

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6543166号
(P6543166)

(45) 発行日 令和1年7月10日(2019.7.10)

(24) 登録日 令和1年6月21日(2019.6.21)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全 32 頁)

(21) 出願番号 特願2015-215464 (P2015-215464)
 (22) 出願日 平成27年11月2日(2015.11.2)
 (65) 公開番号 特開2017-86143 (P2017-86143A)
 (43) 公開日 平成29年5月25日(2017.5.25)
 審査請求日 平成30年8月31日(2018.8.31)

(73) 特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 100126620
 弁理士 石井 豪
 (72) 発明者 川村 大輔
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社オリンピア内
 審査官 櫻井 茂樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外周面に複数の図柄が付された複数の回転リールと、
 前記複数の回転リールを回転させるスタートスイッチと、
 回転中の前記回転リールを個々に停止させる複数の停止スイッチと、
 所定の図柄組合せが対応付けられた、小役、リプレイ、ボーナスを含む複数種類の役につ
 いて当選か否かの役抽選を行う役抽選手段と、

前記スタートスイッチの操作信号の入力に基づき前記回転リールの回転を制御し、前記
 停止スイッチの操作信号の入力に基づき回転中の前記回転リールの停止を制御するリール
 制御手段と、

前記スタートスイッチの操作により回転開始した前記複数の回転リールが前記停止スイ
 ッチの操作により全て停止したときに、役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示さ
 れることに基づいて入賞と判定する入賞判定手段と、

前記役抽選手段の抽選態様の違いに基づく複数の遊技状態間で遊技状態を移行させる制
 御を行う遊技状態移行手段と、を備え、

前記遊技状態として、前記役抽選手段による役抽選の結果、前記小役、リプレイ及びボ
 ーナスがそれぞれ所定の確率で当選するように設定された第1の遊技状態と、前記小役及
 び前記ボーナスが前記第1の遊技状態と同等の確率で当選し前記リプレイの抽選態様が前
 記第1の遊技状態と異なるように設定された第2の遊技状態とが少なくとも設けられ、

前記役抽選手段は、

10

20

前記リプレイのうちの特定のリプレイと前記ボーナスとが重複して当選状態となるボーナス重複当選態様、及び前記特定のリプレイが前記ボーナスと重複しないで当選状態となるボーナス非重複当選態様が導出され得るように役抽選を行うとともに、

前記第1の遊技状態と、前記第2の遊技状態とでは、前記ボーナス重複当選態様が導出される確率がそれぞれ同等となり、前記ボーナス非重複当選態様が導出される確率がそれぞれ異なるように役抽選を行い、

特定数の遊技媒体を投入して前記スタートスイッチを操作すると、前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行する契機となる図柄組合せを複数種類表示可能とする移行図柄組合せ当選態様が導出され得るように役抽選を行い、

前記リール制御手段は、役抽選の結果、前記移行図柄組合せ当選態様が導出された場合に、前記停止スイッチの操作態様に基づいて、第1の図柄組合せ又は前記第1の図柄組合せとは異なる第2の図柄組合せが表示されるように前記回転リールの停止を制御し、

前記遊技状態移行手段は、前記第1の遊技状態において、前記第2の図柄組合せが表示された場合には、遊技状態を前記第2の遊技状態へ移行させる制御を行うとともに、前記第2の遊技状態において、前記第1の図柄組合せが表示された場合には、遊技状態を前記第1の遊技状態へ移行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、ボーナスにより出玉を増やす遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として、遊技媒体としてのメダルを投入し、スタートスイッチの操作に基づいて役抽選を行うとともに回転リールを回転させ、回転している回転リールを停止スイッチによって停止させたときに、当選している役に対応付けられた図柄組合せが表示された場合に入賞となるスロットマシンが知られている。役としては、入賞するとメダルが払い出される小役と、入賞するとメダルの投入なしに次の遊技を行うことができるリプレイと、入賞すると小役が入賞し易くなる特別遊技が開始されるボーナスとがある。

そして、スロットマシンにおいては、役抽選の態様や、遊技状態の移行によって、様々な遊技性を作り出している。例えば、特許文献1には、ボーナス（特定役）と小役が重複して当選し、ボーナスと小役が重複して当選しているときに、ボーナスに対応する図柄を有効ライン上に引き込み可能であり小役の図柄を有効ライン上に引き込めない停止操作のタイミングを報知するか否かによって、ボーナスの入賞率を変化させることが記載されている。また、特許文献2には、リプレイの抽選態様がそれぞれ異なる複数の遊技状態（RT）が設けられ、それぞれのRTへの移行契機となるリプレイの種類や当選確率が異なるように設定されているとともに、小役の入賞を補助するAT状態への移行が決定されているか否かによって、移行させるRTを異ならせることが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-223540号公報

【特許文献2】特開2014-76240号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

一方、従来より、比較的当選確率が低く設定された特定役（レア役）とボーナスとが重複して当選するように形成し、特定役の当選時や入賞時にボーナスを期待させるという手法が知られている。このような場合、遊技者が選択可能な演出モードを複数設け、演出モードによって特定役当選時のボーナスを期待させる演出の実行頻度を変化させるという手法が考えられる。しかし、このような手法では、遊技状態が同一の場合、ボーナスと重複

10

20

30

40

50

当選していない特定役の当選確率を演出モードによって変化させることができないので、演出モードによっては、ボーナスが重複当選していないときに、期待度の低い演出が行われるか期待度を表す演出が行われないのにボーナス重複当選の期待度が高い特定役が当選（入賞）するという状況が発生し、遊技上の違和感が発生するという問題点がある。

【0005】

また、特定役の当選時に、打順によって、特定役と認識できる停止形で表示させたり、特定役と認識できない停止形で表示させたりすることにより、特定役入賞時のボーナス期待度を打順によって変化させるという手法が考えられる。しかし、このような手法では、遊技者の選択で表示結果が左右され、回転リールを停止させる前（例えばスタートスイッチの操作時）において、期待度の高い演出が発生させないようにするために頻度の調整が必要になるという問題点がある。

10

そこで、本願発明は、上記した問題点に鑑み、遊技者の選択によって、特定役が入賞した場合や特定役の当選が期待できる演出の発生時におけるボーナス当選の期待度を変化させることのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明は、以下のような構成を有する。

すなわち、本発明に係る遊技機（スロットマシンS）は、遊技媒体を投入して遊技が開始される遊技機であって、外周面に複数の図柄が付された複数の回転リール61～63と、前記複数の回転リール61～63を回転させるスタートスイッチ20と、回転中の前記回転リール61～63を個々に停止させる複数の停止スイッチ31～33と、所定の図柄組合せが対応付けられた、小役、リプレイ、ボーナスを含む複数種類の役について当選か否かの役抽選を行う役抽選手段120と、前記スタートスイッチ20の操作信号の入力に基づき前記回転リール61～63の回転を制御し、前記停止スイッチ31～33の操作信号の入力に基づき回転中の前記回転リール61～63の停止を制御するリール制御手段130と、前記スタートスイッチ20の操作により回転開始した前記複数の回転リール61～63が前記停止スイッチ31～33の操作により全て停止したときに、役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されることに基づいて入賞と判定する入賞判定手段140と、前記役抽選手段120の抽選態様の違いに基づく複数の遊技状態間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行手段160と、を備え、前記遊技状態として、前記役抽選手段120による役抽選の結果、前記小役、リプレイ及びボーナスがそれぞれ所定の確率で当選するように設定された第1の遊技状態（通常状態）と、前記小役及び前記ボーナスが前記第1の遊技状態と同等の確率で当選し前記リプレイの抽選態様が前記第1の遊技状態と異なるように設定された第2の遊技状態（RT1状態、RT2状態）とが少なくとも設けられている。

20

30

【0007】

そして、前記役抽選手段120は、前記リプレイのうちの特定のリプレイと前記ボーナスとが重複して当選状態となるボーナス重複当選態様、及び前記特定のリプレイが前記ボーナスと重複しないで当選状態となるボーナス非重複当選態様が導出され得るように役抽選を行うとともに、前記第1の遊技状態と、前記第2の遊技状態とでは、前記ボーナス重複当選態様が導出される確率がそれぞれ同等となり、前記ボーナス非重複当選態様が導出される確率がそれぞれ異なるように役抽選を行い、特定数の遊技媒体を投入して前記スタートスイッチを操作すると、前記遊技状態移行手段160により遊技状態が移行する契機となる図柄組合せを複数種類表示可能とする移行図柄組合せ当選態様（「特殊ベル」）が導出され得るように役抽選を行う。また、前記リール制御手段130は、役抽選の結果、前記移行図柄組合せ当選態様が導出された場合に、前記停止スイッチ31～33の操作態様（例えば操作順や操作タイミング）に基づいて、第1の図柄組合せ（「ベル・ベル・リプレイ」）又は前記第1の図柄組合せとは異なる第2の図柄組合せ（「ベル・リプレイ・ベル」又は「ベル・リプレイ・リプレイ」）が表示されるように前記回転リール61～63の停止を制御し、前記遊技状態移行手段160は、前記第1の遊技状態において、前記

40

50

第2の図柄組合せが表示された場合には、遊技状態を前記第2の遊技状態へ移行させる制御を行うとともに、前記第2の遊技状態において、前記第1の図柄組合せが表示された場合には、遊技状態を前記第1の遊技状態へ移行させる制御を行うことを特徴とする。

【0008】

ここで、上記遊技機は、好ましくは、前記特定数の遊技媒体が投入された遊技において、役抽選の結果、前記移行図柄組合せ当選態様が導出された場合に、前記第1の図柄組合せ及び前記第2の図柄組合せのいずれかを表示可能とする操作態様で前記停止スイッチを操作することを遊技者に選択させる演出を行わせる、演出実行制御手段220を備えたものとするができる。

さらに、前記リール制御手段130は、前記移行図柄組合せ当選態様が導出された場合において、前記停止スイッチ31～33が第1の操作順で操作された場合には、第1の図柄組合せが表示されるように前記回転リール61～63の停止を制御するとともに、前記停止スイッチ31～33が前記第1の操作順とは異なる第2の操作順で操作された場合には、前記第2の図柄組合せが表示されるように前記回転リール61～63の停止を制御し、前記演出実行制御手段220は、前記第1の操作順及び前記第2の操作順のいずれかで前記停止スイッチ31～33を操作することを遊技者に選択させる演出を行わせることができる。

【0009】

ここで、遊技状態としては、「第1の遊技状態」及び「第2の遊技状態」の他に「第3の遊技状態」等があってもよく、第1の遊技状態へ移行する契機となる「第1の図柄組合せ」、第2の遊技状態へ移行する契機となる「第2の図柄組合せ」の他に、第3の遊技状態へ移行する契機となる「第3の図柄組合せ」があっても構わない。また、「特定のリプレイ」は複数あっても構わない。

本発明においては、特定数の遊技媒体を投入して遊技を行うと、移行図柄組合せ当選態様が導出され、移行図柄組合せ当選態様が導出された場合には、遊技者がいずれかの操作態様で停止操作を行うことにより、遊技状態が、第1の遊技状態か第2の遊技状態のいずれかに移行する。遊技者は、演出実行制御手段220により報知される、遊技状態を移行可能とする停止スイッチ31～33の操作順や操作タイミングに基づいて、いずれかの操作態様で停止操作を行うことができる。その後、ボーナス非重複当選態様が導出される確率が異なる遊技状態での遊技が実行可能となる。なお、特定数以外の遊技媒体を投入した遊技では、移行図柄組合せ当選態様が導出されないように設定してもよい。また、演出実行制御手段220は、現在の遊技状態を遊技者に報知するのが好ましい。また、遊技を行うために投入される遊技媒体数が特定数以外である場合に、移行図柄組合せ当選態様が導出されてもよいが、遊技を行うために投入される遊技媒体数が特定数である場合には、遊技を行うために投入される遊技媒体数が特定数以外である場合よりも、移行図柄組合せ当選態様が導出される確率が高くなるようにするのが好ましい。

【0010】

そして、本発明においては、いずれの遊技状態においても、ボーナス重複当選態様が導出される確率がそれぞれ同等であり、ボーナス非重複当選態様が導出される確率は遊技状態によって異なるように形成されているので、特定のリプレイが入賞した場合や、特定のリプレイの当選時に実行され得る演出が実行された場合には、第1の遊技状態と、第2の遊技状態とでは、ボーナスの期待度が異なるものとなる。具体的には、ボーナス非重複当選態様が導出される確率が低いほど、ボーナスの期待度が高くなるものであり、ボーナス非重複当選態様が導出されない（導出される確率が0である）場合には、特定のリプレイが当選又は入賞すること自体がボーナスの当選を意味するものとなる。これにより、特定のリプレイが入賞した場合に実行され得る演出のボーナス期待度や、特定のリプレイの当選時において特定の出目が出現した場合のボーナス期待度が異なるものとなり、そのようなボーナス期待度の異なる状態を、遊技者の好みに応じて選択可能となる。

【0011】

さらに、前記役抽選手段120は、前記第1の遊技状態においても、前記第2の遊技状

10

20

30

40

50

態においても、前記特定のリプレイ及び前記特定のリプレイ以外のリプレイを合わせた当選確率の合算値が、それぞれ同等になるように役抽選を行うように形成することができる。リプレイの当選確率の合算値が高いほど、遊技媒体を投入しなくても遊技を行う場合が増えるので、遊技者の手持ちの遊技媒体の目減りが少なくなる（投入遊技媒体数に対する払い出し遊技媒体数の割合が増える＝出玉率が高くなる）ところ、このように形成することにより、いずれの遊技状態を選択した場合でも、出玉的な有利不利が生じることなく、公平性を保つことができる。

【発明の効果】

【0012】

本発明は、以上のように構成されているので、遊技者の選択によって、遊技者の選択によって、特定役が入賞した場合や特定役の当選が期待できる演出の発生時におけるボーナス当選の期待度を变化させることのできる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの外観正面図である。

【図2】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの入力、出力及び制御装置を示すブロック図である。

【図3】本発明の第一の実施の形態であって、回転リールの図柄配列を示す図である。

【図4】本発明の第一の実施の形態であって、当選役に対応する図柄組合せを示す表である。

【図5】本発明の第一の実施の形態であって、（A）役抽選テーブルの概念図、（B）各当選領域の役構成を示す表、及び（C）打順に応じた入賞役を示す表である。

【図6】本発明第一の実施の形態であって、遊技状態に応じたボーナスとリプレイの重複当選確率を示す表示である。

【図7】本発明の第一の実施の形態であって、遊技状態の遷移を示すブロック図である。

【図8】本発明の実施の形態であって、メイン制御装置の制御に基づくスロットマシンの1遊技における遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図9】1遊技における遊技制御処理のうちの遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図10】本発明の第一の実施の形態であって、演出状態の遷移を示すブロック図である。

