

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4675917号  
(P4675917)

(45) 発行日 平成23年4月27日(2011.4.27)

(24) 登録日 平成23年2月4日(2011.2.4)

(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 6 D  
A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

請求項の数 9 (全 27 頁)

(21) 出願番号 特願2007-36351 (P2007-36351)  
 (22) 出願日 平成19年2月16日 (2007.2.16)  
 (65) 公開番号 特開2008-200089 (P2008-200089A)  
 (43) 公開日 平成20年9月4日 (2008.9.4)  
 審査請求日 平成20年8月28日 (2008.8.28)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031772  
 株式会社オリンピア  
 東京都台東区東上野2丁目11番7号  
 (74) 代理人 100135666  
 弁理士 原 弘晃  
 (72) 発明者 和田 学  
 東京都台東区東上野2丁目11番7号 株式会社オリンピア内

審査官 柴田 和雄

(56) 参考文献 特開2008-067952 (JP, A)  
 )  
 特開2007-000414 (JP, A)  
 )

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、  
 入賞に伴い遊技媒体の払い出しが行われる小役と入賞に伴い遊技媒体を要さずに次回の  
 遊技を行わせるリプレイとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段  
 と、

前記複数のリールを回転させる制御と、前記複数のリールを内部抽選の結果に応じて停  
 止させる制御とを行うリール制御手段と、

通常状態と、通常状態よりも前記小役の入賞確率を上昇させた複数種類のボーナス状態  
 との間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、

前記内部抽選におけるリプレイの当選確率を予め定められた変動契機で変動させる制御  
 を行うリプレイ確率制御手段と、を備え、

前記複数のリールの停止状態において有効ライン上に役の入賞形態を示す図柄組合せが  
 表示されていることに基づいて役が入賞する遊技機であって、

前記抽選手段が、

前記通常状態での内部抽選において、前記小役および前記リプレイに加えて前記各ボー  
 ナス状態への移行契機となる複数種類のボーナスの当否を決定しており、複数種類のボー  
 ナスのいずれかが当選すると、当選したボーナスが入賞するまで当該ボーナスが当選した  
 状態を持ち越すことができるようになっており、

前記複数種類のボーナス状態のうち特殊ボーナス状態では内部抽選で前記リプレイの当

否を決定するとともに、内部抽選の結果に関わらず前記小役を当選した状態に設定し、前記リール制御手段が、

前記複数のリールのそれぞれについて所定の引き込み範囲で有効ライン上に図柄を引き込む制御を行う通常制御状態と、前記複数のリールのうち少なくとも1つリールについて前記所定の引き込み範囲よりも狭い引き込み範囲で有効ライン上に図柄を引き込む制御を行う特殊制御状態とを遊技状態に応じて切り替え、前記特殊ボーナス状態では前記特殊制御状態に設定し、

前記遊技状態移行制御手段が、

前記通常状態における内部抽選で前記複数種類のボーナスのうち特殊ボーナスが当選すると、当選した特殊ボーナスが入賞することによって遊技状態を特殊ボーナス状態へ移行させ、特殊ボーナス状態の予め定められた終了条件の成立に伴い特殊ボーナス状態を終了させて遊技状態を通常状態へ移行させる制御を行い、

10

前記リプレイ確率制御手段が、

前記特殊ボーナスの当選、前記特殊ボーナスの入賞、および前記特殊ボーナス状態の終了のいずれとも異なる契機を前記変動契機として、前記リプレイの当選確率を変動させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 2】

請求項 1において、

前記リプレイ確率制御手段が、

前記特殊ボーナス状態とは異なるボーナス状態の終了を前記変動契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

20

#### 【請求項 3】

請求項 1または 2において、

前記特殊ボーナス状態とは異なるボーナス状態として、第 1 ボーナス状態と第 2 ボーナス状態とが設定されており、

前記リプレイ確率制御手段が、

前記第 1 ボーナス状態の終了を前記変動契機としてリプレイの当選確率を第 1 の確率に設定するとともに、前記第 2 ボーナス状態の終了を前記変動契機としてリプレイの当選確率を第 1 の確率よりも低い第 2 の確率に設定する制御を行うことを特徴とする遊技機。

30

#### 【請求項 4】

請求項 1 ~ 3 のいずれかにおいて、

前記リプレイ確率制御手段が、

前記複数のリールの停止状態において前記特殊ボーナスの入賞形態を示す図柄組合せとは異なる所定の図柄組合せが表示されていることを前記変動契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 5】

請求項 1 ~ 4 のいずれかにおいて、

前記リプレイ確率制御手段が、

前記通常状態での内部抽選における前記特殊ボーナスとは異なるボーナスの当選を前記変動契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

40

#### 【請求項 6】

請求項 1 ~ 5 のいずれかにおいて、

前記リプレイとして、通常リプレイと特殊リプレイとが設定されており、

前記抽選手段が、

前記特殊ボーナス状態では内部抽選で前記通常リプレイおよび前記特殊リプレイの当否を決定するとともに、内部抽選の結果に関わらず前記小役を当選した状態に設定し、

前記リプレイ確率制御手段が、

前記特殊ボーナス状態において前記特殊リプレイが入賞したことを前記変動契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 7】

50

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、  
入賞に伴い遊技媒体の払い出しが行われる小役と入賞に伴い遊技媒体を要さずに次回の  
遊技を行わせるリプレイとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段  
と、

前記複数のリールを回転させる制御と、前記複数のリールを内部抽選の結果に応じて停  
止させる制御とを行うリール制御手段と、

通常状態と、通常状態よりも前記小役の入賞確率を上昇させたボーナス状態との間で遊  
技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、

前記内部抽選におけるリプレイの当選確率を予め定められた変動契機で変動させる制御  
を行うリプレイ確率制御手段と、を備え、

前記複数のリールの停止状態において有効ライン上に役の入賞形態を示す図柄組合せが  
表示されていることに基づいて役が入賞する遊技機であって、

前記抽選手段が、

前記通常状態での内部抽選において、前記小役および前記リプレイに加えて前記ボーナ  
ス状態への移行契機となるボーナスの当否を決定しており、ボーナスが当選すると、ボーナ  
スが入賞するまでボーナスが当選した状態を持ち越すことができるようになっており、

前記ボーナス状態では内部抽選で前記リプレイの当否を決定するとともに、内部抽選の  
結果に関わらず前記小役を当選した状態に設定し、

前記リール制御手段が、

前記複数のリールのそれぞれについて所定の引き込み範囲で有効ライン上に図柄を引  
き込む制御を行う通常制御状態と、前記複数のリールのうち少なくとも1つリールについて  
前記所定の引き込み範囲よりも狭い引き込み範囲で有効ライン上に図柄を引き込む制御を  
行う特殊制御状態とを遊技状態に応じて切り替え、前記ボーナス状態では前記特殊制御状  
態に設定し、

前記遊技状態移行制御手段が、

前記通常状態における内部抽選でボーナスが当選するとともに、当選したボーナスが入  
賞することによって遊技状態を通常状態からボーナス状態へ移行させる制御を行い、

前記リプレイ確率制御手段が、

前記ボーナスの当選、前記ボーナスの入賞、および前記ボーナス状態の終了とは異なる  
契機を前記変動契機として、前記リプレイの当選確率を変動させる制御を行うことを特徴  
とする遊技機。

#### 【請求項8】

請求項7において、

前記リプレイとして、通常リプレイと特殊リプレイとが設定されており、

前記抽選手段が、

前記ボーナス状態では内部抽選で前記通常リプレイおよび前記特殊リプレイの当否を決  
定するとともに、内部抽選の結果に関わらず前記小役を当選した状態に設定し、

前記リプレイ確率制御手段が、

前記ボーナス状態において前記特殊リプレイが入賞したことを前記変動契機としてリブ  
レイの当選確率を変動させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項9】

請求項1～8のいずれかにおいて、

前記ボーナス状態の遊技では、前記通常状態の遊技よりも入賞の判定対象となる有効ラ  
インの数が少ないことを特徴とする遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【技術分野】

##### 【0001】

本発明は、遊技機、プログラムおよび情報記憶媒体に関する。

##### 【背景技術】

##### 【0002】

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の操作に基づいて役の当否を決定する内部抽選を行って、内部抽選の結果に基づいて遊技結果をリールに配列された図柄の組合せを用いて表示するとともに、役が入賞した場合にはメダル等の払い出しなどを行う機能を備えている。

#### 【0003】

また従来から所定の変動契機において、小役（入賞に伴いメダル等が払い出される役）やボーナス（短時間にメダル等を大量に獲得できるボーナス状態への移行契機となる役）の当選確率を維持したまま、リプレイ（入賞に伴い次回の遊技に際してメダル等の投入が不要となる役）の当選確率を変動させる制御を行って、遊技者にリプレイタイム遊技を行わせるようにした遊技機が知られている（特許文献1参照）。このリプレイタイム遊技では、一般的にはリプレイの当選確率を上昇させる制御が行われ、リプレイが高頻度で当選することにより、遊技者にとって有利な条件で遊技を消化することができる。このため遊技者のメダルの獲得状況に起伏を与えるための仕様として、多くの遊技機でリプレイの当選確率を変動させる制御が採用されている。

【特許文献1】特開2006-334120号公報

#### 【発明の開示】

##### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0004】

しかしながら従来の遊技機では、リプレイの当選確率を高確率に上昇させた場合、リプレイタイム遊技が所定回数行われたことを原則的な変動契機とし、リプレイタイム遊技においてボーナスが当選あるいは入賞したことを例外的な変動契機として、リプレイの当選確率を低確率に変動させる制御を行っていた。このため、所定回数分のリプレイタイム遊技を行う前にボーナスが当選してしまったり、ボーナスを入賞させてしまった場合には、その後の遊技では、リプレイの当選確率が低くなった状態で内部抽選を受けることになるため、リプレイタイム遊技の恩恵を十分に受けことができない状況にあった。

#### 【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、従来よりも遊技者の遊技媒体の獲得状況に起伏を与えることができるようリプレイの当選確率を制御する遊技機、プログラムおよび情報記憶媒体を提供することにある。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0006】

