



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

周囲に複数の図柄を付した複数の回転リールと、  
複数の回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、  
対応する回転リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、  
遊技に関する制御を行うための制御装置と、を備え、  
制御装置は、

予め定められた複数の役のうちいずれかの役の当選又は非当選を抽選により決定するための役抽選手段と、

役抽選手段による抽選の結果及びストップスイッチの操作に応じて、回転リールの停止制御を行う回転停止制御手段と、を備え、

複数段階の設定値が定められるとともに、設定値に対応して異なる出玉率を設定可能に形成された遊技機において、

役には、所定の図柄の組み合わせにより構成される第 1 役、及び、前記所定の図柄と異なる他の図柄の組み合わせにより構成される第 2 役を含み、

役抽選手段は、1 回の抽選により、第 1 役のみに当選したこととなる単独当選、又は、第 1 役及び第 2 役のいずれにも当選したこととなる重複当選を決定可能であるとともに、単独当選の当選確率と重複当選の当選確率との比率が、設定値に応じて異なるように設定され、

回転停止制御手段は、

役抽選手段の抽選により前記単独当選が決定された場合に所定のタイミングでストップスイッチが操作されると、総ての回転リールが停止した状態においていずれの入賞ラインにも役を構成する図柄の組み合わせのいずれもが停止しないこととなる図柄の配列（以下、ハズレ配列とする）のうち特定のハズレ配列が停止するように、回転リールを停止させるものの、役抽選手段の抽選により前記重複当選が決定された場合に前記所定のタイミングでストップスイッチが操作されると、前記特定のハズレ配列と異なる他の所定のハズレ配列が停止するように、回転リールを停止させることを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記回転停止制御手段は、

前記特定のハズレ配列、又は、前記所定のハズレ配列として、第 1 役に当選している場合にのみ停止可能に定められた当選時ハズレ配列が停止するように、回転リールを停止させることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記遊技機は、

所定個数を上限として遊技媒体をベット可能であって、遊技媒体が少なくとも 1 個ベットされることにより 1 回の遊技が開始可能となるように形成されており、

ベットされている遊技媒体が特定の個数となっている場合にのみ、単独当選の当選確率と重複当選との当選確率との比率が、設定値に応じて異なるように設定されていることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

この発明は、遊技機に関し、詳しくは、複数段階の設定値が定められるとともに、設定値に対応して異なる出玉率を設定可能に形成された遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

従来、この種の遊技機、たとえば、スロットマシンでは、複数段階の設定値（たとえば、1～6 等）が定められ、この設定値に応じて、BB ゲーム役やRB ゲーム役等の特別遊技役や小役等の当選確率を異ならせることで、異なる出玉率（遊技機に投入される遊技媒体の個数に対して、遊技者に払い出される遊技媒体の個数の割合を示す理論値）を設定可

10

20

30

40

50

能なものが知られている。具体的には、たとえば、1から6までの6段階の設定値を定め、設定値1よりも設定値6のほうが、BBゲーム役の当選確率が大きくなるように設定することができる。そして、このように当選確率を設定することで、設定値6の出玉率が設定値1の出玉率よりも大きくなる。換言すれば、設定値が1に設定されている遊技機よりも、設定値が6に設定されている遊技機のほうが、遊技者はより多くの遊技媒体を獲得できる可能性が高いこととなる。

【0003】

ここで、スロットマシン等で遊技を行う遊技者の多くは、できる限り大量の遊技媒体を獲得したいと考える。したがって、遊技機に設定されている設定値は遊技者にとって最大の関心事であり、設定値を判別可能とするために、設定値を示唆する何らかの情報を取得

10

できるような遊技機が望まれていた。

そこで、以上のような状況を踏まえ、BBゲームにおける通常遊技中に抽選される所定役の当選確率を、設定値に応じて変化させることで、前記所定役の入賞回数の情報に基づいて設定値を判別可能とするようなスロットマシンや、BBゲーム中に実行される演出を、設定値に応じて変化させることで、この演出の内容に基づいて設定値を判別可能とするようなスロットマシン等が考案されている。

【0004】

このような遊技機は、下記の特許文献1や特許文献2に開示されている。

【特許文献1】特許第3200576号公報

【特許文献2】特開2008-132165号公報

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、上述のような遊技機では、所定役が入賞した際には予め定められた入賞音がスピーカーから出力されたり、前記所定役が当選した際にはその旨を示す所定の画像が表示装置等に表示されたりするようになっていることが多い。また、BBゲーム中に実行される演出も、画像表示装置に所定の画像を表示したり、音声出力装置から所定の音声を出したりすることで行われるようになっていることが多い。

すなわち、上述のような遊技機は、前記所定役が入賞する際や前記演出が実行される際には比較的目立ち易い挙動を示すこととなるため、遊技を行っている遊技者のみならず近隣で遊技を行っている他の遊技者等も、前記所定役の入賞や前記演出の実行に気付くこととなる。

30

【0006】

このように、上述のような遊技機では、前記所定役の入賞や前記演出の実行をチェックされてしまうことにより、所定の遊技機で遊技を行っている遊技者以外の他の遊技者等にも、前記所定の遊技機に設定されている設定値が比較的容易に判別されてしまうこととなる。したがって、たとえば、所定の遊技機に設定されている設定値が出玉率の小さいものとあると判別された場合には、当該遊技機で遊技を行っている遊技者以外の他の遊技者もその旨に気付く可能性が高いため、当該遊技機は敬遠されやすいものとなり、ひいては、遊技場全体における遊技機の稼働率が低下してしまうという問題が生じていた。

40

そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した事情によりなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

【0007】

(請求項1)

すなわち、請求項1記載の発明は、上記事情によりなされたものであり、所定の役が入賞しなかった場合における回転リールの停止出目に基づいて設定値を判別可能とすることで、所定の遊技機で遊技を行っている遊技者は当該遊技機に設定されている設定値を判別しやすいものの、他の者には前記設定値を判別しにくいものとするのが可能な遊技機を提供することを目的とする。

(請求項2)

50

すなわち、請求項 2 記載の発明は、上記請求項 1 記載の発明の目的に加え、所定の役が当選している場合と所定の役が当選していない場合とを容易に見極めることができるようにすることで、当該遊技機で遊技を行っている遊技者がより確実に設定値を判別することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 0 0 0 8 】

( 請求項 3 )

すなわち、請求項 3 記載の発明は、上記請求項 1 又は 2 記載の発明の目的に加え、他の者には設定値をより判別しにくいものとすることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 9 】

請求項に記載された発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、各発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

( 請求項 1 )

請求項 1 記載の発明は、周囲に複数の図柄 51 を付した複数の回転リール 25 と、複数の回転リール 25 の回転を開始させるためのスタートスイッチ 37 と、対応する回転リール 25 の回転を停止させるためのストップスイッチ 38 と、遊技に関する制御を行うための制御装置 100 と、を備え、制御装置 100 は、予め定められた複数の役のうちいずれかの役の当選又は非当選を抽選により決定するための役抽選手段 140 と、役抽選手段 140 による抽選の結果及びストップスイッチ 38 の操作に応じて、回転リール 25 の停止制御を行う回転停止制御手段 180 と、を備え、複数段階の設定値が定められるとともに、設定値に対応して異なる出玉率を設定可能に形成された遊技機において、役には、所定の図柄 51 の組み合わせにより構成される第 1 役、及び、前記所定の図柄 51 と異なる他の図柄 51 の組み合わせにより構成される第 2 役を含み、役抽選手段 140 は、1 回の抽選により、第 1 役のみに当選したこととなる単独当選、又は、第 1 役及び第 2 役のいずれにも当選したこととなる重複当選を決定可能であるとともに、単独当選の当選確率と重複当選の当選確率との比率が、設定値に応じて異なるように設定され、回転停止制御手段 180 は、役抽選手段 140 の抽選により前記単独当選が決定された場合に所定のタイミングでストップスイッチ 38 が操作されると、総ての回転リール 25 が停止した状態においていずれの入賞ライン 90 にも役を構成する図柄 51 の組み合わせのいずれもが停止しないこととなる図柄 51 の配列（以下、ハズレ配列とする）のうち特定のハズレ配列が停止するように、回転リール 25 を停止させるものの、役抽選手段 140 の抽選により前記重複当選が決定された場合に前記所定のタイミングでストップスイッチ 38 が操作されると、前記特定のハズレ配列と異なる他の所定のハズレ配列が停止するように、回転リール 25 を停止させることを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

ここで、遊技機としては、遊技媒体として遊技メダルを用いて遊技が行われるスロットマシンや、遊技球を用いてスロットマシンと同様の遊技が行われるパロット（登録商標）遊技機などが挙げられる。また、本発明に係る遊技機には、遊技メダルなどの遊技媒体を払い出すための払い出し装置（ホッパーユニット 27）や、遊技に関する情報を遊技者に向かって報知したり、演出を表示したりするための演出装置 50（ランプ 52、スピーカー 54、液晶表示装置 53 など）を設けることもできる。

前記回転リール 25 としては、駆動モーター等を備え、この駆動モーターにより物理的に回転や停止が行われるものであってもよく、液晶表示装置 53 などの表示装置に所定の画像を表示することにより擬似的に回転や停止が行われるものであってもよい。また、前記回転リール 25 に表示される図柄 51 の数は特に限定されるものではなく、たとえば、全部で 21 個の図柄 51 を表示することができる。また、本発明に係る遊技機には、前記回転リール 25 を、たとえば 3 個（左リール 22、中リール 23、右リール 24）設置することができる。

【 0 0 1 1 】

前記制御装置100は、遊技に関する制御を行うためのものであり、電子基板や所定の電子部品などによって構成されている。また、この制御装置100は、主としてメインの遊技に関する制御を行うための主制御装置（メイン基板）、遊技に付随する演出やメイン以外の遊技に関する制御を行うための副制御装置（サブ基板）など、複数の装置から構成されていてもよい。また、この制御装置100には、後述する役抽選手段140、回転停止制御手段180等を備えているが、これらに限定されるものではなく、他の手段を備えることもできる。

前記役抽選手段140は、予め定められた複数の役のうちいずれかの役の当選又は非当選を抽選により決定するためのものである。

【0012】

10

具体的には、前記役抽選手段140には、所定の数値範囲内で乱数を発生させるための乱数発生手段141、前記乱数発生手段141が発生させる乱数を所定のタイミング（たとえば、ストップスイッチ37が操作されたとき）で抽出する乱数抽出手段142、前記乱数発生手段141により発生する乱数がかかる数値領域の範囲内であって、前記役に対応した所定の数値領域を有する役当選領域を複数備えた抽選テーブル143、乱数抽出手段142により抽出された乱数が前記抽選テーブル143のいずれの役当選領域に属するか否かを判定するための当選判定手段144、前記当選判定手段により所定の役に当選したと判定された場合に前記役に対応する当選フラグを成立させるためのフラグ成立手段145などを備えることができる。

【0013】

20

ここで、「役」とは、図柄51の組み合わせにより構成されるものであって、予め定められている。前記役は、たとえば、同一種類の図柄51を複数個組み合わせで構成することができる。具体的には、「7」「7」「7」により構成されるビッグボーナス役（BBゲーム役）、「ベル」「ベル」「ベル」により構成されるベル役、「REPLAY」「REPLAY」「REPLAY」により構成される再遊技役などが挙げられる。また、異なる種類の図柄51を組み合わせで構成することもできる。具体的には、「チェリー」「ANY」「ANY」（「ANY」はいずれの図柄51でも構わないことを意味する）により構成されるチェリー役などが挙げられる。

【0014】

前記回転停止制御手段180は、役抽選手段140による抽選の結果及びストップスイッチ38の操作に応じて、回転リール25の停止制御を行うものである。

30

ここで、停止制御とは、役抽選手段140の抽選の結果及びストップスイッチ38の操作に基づいて、停止させるべき図柄51を所定位置に停止させ、停止させてはいけない図柄51を停止させないように、回転リール25の回転を停止させる制御を意味する。

より具体的には、ストップスイッチ38が操作された時点から対応する回転リール25が停止するまでに当該回転リール25が移動可能な範囲内（たとえば、回転リール25に付された図柄1個分の範囲を1コマとしたときの5コマの範囲など）において、役抽選手段140の抽選により当選していない役を構成する図柄51の組み合わせを、いずれの入賞ライン90にも停止させないようにしつつ、当選している役を構成する図柄51の組み合わせをいずれかの入賞ライン90に停止し得るように、前記回転リール25を停止させる制御を意味する。

【0015】

40

また、回転停止制御手段180による回転リール25の停止制御は、遊技（通常遊技、特別遊技等）、成立している当選フラグ、ストップスイッチ38を操作した時点における回転位置等に応じて、各回転リール25ごとの停止位置を定めた停止テーブル181を参照して行うテーブル制御とすることができる。また、回転リール25の移動可能な範囲内において、所定の図柄51を停止させてもよいか否かを判断しながら、回転リール25の停止位置を決定するプログラム制御とすることもできる。

なおここで、停止テーブル181とは、回転リール25の停止位置を決定するためのテーブルであり、具体的には、回転リール25の回転位置に応じて、ストップスイッチ38が操作されてから回転リール25が停止するまでの移動コマ数を予め定めたものである。

【0016】

50

また、本形態に係る遊技機は、複数段階の設定値が定められるとともに、設定値に対応して異なる出玉率を設定可能に形成されている。

この設定値は、複数段階を有するように定められるものであれば、その数については特に限定されるものではない。たとえば、「１」から「６」までの６段階の設定値や、「１」から「３」までの３段階の設定値、また、「１」及び「６」の２段階の設定値などを定めることができる。

また、「出玉率」とは、遊技機に投入される遊技媒体の個数に対して、遊技者に払い出される遊技媒体の個数の割合を示す理論値である。たとえば、出玉率が９０％の場合には、理論上は、投入される遊技媒体の個数の９０％が遊技者に払い出されることとなる。すなわち、理論上は、遊技者により遊技機に投入される遊技媒体の個数よりも、遊技者に払い出される遊技媒体の個数のほうが少なくなるため、遊技者は遊技媒体を獲得しにくいこととなる。また、たとえば、出玉率が１１０％の場合には、理論上は、投入される遊技媒体の個数の１１０％が遊技者に払い出されることとなる。すなわち、理論上は、遊技者により遊技機に投入される遊技媒体の個数よりも、遊技者に払い出される遊技媒体の個数のほうが多くなるため、遊技者は遊技媒体を獲得しやすいこととなる。

#### 【００１７】

そして、前記設定値に応じて、たとえば、役抽選手段１４０により抽選される役の当選確率を異ならせることで、設定値に対応した異なった出玉率を設定することができる。具体的には、たとえば、設定値１においては、ＢＢゲーム役の当選確率を所定の値（たとえば、１／４００等）とすることで、出玉率を、たとえば９０％に設定し、また、設定値６においては、ＢＢゲーム役の当選確率を設定値１における当選確率よりも高い値（たとえば、１／２４０等）とすることで、出玉率を、たとえば１１０％に設定することができる。このように設定することで、設定値１よりも設定値６のほうが、遊技者は多くの遊技媒体を獲得できる可能性が高いこととなる。

#### 【００１８】

なお、出玉率の設定方法については、上述の役の当選確率を異ならせることによる設定に限られない。たとえば、所定の遊技への移行確率を変化させることで、異なる出玉率を設定してもよい。また、出玉率は、総ての設定値においてそれぞれ異なる値となるように設定することもできるし、一部の設定値においては同じ値となるように設定することもできる。

また、本発明に係る遊技機における役には、所定の図柄５１の組み合わせにより構成される第１役、及び、前記所定の図柄５１と異なる他の図柄５１の組み合わせにより構成される第２役を含むものとなっている。

#### 【００１９】

また、本発明に係る遊技機では、役抽選手段１４０は、１回の抽選により、第１役のみに当選したこととなる単独当選、又は、第１役及び第２役のいずれにも当選したこととなる重複当選を決定可能に形成されている。換言すれば、役抽選手段１４０による１回の抽選で、単独当選となった場合には第１役のみの当選となるものの、重複当選となった場合には第１役及び第２役に同時に当選したこととなる。さらに換言すれば、第１役は、役抽選手段１４０による１回の抽選で、単独で当選する場合、又は、第２役と重複して当選する場合があり得る。

具体的には、抽選テーブル１４３に、第１役のみの当選と判定される役当選領域（単独当選領域）と、第１役及び第２役の重複当選と判定される役当選領域（重複当選領域）とを設ける。これにより、乱数抽出手段１４２により抽出された乱数が前記単独当選領域に属すると判定された場合には、第１役のみの当選が決定されることとなり、前記乱数が前記重複当選領域に属すると判定された場合には、第１役及び第２役の両方の当選が決定されることとなる。

