(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2013-48731
(P2013-48731A)
(43)公開日　平成25年3月14日(2013.3.14)

(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	516F	

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 68 頁）

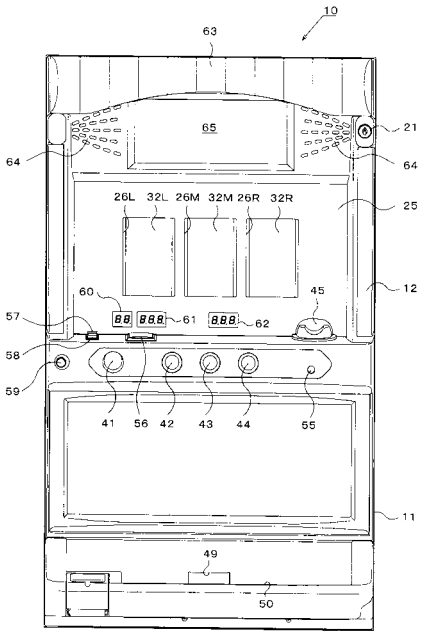
(21)出願番号　特願2011-188506 (P2011-188506)
(22)出願日　平成23年8月31日 (2011.8.31)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100099047
弁理士　柴田　淳一
(72)発明者　金子　裕司
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】特別遊技状態下における遊技を堪能させることが可能な遊技機を提供する。
【解決手段】スロットマシン１０に設けられたスタートレバー４１が操作されると、内部で役の抽選が行われるとともに、表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを介して視認可能なリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始する。そして、ストップスイッチ４２～４４が操作されると、ストップスイッチ４２～４４と対応したリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止する。特典付与状態では、遊技が開始されていない状況にて第３クレジット投入スイッチ５８及び右ストップスイッチ４４が約３秒間継続して操作された場合、特典付与状態が終了するまでに要する所要時間が算出されるとともに、当該所要時間が補助表示部６５に表示されるようになっている。
【選択図】　図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数種の絵柄を可変表示させる可変表示手段と、
開始条件が成立したか否かを判定する開始判定手段と、
前記開始条件が成立した場合に前記絵柄の可変表示を開始させるべく前記可変表示手段を制御する開始制御手段と、
停止条件が成立した場合に前記絵柄の可変表示を終了させるべく前記可変表示手段を制御する終了制御手段と、
前記絵柄の可変表示が終了した際に前記絵柄が有効位置に所定の組合せを形成したことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と
を備えた遊技機において、
前記特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に要する所要時間を算出する所要時間算出手段と、
前記所要時間を報知する所要時間報知手段と
を備えた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、スロットマシン等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
複数のリールを回転させたあとに停止させる遊技機としては、例えばスロットマシンがある。スロットマシンでは、各リールの外周部に複数の図柄が付与されており、表示窓を通じて各リールに付与された図柄の一部が視認可能な構成となっている。そして、遊技者がメダルを投入することで有効ラインが設定され、その後、遊技者がスタートレバーを操作することでスロットマシンの内部にてビッグボーナス（以下、「ＢＢ」という）役や小役、再遊技といった役の抽選が行われるとともに各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後にストップスイッチを操作することで各リールが順次停止して１回のゲームが終了する。そして、全てのリールが回転を停止した際に有効ライン上に当選した役と対応する図柄の組合せが停止すると入賞となり、メダルが払い出される特典や遊技状態が移行される特典等が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。
【０００３】
ところで近年のスロットマシンでは、特別遊技状態に移行してから終了するまでに長時間を要する可能性のあるものが増えてきている。例えば、再遊技に当選する確率が通常遊技状態より高くなるとともに、所定の入賞を成立させることが可能なストップスイッチの操作方法を示唆するアシストリプレイタイム（以下、「ＡＲＴ」という）状態を備え、ＡＲＴ状態下で所定の役に当選した場合には、当該ＡＲＴ状態の終了時期が延長されたり、ＡＲＴ状態終了後に再度ＡＲＴ状態に移行したりするものがある。
【０００４】
このように特別遊技状態下における遊技が長時間となり得る構成においては、例えば遊技可能時間の少ない遊技者が遊技を行った場合、特別遊技状態の途中で遊技を終了しなければならなくなる事象が発生し得る。このため、遊技者が遊技者の遊技可能時間内に特別遊技状態を終了させることができるのかを心配した結果として特別遊技状態下における遊技を堪能できなくなる可能性が考えられる。
【０００５】
なお、以上の問題は、上記例示したようなスロットマシンに限らず、複数種の絵柄を循環表示させ、その後に絵柄の循環表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。
【先行技術文献】
【特許文献】

【０００６】
【特許文献１】特開２００２－２０４８５４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００７】
本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、特別遊技状態下における遊技を堪能させることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
請求項１に記載の発明では、複数種の絵柄を可変表示させる可変表示手段と、開始条件が成立したか否かを判定する開始判定手段と、前記開始条件が成立した場合に前記絵柄の可変表示を開始させるべく前記可変表示手段を制御する開始制御手段と、停止条件が成立した場合に前記絵柄の可変表示を終了させるべく前記可変表示手段を制御する終了制御手段と、前記絵柄の可変表示が終了した際に前記絵柄が有効位置に所定の組合せを形成したことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段とを備えた遊技機において、前記特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に要する所要時間を算出する所要時間算出手段と、前記所要時間を報知する所要時間報知手段とを備えたことを特徴とする。
【発明の効果】
【０００９】
特別遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【００１０】
【図１】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。
【図２】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。
【図３】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。
【図４】前面扉の背面図。
【図５】筐体の正面図。
【図６】各リールの図柄配列を示す図。
【図７】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。
【図８】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
【図９】スロットマシンのブロック図。
【図１０】タイマ割込み処理を示すフローチャート。
【図１１】通常処理を示すフローチャート。
【図１２】抽選処理を示すフローチャート。
【図１３】通常遊技状態用抽選テーブルの一例を示す図。
【図１４】リール制御処理を示すフローチャート。
【図１５】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。
【図１６】リールの停止制御を説明するための説明図。
【図１７】ＲＴ状態処理を示すフローチャート。
【図１８】第１ＲＴ状態用抽選テーブルの一例を示す図。
【図１９】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。
【図２０】第２ＲＴ状態用抽選テーブルの一例を示す図。
【図２１】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。
【図２２】第３ＲＴ状態用抽選テーブルの一例を示す図。
【図２３】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。
【図２４】第４ＲＴ状態用抽選テーブルの一例を示す図。
【図２５】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。
【図２６】第５ＲＴ状態用抽選テーブルの一例を示す図。
【図２７】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。

【図２８】遊技状態の移行を説明するための説明図。
【図２９】ＢＢ状態処理を示すフローチャート。
【図３０】状態コマンド処理を示すフローチャート。
【図３１】抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。
【図３２】報知抽選処理を示すフローチャート。
【図３３】入賞結果コマンド処理を示すフローチャート。
【図３４】報知中処理を示すフローチャート。
【図３５】停止指令コマンド処理を示すフローチャート。
【図３６】操作判定処理を示すフローチャート。
【図３７】終了コマンド処理を示すフローチャート。
【図３８】第２の実施の形態における終了コマンド処理を示すフローチャート。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
（第１の実施の形態）
以下、遊技機の一種である回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はスロットマシン１０の正面図、図２はスロットマシン１０の前面扉１２を閉じた状態の斜視図、図３はスロットマシン１０の前面扉１２を開いた状態の斜視図、図４は前面扉１２の背面図、図５は筐体１１の正面図である。
【００１２】
図１～図５に示すように、スロットマシン１０は、その外殻を形成する筐体１１を備えている。筐体１１は、全体として前面を開放した箱状に形成されており、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。
【００１３】
筐体１１の前面側には、前面扉１２が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体１１には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸１３ａ，１３ｂが設けられており、前面扉１２には、各支軸１３ａ，１３ｂと対応する位置に軸受部１４ａ，１４ｂが設けられている。そして、各軸受部１４ａ，１４ｂに各支軸１３ａ，１３ｂが挿入された状態では、前面扉１２が筐体１１に対して両支軸１３ａ，１３ｂを結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉１２の回動によって筐体１１の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉１２は、その裏面に設けられた施錠装置２０によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉１２の右端側上部には、施錠装置２０と一体化されたキーシリンダ２１が設けられており、キーシリンダ２１に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。
【００１４】
前面扉１２の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル２５が設けられている。遊技パネル２５には、縦長の３つの表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒが横並びに形成されており、各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを通じてスロットマシン１０の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを１つにまとめて共通の表示窓としてもよい。
【００１５】
図３に示すように、筐体１１は仕切り板３０によりその内部が上下２分割されており、仕切り板３０の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット３１が取り付けられている。リールユニット３１は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール３２Ｌ，中リール３２Ｍ，右リール３２Ｒを備えている。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒは、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒと１対１で対応している。したがって、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの表面の一部はそれぞれ対応する表

示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを通じて視認可能な状態となっている。また、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが正回転すると、各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを通じてリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【００１６】

ここで、リールユニット３１の構成を簡単に説明する。

【００１７】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒは、それぞれがステッピングモータに連結されており、各ステッピングモータの駆動により各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステッピングモータは、例えば５０４パルスの駆動信号（以下、励磁パルスとも言う。）を与えることにより１回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット３１には、リールが１回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが１回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置１０１に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置１０１は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの角度位置を１回転毎に確認するとともに補正することができる。

【００１８】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、２１個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、２４パルス（＝５０４パルス÷２１図柄）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置１０１は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により、表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒから視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒから視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行うことができる。

【００１９】

次に、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに描かれている図柄について説明する。

【００２０】

図６には、左リール３２Ｌ，中リール３２Ｍ，右リール３２Ｒの図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒには、それぞれ２１個の図柄が一列に配置されている。また、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応して番号が０～２０まで付されているが、これら番号は主制御装置１０１が表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒから視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【００２１】

図柄としては、「赤ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの２０番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１８番目）、「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１７番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１６番目）、「青年」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１４番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１０番目）、「ＢＡＲ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの８番目）、「白ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの６番目）、「青７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの３番目）の１０種類がある。そして、図６に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【００２２】

各表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒは、対応するリールに付された２１個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が３個となるように形成されている。このため、各リール３

２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒがすべて停止している状態では、３×３＝９個の図柄が表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒを介して視認可能な状態となる。

【００２３】

本スロットマシン１０では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄が視認可能となる位置を結ぶようにして、計４本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図７に示すように、左リール３２Ｌの上段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの上段図柄を結んだ第１ラインＬ１と、左リール３２Ｌの上段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの下段図柄を結んだ第２ラインＬ２と、左リール３２Ｌの下段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの上段図柄を結んだ第３ラインＬ３と、左リール３２Ｌの下段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの下段図柄を結んだ第４ラインＬ４と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

【００２４】

図８には、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典とが示されている。

【００２５】

メダル払出が行われる小役入賞としては、チェリー入賞，第１スイカ入賞，第２スイカ入賞，ベル入賞，第１特殊ベル入賞～第１２特殊ベル入賞がある。中リール３２Ｍの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、チェリー入賞として１枚のメダル払出が行われる。すなわち、チェリー入賞の場合には、左リール３２Ｌと右リール３２Ｒについて、有効ライン上に停止する図柄がどのような図柄であっても良い。換言すれば、中リール３２Ｍの「チェリー」図柄と、左リール３２Ｌ及び右リール３２Ｒの任意の図柄との組合せが有効ライン上に停止した場合には、チェリー入賞が成立するとも言える。ここで、中リール３２Ｍの中段は４本の有効ラインが重なる位置であるため、中リール３２Ｍの中段に「チェリー」図柄が停止した場合には、４本全ての有効ライン上にてチェリー入賞が成立することとなり、結果として４（＝１×４）枚のメダル払出が行われる。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第１スイカ入賞として５枚のメダル払出が行われる。中リール３２Ｍの「青７」図柄と右リール３２Ｒの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第２スイカ入賞として１枚のメダル払出が行われる。すなわち、第２スイカ入賞の場合には、左リール３２Ｌについて有効ライン上に停止する図柄がどのような図柄であっても良い。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合には、ベル入賞として９枚のメダル払出が行われる。また、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒのうち２つのリールの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ライン上に停止し、残り１つのリールの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、特殊ベル入賞として９枚のメダル払出が行われる。例えば、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「赤ベル」図柄と、右リール３２Ｒの「赤ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第１特殊ベル入賞として９枚のメダル払出が行われる。

【００２６】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、第１ＢＢ入賞と第２ＢＢ入賞がある。

【００２７】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「青７」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第１ＢＢ入賞となり、左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍの「青７」図柄と右リール３２Ｒの「白７」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第２ＢＢ入賞となる。これらＢＢ入賞が成立した場合には、遊技状態がＢＢ状態に移行する。

【００２８】

メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与され

る入賞としては、第１再遊技入賞～第１２再遊技入賞がある。左リール３２Ｌの「チェリー」図柄と、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合、又は左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「青年」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第１再遊技入賞となる。左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍの「リプレイ」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第２再遊技入賞となる。左リール３２Ｌ及び右リール３２Ｒの「リプレイ」図柄と、中リール３２Ｍの「青年」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第３再遊技入賞となる。左リール３２Ｌの「チェリー」図柄と、中リール３２Ｍの「リプレイ」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第４再遊技入賞となる。左リール３２Ｌの「チェリー」図柄と、中リール３２Ｍの「青年」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第５再遊技入賞となる。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合、又は、左リール３２Ｌの「赤７」図柄と、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第６再遊技入賞となる。左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍの「赤７」図柄と、右リール３２Ｒの「青年」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第７再遊技入賞となる。左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍの「赤７」図柄と、右リール３２Ｒの「ＢＡＲ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第８再遊技入賞となる。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤７」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第９再遊技入賞となる。左リール３２Ｌの「ＢＡＲ」図柄と、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第１０再遊技入賞となる。左リール３２Ｌの「赤ベル」図柄と、中リール３２Ｍの「青年」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第１１再遊技入賞となる。左リール３２Ｌの「白ベル」図柄と、中リール３２Ｍの「青年」図柄と、右リール３２Ｒの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第１２再遊技入賞となる。

【００２９】

また、第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞のいずれかが成立した場合には、遊技状態が通常遊技状態に移行し、第２再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第２ＲＴ状態に移行し、第３再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第３ＲＴ状態に移行し、第４再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第４ＲＴ状態に移行し、第５再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第５ＲＴ状態に移行する。加えて、入賞とは異なるものの、有効ライン上に左から「リプレイ」図柄，「赤ベル」図柄，「スイカ」図柄が停止した場合と、「リプレイ」図柄，「白ベル」図柄，「スイカ」図柄が停止した場合と、「リプレイ」図柄，「青年」図柄，「赤ベル」図柄が停止した場合と、「リプレイ」図柄，「青年」図柄，「白ベル」図柄が停止した場合と、には、遊技状態が第１ＲＴ状態に移行する。以下では、これら遊技状態が第１ＲＴ状態に移行する図柄の組合せを移行出目という。

【００３０】

なお以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せともいう。例えば、第３特殊ベル図柄の組合せとは、第３特殊ベル入賞となる図柄の組合せ、すなわち「リプレイ」図柄，「白ベル」図柄，「赤ベル」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄を入賞図柄ともいう。例えば、第３特殊ベル図柄とは、左リール３２Ｌにおいては「リプレイ」図柄であり、中リール３２Ｍにおいては「白ベル」図柄であり、右リール３２Ｒにおいては「赤ベル」図柄である。

【００３１】

遊技パネル２５の下方左側には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させるために操作されるスタートレバー４１が設けられている。スタートレバー４１はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。所定数のメダルが投入されている状態でスタートレバー４１を操作された場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始するよ

うになっている。

【００３２】

スタートレバー４１の右側には、回転している各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ４２～４４が設けられている。各ストップスイッチ４２～４４は、停止対象となるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応する表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの直下にそれぞれ配置されている。すなわち、左ストップスイッチ４２が操作された場合には左リール３２Ｌの回転が停止し、中ストップスイッチ４３が操作された場合には中リール３２Ｍの回転が停止し、右ストップスイッチ４４が操作された場合には右リール３２Ｒの回転が停止する。ストップスイッチ４２～４４はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

【００３３】

表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口４５が設けられている。メダル投入口４５は遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口４５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、遊技媒体を直接入力する直接入力手段を構成するものともいえる。

【００３４】

メダル投入口４５から投入されたメダルは、前面扉１２の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクタ４６によって貯留用通路４７か排出用通路４８のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セレクタ４６にはメダル通路切替ソレノイド４６ａが設けられており、そのメダル通路切替ソレノイド４６ａの非励磁時にはメダルが排出用通路４８側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド４６ａの励磁時にはメダルが貯留用通路４７側に導かれるようになっている。貯留用通路４７に導かれたメダルは、筐体１１の内部に収納されたホッパ装置５１へと導かれる。一方、排出用通路４８に導かれたメダルは、前面扉１２の前面下部に設けられたメダル排出口４９からメダル受け皿５０へと導かれ、遊技者に返還される。

【００３５】

ホッパ装置５１は、メダルを貯留する貯留タンク５２と、メダルを遊技者に払い出す払出装置５３とより構成されている。払出装置５３は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路４８に設けられた開口４８ａへメダルを排出し、排出用通路４８を介してメダル受け皿５０へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置５１の右方には、貯留タンク５２内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク５４が設けられている。ホッパ装置５１の貯留タンク５２内部には、この貯留タンク５２から予備タンク５４へとメダルを排出する誘導プレート５２ａが設けられている。したがって、誘導プレート５２ａが設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク５４に貯留されることとなる。

【００３６】

メダル投入口４５の下方には、ボタン状の返却スイッチ５５が設けられている。メダル投入口４５に投入されたメダルがセレクタ４６内に詰まった状況下で返却スイッチ５５を操作された場合、セレクタ４６が機械的に連動して動作され、当該セレクタ４６内に詰まったメダルがメダル排出口４９から返却されるようになっている。

【００３７】

表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に３枚投入するための第１クレジット投入スイッチ５６が設けられている。また、第１クレジット投入スイッチ５６の左方には、第２クレジット投入スイッチ５７と、第３クレジット投入スイッチ５８とが設けられている。第２クレジット投入スイッチ５７は仮想メダルを一度に２枚投入するためのものであり、第３クレジット投入スイッチ５８は仮想メダルを１枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ５６～５８は前記メダル投入口４５とともに遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口４５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジ

ット投入スイッチ５６～５８は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、遊技媒体を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。

【００３８】

スタートレバー４１の左方には、精算スイッチ５９が設けられている。すなわち、本スロットマシン１０では、所定の最大値（メダル５０枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算スイッチ５９を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口４９から払い出されるようになっている。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ５９は貯留記憶された遊技媒体を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものともいえる。

【００３９】

遊技パネル２５の表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ下方には、クレジットされている仮想メダル数を表示するクレジット表示部６０と、ＢＢ状態が終了するまでに払い出される残りのメダル数を表示する残払出枚数表示部６１と、入賞時に払い出したメダルの枚数を表示する払出枚数表示部６２とがそれぞれ設けられている。これら表示部６０～６２は7セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

【００４０】

前面扉１２の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ６３と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ６４と、遊技者に各種情報を与える補助表示部６５とが設けられている。補助表示部６５は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒによる遊技を主表示部によるものと考えることができることから、本実施形態では補助表示部６５と称している。補助表示部６５の背面には、上部ランプ６３やスピーカ６４、補助表示部６５を駆動させるための表示制御装置８１が設けられている。

【００４１】

筐体１１の内部においてホッパ装置５１の左方には、電源ボックス７０が設けられている。電源ボックス７０は、その内部に電源装置９１を収容するとともに、電源スイッチ７１やリセットスイッチ７２、設定キー挿入孔７３などを備えている。電源スイッチ７１は、主制御装置１０１を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ７２は、スロットマシン１０のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔７３は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔７３へ挿入してＯＮ操作することにより、スロットマシン１０の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ７２は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン１０の当選確率を変更する場合にも操作される。

【００４２】

リールユニット３１の上方には、遊技を統括管理する主制御装置１０１が筐体１１に取り付けられている。

【００４３】

次に、本スロットマシン１０の電気的構成について、図９のブロック図に基づいて説明する。

【００４４】

主制御装置１０１には、演算処理手段であるＣＰＵ１０２を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。ＣＰＵ１０２には、電源装置９１の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路１０３や、入出力ポート１０４などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置１０１は、スロットマシン１０に内蔵されるメイン基盤として

の機能を果たすものである。

【００４５】

主制御装置１０１の入力側には、リールユニット３１（より詳しくは各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが１回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ）、スタートレバー４１の操作を検出するスタート検出センサ４１ａ、各ストップスイッチ４２～４４の操作を個別に検出するストップ検出センサ４２ａ～４４ａ、メダル投入口４５から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ４５ａ、ホッパ装置５１から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ５１ａ、各クレジット投入スイッチ５６～５８の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ５６ａ～５８ａ、精算スイッチ５９の操作を検出する精算検出センサ５９ａ、リセットスイッチ７２の操作を検出するリセット検出センサ７２ａ、設定キー挿入孔７３に設定キーが挿入されてＯＮ操作されたことを検出する設定キー検出センサ７３ａ等の各種センサが接続されており、これら各種センサからの信号は入出力ポート１０４を介してＣＰＵ１０２へ出力されるようになっている。

【００４６】

また、主制御装置１０１の入力側には、入出力ポート１０４を介して電源装置９１が接続されている。電源装置９１には、主制御装置１０１を始めとしてスロットマシン１０の各電子機器に駆動電力を供給する電源部９１ａや、停電監視回路９１ｂなどが搭載されている。

【００４７】

停電監視回路９１ｂは電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ７１による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路９１ｂは、電源部９１ａから出力されるこの例では直流１２ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば１０ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号はＣＰＵ１０２と入出力ポート１０４のそれぞれに供給され、ＣＰＵ１０２ではこの停電信号を認識することにより後述する停電処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置８１にも供給されるように構成されている。

【００４８】

電源部９１ａは、出力電圧が１０ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置１０１などの制御系において駆動電圧として使用される５ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、主制御装置１０１による停電処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【００４９】

主制御装置１０１の出力側には、リールユニット３１（より詳しくは各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転させるためのステッピングモータ）、セレクタ４６に設けられたメダル通路切替ソレノイド４６ａ、ホッパ装置５１、クレジット表示部６０、残払出枚数表示部６１、払出枚数表示部６２、表示制御装置８１、図示しないホール管理装置などに情報を送信できる外部集中端子板１２１等が入出力ポート１０４を介して接続されている。

【００５０】

表示制御装置８１は、上部ランプ６３やスピーカ６４、補助表示部６５を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるためのＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置１０１からの信号を受け取った上で、表示制御装置８１が独自に上部ランプ６３、スピーカ６４及び補助表示部６５を駆動制御する。したがって、表示制御装置８１は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置１０１との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。なお、各種表示部６０～６２も表示制御装置８１が駆動制御する構成としてもよい。

【００５１】

上述したＣＰＵ１０２には、このＣＰＵ１０２によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ１０５と、このＲＯＭ１０５に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するた

めのＲＡＭ１０６の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン１０において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ＲＯＭ１０５とＲＡＭ１０６によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図１０～図２９のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述したＲＯＭ１０５に記憶されている。

【００５２】

ＲＡＭ１０６は、スロットマシン１０の電源が遮断された後においても電源装置９１からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっている。ＲＡＭ１０６には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、役の抽選結果を記憶するための当選フラグ格納エリア１０６ａ、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御を行う場合に用いる停止情報を記憶するための停止情報格納エリア１０６ｂ、ＢＢ状態等の遊技状態を記憶するための状態情報格納エリア１０６ｃ等の他に、バックアップエリアが設けられている。

【００５３】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（電源スイッチ７１の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポインタの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ７１の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン１０の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電処理（図１０参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。

【００５４】

また、ＣＰＵ１０２のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路９１ｂからの停電信号が入力されるように構成されている。そして、電源遮断時には、停電フラグ生成処理としてのＮＭＩ割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【００５５】

続いて、主制御装置１０１のＣＰＵ１０２により実行される各制御処理について説明する。かかるＣＰＵ１０２の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では１．４９ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子への停電信号の入力に伴い起動されるＮＭＩ割込み処理とがある。以下では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理にて行われる通常処理とを図１０～図２９のフローチャートを参照しながら説明する。

【００５６】

図１０は、主制御装置１０１で定期的に実行されるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置１０１のＣＰＵ１０２により例えば１．４９ｍｓｅｃごとにタイマ割込みが発生する。

【００５７】

先ず、ステップＳ１０１に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用しているＣＰＵ１０２内の全レジスタの値をＲＡＭ１０６のバックアップエリアに退避させる。ステップＳ１０２では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップＳ１０３に進み、停電処理を実行する。

【００５８】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【００５９】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置９１の停電監視回路９１ｂから停電信号が出力され、当該停電信号がＮＭＩ端子を介して主制御装置１０１に入力される。主制御装置１０１は、停電信号が入力された場合、即座にＮＭＩ割込み処理を実行し、停

電フラグをＲＡＭ１０６に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。
【００６０】
停電処理では、先ずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、ＣＰＵ１０２のスタックポインタの値をＲＡＭ１０６のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート１０４における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にＲＡＭ１０６のデータが正常か否かを判定するためのＲＡＭ判定値を算出してバックアップエリアに保存することにより、それ以後のＲＡＭアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、ＲＡＭ１０６への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合にはメイン処理に移行する。
【００６１】
タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップＳ１０２にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１０４以降の各種処理を行う。
【００６２】
すなわち、ステップＳ１０４では、誤動作の発生を監視するためのウオッチドッグタイマの値を初期化するウオッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップＳ１０５では、ＣＰＵ１０２自身に対して次回のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップＳ１０６では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップＳ１０７では、入出力ポート１０４に接続されたストップ検出センサ４２ａ～４４ａ，投入メダル検出センサ４５ａ，払出検出センサ５１ａ等の各種センサ（図９参照）の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップＳ１０８では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップＳ１０９では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板１２１へ出力するカウンタ処理を行う。
【００６３】
ステップＳ１１０では、後述する抽選結果コマンド等の各種コマンドを表示制御装置８１へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップＳ１１１では、クレジット表示部６０、残払出枚数表示部６１及び払出枚数表示部６２にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップＳ１１２では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部６０～６２に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップＳ１１３では、入出力ポート１０４からＩ／Ｏ装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップＳ１１４では、先のステップＳ１０１にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれＣＰＵ１０２内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップＳ１１５にて次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。
【００６４】
次に、遊技に関わる主要な制御を行う通常処理について図１１のフローチャートに基づき説明する。
【００６５】
先ずステップＳ２０１では、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップＳ２０２では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示

