

図43に上述した第2実施形態の概要を示す。第2実施形態のスロットマシン1bにおいて、CPU101は通常ゲームで賞抽選テーブルTBL11'を選択する。賞抽選テーブルTBL11'は、抽選の対象として区分1から区分9を有する。このうち区分6(第1区分)には、第1特別ゲーム開始賞としてのBB1賞及び再遊技賞が割り当てられている。また、区分7(第2区分)には第2特別ゲーム開始賞としてのSB賞及び再遊技賞が割り当てられている。さらに、区分9(第3の区分)には、再遊技賞のみが割り当てられている。

#### 【0222】

通常ゲームにおいて抽選で区分6(第1区分)が選択されると、BB1賞及び再遊技賞

10

20

30

40

50



の両方の当選を示す内部抽選情報が生成され、抽選で区分7（第2区分）が選択されると、S B賞及び再遊技賞の両方の当選を示す内部抽選情報が生成される。

この実施形態では、内部抽選情報が複数の賞の当選を示す場合、再遊技賞 開始賞 小役賞の順序で入賞を優先してリール停止制御を行う。したがって、内部抽選で区分6又は区分7が選択された場合には、再遊技賞を優先するリール停止制御を行う。具体的には、区分6又は区分7が抽選によって選択された場合には、再遊技賞を構成する図柄を特定の入賞ラインL5上に引き込む停止データテーブルが選択される。そして、入賞ラインL5上に再遊技賞を構成する図柄が停止すると、他の入賞ライン（例えば、「L4」）にRT2ゲームの開始の契機となる特定停止態様（ベル-プラム-ベル）が揃うように各リールR1～R3の図柄が配列されている。

10

#### 【0223】

一方、内部抽選で区分9が選択された場合には、区分6や区分7が選択された場合に目標とする入賞ラインL5とは異なる他の入賞ラインL3に再遊技賞を構成するプラム図柄を引き込む停止データテーブルを選択する。つまり、再遊技賞を入賞させる候補となる入賞ラインが複数ある場合（複数の停止表示態様を有する場合）に、どの入賞ラインを選択するかは、内部抽選でどの区分を選択したかによって決定する。したがって、複数の候補の中から一つを選択するのに内部抽選と独立した抽選を実行する必要がなくなる。この結果、CPU101の処理負荷を軽減することが可能となる。

#### 【0224】

< 8：変形例 >

20

本発明は上述した実施形態に限定されるものではなく、例として、以下に述べる変形が可能である。

(1) 上述した第1の実施形態では、BB1賞（特別ゲーム開始賞）の役を構成する図柄と、再遊技2賞（特別再遊技賞）の役を構成する図柄は全て異なるものとしたが、一部に共通な図柄を含んでも良い。例として、BB1賞の役を「ベル-赤7-赤7」で構成し、再遊技2賞の役を「ベル-プラム-プラム」で構成する。したがって、左リールR1の「ベル」図柄は同一の図柄であり、両方の役の「共通図柄」として機能する。なお、当変形例のリール配列では、図3で、左リールR1の図柄番号PNが「12」の「赤7」図柄を、「白7」図柄に置換したリール帯を用いる。これは、BB1賞の役を「ベル-赤7-赤7」で構成することにより、左リールR1の「赤7」図柄が必要なくなったためである。

30

#### 【0225】

これらにより、再遊技2賞の役は、中リールR2及び右リールR3が有する「プラム」図柄及び左リールR1が有する「ベル」図柄から構成され、BB1賞の役は、中リールR2及び右リールR3が有する「赤7」図柄及び左リールR1が有する「ベル」図柄（共通図柄）から構成される。また、中リールR2及び右リールR3における「プラム」図柄どうしの間隔及び左リールR1が有する「ベル」図柄どうしの間隔は4コマ以内になるように配置されることで、それぞれ100%引き込み可能図柄として機能する。

#### 【0226】

なお、CPU101は、BB1賞当選フラグ及び再遊技2賞の当選フラグをセットした通常ゲームで、中リールR2と右リールR3にそれぞれ対応するストップボタンが遊技者により操作された場合、その操作されたタイミングで、「プラム」図柄と「赤7」図柄の両方が入賞ラインから4コマの範囲内にあるとき、「プラム」図柄をその入賞ライン上に停止させるように、中リールR2と右リールR3を制御する。一方、その操作されたタイミングで、「プラム」図柄が入賞ラインから4コマの範囲内にあるが、「赤7」図柄が入賞ラインから4コマの範囲内になく、「プラム」図柄をその入賞ライン上に停止させるように、中リールR2と右リールR3を制御する。また、左リールR1に対応するストップボタンが遊技者により操作された場合、「ベル」図柄を入賞ライン上に停止させるように、左リールR1を制御する。

40

#### 【0227】

(2) 上述した第2の実施形態では、各役の図柄の表示位置の組である入賞ラインと、「

50

「RT開始出目」が揃う表示位置の組である入賞ラインとは、共に同じ図41(A)の入賞ラインL1~L5に含まれるL4としていたが、「RT開始出目」が揃う入賞ラインはL1~L5と、さらに図41(B)に示す他の表示位置の組である入賞ラインL6~L10を加えた入賞ラインL1~L10を採用してもよい。例として、図41(B)に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L6は表示位置M1・U2・U3で構成され、入賞ラインL7は表示位置M1・D2・D3で構成され、入賞ラインL8は表示位置U1・M2・U3で構成され、入賞ラインL9は表示位置D1・M2・D3で構成され、入賞ラインL10は表示位置D1・U2・D3で構成される。

#### 【0228】

(3) 上述した第1の実施形態では、CPU101が通常ゲームで選択する賞抽選テーブルTBL11において、特別再遊技賞としての再遊技2賞が割り当てられている区分として、BB1賞と再遊技2賞との両方が割り当てられた区分6(第1区分)と、再遊技2賞のみが割り当てられた区分7(第3の区分)の二つの区分を備えていた。また、この区分6と区分7に加え、通常再遊技賞としての再遊技1賞のみが割り当てられた区分8(第2区分)を備えていた。この再遊技2賞のみが割り当てられた区分7(第3の区分)に、さらに再遊技1賞を割り当て、再遊技1賞と再遊技2賞との両方が割り当てられた区分(第3の区分)としてもよい。この場合、賞抽選テーブルTBL11から再遊技1賞のみが割り当てられた区分8(第2区分)を備えないようにしてもよい。具体的には、図9(A)の賞抽選テーブルにおいて、取得した乱数値が賞抽選テーブルの先頭からOCHオフセットした記憶領域に記憶された抽選区分データの範囲に属している場合に、再遊技1賞と再遊技2賞の両方に当選したことを示すように抽選を実行する。これにより、再遊技賞として再遊技1賞以外に再遊技2賞を備えるようにしても、抽選対象とする区分が増加せず抽選処理が複雑にならずにすむ。

#### 【0229】

また、図3に示す図柄の配置のリール帯からなるリールR1~R3を使用した場合で、「プラム-プラム-プラム」を役とする再遊技1賞と、「ベル-プラム-プラム」を役とする再遊技2賞を例示し、再遊技1賞と再遊技2賞の両方に当選した通常ゲームでの停止制御について説明する。中リールR2と右リールR3は、ともに「プラム」図柄で同一であるため、図16に示す再遊技1賞用の停止データテーブルTBL201~203(中リールR2)、TBL301~203(右リールR3)を流用できる。左リールR1においては、リールストップボタンの操作タイミングにより、再遊技1賞を構成する「プラム」図柄を入賞ライン上に停止させるか、再遊技2賞を構成する「ベル」図柄を入賞ライン上に停止させるかを切り替える。さらに、リールストップボタンの操作タイミングで、「ベル」図柄を入賞ライン上に停止させることが可能な左リールR1上の図柄の範囲(第2範囲)を「プラム」図柄を入賞ライン上に停止させることが可能な左リールR1上の図柄の範囲(第1範囲)より狭くなるように停止制御を行う。具体的には、図19に示す再遊技1賞用停止データテーブルTBL301において図柄番号PN=1に対応した進みコマ数を「3」から「1」に置き換えた停止データテーブルを用いる。すなわち、遊技者の停止操作タイミングで取得した停止操作図柄番号が「1」(第2範囲)であった場合にのみ中段表示位置に「ベル」図柄を表示する。一方、遊技者の停止操作タイミングで取得した停止操作図柄番号が「2」~「21」(第1範囲)であった場合は中段表示位置に「プラム」図柄を表示する。このように、リールストップボタンの操作タイミングで取り得る21図柄中、1箇所の図柄位置(PN=1)のみで「ベル」図柄を表示することができ、残りの20箇所の図柄位置では「プラム」図柄を表示することができるようになり、再遊技1賞と再遊技2賞の両方に当選した通常ゲームでは、「ベル-プラム-プラム」を役とする再遊技2賞よりも、「プラム-プラム-プラム」を役とする再遊技1賞に入賞しやすくなる。

