

(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2005-296110

(P2005-296110A)

(43) 公開日 平成17年10月27日(2005. 10. 27)

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>

A63F 5/04

F I

A 6 3 F	5/04	5 1 6 F
A 6 3 F	5/04	5 1 2 D
A 6 3 F	5/04	5 1 6 C
A 6 3 F	5/04	5 1 6 E

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 47 頁)

(21) 出願番号 特願2004-113124 (P2004-113124)

(22) 出願日 平成16年4月7日(2004. 4. 7)

(71) 出願人 000132747

株式会社ソフィア

群馬県桐生市境野町7丁目201番地

(74) 代理人 100090033

弁理士 荒船 博司

(74) 代理人 100093045

弁理士 荒船 良男

(74) 代理人 100085811

弁理士 大日方 富雄

(72) 発明者 井置 定男

群馬県桐生市宮本町3-7-28

(72) 発明者 清水 要一

群馬県桐生市境野町7-201 株式会社  
ソフィア内

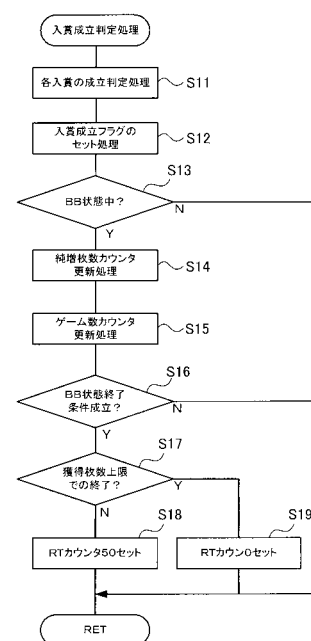
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

## (57) 【要約】

【課題】パチスロ遊技機において、ビッグボーナス（B B）におけるメダルの払い出し枚数を規制した場合に遊技者がビッグボーナスに対して不満を抱くのを防止する。

【解決手段】 B B 状態の終了条件は、一般的な B B 状態中の小役入賞の当選確率を高くした小役ゲームのゲーム数と、B B 状態中のレギュラーボーナス（R B）の発生回数（最後の R B 状態終了で B B 状態終了）とである。これらの終了条件に加えて、本発明では、B B 状態中のメダルの純増枚数（獲得枚数）が上限値となった場合に、その時点で B B 状態を終了する。そして、B B 状態が終了した際に、獲得枚数が上限値となっていない場合には、B B 状態後にリプレイ入賞の当選確率を高めた R T 状態を発生させる。これにより、B B 状態中の獲得枚数が規制された上、さらに、B B 状態中の獲得枚数が規制された獲得枚数の上限値にも至らなかった遊技者を救済し、遊技者の不満を防止できる。

【選択図】 図 7



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技者によるゲーム開始操作によりゲームを開始し、ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生させ、該特別遊技状態が発生すると遊技価値の獲得が容易となるようにゲームを制御するスロットマシンにおいて、

前記特別遊技状態の発生により遊技者が獲得した遊技価値量を計数する獲得遊技価値量計数手段と、

特別遊技状態中に、当該特別遊技状態中のゲーム数を制限可能な所定の終了条件が成立した場合に当該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段と、

を備え、

前記特別遊技状態終了手段は、前記獲得遊技価値量計数手段の計数結果により遊技者が獲得した遊技価値量が特定量となった場合に、前記所定の終了条件が成立するのを待たずに前記特別遊技状態を終了させる獲得遊技価値量終了手段を含み、

遊技者が獲得した遊技価値量が特定量とならずに前記特別遊技状態が前記所定の終了条件の成立により終了した場合に、当該特別遊技状態の終了後に該特別遊技状態とは異なる遊技状態として遊技者にとって有利な状態となる特定遊技状態を発生させる特定遊技状態発生手段を備えたことを特徴とするスロットマシン。

**【請求項 2】**

前記特定遊技状態発生手段は、前記特定遊技状態として、賭入力なしで次のゲームを実行可能なりプレイ入賞の当選確率を高める状態を発生することを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

**【請求項 3】**

前記特別遊技状態の途中において、前記獲得遊技価値量計数手段により計数された遊技価値量およびゲームの進行状態に基づいて、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となることが不可能となったことを判定する特定量獲得不可能判定手段と、

前記特定量獲得不可能判定手段の判定結果に基づき、前記特別遊技状態の終了後に前記特定遊技状態が発生することを当該特別遊技状態の途中において事前に報知する報知手段と、

を備えたことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のスロットマシン。

**【請求項 4】**

遊技者が獲得した遊技価値量が特定量とならずに前記特別遊技状態が前記所定の終了条件の成立により終了した場合に、当該遊技価値量が該特定量とならなかった不足量を算出する不足量算出手段を備え、

前記特定遊技状態発生手段は、前記不足量算出手段が算出した不足量に応じた価値の特定遊技状態を発生することを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れか 1 項に記載のスロットマシン。

**【請求項 5】**

前記特別遊技状態中のゲームにおいて、所定の入賞に当選したにもかかわらず当該入賞が成立しなかった入賞の取りこぼしを監視する入賞取りこぼし監視手段を備え、

前記特定遊技状態発生手段は、前記入賞取りこぼし監視手段が入賞の取りこぼしの発生を検出した場合には、価値を大きくして特定遊技状態を発生することを特徴とする請求項 1 ~ 4 の何れか 1 項に記載のスロットマシン。

**【請求項 6】**

前記特別遊技状態の途中において、前記獲得遊技価値量計数手段により計数された遊技価値量およびゲームの進行状態に基づいて、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となることが不可能となったことを判定する特定量獲得不可能判定手段を備え、

前記特定遊技状態発生手段は、前記特定量獲得不可能判定手段が特定量の獲得を不可能と判定した後の特別遊技状態中のゲームにおいて、前記特定遊技状態の価値を決定する特定遊技状態価値決定手段を備えたことを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れかに記載のスロットマシン。

10

20

30

40

50

**【請求項 7】**

前記特別遊技状態中のゲームにおいて、予め定められている特定入賞が成立した場合に、遊技価値の獲得が極めて容易なゲームを複数回実行可能な特殊遊技状態を発生するものとし、

前記特別遊技状態終了手段は、前記所定の終了条件として、所定回数の前記特殊遊技状態が終了することに設定し、

特定量獲得不可能判定手段は、前記特別遊技状態中における前記所定の終了条件を成立させることとなる特殊遊技状態の発生契機となる特定入賞の成立に基づき、前記遊技価値量が特定量となる可能性の有無を判定するものとし、

前記特定遊技状態価値決定手段は、前記特定量獲得不可能判定手段が特定量の獲得を不可能と判定した後の前記特殊遊技状態中のゲームにおいて、前記特定遊技状態の価値を決定することを特徴とする請求項 6 に記載のスロットマシン。 10

**【請求項 8】**

前記特別遊技状態中のゲームにおいて、入賞当選フラグが成立したにもかかわらず当該入賞が成立しなかった入賞の取りこぼしを監視する入賞取りこぼし監視手段を備え、

前記入賞取りこぼし監視手段は、遊技者による意図的な入賞の取りこぼしを監視する意図的な入賞取りこぼし監視手段を含み、

前記特定遊技状態発生手段は、前記意図的な入賞取りこぼし監視手段が意図的な入賞の取りこぼしの発生を検出した場合に、前記獲得遊技価値量が特定量とならなかった場合でも前記特定遊技状態の発生を無効化する特定遊技状態発生無効化手段を備えたことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のスロットマシン。 20

**【請求項 9】**

前記特定遊技状態発生無効化手段は、前記意図的な入賞取りこぼし監視手段が意図的な入賞の取りこぼしの発生を検出した場合でも、前記獲得遊技価値量が予め定められている所定の範囲内となった場合には、前記特定遊技状態の発生の無効化を不能動化する特定遊技状態発生無効化不能動化手段を含んでいることを特徴とする請求項 8 に記載のスロットマシン。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

30

本発明は、スロットマシンに関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、複数の図柄を外周面に表示したリール（ドラム）等を例えば 3 個有する変動表示手段を備えて、これらのリールを回転させることで複数の図柄を変動表示させてゲームを実行し、各リールの停止により表示窓内に停止表示した図柄が予め設定された有効ライン上において所定の図柄組合せ態様を形成した場合に、所定の価値（利益）を遊技者に付与するようにしたスロットマシンが一般的に知られている。

**【0003】**

このようなスロットマシンにおいては、遊技者による所定数（通常 1 ～ 3 枚）の遊技媒体（メダルや遊技球）の投入操作、あるいはクレジットからの賭けボタン操作（ベット操作）に基づく賭数の入力後、スタートレバーを操作することにより前記リールを回転させて図柄を変動表示させ、一定時間後自動的にまたは遊技者が各リールに対応して各々備えられたリール停止ボタンを操作することにより各リールの回転を順次停止させて図柄組合せ態様（停止表示態様）が確定される。そして、リールが停止した際に、前記賭数の入力に応じて有効化された有効ライン上に形成された図柄組合せ態様が、予め定められた所定の図柄組合せ態様（入賞態様）となった場合に入賞が確定（成立）し、入賞種類に対応した数の遊技媒体が遊技者に付与される。ここで、遊技者が遊技を開始するために遊技媒体を投入することおよび予めスロットマシンに預け入れた（クレジット）遊技媒体の記憶数から賭けボタン操作に応じてクレジット数を減算することに基づく賭数の入力を総称して 40 50

ベットまたは賭入力と呼ぶ。

【0004】

また、一般的なメダルを使用するスロットマシンにおいては、複数種類の入賞が用意されており、例えば、比較的少量（例えば10枚以下）のメダルが払い出される小役入賞、1枚のメダルをベットするだけで比較的多数（例えば15枚）のメダルが払い出されるJAC入賞、メダルをベットすることなく再度ゲームが可能となるリプレイ入賞（リプレイは入賞として扱わない場合もある）、高確率でJAC入賞が成立しやすいJACゲームを所定の回数遊技できるレギュラーボーナス（以下RBと略記する）を発生させるRB入賞、特定の小役入賞の成立確率を通常状態よりも高めた小役ゲームと高確率でJAC入賞が成立しやすいJACゲームとを所定の回数遊技できるビッグボーナス（以下BBと略記する）を発生させるBB入賞とが用意されている。特に、特別入賞としてのBB入賞が成立すると小役入賞に比較して大量（300枚以上）の遊技媒体を一気に獲得することができる特別遊技状態（BB状態）が発生するのである。

10

【0005】

そして、通常スロットマシンには、ゲームの実行に関連して各種入賞に当選するか否かの抽選を予め行う機能（内部抽選機能：抽選手段）が備えられており、内部抽選の結果が入賞に当選（内部入賞が成立：入賞当選フラグが成立）した場合に限り、所定の図柄が有効ライン上に停止して入賞態様を形成することが許可され、極力入賞を成立できるようにリール制御（引込制御）が行われる。なお、内部抽選に当選することを「入賞当選フラグが成立する」ということもある。

20

一方、抽選結果が入賞の当選とならなかった場合（入賞当選フラグ不成立）は、遊技者がいかなるタイミングでリールの停止操作を行っても、所定の図柄が有効ライン上に停止して入賞態様を形成することがないようにリール制御（所謂、蹴飛ばし制御）が行われる。

【0006】

また、最近では、遊技者の期待感を高めるために、前記特別遊技状態の終了後に、遊技者にとって有利な状態として、該特別遊技状態とは異なる特定遊技状態を発生させるものも考えられている。そして、従来は、前記特定遊技状態として、リプレイ入賞の当選確率を通常時よりも高めたRT（リプレイタイム）状態を所定期間発生させるようにしたものも考えられている（例えば、特許文献1参照。）。

30

このようなRT状態を発生させるようにしたスロットマシンにおいては、特別遊技状態の終了後、所定期間は通常時よりも遊技媒体の消費量が低い状態で次の特別遊技状態を発生させるためのゲームを実行可能となる。すなわち、RT状態が発生した場合には、遊技者は特別遊技状態の発生に対して有利な状態となるのである。

【特許文献1】特開2001-137429号公報（第16頁，第25頁、図9，図20）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

特別遊技状態が発生すると、遊技者は多数の遊技媒体を獲得できるようになるが、従来は、特別遊技状態の終了条件が、特別遊技状態中に実行されるゲーム数が上限値（例えば、30回）となるか、あるいは、特別遊技状態中にJAC入賞が上限回数（例えば、3回）となりそれに伴う規定数のJACゲームが終了するか、の何れかにより設定していた。そのため、特別遊技状態中の小役入賞の当選確率を極めて高めたり、あるいは、小役入賞で獲得可能な遊技媒体数を極めて多くしたりすることにより、1回の特別遊技状態で獲得できる遊技媒体数が非常に多くなってしまい、射幸性が高くなり過ぎてしまうといった問題点があった。

40

【0008】

また、特別遊技状態中の小役入賞の当選確率を低くしたり賞遊技媒体数を少なくしたりして、特別遊技状態中に獲得できる遊技媒体数を抑えることも考えられるが、その場合、

50

特別遊技状態中の小役入賞の当選回数が極めて少なくなってしまうことも考えられ、このような場合には、特別遊技状態の発生に対する期待感が低下してしまうことになり、魅力の乏しスロットマシンとなってしまう。

【 0 0 0 9 】

一方、従来のように、遊技者の期待感を高めるために、特別遊技状態の終了後に、該特別遊技状態とは異なる特定遊技状態を発生させるようにしたものも考えられているが、従来は、特別遊技状態が発生するうちの例えば 1 / 2 の発生割合となるようにランダムに特定遊技状態が発生するようにしていたため、特別遊技状態での獲得遊技媒体数が比較的多くなり、さらに特定遊技状態が発生する場合もあれば、特別遊技状態での獲得遊技媒体数が比較的少なくなり、しかも特定遊技状態が発生しない場合もある。従って、前者のように、遊技者に付与される利益が大きくなる場合が発生する。従って、このようなスロットマシンにおいても、やはり遊技の射幸性が高くなる傾向があるばかりか、後者の場合には、遊技者の不満感を極めて高めてしまい、当該スロットマシンでの遊技が敬遠されてしまうことにもなりかねない。

10

【 0 0 1 0 】

本発明の課題は、特別遊技状態における遊技者の遊技媒体の獲得枚数を適切なものとし、かつ、遊技者の特別遊技状態に対する期待感を損なわず、遊技者に不満が生じるのを防止することを可能とすることである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 1 】

上記課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、遊技者によるゲーム開始操作によりゲームを開始し、ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生させ、該特別遊技状態が発生すると遊技価値の獲得が容易となるようにゲームを制御するスロットマシンにおいて、

20

前記特別遊技状態の発生により遊技者が獲得した遊技価値量を計数する獲得遊技価値量計数手段と、

特別遊技状態中に、当該特別遊技状態中のゲーム数を制限可能な所定の終了条件が成立した場合に当該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段と、

を備え、

前記特別遊技状態終了手段は、前記獲得遊技価値量計数手段の計数結果により遊技者が獲得した遊技価値量が特定量となった場合に、前記所定の終了条件が成立するのを待たずに前記特別遊技状態を終了させる獲得遊技価値量終了手段を含み、

30

遊技者が獲得した遊技価値量が特定量とならずに前記特別遊技状態が前記所定の終了条件の成立により終了した場合に、当該特別遊技状態の終了後に該特別遊技状態とは異なる遊技状態として遊技者にとって有利な状態となる特定遊技状態を発生させる特定遊技状態発生手段を備えたことを特徴としている。

【 0 0 1 2 】

ここで、遊技価値とは、例えば、スロットマシンから払い出される遊技媒体（メダル、遊技球）や、払い出されるべき遊技媒体に対応するクレジットデータであり、遊技価値量が、例えば、遊技媒体数や、遊技媒体数に対応するクレジットデータの数値である。

40

また、所定の終了条件とは、スロットマシンとしての一般的なパチスロ遊技機において、特別遊技状態としての B B 状態が発生してから、規定ゲーム数（例えば、30 回）の消化と、規定 J A C I N 回数の消化（最後の R B 状態終了後）とであり、どちらか一方の消化により特別遊技状態を終了させる。

【 0 0 1 3 】

また、特定遊技状態とは、例えば、リプレイ入賞の当選確率を高めた状態、B B 入賞あるいは R B 入賞の当選確率を高めた状態、所定の小役入賞の当選確率を高めた状態など、通常の遊技状態より遊技者に有利となる遊技状態で、かつ、特別遊技状態ではない状態である。

【 0 0 1 4 】

50

請求項 1 に記載の発明によれば、特別遊技状態中に遊技者が得た遊技価値量が特定量となった場合に、特別遊技状態の所定の終了条件が成立しなくても、特別遊技状態を終了させるので、特別遊技状態が発生した際の獲得遊技価値量が極めて多くなってしまうことを防止でき、射幸性を抑制することができる。

また、遊技者は、獲得した遊技価値量が特定量となることにより、特別遊技状態が終了した場合には、特別遊技状態中に獲得可能な最大の遊技価値量を得たことにより達成感や満足感を得られる。

【 0 0 1 5 】

一方、特別遊技状態中に遊技者が獲得した遊技価値量が特定量とならずに、所定の終了条件の成立により特別遊技状態が終了した場合に、遊技者は、特別遊技状態中に獲得可能な遊技価値量の全量を得られなかったことから、不満を抱く可能性があるが、特別遊技状態中に遊技価値量が特定量とならなかったことに基づいて、特別遊技状態終了後に遊技者に有利な特定遊技状態となることで、遊技者が不満を抱くのを防止できる。すなわち、獲得遊技価値量が少なかった場合には、その救済として特定遊技状態が発生することとなり、遊技者が不満感を抱くことを防止できる。

10

【 0 0 1 6 】

また、特別遊技状態後にさらに特定遊技状態が発生させることにより、遊技者に特別遊技状態に対して十分に期待感を持たせることができ、かつ、特別遊技状態中に特定量より多くの遊技価値量が発生せず、特別遊技状態中に遊技者が獲得した遊技価値量が特定量より少ない場合に特定遊技状態が発生することから、特別遊技状態後に特定遊技状態を行うようにしても遊技者が獲得する遊技価値量が極端に多くなることがない。

20

【 0 0 1 7 】

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、前記特定遊技状態発生手段は、前記特定遊技状態として、賭入力なしで次のゲームを実行可能なリプレイ入賞の当選確率を高める状態が発生することを特徴としている。

【 0 0 1 8 】

ここで、賭入力なしで次ぎのゲームを実行可能とは、リプレイ入賞成立時にスロットマシンにより自動的に次のゲームのベット入力（賭入力）処理が行われるので、遊技者が自分の所有する遊技価値を消費して次のゲームの賭入力（操作）をすることなしに次ぎのゲームを実行できるという意味である。

30

請求項 2 に記載の発明によれば、リプレイ入賞の当選確率が高まることにより、特定遊技状態中には、消化される遊技媒体数が減少するので、遊技者は、遊技媒体の消費を抑えて次の特別遊技状態が発生させるためのゲームを実行できる。

また、特別遊技状態の発生確率自体を高めるのではないので、遊技者の利益が大きくなりすぎることなく、遊技店と遊技者との利益バランスが崩れることもない。

【 0 0 1 9 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 または 2 に記載のスロットマシンにおいて、

前記特別遊技状態の途中において、前記獲得遊技価値量計数手段により計数された遊技価値量およびゲームの進行状態に基づいて、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となることが不可能となったことを判定する特定量獲得不可能判定手段と、

40

前記特定量獲得不可能判定手段の判定結果に基づき、前記特別遊技状態の終了後に前記特定遊技状態が発生することを当該特別遊技状態の途中において事前に報知する報知手段と、

を備えたことを特徴としている。

【 0 0 2 0 】

請求項 3 に記載の発明によれば、特別遊技状態の途中で、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となることが不可能となった場合に、特別遊技状態終了後に特定遊技状態が発生することが事前に報知されるので、特別遊技状態中に獲得遊技価値量が少ないことにより遊技者ががっかりすることを防止できる。

なお、特別遊技状態においては、上述のような所定の終了条件で終了することが決まっ

50

ているので、現状から終了条件が成立するまでに獲得可能な最大の遊技価値としての遊技媒体数（クレジットデータ上の数値でも良い）を求めることが可能であり、現在獲得している遊技価値量にこれから獲得可能な最大の遊技価値量を加えた遊技価値量が特定量より少なくなれば、特別遊技状態中に遊技価値量が特定量となることが不可能となり、不可能か否かを判定することができる。

【0021】

請求項4に記載の発明は、請求項1～3の何れか1項に記載のスロットマシンにおいて

、  
遊技者が獲得した遊技価値量が特定量とならずに前記特別遊技状態が前記所定の終了条件の成立により終了した場合に、当該遊技価値量が該特定量とならなかった不足量を算出する不足量算出手段を備え、

前記特定遊技状態発生手段は、前記不足量算出手段が算出した不足量に応じた価値の特定遊技状態を発生することの特徴としている。

【0022】

ここで、不足量に応じた価値の特定遊技状態における価値とは、特定遊技状態の価値ということであり、例えば、特定遊技状態の価値は、特定遊技状態となる期間の長さであり、遊技者に有利な特定遊技状態が長く続く方が価値の大きな特定遊技状態となる。

なお、特定遊技状態の期間は、ゲーム数で設定されても良いし、特定遊技状態において当選確率を高められたリプレイ入賞や小役入賞等の入賞回数で設定されていても良い。また、特定遊技状態の期間は、特定の入賞が当選もしくは成立した際に、特定遊技状態が終了するように設定されていても良い。

