

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5339388号
(P5339388)

(45) 発行日 平成25年11月13日(2013.11.13)

(24) 登録日 平成25年8月16日(2013.8.16)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
A 6 3 F 5/04 5 1 1 F

請求項の数 7 (全 29 頁)

(21) 出願番号 特願2012-26620 (P2012-26620)
 (22) 出願日 平成24年2月9日 (2012.2.9)
 (65) 公開番号 特開2012-183300 (P2012-183300A)
 (43) 公開日 平成24年9月27日 (2012.9.27)
 審査請求日 平成24年2月9日 (2012.2.9)
 (31) 優先権主張番号 特願2011-32614 (P2011-32614)
 (32) 優先日 平成23年2月17日 (2011.2.17)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(73) 特許権者 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 100092897
 弁理士 大西 正悟
 (74) 代理人 100097984
 弁理士 川野 宏
 (74) 代理人 100157417
 弁理士 並木 敏章
 (72) 発明者 江口 隼吾
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内

審査官 東 治企

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を可変表示する複数のリールと、
 前記複数のリールの回転開始及び回転停止に関するリール操作を受け付ける操作手段と、
 所定の役決定開始条件が満足されたことを契機として役決定を行う役決定手段と、
 前記操作手段が受け付けた前記リール操作と前記役決定手段による前記役決定の結果とに基づき前記複数のリールの駆動を制御するリール制御手段と、
 所定の遊技状態変更条件が満足されたことを契機として、複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態制御手段と、を備え、

前記複数の遊技状態のうちの1つとして、遊技者にとって通常よりも有利な遊技条件が設定される契機となる所定の特別役の決定が行われる特別遊技状態が設けられており、

前記役決定手段は、前記特別遊技状態にあって前記所定の特別役が決定されていない第1の期間内においては、前記所定の特別役よりも成立を優先される所定の役が前記所定の特別役と重複して決定されるという条件の下で役決定を行い、前記特別遊技状態にあって前記所定の特別役が既に決定されかつ当該所定の特別役が成立していない第2の期間内においては、前記所定の特別役よりも成立を優先される所定の再遊技役が所定の高確率で決定されるという条件の下で役決定を行うように構成されており、

前記所定の再遊技役は、前記操作手段が受け付けた回転停止に関するリール操作の順序が特定の順序であることが、当該所定の再遊技役を構成する対応図柄を特定位置に停止表

示させるリール制御が実行されるための必要条件として設定された役であり、

前記第2の期間内において前記所定の再遊技役が決定された場合に、前記特定の順序を遊技者に報知する報知手段と、

前記所定の再遊技役が決定されたことを契機として、遊技者に所定の特典を付与するための選択を行う特典付与選択手段と、を備えていることを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

前記報知手段は、前記第2の期間とは異なる別の期間内において前記所定の再遊技役が決定された場合には、前記特定の順序とは異なる別の順序を遊技者に報知するように構成されている、ことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項3】

前記役決定手段による役決定において、前記所定の再遊技役は他の再遊技役と重複して決定されるように設定され、該他の再遊技役を構成する対応図柄は、前記操作手段が受け付けた回転停止に関するリール操作のタイミングに関わらず、所定位置に停止表示され得るように前記複数のリール上に配列されている、ことを特徴とする請求項1または2に記載のスロットマシン。

【請求項4】

前記特別遊技状態では、前記所定の特別役とは異なる別の特別役についての決定も行われるように構成されている、ことを特徴とする請求項1から3のいずれか一項に記載のスロットマシン。

【請求項5】

前記所定の特別役及び前記別の特別役のうちの少なくとも一方の特別役において、当該特別役を構成する対応図柄は、前記特別遊技状態の遊技中に前記操作手段が受け付けた回転停止に関するリール操作のタイミングに関わらず、所定位置に停止表示され得るように前記複数のリール上に配列されている、ことを特徴とする請求項4に記載のスロットマシン。

【請求項6】

前記所定の役は、当該所定の役を構成する対応図柄が前記所定の再遊技役を構成する対応図柄とは異なる別の再遊技役とされている、ことを特徴とする請求項1から5のいずれか一項に記載のスロットマシン。

【請求項7】

前記第2の期間内においては、前記複数のリールのうちの所定の1つのリール上の図柄のみが相異なる各対応図柄によりそれぞれ構成される複数の所定の小役のうち、少なくとも1つを除くその余の所定の小役を決定し、

前記その余の所定の小役が決定された遊技において、決定された当該その余の所定の小役を成立させることができ可能なタイミングで回転停止に関するリール操作がなされた場合には、当該その余の所定の小役を前記所定の特別役よりも優先して成立させる、ことを特徴とする請求項1から6のいずれか一項に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数種類の図柄を変動表示する複数のリールを備え、リール停止時に表示された図柄の組合せにより入賞の有無が決定される遊技を行うスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、リールを用いた遊技に関する制御（例えば、リール駆動の制御、役決定（役抽選）の制御、遊技メダル等の遊技媒体の受入・払出の制御、役決定の確率等が異なる複数の遊技状態間での遊技状態の移行制御等）を行う主制御基板と、遊技状況に応じて遊技の興趣向上等を目的とする種々の演出の制御を行う副制御基板とを備えており、両基板間の情報伝達は、主制御基板から副制御基板への一方向のみ行うことが可

10

20

30

40

50

能となっている。

【0003】

また、スロットマシンでは、一般に、規定数の遊技媒体を投入することにより有効ラインが設定され、スタートレバーを傾動させるなどのリール回転開始操作が遊技者により行われることにより、複数のリールが回転開始する。複数のリールが回転開始してから所定の回転速度に達すると、ストップスイッチを押下するなどのリール回転停止操作が有効化され、遊技者がリール回転停止操作を各リール別に行うことにより、各リールが順次回転停止するようになっている。

【0004】

通常、リール回転操作を受け付けてから複数のリールが回転開始するまでの間に抽選により役が決定され、複数のリールの回転停止は、遊技者によるリール回転停止操作のタイミングと、決定された役に基づいて制御される。すなわち、各リールは、リール回転停止操作が行われたタイミングから所定の時間（通常、最大で4回柄移動し得る時間）内の任意のタイミングで停止可能に制御されており、これにより、上記抽選により決定された（当選した）役は可能な限り成立し（役を構成する回柄の組合せ（対応回柄）が有効ライン上に停止表示され）、上記抽選により決定されていない（当選していない）役は成立しない（対応回柄が有効ライン上に停止表示されない）ようになっている。

10

【0005】

また、従来のスロットマシンにおいて、遊技媒体を投入することなく遊技を再度行うことが可能となる再遊技役（リプレイ役）の決定確率（当選確率）が通常の遊技状態のときよりも高く設定された、RT（リプレイタイム）と称される遊技状態を設け、所定の条件が満足されたこと（例えば、通常の遊技状態中に特定回柄が停止表示されたこと）を契機としてRTに移行するようにしたものが一般的に知られている。このようなRTを含む複数の遊技状態間の移行は、役（再遊技役）の決定確率の変動を伴うため主制御基板において制御されている。なお、近年のスロットマシンでは、再遊技役が決定された（当選した）場合、リール回転停止操作のタイミングに関わらず必ず再遊技役を成立させることができるように、再遊技役を構成する各回柄が複数のリール上に配列されている。

20

【0006】

一方、遊技状態がRTに移行された際に、遊技者が有利に遊技を行えるような情報を報知する、AT（アシストタイム）と称される演出期間を副制御基板において設定し、この演出期間内において所定の報知演出（アシスト演出）を行うことも行われており、このようなATが設定されるRTは、一般にART（アシストリプレイタイム）と称されている。ART中において行われるアシスト演出としては、例えば、遊技媒体の獲得が可能となる小役が決定された（当選した）場合に、そのことを報知したり、決定された小役を成立させる（対応回柄を有効ライン上に停止表示させる）ためのリール停止操作手順を報知したりするものなどが知られている。

30

【0007】

また、スロットマシンでは、一般に、小役と称される通常の役の他に、遊技者にとって通常よりも有利な遊技条件が設定される契機となる特別役が設けられている。ここでいう有利な遊技条件とは、例えば、所定の小役の当選確率が通常よりも高く設定されるということであり、このような遊技者有利の条件の下で、1回だけ遊技を行うことが可能となる特別役をSB役（シングルボーナス役）、複数回連続して遊技を行うことが可能となる特別役をRB役（レギュラーボーナス役）と称することが多い。通常の遊技状態においてRB役が決定（抽選）される場合、その決定確率（当選確率）は他の役よりもかなり低く設定されるが、BB役（ビッグボーナス役）と称される特別役の成立を契機として、RB役の決定確率が通常の遊技状態よりも高く設定され、かつRB役を連続的に複数回成立させることができ、遊技者にとって格別に有利となる遊技状態（以下「特別遊技状態」と称する）に移行するように構成されたスロットマシンも一般的に知られている。

40

【0008】

なお、通常の遊技状態において、BB役のような特別役は、決定される確率（当選確率

50

) が非常に低く設定されており、また、その対応図柄（例えば、「青セブン・青セブン・青セブン」）は、各リール上において少数（通常、1個または2個）しか配置されていない。このため、特別役が決定された（当選した）場合でも、遊技者が、回転表示される図柄を判別しながら対応図柄を停止表示させ得るタイミングを見計らって各リールに対するリール回転停止操作を行うこと（以下、このような操作を「目押し」と称する）ができるないと、特別役を成立させることは難しくなっている。ただし、特別役が決定されて（当選して）いるのに、それを成立させることができなかつた場合には、特別役の決定（当選）が次の遊技に持ち越されるようになっており、目押しを苦手とする遊技者に対しても、決定された特別役を成立させる機会が担保されている。

【0009】

10

特別遊技状態中は多くの遊技媒体を容易に獲得することができるので、一般的に遊技者は、早くB B役を成立させて特別遊技状態に移行することを願うものであるが、一旦特別遊技状態に移行されると、淡々と遊技が行われるだけという場合も多く、特別遊技状態中に行われる遊技の興趣は必ずしも高いとは言えなかった。

【0010】

従来、特別遊技状態が終了するとR T遊技状態に移行するように構成されたスロットマシンにおいて、特別遊技状態中に行われる遊技の興趣を高めるため、特別遊技状態中において2種類のR B役の抽選を行うようにし、特別遊技状態が終了した時点において、どちらのR B役に基づく遊技が行われていたかによって、その後に移行するR T遊技状態を変更するように構成されたものが知られている（例えば、下記特許文献1を参照）。このようなスロットマシンによれば、特別遊技状態中においてどちらのR B役が成立するかという点に、遊技者の関心を引き付けることができる。

20

【0011】

また、特別遊技状態中において所定の小役が当選した場合に、そのハズレ目（当選した所定の小役を成立させることが可能なリール回転停止操作が行われなかつた場合に停止表示される図柄の組合せ）として「赤セブン・赤セブン・赤セブン」というような特定の図柄が揃うように構成されたスロットマシンも知られている。「赤セブン・赤セブン・赤セブン」という図柄の組合せは、多くのスロットマシンにおいて、特別役の対応図柄として用いられてきたものであり、遊技者にとっては強く印象に残る図柄の組合せ（以下、このような図柄の組合せを便宜的に「インパクトのある図柄組合せ」と称する）となっている。ただし、この場合の「赤セブン・赤セブン・赤セブン」は、特別役の対応図柄ではなく、単なるハズレ図柄として設定されているが、このようなインパクトのある図柄組合せを停止表示させることにより、遊技者の気持ちを高揚させることができる。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0012】

【特許文献1】特開2009-297135号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0013】

40

上述したように、これまでにも特別遊技状態中に行われる遊技の興趣を高めるためのいくつかの提案がなされてきたが、十分に満足し得る効果が得られるとは言えない。例えば、上記特許文献1に記載のものは、特別遊技状態中においてどちらのR B役が成立するかという点に、遊技者の関心を引き付けることはできるものの、R B役が成立するまでの間に行われる遊技に関しては、遊技者の関心を引き付けることが困難となる。

【0014】

また、「赤セブン・赤セブン・赤セブン」というインパクトのある図柄組合せを、特別遊技状態中における所定の小役のハズレ目として停止表示するものでは、そもそも所定の小役の当選確率が低く設定されているため、特別遊技状態中にインパクトのある図柄組合せが停止表示される回数が、ごく少数に留まことが予想される。このため、特別遊技状

50

態中の遊技の興趣を向上させるという点では十分な効果を得られない虞がある。

【0015】

本発明はこのような事情に鑑みてなされたもので、特別遊技状態中に行われる遊技の興趣を効果的に向上させることができ可能なスロットマシン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】

【0016】

上記目的を達成するため本発明に係るスロットマシンは、以下の特徴を備えている。なお、以下の特徴構成の説明では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

