

(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2005-199049

(P2005-199049A)

(43) 公開日 平成17年7月28日(2005.7.28)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 516F

A63F 5/04 514E

A63F 5/04 516E

テーマコード (参考)

審査請求 有 請求項の数 16 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2004-357730 (P2004-357730)  
 (22) 出願日 平成16年12月10日 (2004.12.10)  
 (31) 優先権主張番号 特願2003-423664 (P2003-423664)  
 (32) 優先日 平成15年12月19日 (2003.12.19)  
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(71) 出願人 501016847  
 K P E 株式会社  
 東京都港区六本木六丁目10番1号  
 (74) 代理人 100112520  
 弁理士 林 茂則  
 (72) 発明者 坂本 泰史  
 東京都港区六本木六丁目10番1号 K P  
 E 株式会社内

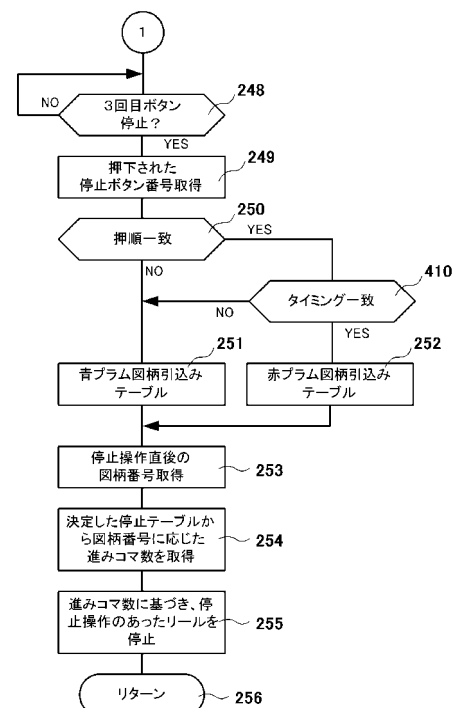
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

## (57) 【要約】

【課題】 柔軟なゲーム仕様の設計に供することが可能な再遊技高確率ゲームを実行できるスロットマシンを提供する。

【解決手段】 再遊技賞に入賞する役としてたとえば赤プラム図柄が揃う第1リプレイ役とたとえば青プラム図柄が揃う第2リプレイ役を用意する。第1リプレイ役が成立した場合、通常の場合より高い確率で再遊技賞に当選できる賞群抽選テーブルを選択するRTゲームを開始する。第1リプレイ役への入賞の確率を制御するため、リプレイ用のリール停止制御テーブルとして、押し順に正解すると第1リプレイ役への入賞が果たせ、押し順に不正解ならば第2リプレイ役に入賞するようなリール停止制御テーブル群を構成する。遊技者への押し順報知を組み合わせることにより、RTゲームの開始難易度を制御することが可能になる。

【選択図】 図22



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数種類の図柄を変動表示することが可能な表示列を複数含む図柄表示手段と、

遊技価値の投入を検出して遊技価値投入信号を出力する遊技価値投入信号出力手段と、

遊技価値賭け数に応じたベット信号を出力するベット信号出力手段と、

全ての前記表示列について前記図柄の変動表示を始動させる開始信号を出力する開始信号出力手段と、

前記図柄の変動表示を停止させる停止信号を出力する前記表示列ごとの停止信号出力手段と、

前記遊技価値投入信号、前記ベット信号、前記開始信号および前記停止信号から選択された少なくとも 1 つの信号を受けて、前記図柄表示手段を制御する制御手段と、を有し、前記制御手段には、

複数の賞群およびハズレに対応付けた複数の数値幅で構成される賞群抽選テーブルを複数含む賞群抽選テーブル群を記憶するデータ記憶部であって、前記賞群抽選テーブル群には、再遊技賞に対応する数値幅が全数値幅に対し所定割合である第 1 の賞群抽選テーブルと、再遊技賞に対応する数値幅が前記第 1 の賞群抽選テーブルの前記所定割合より大きい第 2 の賞群抽選テーブルとを含む第 1 データ記憶部と、

前記図柄の変動表示の停止操作の際に取得された図柄番号からの進みコマ数を記録した停止制御テーブルを少なくとも 1 つ含む停止制御テーブル群を記憶する第 2 データ記憶部と、

再遊技高確率ゲームの状態管理データ記憶する第 3 データ記憶部と、

前記遊技価値投入信号もしくは前記ベット信号を受けて入賞ラインをセットし、または、前ゲームでの再遊技賞への入賞を受けて現ゲームでの入賞ラインを前ゲームと同じに維持または再びセットするベット管理部と、

前記開始信号を受けて乱数値の抽出を行う乱数抽出部と、

前記賞群抽選テーブル群からゲーム状態に応じた賞群抽選テーブルを選択する賞群抽選テーブル選択手段と、

選択された前記賞群抽選テーブルと前記乱数値とを比較し、前記複数の賞群および前記ハズレから 1 つの賞群またはハズレを抽選し、前記抽選の結果に応じて内部抽選データを生成する抽選部と、

前記内部抽選データに応じて前記停止制御テーブル群から単一または複数の停止制御テーブルを選択し、前記停止信号を受けて前記選択された停止制御テーブルを用いた前記表示列ごとの前記図柄の変動表示の停止制御を行う停止制御部と、

全ての前記表示列の前記図柄の変動表示が停止した状態で、前記入賞ライン上の各図柄表示位置に予め定めた入賞図柄が表示されているか否かを判定する、または、所定の図柄の組み合わせが所定の並びで表示されているか否かを判定する入賞判定部と、

前記入賞判定部の判定結果を受けて前記遊技価値の払出の制御を行う払出制御部と、を有し、

前記抽選部で再遊技賞に当選したゲームで、前記入賞判定部で前記所定の図柄の組み合わせが前記所定の並びで表示されていると判定されたことを条件に前記第 3 データ記憶部の前記状態管理データを所定値にセットし、

前記第 3 データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値でない場合に、前記賞群抽選テーブル選択手段において前記第 1 の賞群抽選テーブルを選択し、前記第 3 データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値である場合に、前記賞群抽選テーブル選択手段において前記第 2 の賞群抽選テーブルを選択するスロットマシン。

## 【請求項 2】

前記図柄には、前記再遊技賞に含まれる役を構成する第 1 図柄および第 2 図柄を含み、

前記所定の図柄の組み合わせが所定の並びで前記図柄表示手段に表示されたことは、前記第 1 図柄が少なくとも 1 つの前記入賞ライン上の全ての図柄表示位置に表示されていることである第 1 の構成、または、

10

20

30

40

50

前記所定の図柄の組み合わせが所定の並びで前記図柄表示手段に表示されたことは、前記第1図柄が少なくとも1つの前記入賞ライン上の少なくとも1つの図柄表示位置に表示されていることである第2の構成、

の何れかの構成である請求項1記載のスロットマシン。

【請求項3】

前記所定の図柄の組み合わせが所定の並びで前記図柄表示手段に表示されたことは、所定のハズレ目が表示されていることである請求項1記載のスロットマシン

【請求項4】

複数種類の図柄を変動表示することが可能な表示列を複数含む図柄表示手段と、

遊技価値の投入を検出して遊技価値投入信号を出力する遊技価値投入信号出力手段と、 10

遊技価値賭け数に応じたベット信号を出力するベット信号出力手段と、

全ての前記表示列について前記図柄の変動表示を始動させる開始信号を出力する開始信号出力手段と、

前記図柄の変動表示を停止させる停止信号を出力する前記表示列ごとの停止信号出力手段と、

前記遊技価値投入信号、前記ベット信号、前記開始信号および前記停止信号から選択された少なくとも1つの信号を受けて、前記図柄表示手段を制御する制御手段と、を有し、

前記制御手段には、

複数の賞群およびハズレに対応付けた複数の数値幅で構成される賞群抽選テーブルを複数含む賞群抽選テーブル群を記憶するデータ記憶部であって、前記賞群抽選テーブル群には、再遊技賞に対応する数値幅が全数値幅に対し所定割合である第1の賞群抽選テーブルと、再遊技賞に対応する数値幅が前記第1の賞群抽選テーブルの前記所定割合より大きい第2の賞群抽選テーブルとを含む第1データ記憶部と、 20

前記図柄の変動表示の停止操作の際に取得された図柄番号からの進みコマ数を記録した停止制御テーブルを少なくとも1つ含む停止制御テーブル群を記憶する第2データ記憶部と、

再遊技高確率ゲームの状態管理データ記憶する第3データ記憶部と、

前記遊技価値投入信号もしくは前記ベット信号を受けて入賞ラインをセットし、または、前ゲームでの再遊技賞への入賞を受けて現ゲームでの入賞ラインを前ゲームと同じに維持または再びセットするベット管理部と、 30

前記開始信号を受けて乱数値の抽出を行う乱数抽出部と、

前記賞群抽選テーブル群からゲーム状態に応じた賞群抽選テーブルを選択する賞群抽選テーブル選択手段と、

選択された前記賞群抽選テーブルと前記乱数値とを比較し、前記複数の賞群および前記ハズレから1つの賞群またはハズレを抽選し、前記抽選の結果に応じて内部抽選データを生成する抽選部と、

前記内部抽選データに応じて前記停止制御テーブル群から単一または複数の停止制御テーブルを選択し、前記停止信号を受けて前記選択された停止制御テーブルを用いた前記表示列ごとの前記図柄の変動表示の停止制御を行う停止制御部と、

全ての前記表示列の前記図柄の変動表示が停止した状態で、前記入賞ライン上の各図柄表示位置に予め定めた入賞図柄が表示されているか否かを判定する、または、所定の図柄の組み合わせが所定の並びで表示されているか否かを判定する入賞判定部と、 40

前記入賞判定部の判定結果を受けて前記遊技価値の払出の制御を行う払出制御部と、

を有し、

前記抽選部で再遊技賞に当選したゲームで、再遊技役以外の所定の図柄の組み合わせが所定の並びで表示されていると判定されたことを条件に前記第3データ記憶部の前記状態管理データを所定値にセットし、

前記第3データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値でない場合に、前記賞群抽選テーブル選択手段において前記第1の賞群抽選テーブルを選択し、前記第3データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値である場合に、前記賞群抽選テーブル選択手段におい 50

て前記第 2 の賞群抽選テーブルを選択するスロットマシン。

【請求項 5】

前記停止制御テーブル群には、前記停止信号出力手段の操作順序ごとの停止制御テーブルを含み、

前記操作順序ごとの停止制御テーブルには、前記制御手段が前記停止信号出力手段ごとの前記停止信号を前記操作順序で受けた場合には、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるよう前記変動表示の停止制御がなされる第 1 停止制御テーブルと、前記制御手段が前記停止信号出力手段ごとの前記停止信号を前記操作順序で受けなかった場合には、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるようには前記変動表示の停止制御がなされない第 2 停止制御テーブルとを含み、

前記再遊技賞に当選した場合の前記停止制御部において、前記停止操作テーブル群から何れかの前記操作順序に対応する停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに対応する操作順序で前記停止信号出力手段が操作された場合には前記第 1 停止制御テーブルを用いて停止制御を行い、対応する操作順序で前記停止信号出力手段が操作されない場合には前記第 2 停止制御テーブルを用いて停止制御を行う請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記第 1 停止制御テーブルには、前記停止信号出力手段が特定の図柄番号の範囲または特定のタイミングで操作された場合にのみ、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるよう前記変動表示の停止制御がなされるものである請求項 5 記載のスロットマシン

【請求項 7】

前記停止制御テーブル群には、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるよう前記変動表示の停止制御がなされる第 4 停止制御テーブルと、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるようには前記変動表示の停止制御がなされない第 5 停止制御テーブルとを含み、

前記再遊技賞に当選した場合の前記停止制御部において、前記停止制御テーブル群から前記第 4 停止制御テーブルまたは第 5 停止制御テーブルのいずれかを所定の確率による抽選により選択し、前記選択された停止制御テーブルを用いて停止制御を行う請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載のスロットマシン。

【請求項 8】

前記再遊技賞には、第 1 再遊技役および第 2 再遊技役を含み、

前記停止制御テーブル群には、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるよう前記変動表示の停止制御がなされる第 6 停止制御テーブルと、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるようには前記変動表示の停止制御がなされない第 7 停止制御テーブルとを含み、

前記第 1 再遊技役に当選した場合には、前記停止制御部において前記第 6 停止制御テーブルを用いて停止制御を行い、前記第 2 再遊技役に当選した場合には前記停止制御部において前記第 7 停止制御テーブルを用いて停止制御を行う請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載のスロットマシン。

【請求項 9】

前記再遊技高確率ゲームの状態管理データが前記所定値にセットされる条件を満足した場合に、再遊技高確率ゲームを実行するゲーム数を決定する手段をさらに有し、

前記決定する手段は、再遊技高確率ゲームを実行するゲーム数を固定のゲーム数とする第 1 の手段、または、抽選により前記ゲーム数を決定する第 2 の手段の何れかの手段である請求項 1 ~ 8 の何れか一項に記載のスロットマシン。

【請求項 10】

前記決定されたゲーム数から既に行われた再遊技高確率ゲーム数を減算した残ゲーム数を記録する手段を有し、

10

20

30

40

50

前記残ゲーム数が0であること、または、特別賞に当選若しくは入賞したことを条件に、前記第3データ記憶部の前記状態管理データを前記所定値以外の値にセットする請求項9記載のロットマシン。

【請求項11】

前記残ゲーム数が0でないゲームにおいて、前記再遊技高確率ゲームを実行するゲーム数が決定された場合には、決定されたゲーム数を前記残ゲーム数に加算する請求項10記載のロットマシン。

【請求項12】

前記第3データ記憶部の前記状態管理データを前記所定値以外の値にセットすることを実行した際に前記残ゲーム数が0でない場合は、この残ゲーム数を保持し、後に前記状態管理データが前記所定値にセットされた場合に保持された前記残ゲーム数を用いる請求項10または11記載のロットマシン。 10

【請求項13】

前記第3データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値にセットされている場合に、前記停止制御部において選択された停止制御テーブルに対応する前記操作順序を報知する請求項5、9～12の何れか一項に記載のロットマシン。

【請求項14】

前記第3データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値にセットされている場合に、前記停止制御部において選択された停止制御テーブルに対応する前記操作順序および前記特定の図柄番号の範囲または前記特定のタイミングを報知する請求項6、9～12の何れか一項に記載のロットマシン。 20

【請求項15】

前記第3データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値にセットされる条件を満足した場合に、報知ゲーム数の抽選を行い、前記報知ゲーム数が0になるまでのゲームにおいて前記報知を行う請求項13または14に記載のロットマシン。

【請求項16】

実行ゲーム数およびその間の積算払出遊技価値を記録する手段を有し、

前記実行ゲーム数が所定の値になった場合の前記積算払出遊技価値が、所定の値以上である場合には、前記報知を終了する構成、または、

前記実行ゲーム数が所定の値になった場合の前記積算払出遊技価値が、所定の値以下である場合には、前記報知を開始する構成、 30

の何れかまたはその双方を有する請求項13～15の何れか一項に記載のロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ロットマシンに関し、特に、再遊技賞への当選あるいは入賞の確率が高い再遊技高確率ゲームの状態を有するロットマシンに適用して有効な技術に関する。

【背景技術】

【0002】

ロットマシンは、一般に以下のような手順で遊技が進められる。(1)メダルの投入およびベット操作、(2)スタートレバー操作、(3)ストップボタンの押下操作、(4)入賞またはハズレの確定とメダルの払い出し、である。

【0003】

一回のゲーム内では一般に以下のような内部処理が行われる。(5)ベット操作によって入賞ラインを有効化してゲームが開始され、(6)スタートレバーを操作することによって、予め記録されたゲームの種類ごとの賞群抽出テーブルを用いて内部抽選を行い、入賞する権利の発生あるいはハズレを決定する。次に、(7)リール(回胴)の回転動作および停止操作を行う。リールの停止操作は、遊技者によるストップボタンの押下を契機に行い、内部抽選で決定された賞またはハズレに対応した停止テーブルを用いて停止制御が 50

行われる。停止制御では、停止テーブルに基づいて、入賞ライン上への図柄の引き込み制御あるいは蹴り飛ばし制御が行われる。以上のようにリールの停止制御を行い、有効ライン上に役を構成する図柄が揃っている場合は対応する賞の入賞が確定し、賞に応じたメダルの払い出し等遊技価値の配当が行われる。