制御装置８１等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置８１等の初期化が終了した場合には、ステップＳ２０３～ステップＳ２１３に示す遊技管理処理を行う。

【００６６】

遊技管理処理として、ステップＳ２０３では、ＲＡＭ１０６に格納された各種遊技情報等のデータ（例えば前回の遊技で用いた乱数値等）をクリアする。その後、ステップＳ２０４では開始待ち処理を行う。

【００６７】

開始待ち処理では、前回の遊技で第１再遊技入賞～第１２再遊技入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれかの再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部６０に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技でいずれかの再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。いずれの再遊技入賞も成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップＳ１０７にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン１０をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ７２が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ５９が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ５９が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ５９が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ５６～５８の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ５６～５８の操作のいずれもなされていない場合には、そのまま開始待ち処理を終了する。

【００６８】

開始待ち処理の終了後、ステップＳ２０５では操作判定処理を行う。なお、操作判定処理については、理解を容易なものとするため後述することとする。ステップＳ２０６では、メダルのベット数が規定数（本実施の形態では３）に達しているか否かを判定し、ベット数が規定数に達していない場合には、ステップＳ２０４の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。ベット数が規定数に達している場合には、ステップＳ２０７にてスタートレバー４１が操作されたか否かを判定する。スタートレバー４１が操作されていない場合には、ステップＳ２０４の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

【００６９】

一方、スタートレバー４１が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー４１が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ２０８にて有効ライン設定処理を行う。有効ライン設定処理では、上述した第１ラインＬ１～第４ラインＬ４の全ての組合せラインを有効ラインと設定するとともに、メダル通路切替ソレノイド４６ａを非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップＳ２０９の抽選処理、ステップＳ２１０のリール制御処理、ステップＳ２１１のメダル払出処理、ステップＳ２１２のＲＴ状態処理、ステップＳ２１３のＢＢ状態処理を順に実行し、ステップＳ２０３に戻る。

【００７０】

次に、ステップＳ２０９の抽選処理について、図１２のフローチャートに基づき説明する。

【００７１】

ステップＳ３０１では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン１０では、スタートレバー４１が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは０～６５５３５の乱数を生成しており、ＣＰＵ１０２は、スタートレバー４１の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値をＲＡＭ１０６に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー４１が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン１０のハード回路は、スタートレバー４１が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

【００７２】

乱数を取得した後、ステップＳ３０２では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。本スロットマシン１０では、大別して通常遊技状態，第１ＲＴ状態，第２ＲＴ状態，第３ＲＴ状態，第４ＲＴ状態，第５ＲＴ状態，ＢＢ状態の７種類の遊技状態を有している。そこでステップＳ３０２では、状態情報格納エリア１０６ｃにセットされている設定フラグに基づいてスロットマシン１０の現在の遊技状態を判別し、遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。例えば、状態情報格納エリア１０６ｃに設定フラグがセットされていない場合には、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判別し、通常遊技状態用抽選テーブルを選択する。また、本スロットマシン１０では、「設定１」から「設定６」まで６段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入してＯＮ操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップＳ３０２では、設定状態が「設定１」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定６」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

【００７３】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図１３は、「設定３」の通常遊技状態で選択される通常遊技状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、インデックス値ＩＶが設定されており、各インデックス値ＩＶには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値ＰＶが設定されている。

【００７４】

抽選テーブルを選択した後、ステップＳ３０３ではインデックス値ＩＶを１とし、続くステップＳ３０４では役の当否を判定する際に用いる判定値ＤＶを設定する。かかる判定値設定処理では、現在の判定値ＤＶに、現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップＳ３０１にて取得した乱数値を現在の判定値ＤＶとし、この乱数値に現在のインデックス値ＩＶである１と対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとする。

【００７５】

その後、ステップＳ３０５ではインデックス値ＩＶと対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値ＤＶが６５５３５を超えたか否かを判定する。６５５３５を超えた場合には、ステップＳ３０６に進み、そのときのインデックス値ＩＶと対応する当選フラグをＲＡＭ１０６の当選フラグ格納エリア１０６ａにセットする。例えば、ＩＶ＝６のときに判定値ＤＶが６５５３５を超えた場合、ステップＳ３０６では、チェリーと第２スイカに当選したことを示す当選フラグを当選フラグ格納エリア１０６ａにセットする。

【００７６】

ちなみに、セットされた当選フラグが第１ＢＢに当選したことを示す当選フラグ（以下、「第１ＢＢ当選フラグ」という。）又は第２ＢＢに当選したことを示す当選フラグ（以下、「第２ＢＢ当選フラグ」という。）でない場合、当選フラグ格納エリア１０６ａにセットされた当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のＳ２０３参照）。一方、当選フラグが第１ＢＢ当選フラグ又は第２ＢＢ当選フラグである場合、これら当選フラグは対応するＢＢ入賞が成立したことを条件の１つとしてリセットされる。すなわち、第１ＢＢ当選フラグと第２ＢＢ当選フラグは、複数回のゲ

ームにわたって有効とされる場合がある。なお、第１ＢＢ当選フラグ又は第２ＢＢ当選フラグを持ち越した状態におけるステップＳ３０６では、現在のインデックス値ＩＶが３～２０であればインデックス値ＩＶと対応する当選フラグをセットし、現在のインデックス値ＩＶが１又は２であれば対応する当選フラグをセットしない。つまり、第１ＢＢ当選フラグ又は第２ＢＢ当選フラグが持ち越されているゲームでは、第１ＢＢ及び第２ＢＢ以外の役に当選した場合には対応する当選フラグをセットする一方、第１ＢＢ又は第２ＢＢに当選した場合には対応する当選フラグをセットしない。

【００７７】

ステップＳ３０５にて判定値ＤＶが６５５３５を超えなかった場合には、インデックス値ＩＶと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップＳ３０７にてインデックス値ＩＶを１加算し、続くステップＳ３０８ではインデックス値ＩＶと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、１加算されたインデックス値ＩＶが抽選テーブルに設定されたインデックス値ＩＶの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップＳ３０４に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップＳ３０４では、先の役の当否判定に用いた判定値ＤＶ（すなわち現在の判定値ＤＶ）に現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとし、ステップＳ３０５では、当該判定値ＤＶに基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図１３に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、ＩＶ＝１の際に当選となる確率は約１６４００分の１、ＩＶ＝２の際に当選となる確率は約２０５０分の１、ＩＶ＝３の際に当選となる確率は約９６．４分の１、ＩＶ＝４の際に当選となる確率は約２６２分の１、ＩＶ＝５の際に当選となる確率は約２５６分の１、ＩＶ＝６の際に当選となる確率は約１６４００分の１、ＩＶ＝７の際に当選となる確率は約６５５００分の１である。ＩＶ＝８～１１の際に当選となる確率はそれぞれ約９１．９分の１であり、ＩＶ＝１２～１９の際に当選となる確率はそれぞれ約３１．２分の１である。ＩＶ＝２０の際に当選となる確率は約７．３０分の１である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約１．８０分の１である。

【００７８】

ステップＳ３０６にて当選フラグをセットした後、又はステップＳ３０８にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ３０９にて抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、役の当否判定の結果を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであって、表示制御装置８１に対してコマンドを送信しない。表示制御装置８１へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理Ｓ１１０にて行われる。

【００７９】

そして、ステップＳ３１０では、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報設定処理を行い、抽選処理を終了する。

【００８０】

次に、ステップＳ２１０のリール制御処理について、図１４のフローチャートに基づき説明する。

【００８１】

リール制御処理では、先ずステップＳ４０１において各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させる回転開始処理を行う。

【００８２】

回転開始処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（例えば４．１秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次回の遊技のためのウエイト時間を再設定するとともに、ＲＡＭ１０６に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイ

マ割込み処理のステッピングモータ制御処理Ｓ１０６にてステッピングモータの加速処理が開始され、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始する。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー４１を操作したとしても、直ちに各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始しない場合がある。その後、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、ＣＰＵ１０２は、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転速度が定速となると、各ストップスイッチ４２～４４の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

【００８３】

回転開始処理に続き、ステップＳ４０２では、ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されたか否かを判定する。いずれのストップスイッチ４２～４４も操作されていない場合には、ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されるまで待機する。ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップＳ４０３に進み、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、ステップＳ４０２に戻り、ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されるまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップＳ４０４にて停止指令コマンドをセットする。ここで、停止指令コマンドとは、いずれのストップスイッチが操作されて停止指令が発生したのかを把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。停止指令コマンドをセットした場合には、回転中のリールを停止させるべくステップＳ４０５～ステップＳ４１１に示す停止制御処理を行う。

【００８４】

ステップＳ４０５では、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップＳ４０６では、停止情報格納エリア１０６ｂに格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン１０では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを停止させる停止態様として、ストップスイッチ４２～４４が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを１図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、２図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、３図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、４図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との５パターンの停止態様が用意されている。そこでステップＳ４０６では、停止情報格納エリア１０６ｂに格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として０～４のいずれかの値を算出する。その後、ステップＳ４０７では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップＳ４０８では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップＳ４０９にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップＳ４１０では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止したか否かを判定する。全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止していない場合には、ステップＳ４１１にて停止情報第２設定処理を行い、ステップＳ４０２に戻る。

【００８５】

ここで、停止情報第２設定処理とは、ＲＡＭ１０６の停止情報格納エリア１０６ｂに格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報第２設定処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいて停止情報を変更する。本スロットマシン１０では、例えばＩＶ＝８～１９の際に当選となった場合すなわちベルと２種類の特殊ベルに当選となった場合（図１３参照）に、停止指令を発生させたストップスイッチ４２～４４の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報第２設定処理を行う。

【００８６】

図１５は、ＩＶ＝８～１９の際にセットされる当選フラグと、ストップスイッチ４２～４４の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。例えばＩＶ＝１２と対応する当選フラグ「１２」がセットされている場合には、左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合に第１特殊ベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、中ストップスイッチ４３が最初に操作された場合にベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合に第９特殊ベル入賞が成立するよう停止情報を設定する。但し、このように停止情報を設定した場合であっても、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングによっては対応する入賞が成立しない場合がある。

【００８７】

各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄配列について簡単に説明する。本スロットマシン１０では、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒをストップスイッチ４２～４４の操作されたタイミングから最大４図柄分滑らせた後に停止させることができ、左リール３２Ｌと右リール３２Ｒにおいては上段と下段に有効ラインが設定され、中リール３２Ｍにおいては中段に有効ラインが設定される。このため、左リール３２Ｌと右リール３２Ｒに関しては、同種図柄同士の間隔が６図柄以下で配置されていればストップスイッチ４２，４４の操作タイミングに関わらず当選図柄となった際に当該当選図柄を有効ライン上に停止させることができ、中リール３２Ｍに関しては、同種図柄同士の間隔が４図柄以下で配置されていればストップスイッチ４３の操作タイミングに関わらず当選図柄となった際に当該当選図柄を有効ライン上に停止させることができる。左リール３２Ｌには、「リプレイ」図柄，「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄が同種図柄同士の間隔が６図柄以下となるようにして配置されており、中リール３２Ｍには、「リプレイ」図柄と「青年」図柄が同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして配置されており、右リール３２Ｒには、「リプレイ」図柄と「スイカ」図柄が同種図柄同士の間隔が６図柄以下となるようにして配置されている。このため、上記各図柄が当選図柄となった場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず有効ライン上に当選図柄を停止させることができる。一方、「赤ベル」図柄や「白ベル」図柄等の他の図柄に関しては、上記間隔以上に離れた区間が形成されるようにして配置されているため、有効ライン上に停止させるためには遊技者が図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作する必要がある。

【００８８】

ＩＶ＝１２の際に当選となり、左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４の順で操作された場合を例として説明する。かかる場合には、第１特殊ベル入賞を成立させるべく各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御を行う。

【００８９】

左リール３２Ｌには、第１特殊ベル図柄たる「リプレイ」図柄が、同種図柄同士の間隔が６図柄以下となるようにして配置されている。このため、左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段又は下段に「リプレイ」図柄が停止する。例えば左リール３２Ｌの１２番の「リプレイ」図柄が下段に到達しているタイミングで左ストップスイッチ４２が操作された場合には、図１６（ａ）に示すように、当該１２番の「リプレイ」図柄が下段に停止する。この結果、第３ラインＬ３と第４ラインＬ４で第１特殊ベル入賞の成立する余地が残る。

【００９０】

中リール３２Ｍには、第１特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が、２番，５番，１０番，２０番の位置に配置されている。２０番～１０番の区間では、「赤ベル」図柄同士の間隔が４図柄以下となるように配置されている一方、１０番～２０番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が９図柄となっている。このため、中ストップスイッチ４３の操作タイミングによって「赤ベル」図柄が有効ライン上に停止したりしなかったりする。具体的には、１６番の「赤７」図柄～１０番の「赤ベル」図柄のいずれかが中段に到達しているタイミングで中ストップスイッチ４３が操作された場合、図１６（ｂ）に示すように、第１特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が中段に停止する。この結果、第３ラインＬ３と第４ラインＬ４で第１特殊ベル入賞の成立する余地が残る。一方、１１番の「スイカ」図柄～１５番

の「白ベル」図柄のいずれかが中段に到達しているタイミングで中ストップスイッチ４３が操作された場合には、中リール３２Ｍを４図柄分滑らせた後に停止させたとしても第１特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄を中段に停止させることができない。かかるタイミングで中ストップスイッチ４３が操作された場合には、図１６（ｃ）に示すように、１５番の「白ベル」図柄が中段に停止する。「赤ベル」図柄を中段に停止させることができない場合に「白ベル」図柄を中段に停止させることにより、当選役が報知されていない状況において、第３特殊ベル入賞又は第４特殊ベル入賞が成立することを遊技者に期待させることが可能となる。

【００９１】

右リール３２Ｒには、第１特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が９番と１６番の位置に配置されている。９番～１６番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が６図柄となっている一方、１６番～９番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が１３図柄となっている。このため、右ストップスイッチ４４の操作タイミングによって「赤ベル」図柄が有効ライン上に停止したりしなかったりする。具体的には、３番の「青７」図柄～１６番の「赤ベル」図柄のいずれかが下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ４４が操作された場合、第１特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が上段又は下段に停止する。この結果、第３ラインＬ３又は第４ラインＬ４で第１特殊ベル入賞が成立する。例えば、１６番の「赤ベル」図柄が下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ４４が操作された場合には、図１６（ｄ）に示すように、第４ラインＬ４で第１特殊ベル入賞が成立する。一方、１７番の「赤７」図柄～２番の「白ベル」図柄のいずれかが下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ４４が操作された場合には、右リール３２Ｒを４図柄分滑らせた後に停止させたとしても第１特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄を上段又は下段に停止させることができない。かかるタイミングで右ストップスイッチ４４が操作された場合には、「スイカ」図柄が上段又は下段に停止する。例えば、２番の「白ベル」図柄が下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ４４が操作された場合には、図１６（ｅ）に示すように、第４ラインＬ４上に左から「リプレイ」図柄，「白ベル」図柄，「スイカ」図柄が停止する。つまり、第１特殊ベル入賞を成立させることができないタイミングでストップスイッチ４２～４４が操作された場合には、有効ライン上に移行出目（図８参照）が停止する。

【００９２】

次に、ＩＶ＝８の際に当選となり、左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４の順で操作された場合を例として説明する。かかる場合には、ベル入賞を成立させるべく各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御を行う。

【００９３】

左リール３２Ｌには、ベル図柄たる「赤ベル」図柄が１３番と２０番の位置に配置されるとともに、ベル図柄たる「白ベル」図柄が６番の位置に配置されている。かかる場合、６番の「白ベル」図柄と１３番の「赤ベル」図柄の間隔は６図柄であり、１３番の「赤ベル」図柄と２０番の「赤ベル」図柄の間隔は６図柄であり、２０番の「赤ベル」図柄と６番の「白ベル」図柄の間隔は６図柄である。つまり、左リール３２Ｌには、ベル図柄同士の間隔が６図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段又は下段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」が停止する。

【００９４】

中リール３２Ｍには、ベル図柄たる「赤ベル」図柄が２０番，２番，５番，１０番の位置に配置されるとともに、ベル図柄たる「白ベル」図柄が１５番の位置に配置されている。かかる場合、２０番～１０番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が４図柄以下となっており、１０番の「赤ベル」図柄と１５番の「白ベル」図柄の間隔が４図柄となっており、１５番の「白ベル」図柄と２０番の「赤ベル」図柄の間隔が４図柄となっている。つまり、中リール３２Ｍには、ベル図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、中ストップスイッチ４３が２番目に

操作された場合には、その操作タイミングに関わらず中段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」が停止する。

【００９５】

右リール３２Ｒには、ベル図柄たる「赤ベル」図柄が９番と１６番の位置に配置されるとともに、ベル図柄たる「白ベル」図柄が２番の位置に配置されている。かかる場合、２番の「白ベル」図柄と９番の「赤ベル」図柄の間隔は６図柄であり、９番の「赤ベル」図柄と１６番の「赤ベル」図柄の間隔は６図柄であり、１６番の「赤ベル」図柄と２番の「白ベル」図柄の間隔は６図柄である。つまり、右リール３２Ｒには、ベル図柄同士の間隔が６図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、右ストップスイッチ４４が最後に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段又は下段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」が停止する。この結果、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ライン上に停止し、ベル入賞が成立する。

【００９６】

ＩＶ＝８～１９の際に当選となった場合には、６通りのストップスイッチ４２～４４の操作順序のうち２通りの操作順序についてベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、４通りの操作順序について特殊ベル入賞が成立するよう停止情報を設定する。上述したとおり、ベル入賞が成立するよう停止情報が設定された場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらずベル入賞が成立する。一方、特殊ベル入賞が成立するよう停止情報が設定された場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングによって特殊ベル入賞が成立したり成立しなかったりする。なお、第５特殊ベル～第１２特殊ベル入賞が成立するよう停止情報が設定された場合、すなわち中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合には、対応する特殊ベル入賞を成立させることが可能なタイミングでストップスイッチ４２～４４が操作されれば当該特殊ベル入賞が成立し、対応する特殊ベル入賞を成立させることが不可能なタイミングでストップスイッチ４２～４４が操作されれば特殊ベル入賞が成立しないのみならず移行出目も有効ライン上に停止しない。つまり、移行出目は、左ストップスイッチ４２が最初に操作されるとともに設定された停止情報と対応する特殊ベル入賞を成立させることができない場合に限り、有効ライン上に停止する。

【００９７】

また、遊技者は、左リール３２Ｌに「リプレイ」図柄が停止した場合、中リール３２Ｍと右リール３２Ｒを停止させる場合に「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄を狙って中ストップスイッチ４３と右ストップスイッチ４４を操作するものと想定される。かかる場合、当選役が報知されていない状況においては、４分の１の確率で特殊ベル入賞が成立し、４分の３の確率で移行出目が有効ライン上に停止することとなる。ちなみに、ＩＶ＝７の際に当選となった場合には、操作順序及び操作タイミングに関わらずベル入賞が成立する。

【００９８】

リール制御処理の説明に戻り、ステップＳ４１０にて全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止していると判定した場合には、ステップＳ４１２にて払出判定処理を行う。払出判定処理とは、当選図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の１つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。払出判定処理では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの下段に停止した停止図柄の図柄番号から各有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合には、さらに入賞成立役が当選フラグ格納エリア１０６ａにセットされている当選フラグと対応しているか否かを判定する。入賞成立役が当選フラグと対応している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役と対応する払出数と、をＲＡＭ１０６に設けられた払出情報格納エリアにセットする。一方、入賞成立役が当選フラグと対応していない場合には、スロットマシン１０をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ７２が操作されるまで維持される。払出判定処理が終了した場合には、ステップＳ４１３にて今回のゲームにおける入賞成立役を表

示制御装置８１に把握させるべく入賞結果コマンドをセットし、リール制御処理を終了する。

【００９９】

次に、ステップＳ２１１のメダル払出処理について、概略を説明する。

【０１００】

メダル払出処理では、払出情報格納エリアにセットされた払出数が０か否かを判定する。払出数が０の場合、先の払出判定処理にて小役入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合には、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第１再遊技入賞～第１２再遊技入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれの再遊技入賞も成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、いずれかの再遊技入賞が成立している場合には、遊技状態を再遊技状態とする再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理Ｓ２０４では、現在の遊技状態が再遊技状態であると判定した場合に自動投入処理を行っている。

【０１０１】

一方、払出情報格納エリアにセットされた払出数が０でない場合には、当該払出数と同数のメダルを払い出し、メダル払出処理を終了する。メダルの払い出しについて具体的には、クレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が５０枚）に達していない場合、クレジットカウンタのカウント値に払出数を加算するとともに加算後の値をクレジット表示部６０に表示させる。また、クレジットカウンタのカウント値が上限に達している場合、又は払出数の加算途中でカウント値が上限に達した場合には、メダル払出用回転板を駆動し、メダルをホッパ装置５１からメダル排出口４９を介してメダル受け皿５０へ払い出す。なお、メダル払出処理では、メダルの払い出しにあわせて払出枚数表示部６２に表示される払出数を変更する処理も行っている。また、現在の遊技状態がＢＢ状態である場合には、後述する残払出数カウンタの値から払出数を減算するとともに、残払出枚数表示部６１に表示される残払出数を減算する処理を行う。

【０１０２】

次に、ステップＳ２１２のＲＴ状態処理を図１７のフローチャートに基づいて説明する。

【０１０３】

ステップＳ５０１では、有効ライン上に移行出目が停止したか否かを判定する。移行出目が停止した場合には、ステップＳ５０２に進み、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が通常遊技状態である場合には、ステップＳ５０３にてＲＡＭ１０６の状態情報格納エリア１０６ｃに第１ＲＴ設定フラグをセットし、本処理を終了する。また、ステップＳ５０２にて現在の遊技状態が通常遊技状態でないと判定した場合には、状態情報格納エリア１０６ｃに第１ＲＴ設定フラグ～第５ＲＴ設定フラグのいずれかがセットされていることを意味する。かかる場合には、ステップＳ５０４にて状態情報格納エリア１０６ｃにセットされているＲＴ設定フラグをクリアするとともに、ステップＳ５０３にてＲＡＭ１０６の状態情報格納エリア１０６ｃに第１ＲＴ設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【０１０４】

ステップＳ５０３にて第１ＲＴ設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第１ＲＴ状態に移行する。そして、抽選処理のステップＳ３０２では、状態情報格納エリア１０６ｃに第１ＲＴ設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第１ＲＴ状態であると判別し、第１ＲＴ状態用抽選テーブルを選択する。

【０１０５】

図１８は、「設定３」の第１ＲＴ状態で選択される第１ＲＴ状態用抽選テーブルである。第１ＲＴ状態用抽選テーブルには、２６個のインデックス値ＩＶが設定されている。ＩＶ＝１～１９には、通常遊技状態用抽選テーブル（図１３参照）と同一の当選役及びポイント値ＰＶが設定されており、ＩＶ＝２０～２６には、当選役として第１再遊技又は第１再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値ＰＶが設定されている。そし

て、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、ＩＶ＝１～１９の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、ＩＶ＝２０の際に当選となる確率は約３６．９分の１、ＩＶ＝２１～２６の際に当選となる確率はそれぞれ約５４．６分の１である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約１．８０分の１である。

【０１０６】

ここで、図１３に示すように、通常遊技状態では、ＩＶ＝２０の際に当選となった場合、第６再遊技に当選となる。ＩＶ＝２０の当選確率は約７．３０分の１である。第１ＲＴ状態では、ＩＶ＝２０の際に当選となった場合、第１再遊技に当選となり、ＩＶ＝２１の際に当選となった場合、第１再遊技と第２再遊技に当選となり、ＩＶ＝２２の際に当選となった場合、第１再遊技，第２再遊技及び第１０再遊技に当選となり、ＩＶ＝２３の際に当選となった場合、第１再遊技，第２再遊技及び第１１再遊技に当選となり、ＩＶ＝２４の際に当選となった場合、第１再遊技，第２再遊技及び第１２再遊技に当選となり、ＩＶ＝２５の際に当選となった場合、第１再遊技，第２再遊技，第１０再遊技及び第１１再遊技に当選となり、ＩＶ＝２６の際に当選となった場合、第１再遊技，第２再遊技，第１０再遊技及び第１２再遊技に当選となる。ＩＶ＝２０～２６のいずれかで当選となる確率は約７．３０分の１である。つまり、遊技状態が第１ＲＴ状態に移行した場合には、小役，再遊技，ＢＢの各役種について通常遊技状態と同一の確率で当選となる一方、再遊技の特典が付与される入賞態様が通常遊技状態と異なるものに変化する。より詳しくは、通常遊技状態では、遊技状態の移行しない第６再遊技入賞のみが成立し、第１ＲＴ状態では、第２ＲＴ状態に移行する第２再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞と、が成立する。

【０１０７】

また、第１ＲＴ状態下における停止情報第２設定処理Ｓ４１１では、上述したＩＶ＝８～１９の際に当選となった場合に加えてＩＶ＝２１～２６の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ４２～４４の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

【０１０８】

図１９は、第１ＲＴ状態下でＩＶ＝２０～２６の際に当選となった場合にセットされる当選フラグと、ストップスイッチ４２～４４の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。左リール３２Ｌには、「リプレイ」図柄と「チェリー」図柄が同種図柄同士の間隔が６図柄以下となるようにして配置されており、中リール３２Ｍには、「リプレイ」図柄と「青年」図柄が同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして配置されており、右リール３２Ｒには、「リプレイ」図柄と「スイカ」図柄が同種図柄同士の間隔が６図柄以下となるようにして配置されている。このため、第１再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず、第１再遊技入賞成立となる「チェリー」図柄，「リプレイ」図柄，「リプレイ」図柄の組合せ又は「リプレイ」図柄，「青年」図柄，「スイカ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。同様に、第２再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず、第２再遊技入賞成立となる「リプレイ」図柄，「リプレイ」図柄，「スイカ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。なお、第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞については、所定のタイミングでストップスイッチ４２～４４が操作された場合に限って成立する。当選フラグ「２２」～当選フラグ「２７」には、６通りの操作順序のうち１通りの操作順序にのみ第２再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第２再遊技以外の再遊技が対応付けられている。したがって、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていないゲームでは、当選フラグ「２２」～当選フラグ「２７」のいずれかがセットされている場合、６分の１の確率で第２再遊技入賞が成立し、６分の５の確率で第２再遊技以外の再遊技入賞が成立する。

【０１０９】

ＲＴ状態処理の説明に戻り、ステップＳ５０１にて有効ライン上に移行出目が停止して

いないと判定した場合には、ステップＳ５０５に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれかの再遊技入賞が成立した場合には、ステップＳ５０６にて状態情報格納エリア１０６ｃにセットされているＲＴ設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞のいずれかが成立した場合には、遊技状態が通常遊技状態に移行することとなる。

