

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4721477号

(P4721477)

(45) 発行日 平成23年7月13日 (2011. 7. 13)

(24) 登録日 平成23年4月15日 (2011. 4. 15)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
A 6 3 F 5/04 5 1 6 D
A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 1 (全 36 頁)

(21) 出願番号	特願2010-50222 (P2010-50222)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成22年3月8日 (2010. 3. 8)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2003-387333 (P2003-387333)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
	の分割		シャイン60
原出願日	平成15年11月18日 (2003. 11. 18)	(74) 代理人	100113228
(65) 公開番号	特開2010-119872 (P2010-119872A)		弁理士 中村 正
(43) 公開日	平成22年6月3日 (2010. 6. 3)	(72) 発明者	吉田 賢吉
審査請求日	平成22年4月6日 (2010. 4. 6)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			シャイン60 サミー株式会社内
早期審査対象出願		審査官	太田 恒明

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数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と、

前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、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

を備え、

前記抽選テーブルは、

通常抽選テーブルと、

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、前記通常抽選テーブルの前記再遊技役の当選確率より高く設定された複数の再遊技高確率抽選テーブルとを備え、

複数の前記再遊技高確率抽選テーブルは、

第1再遊技高確率抽選テーブルと、

前記通常抽選テーブルよりも再遊技役の当選確率が高く、かつ前記第1再遊技高確率抽選テーブルよりも再遊技役の当選確率が低く設定された第2再遊技高確率抽選テーブルとを備え、

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、

10

20

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る判定結果に基づいて、前記抽選テーブルを切り替える抽選テーブル切替え手段と

を備え、

前記条件判定手段は、前記通常抽選テーブルが用いられている遊技において、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、前記再遊技高確率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して、前記抽選テーブル切替え手段は、前記通常抽選テーブルから前記第2再遊技高確率抽選テーブルに切り替えるようにし、

前記条件判定手段は、前記第1再遊技高確率抽選テーブルが用いられている遊技において、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して、前記抽選テーブル切替え手段は、前記第2再遊技高確率抽選テーブルに切り替えるようにし、

前記リール停止制御手段は、前記役抽選手段による役の抽選で前記特別役に当選し、前記抽選テーブル切替え手段により前記第2再遊技高確率抽選テーブルに切り替えられた遊技では、当選した前記特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に前記リールを停止制御し、

前記役抽選手段による役の抽選で前記特別役に当選し、前記抽選テーブル切替え手段により前記第2再遊技高確率抽選テーブルに切り替えられた後は、当選した前記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、前記第2再遊技高確率抽選テーブルを用いるように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数のR T遊技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。

【背景技術】

【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）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2001-137430号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

本発明が解決しようとする課題は、通常遊技とR T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である。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。

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と、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、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を備え、前記抽選テーブルは、通常抽選テーブルと、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、前記通常抽選テーブルの前記再遊技役の当選確率より高く設定された複数の再遊技高確率抽選テーブルとを備え、複数の前

記再遊技高確率抽選テーブルは、第1再遊技高確率抽選テーブルと、前記通常抽選テーブルよりも再遊技役の当選確率が高く、かつ前記第1再遊技高確率抽選テーブルよりも再遊技役の当選確率が低く設定された第2再遊技高確率抽選テーブルとを備え、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る判定結果に基づいて、前記抽選テーブルを切り替える抽選テーブル切替え手段とを備え、前記条件判定手段は、前記通常抽選テーブルが用いられている遊技において、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、前記再遊技高確率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して、前記抽選テーブル切替え手段は、前記通常抽選テーブルから前記第2再遊技高確率抽選テーブルに切り替えるようにし、前記条件判定手段は、前記第1再遊技高確率抽選テーブルが用いられている遊技において、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して、前記抽選テーブル切替え手段は、前記第2再遊技高確率抽選テーブルに切り替えるようにし、前記リール停止制御手段は、前記役抽選手段による役の抽選で前記特別役に当選し、前記抽選テーブル切替え手段により前記第2再遊技高確率抽選テーブルに切り替えられた遊技では、当選した前記特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に前記リールを停止制御し、前記役抽選手段による役の抽選で前記特別役に当選し、前記抽選テーブル切替え手段により前記第2再遊技高確率抽選テーブルに切り替えられた後は、当選した前記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、前記第2再遊技高確率抽選テーブルを用いるように制御することを特徴とする。

10

20

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、通常遊技とRT遊技（再遊技高確率遊技）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。

30

さらにまた、内部中となったときに移行するRT遊技では、リプレイの当選確率を、他のRT遊技程度までは高く設定していないので、リプレイの当選確率が高くなりすぎ、複数の遊技で連続してリプレイに当選し、特別役を入賞させる機会が少なくなってしまうことを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【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。

40

【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。

50

【図 9】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り、図 8 に続くフローチャートである。

【図 1 0】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。

【図 1 1】図 7 中、ステップ S 2 4 における B C 遊技の処理の流れを示すフローチャートである。

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

【図 1 3】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。

10

【図 1 4】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】

【0 0 2 2】

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 1 0 の制御の概略を示したブロック図である。

（遊技制御手段）

20

スロットマシン 1 0 の遊技制御手段 6 0 は、スロットマシン 1 0 の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン 1 0 全体を統括制御する手段である。遊技制御手段 6 0 は、演算等を行う C P U 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 R O M と、C P U 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 R A M 等とを備える。

