

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2013-81832

(P2013-81832A)

(43) 公開日 平成25年5月9日(2013.5.9)

(51) Int.Cl.
A63F 5/04 (2006.01)F I
A63F 5/04 516Fテーマコード (参考)
2C082

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 41 頁)

(21) 出願番号	特願2013-23404 (P2013-23404)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成25年2月8日 (2013.2.8)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2012-160054 (P2012-160054) の分割		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
原出願日	平成15年11月18日 (2003.11.18)	(74) 代理人	100113228 弁理士 中村 正
		(72) 発明者	豊島 耕治 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		Fターム(参考)	2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC23 AC32 AC38 AC52 AC65 AC77 AC82 BA02 BA22 BA32 BA35 BB02 BB74 BB78 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02 CB04 CB23 CB32 CC01 CC13 CC24 CD03 CD12 CD13 CD32 CD49 DA52

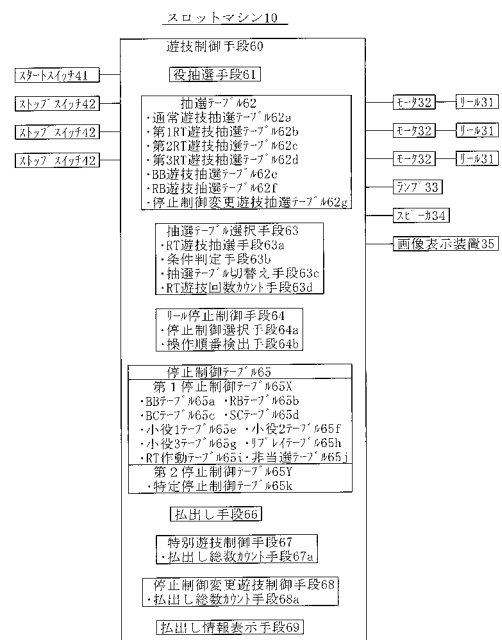
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】停止制御の内容を変更することで、遊技者の技量を活かした遊技を提供する。

【解決手段】リール停止制御手段64は、ストップスイッチ42が操作された時からリール31を停止させるまでのリール31の移動制御量が5図柄以内の第1停止制御と、ストップスイッチ42が操作された時からリール31を停止させるまでのリール31の移動制御量が2図柄以内の第2停止制御とを有する。第2停止制御の遊技を行うための条件を満たしたときは、第1停止制御の遊技から第2停止制御の遊技に変更する。また、第2停止制御の遊技中における遊技媒体の払出し総数が基準値に到達したときは、第2停止制御の遊技を終了し、第1停止制御の遊技を実行する。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の役がそれぞれ所定の当選確率を有するように定められた抽選テーブルを用いて、役の抽選を行う役抽選手段を備えるスロットマシンにおいて、

前記抽選テーブルは、

通常抽選テーブルと、

当該遊技で投入された数の遊技媒体を自動投入して再遊技を行う権利を遊技者に与える再遊技役の当選確率が、前記通常抽選テーブルの再遊技役の当選確率より高く設定された再遊技高確率抽選テーブルとを備え、

前記役抽選手段は、いずれか 1 つの前記抽選テーブルを用いて役の抽選を行い、

10

前記抽選テーブルごとに、その抽選テーブルから他の前記抽選テーブルに切り替えるための条件が予め定められており、

前記役抽選手段で用いる前記抽選テーブルを、他の前記抽選テーブルに切り替えるための条件を満たしたか否かを判定する条件判定手段と、

前記条件判定手段により他の前記抽選テーブルに切り替えるための条件を満たしたと判定されたときは、それまでの前記抽選テーブルから他の前記抽選テーブルに切り替える抽選テーブル切替え手段と

を備える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】**

20

【0001】

本発明は、一定条件を満たしたときにリールの停止制御の範囲を変更することにより、遊技者の技量を活かした遊技を実行するようにしたスロットマシンに関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来のスロットマシンにおいて、予め定めたゲーム回数分、乱数に応じた停止制御を中止するスロットマシンが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

このスロットマシンでは、上記ゲーム回数の間は、全部又は一部のリールについて、遊技者がストップスイッチ（ストップボタン）を押したタイミングでリールの回転を停止させるものである。従って、上記ゲーム回数の間は、熟練者ほど自己の技量で回転リールの停止位置を決めることができ、メダル（コイン）取得率を高めることができる。

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開平 1 - 2 3 8 8 8 8 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかし、前述の従来のスロットマシンのように、ストップスイッチを押したタイミングでリールを停止させると、全く停止制御が行われないうこととなり、停止させたい位置にリールを停止させることが困難であるという問題がある。同様に、停止させたくない位置（例えば、内部抽選で当選していないにもかかわらず、「7」-「7」-「7」のような、当選を意味する図柄の組合せが停止してしまう位置）にもリールが停止してしまう場合があるという問題がある。

40

したがって、設計上、停止させたくない位置を設けることができなくなるので、リールの図柄構成、図柄配列や、抽選される役の種類、役に対応する図柄の組合せ等が大幅に制限されてしまうという問題がある。

【0006】

さらに、予め定めたゲーム回数だけ、停止制御を中止する遊技を行うと、初級者と熟練

50

者との間で、メダルの獲得枚数に差が付きすぎてしまうという問題がある。

【 0 0 0 7 】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、常にリールの停止制御を行うが、その停止制御の内容を変更することにより、遊技者の技量を活かした遊技を行うとともに、初級者と熟練者との間で、メダルの獲得枚数に差が付きすぎないような遊技を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

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。

第 1 の解決手段は、複数種類の図柄を表示した複数のリールと、複数種類の役の抽選を行う役抽選手段と、複数の前記リールに対応して複数設けられ、対応する前記リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、そのストップスイッチに対応する前記リールを停止させるように制御するリール停止制御手段と、前記役抽選手段による役の抽選においていずれかの役に当選し、前記リール停止制御手段により前記リールが停止制御された結果、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したときは、その役に対応する数の遊技媒体を払い出すように制御する払出し手段とを備え、前記リール停止制御手段は、前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの前記リールの移動制御量が予め第 1 の値以内に設定された第 1 停止制御と、前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの前記リールの移動制御量が前記第 1 の値と異なる第 2 の値以内に設定された第 2 停止制御とを有し、前記第 2 停止制御による遊技を行うための条件を満たさない限り、前記第 1 停止制御による遊技を実行するように制御し、前記第 1 停止制御による遊技の実行中に、前記第 2 停止制御による遊技を行うための条件を満たしたときは、前記第 1 停止制御による遊技から前記第 2 停止制御による遊技に変更する停止制御変更手段を備え、前記リール停止制御手段は、前記停止制御変更手段により前記第 2 停止制御による遊技に変更されたときは、少なくとも 1 つの前記リールに対して、前記第 2 停止制御により前記リールを停止制御し、前記第 2 停止制御による遊技中に前記払出し手段により払い出された遊技媒体の総数をカウントする払出し総数カウント手段を備え、前記払出し総数カウント手段によりカウントされた前記第 2 停止制御による遊技中の遊技媒体の払出し総数が所定の基準値に到達していないときは、前記第 2 停止制御による遊技を継続し、前記基準値に到達したときは、前記第 2 停止制御による遊技を終了し、次遊技から前記第 1 停止制御による遊技を実行するように制御することを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

第 1 の解決手段においては、リールの停止制御の範囲、すなわちリールの停止時の移動制御量が異なる 2 つの停止制御（第 1 停止制御又は第 2 停止制御）のうち、いずれかの停止制御によってリールを停止制御する遊技を行う。

第 1 停止制御による遊技は、ストップスイッチが操作された時からリールを停止させるまでの移動制御量が第 1 の値以内に設定された遊技である。

これに対し、第 2 停止制御による遊技は、少なくとも 1 つのリールについて、ストップスイッチが操作された時からリールを停止させるまでの移動制御量が第 2 の値（第 1 の値と異なる値）以内に設定された遊技である。

【 0 0 1 0 】

そして、第 2 停止制御による遊技を行うための条件を満たさない限りは、第 1 停止制御による遊技が行われる。

一方、第 2 停止制御による遊技を行うための条件（第 1 停止制御による遊技から第 2 停止制御による遊技に変更するための条件）を満たすと、停止制御変更手段は、第 1 停止制御による遊技から第 2 停止制御による遊技に変更する。

【 0 0 1 1 】

さらに、払い出し総数カウント手段は、第 2 停止制御による遊技中に払い出された遊技

10

20

30

40

50

媒体の総数をカウントする。そして、払い出し総数カウント手段によりカウントされた遊技媒体の総数が所定の基準値に到達したときは、第2停止制御による遊技を終了するように制御する。

【0012】

なお、本発明の停止制御変更手段は、実施形態では、停止制御選択手段64aに相当する。また、実施形態のリール停止制御手段64は、第1停止制御の遊技では、第1停止制御テーブル65Xからいずれか1つの停止制御テーブル65を選択して、選択した停止制御テーブル65に基づいてリールを停止制御する。

【0013】

これに対し、リール停止制御手段64は、第2停止制御の遊技では、第2停止制御テーブル65Yからいずれか1つの停止制御テーブル65を選択して（実施形態では、第2停止制御テーブル65Yとしては、特定停止制御テーブル65kのみが設けられているので、この特定停止制御テーブル65kを選択する）、選択した停止制御テーブル65に基づいてリールを停止制御する。なお、第2停止制御による遊技は、実施形態ではBC（ビックチャンス）遊技に相当する。

【0014】

このように、実施形態では、第1停止制御テーブル65Xは、第1停止制御によってリールを停止させるように定められたものであり、第2停止制御テーブル65Yは、第2停止制御によってリールを停止させるように定められたものである。

【0015】

なお、遊技媒体は、メダルや遊技球等が挙げられるが、以下の実施形態ではメダルに相当する。また、所定の基準値は、任意に設定可能であるが、以下の実施形態では、250枚である。

【0016】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、前記第2停止制御は、前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの前記リールの移動制御量が前記第1の値より小さい値である前記第2の値以内に設定されていることを特徴とする。

【0017】

第2の解決手段においては、第2停止制御の移動制御量は、第1停止制御の移動制御量より小さい値に設定される。

実施形態では、第1停止制御の第1の値は、5図柄に設定されており、第2停止制御の第2の値は、2図柄に設定されている。したがって、第1停止制御では、ストップスイッチが操作された時からリールが停止するまでの移動制御量が5図柄の範囲内でリールが停止制御される。これに対し、第2停止制御では、ストップスイッチが操作された時からリールが停止するまでの移動制御量が2図柄の範囲内でリールが停止制御される。

【0018】

第3の解決手段は、第1の解決手段において、前記第2停止制御は、前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの前記リールの移動制御量が前記第1の値より大きい値である前記第2の値以内に設定されていることを特徴とする。

【0019】

第3の解決手段においては、第2停止制御時の移動制御量は、第1停止制御時の移動制御量より大きい値に設定される。例えば、第1停止制御時の移動制御量を5図柄としたときには、第2停止制御時には、7図柄に設定することが挙げられる。

【0020】

第4の解決手段は、複数種類の図柄を表示した複数のリールと、複数種類の役の抽選を行う役抽選手段と、複数の前記リールに対応して複数設けられ、対応する前記リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、そのストップスイッチに対応する前記リールを停止させるように制御するリール停止制御手段と、前記役抽選手段による役の抽選においていずれかの役に当選し、前記リール停止制御手段により前記リールが停止制御さ

10

20

30

40

50

れた結果、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したときは、その役に対応する数の遊技媒体を払い出すように制御する払出し手段とを備え、前記リール停止制御手段は、前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの停止制御時間が予め第 1 の時間以内に設定された第 1 停止制御と、前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの停止制御時間が前記第 1 の時間と異なる第 2 の時間以内に設定された第 2 停止制御とを有し、前記第 1 停止制御による遊技の実行中に、前記第 2 停止制御による遊技を行うための条件を満たしたときは、前記第 1 停止制御による遊技から前記第 2 停止制御による遊技に変更する停止制御変更手段を備え、前記リール停止制御手段は、前記第 2 停止制御による遊技では、少なくとも 1 つの前記リールに対して、前記第 2 停止制御により前記リールを停止制御し、前記第 2 停止制御による遊技中に前記払出し手段により払い出された遊技媒体の総数をカウントする払出し総数カウント手段を備え、前記払出し総数カウント手段によりカウントされた前記第 2 停止制御による遊技中の遊技媒体の払出し総数が所定の基準値に到達したときは、前記第 2 停止制御による遊技を終了し、前記第 1 停止制御による遊技に移行するように制御することを特徴とする。

10

【0021】

第 4 の解決手段においては、リールの停止制御の範囲、すなわちリールの停止時の停止制御時間が異なる 2 つの停止制御（第 1 停止制御又は第 2 停止制御）のうち、いずれかの停止制御によってリールを停止制御する遊技を行う。

第 1 停止制御による遊技は、ストップスイッチが操作された時からリールを停止させるまでの停止制御時間が第 1 の時間以内に設定された遊技である。

20

これに対し、第 2 停止制御による遊技は、少なくとも 1 つのリールについて、ストップスイッチが操作された時からリールを停止させるまでの停止制御時間が第 2 の時間（第 1 の時間と異なる時間）以内に設定された遊技である。

【0022】

そして、第 2 停止制御による遊技を行うための条件を満たさない限りは、第 1 停止制御による遊技が行われる。

一方、第 2 停止制御による遊技を行うための条件（第 1 停止制御による遊技から第 2 停止制御による遊技に変更するための条件）を満たすと、停止制御変更手段は、第 1 停止制御による遊技から第 2 停止制御による遊技に変更する。

30

【0023】

さらに、払い出し総数カウント手段は、第 2 停止制御による遊技中に払い出された遊技媒体の総数をカウントする。そして、払い出し総数カウント手段によりカウントされた遊技媒体の総数が所定の基準値に到達したときは、第 2 停止制御による遊技を終了するように制御する。

【0024】

なお、本発明の停止制御変更手段は、実施形態では、停止制御選択手段 6 4 a に相当する。また、実施形態のリール停止制御手段 6 4 は、第 1 停止制御の遊技では、第 1 停止制御テーブル 6 5 X からいずれか 1 つの停止制御テーブル 6 5 を選択して、選択した停止制御テーブル 6 5 に基づいてリールを停止制御する。

40

【0025】

これに対し、リール停止制御手段 6 4 は、第 2 停止制御の遊技では、第 2 停止制御テーブル 6 5 Y からいずれか 1 つの停止制御テーブル 6 5 を選択して（実施形態では、第 2 停止制御テーブル 6 5 Y としては、特定停止制御テーブル 6 5 k のみが設けられているので、この特定停止制御テーブル 6 5 k を選択する）、選択した停止制御テーブル 6 5 に基づいてリールを停止制御する。なお、第 2 停止制御による遊技は、実施形態では B C（ビックチャンス）遊技に相当する。

【0026】

このように、実施形態では、第 1 停止制御テーブル 6 5 X は、第 1 停止制御によってリールを停止させるように定められたものであり、第 2 停止制御テーブル 6 5 Y は、第 2 停

50

止制御によってリールを停止させるように定められたものである。

【 0 0 2 7 】

なお、遊技媒体は、メダルや遊技球等が挙げられるが、以下の実施形態ではメダルに相当する。また、所定の基準値は、任意に設定可能であるが、以下の実施形態では、250枚である。

【 0 0 2 8 】

第5の解決手段は、第4の解決手段において、前記第2停止制御は、前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの停止制御時間が前記第1の時間より短い時間である前記第2の時間以内に設定されていることを特徴とする。

【 0 0 2 9 】

第5の解決手段においては、第2停止制御時には、第1停止制御より短い時間でリールが停止制御される。

実施形態では、第1停止制御の第1の時間は、190msに設定されており、第2停止制御の第2の時間は、85msに設定されている。したがって、第1停止制御では、ストップスイッチが操作された時からリールが停止するまでの停止制御時間が190ms以内でリールが停止制御される。これに対し、第2停止制御では、ストップスイッチが操作された時からリールが停止するまでの停止制御時間が85ms以内でリールが停止制御される。

【 0 0 3 0 】

第6の解決手段は、第4の解決手段において、前記第2停止制御は、前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの停止制御時間が前記第1の時間より長い時間である前記第2の時間以内に設定されていることを特徴とする。

【 0 0 3 1 】

第6の解決手段においては、第2停止制御時の停止制御時間は、第1停止制御時の停止制御時間より長い時間に設定される。例えば、第1停止制御時の停止制御時間を190msとしたときは、第2停止制御時の停止制御時間を275msとすることが挙げられる。