【０１１０】

第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞のいずれも成立していない場合には、ステップＳ５０７に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第２再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第２再遊技入賞が成立した場合には、ステップＳ５０８にてＲＡＭ１０６の状態情報格納エリア１０６ｃに第２ＲＴ設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【０１１１】

ステップＳ５０８にて第２ＲＴ設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第２ＲＴ状態に移行する。そして、抽選処理のステップＳ３０２では、状態情報格納エリア１０６ｃに第２ＲＴ設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第２ＲＴ状態であると判別し、第２ＲＴ状態用抽選テーブルを選択する。

【０１１２】

図２０は、「設定３」の第２ＲＴ状態で選択される第２ＲＴ状態用抽選テーブルである。第２ＲＴ状態用抽選テーブルには、２５個のインデックス値ＩＶが設定されている。ＩＶ＝１～１９には、通常遊技状態用抽選テーブル（図１３参照）と同一の当選役及びポイント値ＰＶが設定されており、ＩＶ＝２０～２５には、当選役として第１再遊技と第３再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値ＰＶが設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、ＩＶ＝１～１９の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、ＩＶ＝２０～２５の際に当選となる確率はそれぞれ約２４．０分の１である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約２．３０分の１である。つまり、第２ＲＴ状態に移行した場合には、通常遊技状態と比して外れの確率が低くなり、遊技者に有利となる。そして、第２ＲＴ状態では、第３ＲＴ状態に移行する第３再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞と、が成立する。

【０１１３】

第２ＲＴ状態下における停止情報第２設定処理Ｓ４１１では、上述したＩＶ＝８～１９の際に当選となった場合に加えてＩＶ＝２０～２５の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ４２～４４の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

【０１１４】

図２１は、第２ＲＴ状態下でＩＶ＝２０～２５の際に当選となった場合にセットされる当選フラグと、ストップスイッチ４２～４４の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。左リール３２Ｌと右リール３２Ｒには、「リプレイ」図柄が同種図柄同士の間隔が６図柄以下となるようにして配置されており、中リール３２Ｍには、「青年」図柄が同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして配置されている。このため、第３再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず、第３再遊技入賞成立となる「リプレイ」図柄，「青年」図柄，「リプレイ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞については、上述したとおりである。当選フラグ「２８」～当選フラグ「３３」には、６通りの操作順序のうち１通りの操作順序にのみ第３再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第３再遊技以外の再遊技が対応付けられている。したがって、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていないゲームでは、当選フラグ「２８」～当選フラグ「３３」のいずれかがセットされ

ている場合、６分の１の確率で第３再遊技入賞が成立し、６分の５の確率で第３再遊技以外の再遊技入賞が成立する。

【０１１５】

ＲＴ状態処理の説明に戻り、第２再遊技入賞が成立していない場合には、ステップＳ５０９に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第３再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第３再遊技入賞が成立した場合には、ステップＳ５１０にてＲＡＭ１０６の状態情報格納エリア１０６ｃに第３ＲＴ設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【０１１６】

ステップＳ５１０にて第３ＲＴ設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第３ＲＴ状態に移行する。そして、抽選処理のステップＳ３０２では、状態情報格納エリア１０６ｃに第３ＲＴ設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第３ＲＴ状態であると判別し、第３ＲＴ状態用抽選テーブルを選択する。

【０１１７】

図２２は、「設定３」の第３ＲＴ状態で選択される第３ＲＴ状態用抽選テーブルである。第３ＲＴ状態用抽選テーブルには、２５個のインデックス値ＩＶが設定されている。ＩＶ＝１～１９には、通常遊技状態用抽選テーブル（図１３参照）と同一の当選役及びポイント値ＰＶが設定されており、ＩＶ＝２０～２５には、当選役として第１再遊技と第４再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値ＰＶが設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、ＩＶ＝１～１９の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、ＩＶ＝２０～２５の際に当選となる確率はそれぞれ約８．８０分の１である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約４２３分の１である。つまり、第３ＲＴ状態に移行した場合には、通常遊技状態と比して外れの確率が低くなり、遊技者に有利となる。そして、第３ＲＴ状態では、第４ＲＴ状態に移行する第４再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞と、が成立する。

【０１１８】

第３ＲＴ状態下における停止情報第２設定処理Ｓ４１１では、上述したＩＶ＝８～１９の際に当選となった場合に加えてＩＶ＝２０～２５の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ４２～４４の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

【０１１９】

図２３は、第３ＲＴ状態下でＩＶ＝２０～２５の際に当選となった場合にセットされる当選フラグと、ストップスイッチ４２～４４の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。左リール３２Ｌの「チェリー」図柄と右リール３２Ｒの「スイカ」図柄は、同種図柄同士の間隔が６図柄以下となるようにして配置されており、中リール３２Ｍの「リプレイ」図柄は、同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして配置されている。このため、第４再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず、第４再遊技入賞成立となる「チェリー」図柄，「リプレイ」図柄，「スイカ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞については、上述したとおりである。当選フラグ「３４」～当選フラグ「３９」には、６通りの操作順序のうち１通りの操作順序にのみ第４再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第４再遊技以外の再遊技が対応付けられている。したがって、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていないゲームでは、当選フラグ「３４」～当選フラグ「３９」のいずれかがセットされている場合、６分の１の確率で第４再遊技入賞が成立し、６分の５の確率で第４再遊技以外の再遊技入賞が成立する。

【０１２０】

ＲＴ状態処理の説明に戻り、第３再遊技入賞が成立していない場合には、ステップＳ５１１に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第４再遊技入賞が

成立したか否かを判定する。第４再遊技入賞が成立した場合には、ステップＳ５１２にてＲＡＭ１０６の状態情報格納エリア１０６ｃに第４ＲＴ設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【０１２１】

ステップＳ５１２にて第４ＲＴ設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第４ＲＴ状態に移行する。そして、抽選処理のステップＳ３０２では、状態情報格納エリア１０６ｃに第４ＲＴ設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第４ＲＴ状態であると判別し、第４ＲＴ状態用抽選テーブルを選択する。

【０１２２】

図２４は、「設定３」の第４ＲＴ状態で選択される第４ＲＴ状態用抽選テーブルである。第４ＲＴ状態用抽選テーブルには、２５個のインデックス値ＩＶが設定されている。ＩＶ＝１～１９には、通常遊技状態用抽選テーブル（図１３参照）と同一の当選役及びポイント値ＰＶが設定されており、ＩＶ＝２０～２５には、当選役として第１再遊技と第５再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値ＰＶが設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、ＩＶ＝１～１９の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、ＩＶ＝２０～２５の際に当選となる確率はそれぞれ約８．８０分の１である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約４２３分の１である。つまり、第４ＲＴ状態に移行した場合には、通常遊技状態と比して外れの確率が低くなり、遊技者に有利となる。そして、第４ＲＴ状態では、第５ＲＴ状態に移行する第５再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞と、が成立する。

【０１２３】

第４ＲＴ状態下における停止情報第２設定処理Ｓ４１１では、上述したＩＶ＝８～１９の際に当選となった場合に加えてＩＶ＝２０～２５の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ４２～４４の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

【０１２４】

図２５は、第４ＲＴ状態下でＩＶ＝２０～２５の際に当選となった場合にセットされる当選フラグと、成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。左リール３２Ｌの「チェリー」図柄と右リール３２Ｒの「スイカ」図柄は、同種図柄同士の間隔が６図柄以下となるようにして配置されており、中リール３２Ｍの「青年」図柄は、同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして配置されている。このため、第５再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず、第５再遊技入賞成立となる「チェリー」図柄，「青年」図柄，「スイカ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞については、上述したとおりである。当選フラグ「４０」～当選フラグ「４５」には、６通りの操作順序のうち１通りの操作順序にのみ第５再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第５再遊技以外の再遊技が対応付けられている。したがって、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていないゲームでは、当選フラグ「４０」～当選フラグ「４５」のいずれかがセットされている場合、６分の１の確率で第５再遊技入賞が成立し、６分の５の確率で第５再遊技以外の再遊技入賞が成立する。

【０１２５】

ＲＴ状態処理の説明に戻り、第４再遊技入賞が成立していない場合には、ステップＳ５１３に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第５再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第５再遊技入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、第５再遊技入賞が成立した場合には、ステップＳ５１４にてＲＡＭ１０６の状態情報格納エリア１０６ｃに第５ＲＴ設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【０１２６】

ステップＳ５１４にて第５ＲＴ設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第５ＲＴ状態に移行する。そして、抽選処理のステップＳ３０２では、状態情報格納エリア１０６

ｃに第５ＲＴ設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第５ＲＴ状態であると判別し、第５ＲＴ状態用抽選テーブルを選択する。

【０１２７】

図２６は、「設定３」の第５ＲＴ状態で選択される第５ＲＴ状態用抽選テーブルである。第５ＲＴ状態用抽選テーブルには、２９個のインデックス値ＩＶが設定されている。ＩＶ＝１～１９には、通常遊技状態用抽選テーブル（図１３参照）と同一の当選役及びポイント値ＰＶが設定されており、ＩＶ＝２０～２９には、当選役として第６再遊技又は第６再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値ＰＶが設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、ＩＶ＝１～１９の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、ＩＶ＝２０の際に当選となる確率は約３．４０分の１、ＩＶ＝２１の際に当選となる確率は約５１．８分の１、ＩＶ＝２２の際に当選となる確率は約６５５分の１、ＩＶ＝２３の際に当選となる確率は約６５５０分の１、ＩＶ＝２４～２９の際に当選となる確率はそれぞれ約１６．４分の１である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約４１７分の１である。つまり、第５ＲＴ状態に移行した場合には、通常遊技状態と比して外れの確率が低くなり、遊技者に有利となる。そして、第５ＲＴ状態では、遊技状態が移行しない第６再遊技入賞，第７再遊技入賞，第８再遊技入賞，第９再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞と、が成立する。

【０１２８】

第５ＲＴ状態下における停止情報第２設定処理Ｓ４１１では、上述したＩＶ＝８～１９の際に当選となった場合に加えてＩＶ＝２１～２９の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ４２～４４の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

【０１２９】

図２７は、第５ＲＴ状態下でＩＶ＝２０～２９の際に当選となった場合にセットされる当選フラグと、成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。左リール３２Ｌ及び右リール３２Ｒには、同種図柄同士の間隔が６図柄以下となるようにして「リプレイ」図柄が配置されており、中リール３２Ｍには、同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして「リプレイ」図柄が配置されている。このため、第６再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず、第６再遊技入賞成立となる「リプレイ」図柄，「リプレイ」図柄，「リプレイ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。また、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒには、「赤７」図柄が上記各図柄間隔より離れた区間が形成されるようにして配置されている。このため、第６再遊技入賞成立となる「赤７」図柄，「リプレイ」図柄，「リプレイ」図柄の組合せや第７再遊技入賞，第８再遊技入賞，第９再遊技入賞については、各ストップスイッチ４２～４４が所定のタイミングで操作された場合に限って成立する。第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞については、上述したとおりである。当選フラグ「５０」～当選フラグ「５５」には、６通りの操作順序のうち１通りの操作順序にのみ第６再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第６再遊技以外の再遊技が対応付けられている。したがって、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていないゲームでは、当選フラグ「４０」～当選フラグ「４５」のいずれかがセットされている場合、６分の１の確率で第６再遊技入賞が成立し、６分の５の確率で第６再遊技以外の再遊技入賞が成立する。

【０１３０】

ここで、通常遊技状態及び各ＲＴ状態に関する遊技状態の移行について、図２８を用いて説明する。

【０１３１】

遊技状態が通常遊技状態である場合、移行出目が有効ライン上に停止することによって遊技状態が第１ＲＴ状態に移行する。移行出目は、第１特殊ベル入賞～第４特殊ベル入賞のいずれかを成立させるべく停止情報が設定されるとともに、対応する特殊ベル入賞を成

立させることができない場合に有効ライン上に停止する。つまり、移行出目は、ＩＶ＝１２～１９の際に当選となり、左ストップスイッチ４２を最初に操作するとともに特殊ベル入賞が成立しなかった場合に有効ライン上に停止する。ＩＶ＝１２～１９のいずれかで当選となる確率は約３．９０分の１である。また、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていない状況において遊技者が「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄の一方を狙って中ストップスイッチ４３及び右ストップスイッチ４４を操作した場合には、４分の１の確率で第１特殊ベル入賞～第４特殊ベル入賞が成立し、４分の３の確率で移行出目が有効ライン上に停止する。したがって、遊技状態が通常遊技状態であってストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていない場合には、約５．２０分の１の確率で第１ＲＴ状態に移行する。なお、通常遊技状態では第２再遊技、第３再遊技，第４再遊技及び第５再遊技に関して役の当否判定が行われないため、通常遊技状態から第２ＲＴ状態，第３ＲＴ状態，第４ＲＴ状態，第５ＲＴ状態に移行する事象は発生しない。

【０１３２】

遊技状態が第１ＲＴ状態である場合、第２再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第２ＲＴ状態に移行し、第１再遊技入賞，第１０再遊技入賞，第１１再遊技入賞，第１２再遊技入賞（以下、これら４つの再遊技入賞を総称して「転落再遊技入賞」と言う。）が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、ＩＶ＝２１～２６の際に当選となった場合には、６通りの操作順序のうち１通りの操作順序において第２再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。ＩＶ＝２１～２６のいずれかで当選となる確率は約９．１０分の１である。また、ＩＶ＝２０の際に当選となった場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序に関わらず転落再遊技入賞が成立する。ＩＶ＝２０の際に当選となる確率は約３６．９分の１である。したがって、遊技状態が第１ＲＴ状態であってストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていない場合には、約５４．６分の１の確率で第２ＲＴ状態に移行し、約８．４８分の１の確率で通常遊技状態に移行する。つまり、第１ＲＴ状態では、第２ＲＴ状態に移行する確率よりも通常遊技状態に移行する確率の方が高い。なお、第１ＲＴ状態では第３再遊技，第４再遊技及び第５再遊技に関して役の当否判定が行われないため、第１ＲＴ状態から第２ＲＴ状態，第３ＲＴ状態，第４ＲＴ状態，第５ＲＴ状態に移行する事象は発生しない。

【０１３３】

遊技状態が第２ＲＴ状態である場合、第３再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第３ＲＴ状態に移行し、移行出目が有効ライン上に停止することによって第１ＲＴ状態に移行し、転落再遊技入賞が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、ＩＶ＝２０～２５の際に当選となった場合には、６通りの操作順序のうち１通りの操作順序において第３再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。ＩＶ＝２０～２５のいずれかで当選となる確率は約４．００分の１である。また、移行出目が有効ライン上に停止する確率は約５．２０分の１である。したがって、遊技状態が第２ＲＴ状態であってストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていない場合には、約２４．０分の１の確率で第３ＲＴ状態に移行し、約５．２０分の１の確率で第１ＲＴ状態に移行し、約４．８０分の１の確率で通常遊技状態に移行する。つまり、第２ＲＴ状態では、第３ＲＴ状態に移行する確率よりも第１ＲＴ状態や通常遊技状態に移行する確率の方が高い。なお、第２ＲＴ状態では第４再遊技及び第５再遊技に関して役の当否判定が行われないため、第２ＲＴ状態から第４ＲＴ状態や第５ＲＴ状態に移行する事象は発生しない。

【０１３４】

遊技状態が第３ＲＴ状態である場合、第４再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第４ＲＴ状態に移行し、移行出目が有効ライン上に停止することによって第１ＲＴ状態に移行し、転落再遊技入賞が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、ＩＶ＝２０～２５の際に当選となった場合には、６通りの操作順序のうち１通りの操作順序において第４再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の

操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。ＩＶ＝２０～２５のいずれかで当選となる確率は約１．４７分の１である。また、移行出目が有効ライン上に停止する確率は約５．２０分の１である。したがって、遊技状態が第３ＲＴ状態であってストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていない場合には、約８．８２分の１の確率で第４ＲＴ状態に移行し、約５．２０分の１の確率で第１ＲＴ状態に移行し、約１．７７分の１の確率で通常遊技状態に移行する。つまり、第３ＲＴ状態では、第４ＲＴ状態に移行する確率よりも第１ＲＴ状態や通常遊技状態に移行する確率の方が高い。なお、第３ＲＴ状態では第５再遊技に関して役の当否判定が行われないため、第３ＲＴ状態から第５ＲＴ状態に移行する事象は発生しない。

【０１３５】

遊技状態が第４ＲＴ状態である場合、第５再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第５ＲＴ状態に移行し、移行出目が有効ライン上に停止することによって第１ＲＴ状態に移行し、転落再遊技入賞が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、ＩＶ＝２０～２５の際に当選となった場合には、６通りの操作順序のうち１通りの操作順序において第５再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。ＩＶ＝２０～２５のいずれかで当選となる確率は約１．４７分の１である。また、移行出目が有効ライン上に停止する確率は約５．２０分の１である。したがって、遊技状態が第４ＲＴ状態であってストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていない場合には、約８．８２分の１の確率で第５ＲＴ状態に移行し、約５．２０分の１の確率で第１ＲＴ状態に移行し、約１．７７分の１の確率で通常遊技状態に移行する。つまり、第４ＲＴ状態では、第５ＲＴ状態に移行する確率よりも第１ＲＴ状態や通常遊技状態に移行する確率の方が高い。

【０１３６】

遊技状態が第５ＲＴ状態である場合、移行出目が有効ライン上に停止することによって第１ＲＴ状態に移行し、転落再遊技入賞が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、ＩＶ＝２４～２９の際に当選となった場合には、６通りの操作順序のうち１通りの操作順序において第６再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。ＩＶ＝２４～２９のいずれかで当選となる確率は約２．７３分の１である。また、移行出目が有効ライン上に停止する確率は約５．２０分の１である。したがって、遊技状態が第５ＲＴ状態であってストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていない場合には、約５．２０分の１の確率で第１ＲＴ状態に移行し、約３．２８分の１の確率で通常遊技状態に移行する。

【０１３７】

このように、遊技状態を通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行させるためには、第１ＲＴ状態～第４ＲＴ状態の４つのＲＴ状態を経由する必要がある。また、第２ＲＴ状態～第４ＲＴ状態において転落再遊技入賞が成立した場合には、先のＲＴ状態（すなわち１つ前に滞在していたＲＴ状態）に移行するのではなく通常遊技状態に移行し、移行出目が有効ライン上に停止した場合には、先のＲＴ状態（すなわち１つ前に滞在していたＲＴ状態）に移行するのではなく第１ＲＴ状態に移行する。このため、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていない場合には、第５ＲＴ状態に移行させることが困難なものとなっている。ちなみに、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていない状況で通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行する確率は、約５００００分の１である。

【０１３８】

次に、ステップＳ２１３のＢＢ状態処理を図２９のフローチャートに基づいて説明する。

【０１３９】

先ずステップＳ６０１では、現在の遊技状態がＢＢ状態か否かを判定する。ＢＢ状態でない場合には、ステップＳ６０２～ステップＳ６０５に示すＢＢ判定処理を行う。

【０１４０】

ＢＢ判定処理では、ステップＳ６０２にて第１ＢＢ当選フラグ又は第２ＢＢ当選フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのＢＢ当選フラグがセットされている場合には、ステップＳ６０３に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第１ＢＢ入賞又は第２ＢＢ入賞が成立したか否かを判定する。そして、いずれかのＢＢ入賞が成立した場合には、ステップＳ６０４にてＲＡＭ１０６の状態情報格納エリア１０６ｃにＢＢ設定フラグがセットする。またこのとき、ＲＡＭ１０６の当選フラグ格納エリア１０６ａにセットされているＢＢ当選フラグをクリアする。ステップＳ６０５では、状態情報格納エリア１０６ｃに設けられたＢＢ状態中に払出可能な残りのメダル数をカウントするための残払出数カウンタに４４２をセットし、残払出枚数表示部６１に４４２を表示させる処理を行う。ステップＳ６０４及びステップＳ６０５の処理を行うことにより、遊技状態がＢＢ状態に移行する。そして、抽選処理のステップＳ３０２では、状態情報格納エリア１０６ｃにＢＢ設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態がＢＢ状態であると判別し、ＢＢ状態用抽選テーブルを選択する。

【０１４１】

遊技状態がＢＢ状態に移行した場合には、ステップＳ６０１にて肯定判定をし、ステップＳ６０６にて終了判定処理を行う。終了判定処理では、例えば残払出数カウンタの値が０となったか否かを判定し、０となった場合にＢＢ設定フラグをクリアして遊技状態を通常遊技状態とする処理を行う。

【０１４２】

いずれのＢＢ当選フラグもセットされていない場合（ステップＳ６０２がＮＯの場合）と、いずれのＢＢ入賞も成立していない場合（ステップＳ６０３がＮＯの場合）と、ステップＳ６０５にて残払出数カウンタに４４２をセットした場合と、ステップＳ６０６にて終了判定処理を行った場合と、には、ステップＳ６０７に進み、状態コマンドをセットする。ここで、状態コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技状態（すなわち次回のゲームの遊技状態）を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドであり、ステップＳ６０７では、状態情報格納エリア１０６ｃにセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットする。

【０１４３】

状態コマンドをセットした後、ステップＳ６０８～ステップＳ６１４では、ホール管理装置等に大当たりが発生したことを示す大当たり信号を出力する信号出力処理を行う。具体的には、先ずステップＳ６０８にて外部集中端子板１２１からホール管理装置等に大当たり信号を出力しているか否かを判定する。大当たり信号を出力していない場合には、ステップＳ６０９に進み、現在の遊技状態がＢＢ状態であるか否かを判定する。ＢＢ状態でない場合には、さらにステップＳ６１０にて現在の遊技状態が第５ＲＴ状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態がＢＢ状態と第５ＲＴ状態のいずれでもない場合には、そのまま本処理を終了し、現在の遊技状態がＢＢ状態又は第５ＲＴ状態である場合には、ステップＳ６１１にて外部集中端子板１２１から大当たり信号の出力を開始する出力開始処理を行い、本処理を終了する。

【０１４４】

このように、本スロットマシン１０では、遊技状態がＢＢ状態に移行した場合と、第５ＲＴ状態に移行した場合と、に大当たり信号を出力する。このため、スロットマシン１０と当該スロットマシン１０の大当たり回数を表示する大当たりカウンタとを接続して設置する遊技場等においては、ＢＢ状態に移行した場合に加えて、第５ＲＴ状態に移行した場合にも大当たりカウンタに表示することができる。なお、ＢＢ状態に移行した場合の大当たり信号と、第５ＲＴ状態に移行した場合の大当たり信号と、を外部集中端子板１２１の異なる出力部から出力する構成としても良い。かかる構成とした場合には、大当たりカウンタにおいて、ＢＢ状態に移行した回数と、第５ＲＴ状態に移行した回数と、を別個に表示することが可能となる。

【０１４５】

ステップＳ６０８にて大当たり信号を出力していると判定した場合には、ステップＳ６

１２に進み、現在の遊技状態がＢＢ状態であるか否かを判定する。ＢＢ状態でない場合には、さらにステップＳ６１３にて現在の遊技状態が第５ＲＴ状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態がＢＢ状態又は第５ＲＴ状態である場合には、そのまま本処理を終了する。一方、現在の遊技状態がＢＢ状態とＲＴ状態のいずれでもない場合には、ＢＢ状態又は第５ＲＴ状態が終了したことを意味するため、ステップＳ６１４にて大当たり信号の出力を停止する出力停止処理を行い、本処理を終了する。

【０１４６】

本スロットマシン１０では、表示制御装置８１がストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知したりしなかったりすることにより、遊技状態が通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行しやすい状況となったり、遊技状態が通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行し難い状況となったりする。つまり、本スロットマシン１０では、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されるか否かにより、通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行する移行確率が変化する。そこで以下では、表示制御装置８１が行う各種処理について、図３０～図３５のフローチャートを参照しながら説明する。

【０１４７】

状態コマンド処理を図３０のフローチャートに基づいて説明する。

【０１４８】

ステップＳ７０１では、主制御装置１０１から状態コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合にはそのまま本処理を終了する。状態コマンドを受信した場合には、ステップＳ７０２に進み、状態コマンドの示す遊技状態を表示制御装置８１のＲＡＭに記憶する。ステップＳ７０３では、今回のゲームがＢＢ状態の終了したゲームであるか否かを判定する。具体的には、先のゲームでＢＢ状態であることを示す状態コマンドを受信し、今回のゲームで通常遊技状態であることを示す状態コマンドを受信したか否かを判定する。今回のゲームがＢＢ状態の終了したゲームである場合には、ステップＳ７０４に進み、待機ゲーム数抽選処理を行う。待機ゲーム数抽選処理では、表示制御装置８１が取得する乱数に基づいて、１～１２８０のいずれかの値を取得する。ステップＳ７０５では、待機ゲーム数抽選処理にて取得した値を、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた待機ゲーム数カウンタにセットする。その後、本処理を終了する。

【０１４９】

ステップＳ７０３にて今回のゲームがＢＢ状態の終了したゲームでないと判定した場合には、ステップＳ７０６に進み、罰則フラグがセットされているか否かを判定する。罰則フラグがセットされている場合には、ステップＳ７０７～ステップＳ７０９に示す罰則ゲーム数減算処理を行った後に本処理を終了する。また、罰則フラグがセットされていない場合には、ステップＳ７１０～ステップＳ７１３に示す待機ゲーム数減算処理を行った後に本処理を終了する。罰則ゲーム数減算処理については後述することとし、待機ゲーム数減算処理について説明する。

【０１５０】

待機ゲーム数減算処理では、ステップＳ７１０にて待機ゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定する。待機ゲーム数カウンタの値が０である場合には、そのまま本処理を終了し、待機ゲーム数カウンタの値が０でない場合には、ステップＳ７１１にて待機ゲーム数カウンタの値を１減算する。続くステップＳ７１２では、減算後の待機ゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定する。待機ゲーム数カウンタの値が０でない場合には、そのまま本処理を終了し、待機ゲーム数カウンタの値が０である場合には、ステップＳ７１３にてストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知するための報知フラグをセットし、本処理を終了する。

【０１５１】

このように、表示制御装置８１は、ＢＢ状態が終了した場合、１～１２８０のいずれかの値を待機ゲーム数としてセットする。そして、罰則フラグがセットされていない場合には、状態コマンドを受信する毎に（すなわち１回のゲームが終了する毎に）待機ゲーム数を１減算し、待機ゲーム数が０となった場合に報知フラグをセットする。

