

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】平成 19 年 6 月 21 日 (2007.6.21)

【公開番号】特開 2005-323677(P2005-323677A)
 【公開日】平成 17 年 11 月 24 日 (2005.11.24)
 【年通号数】公開・登録公報 2005-046
 【出願番号】特願 2004-142520(P2004-142520)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

【手続補正書】
 【提出日】平成 19 年 4 月 30 日 (2007.4.30)
 【手続補正 1】
 【補正対象書類名】特許請求の範囲
 【補正対象項目名】全文
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

遊技者によって操作可能な停止操作手段と、複数の識別情報を可変表示すると共に前記停止操作手段の操作に起因して前記識別情報の可変表示を停止する可変表示手段と、所定の始動条件の成立を検出する始動条件検出手段と、その始動条件検出手段によって前記始動条件の成立が検出された場合に抽選を行う抽選手段と、その抽選手段による抽選結果に基づいて前記可変表示手段による可変表示の停止態様を制御する可変表示制御手段と、その可変表示制御手段によって前記可変表示手段の所定領域に前記識別情報の予め定めた停止態様が停止された場合に該識別情報に応じた所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、

前記抽選手段の抽選結果を明確に遊技者に示唆するキャラクタ示唆情報等を表示可能なキャラクタ表示手段と、

遊技者によって操作可能な前記停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間以上か否かを計数する操作態様計数手段と、

その操作態様計数手段によって、前記停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間以上であった場合に、前記キャラクタ表示手段に前記キャラクタ示唆情報を現出させるキャラクタ現出手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記操作態様計数手段によって前記停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が前記所定期間未満であると判別された場合に、前記キャラクタ表示手段に前記抽選手段の抽選結果を一義的に示唆しないキャラクタ不明確情報を現出させる不明確現出手段を備えていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記操作態様計数手段によって前記停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間未満であった場合に、所定期間の遊技の間、前記抽選手段の抽選結果に則した遊技結果の付与をずらす遊技蓄越手段を備えていることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【手続補正 2】
 【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】遊技機

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機やスロットマシンに代表される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機的一种として、複数の図柄（識別情報の一種）が所定間隔おきにリールに付されて構成された図柄列を可変表示した後に停止図柄を表示する表示装置を備えたスロットマシン等が知られている。この種の遊技機では、表示装置の有効ライン上に特定の大当たり図柄が停止すると、ビックボーナスゲーム（以下、「BB」と略す）やレギュラーボーナスゲーム（以下、「RB」と略す）といった遊技者にとって有利なゲームが発生するものが多い。

【0003】

また、上記遊技機には、遊技者にとって有利なゲームの発生割合を変更して出玉率等を異ならせる設定機能が搭載されている。この出玉率は、遊技場の従業員等によって、例えば、設定1から設定6まで順に高くなるように予め定められた6段階のうちのいずれか1つの段階に設定される。更に、上記遊技機には、遊技の実行回数やBB（及び、RB）発生回数等を計数して各種情報を表示する履歴カウンタが付属されているものがある。従って、遊技者は、この履歴カウンタに表示された遊技の実行回数とBB回数（及び、RB回数）等とを参照して、出来る限り出玉率の高そうな遊技機を自らの意志に応じて選定して遊技を行っている。

【特許文献1】特開2000-237379号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、遊技者が遊技を行おうとした際に、遊技機の履歴カウンタの示す情報を確認して該情報が低い出玉率（低設定台。例えば、設定1）を示す値であった場合、遊技者は、該遊技機において出玉率が低いであろうことを予測し、この遊技機における遊技を敬遠してしまうため、遊技機の稼働率が低下してしまう現象が発生することがある。このような現象を回避するために、遊技場は、出来る限り多く、高い出玉率（高設定台。例えば、設定6）の遊技機を用意し、遊技者の遊技意欲を向上させようとしている。しかし、高設定台では、理論上、遊技の実行回数が多ければ多いほど遊技者に利益を付与する（即ち、遊技場に不利益となる）ように構成されているため、遊技場を運営していくためには低設定台を入れざるを得ない。従って、遊技機の稼働率が低下してしまい、遊技場は思惑通りに利益を得ることができないといった問題点があった。

【0005】

本発明は、上述した問題点を解決するためになされたものであり、遊技者に遊技を待機させることを促すことで遊技者の意志に応じて遊技にかかる時間を長くすることができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、遊技者によって操作可能な停止操作手段と、複数の識別情報を可変表示すると共に前記停止操作手段の操作に起因して前記識別情報の可変表示を停止する可変表示手段と、所定の始動条件の成立を検出する始動条件検出手段と、その始動条件検出手段によって前記始動条件の成立が検出された場合に抽選を行う抽選手段と、その抽選手段による抽選結果に基づいて前記可変表示手段による可

変表示の停止態様を制御する可変表示制御手段と、その可変表示制御手段によって前記可変表示手段の所定領域に前記識別情報の予め定めた停止態様が停止された場合に該識別情報に応じた所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備えており、前記抽選手段の抽選結果を明確に遊技者に示唆するキャラクタ示唆情報等を表示可能なキャラクタ表示手段と、遊技者によって操作可能な前記停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間以上か否かを計数する操作態様計数手段と、その操作態様計数手段によって、前記停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間以上であった場合に、前記キャラクタ表示手段に前記キャラクタ示唆情報を現出させるキャラクタ現出手段とを備えている。

請求項 2 記載の遊技機は、請求項 1 記載の遊技機において、前記操作態様計数手段によって前記停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が前記所定期間未満であると判別された場合に、前記キャラクタ表示手段に前記抽選手段の抽選結果を一義的に示唆しないキャラクタ不明確情報を現出させる不明確現出手段を備えている。

請求項 3 記載の遊技機は、請求項 1 又は 2 に記載の遊技機において、前記操作態様計数手段によって前記停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間未満であった場合に、所定回数の遊技の間、前記抽選手段の抽選結果に則した遊技結果の付与をずらす遊技蓄越手段を備えている。

【発明の効果】

【0007】

請求項 1 記載の遊技機によれば、キャラクタ現出手段は、遊技者によって操作可能な停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間以上であった場合に、抽選手段の抽選結果を明確に遊技者に示唆するキャラクタ情報をキャラクタ表示手段に現出させるように構成されている。よって、例えば、操作態様計数手段で計数する所定期間を通常の遊技の消化に要する時間より長い時間に設定した場合には、停止操作手段又は始動条件検出手段の操作に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができるので、通常の遊技の消化に要する時間より長く停止操作手段又は始動条件検出手段を操作する遊技者にのみ、抽選手段の抽選結果を明確に示唆するように構成することができる。従って、遊技者に通常の遊技の消化に要する時間より長い停止操作手段又は始動条件検出手段の操作を促すことで、遊技者の意志に応じて、遊技に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができる。

【0008】

このため、遊技機の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることができるので、特別遊技状態が発生し易い高設定な遊技機を遊技場が多く配置した場合でも、遊技場の損失を少なくすることができると共に、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。また、遊技機の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることによって、試行回数の減少により設定した確率に収束し難くすることで、遊技機の履歴カウンタが示す情報において、出玉率の高低を遊技者に認識させ難くすることができる。よって、例えば低設定の遊技機においても遊技者に該遊技機の出玉率を推測しがたくすることによって、遊技者の遊技意欲を損なわずに遊技を行わせることができる。以上のことから、低設定台においても稼働率の低下を抑制することができるので、遊技場に利益をもたらすことができるという効果がある。

請求項 2 記載の遊技機によれば、請求項 1 記載の遊技機の奏する効果に加え、操作態様計数手段によって停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間未満であると判別された場合に、不明確現出手段によってキャラクタ表示手段に抽選手段の抽選結果を一義的に示唆しないキャラクタ不明確情報を現出させる。このように構成することによって、例えば、抽選手段の抽選結果を明確に認識したい遊技者は、停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間を、通常の遊技の消化に要する時間より長い所定期間以上行うので、通常の遊技の消化に要する時間より長く停止操作手段又は始動条件検出手段を操作する遊技者にのみ、抽選手段の抽選結果を明確に示唆するように構成することができる。従って、遊技者に通常の遊技の消化に要する時間より長い停止操作手段又は始動

条件検出手段の操作を促すことで、遊技者の意志に応じて、遊技に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができる。このため、遊技機の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることができるので、特別遊技状態が発生し易い高設定な遊技機を遊技場が多く配置した場合でも、遊技場の損失を少なくすることができると共に、遊技機の稼働率を向上させることができる。また、遊技機の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることによって、遊技機の履歴カウンタが示す情報において、出玉率の高低を遊技者に認識させ難くすることができるので、例えば低設定の遊技機においても遊技者に該遊技機の出玉率を推測しがたくすることによって、遊技者の遊技意欲を損なわずに遊技を行わせることができる。以上のことから、低設定台においても稼働率の低下を抑制することができるので、遊技場に利益をもたらすことができるという効果がある。

請求項3記載の遊技機によれば、請求項1又は2に記載の遊技機の奏する効果に加え、遊技者の停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間未満であった場合に、遊技蓄越手段によって、所定回数の遊技の間、抽選手段の抽選結果に則した遊技結果の付与をずらすように構成されている。即ち、抽選手段の抽選結果に則した遊技結果をずらすに付与されたければ、停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間を所定期間以上にしなければいけない。よって、停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間を、通常の遊技の消化に要する時間より長い所定期間以上行わせることを促すことで、遊技者の意志に応じて、遊技に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができる。このため、遊技機の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることによって、遊技機の履歴カウンタが示す情報において、出玉率の高低を遊技者に認識させ難くすることができるので、例えば低設定の遊技機においても遊技者に該遊技機の出玉率を推測しがたくすることによって、遊技者の遊技意欲を損なわずに遊技を行わせることができる。以上のことから、低設定台においても稼働率の低下を抑制することができるので、遊技場に利益をもたらすことができるという効果がある。

【発明を実施するための最良の形態】

【0009】

以下、本発明の好ましい実施例について、添付図面を参照して説明する。図1は、本発明の一実施例であるスロットマシン1を示した斜視図である。なお、本発明をパチンコ遊技機や他の遊技機に用いることは、当然に可能である。

【0010】

図1を参照して、スロットマシン1の全体構成について説明する。スロットマシン1は、前面を開放した箱状のマシン本体2を有している。マシン本体2の前面側には前面開閉扉としてのフロントパネル3が開閉自在に取り付けられている。このフロントパネル3が閉状態となっている場合に、フロントパネル3によってマシン本体2の前面開放側が閉鎖されるように構成されている。フロントパネル3は、閉状態である場合には、図示しないロック機構によって開放不可能な状態にロックされており、そのロック状態はフロントパネル3に設けられた解除操作部たるキーシリンダ（図示せず）に対する所定のキー操作によって解除される。

【0011】

フロントパネル3には、縦長の3つの表示窓5L、5M、5Rが横並びに設けられている。表示窓5L、5M、5Rは、透明又は半透明の材質で構成されており、各表示窓5L～5Rを通してマシン本体2の内部を視認可能に構成されている。

【0012】

マシン本体2内には、可変表示手段を構成する左リールLと、中リールMと、右リールRとが収納されている。各リールL、M、Rはそれぞれ円筒状（円環状）に形成されているが、少なくとも環状となっていればよく、各リールL、M、Rの中心軸線が当該リールL、M、R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L、M、R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L、M、Rが各表示窓5L、5M、5Rと1対1で対応している。従って、各リールL、M、Rの表面の一部は、それぞれ対応する表示窓5L、5M、5Rを通して視認可能な状態とされている。

。

【0013】

また、リールL、M、Rが回転すると、各表示窓5L、5M、5Rを通してリールL、M、R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。これら各リールL、M、Rは、それぞれステッピングモータ等のリール用モータ28（図4参照）に連結されており、各リール用モータ28の駆動により各リールL、M、Rが個別に、即ち、それぞれ独立して回転駆動することができるのである。

