

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4878122号
(P4878122)

(45) 発行日 平成24年2月15日(2012.2.15)

(24) 登録日 平成23年12月9日(2011.12.9)

(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 A
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 B
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 6 (全 24 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2005-25937(P2005-25937) (22) 出願日 平成17年2月2日(2005.2.2) (65) 公開番号 特開2006-212114(P2006-212114A) (43) 公開日 平成18年8月17日(2006.8.17) 審査請求日 平成20年1月8日(2008.1.8)</p>	<p>(73) 特許権者 390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60 (74) 代理人 100113228 弁理士 中村 正 (72) 発明者 大平 達也 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 (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 審査官 加藤 範久</p>
---	---

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】

リールを始動させるためのスタートスイッチと、
 リールを停止させるためのストップスイッチと、
 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って、各役ごとの当選領域に
 分けられた抽選領域を有する役抽選テーブルと、

前記スタートスイッチが操作されたときに、前記役抽選テーブルのいずれかの前記抽選
 領域に該当する乱数を抽出することにより、役の抽選を行う役抽選手段と、

前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づ
 いて、前記リールの停止時における停止制御の範囲内でその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停止させるように制御するリール停止制御手段と、

通常遊技中に前記役抽選手段で特別役に当選し、前記リールの停止時に予め定められた
 特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、通常遊技から特別遊技に
 移行する特別遊技制御手段と

を備え、

前記役抽選手段で抽選される役として、特別役と、特定小役とを有し、

特定小役は、当選した遊技でのみ有効となり、次遊技以降に当選を持ち越さない役であ
 り、

特別役は、当選後は、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
 技において、次遊技以降に当選を持ち越す役であり、

10

20

前記役抽選テーブルは、

特定小役の単独当選領域、及び特別役と特定小役との重複当選領域を有する第1役抽選テーブルと、

前記第1役抽選テーブルの特別役と特定小役との重複当選領域がさらにリプレイとの重複当選領域に設定され、リプレイの当選領域を前記第1役抽選テーブルのリプレイの当選領域よりも増加させた第2役抽選テーブルと、

特別役の抽選を行わないとともにリプレイの当選領域を前記第1役抽選テーブルよりも増加させた他の役抽選テーブルと

を有し、

前記ストップスイッチが操作された瞬間からリールが停止するまでのリールの図柄の移動量を越える間隔で、特別役に係る図柄と特定小役に係る図柄とを配置し、

前記リール停止制御手段は、特別役と特定小役とに重複当選したときは特別役と特定小役とのいずれも入賞可能に制御する一方、特別役に係る図柄を有効ラインに停止させるときは特定小役に係る図柄を有効ラインに停止させることができず、かつ、特定小役に係る図柄を有効ラインに停止させるときは特別役に係る図柄を有効ラインに停止させることができないようにリールを停止制御し、

前記第1役抽選テーブルを用いている遊技で、特別役と特定小役とに重複当選したとき又は特定小役に単独当選したときは、特定小役を入賞させるように遊技者に促す報知を行う特定小役当選報知手段と、

前記第1役抽選テーブルを用いている遊技で、特別役と特定小役とに重複当選して特定小役が入賞したときは次遊技から前記他の役抽選テーブルを用いるように制御するとともに、特定小役に単独当選して特定小役が入賞したときは次遊技から前記第2役抽選テーブルを用いるように制御する役抽選テーブル切替え手段と

を備え、

前記第1役抽選テーブルを用いている遊技で、特別役と特定小役とに重複当選し、特定小役が入賞して前記他の役抽選テーブルを用いる遊技に移行したとき、又は特定小役に単独当選し、特定小役が入賞して前記第2役抽選テーブルを用いる遊技に移行したときは、これらの遊技中に、特別役に当選している期待度がどの程度あるかの演出を出力するように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項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は、前記第1役抽選テーブルの特別役と特定小役との重複当選領域が特定小役の単独当選領域に設定された第3役抽選テーブルを有し、

前記他の役抽選テーブルは、前記第2役抽選テーブルの特別役、特定小役及びリプレイの重複当選領域が特定小役とリプレイとの重複当選領域に設定された第4役抽選テーブルであり、

前記役抽選テーブル切替え手段は、

前記第1役抽選テーブルが用いられている遊技で特別役に当選し、当該遊技で特別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、次遊技以降は前記第4役抽選テーブルを用いるように制御し、

前記第2役抽選テーブルが用いられている遊技で特別役に当選したときは、次遊技以降は前記第4役抽選テーブルを用いるように制御し、

前記第4役抽選テーブルを用いる遊技の終了条件を満たしたときは、次遊技以降は前記第3役抽選テーブルを用いるように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項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、

前記第2役抽選テーブルが用いられている遊技で、前記第2役抽選テーブルの使用を終了するための所定の条件を満たしたときは、次遊技以降は前記第1役抽選テーブルを用い

10

20

30

40

50

るように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 4】

請求項 2 又は請求項 3 に記載のスロットマシンにおいて、

前記第 2 役抽選テーブルにおけるリプレイ以外の役との重複当選領域を含むリプレイの当選領域は、前記第 2 役抽選テーブルの非当選領域よりも大きな領域を有し、

前記第 4 役抽選テーブルにおけるリプレイ以外の役との重複当選領域を含むリプレイの当選領域は、前記第 4 役抽選テーブルの非当選領域よりも大きな領域を有する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 5】

請求項 2 から請求項 4 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、

前記リール停止制御手段は、特別役の当選が持ち越されている遊技であって前記第 4 役抽選テーブルが用いられている遊技で、単独当選領域を有する小役に当選したときは、特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 6】

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

前記リール停止制御手段は、リプレイ以外の役との重複当選領域を含めてリプレイに当選した遊技では、常に、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ように制御する

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】

【0001】

本発明は、1 遊技で、複数の役に重複当選する機会を持たせ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では、役の抽選において特別役（例えば、BB 又は RB）に当選した場合において、当該遊技で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なかったとき（特別役が入賞しなかったとき）は、その当選を次遊技以降に持ち越すようにしている。

さらに、特別役に当選したときであっても、その当選をストックしておき（入賞しないように制御し）、所定の条件を満たしたときに、ストックした特別役を入賞可能に制御することが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2004 - 290596 号公報（特に、段落「0061」～「0065」）

【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、特別役に当選し、その当選を入賞可能に持ち越す場合には、次遊技以降での役の非当選時には、特別役を入賞させることができる。したがって、特別役の当選後は、比較的早い段階で特別役を入賞させることができた。

一方、所定の条件を満たさない限り当選した特別役が入賞しないように制御する（特別役をストックする）ことは、その遊技者が当選させたにもかかわらず、その遊技者が入賞させることができないので、好ましくないという趨勢がある。

したがって、本発明が解決しようとする課題は、特別役に当選したときに、その当選を次遊技以降に持ち越しやすくするとともに、当選させた遊技者が確実に入賞できるようにすることである。