特定遊技状態となる期間が長いほど価値が大きな特定遊技状態となるので、特定の入賞が当選もしくは成立した際に特定遊技状態が終了する設定では、当選確率の低い入賞を特定の入賞とした場合に、特定の入賞が当選するまでに多くのゲーム数を消化する可能性が高く、特定遊技状態の期間が長くなる確率が高いことから価値が高くなる。

【0023】

また、特定遊技状態の価値とは、特定遊技状態において、リプレイ入賞、小役入賞、特別入賞等の当選確率を高くする場合には、当選確率であっても良く、当選確率が高い方が、価値が高いことになる。

また、特定遊技状態において、特定の入賞の当選確率を高める場合に、当選確率の高さにもよるが、当選確率が高められる入賞の種類が、入賞が成立した場合に、遊技者が得られる遊技媒体数が多いほど、特定遊技状態の価値が高くなる可能性がある。

【0024】

請求項4に記載の発明によれば、特別遊技状態中に遊技者が獲得した遊技価値量が特定量とならなかった場合に、獲得した遊技価値量の特定量とならなかった不足量を算出し、不足量に応じた価値の特定遊技状態を発生するので、不足量が多くなった場合に大きな価値となる特定遊技状態（例えば、長い期間の特定遊技状態）を発生し、不足量が少ない場合に小さな価値の特定遊技状態（例えば、短い期間の特定遊技状態）を発生するように制御することができる。

【0025】

このようにすれば、より正確な救済が可能となり、特定量とならなかった遊技者はもとより特定量に達した遊技者も不満とならないような救済機能となる。例えば、特定量に対する不足量が僅かしかかったのに特別遊技状態後に長い特定遊技状態が続くような場合が度々あると、特別遊技状態中に遊技価値量が特定量に達したことにより、特定遊技状態が発生しなかったことに遊技者が不満を持ってしまう可能性があるが、上述の構成とすることで、このような不満の発生も防止することができる。

【0026】

請求項5に記載の発明は、請求項1～4の何れか1項に記載のスロットマシンにおいて

、  
前記特別遊技状態中のゲームにおいて、所定の入賞に当選したにもかかわらず当該入賞

10

20

30

40

50

が成立しなかった入賞の取りこぼしを監視する入賞取りこぼし監視手段を備え、

前記特定遊技状態発生手段は、前記入賞取りこぼし監視手段が入賞の取りこぼしの発生を検出した場合には、価値を大きくして特定遊技状態を発生することを特徴としている。

【0027】

請求項5に記載の発明によれば、特別遊技状態中に当選した所定の入賞（取りこぼしが発生し得る入賞）を成立させることが難しい技量の低い遊技者をより救済することができ、どのような遊技者でも安心して遊技が可能なスロットマシンとなる。

すなわち、特別遊技状態中に獲得する遊技価値量が低くなる場合には、各種入賞の当選回数が低かった場合と、当選した入賞を成立できなかった場合等とが考えられ、特に、当選した入賞を成立できなかった場合に、価値が大きい特定遊技状態が発生するので、技量の低い遊技者が優遇されることになる。

【0028】

請求項6に記載の発明は、請求項1～3の何れか1項に記載のスロットマシンにおいて

、  
前記特別遊技状態の途中において、前記獲得遊技価値量計数手段により計数された遊技価値量およびゲームの進行状態に基づいて、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となることが不可能となったことを判定する特定量獲得不可能判定手段と、

前記特定遊技状態発生手段は、前記特定量獲得不可能判定手段が特定量の獲得を不可能と判定した後の特別遊技状態中のゲームにおいて、前記特定遊技状態の価値を決定する特定遊技状態価値決定手段を備えたことを特徴としている。

【0029】

請求項6に記載の発明によれば、特別遊技状態の途中で、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となることが不可能となった場合には、遊技者はその時点で獲得遊技価値量に対する期待感がなくなり、その後のゲームに対する興味が極めて低くなってしまいが、本発明では、遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となることが不可能となった後のゲームで特定遊技状態の価値が決定されるので、特別遊技状態の途中で獲得遊技価値量が特定量とならないことが確定しても、遊技者の期待感を持続させることができるし、特別遊技状態が終了するまで遊技の興趣を継続させることができる。

なお、特定遊技状態の価値とは、上述の価値である。また、特定遊技状態の価値を決定する際に、遊技者が価値の決定に関与できるようにすることが好ましく、例えば、特定量の獲得が不可能と判定された後の特別遊技状態中に、遊技者がスタートレバーやリール停止ボタン等の操作手段を操作したに基づいて、特定遊技状態価値決定手段が価値を決定する構成となっていることが好ましい。

【0030】

請求項7に記載の発明は、請求項6に記載のスロットマシンにおいて、

前記特別遊技状態中のゲームにおいて、予め定められている特定入賞が成立した場合に、遊技価値の獲得が極めて容易なゲームを複数回実行可能な特殊遊技状態を発生するものとし、

前記特別遊技状態終了手段は、前記所定の終了条件として、所定回数の前記特殊遊技状態が終了することに設定し、

特定量獲得不可能判定手段は、前記特別遊技状態中における前記所定の終了条件を成立させることとなる特殊遊技状態の発生契機となる特定入賞の成立に基づき、前記遊技価値量が特定量となる可能性の有無を判定するものとし、

前記特定遊技状態価値決定手段は、前記特定量獲得不可能判定手段が特定量の獲得を不可能と判定した後の前記特殊遊技状態中のゲームにおいて、前記特定遊技状態の価値を決定することを特徴としている。

【0031】

ここで、特殊遊技状態とは、例えば、高確率でJAC入賞が成立しやすいJACゲームを所定回数行う遊技状態、すなわち、BB状態中におけるRB状態のことであり、特定入賞とは、例えば、JACIN入賞（例えば、BB状態の小役ゲーム中のリプレイ図柄が揃

10

20

30

40

50



う図柄組合せ態様) のことである。

請求項 7 に記載の発明によれば、上述のように特別遊技状態の途中で、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となることが不可能となった場合には、遊技者はその時点で獲得遊技価値量に対する期待感がなくなり、その後のゲームに対する興味が極めて低くなってしまうが、本発明では、その後の特殊遊技状態中のゲームで特定遊技状態の価値が決定されるので、特別遊技状態の途中で獲得遊技価値量が特定量とならないことが確定しても、遊技者の期待感を持続させることができるし、特別遊技状態が終了するまで遊技の興趣を継続させることができる。

【 0 0 3 2 】

なお、特定遊技状態の価値の決定は、上述のように遊技者の操作に基づくことが好ましく、例えば、特殊遊技状態中における J A C 入賞の入賞態様(図柄組合せ態様)が複数種類ある場合に、特定の入賞態様を成立させたことや、特定の入賞態様を成立させた回数等により特別遊技状態後の特定遊技状態の価値が決定されるものとしても良いし、リールをストップさせるリール停止ボタンの押し順が特定の押し順の場合にだけ J A C 入賞が成立するものとして、J A C 入賞の成立もしくは J A C 入賞の成立回数に基づいて特定遊技状態の価値が決定されるものとしても良いし、複数のリール停止ボタンのうちの最初に押したリール停止ボタンにより当りが否かが決まるものとして、当たったことや当り回数により特定遊技状態の価値が決定されるものとしても良い。なお、特定遊技状態の価値とは、上述の価値である。

【 0 0 3 3 】

請求項 8 に記載の発明は、請求項 1 または 2 に記載のスロットマシンにおいて、前記特別遊技状態中のゲームにおいて、入賞当選フラグが成立したにもかかわらず当該入賞が成立しなかった入賞の取りこぼしを監視する入賞取りこぼし監視手段を備え、前記入賞取りこぼし監視手段は、遊技者による意図的な入賞の取りこぼしを監視する意図的な入賞取りこぼし監視手段を含み、前記特定遊技状態発生手段は、前記意図的な入賞取りこぼし監視手段が意図的な入賞の取りこぼしの発生を検出した場合に、前記獲得遊技価値量が特定量とならなかった場合でも前記特定遊技状態の発生を無効化する特定遊技状態発生無効化手段を備えたことを特徴としている。

【 0 0 3 4 】

ここで、意図的な入賞の取りこぼしの監視とは、例えば、リールの停止制御上、リール停止ボタンを左から順番に順押しすれば、取りこぼしが発生しないようにリールが停止制御されて入賞が成立するが、順押し以外の押し順でリールを停止(変則押し)すれば、入賞の取りこぼしが発生する可能性があるようリールの停止制御の場合に、リール停止ボタンの押し順と、入賞の成立とを監視することである。そして、変則押しをして、かつ、入賞が不成立となった場合に意図的な取りこぼしと判定する。

【 0 0 3 5 】

請求項 8 に記載の発明によれば、特定遊技状態で得られる利益を比較的大きく設定(例えば、R T 状態の継続可能なゲーム回数を比較的多く設定)すると遊技者の中(特に、技量の高い遊技者)には、特別遊技状態中のゲームにおいて、所定の入賞が当選していても所謂目押しおよび変則押し等を行うことでその入賞を成立させないで意図的に取りこぼす場合が考えられるが、特定遊技状態発生無効化手段を備えたことにより、そのような意図的に特定遊技状態の発生が狙われることを防止でき、運悪かったり、あるいは技量が低かったりすることで獲得遊技価値量が特定量に達しなかった遊技者に対してのみ特定遊技状態を発生させることができる。従って、技量の高い遊技者が確実に特定遊技状態を発生させることにより、遊技店と遊技者との利益バランスが崩れたり、技量の高い遊技者と技量の低い遊技者とで獲得する遊技価値の平均に大きな差が生じたりすることがないので、比較的価値の高い特定遊技状態を発生させることも可能となる。

【 0 0 3 6 】

請求項 9 に記載の発明は、請求項 8 に記載のスロットマシンにおいて、前記特定遊技状

10

20

30

40

50

態発生無効化手段は、前記意図的な入賞取りこぼし監視手段が意図的な入賞の取りこぼしの発生を検出した場合でも、前記獲得遊技価値量が予め定められている所定の範囲内となった場合には、前記特定遊技状態の発生の無効化を不能動化する特定遊技状態発生無効化不能動化手段を含んでいることを特徴としている。

#### 【0037】

請求項9に記載の発明によれば、意図的な入賞の取りこぼしの発生を検出した場合でも、獲得遊技価値量が予め定められている所定の範囲内となった場合に、前記特定遊技状態の発生の無効化を不能動化することで、技量の高い遊技者に対しても一定の利益の付与の機会を与えることができる。

#### 【0038】

例えば、前記請求項7の発明では、技量の低い遊技者ばかり優遇されることとなり、比較的技量の高い遊技者は当該スロットマシンに興味を示さなくなってしまう虞がある。しかし、本発明によれば、上述のように技量の高い遊技者に対しても一定の利益の付与の機会を与えることができるので、どのような遊技者でも楽しめるようなスロットマシンとなる。

すなわち、技量の高い遊技者は、意図的な取りこぼしにより、ある程度、獲得遊技価値量を調整できるので、獲得遊技価値量を所定の範囲内に納められる可能性がある。そこで、技量の高い遊技者は、意図的な取りこぼしと判定されて、獲得遊技価値量が特定量より低くなくても特定遊技状態が発生しないことで損をする可能性があっても、獲得遊技価値量を所定の範囲内に納めれば、獲得遊技価値量の特定量への僅かな不足と引き替えに、特定遊技状態が発生させられることに興味を持つことになる。従って、技量の高い遊技者は、失敗して特定遊技状態が発生させられない場合があっても、成功した場合の達成感と技量が高いことを示したことによる優越感を得るために、興味を高めた状態で遊技を行うことができる。

#### 【発明の効果】

#### 【0039】

本発明によれば、特別遊技状態が発生した際の獲得遊技価値量が極めて多くなってしまうことを防止でき、射幸性を抑制することができる。

また、獲得遊技価値量が少なかった場合には、その救済として特定遊技状態が発生することとなり、遊技者が不満感を抱くことを防止できる。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0040】

以下、図面を参照して、本発明の第1実施形態について説明する。

第1実施形態は、本発明に係るスロットマシンの適例としてのパチスロ遊技機について説明を行うものである。

図1に示すスロットマシンとしてのパチスロ遊技機100は、前面が開放した箱形の機枠（図示略）の内部に各種の機器が設けられるとともに、この機枠の前面に、前扉（前面枠）2が、片開き形式に開閉可能に設けられることで概略構成されている。

#### 【0041】

前扉2の前面の上部中央には、後方を透視可能な（例えば透明の）図柄表示窓5が形成され、この図柄表示窓5の奥には、それぞれ独立に回転可能な複数（例えば、3つ）のリール、即ち、第1リール20a（左リール）、第2リール20b（中リール）、及び、第3リール20c（右リール）が配されている。

#### 【0042】

これらリール20a～20cは、例えば各々略円筒状をなし、各々の周囲には、例えば、図3に示すように、複数種類の図柄が一定間隔に配置されることで構成された図柄列（例えば、図柄番号1番から21番までの都合21コマ分の図柄の配列）が表記されている。なお、図3には、各リール20a～20cに表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す。

#### 【0043】

そして、各リール 20 a ~ 20 c は、各々の図柄列中の図柄のうち、連続する所定数（例えば、3つ）の図柄が図柄表示窓 5 を介して視認可能となるように配置されていて、リール 20 a ~ 20 c を回転及び回転停止するリール用モータ 611 ~ 613（図 2 に図示）とともに、各リール 20 a ~ 20 c の図柄表示窓 5 から露出する部分によりそれぞれ構成される複数の表示領域において、それぞれ図柄（複数の図柄）の変動表示を行う変動表示手段 20 を構成している。

#### 【0044】

また、図柄の種類は、例えば、図 3 に示すように、「7」（例えば、第 1 リール 20 a の図柄番号 1 番等）、「BAR」（例えば、第 1 リール 20 a の図柄番号 20 番等）、「太鼓」（例えば、第 1 リール 20 a の図柄番号 2 番等）、「はっぴ」（例えば、第 1 リール 20 a の図柄番号 3 番等）、「リプレイ（団扇）」（例えば、第 1 リール 20 a の図柄番号 4 番等）、「チェリー」（例えば、第 1 リール 20 a の図柄番号 6 番等）及び「一番」（例えば、第 1 リール 20 a の図柄番号 10 番等）の都合 7 種類となっている。

10

#### 【0045】

なお、このうち、「7」は、ビックボーナス（BB）図柄ともいい、これが後述する有効ライン上に、3つ並んだ場合に BB 入賞が成立する。また、「BAR」は、レギュラーボーナス（RB）図柄ともいい、これが後述する有効ライン上に、3つ並んだ場合に RB 入賞が成立する。また、この例においては、BB 入賞を特別入賞ともいい、また、BB 入賞と RB 入賞とを合わせてボーナス入賞ともいう。また、BB 図柄と RB 図柄とを特別図柄ともいう。なお、この例では、BB 入賞だけを特別入賞というが、パチスロ遊技機においては BB 入賞と RB 入賞とを合わせて特別入賞という場合もある。

20

#### 【0046】

また、パチスロ遊技機 100 は、上述のように各リール 20 a ~ 20 c を回転駆動させるリール用モータ 611 ~ 613（図 2 に図示）を備えている。

各モータ 611 ~ 613 は、それぞれステッピングモータ等から構成され、各々、後述する遊技制御装置 50 の制御下で作動し、対応するリール 20 a ~ 20 c をそれぞれ独立に、軸周りに回転駆動ならびに回転停止させることが可能となっている。

#### 【0047】

そして、各モータ 611 ~ 613 が、対応するリール 20 a ~ 20 c を各々独立に回転駆動させることで、複数種類の図柄を図柄表示窓 5 奥にて、例えば上から下へと循環するよう高速で移動させる（図柄を変動表示させる）ようになっている。

30

さらに、変動表示の開始後、（後述するリール停止ボタン 14 a, 14 b, 14 c の停止操作に基づき）各モータ 611 ~ 613 によりリール 20 a ~ 20 c の全てを停止させることで、上下に 3 列、横に 3 列で、都合 9 つの図柄を変動表示手段 20 にて停止状態で表示する停止表示を行うようになっている。

#### 【0048】

ここで、変動表示手段 20 には、複数の有効化可能ラインが設定されている。

即ち、例えば、変動表示手段 20 における各リール 20 a ~ 20 c 中段の図柄を横切る有効化可能ライン（中段横ライン）、変動表示手段 20 における各リール 20 a ~ 20 c 上段の図柄を横切る有効化可能ライン（上段横ライン）、変動表示手段 20 における各リール 20 a ~ 20 c 下段の図柄を横切る有効化可能ライン（下段横ライン）、変動表示手段 20 において第 1 リール 20 a 下段 - 第 2 リール 20 b 中段 - 第 3 リール 20 c 上段にかけて各リールを斜めに横切る有効化可能ライン（右上がりの斜めライン）、及び、変動表示手段 20 において第 1 リール 20 a 上段 - 第 2 リール 20 b 中段 - 第 3 リール 20 c 下段にかけて各リールを斜めに横切る有効化可能ライン（右下がりの斜めライン）の都合 5 つの有効化可能ラインが設定されている。

40

#### 【0049】

なお、後述するように、ベット数に応じて所定数の有効化可能ラインが有効化されて各々有効ラインとなるようになっているが、この有効ライン上に、複数種類設定された入賞のうち何れかに対応する図柄組合せ態様で図柄が停止表示することにより入賞結果態様が

50

成立し、各入賞結果態様に対応した所定数の賞メダル（遊技価値）の払い出し等を行うようになっている。

このように、有効化可能ラインは、ゲームが行われていない場合には有効となっていないが、ゲームが行われた場合に入賞を成立させるために有効化することが可能なラインである。

#### 【0050】

また、第1リール20a、第2リール20b、および、第3リール20cの中（裏面側）には、リール裏面ランプ665が設けられており、図柄表示窓5全体を各リール20a～20cの裏面側から照らしたり、各リール20a～20c毎に照らしたり（三つのリールのうちの一つもしくは複数のリールを背面から照らす）、有効ライン毎に照らしたり（5つの有効ラインのうち的一本、もしくは複数本の有効ラインを照らす）、図柄表示窓5内で各リールの各図柄が停止される9つの領域毎に照らしたり（9つの領域のうちの一つもしくは複数に照らす）するものである。

10

#### 【0051】

さらに、前扉2前面において、図柄表示窓5の下方片側には、1ゲームを開始するスタート操作を行うためのスタートレバー13が設けられている。

さらに、前扉2前面において、図柄表示窓5の下方には、第1リール20a、第2リール20b、および、第3リール20cとそれぞれ1対1で対応付けられ、対応するリール20a～20cの回転をそれぞれ停止させて図柄を停止表示させるためのストップボタン、即ち、第1リール停止ボタン14a、第2リール停止ボタン14b、および、第3リール停止ボタン14cが設けられている。

20

#### 【0052】

なお、これらリール停止ボタン14a～14cは、例えば、色付きの半透明の樹脂などから構成されている。そして、これらリール停止ボタン14a～14cの奥には、該リール停止ボタン14a～14cの操作により各リール20a～20cを停止可能な状態か否かを、点灯により報知するためのストップボタンランプ140（図2）がそれぞれ設けられている。

#### 【0053】

また、図柄表示窓5の上に設けられた表示装置4（例えば、液晶表示装置）は、その表示状態の変化により抽選結果に関連する演出表示等の表示を行うものであり、演出表示手段となるものである。なお、本発明の後述する第4実施形態においては、RT回数決定ゲームを表示する演出ゲーム表示手段となる。

30

ベットライン表示部31は、その奥に配されたランプを有し、これらランプの点灯状態によりメダルのベット数を表示するとともに、ベット数に対応する有効ラインを指示するものである。GAME OVERランプ部33は、ビッグボーナスが終了したことをその奥に配されたランプ（遊技状態表示部650（図2）の一部）の点灯によって報知するものである。WAITランプ部34の奥にはランプ（遊技状態表示部650（図2）の一部）が配されており、このランプが、スタートレバー13が操作されてから全てのリール20a～20cが回転開始し、リール停止ボタン14a、14b、14cによる停止操作が可能となるまでの期間に点灯することで、該期間中であることを報知するようになっている。REPLAYランプ部35は、リプレイ入賞の入賞結果態様が成立して次回遊技がリプレイになったことをその奥に配されたランプ（遊技状態表示部650（図2）の一部）の点灯によって報知するものである。INSERT MEDALSランプ部36は、遊技が行われておらず、しかもベット或いはクレジットとしてメダルを受け入れ可能な状態のときに、その奥に配されたランプ（遊技状態表示部650（図2）の一部）が点滅を繰り返すことで、メダルの投入を促すためのものである。

40

#### 【0054】

また、メダル投入口6は、メダルを投入してベットする（賭けを行う）ためのものである。クレジット数表示部7は、その奥に配された、例えば、7セグメントのLEDからなるクレジット数表示器を有し、クレジット数表示器の点灯状態により、メダルのクレジット

50

ト数を表示するものである。払出数表示部 8 は、その奥に配された、例えば、7 セグメントの L E D からなる払出数表示器を有し、払出数表示器の点灯状態により、メダルの払い出し数を表示するものである。遊技進行表示部 11 は、その奥に配された、例えば、7 セグメントの L E D からなる遊技進行表示器を有し、遊技進行表示器の点灯状態によりボーナスゲームの進行に関する表示を行う。

#### 【0055】

さらに、前扉 2 の前面には、クレジットされたメダルのうち限度数（例えば、3 枚）のメダルのベット（賭け）を一度の操作で行うためのマックスベットボタン 9、クレジットされたメダルを、操作を一度行う毎に 1 枚ずつベットするための 1 ベットボタン 10、メダルのクレジット状態 / 非クレジット状態を選択するためのクレジット選択ボタン 12、前扉 2 を開くための鍵が差し込まれる鍵穴 15、装飾のために点灯或いは点滅する装飾表示部 661、662、663、前扉 2 の下部領域を構成する飾り板部 16 等が設けられ、さらに、前扉 2 の前面の最下部には灰皿 17 及びメダルを貯留するための受皿 18 が配設されている。

