

(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2011-30677

(P2011-30677A)

(43) 公開日 平成23年2月17日(2011.2.17)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 63 F 5/04 (2006.01)	A 63 F 5/04 5 1 2 Q	2 C 0 8 2
	A 63 F 5/04 5 1 2 R	
	A 63 F 5/04 5 1 2 D	

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2009-178440 (P2009-178440)
 (22) 出願日 平成21年7月30日 (2009.7.30)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100113228
 弁理士 中村 正
 (72) 発明者 矢嶋 悠紀
 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 太田 将靖
 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

最終頁に続く

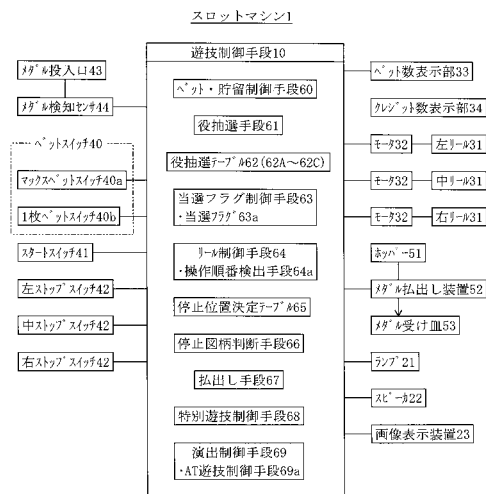
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】メダル貯留数が最大ベット数を下回っている場合に、遊技者が最大ベット数で遊技を行うことを希望したときは最大ベット数を下回るベット数で遊技を行わせない。

【解決手段】メダル投入口43と、払い出されたメダル及び1遊技におけるベット数の最大数を超える数のメダルがメダル投入口43から投入されたときの最大数を超えた分のメダルを電氣的に貯留しておくためのベット・貯留制御手段60と、貯留されているメダルを当該遊技でベットするときに遊技者が操作するスイッチであって、最大投入可能なベット数(3枚)をベットするためのマックスベットスイッチ40aと、1枚をベットするための1枚ベットスイッチ40bとを備える。メダル投入口43から投入されたメダル数と貯留されているメダル数との合計が前記最大数未満である場合においてマックスベットスイッチ40aが操作されたときは、そのベット操作を無効とする。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

当該遊技における遊技媒体をベットするときに、遊技者が遊技媒体を直接投入するための投入口と、

遊技機から払い出された遊技媒体、及び 1 遊技におけるベット数の最大数を超える数の遊技媒体が前記投入口から投入されたときの前記最大数を超えた分の遊技媒体を電氣的に貯留しておくための遊技媒体貯留手段と、

前記遊技媒体貯留手段に貯留されている遊技媒体を当該遊技でベットするときに遊技者が操作するスイッチであって、最大投入可能なベット数をベットするための第 1 ベットスイッチと、

前記遊技媒体貯留手段に貯留されている遊技媒体を当該遊技でベットするときに遊技者が操作するスイッチであって、前記最大数未満の所定数をベットするための第 2 ベットスイッチと

を備え、

前記投入口から投入された遊技媒体数と前記遊技媒体貯留手段に貯留されている遊技媒体数との合計が前記最大数未満である場合において前記第 1 ベットスイッチが操作されたときは、そのベット操作を無効とするベット操作制御手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記遊技媒体貯留手段に貯留可能な遊技媒体の最大数は S に設定されており、

前記ベット操作制御手段は、前記投入口から投入された遊技媒体数と前記遊技媒体貯留手段に貯留された遊技媒体数との合計が「 $S +$ 前記所定数」を超えた後、前記第 2 ベットスイッチが操作されたときは、そのベット操作を無効とする

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記遊技媒体貯留手段に貯留可能な遊技媒体の最大数は S に設定されており、

前記投入口から投入された遊技媒体数 X_1 と前記遊技媒体貯留手段に貯留された遊技媒体数 X_2 との合計が「 $S +$ 前記所定数」を超えた後、前記第 2 ベットスイッチが操作されたときは、ベット数として前記所定数を設定するとともに、前記遊技媒体貯留手段の遊技媒体の貯留数を S に設定し、かつ「 $X_1 + X_2 - S -$ 前記所定数」の遊技媒体を返却口から払い出すように制御する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか 1 項に記載の遊技機において、

特定役を含む役の抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選手段で前記特定役に当選し、前記特定役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、前記特定役の入賞に基づく遊技媒体数を、前記遊技媒体貯留手段に貯留された遊技媒体数に加算するように制御し、

前記特定役は、前記役抽選手段で抽選される役の中で最も当選確率が高く設定されており、

前記特定役の入賞に基づく遊技媒体数は、前記最大数未満に設定されている

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか 1 項に記載の遊技機において、

役の抽選を行う役抽選手段を備え、

前記役抽選手段でいずれかの役に当選し、当選役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、前記当選役の入賞に基づく遊技媒体数を、前記遊技媒体貯留手段に貯留された遊技媒体数に加算するように制御し、

10

20

30

40

50

前記当選役の入賞に基づく遊技媒体が払い出されたときに前記遊技媒体貯留手段に貯留された遊技媒体数が前記最大数以上であるときと前記最大数未満であるときとで、異なる払出し音を出力するように制御する演出制御手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、1遊技における遊技媒体のベット数が複数設けられている場合に、遊技者が意図しないベット数で遊技を行ってしまうことを防止する遊技機（スロットマシン等）に関するものである。

10

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機の1つであるスロットマシンでは、遊技者がメダル（遊技媒体）を実際に投入する（メダル）投入口と、ベットスイッチとが設けられている。ベットスイッチは、スロットマシン内部に電氣的に貯留されたメダルをベットするときに遊技者が操作するスイッチである。

また、スロットマシンでは、例えばM枚専用機（常にM枚のメダルをベットして遊技を行わせる仕様のもの）の他、複数種類の枚数、例えば1枚又は3枚のベット数で遊技を行うことを可能としたものが知られている。

後者の場合には、ベットスイッチとして、3枚（マックス）のメダルをベットするためのマックスベットスイッチと、1枚のメダルをベットするための1枚ベットスイッチとを備えている。

20

【0003】

ここで、通常、スロットマシンでは、ベット数が最大数である方が遊技者にとって有利に（役の当選確率が高く）設定されている。このため、遊技者は、通常、ベット数を最大数にして遊技を行っている。しかし、スロットマシン内部に貯留されたメダル枚数が例えば1枚の場合において、遊技者がそれに気づかず、マックスベットスイッチを操作してしまう場合がある。このような場合に、たとえマックスベットスイッチが操作されたとしても、当該遊技でベット可能な最大数（この例では1枚）をベットして遊技を行うことができるようにしたスロットマシンが知られている（例えば、特許文献1参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2000-262665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、遊技者が最大ベット数で遊技を行うことを希望していたにもかかわらず、メダル貯留枚数が最大ベット数を下回っており、それに遊技者が気づかなかった場合には、遊技者の意に反して、最大ベット数でないベット数で遊技が開始されてしまうという問題があった。特に、ベットスイッチ、スタートスイッチ、各ストップスイッチの操作を高速で行っているときほど、現時点でメダル貯留枚数が何枚あるかについて常に注意を払うことは困難である。

40

【0006】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、遊技媒体の貯留数が最大ベット数を下回っている場合に、遊技者が最大ベット数で遊技を行うことを希望したときは、最大ベット数を下回るベット数で遊技を行わせないことである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

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。なお、かっこ書きで、対応

50

する実施形態の構成を示す。

請求項1の発明の遊技機（スロットマシン1）は、当該遊技における遊技媒体をベットするときに、遊技者が遊技媒体を直接投入するための投入口（メダル投入口43）と、遊技機から払い出された遊技媒体、及び1遊技におけるベット数の最大数を超える数の遊技媒体が前記投入口から投入されたときの前記最大数を超えた分の遊技媒体を電氣的に貯留しておくための遊技媒体貯留手段（ベット・貯留制御手段60）と、前記遊技媒体貯留手段に貯留されている遊技媒体を当該遊技でベットするときに遊技者が操作するスイッチであって、最大投入可能なベット数（3枚）をベットするための第1ベットスイッチ（マックスベットスイッチ40a）と、前記遊技媒体貯留手段に貯留されている遊技媒体を当該遊技でベットするときに遊技者が操作するスイッチであって、前記最大数未満の所定数（1枚）をベットするための第2ベットスイッチ（1枚ベットスイッチ40b）とを備え、前記投入口から投入された遊技媒体数と前記遊技媒体貯留手段に貯留されている遊技媒体数との合計が前記最大数未満である場合において前記第1ベットスイッチが操作されたときは、そのベット操作を無効とするベット操作制御手段（ベット・貯留制御手段60）を備えることを特徴とする。

10

【0008】

請求項2の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記遊技媒体貯留手段に貯留可能な遊技媒体の最大数はS（50枚）に設定されており、前記ベット操作制御手段は、前記投入口から投入された遊技媒体数と前記遊技媒体貯留手段に貯留された遊技媒体数との合計が「S+前記所定数」を超えた後、前記第2ベットスイッチが操作されたときは、そのベット操作を無効とすることを特徴とする。

20

【0009】

請求項3の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記遊技媒体貯留手段に貯留可能な遊技媒体の最大数はS（50枚）に設定されており、前記投入口から投入された遊技媒体数X1と前記遊技媒体貯留手段に貯留された遊技媒体数X2との合計が「S+前記所定数」を超えた後、前記第2ベットスイッチが操作されたときは、ベット数として前記所定数を設定するとともに、前記遊技媒体貯留手段の遊技媒体の貯留数をSに設定し、かつ「X1+X2-S-前記所定数」の遊技媒体を返却口から払い出すように制御することを特徴とする。

