

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5473119号
(P5473119)

(45) 発行日 平成26年4月16日 (2014. 4. 16)

(24) 登録日 平成26年2月14日 (2014. 2. 14)

(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

請求項の数 3 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2009-220474 (P2009-220474)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成21年9月25日 (2009. 9. 25)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2011-67357 (P2011-67357A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成23年4月7日 (2011. 4. 7)		シャイン60
審査請求日	平成24年3月6日 (2012. 3. 6)	(74) 代理人	100113228
早期審査対象出願			弁理士 中村 正
		(72) 発明者	工藤 慎也
			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
		(72) 発明者	佐潟 晋佑
			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
		(72) 発明者	梅津 裕和
			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
			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】

特別遊技に移行するための特別役を含む役の抽選を行う役抽選手段と、

リールの回転開始命令を受けたときに前記リールの回転を開始するとともに、遊技者によりストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役の抽選結果に対応する位置で前記リールを停止制御するリール制御手段と、

前記役抽選手段で前記特別役に当選したときに、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、前記特別役の当選を次遊技に持ち越すように制御する特別役当選持越し手段と

を備え、

前記役抽選手段は、

特定小役を含む役の抽選を、少なくとも、前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技において行い、

前記リール制御手段は、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技において、前記役抽選手段で前記特定小役に当選し、特定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは、遊技者にとって有利となる図柄の組合せであって前記特定小役の当選時における前記特定の操作態様に係る図柄の組合せを有効ラインに停止させ、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技において、前記役抽選手段で前記特定小役に当選し、前記特定の操作態様と異なる他の操作態様で前記

10

20

ストップスイッチが操作されたときは、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させることよりも、前記特定小役の当選時における前記他の操作態様に係る図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技において、前記特定小役以外の他の役の当選時には、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させることよりも、当該当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技の遊技状態として、前記役抽選手段で前記特定小役に当選したときに前記特定の操作態様に係る操作情報を遊技者に報知する報知遊技と、前記役抽選手段で前記特定小役に当選したときであっても前記操作情報を報知しない非報知遊技とを有し、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している状態において、前記非報知遊技で前記報知遊技の開始条件を満たしたときは前記報知遊技を開始するとともに、その報知遊技において前記報知遊技の終了条件を満たしたときは前記非報知遊技に戻り、再度の前記報知遊技の開始条件を満たすまで前記非報知遊技を継続する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、

前記リールの停止時に、役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したと判断されたときは、その役に対応する数の遊技媒体を払い出すように制御する払出し手段を備え、前記リール制御手段は、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技において、前記役抽選手段で前記特定小役に当選し、前記特定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記特定小役の当選時における前記特定の操作態様に係る図柄の組合せとして X (X は、2 以上の整数) 個の遊技媒体を払い出す図柄の組合せを有効ラインに停止させ、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技において、前記役抽選手段で前記特定小役に当選し、前記他の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記特定小役の当選時における前記他の操作態様に係る図柄の組合せとして Y (Y は、1 以上の整数であって、 $Y < X$) 個の遊技媒体を払い出す図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載のスロットマシンにおいて、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技では、役の非当選確率を、いずれの役の当選確率よりも低く設定する

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、特定小役に当選したときに、ストップスイッチの押し順に応じて、有効ラインに停止する図柄の組合せが異なることにより、遊技者に付与する利益が異なるようにしたスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、抽選される役として特定小役を設けるとともに、特定小役の当選時に、当選した特定小役を入賞させるためのストップスイッチの押し順を抽選によって決定するものが知られている。例えば、ストップスイッチの押し順を、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」、及び「右中左」の 6 通りとし、特定小役に当選したときは、いずれか 1 つの押し順でストップスイッチが操作されれば、

10

20

30

40

50

当選した特定小役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（入賞する）が、それ以外の5通りの押し順で操作したときは、特定小役に当選している場合であっても特定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（入賞しない）ように、リールを停止制御するものである（例えば、特許文献1参照）。

【0003】

したがって、特定小役に当選しても、当選時ごとに、入賞させるためのストップスイッチの押し順が異なる（変化する）ので、入賞させるためのストップスイッチの押し順がわからない限り、1/6の確率でしか特定小役を入賞させることができない。

しかし、所定の条件を満たしたときは、特定小役の当選時に、当選した特定小役を入賞させるためのストップスイッチの押し順が報知される遊技が実行される。このような、当選役を入賞させるためのストップスイッチの操作に関する情報が報知される遊技は、AT（Assist Time）遊技（又は報知遊技）と称される。

したがって、AT遊技が実行されると、非AT遊技と比較して、特定小役の入賞率が6倍に高くなる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特許第3302975号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、前述の特許文献1の技術では、特定小役の当選時に、ストップスイッチの押し順が正しければ入賞させることができるが、ストップスイッチの押し順が正しくないと、特定小役に当選しているにもかかわらず、入賞させることができない。すなわち、役に当選した遊技でも、押し順が異なるというだけで入賞させない（メダルの払出しを行わない）というのは、遊技者に不利益を与えるという問題があった。

【0006】

ここで、特定小役の当選時に取りこぼしがあったときは、入賞時よりも少ない枚数のメダルを払い出すことも考えられる。しかし、役が入賞してしないのにメダルを払い出すことはできない。

また、特定小役の当選時に取りこぼしがあったときは、何ら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る（入賞させる）ことでメダルを払い出すことが考えられるが、当選していない役を入賞させることはできない。

【0007】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、特定小役の当選時に、ストップスイッチの押し順に応じて、遊技者に付与する利益が異なるようにすることである。

さらに、AT遊技が実行される遊技期間に特徴を持たせることで、従来にはなかったAT遊技を実行することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。

請求項1の発明は、

特別遊技に移行するための特別役を含む役の抽選を行う役抽選手段と、

リールの回転開始命令を受けたときに前記リールの回転を開始するとともに、遊技者によりストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役の抽選結果に対応する位置で前記リールを停止制御するリール制御手段と、

前記役抽選手段で前記特別役に当選したときに、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、前記特別役の当選を次遊技に持ち越すように制御する特別役当選持越し手段と

を備え、

10

20

30

40

50

前記役抽選手段は、

特定小役を含む役の抽選を、少なくとも、前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技において行い、

前記リール制御手段は、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技において、前記役抽選手段で前記特定小役に当選し、特定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは、遊技者にとって有利となる図柄の組合せであって前記特定小役の当選時における前記特定の操作態様に係る図柄の組合せを有効ラインに停止させ、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技において、前記役抽選手段で前記特定小役に当選し、前記特定の操作態様と異なる他の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは、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させることよりも、前記特定小役の当選時における前記他の操作態様に係る図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、

10

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技において、前記特定小役以外の他の役の当選時には、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させることよりも、当該当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技の遊技状態として、前記役抽選手段で前記特定小役に当選したときに前記特定の操作態様に係る操作情報を遊技者に報知する報知遊技と、前記役抽選手段で前記特定小役に当選したときであっても前記操作情報を報知しない非報知遊技とを有し、

20

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している状態において、前記非報知遊技で前記報知遊技の開始条件を満たしたときは前記報知遊技を開始するとともに、その報知遊技において前記報知遊技の終了条件を満たしたときは前記非報知遊技に戻り、再度の前記報知遊技の開始条件を満たすまで前記非報知遊技を継続する

ことを特徴とする。

【0009】

請求項2の発明は、請求項1に記載のスロットマシンにおいて、

前記リールの停止時に、役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したと判断されたときは、その役に対応する数の遊技媒体を払い出すように制御する払出し手段を備え、

30

前記リール制御手段は、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技において、前記役抽選手段で前記特定小役に当選し、前記特定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記特定小役の当選時における前記特定の操作態様に係る図柄の組合せとしてX（Xは、2以上の整数）個の遊技媒体を払い出す図柄の組合せを有効ラインに停止させ、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技において、前記役抽選手段で前記特定小役に当選し、前記他の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記特定小役の当選時における前記他の操作態様に係る図柄の組合せとしてY（Yは、1以上の整数であって、 $Y < X$ ）個の遊技媒体を払い出す図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先する

40

ことを特徴とする。

【0010】

請求項3の発明は、請求項1又は請求項2に記載のスロットマシンにおいて、

前記特別役当選持越し手段により前記特別役の当選を持ち越している遊技では、役の非当選確率を、いずれの役の当選確率よりも低く設定する

ことを特徴とする。

【0011】

（作用）

本発明においては、特別役の当選を持ち越している遊技中（内部中遊技）では、特定小

50

役を含めて役の抽選が行われる。ここで、特定小役は、遊技者によるストップスイッチの操作態様（本実施形態では、押し順）に応じて有効ラインに停止する図柄の組合せ（本実施形態では、特定小役に対応する図柄の組合せが停止する有効ライン数）が異なる。さらに、特定の操作態様でストップスイッチが操作されたときは、遊技者にとって有利となる（入賞時の払出し枚数が最も多くなる）図柄の組合せが有効ラインに停止する。

【0012】

そして、特別役の当選を持ち越している内部中遊技では、特定小役の当選時に前記特定の操作態様に係る操作情報を報知する報知遊技（AT遊技）か、又は前記操作情報を報知しない非報知遊技（非AT遊技）が実行される。

したがって、特別役の当選を持ち越している状態において、報知遊技又は非報知遊技が実行されるとともに、非報知遊技から報知遊技への移行、及び報知遊技から非報知遊技への移行が行われる。

