

(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2009-273657
(P2009-273657A)

(43) 公開日 平成21年11月26日(2009.11.26)

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

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2008-127746 (P2008-127746)
(22) 出願日 平成20年5月14日 (2008.5.14)

(71) 出願人 000108937
ダイコク電機株式会社
愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番
1号 名古屋国際センタービル2階
(74) 代理人 100129654
弁理士 大池 達也
(72) 発明者 神谷 幸雄
愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番
1号 名古屋国際センタービル2階 ダイ
コク電機株式会社内

最終頁に続く

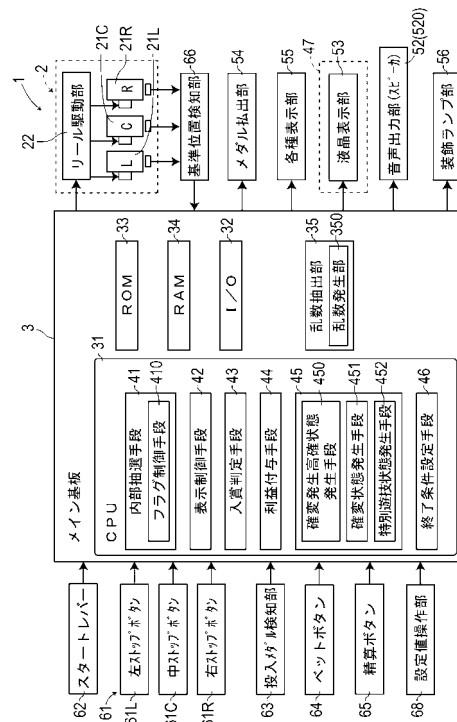
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 確変状態を発生可能なスロットマシンにおいて、確変状態を利用して起伏に富む遊技性を実現し、遊技の興趣を高めた優れた特性のスロットマシンを提供すること。

【解決手段】 スロットマシン1は、特別役が内部当選役として決定された場合に次のゲームが開始されるまでに確変発生高確状態を発生させる。確変発生高確状態においては、特別遊技状態の発生中及び特別役の内部当選フラグの成立中のいずれでもなければ確変状態発生役の入賞図柄の停止表示に応じて確変状態が発生する一方、特別遊技状態の発生中あるいは特別役に対応する内部当選フラグの成立中に確変状態発生役の入賞図柄が停止表示されても確変状態が発生せず確変発生高確状態が継続する。報知手段47は、特別遊技状態が発生していることを示す第1報知と、特別遊技状態の終了後に確変発生高確状態が継続して発生していることを示す第2報知とを行う。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列に従って変動表示する変動表示部を備えた図柄変動表示手段と、

遊技媒体が投入された状態でゲームを開始させるために遊技者が操作するゲーム開始操作手段と、

特定役と確変状態発生役と特別役とを含む複数種類の役の中から内部当選役を決定するための内部抽選を実行し、決定された内部当選役に対応する内部当選フラグを成立させる内部抽選手段と、

前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段と、

該停止操作手段に対する操作に応じて、前記内部当選フラグに対応する図柄を予め規定された引込範囲内で引き込んで前記図柄表示領域に停止表示させる表示制御手段と、

前記図柄変動表示手段の図柄表示領域に停止表示された図柄が所定の入賞図柄であるか否かに基づいて各役の入賞を判定する入賞判定手段と、

入賞と判定された役に対応する利益を遊技者に付与する利益付与手段と、

前記確変状態発生役が高確率で内部当選役として決定される確変発生高確状態を発生させる確変発生高確状態発生手段と、

前記特定役が高確率で内部当選役として決定されるため通常状態よりも遊技者にとって有利な確変状態を発生させる確変状態発生手段と、

前記特定役及び前記確変状態発生役を除く役のうち少なくともいずれかの役が高確率で内部当選役として決定される特別遊技状態を発生させる一方、所定の特別遊技状態終了条件の成立に応じて当該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態発生手段と、

遊技に関連する報知を行う報知手段と、を備え、

前記表示制御手段は、前記確変状態発生役の内部当選フラグが成立した場合に、当該確変状態発生役の内部当選フラグに対応する所定図柄を前記図柄表示領域に停止表示させ、

前記確変発生高確状態発生手段は、前記特別役が内部当選役として決定された場合に次のゲームが開始されるまでに前記確変発生高確状態を発生させる一方、所定の確変発生高確状態終了条件を満たすと当該確変発生高確状態を終了させ、

前記確変発生手段は、前記確変発生高確状態の発生中において、当該確変発生高確状態が発生してから前記特別役の入賞に応じて発生する前記特別遊技状態が終了するまでに前記所定図柄が停止表示されても前記確変状態を発生させず、前記特別遊技状態の終了後に前記所定図柄が停止表示されると前記確変状態を発生させ、

前記報知手段は、前記特別遊技状態が発生していること及び前記特別遊技状態終了条件に関する情報を示す第 1 報知と、前記特別遊技状態の終了後に前記確変発生高確状態が継続して発生していることを示す第 2 報知と、を含む複数種類の報知の中からいずれかの報知を行うことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記所定の確変発生高確状態終了条件は、前記確変発生高確状態へ移行後の消化ゲーム数が所定ゲーム数に達したことであり、

前記報知手段は、前記特別役の入賞を契機として前記確変発生高確状態が開始されてから終了するまでの遊技期間において、当該確変発生高確状態の終了時点を示唆する情報を報知することを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記報知手段は、前記特別遊技状態の終了後においても、前記第 1 報知を継続して行うことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記報知手段は、前記特別遊技状態の終了後において前記第 1 報知が継続して行われている場合に、所定の条件が満たされると、前記第 2 報知に切り替えて報知を行うことを特徴とする請求項 3 に記載のスロットマシン。

10

20

30

40

50

【請求項 5】

予め規定された複数種類の特別遊技状態終了条件のうちのいずれかを前記特別役の入賞に応じて抽選により選択し、前記所定の特別遊技状態終了条件として設定する終了条件設定手段を備えたことを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記複数種類の役としては、前記特別遊技状態の終了契機となる特別遊技状態終了役が設定されており、

前記所定の特別遊技状態終了条件は、前記特別遊技状態終了役が内部当選役として決定されたことであることを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、いずれかの役の入賞確率が高くなる確変状態を発生させるスロットマシンに関する。

【背景技術】**【0002】**

従来より、例えば、リプレイ役の当選確率（入賞確率）が高くなる確変状態であるリプレイタイムを発生させるスロットマシンが知られている。リプレイタイムは、例えば、予め設定された特定図柄の停止表示に応じて発生し得る。さらに、ボーナスゲーム終了後の所定ゲーム数の実行期間に渡ってリプレイタイムへの移行確率を高く設定するスロットマシンの提案もある（例えば、特許文献 1 参照。）。このスロットマシンでは、ボーナスゲーム終了後の所定の遊技期間においてリプレイタイムへの移行確率を高めることで、遊技性に変化を持たせようとしている。

20

【0003】

しかしながら、前記従来のスロットマシンでは、次のような問題がある。すなわち、前記スロットマシンでは、ボーナスゲーム等の特別遊技状態が終了した後の所定の遊技期間においてリプレイタイムに対する期待感を煽ることができる点で一定の効果を期待し得るものの、所定の遊技期間におけるリプレイタイムの移行確率が一定であるため、起伏に富んだ遊技性を実現するという目的を十分に達成できないおそれがある。

30

【0004】

【特許文献 1】特開 2007 - 159963 号公報

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

本発明は、前記従来の問題点に鑑みてなされたものであり、いずれかの役の入賞確率が高くなる確変状態を発生するスロットマシンにおいて、確変状態を利用して新たな遊技性を実現し、遊技の興趣を高めた優れた特性のスロットマシンを提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

40

【0006】

本発明は、図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列に従って変動表示する変動表示部を備えた図柄変動表示手段と、

遊技媒体が投入された状態でゲームを開始させるために遊技者が操作するゲーム開始操作手段と、

特定役と確変状態発生役と特別役とを含む複数種類の役の中から内部当選役を決定するための内部抽選を実行し、決定された内部当選役に対応する内部当選フラグを成立させる内部抽選手段と、

前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段と、

50

該停止操作手段に対する操作に応じて、前記内部当選フラグに対応する図柄を予め規定された引込範囲内で引き込んで前記図柄表示領域に停止表示させる表示制御手段と、

前記図柄変動表示手段の図柄表示領域に停止表示された図柄が所定の入賞図柄であるか否かに基づいて各役の入賞を判定する入賞判定手段と、

入賞と判定された役に対応する利益を遊技者に付与する利益付与手段と、

前記確変状態発生役が高確率で内部当選役として決定される確変発生高確状態を発生させる確変発生高確状態発生手段と、

前記特定役が高確率で内部当選役として決定されるため通常状態よりも遊技者にとって有利な確変状態を発生させる確変状態発生手段と、

前記特定役及び前記確変状態発生役を除く役のうち少なくともいずれかの役が高確率で内部当選役として決定される特別遊技状態を発生させる一方、所定の特別遊技状態終了条件の成立に応じて当該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態発生手段と、