【0010】

請求項4の発明は、請求項1から請求項3までのいずれか1項に記載の遊技機において、特定役（小役2）を含む役の抽選を行う役抽選手段（役抽選手段61）と、前記役抽選手段で前記特定役に当選し、前記特定役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、前記特定役の入賞に基づく遊技媒体数を、前記遊技媒体貯留手段に貯留された遊技媒体数に加算するように制御し（払出し手段67）、前記特定役は、前記役抽選手段で抽選される役の中で最も当選確率が高く（1/1.5に）設定されており、前記特定役の入賞に基づく遊技媒体数は、前記最大数未満（有効ラインL10に停止したときは1枚）に設定されていることを特徴とする。

30

【0011】

請求項5の発明は、請求項1から請求項3までのいずれか1項に記載の遊技機において、役の抽選を行う役抽選手段（役抽選手段61）を備え、前記役抽選手段でいずれかの役に当選し、当選役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、前記当選役の入賞に基づく遊技媒体数を、前記遊技媒体貯留手段に貯留された遊技媒体数に加算するように制御し（払出し手段67）、前記当選役の入賞に基づく遊技媒体が払い出されたときに前記遊技媒体貯留手段に貯留された遊技媒体数が前記最大数以上であるときと前記最大数未満であるときとで、異なる払出し音を出力するように制御する演出制御手段（演出制御手段69、スピーカ22）を備えることを特徴とする。

40

【0012】

（作用）

本発明においては、遊技媒体をベットするときに遊技者が操作するスイッチとして、最

50

大数をベットするための第1ベットスイッチと、最大数未満の所定数をベットするための第2ベットスイッチとが設けられている。

そして、第1ベットスイッチが操作された場合には、投入口から投入された遊技媒体数と遊技媒体貯留手段に貯留されている遊技媒体数との合計値が判断され、その合計値が最大数未満であるときはベット操作は無効とされる。これに対し、その合計値が最大数以上であるときはベット操作は有効とされる。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、第1ベットスイッチが操作された場合に、遊技媒体の最大数をベットできないときは、その操作が無効とされるので、遊技者の意に反して最大数でないベット数で遊技が開始されてしまうことを防止することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本実施形態による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】ベット数及び貯留数の変化を説明する図である。

【図3】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4】スロットマシンのフロントマスク部に設けられた表示窓（透明窓）と、各リールとの位置関係を示す図である。

【図5】有効ラインを示す図である。

【図6】本実施形態における役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せ等を示す図である。

20

【図7】マックスベットスイッチが操作されたときの処理の流れを示すフローチャートである。

【図8】1枚ベットスイッチが操作されたときの処理の流れを示すフローチャートである。

【図9】本実施形態における役抽選テーブルを示す図である。

【図10】小役2A～小役2E当選時と、ストップスイッチの操作順番と、払出し枚数との関係を示す図である。

【図11】具体的な払出し手段の例を示す図である。

【図12】AT遊技の遊技回数とその選択率とを示す図である。

30

【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。

なお、本願発明（以下の実施形態を含む）において、メダルの「ベット」とは、当該遊技を行うためにメダルを賭けることを意味し、スロットマシン1内部にメダルを電氣的に貯留することを除いた意味で使用する。

これに対し、「貯留」とは、スロットマシン1内部にメダルを電氣的に貯留（クレジット）することを意味し、当該遊技を行うためにベットすることを除いた意味で使用する。

なお、「投入」とは、メダル投入口43からメダルを投入することを意味する。したがって、「投入」は、「ベット」の場合と「貯留」の場合とがある。

40

【0016】

図1は、本実施形態によるスロットマシン1（遊技機）の制御の概略を示すブロック図である。スロットマシン1の遊技制御手段10は、スロットマシン1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10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。

【0017】

なお、本実施形態では、遊技制御手段10を1つとして図示しているが、これに限らず

50

、遊技の進行を制御する遊技制御手段 10 を有するメイン制御基板と、演出の出力を制御する（後述する）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。

【0018】

図 1 に示すように、遊技制御手段 10 の入力側（図 1 中、左側）には、メダル検知センサ 44、マックスベットスイッチ 40 a、1 枚ベットスイッチ 40 b、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。

メダル検知センサ 44 は、メダル投入口 43 から投入されたメダルの通路上に配置されており、メダル投入口 43 から遊技者によって投入されたメダルを検知するセンサである。

ベットスイッチ 40 は、遊技者が貯留（クレジット）されたメダルを当該遊技のためにベットするときに操作するスイッチである。したがって、ベットスイッチ 40 の操作は、メダル投入口 43 からメダルを投入することと同様の役割を果たす。

【0019】

ここで、本実施形態のスロットマシン 1 では、当該遊技でベット可能なメダル枚数は、1 枚又は 3 枚（最大枚数）に設定されている。これに対応して、ベットスイッチ 40 は、マックスベットスイッチ 40 a と 1 枚ベットスイッチ 40 b とを別個に備える。

遊技者が当該遊技で 3 枚（最大枚数）のメダルをベットしようとするときは、マックスベットスイッチ 40 a を操作する。これにより、当該遊技のために 3 枚のメダルがベットされる。一方、遊技者が当該遊技で 1 枚のメダルをベットしようとするときは、1 枚ベットスイッチ 40 b を操作する。これにより、当該遊技のために 1 枚のメダルがベットされる。

【0020】

また、スタートスイッチ 41 は、（左、中、右のすべての）リール 31 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 42 は、3 つ（左、中、右）のリール 31 に対応して 3 つ設けられ、対応するリール 31 を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

【0021】

また、遊技制御手段 10 の出力側（図 1 中、右側）には、以下に示すベット数表示部 33 等の周辺機器が電氣的に接続されている。

ベット数表示部 33 は、現時点におけるベット数をセグメント表示するものであり、「00」～「03」までの間で表示される。

また、クレジット数表示部 34 は、スロットマシン 1 に電氣的に貯留されているメダル枚数をセグメント表示するものであり、「00」～「50」までの間で表示される。

先ず、クレジット数表示部 34 の表示（クレジット数）が「00」の状態においてメダル投入口 43 からメダルが投入されると、最初の 3 枚はクレジットされずに当該遊技のためにベットされる。例えば 3 枚メダルが投入されると、クレジット数表示部 34 の表示は「00」のままであるが、ベット数表示部が「00」から「03」に変化する。

【0022】

そして、ベット数が最大枚数となった後、さらにメダル投入口 43 からメダルが投入されると、クレジット数が「01」、「02」、・・・と増加していく。また、クレジット数が「50」に到達すると、それ以上のクレジットはできず、メダルが返却される（メダル受け皿 53 に戻される）。

【0023】

一方、遊技の開始時にメダルが貯留されている場合には、遊技者がベットスイッチ 40 を操作すると、3 枚又は 1 枚のメダルが当該遊技のためにベットされるとともに、貯留枚数がそれぞれ「03」又は「01」だけ減算表示される。

なお、遊技者が遊技を終了する場合には、図示しない精算スイッチを操作する。これにより、貯留されている枚数分のメダルがメダル受け皿 53 に払い出されるとともに、クレ

10

20

30

40

50

ジット数表示部 3 4 の表示が「00」となる。

【0024】

また、遊技制御手段 10 には、メダル払出し装置 5 2 が電氣的に接続されている。メダル払出し装置 5 2 は、後述する払出し手段 6 7 によって制御され、遊技者に対して実際にメダルを払い出すときに駆動制御される。メダル払出し装置 5 2 には、ホッパー 5 1 が連結されており、ホッパー 5 1 に溜められた多数枚のメダルの中から所定数を払い出すように制御する。また、メダルの払出し口（出口）には、メダル受け皿 5 3 が配置されており、メダル払出し装置 5 2 によって払い出されたメダルは、メダル受け皿 5 3 に溜められる。

【0025】

次に、上記の動作を具体的に説明する。

図 2 は、ベット数及び貯留数の変化を説明する図である。

図 2 (a) において、ベット数が「00」、及び貯留数が「01」である場合に、メダル投入口 4 3 からメダル 1 枚投入されると、ベット数が「00」から「01」に変化する。さらにメダル投入口 4 3 から 2 枚のメダルが投入されると、ベット数が「01」「02」「03」と変化する。さらにメダル投入口 4 3 からメダルが 1 枚投入されると、これ以上のベットはできないので（すでにベット数が最大数となっているので）、貯留数（クレジット数）が「01」から「02」に変化する。

【0026】

また、図 2 (b) に示すように、ベット数が「00」、及び貯留数が「05」である場合に、マックスベットスイッチ 4 0 a が操作されると、貯留数「05」の中の 3 枚がベットされ、ベット数が「00」から「03」に変化するとともに、貯留数が「05」から「02」に変化する。

さらにまた、図 2 (c) に示すように、ベット数が「01」、及び貯留数が「05」である場合に、マックスベットスイッチ 4 0 a が操作されると、貯留数「05」の中の 2 枚がベットされ、ベット数が「01」から「03」に変化するとともに、貯留数が「05」から「03」に変化する。

【0027】

さらに、図 2 (d) に示すように、ベット数が「00」、及び貯留数が「05」である場合に、1 枚ベットスイッチ 4 0 b が操作されると、貯留数「05」の中の 1 枚がベットされ、ベット数が「00」から「01」に変化するとともに、貯留数が「05」から「04」に変化する。

また、図 2 (e) に示すように、ベット数が「03」、及び貯留数が「05」である場合に、1 枚ベットスイッチ 4 0 b が操作されると、ベット数が「03」から「01」に変化するとともに、減じられたベット数（2 枚）が貯留数に加算されるので、貯留数は「05」から「07」に変化する。

【0028】

図 1 において、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。

【0029】

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 3 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 3 では、図柄番号を併せて図示している。図 3 に示すように、本実施形態では、各リール 3 1 ごとに、21 個の図柄が等間隔で配置されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 0 】

また、図 4 は、スロットマシン 1 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）11 と、各リール 31 との位置関係を示す図である。各リール 31 は、本実施形態では横方向に並列に 3 つ（左リール 31、中リール 31、及び右リール 31）設けられている。さらに、各リール 31 は、表示窓 11 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 の表示窓 11 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 4 中、「7」の図柄が停止している位置を「上段」、左リール 31 の「」が停止している位置を「中段」、左リール 31 の「RP」が停止している位置を「下段」と称する。