(1) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、入賞に伴い遊技媒体の払い出しが行われる小役と入賞に伴い遊技媒体を要さずに次回の遊技を行わせるリプレイとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、前記複数のリールを回転させる制御と、前記複数のリールを内部抽選の結果に応じて停止させる制御とを行うリール制御手段と、通常状態と、通常状態よりも前記小役の入賞確率を上昇させた複数種類のボーナス状態との間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、前記内部抽選におけるリプレイの当選確率を予め定められた変動契機で変動させる制御を行うリプレイ確率制御手段と、を備え、前記複数のリールの停止状態において役の入賞形態を示す図柄組合せが表示されることに基づいて役が入賞する遊技機であって、前記抽選手段が、前記通常状態での内部抽選において、前記小役および前記リプレイに加えて前記各ボーナス状態への移行契機となる複数種類のボーナスの当否を決定しており、前記遊技状態移行制御手段が、前記通常状態における内部抽選で前記複数種類のボーナスのうち特殊ボーナスが当選すると、当選した特殊ボーナスが入賞することによって遊技状態を特殊ボーナス状態へ移行させ、特殊ボーナス状態の予め定められた終了条件の成立に伴い特殊ボーナス状態を終了させて遊技状態を通常状態へ移行させる制御を行い、前記リプレイ確率制御手段が、前記特殊ボーナスの当選、前記特殊ボーナスの入賞、およ

10

20

30

40

50

び前記特殊ボーナス状態の終了のいずれとも異なる契機を前記変動契機として、前記リプレイの当選確率を変動させる制御を行う遊技機に関するものである。

【0007】

「小役の入賞確率を上昇させた」とは、内部抽選における小役の当選確率を通常状態時に比べて上昇させること、内部抽選の対象となる小役の種類を通常状態時に比べて増加させることによって結果的に小役の当選確率を上昇させること、あるいは内部抽選の結果に関わらず小役が当選したものとして複数のリールを停止させる制御を行うこと等が含まれる。

【0008】

本発明によれば、特殊ボーナスの当選、特殊ボーナスの入賞、および特殊ボーナス状態の終了のいずれとも異なる契機を変動契機として、リプレイの当選確率を変動させる制御を行っている。このため、仮に通常状態でリプレイの当選確率が高確率に制御されている遊技において特殊ボーナスが当選した場合であっても、その後の特殊ボーナスの入賞待機中の遊技や、特殊ボーナス状態中および特殊ボーナス状態の終了後の遊技において、リプレイの当選確率を高確率に維持することができるようになる。このように本発明では、特殊ボーナスの当選後に係る遊技においてもリプレイの当選確率を引き継ぐことができるようになっているため、予め定められた変動契機が訪れるまでリプレイの当選確率を高めたことによる恩恵を遊技者が十分に受けることができ、結果として従来よりも遊技者の遊技媒体の獲得状況に起伏を与えることができるようになる。

【0009】

(2) また本発明の遊技機では、前記リプレイ確率制御手段が、前記特殊ボーナス状態とは異なるボーナス状態の終了を前記変動契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御を行うようにしてもよい。

【0010】

このようにすれば、特殊ボーナス状態とは異なるボーナス状態の終了を、リプレイの当選確率を上昇させる変動契機としたり、リプレイの当選確率を低下させる変動契機としたりすることによって、遊技者の遊技媒体の獲得状況に起伏を与えることができる。

【0011】

(3) また本発明の遊技機では、前記特殊ボーナス状態とは異なるボーナス状態として、第1ボーナス状態と第2ボーナス状態とが設定されており、前記リプレイ確率制御手段が、前記第1ボーナス状態の終了を前記変動契機としてリプレイの当選確率を第1の確率に設定するとともに、前記第2ボーナス状態の終了を前記変動契機としてリプレイの当選確率を第1の確率よりも低い第2の確率に設定する制御を行うようにしてもよい。

【0012】

このようにすれば、第1ボーナス状態の終了によってリプレイの当選確率が高い第1の確率に設定されると、その後遊技では、第2ボーナス状態の終了によってリプレイの当選確率が低い第2の確率に設定されるまで、特殊ボーナスの当選および入賞を繰り返してもリプレイの当選確率が第1の確率に維持され、リプレイの当選確率が第1の確率に維持されている状態において第1ボーナス状態に移行すれば、第1ボーナス状態の終了によって再度リプレイの当選確率が第1の確率に設定される。すなわち、この態様によれば、一旦リプレイの当選確率が高い状態に設定されると、リプレイの当選確率が低い状態に設定されにくいという遊技媒体の獲得に対して遊技者の期待感を高めやすい制御を実現することができる。

【0013】

(4) また本発明の遊技機では、前記リプレイ確率制御手段が、前記複数のリールの停止状態において前記特殊ボーナスの入賞形態を示す図柄組合せとは異なる所定の図柄組合せが表示されていることを前記変動契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御を行うようにしてもよい。

【0014】

「特殊ボーナスの入賞形態を示す図柄組合せとは異なる所定の図柄組合せ」というのは

10

20

30

40

50

、内部抽選の対象となっている特殊ボーナス以外の役の入賞形態を示す図柄組合せであってもよいし、内部抽選の対象となっている役には対応づけられていない図柄組合せであってもよい。

#### 【0015】

このようにすれば、所定の図柄組合せが表示されて特定の役が入賞したことを変動契機リプレイの当選確率を変動させたり、所定の図柄組合せが表示されて特定の役の入賞を逃したことに基づいてリプレイの当選確率を変動させたりすることによって、遊技者の遊技媒体の獲得状況に起伏を与えることができるようになる。

#### 【0016】

(5) また本発明の遊技機では、前記リプレイ確率制御手段が、前記通常状態での内部抽選における前記特殊ボーナスとは異なるボーナスの当選を前記変動契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御を行うようにしてもよい。 10

#### 【0017】

このようにすれば、特殊ボーナスとは異なるボーナスの当選を、リプレイの当選確率を上昇させる変動契機としたり、リプレイの当選確率を低下させる変動契機としたりすることによって、遊技者の遊技媒体の獲得状況に起伏を与えることができる。

#### 【0018】

(6) また本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、入賞に伴い遊技媒体の払い出しが行われる小役と入賞に伴い遊技媒体を要さずに次回の遊技を行わせるリプレイとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、前記複数のリールを回転させる制御と、前記複数のリールを内部抽選の結果に応じて停止させる制御とを行うリール制御手段と、通常状態と、通常状態よりも前記小役の入賞確率を上昇させたボーナス状態との間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、前記内部抽選におけるリプレイの当選確率を予め定められた変動契機で変動させる制御を行なうリプレイ確率制御手段と、を備え、前記複数のリールの停止状態において役の入賞形態を示す図柄組合せが表示されていることに基づいて役が入賞する遊技機であって、前記抽選手段が、前記通常状態での内部抽選において、前記小役および前記リプレイに加えて前記ボーナス状態への移行契機となるボーナスの当否を決定しており、前記遊技状態移行制御手段が、前記通常状態における内部抽選でボーナスが当選するとともに、当選したボーナスが入賞することによって遊技状態を通常状態からボーナス状態へ移行させる制御を行い、前記リプレイ確率制御手段が、前記ボーナスの当選、前記ボーナスの入賞、および前記ボーナス状態の終了とは異なる契機を前記変動契機として、前記リプレイの当選確率を変動させる制御を行う遊技機に関するものである。 20

#### 【0019】

「小役の入賞確率を上昇させた」とは、内部抽選における小役の当選確率を通常状態時に比べて上昇させること、内部抽選の対象となる小役の種類を通常状態時に比べて増加させることによって結果的に小役の当選確率を上昇させること、あるいは内部抽選の結果に関わらず小役が当選したものとして複数のリールを停止させる制御を行うこと等が含まれる。

#### 【0020】

本発明によれば、ボーナスの当選、ボーナスの入賞、およびボーナス状態の終了のいずれとも異なる契機を変動契機として、リプレイの当選確率を変動させる制御を行っている。このため、仮に通常状態でリプレイの当選確率が高確率に制御されている遊技においてボーナスが当選した場合であっても、その後のボーナスの入賞待機中の遊技や、ボーナス状態中およびボーナス状態の終了後の遊技において、リプレイの当選確率を高確率に維持することができるようになる。このように本発明では、ボーナスの当選後に係る遊技においてもリプレイの当選確率を引き継ぐことができるようになっているため、予め定められた変動契機が訪れるまでリプレイの当選確率を高めたことによる恩恵を遊技者が十分に受けることができ、結果として従来よりも遊技者の遊技媒体の獲得状況に起伏を与えることができるようになる。 40

**【0021】**

(7) また本発明は、入賞に伴い遊技媒体の払い出しが行われる小役と入賞に伴い遊技媒体を要さずに次回の遊技を行わせるリプレイとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールを回転させる制御と、前記複数のリールを内部抽選の結果に応じて停止させる制御とを行うリール制御手段と、通常状態と、通常状態よりも前記小役の入賞確率を上昇させた複数種類のボーナス状態との間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、前記内部抽選におけるリプレイの当選確率を予め定められた変動契機で変動させる制御を行うリプレイ確率制御手段として遊技機のコンピュータを機能させ、前記複数のリールの停止状態において役の入賞形態を示す図柄組合せが表示されていることに基づいて役が入賞する遊技機のためのプログラムであって、前記抽選手段が、前記通常状態での内部抽選において、前記小役および前記リプレイに加えて前記各ボーナス状態への移行契機となる複数種類のボーナスの当否を決定しており、前記遊技状態移行制御手段が、前記通常状態における内部抽選で前記複数種類のボーナスのうち特殊ボーナスが当選すると、当選した特殊ボーナスが入賞することによって遊技状態を特殊ボーナス状態へ移行させ、特殊ボーナス状態の予め定められた終了条件の成立に伴い特殊ボーナス状態を終了させて遊技状態を通常状態へ移行させる制御を行い、前記リプレイ確率制御手段が、前記特殊ボーナスの当選、前記特殊ボーナスの入賞、および前記特殊ボーナス状態の終了のいずれとも異なる契機を前記変動契機として、前記リプレイの当選確率を変動させる制御を行うプログラムに関するものである。

10

20

**【0022】**

また本発明は、コンピュータにより読み取可能な情報記憶媒体であって、上記各手段としてコンピュータを機能させるプログラムを記憶する情報記憶媒体に関するものである。

**【0023】**

なお本発明に係るプログラムおよび情報記憶媒体では、上記(2)～(6)に示す各様を適宜採用することができ、(2)～(6)に示した手段としてコンピュータを機能させるようにしてもよい。

**【0024】**

(8) また本発明は、入賞に伴い遊技媒体の払い出しが行われる小役と入賞に伴い遊技媒体を要さずに次回の遊技を行わせるリプレイとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールを回転させる制御と、前記複数のリールを内部抽選の結果に応じて停止させる制御とを行うリール制御手段と、通常状態と、通常状態よりも前記小役の入賞確率を上昇させたボーナス状態との間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、前記内部抽選におけるリプレイの当選確率を予め定められた変動契機で変動させる制御を行うリプレイ確率制御手段として遊技機のコンピュータを機能させ、前記複数のリールの停止状態において役の入賞形態を示す図柄組合せが表示されていることに基づいて役が入賞する遊技機のためのプログラムであって、前記抽選手段が、前記通常状態での内部抽選において、前記小役および前記リプレイに加えて前記ボーナス状態への移行契機となるボーナスの当否を決定しており、前記遊技状態移行制御手段が、前記通常状態における内部抽選でボーナスが当選するとともに、当選したボーナスが入賞することによって遊技状態を通常状態からボーナス状態へ移行させる制御を行い、前記リプレイ確率制御手段が、前記ボーナスの当選、前記ボーナスの入賞、および前記ボーナス状態の終了とは異なる契機を前記変動契機として、前記リプレイの当選確率を変動させる制御を行うプログラムに関するものである。