#### 【0230】

なお、左リールR1の中段表示位置に図柄を停止する停止データテーブルにおける説明をしたが、同じ左リールR1用の上段表示位置用の停止データテーブル又は下段表示位置

10

20

30

40

50

用の停止データテーブルでは、「ベル」図柄を表示することができる図柄位置を中段表示位置用の停止データテーブルと同じ図柄位置（PN = 1）とせず、異なる図柄位置にすることが好ましい。また、中段表示位置用の停止データテーブルが選択された場合にのみ「ベル」図柄を表示することができるようにしてもよい。このようにすることで、再遊技1賞と再遊技2賞の両方に当選した通常ゲームにおいて、再遊技2賞に入賞したりしなかったりすることができる。BB1賞の当選を示さない通常ゲームで、再遊技2賞に入賞してRT2ゲームとなり偽の連続演出が開始されることにより、BB1賞に当選したかのような期待感を遊技者へ与えることができるが、通常ゲームにおいて頻度よくこの偽の連続演出が開始されるとBB1賞に当選している期待感が薄まるため、再遊技2賞よりも再遊技1賞に入賞しやすくする。なお、再遊技2賞の役を「ベル」図柄や「プラム」図柄を組み合わせ

10

#### 【0231】

また、BB1賞と再遊技2賞との両方が割り当てられた区分6（第1区分）に、さらに再遊技1賞を割り当て、BB1賞、再遊技1賞及び再遊技2賞との3つの賞が割り当てられた区分（第1の区分）としてもよい。この3つの賞が当選したゲームでは、BB1賞より再遊技賞（再遊技1賞と再遊技2賞）を優先した停止制御を行う。具体的には、中リールR2と右リールR3は、上記の再遊技1賞と再遊技2賞の両方に当選した通常ゲームと同様の制御を行う。左リールR1においては、リールストップボタンの操作タイミングにより、再遊技1賞を構成する「プラム」図柄を入賞ライン上に停止させるか、再遊技2賞を構成する「ベル」図柄を入賞ライン上に停止させるかを切り替える。ここでは、上記の再遊技1賞と再遊技2賞の両方に当選した通常ゲームの制御とは異なり、リールストップボタンの操作タイミングで、「ベル」図柄を入賞ライン上に停止させることが可能な左リールR1上の図柄の範囲（第2範囲）を「プラム」図柄を入賞ライン上に停止させることが可能な左リールR1上の図柄の範囲（第1範囲）より広くなるように停止制御を行う。例えば、リールストップボタンの操作タイミングで取り得る21図柄中、1箇所の図柄位置のみで「プラム」図柄を表示でき、残りの20箇所の図柄位置では「ベル」図柄を表示できるようになり、再遊技1賞と再遊技2賞の両方に当選した通常ゲームでは、「プラム - プラム - プラム」を役とする再遊技1賞よりも、「ベル - プラム - プラム」を役とする再遊技2賞に入賞しやすくなる。

20

30

#### 【0232】

（4）上述した第1の実施形態及び第2の実施形態では、内部抽選でBB1賞と再遊技2賞との両方が割り当てられた区分6（第1区分）に当選すると、「ベル - プラム - プラム」を役とする再遊技2賞に入賞させ、次のゲームからゲームの種類をRT1ゲーム（第1高確率ゲーム）に移行させると共に、内部抽選で再遊技2賞が割り当てられた区分7（第3の区分）に当選して入賞ライン上に「ベル - プラム - プラム」が表示され特定停止態様となると、次のゲームからRT2ゲーム（第2高確率ゲーム）に移行させるようにし、それぞれのRTゲームにおいて連続演出を開始した。この「ベル - プラム - プラム」の特定停止態様が表示された場合、RTゲームを開始させなくともよい。遊技者は、この特定停止態様が表示されたことにより、BB1賞に当選したかのような期待感を遊技者へ与えることができる。また、この特定停止態様が表示されたことを契機に連続演出を開始させるようにしてもよい。

40

#### 【0233】

（5）上述した第1の実施形態では、CPU101が使用する賞抽選テーブルは、図9（A）に示すように乱数値が取り得る数値の範囲を、ハズレの区分を除いて数値が互いに重ならないように区分1から区分8に区画し、それぞれの区分に対応した一又は複数の賞の当選フラグをセットする抽選を実行していた。例えば、内部抽選で区分6に当選した場合はBB1賞と再遊技2賞を当選とし、区分7に当選した場合は再遊技2賞を当選としてい

50

た。この区分6のように複数の当選フラグをセットする抽選を実行する場合には、ある区分が他の区分との区画する数値の範囲の一部が重なるように抽選区分データを記憶させ、取得した乱数値が複数の区分に含まれると判定した場合にそれぞれの区分に対応した当選フラグをセットするようにしてもよい。具体的には、図9(A)の抽選区分において、小役C賞に対応した区分1の抽選区分データは0~219、小役B賞に対応した区分2の抽選区分データは220~809というように数値の範囲として記憶させ、BB1賞のみに対応した区分6の抽選区分データを1760~1884、再遊技2賞のみに対応した区分7の抽選区分データを1760~2009とする。ここで、取得した乱数値が1760~1884である場合には、区分6と区分7の両方に含まれることになり、BB1賞と再遊技2賞の両方の当選フラグをセットする。このように1回の内部抽選で複数の当選フラグをセットする抽選を行うには、区画の範囲を示す数値が互いに重ならないように設定し、特定の区分に複数の当選フラグを対応づける方法(第1の実施形態)と、区画の範囲を示す数値が重なるように設定し、取得した特定の数値に複数の区分を対応づける方法(本変形例)とがあり、これらを組み合わせてもよい。

【図面の簡単な説明】

【0234】

【図1】本発明にかかるスロットマシン1及び1b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の電氣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における賞と役を説明するための説明図である。

【図7】スロットマシン1で行われるゲームの種類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賞抽選テーブルを使用した内部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と実行中のゲームの種類との関係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S106の停止リンクテーブル及び表示位置選択テーブル選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図13】図12に続き、ステップS106の停止リンクテーブル及び表示位置選択テーブル選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図14】停止リンクテーブルのデータ構造を示す説明図である。

【図15】図14に続き、停止リンクテーブルのデータ構造を示す説明図である。

【図16】停止データテーブル群を示す説明図である。

【図17】表示位置選択テーブルのデータ構造を示す説明図である。

【図18】表示位置データテーブルの構造を示す説明図である。

【図19】右リールR3の停止に用いる停止データテーブルのデータ構造を示す説明図である。

【図20】リール停止処理の内容を示すフローチャートである。

【図21】図20に続き、リール停止処理の内容を示すフローチャートである。

【図22】再遊技1当選フラグをセットしたゲームで、停止操作順序が順押しの場合に、入賞ラインL3にステップS109のリール停止制御に基づいて行われる停止制御を説明する図である。

【図23】再遊技2当選フラグをセットしたゲームで、停止操作順序が順押しの場合に、入賞ラインL4にステップS109のリール停止制御に基づいて行われる停止制御を説明する図である。

10

20

30

40

50

【図24】(A)は再遊技1賞が当選したゲームで、再遊技1賞に入賞した停止態様を説明する図である。(B)は再遊技2賞が当選したゲームで再遊技2賞に入賞した停止態様を説明する図である。

【図25】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。

【図26】図25に続き、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。

【図27】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28】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29】ステップS113のRTゲーム進行数処理の内容を示すフローチャートである 10

【図30】(A)はBB1内部中RT1ゲームで行う「連続演出」の表示パターンのデータ構造を示す説明図である。(B)はRT2ゲーム中で行う「連続演出」の表示パターンのデータ構造を示す説明図である。

【図31】表示制御基板100B及び液晶表示器30が行う演出表示の処理の内容を示すフローチャートである。

【図32】第2実施形態における賞と役と「RT開始出目」を説明するための説明図である。

【図33】(A)はスロットマシン1bで行われるゲームの種類を示す説明図である。(B)はスロットマシン1bの当選フラグをセットする記憶領域を説明する図である。 20

【図34】第2実施形態におけるステップS104の賞抽選テーブル選択処理で選択される賞抽選テーブルと実行中のゲームの種類との関係を示す説明図である。

【図35】第2実施形態におけるステップ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36】第2実施形態におけるステップS106の停止リンクテーブル及び表示位置選択テーブル選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図37】第2実施形態における停止リンクテーブルのデータ構造を示す説明図である。

【図38】再遊技賞が当選したゲームで、停止操作順序が順押しの場合に、入賞ラインL5にステップS109のリール停止制御に基づいて行われる停止制御を説明する図である 30

