

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-263003

(P2006-263003A)

(43) 公開日 平成18年10月5日(2006.10.5)

(51) Int. Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 516D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2005-82404 (P2005-82404)	(71) 出願人	390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
(22) 出願日	平成17年3月22日 (2005.3.22)	(74) 代理人	100078662 弁理士 津国 肇
		(74) 代理人	100075225 弁理士 篠田 文雄
		(72) 発明者	星野 歩 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内

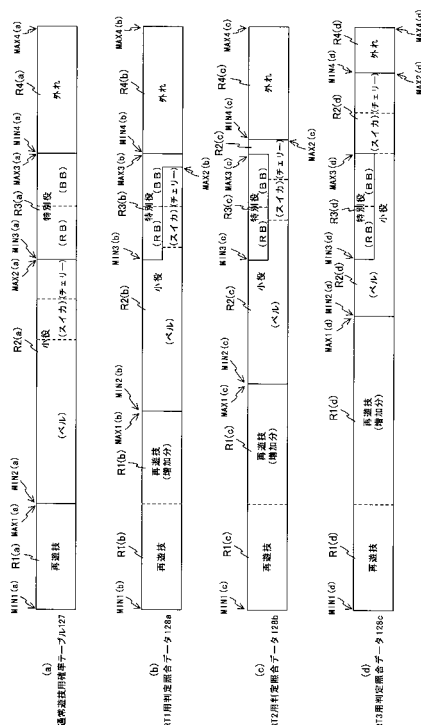
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 遊技状態がリプレイタイムになったときでも、遊技の進行に変化を加えることができ、遊技者に飽きを感じさせないスロットマシンを提供する。

【解決手段】 乱数の値を判定するための判定照合データを複数にし、一の判定照合データでは、一の領域と他の領域とが互いに重複しないようにし、他の判定照合データでは、他の領域を移動させて一の領域が他の領域と重複するようにする。

【選択図】 図5



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技者の操作に基づいて回転又は停止し、かつ、複数種類の図柄が各々に付された回転可能な複数のリールが停止したときにおける図柄の表示の態様によって遊技の進行が定まるスロットマシンであって、

役の種類を抽選を行う役抽選手段を含み、かつ、

前記役抽選手段は、

乱数を生成する乱数発生手段と、

前記乱数の値に基づいて前記役の種類を判定するための複数の判定照合データが記憶された乱数判定手段であって、前記複数の判定照合データの各々は、一の領域と前記一の領域とは異なる他の領域とを含む複数の領域からなり、かつ、前記複数の領域の各々は、上限値と下限値とによって範囲が画定され、かつ、前記複数の領域のうち、前記乱数の値が属した領域に応じて前記役の種類を判定する乱数判定手段と、を含み、かつ、

10

前記複数の判定照合データのうちの一の判定照合データは、前記一の領域と前記他の領域とが互いに重複しないように定められ、

前記複数の判定照合データのうちの他の判定照合データは、前記複数の領域のうち少なくとも前記一の領域が前記他の領域と重複するように定められ、

前記一の判定照合データにおける前記一の領域を画定する上限値は、前記他の判定照合データにおける前記一の領域を画定する上限値と一致するとともに、

前記一の判定照合データにおける前記一の領域を画定する下限値は、前記他の判定照合データにおける前記一の領域を画定する下限値と一致し、かつ、

20

前記一の判定照合データにおける前記他の領域を画定する上限値は、前記他の判定照合データにおける前記他の領域を画定する上限値と相違するとともに、

前記一の判定照合データにおける前記他の領域を画定する下限値は、前記他の判定照合データにおける前記他の領域を画定する下限値と相違することを特徴とするスロットマシン。

## 【請求項 2】

前記役抽選手段による抽選結果に基づいて前記遊技の進行を定める遊技制御手段を含み、かつ、

前記遊技制御手段は、前記遊技の進行に基づいて、前記一の判定照合データ又は前記他の判定照合データのうちのいずれか一方を選択する請求項 1 記載のスロットマシン。

30

## 【請求項 3】

前記一の判定照合データにおける前記一の領域を画定する上限値と下限値とによって定まる領域の大きさと、前記他の判定照合データにおける前記一の領域を画定する上限値と下限値とによって定まる領域の大きさと、は同じであり、かつ、

前記一の判定照合データにおける前記他の領域を画定する上限値と下限値とによって定まる領域の大きさと、前記他の判定照合データにおける前記他の領域を画定する上限値と下限値とによって定まる領域の大きさと、は同じである請求項 1 記載のスロットマシン。

## 【請求項 4】

前記一の領域と前記他の領域とは異なる第三の領域の大きさが、前記一の判定照合データにおけるものと、前記他の判定照合データにおけるものとで相違し、かつ、

40

前記第三の領域の大きさの相違に応じて、前記一の判定照合データにおける他の領域の上限値と下限値とは、前記他の判定照合データにおける他の領域の上限値と下限値とに対して変移している請求項 1 記載のスロットマシン。

## 【請求項 5】

前記役の種類は、遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させるための特別役と、遊技媒体を払い出すための小役と、遊技媒体の投入による投資をすることなく新たな遊技を開始できる利益を付与する再遊技役と、を含み、かつ、

前記乱数判定手段は、

前記乱数の値が前記一の領域に属したときには、特別役と判定し、かつ、

50

前記乱数の値が前記他の領域に属したときには、小役と判定し、かつ、  
前記乱数の値が前記第三の領域に属したときには、再遊技役と判定する請求項4記載の  
スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

抽選処理によって複数の役に当選する場合があるスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、スロットマシンでは、遊技者を楽しませるために、複数の種類の遊技状態を  
10 設けて遊技を進めている。この遊技状態には、いわゆるリプレイタイムと称されるものがある。リプレイタイムは、再遊技の確率を高めた遊技状態にするため、抽選処理に用いる乱数の判定テーブルの外れの領域を再遊技の領域にして抽選処理を行っていた。このようにすることで、リプレイタイムになったときには、メダルを投入することなく遊技を続行できる可能性を高くすることができた（例えば、特許文献1参照）。

【特許文献1】特開2001-137432号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

上述したように、従来のスロットマシンでは、リプレイタイムになったときには、再遊  
20 技になる確率を単に高めた遊技を行っていたため、遊技が単調となりやすく、遊技者が遊技に飽きやすかった。

【課題を解決するための手段】

【0004】

本発明は、上述の点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技状態  
がリプレイタイムになったときでも、遊技の進行に変化を加えることができ、遊技者に飽きを感じさせ難いスロットマシンを提供することにある。

【0005】

以上のような目的を達成するために、本発明においては、

乱数の値を判定するための判定照合データを複数個設けて、一の判定照合データでは、  
30 一の領域と他の領域とが互いに重複しないようにし、他の判定照合データでは、他の領域を移動させて一の領域が他の領域と重複するようにする。

【0006】

具体的には、本発明に係るスロットマシンは、

遊技者の操作に基づいて回転又は停止し、かつ、複数種類の図柄が各々に付された回転  
可能な複数のリールが停止したときにおける図柄の表示の態様によって遊技の進行が定ま  
るスロットマシンであって、

役の種類を抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選手段は、

乱数を生成する乱数発生手段と、

前記乱数の値に基づいて前記役の種類を判定するための複数の判定照合データが記憶さ  
れた乱数判定手段であって、前記複数の判定照合データの各々は、一の領域と前記一の領  
域とは異なる他の領域とを含む複数の領域からなり、かつ、前記複数の領域の各々は、上  
40 限值と下限値とによって範囲が画定され、かつ、前記複数の領域のうち、前記乱数の値が属した領域に応じて前記役の種類を判定する乱数判定手段とを含み、かつ、

前記複数の判定照合データのうちの一の判定照合データは、前記一の領域と前記他の領  
域とが互いに重複しないように定められ、

前記複数の判定照合データのうちの他の判定照合データは、前記複数の領域のうちの一  
50 なくとも前記一の領域が前記他の領域と重複するように定められ、

前記一の判定照合データにおける前記一の領域を画定する上限値は、前記他の判定照合

データにおける前記一の領域を画定する上限値と一致するとともに、

前記一の判定照合データにおける前記一の領域を画定する下限値は、前記他の判定照合データにおける前記一の領域を画定する下限値と一致し、かつ、

前記一の判定照合データにおける前記他の領域を画定する上限値は、前記他の判定照合データにおける前記他の領域を画定する上限値と相違するとともに、

前記一の判定照合データにおける前記他の領域を画定する下限値は、前記他の判定照合データにおける前記他の領域を画定する下限値と相違することを特徴とする。

【0007】

役の種類を抽選を行う役抽選手段は、乱数発生手段と乱数判定手段とを含む。

【0008】

乱数発生手段は、所定の範囲内に値が含まれるように乱数を発生させる。

【0009】

乱数判定手段は、乱数発生手段によって生成された乱数の値に基づいて役の種類を判定する。乱数判定手段には、複数の判定照合データが記憶されている。複数の判定照合データの各々は、複数の領域からなる。特に、複数の領域には、一の領域と、一の領域とは異なる他の領域との2つの領域が含まれる。複数の領域の各々は、上限値と下限値とによって範囲が画定される。即ち、複数の領域の各々は、上限値によってその領域の上限が画定され、下限値によってその領域の下限が画定される。この上限値と下限値とによって、判定照合データにおける記憶領域としての位置が定められる。また、下限値と上限値との差によって、判定照合データにおける記憶領域としての大きさが定められる。

【0010】

乱数判定手段は、乱数発生手段によって生成された乱数の値が、複数の領域のうちいずれの領域に属するかで、役の種類を判定する。即ち、複数の領域の各々は、役の種類毎に応じて定められている。例えば、役の種類が、特別役、小役、再遊技役の3つの種類の役からなる場合には、4つの領域に区切って、これらを「複数の領域」とし、第1の領域を、特別役に対応させ、第2の領域を、小役に対応させ、第3の領域を、再遊技役に対応させるように定める。さらに、第4の領域を外れの領域に対応させる。

【0011】

上述した例の場合には、「一の領域」は、特別役に対応した領域、小役に対応した領域、再遊技役に対応した領域のいずれかである。また、「他の領域」は、特別役に対応した領域、小役に対応した領域、再遊技役に対応した領域のいずれかであるとともに、「他の領域」に対応する役が、「一の領域」に対応する役とは異なるようにする。

【0012】

なお、上述した特別役は、遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させるための役である。例えば、後述するビッグボーナスやレギュラーボーナス等のボーナスがこの役に該当する。また、小役は、遊技媒体を払い出すための役である。例えば、後述するスイカやベル等の役が、この役に該当する。さらに、再遊技役は、遊技媒体の投入による投資をすることなく新たな遊技を開始できる利益を付与する役である。例えば、後述するリプレイがこの役に該当する。また、外れは、遊技者になんらの利益を与えない。

【0013】

このように複数の領域を定めることによって、乱数発生手段によって生成された乱数の値が、特別役に対応した領域に属したときには、特別役と判定する。また、乱数の値が、小役に対応した領域に属したときには、小役と判定し、乱数の値が、再遊技役に対応した領域に属したときには、再遊技役と判定する。

