

(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2016-67914
(P2016-67914A)

(43) 公開日 平成28年5月9日(2016.5.9)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A63F 5/04 (2006.01) A63F 5/04 512D 2C082
 A63F 5/04 516E

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 29 頁)

(21) 出願番号	特願2015-146441 (P2015-146441)	(71) 出願人	390031772 株式会社オリンピア
(22) 出願日	平成27年7月24日 (2015. 7. 24)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(62) 分割の表示	特願2014-192836 (P2014-192836) の分割	(74) 代理人	100082337 弁理士 近島 一夫
原出願日	平成26年9月22日 (2014. 9. 22)	(72) 発明者	五十嵐 智明 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株 式会社オリンピア内
(11) 特許番号	特許第5863219号 (P5863219)	(72) 発明者	福田 英之 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株 式会社オリンピア内
(45) 特許公報発行日	平成28年2月16日 (2016. 2. 16)	(72) 発明者	今村 昇平 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株 式会社オリンピア内

最終頁に続く

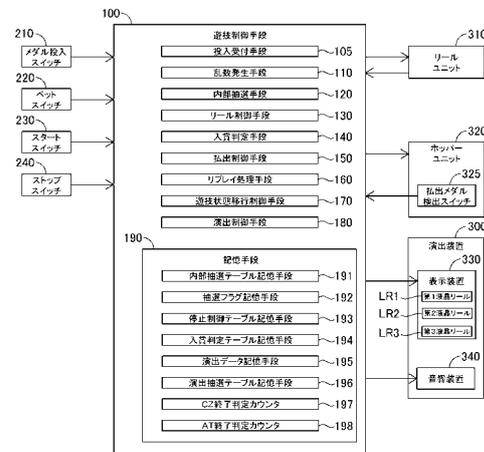
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】アシストタイム機能を備えた遊技機の設計自由度をより飛躍的に向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】演出状態がアシストタイム状態に設定されている場合には、内部抽選の結果が複数種類の第1当選状態様のいずれかであることに基づいて、入賞補助演出によって第1当選状態様の種類に応じた正解打順を報知すると共に、複数のリールが停止した場合に表示窓内で視認可能となった図柄のうち少なくとも1つの図柄に対応する演出図柄を図柄表示部に表示するよう構成した。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】

【請求項1】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、

小役、リプレイ及びボーナスを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

前記複数のリールを遊技ごとに回転させ、停止操作を契機として回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と

、
前記小役の入賞に伴い、入賞した前記小役の配当に基づいて遊技媒体の払出数を決定する払出数制御手段と、

前記リプレイが入賞したことに基づいて遊技者の所有する遊技媒体を要せずに次の遊技を行わせるリプレイ処理手段と、

通常状態において前記ボーナスに当選したことに基づいて通常状態よりもリプレイの当選確率が高いボーナス成立状態へ移行させ、前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態をボーナス状態へ移行させる遊技状態移行制御手段と

、
前記ボーナス成立状態において通常演出状態及びアシストタイム状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、演出状態が前記アシストタイム状態に設定されている場合には、前記小役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置に実行させる制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記通常状態、前記ボーナス成立状態及び前記ボーナス状態では遊技を開始する際に必要となる遊技媒体の投入数が同一に設定され、

前記内部抽選手段が、

前記通常状態及び前記ボーナス成立状態では、入賞に伴う遊技媒体の払出数が前記投入数よりも多くなる小役である複数種類の特定小役が互いに重複せずに当選する複数種類の第1当選態様が存在するように内部抽選を行い、

前記ボーナス状態では、前記複数種類の特定小役が重複して当選する第2当選態様が存在し、前記ボーナス状態において内部抽選で前記第2当選態様となる確率が、前記複数種類の第1当選態様のいずれかとなる確率よりも低く、かつすべての小役のうち一部の小役の当選確率は前記通常状態及び前記ボーナス成立状態よりも高くなるとともに当該一部の小役以外の小役の当選確率は前記通常状態及び前記ボーナス成立状態と同一となるように内部抽選を行い、当該一部の小役以外の小役には、前記複数種類の特定小役の少なくとも1つが含まれており、

前記リール制御手段が、

前記ボーナス成立状態において、前記ボーナスと前記リプレイとが共に当選した状態では、前記ボーナスに優先して前記リプレイが入賞し、前記ボーナスと前記小役とが共に当選した状態では、前記ボーナスに優先して前記小役が入賞するように回転中のリールを停止させ、

前記複数種類の第1当選態様のそれぞれに対して第1当選態様の種類に応じた正解打順が予め設定されており、正解打順である場合には前記特定小役が入賞し、正解打順と異なる場合には前記特定小役が入賞しないように回転中のリールを停止させ、

前記演出制御手段が、

演出状態が前記アシストタイム状態に設定されている場合には、内部抽選の結果が前記複数種類の第1当選態様のいずれかであることに基づいて、前記入賞補助演出によって第1当選態様の種類に応じた正解打順を報知する、遊技機であって、

前記複数のリールの正面に配設され、前記複数のリールの一部を視認可能にする表示窓を更に備え、

前記演出装置は、前記リールに配列されている図柄に対応した演出図柄を表示する図柄

10

20

30

40

50

表示部を有し、

前記演出制御手段は、前記複数のリールが停止した場合に前記表示窓内で視認可能となった図柄のうち少なくとも1つの図柄に対応する前記演出図柄を前記図柄表示部に表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しなどが行われる。

【0003】

また、近年、液晶表示装置等の画像表示手段に、複数のリールの動作にそれぞれ対応する複数の液晶リールを有し、各液晶リールに停止表示する図柄の組合せを、内部抽選処理において当選した役に対応させる技術が開示されている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2008-188242号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載された発明においては、1つの当選役に対して各液晶リールに停止表示する図柄の組合せを複数個対応させることで、内部抽選で当選する役の個数を増やすことなく演出表示する図柄の組合せを増加し、遊技者の演出表現に対する興味を向上させることができる。しかしながら、特許文献1に記載された発明においては、演出のパターンを増加しているにすぎず、各液晶リールに停止表示される図柄の組合せによって遊技の進行が変化するものではなく、遊技者の遊技に対する興味を向上させることが困難であった。

【0006】

そこで、本発明は、演出によって遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリール（R1，R2，R3）と、

小役、リプレイ及びボーナスを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段（120）と、

前記複数のリールを遊技ごとに回転させ、停止操作を契機として回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段（130）と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合

10

20

30

40

50

せが有効ライン(L1)上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段(140)と、

前記小役の入賞に伴い、入賞した前記小役の配当に基づいて遊技媒体の払出数を決定する払出数制御手段(150)と、

前記リプレイが入賞したに基づいて遊技者の所有する遊技媒体を要せずに次の遊技を行わせるリプレイ処理手段(160)と、

通常状態において前記ボーナスに当選したに基づいて通常状態よりもリプレイの当選確率が高いボーナス成立状態へ移行させ、前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したに基づいて遊技状態をボーナス状態へ移行させる遊技状態移行制御手段(170)と、

前記ボーナス成立状態において通常演出状態及びアシストタイム状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、演出状態が前記アシストタイム状態に設定されている場合には、前記小役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置(300)に実行させる制御を行う演出制御手段(180)と、を備え、

前記通常状態、前記ボーナス成立状態及び前記ボーナス状態では遊技を開始する際に必要となる遊技媒体の投入数が同一に設定され、

前記内部抽選手段が、

前記通常状態及び前記ボーナス成立状態では、入賞に伴う遊技媒体の払出数が前記投入数よりも多くなる小役である複数種類の特定小役が互いに重複せずに当選する複数種類の第1当選態様が存在するように内部抽選を行い、

前記ボーナス状態では、前記複数種類の特定小役が重複して当選する第2当選態様が存在し、前記ボーナス状態において内部抽選で前記第2当選態様となる確率が、前記複数種類の第1当選態様のいずれかとなる確率よりも低く、かつすべての小役のうち一部の小役の当選確率は前記通常状態及び前記ボーナス成立状態よりも高くなるとともに当該一部の小役以外の小役の当選確率は前記通常状態及び前記ボーナス成立状態と同一となるように内部抽選を行い、当該一部の小役以外の小役には、前記複数種類の特定小役の少なくとも1つが含まれており、

前記リール制御手段が、

前記ボーナス成立状態において、前記ボーナスと前記リプレイとが共に当選した状態では、前記ボーナスに優先して前記リプレイが入賞し、前記ボーナスと前記小役とが共に当選した状態では、前記ボーナスに優先して前記小役が入賞するように回転中のリールを停止させ、

前記複数種類の第1当選態様のそれぞれに対して第1当選態様の種類に応じた正解打順が予め設定されており、正解打順である場合には前記特定小役が入賞し、正解打順と異なる場合には前記特定小役が入賞しないように回転中のリールを停止させ、

前記演出制御手段が、

演出状態が前記アシストタイム状態に設定されている場合には、内部抽選の結果が前記複数種類の第1当選態様のいずれかであるに基づいて、前記入賞補助演出によって第1当選態様の種類に応じた正解打順を報知する、遊技機であって、

前記複数のリールの正面に配設され、前記複数のリールの一部を視認可能にする表示窓(DW)を更に備え、

前記演出装置は、前記リールに配列されている図柄に対応した演出図柄を表示する図柄表示部(LR1, LR2, LR3)を有し、

前記演出制御手段は、前記複数のリールが停止した場合に前記表示窓内で視認可能となった図柄のうち少なくとも1つの図柄に対応する前記演出図柄を前記図柄表示部に表示する、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、ボーナス状態での遊技媒体の獲得率の期待値を引き下げた上で、アシストタイム遊技に関する遊技媒体の獲得性能を設計することができるため、アシストタイ

10

20

30

40

50

△機能を備えた遊技機の設計自由度をより飛躍的に向上させることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図3】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図4】(A)は、本発明の実施形態の遊技機において通常状態及びボーナス成立状態で当選する打順ベル1～打順ベル12の当選態様、特にストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図、(B)は、ボーナス状態で当選するJAC1及びJAC2の当選態様を説明する図である。

10

【図5】(A)は、本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図、(B)は、演出状態の状態遷移図である。

【図6】本発明の実施形態の遊技機における液晶リールの演出図柄配列を説明する図である。

【図7】本発明の実施形態の遊技機において内部抽選でリプレイに当選した場合における液晶表示態様と液晶図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図8】(A)は、本発明の実施形態の遊技機において通常状態及びボーナス成立状態で実行される内部抽選の当選確率の詳細な設定例、(B)は、ボーナス状態で実行される内部抽選の当選確率の詳細な設定例を示す図である。

20

【図9】本発明の実施形態の遊技機における液晶表示態様抽選テーブルを説明する図である。

【図10】本発明の実施形態の遊技機において内部抽選でリプレイに当選した場合に実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また、本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0011】

30

1. 構成

図1は、本発明の実施形態に係るスロットマシン1の外觀構成を示す斜視図である。本実施形態のスロットマシン1は、いわゆる胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【0012】

