

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5252544号
(P5252544)

(45) 発行日 平成25年7月31日(2013.7.31)

(24) 登録日 平成25年4月26日(2013.4.26)

(51) Int.Cl.	F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 F
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 E
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 D
	請求項の数 4 (全 31 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号	特願2008-145015 (P2008-145015)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成20年6月2日(2008.6.2)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2009-291247 (P2009-291247A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成21年12月17日(2009.12.17)		シャイン60
審査請求日	平成22年11月27日(2010.11.27)	(74) 代理人	100113228
			弁理士 中村 正
		(72) 発明者	齊藤 将史
			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	四方 紀之
			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	黒柳 賢司
			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
			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】

複数種類の図柄を外周面に表示したリールと、
各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチと、

前記ストップスイッチが操作されるまでに役の抽選を行う役抽選手段と、

前記リールの回転開始命令を受けたときに前記リールを回転させるとともに、遊技者により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、前記リールの停止制御の範囲内において前記リールを停止させるように制御するリール制御手段と、

所定の条件を満たしたときに、現在の遊技状態から他の遊技状態に移行させる遊技状態制御手段と

を備え、

遊技状態として、遊技状態 A 1、遊技状態 A 2 及び遊技状態 A 3 を有し、

前記役抽選手段は、前記遊技状態 A 1 では、特定役 X 1 の当選を含む特定抽選結果となる場合を有するように役の抽選を行い、

前記特定抽選結果に対応する図柄の組合せとして、図柄の組合せ P 1 及び P 2 を有し、

前記図柄の組合せ P 1 は、図柄の組合せ P 1 a と、図柄の組合せ P 1 b とを有し、

前記図柄の組合せ P 2 は、図柄の組合せ P 2 a と、図柄の組合せ P 2 b とを有し、

前記リール制御手段は、前記役抽選手段で前記特定抽選結果となった遊技において、前

記ストップスイッチの押し順が押し順 T 1 であるときは前記図柄の組合せ P 1 a を停止させることを優先するとともに前記図柄の組合せ P 1 a を停止させることができないときは前記図柄の組合せ P 1 b を停止させるように制御し、前記ストップスイッチの押し順が前記押し順 T 1 と異なる押し順 T 2 であるときは前記図柄の組合せ P 2 a 又は P 2 b を停止させるように制御し、

前記遊技状態制御手段は、前記遊技状態 A 1 において前記役抽選手段で前記特定抽選結果となった場合に、前記図柄の組合せ P 1 a 又は P 1 b が停止したときは遊技状態を前記遊技状態 A 2 に移行するように制御し、前記図柄の組合せ P 2 a 又は P 2 b が停止したときは遊技状態を前記遊技状態 A 3 に移行するように制御し、

前記遊技状態 A 1 において前記役抽選手段で前記特定抽選結果となった場合に、前記遊技状態 A 2 に移行するための前記ストップスイッチの前記押し順 T 1、及び前記遊技状態 A 3 に移行するための前記ストップスイッチの前記押し順 T 2 を遊技者に対して報知する報知手段を備える

10

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、

前記役抽選手段は、前記遊技状態 A 1、前記遊技状態 A 2 及び前記遊技状態 A 3 では、遊技者に再遊技を行わせるための役であるリプレイを含めて役の抽選を行い、

前記遊技状態 A 2 及び前記遊技状態 A 3 における前記リプレイの当選確率は、前記遊技状態 A 1 における前記リプレイの当選確率以上に設定されている

20

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、

前記役抽選手段は、前記遊技状態 A 2 及び前記遊技状態 A 3 では、遊技者に再遊技を行わせるための役であるリプレイと、その役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるための情報が報知されたときはその情報が報知されないときよりもその役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる確率を高めることができる特定役 X 2 とを含めて役の抽選を行い、

前記遊技状態 A 2 における前記リプレイの当選確率は、前記遊技状態 A 3 における前記リプレイの当選確率よりも高く設定されており、

30

前記遊技状態 A 2 では、前記役抽選手段で前記特定役 X 2 に当選したときであっても前記情報を報知しないように制御するとともに、

前記遊技状態 A 3 では、前記役抽選手段で前記特定役 X 2 に当選したときは、前記情報を報知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 4】

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技状態 A 2 では、遊技回数が予め定められた所定回数に到達したときは、前記遊技状態 A 2 を終了するように制御し、

40

前記遊技状態 A 3 では、前記遊技状態 A 3 を終了するか否かの抽選を行うとともに、この抽選に当選したときは、前記遊技状態 A 3 を終了するように制御する

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、停止表示された図柄の組合せに応じて遊技状態を移行させるスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

50

従来のスロットマシンにおいて、役の当選時に、ストップスイッチの押し順（操作順番）に応じて、有効ラインに停止する図柄の組合せが異なるようにしたスロットマシンが知られている（例えば、特許文献1参照）。

さらに、上記の場合において、有効ラインに停止した図柄の組合せがAであるときとBであるときとで、異なる遊技状態に移行させるようにしたスロットマシンが知られている（例えば、特許文献2参照）。

【特許文献1】特開2006-296901号公報

【特許文献2】特開2007-222409号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

本発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチの押し順が同一であっても異なる図柄の組合せが停止表示される場合を有するとともに、異なる図柄の組合せが停止表示されたときであってもストップスイッチの押し順に対応する遊技状態に移行させることである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

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。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

請求項1の発明（第1実施形態）は、複数種類の図柄を外周面に表示したリール（左、中及び右リール31）と、各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（ストップスイッチ42）と、前記ストップスイッチが操作されるまでに役の抽選を行う役抽選手段（役抽選手段61）と、前記リールの回転開始命令を受けたとき（スタートスイッチ41が操作されたとき）に前記リールを回転させるとともに、遊技者により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、前記リールの停止制御の範囲内において前記リールを停止させるように制御するリール制御手段（リール制御手段64）と、所定の条件を満たしたときに、現在の遊技状態から他の遊技状態に移行させる遊技状態制御手段（遊技状態制御手段69）とを備え、遊技状態として、遊技状態A1（RT11遊技及びRT12遊技）、遊技状態A2（RT21遊技及びRT22遊技）及び遊技状態A3（RT31遊技及びRT32遊技）を有し、前記役抽選手段は、前記遊技状態A1では、特定役X1（小役A）の当選を含む特定抽選結果（たとえば、小役Aの単独当選）となる場合を有するように役の抽選を行い、前記特定抽選結果に対応する図柄の組合せとして、図柄の組合せP1（実施形態では、たとえばP11）及びP2（実施形態では、たとえばP21）を有し、前記図柄の組合せP1は、図柄の組合せP1a（「チェリー」-「ベル」-「ベル」）と、図柄の組合せP1b（「青7/赤7」-「ベル」-「ベル」）とを有し、前記図柄の組合せP2は、図柄の組合せP2a（「チェリー」-「ベル」-「スイカ」）と、図柄の組合せP2b（「青7/赤7」-「ベル」-「RP」）とを有し、前記リール制御手段は、前記役抽選手段で前記特定抽選結果となった遊技において、前記ストップスイッチの押し順が押し順T1（最初に操作されたストップスイッチ42が左ストップスイッチ42）であるときは前記図柄の組合せP1aを停止させることを優先するとともに前記図柄の組合せP1aを停止させることができないときは前記図柄の組合せP1bを停止させるように制御し、前記ストップスイッチの押し順が前記押し順T1と異なる押し順T2（最初に操作されたストップスイッチ42が右ストップスイッチ42）であるときは前記図柄の組合せP2a又はP2bを停止させるように制御し、前記遊技状態制御手段は、前記遊技状態A1において前記役抽選手段で前記特定抽選結果となった場合に、前記図柄の組合せP1a又はP1bが停止したときは遊技状態を前記遊技状態A2に移行するように制御し、前記図柄の組合せP2a又はP2bが停止したときは遊技状態を前記遊技状態A3に移行するように制御し、前記遊技状態A1において前記役抽選手段で前記特定抽選結果となった場合に、前記遊技状態A2に移行するための前記ストップスイッチの前記押し

10

20

30

40

50

順 T 1、及び前記遊技状態 A 3 に移行するための前記ストップスイッチの前記押し順 T 2 を遊技者に対して報知する報知手段（押し順報知手段 7 0 a）を備えることを特徴とする。

【 0 0 0 7 】

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、前記役抽選手段は、前記遊技状態 A 1、前記遊技状態 A 2 及び前記遊技状態 A 3 では、遊技者に再遊技を行わせるための役であるリプレイを含めて役の抽選を行い、前記遊技状態 A 2 及び前記遊技状態 A 3 における前記リプレイの当選確率（ $1 / 1.2$ ）は、前記遊技状態 A 1 における前記リプレイの当選確率（ $1 / 1.2$ ）以上に設定されていることを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

請求項 3 の発明（第 2 実施形態）は、請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、前記役抽選手段は、前記遊技状態 A 2 及び前記遊技状態 A 3 では、遊技者に再遊技を行わせるための役であるリプレイと、その役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるための情報が報知されたときはその情報が報知されないときよりもその役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる確率を高めることができる特定役 X 2（小役 F 1 及び小役 F 2）を含めて役の抽選を行い、前記遊技状態 A 2 における前記リプレイの当選確率（ $1 / 1.2$ ）は、前記遊技状態 A 3 における前記リプレイの当選確率（ $1 / 3.15$ ）よりも高く設定されており、前記遊技状態 A 2 では、前記役抽選手段で前記特定役 X 2 に当選したときであっても前記情報を報知しないように制御するとともに、前記遊技状態 A 3 では、前記役抽選手段で前記特定役 X 2 に当選したときは、前記情報を報知するように制御することを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

請求項 4 の発明は、請求項 1 から請求項 3 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、前記遊技状態制御手段は、前記遊技状態 A 2 では、遊技回数が予め定められた所定回数（30 遊技又は 100 遊技）に到達したときは、前記遊技状態 A 2 を終了するように制御し、前記遊技状態 A 3 では、前記遊技状態 A 3 を終了するか否かの抽選（ $1 / 30$ 又は $1 / 100$ でリプレイ B に当選する抽選）を行うとともに、この抽選に当選したときは、前記遊技状態 A 3 を終了するように制御することを特徴とする。

【 0 0 1 4 】

（作用）

請求項 1 の発明においては、遊技状態 A 1 において特定抽選結果となった遊技において、押し順 T 1 であるときは図柄の組合せ P 1 a 又は P 1 b が有効ラインに停止し、押し順 T 2 であるときは図柄の組合せ P 2 a 又は P 2 b が有効ラインに停止する。

【 0 0 1 5 】

そして、図柄の組合せ P 1 a 又は P 1 b が停止したときは遊技状態 A 2 に移行し、図柄の組合せ P 2 a 又は P 2 b が停止したときは遊技状態 A 3 に移行する。また、遊技状態 A 1 で特定抽選結果となったときは、押し順が報知される。

【 0 0 1 6 】

また、請求項 2 の発明においては、遊技状態 A 2 及び遊技状態 A 3 では、リプレイの当選確率が高く設定されることにより、差枚数の期待値が高く設定されている。

さらにまた、請求項 3 の発明においては、遊技状態 A 2 では、リプレイの当選確率は高いが、特定役 X 2 の当選時には情報が報知されない遊技（R T 遊技かつ非 A T 遊技）であり、遊技状態 A 3 では、リプレイの当選確率は遊技状態 A 2 よりも低い、特定役 X 2 の当選時には情報が報知される遊技（A T 遊技又は A R T 遊技）である。

【 0 0 1 9 】

また、請求項 4 の発明においては、遊技状態 A 2 と A 3 とで異なる遊技内容に設定する場合に、固定遊技回数で終了する遊技状態 A 2 と、転落抽選を行う遊技状態 A 3 とを設けることができる。

【発明の効果】

【 0 0 2 2 】

本発明によれば、特定抽選結果となった遊技では、ストップスイッチの押し順が同一であっても異なる図柄の組合せを停止表示可能にすることができる。また、異なる図柄の組合せが停止表示されたときであっても、ストップスイッチの押し順に対応する遊技状態に移行させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0023】

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。

(第1実施形態)

図1は、第1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。

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の全体を制御する手段であり、役の抽選、リール31の駆動制御、入賞時の払出し、及び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(図示せず)上に設けられており、演算等を行うCPU、遊技の進行等や演出の出力に必要なプログラム等を記憶しておく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。