【図11】本発明の実施の形態であって、モード選択時の表示画面を示す図である。

【図12】本発明の実施の形態であって、サブ制御装置の制御に基づくモード変更処理を示すフローチャートである。

【図13】本発明の第一の実施の形態であって、共通演出に対する演出モードごとのボーナス期待度の違いを示す説明図である。

【図14】本発明の第一の実施の形態の変形例であって、同一出目に対する演出モードごとのボーナス期待度の違いを示す説明図である。

【図15】本発明の第二の実施の形態であって、（A）有効ラインを示す図、及び（B）リプレイに対応付けられた図柄組合せを示す図である。

【図16】本発明の第二の実施の形態であって、遊技状態に応じたボーナスとリプレイの重複当選確率を示す表示である。

【図17】本発明の第二の実施の形態であって、斜めリプレイ当選時の出目を示す図である。

【図18】本発明の第三の実施の形態であって、リプレイに対応付けられた図柄組合せを示す図である。

【図19】本発明の第三の実施の形態であって、遊技状態の遷移を示すブロック図である。

【図20】本発明の第三の実施の形態であって、遊技状態に応じたボーナスとリプレイの重複当選確率を示す表示である。

10

20

30

40

50

【発明を実施するための形態】

【0014】

本発明の好適な実施の形態を、遊技機としてスロットマシンを例に、第一乃至第三の実施の形態に分けて、図面に基づき説明する。

(第一の実施の形態)

(スロットマシンS)

スロットマシンSは、図1に示すように、正面側(遊技者と対向する前面側)に開口部を有する方形の筐体Bと、この筐体Bの開口部を塞ぐ前扉Dを備えている。

筐体Bの内部には、スロットマシンSの作動を制御するための制御装置1、外周面に複数の図柄が付された3個の回転リール61, 62, 63を有するリールユニット2、メダルを貯留するとともに貯留されているメダルを払い出すためのホッパーユニット3、スロットマシンSに備えられた各種装置に電力を供給するための電源装置4等が設置されている。

10

【0015】

前扉Dには、図1に示すように、3個の回転リール61~63の図柄を視認可能な図柄表示窓Wが形成されている。そして、この図柄表示窓Wの下方であってスロットマシンSの高さ方向略中央部は、スロットマシンSを作動させるための操作スイッチが設けられたカウンター状の操作部Cとなっている。操作部Cの上面右端にはメダル投入口5が設けられ、操作部Cの上面左側には、スロットマシンSに電子的に貯留されているメダルであるクレジットメダルを、遊技を行うためのメダルのベットに代えるためのベットスイッチ10が設けられている。なお、操作部Cには、遊技者が演出内容を選択することができる演出スイッチを設けてもよい。

20

【0016】

また、操作部Cの正面左側には、回転リール61~63を回転開始させるためのスタートスイッチ20が設けられ、操作部Cの正面中央部には、3個の回転リール61~63を個々に停止させるための3個の停止スイッチ31, 32, 33が設けられている。具体的には、左側に位置する停止スイッチ31は左側に位置する回転リール61を停止させるものであり、中央に位置する停止スイッチ32は中央に位置する回転リール62を停止させるものであり、右側に位置する停止スイッチ33は右側に位置する回転リール63を停止させるものである。操作部Cの正面左端には、クレジットを払い戻すための精算スイッチ40が設けられている。

30

【0017】

前記ベットスイッチ10は、上下方向に移動可能なプッシュボタンを備え、ベットスイッチ10の筐体内部側には、押圧操作によるプッシュボタンの位置移動を検出する検知部が設けられており、検知部の検出信号がベットスイッチ10の操作信号として扱われるようになっている。

スタートスイッチ20は、上下方向に揺動可能なレバーを備え、スタートスイッチ20の筐体内部側には、押下操作によるレバーの位置移動を検出する検知部が設けられており、検知部の検出信号がスタートスイッチ20の操作信号として扱われるようになっている。

40

停止スイッチ31~33は、前後方向にプッシュボタンを備え、各停止スイッチ31~33の筐体内部側には、押圧操作によるプッシュボタンの位置移動を検出する検知部がそれぞれ設けられており、検知部の検出信号が各停止スイッチ31~33の操作信号として扱われるようになっている。

【0018】

前扉Dにおいて図柄表示窓Wの上方には、液晶表示装置などの画像表示部70が設けられ、図柄表示窓Wの両側に位置する前扉Dの側部及び前扉Dの上端部には、電飾ランプ80が設けられている。また、図柄表示窓Wの下方には、モード表示部85が設けられている。前扉Dの下部には、メダルを貯留可能な下皿6が設けられているとともに、下皿6の奥壁には、ホッパーユニット3から払い出されたメダルを下皿6に排出するためのメダル

50

排出口 8 と、メダル排出口 8 の両側に配置されたスピーカ 90 が設けられている。そして、メダル投入口 5 の下方であって前扉 D の裏側には、投入メダルを検知しメダルを判別するためのメダルセクター 7 が設けられている。

【0019】

リールユニット 2 は、図示しない枠体に固定された 3 個のリールモータ M1, M2, M3 (図 2 参照) と、各リールモータ M1 ~ M3 の駆動軸にそれぞれ固定された 3 個の回転リール 61 ~ 63 と、リールモータ M1 ~ M3 を駆動させるためのモータ駆動基板 (図示せず) を備えている。なお、図示しないが、リールモータ M1 には回転リール 61 が固定され、リールモータ M2 には回転リール 62 が固定され、リールモータ M3 には回転リール 63 が固定されている。

10

【0020】

リールモータ M1 ~ M3 は、ステッピングモータであって、図示しないが、駆動軸に連結されたロータと 4 相のコイルを備えており、コイルが順次励磁されることにより、ロータが回転して駆動軸が回転し、駆動軸に固定された回転リール 61 ~ 63 が回転するようになっている。4 相のコイルは、モータ駆動基板に所定の駆動パルスが供給されることにより励磁し、駆動パルスのパルス数やパルス幅などが制御されることによって、回転リール 61 ~ 63 に付されている図柄が図柄表示窓 W を上側から下側へ向けて通過するように回転リール 61 ~ 63 を回転 (正回転) させることができるとともに、回転リール 61 ~ 63 を図柄単位で停止させることができるようになっている。

【0021】

20

各回転リール 61 ~ 63 の外周面には、図 3 に示すように、「赤 7」、「白 7」、「黒 BAR」、「白 BAR」、「リプレイ」、「スイカ」、「ベル」、「チェリー」などの図柄が、1 つの回転リールにつき 21 個ずつ付されている。ここで、回転リールに表示されている 1 図柄分の領域を 1 コマと称し、回転リール 61 ~ 63 はそれぞれ、21 個の図柄に対応して等分割された 21 コマを有している。そして、各回転リール 61 ~ 63 の外周面に連続して配置されている 3 つの図柄が、図柄表示窓 W から視認可能となっている。

【0022】

ここで、図柄表示窓 W を通して図柄を視認するための表示位置として、各回転リール 61 ~ 63 について上段、中段、下段が設けられており、各回転リール 61 ~ 63 の表示位置の組合せによって有効ラインが設定される。有効ラインとは、3 個の回転リール 61 ~ 63 の各表示位置にある縦 3 個横 3 個合計 9 個の図柄を 1 個ずつ繋いでできるライン (入賞ライン) のうち、入賞するために有効となる図柄組合せの並びを規定したラインである。本実施の形態においては、図 1 に示すように、各回転リール 61 ~ 63 の中段に位置する図柄を結ぶ中段ライン L1 が入賞ラインとして設定されている。

30

また、本実施の形態では、1 回の遊技を行うために、メダルを 3 枚又は 2 枚ベットする (掛ける) ことが可能となっており、3 枚のメダルをベットした場合も、2 枚のメダルをベットした場合も、上記した中段ライン L1 が有効ラインとなるものである。そして、スロットマシン S は、スタートスイッチ 20 の操作によって回転開始し停止スイッチ 31 ~ 33 の操作によって回転停止した回転リール 61 ~ 63 の停止図柄により、役に対応付けられた図柄組合せが有効ライン上に表示される (以下、このことを入賞という) と、役に

40

【0023】

(制御装置 1)

制御装置 1 は、図示しないメイン基板ケースにメイン基板を収納したメイン基板ユニットと、図示しないサブ基板ケースにサブ基板を収納したサブ基板ユニットとから構成される。メイン基板及びサブ基板は、IC 等の各種電子部品を搭載した制御基板であり、メイン基板はスロットマシン S の遊技に関する制御を行うメイン制御装置 100 (図 2 参照) を構成し、サブ基板は演出や報知に関する制御を行うサブ制御装置 200 (図 2 参照) を構成する。また、メイン制御装置 100 とサブ制御装置 200 との間では、メイン制御装置 100 からサブ制御装置 200 へ的一方へ向けてのみコマンドやデータが出力され、サ

50

ブ制御装置 200 からメイン制御装置 100 へ向けてはコマンドやデータが出力されないようになっている。

【0024】

(メイン制御装置 100)

メイン制御装置 100 は、スタートスイッチ 20 及び停止スイッチ 31 ~ 33 の操作に基づき、回転リール 61 ~ 63 の回転及び停止を制御するものである。

メイン制御装置 100 の入力側には、図 2 に示すように、メダルセンサ 7A、リールセンサ 2A、払出センサ 3A、ベットスイッチ 10、スタートスイッチ 20、停止スイッチ 31 ~ 33、精算スイッチ 40 が接続されている。ここで、メダルセンサ 7A は、図 1 に示すように、メダルセクター 7 に設けられた検知部であって、メダル投入口 5 から投入されホッパーユニット 3 に移送されるメダルを検出するためのものである。リールセンサ 2A は、図示しないが、リールユニット 2 の枠体に設けられた検知部であって、回転リール 61 ~ 63 に設けられたスタートインデックスを検出して回転リール 61 ~ 63 の回転を検知するためのものである。払出センサ 3A は、図示しないが、ホッパーユニット 3 に設けられた検知部であって、メダル払出装置から払い出されるメダルを検出するためのものである。

【0025】

一方、メイン制御装置 100 の出力側には、図 2 に示すように、リールモータ M1 ~ M3、ホッパーモータ 3B、ブロッカー 7B、ベット表示部 11 及びクレジット表示部 12 が接続されている。ホッパーモータ 3B は、図示しないが、ホッパーユニット 3 に貯留されているメダルを 1 枚ずつ排出するメダル払出装置を駆動させるためのものである。ブロッカー 7B は、図示しないが、メダルセクター 7 の内部を通過するメダルを、メダルセンサ 7A で検出される前にメダルセクター 7 の外部に排出するためのメダルキャンセル装置である。排出されたメダルは、下皿 6 に払い戻される。ベット表示部 11 は、図 1 に示すように、図柄表示窓 W の下方に設けられた発光表示部であって、1 回の遊技を行うために掛けた (ベットした) メダル数を発光する発光領域の数により表示するものである。クレジット表示部 12 は、同じく図柄表示窓 W の下方に設けられた 7 セグメント表示部であり、クレジットされているメダル数を数字で表示するものである。

【0026】

メイン制御装置 100 を構成するメイン基板には、図示しないが、遊技に関するプログラムやデータが記憶された ROM、ROM に記憶されたプログラム等に基づいて遊技の進行に関する制御を行うメイン CPU、読み書き可能であって遊技の進行に関する制御を行うためのデータ等を一時的に記憶する RWM、I/O 等、種々の電子部品が備えられている。そして、CPU が ROM に記憶されたプログラムを読み込むことで、図 2 に示すように、投入制御手段 110、役抽選手段 120、リール制御手段 130、入賞判定手段 140、払出制御手段 150、遊技状態移行手段 160 の各手段として機能する。

【0027】

(投入制御手段 110)

投入制御手段 110 は、メダル投入口 5 からのメダルの投入又はベットスイッチ 10 の操作 (以下投入操作という) と、入賞判定手段 140 の判定結果に基づいて、1 回の遊技を行うためのメダルが掛けられた状態 (ベット状態) を設定するためのものである。

具体的には、投入制御手段 110 は、メダル投入口 5 からメダルが投入されメダルセンサ 7A がメダルを検出することに伴って、規定数を限度として、検出された数のメダルをベットされたメダルとして取り扱い、ベット状態を設定する。ベット数はベット表示部 11 に表示される。規定数とは、1 回の遊技に掛けることができるメダルの数であり、本実施の形態におけるスロットマシン S は規定数が 2 又は 3 に設定されている。すなわち、本実施の形態では、メダルを 2 枚ベットして行う 2 枚掛け遊技と、メダルを 3 枚ベットして行う 3 枚掛け遊技とを実行可能である。また、最大規定数 (3) を超えてメダルが投入された場合には、所定数 (50) を限度として、投入されたメダルがスロットマシン S に電子的に貯留 (クレジット) されたものとして取り扱う。クレジット数はクレジット表示部

12に表示される。なお、クレジット数が所定数に達した場合には、ブロッカー7Bが作動してメダル投入口5から投入されたメダルがキャンセルされるようになっている。

【0028】

そして、投入制御手段110は、クレジットがされている状態でベットスイッチ10が操作されベットスイッチ10の操作信号が入力されることに伴って、規定数を限度として、クレジットされたメダルをベットされたメダルとして取り扱い、ベット状態を設定する。すなわち、ベットスイッチ10の操作信号の入力に伴い、クレジット表示部12に表示されている数値を規定数分だけ減じて表示するとともに、ベット表示部11に規定数のベット数を表示する。本実施の形態では、ベットスイッチ10を1回操作するごとに最大規定数のメダル(3枚)がベットされるマックスベットスイッチとして機能するように形成されている。なお、ベットスイッチ10を1回操作するごとに1枚のメダルがベットされるようにしてもよい。あるいは、1回操作するごとに1枚のメダルがベットされるシングルベットスイッチを別に設けてもよい。

10

さらに、投入制御手段110は、入賞判定手段140が後述するリプレイの入賞を判定した場合には、前回の遊技と同一のベット数で自動的にベット状態を設定する。投入制御手段110によって自動的にベット状態が設定されることを、再遊技の作動という。

【0029】

(役抽選手段120)