【０１５２】
次に、抽選結果コマンド処理を、図３１のフローチャートに基づいて説明する。
【０１５３】
ステップＳ８０１では、主制御装置１０１から抽選結果コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合にはそのまま本処理を終了する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップＳ８０２に進み、何らかの役に当選しているか否かを判定する。いずれの役にも当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、いずれかの役に当選している場合には、ステップＳ８０３にて罰則フラグがセットされているか否かを判定する。罰則フラグがセットされていない場合には、ステップＳ８０４に進み、報知フラグがセットされているか否かを判定する。
【０１５４】
報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ８０５及びステップＳ８０６にてベル又は転落再遊技に当選しているか否かを判定する。ベル又は転落再遊技に当選している場合には、ステップＳ８０７に進み、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合すなわち第１ＲＴ状態～第５ＲＴ状態のいずれかである場合には、ステップＳ８０８に進み、ストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知すべく補助表示部６５の駆動制御を開始し、本処理を終了する。このとき、ステップＳ８０５にてベルに当選していると判定した場合には、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知し、ステップＳ８０６にて転落再遊技に当選していると判定した場合には、転落再遊技入賞ではなく第２再遊技入賞～第６再遊技入賞のいずれかを成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する。一方、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知することなくそのまま本処理を終了する。これは以下の理由による。すなわち、通常遊技状態から第１ＲＴ状態に移行させるためには、有効ライン上に移行出目が停止するようストップスイッチ４２～４４が操作される必要がある。移行出目は特殊ベル入賞を成立させることができない場合に有効ライン上に停止するものであるため、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知した場合には、通常遊技状態から第１ＲＴ状態に移行させることができないからである。
【０１５５】
ステップＳ８０４にて報知フラグがセットされていないと判定した場合、又はステップＳ８０６にて転落再遊技に当選していないと判定した場合には、ステップＳ８０９に進み、特定役に当選しているか否かを判定する。具体的には、報知フラグがセットされていない場合、チェリー，第１スイカ，第２スイカのいずれかに当選しているか否かを判定し、報知フラグがセットされている場合、第９再遊技に当選しているか否かを判定する。特定役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、特定役に当選している場合には、ステップＳ８１０にて報知抽選処理を行った後に本処理を終了する。
【０１５６】
報知抽選処理では、図３２のフローチャートに示すように、ステップＳ９０１にて報知フラグがセットされているか否かを判定する。報知フラグがセットされていない場合には、ステップＳ９０２に進み、表示制御装置８１が取得する乱数に基づいて報知抽選を行う。ステップＳ９０３では報知抽選に当選したか否かを判定し、当選していない場合にはそのまま本処理を終了する。一方、報知抽選に当選した場合には、ステップＳ９０４にて待機ゲーム数カウンタの値を０とするとともに、ステップＳ９０５にて報知フラグをセットし、本処理を終了する。
【０１５７】
ステップＳ９０１にて報知フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ９０６に進み、第８再遊技に当選しているか否かを判定する。第８再遊技に当選していない場合には、ステップＳ９０７にて表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた蓄積カウンタの値に１を加算し、本処理を終了する。第８再遊技に当選している場合には、ステップＳ９０８にて蓄積カウンタの値に２を加算し、本処理を終了する。

【０１５８】
上述したとおり、報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ８０９にて第９再遊技に当選しているか否かを判定し、第９再遊技に当選している場合に報知抽選処理を行う。第９再遊技に当選となるのは、第５ＲＴ状態下でＩＶ＝２２又はＩＶ＝２３の際に当選となった場合である。また、第９再遊技に加えて第８再遊技に当選している場合とは、ＩＶ＝２３の際に当選となった場合であり、第９再遊技に当選している一方で第８再遊技に当選していない場合とは、ＩＶ＝２２の際に当選となった場合である（図２６参照）。詳細な説明は省略するが、本スロットマシン１０では、第５ＲＴ状態下でＩＶ＝２１～２３のいずれかの際に当選となった場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤７」図柄を狙って左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４の順に操作するよう補助表示部６５に表示される。そして、左リール３２Ｌの１５番の「赤７」図柄を下段に到達させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ４２が操作され、中リール３２Ｍの１６番の「赤７」図柄を中段に到達させることが可能なタイミングで中ストップスイッチ４３が操作され、右リール３２Ｒの１５番の「赤７」図柄を下段に到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ４４が操作された場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止結果は以下のとおりとなる。

【０１５９】
ＩＶ＝２３の際に当選となった場合には、左リール３２Ｌの１５番の「赤７」図柄が下段に停止し、中リール３２Ｍの１６番の「赤７」図柄が中段に停止し、右リール３２Ｒの１５番の「赤７」図柄が下段に停止する。つまり、ＩＶ＝２３の際に当選となった場合には、第２ラインＬ２及び第３ラインＬ３に「赤７」図柄，「赤７」図柄，「赤７」図柄の組合せ（すなわち第９再遊技図柄の組合せ）が停止することとなる。ＩＶ＝２２の際に当選となった場合には、左リール３２Ｌの１５番の「赤７」図柄が下段に停止し、中リール３２Ｍの１６番の「赤７」図柄が中段に停止する。右リール３２Ｒに関しては、１５番の「赤７」図柄が上段又は１７番の「赤７」図柄が下段に停止する。つまり、ＩＶ＝２２の際に当選となった場合には、第２ラインＬ２と第３ラインＬ３の一方にのみ「赤７」図柄，「赤７」図柄，「赤７」図柄の組合せが停止することとなる。ＩＶ＝２１の際に当選となった場合には、左リール３２Ｌの１５番の「赤７」図柄が下段に停止し、中リール３２Ｍの１６番の「赤７」図柄が中段に停止する。右リール３２Ｒに関しては、１１番の「青年」図柄が下段又は１８番の「青年」図柄が上段に停止する。つまり、ＩＶ＝２１の際に当選となった場合には、第２ラインＬ２と第３ラインＬ３のいずれにも「赤７」図柄，「赤７」図柄，「赤７」図柄の組合せが停止しない。

【０１６０】
次に、入賞結果コマンド処理を、図３３のフローチャートに基づいて説明する。

【０１６１】
ステップＳ１００１では、主制御装置１０１から入賞結果コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合にはそのまま本処理を終了する。入賞結果コマンドを受信した場合には、ステップＳ１００２に進み、第５再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第５再遊技入賞が成立した場合には、ステップＳ１００３にて報知フラグがセットされているか否かを判定する。報知フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１００４にて報知フラグをセットした後にステップＳ１００５に進み、報知フラグがセットされている場合には、そのままステップＳ１００５に進む。ステップＳ１００５では、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた報知回数カウンタに３３をセットする。その後、本処理を終了する。

【０１６２】
ステップＳ１００２にて第５再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップＳ１００６に進み、報知フラグがセットされているか否かを判定する。報知フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ１００７にて転落再遊技入賞が成立したか否かを判定するとともに、ステップＳ１００８にて移行出目が有効ライン上に停止したか否かを判定する。転落再遊

技入賞が成立した場合と、移行出目が有効ライン上に停止した場合と、には、遊技状態が通常遊技状態又は第１ＲＴ状態に移行したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ１００９にて報知フラグをクリアするとともに、ステップＳ１０１０にて上述した待機ゲーム数抽選処理を行う。ステップＳ１０１１では、待機ゲーム数抽選処理にて取得した値を待機ゲーム数カウンタにセットする。その後、本処理を終了する。

【０１６３】

一方、報知フラグがセットされている状況で転落再遊技入賞が成立せず、且つ有効ライン上に移行出目が停止しなかった場合には、ステップＳ１０１２にて報知中処理を行った後に本処理を終了する。

【０１６４】

報知中処理では、図３４のフローチャートに示すように、ステップＳ１１０１にて報知回数カウンタの値が０でないか否かを判定する。報知回数カウンタの値が０である場合には、そのまま本処理を終了し、０でない場合には、ステップＳ１１０２にて小役入賞が成立したか否かを判定する。小役入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、小役入賞が成立した場合には、ステップＳ１１０３にて９枚のメダル払出が行われる９枚小役入賞、すなわちベル入賞又は第１特殊ベル入賞～第１２特殊ベル入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。９枚小役入賞が成立していない場合にはそのまま本処理を終了し、９枚小役入賞が成立した場合には、ステップＳ１１０４にて報知回数カウンタの値を１減算する。その後、ステップＳ１１０５では、報知回数カウンタの値が０であるか否かを判定する。報知回数カウンタの値が０でない場合にはそのまま本処理を終了し、０である場合には、ステップＳ１１０６にて報知フラグをクリアする。続くステップＳ１１０７では、蓄積カウンタの値が０でないか否かを判定する。蓄積カウンタの値が０でない場合には、ステップＳ１１０８にて報知フラグを再度セットする。続くステップＳ１１０９では、蓄積カウンタの値を１減算するとともに、ステップＳ１１１０にて表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた継続カウンタの値に１を加算する。その後、ステップＳ１１１１にて報知回数カウンタに３３をセットし、本処理を終了する。一方、蓄積カウンタの値が０である場合には、ステップＳ１１１２にて上述した待機ゲーム数抽選処理を行う。ステップＳ１１１３では、待機ゲーム数抽選処理にて取得した値を待機ゲーム数カウンタにセットする。その後、本処理を終了する。

【０１６５】

次に、停止指令コマンド処理を、図３５のフローチャートに基づいて説明する。

【０１６６】

ステップＳ１２０１では、停止指令コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。停止指令コマンドを受信した場合には、ステップＳ１２０２に進み、報知フラグがセットされているか否かを判定する。報知フラグがセットされている場合には、そのまま本処理を終了し、報知フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１２０３～ステップＳ１２０７に示す罰則判定処理を行う。

【０１６７】

罰則判定処理では、ステップＳ１２０３にて今回の停止指令が第１停止指令であるか否か、すなわち全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している最中に発生した停止指令であるか否かを判定する。第１停止指令でない場合には、そのまま本処理を終了し、第１停止指令である場合には、ステップＳ１２０４にて第１停止指令として左ストップスイッチ４２が操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ４２が操作されて第１停止指令が発生した場合には、そのまま本処理を終了する。一方、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４が操作されて第１停止指令が発生した場合には、ステップＳ１２０５に進み、罰則フラグがセットされているか否かを判定する。罰則フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１２０６にて罰則フラグをセットする。その後、又は既に罰則フラグがセットされている場合には、ステップＳ１２０７にて表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた罰則ゲーム数カウンタの値に２を加算し、本処理を終了する。

【０１６８】

このように、本スロットマシン１０では、報知フラグがセットされていない状況で左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合、罰則フラグがセットされるとともに罰則ゲーム数カウンタの値に２が加算されるようになっている。

【０１６９】

罰則フラグがセットされている場合、状態コマンド処理（図３０参照）では、ステップＳ７０６にて肯定判定をし、待機ゲーム数減算処理ではなくステップＳ７０７～ステップＳ７０９に示す罰則ゲーム数減算処理を行う。罰則ゲーム数減算処理では、ステップＳ７０７にて罰則ゲーム数カウンタの値を１減算するとともに、ステップＳ７０８にて罰則ゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定する。罰則ゲーム数カウンタの値が０でない場合には、そのまま本処理を終了し、０である場合には、ステップＳ７０９にて罰則フラグをクリアした後に本処理を終了する。そして、抽選結果コマンド処理（図３１参照）では、罰則フラグがセットされている場合、ステップＳ８０３にて肯定判定をしてそのまま抽選結果コマンド処理を終了する。つまり、罰則フラグがセットされている場合には、仮に特定役に当選したとしても報知抽選処理が行われない。

【０１７０】

つまり、報知フラグがセットされていない状況で中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合には、当該ゲームの終了後に待機ゲーム数カウンタの値が減算されない。また、次回のゲームにおいては、仮に特定役に当選したとしても報知抽選処理が行われないことに加えて、待機ゲーム数カウンタの値が減算されない。したがって、報知フラグがセットされていない状況で中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合には、遊技者にとって不利な状況が発生する。

【０１７１】

ここで、本スロットマシン１０のゲームの流れを説明する。本スロットマシン１０では、第１ＢＢ当選確率が約１６４００分の１、第２ＢＢ当選確率が約２０５０分の１と非常に低いため、ＢＢ非当選下での遊技が中心となる。そこで、理解を容易なものとするため、ＢＢ状態終了後からのゲームの流れを説明することとする。

【０１７２】

ＢＢ状態が終了した場合、主制御装置１０１は、遊技状態をＢＢ状態から通常遊技状態に移行させる。このとき表示制御装置８１は、待機ゲーム数抽選処理を行い、待機ゲーム数カウンタに１～１２８０のいずれかの値をセットする。ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されることとなる報知フラグは、待機ゲーム数が０となった場合にセットされる。つまり、待機ゲーム数が０でない場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。

【０１７３】

ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない場合、１の遊技状態から他の遊技状態への移行確率は上述したとおりである。すなわち、遊技状態が通常遊技状態である場合には、約５．２０分の１の確率で第１ＲＴ状態に移行する。遊技状態が第１ＲＴ状態である場合には、約５４．６分の１の確率で第２ＲＴ状態に移行し、約８．４８分の１の確率で通常遊技状態に移行する。遊技状態が第２ＲＴ状態である場合には、約２４．０分の１の確率で第３ＲＴ状態に移行し、約５．２０分の１の確率で第１ＲＴ状態に移行し、約４．８０分の１の確率で通常遊技状態に移行する。遊技状態が第３ＲＴ状態である場合には、約８．８２分の１の確率で第４ＲＴ状態に移行し、約５．２０分の１の確率で第１ＲＴ状態に移行し、約１．７７分の１の確率で通常遊技状態に移行する。遊技状態が第４ＲＴ状態である場合には、約８．８２分の１の確率で第５ＲＴ状態に移行し、約５．２０分の１の確率で第１ＲＴ状態に移行し、約１．７７分の１の確率で通常遊技状態に移行する。以上の結果、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない場合には、通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行する確率が約５００００分の１、すなわち通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約５００００回となり、第５ＲＴ状態に移行させることが非常に困難となる。

【０１７４】

このため、遊技者は、待機ゲーム数が０となるように毎回のゲームを行う必要がある。待機ゲーム数は、罰則フラグがセットされていない状況で左ストップスイッチ４２を最初に操作して遊技を行った場合に１減算される。また、罰則フラグがセットされていない状況で特定役に当選するとともに報知抽選に当選した場合には、待機ゲーム数が０とされる。罰則フラグは、報知フラグがセットされていない状況で中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合にセットされる。つまり、待機ゲーム数を０とするためには、毎回のゲームにおいて左ストップスイッチ４２を最初に操作する必要がある。

【０１７５】

待機ゲーム数が０となった場合、表示制御装置８１は報知フラグをセットする。そして、第１ＲＴ状態～第４ＲＴ状態においてベル又は転落再遊技に当選となった場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する。遊技者は、報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作することにより、図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作せずともベル入賞や第２再遊技入賞～第５再遊技入賞（以下、「昇格再遊技入賞」ともいう。）を成立させることができる。また、ベル入賞や昇格再遊技入賞を成立させることにより、転落再遊技入賞が成立することや有効ライン上に移行出目が停止することを回避でき、比較的速やかに遊技状態を第５ＲＴ状態に移行させることが可能となる。

【０１７６】

ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される場合、１の遊技状態から他の遊技状態への移行確率は以下のとおりである。遊技状態が通常遊技状態である場合には、約５．２０分の１の確率で第１ＲＴ状態に移行する。つまり、遊技状態が通常遊技状態である場合には、第１ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約５．２０回である。遊技状態が第１ＲＴ状態である場合には、約９．１０分の１の確率で第２ＲＴ状態に移行する。つまり、遊技状態が第１ＲＴ状態である場合には、第２ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約９．１０回である。遊技状態が第２ＲＴ状態である場合には、約４．００分の１の確率で第３ＲＴ状態に移行する。つまり、遊技状態が第２ＲＴ状態である場合には、第３ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約４．００回である。遊技状態が第３ＲＴ状態である場合には、約１．４７分の１の確率で第４ＲＴ状態に移行する。つまり、遊技状態が第３ＲＴ状態である場合には、第４ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約１．４７回である。遊技状態が第４ＲＴ状態である場合には、約１．４７分の１の確率で第５ＲＴ状態に移行する。つまり、遊技状態が第４ＲＴ状態である場合には、第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約１．４７回である。以上の結果、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される場合には、通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行する確率が約２１．２分の１、すなわち通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約２１．２ゲームとなり、第５ＲＴ状態に移行させることが非常に容易となる。ちなみに、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される状況となった際の遊技状態が第１ＲＴ状態である場合には、第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約１６．０ゲームとなり、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される状況となった際の遊技状態が第２ＲＴ状態である場合には、第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約６．９４ゲームとなり、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される状況となった際の遊技状態が第３ＲＴ状態である場合には、第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約２．９４ゲームとなり、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される状況となった際の遊技状態が第４ＲＴ状態である場合には、第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約１．４７ゲームとなる。

【０１７７】

表示制御装置８１は、遊技状態が第５ＲＴ状態に移行した場合、報知回数カウンタに３３をセットする。そして、ベル入賞又は特殊ベル入賞が成立した場合に報知回数カウンタの値が１減算され、報知回数カウンタの値が０となった場合に報知フラグがクリアされる。つまり、第５ＲＴ状態では、ベル入賞を成立させるためのストップスイッチ４２～４４

の操作順序が報知回数分だけ報知された場合に、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されなくなる。

【０１７８】

第５ＲＴ状態における１ゲームあたりのメダル払出の期待値は、報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合、約４．８０枚である。１回のゲームを行うために３枚のメダルをベットする必要があるため、第５ＲＴ状態では１ゲームあたりにメダルが約１．８０枚増加することを期待できる。ちなみに、通常遊技状態では、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されないため、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合、１ゲームあたりのメダル払出の期待値が約１．４４枚となる。つまり、第５ＲＴ状態に移行した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される場合、通常遊技状態よりも遊技者に有利となる。なお、各抽選テーブルには、中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合にベル入賞が成立するインデックス値ＩＶ＝１２～１９のポイント値ＰＶが、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合にベル入賞が成立するインデックス値ＩＶ＝８～１１のポイント値ＰＶよりも高く設定されている（例えば図１３参照）。このため、通常遊技状態において左ストップスイッチ４２以外のストップスイッチ４３，４４を最初に操作した場合には、１ゲームあたりのメダル払出の期待値が約２．０２枚となる。但し、左ストップスイッチ４２以外のストップスイッチ４３，４４を最初に操作した場合には、表示制御装置８１が罰則フラグをセットするため、繰り返しゲームを行っても待機ゲーム数が０とならない。また、左ストップスイッチ４２以外のストップスイッチ４３，４４を最初に操作した場合には、主制御装置１０１が有効ライン上に移行出目が停止しないように各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止制御を行う。したがって、左ストップスイッチ４２以外のストップスイッチ４３，４４を最初に操作した場合には、１ゲームあたりのメダル払出の期待値が高くなるものの、結果的に遊技者に不利となる。

【０１７９】

ちなみに、第５ＲＴ状態における９枚小役（すなわちベル及び特殊ベル）の当選確率は約３．３３分の１である。このため、ストップスイッチ４２～４４の操作順序を３３回報知するまで、すなわち報知フラグがクリアされるまでに要するゲーム数は、約１１０ゲームとなる。そして、報知フラグがクリアされるまでに約１９８枚のメダルの増加が期待できる。

【０１８０】

表示制御装置８１は、第５ＲＴ状態下で報知回数カウンタの値が０となった場合、蓄積カウンタの値が０であるか否かを判定する。蓄積カウンタの値が０でない場合には、報知フラグを再度セットするとともに報知回数カウンタに３３を再度セットする。蓄積カウンタの値は、第５ＲＴ状態下で特定役に当選した場合に１又は２が加算される。かかる観点からも第５ＲＴ状態は通常遊技状態と比して遊技者に有利であるといえる。

【０１８１】

表示制御装置８１は、蓄積カウンタの値が０である場合、待機ゲーム数抽選処理を行い、待機ゲーム数カウンタに１～１２８０のいずれかの値をセットする。この結果、待機ゲーム数が０となるまでの間、再びストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されなくなる。第５ＲＴ状態における１ゲームあたりのメダル払出の期待値は、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない場合、約３．０７枚である。１回のゲームを行うために３枚のメダルをベットする必要があるため、第５ＲＴ状態では１ゲームあたりにメダルが約０．０７枚増加することを期待できる。したがって、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない状況であっても、第５ＲＴ状態は通常遊技状態よりも遊技者に有利である。但し、かかる状況では、約５．２０分の１の確率で移行出目が有効ライン上に停止して第１ＲＴ状態に移行し、約３．２８分の１の確率で転落再遊技入賞が成立して通常遊技状態に移行する。このため、待機ゲーム数が０となる前に移行出目が有効ライン上に停止したり転落再遊技入賞が成立したりした場合には、遊技者に有利な状況が終了することとなる。

【０１８２】
以上のとおり、本スロットマシン１０では、通常遊技状態下で報知フラグがセットされた場合、第５ＲＴ状態に移行するまでに約２２ゲームを行う必要があり、第５ＲＴ状態に移行してから報知フラグがクリアされるまでに約１１０ゲームを行う必要がある。報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作したり、所定の図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作したりした場合には、１ゲームに約６秒を要することが一般的である。このため、第５ＲＴ状態下で特定役に当選しなかった場合であっても、報知フラグがセットされてから当該報知フラグがクリアされるまで、すなわち遊技者に有利な特典付与状態が終了するまでに約１３分を要することとなり、第５ＲＴ状態下で特定役に当選した場合には、特典付与状態の終了に要する時間が延びることとなる。

【０１８３】
そこで本スロットマシン１０では、所定の操作を行った場合、特典付与状態を終了させることができるとともに、メダル払出と異なる別特典が付与されるようになっている。以下では、別特典を付与する場合に主制御装置１０１及び表示制御装置８１が行う処理を、図３６及び図３７のフローチャートに基づいて説明する。

【０１８４】
先ず、主制御装置１０１が行う操作判定処理を図３６のフローチャートに基づいて説明する。通常処理にて説明したとおり、操作判定処理は、規定数のメダルがベットされたか否かを判定する前、すなわち遊技が開始される前に行われる処理である（図１１参照）。

【０１８５】
ステップＳ１３０１では、第３クレジット投入検出センサ５８ａからＯＮ信号が入力されているか否か、すなわち第３クレジット投入スイッチ５８が操作されているか否かを判定し、操作されていない場合にはそのまま本処理を終了する。第３クレジット投入スイッチ５８が操作されている場合には、ステップＳ１３０２に進み、右ストップ検出センサ４４ａからＯＮ信号が入力されているか否か、すなわち右ストップスイッチ４４が操作されているか否かを判定する。右ストップスイッチ４４が操作されていない場合には、そのまま本処理を終了し、右ストップスイッチ４４が操作されている場合には、ステップＳ１３０３にてＲＡＭ１０６に設けられたタイマに２０２０をセットする。続くステップＳ１３０４及びステップＳ１３０５では、第３クレジット投入検出センサ５８ａ及び右ストップ検出センサ４４ａから継続してＯＮ信号が入力されているか否かを判定する。両検出センサ５８ａ，４４ａから継続してＯＮ信号が入力されている場合には、ステップＳ１３０６に進み、タイマの値が０となったか否かを判定する。タイマの値は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理Ｓ１０８（図１０参照）にて１ずつ減算される。タイマ割込み処理は約１．４９ｍｓｅｃ毎に実行されるため、タイマに２０２０がセットされてから０となるまでには約３秒を要することとなる。タイマの値が０となっていない場合には、ステップＳ１３０４に戻り、タイマの値が０となった場合には、ステップＳ１３０７にて終了コマンドをセットし、本処理を終了する。また、ステップＳ１３０４又はステップＳ１３０５にてＯＮ信号が入力されていないと判定した場合には、ステップＳ１３０８にてタイマの値を０とし、本処理を終了する。

【０１８６】
以上のとおり、主制御装置１０１は、遊技が開始されていない状況（遊技が終了している状況）にて第３クレジット投入スイッチ５８及び右ストップスイッチ４４が約３秒間継続して操作された（以下、当該操作を「強制終了操作」という。）場合、操作判定処理にて終了コマンドをセットする。そして、主制御装置１０１は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理Ｓ１１０にて表示制御装置８１に終了コマンドを送信する。

【０１８７】
次に、表示制御装置８１が行う終了コマンド処理を、図３７のフローチャートに基づいて説明する。

【０１８８】
ステップＳ１４０１では、終了コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場

合には、そのまま本処理を終了する。終了コマンドを受信した場合には、ステップＳ１４０２に進み、報知フラグをクリアする。続くステップＳ１４０３では、継続して遊技が行われた場合に報知する予定であったベル入賞を成立させるためのストップスイッチ４２～４４の操作順序の回数（以下、「残報知回数」という。）を把握する。上述したとおり、表示制御装置８１は、遊技状態が第５ＲＴ状態に移行した場合、報知回数カウンタに３３をセットする。そして、表示制御装置８１は、ベル入賞又は特殊ベル入賞が成立した場合に報知回数カウンタの値を１減算し、報知回数カウンタの値が０となった場合に報知フラグをクリアする。したがって、表示制御装置８１は、報知回数カウンタの値を把握することにより、残報知回数を把握することができる。ステップＳ１４０４では、継続して遊技が行われた場合に報知フラグがクリアされるまでに要すると想定されるゲーム数（以下、「残仮想ゲーム数」という。）を算出する。具体的には、第５ＲＴ状態における９枚小役の当選確率の逆数（設定３であれば３．３３）と、ステップＳ１４０３にて把握した残報知回数と、を乗算し、当該乗算結果を残仮想ゲーム数とする。続くステップＳ１４０５では、継続して遊技が行われた場合に報知フラグがクリアされるまでに遊技者が獲得したと想定されるメダル数（以下、「仮想獲得数」という。）を算出する。具体的には、第５ＲＴ状態における１ゲームあたりのメダル払出の期待値（設定３であれば４．８０）からメダルのベット数（３．００）を減算し、当該減算結果と、残仮想ゲーム数と、を乗算した結果を仮想獲得数とする。ステップＳ１４０６では、ステップＳ１４０５にて算出した仮想獲得数を、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた仮想獲得数カウンタにセットする。ステップＳ１４０７では、蓄積数抽選処理を行う。

【０１８９】

蓄積数抽選処理とは、継続して遊技が行われた場合に蓄積カウンタの更新が行われたか否かを判定する処理であり、第１蓄積数抽選処理と、第２蓄積数抽選処理と、により構成されている。

【０１９０】

第１蓄積数抽選処理では、先ず、第９再遊技のみに当選となる確率（すなわち第５ＲＴ状態におけるＩＶ＝２２の当選確率）と、残仮想ゲーム数と、を乗算し、残仮想ゲーム数における第９再遊技のみの当選確率を決定する。当選確率を決定した場合には、当該決定結果に基づいて当選ポイント値を算出する。当選ポイント値を算出した場合には、乱数を取得し、当該乱数値に当選ポイント値を加算して判定値とする。その後、当該判定値が取得し得る乱数の最大値を超えたか否かを判定し、超えなかった場合にはそのまま第１蓄積数抽選処理を終了する。一方、判定値が取得し得る乱数の最大値を超えた場合には、蓄積カウンタの値に１を加算した後に第１蓄積数抽選処理を終了する。