遊技に関連する報知を行う報知手段と、を備え、

前記表示制御手段は、前記確変状態発生役の内部当選フラグが成立した場合に、当該確変状態発生役の内部当選フラグに対応する所定図柄を前記図柄表示領域に停止表示させ、

前記確変発生高確状態発生手段は、前記特別役が内部当選役として決定された場合に次のゲームが開始されるまでに前記確変発生高確状態を発生させる一方、所定の確変発生高確状態終了条件を満たすと当該確変発生高確状態を終了させ、

前記確変発生手段は、前記確変発生高確状態の発生中において、当該確変発生高確状態が発生してから前記特別役の入賞に応じて発生する前記特別遊技状態が終了するまでに前記所定図柄が停止表示されても前記確変状態を発生させず、前記特別遊技状態の終了後に前記所定図柄が停止表示されると前記確変状態を発生させ、

前記報知手段は、前記特別遊技状態が発生していること及び前記特別遊技状態終了条件に関する情報を示す第1報知と、前記特別遊技状態の終了後に前記確変発生高確状態が継続して発生していることを示す第2報知と、を含む複数種類の報知の中からいずれかの報知を行うことを特徴とするスロットマシンにある（請求項1）。

【0007】

本発明のスロットマシンの遊技では、前記確変状態発生役が高確率で内部当選役として決定される前記確変発生高確状態、及び特定役が高確率で内部当選役として決定される前記確変状態が発生し得る。前記確変発生高確状態は、前記特別役が内部当選役として決定された場合に次のゲームが開始されるまでに開始される確変状態である。

【0008】

前記確変状態発生手段は、前記確変発生高確状態の発生中においては、前記特別遊技状態の終了後に前記所定図柄が停止表示されると前記確変状態を発生させる一方、当該確変発生高確状態が発生してから当該特別役の入賞に応じて発生する前記特別遊技状態が終了するまでに前記所定図柄が停止表示されても前記確変状態を発生させない。前記確変状態発生手段は、前記確変発生高確状態が発生してから前記特別役の入賞に応じて発生する前記特別遊技状態が終了するまでに前記所定図柄が停止表示されても前記所定の確変発生高確状態終了条件が成立するまで前記確変発生高確状態を継続させる。

【0009】

つまり、前記スロットマシンにおける遊技では、前記特別役の内部当選フラグの成立に応じて前記確変発生高確状態が発生した場合、当該特別役に対応する特別遊技状態が終了するまでは前記確変状態が発生することがない。前記特別遊技状態の終了後に前記確変発生高確状態が継続していれば、前記確変状態発生役の当選確率が高く設定された当該確変発生高確状態の恩恵を受けて前記確変状態発生役を高確率で入賞でき、これにより前記確変状態を発生させ得る。

【0010】

前記スロットマシンでは、前記特別役の内部当選フラグの成立を契機とした前記確変発生高確状態が終了するよりも前に、当該特別役を契機とした特別遊技状態をいち早く終了させ、前記所定図柄を停止表示させるという遊技進行が有利となっている。前記特別遊技

10

20

30

40

50

状態終了後の前記確変発生高確状態の継続中に前記所定図柄を停止表示させれば、通常状態よりも有利な前記確変状態を発生できるからである。前記スロットマシンでは、前記特別遊技状態を早く終了させて、前記確変発生高確状態が終了する前に前記確変状態を発生させるというタイムチャレンジ的な新たな遊技性の実現されている。

【0011】

さらに、前記スロットマシンは、前記第1報知と前記第2報知とを含む複数種類の報知の中からいずれかの報知を行う前記報知手段を備えている。前記第1報知は、前記特別遊技状態が発生していること、及び前記特別遊技状態終了条件に関する情報を示す報知である。前記第2報知は、前記特別遊技状態の終了後に前記確変発生高確状態が継続して発生していることを示す報知である。上述のように前記スロットマシンの遊技では、前記確変発生高確状態が終了するまでに内部当選している前記特別役を入賞させ、前記特別遊技状態を終了させ、その後、前記所定図柄を停止表示させることにより遊技者にとって有利な前記確変状態を発生させることができる。このように遊技状態が遷移する過程において前記第1報知及び前記第2報知を実行すれば、遊技者の興味を引くことができる。また、前記特別遊技状態において、実際に設定された前記特別遊技状態終了条件とは異なる終了条件に関する情報を示す第1報知を実行すれば、実際にはもっと早く終了できるかも知れないといった期待感を持たせ、緊張感のある遊技性を実現し得る。

10

【0012】

以上のように、本発明のスロットマシンは、確変状態を発生するスロットマシンであって、確変状態を利用して新たな遊技性を実現し、遊技の興味を高めた優れた特性を備えた遊技機である。

20

【0013】

本発明のスロットマシンとしては、メダルあるいはコインを遊技媒体とした狭義のスロットマシンに加えて、パチンコ玉を遊技媒体としたパロット（登録商標）等がある。

また、前記所定図柄としては、前記確変状態発生役の入賞図柄であっても良く、前記確変状態発生役の内部当選フラグが成立したゲームで停止表示され得るハズレ図柄であっても良い。

また、前記第1報知及び前記第2報知は、前記スロットマシンにおいて発生中の遊技状態を反映したある程度、正確な情報の報知である必要があるが、必ずしも完全に正確な情報である必要はない。例えば、前記第1報知あるいは前記第2報知として実際とは異なる情報を報知すれば、遊技者を欺くことができるようになり、却って遊技の興味を高めることができる場合もある。

30

【0014】

また、前記特別遊技状態としては、例えば、ボーナス役の入賞を契機としたボーナスゲームや、特定の役を狙って入賞可能な遊技状態であるチャレンジタイム等がある。ここで、チャレンジタイムとは、前記表示制御手段による前記引込範囲が制限されると共に、2以上の役の内部当選フラグが強制設定されるため、内部当選フラグが成立中の役のいずれかを遊技者が狙って入賞させ得るという遊技状態である。

【0015】

また、前記所定の確変発生高確状態終了条件は、前記確変発生高確状態へ移行後の消化ゲーム数が所定ゲーム数に達したことであり、

40

前記報知手段は、前記特別役の入賞を契機として前記確変発生高確状態が開始されてから終了するまでの遊技期間において、当該確変発生高確状態の終了時点を示唆する情報を報知することが好ましい（請求項2）。

【0016】

前記確変状態を発生させるためには、前記確変発生高確状態が開始されてからの消化ゲーム数が前記所定ゲーム数に到達する前に前記特別遊技状態を終了させた上、さらに前記所定図柄を停止表示させる必要がある。そのため、前記確変発生高確状態が終了する前に前記特別遊技状態を終了できるよう、遊技者に緊張感を与えることができ遊技の興味を高めることができる。

50

【 0 0 1 7 】

また、前記複数種類の役としては、前記確変発生高確状態の終了契機となる確変状態終了役が設定されており、前記所定の確変発生高確状態終了条件として、前記確変状態終了役が内部当選役として決定されたこと、及び前記確変状態終了役が入賞したことのうちの少なくともいずれかが設定されていることも良い。前記確変状態を発生させるためには、前記確変状態終了役が内部当選あるいは入賞する前に前記特別遊技状態を終了させ、さらに前記確変状態発生役を入賞させる必要がある。前記確変状態終了役の内部当選等は突発的に発生し得るため、遊技者に緊張感を与えることができる。

【 0 0 1 8 】

また、前記報知手段は、前記特別遊技状態の終了後においても、前記第 1 報知を継続して行うことが好ましい（請求項 3）。

10

この場合には、前記特別遊技状態が終了した状態において当該特別遊技状態と同様の報知を継続して行い、その後、突発的に前記第 2 報知に切り替えたり、前記確変状態発生役の入賞に応じて確変状態を発生させることで、遊技者の意表を突くことができるようになる。

【 0 0 1 9 】

また、前記報知手段は、前記特別遊技状態の終了後において前記第 1 報知が継続して行われている場合に、所定の条件が満たされると、前記第 2 報知に切り替えて報知を行うことも良い（請求項 4）。

この場合には、前記所定の条件の成立に応じて突発的に前記第 2 報知に切り替えることで、遊技者の意表を突くことができる。前記第 2 報知への切り替えは、前記特別遊技状態の発生中であっても良く、前記特別遊技状態の終了後の前記確変発生高確状態の継続中であっても良い。なお、前記所定の条件としては、所定の役が内部当選又は入賞したこと、前記特別遊技状態の終了後に毎ゲーム 1 / 3 の確率で行われる抽選に内部当選したこと、等を設定できる。

20

【 0 0 2 0 】

また、予め規定された複数種類の特別遊技状態終了条件のうちのいずれかを前記特別役の入賞に応じて抽選により選択し、前記所定の特別遊技状態終了条件として設定する終了条件設定手段を備えていることが好ましい（請求項 5）。

この場合には、選択された特別遊技状態終了条件に応じて前記特別遊技状態の終了タイミングが変動し、前記確変状態を発生させる難易度が変動するようになる。これにより遊技性がさらに多彩になり、遊技の興趣が高められる。さらに、例えば、前記所定の特別遊技状態終了条件として、前記特別遊技状態における遊技媒体の上限払出数（終了値）を設定する場合には、以下のような遊技者を欺くような制御を実行することも良い。例えば、前記所定の特別遊技状態終了条件として上限払出数 200 枚が設定された際、300 枚からスタートして残りの払出数の減算表示を開始すると共に、減算途中で実際の払出数よりも多く減算することで遊技者を欺くことも良い。さらに、減算表示が残り 50 枚の状態の前記特別遊技状態を突然終了させる等、敢えて、前記所定の特別遊技状態終了条件の成立時点において減算表示の枚数がゼロにならないようないじわる設定を行うことも良い。