【0017】

本発明に係るスロットマシンは、複数種類の図柄を可変表示する複数のリールと、複数のリールの回転開始及び回転停止に関するリール操作を受け付ける操作手段と、所定の役決定開始条件が満足されたことを契機として役決定を行う役決定手段と、操作手段が受け付けたリール操作と役決定手段による前記役決定の結果とに基づき複数のリールの駆動を制御するリール制御手段と、所定の遊技状態変更条件（例えば、条件A～Cのいずれか）が満足されたことを契機として、複数の遊技状態（例えば、非RT、BB、RTの各遊技状態）の間で遊技状態を移行させる遊技状態制御手段と、を備え、複数の遊技状態のうちの1つとして、遊技者にとって通常よりも有利な遊技条件が設定される契機となる所定の特別役（例えば、RB1）の決定が行われる特別遊技状態（例えば、BB遊技状態）が設けられており、役決定手段は、特別遊技状態にあって所定の特別役が決定されていない期間内においては、所定の特別役よりも成立を優先される所定の役（例えば、再遊技役1）が所定の特別役と重複して決定されるという条件の下で役決定を行い、特別遊技状態にあって所定の特別役が既に決定されかつ当該所定の特別役が成立していない期間内においては、所定の特別役よりも成立を優先される所定の再遊技役（例えば、再遊技役2）が所定の高確率で決定されるという条件の下で役決定を行うように構成されており、所定の再遊技役は、操作手段が受け付けた回転停止に関するリール操作の順序が特定の順序であることが、当該所定の再遊技役を構成する対応図柄を特定位置（例えば、有効ライン上）に停止表示させるリール制御が実行されるための必要条件として設定された役であり、第2の期間内において所定の再遊技役が決定された場合に、特定の順序を遊技者に報知する報知手段（例えば、アシスト演出手段）と、所定の再遊技役が決定されたことを契機として、遊技者に所定の特典（例えば、アシスト可能回数の上乗せ）を付与するための選択を行う特典付与選択手段を備えている、ことを特徴とする。

【0018】

このような特徴構成のスロットマシンによれば、特別遊技状態にあって所定の特別役が決定されていない期間内においては、所定の特別役よりも成立を優先される所定の役が所定の特別役と重複して決定されるため、所定の特別役が決定されても直ちに成立せず、所定の特別役の決定が次の遊技に持ち越される可能性が高い。また、所定の特別役の決定が持ち越されている第2の期間内においては、所定の特別役よりも成立を優先される所定の再遊技役が高確率で決定されるようになっており、この第2の期間内において所定の再遊技役が決定された場合には、所定の再遊技役を構成する対応図柄を特定位置に停止表示させるリール制御が実行されるための必要条件として設定された、リール回転停止操作における特定の順序が遊技者に報知されるように構成されているので、所定の再遊技役を構成する対応図柄を、遊技が行われる毎に、高確率で連続して停止表示させることが可能となる。

【0019】

したがって、特別遊技状態中では、特定の図柄（所定の再遊技役を構成する対応図柄）が連続して停止表示されるという期待感を遊技者に持たせることができとなる。特に、所定の再遊技役の対応図柄を「赤セブン・赤セブン・赤セブン」のようにインパクトのある図柄組合せに設定するようにすれば、遊技者に高揚感を与えることも可能となる。また、所定の再遊技役が決定されたことを契機として、遊技者に所定の特典（例えば、アシスト

10

20

30

40

50

可能回数の上乗せ)を付与するための選択が行われるので、特別遊技状態にあって所定の特別役が未成立の状態において行われる遊技に関して、遊技者の関心を引き付けることが可能となる。

【0020】

なお、「役を構成する対応図柄」とは、役を構成する図柄の組合せを指す場合と、これら図柄の組合せを構成する各図柄を指す場合とを含む意味である。

【0021】

本発明に係るスロットマシンにおいて、報知手段は、第2の期間とは異なる別の期間内(例えば、所定の再遊技役が決定される可能性のある、第2の期間を除く任意の期間)において所定の再遊技役が決定された場合には、特定の順序とは異なる別の順序を遊技者に報知するように構成することができる。10

【0022】

この態様のスロットマシンによれば、第2の期間とは異なる別の期間内において所定の再遊技役が決定された場合には、特定の図柄を特定位置に停止表示させるために必要とされる特定の順序とは異なる別の順序が遊技者に報知されるので、報知された別の順序に従ってリール回転停止操作が行われるように導くことができる。したがって、第2の期間とは異なる別の期間内においては、特定の図柄が特定位置に停止表示され難くすることが可能となる。

【0023】

また、本発明に係るスロットマシンでは、役決定手段による役決定において、所定の再遊技役は他の再遊技役(例えば、再遊技役4, 5)と重複して決定されるように設定され、他の再遊技役を構成する対応図柄は、操作手段が受け付けた回転停止に関するリール操作のタイミングに関わらず、所定位置(例えば、有効ライン上。特定位置と同じである場合と異なる場合とを含む)に停止表示され得るように複数のリール上に配列されるように構成することができる。20

【0024】

この態様のスロットマシンによれば、所定の再遊技役が決定された際に特定の図柄を特定位置へ停止表示させることができない場合には、他の再遊技役を構成する対応図柄を所定位置に停止表示させることができる。したがって、例えば、特定位置及び所定位置を有効ライン上に設定した場合において、再遊技役(所定の再遊技役および他の再遊技役)が決定されているにも拘らずに、いずれの再遊技役も成立させることができないという事態が生じることを防止することができる。30

【0025】

また、本発明に係るスロットマシンでは、特別遊技状態において、所定の特別役とは異なる別の特別役についての決定も行われるように構成することができる。

【0026】

この態様のスロットマシンによれば、特別遊技状態において、所定の特別役と、別の特別役とのどちらが決定されるかという点について、遊技者の関心を引き付けることが可能となる。

【0027】

また、本発明に係るスロットマシンでは、所定の特別役及び別の特別役のうちの少なくとも一方の特別役において、当該特別役を構成する対応図柄を、特別遊技状態の遊技中に操作手段が受け付けた回転停止に関するリール操作のタイミングに関わらず、所定位置に停止表示され得るように複数のリール上に配列することができる。40

【0028】

この態様のスロットマシンによれば、所定の特別役及び別の特別役のうちの少なくとも一方の特別役の決定が持ち越されている期間内において、他のいずれの役も決定されない場合には、直ちに特別役を成立させることができる。

【0029】

また、本発明に係るスロットマシンにおいて、前記所定の役は、当該所定の役を構成す50

る対応図柄が前記所定の再遊技役を構成する対応図柄とは異なる別の再遊技役とされている、とすることができる。

【0030】

この態様のスロットマシンによれば、特別遊技状態にあって所定の特別役が決定されていない第1の期間内においては、所定の特別役よりも成立を優先される別の再遊技役が所定の特別役と重複して決定されるため、所定の特別役が決定されても直ちに成立せずに、別の再遊技役を構成する対応図柄が停止表示されるとともに、所定の特別役の決定が次の遊技に持ち越されることが確実となる。また、特別遊技状態中に、別の再遊技役を構成する対応図柄が停止表示されることにより、所定の特別役が決定されかつその決定が持ち越されている状況にあるのではないかという期待感を、遊技者に持たせることが可能となる。

10

【0031】

また、本発明に係るスロットマシンは、特別遊技状態にあって所定の特別役が既に決定されかつ当該所定の特別役が成立していない第2の期間内においては、複数のリールのうちの所定の1つのリール上の図柄のみが相異なる各対応図柄によりそれぞれ構成される複数の所定の小役のうち、少なくとも1つを除くその余の所定の小役を決定し、当該その余の所定の小役が決定された遊技において、決定された当該その余の所定の小役を成立させることができ可能なタイミングで回転停止に関するリール操作がなされた場合には、当該その余の所定の小役を所定の特別役よりも優先して成立させるように構成することができる。

【0032】

この態様のスロットマシンによれば、複数の所定の小役間における対応図柄の違いを考慮した上でリール操作を行うことを遊技者に促すことができるとともに、そのリール操作が、その余の所定の小役を成立させることができ可能なタイミングでなされた場合には、その余の所定の小役を所定の特別役よりも優先して成立させることができる。このため、決定されたその余の所定の小役を、自らのリール操作により成立させることができるという期待感を遊技者に持たせることが可能となる。

20

【発明の効果】

【0033】

本発明に係るスロットマシンによれば、特別遊技状態において、所定の再遊技役を構成する対応図柄を、遊技が行われる毎に高確率で連続して停止表示させることができるので、特別遊技状態中に行われる遊技の興奮を効果的に向上させることができるとともに、そのリール操作が、その余の所定の小役を成立させることができ可能なタイミングでなされた場合には、その余の所定の小役を所定の特別役よりも優先して成立させることができる。このため、決定されたその余の所定の小役を、自らのリール操作により成立させることができるという期待感を遊技者に持たせることができるとなる。

30

【図面の簡単な説明】

【0034】

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図2】図1に示すスロットマシンの全体構成を概略的に示すブロック図である。

【図3】図1に示すスロットマシンのリールの図柄配置を示す図である。

【図4】図1に示すスロットマシンの機能を概念的に示すブロック図である。

【図5】図1に示すスロットマシンにおいて設定される遊技状態の関係を示す図である。

【図6】非RT遊技状態における役の当選確率の一例を示す図である。

【図7】BB遊技状態におけるRB1、RB2未当選時の役の当選確率の一例を示す図である。

40

【図8】BB遊技状態におけるRB1当選未成立時の役の当選確率の一例を示す図である。

【図9】RB1またはRB2が成立した場合の役の当選確率の一例を示す図である。

【図10】RT遊技状態における役の当選確率の一例を示す図である。

【図11】アシスト可能回数上乗せ抽選における当選確率の一例を示す図である。

【図12】基本制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図13】役決定処理の流れを示すフローチャートである。

【図14】非RTまたはRT遊技状態中のリール停止処理の流れを示すフローチャートである。

50

【図15】B B遊技状態中の制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図16】B B遊技状態中のリール停止処理の流れを示すフローチャートである。

【図17】R T遊技状態中の制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図18】アシスト演出制御処理の流れを示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0035】

以下、上記図面を参照して本発明の実施形態について説明する。まず、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの全体的な構成について、図1～図3を参照して説明する。なお、以下の説明において、「役が成立する」と「役の成立」等と記載する場合の「成立」とは、役抽選により当選した役（遊技メダルの払出しがある役（小役等の入賞役）か、払出しのない役（再遊技役やB B役）かは問わない）の対応図柄が、後述の有効ライン上に停止表示された時点を指す概念として用いている。10

【0036】

<スロットマシンの外観>

本実施形態に係るスロットマシン1は、図1に示すように、本体筐体の前面に開閉可能に取り付けられた前扉2を備えており、この前扉2の前面には、上部から順に、上パネルアセンブリ10、中パネルアセンブリ20、下パネルアセンブリ30及び受け皿アセンブリ40が取り付けられている。

【0037】

上記上パネルアセンブリ10の中央部には、その裏面側に配された画像表示装置11（図2参照）の表示画面11aが前方を臨むように配置されており、その周辺部には、第1演出ランプ12、第2演出ランプ13a、13b、第3演出ランプ14a、14bが配置されている。また、表示画面11aの下方左右には、一対の上部スピーカ15a、15bが配置されている。20

【0038】

上記中パネルアセンブリ20の中央部には、本体筐体内に横並びに配設された3個のリール3a、3b、3cの表面が臨む表示窓Wが設けられており、この表示窓Wの下方には、遊技に供する遊技メダルが投入されるメダル投入口21、クレジットされた範囲内で遊技に供する遊技メダルを1枚投入するための1-BETスイッチ22、遊技に供する遊技メダルを最大許容投入枚数（例えば3枚）投入するためのMAX-BETスイッチ23、クレジットされた遊技メダルを払い出すための貯留メダル精算スイッチ24、全リール3a、3b、3cを回転開始させるためのスタートレバー25、各リール3a、3b、3cの回転を個別に停止させるための3個のストップスイッチ26a、26b、26c、及びメダル投入口21に投入した遊技メダルを返却するためのリジェクトスイッチ27等が設けられている。また、メダル投入口21の内部には、遊技メダルを検知するための投入メダルセンサ28（図2参照）が設けられている。30

【0039】

上記表示窓Wは、3個のリール3a、3b、3cが全て停止した際に、リール毎に3個の図柄、合計9個の図柄が遊技者から視認可能に表示されるように構成されている。また、表示窓Wには、表示窓Wを横断するようにして合計4本の入賞ライン29a、29b、29c、29dが表示可能に設けられている。入賞ライン29aは、左上段、中央中段及び右下段の各図柄表示領域を結ぶ右下がりのラインであり、入賞ライン29bは、左上段、中央上段及び右上段の各図柄表示領域を結ぶ横一直線のラインである。また、入賞ライン29cは、左下段、中央下段及び右下段の各図柄表示領域を結ぶ横一直線のラインであり、入賞ライン29dは、左下段、中央中段及び右上段の各図柄表示領域を結ぶ右上がりのラインである。各入賞ライン29a、29b、29c、29dは、遊技に供された遊技メダル数によって有効となるライン数が変化し、最大許容投入枚数がベットされることにより、4本全てが有効となる。以下、有効となった入賞ラインを有効ラインと称することがある。40

【0040】

50

上記下パネルアセンブリ 3 0 の中央部には、透明な下パネルカバー 3 1 が取り付けられており、その左右両端部には、飾りランプ 3 2 a , 3 2 b が配置されている。なお、下パネルカバー 3 1 の裏面側には、所定の図柄が設けられた半透明の下パネルベース及び下パネル照明用蛍光灯（いずれも図示せず）が取り付けられており、この下パネル照明用蛍光灯を点灯させることにより、下パネルベースの図柄を後面側から照明するように構成されている。

