

(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2007-215605

(P2007-215605A)

(43) 公開日 平成19年8月30日(2007.8.30)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 5/04 (2006.01)</b>	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 D	
	A 6 3 F 5/04 5 1 4 G	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 E	
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 Q	
審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 19 頁) 最終頁に続く		

(21) 出願番号 特願2006-37056 (P2006-37056)  
 (22) 出願日 平成18年2月14日 (2006.2.14)

(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 田中 健一  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ  
 ャイン60 サミー株式会社内

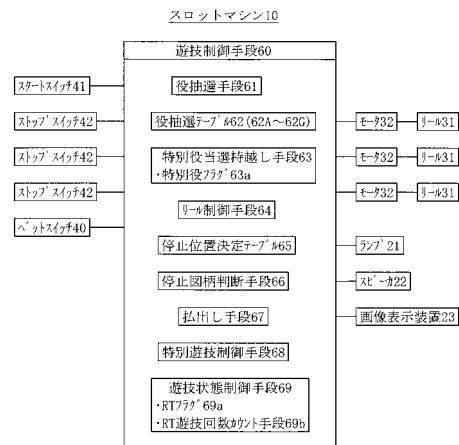
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】特別役の当選をストックすることなく、特別役が一定遊技回数の中に当選しなかったときは、遊技媒体を減らすことなく特別役の当選を待つことができるようにする。

【解決手段】リプレイの当選確率がX1に設定された役抽選テーブル62Aを用いて役の抽選が行われる通常遊技状態と、リプレイの当選確率がX2 (X2 < X1) に設定された役抽選テーブル62Cを用いて役の抽選が行われるRT遊技状態とを設け、特別遊技の終了後は、RT遊技状態とし、RT遊技状態で特別役に当選していない遊技回数が所定回数以上となったときは、RT遊技状態を終了して通常遊技状態とし、少なくとも特別役に当選するまで継続する。

【選択図】 図1



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技者に再遊技を行わせるための役であるリプレイ及び遊技者にとって有利となる特別遊技を行わせるための役である特別役を含む役の当選確率を定めたものであって、前記リプレイの当選確率が X 1 に設定された第 1 役抽選テーブルを用いて役の抽選が行われる通常遊技状態と、

前記リプレイ及び前記特別役を含む役の当選確率を定めたものであって、前記リプレイの当選確率が X 2 ( X 2 < X 1 ) に設定された第 2 役抽選テーブルを用いて役の抽選が行われる R T 遊技状態と

を設け、

前記特別遊技の終了後は、前記 R T 遊技状態とし、

前記 R T 遊技状態で、前記特別役に当選していない遊技回数が所定回数以上となったときは、前記 R T 遊技状態を終了して前記通常遊技状態とし、少なくとも前記特別役に当選するまで継続する

ことを特徴とするスロットマシン。

10

## 【請求項 2】

請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、

前記スロットマシンは、遊技媒体の投入数が複数の異なる投入数で遊技可能であり、

前記第 1 役抽選テーブルで抽選される役として、遊技媒体の投入数が特定数のときにだけ抽選される所定役を設けるとともに、

20

前記リプレイの当選確率が前記 X 2 にほぼ等しい X 3 に設定された第 3 役抽選テーブルを用いて役の抽選が行われる第 2 R T 遊技状態を設け、

前記通常遊技状態において、前記所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、前記通常遊技状態を終了し、次遊技以降は、前記第 2 R T 遊技状態で遊技を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

## 【請求項 3】

請求項 2 に記載のスロットマシンにおいて、

前記所定役は、遊技媒体の投入数が最大数でないときに抽選される役である

ことを特徴とするスロットマシン。

30

## 【請求項 4】

請求項 2 又は請求項 3 に記載のスロットマシンにおいて、

前記第 1 役抽選テーブルの前記所定役の当選確率は、前記リプレイの当選確率 X 1 以上の値に設定されている

ことを特徴とするスロットマシン。

## 【請求項 5】

請求項 2 から請求項 4 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、

前記所定役は、役の抽選において当選したときは、いずれの位置でストップスイッチが操作されても、常に、前記所定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができるように、リール上の図柄配列、及びリールの停止制御が定められている

40

ことを特徴とするスロットマシン。

## 【請求項 6】

請求項 1 から請求項 5 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、

前記第 2 役抽選テーブルにおける前記リプレイの当選確率 X 2 は、1 / 7 . 3 以上に設定されている

ことを特徴とするスロットマシン。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、通常遊技状態と R T 遊技状態とを用い、特別役が一定遊技回数の中に当選し

50

なかったときは、遊技媒体を減らすことなく特別役の当選を待つことができるスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、特別役の当選を持ち越しておき、所定の条件を満たしたときに、当選を持ち越している特別役を放出する（入賞可能に制御する）スロットマシンが知られている（例えば、特許文献1参照。）。

【特許文献1】特開2005-334522号公報

【0003】

また、所定遊技回数間、例えば1500遊技回数間に、当選を持ち越している特別役の放出条件を満たさなかったとき（入賞可能にならなかったとき）は、天井機能として、持ち越している特別役を放出するようにしたスロットマシンが知られている。 10

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、前述の従来技術において、遊技者が特別役を当選させたにもかかわらず、放出条件を満たさなければ特別役を入賞させることができないというのは、好ましくないという趨勢がある。

一方、特別役の当選をストックしないスロットマシンでは、特別役に当選しない遊技がいつまでも続き、遊技者は、遊技媒体を投入し続けなければならない場合があるという問題がある。 20

【0005】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、特別役の当選をストックすることなく、特別役が一定遊技回数間に当選しなかったときは、遊技媒体を減らすことなく特別役の当選を待つことができるようにすることである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。