【 0 0 3 2 】

第7の解決手段は、第1～第6の解決手段において、前記役抽選手段は、前記第1停止制御による遊技から前記第2停止制御による遊技に変更するための停止制御変更役を含めて役の抽選を行い、前記停止制御変更手段は、前記役抽選手段による役の抽選において前記停止制御変更役に当選し、前記停止制御変更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、次遊技から、前記第1停止制御による遊技を前記第2停止制御による遊技に変更することを特徴とする。

【 0 0 3 3 】

第7の解決手段においては、役の抽選で、停止制御変更役を含めて役の抽選が行われる。そして、役の抽選で停止制御変更役に当選し、停止制御変更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（停止制御変更役が入賞したこと）を条件として、第1停止制御による遊技から第2停止制御による遊技に変更される。

【 0 0 3 4 】

なお、停止制御変更役は、実施形態では、BC（ビックチャンス）に相当する。そして、実施形態では、BCに当選し、かつBCに対応する図柄の組合せ（「青7」-「青7」-「青7」）が有効ラインに停止すると、次遊技から、第2停止制御による遊技（停止制御変更遊技）が行われる。

また、実施形態では、停止制御変更役に当選した遊技で停止制御変更役が入賞しなかったときは、停止制御変更役の当選を持ち越すようにしている。

【 0 0 3 5 】

第8の解決手段は、第1～第7の解決手段において、前記リール停止制御手段は、前記第2停止制御による遊技では、複数の前記ストップスイッチのうち、予め定められたX番目（Xは、自然数）に操作された前記ストップスイッチに対応する前記リールを、前記第2停止制御により停止制御することを特徴とする。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 6 】

第 8 の解決手段においては、第 2 停止制御による遊技では、予め定められた X 番目に操作されたストップスイッチに対応するリールが、第 2 停止制御により停止制御される。

実施形態では、3つのストップスイッチ 4 2 にそれぞれ対応する 3 つのリール 3 1 のうち、3 番目（最後）に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 が、第 2 停止制御により停止制御される。なお、1 番目及び 2 番目に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 は、第 1 停止制御により停止制御される。

【 0 0 3 7 】

第 9 の解決手段は、第 1 ～ 第 8 の解決手段において、前記役抽選手段は、前記第 1 停止制御による遊技では、特定役を含めて役の抽選を行い、前記第 2 停止制御による遊技では、前記特定役を除いて役の抽選を行い、前記リール停止制御手段は、前記第 1 停止制御による遊技において、前記役抽選手段で前記特定役に当選したときは、前記特定役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能に前記リールを停止制御するとともに、前記役抽選手段で前記特定役に当選していないときは、前記特定役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように前記リールを停止制御し、前記第 2 停止制御による遊技では、前記特定役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能に前記リールを停止制御することを特徴とする。

【 0 0 3 8 】

第 9 の解決手段においては、第 1 停止制御の遊技では、特定役を含めて役の抽選が行われる。この第 1 停止制御の遊技では、特定役に当選したときは、その特定役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能に（入賞可能に）リールが停止制御され、特定役に当選していないときは、その特定役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように（入賞しないように）リールが停止制御される。

【 0 0 3 9 】

これに対し、第 2 停止制御の遊技では、特定役を除いて役の抽選が行われる。ただし、この第 2 停止制御の遊技では、特定役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能に（入賞可能に）リールが停止制御される。

【 0 0 4 0 】

なお、特定役は、実施形態では小役 1 ～ 小役 3（全ての小役）に相当するが、特別役、リプレイ等、いかなる役であっても良い。

また、実施形態においては、第 2 停止制御の遊技では、1 番目及び 2 番目に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 については、第 1 停止制御により、特定役に係る図柄（「スイカ」の図柄）が有効ラインに停止するように停止制御される。また、3 番目に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 については、第 2 停止制御により、特定役に係る図柄（「スイカ」の図柄）が有効ラインに停止するように停止制御される。

【 0 0 4 1 】

なお、第 2 停止制御が行われる遊技では、他のいずれかの役の抽選を行っても良い。

実施形態においては、第 2 停止制御の遊技では、R B 及びリプレイを含めて役の抽選を行い、リプレイに当選したときは、例外として、第 1 停止制御により、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するように停止制御している。そして、次遊技で、再度、第 2 停止制御の遊技を行うようにしている。

【 0 0 4 2 】

第 1 0 の解決手段は、第 1 ～ 第 9 の解決手段において、前記第 2 停止制御による遊技において、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たことにより、前記払出し手段によりその役に対応する数の遊技媒体を払い出すときは、前記基準値を超える場合であってもその役に対応する遊技媒体の払出しを行うとともに、当該遊技をもって前記第 2 停止制御による遊技を終了し、前記第 1 停止制御による遊技に移行するように制御することを特徴とする。

【 0 0 4 3 】

第 10 の解決手段においては、前遊技までには払い出し総数カウント手段によりカウントされた払い出し総数が所定の基準値に到達していないが、当該遊技で役に対応する図柄の組み合わせが有効ラインに停止して（役が入賞して）遊技媒体を払い出すときは、所定の基準値を超えても遊技媒体を払い出し、当該遊技で第 2 停止制御による遊技を終了するように制御される。

【 0 0 4 4 】

第 11 の解決手段は、第 1 ～ 第 10 の解決手段において、前記役抽選手段は、遊技者にとって有利となる特別遊技に移行するための特別役を含めて抽選を行い、前記第 2 停止制御による遊技の実行中に、前記役抽選手段による役の抽選で前記特別役に当選したときは、前記払い出し総数カウント手段によりカウントされた前記第 2 停止制御による遊技中の遊技媒体の払い出し総数が前記基準値に到達していない場合であっても、前記第 2 停止制御による遊技を終了し、前記第 1 停止制御による遊技に移行するように制御することを特徴とする。

【 0 0 4 5 】

第 11 の解決手段においては、第 2 停止制御による遊技では、特別役を含めて役の抽選を行う。そして、特別役に当選したときは、第 2 停止制御による遊技を終了するように制御される。

なお、実施形態では、第 2 停止制御による遊技（BC 遊技）では、特別役のうち、RB の抽選を行っている。ただし、第 2 停止制御による遊技で、BB の抽選（BB のみ、又は BB と RB の双方の抽選）を行っても良い。

【 0 0 4 6 】

第 12 の解決手段は、第 1 ～ 第 11 の解決手段において、前記第 2 停止制御による遊技中に払い出された遊技媒体の総数を表示する払出し情報表示手段を備えることを特徴とする。

【 0 0 4 7 】

第 12 の解決手段においては、払出し情報表示手段により、第 2 停止制御による遊技中に払い出された遊技媒体の総数が表示される。

実施形態では、画像表示装置 35 により、払い出された遊技媒体の総数を表示する。

【 0 0 4 8 】

第 13 の解決手段は、第 12 の解決手段において、前記払い出し情報表示手段は、前記第 2 停止制御による遊技中に払い出された遊技媒体の総数と前記第 2 停止制御による遊技中に投入された遊技媒体の総数との差を表示することを特徴とする。

【 0 0 4 9 】

第 13 の解決手段においては、払出し情報表示手段により、第 2 停止制御による遊技中の払い出し総数と、遊技者により投入された遊技媒体数との差、すなわち第 2 停止制御による遊技中の遊技媒体の純増数（遊技媒体数がメダルの場合には純増枚数）が表示される。

【 発明の効果 】

【 0 0 5 0 】

第 1 又は第 4 の解決手段によれば、リールの停止制御の範囲が異なる第 1 停止制御による遊技と第 2 停止制御による遊技とを設けたので、遊技者の技量を活かした遊技を行うことができる。また、ストップスイッチが操作されたタイミングからリールを移動制御して停止させたい場合や、ストップスイッチが操作されたタイミングでリールを停止させたくない場合にも、少なくとも最小限の停止制御を行うことで、リールの図柄構成、図柄配列、役の設定等の自由度を大きくすることができる。

【 0 0 5 1 】

さらに、第 2 停止制御による遊技の払い出し総数が所定の基準値に到達したときに第 2 停止制御による遊技を終了するようにしたので、第 2 停止制御による遊技の遊技回数が増加するごとに遊技者の利益が変化することとなり、いかに少ない遊技回数で所定の基準値に到達するか、という新たな遊技性を提供することができる。すなわち、技術介入によって第 2 停止制御による遊技中の純増枚数に差が付くようになる。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 2 】

第 2 又は第 5 の解決手段によれば、第 2 停止制御によるリールの停止制御の範囲を第 1 停止制御より狭くすることで、第 2 停止制御により、役の入賞の有無が第 1 停止制御以上に遊技者の技量に左右されやすい遊技を作り出すことができる。

第 3 又は第 6 の解決手段によれば、第 2 停止制御によるリールの停止制御の範囲を第 1 停止制御より広くすることで、第 2 停止制御により、役を入賞させることが第 1 停止制御時以上に容易となる遊技を作り出すことができる。

【 0 0 5 3 】

第 7 の解決手段によれば、停止制御変更役の入賞により第 2 停止制御による遊技に変更するので、第 2 停止制御の遊技に移行することを、停止制御変更役の入賞によって遊技者に知らせることができる。

【 0 0 5 4 】

第 8 の解決手段によれば、第 2 停止制御による遊技では、複数のストップスイッチに対応するリールのうち、X 番目に操作されたストップスイッチに対応するリールのみを第 2 停止制御を行うようにしたので、1 遊技で、複数種類の停止制御を実行することができる。

【 0 0 5 5 】

第 9 の解決手段によれば、第 2 停止制御による遊技では、遊技者の技量に応じて特定役を入賞させることができる。

【 0 0 5 6 】

第 10 の解決手段によれば、第 2 停止制御による遊技中において、当該遊技で役が入賞し、その役に対応する数の遊技媒体を払い出すときは、基準値を超える場合であってもその役に対応する遊技媒体を払い出すようにしたので、基準値を超える払出しとなる遊技では、遊技者に配慮した払出しを行うことができる。

【 0 0 5 7 】

第 11 の解決手段によれば、第 2 停止制御による遊技中では、特別役を含めて役の抽選を行うとともに、特別役に当選したときは、第 2 停止制御による遊技を終了するようにしたので、第 2 停止制御による遊技中に、特別役の当選の機会を遊技者に与えることができる。

【 0 0 5 8 】

第 12 の解決手段によれば、第 2 停止制御による遊技中の払出し総数を表示することにより、遊技者は、第 2 停止制御による遊技中において、あと何遊技程度で、払出し総数が所定の基準値に到達するか（第 2 停止制御による遊技が終了するか）を判断する目安とすることができる。

【 0 0 5 9 】

第 13 の解決手段によれば、第 2 停止制御による遊技中の払出し総数と投入された遊技媒体の総数との差（純増数）を表示することで、どの程度の効率で第 2 停止制御による遊技を消化することができたかを判断する目安を遊技者に提供することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 6 0 】

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

【 図 2 】 役の種類、当選確率、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【 図 3 】 通常遊技抽選テーブル、第 1 R T 遊技抽選テーブル、第 2 R T 遊技抽選テーブル、及び第 3 R T 遊技抽選テーブルの概要を示す図である。

【 図 4 】 通常遊技抽選テーブル、第 1 R T 遊技抽選テーブル、第 2 R T 遊技抽選テーブル、及び第 3 R T 遊技抽選テーブルの切替え状態を示す図である。

【 図 5 】 停止制御選択手段による、当選役に対応して選択される停止制御テーブルを示す図である。

【 図 6 】 第 1 実施形態における遊技（特別遊技及び停止制御変更遊技を除く）の流れを示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 7】第 1 実施形態における遊技（特別遊技及び停止制御変更遊技を除く）の流れを示すフローチャートであり、図 6 に続くフローチャートである。

【図 8】図 7 中、ステップ S 1 5 における B B 遊技の処理の流れを示すフローチャートである。

【図 9】図 7 中、ステップ S 1 5 における B B 遊技の処理の流れを示すフローチャートであり、図 8 に続くフローチャートである。

【図 1 0】図 7 中、ステップ S 2 1 における R B 遊技の処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 1】図 7 中、ステップ S 2 4 における B C 遊技の処理の流れを示すフローチャートである。

10

【図 1 2】図 7 中、ステップ S 2 7 における S C 遊技の処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 3】第 2 実施形態におけるスロットマシン（遊技制御手段）の制御の概略を示したブロック図である。

【図 1 4】第 2 実施形態における遊技（特別遊技及び停止制御変更遊技を除く）の流れを示すフローチャートであり、第 1 実施形態の図 6 及び図 7 に対応するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 6 1】

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。

20

（第 1 実施形態）

図 1 は、本実施形態におけるスロットマシン 1 0 の制御の概略を示したブロック図である。

（遊技制御手段）

スロットマシン 1 0 の遊技制御手段 6 0 は、スロットマシン 1 0 の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン 1 0 全体を統括制御する手段である。遊技制御手段 6 0 は、演算等を行う C P U 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 R O M と、C P U 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 R A M 等とを備える。

【0 0 6 2】

30

（モータ、リール）

遊技制御手段 6 0 の出力側（図 1 中、右側）には、以下に示すモータ 3 2 等の周辺機器が電氣的に接続されている。

モータ 3 2 は、リール 3 1 を回転させるためのものであり、リール 3 1 の回転中心部に連結され、遊技制御手段 6 0 によって制御される。

リール 3 1 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（後述する、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 6 3】

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

40

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

【0 0 6 4】

（役）

図 2 は、本実施形態における役（後述する役抽選手段 6 1 で抽選される役）の種類、当選確率、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。図 2 に示すように、例えば通常遊技中（非内部中）の役としては、複数種類の特別役、複数種類の停止制御変更役、複数種類の小役、及びリプレイが設けられている。

50

【 0 0 6 5 】

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（ピックアップボーナス）、及び R B（レギュラーボーナス）が設けられている。なお、他の特別役として、S B（シングルボーナス）が挙げられるが、本実施形態では、B B 及び R B のみが設けられており、S B は設けていない。

【 0 0 6 6 】

ここで、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る。

また、停止制御変更役とは、リール 3 1 の停止制御を、後述する第 1 停止制御から第 2 停止制御に変更するための役であって、通常遊技及び上記の特別遊技とは異なる停止制御変更遊技（特別遊技と同様に、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、停止制御変更役として、B C（ピックアップチャンス）及び S C（シングルチャンス）が設けられている。

ここで、B C は、停止制御変更遊技の 1 つである B C 遊技に移行させる役であり、S C は、停止制御変更遊技の他の 1 つである S C 遊技に移行させる役である。

【 0 0 6 7 】

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、本実施形態では小役 1 ～小役 3 の 3 種類設けられている。そして、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ている。

さらに、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（ベット枚数）を維持した再遊技が行えるようにした役である。

なお、図 2 に示した「R T 作動図柄」とは、役抽選手段 6 1 で抽選される役ではないが、その当選確率と、図柄の組合せとが予め定められたものである（この点については、後述する）。

【 0 0 6 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。図 2 では、次遊技への当選の持ち越しの有無を併せて示している。

持ち越される役としては、特別役（B B 及び R B）、及び停止制御変更役の B C が挙げられる。これらの役は、役抽選手段 6 1 による役の抽選において当選したときは、リール 3 1 の停止時に、その当選役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止し、その役の入賞となるまでの遊技において、その役の当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【 0 0 6 9 】

これに対し、持ち越されない役としては、停止制御変更役の S C、小役（小役 1、小役 2 及び小役 3）、リプレイ、さらには特別遊技中の所定役が挙げられる。

役抽選手段 6 1 による役の抽選において、これら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、これらの役が当選した遊技では、その当選した役が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。

【 0 0 7 0 】

さらに、役は、遊技状態（通常遊技中（内部中 / 非内部中）、停止制御変更遊技中（B C 遊技中及び S C 遊技中）、B B 遊技の第 1 態様遊技中、B B 遊技の第 2 態様遊技中、及び R B 遊技中）ごとに、それぞれ定められている。

ここで、通常遊技には、非内部中及び内部中と称する概念が設けられている。非内部中とは、特別役（B B 又は R B）に当選していない遊技状態をいう。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（B B 又は R B）に当選しているが、当選した 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ていない（入賞してい

10

20

30

40

50

ない)遊技状態をいう。

【0071】

本実施形態では、通常遊技中(非内部中)の役として、図2に示すように、特別役(BB及びRB)、停止制御変更役(BC及びSC)、3種類の小役(小役1、小役2及び小役3)、及びリプレイが設けられている。