【0014】

各リールL、M、Rの外周面には、それぞれ識別情報としての図柄が多数設けられている。これらの図柄のうち、表示窓5L、5M、5Rを介して視認可能な図柄数は、主として表示窓5L、5M、5Rの上下方向の長さによって決定される所定数に限られている。本実施例では、遊技者に視認可能な図柄数は、各リールL、M、R毎に3個ずつとされている。

【0015】

ここで、図2及び図3を参照して、各リールL、M、Rに付される図柄について説明する。図2は、左リールLと、中リールMと、右リールRとを模式的に表した展開図である。図2に示すように、各リールL、M、Rには21個の図柄が一行に設けられている。各リールL、M、Rに対応して1～21のコマ番号を付しているが、これらのコマ番号は説明の便宜上付されたものであり、各リールL、M、Rに実際に付されているものではない。但し、以下の説明においては当該コマ番号を使用して説明する。また、図3は、各図柄に応じたメダルの払出枚数と、それぞれの図柄の入賞条件及び役成立率とを示した対応表である。

【0016】

次に、スロットマシン1に設定される役について説明する。役としては、ボーナス役、小役、リプレイ役、及び、ハズレ役の4種類に大別され、以下に順に説明する。ボーナス役としては、通常の遊技からいわゆるボーナスゲームと称する特別遊技状態（遊技者にとって有利な遊技）に移行させる役であり、ビックボーナス（以下、適宜「BB」と略す）とレギュラーボーナス（以下、適宜「RB」と略す）との2種類が設定されている。なお、特別遊技状態とは、前回以前の遊技における役成立（入賞を含む）に基づいて当該遊技後に行われる遊技であり、遊技者にとって有利な遊技を意味している。

【0017】

ビックボーナス（BB）は、ボーナスゲームの1つであるビックボーナスゲーム（以下、適宜「BBゲーム」と略す）に移行させる役である。このBBゲームに移行させるための図柄は、「7」図柄があり、白色のもの（例えば、左リールコマ番号第2番。以下、適宜「白7」と略す）と、赤色のもの（例えば、左リールコマ番号第11番。以下、適宜「赤7」と略す）との2種類が備えられている。このBB役の入賞確率は、遊技場の従業員等によって6段階に変更可能な設定によって異なっており、例えば、設定1であった場合のBB入賞確率は1/512であるのに対し、設定6であった場合のBB入賞確率は1/256である。

【0018】

遊技を行う遊技者は、「BB」の入賞によってメダル15枚とBBゲームによる利益を獲得することができる。具体的には、BBゲームでは、30回以内の小役ゲームと、小役ゲーム中の所定役（本実施の形態においてはリプレイ役、通称「ジャックイン」）の入賞を条件に3回を上限としてボーナスゲームとを実行可能に構成されている。なお、ボーナスゲームとは、所定の小役（本実施の形態では、「水瓶」図柄が揃うことによって15枚の払い出しを行うジャックイン役）に高確率で入賞する遊技を所定条件の成立まで（本実施の形態では、8回入賞するまで）行うように構成されている。

【0019】

レギュラーボーナスは、ボーナスゲームの1つであるレギュラーボーナスゲーム（以下、適宜「RBゲーム」と略す）に移行させる役である。このRBゲームに移行させるため

の図柄は、「BAR」図柄（例えば、左リールコマ番号第16番）が備えられている。このRB役の入賞確率も、遊技場の従業員等によって6段階に変更可能な設定によって異なり、例えば、設定1であった場合のRB入賞確率は $1/512$ であるのに対し、設定6であった場合のRB入賞確率は $1/256$ である。具体的に、RBゲームでは、BBゲーム中のボーナスゲームに相当するゲームを1回だけ行うように構成されている。

【0020】

リプレイ役とは、無償で再遊技を行うことができる役である。このリプレイ役に相当する図柄は、「水瓶」図柄（例えば、左リールコマ番号第5番）が備えられている。このリプレイ役に入賞した場合には、当該遊技でのメダルの投入枚数（ベット枚数）を維持した遊技が次の遊技で行われる。

【0021】

小役とは、予め定めたメダルの払い出しを行う役である。スロットマシン1には、小役として、「賽銭箱」図柄（例えば、左リールコマ番号第4番）と、「鈴」図柄（例えば、左リールコマ番号第1番）と、「チェリー」図柄（例えば、左リールコマ番号第3番）との3種類が備えられている。なお、これら「水瓶」図柄、「賽銭箱」図柄、「鈴」図柄及び「チェリー」図柄の入賞確率においては、設定格差がもうけられていないため、いずれの設定においても同一の入賞確率で現出する。

【0022】

ハズレ役とは、上記したボーナス役、小役、及びリプレイ役とは異なり、遊技者に利益が全く供与されない役であり、スロットマシン1においては、通常の遊技におけるゲームの半数以上がハズレ役となるように制御が行われる。上記したボーナス役、小役、及び、リプレイ役の入賞を示す図柄の組み合わせがいずれの有効ライン6a～6e上に停止していない場合にはハズレ役となり、メダルの払い出しは一切行われない。このハズレ役の現出確率は、遊技場の従業員等によって6段階に変更可能な設定によって異なり、例えば、設定1であった場合には略 $1/1.37$ の確率で現出するのに対し、設定6であった場合には略 $1/1.38$ の確率で現出する。

【0023】

なお、図2に示すように、各リールL、M、Rにおいて、各図柄の数や配列は全く異なるように配設される一方、「チェリー」図柄を除く小役図柄に関しては、取りこぼしがなくなるようにそれぞれ最大4コマ間隔で配設されている。

【0024】

ここで、各図柄に関するメダルの払出枚数について説明する。小役図柄に関し、「賽銭箱」図柄が後述する有効ライン6a～6e上に左・右・中と揃って停止した場合には、15枚のメダルの払出が行われるように構成されている。また、「鈴」図柄が有効ライン6a～6e上に左・中・右と揃った場合には、9枚のメダルの払出が行われるように構成されている。更に、左リールLの「チェリー」図柄が有効ライン6a～6e上に停止した場合には、2枚のメダルの払出が行われるように構成されている。即ち、中リールM及び右リールRの「チェリー」図柄はメダルの払出とは無関係、言い換えれば、無意味な図柄である。よって、「チェリー」図柄に限っては、他の図柄との組み合わせとは無関係にメダルの払出が行われるため、左リールLの複数の有効ライン6a～6eが重なる位置、具体的には、上段又は下段に「チェリー」図柄が停止した場合には、その重なった有効ライン6a～6eの数を乗じた分だけメダルの払出が行われることとなり、結果として本実施例の形態では4枚のメダルの払出が行われる。

【0025】

その他の図柄に関しては、「白7」又は「赤7」の「BB」図柄が同一色で有効ライン6a～6e上に左・中・右と揃った場合には、15枚のメダルの払出が行われるように構成されている。また同様に、「BAR」図柄、即ち、「RB」図柄が有効ライン6a～6e上に左・中・右と揃った場合には、15枚のメダルの払出が行われるように構成されている。

【0026】

一方、「リプレイ」図柄である「水瓶」図柄が有効ライン 6 a ~ 6 e 上に左・中・右と揃った場合には、メダルの払出を行わないかわりに再遊技を行うように構成されている。また、その他の場合、即ち、有効ライン 6 a ~ 6 e 上に左リール L の「チェリー」図柄が停止しないと共に、左・中・右に同一図柄が揃わない場合には、一切メダルの払出を行わないように構成されている。

【0027】

なお、各リール L, M, R は識別情報を可変表示する可変表示手段の一例であり、主表示部を構成する。但し、可変表示手段は、これ以外の構成であってもよい。例えば、ベルト式リール等の他の機械的なリール構成としてもよい。また、機械的なリール構成に代えて、或いはこれに加えて、液晶表示器、ドットマトリクス表示器等の電氣的表示により識別情報を可変表示させるものを設けてもよく、この場合は表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。

【0028】

フロントパネル 3 には、各表示窓 5 L, 5 M, 5 R を結ぶように、横方向へ平行な 3 本と、斜め方向へたすき掛けとなるように 2 本との計 5 本の有効ライン 6 a ~ 6 e が付されている。なお、最大有効ライン数を 6 本以上としてもよく、5 本未満としてもよく、所定条件に応じて最大有効ライン数を変更するように構成してもよい。これら各有効ライン 6 a ~ 6 e に対応して、表示窓 5 L, 5 M, 5 R の正面視左側には有効ライン表示ランプ 7 a ~ 7 c が設けられている。第 1 有効ライン表示ランプ 7 a は、中央の横ライン（中央ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知されるように構成されている。また、第 2 有効ライン表示ランプ 7 b は、上下の横ライン（上ライン及び下ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知されるように構成されている。更に、第 3 有効ライン表示ランプ 7 c は、一对の斜めライン（右下がりライン及び右上がりライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知されるように構成されている。

【0029】

表示窓 5 L, 5 M, 5 R の正面視左下側には、各リール L, M, R を一斉（同時である必要はない）に回転開始させるために遊技者によって操作可能なスタートレバー 8 が設けられている。スタートレバー 8 は、スタートスイッチ 8 a（図 4 参照）を備え、そのスタートスイッチ 8 a がオンされることによって各リール L, M, R を可変表示される。

【0030】

スタートレバー 8 の右側には、回転している各リール L, M, R を個別に停止させるために遊技者によって操作可能なボタン状のストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R が設けられている。各ストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R は、停止対象となるリール L, M, R に対応する表示窓 5 L, 5 M, 5 R の直下にそれぞれ配置されている。

【0031】

表示窓 5 L, 5 M, 5 R の下方右側には、投資価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口 10 が設けられている。このメダル投入口 10 は、投入されたメダルの枚数を検出する投入メダル検出センサ 10 a が備えられている。このメダル投入口 10 は、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、投資価値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。

【0032】

表示窓 5 L, 5 M, 5 R の下方左側には、投資価値としてクレジットされた仮想メダルを一度に 3 枚投入するためのボタン状のベットスイッチ 11 が設けられている。メダル投入口 10 が遊技者によりメダルを直接入力するという動作を伴うのに対し、このベットスイッチ 11 は、貯留記憶に基づく仮想メダルの投入するという動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、投資価値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。

【0033】

スタートレバー 8 の左側には、ボタン状のクレジット払出スイッチ 12 が配設されている。このクレジット払出スイッチ 12 が遊技者により押下されると、メダル投入口 10 に必要量より多く投入されたメダルや、所定の遊技結果に応じて遊技者に返還される獲得メ

ダル等のクレジットメダルが返還払出されるように構成されている。なお、表示窓 5 L , 5 M , 5 R の下方左側には、上記したクレジットメダルの残数を表示するメダル枚数表示ランプ 1 3 が配設されており、クレジット払出スイッチ 1 2 が遊技者により押下されると、メダル枚数表示ランプ 1 3 に表示されている枚数が遊技者へ払い出される。

【 0 0 3 4 】

フロントパネル 3 の下側には、メダルを遊技者に払い出すためのメダル排出口 1 4 と、そのメダル排出口 1 4 によって払い出されたメダルを一定量まで貯留する下皿 1 5 とが配設されている。

【 0 0 3 5 】

表示窓 5 L , 5 M , 5 R の上方部分には、補助表示手段である L C D 1 6 が配設されている。この L C D 1 6 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る。なお、L C D 1 6 の左右両側には、スロットマシン 1 において行われる遊技の効果音等を出力するスピーカ 1 7 が配設されている。また、L C D 1 6 の上方部分には、L C D 1 6 の補助表示部であるランプ 1 8 が配設されている。

【 0 0 3 6 】

次に、図 4 及び図 5 を参照して、スロットマシン 1 の電氣的構成について説明する。図 4 は、スロットマシン 1 の電氣的構成を示したブロック図であり、図 5 は、サブ制御基板 S の電氣的構成を示したブロック図である。スロットマシン 1 は主制御基板 C を備え、この主制御基板 C には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 1 と、その M P U 2 1 とバスライン 2 4 を介して接続されると共に各種の I / O 装置と接続された入出力ポート 2 5 とが搭載されている。M P U 2 1 には、M P U 2 1 により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 R O M 2 2 と、その R O M 2 2 内に記憶される制御プログラムの実行に当たって各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 5 3 と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの回路とが内蔵されている。なお、図 7 から図 1 0 に示すフローチャートのプログラムは、制御プログラムの一部として R O M 2 2 内に記憶されている。