30

【 0 0 2 1 】

また、前記複数種類の役としては、前記特別遊技状態の終了契機となる特別遊技状態終了役が設定されており、

前記所定の特別遊技状態終了条件は、前記特別遊技状態終了役が内部当選役として決定されたことであっても良い（請求項 6）。

この場合には、前記特別遊技状態終了役が内部当選役として決定されない限り前記特別遊技状態が継続する可能性がある。そのため、前記スロットマシンの遊技では、前記確変発生高確状態の継続中に前記特別遊技状態が終了不可能な場合が発生し得るようになり、遊技性が一層、多彩となり得る。

40

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 2 2 】

50

本発明の実施の形態につき、以下の実施例を用いて具体的に説明する。

(実施例 1)

本例は、リプレイ役が内部当選する確率が変更設定された確変状態を発生させるスロットマシン 1 に関する例である。この内容について、図 1 ~ 図 1 3 を用いて説明する。

本例のスロットマシン 1 は、図柄表示領域 1 1 0 において複数種類の図柄を所定の配列に従って変動表示する変動表示部 2 1 (以下、リール 2 1。) を備えた図柄変動表示手段 2 と、遊技媒体 (以下、メダル。) が投入された状態でゲームを開始させるために遊技者が操作するゲーム開始操作手段 (以下、スタートレバー 6 2。) と、特定役と確変状態発生役と特別役とを含む複数種類の役の中から内部当選役を決定するための内部抽選を実行し、決定された内部当選役に対応する内部当選フラグを成立させる内部抽選手段 4 1 と、
 図柄変動表示手段 2 による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段 (以下、ストップボタン 6 1。) と、ストップボタン 6 1 に対する操作に応じて、内部当選フラグに対応する図柄を予め規定された引込範囲内で引き込んで図柄表示領域 1 1 0 に停止表示させる表示制御手段 4 2 と、図柄変動表示手段 2 の図柄表示領域 1 1 0 に停止表示された図柄が所定の入賞図柄であるか否かに基づいて各役の入賞を判定する入賞判定手段 4 3 と、入賞と判定された役に対応する利益を遊技者に付与する利益付与手段 4 4 と、
 確変状態発生役が高確率で内部当選役として決定される確変発生高確状態を発生させる確変発生高確状態発生手段 4 5 0 と、特定役が高確率で内部当選役として決定されるため通常状態よりも遊技者にとって有利な確変状態を発生させる確変状態発生手段 4 5 1 と、
 特定役及び確変状態発生役を除く役のうち少なくともいずれかの役が高確率で内部当選役として決定される特別遊技状態を特別役の入賞に応じて発生させる一方、所定の特別遊技状態終了条件の成立に応じて当該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態発生手段 4 5 2 と、遊技に関連する報知を行う報知手段 4 7 と、を備えている。

10

20

【0023】

表示制御手段 4 2 は、確変状態発生役の内部当選フラグが成立した場合に、当該確変状態発生役の内部当選フラグに対応する所定図柄を前記図柄表示領域に停止表示させる。

確変発生高確状態発生手段 4 5 0 は、特別役が内部当選役として決定された場合に次のゲームが開始されるまでに確変発生高確状態を発生させる一方、所定の確変発生高確状態終了条件を満たすと当該確変発生高確状態を終了させる。

確変発生手段 4 5 1 は、確変発生高確状態の発生中において、当該確変発生高確状態が発生してから特別役の入賞に応じて発生する特別遊技状態が終了するまでに前記所定図柄が停止表示されても前記確変状態を発生させず、特別遊技状態の終了後に前記所定図柄が停止表示されると前記確変状態を発生させる。

30

報知手段 4 7 は、特別遊技状態が発生していること及び特別遊技状態終了条件に関する情報を示す第 1 報知と、特別遊技状態の終了後に確変発生高確状態が継続して発生していることを示す第 2 報知と、を含む複数種類の報知の中からいずれかの報知を行う。

以下、この内容について詳しく説明する。

【0024】

まず、このスロットマシン 1 の役、内部当選役、入賞役について、図 1 ~ 図 3 を用いて説明する。本例のスロットマシン 1 では、図 3 に示すごとく、遊技者にとって有利なボーナス役、一般ベル役・特殊ベル役等の 4 種類の小役、一般リプレイ役及び 2 種類の特殊リプレイ役が設定されている。図 3 では、左列に各役の名称を、中列に各役に対応する図柄 2 0 の組合せである入賞図柄を、右列に入賞に応じて遊技者に付与される特典 (利益) を示してある。スロットマシン 1 では、内部抽選手段 4 1 により内部当選した役が内部当選役になる。そして、内部当選役に対応する入賞図柄が入賞ラインに沿って成立したとき、その役が入賞役となる。

40

【0025】

本例では、前記特別役としてボーナス役が設定されている。スロットマシン 1 では、第 1 特殊リプレイ役の入賞に応じて確変発生高確状態が発生し得る。第 1 特殊リプレイ役は、内部当選した際、取りこぼされることなく必ず入賞し得る役である。スロットマシン 1

50

では、第1特殊リプレイ役が内部当選する際に同時に内部当選する役として特別役が設定されている。それ故、本例のスロットマシン1では、特別役の内部当選を契機として確変発生高確状態が発生すると解することも可能である。

【0026】

確変状態の契機役である確変状態発生役としては、第2特殊リプレイ役が設定されている。そして、確変状態の契機図柄である前記所定図柄としては、第2特殊リプレイ役の入賞図柄が設定されている。この第2特殊リプレイ役もまた、取りこぼされるおそれがなく内部当選に応じて必ず入賞し得る役である。そして、スロットマシン1では、第2特殊リプレイ役の入賞に応じて確変状態が発生する場合が設定されている。

【0027】

本例のスロットマシン1では、確変発生高確状態と特別遊技状態とが並行して発生し得る一方、確変状態については他の遊技状態と並行して発生しないようになっている。確変発生高確状態と確変状態とは、一方の発生に応じて他方が終了するという関係にある。また、確変状態とボーナスゲームとが並行して発生することもない。

【0028】

なお、本例では、確変状態で内部当選役として決定される確率が高くなる特定役、及び入賞が確変状態の終了条件である確変状態終了役が以下のように設定されている。

特定役 = 一般リプレイ役

確変状態終了役 = 特殊ベル役

以下の説明では、特定役、確変状態終了役等に代えて、一般リプレイ役、特殊ベル等と記載する。また、特別遊技状態をボーナスゲーム、確変発生高確状態を第1RT、確変状態を第2RTと記載する。

【0029】

次に、本例のスロットマシン1は、図1及び図2に示すごとく外観的な構成を有している。スロットマシン1では、遊技者に対面する前面部分が、略矩形の図柄表示窓11を略中央に設けた前面枠体10によって形成されている。前面枠体10は、図柄表示窓11の上側に、液晶表示部53、左右一対のスピーカ520及び装飾ランプ部56を配置してなる。図柄表示窓11の下側には、スロットマシン1の基部をなすベース部100が形成されている。図柄表示窓11の右側には、メダル払出数を表示する払出数表示部552、及びクレジット数を表示するクレジット表示部551が配置されている。

【0030】

ベース部100は、図2に示すごとく、遊技者から奥まって位置する図柄表示窓11に対して相対的に張り出すように形成されている。ベース部100は、図柄表示窓11に隣り合う上端部にテーブル状の操作面14を有し、メダルを払い出すメダル受け皿15を下端部に有し、操作面14とメダル受け皿15との間に操作パネル13を有している。

【0031】

操作面14には、図1及び図2に示すごとく、クレジット機能によりクレジット(貯留)されたメダルを投入するためのベットボタン64と、クレジットされたメダルを払い出させるための精算ボタン65と、実際のメダルを投入するメダル投入口630とが配置されている。操作パネル13には、リール21の図柄変動を開始させるためのスタートレバー62と、図柄変動を停止させるためのストップボタン61とが配置されている。

【0032】

ベットボタン64は、図1及び図2に示すごとく、クレジットされたメダルの中から3枚のメダルを投入するためのボタンである。ベットボタン64は、投入数3を表す3ベット信号を発生する。ただし、残りのクレジットが2又は1である場合には、2ベット信号又は1ベット信号を発生し、クレジットがゼロの場合は、ベット信号を発生しない。

【0033】

スタートレバー62は、図1及び図2に示すごとく、遊技者の操作に応じてリール21の制御信号であるゲーム開始信号を発生する操作レバーである。スロットマシン1では、メダルの直接投入、あるいはベットボタン64の操作によるメダルの投入を前提としてス

10

20

30

40

50

タートレバー 6 2 が有効状態に設定される。なお、リプレイ役が入賞した場合には、新たなメダルの投入あるいはベット操作がされなくても自動的にメダルが投入された状態、すなわち次のゲームを開始可能な状態が設定され得る。