また、通常遊技中(内部中)の役は、上記の非内部中の通常遊技中の役から、特別役(BB及びRB)、及び停止制御変更役(BC及びSC)を除いた役である。

【0072】

さらにまた、BB遊技の第1態様遊技(後述)中の役として、3種類の小役(小役1、小役2及び小役3)及び移行役が設けられている。ここで、移行役とは、BB遊技の第1態様遊技から第2態様遊技(後述)に移行させるための役である。すなわち、BB遊技の第1態様遊技中に移行役が入賞すると、第1態様遊技から第2態様遊技に移行する。

【0073】

さらに、BB遊技の第2態様遊技中、及びRB遊技中の役として、所定役が設けられている。所定役は、小役と同様に、所定枚数(本実施形態では15枚)のメダルが払い出される役である。

また、BC遊技中、及びSC遊技中の役として、特別役(本実施形態では、RBのみ)及びリプレイが設けられている。なお、BC遊技中及びSC遊技中に役の抽選でRBに当選したときは、その時点でBC遊技及びSC遊技が中止され(終了し)、その時点以降は、通常遊技(内部中)となる。

【0074】

なお、BC遊技中及びSC遊技中は、RB及びリプレイの抽選のみが行われ、BB、BC、SC及び小役(小役1~小役3)の抽選は行われない。また、BC遊技中及びSC遊技中では、全ての小役(小役1~小役3)は、当選していないが、入賞可能な状態(例えば、小役1~小役3の当選フラグがオンになっている状態)となっている。さらにまた、BC遊技中及びSC遊技中におけるRB及びリプレイの当選確率は、通常遊技の非内部中と同一である。

【0075】

以上の各種の役に対応する、リール31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31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。

【0076】

例えば、小役1に対応する図柄の組合せは、「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」に設定されており、全てのリール31の停止時に、各リール31に設けられた「スイカ」の図柄がいずれかの有効ライン上に揃って停止し、小役1の入賞となったときは、15枚のメダルが払い出される。

【0077】

(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10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31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31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。

【0078】

なお、本実施形態では、各リール31を、上下に連続する3図柄が見えるように配置していることに基づいて、図柄組合せラインは、5本に設定されている。しかし、例えば各リール31を、上下に連続する4図柄が見えるように配置した場合には、図柄組合せライ

10

20

30

40

50

ンの数が変化することとなる。各リール 3 1 を、上下に連続する 4 図柄が見えるように配置した場合には、水平方向における図柄組合せラインの数は、4 本となる。さらに、右下がりが及び左下がりの斜め方向の各図柄組合せラインは、それぞれ 2 本となる。よって、合計で 8 本の図柄組合せラインが形成されるようになる。

【0079】

さらに、5 本の図柄組合せラインのうち、遊技者によって投入又は設定操作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。

【0080】

一方、「無効ライン」とは、メダル投入枚数が 1 枚又は 2 枚のときに生じ、図柄組合せラインのうち、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、その役に應じた利益の付与（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。

【0081】

また、1 遊技でのメダル投入枚数は、1 枚～3 枚の中から遊技者が選択可能である。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 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。さらにまた、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。

【0082】

さらに、本実施形態では、通常遊技に類似する遊技状態として、R T（リプレイタイム）遊技が設けられている。特に本実施形態では、3 種類の R T 遊技（第 1 R T 遊技、第 2 R T 遊技、及び第 3 R T 遊技）が設けられている。

ここで、R T 遊技とは、通常遊技（非内部中）に対し、リプレイの当選確率が高く設定された遊技である。具体的には、図 2 に示すように、通常遊技（非内部中）におけるリプレイの当選確率は、 $1/7.3$ に設定されているが、R T 遊技では、この当選確率よりも高く設定されている（詳細は後述する）。

【0083】

説明を図 1 に戻す。

（ランプ、スピーカ、画像表示装置）

スロットマシン 10 の出力側（図 1 中、右側）には、以下に示すランプ 3 3 等の演出出力機器が電氣的に接続されている。

ランプ 3 3 は、スロットマシン 10 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。ランプ 3 3 の種類としては、a）リール 3 1 の内周側に配置され、リール 3 1 の図柄を照光するとともに、演出出力時には、所定のパターンに従って点灯、点滅又は消灯するバックランプや、b）スロットマシン 10 の筐体前面上部に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ等が挙げられる。

【0084】

また、スピーカ 3 4 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 3 5 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。

【0085】

（スタートスイッチ、ストップスイッチ）

また、遊技制御手段 6 0 の入力側（図 1 中、左側）には、以下に示す、スタートスイッチ 4 1 及びストップスイッチ 4 2 が電氣的に接続されている。

スタートスイッチ 4 1 は、遊技者がリール 3 1 の回転をスタートさせるときに操作するスイッチである。スタートスイッチ 4 1 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 6 0 に入力される。遊技制御手段 6 0 は、この信号を受信すると、全てのモータ 3 2 を回転させるように制御する。

【 0 0 8 6 】

さらにまた、ストップスイッチ 4 2 は、各リール 3 1 ごとに独立して 3 つ並設され、遊技者がそれぞれのリール 3 1 の回転を停止させるときに操作するスイッチである。ストップスイッチ 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 6 0 に入力される。遊技制御手段 6 0 (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 を制御して、リール 3 1 の停止制御を行う。

10

【 0 0 8 7 】

遊技の開始時には、遊技者は、メダル投入口 (図示せず) からメダルを投入するか、又はベットスイッチ (図示せず) を操作して予め貯留された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 8 8 】

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ら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、成立役に依りてメダルの払出し等が行われる。

20

【 0 0 8 9 】

遊技制御手段 6 0 は、以下の各手段を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、遊技制御手段 6 0 は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

(役抽選手段)

役抽選手段 6 1 は、役 (上述した特別役、小役又はリプレイ) の抽選を行うものである。役抽選手段 6 1 は、例えば、役抽選用の乱数発生手段 (ハードウェア乱数等) と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

30

【 0 0 9 0 】

役抽選手段 6 1 の乱数発生手段は、所定の領域 (例えば 1 0 進法で 0 ~ 6 5 5 3 5) 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 4 1 がオンされた時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する抽選テーブル 6 2 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 B B 当選領域に属する場合は、B B 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。

【 0 0 9 1 】

役抽選手段 6 1 は、図 2 に示すように、例えば通常遊技中 (非内部中) では、2 種類の特別役 (B B 及び R B) 、2 種類の停止制御変更役 (B C 及び S C) 、3 種類の小役 (小役 1 ~ 小役 3) 、リプレイ及び非当選の中から、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。

40

【 0 0 9 2 】

(抽選テーブル)

抽選テーブル 6 2 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。図 1 に示すように、本実施形態の抽選テーブル 6 2 は、通常遊技 (非内部中) に用いられる通常遊技抽選テーブル 6 2 a、第 1 R T 遊技に用いられる第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b、第 2 R T 遊技に用いられる第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c、第 3 R T 遊技に用いられる第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d、B B 遊技に用いられる B B 遊技抽選テーブル 6

50

2 e、R B 遊技に用いられる R B 遊技抽選テーブル 6 2 f、及び停止制御変更遊技 (B C 遊技及び S C 遊技) に用いられる停止制御変更遊技抽選テーブル 6 2 g とを備えている。このように、遊技状態 (通常遊技 (非内部中)、R T 遊技、停止制御変更遊技、及び特別遊技) ごとに、特有の抽選テーブル 6 2 が設けられている。

【 0 0 9 3 】

各抽選テーブル 6 2 は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有するとともに、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、図 2 に示すように、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 9 4 】

図 3 は、本実施形態における抽選テーブル 6 2 のうち、通常遊技抽選テーブル 6 2 a と R T 遊技に用いられる第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b、第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c、及び第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d との概要を示す図である。

通常遊技抽選テーブル 6 2 a は、通常遊技の非内部中のときに用いられるものであり、リプレイの当選確率は、図 2 で示した通り、 $1 / 7 . 3$ に設定されている。

これに対し、第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b、第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c、及び第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d は、通常遊技抽選テーブル 6 2 a に対して、リプレイの当選確率が高く設定されたものである。すなわち、これら 3 つの抽選テーブル (6 2 b ~ 6 2 d) は、リプレイ高確率抽選テーブルといえる。

【 0 0 9 5 】

また、第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b 及び第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c は、それぞれ所定の条件を満たしたときに選択されるものであり、リプレイの当選確率は、それぞれ $1 / 1 . 5$ 及び $1 / 2 . 0$ に設定されている。第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b 及び第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c は、リプレイの当選確率以外の点、すなわち抽選される役の種類及びその当選確率については、通常遊技抽選テーブル 6 2 a と同一である。なお、これら 2 つの抽選テーブル 6 2 は、どのような条件の場合に選択されるかについては、後述する。

【 0 0 9 6 】

また、第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d は、通常遊技の内部中のときに用いられるものであり、リプレイの当選確率は、 $1 / 4 . 0$ に設定されている。すなわち、本実施形態では、通常遊技 (内部中) = 第 3 R T 遊技である。

なお、この第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d は、通常遊技の内部中のときに用いられるものであるので、B B、及び R B の抽選は行われない。また、B C 及び S C の抽選も行われない。すなわち、第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d は、通常遊技抽選テーブル 6 2 a に対して、リプレイの当選確率が異なること、並びに B B、R B、B C 及び S C の抽選が行われないこと以外は通常遊技抽選テーブル 6 2 a と同一であって、小役の種類とその当選確率は通常遊技抽選テーブル 6 2 a と同一である。

【 0 0 9 7 】

なお、図示しないが、各役の当選領域及び非当選領域は、メダルの投入枚数 (1 ~ 3 枚) ごと、及び出玉率の設定値ごとに定められており、図 2 に示す各役の当選確率は、メダルの投入枚数及び出玉率の設定値が定められたときの 1 つの例を挙げている。

【 0 0 9 8 】

(抽選テーブル選択手段)

抽選テーブル選択手段 6 3 は、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を、遊技状態に応じて 1 つ選択するものであり、以下の各手段を備える。

(R T 遊技抽選手段)

R T 遊技抽選手段 6 3 a は、通常遊技の非内部中の遊技、又は B B 遊技若しくは R B 遊技の終了後の所定回数の遊技 (第 2 R T 遊技) 中における役の非当選時に、第 1 R T 遊技、すなわち第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b を用いて役の抽選を行う遊技を実行するか否かを、抽選によって決定するものである。本実施形態では、この抽選は、ソフトウェア乱数を用いて行われ、その当選確率は、 $1 / 4 0 0$ に設定されている。

【 0 0 9 9 】

また、この R T 遊技抽選手段 6 3 a に当選すると、後述するリール停止制御手段 6 4 は、R T 作動図柄（図 2 参照）、すなわち「赤 7」-「赤 7」-「BAR」又は「青 7」-「青 7」-「BAR」の図柄の組合せがリール 3 1 の停止制御の範囲内において有効ラインに停止するように停止制御する。なお、当該遊技で上記図柄の組合せが有効ラインに停止しなかった場合には、次遊技もまた、リール停止制御手段 6 4 は、同じ停止制御を行う。

【 0 1 0 0 】

（条件判定手段）

条件判定手段 6 3 b は、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を、他の抽選テーブル 6 2 に切り替えるための条件を満たしたか否かを判定するものである。また、他の抽選テーブル 6 2 に切り替えるための条件は、予め記憶しており、毎遊技、その条件を満たしたか否かを判定する。

10

【 0 1 0 1 】

（抽選テーブル切替え手段）

また、抽選テーブル切替え手段 6 3 c は、条件判定手段 6 3 b により、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を他の抽選テーブル 6 2 に切り替えるための条件を満たしたと判定されたときに、それまでの抽選テーブル 6 2 から、他の抽選テーブル 6 2 に切り替えるように制御するものである。

【 0 1 0 2 】

20

例えば、通常遊技抽選テーブル 6 2 a が選択されている遊技（非内部中の通常遊技）では、条件判定手段 6 3 b は、上記の R T 遊技抽選手段 6 3 a による抽選に当選したか否か、及びその当選後に、上記の R T 作動図柄が有効ラインに停止したか否かを判別する。R T 作動図柄が有効ラインに停止したときは、条件判定手段 6 3 b は、第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b に切り替えるための条件を満たしたと判定する。その結果、次遊技以降では、抽選テーブル切替え手段 6 3 c は、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を、第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b に切り替える。

【 0 1 0 3 】

また、条件判定手段 6 3 b は、役抽選手段 6 1 による役の抽選で特別役（B B 又は R B）に当選したかを判定する。特別役に当選したときは、通常遊技抽選テーブル 6 2 a、第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b、又は第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c のいずれの抽選テーブル 6 2 を用いている場合であっても、条件判定手段 6 3 b は、第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d に切り替えるための条件を満たしたと判定する。その結果、抽選テーブル切替え手段 6 3 c は、当該遊技から、特別役が入賞するまでの遊技で、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d に切り替える。

30

【 0 1 0 4 】

さらに、B B 遊技、R B 遊技、停止制御変更遊技（B C 遊技又は S C 遊技）にそれぞれ移行したときは、条件判定手段 6 3 b は、抽選テーブル 6 2 を切り替えるための条件を満たしたと判定する。そして、抽選テーブル切替え手段 6 3 c は、B B 遊技、R B 遊技、停止制御変更遊技中には、それぞれ、B B 遊技抽選テーブル 6 2 e、R B 遊技抽選テーブル 6 2 f、又は停止制御変更遊技抽選テーブル 6 2 g に切り替える。

40

【 0 1 0 5 】

さらにまた、条件判定手段 6 3 b は、特別遊技（B B 遊技又は R B 遊技）を終了したか否かを判定する。特別遊技が終了したときは、条件判定手段 6 3 b は、抽選テーブル 6 2 を、第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c に切り替えるための条件を満たしたと判定する。その結果、特別遊技の終了後の遊技では、抽選テーブル切替え手段 6 3 c は、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を、B B 遊技抽選テーブル 6 2 e 又は R B 遊技抽選テーブル 6 2 f から、第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c に切り替える。

【 0 1 0 6 】

なお、特別遊技の終了後には、一律に（無条件で）第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c に

50

切り替えるための条件を満たしたと判定するのではなく、特別遊技の終了時等に R T 遊技抽選手段 6 3 a により抽選を行い（例えば、ソフトウェア乱数を用いて、当選確率を 1 / 2 とした抽選を行い）、その抽選に当選したことを条件として、条件判定手段 6 3 b は、抽選テーブル 6 2 を、第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c に切り替えるための条件を満たしたと判定しても良い。そして、この抽選で当選しなかった場合には、特別遊技の終了後の遊技では、抽選テーブル選択手段 6 3 は、通常遊技抽選テーブル 6 2 a を選択するようにしても良い。

【 0 1 0 7 】

さらに、条件判定手段 6 3 b は、停止制御変更遊技（ B C 遊技又は S C 遊技）を終了したか否かを判定する。停止制御変更遊技が終了したときは、条件判定手段 6 3 b は、抽選テーブル 6 2 を、通常遊技抽選テーブル 6 2 a に切り替えるための条件を満たしたと判定する。その結果、停止制御変更遊技の終了後の遊技（通常遊技）では、抽選テーブル切替え手段 6 3 c は、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を、停止制御変更遊技抽選テーブル 6 2 g から、通常遊技抽選テーブル 6 2 a に切り替える。

10

【 0 1 0 8 】

（ R T 遊技回数カウント手段 ）

R T 遊技回数カウント手段 6 3 d は、第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b 又は第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c が用いられて役の抽選が行われた遊技の遊技回数をカウントするものである。第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b 又は第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c が用いられた遊技では、毎遊技、カウンター等を用いて遊技回数を 1 ずつ加算していく。

20

【 0 1 0 9 】

そして、条件判定手段 6 3 b は、第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b が用いられて役の抽選が行われている場合には、 R T 遊技回数カウント手段 6 3 d による遊技回数のカウント値が 1 0 0 遊技に到達したか否かを判定する。同様に、条件判定手段 6 3 b は、第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c が用いられて役の抽選が行われている場合には、 R T 遊技回数カウント手段 6 3 d による遊技回数のカウント値が 5 0 遊技に到達したか否かを判定する。

【 0 1 1 0 】

これらの 1 0 0 遊技又は 5 0 遊技に到達したと判定されたときは、条件判定手段 6 3 b は、それぞれ第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b 又は第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c から、通常遊技抽選テーブル 6 2 a に切り替えるための条件を満たしたと判定する。その結果、次遊技以降では、抽選テーブル切替え手段 6 3 c は、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を、通常遊技抽選テーブル 6 2 a に切り替える。

30

図 4 は、以上説明した通常遊技抽選テーブル 6 2 a、第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b、第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c、及び第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d の切替え状態を示す図である。

