

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-192284
(P2012-192284A)

(43) 公開日 平成24年10月11日(2012.10.11)

(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 4 G

テーマコード(参考)

2 C 0 8 2

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 50 頁)

(21) 出願番号 特願2012-160054 (P2012-160054)
 (22) 出願日 平成24年7月18日 (2012.7.18)
 (62) 分割の表示 特願2011-223484 (P2011-223484)
 の分割
 原出願日 平成15年11月18日 (2003.11.18)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100113228
 弁理士 中村 正
 豊島 耕治
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内

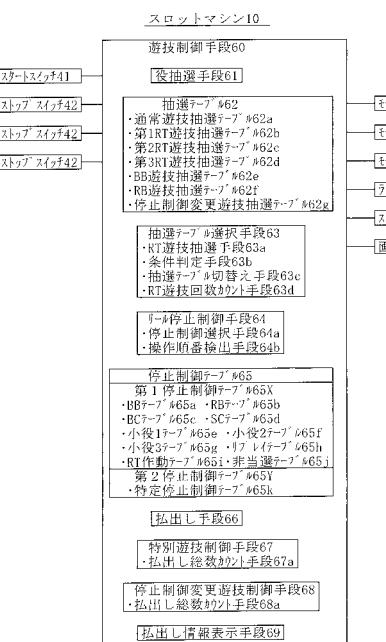
(54) 【発明の名称】スロットマシン

(57) 【要約】

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

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

【選択図】図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、
複数種類の役の抽選を行う役抽選手段と、
複数の前記リールに対応して複数設けられ、対応する前記リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、

前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、そのストップスイッチに対応する前記リールを停止させるように制御するリール停止制御手段と、

前記役抽選手段による役の抽選においていずれかの役に当選し、前記リール停止制御手段により前記リールが停止制御された結果、当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、その役に対応する数の遊技媒体を払い出すように制御する払い出し手段と

を備え、

前記リール停止制御手段は、

前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの前記リールの移動制御量が予め第1の値以内に設定された第1停止制御と、

前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの前記リールの移動制御量が前記第1の値と異なる第2の値以内に設定された第2停止制御と
を有し、

前記第2停止制御による遊技を行うための条件を満たさない限り、前記第1停止制御による遊技を実行するように制御し、

前記第1停止制御による遊技の実行中に、前記第2停止制御による遊技を行うための条件を満たしたときは、前記第1停止制御による遊技から前記第2停止制御による遊技に変更する停止制御変更手段を備え、

前記リール停止制御手段は、前記停止制御変更手段により前記第2停止制御による遊技に変更されたときは、少なくとも1つの前記リールに対して、前記第2停止制御により前記リールを停止制御し、

前記第2停止制御による遊技中に前記払い出し手段により払い出された遊技媒体の総数をカウントする払い出し総数カウント手段を備え、

前記払い出し総数カウント手段によりカウントされた前記第2停止制御による遊技中の遊技媒体の払い出し総数が所定の基準値に到達していないときは、前記第2停止制御による遊技を継続し、前記基準値に到達したときは、前記第2停止制御による遊技を終了し、次遊技から前記第1停止制御による遊技を実行するように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

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

【背景技術】**【0002】**

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

【0003】

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

【先行技術文献】

10

20

30

40

50

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開平1-238888号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

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

【0006】

さらに、予め定めたゲーム回数だけ、停止制御を中止する遊技を行うと、初級者と熟練者との間で、メダルの獲得枚数に差が付きすぎてしまうという問題がある。

【0007】

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

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。

第1の解決手段は、複数種類の図柄を表示した複数のリールと、複数種類の役の抽選を行う役抽選手段と、複数の前記リールに対応して複数設けられ、対応する前記リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、そのストップスイッチに対応する前記リールを停止させるように制御するリール停止制御手段と、前記役抽選手段による役の抽選においていずれかの役に当選し、前記リール停止制御手段により前記リールが停止制御された結果、当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、その役に対応する数の遊技媒体を払い出すように制御する払出し手段とを備え、前記リール停止制御手段は、前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの前記リールの移動制御量が予め第1の値以内に設定された第1停止制御と、前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの前記リールの移動制御量が前記第1の値と異なる第2の値以内に設定された第2停止制御とを有し、前記第2停止制御による遊技を行うための条件を満たさない限り、前記第1停止制御による遊技を実行するよう40に制御し、前記第1停止制御による遊技の実行中に、前記第2停止制御による遊技を行うための条件を満たしたときは、前記第1停止制御による遊技から前記第2停止制御による遊技に変更する停止制御変更手段を備え、前記リール停止制御手段は、前記停止制御変更手段により前記第2停止制御による遊技に変更されたときは、少なくとも1つの前記リールに対して、前記第2停止制御により前記リールを停止制御し、前記第2停止制御による遊技中に前記払出し手段により払い出された遊技媒体の総数をカウントする払出し総数カウント手段を備え、前記払出し総数カウント手段によりカウントされた前記第2停止制御による遊技中の遊技媒体の払出し総数が所定の基準値に到達していないときは、前記第2停止制御による遊技を継続し、前記基準値に到達したときは、前記第2停止制御による遊技を終了し、次遊技から前記第1停止制御による遊技を実行するよう45に制御することを特徴とする。

10

20

30

40

50

【0009】

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

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

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

【0010】

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

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

【0011】

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

【0012】

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

【0013】

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

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

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

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

10

20

30

40

50

止制御される。これに対し、第2停止制御では、ストップスイッチが操作された時からリールが停止するまでの移動制御量が2図柄の範囲内でリールが停止制御される。

【0018】

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

【0019】

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

10

【0020】

第4の解決手段は、複数種類の図柄を表示した複数のリールと、複数種類の役の抽選を行う役抽選手段と、複数の前記リールに対応して複数設けられ、対応する前記リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、そのストップスイッチに対応する前記リールを停止させるように制御するリール停止制御手段と、前記役抽選手段による役の抽選においていずれかの役に当選し、前記リール停止制御手段により前記リールが停止制御された結果、当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、その役に対応する数の遊技媒体を払い出すように制御する払出し手段とを備え、前記リール停止制御手段は、前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの停止制御時間が予め第1の時間以内に設定された第1停止制御と、前記ストップスイッチが操作された時から前記リールを停止させるまでの停止制御時間が前記第1の時間と異なる第2の時間以内に設定された第2停止制御とを有し、前記第1停止制御による遊技の実行中に、前記第2停止制御による遊技を行うための条件を満たしたときは、前記第1停止制御による遊技から前記第2停止制御による遊技に変更する停止制御変更手段を備え、前記リール停止制御手段は、前記第2停止制御による遊技では、少なくとも1つの前記リールに対して、前記第2停止制御により前記リールを停止制御し、前記第2停止制御による遊技中に前記払出し手段により払い出された遊技媒体の総数をカウントする払出し総数カウント手段を備え、前記払出し総数カウント手段によりカウントされた前記第2停止制御による遊技中の遊技媒体の払出し総数が所定の基準値に到達したときは、前記第2停止制御による遊技を終了し、前記第1停止制御による遊技に移行するように制御することを特徴とする。

20

【0021】

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

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

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

40

【0022】

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

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

【0023】

さらに、払い出し総数カウント手段は、第2停止制御による遊技中に払い出された遊技媒体の総数をカウントする。そして、払い出し総数カウント手段によりカウントされた遊

50

技媒体の総数が所定の基準値に到達したときは、第2停止制御による遊技を終了するよう
に制御する。

【0024】

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

【0025】

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

10

【0026】

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

【0027】

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

20

【0028】

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

30

【0029】

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

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

40

【0030】

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

【0031】

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

50

【0032】

第7の解決手段は、第1～第6の解決手段において、前記役抽選手段は、前記第1停止
制御による遊技から前記第2停止制御による遊技に変更するための停止制御変更役を含め
て役の抽選を行い、前記停止制御変更手段は、前記役抽選手段による役の抽選において前
記停止制御変更役に当選し、前記停止制御変更役に対応する図柄の組合せが有効ラインに
停止したことを条件として、次遊技から、前記第1停止制御による遊技を前記第2停止制
御による遊技に変更することを特徴とする。

【0033】

第7の解決手段においては、役の抽選で、停止制御変更役を含めて役の抽選が行われる。そして、役の抽選で停止制御変更役に当選し、停止制御変更役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したこと（停止制御変更役が入賞したこと）を条件として、第1停止制御による遊技から第2停止制御による遊技に変更される。

【0034】

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

10

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

【0035】

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

【0036】

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

20

実施形態では、3つのストップスイッチ42にそれぞれ対応する3つのリール31のうち、3番目（最後）に操作されたストップスイッチ42に対応するリール31が、第2停止制御により停止制御される。なお、1番目及び2番目に操作されたストップスイッチ42に対応するリール31は、第1停止制御により停止制御される。

【0037】

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

30

【0038】

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

40

【0039】

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

【0040】

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

また、実施形態においては、第2停止制御の遊技では、1番目及び2番目に操作されたストップスイッチ42に対応するリール31については、第1停止制御により、特定役に係る図柄（「スイカ」の図柄）が有効ラインに停止するように停止制御される。また、3

50

番目に操作されたストップスイッチ42に対応するリール31については、第2停止制御により、特定役に係る図柄（「スイカ」の図柄）が有効ラインに停止するように停止制御される。

【0041】

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

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

【0042】

第10の解決手段は、第1～第9の解決手段において、前記第2停止制御による遊技において、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したことにより、前記払出し手段によりその役に対応する数の遊技媒体を払い出すときは、前記基準値を超える場合であってもその役に対応する遊技媒体の払出しを行うとともに、当該遊技をもって前記第2停止制御による遊技を終了し、前記第1停止制御による遊技に移行するように制御することを特徴とする。

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

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

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

【0046】

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

【0047】

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

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

【0048】

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

【0049】

10

20

30

40

50

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

【発明の効果】

【0050】

第1又は第4の解決手段によれば、リールの停止制御の範囲が異なる第1停止制御による遊技と第2停止制御による遊技とを設けたので、遊技者の技量を活かした遊技を行うことができる。また、ストップスイッチが操作されたタイミングからリールを移動制御して停止させたい場合や、ストップスイッチが操作されたタイミングでリールを停止させたくない場合にも、少なくとも最小限の停止制御を行うことで、リールの図柄構成、図柄配列、役の設定等の自由度を大きくすることができる。10

【0051】

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

【0052】

第2又は第5の解決手段によれば、第2停止制御によるリールの停止制御の範囲を第1停止制御より狭くすることで、第2停止制御により、役の入賞の有無が第1停止制御以上に遊技者の技量に左右されやすい遊技を作り出すことができる。20

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

【0053】

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

【0054】

第8の解決手段によれば、第2停止制御による遊技では、複数のストップスイッチに対応するリールのうち、X番目に操作されたストップスイッチに対応するリールのみを第2停止制御を行うようにしたので、1遊技で、複数種類の停止制御を実行することができる。30

【0055】

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

【0056】

第10の解決手段によれば、第2停止制御による遊技中において、当該遊技で役が入賞し、その役に対応する数の遊技媒体を払い出すときは、基準値を超える場合であってもその役に対応する遊技媒体を払い出すようにしたので、基準値を超える払い出しとなる遊技では、遊技者に配慮した払い出しを行うことができる。40

【0057】

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

【0058】

第12の解決手段によれば、第2停止制御による遊技中の払出し総数を表示することにより、遊技者は、第2停止制御による遊技中において、あと何遊技程度で、払出し総数が所定の基準値に到達するか（第2停止制御による遊技が終了するか）を判断する目安とす50

