

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6142337号  
(P6142337)

(45) 発行日 平成29年6月7日(2017.6.7)

(24) 登録日 平成29年5月19日(2017.5.19)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F  
A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 3 (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2011-214239 (P2011-214239)  
 (22) 出願日 平成23年9月29日 (2011.9.29)  
 (65) 公開番号 特開2013-70942 (P2013-70942A)  
 (43) 公開日 平成25年4月22日 (2013.4.22)  
 審査請求日 平成26年6月6日 (2014.6.6)  
 審判番号 不服2016-1327 (P2016-1327/J1)  
 審判請求日 平成28年1月29日 (2016.1.29)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031772  
 株式会社オリンピア  
 東京都台東区東上野一丁目16番1号  
 (74) 代理人 100135666  
 弁理士 原 弘晃  
 (72) 発明者 河江 大輔  
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内  
 (72) 発明者 田村 純一  
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内  
 (72) 発明者 北 正吾  
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、  
 リプレイ、小役、およびボーナスを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う  
 内部抽選手段と、

前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に  
 応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せ  
 が有効ライン上に表示されたことに基づいて役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

前記リプレイの入賞に基づいて遊技者の所有する遊技媒体を要さずに次回の遊技を行わ  
 せるリプレイ処理を行うリプレイ処理手段と、

前記小役の入賞に基づいて当該小役の配当に応じた数の遊技媒体を払い出す制御を行  
 う払出手制御手段と、

遊技回数によっては終了しない第1遊技状態と、遊技回数によって終了する第2遊技状  
 態と、遊技媒体の払出手数、遊技回数、または役の入賞回数によって終了するボーナス状態  
 とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手  
 段と、

演出状態を特別演出状態に設定するか否かを前記ボーナスの当選から前記ボーナス状態  
 の終了までの遊技区間において決定し、特別演出状態では前記小役の入賞を補助する入賞  
 补助演出を演出装置に行わせる制御を行う演出制御手段とを備えた遊技機であって、

10

20

前記内部抽選手段が、

前記第1遊技状態および前記第2遊技状態のいずれにおいても前記ボーナスの当選によつては前記リプレイの当選確率を変動させずに、遊技状態が前記第2遊技状態から前記第1遊技状態へ移行することに伴つて前記リプレイの当選確率が上昇するように内部抽選を行い、

前記遊技状態移行制御手段が、

前記ボーナスの入賞に基づいて遊技状態を前記ボーナス状態に設定し、前記ボーナス状態の終了に基づいて遊技状態を前記第2遊技状態へ移行させ、前記第2遊技状態において所定回数の遊技が行われたことに基づいて遊技状態を前記第1遊技状態へ移行させる制御を行い、

前記ボーナス状態では前記第1遊技状態および前記第2遊技状態とは1回の遊技に要する遊技媒体の投入数である規定投入数が異なり、規定投入数に応じて前記小役の配当が設定され、前記ボーナス状態では前記第1遊技状態および前記第2遊技状態よりも前記小役の配当が低く、かつ当該小役の配当が前記ボーナス状態における規定投入数と同数に設定されていることを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

請求項1において、

前記遊技状態移行制御手段が、

前記第1遊技状態および前記第2遊技状態において、前記入賞補助演出での入賞の補助対象となる小役の入賞を逃したことに基づいて、前記第2遊技状態よりも前記リプレイの当選確率が低い第3遊技状態へ移行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項3】

請求項1または2において、

前記演出制御手段が、前記特別演出状態に設定されている場合に前記ボーナスが入賞すると当該特別演出状態を終了させ、前記ボーナスに当選している場合には、前記特別演出状態において当該ボーナスの入賞回避を補助する入賞回避補助演出を演出装置に行わせる制御を行うことを特徴とする遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【技術分野】

30

##### 【0001】

本発明は、遊技機に関する。

##### 【背景技術】

##### 【0002】

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しが行われる。

40

##### 【0003】

近年では、役の入賞を補助する入賞補助演出を所定条件下で実行することによって、役の入賞確率を変動させ、入賞補助演出が実行可能な遊技区間においてメダル等の遊技媒体を獲得しやすくするアシストタイム遊技を行うことができる遊技機が好評を博している（特許文献1、2参照）。

##### 【0004】

そして従来の手法では、リプレイ（次回の遊技を無償で提供する役）の当選確率を変化させることによって遊技媒体の消費状況を変化させ、リプレイの当選確率が高い遊技状態

50

では、ほぼ毎回の遊技においてリプレイあるいは小役（遊技媒体の払い出しが行われる役）のいずれかが当選するような状況を形成して、遊技者が手持ちの遊技媒体を増加させることができるようにになっている。

#### 【0005】

例えば、特許文献1に示される遊技機では、ボーナス状態の終了後にリプレイの当選確率が低い遊技状態へ移行し、リプレイの当選確率が低い遊技状態において特定の小役の入賞を取りこぼした場合に特定の図柄組合せが表示されてリプレイの当選確率が高い遊技状態へ移行することができるようになっている。

#### 【0006】

また例えば、特許文献2に示すように多数の遊技状態を用意して、アシストタイム遊技における入賞補助演出によって様々な図柄組合せの表示を補助してリプレイの当選確率が低い遊技状態からリプレイの当選確率が最も高い遊技状態まで誘導していく手法も提案されている。

#### 【先行技術文献】

##### 【特許文献】

##### 【0007】

【特許文献1】特開2011-125565号公報

【特許文献2】特開2011-156165号公報

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

##### 【0008】

しかしながら従来のアシストタイム遊技を行うことができる遊技機では、内部抽選で所定の抽選結果が得られた場合に、特定の態様で停止操作が行われたことによって特定の図柄組合せが表示されたことを条件にリプレイの当選確率が高い遊技状態へ移行させるようになっている。このため、アシストタイム遊技を行うことが確定しても、リプレイの当選確率が高い遊技状態に移行するためには、特定の図柄組合せを表示可能とする抽選結果を得る必要がある。すなわち従来の手法では、リプレイの当選確率が高い遊技状態への移行については、内部抽選への依存性が高く、運の悪い遊技者はリプレイの当選確率が高い遊技状態に移行するまでの遊技が長期化することによって相当量の遊技媒体を消費していることもあり、結果として遊技者がアシストタイム遊技を行っても十分に遊技媒体を獲得できないという事態を招いていた。

##### 【0009】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、アシストタイム遊技で遊技者に安定的に遊技媒体を獲得させることができる遊技機を提供することにある。

#### 【課題を解決するための手段】

##### 【0010】

(1) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、リプレイ、小役、およびボーナスを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて役が入賞したと判定する入賞判定手段と、前記リプレイの入賞に基づいて遊技者の所有する遊技媒体を要さずに次回の遊技を行わせるリプレイ処理を行うリプレイ処理手段と、前記小役の入賞に基づいて当該小役の配当に応じた数の遊技媒体を払い出す制御を行う払出制御手段と、遊技回数によっては終了しない第1遊技状態と、遊技回数によって終了する第2遊技状態と、遊技媒体の払出数、遊技回数、または役の入賞回数によって終了するボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、演出状態を特別演出状態に設定するか否かを前記ボーナスの当選から前記ボーナス状態の終了までの遊技区間ににおいて決定し、特別演出状態では前記小役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置に行わせる制御を行う

10

20

30

40

50

演出制御手段とを備えた遊技機であって、前記内部抽選手段が、前記第1遊技状態および前記第2遊技状態のいずれにおいても前記ボーナスの当選によっては前記リプレイの当選確率を変動させずに、遊技状態が前記第2遊技状態から前記第1遊技状態へ移行することに伴って前記リプレイの当選確率が上昇するように内部抽選を行い、前記遊技状態移行制御手段が、前記ボーナスの入賞に基づいて遊技状態を前記ボーナス状態に設定し、前記ボーナス状態の終了に基づいて遊技状態を前記第2遊技状態へ移行させ、前記第2遊技状態において所定回数の遊技が行われたことに基づいて遊技状態を前記第1遊技状態へ移行させる制御を行う遊技機に関するものである。

【0011】

本発明では、演出状態が特別演出状態に設定されると小役の入賞率が高まり、第2遊技状態よりもリプレイの当選確率が高い第1遊技状態のほうが遊技媒体の消費を抑えることができるため遊技者が遊技媒体を獲得しやすくなっている。そして本発明では、演出状態を特別演出状態に設定するか否かをボーナスの当選からボーナス状態の終了までの遊技区間ににおいて決定し、ボーナス状態の終了後には第2遊技状態に移行するようになっている。そして第2遊技状態で所定回数の遊技を行えば、リプレイの当選確率が高い第1遊技状態へ移行できるため、従来のように特定の図柄組合せが表示されるまでリプレイの当選確率が高い遊技状態へ移行できない場合に比べて内部抽選の結果や遊技者の操作結果に対する依存度を低下させて、特別演出状態での遊技（アシストタイム遊技）で遊技者の遊技媒体の獲得量を安定化させることができるようになる。また本発明では、ボーナスの当選によってはリプレイの当選確率が変動せず、第1遊技状態は遊技回数によっては終了しないようになっているため、特別演出状態において遊技媒体を獲得しやすくなっている状況ではボーナスに当選していても入賞を回避すれば遊技状態を維持することができる。すなわち本発明によれば、特別演出状態において小役の入賞率が高まっている場合には、第1遊技状態を維持するべくボーナスの入賞を回避して遊技状態を維持するという遊技者の技術介入度を高めた遊技性も提供することができる。

【0012】

（2）本発明の遊技機では、前記ボーナス状態では前記第1遊技状態および前記第2遊技状態とは1回の遊技に要する遊技媒体の投入数である規定投入数が異なり、規定投入数に応じて前記小役の配当が設定され、前記ボーナス状態では前記第1遊技状態および前記第2遊技状態よりも前記小役の配当が低く設定されていてもよい。

【0013】

このようにすれば、ボーナス状態における遊技媒体の獲得率を低く抑えることができる分だけ遊技状態の全体を通じての遊技媒体の獲得率が高まりすぎて徒に射幸心を煽ることなく第1遊技状態や第2遊技状態で小役の当選確率を高めに設定することができ、特別演出状態での遊技（アシストタイム遊技）における遊技媒体の獲得率を向上させることができる。

【0014】

（3）本発明の遊技機では、前記遊技状態移行制御手段が、前記第1遊技状態および前記第2遊技状態において、前記入賞補助演出での入賞の補助対象となる小役の入賞を逃したことに基づいて、前記第2遊技状態よりも前記リプレイの当選確率が低い第3遊技状態へ移行させる制御を行うようにしてもよい。

【0015】

このようにすれば、特別演出状態ではない場合に第1遊技状態を速やかに終了させることができ、第3遊技状態では第2遊技状態よりもリプレイの当選確率が低いので他の遊技状態よりも遊技媒体を消費しやすくなり遊技者の遊技媒体の獲得状況により大きな変化をもたらすことができるようになる。