30

40

**【0025】**

また本発明は、コンピュータにより読み取可能な情報記憶媒体であって、上記各手段としてコンピュータを機能させるプログラムを記憶する情報記憶媒体に関するものである。

**【0026】**

なお本発明に係るプログラムおよび情報記憶媒体では、上記(2)～(6)に示す各様を適宜採用することができ、(2)～(6)に示した手段としてコンピュータを機能さ

50

せるようにしてもよい。

**【発明を実施するための最良の形態】**

**【0027】**

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

**【0028】**

1. 構成

図1は、本発明の実施の形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。

**【0029】**

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

**【0030】**

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

**【0031】**

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

**【0032】**

前面上扉UDと前面下扉DDとは個別に開閉可能に設けられており、前面上扉UDには第1リールR1～第3リールR3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうちの3個分（3コマ分）の図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を遊技機の正面から表示窓DWを通じて観察できるようになっている。そして遊技者の遊技結果は表示窓DW内の5本の有効ラインL1～L5上に停止表示された図柄の組合せによって判断され、有効ライン上の図柄の組合せが予め定められた役に対応した組合せである場合には、その役が入賞したものとしてホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。

**【0033】**

なお本実施形態の遊技機では、1回の遊技に関して3枚を限度としてメダルを投入（ベット）可能とされており、有効ラインL1～L5は、メダルの投入枚数（ベット枚数）に応じて有効化されるラインが決定される。まずメダルが投入されていない場合やメダルの投入枚数が1枚である場合には、図2(A)に示すように、いずれのラインも有効化されずに無効化されたままとなっている。またメダルの投入枚数が2枚である場合には、図2(B)に示すように、1本の有効ラインL1のみが有効化され、メダルの投入枚数が3枚である場合には、図2(C)に示すように、5本の有効ラインL1～L5が全て有効化される。

**【0034】**

10

20

30

40

50

また前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット枚数、1回の遊技におけるメダルの払出枚数あるいは獲得枚数、ボーナス遊技の残り回数等の各種遊技情報が表示される。

#### 【0035】

また前面上扉UDには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイLCDが設けられている。この液晶ディスプレイLCDには、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、前面上扉UDや前面下扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。10

#### 【0036】

また前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、貯留されたメダルを投入状態にする操作を行うためのベットボタンB0（投入操作手段の一例）、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバーSL（遊技開始操作手段の一例）、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタンB1～B3（停止操作手段の一例）が設けられている。

#### 【0037】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入するか、ベットボタンB0を押下する操作を行うことで、遊技を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSLを押下すると、制御基板において乱数値を用いた内部抽選が行われるとともに、第1リールR1～第3リールR3がステップモータの駆動により回転を開始し、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定の速度まで上昇し、かつ所定の待機時間（ウェイトタイム）を経過したことを条件に、ストップボタンB1～B3の押下操作が許可（有効化）される。20

#### 【0038】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ストップボタンB1～B3のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。30

#### 【0039】

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

#### 【0040】

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

#### 【0041】

また前面下扉DDの下部には、メダル払い出し口MOとメダル受け皿MPとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払い出し口MOからメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。40

#### 【0042】

図3は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

#### 【0043】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段100によって制御される。遊技制御手段100は、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット310、ホッパーコニット320、表示

装置 330、スピーカ 340 等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段 100 の機能は各種のプロセッサ (CPU、DSP など)、ASIC (ゲートアレイなど)、ROM (情報記憶媒体の一例)、あるいは RAMなどのハードウェアや、所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

#### 【0044】

そして遊技制御手段 100 は、乱数発生手段 110、抽選テーブル選択手段 120A、抽選手段 120B、フラグ設定手段 120C、リール制御手段 130、入賞判定手段 140、払出制御手段 150、リプレイ処理手段 160、遊技状態移行制御手段 170、演出制御手段 180、記憶手段 190 を含む。

#### 【0045】

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

#### 【0046】

抽選テーブル選択手段 120A は、記憶手段 190 の抽選テーブル記憶手段 191 に格納されている複数の抽選テーブルのうち、いずれの抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、通常状態、ボーナス成立状態、ボーナス状態等の複数種類の遊技状態が設定可能とされており、記憶手段 190 には、各遊技状態における内部抽選のための抽選テーブルが記憶されている。そして各遊技状態用の抽選テーブルでは、複数の乱数値 (例えば、0 ~ 65535 の 65536 個の乱数値) のそれぞれに対してリプレイ (再遊技：入賞に伴い次回の遊技に際してメダルの投入が不要となる役：リプレイ 1、リプレイ 2)、小役 (入賞に伴い予め定められた枚数のメダルが払い出される役：ベル、チェリー、特殊小役 1 ~ 特殊小役 9)、及びボーナス (ボーナス状態への移行契機となる役) などの各種の役もしくはハズレのいずれかが対応づけられている。なお本実施の形態では、ボーナスとして第 1 ビッグボーナス (RBB1：第 1 ボーナスの一例)、第 2 ビッグボーナス (RBB2：第 2 ボーナスの一例)、第 3 ビッグボーナス (CBB：特殊ボーナスの一例) という 3 種類のボーナスが用意されており、各ボーナスの入賞に伴い、第 1 ビッグボーナス状態 (RBB1 状態：第 1 ボーナス状態の一例)、第 2 ビッグボーナス状態 (RBB2 状態：第 2 ボーナス状態の一例)、第 3 ビッグボーナス状態 (CBB 状態：特殊ボーナス状態の一例) へ移行するようになっている。

#### 【0047】

そして本実施形態では、抽選テーブル選択手段 120A が、内部抽選におけるリプレイの当選確率 (リプレイ 1 およびリプレイ 2 の少なくとも一方の当選確率) を予め定められた変動契機で変動させる制御を行うリプレイ確率制御手段 122 を含む。ここで抽選テーブル記憶手段 191 は、リプレイ以外の役の当選確率が同一であってリプレイの当選確率のみが異なっている抽選テーブルを同一の遊技状態に対応づけて記憶しており、リプレイ確率制御手段 122 は、予め定められた変動契機が訪れたことに伴って、リプレイの当選確率が異なる複数の抽選テーブルの間で内部抽選において使用する抽選テーブルを切り替えることにより、リプレイの当選確率を上昇させたり、下降させたりする制御を行う。本実施形態では、リプレイの当選確率を変動させる変動契機として、遊技状態の移行契機と連動した変動契機と、遊技状態の移行契機と連動しない変動契機とが設定されている。

#### 【0048】

まず図 4 に示すように、リプレイ確率制御手段 122 は、通常状態での内部抽選において第 1 ビッグボーナス (RBB1) あるいは第 2 ビッグボーナス (RBB2) に当選したことに基づいて、遊技状態が RBB1 成立状態あるいは RBB2 成立状態へ移行すると、リプレイの当選確率を約 1 / 3 に設定する制御を行う。すなわちリプレイ確率制御手段 1

10

20

30

40

50

22は、通常状態での内部抽選における第3ビッグボーナス(CBB)とは異なるボーナスの当選を変動契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御を行っている。

#### 【0049】

また図4に示すように、リプレイ確率制御手段122は、第1ビッグボーナスの入賞、あるいは第2ビッグボーナスの入賞に基づいて、リプレイの当選確率を0に設定する制御を行う。すなわち、リプレイ確率制御手段122は、第1リールR1～第3リールR3の停止状態において第3ビッグボーナスの入賞形態を示す図柄組合せとは異なる第1ビッグボーナスの入賞形態を示す図柄組合せあるいは第2ビッグボーナスの入賞形態を示す図柄組合せが表示されていることを変動契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御を行っている。そして本実施形態の遊技機では、第1ビッグボーナス状態および第2ビッグボーナス状態では、リプレイの当選確率が0であることにより、リプレイが内部抽選の対象外に設定される。10

#### 【0050】

また図4に示すように、リプレイ確率制御手段122は、第1ビッグボーナス状態(RBB1状態)の終了を変動契機としてリプレイの当選確率を約1/1.3(第1の確率の一例)に設定するとともに、第2ビッグボーナス状態(RBB2状態)の終了を変動契機としてリプレイの当選確率を約1/7.3(第2の確率の一例)に設定する制御を行う。すなわちリプレイ確率制御手段122は、第3ビッグボーナス状態とは異なるボーナス状態の終了を変動契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御を行っている。

#### 【0051】

さらにリプレイ確率制御手段122は、第3ビッグボーナス(CBB)の当選、第3ビッグボーナス(CBB)の入賞、および第3ビッグボーナス状態(CBB状態)の終了のいずれとも異なる契機を変動契機として、リプレイの当選確率を変動させる制御を行っている。すなわちリプレイ確率制御手段122は、第3ビッグボーナス当選時から第3ビッグボーナスの入賞に伴って移行する第3ビッグボーナス状態の終了後まで、リプレイの当選確率を、第3ビッグボーナスの当選前における当選確率に維持する制御を行っている。20

#### 【0052】

抽選手段120Bは、遊技者がスタートレバーSL(停止操作手段の一例)を押下することで作動するスタートスイッチ230からの遊技スタート信号に基づいて役の当否を決定する内部抽選を行う。30

#### 【0053】

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

#### 【0054】

フラグ設定手段120Cは、内部抽選の結果に基づいて、当選したと判定された役のフラグを非内部当選状態(第1のフラグ状態、オフ状態)から内部当選状態(第2のフラグ状態、オン状態)に設定し、フラグの設定情報を、記憶手段190のフラグ記憶手段192に格納する。また本実施形態では、入賞するまで次回以降の遊技に内部当選状態を持ち越し可能なフラグ(持越し可能フラグ)と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に内部当選状態を持ち越さずに非内部当選状態にリセットされるフラグ(持越し不可フラグ)とが用意されている。前者の持越し可能フラグが対応づけられる役としては、ボーナス(第1ビッグボーナス、第2ビッグボーナス、および第3ビッグボーナス)があり、それ以外の役(例えば、小役、リプレイ等)は後者の持越し不可フラグに対応づけられている。40

#### 【0055】

またフラグ設定手段120Cは、遊技状態が第3ビッグボーナス状態である場合には、毎回の遊技において、抽選手段120Bによる内部抽選の結果に関わらずに、複数種類の小役のそれぞれに対応づけられているフラグを内部当選状態に設定する処理を行う。