【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 4 】

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、リールを始動させるためのスタートスイッチと、リールを停止させるためのストップスイッチと、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って、各役ごとの当選領域に分けられた抽選領域を有する役抽選テーブルと、前記スタートスイッチが操作されたときに、前記役抽選テーブルのいずれかの前記抽選領域に該当する乱数を抽出することにより、役の抽選を行う役抽選手段と、前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、前記リールの停止時における停止制御の範囲内でその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停止させるように制御するリール停止制御手段と、通常遊技中に前記役抽選手段で特別役に当選し、前記リールの停止時に予め定められ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たときは、通常遊技から特別遊技に移行する特別遊技制御手段とを備え、前記役抽選手段で抽選される役として、特別役と、特定小役とを有し、特定小役は、当選した遊技でのみ有効となり、次遊技以降に当選を持ち越さない役であり、特別役は、当選後は、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において、次遊技以降に当選を持ち越す役であり、前記役抽選テーブルは、特定小役の単独当選領域、及び特別役と特定小役との重複当選領域を有する第 1 役抽選テーブルと、前記第 1 役抽選テーブルの特別役と特定小役との重複当選領域がさらにリプレイとの重複当選領域に設定され、リプレイの当選領域を前記第 1 役抽選テーブルのリプレイの当選領域よりも増加させた第 2 役抽選テーブルと、特別役の抽選を行わないとともにリプレイの当選領域を前記第 1 役抽選テーブルよりも増加させた他の役抽選テーブルとを有し、前記ストップスイッチが操作された瞬間からリールが停止するまでのリールの図柄の移動量を越える間隔で、特別役に係る図柄と特定小役に係る図柄とを配置し、前記リール停止制御手段は、特別役と特定小役とに重複当選したときは特別役と特定小役とのいずれも入賞可能に制御する一方、特別役に係る図柄を有効ラインに停止させるときは特定小役に係る図柄を有効ラインに停止させることができず、かつ、特定小役に係る図柄を有効ラインに停止させるときは特別役に係る図柄を有効ラインに停止させることができないようにリールを停止制御し、前記第 1 役抽選テーブルを用いている遊技で、特別役と特定小役とに重複当選したとき又は特定小役に単独当選したときは、特定小役を入賞させるように遊技者に促す報知を行う特定小役当選報知手段と、前記第 1 役抽選テーブルを用いている遊技で、特別役と特定小役とに重複当選して特定小役が入賞したときは次遊技から前記他の役抽選テーブルを用いるように制御するとともに、特定小役に単独当選して特定小役が入賞したときは次遊技から前記第 2 役抽選テーブルを用いるように制御する役抽選テーブル切替え手段とを備え、前記第 1 役抽選テーブルを用いている遊技で、特別役と特定小役とに重複当選し、特定小役が入賞して前記他の役抽選テーブルを用いる遊技に移行したとき、又は特定小役に単独当選し、特定小役が入賞して前記第 2 役抽選テーブルを用いる遊技に移行したときは、これらの遊技中に、特別役に当選している期待度がどの程度あるかの演出を出力するように制御することを特徴とする。

【 0 0 0 5 】

(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は、前記第 1 役抽選テーブルの特別役と特定小役との重複当選領域が特定小役の単独当選領域に設定された第 3 役抽選テーブルを有し、前記他の役抽選テーブルは、前記第 2 役抽選テーブルの特別役、特定小役及びリプレイの重複当選領域が特定小役とリプレイとの重複当選領域に設定された第 4 役抽選テーブルであり、前記役抽選テーブル切替え手段は、前記第 1 役抽選テーブルが用いられている遊技で特別役に当選し、当該遊技で特別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、次遊技以降は前記第 4 役抽選テーブルを用いるように制御し、前記第 2 役抽選テーブルが用いられている遊技で特別役に当選したときは、次遊技以降は前記第 4 役抽選テーブルを用いるように制御し、前記第 4

役抽選テーブルを用いる遊技の終了条件を満たしたときは、次遊技以降は前記第3役抽選テーブルを用いるように制御することを特徴とする。

【0006】

(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、前記第2役抽選テーブルが用いられている遊技で、前記第2役抽選テーブルの使用を終了するための所定の条件を満たしたときは、次遊技以降は前記第1役抽選テーブルを用いるように制御することを特徴とする。

【0009】

(請求項4)

請求項4の発明は、請求項2又は請求項3に記載のスロットマシンにおいて、前記第2役抽選テーブルにおけるリプレイ以外の役との重複当選領域を含むリプレイの当選領域は、前記第2役抽選テーブルの非当選領域よりも大きな領域を有し、前記第4役抽選テーブルにおけるリプレイ以外の役との重複当選領域を含むリプレイの当選領域は、前記第4役抽選テーブルの非当選領域よりも大きな領域を有することを特徴とする。

【0010】

(請求項5)

請求項5の発明は、請求項2から請求項4までのいずれか1項に記載のスロットマシンにおいて、前記リール停止制御手段は、特別役の当選が持ち越されている遊技であって前記第4役抽選テーブルが用いられている遊技で、単独当選領域を有する小役に当選したときは、特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先することを特徴とする。

【0011】

(請求項6)

請求項6の発明は、請求項1から請求項5までのいずれか1項に記載のスロットマシンにおいて、前記リール停止制御手段は、リプレイ以外の役との重複当選領域を含めてリプレイに当選した遊技では、常に、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ように制御することを特徴とする。

【0012】

(作用)

上記発明においては、役抽選テーブルとして、少なくとも、第1役抽選テーブルと第2役抽選テーブルとが設けられる。ここで、第1役抽選テーブルは、特別役と特定小役との重複当選領域を有している。また、第2役抽選テーブルは、第1役抽選テーブルの特別役と特定小役との重複当選領域がさらにリプレイとの重複当選領域に設定されている。

【0013】

そして、第1役抽選テーブルを用いている遊技で特別役と特定小役とに重複当選し、かつ特定小役が入賞したときは、次遊技から、リプレイが高確率で当選する他の役抽選テーブルを用いる遊技に移行する。

一方、第1役抽選テーブルを用いている遊技で特定小役に単独当選し、かつ特定小役が入賞したときは、次遊技から、リプレイが高確率で当選する第2役抽選テーブルを用いる遊技に移行する。

ここで、第1役抽選テーブルが用いられているときに特別役に当選したときは、特定小役と重複当選となり、特定小役の入賞を促すための報知が行われるとともに、特定小役の入賞時には特別役は非入賞となる。同様に、第1役抽選テーブルが用いられているときに特定小役に単独当選したときは、特定小役の入賞を促すための報知が行われる。

【0014】

以上より、第1役抽選テーブルが用いられている遊技で特定小役が入賞したときは、特別役に当選したのではないかという期待感を遊技者に対して与えることができる。

また、第2役抽選テーブルが用いられている遊技で特別役に当選したときは、特別役の当選を次遊技以降に持ち越しやすくなる。

10

20

30

40

50

【発明の効果】

【0015】

(請求項1)

請求項1の発明によれば、第1役抽選テーブルが用いられている遊技で特定小役が入賞したときは、特別役に当選したのではないかという期待感を遊技者に対して与えることができる。

また、第2役抽選テーブルが用いられている遊技で特別役に当選したときは、特別役の当選を次遊技以降に持ち越しやすくなる。これにより、例えば特別役の当選後、特別役の当選を持ち越している遊技期間を長くし、その間に特別役の当選に関する演出(例えば、複数回の連続する遊技にわたる演出)等を出しやすくすることができる。

10

【0016】

(請求項2)

請求項2の発明によれば、特別役の当選後は、第3役抽選テーブルと第4役抽選テーブルとを用いて遊技を進行することができる。

(請求項3)

請求項3の発明によれば、遊技の進行に伴って、第1役抽選テーブルと第2役抽選テーブルとの間を行き来させることができる。

【0017】

(請求項4)

請求項4の発明によれば、第2役抽選テーブル及び第4役抽選テーブルでは、リプレイの当選領域が大きく確保されるので、特別役に当選したとしても、リプレイの当選及び入賞によって、より長い遊技期間、特別役の当選を持ち越すことができる。

20

【0018】

(請求項5)

請求項5の発明によれば、第4役抽選テーブルが用いられているときの小役当選時は、当選を持ち越している特別役を入賞可能な状態に設定することができる。

(請求項6)