【 0 1 1 1 】

なお、上述したように、特別役に当選した遊技からは、第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c が用いられるが、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（特別役が入賞した）ときは、条件判定手段 6 3 b は、抽選テーブル 6 2 を他の抽選テーブル 6 2 に切り替えるための条件を満たしたと判定する。そして、抽選テーブル切替え手段 6 3 c は、 B B 遊技又は R B 遊技に移行したときは、第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c から、それぞれ B B 遊技抽選テーブル 6 2 e 又は R B 遊技抽選テーブル 6 2 f に切り替える。

40

【 0 1 1 2 】

以上のように、通常遊技と R T 遊技間、又は複数種類の R T 遊技間を移行することで、より多彩な遊技状態を作り出すことができる。

また、 R T 遊技中は、リプレイの当選確率が通常遊技中より高くなるので、それだけ、メダルを投入しないで次遊技を行う機会が増加する。そして、そのリプレイの当選確率が異なる複数の R T 遊技を設けることにより、メダルの減り具合が異なる複数の遊技状態を設けることができる。

【 0 1 1 3 】

50

(リール停止制御手段)

リール停止制御手段 6 4 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果と、投入メダル枚数とに基づいて、所定の停止制御テーブル 6 5 を選択し、その選択した停止制御テーブル 6 5 に基づいてリール 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リール 3 1 が停止するように制御するものである。

【 0 1 1 4 】

(停止制御テーブル)

停止制御テーブル 6 5 は、遊技状態、及び役抽選手段 6 1 による役の抽選結果 (当選役の種類) ごとに設けられ、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の位置に応じたリール 3 1 の停止位置を定めたものである。

10

本実施形態の停止制御テーブル 6 5 としては、先ず、第 1 停止制御テーブル 6 5 X と、第 2 停止制御テーブル 6 5 Y とに分けられている。

第 1 停止制御テーブル X は、通常遊技、特別遊技、及び R T 遊技や、B C 遊技と S C 遊技におけるリプレイ当選時の遊技に用いられる。

これに対し、第 2 停止制御テーブル Y は、B C 遊技及び S C 遊技における役の非当選時の遊技に用いられる。

【 0 1 1 5 】

第 1 停止制御テーブル X は、B B テーブル 6 5 a、R B テーブル 6 5 b、B C テーブル 6 5 c、S C テーブル 6 5 d、小役 1 テーブル 6 5 e、小役 2 テーブル 6 5 f、小役 3 テーブル 6 5 g、リプレイテーブル 6 5 h、R T 作動テーブル 6 5 i、及び非当選テーブル 6 5 j、の 1 0 種類から構成されている。

20

【 0 1 1 6 】

B B テーブル 6 5 a は、当該遊技で B B が当選したこと、又はそれ以前の遊技において B B に当選している場合であって当該遊技で非当選であること (B B 内部中の遊技における非当選時の遊技) 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。

【 0 1 1 7 】

ここで、第 1 停止制御テーブル X 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 の移動制御量が第 1 の値以内、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第 1 の時間以内、を意味する (第 1 停止制御)。特に本実施形態では、「第 1 の値以内」とは、5 図柄以内に設定されている。すなわち、「移動制御量が第 1 の値以内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された時に特定の図柄が特定の有効ライン上に位置しているとき、その特定の図柄を含めて (その特定の図柄から数えて) 5 図柄先の図柄が特定の有効ライン上に位置するまで、を意味する。

30

【 0 1 1 8 】

また、本実施形態では「第 1 の時間以内」とは、1 9 0 m s 以内に設定されている。すなわち、「停止制御時間が第 1 の時間以内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された時からカウントして 1 9 0 m s 以内にリール 3 1 が停止すること、を意味する。

40

【 0 1 1 9 】

R B テーブル 6 5 b は、当該遊技で R B が当選したこと、又はそれ以前の遊技において R B に当選している場合であって当該遊技で非当選であること (R B 内部中の遊技における非当選時の遊技) 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 1 2 0 】

50

また、ＢＢテーブル６５ a 又はＲＢテーブル６５ b が選択されたときに、それぞれ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ないときは、リーチ目を出現させるようにリール３１の停止位置が定められている。

ここで、「リーチ目」とは、ＢＢ又はＲＢのいずれにも当選していない遊技状態のとき（非内部中の遊技時）には出現しない出目（表示窓枠内の図柄の組合せ）であって、ＢＢ又はＲＢに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能であること（いわゆる内部中であること）を意味する出目をいう。このように、たとえ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なくても、リーチ目を出現させることによって、ＢＢ又はＲＢに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能であることを遊技者に対して報知することができる。

10

【０１２１】

さらにまた、ＢＣテーブル６５ c は、当該遊技でＢＣに当選したこと、又はそれ以前の遊技においてＢＣに当選し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３１の停止可能位置の範囲内においてＢＣ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、ＢＣ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３１の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【０１２２】

同様に、ＳＣテーブル６５ d は、当該遊技でＳＣに当選したことを条件として用いられ、リール３１の停止可能位置の範囲内においてＳＣ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、ＳＣ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３１の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

20

【０１２３】

さらに、小役１テーブル６５ e は、当該遊技で小役１に当選したことを条件として用いられ、リール３１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３１の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【０１２４】

同様に、小役２テーブル６５ f は、当該遊技で小役２に当選したことを条件として用いられ、リール３１の停止可能位置の範囲内において小役２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、小役２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３１の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

30

【０１２５】

さらに同様に、小役３テーブル６５ g は、当該遊技で小役３に当選したことを条件として用いられ、リール３１の停止可能位置の範囲内において小役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、小役３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３１の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【０１２６】

さらにまた、リプレイテーブル６５ h 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３１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３１の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

40

【０１２７】

さらに、ＲＴ作動テーブル６５ i は、当該遊技でＲＴ遊技抽選手段６３ a で当選したこと、又はそれ以前の遊技でＲＴ遊技抽選手段６３ a に当選した場合であってＲＴ作動図柄が未だ有効ラインに停止していないことを条件として用いられ、リール３１の停止可能位置の範囲内においてＲＴ作動図柄を有効ラインに停止させるとともに、ＲＴ作動図柄以外の図柄の組合せ（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ないように、リール３１の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【０１２８】

50

また、非当選テーブル 6 5 j は、いずれの役にも当選していないことを条件として用いられ、いずれかの役に対応する図柄の組合せ、又は R T 作動図柄が有効ラインに停止しないように、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 1 2 9 】

一方、第 2 停止制御テーブル Y は、特定停止制御テーブル 6 5 k を備える。

特定停止制御テーブル 6 5 k は、B C 遊技及び S C 遊技における役の非当選時の遊技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、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可能に、かつ、小役 1 ~ 小役 3 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

【 0 1 3 0 】

ここで、第 2 停止制御テーブル Y における「リール 3 1 の停止可能位置の範囲内」とは、1 番目（最初）、及び 2 番目に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 については、上記と同様に、（ 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 の移動制御量が第 1 の値以内、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第 1 の時間以内、を意味する（第 1 停止制御）。

【 0 1 3 1 】

これに対し、3 番目（最後）に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 については、上記と異なり、（ 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 の移動制御量が第 1 の値と異なる第 2 の値以内、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第 1 の時間と異なる第 2 の時間以内、を意味する（第 2 停止制御）。

20

【 0 1 3 2 】

特に本実施形態では、「第 2 の値」とは、第 1 の値より小さい値であり、2 図柄以内に設定されている。すなわち、「移動制御量が第 2 の値以内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された時に特定の図柄が特定の有効ライン上に位置しているとき、その特定の図柄を含めて（その特定の図柄から数えて）2 図柄先の図柄が特定の有効ライン上に位置するまで、を意味する。

【 0 1 3 3 】

また、本実施形態では「第 2 の時間」とは、第 1 の値より短い時間であり、8 5 m s に設定されている。すなわち、「停止制御時間が第 2 の時間以内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された時からカウントして 8 5 m s 以内にリール 3 1 が停止すること、を意味する。

30

【 0 1 3 4 】

以上より、特定停止制御テーブル 6 5 k が用いられたときには、少なくとも 1 つのリール 3 1（特に本実施形態では、3 番目（最後）に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1）については第 2 停止制御が行われ、それ以外のリール 3 1 については、第 1 停止制御が行われる。

【 0 1 3 5 】

例えば、左及び中リール 3 1 には、「スイカ」の図柄が全て 5 図柄以内の間隔で配置されているものとする。さらに、特定停止制御テーブル 6 5 k は、1 番目（最初）、及び 2 番目に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 については、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内（第 1 停止制御）において、「スイカ」の図柄を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

40

以上より、特定停止制御テーブル 6 5 k が用いられたときは、1 番目（最初）、及び 2 番目に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 については、「スイカ」の図柄がいずれかの有効ライン上に揃うように停止する。

【 0 1 3 6 】

また、右リール 3 1 には、「スイカ」の図柄が 1 つだけ設けられているものとする。そ

50

して、3番目(最後)に操作されたストップスイッチ42に対応する右リール31については、上述の第2停止制御が行われるので、1番目及び2番目に操作されたストップスイッチ42に対応するリール31の「スイカ」の図柄が揃っている有効ラインに対して、その有効ラインから停止可能位置の範囲内(2図柄以内、又は85ms以内)に「スイカ」の図柄が位置するように右ストップスイッチ42が操作されれば、「スイカ」の図柄がその有効ライン上に停止する。

【0137】

以上より、第1停止制御が行われる遊技では、役抽選手段61により小役を含めて役の抽選が行われ、役抽選手段61で小役に当選したときは、リール31の停止可能位置の範囲内(第1停止制御)において、当選した小役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するように(停止可能に)リール31が停止制御されるとともに、役抽選手段61で小役に当選していないときは、小役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないようにリール31が停止制御される。

【0138】

これに対し、第2停止制御が行われる遊技では、役抽選手段61は、小役を除いて役の抽選を行う(小役の抽選を行わない)。

ただし、第2停止制御では、常に、小役1～小役3に当選したときと等しい(小役1～小役3の当選フラグが成立しているに等しい)停止制御が行われるので、本実施形態では、3番目(最後)に操作されたストップスイッチ42に対応するリール31については、リール31の停止可能位置の範囲内(第2停止制御)において、小役1～小役3に係る図柄が有効ラインに停止可能にリール31が停止制御される。

【0139】

(停止制御選択手段)

以上のような各種の停止制御テーブル65から所定の停止制御テーブル65を選択するため、リール停止制御手段64は、停止制御選択手段64aを備える。

停止制御選択手段64aは、遊技状態と、役抽選手段61による役の抽選結果とに基づいて、いずれか1つの停止制御テーブル65を選択するものである。なお、この停止制御選択手段64aは、リール31の停止制御を、第1停止制御から第2停止制御に変更する停止制御変更手段としての機能を含む手段である。

【0140】

図5は、停止制御選択手段64aによる、当選役等に対応して選択される停止制御テーブル65を示す図である。

図5に示すように、本実施形態では、BB当選時はBBテーブル65a、RB当選時はRBテーブル65b、BC当選時はBCテーブル65c、SC当選時はSCテーブル65d、小役1当選時は小役1テーブル65e、小役2当選時は小役2テーブル65f、小役3当選時は小役3テーブル65g、リプレイ当選時はリプレイテーブル65hを選択する。

【0141】

また、非内部中における非当選時には非当選テーブル65jを選択するが、内部中の場合には、当選しているBB又はRBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にするため、当選しているBB又はRBに対応するBBテーブル65a又はRBテーブル65bを選択する。

さらにまた、通常遊技中(非内部中)においてBCに当選したときは、その当選した遊技から、BCに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまでの遊技において、BCテーブル65cを選択する。さらに、通常遊技中(非内部中)等においてRT遊技抽選手段63による抽選で当選したときは、その当選した遊技から、RT作動図柄が有効ラインに停止するまでの遊技において、RT作動テーブル65iを選択する。

【0142】

なお、特別役に当選した遊技から、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまでの遊技の間においても、小役又はリプレイの抽選は行われ、小役又はリプレイに

当選したときには、当該遊技では、当選を持ち越している特別役よりも、当該遊技で当選した小役又はリプレイが優先される。その結果、当該遊技では、当選した小役又はリプレイに対応する停止制御テーブル 6 5 が選択され、当選した小役又はリプレイの図柄の組合せがリール 3 1 の停止可能位置の範囲内において有効ラインに停止するように制御される。

【 0 1 4 3 】

さらに、B C 遊技及び S C 遊技では、原則として、特定停止制御テーブル 6 5 k が選択される。また、B C 遊技及び S C 遊技では、R B 及びリプレイの抽選が行われるが、リプレイに当選したときには、リプレイテーブル 6 5 h が選択される。さらにまた、R B に当選したときは、当該遊技において B C 遊技又は S C 遊技が中止され、通常遊技（内部中の遊技）に移行し、R B テーブル 6 5 b が選択される。

10

【 0 1 4 4 】

説明を図 1 に戻す。

（操作順番検出手段）

操作順番検出手段 6 4 b は、特定停止制御テーブル 6 5 k が選択されたときに、ストップスイッチ 4 2 の操作順番を検出するものである。上述したように、ストップスイッチ 4 2 は、各リール 3 1 ごとにそれぞれ設けられているが、第 1 番目（最初）にオンされたストップスイッチ 4 2 が左、中、右のリール 3 1 のうち、どのリール 3 1 に対応するストップスイッチ 4 2 であるか、さらに 2 番目にオンされたストップスイッチ 4 2 が左、中、右のリール 3 1 のうち、どのリール 3 1 に対応するストップスイッチ 4 2 であるかを検出する。各ストップスイッチ 4 2 には、それぞれオンされたときに、識別信号が操作順番検出手段 6 4 b に送信され、その識別信号に基づいてストップスイッチ 4 2 の操作順番を検出する。

20

【 0 1 4 5 】

そして、1 番目及び 2 番目に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 については、上述のように第 1 停止制御が選択され、3 番目に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 については、第 2 停止制御が選択される。

【 0 1 4 6 】

（払出し手段）

払出し手段 6 6 は、リール 3 1 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。

30

【 0 1 4 7 】

なお、遊技制御手段 6 0 は、リール 3 1 の停止時に、いずれかの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か否か（あるいは、R T 作動図柄と一致するか否か）を判別する手段を有する（停止図柄判別手段；図 1 では、省略する）。

遊技制御手段 6 0（停止図柄判別手段）は、例えばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することで有効ライン上の図柄を判別したり、あるいは、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、選択された停止制御テーブル 6 5 とによってリール 3 1 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。

40

【 0 1 4 8 】

（特別遊技制御手段）

特別遊技制御手段 6 7 は、通常遊技（内部中の遊技）から特別遊技への移行、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技の終了等を制御するものである。

先ず、特別遊技制御手段 6 7 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選で特別役（B B 又は R B）に当選し、有効ラインに停止した図柄の組合せが特別役に対応する図柄の組合せと一致し、特別役が入賞したことを条件として、特別遊技に移行するように制御する。例えば

50

、ＢＢの入賞時は通常遊技からＢＢ遊技に移行し、ＲＢの入賞時は通常遊技からＲＢ遊技に移行するように制御する。

【０１４９】

また、ＢＢ遊技又はＲＢ遊技に移行するときには、抽選テーブル切替え手段６３ｃは、それぞれＢＢ遊技抽選テーブル６２ｅ又はＲＢ遊技抽選テーブル６２ｆに切り替える。

特別遊技制御手段６７は、ＢＢ遊技においては、最初に第１態様遊技を開始させる。この第１態様遊技は、通常遊技と同様に、所定枚数（例えば３枚）以内のメダルを投入して遊技を行うものとしても良いが、本実施形態では、ＢＢ遊技の第１態様遊技及び第２態様遊技は、いずれも１枚のみ（最少の遊技可能なメダル枚数）のメダルの投入を受け付けるように制御する。これにより、ＢＢ遊技では、水平方向中段の図柄組合せラインを有効ラインに設定した遊技となる。

10

このように設定するのは、ＢＢ遊技中の投入メダル枚数を極力少なくするためである。

【０１５０】

また、第１態様遊技において役抽選手段６１で抽選される役は、図２で示したように、小役１、小役２、小役３、及び第２態様遊技に移行するための移行役である。

そして、特別遊技制御手段６７は、第１態様遊技中に、有効ライン上に停止した図柄の組合せが、移行役に対応する図柄の組合せと一致し、移行役が入賞したことを条件として、第１態様遊技から第２態様遊技に移行させる。

【０１５１】

第２態様遊技は、第１態様遊技と同様に、メダルを１枚のみ受け付けるように制御する。また、第２態様遊技で役抽選手段６１により抽選される役は、図２に示したように、所定役のみである。第２態様遊技では、所定役は、例えば９５％程度の高確率で当選するようにＢＢ遊技抽選テーブル６２ｅによって定められている。