ることができる。

【0059】

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

【画面の簡単な説明】

【0060】

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

【図2】役の種類、当選確率、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【図3】通常遊技抽選テーブル、第1RT遊技抽選テーブル、第2RT遊技抽選テーブル、及び第3RT遊技抽選テーブルの概要を示す図である。10

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

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

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

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

【図8】図7中、ステップS15におけるBB遊技の処理の流れを示すフローチャートである。20

【図9】図7中、ステップS15におけるBB遊技の処理の流れを示すフローチャートであり、図8に続くフローチャートである。

【図10】図7中、ステップS21におけるRB遊技の処理の流れを示すフローチャートである。

【図11】図7中、ステップS24におけるBC遊技の処理の流れを示すフローチャートである。

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

【図13】第2実施形態におけるスロットマシン(遊技制御手段)の制御の概略を示したブロック図である。30

【図14】第2実施形態における遊技(特別遊技及び停止制御変更遊技を除く)の流れを示すフローチャートであり、第1実施形態の図6及び図7に対応するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0061】

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、本実施形態におけるスロットマシン10の制御の概略を示したブロック図である。40

(遊技制御手段)

スロットマシン10の遊技制御手段60は、スロットマシン10の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン10全体を統括制御する手段である。遊技制御手段60は、演算等を行うCPUと、遊技の進行等に必要なプログラムや演出用のデータ等を記憶しておくROMと、CPUが各種の制御を行うときに、取り込んだデータ等を一時的に記憶しておくRAM等とを備える。

【0062】

(モータ、リール)

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等の周辺機器が電気的に接続されている。

10

20

30

40

50

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。

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（後述する、役を構成する図柄等）を印刷したリールテープを貼付したものである。

【0063】

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

そして、リール31がモータ32によって回転されることで、リール31上の図柄は、所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。

【0064】

（役）

図2は、本実施形態における役（後述する役抽選手段61で抽選される役）の種類、当選確率、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。図2に示すように、例えば通常遊技中（非内部中）の役としては、複数種類の特別役、複数種類の停止制御変更役、複数種類の小役、及びリプレイが設けられている。

【0065】

特別役とは、通常遊技から特別遊技（通常遊技以上にメダルの獲得が期待できる、遊技者にとって有利となる遊技）に移行させる役である。本実施形態では、図2に示すように、特別役として、B B（ピックボーナス）、及びR B（レギュラーボーナス）が設けられている。なお、他の特別役として、S B（シングルボーナス）が挙げられるが、本実施形態では、B B及びR Bのみが設けられており、S Bは設けていない。

【0066】

ここで、B Bは、特別遊技の1つであるB B遊技に移行させる役であり、R Bは、特別遊技の他の1つであるR B遊技に移行させる役である。

また、停止制御変更役とは、リール31の停止制御を、後述する第1停止制御から第2停止制御に変更するための役であって、通常遊技及び上記の特別遊技とは異なる停止制御変更遊技（特別遊技と同様に、通常遊技以上にメダルの獲得が期待できる、遊技者にとって有利となる遊技）に移行させる役である。本実施形態では、図2に示すように、停止制御変更役として、B C（ピックチャンス）及びS C（シングルチャンス）が設けられている。

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

【0067】

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

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

なお、図2に示した「R T作動図柄」とは、役抽選手段61で抽選される役ではないが、その当選確率と、図柄の組合せとが予め定められたものである（この点については、後述する）。

【0068】

以上の各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。図2では、次遊技への当選の持越しの有無を併せて示している。

持ち越される役としては、特別役（B B及びR B）、及び停止制御変更役のB Cが挙げられる。これらの役は、役抽選手段61による役の抽選において当選したときは、リール31の停止時に、その当選役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止し、その役の入

10

20

30

40

50

賞となるまでの遊技において、その役の当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【0069】

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

役抽選手段61による役の抽選において、これらの役に当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役が当選した遊技では、その当選した役が入賞可能なようにリール31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。

【0070】

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

ここで、通常遊技には、非内部中及び内部中と称する概念が設けられている。非内部中とは、特別役（BB又はRB）に当選していない遊技状態をいう。これに対し、内部中とは、当該遊技又はそれ以前の遊技において特別役（BB又はRB）に当選しているが、当選したBB又はRBに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止していない（入賞していない）遊技状態をいう。

【0071】

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

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

【0072】

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

【0073】

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

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

【0074】

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

【0075】

以上の各種の役に対応する、リール31の図柄の組合せが予め定められている。そして、全てのリール31の停止時に、予め定められたいずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止し、その役の入賞となったときは、予め定められた枚数のメダルが払い出される。

【0076】

10

20

30

40

50

例えば、小役 1 に対応する図柄の組合せは、「スイカ」 - 「スイカ」 - 「スイカ」に設定されており、全てのリール 3 1 の停止時に、各リール 3 1 に設けられた「スイカ」の図柄がいずれかの有効ライン上に揃って停止し、小役 1 の入賞となったときは、15 枚のメダルが払い出される。

【0077】

(図柄組合せライン、有効ライン)

図示しないが、スロットマシン 10 の表示窓を含む部分には、図柄組合せライン（有効ライン）が設けられている。

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

10

【0078】

なお、本実施形態では、各リール 3 1 を、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置していることに基づいて、図柄組合せラインは、5 本に設定されている。しかし、例えば各リール 3 1 を、上下に連続する 4 図柄が見えるように配置した場合には、図柄組合せラインの数が変化することとなる。各リール 3 1 を、上下に連続する 4 図柄が見えるように配置した場合には、水平方向における図柄組合せラインの数は、4 本となる。さらに、右下がり及び左下がりの斜め方向の各図柄組合せラインは、それぞれ 2 本となる。よって、合計で 8 本の図柄組合せラインが形成されるようになる。

20

【0079】

さらに、5 本の図柄組合せラインのうち、遊技者によって投入又は設定操作されたメダル枚数に応じて、図柄組合せラインの中から、有効ラインと無効ラインとが設定される。

ここで、「有効ライン」とは、本実施形態では、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。

30

【0080】

一方、「無効ライン」とは、メダル投入枚数が 1 枚又は 2 枚のときに生じ、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（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。

40

【0081】

また、1 遊技でのメダル投入枚数は、1 枚 ~ 3 枚の中から遊技者が選択可能である。そして、メダル投入枚数が 1 枚であるときには、水平方向中段の図柄組合せライン（1 本）が有効ラインに設定されるとともに残りの 4 本の図柄組合せラインが無効ラインに設定される。また、メダル投入枚数が 2 枚であるときには、水平方向中段、上段及び下段の図柄組合せライン（合計 3 本）が有効ラインに設定されるとともに他の 2 本の図柄組合せラインが無効ラインに設定される。さらにまた、メダル投入枚数が 3 枚であるときには、全ての図柄組合せライン（合計 5 本）が有効ラインに設定され、無効ラインは存在しない。

【0082】

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

ここで、RT 遊技とは、通常遊技（非内部中）に対し、リプレイの当選確率が高く設定された遊技である。具体的には、図 2 に示すように、通常遊技（非内部中）におけるリプレイの当選確率は、1 / 7 . 3 に設定されているが、RT 遊技では、この当選確率よりも高く設定されている（詳細は後述する）。

【0083】

説明を図 1 に戻す。

50

(ランプ、スピーカ、画像表示装置)

スロットマシン10の出力側(図1中、右側)には、以下に示すランプ33等の演出出力機器が電気的に接続されている。

ランプ33は、スロットマシン10の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。ランプ33の種類としては、a)リール31の内周側に配置され、リール31の図柄を照光するとともに、演出出力時には、所定のパターンに従って点灯、点滅又は消灯するバックランプや、b)スロットマシン10の筐体前面上部に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ等が挙げられる。

【0084】

また、スピーカ34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35は、液晶画像表示装置やドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像や所定の情報等を表示するものである。

【0085】

(スタートスイッチ、トップスイッチ)

また、遊技制御手段60の入力側(図1中、左側)には、以下に示す、スタートスイッチ41及びトップスイッチ42が電気的に接続されている。

スタートスイッチ41は、遊技者がリール31の回転をスタートさせるときに操作するスイッチである。スタートスイッチ41が操作されると、そのときに発生する信号が遊技制御手段60に入力される。遊技制御手段60は、この信号を受信すると、全てのモータ32を回転させるように制御する。

【0086】

さらにまた、トップスイッチ42は、各リール31ごとに独立して3つ並設され、遊技者がそれぞれのリール31の回転を停止させるときに操作するスイッチである。トップスイッチ42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60に入力される。遊技制御手段60(後述するリール停止制御手段64)は、この信号を受信すると、そのトップスイッチ42に対応するモータ32を制御して、リール31の停止制御を行う。

【0087】

遊技の開始時には、遊技者は、メダル投入口(図示せず)からメダルを投入するか、又はベットスイッチ(図示せず)を操作して予め貯留されたメダルを投入して有効ラインを設定するとともに、スタートスイッチ41をオンする。スタートスイッチ41がオンされることで有効ライン数が確定するとともに、全リール31が始動(回転が開始)される。

【0088】

そして、遊技者は各トップスイッチ42を押すことで各リール31の回転を停止させる。全てのリール31の停止時に、有効ライン上のリール31の図柄の組合せが予め定められた何らかの役の図柄の組合せと一致し、その役の入賞となったときは、成立役に応じてメダルの払い戻し等が行われる。

【0089】

遊技制御手段60は、以下の各手段を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、遊技制御手段60は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

(役抽選手段)

役抽選手段61は、役(上述した特別役、小役又はリプレイ)の抽選を行うものである。役抽選手段61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。

【0090】

役抽選手段61の乱数発生手段は、所定の領域(例えば10進法で0~65535)の乱数を発生させる。乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、

10

20

30

40

50

本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ41がオンされた時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する抽選テーブル62と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値がB B当選領域に属する場合は、B Bの当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

【0091】

役抽選手段61は、図2に示すように、例えば通常遊技中（非内部中）では、2種類の特別役（B B及びR B）、2種類の停止制御変更役（B C及びS C）、3種類の小役（小役1～小役3）、リプレイ及び非当選の中から、抽出した乱数値に基づいて、当選役あるいは非当選を判定する。

10

【0092】

（抽選テーブル）

抽選テーブル62は、抽選される役の種類と、各役の当選確率とを定めたものである。図1に示すように、本実施形態の抽選テーブル62は、通常遊技（非内部中）に用いられる通常遊技抽選テーブル62a、第1RT遊技に用いられる第1RT遊技抽選テーブル62b、第2RT遊技に用いられる第2RT遊技抽選テーブル62c、第3RT遊技に用いられる第3RT遊技抽選テーブル62d、B B遊技に用いられるB B遊技抽選テーブル62e、R B遊技に用いられるR B遊技抽選テーブル62f、及び停止制御変更遊技（B C遊技及びS C遊技）に用いられる停止制御変更遊技抽選テーブル62gとを備えている。このように、遊技状態（通常遊技（非内部中）、RT遊技、停止制御変更遊技、及び特別遊技）ごとに、特有の抽選テーブル62が設けられている。

20

【0093】

各抽選テーブル62は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有するとともに、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられないとともに、図2に示すように、抽選される役が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

【0094】

図3は、本実施形態における抽選テーブル62のうち、通常遊技抽選テーブル62aと、RT遊技に用いられる第1RT遊技抽選テーブル62b、第2RT遊技抽選テーブル62c、及び第3RT遊技抽選テーブル62dとの概要を示す図である。

30

通常遊技抽選テーブル62aは、通常遊技の非内部中のときに用いられるものであり、リプレイの当選確率は、図2で示した通り、1/7.3に設定されている。

これに対し、第1RT遊技抽選テーブル62b、第2RT遊技抽選テーブル62c、及び第3RT遊技抽選テーブル62dは、通常遊技抽選テーブル62aに対して、リプレイの当選確率が高く設定されたものである。すなわち、これら3つの抽選テーブル（62b～62d）は、リプレイ高確率抽選テーブルといえる。