請求項1の発明は、遊技者に再遊技を行わせるための役であるリプレイ及び遊技者にとって有利となる特別遊技を行わせるための役である特別役を含む役の当選確率を定めたものであって、前記リプレイの当選確率が $X1$ に設定された第1役抽選テーブルを用いて役の抽選が行われる通常遊技状態と、前記リプレイ及び前記特別役を含む役の当選確率を定めたものであって、前記リプレイの当選確率が $X2$ （ $X2 < X1$ ）に設定された第2役抽選テーブルを用いて役の抽選が行われるRT遊技状態とを設け、前記特別遊技の終了後は、前記RT遊技状態とし、前記RT遊技状態で、前記特別役に当選していない遊技回数が所定回数以上となったときは、前記RT遊技状態を終了して前記通常遊技状態とし、少なくとも前記特別役に当選するまで継続することを特徴とする。 30

【0007】

請求項2の発明は、請求項1に記載のスロットマシンにおいて、前記スロットマシンは、遊技媒体の投入数が複数の異なる投入数で遊技可能であり、前記第1役抽選テーブルで抽選される役として、遊技媒体の投入数が特定数のときにだけ抽選される所定役を設けるとともに、前記リプレイの当選確率が前記 $X2$ にほぼ等しい $X3$ に設定された第3役抽選テーブルを用いて役の抽選が行われる第2RT遊技状態を設け、前記通常遊技状態において、前記所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、前記通常遊技状態を終了し、次遊技以降は、前記第2RT遊技状態で遊技を行うことを特徴とする。 40

【0008】

請求項3の発明は、請求項2に記載のスロットマシンにおいて、前記所定役は、遊技媒体の投入数が最大数でないときに抽選される役であることを特徴とする。

請求項4の発明は、請求項2又は請求項3に記載のスロットマシンにおいて、前記第1役抽選テーブルの前記所定役の当選確率は、前記リプレイの当選確率 $X1$ 以上の値に設定 50

されていることを特徴とする。

【0009】

請求項5の発明は、請求項2から請求項4までのいずれか1項に記載のロットマシンにおいて、前記所定役は、役の抽選において当選したときは、いずれの位置でストップスイッチが操作されても、常に、前記所定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができるように、リール上の図柄配列、及びリールの停止制御が定められていることを特徴とする。

【0010】

請求項6の発明は、請求項1から請求項5までのいずれか1項に記載のロットマシンにおいて、前記第2役抽選テーブルにおける前記リプレイの当選確率 $\times 2$ は、 $1/7.3$ 以上10に設定されていることを特徴とする。

【0011】

(作用)

上記発明においては、遊技状態として、リプレイの当選確率が $\times 1$ である通常遊技状態と、リプレイの当選確率が $\times 2$  ( $\times 2 < \times 1$ )であるRT遊技状態とが設けられている。そして、特別遊技の終了後はRT遊技状態となり、このRT遊技状態で特別役に当選していない遊技回数が所定回数以上となったときは、通常遊技状態となり、少なくとも特別役に当選するまで継続される。

【0012】

したがって、特別役に当選しなかった遊技が所定回数以上になると、リプレイの当選確率がそれまでより高い確率となって遊技(通常遊技状態)が行われるので、遊技者は、それまでの遊技(RT遊技状態)よりも、リプレイに当選・入賞する機会が増加し、遊技媒体をそれまでの遊技よりも減らさず遊技を行うことができる。

【0013】

(上記解決手段と実施形態との関係)

リプレイの当選確率 $\times 1$ は、以下の実施形態では $1/2$ に設定されており、第1役抽選テーブル62は、役抽選テーブル62Aに相当する。

また、リプレイの当選確率 $\times 2$ は、以下の実施形態では $1/7.3$  ( $1/7.3$ 以上)に設定されており、第2役抽選テーブル62は、役抽選テーブル62Cに相当する。

さらにまた、請求項1におけるRT遊技状態は、以下の実施形態では、第1RT遊技状態に相当する。

さらに、所定遊技回数は、実施形態では1000遊技である。

【0014】

また、所定役は、通常遊技状態において、メダルの投入数が最大数(3枚)でない1枚(特定数)のときにだけ抽選される小役3である。

さらにまた、リプレイの当選確率 $\times 3$ は、 $1/7.2$ であり、第3役抽選テーブルは、役抽選テーブル62Dに相当する。

【0015】

さらに、所定役の当選確率は、リプレイの当選確率 $\times 1$  ( $1/2$ )以上である $1/1.5$ に設定されている。

また、所定役は、「ベル」-「ベル」-「RP」の図柄の組合せであり、全てのリール31において5図柄以内(停止制御の範囲内)で配置されており、当選時には、常に、入賞させることができるように設定されている。

【0016】

なお、本明細書では、通常遊技状態というときは、RT遊技状態を含まない意味で使用する。また、RT遊技状態というときは、第1RT遊技状態又は第2RT遊技状態の少なくとも一方を指す意味で使用する。

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、特別役の当選をストックすることなく、特別役が一定遊技回数の中に

10

20

30

40

50

当選しなかったときは、遊技媒体を減らすことなく特別役の当選を待つことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

図1は、本実施形態におけるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。

(遊技制御手段)

スロットマシン10の遊技制御手段60は、スロットマシン10の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン10全体を統括制御する手段であり、役の抽選、リール31の駆動制御、及び入賞時の払出し等の遊技の進行や、演出の出力等を制御するものである。遊技制御手段60は、制御基板上に設けられており、演算等を行うCPU、遊技の進行等に必要

10

【0019】

(ベットスイッチ、スタートスイッチ、ストップスイッチ)

図1に示すように、遊技制御手段60の入力側(図1中、左側)には、ベットスイッチ40、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。

ベットスイッチ40は、遊技者が貯留メダルを投入するときに操作するスイッチであって、その操作によって有効ラインが有効化されるスイッチである。なお、図1では、メダル投入口を図示していないが、メダル投入口は、ベットスイッチ40と同様に、有効ラインを有効化するために実際のメダルを投入する部分であり、メダル投入口からのメダルの投入は、ベットスイッチ40の操作に含まれるものである。

20

【0020】

また、スタートスイッチ41は、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、ストップスイッチ42は、3つのリール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】

(モータ、リール)

遊技制御手段60の出力側(図1中、右側)には、以下に示すモータ32等の周辺機器が電氣的に接続されている。

30

モータ32は、リール31を回転させるためのものであり、リール31の回転中心部に連結され、遊技制御手段60によって制御される。

リール31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等)を印刷したリールテープを貼付したものである。