10

#### 【0056】

また、装飾表示の一部として、表示装置 4 の向かって左側には、W I N ランプ 800 が設けられている。W I N ランプ 800 は、ボーナス入賞が当選して成立した際に点灯するとともに、当選したボーナス入賞が未だ成立していない状態で、ボーナス入賞の当選を遊技者に報知するために点灯する場合がある。

さらに、パチスロ遊技機 100 は、その機枠の内部に、図 2 に示すように、スピーカ等の音出力部 60 と、入賞結果態様の成立に基づきメダルを払い出すメダル払出部 80（例えばホッパー）を備えている。

20

#### 【0057】

加えて、パチスロ遊技機 100 は、図 2 に示すように、遊技を統括的に制御する遊技制御装置（メイン制御装置）50 と、この遊技制御装置 50 の制御下で遊技の演出に関する制御を統括的に行う演出制御装置（サブ制御装置）70 と、を備えて、制御系を構成している。また、この制御系の構成要素も、それぞれ機枠の内部に配されている。

このうち、遊技制御装置 50 は、C P U 51、R O M 52、R A M 53、I / F（Interface）54、乱数発生器 55 等を備えて構成されている。

#### 【0058】

このうち C P U 51 は、制御部、演算部を備え、遊技制御装置 50 の演算処理装置として後述するような各種演算制御を行う。

R O M 52 には、各種処理を実行するための制御プログラムや制御データが書き込まれている他、後述する内部抽選用等の各種抽選の判定値などが書き込まれている。

#### 【0059】

また、R O M 52 には、各ゲームにおいて、後述の停止制御を行う際に用いられ、各入賞に当選した場合の各入賞もしくは外れに対応する停止テーブルを記憶している。そして、停止テーブルは、各リール 20a ~ 20c 上の図柄の停止位置を決定するためのテーブルであり、この停止テーブルは、リール停止ボタン 14a、14b、14c が操作されたときの各リール 20a ~ 20c の回転位置に応じて、各リール 20a ~ 20c の滑りコマ数を予め定めたものである。

40

#### 【0060】

例えば、停止テーブルにおいては、各リール 20a ~ 20c の各図柄が前記有効化可能ラインのうちの中断横ラインに対応する所定範囲に位置するときの滑りコマ数が決められており、例えば、1 つの停止テーブルにおいては、第 1 リール 20a の図柄番号 6 の「チェリー」が中断横ラインの所定範囲の位置にあるときに、第 1 リール停止ボタン 14a の操作による信号が入力した場合の停止制御として、2 コマ滑ることが規定されている。このように各停止テーブルでは、各リール 20a ~ 20c の各図柄に対応する範囲の回転位置に対応して、滑りコマ数が、例えば、0 ~ 4 の範囲で規定されている。

#### 【0061】

50

なお、各停止テーブルは、上述のように抽選結果としての当選した入賞もしくは外れに対応しており、各リール20a~20cの各図柄の配列に基づいて、抽選結果として当選した入賞を成立もしくは成立可能とするとともに、基本的に当選した入賞以外の入賞が成立しないようになっている。また、抽選結果が外れの場合には、何れの入賞も成立させない停止テーブルが用いられるが、ボーナス入賞に当選している場合には、ボーナス入賞の当選が成立するまで、ボーナス入賞の当選が決定したゲーム以降のゲームに当選が持ち越されるので、ボーナス入賞の当選が持ち越されている状態で抽選結果が外れとなった場合には、外れの停止テーブルではなく、ボーナス入賞の当選用の停止テーブルが用いられる。

#### 【0062】

10

また、停止テーブルには、同じ入賞の抽選結果でも複数のテーブルが用意されており、遊技状態や、ランダムな抽選や、ベット数や、リール停止ボタン14a~14cの押し順（左、中、右の順押しや、その逆の逆押しや、左、右、中の挟み押しなど、6種類）等により選択される。

RAM53は、乱数発生回路で生成される各種の内部抽選用の乱数の記憶領域、各種データ（例えば、メダルのクレジット数のデータ、メダルのベット数のデータ、各種入賞当選フラグ（後述）の状態のデータ、及び入賞結果態様が成立した入賞に基づく払い出しに係るデータなど）を一時的に記憶する記憶領域、ならびに、CPU51の作業領域を備えている。

#### 【0063】

20

I/F54は、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、投入メダル検出センサ6a、スタートレバースイッチ13a、第1リール停止スイッチ14d、第2リール停止スイッチ14e、第3リール停止スイッチ14f、第1リール位置検出センサ601、第2リール位置検出センサ602、第3リール位置検出センサ603、1ベットスイッチ10a、マックスベットスイッチ9a、クレジット選択スイッチ12a、払い出しメダル検出センサ640、設定装置630、リセットスイッチ15a、前面枠開放スイッチ670から出力される各種の信号をCPU51に対して出力している。

#### 【0064】

ここで、投入メダル検出センサ6aは、メダル投入口6より投入されるメダル数を検出するためのセンサである。スタートレバースイッチ13aは、スタートレバー13が操作されたことを検出するためのスイッチである。第1リール停止スイッチ14dは第1リール停止ボタン14aが操作されたことを、第2リール停止スイッチ14eは第2リール停止ボタン14bが操作されたことを、第3リール停止スイッチ14fは第3リール停止ボタン14cが操作されたことを、それぞれ検出するためのスイッチである。

30

#### 【0065】

第1リール位置検出センサ601は第1リール20aの回転位相を、第2リール位置検出センサ602は第2リール20bの回転位相を、第3リール位置検出センサ603は第3リール20cの回転位相を、それぞれ検出するためのセンサである。

1ベットスイッチ10aは1ベットボタンが操作されたことを、マックスベットスイッチ9aはマックスベットボタン9が操作されたことを、それぞれ検出するためのスイッチである。クレジット選択スイッチ12aは、クレジット選択ボタン12が操作されたことを検出するためのスイッチである。払い出しメダル検出センサ640は、メダル払出部80により受皿18に払い出されるメダル数を検出するためのセンサである。

40

#### 【0066】

設定装置630は、当該パチスロ遊技機100における各入賞（主にBB入賞）の当選確率を複数段階（例えば、設定1~設定6までの6段階）の何れかに設定するための装置である。リセットスイッチ15aは、鍵穴15に差し込まれた鍵が前扉2を開放する時とは逆回り（左回り）に回動されたことを検出し、この検出に基づきパチスロ遊技機100をリセットするためのスイッチである。なお、リセットスイッチ15aが検出信号を遊技制御装置50に出力することに基づき、例えば、当該パチスロ遊技機100のエラー状態

50

が解除される。また、前面枠開放スイッチ 670 は、前扉（前面枠）2 の開放状態を検出するためのスイッチである。

【0067】

また、I/F54 は、CPU51 から入力される制御信号を、図示しない出力ポート及びドライバーを介して、演出制御装置 70、遊技進行表示部 11、ベットライン表示部 31、クレジット数表示部 7、払出数表示部 8、遊技状態表示部 650、メダル払出部 80、第 1 リール用モータ 611、第 2 リール用モータ 612、第 3 リール用モータ 613、外部信号出力部 620、および、ストップボタンランプ 140 などに出力している。

なお、外部信号出力部 620 は、遊技制御装置 50 からパチスロ遊技機 100 の外部に対し出力される外部信号を中継するものである。

10

乱数発生器 55 は、所定サイクル時間毎に、乱数を更新（例えば +1）し、遊技制御装置 50 は、スタートレバースイッチ 13a の検出タイミングで、その時点の乱数をサンプリングする回路を有している。

【0068】

そして、遊技制御装置 50 は、CPU51 の処理に基づき、当該遊技制御装置 50 に設けられた乱数発生器 55 により発生（生成）およびサンプリングされた乱数を内部抽選用の乱数として用いて各種入賞の内部抽選を行う（入賞に当選か否かを抽選する抽選手段としての機能を有する）。この場合に、サンプリングされた乱数を RAM53 に記憶するとともに、ROM52 に記憶された各判定値と比較し、例えば、サンプリングされた乱数値と判定値が一致する場合に、一致する判定値に対応した事（各種入賞の当選）が選択されることとなる。

20

【0069】

また、CPU51 自体でも、上記内部抽選用の乱数以外の乱数を生成する処理を行っている。

なお、CPU51 で生成した乱数に基づく抽選は、例えば、後述するように第 4 実施形態の RT 状態でのゲーム数を決定するためのゲームで当りとなるリール停止ボタン 14a、14b、14c を決定する際に行われる。遊技制御装置 50 は、それぞれの抽選用に、例えば、スタートレバースイッチ 13a からの信号の入力のタイミング等に基づいて、乱数発生回路から発生もしくは CPU51 におけるソフト処理で生成されて、サンプリングされたそれぞれの乱数を RAM53 に記憶し、それぞれの抽選のそれぞれの対応項目毎に決められた判定値と比較する。

30

【0070】

また、遊技制御装置 50 は、各入賞の当選、当選しない場合（外れの場合）のリール 20a ~ 20c の停止制御を、各入賞の当選や外れに対応した上述の停止テーブルに従って行う。

なお、停止制御とは、遊技制御装置 50 による第 1 ~ 第 3 リール用モータ 611 ~ 613 の制御により、図柄表示窓 5 内に停止表示される各リール 20a ~ 20c の図柄を決めるものである。

【0071】

停止制御においては、例えば、各入賞が当選している時に、入賞が成立もしくは成立しやすくするように、入賞が成立する停止図柄が有効ラインより前に停止するタイミングで停止操作が行われた場合に、遊技制御装置 50 はリール 20a ~ 20c を停止させるタイミングを遅らせて入賞が成立する停止図柄が有効ラインで停止するようにする停止制御、所謂引込停止制御を行うようになっている。

40

また、停止制御においては、入賞が当選していない時に、入賞が成立となる停止図柄の組合せとなるの防止するように、入賞が成立する停止図柄が有効ラインに停止するタイミングで停止操作が行われた場合に、遊技制御装置 50 はリール 20a ~ 20c を停止させるタイミングを遅らせて入賞が成立する停止図柄が有効ラインを通り過ぎるようにする停止制御、所謂蹴飛ばし停止制御を行うようになっている。

【0072】

50

なお、これら引込停止制御、蹴飛ばし停止制御とも、リール停止ボタン 14 a , 14 b , 14 c の操作に対して、上述の停止テーブルの滑りコマ数でリール 20 a ~ 20 c を滑らせて停止のタイミングを遅らせることで行われる(テーブル方式による停止制御)。

また、第 1 ~ 第 3 リール用モータ 611 ~ 613 をステッピングモータとした場合に、ステッピングモータに出力される制御信号(ドライバからのパルス状の駆動信号)のパルス数により、各リール 20 a ~ 20 c の位相を決めることができるとともに、第 1 ~ 第 3 リール位置検出センサ 601 ~ 603 により、各リール 20 a ~ 20 c の位相を検出することができ、これらから各リール 20 a ~ 20 c の位相に基づいて停止図柄を制御することができる。

#### 【0073】

従って、停止制御においては、第 1 ~ 第 3 リール停止ボタン 14 a ~ 14 c の停止操作により各リール停止スイッチ 14 d ~ 14 f が作動し、第 1 ~ 第 3 リール停止スイッチ 14 d ~ 14 f からの出力信号が遊技制御装置 50 に入力された際に、遊技制御装置 50 は、第 1 ~ 第 3 リール位置検出センサ 601 ~ 603 から出力される各リール 20 a ~ 20 c の位相を検出し、上述の停止テーブルのデータに基づいて、リール停止スイッチ 14 d ~ 14 f からの停止信号が入力した際の各リール 20 a ~ 20 c の位相に対して、実際に回転を停止する際の各リール 20 a ~ 20 c の位相を決め、必要に応じて有効ライン上に停止する予定の図柄よりも先の図柄を有効ライン上に停止させるように回転を延ばす(回転停止を遅らせる)制御を行う。

#### 【0074】

また、演出制御装置 70 は、CPU 701、ROM 702、RAM 703 等を備えて構成され、遊技制御装置 50 の制御下で或いは独自の制御により、表示装置 4 に画像信号を出力している。

また、演出制御装置 70 は、遊技制御装置 50 の制御下で或いは独自の制御により音出力部 60 に音信号を出力している。

#### 【0075】

また、演出制御装置 70 は、遊技制御装置 50 の制御下で或いは独自の制御により枠装飾装置 660 (装飾表示部 661 ~ 663)に、枠装飾装置 660 に備えられたランプや LED の ON、OFF を行うための制御信号を出力している。

また、演出制御装置 70 は、遊技制御装置 50 の制御下で或いは独自の制御によりリール裏面ランプ 665 の各ランプの ON、OFF を行うための制御信号を出力している。

#### 【0076】

演出制御装置 70 は、ボーナス入賞や小役入賞の当選に伴う画像表示を表示装置 4 で行うグラフィック機能を有しており、図示しない VDC (Video Digital Controller) 等のビデオ信号を出力するための回路を備えている。また、演出制御装置 70 は、音信号を出力するためのサウンド機能を有しており、図示しない音を出力するための回路を備えている。

そして、ROM 702 には、表示装置 4 で画像表示を行うための各種の画像データ等が記憶されている。また、ROM 702 には、効果音、音楽、音声等の音データが記憶されている。

#### 【0077】

そして、このような演出制御装置 70 においては、表示装置 4 と、枠装飾装置 660 の各ランプ、LED 等と、リール裏面ランプ 665 等を用いて各種演出表示を行うようになっている。また、演出制御装置 70 は、表示だけではなく、音出力部 60 を用いて効果音や音楽や音声等により演出を行う。

パチスロ遊技機 100 は、以上のように構成されていて、遊技制御装置 50 等の制御系により、以下に説明する遊技制御を行うようになっている。

#### 【0078】

まず、遊技制御装置(メイン制御装置)50における1回のゲームのメインの制御を図5のフローチャートを参照して説明する。

10

20

30

40

50



なお、このパチスロ遊技機 100 のゲームでは、通常の当選確率に基づく内部抽選により B B 入賞や R B 入賞等のボーナス入賞を含む各種入賞の内部抽選を行う通常遊技状態と、通常遊技状態において B B 入賞が当選して成立した場合（ゲームの結果が特別結果となった場合）に、所定の小役入賞（この例におけるメイン小役である太鼓小役入賞）の当選確率を通常より高くした小役ゲームが行われるとともに、小役ゲーム中に特定入賞として R B 入賞（ボーナスイン入賞：J A C I N 入賞）に当選した場合に極めて高い確率で J A C 入賞が成立する J A C ゲームを行う後述の特殊遊技状態を発生可能な特別遊技状態（B B 状態）と、B B 状態中に J A C I N 入賞が当選した場合や通常遊技状態で R B 入賞が当選した場合に上述の J A C ゲームを行う特殊遊技状態（R B 状態）と、前記特別遊技状態が終了した際に後述する所定の条件が満たされた場合に行われる特定遊技状態（R T 状態）とがある。 10

#### 【0079】

遊技制御装置 50 においては、電源投入時に、初期処理が行われる（ステップ S 1）。初期処理においては、例えば、R A M 53 の各記憶領域の初期化やリール用モータ 611 ~ 613 の初期化等が行われる。例えば、R A M 53 において、データの消去や、R O M 52 に記憶されたデータに基づいてデフォルトのデータの書込等が行われる。また、ステップ S 1 の初期処理は、各ゲームの開始毎に行われることはなく、上述のように電源投入時に行われ、それ以後のゲーム開始時には、ステップ S 2 から処理が開始される。

#### 【0080】

初期処理の次に、以下のようなベット処理が行われる（ステップ S 2）。 20

ベット処理においては、まず、クレジット選択ボタン 12 により「非クレジット状態」を選択している場合にメダル投入口 6 よりメダルが投入されると、この投入されたメダルを投入メダル検出センサ 6a が検出して該検出信号を遊技制御装置 50 に入力する。すると、遊技制御装置 50 は、この検出信号に基づいて、メダルのベット数の記憶を加算するとともに、そのベット数をベットライン表示部 31 に表示する。

ただし、ベット数には、所定の上限値（例えば、3 枚）が設定されているため、上限値を超えるメダルを投入した場合には、超えた分のメダルについてはベット数に加算せずに受皿 18 へと返却するようになっている。

#### 【0081】

他方、クレジット選択ボタン 12（クレジット選択スイッチ 12a）により「クレジット状態」を選択している場合にメダル投入口 6 よりメダルが投入されると、このメダルを投入メダル検出センサ 6a が検出して該検出信号を遊技制御装置 50 に入力する。 30

この場合も同様に、遊技制御装置 50 は、メダルの検出信号に基づいてメダルのベット数の記憶を加算するとともに、そのベット数をベットライン表示部 31 に表示する。

さらに、ベット数の上限値（3 枚）を超えるメダルを投入した場合には、超えた分のメダルについてはベット数に加算せずに、メダルのクレジット数の記憶を 1 ずつ加算するとともに、その加算結果をクレジット数としてクレジット数表示部 7 に表示する。

#### 【0082】

ただし、クレジット数には、所定の上限値（例えば、50 枚）が設定されており、上限値を超えるメダルを投入した場合には、超えた分のメダルをクレジット数に加算せずに受皿 18 へと返却するようになっている。 40

さらに、メダルのクレジットがある状態で、1 ベットボタン 10 又はマックスベットボタン 9 を操作すると、操作に応じた数のメダルをベットするとともに、クレジット数の記憶をベット数分減算するようになっている。このようなベットの操作を賭入力と言う。

#### 【0083】

なお、「非クレジット状態」のときに入賞に基づきメダルを払い出す場合には、メダルの全数を受皿 18 へと払い出すようになっている一方で、「クレジット状態」のときに入賞に基づきメダルを払い出す場合には、クレジット数が所定の上限値（例えば、50 枚）に達するまではメダルを受皿 18 へは払い出さずにクレジット数に加算し、該上限値を超えた分のメダルはクレジット数に加算せずに受皿 18 に払い出すようになっている。 50

また、メダルのベット数（賭け数）に応じて複数の有効化可能ラインのうち有効化されて有効ラインとなる数が増えるようになっている。

【 0 0 8 4 】

即ち、例えば、ベット数が 1 の場合には、1 つの有効化可能ライン（例えば、中段横ライン）だけを有効化し、ベット数が 2 の場合には、3 つの有効化可能ライン（例えば、上、中、下段の横ライン）を有効化し、ベット数が 3 の場合には、全ての有効化可能ライン（例えば、5 つの有効ラインとして上、中、下段の横ラインと、右上がり、右下がりの斜めライン）を有効化するように設定されている。なお、ベット数が 3 にならないとゲームを行えない設定の場合もある。

そして、ベット数に応じて有効化した有効化可能ライン、すなわち有効ライン上で入賞に対応する所定の入賞結果態様が形成された場合のみ入賞が成立し、メダルの払い出しを行う。逆に、この有効ライン以外のラインで入賞結果態様が形成されても入賞は成立しないので、入賞に対応したメダルの払い出しは行わない。

【 0 0 8 5 】

また、ベット処理中にベット数が 0 から 1 以上（もしくは 3）となった段階で、スタートレバー 1 3 の操作を検知して遊技制御装置 5 0 に操作信号を出力するスタートレバースイッチ 1 3 a が有効となる。また、前回の遊技でリプレイ入賞の入賞結果態様（リプレイ入賞結果態様）が成立している場合には、前回ゲームのベット数が自動的に（コインの投入等の操作なし）に設定された後にスタートレバースイッチ 1 3 a が有効となる。

【 0 0 8 6 】

ここで、遊技者は、メダル投入口 6 よりメダルを投入することによりベットを行った状態で、或いは、マックスベットボタン 9 又は 1 ベットボタン 1 0 の操作によりベットを行った状態で、或いは、前回の遊技でリプレイ入賞結果態様が成立している場合にはベットを行わずに、スタートレバー 1 3 を操作することになる。

スタートレバー 1 3 が操作された際に、スタートレバースイッチ 1 3 a が有効となっていれば、スタートレバー 1 3 の操作をスタートレバースイッチ 1 3 a が検出し、この検出信号が遊技制御装置 5 0 の C P U 5 1 に入力され、遊技制御装置 5 0 において、抽選処理が行われる（ステップ S 3）。なお、ベット数が上限となっていなければ、スタートレバースイッチ 1 3 a が操作された時点でベット数が確定する。

【 0 0 8 7 】

抽選処理は、乱数発生器において内部抽選用の乱数を抽出し、抽出された乱数と、R O M 5 2 に記憶されるとともに、入賞用の判定値が登録された入賞判定テーブルの判定値とを比較する。

そして、抽出された乱数と、入賞判定テーブルの何れかの入賞に対応する判定値が一致した場合には、一致した判定値に対応する入賞が当選となる。一方、何れの入賞の判定値とも抽出された乱数と一致しなかった場合には、外れとなる。そして、入賞が当選した場合には、当選した入賞の種類に対応する入賞当選フラグを R A M 5 3 上の所定の記憶領域にセットする。

【 0 0 8 8 】

ここで、この例における入賞の種類について図 4 を参照して説明する。

図 4 の図表に示すように、入賞にはビッグボーナス入賞（B I G B O N U S、B B 入賞）、レギュラーボーナス入賞（R E G B O N U S、R B 入賞）、リプレイ入賞（R E P L A Y）、及び、小役入賞（太鼓小役、はっぴ小役、一番小役およびチェリー小役）が含まれる。

