

(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2009-119041

(P2009-119041A)

(43) 公開日 平成21年6月4日(2009.6.4)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)** A 6 3 F 5/04 5 1 6 F 2 C 0 8 2  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2007-296665 (P2007-296665)  
 (22) 出願日 平成19年11月15日(2007.11.15)

(71) 出願人 000128485  
 株式会社オーイズミ  
 神奈川県厚木市中町2丁目7番10号  
 (74) 代理人 100064414  
 弁理士 磯野 道造  
 (72) 発明者 長岡 喜治  
 東京都台東区東上野1丁目8番2号 株式  
 会社オーイズミ東京支店内  
 Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB16 AB43 AB58  
 AB64 AB70 AC23 BA02 BA22  
 BA36 BB02 BB22 BB78 BB83  
 BB93 BB94 BB96 CA02 CA23  
 CA25 CB04 CB23 CB42 CC01  
 CC12 CC37 CD03 CD12 CD18  
 CD49 DA52 DA54

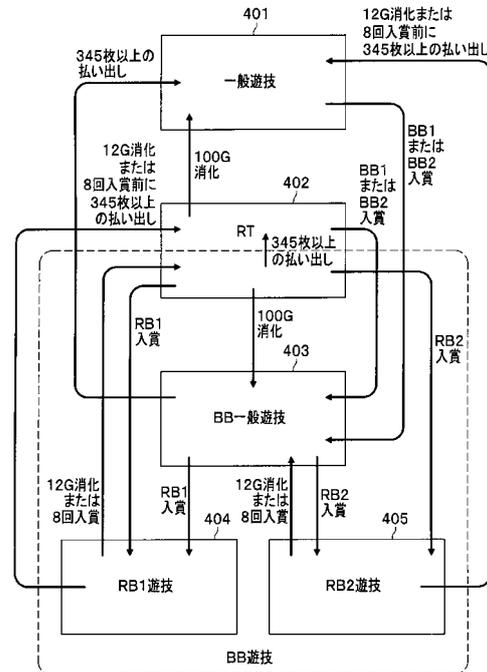
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 B B 遊技による遊技者のメダルの獲得枚数を増やし、その枚数を増やすための技術介入の余地を拡大することにより、 B B 遊技による遊技趣向性を向上させる。

【解決手段】 B B 遊技において再遊技高確率連続遊技 ( R T ( 符号 4 0 2 ) ) が発動するように遊技を制御することを特徴とする。その再遊技高確率遊技が発動するための条件を設定するにあたり、 B B 遊技において R B 遊技 ( R B 1 遊技 ( 符号 4 0 4 ) および R B 2 遊技 ( 符号 4 0 5 ) ) が発動する図柄組み合わせとして、 R T が発動する R B 1 ( 第 1 の高配当入賞役高確率遊技発動役 ) 及び R T が発動しない R B 2 ( 第 2 の高配当入賞役高確率遊技発動役 ) を用いる。そして、この再遊技高確率連続遊技に対する技術介入には、 R B 2 をはずしつつ B B 遊技を終了する、 R B 1 を揃えるタイミングを遅らせるなど、多くの選択肢が存在する。

【選択図】 図 4



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

外周に図柄が配列された複数のリールと、  
 前記複数のリールを個々に回転させるためのリール駆動手段と、  
 前記複数のリールに対応し、前記複数のリールを個々に停止させるために操作される複数のリール停止手段と、  
 遊技ごとに再遊技および所定の入賞役の抽選を行う抽選手段と、  
 前記抽選手段の抽選の結果、再遊技または所定の入賞役に当選した場合、その対応する図柄組み合わせを、有効な入賞ライン上に、所定の図柄数の引き込み制御によって停止させることが可能な場合には停止させる図柄停止制御手段と、  
 少なくとも、再遊技および所定の入賞役につき、その抽選確率および配当が定められた一般遊技を含む遊技状態に基づいて遊技を制御する制御手段と、  
 を備える遊技機であって、  
 前記遊技状態には、  
 前記一般遊技における配当よりも高配当となる入賞役を、前記一般遊技における抽選確率よりも高確率で当選する、第 1 の高配当入賞役高確率遊技および第 2 の高配当入賞役高確率遊技と、  
 前記第 1 の高配当入賞役高確率遊技および前記第 2 の高配当入賞役高確率遊技の少なくとも一つを複数回行うことが可能であり、所定数の遊技媒体が払い出されたときに終了する高配当入賞役高確率遊技増加遊技と、  
 前記一般遊技よりも前記再遊技の抽選確率が高確率となる遊技を所定回連続させる再遊技高確率連続遊技と、が存在し、  
 前記入賞役には、  
 前記第 1 の高配当入賞役高確率遊技を発動させ、当該第 1 の高配当入賞役高確率遊技終了後に前記再遊技高確率連続遊技を発動させる第 1 の高配当入賞役高確率遊技発動役と、  
 前記第 2 の高配当入賞役高確率遊技を発動させる第 2 の高配当入賞役高確率遊技発動役と、  
 前記高配当入賞役高確率遊技増加遊技を発動させる高配当入賞役高確率遊技増加遊技発動役と、が存在し、  
 前記制御手段は、  
 前記高配当入賞役高確率遊技増加遊技発動役に対応する図柄組み合わせが、有効な入賞ライン上に停止したとき、前記高配当入賞役高確率遊技増加遊技発動役を発動するように制御し、  
 前記高配当入賞役高確率遊技増加遊技中に、前記第 1 の高配当入賞役高確率遊技発動役に対応する図柄組み合わせが、有効な入賞ライン上に停止したとき、前記第 1 の高配当入賞役高確率遊技を発動するように制御し、  
 前記高配当入賞役高確率遊技増加遊技中に、前記第 2 の高配当入賞役高確率遊技発動役に対応する図柄組み合わせが、有効な入賞ライン上に停止したとき、前記第 2 の高配当入賞役高確率遊技を発動するように制御し、  
 前記第 1 の高配当入賞役高確率遊技が所定の終了条件を充足したときは、当該第 1 の高配当入賞役高確率遊技を終了し、前記再遊技高確率連続遊技を発動するように制御することを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

## 【請求項 2】

前記高配当入賞役高確率遊技増加遊技発動役には、少なくとも、  
 当該高配当入賞役高確率遊技増加遊技中に、前記第 1 の高配当入賞役高確率遊技発動役の抽選確率と前記第 2 の高配当入賞役高確率遊技発動役の抽選確率とが第 1 の比率で定められた第 1 の高配当入賞役高確率遊技増加遊技発動役と、  
 当該高配当入賞役高確率遊技増加遊技中に、前記第 1 の高配当入賞役高確率遊技発動役の抽選確率と前記第 2 の高配当入賞役高確率遊技発動役の抽選確率とが前記第 1 の比率とは異なる第 2 の比率で定められた第 2 の高配当入賞役高確率遊技増加遊技発動役と、が存在

50

在する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 2 の高配当入賞役高確率遊技発動役は、前記再遊技高確率連続遊技を終了させる入賞役であり、

前記制御手段は、

前記再遊技高確率連続遊技中に、前記第 2 の高配当入賞役高確率遊技発動役に対応する図柄組み合わせが、有効な入賞ライン上に停止したとき、前記第 2 の高配当入賞役高確率遊技を発動するように制御し、かつ、当該再遊技高確率連続遊技を終了するように制御する

10

ことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、スロットマシンなどの遊技機（以下、単に「スロットマシン」ともいう。）は、世に多く存在し、多くの遊技者によって遊技されている。スロットマシンは図柄が配列された複数（例えば 3 個）のリーülを備えており、遊技者がメダル（例えば 3 枚）を投入してスタートレバーを押下することで複数のリーülが回転する。そして、回転中の各リーülは遊技者によるリーül停止ボタンの操作によって停止し、すべてのリーülの回転が停止したときに現れる図柄の組み合わせ（以下、「図柄組み合わせ」という。）に基づいて入賞が決定され、所定枚数のメダルが払い出される。