40

【0095】

また、第1RT遊技抽選テーブル62b及び第2RT遊技抽選テーブル62cは、それぞれ所定の条件を満たしたときに選択されるものであり、リプレイの当選確率は、それぞれ1/1.5及び1/2.0に設定されている。第1RT遊技抽選テーブル62b及び第2RT遊技抽選テーブル62cは、リプレイの当選確率以外の点、すなわち抽選される役の種類及びその当選確率については、通常遊技抽選テーブル62aと同一である。なお、これら2つの抽選テーブル62は、どのような条件の場合に選択されるかについては、後述する。

【0096】

また、第3RT遊技抽選テーブル62dは、通常遊技の内部中のときに用いられるものであり、リプレイの当選確率は、1/4.0に設定されている。すなわち、本実施形態では、通常遊技（内部中）=第3RT遊技である。

なお、この第3RT遊技抽選テーブル62dは、通常遊技の内部中のときに用いられるものであるので、B B、及びR Bの抽選は行われない。また、B C及びS Cの抽選も行われない。すなわち、第3RT遊技抽選テーブル62dは、通常遊技抽選テーブル62aに

50

対して、リプレイの当選確率が異なること、並びに B B、 R B、 B C 及び S C の抽選が行われないこと以外は通常遊技抽選テーブル 6 2 a と同一であって、小役の種類とその当選確率は通常遊技抽選テーブル 6 2 a と同一である。

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

（ 抽選テーブル選択手段 ）

抽選テーブル選択手段 6 3 は、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を、遊技状態に応じて1つ選択するものであり、以下の各手段を備える。 10

（ R T 遊技抽選手段 ）

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

【 0 0 9 9 】

また、この R T 遊技抽選手段 6 3 a に当選すると、後述するリール停止制御手段 6 4 は、R T 作動図柄（図2参照）、すなわち「赤7」-「赤7」-「BAR」又は「青7」-「青7」-「BAR」の図柄の組合せがリール 3 1 の停止制御の範囲内において有効ラインに停止するように停止制御する。なお、当該遊技で上記図柄の組合せが有効ラインに停止しなかった場合には、次遊技もまた、リール停止制御手段 6 4 は、同じ停止制御を行う。 20

【 0 1 0 0 】

（ 条件判定手段 ）

条件判定手段 6 3 b は、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を、他の抽選テーブル 6 2 に切り替えるための条件を満たしたか否かを判定するものである。また、他の抽選テーブル 6 2 に切り替えるための条件は、予め記憶しており、毎遊技、その条件を満たしたか否かを判定する。 30

【 0 1 0 1 】

（ 抽選テーブル切替え手段 ）

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

【 0 1 0 2 】

例えば、通常遊技抽選テーブル 6 2 a が選択されている遊技（非内部中の通常遊技）では、条件判定手段 6 3 b は、上記の R T 遊技抽選手段 6 3 a による抽選に当選したか否か、及びその当選後に、上記の R T 作動図柄が有効ラインに停止したか否かを判別する。R T 作動図柄が有効ラインに停止したときは、条件判定手段 6 3 b は、第1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b に切り替えるための条件を満たしたと判定する。その結果、次遊技以降では、抽選テーブル切替え手段 6 3 c は、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を、第1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b に切り替える。 40

【 0 1 0 3 】

また、条件判定手段 6 3 b は、役抽選手段 6 1 による役の抽選で特別役（B B 又は R B ）に当選したかを判定する。特別役に当選したときは、通常遊技抽選テーブル 6 2 a 、第1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b 、又は第2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c のいずれの抽選テーブル 6 2 を用いている場合であっても、条件判定手段 6 3 b は、第3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d に切り替えるための条件を満たしたと判定する。その結果、抽選テーブル切替 50

え手段 6 3 c は、当該遊技から、特別役が入賞するまでの遊技で、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を第 3 R T 遊技抽選テーブル 6 2 d に切り替える。

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

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

10

【 0 1 0 6 】

なお、特別遊技の終了後には、一律に（無条件で）第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c に切り替えるための条件を満たしたと判定するのではなく、特別遊技の終了時等にR T 遊技抽選手段 6 3 a により抽選を行い（例えば、ソフトウェア乱数を用いて、当選確率を 1 / 2 とした抽選を行い）、その抽選に当選したことを条件として、条件判定手段 6 3 b は、抽選テーブル 6 2 を、第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c に切り替えるための条件を満たしたと判定しても良い。そして、この抽選で当選しなかった場合には、特別遊技の終了後の遊技では、抽選テーブル選択手段 6 3 は、通常遊技抽選テーブル 6 2 a を選択するようにしても良い。

20

【 0 1 0 7 】

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

30

【 0 1 0 8 】

（R T 遊技回数カウント手段）

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

40

【 0 1 0 9 】

そして、条件判定手段 6 3 b は、第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b が用いられて役の抽選が行われている場合には、R T 遊技回数カウント手段 6 3 d による遊技回数のカウント値が 100 遊技に到達したか否かを判定する。同様に、条件判定手段 6 3 b は、第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c が用いられて役の抽選が行われている場合には、R T 遊技回数カウント手段 6 3 d による遊技回数のカウント値が 50 遊技に到達したか否かを判定する。

【 0 1 1 0 】

これらの 100 遊技又は 50 遊技に到達したと判定されたときは、条件判定手段 6 3 b は、それぞれ第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b 又は第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c から、通常遊技抽選テーブル 6 2 a に切り替えるための条件を満たしたと判定する。その結果、次遊技以降では、抽選テーブル切替え手段 6 3 c は、役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブル 6 2 を、通常遊技抽選テーブル 6 2 a に切り替える。

図 4 は、以上説明した通常遊技抽選テーブル 6 2 a、第 1 R T 遊技抽選テーブル 6 2 b

50

、第2RT遊技抽選テーブル62c、及び第3RT遊技抽選テーブル62dの切替え状態を示す図である。

【0111】

なお、上述したように、特別役に当選した遊技からは、第2RT遊技抽選テーブル62cが用いられるが、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止した（特別役が入賞した）ときは、条件判定手段63bは、抽選テーブル62を他の抽選テーブル62に切り替えるための条件を満たしたと判定する。そして、抽選テーブル切替え手段63cは、BB遊技又はRB遊技に移行したときは、第2RT遊技抽選テーブル62cから、それぞれBB遊技抽選テーブル62e又はRB遊技抽選テーブル62fに切り替える。

【0112】

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

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

【0113】

(リール停止制御手段)

リール停止制御手段64は、役抽選手段61による役の抽選結果と、投入メダル枚数とに基づいて、所定の停止制御テーブル65を選択し、その選択した停止制御テーブル65に基づいてリール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リール31が停止するように制御するものである。

【0114】

(停止制御テーブル)

停止制御テーブル65は、遊技状態、及び役抽選手段61による役の抽選結果（当選役の種類）ごとに設けられ、ストップスイッチ42が操作された瞬間の位置に応じたリール31の停止位置を定めたものである。

本実施形態の停止制御テーブル65としては、先ず、第1停止制御テーブル65Xと、第2停止制御テーブル65Yとに分けられている。

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

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

【0115】

第1停止制御テーブルXは、BBテーブル65a、RBテーブル65b、BCテーブル65c、SCテーブル65d、小役1テーブル65e、小役2テーブル65f、小役3テーブル65g、リプレイテーブル65h、RT作動テーブル65i、及び非当選テーブル65j、の10種類から構成されている。

【0116】

BBテーブル65aは、当該遊技でBBが当選したこと、又はそれ以前の遊技においてBBに当選している場合であって当該遊技で非当選であること（BB内部中の遊技における非当選時の遊技）を条件として用いられ、リール31の停止可能位置の範囲内においてBB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、BB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。

【0117】

ここで、第1停止制御テーブルXにおける「リール31の停止可能位置の範囲内」とは、（1）ストップスイッチ42が操作された時（瞬間）からリール31を停止させるまでのリール31の移動制御量が第1の値以内、又は（2）ストップスイッチ42が操作された時（瞬間）からリール31を停止させるまでの停止制御時間が第1の時間以内、を意味

10

20

30

40

50

する（第1停止制御）。特に本実施形態では、「第1の値以内」とは、5図柄以内に設定されている。すなわち、「移動制御量が第1の値以内」とは、ストップスイッチ42が操作された時に特定の図柄が特定の有効ライン上に位置しているとき、その特定の図柄を含めて（その特定の図柄から数えて）5図柄先の図柄が特定の有効ライン上に位置するまで、を意味する。

【0118】

また、本実施形態では「第1の時間以内」とは、190ms以内に設定されている。すなわち、「停止制御時間が第1の時間以内」とは、ストップスイッチ42が操作された時からカウントして190ms以内にリール31が停止すること、を意味する。

10

【0119】

RBテーブル65bは、当該遊技でRBが当選したこと、又はそれ以前の遊技においてRBに当選している場合であって当該遊技で非当選であること（RB内部中の遊技における非当選時の遊技）を条件として用いられ、リール31の停止可能位置の範囲内においてRB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、RB以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

20

【0120】

また、BBテーブル65a又はRBテーブル65bが選択されたときに、それぞれBB又はRBに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないときは、リーチ目を出現させるようにリール31の停止位置が定められている。

20

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

30

【0121】

さらにまた、BCテーブル65cは、当該遊技でBCに当選したこと、又はそれ以前の遊技においてBCに当選している場合であって当該遊技で非当選であることを条件として用いられ、リール31の停止可能位置の範囲内においてBCに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、BC以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

30

【0122】

同様に、SCテーブル65dは、当該遊技でSCに当選したことを条件として用いられ、リール31の停止可能位置の範囲内においてSCに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、SC以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

40

【0123】

さらに、小役1テーブル65eは、当該遊技で小役1に当選したことを条件として用いられ、リール31の停止可能位置の範囲内において小役1に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、小役1以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

40

【0124】

同様に、小役2テーブル65fは、当該遊技で小役2に当選したことを条件として用いられ、リール31の停止可能位置の範囲内において小役2に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、小役2以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

50

【0125】

さらに同様に、小役3テーブル65gは、当該遊技で小役3に当選したことを条件とし

50

て用いられ、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内において小役 3 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、小役 3 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 1 2 6 】

さらにまた、リプレイテーブル 6 5 h は、当該遊技でリプレイに当選したことを条件として用いられ、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内においてリプレイに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、リプレイ以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 1 2 7 】

さらに、R T 作動テーブル 6 5 i は、当該遊技で R T 遊技抽選手段 6 3 a で当選したこと、又はそれ以前の遊技で R T 遊技抽選手段 6 3 a に当選した場合であって R T 作動図柄が未だ有効ラインに停止していないことを条件として用いられ、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内において R T 作動図柄を有効ラインに停止させるとともに、R T 作動図柄以外の図柄の組合せ（いずれかの役に対応する図柄の組合せ）を有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 1 2 8 】

また、非当選テーブル 6 5 j は、いずれの役にも当選していないことを条件として用いられ、いずれかの役に対応する図柄の組合せ、又は R T 作動図柄が有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

10

20

30

40

【 0 1 2 9 】

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

特定停止制御テーブル 6 5 k は、B C 遊技及び S C 遊技における役の非当選時の遊技を条件として用いられ、リール 3 1 の停止可能位置の範囲内において、小役 1 ~ 小役 3 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、かつ、小役 1 ~ 小役 3 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

