

(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2010-148844

(P2010-148844A)

(43) 公開日 平成22年7月8日(2010.7.8)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 513C

テーマコード (参考)

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 48 頁)

(21) 出願番号 特願2009-19074 (P2009-19074)
 (22) 出願日 平成21年1月30日 (2009.1.30)
 (31) 優先権主張番号 特願2008-304876 (P2008-304876)
 (32) 優先日 平成20年11月28日 (2008.11.28)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

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

最終頁に続く

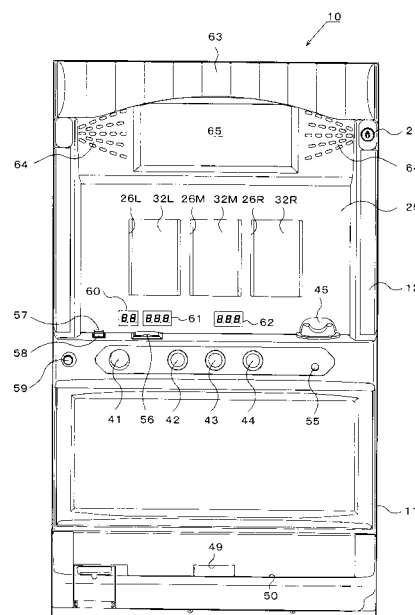
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技が単調化することを抑制することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】スロットマシン10に設けられたスタートレバー41が操作されると、内部で役の抽選が行われるとともに、表示窓26L, 26M, 26Rを介して視認可能なリール32L, 32M, 32Rが回転を開始する。そして、ストップスイッチ42~44が操作されると、各スイッチ42~44に対応したリール32L, 32M, 32Rが停止する。ここで、役の抽選に当選している状況で全リール32L, 32M, 32Rが停止した際に入賞が成立しなかった場合には、各リール32L, 32M, 32Rが再度回転を開始することがあるようになっている。一方、役の抽選に当選していない状況で全リール32L, 32M, 32Rが停止した場合には、各リール32L, 32M, 32Rが再度回転を開始することなくゲームが終了するようになっている。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数種の絵柄を可変表示させる可変表示手段と、
前記絵柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段と、
役の抽選を行う抽選手段と、
前記絵柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段と、
前記停止操作手段が操作されたことに基づいて、前記絵柄の可変表示を停止させる停止制御を実行する停止制御手段と、
前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段と
を備えた遊技機において、
前記絵柄の可変表示が終了したことに基づいて、前記開始操作手段の操作に基づくことなく前記絵柄の可変表示を再度開始させる再開手段を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

複数のリールを回転させたあとに停止させる遊技機としては、例えばスロットマシンがある。スロットマシンでは、各リールの外周部に複数の図柄が付与されており、表示窓を通じて各リールに付与された図柄の一部が視認可能な構成となっている。そして、遊技者がメダルを投入することで有効ラインが設定され、その後、遊技者がスタートレバーを操作することでスロットマシンの内部にてビッグボーナス（以下、「BB」と言う）役や小役、再遊技といった役の抽選が行われるとともに各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後にストップスイッチを操作することで各リールが順次停止して1回のゲームが終了する。そして、全てのリールが回転を停止した際に有効ライン上に当選した役と対応する図柄の組合せが停止すると入賞となり、メダルが払い出される特典や遊技状態が移行される特典等が遊技者に付与される。したがって、遊技者は、変動する図柄を見て、そして所定の図柄が有効ライン上に停止しようストップスイッチを操作することが一般的であり、換言すれば、遊技者が遊技に積極参加できることがスロットマシンの特徴であると言える（例えば特許文献1参照）。

20

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2006-055623号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、繰り返しゲームが行われることを想定した場合には、図柄を狙ってストップスイッチを操作するという行為が機械的な単調作業となる可能性があり、これは、遊技が単調化することに繋がり得る。

40

【0005】

なお、以上の問題はスロットマシンに限らず、複数種の絵柄を変動表示させ、その後の停止操作手段の操作に基づいて変動表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

【0006】

本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技が単調化することを抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

50

【 0 0 0 7 】

請求項 1 に記載の発明では、複数種の絵柄を可変表示させる可変表示手段と、前記絵柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段と、役の抽選を行う抽選手段と、前記絵柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段と、前記停止操作手段が操作されたことに基づいて、前記絵柄の可変表示を停止させる停止制御を実行する停止制御手段と、前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備えた遊技機において、前記絵柄の可変表示が終了したことに基づいて、前記開始操作手段の操作に基づくことなく前記絵柄の可変表示を再度開始させる再開手段を備えたことを特徴とする。

10

【 発明の効果 】

【 0 0 0 8 】

遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 9 】

【 図 1 】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【 図 2 】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【 図 3 】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【 図 4 】前面扉の背面図。

【 図 5 】筐体の正面図。

20

【 図 6 】各リールの図柄配列を示す図。

【 図 7 】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。

【 図 8 】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【 図 9 】スロットマシンのブロック図。

【 図 1 0 】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【 図 1 1 】通常処理を示すフローチャート。

【 図 1 2 】抽選処理を示すフローチャート。

【 図 1 3 】通常状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【 図 1 4 】変動回数設定処理を示すフローチャート。

【 図 1 5 】リール制御処理を示すフローチャート。

30

【 図 1 6 】停止制御処理を示すフローチャート。

【 図 1 7 】停止前処理を示すフローチャート。

【 図 1 8 】擬似変動処理を示すフローチャート。

【 図 1 9 】擬似変動演出の一例を示す図。

【 図 2 0 】第 2 の実施の形態におけるリール制御処理を示すフローチャート。

【 図 2 1 】擬似変動処理を示すフローチャート。

【 図 2 2 】第 3 の実施の形態におけるリール制御処理を示すフローチャート。

【 図 2 3 】停止前処理を示すフローチャート。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 0 】

40

以下、遊技機の一つである回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はスロットマシン 1 0 の正面図、図 2 はスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を閉じた状態の斜視図、図 3 はスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を開いた状態の斜視図、図 4 は前面扉 1 2 の背面図、図 5 は筐体 1 1 の正面図である。

【 0 0 1 1 】

図 1 ~ 図 5 に示すように、スロットマシン 1 0 は、その外殻を形成する筐体 1 1 を備えている。筐体 1 1 は、全体として前面を開放した箱状に形成されており、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。

【 0 0 1 2 】

50

筐体 1 1 の前面側には、前面扉 1 2 が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体 1 1 には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸 1 3 a , 1 3 b が設けられており、前面扉 1 2 には、各支軸 1 3 a , 1 3 b と対応する位置に軸受部 1 4 a , 1 4 b が設けられている。そして、各軸受部 1 4 a , 1 4 b に各支軸 1 3 a , 1 3 b が挿入された状態では、前面扉 1 2 が筐体 1 1 に対して両支軸 1 3 a , 1 3 b を結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉 1 2 の回動によって筐体 1 1 の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉 1 2 は、その裏面に設けられた施錠装置 2 0 によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉 1 2 の右端側上部には、施錠装置 2 0 と一体化されたキーシリンダ 2 1 が設けられており、キーシリンダ 2 1 に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。

10

【 0 0 1 3 】

前面扉 1 2 の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル 2 5 が設けられている。遊技パネル 2 5 には、縦長の 3 つの表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R が横並びに形成されており、各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R を通じてスロットマシン 1 0 の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R を 1 つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【 0 0 1 4 】

図 3 に示すように、筐体 1 1 は仕切り板 3 0 によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 3 0 の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット 3 1 が取り付けられている。リールユニット 3 1 は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール 3 2 L , 中リール 3 2 M , 右リール 3 2 R を備えている。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R は、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R と 1 対 1 で対応している。したがって、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が正回転すると、各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R を通じてリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

20

【 0 0 1 5 】

ここで、リールユニット 3 1 の構成を簡単に説明する。

30

【 0 0 1 6 】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R は、それぞれがステッピングモータに連結されており、各ステッピングモータの駆動により各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステッピングモータは、例えば 5 0 4 パルスの駆動信号（以下、励磁パルスとも言う。）を与えることにより 1 回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット 3 1 には、リールが 1 回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが 1 回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置 1 0 1 に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置 1 0 1 は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の角度位置を 1 回転毎に確認するとともに補正することができる。

40

【 0 0 1 7 】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、2 1 個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、2 4 パルス（= 5 0 4 パルス ÷ 2 1 図柄）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置 1 0 1 は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により

50

、表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R から視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R から視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行うことができる。

【 0 0 1 8 】

次に、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に描かれている図柄について説明する。

【 0 0 1 9 】

図 6 には、左リール 3 2 L , 中リール 3 2 M , 右リール 3 2 R の図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R には、それぞれ 2 1 個の図柄が
10 一列に配置されている。また、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に対応して番号が 0 ~ 2 0 まで付されているが、これら番号は主制御装置 1 0 1 が表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R から視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【 0 0 2 0 】

図柄としては、「青 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 2 0 番目）、「青年」図柄（
例えば、左リール 3 2 L の 1 9 番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1
8 番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 7 番目）、「スイカ」図柄（
例えば、左リール 3 2 L の 1 6 番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 5 番
目）、「白 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 3 番目）、「赤 7」図柄（例えば、左
リール 3 2 L の 6 番目）、「赤ベル」図柄（例えば、中リール 3 2 M の 1 7 番目）、「青
20 ベル」図柄（例えば、中リール 3 2 M の 5 番目）の 1 0 種類がある。そして、図 6 に示す
ように、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R において各種図柄の数や配置順序は全く異なっ
ている。

【 0 0 2 1 】

各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R は、対応するリールに付された 2 1 個の図柄のうち図
柄全体を視認可能となる図柄が 3 個となるように形成されている。このため、各リール 3
2 L , 3 2 M , 3 2 R がすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓 2 6
L , 2 6 M , 2 6 R を介して視認可能な状態となる。

【 0 0 2 2 】

本スロットマシン 1 0 では、これら 9 個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにし
て、横方向へ平行に 3 本、斜め方向へたすき掛けに 2 本、計 5 本の組合せラインが設定さ
れている。より詳しくは、図 7 に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール 3
2 L , 3 2 M , 3 2 R の上段図柄を結んだ上ライン L 1 と、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3
2 R の中段図柄を結んだ中ライン L 2 と、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の下段図柄を
結んだ下ライン L 3 と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リ
ール 3 2 L の上段図柄、中リール 3 2 M の中段図柄、右リール 3 2 R の下段図柄を結んだ
右下がりライン L 4 と、左リール 3 2 L の下段図柄、中リール 3 2 M の中段図柄、右リ
ール 3 2 R の上段図柄を結んだ右上がりライン L 5 と、が設定されている。そして、有効化
された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、
入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状
態が移行される特典が付与されたりするようになっている。
40

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

メダル払出のみが行われる小役入賞としては、スイカ入賞と、チェリー入賞と、青年入
賞と、第 1 特定役入賞 ~ 第 1 8 特定役入賞とがある。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の
「スイカ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、スイカ入賞として 5 枚のメダル払
出が行われ、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「青年」図柄が有効ライン上に並んで停
止した場合、青年入賞として 1 枚のメダル払出が行われる。左リール 3 2 L の「赤 7」図
50

柄,「青7」図柄,「白7」図柄のいずれかと、中リール32Mの「赤ベル」図柄又は「青ベル」図柄と、右リール32Rの「赤7」図柄,「青7」図柄,「白7」図柄のいずれかと、が有効ライン上に並んで停止した場合、特定役入賞として15枚のメダル払出が行われる。例えば、左リール32Lの「赤7」図柄と、中リール32Mの「赤ベル」図柄と、右リール32Rの「赤7」図柄と、が有効ライン上に並んで停止した場合、第1特定役入賞となる。また、左リール32Lの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合、チェリー入賞として4枚のメダル払出が行われる。すなわち、チェリー入賞の場合には、中リール32Mと右リール32Rについて、有効ライン上に停止する図柄がどのような図柄であっても良い。換言すれば、左リール32Lの「チェリー」図柄と、中リール32M及び右リール32Rの任意の図柄との組合せが有効ライン上に停止した場合、チェリー入賞が成立するとも言える。したがって、左リール32Lの複数の有効ラインが重なる位置(具体的には上段と下段)に「チェリー」図柄が停止した場合には、各有効ライン上にてチェリー入賞が成立することとなり、結果として8(=4×2)枚のメダル払出が行われる。本実施の形態では、左リール32Lの「チェリー」図柄が上段又は下段に停止してチェリー入賞が成立するようになっているため、チェリー入賞が成立した場合には8枚のメダル払出が行われる。

10

【0025】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、BB入賞がある。各リール32L,32M,32Rの「赤7」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、BB入賞として遊技状態がビッグボーナス状態(以下、「BB状態」と言う。)に移行する。