これにより、特別役の当選を持ち越している内部中遊技において特定小役の当選時に前記操作情報を報知すれば（AT遊技を実行すれば）、内部中遊技を利用して報知遊技を実行することができる。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、特定小役の当選時に、ストップスイッチの操作態様に応じて、遊技者に付与する利益が異なるようにすることができる。

さらに、内部中遊技を維持しつつ報知遊技と非報知遊技とを実行するので、特別役の当選を持ち越しつつ特定小役の当選時における遊技者への利益を異ならせるという新たな遊技状態を作り出すことができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】スロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図2】本実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。

【図3】表示窓とリールとの関係を示す図である。

【図4】有効ラインを示す図である。

【図5】役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【図6】通常遊技中の役抽選テーブルを示す図である。

【図7】RB遊技中の役抽選テーブルを示す図である。

【図8】内部中遊技における小役1の当選～小役1・制御役1・制御役3の当選時のストップスイッチの押し順とメダル払出し枚数との関係を示したものである。

【図9】設定値と、AT遊技を実行するか否かの当選確率との関係を示す図である。

【図10】AT遊技の継続率とその選択率を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

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。

図1は、本実施形態によるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。スロットマシン10の遊技制御手段60は、スロットマシン10の全体を制御する手段であり、役の抽選、リール31の駆動制御、入賞時の払出し、及び演出の出力等を制御するものである。遊技制御手段60は、制御基板（図示せず）上に設けられており、演算等を行うCPU、遊技の進行等や演出の出力に必要なプログラム等を記憶しておくROM、CPUが各種の制御を行うときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておくRAM等を備える。

【0016】

なお、本実施形態では、遊技制御手段60を1つとして図示しているが、これに限らず、遊技の進行を制御する遊技制御手段60を有するメイン制御基板と、演出の出力を制御する演出制御手段69を有するサブ制御基板とを別体で備え、メイン制御基板からサブ制御基板に対し、演出の出力に必要な情報を送信するように構成してもよい。

【 0 0 1 7 】

図 1 に示すように、遊技制御手段 6 0 の入力側（図 1 中、左側）には、ベットスイッチ 4 0、スタートスイッチ 4 1、及びストップスイッチ 4 2 が電氣的に接続されている。

ベットスイッチ 4 0 は、遊技者が貯留メダルを当該遊技のために投入するときに操作するスイッチである。本実施形態でのベットスイッチ 4 0 は、3 枚（max）投入専用のスイッチであり、遊技者は、いずれの遊技状態においても、常に 3 枚のメダルを投入して遊技を行うようになっている。

なお、メダル投入口 4 3 は、実際のメダルを遊技者が投入する部分であり、メダル投入口 4 3 からメダルを投入することは、ベットスイッチ 4 0 を操作することと同様の役割を果たす。

10

【 0 0 1 8 】

また、スタートスイッチ 4 1 は、（左、中、右のすべての）リール 3 1 を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

さらにまた、（左、中、右）ストップスイッチ 4 2 は、3 つ（左、中、右）のリール 3 1 に対応して 3 つ設けられ、対応するリール 3 1 を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

【 0 0 1 9 】

遊技制御手段 6 0 の出力側（図 1 中、右側）には、モータ 3 2 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、各リール 3 1 の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段 6 4 によって制御される。ここで、リール 3 1 は、左リール 3 1、中リール 3 1、右リール 3 1 からなり、左リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が左ストップスイッチ 4 2 であり、中リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が中ストップスイッチ 4 2 であり、右リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が右ストップスイッチ 4 2 である。

20

【 0 0 2 0 】

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（役に対応する図柄の組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。図 2 は、本実施形態におけるリール 3 1 の図柄配列を示す図である。図 2 では、図柄番号を併せて図示している。図 2 に示すように、本実施形態では、各リール 3 1 ごとに、2 1 個の図柄が等間隔で配置されている。

30

【 0 0 2 1 】

また、図 3 は、スロットマシン 1 0 のフロントマスク部（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓）1 1 と、各リール 3 1 との位置関係を示す図である。各リール 3 1 は、本実施形態では横方向に並列に 3 つ（左リール 3 1、中リール 3 1、及び右リール 3 1）設けられている。さらに、各リール 3 1 は、表示窓 1 1 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 1 1 から、合計 9 個の図柄が見えるように配置されている。

なお、本明細書では、図 3 中、「赤 7」の図柄が停止している位置を「上段」、左リール 3 1 の「ベル」が停止している位置を「中段」、左リール 3 1 の「スイカ」が停止している位置を「下段」と称する。

40

【 0 0 2 2 】

さらにまた、図 4 に示すように、スロットマシン 1 0 の表示窓 1 1 を含む部分には、有効ライン L 1 ~ L 9 が設けられている。

ここで、「有効ライン」とは、リール 3 1 の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させる図柄組合せラインであり、かつ、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。本実施形態では、図 4 に示すように、9 本の有効ライン L 1 ~ L 9 を有する。

【 0 0 2 3 】

本実施形態の有効ラインの特徴として、左リール 3 1 については、上段の図柄のみが有

50

効ラインを通るように設定されている。いいかえれば、9本の有効ラインすべてが、左リール31の上段を通るように設定されている。したがって、左リール31の停止時に、中段又は下段に停止した図柄については、有効ラインを通らない。

また、中リール31及び右リール31については、上段、中段及び下段のすべてが有効ラインを通過する。

【0024】

なお、有効ラインL1～L9以外の図柄組合せラインは、本実施形態では、すべて無効ラインである。例えば、左リール31、中リール31及び右リール31の各中段を通過する図柄組合せラインも考えられるが、このようなラインは、本実施形態では無効ラインとなっている。無効ラインは、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象となっていないラインである。

【0025】

また、従来より広く知られているスロットマシンでは、メダルの投入枚数に応じて有効ライン数が決定される。例えば、有効ライン数が5本であるスロットマシンでは、メダル投入枚数が1枚のときは有効ラインは1本、メダル投入枚数が2枚のときは有効ライン数は3本、メダル投入枚数が3枚のときは有効ライン数は5本に設定することが挙げられる。これに対し、本実施形態では、いずれの遊技中においても、3枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、すべての遊技において、9本の有効ラインL1～L9がすべて当該遊技での有効ラインとなる。

【0026】

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

ランプ21は、スロットマシン10の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、ランプ21には、各リール31の内周側に配置され、リール31に表示された図柄（表示窓11から見える上下に連続する3図柄）を背後から照らすためのバックランプ（図示せず）や、スロットマシン10の筐体前面に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ及びサイドランプ（図示せず）等が含まれる。

【0027】

また、スピーカ22は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置23は、液晶ディスプレイやドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像や、後述するAT遊技中におけるストップスイッチ42の操作情報等を表示するものである。

【0028】

図5は、本実施形態における役（後述する役抽選手段61で抽選される役）の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せ等を示す図である。図5に示すように、役としては、特別役、小役、制御役及びリプレイが設けられている。

そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。これにより、すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（その役が入賞する）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される（ただし、特別役を除く）。

【0029】

役において、まず、特別役とは、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。本実施形態では、図5に示すように、特別役として、RB（レギュラーボーナス）が設けられている。本実施形態のRBは、3種類の図柄の組合せが設けられている。なお、他の役についても、1つの役について複数種類の図柄の組合せが設けられているときは、どの図柄の組合せが有効ラインに停止しても入賞となる。また、複数種類の図柄の組合せが設けられ

ている場合であっても当選フラグは1つである。

【0030】

R Bが入賞すると、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技の1つであるR B遊技に移行する。R B遊技は、出玉率が1を超えるように設定されていることで、通常遊技以上にメダル獲得が期待できる、遊技者にとって有利な遊技である。

ただし、本実施形態では、R B遊技を繰り返すことで遊技者のメダルを増加させることを目的とするものではない。本実施形態のR Bは、単に、後述する内部中遊技を作り出すために利用される役である。

【0031】

なお、他の特別役としては、1 B B（第1種ビッグボーナス）、2 B B（第2種ビッグボーナス。M B（ミドルボーナス）ともいう。）、及びS B（シングルボーナス）が挙げられるが、本実施形態では設けられていない。

【0032】

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種類を備えており、各小役ごとに図柄の組合せが異なるように設定されている。ここで、小役1については、3種類の図柄の組合せが設けられており、小役2については1種類である。さらに、小役3については、2種類の図柄の組合せが設けられている。

【0033】

なお、小役1及び小役3における「any」とは、任意の図柄を意味する。すなわち、例えば小役1については、左リール31の「ベル」の図柄がいずれかの有効ライン（本実施形態では上段）に停止した時点で、中リール31及び右リール31の停止図柄にかかわらず、小役1の入賞が確定する。

【0034】

さらにまた、制御役とは、内部中における小役1の当選時に、ストップスイッチ42の押し順（操作順番）に応じて有効ラインに停止する図柄の組合せが異なるようにするため等に設けられた役であり、後述するように、必ず小役1と重複当選する。制御役は、制御役1～制御役3の3種類が設けられている。

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を維持した再遊技が行えるようにした役である。

【0035】

さらに、図5において、小役1の入賞時の払出し枚数は1枚に設定されている。ここで、図5の払出し枚数は、1本の有効ラインあたりの払出し枚数を意味する。すなわち、例えば小役1に対応する図柄の組合せがいずれか1本の有効ラインに停止したときは、メダル払出し枚数は1枚という意味である。したがって、例えば小役1に対応する図柄の組合せが当該遊技で同時に9本の有効ラインに停止したときは、有効ライン1本あたりのメダル払出し枚数に有効ライン数を乗じた枚数が払い出されるので、この場合は9枚の払出しとなる。