【0014】

上述した複数の判定照合データには、一の判定照合データと、一の判定照合データとは異なる他の判定照合データと、の2つの判定照合データを少なくとも含む。この一の判定照合データは、一の領域と他の領域とが互いに重複しないように定められている。ここで、「重複しないように」とは、一の判定照合データにおいて、「一の領域」と「他の領域」とが互いに離隔した位置に定められている場合、又は「一の領域」と「他の領域」とが

10

20

30

40

50

隣接した位置に定められている場合をいう。

【0015】

一の判定照合データにおいては、「一の領域」と「他の領域」とが重複しないように定められていればよく、「一の領域」と「他の領域」との2つの領域以外の別の領域については、重複している構成としても、重複していない構成としてもよい。

【0016】

また、他の判定照合データは、一の領域が他の領域と重複するように定められている。ここで「重複するように」とは、他の判定照合データにおいて、「一の領域」と「他の領域」との双方の領域の一部が互いに入り込んで重なっている状態や、一方の領域の全体が他方の領域に含まれて重なっている状態をいう。さらに、「一の領域」と「他の領域」とが一致して、一方の領域の全体と他方の領域の全体とが重なっている状態をいう。例えば、「他の領域」の上限値が、「一の領域」の下限値よりも大きいにもかかわらず、「一の領域」の上限値は、「他の領域」の下限値よりも大きい場合や、「一の領域」の上限値が、「他の領域」の下限値よりも大きいにもかかわらず、「他の領域」の上限値は、「一の領域」の下限値よりも大きい場合である。また、「他の領域」の上限値が、「一の領域」の上限値以下であるときに、「他の領域」の下限値が、「一の領域」の下限値以上であるような場合がある。

10

【0017】

乱数発生手段によって生成された乱数の値が、この重複した領域に属した場合には、「一の領域」に対応した役と、「他の領域」に対応した役との双方に重複当選したとする。例えば、「一の領域」が特別役に対応した領域であり、「他の領域」が小役に対応した領域である場合に、「一の領域」と「他の領域」とが重複した領域に、乱数の値が属したときには、特別役と小役との双方に重複当選したとする。

20

【0018】

上述した「前記複数の領域のうち少なくとも前記一の領域が前記他の領域と重複するように」の「少なくとも」とは、「一の領域」と「他の領域」との2つの領域が重複さえしていればよく、「一の領域」と「他の領域」との2つの領域以外の別の領域については、重複している構成としても、重複していない構成としてもよい。

【0019】

一の判定照合データにおける一の領域を画定する上限値は、他の判定照合データにおける一の領域を画定する上限値と一致する。ここで、一の判定照合データにおける「一の領域」は、他の判定照合データにおける「一の領域」に対応する。即ち、一の判定照合データと他の判定照合データとにおいて、役の種類が共通した領域同士を比較して、これらの領域を画定する上限値が一致していることを意味する。例えば、「一の領域」が特別役に対応した領域であるときには、一の判定照合データにおける特別役に対応した領域と、他の判定照合データにおける特別役に対応した領域と、の2つの領域に着目し、一の判定照合データにおける特別役に対応した領域を画定する上限値が、一の判定照合データにおける特別役に対応した領域を画定する上限値と一致することを意味する。

30

【0020】

一の判定照合データにおける一の領域を画定する下限値は、他の判定照合データにおける一の領域を画定する下限値と一致する。ここでも、一の判定照合データにおける「一の領域」は、他の判定照合データにおける「一の領域」に対応する。即ち、一の判定照合データと他の判定照合データとにおいて、役の種類が共通した領域同士を比較して、これらの領域を画定する下限値が一致していることを意味する。例えば、「一の領域」が特別役に対応した領域であるときには、一の判定照合データにおける特別役に対応した領域と、他の判定照合データにおける特別役に対応した領域と、の2つの領域に着目し、一の判定照合データにおける特別役に対応した領域を画定する下限値が、一の判定照合データにおける特別役に対応した領域を画定する下限値と一致することを意味する。

40

【0021】

上述したように、一の判定照合データにおける一の領域を画定する上限値は、他の判定

50

照合データにおける一の領域を画定する上限値と一致するとともに、一の判定照合データにおける一の領域を画定する下限値は、他の判定照合データにおける一の領域を画定する下限値と一致する。このように上限値と下限値とが一致するので、一の判定照合データにおける一の領域の位置は、他の判定照合データにおける一の領域の位置と同一となり、一の判定照合データにおける一の領域の大きさは、他の判定照合データにおける一の領域の大きさと同一となる。

**【 0 0 2 2 】**

一の判定照合データにおける他の領域を画定する上限値は、他の判定照合データにおける他の領域を画定する上限値と相違する。ここでも、一の判定照合データにおける「他の領域」は、他の判定照合データにおける「他の領域」に対応する。即ち、一の判定照合データと他の判定照合データとにおいて、役の種類が共通した領域同士を比較して、これらの領域を画定する上限値が異なっていることを意味する。例えば、「他の領域」が小役に対応した領域であるときには、一の判定照合データにおける小役に対応した領域と、他の判定照合データにおける小役に対応した領域と、の2つの領域に着目し、一の判定照合データにおける小役に対応した領域を画定する上限値が、一の判定照合データにおける小役に対応した領域を画定する上限値とは異なることを意味する。

10

**【 0 0 2 3 】**

また、一の判定照合データにおける他の領域を画定する下限値は、他の判定照合データにおける他の領域を画定する下限値と相違する。ここでも、一の判定照合データにおける「他の領域」は、他の判定照合データにおける「他の領域」に対応する。即ち、一の判定照合データと他の判定照合データとにおいて、役の種類が共通した領域同士を比較して、これらの領域を画定する下限値が異なっていることを意味する。例えば、「他の領域」が小役に対応した領域であるときには、一の判定照合データにおける小役に対応した領域と、他の判定照合データにおける小役に対応した領域と、の2つの領域に着目し、一の判定照合データにおける小役に対応した領域を画定する下限値が、一の判定照合データにおける小役に対応した領域を画定する下限値とは異なることを意味する。

20

**【 0 0 2 4 】**

上述したように、一の判定照合データにおける他の領域を画定する上限値は、他の判定照合データにおける他の領域を画定する上限値と異なるとともに、一の判定照合データにおける他の領域を画定する下限値は、他の判定照合データにおける他の領域を画定する下限値と異なる。このように、上限値と下限値とが異なるので、一の判定照合データにおける他の領域は、他の判定照合データにおける他の領域に対して異なる位置に存在するか、又は、異なる大きさを有することになる。

30

**【 0 0 2 5 】**

上述したような一の判定照合データを用いて乱数の値を判定することによって、「一の領域」と「他の領域」とに関しては、重複当選することが全くない役抽選処理をすることができ、他の判定照合データを用いて乱数の値を判定することによって、「一の領域」と「他の領域」とに関して、重複当選する場合がある役抽選処理をすることができる。このように、「一の領域」と「他の領域」とに関して、重複当選することが全くない場合と、重複当選する可能性がある場合との抽選処理を別個にすることができるので、遊技の進行や展開に変化を加えることができ、遊技者に飽きを感じさせずに遊技させることができる可能性が生ずる。なお、上述したように、一の判定照合データにおいては、「一の領域」と「他の領域」との2つの領域が重複していなければよく、「一の領域」と「他の領域」との2つの領域以外の別の領域については、重複している構成としても、重複していない構成としてもよい。また、他の判定照合データにおいては、「一の領域」と「他の領域」との2つの領域が重複していればよく、「一の領域」と「他の領域」との2つの領域以外の別の領域については、重複している構成としても、重複していない構成としてもよい。

40

**【 0 0 2 6 】**

また、役抽選手段による抽選結果に基づいて前記遊技の進行を定める遊技制御手段を含み、かつ、

50

前記遊技制御手段は、前記遊技の進行に基づいて、前記一の判定照合データ又は前記他の判定照合データのうちのいずれか一方を選択するものが好ましい。

【0027】

遊技制御手段は、役抽選手段による抽選結果に基づいて遊技の進行を定める。この遊技は、複数種類の図柄が各々に付された回転可能な複数のリールが停止したときにおける図柄の表示の態様によって遊技の結果が決まる。

【0028】

遊技制御手段は、遊技の進行に基づいて、一の判定照合データ又は他の判定照合データのうちのいずれか一方を選択する。

【0029】

遊技制御手段によって、一の判定照合データ又は他の判定照合データのうちのいずれか一方が選択されるので、「一の領域」と「他の領域」とに関して、重複当選することが全くない場合の抽選処理と、重複当選する可能性がある場合の抽選処理とを選択することができ、遊技の進行や展開を変化させることができる。

【0030】

前記一の判定照合データにおける前記一の領域を画定する上限値と下限値とによって定まる領域の大きさと、前記他の判定照合データにおける前記一の領域を画定する上限値と下限値とによって定まる領域の大きさと、は同じであり、かつ、

前記一の判定照合データにおける前記他の領域を画定する上限値と下限値とによって定まる領域の大きさと、前記他の判定照合データにおける前記他の領域を画定する上限値と下限値とによって定まる領域の大きさと、は同じであるものがより好ましい。

【0031】

一の判定照合データにおける一の領域の大きさと、他の判定照合データにおける一の領域の大きさは、同じであるとともに、一の判定照合データにおける他の領域の大きさと、他の判定照合データにおける他の領域の大きさは、同じであるので、一の判定照合データを用いても、他の判定照合データを用いても、一の領域に対応した役に当選する確率を同じにすることができる。また、同様に、一の判定照合データを用いても、他の判定照合データを用いても、他の領域に対応した役に当選する確率を同じにすることができる。このようにしたこと、で、「一の領域」と「他の領域」とに関して、重複当選することが全くないようにした場合であっても、重複当選する可能性があるようにした場合であっても、その役に当選する確率を同じにすることができ、遊技の進行を制御しやすくできる。

【0032】

一の領域と前記他の領域とは異なる第三の領域の大きさが、前記一の判定照合データにおけるものと、前記他の判定照合データにおけるものとで相違し、かつ、

前記第三の領域の大きさの相違に応じて、前記一の判定照合データにおける他の領域の上限値と下限値とは、前記他の判定照合データにおける他の領域の上限値と下限値とに対して変移しているものが望ましい。

【0033】

一の領域と他の領域とは異なる第三の領域に着目し、一の判定照合データにおける第三の領域の大きさが、他の判定照合データにおける第三の領域の大きさと異なるように構成する。さらに、第三の領域の大きさの相違に応じて、他の領域が移動したような構成にする。

【0034】

例えば、他の判定照合データにおける第三の領域の大きさが、一の判定照合データにおける第三の領域の大きさよりも大きい場合には、他の判定照合データにおいては、第三の領域が大きくなった分だけ他の領域は移動して、他の判定照合データにおける他の領域は、一の判定照合データに対して、押し寄せられたり、押し出されたりしたような構成にすることができる。