B B 入賞の場合は、有効ライン上に「7 , 7 , 7」が揃うことにより入賞結果態様が成立して特別結果となり、1 5 枚のメダルを払い出す。

【 0 0 8 9 】

R B 入賞の場合は、有効ライン上に「B A R , B A R , B A R」が揃うことにより入賞結果態様が成立し、1 5 枚のメダルを払い出す。

小役入賞の太鼓小役の場合は、有効ライン上に「太鼓 , 太鼓 , 太鼓」が揃うことにより

10

20

30

40

50

入賞結果態様が成立し、10枚のメダルを払い出す。

小役入賞のはっぴ小役の場合は、有効ライン上に「はっぴ、はっぴ、はっぴ」が揃うことにより入賞結果態様が成立し、15枚のメダルを払い出す。

小役入賞の一番小役の場合は、有効ライン上に「一番、一番、一番」が揃うことにより入賞結果態様が成立し、1枚のメダルを払い出す。

【0090】

また、小役入賞のチェリー小役の場合には、有効ライン上の第1リール20aに、「チェリー」を停止表示するだけで入賞結果態様が成立し、その他のリールの停止図柄に拘わらずメダルを払い出す。なお、第1リール20aの中段に「チェリー」が停止表示の場合には1枚のメダルを払い出し、第1リール20aの上段又は下段に「チェリー」が停止表示の場合には $1 \times 2 = 2$ 枚のメダルを払い出す（ただし、3枚ベットの場合）。 10

【0091】

リプレイ入賞の場合には、有効ライン上に、「リプレイ、リプレイ、リプレイ」が揃うことにより入賞結果態様が成立し、メダルの払い出しは行わないものの、遊技者が新たなベットを行わないでも（すなわち、賭入力なしでも）自動的に当該ゲームと同数のベットを行い、スタートレバー13を操作するだけで次のゲーム（再ゲーム；リプレイ）を行うことが可能な状態となる。

なお、これらの各入賞のうち、BB入賞及びRB入賞の入賞当選フラグは、該入賞当選フラグが成立したゲーム以降、該入賞当選フラグに対応する入賞結果態様が成立してBB状態又はRB状態を開始するまで継続して毎回のゲームに持ち越される。また、これに対して、小役入賞及びリプレイ入賞の入賞当選フラグは該入賞当選フラグが成立したゲームのみ有効で、次回以降のゲームには入賞当選フラグが持ち越されない。 20

【0092】

また、特に、停止表示の結果、BB入賞又はRB入賞の入賞結果態様が導出表示されてBB入賞又はRB入賞が成立した場合には、メダルの払い出しを行う他、ビッグボーナス（BB）又はレギュラーボーナス（RB）を発生させるといった特典（特別の遊技価値）を付与する。

つまり、入賞のうち、BB入賞とRB入賞は、その成立により遊技者に特別の遊技価値を付与可能となるボーナス入賞となっていて、これらボーナス入賞は成立することにより所定の価値に加えて特別の遊技価値を付与可能となっている。すなわち、特別遊技（BB）状態では、遊技価値の獲得が容易となるようにゲームが制御される。 30

【0093】

また、RB状態中には、JAC（ジャック）ゲームと称される特別ゲームを所定回数（例えば、12回）を上限に実行可能となる。

JACゲームでは、メダルのベット数（上限）が、例えば、1枚となり、この1ベットに対応する有効ライン（例えば、中段横ライン）上にJAC図柄が揃ったとき（例えば、リプレイ入賞の入賞結果態様が成立したとき）にJAC入賞となり、このJAC入賞により所定数（例えば、15枚）のメダルを払い出す。

このRB状態は、該RB状態中にJACゲームを12回行うか、又は、該RB状態中にJAC入賞が8回成立するか、の何れかの条件が成立することにより終了する。 40

【0094】

また、BB入賞が成立した場合には、所定数（例えば、15枚）のメダルを払い出すとともに特別遊技状態としてのBB状態を開始する。このBB状態中は、小役ゲームと称される特別ゲームを所定回数（例えば、30回）を上限に実行可能となる。この小役ゲームでは、通常のゲームに比べて高い確率で特定の小役入賞（ここでは太鼓小役入賞）が発生する。さらに、BB状態中は、前述した特定遊技状態としてのRB状態を実行可能となる。

【0095】

BB状態中にRB状態を開始する条件は、小役ゲームの結果、有効ライン上に特定の図柄が揃って、特定入賞（JACIN入賞）が成立して（例えば、リプレイ入賞の入賞結果 50

態様が成立して)ボーナスイン(JACINともいう)となることである。

従って、パチスロ遊技機100においては、特別遊技(BB)状態中のゲームにおいて、予め定められている特定入賞が成立した場合に、遊技価値の獲得が極めて容易なゲームを複数回実行可能な特殊遊技(RB)状態を発生する。

そして、JACIN入賞の成立により、所定数(本実施の形態の場合、例えば、2枚(なお、0枚でも良い))のメダルを払い出すとともに、小役ゲームを一時中断してRB状態を開始する。また、RB状態終了後にBB状態の小役ゲームを再開する。また、RB状態の実行回数には上限(例えば、3回)が決められており、上限となる回数のRB状態が発生した場合には、上限回数となるRB状態が終了した際にBB状態を終了する。

【0096】

10

従って、図6(B)のタイミングチャートに示すように、例えば、BB状態中に小役ゲームを上限回数(30回)行うか、又は、該BB状態中にRB状態を上限回数(3回)まで行うか、の何れかの条件が成立することによりBB状態が終了する。さらに、本発明では、図6(A)のタイミングチャートに示すように、BB状態中のメダル(遊技媒体)の獲得枚数が上限値(例えば、465枚)となった場合に、上述の小役ゲーム及びBB状態中のRB状態が上限回数に至らなくてもBB状態を終了する。なお、獲得枚数とは、入賞により、払い出された遊技媒体数から賭入力した遊技媒体数を差し引いた遊技媒体の純増枚数であり、BB状態中の獲得枚数は、BB入賞が成立してから払い出された遊技媒体数を加算し、賭入力された遊技媒体数を減算することを繰り返すことにより、算出される。

【0097】

20

また、獲得枚数が上限値となる場合は、獲得枚数が上限値より僅かに不足した状態で、上限値に対する不足分以上の1回の払い出しが行われる時である。この場合に、上限値に対する不足分となる遊技媒体数と、入賞の成立により払い出された遊技媒体数が等しい場合には、獲得枚数が丁度上限値となった状態でBB状態を終了することになるが、上限値に対する不足分となる遊技媒体数より1回の入賞で払い出される遊技媒体数が多い場合は、獲得枚数が上限値を越えることとなる。この場合に、払い出される遊技媒体数を不足分と等しくなるように減少させて獲得枚数がその上限値と等しくなるようにして、BB状態を終了する構成としても良いし、払い出される遊技媒体数を減少させずに、獲得枚数が上限値を越えた状態でBB状態を終了するものとしても良い。すなわち、遊技媒体の払い出し中に、獲得枚数が上限値になった時点で払い出しを中止してBB状態を終了する構成としても良いし、1入賞に対する規定の払い出し枚数まで払い出しを行った後にBB状態を終了するものとしても良い。なお、BB状態におけるRB状態中に獲得枚数が上限値となった場合には、RB状態の上述の終了条件が成立していなくともRB状態を終了し、かつ、BB状態を終了する。

30

【0098】

以上のことから、本発明では、BB状態中に行われた小役ゲーム数が上限値となった場合、BB状態中のRB状態の成立が上限値となり、成立回数が上限値となったRB状態が終了となった場合、BB状態中の獲得枚数が上限値となった場合(上限値以上となった場合)の3つの条件のうち何れか1つの条件が成立した場合に、BB状態を終了する。すなわち、上述の3つの条件のうちの最も早く成立した条件に基づいてBB状態を終了する。

40

【0099】

また、本発明では、図6(B)に示すように、獲得枚数が上限値とならずに、RB状態の成立回数が上限値となるか小役ゲーム数が上限値となることによりBB状態が終了した場合に、BB状態終了後にリプレイ入賞の当選確率が通常遊技状態より高くなった特定遊技状態としてRT状態を所定期間(例えば、50ゲーム)だけ発生する。RT状態においては、基本的にリプレイ入賞以外の入賞の当選確率を通常遊技状態とほぼ同じとし、リプレイ入賞の当選確率だけを明確に高くする。従って、リプレイ入賞の当選確率が高くなった分だけ、ハズレとなる確率が低下する。そして、RT状態中は、ハズレとなるゲーム数が減少し、かつ、リプレイ入賞が成立するゲーム数が多くなることにより、遊技者は、遊技媒体数をあまり減少させずに、ゲームを行うことが可能となる。そして、所有する遊技

50

媒体数でプレイ可能なゲーム数が多くなることにより、特定遊技状態としての R T 状態においては、使用可能な遊技媒体数が同じ場合に、通常遊技状態よりも B B 入賞や R B 入賞が当選する可能性が高まることになり、遊技者に有利な状態となる。

#### 【 0 1 0 0 】

なお、R T 状態とする期間は、例えば、R T 状態となってから所定のゲーム数（50 ゲーム、100 ゲーム、150 ゲーム等）が消化されるまでとしても良いし、R T 状態となってから所定のリプレイ入賞成立回数（20 ゲーム、50 ゲーム、100 ゲーム等）となるまでとしても良いし、R T 状態となってから所定の入賞（例えば、チェリー入賞、一番小役入賞、ボーナス入賞等）が成立するまでとしても良い。また、これらのような複数種類の R T 状態とする期間を決める条件（R T 状態の終了条件）を組み合わせ、これら条件の何れかが成立した時点で R T 状態を終了させる（最も早く成立した条件に基づいて R T 状態を終了させる）ものとしても良い。

10

#### 【 0 1 0 1 】

なお、B B 入賞、R B 入賞が成立した場合に、メダルの払い出し（所定の価値の付与）を行わずに、特典（特別の遊技価値）のみを付与しても良い。また、B B 状態中の獲得枚数に上限があることから、小役ゲーム数の上限を解除しても、B B 状態中の獲得枚数が極めて多くなることがないので、小役ゲーム数に上限を設けない構成としても良く、この場合には、R B 状態の成立数の上限及び獲得枚数の上限に基づいて B B 状態が終了する。

#### 【 0 1 0 2 】

そして、抽選処理が終了した後に、メインの制御のリール変動開始処理を行う（ステップ S 4）。なお、ステップ S 3 の抽選処理をリール変動開始処理の後に行っても良い。

20

リール変動開始処理においては、遊技制御装置 5 0 は、スタートレバースイッチ 1 3 a からの検出信号の入力に基づき、第 1 ～ 第 3 リール用モータ 6 1 1 ～ 6 1 3 に対して各リール 2 0 a ～ 2 0 c の回転開始を指示する制御信号を送る（各リール 2 0 a ～ 2 0 c を回転開始させる制御を行う）。これにより、図柄の変動表示を行う状態となる。

#### 【 0 1 0 3 】

このように図柄の変動表示を開始した後に、各リール停止ボタン 1 4 a ～ 1 4 c の操作による各リール 2 0 a ～ 2 0 c の停止操作が可能な状態となると、C P U 5 1 は各ストップボタンランプ 1 4 0 に点灯を指示する制御信号を送る（各ストップボタンランプ 1 4 0 を点灯させる処理を行う）。この処理によりストップボタンランプ 1 4 0 を点灯させることで、各リール停止ボタン 1 4 a ～ 1 4 c の操作により各リール 2 0 a ～ 2 0 c を停止可能な状態となったことを報知する。

30

#### 【 0 1 0 4 】

また、各リール 2 0 a ～ 2 0 c の停止操作が可能な状態となった際に、遊技制御装置 5 0 において、変動停止処理（ステップ S 5）が開始される。変動停止処理においては、リール停止スイッチ 1 4 d ～ 1 4 f からの操作信号の入力を待機する状態となる。

そして、各リール 2 0 a ～ 2 0 c の停止操作が可能となった状態で、各リール停止ボタン 1 4 a ～ 1 4 c を個別に順次操作すると、各リール停止スイッチ 1 4 d ～ 1 4 f からの操作信号がそれぞれ遊技制御装置 5 0 に入力される。

#### 【 0 1 0 5 】

40

遊技制御装置 5 0 は、上述の操作信号の検出を待機した状態で、各リール停止スイッチ 1 4 d ～ 1 4 f からの操作信号を検出すると各リール停止スイッチ 1 4 d ～ 1 4 f に対応するリール 2 0 a ～ 2 0 c を停止する停止制御を行う。

遊技制御装置 5 0 は、R O M 5 2 に記憶された複数の停止テーブルから遊技状態と入賞の抽選結果（抽選処理において各入賞当選フラグがセットされたか否か）、ベット数、リール停止スイッチ 1 4 d ～ 1 4 f の操作順に対応する停止テーブルを選択して読み出す。通常遊技状態の場合には、小役入賞、リプレイ入賞が当選し、対応する入賞のフラグがセットされている場合に、入賞当選フラグに対応する入賞を成立させる組合せの停止図柄を有効ライン上に引込停止制御するための停止テーブル、すなわち、入賞当選フラグに対応する入賞を成立させるかもしくは成立を可能とする停止テーブル（引込停止テーブル）を

50

選択する。

【0106】

なお、各リール20a～20cの図柄配列と、停止テーブルとから取りこぼしのない入賞（例えば、太鼓小役、リプレイ）の当選に対応する停止テーブルが選択された場合に、停止テーブルに基づく引込停止制御により、対応する入賞が必ず成立する。また、各リール20a～20cの図柄配列と、停止テーブルとから取りこぼしのある入賞（例えば、はっぴ小役、一番小役、チェリー小役、BB、RB）の当選に対応する停止テーブルが選択された場合には、所定の範囲のタイミングでリール停止スイッチ14d～14fからの操作信号があった場合に、停止テーブルに基づく引込停止制御により対応する入賞が成立し、所定の範囲外のタイミングでリール停止スイッチ14d～14fからの操作信号があった場合に、全ての入賞が成立せずにリール20a～20cが停止する。

10

【0107】

なお、基本的に取りこぼしのない入賞でも、停止ボタンの押し順等によっては、取りこぼしを発生させることがあり、例えば、リールの停止順が左、中、右の順押しによる場合は取りこぼしの発生しない停止テーブルが選択され、リールの停止順が、例えば、順押し以外（逆押し等）の場合に、取りこぼしが可能となる停止テーブルが選択されるものとしても良い。

【0108】

また、特別遊技状態の場合には、上述の小役入賞の当選確率が高くされた小役ゲームとなり、入賞の抽選結果が各小役入賞の当選の場合に、当選した小役入賞を成立させるか成立可能とする引込停止テーブルが選択される。また、ジャックイン入賞が当選した場合（ジャックイン入賞の入賞結果態様はリプレイ入賞と同じであるが、再ゲームではなく、上述のようにジャックインとなり、RB状態におけるJACゲームが行われる）には、基本的に当選したジャックイン入賞を成立させるが、左の第1リール停止ボタン14aより先に中と右の第2及び第3リール停止ボタン14b，14cを操作した場合（左の第1リール停止スイッチ14dより先に中と右の第2及び第3リール停止スイッチ14e，14fから信号が入力した場合）に、ジャックイン入賞を外すことも可能な引込停止テーブルが選択される。すなわち、所謂リプレイ外しが可能となっている。

20

【0109】

そして、上述のような停止テーブルを用いた停止制御では、リール停止スイッチ14d～14fからの操作信号が入力した際に、各リール位置検出センサ601～602の出力データからリール20a～20cの回転位相（回転角度）を得る。そして、上述の停止テーブルのリール20a～20cの回転位相に対応する滑りコマ数（0～4）でリール20a～20cを停止させるように、ステッピングモータであるリール用モータ611～613の駆動回路に制御信号を送信する。すなわち、遊技制御装置50は、選択された停止テーブルに従い、各リール停止スイッチ14d～14fから操作信号が入力したタイミングでの各リールの回転位相に基づいて、各リール20a～20cの停止角度（位相）を決定し、この決定に基づき、各リール用モータ611～613に対して各リール20a～20cの回転停止を指示する制御信号を出力する。

30

【0110】

なお、予め設定された自動停止時間が経過した際に、未だリール停止スイッチ14d～14fがONとならない場合には、遊技制御装置50がリール用モータ611～613を自動停止させる。自動停止される場合も引込停止制御や蹴飛ばし停止制御が機能し、例えば、自動停止時間が経過した際の各リール20a～20cの回転位相に基づいて、上述の停止制御が行われる。

40

【0111】

そして、遊技制御装置50の停止制御により各リール20a～20cが停止し、図柄表示窓5内に停止表示される停止図柄の組合せが決定した段階で入賞成立判定処理が行われる（ステップS6）

入賞成立判定処理においては、リール位置検出センサ601～603からの検出信号に

50

基づいて停止したリール 20 a ~ 20 c の停止角度及び入賞当選フラグの状態から、実際に変動表示手段において入賞が成立しているか否かを確認する。そして、入賞が成立していない場合には、入賞成立判定処理を終了し、入賞が成立している場合には、成立した入賞情報（例えば、成立した入賞の種類等を示す入賞成立フラグ）を RAM 53 に記憶して入賞成立判定処理を終了する。

#### 【0112】

次ぎに払出処理（ステップ S7）に移行し、遊技制御装置 50 は、上述の入賞情報に基づいて、入賞が成立している場合には、メダル払出部 80 を制御して、成立した入賞に対応する枚数の遊技媒体（メダル）を払い出させ、1回のゲームが終了となる。また、BB入賞が成立している場合には、ゲーム終了後、特別遊技状態が発生し、RB入賞及びジャックイン入賞が成立している場合には、ゲーム終了後、特殊遊技状態が発生する。また、上述のように特別遊技状態としてのBB状態終了となるゲーム終了後、BB状態中の獲得枚数が上限値に達していない場合には、特定遊技状態としてのRT状態が発生する。

10

#### 【0113】

以上のことから、この例のパチスロ遊技機 100 は、遊技者によるゲーム開始操作によりゲームを開始し、ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技（BB）状態を発生させ、該特別遊技状態が発生すると遊技価値（遊技媒体としてのメダル及びそのクレジット）の獲得が容易となるようにゲームを制御するスロットマシンである。

#### 【0114】

以下に、BB状態中の場合にBB状態を終了させるか否かと、BB状態終了となった場合に、次のゲームから特定遊技状態を発生させるか否かを判定するBB状態終了処理を含む遊技制御装置 50 における上述の入賞成立判定処理（ステップ S6）について、図7のフローチャートを参照して説明する。

20

上述のように抽選結果に基づいて制御されて各リール 20 a ~ 20 c が停止した状態で、上述の有効ライン上の図柄の停止態様に基づいて各入賞の成立を判定する（ステップ S11）。そして、上述のように各種入賞の何れかが成立している場合には、成立した入賞に対応する入賞成立フラグをセットする（ステップ S12）。

#### 【0115】

次ぎに、現在遊技状態がBB状態中か否かを判定する（ステップ S13）。なお、ステップ S12 において、BB入賞用の入賞成立フラグがセットされたゲームから後述のBB状態の終了条件が成立したゲームまでがBB状態中と判定されるようになっている。この際に、BB入賞用の入賞成立フラグをBB状態の終了条件が成立したゲームでクリアするものとすれば、BB入賞用の入賞成立フラグの有無でBB状態中か否かを判定可能となる。また、BB状態中には、BB状態中のRB状態におけるJACゲーム中も含まれる。

30

#### 【0116】

そして、BB状態中でない場合には、入賞成立判定処理を終了し、BB状態中の場合には、純増枚数カウンタ更新処理を行う（ステップ S14）。なお、純増枚数カウンタは、RAM 53 に設定されるもので、上述のBB状態中の獲得枚数をカウントするものである。そして、純増枚数カウンタは、BB入賞が成立した際にはクリアされて0となっており、BB入賞が成立したゲームで払い出されたメダル（クレジット）数が加算され、以降、BB状態の終了条件が成立するゲームまで、投入されたメダル（クレジット）数が減算されるとともに、払い出されたメダル（クレジット）数が加算される。

40

従って、遊技制御装置 50 は、特別遊技状態（BB状態）の発生により遊技者が獲得した遊技価値量（BB状態中の遊技媒体の純増枚数）を計数する獲得遊技価値量計数手段として機能する。

なお、純増枚数カウンタは、遊技媒体の獲得枚数の増加に対応してカウントアップされるものに限られるものではなく、BB入賞の成立時に上限値となる465がセットされ、獲得枚数の増加に対応してカウントダウンするものとしても良い。

#### 【0117】

次ぎに、BB状態中においては、ゲーム数カウンタ更新処理を行う（ステップ S15）

50

。ゲーム数カウンタは、RAM 53に設定されるもので、上述のBB状態中の小役ゲームの実行ゲーム回数をカウントするものである。そして、ゲーム数カウンタは、BB入賞が成立した際に、BB状態中の小役ゲームの実行回数の上限值（例えば、30）がセットされ、BB状態中のBB状態終了処理毎に1ずつ減算される。なお、ゲーム数カウンタは、BB状態中であっても、RB状態中は更新されないように制御され、小役ゲームの実行回数がカウントダウンされる。なお、ゲーム数カウンタがカウントアップされるものとしても良い。また、ゲーム数カウンタは、入賞成立判定処理でカウント処理が行われる必要はなく、ゲーム開始（スタートレバースイッチ13aからのスタート信号入力）時から次のゲーム開始前までにカウント処理が行われれば良い。