【0022】

リール31は、本実施形態では並列に3つ設けられている。また、各リール31は、スロットマシン10のフロントパネルに設けられた表示窓(図示せず)から、上下に連続する3図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン10の表示窓から、合計9個の図柄が見えるように配置されている。

40

【0023】

ここで、本実施形態では、リール31は、左、中、右の3つが設けられており、これに対応して、ストップスイッチ42は、左、中、右の3つが設けられている。すなわち、左ストップスイッチ42に対応するリール31は左リール31であり、中ストップスイッチ42に対応するリール31は中リール31であり、右ストップスイッチ42に対応するリール31は右リール31である。

【0024】

(ランプ、スピーカ、画像表示装置)

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

50

## 【0025】

ランプ21は、スロットマシン10の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、ランプ21には、各リール31の内周側に配置されたバックランプ(図示せず)や、スロットマシン10の筐体前面に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ及びサイドランプ(図示せず)等が含まれる。

## 【0026】

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

さらにまた、画像表示装置23は、液晶画像表示装置やドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像や所定の情報等を表示するものである。

10

## 【0027】

(図柄組合せライン、有効ライン)

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

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

## 【0028】

さらに、5本の図柄組合せラインのうち、遊技者によって投入又は設定操作されたメダル枚数に応じて、図柄組合せラインの中から、有効ラインと無効ラインとが設定される。

ここで、「有効ライン」とは、本実施形態では、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。

20

## 【0029】

一方、「無効ライン」とは、メダル投入枚数が3枚以外のときに生じ、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与(メダルの払出し等)を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象となっていないラインである。

30

## 【0030】

また、1遊技でのメダル投入枚数は、RT遊技状態中及び特別遊技中は、3枚(固定)であり、通常遊技状態中は、1枚又は3枚である。そして、メダル投入枚数が1枚であるときには、水平方向中段の図柄組合せライン(1本)が有効ラインに設定されるとともに残りの4本の図柄組合せラインが無効ラインに設定される。また、メダル投入枚数が3枚であるときには、全ての図柄組合せライン(合計5本)が有効ラインに設定され、無効ラインは存在しない。

なお、本実施形態では、メダル投入枚数が2枚では遊技を行うことができないように設定されているが、これに限らず、メダル投入枚数が2枚で遊技を行うことができるようにしても良い。この場合には、水平方向中段、上段及び下段の図柄組合せライン(合計3本)が有効ラインに設定されるとともに他の2本の図柄組合せラインが無効ラインに設定することが挙げられる。

40

## 【0031】

(役)

図2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、及び図柄の組合せを示す図である。図2に示すように、役としては、特別役であるBB及びRB、小役である小役1、小役2及び小役3、リプレイ、並びにRB移行役が設けられている。

## 【0032】

特別役とは、通常遊技から特別遊技(通常遊技以上にメダルの獲得が期待できる、遊技

50

者にとって有利となる遊技)に移行させる役である。本実施形態では、図2に示すように、特別役として、BB(ビッグボーナス)及びRB(レギュラーボーナス)が設けられている。BBは、特別遊技の1つであるBB遊技に移行させる役であり、RBは、特別遊技の他の1つであるRB遊技に移行させる役である。

また、他の特別役として、SB(シングルボーナス)が挙げられるが、本実施形態では設けていない。

#### 【0033】

さらにまた、小役とは、予め定められた枚数のメダルが払い出される役であり、本実施形態では、小役1、小役2、小役3の3種類が設けられている。そして、各小役ごとに、図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数が異なるように設定されている。なお、小役1における「any」とは、どの図柄でも良いことを意味する。

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。

また、RB移行役とは、BB一般遊技中に抽選される役であり、RB移行役が入賞すると、次遊技からRB遊技が実行される役である。

#### 【0034】

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

持ち越される役としては、特別役(BB及びRB)が挙げられる。特別役に当選したときは、リール31の停止時に、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまでの遊技において、特別役の当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

#### 【0035】

なお、特別役に当選していない遊技中(特別役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、当該遊技又はそれ以前の遊技において特別役に当選しているが、当選した特別役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(特別役の当選が持ち越されている遊技中)を「内部中」という。

#### 【0036】

以上のように特別役の当選は持ち越されるのに対し、特別役以外の役は、持ち越されない。役の抽選において、特別役以外の役に当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止(入賞)可能なようにリール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。

#### 【0037】

また、図2に示すように、以上の各種の役に対応する、リール31の図柄の組合せが予め定められている。そして、全てのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止し、その役の入賞となったときは、その役に対応する枚数のメダルが払い出される。

#### 【0038】

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、又はメダル投入口からメダルを投入し、スタートスイッチ41をオンする。スタートスイッチ41が操作されると、有効ラインが設定されるとともに、そのときに発生する信号が遊技制御手段60に入力される。遊技制御手段60(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、全てのモータ32を駆動制御して、全てのリール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内で上下方向に移動表示される。

#### 【0039】

そして、遊技者は、各ストップスイッチ42を押すことで各リール31の回転を停止さ

10

20

30

40

50

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60に入力される。遊技制御手段60(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、全てのリール31の停止時に、有効ライン上に停止したリール31上の図柄の組合せが予め定められたいずれかの役の図柄の組合せと一致し、その役の入賞となったときは、成立役に応じてメダルの払出し等が行われる。

#### 【0040】

遊技制御手段60は、以下の役抽選手段61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60は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

10

#### (役抽選手段)

役抽選手段61は、役(上述した特別役、小役、リプレイ、及びRB移行役)の抽選を行うものである。役抽選手段61は、例えば、役抽選用の乱数発生手段(ハードウェア乱数等)と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

#### 【0041】

乱数発生手段は、所定の領域(例えば10進法で0~65535)の乱数を発生させる。乱数は、例えば200n(ナノ)secで1カウントを行うカウンタが0~65535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10の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

20

#### 【0042】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ41がオンされた時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する役抽選テーブル62と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値が小役1当選領域に属する場合は、小役1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。