【 0 0 4 1 】

上記受け皿アセンブリ 4 0 には、遊技メダルを払い出すための遊技メダル払出口 4 1 が開設されているとともに、遊技メダル払出口 4 1 に臨むようにして遊技メダルを貯留するための遊技メダル貯留皿 4 2 が設けられており、この遊技メダル貯留皿 4 2 の左には、灰皿 4 3 が設けられている。また、遊技メダル払出口 4 1 の左右には、受け皿アセンブリ 4 0 の背面側に配置された一対の下部スピーカ 4 4 a , 4 4 b (図 2 参照) の前面に対向して、多数の小孔からなるスピーカ口 4 5 a , 4 5 b が形成されている。10

【 0 0 4 2 】

さらに、本体筐体内には、所定の賞態様が構成された場合に遊技メダルを払い出すためのホッパー 5 0 (図 2 参照) が設けられており、このホッパー 5 0 には遊技メダルを検出するためのメダル検出部 5 1 (図 2 参照) が設けられている。

【 0 0 4 3 】

< リール >

各リール 3 a , 3 b , 3 c はそれぞれステッピングモータ 3 5 a , 3 5 b , 3 5 c (図 2 参照) の駆動により回転するように構成されている。また、各リール 3 a , 3 b , 3 c は透光性を有する部材により構成されており、その外周面には、複数種類の図柄 (図 3 参照) が表示された、透光性を有するリールテープが貼り付けられている。また、各リール 3 a , 3 b , 3 c の内面側には、バックランプ 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c (図 2 参照) が配設されており、このバックランプ 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c を点灯させることにより、各リール 3 a , 3 b , 3 c の図柄を内面側から照明するように構成されている。20

【 0 0 4 4 】

各リール 3 a , 3 b , 3 c が表示する図柄は、図 3 に示すように構成されている。すなわち、「ベル」、「リプレイ A 」、「リプレイ B 」、「スイカ」、「バー」、「チェリー」、「赤セブン」、「青セブン」の各図柄が所定数ずつ各リール 3 a , 3 b , 3 c にそれぞれ表示されている。なお、図 3 中における「プランク」とは、特定の図柄を示すものではなく、役の構成に関係しない任意の図柄であることを示すものである。また、左リール、中リール及び右リールとは、リール 3 a 、リール 3 b 及びリール 3 c をそれぞれ表している。30

【 0 0 4 5 】

< 遊技を行うための基本操作 >

スロットマシン 1 で遊技を行うには、まず実際にメダル投入口 2 1 に遊技メダルを投入するか、1 - B E T スイッチ 2 2 または M A X - B E T スイッチ 2 3 のいずれかを操作することによりクレジットの範囲内で遊技に供するための遊技メダルの設定 B E T 数を設定し、その B E T 数に応じた有効ラインを決定する。本実施形態では、説明を簡単とするため、4 本の入賞ライン 2 9 a , 2 9 b , 2 9 c , 2 9 d が全て有効とされる、遊技メダルが 3 枚投入された状態 (M A X - B E T の状態) のみで遊技が行われるものとして、以下では説明するが、例えば、1 枚の遊技メダルが投入された場合には、入賞ライン 2 9 c のみを有効とし、2 枚の遊技メダルが投入された場合には、2 本の入賞ライン 2 9 b , 2 9 c を有効とするなど、有効ラインの設定はメダルの投入枚数に応じて適宜変更することが可能である。また、遊技状態に応じて、B E T 数を変えて遊技を行うようにすることも可能である。例えば、通常の遊技状態 (例えば、後述する非 R T 遊技状態) や、再遊技 (リプレイ) の確率が高まる遊技状態 (例えば、後述する R T 遊技状態) では 3 枚の B E T 数で遊技を行い、遊技者にとって有利な特別遊技状態 (例えば、後述する B B 遊技状態) 中は、1 枚の B E T 数で遊技を行うようにすることなどが挙げられる。4050

【 0 0 4 6 】

次に、遊技者がスタートレバー 25 を操作すると、各リール 3a , 3b , 3c が回転を開始し、リール 3a , 3b , 3c の外周表面に表示された複数種類の図柄が表示窓 W 内を上下に（通常、上から下に）移動表示される。そして、リール 3a , 3b , 3c の回転が所定の速度に達すると各ストップスイッチ 26a , 26b , 26c が有効化され、遊技者が各ストップスイッチ 26a , 26b , 26c を操作すると、対応するリール 3a , 3b , 3c の回転がそれぞれ停止する。

【 0 0 4 7 】

ここで、有効とされた入賞ライン 29a , 29b , 29c , 29d 上に停止表示された図柄の組合せが予め定めた入賞態様（遊技メダルを獲得することができる役の態様）となっている場合には、各入賞態様に対応した枚数の遊技メダルがホッパー 50 により払い出されるか、またはクレジットとして加算される。

【 0 0 4 8 】

<制御基板と各機器との接続>

スロットマシン 1 では、遊技に関する主たる制御が図 2 に示す主制御基板 60 上に配設された制御回路により行われ、画像表示装置 11 による演出画像表示制御、上部スピーカ 15a , 15b 等のスピーカからの音声発生制御及びバックランプ 38a , 38b , 38c 等のランプによる照明制御等は、副制御基板 70 上に配設された制御回路により行われるように構成されている。また、両制御基板 60 , 70 間の情報伝達は、主制御基板 60 から副制御基板 70 への一方向のみ行うことが可能となっている。

【 0 0 4 9 】

主制御基板 60 には、遊技に関する各種の演算処理を行うメイン CPU 61 と、制御プログラム等を記憶した ROM 62 と、一時記憶領域である RAM 63 とが配設されており、ROM 62 に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン 1 における遊技に関する主たる制御が行われるようになっている。

【 0 0 5 0 】

上記メイン CPU 61 には、駆動パルスを発生するためのクロックパルス発生器 64 、クロックパルス発生器 64 で発生した駆動パルスを分周するための分周器 65 、小役やビッグボーナス等の大役の抽選に用いる乱数を発生するための乱数発生器 66 、及び乱数発生器 66 で発生した乱数をサンプリングして抽選を行うためのサンプリング回路 67 が接続されている。また、メイン CPU 61 は、インターフェイス回路 68 を介して、モータ駆動回路 36 、ホッパー駆動回路 52 及び副制御基板 70 に対して信号を送信するとともに、リール位置検出回路 37 、払出了信号回路 53 、リセットスイッチ 81 及び設定用鍵型スイッチ 82 からの信号を受信するように構成されている。

【 0 0 5 1 】

ここで、モータ駆動回路 36 は、各リール 3a , 3b , 3c を回転駆動するステッピングモータ 35a , 35b , 35c の回転・停止制御を行うための回路であり、リール位置検出回路 37 は、各リール 3a , 3b , 3c に設置されたセンサ（図示せず）からの検出信号に基づき、各リール 3a , 3b , 3c の回転位置を検出する回路である。また、ホッパー駆動回路 52 は、小役等の賞態様が成立した際に、ホッパー 50 を駆動して遊技メダルの払い出しを行わせる回路であり、払出了信号回路 53 は、ホッパー 50 から所定数の遊技メダルが払い出されたことがメダル検出部 31 により検出された際に、主制御基板 60 に払出了信号を送信する回路である。また、リセットスイッチ 81 は、スロットマシン 1 においてエラーが発生した際等に、主制御基板 60 に搭載された各回路等をリセットするためのスイッチであり、設定用鍵型スイッチ 82 は、役の発生確率等を例えれば 6 段階で設定するためのスイッチである。

【 0 0 5 2 】

また、メイン CPU 61 には、スイッチ基板 90 に接続されているか、またはスイッチ基板 90 上に搭載されている、リール停止信号回路 91 、スタートレバー 25 、投入メダルセンサ 28 、1-BET スイッチ 22 、MAX-BET スイッチ 23 、貯留メダル精算

10

20

30

40

50

スイッチ 24 及びリジェクトスイッチ 27 からの各信号が、インターフェイス回路 68 を介して入力されるようになっている。

【0053】

一方、副制御基板 70 には、演出に関する各種の演算処理を行うサブCPU71 と、制御プログラム等を記憶した ROM72 と、一時記憶領域である RAM73 とが配設されており、ROM72 に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン 1 における演出に関する制御が行われるようになっている。

【0054】

上記サブCPU71 は、インターフェイス回路 74 を介して、主制御基板 60 からの各種信号を受信するとともに、表示装置制御回路 16、スピーカ制御回路 17 及びランプ制御回路 18 に対し信号を送信するように構成されている。ここで、表示装置制御回路 16 は、画像表示装置 11 を制御して所定の演出画像を表示させる回路であり、スピーカ制御回路 17 は、上部スピーカ 15a, 15b 等のスピーカから発生させる音声等の種類や音量を制御する回路であり、ランプ制御回路 18 は、バックランプ 38a, 38b, 38c 等のランプの点灯を制御する回路である。

【0055】

次に、主に図 4 ~ 図 11 を参照しながら、本実施形態に係るスロットマシン 1 の特徴構成について説明する。

【0056】

<機能ブロックの説明>

図 4 に示すように、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、機能的な観点から説明すれば主に、複数種類の図柄を可変表示する 3 個のリール 3a, 3b, 3c の回転開始及び回転停止に関する遊技者からのリール操作（例えば、スタートレバー 25 の傾動操作やストップスイッチ 26a, 26b, 26c の押圧操作）を受け付ける操作手段 95 と、各リール 3a, 3b, 3c を用いた遊技に関する制御を行う主制御手段 100 と、遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段 110 とを備えてなる。

【0057】

上記主制御手段 100 は、役決定手段 101、リール制御手段 104、遊技状態制御手段 105、及び情報送信手段 106 を備えている。なお、主制御手段 100 における上述の各手段は、図 2 に示す主制御基板 60 上に配されたメイン CPU61、ROM62、RAM63、電子回路等のハードウェア及び ROM62 等に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【0058】

上記役決定手段 101 は、スタートレバー 25 が傾動操作され、その信号が入力された際に、予め設定された役の中から当選役の抽選を行うように構成されている。なお、役抽選は、図 2 に示す乱数発生器 66 及びサンプリング回路 67 を用いた乱数抽選により行われるが、乱数抽選の詳細については説明を省略する。

【0059】

上記リール制御手段 104 は、スタートレバー 25 が傾動操作され、その信号が入力された際に、各リール 3a, 3b, 3c を回転開始させるとともに、ストップスイッチ 26a, 26b, 26c が順次押圧操作され、それらの各信号が入力された際に、対応する各リール 3a, 3b, 3c を順次回転停止させるように構成されている。なお、各リール 3a, 3b, 3c の回転停止制御は、ストップスイッチ 26a, 26b, 26c が操作されたタイミングから、各リール 3a, 3b, 3c が最大で 4 図柄移動する範囲内で行われる。すなわち、役決定手段 101 による役抽選の結果、所定の役が当選している場合には、その当選役の対応図柄が有効ライン上に停止表示されるように、逆に、何ら役が当選していない場合には、設定されたいずれの役の対応図柄も有効ライン上に停止表示されないよう停止制御がなされるようになっている。例えば、図 3 に示すように「ベル」の図柄は、各リール 3a, 3b, 3c において、5 図柄以内毎に配置されているので、「ベル・ベル・ベル」の図柄は、ストップスイッチ 26a, 26b, 26c の操作タイミングに関わらず

10

20

30

40

50

ず、必ず、有効ライン上に停止表示させることが可能となっている。

【0060】

上記遊技状態制御手段105は、後述する条件A～Cのいずれかを満足することを契機として、後述する非RT遊技状態、BB遊技状態、RT遊技状態の3つの遊技状態の間で遊技状態を移行させるように構成されている。

【0061】

上記情報送信手段106は、遊技に関する各種情報（例えば、スタートレバー25やストップスイッチ26a, 26b, 26cが操作されたことの情報、役抽選結果及び当選役の成立の有無の情報、遊技状態が移行されたことの情報等）を副制御手段110に送信するように構成されている。

10

【0062】

一方、上記副制御手段110は、アシスト演出手段111、特典付与選択手段112、及び情報受信手段114を備えている。なお、副制御手段110における上述の各手段は、図2に示す副制御基板70上に配されたサブCPU71、ROM72、RAM73、電子回路等のハードウェア及びROM72に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【0063】

上記アシスト演出手段111は、RT遊技状態中の期間において、役決定手段101による役抽選により役が当選した場合に、そのことを報知するアシスト演出を行うように構成されている。

20

【0064】

上記特典付与選択手段112は、BB遊技状態において後述の再遊技役2～5が決定されたことを契機として、遊技者に所定の特典（後述するアシスト可能回数の上乗せ分）を付与するための選択抽選（後述のアシスト可能回数上乗せ抽選）を行うように構成されている。

【0065】

上記情報受信手段114は、主制御手段100から送信された遊技に関する各種情報を受信し、アシスト演出手段111及び特典付与選択手段112に対し必要な情報を伝達するように構成されている。