請求項6の発明によれば、特別役とリプレイとに重複当選した遊技では、必ずリプレイが入賞するように制御されるので、少なくとも当該遊技では特別役の入賞を回避し、特別役の当選を確実に次遊技以降に持ち越すことができる。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0019】

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60は、スロットマシン10の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン10全体を統括制御する手段であり、役の抽選、リール31の駆動制御、及び入賞時の払出し等の遊技の進行や、演出の出力等を制御するものである。遊技制御手段60は、制御基板上に設けられており、演算等を行うCPU、遊技の進行等に必要プログラムや演出用のデータ等を記憶しておくROM、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等を備える。

40

【0020】

(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60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にメダルを投入する部分である。

【0021】

50

また、スタートスイッチ 4 1 は、リール 3 1 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 4 2 は、3 つのリール 3 1 に対応して 3 つ設けられ、対応するリール 3 1 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 2 】

(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 (役に対応する図柄の組合せを構成している図柄等) を印刷したリールテープを貼付したものである。

【 0 0 2 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。

【 0 0 2 4 】

そして、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 を駆動制御して、全てのリール 3 1 を回転させるように制御する。このようにしてリール 3 1 がモータ 3 2 によって回転されることで、リール 3 1 上の図柄は、所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。

【 0 0 2 5 】

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 6 0 に入力される。遊技制御手段 6 0 (具体的には、後述するリール停止制御手段 6 5) 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 2 6 】

ここで本実施形態では、リール 3 1 は、上記のように 3 つ (左、中、右) 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。

【 0 0 2 7 】

(ランプ、スピーカ、画像表示装置)

さらにまた、遊技制御手段 6 0 の出力側には、ランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 の演出出力機器が電氣的に接続されている。なお、演出出力機器は、これらに限定されるものではない。

【 0 0 2 8 】

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。なお、ランプ 2 1 には、各リール 3 1 の内周側に配置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 2 9 】

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 0 】

10

20

30

40

50

(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。

【 0 0 3 1 】

さらに、5 本の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、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。

一方、「無効ライン」とは、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。

【 0 0 3 2 】

ここで、本実施形態では、1 遊技でのメダル投入枚数は、1 枚 ~ 3 枚の場合があり、1 枚のメダルが投入されたときは、水平方向中段の図柄組合せラインの 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、2 枚のメダルが投入されたときは、水平方向上段、中段及び下段の図柄組合せラインの 3 本が有効ラインに設定されるとともに残りの 2 本の図柄組合せラインが無効ラインに設定される。

【 0 0 3 3 】

さらにまた、3 枚のメダルが投入されたときは、5 本の図柄組合せラインの全てが有効ラインに設定され、無効ラインは存在しない。

なお、メダルの投入枚数に応じた有効ライン数は、上記には限定されず、種々のパターンに設定することが可能である。

【 0 0 3 4 】

遊技制御手段 60 は、以下の役抽選手段 61 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 60 は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

(役、役抽選手段)

役抽選手段 61 は、役の抽選を行うものである。図 2 は、抽選される役の種類と、その図柄の組合せを示す図である。ここで、本実施形態における役の種類としては、BB、RB、小役及びリプレイが設けられている。

【 0 0 3 5 】

BB は、本発明における特別役に相当する役であって、本発明における特別遊技に相当する BB 遊技に移行させる役である。また、RB も BB と同様に本発明における特別役に相当する役であって、本発明における特別遊技に相当する RB 遊技に移行させる役である。なお、これらの BB 遊技及び RB 遊技については後述する。

【 0 0 3 6 】

さらにまた、小役とは、予め定められた数の遊技媒体 (本実施形態ではメダル) が払い出される役であり、本実施形態では、小役 1、小役 2、小役 3 及び小役 4 の 4 種類が設けられている。ここで、小役 4 は、本発明における特定小役に相当するものである。

さらに、リプレイとは、再遊技役であって、メダルの投入なしに次遊技 (再遊技) が行える役である。なお、遊技状態に応じて、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場合と、当該遊技で投入したメダル枚数と異なるメダル枚数による再遊技が行える場合との双方が挙げられる。

また、役は、遊技状態ごとに、それぞれ定められている。すなわち、遊技状態ごとに、

10

20

30

40

50

後述する役抽選テーブル 6 2 が設けられている。

【 0 0 3 7 】

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）遊技状態をいう。

【 0 0 3 8 】

本実施形態では、通常遊技中（非内部中）の役として、特別役（BB及びRB）、4種類の小役、及びリプレイが設けられている。

一方、通常遊技中（内部中）の役は、上記の非内部中の役から、特別役を除いた役である。すなわち、通常遊技において、非内部中は特別役の抽選が行われるが、特別役に当選して内部中になったときは、特別役の抽選は行われない。

【 0 0 3 9 】

さらにまた、図 2 に示すように、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おり、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 4 0 】

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。

【 0 0 4 1 】

役抽選手段 6 1 の乱数発生手段は、所定の領域（例えば 10 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（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、役抽選テーブル 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 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。

役抽選手段 6 1 は、例えば通常遊技中は、BB、RB、4 種類の小役、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、当選の有無及び当選役を判定する。

【 0 0 4 2 】

（役抽選テーブル）

図 3 は、本実施形態における役抽選テーブル 6 2 を示す図である。役抽選テーブル 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。また、役抽選テーブル 6 2 は、図 3 に示すように、遊技状態ごとに、特有の役抽選テーブル 6 2 が設けられている。

各役抽選テーブル 6 2 は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有し、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、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 4 3 】

なお、図示しないが、各役の当選領域及び非当選領域は、出玉率の設定値（設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階）ごとに定められており、図 2 に示す各役の当選領域及び非当選領域は、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 4 4 】

本実施形態では、役抽選テーブル 6 2 として、役抽選テーブル 6 2 a、6 2 b、6 2 c、及び 6 2 d の 4 種類が設けられている。

まず、役抽選テーブル 6 2 a は、本発明における第 1 役抽選テーブルに相当するものであって、非内部中の非 RT 遊技中に用いられるものである。

役抽選テーブル 6 2 a では、それぞれ、小役 1 ~ 小役 4、リプレイ、BB、RB、非当

10

20

30

40

50

選がそれぞれ所定の当選領域となるように定められている。そして、BB及びRB（特別役）の当選領域は、小役4との重複当選領域に設定されている。

【0045】

また、役抽選テーブル62bは、本発明における第2役抽選テーブルに相当するものであって、非内部中のRT遊技中に用いられるものである。ここで、本発明における「RT遊技」とは、リプレイの当選確率が非RT遊技中のリプレイの当選確率と異なる遊技を意味し、本実施形態では、非RT遊技中のリプレイの当選確率よりも高くなるように設定されている。

【0046】

役抽選テーブル62bは、役抽選テーブル62aに対して、BB及びRB（特別役）と小役4との重複当選領域が、さらにリプレイとの重複当選領域に設定されている。また、小役4の単独当選領域が、リプレイと小役4との重複当選領域に設定されている。さらにまた、役抽選テーブル62aの非当選領域の一部がリプレイの当選領域に設定されている。これにより、リプレイの当選領域が役抽選テーブル62aと比較して増加している。