【図39】(A)は第2実施形態における再遊技賞が当選したゲームで、再遊技賞に入賞した停止態様を説明する図である。(B)は第2実施形態におけるBB1賞及び再遊技賞が当選したゲーム又はSB賞及び再遊技賞が当選したゲームで再遊技賞に入賞した停止態様の説明図である。

【図40】第2実施形態におけるステップS110の入賞判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図41】変形例にかかる図柄表示位置と入賞ラインとの関係を示す説明図である。

【図42】第1実施形態の概要を示す説明図である。

【図43】第2実施形態の概要を示す説明図である。

【符号の説明】 40

【0235】

1、1b スロットマシン

6 スタートレバー

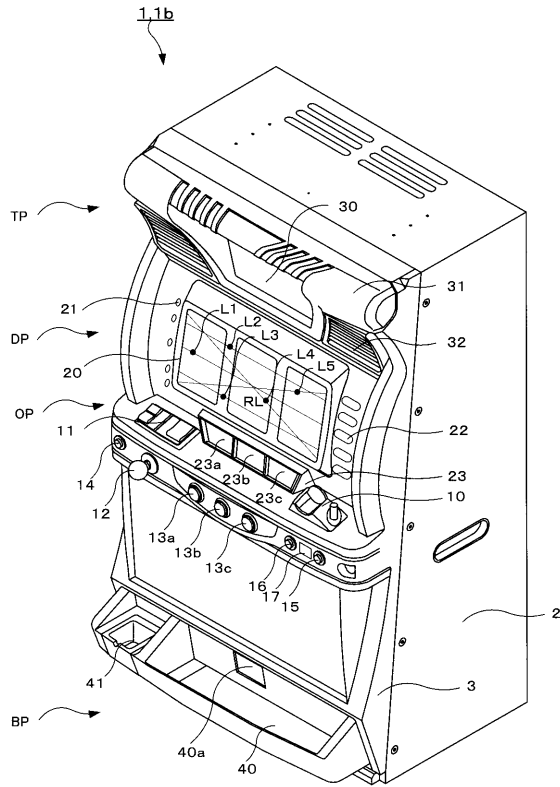
13a、13b、13c リールストップボタン

101 CPU

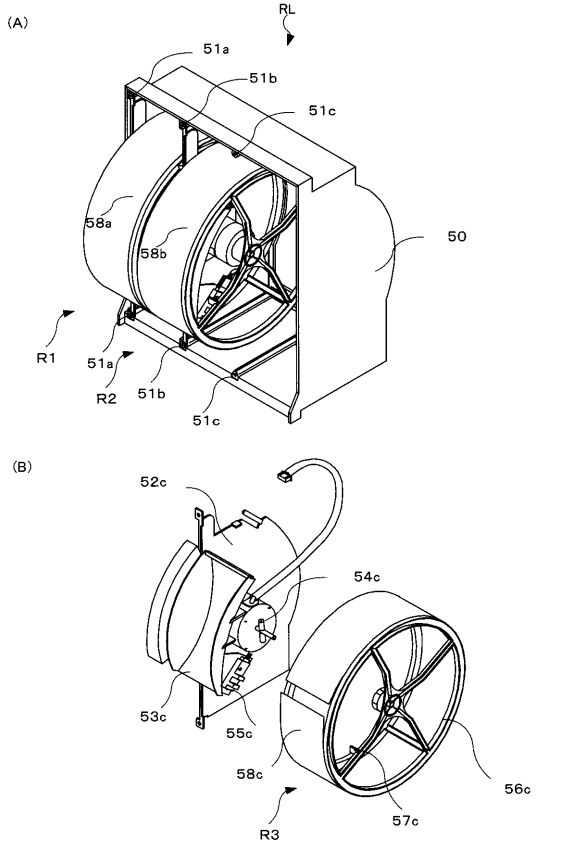
58 ROM

R1～R3 左・中・右リール

【図1】



【図2】

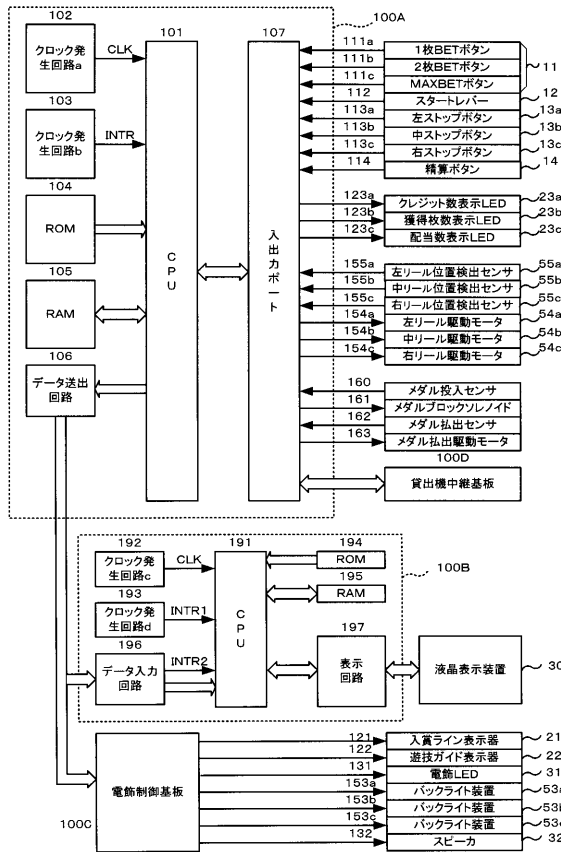


【図3】

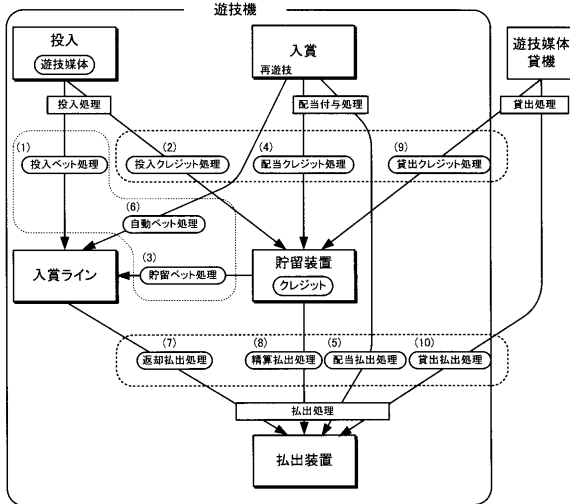
図柄番号 PN	左リール	中リール	右リール	位置検出センサ からのステップ数
21	(07)	(07)	(07)	390step
20	(02)	(05)	(04)	19step → 371step
19	(05)	(02)	(05)	19step → 352step
18	(04)	(04)	(02)	19step → 333step
17	(07)	(07)	(07)	19step → 314step
16	(06)	(05)	(04)	19step → 295step
15	(05)	(06)	(05)	19step → 276step
14	(04)	(04)	(06)	19step → 257step
13	(07)	(07)	(07)	19step → 238step
12	(01)	(05)	(04)	19step → 219step
11	BAR (03)	BAR (03)	(05)	19step → 200step
10	(05)	(04)	(01)	19step → 181step
9	(04)	(01)	(06)	19step → 162step
8	(07)	(07)	(07)	19step → 143step
7	(06)	(05)	(04)	19step → 124step
6	(05)	(06)	(05)	19step → 105step
5	(04)	(04)	BAR (03)	19step → 86step
4	(07)	(07)	(07)	19step → 67step
3	(02)	(05)	(04)	19step → 48step
2	(05)	(02)	(05)	19step → 29step
1	(04)	(04)	(02)	19step → 10step
				0step

図柄コード PC      図柄コード PC      図柄コード PC

【図4】



【 図 5 】

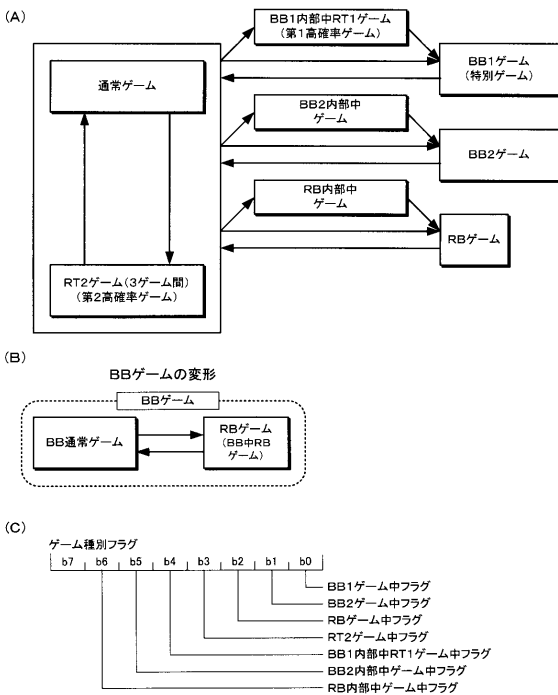


処理の分類	投入処理	配当付与処理	払出処理	貸出処理	ベット処理	クレジット処理
(1)投入ベット処理	☑					
(2)投入クレジット処理	☑					☑
(3)貯留ベット処理					☑	
(4)配当クレジット処理		☑				☑
(5)配当払出処理			☑			
(6)自動ベット処理		☑			☑	
(7)返却払出処理			☑			
(8)精算払出処理			☑			
(9)貸出クレジット処理				☑		☑
(10)貸出払出処理			☑	☑		