【0118】

10

また、フローチャートには図示していないが、RAM 53には、BB状態中のRB入賞の成立回数をカウントするRB発生回数カウンタが設定されており、BB入賞が成立した際に、BB状態中のRB入賞回数の上限值である3がセットされる。そして、入賞成立判定処理において、BB状態中にRB入賞成立と判定された場合に、RB発生回数カウンタから1減算されるようにRB発生回数カウンタが更新される。

【0119】

さらに、フローチャートには図示していないが、RAM 53には、JACゲーム数カウンタ及びJAC入賞カウンタが設定されており、BB状態中及び通常遊技状態中にRB入賞が成立した際に、JACゲーム数カウンタにRB状態中のJACゲーム数の上限値である12がセットされ、JAC入賞カウンタにRB状態中のJAC入賞成立回数の上限值である8がセットされる。そして、入賞成立判定処理において、RB状態（特殊遊技状態）中と判定された場合に、JACゲーム数カウンタから1減算されるようにJACゲーム数カウンタが更新される。さらに、入賞成立判定処理において、RB状態中と判定され、かつ、JAC入賞成立と判定された場合に、JAC入賞カウンタから1減算されるようにJAC入賞カウンタが更新される。

20

【0120】

なお、RB状態の終了条件として、JACゲーム数カウンタ及びJAC入賞カウンタのうちの少なくとも一方のカウンタが0となった場合、すなわち、JACゲーム数がJAC入賞回数の少なくとも一方がそれぞれの上限值に達した場合にRB状態が終了する。従って、RB入賞が成立してからRB状態の終了条件が成立するまでの間がRB状態中と判定される。

30

【0121】

次に、BB状態の終了条件が成立したか否かが判定される（ステップS16）。すなわち、純増枚数カウンタが上限値の465以上（カウントダウンの場合は0以下）となった場合、ゲーム数カウンタが0となった場合、RB状態発生回数カウンタが0となった後に、JACゲーム数カウンタ及びJAC入賞カウンタのうちの少なくとも一方が0となった場合の何れかとなると、上述のBB状態の終了条件が成立したことになる。そして、後述するようにBB状態終了条件が成立したと判定された場合に、そのゲームでBB状態が終了する。

すなわち、遊技制御装置50は、特別遊技（BB）状態中に、当該特別遊技状態中のゲーム数を制限可能な所定の終了条件（小役ゲームの実行回数が上限値とBB状態中のRB状態の実行回数が上限値とのうちの何れか）が成立した場合に当該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段として機能する。特別遊技状態終了手段としての遊技制御装置50は、前記所定の終了条件として、所定回数（3回）の前記特殊遊技（RB）状態が終了することに設定する。

40

【0122】

また、特別遊技状態終了手段としての遊技制御装置50は、前記獲得遊技価値量計数手段としての遊技制御装置50の計数結果により遊技者が獲得した遊技価値量（獲得枚数）が特定量（上限値、例えば、465枚）となった場合に、前記所定の終了条件が成立するのを待たずに前記特別遊技状態を終了させる獲得遊技価値量終了手段としての機能を有す

50



る。

なお、ＢＢ状態の終了条件として、獲得枚数が上限値となる場合と、３回目のＲＢ状態が終了した場合もしくは小役ゲーム数が上限値となる場合とは、同時に発生する可能性があるが、このような場合には、この例において、獲得枚数が上限値となって終了したものとす。

#### 【０１２３】

そして、ＢＢ状態終了条件が成立しない場合には、入賞成立判定処理を終了し、ＢＢ状態終了条件が成立した場合には、純増枚数カウンタが４６５以上となっているか、すなわち、獲得枚数が上限となつてのＢＢ状態終了か否かが判定される（ステップＳ１７）。

そして、獲得枚数が上限となつてのＢＢ状態終了と判定された場合には、ＲＴカウンタに例えば５０をセットし（ステップＳ１８）、獲得枚数が上限とならずに、ＲＢ状態が上限値まで行われたか、小役ゲームが上限値まで行われた場合には、ＲＴカウンタに０をセットする（ステップＳ１９）。そして、入賞成立判定処理を終了する。

10

#### 【０１２４】

そして、ＢＢ状態中の入賞成立判定処理において、ＢＢ状態終了条件成立と判定されると、次回のゲームから通常遊技状態もしくは特定遊技状態としてのＲＴ状態となるが、上述のようにＢＢ状態中の獲得枚数がＢＢ状態の終了条件の１つとなる上限値に達していない場合（ＲＴカウンタに１以上の数値がセットされた場合）にＲＴ状態となり、ＢＢ状態中の獲得枚数が上限値に達した場合（ＲＴカウンタに０がセットされた場合）には通常遊技状態となる。すなわち、遊技制御装置５０は、遊技者が獲得した遊技価値量（獲得枚数）が特定量（上限値）とならずに前記特別遊技（ＢＢ）状態が前記所定の終了条件の成立により終了した場合に、当該特別遊技状態の終了後に該特別遊技状態とは異なる遊技状態として遊技者にとって有利な状態となる特定遊技状態を発生させる特定遊技状態発生手段として機能する。

20

また、前記特定遊技状態発生手段としての遊技制御装置５０は、前記特定遊技状態として、賭入力なしで次のゲームを実行可能なリプレイ入賞の当選確率を高めるＲＴ状態を発生する。

#### 【０１２５】

そして、ＲＴ状態となった場合には、入賞成立判定処理におけるＲＴ状態終了処理により、ＲＴ状態終了処理毎にＲＴカウンタを１減算する処理が行われ、ＲＴカウンタが０となった場合に、次回のゲームからリプレイ入賞の当選確率が元の低い状態となる通常遊技状態での処理が行われる。なお、ＲＴ状態中にＢＢ状態もしくはＲＢ状態が発生した場合にはＲＴ状態での実行ゲーム数が上限値に達しなくとも（ＲＴカウンタが０とならなくても）ＲＴ状態を終了する。また、ＲＴ状態中は、例えば、表示装置４における画像の表示や、枠装飾装置６６０の各ランプ、ＬＥＤ等の点灯等の報知手段により、ＲＴ状態中であることが遊技者に報知される。また、ＲＴカウンタは、ＢＢ状態が終了したゲームの次ぎのゲーム以外で開始されることがないので、例えば、ＢＢ状態発生時にクリアされる。

30

#### 【０１２６】

従って、本発明のスロットマシンとしてのパチスロ遊技機１００は、遊技者によるゲーム開始操作によりゲームを開始し、ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生させ、該特別遊技状態が発生すると遊技価値の獲得が容易となるようにゲームを制御するスロットマシンであり、前記特別遊技状態の発生により遊技者が獲得した遊技価値量を計数する獲得遊技価値量計数手段（遊技制御装置５０）と、特別遊技状態中に、当該特別遊技状態中のゲーム数を制限可能な所定の終了条件が成立した場合に当該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（遊技制御装置５０）とを備え、前記特別遊技状態終了手段は、前記獲得遊技価値量計数手段の計数結果により遊技者が獲得した遊技価値量が特定量となった場合に、前記所定の終了条件が成立するのを待たずに前記特別遊技状態を終了させる獲得遊技価値量終了手段（遊技制御装置５０）を含み、遊技者が獲得した遊技価値量が特定量とならずに前記特別遊技状態が前記所定の終了条件の成立により終了した場合に、当該特別遊技状態の終了後に該特別遊技状態とは異なる遊技状態として遊技者

40

50

にとって有利な状態となる特定遊技状態を発生させる特定遊技状態発生手段（遊技制御装置 50）を備えている。

【0127】

従って、特別遊技状態中に遊技者が得た遊技価値量が特定量となった場合に、特別遊技状態の所定の終了条件が成立しなくても、特別遊技状態を終了させるので、特別遊技状態が発生した際の獲得遊技価値量が極めて多くなってしまうことを防止でき、射幸性を抑制することができる。

また、遊技者は、獲得した遊技価値量が特定量となることにより、特別遊技状態が終了した場合には、特別遊技状態中に獲得可能な最大の遊技価値量を得たことにより達成感や満足感を得られる。

10

【0128】

一方、特別遊技状態中に遊技者が獲得した遊技価値量が特定量とならずに、所定の終了条件の成立により特別遊技状態が終了した場合に、遊技者は、特別遊技状態中に獲得可能な遊技価値量の全量を得られなかったことから、不満を抱く可能性があるが、特別遊技状態中に遊技価値量が特定量とならなかったことに基づいて、特別遊技状態終了後に遊技者に有利な特定遊技状態となることで、遊技者が不満を抱くのを防止できる。すなわち、獲得遊技価値量が少なかった場合には、その救済として特定遊技状態が発生することとなり、遊技者が不満感を抱くことを防止できる。

【0129】

また、特別遊技状態後にさらに特定遊技状態を発生させることにより、遊技者に特別遊技状態に対して十分に期待感を持たせることができ、かつ、特別遊技状態中に特定量より多くの遊技価値量が発生せず、特別遊技状態中に遊技者が獲得した遊技価値量が特定量より少ない場合に特定遊技状態が発生することから、特別遊技状態後に特定遊技状態を行うようにしても遊技者が獲得する遊技価値量が極端に多くなることがない。

20

【0130】

また、第1実施形態のパチンコ遊技機 100 は、前記特定遊技状態発生手段としての遊技制御装置 50 が、前記特定遊技状態として、賭入力なしで次のゲームを実行可能なリプレイ入賞の当選確率を高める状態を発生するので、リプレイ入賞の当選確率が高まることにより、遊技者は、遊技媒体の消費を抑えて次の特別遊技状態を発生させるためのゲームを実行できる。

30

また、特別遊技状態の発生確率自体を高めるのではないので、遊技者の利益が大きくなりすぎることなく、遊技店と遊技者との利益バランスが崩れることもない。

【0131】

次に、本発明の第2実施形態のパチスロ遊技機 100 を説明する。なお、第1実施形態のパチスロ遊技機 100 において、BB状態中に遊技者が獲得した遊技価値量としての獲得枚数が特定量としての上限値に至らなかった場合に、必ず一定期間（例えば、50ゲーム）のRT状態を発生するようにしていたのに対して、第2実施形態のパチスロ遊技機 100 では、BB状態終了時の獲得枚数の上限値に対する不足数に対応してRT状態となる期間を変更可能としたものである。その他の点において、第2実施形態のパチスロ遊技機 100 は、第1実施形態のパチスロ遊技機 100 と同様の構成を有するものとなっており、以下のBB状態終了処理を含む入賞成立判定処理以外の説明を省略する。

40

【0132】

第2実施形態のBB状態終了処理を含む入賞成立判定処理を図8のフローチャートを参照して説明する。図8のフローチャートに示すように、ステップS11～ステップS17までは、第1実施形態の入賞成立判定処理と同様に行う。

そして、ステップS17において、獲得枚数が上限となってBB状態が終了したと判定された場合にはRTカウンタに0をセットし（ステップS19）、獲得枚数が上限とならずにBB状態が終了したと判定された場合には、獲得枚数（純増枚数カウンタのカウント値としての純増枚数）と、特定量としての上限値とから獲得枚数の上限値に対する不足数（不足量）を算出する（ステップS17a）。すなわち、上限値から獲得枚数を減算して

50

不足数を算出する。

従って、遊技制御装置 50 は、遊技者が獲得した遊技価値量（獲得枚数）が特定量（上限値）とならずに前記特別遊技（BB）状態が前記所定の終了条件（小役ゲーム数が上限値もしくは発生回数が上限回数目となったRB状態の終了）の成立により終了した場合に、当該遊技価値量が該特定量とならなかった不足量（不足数）を算出する不足量算出手段として機能する。

【0133】

そして、ROM 52 に記憶されている不足数とRT状態のゲーム回数（RT回数）とを対応づけた以下の表 1 のデータテーブルを参照して、上述のように求められた不足数に対応するRT状態でのゲーム回数を検索し、検索されたゲーム回数としての数値をRTカウンタにセットする（ステップ S18a）。

10

なお、ROM 52 に記憶するデータテーブルとしては、以下の表 1 に示すようなものが挙げられるが、表 1 に示されるデータテーブルに本発明が限定されるものではなく、不足数が多くなると、（段階的に）RT状態でのゲーム回数が多くなるように、不足数とRT状態でのゲーム回数とが設定されていれば良い。

【0134】

【表 1】

不足数	RT回数
1～2	0
3～5	1
6～8	2
9～11	3
12～14	4
・	・
・	・
・	・
150～152	50
・	・
・	・
・	・

20

30

なお、表 1 における RT 回数は、対応する不足数となった場合に実行できる RT 状態でのゲーム数である（但し 3 ベットのケース）。

【0135】

そして、特別遊技状態終了後のゲームにおいて、RTカウンタが 0 以上となっていれば、第 1 実施形態の場合と同様に RT 状態でのゲームを行う。そして、第 1 実施形態と同様に RTカウンタが 0 となるまで、RT 状態でのゲームを行う。従って、RTカウンタにセットされた数値が大きいほど、RT 状態での実行可能なゲーム数が多くなり、遊技者に有利となる特定遊技状態が長く続くことになる。

40

すなわち、前記特定遊技状態発生手段としての遊技制御装置 50 は、前記不足量算出手段（遊技制御装置 50）が算出した不足量に応じた価値（RT状態となる期間の長さとしてのゲーム数）の特定遊技状態（RT状態）を発生する。

以上のように第 2 実施形態のパチスロ遊技機 100 は、第 1 実施形態のパチスロ遊技機とほぼ同様の構成を有するとともに、遊技者が獲得した遊技価値量が特定量とならずに前記特別遊技状態が前記所定の終了条件の成立により終了した場合に、当該遊技価値量が該特定量とならなかった不足量を算出する不足量算出手段（遊技制御装置 50）を備え、前記特定遊技状態発生手段（遊技制御装置 50）は、前記不足量算出手段が算出した不足量

50

に応じた価値の特定遊技状態を発生する。

【0136】

従って、特別遊技状態中に遊技者が獲得した遊技価値量が特定量とならなかった場合に、獲得した遊技価値量の特定量とならなかった不足量を算出し、不足量に応じた価値の特定遊技状態を発生するので、不足量が多くなった場合に大きな価値となる特定遊技状態（例えば、長い期間の特定遊技状態）を発生し、不足量が少ない場合に小さな価値の特定遊技状態（短い期間の特定遊技状態）を発生するように制御することができる。

【0137】

このようにすれば、より正確な救済が可能となり、特定量とならなかった遊技者はもとより特定量に達した遊技者も不満とならないような救済機能となる。例えば、特定量に対する不足量が僅かしかかったのに特別遊技状態後に長い特定遊技状態が続くような場合が度々あると、特別遊技状態中に遊技価値量が特定量に達したことにより、特定遊技状態が発生しなかったことに遊技者が不満を持ってしまう可能性があるが、上述の構成とすることで、このような不満の発生も防止することができる。

特に、不足量を算出して、その不足量で実行できるゲーム数を換算して、そのゲーム数分の特定遊技状態を発生するので、遊技者は不満を抱くことがない。例えば、1ゲーム毎に3枚のメダル（遊技媒体）をベットするものとした場合に、表1に示すように、遊技媒体の不足数が3枚程度で1ゲーム、6枚程度で2ゲーム、9枚程度で3ゲームというように、ほぼ不足数で遊技可能なゲーム数のRT状態が発生する。なお、RT状態中は、高い確率でリプレイ入賞が成立するとともに、その他の入賞がほぼ通常通りの確率で成立するので、遊技者の所有する遊技媒体数がほとんど減らない可能性が高く、RT状態において、不足数分の遊技媒体を使用した場合とほぼ同様のゲーム数のゲームを所有する遊技媒体数をほとんど減らすことなく遊技できる可能性が高い。

【0138】

なお、BB状態中の遊技媒体の獲得枚数の上限値に対する不足数は、上限値から獲得枚数を減算したものであるから、獲得枚数、すなわち、BB状態中の遊技媒体の純増枚数に対応するものである。従って、不足数を求めなくとも、獲得枚数が上限値に至らなかった場合に、獲得枚数に応じてRT状態となるゲーム数を決定するようにすれば、同様の効果を得ることができる。例えば、BB状態終了時の獲得枚数が上限値より少なければ、獲得枚数が400～455の場合にRT状態のゲーム数を10回とし、獲得枚数が350～399の場合にRT状態のゲーム数を20回とし、獲得枚数が300～349の場合にRT状態のゲーム数を30回とし、獲得枚数が250～299の場合にRT状態のゲーム数を40回とし、獲得枚数が249以下の場合にRT状態のゲーム数を50回とするような構成とすることができる。そして、獲得枚数が少ないほどRT状態のゲーム数を多くすることにより、BB状態中の獲得枚数が少なかった遊技者の救済機能として効果的となる。

【0139】

すなわち、パチスロ遊技機100において、前記獲得遊技価値量計数手段（遊技制御装置50）の計数結果により遊技者が獲得した遊技価値量が前記特定量とならなかった場合に、特定遊技状態発生手段（遊技制御装置50）は、前記獲得遊技価値量計数手段に計数された獲得遊技価値量に応じた価値の特定遊技状態を発生する構成とすれば、不足量算出手段を設けなくとも良い。

また、後述する第4実施形態のパチスロ遊技機100のように、BB状態中において、現在獲得している遊技媒体の獲得枚数に今後BB状態終了までに獲得可能な最大の獲得枚数を加算しても獲得枚数が上限値とならないことが確定した場合に、BB状態終了前に、BB状態が終了した後にRT状態が発生することを、表示装置4等を用いて遊技者に報知するものとしても良い。

【0140】

次に、本発明の第3実施形態のパチスロ遊技機100を説明する。なお、第1実施形態のパチスロ遊技機100において、BB状態中に遊技者が獲得した遊技価値量としての獲得枚数が特定量としての上限値に至らなかった場合に、必ず一定期間（例えば、50ゲ

10

20

30

40

50

ーム)のRT状態を発生するようにしていたのに対して、第3実施形態のパチスロ遊技機100では、BB状態中の小役ゲームにおいて、小役入賞に当選したのにも係わらず当選した入賞を成立できない取りこぼしが発生した場合と、取りこぼしが発生しない場合とで、RT状態となる期間を変更可能としたものである。その他の点において、第3実施形態のパチスロ遊技機100は、第1実施形態のパチスロ遊技機100と同様の構成を有するものとなっており、以下のBB状態終了処理を含む入賞成立判定処理以外の説明を省略する。

#### 【0141】

第3実施形態のBB状態終了処理を含む入賞成立判定処理を図9のフローチャートを参照して説明する。図9のフローチャートに示すように、ステップS11～ステップS13までは、第1実施形態の入賞成立判定処理と同様に行う。そして、ステップS13において、BB状態中ではないと判定された場合には、入賞成立判定処理を終了し、BB状態中と判定された場合には、入賞当選フラグの有無と、入賞成立フラグの有無との比較判定処理を行う(ステップS13a)。すなわち、入賞当選フラグがセットされていない場合は、入賞が成立することもなく入賞成立フラグもセットされないが、入賞当選フラグがセットされた状態では、取りこぼしの発生する入賞の場合に、入賞が成立せずに入賞成立フラグがセットされない場合と、入賞が成立して入賞成立フラグがセットされる場合とがある。そこで、ステップS13aにおいては、入賞当選フラグがセットされている場合に、入賞成立フラグがセットされているか否かを判定する処理を行う。

#### 【0142】

そして、比較判定処理の結果が、入賞当選フラグがセットされているにも拘わらず、入賞成立フラグがセットされていない状態、すなわち、取りこぼしが発生した状態か否かを判定し(ステップS13b)、取りこぼしが発生した場合には、取りこぼしフラグをRAM53上の所定の記憶領域にセットし(ステップS13c)、取りこぼしが発生していない状態では、取りこぼしフラグをセットせずに次のステップに移行する。

すなわち、遊技制御装置50は、前記特別遊技(BB)状態中の小役ゲームにおいて、所定の入賞に当選したにもかかわらず当該入賞が成立しなかった入賞の取りこぼしを監視する入賞取りこぼし監視手段として機能する。なお、BB状態中の入賞には、小役ゲーム中の各種小役入賞、JACIN入賞、JACゲーム中のJAC入賞とがあり、全ての入賞で取りこぼしを監視しても良いが、ここで、取りこぼしを監視するのは、小役ゲーム中の小役入賞だけとしても良い。

#### 【0143】

例えば、一般的なパチスロ遊技機100においては、JACIN入賞及びJACゲーム中のJAC入賞は、意図的に取りこぼしを発生させるようにしない限りは、取りこぼしが発生しないようになっているので、取りこぼしを監視する必要があまりない。特に、JACIN入賞は、小役ゲームを僅かなゲーム数しか行っていないとも上限値となる3回目の成立でRB状態となった後に、BB状態が終了してしまうので、JACIN入賞の意図的取りこぼし、所謂プレイ外しは、多くの小役ゲームを行ってBB状態中の遊技媒体の獲得枚数を増やすために行われる。従って、JACIN入賞を取りこぼしたからといって必ずしもBB状態中の遊技媒体の獲得枚数が減少するとは限らないので、JACIN入賞の取りこぼしが発生しても取りこぼしフラグをセットしないようにすることが好ましい。

#### 【0144】

そして、第1実施例と同様にステップS14～ステップS17まで処理を行い、BB状態の終了条件が成立し、ステップS17において、BB状態が獲得枚数上限以上での終了か否かを判定し、獲得枚数上限以上でのBB状態の終了となる場合には、RTカウンタに0をセットして入賞成立判定処理を終了する(ステップS19)。

また、ステップS17において、獲得枚数上限より少ない獲得枚数でのBB状態の終了となる場合には、次に、取りこぼしフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS17b)。そして、取りこぼしフラグがセットされていない場合には、例えば、RTカウンタに50をセットし(ステップS18b)、取りこぼしフラグセットされている