【 0 0 3 7 】

R O M 2 2 は、ビックボーナス又はレギュラーボーナスが成立した場合に参酌されて、各リール L , M , R の停止態様において有効ライン 6 a ~ 6 e 上にボーナス図柄 (「 白 7 」 , 「 赤 7 」 又は 「 B A R 」) が揃い得るボーナス成立テーブル 2 2 a と、それぞれの小役毎に設けられて各小役が成立した場合に参酌され、各リール L , M , R の停止態様において有効ライン 6 a ~ 6 e 上にいずれかの小役図柄が揃い得る小役成立テーブル 2 2 b と、ボーナス及び小役のいずれも成立していない場合に参照される最小移動ハズレテーブル 2 2 c とを備えている。

【 0 0 3 8 】

図 6 は、小役成立テーブル 2 2 b の一例である水瓶用小役成立テーブル 2 2 b 1 を示した図である。この水瓶用小役成立テーブル 2 2 b 1 は、「水瓶」図柄の抽選に当選した場合に、遊技者によって各ストップスイッチ 9 L , 9 M , 9 R の操作時における各リール L , M , R の停止可能位置を検索し、その停止可能位置の範囲内において「水瓶」図柄を所定位置に停止させることを定めたテーブルである。なお、「停止可能位置の範囲内」は、ストップスイッチ 9 L , 9 M , 9 R の操作時における各リール L , M , R の位置から 4 コマまでに設定されている。

【 0 0 3 9 】

ここで、例えば、左リール L において、水平方向中段の有効ライン 6 c 上にコマ番号第 8 番の図柄 (「 水瓶 」 図柄) が存在する瞬間に遊技者によってストップスイッチ 9 L がオンされると、左リール L は直ちに停止し、水平方向中段の有効ライン 6 c 上にはコマ番号第 8 番の図柄 (「 水瓶 」 図柄) が停止する。また、水平方向中段の有効ライン 6 c 上にコマ番号 1 7 番の図柄 (「 賽銭箱 」 図柄) が存在する瞬間に遊技者によってストップスイッチ 9 L がオンされると、左リールは 4 コマ滑って、水平方向中段の有効ライン 6 c 上にはコマ番号第 1 3 番の図柄 (「 水瓶 」 図柄) を引き込んで停止する。

【 0 0 4 0 】

最小移動ハズレテーブル22cは、ストップスイッチ9L, 9M, 9Rの操作時における各リールL, M, Rの位置から停止可能位置を検索し、その停止可能位置の範囲内において各リールL, M, Rの移動量が最も少ない位置にハズレの表示結果を停止させるように定めたテーブルである。当選していない図柄が有効ライン6a~6eに停止してしまうタイミングでストップスイッチ9L, 9M, 9Rが押下された場合に、この最小移動ハズレテーブル22cによって、有効ライン6a~6e上に同一図柄を揃わせないように、1~4コマ番号分、図柄を滑らせて停止させる。なお、「停止可能位置の範囲内」とは、上記と同様に、ストップスイッチ9L, 9M, 9Rの操作時における各リールL, M, Rの位置から4コマまでに設定されている。

【 0 0 4 1 】

図4に戻って説明すると、主制御基板CのRAM23は、状態フラグ23aと、乱数カウンタ23bと、RTカウンタ23cと、賽銭箱成立フラグ23dと、鈴成立フラグ23eと、水瓶成立フラグ23fと、チェリー成立フラグ23gとを備えている。

【 0 0 4 2 】

状態フラグ23aは、スロットマシン1における遊技の状態、即ち、通常遊技状態や、特別遊技状態(ボーナス)中、或いは、その他の遊技状態を示すためのフラグである。この状態フラグ23aは、電源入時に通常遊技状態を示す値に設定される一方、同一のボーナス図柄(BB図柄又はRB図柄)が有効ライン6a~6eに揃った場合、その後の遊技においてボーナス遊技を開始させるために、特別遊技状態を示す値に設定されるように構成されている。なお、特別遊技状態が終了した場合には、この状態フラグ23aは、通常遊技状態を示す値に設定されるように構成されている。

【 0 0 4 3 】

乱数カウンタ23bは、各役を抽選するためのカウンタである。この乱数カウンタ23bは、後述するカウンタ更新処理(図7参照)によって、「0」~「65535」の範囲内でランダムに更新される。遊技者によってスタートレバー8が所定操作されて、スタートスイッチ8aのオンが検出された場合に(始動入賞)、乱数カウンタ23bの値が取得されるように構成されている。本実施例のスロットマシン1の乱数カウンタ23bでは、遊技場の従業員等によって6段階に変更可能な設定によってBB入賞確率やRB入賞確率を変更可能に構成されており、例えば、設定1の場合では、1/512の割合、即ち、128個の乱数値が「BB」に割り当てられると共に、1/512の割合、即ち、128個の乱数値が「RB」に割り当てられているのに対し、設定6の場合では、1/256の割合、即ち、256個の乱数値が「BB」に割り当てられると共に、1/256の割合、即ち、256個の乱数値が「RB」に割り当てられる。

【 0 0 4 4 】

RTカウンタ23cは、BB役又はRB役に当選しても、所定回数の遊技の間、強制的に該BB図柄又はRB図柄を揃えないようにするためのカウンタである。本実施の形態では、該RTカウンタ23cの値が「0」以上であった場合には、喻えBB役又はRB役に当選した場合でも、状態フラグ23aを特別遊技状態を示す状態にせず、RTカウンタ23cの値が「0」になるまでの遊技において、ボーナス成立テーブル22aを参照させないように構成し、BB図柄又はRB図柄を有効ライン6a~6e上に揃えられないように構成されている。このRTカウンタ23cは、BB役又はRB役に当選した場合に現出する長押し強要演出(図13参照)において、該長押し強要演出の演出に則した操作態様を遊技者が実行しなかった場合に「2」がセットされる。一方、このRTカウンタ23cは、該RTカウンタ23cの値が「1」以上であった場合に、1の遊技、即ち、スタートスイッチ8aのオン信号を検出する毎に「1」ずつ減算される。

【 0 0 4 5 】

従来、遊技機的一种として、複数の図柄(識別情報の一種)が所定間隔おきにリールに付されて構成された図柄列を可変表示した後に停止図柄を表示する表示装置を備えたスロットマシン等が知られている。このスロットマシンでは、表示装置の有効ライン上に特定

の大当たり図柄が停止すると、ビックボーナスゲーム（以下、「ＢＢ」と略す）やレギュラーボーナスゲーム（以下、「ＲＢ」と略す）といった遊技者にとって有利なゲームが発生するものが多い。

【００４６】

また、上記スロットマシンには、遊技者にとって有利なゲームの発生割合を変更して出玉率等を異ならせる設定機能が搭載されている。この出玉率は、遊技場の従業員等によって、例えば、設定１から設定６まで順に高くなるように予め定められた６段階のうちのいずれか１つの段階に設定される。更に、上記スロットマシンには、遊技の実行回数やＢＢ（及び、ＲＢ）発生回数等を計数して各種情報を表示する履歴カウンタが付属されているものがある。従って、遊技者は、この履歴カウンタに表示された遊技の実行回数とＢＢ回数（及び、ＲＢ回数）等とを参照して、出来る限り出玉率の高そうなスロットマシンを自らの意志に応じて選定して遊技を行っている。

【００４７】

しかしながら、遊技者が遊技を行おうとした際に、スロットマシンの履歴カウンタの示す情報を確認して該情報が低い出玉率（低設定台。例えば、設定１）を示す値であった場合、遊技者は、該スロットマシンにおいて出玉率が低いであろうことを予測し、このスロットマシンにおける遊技を敬遠してしまうため、スロットマシンの稼働率が低下してしまう現象が発生することがある。このような現象を回避するために、遊技場は、出来る限り多く、高い出玉率（高設定台。例えば、設定６）のスロットマシンを用意し、遊技者の遊技意欲を向上させようとしている。しかし、高設定台では、理論上、遊技の実行回数が多ければ多いほど遊技者に利益を付与する（即ち、遊技場に不利益となる）ように構成されているため、遊技場を運営していくためには低設定台を入れざるを得ない。従って、スロットマシンの稼働率が低下してしまい、遊技場は思惑通りに利益を得ることができないといった問題点があった。

【００４８】

そこで、本実施の形態のスロットマシン１では、所定のタイミング（例えば、ボーナス役の入賞等）を契機として、遊技者にストップスイッチ９Ｌ～９Ｒを通常の操作態様より長く（本実施の形態では、３秒間）押すことを促す長押し強要演出を実行するように構成されている。この長押し強要演出実行時に、遊技者が演出内容に則してストップスイッチ９Ｌ～９Ｒを操作した場合には、乱数カウンタ２３ｂの抽選結果を一義的に示唆するボーナス確定演出又はハズレ確定演出をＬＣＤ１６に表示するように構成されているのに対し、遊技者が演出内容に則してストップスイッチ９Ｌ～９Ｒを操作しなかった場合には、乱数カウンタ２３ｂの抽選結果を示唆しない不明確演出を実行すると共に、その後の数回の遊技においてボーナス役を揃えられないように構成されている。従って、通常の遊技の消化に要する時間より長くストップスイッチ９Ｌ～９Ｒを操作する遊技者にのみ、乱数カウンタ２３ｂの抽選結果を明確に示唆するように構成することができる。よって、遊技者に通常の遊技の消化に要する時間より長い操作を促すことで、遊技者の意志に応じて、遊技に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができる。このため、スロットマシン１の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることによって、スロットマシン１の履歴カウンタが示す情報において、出玉率の高低を遊技者に認識させ難くすることができるので、喻え低設定のスロットマシン１においても遊技者に該スロットマシン１の出玉率を推測しがたくすることによって、遊技者の遊技意欲を損なわずに遊技を行わせることができる。以上のことから、低設定台においても稼働率の低下を抑制することができるので、遊技場に利益をもたらすことができる。

【００４９】

賽銭箱成立フラグ２３ｄは、「賽銭箱」図柄の抽選に当選したことを示すためのフラグである。この賽銭箱成立フラグ２３ｄは、始動入賞によって取得された乱数カウンタ２３ｂの値が「賽銭箱」図柄を示す値であった場合にオンされる。即ち、乱数カウンタ２３ｂに「賽銭箱」図柄用に割り当てられた１０２４個（図３参照）の乱数値に当選した場合に、この賽銭箱成立フラグ２３ｆがオンされるように構成されている。逆に、この賽銭箱成

立フラグ 2 3 f は、ハズレを含むそれぞれの小役に入賞してその小役に応じたメダルの払出を行った場合にオフされる。

【 0 0 5 0 】

鈴成立フラグ 2 3 e は、「鈴」図柄の抽選に当選したことを示すためのフラグである。この鈴成立フラグ 2 3 e は、始動入賞によって取得された乱数カウンタ 2 3 b の値が「鈴」図柄を示す値であった場合にオンされる。即ち、乱数カウンタ 2 3 b に「鈴」図柄用に割り当てられた 8 1 9 2 個の乱数値（図 3 参照）に当選した場合に、この鈴成立フラグ 2 3 e がオンされるように構成されている。逆に、この鈴成立フラグ 2 3 e は、ハズレを含むそれぞれの小役に入賞してその小役に応じたメダルの払出を行った場合にオフされる。