#### 【 0 0 0 4 】

スロットマシンにおいては、複数種類のゲームを組み合わせるゲーム性を高めている。例えば、通常ゲーム、高当選通常ゲームおよびジャックゲームを組み合わせた遊技内容が遊技者に提供される。各ゲームにおいて、入賞する確率は相違し、ゲームの種類ごとの賞群抽選テーブルが用意されている。その他特殊なゲームも存在する。たとえば、再遊技賞への当選確率を高めた賞群抽選テーブルを用いる再遊技高確率ゲーム（ＲＴゲーム）である。

10

#### 【 0 0 0 5 】

通常ゲームは、複数の賞群およびハズレで構成される賞群抽選テーブルを用いて内部抽出を行うゲームである。賞群には、たとえばＢＢ賞、ＲＢ賞、ＣＢ賞、スイカ賞、ベル賞、チェリー賞、再遊技賞（リプレイ賞）がある。各賞群に入賞すると、賞に応じた遊技価値の配当を受ける。たとえば、ＢＢ賞に対してはメダル１５枚の払い出しと高当選通常ゲームへの移行、ＲＢ賞に対してはメダル１５枚の払い出しと所定遊技期間にジャックゲームができる特典、ＣＢ賞に対してはメダル１５枚の払い出しとメダルを所定枚数獲得するまで、高確率でＦＢゲームができる特典、スイカ賞、ベル賞、チェリー賞は各々メダル１５枚、５枚、３枚の払い出し、再遊技賞は新たなメダル投入なしに同じメダル枚数で再度ゲームが行える特典、である。各賞群に当選する確率は通常ゲーム用の賞群抽選テーブルに記録され、たとえばＢＢ賞は１／２７０、ＲＢ賞は１／５４０、スイカ賞は１／７０、ベル賞は１／１０、チェリー賞は１／１２８、再遊技賞は１／７である。高い遊技価値が得られるＢＢ賞、ＲＢ賞の当選確率は低くなっている。

20

#### 【 0 0 0 6 】

高当選通常ゲームは、内部抽選で当選する確率が通常ゲームより高くなっているゲームである。通常ゲームと同様に複数の賞群およびハズレで構成される賞群抽選テーブルを用いて内部抽出を行う。賞群には、たとえばＲＢ賞、スイカ賞、ベル賞、チェリー賞がある。各賞群に入賞すると、賞に応じた遊技価値の配当を受ける。たとえば、ＲＢ賞に対してはメダル５枚の払い出しと所定遊技期間にジャックゲームができる特典、スイカ賞、ベル賞、チェリー賞は各々メダル１５枚、５枚、３枚の払い出し、である。各賞群に当選する確率は高当選通常ゲーム用の賞群抽選テーブルに記録され、たとえばＲＢ賞は１／８、スイカ賞は１／８、ベル賞は１／６、チェリー賞は１／６０である。通常ゲームよりも高い当選確率になっている。

30

#### 【 0 0 0 7 】

ジャックゲームは、１つの賞群とハズレで構成される賞群抽選テーブルを用いて内部抽出を行うゲームである。単一の賞群はたとえばジャック当たり賞であり、たとえば８／１０の確率で当選し、入賞した場合にはメダル１５枚の払い出しを受ける。つまり、ジャックゲームにおいては極めて高い確率で多数のメダルの払い出しを受けることができる。

#### 【 0 0 0 8 】

再遊技高確率ゲームでは、再遊技賞への当選確率を高めた賞群抽選テーブルを用いて内部抽選を行う。再遊技高確率ゲームで用いる賞群抽選テーブルでは、ハズレに抽選される確率を無くし、あるいは極めて小さくし、その代わりに再遊技賞（リプレイ賞）に当選する確率を高くする。従って、再遊技高確率ゲームでは、高い確率でリプレイ賞に当選することになる。

40

#### 【 0 0 0 9 】

以上が基本的なスロットマシンの動作の概要である。上述したゲームの形態では、入賞が確定するまで、入賞の前提となる当選の事実は遊技者に対してほとんど明示されない。

#### 【 発明の開示 】

#### 【 発明が解決しようとする課題 】

50

## 【0010】

上記のような各種のゲーム状態、あるいは、各ゲーム状態における各賞への当選確率等を適切に選ぶことによって、遊技者が払い出しを受ける遊技価値（メダル）の期待値を適切に設計することが可能である。つまり、各賞への当選確率を高めれば単純に遊技者への払い出しメダル枚数は多くなる。あるいは、内部当選の結果についての報知を行うようなゲーム状態を設計すれば、そのゲーム状態にある遊技者に払い出されるメダル枚数は通常のゲーム状態にある場合に比較して多くなるであろう。また、BB賞等の特別賞に当選する確率を特定の期間に限って高め、あるいは特別賞への入賞を特定の期間に限って可能とするようなゲーム状態を設計すれば、そのような特定の期間にある遊技者は他の期間にある場合に比較して多量のメダルの払い出しを受けるであろう。

10

## 【0011】

上記のようなメダルの払い出しに関するゲーム仕様は、法律等の規制を別にすれば任意に行うことが可能である。言葉を変えて言えば、ゲーム仕様によっては、短期間に集中して多量のメダル払い出しを実現することも可能である。このような短期集中的なメダルの払出は、遊技者に高い満足感を与えることができる。しかしながら、このような短期間の多量のメダル払い出しは、遊技者の射幸性を刺激することとなり、不適切に高い射幸性の刺激は遊技装置としては好ましくない。このような観点から法律等により短期的なメダル払出量を規制し、射幸性が適切な範囲に維持されるようにするのが一般的である。

## 【0012】

ところで、射幸性を低く維持するよう、つまり、時間的に平均してさほど多くないメダルが払い出されるようなゲーム仕様は、いきおいゲームが単調になり、面白みにかけることになりかねない。そのため、遊技者に強く支持されるようなスロットマシンを設計するためには、ある程度の集中的なメダル払い出しを実現するような仕様を採用したいという要求がある。一方、そのような要求を満足しようとするれば、法律等による規制に抵触する可能性が高くなり、ゲーム仕様の設計の困難性が高くなる。

20

## 【0013】

そこで、前記したような要求を満足するゲーム仕様を実現するためには、短期的に集中したメダルの払出があっても結果として法律等の規制をクリアできるようなゲーム仕様の要素が要求される。たとえば、このようなゲーム仕様の要素として再遊技高確率ゲームの活用が考えられる。再遊技高確率ゲームが実行されている間は、ゲームを消化することになる可能性があり、一定期間内での払出メダル数の規制をクリアする要素になり得る。一方、再遊技高確率ゲームでは、ベットののための投入メダルを消費することがないので、遊技者にとってのメリットも大きい。つまり、再遊技高確率ゲームを活用すれば、柔軟なゲーム仕様の設計を容易に行うことが可能になる。

30

## 【0014】

本発明は、柔軟なゲーム仕様の設計に供することが可能な再遊技高確率ゲームを実行できるスロットマシンを提供することにある。また、本発明の他の目的は、メダル消費の少ないゲームを遊技者に提供できるスロットマシンを提供することにある。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0015】

本発明の構成を説明するに先立ち、本明細書で用いる用語の説明を以下に述べる。明示的に他の定義を付した場合を除き、原則として本明細書で用いる用語は以下に定義する意味に用いることとする。

40

## 【0016】

「役」とは、図柄の組み合わせのうち遊技価値を与えるものをいう。たとえば「赤7役」、「ブラム役」、「ベル役」などがある。なお、メダルの払出は受けないものの、メダルを投入することなく新たなゲームを行えるという一種の遊技価値を得る「リプレイ役」も役に含まれることは勿論である。「賞群」とは、1つ若しくは複数の役の集まり又は役となる特定図柄の組み合わせ以外の役とは異なる遊技価値を与える複数の図柄組み合わせの集まりをいう。1つの役からなる賞群の場合は、形式的に役と賞群とは一致する。賞群

50

の名称には、たとえば「ＢＢ賞」、「ＲＢ賞」、「ＣＢ賞」「小役賞１（又はスイカ賞）」、「小役賞２（又はベル賞）」、「小役賞３（チェリー賞）」、「再遊技賞（リプレイ賞）」などがある。なお、役（特定図柄組み合わせ）がないにも拘わらず、遊技価値を得ることができる図柄の組み合わせがある場合には、これも賞群に含まれる。「遊技価値」とは、遊技者が得る価値をいう。賞群又は役によって定まる遊技価値には配当、高当選通常ゲームへの移行および再遊技等がある。「乱数抽出」とは、数列発生器から発生する複数の数値の中から１つの数値をサンプリングするまでのことをいう。「賞群抽選テーブル」とは、複数の賞群毎に定められている数値の幅（抽選区分）の集まりをいう。「内部抽選」とは、乱数抽出の結果サンプリングされた数値と賞群抽選テーブルを用いて当選又はハズレを決定することをいう。「当選」とは、いずれかの賞群に応じて入賞する権利が発生することをいう。「入賞する権利」とは、内部抽選の結果与えられる入賞の前提となる権利である。入賞する権利は、入賞ライン上に役を構成する図柄を揃えることによって、入賞に転換する。入賞する権利は、賞群ごとに与えられる。入賞する権利には、次回ゲームに持ち越すことが可能な入賞する権利と、持ち越すことができない入賞する権利が含まれる。「ハズレ」とは、入賞する権利が発生しないことをいう。「入賞」とは、内部抽選によって当選した後、有効な入賞ライン上に役が揃うことをいう。「当選フラグ」とは、当選の結果発生した「入賞する権利」を記憶したデータをいう。「当選フラグの持ち越し」とは、当選したにも拘わらず入賞しなかったゲームのフラグが次のゲームでも消去されていないことをいう。「ベット操作」とは、遊技価値によって入賞ラインを有効化する操作をいう。ベット操作には、遊技価値媒体（例えばメダル）を遊技機に供給する（たとえばメダル投入口からメダルを投入する）方法、クレジットされている遊技価値媒体を機械操作で供給する（たとえばクレジットされているメダルをベットボタンで供給する）方法および両方法を併用する方法がある。再遊技賞で始まるゲームでのベット操作は、前ゲームで有効化された入賞ラインと同じ入賞ラインが自動的に有効化されることで行われる。「ゲーム」とは、ベット操作から次のベット操作が可能になるまでの期間の１回の遊技又はその遊技の繰り返しをいう。「通常ゲーム」とは、内部抽選によって複数の賞群およびハズレのいずれかが抽選されるゲームをいう。なお、当選した賞群に関連した情報を遊技者に報知する通常ゲームを「報知ゲーム」または「ＡＴゲーム」という。「高当選通常ゲーム」とは、当選確率が通常ゲームより高い通常ゲームをいう。なお、ハズレをなくするあるいは少なくするかわりにリプレイ賞の当選確率を高くした通常ゲームを「ＲＴゲーム」あるいは「再遊技高確率ゲーム」などという。「ジャックゲーム」とは、内部抽選によって１の賞群かハズレのいずれかが抽選されるゲームをいう。「ＦＢゲーム」とは、予め定められた場合に、内部抽選の結果にかかわらず、停止操作のみで少なくとも一つのリールを停止して、小役賞に入賞可能なゲームをいう。「遊技」とは、一般に許可営業の娯楽を指すが、より一般的な娯楽の意味の遊戯をも遊技に含めることとする。

10

20

30

40

50

#### 【００１７】

以下、本発明の構成その他を説明する。前記課題を解決するため、本発明は以下のような構成を有する。すなわち、本発明のスロットマシンは、複数種類の図柄を変動表示することが可能な表示列を複数含む図柄表示手段と、遊技価値の投入を検出して遊技価値投入信号を出力する遊技価値投入信号出力手段と、遊技価値賭け数に応じたベット信号を出力するベット信号出力手段と、全ての前記表示列について前記図柄の変動表示を始動させる開始信号を出力する開始信号出力手段と、前記図柄の変動表示を停止させる停止信号を出力する前記表示列ごとの停止信号出力手段と、前記遊技価値投入信号、前記ベット信号、前記開始信号および前記停止信号から選択された少なくとも１つの信号を受けて、前記図柄表示手段を制御する制御手段と、を有し、前記制御手段には、複数の賞群およびハズレに対応付けた複数の数値幅で構成される賞群抽選テーブルを複数含む賞群抽選テーブル群を記憶するデータ記憶部であって、前記賞群抽選テーブル群には、再遊技賞に対応する数値幅が全数値幅に対し所定割合である第１の賞群抽選テーブルと、再遊技賞に対応する数値幅が前記第１の賞群抽選テーブルの前記所定割合より大きい第２の賞群抽選テーブルとを含む第１データ記憶部と、前記図柄の変動表示の停止操作の際に取得された図柄番号が



らの進みコマ数を記録した停止制御テーブルを少なくとも1つ含む停止制御テーブル群を記憶する第2データ記憶部と、再遊技高確率ゲームの状態管理データ記憶する第3データ記憶部と、前記遊技価値投入信号もしくは前記ベット信号を受けて入賞ラインをセットし、または、前ゲームでの再遊技賞への入賞を受けて現ゲームでの入賞ラインを前ゲームと同じに維持または再びセットするベット管理部と、前記開始信号を受けて乱数値の抽出を行う乱数抽出部と、前記賞群抽選テーブル群からゲーム状態に応じた賞群抽選テーブルを選択する賞群抽選テーブル選択手段と、選択された前記賞群抽選テーブルと前記乱数値とを比較し、前記複数の賞群および前記ハズレから1つの賞群またはハズレを抽選し、前記抽選の結果に応じて内部抽選データを生成する抽選部と、前記内部抽選データに応じて前記停止制御テーブル群から単一または複数の停止制御テーブルを選択し、前記停止信号を受けて前記選択された停止制御テーブルを用いた前記表示列ごとの前記図柄の変動表示の停止制御を行う停止制御部と、全ての前記表示列の前記図柄の変動表示が停止した状態で、前記入賞ライン上の各図柄表示位置に予め定めた入賞図柄が表示されているか否かを判定する、または、所定の図柄の組み合わせが所定の並びで表示されているか否かを判定する入賞判定部と、前記入賞判定部の判定結果を受けて前記遊技価値の払出の制御を行う払出制御部と、を有し、前記抽選部で再遊技賞に当選したゲームで、前記入賞判定部で前記所定の図柄の組み合わせが前記所定の並びで表示されていると判定されたことを条件に前記第3データ記憶部の前記状態管理データを所定値にセットし、前記第3データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値でない場合に、前記賞群抽選テーブル選択手段において前記第1の賞群抽選テーブルを選択し、前記第3データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値である場合に、前記賞群抽選テーブル選択手段において前記第2の賞群抽選テーブルを選択するものである。

#### 【0018】

このようなスロットマシンでは、再遊技高確率ゲームの状態管理データ記憶する第3データ記憶部を備え、再遊技賞に当選したゲームで、所定の図柄表示がなされていると入賞判定部が判定した場合には、第3データ記憶部の状態管理データを所定値にセットする。このため、次回以降のゲームにおいて、状態管理データを参照し、これが所定値である場合には、再遊技賞への当選確率の高い第2賞群抽選テーブルを選択する。この結果、次回以降のゲームでは、再遊技賞に入賞する確率が高くなり、それ以前のゲームと合わせれば、再遊技賞に連続して入賞するような状態（再遊技高確率ゲーム状態）を創出できる。このような再遊技賞に連続して入賞する再遊技高確率ゲームの状態では、勿論、メダルは払い出されない。よって、ある一定期間内でのゲームで払出メダル数を低く抑えたい場合には、このような再遊技高確率ゲームを活用してゲーム仕様を設計できる。一方、遊技者にとっては、少なくとも再遊技高確率ゲームの状態にある限り投入メダルを消費することはなく、遊技者に有利なゲーム状態を創出できることになる。

#### 【0019】

ここで、「表示列」とは、変動表示される図柄のセットであり、たとえばメカニカルリールを例示できる。図柄を液晶表示装置等の画像表示装置で表示する場合、一定方向に変動表示される図柄イメージの1セットが表示列に対応する。

#### 【0020】

「図柄表示手段」は図柄を変動表示させる手段であり、たとえばリールがメカニカルで構成される場合には3つのリールで構成されるリールユニットを例示できる。図柄が画像表示装置に表示される場合は、その画像表示装置（表示制御手段を含む）が図柄表示手段に対応する。

#### 【0021】

「遊技価値投入信号出力手段」は、遊技価値の投入を検知して、投入された遊技価値に応じた投入信号を出力する手段である。投入される遊技価値にはメダル等実態的な遊技価値とプリペイドカードのように無体的な情報として入力される遊技価値とがある。メダルの投入を検知する遊技価値投入信号出力手段としてはたとえばメダルセンサを例示できる。

