

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4845079号

(P4845079)

(45) 発行日 平成23年12月28日(2011.12.28)

(24) 登録日 平成23年10月21日(2011.10.21)

(51) Int.Cl.

F 1

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 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 4 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2004-240497 (P2004-240497)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成16年8月20日(2004.8.20)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2006-55384 (P2006-55384A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成18年3月2日(2006.3.2)		シャイン60
審査請求日	平成19年7月24日(2007.7.24)	(74) 代理人	100113228
前置審査			弁理士 中村 正
		(72) 発明者	中野渡 卓也
			東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
			ミー株式会社内
		(72) 発明者	青木 謙太
			東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
			ミー株式会社内
		審査官	山崎 仁之
			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】

遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させるための特別役を含むとともに、設定値ごとに定められた役の当選確率によって役の抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選手段で前記特別役に当選し、前記特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したことを条件として、前記特別遊技を実行するように制御する特別遊技制御手段と、

前記役抽選手段での役の抽選に用いられ、遊技媒体の投入数が「3」及びN（Nは、「3」より小さい自然数）であるときの役の当選確率を定めたものであって、遊技媒体の投入数が「3」であるときの前記特別役の当選確率が P_1 （ $0 < P_1 < 1$ ）に設定されているとともに、遊技媒体の投入数がNであるときの前記特別役の当選確率が P_2 （ $P_2 > P_1$ 、かつ $0 < P_2 < 1$ ）に設定された役抽選テーブルと、

通常遊技状態において、遊技状態を移行するための条件を満たしたときに、前記通常遊技状態とは遊技状態の異なる特定遊技状態に移行させるように制御する遊技状態制御手段と

を備え、

前記通常遊技状態では、遊技媒体を「3」だけ投入して遊技を行うとともに遊技媒体数がNでは遊技を行うことができないように設定されており、前記特定遊技状態では、遊技媒体をNだけ投入して遊技を行うように設定されているとともに、同一設定値下においては遊技媒体を「3」だけ投入した前記通常遊技状態と遊技媒体をNだけ投入した前記特定

10

20

遊技状態とで小役の当選確率は同一であることにより、

遊技媒体の投入数がNである前記特定遊技状態では、遊技媒体の投入数が「3」である前記通常遊技状態よりも、遊技媒体の投入数が少なく、かつ、より多くの遊技媒体を払出しを受けることができるように設定されている

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

請求項1に記載のスロットマシンにおいて、

前記役抽選テーブルでは、小役の当選確率は、遊技媒体の投入数にかかわらず、共通の当選確率に設定されている

ことを特徴とするスロットマシン。

10

【請求項3】

請求項1又は請求項2に記載のスロットマシンにおいて、

前記役抽選テーブルでは、リプレイの当選確率は、遊技媒体の投入数にかかわらず、共通の当選確率に設定されている

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項4】

請求項1から請求項3までのいずれか1項に記載のスロットマシンにおいて、

前記特別役として、少なくとも2種類の第1特別役と第2特別役とを有し、

前記役抽選テーブルでは、遊技媒体の投入数がNであるときの前記第1特別役の当選確率は、遊技媒体の投入数が「3」であるときの前記第1特別役の当選確率よりも高く設定され、かつ、遊技媒体の投入数がNであるときの前記第2特別役の当選確率は、遊技媒体の投入数が「3」であるときの前記第2特別役の当選確率よりも高く設定されている

20

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機に設けられている確率変動と同様の機能を、スロットマシンに対して設ける技術に関するものである。

【背景技術】

【0002】

30

従来より、弾球遊技機において、大当たりの確率を変化させる確率変動が知られている。具体的には、大当たりとなって特別遊技を行った後、次の大当たりは、通常時の大当たり確率（例えば、約1/350）より高くなる（例えば、1/70）ように設定したものである（例えば、特許文献1参照）。

【特許文献1】特開平8-318030号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、前述の従来技術において、弾球遊技機には確率変動が設けられているものの、スロットマシンにおいては設けられていなかった。

40

一方、スロットマシンに対して弾球遊技機と同様の手法で単に確率変動を設けたとしても、技術的には弾球遊技機と何ら変わらないものになってしまう。

【0004】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、スロットマシン特有の部分を生かしつつ、確率変動の機能を実現することである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。

（請求項1）

請求項1の発明は、遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させるための特別役を含

50

むとともに、設定値ごとに定められた役の当選確率によって役の抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選手段で前記特別役に当選し、前記特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したことを条件として、前記特別遊技を実行するように制御する特別遊技制御手段と、前記役抽選手段での役の抽選に用いられ、遊技媒体の投入数が「3」及びN（Nは、「3」より小さい自然数）であるときの役の当選確率を定めたものであって、遊技媒体の投入数が「3」であるときの前記特別役の当選確率が P_1 （ $0 < P_1 < 1$ ）に設定されているとともに、遊技媒体の投入数がNであるときの前記特別役の当選確率が P_2 （ $P_2 > P_1$ 、かつ $0 < P_2 < 1$ ）に設定された役抽選テーブルと、通常遊技状態において、遊技状態を移行するための条件を満たしたときに、前記通常遊技状態とは遊技状態の異なる特定遊技状態に移行させるように制御する遊技状態制御手段とを備え、前記通常遊技状態では、遊技媒体を「3」だけ投入して遊技を行うとともに遊技媒体数がNでは遊技を行うことができないように設定されており、前記特定遊技状態では、遊技媒体をNだけ投入して遊技を行うように設定されているとともに、同一設定値下においては遊技媒体を「3」だけ投入した前記通常遊技状態と遊技媒体をNだけ投入した前記特定遊技状態とで小役の当選確率は同一であることにより、遊技媒体の投入数がNである前記特定遊技状態では、遊技媒体の投入数が「3」である前記通常遊技状態よりも、遊技媒体の投入数が少なく、かつ、より多くの遊技媒体を払出しを受けることができるように設定されていることを特徴とする。

10

【0006】

請求項1の発明においては、遊技媒体の投入数が「3」のときは、特別役の当選確率が P_1 に設定されて役の抽選が行われる。また、遊技媒体の投入数がNのときは、特別役の当選確率が P_2 に設定されて役の抽選が行われる。

20

したがって、遊技媒体数によって、小役の当選確率は変化しないが、特別役の当選確率が変化する。

【0007】

なお、以下の実施形態では、Nは、1枚のメダルである。また、請求項1における特別役は、以下の実施形態ではBB及びRBに相当する。そして、特別役の当選確率 P_1 は、 $1/400$ （BB）及び $1/600$ （RB）に相当する。また、 P_2 は、 $1/80$ （BB）及び $1/150$ （RB）に相当する。

さらにまた、特定遊技状態は、以下の実施形態ではSB遊技中に相当する。

30

【0008】

（請求項2）

請求項2の発明は、請求項1に記載のスロットマシンにおいて、前記役抽選テーブルでは、小役の当選確率は、遊技媒体の投入数にかかわらず、共通の当選確率に設定されていることを特徴とする。

【0009】

（請求項3）

請求項3の発明は、請求項1又は請求項2に記載のスロットマシンにおいて、前記役抽選テーブルでは、リプレイの当選確率は、遊技媒体の投入数にかかわらず、共通の当選確率に設定されていることを特徴とする。

40

【0010】

（請求項4）

請求項4の発明は、請求項1から請求項3までのいずれか1項に記載のスロットマシンにおいて、前記特別役として、少なくとも2種類の第1特別役と第2特別役とを有し、前記役抽選テーブルでは、遊技媒体の投入数がNであるときの前記第1特別役の当選確率は、遊技媒体の投入数が「3」であるときの前記第1特別役の当選確率よりも高く設定され、かつ、遊技媒体の投入数がNであるときの前記第2特別役の当選確率は、遊技媒体の投入数が「3」であるときの前記第2特別役の当選確率よりも高く設定されていることを特徴とする。