#### 【0056】

10

20

30

40

50

リール制御手段 130 は、遊技者がスタートレバー S L (遊技開始操作手段の一例)を押下することにより作動するスタートスイッチ 230 からの遊技スタート信号に基づいて、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 をステップモータにより回転駆動する制御を行うとともに、ステップモータにより回転駆動されている第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 をフラグの設定状態(役の当否)に応じて停止させる制御を行う。

#### 【0057】

そしてリール制御手段 130 は、ストップボタン B 1 ~ B 3 (停止操作手段の一例)に対する押下操作(停止操作の一例)が有効化された状態(原則的には第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転速度が所定速度に達した状態、ウェイトタイムが設定されている場合には、ウェイトタイムを経過していることを有効化のための付加的な条件としてもよい)において遊技者がストップボタン B 1 ~ B 3 を押下することによりストップスイッチ 240 が作動すると、ストップスイッチ 240 からのリール停止信号に基づいて、リールユニット 310 のステップモータへの駆動パルス(モータ駆動信号)の供給を停止することにより、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の各リールを停止させる制御を行う。10

#### 【0058】

すなわちリール制御手段 130 は、ストップボタン B 1 ~ B 3 の各ボタンが押下される毎に、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。具体的には、記憶手段 190 の停止制御テーブル記憶手段 193 に記憶されている停止制御テーブルを参照してストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミング等(停止操作の様態)に応じた第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止位置を決定し、決定された停止位置で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御を行う。20

#### 【0059】

停止制御テーブルでは、2種類以上の役のフラグが内部当選状態に設定されている場合に選択されるテーブルにおいて、役毎に定められた優先順位に従って、ストップスイッチ 240 の作動時点における各リールの位置と、実際の各リールの停止位置との対応関係が設定されている。特に本実施形態では、「リプレイ > ボーナス > 小役」の順序で優先順位が定められており、例えば、リプレイおよびボーナスのフラグがともに内部当選状態である場合に選択されるテーブルでは、リプレイの入賞形態を構成する図柄がボーナスの入賞形態を構成する図柄に優先して有効ライン上に表示されるように各リールの停止位置が設定されている。また例えば、ボーナスおよび小役のフラグがともに内部当選状態である場合に選択されるテーブルでは、ボーナスの入賞形態を構成する図柄が小役の入賞形態を構成する図柄に優先して有効ライン上に表示されるように各リールの停止位置が設定されている。すなわち、リール制御手段 130 は、2種類以上の役に関するフラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対して設定された優先順位に従って、優先順位が高い役を構成する図柄に優先して優先順位の高い役を構成する図柄を有効ライン上に表示するようにリールを停止させる制御を行う。30

#### 【0060】

またリール制御手段 130 は、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールを停止させる制御として行っている。引き込み処理とは、フラグが内部当選状態に設定された役に対応する図柄が有効ライン上に停止するよう(当選した役を入賞させることができるように)リールを停止させる制御処理である。一方蹴飛ばし処理とは、フラグが非内部当選状態に設定された役に対応する図柄が有効ライン上に停止しないよう(当選していない役を入賞させることができないように)リールを停止させる制御処理である。すなわち本実施形態の遊技機では、上記引き込み処理及び蹴飛ばし処理を実現させるべく、フラグの設定状態、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミング、押下順序、既に停止しているリールの停止位置(あるいは有効ライン L 1 ~ L 5 上に停止している図柄の種類)に応じて各リールの停止位置が変化するように停止制御テーブルが設定されている。このようにリール制御手段 130 は、フラグが内部当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方でフラグが非内部当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止し4050

ないように第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御を行っている。

#### 【0061】

また本実施形態の遊技機では、リールユニット310がフォトセンサからなるリールインデックス（図示省略）を備えており、リール制御手段130は、リールが1回転する毎にリールインデックスで検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックスによって検出されるコマ）からの回転角度（ステップモータの回転軸の回転ステップ数）を求ることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。

#### 【0062】

そして本実施形態の遊技機では、回転している各リールの停止位置を決めるための停止制御テーブルにおいて、ストップボタンB1～B3の押下時点から各リールR1～R3が停止するまでに要するコマ数が5コマ（0コマ～4コマ）を上限として設定されており、リール制御手段130は、第1リールR1～第3リールR3に関する引き込み処理や跳飛ばし処理において、ストップボタンB1～B3の停止契機となる操作が行われた時点で表示窓DW内に位置するコマから最大4コマ先の図柄を引き込むことができるようリールを停止させる制御を行っている。このため本実施形態の遊技機では、第1リールR1～第3リールR3については、図5に示すように、各リールの外周面に複数配列されているリプレイ図柄「RP」やベル図柄「BEL」などに関して、その間隔が5コマ以内となるよう配列しており、リプレイ当選時やベル当選時においては、ストップボタンB1～B3の押下タイミング、押下順序等に関係なくリプレイ図柄「RP」やベル図柄「BEL」を有効ライン上に引き込むことができる図柄配列を有している。

10

#### 【0063】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態が第3ビックボーナス状態（CBB状態：特殊ボーナス状態の一例）である場合に、リール制御手段130が、第1リールR1を特殊制御状態に設定し、第1リールR1をストップボタンの押下タイミングから一律に75ms以内（およそ1コマ分の回転移動に要する時間に相当）で停止させる制御を行っている。すなわち第3ビッグボーナス状態において特殊制御状態に設定される第1リールR1については、第1リールR1に対応するストップボタンB1の押下タイミングに相当するリールの位置から1コマ以内の位置が停止位置として決定されるよう第3ビッグボーナス状態用の停止制御テーブルが設定されている。

30

#### 【0064】

なおリール制御手段130は、第3ビッグボーナス状態（CBB状態）において、第2リールR2および第3リールR3については、ストップボタンB2およびストップボタンB3の押下タイミングから190ms以内（およそ4コマ分の回転移動に要する時間に相当）に各リールを停止させる制御を行う通常制御状態に設定され、第3ビッグボーナス状態用の停止制御テーブルでは、上述したような図柄の引き込み処理や跳飛ばし処理を実行することができるよう第2リールR2および第3リールR3の停止位置が設定されている。

#### 【0065】

入賞判定手段140は、第1リールR1～第3リールR3の停止状態に基づいて、役が入賞したか否かを判定する処理を行う。具体的には、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止した際に、記憶手段190の入賞判定テーブル記憶手段194に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、各リールの停止状態によって有効ライン上に停止している図柄の組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。

40

#### 【0066】

本実施形態では、図5に示すように、リールユニット310を構成する第1リールR1～第3リールR3の外周面に対して、RBB1図柄「7」、RBB2図柄「BAR」、CBB図柄「CHA」、ベル図柄「BEL」、リプレイ図柄「RP」、チェリー図柄「CHE」、ダミー図柄「DUM」がそれぞれ配列されている。そして、各リールが停止した状態における有効ライン上に表示された各図柄の組合せによって、図6に示すように、第1

50

ビッグボーナス（RBB1）、第2ビッグボーナス（RBB2）、第3ビッグボーナス（CBB）、リプレイ（リプレイ1：通常リプレイ、およびリプレイ2：特殊リプレイ）、ベル、チェリー、および特殊小役1～特殊小役9の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。なお図6に示すチェリーの入賞形態を示す図柄組合せにおける「ANY」とは、リールの外周面に配列されたいずれの図柄でもよいこと示す。

#### 【0067】

ここで本実施形態の遊技機では、遊技状態がボーナス状態（RBB1状態、RBB2状態、CBB状態）へ移行すると、入賞判定の対象となる有効ラインが図1に示す有効ラインL1に制限されるようになっている。このため遊技状態がCBB状態である場合には、図5に示した図柄配列の関係上、特殊制御状態に設定される第1リールR1に関しては、ストップボタンB1に対して正確な目押し操作が行われなければ、ベルおよびチェリーについて入賞を逃す可能性が発生する。しかしながら本実施の形態では、図6に示すように特殊小役1～特殊小役9を設定することによって、有効ラインL1上に表示された図柄組合せのみに基づいて入賞の有無を判定するようにして、遊技者はCBB状態において特殊制御状態に設定された第1リールR1に関してもストップボタンB1に対して正確な目押し操作を要さずに小役を構成する図柄を有効ラインL1上の停止位置に表示させることができとなり、その結果、毎回の遊技においてベル、チェリー、あるいは特殊小役1～特殊小役9のいずれかを入賞させて利益を得られるようになるため、CBB状態での遊技における遊技者の操作負担を軽減することができるようになっている。

#### 【0068】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段140の判定結果に基づいて、メダルの払い出しをするための制御処理、リプレイ処理、遊技状態を移行させる制御処理などが実行される。例えば、小役（ベル、チェリー、特殊小役）が入賞した場合には払出制御手段150によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイ（リプレイ1、リプレイ2）が入賞した場合にはリプレイ処理手段160によってリプレイ処理が行われ、ボーナス（RBB1、RBB2、CBB）が入賞した場合や、ボーナス状態（RBB1状態、RBB2状態、CBB状態）が終了した場合には遊技状態移行制御手段170によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。

#### 【0069】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、何らかの役に入賞した場合に、入賞役に対応するメダルの払出枚数をホッパーエニット320（払出装置）に対して指示する制御を行う。このときホッパーエニット320は、指示された払出枚数のメダルを払い出す動作を行う。なおメダルのクレジット（内部貯留）が許可されている場合には、払出制御手段150がメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段190のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの枚数）に対して払出枚数を加算するクレジット加算処理を行う。また遊技の結果、リプレイあるいはボーナスが入賞した場合には、ホッパーエニット320からのメダルの払い出しは行われないが、形式的に0枚のメダルを払い出したとする処理（0枚処理）が行われる。

#### 【0070】

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

#### 【0071】

また遊技状態移行制御手段170は、所定の移行条件の成立に基づいて、通常状態、各種のボーナス成立状態、および各種のボーナス状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態

10

20

30

40

50

移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

#### 【0072】

本実施形態の遊技機では、ボーナス状態として、第1ビッグボーナス状態（RBB1状態）、第2ビッグボーナス状態（RBB2状態）、および第3ビッグボーナス状態（CBB状態）を設定可能とされており、各ボーナス状態におけるボーナス遊技では、小役の入賞率が通常状態よりも上昇するように制御される。すなわち、RBB1状態、RBB2状態、およびCBB状態は、通常状態よりも短期間で多くのメダルが獲得しやすくなっている。10