【０１９１】

理解を容易なものとするため、第１蓄積数抽選処理の具体例を説明する。

【０１９２】

第９再遊技のみに当選となる確率は約６５５分の１である。残報知回数が２０であって残仮想ゲーム数を６６（＝３．３×２０）と算出した場合には、残仮想ゲーム数における第９再遊技のみの当選確率を６５５分の６６と決定する。その後、表示制御装置８１は、乱数として０～６５５３５を取得し得るため、当選ポイント値を６６０３（＝６６×６５５３６÷６５５）と算出する。乱数を取得した場合には、当該乱数値に６６０３を加算した値を判定値とし、判定値が６５５３５を超えたか否かを判定する。６５５３５を超えた場合には、蓄積カウンタに１を加算し、６５５３５を超えなかった場合には、蓄積カウンタの値を変化させない。

【０１９３】

第２蓄積数抽選処理では、先ず、第８再遊技及び第９再遊技に当選となる確率（すなわち第５ＲＴ状態におけるＩＶ＝２３の当選確率）と、残仮想ゲーム数と、を乗算し、残仮想ゲーム数における第８再遊技及び第９再遊技の当選確率を決定する。当選確率を決定した場合には、当該決定結果に基づいて当選ポイント値を算出する。当選ポイント値を算出した場合には、乱数を取得し、当該乱数値に当選ポイント値を加算して判定値とする。そ

の後、当該判定値が取得し得る乱数の最大値を超えたか否かを判定し、超えなかった場合にはそのまま第２蓄積数抽選処理を終了する。一方、判定値が取得し得る乱数の最大値を超えた場合には、蓄積カウンタの値に２を加算した後に第１蓄積数抽選処理を終了する。

【０１９４】

理解を容易なものとするため、第２蓄積数抽選処理の具体例を説明する。

【０１９５】

第８再遊技及び第９再遊技に当選となる確率は約６５５０分の１である。残報知回数が２０であって残仮想ゲーム数を６６（＝３．３×２０）と算出した場合には、残仮想ゲーム数における第８再遊技及び第９再遊技の当選確率を６５５０分の６６と決定する。その後、表示制御装置８１は、乱数として０～６５５３５を取得し得るため、当選ポイント値を６６０（＝６６×６５５３６÷６５５０）と算出する。乱数を取得した場合には、当該乱数値に６６０を加算した値を判定値とし、判定値が６５５３５を超えたか否かを判定する。６５５３５を超えた場合には、蓄積カウンタに２を加算し、６５５３５を超えなかった場合には、蓄積カウンタの値を変化させない。

【０１９６】

以上のとおり、蓄積数抽選処理では、残仮想ゲーム数の遊技が行われたと仮定した場合に特定役に当選したか否かを判定し、当選したと判定した場合には蓄積カウンタの値に対応する値（すなわち１又は２）を加算する。

【０１９７】

蓄積数抽選処理を行った場合には、ステップＳ１４０８に進み、蓄積カウンタの値が０でないか否かを判定する。蓄積カウンタの値が０でない場合には、ステップＳ１４０９にて蓄積カウンタの値から１を減算するとともに、ステップＳ１４１０にて継続カウンタの値に１を加算する。その後、ステップＳ１４１１にて仮想獲得数カウンタの値に１９８（＝（４．８０－３．００）×１１０）を加算し、ステップＳ１４０７に戻る。かかる場合の蓄積数抽選処理では、残報知回数を３３、残仮想ゲーム数を１１０として第１蓄積数抽選処理及び第２蓄積数抽選処理を行う。

【０１９８】

ステップＳ１４０８にて蓄積カウンタの値が０であると判定した場合には、ステップＳ１４１２に進み、継続カウンタの値を特典付与状態の仮想継続回数として補助表示部６５に表示するとともに、仮想獲得数カウンタの値を特典付与状態の仮想獲得数として補助表示部６５に表示する。ステップＳ１４１３では、表示制御装置８１のＲＯＭに設けられた仮想獲得数テーブルを参照する。仮想獲得数テーブルには、仮想獲得数カウンタの値と、補助表示部６５に表示するＱＲコード（登録商標、以下同様）と、の対応関係が定められている。より詳しくは、仮想獲得数テーブルには、１～１９８、１９９～３９６、３９７～５９４、・・・、５１４９～５３４６というように、各区間の範囲が１９８となるように仮想獲得数カウンタの値が定められており、区間毎に異なるＱＲコードが表示されるよう、仮想獲得数カウンタの値と、ＱＲコードと、の対応関係が定められている。ステップＳ１４１４では、仮想獲得数カウンタの値と対応するＱＲコードを補助表示部６５に表示する。その後、ステップＳ１４１５にて報知回数カウンタ，蓄積カウンタ，継続数カウンタ，仮想獲得数カウンタの各値を０とするカウンタ初期化処理を行い、本処理を終了する。なお、上記ＱＲコード等の各種情報の表示は、所定時間（本実施の形態では１分）を経過した場合、又は次ゲームの開始指令が発生した場合に終了される。

【０１９９】

以上のとおり、表示制御装置８１は、終了コマンドを受信した場合、遊技が継続して行われたと仮定した場合の特典付与状態の継続回数と、当該特典付与状態下でのメダル獲得数と、を補助表示部６５に表示するとともに、ＱＲコードを補助表示部６５に表示する。ＱＲコードは、本スロットマシン１０のホームページへのアドレス情報となっており、前記ホームページにアクセスした場合には、仮想獲得数に応じて異なる特典画像や着信メロディ等を入手することができる。

【０２００】

ちなみに、終了コマンド処理では、終了コマンドを受信したと判定した場合に報知フラグをクリアする。このため、例えばＱＲコードを入手した遊技者が遊技を終了せずに次ゲームを開始した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない状況の第５ＲＴ状態から遊技を再開することとなる。

【０２０１】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０２０２】

強制終了操作がなされた場合、報知フラグをクリアする構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者は、特典付与状態の途中で遊技を終了しなければならなくなった場合であっても、強制終了操作を行うことで特典付与状態を終了させた上で遊技を終了することができる。この結果、遊技者が特典付与状態を継続させたまま席を立たなければならなくなる事象が発生することを回避することが可能となる。

【０２０３】

強制終了操作がなされた場合、仮想獲得数に応じて異なるＱＲコードを表示する構成とした。このように、強制終了操作がなされた場合にメダルとは異なる特典を付与する構成とすることにより、遊技可能時間の少ない遊技者に対しても本スロットマシン１０を遊技してみようという遊技意欲を抱かせることが可能となる。ここで、強制終了操作がなされた場合に、仮想獲得数と対応するメダルを払い出す構成とすることも考えられる。しかしながら、かかる構成とした場合には、入賞が成立することを期待しながら図柄を狙ってストップスイッチを操作し、その操作結果として入賞が成立した場合にメダル払出の特典を受けるというスロットマシン特有の遊技性を損ねてしまう可能性が懸念される。一方、強制終了操作がなされた場合にメダルと異なる特典を付与する構成においては、上記懸念を好適に解消することができるとともに、特典付与状態の途中で遊技を終了しなければならなくなった残念感を緩和することができる。故に、遊技可能時間の少ない遊技者に対しても本スロットマシン１０を遊技してみようという遊技意欲を抱かせることが可能となり、スロットマシン１０の稼動を促進することが可能となる。

【０２０４】

強制終了操作がなされた場合には、仮想継続回数及び仮想獲得数を算出し、仮想獲得数に基づいて表示するＱＲコードを決定する構成とした。かかる構成とすることにより、メダルと異なる特典の多様化を図ることが可能となる。また、例えば遊技者が特典付与状態に移行した直後に遊技を終了しなければならなくなった場合であっても、付与される特典に期待を抱かせながら遊技者に強制終了操作を行わせることが可能となり、遊技可能時間に関わらず遊技意欲を抱かせることが可能となる。さらに、仮想獲得数に応じて異なるＱＲコードが表示される構成としたため、強制終了操作を行うことなく特典付与状態下での遊技を継続することで所有メダルを増加させるか、特典付与状態は終了するものの強制終了操作を行ってＱＲコードを入手し、種々用意された特典画像等の全収集を目指すか、の選択を遊技者に行わせることが可能となり、新たな遊技性を提供することが可能となる。

【０２０５】

仮想獲得数の算出に際しては、第５ＲＴ状態における１ゲームあたりのメダル払出の期待値からメダルのベット数を減算し、当該減算結果と、残仮想ゲーム数と、を乗算する構成とした。かかる構成とすることにより、強制終了操作のなされたタイミングに関わらず、仮想獲得数を正確に算出することが可能となる。また、仮想獲得数の算出に際しては、蓄積数抽選処理を行うことにより、継続して遊技が行われた場合に蓄積カウンタの更新が行われたか否かを判定し、蓄積カウンタの更新が行われたと判定した、又は強制終了操作が行われる前に蓄積カウンタの更新が行われていた場合には、次回の特典付与状態における遊技も継続して行われたと仮定する構成とした。かかる構成とすることにより、仮想獲得数の値をより正確に算出することが可能となる。

【０２０６】

仮想継続回数及び仮想獲得数を補助表示部６５に表示する構成としたため、後日等の次回の遊技に対する遊技意欲を遊技者に抱かせることが可能となる。

【０２０７】
メダルと異なる特典として特典画像や着信メロディ等を付与する構成とする一方、スロットマシン１０の補助表示部６５には上記特典を入手可能なＱＲコードを表示する構成とした。かかる構成とすることにより、多彩な特典を用意した場合であっても、スロットマシン１０の記憶容量が増大化することを抑制することが可能となる。
【０２０８】
遊技が開始されていない状況にて第３クレジット投入スイッチ５８及び右ストップスイッチ４４が約３秒間継続して操作された場合、強制終了操作がなされたと判定する構成とした。このように、強制終了操作として遊技の進行に関わるスイッチを操作させる構成とすることにより、強制終了操作を行わせるための専用のスイッチを設けた構成と比して、スロットマシン１０の部品点数が増加することやコストが増加することを抑制することが可能となる。また、強制終了操作として、第３クレジット投入スイッチ５８と右ストップスイッチ４４という複数のスイッチの操作を要求するとともに、これらスイッチ４４，５８を約３秒間という所定時間の操作を要求する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が誤って強制終了操作を行ってしまう機会を低減することが可能となる。
【０２０９】
（第２の実施の形態）
上記第１の実施の形態では、強制終了操作がなされた場合、表示制御装置８１が終了コマンド処理において、報知フラグをクリアするとともに、仮想継続回数及び仮想獲得数を算出する構成としたが、かかる構成を変更する。なお、基本構成については上記第１の実施の形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。
【０２１０】
図３８は、本実施の形態における終了コマンド処理を示すフローチャートである。
【０２１１】
ステップＳ１５０１では、終了コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。終了コマンドを受信した場合には、ステップＳ１５０２に進み、蓄積カウンタの値を表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた仮想蓄積カウンタにセットする。続くステップＳ１５０３では、残報知回数を把握する。ステップＳ１５０４では、残仮想ゲーム数を算出する。具体的には、第５ＲＴ状態における９枚小役の当選確率の逆数（設定３であれば３．３３）と、ステップＳ１５０３にて把握した残報知回数と、を乗算し、当該乗算結果を残仮想ゲーム数とする。続くステップＳ１５０５では、継続して遊技が行われた場合に報知フラグがクリアされるまでに要する所要時間を算出する。具体的には、１ゲームを行うのに約６秒を要すると想定されるため、残仮想ゲーム数に６を乗算し、当該乗算結果を６０で除算する。当該算出処理を行うことにより、残仮想ゲーム数を行うのに要する所要時間が分を単位として把握されることとなる。ステップＳ１５０６では、ステップＳ１５０５にて算出した所要時間を、表示制御装置８１のＲＡＭに設けられた所要時間カウンタにセットする。ステップＳ１５０７では、仮想蓄積数抽選処理を行う。仮想蓄積数抽選処理では、蓄積カウンタではなく仮想蓄積カウンタに１又は２を加算する点を除き、上記第１の実施の形態における蓄積数抽選処理と同一の処理を行う。
【０２１２】
仮想蓄積数抽選処理を行った場合には、ステップＳ１５０８に進み、仮想蓄積カウンタの値が０でないか否かを判定する。仮想蓄積カウンタの値が０でない場合には、ステップＳ１５０９にて仮想蓄積カウンタの値から１を減算する。その後、ステップＳ１５１０にて所要時間カウンタの値に１１（＝６×１１０÷６０）を加算し、ステップＳ１５０７に戻る。
【０２１３】
ステップＳ１５０８にて仮想蓄積カウンタの値が０であると判定した場合には、ステップＳ１５１１に進み、所要時間カウンタの値を所要時間として補助表示部６５に表示する。その後、ステップＳ１５１２にて仮想蓄積カウンタ、所要時間カウンタの値を０とする

カウンタ初期化処理を行い、本処理を終了する。

【０２１４】

以上のとおり、表示制御装置８１は、終了コマンドを受信した場合、特典付与状態が終了するまでに要する所要時間を算出し、当該算出結果を補助表示部６５に表示する。ここで、本実施の形態では、終了コマンド処理において報知フラグをクリアしない。つまり、遊技が開始されていない状況にて第３クレジット投入スイッチ５８及び右ストップスイッチ４４を約３秒間継続して操作した（以下、当該操作を「確認操作」という。）場合には、特典付与状態が終了するまでの所要時間を確認した上で特典付与状態下での遊技を行うことができる。

【０２１５】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０２１６】

確認操作が行われた場合には、特典付与状態が終了するまでに要する所要時間を算出して補助表示部６５に表示する構成とした。かかる構成とすることにより、特典付与状態の途中で遊技者に所要時間を把握させることが可能となる。この結果、遊技者は、所要時間を把握した上でその後の特典付与状態下における遊技を行うことが可能となり、特典付与状態下における遊技を堪能することが可能となる。

【０２１７】

ここで、所要時間を表示しない構成について考える。

【０２１８】

かかる構成においては、特典付与状態が終了するまでに要する時間が特定役に当選するか否かや９枚小役に当選するか否か等によって変化するため、遊技者が遊技可能時間内に特典付与状態を終了させることができるか心配になり、特典付与状態下における遊技を堪能できない可能性が考えられる。一方、所要時間を算出した上で補助表示部６５に表示する構成においては、遊技者が遊技可能時間内に特典付与状態を終了させることが可能か否かを把握することができる。このため、遊技者は、遊技可能時間内に特典付与状態を終了させることが可能であれば、優越感に浸りながらその後の特典付与状態下における遊技を堪能することが可能となる。さらにいうと、遊技者が仮に遊技可能時間内に特典付与状態を終了させることが不可能と把握した場合であっても、友人等に所要時間を伝えた上で遊技を交代してもらうことが可能となり、連絡を受けた友人等も自身の遊技可能時間と所要時間を比較した上で交代して遊技を行うか否かを判断することができる。

【０２１９】

確認操作がなされた場合に所要時間を算出して表示する構成とした。上述したとおり特典付与状態が終了するまでに要する時間は役の抽選結果によって変化するため、特典付与状態が終了するまで遊技者が実際に遊技を行った場合、算出した所要時間と、実際に特典付与状態が終了するまでに要した時間と、に差異が生じる可能性が考えられる。また、所要時間を把握することなく特典付与状態下での遊技を行いたい遊技者もいるものと想定される。そこで、確認操作がなされた場合に所要時間を算出して表示する構成とすることにより、所要時間を把握したい遊技者に限って遊技者の望む情報を提供することが可能となる。

【０２２０】

確認操作がなされた場合には、残仮想ゲーム数と、１ゲームを行うのに要すると想定される時間と、を把握し、これら把握結果を乗算することにより、所要時間を算出する構成とした。かかる構成とすることにより、確認操作がなされたタイミングに関わらず、所用時間を正確に算出することが可能となる。また、所要時間の算出に際しては、仮想蓄積数抽選処理を行うことにより、継続して遊技が行われた場合に蓄積カウンタの更新が行われたか否かを判定し、蓄積カウンタの更新が行われたと判定した、又は確認操作が行われる前に蓄積カウンタの更新が行われていた場合には、次回の特典付与状態における遊技も継続して行われたと仮定する構成とした。かかる構成とすることにより、所要時間をより正確に算出することが可能となる。

【０２２１】
なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。
【０２２２】
（１）上記第１実施の形態では、強制終了操作がなされた場合に報知フラグをクリアする構成としたが、報知フラグをクリアしない構成としてもよい。報知フラグをクリアしない構成とする場合には、ＱＲコードの表示も行わない構成とする。
【０２２３】
かかる構成とした場合には、上記第２の実施の形態と同様、遊技が開始されていない状況にて第３クレジット投入スイッチ５８及び右ストップスイッチ４４を約３秒間継続して操作した（以下、当該操作を「確認操作」という。）場合、仮想継続回数及び仮想獲得数を算出して補助表示部６５に表示する構成となる。そして、特典付与状態の途中で遊技者に仮想継続回数及び仮想獲得数を把握させることが可能となるため、遊技者は、これらを把握した上でその後の特典付与状態下における遊技を行うことが可能となり、特典付与状態下における遊技を堪能することが可能となる。
【０２２４】
ここで、仮想継続回数及び仮想獲得数を表示しない構成について考える。
【０２２５】
かかる構成においては、仮想継続回数及び仮想獲得数が特定役に当選するか否かや９枚小役に当選するか否か等によって変化するため、遊技者が特典付与状態下で多くのメダルを獲得できるか心配になり、特典付与状態下における遊技を堪能できない可能性が考えられる。一方、仮想継続回数及び仮想獲得数を算出した上で補助表示部６５に表示する構成においては、遊技者が獲得メダル数を把握することができるため、遊技可能時間内に特典付与状態を終了させることが可能であれば、優越感に浸りながらその後の特典付与状態下における遊技を堪能することが可能となる。さらにいうと、遊技者が仮に遊技可能時間内に特典付与状態を終了させることが不可能な場合であっても、友人等に仮想継続回数や仮想獲得数を伝えた上で遊技を交代してもらうことが可能となり、連絡を受けた友人等も仮想継続回数や仮想獲得数から交代して遊技を行うか否かを判断することができる。
【０２２６】
なお、本構成を上記第２の実施の形態に示した構成と組み合わせてもよい。すなわち、確認操作がなされた場合には、仮想継続回数，仮想獲得数及び所要時間を算出し、これら算出結果を補助表示部６５に表示する構成とする。また、補助表示部６５に表示する構成に限らず、スピーカ６４から音声を出力して上記各算出結果を報知する構成としてもよい。
【０２２７】
確認操作がなされた場合に仮想継続回数及び仮想獲得数を算出して表示するのではなく、各ゲームにおいて仮想継続回数及び仮想獲得数を算出して表示する構成としてもよい。また、各ゲームにおいて仮想継続回数及び仮想獲得数を算出するものの確認操作がなされた場合に限って仮想継続回数及び仮想獲得数を表示する構成としてもよい。上記第２の実施の形態についても同様である。
【０２２８】
（２）上記第１の実施の形態では、強制終了操作がなされた場合、報知フラグをクリアする構成としたが、これに加えて、主制御装置１０１が第５ＲＴ設定フラグをクリアして遊技状態を通常遊技状態に移行させる構成としてもよい。
【０２２９】
（３）上記第１の実施の形態では、メダルと異なる特典として特典画像等を入手可能なＱＲコードを表示する構成としたが、赤外線通信等で特典画像等のデータを送信する構成としてもよい。
【０２３０】
（４）上記第１の実施の形態では、強制終了操作がなされた場合、ＱＲコードに加えて

仮想継続回数及び仮想獲得数を補助表示部６５に表示する構成としたが、ＱＲコードのみを表示する構成としてもよい。また、仮想継続回数及び仮想獲得数については、例えば補助表示部６５にて「仮想終了結果を確認したい場合は左ストップスイッチ４２を操作してください。」等の報知を行い、左ストップスイッチ４２が操作された場合に表示する構成としてもよい。

【０２３１】

（５）上記各実施の形態では、蓄積数抽選処理において、特定役の当選確率と残仮想ゲーム数から残仮想ゲーム数における特定役の当選確率を決定し、当該当選確率を用いて抽選を行う構成としたが、特定役の当選確率を用いて残仮想ゲーム数と対応する回数だけ抽選を繰り返し行う構成としてもよい。

【０２３２】

（６）上記各実施の形態では、第３クレジット投入スイッチ５８及び右ストップスイッチ４４が約３秒間継続して操作された場合、強制終了操作又は確認操作がなされたと判定する構成としたが、強制終了操作用又は確認操作用の専用スイッチを設ける構成としてもよい。また、第２クレジット投入スイッチ５７が１回操作された場合に上記各操作がなされたと判定する構成としてもよいし、精算スイッチ５９が２秒間操作された場合に上記各操作がなされたと判定する構成としてもよい。

【０２３３】

（７）上記各実施の形態では、第５ＲＴ状態に移行した場合、報知回数カウンタに３３をセットする構成としたが、所定の抽選を行って１６，３３，５０，７５のいずれかをセットする構成としてもよい。かかる構成とした場合には、いずれの値がセットされるかによって特典付与状態の所要時間やメダル獲得数に大きく差異が生じるため、上記各実施の形態において記載した作用効果がより顕著なものとなる。

【０２３４】

（８）上記各実施の形態では、特典付与状態において１ゲームあたりのメダル払出の期待値がベット数よりも高くなる構成、すなわち特典付与状態において所有メダルの増加を期待できる構成について説明したが、特典付与状態に移行した場合にＢＢ状態以外の他の遊技状態と比して所有メダルの減少を抑制できる構成としてもよい。

【０２３５】

（９）上記各実施の形態では、報知回数カウンタの値が０となった場合に特典付与状態が終了する構成、すなわち９枚小役に所定回数当選となった場合に特典付与状態が終了する構成を説明したが、他の遊技性を備えたスロットマシンに適用することも可能である。

【０２３６】

例えば、特典付与状態としてＲＴ状態を備え、ＲＴ状態に移行した場合には、ＲＴ状態終了までのゲーム数として５０をセットする構成とする。そして、ＲＴ状態下で所定の役に当選した場合には、ＲＴ状態終了までのゲーム数を加算する構成とする。かかる遊技性を備えたスロットマシンであっても、ＲＴ状態下で所定の役に当選するか否かによってＲＴ状態終了までのゲーム数が変化するため、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【０２３７】

また、スロットマシンに限らず、パチンコ機に適用することも可能である。近年のパチンコ機には、大当たり当選確率の低い低確率状態と、大当たり当選確率の高い高確率状態とを備えたものがあり、所定の大当たりとなった場合には、大当たり状態の終了後に再度高確率状態に移行する（高確率状態が継続する）ものがある。かかる構成においても、高確率状態の終了までに要するゲーム数が、大当たりとなるか否かや大当たりが所定の大当たりであるか否かによって変化するため、上記各実施の形態において説明した構成を適用することにより、上述した作用効果を奏することが期待できる。

【０２３８】

（１０）上記各実施の形態では、通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行する場合、第１ＲＴ状態～第４ＲＴ状態の４つの遊技状態を介する構成としたが、少なくとも１つの遊技

状態を介する構成であれば、その数は任意である。このとき、中継する遊技状態を少なくした場合には、報知フラグがセットされてから第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数が多くなり、中継する遊技状態を多くした場合には、報知フラグがセットされてから第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数が少なくなる。

【０２３９】

（１１）上記各実施の形態では、待機ゲーム数が０となった場合に報知フラグをセットし、ストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する構成としたが、これに加えて、報知フラグがセットされていない状況の所定確率でストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する構成としても良い。

【０２４０】

（１２）上記各実施の形態では、待機ゲーム数が０となった場合に報知フラグをセットする構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、所定条件が成立した場合に報知フラグをセットする構成としても良い。所定条件としては、例えばチェリー入賞が成立した場合やチェリーに当選した場合等が代表例として挙げられる。

【０２４１】

（１３）上記各実施の形態では、報知された操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合にベル入賞や昇格再遊技入賞が成立する構成としたが、操作順序を報知するのではなくストップスイッチ４２～４４の操作タイミングを報知し、当該操作タイミングでストップスイッチ４２～４４が操作された場合にベル入賞や昇格再遊技入賞が成立する構成としても良い。

【０２４２】

（１４）上記各実施の形態では、所定の操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合に昇格再遊技入賞が成立し、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合に転落再遊技入賞が成立する構成、すなわち同一遊技回で昇格再遊技入賞と転落再遊技入賞のいずれもが成立し得る構成としたが、これに代えて又は加えて、１の遊技回で転落再遊技入賞又は昇格再遊技入賞の一方のみが成立し得る構成としても良い。なお、１の遊技回で転落再遊技入賞又は昇格再遊技入賞の一方が成立し得る構成とする場合には、所定の操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作されなかった場合に、遊技状態が移行しない再遊技入賞を成立させることが望ましい。

【０２４３】

（１５）上記各実施の形態では、１の遊技回において複数の再遊技に当選となったりベルと特殊ベルに当選となったりする構成、すなわち１の遊技回において複数の役に当選となる構成について説明したが、１の遊技回において１つの役にのみ当選となる構成であっても良い。かかる構成においては、入賞が成立した場合に第５ＲＴ状態側の遊技状態に移行し、入賞が成立しなかった場合に通常遊技状態に移行する構成とすれば、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【０２４４】

（１６）上記各実施の形態では、転落再遊技入賞が成立した場合、そのときの遊技状態に関わらず通常遊技状態に移行する構成としたが、通常遊技状態側のＲＴ状態に移行する構成としても良い。例えば、第４ＲＴ状態下で転落再遊技入賞が成立した場合に、通常遊技状態ではなく第１ＲＴ状態～第３ＲＴ状態のいずれかに移行する構成としても良い。すなわち、転落再遊技入賞が成立した場合に、そのときの遊技状態と比して第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が大きくなる遊技状態に移行させる構成としても良い。

【０２４５】

（１７）上記各実施の形態では、昇格再遊技入賞が成立した場合、第１ＲＴ状態から第２ＲＴ状態というように第５ＲＴ状態側に１段階だけＲＴ状態が移行する構成としたが、第５ＲＴ状態側に２段階以上移行する構成としても良い。すなわち、昇格再遊技入賞が成立した場合に、そのときの遊技状態と比して第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が小さくなる遊技状態に移行させる構成であれば良い。