役抽選手段120は、回転リール61~63に付されている図柄による所定の図柄組合せが対応付けられた「役」について、当選か否かの役抽選を行うものであり、図示しないが、乱数発生手段、乱数抽出手段、役抽選テーブル、判定手段及び当選状態設定手段を備えている。乱数発生手段は、一定時間に所定(例えば0から65535)の数字を繰り返してカウントするループカウンタであり、乱数抽出手段は、スタートスイッチ20の操作信号を入力したタイミングで、ループカウンタのカウント値を読み取って記憶するものである。ループカウンタは乱数を発生しているわけではないが、ループカウンタのカウント値を乱数抽出手段が読み取ることにより、ランダムな数値を抽出できるので、便宜上乱数発生手段というものとする。役抽選テーブルは、ループカウンタがカウントする数値(乱数発生手段の発生可能な全乱数値)を全領域として各役についての当選領域を規定したものである。判定手段は、カウント値抽出手段の読み取ったカウント値と役抽選テーブルの当選領域とを照合し、カウント値が所定の当選領域に属する場合には当該当選領域に対応する当選を決定し、カウント値がいずれの不当選の領域に属する場合には、「ハズレ」の決定をするものである。当選状態設定手段は、判定手段が当選を決定した場合に、当該当選に対応する当選フラグを成立させることにより当選状態を設定するものである。

20

30

【0030】

前記役としては、入賞により所定枚数のメダルが払い出される小役と、入賞により次遊技において投入操作を行うことなく再度の遊技を行えるリプレイと、入賞により次遊技からボーナス遊技が行われるボーナスとを備えている。

本実施の形態においては、図4に示すように、ボーナスとして、「赤7・赤7・赤7」の図柄組合せが対応付けられたBB(ビッグボーナス)が設けられている。BBが入賞すると、次の遊技からボーナス遊技としてのBB遊技が開始される。

40

BB遊技は、小役の当選確率を高く設定することにより小役を入賞し易くした特別遊技としてのRB遊技(レギュラーボーナス遊技)が連続して行われるものである。RB遊技は、所定回数の入賞又は所定回数の遊技消化で終了するものであり、BB遊技では、RB遊技が無条件で、すなわちRB遊技に移行させるための図柄(RB図柄)を揃えることなく開始され、1回のRB遊技が終了すると、再び無条件で次のRB遊技が開始される。そして、BB遊技は、払い出しメダルの総数があらかじめ定められた一定枚数、例えば300枚を超えた場合に終了する。

【0031】

前記リプレイとしては、「リプレイ・リプレイ・リプレイ」の図柄組合せが対応付けられた通常リプレイと、「スイカ・スイカ・スイカ」「スイカ・スイカ・黒BAR」の図柄

50

組合せが対応付けられたスイカリプレイと、「チェリー・ＡＮＹ・ＡＮＹ」（ＡＮＹは何の図柄でもよい意味）の図柄組合せが対応付けられたチェリーリプレイと、が設けられている。いずれかのリプレイが入賞すると、再遊技が作動し、当該遊技終了後の次遊技において、投入操作を行うことなくスタートスイッチ２０が操作可能となる。

前記小役としては、「ベル・ベル・ベル」の図柄組合せが対応付けられたベル役と、「ベル・ベル・リプレイ」の図柄組合せが対応付けられた特殊ベル１役と、「ベル・リプレイ・ベル」の図柄組合せが対応付けられた特殊ベル２役と、「ベル・リプレイ・リプレイ」の図柄組合せが対応付けられた特殊ベル３役とが設けられている。特殊ベル１役～特殊ベル３役を特殊ベル役と総称する。本実施の形態では、特殊ベル役は、規定数が２の場合にのみ当選するように形成されている。ベル役の入賞により払い出されるメダル数は、規定数に応じて設定されている。具体的には、図４に示すように、規定数が３の場合には入賞により９枚のメダルが払い出され、規定数が２の場合には入賞により１５枚のメダルが払い出される。特殊ベル役は、入賞により２枚のメダルが払い出される。

【００３２】

本実施の形態における役抽選テーブルの概念図を図５（Ａ）に示す。図５（Ａ）は、複数の役抽選テーブルに設定されている当選領域の有無を示したものであり、左欄に示した当選領域が含まれていることを丸印で表し、その当選領域が含まれていない場合にはバツ印で表している。当選領域には不当選（ハズレ）も含まれる。

役抽選テーブルは、後述する遊技状態（図７参照）に応じて、規定数ごとに設けられている。具体的には、図５（Ａ）に示すように、規定数が３の場合に用いられる３枚掛け用の役抽選テーブルとして、通常テーブルと、ＲＴ１テーブルと、ＲＴ２テーブルと、内部中テーブルと、ＲＢテーブルとが設けられている。また、規定数が２の場合に用いられる２枚掛け用の役抽選テーブルとして、通常テーブルと、ＲＴ１テーブルと、ＲＴ２テーブルと、内部中テーブルとが設けられている。通常テーブルは、遊技状態が通常状態である場合に用いられ、ＲＴ１テーブルは遊技状態がＲＴ１状態である場合に用いられ、ＲＴ２テーブルは遊技状態がＲＴ２状態である場合に用いられるものである。また、内部中テーブルは遊技状態がボーナス内部中である場合に用いられ、ＲＢテーブルは遊技状態がボーナス作動中である場合に用いられるものである。なお、本実施の形態では、ＢＢは３枚掛け専用ボーナスとなっており、３枚掛け遊技においてのみ当選及び入賞し、ボーナス作動中は３枚掛け遊技を行うことができる。

【００３３】

各役抽選テーブルには、所定の当選の領域が設定されている。当選の領域としては、一の役に対応付けられた当選領域である単独当選領域の他に、複数種類の役に対応付けられた重複当選領域が設定されている。図５（Ｂ）に示すように、当選領域のうち、「ＢＢ１」、「リプレイ１」、「ベル」、の当選領域は、それぞれ、ＢＢ、通常リプレイ及びベル役の単独当選領域である。一方、当選領域の「ＢＢ２」はＢＢとスイカリプレイと図示していない複数のフォロー用リプレイの重複当選領域であり、「ＢＢ３」はＢＢとチェリーリプレイと通常リプレイの重複当選領域であり、「リプレイ２」は、図示していないが、スイカリプレイとフォロー用リプレイの重複当選領域であり、「リプレイ３」はチェリーリプレイと通常リプレイの重複当選領域である。なお、フォロー用リプレイとは、スイカリプレイを入賞させられない場合に必ず入賞させることができる図柄組合せが対応付けられたリプレイである。また、「特殊ベル」は、特殊ベル１役～特殊ベル３役の３個の特殊ベル役の重複当選領域である。

ここで、上記した「リプレイ３」及び「特殊ベル」の重複当選領域が当選した場合には、３個の停止スイッチ３１～３３に基づく３通りの操作順序（打順）によって、入賞し得る役が変化するようにになっているが（図５（Ｃ）参照）、これについては後述する。

【００３４】

さて、図５（Ａ）では明記していないが、通常テーブル、ＲＴ１テーブル、ＲＴ２テーブル、内部中テーブルにおける小役の当選領域の全領域に対する割合（以下当選確率という）及び当選する小役の種類は、規定数ごとに、それぞれ同等に設定されている。また、

通常テーブル、R T 1 テーブル、R T 2 テーブル、におけるボーナスの当選確率（合算値）も、規定数ごとに、それぞれ同等に設定されている。なお、R B テーブルでは、不当選の領域がなく、「ベル」の当選領域のみが設けられている。また、本実施の形態においては、3枚掛け用の役抽選テーブルにおけるB Bの単独当選領域である「B B 1」の当選確率が極めて低く（例えば $1/65536$ ）設定されており、2枚掛け用の役抽選テーブルにおけるベル役の単独当選領域である「ベル」の当選確率も極めて低く（例えば $1/65536$ ）設定されている。また、2枚掛け用の役抽選テーブルにおいては、いずれの役抽選テーブルにおいても不当選の領域が設けられていない。その分、「特殊ベル」が高確率（例えば $1/1.16$ ）で当選するものとなっている。

【0035】

また、通常テーブル、R T 1 テーブル、R T 2 テーブル、内部中テーブルにおけるリプレイの当選確率の合算値（リプレイ確率）は、いずれのテーブルにおいても同等（例えば $1/7.3$ ）に設定されているが、複数のリプレイの各当選確率が異なるものとなっている。

ここで、後述するが、ボーナス内部中には、通常ボーナス内部中と、R T 1 ボーナス内部中と、R T 2 ボーナス内部中とがある。そして、図示していないが、内部中テーブルには、通常内部中テーブルと、R T 1 内部中テーブルと、R T 2 内部中テーブルとが設けられている。通常内部中テーブルは、通常ボーナス内部中において用いられるテーブルであり、通常内部中テーブルにおける複数のリプレイの各当選確率は、通常テーブルと同等に設定されている。R T 1 内部中テーブルは、R T 1 ボーナス内部中において用いられるテーブルであり、R T 1 内部中テーブルにおける複数のリプレイの各当選確率は、R T 1 テーブルと同等に設定されている。R T 2 内部中テーブルは、R T 2 ボーナス内部中において用いられるテーブルであり、R T 2 内部中テーブルにおける複数のリプレイの各当選確率は、R T 2 テーブルと同等に設定されている（図5（A）の内部中テーブルの括弧書きの丸印参照）。なお、3枚掛け用の内部中テーブルでは、B Bの当選領域がない分、3枚掛け用の通常テーブル、R T 1 テーブル、R T 2 テーブルよりも不当選の確率が高くなっている。

そして、3枚掛け用の通常テーブル、3枚掛け用のR T 1 テーブル、3枚掛け用のR T 2 テーブルにおいては、B Bとリプレイの重複当選領域及びリプレイの単独当選領域の当選確率が、それぞれ異なるものとなっている。以下、図6に基づき、スイカリプレイとチェリーリプレイの当選確率について説明する。

【0036】

図6（A）は、通常テーブル（遊技状態が通常状態である場合）のスイカリプレイとチェリーリプレイの当選確率を示す。通常状態においては、スイカリプレイがB Bと重複しないで当選する確率（当選領域「リプレイ2」の当選確率）が $1/200$ 、チェリーリプレイがB Bと重複しないで当選する確率（当選領域「リプレイ3」の当選確率）が $1/100$ に設定されている。また、スイカリプレイがB Bと重複して当選する確率（当選領域「B B 2」の当選確率）が $1/400$ 、チェリーリプレイがB Bと重複して当選する確率（当選領域「B B 3」の当選確率）が $1/400$ に設定されている。スイカリプレイの当選確率の合算値は $1/133.3$ となり、チェリーリプレイの当選確率の合算値は $1/80$ となる。そして、スイカリプレイ又はチェリーリプレイが当選したときにB Bが重複当選している可能性を表すボーナス重複期待度は、スイカリプレイが 33.3% 、チェリーリプレイでは 20% となる。

【0037】

図6（B）は、R T 1 テーブル（遊技状態がR T 1 状態である場合）のスイカリプレイとチェリーリプレイの当選確率を示す。R T 1 状態においては、スイカリプレイがB Bと重複しないで当選する確率が $1/800$ 、チェリーリプレイがB Bと重複しないで当選する確率が $1/400$ に設定されている。また、スイカリプレイがB Bと重複して当選する確率、チェリーリプレイがB Bと重複して当選する確率はいずれも $1/400$ に設定されている。スイカリプレイの当選確率の合算値は $1/266.7$ となり、チェリーリプレイ

の当選確率の合算値は $1/200$ となる。そして、スイカリプレイが当選したときのボーナス重複期待度は 66.7% 、チェリーリプレイが当選したときのボーナス重複期待度は 50% となる。

【0038】

図6(C)は、RT2テーブル(遊技状態がRT2状態である場合)のスイカリプレイとチェリーリプレイの当選確率を示す。RT2状態においては、スイカリプレイがBBと重複しないで当選する確率、チェリーリプレイがBBと重複しないで当選する確率がいずれも0に設定されている。すなわち、RT2状態においては、スイカリプレイとチェリーリプレイは必ずBBと重複当選するように設定されている。そして、スイカリプレイがBBと重複して当選する確率、チェリーリプレイがBBと重複して当選する確率はいずれも $1/400$ に設定されている。スイカリプレイの当選確率の合算値は $1/400$ となり、チェリーリプレイの当選確率の合算値は $1/400$ となる。そして、スイカリプレイが当選したときのボーナス重複期待度、及びチェリーリプレイが当選したときのボーナス重複期待度は、いずれも 100% となる。

【0039】

以上のように、本実施の形態では、スイカリプレイとチェリーリプレイのボーナス重複期待度が、遊技状態に応じて変化するように形成されている。

なお、各状態において、スイカリプレイの当選確率の合算値とチェリーリプレイの当選確率の合算値を全体のリプレイ確率から差し引いた値が、単独当選する通常リプレイの当選確率となる。

また、上記した役抽選テーブルの構成や当選確率は一例であって、上記した態様や数値に限られるものではない。例えば、2枚掛け用の役抽選テーブルに不当選の当選領域が設けられていてもよく、RBテーブルにリプレイや不当選の当選領域が設けられていてもよい。

また、ボーナス作動中は、規定数が2になるようにしてもよい。本実施の形態では、規定数が2の場合ベル役の配当が15枚となるので、効率的にメダルを増やすことができる。また、ベル役は、ボーナス専用設けるいわゆる増加役ではないので、小役に対応する図柄組合せを設ける配列的な負担が増えることもない。

【0040】

上記した当選状態設定手段は、役抽選の結果、小役が当選した場合には小役フラグ(ベルフラグなど)を成立させ、ボーナスが当選した場合にはボーナスフラグ(BBフラグ)を成立させ、リプレイが当選した場合にはリプレイフラグ(通常リプレイフラグなど)を成立させる。また、複数の役から構成される重複当選領域が当選した場合には、当該領域に含まれる全ての役に対応する当選フラグを成立させる。小役フラグ及びリプレイフラグは1回の遊技限りでリセットされるが、ボーナスフラグは、当該ボーナスが入賞するまでリセットされない。すなわち、ボーナス当選の場合には、当選状態が次の遊技以降に持ち越されるようになっている。

【0041】

(リール制御手段130)

リール制御手段130は、スタートスイッチ20及び停止スイッチ31~33の操作信号に基づいて、回転リール61~63の回転及び停止を制御するためのものである。以下、リール制御手段130による回転リール61~63の回転制御及び停止制御について説明する。

(回転制御)

リール制御手段130は、スタートスイッチ20の有効な操作信号を入力した場合に、リールモータM1~M3を駆動させて回転リール61~63を回転させるものである。すなわち、規定数のメダルがベットされている状態でスタートスイッチ20の操作信号を入力した場合には、前遊技における回転リール61~63の回転開始から一定時間(4.1秒、いわゆるウエイト時間)が経過していることを条件に、全ての回転リール61~63を一斉に、あるいは所定の順番で回転開始させる。そして、全ての回転リール61~63

の回転速度が、停止スイッチ 31 ~ 33 の操作を可能とするためにあらかじめ設定された定常回転速度（例えば 80 rpm）に達すると、この定常回転速度を維持する定常回転を行わせるものとなっている。