10

20

30

40

50

## 【0022】

「ベット信号出力手段」は、メダル賭け数に応じたベット信号を出力する手段である。1枚賭け、2枚賭けあるいは3枚賭けに応じたベット信号が出力される。ベット信号出力手段としては、たとえばベットボタンが例示できる。

## 【0023】

「開始信号出力手段」は、全ての表示列の図柄の変動表示を開始する開始信号を出力する手段である。たとえばスタートレバーを例示できる。

## 【0024】

「停止信号出力手段」は、表示列（たとえばリール）ごとの変動表示を停止させるための停止信号を出力する手段である。たとえば停止ボタンを例示できる。

10

## 【0025】

「制御手段」は、遊技価値投入信号出力手段やベット信号出力手段や開始信号出力手段や停止信号出力手段からの各信号を受けて図柄表示手段やメダルの払出等を制御する手段である。制御手段の内部にはCPU（中央演算処理装置）等の情報処理装置を備え、予めプログラムされた制御プログラムによって制御が実行される。制御手段には、音楽、ランプ発光、画像表示等の遊技の演出を行う機能を備えるのが一般的であり、この場合、演出等の機能は副制御手段として主制御手段とは区別されるのが一般的である。主制御手段においては、ベット操作、内部抽選、リールの回転および停止、入賞判定、メダル払出等ゲームの主要素が制御される。主制御手段および副制御手段は、単一の電子回路基板で構成されても良く、複数の回路基板に分けられても良い。

20

## 【0026】

「賞群抽選テーブル」は、複数の数値幅で構成されるデータテーブルである。各数値幅には賞群あるいはハズレが対応付けられる。各数値幅の全体に対する比はその数値幅に抽選される確率を示す。たとえば各数値幅の合計数が1000であり、数値幅として0～99が与えられた場合、その数値幅に抽選される確率は10%となる。あるゲームで用いられる賞群抽選テーブルは1つであるが、複数のゲーム状態に応じてそれぞれの賞群抽選テーブルが用意される。複数の賞群抽選テーブルの集合を賞群抽選テーブル群とする。なお、本発明においては、第1の賞群抽選テーブルとして再遊技賞に対応する数値幅が全数値幅に対して所定割合であるものを挙げているが、ここで「所定割合」には、「0」すなわち再遊技賞に対応する数値幅（再遊技賞の当選区分）が無い場合も含むこととする。

30

## 【0027】

「データ記憶部」は、データを記憶する手段であり、データ記憶装置およびその制御手段を含む。半導体集積回路装置でデータ記憶部を構成する場合、たとえばDRAM（ダイナミックランダムアクセスメモリ）やEEPROM（電氣的消去可能なリードオンリーメモリ）を例示できる。また、賞群抽選テーブル群を記憶するデータ記憶部や停止制御テーブル群を記憶するデータ記憶部などでデータを書き換える必要がない場合はマスクROMを利用することができる。状態管理データを記憶するデータ記憶部については記憶内容を随時書き換えるためDRAMを用いることが好ましい。

## 【0028】

「停止制御テーブル」は、図柄番号に対応付けて図柄の進みコマ数を記録したデータテーブルである。停止制御テーブルは、表示列の図柄変動表示の停止制御の際に参照され、遊技者が停止ボタンを操作した際に取得した図柄番号に対応した進みコマ数だけ図柄を変動（回転）させ、表示列（リール）を停止するのに用いる。停止制御テーブルは、当選している賞群あるいはハズレに応じて、また、停止ボタンの押順によって停止制御を異ならせる場合には停止ボタンの操作順に応じて、複数のテーブルが用意される。これら複数の停止制御テーブルの集合を停止制御テーブル群とする。

40

## 【0029】

「再遊技高確率ゲーム」とは、再遊技賞に当選する確率を高くしたゲーム状態をいう。具体的には、賞群抽選テーブルとして再遊技賞への当選確率を高くした第2賞群抽選テーブルが選択されるゲームをいう。再遊技高確率ゲームの状態は、状態管理データで制御さ

50

れ、状態管理データが所定値である場合には再遊技高確率ゲーム状態となる。「状態管理データ」は、複数ビットで表現される任意の数値または「0」もしくは「1」の状態を表現できる1ビットのデータである。1ビットデータの場合フラグと称される場合もある。

【0030】

「ベット管理部」は、遊技価値投入信号やベット信号の入力、あるいは前ゲームでの再遊技賞への入賞結果を受けて、現ゲームの入賞ラインをセットするゲームの制御手段である。ベット管理部として独立に設けられる必要はなく、ゲームを制御するプログラムの一部に組み込まれていればよい。

【0031】

「乱数抽出部」は、賞群抽選テーブルを構成する数値幅の合計に対応する数値の範囲内で乱数を取り出す装置あるいはソフトウェア的な機能である。たとえば賞群抽選テーブルを構成する数値幅の合計に対応する数値を周期的に繰り返すカウンタから任意のタイミングで数値（乱数値）を取り出す電子回路が例示できる。抽出された乱数は、「抽選部」で賞群抽選テーブルに参照され、乱数値が含まれる数値幅を特定し、その特定された数値幅に対応する賞群またはハズレが抽選されることになる。抽選の結果は「内部抽選データ」として保持される。

10

【0032】

「停止制御部」は、停止信号出力手段からの停止信号を受けて、その停止信号出力手段（たとえば停止ボタン）に対応する表示列（たとえばリール）の停止を制御するゲームの制御手段である。停止信号の入力を受けると、まず、その時点の表示列の図柄番号を取得し、この図柄番号に対応する進みコマ数を停止制御テーブルを参照して取得する。そして、取得した進みコマ数分だけ図柄の変動（回転）を行ってその後停止する。

20

【0033】

「入賞判定部」は、図柄の変動表示が全て停止した時点で、入賞ライン上に入賞役を構成している図柄が表示されているか、あるいは、後に詳述するように所定の図柄の組み合わせが所定の並びで揃っているかを判断するゲームの判断手段である。「払出制御部」はメダルの払出を制御する。

【0034】

なお、これらベット管理部、賞群抽選テーブル選択手段、抽選部、停止制御部、入賞判定部、払出制御部は、何れもゲームを制御する制御プログラムの一部あるいは制御プログラムの機能として把握できるものであり、独立した実体的手段として把握される必要のあるものではない。

30

【0035】

「所定の図柄の組み合わせが前記所定の並びで表示されている」とは、図柄が、予め定めた組み合わせと並びで表示されていることをいい、たとえばリプレイ図柄が任意の入賞ライン上に揃っている態様や、リプレイ図柄として複数種類の図柄が用意されており、そのうち特定のリプレイ図柄が入賞ライン上に揃っている場合や表示されている場合のような態様が例示できる。また、「所定の図柄の組み合わせが前記所定の並びで表示されている」状態は、リプレイ賞等任意の賞群に入賞しているような図柄の表示態様が要求されるわけではなく、ハズレのような入賞役がライン上に揃っていない場合の表示態様も含まれる。但し、任意の図柄表示態様の全てを含むわけではなく、所定の図柄組み合わせとその並びが要求される。たとえばハズレである場合は特定のリプレイ図柄が特定位置に表示されている態様やリプレイ図柄が「V」の形状に並んで表示されるような態様が要求される。

40

【0036】

なお、前記図柄には、前記再遊技賞に含まれる役を構成する第1図柄および第2図柄を含み、前記所定の図柄の組み合わせが所定の並びで前記図柄表示手段に表示されたことは、前記第1図柄が少なくとも1つの前記入賞ライン上の全ての図柄表示位置に表示されていることとすることができる。すなわち、再遊技賞の図柄（リプレイ図柄）として第1図柄と第2図柄を設け、そのうちの第1図柄が何れかの入賞ライン上に揃うことを、前記「

50

所定の図柄の組み合わせが前記所定の並びで表示されている」状態とするものである。この場合、入賞ライン上にリプレイ図柄が揃っているため再遊技賞に入賞することとなる。

【0037】

あるいは、前記図柄には、前記再遊技賞に含まれる役を構成する第1図柄および第2図柄を含み、前記所定の図柄の組み合わせが所定の並びで前記図柄表示手段に表示されたことは、前記第1図柄が少なくとも1つの前記入賞ライン上の少なくとも1つの図柄表示位置に表示されていることとすることができる。すなわち、再遊技賞の図柄（リプレイ図柄）として第1図柄と第2図柄を設け、そのうちの第1図柄が何れかの入賞ライン上の少なくとも1つの図柄表示位置に表示されることを、前記「所定の図柄の組み合わせが前記所定の並びで表示されている」状態とするものである。この場合、入賞ライン上にはリプレイ図柄が揃っていることにはならないので再遊技賞には入賞しないことになる。

10

【0038】

あるいは、前記所定の図柄の組み合わせが所定の並びで前記図柄表示手段に表示されたことは、所定のハズレ目が表示されていることとすることができる。「所定のハズレ目」とは、賞群には入賞しない図柄の並びであり、かつその並びおよび組み合わせが所定のものとして予め定められているものである。

また、前記抽選部で再遊技賞に当選したゲームで、前記入賞判定部で再遊技賞に入賞と判定された場合であって、さらに再遊技賞に当選したゲームでのみ表示される再遊技役を構成する図柄の組み合わせ以外の所定の並びで表示されていると判定されたことを条件に前記第3データ記憶部の前記状態管理データを所定値にセットし、前記第3データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値でない場合に、前記賞群抽選テーブル選択手段において前記第1の賞群抽選テーブルを選択し、前記第3データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値である場合に、前記賞群抽選テーブル選択手段において前記第2の賞群抽選テーブルを選択するものである。いわゆる再遊技賞の入賞と、それ以外の所定の並びの表示を同時に行う場合に再遊技高確率ゲームを開始することができる。また、再遊技賞の入賞と所定並びの表示の判定はどちらが先であっても同時であっても良い。また、前記状態管理データを所定値にセットする条件には、再遊技賞の入賞判定を含まなくても、前記所定の図柄の組み合わせが所定の並びとして判定されたことを条件とし、それにともない再遊技賞が入賞判定されればよく、次ゲームの再遊技高確率ゲーム開始から新たなコインの投入なしにゲームを行うことができる。また、所定の図柄並びを、一つの特定図柄と任意の図柄の組み合わせで構成してもよく、この場合、各リールに対応した窓のいずれかに特定図柄が表示されるだけで、前記所定の図柄の組み合わせが所定の並びで前記図柄表示手段に表示されたこととすることができる。

20

30

【0039】

また、前記停止制御テーブル群には、前記停止信号出力手段の操作順序ごとの停止制御テーブルを含み、前記操作順序ごとの停止制御テーブルには、前記制御手段が前記停止信号出力手段ごとの前記停止信号を前記操作順序で受けた場合には、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるよう前記変動表示の停止制御がなされる第1停止制御テーブルと、前記制御手段が前記停止信号出力手段ごとの前記停止信号を前記操作順序で受けなかった場合には、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるようには前記変動表示の停止制御がなされない第2停止制御テーブルとを含み、前記再遊技賞に当選した場合の前記停止制御部において、前記停止操作テーブル群から何れかの前記操作順序に対応する停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに対応する操作順序で前記停止信号出力手段が操作された場合には前記第1停止制御テーブルを用いて停止制御を行い、対応する操作順序で前記停止信号出力手段が操作されない場合には前記第2停止制御テーブルを用いて停止制御を行うことができる。このような構成とする場合、停止ボタンの押順が正解した場合に再遊技高確率ゲーム状態に入ることが可能になるスロットマシンを構成できる。なお、上記の場合、前記第1停止制御テーブルには、前記停止信号出力手段が特定の図柄番号の範囲または特定のタイミングで操作された場合にのみ、前記図柄が、前記所定の組み合わ

40

50

せおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるよう前記変動表示の停止制御がなされるものとしてすることができる。すなわち、停止操作の順序に正解しても、適切なタイミングで停止ボタンが操作されなければ再遊技高確率ゲーム状態には入れないようにできる。3つの停止ボタンを設けた場合、押順の正解する確率は1/6であるが、適切なタイミングと不適切なタイミングを1:1の割合に設定すれば、再遊技高確率ゲーム状態に入れる確率は1/12になる。

【0040】

また、前記停止制御テーブル群には、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるよう前記変動表示の停止制御がなされる第4停止制御テーブルと、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるようには前記変動表示の停止制御がなされない第5停止制御テーブルとを含み、前記再遊技賞に当選した場合の前記停止制御部において、前記停止制御テーブル群から前記第4停止制御テーブルまたは第5停止制御テーブルのいずれかを所定の確率による抽選により選択し、前記選択された停止制御テーブルを用いて停止制御を行うようにすることが可能である。再遊技高確率ゲーム状態に入るか否かを所定の確率による抽選により決定する構成である。

10

【0041】

また、前記再遊技賞には、第1再遊技役および第2再遊技役を含み、前記停止制御テーブル群には、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるよう前記変動表示の停止制御がなされる第6停止制御テーブルと、前記図柄が、前記所定の組み合わせおよび所定の並びで前記図柄表示手段に表示されるようには前記変動表示の停止制御がなされない第7停止制御テーブルとを含み、前記第1再遊技役に当選した場合には、前記停止制御部において前記第6停止制御テーブルを用いて停止制御を行い、前記第2再遊技役に当選した場合には前記停止制御部において前記第7停止制御テーブルを用いて停止制御を行うようにすることも可能である。内部抽選の段階で再遊技高確率ゲーム状態に入る第1再遊技役と再遊技高確率ゲーム状態には入らない第2再遊技役との何れか（またはそれ以外の賞群もしくはハズレ）に当選するかを決定する構成である。

20

【0042】

また、前記した構成の発明において、前記再遊技高確率ゲームの状態管理データが前記所定値にセットされる条件を満足した場合に、再遊技高確率ゲームを実行するゲーム数を決定する手段をさらに有し、前記決定する手段は、再遊技高確率ゲームを実行するゲーム数を固定のゲーム数とする第1の手段、または、抽選により前記ゲーム数を決定する第2の手段の何れかとしてすることができる。また、この場合、前記決定されたゲーム数から既に行われた再遊技高確率ゲーム数を減算した残ゲーム数を記録する手段を有し、前記残ゲーム数が0であること、または、特別賞に当選したことを条件に、前記第3データ記憶部の前記状態管理データを前記所定値以外の値にセットすることができる。また、前記残ゲーム数が0でないゲームにおいて、前記再遊技高確率ゲームを実行するゲーム数が決定された場合には、決定されたゲーム数を前記残ゲーム数に加算することも可能である。なお、前記第3データ記憶部の前記状態管理データを前記所定値以外の値にセットすることを

30

40

【0043】

また、前記第3データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値にセットされている場合には、前記停止制御部において選択された停止制御テーブルに対応する前記操作順序を報知することが可能である。あるいは、前記停止制御部において選択された停止制御テーブルに対応する前記操作順序および前記特定の図柄番号の範囲または前記特定のタイミングを報知することが可能である。報知を受けることにより、続けて再遊技賞に入賞することが可能となり、報知を受けている間は再遊技高確率ゲーム状態を維持することが可能に

50

なる。逆に報知を受けなくなると適切な押し順やタイミングを知ることができなくなり、続けての再遊技賞への入賞は困難になる。結果として再遊技高確率ゲーム状態を維持することが難しくなり再遊技高確率ゲーム状態を終了することになる。

#### 【0044】

なお、第3データ記憶部の前記状態管理データが前記所定値にセットされる条件を満足した場合に、報知ゲーム数の抽選を行い、前記報知ゲーム数が0になるまでのゲームにおいて前記報知を行うことができる。また、実行ゲーム数およびその間の積算払出遊技価値を記録する手段を有し、前記実行ゲーム数が所定の値になった場合の前記積算払出遊技価値が、所定の値以上である場合には、前記報知を終了することができる。あるいは、実行ゲーム数およびその間の積算払出遊技価値を記録する手段を有し、前記実行ゲーム数が所定の値になった場合の前記積算払出遊技価値が、所定の値以下である場合には、前記報知を開始することができる。

10

#### 【0045】

また、前記した構成のスロットマシンにおいて、前記図柄の前記変動表示の開始その他の所定の遊技進行状態の変化の検知を契機としてカウントアップまたはカウントダウンするタイマを有し、前記タイマのカウント値が所定値を経過した後でなければ次ゲームにおける前記状態変化を開始しない構成を有するスロットマシンであって、再遊技賞に入賞した場合には、前記タイマの前記カウント値を前記所定値にセットすることができる。このような構成により、待ち時間なしで再遊技高確率ゲームを継続して実行することができる。