#### 【００２０】

また、本発明に係る遊技機では、単独当選の当選確率と重複当選の当選確率との比率が、設定値に応じて異なるように設定されるものとなっている。

具体的には、抽選テーブル143を、設定値ごとに設けることとする。そして、この設定値ごとの抽選テーブル143において、乱数がとる全数値領域のうち単独当選領域が占める割合と、重複当選領域が占める割合との比率がそれぞれ異なるように設定する。これにより、単独当選の当選確率と重複当選の当選確率との比率が、設定値に応じて異なることとなる。

なお、3段階以上の設定値が定められている遊技機では、総ての設定値において上述のような設定を行うこともできるし、また、一部の設定値において上述のような設定を行うこともできる。たとえば、「1」から「6」までの6段階の設定値が定められている遊技機では、設定値「1」から設定値「6」までの各設定値で、単独当選の当選確率と重複当選の当選確率との比率が異なるように設定することもできるし、たとえば、設定値「1」及び設定値「6」の2つの設定値において、単独当選の当選確率と重複当選の当選確率との比率が異なるように設定することもできる。

10

#### 【0021】

また、単独当選の当選確率と重複当選の当選確率との比率は、それぞれ異なっていればその値については特に限定されるものではない。たとえば、設定値「1」及び設定値「6」の2つの設定値において、単独当選の当選確率と重複当選の当選確率との比率が異なるように設定する場合には、設定値「1」又は設定値「6」のいずれか一方においては単独当選の当選確率が重複当選の当選確率よりも高くなるように設定するとともに、他方においては単独当選の当選確率が重複当選の当選確率よりも低くなるように設定することで、異なる比率とすることができる。また、同場合、設定値「1」又は設定値「6」のいずれか一方においては単独当選の当選確率と重複当選の当選確率とが同じとなるように設定するとともに、他方においては単独当選の当選確率が重複当選の当選確率と異なるように設定することで、異なる比率とすることができる。

20

#### 【0022】

また、本発明に係る遊技機では、回転停止制御手段180は、役抽選手段140の抽選により前記単独当選が決定された場合に所定のタイミングでストップスイッチ38が操作されると、総ての回転リール25が停止した状態においていずれの入賞ライン90にも役を構成する図柄51の組み合わせのいずれもが停止しないこととなる図柄51の配列（ハズレ配列）のうち特定のハズレ配列が停止するように、回転リール25を停止させるものの、役抽選手段140の抽選により前記重複当選が決定された場合に前記所定のタイミングでストップスイッチ38が操作されると、前記特定のハズレ配列と異なる他の所定のハズレ配列が停止するように、回転リール25を停止させるものとなっている。

30

#### 【0023】

ここで「ハズレ配列」とは、総ての回転リール25が停止した状態においていずれの入賞ライン90にも役を構成する図柄51の組み合わせのいずれもが停止しないこととなる図柄51の配列である。また、本発明に係る遊技機では、ハズレ配列は複数パターン有するものとなっている。

また、所定のタイミングとしては、第1役を構成する図柄51の組み合わせをいずれの入賞ライン90にも停止させることができないとともに、第2役を構成する図柄51の組み合わせもいずれの入賞ライン90にも停止させることができないタイミングが挙げられる。具体的には、たとえば、ストップスイッチ38が操作されたものとした場合に対応する回転リール25が停止するまでに当該回転リール25が移動可能な範囲内（たとえば、5コマの範囲内）に、第1役を構成する図柄51及び第2役を構成する図柄51のいずれもが存在していないタイミングが挙げられる。

40

#### 【0024】

そして、本発明に係る遊技機では、第1役の単独当選となった場合には、前記所定のタイミングでストップスイッチ38が操作されると、特定のハズレ配列が停止する。これに対して、第1役及び第2役の重複当選となった場合には、同じタイミングでストップスイッチ38が操作されると、前記特定のハズレ配列とは異なる所定のハズレ配列が停止することとなる。

50

すなわち、第 1 役が単独当選した場合と、第 1 役が第 2 役とともに重複当選した場合とでは、停止するハズレ配列が異なるように、回転停止制御手段180による停止制御が行われるものとなっている。

#### 【0025】

具体的には、第 1 役のみの単独当選となった場合、並びに、第 1 役及び第 2 役の重複当選となった場合それぞれの停止テーブル181を設け、この各停止テーブル181において、第 1 役を構成する図柄51の組み合わせ及び第 2 役を構成する図柄51の組み合わせのいずれをも、いずれの入賞ライン90にも停止させることができないときに停止するハズレ配列が異なるように、各回転リール25の停止位置を定めておく。これにより、これにより、第 1 役のみの単独当選となった場合、並びに、第 1 役及び第 2 役の重複当選となった場合に停止可能なハズレ配列が異なることとなる。

10

#### (作用・効果)

本発明に係る遊技機には、役として、それぞれ異なる図柄51の組み合わせにより構成される第 1 役及び第 2 役が含まれている。また、役抽選手段140は、1 回の抽選により、第 1 役のみに当選したこととなる単独当選、又は、第 1 役及び第 2 役のいずれにも当選したこととなる重複当選を決定可能となっている。そして、役抽選手段140の抽選の結果、第 1 役のみの単独当選となった場合には、所定のタイミングでストップスイッチ38が操作されると、特定のハズレ配列が停止するものの、第 1 役及び第 2 役の重複当選となった場合には、前記所定のタイミングと同じタイミングでストップスイッチ38が操作されると、前記特定のハズレ配列と異なる他の所定のハズレ配列が停止するものとなっている。

20

#### 【0026】

すなわち、本発明に係る遊技機によれば、第 1 役を構成する図柄51の組み合わせ及び第 2 役を構成する図柄51の組み合わせのいずれも入賞ライン90に停止させることができなかったときに停止するハズレ配列によって、第 1 役の単独当選となったのか、又は、第 1 役および第 2 役の重複当選となったのかを把握することができる。

また、本発明に係る遊技機では、上述の如く、第 1 役の単独当選の当選確率と、第 1 役及び第 2 役の重複当選の当選確率との比率が、設定値に応じて異なるものとなっている。

したがって、本発明に係る遊技機では、ハズレ配列が停止した回数のうち、特定のハズレ配列が停止した回数、及び、特定のハズレ配列と異なる他の所定のハズレ配列が停止した回数を把握することで、遊技機に設定されている設定値を推測可能なものとなっている。

30

#### 【0027】

ここで、当該遊技機において遊技を行っている遊技者は、回転リール25の正面において遊技を行っているため、ハズレ配列を確実に把握することができることとなる。これに対して、他の遊技者（たとえば、当該遊技機の近隣で遊技を行っている遊技者）は、当該遊技機を覗き込まなければハズレ配列を確認することができず、また、ハズレ配列が停止したときは、役の入賞音や遊技メダルの払い出し音等が無いこともあり、当該ハズレ配列の把握は極めて困難なものとなる。

したがって、本発明に係る遊技機によれば、所定の遊技機で遊技を行っている遊技者は当該遊技機に設定されている設定値を判別しやすいものの、他の者には前記設定値を判別しにくいものとするのが可能となる。

40

#### 【0028】

#### (請求項 2)

請求項 2 記載の発明は、上記請求項 1 記載の発明の特徴に加え、前記回転停止制御手段180は、前記特定のハズレ配列、又は、前記所定のハズレ配列として、第 1 役に当選している場合にのみ停止可能に定められた当選時ハズレ配列が停止するように、回転リール25を停止させることを特徴とする。

前記「当選時ハズレ配列」とは、第 1 役に当選している場合にのみ停止可能に定められたハズレ配列である。すなわち、当選時ハズレ配列は、単独当選又は重複当選のいずれかの場合にのみ停止することができるものであり、第 1 役に当選していない場合には停止す

50



ることではない。

【0029】

(作用・効果)

本発明に係る遊技機によれば、単独当選の場合における特定のハズレ配列として、又は、重複当選の場合における所定のハズレ配列として、当選時ハズレ配列が停止することとなる。

ここで、上述のように、当選時ハズレ配列は、第1役に当選している場合にのみ停止可能に定められたハズレ配列であるため、この当選時ハズレ配列が停止した場合には、第1役に当選していることを把握できる。

したがって、遊技者は、ハズレ配列が停止した場合において、前記当選時ハズレ配列が停止したか否かを確認することで、第1役が当選している場合と第1役が当選していない場合とを容易に見極めることができることとなる。これにより、当該遊技機で遊技を行っている遊技者がより確実に設定値を判別することが可能となる。

10

【0030】

(請求項3)

請求項3記載の発明は、上記請求項1又は2記載の発明の特徴に加え、前記遊技機は、所定個数を上限として遊技媒体をベット可能であって、遊技媒体が少なくとも1個ベットされることにより1回の遊技が開始可能となるように形成されており、ベットされている遊技媒体が特定の個数となっている場合にのみ、単独当選の当選確率と重複当選との当選確率との比率が、設定値に応じて異なるように設定されていることを特徴とする。

20

前記ベット可能な遊技媒体の上限個数としては、3個を設定することができる。すなわち、このように設定されている場合には、1個、2個又は3個の遊技媒体を投入して、1回の遊技を開始することができることとなる。

【0031】

また、本発明に係る遊技機は、ベットされている遊技媒体が特定の個数となっている場合にのみ、単独当選の当選確率と重複当選との当選確率との比率が、設定値に応じて異なるように設定されるものとなっている。

具体的には、抽選テーブル143を、遊技媒体のベット個数ごと及び設定値ごとに設けることとする。そして、特定の遊技媒体のベット個数(たとえば、2個)における設定値ごとの抽選テーブル143において、乱数がとる全数値領域のうち単独当選領域が占める割合と、重複当選領域が占める割合との比率がそれぞれ異なるように設定する。また、その他の遊技媒体のベット個数における設定値ごとの抽選テーブル143においては、乱数がとる全数値領域のうち単独当選領域が占める割合と、重複当選領域が占める割合との比率が同じになるように設定する。これにより、ベットされている遊技媒体が特定の個数(2個)となっている場合にのみ、単独当選の当選確率と重複当選との当選確率との比率が、設定値に応じて異なることとなる。

30

【0032】

(作用・効果)

本発明に係る遊技機は、ベットされている遊技媒体が特定の個数となっている場合にのみ、単独当選の当選確率と重複当選との当選確率との比率が、設定値に応じて異なるように設定されるものとなっている。

40

すなわち、本発明に係る遊技機によれば、ベットされている遊技媒体が特定の個数となっている場合にのみ、設定値の判別が可能なものとなっている。

ここで、1回の遊技を開始するにあたりベットする遊技媒体の個数は、当該遊技機で遊技を行っている遊技者が自ら決定するものであるため、他の者は、前記遊技者がベットする遊技媒体の個数までをも把握するのは大変困難なものとなる。

【0033】

したがって、本発明に係る遊技機によれば、ベットする遊技媒体の数を変化させることで、他の者は、設定値を判別することが可能な状態であるか否かを極めて把握しづらいこととなるため、他の者には設定値をより判別しにくいものとすることが可能となる。

50

**【発明の効果】****【0034】**

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

**（請求項1）**

すなわち、請求項1記載の発明によれば、所定の役が入賞しなかった場合における回転リールの停止出目に基づいて設定値を判別可能とすることで、所定の遊技機で遊技を行っている遊技者は当該遊技機に設定されている設定値を判別しやすいものの、他の者には前記設定値を判別しにくいものとするのが可能な遊技機を提供することができる。

**（請求項2）**

すなわち、請求項2記載の発明によれば、上記請求項1記載の発明の効果に加え、所定の役が当選している場合と所定の役が当選していない場合とを容易に見極めることができるようにすることで、当該遊技機で遊技を行っている遊技者がより確実に設定値を判別することが可能な遊技機を提供することができる。

10

**【0035】****（請求項3）**

すなわち、請求項3記載の発明によれば、上記請求項1又は2記載の発明の効果に加え、他の者には設定値をより判別しにくいものとするのが可能な遊技機を提供することができる。

**【発明を実施するための最良の形態】****【0036】**

20

以下、本発明の実施の形態を図面を参照しつつ説明する。

**（図面の説明）**

図1から図12までは、本発明の実施の形態を示すものである。

図1は、スロットマシン10の制御装置100の入力及び出力の概略を示すブロック図である。図2は、抽選テーブル143の概略を示すブロック図である。図3は、スロットマシン10を示す外観正面図である。図4は、スロットマシン10の前扉30を開いた状態における、前扉30の裏側及び筐体20の内部を示す外観正面図である。図5は、スロットマシン10の表示窓34を示す外観正面図である。図6は、設定値ごとの抽選テーブル143の具体例を示す概念図である。図7は、回転リール25の図柄配列の一部を示す概略図である。図8は、第1役としてのスイカ役のみの単独当選となったときの停止テーブル181の例を示す概略図である。図9は、第1役としてのスイカ役及び第2役としての特殊小役の重複当選となったときの停止テーブル181の例を示す概略図である。図10から図12までは、スロットマシン10の動作の概略を示すフローである。

30

**【0037】**

また、図13は、本発明の実施の形態の変形例を示すものである。

図13は、ベット枚数ごと及び設定値ごとの抽選テーブル143の具体例を示す概念図である。

**（スロットマシン10）**

本実施の形態に係る遊技機は、メダル遊技機であるスロットマシン10であって、遊技媒体として円板状の遊技メダルを使用するものである。

40

スロットマシン10は、図3に示すように、正面側（スロットマシン10から見て、スロットマシン10と対向する遊技者の方向）に開口する箱状の筐体20と、この筐体20の正面開口を開閉可能に塞ぐ前扉30とから構成されている。

**【0038】****（筐体20）**

筐体20には、図4に示すように、高さ方向の中央付近に、この筐体20の内部空間を上下2つの空間に仕切る中板26が設けられている。そして、この筐体20における、中板26の下側の空間には、スロットマシン10に備えられた各種装置に電力を供給するための電源装置28や、遊技メダルを貯留するとともに役の入賞時等に遊技メダルを払い出すためのホッパーユニット27等が設置されている。なお、この筐体20における、中板26の下側の空間には

50

、これらの装置以外の装置を設置することもできる。

また、この筐体20における、中板26の上側の空間には、スロットマシン10の作動を制御するための基板を備えたメイン基板ユニット29aと、複数の回転リール25を備えたリールユニット21とが設置されている。なお、この筐体20における、中板26の上側の空間には、これらの装置以外の装置を設置することもできる。

#### 【0039】

前記メイン基板ユニット29aは、IC等の各種電子部品を搭載したメイン基板、及び、このメイン基板を収納するための基板ケースとから構成されるものであって、図4に示すようにスロットマシン10の背部を構成する背板に固定された状態で設置されている。また、前記メイン基板は、スロットマシン10の作動を制御する制御装置100のうち、スロットマシン10の遊技に関する制御を行うためのメイン制御装置（特に図示しておらず）を構成するものである。

前記リールユニット21は、スロットマシン10の遊技に用いられるメインの装置であって、前記中板26に載置された状態で設置されている。このリールユニット21は、特に図示していないが、枠体に固定された3個のステッピングモーターと、各ステッピングモーターの回転軸に固定された3個の回転リール25とから構成されている。具体的には、この回転リール25は、図3の向かって左側に位置する左リール22と、図3の向かって右側に位置する右リール24と、この左リール22及び右リール24の間に位置する中リール23とからなるものである。また、各回転リール25の周囲には、それぞれ複数個（たとえば、21個）の図柄51が表示されている（図5参照）。また、これらの回転リール25は、前記ステッピングモーターの回転軸を中心として、後述する表示窓34内を回転リール25の図柄51が上側から下側へ向けて通過するように、回転する。

#### 【0040】

また、本形態に係るスロットマシン10には、「1」から「6」までの6段階の設定値が定められるとともに、これらの設定値に対応して異なる出玉率（スロットマシン10に投入される遊技メダルの枚数に対して、遊技者に払い出される遊技メダルの枚数の割合を示す理論値）が設定されている。そして、前記電源装置28には、この設定値を切替えるために用いられる設定スイッチ55が設けられている。

#### （前扉30）

前扉30は、筐体20の左端部に設けられたヒンジ（図示しておらず）に回転自在に軸支され、筐体20の正面開口を覆う板状扉である。

#### 【0041】

この前扉30の前面上部には、図3に示すように、遊技状態に応じて点灯したり、消灯したりする演出装置50としてのランプ52や、各種演出や報知を行うための演出装置50としての液晶表示装置53などを備えた装飾部31が設けられている。