【0 0 2 3】

（モータ、リール）

遊技制御手段 6 0 の出力側（図 1 中、右側）には、以下に示すモータ 3 2 等の周辺機器が電氣的に接続されている。

モータ 3 2 は、リール 3 1 を回転させるためのものであり、リール 3 1 の回転中心部に連結され、遊技制御手段 6 0 によって制御される。

30

リール 3 1 は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（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。

【0 0 2 4】

リール 3 1 は、本実施形態では並列に 3 つ設けられている。また、各リール 3 1 は、スロットマシン 1 0 のフロントパネルに設けられた表示窓（図示せず）から、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 1 0 の表示窓から、合計 9 個の図柄が見えるように配置されている。

そして、リール 3 1 がモータ 3 2 によって回転されることで、リール 3 1 上の図柄は、所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。

40

【0 0 2 5】

（役）

図 2 は、本実施形態における役（後述する役抽選手段 6 1 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。

【0 0 2 6】

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（ビックボーナス）、及び R B（レギュラーボーナス）が設けられ

50

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。

【0027】

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。

10

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。

【0028】

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）。

20

【0029】

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。

30

【0030】

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S C、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。

【0031】

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（B C遊技中及びS C遊技中）、B B遊技の第1態様遊技中、B B遊技の第2態様遊技中、及びR B遊技中）ごとに、それぞれ定められている。

40

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（B B又はR B）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（B B又はR B）に当選しているが、当選したB B又はR Bに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止していない（入賞していない）遊技状態をいう。

【0032】

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（B B及びR B）、停止制御変更役（B C及びS C）、3種類の小役（小役1、小役2及び小

50

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

10

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。

【００３５】

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。

20

【００３６】

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。

【００３７】

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３１の停止時に、各リール３１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。

30

【００３８】

（図柄組合せライン、有効ライン）

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

ここで、「図柄組合せライン」とは、リール３１の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させるラインである。本実施形態では、水平方向の中段、上段及び下段にそれぞれ設けられたラインと、右下がり及び左下がりの斜め方向の各ラインの合計５本から構成されている。そして、各リール３１の上下に連続する３図柄は、それぞれ１以上の図柄組合せライン上に位置している。

40

【００３９】

なお、本実施形態では、各リール３１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３１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増えることとなる。各リール３１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。

50

【0040】

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。

【0041】

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。

10

【0042】

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。

【0043】

20

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、R T（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R T遊技（第1 R T遊技、第2 R T遊技、及び第3 R T遊技）が設けられている。

ここで、R T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、R T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）。

【0044】

説明を図1に戻す。

（ランプ、スピーカ、画像表示装置）

30

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氣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。

【0045】

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。

40

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。

【0046】

（スタートスイッチ、ストップスイッチ）

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及びストップスイッチ42が電氣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。

50

【0047】

さらにまた、ストップスイッチ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。ストップスイッチ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、そのストップスイッチ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。

【0048】

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。

10

【0049】

そして、遊技者は各ストップスイッチ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出し等が行われる。

【0050】

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。

20

（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。

【0051】

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、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BB当選領域に属する場合は、BBの当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

30

【0052】

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（BB及びRB）、2種類の停止制御変更役（BC及びSC）、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。

【0053】

40

（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、BB遊技に用いられるBB遊技抽選テーブル62e、RB遊技に用いられるRB遊技抽選テーブル62f、及び停止制御変更遊技（BC遊技及びSC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。

50

【0054】

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ているとともに、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。

【0055】

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。

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。

10

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。

【0056】

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。

20

【0057】

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、BB、及びRBの抽選は行われない。また、BC及びSC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に対して、リプレイの当選確率が異なること、並びにBB、RB、BC及びSCの抽選が行われないこと以外は通常遊技抽選テーブル62a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62aと同一である。

30

【0058】

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。

【0059】

(抽選テーブル選択手段)

抽選テーブル選択手段63は、役抽選手段61で用いる抽選テーブル62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。

40

(RT遊技抽選手段)

RT遊技抽選手段63aは、通常遊技の非内部中の遊技、又はBB遊技若しくはRB遊技の終了後の所定回数の遊技(第2RT遊技)中における役の非当選時に、第1RT遊技、すなわち第1RT遊技抽選テーブル62b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、 $1/400$ に設定されている。

【0060】

また、このRT遊技抽選手段63aに当選すると、後述するリール停止制御手段64は、RT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31の停止制御の範囲内において有効ライ

50

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64は、同じ停止制御を行う。

【0061】

(条件判定手段)

条件判定手段63bは、役抽選手段61で用いる抽選テーブル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か否かを判定するものである。また、他の抽選テーブル62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。

【0062】

(抽選テーブル切替え手段)

また、抽選テーブル切替え手段63cは、条件判定手段63bにより、役抽選手段61で用いる抽選テーブル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されたときに、それまでの抽選テーブル62から、他の抽選テーブル62に切り替えるように制御するものである。

【0063】

例えば、通常遊技抽選テーブル62a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63bは、上記のRT遊技抽選手段63aによる抽選に当選したか否か、及びその当選後に、上記のRT作動図柄が有効ラインに停止したか否かを判別する。RT作動図柄が有効ラインに停止したときは、条件判定手段63bは、第1RT遊技抽選テーブル62b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63cは、役抽選手段61で用いる抽選テーブル62を、第1RT遊技抽選テーブル62bに切り替える。