本実施形態のスロットマシン1は、収納箱BX、前面上扉UD及び前面下扉DDからなる箱形の筐体内に複数のリールとしての第1リールR1～第3リールR3からなるリールユニットが収められている。また、筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装としてホッパーユニット320(図2参照)が収められている。また、本実施形態のスロットマシン1の筐体内には、CPU、ROM(情報記憶媒体の一例)、RAM等を搭載し、スロットマシン1の動作を制御する制御基板も収められている。

40

【0013】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で21の領域(以下、各領域を「コマ」と記載する)に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また、第1リールR1～第3リールR3は、リール駆動手段としてのステッピングモータ(図示省略)に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位(所定の回転角度単位、所定の回転量単位)で停止可能に設けられている。すなわち、本実施形態のスロットマシン1では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第1リールR1～第3リールR3を回

50

転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステッピングモータの回転が停止することに伴って第1リールR1～第3リールR3が停止する。

【0014】

前面上扉UDと前面下扉DDとは、個別に開閉可能に設けられている。前面上扉UDには、第1リールR1～第3リールR3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている3つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）をスロットマシン1の正面から表示窓DWを通じて観察できるようになっている。

【0015】

また、本実施形態のスロットマシン1では、表示窓DWを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定されている。なお、本実施形態のスロットマシン1では、1回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が3枚に設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると第1リールR1、第3リールR3の中段及び第2リールR2の下段によって構成される有効ラインL1が有効化される。

【0016】

そして、遊技結果は、表示窓DW内の有効ラインL1上に停止表示された図柄組合せによって判定され、有効ラインL1上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合に、その役が入賞したのものとしてホッパーユニット320からメダルの払い出し等が行われる。

【0017】

前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計等の各種遊技情報が表示される。

【0018】

前面上扉UDには、遊技演出を行うための表示装置330が設けられている。表示装置330は、例えば液晶ディスプレイから構成され、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像や画像が表示される。また、本実施形態のスロットマシン1では、前面上扉UDや前面下扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。スピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

【0019】

表示装置330には、第1リールR1～第3リールR3の動作（回転、停止）と対応して映像を表示する図柄表示部としての第1液晶リールLR1～第3液晶リールLR3が表示されている。第1液晶リールLR1は、第1リールR1の動作と対応し、第2液晶リールLR2は、第2リールR2の動作と対応し、第3液晶リールLR3は、第3リールR3の動作と対応している。各液晶リールには、複数種類の演出図柄（後述）が各リールの動作と対応して変動表示及び停止表示される。

【0020】

前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うための投入操作手段として、1枚のメダルを投入するシングルベットボタンBT及び規定投入数のメダルを投入するマックスベットボタンMB、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる開始操作を遊技者に実行させるための遊技開始操作手段としてのスタートレバーSL、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる停止操作を遊技者に実行させるための停止操作手段としてのストップボタンB1～ストップボタンB3及びクレジットされたメダルを精算するための精算ボタンBSも設けられている。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 1 】

本実施形態のスロットマシン 1 では、遊技者がメダルをメダル投入口 M I に投入するか、メダルが規定投入数以上にクレジットされている場合に、規定投入数と同じ回数シングルベットボタン B T を押下する又はマックスベットボタン M B を押下する操作を行うことで、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバー S L を押下、つまり遊技者がスタートレバー S L に対して開始操作を実行すると、制御基板において第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転速度が所定の速度まで上昇し定常回転になったことを条件に、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下操作が許可、すなわちストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 による停止操作が有効化される。また、スロットマシン 1 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転開始に対応して、第 1 液晶リール L R 1 ~ 第 3 液晶リール L R 3 の演出図柄の変動表示も開始される。

10

【 0 0 2 2 】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 を押下（以下、「押下タイミング」と記載）していくと、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 のそれぞれに内蔵されている停止信号出力手段としてのストップスイッチ 2 4 0 がオン動作を行い、制御基板へ出力するリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。ここで、ストップスイッチは、例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサ等から構成される。

20

【 0 0 2 3 】

また、遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 を解放すると、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 それぞれに対応するストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板へ出力するリール停止信号をオン状態からオフ状態へ変化させる。

【 0 0 2 4 】

そして、制御基板は、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる。また、スロットマシン 1 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止に対応して、内部抽選の結果に応じた演出図柄を第 1 液晶リール L R 1 ~ 第 3 液晶リール L R 3 に停止表示する。

30

【 0 0 2 5 】

そして、前面下扉 D D の下部には、メダル払出口 M O とメダル受け皿 M P とが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払出口 M O からメダル受け皿 M P へ払い出されるようになっている。また、例えば、遊技機内にクレジットされたメダルが記憶されている状態で、精算ボタン B S が押下された場合、精算ボタン B S の押下に伴ってホッパーユニット 3 2 0 からクレジット数（クレジットされたメダルの枚数）に相当する枚数のメダルを払い出す精算処理を実行し、メダル払出口 M O からメダル受け皿 M P へメダルを払い出す。

40

【 0 0 2 6 】

図 2 は、本実施形態のスロットマシン 1 の機能ブロック図である。本実施形態のスロットマシン 1 は、制御基板としての遊技制御手段 1 0 0 によって制御される。遊技制御手段 1 0 0 は、メダル投入スイッチ 2 1 0、ベットスイッチ 2 2 0、スタートスイッチ 2 3 0、ストップスイッチ 2 4 0 等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット 3 1 0、ホッパーユニット 3 2 0、表示装置 3 3 0、音響装置 3 4 0 等の出力手段の動作を制御をする。遊技制御手段 1 0 0 の機能は各種のプロセッサ（CPU、DSP など）、ASIC（ゲートアレイなど）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいは RAM などのハードウェアや、ROM などに予め記憶されている所定のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。そして、遊

50

技制御手段100は、投入受付手段105、乱数発生手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出制御手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態移行制御手段170、演出制御手段180及び記憶手段190を含む。

【0027】

投入受付手段105は、遊技ごとにメダルの投入を受け付けて、規定投入数(3枚)に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーSLに対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。なお、本実施形態のスロットマシン1では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバーSLの最初の押下操作が、遊技者による遊技の開始操作として受け付けられ、第1リールR1～第3リールR3の回転を開始させる契機となっているとともに、後述する内部抽選手段120が内部抽選を実行する契機となっている。また、本実施形態のスロットマシン1では、メダル投入口MIにメダルが投入されると、メダル投入スイッチ210が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また、本実施形態のスロットマシン1では、スロットマシン1にメダルがクレジットされた状態で、シングルベットボタンBT又はマックスベットボタンMBが押下されると、ベットスイッチ220が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度として、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

10

【0028】

乱数発生手段110は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、インクリメントカウンタ(所定のカウンタ範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ)のカウント値に基づいて発生させることができる。なお、本実施形態において、「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、発生自体は規則的であっても、取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

20

【0029】

内部抽選手段120は、遊技者がスタートレバーSLに対して開始操作を実行し、スタートスイッチ230が開始操作を検出することで出力されるスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理等を行う。

【0030】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190の内部抽選テーブル記憶手段191に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを現在の遊技状態に基づき選択する。本実施形態のスロットマシン1では、図3に示すように、遊技状態が通常状態である場合に選択される内部抽選テーブルAと、遊技状態がボーナス成立状態である場合に選択される内部抽選テーブルBと、遊技状態がボーナス状態である場合に選択される抽選テーブルCとが、内部抽選テーブル記憶手段191に記憶されている。

30

【0031】

図3に示すように、各内部抽選テーブルでは、複数の乱数値(例えば、0～65535の65536個の乱数値)のそれぞれに対して、リプレイ、小役及びボーナスなどの各種の役やハズレ(不当選)が対応づけられている。ここで、内部抽選テーブルAと内部抽選テーブルBとは、小役の当選確率が同一に設定されており、小役として、打順ベル1～12と、取りこぼし役とにそれぞれ乱数値が対応付けられている。また、本実施形態のスロットマシン1では、ボーナスとして第1種特別役物に係る役物連続作動装置としてのビッグボーナス(以下、「BB」と記載)が用意されており、内部抽選テーブルAでは、BBが抽選対象として設定されている。内部抽選テーブルBは、内部抽選テーブルAとリプレイの当選確率が異なっており、内部抽選テーブルAにおけるBB及びハズレの代わりにリプレイを抽選対象とすることで、内部抽選テーブルAよりもリプレイの当選確率が高くなるように設定されている。内部抽選テーブルCは、小役としてJAC1とJAC2とに乱数値が対応付けられている。

40

50

【 0 0 3 2 】

図 4 (A) に示すように、本実施形態のスロットマシン 1 では、入賞役として、ベル A、ベル B、ベル C、特殊小役 A 1、特殊小役 A 2、特殊小役 A 3、特殊小役 A 4、特殊小役 B 1、特殊小役 B 2、特殊小役 B 3 及び取りこぼし役が用意されており、複数種類の入賞役が重複して当選する小役の当選態様として、第 1 当選態様としての打順ベル 1 ~ 打順ベル 1 2 と、第 2 当選態様としての J A C 1 及び J A C 2 とが設定されている。ここで、「打順」とは、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 に対して押下操作を実行する順番を意味し、打順 1 ~ 打順 6 の 6 種類の打順から構成されている。打順 1 は、ストップボタン B 1 ストップボタン B 2 ストップボタン B 3 の順に停止操作が実行される、いわゆる順押しと称される打順である。また、打順 2 は、ストップボタン B 1 ストップボタン B 3 ストップボタン B 2 の順に停止操作が実行される、いわゆるハサミ打ちと称される打順である。また、打順 3 は、ストップボタン B 2 ストップボタン B 1 ストップボタン B 3 の順に停止操作が実行される打順である。また、打順 4 は、ストップボタン B 2 ストップボタン B 3 ストップボタン B 1 の順に停止操作が実行される打順である。また、打順 5 は、ストップボタン B 3 ストップボタン B 1 ストップボタン B 2 の順に停止操作が実行される打順である。また、打順 6 は、ストップボタン B 3 ストップボタン B 2 ストップボタン B 1 の順に停止操作が実行される、いわゆる逆押しと称される打順である。

10

【 0 0 3 3 】

打順ベル 1 ~ 打順ベル 4 は、ベル A と、特殊小役 A 1 ~ 特殊小役 A 4 のうちいずれか 1 種類と、特殊小役 B 1 とが重複して当選する。また、打順ベル 5 ~ 打順ベル 8 は、ベル B と、特殊小役 A 1 ~ 特殊小役 A 4 のうちいずれか 1 種類と、特殊小役 B 2 とが重複して当選する。また、打順ベル 9 ~ 打順ベル 1 2 は、ベル C と、特殊小役 A 1 ~ 特殊小役 A 4 のうちいずれか 1 種類と、特殊小役 B 3 とが重複して当選する。ここで、特殊小役 A 1 ~ 特殊小役 A 4 は、ストップボタン B 1 が最初に停止操作（以下、「第 1 停止操作」と記載）された場合に入賞可能な入賞役であり、ストップボタン B 1 の押下タイミングによっていずれの役も入賞しない取りこぼしが発生する場合がある入賞役である。また、ベル A ~ ベル C と、特殊小役 B 1 ~ 特殊小役 B 3 は、それぞれストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 が第 1 停止操作された場合に入賞可能な入賞役であり、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞するように構成されている。

20

30

【 0 0 3 4 】

打順ベル 1 ~ 打順ベル 1 2 は、それぞれベル A、ベル B 又はベル C のいずれか 1 つと、2 種類の特殊小役とに重複して当選しており、いずれも重複して当選する入賞役の組み合わせが異なるように構成されている。なお、以下の記載において、打順ベル 1 ~ 打順ベル 4 を、まとめて打順ベル群 1 と記載し、打順ベル 5 ~ 打順ベル 8 を、まとめて打順ベル群 2 と記載し、打順ベル 9 ~ 打順ベル 1 2 を、まとめて打順ベル群 3 と記載する。

【 0 0 3 5 】

次に、J A C 1 及び J A C 2 について図 4 (B) を参照しながら具体的に説明する。J A C 1 は、図 4 (B) に示すように、ベル A と、ベル B と、ベル C とが重複して当選する。また、J A C 2 は、図 4 (B) に示すように、特殊小役 A 1 ~ 特殊小役 A 4 と、特殊小役 B 1 ~ 特殊小役 B 3 と、取りこぼし役とが重複して当選する。

40

【 0 0 3 6 】

乱数判定処理では、スタートスイッチ 2 3 0 から出力されるスタート信号に基づいて、遊技ごとに乱数発生手段 1 1 0 から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値を抽選テーブル選択処理で選択した内部抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき役に当選したか否かを判定する。

【 0 0 3 7 】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非当選状態（第 1 のフラグ状態、オフ状態）から当選状態（第 2 のフラグ状態、オン状態）に設定する。本実施形態のスロットマシン 1 では、2 種類以上の

50

役が重複して当選した場合には、重複して当選した2種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。なお、抽選フラグの設定情報は、記憶手段190の抽選フラグ記憶手段192に格納される。

【0038】

ここで、本実施形態のスロットマシン1では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ(持越可能フラグ)と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ(持越不可フラグ)とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、BBがあり、小役及びリプレイは、後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、内部抽選でBBに当選すると、BBの抽選フラグの当選状態を、BBが入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき、内部抽選手段120は、BBの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役及びリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、BBの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているBBの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。

10

【0039】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSLへ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ230から、スタート信号が出力されたことに基づいて、ステッピングモータにより第1リールR1~第3リールR3の回転駆動を開始する。また、リール制御手段130は、第1リールR1~第3リールR3の回転状態が、所定速度(例えば、約80rpm)で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタンB1~ストップボタンB3が押下操作されることでストップスイッチ240によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段130は、停止操作の検出に基づきストップスイッチ240からリール停止信号が出力された場合に、リールユニット310のステッピングモータへの駆動パルス(モータ駆動信号)の供給を停止することにより、第1リールR1~第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。このとき、リール制御手段130は、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1~第3リールR3を抽選フラグの設定状態、すなわち内部抽選の結果に応じた態様で停止させる制御を行う。つまり、リール制御手段130は、ストップボタンB1~ストップボタンB3の各ボタンが押下されるごとに、第1リールR1~第3リールR3のうち押下されたストップボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。

20

30

【0040】

なお、本実施形態のスロットマシン1では、ストップボタンB1を押下することが第1リールR1を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3を停止させるための操作に対応する。このため、本実施形態のスロットマシン1では、ストップボタンB1~ストップボタンB3の押下順序が変化すると、第1リールR1~第3リールR3の停止順序が変化する。

40

【0041】

また、本実施形態のスロットマシン1では、第1リールR1~第3リールR3について、ストップボタンB1~ストップボタンB3が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で4コマ分回転可能に構成されている。リール制御手段130は、ストップボタンB1~ストップボタンB3のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ラインL1上の

50

表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄を有効ラインL1上の表示位置に表示するように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。なお、0コマ～4コマの滑りコマ数は、本実施形態における所定の引き込み範囲を構成する。

【0042】

ここで、リール制御手段130は、スタートスイッチ230が開始操作を検出することで出力されるスタート信号を受信し、第1リールR1～第3リールR3の回転を開始して1回の遊技を開始した場合に、待機時間(約4.1秒)を設定するように構成されている。そして、リール制御手段130は、待機時間の設定から待機時間が経過するまでの期間内にスタート信号をスタートスイッチ230から受信した場合に、待機時間が経過した後に第1リールR1～第3リールR3の回転を開始するように構成されている。この構成により、リール制御手段130は、1回の遊技の開始から次の遊技の開始までに一定の時間として最小遊技時間(約4.1秒)を経過してから遊技を開始させることができる。ここで、本実施形態における待機時間は、一般にウェイト(又はウェイト時間)と称される。

10

【0043】

リール制御手段130は、ロジック演算により回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理を行っている。

20

【0044】

まず、ロジック演算処理では、役ごとに定められた優先順位データに従ってストップスイッチ240の作動時点、つまりストップボタンの押下操作を検出した時点におけるリールの位置である押下検出位置から0コマ～4コマの範囲内に存在する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。ここで、リール制御手段130は、リールユニット310に設けられたフォトセンサが各リールに設けられたリール位置検出部を検出した場合に出力されるリールが1回転したことを示す情報であるリールインデックスと、リールインデックスが検出されるリールの基準位置からの回転角度(ステッピングモータに供給した駆動パルスの供給回数から算出)を用いて、ストップスイッチからリール停止信号を受信した時点におけるリールの回転状態を取得する。そして、各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただし、ロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置等に応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合がある。最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、テーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

30

【0045】

本実施形態のロットマシン1では、「リプレイ>小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められている。ロジック演算処理では、2種類以上の役に関する抽選フラグが内部当選状態に設定されている場合、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補を、優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。

40

【0046】

なお、本実施形態のロットマシン1において、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補の優先度の求め方は、有効ラインL1上に表示可能な図柄組合せの数に応じて優先度を求める方法と、小役に予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める方法とが存在する。有効ラインL1上に表示可能な図柄組合せの数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合には、有効ラインL1上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せ(以下、「入賞図柄組合せ」と記載)の数が多くなる停止位置ほど優先度が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。また、メダルの払出数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合には、有効ラインL1上の表示位置に表示されている図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数が多くなる停止位置

50

、すなわち配当が多い小役を入賞させることができる停止位置ほど優先順位が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。ただし、メダルの払出数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度がそれぞれ同一のものとして扱われる。

【 0 0 4 7 】

そして、本実施形態では、打順ベル 1 ~ 打順ベル 1 2 が当選した場合に、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下順序に応じたロジック演算が行われる。具体的には、打順ベル 1 ~ 打順ベル 1 2 のそれぞれに対して、ベル A ~ ベル C を入賞させることができる打順である正解打順が設定されており、正解打順と異なる打順が不正解打順として扱われる。そして、いずれかの打順ベルが当選した場合に、最初に押下されたストップボタンの種類が正解打順に対応している場合には、最初に停止するリールについてはメダルの払出数が最も多く、かつ有効ライン L 1 上に表示可能となる図柄組合せの数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められ、2 番目以降に停止するリールについては、有効ライン L 1 上に表示可能となる図柄組合せの数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。

10

【 0 0 4 8 】

そして、本実施形態では、いずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下されると、ベル A、ベル B 又はベル C を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われ、不正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下されると、特殊小役 A 1 ~ 特殊小役 A 4 や特殊小役 B 1 ~ 特殊小役 B 3 を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。

20

【 0 0 4 9 】

また、ロジック演算処理では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。ここで、引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補を求める処理である。一方、蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補を求める処理である。このように、リール制御手段 1 3 0 は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算処理を行っている。

30

【 0 0 5 0 】

そして、内部抽選で打順ベル 1 ~ 打順ベル 1 2 のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 4 (A) に示すように、それぞれの打順ベルに対して正解打順が設定されており、正解打順と異なる押下順序が不正解打順として設定されている。

【 0 0 5 1 】

内部抽選で J A C 1 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下順序及び押下タイミングに関わらず、ベル A、ベル B 又はベル C のいずれかが入賞するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されている。また、内部抽選で J A C 2 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下順序及び押下タイミングに関わらずに特殊小役 B 1 ~ 特殊小役 B 3 のいずれかが入賞するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されている。

40

【 0 0 5 2 】

入賞判定手段 1 4 0 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する判定処理を行う。具体的には、記憶手段 1 9 0 の入賞判定テーブル記憶手段 1 9 4 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の全てが停止した時点で有効ライン L 1 上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止し

50

た状態における有効ラインL1上に表示された図柄組合せによって、BB、リプレイ、ベルA～ベルC、特殊小役A1～特殊小役A4、特殊小役B1～特殊小役B3及び取りこぼし役の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。

【0053】

上述した通り、ベルA～ベルCと、特殊小役B1～B3とは、それぞれ入賞させ得る打順（図4（A）参照）でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に、各ストップボタンの押下タイミングによらず必ず入賞できるように構成されている。つまり、本実施形態のスロットマシン1において、ベルA～ベルCと、特殊小役B1～B3との入賞図柄組合せを構成する各図柄は、押下検出位置に関わらず有効ラインL1上に表示可能な位置関係で第1リールR1～第3リールR3にそれぞれ配列されている。また、リプレイも同様に各ストップボタンの押下タイミングによらず必ず成立できるように構成されている。一方、BBと、特殊小役A1～特殊小役A4と、取りこぼし役とは、それぞれストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングが適切な場合、つまり、各入賞役の入賞図柄組合せを構成する図柄が滑りコマ数の範囲内に位置する状態で各ストップボタンが停止操作された場合に有効ラインL1上に表示されるように、各リールに配列されている。

10

【0054】

そして、本実施形態のスロットマシン1では、判定処理において、入賞判定手段140の判定結果に基づいて各処理が実行される。判定処理において入賞役の判定結果に基づき実行される各処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段150にメダルを払い出させる枚数を決定する処理が行われ、リプレイが成立した場合にはリプレイ処理手段160に次の遊技をメダルを消費せずに実行させる処理を行わせ、ボーナスが入賞した場合には遊技状態移行制御手段170に遊技状態を移行させる処理が行われる。

20

【0055】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役ごとに予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、払出装置としてのホッパーユニット320に払い出させる制御を行う。本実施形態において、ベルA～ベルCの配当は、いずれも7枚に定められている。また、特殊小役A1～特殊小役A4、特殊小役B1～特殊小役B3及び取りこぼし役の配当は、いずれも1枚に定められている。

30

【0056】

ホッパーユニット320は、払出制御手段150によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット320には、メダルを1枚払い出すごとに作動する払出メダル検出スイッチ325が備えられている。払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号に基づいて、ホッパーユニット320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。なお、メダルのクレジットが許可されている場合には、ホッパーユニット320によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段190のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

40

【0057】

リプレイ処理手段160は、リプレイが成立した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要せずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち、本実施形態のスロットマシン1では、リプレイが成立した場合、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインL1を設定した状態で、次のスタートレバーSLに対する開始操作を待機する。

【0058】

遊技状態移行制御手段170は、図5（A）に示すように、通常状態、ボーナス成立状態及びボーナス状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。ここで、