【0036】

例えば、左リール31の停止時に、上段に「ベル」の図柄が停止したときは、その時点で、すべての有効ラインL1～L9に、「ベル」-「any」-「any」、すなわち小役1に対応する図柄の組合せが停止したこととなるので、払出し枚数は、1枚×9（有効ライン数）=9枚となる。

これに対し、小役1に対応する図柄の組合せのうち、「スイカ」-「ベル」-「ベル」、及び「RP」-「ベル」-「ベル」は、複数の有効ラインに同時に停止することではなく、常に1本の有効ラインに停止する（1枚の払出しとなる）。

【0037】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定め

10

20

30

40

50

られている。

持ち越される役としては、特別役である R B が挙げられる。R B に当選したときは、リール 3 1 の停止時に、R B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまでの遊技において、R B の当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【 0 0 3 8 】

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

10

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ 4 0 を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口 4 3 からメダルを投入し、スタートスイッチ 4 1 を操作（オン）する。スタートスイッチ 4 1 が操作されると、そのときに発生する信号が遊技制御手段 6 0 に入力される。遊技制御手段 6 0（具体的には、後述するリール制御手段 6 4）は、この信号を受信すると、すべてのモータ 3 2 を駆動制御して、すべてのリール 3 1 を回転させるように制御する。このようにしてリール 3 1 がモータ 3 2 によって回転されることで、リール 3 1 上の図柄は、所定の速度で表示窓 1 1 内で上下方向に移動表示される。

20

【 0 0 4 1 】

そして、遊技者は、ストップスイッチ 4 2 を押すことで、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1（例えば、左ストップスイッチ 4 2 に対応する左リール 3 1）の回転を停止させる。ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのときに発生する信号が遊技制御手段 6 0 に入力される。遊技制御手段 6 0（具体的には、後述するリール制御手段 6 4）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ 4 2 に対応するモータ 3 2 を駆動制御して、そのモータ 3 2 に係るリール 3 1 の停止制御を行う。そして、すべてのリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

30

【 0 0 4 2 】

図 1 に示すように、遊技制御手段 6 0 は、以下の役抽選手段 6 1 等を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、遊技制御手段 6 0 は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【 0 0 4 3 】

役抽選手段 6 1 は、役（上述した特別役、小役、制御役及びリプレイ）の抽選を行うものである。役抽選手段 6 1 は、例えば、役抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

40

【 0 0 4 4 】

乱数発生手段は、所定の領域（例えば 10 進法で 0 ~ 6 5 5 3 5）の乱数を発生させる。乱数は、例えば 2 0 0 n（ナノ）sec で 1 カウントを行うカウンタが 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲を 1 サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン 1 0 の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【 0 0 4 5 】

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

50

技者によりスタートスイッチ 4 1 が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する役抽選テーブル 6 2 と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値がリプレイの当選領域に属する場合は、リプレイの当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

【 0 0 4 6 】

役抽選テーブル 6 2 は、抽選される役の種類と、各役の当選確率とを定めたものである。図 6 及び図 7 は、それぞれ、本実施形態における役抽選テーブル 6 2（6 2 A 及び 6 2 B）を示す図である。役抽選テーブル 6 2 は、遊技状態ごとに設けられている。役抽選テーブル 6 2 は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有し、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、抽選される役が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

10

【 0 0 4 7 】

まず、本実施形態の「遊技状態」としては、通常遊技中（非内部中又は内部中）、及び特別遊技である R B 遊技を備える。

役抽選テーブル 6 2 A は、通常遊技中に用いられる役抽選テーブル 6 2 である。

【 0 0 4 8 】

図 6 の役抽選テーブル 6 2 A において、「+」とは、重複（同時）当選を意味する（後述する役抽選テーブル 6 2 B も同様である）。例えば図 6 中、「R B + 小役 1 + 小役 3」とあるのは、R B、小役 1、及び小役 3 の 3 つが当該遊技で重複（同時）当選することを意味する。

20

特に本実施形態では、特別役である R B は、単独当選する場合はなく、必ず小役 1 及び小役 3 との重複当選する。これは、詳細は後述するが、R B に当選した遊技で R B を入賞させないようにするためである。また、小役 1 は単独当選する場合と、制御役、小役 2、小役 3 と重複当選する場合とを有する。

なお、役抽選テーブル 6 2 A に示すような当選確率に設定されていることにより、役抽選テーブル 6 2 A での非当選確率は、 $1 / 65536$ である。これにより、通常遊技中では、非当選となることがほとんどないように設定されている。

【 0 0 4 9 】

また、通常遊技の非内部中において「R B + 小役 1 + 小役 3」に当選すると、次遊技から、通常遊技の内部中に移行する。そして、内部中では、R B が抽選されない。すなわち、通常遊技の非内部中において R B に一旦当選すると、その R B が入賞して R B 遊技に移行し、その R B 遊技が終了して通常遊技の非内部中に移行するまで、R B の抽選は行われない。したがって、通常遊技の非内部中における「R B + 小役 1 + 小役 3」の重複当選は、内部中では「小役 1 + 小役 3」の重複当選となる。

30

【 0 0 5 0 】

さらにまた、図 7 に示す役抽選テーブル 6 2 B は、R B 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。役抽選テーブル 6 2 B は、小役 1 ~ 小役 3 のみが抽選されるとともに、特に、小役 1 の単独当選確率が高く設定されている。

【 0 0 5 1 】

40

説明を図 1 に戻す。

当選フラグ制御手段 6 3 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグ 6 3 a のオン / オフを制御するものである。本実施形態では、当選役に対応するように、R B、小役 1、小役 2、小役 3、制御役 1、制御役 2、制御役 3、リプレイの 8 つの当選フラグ 6 3 a を備える。そして、役抽選手段 6 1 による役の抽選において当選したときは、対応する役の当選フラグ 6 3 a をオンにする（当選フラグ 6 3 a を立てる）。例えば、通常遊技の非内部中においてリプレイに当選したときは、リプレイに係る当選フラグ 6 3 a がオンとなり、それ以外の役の当選フラグ 6 3 a はオフのままである。また、例えば通常遊技の非内部中に小役 1、制御役 1 及び制御役 3 に重複当選したときは、小役 1 に係る当選フラグ 6 3 a、制御役 1 に係る当選フラグ 6 3 a、及び制御役 3 に

50

係る当選フラグ 6 3 a がオンとなり、それ以外の役に係る当選フラグ 6 3 a はオフのままである。

【 0 0 5 2 】

さらにまた、上述したように、小役、制御役及びリプレイの当選は持ち越されないので、当該遊技で小役、制御役又はリプレイに当選し、これらの当選フラグ 6 3 a がオンにされても、当該遊技の終了時にその当選フラグ 6 3 a がオフにされる。

これに対し、R B の当選は持ち越されるので、当該遊技で R B に当選し、R B に係る当選フラグ 6 3 a がオンになったときは、R B が入賞するまでオンの状態が維持され、R B が入賞した時点でオフにされる。

【 0 0 5 3 】

例えば、通常遊技の非内部中において、R B、小役 1 及び小役 3 に重複当選したときは、R B、小役 1、小役 3 の 3 つの当選フラグ 6 3 a がオンにされ、当該遊技の終了時に、小役 1、及び小役 3 の 2 つの当選フラグ 6 3 a はオフにされるが、R B の当選フラグ 6 3 a のオンの状態は維持される（当該遊技で R B が非入賞の場合）。そして、次遊技の内部中の遊技で、例えば小役 1 及び小役 2 に重複当選したときは、すでにオンである R B に係る当選フラグ 6 3 a のほか、小役 1 及び小役 2 の各当選フラグ 6 3 a がオンにされる。そして、当該遊技の終了時に、R B に係る当選フラグ 6 3 a のオンの状態が維持されるとともに、小役 1 及び小役 2 の各当選フラグ 6 3 a はオフにされる（当該遊技で R B が非入賞の場合）。

【 0 0 5 4 】

リール制御手段 6 4 は、まず、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、すべて（3 つ）のリール 3 1 の回転を開始するように制御するものである。さらに、リール制御手段 6 4 は、役抽選手段 6 1 により役の抽選が行われた後、当該遊技（遊技状態を含む）における当選フラグ 6 3 a のオン/オフを参照して当選フラグ 6 3 a のオン/オフに対応する停止位置決定テーブル 6 5 を選択するとともに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御するものである。

【 0 0 5 5 】

例えば、リール制御手段 6 4 は、少なくとも 1 つの当選フラグ 6 3 a がオンである遊技では、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグ 6 3 a がオンになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にリール 3 1 を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグ 6 3 a がオフになっている役）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 を停止制御する。

【 0 0 5 6 】

ここで、「リール 3 1 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまでのリール 3 1 の回転量（移動図柄数）の範囲内を意味し、本実施形態では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄からの移動図柄数が 4 図柄以内（ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄を含めて 5 図柄以内）に設定されている。

【 0 0 5 7 】

これにより、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知した瞬間の図柄から数えてリール 3 1 の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄が有効ラインに停止するように制御されることとなる。

【 0 0 5 8 】

すなわち、役の当選時にストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選した役に係るその図柄が有効ラインに停止しないときには、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選した役に係る図柄ができる限り有効ラインに停止させるように制御するもので