場合は、取りこぼしフラグがセットされていない場合より多いゲーム数として例えば、100をRTカウンタにセットする(ステップS18c)。そして、第2実施形態で述べたように、RTカウンタにセットされた数値が大きいほど、RT状態での実行可能なゲーム数が多くなり、遊技者に有利となる特定遊技状態が長く続くことになる。

#### 【0145】

すなわち、取りこぼしがあった場合の方が、取りこぼしが無い場合よりも、RT状態の期間が長くなり、BB状態中の取りこぼしにより獲得枚数を増やせなかった遊技者の方が、小役入賞等の当選回数が少なく、確率的に運が悪かった遊技者よりも優遇されるようになっている。言い換えれば、取りこぼしが発生しやすい技量の低い遊技者を特に救済する構成となっている。

10

従って、特定遊技状態発生手段としての遊技制御装置50は、前記入賞取りこぼし監視手段(遊技制御装置50)が入賞の取りこぼしの発生を検出した場合には、価値を大きくして(期間を長くして)特定遊技状態を発生する。

#### 【0146】

なお、入賞成立判定処理において、BB状態終了条件が成立し、RTカウンタのセットが行われた場合には、取りこぼしフラグをクリアする。また、第3実施形態では、BB状態中に取りこぼしフラグが1回でもセットされれば、RTカウンタに取りこぼしフラグがセットされなかった場合よりも2倍となる数値がセットされる構成としたが、遊技制御装置50は、ステップS13cにおいて、取りこぼしフラグをセットする代わりに、RAM53上の所定領域に取りこぼしカウンタを設定し、BB状態中に取りこぼしが発生する度に取りこぼしカウンタを1ずつカウントアップするものとしても良い。

20

#### 【0147】

そして、ROM52に、取りこぼしカウンタのカウント値となる取りこぼし回数と、RT状態のゲーム回数(RT回数: RTカウンタにセットする数値)とを対応づけたデータテーブルを記憶するものとしても良い。そして、データテーブルにおいて、例えば、取りこぼし回数0の場合に、RT状態のゲーム数を10とし、取りこぼし回数1の場合にRT状態のゲーム数を15とし、取りこぼし回数2の場合にRT状態のゲーム数を20とするように、取りこぼし回数が多いほど、RTカウンタにセットする数値を多いものとする。これにより、取りこぼし回数が0の場合に、RT状態の期間が最も短く、取りこぼし回数が多くなるほど、RT状態の期間を長くすることができる。

30

従って、遊技制御装置50は、特別遊技状態中に当選した入賞を成立できなかった取りこぼし回数を計数する入賞取りこぼし回数計数手段として機能するので、パチスロ遊技機100は、入賞取りこぼし回数計数手段(遊技制御装置50)を備え、特定遊技状態発生手段(遊技制御装置50)は、前記入賞取りこぼし回数計数手段の計数結果に基づいて、取りこぼし回数が多いほど、特定遊技状態の価値を大きくするものとしても良い。

#### 【0148】

また、第3実施形態においても、第2実施形態と同様に、不足数が多くなるほど、RT状態となる期間が長くなるようにしても良い。例えば、第2実施形態のデータテーブルと同様に、不足数とRT状態のゲーム回数とを対応づけたデータテーブルを、取りこぼし有り用と、取りこぼし無し用との2つとし、同じ不足数ならば取りこぼし有りの場合の方が、RT回数が多くなるようにしても良い。

40

また、取りこぼし回数(0を含む)毎にデータテーブルを複数作成してROM52に記憶しておき、同じ不足数なら取りこぼしの回数が多い方が、RT回数が多くなるようにしても良い。

#### 【0149】

また、遊技者によっては、意図的に取りこぼしを発生させて、遊技媒体の獲得枚数を上限値より低くしてRT状態を発生させようとしたり、上述のように取りこぼすことにより、RT状態となる期間が長くなる場合に、意図的に取りこぼしを発生させて、RT状態となる期間を長くしたりする可能性がある。

従って、後述の第5実施形態のように変則押しを監視することなどにより、意図的な取

50

りこぼしを監視し、意図的な取りこぼしがあった場合には、取りこぼしフラグや取りこぼしカウンタをクリアして無効にするものとしても良い。さらに、意図的な取りこぼしがあった場合には、獲得枚数が上限値となっていてR Tカウンタに0をセットして、特別遊技状態後に特定遊技状態が発生しないようにしても良い。なお、上述のようにJ A C I N入賞は、獲得枚数を増加させるために意図的に取りこぼされる可能性が高いので、J A C I N入賞の意図的な取りこぼしがあっても、R T状態の発生や期間に影響しない構成となっていることが好ましい。また、J A C入賞が変則押しにより取りこぼし可能な場合に、獲得枚数を上限値以下にするために、J A C入賞を意図的に取りこぼす可能性もあるので、J A C入賞に関しては、意図的な取りこぼしを監視することが好ましい。

#### 【0150】

10

以上のような第3実施形態のパチスロ遊技機100は、前記特別遊技状態中のゲームにおいて、所定の入賞に当選したにもかかわらず当該入賞が成立しなかった入賞の取りこぼしを監視する入賞取りこぼし監視手段(遊技制御装置50)を備え、前記特定遊技状態発生手段(遊技制御装置50)は、前記入賞取りこぼし監視手段が入賞の取りこぼしの発生を検出した場合には、価値を大きくして(期間を長くして)特定遊技状態を発生することになる。

#### 【0151】

従って、パチスロ遊技機100は、特別遊技状態中に当選した所定の入賞(取りこぼしが発生し得る入賞であり、例えば、この例ではチェリーやはっぴ等の入賞)を成立させることが難しい技量の低い遊技者をより救済することができ、どのような遊技者でも安心して遊技が可能なスロットマシンとなる。

20

すなわち、特別遊技状態中に獲得する遊技価値量が低くなる場合には、各種入賞の当選回数が低かった場合と、当選した入賞を成立できなかった場合等とが考えられ、特に、当選した入賞を成立できなかった場合に、価値が大きい特定遊技状態が発生するので、技量の低い遊技者が優遇されることになる。

#### 【0152】

次に、本発明の第4実施形態のパチスロ遊技機100を説明する。なお、第1実施形態のパチスロ遊技機100において、B B状態中に遊技者が獲得した遊技価値量としての獲得枚数が特定量としての上限値に至らなかった場合に、必ず一定期間(例えば、50ゲーム)のR T状態を発生するようにしていたのに対して、第4実施形態のパチスロ遊技機100では、B B状態中にジャックイン入賞が成立し最後となる3回目のR B状態が発生した際に、現在獲得している遊技媒体の獲得枚数に最後のR B状態中に獲得可能な最大の獲得枚数を加算しても獲得枚数が上限値とならず、R T状態が発生することが確定した場合に、B B状態中にR T状態が発生することを報知し、かつ、R T状態となる期間の長さを決めるR T回数決定ゲーム(特定遊技状態価値決定ゲーム)を行い、ゲーム結果に基づいて、R T状態となる期間を変更可能としたものである。その他の点において、第4実施形態のパチスロ遊技機100は、第1実施形態のパチスロ遊技機100と同様の構成を有するものとなっており、以下のR T回数決定ゲーム処理及びB B状態終了処理を含む入賞成立判定処理以外の説明を省略する。

30

#### 【0153】

40

ここで、表示装置4上で行われるR T回数決定ゲームを図10の表示装置4の画面上に表示されるゲームを示す図面を参照して説明する。B B状態中の最後となるR B状態が発生した場合に、最後のR B状態が終了することによりB B状態が終了するまでゲームを行っても、後述するようにB B状態中の遊技媒体の獲得枚数が上限値とならないことが確定した場合に、R B状態中のJ A Cゲームにおいて、図10(B)に示すように、表示装置4に左右に並んで3枚のカードA, B, Cが裏を向いた状態で表示される。そして、表示された3枚の左、中、右のカードA, B, Cは、第1~第3のリール停止ボタン14a、14b、14cに対応するものであり、左のカードAが左の第1リール停止ボタン14aに対応し、中のカードBが中の第2リール停止ボタン14bに対応し、右のカードCが右の第3リール停止ボタン14cに対応する。

50

## 【 0 1 5 4 】

また、例えば、3枚のカードA、B、Cのうちの1枚(2枚)が当りとされ、残りの2枚(1枚)がハズレとされる。そして、RT回数決定ゲームにおいては、3回目となるRB状態の各JACゲームにおいて、遊技者が3枚のカードA、B、Cのうちの1枚のカードA、B、Cを選択することになる。カードA、B、Cの選択は、JACゲームが開始されて3つのリール20a、20b、20cが回転した状態で、リール20a、20b、20cを停止するために3枚のカードA、B、Cにそれぞれ対応する3つの第1～第3のリール停止ボタン14a、14b、14cを順次押していく場合に、最初に遊技者に押下されたリール停止ボタン14a、14b、14cに対応するカードA、B、Cが選択される。

10

## 【 0 1 5 5 】

そして、1つ目のリール停止ボタン14a、14b、14cを押すことにより、選択されたカードA、B、Cが図10(C)に示すように裏から表になるようにめくられた状態で表示される。そして、めくられたカードA、B、Cには、後述する抽選によりカードA、B、C毎に決められた当り、ハズレを示す表示がされる。選択されたカードA、B、Cが当りのカードA、B、Cの場合に、RT回数決定ゲームが当りとなり、選択されたカードA、B、CがハズレとなるカードA、B、Cの場合に、RT回数決定ゲームがハズレとなる。そして、RT回数決定ゲームは、RB状態が終了するまで、各JACゲーム毎に行われ、当たった回数が多いほど、BB状態後のRT状態となるゲーム数が多く設定されるようになっている。なお、少なくとも、RT回数決定ゲーム中のJACゲームにおいては、

20

## 【 0 1 5 6 】

次に、第4実施形態のRT回数決定ゲーム処理を前記図10と、図11のフローチャートを参照して説明する。

なお、RT回数決定ゲーム処理は、図5に示すメインフローにおいて、入賞成立判定処理(ステップS6)時に行われる処理と、抽選処理(ステップS3)時に行われる処理と、リール変動停止処理(ステップS5)時に行われる処理とからなるものであるが、説明を簡略にするために、一連の処理として図10のフローチャートに示した。

## 【 0 1 5 7 】

RT回数決定ゲーム処理においては、まず、入賞成立判定処理時に、BB状態中か否かが判定され(ステップS21)、BB状態中ではない場合にRT回数決定ゲーム処理を終了する。

30

BB状態中の場合には、最後(上限)となる3回目のRB状態を発生させるJACIN入賞が成立したゲームか否かが判定される(ステップS22)。そして、最後のJACIN入賞が成立したゲームの場合に、獲得枚数が上限値となる可能性があるか否かが判定される(ステップS23)。この場合に、RB状態においては、JACゲームによりJAC入賞が成立すると、1枚のメダル(遊技媒体)の投入に対して15枚のメダルの払い出しが行われ、かつ、8回のJAC入賞の成立でRB状態が終了する。

## 【 0 1 5 8 】

従って、RB状態中に獲得可能なメダルの最大獲得枚数は、 $(15 - 1) \times 8 = 112$ となる。ここで、BB状態が終了となる獲得枚数の上限値を465とした場合に、最後のJACIN入賞となってJACIN入賞の成立に対するメダルの払い出しがあった時点での獲得枚数が、例えば、352以下の場合に、JACIN入賞後の獲得枚数が112までなので、最終的なBB状態中の獲得枚数は464以下となり、JACIN入賞が成立した時点で、BB状態中の獲得枚数が上限値に至らないことが確定する。従って、この例においては、JACIN入賞成立時の獲得枚数が352(JACIN入賞成立時のメダルの払い出し枚数が加算される前ならば、352からJACIN入賞成立時の払い出し枚数を引いた値)以下の場合に、BB状態中の獲得枚数が上限値となる可能性なしと判定される。

40

## 【 0 1 5 9 】

従って、遊技制御装置50は、前記特別遊技(BB)状態の途中において、前記獲得遊

50



技価値量計数手段としての遊技制御装置 50 により計数された遊技価値量（遊技媒体の獲得枚数）およびゲームの進行状態（最後の J A C I N 入賞の成立）に基づいて、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量（獲得枚数の上限値）となることが不可能となったことを判定する特定量獲得不可能判定手段として機能する。

#### 【0160】

B B 状態中の獲得枚数が上限値となる可能性無しと判定された場合には、演出ゲームフラグを R A M 53 上の所定の記憶領域にセットする（ステップ S 24）。そして、獲得枚数が上限値となる可能性無しと判定された場合には、B B 状態終了後に B B 状態中の獲得枚数が上限値とならず、特定遊技状態としての R T 状態が発生することが確定したことになる。

10

従って、特定量獲得不可能判定手段としての遊技制御装置 50 は、前記特別遊技（B B）状態中における前記所定の終了条件（R B 状態が 3 回行われること）を成立させることとなる特殊遊技（R B）状態の発生契機となる特定入賞（J A C I N 入賞）の成立に基づき、前記遊技価値量（遊技媒体の獲得枚数）が特定量（上限値）となる可能性の有無を判定する。

#### 【0161】

R T 状態が発生することが確定した時点で、遊技制御装置 50 は、図 10（A）に示すように表示装置 4 上に、B B 状態終了後に R T 状態が発生することを報知する表示を行うように指示する制御信号を、演出制御装置 70 に出力する。この制御信号が入力した演出制御装置 70 は、B B 状態が終了する前の段階、すなわち、3 回目の J A C I N 入賞が成立した段階で表示装置 4 上に上述の R T 状態となることを報知する表示を行う。なお、表示は、予め演出制御装置 70 の R O M に記憶されていた画像表示用のデータに基づいて行われる。なお、遊技中に表示装置 4 には、現在のメダルの獲得枚数、J A C I N 入賞の成立回数、R B 状態中に実行されている J A C ゲーム数等のゲームに関する情報の表示を行っても良い。

20

#### 【0162】

従って、遊技制御装置 50 に制御された演出制御装置 70 と、演出制御装置 70 に制御されて R T 状態が発生することを報知する表示を行う表示装置 4 が、特定量獲得不可能判定手段としての遊技制御装置 50 の判定結果に基づき、前記特別遊技（B B）状態の終了後に前記特定遊技（R T）状態が発生することを当該特別遊技状態の途中において事前に報知する報知手段として機能する。

30

#### 【0163】

そして、ステップ S 22 において、最後の J A C I N 入賞に突入するゲームでないと判定された場合、ステップ S 23 において、獲得枚数が上限値となる可能性有りと判定された場合、ステップ S 24 において演出ゲームフラグがセットされた場合には、次回以降のゲームの抽選処理で行われるステップ S 25 の処理に移行する。

#### 【0164】

そして、抽選処理において、演出ゲームフラグがセットされているか否かが判定され（ステップ S 25）、演出ゲームフラグがセットされていない場合には、R T 回数決定ゲーム処理を終了する。

40

一方、演出ゲームフラグがセットされている場合には、B B 状態における最後の R B 状態中のゲームとなり、遊技制御装置 50 から演出制御装置 70 に表示装置 4 上に R T 回数決定ゲームの表示を行うように指示する制御信号が出力され、表示装置 4 上において、図 10（B）に示すように、R T 回数決定ゲームの表示が開始される。

#### 【0165】

そして、R T 回数決定ゲーム処理においては、R T 回数決定ゲームを開始するために、3 回目の B B 状態中の J A C ゲームの開始か否かが判定される（ステップ S 26）。すなわち、R B 状態中において、J A C ゲームを開始するために、スタートレバー 13 が操作されてスタートレバースイッチ 13 a が O N となったか否かが判定される。

#### 【0166】

50

そして、スタートレバースイッチ 13a が ON となるタイミングに基づいて、上述の CPU 51 によりソフト的に生成された RT 回数決定ゲーム用の乱数が抽出されて RAM 53 の所定の記憶領域に記憶される (ステップ S27)。なお、乱数発生器等の CPU 51 のソフト処理以外で乱数が生成されるものとしても良い。そして、抽出されて記憶された乱数と、図 10 (B) に示すように、表示装置 4 上に表示されるゲームにおいて、左右に並んで表示される 3 枚の左、中、右のカード A, B, C のうちの何れのカード A, B, C が当たりかを判定する RT 回数決定ゲーム用の判定値とが比較され、乱数と同じ数値となる判定値に対応するカード A, B, C が当たりと決定される (ステップ S28)。なお、RT 回数決定ゲーム用の判定値は、例えば、乱数として用いられる複数の数値を 3 つに分けて、分けられた数値をそれぞれ、左のカード A 用の判定値、中のカード B 用の判定値、右のカード C 用の判定値としたものである。 10

#### 【0167】

従って、RT 回数決定ゲーム用の乱数は、RT 回数決定ゲームの当たり、ハズレを決定するものではなく、RT 回数決定ゲームで表示される 3 枚のカード A, B, C のうちの当たりとなるカード A, B, C をランダムに決定するためのものである。

次に、抽選処理後のリール変動停止処理において、上述の最初に押されたリール停止ボタン 14a, 14b, 14c に対応するリール停止スイッチ 14d, 14e, 14f (第 1 停止スイッチ) からの信号が検出されるのを待機する (ステップ S29)。

#### 【0168】

最初に押されたリール停止ボタン 14a, 14b, 14c に対応するリール停止スイッチ 14d, 14e, 14f からの信号が検出された場合に、押されたリール停止ボタン 14a, 14b, 14c に対応するカード A, B, C が上述の当たりカードの決定処理で当たりとなったカードか否かが判定され、これにより RT 回数決定ゲームが当たりかハズレかが判定される。 (ステップ S30)。なお、リール停止ボタン 14a ~ 14c が押下されずにリール 20a ~ 20c が自動停止した場合には、最初に自動停止する例えば左のリール 20a に対応する左のリール停止ボタン 14a が押下されたものとし、左のカード A が選択される。 20

#### 【0169】

そして、遊技制御装置 50 は、最初の押されたリール停止ボタン 14a, 14b, 14c を示す制御信号と、RT 回数決定ゲームの当たり・ハズレを示す制御信号とを演出制御装置 70 に送信する。制御信号を受信した演出制御装置 70 は、図 10 (C) に示すように、表示装置 4 において、リール停止ボタン 14a, 14b, 14c を用いて遊技者により選択された 1 枚のカード A, B, C を表に向けた状態の表示を行うとともに、表に当たりもしくはハズレの表示を行う。また、JAC ゲーム (RT 回数決定ゲーム) 毎に、表示装置 4 に RB 状態中の RT 回数決定ゲームの当たり回数 (後述の演出ゲームカウンタのカウント値) を表示し、さらに、後述する当たり回数と RT 回数とを対応付けた表 2 のデータテーブルを参照して現在の当たり回数に基づいて求められた RT 回数を表示しても良い。この場合に当たり回数及び RT 回数は、RT 回数決定ゲームでの当たりに対応して増加するように表示される。すなわち、後述するように RT 回数決定ゲームでの当たりが多いほど、BB 状態終了後に行われる RT 状態でのゲーム数が多くなる。 30 40

#### 【0170】

そして、当たりの場合は、RAM 53 上の所定の記憶領域に設定された演出ゲーム当たりカウンタを 1 だけ増加して (ステップ S31)、RT 回数決定ゲーム処理を終了する。また、ハズレの場合は、演出ゲーム当たりカウンタをカウントアップすることなく、RT 回数決定ゲーム処理を終了する。そして、後述するように、RB 状態が終了するまでは、前記演出ゲームフラグがセットされたままとなるので、RB 状態が終了するまで JAC ゲーム毎に、上述のような RT 回数決定ゲームが行われ、当たりとなった場合に演出ゲーム当たりカウンタがカウントアップされる。

#### 【0171】

次に、第 4 実施形態において、メダルの獲得枚数が上限値に至らない BB 状態終了時 50

に R T 回数決定ゲームの結果に基づいて R T 状態となる期間としてのゲーム数を決定する B B 状態終了処理を含む入賞成立判定処理を図 10 と図 12 のフローチャートを参照して説明する。

第 4 実施形態の入賞成立判定処理においては、ステップ S 11 ~ ステップ S 17 まで、第 1 実施形態の入賞成立判定処理と同様に行われる。

そして、ステップ S 17 において、B B 状態中のメダルの獲得枚数が上限値となつての終了と判定された場合には、R T カウンタに 0 をセットし (ステップ S 19)、B B 状態終了後に R T 状態としないようにして、入賞成立判定処理を終了する。

#### 【0172】

一方、獲得枚数が上限値に至っていない場合には、演出ゲームフラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 17c)。なお、ここで、演出ゲームフラグがセットされていないにもかかわらず、獲得枚数が上限値以下の場合とは、1 つには、B B 状態中の小役ゲームの上限数となるまで、3 回目の J A C I N 入賞が成立せず、3 回目の R B 状態にならないまま、B B 状態が終了した所謂パンクの場合である。演出ゲームフラグは、3 回目の J A C I N 入賞成立時にセットされるので、3 回目の J A C I N 入賞が成立しないまま B B 状態が終了すると演出ゲームフラグがセットされず、かつ、R B 状態の発生回数が少ないことから、B B 状態中の獲得枚数が上限値に至らない可能性が高く、かつ、獲得枚数が上限値よりもかなり低い可能性がある。