【0042】

（停止制御）

リール制御手段 130 は、リールセンサ 2A（図 2 参照）の検出信号に基づき回転リール 61 ~ 63 の回転角度を把握しつつ、停止スイッチ 31 ~ 33 の作動時点（停止スイッチ 31 ~ 33 の操作が検出された時点 = 停止操作のタイミング）での回転リール 61 ~ 63 の回転角度から、有効ライン上に位置している図柄を特定すること（以下図柄参照という）ができるようになっている。そして、リール制御手段 130 は、停止操作がされた時点において所定位置（例えば上段位置）にある回転リール 61 ~ 63 の図柄を基準図柄として、回転リール 61 ~ 63 の回転角度が前記基準図柄をあらかじめ定められたコマ数（最大スベリコマ数、例えば 4 コマ）だけ回転方向に移動させたコマ数（引き込み可能コマ数、例えば 5 コマ）の範囲内となるように、回転リール 61 ~ 63 を停止させることができる。

【0043】

具体的には、前記基準図柄を所定位置（上段位置）に停止させてもよい場合には、停止操作のタイミングで、リールモータ M1 ~ M3 の駆動を停止させるための停止信号を出力してそのまま回転リール 61 ~ 63 を停止させる。また、基準図柄を所定位置に停止させることによって有効ライン上に停止させてはいけない図柄が停止することとなる場合には、停止信号を出力するタイミングを遅らせて、有効ライン上からその図柄を蹴飛ばす蹴飛ばし処理を行う。また、前記引き込み可能コマ数の範囲内に、当選した役に対応付けられた図柄組合せを構成する図柄（当選図柄）が含まれている場合には、停止信号を出力するタイミングを遅らせて、有効ライン上にその当選図柄を引き込む引き込み処理を行う。

【0044】

リール制御手段 130 は、これらの処理を、回転リール 61 ~ 63 の停止位置候補を特定するためのあらかじめ定められた優先順位に基づいて、基準図柄から何コマ分回転させて回転リール 61 ~ 63 を停止させるかを役抽選の結果及び停止操作のタイミングに応じて図柄ごとにテーブル上に規定した停止テーブルを用いて行う。

本実施の形態では、役についての優先順位が「リプレイ > 小役 > ボーナス」の順序で定められており、停止テーブルでは、ボーナスと小役が同時に当選している場合（ボーナス内部中に小役が当選した場合）には小役に対応付けられた小役図柄を優先的に有効ライン上に引き込み、ボーナスとリプレイが同時に当選している場合（「BB2」「BB3」の当選時、ボーナス内部中にリプレイが当選した場合）にはリプレイに対応付けられたリプレイ図柄を優先的に有効ライン上に引き込むように形成されている。したがって、ボーナス内部中において、ボーナスに対応付けられたボーナス図柄が優先的に引き込まれるのは、役抽選の結果が不当選の場合のみとなる。本実施の形態では 2 枚掛け用の内部中テーブルには不当選の領域がないので、ボーナス内部中において 2 枚掛け遊技を行った場合にボーナスが入賞することはない。

【0045】

また、停止テーブルとしては、引き込み可能コマ数の範囲内で当選図柄を有効ライン上に引き込み、当選図柄以外の図柄を有効ライン上から蹴飛ばすように、回転リール 61 ~ 63 の停止位置が規定された当選図柄引き込みテーブルと、引き込み可能コマ数の範囲内で、いかなる役に対応する図柄組合せも有効ライン上に揃わないように、回転リール 61 ~ 63 の停止位置が規定されたハズレテーブルとが設けられている。停止テーブルは、3 個の回転リール 61 ~ 63 にそれぞれ対応して設けられており、先に停止した回転リール 61 ~ 63 の停止図柄に応じて、未停止の回転リール 61 ~ 63 の停止テーブルが選択されるようになっている。

【0046】

（重複当選領域当選時の停止制御）

ここで、図5(A)に示す「リプレイ3」の当選領域が当選した場合の停止制御について、図5(C)に基づき説明する。リール制御手段130は、役抽選により「リプレイ3」が当選した場合において、左側の停止スイッチ31を最初に操作する打順(左第一停止)で停止操作が行われた場合には、左側の回転リール61について、リプレイ図柄に優先してチェリー図柄を有効ライン上に引き込んで停止させる制御を行う。これらの制御は、停止スイッチ31~33の操作順に応じて設けられている停止テーブルを用いて行われる(以下同様)。停止操作のタイミングでチェリー図柄を有効ライン上に引き込めない場合には、リプレイ図柄を有効ライン上に引き込んで停止させる。そして、左側の回転リール61でリプレイ図柄を引き込んだ場合には、中央の回転リール62及び右側の回転リール63においてもリプレイ図柄を引き込んで停止させる。リプレイ図柄は全ての回転リール61~63において最大スベリコマ数を超える間隔をあけずに配置されているので、停止操作のタイミングにかかわらず、リプレイ図柄を必ず有効ライン上に引き込むことができる。このように、「リプレイ3」の当選時に左第一停止で停止操作が行われた場合には、チェリーリプレイ又は通常リプレイのいずれかが必ず入賞するものとなる。

【0047】

また、「リプレイ3」が当選した場合において、中央の停止スイッチ32を最初に操作する打順(中第一停止)、又は右側の停止スイッチ33を最初に操作する打順(右第一停止)で停止操作が行われた場合には、リール制御手段130は、全ての回転リール61~63について、他の図柄に優先して、リプレイ図柄を有効ライン上に引き込んで停止させる制御を行う。このように、「リプレイ3」の当選時に中第一停止又は右第一停止で停止操作が行われた場合には、通常リプレイが必ず入賞するものとなる。

なお、リール制御手段130は、スイカリプレイが当選している場合(「BB2」「リプレイ2」の当選時)において、中央の回転リール62でスイカ図柄を有効ライン上に引き込めない場合には、所定のフォロー用リプレイに対応付けられた図柄を有効ライン上に引き込んで停止させる制御を行う。これにより、「BB2」の当選時にBB2を入賞させられない場合にはスイカリプレイかフォロー用リプレイのいずれかが必ず入賞し、「リプレイ2」の当選時にはスイカリプレイかフォロー用リプレイのいずれかが必ず入賞するようになっている。

【0048】

続いて、図5(A)に示す「特殊ベル」の当選領域が当選した場合の停止制御について、図5(C)に基づき説明する。リール制御手段130は、役抽選により「特殊ベル」が当選した場合において、左第一停止で停止操作が行われた場合には、左及び中央の回転リール61、62においてベル図柄を有効ライン上に引き込むとともに、右側の回転リール63においてリプレイ図柄を有効ライン上に引き込んで停止させる制御を行う。リプレイ図柄及びベル図柄は全ての回転リール61~63において最大スベリコマ数を超える間隔をあけずに配置されているので、停止操作のタイミングにかかわらず、リプレイ図柄又はベル図柄を必ず有効ライン上に引き込むことができる。このように、「特殊ベル」の当選時に左第一停止で停止操作が行われた場合には、特殊ベル1役が必ず入賞するものとなる。

【0049】

また、「特殊ベル」が当選した場合において、中第一停止で停止操作が行われた場合には、リール制御手段130は、左側及び右側の回転リール61、63においてベル図柄を有効ライン上に引き込むとともに、中央の回転リール62においてリプレイ図柄を有効ライン上に引き込んで停止させる制御を行う。このように、「特殊ベル」の当選時に中第一停止で停止操作が行われた場合には、特殊ベル2役が必ず入賞するものとなる。

そして、「特殊ベル」が当選した場合において、右第一停止で停止操作が行われた場合には、リール制御手段130は、左側の回転リール61においてベル図柄を有効ライン上に引き込むとともに、中央及び右側の回転リール62、63においてリプレイ図柄を有効ライン上に引き込んで停止させる制御を行う。このように、「特殊ベル」の当選時に右第一停止で停止操作が行われた場合には、特殊ベル3役が必ず入賞するものとなる。

【 0 0 5 0 】

(入賞判定手段 1 4 0)

入賞判定手段 1 4 0 は、停止スイッチ 3 1 ~ 3 3 の操作によって回転リール 6 1 ~ 6 3 が全て停止したときに、当該遊技の結果（入賞したか否か）を判定するためのものである。

具体的には、回転リール 6 1 ~ 6 3 が停止したときに所定の記憶部に記憶される停止図柄の情報に基づき、有効ライン上に揃った図柄の組合せが、所定の役に対応付けられたものか否かを判断する。そして、所定の役に対応付けられた図柄組合せが有効ライン上に表示されたと判断した場合には入賞と判定し、その判定結果情報を、払出制御手段 1 5 0 及び遊技状態移行手段 1 6 0 に送信する。

10

【 0 0 5 1 】

(払出制御手段 1 5 0)

払出制御手段 1 5 0 は、入賞判定手段 1 4 0 の判定結果及び精算スイッチ 4 0 の操作に基づいて、ホッパーモータ 3 B を作動させてホッパーユニット 3 からメダルを払い出させるものである。すなわち、入賞判定手段 1 4 0 が小役の入賞を判定した場合には、当該小役の入賞に応じたメダルを払い出させ、クレジットが 1 以上ある場合に精算スイッチ 4 0 の操作信号を入力したときには、クレジットとして貯留されているメダルを払い出させるようになっている。

なお、入賞により払い出されるメダルを、クレジットに電子的に貯留し、クレジットを超過する払い出し分をホッパーユニット 3 から払い出させるようにしてもよい。

20

【 0 0 5 2 】

(遊技状態移行手段 1 6 0)

遊技状態移行手段 1 6 0 は、役抽選の抽選態様の違いに基づく遊技状態の移行に関する制御を行うものである。

本実施の形態における遊技状態は、図 7 に示すように、大きく分けて、ボーナス作動中とボーナス非作動中とから構成され、ボーナス非作動中は、ボーナス内部中と、ボーナス非内部中とに分けられる。ボーナス作動中とは、ボーナス（ＢＢ）の入賞に基づくボーナス遊技が行われる遊技状態であり、ボーナス非作動中はそれ以外の遊技状態である。ボーナス内部中とは、ボーナスフラグが持ち越されている遊技状態であり、ボーナス非内部中とは、それ以外の遊技状態である。ボーナス作動中は規定数が 3 である。ボーナス非作動中には、規定数が 3 の場合と 2 の場合が含まれる。

30

【 0 0 5 3 】

また、ボーナス非内部中には、通常状態と、ＲＴ１状態と、ＲＴ２状態とがある。通常状態とは、スロットマシン 5 の初期状態（工場出荷時又は設定変更後）の遊技状態であり、ＲＴ１状態及びＲＴ２状態は、リプレイの抽選態様が通常状態とそれぞれ異なる遊技状態であって、いわゆるリプレイタイムと呼ばれるものである。

さらに、図示していないが、ボーナス内部中には、通常状態から移行する通常ボーナス内部中と、ＲＴ１状態から移行するＲＴ１ボーナス内部中と、ＲＴ２状態から移行するＲＴ２ボーナス内部中とが含まれる。

【 0 0 5 4 】

そして、遊技状態移行手段 1 6 0 は、ボーナス非内部中においてボーナス（ＢＢ）が当選し、当該遊技でボーナスが入賞しなかった場合には、遊技状態をボーナス内部中へ移行させる決定を行う。すなわち、通常状態においてボーナスが当選しかつ非入賞の場合には通常ボーナス内部中へ移行させ、ＲＴ１状態においてボーナスが当選しかつ非入賞の場合にはＲＴ１ボーナス内部中へ移行させ、ＲＴ２状態においてボーナスが当選しかつ非入賞の場合にはＲＴ２ボーナス内部中へ移行させる決定を行う。

40

また、遊技状態移行手段 1 6 0 は、ボーナス非作動中においてボーナスが入賞した場合には、遊技状態をボーナス作動中へ移行させる決定を行う。そして、ボーナス作動中に所定のボーナス終了条件（所定枚数を超える払い出し）に該当した場合には、遊技状態を通常状態へ移行させる決定を行う。

50

【 0 0 5 5 】

また、遊技状態移行手段 1 6 0 は、ボーナス非内部中に 2 枚掛け遊技が行われる場合において、通常状態中に、「特殊ベル」の当選に基づき、特殊ベル 2 役が入賞した場合には遊技状態を R T 1 状態へ移行させる決定を行い、特殊ベル 3 役が入賞した場合には遊技状態を R T 2 状態へ移行させる決定を行う。通常状態中に特殊ベル 1 役が入賞した場合には、通常状態を維持する。また、R T 1 状態中に、特殊ベル 1 役が入賞した場合には遊技状態を通常状態へ移行させる決定を行い、特殊ベル 3 役が入賞した場合には遊技状態を R T 2 状態へ移行させる決定を行う。R T 1 状態中に特殊ベル 2 役が入賞した場合には、R T 1 状態を維持する。また、R T 2 状態中に、特殊ベル 1 役が入賞した場合には遊技状態を通常状態へ移行させる決定を行い、特殊ベル 2 役が入賞した場合には遊技状態を R T 1 状態へ移行させる決定を行う。R T 2 状態中に特殊ベル 3 役が入賞した場合には、R T 2 状態を維持する。

10

【 0 0 5 6 】

ただし、遊技状態移行手段 1 6 0 は、ボーナス内部中に 2 枚掛け遊技が行われる場合において、いずれかの特殊ベル役が入賞した場合には、遊技状態を移行させる決定を行わない。すなわち、通常ボーナス内部中にいずれかの特殊ベル役が入賞した場合には通常ボーナス内部中を維持し、R T 1 ボーナス内部中にいずれかの特殊ベル役が入賞した場合には R T 1 ボーナス内部中を維持し、R T 2 ボーナス内部中にいずれかの特殊ベル役が入賞した場合には R T 2 ボーナス内部中を維持する。

20

【 0 0 5 7 】

以上のように、本実施の形態では、3 枚掛け遊技が行われる場合には、通常状態、R T 1 状態、R T 2 状態の間、あるいは通常ボーナス内部中、R T 1 ボーナス内部中、R T 2 ボーナス内部中の間で遊技状態が移行することなく、2 枚掛け遊技が行われる場合に、通常状態、R T 1 状態、R T 2 状態の間で、遊技状態が移行するように形成されている。

そして、遊技状態移行手段 1 6 0 の決定に基づき、役抽選手段 1 2 0 が遊技状態に応じた役抽選テーブルを取得し役抽選を行うことにより、通常状態、R T 1 状態、R T 2 状態、ボーナス内部中（通常ボーナス内部中、R T 1 ボーナス内部中、R T 2 ボーナス内部中）、ボーナス作動中の各遊技状態が発動する。