20

【0026】

メダル払出や遊技状態の移行以外の特典が付与される入賞としては、再遊技入賞がある。各リール42L,42M,42Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、再遊技入賞として、メダル払出や遊技状態の移行は行われないものの、メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される。

【0027】

なお以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せとも言う。例えば、第1特定役図柄の組合せとは、第1特定役入賞となる図柄の組合せ、すなわち「赤7」図柄,「赤ベル」図柄,「赤7」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール32L,32M,32Rの図柄を入賞図柄とも言う。例えば、第1特定役図柄とは、左リール32L及び右リール32Rにおいては「赤7」図柄であり、中リール32Mにおいては「赤ベル」図柄である。

30

【0028】

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

【0029】

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

40

【0030】

50

表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R の下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口 4 5 が設けられている。メダル投入口 4 5 は遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 4 5 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、遊技媒体を直接入力する直接入力手段を構成するものとも言える。

【 0 0 3 1 】

メダル投入口 4 5 から投入されたメダルは、前面扉 1 2 の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクト 4 6 によって貯留用通路 4 7 か排出用通路 4 8 のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セレクト 4 6 にはメダル通路切替ソレノイド 4 6 a が設けられており、そのメダル通路切替ソレノイド 4 6 a の非励磁時にはメダルが排出用通路 4 8 側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド 4 6 a の励磁時にはメダルが貯留用通路 4 7 側に導かれるようになっている。貯留用通路 4 7 に導かれたメダルは、筐体 1 1 の内部に収納されたホッパ装置 5 1 へと導かれる。一方、排出用通路 4 8 に導かれたメダルは、前面扉 1 2 の前面下部に設けられたメダル排出口 4 9 からメダル受け皿 5 0 へと導かれ、遊技者に返還される。

【 0 0 3 2 】

ホッパ装置 5 1 は、メダルを貯留する貯留タンク 5 2 と、メダルを遊技者に払い出す払出装置 5 3 とより構成されている。払出装置 5 3 は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路 4 8 に設けられた開口 4 8 a へメダルを排出し、排出用通路 4 8 を介してメダル受け皿 5 0 へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置 5 1 の右方には、貯留タンク 5 2 内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク 5 4 が設けられている。ホッパ装置 5 1 の貯留タンク 5 2 内部には、この貯留タンク 5 2 から予備タンク 5 4 へとメダルを排出する誘導プレート 5 2 a が設けられている。したがって、誘導プレート 5 2 a が設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク 5 4 に貯留されることとなる。

【 0 0 3 3 】

メダル投入口 4 5 の下方には、ボタン状の返却スイッチ 5 5 が設けられている。メダル投入口 4 5 に投入されたメダルがセレクト 4 6 内に詰まった状況下で返却スイッチ 5 5 を操作された場合、セレクト 4 6 が機械的に連動して動作され、当該セレクト 4 6 内に詰まったメダルがメダル排出口 4 9 から返却されるようになっている。

【 0 0 3 4 】

表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R の下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に 3 枚投入するための第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 が設けられている。また、第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 の左方には、第 2 クレジット投入スイッチ 5 7 と、第 3 クレジット投入スイッチ 5 8 とが設けられている。第 2 クレジット投入スイッチ 5 7 は仮想メダルを一度に 2 枚投入するためのものであり、第 3 クレジット投入スイッチ 5 8 は仮想メダルを 1 枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 は前記メダル投入口 4 5 とともに遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 4 5 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、遊技媒体を間接入力する間接入力手段を構成するものとも言える。

【 0 0 3 5 】

スタートレバー 4 1 の左方には、精算スイッチ 5 9 が設けられている。すなわち、本スロットマシン 1 0 では、所定の最大値（メダル 5 0 枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算スイッチ 5 9 を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口 4 9 から払い出されるようになっている。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ 5 9 は貯留記憶された遊技媒体を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものとも言える。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 6 】

遊技パネル 2 5 の表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R 下方には、クレジットされている仮想メダル数を表示するクレジット表示部 6 0 と、B B 状態が終了するまでに払い出される残りのメダル数を表示する残払出枚数表示部 6 1 と、入賞時に払い出したメダルの枚数を表示する払出枚数表示部 6 2 とがそれぞれ設けられている。これら表示部 6 0 ~ 6 2 は 7 セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

【 0 0 3 7 】

ここで、メダルのベット数と、有効化される組合せラインとの関係を、図 7 を用いて説明する。遊技の開始時にメダル投入口 4 5 からメダルが投入されるとベットとなる。

10

【 0 0 3 8 】

1 枚目のメダルがメダル投入口 4 5 に投入された場合、ベット数は 1 となり、中ライン L 2 が有効化される。2 枚目のメダルがメダル投入口 4 5 に投入された場合、ベット数は 2 となり、中ライン L 2 に加えて上ライン L 1 と下ライン L 3 を含む合計 3 本の組合せラインが有効化される。3 枚目のメダルがメダル投入口 4 5 に投入された場合、ベット数は 3 となり、組合せライン L 1 ~ L 5 の全てが有効化される。

【 0 0 3 9 】

なお、4 枚以上のメダルがメダル投入口 4 5 に投入された場合、そのときに貯留記憶されている仮想メダルが 5 0 枚未満であれば、3 枚を超える余剰メダルはスロットマシン 1 0 内部に貯留され、クレジット表示部 6 0 の仮想メダル数が加算表示される。一方、仮想メダル数が 5 0 枚のとき又は 5 0 枚に達したときには、セクタ 4 6 により貯留用通路 4 7 から排出用通路 4 8 への切替がなされ、メダル排出口 4 9 からメダル受け皿 5 0 へと余剰メダルが返却される。

20

【 0 0 4 0 】

また、仮想メダルが貯留記憶されており、遊技の開始時に第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 のいずれかが操作された場合にも、仮想メダルが投入されたこととなりベットとなる。なお、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 のいずれかが操作された場合については、投入された仮想メダルの枚数分だけクレジット表示部 6 0 に表示されている仮想メダル数が減算されることを除き、メダル投入口 4 5 からメダルを投入した場合と同じため、説明を省略する。

30

【 0 0 4 1 】

ちなみに、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 のいずれかが操作された場合に投入されるべき仮想メダルが貯留記憶されていない場合、例えばクレジット表示部 6 0 の表示が 2 のときに第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 が操作された場合等には、クレジット表示部 6 0 の数値が全て減算されて 0 となり、投入可能な仮想メダル分だけベットされる。

【 0 0 4 2 】

前面扉 1 2 の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ 6 3 と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ 6 4 と、遊技者に各種情報を与える補助表示部 6 5 とが設けられている。補助表示部 6 5 は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R による遊技を主表示部によるものと考えられることから、本実施形態では補助表示部 6 5 と称している。補助表示部 6 5 の背面には、上部ランプ 6 3 やスピーカ 6 4 、補助表示部 6 5 を駆動させるための表示制御装置 8 1 が設けられている。

40

【 0 0 4 3 】

筐体 1 1 の内部においてホッパ装置 5 1 の左方には、電源ボックス 7 0 が設けられている。電源ボックス 7 0 は、その内部に電源装置 9 1 を収容するとともに、電源スイッチ 7 1 やリセットスイッチ 7 2 、設定キー挿入孔 7 3 などを備えている。電源スイッチ 7 1 は、主制御装置 1 0 1 を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセ

50

ットスイッチ 72 は、スロットマシン 10 のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔 73 は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔 73 へ挿入して ON 操作することにより、スロットマシン 10 の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ 72 は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン 10 の当選確率を変更する場合にも操作される。

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

主制御装置 101 には、演算処理手段である CPU 102 を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU 102 には、電源装置 91 の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路 103 や、入出力ポート 104 などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置 101 は、スロットマシン 10 に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。

【0047】

主制御装置 101 の入力側には、リールユニット 31 (より詳しくは各リール 32L, 32M, 32R が 1 回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ)、スタートレバー 41 の操作を検出するスタート検出センサ 41a、各ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作を個別に検出するストップ検出センサ 42a ~ 44a、メダル投入口 45 から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ 45a、ホッパ装置 51 から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ 51a、各クレジット投入スイッチ 56 ~ 58 の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ 56a ~ 58a、精算スイッチ 59 の操作を検出する精算検出センサ 59a、リセットスイッチ 72 の操作を検出するリセット検出センサ 72a、設定キー挿入孔 73 に設定キーが挿入されて ON 操作されたことを検出する設定キー検出センサ 73a 等の各種センサが接続されており、これら各種センサからの信号は入出力ポート 104 を介して CPU 102 へ出力されるようになっている。

【0048】

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

【0049】

停電監視回路 91b は電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ 71 による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路 91b は、電源部 91a から出力されるこの例では直流 12 ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば 10 ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号は CPU 102 と入出力ポート 104 のそれぞれに供給され、CPU 102 ではこの停電信号を認識することにより後述する停電時処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置 81 にも供給されるように構成されている。

【0050】

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

【0051】

10

20

30

40

50

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

【0052】

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

【0053】

上述した CPU 102 には、この CPU 102 によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 105 と、この ROM 105 に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するための RAM 106 の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン 10 において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM 105 と RAM 106 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図 10 以降のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述した ROM 105 に記憶されている。

【0054】

RAM 106 は、スロットマシン 10 の電源が遮断された後においても電源装置 91 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持 (バックアップ) できる構成となっている。RAM 106 には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、役の抽選結果を記憶するための当選フラグ格納エリア 106a、各リール 32L, 32M, 32R の停止制御を行う場合に用いるスベリテーブルを記憶するためのスベリテーブル格納エリア 106b、BB 状態等の遊技状態を記憶するための状態情報格納エリア 106c 等の他に、リールが回転を開始してから経過時間を測定するための経過タイマ、バックアップエリアが設けられている。

【0055】

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

【0056】

また、CPU 102 の NMI 端子 (ノンマスカブル割込端子) には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 91b からの停電信号が入力されるように構成されている。そして、電源遮断時には、停電フラグ生成処理としての NMI 割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【0057】

続いて、主制御装置 101 の CPU 102 により実行される各制御処理について説明する。かかる CPU 102 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に (本実施の形態では 1.49 msec 周期で) 起動されるタイマ割込み処理と、NMI 端子への停電信号の入力に伴い起動される NMI 割込み処理とがある。以下

では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理にて行われる通常処理とを図 10 ~ 図 18 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0058】

図 10 は、主制御装置 101 で定期的に行われるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置 101 の CPU 102 により例えば 1.49 msec ごとにタイマ割込みが発生する。

【0059】

まず、ステップ S 101 に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用している CPU 102 内の全レジスタの値を RAM 106 のバックアップエリアに退避させる。ステップ S 102 では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップ S 103 に進み、停電時処理を実行する。

【0060】

ここで、停電時処理について概略を説明する。

【0061】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置 91 の停電監視回路 91b から停電信号が出力され、当該停電信号が NMI 端子を介して主制御装置 101 に入力される。主制御装置 101 は、停電信号が入力された場合、即座に NMI 割込み処理を実行し、停電フラグを RAM 106 に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【0062】

停電時処理では、まずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、CPU 102 のスタックポインタの値を RAM 106 のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート 104 における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時に RAM 106 のデータが正常か否かを判定するための RAM 判定値を算出してバックアップエリアに保存することにより、それ以後の RAM アクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、RAM 106 への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合にはメイン処理に移行する。

【0063】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップ S 102 にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップ S 104 以降の各種処理を行う。

【0064】

すなわち、ステップ S 104 では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップ S 105 では、CPU 102 自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップ S 106 では、各リール 32L, 32M, 32R を回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップ S 107 では、入出力ポート 104 に接続されたストップ検出センサ 42a ~ 44a, 投入メダル検出センサ 45a, 払出検出センサ 51a 等の各種センサ(図 9 参照)の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップ S 108 では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップ S 109 では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板 121 へ出力するカウンタ処理を行う。

【 0 0 6 5 】

ステップ S 1 1 0 では、後述する抽選結果コマンド等の各種コマンドを表示制御装置 8 1 へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップ S 1 1 1 では、クレジット表示部 6 0、残払出枚数表示部 6 1 及び払出枚数表示部 6 2 にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップ S 1 1 2 では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部 6 0 ~ 6 2 に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップ S 1 1 3 では、入出力ポート 1 0 4 から I / O 装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップ S 1 1 4 では、先のステップ S 1 0 1 にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれ C P U 1 0 2 内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップ S 1 1 5 にて次のタイマ割り込みを許可する割り込み許可処理を行い、この一連のタイマ割り込み処理を終了する。

10

【 0 0 6 6 】

次に、遊技に関わる主要な制御を行う通常処理について図 1 1 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 0 6 7 】

先ずステップ S 2 0 1 では、次のタイマ割り込みを許可する割り込み許可処理を行う。ステップ S 2 0 2 では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置 8 1 等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置 8 1 等の初期化が終了した場合には、ステップ S 2 0 3 ~ ステップ S 2 1 1 に示す遊技管理処理を行う。