【 0 0 3 4 】

ストップボタン 6 1 は、遊技者の操作に応じてリール 2 1 の制御信号である変動停止信号を発生する操作ボタンである。本例のストップボタン 6 1 は、左リール 2 1 L に対応する左ストップボタン 6 1 L、中リール 2 1 C に対応する中ストップボタン 6 1 C、及び右リール 2 1 R に対応する右ストップボタン 6 1 R を組み合わせてなる。

【 0 0 3 5 】

図柄表示窓 1 1 は、図 2 に示すごとく、図柄表示領域 1 1 0 L、C、R を含む表示窓である。各図柄表示領域 1 1 0 L、C、R は、いずれも 3 図柄分の図柄表示領域である。図柄表示窓 1 1 全体では、3 行 3 列よりなる 2 次元マトリクス状に配置された 9 図柄分の図柄表示領域が形成されている。図柄表示窓 1 1 は、遊技者側から図柄 2 0 が見えるように、窓全体が透明な樹脂プレートにより形成されている。2 次元マトリクス状に配置された 9 個の図柄 2 0 に対しては、入賞の対象となる入賞図柄の並び方向である入賞ライン 2 1 1 ~ 2 1 5 が設定されている。入賞ラインとしては、水平方向の入賞ライン 2 1 1 ~ 2 1 3 と、対角方向の入賞ライン 2 1 4、2 1 5 とがある。

【 0 0 3 6 】

各図柄表示領域 1 1 0 L、C、R の裏側には、図 2 及び図 4 に示すごとく、図柄変動表示手段 2 を構成するリール 2 1 L、C、R がそれぞれ配置されている。リール 2 1 L、C、R は、略円柱形状をなし、その外周面に略一定の間隔を空けて 2 1 個の図柄 2 0 が配置された回転式のリールである。なお、リール 2 1 としては、本例の回転式のリールに代えて、液晶ディスプレイに図柄を変動表示する画像式のリールを採用することもできる。

【 0 0 3 7 】

ここで、図 3 に示すごとく、第 1 特殊リプレイ役の入賞図柄は「R - R - ベル」であり、第 2 特殊リプレイ役の入賞図柄は「ベル - R - R」である。一方、図 4 に示すごとく、左リール 2 1 L における図柄「R」及び「ベル」の最大間隔は 4 図柄あるいは 3 図柄となっている。中リール 2 1 C における図柄「R」の最大間隔は 4 図柄となっている。右リール 2 1 R における図柄「ベル」及び「R」の最大間隔はいずれも 4 図柄となっている。詳しくは後述するが、本例のスロットマシン 1 では、表示制御手段 4 2 による引込範囲が 4 図柄に設定されているため、第 1 特殊リプレイ役及び第 2 特殊リプレイ役が内部当選した場合には必ず入賞図柄が引き込まれて停止し、入賞が発生し得る。

【 0 0 3 8 】

液晶表示部 5 3 は、図 1 及び図 2 に示すごとく液晶ディスプレイよりなる。液晶表示部 5 3 は、遊技を演出する各種の演出画面（例えば、図 7 ~ 図 9 に示す演出画面 4 7 1 ~ 4 7 3 等。）を表示可能である。なお、図 7 ~ 図 9 の演出画面 4 7 1 ~ 4 7 3 の内容については後で説明する。

【 0 0 3 9 】

スピーカ 5 2 0 及び装飾ランプ部 5 6 は、音あるいは光により遊技を演出するための演出手段である。

クレジット表示部 5 5 1 は、クレジット機能によりクレジット（貯留）されたメダル数を表示する表示部である。

払出数表示部 5 5 2 は、入賞時のメダルの払出数を表示する表示部である。

【 0 0 4 0 】

次に、本例のスロットマシン 1 は、図 1 に示すごとく、電気的な構成を備えている。

図 1 及び図 2 を用いて、スロットマシン 1 の全体動作を制御するメイン基板 3、及びこのメイン基板 3 に電氣的に接続された各部について説明する。メイン基板 3 に対しては、上述の構成のほか、遊技媒体として投入されたメダルを検知する投入メダル検知部 6 3、リール 2 1 と共に図柄変動表示手段 2 を構成するリール駆動部 2 2、リール 2 1 の回転位置を検知する基準位置検知部 6 6、メダルを払い出すメダル払出部 5 4、クレジット表示

10

20

30

40

50

部 5 5 1 や払出数表示部 5 5 2 を含む各種表示部 5 5、遊技者の有利度合いを表す設定値を設定するための設定値操作部 6 8、及びスピーカ 5 2 0 を制御する音声出力部 5 2 等が電氣的に接続されている。

【 0 0 4 1 】

投入メダル検知部 6 3 は、図 1 及び図 2 に示すごとく、メダル投入口 6 3 0 から投入されたメダルの検知部である。投入メダル検知部 6 3 は、メダル投入口 6 3 0 からメダルが投入されるごとにインサート信号を出力する。なお、本例のスロットマシン 1 では、メダルがメダル投入口 6 3 0 から投入されたか、ベットボタン 6 4 の操作によりクレジットされたメダルが投入された際、スタートレバー 6 2 が有効な状態に設定され、ゲームを開始可能な状態となる。

10

【 0 0 4 2 】

リール駆動部 2 2 は、図 1 に示すごとく、ステップ単位で制御可能なステッピングモータ（図示略）を含み、このステッピングモータの回転駆動力によりリール 2 1 を回転駆動する手段である。

基準位置検知部 6 6 は、各リール 2 1 L、C、R について基準位置片の通過を検知し、検知信号を出力する検知部である。

【 0 0 4 3 】

メダル払出部 5 4 は、入賞に応じて所定数（図 3 参照。）のメダルをメダル受け皿 1 5 に払い出す払出部である。

設定値操作部 6 8 は、図示しない設定キーを利用して、ボーナス役等の当選確率が異なる 6 段階の設定値を変更するための操作部である。

20

【 0 0 4 4 】

メイン基板 3 は、図 1 に示すごとく、CPU 3 1 と、メモリ手段である ROM 3 3、RAM 3 4 と、入出力インターフェースとしての I/O 部 3 2 と、内部抽選用の乱数を抽出する乱数抽出部 3 5 とを有している。CPU 3 1 は、ROM 3 3 から読み込みしたソフトウェアプログラムを実行することにより、入賞図柄を判定する入賞判定手段 4 3、リール 2 1 を制御する表示制御手段 4 2、内部当選役を抽選する内部抽選手段 4 1、入賞に応じて利益（特典）を付与する利益付与手段 4 4、確変発生高確状態発生手段 4 5 0・確変状態発生手段 4 5 1・特別遊技状態発生手段 4 5 2 を含む遊技状態移行手段 4 5、特別遊技状態終了条件を選択的に設定する終了条件設定手段 4 6 としての各機能を実現する。

30

【 0 0 4 5 】

メモリ手段である ROM 3 3 は、図 1、図 5 及び図 6 に示すごとく、内部抽選手段 4 1 が内部当選役の抽選に用いる抽選テーブル、及び終了条件設定手段 4 6 が特別遊技状態終了条件の抽選に用いる抽選テーブルを記憶している。

【 0 0 4 6 】

図 5 に示す内部当選役を抽選するための各抽選テーブルは、0 ~ 6 5 5 3 5 の抽選用乱数のうち、通常ゲームに適用する抽選テーブル A、第 1・2 RT に適用される抽選テーブル B・C、ボーナスゲームに適用される抽選テーブル D がある。第 1 RT に適用される抽選テーブル B では、抽選テーブル A において一般リプレイ役に対して設定された当選乱数が全て、第 2 特殊リプレイの当選乱数として設定変更されている。それ故、通常ゲームと第 1 RT との遊技性の違いが、一般リプレイ役が入賞するか第 2 特殊リプレイ役が入賞するかの点に生じている。第 2 RT に適用される抽選テーブル C は、抽選テーブル A におけるハズレ乱数の大部分が一般リプレイ役の当選乱数として設定されている。したがって、第 2 RT では、通常ゲームと比べて高確率で一般リプレイ役が入賞し得る。ボーナスゲームに適用される抽選テーブル D では、抽選テーブル A におけるハズレ乱数の大部分が一般ベル役の当選乱数として設定されている。したがって、ボーナスゲームでは、1 5 枚役である一般ベル役が高確率で入賞し得る。

40

【 0 0 4 7 】

図 6 に示す特別遊技状態終了条件を抽選するための抽選テーブルは、ボーナスゲームの終了条件である特別遊技状態終了条件を抽選により決定するためのデータテーブルである

50

。本例では、3種類の特別遊技状態終了条件の候補として、ボーナスゲーム中における上限払出数（終了値）450枚、400枚、及び350枚が設定されている。同図の抽選テーブルでは、各上限払出数（終了値）が選択されるための乱数の範囲が規定されている。なお、本例のスロットマシン1における各上限払出数（終了値）の選択確率は、およそ1/3ずつとなっている。

【0048】

乱数抽出部35は、図1に示すごとく、内部抽選用、及び特別遊技状態終了条件抽選用の乱数を抽出する部分である。乱数抽出部35は、乱数発生部350が発生する整数の中から乱数を抽出する。乱数発生部350は、所定範囲に属する整数を発生させる部分である。乱数抽出部35は、乱数発生部350が発生する整数を乱数として抽出する。乱数抽出部35が抽出する乱数としては、内部抽選手段41が内部当選役を抽選するための0～65535の範囲の乱数と、終了条件設定手段46が特別遊技状態終了条件を抽選するための0～127の範囲の乱数とがある。乱数抽出部35は、スタートレバー62の操作に応じたゲーム開始信号を契機として内部当選役を抽選するための乱数を抽出する。また、乱数抽出部35は、ボーナス役の入賞を契機として特別遊技状態終了条件を抽選するための乱数を抽出する。