【0024】

なお、本実施形態では、遊技制御手段60を1つとして図示しているが、これに限らず、遊技の進行を制御する遊技制御手段60を有するメイン制御基板と、演出の出力を制御する演出制御手段70を有するサブ制御基板とを別体で備え、メイン制御基板からサブ制御基板に対し、演出の出力に必要な情報を送信するように構成しても良い。

【0025】

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当該遊技のために投入するときに操作するスイッチである。

なお、メダル投入口43は、実際のメダルを遊技者が投入する部分であり、メダル投入口43からメダルを投入することは、ベットスイッチ40を操作することと同様の役割を果たす。

【0026】

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

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

【0027】

遊技制御手段60の出力側(図1中、右側)には、以下に示すモータ32等の周辺機器が電氣的に接続されている。

モータ32は、リール31を回転させるためのものであり、リール31の回転中心部に連結され、遊技制御手段60によって制御される。ここで、リール31は、左リール31、中リール31、右リール31からなり、左リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が左ストップスイッチ42であり、中リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であり、右リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が右ストップスイッチ42である。

【0028】

リール31は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄(役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。図2は、本実施形態のリール31の図柄配列を示す図である。また、図2では、図柄番号を併せて図示している。図2に示すように、本実施形態では、各リール31ごとに、21個の図柄が等間隔で配置されている。

【0029】

また、図3は、スロットマシン10のフロントマスク部（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓）11と、リール31との位置関係を示す図である。リール31は、本実施形態では横方向に並列に3つ（左リール31、中リール31、及び右リール31）設けられている。また、各リール31は、表示窓11から、上下に連続する3図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン10の表示窓11から、合計9個の図柄が見えるように配置されている。

【0030】

また、図3に示すように、スロットマシン10の表示窓11を含む部分には、図柄組合せライン（有効ライン）L1～L5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、及び下段の3本の図柄組合せラインL1～L3と、斜め右下がり方向及び斜め右上がり方向の2本の図柄組合せラインL4及びL5の合計5本の図柄組合せラインを有している。

10

【0031】

また、図柄組合せラインは、有効ラインと無効ラインとを有する。

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。

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。

20

【0032】

有効ライン及び無効ラインは、メダルの投入枚数に応じて設定されるが、本実施形態では、いずれの遊技中においても、3枚のメダルを投入して遊技を行うように設定されている。このため、遊技では、5本の図柄組合せラインL1～L5の全てが有効ラインとなり、無効ラインは存在しないように設定されている。

なお、これに限らず、メダル投入枚数を1枚又は2枚にして遊技可能としても良く、メダル投入枚数が1枚又は2枚のときは、5本全てを有効ラインにするのではなく、一部の図柄組合せラインL1～L5を有効ラインに設定して遊技を行うようにしても良い。

30

【0033】

また、図1において、遊技制御手段60の出力側には、ランプ21、スピーカ22、及び画像表示装置23等の演出出力機器が電氣的に接続されている。

ランプ21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。なお、ランプ21には、各リール31の内周側に配置され、リール31に表示された図柄（表示窓11から見える上下に連続する3図柄）を背後から照らすためのバックランプ（図示せず）や、スロットマシン10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。

【0034】

40

また、スピーカ22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23は、液晶ディスプレイ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。

【0035】

図4は、本実施形態における役（後述する役抽選手段61で抽選される役）の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せ等を示す図である。図4に示すように、役としては、特別役、小役、及びリプレイが設けられている。

そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。これにより、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

50

イン L 1 ~ L 5 に停止する（その役が入賞する）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される（ただし、後述する特別役を除く）。

【 0 0 3 6 】

役において、先ず、特別役とは、通常遊技から特別遊技（出玉率が 1 を超え、通常遊技以上にメダルの獲得が期待できる遊技）に移行させる役である。本実施形態では、図 4 に示すように、特別役として、1 B B（第 1 種ビッグボーナス）が設けられている。

また、1 B B は、本実施形態では、1 B B A ~ 1 B B F の 6 種類が設けられており、それぞれ独立した役となっている。これらの 1 B B は、いずれも、「赤 7」、「青 7」、又は「B A R」の図柄の組合せからなり、全て、異なる図柄の組合せに設定されている。

これらの 1 B B A ~ 1 B B F のいずれかが入賞すると、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技の 1 つである 1 B B 遊技に移行する。

【 0 0 3 7 】

なお、他の特別役としては、R B（レギュラーボーナス）、M B（ミドルボーナス。2 B B（第 2 種ビッグボーナスともいう。）、及び S B（シングルボーナス）が挙げられるが、本実施形態では設けられていない。

【 0 0 3 8 】

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 A ~ 小役 D の 4 種類が設けられており、それぞれ、入賞時のメダル払出し枚数及び図柄の組合せが設定されている。なお、小役 A 及び小役 B において、「a n y」とは、任意の図柄（どの図柄でも良いこと）を意味する。

【 0 0 3 9 】

また、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技で投入したメダル枚数を維持した再遊技が行えるようにした役である。本実施形態では、リプレイは、リプレイ A 及びリプレイ B が設けられており、いずれも再遊技役であるが、リプレイ B は、入賞すると、R T O 遊技（後述）に移行する役（遊技状態移行役）である。

【 0 0 4 0 】

上述した各役において、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。

持ち越される役としては、特別役である 1 B B が挙げられる。1 B B に当選したときは、リール 3 1 の停止時に、1 B 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の遊技において、1 B B の当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【 0 0 4 1 】

このように、1 B B の当選は持ち越されるのに対し、1 B B 以外の役は、持ち越されない。役の抽選において、1 B B 以外の役に当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止（入賞）可能なようにリール 3 1 が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

【 0 0 4 2 】

なお、1 B B に当選していない遊技中（1 B B の当選が持ち越されていない遊技中）を、「非内部中」という。また、当該遊技又はそれ以前の遊技において 1 B B に当選しているが、当選した 1 B 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（入賞していない）遊技中（1 B B の当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。

【 0 0 4 3 】

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ 4 0 を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口 4 3 からメダルを投入し、スタートスイッチ 4 1 を操作（オン）する。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（具体的には、後述するリール制御手段 6 4）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

10

20

30

40

50

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 1 1 内で上下方向に移動表示される。

【 0 0 4 4 】

そして、遊技者は、ストップスイッチ 4 2 を押すことで、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 (例えば、左ストップスイッチ 4 2 に対応する左リール 3 1) の回転を停止させる。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 (具体的には、後述するリール制御手段 6 4) は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ 4 2 に対応するモータ 3 2 を駆動制御して、そのモータ 3 2 に係るリール 3 1 の停止制御を行う。そして、全てのリール 3 1 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たとき(その役の入賞となったとき)は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

10

【 0 0 4 5 】

図 1 に示すように、遊技制御手段 6 0 は、以下の役抽選手段 6 1 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 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。

【 0 0 4 6 】

役抽選手段 6 1 は、役(上述した特別役、小役、及びリプレイ)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。

20

【 0 0 4 7 】

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。乱数は、例えば 2 0 0 n (ナノ) s e c で 1 カウントを行うカウンタが 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲を 1 サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン 1 0 の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【 0 0 4 8 】

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 1 B B A の当選領域に属する場合は、1 B B A 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。

30

【 0 0 4 9 】

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。図 5 及び図 6 は、本実施形態における役抽選テーブル 6 2 (役抽選テーブル 6 2 A ~ 役抽選テーブル 6 2 H)を示す図である。役抽選テーブル 6 2 は、遊技状態ごとに設けられている(ただし、複数の遊技状態で共通する役抽選テーブル 6 2 も存在する)。

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。

40

【 0 0 5 0 】

詳細は後述するが、本実施形態の遊技状態として、R T 0 遊技(滞在する確率が最も高い遊技。いいかえれば、通常遊技。)、内部中遊技、R T 1 遊技(R T 1 1 遊技及び R T 1 2 遊技)、R T 2 遊技(R T 2 1 遊技及び R T 2 2 遊技)、R T 3 遊技(R T 3 1 遊技及び R T 3 2 遊技)、非 R T 遊技、及び 1 B B 遊技が設けられている。

なお、「R T (Replay Time) 遊技」とは、広義には、非 R T 遊技時とリプレイの当選確率が異なる遊技を意味し、狭義には、通常遊技よりもリプレイの当選確率が高く設定された遊技を意味する。そして、本実施形態の R T 遊技は、前者と後者の双方を有する。さらに、後者の R T 遊技では、遊技の進行とともに遊技者の所有メダル枚数が徐々に減少していく遊技、所有メダル枚数が略現状維持される遊技、又は所有メダル枚数が徐々に増加

50

していく遊技のいずれも含まれる。

【 0 0 5 1 】

先ず、図 5 に示すように、役抽選テーブル 6 2 A は、R T 0 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 であり、1 B B A ~ 1 B B F、小役 A、小役 A + 小役 B、小役 C、小役 D、リプレイ A、及びリプレイ B の当選領域（残りは非当選領域）を有する。

また、小役 B は、単独で当選することはなく、必ず小役 A と重複当選するように設定されている。図 5 及び図 6 中、「+」は、重複当選を意味している。

【 0 0 5 2 】

さらにまた、役抽選テーブル 6 2 B は、内部中の遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 であり、役抽選テーブル 6 2 A と比較すると、1 B B の当選領域が存在しない（非当選領域に設定されている）点で役抽選テーブル 6 2 A と相違する。すなわち、一旦、1 B B に当選したときは、少なくとも当選した 1 B B が入賞するまで、1 B B の抽選は行われない。

10

【 0 0 5 3 】

さらに、役抽選テーブル 6 2 C は、R T 1 1 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 であり、役抽選テーブル 6 2 A と比較すると、リプレイ A の当選確率が高く（ $1 / 1.2$ に）設定されている点、及びリプレイ B の抽選が行われない点で相違する。

また、役抽選テーブル 6 2 D は、R T 1 2 遊技で用いられる役抽選テーブルであり、役抽選テーブル 6 2 C と比較すると、リプレイ B の抽選が行われる点（当選確率 $1 / 6$ ）が相違する。

20

【 0 0 5 4 】

さらに、図 6 において、役抽選テーブル 6 2 E は、R T 2 1 遊技及び R T 3 1 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。役抽選テーブル 6 2 E は、役抽選テーブル 6 2 D と比較すると、リプレイ B の当選確率のみが異なる。役抽選テーブル 6 2 E におけるリプレイ B の当選確率は、 $1 / 30$ に設定されている。

【 0 0 5 5 】

さらにまた、役抽選テーブル 6 2 F は、R T 2 2 遊技及び R T 3 2 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。役抽選テーブル 6 2 F は、役抽選テーブル 6 2 E と比較すると、リプレイ B の当選確率のみが異なる。役抽選テーブル 6 2 F におけるリプレイ B の当選確率は、 $1 / 100$ （役抽選テーブル 6 2 E よりも低確率）に設定されている。

30

【 0 0 5 6 】

さらに、役抽選テーブル 6 2 G は、非 R T 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。役抽選テーブル 6 2 G は、役抽選テーブル 6 2 A と比較すると、リプレイ A の当選確率のみが異なる。

また、役抽選テーブル 6 2 H は、1 B B 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。役抽選テーブル 6 2 H では、小役のみが抽選されるとともに、小役 D の当選確率が極めて高く（ほぼ毎遊技当選するように）設定されている。

【 0 0 5 7 】

次に、差枚数（の期待値）について説明する。

差枚数の期待値とは、メダルの払い出し枚数の期待値からメダルの投入枚数を引いた値をいう。例えば、1 0 0 遊技において、メダルの総払い出し枚数が 3 5 0 枚であり、メダルの総投入枚数が（ $3 \text{ 枚} \times 1 0 0 \text{ 遊技} =$ ）3 0 0 枚であるとき、その 1 0 0 遊技での差枚数（実際値）は、+ 5 0 枚となる。

40

【 0 0 5 8 】

本実施形態の R T 0 遊技において、1 遊技でのメダル払い出し枚数の期待値（特別遊技に移行する場合を除く）は、

$4 \times 1 / 60$ （小役 A）+ $4 \times 1 / 60$ （小役 A + 小役 B）+ $6 \times 1 / 100$ （小役 C）+ $10 \times 1 / 8$ （小役 D）+ $3 \times 1 / 7.3$ （リプレイ A）+ $3 \times 1 / 30$ （リプレイ B）