20

【０１５２】

そして、第２態様遊技は、所定役の入賞回数が規定回数（本実施形態では８回）に到達するまで継続される。

特別遊技制御手段６７は、第２態様遊技での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態様遊技を終了させて、ＢＢ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態様遊技に戻るよう制御する。

【０１５３】

また、ＲＢ遊技は、上記のＢＢ遊技での第２態様遊技を１セット、すなわち所定役を入賞させる遊技を規定回数（８回）まで行うものである。

したがって、特別遊技制御手段６７は、ＲＢ遊技において、所定役の入賞回数が規定回数に到達したときは、ＲＢ遊技の終了条件を満たすと判断し、ＲＢ遊技を終了するように制御する。

30

【０１５４】

（払出し総数カウント手段）

また、特別遊技制御手段６７は、払出し総数カウント手段６７ａを備える。

払出し総数カウント手段６７ａは、特別遊技（本実施形態ではＢＢ遊技）中において、払出し手段６６により、遊技者に対して払い出したメダル枚数の総数をカウントするものである。

40

【０１５５】

すなわち、払出し総数カウント手段６７ａは、ＢＢ遊技中に例えば小役１に入賞して１５枚のメダルを払い出すときは、払出し総数を「＋１５」とカウントする。実際には、１枚のメダルが投入されて小役１が入賞したときは、純増枚数は１４枚となるが、遊技者の投入枚数は払出し枚数に含めずに、純粋に、遊技者に対して払い出した枚数についてカウントする。

【０１５６】

そして、本実施形態のＢＢ遊技の払出し総数は、所定の基準値（本実施形態では３６０枚）に到達するまでと予め定められている。

50

したがって、特別遊技制御手段 6 7 は、払出し総数カウント手段 6 7 a によりカウントされた B B 遊技中の払出し総数が所定の基準値に到達したときは、第 1 態様遊技中又は第 2 態様遊技中のいずれの遊技中であっても、その B B 遊技を終了するように制御する。

【 0 1 5 7 】

なお、B B 遊技中における、ある遊技の終了時に、払出し総数が所定の基準値に未だ到達していないが、次の遊技に移行して、その遊技で小役が入賞し、払出し総数が所定の基準値を超えてしまう場合が考えられる。例えば、ある遊技の終了時の払出し総数が 3 5 0 枚であり、その次の遊技で、小役 1 (1 5 枚) に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止した場合 (小役 1 が入賞した場合) 等が考えられる。

【 0 1 5 8 】

このような場合には、特別遊技制御手段 6 7 は、当該遊技において、払出し手段 6 6 によりその役に対応する数のメダルを払い出すときは、基準値を超える場合であってもその役に対応するメダルの払出しを行うとともに、当該遊技をもって B B 遊技を終了するように制御する。上記の例では、3 5 0 枚 + 1 5 枚 (= 3 6 5 枚) が払出し総数となり (したがって、所定の基準値である 3 6 0 枚を超えることとなる)、その遊技をもって B B 遊技を終了する。

【 0 1 5 9 】

なお、従来の B B 遊技では、第 1 態様遊技の遊技回数が所定回数 (例えば 3 0 回) に到達したとき、又は第 1 態様遊技から第 2 態様遊技への移行回数が所定回数 (例えば 3 回) に到達したときは、B B 遊技を終了させていた。

しかし、本実施形態では、B B 遊技の払出し総数が所定の基準値に到達したときのみを、B B 遊技の終了条件とした。

したがって、B B 遊技中の遊技回数が増加するごとに遊技者の利益が変化することとなり、いかに少ない遊技回数で所定の基準値に到達するか、という新たな遊技性を提供することができる。すなわち、本実施形態の B B 遊技では、いかに遊技回数を減らすかという遊技となり、技術介入によって B B 遊技中の純増枚数に差が付くようになる。

【 0 1 6 0 】

(停止制御変更遊技制御手段)

停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、通常遊技 (非内部中の遊技) から停止制御変更遊技への移行、停止制御変更遊技中の遊技の進行、及び停止制御変更遊技の終了等を制御するものである。

なお、上述したように、停止制御変更役として、本実施形態では B C 及び S C が設けられており、それぞれの停止制御変更役に対応する遊技として、B C 遊技及び S C 遊技が設けられている。

【 0 1 6 1 】

停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選で停止制御変更役 (B C 又は S C) に当選し、有効ラインに停止した図柄の組合せが停止制御変更役に対応する図柄の組合せと一致し、停止制御変更役が入賞したことを条件として、停止制御変更遊技に移行するように制御する。例えば、B C の入賞時は B C 遊技に移行し、S C の入賞時は S C 遊技に移行するように制御する。

また、抽選テーブル切替え手段 6 3 c は、B C 遊技又は S C 遊技に移行したときは、抽選テーブル 6 2 を停止制御変更遊技抽選テーブル 6 2 g に切り替える。

【 0 1 6 2 】

ここで、「S C 遊技」とは、停止制御テーブル 6 5 として、特定停止制御テーブル 6 5 k を用いてルール 3 1 を停止制御する遊技を 1 遊技行うものである。

すなわち、S C の入賞により、次遊技で S C 遊技が行われるが、その S C 遊技は、当該遊技 (1 遊技) で終了する。ただし、上述したように、S C 遊技では、リプレイ及び R B の抽選が行われるが、リプレイに当選してそのリプレイが入賞したときは、次遊技でも S C 遊技が行われる。また、S C 遊技で R B に当選したときには、その時点で S C 遊技が中止され、通常遊技 (内部中の遊技) に移行する。そして、抽選テーブル 6 2 は、抽選テ

10

20

30

40

50

ブル切替え手段 6 3 c により、停止制御変更遊技抽選テーブル 6 2 g から第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d に切り替えられる。

【 0 1 6 3 】

また、「 B C 遊技」とは、上記 S C 遊技が継続する遊技であり、 B C 遊技中のメダルの払出し総数が所定の基準値に到達するまで行われる。なお、 B C 遊技も S C 遊技と同様にリプレイ及び R B の抽選が行われるので、 B C 遊技中に R B に当選したときには、 S C 遊技と同様に、その時点で B C 遊技が中止され、通常遊技（内部中の遊技）に移行する（抽選テーブル 6 2 の切替えも S C 遊技と同様である）。

【 0 1 6 4 】

この B C 遊技においても、 S C 遊技と同様に、遊技者は、小役が入賞するように狙ってストップスイッチ 4 2 を操作することができるとともに、メダルの払出し総数が所定の基準値に到達するまで（又は R B に当選するまで）その遊技を継続することができる。

10

【 0 1 6 5 】

（払出し総数カウント手段）

また、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、払出し総数カウント手段 6 8 a を備える。

払出し総数カウント手段 6 8 a は、停止制御変更遊技（本実施形態では B C 遊技）中において、払出し手段 6 6 により、遊技者に対して払い出したメダル枚数の総数をカウントするものである（上記の払出し総数カウント手段 6 7 a と同様のものである）。

【 0 1 6 6 】

払出し総数カウント手段 6 8 a は、 B C 遊技中に例えば小役 1 に入賞して 1 5 枚のメダルを払い出すときは、払出し総数を「 + 1 5 」とカウントする。実際には、所定枚数のメダルが投入されて小役 1 が入賞したときは、純増枚数は「 1 5 枚 - 投入枚数」となるが、遊技者の投入枚数は払出し枚数に含めずに、純粹に、遊技者に対して払い出した枚数についてカウントする。

20

【 0 1 6 7 】

そして、本実施形態では、 B C 遊技の払出し総数は、所定の基準値（本実施形態では 2 5 0 枚）に到達するまでと予め定められている。

したがって、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、払出し総数カウント手段 6 8 a によりカウントされた B C 遊技中の払出し総数が所定の基準値に到達したときは、その B C 遊技を終了するように制御する。

30

【 0 1 6 8 】

なお、 B C 遊技中における、ある遊技の終了時に、払出し総数が所定の基準値に未だ到達していないが、次の遊技に移行して、その遊技で小役が入賞し、払出し総数が所定の基準値を超えてしまう場合が考えられる。例えば、ある遊技の終了時の払出し総数が 2 4 0 枚であり、その次の遊技で、小役 1（ 1 5 枚）に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止した場合（小役 1 が入賞した場合）等が考えられる。

【 0 1 6 9 】

このような場合には、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、当該遊技において、払出し手段 6 6 によりその役に対応する数のメダルを払い出すときは、基準値を超える場合であってもその役に対応するメダルの払出しを行うとともに、当該遊技をもって B C 遊技を終了するように制御する。上記の例では、 2 4 0 枚 + 1 5 枚（ = 2 5 5 枚）が払出し総数となり（したがって、所定の基準値である 2 5 0 枚を超えることとなる）、その遊技をもって B C 遊技を終了する。

40

【 0 1 7 0 】

以上のような停止制御変更遊技により、遊技者は、第 3 停止に係るルール 3 1 について、小役（小役 1）が入賞するように狙ってストップスイッチ 4 2 を操作し、その小役の入賞許容範囲は、 2 図柄（ 8 5 m s ）しかないので、遊技者の技量により入賞の有無が分かれる遊技とすることができる。すなわち、遊技者の技量を活かした遊技を行うことができる。

【 0 1 7 1 】

50

(払出し 情報表示手段)

払出し 情報表示手段 6 9 は、特別遊技 (本実施形態では B B 遊技) 中、又は停止制御変更遊技 (本実施形態では B C 遊技) 中に払い出されたメダルの総数を表示するものであり、例えば画像表示装置 3 5 が用いられる。

さらに、払出し 情報表示手段 6 9 は、払い出されたメダルの総数のみならず、払い出されたメダルの総数と B B 遊技又は B C 遊技中に投入されたメダルの総数との差 (すなわち、純増枚数) も合わせて表示する。

【 0 1 7 2 】

このように、情報の 1 つとして払出し総数を表示することにより、遊技者は、B B 遊技又は B C 遊技中において、あと何遊技程度で、払出し総数が所定の基準値に到達するか (すなわち、B B 遊技又は B C 遊技が終了するか) を判断する目安とすることができる。また、他の情報の 1 つとして純増枚数も併せて表示することにより、どの程度の効率で B B 遊技又は B C 遊技を消化することができたかを判断する目安とすることができる。

【 0 1 7 3 】

次に、本実施形態における遊技の流れについて説明する。

図 6 及び図 7 は、本実施形態における遊技 (特別遊技及び停止制御変更遊技を除く) の流れを示すフローチャートである。なお、図 7 は、図 6 に続くフローチャートである。

先ず、図 6 のステップ S 1 において、遊技制御手段 6 0 は、メダルが投入されたか否かを検知し続ける。すなわち、遊技者により、メダル投入口 (図示せず) からメダルが投入されたか否か、又はベットスイッチ (図示せず) が操作されたか否かを判別する。メダルが投入されたと判別したときはステップ S 2 に進み、遊技制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、投入されたメダル枚数に応じた有効ラインを確定するとともに、各リール 3 1 を始動させ、次のステップ S 3 に進む。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 3 では、役抽選手段 6 1 は、役の抽選を行う。ここで、役抽選手段 6 1 で用いられる抽選テーブル 6 2 は、抽選テーブル選択手段 6 3 により選択される。例えば、当該遊技が通常遊技の非内部中の遊技である場合には、抽選テーブル選択手段 6 3 は、通常遊技抽選テーブル 6 2 a を選択し、役抽選手段 6 1 は、この通常遊技抽選テーブル 6 2 a を用いて役の抽選を行う。また、当該遊技が通常遊技の内部中の遊技である場合には、第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d が選択される。さらに、第 1 R T 遊技中、又は第 2 R T 遊技中である場合には、それぞれ第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b 又は第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c が選択される。

【 0 1 7 5 】

次にステップ S 4 に進み、ステップ S 3 の役の抽選において特別役、すなわち本実施形態では B B 又は R B に当選したか否かが判別される。当選したと判別されたときはステップ S 5 に進み、当選していないと判別されたときはステップ S 6 に進む。

【 0 1 7 6 】

特別役に当選してステップ S 5 に進むと、特別役の当選により、条件判定手段 6 3 b は、第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d に切り替えるための条件を満たしたと判定する。これにより、抽選テーブル選択手段 6 3 は、次遊技以降で、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d を用いることを記憶しておくため、第 3 R T 遊技フラグをオンにする。そして、ステップ S 1 0 に進む。

【 0 1 7 7 】

一方、特別役に当選しないでステップ S 6 に進むと、当該遊技で非当選であるか否か (小役等の他の役に当選していないか) を判別する。非当選であると判別されたときはステップ S 7 に進み、非当選でないと判別されたときはステップ S 1 0 に進む。

ステップ S 7 では、R T 遊技抽選手段 6 3 a は、第 1 R T 遊技を行うか否か (第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b を用いて役の抽選を行う遊技を実行するか否か) を抽選する。そして、ステップ S 1 0 に進む。

【 0 1 7 8 】

ステップ S 1 0 では、遊技制御手段 6 0 は、ストップスイッチ 4 2 がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、ステップ S 1 1 に進む。ステップ S 1 1 では、停止制御選択手段 6 4 a は、ステップ S 3 における役の抽選結果（当選役）、又はステップ S 7 での抽選結果に対応して、図 5 に示したように、所定の停止制御テーブル 6 5 が予め定められているので、いずれか 1 つの停止制御テーブル 6 5 を当該遊技の停止制御テーブル 6 5 として選択する。

【 0 1 7 9 】

例えばステップ S 4 において、B B 又は R B に当選したと判別されたときは、その当選した B B 又は R B にそれぞれ対応する B B テーブル 6 5 a 又は R B テーブル 6 5 b を選択する。また、停止制御変更役、小役又はリプレイに当選したときは、その当選役に対応する停止制御テーブル 6 5 を選択する。さらにまた、ステップ S 7 における第 1 R T 遊技の抽選において当選したときは、R T 作動テーブル 6 5 i を選択する。

【 0 1 8 0 】

そして、リール停止制御手段 6 4 は、選択された停止制御テーブル 6 5 と、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのリール 3 1 の位置とに基づいて、リール 3 1 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 3 1 を停止制御する。

なお、ステップ S 4 で B B、R B 若しくは B C に当選したと判別された場合において当該遊技でそれぞれ B B、R B 若しくは B C が非入賞のとき、又はステップ S 7 の第 1 R T 遊技の抽選で当選した場合において当該遊技で R T 作動図柄が有効ラインに停止しなかったときは、それぞれ、次遊技でも、停止制御選択手段 6 4 a は、B B テーブル 6 5 a、R B テーブル 6 5 b 若しくは B C テーブル 6 5 c、又は R T 作動テーブル 6 5 i を選択する。

【 0 1 8 1 】

次のステップ S 1 2 では、遊技制御手段 6 0 は、全てのリール 3 1 が停止したか否かを判別し、全てのリール 3 1 が停止したと判別したときはステップ S 1 3（図 7）に進む。一方、ステップ S 1 2 で、全てのリール 3 1 が停止していないと判別したときは、ステップ S 1 0 に戻る。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 1 3 では、遊技制御手段 6 0 は、いずれかの有効ラインに B B に対応する図柄の組合せが停止したか否か（B B が入賞したか否か）を判別する。そして、B B が入賞したと判別されたときはステップ S 1 4 に進み、B B が入賞していないと判別されたときはステップ S 1 9 に進む。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 1 4 では、払出し手段 6 6 は、B B の入賞に対応する枚数のメダルの払出し処理（クレジットへの加算処理を含む）を行うとともに、特別遊技制御手段 6 7 は、B B 遊技への移行処理を行う。そして、次のステップ S 1 5 で、特別遊技制御手段 6 7 は、B B 遊技を実行する。B B 遊技が終了するとステップ S 1 6 に進み、R T 遊技抽選手段 6 3 a は、第 2 R T 遊技を行うか否か（第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c を用いて役の抽選を行う遊技を実行するか否か）を抽選する（すなわち、本フローチャートでは、抽選によって第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c に切り替えるようにした例である）。

【 0 1 8 4 】

次のステップ S 1 7 では、ステップ S 1 6 の抽選で当選したか否かが判別される。当選したと判別されたときはステップ S 1 8 に進み、当選していないと判別されたときはステップ S 3 2 に進む。

ステップ S 1 8 では、条件判定手段 6 3 b は、抽選テーブル 6 2 を第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c に切り替えるための条件を満たしたと判定する。これにより、抽選テーブル選択手段 6 3 は、次遊技以降で、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c を用いることを記憶しておくため、第 2 R T 遊技フラグをオンにする。そして、ステップ S 3 2 に進む。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 5 】