【 0 0 5 8 】

（スロットマシン S のメイン処理）

30

上記構成を有するスロットマシン S の、メイン制御装置 1 0 0 の制御に基づくメイン処理について説明する。

ここで、メイン制御装置 1 0 0 は、基本的に、回転リール 6 1 ~ 6 3 の回転中や入賞によるメダルの払い出し中、あるいは再遊技の作動中には、ベット操作（メダルの投入又はベットスイッチ 1 0 の操作）を無効としている。すなわち、メダルセクター 5 をメダルキャンセル状態にし、ベットスイッチ 1 0 の操作を無効としている（操作信号を受け付けない、あるいは受け付けても無視する。以下同様）。また、回転リール 6 1 ~ 6 3 の回転中はもちろんのこと、回転リール 6 1 ~ 6 3 が停止していてもベットがされていない状態では、スタートスイッチ 2 0 の操作を無効とし、所定のウエイト時間が経過するまでは、スタートスイッチ 2 0 の操作に基づく回転リール 6 1 ~ 6 3 の回転開始を保留する。すなわち、ウエイト時間の経過前にスタートスイッチ 2 0 の操作信号を入力しても、ウエイト時間が経過するまではリールモータ M 1 ~ M 3 に駆動信号が出力されないようになっている。ただし、スタートスイッチ 2 0 の操作信号に基づく役抽選処理は行われ、ウエイト時間の経過後、回転リール 6 1 ~ 6 3 は再度のスタートスイッチ 2 0 の操作なしに回転開始する。また、回転リール 6 1 ~ 6 3 が停止している場合はもちろんのこと、回転リール 6 1 ~ 6 3 の回転開始後、回転速度が定常回転速度に達し、かつ全ての回転リール 6 1 ~ 6 3 についてスタートインデックスが検知されて図柄参照が可能な状態となるまでは、停止スイッチ 3 1 ~ 3 3 の操作を無効としている。

40

【 0 0 5 9 】

図 8 は、メイン制御装置 1 0 0 の制御に基づく 1 遊技における遊技制御処理を示す。

50

スロットマシン S は、規定数のメダルがベットされ (S 1 0 0 で Y e s)、スタートスイッチ 2 0 が O N となること (S 1 0 1 で Y e s) に伴って、役抽選処理が行われる (S 1 0 2) とともに、回転リール 6 1 ~ 6 3 の回転開始処理が行われる (S 1 0 3)。そして、いずれかの停止スイッチ 3 1 ~ 3 3 が O N となった場合には、対応する回転リール 6 1 ~ 6 3 について回転停止処理が行われる (S 1 0 4、S 1 0 5)。

全ての回転リール 6 1 ~ 6 3 が停止するまで S 1 0 4 ~ 1 0 5 が繰り返され (S 1 0 4 ~ S 1 0 6)、全ての回転リール 6 1 ~ 6 3 が停止した場合には、入賞判定処理が行われる (S 1 0 7)。具体的には、小役が入賞したと判定された場合には対応するメダルの払い出し処理が行われ、リプレイが入賞したと判定された場合には、再遊技の作動の処理が行われる。その後、遊技状態移行処理が行われ (S 1 0 8)、1 遊技における遊技制御処理が終了する。

10

【 0 0 6 0 】

次に、上記 S 1 0 8 における遊技状態移行処理について、図 9 のフローに基づき説明する。

まず、入賞判定処理においてボーナスが入賞したと判定された場合 (S 2 0 0 で Y e s) には、ボーナス作動中の設定が行われる (S 2 0 1)。ボーナス作動中の設定とは、遊技状態がボーナス作動中であることを所定の記憶部に記憶したり、役抽選テーブルとして R B テーブルを取得したりすることである (以下同様)。また、ボーナス当選 (単独当選、重複当選含む) に係る遊技でボーナスが入賞しなかったと判定された場合 (S 2 0 2 で Y e s) には、ボーナス内部中 (通常ボーナス内部中、R T 1 ボーナス内部中、R T 2 ボーナス内部中) の設定が行われる (S 2 0 3)。また、当該遊技でいずれかの特殊ベル役が入賞したと判定された場合 (S 2 0 4 で Y e s) には、該当する遊技状態の設定が行われる。具体的には、ボーナス非内部中において、特殊ベル 1 が入賞した場合には通常状態の設定が行われ、特殊ベル 2 が入賞した場合には R T 1 状態の設定が行われ、特殊ベル 3 が入賞した場合には R T 2 状態の設定が行われる。そして、遊技状態移行処理が終了する。

20

【 0 0 6 1 】

(サブ制御装置 2 0 0)

サブ制御装置 2 0 0 は、メイン制御装置 1 0 0 から出力されるコマンドやデータ (遊技制御情報) に基づいて、遊技に付随するサブ演出を制御する演出制御手段である。メイン制御装置 1 0 0 がサブ制御装置 2 0 0 に出力する遊技制御情報としては、スタートスイッチ 2 0 等の操作スイッチの操作に関する情報や、役抽選の抽選結果に関する情報や、回転リール 6 1 ~ 6 3 の回転及び停止などのリールユニット 2 の作動情報や、停止図柄の表示態様などの遊技結果に関する情報や、遊技状態の移行に関する情報などがある。

30

【 0 0 6 2 】

サブ制御装置 2 0 0 の出力側には、図 2 に示すように、画像表示部 7 0、電飾ランプ 8 0、モード表示部 8 5 及びスピーカ 9 0 が接続されている。ここで、モード表示部 8 5 は、内部に発光体が収納された発光表示部であり、後述する演出状態に応じて発光色が変化するようにになっている。

サブ制御装置 2 0 0 を構成するサブ基板には、図示しないが、演出に関するプログラムやデータが記憶された R O M、R O M に記憶されたプログラム等に基づいて演出の進行に関する制御を行うサブ C P U、読み書き可能であって演出の進行に関する制御を行うためのデータ等を一時的に記憶する R A M、I / O 等、種々の電子部品が備えられている。そして、C P U が R O M に記憶されたプログラムを読み込むことで、図 2 に示すように、演出状態移行手段 2 1 0 及び演出実行制御手段 2 2 0 として機能する。

40

【 0 0 6 3 】

(演出状態移行手段 2 1 0)

演出状態移行手段 2 1 0 は、サブ制御装置の制御に基づく演出態様の違いによる演出状態の移行を制御するものである。

本実施の形態では、演出実行状態として、図 1 0 に示すように、通常演出状態と、ボー

50

ナス演出状態とが設けられている。ボーナス演出状態は、遊技状態がボーナス作動中である場合の演出状態であり、通常演出状態は、それ以外の演出状態である。また、通常演出状態には、演出態様がそれぞれ異なる複数の演出モードが設けられている。

演出モードとしては、遊技状態が通常状態又は通常ボーナス内部中である場合に滞在する第1モードと、遊技状態がRT1状態又はRT1ボーナス内部中である場合に滞在する第2モードと、遊技状態がRT2状態又はRT2ボーナス内部中である場合に滞在する第3モードとが設けられている。

【0064】

そして、演出状態移行手段210は、メイン制御装置100から入力する遊技結果に関する情報に基づき、演出状態の移行を制御する。具体的には、初期状態においては、演出状態は通常演出状態のうちの第1モードに設定されている。そして、状態移行手段160は、第1モードにおいて、特殊ベル2役が入賞した場合には第2モードへ移行させる決定を行い、特殊ベル3役が入賞した場合には第3モードへ移行させる決定を行う。第1モードにおいて特殊ベル1役が入賞した場合には第1モードを維持する。また、第2モードにおいて、特殊ベル1役が入賞した場合には第1モードへ移行させる決定を行い、特殊ベル3役が入賞した場合には第3モードへ移行させる決定を行う。第2モードにおいて特殊ベル2役が入賞した場合には第2モードを維持する。そして、第3モードにおいて、特殊ベル2役が入賞した場合には第2モードへ移行させる決定を行い、特殊ベル1役が入賞した場合には第1モードへ移行させる決定を行う。第3モードにおいて特殊ベル3役が入賞した場合には第3モードを維持する。

既述したように、「特殊ベル」の当選時にいずれの特殊ベル役が入賞するかは、打順によって異なるものとなっている。したがって、「特殊ベル」の当選時に、遊技者がいずれの打順で停止操作するかによって、いずれの演出モードに移行するかが決定付けられるものとなる。

【0065】

また、演出状態移行手段210は、通常演出状態中においてボーナス(BB)が入賞した場合には、演出状態をボーナス演出状態へ移行させる決定を行う。そして、当該ボーナスが終了した場合には、演出状態を通常演出状態の第1モードへ移行させる決定を行う。

演出状態移行手段210による演出状態の決定は所定の記憶部に記憶されるとともに、当該決定に関する情報が演出実行制御手段220に送信される。そして、演出実行制御手段220が演出状態に応じた演出実行処理を行うことにより、各種演出状態が発動するようになっている。

【0066】

(演出実行制御手段220)

演出実行制御手段220は、画像表示部70や電飾ランプ80やモード表示部85やスピーカ90等の演出装置の作動を制御するものであり、図示しない演出決定手段の決定に基づき、ROMに記憶されている演出データをもとに、演出状態に応じた各種演出の実行を制御する。演出には、1回の遊技で完結する単独演出と、複数回の遊技にわたり連続して行われるストーリー性を有する連続演出が含まれる。

演出状態に応じた演出には、画像表示部70の表示画面に表示させる動画等によって、演出状態が通常演出状態であるときにボーナスの当選を期待させる演出や、演出状態がボーナス演出状態であるときにボーナス遊技を盛り上げる演出等が含まれる。

【0067】

これらの演出には、演出モードに応じた演出と、演出モードにかかわらず同一条件で行われる演出が含まれる。例えば、演出モードに応じて、連続演出のストーリーや、登場するキャラクタが異なるように形成することができる。また、演出モードにかかわらず、特定のリプレイ(例えばスイカリプレイ、チェリーリプレイ)の当選時に、画像表示部70の表示画面に特定の画像を一瞬だけ表示させる、いわゆるカットイン演出(図13(A)参照)を行わせることができる。このような、演出モードに依存しない演出を共通演出というものとする。

また、演出実行制御手段 220 は、通常演出状態において、演出モードの変更に付随する演出を行わせることができるようになっている。

【0068】

まず、演出実行制御手段 220 は、演出モードに応じて、モード表示部 85 を所定の発光色で発光させる。例えば、第 1 モードである場合にはモード表示部 85 を青色に発光させ、第 2 モードである場合にはモード表示部 85 を黄色に発光させ、第 3 モードである場合にはモード表示部 85 を赤に発光させる。これにより、遊技者は、スロットマシン S の演出モードを知ることができる。

また、演出実行制御手段 220 は、電源投入時や一定時間遊技が行われていない場合に画像表示部 70 の表示画面に表示される所定のデモンストレーション画像において、2 枚掛

10

【0069】

そして、演出実行制御手段 220 は、2 枚掛け遊技が行われた場合、すなわち、2 枚のメダルを投入した状態でスタートスイッチ 20 が操作された場合には、役抽選の結果に応じて、画像表示部 70 の表示画面に、モード選択可能表示又は準備中表示を行わせる。具体的には、2 枚掛け遊技で「特殊ベル」以外（リプレイ）が当選した場合には、画像表示

20

【0070】

準備中表示を行わせている状態で遊技が終了した場合には、演出実行制御手段 220 は、図示しないが、2 枚掛け遊技を続行することを促す表示（遊技続行表示）を行わせる。本実施の形態では、2 枚掛け遊技ではほぼ「特殊ベル」が当選し、それ以外の場合にはリプレイが当選するので、「特殊ベル」が当選しなかった場合には、ベット操作なしで次遊技を行うことができる。まれに「ベル」が当選することがあるが、この場合には、遊技終了後、次遊技も 2 枚掛けで遊技を行うことを促す表示を行わせる。

30

一方、モード選択可能表示を行わせている状態で、いずれかの特殊ベル役が入賞した場合には、入賞した特殊ベル役に応じて演出状態移行手段 210 が演出モードを移行させる。これに基づき、演出実行制御手段 220 は、モード確定表示を行わせる（図 11(D)参照）。モード確定表示は、選択されたキャラクタを表示するとともに、モード表示部 85 を演出モードに応じた発光色で点灯させる。例えば、遊技において中第一停止で停止操作され、特殊ベル 2 役の入賞に基づき第 2 モードに設定された場合には、第 2 モードに対応するキャラクタ B の表示を行わせるとともに、モード表示部 85 を第 2 モードに対応する黄色に点灯させる。

40

【0071】

（モード変更処理）

上記構成を有するサブ制御装置 200 の制御に基づくモード変更処理について、図 12 のフローに基づき説明する。

まず、2 枚掛け遊技が開始された場合（S300 で Yes）には、遊技用演出データが保存されるとともに、モード変更用演出データが取得される。遊技用演出データとは、連続演出の所定回数目に行われる演出や、所定の演出ステージに応じた演出を含み、この遊

50

技用演出データは所定の一時記憶部に記憶される。モード変更用演出データとは、上述した準備中表示やモード選択可能表示やモード確定表示を行わせるための演出データである。このように、2枚掛け遊技においては、3枚掛け遊技で行われていた遊技用演出データに基づく演出は行われず、モード変更用の演出データに基づく演出が行われるものとなる。そして、当該遊技で「特殊ベル」が当選した場合（S302でYes）は、モード選択可能表示処理が行われる（S303）。その後、遊技結果情報が入力された場合（S304でYes）には、入賞した特殊ベル役に応じた演出モードの設定が行われるとともに（S305）、設定された演出モードに応じたモード確定表示処理が行われる（S306）。そして、モード変更処理が終了する。

一方、2枚掛け遊技において「特殊ベル」が当選しなかった場合（S302でNo）には、準備中表示処理が行われる（S307）。その後、遊技結果情報が入力された場合（S308でYes）には、遊技者に2枚掛け遊技を促すための遊技続行表示処理が行われる（S309）。そして、モード変更処理が終了する。

【0072】

なお、既述したように、遊技状態がボーナス内部中であっても2枚掛け遊技ではボーナスが入賞しないので、モード変更処理中にボーナスが入賞することはない。

また、ボーナス内部中であっても、2枚掛け遊技を行うことにより演出モードの選択が可能である。ボーナス内部中は、スイカリプレイやチェリーリプレイがボーナスと重複して当選することはないので、ボーナス内部中に演出モードを変更しても、実際には、ボーナスの期待度が変化するわけではない（すでにボーナスが当選している）が、演出モードに応じて演出態様（演出に登場するキャラクタ等）が変更されるので、遊技者の好みに合わせた演出を選択できる。また、遊技者がボーナス内部中であることを知らずに演出モードを選択しようとした場合でも、ボーナス非内部中と同様に演出モードを変更することができるので、演出モードの変更ができないことによりボーナス内部中を察知されるということもない。