1 . 9 5

50

なる。

なお、上記計算において、リプレイ入賞時は、3枚のメダルの払い出しがあるものとしている（以下同じ）。

【0059】

よって、1遊技での差枚数の期待値は、

$$1.95 - 3 = -1.05 \text{ (枚)}$$

となる。

ここで、1遊技における差枚数の期待値が正の値であるときは、遊技の進行によってメダルが増加していく遊技状態を意味する。一方、1遊技における差枚数の期待値が負の値であるときは、遊技の進行によってメダルが減少していく遊技状態を意味する。

10

【0060】

また、RT11遊技、RT12遊技、RT21遊技、RT31遊技、RT22遊技、及びRT32遊技における1遊技でのメダル払出し枚数の期待値は、リプレイBを除いて計算すると、

$$4 \times 1 / 60 \text{ (小役A)} + 4 \times 1 / 60 \text{ (小役A + 小役B)} + 6 \times 1 / 100 \text{ (小役C)} + 10 \times 1 / 8 \text{ (小役D)} + 3 \times 1 / 1.2 \text{ (リプレイA)}$$

$$3.94$$

なる。

【0061】

よって、1遊技での差枚数の期待値は、

$$3.94 - 3 = +0.94 \text{ (枚)}$$

となる。

ゆえに、上記の各遊技では、遊技の進行によってメダルが徐々に増加していく遊技状態となる。

20

なお、計算は省略するが、非RT遊技においても、リプレイAの当選確率がRT11遊技等と若干異なるだけであるので、1遊技での差枚数の期待値は、上記とほぼ同様となる。

【0062】

さらにまた、1BB遊技における1遊技でのメダル払出し枚数の期待値は、

$$4 \times 1 / 100 \text{ (小役A)} + 4 \times 1 / 100 \text{ (小役A + 小役B)} + 6 \times 1 / 100 \text{ (小役C)} + 10 \times 1 / 1.05 \text{ (小役D)}$$

$$9.66$$

なる。

30

【0063】

よって、1遊技での差枚数の期待値は、

$$9.66 - 3 = +6.66 \text{ (枚)}$$

となる。

ゆえに、1BB遊技では、一気にメダルが増加していく遊技状態となる。

【0064】

説明を図1に戻す。

40

特別役当選持越し手段63は、特別役である1BBに当選したときに、その1BBに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまで（1BBが入賞するまで）の遊技において、1BB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。

図示しないが、1BBの種類ごとに（全部で6種類の）1BBフラグが設けられており、例えば1BB Aの当選時には、1BB Aに係る特別役フラグがオンとなり、1BB Aが入賞したときは、その時点でオフにされる。

【0065】

リール制御手段64は、まず、スタートスイッチ41が操作されたときに、全て（3つ）のリール31の回転を開始するように制御するものである。さらに、リール制御手段64は、ストップスイッチ42が操作されたときに、役抽選手段61による役の抽選結果と

50

、ストップスイッチ４２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６５を参照してそのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止位置を決定するとともに、モータ３２を駆動制御して、その決定した位置にそのリール３１を停止させるように制御するものである。

【００６６】

例えば、リール制御手段６４は、役に当選した遊技では、リール３１の停止制御の範囲内において、当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール３１を停止制御するとともに、当選役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール３１を停止制御する。

【００６７】

ここで、「リール３１の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が実際に停止するまでのリール３１の回転量（移動図柄数）の範囲内を意味し、本実施形態では、ストップスイッチ４２が操作された瞬間の図柄からの移動図柄数が４図柄以内（ストップスイッチ４２が操作された瞬間の図柄を含めて５図柄以内）に設定されている

【００６８】

これにより、ストップスイッチ４２の操作を検知した瞬間の図柄から数えてリール３１の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ４２が操作されたときに、その図柄が有効ラインに停止するように制御されることとなる。

【００６９】

すなわち、役の当選時にストップスイッチ４２が操作された瞬間に直ちにリール３１を停止させると、当選した役に係るその図柄が有効ラインに停止しないときには、リール３１の停止時に、リール３１の停止制御の範囲内においてリール３１を回転移動制御することで、当選した役に係る図柄ができる限り有効ラインに停止させるように制御するものである。

【００７０】

また逆に、ストップスイッチ４２が操作された瞬間に直ちにリール３１を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール３１の停止時に、リール３１の停止制御の範囲内においてリール３１を回転移動制御することで、当選していない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する。

【００７１】

また、リール制御手段６４は、押し順検出手段６４ａを備える。押し順検出手段６４ａは、役抽選手段６１による役の抽選で小役Ａに単独当選したとき、及び小役Ａと小役Ｂとに重複当選したときに、ストップスイッチ４２の押し順（操作順番）、特に本実施形態では最初に操作されたストップスイッチ４２を検出する。

左、中、又は右ストップスイッチ４２が操作されると、それぞれ異なる信号が押し順検出手段６４ａに入力される。そして、押し順検出手段６４ａは、最初にどの信号が入力されたかを判断することによって、最初にどのストップスイッチ４２が操作されたかを検知する。

【００７２】

停止位置決定テーブル６５は、役抽選手段６１による役の抽選結果と、ストップスイッチ４２が操作された瞬間のリール３１の位置とから、リール３１の図柄の停止位置を定めたものである。

停止位置決定テーブル６５は、以下の１ＢＢＡテーブル等を備える。

１ＢＢＡテーブルは、当該遊技で１ＢＢＡに当選したこと、又は当該遊技以前の遊技で１ＢＢＡに当選し、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３１の停止制御の範囲内において１ＢＢＡ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、１ＢＢＡ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

10

20

30

40

50

に、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 7 3 】

1 B B B テーブル、1 B B C テーブル、1 B B D テーブル、1 B B E テーブル、及び 1 B B F テーブルについても、上記 1 B B A テーブルと同様であり、1 B B A テーブルにおける「1 B B A」を、それぞれ、「1 B B B」、「1 B B C」、「1 B B D」、「1 B B E」、及び「1 B B F」と読み替えたものに相当する。

【 0 0 7 4 】

また、小役 A テーブルは、当該遊技で小役 A に単独当選したことを条件として用いられ、押し順検出手段 6 4 a による検出結果（ストップスイッチ 4 2 の押し順、すなわち最初に操作されたストップスイッチ 4 2）に基づいて、リール 3 1 の停止制御の範囲内において小役 A 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 A 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。

図 7 は、小役 A 当選時（及び小役 A と小役 B との重複当選時）におけるストップスイッチ 4 2 の押し順と、有効ラインに停止する図柄の組合せ P 1 1、P 2 1、P 1 2、及び P 2 2 を示す図である。

【 0 0 7 5 】

小役 A に単独当選し、小役 A テーブルが用いられる場合において、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 A テーブルの 1 つである小役 A テーブル 1 が用いられる。小役 A テーブル 1 は、図 7 中、図柄の組合せ P 1 1（「チェリー」 - 「ベル」 - 「ベル」、又は「青 7 / 赤 7」 - 「ベル」 - 「ベル」）を有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 0 7 6 】

小役 A テーブル 1 では、最初の左リール 3 1 は、「チェリー」の図柄がいずれかの有効ラインに停止させるように制御する。

そして、「チェリー」の図柄がいずれかの有効ラインに停止可能であるときは、「チェリー」の図柄をいずれかの有効ラインに停止させる。一方、リール 3 1 の停止制御の範囲内では「チェリー」の図柄をいずれかの有効ラインに停止させることができないときは、次に、「青 7」又は「赤 7」の図柄をいずれかの有効ラインに停止させるように制御する。図 2 の左リール 3 1 の配列では、どの位置で左ストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、「チェリー」、「青 7」又は「赤 7」の図柄のいずれかを有効ラインに停止させることができるように配列されている。

【 0 0 7 7 】

次に、左リール 3 1 の停止時に、「チェリー」の図柄がいずれかの有効ラインに停止した後、中ストップスイッチ 4 2 及び右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、中リール 3 1 については「ベル」の図柄を、右リール 3 1 についても「ベル」の図柄をその有効ラインに停止させるように制御する。図 2 に示すように、中リール 3 1 及び右リール 3 1 では、「ベル」の図柄は、リール 3 1 の停止制御の範囲内で配列されている。

【 0 0 7 8 】

これに対し、左リール 3 1 の停止時に、「青 7」又は「赤 7」の図柄がいずれかの有効ラインに停止したときは、上記と同様に、中リール 3 1 及び右リール 3 1 について「ベル」の図柄をその有効ラインに停止させるように制御する。これにより、小役 A テーブル 1 が用いられたときは、図柄の組合せ P 1 1 を有効ラインに停止させることができる。

なお、図柄の組合せ P 1 1 のうち、「チェリー」 - 「ベル」 - 「ベル」が有効ラインに停止したときは、小役 A の入賞となり、4 枚のメダルが払い出されるが、「青 7 / 赤 7」 - 「ベル」 - 「ベル」が有効ラインに停止したときは、小役 A の入賞とはならないため、メダルの払い出しはない。

【 0 0 7 9 】

また、小役 A に単独当選し、小役 A テーブルが用いられる場合において、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 A テーブルの他の 1 つである小役 A テーブル

10

20

30

40

50

2 が用いられる。小役 A テーブル 2 は、図 7 中、図柄の組合せ P 2 1 (「チェリー」 - 「ベル」 - 「スイカ」、又は「青 7 / 赤 7」 - 「ベル」 - 「R P」) を有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 0 8 0 】

小役 A テーブル 2 では、最初の右リールは、「スイカ」及び「R P」の図柄が有効ラインに停止させるように制御する。図 2 の右リール 3 1 の図柄配列では、「スイカ」と「R P」とは連続して配置されている。これにより、どの位置で右ストップスイッチ 4 2 が操作されても、表示窓 1 1 内に、右リール 3 1 の「スイカ」及び「R P」の双方の図柄を停止させることができる。

【 0 0 8 1 】

次に、中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、中リール 3 1 の「ベル」の図柄を、右リール 3 1 の「スイカ」又は「R P」の図柄が停止している有効ラインに停止させるように制御する。最後に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、中リール 3 1 の「ベル」及び右リール 3 1 の「スイカ」又は「R P」の図柄が停止している有効ラインに、左リール 3 1 の「チェリー」、「青 7」、又は「赤 7」のいずれかを停止させるように制御する。これにより、小役 A テーブル 2 が用いられたときは、図柄の組合せ P 2 1 を有効ラインに停止させることができる。

なお、図柄の組合せ P 2 1 のうち、「チェリー」 - 「ベル」 - 「スイカ」が有効ラインに停止したときは、小役 A の入賞となり、4 枚のメダルが払い出されるが、「青 7 / 赤 7」 - 「ベル」 - 「R P」が有効ラインに停止したときは、小役 A の入賞とはならないため、メダルの払い出しはない。

【 0 0 8 2 】

さらにまた、小役 A ・小役 B テーブルは、当該遊技で小役 A 及び小役 B に重複当選したことを条件として用いられ、押し順検出手段 6 4 a による検出結果 (ストップスイッチ 4 2 の押し順、すなわち最初に操作されたストップスイッチ 4 2) に基づいて、リール 3 1 の停止制御の範囲内において小役 A 又は小役 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、小役 A 又は小役 B 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 8 3 】

ここで、小役 A ・小役 B テーブルが用いられたときは、小役 A に対応する図柄の組合せ又は小役 B に対応する図柄の組合せのうち、いずれか一方のみが有効ラインに停止し、双方が同時に有効ラインに停止する場合はない。

小役 A 及び小役 B に重複当選し、小役 A ・小役 B テーブルが用いられる場合において、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 A ・小役 B テーブルの 1 つである小役 A ・小役 B テーブル 1 が用いられる。小役 A ・小役 B テーブル 1 は、図 7 中、図柄の組合せ P 1 2 (「チェリー」 - 「R P」 - 「ベル」、又は「青 7 / 赤 7」 - 「R P」 - 「ベル」) を有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 0 8 4 】

小役 A ・小役 B テーブル 1 では、最初の左リールは、「チェリー」の図柄がいずれかの有効ラインに停止させるように制御する。

そして、「チェリー」の図柄がいずれかの有効ラインに停止可能であるときは、「チェリー」の図柄をいずれかの有効ラインに停止させる。一方、リール 3 1 の停止制御の範囲内では「チェリー」の図柄をいずれかの有効ラインに停止させることができないときは、次に、「青 7」又は「赤 7」の図柄をいずれかの有効ラインに停止させるように制御する。