ステップ S 1 3 からステップ S 1 9 に進むと、いずれかの有効ラインに R B に対応する図柄の組合せが停止したか否か（ R B が入賞したか否か）が判別される。そして、 R B が入賞したと判別されたときはステップ S 2 0 に進み、 R B が入賞していないと判別されたときはステップ S 2 2 に進む。

ステップ S 2 0 では、払出し手段 6 6 は、 R B の入賞に対応する枚数のメダルの払出し処理を行うとともに、特別遊技制御手段 6 7 は、 R B 遊技への移行処理を行う。そして、次のステップ S 2 1 で、特別遊技制御手段 6 7 は、 R B 遊技を実行する。 R B 遊技が終了すると、ステップ S 1 6 に進む。

【 0 1 8 6 】

また、ステップ S 1 9 からステップ S 2 2 に進むと、いずれかの有効ラインに B C に対応する図柄の組合せが停止したか否か（ B C が入賞したか否か）が判別される。そして、 B C が入賞したと判別されたときはステップ S 2 3 に進み、 B C が入賞していないと判別されたときはステップ S 2 5 に進む。

【 0 1 8 7 】

ステップ S 2 3 では、払出し手段 6 6 は、 B C の入賞に対応する枚数のメダルの払出し処理を行うとともに、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、 B C 遊技への移行処理を行う。そして、次のステップ S 2 4 で、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、 B C 遊技を実行する。 B C 遊技が終了すると、ステップ S 3 2 に進む。

【 0 1 8 8 】

さらにまた、ステップ S 2 2 からステップ S 2 5 に進むと、いずれかの有効ラインに S C に対応する図柄の組合せが停止したか否か（ S C が入賞したか否か）が判別される。そして、 S C が入賞したと判別されたときはステップ S 2 6 に進み、 S C が入賞していないと判別されたときはステップ S 2 8 に進む。

【 0 1 8 9 】

ステップ S 2 6 では、払出し手段 6 6 は、 S C の入賞に対応する枚数のメダルの払出し処理を行うとともに、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、 S C 遊技への移行処理を行う。そして、次のステップ S 2 7 で、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、 S C 遊技を実行する。 S C 遊技が終了すると、ステップ S 3 2 に進む。

【 0 1 9 0 】

さらに、ステップ S 2 5 からステップ S 2 8 に進むと、いずれかの有効ラインに R T 作動図柄が停止したか否かが判別される。いずれかの有効ラインに R T 作動図柄が停止したと判別されたときはステップ S 2 9 に進み、停止していないと判別されたときはステップ S 3 0 に進む。

【 0 1 9 1 】

ステップ S 2 9 では、条件判定手段 6 3 b は、抽選テーブル 6 2 を第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b に切り替えるための条件を満たしたと判定する。これにより、抽選テーブル選択手段 6 3 は、次遊技以降で、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b を用いることを記憶しておくため、第 1 R T 遊技フラグをオンにする。そして、ステップ S 3 2 に進む。

【 0 1 9 2 】

また、ステップ S 2 8 からステップ S 3 0 に進むと、いずれかの有効ラインに小役又はリプレイに対応する図柄の組合せが停止したか否か（小役又はリプレイが入賞したか否か）が判別される。小役又はリプレイが入賞したと判別されたときはステップ S 3 1 に進み、払出し手段 6 6 は、入賞した役に応じた払出し等の処理を行う。すなわち、払出し手段 6 6 は、小役の入賞時は、その小役に対応する枚数のメダルの払出し処理を行うように制御する。また、リプレイの入賞時は、当該遊技で投入したメダル枚数を維持した再遊技処理を行うように制御する。そしてステップ S 3 2 に進む。一方、ステップ S 3 0 で小役又はリプレイが入賞していないと判別されたときは、ステップ S 3 1 の処理を行うことなくステップ S 3 2 に進む。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 3 】

ステップ S 3 2 では、抽選テーブル選択手段 6 3 は、いずれかの R T 遊技フラグがオンであるか否かを判別する。いずれかの R T 遊技フラグがオンであると判別されたときはステップ S 3 3 に進み、オンになっているフラグに対応する R T 遊技抽選テーブル 6 2 をセットする。

【 0 1 9 4 】

例えば、ステップ S 5 で第 3 R T 遊技フラグがオンにされているときは、第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d をセットする。

また、ステップ S 1 8 で第 2 R T 遊技フラグがオンにされているときは、第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c をセットする。さらにまた、ステップ S 2 9 で第 1 R T 遊技フラグがオンにされているときは、第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b をセットする。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

また、ステップ S 3 2 で、いずれの R T 遊技フラグもオンでないと判別されたときは、ステップ S 3 3 の処理を行うことなく本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 1 9 5 】

図 8 及び図 9 は、図 7 中、ステップ S 1 5 における B B 遊技の処理の流れを示すフローチャートである。なお、図 9 は、図 8 に続くフローチャートである。

B B 遊技が開始されると、ステップ S 4 1 に進み、特別遊技制御手段 6 7 の払出し総数カウント手段 6 7 a は、B B 遊技におけるメダルの払出し総数 M の初期化処理 (M = 0) を行う。

【 0 1 9 6 】

次のステップ S 4 2 では、特別遊技制御手段 6 7 は、B B 遊技の第 1 態様遊技を開始する。まず、遊技制御手段 6 0 は、メダルが投入されたか否かを検知し続ける。メダルが投入されたと判別したときはステップ S 4 3 に進み、遊技制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、投入されたメダル枚数に応じた有効ラインを確定するとともに、各リール 3 1 を始動させ、次のステップ S 4 4 に進む。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 4 4 では、役抽選手段 6 1 は、役の抽選を行う。なお、図 2 に示したように、ここで抽選される役は、小役又は移行役である。次にステップ S 4 5 に進み、遊技制御手段 6 0 は、ストップスイッチ 4 2 がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、ステップ S 4 6 に進む。ステップ S 4 6 では、停止制御選択手段 6 4 a は、ステップ S 4 4 での役の抽選結果に対応する停止制御テーブル 6 5 を選択する。

【 0 1 9 8 】

そして、リール停止制御手段 6 4 は、選択された停止制御テーブル 6 5 と、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのリール 3 1 の位置とに基づいて、リール 3 1 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 3 1 を停止制御する。

【 0 1 9 9 】

次のステップ S 4 7 では、遊技制御手段 6 0 は、全てのリール 3 1 が停止したか否かを判別し、全てのリール 3 1 が停止したと判別したときはステップ S 4 8 に進む。一方、ステップ S 4 7 で、全てのリール 3 1 が停止していないと判別したときは、ステップ S 4 5 に戻る。

【 0 2 0 0 】

ステップ S 4 8 では、遊技制御手段 6 0 は、いずれかの有効ラインに移行役に対応する図柄の組合せが停止したか否か (移行役が入賞したか否か) を判別する。そして、移行役が入賞したと判別されたときは、図 9 のステップ S 5 4 に進み、移行役が入賞していないと判別されたときはステップ S 4 9 に進む。

【 0 2 0 1 】

ステップ S 4 9 では、いずれかの有効ラインに小役に対応する図柄の組合せが停止したか否か (小役が入賞したか否か) を判別する。そして、小役が入賞したと判別されたとき

10

20

30

40

50

は、ステップ S 5 0 に進む。また、小役が入賞していないと判別されたとき（非当選時）にはステップ S 5 2 に進む。

【0202】

ステップ S 5 0 では、払出し手段 6 6 は、入賞した小役に対応する枚数のメダルの払出し処理を行う。次のステップ S 5 1 では、払出し総数カウント手段 6 7 a は、ステップ S 5 0 で払い出されたメダル枚数を M に加算することにより、M の更新処理を行う。そしてステップ S 5 2 に進む。

【0203】

ステップ S 5 2 では、特別遊技制御手段 6 7 は、B B 遊技の終了条件である、M が規定枚数（所定の基準値）に到達したか否かを判別する。到達したと判別されたときは、特別遊技制御手段 6 7 は、B B 遊技の終了条件を満たすと判別し、ステップ S 5 3 に進み、B B 遊技の終了処理を行う。その後は、図 7 のステップ S 1 6 に進む。一方、ステップ S 5 2 で、M が規定枚数に到達していないと判別されたときは、B B 遊技の第 1 態様遊技を継続するため、ステップ S 4 2 に戻る。

【0204】

一方、ステップ S 4 8 から図 9 のステップ S 5 4 に進むと、特別遊技制御手段 6 7 は、B B 遊技の第 2 態様遊技の（所定役の）入賞回数 N の初期化処理（N = 0）を行う。

次にステップ S 5 5 に進み、特別遊技制御手段 6 7 は、B B 遊技の第 2 態様遊技を開始する。まず、遊技制御手段 6 0 は、メダルが投入されたか否かを検知し続ける。メダルが投入されたと判別したときはステップ S 5 6 に進み、遊技制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、投入されたメダル枚数に応じた有効ラインを確定するとともに、各リール 3 1 を始動させ、次のステップ S 5 7 に進む。

【0205】

ステップ S 5 7 では、役抽選手段 6 1 は、役の抽選を行う。なお、図 2 に示したように、ここで抽選される役は、所定役のみである。次にステップ S 5 8 に進み、遊技制御手段 6 0 は、ストップスイッチ 4 2 がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、ステップ S 5 9 に進む。ステップ S 5 9 では、停止制御選択手段 6 4 a は、ステップ S 5 7 での役の抽選結果に対応する停止制御テーブル 6 5 を選択する。

【0206】

そして、リール停止制御手段 6 4 は、選択された停止制御テーブル 6 5 と、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのリール 3 1 の位置とに基づいて、リール 3 1 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 3 1 を停止制御する。

【0207】

次のステップ S 6 0 では、遊技制御手段 6 0 は、全てのリール 3 1 が停止したか否かを判別し、全てのリール 3 1 が停止したと判別したときはステップ S 6 1 に進む。一方、ステップ S 6 0 で、全てのリール 3 1 が停止していないと判別したときは、ステップ S 5 8 に戻る。

【0208】

ステップ S 6 1 では、遊技制御手段 6 0 は、いずれかの有効ラインに所定役に対応する図柄の組合せが停止したか否か（所定役が入賞したか否か）を判別する。そして、所定役が入賞したと判別されたときはステップ S 6 2 に進む。一方、所定役が入賞していないと判別されたときにはステップ S 6 4 に進む。

【0209】

ステップ S 6 2 では、払出し手段 6 6 は、所定役に対応する枚数のメダルの払出し処理を行う。次のステップ S 6 3 では、払出し総数カウント手段 6 7 a は、ステップ S 6 2 で払い出されたメダル枚数を M に加算することにより、M の更新処理を行う。さらに、特別遊技制御手段 6 7 は、第 2 態様遊技の所定役の入賞回数 N の更新処理を行う。そしてステップ S 6 4 に進む。

【0210】

ステップ S 6 4 では、特別遊技制御手段 6 7 は、B B 遊技の終了条件である、M が規定枚数に到達したか否かを判別する。到達したと判別されたときは、ステップ S 5 3 に進んで B B 遊技の終了処理を行う。

【 0 2 1 1 】

一方、M が規定枚数に到達していないと判別されたときはステップ S 6 5 に進み、特別遊技制御手段 6 7 は、現在の第 2 態様遊技における所定役の入賞回数 N が規定回数に到達したか否かを判別する。到達したと判別されたときは、特別遊技制御手段 6 7 は、第 2 態様遊技の終了条件を満たすと判別し、第 2 態様遊技を終了して、図 8 のステップ S 4 2 に進み、第 1 態様遊技に移行するように制御する。また、所定役の入賞回数 N が規定回数に到達していないと判別されたときは、B B 遊技の第 2 態様遊技を継続するため、ステップ S 5 5 に戻る。

10

【 0 2 1 2 】

図 1 0 は、図 7 中、ステップ S 2 1 における R B 遊技の処理の流れを示すフローチャートである。

R B 遊技が開始されると、ステップ S 7 1 に進み、特別遊技制御手段 6 7 は、R B 遊技の（所定役の）入賞回数 N の初期化处理（N = 0）を行う。

次にステップ S 7 2 に進み、特別遊技制御手段 6 7 は、R B 遊技を開始する。まず、遊技制御手段 6 0 は、メダルが投入されたか否かを検知し続ける。メダルが投入されたと判別したときはステップ S 7 3 に進み、遊技制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、投入されたメダル枚数に応じた有効ラインを確定するとともに、各リール 3 1 を始動させ、次のステップ S 7 4 に進む。

20

【 0 2 1 3 】

ステップ S 7 4 では、役抽選手段 6 1 は、役の抽選を行う。なお、図 2 に示したように、ここで抽選される役は、所定役のみである。次にステップ S 7 5 に進み、遊技制御手段 6 0 は、ストップスイッチ 4 2 がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、ステップ S 7 6 に進む。ステップ S 7 6 では、停止制御選択手段 6 4 a は、ステップ S 7 4 での役の抽選結果に対応する停止制御テーブル 6 5 を選択する。

【 0 2 1 4 】

そして、リール停止制御手段 6 4 は、選択された停止制御テーブル 6 5 と、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのリール 3 1 の位置とに基づいて、リール 3 1 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 3 1 を停止制御する。

30

【 0 2 1 5 】

次のステップ S 7 7 では、遊技制御手段 6 0 は、全てのリール 3 1 が停止したか否かを判別し、全てのリール 3 1 が停止したと判別したときはステップ S 7 8 に進む。一方、ステップ S 7 7 で、全てのリール 3 1 が停止していないと判別したときは、ステップ S 7 5 に戻る。

【 0 2 1 6 】

ステップ S 7 8 では、遊技制御手段 6 0 は、いずれかの有効ラインに所定役に対応する図柄の組合せが停止したか否か（所定役が入賞したか否か）を判別する。そして、所定役が入賞したと判別されたときはステップ S 7 9 に進む。一方、所定役が入賞していないと判別されたときにはステップ S 8 1 に進む。

40

【 0 2 1 7 】

ステップ S 7 9 では、払出し手段 6 6 は、所定役に対応する枚数のメダルの払出し処理を行う。次のステップ S 8 0 では、特別遊技制御手段 6 7 は、R B 遊技の所定役の入賞回数 N の更新処理を行う。そしてステップ S 8 1 に進む。

【 0 2 1 8 】

ステップ S 8 1 では、特別遊技制御手段 6 7 は、R B 遊技の終了条件である、所定役の入賞回数 N が規定回数に到達したか否かを判別する。到達したと判別されたときは、特別遊技制御手段 6 7 は、R B 遊技の終了条件を満たすと判別し、ステップ S 8 2 に進み、R B 遊技の終了処理を行う。その後は、図 7 のステップ S 1 6 に進む。

50

一方、ステップ S 8 1 で、所定役の入賞回数 N が規定回数に到達していないと判別されたときは、R B 遊技を継続するため、ステップ S 7 2 に戻る。

【0219】

図 1 1 は、図 7 中、ステップ S 2 4 における B C 遊技の処理の流れを示すフローチャートである。

B C 遊技が開始されると、ステップ S 9 1 に進み、停止制御変更遊技制御手段 6 8 の払出し総数カウント手段 6 8 a は、B C 遊技におけるメダルの払出し総数 M の初期化処理 (M = 0) を行う。

【0220】

次にステップ S 9 2 に進み、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、B C 遊技を開始する。ステップ S 9 2 では、遊技制御手段 6 0 は、メダルが投入されたか否かを検知し続ける。メダルが投入されたと判別したときはステップ S 9 3 に進み、遊技制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、投入されたメダル枚数に応じた有効ラインを確定するとともに、各リール 3 1 を始動させ、次のステップ S 9 4 に進む。

10

【0221】

ステップ S 9 4 では、役抽選手段 6 1 は、役の抽選を行う。なお、図 2 に示したように、B C 遊技で抽選される役は、R B 及びリプレイであり、小役の抽選を行わない。次にステップ S 9 5 に進み、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、R B に当選したか否かを判別する。R B に当選したと判別されたときは、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、B C 遊技を中止し、図 6 のステップ S 5 に進む。

20

【0222】

なお、このように R B に当選したときは、その時点で B C 遊技が中止され、当該遊技で通常遊技の内部中の遊技となる。また、当該遊技の停止制御テーブル 6 5 は、R B テーブル 6 5 b を選択する。

【0223】

一方、R B に当選していないと判別されたときはステップ S 9 6 に進む。ステップ S 9 6 では、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、リプレイに当選したか否かを判別する。リプレイに当選したと判別されたときは、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、ステップ S 9 7 以降の処理に進む。一方、リプレイに当選していないと判別されたとき (非当選時) には、ステップ S 1 0 1 以降の処理に進む。