【発明の効果】

50

【 0 0 1 6 】

(請求項 1)

請求項 1 の発明によれば、遊技媒体の投入数によって特別役の当選確率を変化させることができる。これにより、スロットマシンの確率変動を実現することができる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 2 2 】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。図 1 は、本実施形態におけるスロットマシン 10 の制御の概略を示すブロック図である。

(遊技制御手段)

スロットマシン 10 の遊技制御手段 50 は、スロットマシン 10 の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン 10 全体を統括制御する手段であり、役の抽選、リール 31 の駆動制御、及び入賞時の払出し、演出の出力等を制御する。

【 0 0 2 3 】

遊技制御手段 50 は、制御基板上に設けられており、演算等を行う CPU と、遊技の進行等に必要なプログラムや演出用のデータ等を記憶しておく ROM と、CPU が各種の制御を行うときに、取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM 等とを備える。

【 0 0 2 4 】

(ベットスイッチ、スタートスイッチ、ストップスイッチ)

図 1 に示すように、遊技制御手段 50 の入力側 (図 1 中、左側) には、ベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41、及びストップスイッチ 42 が電氣的に接続されている。

ベットスイッチ 40 は、遊技を開始するときに、遊技者が貯留メダルを投入するときに操作するスイッチであって、その操作によって有効ラインが有効化されるスイッチである。なお、図 1 では、メダル投入口を図示していないが、メダル投入口は、ベットスイッチ 40 と同様に、有効ラインを有効化するために実際のメダルを投入する部分であり、メダル投入口からのメダルの投入は、ベットスイッチ 40 の操作に含まれるものである。

【 0 0 2 5 】

また、スタートスイッチ 41 は、リール 31 を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

さらにまた、ストップスイッチ 42 は、3つのリール 31 に対応して3つ設けられ、対応するリール 31 を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

【 0 0 2 6 】

(モータ、リール)

遊技制御手段 50 の出力側 (図 1 中、右側) には、以下に示すモータ 32 等の周辺機器が電氣的に接続されている。

モータ 32 は、リール 31 を回転させるためのものであり、リール 31 の回転中心部に連結され、遊技制御手段 50 によって制御される。

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

【 0 0 2 7 】

リール 31 は、本実施形態では並列に3つ設けられている。また、各リール 31 は、スロットマシン 10 のフロントパネルに設けられた表示窓 (図示せず) から、上下に連続する3図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 10 の表示窓から、合計9個の図柄が見えるように配置されている。

【 0 0 2 8 】

そして、スタートスイッチ 41 が操作されると、そのときに発生する信号が遊技制御手段 50 に入力される。遊技制御手段 50 は、この信号を受信すると、全てのモータ 32 を駆動制御して、全てのリール 31 を回転させるように制御する。このようにしてリール 31 がモータ 32 によって回転されることで、リール 31 上の図柄は、所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。

【 0 0 2 9 】

また、ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのときに発生する信号が遊技制御手段 5 0 に入力される。遊技制御手段 5 0 (具体的には、後述するリール停止制御手段 6 4) は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ 4 2 に対応するモータ 3 2 を駆動制御して、そのモータ 3 2 に係るリール 3 1 の停止制御を行う。

【 0 0 3 0 】

ここで、本実施形態では、リール 3 1 は、左、中、右の 3 つが設けられており、これに対応して、ストップスイッチ 4 2 は、左、中、右の 3 つが設けられている。すなわち、左ストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 は左リール 3 1 であり、中ストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 は中リール 3 1 であり、右ストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 は右リール 3 1 である。

10

【 0 0 3 1 】

(演出出力機器 (ランプ、スピーカ、画像表示装置))

さらにまた、遊技制御手段 5 0 の出力側 (図 1 中、右側) には、ランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 等の演出出力機器が電氣的に接続されている。

ランプ 2 1 は、スロットマシン 1 0 の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯するものである。なお、ランプ 2 1 には、各リール 3 1 の内周側に固定されたバックランプ (図示せず) や、スロットマシン 1 0 の筐体前面に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ及びサイドランプ (図示せず) 等が含まれる。

【 0 0 3 2 】

20

また、スピーカ 2 2 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置 2 3 は、液晶画像表示装置やドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像や所定の情報等を表示するものである。

【 0 0 3 3 】

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ 4 0 を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口からメダルを投入して有効ラインを設定するとともに、スタートスイッチ 4 1 をオンする。スタートスイッチ 4 1 がオンされることで有効ライン数が確定するとともに、全リール 3 1 が始動 (回転が開始) される。

【 0 0 3 4 】

30

そして、遊技者は各ストップスイッチ 4 2 を押すことで各リール 3 1 の回転を停止させる。全てのリール 3 1 の停止時に、有効ライン上のリール 3 1 の図柄の組合せが予め定められた何れかの役の図柄の組合せと一致し、その役の入賞となったときは、成立役に応じてメダルの払出し等が行われる。

【 0 0 3 5 】

(図柄組合せライン、有効ライン)

図示しないが、スロットマシン 1 0 の表示窓を含む部分には、図柄組合せライン (有効ライン) が設けられている。

ここで、「図柄組合せライン」とは、リール 3 1 の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させるラインである。本実施形態では、水平方向の中段、上段及び下段にそれぞれ設けられたラインと、右下がり及び左下がりの斜め方向の各ラインの合計 5 本から構成されている。そして、各リール 3 1 の上下に連続する 3 図柄は、それぞれ 1 以上の図柄組合せライン上に位置している。

40

【 0 0 3 6 】

さらに、5本の図柄組合せラインのうち、投入されたメダル枚数に応じて、図柄組合せラインの中から、有効ラインと無効ラインとが設定される。ここで、「有効ライン」とは、本実施形態では、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。

【 0 0 3 7 】

一方、「無効ライン」とは、メダル投入枚数が 3 枚以外のときに生じ、図柄組合せライ

50

ンのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象となっていないラインである。

【0038】

また、1遊技でのメダル投入枚数は、通常遊技状態では、3枚である。これに対し、S B遊技中（本発明における特定遊技状態）は、1枚である。さらにまた、B B遊技の第1遊技では3枚であり、B B遊技の第2遊技及びR B遊技では、1枚である（なお、これらの各遊技状態については後述する）。そして、メダル投入枚数が1枚であるときには、水平方向中段の図柄組合せライン（1本）が有効ラインに設定されるとともに残りの4本の図柄組合せラインが無効ラインに設定される。また、メダル投入枚数が3枚であるときには、全ての図柄組合せライン（合計5本）が有効ラインに設定され、無効ラインは存在しない。

10

【0039】

なお、本実施形態では、メダルの投入枚数が1枚又は3枚で遊技を行うように設定されており、2枚のメダルを投入して遊技を行うことは想定していない。しかし、メダルの投入枚数が2枚であるときには、水平方向中段、上段及び下段の図柄組合せライン（合計3本）が有効ラインに設定されるとともに他の2本の図柄組合せラインが無効ラインに設定されることとなる。

【0040】

20

（役）

図2は、本実施形態における役（後述する役抽選手段61で抽選される役）の種類及び当選確率を示す図である。図2に示すように、通常遊技中の役としては、特別役であるB B、R B及びS B、リプレイ、小役である小役1～小役3、及びS B役が設けられている。

【0041】

特別役とは、通常遊技から特別遊技（通常遊技以上にメダルの獲得が期待できる、遊技者にとって有利となる遊技）に移行させる役である。本実施形態では、図2に示すように、特別役として、B B（ビックボーナス）、R B（レギュラーボーナス）及びS B（シングルボーナス）が設けられている。B Bは、特別遊技の1つであるB B遊技に移行させる役であり、R Bは、特別遊技の他の1つであるR B遊技に移行させる役であり、S Bは、特別遊技のさらに他の1つであるS B遊技に移行させる役である。