【 0 0 8 5 】

次に、左リール 3 1 の停止時に、「チェリー」、「青 7」又は「赤 7」の図柄がいずれかの有効ラインに停止した後、中ストップスイッチ 4 2 及び右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、中リール 3 1 については「R P」の図柄を、右リール 3 1 については「ベル」の図柄をそれぞれその有効ラインに停止させるように制御する。図 2 に示すように

10

20

30

40

50

、中リール31では「RP」の図柄は、リール31の停止制御の範囲内で配列されている。同様に、右リール31では、「ベル」の図柄は、リール31の停止制御の範囲内で配列されている。これにより、小役A・小役Bテーブル1が用いられたときは、図柄の組合せP12を有効ラインに停止させることができる。

なお、図柄の組合せP12のうち、「チェリー」-「RP」-「ベル」が有効ラインに停止したときは、小役Aの入賞となり、4枚のメダルが払い出される。また、「赤7」-「RP」-「ベル」が有効ラインに停止したときは、小役Bの入賞となり、4枚のメダルが払い出される。さらにまた、「青7」-「RP」-「ベル」が有効ラインに停止したときは、小役A又は小役Bの入賞とならないため、メダルの払い出しはない。

【0086】

また、小役A・小役Bに重複当選し、小役A・小役Bテーブルが用いられる場合において、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは、小役A・小役Bテーブルの他の1つである小役A・小役Bテーブル2が用いられる。小役A・小役Bテーブル2は、図7中、図柄の組合せP22（「チェリー」-「RP」-「スイカ」、又は「青7/赤7」-「RP」-「RP」）を有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めたものである。

【0087】

小役A・小役Bテーブル2では、最初の右リール31は、表示窓11内に「スイカ」及び「RP」の双方の図柄が有効ラインに停止させるように制御する。上記と同様に、どの位置で右ストップスイッチ42が操作されても、表示窓11内に、「スイカ」及び「RP」の双方の図柄を停止させることができる。

【0088】

次に、中ストップスイッチ42が操作されたときは、中リール31の「RP」の図柄を、右リール31の「スイカ」又は「RP」の図柄が停止している有効ラインに停止させるように制御する。図2に示すように、中リール31では、「RP」の図柄は、リール31の停止制御の範囲内で配列されている。最後に左ストップスイッチ42が操作されたときは、中リール31の「RP」及び右リール31の「スイカ」又は「RP」の図柄が停止している有効ラインに、左リール31の「チェリー」、「青7」、又は「赤7」のいずれかを停止させるように制御する。これにより、小役A・小役Bテーブル2が用いられたときは、図柄の組合せP22を有効ラインに停止させることができる。

なお、図柄の組合せP22のうち、「チェリー」-「RP」-「スイカ」が有効ラインに停止したときは、小役Aの入賞となり、4枚のメダルが払い出される。また、「赤7」-「RP」-「RP」が有効ラインに停止したときは、小役Bの入賞となり、4枚のメダルが払い出される。さらにまた、「青7」-「RP」-「RP」が有効ラインに停止したときは、小役A又は小役Bの入賞とならないため、メダルの払い出しはない。

【0089】

さらに、小役Cテーブルは、当該遊技で小役Cに当選したことを条件として用いられ、リール31の停止制御の範囲内において小役C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C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。

小役Dテーブル、リプレイAテーブル、及びリプレイBテーブルについても、上記小役Cテーブルと同様であり、小役Cテーブルにおける「小役C」を、それぞれ「小役D」、「リプレイA」、及び「リプレイB」と読み替えたものに相当する。

【0090】

さらに、非当選テーブルは、1BB遊技以外の遊技中において1BBの当選を持ち越していない非当選時の遊技、及び1BB遊技中における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、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0091】

なお、1BBの当選を持ち越している遊技中にいずれかの小役に当選したときは、当選

10

20

30

40

50

している1BB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、1BB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ときは、次に、当選した小役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し、さらに、当選した小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、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないようにルール31の停止位置を定めた停止位置決定テーブル65が用いられる。

【0092】

同様に、1BBの当選を持ち越している遊技中にリプレイA又はリプレイBに当選したときは、当選したリプレイA又はリプレイB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、リプレイA又はリプレイB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ときは、次に、当選している1BB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し、さらに、1BB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、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないようにルール31の停止位置を定めた停止位置決定テーブル65が用いられる。

10

【0093】

説明を図1に戻す。

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

20

【0094】

ただし、停止図柄判断手段66は、ストップスイッチ42が操作され、停止位置決定テーブル65を用いて停止位置が決定された時に、そのルール31が停止したか否かにかかわらず、停止図柄を判断することが可能である。

【0095】

払出し手段67は、停止図柄判断手段66により、ルール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断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて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

【0096】

特別遊技制御手段68は、特別遊技(1BB遊技)の開始、1BB遊技中の遊技の進行、及び1BB遊技の終了を制御するものである。

先ず、通常遊技中に、1BBA~1BBFのいずれか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、1BBA~1BBFの入賞となり、特別遊技制御手段68は、次遊技から1BB遊技を開始するように制御する。

1BB遊技では、上述した役抽選テーブル62Hを用いて役の抽選が行われる。これにより、高確率で、小役Dに当選する遊技状態となる。

40

【0097】

そして、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所定枚数以上になったことに設定されている。ここで、「所定枚数」は、図2の備考欄に表示されているように、当選及び入賞した1BBの種類に応じて異なる。1BBA又は1BBBが当選・入賞して1BB遊技に移行したときは、「所定枚数」は350枚に設定される。1BBC又は1BBDが当選・入賞して1BB遊技に移行したときは、「所定枚数」は250枚に設定される。1BBE又は1BBFが当選・入賞して1BB遊技に移行したときは、「所定枚数」は80枚に設定される。

【0098】

そして、特別遊技制御手段68は、1BB遊技中に払い出されたメダル枚数をカウント

50

し、毎遊技、払い出された枚数を更新し続けるとともに、カウントされた払出し枚数が所定枚数以上となったと判断したときは、1BB遊技の終了条件を満たすと判断する。そして、1BB遊技の終了後は、後述するRT11遊技又はRT12遊技に移行する。

【0099】

遊技状態制御手段69は、複数種類の遊技状態間の移行を制御するものである。

各遊技状態には、それぞれ遊技状態を移行するための条件が予め設定されており、その条件を満たしたときは、遊技状態を、それまでと異なる他の遊技状態に移行させる。

【0100】

図8は、遊技状態の移行を示す図である。

遊技状態としては、役抽選テーブル62A～62H(図5及び図6)の説明で示したように、RT0遊技、内部中遊技、1BB遊技、RT1遊技(RT11遊技及びRT12遊技)、RT2遊技(RT21遊技及びRT22遊技)、RT3遊技(RT31遊技及びRT32遊技)、及び非RT遊技を備える。

10

【0101】

まず、スロットマシン10の電源が投入された直後は、遊技状態制御手段69は、遊技状態をRT0遊技に設定する。そして、RT0遊技においては役抽選テーブル62Aを用いて役の抽選が行われるとともに、この抽選で1BBに当選し、当該遊技で当選した1BBが入賞すると、遊技状態制御手段69は、次遊技から、1BB遊技に移行するように制御する。これに対し、当該遊技で当選した1BBが入賞しなかったときは、遊技状態制御手段69は、次遊技から、内部中遊技(役抽選テーブル62Bを用いる遊技)に移行するように制御する。そして、内部中遊技において当選した1BBが入賞すると、遊技状態制御手段69は、1BB遊技に移行するように制御する。

20

【0102】

なお、以下の1BB遊技及び内部中遊技を除く全ての遊技状態において、1BBに当選し、当該遊技で当選した1BBが入賞すると、上記と同様に、遊技状態制御手段69は、次遊技から、1BB遊技に移行するように制御する。また、当該遊技で当選した1BBが入賞しなかったときは、上記と同様に、遊技状態制御手段69は、当該遊技をもってその遊技状態を終了し、次遊技から、内部中遊技に移行するように制御する。そして、内部中遊技において当選した1BBが入賞すると、遊技状態制御手段69は、1BB遊技に移行するように制御する。

30

また、RT0遊技において1BBに当選することなく700遊技を消化したときは、次遊技から、後述する非RT遊技に移行する。

【0103】

1BB遊技が終了すると、遊技状態制御手段69は、次遊技から、RT11遊技又はRT12遊技を開始するように制御する。ここで、1BBA又は1BBBに当選して1BB遊技に移行したときは、その1BB遊技の終了後は、RT11遊技に移行するように制御する。これに対し、1BBC～1BBFに当選して1BB遊技に移行したときは、その1BB遊技の終了後は、RT12遊技に移行するように制御する。

【0104】

RT11遊技に移行すると、役抽選テーブル62Cを用いて役の抽選が行われ、遊技状態制御手段69は、(1)1BBに当選するか、又は(2)小役Aに単独当選又は小役A及び小役Bに重複当選し、図柄の組合せP11、P12、P21、又はP22が有効ラインに停止するまで遊技を継続するように制御する。

40

【0105】

一方、RT12遊技に移行すると、役抽選テーブル62Dを用いて役の抽選が行われ、遊技状態制御手段69は、(1)1BBに当選するか、(2)小役Aに単独当選又は小役A及び小役Bに重複当選し、図柄の組合せP11、P12、P21、又はP22が有効ラインに停止するか、(3)リプレイBが当選・入賞するか、又は(4)5遊技消化するまで遊技を継続するように制御する。遊技状態制御手段69は、RT12遊技においてリプレイBが入賞したときは、RT0遊技に移行するように制御する。また、遊技状態制御手

50

段 6 9 は、1 B B、小役 A、小役 A 及び小役 B、又はリプレイ B に当選することなく 5 遊技を消化したときは、非 R T 遊技に移行するように制御する。

さらにまた、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技において、小役 A に単独当選し、図柄の組合せ P 1 1 又は P 2 1 が有効ラインに停止したときは、遊技状態制御手段 6 9 は、それぞれ R T 2 1 遊技又は R T 3 1 遊技に移行するように制御する。

さらに、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技において、小役 A 及び小役 B に重複当選し、図柄の組合せ P 1 2 又は P 2 2 が有効ラインに停止したときは、遊技状態制御手段 6 9 は、それぞれ R T 2 2 遊技又は R T 3 2 遊技に移行するように制御する。

【 0 1 0 6 】

以上より、R T 1 1 遊技では、1 B B に当選しない限り、必ず R T 2 1 遊技、R T 2 2 遊技、R T 3 1 遊技又は R T 3 2 遊技に移行する。

これに対し、R T 1 2 遊技では、1 B B に当選しないと仮定すると、役抽選テーブル 6 2 D における各役の当選確率より、(1) 小役 A に単独当選するか又は小役 A 及び小役 B に重複当選し、R T 2 1 遊技、R T 2 2 遊技、R T 3 1 遊技又は R T 3 2 遊技に移行する確率は、約 3 . 3 %、(2) リプレイ B が当選・入賞して R T 0 遊技に移行する確率は、約 1 6 . 7 %、(3) 5 遊技間で小役 A、小役 B、又はリプレイ B が入賞することなく非 R T 遊技に移行する確率は、8 0 % となる。

【 0 1 0 7 】

R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技で小役 A に単独当選した場合において、上述したように、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、図柄の組合せ P 1 1 (図 7) が有効ラインに停止する。そして、図柄の組合せ P 1 1 が有効ラインに停止したときは、遊技状態制御手段 6 9 は、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技から R T 2 1 遊技に移行するように制御する。

【 0 1 0 8 】

これに対し、小役 A に単独当選した場合において、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、図柄の組合せ P 2 1 が有効ラインに停止する。そして、図柄の組合せ P 2 1 が有効ラインに停止したときは、遊技状態制御手段 6 9 は、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技から R T 3 1 遊技に移行するように制御する。

【 0 1 0 9 】

また、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技において、小役 A ・小役 B に重複当選し、図柄の組合せ P 1 2 又は P 2 2 が有効ラインに停止したときは、遊技状態制御手段 6 9 は、R T 2 2 遊技又は R T 3 2 遊技に移行するように制御する。