【0064】

また、条件判定手段63b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62a、第1RT遊技抽選テーブル62b、又は第2RT遊技抽選テーブル62cのいずれの抽選テーブル62を用いている場合であっても、条件判定手段63bは、第3RT遊技抽選テーブル62d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、抽選テーブル切替え手段63c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61で用いる抽選テーブル62を第3RT遊技抽選テーブル62dに切り替える。

【0065】

さらに、BB遊技、RB遊技、停止制御変更遊技(BC遊技又はSC遊技)にそれぞれ移行したときは、条件判定手段63bは、抽選テーブル62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63cは、BB遊技、RB遊技、停止制御変更遊技中には、それぞれ、BB遊技抽選テーブル62e、RB遊技抽選テーブル62f、又は停止制御変更遊技抽選テーブル62gに切り替える。

【0066】

さらにまた、条件判定手段63bは、特別遊技(BB遊技又はRB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。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63cは、役抽選手段61で用いる抽選テーブル62を、BB遊技抽選テーブル62e又はRB遊技抽選テーブル62fから、第2RT遊技抽選テーブル62cに切り替える。

【0067】

なお、特別遊技の終了後には、一律に(無条件で)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のではなく、特別遊技の終了時等にRT遊技抽選手段63a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

10

20

30

40

50

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63は、通常遊技抽選テーブル62aを選択するようにしても良い。

【0068】

さらに、条件判定手段63bは、停止制御変更遊技（BC遊技又はSC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63bは、抽選テーブル62を、通常遊技抽選テーブル62a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63cは、役抽選手段61で用いる抽選テーブル62を、停止制御変更遊技抽選テーブル62gから、通常遊技抽選テーブル62aに切り替える。

10

【0069】

（RT遊技回数カウント手段）

RT遊技回数カウント手段63dは、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1RT遊技抽選テーブル62b又は第2RT遊技抽選テーブル62c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。

【0070】

そして、条件判定手段63bは、第1RT遊技抽選テーブル62bが用いられて役の抽選が行われている場合には、RT遊技回数カウント手段63d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63bは、第2RT遊技抽選テーブル62cが用いられて役の抽選が行われている場合には、RT遊技回数カウント手段63d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。

20

【0071】

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63b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から、通常遊技抽選テーブル62a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63cは、役抽選手段61で用いる抽選テーブル62を、通常遊技抽選テーブル62a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62a、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の切替え状態を示す図である。

30

【0072】

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。

【0073】

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。

40

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。

【0074】

（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

50

決定した位置にリール 3 1 が停止するように制御するものである。

【0075】

(停止制御テーブル)

停止制御テーブル 6 5 は、遊技状態、及び役抽選手段 6 1 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 4 2 が操作された瞬間の位置に応じたリール 3 1 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 6 5 としては、先ず、第 1 停止制御テーブル 6 5 X と、第 2 停止制御テーブル 6 5 Y 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 R T 遊技や、B C 遊技と S C 遊技におけるリプレイ当選時の遊技に用いられる。

10

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

【0076】

第 1 停止制御テーブル X は、B B テーブル 6 5 a、R B テーブル 6 5 b、B C テーブル 6 5 c、S C テーブル 6 5 d、小役 1 テーブル 6 5 e、小役 2 テーブル 6 5 f、小役 3 テーブル 6 5 g、リプレイテーブル 6 5 h、R T 作動テーブル 6 5 i、及び非当選テーブル 6 5 j、の 10 種類から構成されている。

【0077】

B B テーブル 6 5 a は、当該遊技で B B が当選したこと、又はそれ以前の遊技において B B 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（B B 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 3 1 の停止可能位置の範囲内において B B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、B B 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

20

【0078】

ここで、第 1 停止制御テーブル X における「リール 3 1 の停止可能位置の範囲内」とは、（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）。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 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）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。

30

【0079】

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 4 2 が操作された時からカウントして 190ms 以内にリール 3 1 が停止すること、を意味する。

【0080】

R B テーブル 6 5 b は、当該遊技で R B が当選したこと、又はそれ以前の遊技において R B 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（R B 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 3 1 の停止可能位置の範囲内において R B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、R B 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

40

【0081】

また、B B テーブル 6 5 a 又は R B テーブル 6 5 b が選択されたときに、それぞれ B B 又は R B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないときは、リーチ目を出現させるようにリール 3 1 の停止位置が定められている。

ここで、「リーチ目」とは、B B 又は R B のいずれにも当選していない遊技状態のとき

50

(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、B B又はR Bに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能であること(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B B又はR Bに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなくても、リーチ目を出現させることによって、B B又はR Bに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止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。

【0082】

さらにまた、B Cテーブル65cは、当該遊技でB Cに当選したこと、又はそれ以前の遊技においてB C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B Cに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、B C以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

10

【0083】

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

【0084】

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。

20

【0085】

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。

【0086】

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31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

30

【0087】

さらにまた、リプレイテーブル65h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31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31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0088】

さらに、R T作動テーブル65iは、当該遊技でR T遊技抽選手段63a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63a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31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31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

40

【0089】

また、非当選テーブル65j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31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0090】

50

一方、第2停止制御テーブルYは、特定停止制御テーブル65kを備える。

特定停止制御テーブル65kは、BC遊技及びSC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31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31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0091】

ここで、第2停止制御テーブルYにおける「リール31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42に対応するリール31については、上記と同様に、（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、を意味する（第1停止制御）。

10

【0092】

これに対し、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、上記と異なり、（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の値と異なる第2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の時間と異なる第2の時間以内、を意味する（第2停止制御）。

【0093】

20

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）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。