【 0 0 5 1 】

水瓶成立フラグ 2 3 f は、「水瓶」図柄の抽選に当選したことを示すためのフラグである。この水瓶成立フラグ 2 3 f は、始動入賞によって取得された乱数カウンタ 2 3 b の値が「水瓶」図柄を示す値であった場合にオンされる。即ち、乱数カウンタ 2 3 b に「水瓶」図柄用に割り当てられた 8 1 9 2 個の乱数値（図 3 参照）に当選した場合に、この水瓶成立フラグ 2 3 f がオンされるように構成されている。逆に、この水瓶成立フラグ 2 3 f は、ハズレを含むそれぞれの小役に入賞してその小役に応じたメダルの払出を行った場合にオフされる。

【 0 0 5 2 】

チェリー成立フラグ 2 3 g は、「チェリー」図柄の抽選に当選したことを示すためのフラグである。このチェリー成立フラグ 2 3 g は、始動入賞によって取得された乱数カウンタ 2 3 b の値が「チェリー」図柄を示す値であった場合にオンされる。即ち、乱数カウンタ 2 3 b に「チェリー」図柄用に割り当てられた 2 5 6 個の乱数値（図 3 参照）に当選した場合に、このチェリー成立フラグ 2 3 g がオンされるように構成されている。逆に、このチェリー成立フラグ 2 3 g は、ハズレを含むそれぞれの小役に入賞してその小役に応じたメダルの払出を行った場合にオフされる。なお、左リール L は、ストップスイッチ 9 L の操作タイミング（停止タイミング）によっては、「チェリー」図柄を取りこぼす配列に構成されている。

【 0 0 5 3 】

入出力ポート 2 5 は、前述した通り R O M 2 2 及び R A M 2 3 を内蔵した M P U 2 1 と接続されると共に、各種の I / O 装置と接続されている。具体的に説明すると、入出力ポート 2 5 は、メダル投入口 1 0 に投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ 1 0 a と、ベットスイッチ 1 1 と、スタートスイッチ 8 a と、左・中・右リールストップスイッチ 9 L , 9 M , 9 R と、リール位置検出センサ 2 7 と、スロットマシン 1 の出玉率を変更可能な設定キースイッチ 3 1 と、リセットスイッチ 3 2 と、左・中・右リール用ステッピングモータ 2 8 と、有効ライン表示ランプ 7 a ~ 7 c と、メダル枚数表示ランプ 1 3 と、ホッパ駆動モータ 2 9 と、主制御基板 C から送信（出力）されるコマンドを受信（入力）して、スピーカ 1 7 から効果音などの出力制御を行うと共に表示用制御基板 D を制御して L C D 1 6 上に演出表示などを行わせるサブ制御基板 S とにそれぞれ接続されている。

【 0 0 5 4 】

ここで、図 5 を参照して、サブ制御基板 S の電氣的構成について説明する。サブ制御基板 S には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 9 1 が搭載されている。サブ制御基板 S の M P U 9 1 は、バスラインを介して主制御基板 C に接続される入力ポート 1 0 1 と接続されると共に、表示用制御基板 D 等の各種の I / O 装置と接続された入出力ポート 1 0 2 と接続されている。サブ制御基板 S の M P U 9 1 には、M P U 9 1 により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 R O M 9 2 と、その R O M 9 2 内に記憶される制御プログラムの実行に当たって各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 9 3 と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの回路とが内蔵されている。なお、図 1 1 及び図 1 2 に示すフローチャートのプログラムは、制御プログラムの一部として R O M 9 2 内に記憶されている。

【 0 0 5 5 】

サブ制御基板 S の R A M 9 3 には、演出抽選カウンタ 9 3 a と、演出中カウンタ 9 3 b と、ボーナスフラグ 9 3 c と、第 3 停止フラグ 9 3 d と、確定フラグ 9 3 e と、連続押下判定カウンタ 9 3 f とが設けられている。

【 0 0 5 6 】

演出抽選カウンタ 9 3 a は、L C D 1 6 において長押し強要演出を実行させるか否かを抽選するためのカウンタである。この演出抽選カウンタ 9 3 a の値は、「 0 」から「 9 9 」の範囲内でサブ制御基板 S のメイン処理（図 1 2 参照）で実行されるカウンタ更新処理で更新されるように構成されている。本実施の形態のロットマシン 1 では、B B 役又は R B 役のいずれかのボーナス役に入賞した場合において、5 0 % の確率、即ち、演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 0 」～「 4 9 」のいずれかの値であったときに L C D 1 6 において長押し強要演出を実行するように構成されていると共に、ボーナス役以外の役が成立した場合であっても、1 % の確率、即ち、演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 7 」であったときに L C D 1 6 において長押し強要演出を実行するように構成されている。

【 0 0 5 7 】

なお、本実施の形態のロットマシン 1 では、如何なる役の抽選結果であろうと演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 7 」である場合に、長押し強要演出を実行するように構成されている。これに、設定格差を設けて、例えば、設定 1 のロットマシン 1 では演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 7 」のみ、設定 2 のロットマシン 1 では演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 7 」又は「 8 」、・・・、設定 6 のロットマシン 1 では、演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 7 」～「 1 2 」であった場合に、長押し強要演出を実行するように構成しても良い。このように、長押し強要演出の現出割合に設定格差を設け、高設定台ほど長押し強要演出が実行され易くすることができる。即ち、出玉率の高いロットマシン 1 ほど乱数カウンタ 2 3 b の抽選結果を明確に認識したければ、遊技者はストップスイッチ 9 L ～ 9 R に対する操作時間を所定期間以上にしなければいけない。従って、出玉率が高いロットマシン 1 ど、ストップスイッチ 9 L ～ 9 R に対する操作時間を、通常の遊技の消化に要する時間より長い所定期間以上行わせることを促すことで、遊技者の意志に応じて、遊技に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができる。このため、遊技場は、出玉率が高いロットマシン 1 を多数配置したとしても、遊技場の損失を低減させることができるので、出玉率が高いロットマシンを多数配置して遊技者の遊技意欲を向上させることで、遊技場の利益を向上させることができる。

【 0 0 5 8 】

演出中フラグ 9 3 b は、長押し強要演出が実行中であるか否かを判別するためのフラグである。この演出中フラグ 9 3 b は、長押し強要演出を実行する抽選結果が導出された場合、即ち、いずれかのボーナス役に入賞した場合において演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 0 」～「 4 9 」のいずれかの値であった場合や、いずれの役の抽選結果が導出されていたとしても演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 7 」であった場合に、オンされるように構成されている。本実施の形態のロットマシン 1 では、この演出中フラグ 9 3 b がオンされている場合に、第 3 番目のリールの停止に伴い、後述する連続押下判定カウンタ 9 3 f に値がセットされ、第 3 番目に遊技者によって操作されたストップスイッチ 9 L ～ 9 R の連続押下時間が測定される。なお、この演出中フラグ 9 3 b は、いずれかの長押し強要演出を実行させる演出コマンドを表示用制御基板 D に送信した場合にオフされる。

【 0 0 5 9 】

ボーナスフラグ 9 3 c は、B B 役又は R B 役のいずれかのボーナス役に入賞したか否かを判別するためのフラグである。このボーナスフラグ 9 3 c は、ボーナス役であることが付加された変動開始コマンドを主制御基板 C から受信した場合にオンされる一方、いずれかの長押し強要演出を実行させる演出コマンドを表示用制御基板 D に送信した場合にオフされる。

【 0 0 6 0 】

第 3 停止フラグ 9 3 d は、長押し強要演出実行中に主制御基板 C から第 3 停止コマンドを受信して、第 3 番目のリールが停止したか否かを判別するためのフラグである。この第

3 停止フラグ 9 3 d は、第 3 番目のリールの停止を示唆する第 3 停止コマンドを主制御基板 C から受信した場合にオンされる一方、いずれかの長押し強要演出を実行させる演出コマンドを表示用制御基板 D に送信した場合にオフされる。本実施の形態のスロットマシン 1 では、演出中フラグ 9 3 b がオンされている際に、この第 3 停止フラグ 9 3 d がオンされていた場合、後述する連続押下判定カウンタ 9 3 f に所定の値がセットされるように構成されている。

【0061】

確定フラグ 9 3 e は、長押し強要演出実行中に変動していたすべてのリールが停止して、更に、第 3 番目のリールを停止した際に押下したストップスイッチ 9 L ~ 9 R がオンからオフに切り替わったか否かを判別するためのフラグである。この確定フラグ 9 3 e は、すべてのリールが停止して、更に、第 3 番目のリールを停止した際に押下したストップスイッチ 9 L ~ 9 R がオンからオフに切り替わったタイミングで主制御基板 C から送信される確定コマンドを受信した場合にオンされる。一方、この確定フラグ 9 3 e は、いずれかの長押し強要演出を実行される演出コマンドを表示用制御基板 D に送信した場合にオフされる。本実施の形態のスロットマシン 1 では、長押し強要演出中にこの確定フラグ 9 3 e がオンとなったタイミングに応じて長押し強要演出の内容を変化させるように構成されている。具体的には後述する。

【0062】

連続押下判定カウンタ 9 3 f は、第 3 番目に停止するリールに対応するストップスイッチ 9 L ~ 9 R の連続押下期間を計数するためのカウンタである。この連続押下判定カウンタ 9 3 f は、長押し強要演出実行中に第 3 番目のリールが停止したタイミングで「750」の値がセットされるように構成されている。一方、連続押下判定カウンタ 9 3 f は、該連続押下判定カウンタ 9 3 f の値が「0」より大きい値であった場合に、サブ制御基板 S のメイン処理が実行される毎に「1」ずつ減算される。本実施の形態のスロットマシン 1 では、長押し強要演出の実行中に第 3 番目のリールの停止タイミング、即ち、演出中フラグ 9 3 b がオンである場合に確定フラグ 9 3 e がオンになったときの連続押下判定カウンタ 9 3 f の値に応じて、長押し強要演出の内容を変更するように構成されている。

【0063】

なお、本実施の形態のスロットマシン 1 では、いずれかのボーナス役の当選に伴って長押し強要演出を実行し、該長押し強要演出の演出内容に則して遊技者がストップスイッチ 9 L ~ 9 R を操作しなかった場合には、主制御基板 C の RAM 2 3 に設けられた RT カウンタ 2 3 c に所定の値をセットし、その所定回数の遊技においてボーナス役を入賞させない（揃えられない）ようにリール制御を行うように構成されていた。これに代えて、長押し強要演出の演出内容に則して遊技者がストップスイッチ 9 L ~ 9 R を操作しなかった場合には、乱数カウンタ 2 3 b の抽選結果を明確に示唆しないだけの構成、即ち、RT カウンタ 2 3 c 等によるリール制御等によって当選役を入賞させない構成及び制御を省くように構成しても良い。

【0064】

次に、図 7 から図 10 に示すフローチャートを参照して、主制御基板 C で行われる各処理について説明する。図 7 は、スロットマシン 1 の電源入後に主制御基板 C において実行されるメイン処理のフローチャートである。

【0065】

メイン処理では、まず、バックアップを含む初期化処理を実行し（S1）、次に、S2 ~ S6 の各処理を所定時間毎（例えば、2ms 毎）に繰り返し実行して、遊技の制御を行う。以下に、S2 ~ S7 の各処理を説明する。

【0066】

S2 の処理では、状態フラグ 2 3 a の内容を確認する（S2）。確認の結果、状態フラグ 2 3 a の値が通常遊技を示す値であった場合には（S2：「通常遊技」）、変動開始処理（S3）及び変動停止処理（S4）の通常遊技を実行する。また、状態フラグ 2 3 a の値が特別遊技を示す値であった場合には（S2：「ボーナス」）、特別遊技実行処理（S

7) を実行する。更に、状態フラグ 23 a の値がその他の遊技状態を示す値であった場合には (S 2 : 「その他」)、S 3、S 4 及び S 7 の処理をスキップする。

【0067】

変動開始処理 (S 3) では、3 枚のメダルが投入 (ベット) されている状態でスタートスイッチ 8 a がオンされたか否かを確認した上で所定の処理が行われる。即ち、3 枚のメダルが投入されている状態でスタートスイッチ 8 a のオンが確認された場合には、遊技者によりスタートレバー 8 が所定操作されたものと判断して、その時の乱数カウンタ 23 b の値等に応じた各リール L、M、R の変動表示 (回転駆動) 等が実行される。