#### 【0073】

RBB1状態（第1ボーナス状態の一例）は、内部抽選において第1ビッグボーナス（RBB1）に当選することによって移行するRBB1成立状態（第1ボーナス成立状態の一例）においてRBB1の入賞形態を示す図柄組合せ「7・7・7」が表示されたことを契機として移行する遊技状態である。またRBB1状態は、ボーナス遊技において、所定枚数（360枚以下の予め定められた枚数：例えば、128枚）を超えるメダルが払い出されたことを終了条件とし、その終了条件が満たされた場合には遊技状態を通常状態（リプレイ当選確率は約1/1.3）へ移行させる制御が行われる。

#### 【0074】

RBB2状態（第2ボーナス状態の一例）は、内部抽選において第2ビッグボーナス（RBB2）に当選することによって移行するRBB2成立状態（第2ボーナス成立状態の一例）においてRBB2の入賞形態を示す図柄組合せ「BAR・BAR・BAR」が表示されたことを契機として移行する遊技状態である。またRBB2状態は、ボーナス遊技において、所定枚数（360枚以下の予め定められた枚数：例えば、128枚）を超えるメダルが払い出されたことを終了条件とし、その終了条件が満たされた場合には遊技状態を通常状態（リプレイ当選確率は約1/7.3）へ移行させる制御が行われる。20

#### 【0075】

そしてRBB1状態およびRBB2状態では、小役の種類や小役の当選確率が上昇することによって小役の入賞確率を上昇させるレギュラーボーナス状態（RB状態）へ繰り返し移行することができるよう制御される。RB状態は、所定回数（12回）のボーナス遊技が行われたこと、およびボーナス遊技において所定回数（8回）の入賞が達成されたことのいずれかを終了条件とする遊技状態である。なおRBB1状態およびRBB2状態では、所定枚数を超えるメダルが払い出されるまで、繰り返しRB状態へ移行することができるよう制御される。このように、RBB1状態およびRBB2状態は、通常状態に比べて多くのメダルが短期間で獲得しやすくなっている、遊技者にとって有利な遊技状態（ボーナス状態）であるといえる。30

#### 【0076】

CBB状態（特殊ボーナス状態の一例）は、内部抽選において第3ビッグボーナス（CBB）に当選することによって移行するCBB成立状態（特殊ボーナス成立状態の一例）においてCBBの入賞形態を示す図柄組合せ「CHA・CHA・CHA」が表示されたことを契機として移行する遊技状態である。またCBB状態は、そのボーナス遊技において所定枚数（253枚以下の予め定められた枚数：例えば、72枚）を超えるメダルが払い出されたことを終了条件とし、その終了条件が満たされた場合には遊技状態を通常状態（リプレイ当選確率はCBB当選時と同一確率）へ移行させる制御が行われる。40

#### 【0077】

そしてCBB状態では、第1リールR1を特殊制御状態に設定し、第2リールR2及び第3リールR3を通常制御状態に設定してボーナス遊技を行うチャレンジボーナス状態（CB状態）がCBB状態の終了条件が成立するまで連続作動するよう制御される。CB状態では、全ての小役のフラグが抽選手段120で行われる内部抽選の結果に関わらずに50

内部当選状態に設定されることにより小役の入賞確率を上昇させる制御が行われる。このようにCBB状態では、所定枚数を超えるメダルが払い出されるまで、CB状態が継続するように制御されるため、CBB状態は、通常状態に比べて多くのメダルが短期間で獲得しやすくなっている。遊技者にとって有利な遊技状態（ボーナス状態）であるといえる。なお本実施形態の遊技機では、CB状態においても、リプレイの当否を決定するように内部抽選を行っており、その当選確率は、リプレイ確率制御手段122によってCBB当選時のリプレイの当選確率と同一になるように制御される。

#### 【0078】

演出制御手段180は、演出テーブル記憶手段195に記憶されている演出テーブルを参照して選択される演出データに基づいてランプ、LED、液晶ディスプレイ等の表示装置330（演出装置の一例）を用いて行う表示演出やスピーカ340（演出装置の一例）を用いて行う音響演出に関する制御を行う。具体的には、メダルの投入やベットボタンB0、スタートレバーSL、ストップボタンB1～B3に対する操作、遊技状態の変化などの遊技イベントの発生に応じてランプやLEDを点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイLCDの表示内容を変化させたり、スピーカ340から音を出力させたりすることにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出制御を行う。

#### 【0079】

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

#### 【0080】

##### 2. 本実施形態の制御手法

次に、図7を参照しながら、本実施形態の遊技機で採用されている制御手法を具体的に説明する。

#### 【0081】

まず本実施形態では、電源起動時の初期設定において遊技状態が通常状態1に設定される。通常状態1では、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定された抽選テーブルを、内部抽選用の抽選テーブルとして設定する。

#### 【0082】

次に、通常状態1における内部抽選でRBB1に当選すると、図7のA1に示すように、遊技状態がRBB1成立状態に移行する。また通常状態1における内部抽選でRBB2に当選すると、図7のA2に示すように、遊技状態がRBB2成立状態に移行する。また通常状態1における内部抽選でCBBに当選すると、図7のA3に示すように、遊技状態がCBB成立状態1に移行する。

#### 【0083】

ここで、RBB1成立状態、RBB2成立状態、およびCBB成立状態1では、RBB1、RBB2、あるいはCBBのいずれかが当選したことにより、各ボーナスが内部抽選の対象から除外された抽選テーブルを、内部抽選用の抽選テーブルとして設定する。またRBB1成立状態用の抽選テーブルおよびRBB2成立状態用の抽選テーブルでは、リプレイの当選確率が約1/7.3から約1/3に上昇するように役と乱数値との関係が設定される。さらにCBB成立状態1用の抽選テーブルでは、リプレイの当選確率が通常状態

10

20

30

40

50

1での内部抽選における当選確率と同一の確率である約1/7.3に維持される。

#### 【0084】

そして、RBB1成立状態において、RBB1を入賞させると、図7のB1に示すように、遊技状態がRBB1状態に移行する。またRBB2成立状態において、RBB2を入賞させると、図7のB2に示すように、遊技状態がRBB2状態に移行する。またCBB成立状態1において、CBBを入賞させると、図7のB3に示すように、遊技状態がCBB状態1に移行する。

#### 【0085】

ここで、RBB1状態およびRBB2状態では、各状態の移行契機となるボーナスの入賞に伴って、リプレイが内部抽選の対象から除外された抽選テーブルが設定されることにより、リプレイの当選確率が0に設定される。またCBB状態1では、CBB成立状態1に引き続き、リプレイの当選確率が通常状態1での内部抽選における当選確率と同一の確率である約1/7.3に維持される。なお、CBB状態1でのボーナス遊技においてリプレイに当選すると、リプレイを小役に優先して入賞させるように第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御が行われる。

10

#### 【0086】

そして、RBB1状態において所定枚数（例えば、128枚）を超えるメダルが払い出されるとRBB1状態の終了条件が成立する。このとき本実施の形態では、RBB1状態の終了を契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御が行われ、RBB1状態が終了すると、図7のC1に示すように、リプレイの当選確率を0から約1/1.3に変動させるために遊技状態を通常状態2へ移行させる。

20

#### 【0087】

また、RBB2状態において所定枚数（例えば、128枚）を超えるメダルが払い出されるとRBB2状態の終了条件が成立する。このとき本実施の形態では、RBB2状態の終了を契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御が行われ、RBB2状態が終了すると、図7のC2に示すように、リプレイの当選確率を0から約1/7.3に変動させるために遊技状態を通常状態1へ復帰させる。

#### 【0088】

さらに、CBB状態1において所定枚数（例えば、72枚）を超えるメダルが払い出されるとCBB状態1の終了条件が成立する。このとき本実施の形態では、CBB状態1が終了してもリプレイの当選確率を引き続き維持する制御が行われ、CBB状態1が終了すると、図7のC3に示すように、遊技状態を通常状態1へ復帰させる。

30

#### 【0089】

次に、通常状態2における内部抽選でRBB1やRBB2に当選した場合には、図7のD1、D2に示すように、通常状態1における内部抽選でRBB1やRBB2に当選した場合と同様に、遊技状態がRBB1成立状態やRBB2成立状態に移行することによりRBB1の当選、あるいはRBB2の当選を契機としてリプレイの当選確率が約1/1.3から約1/3に変動させる制御が行われる。

#### 【0090】

しかしながら本実施の形態では、通常状態2における内部抽選でCBBに当選した場合にはリプレイの当選確率を約1/1.3に維持する制御が行われ、図7のD3に示すように、遊技状態がCBB成立状態2に移行する。そしてCBB成立状態2において、CBBを入賞させると、図7のB4に示すように、遊技状態がCBB状態2に移行することによってリプレイの当選確率が通常状態2での内部抽選における当選確率と同一の確率である約1/1.3に維持される。すなわちCBB状態2では、ボーナス遊技においてリプレイがCBB状態1よりも高確率で当選するようになる。

40

#### 【0091】

その後、CBB状態2において所定枚数（例えば、72枚）を超えるメダルが払い出されるとCBB状態2の終了条件が成立する。このとき本実施の形態では、CBB状態2が終了してもリプレイの当選確率を引き続き維持する制御が行われ、CBB状態2が終了す

50

ると、図7のC4に示すように、遊技状態を通常状態2へ復帰させる。

#### 【0092】

このように本実施形態の制御手法によれば、図7のC1に示したように、RBB1状態の終了を契機としてリプレイの当選確率が通常状態1よりも上昇する通常状態2に移行するように制御され、図7のC2に示したように、RBB2状態の終了を契機としてリプレイの当選確率が通常状態1に復帰するように制御される。そしてRBB1状態を経由して通常状態2に移行した場合には、通常状態2からRBB2状態を経由して通常状態1に移行するまで、図7のD3、B4、C4に示したように、リプレイの当選確率が約1/1.3に上昇したまま繰返しCBB状態2へ移行することが可能となる。すなわち、本実施形態の制御手法によれば、一旦リプレイの当選確率が高い状態へ移行すると、リプレイの当選確率が低い状態へ移行しにくいという状況を形成してメダルの獲得に対して遊技者の期待感を高めやすい制御を実現することができる。10

#### 【0093】

以上に述べた本実施形態の制御手法によれば、CBBの当選、CBBの入賞、およびCBB状態1あるいはCBB状態2の終了のいずれとも異なる契機を変動契機として、リプレイの当選確率を変動させる制御を行っている。このため、通常状態2での遊技においてCBBが当選した場合であっても、その後のCBB成立状態2での遊技や、CBB状態2での遊技、およびCBB状態2の終了後の遊技において、リプレイの当選確率を高確率に維持することができるようになる。従って本実施形態の制御手法によれば、CBBの当選後に係る遊技においてもリプレイの当選確率をCBBの当選時の遊技状態の確率に維持することができるようになっているため、通常状態2においてRBB2に当選するまでリプレイの当選確率を高めたことによる恩恵を遊技者が十分に受けることができ、結果として従来よりも遊技者のメダルの獲得状況に起伏を与えるようになる。20

