

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5083702号
(P5083702)

(45) 発行日 平成24年11月28日(2012.11.28)

(24) 登録日 平成24年9月14日(2012.9.14)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 E
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 3 (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2011-114596 (P2011-114596)	(73) 特許権者	597044139
(22) 出願日	平成23年5月23日(2011.5.23)		株式会社大都技研
(62) 分割の表示	特願2011-20652 (P2011-20652)		東京都台東区東上野一丁目1番14号
	の分割	(74) 代理人	100119758
原出願日	平成17年4月8日(2005.4.8)		弁理士 菊地 保宏
(65) 公開番号	特開2011-156395 (P2011-156395A)	(72) 発明者	市岡 勲
(43) 公開日	平成23年8月18日(2011.8.18)		東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
審査請求日	平成23年6月1日(2011.6.1)		式会社大都技研内
早期審査対象出願		審査官	岡崎 彦哉
		(56) 参考文献	特許第4856390(JP, B2)
			特開2004-008637(JP, A)
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数種類の絵柄が施され、回転可能な複数のリールと、

予め定められた複数種類の入賞役のうち何れかの入賞役を当選させるための抽選データを記憶する抽選データ記憶手段と、

前記抽選データ記憶手段に記憶された抽選データに基づいて、内部当選の可否を抽選により判定する抽選手段と、

前記複数のリールの絵柄の停止位置を制御する停止制御データを記憶する停止制御データ記憶手段と、

前記抽選手段による抽選結果に応じて、前記停止制御データ記憶手段に記憶された停止制御データを選択し、選択した停止制御データに基づいて前記複数のリールを停止するリール停止制御手段と、

停止時の前記複数のリールにより表示された絵柄の組み合わせが、内部当選した入賞役であるか否かに基づいて入賞を判定する入賞判定手段と、
を有し、

前記抽選データ記憶手段は、

通常遊技において入賞役のいずれか1つである第1の入賞役を内部当選させる当選データと、

前記通常遊技において前記第1の入賞役と特定役の双方を内部当選させる当選データと、
を備え、

10

20

前記第 1 の入賞役は、遊技媒体の払出が発生する入賞役であり、

前記特定役は、当該役に入賞することを契機に、予め定めた特別遊技を遂行可能とする役であり、

前記抽選手段は、前記第 1 の入賞役と前記特定役の双方に内部当選したときは、前記第 1 の入賞役と前記特定役に入賞したことを示す当選情報を設定し、

前記特定役に入賞したことを示す当選情報は、前記入賞判定手段により前記特定役に入賞したと判定されるまで、設定され、

前記リール停止制御手段は、

前記抽選手段により前記第 1 の入賞役に入賞したことを示す当選情報が設定され、かつ、前記特定役に入賞したことを示す当選情報が設定されていない場合は、前記第 1 の入賞役に対応する絵柄組み合わせを停止表示可能な停止制御データを選択し、

前記抽選手段により前記第 1 の入賞役と前記特定役の双方に内部当選した場合は、前記特定役に対応する絵柄組み合わせを停止表示させないで前記第 1 の入賞役に対応する絵柄組み合わせを停止表示可能とする停止制御データを選択し、

前記抽選手段により前記第 1 の入賞役のみに内部当選し、前記入賞判定手段により前記第 1 の入賞役に入賞したと判定された場合と、前記抽選手段により前記第 1 の入賞役と前記特定役の双方に内部当選し、前記入賞判定手段により前記第 1 の入賞役に入賞したと判定された場合において、前記特定役の内部当選を期待させる特定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の演出を実行しているときに、前記入賞判定手段により前記第 1 の入賞役に入賞したと判定された場合には、新たな前記特定の演出を実行開始せず、

前記特定の演出を実行しているときに、前記入賞判定手段により前記特定役に入賞したと判定された場合には、前記特定の演出の実行を終了し、前記特定役が入賞したことを示す演出を実行することを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技台であって、

前記特定の演出は、所定の遊技数に亘る連続演出であることを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 2 記載の遊技台であって、

前記抽選データ記憶手段は、前記第 1 の入賞役の当選確率が異なる 2 種類の抽選データを備え、

前記抽選手段により前記第 1 の入賞役のみに内部当選し、停止時に表示された前記複数のリールの絵柄組み合わせが、前記第 1 の入賞役に対応する絵柄組み合わせであるときは、次遊技から、前記所定の遊技数に亘って、前記抽選手段は、前記 2 種類の抽選データのうち、前記第 1 の入賞役の当選確率が高い抽選データに基づいて抽選を行い、

前記抽選手段により前記第 1 の入賞役と前記特定役の双方に内部当選し、停止時に表示された前記複数のリールの絵柄組み合わせが、前記第 1 の入賞役に対応する絵柄組み合わせであるときは、次遊技から、前記特定役が入賞するまでの遊技に亘って、前記抽選手段は、前記 2 種類の抽選データのうち、前記第 1 の入賞役の当選確率が高い抽選データに基づいて抽選を行うことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン（パチスロ）、パチンコに代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンに代表される遊技機を遊技する遊技者は、遊技結果としてビッグボーナスに当選することを期待する。このビッグボーナスに入賞すると、ビッグボーナス中は、概ね 350 ～ 400 枚程度のメダル獲得があり、更にはビッグボーナス中でしか表示等さ

10

20

30

40

50

れない演出が実行されるため、遊技の興趣が最高潮に高まることとなる。ところが、そのピックボーナスが終了してしまうと、遊技者は、再びピックボーナスに当選させるまでに費やなければならない時間・費用等を想像してしまい、急激に遊技に対する興趣を失い、遊技の止め時と判断することとなる。そのため、ピックボーナス終了後から次回ピックボーナス当選までの間においては、通常遊技を興趣ある遊技にすることが求められている。また、遊技の大半は、通常遊技であるという観点からも、通常遊技を興趣ある遊技にすることが必要である。

【 0 0 0 3 】

昨今のスロットマシンは、メインリールその他、例えば、液晶表示装置のような演出用装置を備えており、この演出用装置を用いて、内部抽選結果やメインリールの停止絵柄を反映した演出表示を行うのが一般的となっている。この演出用装置を介した種々の演出表示態様の一つに、連続する複数の遊技にわたって演出表示を行う演出表示態様（いわゆる「連続演出」）がある。この連続演出は、遊技者へボーナスに内部当選したことの期待感を連続して抱かせることが可能であり、当該演出の映像の楽しみを与え、遊技者は、興趣をもって遊技をすることができる。

10

【 0 0 0 4 】

そこで、連続演出は遊技毎に内容を異ならせることで、遊技者にボーナス当選への期待感を徐々に持つことができる遊技機が提案されている（例えば、特許文献1を参照）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

20

【 0 0 0 5 】

【 特許文献1 】 特開 2 0 0 1 - 2 1 8 8 9 2 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 6 】

しかしながら、スロットマシンの多くが演出機能を充実させ、上述したような連続演出を頻出させた結果、遊技者は、いずれの連続演出にボーナス当選の期待を抱けばよいのかわからなくなっていた。特に、メインリールの停止操作後に表示されている絵柄組合せと関連性無く開始されたと思われる連続演出に関しては、遊技者は、大半がボーナス当選とは無関係に発生した連続演出と認知するようになってしまい、連続演出遊技中に期待感を高めて遊技できないという問題があった。

30

【 0 0 0 7 】

本発明は上記の事情を鑑みてなされたものであり、通常遊技に期待感を高めて遊技実行可能な遊技台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 】

【 0 0 0 8 】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技台は、次のように構成される。

【 0 0 0 9 】

本発明に係る遊技台は、複数種類の絵柄が施され、回転可能な複数のリールと、予め定められた複数種類の入賞役の当選データを含む抽選データを記憶する抽選データ記憶手段と、前記抽選データ記憶手段に記憶された抽選データに基づいて、内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段と、前記複数のリールの絵柄の停止位置を制御する停止制御データを記憶する停止制御データ記憶手段と、前記抽選手段による抽選結果に応じて、前記停止制御データ記憶手段に記憶された停止制御データを選択し、選択した停止制御データに基づいて前記複数のリールを停止するリール停止制御手段と、停止時の前記複数のリールにより表示された絵柄の組み合わせが、内部当選した入賞役であるか否かに基づいて入賞を判定する入賞判定手段と、を有し、前記抽選データ記憶手段は、通常遊技において入賞役のいずれか1つである第1の入賞役に当選する当選データと、前記通常遊技において前記第1の入賞役と特定役の双方に当選する当選データと、を備え、前記リール停止制御手段は、前記抽選手段により前記第1の入賞役のみに内部当選したときは、前記第1の入賞

40

50

役に対応する絵柄組み合わせを停止表示可能な停止制御データを選択し、また、前記抽選手段により前記第 1 の入賞役と前記特定役の双方に内部当選したときは、前記特定役に対応する絵柄組み合わせを停止表示させないで前記第 1 の入賞役に対応する絵柄組み合わせを停止表示可能とする停止制御データを選択することを基本的構成とする。

【 0 0 1 0 】

ここで、「入賞役」とは、遊技媒体の払い出しが発生する入賞役だけではなく、遊技媒体の払い出しが発生しないような再遊技も含む意味である。また、「特定役」とは、当該役に入賞することを契機に、予め定めた特別遊技を遂行可能とする役をいう。ここで、特別遊技とは、例えば、B B (ビッグボーナス)に入賞することにより開始される B B 一般遊技や、R B (レギュラーボーナス)に入賞することにより開始される R B 遊技、B B 一般遊技中に S R B (シフトレギュラーボーナス)に入賞することにより開始される S R B 遊技などを意味する。

10

【 0 0 1 1 】

一例として、前記抽選手段は、前記第 1 の入賞役と前記特定役の双方に当選したときは、前記第 1 の入賞役と前記特定役に当選したことを示す当選情報を設定し、前記特定役に当選したことを示す当選情報は、前記入賞判定手段により前記特定役に入賞したと判定されるまで、設定されるように構成してもよい。

【 0 0 1 2 】

また、一例として、前記抽選データ記憶手段は、前記第 1 の入賞役の当選確率が異なる 2 種類の抽選データを備え、停止時に表示された前記複数のリールの絵柄組み合わせが、前記第 1 の入賞役に対応する絵柄組み合わせであるときは、次遊技から、前記抽選手段は、前記 2 種類の抽選データのうち、前記第 1 の入賞役の当選確率が高い抽選データに基づいて抽選を行うように構成してもよい。