50

遊技状態の移行条件は、1つの条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうちいずれか1つの条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。なお、本実施形態において、遊技状態移行制御手段170は、遊技状態として、通常状態、ボーナス成立状態及びボーナス状態を有しているが、これに限らず、例えば、通常状態やボーナス成立状態とはリプレイの当選確率が異なるリプレイタイム状態(RT状態)を有していてもよく、また、それぞれリプレイの当選確率が異なる複数のRT状態を有していてもよい。

【0059】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からはボーナス成立状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態においてBBが当選した場合にボーナス成立状態へ移行する。また、通常状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定され、かつBBが抽選対象として設定されている内部抽選テーブルAを参照した内部抽選が行われる。

10

【0060】

ボーナス成立状態は、内部抽選でBBに当選したことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス成立状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち、内部抽選テーブルBを参照した内部抽選が行われる。内部抽選テーブルBにおいては、上述した通り、BBが持越可能フラグに対応付けられた当選役であることから、BBを抽選対象から除外し、BBの代わりにリプレイが抽選対象となっている。このため、内部抽選テーブルBは、内部抽選テーブルAよりもリプレイの当選確率が高く(約1/6.2)に設定されている。

20

【0061】

また、ボーナス成立状態では、上述した通り、BBが入賞するまでBBに対応する抽選フラグが当選状態に維持される。遊技状態移行制御手段170は、BBの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されると、遊技状態をボーナス成立状態からボーナス状態へ移行させる。

【0062】

ボーナス状態は、BBの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち他の内部抽選テーブルとは小役の当選確率が異なる構成の内部抽選テーブルCを参照した内部抽選が行われる。

30

【0063】

また、ボーナス状態では、ボーナス状態によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判定する。遊技状態移行制御手段170は、予め定められた所定枚数(例えば、100枚)を超えるメダルが払い出されると、ボーナス状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う。なお、本実施形態では、ボーナス状態の終了条件がメダルの払出数の合計によって定められているが、ボーナス状態での遊技回数や小役の入賞回数によって終了条件が定められていてもよい。また、ボーナス状態は、1回の遊技で終了するように終了条件が定められたものであってもよい。

40

【0064】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段195に記憶されている演出データに基づいて、例えば、表示装置330を用いて行う表示演出や音響装置340を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出を制御する。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタンBT、マックスベットボタンMB、スタートレバーSL、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対する操作等への遊技者によるスロットマシン1の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及びLEDの点灯あるいは点滅、表示装置330の表示内容の変化、スピーカからの音の出力等を実行することにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

50

【0065】

また、演出制御手段180は、第1リールR1～第3リールR3の回転開始に対応して第1液晶リールLR1～第3液晶リールLR3に表示する演出図柄の変動表示を開始するように表示装置330を制御する。各リールの回転中において、演出制御手段180は、各液晶リールに表示する演出図柄を変動表示する。ここで、図6に示すように、各液晶リールは、それぞれ赤7図柄「赤7」、BAR図柄「BAR」、特殊図柄「SP」、リプレイ図柄A「RPA」、ベル図柄A「BLA」、ベル図柄B「BLB」、特殊リプレイ図柄A「SRA」、特殊リプレイ図柄B「SRB」、チェリー図柄A「CHA」及びチェリー図柄B「CHB」を表示可能に構成されており、各リールの回転開始に対応して図6に示す変動方向の順に各演出図柄を変動表示するように構成されている。演出図柄の変動速度は、各リールの外周面に配列されている図柄の回転速度と略同速に構成されている。

10

【0066】

そして、演出制御手段180は、第1リールR1～第3リールR3の停止に対応して第1液晶リールLR1～第3液晶リールLR3に演出図柄の停止表示するように表示装置330を制御する。本実施形態において、演出制御手段180は、各液晶リールに停止表示する演出図柄の図柄組合せ（以下、「液晶図柄組合せ」と記載）を、内部抽選で当選した役に基づき、記憶手段190の演出データ記憶手段195に記憶されている液晶表示態様テーブルを参照して決定する。ここで、液晶表示態様テーブルは、当選役ごとに少なくとも1つの液晶表示態様に対応付けられたデータテーブルであり、各液晶表示態様には、それぞれ1つの液晶図柄組合せが対応付けられている。このため、演出制御手段180は、液晶表示態様テーブルを参照し液晶表示態様を決定することで、各液晶リールに停止表示する演出図柄をそれぞれ決定することができる。

20

【0067】

なお、演出制御手段180は、各液晶リールに停止表示すると決定した演出図柄が各ストップボタンの押下操作時から0コマ～4コマの範囲内に存在している場合には、該演出図柄が各液晶リールに表示されるまで変動表示を継続し、各液晶リールに該演出図柄が表示された時点で変動表示を終了して該演出図柄を停止表示する。また、演出制御手段180は、各液晶リールに停止表示すると決定した演出図柄が各ストップボタンの押下操作時から0コマ～4コマの範囲内に存在していない場合、各ストップボタンに対応するリールが停止し、リールに対応する液晶リールの変動表示を終了する際に、本来変動表示によって液晶リールに表示される予定であった演出図柄を差し替えて、停止表示すると決定した演出図柄を停止表示する。

30

【0068】

また、演出制御手段180は、内部抽選により複数の役に重複当選している場合、内部抽選の時点では複数の液晶表示態様のうちいずれか1つを選択可能な状態に維持し、入賞役が確定した時点で液晶表示態様を決定し、各液晶リールに決定した液晶表示態様に基づいた演出図柄を停止表示するように構成されている。

【0069】

具体例として、打順ベル1に当選した場合について示す。まず、演出制御手段180は、打順ベル1に当選した時点で、液晶表示態様として、ベルAに対応する液晶表示態様と、特殊小役A1に対応する液晶表示態様と、特殊小役B1に対応する液晶表示態様と、取りこぼし（ハズレ）に対応する液晶表示態様とのうちいずれか1つを選択可能な状態に移行する。次に、演出制御手段180は、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下順序と押下タイミングとに応じて液晶表示態様を決定する処理に移行する。ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下順序が打順3であれば、有効ラインL1上にベルAに対応する図柄が停止表示されることから、演出制御手段180は、液晶表示態様としてベルAに対応する液晶表示態様に決定し、各リールの停止ごとに各液晶リールにベルAに対応する液晶図柄組合せを構成する演出図柄を停止表示する。また、各ストップボタンの押下順序が打順4～打順6であれば、有効ラインL1上に特殊小役B1に対応する図柄が停止表示されることから、演出制御手段180は、液晶表示態様として特殊小役B1に対応

40

50

する液晶表示態様に決定し、各リールの停止ごとに各液晶リールに特殊小役 B 1 に対応する液晶図柄組合せを構成する演出図柄を停止表示する。そして、各ストップボタンの押下順序が打順 1、打順 2 である場合、上述した通り、各ストップボタンの押下タイミングによって特殊小役 A 1 が入賞するか、いずれの役も入賞しない取りこぼしが発生する。演出制御手段 180 は、特殊小役 A 1 を入賞させることができる押下タイミングで各ストップボタンが押下操作された場合には、液晶表示態様として特殊小役 A 1 に対応する液晶表示態様に決定し、各リールの停止ごとに各液晶リールに特殊小役 A 1 に対応する液晶図柄組合せを構成する演出図柄を停止表示し、取りこぼしが発生する押下タイミングで各ストップボタンが押下操作された場合には、液晶表示態様として取りこぼし（ハズレ）に対応する液晶表示態様に決定し、各リールの停止ごとに各液晶リールに取りこぼし（ハズレ）に対応する液晶図柄組合せを構成する演出図柄を停止表示する。

10

【0070】

本実施形態において、演出制御手段 180 は、当選役「リプレイ」に複数の液晶表示態様を対応付けている。ここで、当選役に対応付けられた液晶表示態様が複数ある場合、本実施形態の演出制御手段 180 は、演出図柄抽選としての液晶表示態様抽選により複数の液晶表示態様からいずれか 1 つに決定するように構成されている。

【0071】

図 7 は、内部抽選でリプレイに当選した場合に、液晶表示態様抽選により決定される液晶表示態様と、各液晶表示態様に対応付けられた液晶図柄組合せを示す図である。図 7 に示すように、液晶表示態様抽選において「通常リプレイ」に決定した場合、演出制御手段 180 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止に対応して第 1 液晶リール L R 1 ~ 第 3 液晶リール L R 3 のそれぞれに停止表示する液晶図柄組合せとして、リプレイ図柄 A 「R P A」から構成される液晶図柄組合せを停止表示する。また、液晶表示態様抽選において「特殊リプレイ A」に決定した場合、演出制御手段 180 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止に対応して第 1 液晶リール L R 1 ~ 第 3 液晶リール L R 3 のそれぞれに停止表示する液晶図柄組合せとして、特殊リプレイ図柄 A 「S R A」から構成される液晶図柄組合せを停止表示する。また、液晶表示態様抽選において「特殊リプレイ B」に決定した場合、演出制御手段 180 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止に対応して第 1 液晶リール L R 1 ~ 第 3 液晶リール L R 3 のそれぞれに停止表示する液晶図柄組合せとして、特殊リプレイ図柄 A 「S R B」から構成される液晶図柄組合せを停止表示する。

20

30

【0072】

本実施形態のスロットマシン 1 では、演出制御手段 180 が、図 5 (B) に示すように、通常演出状態、チャンスゾーン状態 (C Z 状態)、特別演出状態としてのアシストタイム状態 (A T 状態) を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を変化させており、所定の移行条件の成立に基づき、演出状態を C Z 状態や A T 状態に移行する制御を行う。また、演出制御手段 180 は、各演出状態に基づく演出を演出装置 300 を構成する各構成に実行させる。なお、本実施形態において、演出制御手段 180 は、乱数値を用いる各処理ごとに、乱数発生手段 110 が生成する 0 ~ 32767 までの 32768 個の乱数値のいずれかを取得する。

【0073】

通常演出状態は、演出状態が C Z 状態及び A T 状態でない場合に実行される演出状態であり、他の演出状態に移行するまで継続する演出状態である。通常演出状態において、演出制御手段 180 は、予め定められた当選役に当選した場合に A T 状態に移行するか否かを抽選により決定する A T 抽選を実行する。また、通常演出状態において、演出制御手段 180 は、内部抽選でリプレイに当選することで実行する液晶表示態様抽選により第 1 液晶リール L R 1 ~ 第 3 液晶リール L R 3 に表示する液晶表示態様として「特殊リプレイ A」に当選した場合には、演出状態を C Z 状態に移行するか否かを決定する C Z 抽選を実行し、液晶表示態様抽選により液晶表示態様として「特殊リプレイ B」に当選した場合には、演出状態を C Z 状態に移行する。なお、本実施形態において、C Z 抽選は、A T 状態への移行確率が通常演出状態よりも高い C Z 状態への移行に係る抽選であり、A T 状態に関