これに対し、3 番目（最後）に操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 については、上記と異なり、（1）ストップスイッチ 4 2 が操作された時（瞬間）からリール 3 1 を停止させるまでのリール 3 1 の移動制御量が第 1 の値と異なる第 2 の値以内、又は（2）ストップスイッチ 4 2 が操作された時（瞬間）からリール 3 1 を停止させるまでの停止制御時間が第 1 の時間と異なる第 2 の時間以内、を意味する（第 2 停止制御）。

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

また、本実施形態では「第 2 の時間」とは、第 1 の値より短い時間であり、85 ms に設定されている。すなわち、「停止制御時間が第 2 の時間以内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された時からカウントして 85 ms 以内にリール 3 1 が停止すること、を意味

50

する。

【 0 1 3 4 】

以上より、特定停止制御テーブル 65k が用いられたときには、少なくとも 1 つのリール 31（特に本実施形態では、3 番目（最後）に操作されたストップスイッチ 42 に対応するリール 31）については第 2 停止制御が行われ、それ以外のリール 31 については、第 1 停止制御が行われる。

【 0 1 3 5 】

例えば、左及び中リール 31 には、「スイカ」の図柄が全て 5 図柄以内の間隔で配置されているものとする。さらに、特定停止制御テーブル 65k は、1 番目（最初）、及び 2 番目に操作されたストップスイッチ 42 に対応するリール 31 については、リール 31 の停止可能位置の範囲内（第 1 停止制御）において、「スイカ」の図柄を有効ラインに停止させるように、リール 31 の停止位置を定めている。10

以上より、特定停止制御テーブル 65k が用いられたときは、1 番目（最初）、及び 2 番目に操作されたストップスイッチ 42 に対応するリール 31 については、「スイカ」の図柄がいずれかの有効ライン上に揃うように停止する。

【 0 1 3 6 】

また、右リール 31 には、「スイカ」の図柄が 1 つだけ設けられているものとする。そして、3 番目（最後）に操作されたストップスイッチ 42 に対応する右リール 31 については、上述の第 2 停止制御が行われるので、1 番目及び 2 番目に操作されたストップスイッチ 42 に対応するリール 31 の「スイカ」の図柄が揃っている有効ラインに対して、その有効ラインから停止可能位置の範囲内（2 図柄以内、又は 8.5ms 以内）に「スイカ」の図柄が位置するように右ストップスイッチ 42 が操作されれば、「スイカ」の図柄がその有効ライン上に停止する。20

【 0 1 3 7 】

以上より、第 1 停止制御が行われる遊技では、役抽選手段 61 により小役を含めて役の抽選が行われ、役抽選手段 61 で小役に当選したときは、リール 31 の停止可能位置の範囲内（第 1 停止制御）において、当選した小役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するよう（停止可能に）リール 31 が停止制御されるとともに、役抽選手段 61 で小役に当選していないときは、小役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないようリール 31 が停止制御される。30

【 0 1 3 8 】

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

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

【 0 1 3 9 】

（停止制御選択手段）

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

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

【 0 1 4 0 】

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

図 5 に示すように、本実施形態では、B B 当選時は B B テーブル 65a、R B 当選時は

10

20

30

40

50

R B テーブル 6 5 b、B C 当選時は B C テーブル 6 5 c、S C 当選時は S C テーブル 6 5 d、小役 1 当選時は 小役 1 テーブル 6 5 e、小役 2 当選時は 小役 2 テーブル 6 5 f、小役 3 当選時は 小役 3 テーブル 6 5 g、リプレイ当選時は リプレイテーブル 6 5 h を選択する。

【 0 1 4 1 】

また、非内部中における非当選時には非当選テーブル 6 5 j を選択するが、内部中の場合には、当選している B B 又は R B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にするため、当選している B B 又は R B に対応する B B テーブル 6 5 a 又は R B テーブル 6 5 b を選択する。

さらにまた、通常遊技中（非内部中）において B C に当選したときは、その当選した遊技から、B C 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、B C テーブル 6 5 c を選択する。さらに、通常遊技中（非内部中）等において R T 遊技抽選手段 6 3 による抽選で当選したときは、その当選した遊技から、R T 作動図柄が有効ラインに停止するまでの遊技において、R T 作動テーブル 6 5 i を選択する。

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

説明を図 1 に戻す。

(操作順番検出手段)

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

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

(払出し手段)

払出し手段 6 6 は、リール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判別され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じた所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時は、メダルを払い出すことなく、当

10

20

30

40

50

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。

【0147】

なお、遊技制御手段60は、リール31の停止時に、いずれかの有効ラインに停止した図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否か（あるいは、RT作動図柄と一致するか否か）を判別する手段を有する（停止図柄判別手段；図1では、省略する）。

遊技制御手段60（停止図柄判別手段）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で有効ライン上の図柄を判別したり、あるいは、ストップスイッチ42が操作された瞬間のリール31の位置と、選択された停止制御テーブル65とによってリール31の停止位置が定められた時点で、有効ライン上の図柄の組合せを判別する。

10

【0148】

（特別遊技制御手段）

特別遊技制御手段67は、通常遊技（内部中の遊技）から特別遊技への移行、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技の終了等を制御するものである。

先ず、特別遊技制御手段67は、役抽選手段61による役の抽選で特別役（BB又はRB）に当選し、有効ラインに停止した図柄の組合せが特別役に対応する図柄の組合せと一致し、特別役が入賞したことを条件として、特別遊技に移行するよう制御する。例えば、BBの入賞時は通常遊技からBB遊技に移行し、RBの入賞時は通常遊技からRB遊技に移行するよう制御する。

20

【0149】

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

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

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

【0150】

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

30

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

【0151】

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

40

【0152】

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

特別遊技制御手段67は、第2態様遊技での所定役の入賞回数が規定回数に到達したときに、その第2態様遊技を終了させて、BB遊技の終了条件を満たしていないことを条件として、再度、第1態様遊技に戻るように制御する。

【0153】

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

したがって、特別遊技制御手段67は、RB遊技において、所定役の入賞回数が規定回

50

数に到達したときは、R B 遊技の終了条件を満たすと判断し、R B 遊技を終了するように制御する。

【0154】

(払出し総数カウント手段)

また、特別遊技制御手段67は、払出し総数カウント手段67aを備える。

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

【0155】

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

10

【0156】

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

したがって、特別遊技制御手段67は、払出し総数カウント手段67aによりカウントされたB B遊技中の払出し総数が所定の基準値に到達したときは、第1態様遊技中又は第2態様遊技中のいずれの遊技中であっても、そのB B遊技を終了するように制御する。

20

【0157】

なお、B B遊技中における、ある遊技の終了時に、払出し総数が所定の基準値に未だ到達していないが、次の遊技に移行して、その遊技で小役が入賞し、払出し総数が所定の基準値を超てしまう場合が考えられる。例えば、ある遊技の終了時の払出し総数が350枚であり、その次の遊技で、小役1(15枚)に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止した場合(小役1が入賞した場合)等が考えられる。

【0158】

このような場合には、特別遊技制御手段67は、当該遊技において、払出し手段66によりその役に対応する数のメダルを払い出すときは、基準値を超える場合であってもその役に対応するメダルの払出しを行うとともに、当該遊技をもってB B遊技を終了するように制御する。上記の例では、350枚+15枚(=365枚)が払出し総数となり(したがって、所定の基準値である360枚を超えることとなる)、その遊技をもってB B遊技を終了する。

30

【0159】

なお、従来のB B遊技では、第1態様遊技の遊技回数が所定回数(例えば30回)に到達したとき、又は第1態様遊技から第2態様遊技への移行回数が所定回数(例えば3回)に到達したときは、B B遊技を終了させていた。

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

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

40

【0160】

(停止制御変更遊技制御手段)

停止制御変更遊技制御手段68は、通常遊技(非内部中の遊技)から停止制御変更遊技への移行、停止制御変更遊技中の遊技の進行、及び停止制御変更遊技の終了等を制御するものである。

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

50

けられている。

【0161】

停止制御変更遊技制御手段68は、役抽選手段61による役の抽選で停止制御変更役(BC又はSC)に当選し、有効ラインに停止した図柄の組合せが停止制御変更役に対応する図柄の組合せと一致し、停止制御変更役が入賞したことを条件として、停止制御変更遊技に移行するように制御する。例えば、BCの入賞時はBC遊技に移行し、SCの入賞時はSC遊技に移行するように制御する。

また、抽選テーブル切替え手段63cは、BC遊技又はSC遊技に移行したときは、抽選テーブル62を停止制御変更遊技抽選テーブル62gに切り替える。

【0162】

ここで、「SC遊技」とは、停止制御テーブル65として、特定停止制御テーブル65kを用いてリール31を停止制御する遊技を1遊技行うものである。

すなわち、SCの入賞により、次遊技でSC遊技が行われるが、そのSC遊技は、当該遊技(1遊技)で終了する。ただし、上述したように、SC遊技では、リプレイ及びRBの抽選が行われるが、リプレイに当選してそのリプレイが入賞したときは、次遊技でもSC遊技が行われる。また、SC遊技でRBに当選したときには、その時点でSC遊技が中止され、通常遊技(内部中の遊技)に移行する。そして、抽選テーブル62は、抽選テーブル切替え手段63cにより、停止制御変更遊技抽選テーブル62gから第3RT遊技抽選テーブル62dに切り替えられる。

【0163】

また、「BC遊技」とは、上記SC遊技が継続する遊技であり、BC遊技中のメダルの払い出し総数が所定の基準値に到達するまで行われる。なお、BC遊技もSC遊技と同様にリプレイ及びRBの抽選が行われるので、BC遊技中にRBに当選したときには、SC遊技と同様に、その時点でBC遊技が中止され、通常遊技(内部中の遊技)に移行する(抽選テーブル62の切替えもSC遊技と同様である)。

【0164】

このBC遊技においても、SC遊技と同様に、遊技者は、小役が入賞するように狙ってストップスイッチ42を操作するとともに、メダルの払い出し総数が所定の基準値に到達するまで(又はRBに当選するまで)その遊技を継続することができる。

【0165】

(払い出し総数カウント手段)

また、停止制御変更遊技制御手段68は、払い出し総数カウント手段68aを備える。

払い出し総数カウント手段68aは、停止制御変更遊技(本実施形態ではBC遊技)中ににおいて、払い出し手段66により、遊技者に対して払い出したメダル枚数の総数をカウントするものである(上記の払い出し総数カウント手段67aと同様のものである)。

【0166】

払い出し総数カウント手段68aは、BC遊技中に例えば小役1に入賞して15枚のメダルを払い出すときは、払い出し総数を「+15」とカウントする。実際には、所定枚数のメダルが投入されて小役1が入賞したときは、純増枚数は「15枚 - 投入枚数」となるが、遊技者の投入枚数は払い出し枚数に含めずに、純粋に、遊技者に対して払い出した枚数についてカウントする。

【0167】

そして、本実施形態では、BC遊技の払い出し総数は、所定の基準値(本実施形態では250枚)に到達するまでと予め定められている。

したがって、停止制御変更遊技制御手段68は、払い出し総数カウント手段68aによりカウントされたBC遊技中の払い出し総数が所定の基準値に到達したときは、そのBC遊技を終了するように制御する。

【0168】

なお、BC遊技中ににおける、ある遊技の終了時に、払い出し総数が所定の基準値に未だ到達していないが、次の遊技に移行して、その遊技で小役が入賞し、払い出し総数が所定の基

10

20

30

40

50

準値を超える場合が考えられる。例えば、ある遊技の終了時の払出し総数が240枚であり、その次の遊技で、小役1(15枚)に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止した場合(小役1が入賞した場合)等が考えられる。