20

#### 【発明の効果】

#### 【0046】

本発明のスロットマシンにより、柔軟なゲーム仕様の設計に供することが可能な再遊技高確率ゲームを実行できるスロットマシンを提供できる。また、メダル消費の少ないゲームを遊技者に提供できる。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0047】

以下、本発明の実施のための最良の形態を図面に基づいて詳細に説明する。ただし、本発明は多くの異なる態様で実施することが可能であり、本実施の形態の記載内容に限定して解釈すべきではない。なお、実施の形態の全体を通して同じ要素には同じ番号を付するものとする。

30

#### 【0048】

図1は、本発明の一実施の形態であるゲーム装置の一例を示した正面図である。表示装置1は、液晶画面である。表示装置1は、他に遊技を演出する各種の表示、および遊技者へのガイダンス表示や各種情報の表示を行う。遊技演出装置5はランプであり、遊技内容に応じて点灯し、遊技を演出する。表示装置1および遊技演出装置5は、LED等の発光素子アレイで構成される画像表示装置あるいはブラウン管に置き換え可能である。ボーナスゲーム表示器2は、BB賞あるいはRB賞に入賞した場合に点灯する表示器である。スピーカ3、4および32は、遊技内容に合わせて各種の効果音を発生する。

#### 【0049】

40

リール(回胴)35、36および37は、円周方向に役を構成する複数の図柄が表示されている。各リールは、個別に回転し、後述するリール回転停止処理によって停止する。ゲーム装置には、各リールに対応して窓が形成され、リール上の図柄を装置外部に表示するための表示装置が構成されている。各窓からは、各リールにおいて同時に3つの図柄が装置外部から見えるようになっている。各リールに対応して3つのストップボタン28が配置されている。各リールは、それぞれのリールに対応するストップボタンが操作されることを契機として、所定の手順に従って停止する。

#### 【0050】

遊技メダル投入表示ランプ7、8および9は、ベット操作によって遊技メダルが投入されたときに点灯する。メダル1枚投入の場合は、1メダルランプ7が点灯し、同時にその

50

右方向 1 本の入賞ラインが有効であることを示す。メダル 2 枚投入の場合は、1 メダルランプ 7 および 2 メダルランプ 8 が点灯し、同時にその右方向 3 本の入賞ラインが有効であることを示す。メダル 3 枚投入の場合は、1 メダルランプ 7 ~ 3 メダルランプ 9 の全てが点灯し、同時にその右方向 3 本と斜め 2 本を加えた 5 本の入賞ラインが有効であることを示す。なお、有効化された入賞ラインの何れかに予め定められた図柄の組み合わせが揃うと入賞となり、入賞に応じた遊技価値の付与がなされる。

#### 【 0 0 5 1 】

スタートランプ 1 0 はスタートレバー 2 4 が操作可能であることを示すランプである。リプレイ賞入賞表示ランプ 1 1、入賞表示ランプ 1 2、打ち止め表示ランプ 1 3、B B ゲーム中表示ランプ 1 4、R B ゲーム中表示ランプ 1 5 は、各々、再遊技の作動、入賞、打ち止め、B B ゲーム制御の作動、R B ゲーム制御の作動を表示する。メダル投入可能表示ランプ 1 6 は、遊技メダルの投入が可能であるときに点灯する。

10

#### 【 0 0 5 2 】

ボタン 1 7 ~ 2 0 はベットボタン（貯留遊技メダル投入ボタン）である。1 枚ベットボタン 1 7、2 枚ベットボタン 1 8、3 枚ベットボタン 2 0 の押下は、各々 1 枚、2 枚、3 枚の貯留（クレジット）された遊技メダルを投入しベットすることに対応する。クレジット精算ボタン 1 9 は、貯留（クレジット）された遊技メダルを精算するときに押下する。遊技メダル返却ボタン 2 1 は、投入された不良メダルが詰まったときに返却操作するためのボタンである。

#### 【 0 0 5 3 】

20

遊技メダル投入口 2 2 は、遊技メダルを投入するための投入口である。ドアキー 2 3 は打ち止め解除キーを兼用する。スタートレバー 2 4 は、リール（回胴）の回転を始動するときに操作するレバーである。スタートレバーは、段階設定を行う場合の操作レバーを兼用する。クレジット枚数表示機 2 5、ボーナスカウント表示機 2 6、メダル配当表示機 2 7 は、各々、遊技メダルの貯留枚数、ボーナス回数、遊技メダルの払出枚数を表示する。ストップボタン 2 8 は、リールの回転を停止するときに押下するボタンである。左中右の各々のリールに対応した 3 つのストップボタン 2 8 が配置されている。遊技メダル払出口 3 3 は遊技メダルの払出のための出口であり、払い出されたメダルは受け皿 3 4 で受ける。

#### 【 0 0 5 4 】

30

図 2 は、本実施の形態のゲーム装置の構造の一例を、その機能について示したブロック図である。本実施の形態のゲーム装置は、遊技制御基板 5 0、報知機構制御基板 7 0 を含む。

#### 【 0 0 5 5 】

遊技制御基板 5 0 は、C P U（central processing unit）5 1、入力ポート 5 2、クロック発生回路 5 3、R O M（read only memory）5 4、R A M（random access memory）5 5、乱数発生回路 5 6、出力ポート 5 7 および 5 8、データ送出回路 5 9、送出タイミング制御回路 6 0 を含む。

#### 【 0 0 5 6 】

C P U 5 1 は各種データの送受信を制御し、また演算を行う。入力ポート 5 2 は外部からの入力データを受け取るポートである。入力ポート 5 2 に入力されるデータは、遊技者のボタンあるいはレバー操作によるデータ、管理者のボタンあるいはスイッチ操作によるデータ、各種センサからのデータがある。遊技者操作のボタンあるいはレバー操作によるデータは、1 枚ベットボタン 1 7、2 枚ベットボタン 1 8 および最大ベットボタン 2 0 からのボタン押下検知データ、スタートレバー 2 4 の操作検知データ、ストップボタン 2 8 の押下検知データ、クレジット精算ボタン 1 9 の押下検知データがある。管理者操作のボタンあるいはスイッチ操作によるデータは、段階設定キースイッチ 8 2 のスイッチデータ、リセットスイッチ 6 1 のスイッチデータがある。各種センサからのデータには、メダル投入センサ 6 2、メダル払出センサ 6 3、メダル満杯センサ 6 4、各リールの位置検出センサ 6 5、ドアセンサ 6 6 からのセンサデータがある。各センサは、各々のセンサに対応

40

50

するイベントの発生あるいは状態の変化を検出する。クロック発生回路53は、CPU51の動作タイミングをとるクロック信号を発生する。

【0057】

ROM54には、装置の制御プログラムや賞群抽選テーブル等の各種データが記録され、CPU51より読み出されて実行あるいは参照される。RAM55は、当選フラグやデータのワークエリアに使用される。乱数発生回路56は、内部抽選その他の抽選を行う際に利用する乱数を発生する。

【0058】

乱数発生回路56は、抽選を行う際に使用する数列を発生する数列発生器として機能する。例えば、乱数発生器56は0～16383までの数値をランダムに排出する。抽選は、この数値の一つを抽出し、それを所定の抽選テーブルに当てはめることで行われる。

【0059】

出力ポート57は、左中右の各リール駆動モータ67への制御信号、メダル払出モータ68への制御信号、メダルブロッカソレノイド69への制御信号を出力する。

【0060】

出力ポート58は、各種ランプおよび表示機への出力データを出力する。すなわち、1メダルランプ7、2メダルランプ8、3メダルランプ9、スタートランプ10、リプレイ賞入賞表示ランプ11、入賞表示ランプ12、打ち止め表示ランプ13、BBゲーム中表示ランプ14、RBゲーム中表示ランプ15、メダル投入可能表示ランプ16、クレジット枚数表示機25、ボーナスカウント表示機26、メダル配当表示機27へのランプ点灯信号あるいは表示信号を出力する。

【0061】

データ送出回路59は、報知機構制御基板70に送信するデータを送信する回路である。送出タイミング制御回路60は、データ送出回路59の送信タイミングを制御する回路である。

【0062】

報知機構制御基板70は、当選した賞群に関連する情報の遊技者への報知動作を制御し、また報知する情報を生成して出力する基板である。報知機構制御基板70は、CPU72、表示回路73、乱数発生回路74、データ入力回路75、クロック発生回路76、制御・画像ROM77、RAM78、サウンドLSI (large scale integrated circuit) 79、アンプ回路80、音声ROM81、を含む。

【0063】

CPU72は、報知機構制御基板70の機能を統括制御するもので、各種信号およびデータの制御および計算を行う。表示回路73は、表示装置1に表示するデータの出力を行う。乱数発生回路74は、報知機構制御基板70で行われる抽選処理を行う際に利用する乱数を発生する。データ入力回路75は、遊技制御基板から送られてくるデータを受け取る回路である。クロック発生回路76は、CPU72の動作タイミングをとるクロック信号を発生する。制御・画像ROM77は、報知機構制御基板70の動作や制御に必要なプログラム、および表示装置74で表示される画像の生成に必要な画像データが記録される。RAM78はデータワークエリアとして使用される。サウンドLSI79は、音響データを制御し演算を行い、音響信号を生成する。アンプ回路80は、サウンドLSI79で生成された音響信号を増幅する。増幅された音響信号は、音量調節回路85で音量が調節され、スピーカ3、4および32から音として出力される。音声ROM81には音声、演出効果のための音源その他の音源データが記録される。

【0064】

図3は、本実施の形態のゲーム装置の動作の一例を示したフローチャートである。図3に示した各処理は主に前記した遊技制御基板50で実行される。まず、遊技者によるベット操作があったかが判定され(ステップ101)、ベット操作があればステップ102に進み、ベット操作が無ければステップ101を繰り返す。次に、スタートレバー操作があったかが判断され(ステップ102)、スタートレバー操作があればステップ103に進

10

20

30

40

50



み、スタートレバー操作が無ければステップ 102 を繰り返す。

【0065】

次に、ベット操作が禁止され（ステップ 103）、ゲーム状態に応じた抽選テーブルが設定される（ステップ 104）。より具体的にはデータのワークエリアに使用される RAM 55 にゲーム状態を示すフラグが記憶され、そのフラグを参照することにより抽選テーブルを設定する。その後、設定した抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる（ステップ 105）。

【0066】

図 4 は抽選テーブルの一例を示した表図である。（a）は、通常ゲームで設定される賞群抽選テーブルであり、（b）は、再遊技高確率ゲーム（以下 RT ゲームという）で設定される賞群抽選テーブルである。その他、JAC ゲームや高当選通常ゲーム等のゲーム状態も存在し、それに対応する抽選テーブルも存在するが、ここでの詳細な説明は省略する。

10

図 4（a）に示す通常ゲーム用の抽選テーブルは、BB 賞、RB 賞等の賞群あるいはハズレに応じて当選区分が定められ、前記した乱数発生回路 56 で取得した乱数値が何れの区分に該当するかを判断する。乱数値は 0 ～ 16383 の範囲で得られるため、何れかの当選区分に該当することになる。その該当した区分に対応する賞群またはハズレが抽選の結果である。図 4（a）の通常ゲーム用の抽選テーブルでは、ハズレの抽選区分が最も大きく、次に再遊技賞が大きな区分になっている。

【0067】

20

一方、RT ゲーム用の抽選テーブルでは、各賞またはハズレに対応する当選区分の構造は同じであるが、ハズレ区分の大きさ（データ値）が極めて小さく、ハズレに抽選される確率は極めて小さい。これに対し、再遊技賞の抽選区分の大きさ（データ値）が極めて大きく、RT ゲーム中では、高い確率で再遊技賞に当選することとなる。

【0068】

ステップ 105 の内部抽選の後、通常ゲームであるか RB ゲームであるかが判断される（ステップ 106）。RB ゲームは、RB 賞に入賞した後に与えられる特典ゲームであり、所定回数の JAC ゲームが行えるゲーム状態である。これに対し、通常ゲーム、BB 賞の入賞で与えられる高当選通常ゲーム、前記の RT ゲームは何れも複数賞群を抽選するゲーム状態であり、これらのゲーム状態にあれば、ステップ 106 で複数賞群ゲームであると判断される。

30

【0069】

ステップ 106 で複数賞群ゲームと判断されると、ステップ 107 で当選フラグのセット処理が行われる（ステップ 107）。図 5 は、ステップ 107 で行われる当選フラグセット処理の一例を示したフローチャートである。BB 当選か、通常ゲーム中の単独 RB 当選か、BB 中の RB 当選か、ベル当選か、スイカ当選か、チェリー当選か、リプレイ当選か、を各々判断し、各当選に応じて各賞の当選フラグをセットする（ステップ 131 ～ 147）。但し、BB 当選あるいは RB 当選の場合には次ゲーム以降のリプレイ当選の確率を通常に戻すために RT ゲーム中のフラグをクリアする（ステップ 133, 136, 139）。なお、何れの賞にも当選していない（つまりハズレ）の場合、当選フラグはセットされず、BB 賞、RB 賞がこのゲームの以前のゲームにおいて当選し、かつ入賞することができなかったために、BB 賞あるいは RB 賞の当選フラグが持ち越されている場合には、この持ち越された当選フラグがセットされることになる。

40

【0070】

ステップ 107 の後、セットされた当選フラグに応じて、リール停止データ群（リール停止制御データ群）を選択する（ステップ 108）。図 6 は、リール停止データ群選択処理の一例を示したフローチャートである。前記した当選フラグのセットの態様に依りて、各賞用の停止データ群の選択を行う（ステップ 151 ～ ステップ 164）。ただし、当選フラグがセットされていない場合には、ハズレ用の停止データ群を選択する（ステップ 165）。このハズレ用停止データ群の選択の際に適当な条件を設けてハズレでの特殊な出

50

目を出現させる等の演出も可能になる。

【0071】

ステップ106でRBゲームであると判断された場合には、ステップ109に進んでRBゲーム用の当選フラグのセット処理が行われる。図7は、RBゲーム用の当選フラグセット処理の一例を示したフローチャートである。JAC当選であるかを判断し(ステップ171)、JAC当選である場合はJAC当選フラグをセットする(ステップ172)。続いて、RBゲーム用のリール停止データ群の選択が行われる(ステップ110)。図8は、RBゲーム用のリール停止データ群選択処理の一例を示したフローチャートである。JAC当選フラグがセットされているかを判断し(ステップ181)、セットされている場合はJAC用の停止データ群を選択する(ステップ182)。セットされていない場合は、ハズレ用の停止データ群を選択する(ステップ183)。

【0072】

なお、図6のステップ152でリプレイ用の停止データ群を選択するステップにはより詳細な説明が必要である。本実施の形態の場合、リプレイ賞(再遊技賞)を構成する役として赤リプレイ役(赤プラムの図柄が揃う役)と青リプレイ役(青プラムの図柄が揃う役)の2つを設ける。赤リプレイ役が成立した場合には再遊技賞に入賞するとともに、次ゲーム以降RTゲーム状態に入る特典を持つ。一方青リプレイ役が成立すると再遊技賞に入賞するのみでRTゲーム状態に入る特典は得られない。このようなゲーム仕様の実現は、以下のように停止データ群を構成することにより実行が可能である。すなわち、本実施の形態の再遊技賞当選により選択されるリプレイ用停止データ群には、停止ボタンの押し順に  
20 対応した6種類の停止データ群を備えている。つまり、6通りの押し順(左中右(順押し)、左右中(挟み押し)、中左右(中押し)、中右左(逆中押し)、右中左(逆押し)、右左中(逆挟み押し))に対応付けて、6つのリプレイ用停止データ群を用意する。順押し対応のリプレイ用停止データ群は、停止ボタンが左中右(順押し)の順で押された場合に赤リプレイ役に入賞が可能で、それ以外の押し順で停止ボタンが押された場合には青リプレイ役に入賞するようなリール停止制御テーブルで構成される。挟み押し対応のリプレイ用停止データ群は、停止ボタンが左右中(挟み押し)の順で押された場合に赤リプレイ役に入賞が可能で、それ以外の押し順で停止ボタンが押された場合には青リプレイ役に入賞するようなリール停止制御テーブルで構成される。以下同様に、対応する押し順で停止ボタンが押されたときに赤リプレイ役に入賞が可能で、それ以外の押し順で停止ボタンが  
30 押された場合には青リプレイ役に入賞するようなリール停止制御テーブル群を構成する。このようにリプレイ用停止データ群(6つの押し順に対応する6つのリプレイ用停止データ群)を構成し、6つのうちいずれか1つのリプレイ用停止データ群をランダムに選択することにより、選択されたリプレイ用停止データ群に対応する押し順で停止ボタンを操作しない限り赤リプレイ役に入賞(つまりRTゲームの特典を得る)できないようにできる。抽選結果を知らない遊技者は6択のうちいずれかの押し順を選択をして停止ボタンを操作するのだから1/6の確率でしか正解しない。よって、抽選結果を知らない遊技者は、抽選結果の報知を受けないと仮定すれば、容易にはRTゲームに入る特典は得られない。しかしながら、本実施の形態では後に説明するように所定条件下で何れの押し順対応のリプレイ用停止データ群が選択されたかを報知することも可能である。報知の結果、遊技者は報知に従った押し順で停止ボタンを操作すれば赤リプレイ役に入賞でき、赤リプレイ役に入賞すれば次回以降の内部抽選で再遊技賞に当選する確率が極めて高いので続けて赤リプレイ役に入賞することが可能になる。つまり、多数のゲームを実行しながら、遊技者にはメダル消費のデメリットが発生しない特典を与えることができる。一方、所定ゲーム数内での払出メダル数の規制がある場合にはリプレイ賞によってゲーム数を消化し規制をクリアするようなゲーム仕様の設計が容易になる。なお、報知を行わなければ遊技者は容易には赤リプレイに入賞できないので結果的にRTゲームを終了することになる。なお、押し順の報知については後に詳述する。