40

50

する演出抽選を構成している。

【0074】

CZ状態は、演出状態が通常演出状態であり、液晶表示態様として「特殊リプレイA」に当選した場合に実行されるCZ抽選に当選した場合と、液晶表示態様として「特殊リプレイB」に当選した場合とに移行する演出状態である。CZ状態において、演出制御手段180は、CZ状態の開始時にCZ終了判定カウンタ197に所定のゲーム数に対応する値（例えば、10ゲーム）をセットし、1ゲームごとにAT状態に移行するか否かを抽選するAT抽選を実行するように構成されており、予め定められた当選役に当選した場合のみAT抽選が実行される通常演出状態よりもAT状態に移行しやすい演出状態となっている。演出制御手段180は、AT抽選に当選した場合には、演出状態をCZ状態からAT状態に移行する。また、演出制御手段180は、AT抽選に当選することなく予め設定された遊技回数（例えば、10ゲーム）の遊技が実行され、CZ終了判定カウンタ197の記憶値が0となった場合に、CZ状態から通常演出状態に演出状態を移行しCZ状態を終了する。

10

【0075】

AT状態は、通常演出状態及びCZ状態において実行されるAT抽選に当選した場合と、AT状態に移行することなく所定の遊技回数（例えば、1000ゲーム）の遊技が実行された場合とに移行する演出状態である。AT状態において、演出制御手段180は、打順ベル1～打順ベル12の当選時にベルA～ベルCを入賞させることができる正解打順を報知する、つまりベルA～ベルCの入賞を補助する入賞補助演出を演出装置300に実行させる。また、演出制御手段180は、AT状態の開始時に設定される遊技回数（例えば、50ゲーム）の遊技が実行された場合に、AT状態から通常演出状態に演出状態を移行しAT状態を終了する。なお、本実施形態において、AT状態は、通常演出状態から移行する場合と、CZ状態から移行する場合と、AT状態に移行することなく1000ゲームの遊技が実行されて移行する場合とのいずれの場合であっても、AT状態の開始時にAT終了判定カウンタ198にセットされるATゲーム数として同一の値（50ゲーム）がセットされるが、これに限らず、例えばAT状態への移行契機によってAT終了判定カウンタ198にセットされる値がそれぞれ異なるように構成されていてもよい。このように構成する場合、スロットマシン1は、AT状態の移行契機によってAT状態の利益を享受できる回数が増えるため、遊技者にいずれの移行契機の成立を狙うかを選択させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。また、入賞補助演出が演出制御手段180に実行されるAT状態は、本実施形態における特別演出状態を構成する。

20

30

【0076】

ここで、上述した通り、打順ベル1～打順ベル12は、ストップボタンB2又はストップボタンB3に対して第1停止操作を実行した場合に、正解打順となりベルA～ベルCが入賞し得る構成となっている。本実施形態のスロットマシン1においては、演出状態が通常演出状態である場合、遊技者にストップボタンB1を第1停止操作させ、演出状態がAT状態に移行し、正解打順が報知された場合に遊技者にストップボタンB2又はストップボタンB3を第1停止操作させ、ベルA～ベルCを入賞させてメダルを獲得させるように構成されている。しかしながら、打順ベル1～打順ベル12の入賞時においては、演出状態によらず正解打順で停止操作を実行することでベルA～ベルCを入賞できてしまうため、不誠実な遊技者が通常演出状態での遊技においてストップボタンB2やストップボタンB3を最初に押下操作することで、メダルを獲得しやすい遊技方法を選択できるという攻略要素が発生してしまう。

40

【0077】

そこで、演出制御手段180は、通常演出状態において、ストップボタンB2又はストップボタンB3が第1停止操作された場合に遊技者にとって不利益となるペナルティを発生させるペナルティ処理を行う。ペナルティ処理としては、例えば、一定の遊技回数（例えば、3ゲーム）を消化するまでCZ抽選やAT抽選の実行を禁止する処理、一定の遊技回数を消化するまでCZ抽選やAT抽選の結果を破棄する処理、CZ抽選に当選しても一

50

定の遊技回数を消化するまでC Z状態への移行を保留する処理、A T抽選に当選しても一定の遊技回数を消化するまでA T状態への移行を保留する処理、C Z抽選やA T抽選に当選し演出状態がC Z状態やA T状態に移行しても一定の遊技回数を消化するまで打順ベル1～打順ベル12の正解打順の報知を禁止する処理、演出状態がC Z状態に移行しても一定の遊技回数を消化するまでA T抽選の実行を禁止する処理等を行うことができる。すなわち、本実施形態では、通常演出状態において、ストップボタンB2又はストップボタンB3を最初に押下操作すると、一定の遊技回数を消化するまでC Z状態やA T状態への移行の機会を失ったり、C Z状態やA T状態への移行が遅れたり、C Z状態やA T状態へ移行してもC Z状態やA T状態で受け得る利益を享受する機会を逸するというペナルティが発生するようになっている。なお、通常演出状態において、打順によって入賞役が変わる当選役に当選し、かつ第2リールR2や第3リールR3が第1停止操作されることで入賞する入賞役(例えば、ベルA～ベルC)に入賞した場合に、遊技者に不利なペナルティを発生させるようにしてもよい。

10

【0078】

このように、本実施形態では、上記のようなペナルティ処理を行うことで、A T状態での正解打順報知演出によらずにベルA～ベルCを入賞させることを制限することができ、不誠実な遊技者が意図的にストップボタンB2又はストップボタンB3を最初に押下操作するようにして利益を享受することを抑止することができるようになっている。

【0079】

なお、本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム(ゲームシステムを含む)に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段100としてコンピュータを機能させるプログラムを、CD、DVD等の情報記憶媒体あるいはインターネット上のWebサーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また、上記コンピュータシステムにおいて、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等は、キーボードやポインティングデバイス(マウス等)、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また、上記コンピュータシステムにおいて、リールユニット310、ホッパーユニット320等は、必須の構成要件ではない。これらの装置ユニットは、ディスプレイ(表示装置330)に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的

20

30

【0080】

2. 各遊技状態における小役当選確率

本実施形態では、BBの当選により通常状態よりもリプレイの当選確率が高いボーナス成立状態へ移行させ、毎回の遊技において小役又はリプレイのいずれかが当選するボーナス成立状態において、演出状態をA T状態へ移行させる機会を付与することにより、遊技状態がボーナス成立状態であり、かつ演出状態がA T状態である遊技によって、ベルA～ベルCの入賞率を高めて遊技者にメダルを獲得させる手法を採用している。以下では、図8に示す本実施形態のスロットマシン1における内部抽選での当選確率の詳細な設定例を参照しながら説明する。

40

【0081】

まず、本実施形態では、上述した通り、ベルA～ベルCが入賞した場合に限って規定投入数(3枚)よりも多い7枚のメダルが払い出されて遊技者が手持ちのメダルを増やすことができる。ボーナス成立状態では、図8(A)に示すように、ベルA、ベルB又はベルCの少なくとも1つが当選する確率が54300/65536(約1/1.2)である。一方、本実施形態において、ボーナス状態では、図8(B)に示すように、ベルA、ベルB及びベルCの少なくとも1つが当選する確率が18100/65536(約1/3.6)となる。つまり、本実施形態においては、ボーナス状態において規定投入枚数よりも多いメダルが払い出される小役(ベルA～ベルC)を含む当選態様が得られる確率を、通常状態及びボーナス成立状態において特定小役を含む当選態様が得られる確率の約1/3に

50

圧縮している。このように、通常状態及びボーナス成立状態においてN種類の規定投入枚数よりも多いメダルが払い出される小役を互いに重複せずに当選させる態様を設けて内部抽選を行うように構成し、ボーナス状態においてN種類の規定投入枚数よりも多いメダルが払い出される小役を重複して当選させる態様を設けて内部抽選を行うように構成することにより、ボーナス状態において特定小役を含む当選態様が得られる確率を、通常状態及びボーナス成立状態において特定小役を含む当選態様が得られる確率の約1/N（本実施形態においては約1/3）に圧縮することができる。

【0082】

また、図8(A)及び図8(B)に示すように、ボーナス状態においていずれかの小役の当選態様を得られる確率は、 $55456 / 65536$ （約1/1.2）であり、通常状態及びボーナス成立状態において、いずれかの小役の当選態様を得られる確率である $55455 / 65536$ （約1/1.2）よりも高くなるように内部抽選を行っている。そして、ボーナス状態において特殊小役A1～特殊小役A4、特殊小役B1～特殊小役B3又は取りこぼし役のいずれかに当選する確率は、 $37356 / 65536$ （約1/1.8）であり、通常状態及びボーナス成立状態において、特殊小役A1～特殊小役A4のいずれかに当選する確率である $13575 / 65536$ （約1/4.8）、特殊小役B1～特殊小役B3のいずれかに当選する確率である $18100 / 65536$ （約1/3.6）又は取りこぼし役に当選する確率である $655 / 65536$ （約1/100.1）のいずれよりも高くなるように内部抽選を行っている。このように構成することで、ボーナス状態では、特殊小役A1～特殊小役A4、特殊小役B1～特殊小役B3及び取りこぼし役のそれぞれの当選確率が通常状態やボーナス成立状態よりも上昇し、かつ小役全体の当選確率も通常状態やボーナス成立状態よりも上昇しているが、上述した通り、規定投入数より配当の高いベルA、ベルB及びベルCを含む当選態様を得られる確率（ $18100 / 65536$ （約1/3.6））が、通常状態やボーナス成立状態においてベルA、ベルB又はベルCの少なくとも1つの当選態様を得られる確率（ $54300 / 65536$ （約1/1.2））よりも低くなっている。

【0083】

この構成により、本実施形態のスロットマシン1は、ボーナス状態でのメダルの獲得率の期待値を100%未満としメダルの獲得率の期待値を引き下げた上で、AT遊技に関するメダルの獲得性能を設計することができるため、AT機能を備えたスロットマシン1の設計自由度をより飛躍的に向上させることができる。

【0084】

3. 所定の役当選時の演出制御処理

次に、図9、図10を参照して、本実施形態に係るスロットマシン1において、内部抽選により所定の役としてのリプレイに当選した場合に、演出制御手段180が実行する各処理について説明する。

【0085】

図9は、本実施形態において内部抽選によりリプレイに当選した場合に、演出制御手段180が液晶表示態様抽選により液晶表示態様を決定する場合に参照する液晶表示態様抽選テーブルに対応する説明図である。ここで、液晶表示態様抽選テーブルは、記憶手段190の演出抽選テーブル記憶手段196に記憶された確率テーブルである。

【0086】

図9に示すように、液晶表示態様抽選テーブルは、内部抽選においてリプレイに連続して当選した回数ごとに、「通常リプレイ」と、「特殊リプレイA」と、「特殊リプレイB」との当選確率がそれぞれ異なる構成となっている。例えば、内部抽選でリプレイに当選した回数が1回目である場合、演出制御手段180は、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段196に記憶されている液晶表示態様抽選テーブルと比較することで、約80%の確率で「通常リプレイ」を選択し、約20%の確率で「特殊リプレイA」を選択する。また、前回の遊技で内部抽選でリプレイに当選し、かつ今回の遊技で内部抽選でリプレイに当選した場合、

つまり内部抽選でリプレイに当選した回数（以下、「リプレイ連続当選回数」と記載）が2回目である場合、演出制御手段180は、取得した乱数値と液晶表示態様抽選テーブルとを比較することで、約60%の確率で「通常リプレイ」を選択し、約40%の確率で「特殊リプレイA」を選択する。そして、リプレイ連続当選回数が3回目である場合、演出制御手段180は、取得した乱数値と液晶表示態様抽選テーブルとを比較することで、約99.9%の確率で「特殊リプレイA」を選択し、約0.1%の確率で「特殊リプレイB」を選択する。