10

【0049】

内部抽選手段41は、図1に示すごとく、内部抽選により内部当選役を決定し、その内部当選役に対応する内部当選フラグを成立させる手段である。内部抽選手段41は、抽選テーブルに規定された各役の当選乱数に対して乱数抽出部35が抽出した内部抽選用の乱数を照合し、内部当選役を決定する。内部抽選手段41は、図5に示す抽選テーブルのうちのいずれかを、遊技状態に応じて選択的に利用する。

20

【0050】

内部抽選手段41は、内部当選フラグの成立状態を制御するためのフラグ制御手段410を備えている。フラグ制御手段410は、各役が内部当選役として決定された際、対応する内部当選フラグをオン状態に設定する。フラグ制御手段410は、ボーナス役以外の他の役の内部当選フラグについては、当該内部当選フラグが初めて成立したゲームで入賞したか否かに関わらず次のゲームを開始するまでにオフ状態（ゼロ）にリセットする。したがって、ボーナス役以外の各役については、内部当選したゲームで入賞しなかった場合、全て取りこぼしとなる。一方、ボーナス役に対応する内部当選フラグについては、内部当選フラグの成立状態が入賞するまで次のゲームに順次、持ち越され、入賞に応じてオフ状態にリセットされる。

30

【0051】

表示制御手段42は、図1及び図2に示すごとく、前記ゲーム開始信号に応じてリール21の図柄変動を開始すると共に、前記変動停止信号に応じてリール21の図柄変動を停止させる手段である。表示制御手段42は、リール駆動部22を構成するステップモータに制御パルスを入力し、1パルス毎に1ステップずつステップモータを回転させる。表示制御手段42は、リール駆動部22に入力した制御パルス数、すなわち、ステップモータが回転したステップ数をカウントする。特に、本例の表示制御手段42では、各リール21の基準位置片の検知信号を取り込むごとにステップ数をゼロリセットすることで、直近の検知信号の後に生じたステップ数をカウントしている。

40

【0052】

表示制御手段42は、図1及び図2に示すごとく、規則（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則）等が定める所定の引込範囲内の図柄を入賞ライン上に停止させる、いわゆる引込制御を実行する手段である。本例では、前記引込範囲として4図柄分に相当する範囲が設定されている。表示制御手段42は、変動停止信号を取り込みした際のステップ数に基づいて、入賞ライン212上に瞬間的に位置する図柄20であるビタ図柄を計算する。さらに、そのビタ図柄及び引込範囲に属する4図柄の合計5図柄の中から停止すべき図柄を決定する。表示制御手段42は、以上のように決定した（停止すべき）図柄を引き込んでリール21を停止させる。

50

【 0 0 5 3 】

入賞判定手段 4 3 は、図 1 及び図 2 に示すごとく、3 基のリール 2 1 L、C、R が停止表示する図柄の組合せが所定の入賞図柄であるか否かを判定する手段である。具体的には、入賞判定手段 4 3 は、3 基のリール 2 1 L、C、R を横断するように設定された入賞ライン 2 1 1 ~ 2 1 5 上に停止した図柄の組合せに応じて入賞役を判定する。入賞判定手段 4 3 は、各リール 2 1 L、C、R が停止した後、各リール 2 1 L、C、R に対応する各ステップモータ（リール駆動部 2 2）に関するステップ数を取り込む。入賞判定手段 4 3 は、このステップ数を基にして入賞ライン 2 1 1 ~ 2 1 5 上に停止した図柄 2 0 の種類を求め、その図柄 2 0 の組み合わせについて入賞役が成立するか否かを判定する。

【 0 0 5 4 】

利益付与手段 4 4 は、図 1 及び図 3 に示すごとく、入賞判定手段 4 3 により判定された入賞役に応じた利益を付与する手段である。例えば、ボーナス役が入賞役である場合には、ボーナスゲームの発生という利益が付与される。また、一般ベル役が入賞役であった場合には、1 5 枚のメダルの払い出しという利益が付与される。

【 0 0 5 5 】

終了条件設定手段 4 6 は、予め設定された 3 種類の特別遊技状態終了条件のなかのいずれかを前記所定の特別遊技状態終了条件として選択的に設定する手段である。終了条件設定手段 4 6 は、乱数抽出部 3 5 が抽出した 0 ~ 1 2 7 の乱数を図 6 の抽選テーブルと照合することにより、前記所定の特別遊技状態終了条件として設定する上限払出数（終了値）を抽選により決定する。前述のごとく、3 種類の特別遊技状態終了条件としては、ボーナスゲーム中における上限払出数（終了値）4 5 0 枚、4 0 0 枚及び 3 5 0 枚が設定されている。終了条件設定手段 4 6 は、上限払出数（終了値）4 5 0 枚、4 0 0 枚及び 3 5 0 枚のいずれかを、前記所定の特別遊技状態終了条件として設定する。

【 0 0 5 6 】

遊技状態移行手段 4 5 は、図 1 に示すごとく、ボーナスゲーム、第 1 R T、第 2 R T、通常ゲームなど、各種の遊技状態を発生させる手段である。遊技状態移行手段 4 5 は、第 1 R T を発生させる確変発生高確状態発生手段 4 5 0 としての機能、第 2 R T を発生させる確変状態発生手段 4 5 1 としての機能、及びボーナスゲームを発生させる特別遊技状態発生手段 4 5 2 としての機能を備えている。

【 0 0 5 7 】

特別遊技状態発生手段 4 5 2 は、図 1 に示すごとく、ボーナス役の入賞に応じてボーナスゲームを発生させる手段である。特別遊技状態発生手段 4 5 2 は、ボーナスゲームの終了条件である前記所定の特別遊技状態終了条件の成立に応じて、ボーナスゲームを終了させる。本例では、ボーナスゲームの終了条件である前記所定の特別遊技状態終了条件として、前述のごとく終了条件設定手段 4 6 が抽選により決定した上限払出数（終了値）が設定される。

【 0 0 5 8 】

特別遊技状態発生手段 4 5 2 は、第 1 R T と並行して特別遊技状態を発生し得る一方、第 1 R T が継続中であるか終了しているかに関わらず前記所定の特別遊技状態終了条件の成立に応じてボーナスゲームを終了させる。特別遊技状態発生手段 4 5 2 では、ボーナスゲームフラグが設定されている。特別遊技状態発生手段 4 5 2 は、ボーナスゲームフラグがオン状態である場合にボーナスゲームを発生させる。

【 0 0 5 9 】

確変発生高確状態発生手段 4 5 0 は、図 1 に示すごとく、確変発生高確状態である第 1 R T を発生させる手段である。確変発生高確状態発生手段 4 5 0 では、第 1 R T に対応する第 1 R T フラグが設定されている。第 1 R T フラグは、ボーナス役と第 1 特殊リプレイ役の内部当選に応じてオン状態に設定されるフラグである。確変発生高確状態発生手段 4 5 0 は、第 1 R T フラグがオン状態であるときに第 1 R T を発生させる。

【 0 0 6 0 】

確変状態発生手段 4 5 1 は、図 1 に示すごとく、確変状態である第 2 R T を発生させる

10

20

30

40

50

手段である。確変状態発生手段451では、第2RTに対応する第2RTフラグが設定されている。第2RTフラグは、ボーナスゲームの発生中及びボーナス役フラグの成立中を除き、第1RTフラグの成立状態における第2特殊リプレイ役の入賞図柄の停止表示、すなわち入賞に応じてオン状態に設定されるフラグである。確変状態発生手段451は、第2RTフラグがオン状態であるときに第2RTを発生させる。

【0061】

本例のスロットマシン1では、ボーナス役及び第1特殊リプレイ役が内部当選した次のゲームが開始されるまでに第1RTフラグがオン状態に設定され、第1RTが発生する。ここで、本例のスロットマシン1では、第1特殊リプレイ役の当選乱数と、ボーナス役の当選乱数とが完全に一致している。それ故、第1特殊リプレイ役は、ボーナス役と同時に内部当選し得る。さらに、上述のごとく、第1特殊リプレイ役の入賞図柄は、ストップボタン61の操作タイミングに関わらず各リール21で必ず停止表示され得ると共に、ボーナス役の入賞図柄よりも優先して引き込まれる。それ故、ボーナス役及び第1特殊リプレイ役が同時に内部当選した場合には、必ず当該第1特殊リプレイ役が入賞することになる。

10

【0062】

確変状態発生手段451は、ボーナスゲームフラグあるいはボーナス役フラグの成立中では、第1RTにおいて第2特殊リプレイ役が入賞しても第2RTフラグをオン状態に設定しない。それ故、ボーナスゲーム中あるいはボーナス役フラグの成立中では、第1RTにおいて第2特殊リプレイ役が入賞しても第1RTフラグがリセットされることなく第1RTがそのまま継続される。