#### 【0094】

##### 3. 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお以下に示す各変形例では、上記実施形態と共通の事項については詳細な説明を省略し、主要な相違点について説明する。

#### 【0095】

##### 3 - 1. 変形例 1

30

本変形例では、CBB状態における内部抽選でリプレイ2（特殊リプレイ）が当選し、リプレイ2が入賞すると、図8に示すように、リプレイ2の入賞形態を示す図柄組合せ「CHA・CHA・BEL」（図6参照）が有効ラインL1上に表示されたことに基づいて、リプレイの当選確率を約1/1.3に設定した抽選テーブルを選択して、以後の遊技における内部抽選においてリプレイが高確率で当選するように制御する手法を採用している。

#### 【0096】

すなわち本例では、図9に示すように、通常状態1においてCBB成立状態1を経由してCBB状態1へ移行した場合であっても、CBB状態1においてリプレイ2を入賞させることにより、図9のC5に示すように、リプレイの当選確率を約1/7.3から約1/1.3へ上昇させたCBB状態2へ移行させることができるようになっている。従って、本変形例の制御手法によれば、遊技状態をリプレイの当選確率が高い状態に長期間滞在させる制御が可能となり、リプレイの当選確率が低いCBB状態1においてもリプレイの当選確率を上昇させる機会を与えることによって、CBB状態1での遊技における遊技者の期待感を向上させて、遊技機への関心をより一層惹きつけやすくすることができる。40

#### 【0097】

また本変形例の制御手法によれば、CBB状態1においてリプレイ2に当選した場合であっても、第1リールR1が特殊制御状態に設定されるため、特定のタイミングでストップボタンB1に対して押下操作を行わなければ、リプレイ2を入賞させることができないように構成されている。具体的には、CBB状態1においてリプレイ2が当選した場合、図5に示す図柄配列における、0番、4番、5番、9番、10番、12番、13番、1750

番、18番、20番のいずれかの図柄が有効ラインL1上の停止位置（いわゆる中段位置）を通過するタイミングでストップボタンB1を押下しなければ、有効ラインL1上においてリプレイ2を入賞させることができないように第1リールR1を停止させる制御が行われる。このため本実施形態の制御手法によれば、CBB状態1からCBB状態2への移行に関して、遊技者の操作技量を反映させることができるようになる。

#### 【0098】

なお本変形例に係る制御手法は、第3ビッグボーナスがCBB状態を連続作動させるCBB状態への移行契機となるCBBではなく、RB状態を連続作動させるRB3状態（特殊ボーナス状態の変形例）への移行契機となるRB3（特殊ボーナスの変形例）として設定されている場合においても適用可能であり、この場合においては、内部抽選の対象となっている特定の小役（例えば、チェリーなど）の入賞を契機にリプレイの当選確率を変動させるようにしてもよい。10

#### 【0099】

##### 3 - 2 . 変形例 2

本変形例では、CBB状態における内部抽選でリプレイ2（特殊リプレイ）が当選し、リプレイ2が入賞すると、図10に示すように、リプレイ2の入賞形態を示す図柄組合せ「CHA・CHA・BEL」（図6参照）が有効ラインL1上に表示されたことに基づいて、リプレイの当選確率を約1/7.3に設定した抽選テーブルを選択して、以後の遊技における内部抽選においてリプレイが低確率で当選するように制御する手法を採用している。20

#### 【0100】

すなわち本例では、図11に示すように、通常状態2においてCBB成立状態2を経由してCBB状態2へ移行した場合であっても、CBB状態2においてリプレイ2を入賞させることにより、図11のC5に示すように、リプレイの当選確率を約1/1.3から約1/7.3へ転落させたCBB状態1へ移行させることができるようになっている。従つて、本変形例の制御手法によれば、遊技状態を必要以上にリプレイの当選確率が高い状態に長期間滞在させないようにする制御が可能となり、リプレイの当選確率が高いCBB状態2においてもリプレイの当選確率を転落させる機会を与えることによって、CBB状態2での遊技における遊技者の緊張感を向上させて、遊技の単調化を防ぐことができる。30

#### 【0101】

また本変形例の制御手法によれば、CBB状態2においてリプレイ2に当選した場合であっても、第1リールR1が特殊制御状態に設定されるため、特定のタイミングでストップボタンB1に対して押下操作を行えば、リプレイ2の入賞を意図的に回避することができるよう構成されている。具体的には、CBB状態2においてリプレイ2が当選した場合、図5に示す図柄配列における、1番～3番、6番～8番、11番、14番～16番、19番のいずれかの図柄が有効ラインL1上の停止位置（いわゆる中段位置）を通過するタイミングでストップボタンB1を押下すれば、有効ラインL1上においてリプレイ2の入賞が回避されるように第1リールR1を停止させる制御が行われる。このため本実施形態の制御手法によれば、CBB状態2からCBB状態1への移行に関して、遊技者の操作技量を反映させることができるようになる。40

#### 【0102】

なお本変形例に係る制御手法は、第3ビッグボーナスがCBB状態を連続作動させるCBB状態への移行契機となるCBBではなく、RB状態を連続作動させるRB3状態（特殊ボーナス状態の変形例）への移行契機となるRB3（特殊ボーナスの変形例）として設定されている場合においても適用可能であり、この場合においては、内部抽選の対象となっている特定の小役（例えば、チェリーなど）の入賞を契機にリプレイの当選確率を変動させるようにしてもよい。

#### 【0103】

##### 3 - 3 . 変形例 3

まず本変形例では、図3に示す入賞判定テーブル記憶手段194に、図12に示すよう50

な入賞判定テーブルが記憶されている。図6に示されている入賞判定テーブルとの違いとしては、第3ビッグボーナスがC B状態を連続作動させるC B B状態への移行契機となるC B Bではなく、R B状態を連続作動させるR B B 3状態（特殊ボーナス状態の変形例）への移行契機となるR B B 3（特殊ボーナスの変形例）として設定されている点である。また本変形例では、図6に示す入賞判定テーブルとは異なり、リプレイが1種類のみであり、小役がベルおよびチェリーの2種類のみによって構成されている。

#### 【0104】

そして本例では、図13に示すように、R B B 1あるいはR B B 2の入賞を契機として、R B B 1状態やR B B 2状態では、リプレイが内部抽選の対象外となるようにリプレイの当選確率を0に設定し、R B B 1状態やR B B 2状態の終了を契機として、リプレイの当選確率を転落（例えば、約1/7.3へ変動）させる制御を行っている。また本変形例では、内部抽選においてR B B 3が当選した場合、R B B 3が入賞した場合、およびR B B 3状態が終了した場合のいずれの場合においても、リプレイの当選確率がR B B 3の当選前の遊技における確率に維持されるように制御する手法を採用している。さらに本変形例では、R B B 1状態、R B B 2状態、あるいはR B B 3状態のいずれかのボーナス状態の終了後から起算した遊技回数が所定の遊技回数（例えば、1000回）に到達すると、リプレイの当選確率を上昇（例えば、約1/1.3に変動）させる制御手法を採用している。なおボーナス状態の終了後から起算される遊技回数は、R B B 1あるいはR B B 2のいずれかの入賞に伴って0にリセットされるようになっている。

#### 【0105】

次に図14を参照しながら、本変形例における遊技状態およびリプレイの当選確率の制御手法を具体的に説明する。

#### 【0106】

本変形例では、電源起動時の初期設定において遊技状態が通常状態1に設定される。通常状態1では、リプレイの当選確率が約1/1.3に設定された抽選テーブルを、内部抽選用の抽選テーブルとして設定する。

#### 【0107】

次に、通常状態1における内部抽選でR B B 1に当選すると、図14のA 1に示すように、遊技状態がR B B 1成立状態1に移行する。また通常状態1における内部抽選でR B B 2に当選すると、図14のA 2に示すように、遊技状態がR B B 2成立状態1に移行する。また通常状態1における内部抽選でR B B 3に当選すると、図14のA 3に示すように、遊技状態がR B B 3成立状態1に移行する。

#### 【0108】

ここで、R B B 1成立状態1、R B B 2成立状態1、およびR B B 3成立状態1では、R B B 1、R B B 2、あるいはR B B 3のいずれかが当選したことにより、各ボーナスが内部抽選の対象から除外された抽選テーブルを、内部抽選用の抽選テーブルとして設定する。またR B B 1成立状態1用の抽選テーブル、R B B 2成立状態1用の抽選テーブル、およびR B B 3成立状態1用の抽選テーブルでは、リプレイの当選確率が通常状態1での内部抽選における当選確率と同一の確率である約1/1.3に維持される。

#### 【0109】

そして、R B B 1成立状態1において、R B B 1を入賞させると、図14のB 1に示すように、遊技状態がR B B 1状態に移行する。またR B B 2成立状態1において、R B B 2を入賞させると、図14のB 2に示すように、遊技状態がR B B 2状態に移行する。またR B B 3成立状態1において、R B B を入賞させると、図14のB 3に示すように、遊技状態がR B B 3状態1に移行する。

#### 【0110】

ここで、R B B 1状態およびR B B 2状態では、各状態の移行契機となるボーナスの入賞に伴って、リプレイが内部抽選の対象から除外された抽選テーブルが設定されることにより、リプレイの当選確率が0に設定される。またR B B 3状態1では、R B B 3成立状態1に引き続き、リプレイの当選確率が通常状態1での内部抽選における当選確率と同一

10

20

30

40

50

の確率である約 1 / 1 . 3 に維持される。なお、RBB3 状態 1 でのボーナス遊技においてリプレイに当選すると、リプレイを小役に優先して入賞させるように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御が行われる。

#### 【 0 1 1 1 】

そして、RBB1 状態において所定枚数（例えば、128 枚）を超えるメダルが払い出されると RBB1 状態の終了条件が成立する。このとき本実施の形態では、RBB1 状態の終了を契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御が行われ、RBB1 状態が終了すると、図 14 の C 1 に示すように、リプレイの当選確率を 0 から約 1 / 7 . 3 に変動させるために遊技状態を通常状態 2 へ移行させる。

#### 【 0 1 1 2 】

また、RBB2 状態において所定枚数（例えば、128 枚）を超えるメダルが払い出されると RBB2 状態の終了条件が成立する。このとき本実施の形態では、RBB2 状態の終了を契機としてリプレイの当選確率を変動させる制御が行われ、RBB2 状態が終了すると、図 14 の C 2 に示すように、リプレイの当選確率を 0 から約 1 / 7 . 3 に変動させるために遊技状態を通常状態 2 へ移行させる。