【0016】

（4）本発明の遊技機では、前記演出制御手段が、前記特別演出状態に設定されている場合に前記ボーナスが入賞すると当該特別演出状態を終了させ、前記ボーナスに当選している場合には、前記特別演出状態において当該ボーナスの入賞回避を補助する入賞回避補

10

20

30

40

50

助演出を演出装置に行わせる制御を行うようにしてもよい。

【0017】

このようにすれば、演出状態が特別演出状態に設定されていれば、入賞回避補助演出に従って停止操作を行うことにより容易にボーナスの入賞を回避して遊技状態を第1遊技状態に維持することができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図3】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。 10

【図4】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図5】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図6】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【図7】本発明の実施形態の遊技機における処理を示すフローチャートである。

【図8】本発明の実施形態の遊技機における処理を示すフローチャートである。

【図9】本発明の実施形態の遊技機における処理を示すフローチャートである。

【図10】本発明の実施形態の遊技機における処理を示すフローチャートである。

【図11】本発明の実施形態の遊技機における処理の例を示すフローチャートである。

【図12】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における特殊役の当選態様を説明する図である。 20

【発明を実施するための形態】

【0019】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0020】

1. 構成

図1は、本発明の実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【0021】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。 30

【0022】

本実施形態の遊技機は、収納箱BX、前面上扉UD、および前面下扉DDからなる箱形の筐体内に第1リールR1～第3リールR3（複数のリール）からなるリールユニットが収められている。また筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装置としてのホッパー（図示省略）が収められている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、CPU、ROM（情報記憶媒体の一例）、RAM等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板も収められている。

【0023】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で21の領域（各領域を「コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第1リールR1～第3リールR3は、ステップモータ（リール駆動手段：図示省略）に軸支されており、それぞれステップモータの軸周りに回転駆動され、ステップモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位（所定の回転角度単位、所定の回転量単位）で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステップモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第1リールR1～第3リールR3を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステップモータの回転が停止することに伴って第1リールR1～第3リールR3が停止する。 40

## 【0024】

前面上扉UDと前面下扉DDとは個別に開閉可能に設けられており、前面上扉UDには第1リールR1～第3リールR3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている3つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を遊技機の正面から表示窓DWを通じて観察できるようになっている。

## 【0025】

また本実施形態の遊技機では、表示窓DWを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールに関する図柄の表示位置の組合せによって有効ラインL1が設定されている。具体的には、第1リールR1の中段、第2リールR2の中段、および第3リールR3の中段の組合せによって有効ラインL1が設定されている。なお本実施形態の遊技機では、第1リールR1の上段および下段、第2リールR2の上段および下段、ならびに第3リールR3の上段および下段は、いずれも有効ライン上の表示位置ではない。

10

## 【0026】

そして遊技結果は表示窓DW内の有効ラインL1に停止表示された図柄組合せによって判断され、有効ライン上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合には、その役が入賞したものとしてホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。なお、本実施形態の遊技機では、1回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が2枚あるいは3枚に設定され、規定投入数のメダルが投入されたことに基づいて有効ラインL1が設定される。なお本実施形態の遊技機では、規定投入数が遊技状態に応じて異なっており、リプレイ低確率状態、リプレイ高確率状態、リプレイ超高確率状態については、規定投入数が3枚に設定され、ボーナス状態については、規定投入数が2枚に設定されている。また規定投入数が複数種類設定されている場合には、規定投入数に応じて、設定される有効ラインの数や種類が異なるようにしてもよい。

20

## 【0027】

また前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計等の各種遊技情報が表示される。

30

## 【0028】

また前面上扉UDには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイLCDが設けられている。この液晶ディスプレイLCDには、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、前面上扉UDや前面下扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

## 【0029】

また前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタン（投入操作手段）B0、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー（回転開始操作手段）SL、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段）B1～B3などが設けられている。

40

## 【0030】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入するか、ベットボタンB0を押下する操作を行うことで、第1リールR1～第3リールR3の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSLを押下すると、制御基板において第1リールR1～第3リールR3をステップモータの駆動に

50

より回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンB1～B3の押下操作が許可（有効化）される。

【0031】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ストップボタンB1～B3のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

【0032】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンB1～B3を解放すると、各ボタンのストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。

【0033】

そして制御基板は、ストップボタンB1～B3の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる。

【0034】

また前面下扉DDの下部には、メダル払い出し口M0とメダル受け皿MPとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払い出し口M0からメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。

【0035】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【0036】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段（制御基板）100によって制御される。遊技制御手段100は、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット310、ホッパーユニット320、表示装置330、音響装置340等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段100の機能は各種のプロセッサ（CPU、DSPなど）、ASIC（ゲートアレイなど）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【0037】

そして遊技制御手段100は、投入受付手段105、乱数発生手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出制御手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態移行制御手段170、演出制御手段180、記憶手段190を含む。

【0038】

投入受付手段105は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、規定投入数（2枚あるいは3枚）に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバー（回転開始操作手段）SLに対する第1リールR1～第3リールR3の回転開始操作を許可する処理を行う。なお本実施形態の遊技機では、スタートレバーSLの押下操作が、第1リールR1～第3リールR3の回転を開始させるとともに、内部抽選を実行する契機となっている。

【0039】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口MIにメダルが投入されると、メダル投入スイッチ210が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また本実施形態の遊技機では、遊技機にメダルがクレジットされた状態で、ベットボタンB0が押下されると、ベットスイッチ220が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度して、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

10

20

30

40

50

## 【0040】

乱数発生手段110は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、インクリメントカウンタ（所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

## 【0041】

内部抽選手段120は、遊技者がスタートレバー（回転開始操作手段）SLの押下操作により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理などを行う。10

## 【0042】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190の内部抽選テーブル記憶手段191に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル記憶手段191に、図3に示すような4種類の抽選テーブルA～抽選テーブルDが記憶されている。そして各抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0～65535の65536個の乱数値）のそれぞれに対して、リプレイ、小役（特殊役1～特殊役27、スイカ、ベル、チエリー）、およびビッグボーナス（BB：ボーナスの一例）などの各種の役が対応づけられている。20

## 【0043】

そして本実施形態の遊技機では、遊技状態として、リプレイ低確率状態、リプレイ高確率状態、リプレイ超高確率状態、およびボーナス状態が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、遊技状態に応じて内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDのいずれか1つを内部抽選で使用する内部抽選テーブルとして選択する。

## 【0044】

また本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブルA、内部抽選テーブルB、および内部抽選テーブルCでは、ビッグボーナス（BB）がリプレイと重複して当選するようになっているが、ビッグボーナス（BB）が当選すると、ビッグボーナス（BB）が抽選対象から除外される。なお内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのそれぞれからビッグボーナス（BB）が抽選対象から除外された内部抽選テーブルを別に設けてもよい。30

## 【0045】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、遊技毎に乱数発生手段110から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値について記憶手段190の内部抽選テーブル記憶手段191に記憶されている内部抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

## 【0046】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に当選した場合には、重複して当選した2種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。なお抽選フラグの設定情報は、記憶手段190の抽選フラグ記憶手段192に格納される。また本実施形態の遊技機では、ボーナス状態では、例外的に内部抽選の結果に関わらず全ての小役の抽選フラグを当選状態に設定する。40

## 【0047】

また本実施形態の遊技機では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ビッグボーナス（BB）があり、小役およびリプレイは後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち抽選フ50

ラグ設定処理では、内部抽選でビッグボーナス（B B）に当選すると、当選したビッグボーナス（B B）の抽選フラグの当選状態を、当選したビッグボーナス（B B）が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段120は、ビッグボーナス（B B）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち抽選フラグ設定処理では、ビッグボーナス（B B）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、内部抽選でビッグボーナス（B B）以外の役が当選した場合には、既に当選しているビッグボーナス（B B）の抽選フラグと内部抽選で当選したビッグボーナス（B B）以外の役の抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。

## 【0048】

10

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバー（回転開始操作手段）SLの押下操作（回転開始操作）により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、第1リールR1～第3リールR3をステップモータにより回転駆動して、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定速度（約80rpm：1分間あたり約80回転となる回転速度）に達した状態において回転中のリールに対応するストップボタンB1～B3の押下操作（停止操作）を許可する制御を行うとともに、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3を抽選フラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じて停止させる制御を行う。

## 【0049】

20

そしてリール制御手段130は、ストップボタン（停止操作手段）B1～B3に対する押下操作（停止操作）が許可（有効化）された状態において、遊技者がストップボタンB1～B3を押下することによりストップスイッチ240が作動すると、ストップスイッチ240からのリール停止信号に基づいて、リールユニット310のステップモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。

## 【0050】

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1を押下することが第1リールR1の停止操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2の停止操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3の停止操作に対応する。すなわち本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1～B3の押下順序が変化すると、第1リールR1～第3リールR3の停止順序が変化する。

30

## 【0051】

40

また本実施形態の遊技機では、原則的には、第1リールR1～第3リールR3が、ストップボタンB1～B3が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御状態に設定されており、ボーナス状態では、例外的に第2リールR2が、ストップボタンB2が押下された時点から75ms以内に停止し、第1リールR1および第3リールR3がストップボタンB1, B3が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御状態に設定される。そしてストップボタンの押下時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合には、回転している各リールの停止位置は、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに要するコマ数が0コマ～4コマの範囲（所定の引き込み範囲、第1の引き込み範囲）で決定される。またストップボタンの押下時点から75ms以内に回転中のリールを停止させる場合には、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに要するコマ数が0～1コマの範囲（所定の引き込み範囲より狭い引き込み範囲、第2の引き込み範囲）で決定される。そして、リール制御手段130は、ストップボタンB1～B3のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対

50

する押下操作が行われた時点で有効ライン上の表示位置に対して 0 コマ ~ 4 コマの範囲内 ( 190 ms 以内に停止させる場合 ) 、あるいは 0 コマ ~ 1 コマの範囲内 ( 75 ms 以内に停止させる場合 ) に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ライン上の表示位置に表示されるよう、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

#### 【 0052 】

具体的には、リール制御手段 130 は、ロジック演算により回転中のリールの停止位置を求める処理 ( ロジック演算処理 ) と、記憶手段 190 の停止制御テーブル記憶手段 193 に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定する処理 ( テーブル参照処理 ) とを行っている。

10

#### 【 0053 】

まずロジック演算処理では、役毎に定められた優先順位データに従ってストップスイッチ 240 の作動時点 ( ストップボタンの押下操作が検出された時点 ) におけるリールの位置である押下検出位置から 0 コマ ~ 4 コマの範囲内に存在する 5 コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。そして各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただしロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置などに応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合があり、最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、後述するテーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