【0066】

30

なお、本実施形態では、上記アシスト演出手段111が、RT遊技状態中にアシスト演出を行うことが可能な回数（以下「アシスト可能回数」と称する）は、RT遊技状態に移行した時点において、所定回数（初期値（例えば、30回））にアシスト可能回数上乗せ抽選により選択された上乗せ分を加えた回数）に設定され、以降、アシスト演出が行われたか否かに関係なく、遊技が行われる毎にアシスト可能回数が1つずつ減少するようになっており、このアシスト可能回数が0となるとアシスト演出が終了する。

【0067】

<遊技状態の移行>

遊技状態制御手段105は、図5に示すように、非RT遊技状態、BB遊技状態及びRT遊技状態の計3個の遊技状態（図5では「遊技状態」を省略）の間で遊技状態を移行させるように構成されている。

40

【0068】

非RT遊技状態は、スロットマシン1の初期状態において設定される通常の遊技状態であり、後述する再遊技役1の当選確率が基準値（例えば、1/7）に設定されている。また、非RT遊技状態において、条件Aが満足されたことを契機として、BB遊技状態に移行されるようになっている。ここで、条件Aとは、BB役が成立すること、すなわち、BB役の対応図柄「青セブン・青セブン・青セブン」が有効ライン上に停止表示されたこととされる。

【0069】

BB遊技状態は、遊技者にとって通常よりも有利な遊技条件が設定される契機となる特

50

別役（後述の R B 1）及び他の特別役（後述の R B 2）の決定が行われる特別遊技状態である。本実施形態において、遊技者にとって通常よりも有利な遊技条件とは、所定の小役（後述の 小役 3）の当選確率が通常よりも高確率に設定されることとされる。また、B B 遊技状態中において、条件 B が満足されたことを契機として、R T 遊技状態に移行されるようになっている。ここで、条件 B とは、B B 遊技状態中に行われた遊技において、所定枚数（例えば、300 枚）の遊技メダルが払い出されたこととされる。

【0070】

R T 遊技状態は、後述の再遊技役 1 の当選確率が非 R T 遊技状態中よりも高い値（例えば、1 / 1 . 5）に設定された遊技状態である。また、この R T 遊技状態中の期間内のみ、アシスト演出手段 111 によるアシスト演出を実行することが許容されている。R T 遊技状態において、上述の条件 A が満足されたことを契機として B B 遊技状態に移行され、また、条件 C が満足されたことを契機として非 R T 遊技状態に移行されるようになっている。ここで、条件 C とは、R T 遊技状態中において、連続して所定回数（例えば、100 回）の遊技（ただし、本実施形態では、再遊技役成立により行われた遊技は回数に入れない）が行われたこととされる。

10

【0071】

<各遊技状態中の役の当選確率等>

図 6 に示すように、非 R T 遊技状態中においては、B B 役と小役 1 ~ 3 までの 3 個の小役と再遊技役 1 との計 5 個の役が設定され、それぞれの役を構成する図柄の組合せ（対応図柄）、役成立時における遊技メダルの払出枚数及び各役の当選確率は、図 6 に示すように設定されている（当選確率を合計した値を 1 から引いた数値が「ハズレ」の確率となっている）。なお、B B 役は、対応図柄が停止表示された際には、遊技メダルは払い出されず、次の遊技から B B 遊技状態に移行されることを示す役となっている。B B 遊技状態に移行されている期間は、B B 遊技状態中に行われた遊技の結果、遊技メダルが 300 枚以上払い出されるまでの期間である。また、B B 役は、当選しているが成立しなかった場合、その当選が次の遊技に持ち越されるようになっている。

20

【0072】

小役 1 は、リール 3 c（右リール）において「チェリー」の図柄が有効ライン上に停止表示されさえすれば、リール 3 a, 3 b において停止表示される図柄が何であっても成立する役である（図 6 中の「- - - チェリー」の「-」は任意の図柄であることを示している）。また、小役 2 は、その対応図柄が「スイカ・スイカ・スイカ」とされた役であり、小役 3 は、その対応図柄が「ベル・ベル・ベル」とされた役である。なお、小役 3 を構成する図柄「ベル」は、上述したように、各リール 3 a, 3 b, 3 c 上において 5 図柄以内毎に配置されているので、小役 3 が当選した場合、その対応図柄「ベル・ベル・ベル」は、リール回転停止操作（ストップスイッチ 26 a, 26 b, 26 c の操作）のタイミングに関わらず、有効ライン上に停止表示されるようにリール制御することが可能となっている。この小役 3 のように、リール回転停止操作のタイミングに関わらず、その対応図柄を有効ライン上に停止表示させるようにリール制御することが可能な役を、以下、便宜的に「100% 引込み可能な役」と称する。

30

【0073】

再遊技役 1 は、2 組の対応図柄「リプレイ A・リプレイ A・リプレイ A」、「リプレイ A・リプレイ A・リプレイ B」のいずれかが有効ライン上に停止表示されれば成立する役であり、成立することにより、遊技メダルを投入（B E T）することなく、次の遊技を行うことが可能とされる。なお、再遊技役 1 を構成する図柄「リプレイ A」及び「リプレイ B」は、各リール 3 a, 3 b, 3 c 上において、5 図柄以内毎に配置されており、上述の小役 3 と同様、100% 引込み可能な役となっている。

40

【0074】

なお、非 R T 遊技状態中において、B B 役が当選しているが成立していない状況下での遊技においては、B B 役の当選確率が 0 で、その他の役の当選確率は図 6 に示すものと同じに設定された役当選確率テーブルを用いて、役の抽選が行われる。

50

【 0 0 7 5 】

図7～図9に示すように、B B遊技状態中においては、遊技状況に応じて相異なるパターンの役当選確率が設定される。図7は、B B遊技状態中において、B B遊技状態中のみ抽選される2つの特別役R B 1, R B 2が当選していない状況（第1の期間。以下「B B中（R B 1、R B 2未当選）の状況」と称する）に適用される役当選確率を示している。

【 0 0 7 6 】

図7中のR B 1は、2組の対応図柄「リプレイA・ベル・ベル」、「リプレイA・スイカ・ベル」のいずれかが有効ライン上に停止表示されれば成立する役である。このR B 1を構成する、左リール（リール3 a）上の「リプレイA」、中リール（リール3 b）上の「ベル」、及び右リール（リール3 a）上の「ベル」は、各々のリール上において、5図柄以内毎に配置されており、R B 1は、上述の小役3、再遊技役1と同様、100%引込み可能な役となっている。ただし、図7に示すようにR B 1は、再遊技役1と重複して当選するように設定されている。また、本実施形態では、R B 1と再遊技役1とが重複して当選した場合、再遊技役1の方を優先して成立させるようにリール制御が行われるようになっている。このため、R B 1は当選した時点では成立せず、重複当選している再遊技役1が成立する。ただし、R B 1の当選は次の遊技に持ち越されるようになっている。

10

【 0 0 7 7 】

このR B 1に対し、図7中のR B 2は、その対応図柄が「リプレイA・リプレイA・ベル」とされた役である。本実施形態においてR B 2は、他の役とは重複せず単独で当選するように設定されている。また、上述のR B 1や再遊技役1と同様、100%引込み可能な役となっている。このため、R B 2は当選した時点の遊技において必ず成立する。

20

【 0 0 7 8 】

また、図7に示すように、B B中（R B 1、R B 2未当選）の状況では、R B 1（及び再遊技役）またはR B 2が高い確率で当選するように設定されているが、小役1～小役3も当選可能となっている。これら小役1～小役3の当選確率は、図6に示す非R T遊技状態中と同じに設定されている。

【 0 0 7 9 】

図8は、B B遊技状態中において、R B 1が当選しているが成立していない状況（第2の期間。以下「B B中（R B 1当選未成立）の状況」と称する）に適用される役当選確率を示している。このB B中（R B 1当選未成立）の状況では、再遊技役2～5が高い確率（本実施形態では、1/1.5に設定しているが、他の値とすることも可能）で重複当選するように設定されている。再遊技役2は、その対応図柄が「赤セブン・赤セブン・赤セブン」というインパクトのある図柄組合せとされた役であり、再遊技役3は、その対応図柄が「赤セブン・赤セブン・リプレイB」とされた役である。再遊技役2及び再遊技役3を構成する図柄「赤セブン」は、各リール3 a, 3 b, 3 c上において少数（1個または2個）しか配置されていない。このため、再遊技役2及び再遊技役3は、図柄「赤セブン」を有効ライン上に停止表示させることができるタイミングでリール回転停止操作がなされた場合にのみ成立させることができるとなる。

30

【 0 0 8 0 】

一方、再遊技役4は、その対応図柄が「リプレイA・スイカ・リプレイA」とされた役であり、再遊技役5は、その対応図柄が「リプレイA・スイカ・リプレイB」とされた役である。再遊技役4及び再遊技役5を構成する、左リール（リール3 a）上の「リプレイA」、中リール（リール3 b）上の「スイカ」、及び右リール（リール3 a）上の「リプレイA」または「リプレイB」は、各々のリール上において、5図柄以内毎に配置されている。このため、再遊技役4及び再遊技役5の少なくとも一方は、リール回転停止操作のタイミングに関わらず、リール制御により成立させることができるとなる。

40

【 0 0 8 1 】

また、本実施形態では、R B 1の当選が持ち越されている、上述のB B中（R B 1当選未成立）の状況において、再遊技役2～5が当選した場合、次のようにリール制御が行わ

50

れるようになっている。すなわち、再遊技役 2 または再遊技役 3 を成立させることが可能なタイミングでリール回転停止操作がなされた場合には、再遊技役 2 または再遊技役 3 を成立させ、その他のタイミングでリール回転停止操作がなされた場合には、再遊技役 4 または再遊技役 5 を成立させる（RB1 は成立させない）ようにリール制御が行われる。再遊技役 2 が成立すると、「赤セブン・赤セブン・赤セブン」というインパクトのある図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。一方、再遊技役 3 が成立すると、「赤セブン・赤セブン・リプレイB」という図柄組合せが有効ライン上に停止表示されるが、このとき、「赤セブン・赤セブン・赤セブン」というインパクトのある図柄組合せを表示窓W内に停止表示させることも可能である。すなわち、図3に示すように、左リール（リール3a）上の2つの「赤セブン」のうちの上側のものと、中リール（リール3b）上の「赤セブン」と、右リール（リール3c）上の「リプレイB」を、図1に示す入賞ライン29a上に停止表示させた場合には、同時に「赤セブン・赤セブン・赤セブン」というインパクトのある図柄組合せを、表示窓W内の中央段に横並びに（有効ライン上では無い位置に）停止表示させることができる。
10

【0082】

このように、BB中（RB1当選未成立）の状況では、遊技を行う毎に、「赤セブン・赤セブン・赤セブン」というインパクトのある図柄組合せが、表示窓W内に停止表示される可能性が高くなっている。これにより、インパクトのある図柄組合せを連続して停止表示させることができると期待感を、遊技者に持たせることができる。
20

【0083】

なお、再遊技役 2 は、操作手段 95 が受け付けたリール回転停止操作の順序（以下、適宜「押し順」と称する）が特定の順序であること（例えば、ストップスイッチ 26a, 26b, 26c が、26b（中） 26a（左） 26c（右）の順序で操作されること）が、その対応図柄「赤セブン・赤セブン・赤セブン」を有効ライン上に停止表示させるリール制御が実行されるための必要条件として設定された役（以下、適宜「押し順対応型の役」と称する）としてもよい。この場合、再遊技役 2～5 が重複して当選した遊技において、ストップスイッチ 26a, 26b, 26c が特定の順序で操作され、かつストップスイッチ 26a, 26b, 26c の各操作タイミングが再遊技役 2 を成立させることができるとのタイミングであった場合には、再遊技役 2 を成立させるリール制御が行われるが、ストップスイッチ 26a, 26b, 26c が特定の順序で操作されなかった場合には、再遊技役 4 または再遊技役 5 を成立させるリール制御が行われるように設定することができる。
30

【0084】

また、再遊技役 2 を押し順対応型の役として設定した場合には、BB中（RB1当選未成立）の状況において再遊技役 2～5 が重複して当選した際に、上述の特定の順序を遊技者に報知することが好ましい。その場合の報知態様としては、例えば、アシスト演出手段 111 により実行される後述のアシスト演出として、「2、1、3」や「中、左、右」といった文字情報を画像表示装置 11 の表示画面 10a 上に表示させることができると指摘されるが、他の態様としてもよい。

【0085】

また、押し順対応型の役として設定された再遊技役 2 が、BB中（RB1当選未成立）の状況とは異なる別の期間（例えば、非RT遊技状態中やRT遊技状態中）においても抽選されるように設定してもよい。例えば、非RT遊技状態中においても、再遊技役 2 が再遊技役 3～5 と重複して当選し得るように設定することができる。この場合、別の期間（非RT遊技状態中）において再遊技役 2～5 が重複して当選した際には、アシスト演出等により、上述の特定の順序とは異なる別の順序（例えば、ストップスイッチ 26a, 26b, 26c の操作順が、26a（左） 26b（中） 26c（右）となる順序）を遊技者に報知するようにしてもよい。このような報知を行うことにより、別の期間においては再遊技役 2 の対応図柄「赤セブン・赤セブン・赤セブン」が停止表示されないように導くことができる。
40