【0087】

このように、本実施形態において、演出制御手段180は、内部抽選で所定の役としてリプレイが連続して当選するほど、液晶表示態様抽選において液晶表示態様「特殊リプレイA」に決定する確率を上昇させ、液晶表示態様「特殊リプレイA」を構成する液晶図柄組合せを第1液晶リールLR1～第3液晶リールLR3に停止表示する機会を増やすように構成されている。上述した通り、演出制御手段180は、液晶表示態様として「特殊リプレイA」に決定した場合に、CZ抽選を行うように構成されている。つまり、本実施形態のスロットマシン1は、リプレイに連続して当選した場合には、液晶表示態様「特殊リプレイA」に対応する液晶図柄組合せを第1液晶リールLR1～第3液晶リールLR3に停止表示する確率を上昇させ、AT抽選が実行される頻度が通常演出状態よりも高いCZ状態に演出状態を移行するか否かを決定するCZ抽選を実行する機会を増やすことで、遊技者にAT状態へ移行し遊技性が変化することに対する期待感を与えることができる機会を増やすことができる。

【0088】

また、図9に示すように、リプレイ連続当選回数が3回目以降となった場合、演出制御手段180は、液晶表示態様として「特殊リプレイA」又は「特殊リプレイB」を選択するように構成されている。この構成により、本実施形態のスロットマシン1は、リプレイ連続当選回数が複数回となり、「特殊リプレイA」又は「特殊リプレイB」に対応する液晶図柄組合せを第1液晶リールLR1～第3液晶リールLR3に表示した場合に、内部抽選でリプレイに連続して当選する限り「通常リプレイ」を選択しないため、AT抽選が実行される頻度が通常演出状態よりも高いCZ状態に演出状態を移行する機会を増やすことで、遊技者にAT状態へ移行し遊技性が変化することに対する期待感を与えることができる機会を増やすことができる。

【0089】

図10は、本実施形態における演出制御手段180が、リプレイに当選した場合に実行する演出制御処理を示すフローチャートである。なお、演出制御手段180は、演出制御処理の開始時において、乱数発生手段110から0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得し、取得した乱数値を演出制御処理の各種抽選処理の実行時に使用している。

【0090】

まず、演出制御手段180は、内部抽選でリプレイに当選したか否かを判定する（S1）。この処理において、演出制御手段180は、記憶手段190の抽選フラグ記憶手段192を参照し、抽選フラグとしてリプレイがセットされているか否かを判定する。

【0091】

ステップS1の処理において、内部抽選でリプレイに当選したと判定した場合には（YES）、演出制御手段180は、リプレイ連続当選カウンタを1加算する（S2）。この処理において、演出制御手段180は、記憶手段190のリプレイ連続当選カウンタ（不図示）の記憶値に、今回の遊技でリプレイに当選したことを意味する値である1を加算するインクリメント更新を実行する。

【0092】

次に、演出制御手段180は、液晶表示態様抽選処理を実行する（S3）。この処理において、演出制御手段180は、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段196に記憶されている液晶表示態様抽選テーブルと比較する。ここで、液晶表示態様抽選テーブル

は、上述した通り、リプレイ連続当選回数、つまりリプレイ連続当選カウンタの記憶値によって各液晶表示態様の当選確率が異なる構成となっている。

【 0 0 9 3 】

次に、演出制御手段 1 8 0 は、液晶表示態様として「特殊リプレイ B」に当選したか否かを判定する (S 4)。この処理において、演出制御手段 1 8 0 は、ステップ S 3 の処理における乱数値と液晶表示態様抽選テーブルの比較結果に応じて、液晶表示態様として「特殊リプレイ B」に当選したか否かを判定する。

【 0 0 9 4 】

ステップ S 4 の処理において、液晶表示態様として「特殊リプレイ B」に当選していないと判定した場合には (N O)、演出制御手段 1 8 0 は、液晶表示態様として「特殊リプレイ A」に当選したか否かを判定する (S 5)。この処理において、演出制御手段 1 8 0 は、ステップ S 3 の処理における乱数値と液晶表示態様抽選テーブルの比較結果に応じて、液晶表示態様として「特殊リプレイ A」に当選したか否かを判定する。

【 0 0 9 5 】

ステップ S 5 の処理において、液晶表示態様として「特殊リプレイ A」に当選したと判定した場合には (Y E S)、演出制御手段 1 8 0 は、C Z 抽選処理を実行する (S 6)。この処理において、演出制御手段 1 8 0 は、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段 1 9 6 に記憶されている C Z 抽選テーブルと比較する。ここで、C Z 抽選テーブルでは、0 ~ 3 2 7 6 7 までの 3 2 7 6 8 個の乱数値のそれぞれに対して、C Z 状態当選あるいは非当選のいずれかが対応付けられており、演出制御処理の開始時に取得した乱数値が C Z 抽選テーブルにおいて当選に対応付けられている場合に、C Z 抽選に当選したと判定される。

【 0 0 9 6 】

次に、演出制御手段 1 8 0 は、C Z 状態に当選したか否かを判定する (S 7)。この処理において、演出制御手段 1 8 0 は、ステップ S 6 の処理における乱数値と C Z 抽選テーブルの比較結果に応じて、C Z 状態に当選したか否かを判定する。この処理において、C Z 状態に当選であると判定した場合 (Y E S) 又はステップ S 4 の処理において、液晶表示態様として「特殊リプレイ B」に当選したと判定した場合には (Y E S)、演出制御手段 1 8 0 は、演出状態を C Z 状態に移行する (S 8)。この処理により、演出制御手段 1 8 0 は、C Z 状態への移行条件である C Z 抽選当選が成立したものと判定し、次の遊技から C Z 状態における遊技を実行させる。

【 0 0 9 7 】

ステップ S 8 の処理を実行した後、ステップ S 5 の処理において、液晶表示態様として「特殊リプレイ A」に当選していないと判定した場合は (N O) 又はステップ S 7 の処理において、C Z 状態に当選していないと判定した場合には (N O)、演出制御手段 1 8 0 は、液晶表示態様抽選処理で決定した液晶表示態様に対応する液晶図柄組合せを、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止に対応して第 1 液晶リール L R 1 ~ 第 3 液晶リール L R 3 に停止表示するように表示装置 3 3 0 を制御し (S 9)、演出制御処理を終了する。この処理により、演出制御手段 1 8 0 は、ステップ S 3 で実行した液晶表示態様抽選処理により決定した「通常リプレイ」、「特殊リプレイ A」、「特殊リプレイ B」のいずれかの液晶表示態様に対応する液晶図柄組合せを構成する演出図柄を、各リールの停止時に各液晶リールに停止表示するように表示装置 3 3 0 を制御する。

【 0 0 9 8 】

このように、本実施形態において、演出制御手段 1 8 0 は、液晶表示態様「通常リプレイ」に対応する液晶図柄組合せを各液晶リールに停止表示すると決定した場合に、C Z 抽選を実行せず、液晶表示態様「特殊リプレイ A」に対応する液晶図柄組合せを各液晶リールに停止表示すると決定した場合に、C Z 抽選を実行するように構成されており、液晶表示態様「特殊リプレイ A」に対応する液晶図柄組合せを停止表示すると決定した場合に、液晶表示態様「通常リプレイ」に対応する液晶図柄組合せを停止表示すると決定した場合よりも C Z 抽選の当選確率が高く構成されている。

10

20

30

40

50

【0099】

このように、本実施形態のスロットマシン1は、第1液晶リールLR1～第3液晶リールLR3に停止表示される演出図柄によってCZ状態への移行確率が異なり、ひいては入賞補助演出が実行されるAT状態への移行確率が異なるため、液晶表示態様「特殊リプレイA」に対応する液晶図柄組合せを停止表示した場合、AT状態へ移行し遊技性が変化することに対する期待感を遊技者に与えることができ、演出によって遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。このように、液晶表示態様「通常リプレイ」に対応する液晶図柄組合せ(RPA-RPA-RPA)は、本実施形態における第1演出図柄を構成する。また、液晶表示態様「特殊リプレイA」に対応する液晶図柄組合せ(SRA-SRA-SRA)は、本実施形態における第2演出図柄を構成する。

10

【0100】

ステップS1の処理において、内部抽選でリプレイに当選していないと判定した場合には(NO)、演出制御手段180は、リプレイ連続当選カウンタをクリアし(S10)、演出制御処理を終了する。この処理において、演出制御手段180は、内部抽選でリプレイに連続して当選していないことから、次回以降の遊技において内部抽選でリプレイに当選した場合に、リプレイ連続当選回数が1回目となるようにリプレイ連続当選カウンタをクリアし、演出制御処理を終了する。

【0101】

以上のように、本実施形態に係るスロットマシン1は、内部抽選においてリプレイに当選した場合に、各リールの停止に対応して表示装置330の第1液晶リールLR1～第3液晶リールLR3に停止表示する演出図柄を、液晶表示態様「通常リプレイ」に対応する液晶図柄組合せ(RPA-RPA-RPA)と、液晶表示態様「特殊リプレイA」に対応する液晶図柄組合せ(SRA-SRA-SRA)と、液晶表示態様「特殊リプレイB」に対応する液晶図柄組合せ(SRB-SRB-SRB)とのいずれにするかを演出制御手段180が液晶表示態様抽選により決定する。そして、演出制御手段180は、液晶表示態様「特殊リプレイA」に対応する液晶図柄組合せを停止表示すると決定した場合に、液晶表示態様「通常リプレイ」に対応する液晶図柄組合せを停止表示すると決定した場合と比べて、ベルA～ベルCの入賞を補助する入賞補助演出が実行されるAT状態への移行確率が高くなるCZ状態への移行抽選であるCZ抽選の当選確率が高くなるように構成されている。

20

30

【0102】

この構成により、本実施形態のスロットマシン1は、第1液晶リールLR1～第3液晶リールLR3に停止表示される演出図柄によってCZ状態への移行確率が異なり、ひいては入賞補助演出が実行されるAT状態への移行確率が異なるため、液晶表示態様「特殊リプレイA」に対応する液晶図柄組合せを停止表示した場合、AT状態へ移行し遊技性が変化することに対する期待感を遊技者に与えることができ、演出によって遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0103】

また、本実施形態のスロットマシン1は、リプレイに連続して当選した場合には、液晶表示態様「特殊リプレイA」に対応する液晶図柄組合せを第1液晶リールLR1～第3液晶リールLR3に停止表示する確率を上昇させ、AT抽選が実行される頻度が通常演出状態よりも高いCZ状態に演出状態を移行するか否かを決定するCZ抽選を実行する機会を増やすことで、遊技者にAT状態へ移行し遊技性が変化することに対する期待感を与えることができる機会を増やすことができる。

40

【0104】

4. 変形例

なお、本実施形態において、演出制御手段180は、液晶表示態様抽選(図10のステップS3参照)において液晶表示態様として「特殊リプレイB」に当選した場合に、CZ抽選を実行することなく演出状態をCZ状態に移行するように構成しているが、これに限らず、例えば、液晶表示態様として「特殊リプレイB」に当選した場合にもCZ抽選を実