#### 【 0054 】

特に本実施形態の遊技機では、「リプレイ > 小役 ( 特殊役 1 ~ 特殊役 27 、スイカ、ベル、チェリー ) > ビッグボーナス ( BB ) 」の順序で優先順位が定められており、ロジック演算処理では、2 種類以上の役に関する抽選フラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補のほうが優先度が高くなるように優先度を求める。

20

#### 【 0055 】

なお本実施形態の遊技機では、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における小役間の優先順位については、各小役について予め定められている配当に基づくメダルの払出手数に応じて優先順位が設定され、メダルの払出手数が多くなるほど優先順位が高くなるように小役間の優先順位を設定している。ただし、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、小役の優先順位は同一のものとして扱われる。

30

#### 【 0056 】

またロジック演算処理では、いわゆる引き込み処理と跳飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようリールの停止位置の候補を求める処理である。一方跳飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補を求める処理である。このようにリール制御手段 130 は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算処理を行っている。

40

#### 【 0057 】

また本実施形態の遊技機では、リールユニット 310 がフォトセンサからなるリールインデックス 315 を備えており、リール制御手段 130 は、リールが 1 回転する毎にリールインデックス 315 で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置 ( リールインデックスによって検出されるコマ ) からの回転角度 ( ステップモータの回転軸の回転ステップ数 ) を求めることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。すなわちリール制御手段 130 は、ストップスイッチ 240 の作動時におけるリールの位置を、リールの基準位置からの回転角度を求ることにより得ることができる。

50

## 【0058】

テーブル参照処理では、ロジック演算処理を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が複数得られた場合に、いずれの位置を停止位置とするかを、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照して決定する。

## 【0059】

ここで停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、ストップスイッチ240の作動時点（ストップボタンの押下操作が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置と、実際の停止位置との対応関係が設定されている。なお停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、押下検出位置と押下検出位置から実際の停止位置までの回転量を示す滑りコマ数との対応関係が設定されていてもよい。

10

## 【0060】

なお本実施形態の遊技機では、特殊役（特殊役1～特殊役27）の当選時に参照される停止制御テーブルでは、当選した特殊役に適したタイミングでストップボタンB1～B3が押下されなかったことによって特殊役を入賞させることができない場合に有効ラインL1に特定図柄組合せ（例えば、「D U M・7図柄・7図柄」、「B A R・7図柄・7図柄」、「7図柄・R P・7図柄」、「7図柄・7図柄・R P」など）が表示されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお前述の「7図柄」とは、赤7図柄「赤7」、黒7図柄「黒7」、および白7図柄「白7」のいずれでもよいことを意味する。

## 【0061】

入賞判定手段140は、第1リールR1～第3リールR3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する処理を行う。具体的には、記憶手段190の入賞判定テーブル記憶手段194に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止した時点で有効ラインL1に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。

20

## 【0062】

本実施形態では、図4に示すように、リールユニット310を構成する第1リールR1～第3リールR3の外周面に対して、V図柄「V」、赤7図柄「赤7」、白7図柄「白7」、黒7図柄「黒7」、ベル図柄「B L」、スイカ図柄「W M」、リプレイ図柄「R P」、B A R図柄「B A R」、チェリー図柄「C H」、ダミー図柄「D U M」が配列されている。そして、各リールが停止した状態における有効ラインL1に表示された図柄組合せによって、図5に示すように、ビッグボーナス（B B）、リプレイ、特殊役1～特殊役27、スイカ、ベル、チェリーの入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。

30

## 【0063】

具体的には、図5に示すように、有効ライン上に「V・V・V」の図柄組合せが表示された場合に、ビッグボーナス（B B）が入賞したと判定され、「R P・R P・R P」の図柄組合せ、あるいは「D U M・R P・D U M」の図柄組合せのいずれかが表示された場合に、リプレイが入賞したと判定され、有効ライン上に「赤7・赤7・赤7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役1が入賞したと判定され、有効ライン上に「赤7・赤7・白7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役2が入賞したと判定され、有効ライン上に「赤7・赤7・黒7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役3が入賞したと判定され、有効ライン上に「赤7・白7・赤7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役4が入賞したと判定され、有効ライン上に「赤7・白7・白7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役5が入賞したと判定され、有効ライン上に「赤7・白7・黒7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役6が入賞したと判定され、有効ライン上に「赤7・黒7・赤7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役7が入賞したと判定され、有効ライン上に「赤7・黒7・白7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役8が入賞したと判定され、有効ライン上に「赤7・黒7・黒7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役9が入賞したと判定され、有効ライン上に「白7・赤7・赤7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役10が入賞したと判定され、有効ライン上に「白7・赤7・白7」の図柄組合

40

50

せが表示された場合に、特殊役 11 が入賞したと判定され、有効ライン上に「白7・赤7・黒7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 12 が入賞したと判定され、有効ライン上に「白7・白7・赤7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 13 が入賞したと判定され、有効ライン上に「白7・白7・白7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 14 が入賞したと判定され、有効ライン上に「白7・白7・黒7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 15 が入賞したと判定され、有効ライン上に「白7・黒7・赤7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 16 が入賞したと判定され、有効ライン上に「白7・黒7・白7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 17 が入賞したと判定され、有効ライン上に「白7・黒7・黒7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 18 が入賞したと判定され、有効ライン上に「黒7・赤7・赤7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 19 が入賞したと判定され、有効ライン上に「黒7・赤7・白7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 20 が入賞したと判定され、有効ライン上に「黒7・赤7・黒7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 21 が入賞したと判定され、有効ライン上に「黒7・白7・赤7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 22 が入賞したと判定され、有効ライン上に「黒7・白7・白7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 23 が入賞したと判定され、有効ライン上に「黒7・白7・黒7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 24 が入賞したと判定され、有効ライン上に「黒7・黒7・赤7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 25 が入賞したと判定され、有効ライン上に「黒7・黒7・白7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 26 が入賞したと判定され、有効ライン上に「黒7・黒7・黒7」の図柄組合せが表示された場合に、特殊役 27 が入賞したと判定され、有効ライン上に「WM・WM・WM」の図柄組合せ、あるいは「WM・WM・V」の図柄組合せのいずれかが表示された場合に、スイカが入賞したと判定され、有効ライン上に「赤7・BL・ANY」の図柄組合せ (ANY はいずれの図柄でもよいことを示す)、「白7・BL・ANY」の図柄組合せ (ANY はいずれの図柄でもよいことを示す)、あるいは「黒7・BL・ANY」の図柄組合せ (ANY はいずれの図柄でもよいことを示す) のいずれかが表示された場合に、ベルが入賞したと判定され、有効ライン上に「CH・ANY・ANY」の図柄組合せ (ANY はいずれの図柄でもよいことを示す) が表示された場合に、チェリーが入賞したと判定される。  
10

#### 【0064】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段 140 の判定結果に基づいて、入賞時処理が実行される。入賞時処理としては、例えば、小役 (特殊役 1 ~ 特殊役 27、スイカ、ベル、チェリー) が入賞した場合には払出制御手段 150 によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段 160 によってリプレイ処理が行われ、ビッグボーナス (BB) が入賞した場合には遊技状態移行制御手段 170 によって遊技状態をボーナス状態へ移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。  
20

#### 【0065】

払出制御手段 150 は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている規定投入数に応じた配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、ホッパーユニット 320 (払出装置) に払い出させる制御を行う。  
40

#### 【0066】

なお複数種類の小役が入賞するように構成した場合には、入賞した各小役の配当に基づくメダルの払出数の合計を遊技におけるメダルの払出数として求めることができる。また1回の遊技におけるメダルの払出数に上限を設けるようにしてもよい。

#### 【0067】

ホッパーユニット 320 は、払出制御手段 150 によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット 320 には、メダルを1枚払い出す毎に作動する払出メダル検出スイッチ 325 が備えられており、払出制御手段 150 は、払出メダル検出スイッチ 325 からの入力信号に基づいてホッパーユニット 320 から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるように構成されている。  
50

## 【0068】

なおメダルのクレジット（内部貯留）が許可されている場合には、ホッパーユニット320によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段190のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。また遊技の結果、リプレイやビッグボーナス（BB）が入賞した場合には、図5に示すように、リプレイやビッグボーナス（BB）に対して配当が設定されていないため、ホッパーユニット320からのメダルの払い出しは行われないが、形式的に0枚のメダルを払い出したとする処理（0枚処理）が行われる。

## 【0069】

リプレイ処理手段160は、リプレイが入賞した場合に、次回の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要さずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインを設定した状態で次回の遊技の開始操作（遊技者によるスタートレバーSLの押下操作）を待機する。

## 【0070】

遊技状態移行制御手段170は、図6に示すように、所定の移行条件の成立に基づいて、リプレイ超高確率状態、リプレイ高確率状態、リプレイ低確率状態、およびボーナス状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

## 【0071】

リプレイ超高確率状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態であって、リプレイ高確率状態において所定回数（例えば、30回）の遊技が行われた場合やリプレイ低確率状態において所定回数（例えば、60回：10000回などの長期に渡る遊技回数であってもよいし、遊技回数を設定しない（いわゆる無限に設定する）ようにしてもよい）の遊技が行われた場合に遊技状態がリプレイ超高確率状態に移行するようになっている。そしてリプレイ超高確率状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDのうち、リプレイの当選確率が約1/1.3に設定されている内部抽選テーブルAを参照した内部抽選が行われる。なおりリプレイ超高確率状態には、一般中とボーナス成立中が存在し、一般中では図3の内部抽選テーブルAに示すようにビッグボーナス（BB）が抽選対象として設定された内部抽選が行われ、一般中の遊技においてビッグボーナス（BB）が当選すると、ボーナス成立中となり、内部抽選テーブルAにおいてビッグボーナス（BB）が抽選対象から除外された内部抽選（ビッグボーナス（BB）が除外された内部抽選テーブルを別途設けるようにしてもよい）が行われ、ボーナス成立中においてビッグボーナス（BB）が入賞すると、遊技状態がボーナス状態へ移行する。またリプレイ超高確率状態の一般中の遊技において特殊役の当選時に特殊役の入賞を逃すと、有効ライン上に特定図柄組合せが表示されたことに基づいて遊技状態がリプレイ低確率状態の一般中に移行する。

## 【0072】

リプレイ高確率状態は、ボーナス状態の終了に基づいて移行する遊技状態であって、リプレイ高確率状態において所定回数（例えば、30回）の遊技が行われると、遊技状態がリプレイ超高確率状態に移行するようになっている。具体的には、ボーナス状態の終了に伴ってRT終了判定カウンタ195にリプレイ高確率状態の終了条件となる遊技回数（例えば、30回）に相当する値（例えば、30）を設定し、遊技が行われる毎にRT終了判定カウンタ195の値から1回分の遊技に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメ

10

20

30

40

50

ント更新を行う。そして RT 終了判定カウンタ 195 の値が所定値（例えば、0）に達すると、リプレイ高確率状態の終了条件が成立したものとして遊技状態がリプレイ超高確率状態に移行する。なお本実施形態では、ビッグボーナス（BB）の当選によっては遊技状態が変動しないようになっており、RT 終了判定カウンタ 195 のデクリメント更新はビッグボーナス（BB）の当選後も引き続き行われる。またリプレイ高確率状態の一般中の遊技において特定図柄組合せが有効ライン上に表示された場合には、遊技状態がリプレイ低確率状態に移行することに伴って RT 終了判定カウンタ 195 の値は初期値（例えば、0）にリセットされる。またリプレイ高確率状態のボーナス成立中の遊技においてビッグボーナス（BB）が入賞した場合には、遊技状態がボーナス状態に移行することに伴って RT 終了判定カウンタ 195 の値は初期値（例えば、0）にリセットされる。

10

#### 【0073】

そしてリプレイ高確率状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDのうち、リプレイの当選確率が約1/3に設定されている内部抽選テーブルBを参照した内部抽選が行われる。なおリプレイ高確率状態にも、一般中とボーナス成立中が存在し、一般中では図3の内部抽選テーブルBに示すようにビッグボーナス（BB）が抽選対象として設定された内部抽選が行われ、一般中の遊技においてビッグボーナス（BB）が当選すると、ボーナス成立中となり、内部抽選テーブルBにおいてビッグボーナス（BB）が抽選対象から除外された内部抽選（ビッグボーナス（BB）が除外された内部抽選テーブルを別途設けるようにしてもよい）が行われ、ボーナス成立中においてビッグボーナス（BB）が入賞すると、遊技状態がボーナス状態へ移行する。またリプレイ高確率状態の一般中の遊技において特殊役の当選時に特殊役の入賞を逃すと、有効ライン上に特定図柄組合せが表示されたことに基づいて遊技状態がリプレイ低確率状態の一般中に移行する。

20

#### 【0074】

なお本実施形態では、ビッグボーナス（BB）の当選確率（リプレイ低確率状態、リプレイ高確率状態、およびリプレイ超高確率状態において共通）が、リプレイ高確率状態の終了条件となる遊技回数を考慮して設定されている。具体的には、リプレイ高確率状態の終了条件となる遊技回数と同数程度を分母とし、1を分子とする確率、例えば、リプレイ高確率状態の終了条件となる遊技回数が30回であれば、ビッグボーナス（BB）の当選確率は1/30程度（1/30より若干低めであってもよいし、1/30より若干高めであってもよい）に設定することができる。またビッグボーナス（BB）の当選確率は、遊技性に応じて任意に定めることができるが、リプレイ高確率状態の滞在中にビッグボーナス（BB）が当選するように設定されることが好ましい。

30

#### 【0075】

リプレイ低確率状態は、リプレイ超高確率状態やリプレイ高確率状態における一般中の遊技において特定図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて移行する遊技状態であって、リプレイ低確率状態において所定回数（例えば、60回）の遊技が行われると、遊技状態がリプレイ超高確率状態に移行するようになっている。具体的には、リプレイ超高確率状態やリプレイ高確率状態における一般中の遊技において特定図柄組合せが有効ライン上に表示されたことによって RT 終了判定カウンタ 195 にリプレイ低確率状態の終了条件となる遊技回数（例えば、60回）に相当する値（例えば、60）を設定し、遊技が行われる毎に RT 終了判定カウンタ 195 の値から 1 回分の遊技に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行う。そして RT 終了判定カウンタ 195 の値が所定値（例えば、0）に達すると、リプレイ低確率状態の終了条件が成立したものとして遊技状態がリプレイ超高確率状態に移行する。なお本実施形態では、ビッグボーナス（BB）の当選によっては遊技状態が変動しないようになっており、RT 終了判定カウンタ 195 のデクリメント更新はビッグボーナス（BB）の当選後も引き続き行われる。またリプレイ低確率状態のボーナス成立中の遊技においてビッグボーナス（BB）が入賞した場合には、遊技状態がボーナス状態に移行することに伴って RT 終了判定カウンタ 195 の値は初期値（例えば、0）にリセットされる。

40

#### 【0076】

50

そしてリプレイ低確率状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDのうち、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定されている内部抽選テーブルCを参照した内部抽選が行われる。なおリプレイ低確率状態にも、一般中とボーナス成立中が存在し、一般中では図3の内部抽選テーブルCに示すようにビッグボーナス(BB)が抽選対象として設定された内部抽選が行われ、一般中の遊技においてビッグボーナス(BB)が当選すると、ボーナス成立中となり、内部抽選テーブルCにおいてビッグボーナス(BB)が抽選対象から除外された内部抽選(ビッグボーナス(BB))が除外された内部抽選テーブルを別途設けるようにしてもよい)が行われ、ボーナス成立中においてビッグボーナス(BB)が入賞すると、遊技状態がボーナス状態へ移行する。またリプレイ低確率状態においては、特殊役の当選時に特殊役の入賞を逃すことによって有効ライン上に特定図柄組合せが表示されても遊技状態が移行することはない。

10

#### 【0077】

ボーナス状態は、ビッグボーナス(BB)の入賞形態を示す図柄組合せ(「V・V・V」)が有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDのうち、小役のみが抽選対象として設定された内部抽選テーブルDを参照した内部抽選が行われる。

#### 【0078】

またボーナス状態では、内部抽選の結果に関わらず全ての小役についての抽選フラグが強制的に当選状態に設定され、第1リールR1と第3リールR3については図柄の引き込み範囲が0コマ～4コマに設定され、第2リールR2については図柄の引き込み範囲が0コマ～1コマに設定されてリールを停止させる制御が行われる。

20

#### 【0079】

またボーナス状態では、規定投入数が2枚に設定されることにより、他の遊技状態とは小役の配当が異なっている。そして本実施形態では、規定投入数が2枚である場合には、いずれの小役についても配当が2枚となるため、小役が入賞しても遊技者の手持ちのメダルが増えることはない。またボーナス状態では、全ての小役の抽選フラグが強制的に当選状態に設定されることと、各小役の入賞形態を構成する図柄の配列関係によってストップボタンB1～B3の押下態様に関わらず特殊役1～特殊役27、あるいはベルのいずれかが必ず入賞するようになっている。すなわちボーナス状態では毎回2枚のメダルを消費して2枚のメダルの払い出しを受けることになるため、遊技者の手持ちのメダルが変動しない遊技状態となっている。

30

#### 【0080】

またボーナス状態では、ボーナス状態によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた所定枚数(例えば、44枚)を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段170は、ボーナス状態を終了させて、遊技状態をリプレイ高確率状態へ移行させる制御を行う。

#### 【0081】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段196に記憶されている演出データに基づいて、表示装置330(演出装置の一例)を用いて行う表示演出や音響装置340(演出装置の一例)を用いて行う音響演出に関する制御を行う。例えば、メダルの投入やベットボタンB0、スタートレバーSL、ストップボタンB1～B3に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプやLEDを点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイLCDの表示内容を変化させたり、スピーカから音を出力させたりすることにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

40

#### 【0082】

特に本実施形態の遊技機では、演出制御手段180が、複数種類の演出状態の間で演出状態を変化させており、所定条件下で演出フラグ記憶手段197にATフラグを設定することにより演出状態をアシストタイム状態(AT状態:特別演出状態)に設定し、AT終了判定カウンタ199の値に基づいてAT状態の終了条件を判定して、AT状態の終了条件の成立に伴いATフラグをクリアすることによってAT状態を終了させる制御を行う。

50

## 【0083】

具体的に説明すると、演出制御手段180は、遊技状態がボーナス状態である場合に遊技毎にAT抽選（所定の演出抽選）を行う。AT抽選では、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段198に記憶されているAT抽選テーブルと比較して、比較結果に応じてAT抽選に当選したか否かを判定する。AT抽選テーブルでは、例えば、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、通常当選（例えば、当選確率1/64）、特別当選（例えば、当選確率1/512）あるいはハズレのいずれかが対応付けられており、AT抽選で取得した乱数値がAT抽選テーブルにおいて通常当選あるいは特別当選に対応付けられている場合に、AT抽選に当選したと判定される。なおAT抽選については、ビッグボーナス（BB）の当選からボーナス状態の終了までの遊技区間において行われていればよく、必ずしもボーナス状態の遊技においてAT抽選が行われる必要はない。またリプレイ低確率状態、リプレイ高確率状態、およびリプレイ超高確率状態における一般中の遊技においても特定の役（例えば、チェリー）の当選などを契機としてAT抽選を行うようにしてもよい。

## 【0084】

また演出制御手段180は、AT抽選に当選したことに基づいて、AT終了判定カウンタ199の値に所与の加算値を加算する処理を行う。特に本実施形態では、AT抽選の結果が通常当選である場合と特別当選である場合において加算値が異なるようになっており、AT抽選の結果が通常当選である場合には、加算値が例えば、30回分の遊技に相当する値として「30」に設定され、AT抽選の結果が特別当選である場合には、加算値が例えば、150回分の遊技に相当する値として「150」に設定される。なお加算値は、上記の例に限らず任意に設定することができ、またAT抽選の契機としてAT状態におけるビッグボーナス（BB）や特定の小役（例えば、チェリー）の当選などの契機を別途設けてAT終了判定カウンタ199の値に所与の加算値を上乗せすることができるようにしてもよい。またボーナス状態においてAT抽選に当選する毎に当選態様に応じた加算値がAT終了判定カウンタ199の値に上乗せされるようにしてもよいし、リプレイ高確率状態やリプレイ超高確率状態の遊技においてAT状態である場合にもAT抽選が行われる場合には、AT抽選に当選する毎に当選態様に応じた加算値がAT終了判定カウンタ199の値に上乗せされるようにしてもよい。

## 【0085】

また演出制御手段180は、ボーナス状態が終了した時点でAT終了判定カウンタ199の値が初期値である「0」ではない場合に演出フラグ記憶手段197にATフラグを設定し、AT状態での遊技が行われる毎にAT終了判定カウンタ199の記憶値から1回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行う。そしてAT終了判定カウンタ199の値が所定値（例えば、0）に達すると、AT状態の終了条件が成立したものと判断して、演出フラグ記憶手段197に設定されているATフラグをクリアしてAT状態を終了させる制御を行う。なお本実施形態では、ビッグボーナス（BB）が入賞した場合にもAT状態の終了条件が成立したと判断され、この場合には、AT終了判定カウンタ199の記憶値が所定値に達していないくとも、演出フラグ記憶手段197に設定されているATフラグがクリアされてAT状態が終了する。またビッグボーナス（BB）の入賞に伴ってAT状態が終了する場合には、AT終了判定カウンタ199の値を保持して次回のAT状態において未消化分の遊技を行わせるようにしてもよいし、ビッグボーナス（BB）の入賞に伴ってAT終了判定カウンタ199の値を初期値である「0」にリセットするようにしてもよい。なおAT状態の終了条件は、上記に限らず種々の条件を設定することができ、例えば、AT状態における特殊役の当選時に目押しミスによって特殊役を取りこぼしたことによって特定図柄組合せが表示された場合にAT状態を終了させてもよいし、また例えば、遊技状態がリプレイ低確率状態に転落したことによってAT状態を終了させるようにしてもよい。