【0035】

このようにしたことにより、重複当選の有無による遊技の進行の変化のみならず、第三

10

20

30

40

50

の領域に対応した役の当選確率をも変更することができ、遊技の進行や展開に変化をさらに加えることができる。

【0036】

さらに、第三の領域の大きさを変更する大きさを適宜変えたときには、重複当選する役の種類をも変更することができ、遊技の進行や展開に変化をより加えることができる。

【0037】

さらにまた、前記役の種類は、遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させるための特別役と、遊技媒体を払い出すための小役と、遊技媒体の投入による投資をすることなく新たな遊技を開始できる利益を付与する再遊技役と、を含み、かつ、

前記乱数判定手段は、

前記乱数の値が前記一の領域に属したときには、特別役と判定し、かつ、

前記乱数の値が前記他の領域に属したときには、小役と判定し、かつ、

前記乱数の値が前記第三の領域に属したときには、再遊技役と判定するものが望ましい。

10

【0038】

役の種類は、特別役と小役と再遊技役とを含む。特別役は、遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させるための役である。小役は、遊技媒体を払い出すための役である。再遊技役は、遊技媒体の投入による投資をすることなく新たな遊技を開始できる利益を付与する役である。

【0039】

乱数判定手段は、乱数の値が一の領域に属したときには、特別役と判定する。また、乱数の値が他の領域に属したときには、小役と判定する。さらに、乱数の値が第三の領域に属したときには、再遊技役と判定する。

20

【0040】

このように、乱数の値が第三の領域に属したときには、再遊技役と判定するので、いわゆるリプレイタイムにおける遊技の進行や展開を多岐に亘って変更することができ、遊技者に飽きを感じさせ難い遊技にすることができる可能性が生ずる。

【発明の効果】

【0041】

遊技状態がリプレイタイムになったときに、遊技者に飽きを感じさせ難い遊技にすることができる可能性が生ずる。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0042】

以下に、本発明の実施例について図面に基づいて説明する。

【0043】

<<スロットマシン10の構成>>

図1は、本実施形態に係るスロットマシン10の前面を示す正面図である。また、図2は、スロットマシン10の内部構造を示す図である。

【0044】

図1及び図2に示すように、スロットマシン10は、箱形形状の基体部20と、前面扉40と、を含む。前面扉40は、基体部20の左側側部で枢支されて、基体部20の前面側で開閉可能に設けられている。図1は、前面扉40を基体部20に対して閉じた状態を示し、図2は、前面扉40を基体部20に対して略180度開放した状態を示す。

40

【0045】

<前面扉40の前面>

前面扉40は、閉じられたときに基体部20の前面を覆うように、基体部20に開閉可能に取り付けられている。図1に示すように、前面扉40の前面には、主に、操作に関する部材と、表示に関する部材とが設けられている。また、前面扉40の背面には、主に、制御用の回路基板が設けられている。

【0046】

50

< 操作に関する部材 >

図 1 に示すように、前面扉 40 の前面側（遊技者側）の略中央には、水平方向に伸長する操作パネル 41 が設けられている。操作パネル 41 の前面側には、スタートスイッチ 42 や、3 つのストップスイッチ 44 a、44 b 及び 44 c が設けられている。操作パネル 41 の上面側には、1 ベットスイッチ 62、2 ベットスイッチ 64 及び最大ベットスイッチ 66 や、メダル投入口 46 が設けられている。前面扉 40 の下部には、遊技の結果に基づいて払い出されたメダルを受けるための受け皿 48 も設けられている。

【0047】

スタートスイッチ 42 や、3 つのストップスイッチ 44 a、44 b 及び 44 c は、遊技を進めるために遊技者によって操作されるスイッチである。スタートスイッチ 42 を遊技者が操作することによって、後述する 3 つのリール 30 L、30 C 及び 30 R の回動が開始される。また、3 つのストップスイッチ 44 a、44 b 及び 44 c を遊技者が操作することによって、操作されたストップスイッチに対応するリール 30 L ~ 30 R が停止される。

10

【0048】

尚、1 ベットスイッチ 62、2 ベットスイッチ 64 及び最大ベットスイッチ 66 の機能については後述する。

【0049】

< リール表示窓 50 とリール 30 L , 30 C , 30 R >

図 1 及び図 2 に示すように、前面扉 40 の前面の略中央部には、リール表示窓 50 が形成されている。図 2 に示すように、3 つのリール 30 L ~ 30 R は、リールユニット 28 内に回転可能に収容されている。リールユニット 28 は、前面 29 が開放されており、後述するように、遊技者はリールユニット 28 の前面 29 に位置した図柄の種類を視認することができる。リールユニット 28 は、基体部 20 に固定された支持板 26 によって支持されている。前面扉 40 が閉じられたときには、リール表示窓 50 は、リールユニット 28 の前面 29 の前方に位置する。リール表示窓 50 は、透明な部材で覆われており、前面扉 40 が閉じられたときには、遊技者は、リール表示窓 50 を介してリール 30 L ~ 30 R に描かれている図柄の種類を視認することができる。

20

【0050】

3 つのリール 30 L ~ 30 R の各々には複数種類の図柄が付されている。図柄の種類は、例えば、数字の「7」や、果物の「チェリー」等の遊技者が識別できるものである。また、後述するように、3 つのリール 30 L ~ 30 R が停止したときには、リール表示窓 50 において、9 個の図柄が視認可能に停止表示される。

30

【0051】

< リール 30 L , 30 C , 30 R とストップスイッチ 44 a , 44 b , 44 c >

左リール 30 L は、左側のストップスイッチ 44 a に対応し、中リール 30 C は、中央のストップスイッチ 44 b に対応し、右リール 30 R は、右側のストップスイッチ 44 c に対応する。これにより、左側のストップスイッチ 44 a を遊技者が操作したときには左リール 30 L が停止し、中央のストップスイッチ 44 b を遊技者が操作したときには中リール 30 C が停止し、右側のストップスイッチ 44 c を遊技者が操作したときには右リール 30 R が停止する。

40

【0052】

< リール表示窓 50 と入賞ライン L1 ~ L5 >

上述したように、リール表示窓 50 は透明な部材で覆われている。図 1 に示すように、リール表示窓 50 には、5 本の入賞ライン L1 ~ L5 が描かれている。このようにすることで、遊技者は、リール表示窓 50 を介して図柄の種類を視認できるとともに、リール表示窓 50 上の 5 本の入賞ライン L1 ~ L5 をも視認することができる。

【0053】

入賞ライン L1 は、水平方向に延びる中段の直線であり、入賞ライン L2 は、水平方向に延びる上段の直線であり、入賞ライン L3 は、水平方向に延びる下段の直線である。ま

50

た、入賞ラインL4は、左上から右下へ向かって延びる直線であり、入賞ラインL5は、左下から右上へ向かって延びる直線である。

【0054】

<ベットスイッチ62, 64及び66と入賞ラインL1~L5>

上述した操作パネル41のメダル投入口46に規定枚数以上のメダルが投入されると、メダルカウンタ(図示せず)により投入されたメダルの枚数が計数され、その枚数はクレジット数として記憶される。上述した1ベットスイッチ62は、記憶されたクレジット数のうちの1枚のメダルを遊技の賭けの対象とするためのスイッチである。また、2ベットスイッチ64は、クレジット数のうちの2枚のメダルを遊技の賭けの対象とするためのスイッチであり、最大ベットスイッチ66は、クレジット数のうちの3枚のメダルを遊技の賭けの対象とするためのスイッチである。

10

【0055】

上述したように、リール表示窓50には5本の入賞ラインL1~L5が描かれている。1ベットスイッチ62を遊技者が操作したときには、5本の入賞ラインのうちの1本、例えば入賞ラインL1が有効化される。2ベットスイッチ64を操作したときには、5本の入賞ラインのうちの3本、例えば入賞ラインL1、L2及びL3が有効化される。最大ベットスイッチ66を操作したときには、5本の入賞ラインの全て、即ちL1、L2、L3、L4及びL5が有効化される。このように3つのベットスイッチ62, 64及び66は、遊技の賭けの対象となるメダルの枚数を定めるとともに、入賞ラインL1~L5を有効化する選択手段として機能する。

20

【0056】

<有効ライン>

上述したように、3つのベットスイッチ62, 64及び66は、遊技者が操作することにより、入賞ラインL1~L5を有効化する選択手段として機能する。1ベットスイッチ62を遊技者が操作したときには、入賞ラインL1が有効化され、2ベットスイッチ64を操作したときには、入賞ラインL1、L2及びL3が有効化され、最大ベットスイッチ66を操作したときには、入賞ラインL1~L5の全てが有効化される。上述したように、有効化された入賞ラインを有効ラインと称する。

【0057】

有効ライン上に停止した図柄の組合せが、入賞したか否かの判断と対象となる。例えば、上述した有効ラインL1上に「7」-「7」-「7」の組合せが揃ったときには、ビッグボーナスという役に入賞したと判断される。尚、役の種類については、後述する。また、有効ラインL1上に役を構成しない図柄の組合せが停止したときには、入賞しなかったと判断される。これに対して、入賞ラインであっても、その入賞ラインが有効化されていないときには、その入賞ライン上に「7」-「7」-「7」の組合せが揃った場合であっても、その入賞ラインは入賞したか否かの判断の対象とはされない。

30

【0058】

<画像表示装置34>

前面扉40の上部には、画像表示装置34が設けられている。画像表示装置34には、演出画像が表示される。演出画像は、遊技が進行するに従って表示される画像であり、主に、その遊技に関する各種の情報が含まれた画像である。

40

【0059】

画像表示装置34に表示される演出画像には、各種の情報を文字の態様で表示するものと、文字以外の図画の態様で表示するものがある。文字態様で表示される情報は、主として、直接的に各種の情報を遊技者に視認させるために用いられる。この場合には、数値、アルファベット、平仮名、カタカナ、漢字等の人間の意思・感情の伝達手段としての言葉を視覚的に表した記号が文字として使用される。また、図画態様で表示される情報は、主として、間接的に各種の情報を遊技者に視認させるために用いられる。この場合には、人物や動物等の生き物やロボット等の擬似生命体等を示すキャラクタの画像や、その他の機械類や建築物や風景等を示す画像が含まれる。

50

## 【0060】

## &lt; 基体部 20 &gt;

図 2 に示す基体部 20 は、木材等によって組み立てられて、前面が開口された箱形に形成されている。基体部 20 の内部の下部には、スロットマシン 10 に搭載された種々の装置に電源を供給する電源ユニット 22 や、メダルを貯留しておくホッパーを含むメダル払出し装置 24 が設けられている。また、これらの電源ユニット 22 及びメダル払出し装置 24 の上方には、支持板 26 が設けられている。この支持板 26 によって、リール 30 L、30 C 及び 30 R を回転可能に収容するリールユニット 28 が支持されている。さらに、基体部 20 の内部の上部には、スロットマシン 10 で行われる遊技を全体的に制御するメイン制御基板 32 が設けられている。