【 0 1 1 0 】

ここで、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技で小役 A 及び小役 B に重複当選した場合において、上述したように、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、図柄の組合せ P 1 2 (図 7) が有効ラインに停止する。そして、図柄の組合せ P 1 2 が有効ラインに停止したときは、遊技状態制御手段 6 9 は、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技から R T 2 2 遊技に移行するように制御する。

【 0 1 1 1 】

これに対し、小役 A 及び小役 B に重複当選した場合において、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、図柄の組合せ P 2 2 が有効ラインに停止する。そして、図柄の組合せ P 2 2 が有効ラインに停止したときは、遊技状態制御手段 6 9 は、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技から R T 3 2 遊技に移行するように制御する。

【 0 1 1 2 】

また、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技において小役 A に単独当選したとき、並びに小役 A 及び小役 B に重複当選したときは、後述する演出制御手段 7 0 の押し順報知手段 7 0 a は、図 9 に示すように、画像表示装置 2 3 に、ストップスイッチ 4 2 を順押しする (最初に左ストップスイッチ 4 2 を押す) か、又は逆押しする (最初に右ストップスイッチ 4 2 を押す) かを遊技者に選択させるための画像表示 (押し順の報知) を行うように制御する。

。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 3 】

図9に示すように、押し順報知手段70aは、順押しをしたときは、次遊技から「らくらくRT」遊技に移行する旨を併せて画像表示するように制御する。これに対し、逆押しをしたときは、次遊技から「どきどきRT」遊技に移行するように制御する。

ここで、「らくらくRT」遊技とは、RT21遊技及びRT22遊技を意味し、「どきどきRT」遊技とは、RT31遊技及びRT32遊技を意味する。

【 0 1 1 4 】

RT21遊技は、遊技回数として30遊技が保障されたRT遊技であり、(1BBの当選を除き)途中でパンク(RT遊技が終了してしまう)ことがない。同様に、RT22遊技は、遊技回数として100遊技が保障されたRT遊技であり、(1BBの当選を除き)途中でパンク(RT遊技が終了してしまう)ことがない。このため、RT21遊技及びRT22遊技は、パンクのないRT遊技という意味で、「らくらくRT」と称している。

【 0 1 1 5 】

これに対し、RT31遊技及びRT32遊技は、後述するように、リプレイBが入賞することによってパンクしてしまうRT遊技である。このため、いつパンクするかわからないという意味で「どきどきRT」と称している。

【 0 1 1 6 】

なお、図9の画像表示は、RT11遊技中又はRT12遊技中は、小役Aに単独当選したときや、小役A及び小役Bに重複当選したときに限らず、常に行うようにしても良い。

一方、RT11遊技中又はRT12遊技中において、小役Aに単独当選したとき、並びに小役A及び小役Bに重複当選したとき以外の遊技では、図9の画像表示を行わないようにして、小役A及び小役B以外の役(例えば1BB)の当選を期待させることも可能である。さらに、この場合には、図9の画像表示を行わなかった遊技の終了時に、次遊技に移行する前(次遊技でのベットスイッチ40が操作される前)に、図9の画像表示を再度行うようにし、次遊技で小役Aや小役Bに当選したときには、遊技者がストップスイッチ42を操作する前に図9の画像表示を行う(遊技者が、希望するストップスイッチ42の操作順番を間違えないようにする)ことが好ましい。

より詳しくは、ウェイト前(スタートスイッチ41が操作された時から4.1秒経過前)に当該遊技が終了したとき(例えば、全リール31が停止したとき)は、4.1秒経過直後に、図9の画像表示を行うようにする。そして、この場合には、ボーナスの当選の有無を報知するための演出を4.1秒間に行うことができ、かつ、次遊技でのストップスイッチ42の操作順番を間違えないようにすることができる。

また、ウェイト後に当該遊技が終了したときは、当該遊技の終了直後に図9の画像表示を行うようにする。

【 0 1 1 7 】

RT21遊技に移行すると、30ゲーム間(又は1BBに当選するまで)、RT21遊技が実行される。そして、RT21遊技で30遊技を消化すると、遊技状態制御手段69は、次遊技から、非RT遊技に移行するように制御する。

また、RT22遊技に移行すると、100ゲーム間(又は1BBに当選するまで)、RT22遊技が実行される。そして、RT22遊技で100遊技を消化すると、遊技状態制御手段69は、次遊技から、非RT遊技に移行するように制御する。

【 0 1 1 8 】

これに対し、RT11遊技又はRT12遊技からRT31遊技又はRT32遊技に移行すると、リプレイBが当選・入賞するまで(又は1BBに当選するまで)、RT31遊技又はRT32遊技が実行される。RT31遊技及びRT32遊技は、遊技回数に上限はなく、リプレイB(RT31遊技のときは当選確率が1/30、RT32遊技のときは当選確率が1/100)が当選・入賞するまで継続されるので、いつまで継続するかは運次第となる。そして、RT31遊技又はRT32遊技においてリプレイBが当選・入賞すると、遊技状態制御手段69は、次遊技から、RT0遊技に移行するように制御する。

【 0 1 1 9 】

10

20

30

40

50

ここで、RT21遊技、RT31遊技、RT22遊技、及びRT32遊技の各期間における差枚数の期待値について説明する。なお、上記遊技中は、1BBに当選しないものとする。

RT21遊技において、1遊技における差枚数の期待値は、上述したように、+0.94(枚)である。したがって、RT21遊技の(全)遊技期間では、

$$0.94 \times 30 = 28 \text{ (枚)}$$

となる。

【0120】

これに対し、RT31遊技では、1/30の確率でリプレイBが当選・入賞してRT31遊技が終了するので、RT31遊技における遊技の継続率は、

$$1 - 1/30 = 29/30 \quad 1/1.0345$$

となる。

よって、RT31遊技における平均継続遊技回数(期待値)は、

$$1.0345 / (1.0345 - 1) = 30$$

となり、RT21遊技の遊技回数と略一致する。

これにより、RT21遊技の遊技期間と、RT31遊技の遊技期間との、差枚数の期待値は、略同一となる。

よって、遊技者は、RT21遊技又はRT31遊技のいずれを選択しても、理論上の有利/不利はない。

【0121】

また、RT22遊技において、1遊技における差枚数の期待値は、上述したように、+0.94(枚)である。したがって、RT22遊技の(全)遊技期間では、

$$0.94 \times 100 = 94 \text{ (枚)}$$

となる。

【0122】

これに対し、RT32遊技では、1/100の確率でリプレイBが当選・入賞してRT32遊技が終了するので、RT32遊技における遊技の継続率は、

$$1 - 1/100 = 99/100 \quad 1/1.010101$$

となる。

よって、RT32遊技における平均継続遊技回数(期待値)は、

$$1.010101 / (1.010101 - 1) = 100$$

となり、RT22遊技の遊技回数と略一致する。

これにより、RT22遊技の遊技期間と、RT32遊技の遊技期間との、差枚数の期待値は、略同一となる。

よって、遊技者は、RT22遊技又はRT32遊技のいずれを選択しても、理論上の有利/不利はない。

【0123】

以上より、RT11遊技又はRT12遊技において小役Aに単独当選し、RT21遊技又はRT31遊技に移行すると、差枚数の期待値が約+28枚である遊技を行うことができる。

これに対し、RT11遊技又はRT12遊技において小役A及び小役Bに重複当選し、RT22遊技又はRT32遊技に移行すると、差枚数の期待値が約+94枚である遊技を行うことができる。

よって、RT11遊技又はRT12遊技では、小役Aに単独当選するよりも、小役A及び小役Bに重複当選した方が有利となる。

【0124】

また、図9に示すように、RT11遊技又はRT12遊技において、小役Aに単独当選したときと、小役A及び小役Bに重複当選したときに、その後のRT2遊技での遊技回数又はRT3遊技での平均遊技回数を併せて画像表示しても良い。この表示を見ることで、遊技者は、図柄の組合せP11、P21、P12、又はP22が有効ラインに停止する前

10

20

30

40

50

に、小役 A に単独当選したのか (R T 2 遊技に移行するのか)、又は小役 A 及び小役 B に重複当選したのか (R T 3 遊技に移行するのか) を知ることができる。

【 0 1 2 5 】

あるいは、図 9 に示すように、小役 A に単独当選したときと、小役 A 及び小役 B に重複当選したときには、遊技回数を「 ? 」として、いずれに当選したのか (いずれの R T 遊技に移行するのか) を遊技者にわからないように画像表示し、図柄の組合せ P 1 1、P 2 1、P 1 2、又は P 2 2 が有効ラインに停止した後、次遊技から R T 2 遊技に移行するか R T 3 遊技に移行するかを画像表示しても良い。

【 0 1 2 6 】

さらにまた、R T 0 遊技、R T 1 2 遊技、R T 2 1 遊技又は R T 2 2 遊技から非 R T 遊技に移行すると、役抽選テーブル 6 2 G を用いて役の抽選が行われる。遊技状態制御手段 6 9 は、非 R T 遊技では、(1) 1 B B に当選するか、(2) 小役 A に単独当選又は小役 A 及び小役 B に重複当選し、小役 A 又は小役 B が入賞するか、又は (3) リプレイ B が当選・入賞するまで遊技を継続するように制御する。遊技状態制御手段 6 9 は、非 R T 遊技においてリプレイ B が入賞したときは、R T 0 遊技に移行するように制御する。また、遊技状態制御手段 6 9 は、小役 A に単独当選したとき又は小役 A 及び小役 B に重複当選したときは、上述した図 9 に示す画像表示を行うとともに、有効ラインに停止した図柄の組合せに応じて、R T 2 1 遊技、R T 2 2 遊技、R T 3 1 遊技又は R T 3 2 遊技に移行するように制御する。

【 0 1 2 7 】

なお、非 R T 遊技において、1 B B に当選しないと仮定すると、役抽選テーブル 6 2 G における各役の当選確率より、(1) 小役 A に単独当選するか又は小役 A 及び小役 B に重複当選し、R T 2 1 遊技、R T 2 2 遊技、R T 3 1 遊技又は R T 3 2 遊技に移行する確率は 5 0 %、(2) リプレイ B が当選・入賞して R T 0 遊技に移行する確率は、5 0 % となる。

【 0 1 2 8 】

図 1 において、演出制御手段 7 0 は、上述したランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 からの演出の出力を制御するものである。

演出制御手段 7 0 は、遊技ごとに、役抽選手段 6 1 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 7 0 は、遊技の開始時等に、役抽選手段 6 1 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。

【 0 1 2 9 】

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、特別役当選時、小役当選時、リプレイ当選時、遊技状態移行役当選時、非当選時等ごとに、それぞれ複数種類の演出パターンが設けられている。

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 4 1 の操作時や各ストップスイッチ 4 2 の操作時等)、どのような演出を出力するか (ランプ 2 1 をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ 2 2 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 2 3 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。

【 0 1 3 0 】

そして、演出制御手段 7 0 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出力機器から演出を出力するように制御する。

また、上述したように、演出制御手段 7 0 の押し順報知手段 7 0 a は、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技において、小役 A に単独当選したとき、又は小役 A 及び小役 B に重複当選したときは、図 9 に示す画像表示 (押し順の報知) を行うように制御する。

【 0 1 3 1 】

(第 2 実施形態)

10

20

30

40

50

図10は、第2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。

図10において、スロットマシン10'は、第1実施形態と比較すると、(1)押し順検出手段64aが設けられていない点、及び(2)演出制御手段70は、第1実施形態の押し順報知手段70aの代わりに図柄報知手段70bを備える点異なる。

【0132】

また、第2実施形態において、各リール31の図柄配列は、第1実施形態(図2)と同様である。

さらにまた、図11は、第2実施形態における役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せ等を示す図である。

第2実施形態では、第1実施形態における小役A及び小役Bは設けられていない。さらに、第2実施形態では、小役E、小役F1、及び小役F2が設けられている。

【0133】

さらに、図12及び図13は、第2実施形態における役抽選テーブル62I~62Qを示す図である。第2実施形態では、1つのRT2遊技のみ、及び1つのRT3遊技のみが設けられている。