また、前扉30の前面中央には、上部パネル32aが備えられている。また、前扉30の前面下部には、下部パネル32bが備えられている。また、前扉30の下部中央（前記下部パネル32bの下側）には、筐体20の内部に設けられたホッパーユニット27から遊技メダルを払い出すためのメダル払出口40が設けられる。また、前扉30の下部であって、メダル払出口40の両側には、音声を出力するための演出装置50としてのスピーカー54がそれぞれ1つずつ設けられている。また、メダル払出口40の下方には、メダル払出口40から払い出された遊技メダルを貯めておくことができるメダル受け皿41が設けられている。

#### 【0042】

また、前扉30の裏面上部中央には、図4に示すように、IC等の各種電子部品を搭載したサブ基板、及び、このサブ基板を収納するための基板ケースから構成されるサブ基板ユニット29bが設けられている。また、前記サブ基板は、スロットマシン10の作動を制御する制御装置100のうち、演出に関する制御を行うためのサブ制御装置（特に図示しておらず）を構成するものである。

また、前扉30の前面における、上部パネル32aと下部パネル32bとの間には、正面側に突出する操作部33が備えられている。

10

20

30

40

50

前記操作部33の上面右端部には、遊技を開始するにあたり遊技メダルをベットすべく、遊技メダルを投入するためのメダル投入口44が設けられている。また、前記操作部33の上面左端部には、スロットマシン10に電子的に貯留されているメダルであるクレジットメダルを遊技メダルのベットに代えるためのベットスイッチが設けられている。なお、このベットスイッチは、遊技メダル1枚のベットに代えることができるシングルベットスイッチ36a、及び、遊技を開始するためにベット可能な最大枚数である遊技メダル3枚のベットに代えることができるマックスベットスイッチ36bとから構成され、これらのスイッチは左右に並んで設けられている。また、前記操作部33の前面左端部には、クレジットメダルを精算するための精算スイッチ39が設けられている。また、前記精算スイッチ39の右方には、3個総ての回転リール25の回転を開始させるためのレバー状のスタートスイッチ37が設けられている。また、前記操作部33の前面中央には、前記各回転リール25に対応するとともに、各回転リール25の回転をそれぞれ別個に停止させるための3個のストップスイッチ38が設けられている。また、操作部33の前面右端部には、前扉30を解錠するための鍵穴42が設けられている。

10

#### 【0043】

また、前記上部パネル32aの中央には、筐体20の内部に設けられた3個の回転リール25の図柄51を視認可能な表示窓34が形成されている。

前記表示窓34は、前記3個の回転リール25の前方に設けられており、3個総ての回転リール25の回転が停止した際に、各回転リール25の周囲に表示されている複数個(21個)の図柄51のうちの3個を表示、すなわち、視認することができるものとなっている。すなわち、3個総ての回転リール25が停止すると、図5に示すように、前記表示窓34内における、それぞれの回転リール25に対応する表示位置に、それぞれ3個の図柄51が縦並びに表示される。換言すれば、表示窓34内の上段位置、中段位置、及び下段位置にそれぞれ3個の図柄51が表示される。そして、前記表示窓34内に、縦3列横3行に配列した合計9個の図柄51が表示されることとなる。

20

#### 【0044】

また、本実施の形態に係るスロットマシン10は、図5に示すように、左リール22、中リール23、及び、右リール24が停止した状態で、各回転リール25ごとの、前記表示窓34内におけるいずれか一の図柄51の停止位置を一直線に結んで構成される計5本の入賞ライン90としての直線ライン90aを有している。

30

具体的には、図5に示すように、左リール22の中段位置と中リール23の中段位置と右リール24の中段位置とを一直線に結んだ入賞ライン90が中ライン91である。また、左リール22の上段位置と中リール23の上段位置と右リール24の上段位置とを一直線に結んだ入賞ライン90が上ライン92である。また、左リール22の下段位置と中リール23の下段位置と右リール24の下段位置とを一直線に結んだ入賞ライン90が下ライン93である。また、左リール22の下段位置と中リール23の中段位置と右リール24の上段位置とを一直線に結んだ入賞ライン90が右上りライン94である。また、左リール22の上段位置と中リール23の中段位置と右リール24の下段位置とを一直線に結んだ入賞ライン90が右下りライン95である。

#### 【0045】

そして、1回の遊技を開始するために3枚の遊技メダルをベットすると、前記5本の入賞ライン90のうち所定本数の入賞ライン90が有効化される。そして、後述する役抽選手段140の抽選の結果、後述する所定の役に当選するとともに、有効化された入賞ライン90のいずれかに、前記役を構成する図柄51の組み合わせが停止したとき、前記役の入賞となる。

40

また、図4に示すように、前扉30の裏面における、前記メダル投入口44の下部に対応する位置には、このメダル投入口44から投入された遊技メダルの正偽を判断するためのメダルセクター43、及び、このメダルセクター43により適正な遊技メダルであると判断された遊技メダルを検知するためのメダルセンサー35が設けられている。

#### 【0046】

(制御装置100)

50

制御装置100は、上述の如く、スロットマシン10の作動を制御するためのものであり、上述のメイン制御装置及びサブ制御装置（特に図示しておらず）から構成されるものとなっている。また、上述の如く、メイン制御装置はメイン基板を備えており、また、サブ制御装置はサブ基板を備えている。

そして、前記メイン基板及びサブ基板にはそれぞれ、CPU、ROM、RAM、及び、I/O等、種々の電子部品などが備えられている。なお、CPUは、1個のみ備えることもできるし、複数のCPUを備えることもできる。また、CPU、ROM、RAM、及び、I/O等は一体に構成されたワンチップ型とすることもできる。

#### 【0047】

また、制御装置100には、この制御装置100に対して各種信号等を入力可能な入力手段、入力手段による入力等に基づいた制御の結果を出力可能な出力手段が備えられている。また、制御装置100は、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、各種制御手段として機能する。

具体的には、制御装置100におけるメイン制御装置は、スタートスイッチ37、及び、ストップスイッチ38の操作により回転リール25の回転及び停止の制御、遊技に関する制御等を行い、また、制御装置100におけるサブ制御装置は、遊技に関する演出の制御等を行う。

#### 【0048】

（制御装置100の入力手段）

前記制御装置100の入力手段としては、図1に示すように、次のスイッチ等が接続されている。

- （1）メダルセンサー35
- （2）ベットスイッチ（シングルベットスイッチ36a、マックスベットスイッチ36b）
- （3）スタートスイッチ37
- （4）ストップスイッチ38
- （5）精算スイッチ39
- （6）設定スイッチ55

なお、制御装置100の入力手段としては、これら（1）から（6）までのスイッチ等に限定されるものではない。

#### 【0049】

（メダルセンサー35）

メダルセンサー35は、図3に示すように、前扉30の裏面における、メダル投入口44の下部に対応する位置に設けられたセンサーであって、メダル投入口44から投入された遊技メダルのうち、前述のメダルセクター43により適正な遊技メダルとして判断されたものを検知するためのものである。

（ベットスイッチ）

ベットスイッチは、図3に示すように、操作部33の上面左端部に設けられたスイッチであって、前記クレジットメダル数を減算して遊技メダルのベットに代えるためのものである。本実施の形態に係るスロットマシン10では、ベットスイッチとして、遊技メダル1枚のベットに代えることができるシングルベットスイッチ36a、及び、遊技を開始するためにベット可能な最大枚数である遊技メダル3枚のベットに代えることができるマックスベットスイッチ36bが設けられている。

#### 【0050】

本実施の形態に係るスロットマシン10は、メダル投入口44から遊技メダルを投入することで、1回の遊技につき、最大3枚の遊技メダルをベットすることができるよう形成されている。また、スロットマシン10に投入された遊技メダルは、予め定められた規定枚数（たとえば、50枚）まで、電子的に貯留（クレジット）しておくことができるように形成されている。また、このクレジットされた遊技メダルの枚数は、所定の表示装置（図示しておらず）に表示されるものとなっている。そして、前記表示装置にクレジットメダル数が表示されている場合には、メダル投入口44に遊技メダルを投入する代わりに、ベット

10

20

30

40

50

スイッチを操作することにより遊技メダルのベットを行うことができる。すなわち、スタートスイッチ37を操作可能状態にすることができる。具体的には、シングルベットスイッチ36aを操作すると、前記表示装置の表示が「1」減算され、遊技メダルが1枚ベットされたこととなる。また、マックスベットスイッチ36bを操作すると、前記表示装置の表示が「3」減算され、遊技メダルが3枚ベットされたこととなる。なお、ベットスイッチとしては、2枚ベット用のスイッチを設けることもできる。

#### 【0051】

また、遊技メダルのベットは、メダル投入口44への遊技メダルの投入、又は、ベットスイッチの操作のいずれか一方のみにより行うだけでなく、双方を併用して行うこともできる。

10

#### （スタートスイッチ37）

スタートスイッチ37は、図3に示すように、操作部33の前面左部に設けられ、正面側に突出するレバー形状のものである。このスタートスイッチ37は、遊技メダルがベットされることを条件に、また、後述する再遊技役に入賞することを条件に、リールユニット21の駆動を開始させることが可能なものである。

#### 【0052】

前記「再遊技役」とは、後述する役抽選手段140により抽選される役の一つである。そして、この役抽選手段140による抽選によって、再遊技役に応選し、再遊技役を構成する図柄51（「REPLAY」）が、有効化されたいずれかの入賞ライン90に停止すると、再遊技役に入賞することとなる。そして、再遊技役に入賞すると、遊技メダルを新たにベットすることなく、再度、遊技を行うことができることとなっている。

20

#### （ストップスイッチ38）

ストップスイッチ38は、図3に示すように、操作部33の前面中央に設けられているスイッチであって、リールユニット21の駆動を停止させるためのものである。具体的には、ストップスイッチ38は、図3に示すように、左リール22、中リール23、及び、右リール24のそれぞれに対応した3個のスイッチから構成されており、前記各回転リール25の下方に対応する位置に横並びに1個ずつ設けられているものである。

#### 【0053】

そして、各回転リール25に対応したストップスイッチ38を操作することにより、対応した回転リール25が回転を停止するように形成されている。

30

また、ストップスイッチ38は、スタートスイッチ37が操作されることにより回転リール25が回転を開始してから、総ての回転リール25の回転速度が予め定められた一定速度に達することにより操作可能となるように形成されている。

#### （精算スイッチ39）

精算スイッチ39は、図3に示すように、操作部33の前面左端部に設けられたスイッチであって、クレジットされている遊技メダルを精算、すなわち、クレジットを解除して、クレジットメダルを払い出すためのものである。

#### 【0054】

#### （設定スイッチ55）

設定スイッチ55は、図4に示すように、電源装置28に設けられたキースイッチであって、設定値を切り替えるために用いられるものである。

40

具体的には、電源がOFFの状態、この設定スイッチ55に対して所定の鍵操作を行った上で電源をONにすると設定値を切り替え可能な状態となり、この状態で、所定のスイッチ操作を行うことで「1」から「6」までのいずれかの値を設定することができる。そして、このように設定された値は、現時点における設定値として、後述する設定値記憶手段113に記憶されることとなる。

#### 【0055】

#### （制御装置100の出力手段）

前記制御装置100の出力手段としては、図1に示すように、次のものが接続されている。

50

( 1 ) リールユニット21

( 2 ) ホッパーユニット27

( 3 ) 演出装置50 ( ランプ52、液晶表示装置53、スピーカー54 )

なお、制御装置100の出力手段としては、これら ( 1 ) から ( 3 ) までに限定されるものではない。

【 0 0 5 6 】

( リールユニット21 )

リールユニット21は、所定の枠体に固定された3個のステッピングモーター ( 図示しておらず ) と、各ステッピングモーターの回転軸にそれぞれ固定された計3個の回転リール25とから構成されている。そして、各回転リール25は、円筒状に形成された回転ドラム ( 図示しておらず ) と、この回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープ ( 図示しておらず ) とを備えている。そして、各回転リール25におけるリールテープの外周面には、回転方向へ向けてほぼ等間隔に、「7」「BAR」「スイカ」「ベル」「チェリー」「REPLAY」等の複数種類の図柄51が所定の配列で計21個表示されている。また、前記回転リール25は、前記ステッピングモーターの回転軸を中心として、表示窓34内を、回転リール25に表示された図柄51が上側から下側へ向けて通過するように、回転するものとなっている。

10

【 0 0 5 7 】

また、各回転リール25の所定箇所には、回転リール25の回転を検知するために用いられるインデックス ( 図示しておらず ) が設けられるとともに、このインデックスの通過を検知する所定のセンサー ( たとえば、フォトセンサー、磁気センサー、タッチセンサーなど ) が設けられる。そして、各回転リール25が回転を開始し、前記インデックスを前記所定のセンサーが検知した後にステッピングモーターから出力されるパルス信号に基づいて、ストップスイッチ38が操作された時点における回転リール25の回転位置を検出し、所定位置で回転リール25を停止させることによって、停止制御が行われるものとなっている。

20

( ホッパーユニット27 )

ホッパーユニット27は、図4に示すように、筐体20における、中板26の下側の空間に設けられており、所定の役に入賞するなどの遊技結果に基づいて、遊技者に遊技メダルの払い出しを行うためのものである。

【 0 0 5 8 】

30

( 演出装置50 )

演出装置50は、演出を実行するためのものであり、具体的には、制御装置100から出力される所定の演出制御信号の入力を契機として、遊技者に対する入賞等を報知するなど種々の演出を行うためのものである。

具体的には、演出装置50としては、図3に示すように、前記装飾部31に設けられたランプ52や液晶表示装置53、前扉30の下部であってメダル払出口40の両側に1つずつ設けられたスピーカー54等を備えている。なお、演出装置50は、これらのものに限定されるわけではなく、CRT表示装置、ドットマトリクス表示装置、エレクトロルミネッセンス表示装置等の画像表示装置を備えることもできる。

【 0 0 5 9 】

40

また、前記ランプ52は、光源の点滅、点灯又は消灯により、遊技を盛り上げたり、所定の役が当選していることを報知したりするためのものである。また、前記液晶表示装置53は、文字や画像 ( 静止画や動画 ) の表示により、遊技の演出や各種報知を行うためのものである。また、スピーカー54は、所定の効果音やBGMの出力により、遊技の演出や各種報知を行うためのものである。

具体的には、所定の遊技 ( たとえば、BBゲーム等 ) が開始されたり、所定の役に当選したりすると、後述する遊技制御手段120が、後述する演出制御手段200にBBゲーム開始信号や当選信号を出力する。そして、演出制御手段200は、前記信号の入力を契機として、所定の演出データを選択し、この演出データに基づく制御信号を演出装置50に出力する。そして、演出装置50は、演出制御手段200により出力された制御信号の入力を契機とし

50

て、前記演出データに基づく演出内容を入力する。

【0060】

(制御装置100の制御手段)

前記制御装置100は、上述の如く、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、図1に示すように、大別して、次の(1)から(8)までの制御手段として機能する。

- (1) 設定値記憶手段113
- (2) 遊技制御手段120
- (3) 役抽選手段140
- (4) 回転開始制御手段160
- (5) 回転位置検出手段170
- (6) 回転停止制御手段180
- (7) 入賞判定手段190
- (8) 演出制御手段300

10

なお、制御装置100としては、上記した(1)から(8)までの制御手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいてもよい。

【0061】

(設定値記憶手段113)

設定値記憶手段113は、前記設定スイッチ55を用いて設定された値を、現時点における設定値として記憶するためのものである。

20

本形態に係るスロットマシン10では、上述の如く、「1」から「6」までの6段階の設定値が定められるため、この設定値記憶手段113には、「1」から「6」までのいずれかの値が記憶されることとなる。

具体的には、設定値を切り替え可能な状態とした後、所定のスイッチ操作を行うことにより、「1」から「6」までのいずれかの値を選択する。そして、選択された値を現時点の設定値として確定させるための所定の確定操作が行われることを契機として、前記選択された値が、設定値記憶手段113に記憶されることとなる。

【0062】

(遊技制御手段120)

遊技制御手段120は、遊技の進行を制御するためのものであり、具体的には、回転リール25の回転及び停止、ホッパーユニット27による遊技メダルの払い出し等の遊技における各種装置の制御を行うとともに、各種遊技に応じた進行を制御するためのものである。

30

ここで、本形態に係るスロットマシン10は、遊技として、一般的な遊技である通常遊技、通常遊技と異なる遊技であって通常遊技よりも遊技者に大きな利益を付与する特別遊技(BBゲーム、RBゲーム)を有している。