30

【0224】

ステップ S 9 6 からステップ S 9 7 に進むと、遊技制御手段 6 0 は、ストップスイッチ 4 2 がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、ステップ S 9 8 に進む。ステップ S 9 8 では、停止制御選択手段 6 4 a は、ステップ S 9 4 での役の抽選結果 (リプレイの当選) に対応するリプレイテーブル 6 5 h を選択するとともに、リール停止制御手段 6 4 は、選択したリプレイテーブル 6 5 h と、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのリール 3 1 の位置とに基づいて、リール 3 1 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 3 1 を停止制御する。

【0225】

40

次のステップ S 9 9 では、遊技制御手段 6 0 は、全てのリール 3 1 が停止したか否かを判別し、全てのリール 3 1 が停止したと判別したときはステップ S 1 0 0 に進む。一方、ステップ S 9 9 で、全てのリール 3 1 が停止していないと判別したときは、ステップ S 9 7 に戻る。

【0226】

ステップ S 1 0 0 では、遊技制御手段 6 0 は、いずれかの有効ラインにリプレイに対応する図柄の組合せが停止したか否か (リプレイが入賞したか否か) を判別するとともに、リプレイが入賞したと判別されたときは、払出し手段 6 6 は、リプレイの入賞処理、すなわち当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入する処理を行う。なお、本フローチャートでは、リプレイの当選時には、リプレイが 1 0 0 % の確率で入賞するように制御される

50

例を挙げている。そして、ＢＣ遊技を継続するため、ステップＳ９２に戻る。

【０２２７】

また、ステップＳ９６からステップＳ１０１に進むと、遊技制御手段６０は、ストップスイッチ４２がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、ステップＳ１０２に進む。ステップＳ１０２では、操作順番検出手段６４ｂは、ステップＳ１０１でオンされた（操作された）ストップスイッチ４２が何番目のストップスイッチ４２であるかを検出する。そして、１番目又は２番目に操作されたストップスイッチ４２であると判別されたときは、ステップＳ１０３に進み、リール停止制御手段６４は、特定停止制御テーブル６５ｋを用いて、第１停止制御（リール３１の移動制御量が５図柄以内、あるいは停止制御時間が１９０ｍｓ以内の停止制御）によりリール３１を停止制御する。そして、ステップＳ１０１に戻る。

10

【０２２８】

一方、ステップＳ１０２で、１番目又は２番目に操作されたストップスイッチ４２でない（３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２である）と判別されたときは、ステップＳ１０４に進み、リール停止制御手段６４は、特定停止制御テーブル６５ｋを用いて、第２停止制御（リール３１の移動制御量が２図柄以内、あるいは停止制御時間が８５ｍｓ以内の停止制御）によりリール３１を停止制御する。

【０２２９】

次にステップＳ１０５に進み、遊技制御手段６０は、いずれかの有効ラインに小役（本実施形態では小役１）に対応する図柄の組合せが停止したか否か（小役（小役１）が入賞したか否か）を判別し、入賞したと判別されたときはステップＳ１０６に進み、入賞していないと判別されたときはステップＳ１０８に進む。

20

【０２３０】

ステップＳ１０６では、払出し手段６６は、小役（小役１）に対応する枚数のメダルの払出し処理を行う。次のステップＳ１０７では、払出し総数カウント手段６８ａは、ステップＳ１０６で払い出されたメダル枚数をＭに加算することにより、Ｍの更新処理を行う。そしてステップＳ１０８に進む。ステップＳ１０８では、停止制御変更遊技制御手段６８は、Ｍが規定枚数に到達したか否かを判別する。到達したと判別されたときは、ステップＳ１０９に進んでＢＣ遊技の終了処理を行う。その後は、図７のステップＳ３２に進む。

30

一方、Ｍが規定枚数に到達していないと判別されたときはステップＳ９２に進み、ＢＣ遊技を継続する。

【０２３１】

図１２は、図７中、ステップＳ２７におけるＳＣ遊技の処理の流れを示すフローチャートである。

ＳＣ遊技が開始されると、ステップＳ１１１に進み、遊技制御手段６０は、メダルが投入されたか否かを検知し続ける。メダルが投入されたと判別したときはステップＳ１１２に進み、遊技制御手段６０は、スタートスイッチ４１がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、投入されたメダル枚数に応じた有効ラインを確定するとともに、各リール３１を始動させ、次のステップＳ１１３に進む。

40

【０２３２】

ステップＳ１１３では、役抽選手段６１は、役の抽選を行う。なお、図２に示したように、ＳＣ遊技で抽選される役は、ＲＢ及びリプレイであり、小役の抽選を行わない。次にステップＳ１１４に進み、停止制御変更遊技制御手段６８は、ＲＢに当選したか否かを判別する。ＲＢに当選したと判別されたときは、停止制御変更遊技制御手段６８は、ＳＣ遊技を中止し、図６のステップＳ５に進む。

【０２３３】

なお、このようにＲＢに当選したときは、その時点でＳＣ遊技が中止され、当該遊技で通常遊技の内部中の遊技となる。また、当該遊技の停止制御テーブル６５は、ＲＢテーブル６５ｂを選択する。

50

【0234】

一方、RBに当選していないと判別されたときはステップS115に進む。ステップS115では、停止制御変更遊技制御手段68は、リプレイに当選したか否かを判別する。リプレイに当選したと判別されたときは、停止制御変更遊技制御手段68は、ステップS116以降の処理に進む。一方、リプレイに当選していないと判別されたとき（非当選時）には、ステップS120以降の処理に進む。

【0235】

ステップS115からステップS116に進むと、遊技制御手段60は、ストップスイッチ42がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、ステップS117に進む。ステップS117では、停止制御選択手段64aは、ステップS113での役の抽選結果（リプレイの当選）に対応するリプレイテーブル65hを選択するとともに、リール停止制御手段64は、選択したリプレイテーブル65hと、ストップスイッチ42が操作されたときのリール31の位置とに基づいて、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。

【0236】

次のステップS118では、遊技制御手段60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S119に進む。一方、ステップS118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S116に戻る。

【0237】

ステップS119では、遊技制御手段60は、いずれかの有効ラインにリプレイに対応する図柄の組合せが停止したか否か（リプレイが入賞したか否か）を判別するとともに、リプレイが入賞したと判別されたときは、払出し手段66は、リプレイの入賞処理、すなわち当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入する処理を行う。なお、本フローチャートでは、リプレイの当選時には、リプレイが100%の確率で入賞するように制御される例を挙げている。そして、再度のSC遊技を実行するため、ステップS111に戻る。

以上のように、SC遊技は、原則として1遊技のみであるが、この1遊技でリプレイに当選したときには、本実施形態では、再度、SC遊技を行うようにしている。

【0238】

また、ステップS115からステップS120に進むと、遊技制御手段60は、ストップスイッチ42がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、ステップS121に進む。ステップS121では、操作順番検出手段64bは、ステップS120でオンされた（操作された）ストップスイッチ42が何番目のストップスイッチ42であるかを検出する。そして、1番目又は2番目に操作されたストップスイッチ42であると判別されたときは、ステップS122に進み、リール停止制御手段64は、特定停止制御テーブル65kを用いて、第1停止制御（リール31の移動制御量が5図柄以内、あるいは停止制御時間が190ms以内の停止制御）によりリール31を停止制御する。そして、ステップS120に戻る。

【0239】

一方、ステップS121で、1番目又は2番目に操作されたストップスイッチ42でない（3番目（最後）に操作されたストップスイッチ42である）と判別されたときは、ステップS123に進み、リール停止制御手段64は、特定停止制御テーブル65kを用いて、第2停止制御（リール31の移動制御量が2図柄以内、あるいは停止制御時間が85ms以内の停止制御）によりリール31を停止制御する。

【0240】

次にステップS124に進み、遊技制御手段60は、いずれかの有効ラインに小役（本実施形態では小役1）に対応する図柄の組合せが停止したか否か（小役（小役1）が入賞したか否か）を判別し、入賞したと判別されたときはステップS125に進み、入賞していないと判別されたときはステップS126に進む。

【0241】

ステップ S 1 2 5 では、払出し手段 6 6 は、小役（小役 1）に対応する枚数のメダルの払出し処理を行い、ステップ S 1 2 6 に進む。ステップ S 1 2 6 では、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、S C 遊技の終了処理を行う。その後は、図 7 のステップ S 3 2 に進む。

【0242】

（第 2 実施形態）

続いて、本発明の第 2 実施形態について説明する。

上記第 1 実施形態では、R T 遊技（第 1 R T 遊技～第 3 R T 遊技）を行うようにしたが、第 2 実施形態では、これらの R T 遊技を行わない。

図 1 3 は、第 2 実施形態におけるスロットマシン 1 0'（遊技制御手段 6 0'）の制御の概略を示したブロック図である。以下、第 1 実施形態と異なる点について説明する。

【0243】

第 2 実施形態の抽選テーブル 6 2 では、第 1 実施形態の第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b～第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d は設けられていない。

また、第 2 実施形態における抽選テーブル選択手段 6 3 では、第 1 実施形態の R T 遊技抽選手段 6 3 a 及び R T 遊技回数カウント手段 6 3 d は設けられていない。さらにまた、停止制御テーブル 6 5 の中には、第 1 実施形態の R T 作動テーブル 6 5 i は、設けられていない。

【0244】

第 2 実施形態では、通常遊技の非内部中に B B 又は R B に当選すると、内部中の遊技となり、内部中遊技抽選テーブル 6 2 a' が用いられる。内部中遊技抽選テーブル 6 2 a' は、非内部中とリプレイの当選確率（1/7.3）が等しい。また、内部中遊技抽選テーブル 6 2 a' は、第 1 実施形態の第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d と同様に、B B、R B、B C 及び S C を除いて役の抽選を行う抽選テーブル 6 2 である。

また、B B 遊技及び R B 遊技の終了後は、通常遊技の非内部中の遊技に移行し、通常遊技抽選テーブル 6 2 a が用いられる。

上記以外の各手段は、第 1 実施形態と同様である。

【0245】

図 1 4 は、第 2 実施形態における遊技（特別遊技及び停止制御変更遊技を除く）の流れを示すフローチャートであり、第 1 実施形態の図 6 及び図 7 に対応するフローチャートである。

図 1 4 では、第 1 実施形態の図 6 及び図 7 と同一の処理を行うステップについては、同一ステップ番号を付している。

【0246】

図 1 4 において、ステップ S 1 からステップ S 3 までは、図 6 のステップ S 1 からステップ 3 までと同一の処理を行う。ステップ S 3 の役抽選の後には、ステップ S 1 0 に進む。すなわち、図 6 中、ステップ S 4 からステップ S 7 までの処理（R T 遊技に関する処理）は、第 2 実施形態では行わない。

【0247】

同様に、第 2 実施形態では、第 1 実施形態の図 7 中、ステップ S 1 6～ステップ S 1 8、ステップ S 2 8～ステップ S 2 9、及びステップ S 3 2～ステップ S 3 3 の処理（R T 遊技に関する処理）を行わない。すなわち、ステップ S 1 5 の B B 遊技、ステップ S 2 1 の R B 遊技、ステップ S 2 4 の B C 遊技、ステップ S 2 7 の S C 遊技、ステップ S 3 0 の非入賞時、及びステップ S 3 1 の払出し等の処理後は、本フローチャートによる処理を終了する。

【0248】

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、以下のように種々の変形が可能である。

（1）本実施形態では、遊技媒体の 1 つとして、メダルを用いて遊技を行うスロットマシンを例に挙げて説明したが、遊技媒体としては、メダルに限らず、例えば遊技球を用いて遊技を行うスロットマシンであっても良い。

【 0 2 4 9 】

(2) 本実施形態では、 B B 遊技の払出し総数の所定の基準値 (上限値) を 3 6 0 枚に設定し、 B C 遊技の払出し総数の所定の基準値 (上限値) を 2 5 0 枚に設定した。しかし、これらの基準値は、任意に設定することができるものであり、本実施形態で示した値より大きい値に設定しても良く、あるいは小さい値に設定しても良い。

【 0 2 5 0 】

(3) また、 R B 遊技の入賞回数は、 8 回に設定したが、この入賞回数の上限値は、任意に設定することができるものであり、本実施形態で示した回数より多い回数に設定しても良く、あるいは少ない回数に設定しても良い。

【 0 2 5 1 】

(4) 通常の前 1 停止制御と、停止制御変更遊技における第 2 停止制御とにおいて、リール 3 1 の停止時の移動制御量 (移動図柄数) や停止制御時間は、本実施形態で示した値に限らず、種々の値に設定することができる。また、第 2 停止制御の移動制御量を第 1 停止制御の移動制御量より多く設定すること、又は第 2 停止制御の停止制御時間を第 1 停止制御の停止制御時間より長く設定することも可能である。

【 0 2 5 2 】

(5) 本実施形態では、 B B 遊技又は B C 遊技において、当該遊技で役が入賞したときは、所定の基準値を超えてもメダルを払い出すようにした。しかし、これに限らず、所定の基準値を超えないように払い出すことも可能である。例えば、 B B 遊技において、前遊技までに 3 5 5 枚が払い出されている場合において、当該遊技で小役 1 (1 5 枚) が入賞したときは、 5 枚を上限として (B B 遊技の払出し総数が所定の基準値である 3 6 0 枚となるように) 払い出すことも可能である。

【 0 2 5 3 】

(6) 本実施形態の停止制御変更遊技では、 3 番目に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 を、第 2 停止制御とした。しかし、これに限らず、 1 番目や 2 番目に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 を第 2 停止制御にしても良い。また、左、中、右の少なくとも 1 つのリール 3 1 を第 2 停止制御とするように予め設定しても良い。あるいは全てのリール 3 1 を第 2 停止制御にしても良い。すなわち、少なくとも 1 つのリール 3 1 の停止制御を、第 2 停止制御 (第 1 停止制御と異なる停止制御) とすれば良い。

【 0 2 5 4 】

(7) 第 1 実施形態では、内部中の遊技では、一律に第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d を用いるようにしたが、これに限らず、内部中の遊技となったとき (B B 又は R B の当選時) に抽選を行い、その抽選に当選したことを条件として、 R T 遊技 (第 3 R T 遊技) に移行するようにしても良い。

また、 B B 遊技又は R B 遊技の終了後は、一律に R T 遊技 (第 2 R T 遊技) に移行するようにしても良く、抽選によって当選したことを条件として、 R T 遊技に移行するようにしても良い。

【 0 2 5 5 】

さらにまた、通常遊技 (非内部中) から R T 遊技 (第 1 実施形態では、第 1 R T 遊技) に移行する条件として、 R T 遊技抽選手段 6 3 a で当選したことを条件とした。しかし、これに限らず、例えば予め定めた所定の条件 (前回の特別遊技の終了後から、特別役に当選しない遊技回数が所定回数に到達したとき、特定の小役又はリプレイが連続して所定回数当選したとき等) を満たしたときに、 R T 遊技に移行するようにしても良い。

【 0 2 5 6 】

さらに、第 1 実施形態では、第 2 R T 遊技から通常遊技に移行する条件として、所定遊技回数 (実施形態では 5 0 回) に到達したことを条件とした。しかし、これに限らず、例えば、毎遊技、 R T 遊技から通常遊技への移行 (R T 遊技を終了させること) の抽選を行い、その抽選に当選したことを条件として、 R T 遊技から通常遊技に移行するようにしても良い。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 7 】

(8) 第 1 実施形態では、第 1 R T 遊技、第 2 R T 遊技、及び第 3 R T 遊技におけるリプレイの当選確率を、それぞれ図 3 に示すように設定した。しかし、リプレイの当選確率は、これらの値に限らず、任意に設定することができる。

【 0 2 5 8 】

ただし、内部中となったときに移行する第 3 R T 遊技では、リプレイの当選確率を、第 1 R T 遊技や第 2 R T 遊技程度までは、高く設定していない。リプレイの当選確率が高くなりすぎると、複数の遊技で連続してリプレイに当選し、B B 又は R B を入賞させる機会が少なくなってしまうおそれがあるので、それを防止するためである。

