

(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2008-228880

(P2008-228880A)

(43) 公開日 平成20年10月2日(2008.10.2)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 516F

A63F 5/04 516D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願2007-70490 (P2007-70490)

(22) 出願日 平成19年3月19日 (2007.3.19)

(71) 出願人 390031772

株式会社オリンピア

東京都台東区東上野2丁目11番7号

(74) 代理人 100090387

弁理士 布施 行夫

(74) 代理人 100135666

弁理士 原 弘晃

(72) 発明者 藤下 電実

東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内

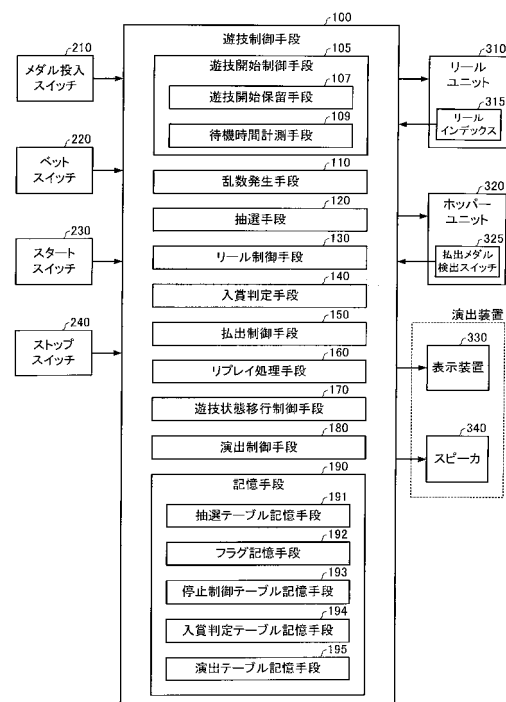
(54) 【発明の名称】 遊技機、プログラムおよび情報記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】リプレイタイム状態においてボーナスの当否に関する遊技者の関心を持続させて遊技の単調化を防止することができるようにした遊技機、プログラムおよび情報記憶媒体を提供する。

【解決手段】抽選手段120が、通常状態およびリプレイタイム状態での内部抽選において、小役およびリプレイに加えて複数種類のボーナス状態への移行契機となる複数種類のボーナスの当否を決定しており、遊技状態移行制御手段170が、リプレイタイム状態において複数種類のボーナスのうち特殊ボーナスに当選した場合には、特殊ボーナスの当選を契機としてリプレイタイム状態を終了させる制御を行うとともに、リプレイタイム状態において複数種類のボーナスのうち特殊ボーナス以外のボーナスに当選した場合には、当選したボーナスの入賞を契機としてリプレイタイム状態を終了させる制御を行う。

【選択図】図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

入賞に伴い遊技媒体の払い出しが行われる小役と入賞に伴い遊技媒体を要せずに次の遊技を行わせるリプレイとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を遊技毎に行う抽選手段と、

通常状態と、前記小役の入賞率を通常状態よりも上昇させた複数種類のボーナス状態と、前記リプレイの入賞率を通常状態よりも上昇させたりプレイタイム状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段とを備えた遊技機であって、

前記抽選手段が、

前記通常状態および前記リプレイタイム状態での内部抽選において、前記小役および前記リプレイに加えて前記各ボーナス状態への移行契機となる複数種類のボーナスの当否を決定しており、

前記遊技状態移行制御手段が、

前記リプレイタイム状態において前記複数種類のボーナスのうち特殊ボーナスに当選した場合には、前記特殊ボーナスの当選を契機として前記リプレイタイム状態を終了させる制御を行うとともに、

前記リプレイタイム状態において前記複数種類のボーナスのうち前記特殊ボーナス以外のボーナスに当選した場合には、当選したボーナスの入賞を契機として前記リプレイタイム状態を終了させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 において、

前回の遊技の開始時点から起算した期間が第 1 の期間を経過するまでは次の遊技の開始を保留する制御を遊技毎に行うとともに、

前記リプレイタイム状態において前記複数種類のボーナスのうち特殊ボーナスに当選した場合には、前記特殊ボーナスが入賞せずに遊技が終了したことを契機として、前記特殊ボーナスが当選した遊技の終了時点から起算して前記第 1 の期間より長い第 2 の期間を経過するまで次の遊技の開始を保留する制御を行う遊技開始保留手段を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

入賞に伴い遊技媒体の払い出しが行われる小役と入賞に伴い遊技媒体を要せずに次の遊技を行わせるリプレイとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を遊技毎に行う抽選手段と、

通常状態と、前記小役の入賞率を通常状態よりも上昇させた複数種類のボーナス状態と、前記リプレイの入賞率を通常状態よりも上昇させたりプレイタイム状態とを含む各遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段として遊技機のコンピュータを機能させるプログラムであって、

前記抽選手段が、

前記通常状態および前記リプレイタイム状態での内部抽選において、前記小役および前記リプレイに加えて前記各ボーナス状態への移行契機となる複数種類のボーナスの当否を決定しており、

前記遊技状態移行制御手段が、

前記リプレイタイム状態において前記複数種類のボーナスのうち特殊ボーナスに当選した場合には、前記特殊ボーナスの当選を契機として前記リプレイタイム状態を終了させる制御を行うとともに、

前記リプレイタイム状態において前記複数種類のボーナスのうち前記特殊ボーナス以外のボーナスに当選した場合には、当選したボーナスの入賞を契機として前記リプレイタイム状態を終了させる制御を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項 4】

コンピュータにより読取可能な情報記憶媒体であって、請求項 3 に記載のプログラムを

10

20

30

40

50

記憶することを特徴とする情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機、プログラムおよび情報記憶媒体に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の操作に基づいて役の当否を決定する内部抽選を行って、内部抽選の結果に基づいて遊技結果をリールに配列された図柄の組合せを用いて表示するとともに、役が入賞した場合にはメダル等の払い出しなどを行う機能を備えている。

10

【0003】

また従来から所定の変動契機において、小役（入賞に伴いメダル等が払い出される役）やボーナス（短時間にメダル等を大量に獲得できるボーナス状態への移行契機となる役）の当選確率を維持したまま、リプレイ（入賞に伴い次の遊技に際してメダル等の投入が不要となる役）の当選確率を変動させたリプレイタイム状態へ遊技状態を移行させる制御を行う機能を備えた遊技機が知られている（特許文献1参照）。このリプレイタイム状態では、一般的にはリプレイの当選確率を上昇させる制御が行われ、リプレイが高頻度で当選することにより、遊技者にとって有利な条件で遊技を消化することができる。このため近年の多くの遊技機では、遊技者のメダルの獲得状況に起伏を与えるための仕様として、リプレイの当選確率を変動させる制御が採用されている。

20

【0004】

そして従来の遊技機では、遊技状態を、リプレイの当選確率を高確率に上昇させたリプレイタイム状態に移行させた場合に、予め定められた遊技回数の消化、ボーナスの当選、ボーナスの入賞、予め定められた特定の役の入賞といった変動契機を利用してリプレイタイム状態の終了を制御していた。

【特許文献1】特開2006-334120号公報

30

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、リプレイタイム状態において複数種類のボーナスの当否を決定し、ボーナスの当選を変動契機として設定している場合には、従来の遊技機では、いずれのボーナスが当選した場合であってもリプレイタイム状態を終了させていたため、リプレイタイム状態での恩恵を十分に受けることができない状況にあった。また、リプレイタイム状態において複数種類のボーナスの当否を決定し、ボーナスの入賞を変動契機として設定している場合には、遊技者がボーナスの入賞を回避することで半永久的にリプレイタイム状態が継続することを防ぐために、予め定められた遊技回数が消化されたことも変動契機として設定している。このため、ボーナスの入賞を変動契機として設定している場合には、予め定められた遊技回数を消化するまではボーナスの当否に関する遊技者の関心が薄れてしまい、リプレイタイム状態での遊技が作業的なものとなってしまっていて遊技の単調化を招くという不都合が生じうる。

40

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、リプレイタイム状態においてボーナスの当否に関する遊技者の関心を持続させて遊技の単調化を防止することができるようにした遊技機、プログラムおよび情報記憶媒体を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

50

(1) 本発明は、入賞に伴い遊技媒体の払い出しが行われる小役と入賞に伴い遊技媒体を要せずに次の遊技を行わせるリプレイとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を遊技毎に行う抽選手段と、通常状態と、前記小役の入賞率を通常状態よりも上昇させた複数種類のボーナス状態と、前記リプレイの入賞率を通常状態よりも上昇させたリプレイタイム状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段とを備えた遊技機であって、前記抽選手段が、前記通常状態および前記リプレイタイム状態での内部抽選において、前記小役および前記リプレイに加えて前記各ボーナス状態への移行契機となる複数種類のボーナスの当否を決定しており、前記遊技状態移行制御手段が、前記リプレイタイム状態において前記複数種類のボーナスのうち特殊ボーナスに当選した場合には、前記特殊ボーナスの当選を契機として前記リプレイタイム状態を終了させる制御を行うとともに、前記リプレイタイム状態において前記複数種類のボーナスのうち前記特殊ボーナス以外のボーナスに当選した場合には、当選したボーナスの入賞を契機として前記リプレイタイム状態を終了させる制御を行う遊技機に関するものである。

10

【0008】

「小役の入賞率を通常状態よりも上昇させた」とは、内部抽選における小役の当選確率を通常状態時に比べて上昇させること、内部抽選の対象となる小役の種類を通常状態時に比べて増加させることによって結果的に小役の当選確率を上昇させること、あるいは内部抽選の結果に関わらず小役が当選したものととして複数のリールを停止させる制御を行うこと等が含まれる。

20

【0009】

本発明によれば、特殊ボーナスが当選した場合にリプレイタイム状態を終了させることによって、リプレイタイム状態が終了したことによってボーナスが当選したことを遊技者に報知することができるばかりでなく、特殊ボーナス以外のボーナスが当選した場合には、当選したボーナスが入賞するまでリプレイタイム状態が継続するため、リプレイタイム状態が継続している限りは、ボーナスの当選の可能性を遊技者に期待させることができる。このため、リプレイタイム状態においてボーナスの当否に関する遊技者の関心を従来の制御手法に比べて高めることができ、リプレイタイム状態での遊技の単調化を防止することができるようになる。