【0094】

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、85ms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42が操作された時からカウントして85ms以内にリール31が停止すること、を意味する。

30

【0095】

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。

【0096】

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。

40

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。

【0097】

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85ms以内）に「スイカ」

50

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。

【００９８】

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に（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にリール３１が停止制御される。

【００９９】

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。

【０１００】

（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。

【０１０１】

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、ＢＢ当選時はＢＢテーブル６５ａ、ＲＢ当選時はＲＢテーブル６５ｂ、ＢＣ当選時はＢＣテーブル６５ｃ、ＳＣ当選時はＳＣテーブル６５ｄ、小役１当選時は小役１テーブル６５ｅ、小役２当選時は小役２テーブル６５ｆ、小役３当選時は小役３テーブル６５ｇ、リプレイ当選時はリプレイテーブル６５ｈを選択する。

【０１０２】

また、非内部中における非当選時には非当選テーブル６５ｊを選択するが、内部中の場合には、当選しているＢＢ又はＲＢ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ＢＢ又はＲＢに対応するＢＢテーブル６５ａ又はＲＢテーブル６５ｂを選択する。

さらにまた、通常遊技中（非内部中）においてＢＣに当選したときは、その当選した遊技から、ＢＣ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、ＢＣテーブル６５ｃを選択する。さらに、通常遊技中（非内部中）等においてＲＴ遊技抽選手段６３による抽選で当選したときは、その当選した遊技から、ＲＴ作動図柄が有効ラインに停止するまでの遊技において、ＲＴ作動テーブル６５ｉを選択する。

【０１０３】

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６５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３１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

10

20

30

40

50

。

【0104】

さらに、BC遊技及びSC遊技では、原則として、特定停止制御テーブル65kが選択される。また、BC遊技及びSC遊技では、RB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65hが選択される。さらにまた、RBに当選したときは、当該遊技においてBC遊技又はSC遊技が中止され、通常遊技（内部中の遊技）に移行し、RBテーブル65bが選択される。

【0105】

説明を図1に戻す。

（操作順番検出手段）

操作順番検出手段64bは、特定停止制御テーブル65kが選択されたときに、ストップスイッチ42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42は、各リール31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42が左、中、右のリール31のうち、どのリール31に対応するストップスイッチ42であるか、さらに2番目にオンされたストップスイッチ42が左、中、右のリール31のうち、どのリール31に対応するストップスイッチ42であるかを検出する。各ストップスイッチ42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64bに送信され、その識別信号に基づいてストップスイッチ42の操作順番を検出する。

【0106】

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42に対応するリール31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42に対応するリール31については、第2停止制御が選択される。

【0107】

（払出し手段）

払出し手段66は、リール31の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判別され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じた所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時は、メダルを払い出すことなく、当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入するように制御する。

【0108】

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。

【0109】

（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。

まず、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に制御する。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に制御する。

【0110】

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、

10

20

30

40

50

それぞれ 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 に切り替える。

特別遊技制御手段 6 7 は、B B 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、B B 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に制御する。これにより、B B 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、B B 遊技中の投入メダル枚数を極力少なくするためである。

【0111】

また、第 1 態様遊技において役抽選手段 6 1 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。

そして、特別遊技制御手段 6 7 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。

【0112】

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に制御する。また、第 2 態様遊技で役抽選手段 6 1 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 9 5 % 程度の高確率で当選するように B B 遊技抽選テーブル 6 2 e によって定められている。

【0113】

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 6 7 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、B B 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制御する。

【0114】

また、R B 遊技は、上記の B B 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 6 7 は、R B 遊技において、所定役の入賞回数が規定回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。

【0115】

（払出し総数カウント手段）

また、特別遊技制御手段 6 7 は、払出し総数カウント手段 6 7 a を備える。

払出し総数カウント手段 6 7 a 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 6 6 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。

【0116】

すなわち、払出し総数カウント手段 6 7 a は、B B 遊技中に例えば小役 1 に入賞して 1 5 枚のメダルを払い出すときは、払出し総数を「+ 1 5」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 1 4 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。

【0117】

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 3 6 0 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 6 7 は、払出し総数カウント手段 6 7 a 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。

【0118】

なお、ＢＢ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え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。

【０１１９】

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ＢＢ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ＢＢ遊技を終了する。

10

【０１２０】

なお、従来のＢＢ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、ＢＢ遊技を終了させていた。

しかし、本実施形態では、ＢＢ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、ＢＢ遊技の終了条件とした。

したがって、ＢＢ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ＢＢ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ＢＢ遊技中の純増枚数に差が付くようになる。

20

【０１２１】

（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ＢＣ及びＳＣ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、ＢＣ遊技及びＳＣ遊技が設けられている。

30

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

40

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。

【０１２４】

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

50

払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）。

【0125】

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を操作することができるとともに、メダルの払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。

【0126】

（払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、払出し総数カウント手段68aを備える。

払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（上記の払出し総数カウント手段67aと同様のものである）。

【0127】

払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出し枚数に含めずに、純粹に、遊技者に対して払い出した枚数についてカウントする。

【0128】

そして、本実施形態では、BC遊技の払出し総数は、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。

【0129】

なお、BC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え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。

【0130】

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。

【0131】

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る。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。

【0132】

（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。

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。

【0133】

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る。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る。

【0134】

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。

まず、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。

【0135】

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。

【0136】

次にステップS4に進み、ステップS3の役の抽選において特別役、すなわち本実施形態ではBB又はRB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S5に進み、当選していないと判別されたときはステップS6に進む。