10

【 0 0 3 1 】

さらにまた、図 5 に示すように、スロットマシン 1 の表示窓 11 を含む部分には、有効ライン L1 ~ L10 が設けられている。

ここで、「有効ライン」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 5 に示すように、10 本の有効ライン L1 ~ L10 を有する。

【 0 0 3 2 】

また、本実施形態の有効ラインの特徴として、中リール 31 における有効ラインが通過する位置が挙げられる。中リール 31 の上段を通過する有効ラインは、本実施形態では設けられていない。また、中リール 31 の下段を通過する有効ラインは、有効ライン L10 のみである。さらにまた、中リール 31 の中段を通過する有効ラインは、有効ライン L1 ~ L9 の 9 本を有する。

20

【 0 0 3 3 】

なお、有効ライン L1 ~ L10 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。例えば図 5 中、図柄組合せライン L11 は、無効ラインである。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。

30

【 0 0 3 4 】

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、1 遊技でのメダルの投入枚数は、上述したように 1 枚又は 3 枚であるが、いずれにおいても、10 本の有効ライン L1 ~ L10 がすべて当該遊技での有効ラインとなる。

【 0 0 3 5 】

さらに、図 1 において、遊技制御手段 10 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。

40

ランプ 21 は、スロットマシン 1 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 1 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。

【 0 0 3 6 】

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。

50

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 A T 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。

【0037】

図 6 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 6 に示すように、役としては、特別役、小役、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と、その役の入賞となり、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）。

10

【0038】

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 6 に示すように、特別役として、R B（レギュラーボーナス）が設けられている。

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。

【0039】

20

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。

【0040】

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。なお、小役 1 及び小役 2 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 2 では、中リール 31 の「ベル」の図柄がいずれかの有効ライン（中段又は下段）に停止した時点で、左リール 31 及び右リール 31 の停止図柄にかかわらず、小役 2 の入賞が確定する。

30

【0041】

さらにまた、小役 2 は、小役 2 A ~ 小役 2 E の 5 種類を有する。ただし、これら 5 種類の小役 2 の図柄の組合せは、同一である。

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。

【0042】

さらに、図 6 において、各役の払出し枚数は、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 2 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、小役 2 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。

40

【0043】

具体的には、中リール 31 の停止時に、下段に「ベル」の図柄が停止したときは、図 5 中、有効ライン L 10（1 本）に小役 2 に対応する図柄の組合せが停止したこととなるので、1 枚のメダルが払い出される。

これに対し、中リール 31 の停止時に、中段に「ベル」の図柄が停止したときは、図 5 中、9 本の有効ライン L 1 ~ L 9 に小役 2 に対応する図柄の組合せが停止したこととなるので、1 枚 × 9 = 9 枚のメダルが払い出される。

【0044】

50

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られている。

持ち越される役としては、特別役であるRBが挙げられる。RBに当選したときは、ルール31の停止時に、RB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、RBの当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【0045】

このように、RBの当選は持ち越されるのに対し、RB以外の役である小役及びリプレイは、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）可能なようにルール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。

10

【0046】

なお、RBに当選していない遊技中（RB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RBに当選しているが、当選したRBに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止していない（入賞していない）遊技中（RBの当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。

【0047】

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ40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43からメダルを投入し、スタートスイッチ41を操作（オン）する。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10に入力される。遊技制御手段10（具体的には、後述するリール制御手段64）は、この信号を受信すると、すべてのモータ32を駆動制御して、すべてのリール31を回転させるように制御する。このようにしてリール31がモータ32によって回転されることで、リール31上の図柄は、所定の速度で表示窓11内で上下方向に移動表示される。

20

【0048】

そして、遊技者は、ストップスイッチ42を押すことで、そのストップスイッチ42に対応するリール31（例えば、左ストップスイッチ42に対応する左リール31）の回転を停止させる。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10に入力される。遊技制御手段10（具体的には、後述するリール制御手段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を駆動制御して、そのモータ32に係るリール31の停止制御を行う。そして、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

【0049】

図1に示すように、遊技制御手段10は、以下のベット・貯留制御手段60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10は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

40

【0050】

ベット・貯留制御手段60は、メダル投入口43からメダルが投入されたとき、又はベットスイッチ40が操作されたときに、当該遊技におけるメダルをベットするか、又はスロットマシン1内部にメダルを電氣的に貯留（クジレット）するものである。

例えば、現時点でのメダルのベット数が0枚である場合に、メダル投入口43からメダルが投入されると、ベット・貯留制御手段60は、そのメダルを、当該遊技のためにベットする。

さらに、メダル投入口43から3枚のメダルが投入されるまでは、ベット・貯留制御手段60は、当該遊技のためにベットする。

【0051】

50

ベット数が3枚(最大数)となった後、さらにメダル投入口43からメダルが投入されると、その投入された枚数のメダルは、クレジットとしてスロットマシン1内部に貯留される。

【0052】

この状態でスタートスイッチ41が操作されると、当該遊技におけるベット数が確定するとともに遊技が開始される。

なお、遊技の開始前に、メダル投入口43からメダルを2枚投入すると、形式的にはベット数は2枚となるが、本実施形態では、2枚のベット数では遊技を行うことができないように設定されている。このため、2枚のベット数でスタートスイッチ41を操作しても、その操作は無効となる。

【0053】

次に、例えば当該遊技で小役2に当選し、小役2に対応する図柄の組合せが有効ラインL10に停止したときは、1枚のメダルが払い出される。後述する払出し手段67により、メダルが払い出されるときは、スロットマシン1内部にクレジットとして貯留される。

【0054】

また、既に1枚又は3枚のメダルがベットされているときに、マックスベットスイッチ40aが操作されたとき(ベット数の変更時)の処理は、貯留枚数に応じて、以下のようになる。

まず、既に3枚のメダルがベットされている場合において、マックスベットスイッチ40aが操作(オン)されたときは、現状を維持するだけであるので、その操作を無効とするように制御する。

【0055】

これに対し、既に1枚のメダルがベットされている場合において、マックスベットスイッチ40aが操作されたときは、さらに2枚のメダルを追加ベット可能であるか否かを判断する。すなわち、メダルの貯留枚数が2枚以上有するか否かを判断する。貯留枚数が2枚以上有しないと、追加で2枚をベットできないからである。

【0056】

さらに、メダルの貯留枚数が49枚以下(50枚未満)であるか否かを判断する。本実施形態では、ベット数が変更されるときは、変更前のベット数に相当するメダル枚数を一旦貯留した後(貯留に戻した後)、変更後のベット数を貯留枚数から差し引く処理を行う。このため、貯留枚数がすでに50枚であるときは、既にベットされている1枚を貯留に戻すことができない。よって、本実施形態では、49枚以下のときにだけ、上記のベット数を変更可能としている。

【0057】

メダルの貯留枚数が2枚以上かつ49枚以下であるときは、ベット数を変更できると判断し、マックスベットスイッチ40aの操作を有効とする。すなわち、1枚のベット数を貯留内に一旦戻した後、次に、3枚のメダルをベットする。

これに対し、メダルの貯留枚数が1枚以下又は50枚であるときは、マックスベットスイッチ40aの操作を無効とするように制御する。

【0058】

なお、上記のように処理するのではなく、以下の方法も可能である。

第1に、変更前のベット数に相当する枚数を貯留に戻す処理を行うことなく、貯留枚数から2枚を減算し、その2枚をベット数に追加する処理を行ってもよい。このようにすれば、ベット数の変更前の貯留枚数が50枚であっても、ベット数の変更が可能となる。

第2に、変更前のベット数に相当する枚数を貯留に戻すように処理するが、戻したときに貯留枚数が50枚を超える場合には、超えた分の枚数をメダル受け皿53に返却するように処理してもよい。

【0059】

次に、既に1枚又は3枚のメダルがベットされているときに、1枚ベットスイッチ40bが操作されたときの処理は、貯留枚数に応じて、以下のようになる。

10

20

30

40

50

まず、既に1枚のメダルがベットされている場合において、1枚ベットスイッチ40bが操作(オン)されたときは、現状を維持するだけであるので、その操作を無効とするように制御する。

【0060】

これに対し、既に3枚のメダルがベットされている場合において、1枚ベットスイッチ40bが操作されたときは、上記と同様にして、メダルの貯留枚数が47枚以下であるか否かを判断する。47枚以下でないときは、3枚のベットされているメダルを貯留に一旦戻すことができないからである。

メダル貯留枚数が48枚以上であるときは、1枚ベットスイッチ40bの操作を無効とするように制御する。

【0061】

これに対し、メダルの貯留枚数が47枚以下であるときは、ベット数を変更できると判断し、1枚ベットスイッチ40bの操作を有効とする。すなわち、3枚のベット数を貯留に一旦戻した後、次に、1枚のメダルをベットする。

【0062】

なお、上記と同様に、変更前のベット数に相当する枚数を貯留に戻す処理を行うことなく、2枚分を貯留枚数に加算する追加する処理を行ってもよい。この場合、貯留枚数が50枚を超えるときは、超えた分の枚数をメダル受け皿に返却するように処理してもよい。

【0063】

次に、上記処理を、フローチャートに基づいて説明する。

図7は、マックスベットスイッチ40aが操作(押下)されたときの処理の流れを示すフローチャートである。

マックスベットスイッチ40aが操作されると、図7のステップS1において、ベット・貯留制御手段60は、現時点でのベット数が「3」であるか否かを判断する。ベット数が「3」であると判断されたときはステップS11に進み、マックスベットスイッチ40aの操作を無効にし(受け付けず)、本フローチャートによる処理を終了する。

【0064】

これに対し、ステップS1でベット数が「3」でないと判断されたときはステップS2に進む。ステップS2では、ベット・貯留制御手段60は、現時点でのベット数が「2」であるか否かを判断する。ベット数が「2」であると判断されたときはステップS3に進み、「2」でないと判断されたときはステップS5に進む。