30

【0010】

(2) また本発明の遊技機では、前回の遊技の開始時点から起算した期間が第1の期間を経過するまでは次の遊技の開始を保留する制御を遊技毎に行うとともに、前記リプレイタイム状態において前記複数種類のボーナスのうち特殊ボーナスに当選した場合には、前記特殊ボーナスが入賞せずに遊技が終了したことを契機として、前記特殊ボーナスが当選した遊技の終了時点から起算して前記第1の期間より長い第2の期間を経過するまで次の遊技の開始を保留する制御を行う遊技開始保留手段を備えていてもよい。

40

【0011】

このようにすれば、特殊ボーナスの当選に伴ってリプレイタイム状態が終了する際に、普段より長期間遊技の開始が保留されることによって、遊技者にあたかも遊技機が故障したかのような強烈な印象を与えて特殊ボーナスの当選を報知することができる。また特殊ボーナスが当選した遊技の終了後に遊技の開始が保留される期間を設けることによって、特殊ボーナスの当選を報知するために、長期間の演出実行期間を確保することができるようになる。

40

【0012】

(3) また本発明は、入賞に伴い遊技媒体の払い出しが行われる小役と入賞に伴い遊技媒体を要せずに次の遊技を行わせるリプレイとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を遊技毎に行う抽選手段と、通常状態と、前記小役の入賞率を通常状態よりも上昇させた複数種類のボーナス状態と、前記リプレイの入賞率を通常状態よりも上昇させたリプレイタイム状態とを含む各遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段として遊技機のコンピュータを機能させるプログラムであって、前記抽選手段

50

が、前記通常状態および前記リプレイタイム状態での内部抽選において、前記小役および前記リプレイに加えて前記各ボーナス状態への移行契機となる複数種類のボーナスの当否を決定しており、前記遊技状態移行制御手段が、前記リプレイタイム状態において前記複数種類のボーナスのうち特殊ボーナスに当選した場合には、前記特殊ボーナスの当選を契機として前記リプレイタイム状態を終了させる制御を行うとともに、前記リプレイタイム状態において前記複数種類のボーナスのうち前記特殊ボーナス以外のボーナスに当選した場合には、当選したボーナスの入賞を契機として前記リプレイタイム状態を終了させる制御を行うプログラムに関するものである。

【0013】

また本発明は、コンピュータにより読取可能な情報記憶媒体であって、上記各手段としてコンピュータを機能させるプログラムを記憶する情報記憶媒体に関するものである。

【0014】

なお本発明に係るプログラムおよび情報記憶媒体では、上記(2)に示す各態様を適宜採用することができ、(2)に示した手段としてコンピュータを機能させるようにしてもよい。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

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

【0016】

1. 構成

図1は、本発明の実施の形態に係る遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

【0017】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【0018】

本実施形態の遊技機は、収納箱B X、前面上扉U D、および前面下扉D Dからなる箱形の筐体内に第1リールR 1～第3リールR 3(複数のリール)からなるリールユニットが収められている。また筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット(図示省略)が収められている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、CPU、ROM(情報記憶媒体の一例)、RAM等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板も収められている。

【0019】

図1に示す第1リールR 1～第3リールR 3は、それぞれ外周面が一定の間隔で21の領域(各領域を「コマ」と称する)に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第1リールR 1～第3リールR 3は、ステップモータ(リール駆動手段:図示省略)に軸支されており、それぞれステップモータの軸周りに回転駆動され、ステップモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによってコマ単位(所定の回転角度単位、所定の回転量単位)で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステップモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第1リールR 1～第3リールR 3を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステップモータの回転が停止することに伴って第1リールR 1～第3リールR 3が停止する。

【0020】

前面上扉U Dと前面下扉D Dとは個別に開閉可能に設けられており、前面上扉U Dには第1リールR 1～第3リールR 3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓D Wが設けられている。第1リールR 1～第3リールR 3の停止状態では、第1リールR 1～第3リールR 3それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうちの3個分(3コマ分)の図柄(上段図柄、中段図柄、下段図柄)を遊技機の正面から表示窓D Wを通

じて観察できるようになっている。そして遊技者の遊技結果は表示窓DW内の5本の有効ラインL1～L5上に停止表示された図柄の組合せによって判断され、有効ライン上の図柄の組合せが予め定められた役に対応した組合せである場合には、その役が入賞したものとしてホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。

【0021】

なお本実施形態の遊技機では、1回の遊技に関して2枚あるいは3枚を限度としてメダルを投入（ベット）可能とされており、遊技状態に応じて1回の遊技で必要となるメダルの投入枚数が可変するように設けられている。そして有効ラインL1～L5は、1回の遊技で必要となるメダルの投入枚数（規定投入枚数）に相当するメダルが投入されたことを条件として有効化される。なおメダルの投入枚数（ベット枚数）に応じて有効化されるラインが可変するように構成してもよい。

10

【0022】

また前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット枚数、1回の遊技におけるメダルの払出枚数あるいは獲得枚数、ボーナス遊技の残り回数等の各種遊技情報が表示される。

【0023】

また前面上扉UDには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイLCDが設けられている。この液晶ディスプレイLCDには、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、前面上扉UDや前面下扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

20

【0024】

また前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、貯留されたメダルを投入状態にする操作を行うためのベットボタンB0（投入操作手段の一例）、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバーSL（遊技開始操作手段の一例）、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタンB1～B3（停止操作手段の一例）が設けられている。

30

【0025】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入するか、ベットボタンB0を押下する操作を行うことで、遊技を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSLを押下すると、制御基板において乱数値を用いた内部抽選が行われるとともに、第1リールR1～第3リールR3がステップモータの駆動により回転を開始し、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンB1～B3の押下操作が許可（有効化）される。

【0026】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ストップボタンB1～B3のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

40

【0027】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンB1～B3を開放すると、各ボタンのストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。

【0028】

そして制御基板は、ストップボタンB1～B3の押下タイミング及び開放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる。

50

【 0 0 2 9 】

また前面下扉 D D の下部には、メダル払い出し口 M O とメダル受け皿 M P とが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払い出し口 M O からメダル受け皿 M P へ払い出されるようになっている。

【 0 0 3 0 】

図 2 は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【 0 0 3 1 】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段 1 0 0 によって制御される。遊技制御手段 1 0 0 は、メダル投入スイッチ 2 1 0、ベットスイッチ 2 2 0、スタートスイッチ 2 3 0、ストップスイッチ 2 4 0 等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット 3 1 0、ホッパーユニット 3 2 0、表示装置 3 3 0、スピーカ 3 4 0 等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段 1 0 0 の機能は各種のプロセッサ (C P U、D S P など)、A S I C (ゲートアレイ など)、R O M (情報記憶媒体の一例)、あるいは R A M などのハードウェアや、R O M などに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【 0 0 3 2 】

そして遊技制御手段 1 0 0 は、遊技開始制御手段 1 0 5、乱数発生手段 1 1 0、抽選手段 1 2 0、リール制御手段 1 3 0、入賞判定手段 1 4 0、払出制御手段 1 5 0、リプレイ処理手段 1 6 0、遊技状態移行制御手段 1 7 0、演出制御手段 1 8 0、記憶手段 1 9 0 を含む。

【 0 0 3 3 】

遊技開始制御手段 1 0 5 は、1 回の遊技毎に予め定められた規定投入枚数 (例えば、通常状態では 3 枚、ボーナス状態では 2 枚) に相当するメダルが投入されたことに基づいてスタートレバー S L (遊技開始操作手段の一例) を有効化する制御を行う。本実施形態の遊技機では、遊技者がメダル投入口 M I にメダルを投入することによりメダル投入スイッチ 2 1 0 が作動すること、あるいは、遊技者がベットボタン B 0 を押下することによりベットスイッチ 2 2 0 が作動することに基づいて、規定投入枚数に相当するメダルが投入状態に設定される。遊技開始制御手段 1 0 5 は、規定投入枚数のメダルが投入状態に設定された後に、スタートレバー S L の作動に基づいて入力される遊技スタート信号を受け付ける制御を行うことによってスタートレバー S L を有効化する制御を実現する。

【 0 0 3 4 】

また遊技開始制御手段 1 0 5 は、待機時間計測手段 1 0 9 が計測する期間が、所定の待機期間 (ウェイトタイム) を超えるまで、次の遊技の開始を保留する遊技開始保留手段 1 0 7 を含んで構成されている。

【 0 0 3 5 】

本実施形態では、ウェイトタイムとして遊技間ウェイトタイム (第 1 の期間 : 例えば、4 . 1 秒) が予め定められており、待機時間計測手段 1 0 9 は、毎回の遊技において、例えば第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動の開始を契機として遊技間ウェイトタイムのカウントを開始することにより、内部抽選の実行タイミングの間隔や第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動の開始タイミングの間隔を制御することができるようになっている。

【 0 0 3 6 】

また本実施形態では、ウェイトタイムとして上述の遊技間ウェイトタイムよりも長期間のフリーズウェイトタイム (第 2 の期間 : 例えば、5 0 秒) が予め定められており、待機時間計測手段 1 0 9 は、内部抽選におけるリプレイの当選確率が上昇したりリプレイタイム状態 A あるいはリプレイタイム状態 B において第 1 ビッグボーナス ~ 第 4 ビッグボーナス (複数種類のボーナス) のうち第 2 ビッグボーナス (特殊ボーナス) あるいは第 3 ビッグボーナス (特殊ボーナス) に当選した場合には、当選したビッグボーナスが入賞せずに遊技が終了したことを契機として、フリーズウェイトタイムのカウントを開始することにより、リプレイタイム状態での遊技において所定条件が成立したことを契機として次の遊

技までの間隔を制御することができるようになっている。

【0037】

また本実施形態では、ウェイトタイムとして入賞時ウェイトタイム（第3の期間：入賞役に応じて異なり、例えば、2秒～5秒程度）が予め定められており、待機時間計測手段109は、第1ビッグボーナス～第4ビッグボーナスのいずれかが入賞したことを契機として入賞時ウェイトタイムのカウントを開始することにより、遊技において所定の役（各ビッグボーナス）が入賞した遊技から次の遊技（各ビッグボーナス状態での最初の遊技）までの間隔を制御することができるようになっている。