#### 【 0 1 1 3 】

さらに、RBB3 状態 1 において所定枚数（例えば、72 枚）を超えるメダルが払い出されると RBB3 状態 1 の終了条件が成立する。このとき本実施の形態では、RBB3 状態 1 が終了してもリプレイの当選確率を引き続き維持する制御が行われ、RBB3 状態 1 が終了すると、図 14 の C 3 に示すように、遊技状態を通常状態 1 へ復帰させる。

#### 【 0 1 1 4 】

次に、通常状態 2 における内部抽選で RBB1 に当選すると、図 14 の D 1 に示すように、遊技状態が RBB1 成立状態 2 に移行する。また通常状態 2 における内部抽選で RBB2 に当選すると、図 14 の D 2 に示すように、遊技状態が RBB2 成立状態 2 に移行する。また通常状態 2 における内部抽選で RBB3 に当選すると、図 14 の D 3 に示すように、遊技状態が RBB3 成立状態 2 に移行する。

#### 【 0 1 1 5 】

ここで、RBB1 成立状態 2 、 RBB2 成立状態 2 、および RBB3 成立状態 2 においても、RBB1 、 RBB2 、あるいは RBB3 のいずれかが当選したことにより、各ボーナスが内部抽選の対象から除外された抽選テーブルが、内部抽選用の抽選テーブルとして設定される。また RBB1 成立状態 2 用の抽選テーブル、 RBB2 成立状態 2 用の抽選テーブル、および RBB3 成立状態 2 用の抽選テーブルでは、リプレイの当選確率が通常状態 2 での内部抽選における当選確率と同一の確率である約 1 / 7 . 3 に維持される。

#### 【 0 1 1 6 】

そして、RBB1 成立状態 2 において RBB1 を入賞させた場合や、 RBB2 成立状態 2 において RBB2 を入賞させた場合には、図 14 の B 4 、 B 5 に示すように、 RBB1 成立状態 1 において RBB1 を入賞させた場合や、 RBB2 成立状態 1 において RBB2 を入賞させた場合と同様に、遊技状態が RBB1 状態や、 RBB2 状態へ移行することにより、 RBB1 あるいは RBB2 の入賞を契機としてリプレイの当選確率が 0 に設定され、内部抽選の対象から除外される。

#### 【 0 1 1 7 】

しかしながら本変形例では、RBB3 成立状態 2 において RBB3 を入賞させた場合にはリプレイの当選確率を約 1 / 7 . 3 に維持する制御が行われ、図 14 の B 6 に示すように、遊技状態が RBB3 状態 2 に移行する。その後、 RBB3 状態 2 において所定枚数（例えば、72 枚）を超えるメダルが払い出されると RBB3 状態 2 の終了条件が成立する。このとき本実施の形態では、 RBB3 状態 2 が終了してもリプレイの当選確率を引き続き維持する制御が行われ、 RBB3 状態 2 が終了すると、図 14 の C 4 に示すように、遊技状態を通常状態 2 へ復帰させる。

#### 【 0 1 1 8 】

また本変形例では、 RBB1 状態あるいは RBB2 状態を経由して通常状態 2 へ移行し

10

20

30

40

50

た場合に、その通常状態2の開始時点から起算した遊技回数をカウントしており、通常状態2、RBB3成立状態2、およびRBB3状態2における通常状態2の開始時点から起算した通算遊技回数が所定の遊技回数（例えば、1000回）に達したことを契機として、図14のC5～C7に示すように、リプレイの当選確率を約1/7.3から約1/1.3へ上昇させる制御を行っている。このようにすることによって、リプレイの当選確率が低い状態が長期間続いた場合でも一定回数の遊技を消化することによってリプレイの当選確率を上昇させて遊技者が不利な状態から救済する機能（いわゆる天井機能）を実現することができる。

#### 【0119】

このように本変形例の制御手法によれば、図14のC1、C2に示したように、RBB1状態あるいはRBB2状態の終了を契機としてリプレイの当選確率が低い通常状態2に移行するように制御される。そしてリプレイの当選確率を下降させた場合には、図14のC5～C7に示したように、RBB1状態あるいはRBB2状態を経由して移行した通常状態2の開始時点から起算した遊技回数が所定回数に達するまでリプレイの当選確率が維持されるように制御される。すなわち、本変形例の制御手法によれば、一旦リプレイの当選確率が低い状態へ移行すると、リプレイの当選確率が高い状態へ移行しにくいという状況が形成されるが、通常状態2の開始時点から起算された通算の遊技回数がRBB3の当選や入賞によってはリセットされずに遊技回数のカウントが継続されるため、RBB3状態2へ繰返し移行しながら、リプレイの当選確率が高い通常状態1へ移行する機会を得ることが可能となり、リプレイの当選確率が低い状態においてもメダルの獲得に対して遊技者の期待感を高めやすい制御を実現することができる。

#### 【0120】

なお、上記実施形態や各変形例で説明した各種の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせて採用することができる。また上記実施形態や各変形例では、複数種類のボーナス状態が設定可能な場合を例に取り説明をしたが、ボーナスの当選、ボーナスの入賞、およびボーナス状態の終了のいずれとも異なる契機においてリプレイの当選確率を変動させる手法は、単一のボーナス状態のみが設定可能な遊技機においても等しく適用することができる。また上記実施形態や各変形例では、複数種類のボーナスのうち特殊ボーナスが1種類である場合を例に取り説明をしたが、2種類以上の特殊ボーナスが用意されていてもよく、また設定可能な全てのボーナスが特殊ボーナスとして扱われる場合においても本発明の範囲に含めることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0121】

【図1】本実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本実施形態における有効ラインの設定手法を説明する図である。

【図3】本実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図4】本実施形態におけるリプレイの当選確率の制御手法を説明する図である。

【図5】本実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図6】本実施形態の入賞判定手法を説明する図である。

【図7】本実施形態における遊技状態の制御手法を説明する図である。

【図8】本実施形態の変形例1におけるリプレイの当選確率の制御手法を説明する図である。

【図9】本実施形態の変形例1における遊技状態の制御手法を説明する図である。

【図10】本実施形態の変形例2におけるリプレイの当選確率の制御手法を説明する図である。

【図11】本実施形態の変形例2における遊技状態の制御手法を説明する図である。

【図12】本実施形態の変形例3における入賞判定手法を説明する図である。

【図13】本実施形態の変形例3におけるリプレイの当選確率の制御手法を説明する図である。

【図14】本実施形態の変形例3における遊技状態の制御手法を説明する図である。

10

20

30

40

50

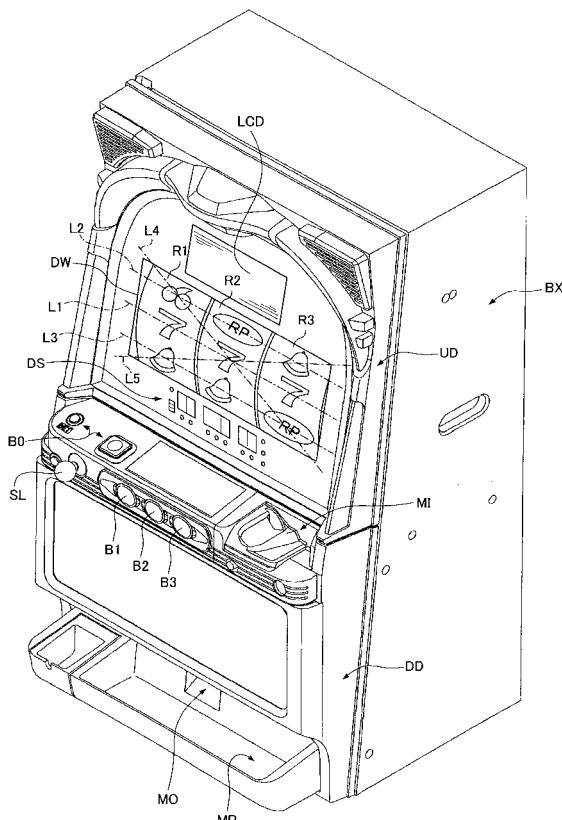
## 【符号の説明】

## 【0122】

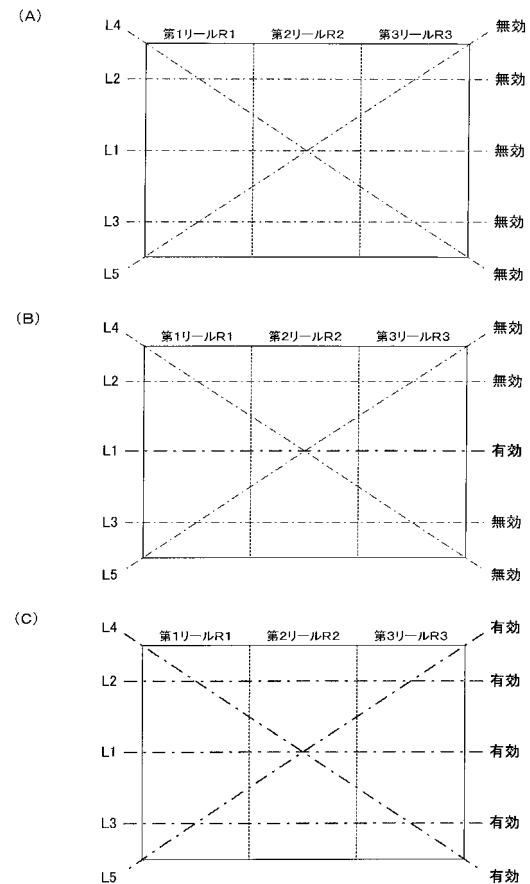
B X 収納箱、UD 前面上扉、DD 前面下扉、DW 表示窓、  
 L 1 ~ L 5 有効ライン、DS 遊技情報表示部、LCD 液晶ディスプレイ、  
 R 1 第1リール、R 2 第2リール、R 3 第3リール、  
 B 0 ベットボタン、SL スタートレバー、B 1 ~ B 3 ストップボタン、  
 MI メダル投入口、MO メダル払い出し口、MP メダル受け皿、  
 1000 遊技制御手段、110 乱数判定手段、120A 抽選テーブル選択手段、  
 122 リプレイ確率制御手段、120B 抽選手段、120C フラグ設定手段、  
 130 リール制御手段、140 入賞判定手段、150 払出制御手段、  
 160 リプレイ処理手段、170 遊技状態移行制御手段、180 演出制御手段、  
 190 記憶手段、191 抽選テーブル記憶手段、192 フラグ記憶手段、  
 193 停止制御テーブル記憶手段、194 入賞判定テーブル記憶手段、  
 195 演出テーブル記憶手段、  
 210 メダル投入スイッチ、220 ベットスイッチ、230 スタートスイッチ、  
 240 ストップスイッチ、310 リールユニット、320 ホッパーユニット、  
 330 表示装置、340 スピーカ