【０２４６】
（１８）上記各実施の形態では、補助表示部６５にてストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、ストップスイッチ４２～４４の操作順序を示唆する構成であれば良い。例えば、スピーカ６４から音声を出力して操作順序を報知する構成としても良いし、次に操作するストップスイッチのランプを他のストップスイッチと異なる発光色等で点灯表示することによって操作順序を示唆する構成としても良い。
【０２４７】
（１９）上記各実施の形態では、報知フラグがセットされている場合、遊技状態が第１ＲＴ状態～第４ＲＴ状態のいずれかであれば、ベル又は再遊技に当選した場合に必ずストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、報知フラグがセットされる前と比してストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する頻度が高くなる構成であればよい。かかる構成とした場合であっても、報知フラグがセットされる前後において第５ＲＴ状態への移行確率を変化させることが可能となる。
【０２４８】
（２０）上記各実施の形態では、第４ＲＴ状態からのみ第５ＲＴ状態に移行する構成としたが、これに加えて通常遊技状態から第５ＲＴ状態に直接移行する場合がある構成としても良いし、第１ＲＴ状態～第３ＲＴ状態から第５ＲＴ状態に直接移行する場合がある構成としても良い。これら構成とした場合であっても、第５ＲＴ状態に直接移行する確率が、他の遊技状態を経由して第５ＲＴ状態に移行する確率よりも低いのであれば、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。
【０２４９】
（２１）上記各実施の形態において入賞成立となる各図柄の組合せは一例であり、これら図柄の組合せに限定されるものではない。また、入賞成立となる図柄の組合せの数も任意である。
【０２５０】
（２２）上記各実施の形態では、ＢＢ状態を備えたスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、ＢＢ状態を備えないスロットマシンであっても良いし、ＲＢ状態やＳＢ状態等の他の遊技状態を備えたスロットマシンであっても良い。
【０２５１】
（２３）上記各実施の形態では、メダルが３枚ベットされた後に開始指令が発生したか否かを判定する構成としたが、１枚ベットされた後や２枚ベットされた後にも開始指令が発生したか否かを判定する構成としてもよいことは言うまでもない。
【０２５２】
（２４）上記各実施の形態では、付与される特典として、遊技状態が移行する特典と、再遊技の特典の他に、メダルを払い出す特典を備える構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、メダルを払い出す特典に代えてメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。
【０２５３】
（２５）上記各実施の形態では、リールを３つ並列して備え、有効ラインとして４ラインを有するスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリールを５つ並列して備えたスロットマシンや、有効ラインを７ライン有するスロットマシンであってもよい。
【０２５４】
（２６）上記各実施の形態では、スロットマシン１０について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入

及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【０２５５】

以下、本発明の遊技機を、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【０２５６】

遊技機１．複数種の絵柄（図柄）を可変表示させる可変表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

開始条件（規定数のメダルがベットされた状態でスタートレバー４１が操作されること）が成立したか否かを判定する開始判定手段（主制御装置１０１の開始指令判定機能Ｓ２０７）と、

前記開始条件が成立した場合に前記絵柄の可変表示を開始させるべく前記可変表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の回転開始処理機能Ｓ４０１）と、

停止条件（停止指令が発生すること）が成立した場合に前記絵柄の可変表示を終了させるべく前記可変表示手段を制御する終了制御手段（主制御装置１０１のリール停止処理機能Ｓ４０９）と、

前記絵柄の可変表示が終了した際に前記絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（第５再遊技図柄の組合せ）を形成したことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態（特典付与状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１０１の第５ＲＴ状態移行処理機能Ｓ５１４、表示制御装置８１の報知フラグセット処理機能Ｓ１００４及び報知回数設定処理機能Ｓ１００５）と

を備えた遊技機において、

特定操作（強制終了操作）がなされたか否かを判定する特定操作判定手段（主制御装置１０１の操作判定処理機能Ｓ２０５）と、

前記特定操作がなされた場合、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（表示制御装置８１の報知フラグクリア処理機能Ｓ１４０２）と、

前記特別遊技状態終了手段が前記特別遊技状態を終了させた場合、遊技に用いる遊技媒体と異なる特定特典（ＱＲコード）を付与する特定特典付与手段（表示制御装置８１のＱＲコード表示機能Ｓ１４１４）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【０２５７】

本遊技機によれば、特定操作がなされた場合、特別遊技状態を終了させるとともに、遊技媒体と異なる特定特典を付与する。特定操作がなされた場合に特別遊技状態が終了する構成とすることにより、遊技者自身が特定操作を行うことで特別遊技状態を強制終了させることが可能となる。この結果、特別遊技状態の途中で遊技者が遊技を終了しなければならない事象が発生することを抑制することが可能となる。また、特定操作がなされたことに基づいて特別遊技状態を終了させた場合には遊技に用いる遊技媒体と異なる特定特典を付与する構成とすることにより、遊技可能時間の少ない遊技者であっても本遊技機を遊技してみようという遊技意欲を抱かせることが可能となる。

【０２５８】

以上の結果、遊技者に遊技意欲を抱かせることで遊技機の稼動を促進することが可能となる。

【０２５９】

遊技機２．上記遊技機１において、前記特定操作がなされた場合、前記特別遊技状態終了手段が前記特別遊技状態を終了させなかったと仮定した場合における遊技者の所有する遊技媒体の前記特別遊技状態下での変化数を算出する仮想変化数算出手段（表示制御装置

８１の仮想獲得数算出機能Ｓ１４０５、Ｓ１４１１）を備え、前記特定特典付与手段は、前記仮想変化数算出手段の算出結果に基づいて前記特定特典を付与することを特徴とする遊技機。

【０２６０】

本遊技機によれば、特定操作がなされた場合、特別遊技状態終了手段が特別遊技状態を終了させなかったと仮定した場合、すなわち特定操作がなされなかったと仮定した場合における遊技者の所有する遊技媒体の特別遊技状態下での変化数を算出し、当該算出結果に基づいて特定特典を付与する。かかる構成とすることにより、特定特典の多様化を図ることが可能となる。また、例えば遊技者が特別遊技状態に移行した直後に遊技を終了しなければならなくなった場合であっても、付与される特定特典に期待を抱かせながら遊技者に特定操作を行わせることが可能となり、遊技可能時間に関わらず遊技意欲を抱かせることが可能となる。

【０２６１】

遊技機３．上記遊技機２において、前記特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数を把握する第１仮想把握手段（表示制御装置８１の残仮想ゲーム数算出機能Ｓ１４０４）と、前記特別遊技状態下で１遊技回あたりに期待される遊技者の所有する遊技媒体の変化数を把握する第２仮想把握手段（表示制御装置８１の仮想獲得数算出機能Ｓ１４０５における１ゲームあたりのメダル払出の期待値からメダルのベット数を減算する機能）と、を備え、前記仮想付与数算出手段は、前記各仮想把握手段の把握結果を乗算することにより、遊技者の所有する遊技媒体の前記特別遊技状態下での変化数を算出することを特徴とする遊技機。

【０２６２】

本遊技機によれば、特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数と、特別遊技状態下で１遊技回あたりに期待される遊技者の所有する遊技媒体の変化数と、を把握し、これら把握結果を乗算することにより、遊技者の所有する遊技媒体の特別遊技状態下での変化数を算出する。かかる構成とすることにより、特定操作のなされたタイミングに関わらず、特別遊技状態を終了させることなく遊技を行っていた場合における遊技者の所有する遊技媒体の変化数を正確に算出することが可能となる。

【０２６３】

遊技機４．上記遊技機２又は遊技機３において、前記仮想変化数算出手段の算出結果を報知する算出結果報知手段（補助表示部６５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【０２６４】

本遊技機によれば、特定操作を行わなかったと仮定した場合における遊技者の所有する遊技媒体の特別遊技状態下での変化数が報知される。かかる構成とすることにより、後日等の次回の遊技に対する遊技意欲を遊技者に抱かせることが可能となる。

【０２６５】

遊技機５．上記遊技機２乃至遊技機４のいずれかにおいて、前記特定特典付与手段は、前記仮想付与数算出手段の算出結果に応じて異なる特定特典を付与することを特徴とする遊技機。

【０２６６】

本遊技機によれば、仮想付与数算出手段の算出結果に応じて異なる特定特典を付与する。かかる構成とすることにより、特定操作を行うことなく特別遊技状態下での遊技を継続することで遊技媒体に関わる特典の付与を受けるか、特別遊技状態は終了するものの特定操作を行って遊技媒体と異なる特典の付与を受けるか、の選択を遊技者に行わせることが可能となり、新たな遊技性を提供することが可能となる。

【０２６７】

遊技機６．上記遊技機１乃至遊技機５のいずれかにおいて、当否判定を行う当否判定手段（主制御装置１０１の抽選処理機能Ｓ２０９）と、前記特別遊技状態下で前記当否判定手段の判定結果が所定結果（ＩＶ＝７～１９の際に当選）となった回数が所定回数（３３）となった場合、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態第２終了手段（表示制御装

置８１の報知フラグクリア処理機能Ｓ１１０６）と、を備えたことを特徴とする遊技機。
【０２６８】
本遊技機によれば、当否判定手段の判定結果が所定結果となった回数が所定回数となった場合、特別遊技状態が終了する。かかる構成においては、当否判定手段の判定結果が所定結果となるか否かによって特別遊技状態の終了までに要する遊技回数が変化する。このため、遊技可能時間の少ない遊技者が遊技を敬遠してしまう可能性が考えられる。しかしながら、特定操作がなされたことに基づいて特別遊技状態を終了させた場合には遊技に用いる遊技媒体と異なる特定特典を付与する構成とすることにより、遊技可能時間の少ない遊技者であっても本遊技機を遊技してみようという遊技意欲を抱かせることが可能となる。
【０２６９】
遊技機７．上記遊技機１乃至遊技機５のいずれかにおいて、当否判定を行う当否判定手段と、前記特別遊技状態に移行した場合、前記特別遊技状態が終了するまでの遊技回数を設定する遊技回数設定手段と、前記特別遊技状態下で前記当否判定手段の判定結果が所定結果となった場合、前記遊技回数設定手段の設定した遊技回数を増加させる遊技回数増加手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。
【０２７０】
本遊技機によれば、特別遊技状態下で当否判定手段の判定結果が所定結果となった場合、特別遊技状態が終了するまでの遊技回数が増加する。かかる構成においては、当否判定手段の判定結果が所定結果となるか否かによって特別遊技状態の終了までに要する遊技回数が変化する。このため、遊技可能時間の少ない遊技者が遊技を敬遠してしまう可能性が考えられる。しかしながら、特定操作がなされたことに基づいて特別遊技状態を終了させた場合には遊技に用いる遊技媒体と異なる特定特典を付与する構成とすることにより、遊技可能時間の少ない遊技者であっても本遊技機を遊技してみようという遊技意欲を抱かせることが可能となる。
【０２７１】
遊技機８．上記遊技機１乃至遊技機７のいずれかにおいて、前記特別遊技状態下で特別条件（ＩＶ＝２２又は２３の際に当選）が成立した場合、前記特別遊技状態の終了後に再度特別遊技状態に移行させる特別遊技状態第２移行手段（表示制御装置８１の報知フラグセット処理機能Ｓ１１０８及び報知回数セット処理機能Ｓ１１１１）を備えたことを特徴とする遊技機。
【０２７２】
本遊技機によれば、特別遊技状態下で特別条件が成立した場合、特別遊技状態の終了後に再度特別遊技状態に移行する。かかる構成においては、特別遊技状態下で特別条件が成立するか否かによって特別遊技状態の継続回数が変化するため、一連の特別遊技状態を終了させるまでに要する遊技時間が変化する。このため、遊技可能時間の少ない遊技者が遊技を敬遠してしまう可能性が考えられる。しかしながら、特定操作がなされたことに基づいて特別遊技状態を終了させた場合には遊技に用いる遊技媒体と異なる特定特典を付与する構成とすることにより、遊技可能時間の少ない遊技者であっても本遊技機を遊技してみようという遊技意欲を抱かせることが可能となる。
【０２７３】
なお、「特別遊技状態の終了後に再度特別遊技状態に移行させる」とは、特別遊技状態の終了した次遊技回に特別遊技状態に再度移行する構成に限らず、特別遊技状態から他の遊技状態を経た後に特別遊技状態に再度移行する構成も含む。
【０２７４】
遊技機９．上記遊技機８において、前記特別条件の成立回数を記憶する成立回数記憶手段（表示制御装置８１の蓄積カウンタ）と、前記特定操作がなされた場合、前記特別遊技状態終了手段が前記特別遊技状態を終了させなかったと仮定した場合に前記特別遊技状態下で前記特別条件が成立したか否かを判定する仮想成立判定手段（表示制御装置８１の蓄積数抽選処理機能Ｓ１４０７）と、を備え、前記特定特典付与手段は、前記成立回数記憶

手段の記憶結果と、前記仮想成立判定手段の判定結果と、に基づいて前記特定特典を付与することを特徴とする遊技機。

【０２７５】

本遊技機によれば、特定操作がなされた場合、特別遊技状態終了手段が特別遊技状態を終了させなかったと仮定した場合、すなわち特定操作がなされなかったと仮定した場合に特別条件が成立したか否かを判定し、当該判定結果と、成立回数記憶手段に記憶されている記憶回数と、に基づいて特定特典を付与する。かかる構成とすることにより、特定特典の多様化を図ることが可能となる。また、遊技者が例えば特別条件が成立したことを把握している状況で遊技を終了しなければならなくなった場合であっても、付与される特定特典に期待を抱かせながら遊技者に特定操作を行わせることが可能となり、遊技可能時間に関わらず遊技意欲を抱かせることが可能となる。

【０２７６】

遊技機１０．上記遊技機９において、前記特別条件の成立する確率を把握する確率把握手段と、前記特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数を把握する仮想遊技回数把握手段と、を備え、前記仮想成立判定手段は、前記各把握手段の把握結果に基づいて所定の抽選を行うことにより、前記特別条件が成立したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【０２７７】

本遊技機によれば、特別条件の成立する確率と、特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数と、を把握し、これら把握結果に基づいて所定の抽選を行うことにより、特別条件が成立したか否かを判定する。かかる構成とすることにより、特定操作のなされたタイミングに関わらず、特別遊技状態を終了させることなく遊技を行っていた場合に特別条件が成立したか否かを正確に判定することが可能となる。

【０２７８】

遊技機１１．上記遊技機９又は遊技機１０において、前記仮想成立判定手段は、前記特定操作がなされる以前の遊技回において前記特別条件が成立していた場合と、前記仮想成立判定手段が前記特別条件が成立したと判定した場合と、において、前記特別遊技状態第２移行手段が前記特別遊技状態に移行させたと仮定し、当該特別遊技状態において前記特別条件が成立したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【０２７９】

本遊技機によれば、特定操作がなされる以前の遊技回において特別条件が成立していた場合と、仮想成立判定手段が特別条件が成立したと判定した場合と、には、その後に特別遊技状態に再度移行したと仮定し、当該特別遊技状態において特別条件が成立したか否かを判定する。かかる構成とすることにより、遊技者が特定操作を行うことなく遊技を継続していた場合における特別遊技状態の継続回数を、より正確に算出することが可能となる。

【０２８０】

遊技機１２．上記遊技機９乃至遊技機１１のいずれかにおいて、前記仮想成立判定手段の判定結果を報知する判定結果報知手段（補助表示部６５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【０２８１】

本遊技機によれば、特定操作を行わなかったと仮定した場合における特別遊技状態の継続回数が報知される。かかる構成とすることにより、後日等の次回の遊技に対する遊技意欲を遊技者に抱かせることが可能となる。

【０２８２】

遊技機１３．上記遊技機９乃至遊技機１２のいずれかにおいて、前記特定特典付与手段は、前記仮想成立判定手段の判定結果に応じて異なる特定特典を付与することを特徴とする遊技機。

【０２８３】

本遊技機によれば、仮想成立判定手段の判定結果に応じて異なる特定特典を付与する。

かかる構成とすることにより、特定操作を行うことなく特別遊技状態下で特別条件が成立することを期待しながら遊技を継続するか、特別遊技状態は終了するものの特定操作を行って遊技媒体と異なる特典の付与を受けるか、の選択を遊技者に行わせることが可能となり、新たな遊技性を提供することが可能となる。

【０２８４】

遊技機１４．上記遊技機１乃至遊技機１３のいずれかにおいて、前記特定特典は、通信端末により取得可能な識別情報（ＱＲコード）であることを特徴とする遊技機。

【０２８５】

本遊技機によれば、特定特典として通信端末により取得可能な識別情報を付与する。かかる構成とすることにより、特定特典として多彩な特典を用意した場合であっても、遊技機の記憶容量が増大化することを抑制することが可能となる。

【０２８６】

遊技機１５．上記遊技機１乃至遊技機１４のいずれかにおいて、前記開始条件を成立させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１クレジット投入スイッチ５６～第３クレジット投入スイッチ５８）と、前記停止条件を成立させるべく操作される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、を備え、前記特定操作判定手段は、前記絵柄の可変表示が開始されていない状況下で前記開始操作手段と前記停止操作手段とのうち少なくとも一方に予め定めた所定の操作（第３クレジット投入スイッチ５８及び右ストップスイッチ４４を約３秒間継続して操作すること）がなされた場合、前記特定操作がなされたと判定することを特徴とする遊技機。

【０２８７】

本遊技機によれば、開始操作手段と停止操作手段とのうち少なくとも一方に予め定めた所定の操作がなされた場合、特定操作がなされたと判定する。このように、特定操作として遊技の進行に関わる操作手段を操作させる構成とすることにより、特定操作を行わせるための専用の操作手段を設けた構成と比して、遊技機の部品点数が増加することやコストが増加することを抑制することが可能となる。

【０２８８】

遊技機１６．上記遊技機１５において、前記所定の操作を複数の操作としたことを特徴とする遊技機。

【０２８９】

本遊技機によれば、開始操作手段又は停止操作手段に予め定めた複数の操作がなされた場合、特定操作がなされたと判定する。かかる構成とすることにより、遊技者が誤って特定操作を行ってしまう機会を低減することが可能となる。

【０２９０】

遊技機１７．複数種の絵柄（図柄）を可変表示させる可変表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

開始条件（規定数のメダルがベットされた状態でスタートレバー４１が操作されること）が成立したか否かを判定する開始判定手段（主制御装置１０１の開始指令判定機能Ｓ２０７）と、

前記開始条件が成立した場合に前記絵柄の可変表示を開始させるべく前記可変表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の回転開始処理機能Ｓ４０１）と、

停止条件（停止指令が発生すること）が成立した場合に前記絵柄の可変表示を終了させるべく前記可変表示手段を制御する終了制御手段（主制御装置１０１のリール停止処理機能Ｓ４０９）と、

前記絵柄の可変表示が終了した際に前記絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（第５再遊技図柄の組合せ）を形成したことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態（特典付与状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１０１の第５ＲＴ状態移行処理機能Ｓ５１４、表示制御装置８１の報知フラグセット処理機能Ｓ１００４及び報知回数設定処理機能Ｓ１００５）と

を備えた遊技機において、

前記特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合における前記特別遊技状態終了時の仮想終了結果（仮想獲得数、仮想継続回数、所要時間）を算出する仮想終了結果算出手段（表示制御装置８１の仮想獲得数算出処理機能Ｓ１４０５，Ｓ１４１１、蓄積数抽選処理機能Ｓ１４０７、所要時間算出処理機能Ｓ１５０５，Ｓ１５１０）と、
前記仮想終了結果を報知する仮想終了結果報知手段（補助表示部６５）と
を備えたことを特徴とする遊技機。

【０２９１】

本遊技機によれば、特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合における特別遊技状態終了時の仮想終了結果を算出し、当該算出結果を報知する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態が実際に終了する前段階において、その後も特別遊技状態下で継続して遊技を行ったと仮定した場合における特別遊技状態終了時の仮想終了結果を遊技者に把握させることが可能となる。

【０２９２】

以上の結果、遊技者に仮想終了結果に基づいて種々の判断を行わせることが可能となり、特別遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【０２９３】

遊技機１８．上記遊技機１７において、特定操作（確認操作）がなされたか否かを判定する特定操作判定手段（主制御装置１０１の操作判定処理機能Ｓ２０５）を備え、前記仮想終了結果算出手段は、前記特定操作がなされた場合、前記特別遊技状態終了時の仮想終了結果を算出することを特徴とする遊技機。

【０２９４】

本遊技機によれば、特定操作がなされた場合に特別遊技状態終了時の仮想終了結果を算出する。特別遊技状態が終了するまで遊技者が実際に遊技を行った場合、仮想終了結果と、実際の終了結果と、に差異が生じる可能性が考えられる。また、仮想終了結果を把握することなく特別遊技状態下での遊技を行いたい遊技者もいるものと想定される。そこで、特定操作がなされた場合に仮想終了結果を算出して報知する構成とすることにより、仮想終了結果を把握したい遊技者に限って仮想終了結果を提供することが可能となる。

【０２９５】

遊技機１９．上記遊技機１７又は遊技機１８において、前記仮想終了結果算出手段は、前記仮想終了結果として、前記特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合における遊技者の所有する遊技媒体の前記特別遊技状態下での変化数を算出することを特徴とする遊技機。

【０２９６】

本遊技機によれば、特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合における遊技者の所有する遊技媒体の特別遊技状態下での変化数を算出する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下で遊技を継続すれば所有する遊技媒体がどれくらい増減するのかを遊技者に把握させることが可能となり、特別遊技状態終了後も遊技を継続するか等の種々の判断を行わせることが可能となる。

【０２９７】

遊技機２０．上記遊技機１９において、前記特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数を把握する第１仮想把握手段（表示制御装置８１の残仮想ゲーム数算出機能Ｓ１４０４）と、前記特別遊技状態下で１遊技回あたりに期待される遊技者の所有する遊技媒体の変化数を把握する第２仮想把握手段（表示制御装置８１の仮想獲得数算出機能Ｓ１４０５における１ゲームあたりのメダル払出の期待値からメダルのベット数を減算する機能）と、を備え、前記仮想終了結果算出手段は、前記各仮想把握手段の把握結果を乗算することにより、遊技者の所有する遊技媒体の前記特別遊技状態下での変化数を算出することを特徴とする遊技機。

【０２９８】

本遊技機によれば、特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数と、特別遊技状態下で１遊技回あたりに期待される遊技者の所有する遊技媒体の変化数と、を把握し

、これら把握結果を乗算することにより、遊技者の所有する遊技媒体の特別遊技状態下での変化数を算出する。かかる構成とすることにより、仮想終了結果を算出するタイミングに関わらず、特別遊技状態下で遊技を継続した場合における遊技者の所有する遊技媒体の変化数を正確に算出することが可能となる。

【０２９９】

遊技機２１．上記遊技機１７乃至遊技機２０のいずれかにおいて、前記仮想終了結果算出手段は、前記仮想終了結果として、前記特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に要する所要時間を算出することを特徴とする遊技機。

【０３００】

本遊技機によれば、特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に要する所要時間を算出する。かかる構成とすることにより、遊技者が遊技可能な遊技可能時間内に特別遊技状態を終了させることが可能か等の種々の判断を行わせることが可能となる。

【０３０１】

遊技機２２．上記遊技機２１において、前記特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数を把握する第１仮想把握手段（表示制御装置８１の残仮想ゲーム数算出機能Ｓ１５０４）と、１遊技回を行うのに要すると想定される遊技時間を把握する第２仮想把握手段（表示制御装置８１の６秒を取得する機能）と、を備え、前記仮想終了結果算出手段は、前記各仮想把握手段の把握結果を乗算することにより、前記特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に要する所要時間を算出することを特徴とする遊技機。

【０３０２】

本遊技機によれば、特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数と、１遊技回を行うのに要すると想定される遊技時間と、を把握し、これら把握結果を乗算することにより、特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に要する所要時間を算出する。かかる構成とすることにより、仮想終了結果を算出するタイミングに関わらず、特別遊技状態下で遊技を継続された場合に当該特別遊技状態が終了するまでに要する所要時間を比較的正確に算出することが可能となる。

【０３０３】

遊技機２３．上記遊技機１７乃至遊技機２２のいずれかにおいて、当否判定を行う当否判定手段（主制御装置１０１の抽選処理機能Ｓ２０９）と、前記特別遊技状態下で前記当否判定手段の判定結果が所定結果（ＩＶ＝７～１９の際に当選）となった回数が所定回数（３３）となった場合、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（表示制御装置８１の報知フラグクリア処理機能Ｓ１１０６）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【０３０４】

本遊技機によれば、当否判定手段の判定結果が所定結果となった回数が所定回数となった場合、特別遊技状態が終了する。かかる構成においては、当否判定手段の判定結果が所定結果となるか否かによって特別遊技状態の終了までに要する遊技回数が変化するとともに、当該特別遊技状態下における遊技者の所有する遊技媒体の変化数も変化する。このため、遊技者が、例えば遊技者の遊技可能時間内に特別遊技状態を終了させることができるのかを心配した結果として特別遊技状態下における遊技を堪能できなくなったり、遊技者の所有する遊技媒体の変化数の予測がつかないことで特別遊技状態下における遊技を堪能できなくなったりする可能性が考えられる。しかしながら、仮想終了結果を算出して報知する構成においては、当該仮想終了結果に基づいて種々の判断を行わせることができるため、上記各懸念を好適に解消しつつ、特別遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【０３０５】

遊技機２４．上記遊技機１７乃至遊技機２２のいずれかにおいて、当否判定を行う当否判定手段と、前記特別遊技状態に移行した場合、前記特別遊技状態が終了するまでの遊技

回数を設定する遊技回数設定手段と、前記特別遊技状態下で前記当否判定手段の判定結果が所定結果となった場合、前記遊技回数設定手段の設定した遊技回数を増加させる遊技回数増加手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【０３０６】

本遊技機によれば、特別遊技状態下で当否判定手段の判定結果が所定結果となった場合、特別遊技状態が終了するまでの遊技回数が増加する。かかる構成においては、当否判定手段の判定結果が所定結果となるか否かによって特別遊技状態の終了までに要する遊技回数が変化するとともに、当該特別遊技状態下における遊技者の所有する遊技媒体の変化数も変化する。このため、遊技者が、例えば遊技者の遊技可能時間内に特別遊技状態を終了させることができるのかを心配した結果として特別遊技状態下における遊技を堪能できなくなったり、遊技者の所有する遊技媒体の変化数の予測がつかないことで特別遊技状態下における遊技を堪能できなくなったりする可能性が考えられる。しかしながら、仮想終了結果を算出して報知する構成においては、当該仮想終了結果に基づいて種々の判断を行わせることができるため、上記各懸念を好適に解消しつつ、特別遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【０３０７】