【0169】

このような場合には、停止制御変更遊技制御手段68は、当該遊技において、払出し手段66によりその役に対応する数のメダルを払い出すときは、基準値を超える場合であってもその役に対応するメダルの払出しを行うとともに、当該遊技をもってBC遊技を終了するように制御する。上記の例では、240枚+15枚(=255枚)が払出し総数となり(したがって、所定の基準値である250枚を超えることとなる)、その遊技をもってBC遊技を終了する。

10

【0170】

以上のような停止制御変更遊技により、遊技者は、第3停止に係るリール31について、小役(小役1)が入賞するように狙ってストップスイッチ42を操作し、その小役の入賞許容範囲は、2図柄(85ms)しかないので、遊技者の技量により入賞の有無が分かれる遊技とすることができます。すなわち、遊技者の技量を活かした遊技を行うことができる。

【0171】

(払出し情報表示手段)

払出し情報表示手段69は、特別遊技(本実施形態ではBB遊技)中、又は停止制御変更遊技(本実施形態ではBC遊技)中に払い出されたメダルの総数を表示するものであり、例えば画像表示装置35が用いられる。

20

さらに、払出し情報表示手段69は、払い出されたメダルの総数のみならず、払い出されたメダルの総数とBB遊技又はBC遊技中に投入されたメダルの総数との差(すなわち、純増枚数)も合わせて表示する。

【0172】

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

30

【0173】

次に、本実施形態における遊技の流れについて説明する。

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

先ず、図6のステップS1において、遊技制御手段60は、メダルが投入されたか否かを検知し続ける。すなわち、遊技者により、メダル投入口(図示せず)からメダルが投入されたか否か、又はベットスイッチ(図示せず)が操作されたか否かを判別する。メダルが投入されたと判別したときはステップS2に進み、遊技制御手段60は、スタートスイッチ41がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、投入されたメダル枚数に応じた有効ラインを確定するとともに、各リール31を始動させ、次のステップS3に進む。

40

【0174】

ステップS3では、役抽選手段61は、役の抽選を行う。ここで、役抽選手段61で用いられる抽選テーブル62は、抽選テーブル選択手段63により選択される。例えば、当該遊技が通常遊技の非内部中の遊技である場合には、抽選テーブル選択手段63は、通常遊技抽選テーブル62aを選択し、役抽選手段61は、この通常遊技抽選テーブル62aを用いて役の抽選を行う。また、当該遊技が通常遊技の内部中の遊技である場合には、第3RT遊技抽選テーブル62dが選択される。さらに、第1RT遊技中、又は第2RT遊技中である場合には、それぞれ第1RT遊技抽選テーブル62b又は第2RT遊技抽選テーブル62cが選択される。

50

【 0 1 7 5 】

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

【 0 1 7 6 】

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

10

【 0 1 7 7 】

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

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

【 0 1 7 8 】

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

20

【 0 1 7 9 】

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

30

【 0 1 8 0 】

そして、リール停止制御手段 6 4 は、選択された停止制御テーブル 6 5 と、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのリール 3 1 の位置とに基づいて、リール 3 1 の停止位置を決定するとともに、その決定した位置にリール 3 1 を停止制御する。

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

40

【 0 1 8 1 】

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

【 0 1 8 2 】

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

50

【0183】

ステップS14では、払出し手段66は、BBの入賞に対応する枚数のメダルの払出し処理（クレジットへの加算処理を含む）を行うとともに、特別遊技制御手段67は、BB遊技への移行処理を行う。そして、次のステップS15で、特別遊技制御手段67は、BB遊技を実行する。BB遊技が終了するとステップS16に進み、RT遊技抽選手段63aは、第2RT遊技を行うか否か（第2RT遊技抽選テーブル62cを用いて役の抽選を行う遊技を実行するか否か）を抽選する（すなわち、本フローチャートでは、抽選によって第2RT遊技抽選テーブル62cに切り替えるようにした例である）。

【0184】

次のステップS17では、ステップS16の抽選で当選したか否かが判別される。当選したと判別されたときはステップS18に進み、当選していないと判別されたときはステップS32に進む。10

ステップS18では、条件判定手段63bは、抽選テーブル62を第2RT遊技抽選テーブル62cに切り替えるための条件を満たしたと判定する。これにより、抽選テーブル選択手段63は、次遊技以降で、役抽選手段61で用いる抽選テーブル62を第2RT遊技抽選テーブル62cを用いることを記憶しておくため、第2RT遊技フラグをオンにする。そして、ステップS32に進む。

【0185】

ステップS13からステップS19に進むと、いずれかの有効ラインにRBに対応する図柄の組合せが停止したか否か（RBが入賞したか否か）が判別される。そして、RBが入賞したと判別されたときはステップS20に進み、RBが入賞していないと判別されたときはステップS22に進む。20

ステップS20では、払出し手段66は、RBの入賞に対応する枚数のメダルの払出し処理を行うとともに、特別遊技制御手段67は、RB遊技への移行処理を行う。そして、次のステップS21で、特別遊技制御手段67は、RB遊技を実行する。RB遊技が終了すると、ステップS16に進む。

【0186】

また、ステップS19からステップS22に進むと、いずれかの有効ラインにBCに対応する図柄の組合せが停止したか否か（BCが入賞したか否か）が判別される。そして、BCが入賞したと判別されたときはステップS23に進み、BCが入賞していないと判別されたときはステップS25に進む。30

【0187】

ステップS23では、払出し手段66は、BCの入賞に対応する枚数のメダルの払出し処理を行うとともに、停止制御変更遊技制御手段68は、BC遊技への移行処理を行う。そして、次のステップS24で、停止制御変更遊技制御手段68は、BC遊技を実行する。BC遊技が終了すると、ステップS32に進む。

【0188】

さらにまた、ステップS22からステップS25に進むと、いずれかの有効ラインにSCに対応する図柄の組合せが停止したか否か（SCが入賞したか否か）が判別される。そして、SCが入賞したと判別されたときはステップS26に進み、SCが入賞していないと判別されたときはステップS28に進む。40

【0189】

ステップS26では、払出し手段66は、SCの入賞に対応する枚数のメダルの払出し処理を行うとともに、停止制御変更遊技制御手段68は、SC遊技への移行処理を行う。そして、次のステップS27で、停止制御変更遊技制御手段68は、SC遊技を実行する。SC遊技が終了すると、ステップS32に進む。

【0190】

さらに、ステップS25からステップS28に進むと、いずれかの有効ラインにRT作動図柄が停止したか否かが判別される。いずれかの有効ラインにRT作動図柄が停止したと判別されたときはステップS29に進み、停止していないと判別されたときはステップ50

S 3 0 に進む。

【 0 1 9 1 】

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

【 0 1 9 2 】

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

【 0 1 9 3 】

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

【 0 1 9 4 】

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

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

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

【 0 1 9 5 】

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

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

【 0 1 9 6 】

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

【 0 1 9 7 】

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

10

20

30

40

50

【0198】

そして、リール停止制御手段64は、選択された停止制御テーブル65と、ストップスイッチ42が操作されたときのリール31の位置とに基づいて、リール31の停止位置を決定するとともに、その決定した位置にリール31を停止制御する。

【0199】

次のステップS47では、遊技制御手段60は、全てのリール31が停止したか否かを判別し、全てのリール31が停止したと判別したときはステップS48に進む。一方、ステップS47で、全てのリール31が停止していないと判別したときは、ステップS45に戻る。

【0200】

ステップS48では、遊技制御手段60は、いずれかの有効ラインに移行役に対応する図柄の組合せが停止したか否か（移行役が入賞したか否か）を判別する。そして、移行役が入賞したと判別されたときは、図9のステップS54に進み、移行役が入賞していないと判別されたときはステップS49に進む。

10

【0201】

ステップS49では、いずれかの有効ラインに小役に対応する図柄の組合せが停止したか否か（小役が入賞したか否か）を判別する。そして、小役が入賞したと判別されたときは、ステップS50に進む。また、小役が入賞していないと判別されたとき（非当選時）にはステップS52に進む。

20

【0202】

ステップS50では、払出し手段66は、入賞した小役に対応する枚数のメダルの払出し処理を行う。次のステップS51では、払出し総数カウント手段67aは、ステップS50で払い出されたメダル枚数をMに加算することにより、Mの更新処理を行う。そしてステップS52に進む。

【0203】

ステップS52では、特別遊技制御手段67は、BB遊技の終了条件である、Mが規定枚数（所定の基準値）に到達したか否かを判別する。到達したと判別されたときは、特別遊技制御手段67は、BB遊技の終了条件を満たすと判別し、ステップS53に進み、BB遊技の終了処理を行う。その後は、図7のステップS16に進む。一方、ステップS52で、Mが規定枚数に到達していないと判別されたときは、BB遊技の第1態様遊技を継続するため、ステップS42に戻る。

30

【0204】

一方、ステップS48から図9のステップS54に進むと、特別遊技制御手段67は、BB遊技の第2態様遊技の（所定役の）入賞回数Nの初期化処理（N=0）を行う。

次にステップS55に進み、特別遊技制御手段67は、BB遊技の第2態様遊技を開始する。先ず、遊技制御手段60は、メダルが投入されたか否かを検知し続ける。メダルが投入されたと判別したときはステップS56に進み、遊技制御手段60は、スタートスイッチ41がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、投入されたメダル枚数に応じた有効ラインを確定するとともに、各リール31を始動させ、次のステップS57に進む。

40

【0205】

ステップS57では、役抽選手段61は、役の抽選を行う。なお、図2に示したように、ここで抽選される役は、所定役のみである。次にステップS58に進み、遊技制御手段60は、ストップスイッチ42がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、ステップS59に進む。ステップS59では、停止制御選択手段64aは、ステップS57での役の抽選結果に対応する停止制御テーブル65を選択する。

【0206】

そして、リール停止制御手段64は、選択された停止制御テーブル65と、ストップスイッチ42が操作されたときのリール31の位置とに基づいて、リール31の停止位置を決定するとともに、その決定した位置にリール31を停止制御する。

50

【 0 2 0 7 】

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

【 0 2 0 8 】

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

10

【 0 2 0 9 】

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

【 0 2 1 0 】

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

20

【 0 2 1 1 】

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

【 0 2 1 2 】

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

30

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

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

【 0 2 1 3 】

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

40

【 0 2 1 4 】

そして、リール停止制御手段 6 4 は、選択された停止制御テーブル 6 5 と、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのリール 3 1 の位置とに基づいて、リール 3 1 の停止位置を決定するとともに、その決定した位置にリール 3 1 を停止制御する。

【 0 2 1 5 】

次のステップ S 7 7 では、遊技制御手段 6 0 は、全てのリール 3 1 が停止したか否かを

50

判別し、全てのリール31が停止したと判別したときはステップS78に進む。一方、ステップS77で、全てのリール31が停止していないと判別したときは、ステップS75に戻る。

【0216】

ステップS78では、遊技制御手段60は、いずれかの有効ラインに所定役に対応する図柄の組合せが停止したか否か（所定役が入賞したか否か）を判別する。そして、所定役が入賞したと判別されたときはステップS79に進む。一方、所定役が入賞していないと判別されたときにはステップS81に進む。

【0217】

ステップS79では、払い出し手段66は、所定役に対応する枚数のメダルの払い出し処理を行う。次のステップS80では、特別遊技制御手段67は、RB遊技の所定役の入賞回数Nの更新処理を行う。そしてステップS81に進む。

10

【0218】

ステップS81では、特別遊技制御手段67は、RB遊技の終了条件である、所定役の入賞回数Nが規定回数に到達したか否かを判別する。到達したと判別されたときは、特別遊技制御手段67は、RB遊技の終了条件を満たすと判別し、ステップS82に進み、RB遊技の終了処理を行う。その後は、図7のステップS16に進む。