10

## 【0061】

## &lt; メイン制御基板 32 &gt;

メイン制御基板 32 は、3つのリール 30 L、30 C 及び 30 R の回転の開始及び停止制御をするとともに、スロットマシン 10 で行われる遊技の進行等の遊技全体を制御するための制御基板である。メイン制御基板 32 は、演算等を行う CPU (中央処理装置) (図示せず)、遊技プログラムを記憶した ROM (リードオンリーメモリー) (図示せず)、及び各データを一時的に記憶する RAM (ランダムアクセスメモリー) (図示せず) 等を含む。例えば、ROM は、後述する図 4 に示すプログラムを実行するためのプログラムや、図 5 に示す通常遊技用確率テーブル 127 や再遊技高確率遊技用確率テーブル 128 を記憶する。また、RAM は、このプログラムで用いられる変数の値を記憶する。これら

20

## 【0062】

また、メイン制御基板 32 は、上述したベットスイッチ 62、64 及び 66 と電氣的に接続されている。ベットスイッチ 62、64 及び 66 を遊技者が操作したときには、ベット指示信号がベットスイッチ 62、64 及び 66 の各々からメイン制御基板 32 へ発せられる。

## 【0063】

さらに、メイン制御基板 32 は、上述したスタートスイッチ 42 や、3つのストップスイッチ 44 a、44 b 及び 44 c と電氣的に接続されている。スタートスイッチ 42 や、3つのストップスイッチ 44 a、44 b 及び 44 c を遊技者が操作したときには、操作信号がスタートスイッチ 42 や、3つのストップスイッチ 44 a、44 b 及び 44 c からメイン制御基板 32 へ発せられる。スタートスイッチ 42 から信号がメイン制御基板 32 に発せられたときには、メイン制御基板 32 は、3つのリール 30 L、30 C 及び 30 R の回転制御をする。また、ストップスイッチ 44 a、44 b 又は 44 c から信号がメイン制御基板 32 に発せられたときには、メイン制御基板 32 は、3つのリール 30 L、30 C 及び 30 R のうち、操作されたストップスイッチに対応したリールの停止制御をする。

30

## 【0064】

## &lt; サブ制御基板 52 &gt;

サブ制御基板 52 は、図 2 に示すように、前面扉 40 の背面の上部に配置されている。サブ制御基板 52 は、主に、遊技中における演出を制御する基板である。例えば、画像表示装置 34 に演出画像を表示したり、スピーカ 36 から効果音や音楽を発したり、ランプ 38 の点灯や点滅をしたりする制御を行う。サブ制御基板 52 には、演算等を行う CPU (図示せず)、演出プログラム及び演出データを記憶した ROM (図示せず)、及び各データを一時的に記憶する RAM (図示せず) 等を含む。RAM は、演出プログラムで用いる変数の値を記憶する。これらの CPU、ROM 及び RAM は、入出力バスによって電氣的に接続されており、データ信号やアドレス信号が入出力できるようになっている。

40

## 【0065】

サブ制御基板 52 は、メイン制御基板 32 に、図示しないハーネスにより電氣的に接続されている。メイン制御基板 32 は、サブ制御基板 52 に対して命令や情報等を送信する

50

。上述したメイン制御基板 3 2 は、遊技全体を統括的に制御するのに対して、サブ制御基板 5 2 は、メイン制御基板 3 2 の下位に属し、メイン制御基板 3 2 から送られた命令や情報等に基づいて、演出の全体を制御する。

【 0 0 6 6 】

< スロットマシン 1 0 における遊技 >

スロットマシン 1 0 における遊技は、停止した複数のリール 3 0 L、3 0 C 又は 3 0 R の停止位置により定まる図柄の組合せによって遊技結果が定まる遊技である。遊技者は、有効ライン上に停止させる図柄の組合せが、所定の役を構成する図柄の組合せとなるように、3 つのストップスイッチ 4 4 a、4 4 b 及び 4 4 c を操作して、リール 3 0 L、3 0 C 又は 3 0 R を停止させる。役は、後述する役抽選手段 1 2 0 の抽選処理によって定められる。後述するように、抽選処理は、当り又は外れを定めるものであり、当りとは、複数の種類の役のうちから少なくとも一種類の役が定められることをいう。

10

【 0 0 6 7 】

また、スロットマシン 1 0 で行われる遊技は、スタートスイッチ 4 2 を遊技者が操作する度に行われ、複数のリール 3 0 L、3 0 C 又は 3 0 R の回転開始から回転停止までを単一の行程として繰り返され得る遊技である。この単一の行程の遊技を単位遊技と称する。

【 0 0 6 8 】

上述した役の種類には、例えば、特別役や、小役、及び再遊技役等の種類がある。特別役は、通常遊技から特別遊技（遊技者にとって有利な遊技）に移行することができる役である。この特別役には、ビックボーナス（以下、B B 役と称する。）及びレギュラーボーナス（以下、R B 役と称する。）がある。

20

【 0 0 6 9 】

上述した B B 役は、特別遊技の 1 つである B B 遊技に移行させる役である。この B B 遊技は、特典遊技に複数回移行できるようにしたゲームである。この特典遊技とは、所定役が高確率で当選する遊技を行うゲームであり、遊技者がより多くのメダルを取得する可能性を高めた特典を遊技者に付与し得るゲームである。この B B 遊技は、所定の終了条件を満たすまで、例えば、払い出されるメダルの枚数が所定の枚数を超えるまで、特典遊技を繰り返し行える。

【 0 0 7 0 】

また、R B 役は、特別遊技の 1 つである R B 遊技に移行させる役である。この R B 遊技は、B B 遊技中の特典遊技に相当するゲームを 1 セット、即ち、所定役が高確率で当選する遊技を一定条件下で所定回数行うゲームである。

30

【 0 0 7 1 】

さらに、小役とは、予め定めた枚数のメダルの払出しを行う役である。小役には複数の種類の役が有り、3 つのリール 3 0 L、3 0 C 又は 3 0 R に付された図柄の種類を用いて役の名称とする場合が多い。例えば、図柄の種類には、「スイカ」、「ベル」、「チェリー」等がある。このため、有効ライン上に図柄「スイカ」が揃う小役をスイカ役と称し、有効ライン上に図柄「ベル」が揃う小役をベル役と称する。また、左リール 3 0 L の図柄「チェリー」が有効ライン上に停止表示されたときには、中リール 3 0 C 及び右リール 3 0 R の図柄の種類に拘らず入賞したとする。この役をチェリー役と称する。

40

【 0 0 7 2 】

更にまた、再遊技役とは、現在行われた遊技での賭数（ベット枚数）を維持した再遊技（以下、リプレイ又は R P と称する。）が行えるようにした役である。

【 0 0 7 3 】

<< スロットマシン 1 0 の機能 >>

図 3 は、スロットマシン 1 0 における主要な制御機能の概略を示す機能ブロック図である。図 3 に示すように、スロットマシン 1 0 は、主に、操作手段 5 0 0 と、メイン制御手段 1 0 0 と、図柄表示手段 4 0 0 と、を含む。

【 0 0 7 4 】

< 操作手段 5 0 0 >

50

操作手段500は、遊技者によって操作されるもので、操作された旨の信号を後述するメイン制御手段100に遊技者の操作に基づいて発する。操作手段500は、スタートスイッチ42と、ストップスイッチ44a~44cと、を含むものが好ましい。スタートスイッチ42は、遊技者によって操作されたときに、操作されたことを示す信号を後述するメイン制御手段100に発する。また、ストップスイッチ44a~44cの各々も、遊技者によって操作されたときに、操作されたことを示す信号を後述するメイン制御手段100に発する。

【0075】

上述したように、複数のリール30L、30C又は30Rが回転してから停止するまでに行われる単一の工程の遊技を単位遊技と称する。スタートスイッチ42からメイン制御手段100に発せられた信号によって、3つのリール30L、30C及び30Rの回動が始まり、単位遊技の開始の契機が定められる。このスタートスイッチ42からメイン制御手段100に発せられる信号を開始信号と称する。

10

【0076】

また、ストップスイッチ44a~44cの各々からメイン制御手段100に発せられた信号によって、3つのリール30L、30C及び30Rのうち対応したリールが停止し、単位遊技の終了の契機が定められる。このストップスイッチ44a~44cの各々からメイン制御手段100に発せられる信号を終了信号と称する。従って、上述した開始信号が発せられたことに基づいて単位遊技が開始され、終了信号が発せられたことに基づいて単位遊技が終了する。

20

【0077】

1ベットスイッチ62、2ベットスイッチ64又は最大ベットスイッチ66からメイン制御手段100へ発せられた信号によって、遊技の賭けの対象とするメダルの枚数が定められる。例えば、1ベットスイッチ62からメイン制御手段100へ発せられた信号によって、1枚のメダルを遊技の賭けの対象とし、2ベットスイッチ64からメイン制御手段100へ発せられた信号によって、2枚のメダルを遊技の賭けの対象とし、最大ベットスイッチ66からメイン制御手段100へ発せられた信号によって、3枚のメダルを遊技の賭けの対象とする。

【0078】

<メイン制御手段100(遊技制御手段)>

メイン制御手段100には、上述した操作手段500のほか、図柄表示手段400が電氣的に接続されている。メイン制御手段100は、遊技の進行等の遊技全体を制御して、図柄表示手段400に制御信号を発する。このメイン制御手段100は、上述したメイン制御基板32からなるのが好ましい。

30

【0079】

上述したように、メイン制御手段100には操作手段500が電氣的に接続されている。操作手段500のストップスイッチ44a~44cの各々からは、メイン制御手段100に終了信号が発せらる。ストップスイッチ44a~44cの各々から発せられた終了信号の順番やタイミングを検出することによって、メイン制御手段100は、3つのストップスイッチ44a~44cの複数の種類の操作態様を得ることができる。

40

【0080】

また、メイン制御手段100は、役抽選手段120と、リール駆動制御手段130と、図柄検出手段150と、からなる。

【0081】

<役抽選手段120(抽選手段)>

役抽選手段120は、予め定められている役の抽選を行う。役には、上述したように、特別役、小役、及び再遊技役がある。

【0082】

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。特別遊技は、通常遊技において獲得できるメダルの数よりも多くのメダルを獲得できる可能性が高くなった遊技であ

50

り、遊技者にとって有利となる遊技である。特別役としては一般に、BB役（ビックボーナス）及びRB役（レギュラーボーナス）が挙げられる。これらのBB役又はRB役は、それぞれ、特別遊技の1つであるBB遊技又はRB遊技に移行させる役である。

【0083】

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る。上述したように、小役の種類には、スイカ役やベル役やチェリー役等の複数の種類がある。抽選処理によって小役が抽選されるときには、これらのうちの1つの種類の小役が定められる。小役の種類に応じて、メダルの払出し枚数が異なるように予め設定されている。

【0084】

さらに、再遊技役は、前回行われた遊技で投入されたメダルの枚数（ベット枚数）を維持したまま、今回の遊技を行うことができる、即ち再遊技を行うことができるようにした役である。