遊技機２５．上記遊技機１７乃至遊技機２４のいずれかにおいて、前記特別遊技状態下で特別条件（ＩＶ＝２２又は２３の際に当選）が成立した場合、前記特別遊技状態の終了後に再度特別遊技状態に移行させる特別遊技状態第２移行手段（表示制御装置８１の報知フラグセット処理機能Ｓ１１０８及び報知回数セット処理機能Ｓ１１１１）を備えたことを特徴とする遊技機。

【０３０８】

本遊技機によれば、特別遊技状態下で特別条件が成立した場合、特別遊技状態の終了後に再度特別遊技状態に移行する。かかる構成においては、特別遊技状態下で特別条件が成立するか否かによって特別遊技状態の継続回数が変化するため、一連の特別遊技状態を終了させるまでに要する遊技時間が変化するとともに、一連の特別遊技状態下における遊技者の所有する遊技媒体の変化数も変化する。このため、遊技者が、例えば遊技者の遊技可能時間内に一連の特別遊技状態を終了させることができるのかを心配した結果として特別遊技状態下における遊技を堪能できなくなったり、遊技者の所有する遊技媒体の変化数の予測がつかないことで一連の特別遊技状態下における遊技を堪能できなくなったりする可能性が考えられる。しかしながら、仮想終了結果を算出して報知する構成においては、当該仮想終了結果に基づいて種々の判断を行わせることができるため、上記各懸念を好適に解消しつつ、特別遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【０３０９】

なお、「特別遊技状態の終了後に再度特別遊技状態に移行させる」とは、特別遊技状態の終了した次遊技回に特別遊技状態に再度移行する構成に限らず、特別遊技状態から他の遊技状態を経た後に特別遊技状態に再度移行する構成も含む。

【０３１０】

遊技機２６．上記遊技機２５において、前記特別条件の成立回数を記憶する成立回数記憶手段（表示制御装置８１の蓄積カウンタ、仮想蓄積カウンタ）を備え、前記仮想終了結果算出手段は、前記特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に前記特別遊技状態下で前記特別条件が成立したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【０３１１】

本遊技機によれば、特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に特別条件が成立したか否かを判定する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下で特別条件がどれくらい成立するのかを遊技者に把握させることが可能となり、遊技可能時間内に一連の特別遊技状態を終了させることが可能か否か等の種々の判断を行わせることが可能となる。

【０３１２】

遊技機２７．上記遊技機２６において、前記特別条件の成立する確率を把握する確率把

握手段と、前記特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数を把握する仮想遊技回数把握手段と、を備え、前記仮想終了結果算出手段は、前記各把握手段の把握結果に基づいて所定の抽選を行うことにより、前記特別条件が成立したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【０３１３】

本遊技機によれば、特別条件の成立する確率と、特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数と、を把握し、これら把握結果に基づいて所定の抽選を行うことにより、特別条件が成立したか否かを判定する。かかる構成とすることにより、仮想終了結果を算出するタイミングに関わらず、特別遊技状態下で遊技を継続した場合に特別条件が成立するか否かを正確に判定することが可能となる。

【０３１４】

遊技機２８．上記遊技機２６又は遊技機２７において、前記仮想終了結果算出手段は、当該仮想終了結果算出手段が前記仮想終了結果を算出する以前の遊技回において前記特別条件が成立していた場合と、前記仮想終了結果算出手段が前記特別条件が成立したと判定した場合と、において、前記特別遊技状態第２移行手段が前記特別遊技状態に移行させたと仮定し、当該特別遊技状態において前記特別条件が成立したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【０３１５】

本遊技機によれば、仮想終了結果を算出する以前の遊技回において特別条件が成立していた場合と、仮想終了結果算出手段が特別条件が成立したと判定した場合と、には、その後に特別遊技状態に再度移行したと仮定し、当該特別遊技状態において特別条件が成立したか否かを判定する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下で遊技を継続した場合における特別遊技状態の継続回数を、より正確に算出することが可能となる。

【０３１６】

遊技機２９．複数種の絵柄（図柄）を可変表示させる可変表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

開始条件（規定数のメダルがベットされた状態でスタートレバー４１が操作されること）が成立したか否かを判定する開始判定手段（主制御装置１０１の開始指令判定機能Ｓ２０７）と、

前記開始条件が成立した場合に前記絵柄の可変表示を開始させるべく前記可変表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の回転開始処理機能Ｓ４０１）と、

停止条件（停止指令が発生すること）が成立した場合に前記絵柄の可変表示を終了させるべく前記可変表示手段を制御する終了制御手段（主制御装置１０１のリール停止処理機能Ｓ４０９）と、

前記絵柄の可変表示が終了した際に前記絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（第５再遊技図柄の組合せ）を形成したことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態（特典付与状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１０１の第５ＲＴ状態移行処理機能Ｓ５１４、表示制御装置８１の報知フラグセット処理機能Ｓ１００４及び報知回数設定処理機能Ｓ１００５）と

を備えた遊技機において、

前記特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に要する所要時間を算出する所要時間算出手段（表示制御装置８１の所要時間算出処理機能Ｓ１５０５，Ｓ１５１０）と、

前記所要時間を報知する所要時間報知手段（補助表示部６５）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【０３１７】

本遊技機によれば、特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に要する所要時間を算出し、当該算出結果を報知する。かかる構成とすることにより、遊技者は、特別遊技状態の途中の段階において、特別遊技状態が終了するまでに要する所要時間を把握することが可能となる。この結果、遊技者が遊技可能な遊技可能時間内に特別遊技

状態を終了させることが可能か等の種々の判断を遊技者に行わせることが可能となり、特別遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【０３１８】

遊技機３０．上記遊技機２９において、前記特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数を把握する第１仮想把握手段（表示制御装置８１の残仮想ゲーム数算出機能Ｓ１５０４）と、１遊技回を行うのに要すると想定される遊技時間を把握する第２仮想把握手段（表示制御装置８１の６秒を取得する機能）と、を備え、前記所要時間算出手段は、前記各仮想把握手段の把握結果を乗算することにより、前記特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に要する所要時間を算出することを特徴とする遊技機。

【０３１９】

本遊技機によれば、特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数と、１遊技回を行うのに要すると想定される遊技時間と、を把握し、これら把握結果を乗算することにより、特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に要する所要時間を算出する。かかる構成とすることにより、仮想終了結果を算出するタイミングに関わらず、特別遊技状態下で遊技を継続された場合に当該特別遊技状態が終了するまでに要する所要時間を比較的正確に算出することが可能となる。

【０３２０】

遊技機３１．上記遊技機２９又は遊技機３０において、特定操作（確認操作）がなされたか否かを判定する特定操作判定手段（主制御装置１０１の操作判定処理機能Ｓ２０５）を備え、前記所要時間算出手段は、前記特定操作がなされた場合に前記所要時間を算出することを特徴とする遊技機。

【０３２１】

本遊技機によれば、特定操作がなされた場合に所要時間を算出する。特別遊技状態が終了するまで遊技者が実際に遊技を行った場合、所要時間算出手段の算出した所要時間と、実際に要した時間と、に差異が生じる可能性が考えられる。また、所要時間を把握することなく特別遊技状態下での遊技を行いたい遊技者もいるものと想定される。そこで、特定操作がなされた場合に所要時間を算出して報知する構成とすることにより、所要時間を把握したい遊技者に限って所望する情報を提供することが可能となる。

【０３２２】

遊技機３２．上記遊技機２９乃至遊技機３１のいずれかにおいて、当否判定を行う当否判定手段（主制御装置１０１の抽選処理機能Ｓ２０９）と、前記特別遊技状態下で前記当否判定手段の判定結果が所定結果（ＩＶ＝７～１９の際に当選）となった回数が所定回数（３３）となった場合、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（表示制御装置８１の報知フラグクリア処理機能Ｓ１１０６）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【０３２３】

本遊技機によれば、当否判定手段の判定結果が所定結果となった回数が所定回数となった場合、特別遊技状態が終了する。かかる構成においては、当否判定手段の判定結果が所定結果となるか否かによって特別遊技状態の終了までに要する遊技回数が変化し、この結果として所要時間も変化する。このため、遊技者が、例えば遊技者の遊技可能時間内に特別遊技状態を終了させることができるのかを心配した結果として特別遊技状態下における遊技を堪能できなくなる可能性が考えられる。しかしながら、所要時間を算出して報知する構成においては、当該所要時間に基づいて特別遊技状態を終了させることが可能か否かの判断を行わせることができるため、上記懸念を好適に解消しつつ、特別遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【０３２４】

遊技機３３．上記遊技機２９乃至遊技機３１のいずれかにおいて、当否判定を行う当否判定手段と、前記特別遊技状態に移行した場合、前記特別遊技状態が終了するまでの遊技回数を設定する遊技回数設定手段と、前記特別遊技状態下で前記当否判定手段の判定結果

が所定結果となった場合、前記遊技回数設定手段の設定した遊技回数を増加させる遊技回数増加手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【０３２５】

本遊技機によれば、特別遊技状態下で当否判定手段の判定結果が所定結果となった場合、特別遊技状態が終了するまでの遊技回数が増加する。かかる構成においては、当否判定手段の判定結果が所定結果となるか否かによって特別遊技状態の終了までに要する遊技回数が変化し、この結果として所要時間も変化する。このため、遊技者が、例えば遊技者の遊技可能時間内に特別遊技状態を終了させることができるのかを心配した結果として特別遊技状態下における遊技を堪能できなくなる可能性が考えられる。しかしながら、所要時間を算出して報知する構成においては、当該所要時間に基づいて特別遊技状態を終了させることが可能か否かの判断を行わせることができるため、上記懸念を好適に解消しつつ、特別遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【０３２６】

遊技機３４．上記遊技機２９乃至遊技機３３のいずれかにおいて、前記特別遊技状態下で特別条件（ＩＶ＝２２又は２３の際に当選）が成立した場合、前記特別遊技状態の終了後に再度特別遊技状態に移行させる特別遊技状態第２移行手段（表示制御装置８１の報知フラグセット処理機能Ｓ１１０８及び報知回数セット処理機能Ｓ１１１１）を備えたことを特徴とする遊技機。

【０３２７】

本遊技機によれば、特別遊技状態下で特別条件が成立した場合、特別遊技状態の終了後に再度特別遊技状態に移行する。かかる構成においては、特別遊技状態下で特別条件が成立するか否かによって特別遊技状態の継続回数が変化するため、一連の特別遊技状態を終了させるまでに要する所要時間が変化する。このため、遊技者が、例えば遊技者の遊技可能時間内に一連の特別遊技状態を終了させることができるのかを心配した結果として特別遊技状態下における遊技を堪能できなくなる可能性が考えられる。しかしながら、所要時間を算出して報知する構成においては、当該所要時間に基づいて一連の特別遊技状態を終了させることが可能か否かの判断を行わせることが可能となるため、上記懸念を好適に解消しつつ、特別遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【０３２８】

なお、「特別遊技状態の終了後に再度特別遊技状態に移行させる」とは、特別遊技状態の終了した次遊技回に特別遊技状態に再度移行する構成に限らず、特別遊技状態から他の遊技状態を経た後に特別遊技状態に再度移行する構成も含む。

【０３２９】

遊技機３５．上記遊技機３４において、前記特別条件の成立回数を記憶する成立回数記憶手段（表示制御装置８１の仮想蓄積カウンタ）と、前記特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に前記特別遊技状態下で前記特別条件が成立したか否かを判定する仮想成立判定手段（表示制御装置８１の仮想蓄積数抽選処理機能Ｓ１５０７）と、を備え、前記所要時間算出手段は、当該所要時間算出手段が前記所要時間を算出する以前の遊技回において前記特別条件が成立していた場合と、前記仮想成立判定手段が前記特別条件が成立したと判定した場合と、において、前記特別遊技状態第２移行手段が前記特別遊技状態に移行させるとともに当該特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定し、一連の特別遊技状態が終了するまでに要する所要時間を算出することを特徴とする遊技機。

【０３３０】

本遊技機によれば、特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定した場合に特別条件が成立したか否かを判定する。そして、所要時間を算出する以前の遊技回において特別条件が成立していた場合と、仮想成立判定手段が特別条件が成立したと判定した場合と、には、その後に特別遊技状態に再度移行するとともに当該特別遊技状態が終了するまで遊技が継続されたと仮定し、一連の特別遊技状態が終了するまでに要する所要時間を算出する。かかる構成とすることにより、当該所要時間に基づいて一連の特別遊技状態を終

了させることが可能か否かの判断を遊技者に行わせることが可能となる。

【０３３１】

遊技機３６．上記遊技機３５において、前記特別条件の成立する確率を把握する確率把握手段と、前記特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数を把握する仮想遊技回数把握手段と、を備え、前記仮想成立判定手段は、前記各把握手段の把握結果に基づいて所定の抽選を行うことにより、前記特別条件が成立したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【０３３２】

本遊技機によれば、特別条件の成立する確率と、特別遊技状態の終了までに要すると想定される遊技回数と、を把握し、これら把握結果に基づいて所定の抽選を行うことにより、特別条件が成立したか否かを判定する。かかる構成とすることにより、所要時間を算出するタイミングに関わらず、特別遊技状態下で遊技を継続した場合に特別条件が成立するか否かを正確に判定することが可能となる。

【０３３３】

遊技機３７．上記遊技機３５又は遊技機３６において、前記仮想成立判定手段は、当該仮想成立判定手段が前記特別条件が成立したか否かを判定する以前の遊技回において前記特別条件が成立していた場合と、前記仮想成立判定手段が前記特別条件が成立したと判定した場合と、において、前記特別遊技状態第２移行手段が前記特別遊技状態に移行させたと仮定し、当該特別遊技状態において前記特別条件が成立したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【０３３４】

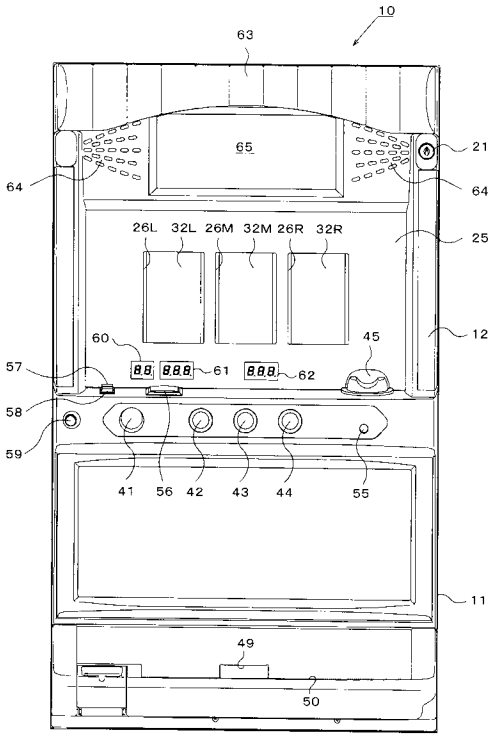
本遊技機によれば、仮想成立判定手段が特別条件が成立したか否かを判定する以前の遊技回において特別条件が成立していた場合と、仮想成立判定手段が特別条件が成立したと判定した場合と、には、その後に特別遊技状態に再度移行したと仮定し、当該特別遊技状態において特別条件が成立したか否かを判定する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下で遊技を継続した場合における特別遊技状態の継続回数を、より正確に算出することが可能となる。

【符号の説明】

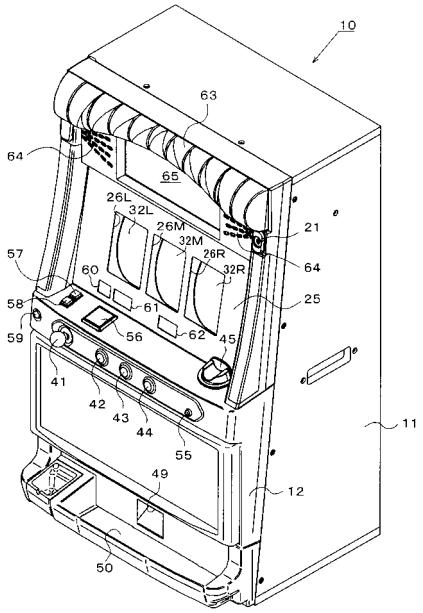
【０３３５】

１０…遊技機としてのスロットマシン、３２…循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、４１…開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、４２～４４…停止操作手段としてのストップスイッチ、５６…開始操作手段又は入力操作手段としての第１クレジット投入スイッチ、５７…開始操作手段又は入力操作手段としての第２クレジット投入スイッチ、５８…開始操作手段又は入力操作手段としての第３クレジット投入スイッチ、６３…補助演出部又は示唆手段を構成する上部ランプ、６４…補助演出部又は示唆手段を構成するスピーカ、６５…補助演出部又は示唆手段を構成する補助表示部、８１…サブ制御基板又は示唆決定手段としての表示制御装置、１０１…メイン制御基板としての主制御装置、１０２…抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成するＣＰＵ。

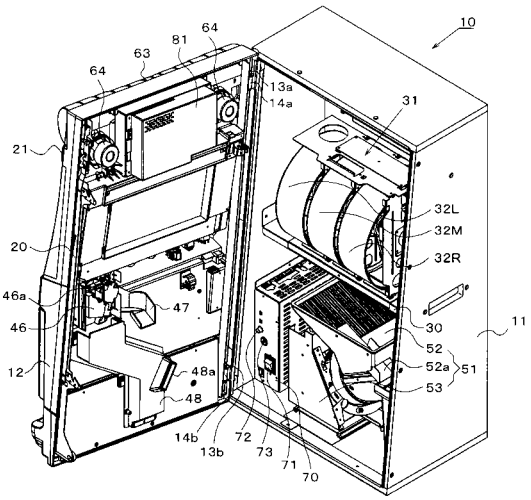
【図１】


10
63
65
64
64
21
26L 32L 26M 32M 26R 32R
25
12
60
61
62
45
57
58
59
41 56 42 43 44 55
11
49
50

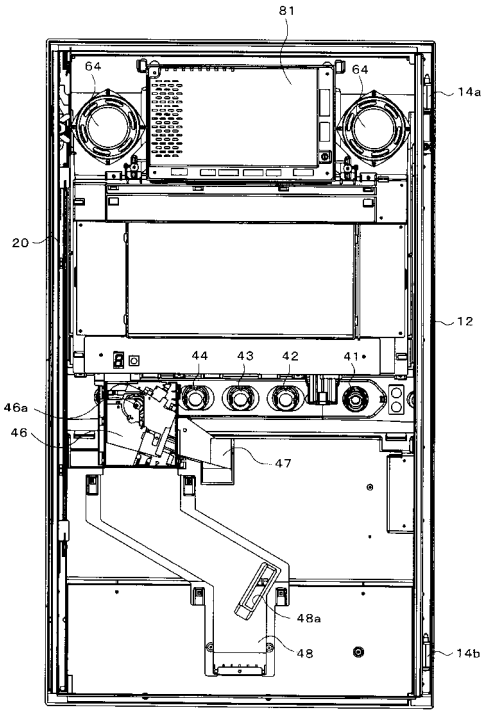
【図２】


10
63
64
65
26L
32L
26M
32M
26R
32R
21
64
25
57
60
61
58
59
56
62
45
41
42
43
44
55
49
12
11
50

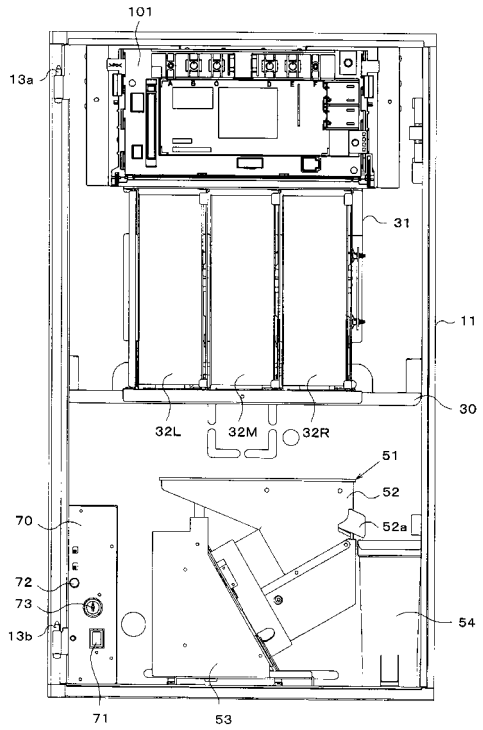
【図３】


10
64
81
63
64
64
13a
14a
31
21
32L
32M
32R
20
46a
47
46
30
11
52
52a
51
53
12
48a
48
14b
13b
72
73
71
70

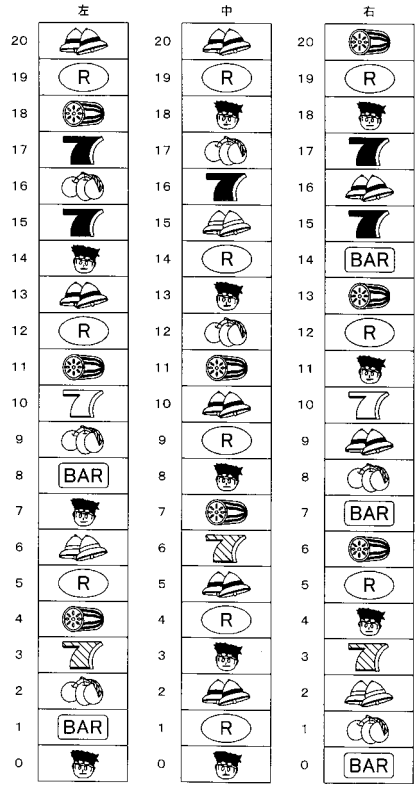
【図４】


81
64
64
14a
20
12
44
43
42
41
46a
46
47
48a
48
14b

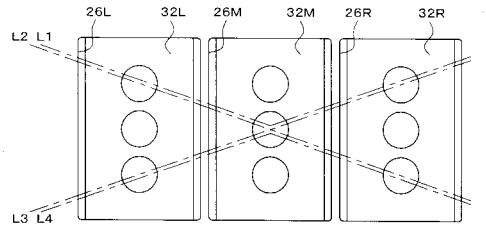
【図５】



【図６】



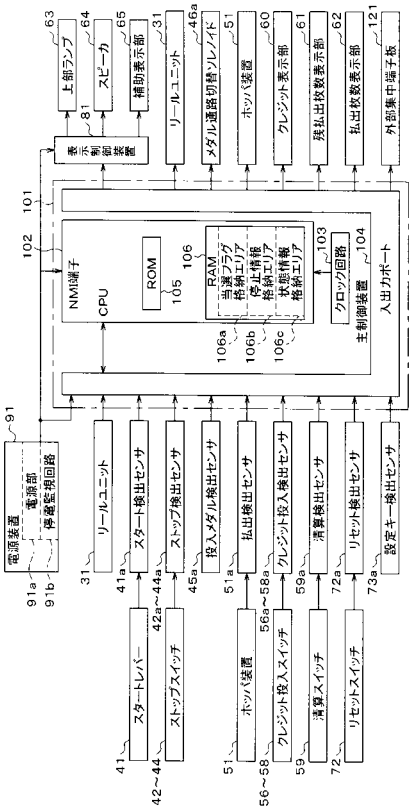
【図７】



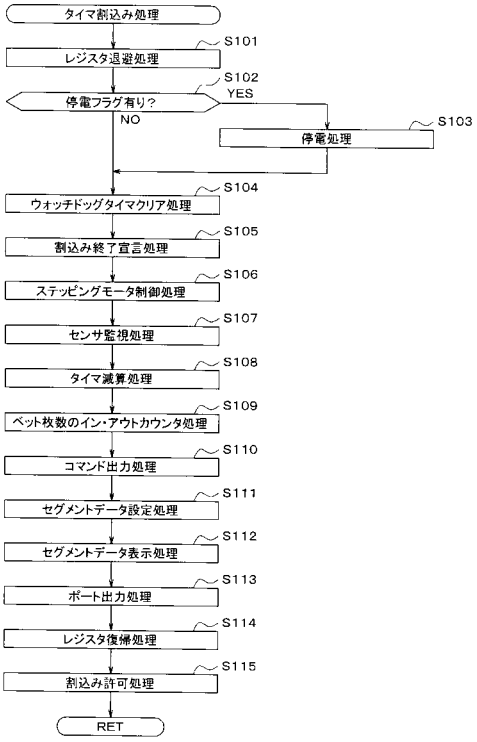
【図８】

入賞態様	停止図柄			特典	
	左リール	中リール	右リール	メダル払出	状態移行
チェリー	—	チェリー	—	1	—
第1スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5	—
第2スイカ	—	青7	スイカ	1	—
ベル	赤ベル	赤ベル	赤ベル	9	—
	赤ベル	赤ベル	白ベル		
	赤ベル	白ベル	赤ベル		
	赤ベル	白ベル	白ベル		
	白ベル	赤ベル	赤ベル		
	白ベル	赤ベル	白ベル		
	白ベル	白ベル	赤ベル		
	白ベル	白ベル	白ベル		
第1特殊ベル	リプレイ	赤ベル	赤ベル	9	—
第2特殊ベル	リプレイ	赤ベル	白ベル	9	—
第3特殊ベル	リプレイ	白ベル	赤ベル	9	—
第4特殊ベル	リプレイ	白ベル	白ベル	9	—
第5特殊ベル	赤ベル	リプレイ	赤ベル	9	—
第6特殊ベル	赤ベル	リプレイ	白ベル	9	—
第7特殊ベル	白ベル	リプレイ	赤ベル	9	—
第8特殊ベル	白ベル	リプレイ	白ベル	9	—
第9特殊ベル	赤ベル	赤ベル	リプレイ	9	—
第10特殊ベル	赤ベル	白ベル	リプレイ	9	—
第11特殊ベル	白ベル	赤ベル	リプレイ	9	—
第12特殊ベル	白ベル	白ベル	リプレイ	9	—
第1再遊技	チェリー	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常遊技状態
	リプレイ	青年	スイカ		
第2再遊技	リプレイ	リプレイ	スイカ	再遊技	第2RT状態
第3再遊技	リプレイ	青年	リプレイ	再遊技	第3RT状態
第4再遊技	チェリー	リプレイ	スイカ	再遊技	第4RT状態
第5再遊技	チェリー	青年	スイカ	再遊技	第5RT状態
第6再遊技	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	—
	赤7	リプレイ	リプレイ		
第7再遊技	赤7	赤7	青年	再遊技	—
第8再遊技	赤7	赤7	BAR	再遊技	—
第9再遊技	赤7	赤7	赤7	再遊技	—
第10再遊技	BAR	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常遊技状態
第11再遊技	赤ベル	青年	スイカ	再遊技	通常遊技状態
第12再遊技	白ベル	青年	スイカ	再遊技	通常遊技状態
第1BB	青7	青7	青7	0	BB状態
第2BB	青7	青7	白7	0	BB状態
移行出目	リプレイ	赤ベル	スイカ	—	第1RT状態
	リプレイ	白ベル	スイカ	—	第1RT状態
	リプレイ	青年	赤ベル	—	第1RT状態
	リプレイ	青年	白ベル	—	第1RT状態