一方、ステップS81で、所定役の入賞回数Nが規定回数に到達していないと判別されたときは、RB遊技を継続するため、ステップS72に戻る。

【0219】

図11は、図7中、ステップS24におけるBC遊技の処理の流れを示すフローチャートである。

BC遊技が開始されると、ステップS91に進み、停止制御変更遊技制御手段68の払い出し総数カウント手段68aは、BC遊技におけるメダルの払い出し総数Mの初期化処理（M=0）を行う。

20

【0220】

次にステップS92に進み、停止制御変更遊技制御手段68は、BC遊技を開始する。ステップS92では、遊技制御手段60は、メダルが投入されたか否かを検知し続ける。メダルが投入されたと判別したときはステップS93に進み、遊技制御手段60は、スタートスイッチ41がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、投入されたメダル枚数に応じた有効ラインを確定するとともに、各リール31を始動させ、次のステップS94に進む。

30

【0221】

ステップS94では、役抽選手段61は、役の抽選を行う。なお、図2に示したように、BC遊技で抽選される役は、RB及びリプレイであり、小役の抽選を行わない。次にステップS95に進み、停止制御変更遊技制御手段68は、RBに当選したか否かを判別する。RBに当選したと判別されたときは、停止制御変更遊技制御手段68は、BC遊技を中止し、図6のステップS5に進む。

【0222】

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

40

【0223】

一方、RBに当選していないと判別されたときはステップS96に進む。ステップS96では、停止制御変更遊技制御手段68は、リプレイに当選したか否かを判別する。リプレイに当選したと判別されたときは、停止制御変更遊技制御手段68は、ステップS97以降の処理に進む。一方、リプレイに当選していないと判別されたとき（非当選時）には、ステップS101以降の処理に進む。

【0224】

ステップS96からステップS97に進むと、遊技制御手段60は、ストップスイッチ

50

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

【 0 2 2 5 】

次のステップ S 9 9 では、遊技制御手段 6 0 は、全てのリール 3 1 が停止したか否かを判別し、全てのリール 3 1 が停止したと判別したときはステップ S 1 0 0 に進む。一方、ステップ S 9 9 で、全てのリール 3 1 が停止していないと判別したときは、ステップ S 9 7 に戻る。10

【 0 2 2 6 】

ステップ S 1 0 0 では、遊技制御手段 6 0 は、いずれかの有効ラインにリプレイに対応する図柄の組合せが停止したか否か（リプレイが入賞したか否か）を判別するとともに、リプレイが入賞したと判別されたときは、払出し手段 6 6 は、リプレイの入賞処理、すなわち当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入する処理を行う。なお、本フローチャートでは、リプレイの当選時には、リプレイが 1 0 0 % の確率で入賞するように制御される例を挙げている。そして、B C 遊技を継続するため、ステップ S 9 2 に戻る。

【 0 2 2 7 】

また、ステップ S 9 6 からステップ S 1 0 1 に進むと、遊技制御手段 6 0 は、ストップスイッチ 4 2 がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、ステップ S 1 0 2 に進む。ステップ S 1 0 2 では、操作順番検出手段 6 4 b は、ステップ S 1 0 1 でオンされた（操作された）ストップスイッチ 4 2 が何番目のストップスイッチ 4 2 であるかを検出する。そして、1 番目又は 2 番目に操作されたストップスイッチ 4 2 であると判別されたときは、ステップ S 1 0 3 に進み、リール停止制御手段 6 4 は、特定停止制御テーブル 6 5 k を用いて、第 1 停止制御（リール 3 1 の移動制御量が 5 図柄以内、あるいは停止制御時間が 1 9 0 m s 以内の停止制御）によりリール 3 1 を停止制御する。そして、ステップ S 1 0 1 に戻る。20

【 0 2 2 8 】

一方、ステップ S 1 0 2 で、1 番目又は 2 番目に操作されたストップスイッチ 4 2 でない（3 番目（最後）に操作されたストップスイッチ 4 2 である）と判別されたときは、ステップ S 1 0 4 に進み、リール停止制御手段 6 4 は、特定停止制御テーブル 6 5 k を用いて、第 2 停止制御（リール 3 1 の移動制御量が 2 図柄以内、あるいは停止制御時間が 8 5 m s 以内の停止制御）によりリール 3 1 を停止制御する。30

【 0 2 2 9 】

次にステップ S 1 0 5 に進み、遊技制御手段 6 0 は、いずれかの有効ラインに小役（本実施形態では小役 1 ）に対応する図柄の組合せが停止したか否か（小役（小役 1 ）が入賞したか否か）を判別し、入賞したと判別されたときはステップ S 1 0 6 に進み、入賞していないと判別されたときはステップ S 1 0 8 に進む。

【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 0 6 では、払出し手段 6 6 は、小役（小役 1 ）に対応する枚数のメダルの払出し処理を行う。次のステップ S 1 0 7 では、払出し総数カウント手段 6 8 a は、ステップ S 1 0 6 で払い出されたメダル枚数を M に加算することにより、M の更新処理を行う。そしてステップ S 1 0 8 に進む。ステップ S 1 0 8 では、停止制御変更遊技制御手段 6 8 は、M が規定枚数に到達したか否かを判別する。到達したと判別されたときは、ステップ S 1 0 9 に進んで B C 遊技の終了処理を行う。その後は、図 7 のステップ S 3 2 に進む。

一方、M が規定枚数に到達していないと判別されたときはステップ S 9 2 に進み、B C 遊技を継続する。

【 0 2 3 1 】

10

20

30

40

50

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

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

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

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

【0236】

次のステップS118では、遊技制御手段60は、全てのリール31が停止したか否かを判別し、全てのリール31が停止したと判別したときはステップS119に進む。一方、ステップS118で、全てのリール31が停止していないと判別したときは、ステップS116に戻る。

【0237】

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

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

【0238】

また、ステップS115からステップS120に進むと、遊技制御手段60は、ストップスイッチ42がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、ステップS121に進む。ステップS121では、操作順番検出手段64bは、ステップS120でオンされた（操作された）ストップスイッチ42が何番目のストップスイッチ42である

10

20

30

40

50

かを検出する。そして、1番目又は2番目に操作されたストップスイッチ42であると判別されたときは、ステップS122に進み、リール停止制御手段64は、特定停止制御テーブル65kを用いて、第1停止制御（リール31の移動制御量が5図柄以内、あるいは停止制御時間が190ms以内の停止制御）によりリール31を停止制御する。そして、ステップS120に戻る。

【0239】

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

10

【0240】

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

20

【0241】

ステップS125では、払出し手段66は、小役（小役1）に対応する枚数のメダルの払出し処理を行い、ステップS126に進む。ステップS126では、停止制御変更遊技制御手段68は、SC遊技の終了処理を行う。その後は、図7のステップS32に進む。

20

【0242】

（第2実施形態）

続いて、本発明の第2実施形態について説明する。

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

図13は、第2実施形態におけるスロットマシン10'（遊技制御手段60'）の制御の概略を示したブロック図である。以下、第1実施形態と異なる点について説明する。

【0243】

第2実施形態の抽選テーブル62では、第1実施形態の第1RT遊技抽選テーブル62b～第3RT遊技抽選テーブル62dは設けられていない。

30

また、第2実施形態における抽選テーブル選択手段63では、第1実施形態のRT遊技抽選手段63a及びRT遊技回数カウント手段63dは設けられていない。さらにまた、停止制御テーブル65の中には、第1実施形態のRT作動テーブル65iは、設けられていない。

40

【0244】

第2実施形態では、通常遊技の非内部中にBB又はRBに当選すると、内部中の遊技となり、内部中遊技抽選テーブル62a'が用いられる。内部中遊技抽選テーブル62a'は、非内部中とリプレイの当選確率（1/7.3）が等しい。また、内部中遊技抽選テーブル62a'は、第1実施形態の第3RT遊技抽選テーブル62dと同様に、BB、RB、BC及びSCを除いて役の抽選を行う抽選テーブル62である。

また、BB遊技及びRB遊技の終了後は、通常遊技の非内部中の遊技に移行し、通常遊技抽選テーブル62aが用いられる。

上記以外の各手段は、第1実施形態と同様である。

【0245】

図14は、第2実施形態における遊技（特別遊技及び停止制御変更遊技を除く）の流れを示すフローチャートであり、第1実施形態の図6及び図7に対応するフローチャートである。

図14では、第1実施形態の図6及び図7と同一の処理を行うステップについては、同一ステップ番号を付している。

【0246】

50

図14において、ステップS1からステップS3までは、図6のステップS1からステップ3までと同一の処理を行う。ステップS3の役抽選の後は、ステップS10に進む。すなわち、図6中、ステップS4からステップS7までの処理(RT遊技に関する処理)は、第2実施形態では行わない。

【0247】

同様に、第2実施形態では、第1実施形態の図7中、ステップS16～ステップS18、ステップS28～ステップS29、及びステップS32～ステップS33の処理(RT遊技に関する処理)を行わない。すなわち、ステップS15のBB遊技、ステップS21のRB遊技、ステップS24のBC遊技、ステップS27のSC遊技、ステップS30での非入賞時、及びステップS31の払い出し等の処理後は、本フローチャートによる処理を終了する。10

【0248】

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

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

【0249】

(2) 本実施形態では、BB遊技の払い出し総数の所定の基準値(上限値)を360枚に設定し、BC遊技の払い出し総数の所定の基準値(上限値)を250枚に設定した。しかし、これらの基準値は、任意に設定することができるものであり、本実施形態で示した値より大きい値に設定しても良く、あるいは小さい値に設定しても良い。20

【0250】

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

【0251】

(4) 通常の第1停止制御と、停止制御変更遊技における第2停止制御とにおいて、リール31の停止時の移動制御量(移動図柄数)や停止制御時間は、本実施形態で示した値に限らず、種々の値に設定することができる。また、第2停止制御の移動制御量を第1停止制御の移動制御量より多く設定すること、又は第2停止制御の停止制御時間を第1停止制御の停止制御時間より長く設定することも可能である。30

【0252】

(5) 本実施形態では、BB遊技又はBC遊技において、当該遊技で役が入賞したときは、所定の基準値を超えてメダルを払い出すようにした。しかし、これに限らず、所定の基準値を超えないように払い出すことも可能である。例えば、BB遊技において、前遊技までに355枚が払い出されている場合において、当該遊技で小役1(15枚)が入賞したときは、5枚を上限として(BB遊技の払い出し総数が所定の基準値である360枚となるように)払い出すことも可能である。

【0253】

(6) 本実施形態の停止制御変更遊技では、3番目に操作されたストップスイッチ42に対応するリール31を、第2停止制御とした。しかし、これに限らず、1番目や2番目に操作されたストップスイッチ42に対応するリール31を第2停止制御にしても良い。また、左、中、右の少なくとも1つのリール31を第2停止制御とするように予め設定しても良い。あるいは全てのリール31を第2停止制御にしても良い。すなわち、少なくとも1つのリール31の停止制御を、第2停止制御(第1停止制御と異なる停止制御)とすれば良い。

【0254】

(7) 第1実施形態では、内部中の遊技では、一律に第3RT遊技抽選テーブル62dを用いるようにしたが、これに限らず、内部中の遊技となったとき(BB又はRBの当選

10

20

30

40

50

時)に抽選を行い、その抽選に当選したことを条件として、R T遊技(第3R T遊技)に移行するようにも良い。

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

【0255】

さらにまた、通常遊技(非内部中)からR T遊技(第1実施形態では、第1R T遊技)に移行する条件として、R T遊技抽選手段63aで当選したことを条件とした。しかし、これに限らず、例えば予め定めた所定の条件(前回の特別遊技の終了後から、特別役に当選しない遊技回数が所定回数に到達したとき、特定の小役又はリプレイが連続して所定回数当選したとき等)を満たしたときに、R T遊技に移行するようにも良い。