#### 【0173】

そこで、獲得枚数が上限値に至らないにも拘わらず演出ゲームフラグがセットされていない場合には、R T 状態となるゲーム数を比較的多く設定するようになっている。ここでは、例えば、R T 回数決定ゲームで全勝した場合と同様の数値として 50 を R T カウンタにセットして (ステップ S 18d)、入賞成立判定処理を終了する。なお、最後となる 3 回目の J A C I N 入賞の成立時に予想される B B 状態終了時の獲得枚数が上限値ぎりぎりの場合には、最後の R B 状態における J A C ゲームで、ハズレや取りこぼしがあると演出ゲームフラグがセットされずに獲得枚数が上限値に至らない場合が生じる可能性があるが、この場合もステップ S 18d により、R T カウンタに比較的高い数値をセットするものとしても良いし、演出ゲームフラグがセットされないとともに獲得枚数が上限値より小さい場合で、かつ、3 回目の J A C I N 入賞が行われた場合には、R T カウンタに上述の場合より低い数値をセットするものとしても良い。

#### 【0174】

そして、演出ゲームフラグがセットされている場合には、前記演出ゲーム当りカウンタの値と、ROM 52 上に記憶され、かつ、R T 回数決定ゲームの当り回数と、R T 状態のゲーム回数 (R T カウンタにセットされる値) とを対応づけた表 2 に示すデータテーブルを参照して、当り回数に対応する R T 状態のゲーム回数を R T カウンタにセットする (ステップ S 18e)。なお、上述のように当り回数が多いほど、R T 状態のゲーム回数が多くなるようになっている。

#### 【0175】

10

20

30

【表 2】

当り回数	RT回数
0	10
1	15
2	20
3	25
4	30
5	35
6	40
7	45
8	50

10

## 【0176】

従って、特定遊技状態発生手段としての遊技制御装置50は、前記特定量獲得不可能判定手段（遊技制御装置50）が特定量の獲得を不可能と判定した後の特別遊技状態中のゲームにおいて、前記特定遊技状態の価値を決定する特定遊技状態価値決定手段として機能する。

20

また、特定遊技状態価値決定手段としての遊技制御装置50は、前記特定量獲得不可能判定手段（遊技制御装置50）が特定量（上限値）の獲得を不可能と判定した後の前記特殊遊技（RB）状態中のゲームにおいて、前記特定遊技（RT）状態の価値（RT状態のゲーム数）を決定する。

また、特定遊技状態価値決定手段としての遊技制御装置50は、前記特殊遊技（RB）状態中のゲーム（JACゲーム）において、サブゲームとして特定遊技状態の価値を決定する特定遊技状態価値決定ゲーム（RT回数決定ゲーム）を行い、特定遊技状態価値決定ゲームの結果に基づいて特定遊技状態の価値を決定する。

30

次いで、演出ゲーム当りカウンタをクリアするとともに（ステップS18f）、演出ゲームフラグをクリアして（ステップS18g）、入賞成立判定処理を終了する。

## 【0177】

以上のような第4実施形態のパチスロ遊技機100は、前記特別遊技（BB）状態の途中において、前記獲得遊技価値量計数手段（遊技制御装置50）により計数された遊技価値量（遊技媒体の獲得枚数）およびゲームの進行状態に基づいて、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量（上限値）となることが不可能となったことを判定する特定量獲得不可能判定手段（遊技制御装置50）と、前記特定量獲得不可能判定手段の判定結果に基づき、前記特別遊技状態の終了後に前記特定遊技（RT）状態が発生することを当該特別遊技状態の途中において事前に報知する報知手段（演出制御装置70及び表示装置4）とを備えている。

40

## 【0178】

従って、特別遊技状態の途中で、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となることが不可能となった場合に、特別遊技状態終了後に特定遊技状態が発生することが事前に報知されるので、特別遊技状態中に獲得遊技価値量が少ないことにより遊技者ががっかりすることを防止できる。

## 【0179】

また、第4実施形態のパチスロ遊技機100は、前記特別遊技（BB）状態の途中において、前記獲得遊技価値量計数手段（遊技制御装置50）により計数された遊技価値量およびゲームの進行状態に基づいて、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となること

50

が不可能となったことを判定する特定量獲得不可能判定手段（遊技制御装置 50）を備え、前記特定遊技状態発生手段（遊技制御装置 50）は、前記特定量獲得不可能判定手段（遊技制御装置 50）が特定量の獲得を不可能と判定した後の特別遊技状態中のゲームにおいて、前記特定遊技状態の価値を決定する特定遊技状態価値決定手段（遊技制御装置 50）を備えている。

#### 【0180】

従って、特別遊技状態の途中で、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となること  
が不可能となった場合には、遊技者はその時点で獲得遊技価値量に対する期待感がなくなり、その後のゲームに対する興味が極めて低くなってしまいが、本発明では、遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となることが不可能となった後のゲームで特定遊技状態の価値  
10  
が決定されるので、特別遊技状態の途中で獲得遊技価値量が特定量とならないことが確定しても、遊技者の期待感を持続させることができるし、特別遊技状態が終了するまで遊技の興趣を継続させることができる。

#### 【0181】

また、第4実施形態のパチスロ遊技機 100 は、前記特別遊技状態中のゲームにおいて、予め定められている特定入賞（JACIN入賞）が成立した場合に、遊技価値（遊技媒体）の獲得が極めて容易なゲームを複数回実行可能な特殊遊技（RT）状態を発生するものとし、前記特別遊技状態終了手段（遊技制御装置 50）は、前記所定の終了条件として、所定回数（3回）の前記特殊遊技（RB）状態が終了することに設定し、特定量獲得不可能判定手段（遊技制御装置 50）は、前記特別遊技状態中における前記所定の終了条件  
20  
を成立させることとなる特殊遊技状態の発生契機となる特定入賞の成立に基づき、前記遊技価値量（遊技媒体の獲得枚数）が特定量（上限値）となる可能性の有無を判定するものとし、前記特定遊技状態価値決定手段（遊技制御装置 50）は、前記特定量獲得不可能判定手段（遊技制御装置 50）が特定量の獲得を不可能と判定した後の前記特殊遊技状態中のゲームにおいて、前記特定遊技状態の価値を決定する。

#### 【0182】

従って、上述のように特別遊技状態の途中で、既に遊技者が獲得する遊技価値量が特定量となることが不可能となった場合には、遊技者はその時点で獲得遊技価値量に対する期待感がなくなり、その後のゲームに対する興味が極めて低くなってしまいが、本発明では、その後の特殊遊技状態中のゲームで特定遊技状態の価値が決定されるので、特別遊技状態  
30  
の途中で獲得遊技価値量が特定量とならないことが確定しても、遊技者の期待感を持続させることができるし、特別遊技状態が終了するまで遊技の興趣を継続させることができる。

#### 【0183】

なお、第4実施形態においては、最後となる3回目のJACIN入賞の成立の際に、獲得枚数が上限値となることが不可能か否かを判定しているが、JACIN入賞の成立回数が上限値となる3回とならずに、小役ゲームのゲーム数が上限値の30回となる場合には、以下に示す場合に、獲得枚数が上限値となることが不可能であることが判定可能となる。  
40

例えば、小役ゲームのゲーム数が27回となっても、1回もJACIN入賞が成立しなかった場合に、小役ゲームの28回目となるゲームの抽選処理でJACIN入賞に当選しなかった時と、小役ゲームのゲーム数が28回となっても、1回しかJACIN入賞が成立しなかった場合に、小役ゲームの29回目となるゲームの抽選処理でJACIN入賞に当選しなかった時と、小役ゲームのゲーム数が29回となっても、2回しかJACIN入賞が成立しなかった場合に、小役ゲームの30回目となるゲームの抽選処理でJACIN入賞が当選しなかった時とである。

#### 【0184】

これらの場合には、小役ゲームのゲーム数が28回、29回もしくは30回となった場合、すなわち、特定入賞となるJACIN入賞の特別遊技状態中の特別遊技状態の終了条件となる上限値を小役ゲームの上限値となるゲーム回数から減算して1加算したゲーム数  
50

となる小役ゲームから最後（実行回数が上限値）となる小役ゲームにおいて、特定量獲得不可能判定手段が遊技価値量が特定量となることが不可能となったことを判定する。また、特定量となることが不可能となったことが判定された小役ゲーム中に、例えば、表示装置 4 の表示によるゲームを行って、R T 状態となるゲーム数を決定しても良い。また、特定量となることが不可能となったことが判定された小役ゲーム中に、報知手段により、特定遊技状態が発生することを報知しても良い。

【0185】

次に、本発明の第 5 実施形態のパチスロ遊技機 100 を説明する。なお、第 1 実施形態のパチスロ遊技機 100 において、B B 状態中に遊技者が獲得した遊技価値量としての獲得枚数が特定量としての上限値に至らなかった場合に、必ず一定期間（例えば、50 ゲーム）の R T 状態を発生するようにしていたのに対して、第 5 実施形態のパチスロ遊技機 100 では、B B 状態中の小役ゲームにおいて、小役入賞に当選したのにも係わらず、遊技者がリール 20a, 20b, 20c の停止操作を変則的に行って小役入賞の当選を意図的に取りこぼした場合には、B B 状態中の遊技媒体の獲得枚数が上限値以下でも、B B 状態後に R T 状態を発生させないようにしたものである。

【0186】

さらに、第 5 実施形態では、意図的な取りこぼしがあった場合に、基本的に R T 状態を発生させないようにするが、意図的な取りこぼしが発生した場合でも、遊技媒体の獲得枚数が予め設定された所定の範囲内となる場合に、R T 状態を発生させるとともに、R T 状態となる期間を意図的な取りこぼしが無い場合よりも長くするようになっている。

【0187】

その他の点において、第 5 実施形態のパチスロ遊技機 100 は、第 1 実施形態のパチスロ遊技機 100 と同様の構成を有するものとなっており、以下の B B 状態終了処理を含む入賞成立判定処理以外の説明を省略する。

【0188】

第 5 実施形態の B B 状態終了処理を含む入賞成立判定処理を図 13 のタイミングチャートと図 14 のフローチャートを参照して説明する。

第 5 実施形態の入賞成立判定処理では、ステップ S11 ~ ステップ S13b まで、取りこぼしの発生を監視する第 3 実施形態と同様の処理を行う。従って第 5 実施形態のパチスロ遊技機 100 は、特別遊技（B B）状態中のゲームにおいて、入賞当選フラグが成立したにもかかわらず当該入賞が成立しなかった入賞の取りこぼしを監視する入賞取りこぼし監視手段として機能する。

また、第 5 実施形態においても、第 3 実施形態と同様に、B B 状態中の全ての入賞について、取りこぼしを監視するようにしても良いし、小役入賞のみ、もしくは、小役入賞と J A C 入賞とを監視するものとしても良い。なお、上述のように J A C I N 入賞の意図的な取りこぼしは、必ずしも B B 状態中の遊技媒体の獲得枚数を減らすために行われるわけではないので、J A C I N 入賞の取りこぼしは監視しない方が好ましい。

【0189】

そして、入賞の取りこぼしの発生を監視するステップ 13b において、入賞の取りこぼしが発生した場合に、変則押しフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S13d）。ここで、変則押しフラグとは、入賞成立判定処理の前に行われるリール変動停止処理において、3 つの第 1 ~ 第 3 リール停止スイッチ 14d, 14e, 14f からの停止信号の入力を監視している際に、入力順に基づいてセットされるものである。

【0190】

例えば、停止テーブルを用いた制御において、特定の停止順でリール 20a, 20b, 20c を停止した場合にだけ取りこぼしが発生する停止テーブルが選択されるようになっていることがある。この場合に、特定の停止順でリール停止ボタン 14a, 14b, 14c を操作し、かつ、特定のリール 20a, 20b, 20c の回転を特定のタイミングで停止（目押し）すると、取りこぼしが発生する。特定の停止順とは、例えば、第 3 リール停止スイッチ 14f、第 2 リール停止スイッチ 14e、第 1 リール停止スイッチ 14d の順

、すなわち、逆押しとなる順などである。

【0191】

従って、リール変動停止処理のサブルーチンとなる処理において、取りこぼしが発生する特定の停止順となるように第1～第3リール停止スイッチ14d, 14e, 14fからの停止信号の入力があった場合に、変則押しフラグがセットされる処理が行われる。

そして、入賞の取りこぼしが発生した状態で変則押しフラグがセットされている場合には、意図的な取りこぼしがあったと判定されることになる。

従って、第5実施形態において、入賞取りこぼし監視手段としての遊技制御装置50は、遊技者による意図的な入賞の取りこぼしを監視する意図的な入賞取りこぼし監視手段としての機能も有する。

10

【0192】

そして、意図的な取りこぼしがあった場合は、後述するように、獲得枚数が上限値に至らずにBB状態が終了しても、RT状態を発生させないように制御するためのRT発生無効フラグがセットされる(ステップS13e)。

【0193】

そして、ステップS13bにおいて、入賞の取りこぼしが発生していないと判定された場合と、ステップS13cにおいて、変則押しフラグがセットされていないと判定された場合と、ステップS13dにおいてRT発生無効フラグがセットされた場合に、ステップS14に進む。ステップS14～ステップS17までは、第3実施形態と同様の処理が行われる。そして、ステップS17において、獲得枚数が上限値以上でBB状態が終了した場合には、RTカウンタに0がセットされ(ステップS19)、BB状態終了後にRT状態が発生しないように設定されて入賞成立判定処理が終了する。

20

【0194】

そして、ステップS17において、獲得枚数が上限値に至らずにBB状態が終了したと判定された場合には、次ぎに、RT発生無効フラグがセットされているか否かが判定される(ステップS17d)。そして、RT発生無効フラグがセットされていない場合には、RTカウンタに50をセットし(ステップS18h)、BB状態後にRT状態を発生させるようにして入賞成立判定処理を終了する。

また、RT発生無効フラグがセットされている場合には、RT発生無効フラグをクリアする(ステップS18i)とともに、BB状態終了時のBB状態中の獲得枚数(BB状態の最後のゲームで入賞が成立した場合に、その入賞の成立により払い出される遊技媒体数を含む)が予め設定された規定数の範囲内か否かを判定する(ステップS18j)。ここでは、規定数の範囲として例えば、450～464が設定されROM52に記憶されており、ROM52に記憶された規定数の範囲と現在のRAM53に記憶されている獲得枚数とが比較される。

30

【0195】

そして、獲得枚数が規定数の範囲外の場合(ここでは、449以下)に、RT発生無効フラグがセットされていることから、意図的な取りこぼしがあったことに基づいて、RTカウンタに0をセットして(ステップS19)、BB状態後にRT状態を発生させないものとして、入賞成立判定処理を終了する。従って、特定遊技状態発生手段としての遊技制御装置50は、前記意図的な入賞取りこぼし監視手段(遊技制御装置50)が意図的な入賞の取りこぼしの発生を検出した場合に、前記獲得遊技価値量(獲得枚数)が特定量(上限値)とならなかった場合でも前記特定遊技(RT)状態の発生を無効化する特定遊技状態発生無効化手段として機能する。

40

【0196】

一方、獲得枚数が規定数の範囲内の場合には、RT発生が無効となる可能性が高いにも拘わらず、意図的な取りこぼしにより、規定数の範囲内となるように獲得枚数を制御したことに対する報償として、意図的な取りこぼしをしなかった場合よりも多いゲーム数である100をRTカウンタにセットして(ステップS18k)、入賞成立判定処理を終了する。

従って、特定遊技状態発生無効化手段としての遊技制御装置50は、前記意図的な入賞取

50

りこぼし監視手段（遊技制御装置 50）が意図的な入賞の取りこぼしの発生を検出した場合でも、前記獲得遊技価値量（獲得枚数）が予め定められている所定の範囲（規定数の範囲）内となった場合には、前記特定遊技（RT）状態の発生の無効化を不能動化する特定遊技状態発生無効化不能動化手段として機能する。

【0197】

以上の処理によれば、図 13（A）のタイミングチャートに示すように、意図的な取りこぼしがない状態で、BB 状態中における遊技媒体の獲得枚数が上限値とならなかった場合には、BB 状態終了後に例えば 50 ゲームの RT 状態が発生する。

また、図 13（B）に示すように、BB 状態中に意図的な取りこぼしが行われた場合には、BB 状態中における遊技媒体の獲得枚数が上限値とならなくても、RT 状態は発生しない。しかし、図 13（C）に示すように、BB 状態中に意図的な取りこぼしが行われても、獲得枚数が規定数の範囲内であれば、BB 状態終了後に RT 状態が発生するとともに、RT 状態となる期間を示すゲーム数は意図的な取りこぼしなかった場合よりも多くなる。

10

【0198】

従って、遊技者が意図的な取りこぼしにより、RT 状態が発生させるのを防止できるとともに、意図的な取りこぼしを行うことにより、獲得枚数が上限値とならず、かつ、RT 状態も発生しない状態となる危険をおかしながら、獲得枚数を上限値以下の規定数の範囲内に納めた遊技者には、長い期間の RT 状態が発生させることができる。

【0199】

以上のことから、第 5 実施例のパチスロ遊技機は、前記特別遊技（BB）状態中のゲームにおいて、入賞当選フラグが成立したにもかかわらず当該入賞が成立しなかった入賞の取りこぼしを監視する入賞取りこぼし監視手段（遊技制御装置 50）を備え、前記入賞取りこぼし監視手段は、遊技者による意図的な入賞の取りこぼしを監視する意図的な入賞取りこぼし監視手段（遊技制御装置 50）を含み、前記特定遊技状態発生手段（遊技制御装置 50）は、前記意図的な入賞取りこぼし監視手段が意図的な入賞の取りこぼしの発生を検出した場合に、前記獲得遊技価値量（獲得枚数）が特定量（上限値）とならなかった場合でも前記特定遊技状態の発生を無効化する特定遊技状態発生無効化手段（遊技制御装置 50）を備えている。

20

【0200】

従って、特定遊技状態で得られる利益を比較的大きく設定（例えば、RT 状態の継続可能なゲーム回数を比較的多く設定）すると遊技者の中（特に、技量の高い遊技者）には、特別遊技状態中のゲームにおいて、所定の入賞が当選していても所謂目押しおよび変則押し等を行うことでその入賞を成立させないで意図的に取りこぼす場合が考えられるが、特定遊技状態発生無効化手段を備えたことにより、そのような意図的に特定遊技状態の発生が狙われることを防止でき、運悪かったり、あるいは技量が低かったりすることで獲得遊技価値量が特定量に達しなかった遊技者に対してのみ特定遊技状態が発生させることができる。従って、技量の高い遊技者が確実に特定遊技状態が発生させることにより、遊技店と遊技者との利益バランスが崩れたり、技量の高い遊技者と技量の低い遊技者とで獲得する遊技価値の平均に大きな差が生じたりすることがないので、比較的価値の高い特定遊技状態が発生させることも可能となる。

30

40

【0201】

また、第 5 実施形態のパチスロ遊技機 100 において、前記特定遊技状態発生無効化手段（遊技制御装置 50）は、前記意図的な入賞取りこぼし監視手段（遊技制御装置 50）が意図的な入賞の取りこぼしの発生を検出した場合でも、前記獲得遊技価値量（獲得枚数）が予め定められている所定の範囲（規定数の範囲）内となった場合には、前記特定遊技状態の発生の無効化を不能動化する特定遊技状態発生無効化不能動化手段（遊技制御装置 50）を含んでいる。

【0202】

従って、特定遊技状態発生無効化手段に、意図的な入賞取りこぼし監視手段が意図的な入賞の取りこぼしの発生を検出した場合でも、獲得遊技価値量が予め定められている所定の

50



範囲内となった場合に、前記特定遊技状態の発生の無効化を不能動化する特定遊技状態発生無効化不能動化手段を含ませることで、技量の高い遊技者に対しても一定の利益の付与の機会を与えることができる。

#### 【0203】

例えば、第3実施形態のように取りこぼしをした遊技者に長いRT状態を発生するようにすると、技量の低い遊技者ばかり優遇されることとなり、比較的技量の高い遊技者は当該スロットマシンに興味を示さなくなってしまう虞がある。しかし、本発明によれば、上述のように技量の高い遊技者に対しても一定の利益の付与の機会を与えることができるので、どのような遊技者でも楽しめるようなスロットマシンとなる。

すなわち、技量の高い遊技者は、意図的な取りこぼしにより、ある程度、獲得遊技価値量を調整できるので、獲得遊技価値量を予定の範囲内に納められる可能性がある。そこで、意図的な取りこぼしと判定されて、獲得遊技価値量が特定量より低くなるとともに、特定遊技状態も発生せず、損をする可能性があっても、獲得遊技価値量の特定量への僅かな不足と引き替えに、特定遊技状態を発生させられることに興味を持つことになる。従って、技量の高い遊技者は、失敗して特定遊技状態を発生させられない場合があっても、成功した場合の達成感と技量が高いことを示したことによる優越感を得るために、興味を高めた状態で遊技を行うことができる。

#### 【0204】

なお、上記実施形態においては、遊技者に有利な特定遊技状態をリプレイ入賞の当選確率を通常遊技状態より高くしたRT状態としたが、リプレイ入賞以外の入賞、例えば、各種小役入賞やボーナス入賞等の当選確率を通常遊技状態より高くした状態としても良いし、小役入賞の成立時の払い出し枚数を通常遊技状態より多くした状態としても良い。

また、上記実施形態では、BB状態中において、BB状態の終了条件としてのBB状態中の遊技媒体の獲得枚数の上限値（獲得遊技価値量の特定量）を465に固定したが、上限値を変更できるように特定量設定手段を設けても良い。特定量設定手段は、例えば、遊技制御装置50が特定量の設定を入力する手段（例えば、設定装置630）からの入力信号に基づいて上限値を変更するように構成されたものである。そして、例えば、特定量設定手段は、設定1の場合に上限値を400とし、設定2の場合に上限値を430とし、設定3の場合に、上限値を456とし、さらに、設定の値が上がる毎に、上限値を高めるようになっている。