各遊技状態において、小役Aの単独当選や、小役A及び小役Bの重複当選は設けられておらず、その代わりに、小役E、小役F1及び小役F2の各当選領域が設けられている。

【0134】

また、第2実施形態では、停止位置決定テーブル65として、小役Eテーブル、小役F1テーブル、及び小役F2テーブルを備える。

小役Eテーブルは、当該遊技で小役Eに当選したときに用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、図柄の組合せP1である「青7」-「ベル」-「ベル」、又は図柄の組合せP2である「赤7」-「ベル」-「ベル」のいずれか一方を有効ラインに停止させるとともに、これら以外の図柄の組合せを有効ラインに停止しないように、リール31の停止位置を定めたものである。

【0135】

次に、小役Eに当選したときのリール停止制御について説明する。

小役Eに当選した遊技では、図2の左リール31において、14番から16番までの図柄が表示窓11内に位置する瞬間から、20番から1番までの図柄が表示窓11内に位置する瞬間までの間に左ストップスイッチ42が操作されたときは、20番の「青7」の図柄がいずれかの有効ラインに停止する。それ以外の位置で左ストップスイッチ42が操作されたときは、20番の「青7」の図柄は有効ラインに停止しない。

【0136】

一方、小役Eに当選した遊技では、図2の左リール31において、2番から4番までの図柄が表示窓11内に位置する瞬間から、10番から12番までの図柄が表示窓11内に位置する瞬間までの間に左ストップスイッチ42が操作されたときは、8番又は10番の「赤7」の図柄がいずれかの有効ラインに停止する。それ以外の位置で左ストップスイッチ42が操作されたときは、8番又は10番の「赤7」の図柄は有効ラインに停止しない。

また、第1実施形態と同様に、中リール31及び右リール31については、いずれの位置でストップスイッチ42が操作されても、必ず、「ベル」の図柄が有効ラインに停止する。

【0137】

以上より、小役Eテーブルが用いられたときは、「青7」-「ベル」-「ベル」、又は「赤7」-「ベル」-「ベル」のいずれか一方が有効ラインに停止するか、又はいずれの図柄も有効ラインに停止しない(11番から13番までの図柄が表示窓11内に位置する瞬間から、13番から15番までの図柄が表示窓11内に位置する瞬間までの間に左ストップスイッチ42が操作されたとき)かであり、「青7」-「ベル」-「ベル」及び「赤7」-「ベル」-「ベル」の双方の図柄の組合せが有効ラインに停止することはない。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 8 】

また、小役 F 1 テーブルは、当該遊技で小役 F 1 に当選したときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 F 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 F 1 以外の図柄の組合せを有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

同様に、小役 F 2 テーブルは、当該遊技で小役 F 2 に当選したときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 F 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 F 2 以外の図柄の組合せを有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 1 3 9 】

ここで、小役 F 1 テーブルや小役 F 2 テーブルが用いられた遊技において、中リール 3 1 の「ベル」の図柄、及び右リール 3 1 の「R P」の図柄は、いずれの位置でストップスイッチ 4 2 が操作されても、必ず有効ラインに停止する。

これに対し、小役 F 1 テーブルが用いられたときの左リール 3 1 の「青 7」の図柄や、小役 F 2 テーブルが用いられたときの左リール 3 1 の「赤 7」の図柄は、上述した位置でストップスイッチ 4 2 が操作されなければ、有効ラインに停止しない。

【 0 1 4 0 】

すなわち、当該遊技で、小役 F 1 又は小役 F 2 のいずれに当選しているかがわからないときは、偶然でしか当選した小役 F 1 又は小役 F 2 を入賞させることができない。

具体的には、左ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に、左リール 3 1 の表示窓 1 1 内に位置する 3 図柄としては、2 1 通り（1 番～3 番、2 番～4 番、・・・、0 番～2 番）ある。これら 2 1 通りのうち、小役 F 1 の当選時に、上述したように 1 4 番～1 6 番、1 5 番～1 7 番、・・・、2 0 番～1 番までの図柄が表示窓 1 1 内に位置する瞬間（7 通り）に左ストップスイッチ 4 2 が操作されれば、「青 7」の図柄が有効ラインに停止する。よって、小役 F 1 の当選時に、偶然で小役 F 1 が入賞する確率は、

$$7 / 2 1 = 1 / 3$$

となる。

【 0 1 4 1 】

同様に、2 1 通りのうち、小役 F 2 の当選時に、上述したように 2 番～4 番、3 番～5 番、・・・、1 0 番～1 2 番までの図柄が表示窓 1 1 内に位置する瞬間（9 通り）に左ストップスイッチ 4 2 が操作されれば、「赤 7」の図柄が有効ラインに停止する。よって、小役 F 2 の当選時に、偶然で小役 F 2 が入賞する確率は、

$$9 / 2 1 = 3 / 7$$

となる。

【 0 1 4 2 】

これに対し、当該遊技で小役 F 1 又は小役 F 2 のいずれに当選しているかがわかれば、当選した小役 F 1 又は小役 F 2 に係る左リール 3 1 の図柄を目押し（その図柄が有効ラインに停止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）をすれば、当選した小役 F 1 又は小役 F 2 を入賞させることができる。

【 0 1 4 3 】

図 1 4 は、第 2 実施形態における遊技状態の移行を説明する図である。

第 2 実施形態では、R T 1 1 遊技に移行すると、1 B B に当選したときを除き、小役 E が当選・入賞するまで R T 1 1 遊技が継続される。

これに対し、R T 1 2 遊技に移行すると、1 B B に当選したときを除き、小役 E が当選・入賞するか、リプレイ B が当選・入賞するか、又は 5 遊技消化するまで継続される。

【 0 1 4 4 】

R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技において、小役 E が入賞したときは、R T 2 遊技又は R T 3（A R T）遊技に移行する。また、R T 1 2 遊技においてリプレイ B が入賞したときは、第 1 実施形態と同様に R T 0 遊技に移行する。さらにまた、R T 1 2 遊技で 1 B B、小役 E、リプレイ B が当選することなく 5 遊技を消化したときは、非 R T 遊技に移行する

10

20

30

40

50

【 0 1 4 5 】

ここで、遊技状態制御手段 6 9 は、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技で小役 E に当選した場合において、図柄の組合せ P 1 である「青 7」 - 「ベル」 - 「ベル」が有効ラインに停止したときは、次遊技から、R T 2 遊技に移行するように制御する。これに対し、図柄の組合せ P 2 である「赤 7」 - 「ベル」 - 「ベル」が有効ラインに停止したときは、次遊技から、R T 3 遊技に移行するように制御する。

【 0 1 4 6 】

さらに、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技において、小役 E に当選したときは、演出制御手段 7 0 の図柄報知手段 7 0 b は、図 1 5 に示すように、左リール 3 1 に「青 7」を狙う（「青 7」の図柄を有効ラインに停止させる）と、次遊技から、R T 遊技（ここでは、R T 2 遊技）に移行する旨、及び左リール 3 1 に「赤 7」を狙う（「赤 7」の図柄を有効ラインに停止させる）と、次遊技から、A R T 遊技（ここでは、R T 3 遊技）に移行する旨を画像表示するように制御する。

したがって、遊技者は、この報知を見て、左リール 3 1 について、好みの図柄（好みの遊技）を選択することができる。

【 0 1 4 7 】

R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技において小役 E が当選し、図柄の組合せ P 1（左リール 3 1 の図柄が「青 7」）が有効ラインに停止すると、次遊技から、R T 2 遊技に移行する。そして、R T 2 遊技は、1 B B に当選するまで、又は 1 0 0 遊技消化するまで行われる。R T 2 遊技において、1 B B に当選すると内部中遊技に移行し、1 0 0 遊技を消化すると非 R T 遊技に移行する。

【 0 1 4 8 】

これに対し、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技において小役 E が当選し、図柄の組合せ P 2（左リール 3 1 の図柄が「赤 7」）が有効ラインに停止すると、次遊技から、R T 3（A R T）遊技に移行する。そして、R T 3 遊技は、1 B B に当選するまで、又は 1 0 0 遊技消化するまで行われる。R T 3 遊技において、1 B B に当選すると内部中遊技に移行し、1 0 0 遊技を消化すると非 R T 遊技に移行する。

なお、R T 2 遊技及び R T 3 遊技では、リプレイ B の抽選が行われるが（役抽選テーブル 6 2 M 及び 6 2 N 参照）、これらの R T 遊技でリプレイ B が入賞しても、遊技状態の移行はない。

【 0 1 4 9 】

ここで、演出制御手段 7 0 の図柄報知手段 7 0 b は、R T 3 遊技において、小役 F 1 又は小役 F 2 に当選したときはその旨を報知するように制御する。図 1 6 は、この報知の一例を示す図である。小役 F 1 当選時には、図 1 6（a）に示すように、例えば「左リール 3 1 の青 7 を狙え！」等のように報知し、小役 F 2 当選時は、図 1 6（b）に示すように、例えば「左リール 3 1 の赤 7 を狙え！」等のように報知する。この報知により、R T 3 遊技では、遊技者は、その報知に従って左リール 3 1 を目押しすることで、当選した小役 F 1 及び小役 F 2 を確実に入賞させることができる。

【 0 1 5 0 】

これに対し、R T 3 遊技以外の他の遊技状態（R T 2 遊技を含む）では、小役 F 1 又は小役 F 2 に当選したときであっても、図柄報知手段 7 0 b は、上記の報知を行わないように制御する。これにより、R T 3 遊技以外では、小役 F 1 に当選したときは、上記のように 1 / 3 の確率でしか当選した小役 F 1 を入賞させることができない。同様に、小役 F 2 に当選したときは、上記のように 3 / 7 の確率でしか当選した小役 F 2 を入賞させることができない。

【 0 1 5 1 】

R T 2 遊技では、図 1 3 に示す役抽選テーブル 6 2 M を用いて役の抽選が行われる。

ここで、R T 2 遊技における差枚数の期待値について計算する。

上述したように、小役 F 1 の当選時の入賞確率を 1 / 3、小役 F 2 の当選時の入賞確率

10

20

30

40

50

を $3/7$ とすると、第 1 実施形態と同様に、特別遊技に移行する場合を除くとともに、リプレイの入賞時は、3 枚のメダルの払い出しがあるものとする、RT2 遊技における 1 遊技でのメダル払出し枚数の期待値は、

$$4 \times 1 / 60 (\text{小役 E}) + 6 \times 1 / 100 (\text{小役 C}) + 10 \times 1 / 100 (\text{小役 D}) + 10 \times 1 / 8 \times 1 / 3 (\text{小役 F1}) + 10 \times 1 / 8 \times 3 / 7 (\text{小役 F2}) + 3 \times 1 / 1.2 (\text{リプレイ A}) + 3 \times 1 / 30 (\text{リプレイ B})$$

$$3.779$$

なる。

【0152】

よって、RT2 遊技における 1 遊技での差枚数の期待値は、

$$3.779 - 3 = +0.779 (\text{枚})$$

となる。

ゆえに、RT2 遊技の遊技期間 (100 ゲーム) での差枚数の期待値は、

$$0.78 \times 100 = +77.9 (\text{枚})$$

となる。

【0153】

これに対し、RT3 遊技では、役抽選テーブル 62N を用いて役の抽選が行われる。

ここで、RT3 遊技におけるメダル払出し枚数の期待値は、小役 F1 及び小役 F2 当選時の入賞率を $1/1$ (100%) とすると、

$$4 \times 1 / 60 (\text{小役 E}) + 6 \times 1 / 100 (\text{小役 C}) + 10 \times 1 / 100 (\text{小役 D}) + 10 \times 1 / 8 \times 1 / 1 (\text{小役 F1}) + 10 \times 1 / 8 \times 1 / 1 (\text{小役 F2}) + 3 \times 1 / 3.15 (\text{リプレイ A}) + 3 \times 1 / 30 (\text{リプレイ B})$$

$$3.779$$

なる。

よって、RT3 遊技における差枚数の期待値は、RT2 遊技と略同一となる。

【0154】

以上より、RT2 遊技と RT3 遊技とで、差枚数の期待値に差はない。これにより、遊技者は、自己が好む方 (目押しが苦手な初級者等は RT2 遊技、目押しが得意な上級者等は RT3 遊技) を選択することができる。

なお、上記のように、小役 F1 又は小役 F2 の当選時に、どの小役 F に当選したかを報知する遊技を「AT (Assist Time 遊技)」と称する。「AT 遊技」とは、当選役に係る図柄の報知が行われないときには、確実に当選役を入賞させることができないが、報知が行われたときは、入賞確率を高める、あるいはほぼ確実に入賞させることができる遊技である。