ステップS3では、ベット・貯留制御手段60は、現時点でのメダルの貯留数が「1」~「48」の範囲内であるか否かを判断する。「1」~「48」の範囲内であると判断されたときはステップS4に進み、上記範囲内でないと判断されたときはステップS11に進む。

【0065】

すなわち、ステップS3で上記範囲内でないと判断されたときは、ベット数を「2」から「3」に変更することは不可能であるので、ステップS11に進んでマックスベットスイッチ40aの操作を無効にし、本フローチャートによる処理を終了する。

【0066】

ステップS3で上記範囲内であると判断されたときはベット数の変更が可能であるので、ベット・貯留制御手段60は、ステップS4に進み、現在の貯留数から「1」を減算する。そしてステップS10に進み、ベット・貯留制御手段60は、減算した「1」をベット数に加算し、ベット数を「2」から「3」に変更する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS2でベット数が「2」でないと判断されステップS5に進むと、ベット・貯留制御手段60は、現時点でのベット数が「1」であるか否かを判断する。ベット数が「1」であると判断されたときはステップS6に進む。ステップS6では、現時点での貯留数が「2」~「49」の範囲内であるか否かを判断する。上記範囲内であると判断されたときはベット数の変更が可能であるので、ベット・貯留制御手段60は、ステップS7に

10

20

30

40

50

進み、現在の貯留数から「2」を減算する。そしてステップS10に進み、ベット・貯留制御手段60は、減算した「2」をベット数に加算し、ベット数を「1」から「3」に変更する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0067】

一方、ステップS6で上記範囲内でないと判断されたときは、ベット数を「1」から「3」に変更することは不可能であるので、ステップS11に進んでマックスベットスイッチ40aの操作を無効にし、本フローチャートによる処理を終了する。

【0068】

また、ステップS5でベット数が「1」でないと判断されたとき（すなわち、ベット数が「0」であるとき）はステップS8に進み、ベット・貯留制御手段60は、現時点での貯留数が「3」以上であるか否かを判断する。貯留数が「3」以上であるときは、ベット数を「3」に設定できるので、ステップS9に進み、現在の貯留数から「3」を減算する。そしてステップS10に進み、ベット・貯留制御手段60は、ベット数を「3」に設定する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

10

一方、ステップS8で貯留数が「3」以上でないと判断されたときは、ベット数を「3」に設定することは不可能であるので、ステップS11に進んでマックスベットスイッチ40aの操作を無効にし、本フローチャートによる処理を終了する。

【0069】

図8は、1枚ベットスイッチ40bが操作（押下）されたときの処理の流れを示すフローチャートである。

20

1枚ベットスイッチ40bが操作されると、図8のステップS21において、ベット・貯留制御手段60は、現時点でのベット数が「1」であるか否かを判断する。ベット数が「1」であると判断されたときはステップS31に進み、1枚ベットスイッチ40bの操作を無効にし（受け付けず）、本フローチャートによる処理を終了する。

【0070】

これに対し、ステップS21でベット数が「1」でないと判断されたときはステップS22に進む。ステップS22では、ベット・貯留制御手段60は、現時点でのベット数が「2」であるか否かを判断する。ベット数が「2」であると判断されたときはステップS23に進み、「2」でないと判断されたときはステップS25に進む。

ステップS23では、ベット・貯留制御手段60は、現時点でのメダルの貯留数が「48」以下であるか否かを判断する。「48」以下であると判断されたときはステップS24に進み、貯留数が「48」以下でないと判断されたときはステップS31に進む。

30

【0071】

すなわち、ステップS23で貯留数が「48」以下でないと判断されたときは、ベット数を「2」から「1」に変更することは不可能であるので、ステップS31に進んで1枚ベットスイッチ40bの操作を無効にし、本フローチャートによる処理を終了する。

【0072】

ステップS23で貯留数が「48」以下であると判断されたときはベット数の変更が可能であるので、ベット・貯留制御手段60は、ステップS24に進み、現在の貯留数に「1」を加算する。そしてステップS30に進み、ベット・貯留制御手段60は、ベット数を「2」から「1」に変更する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

40

【0073】

ステップS22でベット数が「2」でないと判断されステップS25に進むと、ベット・貯留制御手段60は、現時点でのベット数が「3」であるか否かを判断する。ベット数が「3」であると判断されたときはステップS26に進む。

ステップS26では、現時点での貯留数が「47」以下であるか否かを判断する。貯留数が「47」以下であると判断されたときはベット数の変更が可能であるので、ベット・貯留制御手段60は、ステップS27に進み、現在の貯留数に「2」を加算する。そしてステップS30に進み、ベット・貯留制御手段60は、ベット数を「3」から「1」に変更する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

50

【 0 0 7 4 】

一方、ステップ S 2 6 で貯留数が「 4 7 」以下でないと判断されたときは、ベット数を「 3 」から「 1 」に変更することは不可能であるので、ステップ S 3 1 に進んで 1 枚ベットスイッチ 4 0 b の操作を無効にし、本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 0 7 5 】

また、ステップ S 2 5 でベット数が「 3 」でないと判断されたとき（すなわち、ベット数が「 0 」であるとき）はステップ S 2 8 に進み、ベット・貯留制御手段 6 0 は、現時点での貯留数が「 1 」以上であるか否かを判断する。貯留数が「 1 」以上であるときは、ベット数として「 1 」を設定できるので、ステップ S 2 9 に進み、現在の貯留数から「 1 」を減算する。そしてステップ S 3 0 に進み、ベット・貯留制御手段 6 0 は、ベット数を「 1 」に設定する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

10

【 0 0 7 6 】

一方、ステップ S 2 8 で貯留数が「 1 」以上でない（すなわち、「 0 」である）と判断されたときは、ベット数を「 1 」に設定することは不可能であるので、ステップ S 3 1 に進んで 1 枚ベットスイッチ 4 0 b の操作を無効にし、本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 0 7 7 】

説明を図 1 に戻す。

役抽選手段 6 1 は、役（上述した特別役、小役、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。

20

【 0 0 7 8 】

乱数発生手段は、所定の領域（例えば 1 0 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) s e c で 1 カウントを行うカウンターが 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 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 7 9 】

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

30

【 0 0 8 0 】

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 9 は、本実施形態における役抽選テーブル 6 2 (6 2 A ~ 6 2 C) 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。

40

【 0 0 8 1 】

まず、本実施形態の「遊技状態」としては、通常遊技の非内部中、通常遊技の内部中、及び特別遊技である R B 遊技を備える。

図 9 において、役抽選テーブル 6 2 A は、通常遊技の非内部中の遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。

ここで、本実施形態では、1 遊技でのメダルのベット数は、1 枚又は 3 枚から選択可能となっている。したがって、通常遊技（非内部中及び内部中）では、1 枚ベット用の役抽選テーブル 6 2 と、3 枚ベット用の役抽選テーブル 6 2 とが設けられている。

【 0 0 8 2 】

50

ただし、図9に示すように、通常遊技では、1枚ベットで遊技を行うよりも3枚ベットで遊技を行った方が特別役の当選確率が高く設定されている。このため、遊技者は、通常遊技は、3枚ベットで遊技を行うこととなる。

そして、通常遊技の内部中となり、RBを揃える遊技では、1枚ベットで遊技を行うこととなる。

【0083】

役抽選テーブル62において、「+」とは、重複(同時)当選を意味する。例えば図9中、「RB+リプレイ」とあるのは、RBとリプレイとが当該遊技で重複(同時)当選することを意味する。

特に本実施形態では、特別役であるRBは、単独当選する場合はなく、必ず他の役との重複当選となる。これは、詳細は後述するが、RBに当選した遊技がRBを入賞させないようにするためである。また、リプレイは、単独当選する場合と、RBと重複当選する場合とを有する。

【0084】

さらに、小役2の当選確率は、小役2A~小役2Eに5分割(5等分)されている。すなわち、通常遊技中(ベット数3枚)における小役2全体の当選確率は $1/1.5$ であるが、小役2Aの当選確率が $1/1.5 \times 1/5$ 、小役2Bの当選確率が $1/1.5 \times 1/5$ 、・・・、小役2Eの当選確率が $1/1.5 \times 1/5$ にそれぞれ設定されている。

特に本実施形態では、3枚ベット時は、小役2の当選確率が他の役の当選確率よりも高く設定されているとともに、通常の小役2の入賞時の払出し枚数(1枚)は、ベット数の最大数(3枚)よりも少なく設定されている。

また、小役2の当選確率は、3枚ベット時には高いが、1枚ベット時には低くなるように設定されている(このように設定している理由は、後述する)。

【0085】

また、役抽選テーブル62Bは、通常遊技の内部中で用いられる役抽選テーブル62である。役抽選テーブル62Bでは、役抽選テーブル62Aと比較すると、RBが抽選されない点で異なる。すなわち、通常遊技の非内部中においてRBに一旦当選すると、そのRBが入賞してRB遊技に移行し、そのRB遊技が終了して通常遊技の非内部中に移行するまで、RBの抽選は行われない。したがって、内部中では、小役及びリプレイのみが抽選される。

【0086】

このため、通常遊技中の非内部中における「RB+リプレイ」の当選は、内部中ではRBが抽選されないのでリプレイの単独当選となる(図9中、米印)。これにより、内部中におけるリプレイの単独当選確率は、非内部中の当選確率に「RB+リプレイ」の当選確率が加算された形となっている。RB+小役1の重複当選についても同様である(図9中、米印)。

【0087】

さらにまた、役抽選テーブル62Cは、RB遊技で用いられる役抽選テーブル62である。役抽選テーブル62Cは、小役1~小役3のみが抽選されるとともに、すべて、単独当選となるように設定されている。そして、特に小役1の当選確率が高く設定されている。なお、RB遊技では、ベット数は「3」に限定されている。このため、RB遊技中における1枚ベット用の役抽選テーブル62は設けられていない。

【0088】

説明を図1に戻す。

当選フラグ制御手段63は、役抽選手段61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63a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、RB、小役1、小役2(小役2A~小役2E)、小役3、及びリプレイの各役の当選フラグ63aを備える。そして、役抽選手段61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63aをオンにする(当選フラグ63a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