【0038】

そして遊技開始保留手段107は、待機時間計測手段109が計測する各種ウェイトタイムのカウント情報に基づいて、ウェイトタイムが経過するまではウェイト信号を出力することにより遊技の進行に関する処理を一時的に保留（規制）させる制御を行う。

【0039】

例えば、遊技開始制御手段105は、遊技間ウェイト信号が出力されている間は、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入することにより作動するメダル投入スイッチ210からの入力信号、および遊技者がベットボタンB0を押下することにより作動するベットスイッチ220からの入力信号を受け付けてメダルを投入状態に設定する処理を行う。このため、遊技間ウェイトタイム中であっても、規定投入枚数に相当するメダルが投入状態に設定されるとスタートレバーSLが有効化される。

【0040】

しかしながら、抽選手段120では、スタートレバーSLの押下によりスタートスイッチ230が作動して遊技スタート信号が入力されても、遊技間ウェイト信号が出力されている間は内部抽選の実行を保留し、リール制御手段130では、遊技スタート信号が入力されても、遊技間ウェイト信号が出力されている間は第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を保留する。すなわち本実施形態の遊技機では、遊技間ウェイトタイム中は、内部抽選の実行を保留するとともに、リールの回転駆動を保留することにより遊技の開始が一時的に保留される。

【0041】

また例えば、遊技開始制御手段105は、入賞時ウェイト信号およびフリーズウェイト信号が出力されている間は、遊技機内におけるメダルの流通経路を切り替えるメダルセレクタ（図示省略）を駆動してメダル投入口MIから投入されたメダルがメダル払い出し口MOへ導かれるようにしてメダル投入スイッチ210が作動しないように制御するとともに、ベットスイッチ220からの入力信号の受け付けを拒否することによりベットボタンB0を無効化する制御を行うことによって次の遊技の開始を保留する。すなわち本実施形態の遊技機では、入賞時ウェイトタイム中およびフリーズウェイトタイム中は、遊技を行うためのメダルの投入を拒否することにより、遊技の開始が一時的に保留される。

【0042】

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

【0043】

抽選手段120は、遊技者がスタートレバーSL（停止操作手段の一例）を押下することで作動するスタートスイッチ230からの遊技スタート信号に基づいて役の可否を決定するための内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、フラグ設定処理などを行う。

【0044】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190の抽選テーブル記憶手段191に格納され

10

20

30

40

50

ている複数の抽選テーブルのうち、いずれの抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、複数種類の遊技状態が設定可能とされており、記憶手段190には、各遊技状態における内部抽選のための抽選テーブルが記憶されている。そして各遊技状態用の抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0～65535の65536個の乱数値）のそれぞれに対してリプレイ（入賞に伴い次回の遊技に際してメダルの投入が不要となる役：通常リプレイ、特殊リプレイ）、小役（入賞に伴い予め定められた枚数のメダルが払い出される役）、及ビッグボーナス（ビッグボーナス状態への移行契機となる役：第1ビッグボーナスRBB1、第2ビッグボーナスRBB2、第3ビッグボーナスCBB1、第4ビッグボーナスCBB2）などの各種の役もしくはハズレのいずれかが対応づけられている。

10

【0045】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230からの遊技スタート信号に基づいて遊技毎に乱数発生手段110から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値について記憶手段190の抽選テーブル記憶手段191に記憶されている抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

【0046】

フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役のフラグを非内部当選状態（第1のフラグ状態、オフ状態）から内部当選状態（第2のフラグ状態、オン状態）に設定する。フラグの設定情報は、記憶手段190のフラグ記憶手段192に格納される。また本実施形態では、入賞するまで次回以降の遊技に内部当選状態を持ち越し可能なフラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に内部当選状態を持ち越さずに非内部当選状態にリセットされるフラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ビッグボーナスがあり、それ以外の役（例えば、小役、リプレイ等）は後者の持越不可フラグに対応づけられている。

20

【0047】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSL（遊技開始操作手段の一例）を押下することにより作動するスタートスイッチ230からの遊技スタート信号に基づいて、第1リールR1～第3リールR3をステップモータにより回転駆動する制御を行うとともに、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3をフラグの設定状態（役の当否）に応じて停止させる制御を行う。

30

【0048】

そしてリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3（停止操作手段の一例）に対する押下操作（停止操作の一例）が有効化された状態（第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定速度に達した状態）において遊技者がストップボタンB1～B3を押下することによりストップスイッチ240が作動すると、ストップスイッチ240からのリール停止信号に基づいて、リールユニット310のステップモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。

【0049】

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。具体的には、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照してストップボタンB1～B3の押下タイミング等（停止操作の態様）に応じた第1リールR1～第3リールR3の停止位置を決定し、決定された停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御を行う。

40

【0050】

停止制御テーブルでは、2種類以上の役のフラグが内部当選状態に設定されている場合に選択されるテーブルにおいて、役毎に定められた優先順位に従って、ストップスイッチ

50

240の作動時点における各リールの位置と、実際の各リールの停止位置との対応関係が設定されている。特に本実施形態では、「リプレイ>ビッグボーナス>小役」の順序で優先順位が定められており、例えば、リプレイおよびボーナスのフラグがともに内部当選状態である場合に選択されるテーブルでは、リプレイの入賞形態を構成する図柄がビッグボーナスの入賞形態を構成する図柄に優先して有効ライン上に表示されるように各リールの停止位置が設定されている。また例えば、ビッグボーナスおよび小役のフラグがともに内部当選状態である場合に選択されるテーブルでは、ビッグボーナスの入賞形態を構成する図柄が小役の入賞形態を構成する図柄に優先して有効ライン上に表示されるように各リールの停止位置が設定されている。すなわち、リール制御手段130は、2種類以上の役に関するフラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対して設定された優先順位に従って、優先順位が低い役を構成する図柄に優先して優先順位の高い役を構成する図柄を有効ライン上に表示させるようにリールを停止させる制御を行う。

10

【0051】

またリール制御手段130は、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールを停止させる制御として行っている。引き込み処理とは、フラグが内部当選状態に設定された役に対応する図柄が有効ライン上に停止するように（当選した役を入賞させることができるように）リールを停止させる制御処理である。一方蹴飛ばし処理とは、フラグが非内部当選状態に設定された役に対応する図柄が有効ライン上に停止しないように（当選していない役を入賞させることができないように）リールを停止させる制御処理である。すなわち本実施形態の遊技機では、上記引き込み処理及び蹴飛ばし処理を実現させるべく、フラグの設定状態、ストップボタンB1～B3の押下タイミング、押下順序、既に停止しているリールの停止位置（あるいは有効ラインL1～L5上に停止している図柄の種類）に応じて各リールの停止位置が変化するように停止制御テーブルが設定されている。このようにリール制御手段130は、フラグが内部当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方でフラグが非内部当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないように第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御を行っている。

20

【0052】

また本実施形態の遊技機では、リールユニット310がフォトセンサからなるリールインデックス315を備えており、リール制御手段130は、リールが1回転する毎にリールインデックス315で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックスによって検出されるコマ）からの回転角度（ステップモータの回転軸の回転ステップ数）を求めることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。

30

【0053】

そして本実施形態の遊技機では、回転している各リールの停止位置を決めるための停止制御テーブルにおいて、ストップボタンB1～B3の押下時点から各リールR1～R3が停止するまでに要するコマ数が5コマ（0コマ～4コマ）を上限として設定されており、リール制御手段130は、第1リールR1～第3リールR3に関する引き込み処理や蹴飛ばし処理において、ストップボタンB1～B3の停止契機となる操作が行われた時点で表示窓DW内に位置するコマから最大4コマ先の図柄を引き込むことができるようにリールを停止させる制御を行っている。このため本実施形態の遊技機では、第1リールR1～第3リールR3については、各リールの外周面に複数配列されている通常リプレイの入賞形態を構成する図柄および特殊リプレイの入賞形態を構成する図柄などに関して、その間隔が5コマ以内となるように配列しており（図示省略）、通常リプレイ当選時および特殊リプレイ当選時においては、ストップボタンB1～B3の押下タイミング、押下順序等に関係なく通常リプレイの入賞形態を構成する図柄や特殊リプレイの入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に引き込むことができる図柄配列を有している。

40

【0054】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態が、第3ビッグボーナス（CBB1）の入賞に伴って移行する第3ビッグボーナス状態（CBB1状態）である場合および第4ビッグボ

50

ーナス（ＣＢＢ２）の入賞に伴って移行する第４ビッグボーナス状態（ＣＢＢ２状態）である場合に、リール制御手段１３０が、第１リールＲ１を特殊制御状態に設定し、第１リールＲ１をストップボタンの押下タイミングから一律に７５ｍｓ以内（およそ１コマ分の回転移動に要する時間に相当）で停止させる制御を行っている。すなわちＣＢＢ１状態およびＣＢＢ２状態において特殊制御状態に設定される第１リールＲ１については、第１リールＲ１に対応するストップボタンＢ１の押下タイミングに相当するリールの位置から１コマ以内の位置が停止位置として決定されるようにＣＢＢ１状態用の停止制御テーブルおよびＣＢＢ２状態用の停止制御テーブルが設定されている。

【００５５】

なおリール制御手段１３０は、ＣＢＢ１状態およびＣＢＢ２状態において、第２リールＲ２および第３リールＲ３については、ストップボタンＢ２およびストップボタンＢ３の押下タイミングから１９０ｍｓ以内（およそ４コマ分の回転移動に要する時間に相当）に各リールを停止させる制御を行う通常制御状態に設定され、ＣＢＢ１状態用の停止制御テーブルおよびＣＢＢ２状態用の停止制御テーブルでは、上述したような４コマを上限として図柄の引き込み処理や蹴飛ばし処理を実行することができるように第２リールＲ２および第３リールＲ３の停止位置が設定されている。