20

【 0 0 1 3 】

また、一例として、前記第 1 の入賞役は、遊技媒体を投入することなく遊技が実行可能な第 1 の再遊技であることが好ましい。

【 0 0 1 4 】

この場合、前記複数種類の入賞役は、前記第 1 の再遊技とは絵柄組み合わせが異なった第 2 の再遊技を備えていてもよい。

【 0 0 1 5 】

また、前記抽選データ記憶手段は、前記第 2 の再遊技の当選確率が異なる 2 種類の抽選データを備え、予め定められた遊技結果の条件を具備すると、次遊技から、前記抽選手段は、前記第 2 の再遊技の当選確率が異なる 2 種類の抽選データを切り換えて設定し、設定された抽選データに基づいて抽選を行うようにしてもよい。

30

【 0 0 1 6 】

さらに、この場合、前記予め定められた遊技結果とは、前記特定役に内部当選したことであることが好ましい。

【 0 0 1 7 】

さらに、本発明に係る遊技台は、前記第 1 の再遊技に対応する絵柄組み合わせが表示されたときは、次遊技から特定の演出を実行する演出実行手段を有するように構成してもよい。

40

【発明の効果】

【 0 0 1 8 】

本発明によれば、通常遊技に期待感を高めて遊技実行可能な遊技台を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 9 】

【図 1】本発明の一実施の形態に係るスロットマシン 1 0 0 の外観を示す斜視図である。

【図 2】スロットマシン 1 0 0 の主制御部 3 0 0 を示すブロック図である。

【図 3】スロットマシン 1 0 0 の副制御部 4 0 0 を示すブロック図である。

50

【図４】スロットマシン１００の各リールの絵柄配列を示す図である。

【図５】スロットマシン１００における採用可能な入賞役の種類、対応する絵柄組み合わせ、メダル払出枚数、及び抽選データの一例を示す図である。

【図６】スロットマシン１００における４種類のＢＢの抽選データを説明する図である。

【図７】スロットマシン１００における再遊技１の当選確率の変動を説明する図である。

【図８】スロットマシン１００における再遊技２の当選確率の変動を説明する図である。

【図９】スロットマシン１００における４種類の通常遊技の状態を説明する図である。

【図１０】スロットマシン１００の遊技実行処理を示すフローチャートである。

【図１１】図１０のＳ６００に示すリール停止制御テーブル選択処理を詳しく説明するフローチャート及びその具体例である。

10

【図１２】図１０のＳ７００に示す演出抽選処理を詳しく説明するフローチャートである。

【図１３】スロットマシン１００における連続演出の一例を説明する図である。

【図１４】図１０のＳ１２００に示す遊技状態更新処理を詳しく説明するフローチャートである。

【図１５】図１０のＳ１２００に示す遊技状態更新処理を詳しく説明するフローチャートである。

【図１６】図１０のＳ１２００に示す遊技状態更新処理を詳しく説明するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

20

【００２０】

以下、本発明の実施の形態について図面を用いて説明する。図１は、本発明の一実施形態に係るスロットマシン１００の外観斜視図である。スロットマシン１００は、メダルの投入により遊技が開始され、遊技の結果によりメダルが払い出されるものである。

【００２１】

<全体構成>

スロットマシン１００の本体１０１の中央内部には、外周面に複数種類の絵柄が配置されたリールが３個（左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２）収納され、スロットマシン１００の内部で回転できるように構成されている。本実施形態において、各絵柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形枠材に貼り付けられて各リール１１０乃至１１２が構成されている。リール１１０乃至１１２上の絵柄は、遊技者から見ると、絵柄表示窓１１３から縦方向に概ね３つ表示され、合計９つの絵柄が見えるようになっている。そして、各リール１１０乃至１１２を回転させることにより、遊技者から見える絵柄の組み合わせが変動することとなる。なお、本実施形態では、３個のリールをスロットマシン１００の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

30

【００２２】

また、各々のリール１１０乃至１１２の背面には、絵柄表示窓１１３に表示される個々の絵柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の絵柄ごとに遮蔽されて個々の絵柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。バックライトは、例えば、７色（赤、緑、青紫の三原色と、白色等をはじめとするこれらの混合色）の光を発することが可能であり、各原色に対応したＬＥＤ等を含んで構成される。

40

【００２３】

なお、スロットマシン１００内部において各々のリール１１０乃至１１２の近傍には、投光部と受光部からなる光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部のあいだを、リールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の絵柄の回転方向の位置を判断し、目的とする絵柄が入賞ライン１１４上に表示されるようにリール１１０乃至１１２を停止させる。

50

【 0 0 2 4 】

入賞ライン表示ランプ 1 2 0 は、有効となる入賞ラインを示すランプである。有効となる入賞ラインは、スロットマシン 1 0 0 に投入されたメダルの数によって予め定まっている。5 本の入賞ライン 1 1 4 のうち、例えば、メダルが 1 枚投入された場合、中段の水平入賞ラインが有効となり、メダルが 2 枚投入された場合、上段水平入賞ラインと下段水平入賞ラインが追加された 3 本が有効となり、メダルが 3 枚投入された場合、右下り入賞ラインと右上り入賞ラインが追加された 5 本が入賞ラインとして有効になる。なお、入賞ライン 1 1 4 の数については 5 本に限定されるものではない。

【 0 0 2 5 】

スタートランプ 1 2 1 は、リール 1 1 0 乃至 1 1 2 が回転することができる状態にあることを遊技者に知らせるランプである。再遊技ランプ 1 2 2 は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要）を遊技者に知らせるランプである。告知ランプ 1 2 3 は、後述する内部抽選において、特定の入賞役（例えば、B B（ビッグボーナス）や R B（レギュラーボーナス）等のボーナス）に内部当選していることを遊技者に知らせるランプである。メダル投入ランプ 1 2 4 は、メダルの投入が可能であることを知らせるランプである。払出枚数表示器 1 2 5 は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技回数表示器 1 2 6 は、メダル投入時のエラー表示や、ビッグボーナスゲーム中（B B ゲーム中）の遊技回数、所定の入賞役の入賞回数等を表示するための表示器である。貯留枚数表示器 1 2 7 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。リールパネルランプ 1 2 8 は、演出用のランプである。

【 0 0 2 6 】

メダル投入ボタン 1 3 0、1 3 1 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダルを所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、メダル投入ボタン 1 3 0 が押下される毎に 1 枚ずつ最大 3 枚まで投入され、メダル投入ボタン 1 3 1 が押下されると 3 枚投入されるようになっている。メダル投入ブロック 1 3 4 は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するためのメダル投入口を形成するブロックである。即ち、メダルの投入は、メダル投入ボタン 1 3 0 又は 1 3 1 により電子的に投入することもできるし、メダル投入ブロック 1 3 4 のメダル投入口から実際のメダルを投入することもできる。

【 0 0 2 7 】

スタートレバー 1 3 5 は、遊技の開始操作を行うためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入ブロック 1 3 4 のメダル投入口に所望する枚数のメダルを投入して、スタートレバー 1 3 5 を操作すると、これを契機としてリール 1 1 0 乃至 1 1 2 が回転し、遊技が開始される。ストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 は、スタートレバー 1 3 5 の操作によって回転を開始したリール 1 1 0 乃至 1 1 2 に対する停止操作を行うためのボタンであり、各リール 1 1 0 乃至 1 1 2 に対応して設けられている。そして、いずれかのストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 を操作すると対応するいずれかのリール 1 1 0 乃至 1 1 2 が停止することになる。

【 0 0 2 8 】

精算ボタン 1 3 2 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口 1 5 5 よりメダル受皿 2 1 0 に排出するためのボタンである。

【 0 0 2 9 】

メダル返却ボタン 1 3 3 は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。ドアキー 1 4 0 は、スロットマシン 1 0 0 の前面扉 1 0 2 のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。キーを差し込んで時計方向に回すとロックが解除され、スロットマシン 1 0 0 の前面扉 1 0 2 を開けることができる。メダル払出口 1 5 5 は、メダルを払出すための払出口である。メダル受皿 2 1 0 は、メダル払出口 1

10

20

30

40

50

５５から払出されたメダルを溜めるための器である。なお、メダル受皿２１０は、本実施形態では発光可能な受皿を採用しており、以下、受皿ランプ２１０と呼ぶこともある。

【００３０】

音孔１６０は、スロットマシン１００内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。上部ランプ１５０、サイドランプ１５１、中央ランプ１５２、腰部ランプ１５３、下部ランプ１５４、受皿ランプ２１０は、遊技を盛り上げるための装飾用のランプであり遊技状態に応じて点灯／消灯／点滅する。灰皿２００は、煙草の吸殻を入れるための容器であり、メダル受皿２１０の内側にネジ止めされている。リールパネル１６１は、絵柄表示窓１１３を有するパネルであり、タイトルパネル１６２は、そのスロットマシンの機種名や各種のデザインが描かれるパネルである。演出装置６００は、液晶表示装置１８０及び開閉可能な扉１９０を含み、各種演出を行う。

10

【００３１】

液晶表示装置１８０は、遊技に関する各種の情報を表示する（例えば、ゲームを盛り上げるためのキャラクター等を登場させたり、リーチ目等を表示させたり、スロットマシンの内部で異常が発生したときのエラーの内容を表示させたりする）。もちろん、液晶表示装置１８０のかわりに、複数のＬＥＤを２次元に配置したドットマトリックス式表示装置等、他の表示手段を用いても良い。

【００３２】

<制御部>

次に、図２及び図３を参照して、スロットマシン１００の制御部の回路構成について説明する。スロットマシン１００の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部３００と、主制御部３００より送信された制御コマンド（以下、コマンドと略称）に応じて各種機器を制御する副制御部４００と、から構成されている。