20

【 0 0 6 8 】

遊技管理処理として、ステップ S 2 0 3 では、R A M 1 0 6 に格納された各種遊技情報等のデータ（例えば前回の遊技で用いた乱数値等）をクリアする。その後、ステップ S 2 0 4 では開始待ち処理を行う。

【 0 0 6 9 】

開始待ち処理では、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部 6 0 に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。再遊技入賞が成立していなかった場合には、タイマ割り込み処理のセンサ監視処理ステップ S 1 0 7 にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン 1 0 をエラー状態とすると共にエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ 7 2 が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ 5 9 が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ 5 9 が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ 5 9 が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、有効ラインの設定等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作のいずれもなされていない場合には、そのまま開始待ち処理を終了する。

30

40

【 0 0 7 0 】

開始待ち処理の終了後、ステップ S 2 0 5 ではメダルのベット数が規定数（本実施の形態では 3）に達しているか否かを判定し、ベット数が規定数に達していない場合には、ステップ S 2 0 4 の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。ベット数が規定数に達している場合には、ステップ S 2 0 6 にてスタートレバー 4 1 が操作されたか否かを判定する。スタートレバー 4 1 が操作されていない場合には、ス

50

ステップ S 2 0 4 の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

【 0 0 7 1 】

一方、スタートレバー 4 1 が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー 4 1 が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合にはステップ S 2 0 7 に進み、メダル通路切替ソレノイド 4 6 a を非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップ S 2 0 8 の抽選処理、ステップ S 2 0 9 のリール制御処理、ステップ S 2 1 0 のメダル払出処理、ステップ S 2 1 1 の B B 状態処理を順に実行し、ステップ S 2 0 3 に戻る。

10

【 0 0 7 2 】

次に、ステップ S 2 0 8 の抽選処理について、図 1 2 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 0 7 3 】

ステップ S 3 0 1 では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン 1 0 では、スタートレバー 4 1 が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは 0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数を生成しており、C P U 1 0 2 は、スタートレバー 4 1 の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値を R A M 1 0 6 に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー 4 1 が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン 1 0 のハード回路は、スタートレバー 4 1 が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

20

【 0 0 7 4 】

乱数を取得した後、ステップ S 3 0 2 では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。具体的には、スロットマシン 1 0 の現在の遊技状態を判別し、遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。本スロットマシン 1 0 では、大別して通常状態と B B 状態の 2 種類の遊技状態を有しており、各遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。ここで、本スロットマシン 1 0 では、「設定 1」から「設定 6」まで 6 段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入して O N 操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップ S 3 0 2 では、設定状態が「設定 1」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定 6」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

30

【 0 0 7 5 】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図 1 3 は、「設定 3」の通常状態で選択される通常状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、判定すべき役の数と同数のインデックス値 I V が設定されており、各インデックス値 I V には、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられると共に、ポイント値 P V が設定されている。すなわち、本スロットマシン 1 0 における通常状態では、再遊技、スイカ、チェリー、青年、第 1 特定役 ~ 第 1 8 特定役、B B の 2 3 種類の役について判定が行われるようになっている。

40

【 0 0 7 6 】

抽選テーブルを選択した後、ステップ S 3 0 3 ではインデックス値 I V を 1 とし、続くステップ S 3 0 4 では役の当否を判定する際に用いる判定値 D V を設定する。かかる判定値設定処理では、現在の判定値 D V に、現在のインデックス値 I V と対応するポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V を設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップ S 3 0 1 にて取得した乱数値を現在の判定値 D V とし、この乱数値に現在のインデックス値 I V である 1 と対応するポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V とする。

【 0 0 7 7 】

その後、ステップ S 3 0 5 ではインデックス値 I V と対応する役の当否判定を行う。役

50

の当否判定では判定値DVが65535を超えたか否かを判定する。65535を超えた場合には、ステップS306に進み、そのときのインデックス値IVと対応する役の当選フラグを、RAM106の当選フラグ格納エリア106aにセットする。例えば、IV=2のときに判定値DVが65535を超えた場合、ステップS306ではスイカ当選フラグを当選フラグ格納エリア106aにセットする。

【0078】

ちなみに、セットされた当選フラグが再遊技当選フラグ、スイカ当選フラグ、チェリー当選フラグ、青年当選フラグ、第1特定役当選フラグ～第18特定役当選フラグのいずれかである場合、この当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のS203参照）。一方、当選フラグがBB当選フラグである場合、この当選フラグはBB入賞が成立したことを条件の1つとしてリセットされる。すなわち、BB当選フラグは、複数回のゲームにわたって有効とされる場合がある。なお、BB当選フラグを持ち越した状態におけるステップS306では、現在のインデックス値IVが1～22であればインデックス値IVと対応する当選フラグをセットし、現在のインデックス値IVが23であればBB当選フラグをセットしない。つまり、BB当選フラグが持ち越されているゲームでは、再遊技、スイカ、チェリー、青年、第1特定役～第18特定役のいずれかに当選した場合には対応する当選フラグをセットする一方、BBに当選した場合にはBB当選フラグを新たにセットしない。

【0079】

ステップS305にて判定値DVが65535を超えなかった場合には、インデックス値IVと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップS307にてインデックス値IVを1加算し、続くステップS308ではインデックス値IVと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、1加算されたインデックス値IVが抽選テーブルに設定されたインデックス値IVの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップS304に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップS304では、先の役の当否判定に用いた判定値DV（すなわち現在の判定値DV）に現在のインデックス値IVと対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVとし、ステップS305では、当該判定値DVに基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図13に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、BBの当選確率は約200分の1、再遊技の当選確率は約7.300分の1、スイカの当選確率は約100分の1、チェリーの当選確率は約50.0分の1、青年の当選確率は約200分の1、第1特定役～第18特定役の当選確率はそれぞれ約27.0分の1である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約6.39分の1である。

【0080】

ステップS306にて当選フラグをセットした後、又はステップS308にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップS309にて抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、役の当否判定の結果を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。表示制御装置81は、当該抽選結果コマンドを受信することにより、例えば当選役を示唆すべく上部ランプ63や補助表示部65の駆動制御を実行する。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであって、表示制御装置81に対してコマンドを送信しない。表示制御装置81へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理S110にて行われる。

【0081】

そして、ステップS310では、リールの変動回数を設定する変動回数設定処理を行う。本スロットマシン10では、各リール32L、32M、32Rの変動を用いた擬似変動演出を実行可能な構成となっており、変動回数設定処理では、擬似変動演出の実行回数を決定する。具体的には、図14のフローチャートに示すように、ステップS401において変動回数を決定する際に用いる乱数を取得する。ステップS402では、変動回数を決

定するための変動回数テーブルを選択する。具体的には、当選フラグ格納エリア 1 0 6 a を参照し、セットされている当選フラグと対応した変動回数テーブルを選択する。変動回数テーブルには、乱数と変動回数との対応関係が定められている。例えば B B 当選フラグのみがセットされている場合に選択される変動回数テーブルは、約 6 0 % の割合で変動回数として「4」が取得され、約 2 5 % の割合で変動回数として「3」が取得され、約 1 0 % の割合で変動回数として「2」が取得され、約 5 % の割合で変動回数として「1」が取得されるよう、乱数と変動回数との対応関係が定められている。また、いずれの当選フラグもセットされていない場合に選択される変動回数テーブルは、約 1 % の割合で変動回数として「4」が取得され、約 3 % の割合で変動回数として「3」が取得され、約 5 % の割合で変動回数として「2」が取得され、約 1 1 % の割合で変動回数として「1」が取得され、約 8 0 % の割合で変動回数として「0」が取得されるよう、乱数と変動回数との対応関係が定められている。変動回数テーブルを選択した後、ステップ S 4 0 3 では、選択した変動回数テーブルに基づいて、取得した乱数と対応する変動回数を取得し、本処理を終了する。

10

【0082】

次に、ステップ S 2 0 9 のリール制御処理について、図 1 5 のフローチャートに基づき説明する。

【0083】

ステップ S 5 0 1 では、ウエイトタイマの値が 0 か否かを判定し、0 でない場合にはそのまま待機する。ウエイトタイマの値が 0 となった場合には、ステップ S 5 0 2 に進み、ウエイトタイマに 2 7 5 0 をセットする。ここで、ウエイトタイマの値は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理 S 1 0 8 にて 1 ずつ減算され、タイマ割込み処理は、1 . 4 9 m s e c ごとに行われる。このため、ステップ S 5 0 1 では、前回の遊技のステップ S 5 0 2 にてウエイトタイマの設定を行ってから約 4 . 1 0 秒が経過するまで待機する処理を行っていることとなる。続くステップ S 5 0 3 では、擬似変動演出を行うための擬似変動処理を行う。なお、擬似変動処理の詳細については、理解を容易なものとするため、後述することとする。擬似変動処理を行った後、ステップ S 5 0 4 では、リール停止制御用のスベリテーブル（停止テーブル）を設定するスベリテーブル設定処理を行う。ここで、スベリテーブルとは、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されたタイミングからリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R をどれだけ滑らせた（回転させた）上で停止させるかが定められたテーブルである。すなわち、スベリテーブルとは、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が押された際に基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄（到達図柄番号）と、前記基点位置に実際に停止させる停止図柄（停止図柄番号）との関係を導出することが可能な停止データ群である。

20

30

【0084】

本スロットマシン 1 0 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を停止させる停止態様として、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを 1 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との 5 パターンの停止態様が用意されている。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の図柄番号毎に前記 5 パターンの停止態様のいずれかを設定されたスベリテーブルが、各役について複数用意されている。

40

【0085】

このように、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されたタイミングから規定時間（1 9 0 m s e c）が経過するまでの間に各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止するようスベリテーブルを設定することにより、表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R から視認可能な範囲に停止する図柄配列（以下、停止出目と言う。）があたかも遊技者の操作によって決定されたかのような印象を遊技者に抱かせることが可能となる。また、4 図柄分までは滑らせることが可能な構成とすることにより、かかる規定時間内で可能な限り抽選に当選した役と

50

対応する図柄の組合せを有効ライン上に停止させることが可能となるとともに、抽選に当選していない役と対応する図柄の組合せが有効ライン上に停止することを回避させることができる。

【0086】

さて、スベリテーブル設定処理では、RAM 106の当選フラグ格納エリア106aにセットされている当選フラグを確認し、セットされている当選フラグと一義的に対応するスベリテーブルを、RAM 106のスベリテーブル格納エリア106bにセットする。

【0087】

ここで、各リール32L, 32M, 32Rの図柄配列について簡単に説明する。

【0088】

「リプレイ」図柄は、下段に先に到達する図柄と次に到達する図柄との間隔が4図柄以下となるように、各リール32L, 32M, 32Rに配置されている。例えば、左リール32Lの11番の「リプレイ」図柄と14番の「リプレイ」図柄はその間隔が2図柄となるようにして配置されており、中リール32Mの1番の「リプレイ」図柄と6番の「リプレイ」図柄はその間隔が4図柄となるようにして配置されている。このように、「リプレイ」図柄は、同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして各リール32L, 32M, 32Rに配置されている。上述した通り、リール32L, 32M, 32Rはストップスイッチ42～44の操作されたタイミングから最大4図柄分滑らせた後に停止させることができる。したがって、かかる図柄配列とすることにより、ストップスイッチ42～44が如何なるタイミングで操作された場合であっても、再遊技入賞を成立させる際に「リプレイ」図柄を任意の位置に停止させることができる。例えば中リール32Mの1番の「リプレイ」図柄が下段に到達した際に中ストップスイッチ43が操作された場合、中リール32Mをそのまま停止させればこの「リプレイ」図柄を下段に停止させることができ、中リール32Mを3図柄分滑らせた後に停止させれば6番の「リプレイ」図柄を上段に停止させることができ、中リール32Mを4図柄分滑らせた後に停止させれば6番の「リプレイ」図柄を中段に停止させることができる。

【0089】

一方、「赤7」図柄は、各リール32L, 32M, 32Rに1つずつ配置されているのみであり、同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして各リール32L, 32M, 32Rに配置されていない。このため、例えば左リール32Lの7番の「スイカ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42が操作された場合、仮に左リール32Lを4図柄分滑らせても「赤7」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。したがって、BBに当選し、「赤7」図柄が有効ライン上に停止するように設定されたスベリテーブルがセットされた場合であっても、ストップスイッチ42～44の操作されたタイミングによっては「赤7」図柄が有効ライン上に停止せず、BB入賞が成立しない場合がある。本スロットマシン10では、かかる「赤7」図柄の他、「青7」図柄と「白7」図柄についても各リール32L, 32M, 32Rに1つずつ配置されているのみである。さらにいうと、各「7」図柄は、「7」図柄同士の間隔が6図柄となるようにして左リール32Lと右リール32Rに配置されている。つまり、各「7」図柄は、「7」図柄同士の間隔が5図柄以上離れるようにして左リール32Lと右リール32Rに配置されている。例えば、左リール32Lにおいて、6番の「赤7」図柄と13番の「白7」図柄はその間隔が6図柄となるようにして配置されており、13番の「白7」図柄と20番の「青7」図柄はその間隔が6図柄となるようにして配置されており、20番の「青7」図柄と6番の「赤7」図柄はその間隔が6図柄となるようにして配置されている。このため、いずれかの「7」図柄が有効ライン上に停止するようにストップスイッチ42, 44を操作した場合には、他の「7」図柄を有効ライン上に停止させることができない。