20

【0003】

そして、スロットマシンの機種ごとに、図柄組み合わせの種類に対応する入賞役が予め決められており、それらの図柄が入賞ライン上に停止した場合には、その入賞役に応じた払い出しがなされる。また、停止した図柄がビッグボーナス（BB）、あるいはレギュラーボーナス（RB）の図柄などであった場合は、それぞれ BB 遊技、RB 遊技などの特別遊技に移行し、遊技者は多くのメダルを獲得することができる。遊技者が獲得するメダル数は、例えば、BB 遊技で 300 枚程度、RB 遊技で 100 枚程度である。

30

【0004】

近年のスロットマシンでは、上記の BB 遊技において払い出されるメダル数が固定されている、いわば、払い出し枚数固定方式が採用されている。この方式によれば、特別遊技において消化するゲーム数に関係なく、規定の払い出し枚数に到達した時点で BB 遊技が終了することになる。この規定の払い出し枚数は、例えば、BB 遊技では 345 枚である。しかし、この方式を採用した場合、もはや、リプレイハズシ等の技術介入を用いる余地が無くなってしまったため、メダルの獲得枚数は大体均一化してしまう。その結果、払い出し枚数固定方式を採用したスロットマシンの BB 遊技における遊技者の興趣は薄れてしまったといえる。

40

【0005】

特許文献 1 は、このような事態を解消しうる技術を開示したものと見える。すなわち、特許文献 1 には、ビッグボーナスゲーム（上記「BB 遊技」に相当）において、レギュラーボーナスゲーム（上記「RB 遊技」に相当）中に役が成立した場合の配当（役当選時の払出数）が互いに異なる複数種類のレギュラーボーナス（RB1、RB2、・・・）を、所定の確率の下での抽選により選択的に実行するようにしているので、ビッグボーナスゲーム中に、いずれのレギュラーボーナスゲームが実行されるかによって獲得枚数が異なり、獲得枚数の均一化を防止することができる旨開示されている。また、遊技者は、できるだけ配当が多い種類のレギュラーボーナスをねらうように試行錯誤して遊技する必要があり、技術介入を要するので、遊技趣向性を高めることができる旨開示されている。

50

【特許文献1】特開2005-312663号公報（要約、段落0080、0108～0112等）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、特許文献1の技術は、レギュラーボーナスゲーム中に成立する役に対応する配当を小さくすることにより、獲得枚数を不均一にするものといえる（具体的には、一例として、RB2という役の当選時の払出数を15にし、かつ、その最大当選回数を8回に設定している（国等が定める現行の規則によれば、これが、配当が最大になる設定である。）のに対し、RB1という役の当選時の払出数は1にし、かつ、その最大当選回数は5回に設定している。）。遊技者はメダルの獲得枚数をできるだけ多くすることを望むことが一般的であるため、上記技術は、獲得枚数を増やすことによる遊技趣向性を備えたものとはいえない。

10

【0007】

また、特許文献1における技術介入は単調すぎて、メダルの獲得枚数を増やす余地は狭いものといえる。特許文献1の説明に従えば、遊技者は既に当選したRB2の図柄を意図的にはずしてRB1を狙う（当選するまでひたすら待ち続け、当選したら当該図柄組み合わせを揃える）ようにすることでしか技術介入を行うことができない。例えば、他のレギュラーボーナスを狙った方が結果的には多くのメダルを獲得することができる、多くのメダルを獲得するためにRB2の図柄を揃えるタイミングを調整する、などといった、技術介入として採りうる手段の選択肢はあまりないものといえる。従って、上記技術は、技術介入により遊技趣向性を高めることはあまりできないものといえる。

20

【0008】

そこで、本発明は、前記問題に鑑みてなされたものであり、BB遊技による遊技者のメダルの獲得枚数を増やし、その枚数を増やすための技術介入の余地を拡大することにより、BB遊技による遊技趣向性を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、BB遊技において再遊技高確率連続遊技が発動するように遊技を制御することを特徴とする。その再遊技高確率遊技が発動するための条件を設定するにあたり、BB遊技においてRB遊技が発動する図柄組み合わせを複数種類用いる。そして、この再遊技高確率連続遊技に対する技術介入には多くの選択肢が存在する。詳細は後記する。

30

【発明の効果】

【0010】

本発明の遊技機によれば、BB遊技による遊技者のメダルの獲得枚数を増やし、その枚数を増やすための技術介入の余地を拡げることにより、BB遊技による遊技趣向性を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

以下、本発明を実施するための最良の形態（以下、「実施形態」という。）について、図面を参照しながら説明する。

40

まず、図1および図2を参照しながら、本実施形態のスロットマシンの構成について説明する。図1は、本実施形態のスロットマシンの外観図であり、図2は、本実施形態のスロットマシンにおけるハードウェアの構成を示すブロック図である。

【0012】

構成（外観）

図1に示すように、スロットマシン1の前扉2には、前面パネルが取り付けられている。遊技者は、この前面パネル内の透明な3つの表示窓7～9（以下、「枠内」ともいう。）を通して、スロットマシン1の内部に並設されている3個のリール4～6を視認するこ

50

とができる。

各リール4～6の外周面には、例えば21個の図柄が等間隔で配列されている。図柄は、例えば、ビッグボーナス(BB)図柄、小役図柄、リプレイ(再遊技)図柄などから構成される(詳細は図3で後記)。そして、各リール4～6はそれぞれ異なる図柄配列となっており、遊技者は、表示窓7～9から各リール4～6の上段、中段および下段にそれぞれ描かれた3個、合計9個の図柄を視認可能となっている。つまり、これらの表示窓7～9は、図柄表示領域を構成するものである。

#### 【0013】

表示窓7～9には、入賞ラインが、横方向に3本(L1, L2aおよびL2b)、および、斜め方向に2本(L3aおよびL3b)の合計5本、表示されるようになっている。各リール4～6が順次停止し、この入賞ライン上のいずれかに特定の図柄が揃った場合に入賞となり、所定のメダル(遊技媒体)の払い出しが行われる。

#### 【0014】

入賞ライン数は、メダル投入口3から投入されたメダル枚数、あるいは、BETスイッチ49の操作(押下)によって設定されたメダル投入数(クレジットメダル表示部20にメダルがクレジット(貯留)されている場合)に応じて、その有効本数が異なる。例えば、1枚のメダルが投入された場合は、入賞ライン表示ランプ10の数字「1」が点灯し、1本の入賞ラインL1が表示される。2枚のメダルが投入された場合は、入賞ライン表示ランプ10の数字「2」が点灯し、3本の入賞ラインL1, L2aおよびL2bが表示される。そして、3枚のメダルが投入された場合は、入賞ライン表示ランプ10の数字「3」が点灯し、5本すべての入賞ラインが表示される。

なお、入賞ラインの数は、ここでは5本としたが、4本以下や6本以上であってもよい。

#### 【0015】

前扉2の両側にはサイドランプ18およびサイドスピーカ11aが設けられ、前扉2の上方には上部ランプ16が設けられている。また、表示窓7～9の上方には液晶表示部17が設けられ、表示窓7～9の下方右側にはゲーム回数や入賞回数などを表示するためのLED表示部23, 24が設けられている。これらは、各駆動回路を介して駆動され、ゲーム中の一般的な入賞報知やマシン動作の効果音、効果サウンドなどを出力する他、様々な内部抽選の結果を遊技者に報知するための表示手段として機能する。なお、ゲーム中の内部当選の報知は、上記表示手段の他に、別途個別の専用の告知表示部を設け、それにより行うようにしてもよい。

#### 【0016】

スロットマシン1の前面中央には、各リール4～6を回転させるときに操作するスタートレバー12が設けられ、さらに、各リール4～6の回転を停止させるためのリール停止ボタン13～15(リール停止手段)が各リール4～6に対応して3個設けられている。

#### 【0017】

また、スロットマシン1の前面下部には、メダル受皿25が設けられている。メダル受皿25は、投入されたメダルを返却する返却口(図示せず)や入賞時にメダルを払い出すメダル払出口(図示せず)から排出されたメダルを貯留するためのものである。