10

【0256】

さらに、第1実施形態では、第2R T遊技から通常遊技に移行する条件として、所定遊技回数(実施形態では50回)に到達したことを条件とした。しかし、これに限らず、例えば、毎遊技、R T遊技から通常遊技への移行(R T遊技を終了させること)の抽選を行い、その抽選に当選したことを条件として、R T遊技から通常遊技に移行するようにも良い。

20

【0257】

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

20

【0258】

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

【0259】

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

30

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

【符号の説明】

【0260】

10、10' スロットマシン

40

31 リール

32 モータ

33 ランプ

34 スピーカ

35 画像表示装置

41 スタートスイッチ

42 ストップスイッチ

60、60' 遊技制御手段

61 役抽選手段

62 抽選テーブル

62a 通常遊技抽選テーブル

62a' 内部中遊技抽選テーブル

62b 第1R T遊技抽選テーブル

62c 第2R T遊技抽選テーブル

62d 第3R T遊技抽選テーブル

62e B B遊技抽選テーブル

50

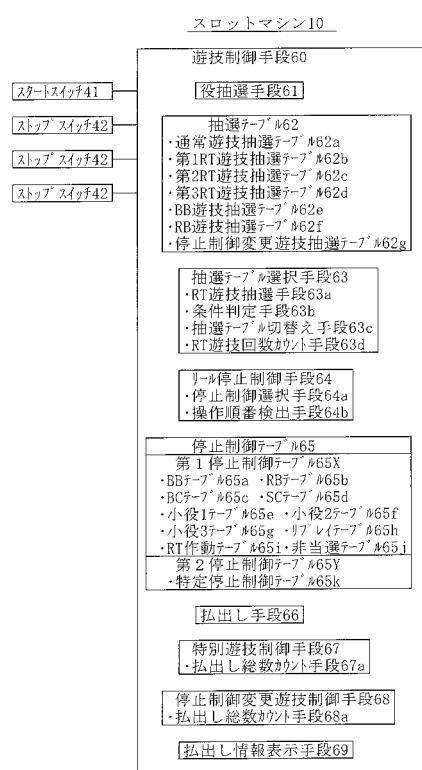
- 6 2 f R B 遊技抽選テーブル
- 6 2 g 停止制御変更遊技抽選テーブル
- 6 3 抽選テーブル選択手段
- 6 3 a R T 遊技抽選手段
- 6 3 b 条件判定手段
- 6 3 c 抽選テーブル切替え手段
- 6 3 d R T 遊技回数カウント手段
- 6 4 リール停止制御手段
- 6 4 a 停止制御選択手段
- 6 4 b 操作順番検出手段
- 6 5 停止制御テーブル
- 6 5 X 第1停止制御テーブル
- 6 5 a B B テーブル
- 6 5 b R B テーブル
- 6 5 c B C テーブル
- 6 5 d S C テーブル
- 6 5 e 小役1テーブル
- 6 5 f 小役2テーブル
- 6 5 g 小役3テーブル
- 6 5 h リプレイテーブル
- 6 5 i R T 作動テーブル
- 6 5 j 非当選テーブル
- 6 5 Y 第2停止制御テーブル
- 6 5 k 特定停止制御テーブル
- 6 6 払出し手段
- 6 7 特別遊技実行手段
- 6 7 a 払出し総数カウント手段
- 6 8 停止制御変更遊技制御手段
- 6 8 a 払出し総数カウント手段
- 6 9 払出し情報表示手段

10

20

30

【図1】



【図2】

通常遊技中（非内部中）（通常遊技抽選テーブル6_2_a）			
役	当選確率	払出し枚数等	図柄の組合せ
・特別役 B B R B	1/260 1/540	15枚+BB遊技 2枚+RB遊技	「赤7」-「赤7」-「赤7」 「BAR」-「BAR」-「BAR」
・停止制御変更役 B C S C	1/350 1/120	15枚+BC遊技 5枚+SC遊技	「青7」-「青7」-「青7」 「赤7」-「△」-「△」 「△」-「△」-「△」 「△」-「△」-「△」 「△」-「△」-「△」
・小役 小役 1 小役 2 小役 3	1/80 1/15 1/50	15枚 10枚 2枚	「△△」-「△△」-「△△」 「△△」-「△△」-「△△」 「△△」-「△△」-「△△」 「△△」-「△△」-「△△」
・リプレイ	1/7.3	再遊技	「△△」-「△△」-「△△」 「△△」-「△△」-「△△」
RT作動図柄	1/400	第1RT遊技	「赤7」-「赤7」-「BAR」 「青7」-「青7」-「BAR」

B B 遊技の第1態様遊技中（B B 遊技抽選テーブル6_2_e）			
役	払出し枚数等	図柄の組合せ	持越し
・小役 小役 1 小役 2 小役 3	15枚 10枚 2枚	「△△」-「△△」-「△△」 「△△」-「△△」-「△△」 「△△」-「△△」-「△△」	無 無 無 無
・移行役	1枚+第2遊技	「RP」-「RP」-「RP」	無

B B 遊技の第2態様遊技中、及び R B 遊技（B B 遊技抽選テーブル6_2_e、R B 遊技抽選テーブル6_2_f）			
役	払出し枚数等	図柄の組合せ	持越し
・所定役	15枚	「RP」-「RP」-「RP」	無

B C 遊技及び S C 遊技中（停止制御変更遊技抽選テーブル6_2_g）			
役	当選確率	払出し枚数等	図柄の組合せ
・特別役 R B ・リプレイ	1/540 1/7.3	2枚+RB遊技 再遊技	「BAR」-「BAR」-「BAR」 「RP」-「RP」-「RP」
			有 無

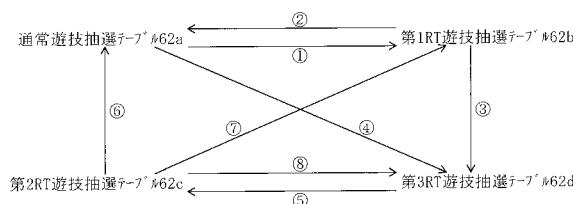
【図3】

【図5】

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

【図4】

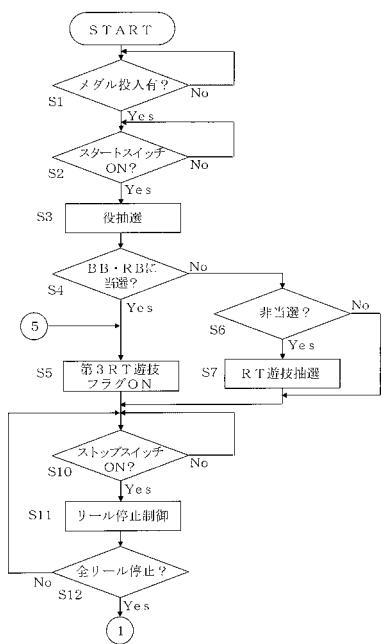
通常遊技中	
当選役	停止制御テーブル6_5
B B	B Bテーブル6_5_a
R B	R Bテーブル6_5_b
B C	B Cテーブル6_5_c
S C	S Cテーブル6_5_d
小役 1	小役1テーブル6_5_e
小役 2	小役2テーブル6_5_f
小役 3	小役3テーブル6_5_g
リプレイ	リプレイテーブル6_5_h
非当選	非当選テーブル6_5_j (内部中はB Bテーブル6_5_a 又はR Bテーブル6_5_b)
RT遊技当選	R T作動テーブル6_5_i



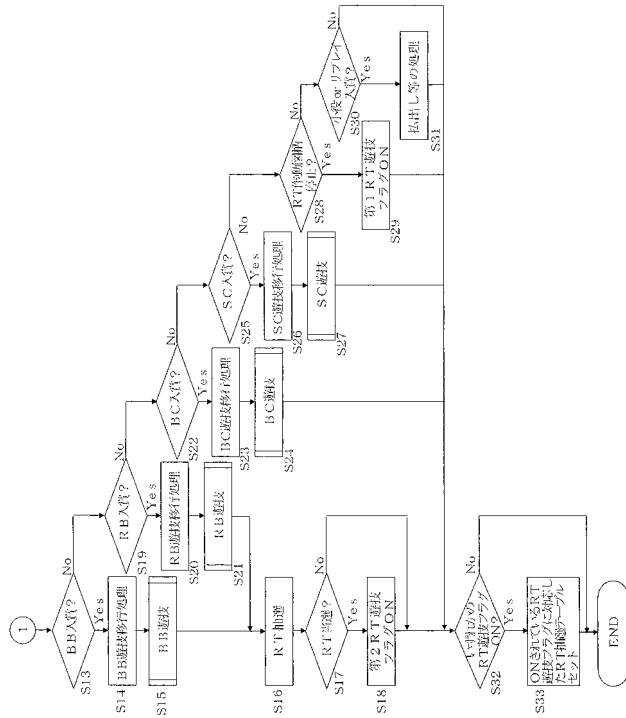
- ①RT遊技に当選し、RT作動図柄が揃うことにより移行
- ②①スタート後、所定遊技回数(100回)に到達したことにより移行
- ③特別役に当選したことにより移行(特別役の入賞により終了)
- ④特別役に当選したことにより移行(特別役の入賞により終了)
- ⑤特別遊技の終了後に移行
- ⑥⑤スタート後、所定遊技回数(50回)に到達したことにより移行
- ⑦RT遊技に当選し、RT作動図柄が揃うことにより移行
- ⑧特別役に当選したことにより移行(特別役の入賞により終了)

B C 遊技及び S C 遊技中	
当選役	停止制御テーブル6_5
リプレイ	リプレイテーブル6_5_h
非当選	特定停止制御テーブル6_5_k
R B	R Bテーブル6_5_b(通常遊技(内部中)に移行)