30

【0042】

また、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技で投入したメダル枚数を維持した再遊技が行えるようにした役である。

さらにまた、小役とは、予め定められた枚数のメダルが払い出される役であり、本実施形態では、3種類の小役1～小役3が設けられている。なお、本実施形態のように複数種類の小役が設けられた場合には、通常は、小役の種類に応じて、その役に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出し枚数が異なるように設定される。

さらに、S B遊技中の役として、S B役（J A C）が設けられている。このS B役は、小役と同様に、当選・入賞によって、所定枚数のメダルが払い出される役である。

40

【0043】

さらに本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態（リプレイ通常確率／高確率、非内部中／内部中）、及び特別遊技状態が設けられている。

ここで、本実施形態では、通常遊技状態として、リプレイの当選確率が通常確率（ $1/7.3$ （ $Q1$ ））である状態と、リプレイの当選確率が高確率（ $1/3$ （ $Q2$ ））である状態とに分けられる（ $Q2 > Q1$ ）。リプレイの当選確率が高確率の場合は、リプレイの当選確率が通常確率と比較して、リプレイの当選確率のみが異なっており、他の役の当選確率は、同一である。

また、通常遊技状態は、メダルの投入枚数が3枚でのみ遊技可能であり、1枚又は2枚

50

では遊技を行うことができないように設定されている。

【 0 0 4 4 】

さらにまた、通常遊技状態において、非内部中とは、特別役に当選していない遊技中をいう。これに対し、内部中とは、当該遊技又はそれ以前の遊技において特別役に当選しているが、当選した特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止していない（入賞していない）遊技中をいう。

【 0 0 4 5 】

一方、特別遊技状態として、B B 遊技中、R B 遊技中、及びS B 遊技中が設けられている。なお、図 2 では、B B 遊技中及びR B 遊技中に抽選される役については、図示を省略している。

10

特別遊技状態のうち、B B 遊技状態では、第 1 遊技状態と第 2 遊技状態とが設けられている。そして、第 1 遊技状態では、3 枚のメダルを投入して遊技を行うものであり、小役 1 ～小役 3 及び移行役の抽選が行われる。ここで、移行役とは、B B 遊技の第 1 遊技において、第 2 遊技に移行させるための役である。そして、移行役に当選・入賞すると、第 1 遊技状態から第 2 遊技状態に移行する。

【 0 0 4 6 】

さらにまた、第 2 遊技状態では、1 枚のメダルを投入して遊技を行うものであり、所定役（のみ）の抽選が行われる。ここで、所定役とは、小役と同様に、所定枚数のメダルが払い出される役である。

【 0 0 4 7 】

20

また、特別遊技状態のうち、R B 遊技では、B B 遊技の第 2 遊技状態と同様に、1 枚のメダルを投入して遊技を行うものであり、所定役（のみ）の抽選が行われる。

さらにまた、特別遊技状態のうち、S B 遊技では、図 2 に示すように、特別役、リプレイ、小役（小役 1 ～小役 3）にS B 役を加えた役の抽選が行われる。なお、リプレイ通常確率中にS B に当選・入賞してS B 遊技に移行したときは、そのS B 遊技中のリプレイの当選確率は、通常確率（ $1/7.3$ ）となる。一方、リプレイ高確率中にS B に当選・入賞してS B 遊技に移行したときは、そのS B 遊技中のリプレイの当選確率は、高確率（ $1/3$ ）となる。

【 0 0 4 8 】

以上の各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

30

持ち越される役としては、特別役のうち、B B 及びR B が挙げられる。B B 又はR B に当選したときは、リール 3 1 の停止時に、B B 又はR B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止し、B B 又はR B の入賞となるまでの遊技において、B B 又はR B の当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【 0 0 4 9 】

これに対し、B B 及びR B 以外の役は、持ち越されない。役の抽選において、B B 又はR B 以外の役に当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技以降に持ち越されない。すなわち、B B 又はR B 以外の役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止（入賞）可能なようにリール 3 1 が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。なお、「停止（入賞）可能」とは、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内（停止制御の範囲内）において停止する（入賞する）という意味である。

40

【 0 0 5 0 】

以上の各種の役に対応する、リール 3 1 の図柄の組合せが予め定められている。そして、全てのリール 3 1 の停止時に、予め定められたいずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止し、その役の入賞となったときは、予め定められた枚数のメダルが払い出される。

【 0 0 5 1 】

50

遊技制御手段 50 は、以下のメダル投入枚数（遊技媒体投入数）検知手段 60 等を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、遊技制御手段 50 は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【0052】

（メダル投入枚数検知手段）

メダル投入枚数検知手段 60 は、ベットスイッチ 40 の操作によって投入されたメダル枚数、又はメダル投入口から実際に投入されたメダル枚数を検知するためのものである。遊技制御手段 50 は、メダル投入枚数検知手段 60 が検知したメダル枚数に基づいて、遊技を開始可能であるか否かを判別し、開始可能であるときは、スタートスイッチ 41 の操作によって遊技を開始させるように制御する。これに対し、開始不可能であるときは、スタートスイッチ 41 が操作されても遊技を開始させないように制御する。

10

【0053】

本実施形態では、通常遊技状態では、メダルの投入枚数は 3 枚に設定されている。このため、遊技制御手段 50 は、通常遊技状態では、メダル投入枚数検知手段 60 によりメダルが 3 枚投入されたことを検知したときは、スタートスイッチ 41 の操作によって遊技を開始することを許可するが、1 枚又は 2 枚のメダルが投入されただけでは（たとえスタートスイッチ 41 が操作されても）遊技を開始することを許可しない。

【0054】

また、SB 遊技（特定遊技状態）では、メダルの投入枚数は 1 枚に設定されている。このため、遊技制御手段 50 は、メダル投入枚数検知手段 60 によりメダルが 1 枚投入されたことを検知したときは、スタートスイッチ 41 の操作によって遊技を開始することを許可する。なお、遊技制御手段 50 は、SB 遊技では、2 枚又は 3 枚のメダルは受け付けないように制御する。したがって、SB 遊技の開始時に、メダル投入口から 2 枚又は 3 枚のメダルが投入されたときは、残数を返却するように制御する。また、ベットスイッチ 40 は、1 枚のみが投入されるように制御する。

20

【0055】

（役抽選手段）

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

30

【0056】

本実施形態の乱数発生手段（乱数発生器）は、16 ビット（例えば 10 進法で 0 ~ 65535）の乱数を発生させる。乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ 41 がオン（操作）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する役抽選テーブル 62 と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値が BB の当選領域に属する場合は、BB の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

40

【0057】

役抽選手段 61 は、図 2 に示すように、例えば通常遊技中（非内部中）は、特別役（BB、RB 及び SB）、リプレイ、及び小役 1 ~ 小役 3 の中から、抽出した乱数値に基づいて、当選役あるいは非当選を判定する。

【0058】

（役抽選テーブル）

役抽選テーブル 62 は、抽選される役の種類と、各役の当選確率とを定めたものである。また、役抽選テーブル 62 は、遊技状態（通常遊技状態（リプレイ通常確率 / 高確率）、特別遊技状態）ごとに、特有の役抽選テーブル 62 を備えている。

各役抽選テーブル 62 は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有するとともに、この抽選

50

領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、抽選される役が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

【 0 0 5 9 】

また、図 2 に示すように、各役の当選領域及び非当選領域は、メダルの投入枚数ごとに定められている。特に本実施形態では、遊技は、メダルの投入枚数が 1 枚又は 3 枚で行うように設定されており、メダルの投入枚数が 1 枚のときと 3 枚のときとで当選領域及び非当選領域がそれぞれ図 2 に示す当選確率となるように設定されている。特に図 2 に示すように、B B 及び R B の当選確率は、メダルの投入枚数が 3 枚であるときの当選確率 (P 1) に対し、メダルの投入枚数が 1 枚であるときの当選確率 (P 2) の方が高くなるように ($P 2 > P 1$ となるように) 設定されている。