【0085】

役抽選手段120は、例えば、乱数発生手段122と、乱数抽出手段124と、乱数判定手段126とを含む。乱数発生手段122は、役抽選用の乱数（ハードウェア乱数等）を発生させる。乱数抽出手段124は、乱数発生手段122によって発せられた乱数を抽出する。乱数判定手段126は、乱数抽出手段124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。この役抽選手段120によって、「抽選手段」が構成され、「抽選処理」が行われる。

【0086】

「抽選処理」は、遊技についての当り又は外れを定める抽選処理である。具体的には、後述する図4のステップS14において実行される。

【0087】

< 乱数発生手段122 >

乱数発生手段122は、所定の正の整数の範囲（例えば10進法で0～65535）の乱数を、所定のタイミング毎に継続的に発生させる。

【0088】

< 乱数抽出手段124 >

乱数抽出手段124は、乱数発生手段122によって発生させた乱数を、所定のタイミングで抽出する。例えば、本実施の形態では遊技者によってスタートスイッチ42が操作されたときに乱数を抽出する。

【0089】

< 乱数判定手段126 >

乱数判定手段126は、乱数抽出手段124によって抽出された乱数値を、判定照合データ記憶手段（図示せず）に記憶された確率テーブル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。

【0090】

確率テーブルには、複数種類、例えば、通常遊技用確率テーブル127や再遊技高確率遊技用確率テーブル128がある。

【0091】

この確率テーブルを選択する処理は、後述する図4のステップS13において実行される。

【0092】

上述した役抽選手段120によって、BB役、RB役、ベル役、スイカ役、チェリー役又は再遊技役に当選したときには、役抽選手段120によって、「当り」が選択されたとする。また、抽選処理によって上述した役でない外れとなったときには、役抽選手段120によって、「外れ」が選択されたとする。

【0093】

< 通常遊技用確率テーブル127 >

通常遊技用確率テーブル127（一の判定照合データ）は、通常遊技が行われていると

10

20

30

40

50

きにおける抽選処理をする際に選択されて参照される。この通常遊技用確率テーブル 1 2 7 は、上述したメイン制御基板 3 2 の R O M に記憶されているのが好ましい。

【 0 0 9 4 】

例えば、図 5 ( a ) に示すように、通常遊技用確率テーブル 1 2 7 は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲の整数を複数の領域に分割して、領域の各々を役の種類に対応させたものである。領域の分割の仕方は、役の種類に基づいたものであればよい。例えば、役の種類毎に細かく分類して領域を分割したもので、役の性質毎に分類して分割したものでよい。

【 0 0 9 5 】

具体的には、通常遊技用確率テーブル 1 2 7 の領域を役の種類毎に分割した場合には、外れを含めると、再遊技役 ( リプレイ役 )、ベル役、スイカ役、チェリー役、R B 役及び B B 役の 7 つの領域に分割することができる。また、ベル役、スイカ役及びチェリー役は、役の性質として小役と分類でき、B B 役及び R B 役は、役の性質として特別役と分類できる。従って、通常遊技用確率テーブル 1 2 7 の領域を役の性質で分割した場合には、外れも含めると、再遊技役、小役及び特別役の 4 つの領域に分割することができる。

【 0 0 9 6 】

以下においては、図 5 ( a ) に示すように、役の性質で分割した場合の 4 つの領域、再遊技役の領域 R 1 ( a )、小役の領域 R 2 ( a )、特別役の領域 R 3 ( a )、及び外れの領域 R 4 ( a ) を用いて説明する。

【 0 0 9 7 】

なお、図 5 ( a ) では、再遊技役の領域 R 1 ( a )、小役の領域 R 2 ( a )、特別役の領域 R 3 ( a )、及び外れの領域 R 4 ( a ) の 4 つの領域の境界を実線で示し、その各々の役の名称を小かっこを付さずに示した。また、小役であるベル役、スイカ役及びチェリー役の領域の境界と、特別役である R B 役及び B B 役の領域の境界と、を破線で示し、その各々の役の名称を小かっこを付して示した。

【 0 0 9 8 】

再遊技の領域 R 1 ( a ) は、この領域に属する乱数が発せられたときに再遊技役に当選したと判定するための領域である。小役の領域 R 2 ( a ) は、この領域に属する乱数が発せられたときに小役に当選したと判定するための領域である。特別役の領域 R 3 ( a ) は、この領域に属する乱数が発せられたときに特別役に当選したと判定するための領域である。外れの領域 R 4 ( a ) は、この領域に属する乱数が発せられたときに外れたと判定する

【 0 0 9 9 】

再遊技役の領域 R 1 ( a )、小役の領域 R 2 ( a )、特別役の領域 R 3 ( a )、及び外れの領域 R 4 ( a ) の 4 つの領域の各々は、上限値と下限値とによって画定される。

【 0 1 0 0 】

即ち、再遊技役の領域 R 1 ( a ) は、下限値 M I N 1 ( a ) と上限値 M A X 1 ( a ) とによって画定され、再遊技役の領域 R 1 ( a ) の大きさは、下限値 M I N 1 ( a ) と上限値 M A X 1 ( a ) との差によって定められる。ここで、再遊技役の領域 R 1 ( a ) の下限値 M I N 1 ( a ) は、通常遊技用確率テーブル 1 2 7 の下限値に等しく、その値は整数 0 である。

【 0 1 0 1 】

小役の領域 R 2 ( a ) は、下限値 M I N 2 ( a ) と上限値 M A X 2 ( a ) とによって画定され、小役の領域 R 2 ( a ) の大きさは、下限値 M I N 2 ( a ) と上限値 M A X 2 ( a ) との差によって定められる。

【 0 1 0 2 】

特別役の領域 R 3 ( a ) は、下限値 M I N 3 ( a ) と上限値 M A X 3 ( a ) とによって画定され、特別役の領域 R 3 ( a ) の大きさは、下限値 M I N 3 ( a ) と上限値 M A X 3 ( a ) との差によって定められる。

【 0 1 0 3 】

外れの領域 R 4 ( a ) は、下限値 M I N 4 ( a ) と上限値 M A X 4 ( a ) とによって画

10

20

30

40

50

定され、外れの領域 R 4 ( a ) の大きさは、下限値 M I N 4 ( a ) と上限値 M A X 4 ( a ) との差によって定められる。ここで、外れの領域 R 4 ( a ) の上限値 M A X 4 ( a ) は、通常遊技用確率テーブル 1 2 7 の上限値に等しく、その値は整数 6 5 5 3 5 である。

【 0 1 0 4 】

この通常遊技用確率テーブル 1 2 7 においては、隣り合う領域の上限値と下限値とが異なるように定められている。即ち、再遊技役の領域 R 1 ( a ) の上限値 M A X 1 ( a ) と、小役の領域 R 2 ( a ) の下限値 M I N 2 ( a ) とが異なるように定められ、小役の領域 R 2 ( a ) の上限値 M A X 2 ( a ) と、特別役の領域 R 3 ( a ) の下限値 M I N 3 ( a ) とが異なるように定められ、特別役の領域 R 3 ( a ) の上限値 M A X 3 ( a ) と、外れの領域 R 4 ( a ) の下限値 M I N 4 ( a ) とが異なるように定められている。

10

【 0 1 0 5 】

このように定めることで、通常遊技用確率テーブル 1 2 7 は、再遊技役の領域 R 1 ( a ) 、小役の領域 R 2 ( a ) 、特別役の領域 R 3 ( a ) 及び外れの領域 R 4 ( a ) の 4 つの領域が互いに重複しないように定めることができる。

【 0 1 0 6 】

この通常遊技用確率テーブル 1 2 7 が「一の判定照合データ」に対応し、上述した特別役の領域 R 3 ( a ) が「一の領域」に対応し、小役の領域 R 2 ( a ) が「他の領域」に対応する。なお、上述した例では、再遊技役の領域 R 1 ( a ) 、小役の領域 R 2 ( a ) 、特別役の領域 R 3 ( a ) 及び外れの領域 R 4 ( a ) の 4 つの領域のいずれもが互いに重複しないように定めたが、「一の領域」である特別役の領域 R 3 ( a ) と、「他の領域」である小役の領域 R 2 ( a ) とが互いに重複しないように定めればよい。

20

【 0 1 0 7 】

< 再遊技高確率遊技用確率テーブル 1 2 8 >

再遊技高確率遊技用確率テーブル (他の判定照合データ) 1 2 8 は、再遊技高確率遊技が行われているときにおける抽選処理をする際に選択されて参照される。再遊技高確率遊技用確率テーブル 1 2 8 の再遊技役を定める領域は、通常遊技用確率テーブル 1 2 7 の再遊技役を定める領域よりも大きく定められている。このようにすることで、再遊技高確率遊技が行われているときにおいて再遊技役に当選する確率を、通常遊技が行われているときにおいて再遊技役に当選する所定の確率よりも高くすることができる。なお、この再遊技高確率遊技用確率テーブル 1 2 8 は、上述したメイン制御基板 3 2 の R O M に記憶されているのが好ましい。

30

【 0 1 0 8 】

さらに、再遊技高確率遊技用確率テーブル 1 2 8 は、図 5 ( b ) ~ ( d ) に示すように、複数の確率テーブル、例えば、R T 1 用判定照合データ 1 2 8 a 、 R T 2 用判定照合データ 1 2 8 b 及び R T 3 用判定照合データ 1 2 8 c の 3 つの確率テーブルからなる。

【 0 1 0 9 】

R T 1 用判定照合データ 1 2 8 a 、 R T 2 用判定照合データ 1 2 8 b 及び R T 3 用判定照合データ 1 2 8 c の各々は、通常遊技用確率テーブル 1 2 7 と同様に、 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲の整数を複数の領域に分割して、領域の各々を役の種類に対応させたものである。領域の分割の仕方も、通常遊技用確率テーブル 1 2 7 と同様に、役の種類に基づいたものであればよい。例えば、役の種類毎に細かく分類して領域を分割したもので、役の性質毎に分類して分割したものでよい。

40

【 0 1 1 0 】

以下においては、図 5 ( a ) と同様に、図 5 ( b ) ~ ( d ) の各々に示すように、役の性質で分割した場合の 4 つの領域を用いて説明する。

【 0 1 1 1 】

R T 1 用判定照合データ 1 2 8 a は、再遊技役の領域 R 1 ( b ) 、小役の領域 R 2 ( b ) 、特別役の領域 R 3 ( b ) 、及び外れの領域 R 4 ( b ) からなる。R T 2 用判定照合データ 1 2 8 b は、再遊技役の領域 R 1 ( c ) 、小役の領域 R 2 ( c ) 、特別役の領域 R 3 ( c ) 、及び外れの領域 R 4 ( c ) からなる。R T 3 用判定照合データ 1 2 8 c は、再遊

50

技役の領域 R 1 ( d )、小役の領域 R 2 ( d )、特別役の領域 R 3 ( d )、及び外れの領域 R 4 ( d ) からなる。

【 0 1 1 2 】

なお、図 5 ( b ) では、再遊技役の領域 R 1 ( b )、小役の領域 R 2 ( b )、特別役の領域 R 3 ( b )、及び外れの領域 R 4 ( b ) の 4 つの領域の境界を実線で示し、その各々の役の名称を小かっこを付さずに示した。さらに、この図 5 ( b ) では、通常遊技用確率テーブル 1 2 7 で定められている再遊技役の領域と、増加分の再遊技役の領域との境界も破線で示した。