20

【0063】

確変発生高確状態発生手段450は、確変発生高確状態終了条件の成立、あるいは第2RTの発生に応じて第1RTを終了させる。また、確変状態発生手段451は、確変状態終了条件の成立、あるいは第1RTの発生に応じて第2RTを終了させる。本例では、確変発生高確状態終了条件として、消化ゲーム数が35ゲームに達したことが設定されている。確変状態終了条件としては、特殊ベル役の入賞が設定されている。

【0064】

報知手段47は、液晶表示部53を利用して遊技に関連する報知を行う手段である。報知手段47が液晶表示部53に表示する演出画面としては、図7～図9に示すごとく、ボーナス役の内部当選に応じた第1ミッション演出画面471、ボーナスゲームの発生中に表示される第2ミッション演出画面472（前記第1報知）、ボーナスゲーム終了後の第1RTの継続中に表示される第3ミッション演出画面473（前記第2報知）がある。

30

【0065】

第1ミッション演出画面471は、図7に示すごとく、第1RTの残りゲーム数を表示する表示部471aと、第1ミッションの指令内容を示すミッション表示部471bとを含む演出画面である。ミッション表示部471bに表示されたボーナス役の入賞図柄は、ボーナス役の入賞が第1ミッションである旨を表している。

【0066】

前記第1報知による演出画面である第2ミッション演出画面472は、図8に示すごとく、第1RTの残りゲーム数を表示する表示部472aと、第2ミッションの指示内容を示すミッション表示部472bとを含む演出画面である。ミッション表示部472bが表示する残り払出数は、前記所定の特別遊技状態終了条件である終了値を超えるまでの残数である。ミッション表示部472bは、残り払出数のメダルの払い出しを受けてボーナスゲームを終了させることが第2ミッションである旨を表している。

40

【0067】

前記第2報知による演出画面である第3ミッション演出画面473は、図9に示すごとく、第1RTの残りゲーム数を表示する表示部473aと、第3ミッションの指示内容を示すミッション表示部473bとを含む演出画面である。ミッション表示部473bに表示された第2特殊リプレイ役の入賞図柄は、第2特殊リプレイ役の入賞が第3ミッション

50

(最終ミッション)である旨を表している。

【0068】

次に、以上のように構成された本例のスロットマシン1の動作について、図10～図12のフロー図を用いて説明する。図10は、スタートレバー62の操作に応じたゲーム開始処理の流れを示すフロー図である。図11は、入賞処理の流れを示すフロー図である。図12は、演出切替処理の流れを示すフロー図である。

【0069】

ゲーム開始処理では、図10に示すごとく、まず、ゲーム開始操作の検出が判断される(S101)。ゲーム開始操作が検出された場合には(S101:YES)、内部抽選用の乱数が取得される(S102)。内部抽選用の乱数が抽選テーブルと照合されて内部当選役が決定され(S103)、当該内部当選役の内部当選フラグに1がセットされる(S104)。その後、各リール21の回転開始に応じて図柄変動が開始される(S105)。

10

【0070】

入賞処理では、図11に示すごとく、まず、リール停止操作の検出が判断される(S201)。リール停止操作が検出された場合には(S201:YES)、対応するリール21が停止される(S202)。その後、全てのリール21が停止しているか否かが判断される(S203)。全てのリール21が停止済である場合には(S203:YES)、停止表示された図柄が判定される(S204)。

【0071】

ボーナス役が入賞している場合には(S205:YES)、ボーナス役フラグがリセットされ(S251)、ボーナスゲームフラグに1がセットされる(S252)。そして、特別遊技状態終了条件である終了値の抽選が実行される(S253)。

20

一般リプレイ役が入賞している場合には(S206:YES)、メダルを投入することなく実行可能なリプレイゲームがセットされる(S243)。

第1特殊リプレイ役が入賞している場合には(S207:YES)、第2RTフラグがリセットされ(S221)、第1RTフラグに1がセットされる(S222)。そして、リプレイゲームがセットされる(S243)。

【0072】

第2特殊リプレイ役が入賞している場合には(S208:YES)、ボーナスゲームフラグ及びボーナス役フラグのフラグ状態が判断される(S231)。ボーナスゲームフラグがゼロ(非ボーナスゲーム)であって、かつ、ボーナス役フラグがゼロである場合には(S231:YES)、第1RTフラグがリセットされ(S232)、第2RTフラグに1がセットされる(S233)。そして、リプレイゲームがセットされる(S243)。

30

【0073】

特殊ベル役が入賞している場合には(S209:YES)、ボーナスゲームフラグ及びボーナス役フラグのフラグ状態が判断される(S241)。ボーナスゲームフラグがゼロ(非ボーナスゲーム)であって、かつ、ボーナス役フラグがゼロである場合には(S241:YES)、第2RTフラグがリセットされる(S242)。

一方、その他の役が入賞している場合(S210:YES)には、入賞した役に応じて所定枚数のメダルを払い出す払出処理P1が実行される。

40

【0074】

その後、小役及びリプレイ役の内部当選フラグがリセットされ(S211)、ボーナスゲームの終了条件(特別遊技状態終了条件)が達成されたか否かが判断される(S212)。ボーナスゲームの終了条件が達成されている場合には(S212:YES)、ボーナスゲームフラグがリセットされる(S213)。さらに、第1RTの消化ゲーム数が終了条件(確変発生高確状態終了条件)である35ゲームに達したか否かが判断される(S214)。第1RTの消化ゲーム数が35ゲームに達した場合には(S214:YES)、第1RTフラグがリセットされる(S215)。

【0075】

50

演出切替処理では、図12に示すごとく、まず、第1RTフラグのフラグ状態が判断される(S301)。第1RTフラグがオン状態である場合には(S301:YES)、ボーナスゲームフラグのフラグ状態が判断される(S302)。ボーナスゲームフラグがオン状態である場合には(S302:NO)、第2ミッション演出画面472(図8参照。)に切り替えられる(S313)。ボーナスゲームフラグがオフ状態である場合には(S302:YES)、ボーナス役フラグのフラグ状態が判断される(S303)。ボーナスゲームフラグがオフ状態であって、かつ、ボーナス役フラグがオン状態である場合には(S301:YES、S302:YES、S303:YES)、第1ミッション演出画面471(図7参照。)に切り替えられる(S304)。ボーナスゲームフラグがオフ状態であって、かつ、ボーナス役フラグがオフ状態である場合には(S301:YES、S302:YES、S303:NO)、第3ミッション演出画面473(図9参照。)に切り替えられる(S314)。一方、第1RTフラグがオフ状態である場合には(S301:NO)、第1~3ミッション演出画面471~473等によるミッション演出が終了される(S312)。

10

20

30

40

50

【0076】

次に、図10~図12のフロー図に従って制御される本例のスロットマシン1における遊技状態の遷移例を、図13のタイムチャートを参照して説明する。このタイムチャートは、通常ゲームにおける第1特殊リプレイ役の入賞(同時にボーナス役の内部当選が発生。)に応じて第1RTが発生すると共に、その後のボーナス役の入賞に応じたボーナスゲームの終了後に第2RTが発生するという遊技状態の遷移を表している。

【0077】

通常ゲーム中の時点Aにおいてボーナス役と第1特殊リプレイ役との同時当選が発生し、第1特殊リプレイ役が入賞している。ボーナス役が内部当選するとボーナス役の内部当選フラグであるボーナス役フラグがオン状態に設定される。第1特殊リプレイ役が入賞すると第1RTフラグがオン状態に設定され、第1RTが発生している。第1RTゲームの終了条件である確変発生高確状態終了条件は、35ゲーム消化である。

【0078】

第1RT発生中の時点Bにおいてボーナス役が入賞するとボーナスゲームフラグがオン状態に設定され、次のゲームの開始までにボーナスゲームが発生している。なお、本例のスロットマシン1では、このボーナスゲームと第1RTとが同時進行し得る。ボーナスゲームの終了条件である前記所定の特別遊技状態終了条件が達成されると(時点C)、ボーナスゲームフラグがリセットされボーナスゲームが終了する。ボーナスゲームが終了しても第1RTの消化ゲーム数が35ゲーム未満であれば、そのまま第1RTが継続し得る。その後、ボーナスゲーム終了後の第1RT継続中の時点Dにおいて第2特殊リプレイ役が内部当選し、入賞している。第2特殊リプレイ役が入賞すると第2RTフラグがオン状態に設定されると共に第1RTフラグがリセットされる。これにより、第1RTが終了して第2RTが発生している。

【0079】

図13のタイムチャートにおける時点A~Bの期間が第1ミッション期間であり、第1ミッション演出画面471が液晶表示部53に表示される。時点B~Cの期間が第2ミッション期間であり、第2ミッション演出画面472が液晶表示部53に表示される。時点C~Dの期間が第3ミッション期間であり、第3ミッション演出画面473が液晶表示部53に表示される。

【0080】

このように、本例のスロットマシン1は、第1RTの発生期間内に前記第1~第3ミッション(指令)を順番にクリアすることで有利な第2RTを発生できるというタイムチャレンジ的な遊技性を備えたスロットマシンである。ここで、本例のスロットマシン1では、第1RTの終了条件である確変発生高確状態終了条件として、消化ゲーム数が35ゲームに達したことが設定されている。一方、特別遊技状態終了条件としては、上限払出数(上限値)450枚が選択される可能性がある。ボーナスゲームで入賞可能な役のうち、最