10

【0047】

さらにまた、役抽選テーブル62cは、本発明における第3役抽選テーブルに相当するものであって、内部中の非RT遊技中に用いられるものである。

役抽選テーブル62cは、役抽選テーブル62aに対して、役抽選テーブル62aの特別役と小役4との重複当選領域が小役4の単独当選領域に設定されたものである。

【0048】

20

さらに、役抽選テーブル62dは、本発明における第4役抽選テーブルに相当するものであって、内部中のRT遊技中に用いられるものである。

役抽選テーブル62dは、役抽選テーブル62bに対して、特別役、小役4、及びリプレイの重複当選領域が、小役4とリプレイとの重複当選領域に設定されたものである。

なお、役抽選テーブル62c及び役抽選テーブル62dは、特別役に当選した後（内部中）に用いられる役抽選テーブル62であるので、特別役の当選領域は存在しない。

【0049】

以上の役抽選テーブル62は、いずれも通常遊技中に用いられるものである。そして、本実施形態では、役抽選テーブル62a～62d以外に、特別遊技中に用いられる役抽選テーブルが設けられているが、その説明については省略する。

30

【0050】

（役抽選テーブル切替え手段）

役抽選テーブル切替え手段63は、役抽選テーブル62の切替えを制御するものであり、当該遊技（通常遊技）で用いる役抽選テーブル62を、上記役抽選テーブル62a～62dの中からいずれか1つを選択するものである。

まず、役抽選テーブル切替え手段63は、非内部中かつ非RT遊技中であるときは、役抽選テーブル62として、役抽選テーブル62aを選択する。

【0051】

そして、役抽選テーブル62aが用いられている遊技中に、小役4（特定小役）に単独当選し（すなわち、特別役と小役4との重複当選時を除く）、かつ小役4に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（小役4の入賞時）は、次遊技以降、RT遊技を開始するように制御するとともに、役抽選テーブル切替え手段63は、役抽選テーブル62aから役抽選テーブル62bに切り替える。

40

【0052】

そして、役抽選テーブル62が役抽選テーブル62aから役抽選テーブル62bに移行したときは、RTの遊技回数が所定回数（本実施形態では7回）に設定される。

また、役抽選テーブル62bが用いられている遊技で、特別役に当選したとき（特別役、小役4及びリプレイに重複当選したとき）は、次遊技以降のRT遊技では、役抽選テーブル切替え手段63は、（役抽選テーブル62bから）役抽選テーブル62dに切り替える。

50

【 0 0 5 3 】

そして、R T遊技の遊技回数が所定回数（7回）に到達し、その時点で役抽選テーブル6 2 bが用いられていたときは、次遊技（非R T遊技）では、役抽選テーブル6 2 aに切り替えられる。また、R T遊技の終了時点で役抽選テーブル6 2 dが用いられていたときは、次遊技（非R T遊技）では、役抽選テーブル6 2 cに切り替えられる。

【 0 0 5 4 】

また、役抽選テーブル6 2 aが用いられている遊技中（非R T遊技中）に、特別役に当選したときは、次遊技以降は内部中の遊技となり、役抽選テーブル切替え手段6 3は、（役抽選テーブル6 2 aから）役抽選テーブル6 2 d（内部中のR T遊技）に切り替える。この役抽選テーブル6 2 dは、特別役が入賞するまで用いられる。

10

【 0 0 5 5 】

なお、役抽選テーブル6 2 cが用いられているとき（内部中かつ非R T遊技中）に、小役4に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（小役4の入賞時）は、次遊技以降、R T遊技を開始するように制御し、役抽選テーブル切替え手段6 3は、役抽選テーブル6 2 cから役抽選テーブル6 2 dに切り替えても良い。あるいは、一旦内部中となったときは、それ以降に小役4が入賞したとしても、R T遊技を実行せずに、役抽選テーブル切替え手段6 3は、役抽選テーブル6 2 cの使用を維持するようにしても良い。

【 0 0 5 6 】

（特別役当選持越し手段）

特別役当選持越し手段6 4は、B B又はR Bに当選したときは、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。

20

このように、本実施形態では、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。

【 0 0 5 7 】

そして、持ち越される役としては、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、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、それぞれ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。

30

【 0 0 5 8 】

これに対し、役抽選手段6 1による役の抽選において、B B又はR B以外の役（小役1～小役4、及びリプレイ）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にルール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 5 9 】

役抽選テーブル6 2 aが用いられている遊技で特別役に当選し、当該遊技で特別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、次遊技以降は、役抽選テーブル6 2 dが用いられる内部中の遊技（及びR T遊技）となり、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するまで特別役の当選が持ち越される。

40

【 0 0 6 0 】

また、役抽選テーブル6 2 bが用いられている遊技で特別役に当選し、当該遊技で特別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（なお、本実施形態では、後述するように、当該遊技では特別役は入賞しないように制御される）は、次遊技以降は、役抽選テーブル6 2 dが用いられる内部中の遊技（かつR T遊技）となり、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するまで特別役の当選が持ち越される。さらにまた、役抽選テーブル6 2 bから役抽選テーブル6 2 dに切り替えられた内部中の遊技で、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ことなくR T遊技が所定

50

の遊技回数に到達したときは、次遊技以降は、役抽選テーブル 6 2 c が用いられる遊技（内部中の非 R T 遊技）となり、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するまで特別役の当選が持ち越される。

【 0 0 6 1 】

（リール停止制御手段）

リール停止制御手段 6 5 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 6 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。

10

【 0 0 6 2 】

（停止位置決定テーブル）

停止位置決定テーブル 6 6 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 の位置に基づいて、リール 3 1 の停止位置（リール 3 1 の停止時における有効ライン上の図柄）を定めたものである。

停止位置決定テーブル 6 6 は、B B の当選時に用いられる B B テーブル、R B の当選時に用いられる R B テーブル、小役 1 ~ 小役 4 のそれぞれの当選時に用いられる小役 1 テーブル、小役 2 テーブル、小役 3 テーブル、及び小役 4 テーブル、リプレイの当選時に用いられるリプレイテーブル、非内部中において非当選時に用いられる非当選テーブルを備える。

20

【 0 0 6 3 】

さらに、本実施形態では、（ 1 ）特別役と小役 4 との重複当選時に用いられる特別役優先第 1 テーブルと、（ 2 ）特別役の当選を持ち越している場合において小役 1 ~ 小役 3 のいずれかに当選したときに用いられる特別役優先第 2 テーブルと、（ 3 ）特別役、小役 4 、及びリプレイとの重複当選時に用いられるリプレイ優先第 1 テーブルと、（ 4 ）リプレイと小役 4 との重複当選時に用いられるリプレイ優先第 2 テーブルとを備える。

【 0 0 6 4 】

B B テーブルは、当該遊技で B B に当選したこと、又は当該遊技以前の遊技で B B に当選し（B B の当選を持ち越しており）、かつ当該遊技では非当選であることを条件として用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において 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。

30

【 0 0 6 5 】

ここで、停止位置決定テーブル 6 6 における「リール 3 1 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間から実際にリール 3 1 が停止するまでのリール 3 1 の図柄の移動量（リールの回転量）を意味し、特に本実施形態では、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 上の図柄の移動制御量がその図柄を含めて 5 図柄以内、又はストップスイッチ 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 以内である。

【 0 0 6 6 】

さらに、R B テーブルは、当該遊技で R B に当選したこと、又は当該遊技以前の遊技で R B に当選し（R B の当選を持ち越しており）、かつ当該遊技では非当選であることを条件として用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において 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。

40

【 0 0 6 7 】

また、小役 1 テーブル、小役 2 テーブル、小役 3 テーブル又は小役 4 テーブルは、それぞれ、当該遊技で小役 1、小役 2、小役 3 又は小役 4 に当選したこと（及び、特別役の当選を持ち越していないこと、かつリプレイとの重複当選でないこと）を条件として用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてそれぞれ小役 1、小役 2、小役 3 又は小役 4

50

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、それぞれ小役 1、小役 2、小役 3 又は小役 4 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、ルール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 6 8 】