【0073】

（第一の実施の形態のまとめ）

以上のように、第一の実施の形態では、ボーナス（BB）と特定のリプレイ（スイカリプレイ及びチェリーリプレイ）との重複当選態様がそれぞれ異なる複数の遊技状態を設け、これらの遊技状態間の移動を移行契機役（特殊ベル役）の当選時の打順により制御するとともに、遊技状態に応じた演出モードを設けている。このように形成することにより、演出モードに応じて、特定のリプレイが当選した場合に行われる共通演出のボーナス期待度がそれぞれ異なるものとなり、共通演出のボーナス期待度が異なる遊技状態を、遊技者の意思で選択することができるものとなる。

【0074】

例えば、特定のリプレイとしてのスイカリプレイ及びチェリーリプレイの当選時に、ある共通演出X（図13参照）が実行され得るように設定してあるとする。この場合において、演出モードが第1モード（遊技状態は通常状態）である場合には、特定のリプレイが単独で当選する確率が相対的に高いので、特定のリプレイの当選時に共通演出が行われた場合、ボーナスが当選している確率は低くなる（ボーナス期待度低）。また、演出モードが第2モード（遊技状態はRT1状態）である場合には、特定のリプレイが単独で当選する確率が通常状態よりも低いので、特定のリプレイの当選時に共通演出が行われた場合、ボーナスが当選している確率は第1モードよりは高くなる（ボーナス期待度中）。そして、演出モードが第3モード（遊技状態はRT2状態）である場合にいたっては、特定のリプレイが単独で当選する場合はない（特定のリプレイが必ずボーナスと重複当選する）ので、特定のリプレイの当選時に共通演出が行われた場合には、それだけでボーナスの当選を意味するものとなる（ボーナス期待度高）。すなわち、同一内容の共通演出が、第1モードでは期待度の高くない演出として位置づけられ、第2モードでは期待度が中くらいの演出として位置づけられ、第3モードでは極めて期待度が高い演出として位置づけられることとなる。

【 0 0 7 5 】

一方、演出モードが第1モード（遊技状態は通常状態又は通常ボーナス内部中）である場合には、特定のリプレイの当選確率の合算値が相対的に高いので、特定のリプレイが入賞する可能性が高くなり、演出モードが第2モード（遊技状態はRT1状態又はRT1ボーナス内部中）である場合には、特定のリプレイの当選確率の合算値は第1モードより低いので、特定のリプレイが入賞する可能性は第1モードより低くなり、演出モードが第3モード（遊技状態はRT2状態又はRT2ボーナス内部中）である場合には、特定のリプレイの当選確率の合算値は第1モード及び第2モードより低いので、特定のリプレイが入賞する可能性は第1モード及び第2モードよりさらに低くなる。すなわち、第1モードでは特定のリプレイが入賞する頻度は高いがボーナスの期待度は低く、第2モードでは特定の
10
リプレイが入賞する頻度は中程度でボーナスの期待度も中程度であり、第3モードでは特定のリプレイが入賞する頻度は低いがボーナスの期待度は高いものとなる。

【 0 0 7 6 】

そして、本実施の形態では、これらの遊技状態に対応した演出モードを、遊技者自身が遊技中の打順によって選択できるようにしたことにより、遊技者の好みに応じて、特定の
リプレイの当選確率を選択でき、ひいては共通演出の期待度を選択できるものとなる。

ここで、本実施の形態では、遊技状態の移行契機役として、リプレイでなく小役（特殊ベル役）を採用している。これは、リプレイを移行契機役とした場合、2枚掛け遊技で遊
技状態を迅速に移行させるためにリプレイ確率を極めて高く設定する必要があるが、規定
20
数が2の遊技で再遊技が作動すると、当該再遊技は2枚掛け遊技となるので、リプレイが際限なく連続する可能性が高く、遊技者にストレスを与えるおそれがある。この点、小役であれば、遊技状態を移行させた次遊技に、すみやかに3枚掛け遊技を行うことが可能である。

【 0 0 7 7 】

またここで、本実施の形態では、2枚掛け遊技における「特殊ベル」の当選確率を極めて高く設定している。これは、本実施の形態における2枚掛け遊技は、基本的に遊技状態（演出モード）を変更するためだけに存在しているところ、例えば、設定変更後やボーナス終了後に遊技状態が通常状態となったが他の状態に変更したい場合や、前の遊技者が行っていた演出モード（遊技状態）を次に遊技を行う遊技者が変更したい場合に、「特殊ベル」の当選確率が低いと、遊技状態の移行契機となる「特殊ベル」が当選するまでに時間
30
がかかり、そのことにより無駄な遊技を行わなければならないという問題が生じるからである。「特殊ベル」を高確率で当選させることにより、遊技者がメダルを損失すること無く、速やかに演出モード（遊技状態）を移行させることができる。さらに、本実施の形態では、特殊ベル役の配当を2枚に設定しているので、2枚掛け遊技で遊技者の手持ちのメダルはほとんど変動せず、演出モード（遊技状態）の変更に際して、遊技者が損も得もしない仕様となっている。

【 0 0 7 8 】

そして、本実施の形態では、設定変更後やボーナス終了後に、遊技状態が通常状態（非RT状態）に移行するようになっているとともに、「特殊ベル」の当選時に、スロットマシンにおいて最も一般的な打順である左押しで停止操作することにより、遊技状態が通常
40
状態（演出状態は第1モード）に移行するように形成してある。これは、ボーナス期待度の設計をする際、開発者が最もスタンダードな（推奨する）内部抽選状態として割り当てるのが通常状態（第1モード）であることを想定していることに基づく。すなわち、2枚掛け遊技で遊技状態（演出モード）が選択できるという本実施の形態の仕様を知らないまま遊技をした場合でも、最もスタンダードな状態で遊技を行うことができるようにするためである。例えば、RT1状態やRT2状態に滞在していても、ボーナスが終了すればわざわざ2枚掛け遊技をしなくても通常状態に戻り、モード変更のことを知らずに間違っ
て2枚掛けにした場合でも、初心者は停止スイッチ31～33を左側から押下することが最も多いと思われることから、特に意図しなくても、開発者が推奨する通常状態に移行させることができる。

10

20

30

40

50

【0079】

また、本実施の形態では、遊技者が選択可能な遊技状態である通常状態、RT1状態、RT2状態において、リプレイ確率（特定のリプレイとそれ以外のリプレイの当選確率の合算値）を同等に設定している。これにより、選択した遊技状態（演出モード）によって出玉的な有利不利が生じることなく、公平性を保つことができる。

【0080】

ところで、上述の共通演出の期待度だけでなく、特定のリプレイが当選しているときの停止形（出目）に応じて、ボーナス当選の期待度が異なるものとすることができる。例えば、有効ラインとして、中段ラインL1の他に、回転リール61の上段に位置する図柄、回転リール62の中段に位置する図柄及び回転リール63の下段に位置する図柄を結ぶ右下がりラインL3と、回転リール61の下段に位置する図柄、回転リール62の中段に位置する図柄及び回転リール63の上段に位置する図柄を結ぶ右上がりラインL4（図14参照）とが設けられているとする。また、スイカリプレイが当選している場合において、左第一停止で停止操作すると、図14に示すような出目A又は出目Bが出現する（そのような出目が出現する停止テーブルを用いて停止制御が行われる）ものとする。このように形成した場合において、出目A又は出目Bが出現した場合、第1モードではボーナスが当選している期待度は低い、第2モードではボーナスが当選している期待度がやや高いものとなり、第3モードにおいては、事実上のボーナス当選告知（1確目）となる。

【0081】

なお、上記した実施の形態では、「ベル・ベル・リプレイ」の図柄組合せが対応付けられた特殊ベル1役、「ベル・リプレイ・ベル」の図柄組合せが対応付けられた特殊ベル2役及び「ベル・リプレイ・リプレイ」の図柄組合せが対応付けられた特殊ベル3役の3個の特殊ベル役を設け、3つの特殊ベル役が重複して当選する「特殊ベル」の当選時に、打順に応じて入賞する特殊ベル役を変化させて、遊技状態を移行させるようにしていたが、「ベル・ベル・リプレイ」「ベル・リプレイ・ベル」「ベル・リプレイ・リプレイ」の3個の図柄組合せが対応付けられた特殊ベル役を設け、この特殊ベル役が単独で当選した場合に、打順に応じて表示される図柄組合せを変化させて、遊技状態を移行させるようにしてもよい。すなわち、特殊ベル役の当選時に、左第一停止で停止操作が行われた場合には「ベル・ベル・リプレイ」が表示されて特殊ベル役が入賞し、中第一停止で停止操作が行われた場合には「ベル・リプレイ・ベル」が表示されて特殊ベル役が入賞し、右第一停止で停止操作が行われた場合には「ベル・リプレイ・リプレイ」が表示されて特殊ベル役が入賞するように形成するとともに、RT1状態又はRT2状態において「ベル・ベル・リプレイ」が表示された場合には通常状態へ移行し、通常状態又はRT2状態において「ベル・リプレイ・ベル」が表示された場合にはRT1状態へ移行し、通常状態又はRT1状態において「ベル・リプレイ・リプレイ」が表示された場合にはRT2状態へ移行するように形成することができる。

【0082】

また、上記した実施の形態では、「特殊ベル」は2枚掛け遊技においてのみ抽選対象とされているが、3枚掛け遊技においても「特殊ベル」が当選するように形成してもよい。この場合には、「特殊ベル」とボーナス（BB）とを重複当選させるのが好ましい。これは、3枚掛け遊技において特殊ベル役が単独当選すると、3枚掛け遊技で遊技状態が変動してしまい、2枚掛け遊技で遊技状態を変動させて3枚掛け遊技でのボーナス期待度を変化させるという本来の趣旨を没却してしまうからである。特殊ベル役をボーナスと重複当選するようにしておけば、当該当選の遊技以降は、特殊ベルが入賞しても遊技状態は変動しないので、かかる不都合を防ぐことができるものである。

【0083】

（第二の実施の形態）

図15乃至図17は、本発明の第二の実施の形態を示す。なお、第一の実施の形態を示す図のうち、図1、図2、図7乃至図12は、第二の実施の形態にも共通しており、第二の実施の形態における符号は、第一の実施の形態の構成と同一の構成については同一の符

号を用いている。以下、第一の実施の形態と共通する部分の説明は省略し、第二の実施の形態の特徴点のみ説明する。

第二の実施の形態においては、図15(A)に示すように、入賞ラインとして、中段ラインL1と、各回転リール61～63の上段に位置する図柄を結ぶ上段ラインL2と、回転リール61の上段に位置する図柄、回転リール62の中段に位置する図柄及び回転リール63の下段に位置する図柄を結ぶ右下がりラインL3とが設けられている。本実施の形態では、3枚のメダルをベットすることにより、中段ラインL1及び上段ラインL2及び右下がりラインL3が有効ラインとなり、2枚のメダルをベットした場合には、中段ラインL1が有効ラインとなるように形成されている。

【0084】

10

また、図示していないが、本実施の形態における回転リール61～63の図柄配列は、第一の実施の形態とは異なるものとなっており、リプレイ図柄として、リプレイa図柄とリプレイb図柄とが設けられている。

また、本実施の形態においては、図15(B)に示すように、リプレイとして、「リプレイa・リプレイa・リプレイb」の図柄組合せが対応付けられた斜めリプレイと、「リプレイa・リプレイa・リプレイb」及び「リプレイa・リプレイb・リプレイb」の2つの図柄組合せが対応付けられた平行リプレイとが設けられている。

そして、リール制御手段130は、斜めリプレイが当選した場合には、斜めリプレイに対応付けられた「リプレイa・リプレイa・リプレイb」が右下がりラインL3上に揃うように、3個の回転リール61～63の停止を制御し、平行リプレイが当選した場合には、平行リプレイに対応付けられた図柄組合せのうちの「リプレイa・リプレイa・リプレイb」が中段ラインL1又は上段ラインL2のいずれかの有効ライン上に揃うように、3個の回転リール61～63の停止を制御する。

20

【0085】

また、本実施の形態では、特定のリプレイとしての斜めリプレイがBBと重複当選する場合があるように形成されており、3枚掛け用の通常テーブル、3枚掛け用のRT1テーブル、3枚掛け用のRT2テーブルにおいては、BBと斜めリプレイの重複当選領域及びリプレイの単独当選領域の当選確率が、それぞれ異なるものとなっている。以下、図16に基づき、斜めリプレイと平行リプレイの当選確率について説明する。

【0086】

30

図16(A)は、通常テーブル(遊技状態が通常状態である場合)の斜めリプレイと平行リプレイの当選確率を示す。通常状態(第1モード)においては、斜めリプレイがBBと重複しないで当選する確率が1/15、平行リプレイがBBと重複しないで当選する確率が1/15に設定されている。また、斜めリプレイがBBと重複して当選する確率が1/1500、平行リプレイがBBと重複して当選する確率が0に設定されている。すなわち、通常状態においては、平行リプレイがBBと重複して当選する場合はない。斜めリプレイの当選確率の合算値は1/14.9となり、平行リプレイの当選確率の合算値は1/15となる。そして、ボーナス重複期待度は、斜めリプレイが1%、平行リプレイでは0%となる。

図16(B)は、RT1テーブル(遊技状態がRT1状態である場合)の斜めリプレイと平行リプレイの当選確率を示す。RT1状態(第2モード)においては、通常状態と同じ確率で斜めリプレイがBBと重複して当選し、平行リプレイはBBと重複して当選しない。ボーナス重複期待度も通常状態と同じである。

40

【0087】

図16(C)は、RT2テーブル(遊技状態がRT2状態である場合)の斜めリプレイと平行リプレイの当選確率を示す。RT2状態(第3モード)においては、斜めリプレイがBBと重複しないで当選する確率が0に設定され、平行リプレイがBBと重複しないで当選する確率が1/7.5に設定されている。また、斜めリプレイがBBと重複して当選する確率は1/1500、平行リプレイがBBと重複して当選する確率は0に設定されている。すなわち、RT2状態においては、斜めリプレイは必ずBBと重複当選し、平行リ

50

プレイはＢＢと重複して当選する場合はない。斜めリプレイの当選確率の合算値は１／１５００となり、平行リプレイの当選確率の合算値は１／７．５となる。そして、斜めプレイが当選したときのボーナス重複期待度は１００％となり、平行リプレイが当選したときのボーナス重複期待度は０％となる。