10

20

30

40

50

ある。

【 0 0 5 9 】

また逆に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように制御する。

【 0 0 6 0 】

さらに、リール制御手段 6 4 は、複数の当選フラグ 6 3 a がオンである遊技（複数の役が重複当選している遊技）では、いずれか一方の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御し、複数の役に対応する図柄の組合せが同時に有効ラインに停止しないようにリール 3 1 を停止制御する。

【 0 0 6 1 】

さらに、リール制御手段 6 4 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順（操作順番）を検出する押し順検出手段 6 4 a を備える。押し順検出手段 6 4 a は、遊技者によりストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ 4 2 のうち、いずれが操作されたかを検出するものである。押し順検出手段 6 4 a は、毎遊技、一律にストップスイッチ 4 2 の押し順を検出してよいが、特に本実施形態では、通常遊技の内部中において小役 1 と制御役との重複当選時に、操作されたストップスイッチ 4 2 が、左、中又は右のいずれであるかを検出する。

【 0 0 6 2 】

ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号が押し順検出手段 6 4 a に入力されるようになっている。この信号を判別することで、押し順検出手段 6 4 a は、どのストップスイッチ 4 2 が操作されたかを検出する。

【 0 0 6 3 】

停止位置決定テーブル 6 5 は、当選フラグ 6 3 a のオン / オフの状態に基づいて設けられており、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置に対する、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブル 6 5 には、例えば 0 番の図柄（左リール 3 1 であれば「 R P 」）が上段を通過する瞬間にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して、何番の図柄を上段に停止させる、というように停止位置が定められている。

【 0 0 6 4 】

停止位置決定テーブル 6 5 は、以下のものを備える。

先ず、通常遊技の非内部中で用いられる停止位置決定テーブル 6 5 は、以下のものが挙げられる。

R B ・小役 1 ・小役 3 テーブルは、非内部中の遊技で R B 、小役 1 及び小役 3 に重複当選したとき、すなわち R B 、小役 1 及び小役 3 の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、まず、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ことを優先するとともに、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ことができないときは、次に、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ように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 0 6 5 】

さらに、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ことができないときは、R B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、さらに 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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せもいずれの有効ラインにも停止しないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めている。

ここで、小役 1 や小役 3 に対応する図柄の組合せを停止させる有効ラインとしては、有効ライン L 1 ~ L 9 のいずれであってもよい。

【 0 0 6 6 】

また、本実施形態では、詳細は後述するが、上記停止位置決定テーブル65が用いられたときは、小役1又は小役3が必ず入賞するように制御される。したがって、RBが入賞したり、役の非入賞となることはない。

【0067】

なお、本実施形態では、RB（特別役）、小役、又はリプレイが重複当選したときは、リプレイが第1優先、小役が第2優先、RBが第3優先となるように、リール31の停止位置が定められている。なお、複数種類の小役が重複当選しているときは、払出し枚数の多い小役が優先されるように設定されている。

さらに、小役と制御役とが重複当選したときのリール31の停止時の図柄の組合せについては、後述する。

10

【0068】

小役1テーブルは、通常遊技の非内部中においてa)小役1に単独当選したとき、b)小役1及び制御役1に重複当選したとき、c)小役1及び制御役2に重複当選したとき、d)小役1及び制御役3に重複当選したとき、e)小役1、制御役1及び制御役3に重複当選したときに用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、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に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール31の停止位置を定めている。

特に本実施形態の小役1テーブルは、いずれかの有効ラインに、「スイカ又はRP」-「ベル」-「ベル」が停止するように、リール31の停止位置が定められている。したがって、役の非入賞となることはない。

20

【0069】

また、小役1・制御役1・制御役2・制御役3テーブルは、非内部中の遊技で小役1、制御役1、制御役2及び制御役3に当選したとき、すなわち小役1、制御役1、制御役2及び制御役3に係る当選フラグ63aがオンであるときに用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、制御役1～制御役3のいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するとともに、制御役1～制御役3に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、小役1に対応する図柄の組合せのうち、「スイカ又はRP」-「ベル」-「ベル」を有効ラインに停止させ、さらに「スイカ又はRP」-「ベル」-「ベル」を有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール31の停止位置を定めている。特に本実施形態では、必ずいずれかの制御役又は小役1が入賞するので、役の非入賞となることはない。

30

【0070】

ここで、左リール31の停止時に、中段に「チェリー」（5番又は14番）を停止させることが可能であるときは、その位置で左リール31を停止させる。この場合、上段には6番の「青7」又は15番の「BAR」が停止する。そして、中リール31及び右リール31の停止時には、いずれかの有効ラインに「ベル」の図柄を停止させる。これにより、制御役1に対応する図柄の組合せである「青7」-「ベル」-「ベル」、又は制御役2に対応する図柄の組合せである「BAR」-「ベル」-「ベル」を有効ラインに停止させることができる。

40

【0071】

また、左リール31の停止時に、中段に「チェリー」を停止させることができない場合において、10番の「星」を上段に停止させることができるときは、その位置で左リール31を停止させる。そして、中リール31及び右リール31の停止時にいずれかの有効ラインに「ベル」の図柄を停止させる。これにより、制御役3に対応する図柄の組合せ（「星」-「ベル」-「ベル」）が停止することとなる。

さらに、左リール31の停止時に、10番の「星」を上段に停止させることができないときは、「スイカ」又は「RP」の図柄を上段に停止させる。また、中リール31及び右リール31については上記と同様に「ベル」の図柄を停止させる。これにより、小役1に

50

対応する図柄の組合せである「スイカ又は R P」 - 「ベル」 - 「ベル」が有効ラインに停止する。

【 0 0 7 2 】

小役 1・小役 2 テーブルは、非内部中の遊技で小役 1 及び小役 2 に当選したとき、すなわち小役 1 及び小役 2 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、先ず、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 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、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、さらに小役 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めている。特に本実施形態では、必ず小役 1 又は小役 2 が入賞するので、役の非入賞となることはない。

10

【 0 0 7 3 】

なお、左リール 3 1 の停止時に上段に「スイカ」の図柄を停止させた場合において、中リール 3 1 の停止時に「赤 7」の図柄をいずれかの有効ラインに停止させることができるときはその位置で中リール 3 1 を停止させる。これに対し、「赤 7」の図柄をいずれかの有効ラインに停止させることができないときは「ベル」の図柄を停止させる。

さらに、中リール 3 1 の停止時に「赤 7」の図柄を有効ラインに停止させたときは、右リール 3 1 の停止時には「スイカ」の図柄をいずれかの有効ラインに停止させる。これに対し、中リール 3 1 の停止時に「ベル」の図柄を停止させたときは、右リール 3 1 の停止時には「ベル」の図柄をいずれかの有効ラインに停止させる。

20

【 0 0 7 4 】

さらに、左リール 3 1 の停止時に上段に「スイカ」の図柄を停止させることができないときは、上段に「R P」の図柄を停止させるとともに、中リール 3 1 及び右リール 3 1 についてはいずれかの有効ラインに「ベル」の図柄を停止させる。

以上より、小役 1・小役 2 テーブルが用いられたときは、「スイカ」 - 「赤 7」 - 「スイカ」（小役 2）、又は「スイカ又は R P」 - 「ベル」 - 「ベル」（小役 1）が有効ラインに停止する。

【 0 0 7 5 】

小役 1・小役 3 テーブルは、非内部中の遊技で小役 1 及び小役 3 に当選したとき、すなわち小役 1 及び小役 3 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、先ず、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 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、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、さらに小役 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めている。特に本実施形態では、必ず小役 1 又は小役 3 が入賞するので、役の非入賞となることはない。

30

【 0 0 7 6 】

この場合、左リール 3 1 の停止時に「チェリー」の図柄を上段に停止させることができるときはその位置で左リール 3 1 を停止させる。さらに、左リール 3 1 の停止時に上段に「チェリー」の図柄を停止させたときは、中リール 3 1 の停止時には「赤 7」又は「チェリー」の図柄をいずれかの有効ラインに停止させる。右リール 3 1 の停止位置は任意である。

40

これに対し、左リール 3 1 の停止時に「チェリー」の図柄を上段に停止させることができないときは「スイカ」又は「R P」の図柄を上段に停止させる。さらにこの場合には、中リール 3 1 及び右リール 3 1 の停止時にはいずれかの有効ラインに「ベル」の図柄を停止させる。

以上より、小役 1・小役 3 テーブルが用いられたときは、「チェリー」 - 「赤 7 又はチェリー」 - 「any」（小役 3）、又は「スイカ又は R P」 - 「ベル」 - 「ベル」（小役

50

1) が有効ラインに停止する。

【0077】

リプレイテーブルは、非内部中の遊技でリプレイに当選したとき、すなわちリプレイの当選フラグ63aのみがオンであるときに用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、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。特に本実施形態では、必ずリプレイが入賞するので、役の非入賞となることはない。

【0078】

また、非当選テーブルは、すべての当選フラグ63aがオフであるとき（すなわち、役の非当選時）に用いられ、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0079】

また、通常遊技の内部中で用いられる停止位置決定テーブル65は、以下のものが挙げられる。

RB・小役1テーブルは、RB及び小役1に係る当選フラグ63aがオンであるとき、すなわち内部中の遊技で小役1に当選したときに用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、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ことを優先するとともに、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ことができないときは、次に、RBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにし、さらにRBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール31の停止位置を定めている。ただし、本実施形態では、必ず小役1が入賞するので、RBが入賞する場合や、役の非入賞となる場合はない。