【００５６】

入賞判定手段１４０は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の停止状態に基づいて、役が入賞したか否かを判定する処理を行う。具体的には、第１リールＲ１～第３リールＲ３の全てが停止した際に、記憶手段１９０の入賞判定テーブル記憶手段１９４に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、各リールの停止状態によって有効ライン上に停止している図柄の組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。

【００５７】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段１４０の判定結果に基づいて、何らかの役が入賞した場合には、入賞時処理が実行される。入賞時処理としては、メダルの払い出しをするための制御処理、リプレイ処理、遊技状態を移行させる制御処理などが実行される。例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段１５０によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイ（通常リプレイ、特殊リプレイ）が入賞した場合にはリプレイ処理手段１６０によってリプレイ処理が行われ、ビッグボーナス（ＲＢＢ１、ＲＢＢ２、ＣＢＢ１、ＣＢＢ２）が入賞した場合には遊技状態移行制御手段１７０によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。

【００５８】

払出制御手段１５０は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当枚数に基づいて遊技におけるメダルの払出枚数を設定し、設定されたメダルの払出枚数をホッパーユニット３２０（払出装置）に対して指示する制御を行う。複数の小役が１回の遊技で入賞した場合には、入賞した各小役の配当枚数の合計が、遊技におけるメダルの払出枚数として設定される。

【００５９】

ホッパーユニット３２０は、払出制御手段１５０によって指示された払出枚数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット３２０には、メダルを１枚払い出す毎に作動する払出メダル検出スイッチ３２５が備えられており、払出制御手段１５０は、払出メダル検出スイッチ３２５からの入力信号に基づいてホッパーユニット３２０から実際に払い出されたメダルの枚数を管理することができるように構成されている。

【００６０】

なおメダルのクレジット（内部貯留）が許可されている場合には、ホッパーユニット３２０によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段１９０のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの枚数）に対して払出枚数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。また遊技の結果、リプレイあるいはビッグボーナスが入賞した場合には、配当枚数が

設定されていないため、ホッパーユニット 320 からのメダルの払い出しは行われませんが、形式的に 0 枚のメダルを払い出したとする処理（0 枚処理）が行われる。

【0061】

リプレイ処理手段 160 は、リプレイ（通常リプレイ、特殊リプレイ）が入賞した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要せずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、自動的に前回の遊技と同じ枚数分のメダルが遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに投入状態に設定される自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインを有効化した状態で次の遊技の開始操作（遊技者によるスタートレバー S L の押下操作）を待機する。

10

【0062】

遊技状態移行制御手段 170 は、所定の移行条件の成立に基づいて、通常状態、ビッグボーナス状態、およびリプレイタイム状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1 の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の条件のうち 1 の条件が成立したこと、あるいは複数の条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

【0063】

本実施形態の遊技機では、ビッグボーナス状態として、第 1 ビッグボーナス状態（R B B 1 状態）、第 2 ビッグボーナス状態（R B B 2 状態）、第 3 ビッグボーナス状態（C B B 1 状態）、および第 4 ビッグボーナス状態（C B B 2 状態）を設定可能とされている。そして R B B 1 状態および R B B 2 状態におけるボーナス遊技では、内部抽選における小役の当選確率を通常状態よりも上昇させることによって、小役の入賞率が通常状態よりも上昇するように制御され、C B B 1 状態および C B B 2 状態におけるボーナス遊技では、内部抽選の結果に関わらずに小役のフラグを内部当選状態に設定することによって、小役の入賞率が通常状態よりも上昇するように制御される。すなわち、R B B 1 状態、R B B 2 状態、C B B 1 状態、および C B B 2 状態は、通常状態よりも短期間で多くのメダルが獲得しやすくなっており、遊技者にとって有利な遊技状態（特別状態）となっている。

20

【0064】

続いて、各ボーナス状態の詳細について説明する。

30

【0065】

R B B 1 状態（ボーナス状態の一例）は、内部抽選において第 1 ビッグボーナス（R B B 1：特殊ボーナス以外のボーナスの一例）に当選し、第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の停止状態において R B B 1 の入賞形態を示す図柄組合せが表示されたことを契機として移行する遊技状態である。また R B B 1 状態は、ボーナス遊技において、所定枚数（例えば、360 枚以下の予め定められた枚数）を超えるメダルが払い出されたことを終了条件とし、その終了条件が満たされた場合には、遊技状態をリプレイタイム状態 A（リプレイタイム状態の一例）へ移行させる制御が行われる。

【0066】

R B B 2 状態（ボーナス状態の一例）は、内部抽選において第 2 ビッグボーナス（R B B 2：特殊ボーナスの一例）に当選し、第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の停止状態において R B B 2 の入賞形態を示す図柄組合せが表示されたことを契機として移行する遊技状態である。また R B B 2 状態は、ボーナス遊技において、所定枚数（例えば、360 枚以下の予め定められた枚数）を超えるメダルが払い出されたことを終了条件とし、その終了条件が満たされた場合には、遊技状態をリプレイタイム状態 B（リプレイタイム状態の一例）へ移行させる制御が行われる。

40

【0067】

C B B 1 状態（ボーナス状態の一例）は、内部抽選において第 3 ビッグボーナス（C B B 1：特殊ボーナス以外のボーナスの一例）に当選し、第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の停止状態において C B B 1 の入賞形態を示す図柄組合せが表示されたことを契機として

50

移行する遊技状態である。また C B B 1 状態は、ボーナス遊技において、所定枚数（例えば、253枚以下の予め定められた枚数）を超えるメダルが払い出されたことを終了条件とし、その終了条件が満たされた場合には、遊技状態をリプレイタイム状態 C（リプレイタイム状態の一例）へ移行させる制御が行われる。

【0068】

C B B 2 状態（ボーナス状態の一例）は、内部抽選において第3ビッグボーナス（C B B 2：特殊ボーナスの一例）に当選し、第1リール R 1～第3リール R 3の停止状態において C B B 2の入賞形態を示す図柄組合せが表示されたことを契機として移行する遊技状態である。また C B B 2 状態は、ボーナス遊技において、所定枚数（例えば、253枚以下の予め定められた枚数）を超えるメダルが払い出されたことを終了条件とし、その終了条件が満たされた場合には、遊技状態をリプレイタイム状態 D（リプレイタイム状態の一例）へ移行させる制御が行われる。

【0069】

また本実施形態の遊技機では、リプレイタイム状態として、リプレイタイム状態 A（R T 状態 A）、リプレイタイム状態 B（R T 状態 B）、リプレイタイム状態 C（R T 状態 C）、およびリプレイタイム状態 D（R T 状態 D）を設定可能に設けられており、各 R T 状態の遊技では、抽選手段 120 が、図3に示すように、小役やビッグボーナスの当選確率は通常状態と同一に維持されたまま、通常リプレイおよび特殊リプレイの少なくとも一方の当選確率を通常状態より上昇させた抽選テーブルを用いて内部抽選を行うことにより、結果としてリプレイの入賞率を上昇させる制御が行われる。すなわち、R T 状態 A～R T 状態 D は、通常状態よりも通常リプレイや特殊リプレイの当選頻度が高くなることにより、通常状態よりもメダルを消費しにくくなっており、遊技者にとって有利な遊技状態（特別状態）となっている。

【0070】

なお図3に示している抽選テーブルは、各遊技状態において R B B 1、R B B 2、C B B 1、および C B B 2のいずれのビッグボーナスにも当選していないことを条件として選択されるテーブルであって、各遊技状態において R B B 1、R B B 2、C B B 1、および C B B 2のいずれかに当選した場合には、当選したビッグボーナスが入賞するまでの遊技において、R B B 1、R B B 2、C B B 1、および C B B 2の全てが内部抽選の対象から除外された抽選テーブルを使用して内部抽選が行われる。

【0071】

そして本実施形態の遊技機では、図3に示されている各 R T 状態用の抽選テーブルによって、R T 状態 A および R T 状態 B では、いずれのビッグボーナスも当選していない場合において、特殊リプレイが1回の遊技で単独当選することがないように内部抽選が行われており、R T 状態 C および R T 状態 D では、いずれのビッグボーナスも当選していない場合において、特殊リプレイが1回の遊技で単独当選することができるように内部抽選が行われるようになっている。なお本実施形態では、通常リプレイの入賞形態を示す図柄組合せと、特殊リプレイの入賞形態を示す図柄組合せとは異なっている。ただし、各リプレイの入賞形態を示す図柄組合せは、各図柄組合せを構成する一部の図柄のみが異なっているもよいし、各図柄組合せを構成する全ての図柄が異なっているもよい。

【0072】

続いて、各リプレイタイム状態の詳細について説明する。

【0073】

R T 状態 A は、R B B 1 状態の終了を契機として移行する遊技状態である。R T 状態 A では、終了条件となる遊技回数（R T ゲーム数）が例えば、100回に設定され、R T 状態 A の開始時点から起算した遊技回数が例えば、100回に達したことを契機として、R T 状態 A を終了させて遊技状態を通常状態に復帰させる制御が行われる。

【0074】

R T 状態 B は、R B B 2 状態の終了を契機として移行する遊技状態である。R T 状態 B では、終了条件となる遊技回数（R T ゲーム数）が例えば、200回に設定され、R T 状

態 B の開始時点から起算した遊技回数が例えば、200 回に達したことを契機として、R T 状態 B を終了させて遊技状態を通常状態に復帰させる制御が行われる。

【0075】

ここで R T 状態 A、R T 状態 B では、ビッグボーナスに当選した場合に、当選したビッグボーナスの種類に応じて終了条件が可変する制御が行われる。R T 状態 A、R T 状態 B において、R B B 1 あるいは C B B 1 が当選した場合には、当選した R B B 1 あるいは当選した C B B 1 の入賞を契機として R T 状態 A、R T 状態 B を終了させる制御が行われ、R B B 2 あるいは C B B 2 が当選した場合には、R B B 2 あるいは C B B 2 の当選を契機として R T 状態 A、R T 状態 B を終了させる制御が行われる。すなわち R T 状態 A、R T 状態 B において、R B B 1 あるいは C B B 1 が当選した場合には、当選した R B B 1 あるいは C B B 1 を入賞させない限り、R T 状態 A、R T 状態 B の開始時点から起算した遊技回数が所定回数（R T 状態 A では例えば 100 回、R T 状態 B では例えば 200 回）に達するまで遊技状態が R T 状態 A、R T 状態 B に維持される。