【0086】

また、図8に示すように、BB中(RB1当選未成立)の状況では、小役1～小役3も当選可能となっているが、これら小役1～小役3の当選確率は、図6に示す非RT遊技状態中と同じに設定されている。本実施形態では、RB1と小役1～3のいずれかが重複して当選した場合、小役の方を優先して成立させるようにリール制御が行われるようになっている。このため、BB中(RB1当選未成立)の状況で、100%引込み可能な役である小役3が当選した場合には、RB1は成立せず、小役3が必ず成立するようになっている。また、小役1が当選した場合には、小役1を成立させることができないが、RB1を成立させることができないタイミングでリール回転停止操作がなされた場合にはRB1を成立させ、その他のタイミングでリール回転停止操作がなされた場合にはいずれの役も成立させないようにリール制御が行われる。これは、小役2が当選した場合も同様である。10

【0087】

図9は、BB遊技状態中において、RB1またはRB2が成立した状況(以下「BB中(RB1またはRB2成立)の状況」と称する)に適用される役当選確率を示している。このBB中(RB1またはRB2成立)の状況では、小役3のみが100%の確率で当選するように設定されている。先に述べたように、小役3は、100%引込み可能な役であるので、BB中(RB1またはRB2成立)の状況においては、遊技を行うごとに、12枚の遊技メダルが払い出されることとなる。なお、BB中(RB1またはRB2成立)の状況は、遊技メダルが60枚以上払い出されたことにより一旦解消され、BB中(RB1、RB2未当選)の状況に戻るように構成されている。20

【0088】

図10に示すように、RT遊技状態中においては、図6に示す非RT遊技状態中のものと同じ種類の役が設定されている。当選確率については、再遊技役1の当選確率が1/1.5と高めに設定されているのを除き、他の役の当選確率は、図6に示すものと同じに設定されている。なお、RT遊技状態中において、BB役が当選しているが成立していない状況下での遊技においては、BB役の当選確率が0で、その他の役の当選確率は図10に示すものと同じに設定された役当選確率テーブルを用いて、役の抽選が行われる。

【0089】

<アシスト演出>

先に述べたように、RT遊技状態中においては、役決定手段101による役抽選により役が当選した場合に、そのことを報知するアシスト演出がアシスト演出手段111により行われる。アシスト演出の具体的な態様としては、例えば、小役1が当選した場合に「右リールでチェリーを狙え」という文字情報を表示画面11a上に表示させたり、小役2が当選した場合に、小役2を構成する図柄「スイカ」の画像を表示画面11a上に表示させたりすることが挙げられるが、他の態様のものでも構わない。

【0090】

<アシスト可能回数上乗せ抽選>

また、本実施形態では、上述のBB中(RB1当選未成立)の状況において再遊技役2～5が決定されたことを契機として、特典付与選択手段112によりアシスト可能回数上乗せ抽選が行われるように構成されている。このアシスト可能回数上乗せ抽選の当選確率は、例えば図11に示すように設定される。図11に示す例では、アシスト可能回数を、5回分上乗せすることを示す「+5G」、10回分上乗せすることを示す「+10G」、20回分上乗せすることを示す「+20G」の各当選確率が、それぞれ、1/2、1/3、及び1/6に設定されているが、上乗せ回数やその当選確率は、種々に設定することが可能である。40

【0091】

以下、本実施形態における主要な制御処理について、主に図12～図18を参照しながら説明する。以下では、まず、図12～図14を用いて、非RT状態からBB遊技状態に移行するまでの、主制御手段100により行われる基本的な制御処理を説明し、次に、図50

15及び図16を用いて、BB遊技状態に移行している期間における主制御手段100により行われる制御処理について説明する。次いで、図17を用いて、RT遊技状態に移行している期間における主制御手段100により行われる制御処理について説明し、最後に、図18を用いて、副制御手段110により行われるアシスト演出制御処理について説明する。なお、主制御手段100による制御処理中、遊技に関する各種情報（例えば、スタートレバー25やストップスイッチ26a, 26b, 26cが操作されたことの情報、役抽選結果及び当選役の成立の有無の情報、遊技状態が移行された情報等）が適宜なタイミングで副制御手段110に送信されるが、そのタイミング等については、主要なもの以外は説明を省略する。

【0092】

10

<基本制御処理>

まず、電源投入後に初期化し（ステップS1）、遊技状態を非RT状態に設定する（ステップS2）。次に、MAX-BETされたか否かの判定を行い（ステップS3）、MAX-BETされた場合には、スタートレバー25が操作されたか否かを判定し（ステップS4）、スタートレバー25が操作された場合には、役決定処理を行う（ステップS5）。この役決定処理では、図13に示すように、役抽選を行い（ステップS51）、その抽選の結果、当選した役の当選フラグをオンにする（ステップS52）とともに、その当選フラグの情報を副制御手段（サブ）へ送信する（ステップS53）。

【0093】

20

役決定処理後、図12に示すように、各リール3a, 3b, 3cを回転開始させる（ステップS6）。次いで、各ストップスイッチ26a, 26b, 26cが操作されるのを待機し（ステップS7）、操作された場合にはリール停止処理を行う（ステップS8）。

【0094】

30

このリール停止処理では、図14に示すように、まず、ON状態の当選フラグの有無を判別する（ステップS81）。この判別の結果、ON状態の当選フラグが無い場合には、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作タイミングに基づいて、ハズレを成立させるためのリール停止制御を行い（ステップS82）、ON状態の当選フラグが有る場合には、それが再遊技役（再遊技役1）の当選フラグか否かを判定する（ステップS83）。この判定の結果、再遊技役の当選フラグがONである場合には、再遊技役を成立させるためのリール停止制御を行う（ステップS84）。

【0095】

一方、再遊技役の当選フラグがONでない場合には、他の当選役の成立を支援するためのリール停止制御、すなわち、当選した役の対応図柄を有効ライン上に停止表示させることができ可能なタイミングでストップスイッチ26a, 26b, 26cが操作された場合には当選役を成立させ、それ以外のタイミングでストップスイッチ26a, 26b, 26cが操作された場合には、ハズレを成立させるためのリール停止制御を行う（ステップS85）。なお、BB役の当選フラグと、小役（小役1～3）の当選フラグとが共にONの場合には、ステップS85において、BB役よりも小役を成立させることを優先させる小役優先リール停止制御が行われる。

【0096】

40

このように、ON状態の当選フラグの態様に応じたリール制御が行われた後、BB役以外の役の当選フラグがONであった場合には、それをOFFにする（ステップS86）とともに（BB役の当選フラグがONであった場合には、そのON状態をBB役が成立するまで持ち越す）、OFFにした当選フラグの情報を副制御手段（サブ）へ送信する（ステップS87）。

【0097】

リール停止処理を行った後、図12に示すように、停止表示図柄の認識を行い（ステップS9）、再遊技役が成立しているか否かを判定し（ステップS10）、再遊技役が成立している場合には、ステップS4に戻る。再遊技役が成立していない場合には、小役が成立しているか否かを判定し（ステップS11）、小役が成立している場合には、成立して

50

いる小役に応じて遊技メダルを払い出した（ステップS12）後、BB遊技状態への移行条件である上述の条件Aが満足されているか否かを判定する（ステップS13）。

【0098】

一方、小役が成立していない場合は、上記ステップS12は実行せずに、上記条件Aが満足されているか否か（BB役が成立したか否か）を判定する（ステップS13）。条件Aが満足されている場合は、ON状態であったBB役の当選フラグをOFFにする（ステップS14）とともに、BB役の当選フラグをOFFにした旨の情報を副制御手段（サブ）へ送信し（ステップS15）、BB遊技状態へ移行させる（ステップS16）。ステップS13において、条件Aが満足されていない場合は、非RT遊技状態を維持し、ステップS3に戻る。

10

【0099】

<BB遊技状態中の制御処理>

BB遊技状態では、図15に示すように、MAX-BETされたか否かの判定を行い（ステップT1）、MAX-BETされた場合には、スタートレバー25が操作されたか否かの判定を行い（ステップT2）、スタートレバー25が操作された場合には、役決定処理を行う（ステップT3）。この役決定処理は、上述の基本制御処理における役決定処理と処理内容が同じであるので説明は省略する。

【0100】

役決定処理後、各リール3a, 3b, 3cを回転開始させる（ステップT4）。次いで、各ストップスイッチ26a, 26b, 26cが操作されるのを待機し（ステップT5）、操作された場合にはリール停止処理を行う（ステップT6）。

20

【0101】

このリール停止処理では、図16に示すように、まず、RB1の当選フラグがONであるか否かを判別し（ステップT61）、RB1の当選フラグがONである場合には、再遊技役1の当選フラグがONであるか否かを判別する（ステップT62）。再遊技役1の当選フラグがONである場合には、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作タイミングに基づいて、再遊技役1を成立させるためのリール停止制御を行う（ステップT63）。なお、ステップT63に進むのは、上述したBB中（RB1、RB2未当選）の状況において、RB1と再遊技役1とが重複当選した場合である。

【0102】

30

上記ステップT62において、再遊技役1の当選フラグがONでない（OFFである）場合には、再遊技役2～5の当選フラグがONであるか否かを判別する（ステップT64）。再遊技役2～5の当選フラグがONである場合には、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作タイミングに基づいて、再遊技役2または再遊技役3を成立させることができたときは再遊技役4または再遊技役5に優先して成立させ、再遊技役2または再遊技役3を成立させることができないときは再遊技役4または再遊技役5を成立させる、再遊技役2, 3成立優先のリール停止制御を行う（ステップT65）。なお、ステップT65に進むのは、上述したBB中（RB1当選未成立）の状況において、再遊技役2～5が当選した場合である。

【0103】

40

上記ステップT64において、再遊技役2～5の当選フラグがOFFである場合には、小役（小役1～3のいずれか）の当選フラグがONであるか否かを判別する（ステップT66）。小役の当選フラグがONである場合には、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作タイミングに基づいて、当選している小役（小役1～3のいずれか）を成立させることができた限りその小役を成立させ、その小役を成立させることはできないときはRB1を成立させる、小役成立優先のリール停止制御を行う（ステップT67）。なお、ステップT67に進むのは、上述したBB中（RB1当選未成立）の状況において、小役1～3のいずれかが当選した場合である。

【0104】

上記ステップT66において、小役（小役1～3のいずれか）の当選フラグがONでな

50

い（OFFである）場合には、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作タイミングに基づいて、RB1を成立させるためのリール停止制御を行う（ステップT68）。なお、ステップT68に進むのは、上述したBB中（RB1当選未成立）の状況において、いずれの役も当選しなかった場合である。

【0105】

一方、上記ステップT61において、RB1の当選フラグがONでない（OFFである）場合には、RB2の当選フラグがONであるか否かを判別する（ステップT69）。RB2の当選フラグがONである場合には、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作タイミングに基づいて、RB2を成立させるためのリール停止制御を行う（ステップT70）。なお、ステップT70に進むのは、上述したBB中（RB1、RB2未当選）の状況において、RB2が当選した場合である。10

【0106】

上記ステップT69において、RB2の当選フラグがONでない（OFFである）場合には、小役（小役1～3のいずれか）の当選フラグがONであるか否かを判別する（ステップT71）。小役の当選フラグがONである場合には、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作タイミングに基づいて、当選している小役を成立させることができた場合、その小役を成立させ、その小役を成立させることはできないときはハズレを成立させる、小役成立支援リール停止制御を行う（ステップT72）。なお、ステップT72に進むのは、上述したBB中（RB1、RB2未当選）の状況において、小役1～3のいずれかが当選した場合である。20

【0107】

上記ステップT71において、小役（小役1～3のいずれか）の当選フラグがONでない（OFFである）場合には、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作タイミングに基づいて、ハズレを成立させるためのリール停止制御を行う（ステップT73）。なお、ステップT73に進むのは、上述したBB中（RB1、RB2未当選）の状況において、いずれの役も当選しなかった場合である。

【0108】

このように、ON状態の当選フラグの態様に応じたリール制御が行われた後、RB1以外の役の当選フラグがONであった場合には、それをOFFにする（ステップT74）とともに（RB1の当選フラグがONであった場合には、そのON状態をRB1が成立するまで持ち越す）、OFFにした当選フラグの情報を副制御手段（サブ）へ送信する（ステップT75）。30

【0109】

リール停止処理を行った後、図15に示すように、停止表示図柄の認識を行い（ステップT7）、再遊技役（再遊技役1～5のいずれか）が成立しているか否かを判定し（ステップT8）、再遊技役が成立している場合には、ステップT2に戻る。再遊技役が成立していない場合には、小役（小役1～3のいずれか）が成立しているか否かを判定し（ステップT9）、小役が成立している場合には、成立している小役に応じて遊技メダルを払い出した（ステップT10）後、ステップT1に戻る。