## 【0086】

10

20

30

40

50

また演出制御手段 180 は、演出状態が A T 状態である場合に、特殊役 1 ~ 特殊役 27 のいずれかが当選すると、当選した特殊役の種類を報知して特殊役の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる制御を行う。入賞補助演出としては、種々の演出を採用することができ、例えば、当選した特殊役の種類を報知する演出画像を液晶ディスプレイ LCD に表示させたり、当選した特殊役の種類を報知するランプを点灯させたり、当選した特殊役の種類を報知する音声をスピーカから出力させたりすることができる。

#### 【 0 0 8 7 】

また演出制御手段 180 は、演出状態が A T 状態である場合に、ボーナス成立中の遊技では、ビッグボーナス (B B) の入賞回避を補助する入賞回避補助演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる制御を行う。本実施形態では、第 1 リール R 1 において、黒 7 図柄「黒 7」が V 図柄「V」に対して 6 コマ以上の間隔を空けて配置されているため、黒 7 図柄「黒 7」付近 (上下各 2 コマ程度の範囲) を押下検出位置とすれば、V 図柄「V」を有効ライン上に引き込むことができないため、ビッグボーナス (B B) の入賞を確実に回避することができる。そして入賞回避補助演出としては、種々の演出を採用することができ、例えば、黒 7 図柄「黒 7」を狙って第 1 リール R 1 を停止させることを指示する演出画像を液晶ディスプレイ LCD に表示させたり、黒 7 図柄「黒 7」を狙って第 1 リール R 1 を停止させることを指示するランプを点灯させたり、黒 7 図柄「黒 7」を狙って第 1 リール R 1 を停止させることを指示する音声をスピーカから出力させたりすることができる。

10

#### 【 0 0 8 8 】

なお本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム (ゲームシステムを含む) に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段 100 としてコンピュータを機能させるプログラムを、CD、DVD 等の情報記憶媒体あるいはインターネット上の Web サーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ 210、ベットスイッチ 220、スタートスイッチ 230、ストップスイッチ 240 等は、キーボードやポインティングデバイス (マウス等)、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット 310、ホッパーユニット 320 などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ (表示装置 330) に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。

20

#### 【 0 0 8 9 】

##### 2. 本実施形態の手法

以下では、図 7 ~ 図 11 に示す遊技毎の制御処理を示すフローチャートを参照しながら、本実施形態の遊技機において採用されている各種の制御手法を具体的に説明する。

#### 【 0 0 9 0 】

本実施の形態では、遊技者がメダル投入口 M I にメダルを投入することにより投入されたメダルが投入状態に設定され、遊技者がベットボタン B 0 を押下してベットスイッチ 220 が作動すると、予め遊技機内にクレジットされたメダルが投入状態に設定される。また前回の遊技でリプレイが入賞している場合には、リプレイの抽選状態に応じた規定投入数に相当するメダルが遊技者の所有するメダル (クレジットされたメダルを含む) を要さずに自動的に投入状態に設定される (後述するステップ S 118 参照)。そして遊技の開始に際して設定された規定投入数に相当する枚数のメダルの投入が完了すると (ステップ S 100 で N)、スタートレバー S L の押下操作を待機する (ステップ S 101)。なお本実施形態では、遊技状態がリプレイ低確率状態、リプレイ高確率状態、あるいはリプレイ超高確率状態である場合には、規定投入数が 3 枚に設定され、遊技状態がボーナス状態である場合には、規定投入数が 2 枚に設定される。

30

#### 【 0 0 9 1 】

40

50

そして遊技者がスタートレバー S L を押下してスタートスイッチ 230 が作動すると(ステップ S 101 で Y )、遊技状態がボーナス状態である場合(ステップ S 102 で Y )や、遊技状態がリプレイ超高確率状態である場合(ステップ S 103 で Y )には、ステップ S 104 の処理をバイパスして内部抽選を行い(ステップ S 105 )、リプレイの抽選状態がリプレイ低確率状態あるいはリプレイ高確率状態である場合には(ステップ S 102 で N 、かつステップ S 103 で N )、RT 終了判定カウンタ 195 の記憶値であるカウンタ値 C から一定値(1 回分の遊技に相当する値: 例えば、「1」)を減算するデクリメント更新を行うとともに内部抽選を行う(ステップ S 104 、ステップ S 105 )。

#### 【0092】

内部抽選では、図 10 に示すように、0 ~ 65535までの 655536 個の乱数値のいずれかを取得して遊技状態および規定投入数に応じた内部抽選テーブルを参照して役の当否を決定し(ステップ S 200 )、遊技状態がボーナス状態ではない場合には(ステップ S 201 で N )、乱数値に対応づけられた当選役の抽選フラグを当選状態に設定し(ステップ S 202 )、遊技状態がボーナス状態である場合には(ステップ S 201 で Y )、全ての小役に対応する抽選フラグを内部抽選の結果に関わらずに当選状態に設定する(ステップ S 203 )。また内部抽選の結果がビッグボーナス( BB )の当選である場合には(ステップ S 204 で N )、一般中の遊技であるか否かをチェックし(ステップ S 205 )、一般中である場合には(ステップ S 205 で N )、ボーナス成立中に設定する(ステップ S 206 )。なお本実施の形態では、図 6 に示すように、ビッグボーナス( BB )の当選はリプレイの当選確率の変動契機とはなっていないため、内部抽選においてビッグボーナス( BB )が当選して一般中からボーナス中に変動してもリプレイの当選確率は維持される。

#### 【0093】

そして内部抽選が行われると、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を駆動するステップモータへ駆動パルスの供給が開始されて各リールの回転駆動が開始される(ステップ S 106 )。そして各リールの回転速度が所定速度に達すると(ステップ S 107 で Y )、ストップボタン B 1 ~ B 3 に対する操作が有効化され(ステップ S 108 )、ストップボタンの押下操作に応答して回転中のリールを停止させるリール停止制御を行う(ステップ S 109 )。特に本実施の形態では、図 11 に示すフローチャートに従ってリール停止制御が行われる。

#### 【0094】

まず遊技者がストップボタンを押下すると(ステップ S 300 で Y )、押下されたストップボタンに対する操作を無効化してから(ステップ S 301 )、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールの停止位置を決定する処理を行っていく(ステップ S 302 ~ ステップ S 305 )。

#### 【0095】

具体的には、はじめにロジック演算によりストップボタンの押下時点における回転中のリールの位置を示す押下検出位置から引き込み範囲にある複数の停止位置の候補のそれについて優先度を求める(ステップ S 402 )。なお本実施形態ではリプレイ低確率状態、リプレイ高確率状態、およびリプレイ超高確率状態では、引き込み範囲が 0 コマ ~ 4 コマの計 5 コマ分の範囲に設定され、ボーナス状態では、引き込み範囲が 0 コマ ~ 1 コマの計 2 コマ分の範囲に設定される。そしてロジック演算では、有効ライン上の表示位置に当選役に対応する図柄が表示される停止位置の候補が、有効ライン上の表示位置に当選役に対応する図柄が表示されない停止位置の候補よりも優先度が高くなるように停止位置の候補のそれについての優先度を求める。またロジック演算では、内部抽選で複数種類の役が当選している場合、役毎に定められた優先順位に従って、有効ライン上の表示位置に優先度の高い当選役に対応する図柄が表示される停止位置の候補が、有効ライン上の表示位置に優先度の低い当選役に対応する図柄が表示される停止位置の候補よりも優先度が高くなるように停止位置の候補のそれについての優先度を求める。なお小役が当選した遊技における各停止位置の候補の優先度については、小役に設定された配当に基づくメ

10

20

30

40

50

ダルの払出数に応じて変動するようになっており、メダルの払出数が多くなるほど優先度が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。

【0096】

そしてロジック演算を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が1つであった場合には（ステップS303でY）、ロジック演算により求められた最も優先度の高い停止位置の候補を回転中のリールの停止位置として決定する（ステップS304）。

【0097】

一方、ロジック演算を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が複数であった場合には（ステップS303でN）、停止制御テーブルを参照して停止位置を決定する（ステップS305）。

10

【0098】

そしてロジック演算あるいは停止制御テーブルを参照することによって停止位置が決定されると、押下されたストップボタンに対応した回転中のリールを回転駆動しているステップモータへの駆動パルスの供給を停止させることによりリールを停止させる（ステップ306）。

【0099】

そして、全てのリールが停止すると（ステップS307でY）、各リールの停止状態に基づいて入賞判定処理（ステップS110～ステップS113）が行われる。

【0100】

例えば、有効ライン上にビッグボーナス（BB）の入賞形態を示す図柄組合せが表示されるとビッグボーナス（BB）が入賞したと判定され（ステップS110でY）、遊技状態をボーナス状態に設定し（ステップS120）、また本実施の形態では、ビッグボーナス（BB）が入賞すると、遊技状態がボーナス状態に移行する際に、RT終了判定カウンタ195のカウンタ値Cを「0」にリセットする（ステップS121）。

20

【0101】

また例えば、有効ライン上に小役の入賞形態を示す図柄組合せが表示されると小役が入賞したと判定され（ステップS111でY）、規定投入数が3枚でなければ（ステップS122でN）、規定投入数が2枚の場合の配当に基づいてメダルを払い出し（ステップS123）、規定投入数が3枚であれば（ステップS122でY）、規定投入数が3枚の場合の配当に基づいてメダルを払い出す（ステップS124）。特に本実施の形態では、図5に示すように、小役の配当が規定投入数に応じて異なっており、規定投入数が3枚の場合の小役の配当が、規定投入数が2枚の場合の小役の配当よりも高くなるように設定されている。そして規定投入数が2枚である場合には各小役の配当が規定投入数と同一の2枚となっているため、規定投入数が2枚に設定されるボーナス状態では、小役を入賞させても遊技者の手持ちのメダルが増えることはない。

30

【0102】

また例えば、有効ライン上にリプレイの入賞形態を示す図柄組合せが表示されるとリプレイが入賞したと判定され（ステップS112でY）、リプレイが入賞したことを記憶手段190の一時記憶領域に保存する（ステップS125）。

【0103】

40

また例えば、有効ライン上に特定図柄組合せが表示されると遊技状態がリプレイ低確率状態ではなく（ステップS126でY）、ボーナス成立中ではなければ（ステップS127でY）、すなわちリプレイ高確率状態の一般中の遊技、あるいはリプレイ超高確率状態の一般中の遊技である場合には、遊技状態をリプレイ低確率状態へ移行させるとともに（ステップS128）、RT終了判定カウンタ195のカウンタ値Cを60回分の遊技回数に相当する値である「60」に設定する（ステップS129）。