【0073】

なお、報知を行う場合には、リール停止データ群の選択を受けて、当選データを報知機

10

20

30

40

50

構制御基板 70 に送信する。当選データには、何れの賞群（役）に当選しているかの情報を含むことはもとよりである。なお、リプレイ賞に当選している場合には、何れの押し順対応のリプレイ用停止データ群が選択されたかの情報を含む。報知機構制御基板 70 における処理については後述する。

#### 【0074】

次に、リールの回転を開始し（ステップ 111）、リプレイ賞に当選しているかを判断する（ステップ 112）。リプレイ賞に当選の場合は、リプレイ用のリール回転停止処理（ステップ 114）に進み、そうでない場合はリプレイ賞に当選する以外（以下、「リール回転停止処理」と「リプレイ用のリール回転停止処理」と区別して呼称する。）のリール回転停止処理（ステップ 113）に進む。ここでは、まずリール回転停止処理（ステップ 113）を説明し、次にリプレイ用のリール回転停止処理（ステップ 114）とそれに続く処理を説明する。

10

#### 【0075】

図 9 は、リール停止処理の一例を示したフローチャートである。まず、ステップ 201 で一回目の停止ボタンが操作されるのを待機する（ステップ 201）。1 回目の停止ボタンの操作を検知すると、押下された停止ボタンの番号（左ボタン、中ボタン、右ボタンに対応付けて停止ボタン番号を割り当てている）を取得する（ステップ 202）。その後、停止操作直後の図柄番号を取得する（ステップ 203）。図柄番号は、リールに配置された、たとえば 21 個の図柄に対応付けてたとえば 1 ~ 21 の番号を割り当てておく。

#### 【0076】

そして、前記したリール停止データ群の選択によって選択されている停止データ群から、使用可能な停止データ群を限定し（ステップ 204）、停止操作順別の停止テーブル（停止データ）の組み合わせを特定する（ステップ 205）。つまり、ここでは第 1 番目に押された停止ボタンが確定しているため、6 つの停止操作の可能性が、この停止ボタンが最初となる停止操作の可能性に限定される。元のリール停止データ群には、この限定された停止操作の組み合わせでは使用できない停止データも含まれるため、これを排除し使用可能な停止データ群に限定したうえで停止操作順別の停止テーブルの組み合わせを特定する。その後、第 1 停止に使用する停止テーブルを決定する（ステップ 206）。第 1 停止に使用できる停止テーブルが複数存在する場合は抽選によりこれを決定する。その後、決定した停止テーブルから取得した図柄番号に応じた進みコマ数を取得し（ステップ 207）、取得した進みコマ数だけリールの図柄を進めて停止操作のあったリールを停止する（ステップ 208）。以上で第 1 停止の停止操作が終了する。

20

30

#### 【0077】

次に、第 2 回目の停止ボタンの操作が行われるのを待機し（ステップ 209）、押下された停止ボタンの番号および停止操作直後の図柄番号を取得する（ステップ 210、211）。その後、第 2 停止に使用する停止テーブルを決定する（ステップ 212）。ここでは、既に停止操作順別の停止テーブルの組み合わせが特定され、さらに第 1 停止で使用する決定した停止テーブルが存在するため、これらに対応する第 2 停止用の停止テーブルが使用されることになる。さらに、第 1 停止と同様に、決定した第 2 停止用の停止テーブルから取得した図柄番号に応じた進みコマ数を取得し（ステップ 213）、取得した進みコマ数だけリールの図柄を進めて停止操作のあったリールを停止する（ステップ 214）。以上で第 2 停止の停止操作が終了する。

40

#### 【0078】

次に、第 3 回目の停止ボタンの操作が行われるのを待機し（ステップ 215）、押下された停止ボタンの番号および停止操作直後の図柄番号を取得する（ステップ 216、217）。その後、第 2 停止と同様に第 3 停止に使用する停止テーブルを決定する（ステップ 218）。さらに、決定した第 3 停止用の停止テーブルから取得した図柄番号に応じた進みコマ数を取得し（ステップ 219）、取得した進みコマ数だけリールの図柄を進めて停止操作のあったリールを停止する（ステップ 220）。以上で第 3 停止の停止操作が終了する。このようにして通常の場合の全リールの停止が完了する。

50

## 【 0 0 7 9 】

次にリプレイ用のリール回転停止処理（ステップ 1 1 4）を説明する。図 1 0 および図 1 1 は、リプレイ用のリール停止処理の一例を示したフローチャートである。ここでは、2 つの停止パターンが存在する例を例示する。ステップ 2 3 1 で、何れのパターンを選択するかの抽選を行い、パターン 1 が抽選された場合はステップ 2 3 2 に、パターン 2 が抽選された場合は図 1 1 のステップ 2 5 7 に進む。

## 【 0 0 8 0 】

まず、ステップ 2 3 1 でパターン 1 が抽選された場合の例を説明する。一回目の停止ボタンが操作されるのを待機し（ステップ 2 3 2）、1 回目の停止ボタンの操作を検知すると、押下された停止ボタンの番号を取得する（ステップ 2 3 3）。停止ボタンの番号から押し順が一致しているかの判断を行い（ステップ 2 3 4）、一致している場合には赤プラムの図柄を引き込む停止制御テーブルを決定する（ステップ 2 3 6）。一致しない場合には青プラムの図柄を引き込む停止制御テーブルを決定する（ステップ 2 3 5）。なお、赤プラムおよび青プラムは何れのタイミングで停止ボタンが操作されても（つまり図柄番号が何れであっても）4 コマの引き込み可能範囲に存在するように配置しておく（つまり 1 0 0 % 引き込み）。次に、停止操作直後の図柄番号を取得し（ステップ 2 3 7）、決定した停止テーブルから取得した図柄番号に応じた進みコマ数を取得し（ステップ 2 3 8）、取得した進みコマ数だけリールの図柄を進めて停止操作のあったリールを停止する（ステップ 2 3 9）。以上で第 1 停止の停止操作が終了する。

## 【 0 0 8 1 】

次に、第 2 回目の停止ボタンの操作が行われるのを待機し（ステップ 2 4 0）、押下された停止ボタンの番号を取得する（ステップ 2 4 1）。停止ボタンの番号から押し順が一致しているかの判断を行い（ステップ 2 4 2）、一致している場合には赤プラムの図柄を引き込む停止制御テーブルを決定する（ステップ 2 4 4）。一致しない場合には青プラムの図柄を引き込む停止制御テーブルを決定する（ステップ 2 4 3）。次に、停止操作直後の図柄番号を取得し（ステップ 2 4 5）、決定した停止テーブルから取得した図柄番号に応じた進みコマ数を取得し（ステップ 2 4 6）、取得した進みコマ数だけリールの図柄を進めて停止操作のあったリールを停止する（ステップ 2 4 7）。以上で第 2 停止の停止操作が終了する。

## 【 0 0 8 2 】

次に、第 3 回目の停止ボタンの操作が行われるのを待機し（ステップ 2 4 8）、押下された停止ボタンの番号を取得する（ステップ 2 4 9）。停止ボタンの番号から押し順が一致しているかの判断を行い（ステップ 2 5 0）、一致している場合には赤プラムの図柄を引き込む停止制御テーブルを決定する（ステップ 2 5 2）。一致しない場合には青プラムの図柄を引き込む停止制御テーブルを決定する（ステップ 2 5 1）。次に、停止操作直後の図柄番号を取得し（ステップ 2 5 3）、決定した停止テーブルから取得した図柄番号に応じた進みコマ数を取得し（ステップ 2 5 4）、取得した進みコマ数だけリールの図柄を進めて停止操作のあったリールを停止する（ステップ 2 5 5）。以上で第 3 停止の停止操作が終了し、パターン 1 の場合の停止制御が終了する。図 2 7 にパターン 1 における停止データの例を示す。リール帯上で 2 1 個の図柄の中に赤リプレイと青リプレイが割り当てられている。停止データ（a）は、左と中と右の各々のリールにおいて、赤リプレイ役が揃う押順で停止操作された場合に選択される停止データである。停止データは入賞ライン上に赤リプレイを停止制御するために進みコマ数が設定されている。停止データ（b）は、左と中と右の各々のリールにおいて、青リプレイ役が揃う押順で停止操作された場合に選択される停止データである。停止データは入賞ライン上に青リプレイを停止制御するために進みコマ数が設定されている。

## 【 0 0 8 3 】

ステップ 2 3 1 でパターン 2 が抽選された場合の例を説明する。一回目の停止ボタンが操作されるのを待機し（ステップ 2 5 7）、1 回目の停止ボタンの操作を検知すると、押下された停止ボタンの番号を取得する（ステップ 2 5 8）。ここでは無条件に赤プラムの

図柄を引き込む停止制御テーブルを決定する（ステップ259）。なお、赤プラムおよび青プラムは何れのタイミングで停止ボタンが操作されても（つまり図柄番号が何れであっても）4コマの引き込み可能範囲に存在するように配置しておく（つまり100%引き込み）。次に、停止操作直後の図柄番号を取得し（ステップ260）、決定した停止テーブルから取得した図柄番号に応じた進みコマ数を取得し（ステップ261）、取得した進みコマ数だけリールの図柄を進めて停止操作のあったリールを停止する（ステップ262）。以上で第1停止の停止操作が終了する。

#### 【0084】

次に、第2回目の停止ボタンの操作が行われるのを待機し（ステップ263）、押下された停止ボタンの番号を取得する（ステップ264）。ここでも無条件に赤プラムの図柄を引き込む停止制御テーブルを決定する（ステップ265）。次に、停止操作直後の図柄番号を取得し（ステップ266）、決定した停止テーブルから取得した図柄番号に応じた進みコマ数を取得し（ステップ267）、取得した進みコマ数だけリールの図柄を進めて停止操作のあったリールを停止する（ステップ268）。以上で第2停止の停止操作が終了する。

10

#### 【0085】

次に、第3回目の停止ボタンの操作が行われるのを待機し（ステップ269）、押下された停止ボタンの番号を取得する（ステップ270）。停止ボタンの番号から押し順が一致しているかの判断を行い（ステップ271）、一致している場合には赤プラムの図柄を引き込む停止制御テーブルを決定する（ステップ273）。一致しない場合には青プラムの図柄を引き込む停止制御テーブルを決定する（ステップ272）。次に、停止操作直後の図柄番号を取得し（ステップ274）、決定した停止テーブルから取得した図柄番号に応じた進みコマ数を取得し（ステップ275）、取得した進みコマ数だけリールの図柄を進めて停止操作のあったリールを停止する（ステップ276）。以上で第3停止の停止操作が終了し、パターン2の場合の停止制御が終了する。パターン2では、第1停止および第2停止で赤プラムを入賞ライン上に引き込み、最後の停止操作のみによって押し順の一致を判断して一致の場合には赤プラムが揃うように制御する。一致しない場合には最後に赤プラムが揃わないようなリール制御を行ない、即ち第3停止の停止制御が終了するまでRTゲームに入る特典が得られるかもしれないという期待感を盛り上げる制御を行っている。

20

30

#### 【0086】

全てのリールが停止すると、その後入賞判定を行うが、本実施の形態では、リプレイ用の入賞判定およびその後の処理とその他の場合の入賞判定およびその後の処理が異なる。よって、まずリプレイ用の入賞判定およびその後の処理を説明し、その後、その他の場合の入賞判定およびその後の処理を説明する。

#### 【0087】

ステップ114でリプレイ用のリール回転停止処理が終了すると、リプレイ用の入賞判定処理が行われる（ステップ115）。図12は、リプレイ用の入賞判定処理の一例を示したフローチャートである。リプレイ用の入賞判定処理では、赤プラムの図柄が入賞ライン上に並んでいるかを判断し（ステップ281）、並んでいると判断した場合にはRTゲームの開始処理を行う（ステップ288）。並んでいないと判断した場合はRTゲームの開始処理を行うことなく元の処理に戻る（ステップ283）。図13は、RTゲーム開始処理の一例を示したフローチャートである。RTゲーム開始処理では、まず、RTゲーム回数の抽選を行い（ステップ291）、RTゲーム数が0でない場合（RTゲーム中に再度RT開始図柄が表示された場合）にはRTゲーム回数に上乗せする回数を加算する（ステップ292）。ここで「上乗せする回数（上乗せ回数）」とは、RTゲーム中に赤プラム役が入賞することで、その入賞で得た特典である更なるRTゲーム回数のことである。その入賞したゲームを除く残りのRTゲーム回数に、その入賞で得た特典である更なるRTゲーム回数を加算した回数のRTゲームを行うことができる。その後、RTゲーム回数（上乗せされた場合にはその上乗せされた回数を加算した合計）が0であるかを判断し（

40

50

ステップ 293)、0でない場合には R T ゲーム中フラグをセットする(ステップ 294)。そうでない場合は R T ゲーム中フラグをセットすることなく元の処理に戻る(ステップ 295)。ここで、0であるかを判定するのは、例えば抽選される R T ゲーム回数が「0」、「5」、「10」等の数値に設定されていると、抽選結果が「0」の場合は、R T フラグがセットされておらず(R T ゲーム中ではなく)R T ゲームが開始されないことを示すことになる。

R T フラグは、より具体的にはデータのワークエリアに使用される R A M 55 に状態管理データを示すフラグとして記憶される。

#### 【0088】

以上のようにしてリプレイ用の入賞判定処理を終了し、リプレイ当選フラグをクリアして(ステップ 116)、ステップ 102に戻る。以上がリプレイ当選の場合の処理である。

#### 【0089】

リプレイ以外に当選またはハズレの場合は、ステップ 113 でリール回転停止処理を終了した後、複数賞群ゲームであるか R B ゲームであるかを判断し(ステップ 117)、複数賞群ゲームである場合には複数賞群ゲーム用の入賞判定処理(ステップ 118)を、R B ゲームである場合には R B ゲーム用の入賞判定処理(ステップ 119)を実行する。

#### 【0090】

図 14 は、複数賞群ゲームの入賞判定および払出し処理の一例を示したフローチャートである。まず、スイカ入賞か、ベル入賞か、チェリー入賞か、を各々判断し、各々の判断が真の場合に各賞に応じた遊技価値のメダル数を払い出す(ステップ 301 ~ 306)。次に、単独 R B 入賞か、B B 中 R B 入賞か、を各々判断し、各々の判断が真の場合に応じた遊技価値のメダル数を払い出し、R B ゲーム開始処理を行う(ステップ 307 ~ 312)。R B ゲーム開始処理については後に説明する。次に、B B ゲーム中であるかを判断し(ステップ 313)、B B ゲーム中である場合は B B ゲーム終了判断処理を行う(ステップ 314)。B B ゲーム中でない場合はステップ 315 に進む。B B ゲーム終了判断処理については後に説明する。次に B B 入賞であるかを判断し(ステップ 315)、B B 入賞である場合はメダル払出し処理(ステップ 316)を行った後、B B ゲーム開始処理を行う(ステップ 317)。B B ゲーム開始処理については後に説明する。次に、R T ゲーム中であるかを判断し(ステップ 318)、R T ゲーム中である場合は R T ゲーム終了判断処理を行う(ステップ 319)。R T ゲーム中でない場合はこの処理を終了する(ステップ 320)。