【 0 1 1 3 】

図 5 ( c ) でも、再遊技役の領域 R 1 ( c )、小役の領域 R 2 ( c )、特別役の領域 R 3 ( c )、及び外れの領域 R 4 ( c ) の 4 つの領域の境界を実線で示し、その各々の役の名称を小かっこを付さずに示した。さらに、この図 5 ( c ) でも、通常遊技用確率テーブル 1 2 7 で定められている再遊技役の領域と、増加分の再遊技役の領域との境界も破線で示した。

10

【 0 1 1 4 】

図 5 ( d ) でも、再遊技役の領域 R 1 ( d )、小役の領域 R 2 ( d )、特別役の領域 R 3 ( d )、及び外れの領域 R 4 ( d ) の 4 つの領域の境界を実線で示し、その各々の役の名称を小かっこを付さずに示した。さらに、この図 5 ( d ) でも、通常遊技用確率テーブル 1 2 7 で定められている再遊技役の領域と、増加分の再遊技役の領域との境界も破線で示した。

20

【 0 1 1 5 】

また、図 5 ( b ) ~ ( d ) の各々では、小役であるベル役、スイカ役及びチェリー役の領域の境界と、特別役である R B 役及び B B 役の領域の境界と、を破線で示し、その各々の役の名称を小かっこを付して示した。

【 0 1 1 6 】

再遊技役の領域 R 1 ( b )、R 1 ( c ) 又は R 1 ( d ) は、この領域に属する乱数が発せられたときに再遊技役に当選したと判定するための領域である。小役の領域 R 2 ( b )、R 2 ( c ) 又は R 2 ( d ) は、この領域に属する乱数が発せられたときに小役に当選したと判定するための領域である。特別役の領域 R 3 ( b )、R 3 ( c ) 又は R 3 ( d ) は、この領域に属する乱数が発せられたときに特別役に当選したと判定するための領域である。外れの領域 R 4 ( b )、R 4 ( c ) 又は R 4 ( d ) は、この領域に属する乱数が発せられたときに外れたと判定するための領域である。

30

【 0 1 1 7 】

R T 1 用判定照合データ 1 2 8 a、R T 2 用判定照合データ 1 2 8 b 及び R T 3 用判定照合データ 1 2 8 c の 3 つの確率テーブルについても、再遊技役の領域 R 1 ( b )、R 1 ( c ) 又は R 1 ( d )、小役の領域 R 2 ( b )、R 2 ( c ) 又は R 2 ( d )、特別役の領域 R 3 ( b )、R 3 ( c ) 又は R 3 ( d )、及び外れの領域 R 4 ( b )、R 4 ( c ) 又は R 4 ( d ) の各々は、上限値と下限値とによって画定される。

【 0 1 1 8 】

即ち、R T 1 用判定照合データ 1 2 8 a の再遊技役の領域 R 1 ( b ) は、下限値 M I N 1 ( b ) と上限値 M A X 1 ( b ) とによって画定され、再遊技役の領域 R 1 ( b ) の大きさは、下限値 M I N 1 ( b ) と上限値 M A X 1 ( b ) との差によって定められる。ここで、再遊技役の領域 R 1 ( b ) の下限値 M I N 1 ( b ) は、R T 1 用判定照合データ 1 2 8 a の下限値に等しく、その値は整数 0 である。

40

【 0 1 1 9 】

R T 2 用判定照合データ 1 2 8 b の再遊技役の領域 R 1 ( c ) は、下限値 M I N 1 ( c ) と上限値 M A X 1 ( c ) とによって画定され、再遊技役の領域 R 1 ( c ) の大きさは、下限値 M I N 1 ( c ) と上限値 M A X 1 ( c ) との差によって定められる。ここで、再遊技役の領域 R 1 ( c ) の下限値 M I N 1 ( c ) は、R T 2 用判定照合データ 1 2 8 b の下限値に等しく、その値は整数 0 である。

50

## 【0120】

RT3用判定照合データ128cの再遊技役の領域R1(d)は、下限値MIN1(d)と上限値MAX1(d)とによって画定され、再遊技役の領域R1(d)の大きさは、下限値MIN1(d)と上限値MAX1(d)との差によって定められる。ここで、再遊技役の領域R1(d)の下限値MIN1(d)は、RT3用判定照合データ128cの下限値に等しく、その値は整数0である。

## 【0121】

また、RT1用判定照合データ128aの小役の領域R2(b)は、下限値MIN2(b)と上限値MAX2(b)とによって画定され、小役の領域R2(b)の大きさは、下限値MIN2(b)と上限値MAX2(b)との差によって定められる。

10

## 【0122】

RT2用判定照合データ128bの小役の領域R2(c)は、下限値MIN2(c)と上限値MAX2(c)とによって画定され、小役の領域R2(c)の大きさは、下限値MIN2(c)と上限値MAX2(c)との差によって定められる。

## 【0123】

RT3用判定照合データ128cの小役の領域R2(d)は、下限値MIN2(d)と上限値MAX2(d)とによって画定され、小役の領域R2(d)の大きさは、下限値MIN2(d)と上限値MAX2(d)との差によって定められる。

## 【0124】

さらに、RT1用判定照合データ128aの特別役の領域R3(b)は、下限値MIN3(b)と上限値MAX3(b)とによって画定され、特別役の領域R3(b)の大きさは、下限値MIN3(b)と上限値MAX3(b)との差によって定められる。

20

## 【0125】

RT2用判定照合データ128bの特別役の領域R3(c)は、下限値MIN3(c)と上限値MAX3(c)とによって画定され、特別役の領域R3(c)の大きさは、下限値MIN3(c)と上限値MAX3(c)との差によって定められる。

## 【0126】

RT3用判定照合データ128cの特別役の領域R3(d)は、下限値MIN3(d)と上限値MAX3(d)とによって画定され、特別役の領域R3(d)の大きさは、下限値MIN3(d)と上限値MAX3(d)との差によって定められる。

30

## 【0127】

さらにまた、RT1用判定照合データ128aの外れの領域R4(b)は、下限値MIN4(b)と上限値MAX4(b)とによって画定され、外れの領域R4(b)の大きさは、下限値MIN4(b)と上限値MAX4(b)との差によって定められる。ここで、外れの領域R4(b)の上限値MAX4(b)は、RT1用判定照合データ128aの上限値に等しく、その値は整数65535である。

## 【0128】

RT2用判定照合データ128bの外れの領域R4(c)は、下限値MIN4(c)と上限値MAX4(c)とによって画定され、外れの領域R4(c)の大きさは、下限値MIN4(c)と上限値MAX4(c)との差によって定められる。ここで、外れの領域R4(c)の上限値MAX4(c)は、RT2用判定照合データ128bの上限値に等しく、その値は整数65535である。

40

## 【0129】

RT3用判定照合データ128cの外れの領域R4(d)は、下限値MIN4(d)と上限値MAX4(d)とによって画定され、外れの領域R4(d)の大きさは、下限値MIN4(d)と上限値MAX4(d)との差によって定められる。ここで、外れの領域R4(d)の上限値MAX4(d)は、RT3用判定照合データ128cの上限値に等しく、その値は整数65535である。

## 【0130】

上述したRT1用判定照合データ128a、RT2用判定照合データ128b及びRT

50

3用判定照合データ128cの各々が、「他の判定照合データ」に対応し、特別役の領域が「一の領域」に対応し、小役の領域が「他の領域」に対応する。

【0131】

上述した図5(b)に示すように、RT1用判定照合データ128aでは、小役の領域R2(b)の上限値MAX2(b)は、特別役の領域R3(b)の下限値MIN3(b)よりも大きく、小役の領域R2(b)の一部と特別役の領域R3(b)の一部と重複するように定められている。

【0132】

また、同様に、図5(c)に示すように、RT2用判定照合データ128bでも、小役の領域R2(c)の上限値MAX2(c)は、特別役の領域R3(c)の下限値MIN3(c)よりも大きく、小役の領域R2(c)の一部と特別役の領域R3(c)の一部と重複するように定められている。

10

【0133】

さらに、図5(d)に示すように、RT3用判定照合データ128cでも、小役の領域R2(d)の上限値MAX2(d)は、特別役の領域R3(d)の下限値MIN3(d)よりも大きく、小役の領域R2(d)の一部と特別役の領域R3(d)の一部と重複するように定められている。

【0134】

このように、「一の判定照合データ」である通常遊技用確率テーブル127における「他の領域」である小役の領域を画定する上限値は、「他の判定照合データ」である判定照合データ128a~128cにおける「他の領域」である小役の領域を画定する上限値と相違する。また、「一の判定照合データ」である通常遊技用確率テーブル127における「他の領域」である小役の領域を画定する下限値は、「他の判定照合データ」である判定照合データ128a~128cにおける「他の領域」である小役の領域を画定する下限値と相違する。

20

【0135】

また、図5(a)~(d)に示すように、通常遊技用確率テーブル127における特別役の領域R3(a)の下限値MIN3(a)と、RT1用判定照合データ128aにおける特別役の領域R3(b)の下限値MIN3(b)と、RT2用判定照合データ128bにおける特別役の領域R3(c)の下限値MIN3(c)と、RT3用判定照合データ128cにおける特別役の領域R3(d)の下限値MIN3(d)と、の4つの下限値は等しい。

30

【0136】

さらに、図5(a)~(d)に示すように、通常遊技用確率テーブル127における特別役の領域R3(a)の上限値MAX3(a)と、RT1用判定照合データ128aにおける特別役の領域R3(b)の上限値MAX3(b)と、RT2用判定照合データ128bにおける特別役の領域R3(c)の上限値MAX3(c)と、RT3用判定照合データ128cにおける特別役の領域R3(d)の上限値MAX3(d)と、の4つの上限値は等しい。

【0137】

このように、「一の判定照合データ」である通常遊技用確率テーブル127における「一の領域」である特別役の領域を画定する上限値は、「他の判定照合データ」である判定照合データ128a~128cにおける「一の領域」である特別役の領域を画定する上限値と一致する。また、「一の判定照合データ」である通常遊技用確率テーブル127における「一の領域」である特別役の領域を画定する下限値は、「他の判定照合データ」である判定照合データ128a~128cにおける「一の領域」である特別役の領域を画定する下限値と一致する。

40

【0138】

図5(b)~(d)に示すように、RT1用判定照合データ128a、RT2用判定照合データ128b及びRT3用判定照合データ128cの各々は、「一の領域」である特

50

別役の領域が、「他の領域」である小役の領域と重複するように定められている。また、R T 1用判定照合データ128 a、R T 2用判定照合データ128 b及びR T 3用判定照合データ128 cの各々は、順に、再遊技役の領域が増加するように定められている。即ち、R T 2用判定照合データ128 bの再遊技役の領域は、R T 1用判定照合データ128 aのものよりも大きくなるように定められ、R T 3用判定照合データ128 cの再遊技役の領域は、R T 2用判定照合データ128 bのものよりも大きくなるように定められている。