50

行し、液晶表示態様として「特殊リプレイB」に当選した場合、CZ抽選においてCZ状態の当選確率が100%となるように構成されていてもよい。このように構成された場合、液晶表示態様「特殊リプレイB」に対応する液晶図柄組合せ(SRB-SRB-SRB)は、液晶表示態様「特殊リプレイA」に対応する液晶図柄組合せとともに本実施形態における第2演出図柄を構成する。

【0105】

また、本実施形態において、演出制御手段180は、表示装置330に図柄表示部として第1リールR1～第3リールR3に対応する第1液晶リールLR1～第3液晶リールLR3を表示するように制御しているが、これに限らず、液晶リールは少なくとも1つ設けられていればよい。また、液晶リールの数を3つ以外にする場合、演出制御手段180は、第1リールR1～第3リールR3のすべてが停止した場合に演出図柄を停止表示可能に構成されていればよく、必ずしも複数個の演出図柄によって図柄組合せを構成する必要はない。例えば、液晶リールを1つにする場合、演出制御手段180は、第1演出図柄としてリプレイ図柄「RPA」を第1リールR1～第3リールR3の停止後に停止表示し、第2演出図柄として特殊リプレイ図柄A「SRA」又は特殊リプレイ図柄B「SRB」を第1リールR1～第3リールR3の停止後に停止表示するように構成してもよい。

10

【0106】

また、本実施形態において、演出制御手段180は、演出抽選としてCZ抽選を実行するが、これに限定されない。演出抽選は、AT状態に関する抽選処理であればよく、CZ抽選に限定されるものではない。

20

【0107】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、ボーナス状態として第1種特別役物のBBを採用しているが、これに限らず、例えば、第2種特別役物のチャレンジボーナス(CB)を採用してもよい。この場合、CB状態におけるメダル獲得の期待値が、100%以上になるように構成する必要がある。

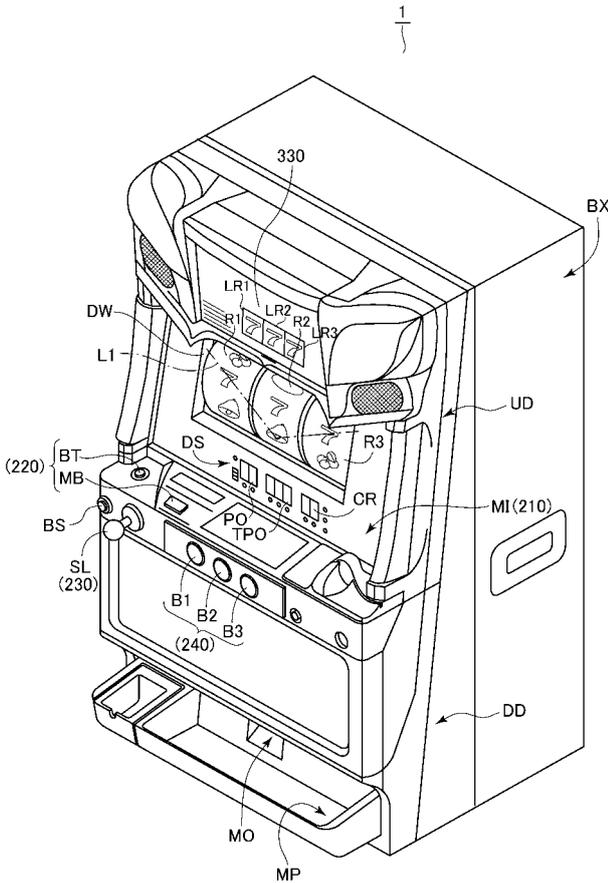
【符号の説明】

【0108】

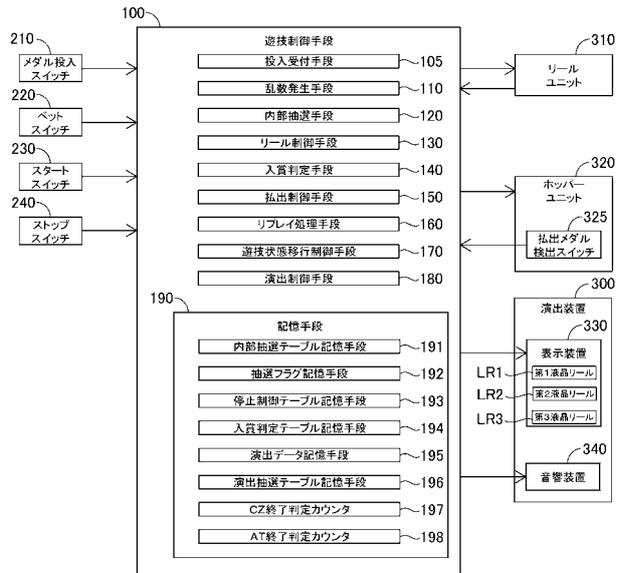
L1...有効ライン：LR1...第1液晶リール(図柄表示部)：LR2...第2液晶リール(図柄表示部)：LR3...第3液晶リール(図柄表示部)：R1...第1リール：R2...第2リール：R3...第3リール：120...内部抽選手段：130...リール制御手段：140...入賞判定手段：180...演出制御手段：300...演出装置

30

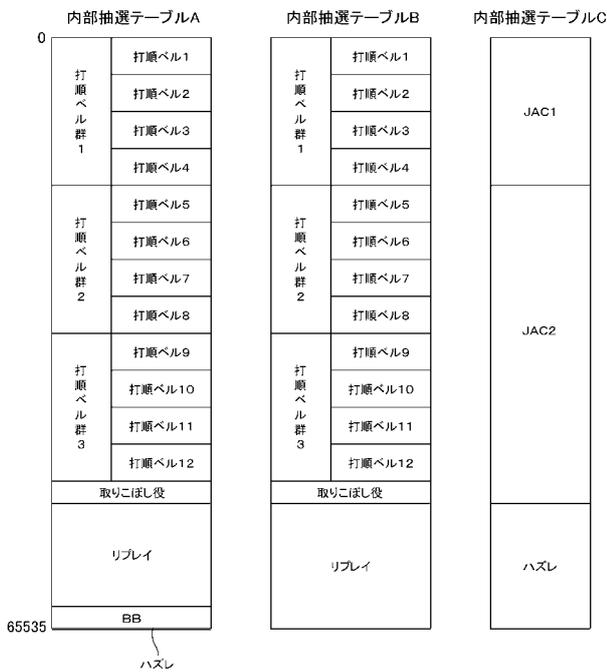
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

(A) 通常状態及びボーナス成立状態

当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1	特殊小役A1 又は取りこぼし		ベルA	特殊小役B1	特殊小役B1	特殊小役B1
打順ベル2	特殊小役A2 又は取りこぼし		特殊小役B1	ベルA	特殊小役B1	特殊小役B1
打順ベル3	特殊小役A3 又は取りこぼし		特殊小役B1	特殊小役B1	ベルA	特殊小役B1
打順ベル4	特殊小役A4 又は取りこぼし		特殊小役B1	特殊小役B1	特殊小役B1	ベルA
打順ベル5	特殊小役A1 又は取りこぼし		ベルB	特殊小役B2	特殊小役B2	特殊小役B2
打順ベル6	特殊小役A2 又は取りこぼし		特殊小役B2	ベルB	特殊小役B2	特殊小役B2
打順ベル7	特殊小役A3 又は取りこぼし		特殊小役B2	特殊小役B2	ベルB	特殊小役B2
打順ベル8	特殊小役A4 又は取りこぼし		特殊小役B2	特殊小役B2	特殊小役B2	ベルB
打順ベル9	特殊小役A1 又は取りこぼし		ベルC	特殊小役B3	特殊小役B3	特殊小役B3
打順ベル10	特殊小役A2 又は取りこぼし		特殊小役B3	ベルC	特殊小役B3	特殊小役B3
打順ベル11	特殊小役A3 又は取りこぼし		特殊小役B3	特殊小役B3	ベルC	特殊小役B3
打順ベル12	特殊小役A4 又は取りこぼし		特殊小役B3	特殊小役B3	特殊小役B3	ベルC

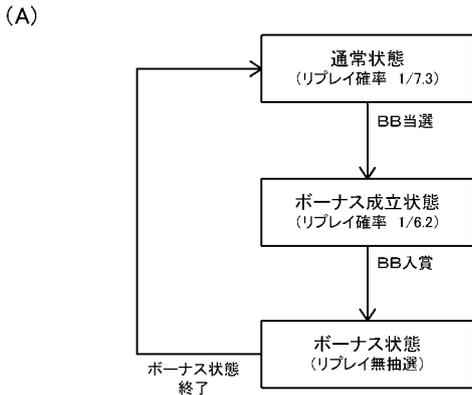
* その他の入賞役
取りこぼし役

打順1: B1-B2-B3 打順2: B1-B3-B2 打順3: B2-B1-B3
打順4: B2-B3-B1 打順5: B3-B1-B2 打順6: B3-B2-B1

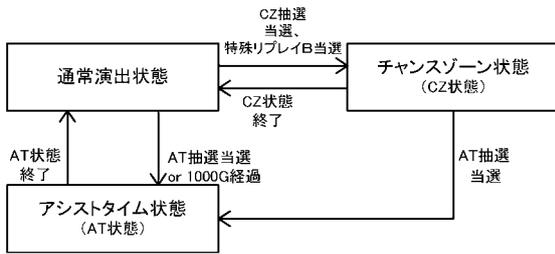
(B) ボーナス状態

当選役	入賞役		
	ベルA	ベルB	ベルC
JAC1	ベルA	ベルB	ベルC
JAC2	特殊小役A1	特殊小役A2	特殊小役A3
	特殊小役A4	特殊小役B1	特殊小役B2
	特殊小役B3	取りこぼし役	

【 図 5 】



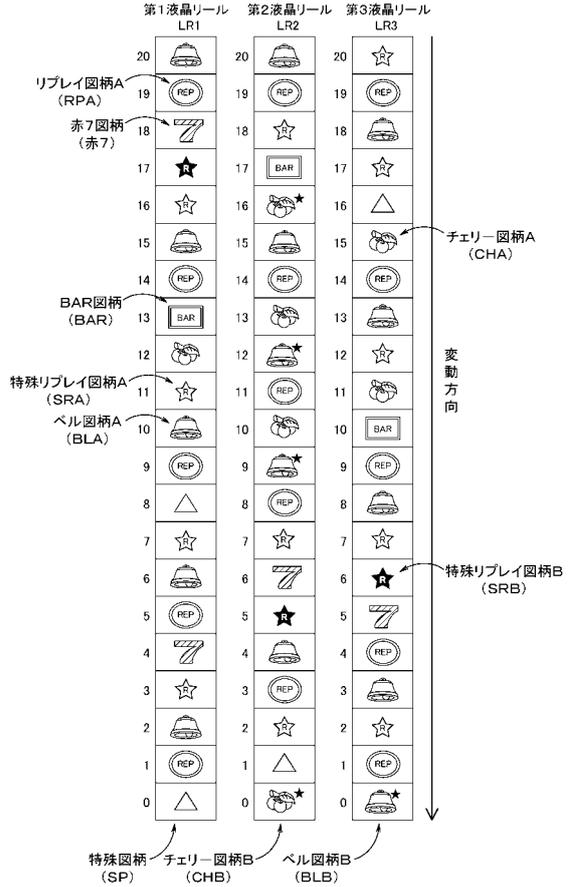
(B)