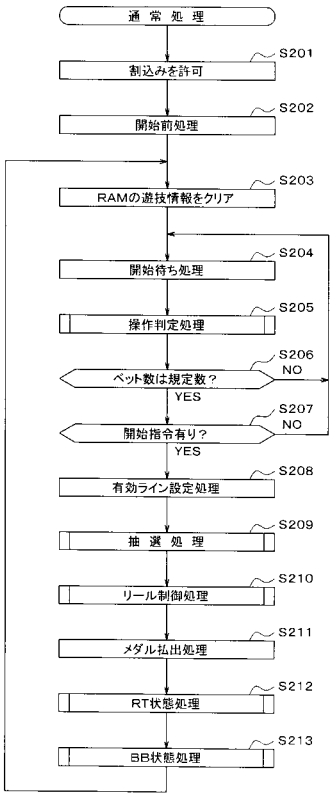
【図９】



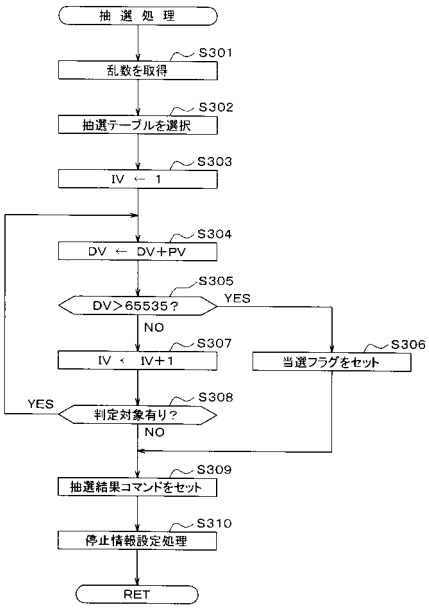
【図１０】



【図１１】



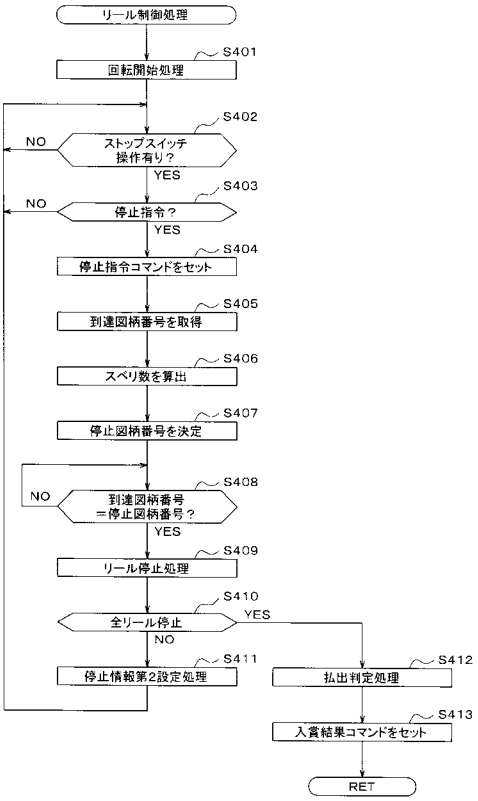
【図１２】



【図１３】

IV	当選役	PV
1	第1BB	4
2	第2BB	32
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	713
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	713
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	713
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	713
12	ベル、第1特殊ベル、第9特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第10特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第11特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第12特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第6再遊技	8978

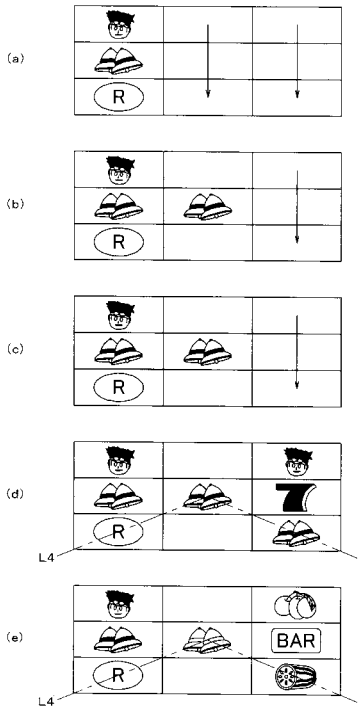
【図１４】



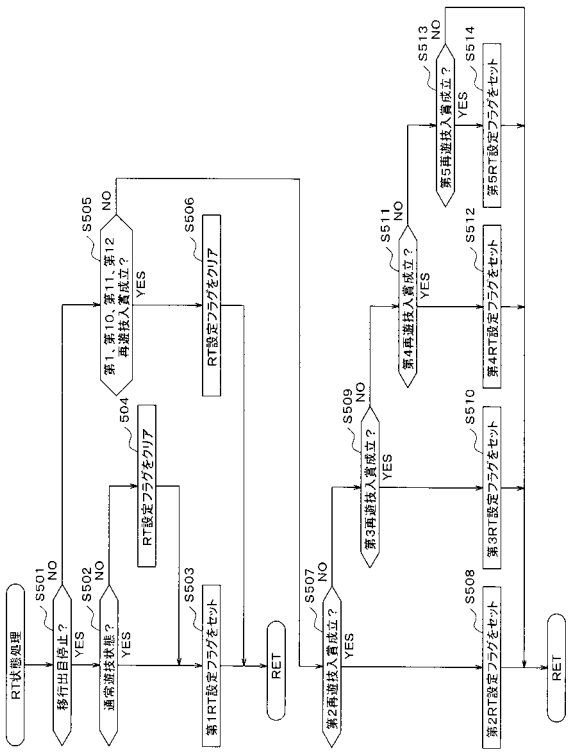
【図１５】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
8 (IV=8)	ベル	ベル	第5特殊ベル	第5特殊ベル	第9特殊ベル	第9特殊ベル
9 (IV=9)	ベル	ベル	第6特殊ベル	第6特殊ベル	第10特殊ベル	第10特殊ベル
10 (IV=10)	ベル	ベル	第7特殊ベル	第7特殊ベル	第11特殊ベル	第11特殊ベル
11 (IV=11)	ベル	ベル	第8特殊ベル	第8特殊ベル	第12特殊ベル	第12特殊ベル
12 (IV=12)	第1特殊ベル	第1特殊ベル	ベル	ベル	第9特殊ベル	第9特殊ベル
13 (IV=13)	第2特殊ベル	第2特殊ベル	ベル	ベル	第10特殊ベル	第10特殊ベル
14 (IV=14)	第3特殊ベル	第3特殊ベル	ベル	ベル	第11特殊ベル	第11特殊ベル
15 (IV=15)	第4特殊ベル	第4特殊ベル	ベル	ベル	第12特殊ベル	第12特殊ベル
16 (IV=16)	第1特殊ベル	第1特殊ベル	第5特殊ベル	第5特殊ベル	ベル	ベル
17 (IV=17)	第2特殊ベル	第2特殊ベル	第6特殊ベル	第6特殊ベル	ベル	ベル
18 (IV=18)	第3特殊ベル	第3特殊ベル	第7特殊ベル	第7特殊ベル	ベル	ベル
19 (IV=19)	第4特殊ベル	第4特殊ベル	第8特殊ベル	第8特殊ベル	ベル	ベル

【図１６】



【図１７】



【図１８】

IV	当選役	PV
1	第1BB	4
2	第2BB	32
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	713
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	713
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	713
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	713
12	ベル、第1特殊ベル、第9特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第10特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第11特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第12特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第1再遊技	1778
21	第1再遊技、第2再遊技	1200
22	第1再遊技、第2再遊技、第10再遊技	1200
23	第1再遊技、第2再遊技、第11再遊技	1200
24	第1再遊技、第2再遊技、第12再遊技	1200
25	第1再遊技、第2再遊技 第10再遊技、第11再遊技	1200
26	第1再遊技、第2再遊技 第10再遊技、第12再遊技	1200

【図１９】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
21（IV=20）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技
22（IV=21）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第2再遊技
23（IV=22）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第2再遊技	第1再遊技
24（IV=23）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第2再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第11再遊技
25（IV=24）	第1再遊技	第1再遊技	第2再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第12再遊技	第1再遊技 第12再遊技
26（IV=25）	第1再遊技	第2再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第11再遊技
27（IV=26）	第2再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第12再遊技	第1再遊技 第12再遊技

【図２０】

IV	当選役	PV
1	第1BB	4
2	第2BB	32
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	713
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	713
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	713
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	713
12	ベル、第1特殊ベル、第9特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第10特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第11特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第12特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第1再遊技、第3再遊技	2730
21	第1再遊技、第3再遊技、第10再遊技	2730
22	第1再遊技、第3再遊技、第11再遊技	2730
23	第1再遊技、第3再遊技、第12再遊技	2730
24	第1再遊技、第3再遊技 第10再遊技、第11再遊技	2730
25	第1再遊技、第3再遊技 第10再遊技、第12再遊技	2730

【図２１】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
28（IV＝20）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第3再遊技
29（IV＝21）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第3再遊技	第1再遊技
30（IV＝22）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第3再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第11再遊技
31（IV＝23）	第1再遊技	第1再遊技	第3再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第12再遊技	第1再遊技 第12再遊技
32（IV＝24）	第1再遊技	第3再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第11再遊技
33（IV＝25）	第3再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第12再遊技	第1再遊技 第12再遊技

【図２２】

IV	当選役	PV
1	第1BB	4
2	第2BB	32
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	713
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	713
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	713
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	713
12	ベル、第1特殊ベル、第9特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第10特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第11特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第12特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第1再遊技、第4再遊技	7417
21	第1再遊技、第4再遊技、第10再遊技	7417
22	第1再遊技、第4再遊技、第11再遊技	7417
23	第1再遊技、第4再遊技、第12再遊技	7417
24	第1再遊技、第4再遊技 第10再遊技、第11再遊技	7417
25	第1再遊技、第4再遊技 第10再遊技、第12再遊技	7417

【図２３】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
34（IV＝20）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第4再遊技
35（IV＝21）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第4再遊技	第1再遊技
36（IV＝22）	第1再遊技	第1再遊技	第4再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第11再遊技
37（IV＝23）	第1再遊技	第1再遊技	第4再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第12再遊技	第1再遊技 第12再遊技
38（IV＝24）	第1再遊技	第4再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第11再遊技
39（IV＝25）	第4再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第12再遊技	第1再遊技 第12再遊技

【図２４】

IV	当選役	PV
1	第1BB	4
2	第2BB	32
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	713
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	713
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	713
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	713
12	ベル、第1特殊ベル、第9特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第10特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第11特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第12特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第1再遊技、第5再遊技	7417
21	第1再遊技、第5再遊技、第10再遊技	7417
22	第1再遊技、第5再遊技、第11再遊技	7417
23	第1再遊技、第5再遊技、第12再遊技	7417
24	第1再遊技、第5再遊技 第10再遊技、第11再遊技	7417
25	第1再遊技、第5再遊技 第10再遊技、第12再遊技	7417

【図２５】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
40（IV＝20）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第5再遊技
41（IV＝21）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第5再遊技	第1再遊技
42（IV＝22）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第5再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第11再遊技
43（IV＝23）	第1再遊技	第1再遊技	第5再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第12再遊技	第1再遊技 第12再遊技
44（IV＝24）	第1再遊技	第5再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第11再遊技
45（IV＝25）	第5再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第12再遊技	第1再遊技 第12再遊技

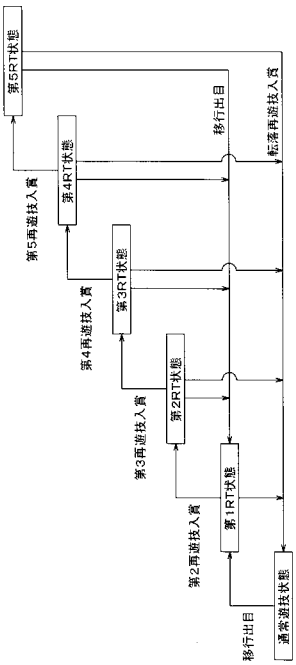
【図２６】

IV	当選役	PV
1	第1BB	4
2	第2BB	32
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	713
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	713
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	713
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	713
12	ベル、第1特殊ベル、第9特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第10特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第11特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第12特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第6再遊技	19125
21	第6再遊技、第7再遊技	1265
22	第6再遊技、第7再遊技、第9再遊技	100
23	第6再遊技、第7再遊技 第8再遊技、第9再遊技	10
24	第1再遊技、第6再遊技	4000
25	第1再遊技、第6再遊技、第10再遊技	4000
26	第1再遊技、第6再遊技、第11再遊技	4000
27	第1再遊技、第6再遊技、第12再遊技	4000
28	第1再遊技、第5再遊技 第10再遊技、第11再遊技	4000
29	第1再遊技、第5再遊技 第10再遊技、第12再遊技	4000

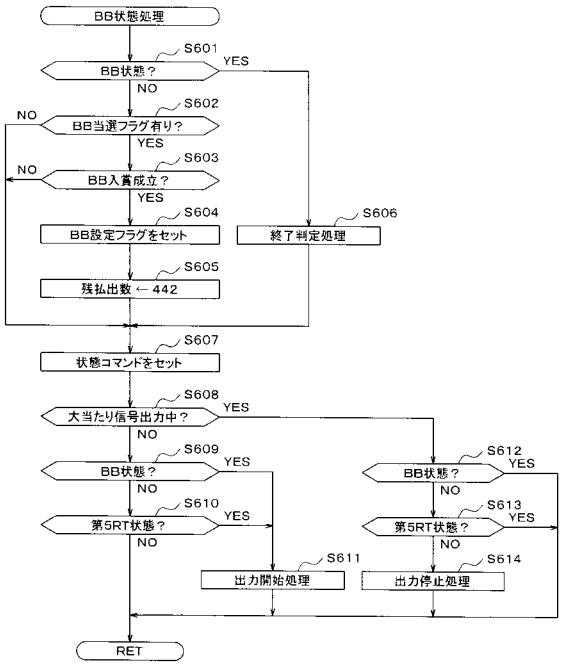
【図２７】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
46（IV＝20）	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技
47（IV＝21）	第6再遊技 第7再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技
48（IV＝22）	第6再遊技 第7再遊技 第9再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技
49（IV＝23）	第6再遊技 第7再遊技 第9再遊技	第6再遊技 第8再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技
50（IV＝24）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第6再遊技	第6再遊技
51（IV＝25）	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第1再遊技
52（IV＝26）	第1再遊技	第1再遊技	第6再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第11再遊技
53（IV＝27）	第1再遊技	第1再遊技	第6再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第12再遊技	第1再遊技 第12再遊技
54（IV＝28）	第1再遊技	第6再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第11再遊技
55（IV＝29）	第6再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第12再遊技	第1再遊技 第12再遊技

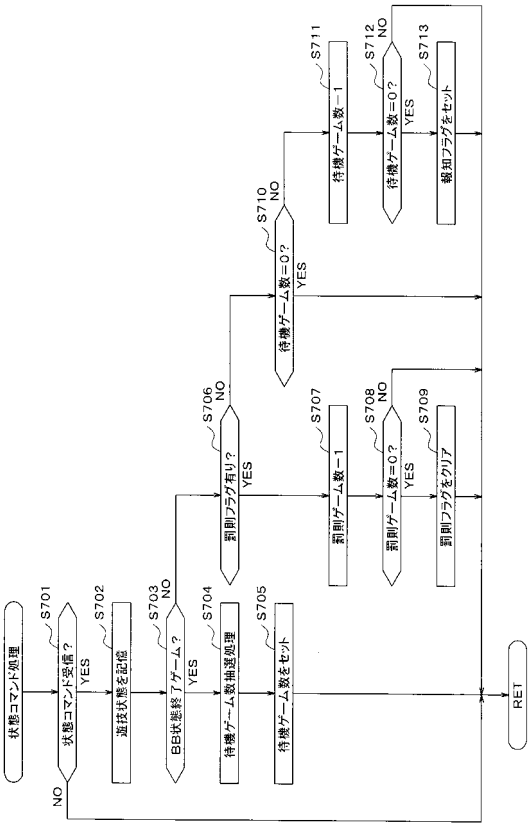
【図２８】



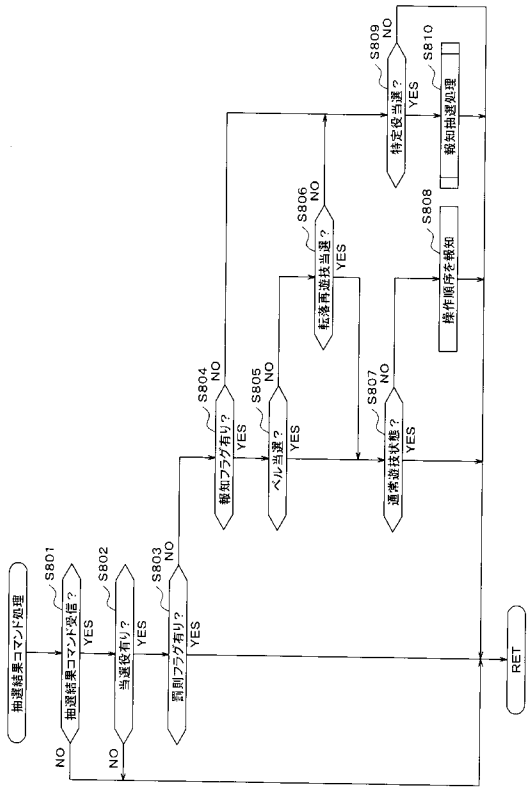
【図２９】



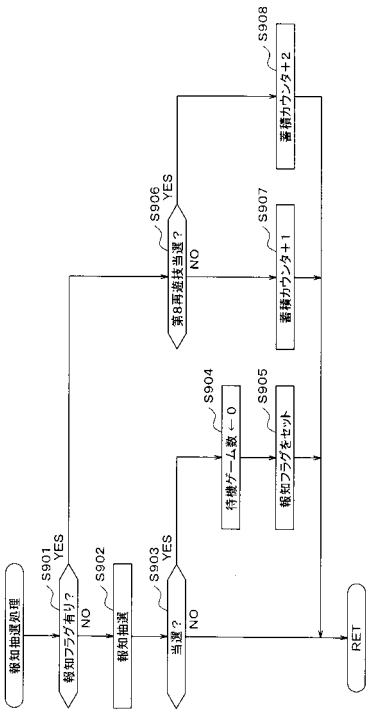
【図３０】



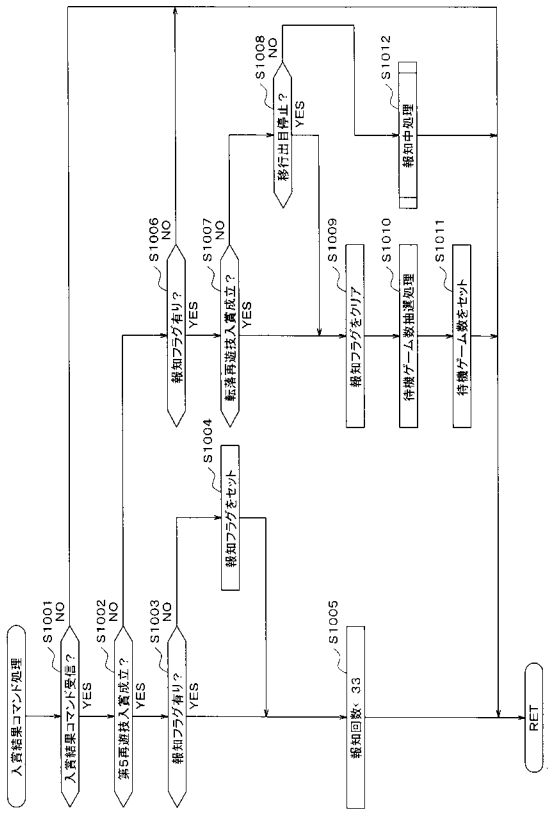
【図３１】



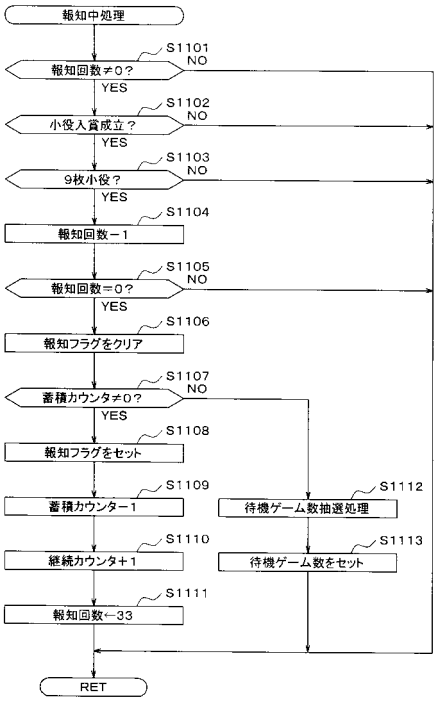
【図３２】



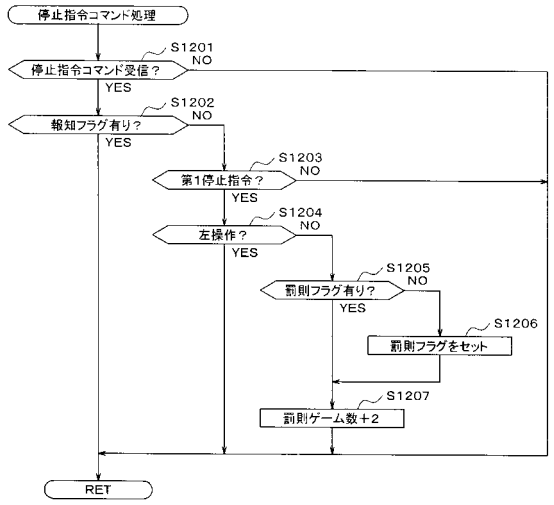
【図３３】



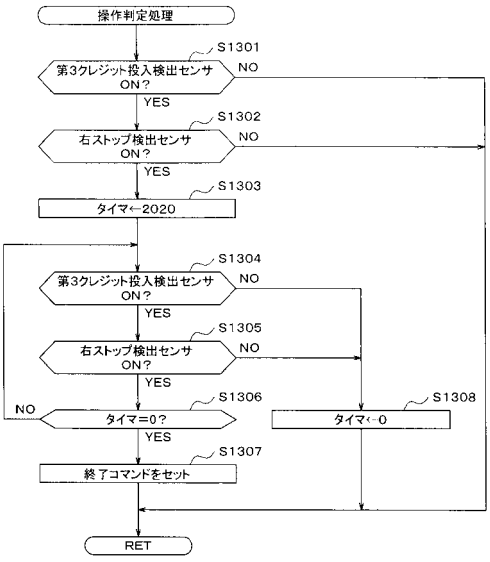
【図３４】



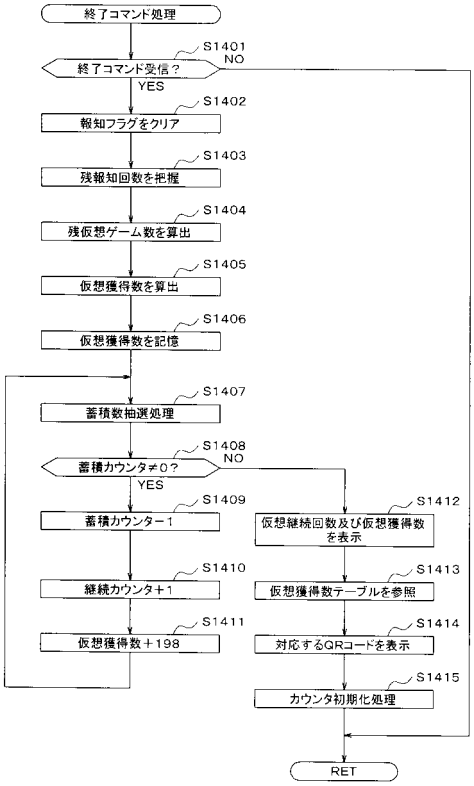
【図３５】



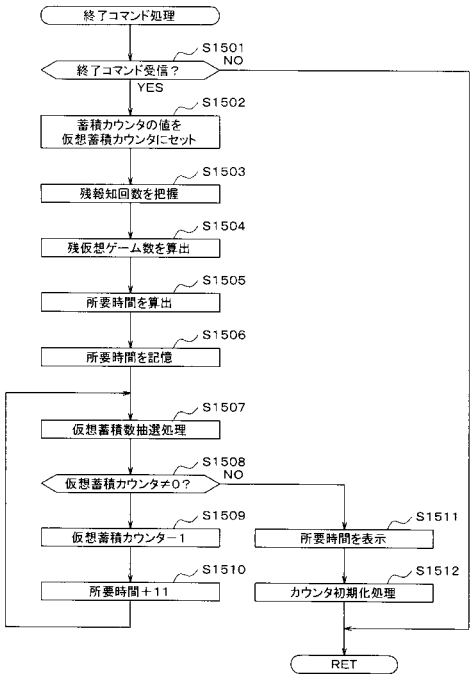
【図３６】



【図３７】


終了コマンド処理
S1401
終了コマンド受信？
NO
YES
S1402
報知フラグをクリア
S1403
残報知回数を把握
S1404
残仮想ゲーム数を算出
S1405
仮想獲得数を算出
S1406
仮想獲得数を記憶
S1407
蓄積数抽選処理
S1408
蓄積カウンタ≠0？
NO
YES
S1409
蓄積カウンター1
S1410
継続カウンタ＋1
S1411
仮想獲得数＋198
S1412
仮想継続回数及び仮想獲得数を表示
S1413
仮想獲得数テーブルを参照
S1414
対応するQRコードを表示
S1415
カウンタ初期化処理
RET

【図３８】


終了コマンド処理
S1501
終了コマンド受信？
NO
YES
S1502
蓄積カウンタの値を仮想蓄積カウンタにセット
S1503
残報知回数を把握
S1504
残仮想ゲーム数を算出
S1505
所要時間を算出
S1506
所要時間を記憶
S1507
仮想蓄積数抽選処理
S1508
仮想蓄積カウンタ≠0？
NO
S1509
仮想蓄積カウンター1
S1510
所要時間＋11
S1511
所要時間を表示
S1512
カウンタ初期化処理
RET

フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC34 AC52 AC55 AC64
AC77 AC82 BA03 BA17 BA22 BA35 BB02 BB16 BB48 BB78
BB93 CA02 CA29 CB04 CB23 CB33 CB42 CC01 CC12 CD11
CD18 CD32 CD49 CD55 CE16 DA52 DA55 DA58 DA63 DA65