さらにまた、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（及び、特別役の当選を持ち越していないこと、かつ小役 4（又は小役 4 及び特別役）との重複当選でないこと）を条件として用いられ、ルール 3 1 の停止制御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、ルール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

10

【 0 0 6 9 】

さらに、非当選テーブルは、特別役の当選を持ち越していない非当選時の遊技で用いられ、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ないように、ルール 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 0 】

また、特別役優先第 1 テーブルは、役抽選テーブル 6 2 a が用いられているときに特別役と小役 4 に重複当選したことを条件に用いられ、第 1 番目及び 2 番目に停止するルール 3 1 では、特別役及び小役 4 に係る図柄の双方ができる限りいずれかの有効ラインに停止するように制御され、3 番目に停止するルール 3 1 では、最初に特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するとともに、特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができない場合には、次に、小役 4 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制御される停止位置決定テーブル 6 6 である。

20

【 0 0 7 1 】

また、特別役優先第 2 テーブルは、役抽選テーブル 6 2 c 又は 6 2 d が用いられているとき（特別役の当選を持ち越しているとき）に小役 1 ~ 小役 3 のいずれかに当選したことを条件に用いられ、第 1 番目及び 2 番目に停止するルール 3 1 では、特別役及び当選した小役 1 ~ 小役 3 に係る図柄の双方ができる限りいずれかの有効ラインに停止するように制御され、3 番目に停止するルール 3 1 では、最初に特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するとともに、特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができない場合には、次に、当選した小役 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ように制御される停止位置決定テーブル 6 6 である。

30

【 0 0 7 2 】

特に本実施形態では、後述するように、小役 2 又は小役 3 の当選時は、常に、当選した小役 2 又は小役 3 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる（常に、小役 2 又は小役 3 を入賞させることができる）ように設定されている。したがって、本実施形態では小役 2 又は小役 3 の当選時に特別役優先第 2 テーブルが用いられ、特別役が入賞しなかったときは、常に、当該遊技で当選した小役 2 又は小役 3 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する。

【 0 0 7 3 】

これに対し、小役 1 又は小役 4 は、当選時に、常に、小役 1 又は小役 4 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないように設定されている。したがって、小役 4 の当選時に、特別役優先第 1 テーブルが用いられ、特別役が入賞しなかったときは、当該遊技で当選した小役 4 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる制御が行われ、その結果、小役 4 についても入賞しない場合がある。

40

同様に、小役 1 の当選時に、特別役優先第 2 テーブルが用いられ、特別役が入賞しなかったときは、当該遊技で当選した小役 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる制御が行われ、その結果、小役 1 についても入賞しない場合がある。

【 0 0 7 4 】

このように、特別役の当選を持ち越している場合において、小役 1 又は小役 4 の当選時に、当選した小役 1 又は小役 4 に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させることが

50

できない場合には、特別役、小役 1 又は小役 4 以外の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制御される。すなわち、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しないように制御される。

【 0 0 7 5 】

さらにまた、リプレイ優先第 1 テーブルは、役抽選テーブル 6 2 b が用いられているときに、特別役、小役 4 及びリプレイに重複当選したことを条件として用いられ、第 1 番目及び 2 番目に停止するリール 3 1 では、特別役、小役 4 及びリプレイに係る全ての図柄ができる限りいずれかの有効ラインに停止するように制御され、3 番目に停止するリール 3 1 では、最初に、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ことを優先するとともに、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ことができない場合には、次に、特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができない場合には、さらに次に、小役 4 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制御される停止位置決定テーブル 6 6 である。

10

【 0 0 7 6 】

さらに、リプレイ優先第 2 テーブルは、役抽選テーブル 6 2 d が用いられているときに、リプレイと小役 4 とに重複当選したことを条件として用いられ、第 1 番目及び 2 番目に停止するリール 3 1 では、リプレイ及び小役 4 に係る図柄の双方ができる限りいずれかの有効ラインに停止するように制御され、3 番目に停止するリール 3 1 では、最初に、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ことを優先するとともに、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ことができない場合には、次に、小役 4 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制御される停止位置決定テーブル 6 6 である。

20

【 0 0 7 7 】

特に本実施形態では、後述するように、リプレイの当選時は、常に、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ことができる（常に、リプレイを入賞させることができる）ように設定されている。したがって、本実施形態ではリプレイ優先第 1 テーブル及びリプレイ優先第 2 テーブルが用いられたときは、常に、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。

【 0 0 7 8 】

なお、常に、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ことができないように設定されている場合には、リプレイ、特別役及び小役 4 との重複当選時、又はリプレイと小役 4 との重複当選時は、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場合の他、特別役や小役 4 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する場合がある。

30

【 0 0 7 9 】

さらに、上記の場合において、リプレイ、特別役及び小役 4 との重複当選時にリプレイ、特別役及び小役 4 のいずれの役も有効ラインに停止させることができないとき、及びリプレイと小役 4 との重複当選時にリプレイ及び小役 4 のいずれの役も有効ラインに停止させることができないときは、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しないように制御される。

40

【 0 0 8 0 】

以上のように、リール停止制御手段 6 5 は、いずれかの停止位置決定テーブル 6 6 を用いて、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、いずれかの図柄を有効ラインに停止させるように制御する。

なお、以上の停止位置決定テーブル 6 6 において、特別役と他の役とに重複当選したとき（特別役の当選を持ち越している場合においていずれかの役に当選したときを含む）や、リプレイと小役 4 とに重複当選した場合において、複数の役が入賞可能な状態であっても、実際に入賞する役は、いずれか 1 つである。すなわち、複数の役が（1 遊技で）同時に入賞することはない。

50

【 0 0 8 1 】

次に、本実施形態におけるリール 3 1 上の図柄配列について説明する。

本実施形態では、全てのリール 3 1 について、5 図柄以内の間隔で「ベル」の図柄が配置されている。さらに、全てのリール 3 1 について、5 図柄以内の間隔で「R P」の図柄が配置されている。

これにより、小役 2 に当選したときは、いずれの位置でストップスイッチ 4 2 が操作されても、いずれかの有効ラインに、小役 2 に対応する図柄の組合せである「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」を停止させることができる。

【 0 0 8 2 】

同様に、小役 3 に当選したときは、いずれの位置でストップスイッチ 4 2 が操作されても、いずれかの有効ラインに、小役 3 に対応する図柄の組合せである「ベル」 - 「R P」 - 「R P」を停止させることができる。

10

さらに同様に、リプレイに当選したときは、いずれの位置でストップスイッチ 4 2 が操作されても、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である「R P」 - 「R P」 - 「R P」を停止させることができる。

【 0 0 8 3 】

これに対し、小役 1 及び小役 4 が入賞可能な状態であっても、それぞれ小役 1 又は小役 4 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能な位置でストップスイッチ 4 2 が操作されなければ、それぞれ小役 1 又は小役 4 は、入賞しない。

同様に、特別役が入賞可能な状態であっても、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能な位置でストップスイッチ 4 2 が操作されなければ、特別役は入賞しない。

20

【 0 0 8 4 】

ここで、特別役と小役 4 との図柄の配列関係は、以下のように設定されている。

まず、左リール 3 1 において、小役 4 に係る「チェリー」の図柄と、特別役に係る「7」又は「B A R」の図柄は、8 図柄以上離れている。

このため、左リール 3 1 については、「チェリー」の図柄がいずれかの有効ラインに停止するようにストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「チェリー」の図柄は、いずれかの有効ラインに停止するが、このときは、「7」及び「B A R」の図柄は、いずれの有効ラインにも停止しない。