#### 【0043】

#### (役抽選テーブル)

役抽選テーブル62は、抽選される役の種類と、各役の当選確率とを定めたものである。また、役抽選テーブル62は、遊技状態(通常遊技中(非内部中/内部中)、第1RT遊技中、第2RT遊技中、BB一般遊技中、RB遊技中)ごと、及びメダルの投入枚数ごとに、特有の役抽選テーブル62を備えている。

30

#### 【0044】

図3は、これら役抽選テーブル62を示す図である。図3において、カッコ書きで示す値は、当選確率を意味している。

まず、通常遊技中、第1RT遊技中、第2RT遊技中は、メダルの投入枚数が1枚又は3枚で遊技を行うことができるように設定されている。それ以外の遊技(BB遊技、RB遊技)では、メダルの投入枚数は3枚に固定されている。

40

図3において、役抽選テーブル62Aは、通常遊技の非内部中に用いられる役抽選テーブル62であって、メダルの投入枚数が3枚であるときに用いられるものである。役抽選テーブル62Aでは、リプレイの当選確率が1/2と高く設定されている。このため、役抽選テーブル62Aが用いられて遊技が行われると、リプレイが頻繁に当選・入賞するので、メダル所有枚数をほとんど減らさないで遊技を行うことができる。また、役抽選テーブル62Aでは小役3の当選領域は設けられていない。

#### 【0045】

また、役抽選テーブル62Bは、通常遊技の非内部中に用いられる役抽選テーブル62であって、メダルの投入枚数が1枚であるときに用いられるものである。この役抽選テーブル62Bでは、役抽選テーブル62Aと比較すると、リプレイの当選確率が1/7.

50



3に設定されているとともに、小役3の当選領域が設けられている。小役3の当選確率は、 $1/1.5$ と高く設定されている。

【0046】

さらにまた、役抽選テーブル62Cは、第1RT遊技中に用いられる役抽選テーブル62であって、メダルの投入枚数が3枚であるときに用いられるものであり、リプレイの当選確率は、 $1/7.3$ に設定されている。

さらに、役抽選テーブル62Dは、第2RT遊技中に用いられる役抽選テーブル62であって、メダルの投入枚数が3枚であるときに用いられるものであり、リプレイの当選確率は、役抽選テーブル62Cのリプレイの当選確率である $1/7.3$ にほぼ等しい $1/7.2$ に設定されている。

10

【0047】

また、役抽選テーブル62Eは、通常遊技の内部中に用いられる役抽選テーブル62であって、メダルの投入枚数が3枚であるときに用いられるものであり、役抽選テーブル62Aと比較して、BB及びRBの当選領域が非当選領域に設定されたものである。さらにまた、リプレイの当選確率が $1/7.3$ に設定されている。

【0048】

さらに、役抽選テーブル62Fは、BB一般遊技中に用いられる役抽選テーブル62であり、小役1、小役2に加えて、RB移行役の当選領域が設けられている。

また、役抽選テーブル62Gは、RB遊技中に用いられる役抽選テーブル62であり、小役1及び小役2の当選領域のみが設けられている。

20

【0049】

なお、第1RT遊技中、第2RT遊技中、通常遊技の内部中の場合にも、メダルの投入枚数が1枚で遊技が可能であり、それぞれ、役抽選テーブル62C、D、及びEに対応する1枚投入時用の役抽選テーブル62が設けられている。そして、これらの役抽選テーブル62には、役抽選テーブル62Bと同様に小役3の当選領域が設けられている。

【0050】

以上のように、各役抽選テーブル62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。

【0051】

役抽選テーブル62A～62Dが用いられている遊技中に、特別役であるBB又はRBに当選すると、次遊技以降は、当選したBB又はRBが入賞するまで、役抽選テーブル62Eが用いられる遊技(内部中の通常遊技)となる。そして、役抽選テーブル62A～62Eが用いられている遊技中に、当選したBBが入賞すると、次遊技からBB一般遊技中となり、役抽選テーブル62Fが用いられる。このBB一般遊技中にRB移行役が入賞すると、次遊技からRB遊技となり、役抽選テーブル62Gが用いられる。

30

また、役抽選テーブル62A～62Eが用いられている遊技中に、当選したRBが入賞すると、次遊技以降は、RB遊技が実行され、役抽選テーブル62Gが用いられる。

【0052】

(特別役当選持越し手段)

40

特別役当選持越し手段63は、特別役(BB及びRB)に当選したときに、当選した特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまで(当選した特別役が入賞するまで)の遊技において、その特別役の当選を次遊技以降に持ち越すように制御するものである。

本実施形態では、特別役に当選したときは、その特別役の当選を記憶しておくため、特別役フラグ63aを備える。そして、特別役に当選したときは、特別役フラグ63aが(オフから)オンにされる。例えばBBの当選時には、BBに係る特別役フラグ63aがオンにされ、RBの当選時には、RBに係る特別役フラグ63aがオンにされる。そして、特別役フラグ63aのオンの状態は、その特別役が入賞するまで維持され、その特別役が入賞した時点で、オンからオフに戻される。

50

## 【 0 0 5 3 】

( リール制御手段 )

リール制御手段 6 4 は、先ず、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、全て ( 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、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングとに基づいて、停止位置決定テーブル 6 5 を参照してそのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御するものである。

## 【 0 0 5 4 】

例えば、リール制御手段 6 4 は、役に当選した遊技では、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 を停止制御するとともに、当選役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 を停止制御する。

## 【 0 0 5 5 】

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 ( 図柄の移動数 ) 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を含めて 5 図柄以内に設定されている。いいかえれば、リール 3 1 の停止制御時間の範囲内、すなわちストップスイッチ 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 が操作された瞬間から 1 9 0 m s 以内に設定されている。

## 【 0 0 5 6 】

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数 ( 5 図柄 ) 先までの図柄のいずれかが有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄が有効ラインに停止するように制御されることとなる。

## 【 0 0 5 7 】

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

## 【 0 0 5 8 】

また逆に、役の非当選時に、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、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール 3 1 の停止時に、「リール 3 1 の停止制御の範囲内」においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように制御する。