【0076】

また R T 状態 A、R T 状態 B では、いずれのビッグボーナスも当選していない遊技において、図 3 に示す抽選テーブルを使用して特殊リプレイが単独当選することがなく、特殊リプレイが必ずビッグボーナスと重複当選するように内部抽選が行われており、特殊リプレイが入賞した場合には、ビッグボーナスも当選していることに基づいて、遊技状態が他の R T 状態へ移行することがないように制御される。

【0077】

R T 状態 C は、C B B 1 状態の終了を契機として移行する遊技状態である。R T 状態 C では、終了条件となる遊技回数が例えば、8 回に設定され、R T 状態 C の開始時点から起算した遊技回数が例えば、8 回に達したことを契機として、R T 状態 C を終了させて遊技状態を通常状態に復帰させる制御が行われる。また R T 状態 C では、いずれのビッグボーナスも当選していない遊技において、図 3 に示す抽選テーブルを使用して R T 状態 D よりも低確率で特殊リプレイが当選するように内部抽選が行われており、当選した特殊リプレイが入賞することにより特殊リプレイの入賞形態を示す図柄組合せが表示されたことを契機として、R T 状態 C を終了させて遊技状態を R T 状態 A に移行させる制御が行われる。

【0078】

R T 状態 D は、C B B 2 状態の終了を契機として移行する遊技状態である。R T 状態 D では、終了条件となる遊技回数が例えば、8 回に設定され、R T 状態 D の開始時点から起算した遊技回数が例えば、8 回に達したことを契機として、R T 状態 D を終了させて遊技状態を通常状態に復帰させる制御が行われる。また R T 状態 D では、いずれのビッグボーナスも当選していない遊技において、図 3 に示す抽選テーブルを使用して R T 状態 C よりも高確率で特殊リプレイが当選するように内部抽選が行われており、当選した特殊リプレイが入賞することにより特殊リプレイの入賞形態を示す図柄組合せが表示されたことを契機として、R T 状態 D を終了させて遊技状態を R T 状態 A に移行させる制御が行われる。

【0079】

ここで本実施形態の遊技機では、遊技状態移行制御手段 170 が、R T 状態 A ~ R T 状態 D において各 R T 状態の開始時点からの遊技回数をカウントしている。具体的には、各 R T 状態への移行時に、終了条件となる遊技回数に相当する値を記憶手段 190 の所定の記憶領域に設定し、遊技が行われる毎にスタートレバー S L の押下操作等を契機として、記憶手段 190 の所定の記憶領域に記憶されている値から遊技の 1 回分に相当する値をデクリメントする。なお各 R T 状態への移行時に終了条件となる遊技回数に相当する値として「0」を記憶手段 190 の所定の記憶領域に設定するようにして遊技が行われる毎に遊技の 1 回分に相当する値をインクリメントしていくようにしてもよい。

【0080】

演出制御手段 180 は、演出テーブル記憶手段 195 に記憶されている演出テーブルを参照して選択される演出データに基づいてランプ、LED、液晶ディスプレイ等の表示装置 330（演出装置の一例）を用いて行う表示演出やスピーカ 340（演出装置の一例）

を用いて行う音響演出に関する制御を行う。具体的には、メダルの投入やベットボタン B 0、スタートレバー S L、ストップボタン B 1 ~ B 3 に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプや L E D を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイ L C D の表示内容を変化させたり、スピーカ 3 4 0 から音を出力させたりすることにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出制御を行う。

【 0 0 8 1 】

特に本実施形態の遊技機では、演出制御手段 1 8 0 が、R T 状態 A あるいは R T 状態 B において、R B B 2 あるいは C B B 2 が当選したことを報知する特別演出をフリーズウェイトタイム中に実行している。本実施形態では、フリーズウェイトタイム中は、メダルの投入を受け付けていないため、実行中の特別演出を遊技の開始に伴ってキャンセルされることなく完了させることができるようになっている。

10

【 0 0 8 2 】

なお本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段 1 0 0 としてコンピュータを機能させるプログラムを、C D、D V D 等の情報記憶媒体あるいはインターネット上の W e b サーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ 2 1 0、ベットスイッチ 2 2 0、スタートスイッチ 2 3 0、ストップスイッチ 2 4 0 等は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット 3 1 0 やホッパーユニット 3 2 0 などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ（表示装置 3 3 0）に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。

20

【 0 0 8 3 】

2. 本実施形態の制御手法

本実施の形態では、リプレイタイム状態での内部抽選においてビッグボーナスに当選した場合に、当選したビッグボーナスの種類に応じて、リプレイタイム状態の終了条件を変換する手法を採用しており、図 4 ~ 図 7 に示すフローチャートを参照しながら、本実施形態の遊技機で採用されている制御手法を具体的に説明する。

30

【 0 0 8 4 】

まず本実施形態の遊技機では、図 4 に示すように、初期設定で通常状態に設定され、通常状態での遊技が実行される（ステップ S 1 0）。そして通常状態においてビッグボーナス（R B B 1、R B B 2、C B B 1、C B B 2）に当選して、当選したビッグボーナスを入賞させると、遊技状態がビッグボーナス状態（R B B 1 状態、R B B 2 状態、C B B 1 状態、C B B 2 状態）へ移行する。

【 0 0 8 5 】

例えば、R B B 1 に当選した場合には（ステップ S 1 1 で Y）、R B B 1 を入賞させると（ステップ S 1 2 で Y）、図 5 に示すように、遊技状態が R B B 1 状態へ移行する（ステップ S 2 0）。また例えば、R B B 2 に当選した場合には（ステップ S 1 3 で Y）、R B B 2 を入賞させると（ステップ S 1 4 で Y）、図 6 に示すように、遊技状態が R B B 2 状態へ移行する（ステップ S 4 0）。また例えば、C B B 1 に当選した場合には（ステップ S 1 5 で Y）、C B B 1 を入賞させると（ステップ S 1 6 で Y）、図 7 に示すように、遊技状態が C B B 1 状態へ移行する（ステップ S 6 0）。また例えば、C B B 2 に当選した場合には（ステップ S 1 7 で Y）、C B B 2 を入賞させると（ステップ S 1 8 で Y）、図 8 に示すように、遊技状態が R B B 2 状態へ移行する（ステップ S 7 0）。

40

【 0 0 8 6 】

図 5 に示す R B B 1 状態（ステップ S 2 0）では、小役の当選確率が上昇し、通常状態よりも多くのメダルが短時間で獲得できるボーナス遊技が実行される。そして、R B B 1 状態は、所定枚数（例えば、3 6 0 枚以下の予め定められた枚数）を超えるメダルが払い

50

出されるまで継続され、メダルの払出枚数の合計が所定枚数を超えるとボーナス終了条件が成立してR B B 1状態が終了する(ステップS 2 1でY)。

【0087】

次に、R B B 1状態が終了すると、R T状態Aの終了条件となる遊技回数に相当する値をR Tゲーム数G 1 (G 1 = 1 0 0)として設定してから(ステップS 2 2)、遊技状態をR T状態Aに移行させる(ステップS 2 3)。

【0088】

R T状態A(ステップS 2 3)では、通常リプレイの当選確率を通常状態よりも上昇させたリプレイタイム遊技を実行し、遊技が行われる毎にR Tゲーム数G 1をデクリメントする。

10

【0089】

そしてR T状態Aにおいて、R B B 2に当選した場合には(ステップS 2 4でY)、R T A状態を終了させる。このとき、R B B 2に当選した遊技においてR B B 2が入賞した場合には(ステップS 2 5でY)、遊技状態をR B B 2状態へ移行させる(図6のステップS 4 0へ)。一方、R B B 2に当選した遊技においてR B B 2が入賞しなかった場合には(ステップS 2 5でN)、フリーズウェイト処理を行ってから(ステップS 2 6)、遊技状態を通常状態に復帰させてR B B 2の入賞を待機する(図4のステップS 1 0へ)。

【0090】

またR T状態Aにおいて、C B B 2に当選した場合にも(ステップS 2 7でY)、R T状態Aを終了させる。このとき、C B B 2に当選した遊技においてC B B 2が入賞した場合には(ステップS 2 8でY)、遊技状態をC B B 2状態へ移行させる(図8のステップS 7 0へ)。一方、C B B 2に当選した遊技においてC B B 2が入賞しなかった場合には(ステップS 2 8でN)、フリーズウェイト処理を行ってから(ステップS 2 9)、遊技状態を通常状態に復帰させてC B B 2の入賞を待機する(図4のステップS 1 0へ)。

20

【0091】

またR T状態Aにおいて、R B B 1に当選した場合には(ステップS 3 0でY)、R B B 2やC B B 2に当選した場合と異なり、遊技状態がR T状態Aに維持される。しかしながら、R T状態Aにおいて当選したR B B 1が入賞した場合には(ステップS 3 1でY)、R T状態Aを終了させて遊技状態をR B B 1状態へ移行させる(ステップS 2 0へ)。

【0092】

またR T状態Aにおいて、C B B 1に当選した場合も(ステップS 3 2でY)、遊技状態がR T状態Aに維持される。しかしながら、R T状態Aにおいて当選したC B B 1が入賞した場合には(ステップS 3 3でY)、R T状態Aを終了させて遊技状態C B B 1状態へ移行させる(図7のステップS 6 0へ)。

30

【0093】

そしてR T状態Aにおいて、ステップS 2 2で設定されたR Tゲーム数G 1に相当する回数のリプレイタイム遊技を消化した場合(R Tゲーム数G 1 0になった場合: ステップS 3 4でN)、R T状態Aを終了させて遊技状態を通常状態へ復帰させる(図4のステップS 1 0へ)。このときR T状態AにおいてR B B 1あるいはC B B 1に当選していた場合には、通常状態において当選したR B B 1あるいはC B B 1の入賞を待機する。