【0068】

変動停止処理 (S 4) では、ストップスイッチ 9 L、9 M、9 R の操作に起因して、変動表示されている各リール L、M、R を、前記変動開始処理 (S 3) で設定された各データに応じた所定位置で停止させる。また、所定位置で停止させた際に予め定められた所定図柄が有効ライン 6 a ~ 6 e 上に停止した場合には、その所定図柄に応じた枚数のメダルを払い出す。

【0069】

特別遊技実行処理 (S 7) では、レギュラーボーナスゲーム又はビックボーナスゲームが実行される。ビックボーナスゲームの場合には、予め定められた所定の遊技回数 (本実施例では、小役ゲーム 30 回、又は、ジャックイン 3 回) を上限として、ボーナスゲームが行われる。このボーナスゲーム中には、小役図柄及びジャックインの抽選を行い、小役フラグ及びジャックインフラグ (図示せず) の成立の有無が決定される。

【0070】

カウンタ更新処理 (S 5) では、乱数カウンタ 23 b 等の各カウンタの値を更新する。各処理 (S 6) では、上記した処理以外の処理を実行するものである。各処理の終了後は、処理を S 2 へ移行して、再び、S 2 ~ S 7 の処理を繰り返し実行する。

【0071】

図 8 は、変動開始処理 (S 3) のフローチャートである。この変動開始処理では、3 枚のメダルが投入されている状態でスタートスイッチ 8 a のオンが確認された場合に、その時の乱数カウンタ 23 b の値に応じて各フラグを設定すると共に、各リール L、M、R を変動表示させる。

【0072】

変動開始処理 (S 3) では、まず、マックスベット、即ち、3 枚のメダルが投入されているか否かを確認する (S 11)。確認の結果、マックスベットされていれば (S 11 : Yes)、次に、スタートスイッチ 8 a のオン信号を検知したか否かを確認する (S 12)。スタートスイッチ 8 a のオン信号を検知していれば (S 12 : Yes)、次に、RT カウンタ 23 c の値が「0」より大きい値、即ち、いずれかのボーナス役が成立したにもかかわらずそのボーナス役の入賞が回避されている状態か否かを確認する (S 13)。確認の結果、RT カウンタ 23 c の値が「0」より大きい値であれば (S 13 : Yes)、以前の遊技においてボーナス役の入賞が回避されたということなので、RT カウンタ 23 c の値から「1」を減算し (S 14)、次に、RT カウンタ 23 c の値が「0」となったか否かを確認する (S 15)。減算した RT カウンタ 23 c の値が「0」となった場合には (S 15 : Yes)、ボーナス役の入賞の回避を解消するために、状態フラグ 23 a をボーナスに書き換え (S 16)、処理を S 17 へ移行する。一方、減算した RT カウンタ 23 c の値が「0」となっていなければ (S 15 : No)、移行の遊技においてもボーナス役の入賞を回避すべく、S 16 の処理をスキップして、処理を S 17 へ移行する。なお、S 13 の処理において、RT カウンタ 23 c の値が「0」であった場合には、以前の遊技においてボーナス役の入賞が回避されている状態ではないので、S 14 ~ S 16 の処理をスキップして、処理を S 17 へ移行する。

【0073】

S 17 の処理では、乱数カウンタ 23 b の値が示す成立役を確認する (S 17)。乱数カウンタ 23 b の値が示す成立役が「BB」又は「RB」であった場合には (S 17 : 「

BB」又は「RB」)、ボーナスを付与する抽選に当選したということなので、RTカウンタ23cの値に「2」をセットして(S18)、ひとまず以降の遊技においてボーナス役の入賞を回避させるように設定する。なお、S18の実行後は、処理をS23へ移行する。

【0074】

S17の処理において、乱数カウンタ23bの値が示す成立役が「賽銭箱」図柄であった場合には(S17:「賽銭箱」)、賽銭箱成立フラグ23dをオンして(S19)、処理をS23へ移行する。

【0075】

S17の処理において、乱数カウンタ23bの値が示す成立役が「鈴」図柄であった場合には(S17:「鈴」)、鈴成立フラグ23eをオンして(S20)、処理をS23へ移行する。

【0076】

S17の処理において、乱数カウンタ23bの値が示す成立役が「水瓶」図柄であった場合には(S17:「水瓶」)、水瓶成立フラグ23fをオンして(S21)、処理をS23へ移行する。

【0077】

S17の処理において、乱数カウンタ23bの値が示す成立役が「チェリー」図柄であった場合には(S17:「チェリー」)、チェリー成立フラグ23gをオンして(S22)、処理をS23へ移行する。

【0078】

S23の処理では、成立役を付加した変動開始コマンドをサブ制御基板Sへ送信し(S23)、左・中・右リール用ステッピングモータ28を駆動して各リールL, M, Rを駆動させて(S24)、この変動開始処理(S3)を終了する。

【0079】

なお、S11の処理において、マックスベットされていない場合は(S11:No)、3枚のメダルが投入されていないということなので、各リールL, M, Rを駆動させないために、この変動開始処理を終了する。また、S12の処理において、スタートスイッチ8aのオン信号が検知されていない場合も(S12:No)、遊技者によってスタートレバー8が所定操作されていないので、この変動開始処理を終了する。

【0080】

図9は、変動停止処理(S4)のフローチャートである。この変動停止処理では、ストップスイッチ9L, 9M, 9Rの操作に起因して、変動表示されている各リールL, M, Rを、前記変動開始処理(S3)で設定された各データに応じた所定位置で停止させるための処理である。また、所定位置で停止させた際に予め定められた所定図柄が有効ライン6a~6e上に停止した場合には、その所定図柄に応じた枚数のメダルを払い出すための処理である。

【0081】

変動停止処理(S4)では、まず、少なくとも1のリールL, M, Rの回転中か否かを確認する(S31)。確認の結果、少なくとも1のリールL, M, Rの回転中でなければ(S31:No)、いずれのリールL, M, Rも既に停止している状態なので、処理をS43へ移行する。一方、少なくとも1のリールL, M, Rの回転中であれば(S31:Yes)、次に、回転中のリールL, M, Rに応じたいずれかのストップスイッチ9L, 9M, 9Rのオン信号を検知したか否かを確認する(S32)。確認の結果、ストップスイッチ9L, 9M, 9Rのオン信号を検知していなければ(S32:No)、遊技者によってストップスイッチ9L, 9M, 9Rが所定操作されていないので、回転中のリールL, M, Rをそのまま回転させておくために、S33~S42の処理をスキップして、処理をS43へ移行する。

【0082】

一方、回転中のいずれかのリールL, M, Rに応じたストップスイッチ9L, 9M, 9

Rのオン信号を検知していれば(S 3 2 : Y e s)、遊技者によって回転中のリールL, M, Rに応じたストップスイッチ9 L, 9 M, 9 Rが所定操作されたということなので、次に、RTカウンタ2 3 cの値が「0」より大きい値であるか否かを確認する(S 3 3)。確認の結果、RTカウンタ2 3 cの値が「0」より大きい値でない場合、即ち、RTカウンタ2 3 cの値が「0」であってボーナス役が入賞し得る状態であるので、状態フラグ2 3 aを確認し(S 3 4)、状態フラグ2 3 aがボーナス役の入賞を示すものであれば(S 3 4 : 「ボーナス」)、同一のボーナス図柄を有効ライン6 a ~ 6 e上の揃わせるために、状態フラグ2 3 aに対応したボーナス成立テーブル2 2 aに従って各リールL, M, Rを停止させ得るように設定し(S 3 5)、処理をS 3 9へ移行する。一方、S 3 3の処理においてRTカウンタ2 3 cの値が「0」より大きい値であった場合や(S 3 3 : Y e s)、S 3 4の処理において状態フラグ2 3 aがボーナス役以外、即ち、通常遊技を示すものである場合は(S 3 4 : 「通常遊技」)、処理をS 3 6へ移行し、いずれかの小役成立フラグ2 3 d ~ 2 3 gがオンされているか否かを確認する(S 3 6)。

【0083】

S 3 6の処理において、いずれかの小役成立フラグ2 3 d ~ 2 3 gがオンされていれば(S 3 6 : Y e s)、オンされている小役成立フラグに対応した小役成立テーブル2 2 bに従って各リールL, M, Rを停止させ得るように設定して(S 3 7)、処理をS 3 9へ移行する。一方、いずれかの小役成立フラグ2 3 d ~ 2 3 gがオンされていなければ(S 3 6 : N o)、いずれの小役成立フラグ2 3 d ~ 2 3 gもオンされていないので、最小移動ハズレテーブル2 2 cに従って各リールL, M, Rを停止させ得るように設定し(S 3 8)、処理をS 3 9へ移行する。

【0084】

S 3 9の処理では、停止されたいずれかのリールL, M, Rが何番目のリール停止か否かを確認する(S 3 9)。確認の結果、第1番目のリール停止であれば(S 3 9 : 「第1番目」)、第1番目のリール停止が行われたことを示す第1停止コマンドをサブ制御基板Sへ送信し(S 4 0)、処理をS 4 3へ移行する。また、第2番目のリール停止であれば(S 3 9 : 「第2番目」)、第2番目のリール停止が行われたことを示す第2停止コマンドをサブ制御基板Sへ送信し(S 4 1)、処理をS 4 3へ移行する。更に、第3番目のリール停止であれば(S 3 9 : 「第3番目」)、第3番目のリール停止が行われたことを示す第3停止コマンドをサブ制御基板Sへ送信し(S 4 2)、処理をS 4 3へ移行する。

【0085】

S 4 3の処理では、全リールL, M, Rの停止後、最後に押下されたストップスイッチ9 L ~ 9 Rがオンからオフに切り替わったか否かを確認する(S 4 3)。本実施の形態のスロットマシン1では、ストップスイッチ9 L ~ 9 Rが遊技者によって押下されたまま、即ち、ストップスイッチ9 L ~ 9 Rのいずれかがオンされていた場合には、入賞役に応じて所定の払い戻しをする入賞判定処理(S 4 7)を実行しないように構成されている。よって、全リールL, M, Rの停止後、最後に押下されたストップスイッチ9 L ~ 9 Rがオンからオフに切り替わっていない場合には(S 4 3 : N o)、S 4 4 ~ S 4 7の処理をスキップして、この変動停止処理(S 4)を終了する。

【0086】

一方、S 4 3の処理において、全リールL, M, Rの停止後、最後に押下されたストップスイッチ9 L ~ 9 Rがオンからオフに切り替わっていれば(S 4 3 : Y e s)、全てのリールL, M, Rの変動が停止したことを示す確定コマンドをサブ制御基板Sへ送信し(S 4 4)、次に、第3番目に押下されたストップスイッチ9 L ~ 9 Rのオンが3秒間連続して検出されたか否かを確認する(S 4 5)。確認の結果、第3番目に押下されたストップスイッチ9 L ~ 9 Rのオンが3秒間連続して検出されていれば(S 4 5 : Y e s)、RTカウンタ2 3 cの値を「0」クリアして(S 4 6)、ボーナス役に当選していた場合には以降の遊技において該ボーナス役が入賞し得る状態にし、いずれのリールL, M, Rも停止したということなので、小役やボーナス役が成立しているか否かを判定するために、入賞判定処理を行う(S 4 7)。

【 0 0 8 7 】

図 1 0 は、入賞判定処理 (S 4 7) のフローチャートである。この入賞判定処理では、有効ライン 6 a ~ 6 e 上の所定位置に小役図柄又はボーナス図柄が停止しているか否かが判定され、その判定結果に応じて所定数のメダルを払い出すための処理である。