## 【 0 0 5 9 】

( 停止位置決定テーブル )

停止位置決定テーブル 6 5 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置とから、リール 3 1 の図柄の停止位置を定めたものである。すなわち、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の位置に対して停止させるべき位置が、一対一で定められている。

## 【 0 0 6 0 】

次に、本実施形態におけるリール 3 1 上の図柄配列と、リール 3 1 の停止制御との関係について説明する。

図 4 は、本実施形態における各リール 3 1 の外周面の図柄配列を示す平面図である。図 4 では、「 R P 」及び「ベル」の図柄配列を示し、他の役に係る図柄 ( 「 7 」、「 B A R

10

20

30

40

50

」、「チェリー」)については、図示を省略している。

【0061】

図4に示すように、各リール31には、「RP」の図柄及び「ベル」は、全て5図柄以内の間隔で配置されている。したがって、リール31の停止制御の範囲内(ストップスイッチ42が操作された瞬間の図柄を含めて5図柄以内)の間隔で、「RP」及び「ベル」の図柄がリール31に配列されている。これにより、リプレイ、小役2、小役3、又はRB移行役の当選時には、ストップスイッチ42が操作された瞬間のリール31がどの位置であっても、常に、当選したリプレイ、小役2、小役3、又はRB移行役の図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御することができる。

【0062】

(停止図柄判断手段)

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。

10

【0063】

なお、停止図柄判断手段66は、リール31が実際に停止してから図柄の組合せを判断するのではなく、ストップスイッチ42が操作された瞬間のリール31の位置から、停止位置決定テーブル65によってリール31の停止位置が定められた時点で、有効ライン上の図柄の組合せを判断することも可能である。

20

【0064】

(払出し手段)

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。また、リプレイの入賞時は、メダルを払い出すことなく、当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入するように制御する。

【0065】

(特別遊技制御手段)

特別遊技制御手段68は、特別遊技(BB遊技、及びRB遊技)の開始(通常遊技から特別遊技への移行)、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技の終了(特別遊技から通常遊技への移行)等を制御するものである。

30

【0066】

特別遊技制御手段68は、BB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、通常遊技からBB遊技に移行させる。また、RBに対応する特定の図柄の組合せが有効ラインに停止したときには、通常遊技からRB遊技に移行させる。

【0067】

まず、通常遊技中に、BB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、BBの入賞となり、次遊技からBB遊技が開始される。

40

BB遊技では、最初にBB一般遊技が行われる。BB一般遊技では、役抽選テーブル62Fを用いて役の抽選が行われ、このBB一般遊技中にRB移行役に当選・入賞すると、次遊技から、それぞれ、RB遊技が行われる。

【0068】

RB遊技は、役抽選テーブル62Gを用いて役の抽選が行われる遊技であり、いずれも、役の入賞回数が8回に到達するまで又は遊技回数が12回に到達するまで実行される遊技である。特別遊技制御手段68は、RB遊技中は、役の入賞回数及び遊技回数をカウントし、いずれか一方が満たされた場合は、RB遊技を終了し、再度、BB一般遊技に移行するように制御する。以上のようにして、BB遊技中は、BB一般遊技とRB遊技とを繰り返す。

50

## 【 0 0 6 9 】

また、本実施形態では、B B遊技の終了条件として、B B遊技中に払い出されたメダル枚数が450枚以上になったことに設定されている。

そこで、本実施形態では、特別遊技制御手段68は、B B遊技中に払い出されたメダル枚数をカウントし、毎遊技、払い出された枚数を更新し続ける。

そして、特別遊技制御手段68は、カウントされた払出し枚数が450枚以上となったと判断したときは、B B遊技の終了条件を満たすと判断する。

## 【 0 0 7 0 】

また、特別遊技制御手段68は、R Bに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したこと、すなわちR Bが入賞したことを条件として、R B遊技に移行するように制御する。R B遊技は、役の入賞回数が8回に到達するまで又は遊技回数が12回に到達するまで実行される遊技である。特別遊技制御手段68は、R B遊技中は、役の入賞回数及び遊技回数をカウントし、いずれか一方が満たされた場合は、R B遊技を終了し、通常遊技に移行するように制御する。

10

## 【 0 0 7 1 】

(遊技状態制御手段)

遊技状態制御手段69は、遊技状態を、通常遊技状態又はR T遊技状態とするかを制御するものである。

本実施形態のR T遊技は、第1 R T遊技と、第2 R T遊技とを有する。

まず、第1 R T遊技は、特別遊技(B B遊技又はR B遊技)の終了後に実行される遊技である。第1 R T遊技では、役抽選テーブル62Cを用いて役の抽選が行われる。

20

また、第2 R T遊技は、通常遊技中に小役3が当選・入賞したときに、次遊技から実行される遊技である。第2 R T遊技では、役抽選テーブル62Dを用いて役の抽選が行われる。

## 【 0 0 7 2 】

さらに、遊技状態制御手段69は、R Tフラグ69aを備える。R Tフラグ69aは、当該遊技がR T遊技であるか否かを判別するために参照されるフラグであり、第1 R T遊技に係るR Tフラグ69aと、第2 R T遊技に係るR Tフラグ69aとを備える。

第1 R T遊技が実行されるときは、第1 R T遊技に係るR Tフラグ69aがオンとなり、第1 R T遊技の終了時には、そのR Tフラグ69aがオフとなる。第2 R T遊技に係るR Tフラグ69aも同様に、第2 R T遊技が実行されるときは第2 R T遊技に係るR Tフラグ69aがオンとなり、第2 R T遊技の終了時には、そのR Tフラグ69aがオフとなる。

30

## 【 0 0 7 3 】

また、本実施形態では、第1 R T遊技及び第2 R T遊技の終了条件の1つに、「特別役に当選していない状態で遊技回数が(連続して)1000遊技以上となったこと」が設けられている。