10

20

30

40

50

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 R B 及びリプレイに重複当選したときは、R B に係る当選フラグ 6 3 a 及びリプレイに係る当選フラグ 6 3 a がオンとなり、それ以外の役に係る当選フラグ 6 3 a はオフのままである。

【 0 0 8 9 】

さらにまた、上述したように、小役及びリプレイの当選は持ち越されないので、当該遊技で小役やリプレイに当選し、小役やリプレイの当選フラグ 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。

10

【 0 0 9 0 】

例えば、通常遊技の非内部中において、役抽選手段 6 1 で R B 及び小役 1 に重複当選したときは、上述したように、R B 及び小役 1 の各当選フラグ 6 3 a がオンにされ、当該遊技の終了時に、小役 1 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 3 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、当選した小役 3 の当選フラグ 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 3 の当選フラグ 6 3 a はオフにされる（当該遊技で R B が非入賞の場合）。

20

【 0 0 9 1 】

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 9 2 】

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。

30

【 0 0 9 3 】

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。いいかえると、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時間は、190ms 以内に設定されている。

40

【 0 0 9 4 】

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 9 5 】

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

50

1の停止時に、リール31の停止制御の範囲内においてリール31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ある。

【0096】

また逆に、ストップスイッチ42が操作された瞬間に直ちにリール31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31の停止時に、リール31の停止制御の範囲内においてリール31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。

【0097】

さらに、リール制御手段64は、複数の当選フラグ63a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31を停止制御する。

【0098】

停止位置決定テーブル65は、当選フラグ63aのオン/オフの状態ごと、すなわち役抽選手段61による役の抽選結果ごとに対応して設けられており、ストップスイッチ42が操作された瞬間のリール31の位置に対する、リール31の停止位置を定めたものである。例えば、図6で示した各当選役ごとに、「RB+リプレイ」、「RB+小役1」、
 ・
 ・、「リプレイ」、及び「非当選」に対応する停止位置決定テーブル65が設けられて
 いる。そして、各停止位置決定テーブル65には、例えば0番の図柄（左リール31であれば「ベル」）が上段を通過する瞬間にストップスイッチ42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。

【0099】

停止位置決定テーブル65は、以下のRB・リプレイテーブル等を備える。

RB・リプレイテーブルは、RB及びリプレイの当選フラグ63aがオンであるとき（非内部中の遊技でRB及びリプレイに重複当選したとき、並びに内部中の遊技でリプレイに当選したとき）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、まず、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ことを優先するとともに、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、RB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31の停止位置が定められたものである。

【0100】

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いずれの有効ラインにも停止しないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めている。

ここで、リプレイやRB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L1～L10のいずれであってもよい。

【0101】

また、RB・小役1テーブルは、RB及び小役1の各当選フラグ63aがオンであるとき（非内部中の遊技でRB及び小役1に重複当選したとき、並びに内部中の遊技で小役1に単独当選したとき）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、まず、小役1に対応する図柄の組合せを有効ラインL10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L10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、リール31の停止位置を定めている。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、他の役に対応する図柄の組合せがいずれの有効ラインにも停止しないように、リール31の停止位置を定めている。

【0102】

10

20

30

40

50

R B・小役1テーブルにおいて、小役1に対応する図柄の組合せを停止させる有効ラインは、有効ラインL10に限られる。したがって、R B・小役1テーブルが用いられて小役1が入賞するときは、中リール31については、常に、下段に「チェリー」の図柄が停止する。

【0103】

R Bテーブルは、R Bの当選フラグ63aのみがオンであるとき、すなわち内部中における役の非当選時に用いられ、リール31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ようにリール31の停止位置が定められたものである。また、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、いずれも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31の停止位置が定められている。

10

【0104】

小役1テーブルAは、通常遊技（非内部中及び内部中の双方を含む）において小役1の当選フラグ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、小役1に対応する図柄の組合せを有効ラインL10に停止させるように（中リール31の「チェリー」の図柄を下段に停止させるように）、リール31の停止位置が定められたものである。また、小役1に対応する図柄の組合せを有効ラインL10に停止させることができないときは、いずれも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31の停止位置が定められている。したがって、小役1Aテーブルが用いられて小役1が入賞したときの払出し枚数は、1枚となる。

20

【0105】

また、小役1AテーブルBは、R B遊技中において小役1の当選フラグ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、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（中リール31の「チェリー」の図柄を中段に停止させるように）、リール31の停止位置が定められたものである。また、小役1に対応する図柄の組合せを有効ラインL1～L9に停止させることができないときは、いずれも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31の停止位置が定められている。したがって、小役1Bテーブルが用いられて小役1が入賞したときの払出し枚数は、9枚となる。

30

【0106】

小役2Aテーブルは、小役2Aの当選フラグ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、ストップスイッチ42の操作順番が「左中右」であるときは、小役2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、すなわち中リール31の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる（9枚のメダルの払出しとなる）ようにリール31の停止位置を定めている。

【0107】

これに対し、ストップスイッチ42の操作順番が「左中右」以外の場合は、小役2に対応する図柄の組合せを有効ラインL10に停止させる、すなわち中リール31の停止時に下段に「ベル」の図柄を停止させる（1枚のメダルの払出しとなる）ようにリール31の停止位置を定めている。

40

【0108】

小役2Bテーブルは、小役2Bの当選フラグ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、ストップスイッチ42の操作順番が「左右中」であるときは、小役2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、すなわち中リール31の停止時に中段に「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。

【0109】

これに対し、ストップスイッチ42の操作順番が「左右中」以外の場合は、小役2に対応する図柄の組合せを有効ラインL10に停止させる、すなわち中リール31の停止時に下段に「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。

50

【 0 1 1 0 】

小役 2 C テーブルは、小役 2 C 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、ストップスイッチ 4 2 の操作順番が「中左右」又は「中右左」であるとき（すなわち、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が中ストップスイッチ 4 2 であるとき）は、小役 2 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、すなわち中リール 3 1 の停止時に中段に「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。

【 0 1 1 1 】

これに対し、ストップスイッチ 4 2 の操作順番が「中左右」又は「中右左」以外であるとき（すなわち、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が左又は右ストップスイッチ 4 2 であるとき）は、小役 2 に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 0 に停止させる、すなわち中リール 3 1 の停止時に下段に「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。

10

【 0 1 1 2 】

小役 2 D テーブルは、小役 2 D 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、ストップスイッチ 4 2 の操作順番が「右左中」であるときは、小役 2 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、すなわち中リール 3 1 の停止時に中段に「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。

【 0 1 1 3 】

これに対し、ストップスイッチ 4 2 の操作順番が「右左中」以外のときは、小役 2 に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 0 に停止させる、すなわち中リール 3 1 の停止時に下段に「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。

20

【 0 1 1 4 】

小役 2 E テーブルは、小役 2 E 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、ストップスイッチ 4 2 の操作順番が「右中左」であるときは、小役 2 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、すなわち中リール 3 1 の停止時に中段に「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。

【 0 1 1 5 】

これに対し、ストップスイッチ 4 2 の操作順番が「右中左」以外のときは、小役 2 に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 0 に停止させる、すなわち中リール 3 1 の停止時に下段に「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。

30

【 0 1 1 6 】

以上のようにして、リール制御手段 6 4 は、小役 2 の当選時は、ストップスイッチ 4 2 の操作順番（押し順）に応じて、小役 2 が入賞する有効ラインを変えるため、ストップスイッチ 4 2 の操作順番を検出する操作順番検出手段 6 4 a を備える。操作順番検出手段 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。操作順番検出手段 6 4 a は、毎遊技、一律にストップスイッチ 4 2 の操作順番を検出してよいが、特に本実施形態では、小役 2 A ~ 小役 2 E の当選時に、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。

40

【 0 1 1 7 】

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操作順番検出手段 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、操作順番検出手段 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 1 1 8 】

小役 3 テーブルは、小役 3 の当選フラグ 6 3 a のみ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、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

50

うに、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 1 1 9 】

また、リプレイテーブルは、リプレイの当選フラグ 6 3 a のみ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、リプレイに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、リプレイ以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 1 2 0 】

さらにまた、R B ・小役 2 A テーブルは、R B 内部中に小役 2 A に当選したときに用いられ、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を優先し、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、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ものである。

10

ここで、小役 2 を有効ラインに停止させる場合においては、小役 2 A テーブルと同様に、ストップスイッチ 4 2 の操作順番に応じて小役 2 が入賞する有効ラインを変えるように制御する。

【 0 1 2 1 】

R B ・小役 2 B テーブル、R B ・小役 2 C テーブル、R B ・小役 2 D テーブル、及び R B ・小役 2 E テーブルについても、上記 R B ・小役 2 A テーブルと同様であり、R B ・小役 2 A テーブル中、「小役 2 A 」を、それぞれ小役 2 B 、小役 2 C 、小役 2 D 、及び小役 2 E と読み替えたものに相当する。

【 0 1 2 2 】

また、R B ・小役 3 テーブルは、R B 内部中に小役 3 に当選したときに用いられ、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し、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、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ものである。

20

【 0 1 2 3 】

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（すなわち、非内部中の遊技又は R B 遊技における役の非当選時）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 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。なお、非当選テーブルでは、中リール 3 1 については、「チェリー」又は「ベル」の図柄が中段又は下段に停止しないように（小役 1 又は小役 2 の入賞となってしまうため）リール 3 1 の停止位置を定めている。

30

【 0 1 2 4 】

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。

図 3 に示すように、中リール 3 1 において、「チェリー」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「チェリー」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、中リール 3 1 の停止時に、中段又は下段のいずれにも「チェリー」の図柄を停止させることができる。

【 0 1 2 5 】

同様に、中リール 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 2 A ~ 小役 2 E の当選時には、中リール 3 1 の停止時に、中段又は下段のいずれにも「ベル」の図柄を停止させることができる。