40

【0094】

続いて、図6に示すR B B 2状態(ステップS 4 0)でも、R B B 1状態と同様に小役の当選確率が上昇し、通常状態よりも多くのメダルが短時間で獲得できるボーナス遊技が実行される。そして、R B B 2状態は、所定枚数(例えば、360枚以下の予め定められた枚数)を超えるメダルが払い出されるまで継続され、メダルの払出枚数の合計が所定枚数を超えるとボーナス終了条件が成立してR B B 2状態が終了する(ステップS 4 1でY)。

【0095】

次に、R B B 2状態が終了すると、R T状態Bの終了条件となる遊技回数に相当する値をR Tゲーム数G 2 (G 2 = 2 0 0)として設定してから(ステップS 4 2)、遊技状態

50

を R T 状態 B に移行させる (ステップ S 4 3)。

【0096】

R T 状態 B (ステップ S 4 3) では、通常リプレイの当選確率を通常状態よりも上昇させたリプレイタイム遊技を実行し、遊技が行われる毎に R T ゲーム数 G 2 をデクリメントする。

【0097】

そして R T 状態 B においても、R B B 2 に当選した場合には (ステップ S 4 4 で Y)、R T B 状態を終了させる。このとき、R B B 2 に当選した遊技において R B B 2 が入賞した場合には (ステップ S 4 5 で Y)、遊技状態を R B B 2 状態へ移行させる (ステップ S 4 0 へ)。一方、R B B 2 に当選した遊技において R B B 2 が入賞しなかった場合には (ステップ S 4 5 で N)、フリーズウェイト処理を行ってから (ステップ S 4 6)、遊技状態を通常状態に復帰させて R B B 2 の入賞を待機する (図 4 のステップ S 1 0 へ)。

【0098】

また R T 状態 B において、C B B 2 に当選した場合にも (ステップ S 4 7 で Y)、R T 状態 B を終了させる。このとき、C B B 2 に当選した遊技において C B B 2 が入賞した場合には (ステップ S 4 8 で Y)、遊技状態を C B B 2 状態へ移行させる (図 8 のステップ S 7 0 へ)。一方、C B B 2 に当選した遊技において C B B 2 が入賞しなかった場合には (ステップ S 4 8 で N)、フリーズウェイト処理を行ってから (ステップ S 4 9)、遊技状態を通常状態に復帰させて C B B 2 の入賞を待機する (図 4 のステップ S 1 0 へ)。

【0099】

また R T 状態 B において、R B B 1 に当選した場合には (ステップ S 5 0 で Y)、R B B 2 や C B B 2 に当選した場合と異なり、遊技状態が R T 状態 B に維持される。しかしながら、R T 状態 B において当選した R B B 1 が入賞した場合には (ステップ S 5 1 で Y)、R T 状態 B を終了させて遊技状態を R B B 1 状態へ移行させる (図 5 のステップ S 2 0 へ)。

【0100】

また R T 状態 B において、C B B 1 に当選した場合も (ステップ S 5 2 で Y)、遊技状態が R T 状態 B に維持される。しかしながら、R T 状態 B において当選した C B B 1 が入賞した場合には (ステップ S 5 3 で Y)、R T 状態 B を終了させて遊技状態 C B B 1 状態へ移行させる (図 7 のステップ S 6 0 へ)。

【0101】

そして R T 状態 B において、ステップ S 4 2 で設定された R T ゲーム数 G 2 に相当する回数のリプレイタイム遊技を消化した場合 (R T ゲーム数 G 2 0 になった場合: ステップ S 5 4 で N)、R T 状態 B を終了させて遊技状態を通常状態へ復帰させる (図 4 のステップ S 1 0 へ)。このとき R T 状態 B において R B B 1 あるいは C B B 1 に当選していた場合には、通常状態において当選した R B B 1 あるいは C B B 1 の入賞を待機する。

【0102】

続いて、図 7 に示す C B B 1 状態 (ステップ S 6 0) および C B B 2 状態 (ステップ S 7 0) では、内部抽選の結果に関わらずに小役に対応づけられたフラグが内部当選状態に設定され、通常状態よりも多くのメダルが短時間で獲得できるボーナス遊技が実行される。そして、C B B 1 状態および C B B 2 状態は、所定枚数 (例えば、2 5 3 枚以下の予め定められた枚数) を超えるメダルが払い出されるまで継続され、メダルの払出枚数の合計が所定枚数を超えるとボーナス終了条件が成立して C B B 1 状態、C B B 2 状態が終了する (ステップ S 6 1 で Y、ステップ S 7 1 で Y)。

【0103】

次に、C B B 1 状態が終了すると、R T 状態 C の終了条件となる遊技回数に相当する値を R T ゲーム数 G 3 ($G 3 = 8$) として設定してから (ステップ S 6 2)、遊技状態を R T 状態 C に移行させる (ステップ S 6 3)。また C B B 2 状態が終了すると、R T 状態 D の終了条件となる遊技回数に相当する値を R T ゲーム数 G 4 ($G 4 = 8$) として設定してから (ステップ S 7 2)、遊技状態を R T 状態 D に移行させる (ステップ S 7 3)。

【 0 1 0 4 】

R T 状態 C (ステップ S 6 3) では、通常リプレイおよび特殊リプレイの当選確率を通常状態よりも上昇させたリプレイタイム遊技を実行し、遊技が行われる毎に R T ゲーム数 G 3 をデクリメントする。また R T 状態 D (ステップ S 7 3) では、通常リプレイの当選確率を低下させつつ特殊リプレイの当選確率を通常状態および R T 状態 C よりも上昇させたリプレイタイム遊技を実行し、遊技が行われる毎に R T ゲーム数 G 4 をデクリメントする。

【 0 1 0 5 】

そして R T 状態 C や、R T 状態 D において、特殊リプレイが入賞すると (ステップ S 6 4 で Y、ステップ S 7 4 で Y)、特殊リプレイの入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として、遊技状態を R T 状態 A へ移行させる (図 5 のステップ S 2 2 を経由してステップ S 2 3 へ)。

【 0 1 0 6 】

また R T 状態 C や、R T 状態 D において、ビッグボーナス (R B B 1、R B B 2、C B B 1、C B B 2 のいずれか) が当選した場合には (ステップ S 6 5 で Y、ステップ S 7 5 で Y)、R T 状態 C、R T 状態 D が終了し、遊技状態を通常状態に復帰させて当選したビッグボーナスの入賞を待機する (図 4 のステップ S 1 0 へ)。

【 0 1 0 7 】

そして R T 状態 C において、ステップ S 6 2 で設定された R T ゲーム数 G 3 に相当する回数のリプレイタイム遊技を消化した場合 (R T ゲーム数 G 3 0 になった場合 : ステップ S 6 6 で N) や、R T 状態 D において、ステップ S 7 2 で設定された R T ゲーム数 G 4 に相当する回数のリプレイタイム遊技を消化した場合 (R T ゲーム数 G 4 0 になった場合 : ステップ S 7 6 で N) には、R T 状態 C、R T 状態 D を終了させて遊技状態を通常状態へ復帰させる (図 4 のステップ S 1 0 へ)。

【 0 1 0 8 】

以上に述べたように、図 4 ~ 図 7 に示した本実施形態の制御手法では、R B B 2 あるいは C B B 2 が当選した場合に R T 状態 A、R T 状態 B を終了させることによって、R T 状態 A、R T 状態 B が終了したことによってビッグボーナスが当選したことを遊技者に報知することができるばかりでなく、R B B 1 あるいは C B B 1 が当選した場合には、当選した R B B 1 あるいは C B B 1 が入賞するまで R T 状態 A、R T 状態 B が継続するため、R T 状態 A、R T 状態 B が継続している限りは、ビッグボーナスの当選の可能性を遊技者に期待させることができる。このため、本実施形態の制御手法によれば、リプレイタイム状態におけるビッグボーナスの当否に関する遊技者の関心を従来の制御手法に比べて高めることができ、リプレイタイム状態での遊技の単調化を防止することができるようになる。

【 0 1 0 9 】

また本実施の形態では、リプレイタイム状態での内部抽選において予め定められた特定のビッグボーナスに当選したことを契機としてリプレイタイム状態が終了した場合に、次の遊技の開始を長期間保留する手法を採用しており、図 8 および図 9 に示すフローチャートを参照しながら、本実施形態の遊技機で採用されている制御手法を具体的に説明する。

【 0 1 1 0 】

図 8 は、各遊技状態における 1 回の遊技の進行を制御する処理例を示すフローチャートであり、図 9 は、各種のウェイト処理の例を示すフローチャートである。

【 0 1 1 1 】

まず遊技を行うために必要なメダルの投入を受け付ける投入受付処理が行われる (ステップ S 1 0 0)。投入受付処理では、遊技者がメダル投入口 M I にメダルを投入することにより投入されたメダルを投入状態に設定し、遊技者がベットボタン B 0 を押下してベットスイッチ 2 2 0 が作動することにより予め遊技機内にクレジットされたメダルを投入状態に設定する。また、前回の遊技でリプレイが入賞した場合には、遊技者の手持ちのメダルを要せずに、遊技機側で自動的に前回と同じ枚数分のメダルを投入状態に設定する。そ

10

20

30

40

50

して遊技開始条件として設定されている規定枚数（例えば、3枚）のメダルの投入が完了すると（ステップS102でY）、スタートレバーSLの押下操作を待機する（ステップS102）。

【0112】

そして遊技者がスタートレバーSLを押下してスタートスイッチ230が作動すると（ステップS102でY）、遊技間ウェイトタイム中であるか否かを判断する（ステップS102）。遊技開始保留手段107が遊技間ウェイト信号を出力している間は、遊技間ウェイトタイム中と判断され（ステップS102でY）、ステップS104以降の処理を保留する。

【0113】

そして遊技間ウェイトタイムを経過していると判断された場合には（ステップS103でY）、第1リールR1～第3リールR3を駆動するステップモータへ駆動パルスの供給が開始されて各リールが回転駆動されるとともに（ステップS104）、内部抽選が行われる（ステップS105）。内部抽選では、スタートスイッチ230の作動に伴って取得した乱数値を、遊技状態に応じて選択される抽選テーブルと比較することによって役の当否を決定し、当選した役（当選役）のフラグを内部当選状態に設定する。