10

なお、図示しないが、役の当選確率は、出玉率の設定値ごとに定められている。

【 0 0 6 0 】

また、本実施形態では、リプレイの当選確率が通常確率である通常遊技中の役抽選テーブル 6 2 として、第 1 役抽選テーブル 6 2 a が設けられている。なお、第 1 役抽選テーブル 6 2 a は、非内部中のときに用いられる役抽選テーブル 6 2 であり、特別役 (B B 、 R B 及び S B) 、リプレイ及び小役 (小役 1 ~ 小役 3) の当選確率を定めたものである。図示しないが、リプレイの当選確率が通常確率である通常遊技中に特別役である B B 又は R B に当選し、内部中になったときに用いられる役抽選テーブル 6 2 は、第 1 役抽選テーブル 6 2 a に対し、特別役 (B B 、 R B 及び S B) を除いたものである。すなわち、内部中 (特別役の当選後) は、本実施形態では特別役の抽選を行わない。

20

【 0 0 6 1 】

さらにまた、リプレイの当選確率が通常確率である通常遊技中に S B に当選、入賞して、S B 遊技となったときの役抽選テーブル 6 2 として、第 1 役抽選テーブル 6 2 b が設けられている。第 1 役抽選テーブル 6 2 b は、上述の第 1 役抽選テーブル 6 2 a と比較して、S B 役が加わったものである。

【 0 0 6 2 】

さらに、リプレイの当選確率が高確率である通常遊技中の役抽選テーブル 6 2 として、第 2 役抽選テーブル 6 2 c が設けられている。なお、第 2 役抽選テーブル 6 2 c は、第 1 役抽選テーブル 6 2 a と同様に非内部中のときに用いられる役抽選テーブル 6 2 であり、第 1 役抽選テーブル 6 2 a と比較して、リプレイの当選確率のみが異なる。また、図示しないが、リプレイの当選確率が高確率である通常遊技中に特別役である B B 又は R B に当選し、内部中になったときに用いられる役抽選テーブル 6 2 は、第 2 役抽選テーブル 6 2 c に対し、特別役 (B B 、 R B 及び S B) を除いたものである。

30

【 0 0 6 3 】

また、リプレイの当選確率が高確率である通常遊技中に S B に当選、入賞して、S B 遊技となったときの役抽選テーブル 6 2 として、第 2 役抽選テーブル 6 2 d が設けられている。第 2 役抽選テーブル 6 2 d は、第 2 役抽選テーブル 6 2 c と比較して、S B 役が加わったものである。

【 0 0 6 4 】

さらにまた、特別遊技 (B B 遊技及び R B 遊技) 中に用いられる役抽選テーブル 6 2 として、第 3 役抽選テーブル 6 2 e 及び 6 2 f が設けられている。第 3 役抽選テーブル 6 2 e は、B B 遊技の第 1 遊技 (一般遊技) で用いられる役抽選テーブル 6 2 であり、第 3 役抽選テーブル 6 2 f は、B B 遊技の第 2 遊技 (ボーナスゲーム) 、及び R B 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。

40

【 0 0 6 5 】

図 2 では図示しないが、第 3 役抽選テーブル 6 2 e は、小役 (小役 1 ~ 小役 3) 及び移行役の当選確率を定めたものである。また、第 3 役抽選テーブル 6 2 f は、所定役の当選確率を定めたものである。

【 0 0 6 6 】

(特別役当選持越し手段)

50

特別役当選持越し手段 6 3 は、特別役である B B 又は R B に当選したときに、B B 又は R B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまで（当選した B B 又は R B が入賞するまで）の遊技において、B B 又は R B の当選を次遊技以降に持ち越すように制御するものである。

【 0 0 6 7 】

本実施形態では、B B 又は R B に当選したときは、その B B 又は R B の当選を記憶しておくため、特別役フラグ 6 3 a を備える。そして、B B に当選したときは、B B に係る特別役フラグ 6 3 a が（オフから）オンにされ、R B に当選したときは、R B に係る特別役フラグ 6 3 a が（オフから）オンにされる。これらの特別役フラグ 6 3 a のオンの状態は、B B や R B が入賞するまで維持され、B B や R B が入賞した時点で、オンからオフに戻る。 10

【 0 0 6 8 】

（リール停止制御手段）

リール停止制御手段 6 4 は、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングとに基づいて、後述する停止位置決定テーブル 6 5 を参照してそのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御するものである。

【 0 0 6 9 】

リール停止制御手段 6 4 は、例えば小役 1 に当選した遊技では、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内において、小役 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 を停止制御するとともに、小役 1 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール 3 1 を停止制御する。 20

【 0 0 7 0 】

また、リール停止制御手段 6 4 は、B B 又は R B に当選した遊技、又は B B 又は R B の当選を持ち越している（特別役フラグ 6 3 a がオンである）場合において、当該遊技で非当選のときは、その B B 又は R B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 を停止制御する。

【 0 0 7 1 】

（停止位置決定テーブル） 30

停止位置決定テーブル 6 5 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置とから、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

停止位置決定テーブル 6 5 は、以下の B B テーブル、R B テーブル、S B テーブル、リプレイテーブル、小役 1 ～小役 3 テーブル、S B 役テーブル、非当選テーブル、移行役テーブル、及び所定役テーブルを備える。

【 0 0 7 2 】

B B テーブルは、B B に当選した遊技、又は B B に当選している場合（B B に係る特別役フラグ 6 3 a がオンにされている場合）であって当該遊技で非当選であることを条件として用いられ、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内において B B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、B B 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。 40

【 0 0 7 3 】

ここで、本実施形態では、停止位置決定テーブル 6 5 における「リール 3 1 の停止可能位置の範囲内」とは、（１）ストップスイッチ 4 2 が操作された時（瞬間）からリール 3 1 を停止させるまでのリール 3 1 の移動制御量が 5 図柄以内、又は（２）ストップスイッチ 4 2 が操作された時（瞬間）からリール 3 1 を停止させるまでの停止制御時間が 1 9 0 m s 以内に設定されている。

【 0 0 7 4 】

同様に、R B テーブルは、R B に当選した遊技、又は R B に当選している場合（R B に 50

係る特別役フラグ 6 3 a がオンにされている場合)であって当該遊技で非当選であることを条件として用いられ、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内において R B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、R B 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 7 5 】

また、リプレイテーブルは、当該遊技でリプレイに当選したことを条件として用いられ、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内においてリプレイに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、リプレイ以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

10

さらにまた、小役 1 ~ 小役 3 テーブルは、それぞれ、当該遊技で小役 1 ~ 小役 3 に当選したことを条件として用いられ、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内においてそれぞれ小役 1 ~ 小役 3 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、それ以外の図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 7 6 】

さらに、S B 役テーブルは、S B 遊技で S B 役に当選したことを条件として用いられ、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内において S B 役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、S B 役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

20

また、非当選テーブルは、通常遊技状態(非内部中)、及び特別遊技の非当選時に用いられ、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 7 7 】

さらにまた、移行役テーブルは、B B 遊技の第 1 遊技中において、当該遊技で移行役に当選したことを条件として用いられ、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内において移行役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、移行役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 7 8 】

30

さらに、所定役テーブルは、B B 遊技の第 2 遊技中又は R B 遊技中において、当該遊技で所定役に当選したことを条件として用いられ、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内において所定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、所定役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 7 9 】