も払出数が多い役は15枚役となっている。消化ゲーム数が35ゲームである第1RTの発生期間内に上限払出数(上限値)450枚のボーナスゲームを終了させるためには、ほぼ毎ゲーム15枚役を入賞させなければならず非常に厳しいミッションとなっている。

【0081】

以上のように、本例のスロットマシン1は、確変状態を利用して新たな遊技性を実現し、遊技の興趣を高めた優れた特性のスロットマシンである。

なお、本例は、ボーナス役の内部当選に応じて必ず第1RTが発生する例である。これに代えて、ボーナス役が単独で内部当選する場合を設定したり、第1特殊リプレイ役の入賞を第1RTの発生条件に設定すると共に第1特殊リプレイ役の取りこぼしが発生するように設定すること等により、ボーナス役が内部当選しても第1RTが発生しない場合を設けることも良い。

10

【0082】

また、本例では、ボーナスゲームの終了条件である特別遊技状態終了条件を選択的に設定しているが、これに代えて、特別遊技状態終了条件として、ボーナスゲームにおける上限払出数(終了値)を固定的に設定することもできる。この場合、ボーナスゲームの終了条件(特別遊技状態終了条件)が異なる複数種類のボーナス役を設定したり、異なる図柄を組み合わせた入賞図柄を設定したりすることで、遊技者がボーナスゲームの終了時期を特定することが困難となるので一層、遊技の興趣を高めることができる。

さらに、本例では、ボーナスゲームの終了条件である特別遊技状態終了条件を抽選により決定するに当たって、ボーナス役の入賞時の抽選により決定している。これに代えて、ボーナス役の内部当選や、前回ボーナスゲームの終了時等の抽選により決定することも良い。

20

【0083】

さらになお、ボーナスゲームの終了条件である特別遊技状態終了条件としては、ボーナスゲーム中における総払出数が上限払出数(終了値)を超えたことに限らず、例えば、特定の役(特別遊技状態終了役)が内部当選(又は入賞)したこと、特定の役の入賞回数が所定値に達したこと、ゲーム数が所定値に達したこと等を設定することもできる。

【0084】

なお、本例では、第1RTの終了条件である確変発生高確状態終了条件として、消化ゲーム数が規定ゲーム数に達したことを設定しているが、これに代えて、特定の図柄が停止表示されたこと、あるいは特定の役(確変状態終了役)が内部当選(又は入賞)したことを確変発生高確状態終了条件として設定することもできる。

30

【0085】

また、本例は、ボーナスゲーム終了後の第1RT継続中に第2特殊リプレイ役が入賞しない限り、規定ゲーム数である35ゲームを消化するまで第1RTを継続させる例である。これに代えて、第2特殊リプレイ役の入賞とは関係なく、規定ゲーム数を消化する前に第1RTが終了する場合を設定することも良い。例えば、ボーナスゲーム中に特定のレギュラーボーナス役に内部当選した場合、あるいは入賞した場合に第1RTが終了する場合を設定することも良い。

【0086】

以上のごとく本発明の具体例を詳細に説明したが、これらの具体例は、特許請求の範囲に包含される技術の一例を開示しているにすぎない。言うまでもなく、具体例の構成や数値等によって、特許請求の範囲が限定的に解釈されるべきではない。特許請求の範囲は、公知技術や当業者の知識等を利用して前記具体例を多様に変形あるいは変更した技術を包含している。