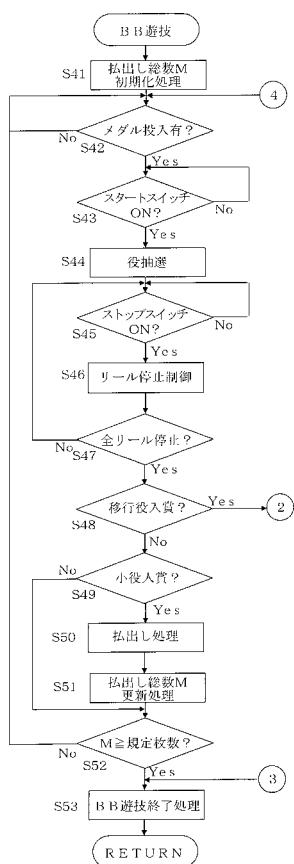
【図6】



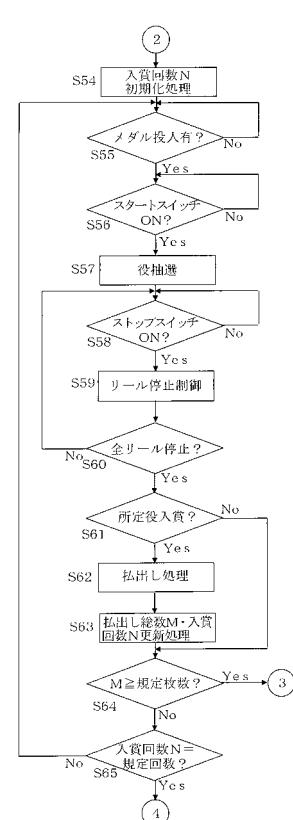
【図7】



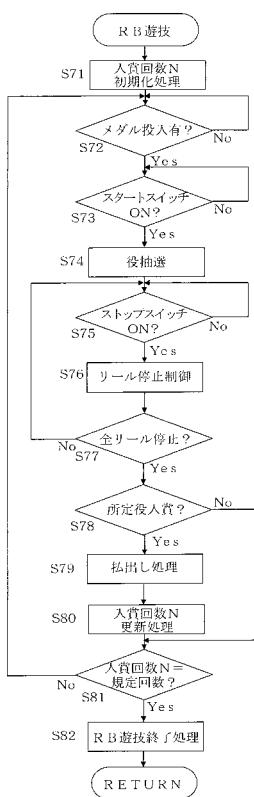
【図8】



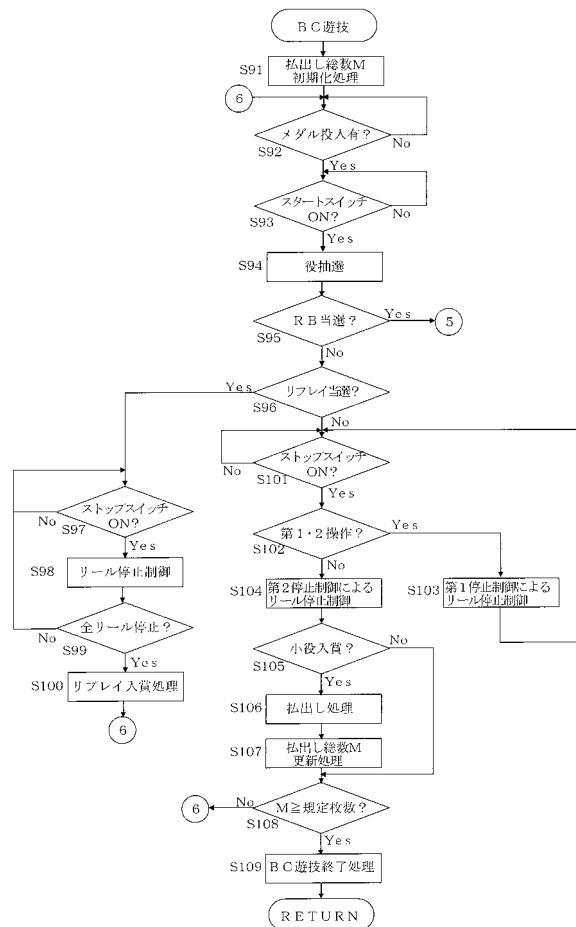
【図9】



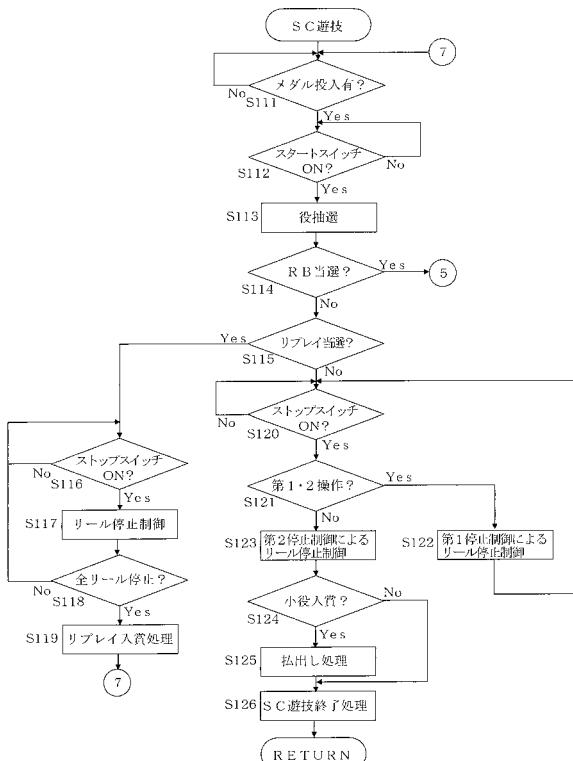
【図 10】



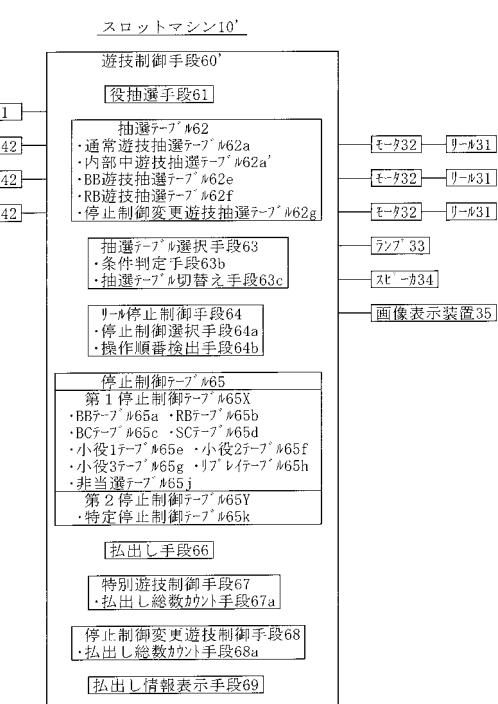
【図 11】



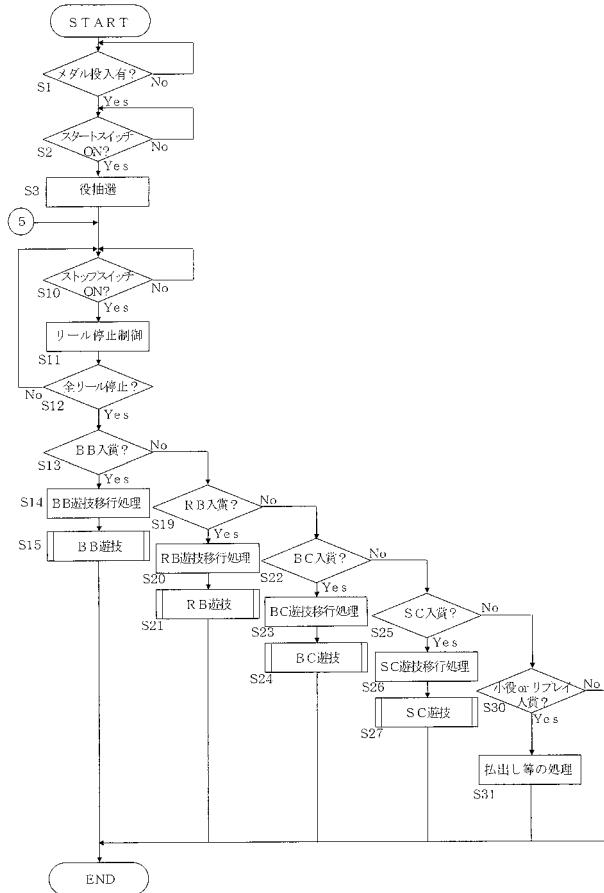
【図 12】



【図 13】



【図14】



【手続補正書】

【提出日】平成24年7月18日(2012.7.18)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

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

前記抽選テーブルは、当該遊技で投入された数の遊技媒体を自動投入して再遊技を行う権利を遊技者に与える再遊技役の当選確率が異なる少なくとも3種類を備え、

前記役抽選手段は、いずれか1つの前記抽選テーブルを用いて役の抽選を行い、

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

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

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

を備えることを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

請求項1において、

前記条件判定手段は、再遊技役の当選確率が最も低く設定された前記抽選テーブル及び

再遊技役の当選確率が最も高く設定された前記抽選テーブルを除く特定の抽選テーブルを用いているときに特定の図柄の組合せが停止したときは、前記特定の抽選テーブルよりもさらに再遊技役の当選確率が高く設定された他の特定の抽選テーブルに切り替えるための条件を満たすと判定し、

前記抽選テーブル切替え手段は、前記条件判定手段により前記特定の抽選テーブルから前記他の特定の抽選テーブルに切り替えるための条件を満たしたと判定されたときは、前記他の特定の抽選テーブルに切り替える

ことを特徴とするスロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、再遊技役の当選確率の異なる複数の抽選テーブルを備えるスロットマシンに関するものである。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、第1確率テーブルと、再遊技役の当選確率が、いずれの役にも当選しない確率以上の値を有し、かつ、傾斜値が第1確率テーブルより高く設定された第2確率テーブルとを備えるスロットマシンが知られている（例えば、特許文献1参照）。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

【特許文献1】特開2001-137430号公報

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明が解決しようとする課題は、再遊技役の当選確率の異なる遊技状態間を移行させることで、より多彩な遊技状態を作り出すことである。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。

請求項1の発明は、複数の役がそれぞれ所定の当選確率を有するように定められた抽選テーブルを用いて、役の抽選を行う役抽選手段を備えるスロットマシンにおいて、前記抽選テーブルは、当該遊技で投入された数の遊技媒体を自動投入して再遊技を行う権利を遊技者に与える再遊技役の当選確率が異なる少なくとも3種類を備え、前記役抽選手段は、いずれか1つの前記抽選テーブルを用いて役の抽選を行い、前記抽選テーブルごとに、その抽選テーブルから他の前記抽選テーブルに切り替えるための条件が予め定められており、前記役抽選手段で用いる前記抽選テーブルを、他の前記抽選テーブルに切り替えるための条件を満たしたか否かを判定する条件判定手段と、前記条件判定手段により他の前記抽選テーブルに切り替えるための条件を満たしたと判定されたときは、それまでの前記抽選テーブルから他の前記抽選テーブルに切り替える抽選テーブル切替え手段とを備えることを特徴とする。

請求項2の発明は、請求項1において、前記条件判定手段は、再遊技役の当選確率が最も低く設定された前記抽選テーブル及び再遊技役の当選確率が最も高く設定された前記抽選テーブルを除く特定の抽選テーブルを用いているときに特定の図柄の組合せが停止したときは、前記特定の抽選テーブルよりもさらに再遊技役の当選確率が高く設定された他の特定の抽選テーブルに切り替えるための条件を満たすと判定し、前記抽選テーブル切替え手段は、前記条件判定手段により前記特定の抽選テーブルから前記他の特定の抽選テーブルに切り替えるための条件を満たしたと判定されたときは、前記他の特定の抽選テーブルに切り替えることを特徴とする。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手續補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手續補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手續補正32】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手續補正33】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正34】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0033

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正37】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正39】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0038

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正40】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0039

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正41】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0040

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正42】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0041

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正43】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0042

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正44】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0043

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正45】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0044

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正46】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0045

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正47】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正48】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0047

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正49】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0048

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正50】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0049

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正51】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0050

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0050】

本発明によれば、再遊技役の当選確率の異なる遊技状態間を移行させることで、より多彩な遊技状態を作り出すことができる。

また、再遊技役の当選確率が高くなると、それだけ、メダルを投入しないで次遊技を行う機会が増加する。そして、再遊技役の当選確率が異なる複数の遊技状態を設けることにより、メダルの減り具合が異なる複数の遊技状態を設けることができる。

【手続補正52】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0051

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正53】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0052

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正54】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0053

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正55】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0054

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正56】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0055

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正57】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0056

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正58】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0057

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正59】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0058

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正60】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0059

【補正方法】削除

【補正の内容】

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB10 AB12 AB16 AB25 AC23 AC32 AC34 AC36
AC38 AC52 AC62 AC65 AC77 AC82 BA02 BA13 BA22 BA32
BA35 BB02 BB23 BB76 CA02 CA23 CA24 CA25 CC01 CC13
CC25 CC52 CD03 CD12 CD13 CD31 CD41 DA52