#### 【0018】

リール4～6は、リールユニットとして構成され、各リール4～6ごとにリール駆動手段の一部であるステッピングモータ27(図2参照)が連結されている。ステッピングモータ27の駆動によって各リール4～6は回転し、各表示窓7～9内に各リール4～6を移動表示させる。各リール4～6の内部には3個のランプケース(図示せず)がそれぞれ設けられており、各ランプケース内にバックライト29(図2参照)が取り付けられている。各バックライト29はランプ駆動回路(図示せず)を介して個別に点灯制御され、各リール4～6ごとに3個ずつ図柄を背面(内部)から照らすことができる。

#### 【0019】

また、リールユニットの下方には、メダルホッパー30(図2参照)と、電力供給用の

電源ユニット 3 1 ( 図 2 参照 ) が設けられている。電源ユニット 3 1 ( 図 2 参照 ) は、内部抽選の当選確率の設定値 ( 例えば設定 1 から設定 6 までの 6 段階 ) を変更するための設定段階選択スイッチ 3 2 ( 図 2 参照 )、設定段階選択スイッチ 3 2 ( 図 2 参照 ) の操作を有効とするための設定キースイッチ 3 3 ( 図 2 参照 )、B B 遊技終了後を打ち止め ( 所定の解除操作をするまで遊技停止 ) の状態にするか否かを設定する打ち止め設定スイッチ 5 2 ( 図 2 参照 )、および、B B 遊技終了後に自動精算 ( クレジットの払い出し ) を実行するか否かを設定する自動精算設定スイッチ 5 3 ( 図 2 参照 ) と接続されている。

#### 【 0 0 2 0 】

構成 ( ハードウェア )

図 2 に示すように、スロットマシン 1 は、制御手段としてメイン制御部 3 4 とサブ制御部 3 5 とを備えている。メイン制御部 3 4 は、C P U ( Central Processing Unit ) 3 6、クロック発生回路 3 7、R O M ( Read Only Memory ) 3 8、R A M ( Random Access Memory ) 3 9、抽選処理部 4 0 ( 抽選手段 )、遊技制御部 4 1 ( 制御手段 )、遊技数カウンタ部 4 2 ( 制御手段 )、サブ制御部 3 5 にデータを送出するための送出タイミング制御回路 4 3、データ送出回路 4 4 などから構成されている。 10

#### 【 0 0 2 1 】

C P U 3 6 ( 図柄停止制御手段 : 制御手段 ) は、入力ポート 4 5 および出力ポート 4 6 を備えており、入力ポート 4 5 を介してメダルセンサ 4 7、各リール停止ボタン 1 3 ~ 1 5、スタートレバー 1 2、第 1, 2, 3 リールインデックス 4 8、B E T スイッチ 4 9 などと接続している。また、出力ポート 4 6 には、メダルブロックソレノイド 5 0、スタートレバー L E D 5 1、B E T 表示ランプ 2 1、L E D 表示部 2 3, 2 4、ステッピングモータ 2 7 などの周辺装置が電氣的に接続されている。 20

#### 【 0 0 2 2 】

3 つのステッピングモータ 2 7 は、リール 4 ~ 6 と同軸で連結されており、一定のステップ角で各リール 4 ~ 6 を回転させる。第 1, 2, 3 リールインデックス 4 8 は、各リール 4 ~ 6 が一回転するごとに発生するリセットパルスを検出し、その所定の基準位置からの回転角度をリール 4 ~ 6 の各回転位置として計数し、その計数値を入力ポート 4 5 経由で C P U 3 6 に入力する。

#### 【 0 0 2 3 】

また、R O M 3 8 には、スロットマシン 1 で実行されるゲームシーケンスプログラムの他、図柄テーブル ( 図柄停止制御用のテーブルなど )、入賞組み合わせテーブル、抽選確率テーブルなど、C P U 3 6 が各制御 ( 処理 ) を行うための固定データが格納されている。R A M 3 9 は、C P U 3 6 が実行するプログラムの一時的なデータ記憶領域として使用される。 30

#### 【 0 0 2 4 】

サブ制御部 3 5 は、C P U 5 4、音声 L S I 5 5、データ入力回路 5 6、クロック発生回路 5 7、制御用 R O M 5 8、R A M 5 9、音声用 R O M 6 0、アンプ回路 6 1 などを備える。また、サブ制御部 3 5 は、上部ランプ 1 6、液晶 ( ドット ) 表示部 1 7、サイドランプ 1 8、バックライト 2 9、スピーカ 1 1 ( サイドスピーカ 1 1 a を含む ) などと接続されている。 40

#### 【 0 0 2 5 】

メイン制御部 3 4 の C P U 3 6 は、ゲームの状況に応じて、データ送出回路 4 4 に出力タイミング情報信号を出力する。データ送出回路 4 4 は、この出力タイミング情報信号を、一時的に蓄えた後、送出タイミング制御回路 4 3 からの出力信号に基づいて、サブ制御部 3 5 のデータ入力回路 5 6 に出力する。

#### 【 0 0 2 6 】

さらに、C P U 3 6 は、ゲームの進行状況に応じて、R O M 3 8 に記憶されている固定データの中から必要なデータ呼び出すとともに、入力ポート 4 5 および出力ポート 4 6 と接続されている各周辺機器からの入出力信号に基づいてスロットマシン 1 の動作を制御する。

## 【 0 0 2 7 】

次に、本実施形態のスロットマシン 1 に関する遊技方法の概要について説明する。まず、遊技者は、メダル投入口 3 からメダルを投入するか、クレジットメダル表示部 2 0 にクレジットされたメダルがある場合には B E T スイッチ 4 9 を操作して、投入するメダル枚数（例えば 3 枚）を任意に決定する。その投入されたメダル枚数に応じて入賞ラインが有効化され（以下、有効化された入賞ラインを「有効ライン」ともいう。）、スタートレバー 1 2 の操作によってゲームがスタートする。

## 【 0 0 2 8 】

スタートレバー 1 2 が操作されるとリール 4 ~ 6 が回転を開始し、遊技者は各リール 4 ~ 6 に対応するリール停止ボタン 1 3 ~ 1 5 を操作してリール 4 ~ 6 の回転を停止させる。また、通常、スタートレバー 1 2 の操作直後に、抽選処理部 4 0 により乱数がサンプリングされる。このサンプリングによる内部抽選の結果、所定の入賞役に当選し、かつ、すべてのリール 4 ~ 6 が停止したときに特定の図柄が 5 本の入賞ラインのいずれかに揃った場合に入賞となる。図柄組み合わせの種類に対応する役は、予め決められており、その役に応じてメダルの払い出しが行われる。

なお、遊技制御部 4 1 は、抽選処理部 4 0 により内部抽選される役の抽選確率およびその役の配当を定めた遊技状態における遊技の進行、並びに遊技状態間の移行を制御する。また、遊技数カウント部 4 2 は、遊技制御部 4 1 が制御する遊技状態において消化された遊技数を計測する。

## 【 0 0 2 9 】

## 遊技内容

次に、図 3 と図 4 を参照しながら、スロットマシンのリール配列、特別役物および小役の払い出し構成、および遊技状態について説明する（適宜図 1 および図 2 参照）。図 3 は、（ 1 ）がリール配列の一例を示す図であり、（ 2 ）が特別役物および小役の払い出し構成を示す図であり、（ 3 ）が特別役物によるボーナスの終了条件を示す図である。図 4 は、遊技状態の移行を示す図である。

## 【 0 0 3 0 】

図 3（ 1 ）に示すように、リール 4 a（ 4 ）、5 a（ 5 ）および 6 a（ 6 ）において、各図柄が図柄番号 1 ~ 2 1 の位置にそれぞれ配置されている。図柄は、赤 7、白 7、B A R、リプレイ（ R E P ）、ベル、スイカ、チェリー、およびブランク（八角形）の 8 種類である。

## 【 0 0 3 1 】

図 3（ 2 ）に示すように、特別役物および小役について、対応する図柄組み合わせ並びに入賞役および配当が設定されている。この配当は、一般遊技、R T（リプレイタイム）および特別遊技（ B B 遊技および R B 遊技）といった各遊技状態における払い出し枚数の数値、当該入賞役が揃った場合に発動する遊技の内容等である。また、図 3（ 2 ）に示した配当は、各遊技状態において共通する。