【0090】

「赤ベル」図柄は、中リール32Mに3つ配置されているものの、5図柄以上離れた区間が形成されるようにして配置されている。具体的には、9番の「赤ベル」図柄と13番の「赤ベル」図柄、及び13番の「赤ベル」図柄と17番の「赤ベル」図柄は、その間隔

10

20

30

40

50

が3図柄となるようにして配置されている一方、17番の「赤ベル」図柄と9番の「赤ベル」図柄はその間隔が12図柄となるようにして配置されている。このため、第1特定役～第3特定役、第7特定役～第9特定役、第13特定役～第15特定役のいずれかに当選し、中リール32Mの「赤ベル」図柄が有効ライン上に停止するように設定されたスベリテーブルがセットされた場合であっても、中ストップスイッチ43の操作されたタイミングによっては「赤ベル」図柄が有効ライン上に停止せず、当選役と対応する特定役入賞が成立しない場合がある。本スロットマシン10では、かかる「赤ベル」図柄の他、中リール32Mの「青ベル」図柄と、左リール32Lの「チェリー」図柄と、各リール32L, 32M, 32Rの「青年」図柄及び「スイカ」図柄と、についても、同種図柄同士の間隔が5図柄以上離れた区間が形成されるようにして配置されている。このため、再遊技以外の役に当選した場合には、当選図柄が有効ライン上に停止するよう狙ってストップスイッチ42～44を操作する必要がある。

10

【0091】

「チェリー」図柄は、同種図柄同士の間隔が6図柄となるようにして左リール32Lに配置されている。本スロットマシン10では、表示窓26Lから視認可能となる上段、中段、下段の各位置に有効ラインが設定されており、チェリー入賞は、左リール32Lの「チェリー」図柄が上段、中段、下段のいずれかに停止した場合、他のリールの停止結果に関わらず成立となる入賞態様である。このため、チェリーに当選した場合には、左ストップスイッチ42が如何なるタイミングで操作された場合であっても、チェリー入賞をいずれかの有効ライン上で成立させることができる。例えば、左リール32Lの4番の「リプレイ」図柄が下段に到達した際に左ストップスイッチ42が操作された場合、左リール32Lを4図柄分滑らせた後に停止させることで10番の「チェリー」図柄を上段に停止させることができる。

20

【0092】

スベリテーブル設定処理の説明に戻り、BB当選フラグと他の当選フラグがセットされている場合には、以下に示すスベリテーブルをセットする。

【0093】

BB当選フラグと再遊技当選フラグがセットされている場合、再遊技入賞を優先して成立させるための再遊技入賞用スベリテーブルをセットする。BB当選フラグと再遊技当選フラグ以外の当選フラグ（すなわち、スイカ当選フラグ、チェリー当選フラグ、青年当選フラグ、第1特定役当選フラグ～第18特定役当選フラグのいずれか）がセットされている場合、当選フラグと対応するBB入賞を優先して成立させるためのBB優先入賞用スベリテーブルをセットする。但し、BB図柄たる「赤7」図柄は上述したとおり5図柄以上離れた区間が形成されるようにして各リール32L, 32M, 32Rに配置されているため、ストップスイッチ42～44の操作タイミングによってはBB図柄を有効ライン上に停止させることができない場合がある。そこで、BB優先入賞用スベリテーブルでは、各リール32L, 32M, 32Rについて以下のように設定されている。BB図柄と他の当選図柄とを共に有効ライン上に停止させることが可能であれば両図柄を有効ライン上に優先して停止させるように、BB図柄を有効ライン上に停止させることが可能であれば当該BB図柄を有効ライン上に優先して停止させるように、BB図柄を有効ライン上に停止させることが不可能であって他の当選図柄を有効ライン上に停止させることが可能であれば当該他の当選図柄を有効ライン上に停止させるように設定されている。

30

40

【0094】

ステップS504にてスベリテーブル設定処理を行った場合には、ステップS505にて加速処理を行う。具体的には、RAM106に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステップモータ制御処理S106にてステップモータの加速処理が開始され、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始する。ステップS506では、各リール32L, 32M, 32Rが所定の回転速度で定速回転するまで待機する。各リール32L, 32M, 32Rが定速回転となった場合には、ステップS507に進み、経

50

過タイマに20130をセットする。なお、経過タイマの値は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理S108にて1ずつ減算される。その後、各ストップスイッチ42～44の図示しないランプを点灯表示することで停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知するとともにステップS508にて回転中のリールを停止させる停止制御処理を行い、リール制御処理を終了する。

【0095】

停止制御処理では、図16のフローチャートに示すように、ステップS601にて停止前処理を行う。

【0096】

停止前処理では、図17のフローチャートに示すように、先ずステップS701にて経過タイマの値が0であるか否かを判定する。上述したとおり、経過タイマは、各リール32L, 32M, 32Rが定速回転となった場合に20130の値がセットされ、タイマ割込み処理のタイマ減算処理S108にて1ずつ減算される。このため、ステップS701は、各リール32L, 32M, 32Rが定速回転となってから約30.0秒が経過したか否かを判定する処理であると言える。経過タイマの値が0でない場合には、ステップS702に進み、ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されたか否かを判定する。ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップS703に進み、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。いずれのストップスイッチ42～44も操作されていない場合、又は停止指令が発生していない場合には、ステップS701に戻る。停止指令が発生した場合には、ステップS704に進み、今回の停止指令が第3停止指令か否か、すなわち1つのリールのみが回転しているときにストップスイッチが操作されたか否かを判定する。今回の停止指令が第3停止指令の場合には、ステップS704にて肯定判定を行い、そのまま停止前処理を終了する。一方、全リール32L, 32M, 32Rが回転しているときに発生する第1停止指令、又は2つのリールが回転しているときに発生する第2停止指令の場合には、ステップS704にて否定判定を行うとともにステップS705にてスベリテーブル第1変更処理を行い、停止前処理を終了する。

【0097】

ここで、スベリテーブル第1変更処理とは、RAM106のスベリテーブル格納エリア106bに格納されたスベリテーブルを、停止指令と対応するリールを停止させる前に変更する処理である。スベリテーブル第1変更処理では、例えば左ストップスイッチ42以外のストップスイッチ43, 44が操作されて第1停止指令が発生した場合等に、スベリテーブルを変更する。かかる処理を行うことにより、停止出目の多様化を図ったり、セットされた当選フラグと対応する入賞が成立しない所謂取りこぼしの発生頻度を低減させたりすることができる。

【0098】

ステップS701にて経過タイマの値が0であると判定した場合には、ステップS706に進み、回転中のリールを強制停止させるための停止フラグがセットされているか否かを判定する。停止フラグがセットされていない場合には、ステップS707に進み、RAM106のスベリテーブル格納エリア106bに格納されたスベリテーブルを、いずれの入賞も成立させないための外れ用スベリテーブルに変更する。その後、ステップS708にて停止フラグをセットし、本処理を終了する。一方、ステップS706にて停止フラグがセットされていると判定した場合には、既にステップS707及びステップS708の処理を行ったことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【0099】

停止制御処理の説明に戻り、ステップS601にて停止前処理が終了した場合には、遊技を進行させるべく回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されて停止指令が発生したこと、又は各リール32L, 32M, 32Rが定速回転となってから所定時間(本実施の形態では約30.0秒)が経過して停止フラグをセットしたことを意味する。かかる場合には、回転中のリールを停止させるべくステップS602～ステップS608に

示す停止処理を行う。

【 0 1 0 0 】

先ずステップ S 6 0 2 では、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、下段に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。図柄番号の取得について簡単に説明すると、リールインデックスセンサは、0 番の図柄が下段に到達した際に検出信号を出力する構成となっている。主制御装置 1 0 1 の R A M 1 0 6 には、図柄番号記憶エリアと、励磁パルス数記憶エリアと、が設けられており、主制御装置 1 0 1 は、リールインデックスセンサの検出信号が入力された場合に図柄番号記憶エリアの値を 0 とし、励磁パルスを出力する毎に励磁パルス数記憶エリアの値を 1 更新する処理を行う。そして、励磁パルス数記憶エリアの値が 2 1 となった場合には、励磁パルス数記憶エリアの値を 0 とするとともに図柄番号記憶エリアの値を 1 更新する処理を行う。したがって、図柄番号記憶エリアの値を参照することにより、下段に到達している到達図柄の図柄番号を取得することができる。

10

【 0 1 0 1 】

停止指令の発生に基づいて到達図柄の図柄番号を取得する場合には、ストップスイッチの操作されたタイミングで下段に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。また、停止フラグに基づいて到達図柄の図柄番号を取得する場合には、当該処理を行うタイミングで下段に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。このとき、左リール 3 2 L が回転している場合には、左リール 3 2 L の到達図柄の図柄番号を取得し、左リール 3 2 L が停止している状況で中リール 3 2 M が回転している場合には、中リール 3 2 M の到達図柄の図柄番号を取得し、左リール 3 2 L と中リール 3 2 M が停止している状況で右リール 3 2 R が回転している場合には、右リール 3 2 R の到達図柄の図柄番号を取得する。続くステップ S 6 0 3 では、スベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットされたスベリテーブルのうち到達図柄と対応する図柄番号のデータから今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。その後、ステップ S 6 0 4 では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、下段に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップ S 6 0 5 では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップ S 6 0 6 にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップ S 6 0 7 では、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止したか否かを判定する。全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止していない場合には、ステップ S 6 0 8 にてスベリテーブル第 2 変更処理を行い、ステップ S 6 0 1 の停止前処理に戻る。

20

30

【 0 1 0 2 】

ここで、スベリテーブル第 2 変更処理とは、R A M 1 0 6 のスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b に格納されたスベリテーブルを、リールの停止後に変更する処理である。スベリテーブル第 2 変更処理では、停止フラグがセットされていない場合、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいてスベリテーブルを変更する。例えば、B B 当選フラグがセットされ、左リール 3 2 L の「赤 7」図柄が上段に停止した場合、中リール 3 2 M の「赤 7」図柄が上段又は中段に停止するように設定されたスベリテーブルに変更する。かかる処理を行うことにより、リールの停止結果に応じてその後に停止させるリールの停止出目の多様化を図ることができるとともに、取りこぼしの発生頻度を低減させることができる。一方、停止フラグがセットされている場合には、停止しているリールの停止出目に基づいて、当選フラグのセット有無に関わらず入賞が成立しないようにスベリテーブルを変更する。例えば、B B 当選フラグがセットされ、左リール 3 2 L と中リール 3 2 M の「B B」図柄が上段に停止した場合、右リール 3 2 R の「B B」図柄が上段に停止しないように設定されたスベリテーブルに変更する。

40

【 0 1 0 3 】

ステップ S 6 0 7 にて全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止していると判定した場合には、ステップ S 6 0 9 にて払出判定処理を行い、本処理を終了する。払出判定処理とは、入賞図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の 1 つとしてメダルの払出枚

50

数を設定する処理である。

【0104】

払出判定処理では、各リール32L, 32M, 32Rの下段に停止した停止図柄の図柄番号から各有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合には、さらに入賞成立役が当選フラグ格納エリア106aにセットされている当選フラグと一致しているか否かを判定する。入賞成立役と当選フラグが一致している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役と対応する払出数と、をRAM106に設けられた払出情報格納エリアにセットする。一方、入賞成立役と当選フラグが一致していない場合には、スロットマシン10をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ72が操作されるまで維持される。全ての有効ラインについて払出判定が終了した場合には、払出判定処理を終了する。