【0104】

そして入賞判定処理と、入賞役に対応した処理が完了すると、現在の遊技状態をチェックする（ステップS114～ステップS116）。このとき、遊技状態がボーナス状態である場合には（ステップS114でY）、遊技毎にボーナス終了条件（所定枚数を超える

50

メダルの払い出し)を満たしているかどうかがチェックされ、ボーナス終了条件を満たしている場合には(ステップS130でN)、遊技状態をリプレイ高確率状態に設定し(ステップS131)、RT終了判定カウンタ195の記憶値であるカウンタ値Cを30回分の遊技回数に相当する値である「30」に設定する(ステップS132)。また、遊技状態がリプレイ高確率状態やリプレイ低確率状態である場合には(ステップS115でY、あるいはステップS116でY)、RT終了判定カウンタ195の記憶値であるカウンタ値Cをチェックし(ステップS133)、カウンタ値Cが閾値である「0」にある場合には(ステップS133でN)、遊技状態をリプレイ超高確率状態に設定する(ステップS134)。

## 【0105】

10

そして最後に記憶手段190の一時記憶領域にリプレイが入賞したことが記憶されているかどうかをチェックし(ステップS117)、リプレイの入賞が記憶されている場合には(ステップS117でN)、現在のリプレイの抽選状態に応じた規定投入数に相当するメダルを自動投入し(ステップS118)、リプレイの入賞が記憶されていない場合には(ステップS117でY)、ステップS118の処理をバイパスして一連の処理を終了する。

## 【0106】

そして本実施の形態では、ボーナス状態において遊技毎にAT抽選が行われ、AT抽選に当選した場合には、ボーナス状態の終了後に移行するリプレイ高確率状態において、内部抽選で当選した特殊役の種類が報知されるAT状態に設定される。

20

## 【0107】

そしてAT状態では、入賞補助演出で報知された特殊役の種類に適したタイミングでトップボタンB1～B3を押下していれば、特殊役を入賞させることができるとなっている。またAT状態ではボーナスの入賞回避を補助する入賞回避補助演出も行われるため、入賞回避補助演出が行われた場合に黒7図柄「黒7」を狙って第1リールR1を停止させるようにすれば、ボーナスの入賞を回避してAT状態の終了を回避することができる。

## 【0108】

そしてボーナス状態において行われたAT抽選において30回を超える遊技回数を獲得している場合には、リプレイ高確率状態において30回の遊技を消化してリプレイ高確率状態よりもさらにリプレイの当選確率が高いリプレイ超高確率状態に移行してもAT状態が継続し、リプレイ超高確率状態では飛躍的にリプレイの当選確率が高まるこことによってメダルの消費をさらに低く抑えることができるため、遊技者のメダルの増加率を高めることができるようになっている。そして本実施形態では、AT抽選での特別当選時にリプレイ高確率状態の終了条件となる遊技回数(例えば、30回)を超える遊技回数(例えば、150回:31回以上であればよい)がAT状態の終了条件として設定される場合のように、リプレイ高確率状態からリプレイ超高確率状態へ移行してもAT状態が継続する場合を設けることによってリプレイの当選確率の上昇によってメダルが消費しにくくなる分だけ段階的にメダルの獲得率を向上させることができるようになっている。なおAT状態がリプレイ高確率状態の終了条件となる遊技回数未満で終了する場合を設けるようにしてもよいし、遊技状態がリプレイ超高確率状態に移行してから演出状態がAT状態に設定される場合を設けるようにしてもよい。

30

40

## 【0109】

このようにAT状態によってボーナス状態に依存しないメダルの獲得性能を設ける場合には、リプレイによってメダルの消費を如何にして抑えるかが、AT状態におけるメダルの獲得率を高めるポイントとなってくる。このため従来では、リプレイの当選確率の異なる遊技状態を複数種類用意し、AT状態では、最もリプレイの当選確率の高い遊技状態に誘導されるように設計されている。しかしながら、従来では、所定の図柄組合せが表示されたことによって遊技状態を変化させ、それらの表示を補助する演出によって遊技状態を誘導していた。このため、図柄組合せの表示を補助する演出が行われない場合には容易に有利な遊技状態へ移行することができないようにすることが可能となつたが、リールの停

50

止制御は、内部抽選の結果に大きく影響されるため、リプレイの当選確率が最も高い遊技状態に達するまでにリプレイの当選確率が低い遊技状態で停滞して無駄なメダルを消費してしまうことも少なくなく、メダルの獲得が思うようにいかない事態を招くことが多い。

【0110】

そこで本実施の形態では、演出状態がA T状態に設定されると特殊役の入賞率が高まり、リプレイ高確率状態よりもリプレイの当選確率が高いリプレイ超高確率状態のほうがメダルの消費を抑えることができるため遊技者がメダルを獲得しやすくなっている。そして本実施の形態では、演出状態をA T状態に設定するか否かをボーナス状態において決定し、ボーナス状態の終了後にはリプレイ高確率状態に移行するようになっている。そしてリプレイ高確率状態で所定回数の遊技を行えば、リプレイの当選確率が高いリプレイ超高確率状態へ移行できるため、従来のように特定の図柄組合せが表示されるまでリプレイの当選確率が高い遊技状態へ移行できない場合に比べて内部抽選の結果や遊技者の操作結果に対する依存度を低下させて、A T状態での遊技で遊技者のメダルの獲得量を安定化させることができる。

【0111】

また本実施の形態では、ボーナスの当選によってはリプレイの当選確率が変動せず、リプレイ超高確率状態は遊技回数によっては終了しない（A T状態では入賞補助演出に従って特殊役を入賞させていれば、ビッグボーナス（BB）が入賞しない限りリプレイ超高確率状態が終了しない）ようになっているため、A T状態においてメダルを獲得しやすくなっている状況ではボーナスに当選していても入賞を回避すれば遊技状態を維持することができる。特に本実施の形態では、A T状態においてボーナスが入賞してしまうと、A T状態が終了してしまうが、A T状態ではボーナスの入賞回避を補助する入賞回避補助演出が行われるようになっている。このため、A T状態に設定されていれば、入賞回避補助演出に従ってストップボタンを押下することにより容易にボーナスの入賞を回避して遊技状態を維持することができるようになる。このように本実施の形態によれば、A T状態において特殊役の入賞率が高まっている場合には、リプレイ高確率状態やリプレイ超高確率状態を維持するべくボーナスの入賞を回避して遊技状態を維持するという遊技者の技術介入度を高めた遊技性も提供することができる。

【0112】

また本実施の形態では、遊技状態に応じて規定投入数が決まっており、ボーナス状態では規定投入数が2枚に設定され、ボーナス状態以外の遊技状態では規定投入数が3枚に設定されている。そして本実施の形態では、規定投入数に応じて小役の配当が定められ、規定投入数が2枚である場合には、各小役の配当が2枚に設定されている。すなわちボーナス状態では、毎回の遊技で小役を入賞させることができても遊技者の消費したメダルが戻ってくるに過ぎず、ボーナス状態においてメダルを増加させることができないようになっている。

【0113】

ところで本実施形態の遊技のようにスロットマシンと称される遊技機では、メダルの獲得性能がボーナス状態に偏ることによって射幸性が著しく高まることを防止するべく、ボーナス状態でのメダルの獲得比率を一定の範囲内に制限することが社会的に要請されている。

【0114】

そして本実施の形態では、ボーナス状態における小役の配当を他の遊技状態よりも低くし、さらに小役の配当を規定投入数と同数とすることによってボーナス状態におけるメダルの獲得率を従来の遊技機において採用されていたボーナス状態よりも低く抑えることができる分だけ遊技状態の全体を通じてのメダルの獲得率が高まりすぎて徒に射幸心を煽ることなく他の遊技状態で小役の当選確率を高めに設定することができ、A T状態での遊技におけるメダルの獲得率を向上させることができる。なお本実施の形態では、演出状態がA T状態に設定されていない場合には、内部抽選で特殊役に当選しても遊技者は当選した特殊役の種類を予想してストップボタンB1～B3を押下しなければならず、特殊役の種

10

20

30

40

50

類が27種類であることから、AT状態では遊技者の目押しミスがないと仮定すると、特殊役の入賞率は、ほぼ100%であるのに対し、AT状態ではない場合には、特殊役の入賞率は、約3.7%（1/27）にまで低下するので特殊役の当選確率を高めに設定してもAT状態以外では特殊役を入賞させることが困難であるため、メダルの獲得率の調整を演出状態の制御によって行うことができる。

#### 【0115】

また本実施の形態では、リプレイ高確率状態やリプレイ超高確率状態の一般中の遊技において特殊役の当選時に特殊役の入賞を逃すと、リプレイの当選確率が低いリプレイ低確率状態へ転落するようになっている。このため、AT状態ではない場合にリプレイ高確率状態やリプレイ超高確率状態を速やかに終了させることができ、リプレイ低確率状態ではリプレイ高確率状態よりもリプレイの当選確率が低いので他の遊技状態よりもメダルを消費しやすくなり遊技者のメダルの獲得状況により大きな変化をもたらすことができるようになる。

#### 【0116】

##### 3. 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせて採用することができる。

#### 【0117】

##### 3-1. 変形例 1

ビッグボーナス（BB）の当選時や、リプレイ低確率状態、リプレイ高確率状態、およびリプレイ超高確率状態でのボーナス成立中の遊技において特殊抽選を行い、特殊抽選に当選していないとボーナス状態へ移行してもAT抽選を行わないようにもよい。このようにすれば、ボーナスの当選確率を高めてもAT状態への移行頻度を低く抑えることができるため、メダルの獲得率を調整しやすくなる。なお特殊抽選は、リプレイ低確率状態、リプレイ高確率状態、およびリプレイ超高確率状態での一般中の遊技において行うようにもよい。

#### 【0118】

またAT状態においてビッグボーナス（BB）が当選した場合に、そのビッグボーナス（BB）の入賞によって移行したボーナス状態の遊技におけるAT抽選での遊技回数の上乗せを許可するか否かを特殊抽選によって決定し、特殊抽選に当選するまでは、ボーナス成立中であってもビッグボーナス（BB）の入賞を回避させる入賞回避補助演出を行い、特殊抽選に当選するとボーナス成立中にビッグボーナス（BB）の入賞を促す演出を行うようにしてよい。このようにすれば、AT状態において遊技回数の上乗せを狙って入賞回避補助演出に逆らってボーナス状態へ移行させようとするような不誠実な行為を防ぐことができる。

#### 【0119】

##### 3-2. 変形例 2

上記実施形態ではボーナス状態において、内部抽選の結果に関わらず小役の抽選フラグが強制的に当選状態に設定される場合について説明をしたが、小役の当選確率が他の遊技状態より上昇するようにしてよい。