40

【 0 1 2 6 】

同様に、図 3 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

50

「P」 - 「RP」) を有効ラインに停止させることができる。

【0127】

一方、「7」及び「スイカ」の各図柄については、間隔が5図柄を超えて配置されている。これにより、RBや小役3の当選時には、当選役に対応する図柄が有効ラインに停止するタイミングでストップスイッチ42が操作されなければ、当選役に対応する図柄の組合せは有効ラインに停止しない。

【0128】

具体的には、例えば中リール31の中段に「スイカ」の図柄を停止させるには、6番～19番の図柄が中段を通過する瞬間に中ストップスイッチ42が操作されれば、10番、14番又は19番の「スイカ」の図柄が中段に停止する。これに対し、1番～5番、又は20番～0番の図柄が中段を通過する瞬間に中ストップスイッチ42が操作されたときは、10番、14番又は19番の「スイカ」の図柄は、中段に停止することができない。

10

【0129】

以上より、RB・リプレイテーブルでは、リプレイが常に入賞し、RBが入賞する場合はない。

また、RB・小役1テーブルでは、小役1が常に入賞し、RBが入賞する場合はない。

さらにまた、RB・小役2Aテーブル～RB・小役2Eテーブルでは、小役2が常に入賞し、RBが入賞する場合はない。

また、小役1Aテーブル又は小役1Bテーブルが用いられたときは、常に小役1が入賞する。同様に、小役2Aテーブル～小役2Eテーブルが用いられたときは、常に小役2が入賞する。

20

さらに、リプレイテーブルが用いられたときは、常にリプレイが入賞する。

【0130】

説明を図1に戻す。

停止図柄判断手段66は、リール31の停止時に、有効ラインに停止したリール31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。

30

【0131】

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。

【0132】

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。

40

【0133】

これに対し、小役1は、1本の有効ラインL10に停止するとき(中リール31の停止時に下段に「チェリー」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(中リール31の停止時に中段に「チェリー」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。

【0134】

同様に、小役2は、1本の有効ラインL10に停止するとき(中リール31の停止時に下段に「ベル」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

50

るとき（中ルール 3 1 の停止時に中段に「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。

図 1 0 は、小役 2 A ~ 小役 2 E 当選時と、ストップスイッチ 4 2 の操作順番と、払出し枚数との関係を示す図である。

【 0 1 3 5 】

また、リプレイの入賞時は、メダルを払い出したりクレジットしたりすることなく、当該遊技でベットされたメダル枚数を自動でベットするように制御する。

【 0 1 3 6 】

払出し手段 6 7 は、スロットマシン 1 内部に貯留されているクレジット数、すなわちクレジット数表示部 3 4 に表示されている貯留枚数が 5 0 枚未満であるときは、貯留枚数が 5 0 枚になるまでクレジットの加算処理を行う。さらに、貯留枚数が 5 0 枚に到達したときは、残りの枚数のメダルについては、メダル払出し装置 5 2 を駆動制御して、メダルを払い出すように制御する。

【 0 1 3 7 】

図 1 1 は、払出し手段 6 7 の具体例を示す図である。

図 1 1 (a) に示すように、ベット数「 0 3 」、貯留数「 0 4 」で遊技が開始されると（スタートスイッチ 4 1 が操作されると）、その時点でベット数は「 0 0 」になる。そして、当該遊技で小役 1（1 枚）が入賞したときは、小役 1 の入賞に相当する 1 枚が貯留数に加算され、貯留数は「 0 5 」となる。

これに対し、図 1 1 (b) に示すように、ベット数「 0 3 」、貯留数「 0 4 」で遊技が開始されると、その時点でベット数は「 0 0 」になる。そして、当該遊技でリプレイが入賞したときは、当該遊技のベット数「 0 3 」が自動投入される。

【 0 1 3 8 】

さらにまた、図 1 1 (c) に示すように、ベット数「 0 3 」、貯留数「 4 5 」で遊技が開始されると、その時点でベット数は「 0 0 」になる。そして、当該遊技で小役 3 が入賞したときは、8 枚の払出し中、5 枚までを貯留数に加算し（貯留数を最大にし）、残りの 3 枚を、メダル払い出し装置 5 2 によりメダル受け皿 5 3 に払い出す。

【 0 1 3 9 】

図 1 において、特別遊技制御手段 6 8 は、特別遊技である R B 遊技の開始、R B 遊技中の遊技の進行、及び R B 遊技の終了を制御するものである。

通常遊技中に、R B 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、R B の入賞となり、特別遊技制御手段 6 8 は、次遊技から R B 遊技を開始するように制御する。

R B 遊技では、上述した役抽選テーブル 6 2 C を用いて役の抽選が行われる。これにより、R B 遊技中は、小役 1 の当選確率が高くなる。

【 0 1 4 0 】

また、本実施形態では、R B 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。

このため、特別遊技制御手段 6 8 は、R B 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 R B 遊技を終了するように制御する。

【 0 1 4 1 】

演出制御手段 6 9 は、上述したランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 からの演出の出力を制御するものである。

演出制御手段 6 9 は、遊技ごとに、役抽選手段 6 1 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 6 9 は、遊技の開始時等に、役抽選手段 6 1 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。

【 0 1 4 2 】

10

20

30

40

50

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 4 1 の操作時や各ストップスイッチ 4 2 の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ 2 1 をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ 2 2 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 2 3 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 6 9 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。

10

【0143】

また、演出制御手段 6 9 は、A T 遊技制御手段 6 9 a を備える。

ここで、「A T (Assist Time) 遊技」とは、ストップスイッチ 4 2 の操作順番（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、非 A T 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、A T 遊技中は、特定役を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の操作順番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 4 2 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。

20

【0144】

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 2 が設けられている。小役 2 の当選時は、ストップスイッチ 4 2 の操作順番に応じて、小役 2 に対応する図柄の組合せが 9 本の有効ライン L 1 ~ L 9 に停止して 9 枚のメダルが払い出される場合と、1 本の有効ライン L 10 に停止することによって 1 枚のメダルが払い出される場合とを有する。ここで、本実施形態の A T 遊技は、小役 2 A ~ 小役 2 E の当選時に、当選した小役 2 A ~ 小役 2 E に対応する図柄の組合せが 9 本の有効ライン L 1 ~ L 9 に停止させるためのストップスイッチ 4 2 の操作順番を報知する。

【0145】

通常遊技中に役抽選手段 6 1 で R B に当選すると、上述したように、当該遊技では 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ので、次遊技から内部中の遊技となる。

30

A T 遊技制御手段 6 9 a は、この内部中の遊技で 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、内部中の遊技に移行したときは、まず、最初の 1 ゲーム目で、A T 遊技（1 セット）を実行するか否かを、ソフトウェア乱数を用いた抽選によって決定する。本実施形態では、80% の確率で当選するように設定されている。

【0146】

そして、内部中に移行すると、最初は 7 ゲームの非 A T 遊技（通常の内部中の遊技）を行う。この 7 ゲーム間で、1 ゲーム目の抽選で A T 遊技の実行に当選した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、上記抽選に当選した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った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。

40

【0147】

そして、7 ゲーム終了後、A T 遊技の抽選で当選しているときは、次遊技から、A T 遊技を実行するように制御する。

また、A T 遊技の抽選において当選したときは、A T 遊技の遊技回数を併せて抽選を行う。遊技回数としては、10 ゲーム、30 ゲーム、50 ゲーム、及び 100 ゲームの 4 種類が設けられている。そして、各遊技回数ごとに、選択率が予め定められている。図 1 2 は、A T 遊技の遊技回数とその選択率とを示す図である。図 1 2 に示すように、例えば 10 ゲームの選択率は 40% に設定されている。

50

【 0 1 4 8 】

A T遊技の実行中に、役抽選手段 6 1 で小役 2 A ~ 小役 2 E に当選したときは、当選した小役 2 A ~ 小役 2 E 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（中リール 3 1 の中段に「ベル」の図柄を停止）させるためのストップスイッチ 4 2 の操作順番を遊技者に対して報知するように制御する。例えば、小役 2 A の当選時は、「左中右の順で押せ！」と画像表示装置 2 3 に画像表示する。小役 2 B ~ 小役 2 E の当選時も同様に画像表示する。

【 0 1 4 9 】

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 2 A ~ 小役 2 E に当選したことを知るとともに、どの操作順番でストップスイッチ 4 2 を操作すれば、当選した小役 2 に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 ~ L 9 に停止させるかを知ることができる。

10

【 0 1 5 0 】

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、非 A T遊技の 7 ゲーム間に行われる演出で、抽選結果が演出として画像表示される。なお、7 ゲーム間の非 A T遊技中に小役 2 A ~ 小役 2 E に当選したときでも、上記報知は行われぬ。

【 0 1 5 1 】

以上より、A T遊技の抽選に当選し続ければ、7 ゲームの非 A T遊技と、1 0、3 0、5 0、又は 1 0 0 ゲームの A T遊技とを繰り返すことができる。

20

また、A T遊技の抽選で非当選となったときは、その後は非 A T遊技のままである（A T遊技の抽選は行われぬ）。したがって、遊技者は、当選を持ち越している R B を入賞させ、R B遊技に移行することができる。

【 0 1 5 2 】

また、内部中において A T遊技が終了し、非 A T遊技となったときであっても、小役 2 は、ベット数が「3」であれば、1 / 1 . 5 の高確率で当選する。これにより、非当選の機会が少なくなり、R B を入賞させることができる機会が減少する。このため、A T遊技が終了したときは、「メダルを 1 枚だけ投入してください」というような報知を行い、遊技者にベット数を「1」にさせる報知を行う。ベット数が「1」であるときは、小役 2 の当選確率も低くなる（1 / 1 0 となる）ので、それだけ、非当選となる遊技の機会が増加する。よって、R B を入賞する機会が容易に得られることとなる。

30

【 0 1 5 3 】

また、内部中における役の非当選時では、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 6 9 a 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、A T遊技中及び 7 ゲームの非 A T遊技中は、R B が入賞しないように注意をする必要がある。