【 図 7 】

当選役	液晶表示態様	液晶図柄組合せ		
リプレイ	通常リプレイ	REP	REP	REP
	特殊リプレイA	☆	☆	☆
	特殊リプレイB	★	★	★

【 図 6 】



【 図 8 】

(A) 通常状態及びボーナス成立状態

当選態様	通常状態		ボーナス成立状態	
	乱数値設定量	当選確率	乱数値設定量	当選確率
打順ベル群1	18100	1/3.6	18100	1/3.6
打順ベル群2	18100	1/3.6	18100	1/3.6
打順ベル群3	18100	1/3.6	18100	1/3.6
取りこぼし役	655	1/100.1	655	1/100.1
リプレイ	8978	1/7.3	10581	1/6.2
BB	1602	1/40.9	0	-
ハズレ	1	1/65536	0	-
特殊小役A1	13575	1/4.8	13575	1/4.8
特殊小役A2	13575	1/4.8	13575	1/4.8
特殊小役A3	13575	1/4.8	13575	1/4.8
特殊小役A4	13575	1/4.8	13575	1/4.8
特殊小役B1	18100	1/3.6	18100	1/3.6
特殊小役B2	18100	1/3.6	18100	1/3.6
特殊小役B3	18100	1/3.6	18100	1/3.6
取りこぼし役	655	1/100.1	655	1/100.1
ベルA、ベルB or ベルC	54300	1/1.2	54300	1/1.2
全小役	55455	1/1.2	55455	1/1.2

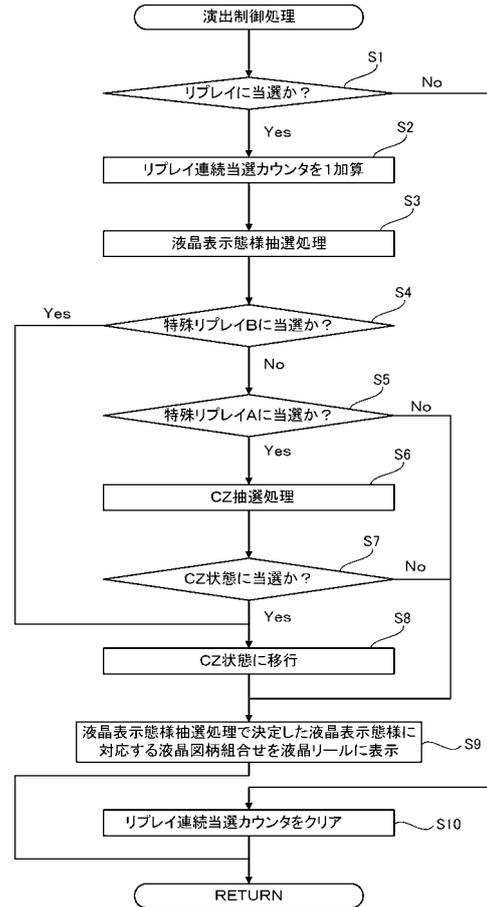
(B) ボーナス状態

当選態様	乱数値設定量	当選確率
JAC1	18100	1/3.6
JAC2	37356	1/1.8
ハズレ	10080	1/6.5
特殊小役A1 (JAC2)	37356	1/1.8
特殊小役A2 (JAC2)	37356	1/1.8
特殊小役A3 (JAC2)	37356	1/1.8
特殊小役A4 (JAC2)	37356	1/1.8
特殊小役B1 (JAC2)	37356	1/1.8
特殊小役B2 (JAC2)	37356	1/1.8
特殊小役B3 (JAC2)	37356	1/1.8
取りこぼし役 (JAC2)	37356	1/1.8
全小役	55456	1/1.2

【図9】

リプレイ 連続当選回数	液晶表示態様		
	通常リプレイ	特殊リプレイA	特殊リプレイB
1回目	80%	20%	-
2回目	60%	40%	-
3回目	-	99.9%	0.1%
4回目	-	99.9%	0.1%
5回目	-	97.5%	2.5%
6回目	-	97.5%	2.5%
7回目	-	95%	5%
8回目以降	-	-	100%

【図10】



【手続補正書】

【提出日】平成27年10月7日(2015.10.7)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリール（R1，R2，R3）と、

小役、リプレイ及びボーナスを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段（120）と、

前記複数のリールを遊技ごとに回転させ、停止操作を契機として回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段（130）と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン（L1）上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段（140）と、

前記小役の入賞に伴い、入賞した前記小役の配当に基づいて遊技媒体の払出数を決定する払出数制御手段（150）と、

前記リプレイが入賞したことに基づいて遊技者の所有する遊技媒体を要さずに次の遊技を行わせるリプレイ処理手段（160）と、

通常状態において前記ボーナスに当選したことに基づいて通常状態よりもリプレイの当選確率が高いボーナス成立状態へ移行させ、前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態をボーナス状態へ移行させる遊技状態移行制御手段（170）と、

前記ボーナス成立状態において通常演出状態及びアシストタイム状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、演出状態が前記アシストタイム状態に設定されている場合には、前記小役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置(300)に実行させる制御を行う演出制御手段(180)と、を備え、

前記通常状態、前記ボーナス成立状態及び前記ボーナス状態では遊技を開始する際に必要となる遊技媒体の投入数が同一に設定され、

前記内部抽選手段が、

前記通常状態及び前記ボーナス成立状態では、入賞に伴う遊技媒体の払出数が前記投入数よりも多くなる小役である複数種類の特定小役が互いに重複せずに他の小役と重複当選する複数種類の第1当選態様が存在するように内部抽選を行い、

前記ボーナス状態では、前記複数種類の特定小役が重複して当選する第2当選態様が存在し、前記ボーナス状態において内部抽選で前記第2当選態様となる確率が、前記複数種類の第1当選態様のいずれかとなる確率よりも低く、かつすべての小役のうち一部の小役の当選確率は前記通常状態及び前記ボーナス成立状態よりも高くなるとともに当該一部の小役以外の小役の当選確率は前記通常状態及び前記ボーナス成立状態と同一となるように内部抽選を行い、当該一部の小役以外の小役には、前記複数種類の特定小役の少なくとも1つが含まれており、

前記リール制御手段が、

前記ボーナス成立状態において、前記ボーナスと前記リプレイとが共に当選した状態では、前記ボーナスに優先して前記リプレイが入賞し、前記ボーナスと前記小役とが共に当選した状態では、前記ボーナスに優先して前記小役が入賞するように回転中のリールを停止させ、

前記複数種類の第1当選態様のそれぞれに対して第1当選態様の種類に応じた正解打順が予め設定されており、正解打順である場合には前記特定小役が入賞し、正解打順と異なる場合には前記特定小役が入賞しないように回転中のリールを停止させ、

前記演出制御手段が、

演出状態が前記アシストタイム状態に設定されている場合には、内部抽選の結果が前記複数種類の第1当選態様のいずれかであることに基づいて、前記入賞補助演出によって第1当選態様の種類に応じた正解打順を報知する、遊技機であって、

前記複数のリールの正面に配設され、前記複数のリールの一部を視認可能にする表示窓(DW)を更に備え、

前記演出装置は、前記リールに配列されている図柄に対応した演出図柄を表示する図柄表示部(LR1, LR2, LR3)を有し、

前記演出制御手段は、前記複数のリールが停止した場合に前記表示窓内で視認可能となった図柄のうち少なくとも1つの図柄に対応する前記演出図柄を前記図柄表示部に表示する、ことを特徴とする。

【**手続補正2**】

【**補正対象書類名**】特許請求の範囲

【**補正対象項目名**】全文

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**特許請求の範囲**】

【**請求項1**】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、

小役、リプレイ及びボーナスを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

前記複数のリールを遊技ごとに回転させ、停止操作を契機として回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と

、
前記小役の入賞に伴い、入賞した前記小役の配当に基づいて遊技媒体の払出数を決定する払出数制御手段と、

前記リプレイが入賞したことに基づいて遊技者の所有する遊技媒体を要せずに次回の遊技を行わせるリプレイ処理手段と、

通常状態において前記ボーナスに当選したことに基づいて通常状態よりもリプレイの当選確率が高いボーナス成立状態へ移行させ、前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態をボーナス状態へ移行させる遊技状態移行制御手段と

、
前記ボーナス成立状態において通常演出状態及びアシストタイム状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、演出状態が前記アシストタイム状態に設定されている場合には、前記小役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置に実行させる制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記通常状態、前記ボーナス成立状態及び前記ボーナス状態では遊技を開始する際に必要となる遊技媒体の投入数が同一に設定され、

前記内部抽選手段が、

前記通常状態及び前記ボーナス成立状態では、入賞に伴う遊技媒体の払出数が前記投入数よりも多くなる小役である複数種類の特定小役が互いに重複せずに他の小役と重複当選する複数種類の第1当選態様が存在するように内部抽選を行い、

前記ボーナス状態では、前記複数種類の特定小役が重複して当選する第2当選態様が存在し、前記ボーナス状態において内部抽選で前記第2当選態様となる確率が、前記複数種類の第1当選態様のいずれかとなる確率よりも低く、かつすべての小役のうち一部の小役の当選確率は前記通常状態及び前記ボーナス成立状態よりも高くなるとともに当該一部の小役以外の小役の当選確率は前記通常状態及び前記ボーナス成立状態と同一となるように内部抽選を行い、当該一部の小役以外の小役には、前記複数種類の特定小役の少なくとも1つが含まれており、

前記リール制御手段が、

前記ボーナス成立状態において、前記ボーナスと前記リプレイとが共に当選した状態では、前記ボーナスに優先して前記リプレイが入賞し、前記ボーナスと前記小役とが共に当選した状態では、前記ボーナスに優先して前記小役が入賞するように回転中のリールを停止させ、

前記複数種類の第1当選態様のそれぞれに対して第1当選態様の種類に応じた正解打順が予め設定されており、正解打順である場合には前記特定小役が入賞し、正解打順と異なる場合には前記特定小役が入賞しないように回転中のリールを停止させ、

前記演出制御手段が、

演出状態が前記アシストタイム状態に設定されている場合には、内部抽選の結果が前記複数種類の第1当選態様のいずれかであることに基づいて、前記入賞補助演出によって第1当選態様の種類に応じた正解打順を報知する、遊技機であって、

前記複数のリールの正面に配設され、前記複数のリールの一部を視認可能にする表示窓を更に備え、

前記演出装置は、前記リールに配列されている図柄に対応した演出図柄を表示する図柄表示部を有し、

前記演出制御手段は、前記複数のリールが停止した場合に前記表示窓内で視認可能となった図柄のうち少なくとも1つの図柄に対応する前記演出図柄を前記図柄表示部に表示する、

ことを特徴とする遊技機。

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB16 AC14 AC34 AC77 BA03 BA22 BA35 BB02
BB16 BB78 BB80 BB83 CA02 CB04 CB23 CB33 CC01 CD03
CD12 CD18 DA04 DA52