そして、リール停止制御手段 6 4 は、以上のいずれかの停止位置決定テーブル 6 5 を用いて、いずれかの役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるときは、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内において、その役に対応する図柄の組合せを構成する図柄を有効ラインに停止させるように制御する。

40

【 0 0 8 0 】

また、通常遊技状態の内部中にリプレイや小役に当選したときは、当選役としては、当該遊技で当選したリプレイや小役が優先される。内部中は、B B 又は R B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能な状態となるものの、当該遊技では、当該遊技で当選したリプレイや小役が優先され、リール停止制御手段 6 4 は、当選したリプレイや小役が入賞するようにリール 3 1 を停止制御する。すなわち、この場合には、B B テーブル又は R B テーブルは用いられず、リプレイテーブル、又は小役 1 ~ 小役 3 テーブルが用いられる。

【 0 0 8 1 】

(停止図柄判別手段)

50

停止図柄判別手段 66 は、リール 31 の停止時に、有効ラインに停止したリール 31 の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判別するものである。停止図柄判別手段 66 は、例えばモータ 32 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判別する。

【0082】

なお、停止図柄判別手段 66 は、リール 31 が実際に停止してから図柄の組合せを判別するのではなく、ストップスイッチ 42 が操作された瞬間のリール 31 の位置から、停止位置決定テーブル 65 によってリール 31 の停止位置が定められた時点で、有効ライン上の図柄の組合せを判別することも可能である。

【0083】

(払出し手段)

払出し手段 67 は、停止図柄判別手段 66 により、リール 31 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判別され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じた所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時は、メダルを払い出すことなく、当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入するように制御する。

【0084】

(遊技状態制御手段)

遊技状態制御手段 68 は、通常遊技状態と特別遊技状態との間の移行、及び通常遊技状態においてリプレイの当選確率が通常確率と高確率との間の移行を制御するものである。

まず、遊技状態制御手段 68 は、通常遊技中に、BB 又は RB に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき (BB 又は RB が入賞したとき) は、遊技状態を、通常遊技状態から BB 遊技状態又は RB 遊技状態に移行する。そして、BB 遊技又は RB 遊技の終了条件を満たしたときに、それぞれ BB 遊技状態又は RB 遊技状態から通常遊技状態に移行するように制御する。

【0085】

また、遊技状態制御手段 68 は、通常遊技中に SB が入賞したときは、次の 1 遊技のみ、遊技状態を通常遊技状態から SB 遊技状態 (特定遊技状態) に移行するように制御する。すなわち、役抽選手段 61 は、それまで用いていた第 1 役抽選テーブル 62a 又は第 2 役抽選テーブル 62c から、それぞれ第 1 役抽選テーブル 62b 又は第 2 役抽選テーブル 62d を用いて役の抽選を行うように制御する。そして、SB 遊技 (1 遊技) が終了したときに、遊技状態を SB 遊技状態から通常遊技状態に移行する (第 1 役抽選テーブル 62b 又は第 2 役抽選テーブル 62d から、それぞれ第 1 役抽選テーブル 62a 又は第 2 役抽選テーブル 62c に戻す) ように制御する。

【0086】

さらにまた、本実施形態では、BB 遊技の終了後は、100 ゲーム間、リプレイが高確率の通常遊技状態 (第 2 役抽選テーブル 62c を用いた役抽選) に設定するように制御する。そして、100 ゲーム終了後は、リプレイが通常確率の通常遊技状態 (第 1 役抽選テーブル 62a を用いた役抽選) に移行するように制御する。

したがって、遊技状態制御手段 68 は、BB 遊技の終了後は、遊技回数をカウントし続け、カウント値が 100 に到達したときは、リプレイが通常確率の通常遊技状態に移行させる。

【0087】

このように制御することにより、BB 遊技の終了後は、100 ゲーム間にわたり、リプレイの当選確率が高確率となるので、メダルの減りを少なくしつつ、遊技を行うことができる。

なお、本実施形態では、RB 遊技の終了後は、リプレイが通常確率の通常遊技状態 (第 1 役抽選テーブル 62a を用いた役抽選) に設定し、リプレイが高確率の通常遊技状態には移行しない。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 8 】

さらに、本実施形態では、B B 遊技又は R B 遊技の終了後から、B B 又は R B に当選しなかった遊技が継続して 1 0 0 0 ゲームに到達したとき（1 0 0 0 ゲームのいわゆるハマリが生じたとき）は、少なくとも役抽選手段 6 1 で B B 又は R B に当選するまで、第 2 役抽選テーブル 6 2 c（又は 6 2 d）を用いて役の抽選を行うように制御する。

これにより、B B 又は R B が長い間当選しなかったときは、リプレイの当選確率を高確率にして、メダルの減りを少なくした遊技を行うことができる。

【 0 0 8 9 】

（特別遊技実行手段）

特別遊技実行手段 6 9 は、特別遊技（B B 遊技、R B 遊技又は S B 遊技）中の遊技の進行等を制御するものである。

特別遊技実行手段 6 9 は、B B 遊技においては、最初に第 1 遊技を開始させる。この第 1 遊技は、通常遊技と同様に、所定枚数（本実施形態では 3 枚）のメダルを投入して遊技を行うものである。この第 1 遊技で役抽選手段 6 1 により抽選される役は、上述したように、小役 1 ～小役 3 及び移行役である。また、B B 遊技の第 1 遊技では、役抽選テーブル 6 2 として第 3 役抽選テーブル 6 2 e が用いられる。

【 0 0 9 0 】

そして、特別遊技実行手段 6 9 は、第 1 遊技中に移行役に当選、入賞したときは、第 1 遊技から第 2 遊技に移行させる。

第 2 遊技に移行すると、特別遊技実行手段 6 9 は、第 2 遊技中の遊技回数及び所定役の入賞回数をカウントする。第 2 遊技は、第 1 遊技とは異なり、メダルの投入枚数が 1 枚に設定された遊技を行うものであり、役抽選テーブル 6 2 として第 3 役抽選テーブル 6 2 f が用いられ、所定役のみが抽選される遊技である。なお、所定役は、例えば 9 9 % 程度の高確率で当選し、かつ入賞するように設定されている。

【 0 0 9 1 】

そして、第 2 遊技は、その所定役の入賞回数が規定回数（例えば 8 回）に到達するか、又は遊技回数が規定回数（例えば 1 2 回）に到達するまで継続される。この第 2 遊技の終了条件を満たすか否かの判断のため、特別遊技実行手段 6 9 は、遊技回数及び所定役の入賞回数をカウントする。

【 0 0 9 2 】

そして、特別遊技実行手段 6 9 は、第 2 遊技の遊技回数又は所定役の入賞回数が規定回数に到達したときに、その第 2 遊技を終了させて、B B 遊技の終了条件を満たしていないことを条件として、再度、第 1 遊技に戻るよう制御する。

【 0 0 9 3 】

ここで、遊技状態制御手段 6 8 は、B B 遊技の終了条件を満たすか否かを判別し続け、B B 遊技の終了条件を満たすと判別したときは、当該遊技をもって B B 遊技を終了させ、通常遊技に移行するように制御する。

本実施形態での B B 遊技の終了条件は、B B 遊技中に払い出されたメダル枚数が上限値を超えたことに設定されている。ここで、本実施形態の上限値は、3 6 0 枚に設定されている。

【 0 0 9 4 】

そこで、本実施形態では、特別遊技実行手段 6 9 は、B B 遊技中に払い出されたメダル枚数をカウントし、毎遊技、払い出された枚数を更新し続ける。

そして、遊技状態制御手段 6 8 は、カウントされた払出し枚数が上限値を超えたと判断したときは、B B 遊技の終了条件を満たすと判別する。

【 0 0 9 5 】

また、R B 遊技は、上記の B B 遊技での第 2 遊技を 1 セット、すなわちメダルの投入枚数が 1 枚に設定されているとともに、所定役に対応する特定の図柄の組合せが高確率で有効ラインに停止する遊技を、規定入賞回数又は規定遊技回数に到達するまで行うものである。R B 遊技においては、特別遊技実行手段 6 9 は、遊技回数又は所定役の入賞回数をカ