【0110】

上記ステップT9において、いずれの小役も成立していない場合は、RB1が成立しているか否かを判定する（ステップT11）。RB1が成立している場合には、ON状態であったRB1の当選フラグをOFFにする（ステップT12）とともに、RB1の当選フラグをOFFにした旨の情報を副制御手段（サブ）へ送信し（ステップT13）、RB1遊技処理を行う（ステップT14）。このRB1遊技処理では、遊技毎に、上述のステップT1からステップT7と同様の処理を行う。ただし、役決定処理では小役3のみが当選し、リール停止処理では小役3を成立させるためのリール停止処理が行われる。また、小役3が成立していることを確認後、所定枚数（12枚）の遊技メダルを払い出して、1回の遊技処理を終了する。この遊技処理は、遊技メダルの払出枚数の合計が60枚以上となるまで繰り返され、遊技メダルの払出枚数の合計が60枚以上となったことにより、RB4050

1 遊技処理が終了する。

【0111】

一方、上記ステップT11において、RB1が成立していない場合には、RB2が成立しているか否かを判定する(ステップT15)。RB2が成立している場合には、ON状態であったRB2の当選フラグをOFFにする(ステップT16)とともに、RB2の当選フラグをOFFにした旨の情報を副制御手段(サブ)へ送信し(ステップT17)、RB2遊技処理を行う(ステップT18)。このRB2遊技処理は、上述のRB1遊技処理と同様であるので、説明は省略する。

【0112】

上記ステップT14のRB1遊技処理が終了した後、または上記ステップT18のRB2遊技処理が終了した後、上記条件Bが満足されているか否か(BB遊技状態における遊技メダルの払出枚数の合計が300枚以上となったか否か)を判定する(ステップT19)。条件Bが満足されている場合には、RT遊技状態へ移行させ(ステップT20)、条件Bが満足されていない場合には、BB遊技状態を維持し、ステップT1に戻る。なお、本実施形態では、上述のRB1遊技処理またはRB2遊技処理が行われている期間内に、条件Bが満足されているか否かの判定は行われないが、これらの期間内において遊技が終了する毎に、条件Bが満足されているか否かを判定し、条件Bが満足されている場合には、RB1遊技処理またはRB2遊技処理を終了させてRT遊技状態へ移行させるようにしてもよい。

【0113】

<RT遊技状態中の制御処理>

RT遊技状態では、図17に示すように、非RT遊技状態中における上述の基本制御処理と類似した処理が行われる。すなわち、図17に示すステップV1からステップV10までの各処理は、図12に示すステップS3からステップS12までの各処理と同じであり、説明は省略する。

【0114】

上述の基本制御処理と異なるのは、図17に示すステップV11及びステップV12における処理である。すなわち、ステップV9において、いずれの小役も成立していない場合、またはステップV10において、遊技メダルの払出しが行われた場合には、ステップV11において、上記条件Cが満足されているか否か(RT遊技状態中に連続して行われた遊技(再遊技役成立により行われた遊技は除く)の回数が100回に達したか否か)を判定する。条件Cが満足されている場合には、非RT遊技状態へ移行させ(ステップV12)、条件Cが満足されていない場合には、ステップV13に進む。なお、図17に示すステップV13からステップV16までの各処理は、図12に示すステップS13からステップS16までの各処理と同じであるので、説明は省略する。

【0115】

<アシスト演出制御処理>

アシスト演出制御処理では、図18に示すように、まず、アシスト演出の実行可能回数であるアシスト可能回数の値(初期値)を設定する(ステップW1)。本実施形態では、アシスト可能回数を例えば30回に設定するが、他の値としてもよい。次に、BB遊技状態へ移行されたか否かを判定し(ステップW2)、BB遊技状態に移行された場合には、再遊技役2~5の当選フラグがONであるか否かを判定する(ステップW3)。

【0116】

再遊技役2~5の当選フラグがONである場合には、アシスト可能回数に上乗せされる上乗せ回数を選択決定する、上述のアシスト可能回数上乗せ抽選を行い(ステップW4)、ここで選択決定された上乗せ回数をアシスト可能回数に加算して(ステップW5)、次の遊技期間に移行したか否かを判定する(ステップW6)。一方、上記ステップW3において、再遊技役2~5の当選フラグがONでない(OFFである)場合には、ステップW4及びステップW5の各処理は行わずにステップW6に進む。

【0117】

10

20

30

40

50

ステップW 6において、次の遊技期間に移行した場合には、R T 遊技状態に移行されたか否かを判定し(ステップW 7)、R T 遊技状態に移行されていない場合には、ステップW 3に戻る。一方、ステップW 7において、R T 遊技状態に移行されている場合には、いずれかの役の当選フラグがONであるか否かを判定し(ステップW 8)、ONである場合には、当選した役がいずれの役であるのかを遊技者に報知する、上述のアシスト演出を実行し(ステップW 9)、ONでない(OFFである)場合にはアシスト演出を行わない。

【0118】

次いで、次の遊技期間に移行したか否かを判定する(ステップW 10)。次の遊技期間に移行した場合には、R T 遊技状態から他の遊技状態(BB遊技状態または非RT遊技状態)に移行されたか否かを判定し(ステップW 11)、他の遊技状態に移行された場合には、アシスト演出制御処理を終了する。一方、他の遊技状態に移行されていない場合には、アシスト演出可能回数の残数を1つ減らし(ステップW 12)、アシスト演出可能回数の残数がゼロとなったか否かを判定し(ステップW 13)、残数がゼロとなった場合には、アシスト演出制御処理を終了する。また、上記ステップW 13の判定において、アシスト演出可能回数の残数がゼロとなっていない場合には、ステップW 8に戻る。

10

【0119】

< 態様の変更 >

3個のリール3a, 3b, 3cのうちの所定のリール(例えば、リール3c)上の図柄のみが相異なる各対応図柄によりそれぞれ構成される複数の所定の小役を設定し、上述のBB中(RB1当選未成立)の状況で行われる役抽選において、これら複数の所定の小役のうち、少なくとも1つを除くその余の所定の小役が当選するように構成してもよい。そして、その余の所定の小役が決定された遊技において、その余の所定の小役を成立させることができ可能なタイミングで回転停止に関するリール操作がなされた場合には、その余の所定の小役をRB1よりも優先して成立させるようにする。

20

【0120】

例えば、リール3c上の対応図柄が、図柄Aである小役A、図柄Bである小役B及び図柄Cである小役Cを、複数の所定の小役として設定する(図柄A, B, Cは、図3に示されていない別の図柄でよい)。このとき、図柄A, B, Cは、ストップスイッチ26cがそれぞれ或るタイミングで操作された場合のみ、いずれかを有効ライン上に停止表示させ得るようにリール3c上に配置することが好ましい。そして、小役A, B, Cのリール3a上の対応図柄及びリール3b上の対応図柄は共通とする。好ましくは、ストップスイッチ26a, 26bの操作タイミングに関わらず、有効ライン上に停止表示させ得るように配置された図柄(例えば、RB1の対応図柄と同じく、リール3a上の対応図柄を「リプレイA」、リール3b上の対応図柄を「スイカ」)とする。

30

【0121】

このように設定した場合、BB中(RB1当選未成立)の状況における役抽選において、再遊技役2~5が当選せずに、小役A, B, Cのいずれかが当選することがある。この場合において、ストップスイッチ26a, 26bが操作されると、リール3a上の対応図柄「リプレイA」とリール3b上の対応図柄「スイカ」が、リール制御により有効ライン上に停止表示されることとなる。このとき、例えば、小役Aが当選していたとすると、上記図柄Aを有効ライン上に停止表示させ得るタイミングでストップスイッチ26cが操作された場合には小役Aが成立し、それ以外のタイミングでストップスイッチ26cが操作された場合にはRB1が成立することとなる。すなわち、リール3a, 3b上の停止表示図柄を見た遊技者が、小役A, B, Cのいずれかが当選していることを察知し、そのいずれかが当選しているのかを予想した上で、それを成立させるためにリール3cに関して目押しを行うことを遊技者に促し、その予想が当たっていた場合には、RB1が成立することを回避することができるという期待感を遊技者に持たせることができるので、BB遊技状態中の遊技性を向上させることができる。

40

【0122】

なお、上述の例では、3つの小役A, B, Cのいずれかが単独で当選するようにしてい

50

るが、小役 A と小役 B が重複して当選するようにしたり、小役 B と小役 C が重複して当選するようにしたりするなど、3つの小役 A , B , C のうち任意の組合せの 2 つが重複して当選するようにしてもよい。また、このような小役の数は 3 つに限定されるものではなく、2 つとしたり、4 つ以上としたりすることが可能である。

【 0 1 2 3 】

また、上述の実施形態では、B B 中 (R B 1 、 R B 2 未当選) の状況で行われる役抽選において R B 2 は単独で当選するように設定されているが、R B 1 と同様に、再遊技役 (例えば、再遊技役 1 とは別に設定された再遊技役) と重複して当選するように設定して、B B 遊技状態中において、R B 2 が既に当選しているが成立していない状況 (以下「 B B 中 (R B 2 当選未成立) の状況」と称する) が生じるようにもよい。そして、この B B 中 (R B 2 当選未成立) の状況において、上述の B B 中 (R B 1 当選未成立) の状況と同じく、上記再遊技役 2 ~ 5 の抽選が行われるように構成してもよい。ただし、B B 中 (R B 2 当選未成立) の状況での役抽選における再遊技役 2 ~ 5 の当選確率は、B B 中 (R B 1 当選未成立) の状況での役抽選における再遊技役 2 ~ 5 の当選確率に比べて低く設定するなど、R B 1 が当選した場合と R B 2 が当選した場合とでは、違いがあるようにすることが好みしい。10

【 0 1 2 4 】

また、上述の実施形態では、R B 1 及び R B 2 は、いずれも 100 % 引込み可能な役として設定されているが、これらの方あるいは両方を、ストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c の操作タイミングによっては、必ずしも成立させることができない役として設定してもよい。20

【 0 1 2 5 】

また、上述の実施形態では、B B 中に抽選される特別役は、R B 1 及び R B 2 の 2 つであったが、R B 1 のみが抽選されるように構成したり、R B 1 、 R B 2 以外の他の特別役 (複数でも可) の抽選も行われるように構成したりすることも可能である。

【 0 1 2 6 】

また、B B 中 (R B 1 、 R B 2 未当選) の状況において R B 1 と重複当選する再遊技役 (上述の実施形態では再遊技役 1) を、非 R T 遊技状態中の再遊技役 (再遊技役 1) や B B 中 (R B 1 当選未成立) の状況で抽選される再遊技役 (再遊技役 2 ~ 5) とは異なる図柄組合せにより構成される別の再遊技役 (以下「再遊技役 6 」と称する) とすることも可能である。この場合、B B 中 (R B 1 、 R B 2 未当選) の状況において R B 1 が当選した際に、他の再遊技役とは異なる図柄組合せの再遊技役 6 が成立することにより、これを見た遊技者に、B B 中 (R B 1 当選未成立) の状況へ移ったことを、明確に認識させることが可能となる。30

【 0 1 2 7 】

また、上述の実施形態では、B B 中 (R B 1 当選未成立) の状況での役抽選において再遊技役 2 ~ 5 が当選した場合に、上述のアシスト可能回数上乗せ抽選が行われるように構成されているが、再遊技役 2 ~ 5 が当選し、かつ再遊技役 2 または再遊技役 3 のいずれか (両方でも可) が成立した場合のみ、アシスト可能回数上乗せ抽選が行われるように構成してもよい。また、再遊技役 2 の対応図柄「赤セブン・赤セブン・赤セブン」が停止表示される位置によって、行われる抽選の内容を変えるようにすることも可能である。40

【 0 1 2 8 】

また、上述の実施形態では、再遊技役 2 ~ 5 が当選したことを契機として遊技者に与えられる特典を、アシスト可能回数の上乗せ回数としているが、これに限定されるものではない。例えば、アシスト演出が実行される権利を付与することや、特別な演出表示を行うことや景品を与えることなどを特典とすることも可能である。

【 0 1 2 9 】

また、上述の実施形態では、再遊技役 2 は、100 % 引込み可能な役として設定されていない。このため、B B 中 (R B 1 当選未成立) の状況での役抽選において再遊技役 2 が当選しても、目押しを苦手とする遊技者は、再遊技役 2 の対応図柄「赤セブン・赤セブン50

・赤セブン」を表示窓W内に停止表示させることが難しくなる。これに対し、図柄「赤セブン」を、各リール3a、3b、3c上において5図柄以内毎に配置することによって再遊技役2を100%引込み可能な役として設定し、再遊技役2が当選した場合（再遊技役2を押し順対応型の役とした場合には、リール回転停止操作の順序が上述の特定の順序であること必要とされる）には、再遊技役2の対応図柄「赤セブン・赤セブン・赤セブン」が必ず有効ライン上に停止表示されるように構成することも可能である。

【0130】

また、再遊技役2の対応図柄「赤セブン・赤セブン・赤セブン」が有効ライン上に停止表示された場合において、次の遊技を行うためのベット操作やリール回転開始操作が一定時間受け付けられない状態（以下、適宜「フリーズ」と称する）を発生させててもよい。

10

【0131】

スロットマシン1における操作手段95の機能を一時停止状態にする「フリーズ」の態様としては、例えば、遊技媒体の受付け、または予めクレジットされた遊技媒体の賭け枚数（BET数）を定めるためのベットスイッチ（1-BETスイッチ22、MAX-BETスイッチ23）の操作を一時停止状態にすることも考えられるし、遊技を開始するためのスタートレバー25の操作を一時停止状態にすることも考えられるし、リール回転停止操作を一時停止状態にすることも考えられる。