10

【0105】

次に、ステップS210のメダル払出処理について、概略を説明する。

【0106】

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

20

【0107】

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

30

【0108】

次に、ステップS211のBB状態処理について、概略を説明する。

【0109】

BB状態処理の説明に先立ち、BB状態について説明する。BB状態は、複数回のRB状態で構成されている。RB状態は、12回のJACゲームで構成されている。JACゲームとは、メダル払出の特典が付与される入賞の成立する確率が通常状態と比して非常に高いゲームである。そして、JACゲーム中に入賞が8回成立すると、JACゲームが12回行われる前であってもRB状態が終了する。また、BB状態は、メダル払出数が所定数（具体的には300枚）に達したことを以って終了する。加えて、RB状態の途中でメダル払出数が所定数に達した場合、BB状態のみならずRB状態も終了する。これは、BB状態中のメダル払出数に上限をもたせることにより遊技者の射幸心を抑え、遊技の健全性を担保するための工夫である。さらに、本実施の形態では、RB状態に移行する図柄の組合せを設定しておらず、BB状態に移行した直後及びRB状態が終了した直後にRB状態に移行する構成としている。故に、BB状態とは、所定数のメダル払出が行われるまでRB状態に連続して移行するゲームであるとも言える。

40

【0110】

BB状態処理では、先ず現在の遊技状態がBB状態か否かを判定する。BB状態でない

50

場合には、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、B B入賞が成立したか否かを判定する。そして、B B入賞が成立していない場合にはそのまま本処理を終了し、B B入賞が成立した場合には、遊技状態をB B状態に移行させるべくB B開始処理を実行する。具体的には、B B当選フラグをクリアするとともにB B設定フラグをRAM 106の状態情報格納エリア106cにセットし、遊技状態をB B状態とする。また、前記状態情報格納エリア106cに設けられたB B状態中に払出可能な残りのメダル数をカウントするための残払出数カウンタに300をセットする。その後、R B開始処理を行い、B B状態処理を終了する。R B開始処理では、R B設定フラグをRAM 106の状態情報格納エリア106cにセットし、遊技状態をR B状態とする。また、R B状態下で成立した入賞回数をカウントするための残払出入賞カウンタに8をセットするとともに、J A Cゲームの残りゲーム数をカウントするための残J A Cゲームカウンタに12をセットする。なお、ステップS 302等における現在の遊技状態の判定は、状態情報格納エリア106cに対応する設定フラグがセットされているか否かに基づいて実行しており、いずれの設定フラグもセットされていない場合には、現在の遊技状態が通常状態であると判定している。

10

【0111】

現在の遊技状態がB B状態であると判定した場合には、R B状態処理を行う。R B状態処理では、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて入賞が成立したか否かを判定する。入賞が成立した場合には、残払出入賞カウンタの値を1減算する。その後、或いは入賞が成立しなかったと判定した場合には、J A Cゲームを1つ消化したことになるため、残J A Cゲームカウンタの値を1減算する。続いて、残払出入賞カウンタ又は残J A Cゲームカウンタのいずれかが0になったか否かを判定する。いずれかが0になっていたとき、つまり入賞が8回成立したかJ A Cゲームが12回消化されたときには、R B状態の終了条件が成立したことを意味するため、残払出入賞カウンタ及び残J A Cゲームカウンタの値をクリアするR B終了処理を行うとともに、残払出数カウンタのカウント値が0か否かを確認する。0でない場合には、B B状態中に払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、B B状態の終了条件が成立していないことを意味するため、先述したR B開始処理を行った後、B B状態処理を終了する。

20

【0112】

残払出入賞カウンタ及び残J A Cゲームカウンタのいずれの値も0になっていないとき、つまり入賞がまだ8回成立しておらずJ A Cゲームも12回消化されていないときには、残払出数カウンタのカウント値が0か否かを確認する。0でない場合には、B B状態中に払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、B B状態の終了条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、残払出数カウンタのカウント値が0である場合には、B B状態の終了条件が成立したことを意味するため、先述したR B終了処理を行うとともにB B設定フラグをクリアして遊技状態を通常状態とし、B B状態処理を終了する。

30

【0113】

次に、リール制御処理において行われる擬似変動処理S 503を、図18のフローチャートに基づいて説明する。

40

【0114】

ステップS 801では、変動回数設定処理において取得した変動回数が0でないか否かを判定する。変動回数が0である場合には、擬似変動演出を行わないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。変動回数が0でない場合には、ステップS 802～ステップS 809に示す擬似変動演出処理を行う。擬似変動演出処理として、まずステップS 802では、リールを擬似停止させるための擬似スベリテーブルを設定する擬似スベリテーブル設定処理を行う。

【0115】

ここで、擬似スベリテーブルとは、上述したスベリテーブルと同様、ストップスイッチ42～44が操作されたタイミングからリール32L, 32M, 32Rをどれだけ滑らせ

50

た（回転させた）上で停止させるかが定められたテーブルである。但し、本スロットマシン 10 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を擬似停止させる擬似停止態様として、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま擬似停止させる停止態様と、対応するリールを 1 図柄分 ~ 2 0 図柄分のいずれかだけ滑らせた後に停止させる停止態様と、の 2 1 パターンの停止態様が用意されている。そして、擬似スベリテーブルには、スベリテーブルと異なり、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の図柄番号毎に前記 2 1 パターンの停止態様のいずれかが設定されている。換言すれば、擬似スベリテーブルとは擬似変動演出を行う際の専用スベリテーブルである、とも言える。

【 0 1 1 6 】

10

擬似スベリテーブル設定処理では、R A M 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットされている当選フラグと、後述する変動カウンタの値と、を確認し、セットされている当選フラグ及び変動カウンタの値と一義的に対応する擬似スベリテーブルを、R A M 1 0 6 のスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットする。

【 0 1 1 7 】

このように、2 1 パターンの停止態様を有する擬似スベリテーブルを設定することにより、擬似変動演出においては、遊技者によるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関わらず、予め定めた 1 の停止出目を停止させることが可能となる。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 8 0 2 にて擬似スベリテーブル設定処理を行った場合には、ステップ S 8 0 3 にて上述した加速処理を行い、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転を開始させる。ステップ S 8 0 4 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が所定の回転速度で定速回転するまで待機する。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が定速回転となった場合には、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の図示しないランプを点灯表示することで擬似停止指令が発生させることが可能となったことを遊技者等に報知するとともに、ステップ S 8 0 5 にて擬似停止指令が発生したか否かを判定する。具体的には、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否かを判定する。擬似停止指令が発生していない場合には、擬似停止指令が発生するまで待機し、擬似停止指令が発生した場合には、ステップ S 8 0 6 にて回転中のリールを停止させるべく擬似停止処理を行う。擬似停止処理として具体的には、停止制御処理におけるステップ S 6 0 2 ~ ステップ S 6 0 6 の処理を行う。回転中のリールを擬似停止させた場合には、ステップ S 8 0 7 に進み、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が擬似停止したか否かを判定する。全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が擬似停止していない場合には、ステップ S 8 0 5 に戻り、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が擬似停止した場合には、ステップ S 8 0 8 にて擬似変動演出の実行回数をカウントするための変動カウンタに 1 を加算する。ステップ S 8 0 9 では、変動カウンタの値が変動回数と一致するか否かを判定する。変動カウンタの値が変動回数と一致しない場合には、変動回数設定処理において定めた回数の擬似変動演出を行っていないことを意味するため、ステップ S 8 0 2 にて擬似スベリテーブル設定処理を再度行うとともに、ステップ S 8 0 3 にて全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を再度回転させる。なお、擬似変動演出を行った後の擬似スベリテーブル設定処理では、変動カウンタの値に基づいて、先の擬似演出と異なる停止出目を停止させるための擬似スベリテーブルがセットされる。一方、変動カウンタの値が変動回数と一致する場合には、変動回数設定処理において定めた回数の擬似変動演出を行ったことを意味するため、擬似変動処理を終了し、リール制御処理のステップ S 5 0 4 にてスベリテーブル設定処理を行うとともに、ステップ S 5 0 5 にて全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を再度回転させる。これにより、擬似変動演出が終了した場合には、擬似変動と異なるリールの変動（以下、「正規変動」と言う。）が開始されることとなる。

【 0 1 1 9 】

ここで、擬似変動演出が行われる場合のゲームの一連の流れを、B B 当選下で変動回数として「4」が設定された場合を例に説明する。

【 0 1 2 0 】

50

遊技者がスタートレバー 4 1 を操作して開始指令を発生させた場合、擬似変動処理の擬似スベリテーブル設定処理 S 8 0 2 において 1 回目の擬似変動演出用の擬似スベリテーブルがスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットされ、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始する。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が定速回転となった場合には、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の図示しないランプが点灯表示されて擬似停止指令を発生させることが可能となったことが遊技者等に報知される。

【 0 1 2 1 】

遊技者が各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作して擬似停止指令を発生させた場合には、上記擬似スベリテーブルに基づいて擬似停止処理が行われる。そして、図 1 9 (a) に示すように、左リール 3 2 L の「赤 7」図柄が中段に停止し、中リール 3 2 M の「赤 7」図柄が中段に停止し、右リール 3 2 R の「赤 7」図柄が上段に停止する停止出目が表示される。かかる停止出目により、有効ライン上に 2 つの「赤 7」図柄が並んで停止したことを通じて B B 当選の可能性が示唆される。なお、上述したとおり、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R には「赤 7」図柄が 1 つずつしか配置されていないが、擬似スベリテーブルには 2 1 パターンの停止態様が設定されているため、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関わらず上記停止出目が必ず表示される。例えば、左リール 3 2 L の 5 番の「ベル」図柄が下段に到達しているタイミングで左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合、左リール 3 2 L は滑ることなくそのまま停止し、6 番の「赤 7」図柄が中段に停止する。また、左リール 3 2 L の 6 番の「赤 7」図柄が下段に到達しているタイミングで左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合、左リール 3 2 L は 2 0 図柄分滑った後に停止し、6 番の「赤 7」図柄が中段に停止する。

【 0 1 2 2 】

上記停止出目が表示された場合には、スピーカ 6 4 から所定の報知音（例えば「もう 1 回」）が出力され、擬似変動演出が再度行われることが報知される。そして、擬似変動処理の擬似スベリテーブル設定処理 S 8 0 2 において 2 回目の擬似変動演出用の擬似スベリテーブルがスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットされ、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が再度回転を開始する。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が定速回転となった場合には、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の図示しないランプが点灯表示されて擬似停止指令を発生させることが可能となったことが遊技者等に報知される。

【 0 1 2 3 】

遊技者が各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作して擬似停止指令を発生させた場合には、上記擬似スベリテーブルに基づいて擬似停止処理が行われる。そして、図 1 9 (b) に示すように、左リール 3 2 L の「赤 7」図柄が下段に停止し、中リール 3 2 M の「赤 7」図柄が中段に停止し、右リール 3 2 R の「赤 7」図柄が中段に停止する停止出目が表示される。かかる停止出目により、有効ライン上に再び 2 つの「赤 7」図柄が並んで停止したことを通じて B B 当選の可能性が示唆される。

【 0 1 2 4 】

上記停止出目が表示された場合には、スピーカ 6 4 から所定の報知音（例えば「もう 1 回」）が出力され、擬似変動演出が再度行われることが報知される。そして、擬似変動処理の擬似スベリテーブル設定処理 S 8 0 2 において 3 回目の擬似変動演出用の擬似スベリテーブルがスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットされ、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が再度回転を開始する。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が定速回転となった場合には、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の図示しないランプが点灯表示されて擬似停止指令を発生させることが可能となったことが遊技者等に報知される。

【 0 1 2 5 】

遊技者が各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作して擬似停止指令を発生させた場合には、上記擬似スベリテーブルに基づいて擬似停止処理が行われる。そして、図 1 9 (c) に示すように、左リール 3 2 L の「赤 7」図柄が下段に停止し、中リール 3 2 M の「赤 7」図柄が下段に停止し、右リール 3 2 R の「赤 7」図柄が上段に停止する停止出目が表示される。かかる停止出目により、有効ライン上に三度 2 つの「赤 7」図柄が並んで停止した

ことを通じて B B 当選の可能性が示唆される。

【 0 1 2 6 】

上記停止出目が表示された場合には、スピーカ 6 4 から所定の報知音（例えば「もう 1 回」）が出力され、擬似変動演出が再度行われることが報知される。そして、擬似変動処理の擬似スベリテーブル設定処理 S 8 0 2 において 4 回目の擬似変動演出用の擬似スベリテーブルがスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットされ、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が再度回転を開始する。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が定速回転となった場合には、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の図示しないランプが点灯表示されて擬似停止指令を発生させることが可能となったことが遊技者等に報知される。

【 0 1 2 7 】

遊技者が各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作して擬似停止指令を発生させた場合には、上記擬似スベリテーブルに基づいて擬似停止処理が行われる。そして、図 1 9 (d) に示すように、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤 7」図柄が下段に停止する停止出目が表示される。かかる停止出目により、下ライン L 3 上に B B 図柄の組合せが停止したことを通じて B B 当選が報知される。なお、擬似変動演出において有効ライン上に入賞成立となる図柄の組合せが停止したとしても、擬似変動処理においては払出判定処理やメダル払出処理等を行っていないため、特典が付与されることはない。