10

20

30

40

50

ウントし続ける。

【0096】

さらにまた、S B遊技は、R B遊技と同様に、メダルの投入枚数が1枚に設定された遊技を1遊技のみ行うものである。また、S B遊技で用いられる役抽選テーブル62は、第1役抽選テーブル62b（リプレイの当選確率が通常確率の場合）又は第2役抽選テーブル62d（リプレイの当選確率が高確率の場合）である。S B遊技では、S B役が1/3の確率で当選、入賞するように設定されている。

【0097】

なお、S B遊技では、リプレイが抽選されるので、リプレイが当選、入賞する場合があります。特に、第2役抽選テーブル62dを用いて役の抽選が行われる場合には、1/3の確率でリプレイに当選する。この場合には、次の遊技では、S B遊技で投入されたメダル枚数（1枚）が自動投入されて遊技が行われるが、S B遊技自体は終了するので、1枚投入の通常遊技というレアケースとなる。また、この場合には、図2に示すように、特別役であるB B及びR Bの当選確率が通常遊技状態のときより高くなる。なお、その遊技で再度リプレイに当選したときは、再度、次の遊技でも1枚のメダルが自動投入されて遊技が行われることとなる。

【0098】

以上の構成において、図2に示すように、メダルを1枚投入するときと3枚投入するときとで、1枚投入時の方が、B B及びR Bの当選確率が高く設定されている。したがって、メダルを1枚投入して遊技を行う方が有利となる。

一方、上述したように、通常遊技状態では、メダルを3枚投入して遊技を行うように設定されており、1枚では遊技を行うことができないように設定されている。

これに対し、S B遊技状態では、メダルを1枚投入して遊技を行うように設定されている。

【0099】

したがって、S B遊技では、B B又はR Bの当選確率が通常遊技状態に対して高くなるので、S B遊技への移行回数が増加するほど、B B又はR Bの当選機会が多くなり、遊技者にとって有利となる。よって、S B遊技とS B遊技以外（通常遊技）との間を行き来することで、B B及びR Bの当選確率が変化する確率変動を作り出すことができる。

【0100】

特に、リプレイ高確率時のS B遊技（第2役抽選テーブル62dが用いられる遊技）では、1/3の確率でリプレイに当選するため、1/3の確率で、次遊技もまた、B B又はR Bの当選確率が高い遊技を行うことができる。

【0101】

続いて、本実施形態における遊技中の処理の流れをフローチャートに基づき説明する。

図3は、本実施形態での通常遊技状態での遊技の流れを示すフローチャートである。

図3のステップS1において、遊技制御手段50は、メダル投入枚数検知手段60によってメダルが3枚投入されたことを検知したか否かを判別し続ける。すなわち、遊技者により、メダル投入口からメダルが3枚投入されたことを検知したか否か、又は3枚投入用のベットスイッチ40が操作されたことを検知したか否かを判別する。

【0102】

メダルが3枚投入されたことを検知したと判別したときはステップS2に進み、遊技制御手段50は、スタートスイッチ41がオンされたか否かを検知し続ける。そして、オンが検知されたときは、ステップS3に進み、3枚のメダルに対応する有効ライン（5本）を確定するとともに、各リール31を始動させる。

【0103】

次のステップS4では、遊技状態制御手段68は、当該遊技での遊技状態を判別する。すなわち本実施形態では、リプレイの当選確率が通常確率か高確率かの判別を行う。具体的には、遊技状態制御手段68は、当該遊技が、B B遊技の終了後100ゲーム以内の遊技であるときは、リプレイの当選確率が高確率の遊技状態であると判別する。また、当該

10

20

30

40

50

遊技が、前回のＢＢ遊技又はＲＢ遊技の終了後１０００ゲームを超えており、かつＢＢ又はＲＢに当選していない遊技状態であるときは、リプレイの当選確率が高確率の遊技状態であると判別する。一方、これら以外の場合には、遊技状態制御手段６８は、当該遊技が、リプレイの当選確率が通常確率の遊技状態であると判別する。

【０１０４】

次のステップＳ５では、役抽選手段６１は、ステップＳ４での判別結果に基づいて、遊技状態に応じた役抽選テーブル６２をセットする。すなわち、リプレイの当選確率が通常確率の遊技状態であると判別されたときは、第１役抽選テーブル６２ａをセットする。これに対し、リプレイの当選確率が高確率の遊技状態であると判別されたときは、第２役抽選テーブル６２ｃをセットする。

10

【０１０５】

次のステップＳ６では、ステップＳ５でセットされた役抽選テーブル６２を用いて、役抽選手段６１は、役の抽選を行う。なお、この役の抽選でＢＢ又はＲＢに当選したときは、当選したＢＢ又はＲＢに対応する特別役フラグ６３ａがオンにされる。

【０１０６】

次のステップＳ７では、遊技制御手段５０は、ストップスイッチ４２がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、ステップＳ８に進む。ステップＳ８では、リール停止制御手段６４は、ステップＳ６における役の抽選結果（当選役）に応じた停止位置決定テーブル６５を選択し、ストップスイッチ４２が操作されたときのリール３１の位置に基づいて、リール３１の停止位置を決定するとともに、その決定した位置にリール３１を停止制御する。

20

【０１０７】

次のステップＳ９では、遊技制御手段５０は、全てのリール３１が停止したか否かを判別し、全てのリール３１が停止したと判別したときはステップＳ１０に進む。一方、ステップＳ９で、全てのリール３１が停止していないと判別したときは、ステップＳ７に戻る。

【０１０８】

ステップＳ１０では、停止図柄判別手段６６は、いずれかの有効ラインに、いずれかの小役に対応する図柄の組合せが停止したか否か（いずれかの小役が入賞したか否か）を判別する。そして、いずれかの小役が入賞したと判別されたときはステップＳ１１に進み、いずれの小役も入賞していないと判別されたときは、ステップＳ１２に進む。

30

ステップＳ１１では、払出し手段６７は、入賞した小役に対応する枚数のメダルの払出し等の処理（クレジットへの加算処理を含む。）を行う。そしてステップＳ１２に進む。

【０１０９】

ステップＳ１２では、遊技制御手段５０は、停止図柄判別手段６６により、当該遊技でＢＢ、ＲＢ又はＳＢが入賞したか否かを判別する。ＢＢ、ＲＢ又はＳＢが入賞したと判別したときはステップＳ１３に進む。ステップＳ１３では、遊技状態制御手段６８は、それぞれ入賞したＢＢ、ＲＢ又はＳＢに対応する特別遊技（ＢＢ遊技、ＲＢ遊技又はＳＢ遊技）に移行するように制御する。なお、ＢＢ、ＲＢ又はＳＢの入賞時にメダルを払い出す場合には、ステップＳ１３ではステップＳ１１と同様の処理を行う。

40

【０１１０】

これに対し、ステップＳ１２でＢＢ、ＲＢ又はＳＢのいずれも入賞していないと判別されたときは、ステップＳ１４に進む。ステップＳ１４では、停止図柄判別手段６６により、当該遊技でリプレイが入賞したか否かを判別する。リプレイが入賞したと判別したときはステップＳ１５に進み、リプレイが入賞していないと判別されたときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ１５では、当該遊技で投入された枚数（３枚）のメダルの自動投入処理を行う。そしてステップＳ２に進む。