## 【 0 0 7 4 】

そこで、遊技状態制御手段69は、R T遊技回数カウント手段69bを備える。

R T遊技回数カウント手段69bは、(第1又は第2) R T遊技が行われているときに、毎遊技、遊技回数をカウントするものである。

40

そして、遊技状態制御手段69は、(第1又は第2) R T遊技が行われているときに、特別役に当選していない状態で遊技回数が1000遊技以上となったときは、R T遊技の終了条件を満たすと判断し、R Tフラグ69aをオフにし、遊技状態を通常遊技に移行するように制御する。

## 【 0 0 7 5 】

通常遊技に移行すれば、1/2の確率でリプレイが当選・入賞するので、遊技者は、メダル所有枚数をほとんど減らさずに遊技を行い続け、特別役の当選を待つことができる。これにより、特別役に当選していない状態で1000遊技以上となったときは、リプレイの当選確率を高くした遊技状態に移行させることで、スロットマシンのいわゆる天井機能

50

に類する遊技状態を作り出すことができる。

【0076】

また、第1RT遊技及び第2RT遊技の終了条件のもう1つに、「特別役に当選したこと」が設けられている。

第1RT遊技中又は第2RT遊技中に特別役に当選すると、当該遊技でRT遊技が終了し、次遊技以降、特別役の内部中の遊技となる。

【0077】

また、本実施形態では、スロットマシンの設定値が設けられている。設定値は、6段階（設定1～設定6）設けられ、いずれか1つの設定値が設定される。また、設定値は、RAM等に記憶されている。そして、設定された設定値に応じて異なる役抽選テーブル62が用いられる。例えば、設定値が高いほど、特別役の当選確率が高くなるように設定されている。

図3で示した役抽選テーブル62A～62Dは、いずれか1つの出玉率の設定値に対応する役の当選確率を例示したものであり、実際には、特別役の当選確率が異なる設定値ごとに、各役抽選テーブル62A～62Dを有している。

【0078】

設定値が変更され、スロットマシン10がリセットされると、通常遊技（非内部中）となる。したがって、役抽選テーブル62Aが用いられる遊技となる。この場合には、最初から、リプレイの当選確率が高い（1/2の）遊技となるので、スロットマシン10の設置店側が不利となる。このため、スロットマシン10の設置店側は、設定変更をした後、メダル投入枚数を1枚にして遊技を行う。これにより、役抽選テーブル62Bが用いられる遊技となる。

【0079】

この遊技状態では、小役3の当選確率が1/1.5であるので、ほとんどの場合は、数遊技以内で小役3が当選・入賞する。小役3を入賞させた遊技の次遊技では、第2RT遊技（役抽選テーブル62Dが用いられる遊技）となり、リプレイの当選確率が第1RT遊技とほぼ等しい（当選確率が1/7.2の）遊技となる。よって、小役3を利用して、スロットマシン10の設置店の不利になることを解消することができる。

【0080】

なお、第1RT遊技中、第2RT遊技中、通常遊技の内部中の場合にも、メダルの投入枚数が1枚で遊技が可能であるが、これらの遊技状態で小役3が当選・入賞しても、遊技状態の移行はない。

【0081】

次に、本実施形態における遊技の流れをフローチャートに基づいて説明する。

図5及び図6は、通常遊技中（非内部中/内部中）並びに第1及び第2RT遊技中における処理の流れを示すフローチャートである。図6は、図5に続くフローチャートである。

【0082】

図5のステップS11において、遊技制御手段60は、メダルが投入されたか否かを検知し続ける。そして、ベットスイッチ40が操作される等、メダルの投入が検知されたときは、ステップS12に進む。ステップS12では、遊技制御手段60は、スタートスイッチ41がオンされたか否かを検知し続ける。そして、オンが検知されたときは、投入されたメダル枚数に応じた有効ラインを設定し、ステップS13に進む。ステップS13では、遊技制御手段60は、（第1RT遊技又は第2RT遊技に係る）RTフラグ69aがオンであるか否かを判断する。

【0083】

ここで、RTフラグ69aがオンであるときはステップS16に進み、オンでないときはステップS14に進む。ステップS14では、遊技制御手段60は、特別役フラグ63aがオンであるか否かを判断する。オンであると判断されたときはステップS20に進み、オンでないとは判断されたときはステップS15に進む。ステップS15では、当該遊技

10

20

30

40

50

でのメダルの投入枚数が1枚であるか否かが判断される。1枚であると判断されたときはステップS19に進み、1枚でない(3枚である)と判断されたときは、ステップS18に進む。

**【0084】**

ステップS18では、当該遊技で用いる役抽選テーブル62として、役抽選テーブル62Aをセットする。そしてステップS23に進む。一方、ステップS15からステップS19に進むと、当該遊技で用いる役抽選テーブル62として、役抽選テーブル62Bをセットする。そしてステップS23に進む。また、ステップS14からステップS20に進むと、当該遊技で用いる役抽選テーブル62として、役抽選テーブル62Eをセットする。そしてステップS23に進む。

10

**【0085】**

さらに、ステップS13からステップS16に進むと、RT遊技回数カウント手段69bは、遊技回数Nに1を加算する処理( $N = N + 1$ )を行う。次にステップS17に進み、第1RTフラグ(第1RT遊技に係るRTフラグ)69aがオンであるか否かを判断する。そして、オンであると判断されたときは、ステップS21に進み、オンでない(第2RT遊技に係るRTフラグ69aがオンである)と判断されたときは、ステップS22に進む。ステップS21では、当該遊技で用いる役抽選テーブル62として、役抽選テーブル62Cをセットする。そしてステップS23に進む。一方、ステップS22では、当該遊技で用いる役抽選テーブル62として、役抽選テーブル62Dをセットする。そしてステップS23に進む。

20

**【0086】**

ステップS23では、役抽選手段61は、ステップS18~ステップS22でセットした役抽選テーブル62を用いて役の抽選を行う。次のステップS24では、リール制御手段64は、全てのリール31の回転を開始するように制御する。

次にステップS25に進み、遊技制御手段60は、ステップS23での役の抽選で特別役に当選したか否かを判断する。当選したと判断されたときはステップS26に進み、当選していないと判断されたときはステップS28に進む。ステップS26では、特別役当選持越し手段63は、特別役フラグ63aをオンにする。次のステップS27では、遊技状態制御手段69は、当該遊技でRTフラグ69aがオンである場合には、RTフラグ69aをオフにする。そしてステップS28に進む。