## 【 0 0 3 2 】

特別役物として、 B B 1（第 1 の高配当入賞役高確率遊技増加遊技発動役）および B B 2（第 2 の高配当入賞役高確率遊技増加遊技発動役）の 2 種の B B、並びに R B 1（第 1 の高配当入賞役高確率遊技発動役）および R B 2（第 2 の高配当入賞役高確率遊技発動役）の 2 種の R B が設けられている。それぞれの対応する図柄組み合わせは図 3（ 2 ）に示した通りである。特別役物は、遊技者に通常よりも高配当の遊技（有利な遊技）を、図 3（ 3 ）のボーナス終了条件が充足されるまで連続させるための遊技であり、それ以降の数ゲームから数十ゲームほどの間に大量のメダルが払い出される。

## 【 0 0 3 3 】

B B 1 および B B 2 は、払い出しは 0 枚であるが、一般遊技から B B 遊技へと遊技状態を移行させることができる。 B B 遊技においては、 B B 1 が揃ったときは、後記する R B 1 および R B 2 がそれぞれ、 R B 1 : R B 2 = 8 0 : 2 0 の確率で揃い、 B B 2 が揃ったときは、 R B 1 および R B 2 がそれぞれ、 R B 1 : R B 2 = 5 0 : 5 0 の確率で揃う。 B

10

20

30

40

50

B 1の方がB B 2よりもR B 1が揃う確率が高いので、遊技者はより多くのメダルを獲得することができる(詳細は後記する。)。また、図3(3)に示すように、B B 1およびB B 2はいずれも、メダルの払い出しが3 4 5枚以上なされた場合に、B B 遊技を終了する。なお、本実施形態において、B B 遊技中に、B B 1およびB B 2が揃うことはない。

#### 【0034】

R B 1およびR B 2は、払い出しは0枚であるが、B B 遊技中にR B 遊技へと遊技状態を移行させることができる(非B B 遊技の遊技状態からR B 遊技へと遊技状態を移行させることもできるが、本実施形態では、この移行に関する説明は省略する。)。R B 遊技では、図3(2)に小役として示された図柄組み合わせが入賞役として揃う。そして、本実施形態では、R B 遊技中では、1 G(ゲーム)におけるメダル投入数(B E T)を2枚にするが、これに限定する趣旨ではない。R B 1が揃ったときのR B 遊技の終了後にはR Tが発動し、R Tとしての遊技を100 G消化することができる。一方、R B 2が揃ったときのR B 遊技の終了後にはR Tが発動することはない(R B 1が揃い、R B 遊技を終了した後に発動していたR Tを途中であっても終了させることもできる(R Tのパンク。))。また、図3(3)に示すように、R B 1およびR B 2はいずれが揃った場合であっても、そのR B 遊技は12 Gの消化または8回の(小役の)入賞によりR B 遊技を終了する。結果的に、図3(2)に示した配当に従えば、R B 遊技を消化した場合には、基本的には、メダルが120枚払い出される。

10

#### 【0035】

なお、特別役物としてB B 1およびB B 2の抽選確率はいずれも、例えば1/300程度である。また、B BまたはR Bに当選した場合、遊技者がその対応図柄を揃えなかったときでも、その対応図柄が揃うまでフラグ(当選結果)を次以降のゲームに持ち越す。B BまたはR B以外の役のフラグは、そのゲームでのみ有効であり、次以降のゲームには持ち越されない。

20

#### 【0036】

次に、小役について説明する。小役として、リプレイ、ベル、スイカおよびチェリーが設けられている。それぞれの対応図柄は図3(2)に示した通りである。

リプレイは、払い出しが0枚であるが、メダルを使用することなしに、次の1ゲームをプレイすることができる再遊技である。リプレイの抽選確率は、例えば、一般遊技において1/7、R Tにおいて1/1.5である。

30

#### 【0037】

ベルは、メダルが10枚払い出される。ただし、メダルの投入枚数(B E T)が2枚のときは15枚である。ベルの抽選確率は、例えば、一般遊技において1/15である(他の遊技状態におけるその抽選確率については省略するが、R B 遊技中におけるその抽選確率は一般遊技のそれよりも高い。))。

#### 【0038】

スイカは、メダルが6枚払い出される。ただし、メダルの投入枚数(B E T)が2枚のときは15枚である。スイカの抽選確率は、例えば、1/64である(他の遊技状態におけるその抽選確率については省略するが、R B 遊技中におけるその抽選確率は一般遊技のそれよりも高い。))。

40

#### 【0039】

チェリーは、メダルが2枚払い出される。ただし、メダルの投入枚数(B E T)が2枚のときは15枚である。チェリーの抽選確率は、例えば、1/128である(他の遊技状態におけるその抽選確率については省略するが、R B 遊技中におけるその抽選確率は一般遊技のそれよりも高い。))。

#### 【0040】

一般遊技(図4の符号401)は、所定の抽選確率および配当が定められた遊技状態である。スロットマシン1は出荷時やメイン制御部34が初期化された場合等は、メイン制御部34がこの一般遊技からスタートする。そして、一般遊技のゲーム中に、B B 1またはB B 2に入賞すれば、B B 一般遊技(図4の符号403)に移行し、B B 遊技を開始す

50

る。

【0041】

RT (図4の符号402 (再遊技高確率連続遊技))は、リプレイの抽選確率が一般遊技よりも大幅に増加した遊技状態である。一般遊技に比べてメダルが増加しやすい状態であるため、遊技者にとっては有利な状態であるといえる。このRTは、非BB遊技中に行うRTと、BB遊技中に行うRTとを、一つの遊技状態として取り扱う。BB遊技中に行うRTではボーナスの終了条件を判定するため、遊技制御部41はメダルの払い出し枚数を計測するが、非BB遊技中に行うRTについてはこの限りでない。そして、非BB遊技中におけるRTのゲーム中に、遊技数カウント部42が計測した規定ゲーム数(本実施形態では100ゲームとするが、これに限定する趣旨ではない。)を消化すれば、一般遊技(図4の符号401)に移行する。一方、BB遊技中におけるRTのゲーム中に、100ゲームを消化すればBB一般遊技(図4の符号403)に移行する。なお、BB遊技中におけるRTにおいて、メダルの払い出しが345枚以上になった(つまり、ボーナス終了条件を充足した)場合には、非BB遊技中におけるRTに切り替わる。また、非BB遊技中におけるRTのゲーム中に、BB1またはBB2に入賞すれば、BB一般遊技(図4の符号403)に移行し、BB遊技を開始する(つまり、RTのパンク)(ただし、BB遊技中におけるRTに切り替わるようにしても良い)。また、BB遊技中におけるRTのゲーム中に、RB1に入賞すれば、RB1遊技(図4の符号404)に移行し、RB遊技を開始し、RB2に入賞すれば、RB2遊技(図4の符号405)に移行し、RB遊技を開始する(つまり、RTのパンク)。なお、RTにおいても、一般遊技やBB遊技等と同様に、ベル等の小役の抽選、当選、入賞の処理が行われる。

10

20

【0042】

BB一般遊技(図4の符号403 (第1のまたは第2の高配当入賞役高確率遊技増加遊技))は、BB遊技において所定の抽選確率および配当が定められた遊技状態である。RB1に入賞すれば、RB1遊技(図4の符号404)に移行し、RB遊技を開始する。RB2に入賞すれば、RB2遊技(図4の符号405)に移行し、RB遊技を開始する。また、メダルの払い出しが345枚以上になった(つまり、ボーナス終了条件を充足した)場合には、BB一般遊技(図4の符号403)は終了して、一般遊技(図4の符号401)に移行する。

【0043】

RB1遊技(図4の符号404 (第1の高配当入賞役高確率遊技))は、所定の抽選確率および配当が定められ、一般遊技、RTおよびBB一般遊技のそれらよりも高確率(リプレイは除く。)かつ高配当に定められた遊技状態である。12Gの消化または8回の入賞をした(つまり、ボーナス終了条件を充足した)場合には、(BB遊技中における)RT(図4の符号402)に移行する。ただし、当該条件を充足する前にメダルの払い出しが345枚以上になった場合には、直ちにRB1遊技を終了し、BB遊技も終了して、(非BB遊技中における)RT(図4の符号402)に移行する(つまり、RB1遊技のパンク)。