【0080】

さらに、RB・小役1テーブルが用いられた場合には、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」又は「左右中」であるとき（すなわち、最初に左ストップスイッチ42が操作されたとき）は、左リール31の停止時に、上段に「ベル」の図柄を有効ラインに停止させる（小役1に対応する図柄の組合せを有効ラインL1～L9に停止させる）ようにリール31の停止位置を定めている。

【0081】

これに対し、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」又は「左右中」以外のとき（最初に中又は右ストップスイッチ42が操作されたとき）は、左リール31の停止時には上段に「スイカ」又は「RP」の図柄を停止させ、中リール31及び右リール31の停止時には上段、中段又は下段のいずれかに「ベル」の図柄を停止させるようにリール31の停止位置を定めている。これにより、いずれかの1本の有効ラインに「スイカ又はRP」-「ベル」-「ベル」が停止する。

【0082】

RB・小役1・制御役1テーブルは、RB、小役1及び制御役1に係る当選フラグ63aがオンであるとき、すなわち内部中の遊技で小役1及び制御役1に当選したときに用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、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ことを優先するとともに、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ことができないときは、次に、RBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにし、さらにRBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール31の停止位置を定めている。すなわち、制御役1が入賞する場合はない。また、本実施形態では、必ず小役1が入賞するので、RBが入賞する場合や、役の非入賞となる場合はない。

【0083】

さらに、RB・小役1・制御役1テーブルが用いられた場合において、ストップスイッ

10

20

30

40

50

チ 4 2 の押し順が「中左右」であるときは、左リール 3 1 の停止時に、上段に「ベル」の図柄を有効ラインに停止させる（小役 1 に対応する図柄の組合せを 9 本の有効ラインに停止させる）とともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」以外のときは、左リール 3 1 の停止時には上段に「スイカ」又は「R P」の図柄を停止させ、かつ中リール 3 1 及び右リール 3 1 の停止時には上段、中段又は下段のいずれかに「ベル」の図柄を停止させる（小役 1 に対応する図柄の組合せを 1 本の有効ラインに停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 8 4 】

R B ・小役 1 ・制御役 2 テーブルは、R B、小役 1 及び制御役 2 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるとき、すなわち内部中の遊技で小役 1 及び制御役 2 に当選したときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するとともに、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ことができないときは、次に、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ようにし、さらに 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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めている。すなわち、制御役 2 が入賞する場合はない。また、本実施形態では、必ず小役 1 が入賞するので、R B が入賞する場合や、役の非入賞となる場合はない。

【 0 0 8 5 】

さらに、R B ・小役 1 ・制御役 2 テーブルが用いられた場合において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中右左」であるときは、左リール 3 1 の停止時に、上段に「ベル」の図柄を有効ラインに停止させる（小役 1 に対応する図柄の組合せを 9 本の有効ラインに停止させる）とともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中右左」以外のときは、左リール 3 1 の停止時には上段に「スイカ」又は「R P」の図柄を停止させ、かつ中リール 3 1 及び右リール 3 1 の停止時には上段、中段又は下段のいずれかに「ベル」の図柄を停止させる（小役 1 に対応する図柄の組合せを 1 本の有効ラインに停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 8 6 】

R B ・小役 1 ・制御役 3 テーブルは、R B、小役 1 及び制御役 3 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるとき、すなわち内部中の遊技で小役 1 及び制御役 3 に当選したときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するとともに、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ことができないときは、次に、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ようにし、さらに 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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めている。すなわち、制御役 3 が入賞する場合はない。また、本実施形態では、必ず小役 1 が入賞するので、R B が入賞する場合や、役の非入賞となる場合はない。

【 0 0 8 7 】

さらに、R B ・小役 1 ・制御役 3 テーブルが用いられた場合において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」であるときは、左リール 3 1 の停止時に、上段に「ベル」の図柄を有効ラインに停止させる（小役 1 に対応する図柄の組合せを 9 本の有効ラインに停止させる）とともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」以外のときは、左リール 3 1 の停止時には上段に「スイカ」又は「R P」の図柄を停止させ、かつ中リール 3 1 及び右リール 3 1 の停止時には上段、中段又は下段のいずれかに「ベル」の図柄を停止させる（小役 1 に対応する図柄の組合せを 1 本の有効ラインに停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 8 8 】

R B ・小役 1 ・制御役 1 ・制御役 3 テーブルは、R B、小役 1、制御役 1 及び制御役 3 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるとき、すなわち内部中の遊技で小役 1、制御役 1 及

10

20

30

40

50

び制御役 3 に当選したときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するとともに、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ことができないときは、次に、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ようにし、さらに 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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めている。すなわち、制御役 1 又は制御役 3 が入賞する場合はない。また、本実施形態では、必ず小役 1 が入賞するので、R B が入賞する場合や、役の非入賞となる場合はない。

【 0 0 8 9 】

さらに、R B ・小役 1 ・制御役 1 ・制御役 3 テーブルが用いられた場合において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」であるときは、左リール 3 1 の停止時に、上段に「ベル」の図柄を有効ラインに停止させる（小役 1 に対応する図柄の組合せを 9 本の有効ラインに停止させる）とともに、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」以外のときは、左リール 3 1 の停止時には上段に「スイカ」又は「R P」の図柄を停止させ、かつ中リール 3 1 及び右リール 3 1 の停止時には上段、中段又は下段のいずれかに「ベル」の図柄を停止させる（小役 1 に対応する図柄の組合せを 1 本の有効ラインに停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 9 0 】

図 8 は、内部中遊技において、小役 1、小役 1 + 制御役 1、小役 1 + 制御役 2、小役 1 + 制御役 3、小役 1 + 制御役 1 + 制御役 3 の当選時のストップスイッチ 4 2 の押し順とメダル払出し枚数との関係を示したものである。

図 8 に示すように、小役 1 当選時は、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が左ストップスイッチ 4 2 であれば 9 枚の払出しとなり、それ以外は 1 枚の払出しとなる。

また、小役 1 ・制御役 1 当選時、小役 1 ・制御役 2 当選時、小役 1 ・制御役 3 当選時、及び小役 1 ・制御役 1 ・制御役 3 当選時は、それぞれ、いずれか 1 つの押し順で 9 枚の払出しとなり、他の押し順では 1 枚の払出しとなる。

【 0 0 9 1 】

また、R B ・小役 1 ・制御役 1 ・制御役 2 ・制御役 3 テーブルは、内部中の遊技で小役 1、制御役 1、制御役 2 及び制御役 3 に当選したとき、すなわち R B、小役 1、制御役 1、制御役 2 及び制御役 3 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、制御役 1 ~ 制御役 3 のいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するとともに、制御役 1 ~ 制御役 3 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、小役 1 に対応する図柄の組合せのうち、「スイカ又は R P」- 「ベル」- 「ベル」を有効ラインに停止させ、さらに「スイカ又は R P」- 「ベル」- 「ベル」を有効ラインに停止させることができないときは、次に 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ようにし、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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めている。特に本実施形態では、必ずいずれかの制御役又は小役 1 が入賞するので、R B が入賞したり、役の非入賞となることはない。よって、リール 3 1 の停止形は、上述の小役 1 ・制御役 1 ・制御役 2 ・制御役 3 テーブルと同一となる。

【 0 0 9 2 】

また、R B ・小役 1 ・小役 2 テーブルは、内部中の遊技で小役 1 及び小役 2 に当選したとき、すなわち R B、小役 1 及び小役 2 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、先ず、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 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、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、さらに小役 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、R B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも

10

20

30

40

50

有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

特に本実施形態では、R B が入賞する場合や役の非入賞となる場合はないので、リール 3 1 の停止形は、上述の小役 1 ・小役 2 テーブルと同一となる。

【 0 0 9 3 】

また、R B ・小役 1 ・小役 3 テーブルは、内部中の遊技で小役 1 及び小役 3 に当選したとき、すなわち R B、小役 1 及び小役 3 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、先ず、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 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、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、さらに小役 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、R B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

10

特に本実施形態では、R B が入賞する場合や役の非入賞となる場合はないので、リール 3 1 の停止形は、上述の小役 1 ・小役 3 テーブルと同一となる。

【 0 0 9 4 】

さらにまた、R B ・リプレイテーブルは、内部中の遊技でリプレイに当選したとき、すなわち R B 及びリプレイに係る当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、先ず、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、リプレイに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、R B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、さらに 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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めている。特に本実施形態では、R B が入賞する場合や役の非入賞となる場合はないので、リール 3 1 の停止形は、上述のリプレイテーブルと同一となる。

20

【 0 0 9 5 】

さらに、R B テーブルは、R B (のみ) の当選フラグ 6 3 a がオンであるとき、すなわち内部中の遊技において当該遊技で役の非当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、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 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

30

【 0 0 9 6 】

また、R B 遊技中で用いられる停止位置決定テーブル 6 5 は、以下のものが挙げられる。

先ず、R B 遊技中小役 1 テーブルは、小役 1 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるとき (小役 1 の当選時) に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めている。特に本実施形態では、R B 遊技中小役 1 テーブルが用いられたときのリール 3 1 の停止形は、内部中遊技で用いられる R B ・小役 1 テーブルと同一である。すなわち、常に小役 1 が入賞するとともに (役の非入賞となる場合はなく)、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左中右」又は「左右中」であるときは、左リール 3 1 の停止時に、上段に「ベル」の図柄を有効ラインに停止させ、それ以外の押し順であるときは、左リール 3 1 の停止時には上段に「スイカ」又は「R P」の図柄を停止させるとともに中リール 3 1 及び右リール 3 1 の停止時には上段、中段又は下段のいずれかに「ベル」の図柄を停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