【 0 1 5 4 】

そこで、本実施形態では、A T遊技制御手段 6 9 a は、A T遊技中及び 7 ゲームの非 A T遊技中において 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は「7」-「7」-「7」であるので、例えば左リール 3 1 の停止時に、表示窓 1 1 内に 1 4 番から 1 6 番までの図柄（「BAR」、「チェリー」、「BAR」の部分）が停止するように狙うべきことを報知する。この範囲を狙って左ストップスイッチ 4 2 を操作すれば、左リール 3 1 の 7 番の「7」の図柄が表示窓 1 1 内（いずれかの有効ライン）に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。

40

【 0 1 5 5 】

また、演出制御手段 6 9 は、遊技の終了時にいずれかの役が入賞したときは、その役の入賞に基づく払出し枚数と、当該遊技の開始時点での貯留枚数との合計が、「3 以上」であるか否かを判断する。そして、前記合計が「3 以上」であると判断したときは、特定の

50

サウンドをスピーカ 22 から出力するように制御する。これに対し、前記合計が「2 以下」であるときは、役の入賞に基づきメダルが払い出された場合であっても、演出制御手段 69 は、上記サウンドを出力しないように制御する。

よって、遊技者は、遊技の終了時に特定のサウンドが出力されたときは、次遊技の開始時に、マックスベットスイッチ 40a を操作してベット数を「3」にし、遊技を開始できることを知ることができる。

また、役が入賞してメダルが払い出された結果、貯留枚数が「50」を超え、その超えた分のメダルがメダル払出し装置 52 により実際に払い出された場合であっても、上記サウンドを出力するのはもちろんである。

【0156】

これに対し、小役 1 又は小役 2（払出し枚数が 1 枚）が入賞し、その入賞に基づくメダルが払い出された場合であっても、前記合計が「2 以下」であると判断したときは、サウンドを出力しないように制御する。これにより、遊技者は、次遊技では、メダル投入口 43 からメダルを新たに少なくとも 1 枚投入しないと、ベット数を「3」にし、遊技を開始することができないことを知ることができる。

なお、これに限らず、小役 1 又は小役 2（払出し枚数が 1 枚）が入賞し、その入賞に基づくメダルが払い出された場合において、前記合計が「2 以下」であると判断したときに限り、特殊なサウンドを出力するように制御してもよい。

また、上述した例では、演出制御手段 69 が上記判断を行うようにしたが、上記判断をベット・貯留制御手段 60 が行うようにし、前記合計が「3 以上」であると判断したときは、ベット・貯留制御手段 60 から演出制御手段 69 に対し、特定のサウンドの出力命令を送信するように制御してもよい。

【0157】

特に本実施形態では、通常遊技の 3 枚ベット時は、頻繁に小役 2 が当選・入賞し、1 枚の払出しが行われる。そして、当該遊技の開始時の貯留数が 0 枚又は 1 枚であるときは、小役 2 の入賞により 1 枚のメダルが払い出されたとしても、次遊技ではベット数を最大数（3 枚）にして遊技を行うことはできない。すなわち、上記の場合には、マックスベットスイッチ 40a を操作しても無効とされる。このため、上記のようなサウンドを出力すれば、遊技者に対し、容易に、次遊技ではメダルをメダル投入口 43 から投入しないと、ベット数を最大数にして遊技を行うことができない旨を報知することができる。

【0158】

次に、出玉率等について説明する。

まず、「1 遊技あたりのメダルの払い出し枚数の期待値」とは、1 遊技における役の入賞確率 × 払出し枚数をいう。そして、1 遊技あたりの「差枚数」の期待値とは、1 遊技あたりのメダルの増減数の期待値をいい、「払出し枚数の期待値 - 投入枚数」で表すことができる。差枚数の期待値が正の値であるときは、遊技の進行に伴ってメダルが増加していく遊技状態であり、負の値であるときは、遊技の進行に伴ってメダルが減少していく遊技状態である。

【0159】

また、「出玉率」は、「払出し枚数の期待値 / 投入枚数」で表すことができ、1 を超える値であるときは、遊技の進行に伴ってメダルが増加していく遊技状態であり、1 未満の値であるときは、遊技の進行に伴ってメダルが減少していく遊技状態である。

【0160】

通常遊技中、かつ非 A T 遊技であるときは、小役 2 A ~ 小役 2 E の当選時は、1 / 5 の確率で 9 枚の払出しを受けることができ、4 / 5 の確率で 1 枚の払出しを受けることができる。

ここで、リプレイの入賞時におけるメダルの自動投入を 3 枚の払出しと等価としたとき、非 A T 遊技（非内部中、及び内部中）における 1 遊技（3 枚ベット時）あたりのメダル払出し数の期待値は、

$$3 \times 1 / 200 + 1 \times 1 / 200 + 1 \times 1 / 50 + 1 \times 1 / 1.5 \times 4 / 5 + 9 \times 1 /$$

10

20

30

40

50

$$1. 5 \times 1 / 5 + 8 \times 1 / 100 + 3 \times 1 / 7.3$$

$$2. 26 \text{ (枚)}$$

となる。

よって、差枚数の期待値は、

$$2. 26 - 3$$

$$= -0.74 \text{ (枚)}$$

となる。

また、出玉率は、

$$2. 26 / 3$$

$$0.75$$

となる。

10

【0161】

これにより、非AT遊技中は、遊技の進行とともにメダルが減少していく遊技状態（遊技者にとって不利な遊技状態）である。このため、たとえ内部中であっても、非AT遊技を長引かせることに遊技者が受けるメリットはないので、早急にRBを入賞させ、RB遊技に移行した方が得となる。

【0162】

これに対し、（内部中で）AT遊技であるときは、小役2A～小役2Eの当選時は、報知に従って常に9枚の払出しを受けることができる。

よって、内部中のAT遊技における1遊技あたりのメダル払出し数の期待値は、

$$3 \times 1 / 200 + 1 \times 1 / 200 + 1 \times 1 / 50 + 9 \times 1 / 1.5 + 8 \times 1 / 100 + 3 \times 1 / 7.3$$

$$6.53 \text{ (枚)}$$

となる。

よって、差枚数の期待値は、

$$6.53 - 3$$

$$= +3.53 \text{ (枚)}$$

となる。

また、出玉率は、

$$6.53 / 3$$

$$2.18$$

となる。

20

30

これにより、内部中かつAT遊技中は、遊技の進行とともにメダルが増加していく遊技状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。

【0163】

なお、RB遊技中における1遊技あたりのメダル払出し数の期待値は、

$$9 \times 1 / 1.05 + 1 \times 1 / 100 \times 4 / 5 + 9 \times 1 / 100 \times 1 / 5 + 8 \times 1 / 100$$

$$8.68 \text{ (枚)}$$

となる。

よって、差枚数の期待値は、

$$8.68 - 3$$

$$= +5.68 \text{ (枚)}$$

となる。

また、出玉率は、

$$8.68 / 3$$

$$2.89$$

となる。

40

ゆえに、RB遊技は、遊技の進行とともにメダルが増加していく遊技状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。

50

【0164】

以上のスロットマシン1において、遊技者は、非内部中は、RBの当選を待ちつつ遊技を行う。そして、RBに当選したときは、当該遊技ではRBが入賞しないので、次遊技から、内部中の遊技となる。この内部中の遊技では、遊技者は、RBが入賞しないように注意するとともに、AT遊技の抽選に当選することによって、非AT遊技とAT遊技とを繰り返すことができる。すなわち、内部中の遊技を利用してAT遊技を実行することができる。また、AT遊技の抽選で非当選となり、内部中かつ非AT遊技となったときは、遊技者は、速やかにRBを入賞させ、RB遊技に移行することができる。

【0165】

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。

(1) 本実施形態では、1遊技のベット数として、1枚又は3枚に設定したが、これに限らず、2枚のベットでも遊技可能にしてもよい。また、ベット数を1枚又は2枚としたり、2枚又は3枚としてもよい。本発明では、ベット数が少なくとも2種類のP1とP2 (P2 > P1、かつP2 > P1)とを有するものであればよい。そして、小役2のように、通常の入賞時の払出し枚数がP2枚未満に設定する。

【0166】

(2) 本実施形態では、遊技媒体としてメダルを用いたが、遊技球を用いたスロットマシン(パロット)等、メダル以外の遊技媒体を用いるスロットマシン等の遊技機であっても本発明を適用することができる。

【符号の説明】

【0167】

- 1 スロットマシン
- 10 遊技制御手段
- 11 表示窓
- 21 ランプ
- 22 スピーカ
- 23 画像表示装置
- 31 リール
- 32 モータ
- 33 ベット数表示部
- 34 クレジット数表示部
- 40 ベットスイッチ
- 40a マックスベットスイッチ
- 40b 1枚ベットスイッチ
- 41 スタートスイッチ
- 42 (左、中、右)ストップスイッチ
- 43 メダル投入口
- 44 メダル検知センサ
- 51 ホッパー
- 52 メダル払出し装置
- 53 メダル受け皿
- 60 ベット・貯留制御手段
- 61 役抽選手段
- 62 (62A ~ 62C) 役抽選テーブル
- 63 当選フラグ制御手段
- 63a 当選フラグ
- 64 リール制御手段
- 64 操作順番検出手段
- 65 停止位置決定テーブル