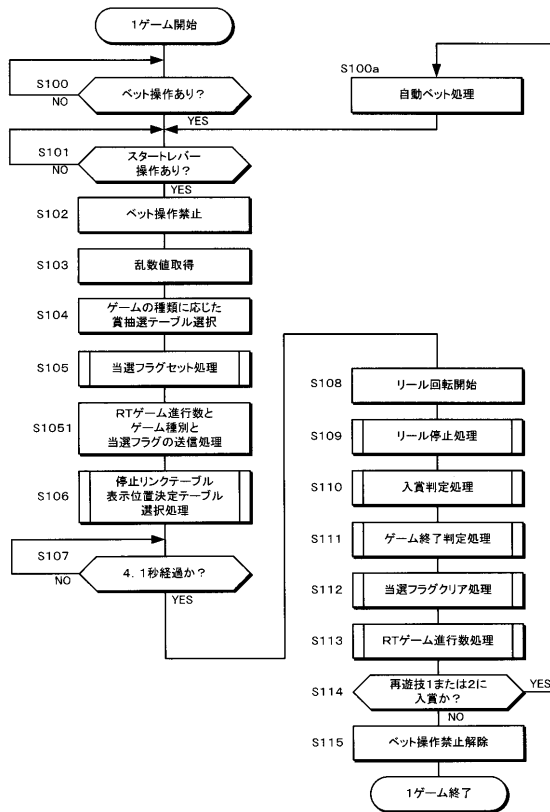
【 図 6 】

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	BB1 (特別ゲーム開始賞)	赤7	赤7	赤7	BB1ゲームの開始 (特別ゲーム)
	BB2	白7	白7	白7	BB2ゲームの開始
	RB	BAR BAR	BAR BAR	BAR BAR	RBゲームの開始
小役賞	小役A	スイカ	スイカ	スイカ	メダル10枚配当
	小役B	ベル	ベル	ベル	メダル15枚配当
	小役C	チェリー	ANY	ANY	メダル2枚配当
再遊技賞	再遊技1 (通常再遊技賞)	プラム	プラム	プラム	再ゲームの開始
	再遊技2 (特別再遊技賞)	ベル	プラム	プラム	再ゲーム及びRT2ゲーム (第2高確率ゲーム) の開始 (ゲーム数=3)

【 図 7 】



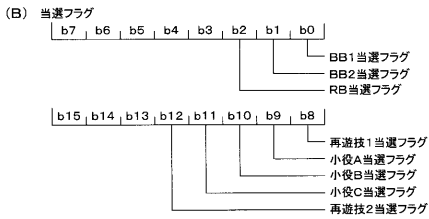
【 図 8 】



【図9】

(A)

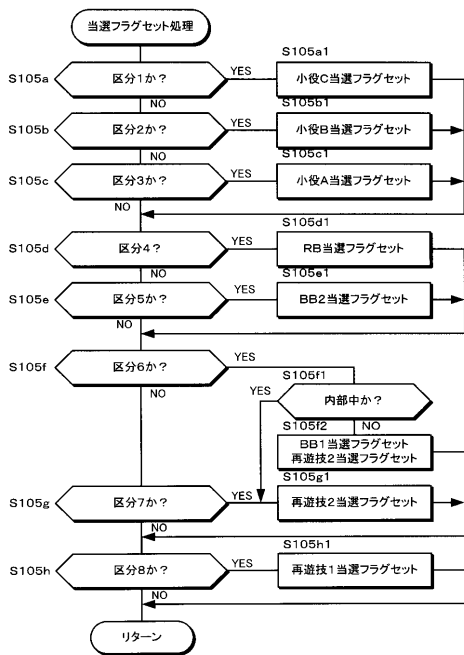
区分	ADR	賞金	フラグ	SD
区分1	ADR11+00H	210	小役C当選フラグ	SD=0
区分2	ADR11+02H	600	小役B当選フラグ	SD=210
区分3	ADR11+04H	600	小役A当選フラグ	SD=810
区分4	ADR11+06H	200	RB当選フラグ	SD=1410
区分5	ADR11+08H	150	BB2当選フラグ	SD=1610
区分6 (第1区分)	ADR11+0AH	125	BB1当選フラグ 再遊技2当選フラグ	SD=1760
区分7 (第3区分)	ADR11+0CH	125	再遊技2当選フラグ	SD=1885
区分8 (第2区分)	ADR11+0EH	2000	再遊技1当選フラグ	SD=2010
(12374)			ハズレ	SD=4010
				SD=16383



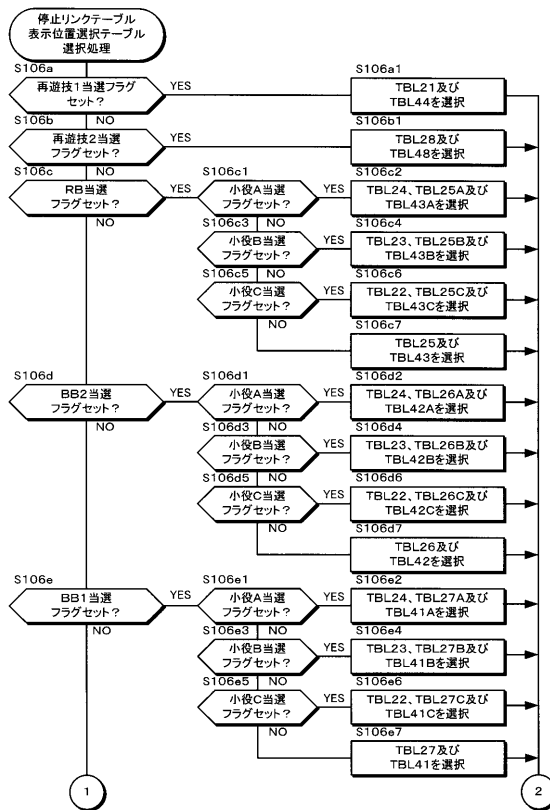
【図10】

賞抽選テーブル	ゲームの種類						
	通常ゲーム	RT2ゲーム	BB1内部中RT1ゲーム	BB2内部中ゲーム	RB内部中ゲーム	BB1BB2ゲーム	RBゲーム
テーブル格納アドレス	ADR11	ADR12	ADR13	ADR14	ADR15	ADR16	ADR17
区分1	210			210			
区分2	600			15573			
区分3	600			600			
区分4	200	200	0	0			
区分5	150	150	0	0			
区分6	125	125	125	0			
区分7	125	125	125	0			
区分8	2000	9000	9000	2000	0		
(ハズレ)	(12374)	(5324)	(5724)	(12724)	(1)		

【図11】

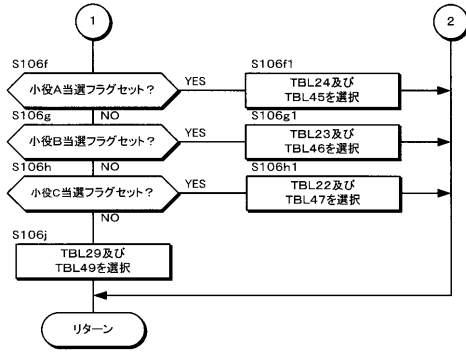


【図12】





【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

第1停止 押下 種類	入賞 ライン 表示 位置	(A)再遊技1用 停止リンクテーブル TBL21	(B)再遊技2用 停止リンクテーブル TBL28	(C)小役B用 停止リンクテーブル TBL23	(D)BB1用 停止リンクテーブル TBL27		
(a) 左	上段	L2	202 302	282 382	232 332		
		L4	302 202 201 303 303 201	382 282 281 383 383 281	332 232 231 333 333 231	262 362 362 262 261 363 363 261	
	中段	L1	101 301 301 201	181 381 381 281	131 331 331 231	161 361 361 261	
		L5	203 303 303 203 201 302 302 201	283 383 383 283 281 382 382 281	233 333 333 233 231 332 332 231	263 363 363 263 261 362 362 261	
	(b) 中	上段	L2	— —	282 382	232 332	262 362 362 262
			L1	— —	— —	— —	161 361 361 161
中段		L4	— —	281 383 383 182	231 333 333 132	261 363 363 162 163 361 361 163	
		L5	201 103 302 103	— —	— —	163 361 361 163	
下段		L3	203 103 303 103	— —	— —	263 363 363 163	
		L2	— —	382 182	332 132	162 262 262 162	
(c) 右	上段	L5	302 103 201 103	— —	— —	362 163 261 163	
		L1	— —	— —	— —	361 161 261 161	
	中段	L3	303 103 203 103	— —	— —	163 263 263 163	
		L4	— —	383 183	333 233	162 261 261 162	