なお、遊技はこれらに限定されるものではなく、たとえば、通常遊技と異なり通常遊技中よりも再遊技役の当選確率が大きくなるリプレイタイム遊技(RTゲーム)等、他の遊技を有していてもよい。

【0063】

そして、遊技制御手段120は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

40

- (1) 通常遊技制御手段121
- (2) 特別遊技制御手段122

また、遊技制御手段120としては、上記した(1)及び(2)の手段に限定されるものではない。

(通常遊技制御手段121)

通常遊技制御手段121は、一般的な遊技である通常遊技を制御するためのものである。

具体的には、遊技メダルの投入又はベットスイッチが操作されることにより、遊技メダルがベットされたことを条件に、スタートスイッチ37が操作されると、後述の役抽選手段140により、予め定められた複数の役のうちいずれかの役の当選又は非当選を決定するための抽選が行われる。そして、これに伴って、3個総ての回転リール25が回転を開始する

50



。その後、所定のストップスイッチ38を1つ操作すると、このストップスイッチ38に対応した回転リール25の回転が停止する。そして、ストップスイッチ38を3個総て操作し終わると、3個の回転リール25の回転が総て停止する。このとき、いずれかの入賞ライン90上に、役抽選手段140により当選した役を構成する図柄51の組み合わせが停止すると、当該役の入賞となり、役に応じた枚数の遊技メダルがメダル払出口40から払い出される。なお、遊技メダルを払い出す代わりに、クレジットメダルとして貯留してもよい。また、役の態様に応じて、遊技者に対して遊技メダルの払い出し以外の所定の利益を付与することもできる。

#### 【0064】

本実施の形態に係るスロットマシン10では、前記役として、入賞により所定枚数の遊技メダルが払い出される小役と、遊技メダルの払い出しは無いが遊技メダルを新たに投入することなく再度の遊技を行える再遊技役と、小役及び再遊技役よりもさらに大きな利益を遊技者に付与する特別遊技に係る特別遊技役（BBゲーム役、RBゲーム役など）と、を備えている。また、本実施の形態に係るスロットマシン10では、所定の図柄51の組み合わせにより構成される第1役として、前記BBゲーム役が設定されている。

また、前記小役には、スイカ役、ベル役、チェリー役、及び、前記所定の図柄51とは異なる他の図柄51の組み合わせにより構成される第2役としての特殊小役等を備えている。

#### 【0065】

具体的には、小役のうち、スイカ役は、「スイカ」の図柄51の組み合わせ（「スイカ」「スイカ」「スイカ」）により構成される。そして、いずれかの入賞ライン90上に「スイカ」「スイカ」「スイカ」の組み合わせが停止すると、スイカ役の入賞となり、所定枚数（たとえば15枚）の遊技メダルが払い出される。

また、小役のうち、ベル役は、「ベル」の図柄51の組み合わせ（「ベル」「ベル」「ベル」）により構成される。そして、いずれかの入賞ライン90上に「ベル」「ベル」「ベル」の組み合わせが停止すると、ベル役の入賞となり、所定枚数（たとえば8枚）の遊技メダルが払い出される。

#### 【0066】

また、小役のうち、チェリー役は、「チェリー」の図柄51と他の図柄51との組み合わせ（「チェリー」「ANY」「ANY」（ANYはいずれの図柄51でも構わないという意味））により構成される。そして、いずれかの入賞ライン90上に「チェリー」「ANY」「ANY」の組み合わせが停止すると、チェリー役の入賞となり、所定枚数（たとえば2枚）の遊技メダルが払い出される。

また、小役のうち、前記第2役としての特殊小役は、「BAR」又は「チェリー」の図柄51の組み合わせ（「BAR」「チェリー」「BAR」）により構成される。そして、いずれかの入賞ライン90上に「BAR」「チェリー」「BAR」の組み合わせが停止すると、特殊小役の入賞となり、所定枚数（たとえば1枚）の遊技メダルが払い出される。

#### 【0067】

また、再遊技役は、「REPLAY」の図柄51の組み合わせ（「REPLAY」「REPLAY」「REPLAY」）により構成される。そして、いずれかの入賞ライン90上に「REPLAY」「REPLAY」「REPLAY」の組み合わせが停止すると、再遊技役の入賞となり、新たに遊技メダルを投入することなく、前回の遊技と同じ条件で再度遊技を行うことができる。

また、前記第1役としてのBBゲーム役は、「7」の図柄51の組み合わせ（「7」「7」「7」）により構成される。そして、いずれかの入賞ライン90上に「7」「7」「7」の組み合わせが停止すると、BBゲーム役の入賞となり、所定枚数（たとえば15枚）の遊技メダルが払い出された後、BBゲームに移行する。

#### 【0068】

また、RBゲーム役は、「BAR」の図柄51の組み合わせ（「BAR」「BAR」「BAR」）により構成される。そして、いずれかの入賞ライン90上に「BAR」「BAR」「BAR」の組み合わせが停止すると、RBゲーム役の入賞となり、所定枚数（たとえば

10

20

30

40

50

15枚)の遊技メダルが払い出された後、RBゲームに移行する。

また、本形態に係るスロットマシン10では、後述する役抽選手段140による1回の抽選で、第1役としてのBBゲーム役のみの当選となる単独当選、又は、第1役としてのBBゲーム役及び第2役としての特殊小役のいずれにも当選したこととなる重複当選が決定されるようになっている。

#### 【0069】

すなわち、本形態に係るスロットマシン10では、前記BBゲーム役については、1回の抽選により単独で当選する場合、1回の抽選により前記特殊小役と共に重複して当選する場合がある。また、前記特殊小役については、1回の抽選により単独で当選することはなく、必ず、前記BBゲーム役と共に重複して当選するように設定されている。

10

なお、前記第1役(本形態ではBBゲーム役)を構成する図柄51の組み合わせ、及び、第2役(本形態では特殊小役)を構成する図柄51の組み合わせはいずれも、所定のタイミング(すなわち、前記図柄51を引き込み可能なタイミング)でストップスイッチ38が操作された場合に、いずれかの入賞ライン90に停止させることができるものである。換言すれば、第1役を構成する図柄51の組み合わせ及び第2役を構成する図柄51の組み合わせはいずれも、いかなるタイミングでストップスイッチ38が操作されてもいずれかの入賞ライン90に停止するものではない。さらに換言すれば、第1役及び第2役は、前記図柄51が入賞ライン90に停止可能なタイミングを狙ってストップスイッチ38を操作する(いわゆる目押し)必要があるものである。

#### 【0070】

20

また、本形態に係るスロットマシン10では、後述する回転停止制御手段180は、BBゲーム役のみの単独当選となった場合に、左リール22及び中リール23の少なくともいずれか一方においてBBゲーム役を構成する図柄51(「7」)をいずれの入賞ライン90にも停止させることができないタイミングで対応するストップスイッチ38が操作され、かつ、後述する右リール24の「チェリー」「7」「チェリー」という図柄51の配列における「7」が表示窓34の上段位置よりも1コマ上若しくは2コマ上に位置しているときに対応するストップスイッチ38が操作されると、いずれの入賞ライン90にもいずれの役を構成する図柄51の組み合わせも停止しない図柄51の配列であって、かつ、表示窓34内の下段位置に、右リール24における前記図柄51の配列(「チェリー」「7」「チェリー」)の「7」が位置する特定のハズレ配列(当選時ハズレ配列としての単独当選時ハズレ配列)が停止するように、回転リール25の停止制御を行う。

30

#### 【0071】

これに対して、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選となった場合には、前記タイミングと同じタイミングでストップスイッチ38が操作されると、いずれの入賞ライン90にもいずれの役を構成する図柄51の組み合わせも停止しない図柄51の配列であって、かつ、図柄窓34内の上段位置に、右リール24における前記図柄51の配列(「チェリー」「7」「チェリー」)の「7」が位置する所定のハズレ配列(当選時ハズレ配列としての重複当選時ハズレ配列)が停止するように、回転リール25の停止制御を行う。

すなわち、本形態に係るスロットマシン10は、BBゲーム役のみの単独当選となった場合と、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選となった場合とでは、同じ所定のタイミングでストップスイッチ38が操作されても、停止可能なハズレ配列が異なるように設定されている。

40

#### 【0072】

また、本形態に係るスロットマシン10の各回転リール25は、BBゲーム役を構成する図柄51の組み合わせ(「7」「7」「7」)をいずれの入賞ライン90にも停止させることができないタイミングでストップスイッチ38が操作されると、BBゲーム役を構成する図柄51の組み合わせ(「7」「7」「7」)のみならず、特殊小役を構成する図柄51の組み合わせ(「BAR」「チェリー」「BAR」)もいずれの入賞ライン90にも停止することがないように図柄51が配置されている。

したがって、本形態に係るスロットマシン10では、BBゲーム役及び特殊小役の重複当

50

選となった場合に、ＢＢゲーム役を構成する図柄51の組み合わせ（「７」「７」「７」）をいずれの入賞ライン90にも停止させることができないタイミングでストップスイッチ38が操作されても、特殊小役の入賞となることはない。

【００７３】

（特別遊技制御手段122）

特別遊技制御手段122は、通常遊技よりも遊技者に大きな利益を付与する特別遊技（ＢＢゲーム、ＲＢゲーム）を制御するためのものである。

ＲＢゲームは、所定役が高確率で当選する遊技を一定条件下で所定回数行わせる遊技である。また、ＢＢゲームは、通常遊技と同様の遊技（ＢＢゲーム一般遊技）を行うとともに、この遊技中に一定条件下でＲＢゲームに移行できるようにした遊技である。

具体的には、ＢＢゲームに移行すると、前記通常遊技と同様に所定枚数の遊技メダルのベットによってＢＢゲーム一般遊技が開始される。そして、３つの回転リール25の回転を総て停止させた際に、いずれかの入賞ライン90上に所定の図柄51の組み合わせが停止しているか否かによって、遊技メダルの払い出しが行われる。すなわち、ＢＢゲーム一般遊技中は、前記通常遊技と同様に小役を含めた抽選が毎回行われる。

【００７４】

但し、このＢＢゲーム一般遊技中にＲＢゲームに移行するための特定の図柄51の組み合わせが入賞ライン90上に停止した場合には、その後ＲＢゲームに移行する。そして、ＲＢゲームが終了した後は、またＢＢゲーム一般遊技となり、前記通常遊技と同様の抽選及び制御が行われる。そして、ＢＢゲーム中において払い出された遊技メダルが所定の枚数（たとえば、３４５枚）に達することにより、終了する。なお、ＢＢゲームの終了条件となる遊技メダルの払い出し枚数の累計は複数パターン備えることができる。また、ＢＢゲームの終了条件としては、上述のような遊技メダルの払い出し枚数の累計ではなく、他の条件を設定することもできる。

【００７５】

また、ＲＢゲームに移行すると、所定の表示態様が所定の入賞ライン90上に停止した場合に入賞となる遊技が行われる。なお、ＲＢゲームは、上述の如く、ＢＢゲーム一般遊技から移行するのみならず、通常遊技中に、「ＢＡＲ」「ＢＡＲ」「ＢＡＲ」の図柄構成が入賞ライン90に停止することで、上述の遊技からも移行するものとなっている。

（役抽選手段140）

役抽選手段140は、予め定められた複数の役のうちいずれかの役の当選又は非当選を抽選により決定するためのものであり、具体的には、予め定められた当選確率に基づいて、いずれの役に当たったか又はハズレたかの抽選を行うものである。

【００７６】

この役抽選手段140は、図１に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- （１）乱数発生手段141
- （２）乱数抽出手段142
- （３）抽選テーブル143
- （４）当選判定手段144
- （５）フラグ成立手段145

また、役抽選手段140としては、上記した（１）から（５）までの手段に限定されるものではない。

【００７７】

（乱数発生手段141）

乱数発生手段141は、所定の数値範囲内（たとえば、０～６５５３５）で乱数を発生させるためのものである。

（乱数抽出手段142）

乱数抽出手段142は、乱数発生手段141により発生した乱数を所定のタイミング（たとえば、スタートスイッチ37操作時）で抽出するためのものである。

（抽選テーブル143）

抽選テーブル143は、乱数発生手段141により発生する乱数がとる数値領域の範囲内であって、前記役に対応した所定の数値領域を有する役当選領域を複数備えたものである。

【0078】

ここで、本形態に係るスロットマシン10では、図2(a)及び図2(b)に示すように、各遊技ごと(通常遊技、特別遊技)及び各設定値(「1」から「6」まで)ごとに、それぞれ抽選テーブル143が備えられている。そして、後述する当選判定を行う際に、その時点における遊技及び設定値に対応した抽選テーブル143が参照されるものとなっている。すなわち、遊技の違い又は設定値の違いとは、当選判定の際に参照される抽選テーブル143が各々異なることを意味するものである。

具体的には、本形態に係るスロットマシン10では、図2(a)に示すように、抽選テーブル143として、通常遊技中の当選判定において参照される通常遊技用抽選テーブル146と、特別遊技のうちBBゲーム中の当選判定において参照されるBBゲーム用抽選テーブル147と、特別遊技のうちRBゲーム中の当選判定において参照されるRBゲーム用抽選テーブル148とを備えている。

【0079】

また、通常遊技用抽選テーブル146は、図2(b)に示すように、各設定値ごとの抽選テーブル143を備えている。

なお、本形態に係るスロットマシン10では、BBゲーム用抽選テーブル147及びRBゲーム用抽選テーブル148は、各設定値ごとの抽選テーブル143は備えていないが、当該抽選テーブル143を備えるように形成することもできる。

(通常遊技用抽選テーブル146)

通常遊技用抽選テーブル146は、上述の如く、通常遊技中の当選判定において参照される抽選テーブル143である。

【0080】

また、この通常遊技用抽選テーブル146は、上述の如く、各設定値ごとの抽選テーブル143を備えており、具体的には、図2(b)に示すように、設定値が「1」のときに参照される通常遊技用設定値1抽選テーブル146aと、設定値が「2」のときに参照される通常遊技用設定値2抽選テーブルと、設定値が「3」のときに参照される通常遊技用設定値3抽選テーブルと、設定値が「4」のときに参照される通常遊技用設定値4抽選テーブルと、設定値が「5」の場合に参照される通常遊技用設定値5抽選テーブルと、設定値が「6」のときに参照される通常遊技用設定値6抽選テーブル146bと、を備えている。

また、各通常遊技用抽選テーブル146には、小役(スイカ役、ベル役、チェリー役)の役当選領域、再遊技役の役当選領域、第1役としてのBBゲーム役の役当選領域(単独当選領域)、第1役としてのBBゲーム役及び第2役としての特殊小役の役当選領域(重複当選領域)、RBゲーム役の役当選領域、並びに、ハズレ領域が、所定の割合で設定されている。

【0081】

具体的には、たとえば、通常遊技用設定値1抽選テーブル146aは、図6に示すように、乱数発生手段141により発生する乱数がとる数値領域「0~65535」のうち、「0~7000」の数値領域が小役(スイカ役、ベル役、チェリー役)の役当選領域、「7001~17000」の数値領域が再遊技役の役当選領域、「17001~17100」の数値領域がBBゲーム役の単独当選領域、「17101~17200」の数値領域がBBゲーム役及び特殊小役の重複当選領域、「17201~17400」の数値領域がRBゲーム役の役当選領域、「17401~65535」の数値領域がハズレ領域として設定されている。

【0082】

また、通常遊技用設定値6抽選テーブル146bは、図6に示すように、乱数発生手段141により発生する乱数がとる数値領域「0~65535」のうち、「0~7000」の数値領域が小役(スイカ役、ベル役、チェリー役)の役当選領域、「7001~17000」の数値領域が再遊技役の役当選領域、「17001~17050」の数値領域がBBゲー

ム役の単独当選領域、「17051～17250」の数値領域がBBゲーム役及び特殊小役の重複当選領域、「17251～17500」の数値領域がRBゲーム役の役当選領域、「17501～65535」の数値領域がハズレ領域として設定されている。

ここで、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選領域は、BBゲーム役及び特殊小役のいずれにも当選することとなる領域であり、乱数抽出手段142により抽出された乱数が前記重複当選領域に属するとき、BBゲーム役の当選と判定されるとともに、特殊小役の当選と判定されることとなる。

#### 【0083】

また、通常遊技用設定値1抽選テーブル146aは、上述の如く、BBゲーム役のみの単独当選領域と、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選領域とが同じ大きさとなるように設定されている。すなわち、通常遊技における設定値「1」の場合には、BBゲーム役のみの単独当選となる当選確率、並びに、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選となる当選確率が同じとなっている。さらに換言すれば、通常遊技における設定値「1」の場合には、BBゲーム役のみの単独当選となる当選確率、並びに、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選となる当選確率の比率が「1：1」となる。