#### 【0091】

図 15 は、R B ゲーム開始処理の一例を示したフローチャートである。R B ゲーム開始処理では、R B ゲーム中であることを示すフラグをセットし(ステップ 331)、ジャック入賞回数を 8 に設定する(ステップ 332)。さらにジャックゲーム回数を 12 に設定し(ステップ 333)元の処理に戻る。なお、ここでは R B ゲームにおけるジャック入賞回数を 8 回、ジャックゲーム数を 12 回と設定しているが、法律の適用の範囲内で任意に変更することが可能である。

R B ゲーム中であることを示すフラグは、より具体的にはデータのワークエリアに使用される R A M 55 にゲーム状態を示すフラグとして記憶される。

#### 【0092】

図 16 は、B B ゲーム終了判断処理の一例を示したフローチャートである。B B ゲーム終了判断処理では、メダルの払出があったかを判断し(ステップ 341)、払出があった場合には B B ゲーム中のメダル獲得枚数のカウントを加算する(ステップ 342)。払出がない場合はステップ 342 を経ることなくステップ 343 に進む。ステップ 343 では獲得メダル数が 450 枚を超えたかを判断する(ステップ 343)。450 枚を超えていると判断した場合には、B B ゲーム中フラグをクリアし(ステップ 345)、さらに R B ゲーム中であれば R B ゲーム中フラグをクリアする(ステップ 346, 346)。450 枚を超えていないと判断した場合には、獲得メダル枚数を表示して(ステップ 344)、

この処理を終了する（ステップ 3 4 7）。メダル獲得枚数のカウントにはデータ記憶部の R A M に所定のアドレス領域を確保して、随時に更新とクリアを行えば良い。

#### 【 0 0 9 3 】

図 1 7 は、B B ゲーム開始処理の一例を示したフローチャートである。B B ゲーム開始処理では、B B ゲーム中であることを示すフラグをセットし（ステップ 3 5 1）、B B ゲーム中獲得枚数のカウントをクリアする（ステップ 3 5 2）。その後この処理を終了する（ステップ 3 5 3）。

B B ゲーム中であることを示すフラグは、より具体的にはデータのワークエリアに使用される R A M 5 5 にゲーム状態を示すフラグとして記憶される。

#### 【 0 0 9 4 】

図 1 8 は、R T ゲーム終了判定処理の一例を示したフローチャートである。R T ゲーム終了判定処理では、R T ゲーム回数を 1 減ずる減算処理を行い（ステップ 3 6 1）、残り R T ゲーム数が 0 であるかを判断する（ステップ 3 6 2）。残りゲーム数が 0 でなければ処理を終了し（ステップ 3 6 4）、残りゲーム数が 0 であれば R T ゲーム中フラグをクリアする（ステップ 3 6 3）。その後この処理を終了する（ステップ 3 6 4）。

#### 【 0 0 9 5 】

以上が複数賞群ゲームの場合の入賞判定処理である。次に R B ゲームの場合の入賞判定処理（ステップ 1 1 9）を説明する。図 1 9 は、R B ゲームの場合の入賞判定処理の一例を示したフローチャートである。まず、J A C 入賞であるかを判断し（ステップ 3 7 1）、J A C 入賞であればメダルの払出処理を行う（ステップ 3 7 2）。次に、R B ゲーム中 20 であることを判断し（ステップ 3 7 3）、R B ゲーム中であれば R B ゲーム終了判定処理を行う（ステップ 3 7 4）。R B ゲーム終了判定処理については後に説明する。次に、B B 中の R B ゲーム中であるかまたは R B ゲーム中フラグがクリアされて B B ゲーム中であることを判断し（ステップ 3 7 5）、いずれかであれば B B ゲーム終了判定処理を行う（ステップ 3 7 6）。B B ゲーム終了判定処理は先に説明の通りである。その後、この処理を終了する（ステップ 3 7 7）。

#### 【 0 0 9 6 】

図 2 0 は、R B ゲーム終了判定処理の一例を示したフローチャートである。R B ゲーム終了判定処理では、ジャック入賞かを判断し（ステップ 3 8 1）、ジャック入賞である場合ジャック入賞回数を 1 減少させる（ステップ 3 8 2）。ジャック入賞でない場合はステ 30 ュップ 3 8 5 に進む。ステップ 3 8 2 に続きジャック入賞回数が 0 であるかを判断し（ステップ 3 8 3）、0 の場合はステップ 3 8 8 に進む。0 でない場合はジャック入賞回数を表示して（ステップ 3 8 4）、ジャックゲーム回数を 1 減ずる（ステップ 3 8 5）。ステップ 3 8 5 に続いて残りのジャックゲーム回数が 0 であるかを判断し（ステップ 3 8 6）、残りジャックゲーム回数が 0 である場合はステップ 3 8 8 に進み、0 でない場合はジャックゲーム回数を表示して（ステップ 3 8 7）元の処理に戻る（ステップ 3 8 9）。ステップ 3 8 8 では、R B ゲーム中であることを記憶したフラグ（R B ゲーム中フラグ）をクリアする。

#### 【 0 0 9 7 】

以上のようにして各ゲーム状態での入賞判定処理が終了する。次に、1 ゲーム終了処理 40 を行う（ステップ 1 2 0）。図 2 1 は、1 ゲーム終了処理の一例を示したフローチャートである。スイカ当選フラグがセットされているか、ベル当選フラグがセットされているか、チェリー当選フラグがセットされているか、B B 当選フラグがセットされているか、単独 R B 当選フラグがセットされているか、B B 中 R B 当選フラグがセットされているか、ジャック当選フラグがセットされているか、を各々判断し、各判断が真の場合には各フラグに対応した当選フラグをクリアする（ステップ 3 9 1 ~ 4 0 6）。ただし、B B 当選フラグがセットされている場合および単独 R B 当選フラグがセットされている場合は、入賞したかを判断し（ステップ 3 9 8、ステップ 4 0 1）、入賞した場合にのみ各当選フラグをクリアする（ステップ 3 9 9、ステップ 4 0 2）。

#### 【 0 0 9 8 】

10

20

30

40

50

最後に、ベット操作禁止の解除を行い（ステップ１２１）、１ゲームを終了する。以上のようなスロットマシンによれば、赤リプレイ役に入賞することによってリプレイに当選する確率が高くなるＲＴゲームに入ることが可能になる。このようなＲＴゲームを有することによって所定期間内のメダル払出数を適切に制御するためのゲーム仕様の設計が容易になる。また、遊技者にはメダル消費が低く抑えられるゲームを提供できる。

【００９９】

以上、本発明者によってなされた発明を最良の実施の形態に基づき具体的に説明したが、本発明は前記実施の形態に限定されるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲で種々変更することが可能である。

【０１００】

たとえば、上記した実施の形態では、押順に正解した場合にＲＴゲーム状態に入ることができる例を説明した。しかし、押順に加えて停止ボタンを押すタイミングが適切でなければＲＴゲームに入ることができないように変形することも可能である。図２２は、そのような変形の一例を示したフローチャートである。図２２は、図１０あるいは図１１の３回目停止ボタン操作以降の処理手順に代えて適用できる変形例を示したものである。すなわち、押順が一致した場合であっても、さらにタイミングが適切であるかの判断を行う（ステップ４１０）。タイミングが適切（一致）していれば赤プラム図柄を引き込む停止制御テーブルを決定し（ステップ２５２）、そうでない場合は青プラム図柄を引き込む停止テーブルを決定する（ステップ２５１）。このような制御によって、押し順に正解し、さらにタイミングも一致しないとＲＴゲームに入れないようＲＴゲーム開始のための条件の難易度を上げることが可能になる。このタイミングは例えば図２のクロック発生回路５３を利用することで実現される。クロック発生回路５３から発生するクロック周期の所定倍をタイミングの一周期を管理するタイマとし、その一周期を適切なタイミングと不適切なタイミングを１：１の割合に設定することが考えられる。この割合を変えることでタイミングが合う可能性を高くすることも低くすることもできる。

【０１０１】

また、前記実施の形態の構成に加えて、報知制御基板７０に報知のための情報を送信し、適切な押順あるいはタイミングを報知する構成を加えることも可能である。たとえば、図１２のリプレイ用入賞判定処理に代えて、図２５のリプレイ用入賞判定処理を行い、図１３のＲＴゲーム開始処理に代えて、図２３のＲＴゲーム開始処理を行い、図１８のＲＴゲーム終了判定処理に代えて、図２６のＲＴゲーム終了判定処理を行うことができる。すなわち、図２３に示すようにＲＴゲーム中フラグのセット（ステップ４２３）を行った後、停止操作報知開始処理（ステップ４２４）を実行する。なお、図２３に示す例ではＲＴゲームの回数は抽選でなく予め設定しておく（ステップ４２２）。これは、報知を前提とすれば連続した赤プラム役への入賞が可能であるため、報知されている限りＲＴゲームを継続でき、ステップ４２５に示すようにＲＴゲーム回数に上乗せ回数を加算している限りＲＴゲーム回数の初期値にあまり意味はないからである。なお、停止操作報知開始処理では、図２４に示すように報知回数の抽選を行い（ステップ４３１）、報知回数が０でない限り報知フラグをセットしておいて（ステップ４３３）、報知を行うよう制御する。また、入賞判定処理ではＲＴゲーム中であるかの判断を行い（ステップ４４３）、ＲＴゲーム中である場合にはＲＴゲーム終了判定処理を行う必要がある。ＲＴゲーム終了判定処理ではＲＴゲーム回数の減算処理を行い（ステップ４５１）、残りＲＴゲーム回数が０になれば（ステップ４５２）、ＲＴゲーム中フラグをクリアして（ステップ４５５）、ＲＴゲーム中フラグがクリアされると報知も行わなくするため、停止操作報知フラグをクリアする（ステップ４５７）。この処理においてＲＴゲームは終了するのであるから報知も終了させる必要がある。また、残りＲＴゲーム回数が０でなければ（ステップ４５２）、残り停止操作報知回数が０より大きくない（０以下）（ステップ４５３）のであれば処理を終了する。残り停止操作報知回数が０より大きければ（ステップ４５３）、停止操作報知回数の減算処理を行い（ステップ４５４）、残り停止操作報知回数が０であれば（ステップ４５６）、停止操作報知フラグをクリアして（ステップ４５７）、処理を終了させる。こ

10

20

30

40

50



で、停止操作報知フラグが0になった後でも、残りR Tゲーム回数が0でなければ、次遊技で再びこれらの処理を行う。その場合にはすでに停止操作報知フラグが0（ステップ456）なのであるから、停止操作報知回数の減算処理（ステップ454）と停止操作報知フラグをクリアする（ステップ457）処理を行うことは無い。

【0102】

また、前記実施の形態では、赤リプレイ図柄が入賞ライン上に揃ったときにR Tゲームを開始する例を説明したが、たとえば赤リプレイが1だけ表示されているような状態であっても、これをR Tゲームの開始条件とすることも可能である。さらに、リプレイ役が揃う必要は必ずしもなく、ハズレの場合であってもR Tゲームの開始条件としても良い。

【0103】

また、前記実施の形態では、赤リプレイ図柄が入賞ライン上に揃うと再遊技賞に入賞するとともにR Tゲームが開始することとなる例を示した。しかし、たとえば「R T」図柄のように別の図柄を設け、この「R T」図柄が揃うことによってR Tゲームが開始されることを表示しても良い。ここで、「R T」図柄が揃うことは再遊技役を構成する図柄の組み合わせ以外所定の並びを表示することに該当し、再遊技賞に当選した場合にのみこれを表示する。この場合、再遊技賞にも入賞する場合には、R Tゲーム開始を示す所定の並びと再遊技役を同時に表示することができる。また、R Tゲーム開始を示す所定の並びを一つの「R T」図柄と任意の図柄の組み合わせで構成してもよく、この場合、各リールに対応した窓のいずれかに「R T」図柄が表示されるだけでR Tゲーム開始を示す所定の並びを表示することになる。また、R Tゲーム開始を示す所定の並びを判定するのは、入賞

10

20

【0104】

また、前記実施の形態では、リプレイ当選した後にR Tゲームを開始する条件としてリプレイ用停止制御テーブル群から赤リプレイが揃う停止データが選択されることとしたが、押順に関係なく、赤リプレイが揃う停止データ（R Tゲーム開始条件を満足する）青リプレイが揃う停止データ（R Tゲームを開始しない）を適当な確率で抽選するようにしても良い。あるいは、賞群抽選テーブルにおいて赤リプレイ用の区分と青リプレイ用の区分を設定しておき、フラグ制御によって対応する停止制御テーブルが選択されるようにしても良い。

【0105】

また、前記報知の例では、メダルの払出数に関わらず報知を開始したり終了したりする例を示したが、所定期間のメダル払出数を計測し、これが所定値より多い場合に報知を終了し、あるいは、所定値より少ない場合に報知を開始するようにしても良い。このような報知の開始あるいは終了の制御によってメダル払出数を適切な範囲に制御することが可能になる。

30

【0106】

また、スタートレバー操作等のスロットマシンの状態変化を契機としてタイマーを作動させ、所定時間経過後でないと次のゲームでの該当する操作ができないようなスロットマシンでは、そのようなタイマーを無効化してゲームの進行速度を高くすることが可能である。このような1ゲームにかかる最低所要時間は、短時間に多くのゲームが実行されると多量のメダルが消費され、あるいは多量のメダルが払い出され遊技装置としては適切でないためである。本発明のスロットマシンにおけるR Tゲームでは再遊技賞に繰り返し入賞するゲーム状態であるためそのような時間的な制限を設ける必要に乏しい。このため、最低所要時間を経過しなくとも次のゲームを開始して遊技者への便宜を図ることが可能である。

40

【0107】

前記実施の形態では、R Tゲームの終了条件として、残りR Tゲーム回数が0になることを例示した。しかし、たとえばB Bゲーム等の特別ゲームに当選あるいは入賞すると無条件にR Tゲームを終了させることもできるし、特別ゲームに当選あるいは入賞することによってR Tゲームを「停止」することもできる。ここで「停止」は、残りR Tゲーム回

50

数の値を保持したままＲＴゲーム状態をクリア（ＲＴゲーム中フラグをクリア）することであり、いわばＢＢゲーム等の特別ゲームにおけるＲＴゲームフラグの繰り越しを許容することである。なお、ＢＢゲーム等特別ゲーム中にＲＴゲーム開始を示す表示（たとえば前記実施の形態における赤プラム役）への入賞を許容する場合には、この入賞時に取得される残りＲＴゲーム回数を既存の残りＲＴゲーム回数に累積加算し、ＲＴゲームが開始できる条件が満たされたとき（たとえばＢＢゲーム等の特別ゲームが終了した時）に累積した残りＲＴゲーム回数においてＲＴゲームを開始するようにしても良い。

【０１０８】

また、前記実施の形態では、賞群抽選テーブルにおいて再遊技賞の抽選区分を設けておき、再遊技賞に当選した後にＲＴゲームを開始するか否かを停止ボタンの押し順またはリール停止制御の停止データの抽選で決定する例を説明した。つまり、賞群抽選テーブルの抽選段階では再遊技賞に当選したことのみが決定され、ＲＴゲーム開始か否かは未決定の状態であった。しかし、賞群抽選テーブルにおいて単なる再遊技賞のみ（青プラム賞）とＲＴゲーム開始条件付きの再遊技賞（赤プラム賞）とを区分しておき、賞群抽選の段階で再遊技賞への当選およびＲＴゲームの開始か否かを決定することができる。

10

【０１０９】

また、前記した実施の形態およびその変更では、単なる「ＲＴゲーム」すなわち、「再遊技賞への当選確率が高い賞群抽選テーブルが選択されるゲーム」を例示した。しかし、ＲＴゲームに２種類のモードたとえば「ＲＴＡゲーム」と「ＲＴＢゲーム」を設けることができる。「ＲＴＡゲーム」は「連荘性の高いＲＴゲーム」であり、再遊技賞関連賞群として「再遊技賞のみ」、「再遊技賞＋ＲＴＡゲーム開始」、「再遊技賞＋ＲＴＢゲーム開始」を有し、「再遊技賞＋ＲＴＡゲーム開始」の当選確率が高い賞群抽選テーブルが選択されるゲーム状態をいう。「ＲＴＢゲーム」は「連荘性の低いＲＴゲーム」であり、再遊技賞関連賞群として「再遊技賞のみ」、「再遊技賞＋ＲＴＡゲーム開始」、「再遊技賞＋ＲＴＢゲーム開始」を有し、「再遊技賞」の当選確率が高い賞群抽選テーブルが選択されるゲーム状態をいう。ＲＴＡゲーム状態にあれば次ゲームでもＲＴＡゲームになる確率が高く連荘性が高い。ＲＴＢゲーム状態であれば次ゲームでは「再遊技賞のみ」に当選する確率が高いので再度ＲＴゲームが開始される確率はあまり高くない（連荘性が低い）。なお、これら「ＲＴＡゲーム」および「ＲＴＢゲーム」の２モードＲＴゲームは、抽選テーブルにおいて「再遊技賞」とだけ区分され、後のリール停止制御において押し順等が参照されて「ＲＴＡゲーム開始」あるいは「ＲＴＢゲーム開始」が決定される場合にも適用できることは言うまでもない。