40

【 0 0 9 7 】

また、R B 遊技中小役 1 ・小役 2 テーブルは、小役 1 及び小役 2 に係る当選フラグ 6 3

50

a がオンであるとき（小役 1 及び小役 2 の重複当選時）に用いられ、上述した通常遊技の非内部中における小役 1・小役 2 テーブルと同一である。

さらにまた、R B 遊技中小役 1・小役 3 テーブルは、小役 1 及び小役 3 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（小役 1 及び小役 3 の重複当選時）に用いられ、上述した通常遊技の非内部中における小役 1・小役 3 テーブルと同一である。

さらに、R B 遊技中非当選テーブルは、すべての当選フラグ 6 3 a がオフであるとき（役の非当選時）に用いられ、上述した通常遊技の非内部中における非当選テーブルと同一である。

【 0 0 9 8 】

次に、リール 3 1 の図柄配列と停止制御との関係について説明する。

10

図 2 に示すように、すべてのリール 3 1 において、「ベル」の図柄は、5 図柄以内の間隔で配置されている。これにより、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、常に、所望の位置に「ベル」の図柄を停止させることができる。よって、小役 1 の当選時には、左リール 3 1 の停止時に、上段に「ベル」の図柄を停止させることができる。さらに、中リール 3 1 及び右リール 3 1 については、いずれかの有効ラインに「ベル」の図柄を停止させることができる。

【 0 0 9 9 】

同様に、図 2 に示すように、すべてのリール 3 1 において、「R P」の図柄は、5 図柄以内の間隔で配置されている。これにより、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、所望の有効ラインに「R P」の図柄を停止させることができる。よって、リプレイに当選したときは、リール制御手段 6 4 は、常に、所望の有効ラインに、リプレイに対応する図柄の組合せ（「R P」 - 「R P」 - 「R P」）を有効ラインに停止させることができる。

20

【 0 1 0 0 】

また、左リール 3 1 において、「スイカ」又は「R P」のいずれか一方の図柄は、それぞれ、5 図柄以内の間隔で配置されている。これにより、小役 1 又は小役 2 の当選時に、常に、左リール 3 1 について、当選役に対応する図柄を有効ライン（上段）に停止させることができる。

また、中リール 3 1 において、「赤 7」又は「チェリー」の図柄のいずれか一方は、5 図柄以内の間隔で配置されている。これにより、小役 3 の当選時に、常に、中リール 3 1 について、小役 3 に対応する「赤 7」又は「チェリー」の図柄をいずれかの有効ラインに停止させることができる。

30

【 0 1 0 1 】

同様に、右リール 3 1 において、「スイカ」の図柄は、5 図柄以内の間隔で配置されている。これにより、小役 2 の当選時に、常に、右リール 3 1 について、小役 2 に対応する「スイカ」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

【 0 1 0 2 】

以上より、小役 1 及び小役 2 の当選時、又は小役 1 及び小役 3 の当選時には、常に、いずれか一方の当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる。

また、小役 1 の当選時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、「ベル」 - 「a n y」 - 「a n y」、又は「スイカ又は R P」 - 「ベル」 - 「ベル」を有効ラインに停止させることができる。小役 1 及び制御役 1 の当選時、小役 1 及び制御役 2 の当選時、小役 1 及び制御役 3 の当選時、小役 1、制御役 1 及び制御役 3 の当選時も同様である。

40

【 0 1 0 3 】

さらに、小役 1、制御役 1、制御役 2 及び制御役 3 の当選時には、いずれか 1 つの当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる。

【 0 1 0 4 】

説明を図 1 に戻す。

停止図柄判断手段 6 6 は、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したリール 3 1 の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判断するもの

50

である。停止図柄判断手段 66 は、例えばモータ 32 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

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

【0105】

払出し手段 67 は、停止図柄判断手段 66 により、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断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。

10

【0106】

また、払出し手段 67 は、役に対応する図柄の組合せが複数の有効ラインに同時に停止したときは、その有効ライン数分を乗じた枚数を払い出すように制御する。

ここで、小役 2、小役 3、制御役 1～制御役 3、及びリプレイに対応する図柄の組合せは、いずれも、同時に複数の有効ラインに停止することはない。

これに対し、小役 1 は、1 本の有効ラインに停止するとき（左リール 31 の停止時に上段に「スイカ」又は「RP」の図柄が停止したとき）と、9 本の有効ライン L1～L9 に同時に停止するとき（左リール 31 の停止時に上段に「ベル」の図柄が停止したとき）とを有する。前者の場合には、払出し枚数は、1 枚×1（有効ライン数）= 1 枚であるが、後者の場合には、払出し枚数は、1 枚×9（有効ライン数）= 9 枚となる。

20

【0107】

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

通常遊技中に、RB に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、RB の入賞となり、特別遊技制御手段 68 は、次遊技から RB 遊技を開始するように制御する。

RB 遊技では、上述した役抽選テーブル 62B を用いて役の抽選が行われる。これにより、RB 遊技中は、小役 1 の当選確率が高くなる。

【0108】

また、本実施形態では、RB 遊技の終了条件として、遊技回数が 2 回となったことに設定されている。

30

このため、特別遊技制御手段 68 は、RB 遊技中の遊技回数をカウントし、カウント値が「2」となったと判断したときは、当該遊技をもって RB 遊技を終了するように制御する。

【0109】

さらにまた、遊技制御手段 60 は、遊技状態の移行を制御する。

スロットマシン 10 の電源が投入されたときは、遊技制御手段 60 は、遊技状態を、通常遊技の非内部中又は内部中に設定する。スロットマシン 10 の設定値が変更された後、RAM クリアされた上で電源が投入されたときは、遊技状態の初期状態を通常遊技の非内部中に設定する。これに対し、RB の当選を持ち越した状態で電源断された後、上記 RAM クリア（設定変更）なしで電源が再投入されると、RB の当選の持越しを記憶しているため、遊技状態の初期状態を RB の内部中に設定する。

40

【0110】

通常遊技の非内部中において RB に当選すると、次遊技から、内部中遊技となる。なお、RB 当選時は、小役 1 又は小役 3 が必ず入賞するので、当該遊技で RB が入賞する場合はない。また、内部中遊技で RB が入賞すると、上述の RB 遊技に移行する。ただし、RB の内部中は、1 / 65536 の確率でしか非当選にならない（RB の入賞機会がない）ので、RB が入賞することは極めて稀である。

また、RB 遊技が終了すると、通常遊技の非内部中に移行する。そして、通常遊技の非内部中で RB に当選すると、再度、次遊技から内部中遊技となる。

なお、図 6 で示したように、通常遊技の非内部中で RB が当選する確率は 1 / 50 であ

50

るので、50～100遊技消化すれば、大抵はRBに当選するので、比較的早期に内部中遊技に移行する。

【0111】

さらに、本実施形態では、RBの内部中であることを条件として、後述するAT遊技を実行する。なお、これに限らず、非内部中においてもAT遊技を実行するようにしてもよい。

本実施形態では、非内部中はAT遊技を実行するか否かの抽選を受けることができないので、内部中に滞在している方が遊技者にとって有利となる。このため、RBの内部中となっても、RBを入賞させない方が遊技者にとって有利となる。RBが入賞してしまうと、RB遊技の終了後、通常遊技の非内部中に移行し、再度、RBに当選するまで待つ必要があるからである。

10

【0112】

演出制御手段69は、上述したランプ21、スピーカ22、及び画像表示装置23からの演出の出力を制御するものである。

演出制御手段69は、遊技ごとに、役抽選手段61による役の抽選結果に基づいて、演出パターンを選択する。特に本実施形態では、複数種類の演出パターンが予め設けられている。そして、演出制御手段69は、遊技の開始時等に、役抽選手段61による役の抽選が行われた後、ソフトウェア乱数を用いた抽選によっていずれか1つの演出パターンを選択する。

【0113】

20

また、演出パターンは、当選役に応じて、それぞれ複数種類が設けられている。例えば、特別役当選時、小役当選時、リプレイ当選時、非当選時等ごとに、それぞれ複数種類の演出パターンが設けられている。

演出パターンは、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで（スタートスイッチ41の操作時や各ストップスイッチ42の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ21をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ22からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置23にどのような画像を表示させるか等）を定めたものである。

そして、演出制御手段69は、選択した演出パターンに従い、所定のタイミングで演出出力機器から演出を出力するように制御する。

30

【0114】

また、演出制御手段69は、AT遊技制御手段69aを備える。

ここで、「AT（Assist Time）遊技」とは、ストップスイッチ42の押し順又は操作タイミングによって入賞する場合と入賞しない場合とを有する特定役（リプレイの場合もある）を設けるとともに、通常遊技中は、偶然でしか特定役を入賞させることができないが、AT遊技中は、特定役を入賞させるためのストップスイッチ42の押し順又は操作タイミング（有効ラインに狙う図柄等）が報知されることで、遊技者は、その報知に従ってストップスイッチ42を操作すれば、特定役の入賞率を高めることができる（確実に特定役を入賞させることができる）遊技をいう。