【0139】

なお、図5 (b) に示すように、スイカ役の全ての領域は、R B役の一部の領域と重複し、ベル役の一部の領域は、R B役の残りの部分の領域と重複する。また、チェリー役の全ての領域は、B B役の一部の領域と重複する。また、図5 (c) に示すように、スイカ役の一部の領域は、R B役の一部の領域と重複し、ベル役の一部の領域は、R B役の残りの部分の領域と重複する。また、スイカ役の残りの部分の領域は、B B役の一部の領域と重複し、チェリー役の一部の領域は、B B役の残りの部分の領域と重複する。さらに、図5 (d) に示すように、ベル役の一部の領域は、R B役の全ての領域及びB B役の全ての領域と重複する。

10

【0140】

乱数判定手段126は、乱数抽出手段124によって抽出された乱数の値が、図5 (b) ~ (d) に示した重複した領域に属したときには、その領域に対応した2種類に役と同時に当選したと、即ち重複当選したと判定する。

20

【0141】

図5 (a) ~ (d) に示すように、通常遊技用確率テーブル127、R T 1用判定照合データ128 a、R T 2用判定照合データ128 b、及びR T 3用判定照合データ128 cの4つのテーブルにおける小役の領域の大きさは等しい。上述したように、通常遊技用確率テーブル127の小役の領域R 2 (a) は、下限値MIN 2 (a) と上限値MAX 2 (a) との差によって定められる。R T 1用判定照合データ128 aの小役の領域R 2 (b) の大きさは、下限値MIN 2 (b) と上限値MAX 2 (b) との差によって定められる。R T 2用判定照合データ128 bの小役の領域R 2 (c) の大きさは、下限値MIN 2 (c) と上限値MAX 2 (c) との差によって定められる。R T 3用判定照合データ128 cの小役の領域R 2 (d) の大きさは、下限値MIN 2 (d) と上限値MAX 2 (d) との差によって定められる。これらの小役の領域R 2 (a)、R 2 (b)、R 2 (c)、及びR 2 (d) の4つの領域の全ての大きさが等しくなるように、通常遊技用確率テーブル127、R T 1用判定照合データ128 a、R T 2用判定照合データ128 b、及びR T 3用判定照合データ128 cの4つのテーブルは定められている。

30

【0142】

このように構成したことで、「一の判定照合データ」である通常遊技用確率テーブル127における「他の領域」である小役の領域を画定する上限値と下限値とによって定まる領域の大きさと、「他の判定照合データ」である判定照合データ128 a ~ 128 cにおける「他の領域」である小役の領域を画定する上限値と下限値とによって定まる領域の大きさと、は同じである。

40

【0143】

図5 (b) ~ (d) に示したように、R T 1用判定照合データ128 a、R T 2用判定照合データ128 b及びR T 3用判定照合データ128 cの各々は、再遊技役の領域が大きくなるに従って、「一の領域」である特別役の領域と、「他の領域」である小役の領域と重複する位置が変移するように定められている。

【0144】

このように構成したことで、「一の領域」である特別役の領域と「他の領域」である小役の領域とは異なる「第三の領域」である再遊技役の領域の大きさが、「一の判定照合データ」である通常遊技用確率テーブル127におけるものと、「他の判定照合データ」である判定照合データ128 a ~ 128 cにおけるものとで相違する。さらに、「第三の領

50

域」である再遊技役の領域の大きさの相違に応じて、「一の判定照合データ」である通常遊技用確率テーブル127における「他の領域」である小役の領域の上限値と下限値とは、「他の判定照合データ」である判定照合データ128a~128cにおける「他の領域」である小役の領域の上限値と下限値とに対して変移している。

【0145】

<リール駆動制御手段130>

リール駆動制御手段130は、上述したスタートスイッチ42から発せられた開始信号や、ストップスイッチ44a~44cから発せられた終了信号に基づいて、3つのリール30L~30Rの回転制御と停止制御とを行う。リール駆動制御手段130は、リール回転制御手段132とリール停止制御手段134とからなる。このリール駆動制御手段130から「リール駆動制御手段」が構成される。

10

【0146】

<リール回転制御手段132>

リール回転制御手段132は、上述した操作手段500、好ましくはスタートスイッチ42から発せられた開始信号を検出したときに、モータ86a、86b及び86cに回転制御信号を発する。後述するように、モータ86aは左リール30Lを駆動し、モータ86bは中リール30Cを駆動し、モータ86cは右リール30Rを駆動する。リール回転制御手段132は、開始信号を検出したときには、これらの3つのモータ86a、86b及び86cに回転制御信号を発する。この回転制御信号によって、3つのリール30L~30Rは、回転を開始する。この処理は、後述する図4のサブルーチンのステップS15

20

で実行される。

【0147】

<リール停止制御手段134>

リール停止制御手段134は、上述した操作手段500、好ましくはストップスイッチ44a~44cから発せられた終了信号を検出したときに、モータ86a、86b又は86cに停止制御信号を発する。上述したように、左リール30Lはストップスイッチ44aに対応し、中リール30Cはストップスイッチ44bに対応し、右リール30Rはストップスイッチ44cに対応する。即ち、リール停止制御手段134は、ストップスイッチ44aから終了信号が発せられたときには、左リール30Lを駆動するモータ86aに停止制御信号を発して左リール30Lを停止させる。また、ストップスイッチ44bから終了信号が発せられたときには、中リール30Cを駆動するモータ86bに停止制御信号を発して中リール30Cを停止させる。さらに、ストップスイッチ44cから終了信号が発せられたときには、右リール30Rを駆動するモータ86cに停止制御信号を発して右リール30Rを停止させる。これらの処理は、後述する図4のサブルーチンのステップS16で実行される。

30

【0148】

このリール停止制御手段134は、上述した乱数判定手段126によって、乱数の値に基づいて遊技用確率テーブル(図示せず)が参照されて当選役が判定されたときには、その当選役が入賞するように、3つのリール30L、30C及び30Rの停止制御をする。

【0149】

<図柄検出手段150>

図柄検出手段150は、操作手段500から発せられた終了信号に基づいて一定の回転基準位置に至った又は至り得る図柄を検出する。即ち、遊技者が、操作手段500を操作することに応じて、リール駆動制御手段130は、左リール30L、中リール30C又は右リール30Rの停止制御を開始する。図柄検出手段150は、上述した一定の回転基準位置に位置した図柄を検出することによって、リール30L~30Rの停止制御をする際に、一定の回転基準位置に停止する可能性のある図柄を検出すること、即ち、一定の回転基準位置に至った又は至り得る図柄を検出することができる。

40

【0150】

また、リール30L、30C又は30Rを停止させるときに、直ちに制動したとしても

50

、停止するまでには所定の時間を要するため、一定の回転基準位置に位置した図柄であっても、その図柄を一定の回転基準位置に停止させることができない場合がある。即ち、「一定の回転基準位置に至った図柄」であっても、その図柄が一定の回転基準位置に位置するようにリールを停止させることができない場合がある。このような場合には、上述したリール停止制御手段134は、「一定の回転基準位置に至り得る図柄」が一定の回転基準位置に位置するようにリール30L、30C又は30Rを停止制御する。

【0151】

ここで、図柄を検出するとは、具体的には、予め記憶されている停止制御テーブル（図示せず）の図柄番号を得ることを意味する。停止制御テーブルは、左リール30L、中リール30C及び右リール30Rの3つのリールの各々に付された図柄について、図柄番号と停止情報と、が記憶されている。図柄番号は、リール上における図柄の配置の位置を示す数値であり、リール上の一定の位置をリール基準位置として、リールの周方向に沿ったリール基準位置からの位置を示す数値である。停止情報は、リール30L～30Rを停止させるために用いられる情報であり、その図柄が、リールの回転方向の一定の基準位置に位置するように、例えば入賞ラインL3に位置するようにリール30L～30Rを停止制御するために用いられる情報である。

10

【0152】

また、図柄検出手段150は、既に停止したリールについて、有効ライン上に停止した図柄の種類を検出する。この有効ライン上に図柄が「停止」したとは、原則として、図柄の略中央に有効ラインが位置したときを意味するが、リールが停止したときに、有効ラインと図柄との対応関係を遊技者に認識させることができればこのような位置関係には限られない。

20

【0153】

後述するように、回転角度センサ83a～83cは、リール30L、30C及び30Rが回転した角度に対応する信号を発する。この信号に基づいて図柄番号を得ることができる。さらに、図柄検出手段150は、図柄番号と、図柄番号に対応した図柄の種類と、の対応関係を定めた図柄対応テーブル（図示せず）を記憶する。回転角度センサ83a～83cから発せられた信号に基づいて図柄番号を得て、図柄対応テーブルを検索することにより、その図柄番号に対応した図柄の種類を得ることができる。

【0154】

この図柄検出手段150による図柄の検出は、図4のステップS16のリール停止制御の処理を行うときに実行される。

30

【0155】

< 図柄表示手段400 >

図柄表示手段400は、リール30L、30C及び30Rを含む。リール30L、30C及び30Rの各々には、所定数、例えば21個の図柄がリールの回転方向に沿って配置されている。

【0156】

リール30Lは、リール30Lを回転駆動するためのモータ86aと、リール30Lの回転角度を検出するための回転角度センサ83aとからなる。リール30Cは、リール30Cを回転駆動するためのモータ86bと、リール30Cの回転角度を検出するための回転角度センサ83bとからなる。リール30Rは、リール30Rを回転駆動するためのモータ86cと、リール30Rの回転角度を検出するための回転角度センサ83cとからなる。

40

【0157】

回転角度センサ83a～83cは、リール30L、30C及び30Rが回転した角度に対応する信号を発する。リール30L～30Rが回転方向における所定の回転位置にあるときを回転方向の原点として、回転角度センサ83a～83cは、その原点から回転した角度に対応する信号を発する。例えば、リール30L、30C及び30Rの1回転分、即ち360度を400個のステップに等分に分割した構成とする。この場合には、回転角度

50

センサ 83a ~ 83c は、リール 30L、30C 及び 30R が回転した角度に応じて 0 ~ 399 までのステップを示す信号を発する。具体的には、リール 30L ~ 30R が原点に位置するときには、0 ステップ目であることを示す信号を発し、原点から 90 度だけ回転した回転位置にあるときには、99 ステップ目であることを示す信号を発する。このように、回転角度センサ 83a ~ 83c から発せられる信号から、リール 30L ~ 30R が原点からどれだけ回転した回転位置にいるかを得ることができる。尚、上述した説明は、回転角度センサ 83a ~ 83c から発せられる信号について概念的に説明するためのものであり、スロットマシン 10 においては、リール 30L ~ 30R の位置を得るために回転角度センサ 83a ~ 83c から発せられる信号を検出するのではなく、後述するように、図柄番号や図柄の種類を得たり、所定の図柄の位置を特定したりするために検出する。