30

**【0087】**

ステップS28では、リール制御手段64は、当該遊技の当選役に対応する停止位置決定テーブル65をセットする。次のステップS29では、遊技制御手段60は、ストップスイッチ42がオンされたか否かを判断し続ける。そして、ストップスイッチ42がオンされたと判断したときはステップS30に進み、リール制御手段64は、モータ32を駆動制御して、オンされたストップスイッチ42に対応するリール31の停止制御を行う。

次にステップS31に進み、遊技制御手段60は、全てのリール31が停止したか否かを判断し、停止したと判断したときはステップS32に進む。一方、全てのリール31が未だ停止していないと判断したときは、ステップS29に戻る。

**【0088】**

ステップS32では、停止図柄判断手段66は、いずれかの役が入賞したか否か(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か否か)を判断し、入賞したと判断したときはステップS33に進み、入賞していないと判断したときはステップS37に進む。ステップS33では、払出し手段67は、その入賞役に応じたメダルの払出し等の処理を行う。例えば小役2が入賞したときは、小役2に対応する枚数(10枚)のメダルの払出しを行う。そしてステップS34に進む。なお、BB又はRBの入賞時には、図2に示したように、メダルの払出しはないため、ステップS33の払出し処理は行われぬ。

40

**【0089】**

ステップS34では、停止図柄判断手段66は、特別役が入賞したか否かを判断する。

50

特別役が入賞したと判断されたときはステップS40に進み、入賞していないと判断されたときは、ステップS35に進む。ステップS35では、停止図柄判断手段66は、当該遊技で小役3が入賞したか否かを判断する。入賞したと判断されたときは、ステップS36に進み、入賞していないと判断されたときはステップS37に進む。ステップS36では、遊技状態制御手段69は、第2RT遊技に係るRTフラグ69aをオンにし、ステップS37に進む。ここで、通常遊技の非内部中に1枚のメダルが投入されて遊技が行われた結果、小役3が当選・入賞した場合のみ、ステップS36の処理が行われる。すなわち、第1RT遊技中、第2RT遊技中、又は通常遊技の内部中に1枚のメダルが投入されて遊技が行われた結果、小役3が当選・入賞しても、ステップS36の処理は行われない。

#### 【0090】

ステップS37では、遊技状態制御手段69は、当該遊技が第1RT遊技又は第2RT遊技である場合に、遊技回数Nが、1000回以上となったか否かを判断する。1000回以上であると判断されたときはステップS38に進み、1000回以上でないとは判断されたときは、本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS38では、遊技状態制御手段69は、RTフラグ69aをオフにし、次のステップS39で、遊技回数Nを初期化(N=0)する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

#### 【0091】

これに対し、ステップS34からステップS40に進むと、特別役当選持越し手段63は、入賞した特別役に係る特別役フラグ63aをオフにする。次のステップS41では、遊技状態制御手段69は、当該遊技でRTフラグ69aがオンであるときは、そのRTフラグ69aをオフにする。次のステップS42では、特別遊技制御手段68は、特別遊技を実行する。そしてこの特別遊技が終了してステップS43に進むと、遊技状態制御手段69は、第1RT遊技に係るRTフラグ69aをオンにし、ステップS39に進む。ステップS39では、上述したようにRT遊技の遊技回数Nを初期化し、本フローチャートによる処理を終了する。

#### 【0092】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されることなく、以下のような種々の変形が可能である。

(1)本実施形態では遊技媒体としてメダルを用いたが、例えば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であっても本発明を適用することができる。

(2)本実施形態では、RT遊技状態として、第1RT遊技及び第2RT遊技を設けたが、共通する1つのRT遊技のみを設けても良い。また、これとは逆に、3種類以上のRT遊技を設けても良い。RT遊技をさらに設けるときは、リプレイの当選確率が他のRT遊技のリプレイ当選確率と異なるがほぼ等しい値とすれば良い。

#### 【0093】

(3)リプレイの当選確率X1、X2は、本実施形態で示した値に限定されることなく、種々設定することができる。ただし、通常遊技状態のときは、メダルをほとんど減らない遊技状態、又は若干増加する遊技状態とすることが好ましく、当選確率X1は、例えば1/1.5~1/2.5の範囲で設定することが挙げられる。

#### 【0094】

(4)所定役の図柄の組合せや当選確率は、例示であり、本実施形態で示したものに限定されることなく、種々設定することができる。所定役の図柄の組合せとしては、当選時には常に入賞可能にしなくても良い。また、所定役の当選確率としては、1/2~1/3程度であっても良い。さらにまた、メダル投入枚数として2枚の場合を設け、所定役は、メダル投入枚数が2枚のときのみ抽選されるようにしても良い。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0095】

【図1】本実施形態におけ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。

10

20

30

40

50

【図2】役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【図3】役抽選テーブルを示す図である。

【図4】リールの図柄配列を示す図である。

【図5】通常遊技中（非内部中／内部中）並びに第1及び第2RT遊技中における処理の流れを示すフローチャートである。

【図6】通常遊技中（非内部中／内部中）並びに第1及び第2RT遊技中における処理の流れを示すフローチャートであり、図5に続くフローチャートである。

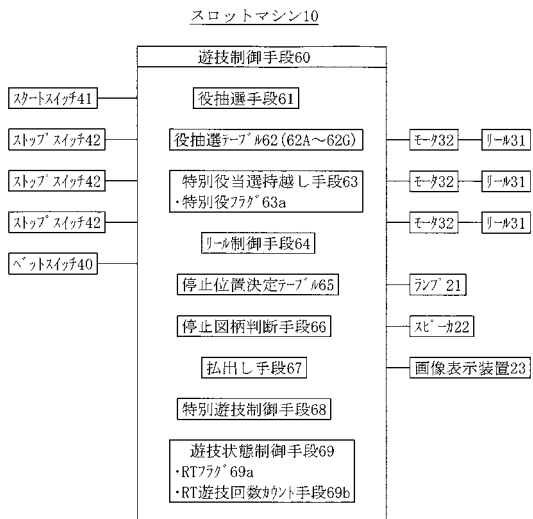
【符号の説明】

【0096】

10	スロットマシン	10
21	ランプ	
22	スピーカ	
23	画像表示装置	
31	リール	
32	モータ	
40	ベットスイッチ	
41	スタートスイッチ	
42	ストップスイッチ	
60	遊技制御手段	
61	役抽選手段	20
62	(62A～62G) 役抽選テーブル	
63	特別役当選持越し手段	
63a	特別役フラグ	
64	リール制御手段	
65	停止位置決定テーブル	
66	停止図柄判断手段	
67	払出し手段	
68	特別遊技制御手段	
69	遊技状態制御手段	
69a	RTフラグ	30
69b	RT遊技回数カウント手段	