【 0 0 8 8 】

入賞判定処理 (S 4 7) では、まず、いずれかのボーナス役の入賞か否かを確認する (S 5 1)。確認の結果、いずれかのボーナス役に入賞していれば (S 5 1 : Y e s)、入賞したボーナス役に対応するデータを状態フラグ 2 3 a に書き込み (S 5 2)、ボーナス入賞コマンドをサブ制御基板 S へ送信し (S 5 3)、処理を S 5 6 へ移行する。一方、いずれのボーナス役にも入賞していなければ (S 5 1 : N o)、次に、いずれかの小役の入賞か否かを確認する (S 5 4)。いずれかの小役に入賞していた場合には (S 5 4 : Y e s)、それぞれの小役に応じた小役入賞コマンドをサブ制御基板 S へ送信し (S 5 5)、処理を S 5 6 へ移行する。S 5 6 の処理では、入賞役に応じたメダルの払い出しをホッパ駆動モータ 2 9 を所定駆動することで実行し (S 5 6)、賽銭箱成立フラグ 2 3 d、鈴成立フラグ 2 3 e、水瓶成立フラグ 2 3 f 及びチェリー成立フラグ 2 3 g をオフして (S 5 7)、この入賞判定処理を終了する。なお、S 5 4 の処理において、いずれの役にも入賞していない場合は (S 5 4 : N o)、ハズレ役であるので、メダルの払い出し等を実行せず、この入賞判定処理を終了する。また、この入賞判定処理の終了後は、図 9 の変動停止処理も終了する。

【 0 0 8 9 】

次に、図 1 1 及び図 1 2 を参照して、サブ制御基板 S において 2 m s 毎に実行される処理について説明する。図 1 1 は、サブ制御基板 S のコマンド受信処理を示したフローチャートであり、図 1 2 は、サブ制御基板 S において 4 m s 毎に実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【 0 0 9 0 】

図 1 1 に示すサブ制御基板 S のコマンド受信処理では、主制御基板 C から送信されたコマンドに応じた処理が実行される。このコマンド受信処理では、まず、演出中フラグ 9 3 b がオンされているか否かを確認する (S 1 0 1)。演出中フラグ 9 3 b がオンされていない場合は (S 1 0 1 : N o)、長押し強要演出の実行中ではないので、処理を S 1 1 1 へ移行する。一方、演出中フラグ 9 3 b がオンされていれば (S 1 0 1 : Y e s)、長押し強要演出の実行中であるため、次に、ストップスイッチ 9 L ~ 9 R の操作状況を確認して、該長押し強要演出を進展させる。具体的には、まず、主制御基板 C から第 1 停止コマンドを受信したか否かを確認し (S 1 0 2)、第 1 停止コマンドを受信していれば (S 1 0 2 : Y e s)、第 1 番目のリール停止が実行されたということなので、第 1 連続演出コマンドを表示用制御基板 D へ送信し (S 1 0 3)、処理を S 1 0 4 へ移行する一方、第 1 停止コマンドを受信していなければ (S 1 0 2 : N o)、S 1 0 3 の処理をスキップして、処理を S 1 0 4 へ移行する。

【 0 0 9 1 】

S 1 0 4 の処理では、主制御基板 C から第 2 停止コマンドを受信したか否かを確認し (S 1 0 4)、第 2 停止コマンドを受信していれば (S 1 0 4 : Y e s)、第 2 番目のリール停止が実行されたということなので、第 2 連続演出コマンドを表示用制御基板 D へ送信し (S 1 0 5)、処理を S 1 0 6 へ移行する一方、第 2 停止コマンドを受信していなければ (S 1 0 4 : N o)、S 1 0 5 の処理をスキップして、処理を S 1 0 6 へ移行する。

【 0 0 9 2 】

S 1 0 6 の処理では、主制御基板 C から第 3 停止コマンドを受信したか否かを確認し (S 1 0 6)、第 3 停止コマンドを受信していれば (S 1 0 6 : Y e s)、第 3 番目のリール停止が実行されたということなので、第 3 連続演出コマンドを表示用制御基板 D へ送信し (S 1 0 7)、第 3 停止フラグ 9 3 d をオンして (S 1 0 8)、処理を S 1 0 9 へ移行する一方、第 3 停止コマンドを受信していなければ (S 1 0 6 : N o)、S 1 0 7 及び S 1 0 8 の処理をスキップして、処理を S 1 0 9 へ移行する。

【 0 0 9 3 】

S 1 0 9 の処理では、主制御基板 C から確定コマンドを受信したか否かを確認し (S 1 0 9)、確定コマンドを受信していれば (S 1 0 9 : Y e s)、全てのリール L , M , R が停止して、1 の遊技が確定したということなので、確定フラグ 9 3 e をオンして (S 1 1 0)、処理を S 1 1 1 へ移行する一方、確定コマンドを受信していなければ (S 1 0 9 : N o)、S 1 1 0 の処理をスキップして、処理を S 1 1 1 へ移行する。

【 0 0 9 4 】

S 1 1 1 の処理では、ボーナス役が付加された変動開始コマンドを受信したか否かを確認し (S 1 1 1)、ボーナス役が付加された変動開始コマンドを受信していれば (S 1 1 1 : Y e s)、ボーナスフラグ 9 3 c をオンし (S 1 1 2)、処理を S 1 1 3 へ移行する一方、ボーナス役が付加された変動開始コマンドを受信していなければ (S 1 1 1 : N o)、S 1 1 2 の処理をスキップして、処理を S 1 1 3 へ移行する。S 1 1 3 の処理では、他のコマンド受信処理を実行し (S 1 1 3)、他のコマンド受信処理の実行後は、このコマンド受信処理を終了する。

【 0 0 9 5 】

次に、図 1 2 を参照して、サブ制御基板 S のメイン処理について説明する。このメイン処理では、まず、ボーナスフラグ 9 3 c がオンされているか否かを確認する (S 1 2 1)。ボーナスフラグ 9 3 c がオンされている場合には (S 1 2 1 : Y e s)、ボーナス役に当選したということなので、次に、演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 0 」～「 4 9 」のいずれかであるか否かを確認し (S 1 2 2)、演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 0 」～「 4 9 」であった場合には (S 1 2 2 : Y e s)、長押し強要演出を実行するために演出中フラグ 9 3 b をオンして (S 1 2 3)、連続演出実行コマンドを表示用制御基板 D へ送信し (S 1 2 4)、処理を S 1 2 6 へ移行する。一方、S 1 2 2 の処理において、演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 0 」～「 4 9 」でない場合には (S 1 2 2 : N o)、長押し強要演出を実行しないため、S 1 2 3 及び S 1 2 4 の処理をスキップして、処理を S 1 2 6 へ移行する。

【 0 0 9 6 】

S 1 2 1 の処理において、ボーナスフラグ 9 3 c がオンされていない場合には (S 1 2 1 : N o)、ボーナス役に当選していないので、次に、演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 7 」か否かを確認する (S 1 2 5)。確認の結果、演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 7 」であった場合には (S 1 2 5 : Y e s)、長押し強要演出を実行するために S 1 2 3 及び S 1 2 4 を実行して、処理を S 1 2 6 へ移行する。一方、S 1 2 5 の処理において、演出抽選カウンタ 9 3 a の値が「 7 」でない場合には (S 1 2 5 : N o)、長押し強要演出を実行しないため、処理を S 1 2 6 へ移行する。

【 0 0 9 7 】

S 1 2 6 の処理では、演出中フラグ 9 3 b がオンされているか否かを確認する (S 1 2 6)。確認の結果、演出中フラグ 9 3 b がオンされていれば (S 1 2 6 : Y e s)、長押し強要演出の実行中であるので、次に、第 3 停止フラグ 9 3 d がオンされたか否かを確認する (S 1 2 7)。演出中フラグ 9 3 b がオンされている場合に第 3 停止フラグ 9 3 d がオンされた場合は (S 1 2 7 : Y e s)、長押し強要演出中における第 3 番目のリールの停止、即ち、1 の変動における最後のストップスイッチ 9 L ~ 9 R がオンされたということなので、該ストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンの期間を判別するべく、連続押下判定カウンタ 9 3 f の値に「 7 5 0 」をセットして (S 1 2 8)、処理を S 1 2 9 へ移行する。なお、S 1 2 6 の処理において演出中フラグ 9 3 b がオンされていない場合や (S 1 2 6 : N o)、演出中フラグ 9 3 b がオンされていても第 3 停止フラグ 9 3 d がオンされていない場合は (S 1 2 7 : N o)、S 1 2 8 の処理をスキップして、処理を S 1 2 9 へ移行する。

【 0 0 9 8 】

S 1 2 9 の処理では、連続押下判定カウンタ 9 3 f の値が「 0 」より大きい値か否か、即ち、1 の変動において最後のストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンの期間が判別されてい

るか否かを確認する（S 1 2 9）。確認の結果、連続押下判定カウンタ 9 3 f の値が「0」であった場合は（S 1 2 9：No）、ストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンの期間を判別していないので、処理を S 1 3 8 へ移行する一方、連続押下判定カウンタ 9 3 f の値が「0」より大きい値である場合には（S 1 2 9：Yes）、ストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンの期間を判別しているので、まず、連続押下判定カウンタ 9 3 f の値を「1」減算し（S 1 3 0）、次に、確定フラグ 9 3 e がオンされたか否かを確認する（S 1 3 1）。連続押下判定カウンタ 9 3 f の値が「0」になる前に確定フラグ 9 3 e がオンになった場合は（S 1 3 1：Yes）、長押し強要演出において、遊技者がその演出内容に則してストップスイッチ 9 L ~ 9 R を操作しなかったということなので、抽選結果を示唆させない不明確演出を実行させるべく不明確演出コマンドを表示用制御基板 D へ送信し（S 1 3 6）、処理を S 1 3 7 へ移行する。

【0 0 9 9】

一方、S 1 3 1 の処理において、確定フラグ 9 3 e がオンでなければ（S 1 3 1：No）、長押し強要演出において、遊技者がその演出内容に則してストップスイッチ 9 L ~ 9 R を操作しているということなので、次に、連続押下判定カウンタ 9 3 f の値が「0」となったか否かを確認する（S 1 3 2）。連続押下判定カウンタ 9 3 f の値が「0」でなければ（S 1 3 2：No）、未だ長押し強要演出において遊技者に求める操作期間が終了していないので、いずれの確定演出も現出させないように S 1 3 3 ~ S 1 3 5 の処理をスキップし、処理を S 1 3 8 へ移行する。S 1 3 2 の処理において、連続押下判定カウンタ 9 3 f の値が「0」であった場合には（S 1 3 2：Yes）、長押し強要演出において遊技者がその演出内容に則してストップスイッチ 9 L ~ 9 R を操作したということなので、抽選結果を明確に示唆する確定演出を実行させるべく S 1 3 3 の処理を実行する。

【0 1 0 0】

S 1 3 3 の処理では、ボーナスフラグ 9 3 c がオンされているか否かを確認する（S 1 3 3）。ボーナスフラグ 9 3 c がオンされていれば（S 1 3 3：Yes）、いずれかのボーナス役の入賞に伴う長押し強要演出であるので、ボーナス役に当選したことを明確に示唆するボーナス確定演出を実行させるボーナス確定演出コマンドを表示用制御基板 D へ送信し（S 1 3 4）、処理を S 1 3 7 へ移行する。一方、ボーナスフラグ 9 3 c がオンされていないければ（S 1 3 3：No）、ハズレの長押し強要演出であるので、ハズレであることを明確に示唆するハズレ確定演出を実行させるハズレ確定演出コマンドを表示用制御基板 D へ送信し（S 1 3 5）、処理を S 1 3 7 へ移行する。

【0 1 0 1】

S 1 3 7 の処理では、ストップスイッチ 9 L ~ 9 R の操作期間を判定するために必要であった演出中フラグ 9 3 b、第 3 停止フラグ 9 3 d、確定フラグ 9 3 e 及び連続押下判定カウンタ 9 3 f の値をクリアし（S 1 3 7）、演出抽選カウンタ 9 3 a 等の各カウンタの値を更新するカウンタ更新処理を実行して（S 1 3 8）、その他、各処理を実行し（S 1 3 9）、処理を S 1 2 1 へ移行して、再びメイン処理を実行する。