20

【００３３】

<主制御部>

まず、図２を参照して、スロットマシン１００の主制御部３００について説明する。主制御部３００は、主制御部３００の全体を制御するための演算処理装置であるＣＰＵ３１０や、ＣＰＵ３１０が各ＩＣや各回路と信号の送受信を行うためのデータバス及びアドレスバスを備え、その他、以下に述べる構成を有する。クロック補正回路３１４は、水晶発振器３１１から発振されたクロックを分周してＣＰＵ３１０に供給する回路である。例えば、水晶発振器３１１の周波数が１２ＭＨｚの場合に、分周後のクロックは６ＭＨｚとなる。ＣＰＵ３１０は、クロック補正回路３１４により分周されたクロックをシステムクロックとして受け入れて動作する。

30

【００３４】

また、ＣＰＵ３１０には、後述するセンサやスイッチの状態を常時監視するためのタイマ割り込み処理の周期やモータの駆動パルスの送信周期を設定するためのタイマ回路３１５がバスを介して接続されている。ＣＰＵ３１０は、電源が投入されると、データバスを介してＲＯＭ３１２の所定エリアに格納された分周用のデータをタイマ回路３１５に送信する。タイマ回路３１５は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに、割り込み要求をＣＰＵ３１０に送信する。ＣＰＵ３１０は、この割り込み要求を契機に、各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、ＣＰＵ３１０のシステムクロックを６ＭＨｚ、タイマ回路３１５の分周値を１／２５６、ＲＯＭ３１２の分周用のデータを４４に設定した場合、この割り込みの基準時間は、 $256 \times 44 \div 6 \text{ MHz} = 1.877 \text{ ms}$ となる。

40

【００３５】

また、ＣＰＵ３１０には、各ＩＣを制御するためのプログラム、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの停止位置等の各種データを記憶しているＲＯＭ３１２や、一時的なデータを保存するためのＲＡＭ３１３が接続されている。これらのＲＯＭ３１２やＲＡＭ３１３については他の記憶手段を用いてもよく、この点は後述する副制御部４００においても同様である。また、ＣＰＵ３１０には、外部の信号を受信するための入力イン

50

タフェース 360 が接続され、割込み時間ごとに入力インタフェース 360 を介して、メダル投入センサ 320、スタートレバーセンサ 321、ストップボタンセンサ 322、メダル投入ボタンセンサ 323、精算 / 貯留スイッチ 324、メダル払い出しセンサ 326 の状態を検出し、各センサを監視している。

【0036】

メダル投入センサ 320 は、メダル投入口に投入されたメダルを検知するセンサである。スタートレバーセンサ 321 はスタートレバー 135 の操作を検知するためのセンサである。ストップボタンセンサ 322 はストップボタン 137 乃至 139 のいずれかのストップボタンが押された場合、どのストップボタンが押されたかを検知するためのセンサである。メダル投入ボタンセンサ 323 はメダル投入ボタン 131 及び 132 のいずれかが押下された場合、どのメダル投入ボタンが押されたかを検知するためのセンサである。精算 / 貯留スイッチ 324 は、精算ボタン 132 が一回押されると、精算可能なメダルが払い出されることになる。メダル払い出しセンサ 326 は、払い出されるメダルを検知するためのセンサである。

【0037】

CPU 310 には、さらに、入力インタフェース 361、出力インタフェース 370、371 がアドレスデコード回路 350 を介してアドレスバスに接続されている。CPU 310 は、これらのインタフェースを介して外部のデバイスと信号の送受信を行っている。入力インタフェース 361 には、インデックスセンサ 325 が接続されている。インデックスセンサ 325 は、各リール 110 乃至 112 の取付台の所定位置に設置されており、リールに設けた遮光片がこのインデックスセンサ 325 を通過するたびに H レベルになる。CPU 310 は、この信号を検出すると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。出力インタフェース 370 には、リールを駆動させるためのモータを制御するリールモータ駆動部 330 と、メダル払出装置（図示せず）のモータを駆動するためのホッパーモータ駆動部 331 と、遊技ランプ 340（具体的には、入賞ライン表示ランプ 120、スタートランプ 121、再遊技ランプ 122、告知ランプ 123、メダル投入ランプ 124 等）と、7 セグメント（SEG）表示器 341（払出枚数表示器 125、遊技回数表示器 126、貯留枚数表示器 127 等）が接続されている。

【0038】

また、CPU 310 には、乱数発生回路 317 がデータバスを介して接続されている。乱数発生回路 317 は、水晶発振器 311 及び水晶発振器 316 から発振されるクロックに基づいて、一定の範囲内で値をインクリメントし、そのカウント値を CPU 310 に出力することのできるインクリメントカウンタであり、入賞役の内部抽選をはじめ各種抽選処理に使用される。本発実施形態における乱数発生回路 317 は、2 つの乱数カウンタを備えている。CPU 310 のデータバスには、副制御部 400 にコマンドを送信するための出力インタフェース 371 が接続されている。主制御部 300 と副制御部 400 との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部 300 は副制御部 400 へコマンドを送信するが、副制御部 400 から主制御部 300 へ何らかのコマンド等を送信することはできない。

【0039】

< 副制御部 >

次に、図 3 を参照して、スロットマシン 100 の副制御部 400 について説明する。副制御部 400 は、主制御部 300 より送信された主制御コマンド等に基づいて副制御部 400 の全体を制御する演算処理装置である CPU 410 や、CPU 410 が各 IC、各回路と信号の送受信を行うためのデータバス及びアドレスバスを備え、以下に述べる構成を有する。クロック補正回路 414 は、水晶発振器 411 から発振されたクロックを補正し、補正後のクロックをシステムクロックとして CPU 410 に供給する回路である。また、CPU 410 にはタイマ回路 415 がバスを介して接続されている。CPU 410 は、所定のタイミングでデータバスを介して ROM 412 の所定エリアに格納された分周用の

10

20

30

40

50

データをタイマ回路 4 1 5 に送信する。タイマ回路 4 1 5 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに、割り込み要求を CPU 4 1 0 に送信する。CPU 4 1 0 は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各 IC や各回路を制御する。

【 0 0 4 0 】

また、CPU 4 1 0 には、副制御部 4 0 0 の全体を制御するための命令及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータが記憶された ROM 4 1 2 や、データ等を一時的に保存するための RAM 4 1 3 が各バスを介して接続されている。また、CPU 4 1 0 には、外部の信号を送受信するための入出力インタフェース 4 6 0 が接続されており、入出力インタフェース 4 6 0 には、各リール 1 1 0 乃至 1 1 2 の絵柄を背面より照明するためのバックライト 4 2 0、前面扉 1 0 1 の開閉を検出するための扉センサ 4 2 1、RAM 4 1 3 のデータをクリアにするためのリセットスイッチ 4 2 2 が接続されている。

10

【 0 0 4 1 】

CPU 4 1 0 には、データバスを介して主制御部 3 0 0 から主制御コマンドを受信するための入力インタフェース 4 6 1 が接続されており、入力インタフェース 4 6 1 を介して受信したコマンドに基づいて、遊技全体を盛り上げる演出処理等が実行される。また、CPU 4 1 0 のデータバスとアドレスバスには、音源 IC 4 8 0 が接続されている。音源 IC 4 8 0 は、CPU 4 1 0 からの命令に応じて音声の制御を行う。また、音源 IC 4 8 0 には、音声データが記憶された ROM 4 8 1 が接続されており、音源 IC 4 8 0 は、ROM 4 8 1 から取得した音声データをアンプ 4 8 2 で増幅させてスピーカ 4 8 3 から出力する。CPU 4 1 0 には、主制御部 3 0 0 と同様に、外部 IC を選択するためのアドレスデコード回路 4 5 0 が接続されており、アドレスデコード回路 4 5 0 には、主制御部 3 0 0 からのコマンドを受信するための入力インタフェース 4 6 1、扉・液晶画面制御部 5 0 0 からの信号を入力するための入力インタフェース 4 7 1、時計 IC 4 2 3、7 セグメント表示器 4 4 0 への信号を出力するための出力インタフェース 4 7 2 等が接続されている。

20

【 0 0 4 2 】

時計 IC 4 2 3 が接続されていることで、CPU 4 1 0 は、現在時刻を取得することが可能である。7 セグメント表示器 4 4 0 は、スロットマシン 1 0 0 の内部に設けられており、たとえば副制御部 4 0 0 に設定された所定の情報を店の係員等が確認できるようになっている。更に、出力インタフェース 4 7 0 には、デマルチプレクサ 4 1 9 が接続されている。デマルチプレクサ 4 1 9 は、出力インタフェース 4 7 0 から送信された信号を上部ランプ 1 5 0、サイドランプ 1 5 1、中央ランプ 1 5 2、腰部ランプ 1 5 3、下部ランプ 1 5 4、リールパネルランプ 1 2 8、タイトルパネル 1 6 2、払出口ストロボ 1 7 1、受皿ランプ 2 1 0 に送信する。なお、CPU 4 1 0 は、デマルチプレクサ 4 1 9 を介して、扉・液晶画面制御部 5 0 0 に信号を送信し、扉・液晶画面制御部 5 0 0 は、送信された信号に基づき液晶表示装置 1 8 0 及び扉 1 9 0 を制御する。

30

【 0 0 4 3 】

< 絵柄配列 >

図 4 は、各リール 1 1 0 乃至 1 1 2 に施される絵柄の配列を平面的に展開して示した図である。同図に示すように、各リール 1 1 0 乃至 1 1 2 には、複数種類の絵柄が所定コマ数（ここでは 2 1 コマ）だけ配置されている。絵柄表示窓 1 1 3 には、2 1 コマの内の 3 コマ分が表示される。なお、図 4 では、各絵柄を簡略化して文字で示しているが、実際には、各種デザイン、例えば、「ベル」ならば、黄色のベルを模した絵図等を描くことができる。ここで、本実施形態においては、リプレイ絵柄は、「青リプレイ」絵柄及び「赤リプレイ」絵柄の 2 種類あり、「赤リプレイ」絵柄は左リール 1 1 0 にだけ配置されている。尚、本実施形態では、絵柄の種類は、「青セブン」、「赤セブン」、「BAR」、「チェリー」「スイカ」「ベル」「青リプレイ」「赤リプレイ」の 8 種類を用いたが、絵柄の種類はこれらに限定されない。

40

【 0 0 4 4 】

50

図4の左端に示した番号1乃至21は、リール上のどの位置のコマに各絵柄が配置されているか、すなわち、リール上の絵柄配置位置を示す番号である。この番号と絵柄とは1対1で対応しており、例えば、左リール110の番号1のコマには「ベル絵柄」、中リール111の番号1のコマには「赤セブン絵柄」、右リール112の番号1のコマには「ベル絵柄」がそれぞれ配置されている。