【 0 1 2 8 】

上記停止出目が表示された場合には、スピーカ 6 4 から所定の報知音（例えば「今度は狙ってね」）が出力され、正規変動が開始されることが報知される。そして、リール制御処理のスベリテーブル設定処理 S 5 0 4 において B B 入賞を成立させることが可能な B B 入賞用スベリテーブルがスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットされ、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が再度回転を開始する。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が定速回転となった場合には、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の図示しないランプが点灯表示されて停止指令を発生させることが可能となったことが遊技者等に報知される。

【 0 1 2 9 】

遊技者が各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作して停止指令を発生させた場合には、上記 B B 入賞用スベリテーブルに基づいて停止処理が行われる。スベリテーブルに設定されている停止態様は 5 パターンであり、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R には「赤 7」図柄が 1 つずつのみしか配置されていないため、B B 入賞を成立させる場合、遊技者は「赤 7」図柄が有効ライン上に停止するよう狙ってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作する必要がある。そして、中リール 3 2 M の 6 番の「リプレイ」図柄 ~ 1 0 番の「リプレイ」図柄が下段に到達しているタイミングで中ストップスイッチ 4 3 を操作して第 1 停止指令を発生させ、右リール 3 2 R の 2 0 番の「ベル」図柄 ~ 3 番の「チェリー」図柄が下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ 4 4 を操作して第 2 停止指令を発生させ、左リール 3 2 L の 1 番の「リプレイ」図柄 ~ 5 番の「ベル」図柄が下段に到達しているタイミングで左ストップスイッチ 4 2 を操作して第 3 停止指令を発生させた場合には、図 1 9 (e) に示すように、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤 7」図柄が中段に停止し、中ライン L 2 上で B B 入賞が成立する。

【 0 1 3 0 】

ちなみに、B B 当選下で変動回数として「1」が設定された場合には、図 1 9 (a) に示す停止出目が表示された後に正規変動が開始されることが報知され、B B 当選下で変動回数として「2」が設定された場合には、図 1 9 (b) に示す停止出目が表示された後に正規変動が開始されることが報知され、B B 当選下で変動回数として「3」が設定された場合には、図 1 9 (c) に示す停止出目が表示された後に正規変動が開始されることが報知される。

【 0 1 3 1 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 1 3 2 】

変動回数設定処理において変動回数として 0 以外の値を取得した場合、全リール 3 2 L

10

20

30

40

50

、3 2 M、3 2 Rが停止した後に再び各リール3 2 L、3 2 M、3 2 Rが回転を開始する構成とした。かかる構成とすることにより、1回の遊技においてリールの回転開始から停止までの流れを複数回実行することが可能となり、遊技者にあたかも複数回の遊技を行っているかのような印象を抱かせることが可能となる。この結果、図柄を狙ってストップスイッチを操作するという行為を1回の遊技において3回ではなく3の整数倍の回数だけ行わせることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。故に、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0 1 3 3】

1回の遊技においてリールの回転を複数回開始させる場合に、擬似変動を行った後に正規変動を行う構成とした。かかる構成とすることにより、リールの回転が複数回開始されることが無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。例えば正規変動を行った後に擬似変動を行う構成とした場合、正規変動において入賞が成立するとその後に行われる擬似変動が無駄なものになってしまう可能性があるからである。一方、擬似変動を行った後に正規変動を行う構成においては、擬似変動において役の抽選結果を示唆しつつ正規変動に移行することが可能となる。故に、1回の遊技において好適な形でリールの回転を複数回開始させることが可能となる。

【0 1 3 4】

擬似変動において用いられるスベリテーブルと、正規変動において用いられるスベリテーブルとは、設定される停止態様が異なる構成とした。かかる構成とすることにより、リールの停止態様を通じて、今回のリールの回転が擬似変動であるのか正規変動であるのかを遊技者に示唆することが可能となる。また、擬似変動においてストップスイッチ4 2～4 4の操作タイミングに関わらず予め定めた所定の停止出目を表示することができるため、役の抽選結果等を好適な形で示唆することが可能となる。

【0 1 3 5】

変動回数設定処理において擬似変動を実行する回数を設定する構成とした。かかる構成とすることにより、1回の遊技において、スロットマシン10を設計する設計者の意図する回数分だけ擬似変動を実行することが可能となる。

【0 1 3 6】

変動回数設定処理では、セットされている当選フラグと対応した変動回数テーブルを選択し、当該変動回数テーブルと取得した乱数とに基づいて変動回数を取得する構成とした。かかる構成とすることにより、リールの擬似停止結果のみならず、擬似変動の実行された回数を通じて役の抽選結果を示唆することが可能となる。また、例えばBBに当選した場合であっても擬似変動の実行回数を1回～4回のいずれかに変化させることができるため、繰り返し行われる遊技において遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0 1 3 7】

変動回数を、変動回数テーブルと、取得した乱数と、に基づいて取得する構成とした。かかる構成とすることにより、変動回数をランダムなものとすることができる。

【0 1 3 8】

次に、第2の実施の形態について説明する。

【0 1 3 9】

上記実施の形態（以下、「第1の実施の形態」と言う。）では擬似変動演出の実行回数を予め決定する構成としたが、本実施の形態では、実行回数を決定するのではなく擬似変動演出の実行時間を予め決定する構成とする。第1の実施の形態と第2の実施の形態との相違点は、変動回数設定処理を行わないことと、リール制御処理において異なる処理を行うことである。そこで以下では、リール制御処理の詳細を、図20のフローチャートに基づいて説明する。

【0 1 4 0】

ステップS901では、ウェイトタイマの値が0か否かを判定し、0でない場合にはそのまま待機する。ウェイトタイマの値が0となった場合には、ステップS902に進み、

10

20

30

40

50

ウェイトタイマに2750をセットする。ステップS903では、スベリテーブル設定処理を行う。スベリテーブル設定処理の詳細については、上記第1の実施の形態におけるステップS504と同一の処理を行うため、説明を省略する。ステップS904では、経過タイマに20130をセットする。なお、経過タイマの値は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理S108にて1ずつ減算される。ステップS905では、擬似変動処理を行う。つまり、本実施の形態では、スベリテーブルをセットするとともに経過タイマに20130をセットした後に擬似変動処理を行う。

【0141】

擬似変動処理では、図21のフローチャートに示すように、ステップS1001にて第1特定役～第18特定役のいずれかに当選したか否かを判定する。第1特定役～第18特定役のいずれにも当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、第1特定役～第18特定役のいずれかに当選している場合には、ステップS1002以降に示す処理を行う。ステップS1002では、擬似変動演出を開始してからの経過時間を測定するための擬似変動タイマに19460をセットする。なお、擬似変動タイマの値は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理S108にて1ずつ減算される。その後、ステップS1003にて加速処理を行う。これにより、各リール32L, 32M, 32Rの擬似変動が開始される。ステップS1004では、各リール32L, 32M, 32Rが所定の回転速度で定速回転するまで待機する。各リール32L, 32M, 32Rが定速回転となった場合には、ステップS1005に進み、擬似停止制御処理を行う。

【0142】

擬似停止制御処理では、上記第1の実施の形態における停止制御処理S908とほぼ同じ処理を行う。相違点を説明すると、上記第1の実施の形態における停止制御処理では、停止前処理S601のステップS701において経過タイマの値が0であるか否かを判定する処理を行ったが、本実施の形態では、擬似変動タイマの値が0であるか否かを判定する。つまり、本実施の形態では、リールが回転している最中に擬似変動タイマの値が0となった場合、回転しているリールが強制的に擬似停止される。擬似変動タイマには19460がセットされるため、初回の擬似変動演出が開始されてから約29.0秒が経過した段階でリールが回転している場合、回転しているリールが強制的に擬似停止されることとなる。また、上記第1の実施の形態における停止制御処理では、全リール32L, 32M, 32Rが停止した場合に払出判定処理を行ったが、本実施の形態では、全リール32L, 32M, 32Rが擬似停止した場合に払出判定処理を行うことなくそのまま擬似停止制御処理を終了する。相違点は上記2点であり、リールを擬似停止させるための制御については、正規変動においてリールを停止させる場合と同一の制御を行う。

【0143】

擬似停止制御処理が終了した場合、全リール32L, 32M, 32Rが擬似停止したことを意味する。かかる場合には、ステップS1006に進み、スベリテーブル再設定処理を行う。スベリテーブル再設定処理では、スベリテーブル設定処理と同一の処理を行う。かかる処理を行う理由は、擬似停止制御処理においてスベリテーブル第1変更処理又はスベリテーブル第2変更処理を行い、スベリテーブル格納エリア106bにセットされているスベリテーブルが、スベリテーブル設定処理において設定したスベリテーブルから変更されている可能性があるからである。その後、ステップS1007では、擬似変動タイマの値が0であるか否かを判定する。擬似変動タイマの値が0である場合には、擬似変動演出を行う演出時間が終了したことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、擬似変動タイマの値が0でない場合には、ステップS1008に進み、有効ライン上に当選役と対応する特定役図柄の組合せが擬似停止したか否かを判定する。当選特定役図柄の組合せが擬似停止していない場合には、ステップS1003にて加速処理を行い、新たな擬似変動演出を開始する。一方、特定役図柄の組合せが擬似停止した場合には、そのまま擬似変動処理を終了する。

【0144】

リール制御処理の説明に戻り、擬似変動処理が終了した場合には、ステップS906に

て正規変動を行うための加速処理を行う。その後、ステップS907では、各リール32L, 32M, 32Rが所定の回転速度で定速回転するまで待機する。各リール32L, 32M, 32Rが定速回転となった場合には、ステップS908に進み、停止制御処理を行う。停止制御処理の詳細については、上記第1の実施の形態におけるステップS508と同一の処理を行うため、説明を省略する。

【0145】

ここで、擬似変動演出が行われる場合のゲームの一連の流れを説明する。

【0146】

第1特定役～第18特定役のいずれかに当選した場合には、擬似変動演出が行われる。

【0147】

擬似変動演出では、正規変動の際に用いられるスベリテーブルが用いられ、正規変動の場合と同じリールの停止制御が行われる。ここで、各リール32L, 32M, 32Rには、第1特定役図柄～第18特定役図柄のそれぞれが、同種図柄同士の間隔が5図柄以上離れた区間が形成されるようにして配置されている。このため、当選特定役図柄を有効ライン上に停止させることが可能なタイミングでストップスイッチ42～44が操作された場合には、当選特定役図柄の組合せが有効ライン上に擬似停止する一方、前記タイミング以外のタイミング、例えば当選していない非当選特定役図柄を有効ライン上に停止させることが可能なタイミングでストップスイッチ42～44が操作された場合には、当選特定役図柄の組合せが有効ライン上に擬似停止しない。

【0148】

そして、擬似変動演出において当選特定役図柄の組合せが有効ライン上に擬似停止した場合には、擬似変動演出が終了して正規変動が開始される。正規変動では、擬似変動演出において有効ライン上に停止した特定役図柄の組合せを再度狙ってストップスイッチ42～44を操作することにより、特定役入賞が成立する。一方、擬似変動演出において当選特定役図柄の組合せが有効ライン上に擬似停止しなかった場合には、改めて擬似変動演出が開始される。

【0149】

初回の擬似変動演出が開始されてから約29.0秒が経過するまでの間（以下、「擬似変動演出期間」と言う。）に当選特定役図柄の組合せが有効ライン上に擬似停止しなかった場合、約29.0秒が経過した時点で回転中のリールが強制的に擬似停止される。かかる場合には、特定役入賞が成立しないようにスベリテーブルを変更した上で回転中のリールを強制的に擬似停止させるため、当選特定役図柄の組合せが有効ライン上に擬似停止しない。その後、正規変動が開始されることとなるが、正規変動の実行される時間は約1.00秒となる。かかる場合には、全リール32L, 32M, 32Rをストップスイッチ42～44を操作して停止させることができず、少なくとも1つのリールが強制停止されることとなる。回転中のリールが強制停止される場合には、特定役入賞が成立しないようにスベリテーブルが変更された上で強制停止されるため、取りこぼしが発生することとなる。

【0150】

取りこぼしの発生を回避するためには、擬似変動演出期間に当選特定役図柄の組合せを有効ライン上に擬似停止させ、擬似変動演出期間を終了させる必要がある。例えば全リール32L, 32M, 32Rを停止させるまでに約3.00秒を要する遊技者は、擬似変動演出期間に全リール32L, 32M, 32Rを約9回擬似停止させることができる。そして、9回目の擬似変動演出において当選特定役図柄の組合せが有効ライン上に擬似停止した場合には、正規変動の実行される時間として約3.00秒を確保することができ、特定役入賞を成立させることが可能となる。ちなみに、本スロットマシン10では特定役図柄の組合せとして18通りが設定されているため、擬似変動演出期間に全ての特定役図柄の組合せを狙ってストップスイッチ42～44を操作することは不可能である。