【0137】

特別役に当選してステップS5に進むと、特別役の当選により、条件判定手段63bは、第3RT遊技抽選テーブル62d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3RT遊技抽選テーブル62dを用いることを記憶しておくため、第3RT遊技フラグをオンにする。そして、ステップS10に進む。

【0138】

一方、特別役に当選しないでステップS6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S7に進み、非当選でないと判別されたときはステップS10に進む。

ステップS7では、RT遊技抽選手段63aは、第1RT遊技を行うか否か（第1RT遊技抽選テーブル62b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S10に進む。

【0139】

ステップS10では、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S11に進む。ステップS11では、停止制御選択手段64aは、ステップS3における役の抽選結果（当選役）、又はステッ

10

20

30

40

50

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。

【0140】

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。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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。

【0144】

ステップ S 1 4 では、払出し手段 6 6 は、B B 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 6 7 は、B B 遊技への移行処理を行う。そして、次のステップ S 1 5 で、特別遊技制御手段 6 7 は、B B 遊技を実行する。B B 遊技が終了するとステップ S 1 6 に進み、R T 遊技抽選手段 6 3 a は、第 2 R T 遊技を行うか否か (第 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c 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 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c に切り替えるようにした例である)。

【0145】

次のステップ S 1 7 では、ステップ S 1 6 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 S 1 8 に進み、当選していないと判別されたときはステップ S 3 2 に進む。

ステップ S 1 8 では、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。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 2 R T 遊技抽選テーブル 6 2 c を用いることを記憶しておくため、第 2 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。

【0146】

ステップ S 1 3 からステップ S 1 9 に進むと、いずれかの有効ラインに R B に対応する図柄の組合せが停止したか否か (R B が入賞したか否か) が判別される。そして、R B が入賞したと判別されたときはステップ S 2 0 に進み、R B が入賞していないと判別された

10

20

30

40

50

ときはステップS 2 2に進む。

ステップS 2 0では、払出し手段6 6は、R B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6 7は、R B遊技への移行処理を行う。そして、次のステップS 2 1で、特別遊技制御手段6 7は、R B遊技を実行する。R B遊技が終了すると、ステップS 1 6に進む。

【0 1 4 7】

また、ステップS 1 9からステップS 2 2に進むと、いずれかの有効ラインにB Cに対応する図柄の組合せが停止したか否か（B Cが入賞したか否か）が判別される。そして、B Cが入賞したと判別されたときはステップS 2 3に進み、B Cが入賞していないと判別されたときはステップS 2 5に進む。

10

【0 1 4 8】

ステップS 2 3では、払出し手段6 6は、B C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6 8は、B C遊技への移行処理を行う。そして、次のステップS 2 4で、停止制御変更遊技制御手段6 8は、B C遊技を実行する。B C遊技が終了すると、ステップS 3 2に進む。

【0 1 4 9】

さらにまた、ステップS 2 2からステップS 2 5に進むと、いずれかの有効ラインにS Cに対応する図柄の組合せが停止したか否か（S Cが入賞したか否か）が判別される。そして、S Cが入賞したと判別されたときはステップS 2 6に進み、S Cが入賞していないと判別されたときはステップS 2 8に進む。

20

【0 1 5 0】

ステップS 2 6では、払出し手段6 6は、S C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6 8は、S C遊技への移行処理を行う。そして、次のステップS 2 7で、停止制御変更遊技制御手段6 8は、S C遊技を実行する。S C遊技が終了すると、ステップS 3 2に進む。

【0 1 5 1】

さらに、ステップS 2 5からステップS 2 8に進むと、いずれかの有効ラインにR T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R T作動図柄が停止したと判別されたときはステップS 2 9に進み、停止していないと判別されたときはステップS 3 0に進む。

30

【0 1 5 2】

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 5 3】

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。

40

【0 1 5 4】

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

50

ットする。

【0155】

例えば、ステップS5で第3RT遊技フラグがオンにされているときは、第3RT遊技抽選テーブル62dをセットする。

また、ステップS18で第2RT遊技フラグがオンにされているときは、第2RT遊技抽選テーブル62cをセットする。さらにまた、ステップS29で第1RT遊技フラグがオンにされているときは、第1RT遊技抽選テーブル62b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S32で、いずれのRT遊技フラグもオンでないと判別されたときは、ステップS33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。

10

【0156】

図8及び図9は、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。なお、図9は、図8に続くフローチャートである。

BB遊技が開始されると、ステップS41に進み、特別遊技制御手段67の払出し総数カウント手段67aは、BB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。

【0157】

次のステップS42では、特別遊技制御手段67は、BB遊技の第1態様遊技を開始する。まず、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S43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S44に進む。

20

【0158】

ステップS44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、小役又は移行役である。次にステップS45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S46に進む。ステップS46では、停止制御選択手段64aは、ステップS44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。

【0159】

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。

30

【0160】

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。

【0161】

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。

40

【0162】

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。

【0163】

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

50

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。

【0164】

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。

10

【0165】

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の初期化处理（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。まず、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。

【0166】

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。

20

【0167】

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。

【0168】

次のステップS60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S61に進む。一方、ステップS60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S58に戻る。

30

【0169】

ステップS61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S62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S64に進む。

【0170】

ステップS62では、払出し手段66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S63では、払出し総数カウント手段67aは、ステップS62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67は、第2態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S64に進む。