【 図 1 】



【 図 2 】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ
・特別役		
BB	0枚+BB遊技	「7」 - 「7」 - 「7」
RB	0枚+RB遊技	「BAR」 - 「BAR」 - 「BAR」
・小役		
小役1	2枚	「チェリー」 - 「any」 - 「any」
小役2	10枚	「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」
小役3	2枚	「ベル」 - 「ベル」 - 「RP」
・リプレイ	再遊技	「RP」 - 「RP」 - 「RP」
・RB移行役	0枚+RB遊技	「ベル」 - 「RP」 - 「RP」

【 図 3 】

役抽選テーブル6 2 A (通常遊技の非内部中; 3枚投入時)

B	R	小	小役2	リプレイ (1/2)	非当選
B	B	役1			

役抽選テーブル6 2 B (通常遊技の非内部中; 1枚投入時)

B	R	小	小役2	リプレイ (1/7.3)	小役3 (1/1.5)	非当選
B	B	役1				

役抽選テーブル6 2 C (第1RT遊技中)

B	R	小	小役2	リプレイ (1/7.3)	非当選
B	B	役1			

役抽選テーブル6 2 D (第2RT遊技中)

B	R	小	小役2	リプレイ (1/7.2)	非当選
B	B	役1			

役抽選テーブル6 2 E (通常遊技の内部中)

非	小	小役2	リプレイ (1/7.3)	非当選
当	役1			
選				

役抽選テーブル6 2 F (BB一般遊技中)

小	小	RB移行役	非
役	役		当
1	2		選

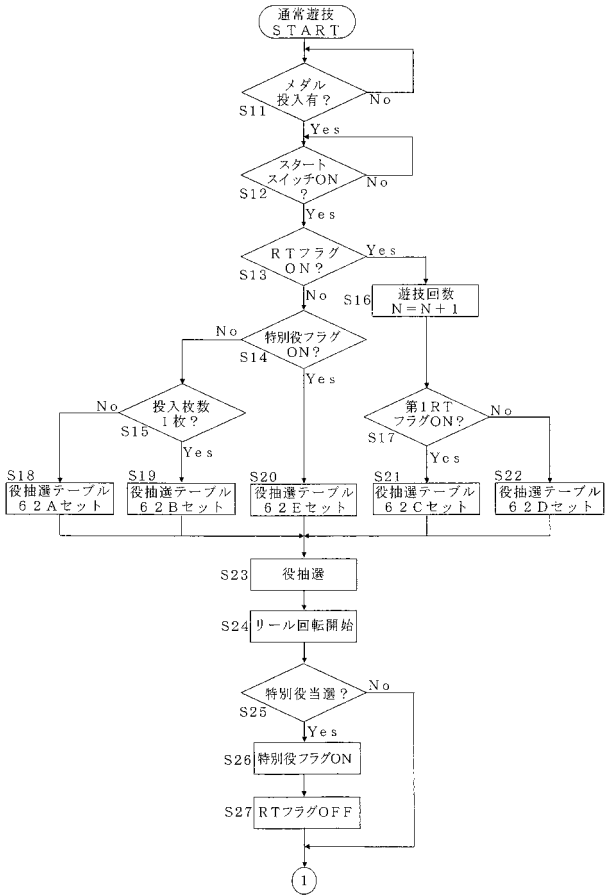
役抽選テーブル6 2 G (RB遊技中)

小役1	小役2	非
		当
		選

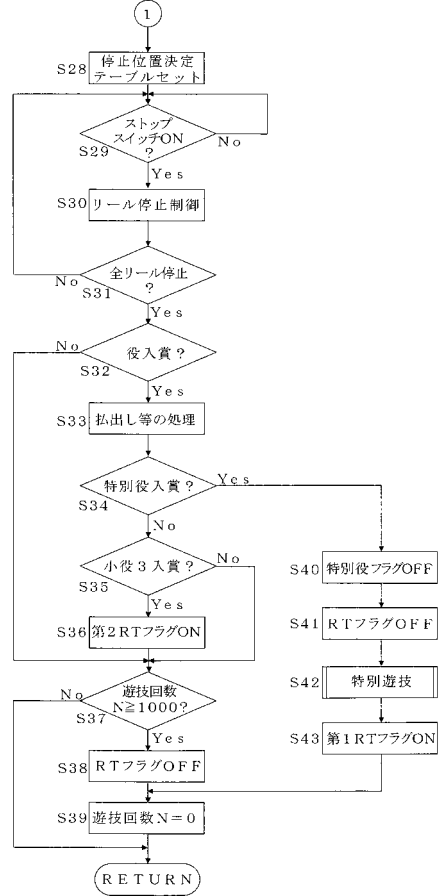
【 図 4 】

	左リール31	中リール31	右リール31
0.		RP	
20.	RP	ベル	ベル
19.			
18.	ベル		RP
17.	RP	RP	
16.		ベル	ベル
15.			
14.	ベル		
13.	RP	RP	RP
12.		ベル	
11.	RP		ベル
10.			
9.	ベル		RP
8.		RP	
7.	RP	ベル	ベル
6.	ベル		
5.			RP
4.		RP	
3.	RP	ベル	ベル
2.	ベル		
1.			RP

【 図 5 】



【 図 6 】



フロントページの続き

(51) Int.Cl.

F I

テーマコード(参考)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 F