【0132】

ここで、操作手段95の機能を一時停止状態にする態様としては、遊技者の操作に基づく信号（例えば、遊技媒体の投入を感知するセンサからの信号、ベットスイッチ、スタートレバー25またはストップスイッチ26a、26b、26cの操作に基づき操作手段95から送信される信号）の受付けを所定期間行わないという態様を挙げることができる。この場合、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときは、受け付けた信号を無効にする制御処理を行うことも考えられるし、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を検知したときであっても、受付処理自体を行わないことも考えられる。

20

【0133】

また、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときは、遊技者の操作に基づく信号の受付けは行うが、受け付けた信号に基づいて実施する操作手段95の制御処理を所定期間実行せずに、所定期間経過後に受け付けた信号に基づいた制御処理を開始させることも考えられる。なお、スタートレバー25のフリーズに関しては、スタートレバー25を操作しても、所定期間各リール3a、3b、3cの回転が開始されない態様や、所定期間、役抽選が開始されない態様を例示することができる。

30

【0134】

また、フリーズを発生させたときに、リール回転開始操作とは無関係に各リール3a、3b、3cが通常よりも低速度で回転したり逆回転したりする状態（以下、適宜「リール演出」と称する）を発生させて、再遊技役2の対応図柄が有効ライン上に停止表示されたことを遊技者に強く印象付けるようにしてよい。

【0135】

同様に、再遊技役2が当選した場合において、フリーズやフリーズ中の各種リール演出を発生させて、再遊技役2が当選したという期待感を遊技者に持たせるようにしてよい。この場合、再遊技役2が当選していない場合においても、所定の確率でフリーズを発生させるようにして、フリーズが発生しただけでは、再遊技役2が当選しているか否かが遊技者に分からないようにしてよい。

40

【0136】

また、フリーズ中の各種リール演出に応じて、再遊技役2の当選期待度を示唆してもよい。この場合、例えば、フリーズ中にリール3aのみ逆回転した場合は再遊技役2の当選確率が30%、リール3a、3bが逆回転した場合は再遊技役2の当選確率が50%、リール3a、3b、3cが逆回転した場合は再遊技役2の当選確率が80%、といったように設定することで、フリーズ中のリール演出の違いによって再遊技役2の当選期待度を遊

50

技者に示唆することができる。

【0137】

また、BB中(RB1、RB2未当選)の状況においてRB1が当選した際ににおいて、フリーズやフリーズ中の各種リール演出を発生させて、RB1が当選したという期待感を遊技者に持たせるようにしてもよい。この場合、RB1が当選していない場合においても、所定の確率でフリーズを発生させるようにして、フリーズが発生しただけでは、RB1が当選しているか否かが遊技者に分からないようにしてもよい。

【0138】

また、BB中(RB1、RB2未当選)の状況においてRB1と重複して当選する再遊技役として、押し順対応型の役を充てるようにしてもよい。例えば、RB1と重複して当選する押し順対応型の複数の再遊技役を設定し、リール回転停止操作の順序によって、成立する再遊技役が変わるように設定することが挙げられる。この場合において、複数の再遊技役のうちの或る再遊技役(リール回転停止操作の順序が或る順序のときに成立する)が成立した場合に、再遊技役2が通常よりも高い確率で当選する状態(上述のBB中(RB1当選未成立)の状況)に移行させるように設定してもよい。また、或る再遊技役の成立時にフリーズを発生させるように設定してもよい。

10

【0139】

また、ART中(ATが設定されたRT遊技状態中)であることを主制御基板(主制御手段)側で判断して、データカウンタやホールコンピュータ等に所定の信号(以下、適宜「外端信号」と称する)を出力し、この外端信号により、ARTに設定された回数等を管理したり遊技者に提示したりするようにしてもよい。通常、遊技状態(RT遊技状態を含む)の設定は主制御基板側で管理され、ATの設定は副制御基板(副制御手段)側で管理されるので、ARTに設定されたことを主制御基板側において正確に把握することは困難となるが、ARTに設定されたことを主制御基板側で判断(推定)するための根拠となり得る事項としては、以下に示すものが挙げられる。

20

【0140】

(1)特定の図柄組合せが停止表示されたこと(RT遊技状態に設定後に特定の図柄組合せが停止表示された場合と、特定の図柄組合せが停止表示された後にRT遊技状態に設定した場合とを含む)。この場合の特定の図柄組合せとしては、ATの設定契機とされる図柄組合せや、停止表示される確率がART中において特に高くなるような図柄組合せを充てることが好ましい。

30

(2)特定の役決定結果が得られたこと(RT遊技状態に設定後に特定の役決定結果が得られた場合と、特定の役決定結果が得られた後にRT遊技状態に設定した場合とを含む)。この場合の特定の役決定結果としては、ATの設定契機とされる役決定結果や、ATの継続契機とされる役決定結果を充てることが好ましい。

(3)RT遊技状態に設定後、所定回数の遊技が行われる間に、所定の遊技役(小役や再遊技役を含む)が所定回数以上成立したこと。この場合の所定の遊技役としては、ART中でなければ成立させることが難しい遊技役(例えば、押し順対応型の役)を充てることが好ましい。

(4)特定のRT遊技状態に別のRT遊技状態から移行したこと。この場合の特定のRT遊技状態としては、ART中でなければ別のRT遊技状態から移行することが難しいRT遊技状態を充てることが好ましい。

40

【0141】

また、次に示す方法によって、ARTに設定されたことやART中であることを主制御基板側で判断(推定)するようにしてもよい。

(A)押し順に関係なく成立する再遊技役等の所定の遊技役に対し、ART中において、敢えて所定の押し順(通常の押し順とは異なる押し順)を報知するようにしておき、所定の遊技役が、報知された所定の押し順によって成立した場合に、ART中であると判断する方法。

(B)ATの設定やATの継続を決める抽選を、副制御基板側だけではなく主制御基板側

50

でも行う、または主制御基板側で行って副制御基板側へ伝達するようにし、その抽選結果に基づき A R T に設定されたことを判断する方法。

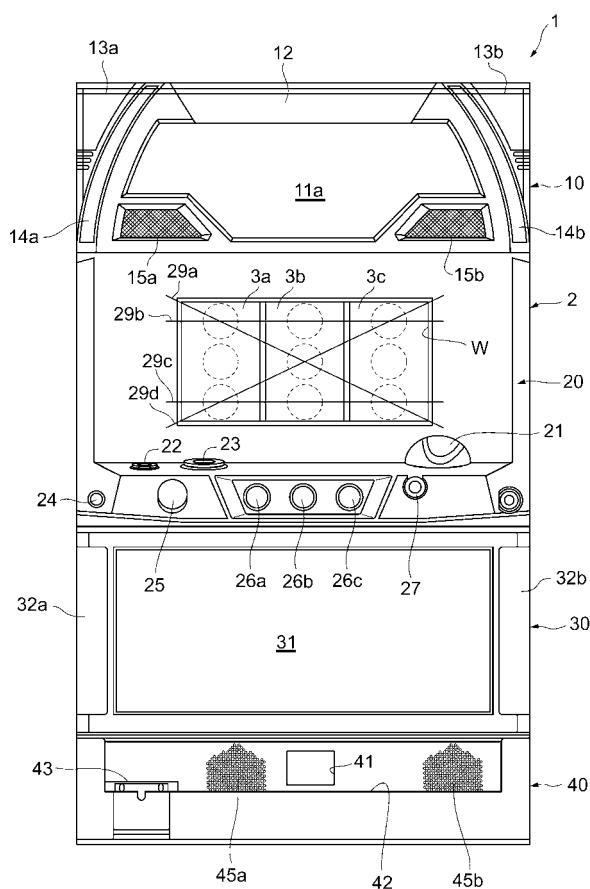
【符号の説明】

【0 1 4 2】

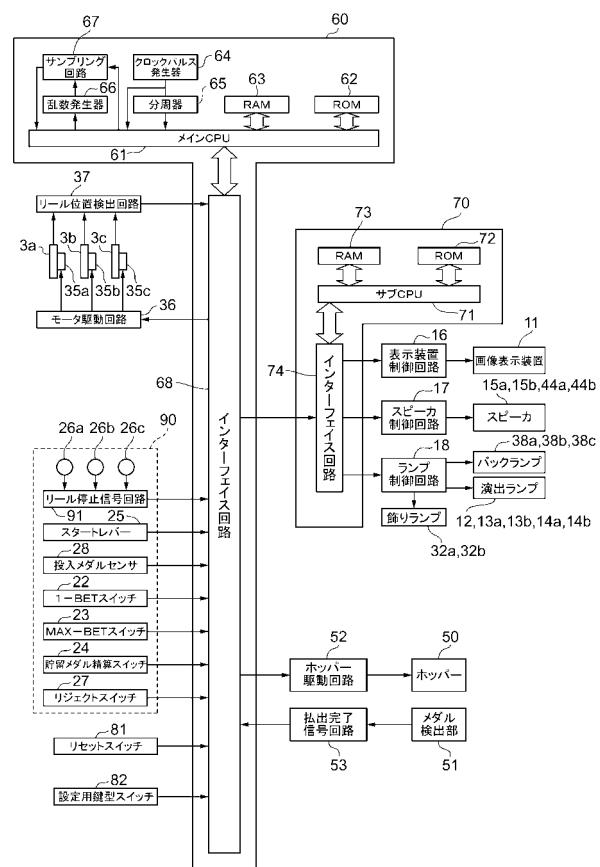
- 1 スロットマシン
- 3 a , 3 b , 3 c リール
- 2 5 スタートレバー
- 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c ストップスイッチ
- 6 0 主制御基板
- 7 0 副制御基板
- 1 0 0 主制御手段
- 1 0 1 役決定手段
- 1 0 4 リール制御手段
- 1 0 5 遊技状態制御手段
- 1 1 0 副制御手段
- 1 1 1 アシスト演出手段
- 1 1 2 特典付与選択手段

10

【図 1】



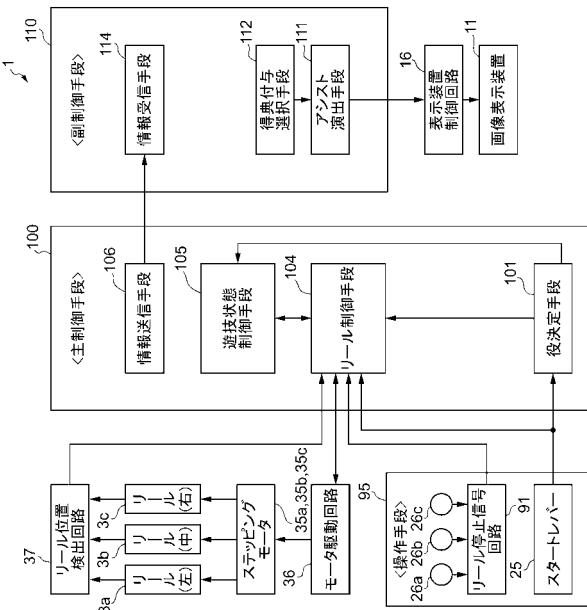
【図 2】



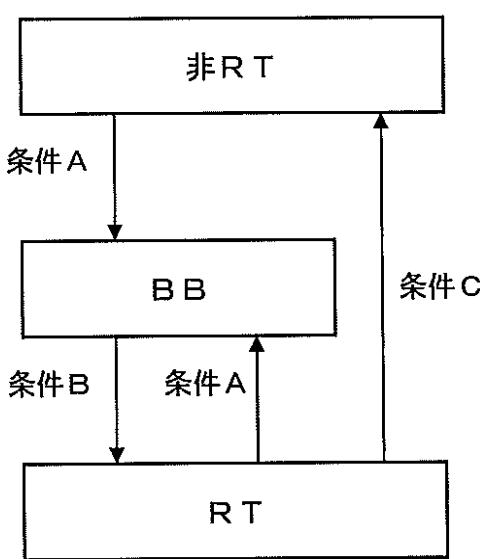
【図3】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
21	リプレイA	チェリー	ベル
20	青セブン	青セブン	青セブン
19	ベル	スイカ	リプレイA
18	スイカ	リプレイA	ベル
17	リプレイA	ベル	バー
16	ランク	ランク	リプレイA
15	ベル	スイカ	ランク
14	赤セブン	リプレイA	ベル
13	赤セブン	ベル	チェリー
12	リプレイA	赤セブン	リプレイA
11	スイカ	スイカ	ランク
10	ベル	リプレイA	スイカ
9	バー	ベル	ベル
8	リプレイA	チェリー	赤セブン
7	チェリー	スイカ	リプレイB
6	バー	リプレイA	ランク
5	ベル	ベル	ベル
4	スイカ	ランク	チェリー
3	リプレイA	スイカ	リプレイA
2	ランク	リプレイA	ランク
1	ベル	ベル	スイカ