これに対して、通常遊技用設定値6抽選テーブル146bは、上述の如く、BBゲーム役のみの単独当選領域よりも、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選領域のほうが大きくなるように設定されている。すなわち、通常遊技における設定値「6」の場合には、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選となる当選確率のほうが、BBゲーム役のみの単独当選となる当選確率よりも大きくなっている。さらに換言すれば、通常遊技における設定値「6」の場合には、BBゲーム役のみの単独当選となる当選確率、並びに、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選となる当選確率の比率が「1：4」となる。

#### 【0084】

したがって、本形態に係るスロットマシン10は、通常遊技中は、設定値「1」よりも設定値「6」のほうが、BBゲーム役のみの単独当選は発生しにくい、これと比較して、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選は発生しやすいものとなっている。

このように、本形態に係るスロットマシン10では、BBゲーム役のみの単独当選の当選確率と、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選の当選確率との比率が、設定値「1」及び設定値「6」において（すなわち、設定値に応じて）異なるように設定されるものとなっている。

なお、BBゲーム役のみの単独当選の当選確率と、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選の当選確率との比率は異なっていれば上記の内容に限定されるものではなく、たとえば、設定値「1」において、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選の当選確率が、BBゲーム役のみの単独当選の当選確率よりも大きくなるように設定し、設定値「6」において、BBゲーム役のみの単独当選の当選確率が、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選の当選確率よりも大きくなるように設定してもよい。また、設定値「1」又は設定値「6」のいずれか一方において、BBゲーム役のみの単独当選の当選確率と、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選の当選確率とが同じ値となるように設定し、他方において、BBゲーム役のみの単独当選の当選確率と、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選の当選確率とが異なる値となるように設定してもよい。

#### 【0085】

なお、上述の場合では、設定値「1」及び設定値「6」において、BBゲーム役のみの単独当選の当選確率と、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選の当選確率との比率が異なるように設定されているが、対象となる設定値はこれらに限定されるものではなく、たとえば、設定値「1」から設定値「6」までの各設定値において、前記比率が異なるように設定することもできる。

また、前記通常遊技用抽選テーブル146では、上述の如く、設定値「1」よりも設定値「6」のほうが、特別遊技役の役当選領域が大きく設定されている。すなわち、設定値「1」よりも設定値「6」のほうが出玉率が大きくなる。

#### 【0086】

( B B ゲーム用抽選テーブル147 )

B B ゲーム用抽選テーブル147は、上述の如く、 B B ゲーム中の当選判定において参照されるものである。

この B B ゲーム用抽選テーブル147は、特に図示していないが、 R B ゲーム役の役当選領域、小役（ベル役、チェリー役）の役当選領域、及び、ハズレ領域が設定されるとともに、 R B ゲーム役及び小役の役当選領域が、通常遊技用抽選テーブル146における同領域よりも大きい割合で設定されている。なお、この小役の役当選領域は、通常遊技用抽選テーブル146における同領域と同じ割合で設定してもよい。

【 0 0 8 7 】

( R B ゲーム用抽選テーブル148 )

10

R B ゲーム用抽選テーブル148は、上述の如く、 R B ゲーム中の当選判定において参照されるものである。

この R B ゲーム用抽選テーブル148は、特に図示していないが、所定の表示態様により構成される特定役の役当選領域が設定されるとともに、この特定役の役当選領域が、全数値領域のうち極めて大きい範囲を占めることとなるように設定されている。

( 当選判定手段144 )

当選判定手段144は、乱数抽出手段142により抽出された乱数が前記抽選テーブル143のいずれの役当選領域に属するか否かを判定するためのものである。

【 0 0 8 8 】

20

具体的には、本形態に係るスロットマシン10では、前記乱数発生手段141が発生させた乱数を、前記乱数抽出手段142がスタートスイッチ37の操作時に抽出する。そして、この抽出された乱数が、この時点における遊技及び設定値に対応した前記抽選テーブル143のいずれの役当選領域に属するか否かを、当選判定手段144が判定する。そして、前記抽出された乱数が、当選判定手段144により、所定の役当選領域に属すると判定された場合、当該役当選領域に対応する役の当選となる。一方、前記乱数がいずれの役当選領域にも属しないと判定された場合、ハズレとなる。

( フラグ成立手段145 )

フラグ成立手段145は、前記当選判定手段144により所定の役に当選したと判定された場合に前記役に対応する当選フラグを成立させるためのものである。

【 0 0 8 9 】

30

ここで、当選フラグの成立とは、所定のメモリに記憶されている数値が所定値になっている状態を意味するものである。たとえば、 B B ゲーム役に対応する所定メモリに記憶されている数値が「 1 」となっている場合、 B B ゲーム役の当選フラグが成立している状態であると設定することができる。これに対して、前記メモリに記憶されている数値が「 0 」となっている場合、 B B ゲーム役の当選フラグが成立していない状態であると設定することができる。すなわち、 B B ゲームに当選していない場合は、前記メモリに記憶されている数値は「 0 」となっているが、役抽選手段140により B B ゲーム役に当選すると、前記メモリに記憶されている数値は「 1 」となり、 B B ゲーム役の当選フラグが成立したこととなる。なお、この当選フラグとしては、役抽選手段140の抽選結果が小役の当選である場合に成立する小役当選フラグや、前記抽選結果が B B ゲームなどの特別遊技役の当選である場合に成立する特別当選フラグ等がある。

40

【 0 0 9 0 】

また、前記小役当選フラグは、当選フラグが成立した遊技においてのみ有効となるものとなっている。具体的には、役抽選手段140により所定の小役に当選すると、所定の小役当選フラグが成立（対応するメモリに記憶されている数値が「 0 」から「 1 」に変更）する。そしてこの遊技において、前記小役当選フラグに対応する小役の入賞となると、前記小役の当選状態が解除されるため、前記当選フラグも解除される（対応するメモリに記憶されている数値が「 1 」から「 0 」に変更される）ものとなっている。また、前記遊技において、前記小役当選フラグに対応する小役の入賞とならなかった場合にも、すなわち、前記小役を構成する図柄51の組み合わせをいずれかの入賞ライン90に停止させることがで

50

きなかった場合にも、前記当選フラグは解除されるものとなっている。

【0091】

これに対して、前記特別当選フラグは、次の遊技へ持ち越すことができるものとなっている。すなわち、特別当選フラグが成立した遊技において、この特別当選フラグに対応する特別遊技役の入賞とならなかった場合には、次遊技においても、特別当選フラグが成立したまま（対応するメモリに記憶されている数値が「1」）となるように設定されている。そして、この特別遊技役の入賞となるまで、特別当選フラグは成立したままとなっており、特別遊技役の入賞となると、特別当選フラグは解除されるものとなっている。

なお、本形態に係るスロットマシン10では、BBゲーム役及び特殊小役以外にも、役抽選手段140による1回の抽選において、同時に複数（たとえば、チェリー役、及び、スイカ役）の役に当選可能となるように設定することもできる。

10

【0092】

（回転開始制御手段160）

回転開始制御手段160は、回転リール25の回転の開始に関する制御を行うためのものであり、具体的には、回転開始制御手段160は、スタートスイッチ37の操作に基づいて出力されるスタート信号が入力されることで、各回転リール25に設けられているステッピングモーターに回転開始信号を出力し、ステッピングモーターを駆動させることにより総ての回転リール25の開始を開始させるものである。

また、回転開始制御手段160は、スタートスイッチ37が操作されると、予め定められた所定の加速度で総ての回転リール25を回転させ、総ての回転リール25の回転速度が所定速度に達すると、この所定速度で定速回転を行わせるものとなっている。

20

【0093】

（回転位置検出手段170）

回転位置検出手段170は、ストップスイッチ38が操作された時点における回転リール25の回転位置を検出するためのものである。

具体的には、回転位置検出手段170は、特に図示していないが、ステッピングモーターから出力されるパルス信号をカウントするためのカウント手段、カウント手段によるパルス信号のカウント値をリセットするためのリセット手段などを備えている。

より具体的には、各回転リール25が回転を開始し、総ての回転リール25が所定の速度で定速回転するようになった後、検知センサー（図示しておらず）によりインデックスの通過が検知されたことを契機として、前記カウント手段が、ステッピングモーターから出力されるパルス信号のカウントを開始する。そして、ストップスイッチ38が操作された時点における、前記カウント値に基づいて、インデックスの回転角度を算出し、これにより前記時点における回転リール25の回転位置を検出することとなる。また、前記カウント手段によるパルス信号のカウント値は、検知センサー（図示しておらず）によりインデックスの通過が検知される都度、前記リセット手段によりリセットされ、この時点から新たにパルス信号のカウントが行われるものとなっている。

30

【0094】

（回転停止制御手段180）

回転停止制御手段180は、役抽選手段140による抽選の結果及びストップスイッチ38の操作に応じて、回転リール25の回転停止の制御を行うためのものである。具体的には、回転停止制御手段180は、ストップスイッチ38が操作された時点から対応する回転リール25が停止するまでに当該回転リール25が移動可能な範囲内において、役抽選手段140の抽選により当選していない役を構成する図柄51の組み合わせを、入賞ライン90のいずれにも停止させないようにしつつ、当選している役を構成する図柄51の組み合わせをいずれかの入賞ライン90に停止し得るように、前記回転リール25を停止させるためのものである。

40

【0095】

ここで、本形態における「ストップスイッチ38が操作された時点から対応する回転リール25が停止するまでに当該回転リール25が移動可能な範囲」は、回転リール25に付された図柄1個分の範囲を1コマと定めた場合において、回転リール25が直ちに停止できる位置

50

(ピタ止まり位置)から、このピタ止まり位置から回転リール25が4コマ回転した位置までの全5コマの範囲となっている。

そして、より具体的には、本形態に係る回転停止制御手段180は、回転中のいずれかの回転リール25に対応するストップスイッチ38の操作が行われたことを契機として、現時点で実行されている遊技(通常遊技、特別遊技)、役抽選手段140による抽選の結果、及び、ストップスイッチ38の操作が行われた時点における前記回転リール25の回転位置に基づいて、前記回転リール25の停止制御を行うように形成されている。

【0096】

そして、この回転停止制御手段180は、図1に示すように、次の(1)から(4)までの手段を有している。

- (1) 停止テーブル181
- (2) 停止テーブル選択手段182
- (3) 移動コマ数取得手段183
- (4) 回転停止制御実行手段184

なお、回転停止制御手段180としては、上記した(1)から(4)までの手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいてもよい。

【0097】

(停止テーブル181)

停止テーブル181は、図柄51の停止位置を決定するためのテーブルであり、具体的には、回転リール25の回転位置に応じて、ストップスイッチ38が操作されてから前記回転リール25が停止するまでの移動コマ数を予め定めたものである。換言すれば、停止テーブル181は、回転リール25を、ピタ止まり位置から何コマ(0コマから4コマまでのいずれかコマ数)移動させて停止させるのかを、所定の条件に応じて各図柄51ごとに定めたものである。

具体的には、停止テーブル181においては、当選フラグが成立していない役を構成する図柄51の組み合わせがいずれの入賞ライン90にも停止しないようにしつつ、当選フラグが成立している役を構成する図柄51の組み合わせがいずれかの入賞ライン90に停止するように、予め上述のコマ数の範囲内で停止位置を決定している。

【0098】

また、本形態に係るスロットマシン10では、各遊技ごと、及び、役抽選手段140による抽選の結果ごとに、停止テーブル181が設けられている。なお、この停止テーブル181は、各遊技ごと、及び、役抽選手段140による抽選の結果ごとに、1つだけ設けることもできるし、複数個設けることもできる。

具体的には、本形態に係るスロットマシン10は、通常遊技における停止テーブル181として、小役(スイカ役、ベル役、チェリー役)又は再遊技役に当選した場合の停止テーブル181、R Bゲーム役に当選した場合の停止テーブル181、第1役としてのB Bゲーム役のみの単独当選となった場合の停止テーブル181、第1役としてのB Bゲーム役及び第2役としての特殊小役の重複当選となった場合の停止テーブル181、並びに、非当選の場合(すなわち、ハズレとなった場合)の停止テーブル181を備えている。

【0099】

ここで、本形態に係るスロットマシン10では、上述の如く、B Bゲーム役のみの単独当選となった場合に、左リール22及び中リール23の少なくともいずれか一方においてB Bゲーム役を構成する図柄51(「7」)をいずれの入賞ライン90にも停止させることができないタイミングで対応するストップスイッチ38が操作され、かつ、後述の右リール24における「チェリー」「7」「チェリー」という図柄51の配列における「7」が表示窓34の上段位置よりも1コマ上若しくは2コマ上に位置しているときに対応するストップスイッチ38が操作されると、いずれの入賞ライン90にもいずれの役を構成する図柄51の組み合わせも停止しない図柄51の配列であって、かつ、図柄窓34内の下段位置に、右リール24における前記図柄51の配列(「チェリー」「7」「チェリー」)の「7」が位置する単独当選時ハズレ配列が停止するようになっている。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 0 0 】

また、B B ゲーム役及び特殊小役の重複当選となった場合に、前記タイミングと同じタイミングでストップスイッチ38が操作されると、いずれの入賞ライン90にもいずれの役を構成する図柄51の組み合わせも停止しない図柄51の配列であって、かつ、図柄窓34内の上段位置に、右リール24における前記図柄51の配列（「チェリー」「7」「チェリー」）の「7」が位置する重複当選時ハズレ配列が停止するようになっている。

すなわち、前記B B ゲーム役のみの単独当選となった場合の停止テーブル181では、B B ゲーム役を構成する図柄51（「7」）をいずれの入賞ライン90にも停止させることができない範囲においては、上述の単独当選時ハズレ配列が停止するように、回転リール25の停止位置が決定されており、また、B B ゲーム役及び特殊小役の重複当選となった場合の停止テーブル181では、前記範囲においては、上述の重複当選時ハズレ配列が停止するように、回転リール25の停止位置が決定されている。

10

## 【 0 1 0 1 】

なお、B B ゲーム役及び特殊小役の重複当選、並びに、B B ゲーム役のみの単独当選となった場合のいずれにおいても、B B ゲーム役を構成する図柄51を所定の入賞ライン90に停止させることができるタイミングで対応するストップスイッチ38が操作されると、前記所定の入賞ライン90に、B B ゲーム役を構成する図柄51の組み合わせ（「7」「7」「7」）が停止するようになっている。すなわち、B B ゲーム役が入賞する際における回転リール25の停止表示態様は、B B ゲーム役及び特殊小役の重複当選、並びに、B B ゲーム役のみの単独当選となった場合のいずれにおいても、同一となっている。

20

また、特別遊技における停止テーブル181、役抽選手段140の抽選により特別遊技役に当選して、この特別遊技役の当選フラグが成立している特別遊技役当選中における停止テーブル181なども備えている。

## 【 0 1 0 2 】

なお、停止テーブル181はこれらに限定されるものではない。

（停止テーブル選択手段182）

停止テーブル選択手段182は、ストップスイッチ38が操作されることを契機として、この時点において実行されている遊技、及び、役抽選手段140による抽選の結果に対応する停止テーブル181を選択するためのものである。

たとえば、通常遊技が実行されている場合であって、役抽選手段140による抽選によりB B ゲーム役の単独当選となったときに、いずれかのストップスイッチ38が操作されると、停止テーブル選択手段182が、通常遊技、及び、B B ゲーム役の単独当選に対応する停止テーブル181を選択する。

30

## 【 0 1 0 3 】

なお、各遊技ごと、及び、役抽選手段140による抽選の結果ごとに、複数個の停止テーブル181が設けられている場合には、停止テーブル選択手段182は、所定の抽選手段（図示しておらず）による抽選を行うことで、複数個の停止テーブル181の中からいずれか一の停止テーブル181を選択するように、形成することができる。また、停止テーブル選択手段182は、抽選を行うのではなく、所定の条件（たとえば、回転リール25の回転位置、遊技回数など）に基づいて一の停止テーブル181を選択するように、形成することもできる。

40

（移動コマ数取得手段183）

移動コマ数取得手段183は、停止テーブル選択手段182により選択された停止テーブル181、及び、ストップスイッチ38が操作された時点における対応する回転リール25の回転位置に基づいて、当該回転リール25の移動コマ数を取得するためのものである。換言すれば、移動コマ数取得手段183は、回転位置検出手段170により検出された、前記ストップスイッチ38の操作に係る回転リール25の回転位置に対応した移動コマ数を、選択された停止テーブル181から取得するためのものである。