【００８８】

以上のように、第二の実施の形態では、演出モードが第１モード又は第２モードである場合には、斜めリプレイが単独当選する確率が相対的に高く、ボーナスと重複して当選する確率が極めて低いので、斜めリプレイが表示された場合のボーナスの期待度は低くなる。一方、演出モードが第３モードである場合には、斜めリプレイがボーナスと重複して当選する確率は第１モード及び第２モードと同等であるものの、斜めリプレイが単独当選する場合はないので、斜めリプレイが表示された場合にはボーナスが当選していることを意味するものとなる。例えば、図１７に示すように、第二停止（２番目の停止操作）において斜めリプレイの入賞が確定すれば、事実上のボーナス当選告知（２確目）となる。そして、遊技者は、「斜めリプレイが表示されるとボーナスが当選している場合がある」という演出モード（第１モード及び第２モード）と、「斜めリプレイが表示されたらボーナス確定」という演出モード（第３モード）とを、好みに応じて選択することができる。

【００８９】

（第三の実施の形態）

図１８乃至図２０は、本発明の第三の実施の形態を示す。なお、第一の実施の形態を示す図のうち、図１乃至図３、図８乃至図１２は、第三の実施の形態にも共通しており、第三の実施の形態における符号は、第一の実施の形態の構成と同一の構成については同一の符号を用いている。以下、第一の実施の形態と共通する部分の説明は省略し、第三の実施の形態の特徴点のみ説明する。

第三の実施の形態においては、図１８に示すように、リプレイとして、「リプレイ・リプレイ・リプレイ」の図柄組合せが対応付けられた通常リプレイと、「リプレイ・リプレイ・ベル」の図柄組合せが対応付けられた特殊リプレイとが設けられている。特殊リプレイは、規定数が３の遊技においてのみ当選するように設定されている。

また、第三の実施の形態では、図１９に示すように、遊技状態として、通常状態、ＲＴ１状態、ＲＴ２状態の他に、ＲＴ３状態が設けられている。ＲＴ３状態は、リプレイの抽選態様が通常状態、ＲＴ１状態及びＲＴ２状態と異なる遊技状態である。ＲＴ３状態においては不当選の当選確率が０に設定されており、その分、リプレイの当選確率が高くなっている。なお、図１９では、ボーナス内部中及びボーナス作動中の記載を省略している。また、ボーナス内部中には、ＲＴ３ボーナス内部中が含まれる。

【００９０】

そして、遊技状態移行手段１６０は、通常状態中又はＲＴ１状態中に特殊リプレイが入賞した場合には、遊技状態をＲＴ３状態へ移行させる決定を行い、ＲＴ３状態において、あらかじめ定められた所定回数（例えば５回）の遊技が消化された場合には、遊技状態を通常状態へ移行させる決定を行う。また、通常ボーナス内部中又はＲＴ１ボーナス内部中に特殊リプレイが入賞した場合には、遊技状態をＲＴ３ボーナス内部中へ移行させる決定を行い、ＲＴ３ボーナス内部中において所定回数の遊技が消化された場合には、遊技状態を通常ボーナス内部中へ移行させる決定を行う。なお、ＲＴ３状態中に特殊リプレイが入賞した場合にはＲＴ３状態が維持される。

【００９１】

また、第三の実施の形態においては、図示していないが、通常演出状態の演出モードとして、遊技状態がＲＴ３状態又はＲＴ３ボーナス内部中である場合に対応する特別モードが設けられており、演出状態移行手段２１０は、演出モードが第１モード又は第２モードであるときに特殊リプレイが入賞した場合には、演出モードを特別モードへ移行させる決定を行い、特別モードにおいて所定回数の遊技が消化された場合には、第１モードへ移行させる決定を行う。そして、演出実行制御手段２２０は、特別モード中において、ボーナスの当選を期待させたりボーナスの当選の有無を示唆する演出を行わせるようになってい

る。

【0092】

そして、本実施の形態では、特定のリプレイとしての特殊リプレイがBBと重複当選する場合があるように形成されており、3枚掛け用の通常テーブル、3枚掛け用のRT1テーブル、3枚掛け用のRT2テーブルにおいては、BBと特殊リプレイの重複当選領域及びリプレイの単独当選領域の当選確率が、それぞれ異なるものとなっている。なお、RT3テーブルにはBBと特殊リプレイの重複当選領域は設けられていない。以下、図20に基づき、特殊リプレイと通常リプレイの当選確率について説明する。

【0093】

図20(A)は、通常テーブル(遊技状態が通常状態である場合)の特殊リプレイと通常リプレイの当選確率を示す。通常状態(第1モード)においては、特殊リプレイがBBと重複しないで当選する確率が $1/400$ 、通常リプレイがBBと重複しないで当選する確率が $1/7.3$ に設定されている。また、特殊リプレイがBBと重複して当選する確率が $1/400$ 、通常リプレイがBBと重複して当選する確率が0に設定されている。すなわち、通常状態においては、通常リプレイがBBと重複して当選する場合はない。特殊リプレイの当選確率の合算値は $1/200$ となり、通常リプレイの当選確率の合算値は $1/7.3$ となる。そして、特殊リプレイのボーナス重複期待度は50%、通常リプレイのボーナス重複期待度は0%となる。

【0094】

図20(B)は、RT1テーブル(遊技状態がRT1状態である場合)の特殊リプレイと通常リプレイの当選確率を示す。RT1状態(第2モード)においては、特殊リプレイがBBと重複しないで当選する確率が $1/1200$ 、通常リプレイがBBと重複しないで当選する確率が $1/7$ に設定されている。また、特殊リプレイがBBと重複して当選する確率が $1/400$ 、通常リプレイがBBと重複して当選する確率が0に設定されている。すなわち、RT1状態においては、通常リプレイがBBと重複して当選する場合はない。特殊リプレイの当選確率の合算値は $1/300$ となり、通常リプレイの当選確率の合算値は $1/7$ となる。そして、特殊リプレイのボーナス重複期待度は75%、通常リプレイのボーナス重複期待度は0%となる。

【0095】

図20(C)は、RT2テーブル(遊技状態がRT2状態である場合)の特殊リプレイと通常リプレイの当選確率を示す。RT2状態(第3モード)においては、特殊リプレイがBBと重複しないで当選する確率が0に設定され、通常リプレイがBBと重複しないで当選する確率が $1/6.7$ に設定されている。また、特殊リプレイがBBと重複して当選する確率は $1/400$ 、通常リプレイがBBと重複して当選する確率は0に設定されている。すなわち、RT2状態においては、特殊リプレイは必ずBBと重複当選し、通常リプレイはBBと重複して当選する場合はない。特殊リプレイの当選確率の合算値は $1/400$ となり、通常リプレイの当選確率の合算値は $1/6.7$ となる。そして、特殊リプレイが当選したときのボーナス重複期待度は100%となり、通常リプレイが当選したときのボーナス重複期待度は0%となる。

【0096】

以上のように、第三の実施の形態では、演出モードが第1モードである場合には、特殊リプレイがボーナスと重複して当選する確率と単独当選する確率とが同等であるので、特殊リプレイが表示された場合、換言すると、遊技状態がRT3状態へ移行(演出モードが特別モードへ移行)した場合のボーナスの期待度は半々であり、演出モードが第2モードである場合には、特殊リプレイがボーナスと重複して当選する確率は第1モードと同等であるものの、特殊リプレイが単独当選する確率は極めて低いので、特殊リプレイが表示された場合(特別モードへ移行した場合)のボーナスの期待度は、第1モードよりも高くなる。一方、演出モードが第3モードである場合には、特殊リプレイがボーナスと重複して当選する確率は第1モード及び第2モードと同等であるものの、特殊リプレイが単独当選する場合はないので、特殊リプレイが表示された場合(特別モードへ移行した場合)には

10

20

30

40

50

ボーナスが当選していることを意味するものとなる。そして、遊技者は、「特別モードが発生するとボーナスが当選している場合がある」という演出モード（第1モード及び第2モード）と、「特別モードが発生するとボーナス確定」という演出モード（第3モード）とを、好みに応じて選択することができる。

【0097】

ここで、第三の実施の形態では、BBと重複当選している特殊リプレイが当選した場合には、BBが入賞すればボーナス作動中へ移行するが、BBと重複していない特殊リプレイが当選した場合には、ボーナス作動中へ移行することなく必ずRT3状態に移行し、このRT3状態はリプレイ確率が高い設定となっている。そうすると、特殊リプレイが単独当選する確率が低いRT1状態及びRT2状態においては、リプレイ確率が高くなるRT3状態への移行頻度が低くなるので、通常状態に比べて出玉的な有利度が低下するという問題が発生する。そこで、上記した実施の形態では、RT3状態へ頻繁に移行する通常状態（第1モード）においては、リプレイ確率（全てのリプレイの確率の合算値）を最も低く設定し、RT3状態へ移行する頻度が通常状態よりは低いRT1状態（第2モード）においては、リプレイ確率をやや高めに設定し、RT3状態へはいっさい移行しないRT2状態（第3モード）においては、リプレイ確率を最も高く設定している。このようにして、第三の実施の形態では、いずれの遊技状態（演出モード）を選択した場合でも、出玉的な有利不利が発生しないようにしているものである。

【0098】

以上のように、本発明によれば、特定役の当選時、又は特定役の当選が期待できる演出の発生時におけるボーナス当選の期待度を、遊技者の選択によって変更することができるとともに、選択された遊技状態（演出モード）において、期待度に反せず違和感なく遊技を行うことができる。また、特定役をリプレイとしたことで、ボーナスと重複当選しない特定役の当選確率を複数用意できるので、当選確率は非常に低い但当該役が当選したらボーナス確定、といった大胆な設計を行うことができる。

【0099】

なお、上記した第一乃至第三の実施の形態では、2枚掛け遊技を行う場合（規定数が2の場合）に遊技状態（演出モード）が選択可能となるように形成してあったが、1枚掛け遊技を行う場合（規定数が1の場合）に遊技状態が選択可能となるように形成してもよい。また、ボーナス（BB）を3枚掛け専用としていたが、2枚掛け遊技や1枚掛け遊技を行った場合でもボーナスが当選、入賞するようにしてもよい。これは、3枚掛け専用のボーナスを設けているときに、モード選択のために2枚掛け遊技（ボーナスが有効になっていない規定数での遊技）を示唆すると、遊技者に損をさせる指示をしているととらえられるおそれがあるので、このような懸念を払拭するためである。

また、上記した第一乃至第三の実施の形態では、ボーナス非内部中においてリプレイの抽選態様がそれぞれ異なる遊技状態を3つ以上設けていたが、ボーナス非内部中におけるリプレイの抽選態様がそれぞれ異なる遊技状態は少なくとも2つあればよい。

さらに、上記した第一乃至第三の実施の形態では、移行図柄組合せ当選態様である「特殊ベル」の当選時に、打順によって表示される移行図柄組合せが異なるようにしてあったが、停止スイッチ31～33の操作タイミングによって表示される移行図柄組合せが異なるように形成し、「特殊ベル」の当選時に狙うべき図柄を遊技者に選択させるようにしてもよい。

【0100】

また、上記した第一乃至第三の実施の形態では、ボーナスとして、小役の当選確率を高くすることにより小役を入賞し易くしたRB遊技が連続して行われるレギュラービックボーナス（RBB）を設けていたが、このRBBに代えて、あるいはRBBに加えて、役抽選の抽選結果に関わらず小役が当選状態になることにより小役を入賞し易くした特別遊技としてのCB遊技（チャレンジボーナス遊技）が連続して行われるチャレンジビックボーナス（CBB）を設けてもよい。CB遊技では、少なくとも1個の回転リールについて、スベリコマ数が最大スベリコマ数よりも少ないコマ数以下となり、CB遊技は1回の遊技

消化で終了する。ボーナス遊技としてのC B B遊技では、C B遊技が無条件で開始され、1回のC B遊技が終了すると、再び無条件で次のC B遊技が開始される。そして、C B B遊技は、払い出しメダルの総数があらかじめ定められた一定枚数を超えた場合に終了する。また、ボーナス作動中としてのC B B作動中は、規定数が2に設定される。上記した実施の形態では、規定数が2の場合にはベル役の配当が15枚となるので、C B B遊技においてベル役を入賞させることにより、効率よくメダルを獲得することができる。

【0101】

本発明は、上述した実施の形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲における変形及び改良なども含むものである。また、本発明は、矛盾を生じない範囲で、上述した実施の形態及び変形例に記載されている事項を適宜組み合わせ、あるいは組み替えてもよいものである。

10

さらに本発明は、スロットマシン以外の遊技機にも応用できる。例えば、遊技媒体として遊技球（パチンコ球）を用いてスロットマシンと同様の遊技を行わせるパロット遊技機などにも応用できるものである。

【符号の説明】

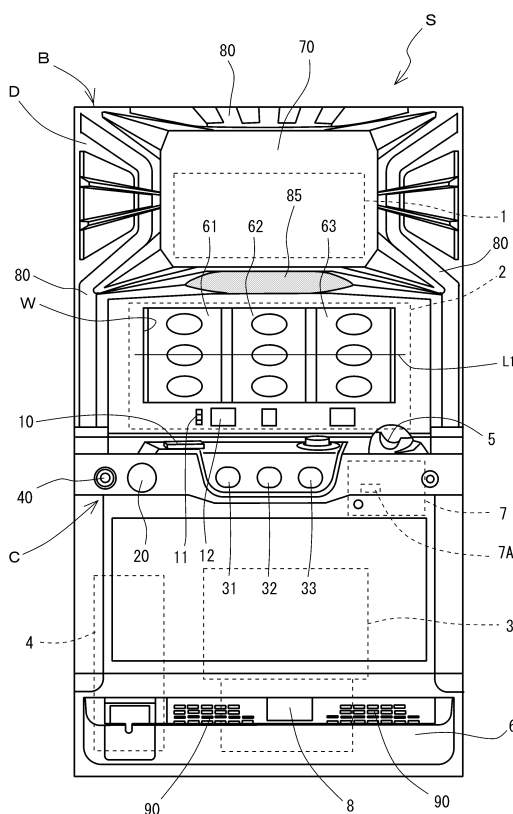
【0102】

S スロットマシン
10 ベットスイッチ
31～33 停止スイッチ
100 メイン制御装置
130 リール制御手段
160 遊技状態移行手段
220 演出実行制御手段