【0115】

40

そして、本実施形態では、上記特定役に相当する役として、小役1が設けられている。内部中において、図8に示した5種類の当選時には、ストップスイッチ42の押し順によって、小役1に対応する図柄の組合せが1本の有効ラインに停止して1枚のメダルが払い出される場合と、9本の有効ラインL1～L9に停止して9枚のメダルが払い出される場合とを有するが、本実施形態のAT遊技では、5種類のいずれかの当選時に、小役1に対応する図柄の組合せが9本の有効ラインL1～L9に停止させるためのストップスイッチ42の押し順（最初に操作すべきストップスイッチ42）を報知するものである。

【0116】

通常遊技の非内部中に役抽選手段61でRBに当選すると、上述したように、当該遊技ではRBに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないので、次遊技から内部中遊技

50

となる。A T 遊技制御手段 6 9 a は、この内部中遊技で A T 遊技を実行するように制御する。

A T 遊技制御手段 6 9 a は、内部中遊技に移行したときは、ソフトウェア乱数を用いた抽選によって、A T 遊技を実行するか否かの抽選を行う。

図 9 は、設定値と A T 遊技を実行するか否かの当選確率との関係を示す図である。本実施形態の設定値は、設定 1 ～ 設定 6 までの 6 段階を有し、設定値が高いほど A T 遊技の当選確率が高くなるように設定されている。

【 0 1 1 7 】

A T 遊技を実行するか否かの抽選に当選すると、次に、A T 遊技の継続率の抽選を行う。図 1 0 は、A T 遊技の継続率とその選択率を示す図である。本実施形態では、継続率は、6 7 %、7 5 %、8 2 % 及び 8 8 % の 4 種類設けられており、いずれか 1 つが選択される。

10

なお、A T 遊技を実行するか否かの抽選と継続率の抽選とを別個に行うことなく、同時に行ってもよい（A T 遊技を実行するか否かの抽選に当選したときには、同時に継続率が定まるようにしてもよい）。

【 0 1 1 8 】

そして、A T 遊技を実行するか否かの抽選に当選し、継続率が定まると、次遊技から、A T 遊技を実行するように制御する。A T 遊技を実行するときは、演出制御手段 6 9 は、画像表示装置 2 3 等を用いてその旨を遊技者に告知する。なお、継続率については告知しない。

20

【 0 1 1 9 】

また、A T 遊技を実行するか否かの抽選に当選したとき、及び A T 遊技を実行するか否かの抽選に当選していないときであって所定の条件を満たしたとき（特定の演出の出力抽選に当選したとき）は、A T 遊技が実行されるか否かを演出により出力する。例えば、画像表示装置 2 3 によって、主人公キャラクタと敵キャラクタとが対決し、いずれかが勝利する演出を出力するように制御する。ここで、A T 遊技を実行するか否かの抽選に当選しているときは主人公キャラクタが勝利する演出（A T 遊技が実行されることを意味する演出）を出力し、上記抽選に非当選であるときは敵キャラクタが勝利する演出（A T 遊技が実行されないことを意味する演出）を出力するように制御する。

【 0 1 2 0 】

30

本実施形態では、1 回の A T 遊技は、3 0 ゲーム継続される。この 3 0 ゲーム間において、小役 1、小役 1 + 制御役 1、小役 1 + 制御役 2、小役 1 + 制御役 3、及び小役 1 + 制御役 1 + 制御役 3 の当選となったときは、小役 1 に対応する図柄の組み合わせを 9 本の有効ライン L 1 ～ L 9 に停止（左リール 3 1 の上段に「ベル」の図柄を停止）させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を遊技者に対して報知するように制御する。例えば、小役 1 ・ 制御役 1 の当選時は、「中 左 右の順でストップスイッチ 4 2 を操作してください」等と画像表示装置 2 3 に画像表示する。さらに、上記文言を、スピーカ 2 2 から音声として出力するように制御する。

【 0 1 2 1 】

したがって、遊技者は、A T 遊技中に上記報知が行われたときは、小役 1 に当選したことを知るとともに、どの押し順でストップスイッチ 4 2 を操作すれば、小役 1 に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 ～ L 9 に停止させることができるか（9 枚の払出しを受けることができるか）を知ることができる。

40

【 0 1 2 2 】

1 セットの A T 遊技が終了すると、再度、非 A T 遊技に移行する。そして、非 A T 遊技の 1 遊技目で再度の A T 遊技を実行するか否かが抽選で決定されるとともに、非 A T 遊技中の演出で、その抽選結果が演出として画像表示される。また、再度 A T 遊技が行われる場合の非 A T 遊技は、例えば 1 0 ゲーム行われる。

【 0 1 2 3 】

ここで、上記継続率は、最初の抽選で決定された後は、次に A T 遊技を実行するか否か

50

の抽選に当選するまで変化しない。したがって、例えば継続率が75%に決定されたときは、A T遊技に移行 30ゲーム消化 非A T遊技に移行 75%の確率の継続抽選、という流れになる。なお、継続率が75%というのは、75%の確率で(30ゲームの)A T遊技を再度実行することに決定し、25%の確率でA T遊技を終了することに決定することを意味する。

【0124】

以上より、A T遊技の継続抽選に当選し続ければ、30ゲームのA T遊技と、10ゲームの非A T遊技とを繰り返すことができる。

また、A T遊技の継続抽選で非当選となったときは、その後は非A T遊技となり、再度、A T遊技を実行するか否かの抽選(例えば設定1の場合は1/350)に当選するまで、非A T遊技が行われる。

10

そして、非A T遊技中に、A T遊技を実行するか否かの抽選で当選したときは、上述のように、継続率が決定され、A T遊技と非A T遊技とを行き来する。

【0125】

また、内部中遊技では、図6で示したように、1/65536の確率で、当該遊技で非当選となる。そして、この遊技では、上述したようにR Bテーブルが用いられ、R Bが入賞可能な遊技となる。

しかし、A T遊技中にR Bが入賞したときは、A T遊技制御手段69aは、当該遊技をもってA T遊技を終了するように制御する。このため、遊技者は、R Bが入賞しないように注意をする必要がある。

20

【0126】

そこで、本実施形態では、A T遊技制御手段69aは、内部中遊技で役の非当選となり、R Bテーブルが用いられる遊技では、R Bの入賞を回避すべき旨の報知を行う。R Bに対応する図柄の組合せのうち、左リール31は「赤7」の図柄であるので、例えば「左リール31の「青7」の図柄を狙え!」等を報知する。表示窓11内に「青7」の図柄が停止するように狙って左ストップスイッチ42を操作すれば、左リール31の「赤7」の図柄が停止してしまうことはない。よって、R Bの入賞を回避することができる。

【0127】

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ものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

30

(1) 本実施形態では、内部中遊技における役の非当選確率、すなわち当該遊技でR Bが入賞可能となる確率は、1/65536とした。これは、役の抽選において16ビット乱数を用いたときの最小値に設定したためである。しかし、これに限らず、内部中遊技においてR Bの入賞機会が極めて少なくなる確率であれば、どのような値に設定してもよい。

【0128】

(2) 本実施形態では、特別役としてR Bのみを設けたが、これに限らず、B BやS B等、他の特別役を設けることもできる。

(3) 非内部中の遊技において、特別役であるR Bと重複当選する役は、小役1及び小役3とした。しかし、これに限らず、例えばリプレイと重複当選するようにしてもよい。特別役とリプレイとを重複当選させれば、重複当選した遊技では、確実にリプレイを入賞させることができるので、特別役の入賞機会をなくすることができる。

40

【0129】

(4) 本実施形態では、ストップスイッチ42の押し順を報知するA T遊技を設けた。しかし、これに限らず、例えば特許第3509699号のような、同時に入賞できない複数種類の特定小役を設け、特定小役の当選時に、当選した特定小役に係る図柄を報知するA T遊技であってもよい。

(5) どの程度A T遊技を実行するかについては、本実施形態で例示したものに限定されることなく、種々設定することができる。例えば、1つのA T遊技を実行するとともに、その遊技回数を抽選で決定するようにしてもよい。

50

【 0 1 3 0 】

(6) 本実施形態では、内部中における小役 1 及び制御役の重複当選時に、ストップスイッチ 4 2 の押し順が正しくないとき（以下、不正解時という。）は、小役 1 に対応する図柄の組合せが 1 つの有効ラインに停止するようにし、ストップスイッチ 4 2 の押し順が正しいとき（以下、正解時という。）は、小役 1 に対応する図柄の組合せが 9 つの有効ライン L 1 ~ L 9 に停止するようにした。しかし、これに限らず、不正解時に小役 1 に対応する図柄の組合せが停止する有効ライン数を「M」とし、正解時に小役 1 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する有効ライン数を「N」としたとき、「 $M < N$ 」の条件を満たすものであれば、どのように設定してもよい。例えば、M は 2 以上であってもよい。

さらに、非内部中における小役 1 及び制御役の重複当選時は、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、小役 1 に対応する図柄の組合せが停止する有効ライン数を「L」としたとき、「 $L < N$ 」の条件を満たすものであれば、どのように設定してもよい。すなわち、「 $L = M$ 」、「 $L > M$ 」、「 $L < M$ 」のいずれであってもよい。

10

【 0 1 3 1 】

(7) 本実施形態では、有効ライン数は 9 本としたが、これに限らず、最低 3 本設けられていればよい。すなわち、不正解時は、小役 1 に対応する図柄の組合せが 1 本の有効ラインに停止し、正解時は、小役 1 に対応する図柄の組合せが 2 本の有効ラインに停止すればよい（ $M < N$ ）からである。