10

20

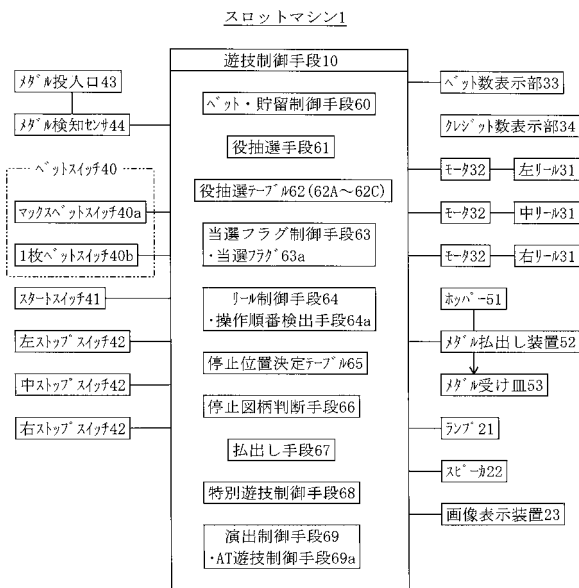
30

40

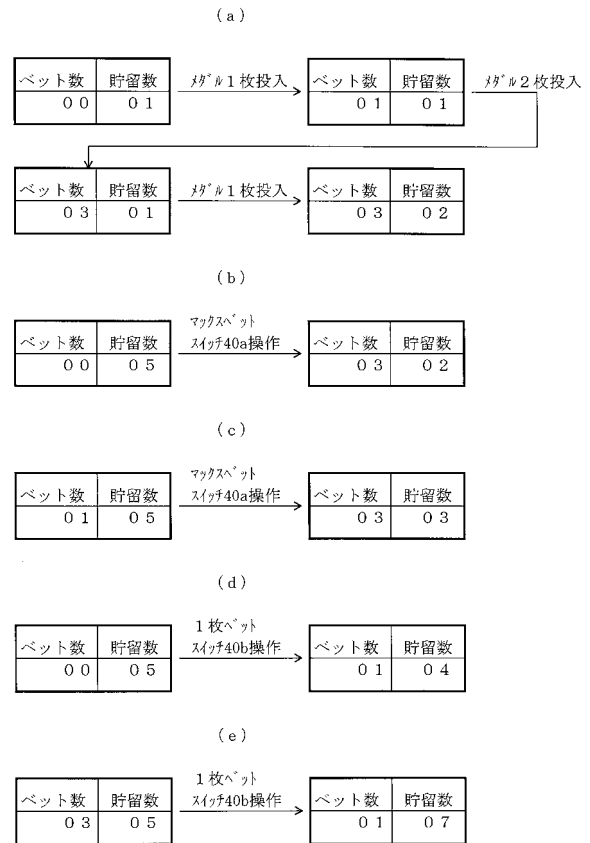
50

- 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 AT遊技制御手段
- L 1 ~ L 1 0 有効ライン (図柄組合せライン)

【 図 1 】



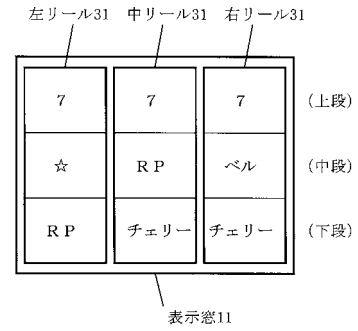
【 図 2 】



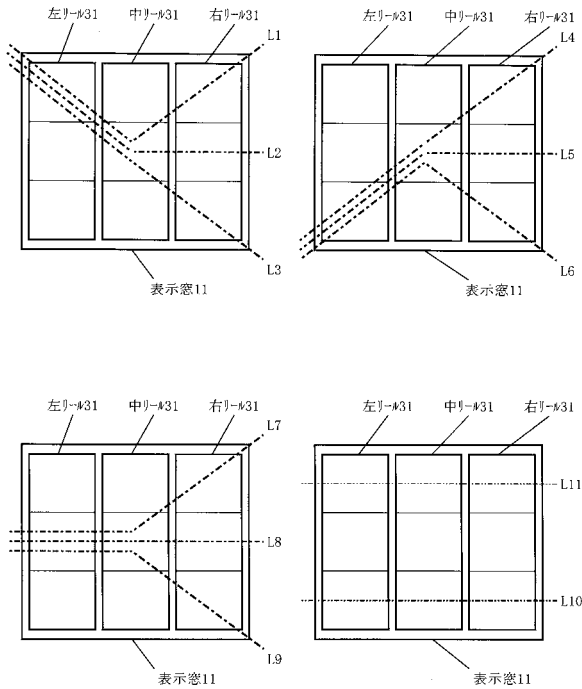
【 図 3 】

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	ベル	ベル	ベル
20.	☆	チェリー	チェリー
19.	スイカ	スイカ	RP
18.	RP	RP	スイカ
17.	ベル	ベル	ベル
16.	BAR	チェリー	BAR
15.	チェリー	BAR	RP
14.	BAR	スイカ	BAR
13.	RP	RP	ベル
12.	ベル	ベル	チェリー
11.	☆	チェリー	RP
10.	スイカ	スイカ	スイカ
9.	RP	RP	ベル
8.	ベル	ベル	チェリー
7.	7	チェリー	RP
6.	☆	7	7
5.	RP	RP	ベル
4.	ベル	ベル	チェリー
3.	スイカ	チェリー	RP
2.	RP	☆	スイカ
1.	☆	RP	☆

【 図 4 】



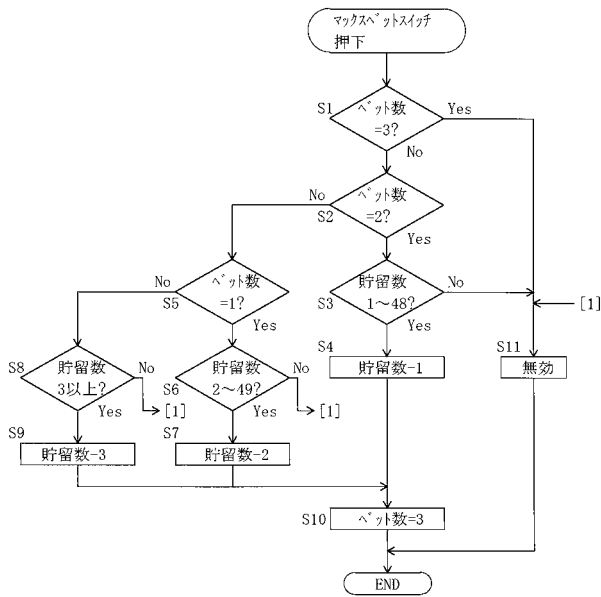
【 図 5 】



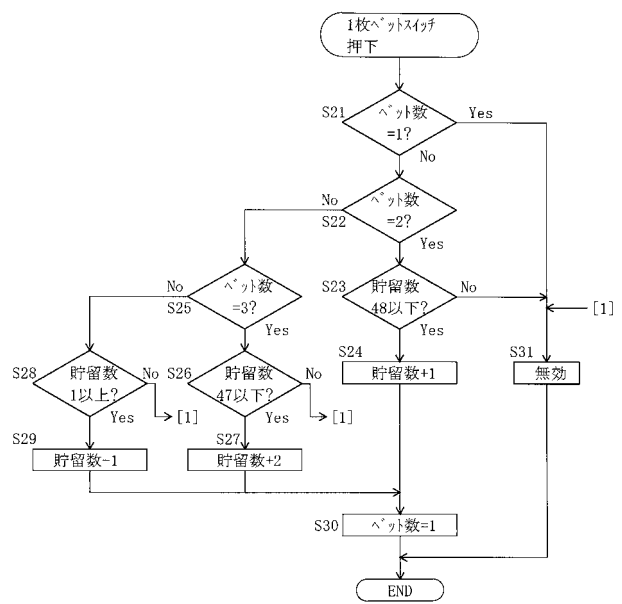
【 図 6 】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ
特別役		
RB	0枚+RB遊技	「7」-「7」-「7」
小役		
小役1	1枚	「any」-「チェリー」-「any」
小役2 (2A~2E)	1枚	「any」-「ベル」-「any」
小役3	8枚	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」
リプレイ	再遊技	「RP」-「RP」-「RP」

【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】

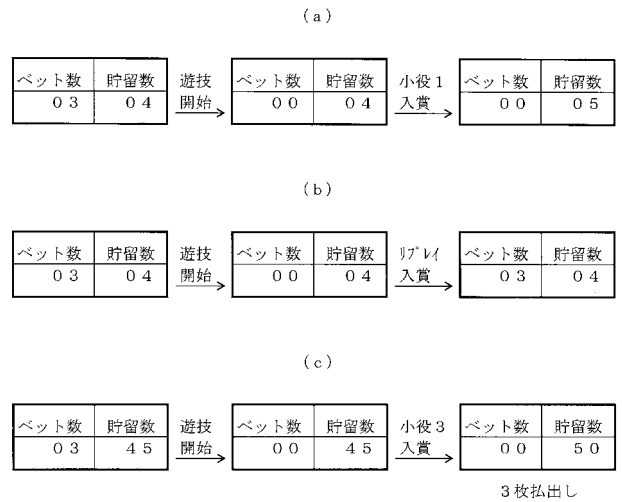
役抽選テーブル 6 2

当選役	当選確率				
	通常遊技(非内部中) 役抽選テーブル #62A		通常遊技(内部中) 役抽選テーブル #62B		RB遊技中 役抽選テーブル #62C
	1枚	3枚	1枚	3枚	3枚
RB+リプレイ	1/1000	1/200	1/1000*	1/200*	抽選なし
RB+小役1	1/1000	1/200	1/1000*	1/200*	抽選なし
小役1	1/150	1/50	1/150	1/50	1/1.05
小役2 (2A~2E)	1/10	1/1.5	1/10	1/1.5	1/100
小役3	1/300	1/100	1/300	1/100	1/100
リプレイ	1/7.3	1/7.3	1/7.3	1/7.3	抽選なし

【 図 10 】

ストップスイッチの操作順番	当選役				
	小役2A	小役2B	小役2C	小役2D	小役2E
左中右	9枚	1枚	1枚	1枚	1枚
左右中	1枚	9枚	1枚	1枚	1枚
中左右又は中右左	1枚	1枚	9枚	1枚	1枚
右左中	1枚	1枚	1枚	9枚	1枚
右中左	1枚	1枚	1枚	1枚	9枚

【 図 11 】



【 図 12 】

AT遊技 (1セット) の遊技回数	選択率
10ゲーム	40%
30ゲーム	40%
50ゲーム	15%
100ゲーム	5%

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB08 AC14 AC77 BA03 BA13 BA22 BA35 BB16 BB80
CA02 CA25 CB04 CB23 CB33 CB49 CC01 CC13 CC24 CC28
CC29 CC51 CD12 CD13 CD31 DA52 DA54