【0045】

<入賞役>

次に、本実施形態におけるスロットマシン100の入賞役について説明する。図5は、各入賞役の絵柄組み合わせ、抽選データ、及び入賞時のメダル払出枚数を示している。尚、本実施形態において、「入賞役」とは、メダルの配当がある役(BB1~4、RB、小役1~3、SRB、JAC)の他、メダルの配当がない再遊技1、2も含む意味である。本実施形態のスロットマシン100の入賞役は、遊技状態に応じて内部抽選する入賞役が設定されている。遊技状態は、図5(a)乃至(c)に示すように、通常遊技、BB一般遊技、RB(SRB)遊技(役物遊技ともいう)の3種類が設定されており、各遊技状態において、内部抽選する入賞役及び抽選データが異なって設定されている

通常遊技においては、入賞することによりメダルが払い出されるとともに一部の入賞役についての内部当選の確率が高い遊技を次回から行える入賞役(BB1~4及びRB)と、入賞によりメダルが払い出される入賞役(小役1乃至小役3)と、次回の遊技においてメダルの投入が不要な再遊技1及び2と、が設定されている。

【0046】

BB1~4に入賞することによってBB一般遊技に移行する。BB一般遊技は、入賞することにより、JACの内部当選の確率が高い役物遊技を次回から行える入賞役(SRB)と、入賞によりメダルが払い出される入賞役(小役1乃至小役3)と、が設定されている。また、SRBに入賞することによって役物遊技に移行する。役物遊技においては、入賞によりメダルが払い出される入賞役(JAC)が設定されている。

【0047】

(1)通常遊技における入賞役

・BB(ビッグボーナス)1~4

赤セブン - 赤セブン - 赤セブン又は青セブン - 青セブン - 青セブンの絵柄組合せが、絵柄表示窓113の入賞ライン114のいずれかに揃うと配当数15枚のメダルが払い出されBBに入賞する。BBに入賞するとBB一般遊技に移行し、次回の遊技からの所定遊技回数分(本実施形態においては30ゲーム)のBB一般遊技が開始される。このBB一般遊技では、遊技者は大量のメダルを獲得することができる。ここで、本実施形態においては、それぞれ別フラグで管理された4種類のBB入賞役BB1乃至4を設けており、図6に示すように、BB1及びBB3は、それぞれBB1及びBB3に内部当選する当選データを備えているが、BB2及びBB4は、それぞれBB2及びBB4に内部当選するとともに、再遊技1にも内部当選する当選データを備えている。

【0048】

また、BB一般遊技中においては、青リプレイ - 青リプレイ - 青リプレイの絵柄組合せがSRBに設定されている。BB一般遊技中のみ設定されているこのSRBに入賞すると15枚の払い出しがあり、次回の遊技から後述する役物遊技に移行する。役物遊技が終了すると再びBB一般遊技へと戻る。BB一般遊技の終了条件は、BB一般遊技の30ゲームを終了するか、若しくはSRBに3回入賞して役物遊技を3セット終了した時点で終了する。

【0049】

・RB(レギュラーボーナス)

BAR - BAR - BARの絵柄組合せが、絵柄表示窓113の入賞ライン114のいずれかに揃うと配当数15枚のメダルが払い出され、次回の遊技から役物遊技が開始される。役物遊技は、所定遊技回数分(本実施形態においては12ゲーム)の間、JACと呼ばれる15枚払い出しの入賞役(青リプレイ - 青リプレイ - 青リプレイ)が高確率で当選する

遊技である。本実施形態では、役物遊技は、12ゲームの間にJACに8回入賞すると終了する。

【0050】

・小役1乃至3

小役1のスイカ - スイカ - スイカの絵柄組合せは12枚、小役2のベル - ベル - ベルの絵柄組合せは8枚、小役3のチェリー - ANY - ANYの絵柄組合せは2枚が、絵柄表示窓113の入賞ライン114のいずれかに揃うと、対応する配当数のメダルが払い出され、次の遊技は通常遊技のままである。

【0051】

・再遊技1及び2

赤リプレイ - 青リプレイ - 青リプレイ又は青リプレイ - 青リプレイ - 青リプレイが、絵柄表示窓113の入賞ライン114のいずれかに揃うと、再遊技の入賞となり、次の遊技がメダルの投入なしで行うことができる。このように、本実施形態においては、再遊技が2種類設定されており、かつ当選確率は、再遊技1と再遊技2とを合わせて $1/7.3$ 以上となっている（即ち、 $(163 + 2244) / 16384 > 1/7.3$ である）。また、再遊技1と再遊技2は、後述するように所定の条件を契機に、当選確率が変動するようになっている（再遊技1では163 8192とし、当選確率を顕著に高く設定する。また、再遊技2では2244と2275とを交互に切り替えて設定する）。

【0052】

（2）BB一般遊技における入賞役

・SRB（シフトレギュラーボーナス）

青リプレイ - 青リプレイ - 青リプレイの絵柄組合せが、絵柄表示窓113の入賞ライン114のいずれかに揃うと配当数15枚のメダルが払い出され、次の遊技から役物遊技が開始される。役物遊技は、上記RBで述べた役物遊技と同様である。

【0053】

・小役1乃至3

BB一般遊技における小役1乃至3の配当枚数は、小役1のスイカ - スイカ - スイカは12枚、小役2のベル - ベル - ベルは8枚、小役3のチェリー - ANY - ANYは2枚が、設定されている。尚、本実施形態においては、BB一般遊技の状態においては、再遊技の役を設定していないが、再遊技の役を設定してもよい。

【0054】

（3）RB（SRB）遊技における入賞役

・JAC

青リプレイ - 青リプレイ - 青リプレイの絵柄組合せが絵柄表示窓113の入賞ライン114のいずれかに揃うと配当数15枚のメダルが払い出される。

【0055】

尚、上述した各入賞役の内部当選確率は、遊技状態（通常遊技、BB一般遊技、RB（SRB）遊技、より詳しくは、通常遊技は後述する4つの遊技状態がある）毎に設定されており、図5（a）乃至（c）に示す各表の抽選データ欄に記載されている値を全乱数値（16384）で除した数値となっている。各入賞役の内部当選確率は、一般に所定の出玉率の範囲内になるように設定されており、遊技店の営業に合わせて設定1から設定6までの6段階に設定できるようになっている。本実施形態では、任意の1段階（設定1）についてのみ図5に例示し、他の設定に関しては省略している。

【0056】

<再遊技1及び2の当選確率変動>

次に、上述した一般遊技における再遊技1及び2の当選確率の変動について説明する。図7は、再遊技1の当選確率の変動の様子を示す図であり、図8は、再遊技2の当選確率の変動の様子を示す図である。

【0057】

再遊技1の当選確率は、図7に示すように、再遊技1に入賞することにより当選確率が

10

20

30

40

50

1 / 1 0 0 (= 1 6 3 / 1 6 3 8 4) から 1 / 2 (= 8 1 9 2 / 1 6 3 8 4) に上昇するようになっている。ここで、単に再遊技 1 に入賞したときは (図 7 に示す再遊技 1 入賞 A)、次遊技から所定の遊技回数 (本実施形態においては 4 ゲーム) の間だけ、再遊技 1 の当選確率が高確率な状態に設定される。一方、B B 2 又は B B 4 に内部当選したときは、上述したように再遊技 1 にも同時に内部当選しており、このときには、後述するように B B 2 又は B B 4 の絵柄組み合わせは揃わず、再遊技 1 の絵柄組み合わせが揃って、再遊技 1 に入賞するので (図 7 に示す再遊技 1 入賞 D)、次遊技から B B 2 又は B B 4 に入賞するまでの間、再遊技 1 の当選確率が高確率に設定される (本実施形態においては、B B 1 乃至 4 及び R B は内部当選の持ち越しが可能となっている。ここで、「内部当選の持ち越し」とは、B B 又は R B に内部当選したにも関わらず、当該遊技においてそれらに入賞しなかった場合に、入賞するまで次遊技以降も、それらに内部当選したのものとして取り扱うことをいう)。尚、図 7 に示すように、再遊技 1 の当選確率が高確率に設定されると、連続演出が行われるようになっている。また、B B 2 又は B B 4 に内部当選中は、メダルが増えることがないように設計し (期待値 0 . 9 9)、B B 2 又は B B 4 に入賞させることを促している。

【 0 0 5 8 】

このように本実施形態においては、再遊技 1 の絵柄組み合わせが揃った後、再遊技 1 の入賞が頻出すると、遊技者に B B 入賞の可能性を予感させるので、通常遊技中であっても遊技者は期待感をもって遊技に取り組むことができる。また、再遊技 1 の絵柄組み合わせが揃うことにより、連続演出も行われるので、これによっても、遊技者に B B 入賞の可能性を予感させ、通常遊技中であっても遊技者は期待感をもって遊技に取り組むことができる。

【 0 0 5 9 】

再遊技 2 の当選確率は、図 8 に示すように、小役 2 に入賞することにより、当選確率 1 / 7 . 3 と 1 / 7 . 2 とを、交互に設定されるようになっている (図 8 に示す小役 2 入賞 A ~ C)。また、B B 1 ~ 4 のいずれかに内部当選することにより、再遊技 2 の当選確率を 1 / 7 . 3 に設定するようになっている。尚、B B 1 ~ 4 のいずれかに内部当選中であるときは、小役 2 に入賞しても、再遊技 2 の当選確率は変動しない (図 8 に示す小役 2 入賞 D)。

【 0 0 6 0 】

このように本実施形態においては、2 種類の再遊技、即ち、再遊技 1 及び再遊技 2 を設けており、再遊技 1 の当選確率が低確率な状態においては、再遊技 1 よりも再遊技 2 の絵柄組み合わせの方が揃い易くなっている。再遊技 1 に入賞した際には、再遊技 1 の演出効果をより高めることができるようになっている。また、B B 2 又は 4 に内部当選したときは、再遊技 1 及び再遊技 2 の双方の当選確率を変動させることになっている。尚、本実施形態においては、B B 1 ~ 4 のいずれかに内部当選すると、再遊技 2 の当選確率を 1 / 7 . 3 に設定したが、再遊技 2 の当選確率を 1 / 7 . 2 に設定するようにしてもよい。