30

【0044】

RB2遊技(図4の符号405 (第2の高配当入賞役高確率遊技))は、所定の抽選確率および配当が定められ、一般遊技、RTおよびBB一般遊技のそれらよりも高確率(リプレイは除く。)かつ高配当に定められた遊技状態である。12Gの消化または8回の入賞をした(つまり、ボーナス終了条件を充足した)場合には、BB一般遊技(図4の符号403)に移行する。ただし、当該条件を充足する前にメダルの払い出しが345枚以上になった場合には、直ちにRB2遊技を終了し、BB遊技も終了して、一般遊技(図4の符号401)に移行する(つまり、RB2遊技のパンク)。

40

【0045】

このように、BB遊技中にRTを発動させることにより、BB遊技によるメダルの獲得枚数を増やすことができる。従来であればBB一般遊技で処理を進めるため、いずれの役にも当選せずに(または当選したのに取りこぼして)はずれた場合には、投入枚数分のメ

50

ダルを消費するところ、本発明によれば、はずれる代わりに殆ど再遊技が行われるようになるのでメダルの投入を抑えることができるからである。

【0046】

処理動作（BB遊技中）

次に、図5A、図5B、図6、図7および図8を参照しながら、スロットマシンの処理について説明する（適宜他図参照）。本実施形態では、BB遊技中の処理（以下、「BB処理」という。）についてのみ説明する。図5Aおよび図5Bは、BB一般遊技中におけるスロットマシンの処理を示すフローチャートである。図6は、RB2遊技中におけるスロットマシンの処理を示すフローチャートである。図7は、RB1遊技中におけるスロットマシンの処理を示すフローチャートである。図8は、RTゲーム数計測処理を示すフローチャートである。なお、RTを消化するときのゲーム数は、遊技数カウント部42が計測する。

10

【0047】

図5Aを参照し、BB処理を開始するにあたり、まず、CPU36は、スタートレバー12からの操作信号を、入力ポート45を介して受信したか否かを判断し（ステップS501）、受信しない場合（No）、ステップS501の処理を継続し、受信した場合（Yes）、ステップS502に進む。

ステップS502において、CPU36は、抽選処理部40によって内部抽選を行う。

【0048】

ステップS503において、CPU36は、小役に当選したか否かを判断する。当選していれば（ステップS503でYes）、ステップS504に進み、当選していなければ（ステップS503でNo）、ステップS508に進む。

20

【0049】

ステップS504において、CPU36は、遊技者によるリール停止ボタン13～15の押下を契機に、当選した小役に入賞したか否かを判断する。なお、小役および特別役物といった役が当選を果たした場合には、ステップモータ27による最大4図柄分のリール引き込み制御（いわゆる「スベリ制御」）によって有効ライン上にその役を揃えるように処理する。当選した小役に入賞したときは（ステップS504でYes）、その小役に対し、メダルの払い出しなどを含む小役処理を行い（ステップS505）、後記するRTゲーム数計測処理も行い（ステップS506）、ステップS507に進む。当選した小役に入賞しなかったときは（ステップS504でNo）、ステップS508に進む。

30

【0050】

ステップS507において、CPU36は、遊技制御部41によってBB遊技中におけるメダルの払い出し数が345枚以上になったか否かを判断する。345枚以上になったとき（ステップS507でYes）、BB1またはBB2のボーナス終了条件を充足したため、BB処理を終了する。345枚以上になっていなければ（ステップS507でNo）、ステップS501に戻る。

【0051】

次に、図5Bを参照し、ステップS508において、CPU36は、当該遊技において、RB2のフラグF（RB2）が「1」であるか否かを判断する。「1」であれば（ステップS508でYes）、既に当選していたRB2のフラグを持ち越していたことを意味しており、ステップS511に進む。「1」でなければ（ステップS508でNo）、F（RB2）=0であり、既にRB2に当選していたわけではないことを意味しており、ステップS509に進む。なお、F（RB2）は0または1の二値をとるパラメータであり、「0」の場合、CPU36はRB2に当選していない遊技を継続するように制御し、「1」の場合、CPU36はRB2に当選している遊技を継続するように制御する。

40

【0052】

ステップS509において、CPU36は、RB2に当選したか否かを判断する。当選していれば（ステップS509でYes）、RB2のフラグF（RB2）を「1」に更新して（ステップS510）、ステップS511に進み、当選していなければ（ステップS5

50

09でNo)、ステップS514に進む。

【0053】

ステップS511において、CPU36は、遊技者によるリール停止ボタン13~15の押下を契機に、当選した(または当選していた)RB2に入賞したか否かを判断する。入賞すれば(ステップS511でYes)、RTゲーム数計測処理を行い(ステップS512)、RB2によるRB遊技を発動するため、RB2処理を開始する(ステップS513)。入賞しなければ(ステップS511でNo)、ステップS520に進む。

【0054】

ステップS514において、CPU36は、当該遊技において、RB1のフラグF(RB1)が「1」であるか否かを判断する。「1」であれば(ステップS514でYes)、既に当選していたRB1のフラグを持ち越していたことを意味しており、ステップS517に進む。「1」でなければ(ステップS514でNo)、F(RB1)=0であり、既にRB1に当選していたわけではないことを意味しており、ステップS515に進む。なお、F(RB1)は0または1の二値をとるパラメータであり、「0」の場合、CPU36はRB1に当選していない遊技を継続するように制御し、「1」の場合、CPU36はRB1に当選している遊技を継続するように制御する。

10

【0055】

ステップS515において、CPU36は、RB1に当選したか否かを判断する。当選していれば(ステップS515でYes)、RB1のフラグF(RB1)を「1」に更新して(ステップS516)、ステップS517に進み、当選していなければ(ステップS514でNo)、ステップS520に進む。

20

【0056】

ステップS517において、CPU36は、遊技者によるリール停止ボタン13~15の押下を契機に、当選した(または当選していた)RB1に入賞したか否かを判断する。入賞すれば(ステップS517でYes)、RTゲーム数計測処理を行い(ステップS518)、RB1によるRB遊技を発動するため、RB1処理を開始する(ステップS519)。入賞しなければ(ステップS517でNo)、ステップS520に進む。

【0057】

ステップS520において、CPU36は、いずれの役にも入賞しなかった場合に行う処理、または、いずれの役にも当選しなかった場合には、遊技者によるリール停止ボタン13~15の押下を契機に、いずれの役にも入賞させないようにするために最大4図柄分のリール引き込み制御を使って有効ライン上に何も揃えないようにするためのステップモータ27の制御処理などを含むハズレ処理を行って、RTゲーム数計測処理を行い(ステップS521)、ステップS501に戻る。

30

【0058】

図6を参照し、RB2処理(図5BのステップS513)を開始し、ステップS601からステップS605までの処理は、それぞれ図5AのステップS501からステップS505までの処理と同様であるため、その説明を省略する。ただし、小役に当選していないとき(ステップS603でNo)および当選した小役に入賞していないとき(ステップS604でNo)は、ハズレ処理を行う(ステップS606(ステップS520と同様))。

40

小役処理(ステップS605)を行った後は、ステップS607に進む。

【0059】

ステップS607において、CPU36は、遊技制御部41によってBB遊技中におけるメダルの払い出し数が345枚以上になったか否かを判断する。345枚以上になったとき(ステップS607でYes)、BB1またはBB2のボーナス終了条件を充足したことにもないRB2も終了させるため、RB2のフラグF(RB2)を「0」に更新し(ステップS608)、RB2処理を終了して(ステップS609)、ステップS610に進む。345枚以上になっていなければ(ステップS607でNo)、ステップS612に進む。

50

## 【 0 0 6 0 】

ステップ S 6 1 0 において、CPU 3 6 は、RB 2 処理の終了後に開始する遊技状態（この場合は非 BB 遊技）が RT 中であるか否か判断する。RT 中である場合には（ステップ S 6 1 0 で Yes）、その RT にて行われる RT 処理を終了する（ステップ S 6 1 1）。これにより、BB 処理が終了する。RT 中でない場合には（ステップ S 6 1 0 で No）、単に、BB 処理が終了する。