## 【 0 1 0 4 】

（回転停止制御実行手段184）

50

回転停止制御実行手段184は、移動コマ数取得手段183により取得された移動コマ数に基づいて、対応する回転リール25の停止制御を実行するものである。すなわち、回転停止制御実行手段184は、対応する回転リール25を、取得された移動コマ数分だけ移動させた後、回転を停止させる。

たとえば、左ストップスイッチが操作された場合にあっては、停止テーブル選択手段182により選択された停止テーブル181から、回転位置検出手段170により検出された左リール22の回転位置に基づき、移行コマ数取得手段183により、移動コマ数が取得される。そして、前記左リール22は、取得された移動コマ数分だけ移動した後、回転を停止することとなる。たとえば、取得された移動コマ数が「1」であった場合には、左リール22は、ストップスイッチ38が操作された時点から直ちに停止可能なビタ止まり位置から1コマ移動（すなわち、1コマ滑り）して停止することとなる。

10

#### 【0105】

（単独当選時、及び、重複当選時の停止制御の例）

以下、第1役としてのBBゲーム役のみの単独当選となったときの回転リール25の停止制御、並びに、第1役としてのBBゲーム役及び第2役としての特殊小役の重複当選となったときの回転リール25の停止制御について、具体的に説明する。

なお、説明の便宜上、後述する各回転リール25の図柄配列における図柄51に対して図柄番号を付す。具体的には、各回転リール25の図柄51を表示した図7において、上方から下方へ向けて順番に、「0番」「20番」「19番」・・・「1番」という図柄番号を付している。

20

#### 【0106】

上述の如く、本形態における左リール22、中リール23、及び、右リール24の各回転リール25にはそれぞれ21個ずつ図柄51が表示されている。そして、各回転リール25に表示されている図柄51の一部は、図7に示すように、配列されている。

具体的には、左リール22は、図7の向かって上方から、「7」「ベル」「チェリー」「7」「REPLAY」「BAR」「チェリー」「REPLAY」「ベル」「スイカ」・・・「ベル」という図柄51の配列となっている。また、中リール23は、図7の向かって上方から、「7」「チェリー」「7」「スイカ」「スイカ」「BAR」「REPLAY」「ベル」「スイカ」「BAR」・・・「スイカ」という図柄51の配列となっている。また、右リール24は、図7の向かって上方から、「7」「BAR」「7」「REPLAY」「チェリー」「7」「チェリー」「チェリー」「ベル」「7」・・・「REPLAY」という図柄51の配列となっている。また、回転リール25は、図7の向かって上方から下方に向かって回転するものとなっている。したがって、回転リール25が回転すると、各図柄51は、図7の向かって上方から下方へ向けて移動することとなる。

30

#### 【0107】

また、本形態に係るスロットマシン10には、通常遊技におけるBBゲーム役のみの単独当選時の停止テーブル181として、たとえば、図8に示すような、左リール用停止テーブル、中リール用停止テーブル、及び、右リール用停止テーブルが備えられている。また、通常遊技におけるBBゲーム役及び特殊小役の重複当選時の停止テーブル181として、た

40

ここで、各停止テーブル181には、各図柄51が各回転リール25の中段位置にある場合にストップスイッチ38が操作された際、対応する回転リール25の回転が停止するまでに前記図柄51が移動するコマ数が記憶されている。

#### 【0108】

具体的には、たとえば、BBゲーム役のみの単独当選時の左リール用停止テーブルには、左リール22の「16番」の「BAR」に対応して「1」という移動コマ数が定められている（図8参照）。そして、左リール22の停止制御において、この左リール用停止テーブルが選択された場合、左リール22における「16番」の「BAR」が中段位置にあるとき

50

にストップスイッチ38が操作されたとすると、前述の移動コマ数取得手段183により、「1」が取得されることとなる。そして、前記「BAR」が中段位置から1コマ移動した位置で、左リール22が停止することとなる。したがって、左リール22においては、「18番」から「16番」までの図柄51、すなわち「7」「REPLAY」「BAR」が表示窓34内に停止することとなる。

【0109】

また、図8に示す、BBゲーム役のみの単独当選時の停止テーブル181における前記左リール用停止テーブルは、最初に左ストップスイッチが操作されたときに参照される。また、前記中リール用停止テーブルは、表示窓34内に左リール22の「18番」から「16番」までの図柄51、すなわち「7」「REPLAY」「BAR」が停止している状態で、中ストップスイッチが操作されたときに参照される。また、前記右リール用停止テーブルは、表示窓34内に左リール22の「18番」から「16番」までの図柄51、すなわち「7」「REPLAY」「BAR」が停止し、かつ、表示窓内34内に中リール23の「18番」から「16番」までの図柄51、すなわち「スイカ」「スイカ」「BAR」が停止している状態で、右ストップスイッチが操作されたときに参照される。

【0110】

そして、図8に示す、通常遊技におけるBBゲーム役の単独当選時の停止テーブル181によれば、左リール22及び中リール23の少なくともいずれか一方においてBBゲーム役を構成する図柄51(「7」)をいずれの入賞ライン90にも停止させることができないタイミングで対応するストップスイッチ38が操作され、かつ、右リール24における「チェリー」「7」「チェリー」という図柄51の配列における「7」(すなわち、「16番」の図柄51)が表示窓34の上段位置よりも1コマ上若しくは2コマ上に位置しているとき(すなわち、右リール24において「13番」及び「14番」のいずれかの図柄51が中段位置にあるとき)に右ストップスイッチが操作されると、いずれの入賞ライン90にもいずれの役を構成する図柄51の組み合わせも停止しない図柄51の配列であって、かつ、図柄窓34内の下段位置に、前記「16番」の「7」が位置する単独当選時ハズレ配列が停止することとなる。

【0111】

すなわち、この停止テーブル181は、第1役としてのBBゲーム役を構成する図柄51の組み合わせがいずれの入賞ライン90にも停止しない場合には、極力、単独当選時ハズレ配列が停止するように、各回転リール25の移動コマ数を定めたものとなっている。

また、図9に示す、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選時の停止テーブル181における前記左リール用停止テーブルも、上述と同様に、最初に左ストップスイッチが操作されたときに参照される。また、前記中リール用停止テーブルも、上述と同様に、表示窓34内に左リール22の「18番」から「16番」までの図柄51、すなわち「7」「REPLAY」「BAR」が停止している状態で、中ストップスイッチが操作されたときに参照される。また、前記右リール用停止テーブルも、上述と同様に、表示窓34内に左リール22の「18番」から「16番」までの図柄51、すなわち「7」「REPLAY」「BAR」が停止し、かつ、表示窓内34内に中リール23の「18番」から「16番」までの図柄51、すなわち「スイカ」「スイカ」「BAR」が停止している状態で、右ストップスイッチが操作されたときに参照される。

【0112】

そして、図9に示す、通常遊技におけるBBゲーム役及び特殊小役の重複当選時の停止テーブル181によれば、上述と同じタイミング、すなわち、左リール22及び中リール23の少なくともいずれか一方においてBBゲーム役を構成する図柄51(「7」)をいずれの入賞ライン90にも停止させることができないタイミングで対応するストップスイッチ38が操作され、かつ、右リール24における「チェリー」「7」「チェリー」という図柄51の配列における「7」(「16番」の図柄51)が表示窓34の上段位置よりも1コマ上若しくは2コマ上に位置しているとき(右リール24において「13番」及び「14番」のいずれかの図柄51が中段位置にあるとき)に右ストップスイッチが操作されると、いずれの入賞ライン90にもいずれの役を構成する図柄51の組み合わせも停止しない図柄51の配列であって、

かつ、図柄窓34内の上段位置に、前記「16番」の「7」が位置する重複当選時ハズレ配列が停止することとなる。

#### 【0113】

すなわち、この停止テーブル181は、第1役としてのBBゲーム役を構成する図柄51の組み合わせがいずれの入賞ライン90にも停止しない場合には、極力、重複当選時ハズレ配列が停止するように、各回転リール25の移動コマ数を定めたものとなっている。

#### （入賞判定手段200）

入賞判定手段200は、役抽選手段140による抽選の結果、所定の役に当選し、かつ、総ての回転リール25の回転が停止した際、前記役を構成する図柄51の組み合わせがいずれの入賞ライン90に停止している場合に入賞と判定するためのものである。そして、この入賞判定手段200により入賞と判定されると、この入賞に基づいた制御が行われることとなる。すなわち、所定の役の入賞となった場合に、この入賞の役に応じた入賞信号を出力するように形成されている。

10

#### 【0114】

具体的には、この入賞判定手段200により入賞と判定されると、入賞信号が各装置に出力される。そして、たとえば、所定の入賞信号が入力された遊技制御手段120は、所定枚数の遊技メダルを払い出すように、ホッパーユニット27を制御する。また、前記入賞信号が入力された後述の演出制御手段300は、入賞に関する所定の演出を行うように、演出装置50を制御する。また、再遊技役に係る入賞信号が入力された遊技制御手段120は、再遊技を行うように制御する。また、BBゲーム役に係る入賞信号が入力された特別遊技制御手段122は、BBゲームを開始するように制御する。

20

#### （演出制御手段300）

演出制御手段300は、各種制御手段から出力される信号が入力されることを契機として、遊技に関する演出を、ランプ52、液晶表示装置53、スピーカー54などの演出装置50により実行するためのものである。遊技に関する演出としては、たとえば、役抽選手段140により所定の役に当選した旨を報知するための当選報知演出、特別遊技（たとえば、BBゲーム）が開始した場合に、当該特別遊技を盛り上げるための演出などが挙げられる。

#### 【0115】

具体的には、演出制御手段300は、種々の演出データを記憶するための演出テーブル、入力された信号に基づいて、前記演出テーブルから所定の演出データを選択するための演出データ選択手段、演出データ選択手段により選択された演出データに基づいて、所定の演出装置50により演出を実行するための演出実行手段などを備えている。

30

#### （スロットマシン10の動作）

次に、上記構成を備えたスロットマシン10の動作の概略について、図10から図12までに示したフローを用いて説明する。

図10に示すステップ100において、スタートスイッチ37が操作されたか否かが判定される。そして、スタートスイッチ37が操作されたと判定された場合、次のステップ101に進む。一方、スタートスイッチ37が操作されていないと判定された場合、ステップ100に戻る。

#### 【0116】

ステップ101において、スタートスイッチ37の操作に基づき、当該スタートスイッチ37がONとなる。そして、次のステップ102に進む。

40

ステップ102において、役抽選手段140により役抽選処理が行われる。そして、次のステップ103に進む。

ステップ103において、回転開始制御手段160により、総ての回転リール25が回転を開始する。そして、次のステップ104に進む。

ステップ104において、ストップスイッチ38が操作されたか否かが判定される。そして、ストップスイッチ38が操作されたと判定された場合、次のステップ105に進む。一方、ストップスイッチ38が操作されていないと判定された場合、ステップ104に戻る。

#### 【0117】

50

ステップ105において、ストップスイッチ38の操作に基づき、当該ストップスイッチ38がONとなる。そして、次のステップ106に進む。

ステップ106において、回転停止制御手段180により、回転リール停止処理が行われる。そして、次のステップ107に進む。

ステップ107において、総ての回転リール25が停止したか否かが判定される。そして、総ての回転リール25が停止したと判定された場合、次のステップ108に進む。一方、総ての回転リール25が停止していないと判定された場合、ステップ104に戻る。

ステップ108において、入賞判定手段200により、当選フラグの成立中に、この当選フラグに対応する役を構成する図柄51の組み合わせがいずれかの入賞ライン90上に停止したか否か、すなわち、入賞したか否かが判定される。そして、入賞したと判定された場合は所定の入賞の処理が行われる。そして、次のステップ109に進む。

10

#### 【0118】

ステップ109において、他の遊技へ移行するための条件が満たされたか否かが判定される。具体的には、通常遊技中であれば、BBゲーム役の入賞、RBゲーム役の入賞等が判定される。また、BBゲーム中であれば、払い出された遊技メダルの枚数等が判定される。そして、他の遊技へ移行するための条件が満たされたと判定された場合、次のステップ110に進む。一方、他の遊技へ移行するための条件が満たされていないと判定された場合、遊技が終了する。

ステップ110において、遊技制御手段120により、所定の遊技へ移行され、遊技が終了する。

20

#### 【0119】

次に、上述したステップ102の役抽選処理について、図11のフローを用いて説明する。

ステップ200において、乱数発生手段141により発生した乱数の中から、乱数抽出手段142により乱数が取得される。そして、次のステップ201に進む。

ステップ201において、取得された乱数が所定のメモリに記憶される。そして、次のステップ202に進む。

ステップ202において、現時点で実行されている遊技、及び、設定値記憶手段113に記憶されている当該スロットマシン10の設定値が取得される。そして、次のステップ203に進む。

30

#### 【0120】

ステップ203において、取得された遊技及び設定値に基づいて、対応する抽選テーブル143が選択される。そして、次のステップ204に進む。

ステップ204において、前記抽出された乱数が、選択された抽選テーブル143のいずれかの役当選領域に属するか否かの判定が、当選判定手段144により行われる。そして、前記乱数がいずれかの役当選領域に属すると判定された場合、次のステップ205に進む。一方、前記乱数がいずれの役当選領域にも属さない、すなわち、前記乱数が非当選領域に属すると判定された場合、役抽選処理が終了する。

ステップ205において、フラグ成立手段145が、前記役当選領域に対応する役の当選フラグを成立させ、役抽選処理が終了する。

40

#### 【0121】

次に、上述したステップ106の回転リール停止処理について、図12のフローを用いて説明する。

ステップ300において、停止テーブル選択手段182により、現時点における遊技、及び、役抽選手段140による抽選の結果に応じた停止テーブル181が選択される。そして、次のステップ301に進む。

ステップ301において、操作が行われたストップスイッチ38に対応する回転リール25の回転位置が、回転位置検出手段170により検出される。そして、次のステップ302に進む。

#### 【0122】

50

ステップ302において、停止テーブル選択手段182により選択された停止テーブル181、及び、前記回転リール25の回転位置に基づいて、移動コマ数取得手段183により、移動コマ数が取得される。そして、次のステップ303に進む。

ステップ303において、回転停止制御実行手段184により、前記回転リール25が、取得された移動コマ数分だけ移動した後、停止し、回転リール停止処理が終了する。

(まとめ)

上述の如く、本形態に係るスロットマシン10では、役として、それぞれ異なる図柄51の組み合わせにより構成される第1役としてのBBゲーム役(「7」「7」「7」)及び第2役としての特殊小役(「BAR」「チェリー」「BAR」)が含まれている。また、役抽選手段140は、1回の抽選により、BBゲーム役のみに当選したこととなる単独当選、又は、BBゲーム役及び特殊小役のいずれにも当選したこととなる重複当選を決定可能となっているとともに、単独当選の当選確率と重複当選の当選確率との比率が、設定値「1」及び設定値「6」において(すなわち、設定値に応じて)異なるものとなっている。

【0123】

そして、役抽選手段140の抽選の結果、BBゲーム役のみの単独当選となった場合には、左リール22及び中リール23の少なくともいずれか一方においてBBゲーム役を構成する図柄51(「7」)をいずれの入賞ライン90にも停止させることができないタイミングで対応するストップスイッチ38が操作され、かつ、右リール24における「チェリー」「7」「チェリー」という図柄51の配列における「7」が表示窓34の上段位置よりも1コマ上若しくは2コマ上に位置しているときに対応するストップスイッチ38が操作されると、いずれの入賞ライン90にもいずれの役を構成する図柄51の組み合わせも停止しない図柄51の配列であって、かつ、図柄窓34内の下段位置に、右リール24における前記図柄51の配列(「チェリー」「7」「チェリー」)の「7」が位置する単独当選時ハズレ配列が停止するようになっている。

【0124】

これに対して、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選となった場合に、前記タイミングと同じタイミングでストップスイッチ38が操作されると、いずれの入賞ライン90にもいずれの役を構成する図柄51の組み合わせも停止しない図柄51の配列であって、かつ、図柄窓34内の上段位置に、右リール24における前記図柄51の配列(「チェリー」「7」「チェリー」)の「7」が位置する重複当選時ハズレ配列が停止するようになっている。

すなわち、本形態に係るスロットマシン10によれば、BBゲーム役を構成する図柄51の組み合わせ及び特殊小役を構成する図柄51の組み合わせのいずれも入賞ライン90に停止させることができなかったときに停止するハズレ配列によって、BBゲーム役の単独当選となったのか、又は、BBゲーム役および特殊小役の重複当選となったのかを把握することができる。

【0125】

また、本形態に係るスロットマシン10では、上述の如く、BBゲーム役のみの単独当選の当選確率と、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選の当選確率との比率が、設定値「1」及び設定値「6」において異なるものとなっている。