【 0 0 6 1 】

以上から、本実施形態においては、図 9 に示すように、再遊技 1 及び再遊技 2 の異なる当選確率の組み合わせが 4 種類存在することとなる。即ち、詳しくは、通常遊技においては、4 種類の遊技状態が存在することになる (各遊技状態は、再遊技 1 及び 2 の抽選データの値だけが異なっており、他の入賞役、具体的には、B B 1 ~ 4、R B、小役 1 ~ 3 の抽選データの値は同一となっている)。以下においては、再遊技 1 及び再遊技 2 のそれぞれの当選確率の組み合わせを、図 9 に示すように、通常 0 ~ 3 の状態と称して、説明をする。

【 0 0 6 2 】

< 遊技の基本的制御 >

図 10 は、本実施形態のスロットマシン 100 における遊技の基本的制御を示す遊技実行処理のフローチャートである。遊技の基本的制御は、主制御部 300 の CPU 310 が中心になって行い、電源断等を検知しないかぎり、同図の遊技処理を繰り返し実行する。

【 0 0 6 3 】

ステップ S 1 0 0 では、メダル投入に関する処理を行う。ここでは、メダルの投入の有無をチェックし、メダル投入の規定枚数を設定する。また投入されたメダルの枚数に応じて入賞ライン表示ランプ 1 2 0 を点灯させる。なお、前回の遊技で再遊技 1 及び 2 に入賞した場合はメダルの投入が不要である。

【 0 0 6 4 】

ステップ S 2 0 0 では、遊技のスタート操作に関する処理を行う。ここでは、スタートレバー 1 3 5 が操作されたか否かのチェックを行い、スタート操作されたと判断した場合は、ステップ S 3 0 0 に進む。

【 0 0 6 5 】

ステップ S 3 0 0 では、投入されたメダル枚数を確定し、有効な入賞ライン 1 1 4 を確定する。

【 0 0 6 6 】

ステップ S 4 0 0 では、乱数発生回路 3 1 7 で発生させた乱数を取得する。

【 0 0 6 7 】

ステップ S 5 0 0 では、取得した乱数値と、ROM 3 1 2 に格納されている抽選データを用いて、各入賞役の内部当選の可否を抽選により判定する内部抽選を行う。抽選データの内容は、図 5 に示す通りであり、遊技状態の種類に応じて異なる。

【 0 0 6 8 】

ステップ S 6 0 0 では、ROM 3 1 2 に格納されているリール停止制御テーブルを選択して取得する。リール停止制御テーブルは、リールの停止動作に関する情報が複数種類の入賞役に対応して記憶されており、ステップ S 5 0 0 の内部抽選結果に応じて選択される。この処理については詳しくは後述する。

【 0 0 6 9 】

ステップ S 7 0 0 では、選択されたリール停止制御テーブルに合わせた演出を選択する。この処理についても詳しくは後述する。

【 0 0 7 0 】

ステップ S 8 0 0 では、全リール 1 1 0 乃至 1 1 2 の回転を開始させる。

【 0 0 7 1 】

ステップ S 9 0 0 では、ストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 の受け付けが可能になり、いずれかのストップボタンが押されると、押されたストップボタンに対応するリール 1 1 0 乃至 1 1 2 の何れかを停止させる。リールの停止制御は、ステップ S 6 0 0 で取得した停止制御テーブルを参照することで行う。

【 0 0 7 2 】

ステップ S 1 0 0 0 では、入賞判定を行う。ここでは、有効化された入賞ライン 1 1 4 上に、内部当選中の入賞役に対応する絵柄組み合わせが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。

【 0 0 7 3 】

ステップ S 1 1 0 0 では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを払い出す。

【 0 0 7 4 】

ステップ S 1 2 0 0 では、遊技状態更新処理を実行する。この遊技状態更新処理では、遊技状態を移行するための制御が行われ、例えば、BB や RB のようなボーナス入賞の場合に次回から対応する BB 一般遊技や RB (SRB) 遊技を開始できるように準備し、それらの最終遊技では、次回から通常遊技が開始できるように準備する。尚、ステップ S 1 2 0 0 の遊技状態更新処理の詳細は、後述する。以上により 1 ゲームが終了し、以降これを繰り返すことにより遊技が進行することとなる。

【 0 0 7 5 】

< リール停止制御テーブル選択処理 >

図 1 1 (a) は、図 1 0 のステップ S 6 0 0 に示すリール停止制御テーブル選択処理を

10

20

30

40

50

詳しく説明するフローチャートである。

【 0 0 7 6 】

ステップ S 6 1 0 では、現在の遊技状態（通常遊技（通常 0 ～ 3 ）、B B 一般遊技、R B（S R B）遊技）を取得し、ステップ S 6 2 0 では、ステップ S 5 0 0 の内部抽選結果を取得する。そして、ステップ S 6 3 0 では、停止制御データ選択テーブルの中から、取得した現在の遊技状態及び内部抽選結果に応じたリール停止制御テーブルの番号を取得する。

【 0 0 7 7 】

図 1 1（b）は、図 1 1（a）に示すフローの内容を具体的に説明する図である。図 1 1（b）によれば、通常遊技の状態において、B B 2 及び再遊技 1 に内部当選したときは、リール停止制御テーブル T - R 1 が選択されることとなる。ここで、リール停止制御テーブル T - R 1 は、再遊技 1 の絵柄組み合わせを停止制御させるようになっているため、B B 2 及び再遊技 1 に内部当選した当該遊技においては、B B 2 に入賞することではなく、再遊技 1 に入賞することとなる。尚、本実施形態では、リール停止制御テーブル T - R 1 は、再遊技 1 の絵柄組み合わせが必ず表示されるように停止位置を設定していることとしているが、この限りではなく、リール停止制御テーブル T - R 1 は、停止操作タイミングによっては、再遊技 1 の絵柄組み合わせが表示されない設定があっても良い。また、B B 2 及び再遊技 1 に内部当選した次遊技以降において、内部当選結果がハズレであったときは、B B 内部当選が持ち越されているため、リール停止制御テーブル T - B 1 が選択される。ここで、リール停止制御テーブル T - B 1 は、B B 1 の絵柄組み合わせが停止可能なリール停止制御テーブルとなっている。

【 0 0 7 8 】

このように本実施形態においては、複数の入賞役に同時に内部当選しても、選択されるリール停止制御テーブルによって、停止可能な絵柄組合せは 1 つとなっている。尚、本実施形態において、B B 2 に内部当選した場合、B B 2 に入賞することが可能となるのは、B B 2 に内部当選した次遊技以降の遊技であって、内部抽選の結果が上述したようにハズレの場合としたが、この限りではなく、ハズレの他、小役 1 又は小役 2 に内部当選したときであってもよい。即ち、内部抽選の結果が小役 1 又は小役 2 に内部当選したときに取得されるリール停止制御テーブル（図示せず）は、小役 1 又は小役 2 の絵柄組み合わせを揃えることが可能であるが、操作された停止位置に応じては、B B 2 の絵柄組み合わせを揃えることを可能としてもよい。

【 0 0 7 9 】

< 演出抽選処理 >

図 1 2 は、図 1 0 のステップ S 7 0 0 に示す演出抽選処理を詳しく説明するフローチャートである。

【 0 0 8 0 】

ステップ S 7 1 0 では、現在の遊技状態を取得し、ステップ S 7 2 0 では、取得した遊技状態及びステップ S 5 0 0 の内部抽選結果に基づいて、抽選を行って演出情報選択テーブルから該当する演出コマンドを取得する。そして、ステップ S 7 3 0 では、取得した演出コマンドを副制御部 4 0 0 に送信する。一方、副制御部 4 0 0 では、送信された演出コマンドに基づいて演出選択テーブルから演出内容を選択し、演出内容に沿った演出を実行する。

【 0 0 8 1 】

具体的には、通常遊技の状態において B B 2 及び再遊技 1 に内部当選し、再遊技 1 の絵柄組み合わせが揃うようにリール停止制御テーブルが選択されたときは、演出抽選処理においては、連続演出を示す演出コマンドが副制御部 4 0 0 に送信されるようになっている。また、通常遊技の状態において再遊技 1 に内部当選して、再遊技 1 の絵柄組み合わせが揃うようにリール停止制御テーブルが選択されたときにも、演出抽選処理においては、連続演出を示す演出コマンドが副制御部 4 0 0 に送信されるようになっている。図 1 3 は、本実施形態における連続演出の一具体例（4 ゲーム連続する演出）を示している。本実施

形態によれば、通常遊技の状態においてＢＢ２及び再遊技１に内部当選したとき、または、通常遊技の状態において再遊技１に内部当選したときに、再遊技１の絵柄組み合わせが揃い、さらに、連続演出が開始される。再遊技１の絵柄組み合わせが揃った後の遊技からは、再遊技１の絵柄組み合わせが頻繁に揃うため、逆に、当選したＢＢ２の絵柄組み合わせは揃いにくい遊技とはなるが、再遊技であれば遊技者はメダルの投入をせずに済むので、当該連続演出期間は、開始された連続演出の最終場面となるまでボーナス当選情報が表示されることに期待感を高めながら遊技実行可能である。尚、副制御部４００において連続演出が実行されているときは、再度、再遊技１に入賞しても、新たに連続演出が開始されることはなく、また、連続演出の最終場面が表示される前にＢＢに入賞させてしまった場合は、連続演出からＢＢとなったことを表示する演出に切り換えてもよい。さらに、本実施形態においては、設定される連続演出は、常に同じ遊技数（４ゲーム連続する演出）としなくてもよく、例えば、設定されている連続演出ごとに遊技数を異ならせてもよい。

10

【００８２】

< 遊技状態更新処理 >

図１４乃至１６は、図１０のステップＳ１２００に示す遊技状態更新処理を詳しく説明するフローチャートである。

【００８３】

ステップＳ１２０２では、現在の遊技状態がＢＢ一般であるか否かを判定する。現在の遊技状態がＢＢ一般であるときは、ステップＳ１２０６に進み、現在の遊技状態がＢＢ一般でないときは、ステップＳ１２０４に進む。