40

【0171】

ステップS64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S53に進んでBB遊技の終了処理を行う。

【0172】

50

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態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態様遊技の終了条件を満たすと判別し、第2態様遊技を終了して、図8のステップS 4 2に進み、第1態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、BB遊技の第2態様遊技を継続するため、ステップS 5 5に戻る。

【0173】

図10は、図7中、ステップS 2 1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。

10

RB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、RB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、RB遊技を開始する。まず、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。

【0174】

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。

20

【0175】

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。

【0176】

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 7 8に進む。一方、ステップS 7 7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 7 5に戻る。

30

【0177】

ステップS 7 8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 7 9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 8 1に進む。

【0178】

ステップS 7 9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 8 0では、特別遊技制御手段6 7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S 8 1に進む。

40

【0179】

ステップS 8 1では、特別遊技制御手段6 7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6 7は、RB遊技の終了条件を満たすと判別し、ステップS 8 2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S 1 6に進む。

一方、ステップS 8 1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S 7 2に戻る。

【0180】

図11は、図7中、ステップS 2 4におけるBC遊技の処理の流れを示すフローチャート

50

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の払出し総数カウント手段68aは、BC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。

【0181】

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。

10

【0182】

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。

【0183】

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。

20

【0184】

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。

【0185】

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S98に進む。ステップS98では、停止制御選択手段64aは、ステップS94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。

30

【0186】

次のステップS99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S100に進む。一方、ステップS99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S97に戻る。

40

【0187】

ステップS100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、BC遊技を継続するため、ステップS92に戻る。

【0188】

また、ステップS96からステップS101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S1

50

02に進む。ステップS102では、操作順番検出手段64bは、ステップS101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S103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S101に戻る。

【0189】

一方、ステップS102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S104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。

【0190】

次にステップS105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S106に進み、入賞していないと判別されたときはステップS108に進む。

【0191】

ステップS106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う。次のステップS107では、払出し総数カウント手段68aは、ステップS106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S108に進む。ステップS108では、停止制御変更遊技制御手段68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S109に進んでBC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。

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S92に進み、BC遊技を継続する。

【0192】

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。

【0193】

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。

【0194】

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。

【0195】

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S

116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。

【0196】

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。

10

【0197】

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。

【0198】

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。

20

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。

【0199】

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。

30

【0200】

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。

40

【0201】

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。

【0202】

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。

【0203】

50

(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。

【0204】

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。

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。

【0205】

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。

【0206】

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。

【0207】

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。

【0208】

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。

【0209】

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がなく、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。

【0210】

(2) 本実施形態では、BB遊技の払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

10

20

30

40

50

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。

【0211】

(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。

【0212】

(4) 通常第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。

10

【0213】

(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も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。

【0214】

(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。

20

【0215】

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

30

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

【0216】

さらにまた、通常遊技(非内部中)からRT遊技(第1実施形態では、第1RT遊技)に移行する条件として、RT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、RT遊技に移行するようにしても良い。

40

【0217】

さらに、第1実施形態では、第2RT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、RT遊技から通常遊技への移行(RT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、RT遊技から通常遊技に移行するようにしても良い。

【0218】

(8) 第1実施形態では、第1RT遊技、第2RT遊技、及び第3RT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。

50

【0219】

ただし、内部中となったときに移行する第3RT遊技では、リプレイの当選確率を、第1RT遊技や第2RT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、BB又はRB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。

【0220】

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

(10) 本実施形態では、SB(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。

10

【符号の説明】

【0221】

- 10、10' スロットマシン
- 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1RT遊技抽選テーブル
- 62c 第2RT遊技抽選テーブル
- 62d 第3RT遊技抽選テーブル
- 62e BB遊技抽選テーブル
- 62f RB遊技抽選テーブル
- 62g 停止制御変更遊技抽選テーブル
- 63 抽選テーブル選択手段
- 63a RT遊技抽選手段
- 63b 条件判定手段
- 63c 抽選テーブル切替え手段
- 63d RT遊技回数カウント手段
- 64 リール停止制御手段
- 64a 停止制御選択手段
- 64b 操作順番検出手段
- 65 停止制御テーブル
- 65X 第1停止制御テーブル
- 65a BBテーブル
- 65b RBテーブル
- 65c BCテーブル
- 65d SCテーブル
- 65e 小役1テーブル
- 65f 小役2テーブル
- 65g 小役3テーブル
- 65h リプレイテーブル
- 65i RT作動テーブル

20

30

40

50

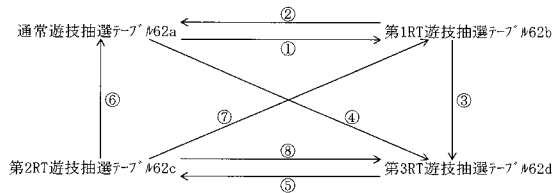
【図 3】

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 5】

通常遊技中	
当選役	停止制御テーブル 6 5
BB	BBテーブル 6 5 a
RB	RBテーブル 6 5 b
BC	BCテーブル 6 5 c
SC	SC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 BB テーブル 6 5 a 又は RB テーブル 6 5 b)
RT遊技当選	RT 作動テーブル 6 5 i