## 【 0 0 6 1 】

ステップ S 6 1 2 において、CPU 3 6 は、RB 2 に対するボーナス終了条件（1 2 G 消化または 8 回の入賞）を充足したか否か判断する。充足していれば（ステップ S 6 1 2 Yes）、RB 2 のフラグ F (RB 2) を「0」に更新し（ステップ S 6 1 3）、RB 2 処理を終了して（ステップ S 6 1 4）、ステップ S 6 1 5 に進む。充足していなければ（ステップ S 6 1 2 で No）、ステップ S 6 0 1 に戻る。

10

## 【 0 0 6 2 】

ステップ S 6 1 5 において、CPU 3 6 は、RB 2 処理の終了後に開始する遊技状態（この場合は BB 遊技）が RT 中であるか否か判断する。RT 中である場合には（ステップ S 6 1 5 で Yes）、その RT にて行われる RT 処理を終了する（ステップ S 6 1 6）。これにより、BB 処理が再開する。RT 中でない場合には（ステップ S 6 1 5 で No）、単に、BB 処理が再開する。

## 【 0 0 6 3 】

図 7 を参照し、RB 1 処理（図 5 B のステップ S 5 1 9）を開始し、ステップ S 7 0 1 からステップ S 7 0 9 までの処理は、それぞれ図 6 のステップ S 6 0 1 からステップ S 6 0 9 までの処理と同様であり、ステップ S 7 1 1 からステップ S 7 1 3 までの処理は、それぞれ図 6 のステップ S 6 1 2 からステップ S 6 1 4 までの処理と同様であるため、その説明を省略する。この場合において、図 6 およびそれに関する説明中の「RB 2」は「RB 1」と、「F (RB 2)」は「F (RB 1)」と読み替える。

20

## 【 0 0 6 4 】

RB 1 処理を終了した（ステップ S 7 0 9）後は、CPU 3 6 は、遊技数カウント部 4 2 により、RT のゲーム数を 0 にして RT 処理を開始する（ステップ S 7 1 0）。これにより、BB 処理が終了する。

## 【 0 0 6 5 】

また、RB 1 処理を終了した（ステップ S 7 1 3）後は、CPU 3 6 は、遊技数カウント部 4 2 により、RT のゲーム数を 0 にして RT 処理を開始する（ステップ S 7 1 4）。これにより、BB 処理が再開する。

30

## 【 0 0 6 6 】

図 8 を参照して、RT ゲーム数計測処理（図 5 A のステップ S 5 0 6、図 5 B のステップ S 5 1 2、S 5 1 8、S 5 2 1）を開始し、CPU 3 6 は、当該遊技が（BB 遊技中における）RT 中であるか否か判断する（ステップ S 8 0 1）。RT 中であれば（ステップ S 8 0 1 で Yes）、遊技数カウント部 4 2 により、RT ゲーム数を 1 だけインクリメントし（ステップ S 8 0 2）、ステップ S 8 0 3 に進む。RT 中でなければ（ステップ S 8 0 1 で No）、そのまま終了する。

40

## 【 0 0 6 7 】

ステップ S 8 0 3 において、CPU 3 6 は、RT ゲーム数が 1 0 0 ゲームに達したか否か判断する。1 0 0 ゲームに達したときは（ステップ S 8 0 3 で Yes）、RT 処理を終了して、RT ゲーム数計測処理を終了する。1 0 0 ゲームに達していないときは（ステップ S 8 0 3 で No）、RT を継続して、RT ゲーム数計測処理を終了する。

以上でスロットマシンの処理についての説明を終了する。

## 【 0 0 6 8 】

## 技術介入

上記したように、BB 遊技中において RT を発動させるようにしたことにより、多様な技術介入を用いることができる。その一例を以下に示す。

50

## 【 0 0 6 9 】

(例 1)

図 9 は、例 1 として示す技術介入を用いたゲームの進行状況を図示したものである。横軸は、消化するゲーム数を意味し、遊技状態は帯状体で示してある。例 1 は、B B 遊技終了間際において非 R T 中（つまり、B B 一般遊技（図 4 の符号 4 0 3））でゲームが進行しているときに用いる技術介入の例である。

## 【 0 0 7 0 】

メダルを多く獲得するためには、B B 遊技中で R T をできるだけ多く消化することが望ましいが、B B 遊技終了後であっても R T で遊技を開始するにすれば、なお一層、多くのメダルを獲得することができる。B B 遊技終了後に R T を開始するには、R B 1 を揃えて B B 遊技を終了する必要がある。

10

## 【 0 0 7 1 】

しかし、現在が B B 一般遊技中であり、かつ、メダルの払い出し数が 3 4 0 枚（つまり、B B 遊技がもうすぐで終了）であるとき、( a ) に示すように、単に当選した小役を揃えただけでは、すぐに B B 遊技が終了してしまい、B B 遊技終了後に R T を開始することができない（当選したチェリーを揃えたら払い出し数が 2 枚加算され 3 4 2 枚になり、当選したスイカを揃えたら払い出し数が 6 枚加算され 3 4 8 枚になり、B B のボーナス終了条件（3 4 5 枚以上の払い出し）を充足してしまう。）。

## 【 0 0 7 2 】

そこで、R B 1 が当選するまで、当選した小役をはずし続ける、といった技術介入を用いる。( b ) に示すように、たとえ、チェリーが当選しても、遊技者はチェリーの図柄が有効ライン上に停止しないタイミングを見計らってリール停止ボタン 1 3 ~ 1 5 を押す。これで、チェリーをはずすことができれば、払い出し数は 3 4 0 枚のままである。また、その後、スイカが当選しても、遊技者はスイカの図柄が有効ライン上に停止しないタイミングを見計らってリール停止ボタン 1 3 ~ 1 5 を押す。これで、スイカをはずすことができれば、払い出し数は 3 4 0 枚のままである。

20

## 【 0 0 7 3 】

そして、運良く、R B 1 が当選すれば、その図柄組み合わせはきちんと揃えるように狙う。ただし、誤ってはずしたとしても、そのフラグは持ち越されるのであまり気にする必要はない。これで、R B 1 を入賞させれば、R T の発動条件を満たしたことになり、R B 1 遊技の終了（R B 1 遊技のパンク）とともに B B 遊技も終了し（払い出し数が 3 5 5 枚（= 3 4 0 枚 + 1 5 枚）になったため）、その後 R T を開始することができる。

30

## 【 0 0 7 4 】

ただし、( c ) に示すように、当選した小役をはずし続けても、R B 2 が当選してしまったときは諦めるしかない。R B 2 が当選してしまった以上、もはや B B 遊技が終了するまで R B 1 が当選する余地は残されていないためである。結果的に、R B 2 遊技を終了して（R B 2 遊技のパンク）、B B 遊技を終了し（払い出し数が 3 5 5 枚（= 3 4 0 枚 + 1 5 枚）になったため）、一般遊技を開始することになる。

## 【 0 0 7 5 】

このように、B B 遊技終了間際において、非 R T 中であるとき、技術介入を用いて B B 遊技終了後に R T を開始することのできる可能性を高めることができる。

40

## 【 0 0 7 6 】

(例 2)

図 1 0 は、例 2 として示す技術介入を用いたゲームの進行状況を図示したものである。横軸は、消化するゲーム数を意味し、遊技状態は帯状体で示してある。例 2 は、B B 遊技終了までに消化しなければならぬゲーム数が割と残っている場合において非 R T 中（つまり、B B 一般遊技（図 4 の符号 4 0 3））であるが、R B 1 に当選している状態で、ゲームが進行しているときに用いる技術介入の例である。