20

【００８４】

ステップＳ１２０４では、現在の遊技状態がＲＢ（ＳＲＢ）であるか否かを判定する。現在の遊技状態がＲＢ（ＳＲＢ）であるときは、ステップＳ１２０６に進み、現在の遊技状態がＲＢ（ＳＲＢ）でないときは、ステップＳ１２１２に進む。

【００８５】

ステップＳ１２０６では、現在の遊技状態が、ＢＢ一般又はＲＢ（ＳＲＢ）の状態であるので、遊技回数更新処理を行う。これは、ＢＢ又はＲＢ（ＳＲＢ）に入賞した際に設定された終了条件の回数、具体的には、ＢＢ一般遊技回数（本実施形態においては３０）、ＳＲＢ回数（本実施形態においては３）、役物遊技回数（本実施形態においては１２）、役物入賞回数（本実施形態においては８）を１減算するものである。

30

【００８６】

ステップＳ１２０６において遊技回数更新処理をした後は、ステップＳＴ１２０８で、ＢＢ又はＲＢの状態が終了したか否かを判定する。これは、減算したＢＢ一般遊技回数、ＳＲＢ回数、役物遊技回数、役物入賞回数に基づいて判定するものである。尚、本実施形態におけるＢＢ一般の終了条件は、上述したようにＢＢ一般遊技回数３０回又はＳＲＢ３回で終了する。ＢＢ又はＲＢの状態が終了したときは、ステップＳ１２１０に進み、次遊技の通常遊技の状態を、再遊技１及び２の当選確率が低い「通常０」に設定し、ステップＳ１２８０に進む。一方、ＢＢ又はＲＢの状態が終了しないときは、ステップＳ１２８０に進む。

40

【００８７】

ステップＳ１２１２では、現在の遊技状態が一般遊技の状態にあるので、まず、当該遊技においてＢＢ１乃至４のいずれかに入賞したか否かを判定する。当該遊技においてＢＢ１乃至４のいずれかに入賞したときには、ステップＳ１２１４に進み、ＢＢ内部当選持ち越しフラグをＯＦＦに設定するとともに、次遊技の遊技状態を「ＢＢ一般」に設定し、ステップＳ１２１６では、ＢＢ一般遊技回数（本実施形態においては３０）を設定し、ステップＳ１２８０に進む。ここで、ＢＢ内部当選持ち越しフラグは、ＢＢ内部当選中であるか否かを判定するフラグである。一方、当該遊技においてＢＢ１乃至４のいずれかに入賞しなかったときは、ステップＳ１２１８に進む。

【００８８】

ステップＳ１２１８では、現在の遊技状態が一般遊技の状態にあり、かつ、当該遊技に

50

において B B 1 乃至 4 のいずれにも入賞してないので、次に、当該遊技において B B 1 乃至 4 のいずれかに内部当選したか否かを判定する。これは、図 10 のステップ S 5 0 0 の入賞役抽選処理において、B B 1 乃至 4 のいずれかに内部当選したときは、B B 当選フラグが O N に設定されているので、この B B 当選フラグの状態により判定するものである。当該遊技において B B 1 乃至 4 のいずれかに内部当選したときは、まず、次遊技における再遊技 2 の当選確率を $1/7.3$ に設定する。即ち、ステップ S 1 2 2 0 では、通常遊技の状態が「通常 1」であるか否かを判定し、「通常 1」のときは、ステップ S 1 2 2 2 に進み、次遊技の通常遊技の状態を「通常 0」に設定し、また、ステップ S 1 2 2 0 において通常遊技の状態が「通常 1」でないときは、ステップ S 1 2 2 4 に進み、通常遊技の状態が「通常 3」であるか否かを判定し、「通常 3」のときは、ステップ S 1 2 2 6 に進み、次遊技の通常遊技の状態を「通常 2」に設定する。一方、ステップ S 1 2 2 4 において通常遊技の状態が「通常 3」でないときは、通常遊技の状態が「通常 0」又は「通常 2」であるので、当選確率の変更は行わず、ステップ S 1 2 2 8 に進む。

10

【 0 0 8 9 】

ステップ S 1 2 2 8 では、次に、内部当選した B B が B B 2 又は B B 4 であるか否かを判定する。内部当選した B B が B B 2 又は B B 4 であるときは、次遊技における再遊技 1 の当選確率を $1/2$ に設定する。即ち、ステップ S 1 2 3 0 では、通常遊技の状態が「通常 0」であるか否かを判定し、「通常 0」のときは、ステップ S 1 2 3 2 に進み、次遊技の通常遊技の状態を「通常 2」に設定し、ステップ S 1 2 3 4 に進む。一方、ステップ S 1 2 3 0 において、通常遊技の状態が「通常 0」でないときは、ステップ S 1 2 3 4 に進む（上述したステップ S 1 2 2 0 乃至 S 1 2 2 6 により、通常遊技の状態が「通常 1」に設定されることはないので、通常遊技の状態が「通常 1」であるか否かの判定は行わない）。また、ステップ S 1 2 2 8 において、内部当選した B B が B B 2 又は B B 4 でないときは、次遊技における再遊技 1 の当選確率の変動はないので、ステップ S 1 2 3 4 に進む。

20

【 0 0 9 0 】

ステップ S 1 2 3 4 では、当該遊技において B B 1 乃至 4 のいずれかに内部当選したときは、最後に、上述した B B 内部当選持ち越しフラグを O N に設定し、ステップ S 1 2 8 0 に進む。

【 0 0 9 1 】

また、ステップ S 1 2 1 8 において、当該遊技が B B 1 乃至 4 のいずれにも内部当選していないときは、ステップ S 1 2 3 6 に進み、B B 内部当選持ち越しフラグが O N であるか否かを判定する。B B 内部当選持ち越しフラグが O N であるときは、B B 内部当選中であり、再遊技 1 又は 2 の当選確率を変更してはいけないので、ステップ S 1 2 8 0 に進む。一方、B B 内部当選持ち越しフラグが O F F であるときは、ステップ S 1 2 3 8 に進む。ここで、B B 内部当選持ち越しフラグが O F F であるときは、通常遊技の状態であって、当該遊技が B B 1 乃至 4 のいずれにも入賞したのではなく、また、当該遊技が B B 1 乃至 4 のいずれにも内部当選したのでもなく、また、当該遊技が B B 1 乃至 4 のいずれにも内部当選中でもない状態である。

30

【 0 0 9 2 】

ステップ S 1 2 3 8 では、当該遊技において小役 2 に入賞したか否かを判定する。小役 2 に入賞したときは、次遊技において再遊技 2 の当選確率を変動するように通常遊技の状態を設定し、ステップ S 1 2 8 0 に進む。即ち、ステップ S 1 2 4 0 で通常遊技の状態が「通常 0」であるか否かを判定し、「通常 0」であるときは、ステップ S 1 2 4 2 に進み、次遊技の通常遊技の状態を「通常 1」に設定する。一方、ステップ S 1 2 4 0 で通常遊技の状態が「通常 0」でないときは、ステップ S 1 2 4 4 に進み、通常遊技の状態が「通常 1」であるか否かを判定し、「通常 1」であるときは、ステップ S 1 2 4 6 に進み、次遊技の通常遊技の状態を「通常 0」に設定する。また、ステップ S 1 2 4 4 で通常遊技の状態が「通常 1」でないときは、ステップ S 1 2 4 8 に進み、通常遊技の状態が「通常 2」であるか否かを判定し、「通常 2」であるときは、ステップ S 1 2 5 0 に進み、次遊技

40

50

の通常遊技の状態を「通常 3」に設定する。これに対して、「通常 2」でないときは、通常遊技の状態が「通常 3」であるので、ステップ S 1 2 5 2 に進み、次遊技の通常遊技の状態を「通常 2」に設定する。

【 0 0 9 3 】

また、ステップ S 1 2 3 8 において、小役 2 に入賞しなかったときは、ステップ S 1 2 5 4 に進み、再遊技 1 に入賞したか否かを判定する。再遊技 1 に入賞したときは、次遊技における再遊技 1 の当選確率を $1/2$ に設定する。即ち、ステップ S 1 2 5 6 で通常遊技の状態が「通常 0」であるか否かを判定し、「通常 0」であるときは、ステップ S 1 2 5 8 に進み、次遊技の通常遊技の状態を「通常 2」を設定し、ステップ S 1 2 6 4 に進む。一方、ステップ S 1 2 5 6 で通常遊技の状態が「通常 0」でないときは、ステップ S 1 2 6 0 に進み、通常遊技の状態が「通常 1」であるか否かを判定し、「通常 1」であるときは、ステップ S 1 2 6 2 に進み、次遊技の通常遊技の状態を「通常 3」を設定し、ステップ S 1 2 6 4 に進む。尚、ステップ S 1 2 6 0 で通常遊技の状態が「通常 1」でないときは、現在の通常遊技の状態が「通常 2」又は「通常 3」であり、再遊技 1 の当選確率が既に $1/2$ であるので、当選確率の変更は行わず、ステップ S 1 2 6 6 に進む。

【 0 0 9 4 】

ステップ S 1 2 6 4 では、演出遊技回数の回数設定を設定し、ステップ S 1 2 8 0 に進む。ここで、演出遊技回数は、連続演出の遊技回数を意味しており、本実施形態においては、単に再遊技 1 に入賞したときは、次遊技からの 4 ゲームを連続演出の対象遊技とするので、4 が設定される。

【 0 0 9 5 】

ステップ S 1 2 6 6 では、演出遊技回数の回数設定があるか否かを判定する。演出遊技回数の回数設定がある、即ち、自然数の演出遊技回数が設定されているときは、当該遊技においては、連続演出が実行されたので、ステップ S 1 2 6 8 に進み、演出遊技回数を 1 減算して更新する。次いで、ステップ S 1 2 7 0 では、演出遊技が終了したか否かを減算した演出遊技回数の値により判定する。演出遊技が終了したとき、即ち、演出遊技回数が 0 であるときは、当選確率が高確率な再遊技 1 の状態は終了したので、次遊技における再遊技 1 の当選確率を $1/100$ に設定し、ステップ S 1 2 8 0 に進む。即ち、ステップ S 1 2 7 2 に進み、通常遊技の状態が「通常 2」であるか否かを判定し、「通常 2」であるときは、ステップ S 1 2 7 4 に進み、次遊技の通常遊技の状態を「通常 0」に設定する。一方、ステップ S 1 2 7 2 で通常遊技の状態が「通常 2」でないときは、ステップ S 1 2 7 6 に進み、通常遊技の状態が「通常 3」であるか否かを判定し、「通常 3」であるときは、ステップ S 1 2 7 8 に進み、次遊技の通常状態を「通常 1」に設定する。これに対して、ステップ S 1 2 7 6 で通常遊技の状態が「通常 3」でないときは、通常遊技の状態が「通常 0」又は「通常 1」であるので、再遊技 1 の当選確率を変動させる必要はなく、ステップ S 1 2 8 0 に進む。