【 0 2 5 9 】

(9) 本実施形態では、停止制御変更役のうち S C の当選は持ち越さないようにしたが、B C と同様に、S C についても当選を持ち越すようにしても良い。

(1 0) 本実施形態では、S B (シングルボーナス) を設けなかったが、特別役の 1 つとして設けることも可能である。

【 符号の説明 】

【 0 2 6 0 】

1 0 、 1 0 ' スロットマシン

3 1 リール

3 2 モータ

3 3 ランプ

3 4 スピーカ

3 5 画像表示装置

4 1 スタートスイッチ

4 2 ストップスイッチ

6 0 、 6 0 ' 遊技制御手段

6 1 役抽選手段

6 2 抽選テーブル

6 2 a 通常遊技抽選テーブル

6 2 a ' 内部中遊技抽選テーブル

6 2 b 第 1 R T 遊技抽選テーブル

6 2 c 第 2 R T 遊技抽選テーブル

6 2 d 第 3 R T 遊技抽選テーブル

6 2 e B B 遊技抽選テーブル

6 2 f R B 遊技抽選テーブル

6 2 g 停止制御変更遊技抽選テーブル

6 3 抽選テーブル選択手段

6 3 a R T 遊技抽選手段

6 3 b 条件判定手段

6 3 c 抽選テーブル切替え手段

6 3 d R T 遊技回数カウント手段

6 4 リール停止制御手段

6 4 a 停止制御選択手段

6 4 b 操作順番検出手段

6 5 停止制御テーブル

6 5 X 第 1 停止制御テーブル

6 5 a B B テーブル

6 5 b R B テーブル

6 5 c B C テーブル

6 5 d S C テーブル

6 5 e 小役 1 テーブル

10

20

30

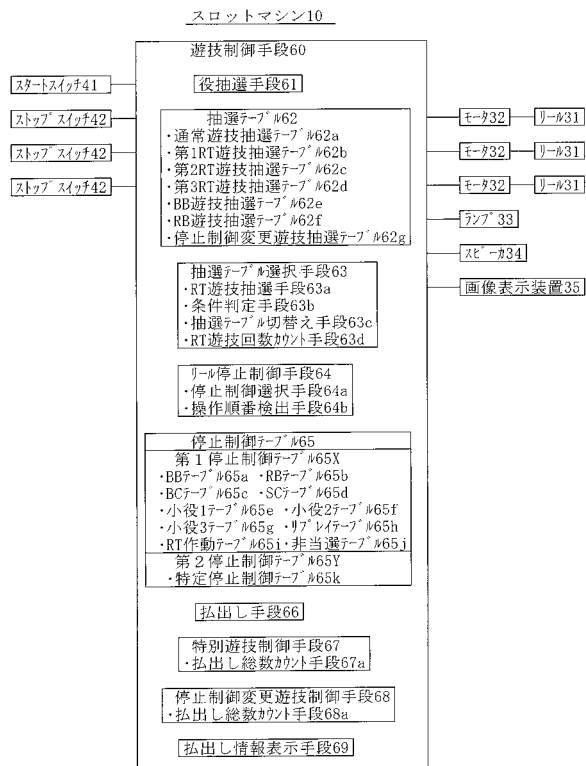
40

50

- 6 5 f 小役 2 テーブル
- 6 5 g 小役 3 テーブル
- 6 5 h リプレイテーブル
- 6 5 i R T 作動テーブル
- 6 5 j 非当選テーブル
- 6 5 Y 第 2 停止制御テーブル
- 6 5 k 特定停止制御テーブル
- 6 6 払出し手段
- 6 7 特別遊技実行手段
- 6 7 a 払出し総数カウント手段
- 6 8 停止制御変更遊技制御手段
- 6 8 a 払出し総数カウント手段
- 6 9 払出し情報表示手段

10

【図 1】



【図 2】

通常遊技中（非内部中）（通常遊技抽選テーブル 6 2 a）

役	当選確率	払出し枚数等	図柄の組合せ	持越し
・特別役 B B R B	1/260 1/540	15枚+BB遊技 2枚+RB遊技	「赤7」-「赤7」-「赤7」 「BAR」-「BAR」-「BAR」	有 有
・停止制御変更役 B C S C	1/350 1/120	15枚+BC遊技 5枚+SC遊技	「青7」-「青7」-「青7」 「赤7」-「ベ7」-「ベ7」 「青7」-「ベ7」-「ベ7」 「BAR」-「ベ7」-「ベ7」	有 無 無 無
・小役 小役 1 小役 2 小役 3	1/80 1/15 1/50	15枚 10枚 2枚	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」 「ベ7」-「ベ7」-「ベ7」 「チェリー」-「any」-「any」	無 無 無
・リプレイ RT作動図柄	1/7.3 1/400	再遊技 第1RT遊技	「RP」-「RP」-「RP」 「赤7」-「赤7」-「BAR」 「青7」-「青7」-「BAR」	有 有

B B 遊技の第 1 態様遊技中（B B 遊技抽選テーブル 6 2 e）

役	払出し枚数等	図柄の組合せ	持越し
・小役 小役 1 小役 2 小役 3	15枚 10枚 2枚	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」 「ベ7」-「ベ7」-「ベ7」 「チェリー」-「any」-「any」	無 無 無
・移行役	1枚+第2遊技	「RP」-「RP」-「RP」	無

B B 遊技の第 2 態様遊技中、及び R B 遊技中
（B B 遊技抽選テーブル 6 2 e、R B 遊技抽選テーブル 6 2 f）

役	払出し枚数等	図柄の組合せ	持越し
・所定役	15枚	「RP」-「RP」-「RP」	無

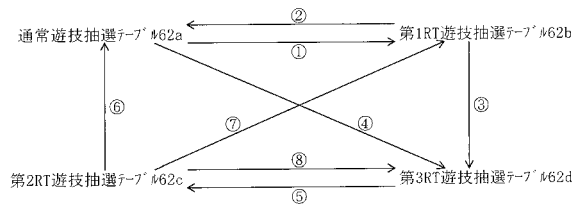
B C 遊技及び S C 遊技中
（停止制御変更遊技抽選テーブル 6 2 g）

役	当選確率	払出し枚数等	図柄の組合せ	持越し
・特別役 R B	1/540	2枚+RB遊技	「BAR」-「BAR」-「BAR」	有
・リプレイ	1/7.3	再遊技	「RP」-「RP」-「RP」	無

【図 3】

遊技状態	抽選テーブル #62	リプレイの当選確率
通常遊技 (非内部中)	通常遊技抽選テーブル #62a	1/7.3
第1RT遊技	第1RT遊技抽選テーブル #62b	1/1.5
第2RT遊技	第2RT遊技抽選テーブル #62c	1/2.0
第3RT遊技 (内部中)	第3RT遊技抽選テーブル #62d	1/4.0

【図 4】



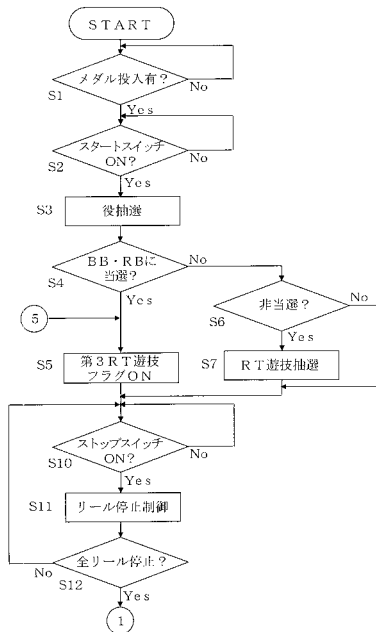
- ① RT遊技に当選し、RT作動図柄が揃うことにより移行
 ② スタート後、所定遊技回数(100回)に到達したことにより移行
 ③ 特別役に当選したことにより移行 (特別役の入賞により終了)
 ④ 特別役に当選したことにより移行 (特別役の入賞により終了)
 ⑤ 特別遊技の終了後に移行
 ⑥ スタート後、所定遊技回数(50回)に到達したことにより移行
 ⑦ RT遊技に当選し、RT作動図柄が揃うことにより移行
 ⑧ 特別役に当選したことにより移行 (特別役の入賞により終了)

【図 5】

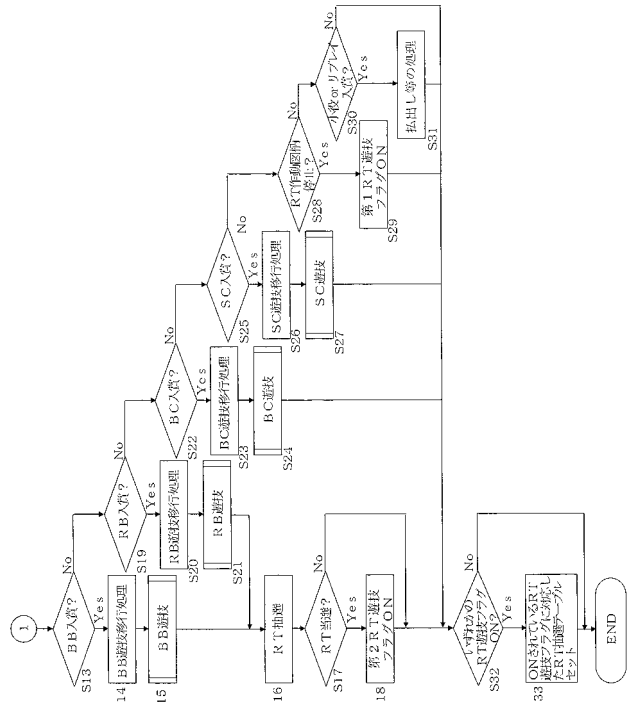
当選役	停止制御テーブル 6 5
B B	B B テーブル 6 5 a
R B	R B テーブル 6 5 b
B C	B C テーブル 6 5 c
S C	S C テーブル 6 5 d
小役 1	小役 1 テーブル 6 5 e
小役 2	小役 2 テーブル 6 5 f
小役 3	小役 3 テーブル 6 5 g
リプレイ	リプレイ テーブル 6 5 h
非当選	非当選 テーブル 6 5 j (内部中は B B テーブル 6 5 a 又は R B テーブル 6 5 b)
RT遊技当選	R T 作動 テーブル 6 5 i

当選役	停止制御テーブル 6 5
リプレイ	リプレイ テーブル 6 5 h
非当選	特定停止制御テーブル 6 5 k
R B	R B テーブル 6 5 b (通常遊技 (内部中) に移行)

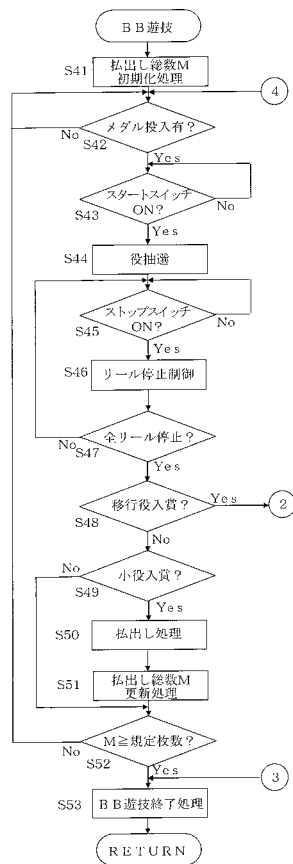
【図 6】



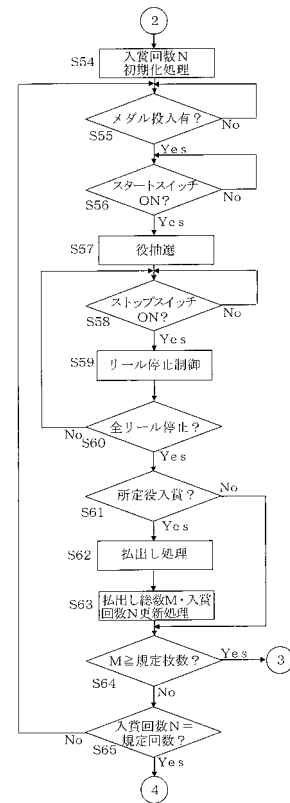
【図 7】



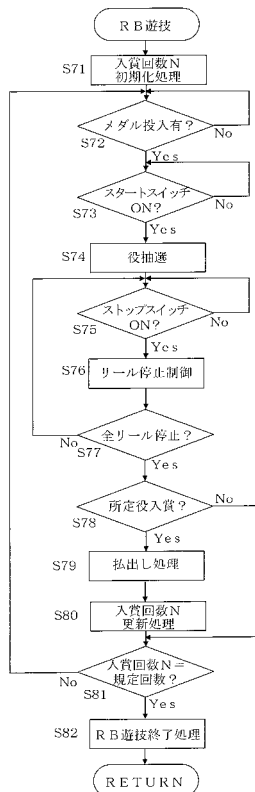
【図 8】



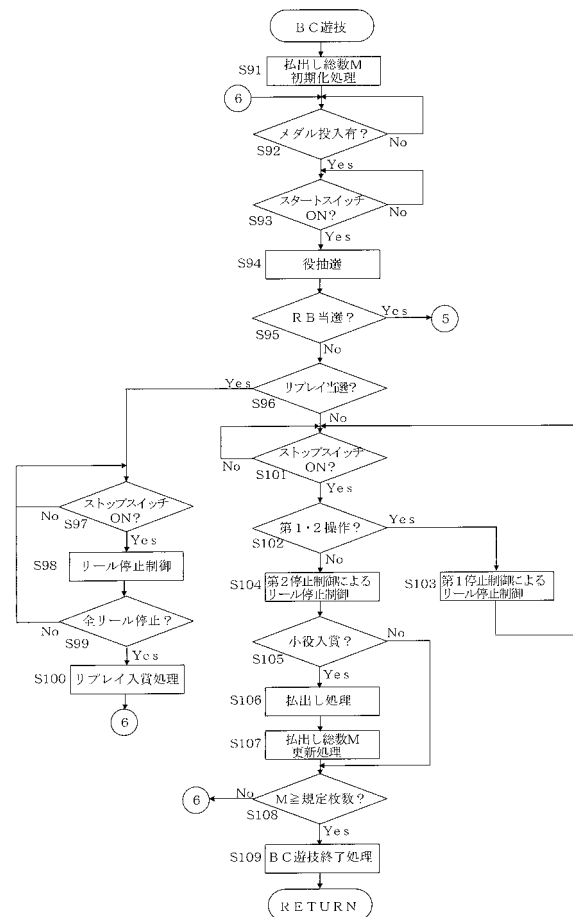
【図 9】



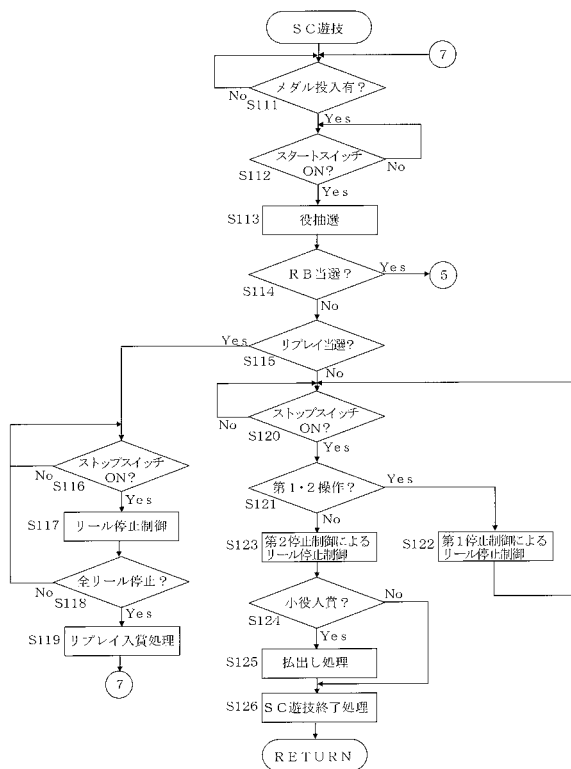
【図 10】



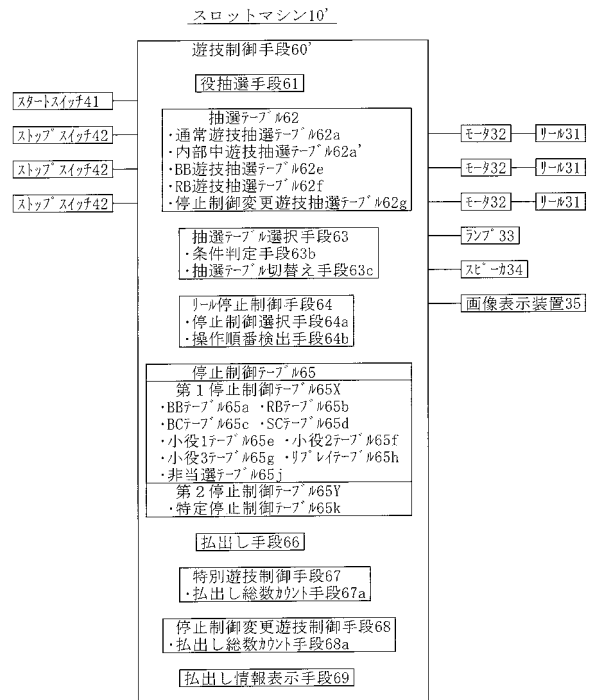
【図 11】



【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