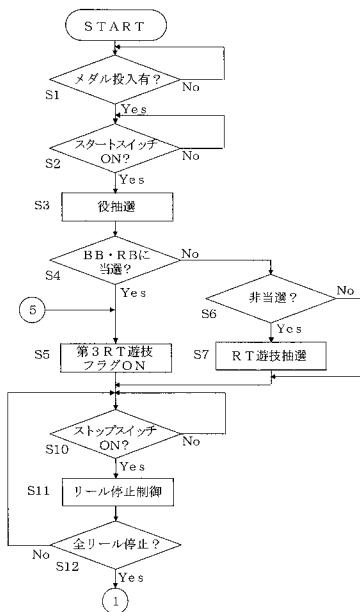
【図 4】



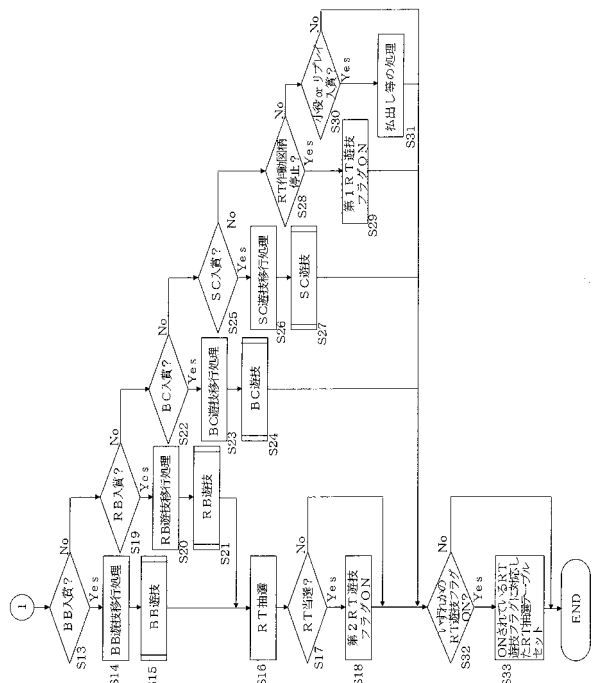
- ① RT遊技に当選し、RT作動図柄が揃うことにより移行
 ② ①スタート後、所定遊技回数(100回)に到達したことにより移行
 ③ 特別役に当選したことにより移行(特別役の入賞により終了)
 ④ 特別役に当選したことにより移行(特別役の入賞により終了)
 ⑤ 特別遊技の終了後に移行
 ⑥ ⑤スタート後、所定遊技回数(50回)に到達したことにより移行
 ⑦ RT遊技に当選し、RT作動図柄が揃うことにより移行
 ⑧ 特別役に当選したことにより移行(特別役の入賞により終了)

BC遊技及びSC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
RB	RBテーブル 6 5 b (通常遊技(内部中)に移行)