10

## 【0158】

上述したように、図柄検出手段 150 は、図柄番号と、図柄番号に対応した図柄の種類と、の対応関係を定めた図柄対応テーブル（図示せず）を記憶する。ここで、図柄番号は、例えば、1 つのリールに周方向に沿って 21 個の図柄が付されている場合には、リール 30L ~ 30R における一定の位置をリール基準位置として、そのリール基準位置に配置されている図柄を 0 コマ目の図柄とする。この原点を基準にして周方向に沿って、順に 1 コマ目の図柄、2 コマ目の図柄、・・・とし、最後の 21 個目の図柄を 20 コマ目の図柄とする。図柄検出手段 150 に記憶されている図柄対応テーブルは、この図柄番号と、この図柄番号に対応する図柄の種類と、の対応関係を記憶する。例えば、左リール 30L については、0 コマ目は図柄「プラム」であり、8 コマ目は図柄「リプレイ」であり、16 コマ目は図柄「青チェリー」であるような対応関係を図柄対応テーブルは記憶する。

20

## 【0159】

このような構成としたことにより、回転角度センサ 83a ~ 83c から発せられた信号に基づいて、この図柄対応テーブルを検索して図柄の種類を取得することができる。例えば、回転角度センサ 83a から発せられた信号に基づいて、入賞ライン L3 の位置におけるリール 30L の図柄番号を得、この図柄番号から、入賞ライン L3 の位置に位置する図柄の種類を得ることができる。このようにすることで、リール 30L ~ 30R が回転している場合であっても、停止している場合であっても、有効ライン L1 ~ L5 に位置する図柄の種類や、有効ライン L1 ~ L5 に停止し得る図柄の種類を特定することができる。

30

## 【0160】

<< 制御処理 >>

以下に、上述したメイン制御手段 100（メイン制御基板 32）において行われる制御について説明する。図 4 は、メイン制御手段 100 における制御処理を実行するためのサブルーチンである。

## 【0161】

尚、以下においては、スロットマシン 10 は予め起動されており、上述したメイン制御手段 100 においては、制御に用いられる種々の変数の初期化等の起動処理を終えて、スロットマシン 10 は定常動作しているものとする。また、この図 4 に示すフローチャートは、メイン制御手段 100 における制御処理を実行するための 1 つの例を示したにすぎず、この処理手順には限られない。

40

## 【0162】

<メイン制御手段 100 における制御>

図 4 は、メイン制御手段 100 における制御を示すフローチャートである。

## 【0163】

上述した 1 ベットスイッチ 62、2 ベットスイッチ 64 又は最大ベットスイッチ 66 を遊技者が操作することによって発せられた信号に基づいて、投入枚数を決定する（ステップ S11）。この投入枚数は、1 回の遊技をするために賭けの対象とされたメダルを示し、上述したクレジット数として一時的に蓄積されてから賭けの対象とされたメダルの数のみならず、メダル投入口 46 から投入されて直接賭けの対象とされたメダルの数も含む。

50

## 【0164】

次に、スタートスイッチ42が遊技者によって操作されたか否かを判断する(ステップS12)。スタートスイッチ42が操作されていないと判別したときには、ステップS12の処理を繰り返す。

## 【0165】

一方、スタートスイッチ42が操作されたと判別したときには、役抽選手段120による抽選処理を行うための確率テーブルを選択する(ステップS13)。具体的には、図5(a)~(d)に示した通常遊技用確率テーブル127、RT1用判定照合データ128a、RT2用判定照合データ128b又はRT3用判定照合データ128cのいずれか1つのテーブルを選択する。これらのテーブルの選択は、前回行われた単位遊技の結果や、遊技状態に基づいて行われる。例えば、通常遊技が行われているときには、通常遊技用確率テーブル127が選択される。また、特別遊技が終了したときには、RT1用判定照合データ128aが選択される。さらに、3つのリール30L~30Rが停止して、有効ラインに揃った図柄の組合せが所定のものになったときには、その図柄の組合せに応じて、RT2用判定照合データ128b又はRT3用判定照合データ128cのいずれかが選択される。

## 【0166】

ステップS13の処理を実行した後、選択した確率テーブルを用いて抽選処理を実行する(ステップS14)。

## 【0167】

次に、3つのリール30L、30C及び30Rの回転制御を開始する(ステップS15)。次いで、3つのリール30L、30C及び30Rの停止制御を実行し(ステップS16)、入賞処理を実行し(ステップS17)、本サブルーチンを終了する。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0168】

【図1】本実施形態に係るスロットマシン10の前面を示す正面図である。

【図2】スロットマシン10の内部構造を示す図である。

【図3】スロットマシン10における主要な制御機能の概略を示す機能ブロック図である。

【図4】メイン制御手段100における制御のフローチャートである。

【図5】通常遊技用確率テーブル127、RT1用判定照合データ128a、RT2用判定照合データ128b及びRT3用判定照合データ128cの4つのテーブルの概略を示す図である。

## 【符号の説明】

## 【0169】

- 10 スロットマシン
- 30L, 30C, 30R リール
- 42 スタートスイッチ
- 44a, 44b, 44c ストップスイッチ
- 100 メイン制御手段
- 120 役抽選手段
- 122 乱数発生手段
- 124 乱数抽出手段
- 126 乱数判定手段
- 127 通常遊技用確率テーブル(一の判定照合データ)
- 128 再遊技高確率遊技用確率テーブル(他の判定照合データ)
- 128a RT1用判定照合データ(他の判定照合データ)
- 128b RT2用判定照合データ(他の判定照合データ)
- 128c RT3用判定照合データ(他の判定照合データ)
- 130 リール駆動制御手段

10

20

30

40

50

1 3 2 リール回転制御手段

1 3 4 リール停止制御手段

4 0 0 図柄表示手段

R 2 ( a ) 通常遊技用確率テーブル 1 2 7 の小役の領域 ( 一の判定照合データにおける他の領域 )

R 2 ( b ) R T 1 用判定照合データ 1 2 8 a の小役の領域 ( 他の判定照合データにおける他の領域 )

R 2 ( c ) R T 2 用判定照合データ 1 2 8 b の小役の領域 ( 他の判定照合データにおける他の領域 )

R 2 ( d ) R T 3 用判定照合データ 1 2 8 c の小役の領域 ( 他の判定照合データにおける他の領域 )

R 3 ( a ) 通常遊技用確率テーブル 1 2 7 の特別役の領域 ( 一の判定照合データにおける一の領域 )

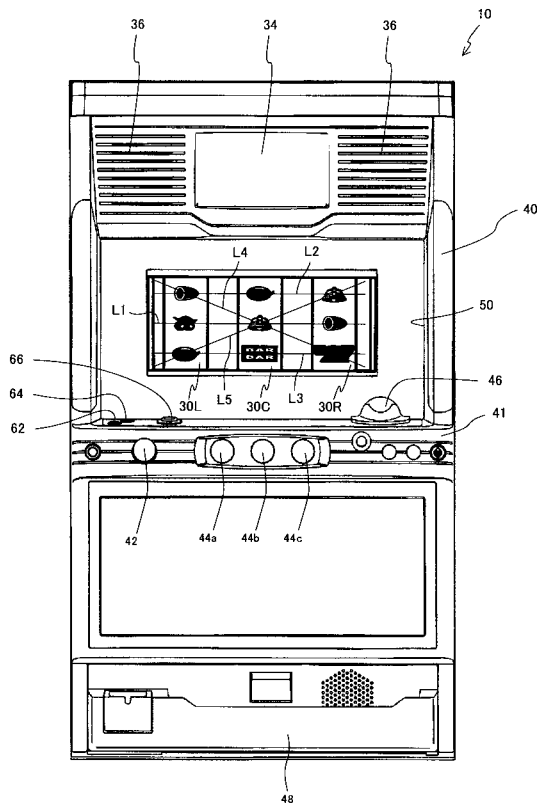
R 3 ( b ) R T 1 用判定照合データ 1 2 8 a の特別役の領域 ( 他の判定照合データにおける一の領域 )

R 3 ( c ) R T 2 用判定照合データ 1 2 8 b の特別役の領域 ( 他の判定照合データにおける一の領域 )

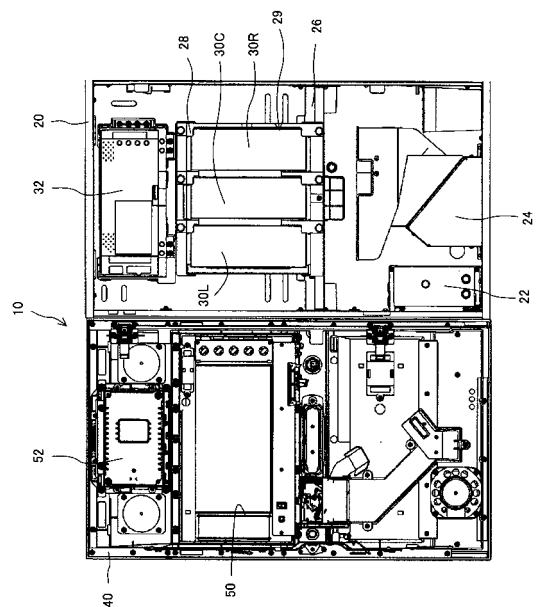
R 3 ( d ) R T 3 用判定照合データ 1 2 8 c の特別役の領域 ( 他の判定照合データにおける一の領域 )

10

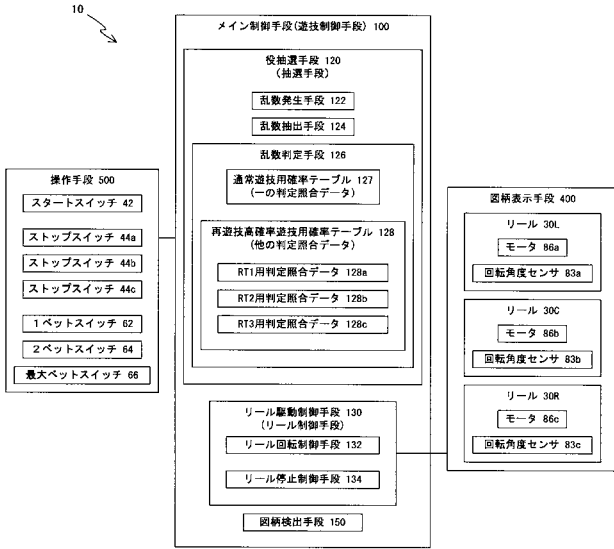
【 図 1 】



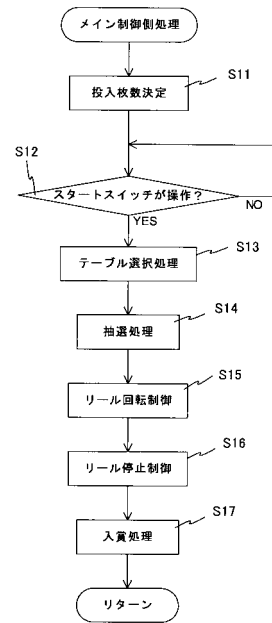
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