## 【 0 0 7 7 】

より多くのメダルを獲得するために、B B 遊技終了後に R T を開始する点は、例 1 と同

50

様であるが、その気になればいつでもRTを発動させることができる状態であるので、当該RB1を揃えるタイミングを調整することを考える。

【0078】

現在がBB一般遊技中で、メダルの払い出し数が205枚（BB遊技の中盤）であり、かつ、RB1が当選している状態（ $F(RB1) = 1$ ）にあるとき、すぐにRB1を入賞させてしまったとしても、当該RB1遊技を消化した後に開始するRTにおいて小役を揃え続けられれば、BB遊技終了後にRTを開始することができる。（a）に示すように、メダルの払い出し数が205枚のときに当選していたRB1を入賞させ、RB1遊技を消化し、メダルの払い出し数を120枚加算して325枚にする。その後、開始するRTにおいてベルの当選および入賞（配当は10枚の払い出し）を2回繰り返し、メダルの払い出し数を345枚（ $= 325 \text{ 枚} + 10 \text{ 枚} + 10 \text{ 枚}$ ）にしてBB遊技を終了させる。これにより、すでに発動しているRTをBB遊技終了後においても継続させることができる。

10

【0079】

また、すぐにRB1を入賞させてしまったとしても、当該RB1遊技を消化した後に開始するRTにおいてRB1が当選してくれれば、BB遊技終了後にRTを開始することができる。（b）に示すように、メダルの払い出し数205枚のときに当選していたRB1を入賞させ、RB1遊技を消化し、メダルの払い出し数を120枚加算して325枚にする。その後、開始するRTにおいて（メダルの払い出し数が345枚に達するように小役が揃うまでに）RB1が当選すれば、そのRB1を揃え、RB1遊技を終了する（RB1遊技のパンク）ことにより、メダルの払い出し数を355枚（ $= 325 \text{ 枚} + 15 \text{ 枚} + 15 \text{ 枚}$ ）にしてBB遊技を終了させる。これにより、もともと発動していたRTに対して新たなRTを上書きした状態で、BB遊技終了後においてもRTを継続させることができる。

20

【0080】

しかし、すぐにRB1を入賞させてしまった場合に、当該RB1遊技を消化した後に開始するRTにおいてRB2が当選してしまったとき、BB遊技終了後にRTを開始することができない可能性が生じる。（c）に示すように、メダルの払い出し数が205枚のときに当選していたRB1を入賞させ、RB1遊技を消化し、メダルの払い出し数を120枚加算して325枚にする。その後、開始するRTにおいて（メダルの払い出し数が345枚に達するように小役が揃うまでに）RB2が当選したとき、そのRB2を揃えると、RB2遊技を終了する（RB2遊技のパンク）ことにより、メダルの払い出し数を355枚（ $= 325 \text{ 枚} + 15 \text{ 枚} + 15 \text{ 枚}$ ）にしてBB遊技を終了させることにはなる。ただし、RB2を揃えてしまったため、もともと消化していたRTはパンクしてしまい、BB遊技終了後には一般遊技（図4の符号401）が開始してしまう。もし、RB2が当選してしまったときは、そのRB2をはずしつつ、小役を揃えてしまえば、メダルの払い出し数を345枚以上にし、すでに消化しているRTをBB遊技終了後にも継続させることは可能である。

30

【0081】

ただ、BB終了後に確実にRTを開始させるために、すでに当選しているRB1をすぐに揃えることはせずに、その揃えるタイミングを遅らせる方が良い。（d）に示すように、当選しているRB1ははずしつづけ、その間に当選した小役をそろえ、メダルの払い出し数を少し増加させる。メダルの払い出し数が205枚である状態において、ベルの当選および入賞（配当は10枚の払い出し）を2回行い、メダルの払い出し数を225枚（ $= 205 \text{ 枚} + 10 \text{ 枚} + 10 \text{ 枚}$ ）にする。メダルの払い出し数が225枚であれば、RB1遊技により、更に120枚追加され、メダルの払い出し数を345枚にしてBB遊技を終了させることができる。従って、最低でもメダルの払い出し数が225枚に達するまでRB1をはずし続けることができれば、（c）のようにBB遊技終了までにRB2が当選する余地を与えずに済ませることができる。

40

【0082】

このように、BB遊技の中盤であっても一定条件下において、技術介入を用いてBB遊技終了後にRTを確実に開始することができる。

50

## 【0083】

## まとめ

以上説明したように、本実施形態によれば、BB遊技中にRTを開始するように遊技を制御するので、BB遊技による遊技者のメダルの獲得枚数を増やすことができ、BB遊技による遊技趣向性を向上させることができる。投入枚数分の損失を再遊技で回避することができたためである。

## 【0084】

また、従来のように、配当の小さな役をはずすだけといった単調な技術介入ではなく、現時点での遊技状態を考慮して、より多くのメダルを獲得するためにどのような技術介入を行えば良いかといった選択肢が色々あるので、技術介入の余地を拡大することができ、BB遊技による遊技趣向性を向上させることができる。

10

## 【0085】

## その他

なお、上述した形態は、本発明を実施するための最良のものであるが、本発明の要旨を変更しない範囲においてその実施形式を種々変形することが可能である。

## 【0086】

例えば、本実施形態では、RB1とRB2とが当選する比率が異なる2種のBB(BB1およびBB2)を使用するようにした。しかし、RB1しか当選しないBBや、RB2しか当選しないBBなどを設けて、当選するBBの種類により、当該BB遊技において遊技者が享受することができる配当に差を設けるようにしても良い。

20

## 【0087】

また、本実施形態では、RB1がRTを発動させるための図柄、つまり、RT発動図柄であり、RB2が発動していたRTを終了させるための図柄、つまり、RT終了図柄であるように、RB1、RB2を用いた。しかし、RT発動図柄およびRT終了図柄となる専用の図柄組み合わせを用いても良い。

## 【0088】

また、本実施形態では、RT(図4の符号402)をBB遊技中、非BB遊技中に関係なく、一つの遊技状態として取り扱ったが、BB遊技中のRTと非BB遊技中のRTとを別個に設けるようにしても良い。この別個のRTにおいて、再遊技の抽選確率や継続するゲーム数を違えるようにしても良い。

30

## 【0089】

また、技術介入により当選した小役または特別役物をはずす場合において、空回しの状態にあるリール4~6を自動的に停止する際に、当選した小役または特別役物は揃えないように制御するスロットマシンであるときは、遊技者はあえて自分でははずすことはせずに、機械任せではずすようにすれば良い。この方法は、時間はかかるものの確実に行えるので、遊技者は時間効率やゲームの進行状況を考慮して、この方法を用いるタイミングを調整するとよい。本実施形態はそのような調整の余地を与える意味において、技術介入の余地を更に拡大することができるものといえる。

## 【0090】

その他、ハードウェアや各フローチャートなどの具体的な構成について、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で適宜変更が可能である。

40

## 【図面の簡単な説明】

## 【0091】

【図1】本実施形態のスロットマシンの外觀図である。

【図2】本実施形態のスロットマシンにおけるハードウェアの構成を示すブロック図である。

【図3】(1)がリール配列の一例を示す図であり、(2)が特別役物および小役の払い出し構成を示す図であり、(3)が特別役物によるボーナスの終了条件を示す図である。

【図4】遊技状態の移行を示す図である。

【図5A】BB一般遊技中におけるスロットマシンの処理を示すフローチャートである。

50

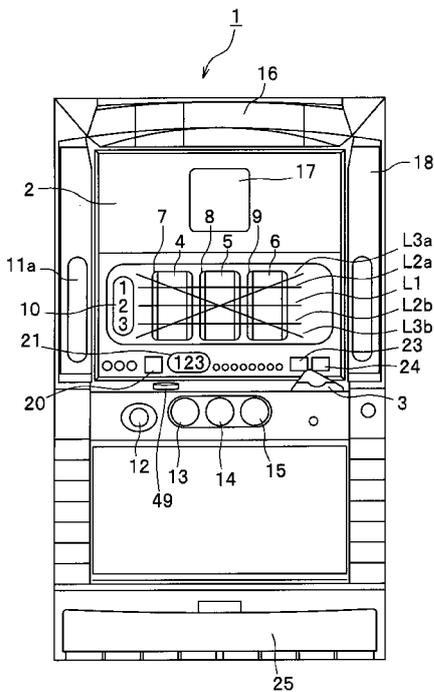
- 【図5B】 B B 一般遊技中におけるスロットマシンの処理を示すフローチャートである。
- 【図6】 R B 2 遊技中におけるスロットマシンの処理を示すフローチャートである。
- 【図7】 R B 1 遊技中におけるスロットマシンの処理を示すフローチャートである。
- 【図8】 R T ゲーム数計測処理を示すフローチャートである。
- 【図9】 例1として示す技術介入を用いたゲームの進行状況を図示したものである。
- 【図10】 例2として示す技術介入を用いたゲームの進行状況を図示したものである。