TBL21	再遊技1用停止リンクテーブル
TBL22	小役C用停止リンクテーブル
TBL23	小役B用停止リンクテーブル
TBL24	小役A用停止リンクテーブル
TBL25	RB用停止リンクテーブル
TBL26	BB2用停止リンクテーブル
TBL27	BB1用停止リンクテーブル
TBL28	再遊技2用停止リンクテーブル
TBL29	ハズレ用停止リンクテーブル

【 図 1 5 】

第1停止 押下 種類	入賞 ライン 表示 位置	(A) BB1と小役A用 停止リンクテーブル TBL27A	(B) BB1と小役B用 停止リンクテーブル TBL27B	(C) BB1と小役C用 停止リンクテーブル TBL27C	
(a) 左	上段	L2	2A2 3A2	2B2 3B2	
		L4	3A2 2A2 2A1 3A3 3A3 2A1	3B2 2B2 2B1 3B3 3B3 2B1	2C2 3C2 2C1 3C3 3C3 2C1
	中段	L1	1A1 3A1 3A1 2A1	1B1 3B1 3B1 2B1	1C1 3C1 3C1 2C1
		L3	2A3 3A3 3A3 2A3	2B3 3B3 3B3 2B3	2C3 3C3 3C3 2C3
	下段	L5	2A1 3A2 3A2 2A1	2B1 3B2 3B2 2B1	2C1 3C2 3C2 2C1
		L2	1A2 3A2 3A2 1A2	1B2 3B2 3B2 1B2	1C2 3C2 3C2 1C2
(b) 中	上段	L1	1A1 3A1 3A1 1A1	1B1 3B1 3B1 1B1	1C1 3C1 3C1 1C1
		L4	2A1 3A3 3A3 1A2 1A3 3A1	2B1 3B3 3B3 1B2 1B3 3B1	2C1 3C3 3C3 1C2 1C3 3C1
	中段	L5	3A1 1A3	3B1 1B3	3C1 1C3
		L3	1A3 3A3 3A3 1A3	1B3 3B3 3B3 1B3	1C3 3C3 3C3 1C3
	下段	L2	1A2 2A2 2A2 1A2	1B2 2B2 2B2 1B2	1C2 2C2 2C2 1C2
		L5	1A3 2A1 2A1 1A3	1B3 2B1 2B1 1B3	1C3 2C1 2C1 1C3
(c) 右	上段	L2	3A2	3B2	3C2
		L5	1A3 2A1 2A1 1A3	1B3 2B1 2B1 1B3	1C3 2C1 2C1 1C3
	中段	L1	3A1 1A1 2A1 1A1	3B1 1B1 2B1 1B1	3C1 1C1 2C1 1C1
		L3	1A3 2A3 2A3 1A3	1B3 2B3 2B3 1B3	1C3 2C3 2C3 1C3
	下段	L3	3A3 1A2 1A2 2A1	3B3 1B2 1B2 2B1	3C3 1C2 1C2 2C1
		L4	2A1 1A2	2B1 1B2	2C1 1C2

TBL25A	RBと小役A用停止リンクテーブル
TBL25B	RBと小役B用停止リンクテーブル
TBL25C	RBと小役C用停止リンクテーブル
TBL26A	BB2と小役A用停止リンクテーブル
TBL26B	BB2と小役B用停止リンクテーブル
TBL26C	BB2と小役C用停止リンクテーブル
TBL27A	BB1と小役A用停止リンクテーブル
TBL27B	BB1と小役B用停止リンクテーブル
TBL27C	BB1と小役C用停止リンクテーブル

【 図 1 6 】

	左	中	右
再遊技1	101 201 301		
	102 202 302		
	103 203 303		
小役C	111 211 311		
	112 212 312		
	113 213 313		
小役B	121 221 321		
	122 222 322		
	123 223 323		
小役A	131 231 331		
	132 232 332		
	133 233 333		
RB	141 241 341		
	142 242 342		
	143 243 343		
BB2	151 251 351		
	152 252 352		
	153 253 353		
BB1	161 261 361		
	162 262 362		
	163 263 363		
再遊技2	181 281 381		
	182 282 382		
	183 283 383		
ハズレ	191 291 391		
	192 292 392		
	193 293 393		
	194 294 394		
	195 295 395		
	196 296 396		
	197 297 397		
	198 298 398		
	199 299 399		

TBL31

	左	中	右
BB1と 小役A	1A1 2A1 3A1		
	1A2 2A2 3A2		
	1A3 2A3 3A3		
BB1と 小役B	1B1 2B1 3B1		
	1B2 2B2 3B2		
	1B3 2B3 3B3		
BB1と 小役C	1C1 2C1 3C1		
	1C2 2C2 3C2		
	1C3 2C3 3C3		
BB2と 小役A	1D1 2D1 3D1		
	1D2 2D2 3D2		
	1D3 2D3 3D3		
BB2と 小役B	1E1 2E1 3E1		
	1E2 2E2 3E2		
	1E3 2E3 3E3		
BB2と 小役C	1F1 2F1 3F1		
	1F2 2F2 3F2		
	1F3 2F3 3F3		
RBと 小役A	1G1 2G1 3G1		
	1G2 2G2 3G2		
	1G3 2G3 3G3		
RBと 小役B	1H1 2H1 3H1		
	1H2 2H2 3H2		
	1H3 2H3 3H3		
RBと 小役C	1J1 2J1 3J1		
	1J2 2J2 3J2		
	1J3 2J3 3J3		

【 図 1 7 】

表示位置選択テーブル		表示位置データテーブル		
		第1停止操作		
		左	中	右
BB1用	BB1単独用(TBL41)	411	412	413
	BB1と小役A(TBL41A)	414	415	416
	BB1と小役B(TBL41B)	417	418	419
	BB1と小役C(TBL41C)	41a	41b	41c
BB2用	BB2単独用(TBL42)	421	422	423
	BB2と小役A(TBL42A)	424	425	426
	BB2と小役B(TBL42B)	427	428	429
	BB2と小役C(TBL42C)	42a	42b	42c
RB用	RB単独用(TBL43)	431	432	433
	RBと小役A(TBL43A)	434	435	436
	RBと小役B(TBL43B)	437	438	439
	RBと小役C(TBL43C)	43a	43b	43c
再遊技1用(TBL44)		441	442	443
小役A用(TBL45)		451	452	453
小役B用(TBL46)		461	462	463
小役C用(TBL47)		471	472	473
再遊技2用(TBL48)		481	482	483
ハズレ用(TBL49)		491	492	493

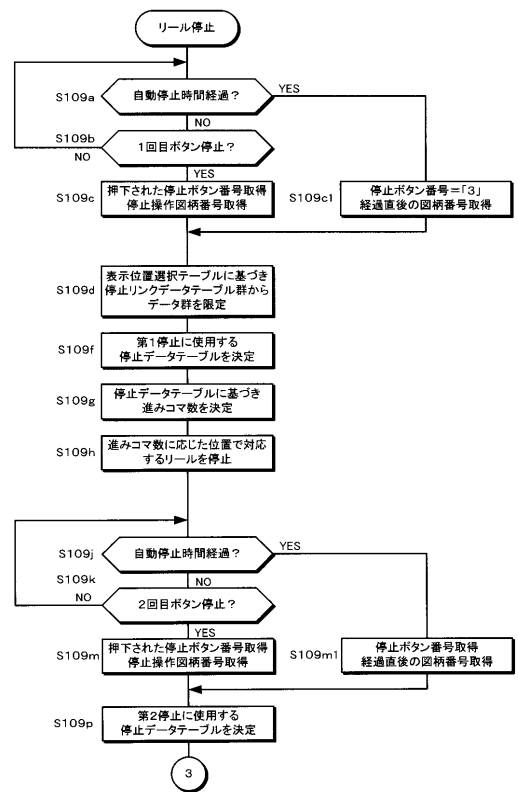
【 図 1 8 】

図柄番号 PN	左リール 図柄配列	(A)	(B)	
		再遊技1用 表示位置データ テーブルTBL441 停止リンクテー ブルTBL21(左) 表示位置	BB1と小役B用 表示位置データ テーブルTBL417 停止リンクテー ブルTBL23(左) 表示位置	停止リンクテー ブルTBL27B(左) 表示位置
21				
20				
19		上/中/下段	上/中/下段	
18				
17		上/下段		
16			上/中段	
15		下段	上段	
14				
13		中/下段		下段
12				中/下段
11		上/中/下段		
10			表示不許可	
9				上/中/下段
8		上/下段		
7		下段		
6			上段	
5		中/下段		表示不許可
4				
3		上/中/下段	上/下段	
2			上/中/下段	
1				