20

30

【０１１０】

また、前記実施の形態では、ＲＴゲーム中であることを管理するＲＴフラグを、状態管理データとしてデータのワークエリアとして利用されるＲＡＭ５５に記憶したが、ＲＴフラグのみではなく、ゲーム状態を管理する通常ゲーム中であることを示すフラグとＢＢゲーム中であることを示すフラグとＲＢゲーム中であることを示すフラグを複数ビットで表現される任意の数値として同時に管理することもできる。例えば数値として、「０」が通常ゲーム中であり、「１」がＲＴゲーム中であり、「２」がＢＢゲーム中であり、「３」がＲＢゲーム中とすることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【０１１１】

【図１】本発明の一実施の形態であるゲーム装置の一例を示した正面図である。

【図２】本発明の一実施の形態であるゲーム装置の構造の一例を、その機能について示したブロック図である。

【図３】本発明の一実施の形態であるゲーム装置の動作の一例を示したフローチャートである。

【図４】抽選テーブルの一例を示した表図である。

【図５】複数賞群ゲーム用の当選フラグセット処理の一例を示したフローチャートである。

50

【図 6】複数賞群ゲーム用のリール停止データ群選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 7】R B ゲーム用の当選フラグセット処理の一例を示したフローチャートである。

【図 8】R B ゲーム用のリール停止データ群選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 9】通常のリール停止処理の一例を示したフローチャートである。

【図 10】リプレイ用のリール停止処理の一例を示したフローチャートである。

【図 11】リプレイ用のリール停止処理の一例を示したフローチャートである。

【図 12】リプレイ用の入賞判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 13】R T ゲーム開始処理の一例を示したフローチャートである。

10

【図 14】複数賞群ゲームの入賞判定および払出し処理の一例を示したフローチャートである。

【図 15】R B ゲーム開始処理の一例を示したフローチャートである。

【図 16】B B ゲーム終了判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 17】B B ゲーム開始処理の一例を示したフローチャートである。

【図 18】R T ゲーム終了判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 19】R B ゲームの場合の入賞判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 20】R B ゲーム終了判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 21】1 ゲーム終了処理の一例を示したフローチャートである。

【図 22】図 10 あるいは図 11 の 3 回目停止ボタン操作以降の処理手順に代えて適用できる変形例を示したフローチャートである。

20

【図 23】R T ゲーム開始処理の他の例を示すフローチャートである。

【図 24】停止操作報知開始処理の他の例を示すフローチャートである。

【図 25】リプレイ用入賞判定処理の他の例を示すフローチャートである。

【図 26】R T ゲーム終了判定処理の他の例を示すフローチャートである。

【図 27】パターン 1 における停止データ上の進みコマ数を示した図である。

【符号の説明】

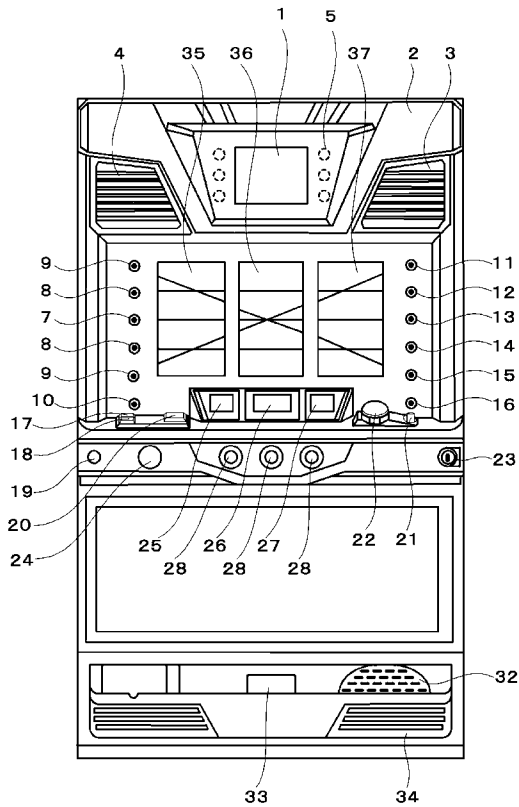
【0 1 1 2】

1 ... 表示装置、2 ... ボーナスゲーム表示器、3 ... スピーカ、4 ... スピーカ、5 ... 遊技演出装置、7 ... 1 メダルランプ、8 ... 2 メダルランプ、9 ... 3 メダルランプ、10 ... スタートランプ、11 ... リプレイ賞入賞表示ランプ、12 ... 入賞表示ランプ、13 ... 打ち止め表示ランプ、14 ... B B ゲーム中表示ランプ、15 ... R B ゲーム中表示ランプ、16 ... メダル投入可能表示ランプ、17 ... 1 枚ベットボタン、18 ... 2 枚ベットボタン、19 ... クレジット精算ボタン、20 ... 3 枚ベットボタン、21 ... 遊技メダル返却ボタン、22 ... 遊技メダル投入口、23 ... ドアキー、24 ... スタートレバー、25 ... クレジット枚数表示機、26 ... ボーナスカウント表示機、27 ... メダル配当表示機、28 ... ストップボタン、32 ... スピーカ、33 ... 遊技メダル払出口、34 ... 受け皿、50 ... 遊技制御基板、51 ... CPU、52 ... 入力ポート、53 ... クロック発生回路、54 ... ROM、55 ... RAM、56 ... 乱数発生回路、57 ... 出力ポート、58 ... 出力ポート、59 ... データ送出回路、60 ... 送出タイミング制御回路、61 ... リセットスイッチ、62 ... メダル投入センサ、63 ... メダル払出センサ、64 ... メダル満杯センサ、65 ... 位置検出センサ、66 ... ドアセンサ、67 ... リール駆動モータ、68 ... メダル払出モータ、69 ... メダルブロッカソレノイド、70 ... 報知機構制御基板、72 ... CPU、73 ... 表示回路、74 ... 表示装置、74 ... 乱数発生回路、75 ... データ入力回路、76 ... クロック発生回路、77 ... 制御・画像ROM、78 ... RAM、79 ... サウンドLSI、80 ... アンプ回路、81 ... 音声ROM、82 ... 段階設定キースイッチ、85 ... 音量調節回路。

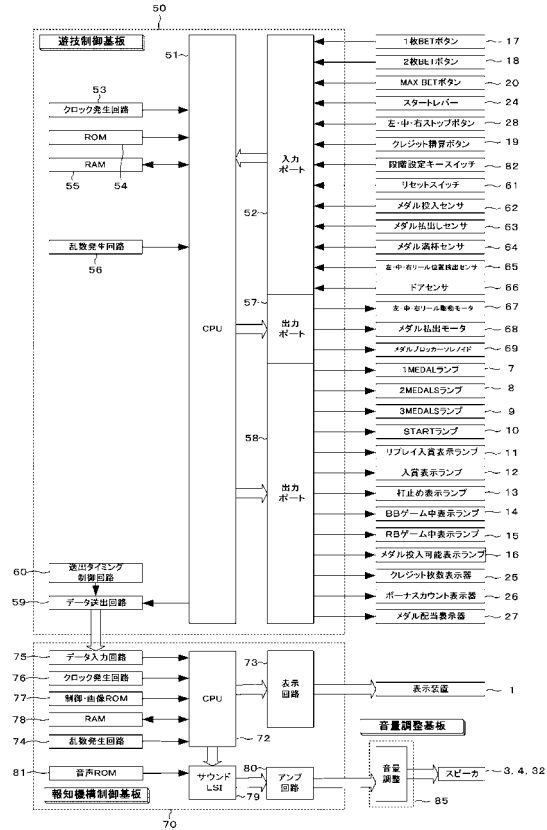
30

40

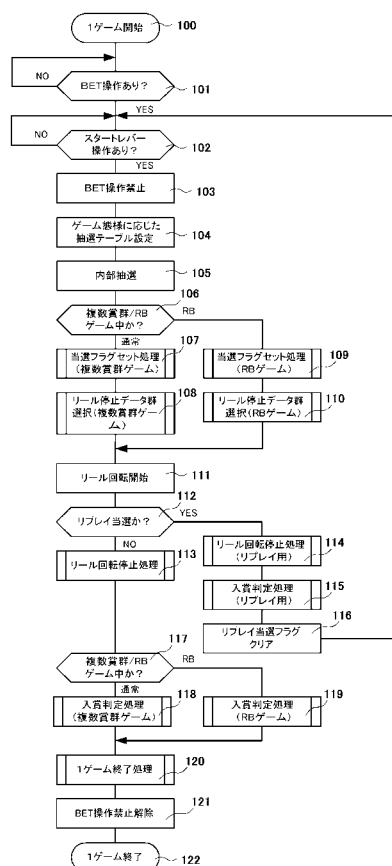
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

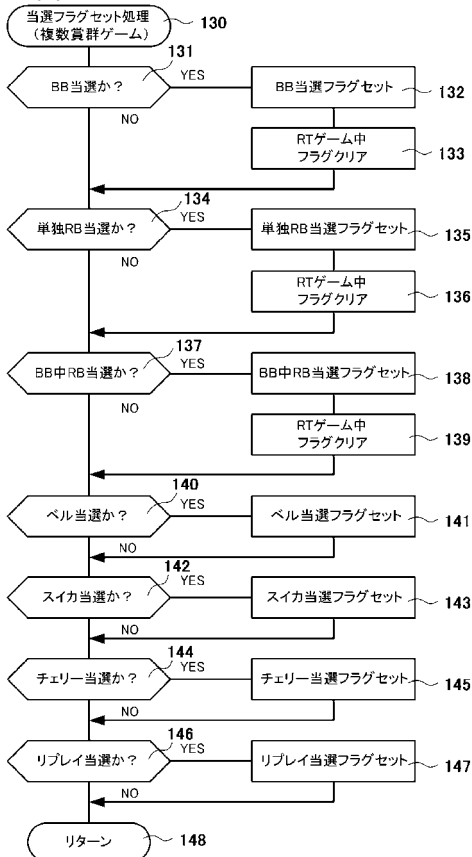
(a)

	BB賞	RB賞	ベル賞	チェリー賞	スイカ賞	再遊技賞	ハズレ
当選区分	0~49	50~79	80~1379	1380~2579	2680~2779	2780~5024	5025~16383
データ値	50	30	1300	1200	100	2245	11459

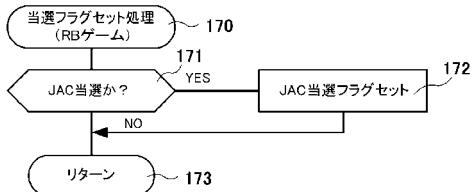
(b)

	BB賞	RB賞	ベル賞	チェリー賞	スイカ賞	再遊技賞	ハズレ
当選区分	0~49	50~79	80~1379	1380~2579	2680~2779	2780~16383	16384
データ値	50	30	1300	1200	100	13703	1