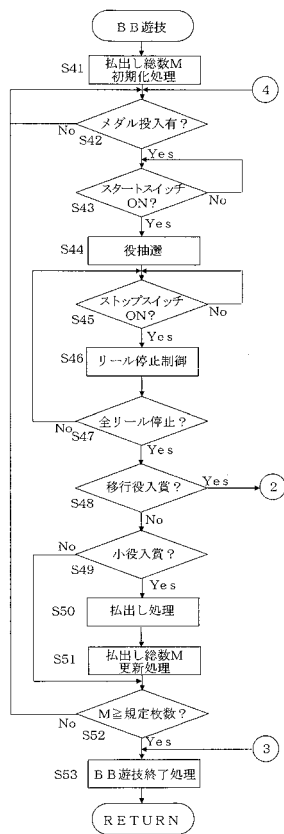
【図 6】



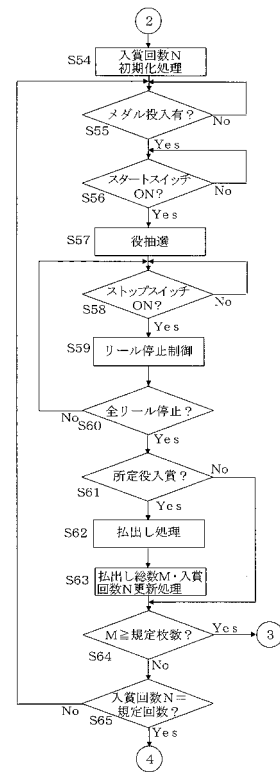
【図 7】



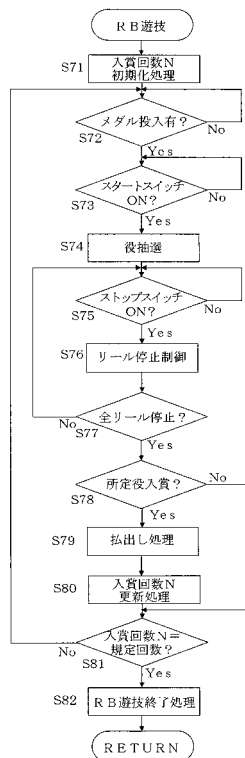
【図 8】



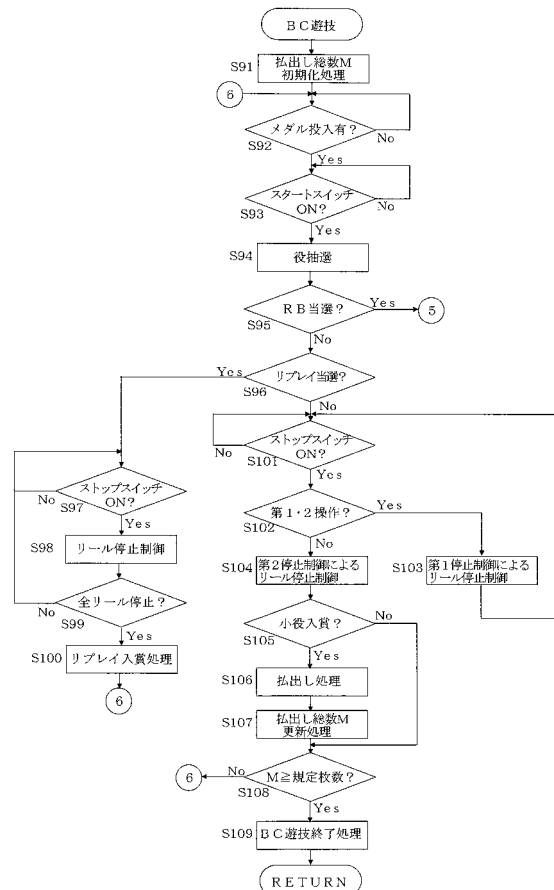
【図 9】



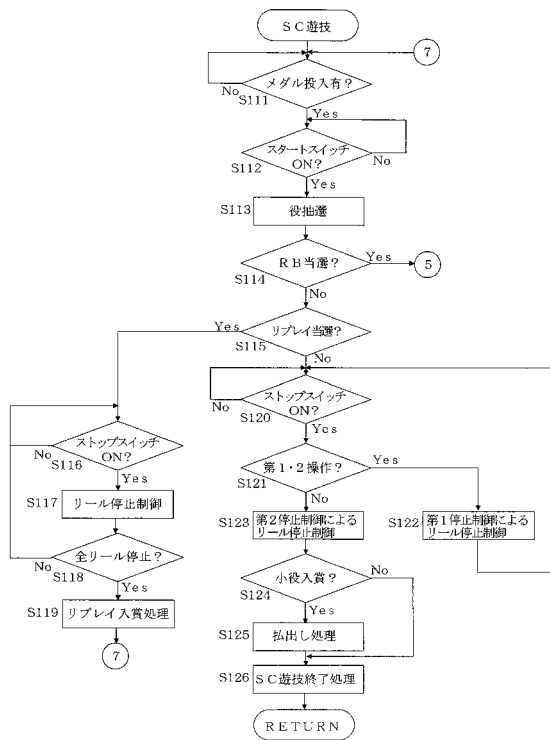
【図 10】



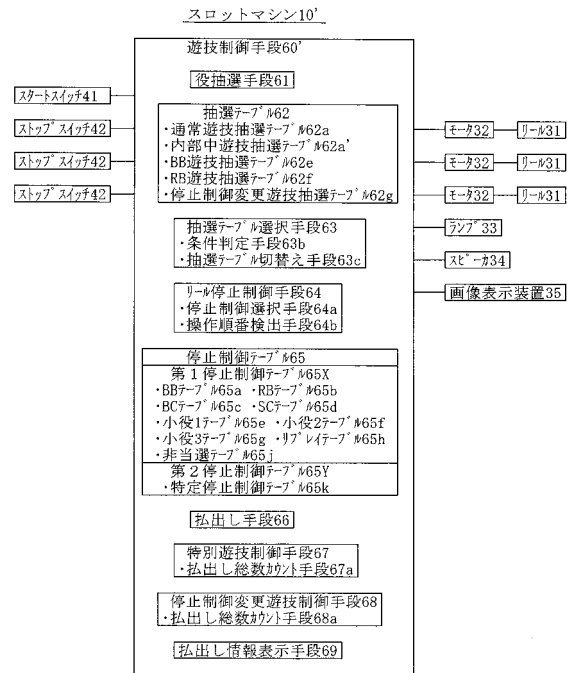
【図 11】



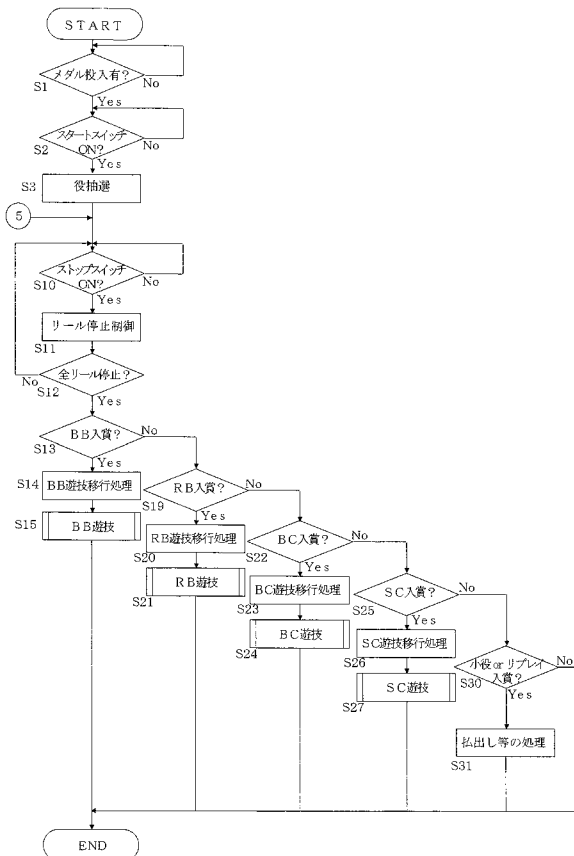
【図 12】



【図 13】



【図 14】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第4412978 (JP, B2)

特開2000-288165 (JP, A)

特開2001-137431 (JP, A)

ブラックジャック777, パチスロ必勝ガイド2001年2月号, 日本, 株式会社 白夜書房,
2001年 2月 1日, 第12巻第3号, 第91-93頁

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04