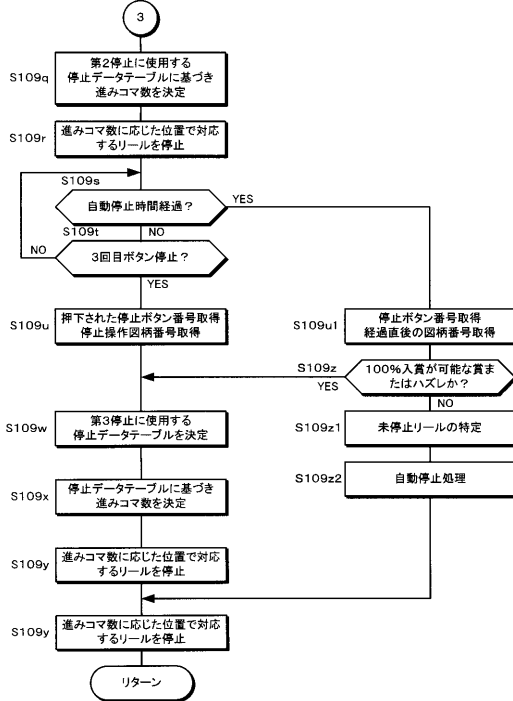
【 図 1 9 】

図柄番号 PN	右リール 図柄配列	(A)		(B)		(C)		(D)			
		再遊技1用 停止データテー ブルTBL301 進み コマ数	停止表 示図柄	再遊技1用 停止データテー ブルTBL301 進み コマ数	停止表 示図柄	小役B用 停止データテー ブルTBL321 進み コマ数	停止表 示 図柄	小役B用 停止データテー ブルTBL321 進み コマ数	停止表 示 図柄	BB1用 停止データテー ブルTBL361 進み コマ数	停止表 示 図柄
21		0		2		1		1		1	
20		1		3		2		2		2	
19		2		0		3		3		3	
18		3		1		0		0		0	
17		0		2		1		1		1	
16		1		3		2		2		2	
15		2		0		3		3		3	
14		3		1		4		4		4	
13		0		2		1		1		1	
12		1		3		2		2		2	
11		2		0		3		3		3	
10		3		1		0		0		0	
9		4		2		1		1		1	
8		0		3		2		2		2	
7		0		4		3		3		3	
6		2		0		4		4		4	
5		3		1		0		0		0	
4		0		2		1		1		1	
3		1		3		2		2		2	
2		2		0		3		3		3	
1		3		1		4		4		4	

【 図 2 0 】



【図 2 1】



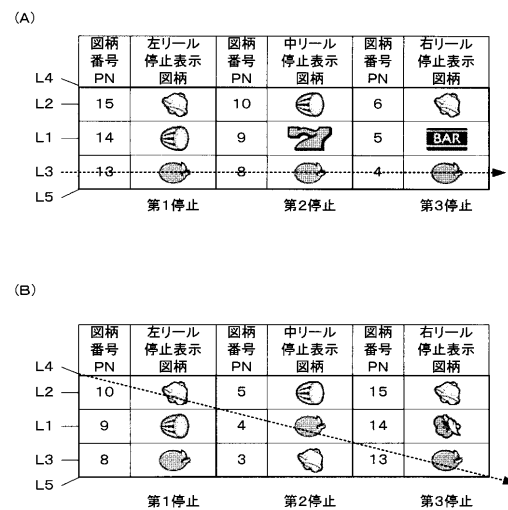
【図 2 2】

図柄番号 PN	(A1) 左リール 図柄配列	(B) TBL103 (下段) 進みコマ数	(A2) 中リール 図柄配列	(C) TBL203 (下段) 進みコマ数	(A3) 右リール 図柄配列	(D) TBL303 (下段) 進みコマ数
21		1		1		1
20		2		2		2
19		3		3		3
18		0		0		0
17		1		1		1
16		2		2		2
15		3		3		3
14		0		0		0
13		1		1		1
12		2		2		2
11	BAR	3	BAR	3		3
10		4		4		4
9		0		0		0
8		1		1		1
7		2		2		2
6		3		3		3
5		0		0	BAR	0
4		1		1		1
3		2		2		2
2		3		3		3
1		0		0		0

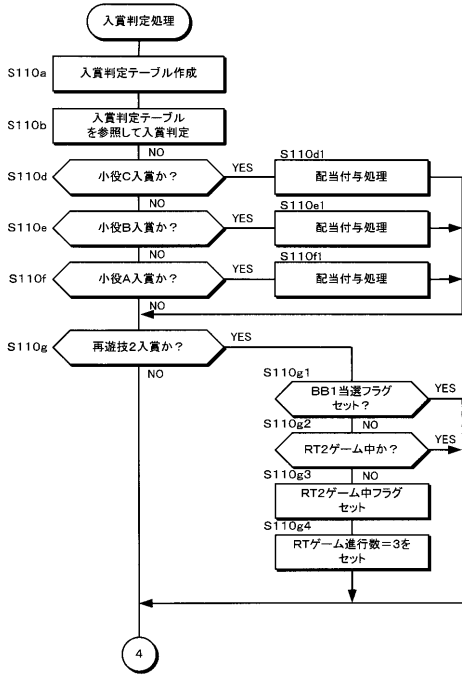
【図 2 3】

図柄番号 PN	(A1) 左リール 図柄配列	(B) TBL182 (上段) 進みコマ数	(A2) 中リール 図柄配列	(C) TBL281 (中段) 進みコマ数	(A3) 右リール 図柄配列	(D) TBL383 (下段) 進みコマ数
21		1		0		1
20		2		1		2
19		3		2		3
18		0		3		0
17		1		0		1
16		2		1		2
15		3		2		3
14		0		3		0
13		1		0		1
12		2		1		2
11	BAR	3	BAR	2		3
10		4		3		4
9		0		4		0
8		1		0		1
7		2		1		2
6		3		2		3
5		0		3	BAR	0
4		1		0		1
3		2		1		2
2		3		2		3
1		0		3		0