【０１１１】

図４は、本実施形態でのＳＢ遊技の流れを示すフローチャートである。まず、ステップ

50

S 2 1では、遊技制御手段50は、メダル投入枚数検知手段60によってメダルが1枚投入されたことを検知したか否かを判別し続ける。すなわち、遊技者により、メダル投入口からメダルが1枚投入されたことを検知したか否か、又は(1枚投入用の)ベットスイッチ40が操作されたことを検知したか否かを判別する。

【0112】

メダルが1枚投入されたことを検知したと判別したときはステップS22に進む。ステップS22は、通常遊技状態のステップS2と同様である。次のステップS23では、1枚のメダルに対応する有効ライン(1本)を確定するとともに、各リール31を始動させる。

【0113】

次のステップS24では、遊技状態制御手段68は、遊技状態を判別する。具体的には、遊技状態制御手段68は、前遊技が、リプレイの当選確率が高確率の遊技状態であったときは、当該SB遊技もまた、リプレイの当選確率が高確率の遊技状態であると判別する。一方、前遊技が、リプレイの当選確率が通常確率の遊技状態であったときは、当該SB遊技もまた、リプレイの当選確率が通常確率の遊技状態であると判別する。

【0114】

次にステップS25に進み、役抽選手段61は、遊技状態に応じたSB遊技用の役抽選テーブル62をセットする。すなわち、リプレイの当選確率が通常確率の遊技状態であると判別されたときは、第1役抽選テーブル62bをセットする。これに対し、リプレイの当選確率が高確率の遊技状態であると判別されたときは、第2役抽選テーブル62dをセ

【0115】

次のステップS26では、役の抽選が行われるが、SB遊技での役の抽選には、SB役が含まれる。次のステップS27は、通常遊技状態のステップS7と同様である。次のステップS28では、役の抽選結果(当選役)に応じた停止位置決定テーブル65を選択するが、SB役の当選時には、SB役テーブルを選択する。

【0116】

次のステップS29及びステップS30は、通常遊技状態のステップS9及びステップS10と同様である。次のステップS31では、払出し手段67は、入賞した小役(ここでは、SB役を含む)に対応する枚数のメダルの払出し等の処理を行う。

【0117】

次のステップS32～ステップS34は、通常遊技状態のステップS12～ステップS14と同様である。ステップS34でリプレイが入賞したと判別され、ステップS35に進むと、当該遊技で投入された枚数(1枚)のメダルの自動投入処理を行う。そして、図3(通常遊技)のステップS2に進む。

【0118】

これにより、SB遊技でリプレイに当選したときは、次遊技は通常遊技状態となるが、1枚のメダルで遊技を行うこととなる。その通常遊技でさらにリプレイに当選したときは、さらに次遊技も同様となる。

なお、BB遊技及びRB遊技での遊技の流れは、通常のBB遊技やRB遊技と同様であるので、本実施形態ではフローチャートによる説明を省略する。

【0119】

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

(1)本実施形態では遊技媒体としてメダルを用いたが、例えば遊技球等、メダル以外の遊技媒体を用いるスロットマシンであっても本発明を適用することができる。

【0120】

(2)本実施形態では、BB遊技の終了後の遊技を、リプレイ高確率の遊技に設定した。しかし、これに限らず、RB遊技の終了後もリプレイ高確率の遊技に設定しても良い。

【0121】

10

20

30

40

50

(3) 本実施形態では、B B 遊技の終了後は、1 0 0 ゲームに到達するまで、リプレイ高確率の遊技に設定した。しかし、1 0 0 ゲームに限らず、何ゲームに設定しても良い。また、B B 遊技の終了後、1 0 0 0 ゲーム間、B B 又は R B に当選しなかったときは、リプレイ高確率の遊技に設定するようにした。しかし、1 0 0 0 ゲームに限らず、何ゲームに設定しても良い。また、R B に当選したとしても、B B に当選しなかった遊技が例えば 1 0 0 0 ゲーム続けば、リプレイ高確率の遊技を実行するようにしても良い。

【0 1 2 2】

さらにまた、B B 遊技の終了後は、ゲーム数を規定せずに、少なくとも次の B B (又は R B) に当選するまで、例えば次の B B (又は R B) が入賞するまで、リプレイ高確率の遊技を実行するようにしても良い。

【0 1 2 3】

(4) 本実施形態では、通常遊技は、メダルを 3 枚のみ投入可能とした。しかし、これに限らず、例えば 3 枚又は 2 枚のメダルを投入可能としても良い。2 枚のメダルを投入可能にしたときには、3 枚のメダルの投入時よりも各役の当選確率が低くなるように設定すれば良い。

【0 1 2 4】

また、S B 遊技では、1 枚のメダルを投入可能とした。これは、最小の遊技媒体で遊技を行うようにするためである。しかし、これに限らず、2 枚のメダルを投入して遊技を行うことが可能に設定したり、あるいは 1 枚又は 2 枚のメダルを投入して遊技を行うことが可能に設定しても良い。すなわち、通常遊技よりもメダルの投入枚数が少ないようにすれば良い。

【0 1 2 5】

なお、本実施形態では、B B 遊技の第 1 遊技では 3 枚のメダルを投入するようにし、B B 遊技の第 2 遊技及び R B 遊技では、1 枚のメダルを投入するように設定した。しかし、これに限らず、B B 遊技や R B 遊技では、メダルの投入枚数を何枚に設定しても良い。

【0 1 2 6】

(5) 本実施形態で定めた B B 及び R B の当選確率 (本発明における P_1 及び P_2) は、例示であり、この確率に限定されるものではない。 $0 < P_1 < 1$ 、及び $0 < P_2 < 1$ であって、 $P_2 > P_1$ であれば、どのように設定しても良い。なお、 $P_1 = 0$ に設定することも可能である。

【0 1 2 7】

(6) また、本実施形態で定めた 1 枚と 3 枚のメダルの投入時の各役の当選確率や、リプレイが通常確率時の当選確率 (Q_1)、及びリプレイが高確率時の当選確率 (Q_2) は、例示であり、本実施形態で示した確率に限定されるものではない。特に、 Q_1 及び Q_2 に関しては、 $0 < Q_1 < 1$ 、及び $0 < Q_2 < 1$ であって、 $Q_2 > Q_1$ であれば、どのように設定しても良い。

【0 1 2 8】

(7) 本発明における特定遊技状態は、本実施形態では S B 遊技に設定した。しかし、これに限らず、例えば特定遊技状態を R B 遊技に設定し、R B 遊技中に B B の抽選を行うとともに、その当選確率を通常遊技状態より高く設定しても良い。

あるいは、リールの停止制御が異なる (ストップスイッチ 4 2 が操作された時からリール 3 1 が停止するまでの図柄の移動量、あるいはリール 3 1 の停止制御時間が異なる) 遊技を実行するようにし、その遊技状態を特定遊技状態に設定しても良い。

【0 1 2 9】

また、特定遊技状態に移行するための特定役として、本実施形態では S B に設定したが、これに限らず、特定遊技状態に移行する専用の特定役を別個に設け、その特定役に当選し、かつ入賞したことを条件として、特定遊技状態に移行するようにしても良い。

【0 1 3 0】

さらにまた、遊技状態制御手段 6 8 は、通常遊技状態から特定遊技状態への移行、及び特定遊技状態から通常遊技状態への移行を、それぞれ予め定めた所定の移行条件を満たし

10

20

30

40

50

たときに実行するようにし、遊技者から見て、その移行が判別できない（当該遊技が、通常遊技状態又は特定遊技状態のいずれであるのかを判別できない）ようにしても良い。

【 0 1 3 1 】

（ 8 ）本実施形態では、リプレイの当選確率が通常確率（ Q 1 ）である役抽選テーブル 6 2（ 6 2 a 及び 6 2 c ）と、リプレイの当選確率が高確率（ Q 2 ）である役抽選テーブル 6 2（ 6 2 b 及び 6 2 d ）との各 S B の当選確率は、同一（ 1 / 6 0 ）に設定した。しかし、これに限らず、リプレイの当選確率が高確率である役抽選テーブル 6 2 における S B の当選確率を、リプレイの当選確率が通常確率である役抽選テーブル 6 2 における S B の当選確率よりも高く設定しても良い。