【0114】

ここで本実施の形態では、図9に示すように、第1リールR1～第3リールR3の回転駆動が開始されると（ステップS200でY）、遊技間ウェイトタイムのカウントが開始される（ステップS201）。

【0115】

そして各リールの回転速度が所定速度に達すると、ストップボタンB1～B3の操作が許可され、遊技者がストップボタンB1～B3を押下すると、図8に示すように、各ボタンに対応したストップスイッチ240が作動することによってステップモータへの駆動パルスの供給を停止させることによりリールを停止させる処理が行われる（ステップS106でY、ステップS107）。

【0116】

そして第1リールR1～第3リールR3の全てが停止すると（ステップS108でY）、各リールの停止状態に基づいて入賞判定処理が行われる（ステップS109）。入賞判定の結果、何らかの役が入賞した場合には（ステップS109でY）、入賞役に応じた入賞時処理が行われる（ステップS110）。

【0117】

ここで本実施の形態では、図9に示すように、1回の遊技が終了したことに伴って、遊技間ウェイト信号の出力が開始され（ステップS203）、ステップS201でカウントが開始された期間が所定期間（例えば、4.1秒）に達するまで遊技間ウェイト信号が出力されることにより、遊技間ウェイト中である判断されることに伴って（図8のステップS103でY）、次の遊技における図8に示すステップS104以降の処理が保留される。そしてステップS201でカウントが開始された期間が所定期間（例えば、4.1秒）に達すると（ステップS204でY）、遊技間ウェイトタイムのカウントを終了させて遊技間ウェイト信号の出力を停止する（ステップS205）。

【0118】

また本実施の形態では、図9に示すように、ビッグボーナス（RBB1、RBB2、CBB1、CBB2）が入賞したことに伴って（ステップS300でY）、入賞時ウェイトタイムのカウントが開始されるとともに（ステップS301）、入賞時ウェイト信号の出力が開始される（ステップS302）。すると既に遊技間ウェイトタイムを経過していても、ステップS301でカウントが開始された期間が所定期間（例えば、2秒～5秒）に達するまで入賞時ウェイト信号が出力されることにより、前回の遊技における一連の処理（図8のステップS100～S110までの処理）が終了していても、入賞時ウェイトタイム中であると判断されることに伴って（図8のステップS111でY）、次の遊技における図8に示すステップS100以降の処理が保留される。そしてステップS301で

10

20

30

40

50

カウントが開始された期間が所定期間（例えば、２秒～５秒）に達すると（ステップＳ３０３でＹ）、入賞時ウェイトタイムのカウントを終了させて入賞時ウェイト信号の出力を停止する（ステップＳ３０４）。

【０１１９】

また本実施の形態では、図９に示すように、ＲＴ状態Ａ、ＲＴ状態ＢがＲＢＢ２あるいはＣＢＢ２の当選を契機として終了したことに伴って（ステップＳ４００でＹ）、フリーズウェイトタイムのカウントが開始されるとともに（ステップＳ４０１）、フリーズウェイト信号の出力が開始される（ステップＳ４０２）。すると既に遊技間ウェイトタイムを経過していても、ステップＳ４０１でカウントが開始された期間が所定期間（例えば、５０秒）に達するまでフリーズウェイト信号が出力されることにより、前回の遊技における一連の処理（図８のステップＳ１００～Ｓ１１０までの処理）が終了していても、フリーズウェイトタイム中であると判断されることに伴って（図８のステップＳ１１２でＹ）、次の遊技における図８に示すステップＳ１００以降の処理が保留される。そしてステップＳ４０１でカウントが開始された期間が所定期間（例えば、５０秒）に達すると（ステップＳ４０３でＹ）、フリーズウェイトタイムのカウントを終了させてフリーズウェイト信号の出力を停止する（ステップＳ４０４）。

10

【０１２０】

以上に述べたように、図８および図９に示した本実施形態の制御手法では、ＲＢＢ１あるいはＣＢＢ１の当選に伴ってＲＴ状態Ａ、ＲＴ状態Ｂが終了する際に、遊技間ウェイトタイムより長期間のフリーズウェイトタイムを設定して遊技の開始が長期間保留されることによって、遊技者にあたかも遊技機が故障したかのような強烈な印象を与えてビッグボーナスの当選を報知することができる。またＲＢＢ１あるいはＣＢＢ１が当選した遊技の終了後に遊技の開始が保留されるフリーズウェイトタイムを設けることによって、ビッグボーナスの当選を報知するために、長期間の演出実行期間を確保することができるようになる。

20

【０１２１】

なお本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能である。

【０１２２】

例えば、ビッグボーナス以外の予め定められた特定の役が入賞したことに基づいて、リプレイタイム状態を終了させるようにしてもよい。

30

【０１２３】

また上述した本実施形態の各種の制御手法は、リプレイタイム状態の終了条件となる遊技回数（ＲＴゲーム数）が予め定められている場合に限られない。例えば、ビッグボーナス以外の予め定められた特定の役が入賞したことに基づいて、リプレイタイム状態を終了させる場合に、特定の役が当選した遊技では遊技者のストップボタンＢ１～Ｂ３に対する停止操作によって特定の役の入賞を回避することができないように第１リールＲ１～第３リールＲ３を停止させる制御を行えば、リプレイタイム状態の終了条件となる遊技回数（ＲＴゲーム数）が予め定められていない場合でも、遊技者がビッグボーナスの入賞を回避し続けて半永久的にリプレイタイム状態が継続してしまう不都合を解消することができる。

40

【図面の簡単な説明】

【０１２４】

【図１】本実施形態の遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

【図２】本実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図３】本実施形態の遊技機における内部抽選で使用される抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図４】本実施形態の遊技機の制御手法を適用した処理の具体例を示すフローチャートである。

【図５】本実施形態の遊技機の制御手法を適用した処理の具体例を示すフローチャートで

50

ある。

【図 6】本実施形態の遊技機の制御手法を適用した処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 7】本実施形態の遊技機の制御手法を適用した処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 8】本実施形態の遊技機の制御手法を適用した処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 9】本実施形態の遊技機の制御手法を適用した処理の具体例を示すフローチャートである。

【符号の説明】

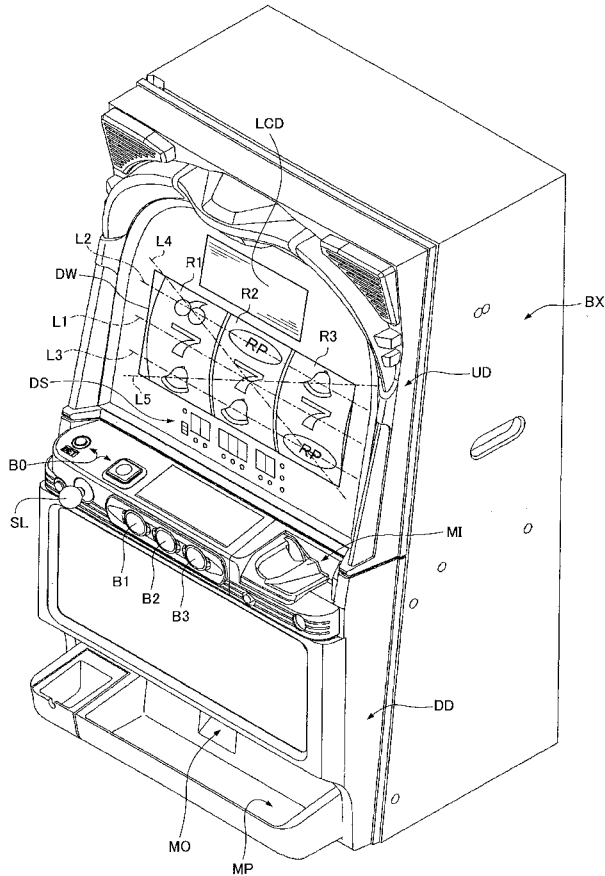
10

【 0 1 2 5 】

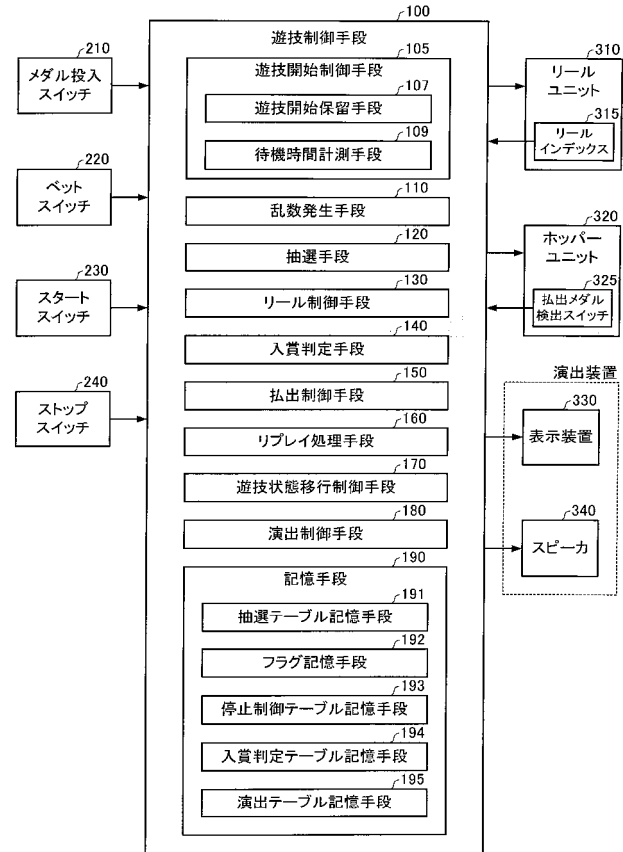
B X 収納箱、U D 前面上扉、D D 前面下扉、D W 表示窓、
 L 1 ~ L 5 有効ライン、D S 遊技情報表示部、L C D 液晶ディスプレイ、
 R 1 第 1 リール、R 2 第 2 リール、R 3 第 3 リール、
 B 0 ベットボタン、S L スタートレバー、B 1 ~ B 3 ストップボタン、
 M I メダル投入口、M O メダル払い出し口、M P メダル受け皿、
 1 0 0 遊技制御手段、1 0 5 遊技開始制御手段、1 0 7 遊技開始保留手段、
 1 0 9 待機時間計測手段、1 1 0 乱数発生手段、1 2 0 抽選手段、
 1 3 0 リール制御手段、1 4 0 入賞判定手段、1 5 0 払出制御手段、
 1 6 0 リプレイ処理手段、1 7 0 遊技状態移行制御手段、1 8 0 演出制御手段、
 1 9 0 記憶手段、1 9 1 抽選テーブル記憶手段、1 9 2 フラグ記憶手段、
 1 9 3 停止制御テーブル記憶手段、1 9 4 入賞判定テーブル記憶手段、
 1 9 5 演出テーブル記憶手段、
 2 1 0 メダル投入スイッチ、2 2 0 ベットスイッチ、2 3 0 スタートスイッチ、
 2 4 0 ストップスイッチ、3 1 0 リールユニット、3 1 5 リールインデックス、
 3 2 0 ホッパーユニット、3 2 5 払出メダル検出スイッチ、
 3 3 0 表示装置、3 4 0 スピーカ