【図4】



【図5】



【図6】

役	対応図柄	払枚数	備考	当選確率
BB役	青セブン・青セブン・青セブン	—	300枚の払出で終了	1/500
小役1	—・—・チェリー	2		1/60
小役2	スイカ・スイカ・スイカ	5		1/80
小役3	ベル・ベル・ベル	12		1/30
再遊技役1	リプレイA・リプレイA・リプレイA リプレイA・リプレイA・リプレイB	—	どちらの図柄組合せでも成立	1/7

【図7】

BB中 (RB1、RB2未当選)

役	対応図柄	払枚数	備考	当選確率
RB1	リプレイA・ベル・ベル	—	60枚の払出で終了 どちらの図柄組合せでも成立	1/4
	リプレイA・スイカ・ベル			
再遊技役1	リプレイA・リプレイA・リプレイA リプレイA・リプレイA・リプレイB	—	どちらの図柄組合せでも成立	1/1.5
	リプレイA・リプレイA・ベル			
RB2	リプレイA・リプレイA・ベル	—	60枚の払出で終了	1/3
	小役1 —・—・チェリー		2	
	小役2 スイカ・スイカ・スイカ		5	
小役3	ベル・ベル・ベル	12		1/30

【図8】

BB中 (RB1当選未成立)

役	対応図柄	払枚数	備考	当選確率
再遊技役2	赤セブン・赤セブン・赤セブン	—	どちらの図柄組合せでも成立	1/1.5
	赤セブン・赤セブン・リプレイB			
	リプレイA・スイカ・リプレイA			
	リプレイA・スイカ・リプレイB			
	小役1 —・—・チェリー		2	
小役2	スイカ・スイカ・スイカ	5		1/80
小役3	ベル・ベル・ベル	12		1/30

【図9】

BB中 (RB1またはRB2成立)

役	対応図柄	払枚数	備考	当選確率
小役3	ベル・ベル・ベル	12		1/1

非RT中

役	対応図柄	払枚数	備考	当選確率
BB役	青セブン・青セブン・青セブン	—	300枚の払出で終了	1/500
小役1	—・—・チェリー	2		1/60
小役2	スイカ・スイカ・スイカ	5		1/80
小役3	ベル・ベル・ベル	12		1/30
再遊技役1	リプレイA・リプレイA・リプレイA リプレイA・リプレイA・リプレイB	—	どちらの図柄組合せでも成立	1/7

【図10】

RT中

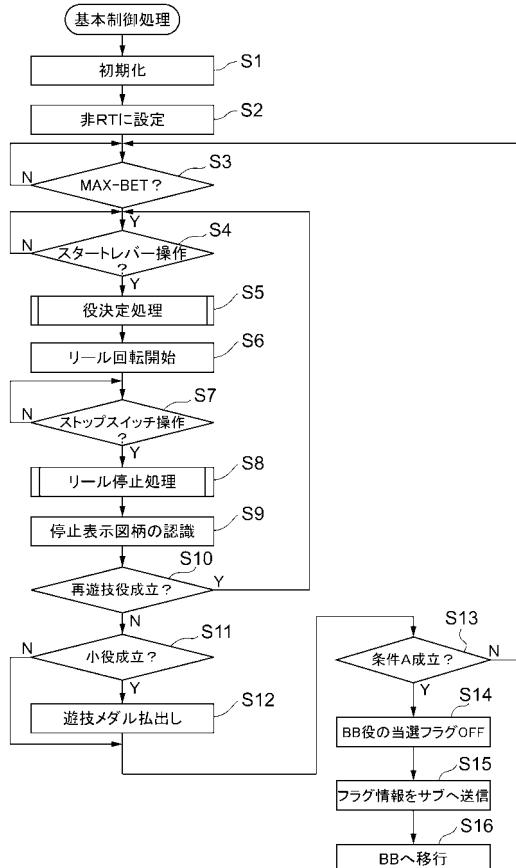
役	対応図柄	払枚数	備考	当選確率
再遊技役1	青セブン・青セブン・青セブン	—	300枚の払出で終了	1/500
	小役1 —・—・チェリー		2	
	小役2 スイカ・スイカ・スイカ		5	
	小役3 ベル・ベル・ベル		12	
	再遊技役1 リプレイA・リプレイA・リプレイA リプレイA・リプレイA・リプレイB		どちらの図柄組合せでも成立	1/1.5

【図 1 1】

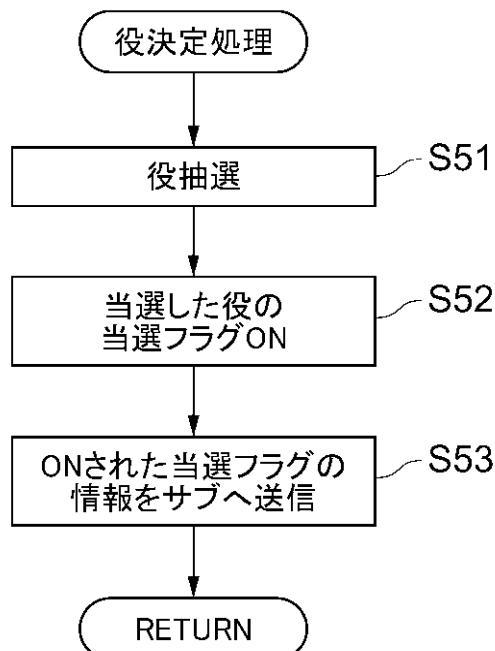
アシスト可能回数上乗せ抽選

上乗せ回数	当選確率
+ 5 G	1/2
+ 10 G	1/3
+ 20 G	1/6

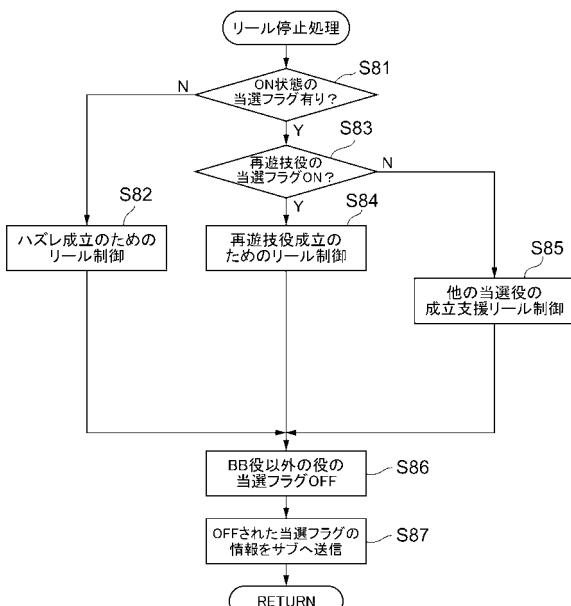
【図 1 2】



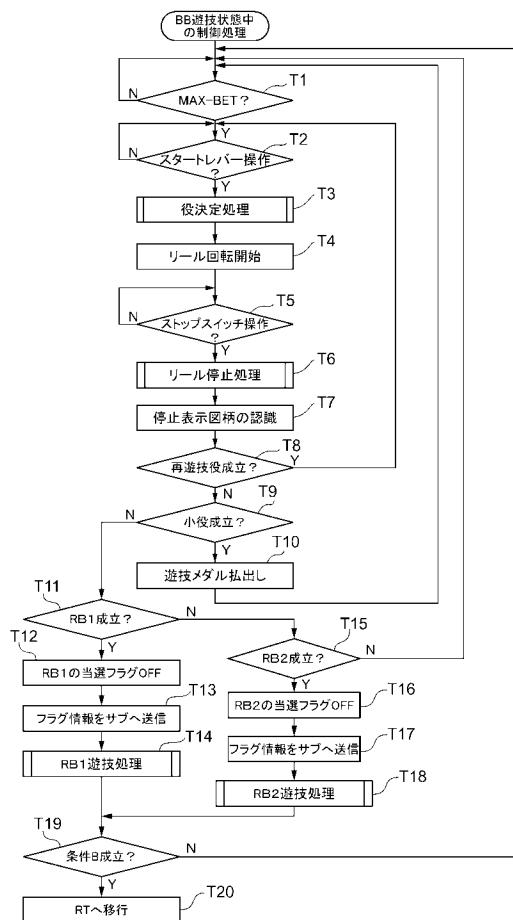
【図 1 3】



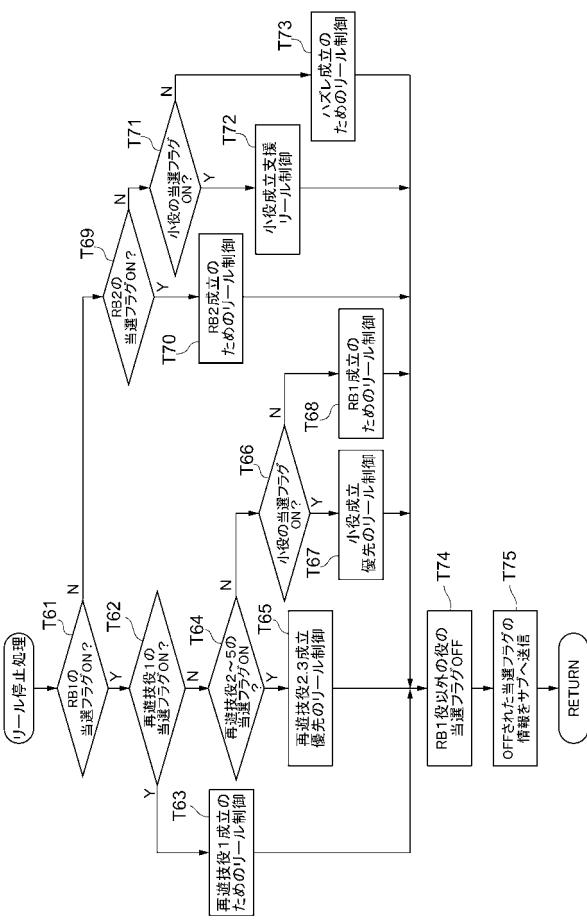
【図 1 4】



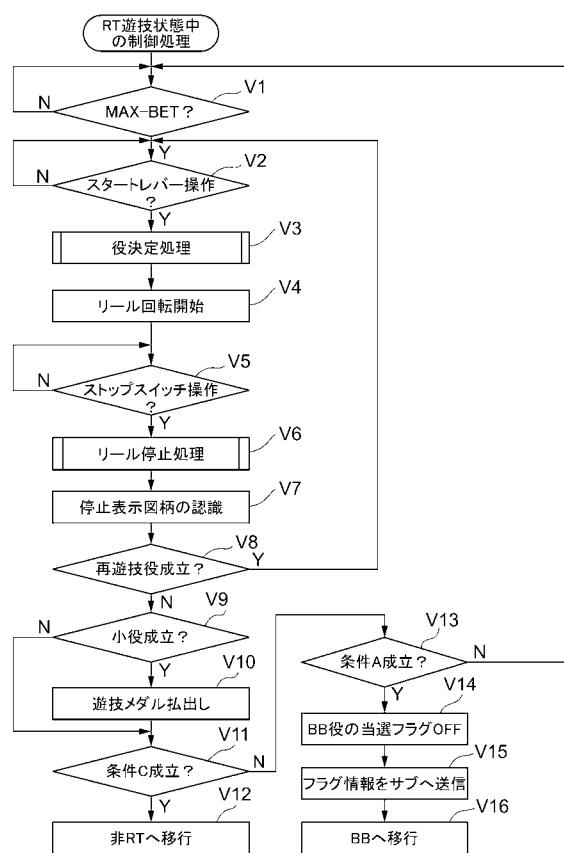
【図 15】



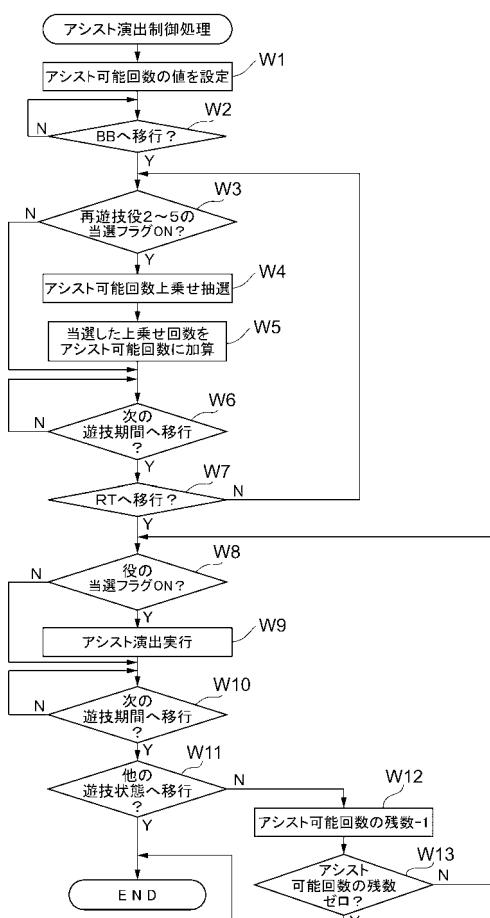
【 図 1 6 】



【四 17】



〔 18 〕



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-099328(JP,A)
特開2005-304868(JP,A)
特開2007-167150(JP,A)
特開2009-119119(JP,A)
特開2009-297135(JP,A)
特開2010-017384(JP,A)
特開2007-300981(JP,A)
特開2008-061736(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04