【0151】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 1 5 2 】

擬似変動演出の実行時間を決定する構成としたため、遊技者によるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作によって 1 回の遊技におけるリールの変動回数を変化させることが可能となる。

【 0 1 5 3 】

当選特定役図柄の組合せが有効ライン上に擬似停止しなかった場合、擬似変動演出期間が終了していなければ改めて擬似変動演出が開始される構成とした。かかる構成とすることにより、擬似変動演出期間に複数の特定役について当選有無を確認させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【 0 1 5 4 】

擬似変動演出において当選特定役図柄の組合せが有効ライン上に擬似停止した場合、擬似変動演出期間が終了して正規変動が開始される構成とした。かかる構成とすることにより、当選特定役図柄の組合せを遊技者に印象付けた上で正規変動に望ませることが可能となり、取りこぼしの発生頻度を低減させることが可能となる。

【 0 1 5 5 】

擬似変動演出期間において、正規変動の場合と同じリールの停止制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、擬似変動においても遊技者の操作によって停止出目が決定されたかのような印象を遊技者に抱かせることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。また、遊技者が狙った特定役図柄の組合せが有効ライン上に擬似停止しなかった場合には、前記特定役図柄の組合せと対応する役に当選していないことを遊技者に示唆することが可能となる。故に、先の擬似変動の擬似停止結果に基づいて次の擬似変動で狙う特定役図柄を遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【 0 1 5 6 】

擬似変動演出期間において約 2 9 . 0 秒が経過した場合、回転中のリールを強制的に擬似停止させる構成とした。かかる構成とすることにより、擬似変動から正規変動への移行を円滑に行うことが可能となるとともに、遊技者が不快感を抱くことを回避することが可能となる。確かに、擬似変動において正規変動と同じリールの停止制御を行う構成においては、擬似変動演出期間において約 2 9 . 0 秒が経過した場合に、回転中のリールを擬似停止させることなくそのまま正規変動へと移行させる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、1 つ又は 2 つのリールが停止している状態で正規変動へと移行した場合、その停止出目によって遊技者が不快感を抱く可能性が懸念される。例えば左リール 3 2 L のいずれの「 7 」図柄も有効ライン上に停止していない状態で正規変動へと移行した場合、入賞成立を望む遊技者は、正規変動において全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転している状況からやり直したかったと考えることが想定されるからである。

【 0 1 5 7 】

擬似変動演出期間において約 2 9 . 0 秒が経過した場合と、経過タイマの値が 0 となって正規変動期間が終了した場合と、には、入賞が成立しないようにスベリテーブルを変更した上で回転中のリールを強制停止させる構成とした。かかる構成の場合、入賞成立を望む遊技者は、回転中のリールが強制停止される前にストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作する必要がある。このため、遊技者自身がストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作して回転中のリールを停止させるよう促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【 0 1 5 8 】

正規変動の終了タイミングを経過タイマの値に基づいて決定する構成とするとともに、当該経過タイマの値を、擬似変動処理を実行する前すなわち擬似変動演出を開始する前にセットする構成とした。かかる構成においては、擬似変動演出期間においても経過タイマの値が定期的に減算されるため、リールが正規変動する正規変動期間の長さを擬似変動演出期間の長さによって変化させることが可能となる。この結果、正規変動期間の長さを確

10

20

30

40

50

保すべく、すなわち当選特定役図柄の組合せを有効ライン上に擬似停止させて擬似変動演出期間を終了させるべく、遊技者を擬似変動演出期間の遊技に積極参加させることが可能となる。また特に、擬似変動演出期間に当選特定役図柄の組合せを有効ライン上に擬似停止させることができなかつた場合、正規変動期間に少なくとも1つのリールが強制停止されて取りこぼしが発生するよう、経過タイマ及び擬似変動タイマの値を設定する構成とした。かかる構成とすることにより、擬似変動演出期間の遊技に積極参加するよう遊技者を強く促すことが可能となる。

【0159】

特定役として第1特定役～第18特定役の18種類を設定し、各リール32L, 32M, 32Rには、各特定役入賞を成立させることが可能なストップスイッチ42～44の操作タイミングが異なるよう、「赤7」図柄, 「青7」図柄, 「白7」, 「赤ベル」図柄, 「青ベル」図柄の各図柄を配置した。かかる構成とすることにより、繰り返し行われる遊技において遊技が単調化することを抑制することが可能となる。例えば特定役を1種類のみとした場合や、例えば左リール32Lの各「7」図柄を隣接させて配置した場合等においては、ストップスイッチの操作タイミングが一定のものとなり、擬似変動演出期間に当選役を探るという行為が単調化する可能性が懸念されるからである。

【0160】

なお、上述した実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【0161】

(1) 上記第1の実施の形態では、擬似変動演出が行われた後に正規変動が行われる構成としたが、正規変動が行われた後に擬似変動演出が行われる構成としても良い。但し、かかる構成とする場合には、擬似変動演出において所定の図柄の組合せが有効ライン上に停止した場合に、何らかの特典を付与する構成とすることが望ましい。

【0162】

(2) 上記第1の実施の形態では、擬似変動演出を行う実行回数を決定する構成としたが、かかる構成を変更する。例えば、擬似変動演出において特定の停止出目となった場合に擬似変動を再度実行する構成とする。このように、実行回数ではなく擬似変動を再度開始するための停止出目を設定した場合であっても、1回の遊技においてリールの回転が開始される回数を変化させることが可能となり、上記第1の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【0163】

(3) 上記第1の実施の形態において、擬似変動の実行回数によって役の抽選に当選している期待度が変化する構成としても良い。例えば、擬似変動が偶数回実行された場合には、BBに当選している期待度が低く、擬似変動が奇数回実行された場合には、BBに当選している期待度が高い構成とする。

【0164】

(4) 上記第2の実施の形態では、擬似変動演出期間として約29.0秒を設定する構成としたが、擬似変動演出期間の長さは任意である。例えば擬似変動演出期間として約15.0秒を設定した場合には、擬似変動演出期間に当選特定役図柄の組合せが有効ライン上に停止しなかつた場合であっても正規変動に約15.0秒を確保することができ、特定役入賞の成立する余地を残すことが可能となる。

【0165】

(5) 上記第2の実施の形態では、擬似変動演出期間に当選特定役図柄の組合せが有効ライン上に停止するか否かによって正規変動の長さが変化する構成としたが、変化しない構成としても良い。例えば、擬似変動演出期間として約29.0秒を設定し、当該擬似変動演出期間は、約29.0秒を経過した場合と、当選特定役図柄の組合せが有効ライン上に停止した場合と、に終了する構成とする。そして、正規変動は、擬似変動演出期間が終了してから約30.0秒を経過した場合と、全リール32L, 32M, 32Rが停止した場合と、に終了する構成とする。かかる構成とした場合には、仮に擬似変動演出期間に当

10

20

30

40

50

選特定役図柄の組合せが有効ライン上に停止しなかったとしても、擬似変動演出期間に狙わなかった特定役図柄の組合せを狙って正規変動期間にストップスイッチ42～44を操作することにより、取りこぼしの発生頻度を低減させることが可能となる。

【0166】

(6) 上記第2の実施の形態では、第1特定役～第18特定役に当選した場合に擬似変動演出期間が設定される構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、BB等の他の役に当選した場合に擬似変動演出期間が設定される構成としても良い。また、BBに当選した場合に擬似変動演出期間を設定する構成とした場合には、擬似変動演出期間の終了条件を次のようにしても良い。例えば、BB図柄の組合せが有効ライン上に停止した場合に擬似変動演出期間が終了する構成とする。例えば、BB当選時であってBB図柄の組合せを有効ライン上に停止させることができない場合に限って停止する停止出目(所謂リーチ目)となった場合に擬似変動演出期間が終了する構成とする。例えば、BB当選時に加えてBB当選時以外にも停止し得る所定の停止出目(所謂チャンス目)となった場合に擬似変動演出期間が終了する構成とする。

10

【0167】

(7) 上記各実施の形態では、擬似変動においてストップスイッチ42～44が操作された場合に対応するリールを停止させる構成としたが、かかる構成を変更する。例えば、リールを停止させるのではなく揺動させる構成とする。一例を挙げると、左リール32Lの「赤7」図柄を上段の位置で上下に揺動させる構成とする。かかる構成とした場合であっても、リールの回転速度が一時的に0となるため、リールが回転していないことを遊技者に把握させることが可能となる。故に、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

20

【0168】

(8) 上記各実施の形態では、第1特定役～第18特定役を、ストップスイッチ42～44が所定のタイミングで操作された場合に入賞が成立する役としたが、ストップスイッチ42～44が所定の順序で操作された場合に入賞が成立する役としても良い。かかる構成とした場合であっても、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【0169】

(9) 上記各実施の形態では、擬似変動演出期間が終了した場合、即座に正規変動期間が開始される構成としたが、例えばスタートレバー41が操作された場合等の操作手段の操作を条件として正規変動期間が開始される構成としても良い。

30

【0170】

(10) 上記各実施の形態では、擬似変動演出期間と正規変動期間とを有する構成について説明したが、正規変動期間のみを有するとともに1回の遊技においてリールの変動を複数回実行し得る構成としても良い。そこで第3の実施の形態として、かかる構成を実現するためのリール制御処理を図22のフローチャートに基づいて説明する。

【0171】

ステップS1101では、ウェイトタイマの値が0か否かを判定し、0でない場合にはそのまま待機する。ウェイトタイマの値が0となった場合には、ステップS1102に進み、ウェイトタイマに2750をセットする。ステップS1103では、スベリテーブル設定処理を行う。スベリテーブル設定処理の詳細については、上記第1の実施の形態におけるステップS504と同一の処理を行うため、説明を省略する。ステップS1104では、経過タイマに20130をセットする。なお、経過タイマの値は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理S108にて1ずつ減算される。ステップS1105では、加速処理を行い、ステップS1106では、各リール32L, 32M, 32Rが所定の回転速度で定速回転するまで待機する。各リール32L, 32M, 32Rが定速回転となった場合には、ステップS1107に進み、停止制御処理を行う。停止制御処理の詳細については、停止前処理(ステップS601、図16参照)を除いて上記第1の実施の形態におけるステップS508と同一の処理を行うため、説明を省略する。

40

50

【 0 1 7 2 】

ここで、本実施の形態における停止前処理を図 2 3 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 1 2 0 1 では、経過タイマの値が 0 であるか否かを判定する。経過タイマの値が 0 でない場合には、ステップ S 1 2 0 2 に進み、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されたか否かを判定する。いずれのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 も操作されていないと判定した場合には、そのままステップ S 1 2 0 1 に戻る。ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップ S 1 2 0 3 に進み、停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない、すなわち停止したリールと対応するストップスイッチが操作された場合には、ステップ S 1 2 0 4 にて終了フラグをセットした後にステップ S 1 2 0 1 に戻る。停止指令が発生したと判定した場合には、ステップ S 1 2 0 5 に進み、今回の停止指令が第 3 停止指令か否かを判定する。今回の停止指令が第 3 停止指令の場合には、ステップ S 1 2 0 5 にて肯定判定を行い、そのまま停止前処理を終了する。一方、今回の停止指令が第 1 停止指令又は第 2 停止指令の場合には、ステップ S 1 2 0 5 にて否定判定を行うとともにステップ S 1 2 0 6 にてスベリテーブル第 1 変更処理を行い、停止前処理を終了する。なお、スベリテーブル第 1 変更処理については、上記第 1 の実施の形態と同じため、説明を省略する。ステップ S 1 2 0 1 にて経過タイマの値が 0 であると判定した場合には、ステップ S 1 2 0 7 にて強制停止準備処理を行った後、停止前処理を終了する。強制停止準備処理では、上記第 1 の実施の形態の停止前処理におけるステップ S 7 0 6 ~ ステップ S 7 0 8 の処理を行う（図 1 7 参照）。

【 0 1 7 4 】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S 1 1 0 7 の停止制御処理が終了した場合には、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止するとともに払出判定処理を行ったことを意味する（図 1 6 参照）。かかる場合には、ステップ S 1 1 0 8 に進み、当選フラグ格納エリア 1 0 6 a に当選フラグがセットされているか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 1 1 0 9 に進み、払出情報格納エリアに入賞成立役がセットされているか否かを判定する。当選フラグがセットされていない場合、又は入賞成立役がセットされている場合には、そのままリール制御処理を終了する。一方、当選フラグがセットされているにも関わらず入賞成立役がセットされていない場合には、ステップ S 1 1 1 0 にて終了フラグがセットされているか否かを判定する。終了フラグがセットされている場合には、そのままリール制御処理を終了し、終了フラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 1 0 3 に戻る。