そして、RT 遊技かつ AT 遊技は、「ART 遊技」とも称される。よって、RT3 遊技は、ART 遊技となる。

【0155】

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、以下のような種々の変形が可能である。

(1) 例えば、本実施形態では遊技媒体としてメダルを用いたが、遊技球を用いたスロットマシン (パロット) 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。

【0156】

(2) 上記実施形態において、リプレイ A の当選確率は、高確率時には $1/1.2$ に設定したが、この値に限られるものではなく、RT 遊技の出玉率 (1 未満であるか、ほぼ 1 であるか、又は 1 を超えるか) に応じて種々設定することができる。

【0157】

(3) 第 1 実施形態において、RT11 遊技又は RT12 遊技で、小役 A に単独当選したとき又は小役 A 及び小役 B に重複当選したときは、最初に左リール 31 を停止させるか又は右リール 31 を停止させるかを遊技者に選択させるようにした。この場合において、

10

20

30

40

50

遊技者が最初に中リール 3 1 を停止させたとき（最初に中ストップスイッチ 4 2 を操作したとき）は、いかなるように取り扱うこともできる。例えば、当選した小役 A や小役 B を入賞させないようにして R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技を継続するようしたり、ペナルティとして R T 0 遊技に移行するようしたり、最初に左リール 3 1 が停止したとみなしたり、あるいは最初に右リール 3 1 が停止したとみなすこと等が可能である。

【 0 1 5 8 】

（ 4 ）上記実施形態において、R T 2 遊技（R T 2 1 遊技又は R T 2 2 遊技）や R T 3 遊技（R T 3 1 遊技又は R T 3 2 遊技）において、1 B B に当選したときは、これらの R T 遊技を終了して内部中遊技に移行するようにした。しかし、これに限らず、1 B B の当選を持ち越したまま R T 遊技を完走させる（完走型 R T 遊技）としたり、あるいは当選した 1 B B が入賞するまでその R T 遊技を継続するようにしても良い。

10

【 0 1 5 9 】

（ 5 ）第 1 実施形態の R T 1 1 遊技や R T 1 2 遊技を、第 2 実施形態の R T 1 1 遊技や R T 2 1 遊技に変更することも可能である。また、第 1 実施形態の R T 2 遊技や R T 3 遊技を、第 2 実施形態の R T 2 遊技や R T 3 遊技に変更することも可能である。

【 0 1 6 0 】

（ 6 ）本実施形態では、特別役として、1 B B のみを設けたが、これに限らず、他の特別役、例えば R B を設け、R B 遊技の終了後は、他の R T 1 遊技（例えば R T 1 3 遊技）に移行したり、R T 0 遊技に移行するようにしても良い。

【 0 1 6 1 】

20

（ 7 ）上記実施形態において、R T 2 遊技及び R T 3 遊技の遊技期間における差枚数の期待値は、略同一としたが、これに限らず、多少の差を設けることも可能である。例えば第 1 実施形態では、パンクするリスクのある R T 3 遊技の差枚数の期待値を、R T 2 遊技よりも若干高くしたり、第 2 実施形態では、目押しが必要な R T 3 遊技の差枚数の期待値を、目押しが不要な R T 2 遊技よりも若干高くしたりすることが挙げられる。

【 0 1 6 2 】

（ 8 ）第 1 実施形態では、押し順 T 1 は、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されることとし、押し順 T 2 は、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されることとした。しかし、これに限らず、ストップスイッチ 4 2 の数が N 個であるときの押し順のパターンは、合計で「 $N \times (N - 1) \times \dots \times 1$ 」通りある。例えば本実施形態の場合には、左中右、左右中、中左右、中右左、右左中、及び右中左の 6 通りあるので、押し順 T 1 及び T 2 としては、それぞれ、これらの押し順のうち 1 以上が該当するものであれば良い。

30

【 0 1 6 3 】

（ 9 ）第 2 実施形態において、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技で小役 E に当選した場合に、左リール 3 1 の図柄が「青 7」であるときは R T 2 遊技に移行し、「赤 7」のときは R T 3 遊技に移行するようにした。しかし、これに限らず、小役 E 当選時に、抽選によって、左リール 3 1 の図柄がどの図柄であるときはどの R T 遊技に移行するかを決定しても良い。例えば、

- a) 「青 7」のときは R T 2 遊技に移行し、「赤 7」のときは R T 3 遊技に移行する。
- b) 「青 7」のときは R T 3 遊技に移行し、「赤 7」のときは R T 2 遊技に移行する。
- c) 「青 7」及び「赤 7」のいずれであっても、R T 2 遊技に移行する。
- d) 「青 7」及び「赤 7」のいずれであっても、R T 3 遊技に移行する。

40

のいずれか 1 つを抽選によって選択し、左リール 3 1 の停止図柄に応じて、定められた R T 遊技に移行するようにしても良い。この場合には、小役 E 当選時には、画像表示装置 2 3 に、「左リール 3 1 に、青 7 又は赤 7 を狙え！」等の画像表示を行う。

第 1 実施形態についても同様に行うことができる。

【 0 1 6 4 】

（ 10 ）第 2 実施形態において、R T 1 1 遊技又は R T 1 2 遊技で小役 E に当選した場合に、左リール 3 1 の図柄が「青 7」であるときは R T 2 遊技に移行し、「赤 7」のときは R T 3 遊技に移行するようにした。しかし、これに限らず、移行先が矛盾する報知を行

50

うことも可能である。例えば、「左リール31の図柄が「青7」であるときはRT2遊技に移行する」と報知した場合において、実際に「青7」が停止したときは、90%の確率でRT2遊技に移行し、10%の確率でRT3遊技に移行するようにしても良い。この場合には、90%の確率でRT2遊技を選択する抽選を行うことにより、移行先を決定する。

【0165】

そして、例えばスロットマシンの設定値ごとに、上記の確率を変えることも可能である。ここで、スロットマシンの設定値とは、例えば設定1～設定6までの6段階を有し、設定値が高いほど、1BBの当選確率を高く設定するものである(設定値は、遊技者にはわからない)。具体的には、1BBの合算確率は、設定1では1/450、設定2では1/430、・・・、設定6では1/300、等である。

10

【0166】

そして、設定値が高いほど、報知されたRT遊技と矛盾するRT遊技に移行する(具体的には、「青7」が停止したらRT2遊技に移行すると報知し、現に「青7」が停止したときは、RT3遊技に移行する)確率が高いように設定する。例えば、設定1では、3%の確率で報知と矛盾するRT遊技に移行し、・・・、設定6では、25%の確率で報知と矛盾するRT遊技に移行する。

【0167】

このように設定すれば、矛盾がどの程度発生したかによって、遊技者は、設定値をおおよそ推測することが可能となるので、スロットマシンの演出を用いて、設定判別要素を取り入れることができる。

20

なお、本実施形態のように、RT2遊技とRT3遊技とで、その遊技期間のトータルの差枚数の期待値を略同一に設定しておけば、報知と矛盾するRT遊技に移行しても、遊技者に不利益を与えることはない。

【図面の簡単な説明】

【0168】

【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すブロック図である。

【図2】リール配列を展開して示す図である。

【図3】表示窓とリールとの関係を示す図である。

【図4】第1実施形態における役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

30

【図5】第1実施形態における役抽選テーブルを示す図である。

【図6】第1実施形態における役抽選テーブルを示す図である。

【図7】小役A単独当選時、及び小役Aと小役Bとの重複当選時におけるストップスイッチの押し順と、有効ラインに停止する図柄の組合せを示す図である。

【図8】第1実施形態における遊技状態の移行を示す図である。

【図9】第1実施形態において、画像表示装置による押し順の報知の例を示す図である。

【図10】第2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11】第2実施形態における役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

40

【図12】第2実施形態における役抽選テーブルを示す図である。

【図13】第2実施形態における役抽選テーブルを示す図である。

【図14】第2実施形態における遊技状態の移行を示す図である。

【図15】第2実施形態において、図柄報知の例を示す図である。

【図16】第2実施形態において、RT3遊技での報知例を示す図である。

【符号の説明】

【0169】

- 10、10' スロットマシン
- 11 表示窓
- 21 ランプ

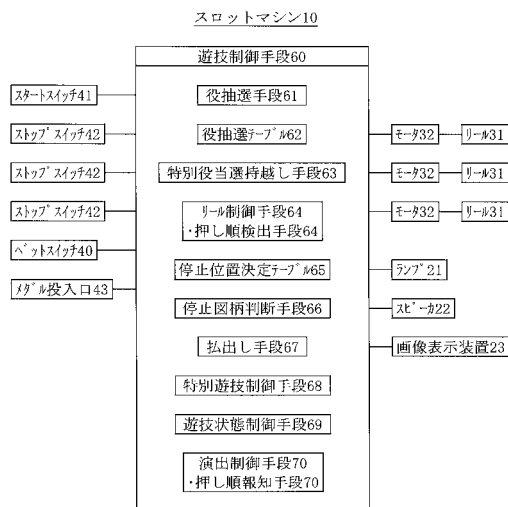
50

- 2 2 スピーカ
- 2 3 画像表示装置
- 3 1 リール
- 3 2 モータ
- 4 0 ベットスイッチ
- 4 1 スタートスイッチ
- 4 2 ストップスイッチ
- 4 3 メダル投入口
- 6 0 遊技制御手段
- 6 1 役抽選手段
- 6 2 (6 2 A ~ 6 2 Q) 役抽選テーブル
- 6 3 特別役当選持越し手段
- 6 4 リール制御手段
- 6 4 a 押し順検出手段
- 6 5 停止位置決定テーブル
- 6 6 停止図柄判断手段
- 6 7 払出し手段
- 6 8 特別遊技制御手段
- 6 9 遊技状態制御手段
- 7 0 演出制御手段
- 7 0 a 押し順報知手段
- 7 0 b 図柄報知手段
- L 1 ~ L 5 有効ライン (図柄組合せライン)

10

20

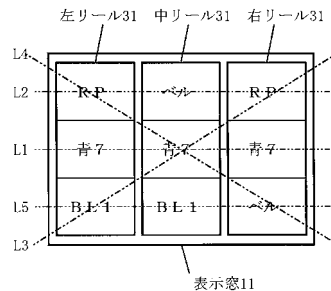
【 図 1 】



【 図 2 】

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	RP	ベル	RP
20.	青7	青7	青7
19.	BL1	BL1	ベル
18.	スイカ	RP	スイカ
17.	ベル	ベル	RP
16.	RP	BAR	BAR
15.	BAR	RP	ベル
14.	チェリー	ベル	スイカ
13.	BL2	チェリー	RP
12.	ベル	スイカ	BL1
11.	RP	チェリー	ベル
10.	赤7	RP	スイカ
9.	白7	ベル	RP
8.	赤7	赤7	赤7
7.	ベル	チェリー	ベル
6.	RP	RP	スイカ
5.	RP	ベル	RP
4.	チェリー	チェリー	チェリー
3.	白7	スイカ	白7
2.	ベル	白7	ベル
1.	スイカ	RP	スイカ

【 図 3 】



【図4】

役	抽出し枚数等	図柄の組合せ	備考
・特別役			
1BB	0枚+BB遊技		
1BBA		「青7」-「青7」-「青7」	350枚
1BBB		「赤7」-「赤7」-「赤7」	
1BBC		「青7」-「青7」-「赤7」	250枚
1BBD		「赤7」-「赤7」-「青7」	
1BBE		「青7」-「青7」-「BAR」	
1BBF		「赤7」-「赤7」-「BAR」	80枚
・小役			
小役A	4枚	「チェリー」-「any」-「any」	
小役B	4枚	「赤7」-「RP」-「any」	
小役C	6枚	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」	
小役D	10枚	「ベル」-「ベル」-「ベル」	
・リプレイ			
リプレイA	再遊技	「RP」-「RP」-「RP」	
リプレイB	再遊技+RT0遊技に移行	「RP」-「RP」-「ベル」	

【図5】

RT0遊技用
役抽選テーブル62A

役	当選確率
1BB	
1BBA	1/800
1BBB	1/800
1BBC	1/600
1BBD	1/600
1BBE	1/1000
1BBF	1/1000
小役	
小役A	1/60
小役A+小役B	1/60
小役C	1/100
小役D	1/8
リプレイ	
リプレイA	1/7.3
リプレイB	1/30