【 0 0 9 6 】

ステップ S 1 2 8 0 では、他の更新処理を行う。これは、例えば、当該遊技が R B 入賞であれば、次遊技の遊技状態を R B に設定し、また役物遊技回数及び役物入賞回数を設定するものである。また、各入賞役の入賞情報のクリア処理を行ったり、設定された遊技状態コマンドを副制御部 4 0 0 に送信したりするものである。尚、上述した B B 当選フラグは、このステップ S 1 2 8 0 において O F F に設定される。これは、B B 1 乃至 4 のいずれかに内部当選したときは、当該遊技だけにおいて、再遊技の当選確率を変動させ、B B 1 乃至 4 のいずれかに内部当選中においては、再遊技の当選確率を変動させないためである。即ち、当該ステップで B B 当選フラグを O F F に設定することにより、次遊技以降の B B 当選中の状態においては、ステップ S 1 2 1 8 の判定処理で Y E S に分岐することはない。

【 0 0 9 7 】

尚、図 1 0 のステップ S 5 0 0 に示す入賞役抽選処理においては、B B に内部当選中に再度 B B に内部当選したとしても、再度の B B 内部当選は、当選しなかったものとして扱

10

20

30

40

50

うようになっている。具体的には、B Bに内部当選中には、B B内部当選持ち越しフラグがONになっているので、このときは、B Bに内部当選しても、B B当選フラグをONに設定しないものである。また、このほか、B Bに内部当選中には、B Bに内部当選しないように設定してもよい（入賞役抽選処理において、B Bに内部当選中には、B Bの抽選は行われない）。

【0098】

以上、本実施形態に係るスロットマシン100においては、再遊技1に内部当選し、再遊技1に入賞すると、再遊技1の当選確率が顕著に上昇するようになっている。また、スロットマシン100においては、B B2（B B4）と再遊技1の双方に内部当選する当選データが存在し、B B2（B B4）と再遊技1の双方に内部当選した当該遊技においては、B B2の絵柄組み合わせは揃わずに、再遊技1の絵柄組み合わせが揃うようになっており、この再遊技1に入賞すると、再遊技1の当選確率が顕著に上昇するようになっている。この結果、一旦、再遊技1に入賞して、再遊技1に頻繁に入賞するようになると、遊技者は、B B入賞の可能性を予感するので、通常遊技中であっても遊技者は期待感をもって遊技を実行することができる。

10

【0099】

また、本実施形態においては、再遊技1に入賞すると、連続演出が行われるので、この連続演出を認識することによっても、B B入賞の可能性を予感でき、以って、通常遊技中であっても遊技者は期待感をもって遊技を実行することができる。

【0100】

20

さらには、本実施形態においては、入賞役として再遊技1の他、再遊技2を設定しているので、通常の再遊技1の当選確率を再遊技2に比べて著しく低く設定でき、これにより、再遊技1の入賞及び連続演出の効果をより高めることができる。

【0101】

<その他実施形態>

以上、本発明の実施の形態について説明してきたが、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、本発明の実施の形態に対して種々の変形や変更を施すことができる。例えば、再遊技1の絵柄組合せが揃うと（図7の示す再遊技1入賞A、再遊技1入賞D）、再遊技2の当選確率が変動（ $1/7.2$ または $1/7.3$ から $1/2$ になる）するようにしてもよい（より詳しくは、図7の示す再遊技1入賞B、再遊技1入賞C、再遊技1入賞E～Gは、再遊技2の入賞となる）。すると、一旦、再遊技1に入賞して、再遊技2が頻繁に入賞することとなると、遊技者はB B入賞の可能性を予感するので、通常遊技中であっても遊技者は期待感を持って遊技を実行することができる。また、例えば、上記実施形態においては、通常遊技の状態において、再遊技1に入賞することにより連続演出が実行されるようになっていたが、再遊技1に入賞することにより実行される演出は、連続演出に限定されるものではなく、B B内部当選を示唆する所定の演出であればよいものである。

30

【0102】

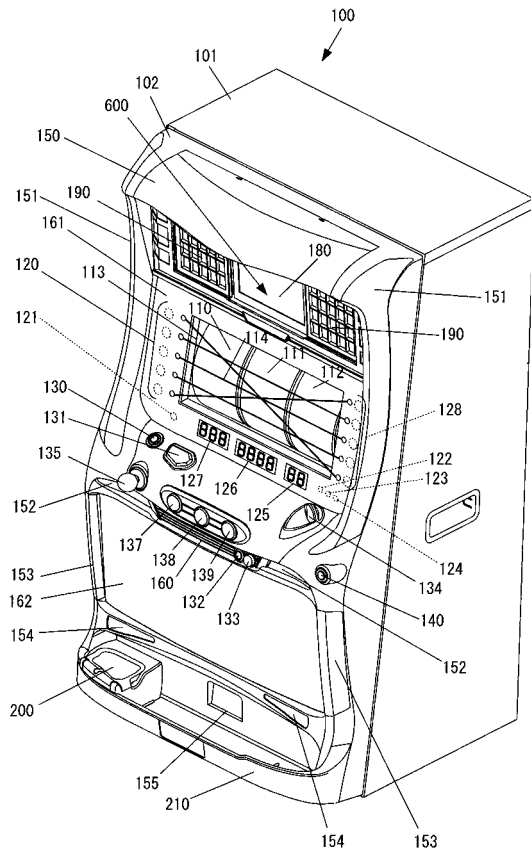
また、上記実施形態の抽選データにおいては、B Bと再遊技に同時に内部当選する当選データを採用したが、本発明はこれに限定されず、R Bと再遊技に同時に内部当選する当選データを採用し、再遊技の絵柄組み合わせが揃うことにより、R B内部当選を示唆するようにしてもよい。

40

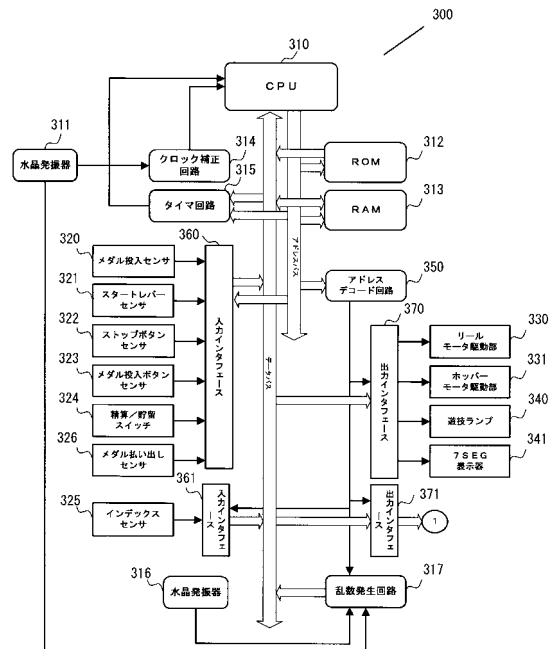
【0103】

さらには、上記実施形態においては、再遊技1の絵柄組み合わせが揃うことにより、再遊技1の内部当選確率を上昇させ、これにより、遊技者にはB Bの内部当選を期待させるようにしたが、契機となる絵柄組み合わせは、再遊技1に限定されず、他の入賞役の絵柄組み合わせであってもよいものである。

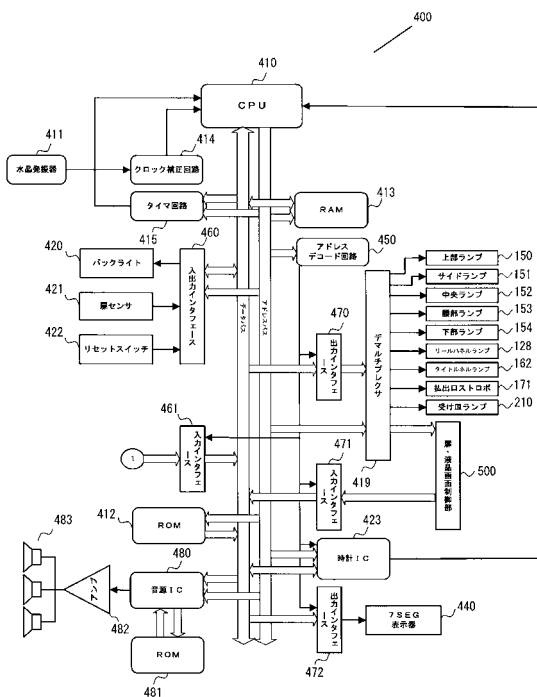
【圖 1】



【圖 2】



【 図 3 】



【圖 4】

絵柄位置	左リール110	中リール111	右リール112
1	ベル	赤セブン	ベル
2	青リプレイ	ベル	ベル
3	赤リプレイ	赤セブン	赤セブン
4	チェリー	青リプレイ	青リプレイ
5	ベル	チェリー	赤セブン
6	青リプレイ	ベル	ベル
7	赤リプレイ	青リプレイ	BAR
8	青セブン	スイカ	青リプレイ
9	スイカ	BAR	ベル
10	ベル	スイカ	青セブン
11	青リプレイ	ベル	青セブン
12	赤リプレイ	青リプレイ	スイカ
13	チェリー	青セブン	青リプレイ
14	青リプレイ	チェリー	ベル
15	ベル	ベル	BAR
16	赤リプレイ	青セブン	青リプレイ
17	赤セブン	青リプレイ	ベル
18	青リプレイ	BAR	スイカ
19	赤リプレイ	ベル	チェリー
20	ベル	青リプレイ	BAR
21	BAR	スイカ	青リプレイ