【0 1 0 2】

ここで、図 1 3 を参照して、長押し強要演出の演出内容について説明する。図 1 3 は、LCD 1 6 において実行される長押し強要演出の演出内容をそれぞれ模式的に示した図である。

【0 1 0 3】

図 1 3（a）は、長押し強要演出の開始を示唆するオープニング演出を示している。このオープニング演出は、長押し強要演出を実行する抽選に当選していた場合に、スタートスイッチ 8 a のオンと略同期して LCD 1 6 に表示される。オープニング演出では、マジックを行う魔女キャラクタ絵柄が画面中央に現出している状態を示している。なお、この状態では、いずれのルール L，M，R も変動している状態である。

【0 1 0 4】

図 1 3（b）は、第 1 番目のストップスイッチ 9 L ~ 9 R が遊技者によって操作された時に現出する第 1 連続演出を示している。この第 1 連続演出は、第 1 番目のストップス

ッチ 9 L ~ 9 R のオンと略同期して L C D 1 6 に表示される。第 1 連続演出では、魔女キャラクター絵柄が画面左側に表示されると共に、画面右側からトレイの上にハト絵柄を乗せたバニーガール絵柄が現出した演出が実行される。なお、この状態では、いずれか 1 のリール L , M , R が停止していると共に、残りの他の 2 のリール L , M , R が変動している状態である。

【 0 1 0 5 】

図 1 3 (c) は、第 2 番目のストップスイッチ 9 L ~ 9 R が遊技者によって操作された時に現出する第 2 連続演出を示している。この第 2 連続演出は、第 2 番目のストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンと略同期して L C D 1 6 に表示される。第 2 連続演出では、魔女キャラクター絵柄が画面右側のバニーガール絵柄の持つハト絵柄にハンカチ絵柄を被せた演出が実行される。また、画面下側には、第 3 番目に操作するストップスイッチ 9 L ~ 9 R を押下し続けることを遊技者に示唆する「 3 秒間、押し続けてね ! 」という文字図柄が表示されている。なお、この状態では、いずれか 2 のリール L , M , R が停止していると共に、残りの他の 1 のリール L , M , R が変動している状態である。

【 0 1 0 6 】

図 1 3 (d) は、第 3 番目のストップスイッチ 9 L ~ 9 R が遊技者によって操作されてから略 1 秒が経過した時に現出する第 3 連続演出を示している。この第 3 連続演出は、第 3 番目のストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンが現出されて、該ストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンが検出し続けていた場合に、ストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンから略 1 秒が経過したタイミングと略同期して L C D 1 6 に表示される。第 3 連続演出では、魔女キャラクター絵柄が、画面右側のバニーガール絵柄の持つハト絵柄にハンカチ絵柄を被せた演出が実行されると共に、該第 3 連続演出が現出してから略 1 秒経過したタイミングで画面中央に「 1 」という数値図柄が現出し、魔女キャラクター絵柄が時間をカウントしているかのような演出が実行される。なお、この状態では、すべてのリール L , M , R が停止している状態であると共に、最後に操作されたストップスイッチ 9 L ~ 9 R が遊技者によって押下され続けている状態である。逆に言えば、最後に操作されたストップスイッチ 9 L ~ 9 R が遊技者によって押下され続けていなければ、該第 3 連続演出が終了は終了して、図 1 3 (h) において後述する不明確演出に移行する。

【 0 1 0 7 】

図 1 3 (e) は、第 3 番目のストップスイッチ 9 L ~ 9 R が遊技者によって操作されてから略 2 秒が経過した時に現出する第 3 連続演出を示している。この第 3 連続演出は、第 3 番目のストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンが現出されて、該ストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンが検出し続けていた場合に、ストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンから略 2 秒が経過したタイミングと略同期して L C D 1 6 に表示される。第 3 連続演出では、魔女キャラクター絵柄が、画面右側のバニーガール絵柄の持つハト絵柄にハンカチ絵柄を被せた演出が実行されると共に、該第 3 連続演出が現出してから略 2 秒経過したタイミングで画面中央に「 2 」という数値図柄が現出し、魔女キャラクター絵柄が時間をカウントしているかのような演出が実行される。なお、この状態では、すべてのリール L , M , R が停止している状態であると共に、最後に操作されたストップスイッチ 9 L ~ 9 R が遊技者によって押下され続けている状態である。逆に言えば、最後に操作されたストップスイッチ 9 L ~ 9 R が遊技者によって押下され続けていなければ、該第 3 連続演出が終了は終了して、図 1 3 (h) において後述する不明確演出に移行する。

【 0 1 0 8 】

図 1 3 (f) は、第 3 番目のストップスイッチ 9 L ~ 9 R が遊技者によって操作されてから略 3 秒が経過した時に現出するボーナス確定演出を示している。このボーナス確定演出は、第 3 番目のストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンが検出されて、該ストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンが検出し続けていると共に、いずれかのボーナス役に当選していた場合に、ストップスイッチ 9 L ~ 9 R のオンから略 3 秒が経過したタイミングと略同期して L C D 1 6 に表示される。このボーナス確定演出では、魔女キャラクター絵柄が、画面右側のバニーガール絵柄の持つハト絵柄に被せていたハンカチ絵柄を取ったときに、ハト絵柄が

「BONUS」という文字図柄に変わっている演出が実行されると共に、該第3連続演出が現出してから略3秒経過したタイミングで画面中央に「3」という数値図柄が現出し、魔女キャラクタ絵柄が時間をカウントしているかのような演出が実行される。なお、この状態では、すべてのリールL, M, Rが停止している状態であると共に、最後に操作されたストップスイッチ9L~9Rが遊技者によって押下され続けている状態である。逆に言えば、最後に操作されたストップスイッチ9L~9Rが遊技者によって押下され続けていなければ、該第3連続演出が終了して、図13(h)において後述する不明確演出に移行する。また、このボーナス確定演出実行後の以降の遊技では、当選したボーナス役が入賞するまでの間、LCD16においてボーナス確定画面を表示するように構成されている。

【0109】

図13(g)は、第3番目のストップスイッチ9L~9Rが遊技者によって操作されてから略3秒が経過した時に現出するハズレ確定演出を示している。このハズレ確定演出は、第3番目のストップスイッチ9L~9Rのオンが検出されて、該ストップスイッチ9L~9Rのオンが検出し続けていると共に、いずれのボーナス役にも当選していなかった場合に、ストップスイッチ9L~9Rのオンから略3秒が経過したタイミングと略同期してLCD16に表示される。このハズレ確定演出では、魔女キャラクタ絵柄が、画面右側のバニーガール絵柄の持つハト絵柄に被せていたハンカチ絵柄を取ったときに、ハト絵柄が寝ているかのような演出が実行されると共に、該第3連続演出が現出してから略3秒経過したタイミングで画面中央に「3」という数値図柄が現出し、魔女キャラクタ絵柄が時間をカウントしているかのような演出が実行される。なお、この状態では、すべてのリールL, M, Rが停止している状態であると共に、最後に操作されたストップスイッチ9L~9Rが遊技者によって押下され続けている状態である。逆に言えば、最後に操作されたストップスイッチ9L~9Rが遊技者によって押下され続けていなければ、該第3連続演出が終了して、図13(h)において後述する不明確演出に移行する。

【0110】

図13(h)は、長押し強要演出において、第3番目のストップスイッチ9L~9Rが遊技者によって押下されたにもかかわらず略3秒が経過する前にストップスイッチ9L~9Rを離した場合に現出する不明確演出を示している。この不明確演出は、第3番目のストップスイッチ9L~9Rのオンが検出されてから略3秒が経過する前に、該ストップスイッチ9L~9Rのオンが検出されなかった場合、即ち、ストップスイッチ9L~9Rがオンからオフに切り替わった場合に、ストップスイッチ9L~9Rがオフしたタイミングと略同期してLCD16に表示される。この不明確演出では、魔女キャラクタ絵柄が、画面右側のバニーガール絵柄の持つハト絵柄に被せていたハンカチ絵柄を取ったときに、ハト絵柄が飛んで逃げたかのような演出が実行される。

【0111】

なお、本実施の形態のスロットマシン1では、図示しないが、不明確演出実行後の所定回数の遊技において、逃げたハト絵柄を魔女キャラクタ絵柄が捕まえようとする不明確継続演出を実行するように構成されている。また、不明確演出を実行中は、ボーナスに当選していた場合でも、所定回数の遊技(例えば、3回)の間、そのボーナスを揃えられない遊技、所謂RT遊技(リプレイタイム)を実行するように構成しても良い。このように構成することで、ボーナスに当選しても、長押し強要演出の演出内容に則した遊技を実行しなければ、所定回数の遊技の間、ボーナスを入賞させることができなくなるため、例えば、遊技者に「長押し強要演出の演出内容に則して遊技を行わないと損失を被ります」等の情報を予め示唆しておくことで、遊技者に所定回数の遊技を実行する分のコイン及び時間を浪費してしまうことを敬遠させて、長押し強要演出の演出内容に則した遊技の実行を促すことができる。

【0112】

以上説明したように、本実施の形態のスロットマシン1では、ボーナス役の当選如何にかかわらず、長押し強要演出の実行時に遊技者が該演出内容に則してストップスイッチ9L~9Rの操作を行わなかった場合に、この不明確演出を現出させて、喩えボーナス役に

当選した場合でも、この不明確演出実行後の以降の遊技では、当選したボーナス役が入賞したことを示唆するボーナス確定画面が表示されないように構成されている。よって、ストップスイッチ 9 L ~ 9 R の操作に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができるので、長押し強要演出の内容に則して（通常の遊技の消化に要する時間より長く）ストップスイッチ 9 L ~ 9 R を操作する遊技者にのみ、ボーナス役に当選したことを明確に認識することができる。従って、遊技者に通常の遊技の消化に要する時間より長いストップスイッチ 9 L ~ 9 R の操作を促すことで、遊技者の意志に応じて、遊技に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができる。このため、スロットマシン 1 の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることができるので、大当たりが発生し易い高設定なスロットマシン 1 を遊技場が多く配置した場合でも、遊技場の損失を少なくすることができると共に、スロットマシン 1 の稼働率を向上させることができる。また、スロットマシン 1 の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることによって、試行回数の減少に伴って設定した確率に収束し難くすることで、スロットマシン 1 の履歴カウンタが示す情報において、出玉率の高低を遊技者に認識させ難くすることができる。よって、例えば低設定のスロットマシン 1 においても遊技者に該スロットマシン 1 の出玉率を推測しがたくすることによって、遊技者の遊技意欲を損なわずに遊技を行わせることができる。以上のことから、低設定台においても稼働率の低下を抑制することができるので、遊技場に利益をもたらすことができる。

【 0 1 1 3 】

また、本実施の形態のスロットマシン 1 では、主制御基板 C に R T カウンタ 2 3 c を設けて、ボーナス役の当選如何にかかわらず、長押し強要演出の実行時に遊技者が該演出内容に則してストップスイッチ 9 L ~ 9 R の操作を行わなかった場合に、所定回数の遊技においてボーナス役を入賞させないように構成されている。即ち、通常の遊技の消化に要する時間より長くストップスイッチ 9 L ~ 9 R を操作することを促す長押し強要演出の内容に則してストップスイッチ 9 L ~ 9 R を操作した遊技者にのみ、ボーナス役を早く入賞させることができる一方、長押し強要演出の内容に則さずストップスイッチ 9 L ~ 9 R を操作した遊技者には、所定回数の遊技においてボーナス役を入賞させないため、所定回数の遊技を実行する分、余分にメダルを消費することとなる。このように構成することで、長押し強要演出の内容に則さないことによって、遊技者に実質的な不利益を被らせることができるので、長押し強要演出の内容に則したストップスイッチ 9 L ~ 9 R の操作を強く促すことができ、遊技に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができる。