したがって、本形態に係るスロットマシン10では、ハズレ配列が停止した回数のうち、単独当選時ハズレ配列が停止した回数、及び、重複当選時ハズレ配列が停止した回数を把握することで、スロットマシン10に設定されている設定値を推測可能なものとなっている。

ここで、当該スロットマシン10において遊技を行っている遊技者は、回転リール25の正面において遊技を行っているため、ハズレ配列を確実に把握することができることとなる。これに対して、他の遊技者(たとえば、当該スロットマシン10の近隣で遊技を行っている遊技者)は、当該スロットマシン10を覗き込まなければハズレ配列を確認することができず、また、ハズレ配列が停止したときは、役の入賞音や遊技メダル払い出し音等が無いこともあり、当該ハズレ配列の把握は極めて困難なものとなる。

【0126】

したがって、本形態に係るスロットマシン10によれば、所定のスロットマシン10で遊技を行っている遊技者は当該スロットマシン10に設定されている設定値を判別しやすいものの、他の者には前記設定値を判別しにくいものとするのが可能となる。

また、本形態に係るスロットマシン10によれば、上述のように、ＢＢゲーム役のみの単独当選の場合におけるハズレ配列として単独当選時ハズレ配列が停止可能となっており、また、ＢＢゲーム役及び特殊小役の重複当選の場合におけるハズレ配列として重複当選時ハズレ配列が停止可能となっている。

ここで、単独当選時ハズレ配列及び重複当選時ハズレ配列は、ＢＢゲーム役に当選している場合にのみ停止可能に定められたハズレ配列（当選時ハズレ配列）であるため、これらの当選時ハズレ配列が停止した場合には、ＢＢゲーム役に当選していることを把握できる。

10

#### 【 0 1 2 7 】

したがって、遊技者は、ハズレ配列が停止した場合において、前記単独当選時ハズレ配列又は重複当選時ハズレ配列のいずれかが停止したか否かを確認することで、ＢＢゲーム役に当選している場合とＢＢゲーム役に当選していない場合とを容易に見極めることができることとなる。これにより、当該スロットマシン10で遊技を行っている遊技者がより確実に設定値を判別することが可能となる。

また、上記実施の形態は、スロットマシン以外の遊技機にも応用することができる。たとえば、遊技媒体として遊技球を用いてスロットマシンと同様の遊技を行わせるパロット（登録商標）遊技機に適用することができる。

20

#### 【 0 1 2 8 】

##### （変形例１）

前記スロットマシン10は、ベットされている遊技メダルが特定の枚数（たとえば、２枚）となっている場合にのみ、ＢＢゲーム役のみの単独当選の当選確率と、ＢＢゲーム役及び特殊小役の重複当選の当選確率との比率が、設定値「１」及び設定値「６」において、異なるように形成することもできる。

具体的には、図１３に示すように、通常遊技における抽選テーブル143を、遊技メダルのベット枚数ごと及び設定値ごとに設けることとする。より具体的には、１枚ベットにおける設定値「１」の抽選テーブル143、１枚ベットにおける設定値「６」の抽選テーブル143、２枚ベットにおける設定値「１」の抽選テーブル143、２枚ベットにおける設定値「６」の抽選テーブル143、３枚ベットにおける設定値「１」の抽選テーブル143、３枚ベットにおける設定値「６」の抽選テーブル143を設ける。

30

#### 【 0 1 2 9 】

そして、１枚ベットにおける設定値「１」の抽選テーブル143、及び、３枚ベットにおける設定値「６」の抽選テーブル143はいずれも、図１３（ａ）及び（ｃ）に示すように、乱数発生手段141により発生する乱数がとる数値領域「０～６５５３５」のうち、「１７０００～１７１００」の数値領域をＢＢゲーム役のみの単独当選領域、「１７１０１～１７２００」の数値領域をＢＢゲーム役及び特殊小役の重複当選領域として、設定する。

また、１枚ベットにおける設定値「６」の抽選テーブル143、及び、３枚ベットにおける設定値「６」の抽選テーブル143はいずれも、図１３（ａ）及び（ｃ）に示すように、乱数発生手段141により発生する乱数がとる数値領域「０～６５５３５」のうち、「１７０００～１７１２５」の数値領域をＢＢゲーム役のみの単独当選領域、「１７１２６～１７２５０」の数値領域をＢＢゲーム役及び特殊小役の重複当選領域として、設定する。

40

#### 【 0 1 3 0 】

これに対して、２枚ベットにおける設定値「１」の抽選テーブル143は、図１３（ｂ）に示すように、乱数発生手段141により発生する乱数がとる数値領域「０～６５５３５」のうち、「１７０００～１７１００」の数値領域をＢＢゲーム役のみの単独当選領域、「１７１０１～１７２００」の数値領域をＢＢゲーム役及び特殊小役の重複当選領域として、設定する。また、２枚ベットにおける設定値「６」の抽選テーブル143は、図１３（ｂ）に示すように、乱数発生手段141により発生する乱数がとる数値領域「０～６５５３５」

50

」のうち、「17000～17050」の数値領域をBBゲーム役のみの単独当選領域、「17051～17250」の数値領域をBBゲーム役及び特殊小役の重複当選領域として、設定する。

#### 【0131】

すると、ベットされている遊技メダルが1枚又は3枚の場合には、設定値「1」及び設定値「6」のいずれにおいても、BBゲーム役のみの単独当選の当選確率と、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選の当選確率との比率は同じとなり、ベットされている遊技メダルが2枚の場合にのみ、設定値「1」及び設定値「6」において、前記比率が異なることとなる。

すなわち、以上のように形成することで、ベットされている遊技メダルが2枚の場合にのみ、設定値の判別が可能なものとなっている。

ここで、1回の遊技を開始するにあたりベットする遊技メダルの枚数は、当該スロットマシン10で遊技を行っている遊技者が自ら決定するものであるため、他の者は、前記遊技者がベットする遊技メダルの枚数までをも把握するのは大変困難なものとなる。

#### 【0132】

したがって、このようなスロットマシン10によれば、上記形態と同様の作用、効果を奏するとともに、ベットする遊技メダルの枚数を変化させることで、他の者は、設定値を判別することが可能な状態であるか否かを極めて把握しづらいこととなるため、他の者には設定値を判別しにくいものとするのが可能となる。

なお、前記比率が異なるように設定されることとなる特定のベット枚数は、2枚に限定されるものではなく、たとえば、1枚とすることもできるし、また、1枚及び2枚とすることもできる。

#### （変形例2）

前記スロットマシン10は、第1役及び第2役として、それぞれ異なる小役を設定することもできる。

#### 【0133】

具体的には、たとえば、第1役として青チェリー役（「青チェリー」「ANY」「ANY」という図柄51の組み合わせ）、第2役として赤チェリー役（「赤チェリー」「ANY」「ANY」という図柄51の組み合わせ）を設定する。

そして、役抽選手段140は、1回の抽選で、第1役としての青チェリー役のみの当選となる単独当選、又は、第1役としての青チェリー役及び第2役としての赤チェリー役のいずれにも当選したこととなる重複当選を決定できるように設定する。すなわち、前記青チェリー役については、1回の抽選により単独で当選する場合、及び、1回の抽選により前記赤チェリー役と共に重複して当選する場合がある。これに対して、前記赤チェリー役については、1回の抽選により単独で当選することはなく、必ず、前記青チェリー役と共に重複して当選するように設定されている。

#### 【0134】

そして、回転停止制御手段180は、青チェリー役のみの単独当選となった場合に、左リール22において「青チェリー」の図柄51及び「赤チェリー」の図柄51をいずれの入賞ライン90上にも停止させることができないタイミングで対応するストップスイッチ38が操作されると、特定のハズレ配列（単独当選時ハズレ配列）が停止するように、回転リール25の停止制御を行うものとする。また、青チェリー役及び赤チェリー役の重複当選となった場合に、前記タイミングと同じタイミングでストップスイッチ38が操作されると、所定のハズレ配列（重複当選時ハズレ配列）が停止するように、回転リール25の停止制御を行うものとする。

#### 【0135】

このような設定を行うことで、青チェリー役のみの単独当選となった場合と、青チェリー役及び赤チェリー役の重複当選となった場合とでは、同じ所定のタイミングでストップスイッチ38が操作されても、停止可能なハズレ配列が異なることとなる。

したがって、このようなスロットマシン10によれば、上記形態と同様の作用、効果を奏

10

20

30

40

50



することとなる。

なお、このようなスロットマシン10では、左リール22において、「青チェリー」の図柄51及び「赤チェリー」の図柄51のいずれか一方をいずれかの入賞ライン90上に停止させることが可能なタイミングで対応するストップスイッチ38が操作された場合には、他方はいずれの入賞ライン90上にも停止しないように、前記両図柄51を配置してもよい。すなわち、この配置によれば、「青チェリー」の図柄51及び「赤チェリー」の図柄51のいずれか一方のみがいずれかの入賞ライン90上に停止可能となる。

#### 【0136】

具体的には、左リール22において、「青チェリー」の図柄51及び「赤チェリー」の図柄51を、互いに少なくとも7コマ以上の間隔をおいて配置することができる。

10

そして、このような配置にすると、青チェリー役の当選（単独当選又は重複当選）となっている場合に、「青チェリー」の図柄51をいずれかの入賞ライン90上に停止可能なタイミングで対応するストップスイッチ38を操作すると、青チェリー役を入賞させることができることとなるものの、前記場合に、「赤チェリー」の図柄51をいずれかの入賞ライン90上に停止可能なタイミングで対応するストップスイッチ38を操作してしまうと、青チェリー役を入賞させることができないこととなる。同様に、赤チェリー役の当選（重複当選）となっている場合に、「赤チェリー」の図柄51をいずれかの入賞ライン90上に停止可能なタイミングで対応するストップスイッチ38を操作すると、赤チェリー役を入賞させることができることとなるものの、前記場合に、「青チェリー」の図柄51をいずれかの入賞ライン90上に停止可能なタイミングで対応するストップスイッチ38を操作してしまうと、赤チェリー役を入賞させることができないこととなる。

20

#### 【0137】

したがって、遊技者は、青チェリー役が入賞可能なタイミングで対応するストップスイッチ38を操作していれば、単独当選及び重複当選のいずれの場合でも、青チェリー役を入賞させることができる。一方、遊技者は、赤チェリー役が入賞可能なタイミングで対応するストップスイッチ38を操作していれば、重複当選の場合には赤チェリー役を入賞させることができるものの、単独当選の場合には青チェリー役を入賞させることができないこととなる。しかし、この場合には、単独当選時ハズレ配列が停止することとなり、単独当選時ハズレ配列が停止した回数を把握することで、設定値を推測することができることとなる。

30

#### 【0138】

すなわち、このような設定を行うことで、ストップスイッチ38の操作タイミングにより遊技者が得られる利益を変化させることができるため、バリエーションに富んだ遊技を遊技者に提供することができるとともに、遊技者自らの意思で遊技スタイルを決定させることができることとなる。

（その他の変形例）

また、前記スロットマシン10は、ストップスイッチ38に、所定の信号の入力を契機に前記ストップスイッチ38に対して振動を与えるための振動発生装置を設け、BBゲーム役のみの単独当選、又は、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選となったことのいずれか一方を契機として、前記所定の信号を振動発生装置に対して出力するように形成することもできる。

40

#### 【0139】

そして、このように形成した場合にも、上記形態と同様の作用、効果を奏することとなるとともに、当該スロットマシン10で遊技を行っている遊技者のみに確実にBBゲーム役のみの単独当選、又は、BBゲーム役及び特殊小役の重複当選のいずれかを把握させることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0140】

【図1】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの制御装置の入力及び出力の概略を示すブロック図である。

50

【図 2】本発明の実施の形態であって、抽選テーブルの概略を示すブロック図である。

【図 3】本発明の実施の形態であって、スロットマシンを示す外観正面図である。

【図 4】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの前扉を開いた状態における、前扉の裏側及び筐体の内部を示す外観正面図である。

【図 5】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの表示窓を示す外観正面図である。

【図 6】本発明の実施の形態であって、設定値ごとの抽選テーブルの具体例を示す概念図である。

【図 7】本発明の実施の形態であって、回転リールの図柄配列の一部を示す概略図である。

【図 8】本発明の実施の形態であって、第 1 役としてのスイカ役のみの単独当選となったときの停止テーブルの例を示す概略図である。

【図 9】本発明の実施の形態であって、第 1 役としてのスイカ役及び第 2 役としての特殊小役の重複当選となったときの停止テーブルの例を示す概略図である。

【図 10】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作の概略を示すフローである。

【図 11】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、役抽選処理の概略を示すフローである。

【図 12】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、回転リール停止処理の概略を示すフローである。

【図 13】本発明の実施の形態の変形例であって、ベット枚数ごと及び設定値ごとの抽選テーブルの具体例を示す概念図である。

#### 【符号の説明】

##### 【0141】

10	スロットマシン		
20	筐体	21	リールユニット
22	左リール	23	中リール
24	右リール	25	回転リール
26	中板	27	ホッパーユニット
28	電源装置	29a	メイン基板ユニット
29b	サブ基板ユニット		
30	前扉	31	装飾部
32a	上部パネル	32b	下部パネル
33	操作部	34	表示窓
35	投入スイッチ	36a	シングルベットスイッチ
36b	マックスベットスイッチ		
37	スタートスイッチ	38	ストップスイッチ
39	精算スイッチ	40	メダル払出口
41	メダル受皿	42	鍵穴
43	メダルセレクター	44	メダル投入口
50	演出装置	51	図柄
52	ランプ	53	液晶表示装置
54	スピーカー	55	設定スイッチ
90	入賞ライン	90a	直線ライン
90b	屈曲ライン	91	中ライン
92	上ライン	93	下ライン
94	右上りライン	95	右下りライン
96	L 字ライン		
100	制御装置	113	設定値記憶手段
120	遊技制御手段	121	通常遊技制御手段

10

20

30

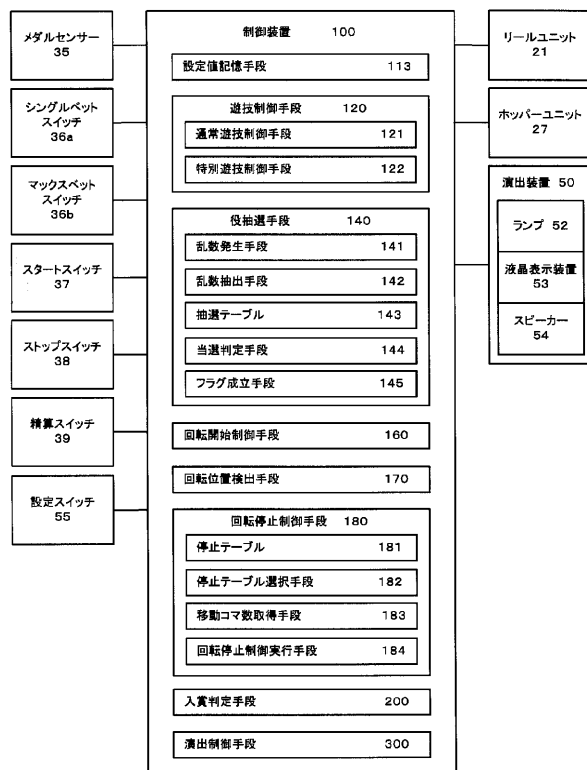
40

50

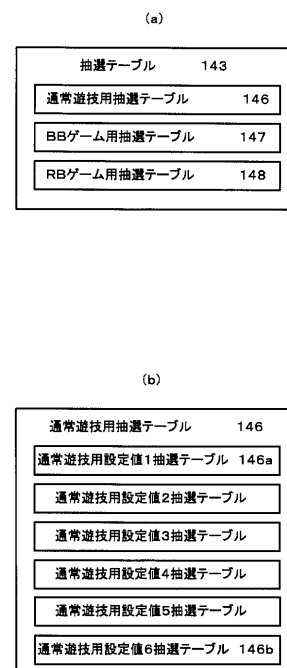
- 122 特別遊技制御手段  
 140 役抽選手段                      141 乱数発生手段  
 142 乱数抽出手段                  143 抽選テーブル  
 144 当選判定手段                  145 フラグ成立手段  
 146 通常遊技用抽選テーブル  
 146a 通常遊技用設定値1抽選テーブル  
 146b 通常遊技用設定値6抽選テーブル  
 147 B B ゲーム用抽選テーブル  
 148 R B ゲーム用抽選テーブル  
 160 回転開始制御手段              170 回転位置検出手段  
 180 回転停止制御手段              181 停止テーブル  
 182 停止テーブル選択手段  
 183 移動コマ数取得手段            184 回転停止制御実行手段  
 200 入賞判定手段                  300 演出制御手段