20

【図 1】



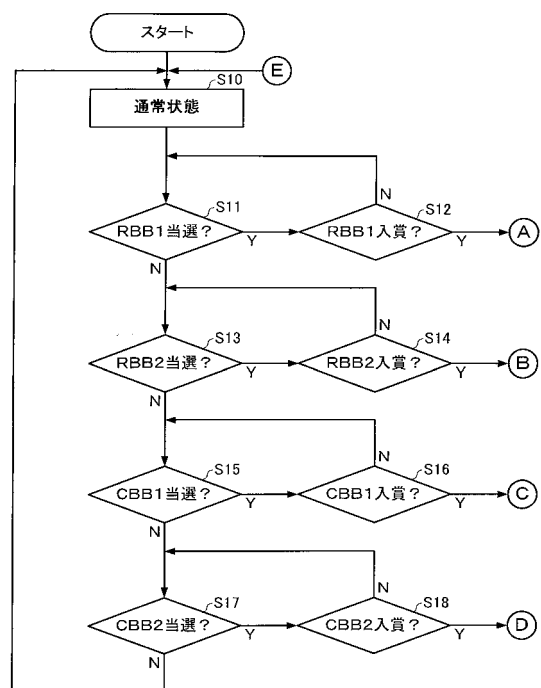
【図 2】



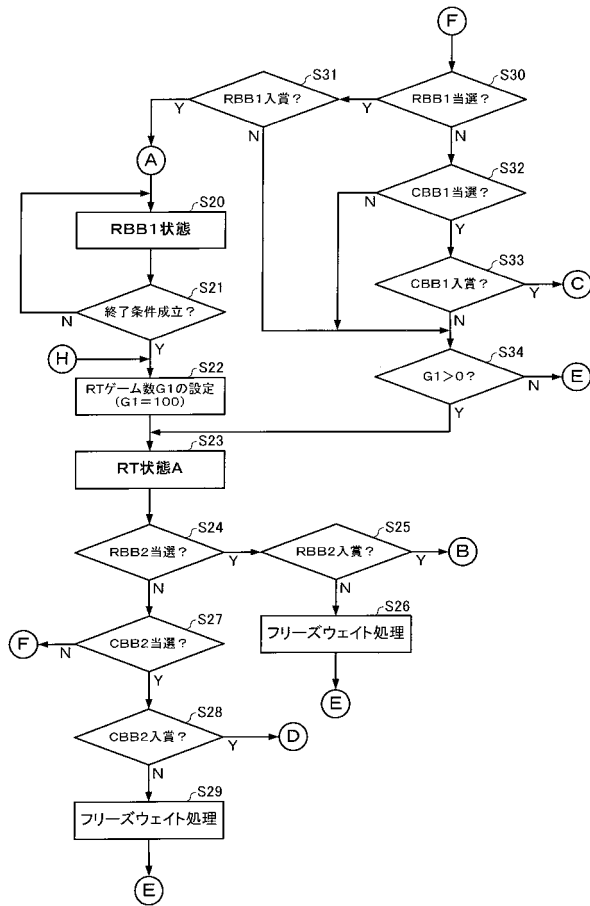
【図 3】

0 通常状態	0 RT状態A RT状態B ハズレ	0 RT状態C ハズレ	0 RT状態D ハズレ
ハズレ	通常リプレイ	通常リプレイ	特殊リプレイ
小役	小役	小役	小役
RBB1+小役	RBB1+小役	RBB1+小役	RBB1+小役
RBB2+小役	RBB2+小役	RBB2+小役	RBB2+小役
CBB1+小役	CBB1+小役	CBB1+小役	CBB1+小役
CBB2+小役	CBB2+小役	CBB2+小役	CBB2+小役
RBB1	RBB1	RBB1	RBB1
RBB1+特殊リプレイ	RBB1+特殊リプレイ	RBB1	RBB1
RBB2	RBB2	RBB2	RBB2
CBB1	CBB1	CBB1	CBB1
CBB1+特殊リプレイ	CBB1+特殊リプレイ	CBB2	CBB2
CBB2	CBB2	RBB1+通常リプレイ	RBB1+通常リプレイ
RBB1+通常リプレイ	RBB1+通常リプレイ	CBB1+通常リプレイ	CBB1+通常リプレイ
CBB1+通常リプレイ	CBB1+通常リプレイ	通常リプレイ	特殊リプレイ
通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ

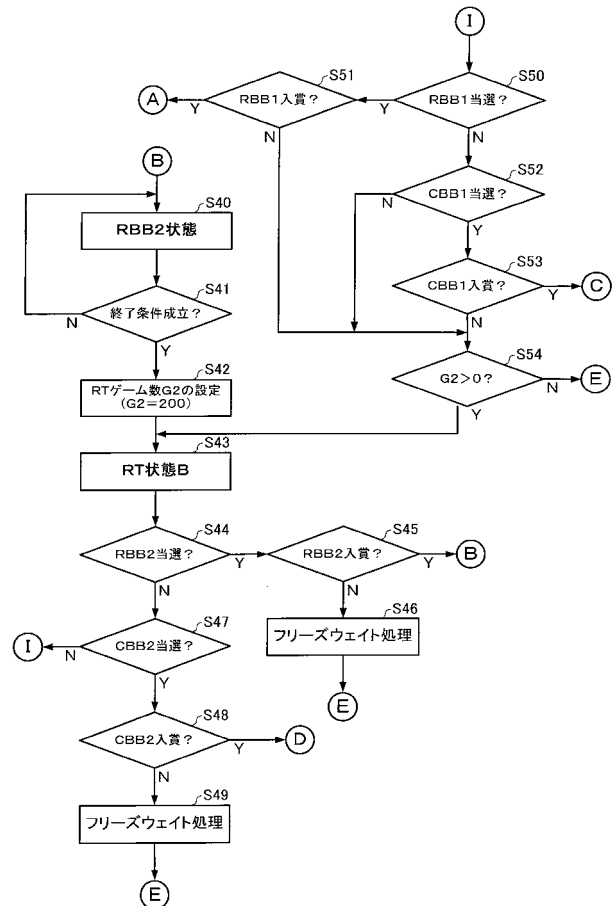
【図 4】



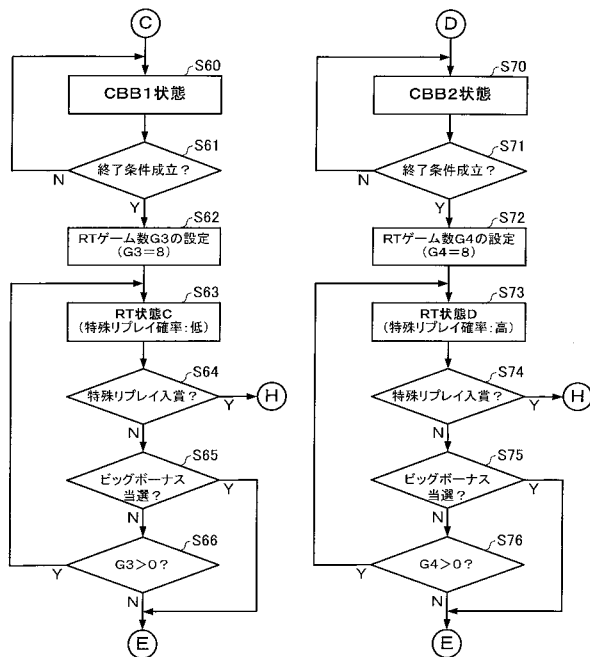
【図 5】



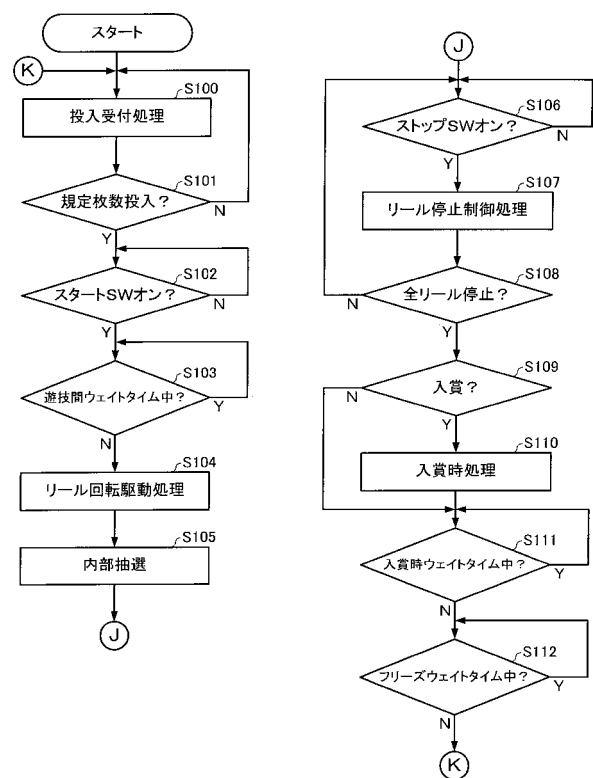
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