40

【図面の簡単な説明】

【0087】

【図1】実施例1における、スロットマシンのシステム構成を示すブロック図。

【図2】実施例1における、スロットマシンの外観を示す正面図。

【図3】実施例1における、スロットマシンの役、入賞図柄、特典を示す説明図。

50

【図 4】実施例 1 における、リールの外周に配置された図柄の配列を展開して示す展開図。

【図 5】実施例 1 における、内部当選役を抽選するための抽選テーブルを例示する説明図。

【図 6】実施例 1 における、特別遊技状態終了条件を抽選するための抽選テーブルを示す説明図。

【図 7】実施例 1 における、第 1 ミッション演出画面を示す正面図。

【図 8】実施例 1 における、第 2 ミッション演出画面を示す正面図。

【図 9】実施例 1 における、第 3 ミッション演出画面を示す正面図。

【図 10】実施例 1 における、ゲーム開始処理の流れを示すフロー図。

10

【図 11】実施例 1 における、入賞処理の流れを示すフロー図。

【図 12】実施例 1 における、演出切替処理の流れを示すフロー図。

【図 13】実施例 1 における、遊技状態の遷移例を説明するタイムチャート図。

【符号の説明】

【0088】

1 スロットマシン

1 1 図柄表示窓

1 1 0 図柄表示領域

2 図柄変動表示手段

2 1 リール

20

2 0 図柄

3 メイン基板

3 5 乱数抽出部

3 5 0 乱数発生部

4 1 内部抽選手段

4 1 0 フラグ制御手段

4 2 表示制御手段

4 3 入賞判定手段

4 4 利益付与手段

4 5 遊技状態移行手段

30

4 5 0 確変発生高確状態発生手段

4 5 1 確変状態発生手段

4 5 2 特別遊技状態発生手段

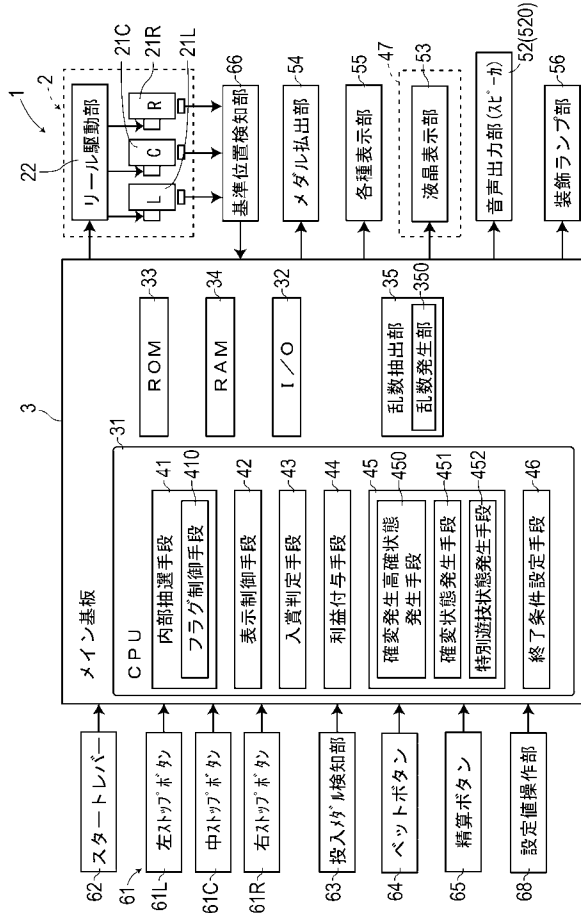
4 6 終了条件設定手段

4 7 報知手段

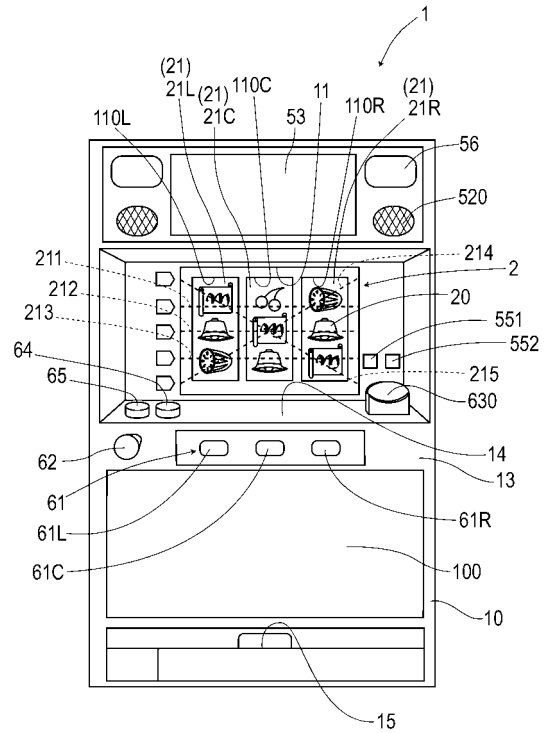
6 1 停止操作手段（ストップボタン）

6 2 ゲーム開始操作手段（スタートレバー）

【 図 1 】



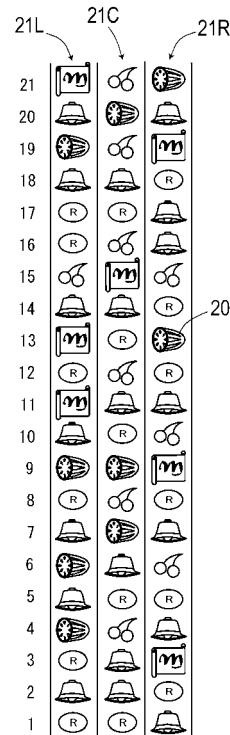
【 図 2 】



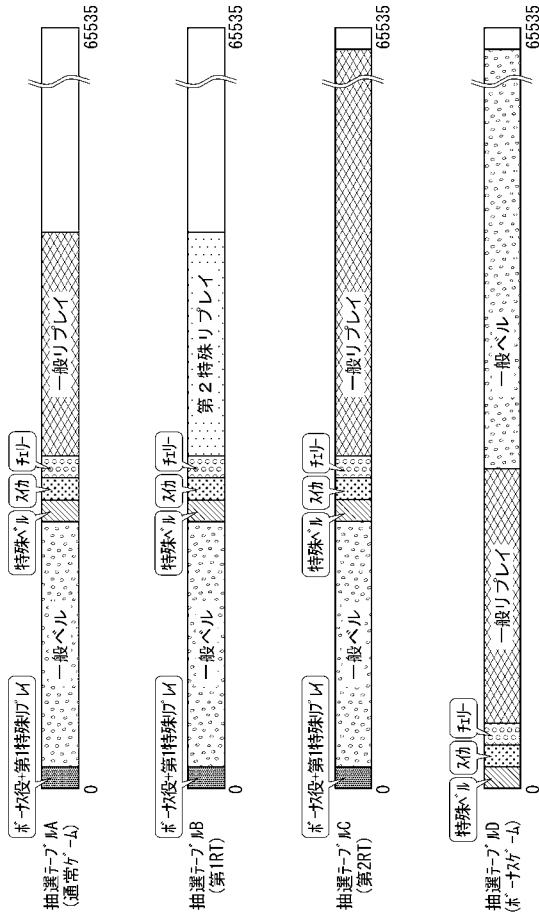
【 図 3 】

役	入賞図柄	特典
ボーナス役		ボーナスゲーム
一般ベル		15枚
特殊ベル		15枚
スイカ		5枚
チェリー		2枚
一般リプレイ		リプレイ
第1特殊リプレイ		リプレイ+第1RT
第2特殊リプレイ		リプレイ+第2RT

【 図 4 】



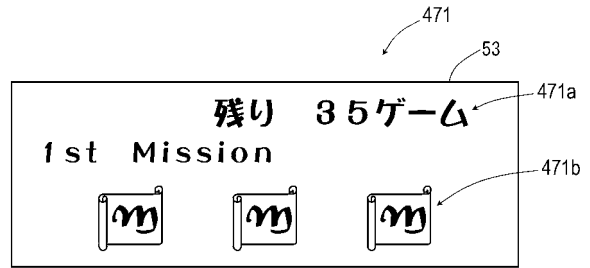
【図5】



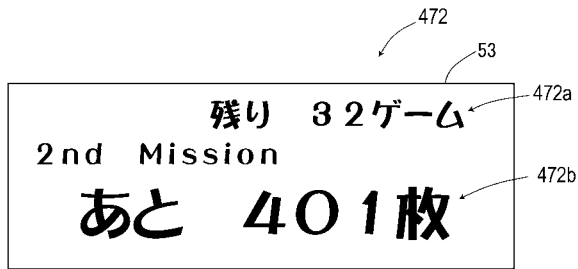
【図6】

乱数	終了値
0-39	450
40-89	400
90-127	350

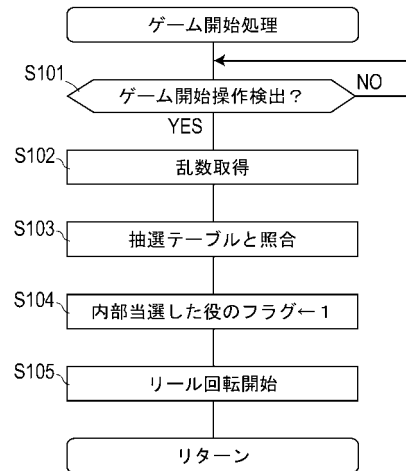
【図7】



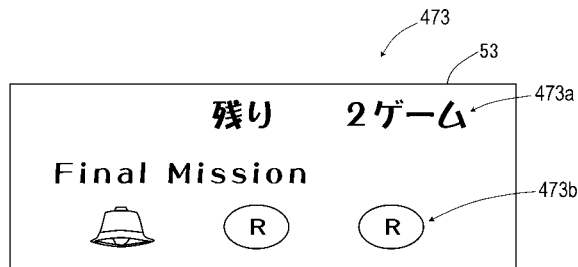
【図8】



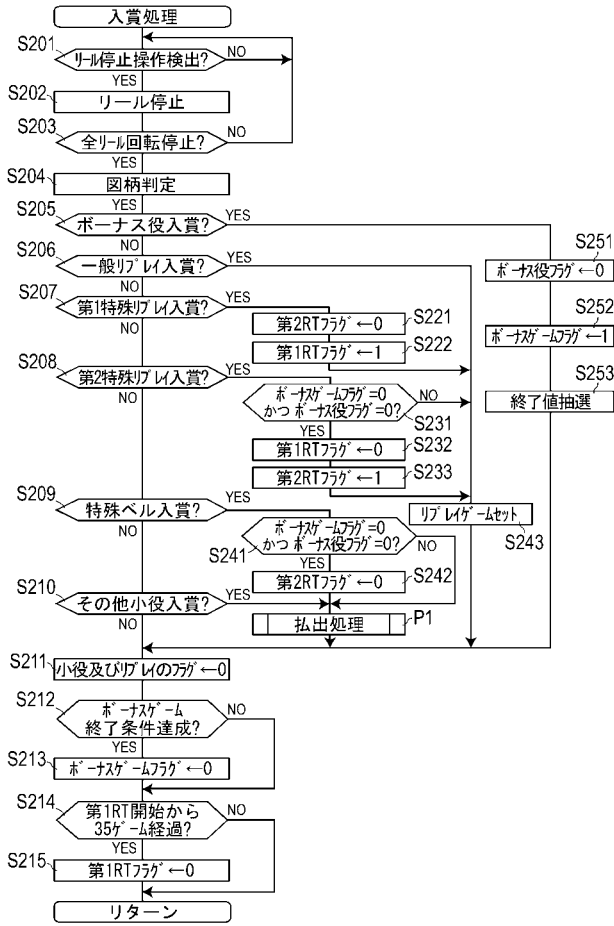
【図10】



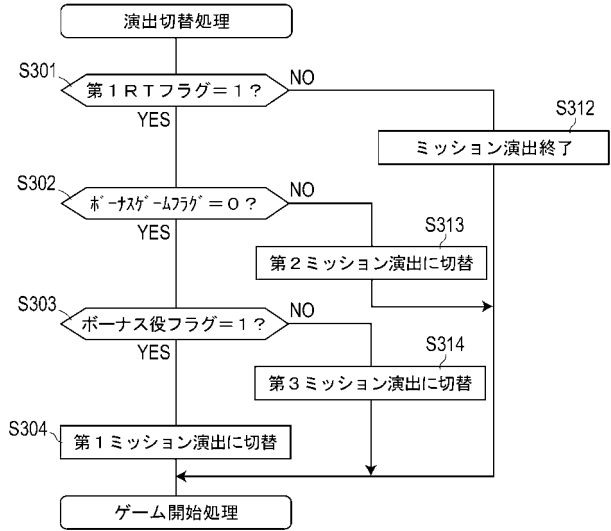
【図9】



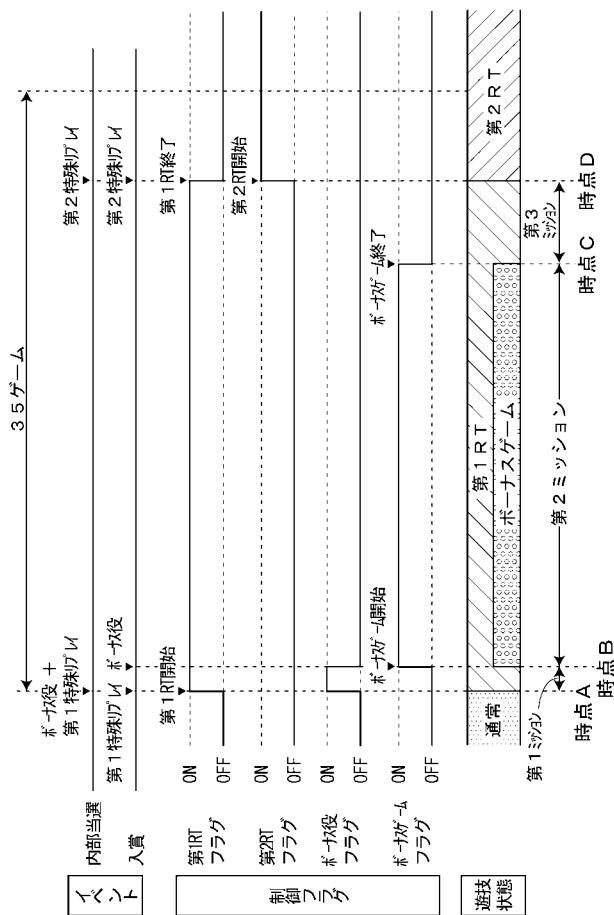
【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AA05 AB16 AC23 AC34 AC38 AC52 AC64 AC77 AC82
BA02 BA22 BA32 BB02 BB23 BB44 BB52 BB54 BB78 BB93
CA02 CA23 CA24 CA25 CB04 CB22 CB32 CC01 CC12 CC24
CC28 CD12 CD18 CD25 CD31 CD41 DA52