#### 【0120】

また上記実施形態ではボーナス状態ではリプレイを内部抽選の対象から除外していたが、ボーナス状態においてもリプレイを内部抽選の抽選対象としてもよい。また上記実施形態のような内部抽選の結果に関わらず小役の抽選フラグが強制的に当選状態に設定される場合には、ボーナス状態においてリプレイと小役とがともに当選状態となるような状況が発生するが、リプレイが当選しても小役をリプレイに優先して入賞させるように図柄を有効ライン上に引き込むことができるようにもよい。またボーナス状態においてリプレイを抽選対象とする場合には、ボーナス状態でのリプレイの当選時に限ってAT抽選が行われるようにもよい。

10

20

30

40

50

## 【0121】

## 3 - 3. 変形例 3

また上記実施形態のように入賞に際して目押しを要する小役を複数種類設けて入賞率を制御するのではなく、目押しに依らずにストップボタンの押下順序によって入賞の適否が決定される小役を用意して入賞率を制御するようにしてもよい。またストップボタンの押下順序によって小役の入賞率を制御する場合にも、押下順序が適切でないために小役の入賞を逃した場合には特定図柄組合せが表示されるようになることができる。

## 【0122】

## 3 - 4. 変形例 4

上記実施形態では、27種類の特殊役がそれぞれ単独で当選するようにした場合について説明をしたが、複数種類の特殊役が当選するようにして、遊技者が予想しなければならない特殊役の当選態様の種類を減らすようにしてもよい。

10

## 【0123】

例えば、第1リールR1の表示図柄が異なり、第2リールR2および第3リールR3の表示図柄が共通する特殊役同士を重複して当選させることができる。具体的には、図12(A)に示すように特殊役1, 10, 19が重複して当選する場合と、図12(B)に示すように特殊役2, 11, 20が重複して当選する場合と、図12(C)に示すように特殊役3, 12, 21が重複して当選する場合と、図12(D)に示すように特殊役4, 13, 22が重複して当選する場合と、図12(E)に示すように特殊役5, 14, 23が重複して当選する場合と、図12(F)に示すように特殊役6, 15, 24が重複して当選する場合と、図12(G)に示すように特殊役7, 16, 25が重複して当選する場合と、図12(H)に示すように特殊役8, 17, 26が重複して当選する場合と、図12(I)に示すように特殊役9, 18, 27が重複して当選する場合とを設けて、特殊役が9種類の当選態様で抽選されるようにしてもよい。このようにすれば、いずれの当選態様においても第1リールR1については赤7図柄「赤7」、白7図柄「白7」、あるいは黒7図柄「黒7」のいずれを狙っても特殊役の入賞の可能性が残り、第2リールR2および第3リールR3を停止させる際に当選態様に応じたタイミングでストップボタンB2, B3を押下すれば特殊役を入賞させることができる。すなわち図12に示す態様によれば、遊技者の操作負担を軽減することができるばかりでなく、演出状態がAT状態ではない場合のメダルの獲得率を上記実施形態の場合よりも高くすることができる。また、図12に示すような態様を採用すれば、ボーナス成立中にビッグボーナス(BB)を入賞を回避するために、黒7図柄「黒7」を常に狙って遊技を行わせるようにしても、特殊役の入賞率が著しく低くならないようになることができる。

20

## 【0124】

また図12(A)～図12(I)に示すような3種類の図柄組合せを1組として、1種類の特殊役に対して3種類の図柄組合せを対応づけた構成としても上記と同様の効果を得ることができる。

30

## 【0125】

また特殊役が当選する確率が必ずしも同一である必要はなく、特殊役の種類に応じて当選確率が異なっていてもよい。例えば、第1リールR1に黒7図柄「黒7」を表示させる必要がある特殊役19～特殊役27については他の特殊役よりも当選確率が低くなるようにしてもよい。

40

## 【0126】

また特殊役19～特殊役27については単独で当選させ、特殊役1～特殊役18については重複して当選するように内部抽選を行うようにしてもよい。この場合に、前述のように、特殊役19～特殊役27のいずれかが単独で当選する確率が、特殊役1～特殊役18が重複して当選する確率よりも低くなるようにしてもよい。このようにすれば、AT状態では、特殊役19～特殊役27のいずれかが単独で当選した場合には、各リールを停止させる際に目押し操作が必要となるが、特殊役1～特殊役18が重複して当選した場合には、第1リールR1のみ黒7図柄「黒7」以外を狙って操作すれば、第2リールR2および

50

第3リールR3については目押し操作が不要で特殊役1～特殊役18のいずれかを入賞させることができるようになり、遊技者の操作負担を軽減することができる。

【0127】

またボーナス成立中においてビッグボーナス(BB)の入賞を回避させるべく黒7図柄「黒7」を狙わせるような遊技仕様においては、特殊役の当選時に入賞補助演出が行われない場合に、第1リールR1の表示図柄が黒7図柄「黒7」ではない特殊役1～特殊役18のいずれかが入賞すると、AT抽選の当選確率を低下させたり、AT抽選の契機が訪れててもAT抽選を行わないなどのペナルティを課すようにしてもよい。またボーナス成立中の遊技において所定条件下でビッグボーナス(BB)の入賞を促す演出を行う場合には、演出が行われていないにも関わらずビッグボーナス(BB)が入賞した場合にも、前述と同様に、AT抽選の当選確率を低下させたり、AT抽選の契機が訪れてもAT抽選を行わないなどのペナルティを課すようにしてもよい。なおペナルティについては上記に限らず任意に定めることができる。