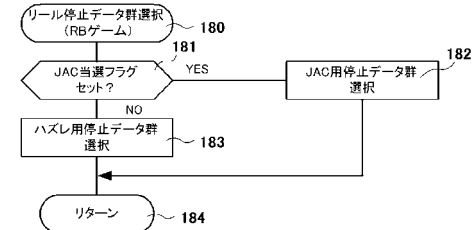
【図5】



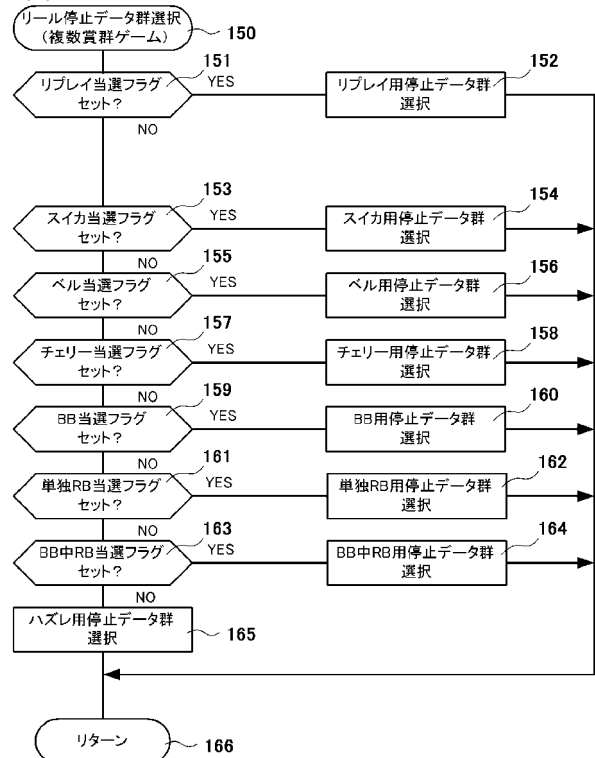
【図7】



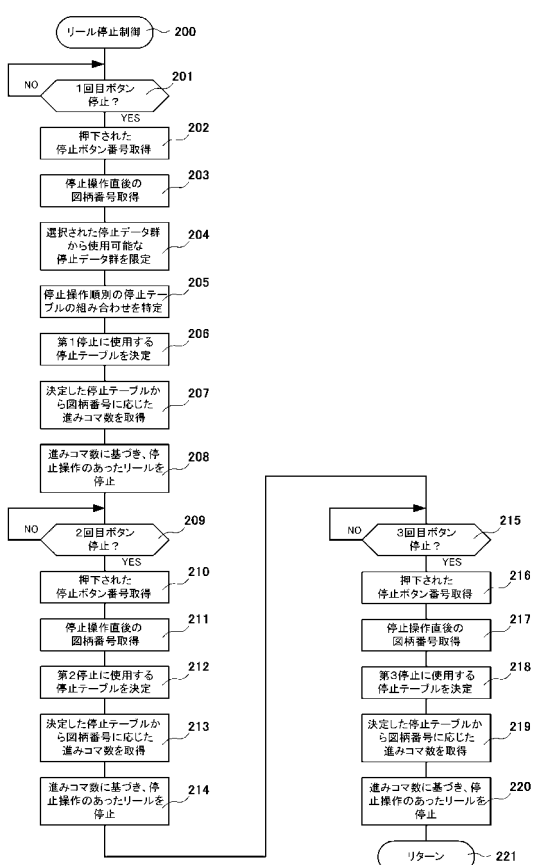
【図8】



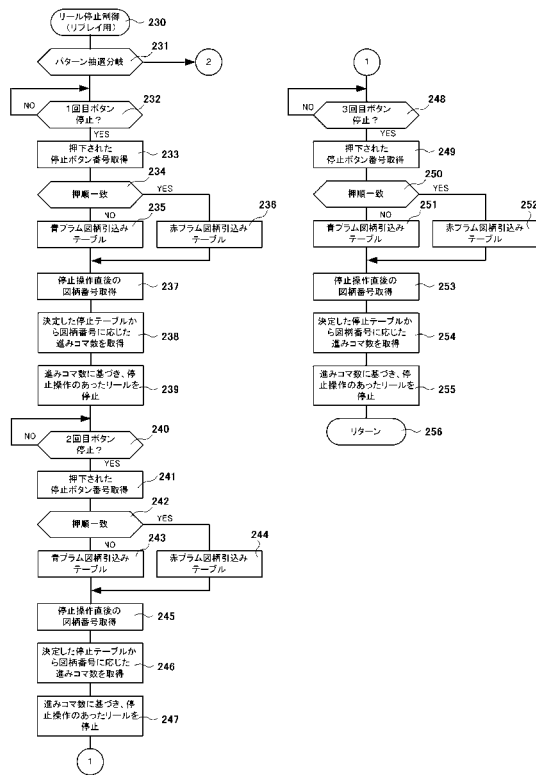
【図6】



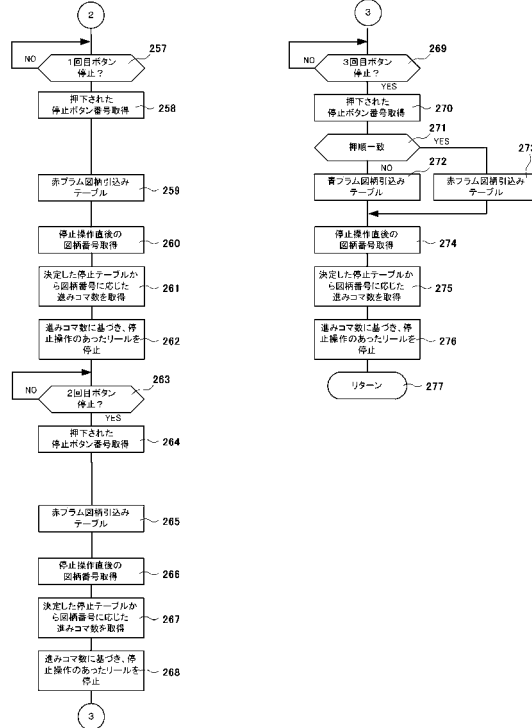
【図9】



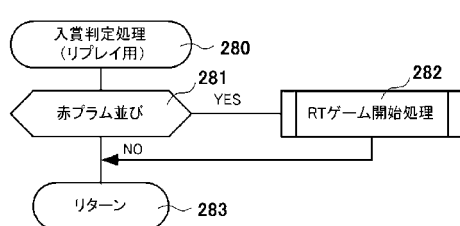
【図 10】



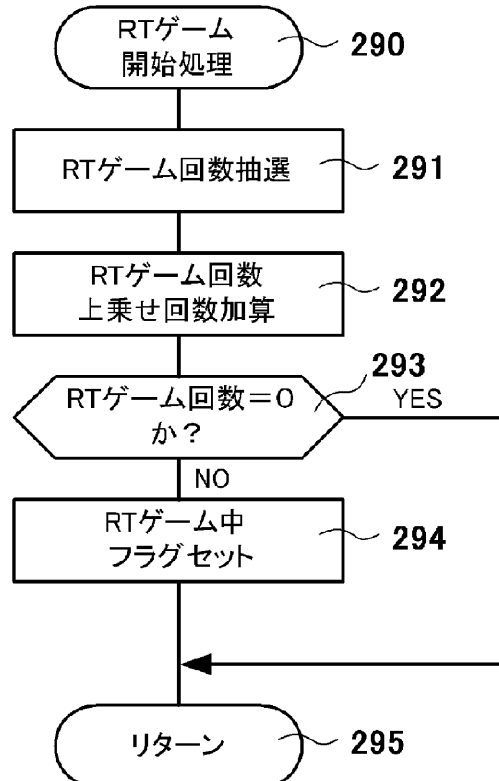
【図 11】



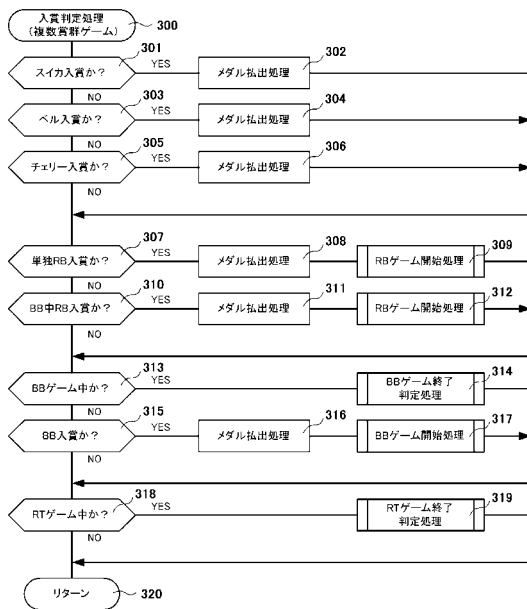
【図 12】



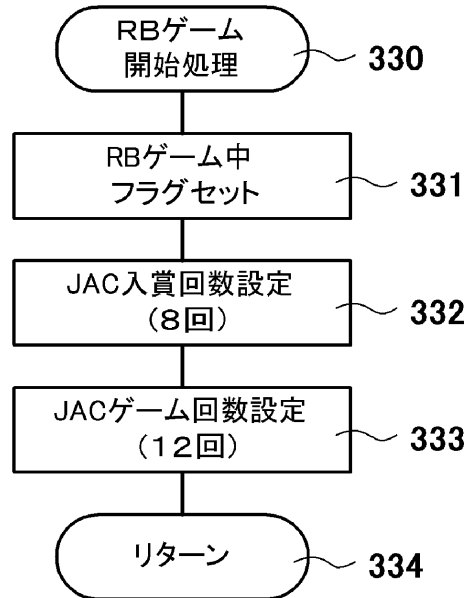
【図 13】



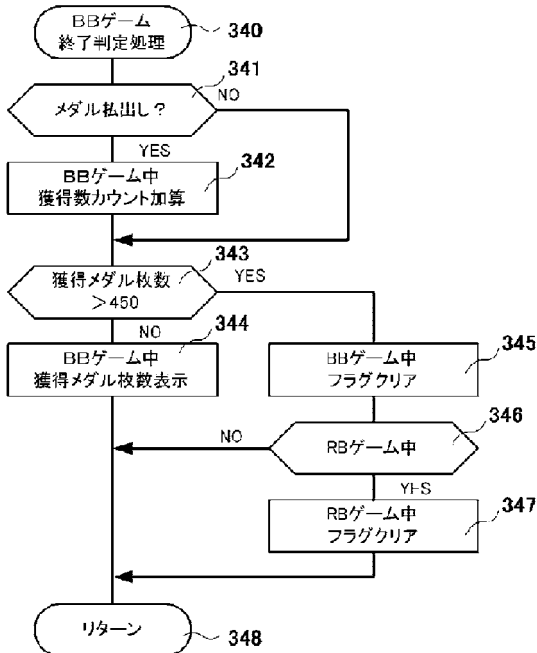
【図 14】



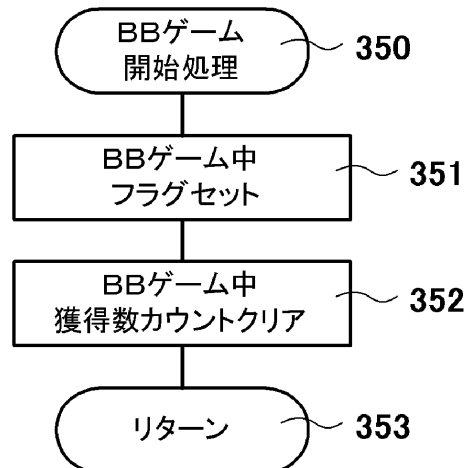
【図 15】



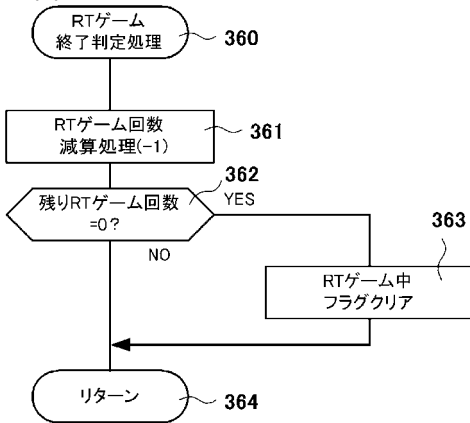
【図 16】



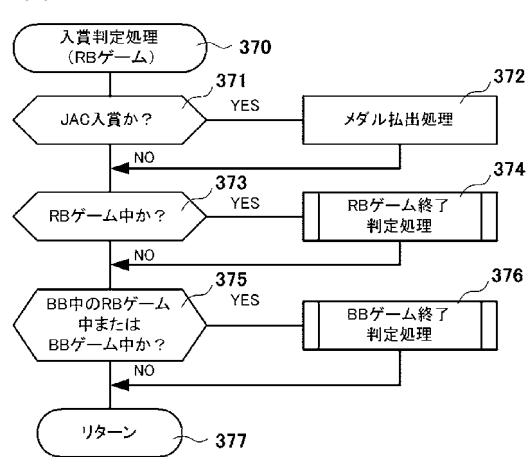
【図 17】



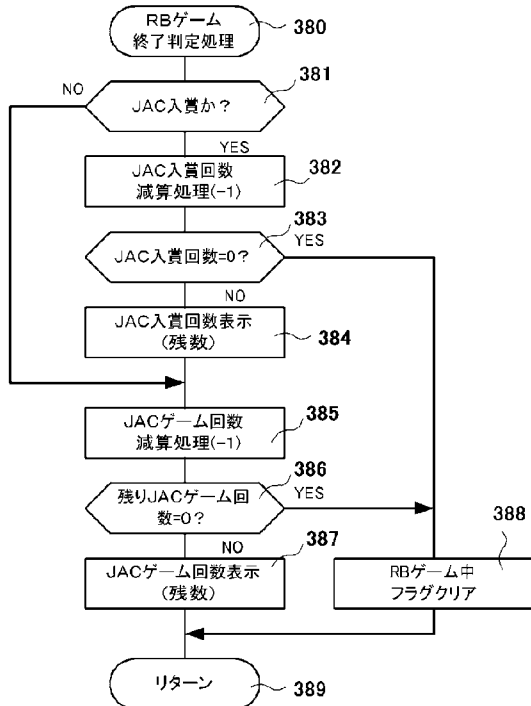
【図 18】



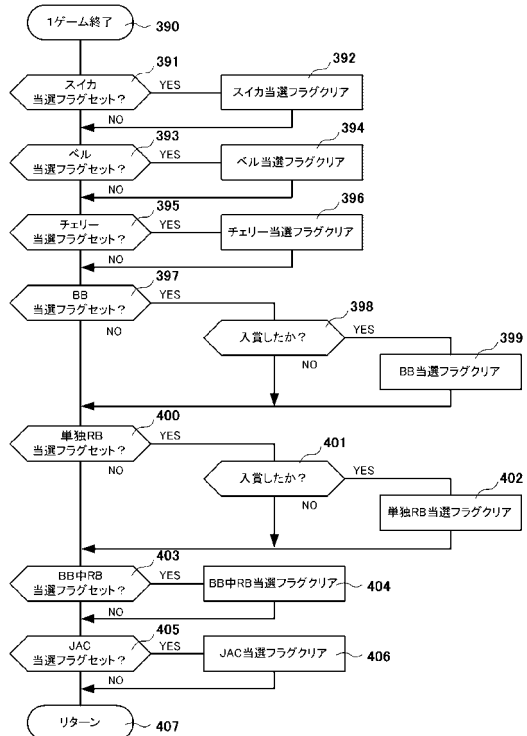
【図 19】



【図 20】

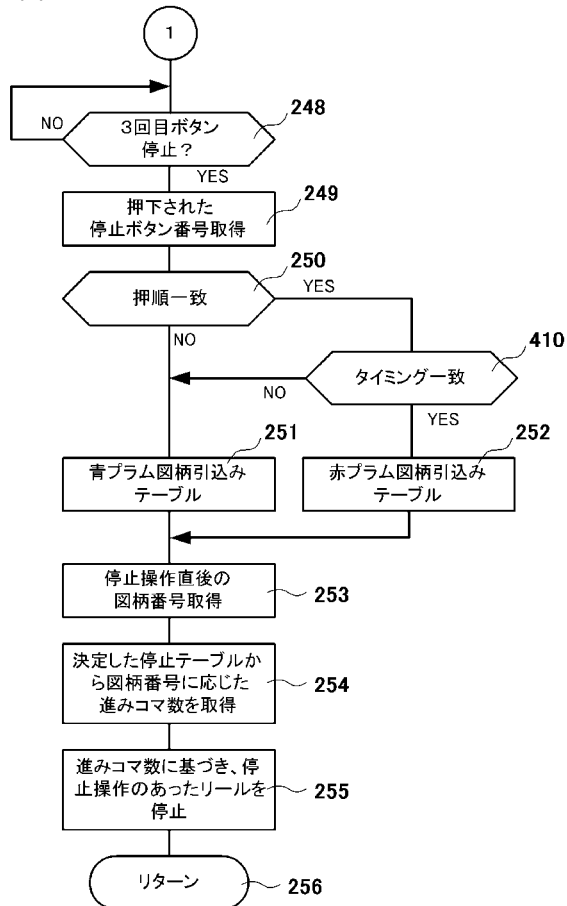


【図 21】

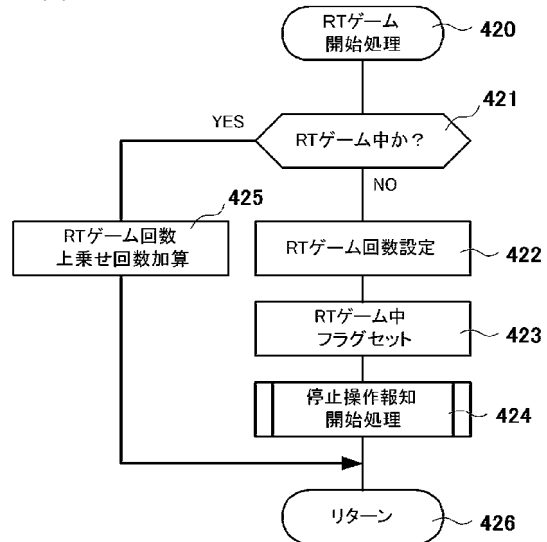




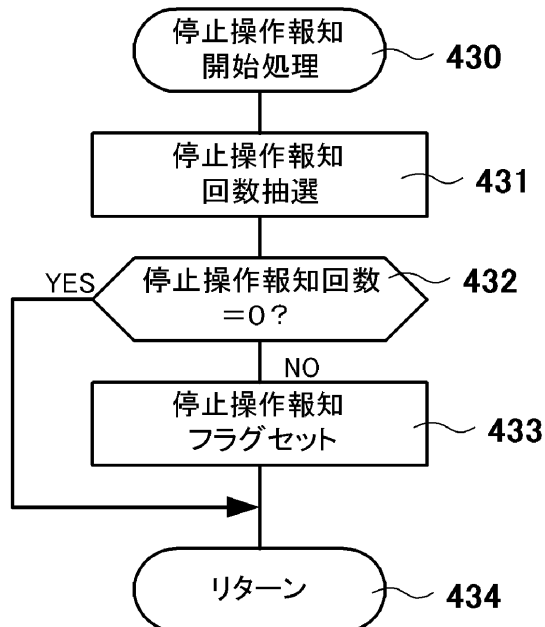
【図 2 2】



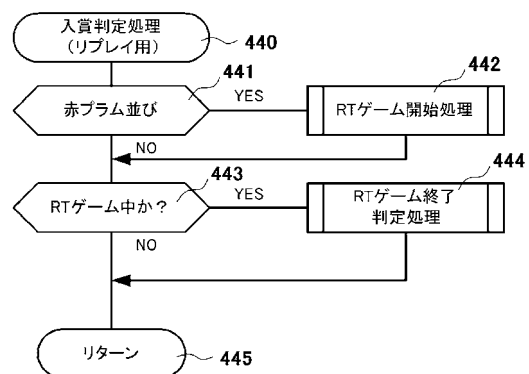
【図 2 3】



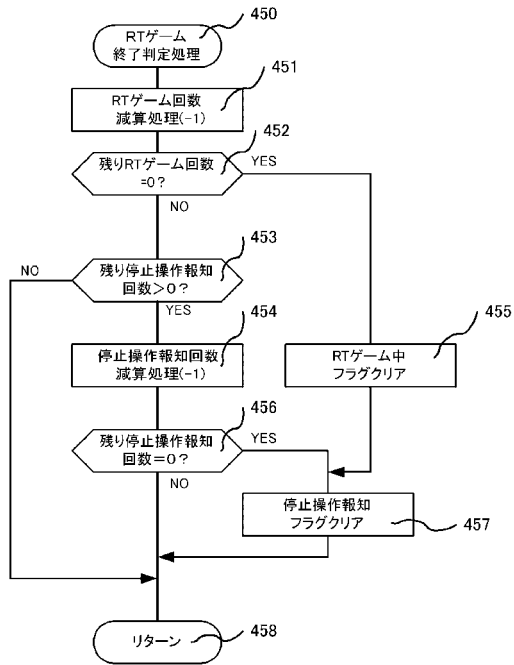
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 26】



【図 27】

赤リプレイ (Red Replay) icon: 青リプレイ (Blue Replay) icon:

リール帯上の図柄	停止データ(a)	停止データ(b)
1	0	1
2	1	2
3	2	3
4	3	0
5	0	1
6	1	2
7	2	3
8	3	0
9	0	1
10	1	2
11	2	3
12	3	0
13	0	1
14	1	2
15	2	3
16	3	4
17	4	0
18	0	1
19	1	2
20	2	3
21	3	4