【符号の説明】

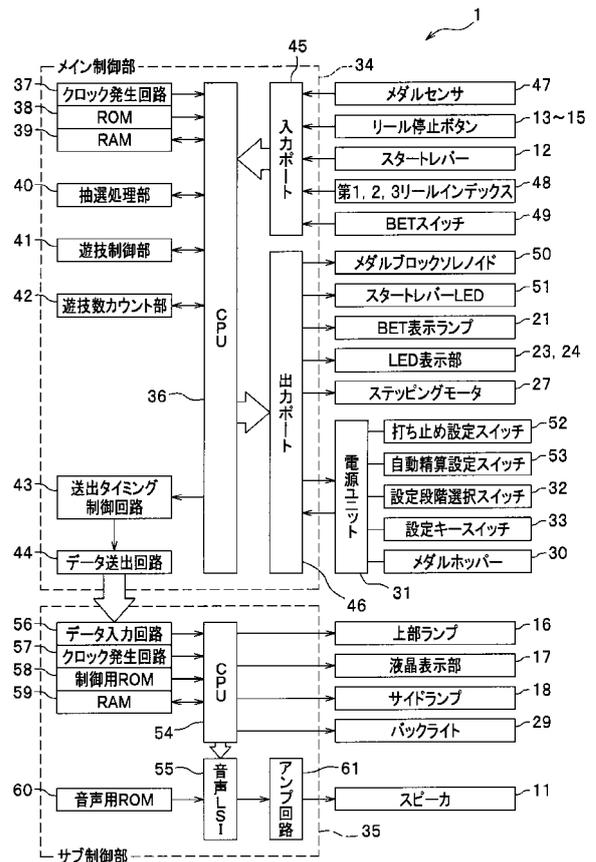
【0092】

- 1        スロットマシン
- 4, 5, 6   リール
- 13, 14, 15   リール停止ボタン
- 17       液晶表示部
- 27       ステッピングモータ
- 34       メイン制御部
- 36       CPU
- 40       抽選処理部
- 41       遊技制御部
- 42       遊技数カウント部

【図1】

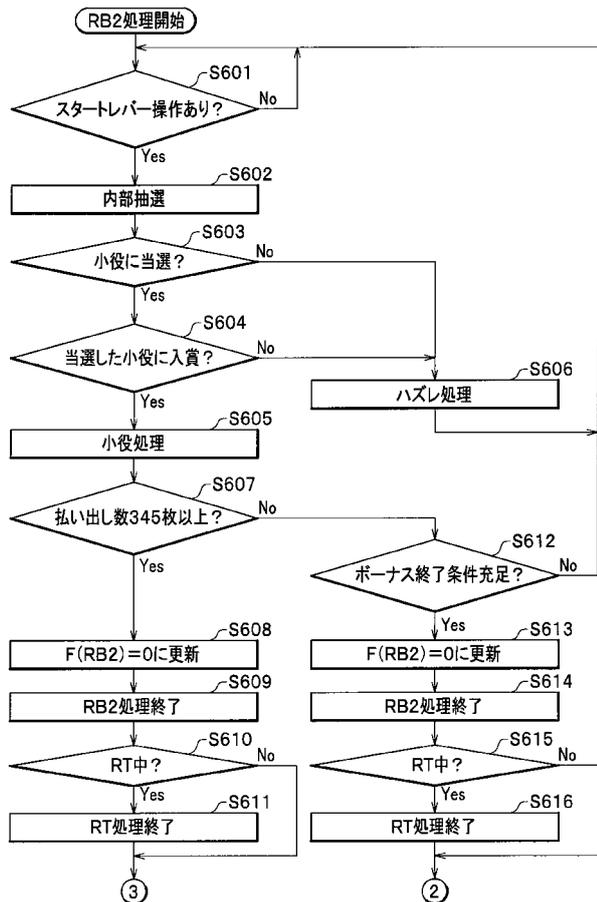


【図2】

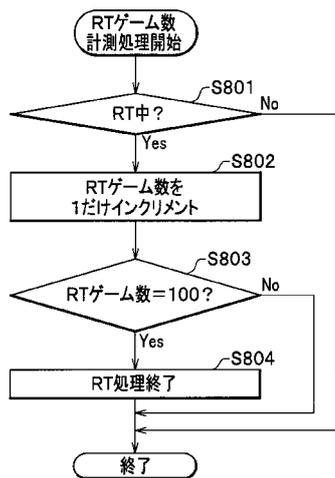




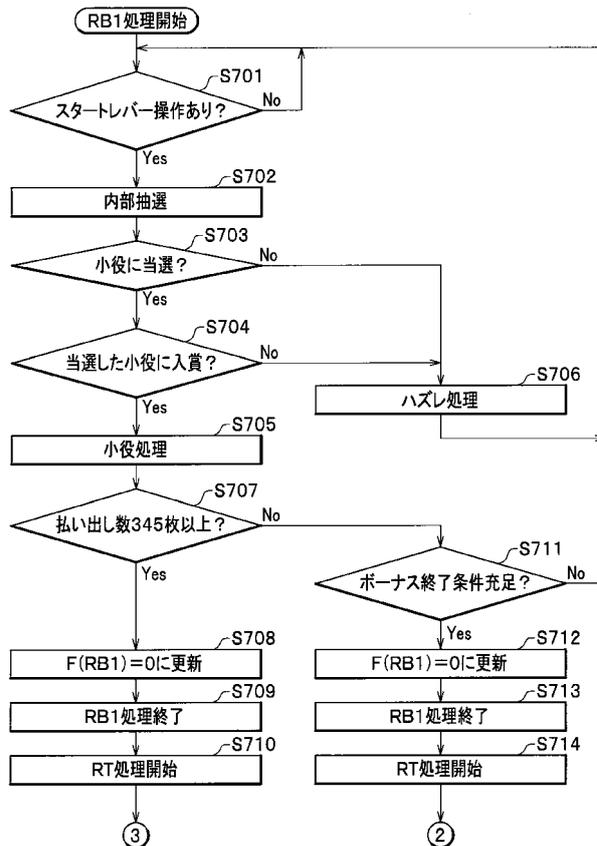
【 図 6 】



【 図 8 】

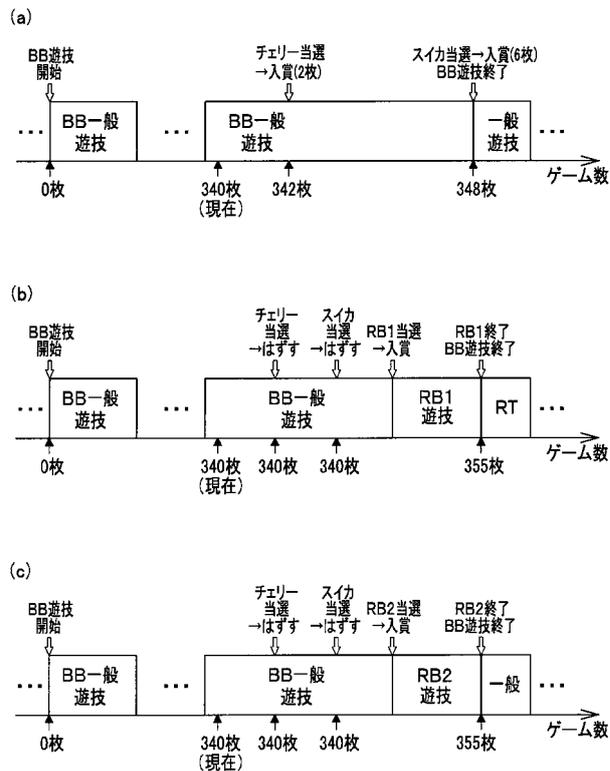


【 図 7 】



【 図 9 】

技術介入(例1)



【 図 1 0 】

技術介入(例2)