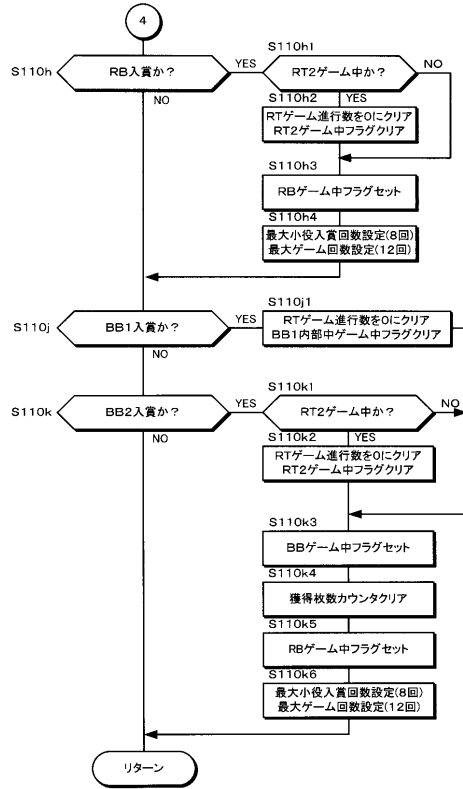
【図 2 4】



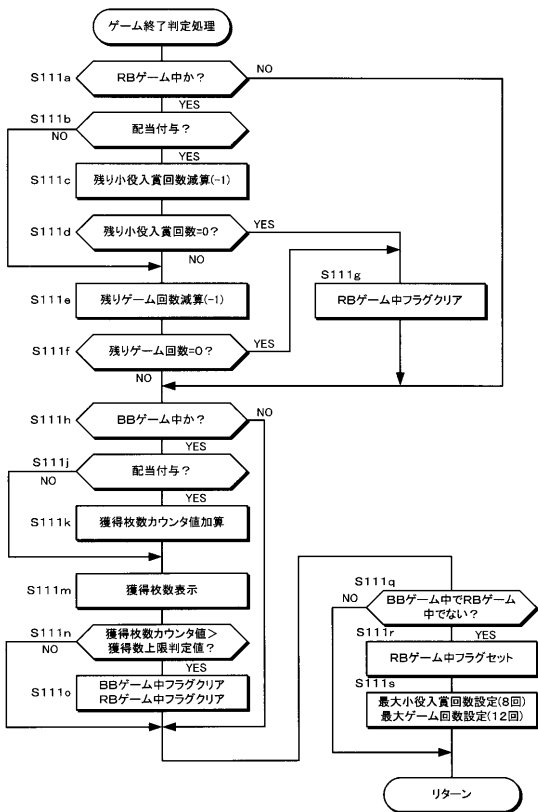
【図25】



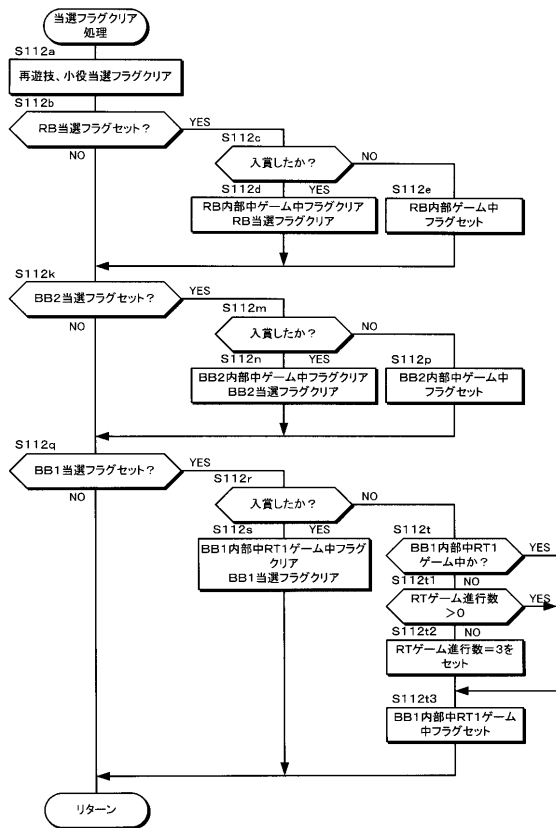
【図26】



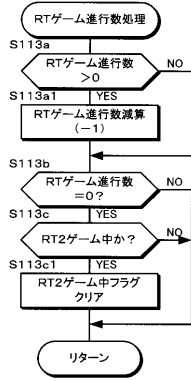
【図27】



【図28】



【図 29】



【図 30】

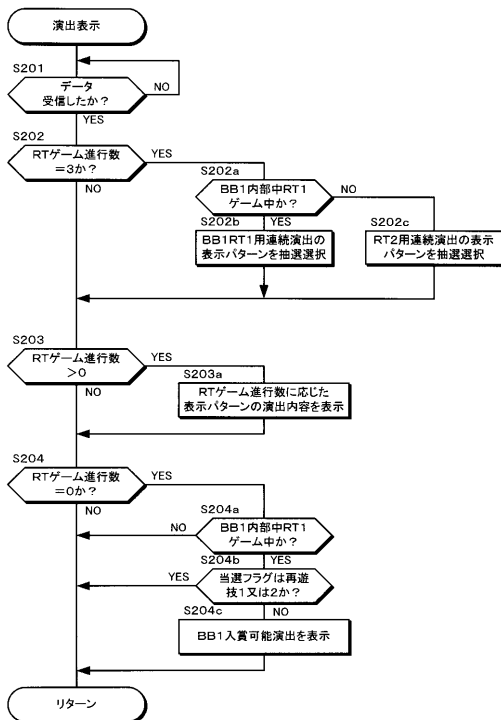
(A)

表示パターン	RTゲーム進行数ごとの演出内容(報知指示情報)		
	3	2	1
BB1RT1の1	表示画像A (桃太郎と赤鬼が対峙する)	表示画像B (桃太郎と赤鬼が戦う)	表示画像C (桃太郎が赤鬼に勝つ)
BB1RT1の2	表示画像D (桃太郎と青鬼が対峙する)	表示画像E (桃太郎と青鬼が戦う)	表示画像F (桃太郎が青鬼に勝つ)
BB1RT1の3	表示画像G (桃太郎と緑鬼が対峙する)	表示画像H (桃太郎と緑鬼が戦う)	表示画像I (桃太郎が緑鬼に勝つ)

(B)

表示パターン	RTゲーム進行数ごとの演出内容(報知指示情報)			移行表示パターン
	3	2	1	
RT2の1	表示画像A (桃太郎と赤鬼が対峙する)	表示画像B (桃太郎と赤鬼が戦う)	表示画像J (赤鬼が勝つ)	BB1RT1の1
RT2の2	表示画像D (桃太郎と青鬼が対峙する)	表示画像E (桃太郎と青鬼が戦う)	表示画像F (青鬼が勝つ)	BB1RT1の2
RT2の3	表示画像G (桃太郎と緑鬼が対峙する)	表示画像H (桃太郎と緑鬼が戦う)	表示画像L (緑鬼が勝つ)	BB1RT1の3

【図 31】



【図 32】

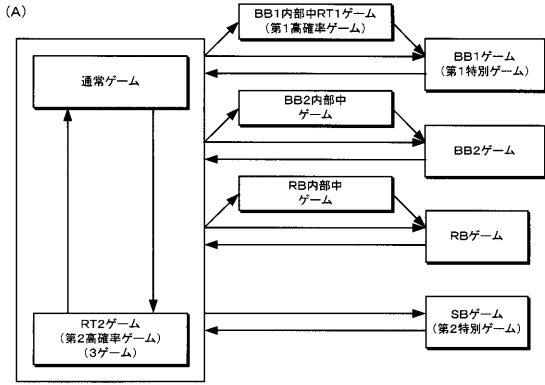
(A)

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	BB1 (第1特別ゲーム開始賞)				BB1ゲーム(第1特別ゲーム)の開始
	BB2				BB2ゲームの開始
	RB				RBゲームの開始
	SB (第2特別ゲーム開始賞)				SBゲーム(第2特別ゲーム)の開始
小役賞	小役A				メダル10枚配当
	小役B				メダル15枚配当
	小役C		ANY	ANY	メダル2枚配当
再遊技賞	再遊技				再ゲームの開始

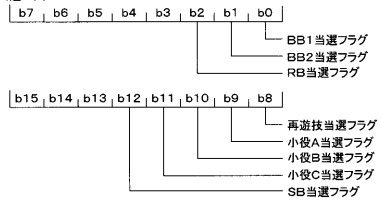
(B)

出目の種類	出目の構成			付与される遊技価値
	左リール	中リール	右リール	
RT開始出目 (特定停止遊技)				RT2ゲーム(第2高確率ゲーム)の開始(ゲーム数=3)

【図33】



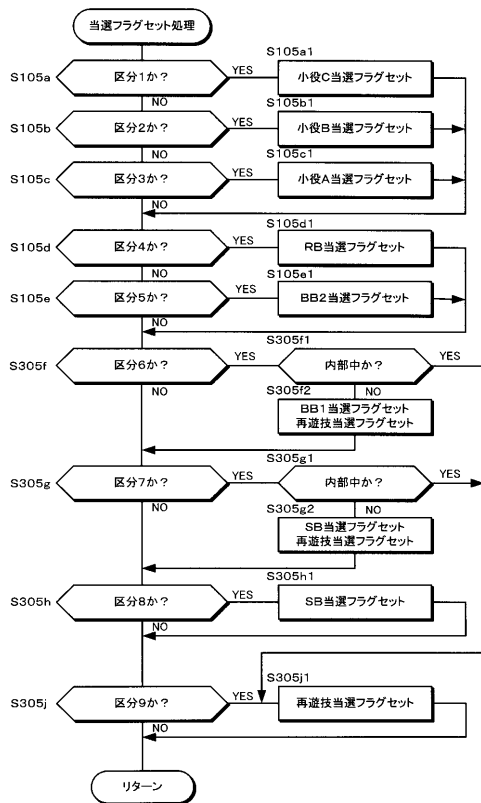
(B) 当選フラグ



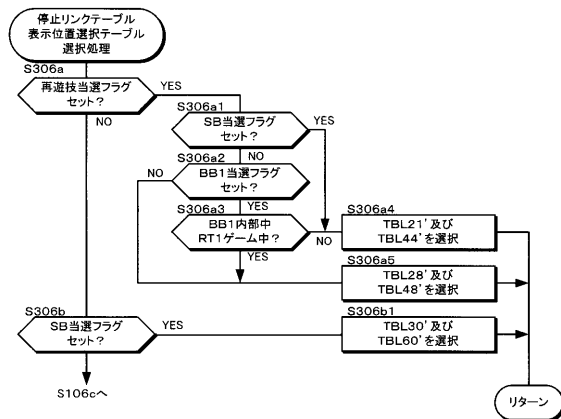
【図34】

賞抽選テーブル	ゲームの種類							
	通常ゲーム	RT2ゲーム	BB1内部中RT1ゲーム	BB2内部中ゲーム	RB内部中ゲーム	BB1 BB2ゲーム	RBゲーム	SBゲーム
テーブル格納アドレス	TBL11'	TBL12'	TBL13'	TBL14'	TBL15'	TBL16'	TBL17'	TBL18'
	ADR11'	ADR12'	ADR13'	ADR14'	ADR15'	ADR16'	ADR17'	ADR18'
区分1	210				210			
区分2	600				15573		12973	
区分3	600				600			
区分4	50	50	0		0		50	
区分5	150	150	0		0		150	
区分6 (第1区分)	125	125	125		0		125	
区分7 (第2区分)	125	125	125		0		125	
区分8	150	150	0		0		150	
区分9 (第3区分)	2000	9000	9000	2250	0		2000	
(ハズレ)	(12374)	(5374)	(5724)	(12724)	(1)		(1)	