10

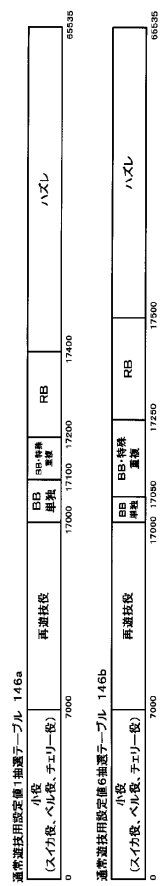
【図1】



【図2】



【図 6】



【図 7】

リール 図柄番号	左	中	右
0番	7	7	7
20番	ベル	チェリー	BAR
19番	チェリー	7	7
18番	7	スイカ	REPLAY
17番	REPLAY	スイカ	チェリー
16番	BAR	BAR	7
15番	チェリー	REPLAY	チェリー
14番	REPLAY	ベル	チェリー
13番	ベル	スイカ	ベル
12番	スイカ	BAR	7
:	:	:	:
1番	ベル	スイカ	REPLAY

【図 8】

通常遊技におけるBBゲーム役のみ単独当選時の停止テーブル

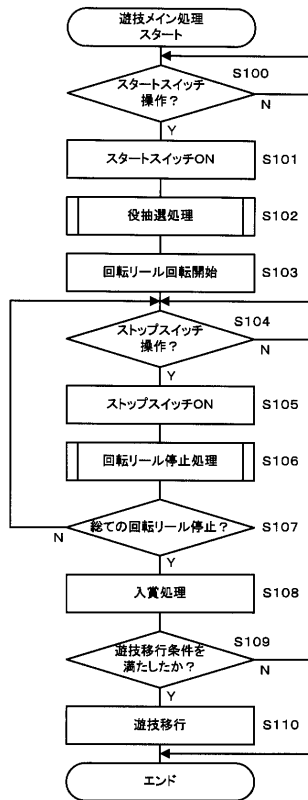
左リール用停止テーブル		中リール用停止テーブル		右リール用停止テーブル	
図柄番号	移動コマ数	図柄番号	移動コマ数	図柄番号	移動コマ数
0番	0	0番	0	0番	1
20番	1	20番	0	20番	0
19番	2	19番	0	19番	1
18番	3	18番	0	18番	2
17番	0	17番	1	17番	0
16番	1	16番	2	16番	1
15番	2	15番	3	15番	2
14番	3	14番	4	14番	3
13番	4	13番	4	13番	4
12番	1	12番	4	12番	1
:	:	:	:	:	:
1番	0	1番	0	1番	0

【図 9】

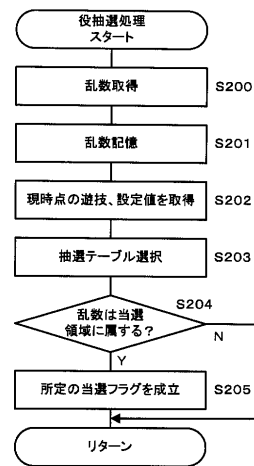
通常遊技におけるBBゲーム役及び特殊小役の重複当選時の停止テーブル

左リール用停止テーブル		中リール用停止テーブル		右リール用停止テーブル	
図柄番号	移動コマ数	図柄番号	移動コマ数	図柄番号	移動コマ数
0番	0	0番	0	0番	1
20番	1	20番	0	20番	0
19番	2	19番	0	19番	1
18番	3	18番	0	18番	0
17番	0	17番	1	17番	1
16番	1	16番	2	16番	2
15番	2	15番	3	15番	0
14番	3	14番	4	14番	1
13番	4	13番	4	13番	2
12番	1	12番	4	12番	3
:	:	:	:	:	:
1番	0	1番	0	1番	0

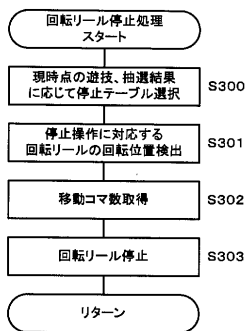
【図 10】



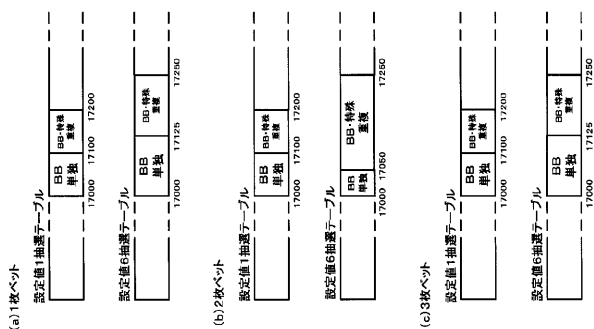
【図 11】



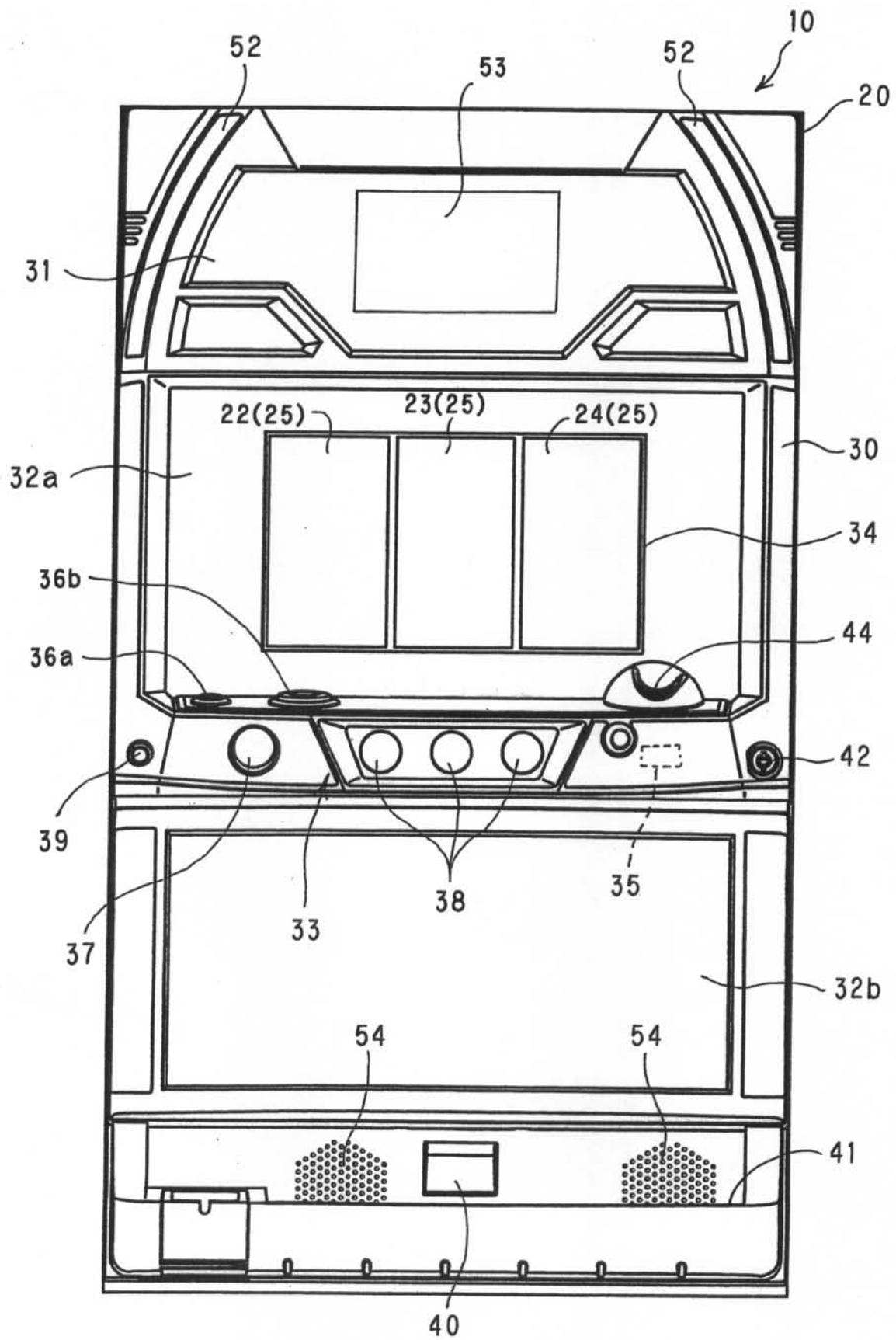
【図 12】



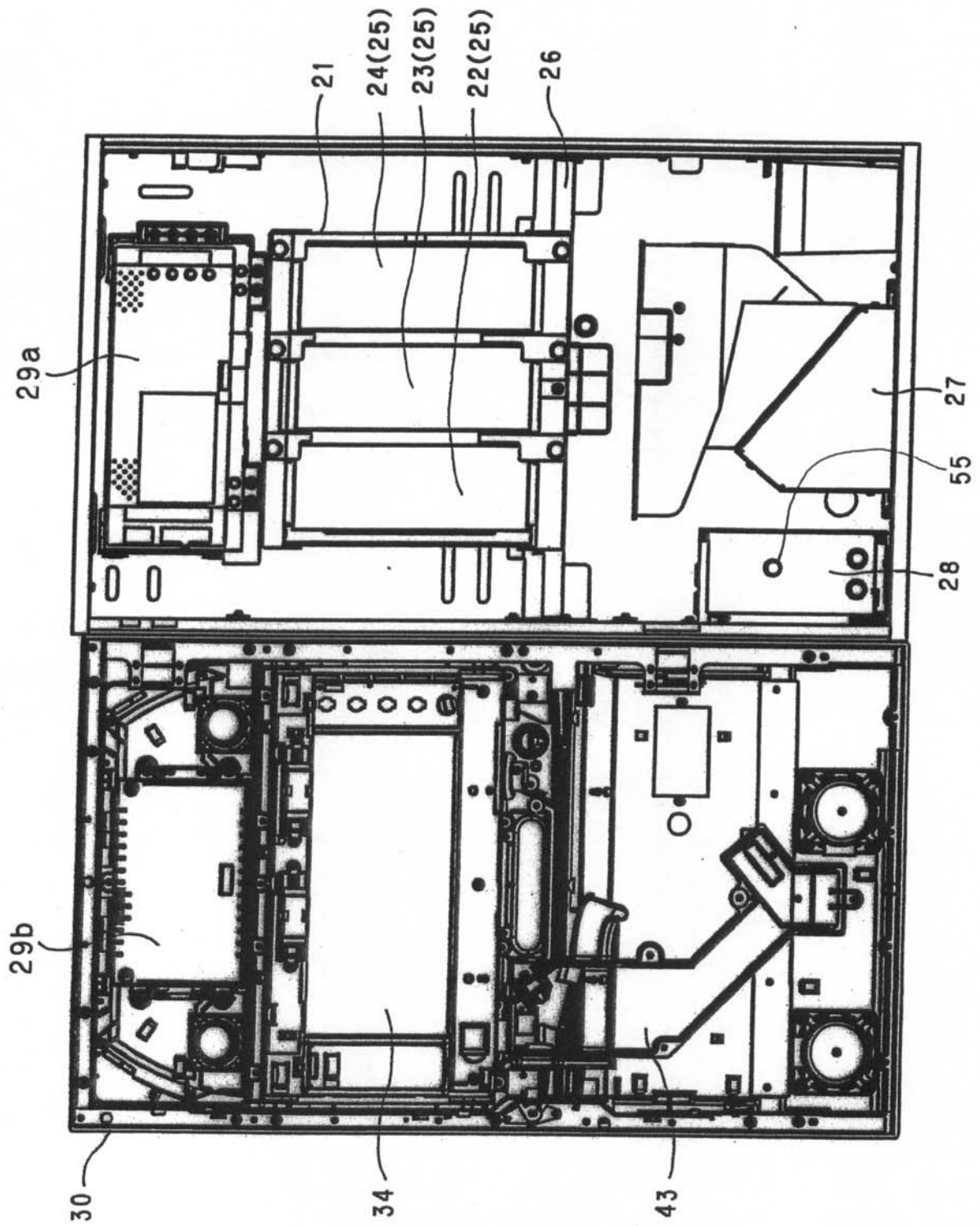
【図 13】



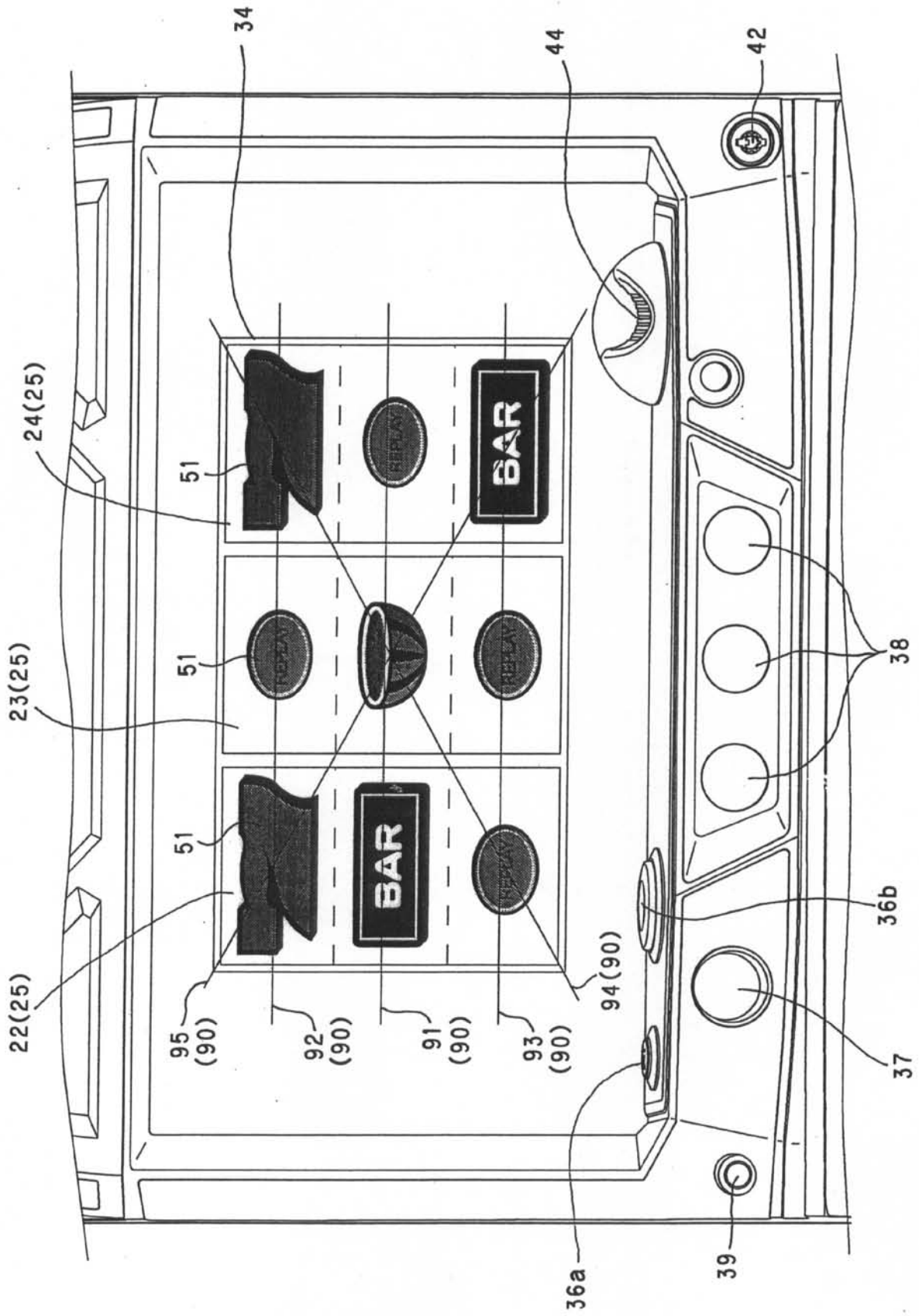
【図 3】



【図 4】



【図5】





---

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC23 BA02 BA03 BA22 BA32 BA35  
BA37 BA38 BB02 BB23 BB78 BB83 BB93 BB94 BB96 BB99  
CA02 CA27 CB04 CB23 CB27 CB33 CB42 CC01 CC12 CC24  
CC28 CD03 CD11 CD12 CD13 CD18 CD32 CD48 CD49 DA14  
DA33 DA52 DA54 DA64 DA80