30

【 0 0 8 5 】

上記と逆の関係も同様である。すなわち、左リール 3 1 については、「7」又は「B A R」の図柄がいずれかの有効ラインに停止するようにストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「7」又は「B A R」の図柄は、いずれかの有効ラインに停止するが、このときは、「チェリー」の図柄は、いずれの有効ラインにも停止しない。

よって、特別役と小役 4 とのいずれも入賞可能な状態のときは、いずれか一方が入賞可能に（あるいは、いずれも入賞しないように）設定されている。

【 0 0 8 6 】

（停止図柄判別手段）

停止図柄判別手段 6 7 は、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したリール 3 1 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 6 7 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により、有効ライン上の図柄を判別する。

40

【 0 0 8 7 】

なお、停止図柄判別手段 6 7 は、リール 3 1 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 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置から、停止位置決定テーブル 6 6 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ことも可能である。

【 0 0 8 8 】

（払出し手段）

50

払出し手段 68 は、停止図柄判別手段 67 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、メダルを自動投入するように制御する。

【0089】

(特別遊技制御手段)

特別遊技制御手段 69 は、特別遊技 (BB 遊技又は RB 遊技) の開始 (通常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 (特別遊技から通常遊技への移行) 等を制御するものである。

【0090】

特別遊技制御手段 69 は、BB に対応する特定の図柄の組合せが有効ラインに停止したときには、通常遊技から BB 遊技に移行させる。また、RB に対応する特定の図柄の組合せが有効ラインに停止したときには、通常遊技から RB 遊技に移行させる。

【0091】

さらにまた、特別遊技制御手段 69 は、特別遊技状態フラグ 69a を備える。特別遊技状態フラグ 69a は、BB 遊技中において、遊技状態が特別遊技状態に設定されたときにオンとなり、特別遊技状態が終了したときにオフとなるフラグである。

まず、通常遊技中に、BB 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、BB の入賞となり、次遊技から BB 遊技が開始される。

【0092】

このとき、特別遊技制御手段 69 は、BB 遊技の最初の遊技の開始直前 (遊技者からのメダルの受け付けを開始する直前) に、特別遊技状態フラグ 69a をオンにする。これにより、BB 遊技の最初の遊技から、特別遊技状態に設定される。

【0093】

また、特別遊技状態では、特別遊技制御手段 69 は、遊技を開始するときは、1枚のみメダルを受け付ける。そして、1枚のメダルが投入され、スタートスイッチ 41 が操作されると、水平方向中段の 1本の図柄組合せラインを有効ラインに設定する。

さらにまた、特別遊技制御手段 69 は、特別遊技状態の終了条件を満たすか否かを判別し続ける。本実施形態において、特別遊技状態の終了条件は、役の入賞回数が 8 回に到達したこと、又は遊技回数が 12 回に到達したことの少なくとも一方を満たしたときである。

【0094】

そして、役の入賞回数が 8 回に到達したとき、又は特別遊技状態での遊技回数が 12 回に到達したときは、特別遊技制御手段 69 は、特別遊技状態を終了させるため、その遊技の終了時に、特別遊技状態フラグ 69a をオフにする。

【0095】

さらに、特別遊技制御手段 69 は、その遊技の次遊技の開始直前 (遊技者からのメダルの受け付けを開始する直前) に、特別遊技状態フラグ 69a をオンにする。これにより、特別遊技状態の終了条件を満たした遊技では、その遊技の終了時に特別遊技状態が終了するが、その次の遊技の開始直前に、再度、遊技状態が特別遊技状態に設定される。

【0096】

これにより、スロットマシン 10 の制御上は、特別遊技状態の終了条件を満たした遊技の終了時から次の遊技の開始直前まで、遊技状態が特別遊技状態ではなくなる。しかし、遊技者から見れば、BB 遊技中の全ての遊技の開始時には、特別遊技状態フラグ 69a がオンとなり、特別遊技状態が設定されるので、特別遊技状態が切れ目なく続くように感じることとなる (遊技者は、遊技状態が特別遊技状態でない状態を認識することはない)。

【0097】

なお、本実施形態の BB 遊技は、上述した通りであるが、従来より周知の BB 遊技であっても良い。

10

20

30

40

50

すなわち、ＢＢ遊技に移行すると、先ず、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一般遊技を行い、この一般遊技でボーナスゲームに移行するための移行役の抽選を行う。一般遊技中に移行役が当選、入賞したときは、次遊技からボーナスゲームに移行させる。

【００９８】

そして、ボーナスゲームでは、１枚のメダルを投入するとともに、水平方向中段の１本の図柄組合せラインを有効ラインに設定した遊技を行う。ボーナスゲームでは、特定役の抽選が行われ、特定役の入賞回数又はボーナスゲームの遊技回数が規定回数に到達すると、ボーナスゲームを終了して一般遊技に戻る。このようにして、ＢＢ遊技の終了条件（例えば、一般遊技の遊技回数が規定回数に到達したときや、ボーナスゲームへの移行回数が規定回数に到達したとき）を満たすまで、一般遊技とボーナスゲームとの間の行き来を繰り返すものである。

10

【００９９】

また、本実施形態では、ＢＢ遊技の終了条件として、ＢＢ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、４６５枚に設定されている。

そこで、本実施形態では、特別遊技制御手段６９は、ＢＢ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、特別遊技制御手段６９は、カウントされた払出し枚数が上限値を超えた（４６５枚を超えた）と判別したときは、ＢＢ遊技の終了条件を満たすと判別する。

20

【０１００】

なお、当該遊技での払出し枚数が４６５枚を超えたときは、上限値を超えたと判別され、当該遊技でＢＢ遊技が終了する。これに対し、当該遊技での払出し枚数が４６５枚以下であるときは、上限値を超えたとは判別されないため、次遊技もまたＢＢ遊技が行われる。

【０１０１】

また、ＲＢ遊技は、上記のＢＢ遊技での特別遊技状態の遊技を１セット、すなわち役の入賞回数が８回に到達するまで、又は遊技回数が１２回に到達するまで行うものである。ＲＢ遊技においては、特別遊技制御手段６９は、遊技回数又は役の入賞回数をカウントし続ける。

30

【０１０２】

（演出制御手段）

演出制御手段７０は、上述した演出出力機器（ランプ２１、スピーカ２２、及び画像表示装置２３）からの演出の出力を制御するものである。

演出制御手段７０は、遊技ごとに、役抽選手段６１による役の抽選結果に基づいて、演出パターンを選択する。特に本実施形態では、複数種類の演出パターンが予め設けられている。そして、演出制御手段７０は、遊技の開始時等に、役抽選手段６１による役の抽選が行われた後、ソフトウェア乱数を用いた抽選によっていずれか１つの演出パターンを選択する。

【０１０３】

40

また、演出パターンは、当選役に応じて、それぞれ複数種類が設けられている。例えば、ＢＢ当選時、小役当選時（非内部中又は内部中）、及び非当選時（非内部中又は内部中）等ごとに、それぞれ複数種類の演出パターンが設けられている。

【０１０４】

演出パターンは、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで（スタートスイッチ４１の操作時や各ストップスイッチ４２の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ２１をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ２２からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置２３にどのような画像を表示させるか等）を定めたものである。

そして、演出制御手段７０は、選択した演出パターンに従い、所定のタイミングで演出

50

出力機器から演出を出力するように制御する。

【0105】

さらにまた、本実施形態では、(1) 役抽選テーブル62aが用いられているときに小役4に単独当選し、かつ当該遊技で小役4に入賞したことにより、次遊技以降、役抽選テーブル62bが用いられるようになったとき、又は(2) 役抽選テーブル62aが用いられているときに特別役と小役4とに重複当選し、かつ当該遊技で小役4に入賞したことにより、次遊技以降、役抽選テーブル62dが用いられるようになったときは、それぞれRT遊技時特有の演出(RT遊技中の複数回の遊技にわたって継続(連続)する一連の演出)を出力するように制御する。