【 0 1 3 2 】

10

これにより、リプレイの当選確率が高確率である役抽選テーブル 6 2 が用いられる遊技期間である B B 遊技の終了後の 1 0 0 ゲーム間、及び B B 遊技又は R B 遊技の終了後に B B 又は R B に当選せずに 1 0 0 0 ゲームを超えたときの当該超えた遊技期間は、S B の当選確率が高くなる。したがって、S B 遊技への移行率を高くすることができるので、それだけ、B B 又は R B に当選する確率を高くすることができる。

【 0 1 3 3 】

よって、特別役に当選して特別遊技に移行し、その特別遊技が終了した後の 1 0 0 ゲーム間で特別役の当選確率を高めることができるので、いわゆる連チャン率を高くすること、あるいは調整することができる。

また、B B 又は R B に当選せずに 1 0 0 0 ゲームを超えたときに、特別役の当選確率を高めることができるので、いわゆるハマリをできるだけ早く脱出できるように設定することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【 0 1 3 4 】

【図 1】本実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 2】本実施形態における役の種類及び当選確率を示す図である。

【図 3】本実施形態での通常遊技状態での遊技の流れを示すフローチャートである。

【図 4】本実施形態での S B 遊技の流れを示すフローチャートである。

【符号の説明】

【 0 1 3 5 】

30

1 0 スロットマシン

2 1 ランプ

2 2 スピーカ

2 3 画像表示装置

3 1 リール

3 2 モータ

4 0 ベットスイッチ

4 1 スタートスイッチ

4 2 ストップスイッチ

5 0 遊技制御手段

40

6 0 メダル投入枚数検知手段

6 1 役抽選手段

6 2 役抽選テーブル

6 2 a、6 2 b 第 1 役抽選テーブル

6 2 c、6 2 d 第 2 役抽選テーブル

6 2 e、6 2 f 第 3 役抽選テーブル

6 3 特別役当選持越し手段

6 3 a 特別役フラグ

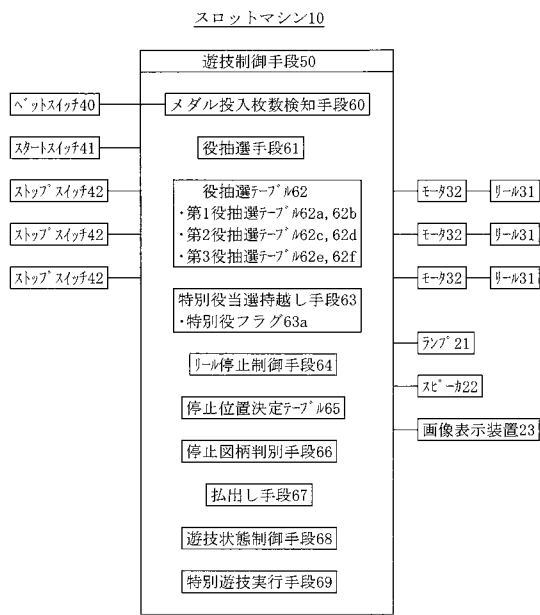
6 4 リール停止制御手段

6 5 停止位置決定テーブル

50

- 6 6 停止図柄判別手段
- 6 7 払出し手段
- 6 8 遊技状態制御手段
- 6 9 特別遊技実行手段

【図 1】

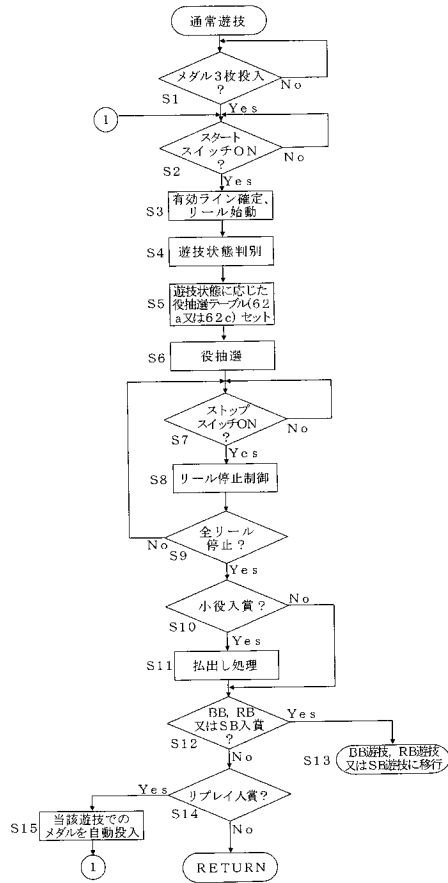


【図 2】

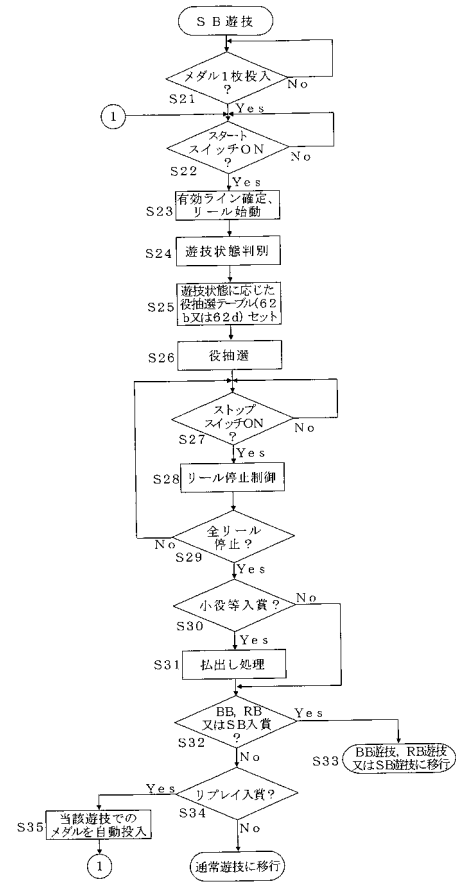
通常遊技中 (第1役抽選テーブル62a)			SB遊技中 (第1役抽選テーブル62b)		
役	当選確率		役	当選確率	
	1枚BET	3枚BET		1枚BET	3枚BET
・特別役			・特別役		
BB	1/80	1/400	BB	1/80	1/400
RB	1/150	1/600	RB	1/150	1/600
SB	1/60	1/60	SB	1/60	1/60
・リプレイ	1/7.3	1/7.3	・リプレイ	1/7.3	1/7.3
・小役			・小役		
小役1	1/9	1/9	小役1	1/9	1/9
小役2	1/120	1/120	小役2	1/120	1/120
小役3	1/250	1/250	小役3	1/250	1/250
・SB役			・SB役	1/3	1/3

リプレイ高確率の通常遊技中 (第2役抽選テーブル62c)			リプレイ高確率のSB遊技中 (第2役抽選テーブル62d)		
役	当選確率		役	当選確率	
	1枚BET	3枚BET		1枚BET	3枚BET
・特別役			・特別役		
BB	1/80	1/400	BB	1/80	1/400
RB	1/150	1/600	RB	1/150	1/600
SB	1/60	1/60	SB	1/60	1/60
・リプレイ	1/3	1/3	・リプレイ	1/3	1/3
・小役			・小役		
小役1	1/9	1/9	小役1	1/9	1/9
小役2	1/120	1/120	小役2	1/120	1/120
小役3	1/250	1/250	小役3	1/250	1/250
・SB役			・SB役	1/3	1/3

【図 3】



【図 4】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2001-079155(JP,A)
特開2004-008604(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04