【図 5】

(a)

通常遊技における入賞役、図柄組合せ、配当および抽選データ			
※入賞役 (作動役合)	図柄組合せ	配当 (枚)	設定1 抽選データ※
BB1	赤セブン-赤セブン-赤セブン	15	12
BB2			12
BB3			12
BB4			12
RB	BAR-BAR-BAR	15	35
小役1	スイカ-スイカ-スイカ	12	512
小役2	ベル-ベル-ベル	8	1365
小役3	チェリー-any-any	2	195
再遊技1	赤リプレイ-青リプレイ-青リプレイ	-	163/8192
再遊技2	青リプレイ-青リプレイ-青リプレイ		2244/2275

※但し、16384で除する

(b)

BB中の一般遊技における入賞役、図柄組合せ、配当および抽選データ			
※入賞役 (作動役合)	図柄組合せ	配当 (枚)	設定1 抽選データ※
SRB	青リプレイ-青リプレイ-青リプレイ	15	3270
小役1	スイカ-スイカ-スイカ	12	512
小役2	ベル-ベル-ベル	8	1365
小役3	チェリー-any-any	2	195

※但し、16384で除する

(c)

RB(SRB)遊技における入賞役、図柄組合せ、配当および抽選データ			
入賞役	図柄組合せ	配当 (枚)	設定1 抽選データ※
JAC	青リプレイ-青リプレイ-青リプレイ	15	16221

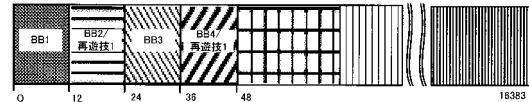
※但し、16384で除する

【図 6】

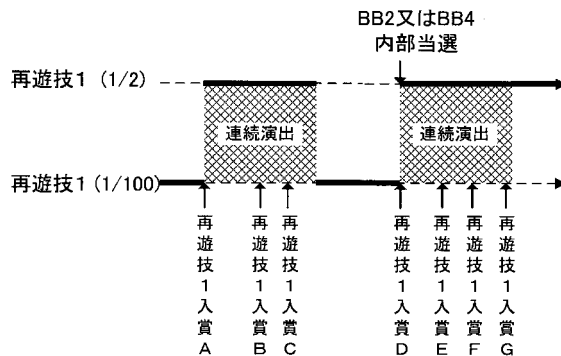
(a)

抽選 順序	数値	設定入賞役
1	0~11	BB1
2	12~23	BB2/再遊技1
3	24~31	BB3
4	36~47	BB4/再遊技1

(b)



【図 7】

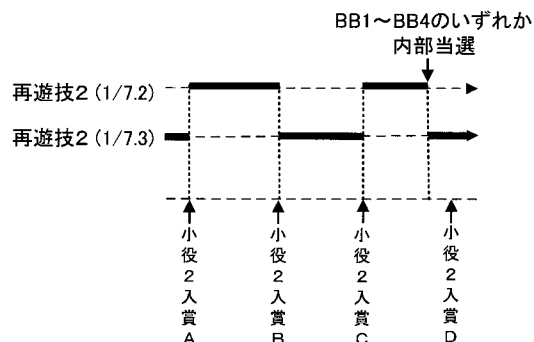


【図 9】

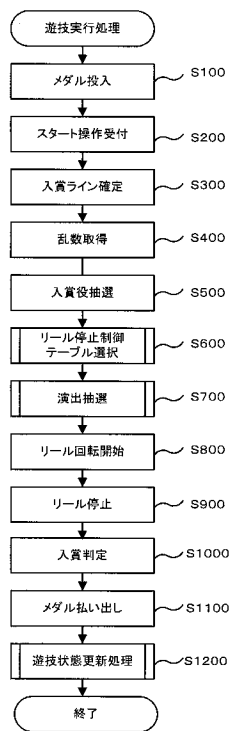
	通常0	通常1	通常2	通常3
再遊技1	163 (1/100)	163 (1/100)	8192 (1/2)	8192 (1/2)
再遊技2	2244 (1/7.3)	2275 (1/7.2)	2244 (1/7.3)	2275 (1/7.2)

※但し、上段は抽選データ
下段は16384で除した値

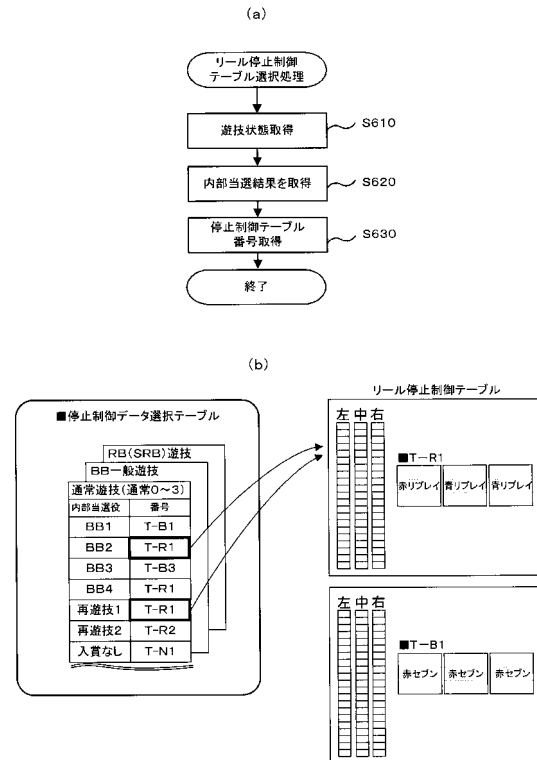
【図 8】



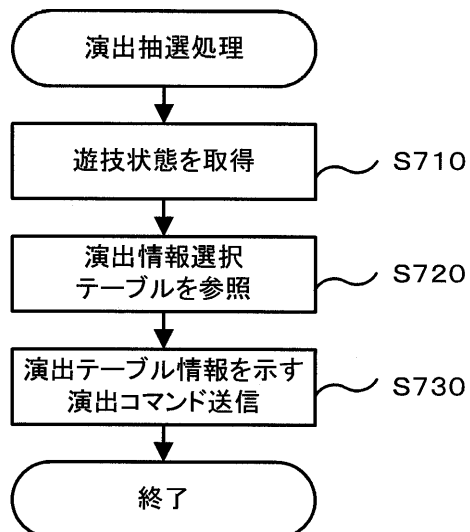
【図 10】



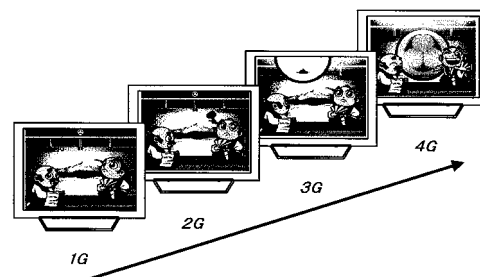
【図 11】



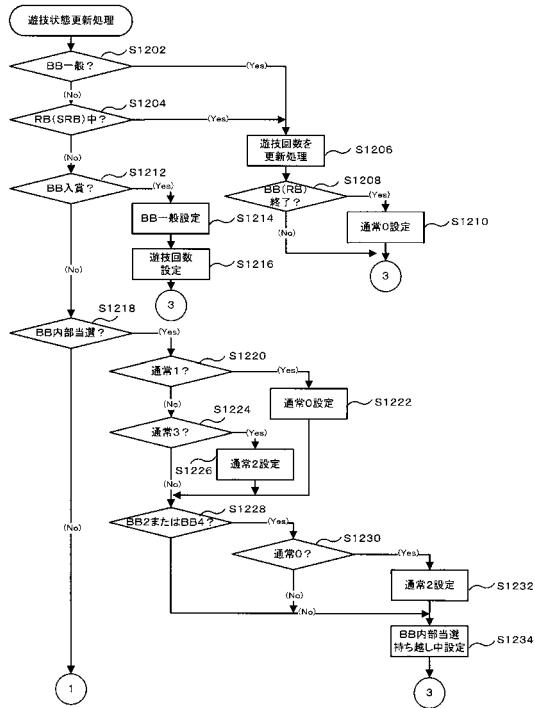
【図 12】



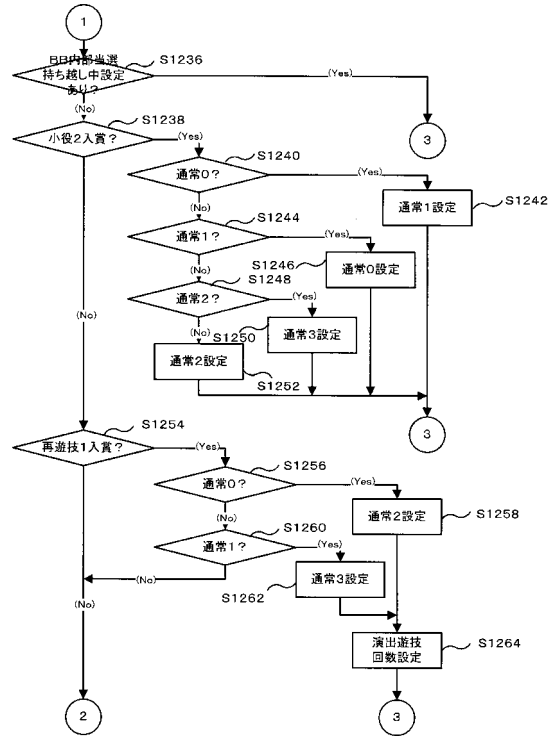
【図 13】



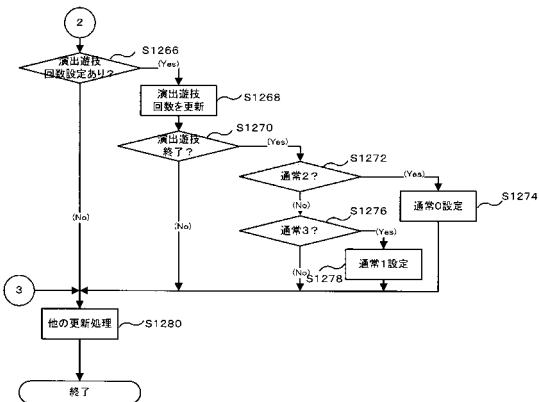
【図 14】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 5 / 0 4