【 0 1 3 2 】

さらに、小役 1 のメダル払出し枚数は 1 枚に設定したが、これに限らず、何枚に設定してもよい。例えば、小役 1 に対応する図柄の組合せが、不正解時は 1 本の有効ラインに停止し、正解時は 3 本の有効ラインに停止するときは、小役 1 の払出し枚数として、3 枚、4 枚、又は 5 枚等に設定することが挙げられる。同様に、例えば不正解時は 3 本の有効ラインに停止し、正解時は 6 本の有効ラインに停止するときは、小役 1 の払出し枚数として 2 枚に設定すること等が挙げられる。

20

【 0 1 3 3 】

(8) 本実施形態では、内部中遊技において役の非当選となったときは、R B が入賞しないように遊技者に注意を促すため、所定の報知を行うようにした。しかし、これに限らず、フリーズを用いることも可能である。

例えば、内部中遊技で役の非当選となったときは、左リール 3 1 の停止時に、上段に「赤 7」の図柄が停止したか否かを判別する。上段に「赤 7」の図柄が停止していないときは、当該遊技で R B が入賞する場合はないので、フリーズは行わない。

30

これに対し、上段に「赤 7」の図柄が停止したときは、遊技制御手段 6 0 は、中リール 3 1 及び右リール 3 1 の回転中の状態を所定時間（例えば 5 ~ 7 秒間）維持するとともに、ストップスイッチ 4 2 の操作を受け付けないように制御する。そして、画像表示装置 2 3 に、R B を入賞させないように注意すべき旨の演出を行う。このように制御すれば、例えば遊技者が高速で遊技を消化しているときであっても、誤って R B を入賞させてしまうことを防止することができる。

【 符号の説明 】

【 0 1 3 4 】

40

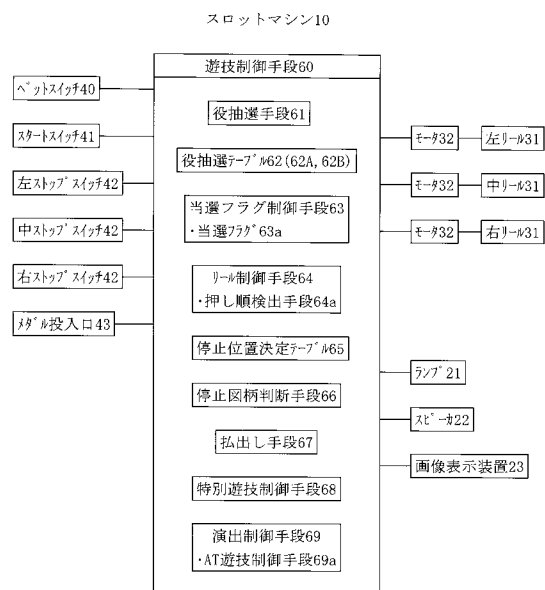
- 1 0 スロットマシン
- 1 1 表示窓
- 2 1 ランプ
- 2 2 スピーカ
- 2 3 画像表示装置
- 3 1 リール
- 3 2 モータ
- 4 0 ベットスイッチ
- 4 1 スタートスイッチ
- 4 2 ストップスイッチ

50

- 4 3 メダル投入口
- 6 0 遊技制御手段
- 6 1 役抽選手段
- 6 2 (6 2 A 及び 6 2 B) 役抽選テーブル
- 6 3 当選フラグ制御手段
- 6 3 a 当選フラグ
- 6 4 リール制御手段
- 6 4 a 押し順検出手段
- 6 5 停止位置決定テーブル
- 6 6 停止図柄判断手段
- 6 7 払出し手段
- 6 8 特別遊技制御手段
- 6 9 演出制御手段
- 6 9 a A T 遊技制御手段
- L 1 ~ L 9 有効ライン (図柄組合せライン)

10

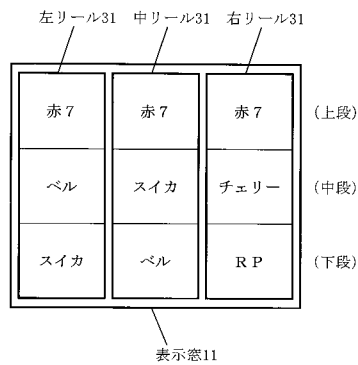
【図 1】



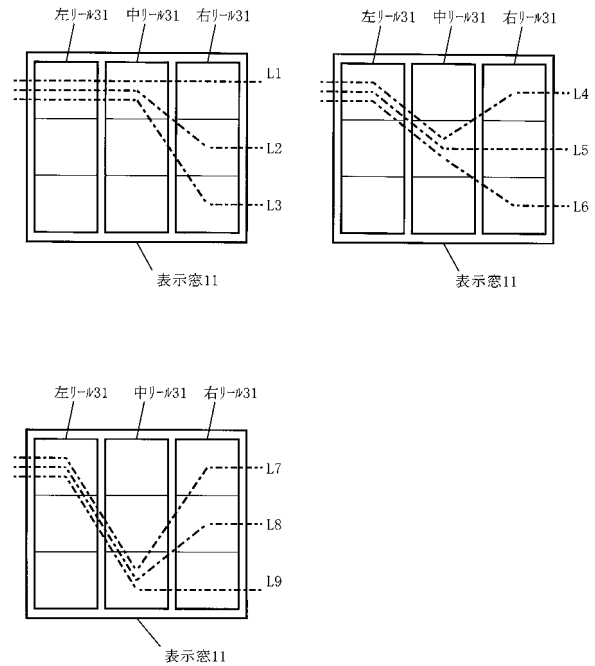
【図 2】

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	R P	スイカ	スイカ
20.	赤7	赤7	赤7
19.	ベル	スイカ	チェリー
18.	スイカ	ベル	R P
17.	R P	R P	ベル
16.	ベル	チェリー	スイカ
15.	B A R	B A R	B A R
14.	チェリー	ベル	R P
13.	スイカ	R P	ベル
12.	R P	チェリー	スイカ
11.	ベル	星	チェリー
10.	星	ベル	R P
9.	R P	R P	ベル
8.	スイカ	チェリー	スイカ
7.	ベル	青7	青7
6.	青7	ベル	R P
5.	チェリー	R P	ベル
4.	R P	チェリー	スイカ
3.	スイカ	星	チェリー
2.	ベル	ベル	R P
1.	スイカ	R P	ベル

【図 3】



【図 4】



【図 5】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ
特別役		
RB	0枚+RB遊技	「赤7」-「チェ」-「ベル」
		「赤7」-「スイカ」-「ベル」
		「赤7」-「赤7」-「ベル」
小役		
小役1	1枚	「ベル」-「any」-「any」
		「スイカ」-「ベル」-「ベル」
		「RP」-「ベル」-「ベル」
小役2	9枚	「スイカ」-「赤7」-「スイカ」
小役3	9枚	「チェ」-「赤7」-「any」
		「チェ」-「チェ」-「any」
制御役		
制御役1	1枚	「青7」-「ベル」-「ベル」
制御役2	1枚	「BAR」-「ベル」-「ベル」
制御役3	1枚	「星」-「ベル」-「ベル」
リプレイ	再遊技	「RP」-「RP」-「RP」

【図 6】

役抽選テーブル 6 2 A (通常遊技中)

当選役	当選確率
RB(*)+小役1+小役3	1/50
小役1	1/10
小役1+制御役1	1/10
小役1+制御役2	1/10
小役1+制御役3	1/10
小役1+制御役1+制御役3	1/10
小役1+制御役1+制御役2+制御役3	1/3.5
小役1+小役2	1/30
小役1+小役3	1/50
リプレイ	1/7.3
非当選	1/65536

*: 内部中はRBは抽選されない

【図 7】

役抽選テーブル 6 2 B (RB遊技中)

当選役	当選確率
小役1	1/1.05
小役1+小役2	1/100
小役1+小役3	1/100

【図 8】

当選役 (内部中)	押し順	払出し枚数				
		左中右, 左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
(RB+)小役 1		9 枚	1 枚	1 枚	1 枚	1 枚
(RB+)小役 1 + 制御役 1		1 枚	9 枚	1 枚	1 枚	1 枚
(RB+)小役 1 + 制御役 2		1 枚	1 枚	9 枚	1 枚	1 枚
(RB+)小役 1 + 制御役 3		1 枚	1 枚	1 枚	9 枚	1 枚
(RB+)小役 1 + 制御役 1 + 制御役 3		1 枚	1 枚	1 枚	1 枚	9 枚

【図 10】

A T遊技継続率	選択率
6 7 %	3 5 %
7 5 %	5 0 %
8 2 %	1 0 %
8 8 %	5 %

【図 9】

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
A T遊技当選確率	1/350	1/330	1/300	1/280	1/260	1/220

フロントページの続き

- (72)発明者 黒柳 賢司
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 木藪 友彰
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 栗田 智昭
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 戸田 直博
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

審査官 鶴岡 直樹

- (56)参考文献 特開2009-201835(JP,A)
特開2007-082750(JP,A)
特開2009-178208(JP,A)
特開2006-204461(JP,A)
特開2002-331067(JP,A)
特開2007-037975(JP,A)
特開2003-164567(JP,A)
「タイガーマスク21」,パチスロ必勝ガイドMAX2001年6月号,白夜書房,2001年 6
月 1日,p.68-69

- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 5/04