内部中遊技用
役抽選テーブル62B

役	当選確率
1BB	
1BBA	-
1BBB	-
1BBC	-
1BBD	-
1BBE	-
1BBF	-
小役	
小役A	1/60
小役A+小役B	1/60
小役C	1/100
小役D	1/8
リプレイ	
リプレイA	1/7.3
リプレイB	1/30

RT11遊技用
役抽選テーブル62C

役	当選確率
1BB	
1BBA	1/800
1BBB	1/800
1BBC	1/600
1BBD	1/600
1BBE	1/1000
1BBF	1/1000
小役	
小役A	1/60
小役A+小役B	1/60
小役C	1/100
小役D	1/8
リプレイ	
リプレイA	1/1.2
リプレイB	-

R12遊技用
役抽選テーブル62D

役	当選確率
1BB	
1BBA	1/800
1BBB	1/800
1BBC	1/600
1BBD	1/600
1BBE	1/1000
1BBF	1/1000
小役	
小役A	1/60
小役A+小役B	1/60
小役C	1/100
小役D	1/8
リプレイ	
リプレイA	1/1.2
リプレイB	1/6

【図6】

RT21遊技用及びRT31遊技用
役抽選テーブル62E

役	当選確率
1BB	
1BBA	1/800
1BBB	1/800
1BBC	1/600
1BBD	1/600
1BBE	1/1000
1BBF	1/1000
小役	
小役A	1/60
小役A+小役B	1/60
小役C	1/100
小役D	1/8
リプレイ	
リプレイA	1/1.2
リプレイB	1/30

RT22遊技用及びRT32遊技用
役抽選テーブル62F

役	当選確率
1BB	
1BBA	1/800
1BBB	1/800
1BBC	1/600
1BBD	1/600
1BBE	1/1000
1BBF	1/1000
小役	
小役A	1/60
小役A+小役B	1/60
小役C	1/100
小役D	1/8
リプレイ	
リプレイA	1/1.2
リプレイB	1/100

非RT遊技用
役抽選テーブル62G

役	当選確率
1BB	
1BBA	1/800
1BBB	1/800
1BBC	1/600
1BBD	1/600
1BBE	1/1000
1BBF	1/1000
小役	
小役A	1/60
小役A+小役B	1/60
小役C	1/100
小役D	1/8
リプレイ	
リプレイA	1/1.3
リプレイB	1/30

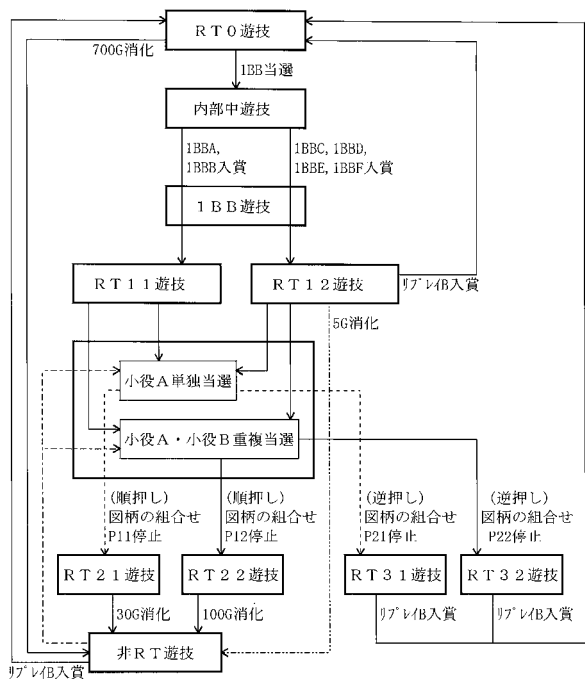
1BB遊技用
役抽選テーブル62H

役	当選確率
1BB	
1BBA	-
1BBB	-
1BBC	-
1BBD	-
1BBE	-
1BBF	-
小役	
小役A	1/100
小役A+小役B	1/100
小役C	1/100
小役D	1/1.05
リプレイ	
リプレイA	-
リプレイB	-

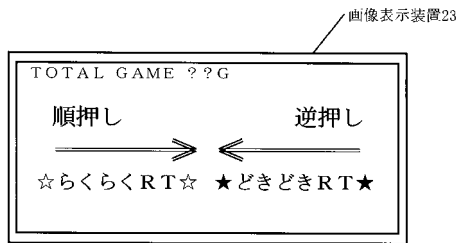
【図7】

押し順	左 (順押し)	小役A・小役B重複当選 P12 「チェリー」-「RP」-「ベル」 「青7」-「赤7」-「RP」-「ベル」
	右 (逆押し)	P22 「チェリー」-「RP」-「スイカ」 「青7」-「赤7」-「RP」-「RP」

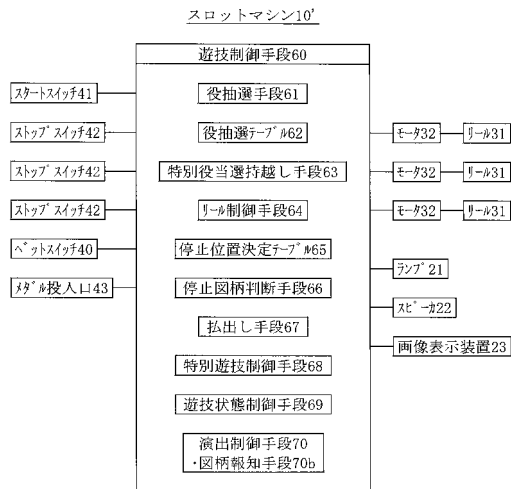
【図8】



【図9】



【図10】



【図11】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ	備考
特別役			
1BB	0枚+BB遊技		
1BBA		「青7」-「青7」-「青7」	350枚
1BBB		「赤7」-「赤7」-「赤7」	250枚
1BBC		「青7」-「青7」-「青7」	
1BBD		「赤7」-「赤7」-「青7」	
1BBE		「青7」-「青7」-「BAR」	80枚
1BBF		「赤7」-「赤7」-「BAR」	
小役			
小役E	4枚	「青7」-「ベル」-「ベル」(P1)	
小役C	6枚	「赤7」-「ベル」-「ベル」(P2)	
小役D	10枚	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」	
小役F1	10枚	「ベル」-「ベル」-「ベル」	
小役F2	10枚	「青7」-「ベル」-「RP」	
リプレイ		「赤7」-「ベル」-「RP」	
リプレイA	再遊技	「RP」-「RP」-「RP」	
リプレイB	再遊技+RT0遊技に移行	「RP」-「RP」-「ベル」	

【図12】

RT0遊技用 役抽選テーブル62J		内部中遊技用 役抽選テーブル62J	
役	当選確率	役	当選確率
1BB		1BB	
1BBA	1/800	1BBA	-
1BBB	1/800	1BBB	-
1BBC	1/600	1BBC	-
1BBD	1/600	1BBD	-
1BBE	1/1000	1BBE	-
1BBF	1/1000	1BBF	-
小役		小役	
小役E	1/60	小役E	1/60
小役C	1/100	小役C	1/100
小役D	1/100	小役D	1/100
小役F1	1/8	小役F1	1/8
小役F2	1/8	小役F2	1/8
リプレイ		リプレイ	
リプレイA	1/7.3	リプレイA	1/7.3
リプレイB	1/30	リプレイB	1/30

RT11遊技用 役抽選テーブル62K		R12遊技用 役抽選テーブル62L	
役	当選確率	役	当選確率
1BB		1BB	
1BBA	1/800	1BBA	1/800
1BBB	1/800	1BBB	1/800
1BBC	1/600	1BBC	1/600
1BBD	1/600	1BBD	1/600
1BBE	1/1000	1BBE	1/1000
1BBF	1/1000	1BBF	1/1000
小役		小役	
小役E	1/15	小役E	1/15
小役C	1/100	小役C	1/100
小役D	1/100	小役D	1/100
小役F1	1/8	小役F1	1/8
小役F2	1/8	小役F2	1/8
リプレイ		リプレイ	
リプレイA	1/1.2	リプレイA	1/1.2
リプレイB	-	リプレイB	1/6

【図13】

RT2遊技用
役抽選テーブル62M

役	当選確率
1BB	
1BBA	1/800
1BBB	1/800
1BBC	1/600
1BBD	1/600
1BBE	1/1000
1BBF	1/1000
小役	
小役E	1/60
小役C	1/100
小役D	1/100
小役F1	1/8
小役F2	1/8
リプレイ	
リプレイA	1/1.2
リプレイB	1/30

RT3遊技用
役抽選テーブル62N

役	当選確率
1BB	
1BBA	1/800
1BBB	1/800
1BBC	1/600
1BBD	1/600
1BBE	1/1000
1BBF	1/1000
小役	
小役E	1/60
小役C	1/100
小役D	1/100
小役F1	1/8
小役F2	1/8
リプレイ	
リプレイA	1/3.15
リプレイB	1/30

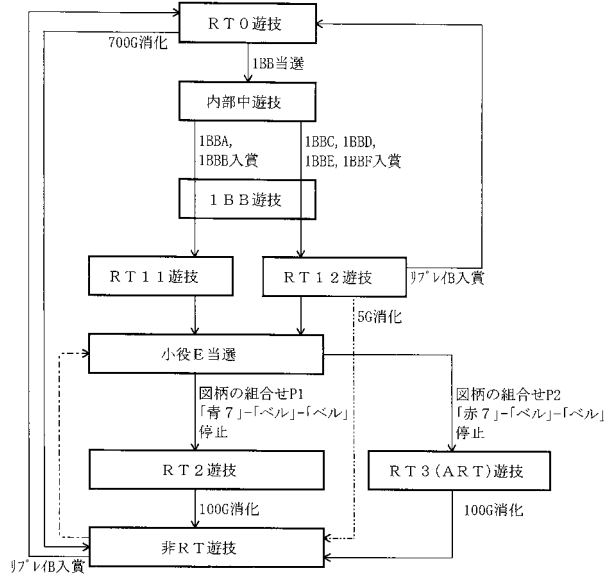
非RT遊技用
役抽選テーブル62P

役	当選確率
1BB	
1BBA	1/800
1BBB	1/800
1BBC	1/600
1BBD	1/600
1BBE	1/1000
1BBF	1/1000
小役	
小役E	1/15
小役C	1/100
小役D	1/100
小役F1	1/8
小役F2	1/8
リプレイ	
リプレイA	1/1.3
リプレイB	1/30

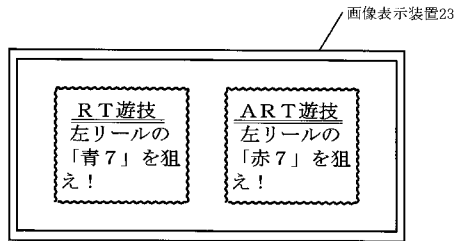
1BB遊技用
役抽選テーブル62Q

役	当選確率
1BB	
1BBA	—
1BBB	—
1BBC	—
1BBD	—
1BBE	—
1BBF	—
小役	
小役E	1/100
小役C	1/100
小役D	1/1.05
小役F1	1/100
小役F2	1/100
リプレイ	
リプレイA	—
リプレイB	—

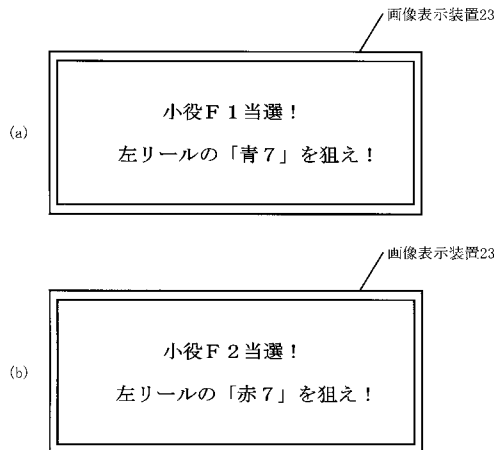
【図14】



【図15】



【図16】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

審査官 酒井 保

(56)参考文献 特開2007-325887 (J P , A)

特開2003-310861 (J P , A)

「マジカルハロウィン」, パチスロ必勝ガイド攻略年鑑2008, 株式会社白夜書房, 2 0 0 8 年
2月 1日, p.160-163

「サンバアンドサンバ」, パチスロ必勝ガイド攻略年鑑2008, 株式会社白夜書房, 2 0 0 8 年
2月 1日, p.164

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 5 / 0 4