【0106】

例えば、演出パターンの1つとして、RT遊技時(最初の遊技時)に選択される連続演出パターンを有する。

そして、役抽選テーブル62aから役抽選テーブル62b又は62dが用いられるようになったときは、役抽選テーブル62bが用いられている遊技中(本実施形態では遊技回数が7回の遊技)、又は役抽選テーブル62dが用いられている遊技中(特別役が入賞するまでの遊技中)は、毎遊技、連続演出パターンを選択し続け、その連続演出パターンに基づいて、例えば特別役に当選している期待度がどの程度あるかの演出を出力するように制御する。

【0107】

具体的には、役抽選テーブル62bが選択されているときは、特別役に当選している期待度が低い演出を主として選択し、役抽選テーブル62dが選択されているときは、特別役に当選している期待度が高い演出を主として選択するようにする。

さらに、役抽選テーブル62bが用いられる最後の遊技(7遊技目)では、特別役には当選していない旨の演出を出力し、役抽選テーブル62dが用いられたときの7遊技目では、特別役に当選している旨の演出を出力するように制御する。

【0108】

(特定小役当選報知手段)

特定小役当選報知手段71は、役抽選テーブル62aが用いられている遊技で特別役と小役4(本実施形態における特定小役)とに重複当選したときは、小役4に当選した旨の情報を報知するように制御するものである。特に本実施形態では、特別役と小役4との重複当選に限らず、小役4の単独当選であっても、上記情報を報知するように制御する。

また、この場合には、小役4に当選した旨のみを報知しても良いが、さらに進んで、当選した小役4を入賞させるように図柄を狙う旨等を報知することが好ましい。

具体的には、画像表示装置23にチェリーの図柄を画像表示する方法や、「左リール31のチェリーを狙え」のような文言を画像表示することが挙げられる。

【0109】

次に、本実施形態における遊技の流れについて説明する。

まず、スロットマシン10の電源が投入されたときは、例えば画像表示装置23にデモ用の画像を表示する等する制御が行われる。そして、遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ40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。メダルの投入が検知されたときは、デモ用の画像表示等を中止し、遊技を開始する準備が行われる。

次に遊技者によりスタートスイッチ41がオンされると、有効ライン数が確定するとともに、遊技制御手段60は、全てのリール31を回転させるように制御する。

【0110】

そして、遊技者により各ストップスイッチ42が操作される(押される)と、リール停止制御手段65は、操作されたストップスイッチ42に対応するリール31を、停止位置決定テーブル66に従い、停止させるように制御する。

そして、全てのリール31の停止時に、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、その役に対応するメダルの払出し等が行わ

10

20

30

40

50

れる。また、特別役（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は、次遊技以降、特別遊技が実行される。

【 0 1 1 1 】

また、スロットマシン 10 の電源が投入され、遊技が開始されると、最初は、非内部中かつ非 ＲＴ遊技中から開始される。このため、役の抽選では、役抽選テーブル 6 2 a が用いられる。

役抽選テーブル 6 2 a が用いられている遊技で小役 1 ~ 小役 3 又はリプレイに当選した遊技では、それぞれ当選した小役 1 ~ 小役 3 又はリプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能に（当選した小役 1 ~ 小役 3 又はリプレイ以外の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 3 1 が停止制御される。また、非当選の遊技では、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しないようにリール 3 1 が停止制御される。

10

【 0 1 1 2 】

さらにまた、役抽選テーブル 6 2 a が用いられている遊技で特別役と小役 4 とに重複当選したときは、当該遊技では、当選した特別役及び小役 4 の双方が入賞可能になるとともに、特別役の入賞の方が優先される。

一方、役抽選テーブル 6 2 a が用いられている遊技で小役 4 に単独当選したときは、当該遊技では、当選した小役 4 のみが入賞可能になる。

【 0 1 1 3 】

以上の場合において、特別役と小役 4 との重複当選、及び小役 4 の単独当選とともに、特定小役当選報知手段 7 1 により、小役 4 の当選又は小役 4 の入賞を促す旨が報知される。これにより、当該遊技では、遊技者は、小役 4 が入賞するようにストップスイッチ 4 2 を操作するので、ほとんどの場合は、小役 4 が入賞する。なお、上述したように、小役 4 が入賞するように左リール 3 1 を停止させれば、左リール 3 1 には、特別役に係る図柄（「 7 」又は「 ＢＡＲ 」）は有効ラインに停止しない。したがって、小役 4 が入賞したときは、特別役が入賞する場合はない。

20

【 0 1 1 4 】

そして、特別役と小役 4 とに重複当選した遊技で小役 4 が入賞したときは、次遊技降は、ＲＴ遊技となり、特別役が入賞するまで役抽選テーブル 6 2 d が用いられる遊技となる。一方、当該遊技で特別役が入賞すれば、次遊技以降、特別遊技が開始される。

30

なお、特別役と小役 4 との双方が入賞しなかったときは、次遊技以降は、内部中の非 ＲＴ遊技となり、役抽選テーブル 6 2 c が用いられる。

また、小役 4 に単独当選した遊技で小役 4 が入賞したときは、次遊技降は、ＲＴ遊技となり、役抽選テーブル 6 2 b が用いられる遊技となる。この ＲＴ遊技は、上述のように 7 遊技継続される。

【 0 1 1 5 】

よって、小役 4 が入賞したときは、小役 4 と特別役との重複当選、及び小役 4 の単独当選のいずれの場合にも、次遊技から ＲＴ遊技が実行される。また、遊技者は、ＲＴ遊技が実行されたときは、特別役に当選している期待が持てるようになる。

【 0 1 1 6 】

40

以上のように制御する場合において、役抽選テーブル 6 2 a が用いられている遊技で小役 4 が入賞すると、次遊技から ＲＴ遊技を開始することができる。そして、この ＲＴ遊技中は、例えば、ＲＴ遊技中の複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を出力すること等が可能となる。

【 0 1 1 7 】

さらにまた、役抽選テーブル 6 2 b が用いられている遊技で、小役 1 ~ 小役 3、及びリプレイ（単独当選時）に当選した遊技では、それぞれ当選役が入賞するように制御される。

これに対し、リプレイと小役 4 とに重複当選したときは、リプレイの入賞が優先される。本実施形態ではこの場合には常にリプレイが入賞する。なお、リプレイが入賞しないこ

50

とがあるように制御される場合において、リプレイが入賞しないときは、小役4が入賞可能となる。そして、リプレイ及び小役4のいずれも入賞しないときは、当該遊技では非入賞となる。

【0118】

また、リプレイ、特別役及び小役4に重複当選したときは、リプレイの入賞が優先される。本実施形態ではこの場合には常にリプレイが入賞する。なお、リプレイが入賞しないことがあるように制御される場合において、リプレイが入賞しないときは、特別役が入賞可能となる。ここで、特別役が入賞すれば、次遊技以降は、入賞した特別役に対応する特別遊技が実行される。さらにまた、リプレイ及び特別役が入賞しないときは小役4が入賞可能となる。さらに、リプレイ、特別役及び小役4のいずれも入賞しないときは、当該遊技では非入賞となる。

10

【0119】

役抽選テーブル62bが用いられている遊技で、特別役に当選することなくRT遊技が終了すると、次遊技以降は、役抽選テーブル62aが用いられる遊技（非内部中の非RT遊技）が実行される。