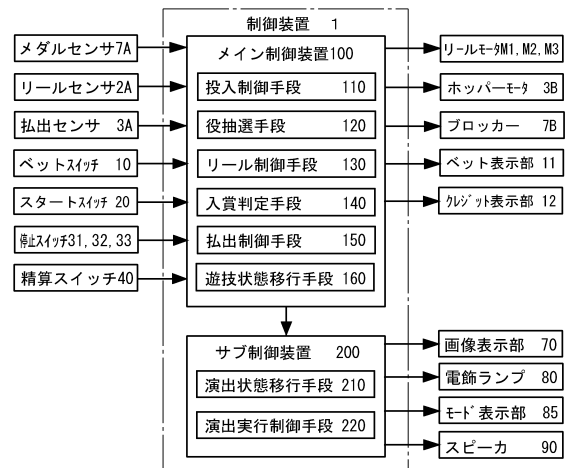
1 制御装置
20 スタートスイッチ
61～63 回転リール
120 役抽選手段
140 入賞判定手段
200 サブ制御装置

20

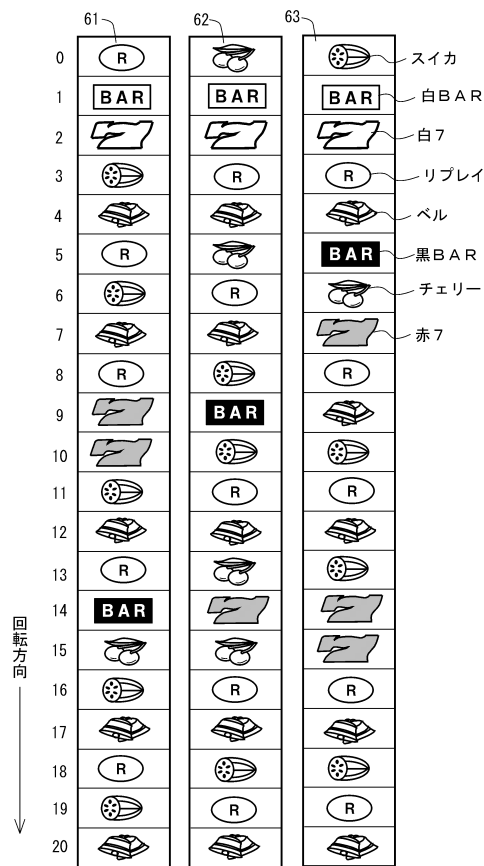
【図1】



【図2】



【図 3】



【図 4】

役	図柄組合せ	配当	
		3枚掛	2枚掛
大役	BB	赤7・赤7・赤7	—
	通常リプレイ	リプレイ・リプレイ・リプレイ	—
	スイカリプレイ	スイカ・スイカ・スイカ/黒BAR	—
	チェリーリプレイ	チェリー・ANY・ANY	—
小役	ベル	ベル・ベル・ベル	9枚
	特殊ベル1	ベル・ベル・リプレイ	15枚
	特殊ベル2	ベル・リプレイ・ベル	2枚
	特殊ベル3	ベル・リプレイ・リプレイ	2枚

【図 5】

(A)

当選領域	3枚掛用役抽選テーブル				2枚掛用役抽選テーブル			
	通常	RT1	RT2	内部中	RB	通常	RT1	RT2
BB1	○	○	○	×	×	×	×	×
BB2	○	○	○	×	×	×	×	×
BB3	○	○	○	×	×	×	×	×
リプレイ1	○	○	○	×	×	○	○	○
リプレイ2	○	○	×	(○)	×	○	○	○
リプレイ3	○	○	×	(○)	×	○	○	○
ベル	○	○	○	○	○	○	○	○
特殊ベル	×	×	×	×	×	○	○	○
不当選	○	○	○	○	×	×	×	×

(○)→RT2内部中テーブルは除く

(B)

当選領域	役構成
BB1	BB
BB2	BB+スイカリプレイ
BB3	BB+チェリーリプレイ+通常リプレイ
リプレイ1	通常リプレイ
リプレイ2	スイカリプレイ
リプレイ3	チェリーリプレイ+通常リプレイ
ベル	ベル
特殊ベル	特殊ベル1+特殊ベル2+特殊ベル3
不当選	

(C)

打順	左	中	右
リプレイ3	チェリーリプレイ の通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
特殊ベル	特殊ベル1	特殊ベル2	特殊ベル3

【図 6】

(A)

通常		スイカリプレイ	チェリーリプレイ
	非重複	1/200	1/100
	重複	1/400	1/400
	合算	1/133.3	1/80
期待度		33.3%	20%

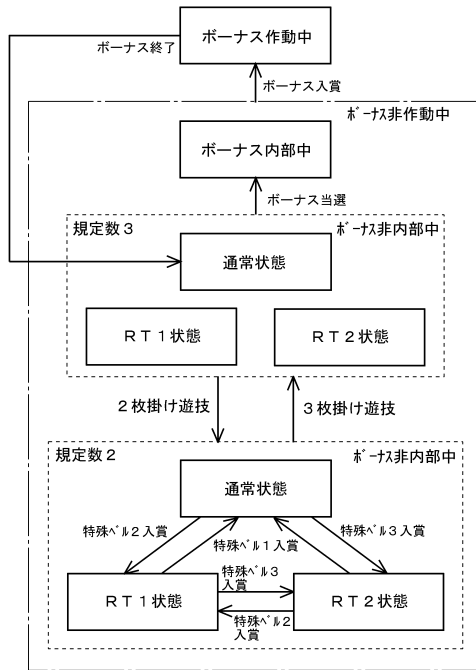
(B)

RT1		スイカリプレイ	チェリーリプレイ
	非重複	1/800	1/400
	重複	1/400	1/400
	合算	1/266.7	1/200
期待度		66.7%	50%

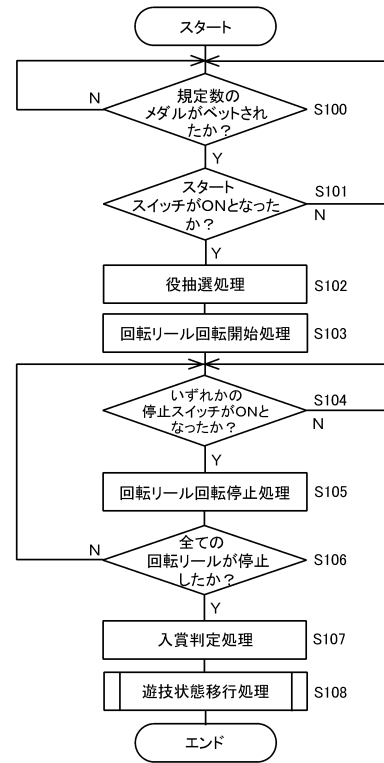
(C)

RT2		スイカリプレイ	チェリーリプレイ
	非重複	0	0
	重複	1/400	1/400
	合算	1/400	1/400
期待度		100%	100%

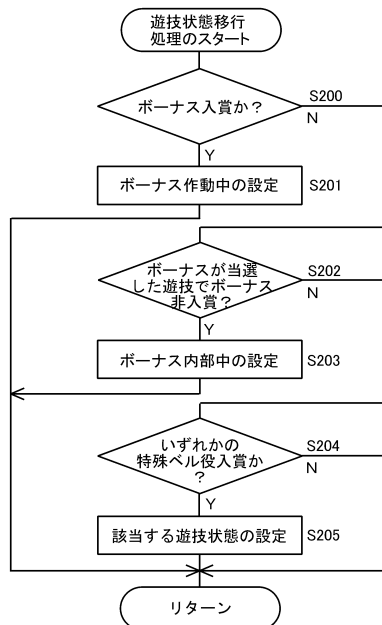
【図 7】



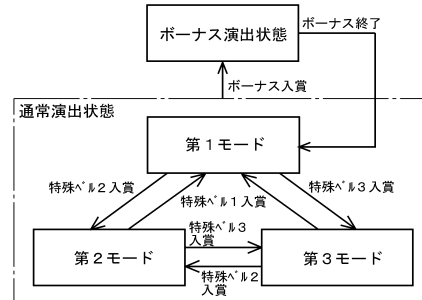
【図 8】



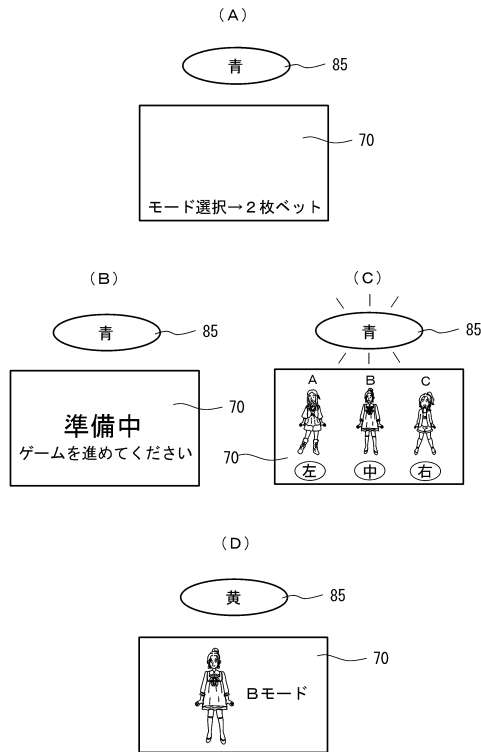
【図 9】



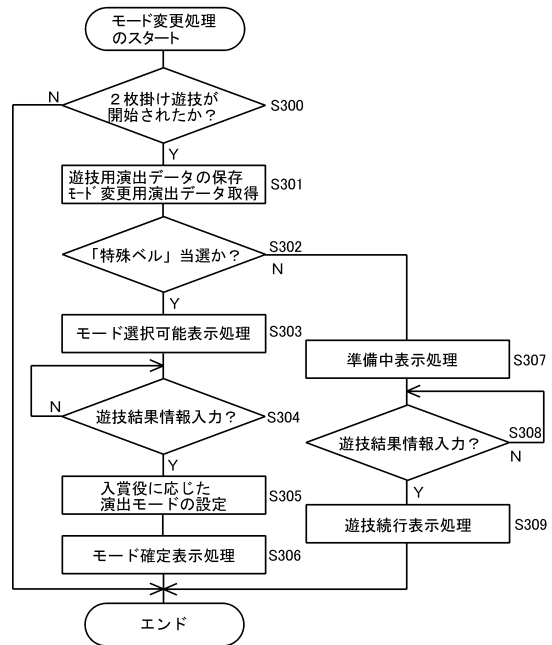
【図 10】



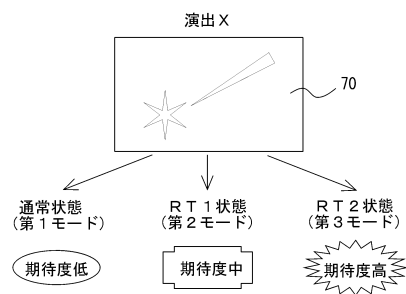
【 ㄨ 1 1 】



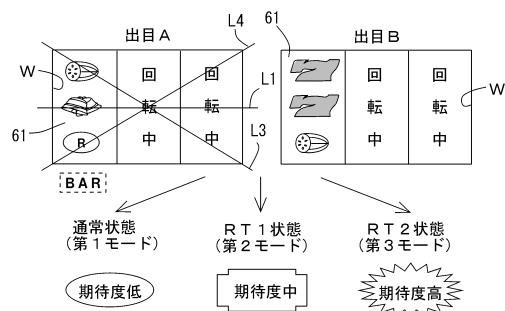
【 図 1 2 】



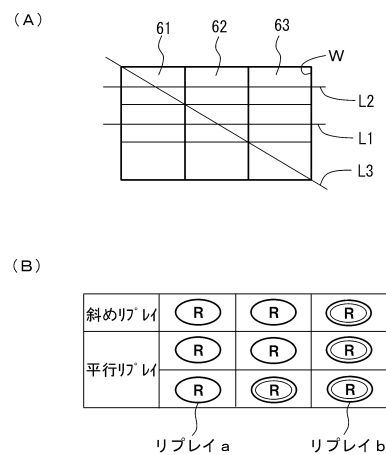
【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



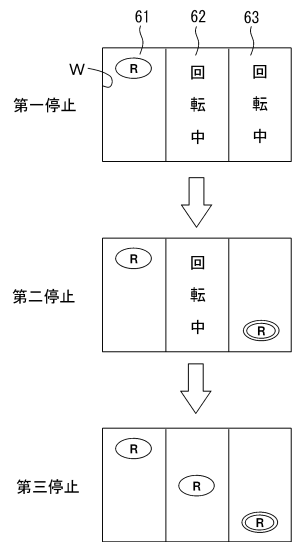
【 図 1 6 】

(A)	通常		斜めリブ	平行リブ
		非重複	1/15	1/15
		重複	1/1500	0
		合算	1/14.9	1/15
		期待度	1%	0%

(B)	R T 1		斜めリブ	平行リブ
		非重複	1/15	1/15
		重複	1/1500	0
		合算	1/14.9	1/15
		期待度	1%	0%

(C)	R T 2		斜めリブ	平行リブ
		非重複	0	1/7.5
		重複	1/1500	0
		合算	1/1500	1/7.5
		期待度	100%	0%

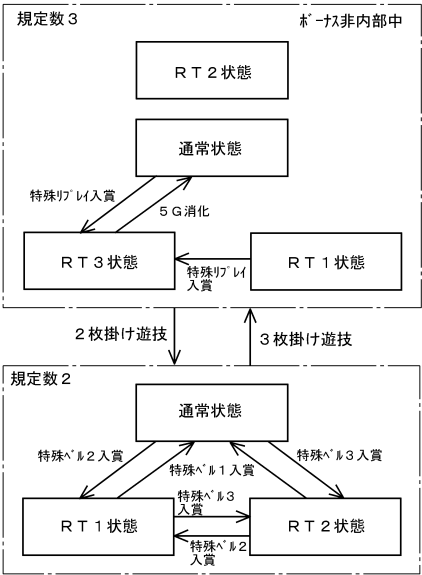
【図 17】



【図 18】

通常リプレイ	R	R	R
特殊リプレイ	R	R	絵柄

【図 19】



【図 20】

(A)	通常		特殊リプレイ	通常リプレイ
		非重複	1/400	1/7.3
		重複	1/400	0
		合算	1/200	1/7.3
		期待度	50%	0%
(B)	RT 1		特殊リプレイ	通常リプレイ
		非重複	1/1200	1/7
		重複	1/400	0
		合算	1/300	1/7
		期待度	75%	0%
(C)	RT 2		特殊リプレイ	通常リプレイ
		非重複	0	1/6.7
		重複	1/400	0
		合算	1/400	1/6.7
		期待度	100%	0%

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2015 - 173776 (JP, A)
特開 2015 - 160075 (JP, A)
特開 2015 - 167807 (JP, A)
特開 2008 - 29733 (JP, A)
特開 2014 - 180440 (JP, A)
特開 2014 - 230594 (JP, A)
特開 2013 - 158384 (JP, A)
特開 2014 - 221146 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)
A63F5/04