10

【符号の説明】

【0128】

B X 収納箱、UD 前面上扉、DD 前面下扉、DW 表示窓、

L 1 有効ライン、DS 遊技情報表示部、LCD 液晶ディスプレイ、

R 1 第1リール、R 2 第2リール、R 3 第3リール、

B 0 ベットボタン、SL スタートレバー、B 1～B 3 ストップボタン、

MI メダル投入口、MO メダル払い出し口、MP メダル受け皿、

20

100 遊技制御手段、105 投入受付手段、110 乱数発生手段、

120 内部抽選手段、130 リール制御手段、140 入賞判定手段、

150 払出制御手段、160 リプレイ処理手段、170 遊技状態移行制御手段、

180 演出制御手段、190 記憶手段、191 内部抽選テーブル記憶手段、

192 抽選フラグ記憶手段、193 停止制御テーブル記憶手段、

194 入賞判定テーブル記憶手段、195 RT終了判定カウンタ、

196 演出データ記憶手段、197 演出フラグ記憶手段、

198 演出抽選テーブル記憶手段、199 AT終了判定カウンタ、

210 メダル投入スイッチ、220 ベットスイッチ、230 スタートスイッチ、

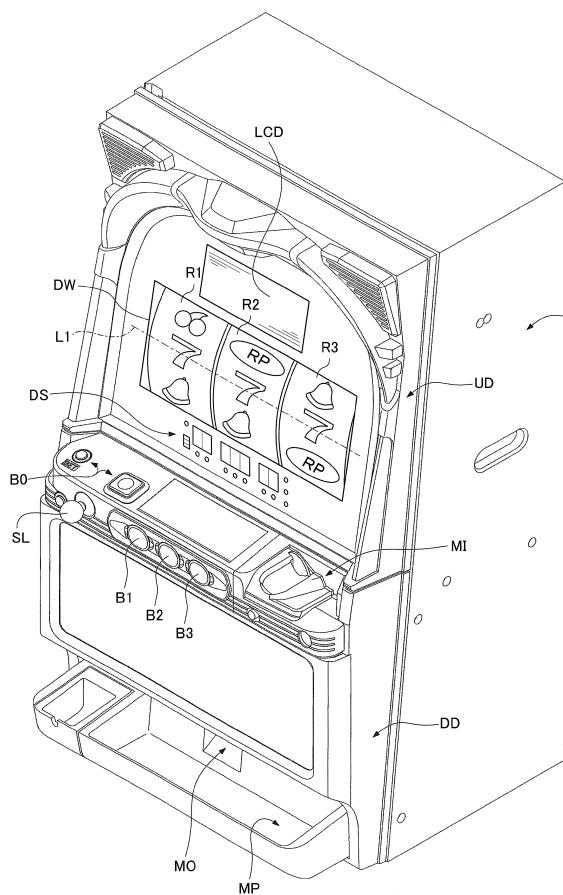
240 ストップスイッチ、310 リールユニット、315 リールインデックス、

30

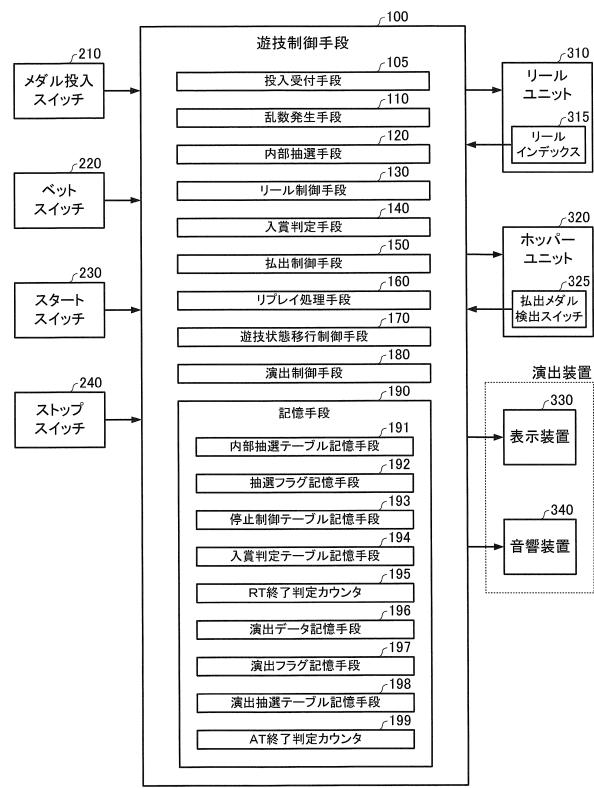
320 ホッパーユニット、325 払出メダル検出スイッチ、

330 表示装置、340 音響装置

【図1】



【図2】

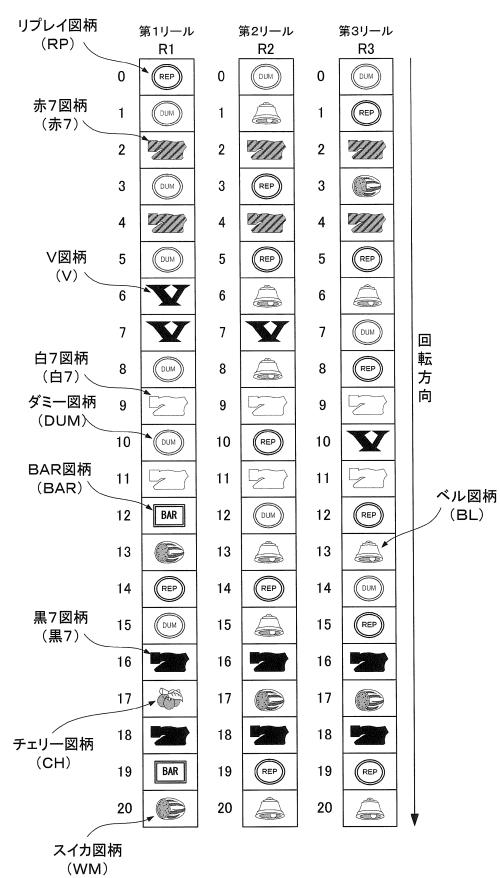


【図3】

内部抽選 テーブルA	内部抽選 テーブルB	内部抽選 テーブルC	内部抽選 テーブルD
特殊役1	特殊役1	特殊役1	特殊役1
特殊役2	特殊役2	特殊役2	特殊役2
特殊役3	特殊役3	特殊役3	特殊役3
特殊役4	特殊役4	特殊役4	特殊役4
特殊役5	特殊役5	特殊役5	特殊役5
特殊役6	特殊役6	特殊役6	特殊役6
特殊役7	特殊役7	特殊役7	特殊役7
特殊役8	特殊役8	特殊役8	特殊役8
特殊役9	特殊役9	特殊役9	特殊役9
特殊役10	特殊役10	特殊役10	特殊役10
特殊役11	特殊役11	特殊役11	特殊役11
特殊役12	特殊役12	特殊役12	特殊役12
特殊役13	特殊役13	特殊役13	特殊役13
特殊役14	特殊役14	特殊役14	特殊役14
特殊役15	特殊役15	特殊役15	特殊役15
特殊役16	特殊役16	特殊役16	特殊役16
特殊役17	特殊役17	特殊役17	特殊役17
特殊役18	特殊役18	特殊役18	特殊役18
特殊役19	特殊役19	特殊役19	特殊役19
特殊役20	特殊役20	特殊役20	特殊役20
特殊役21	特殊役21	特殊役21	特殊役21
特殊役22	特殊役22	特殊役22	特殊役22
特殊役23	特殊役23	特殊役23	特殊役23
特殊役24	特殊役24	特殊役24	特殊役24
特殊役25	特殊役25	特殊役25	特殊役25
特殊役26	特殊役26	特殊役26	特殊役26
特殊役27	特殊役27	特殊役27	特殊役27
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
ベル	ベル	ベル	ベル
チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
BB + リプレイ	BB + リプレイ	BB + リプレイ	BB + リプレイ
BB当選中 リプレイのみ	BB当選中 リプレイのみ	BB当選中 リプレイのみ	BB当選中 リプレイのみ
リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ
リズム	リズム	リズム	リズム

65535

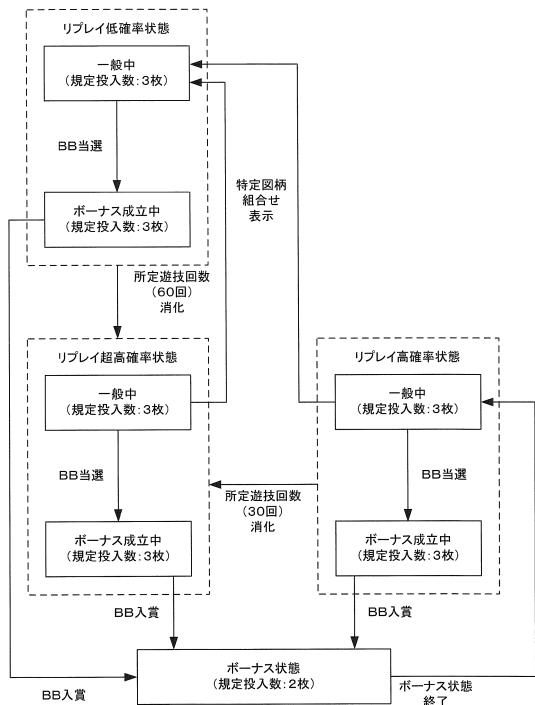
【図4】



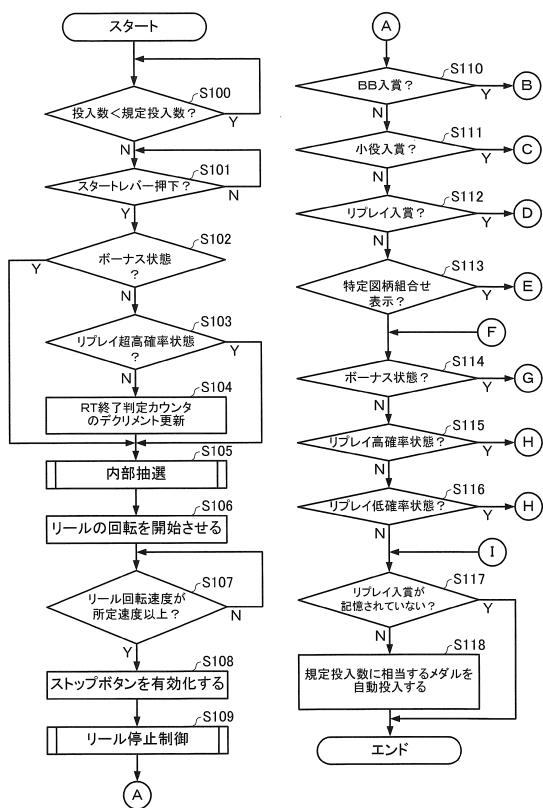
【図5】

入賞役	図柄組合せ			配当	入賞役	図柄組合せ			配当
BB				—	特殊役16				15枚 (2枚)
リプレイ				—	特殊役17				15枚 (2枚)
					特殊役18				15枚 (2枚)
特殊役1				15枚 (2枚)	特殊役19				15枚 (2枚)
特殊役2				15枚 (2枚)	特殊役20				15枚 (2枚)
特殊役3				15枚 (2枚)	特殊役21				15枚 (2枚)
特殊役4				15枚 (2枚)	特殊役22				15枚 (2枚)
特殊役5				15枚 (2枚)	特殊役23				15枚 (2枚)
特殊役6				15枚 (2枚)	特殊役24				15枚 (2枚)
特殊役7				15枚 (2枚)	特殊役25				15枚 (2枚)
特殊役8				15枚 (2枚)	特殊役26				15枚 (2枚)
特殊役9				15枚 (2枚)	特殊役27				15枚 (2枚)
特殊役10				15枚 (2枚)	スイカ				15枚 (2枚)
特殊役11				15枚 (2枚)				ANY	15枚 (2枚)
特殊役12				15枚 (2枚)				ANY	15枚 (2枚)
特殊役13				15枚 (2枚)	ベル			ANY	15枚 (2枚)
特殊役14				15枚 (2枚)				ANY	10枚 (2枚)
特殊役15				15枚 (2枚)		チエリー	ANY	ANY	10枚 (2枚)

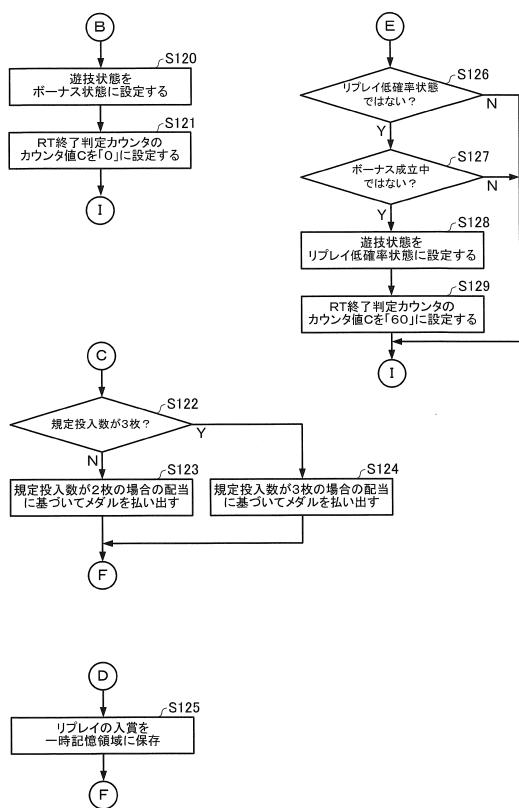
【図6】



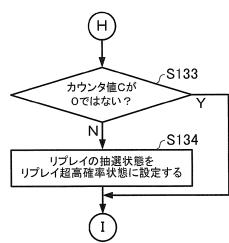
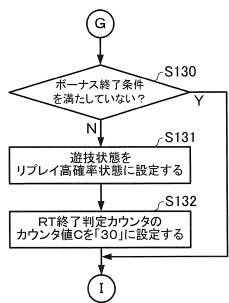
【図7】



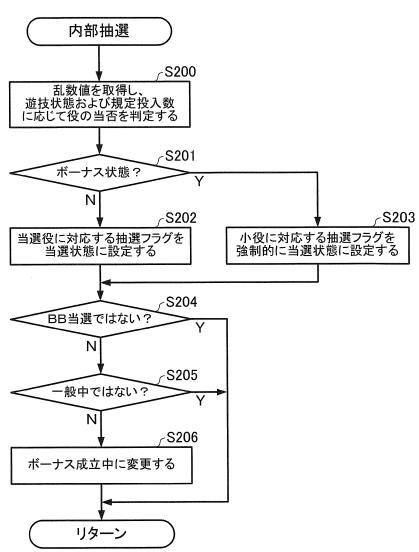
【図8】



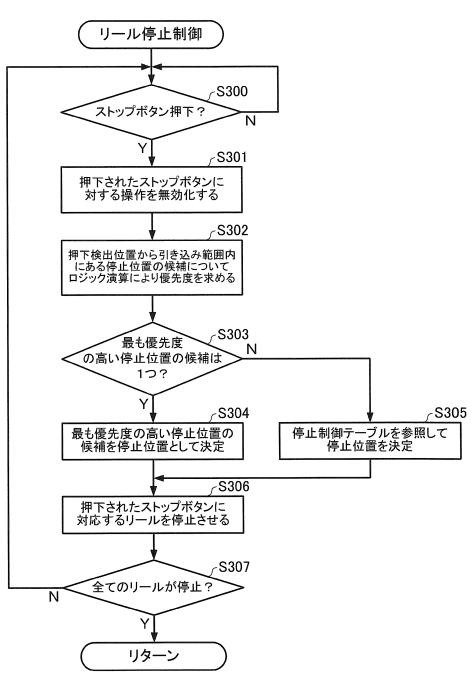
【図9】



【図10】



【図11】



【図12】



---

フロントページの続き

(72)発明者 坪井 俊樹  
東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内  
(72)発明者 寺本 駿介  
東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内

合議体

審判長 濑津 太朗  
審判官 長崎 洋一  
審判官 小島 寛史

(56)参考文献 特開2010-29273 (JP, A)  
特開2005-211553 (JP, A)  
特開2009-183 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F5/04