【 0 1 1 4 】

以上、実施の形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施の形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【 0 1 1 5 】

例えば、本実施の形態のスロットマシン 1 では、遊技者によって操作可能なストップスイッチ 9 L ~ 9 R の連続操作期間を計数して、その計数結果に応じて、乱数カウンタ 2 3 b の抽選結果を遊技者に示唆していた。これに代えて、遊技者によって操作可能なスタートレバー 8 a の連続操作期間を計数して、その計数結果に応じて、乱数カウンタ 2 3 b の抽選結果を遊技者に示唆するように構成しても良い。

【 0 1 1 6 】

また、本実施の形態のスロットマシン 1 では、1 の遊技における第 3 番目に操作されるストップスイッチ 9 L ~ 9 R、即ち、1 の遊技において最後に操作され得るストップスイッチ 9 L ~ 9 R の連続操作期間を計数して、その計数結果に応じて、乱数カウンタ 2 3 b の抽選結果を遊技者に示唆していた。これに代えて、1 の遊技における第 1 番目又は第 2 番目に操作されるストップスイッチ 9 L ~ 9 R の連続操作期間を計数して、その計数結果に応じて、乱数カウンタ 2 3 b の抽選結果を遊技者に示唆するように構成しても良い。

【 0 1 1 7 】

本発明を上記実施例とは異なるタイプの遊技機（パチンコ機）等にも実施しても良い。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される）として実施しても良い。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施しても良い。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【0118】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄が特定図柄であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えたスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【0119】

以下に本発明の遊技機及び変形例を示す。遊技者によって操作可能な停止操作手段と、複数の識別情報を可変表示すると共に前記停止操作手段の操作に起因して前記識別情報の可変表示を停止する可変表示手段と、所定の始動条件の成立を検出する始動条件検出手段と、その始動条件検出手段によって前記始動条件の成立が検出された場合に抽選を行う抽選手段と、その抽選手段による抽選結果に基づいて前記可変表示手段による可変表示の停止態様を制御する可変表示制御手段と、その可変表示制御手段によって前記可変表示手段の所定領域に前記識別情報の予め定めた停止態様が停止された場合に該識別情報に応じた所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、前記抽選手段の抽選結果を明確に遊技者に示唆するキャラクタ示唆情報等を表示可能なキャラクタ表示手段と、遊技者によって操作可能な前記停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間以上か否かを計数する操作態様計数手段と、その操作態様計数手段によって、前記停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間以上であった場合に、前記キャラクタ表示手段に前記キャラクタ示唆情報を現出させるキャラクタ現出手段とを備えていることを特徴とする遊技機1。

【0120】

遊技機1において、前記操作態様計数手段によって前記停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が前記所定期間未満であると判別された場合に、前記キャラクタ表示手段に前記抽選手段の抽選結果を一義的に示唆しないキャラクタ不明確情報を現出させる不明確現出手段を備えていることを特徴とする遊技機2。操作態様計数手段によって停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間未満であると判別された場合に、不明確現出手段によってキャラクタ表示手段に抽選手段の抽選結果を一義的に示唆しないキャラクタ不明確情報を現出させる。このように構成することによって、例えば、抽選手段の抽選結果を明確に認識したい遊技者は、停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間を、通常の遊技の消化に要する時間より長い所定期間以上行うので、通常の遊技の消化に要する時間より長く停止操作手段又は始動条件検出手段を操作する遊技者にのみ、抽選手段の抽選結果を明確に示唆するように構成することができる。従って、遊技者に通常の遊技の消化に要する時間より長い停止操作手段又は始動条件検出手段の操作を促すことで、遊技者の意志に応じて、遊技に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができる。このため、遊技機の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることができるので、特別遊技状態が発生し易い高設定な遊技機を遊技場が多く配置した場合でも、遊技場の損失を少なくすることができると共に、遊技機の稼働率を向上さ

せることができる。また、遊技機の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることによって、遊技機の履歴カウンタが示す情報において、出玉率の高低を遊技者に認識させ難くすることができるので、例えば低設定の遊技機においても遊技者に該遊技機の出玉率を推測しがたくすることによって、遊技者の遊技意欲を損なわずに遊技を行わせることができる。以上のことから、低設定台においても稼働率の低下を抑制することができるので、遊技場に利益をもたらすことができる。

【0121】

遊技機1又は2において、前記操作態様計数手段は、通常の遊技において必要な操作態様の継続的維持期間を検出するように構成されていることを特徴とする遊技機3。操作態様計数手段は、通常の遊技において必要な操作態様の継続的維持期間を検出し、その検出可否によってキャラクタ表示手段に抽選手段の抽選結果を明確に示唆するキャラクタ示唆情報を現出するように構成されている。よって、抽選手段の抽選結果を明確に認識したい遊技者に、通常の遊技において必要な操作態様を所定期間維持すれば認識できるということを予め促すことで、遊技者の意志に応じて、遊技に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができる。このため、遊技機の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることによって、遊技機の履歴カウンタが示す情報において、出玉率の高低を遊技者に認識させ難くすることができるので、例えば低設定の遊技機においても遊技者に該遊技機の出玉率を推測しがたくすることによって、遊技者の遊技意欲を損なわずに遊技を行わせることができる。以上のことから、低設定台においても稼働率の低下を抑制することができるので、遊技場に利益をもたらすことができる。

【0122】

遊技機3において、前記停止操作手段又は始動条件検出手段の連続操作期間を検出するように構成されていることを特徴とする遊技機4。停止操作手段や始動条件検出手段は、通常の遊技において1の操作によって遊技を実行できるように構成されている。しかし、通常の遊技を実行する上で不必要な停止操作手段又は始動条件検出手段の連続操作期間の検出可否によって、キャラクタ表示手段にキャラクタ示唆情報を現出するように構成することによって、抽選手段の抽選結果を明確に認識したい遊技者に、通常の遊技において不必要な操作態様を促すことで、遊技者の意志に応じて、遊技に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができる。このため、遊技機の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることによって、遊技機の履歴カウンタが示す情報において、出玉率の高低を遊技者に認識させ難くすることができるので、例えば低設定の遊技機においても遊技者に該遊技機の出玉率を推測しがたくすることによって、遊技者の遊技意欲を損なわずに遊技を行わせることができる。以上のことから、低設定台においても稼働率の低下を抑制することができるので、遊技場に利益をもたらすことができる。

【0123】

遊技機1から4のいずれかにおいて、前記操作態様計数手段によって前記停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間未満であった場合に、所定回数の遊技の間、前記抽選手段の抽選結果に則した遊技結果の付与をずらす遊技蓄越手段を備えていることを特徴とする遊技機5。遊技者の停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間が所定期間未満であった場合に、遊技蓄越手段によって、所定回数の遊技の間、抽選手段の抽選結果に則した遊技結果の付与をずらすように構成されている。即ち、抽選手段の抽選結果に則した遊技結果をずらさず付与されたければ、停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間を所定期間以上にしなければいけない。よって、停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間を、通常の遊技の消化に要する時間より長い所定期間以上行わせることを促すことで、遊技者の意志に応じて、遊技に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができる。このため、遊技機の稼働を下げずに遊技の実行回数を低減させることによって、遊技機の履歴カウンタが示す情報において、出玉率の高低を遊技者に認識させ難くすることができるので、例えば低設定の遊技機においても遊技者に該遊技機の出玉率を推測しがたくすることによって、遊技者の遊技意欲を損なわずに遊技を行わせることができる。以上のことから、低設定台においても稼働率の低

下を抑制することができるので、遊技場に利益をもたらすことができる。なお、抽選手段の抽選結果に則した遊技結果の付与をずらすとは、例えば、抽選手段の抽選結果に則した遊技結果の付与を保留したり、抽選手段の抽選結果に則した遊技結果の付与を待機したり、抽選手段の抽選結果に則した遊技結果の付与を遅延させるもの等が例示される。

【0124】

遊技機1から5のいずれかにおいて、前記所定の遊技価値の付与率を変更可能な設定手段と、その設定手段によって設定された前記所定の遊技価値の付与率が高いほど、前記キャラクタ示唆情報又はキャラクタ不明確情報のいずれかを前記キャラクタ表示手段に現出させるキャラクタ現出演出を実行し易くする演出実行手段とを備えていることを特徴とする遊技機6。演出実行手段は、設定手段によって設定された所定の遊技価値の付与率が高いほど、キャラクタ示唆情報又はキャラクタ不明確情報のいずれかをキャラクタ表示手段に現出させるキャラクタ現出演出を実行し易くするように構成されている。即ち、設定手段によって設定された所定の遊技価値の付与率が高いほど、キャラクタ表示手段にキャラクタ示唆情報又はキャラクタ不明確情報のいずれかを現出させるキャラクタ現出演出が実行され易いため、所定の遊技価値の付与確率が高い遊技機ほど、抽選手段の抽選結果を明確に認識したければ、遊技者は停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間を所定期間以上にしなければいけない。従って、所定の遊技価値の付与率が高い遊技機ほど、停止操作手段又は始動条件検出手段に対する操作時間を、通常の遊技の消化に要する時間より長い所定期間以上行わせることを促すことで、遊技者の意志に応じて、遊技に要する時間を通常の遊技の消化に要する時間より長くすることができる。このため、遊技場は、所定の遊技価値の付与率が高い遊技機を多数配置したとしても、遊技場の損失を低減させることができるので、所定の遊技価値の付与率が高い遊技機を多数配置して遊技者の遊技意欲を向上させることで、遊技場の利益を向上させることができる。

【0125】

遊技機1から6のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機7。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を可変表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の可変表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の可変表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【0126】

遊技機1から6のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機8。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を可変表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の可変表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の可変表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【図面の簡単な説明】

【0127】

【図1】本発明の一実施例であるスロットマシンの斜視図である。

【図2】左リールLと、中リールMと、右リールRとを模式的に表した展開図である。

【図3】各図柄に応じたメダルの払出枚数と、それぞれの図柄の入賞条件及び役成立率とを示した対応表である。

【図4】スロットマシンの電氣的構成を示したブロック図である。

【図 5】スロットマシンのサブ制御基板 S の電氣的構成を示したブロック図である。

【図 6】小役成立テーブルの一例である水瓶用小役成立テーブルを示した図である。

【図 7】主制御基板で実行されるメイン処理のフローチャートである。

【図 8】主制御基板のメイン処理の中で実行される変動開始処理のフローチャートである。

。

【図 9】主制御基板のメイン処理の中で実行される変動停止処理のフローチャートである。

。

【図 10】変動停止処理の中で実行される入賞判定処理のフローチャートである。

【図 11】サブ制御基板で実行されるコマンド受信処理を示したフローチャートである。

【図 12】サブ制御基板で実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 13】LCD において実行される長押し強要演出の演出内容をそれぞれ模式的に示した図である。

【符号の説明】

【0128】

1	スロットマシン（遊技機）
8 a	スタートスイッチ（始動条件検出手段の一部）
9 L , 9 M , 9 R	ストップスイッチ（停止操作手段）
10 a	投入メダル検出センサ（始動条件検出手段の一部）
16	LCD（キャラクタ表示手段の一部）
22 a	ボーナス成立テーブル（遊技価値付与手段の一部）
22 b	小役成立テーブル（遊技価値付与手段の一部）
23 b	乱数カウンタ（抽選手段の一部）
93 a	演出抽選カウンタ（キャラクタ現出手段の一部）
93 b	演出中フラグ（キャラクタ現出手段の一部）
93 c	ボーナスフラグ（キャラクタ現出手段の一部）
93 d	第3停止フラグ（キャラクタ現出手段の一部）
93 e	確定フラグ（キャラクタ現出手段の一部）
93 f	連続押下判定カウンタ（操作態様計数手段の一部）
C	主制御基板（可変表示制御手段の一部）
L	左リール（可変表示手段の一部）
M	中リール（可変表示手段の一部）
R	右リール（可変表示手段の一部）
S	サブ制御基板（キャラクタ現出手段の一部）