【図35】



【図36】



【 図 3 7 】

第1停止 押下 種類	入賞 ライン 停止 位置	(A)再遊技用停止 リンクテーブル1 TBL21'		(B)再遊技用停止 リンクテーブル2 TBL28'	
		202 302	302 202	201 302	302 103
(a) 左	上段	L2	102	202 302	302 202
		L4	---	---	---
	中段	L1	101	201 301	301 201
		L3	103	203 303	303 203
	下段	L5	---	---	103 201 302
(b) 中	上段	L2	---	---	---
		L1	---	---	---
	中段	L4	---	---	---
		L5	---	---	201 302 103
	下段	L3	203	103 302	302 103
(c) 右	上段	L2	---	---	---
		L5	---	---	302 103 201
	中段	L1	---	---	---
		L3	303	103 203	203 103
	下段	L4	---	---	---

- TBL21' 再遊技用停止リンクテーブル1
- TBL22 小役C用停止リンクテーブル
- TBL23 小役B用停止リンクテーブル
- TBL24 小役A用停止リンクテーブル
- TBL25 RB用停止リンクテーブル
- TBL26 BB2用停止リンクテーブル
- TBL27 BB1用停止リンクテーブル
- TBL28' 再遊技用停止リンクテーブル2
- TBL29 ハズレ用停止リンクテーブル
- TBL30' SB用停止リンクテーブル

【 図 3 8 】

図柄番号 PN	(A1)	(B)	(A2)	(C)	(A3)	(D)
	左リール 図柄配列	TBL103 (下段) 進みコマ数	中リール 図柄配列	TBL201 (中段) 進みコマ数	右リール 図柄配列	TBL302 (上段) 進みコマ数
21		1		0		3
20		2		1		0
19		3		2		1
18		0		3		2
17		1		0		3
16		2		1		0
15		3		2		1
14		0		3		2
13		1		0		3
12		2		1		0
11	BAR	3	BAR	2		1
10		4		3		2
9		0		4		3
8		1		0		4
7		2		1		0
6		3		2		1
5		0		3	BAR	2
4		1		0		3
3		2		1		0
2		3		2		1
1		0		3		2

【 図 3 9 】

(A)

図柄 番号 PN	左リール 停止表示 図柄	図柄 番号 PN	中リール 停止表示 図柄	図柄 番号 PN	右リール 停止表示 図柄
L4	15	10	6	6	
L2	14	9	5	5	BAR
L1	13	8	4	4	
L3	10	8	4	4	
L5	10	8	4	4	

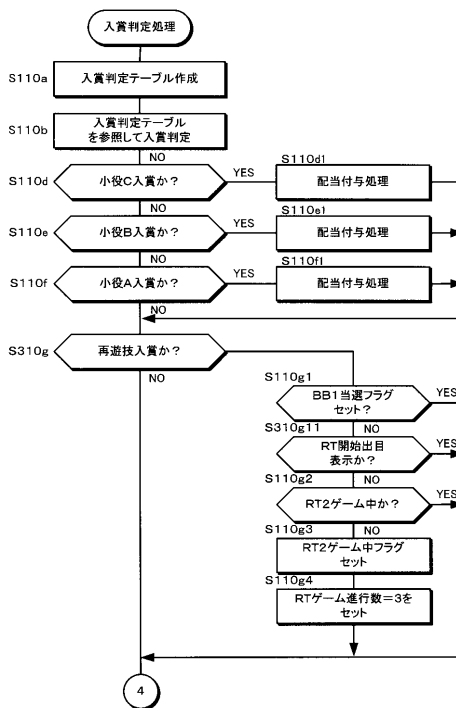
第1停止      第2停止      第3停止

(B)

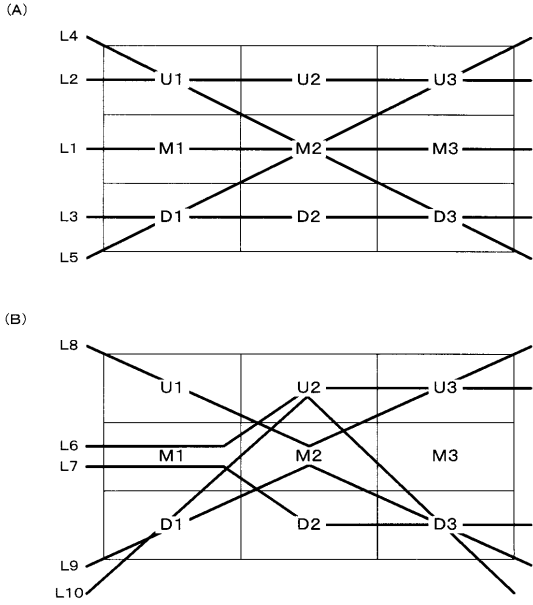
図柄 番号 PN	左リール 停止表示 図柄	図柄 番号 PN	中リール 停止表示 図柄	図柄 番号 PN	右リール 停止表示 図柄
L4	10	5	8	8	
L2	9	4	7	7	
L1	9	4	7	7	
L3	8	3	6	6	
L5	8	3	6	6	

第1停止      第2停止      第3停止

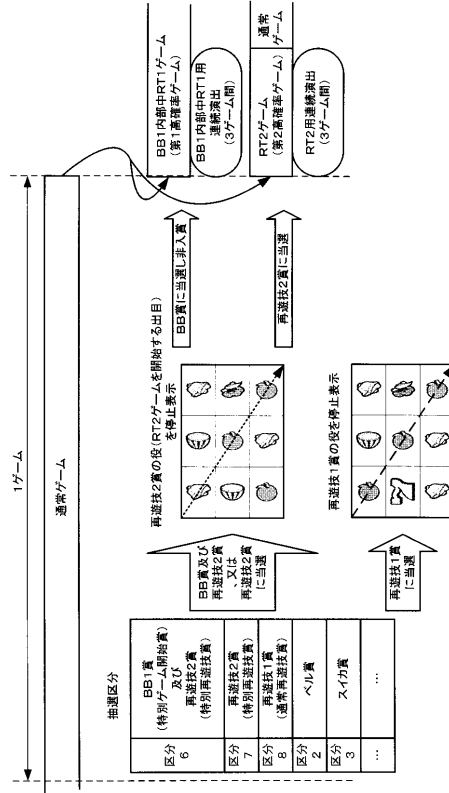
【 図 4 0 】



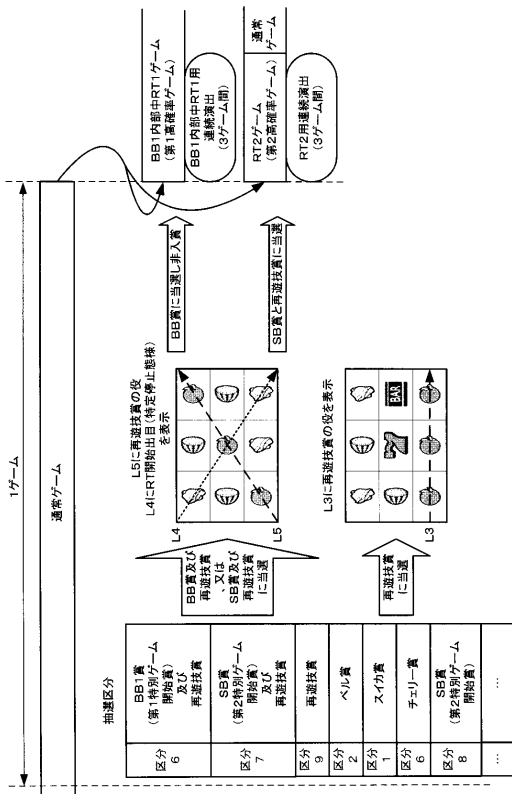
【 図 4 1 】



【 図 4 2 】



【 図 4 3 】





---

フロントページの続き

- (72)発明者 石本 朋宏  
東京都港区六本木六丁目10番1号 K P E株式会社内
- (72)発明者 笹崎 貴男  
東京都港区六本木六丁目10番1号 K P E株式会社内
- (72)発明者 大貫 芳和  
東京都港区六本木六丁目10番1号 K P E株式会社内

審査官 赤坂 祐樹

- (56)参考文献 特開2005-124848(JP,A)  
特許第3472574(JP,B2)  
特開2005-006863(JP,A)  
登録実用新案第3062612(JP,U)  
特開2003-210748(JP,A)  
特開2001-276343(JP,A)  
特開2004-283337(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04