10

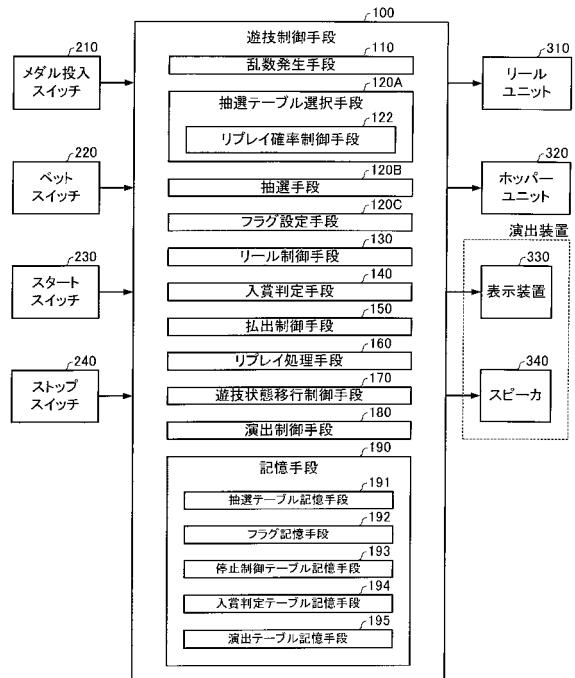
【図1】



【図2】



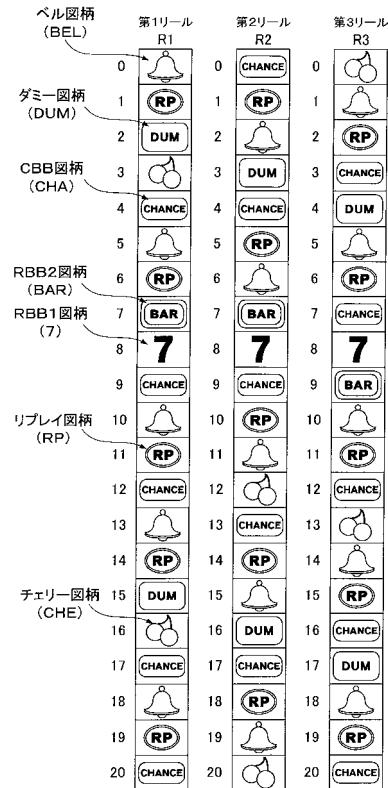
【図3】



【図4】

	ボーナス当選時	ボーナス入賞時	ボーナス状態終了時
RBB1	変動→約1/3	変動→0	変動→約1/1.3
RBB2	変動→約1/3	変動→0	変動→約1/7.3
CBB	非変動	非変動	非変動

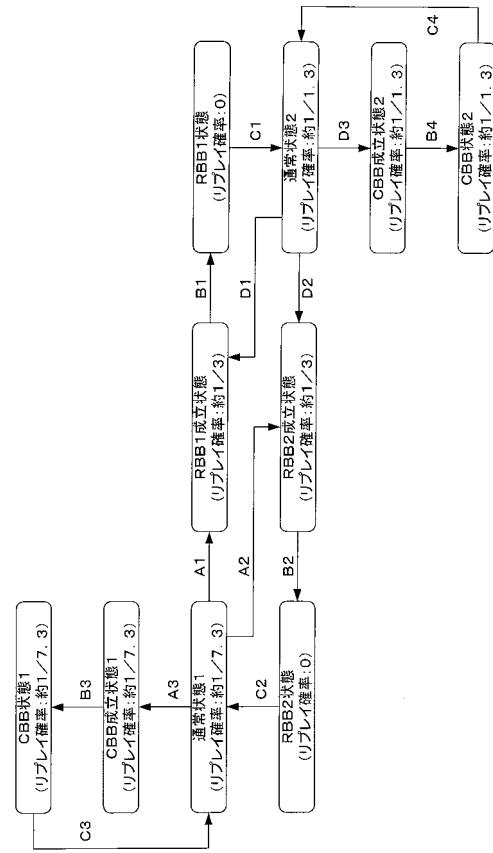
【図5】



【図6】

入賞役	図柄組合せ		
RBB1	7	7	7
RBB2	BAR	BAR	BAR
CBB	CHANCE	CHANCE	CHANCE
リプレイ1	RP	RP	RP
リプレイ2	CHANCE	CHANCE	BELL
ベル	BELL	BELL	BELL
チエリー	CHERRIES	ANY	ANY
特殊小役1	7	BELL	BELL
特殊小役2	7	BAR	BAR
特殊小役3	BELL	7	BELL
特殊小役4	BELL	CHANCE	BELL
特殊小役5	RP	BELL	RP
特殊小役6	RP	CHANCE	RP
特殊小役7	RP	BAR	RP
特殊小役8	7	CHANCE	BELL
特殊小役9	7	BAR	BELL

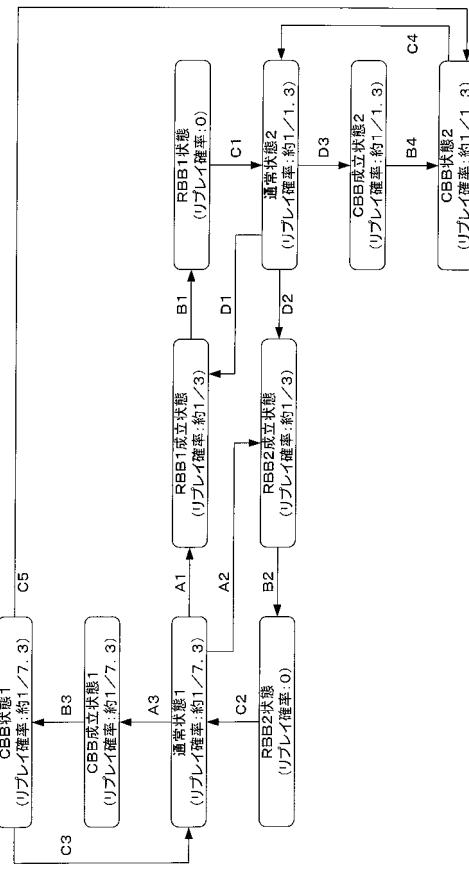
【図7】



【図 8】

	ボーナス当選時	ボーナス入賞時	ボーナス状態中の リプレイ2入賞時	ボーナス入賞時 のリプレイ2入賞時	ボーナス状態終了時 のリプレイ2入賞時
RBB1	非変動	変動→0	非変動	変動→約1/1.3	非変動
RBB2	非変動	変動→0	非変動	変動→約1/7.3	非変動
CBB	非変動	非変動	変動→約1/7.3	非変動	非変動

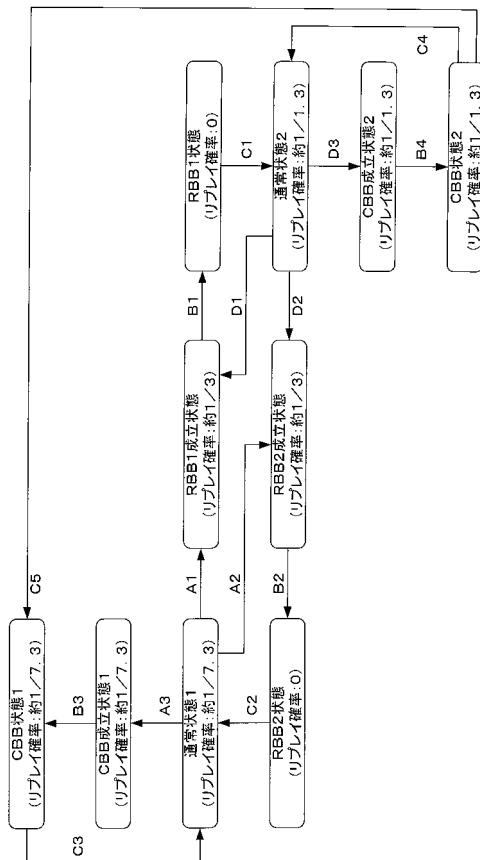
【図 9】



【図 10】

	ボーナス当選時	ボーナス入賞時	ボーナス状態中の リプレイ2入賞時	ボーナス入賞時 のリプレイ2入賞時	ボーナス状態終了時 のリプレイ2入賞時
RBB1	非変動	変動→0	非変動	変動→約1/1.3	非変動
RBB2	非変動	変動→0	非変動	変動→約1/7.3	非変動
CBB	非変動	非変動	変動→約1/7.3	非変動	非変動

【図 11】



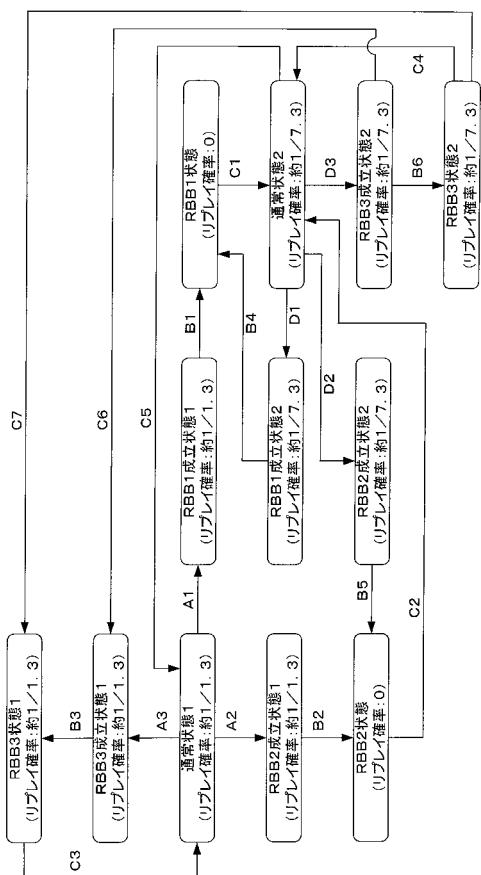
【図12】

入賞役	図柄組合せ		
RBB1	7	7	7
RBB2	BAR	BAR	BAR
RBB3	CHANCE	CHANCE	CHANCE
リプレイ	RP	RP	RP
ベル	bell	bell	bell
チエリー	cherry	ANY	ANY

【図13】

	ボーナス当選時	ボーナス入賞時	ボーナス状態終了時	ボーナス状態終了後 1000回添設特別運営時
RBB1	非変動	変動→0	変動→約1/7. 3	変動→約1/1. 3
RBB2	非変動	変動→0	変動→約1/7. 3	変動→約1/1. 3
RBB3	非変動	非変動	非変動	変動→約1/1. 3

【図14】



---

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F        5 / 0 4