#### 【0205】

また、上記第4実施形態において、BB状態が終了する前に、BB状態が終了した時点での獲得枚数が上限値となることが不可能である場合に、BB状態の途中で、BB状態後にRT状態が発生することを報知するものとしたが、第1～第3実施形態においても、特別遊技状態が終了するまでに獲得遊技価値量が特定量に至らないことが判定された場合に、特別遊技状態の途中で、特別遊技状態終了後に特定遊技状態が発生することを報知する構成としても良い。

また、本発明はこの実施の形態のパチスロ遊技機100に限られるものではなく、例えば、その他のスロットマシンにも適用可能である。

加えて、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0206】

【図1】本発明に係るスロットマシンの好適な一例としての本実施の形態の第1例のパチスロ遊技機を示す正面図である。

【図2】上記パチスロ遊技機の主要な制御ブロック図である。

【図3】上記パチスロ遊技機の各リール（第1、第2、第3リール）における図柄の配置を示す図である。

10

20

30

40

50

【図4】上記パチスロ遊技機における入賞の種類と停止図柄態様とを説明するための図表である。

【図5】上記パチスロ遊技機の遊技制御装置がゲーム時に行うメインの制御フローを説明するためのフローチャートである。

【図6】上記パチスロ遊技機における遊技状態の変化を示すタイミングチャートである。

【図7】上記制御フローの入賞成立判定処理を説明するためのフローチャートである。

【図8】第2実施形態の入賞成立判定処理を説明するためのフローチャートである。

【図9】第3実施形態の入賞成立判定処理を説明するためのフローチャートである。

【図10】第4実施形態のパチスロ遊技機で行われるRT回数決定ゲームを説明するための図面である。

【図11】第4実施形態のRT回数決定ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図12】第4実施形態の入賞成立判定処理を説明するためのフローチャートである。

【図13】第5実施形態のパチスロ遊技機における遊技状態の変化を示すタイミングチャートである。

【図14】第5実施形態の入賞成立判定処理を説明するためのフローチャートである。

【符号の説明】

【0207】

4 表示装置（報知手段）

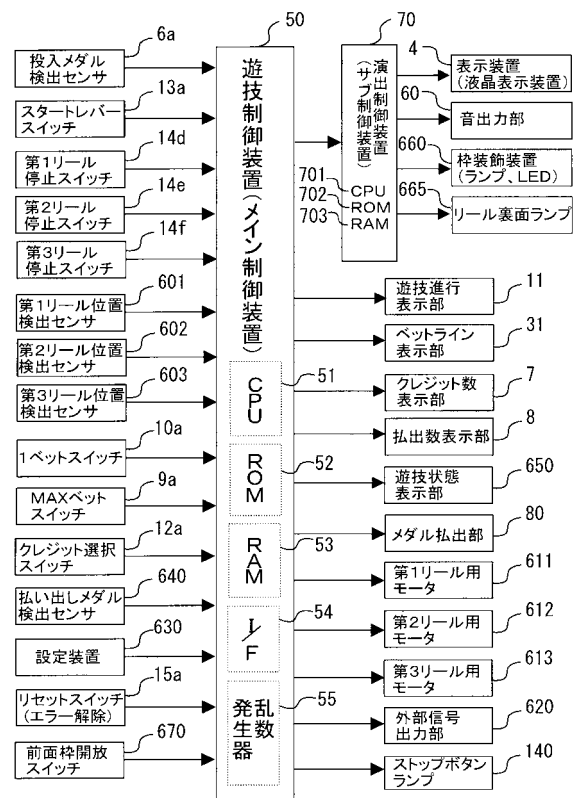
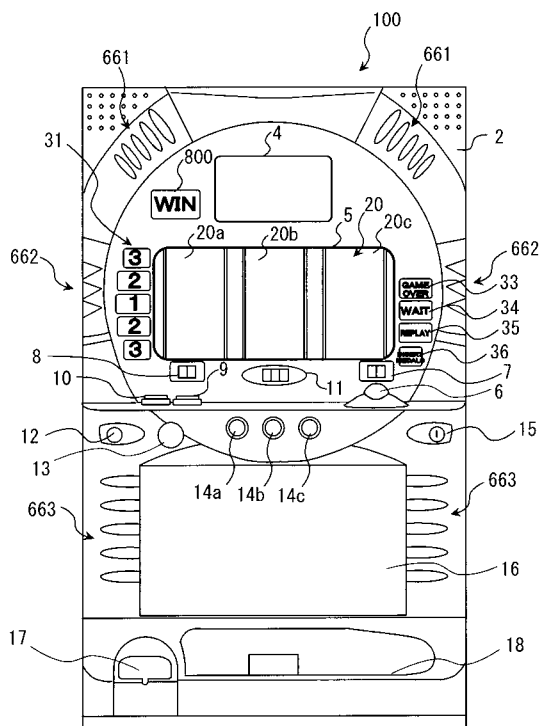
50 遊技制御装置（獲得遊技価値量計数手段、特別遊技状態終了手段、獲得遊技価値量終了手段、特定遊技状態発生手段、不足量算出手段、入賞取りこぼし監視手段、特定量獲得不可能判定手段、特定遊技状態価値決定手段、意図的入賞取りこぼし判定手段、特定遊技状態発生無効化手段、特定遊技状態発生無効化不能動化手段）

70 演出制御装置（報知手段）

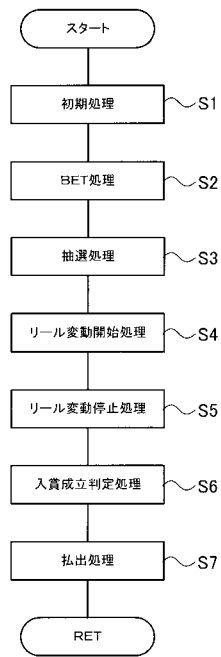
100 パチスロ遊技機（スロットマシン）

【図1】

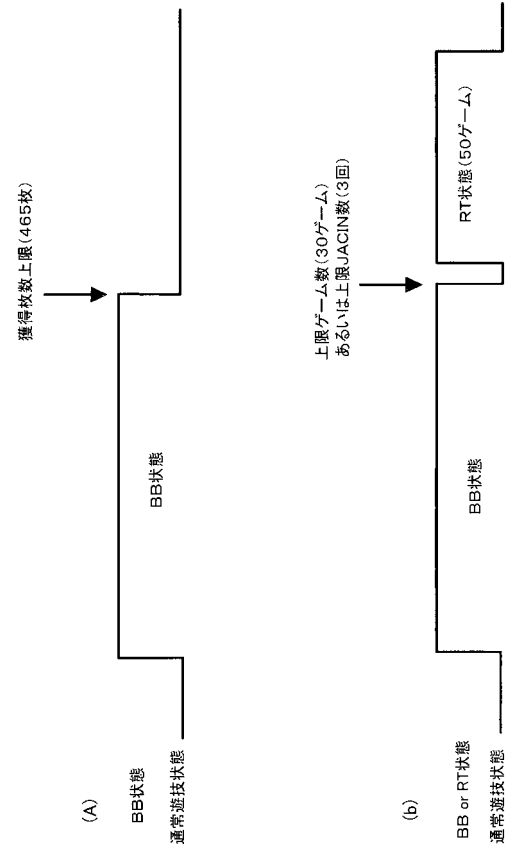
【図2】



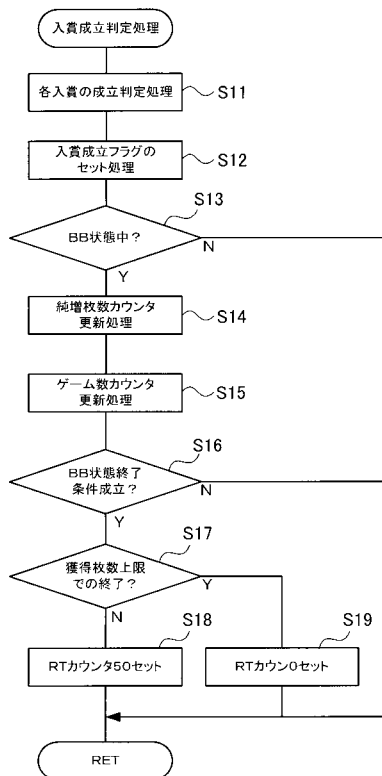
【図 5】



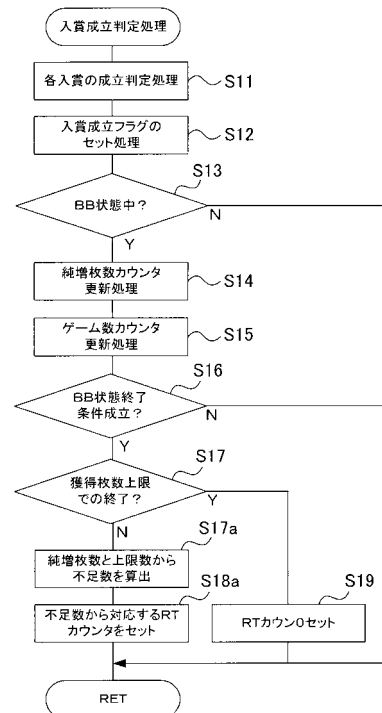
【図 6】



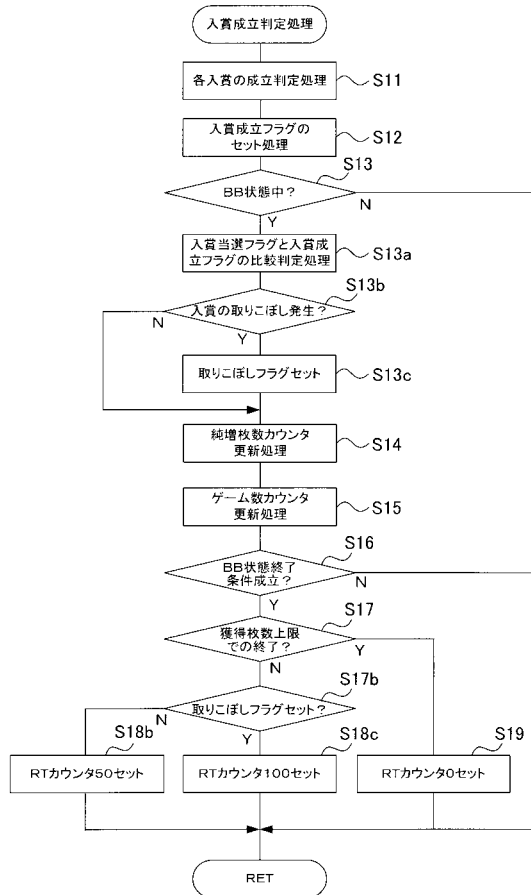
【図 7】



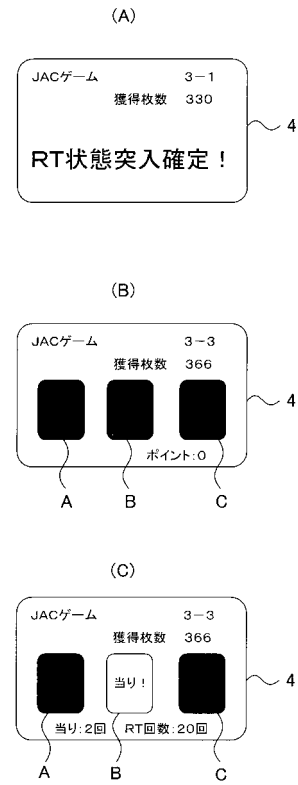
【図 8】



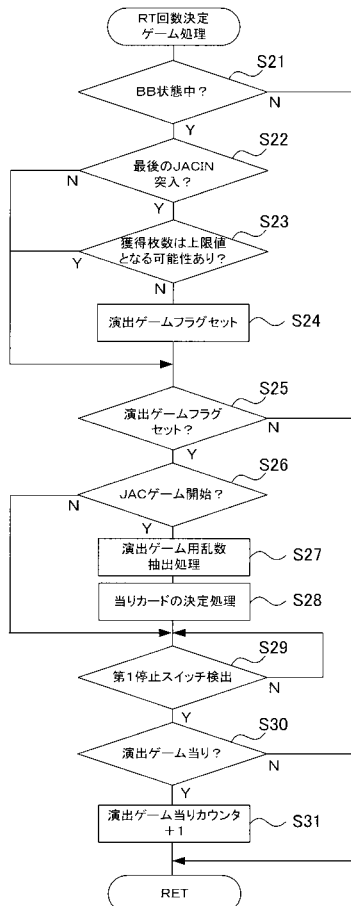
【図 9】



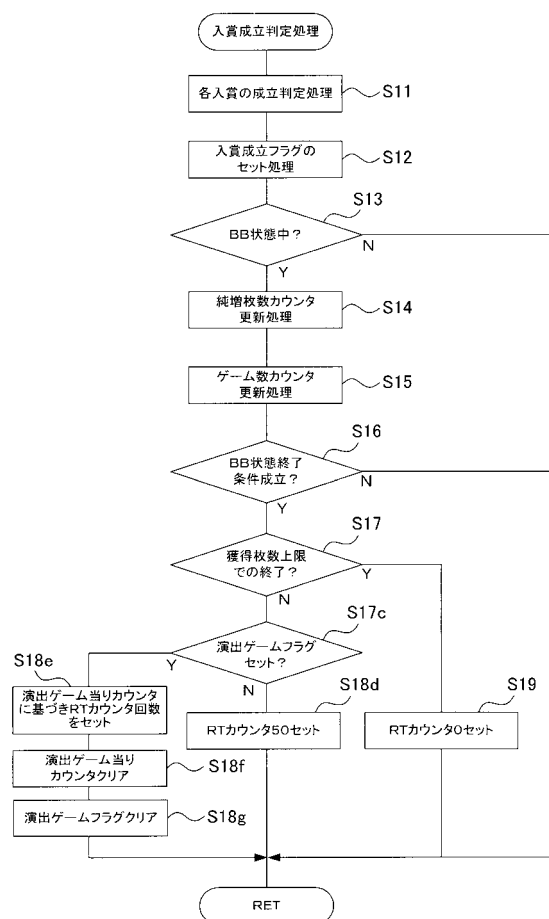
【図 10】



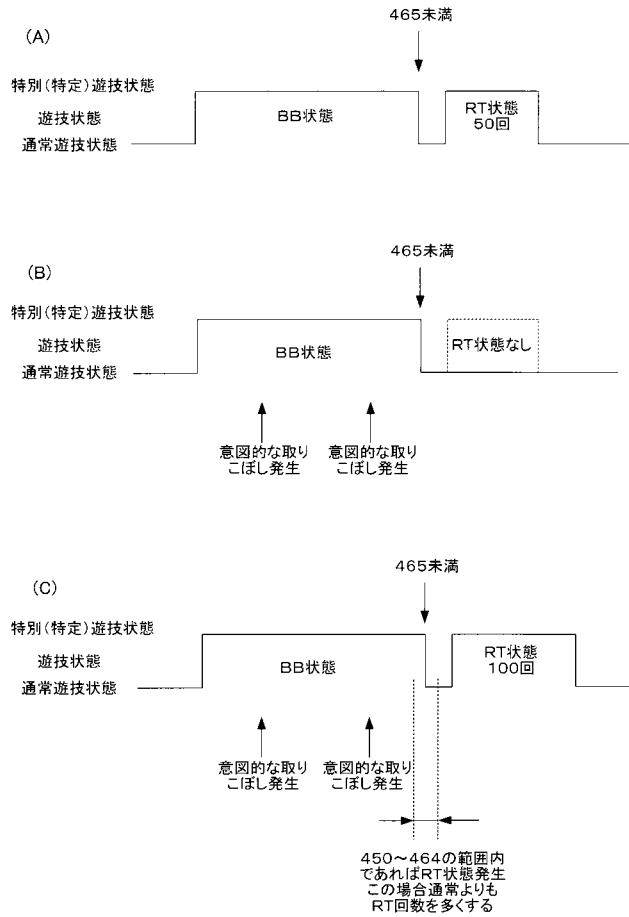
【図 11】



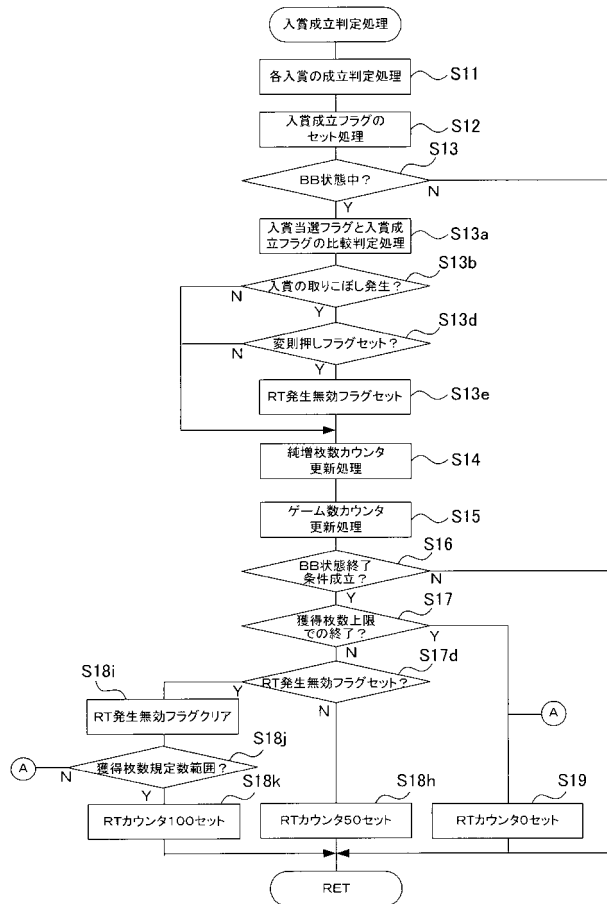
【図 12】



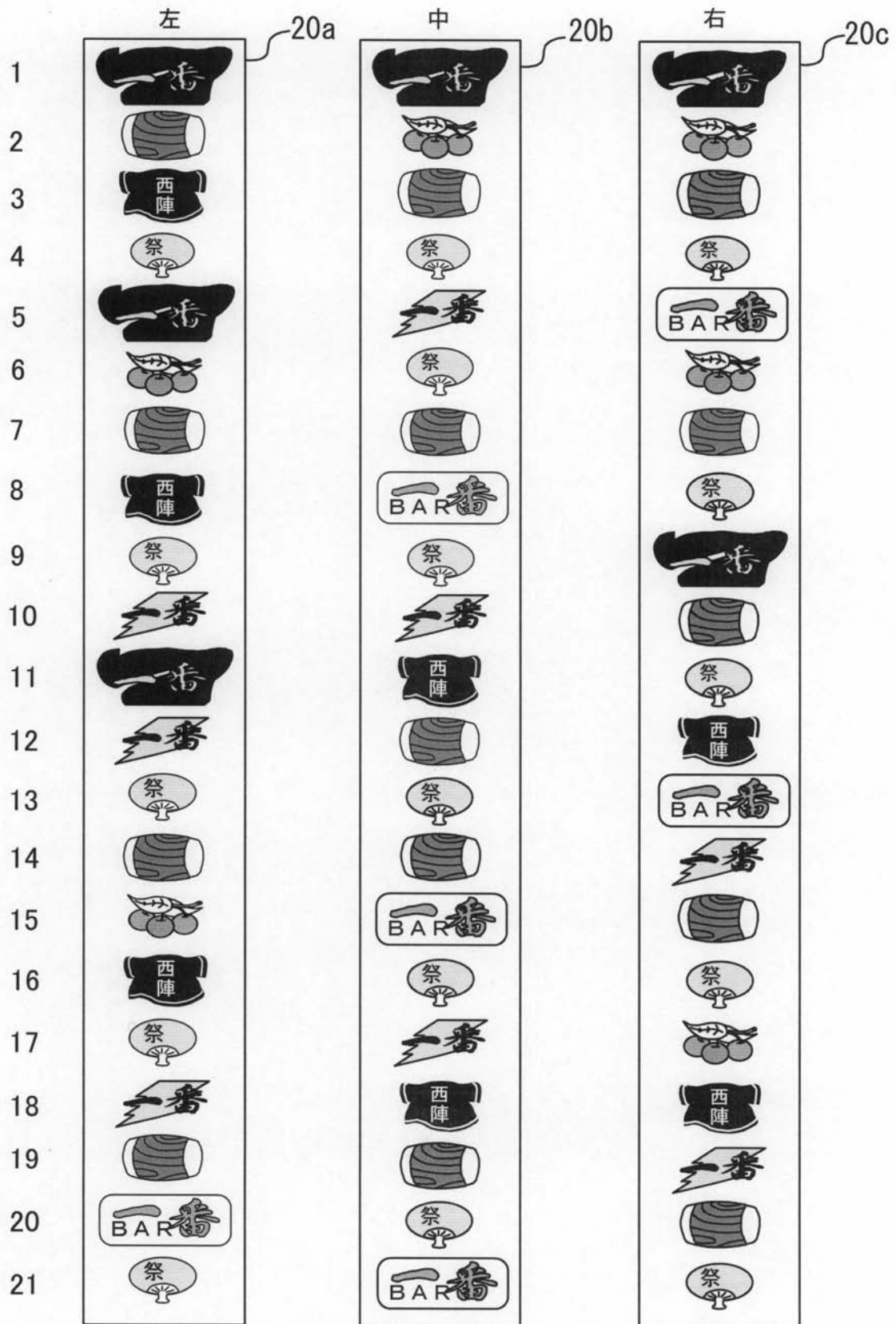
【図 13】










【図 14】



【図 3】



【 図 4 】

	15+BIG BONUS
	15+REG BONUS
	10
	REPLAY BIG中 2+BONUS IN BONUS GAME中 15
	15
	1
 <b>ANY</b> <b>ANY</b>	1