これに対し、役抽選テーブル62bが用いられている遊技で、特別役に当選したときは、重複当選したリプレイの入賞が優先され、特に本実施形態では当該遊技で必ずリプレイが入賞するので、当該遊技では特別役は入賞せず、次遊技以降に当選が持ち越される。次遊技以降は、特別役が入賞するまで役抽選テーブル62dが用いられる遊技となる。

【0120】

20

なお、レアケースであるが、役抽選テーブル62bが用いられている遊技で、RT遊技の最後の遊技で特別役に当選したときは、当該遊技では当選した特別役が入賞せず（リプレイが入賞し）、次遊技以降は、内部中の遊技となり、役抽選テーブル62cが用いられる。

【0121】

また、役抽選テーブル62cが用いられている遊技（内部中、すなわち特別役の当選が持ち越されている状態）でリプレイに当選したときは、当選を持ち越している特別役よりも当選したリプレイが優先され、リプレイが入賞可能となる（特に本実施形態では当選したリプレイが必ず入賞する）。これに対し、小役に当選した場合や非当選の場合には、特別役が優先されるので、特別役が入賞可能な状態となる。そして、特別役が入賞しないときは、当選した小役が入賞するか、あるいは役の非入賞となる。

30

【0122】

さらにまた、役抽選テーブル62dが用いられた遊技（内部中、すなわち特別役の当選を持ち越している遊技中であって、RT遊技中）では、リプレイに単独当選したときは、リプレイの入賞が優先される。すなわち、本実施形態では必ずリプレイが入賞する。なお、当選したリプレイが入賞しないことがあるように制御される場合において、リプレイが非入賞であるときは、次に特別役の入賞が優先される。さらにまた、リプレイ及び特別役の双方が入賞しないときは、いずれの役も非入賞となる。さらに、リプレイと小役4との重複当選時にリプレイ及び特別役の双方が入賞しないときは、小役4が入賞可能となり、その小役4についても入賞しないときは、いずれの役も非入賞となる。

40

【0123】

また、役抽選テーブル62dが用いられている遊技で、当選を持ち越している特別役が入賞したときは、当該遊技でRT遊技の終了となり、次遊技では入賞した特別役に対応する特別遊技が実行される。

【0124】

さらにまた、役抽選テーブル62dが用いられている遊技で小役1～小役3に当選したときは、当該遊技で当選した小役1～小役3よりも当選を持ち越している特別役の方が優先される。すなわち、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能に制御される。さらに、特別役が非入賞であるときは、次に、当該遊技で当選した小役1～小役3の入賞が優先される。また、特別役及び当選した小役1～小役3の双方が入賞しないときは

50

、いずれの役も非入賞となる。

【0125】

さらにまた、内部中の遊技（役抽選テーブル62c又は62dが用いられている遊技）において、役の非当選の遊技では、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能に制御される。一方、特別役が非入賞であるときは、いずれの役も非入賞となる。

【0126】

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。

10

【0127】

（2）本実施形態で示した特別役、小役、リプレイ、及び非当選の各領域の大きさは、一例であり、本実施形態で示したものに限定されるものではない。また、役の種類として、小役の数を減らしたり、あるいは多くすることも可能である。さらにまた、他の特別役として、SB（シングルボーナス）を設けても良い。

【0128】

（3）本実施形態では、小役4が入賞したことを条件としてRT遊技を実行するようにした。

しかし、これに限らず、どのような契機でRT遊技に移行するか、及びどのような契機でRT遊技を終了するかは、種々の条件を任意に設定することが可能であり、本実施形態で示したものに限定されるものではない。例えば、特別遊技の終了後の所定回数の遊技で、RT遊技を実行するようにしても良い。また、RT遊技の遊技回数についても、7回に限定されるものではなく、何回に設定しても良い。

20

【図面の簡単な説明】

【0129】

【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と図柄の組合せを示す図である。

【図3】本実施形態における役抽選テーブルを示す図である。

【符号の説明】

【0130】

- 10 スロットマシン
- 21 ランプ
- 22 スピーカ
- 23 画像表示装置
- 31 リール
- 32 モータ
- 40 ベットスイッチ
- 41 スタートスイッチ
- 42 ストップスイッチ
- 60 遊技制御手段
- 61 役抽選手段
- 62 (62a ~ 62d) 役抽選テーブル
- 63 役抽選テーブル切替え手段
- 64 特別役当選持越し手段
- 65 リール停止制御手段
- 66 停止位置決定テーブル
- 67 停止図柄判別手段
- 68 払出し手段
- 69 特別遊技制御手段
- 69a 特別遊技状態フラグ

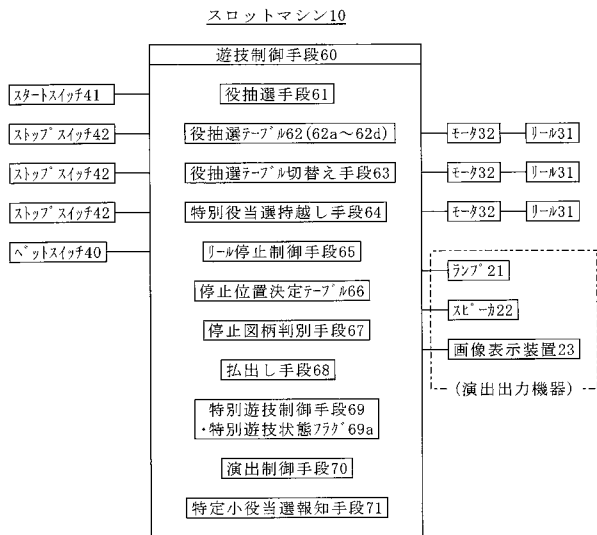
30

40

50

- 7 0 演出制御手段
- 7 1 特定小役当選報知手段

【図1】



【図2】

役	図柄の組合せ
・特別役	
BB	「7」-「7」-「7」
RB	「BAR」-「BAR」-「BAR」
・小役	
小役1	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」
小役2	「ベル」-「ベル」-「ベル」
小役3	「ベル」-「RP」-「RP」
小役4	「チェリー」-「any」-「any」
・リプレイ	「RP」-「RP」-「RP」

【 図 3 】

役抽選テーブル 6.2.a (非内部中、及び非RT遊技中)

小役 1	小役 2	小役 3	リプレイ	B;R;B; 小役 4	小役 4	非当選
------	------	------	------	----------------	------	-----

役抽選テーブル 6.2.b (非内部中、及びRT遊技中)

小役 1	小役 2	小役 3	リプレイ	B;R;B; 小役 4 リプレイ	小役 4	リプレイ
						非当選

役抽選テーブル 6.2.c (内部中、及び非RT遊技中)

小役 1	小役 2	小役 3	リプレイ	小役 4	非当選
------	------	------	------	------	-----

役抽選テーブル 6.2.d (内部中、及びRT遊技中)

小役 1	小役 2	小役 3	リプレイ	小役 4 リプレイ	リプレイ	非当選
------	------	------	------	--------------	------	-----

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2004 - 113292 (JP, A)
特開2002 - 355372 (JP, A)
特開2004 - 159829 (JP, A)
特開2003 - 010400 (JP, A)
特開2004 - 222873 (JP, A)
特開2002 - 239090 (JP, A)
特開2005 - 013625 (JP, A)
特開2002 - 336426 (JP, A)
特開2002 - 360787 (JP, A)
特開2004 - 147714 (JP, A)
特開2004 - 290596 (JP, A)
特開2005 - 006683 (JP, A)
特開2005 - 304842 (JP, A)
特開2005 - 349117 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04