【 0 1 7 5 】

かかるリール制御処理を行うことにより、例えば第 1 特定役 ~ 第 1 8 特定役のいずれかに当選し、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止した際に特定役入賞が成立しなかった場合には、終了フラグがセットされている場合を除いて各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が再度変動を開始する。そして、特定役入賞が成立した場合には、メダル払出処理を行って 1 5 枚のメダルを払い出す。つまり、かかるリール制御処理を行うことにより、役の抽選に当選した場合には、当該ゲームにおいて当選役と対応する特典を付与することができる。

【 0 1 7 6 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 1 7 7 】

役の抽選に当選した場合には、終了フラグがセットされている場合を除き、当該遊技回において入賞が成立するまで各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が再変動される構成とした。かかる構成とすることにより、役の抽選に当選した遊技回において対応する特典を付与することが可能となり、遊技者が不利益を被ることを回避しつつ、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【 0 1 7 8 】

確かに、役と対応する図柄を同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるよう各リール32L, 32M, 32Rに配置した場合や、リールを滑らせることのできる最大図柄数を4図柄ではなく例えば20図柄とした場合であっても、役の抽選に当選した遊技回において対応する特典を付与することができる。しかしながら、これら構成とした場合には、図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作せずとも役の抽選に当選していれば入賞が成立するため、繰り返し行われる遊技においてストップスイッチ42～44の操作が単調作業となり、遊技が単調化する可能性が懸念される。そこで、かかる懸念を回避すべく、各リール32L, 32M, 32Rの図柄配列やリールを滑らせることのできる最大図柄数を変更するのではなく、例えばBB当選フラグのように、各当選フラグを入賞が成立するまで複数回のゲームにわたって有効とする構成も考えられる。しかしながら、かかる構成とした場合には、役の抽選に当選した遊技回において入賞が成立しなかった場合、投入メダル数分だけ遊技者の所有するメダルが減少することとなり、遊技者が不利益を被ることに繋がる。一方、役の抽選に当選した場合に入賞が成立するまで各リール32L, 32M, 32Rが再変動される構成においては、上記各懸念を好適に解消することができる。

10

20

30

40

50

【0179】

役の抽選に当選していない場合には、各リール32L, 32M, 32Rが再変動されない構成とした。かかる構成においては、各リール32L, 32M, 32Rが再変動された場合、何らかの役に当選していることを意味する。この結果、例えば2つのリールが停止している状況で有効ライン上に入賞成立となる図柄の組合せが停止しなかった場合であっても、各リール32L, 32M, 32Rが再変動することを期待させながらその後のストップスイッチの操作を行わせることが可能となる。また、第3停止指令を発生させたストップスイッチの操作が終了していることを条件としてステップS1108以降の処理を行う構成とした場合には、入賞が成立しなかった場合に再変動することを期待させながらストップスイッチから指を離させることが可能となる。したがって、遊技の開始段階から終了段階まで特典が付与されることを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0180】

終了フラグがセットされている場合には、役の抽選に当選するとともに入賞が成立しなかった場合であっても各リール32L, 32M, 32Rが再変動しない構成とした。また、終了フラグは、停止したリールと対応するストップスイッチが操作された場合、すなわち既に停止指令を発生させたストップスイッチが再度操作された場合にセットされる構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の意向に即した遊技性とすることが可能となり、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。例えば第1特定役～第18特定役のいずれかに当選し、当該ゲームにおいて各リール32L, 32M, 32Rが9回再変動したにも関わらず入賞が成立しなかった場合等において、遊技者は、入賞成立を期待してさらなる再変動の遊技を行うか、入賞成立を諦めて次の遊技に挑むのか、を選択することができるからである。

【0181】

本実施の形態では、ストップスイッチ42～44の操作タイミングによって入賞の成立しない場合がある役として、BBと第1特定役～第18特定役を備える構成について説明したが、BBのみを備える構成としても良い。かかる構成とした場合には、各リール32L, 32M, 32Rが再変動したことを通じて遊技者にBB当選を示唆することが可能となり、遊技者が不利益を被ることを抑制しつつ、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【0182】

本実施の形態では、役の抽選に当選している場合に限って各リール32L, 32M, 32Rが再変動し得る構成としたが、役の抽選に当選していない場合にも各リール32L, 32M, 32Rが再変動し得る構成としても良い。

【0183】

本実施の形態では、終了フラグがセットされている場合、役の抽選に当選するとともに

入賞が成立しなかった場合であっても各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が再変動しない構成としたが、必ず再変動する構成としても良い。

【 0 1 8 4 】

本実施の形態では、既に停止指令を発生させたストップスイッチが再度操作された場合に終了フラグがセットされる構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、特定操作がなされた場合に終了フラグがセットされる構成、すなわち特定操作がなされた場合に再変動が禁止される構成であれば良い。例えば、開始指令が発生した後にスタートレバー 4 1 が再度操作された場合に終了フラグをセットする構成としても良いし、特定操作スイッチを新たに設け、当該特定操作スイッチが操作された場合に終了フラグをセットする構成としても良い。また、特定操作スイッチをスロットマシン 1 0 内部に設け、遊技者ではなく遊技場の管理者等が再変動させるか否かを選択可能な構成としても良い。

10

【 0 1 8 5 】

(1 1) 上記各実施の形態では、特定役として第 1 特定役～第 1 8 特定役の 1 8 種類を備える構成について説明したが、特定役を 1 種類のみ備える構成や特定役を備えない構成としても良く、その数は任意である。

【 0 1 8 6 】

(1 2) 上記各実施の形態では、経過タイマの値が 0 となった場合、役の抽選結果に関わらず外れ用スベリテーブルに変更する構成としたが、外れ用スベリテーブルに変更しない構成としても良い。つまり、何らかの役に当選している場合に、対応する入賞が成立するように回転中のリールを強制停止させる構成としても良い。

20

【 0 1 8 7 】

(1 3) 上記各実施の形態では、メダルが 3 枚ベットされた後に開始指令が発生したか否かを判定する構成としたが、1 枚ベットされた後や 2 枚ベットされた後にも開始指令が発生したか否かを判定する構成としてもよいことは言うまでもない。但し、かかる構成の場合には、ベット状況に応じた抽選テーブルやスベリテーブルを予め記憶しておく必要がある。

【 0 1 8 8 】

(1 4) 上記各実施の形態では、付与される特典として、遊技状態が移行する特典と、再遊技の特典の他に、メダルを払い出す特典を備える構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、メダルを払い出す特典に代えてメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

30

【 0 1 8 9 】

(1 5) 上記各実施の形態では、リールを 3 つ並列して備え、有効ラインとして 5 ラインを有するスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリールを 5 つ並列して備えたスロットマシンや、有効ラインを 7 ライン有するスロットマシンであってもよい。

【 0 1 9 0 】

(1 6) 上記各実施の形態では、いわゆる A タイプのスロットマシンについて説明したが、B タイプ、C タイプ、A タイプと C タイプの複合タイプ、B タイプと C タイプの複合タイプ、さらには C T ゲームを備えたタイプなど、どのようなスロットマシンにこの発明を適用してもよく、何れの場合であっても上述した実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。なお、これらの各タイプにおけるボーナス当選としては、B B 当選、R B 当選、S B 当選、C T 当選などが挙げられる。

40

【 0 1 9 1 】

(1 7) 上記各実施の形態では、スロットマシン 1 0 について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて

50

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

【0192】

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

【0193】

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

前記絵柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S210、BB状態処理S211）と

を備えた遊技機において、

前記開始操作手段が操作されたことに基づいて、前記絵柄の可変表示が実行される第1可変表示期間（擬似変動演出期間）に関わる第1可変表示期間情報（擬似変動タイマの値19460）を設定する設定手段（主制御装置101の擬似変動タイマ設定処理機能S1002）と、

前記第1可変表示期間に前記停止操作手段が操作されたことに基づいて、前記絵柄の可変表示を停止させるべく停止制御を実行する第1停止制御手段（主制御装置101の擬似停止制御処理機能S1005）と、

前記第1可変表示期間が終了したことに基づいて、前記絵柄の可変表示が実行される第2可変表示期間（正規変動期間）を開始させる第2可変表示期間開始手段（主制御装置101の正規変動開始処理機能S906）と、

前記第2可変表示期間に前記停止操作手段が操作されたことに基づいて、前記絵柄の可変表示を停止させるべく停止制御を実行する第2停止制御手段（主制御装置101の停止制御処理機能S908）と

を備え、

前記特典付与手段は、前記第2可変表示期間における前記絵柄の停止結果に基づいて遊技者に特典を付与し、前記第1停止制御手段は、前記役の抽選結果が当選である場合、前記当選絵柄が前記有効位置に所定の組合せを形成して停止可能に停止制御を実行することを特徴とする遊技機。

【0194】

本遊技機によれば、絵柄の可変表示を停止させるべく停止操作手段を操作した場合、停止制御が実行された後に絵柄の可変表示が再度開始されることがある。かかる構成とすることにより、1回の遊技において絵柄の可変表示の開始から停止までの流れを複数回実行することが可能となる。この結果、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となり、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0195】

また、第1可変表示期間では、役の抽選結果が当選である場合、当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止可能に停止制御が実行される。そして、第2可変表示期間における絵柄の停止結果に基づいて遊技者に特典が付与される。かかる構成の場合、遊技者は、第1可変表示期間において遊技者が役の抽選に当選したと推測する絵柄を狙って停止

操作手段を操作し、第 1 可変表示期間における絵柄の停止結果に基づいて第 2 可変表示期間における停止操作手段の操作を行えば良い。故に、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【 0 1 9 6 】

なお、「絵柄の可変表示を停止させるべく停止制御を実行する」とは、絵柄の可変表示を停止させるための停止制御を実行すれば良く、実際に絵柄の可変表示が停止することのみならず、所定位置で絵柄が揺動することすなわち一時的に絵柄の可変表示速度が 0 となること等も含む。以下も同じである。

【 0 1 9 7 】

遊技機 2 . 上記遊技機 1 において、前記設定手段を、前記第 1 可変表示期間情報として前記第 1 可変表示期間の長さに関わる時間情報（擬似変動タイマの値）を設定する構成とし、前記時間情報と対応する所定時間（約 2 9 . 0 秒）を経過する前に前記第 1 停止制御手段が前記停止制御を実行したことに基づいて、前記第 1 可変表示期間に前記絵柄の可変表示を再度開始させるべく前記可変表示手段を開始制御する再開始制御手段（主制御装置 1 0 1 のステップ S 1 0 0 8 を否定判定した後にステップ S 1 0 0 3 の加速処理を実行する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【 0 1 9 8 】

本遊技機によれば、第 1 可変表示期間情報として第 1 可変表示期間の長さに関わる時間情報が設定される。そして、時間情報と対応する所定時間を経過する前に第 1 停止制御手段が停止制御を実行したことに基づいて、第 1 可変表示期間に絵柄の可変表示が再度開始される。かかる構成とすることにより、第 1 可変表示期間において役の抽選結果を複数回探ることが可能となる。

20

【 0 1 9 9 】

遊技機 3 . 上記遊技機 2 において、前記再開始制御手段は、前記役の抽選結果が当選であって前記当選絵柄が前記有効位置に所定の組合せを形成して停止しなかった場合、前記絵柄の可変表示を再度開始させるべく前記可変表示手段を開始制御することを特徴とする遊技機。

【 0 2 0 0 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が当選であって当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止しなかった場合、絵柄の可変表示が再度開始される。かかる構成とすることにより、第 1 可変表示期間において所定時間を経過するまで役の抽選結果を探ることが可能となる。

30

【 0 2 0 1 】

遊技機 4 . 上記遊技機 2 又は遊技機 3 において、前記役の抽選結果が当選であって前記当選絵柄が前記有効位置に所定の組合せを形成して停止した場合、前記第 1 可変表示期間を終了させる終了手段（主制御装置 1 0 1 のステップ S 1 0 0 8 を肯定判定する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 0 2 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が当選であって当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止した場合、第 1 可変表示期間が終了する。かかる構成とすることにより、当選絵柄の所定の組合せを遊技者に印象付けた上で第 2 可変表示期間に望ませることが可能となり、役の抽選に当選したにもかかわらず特典が付与されない取りこぼしの発生頻度を低減させることが可能となる。

40

【 0 2 0 3 】

遊技機 5 . 上記遊技機 2 乃至遊技機 4 のいずれかにおいて、前記所定時間を経過した場合、前記停止操作手段の操作有無に関わらず前記絵柄の可変表示を強制停止させる強制停止手段（主制御装置 1 0 1 の擬似停止制御処理 S 1 0 0 5 における強制停止処理機能）と、前記強制停止手段が前記絵柄の可変表示を強制停止させた場合、前記第 1 可変表示期間を終了させる終了手段（主制御装置 1 0 1 のステップ S 1 0 0 7 を肯定判定する機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

50

【0204】

本遊技機によれば、第1可変表示期間において時間情報と対応する所定時間を経過した場合、停止操作手段の操作有無に関わらず絵柄の可変表示が強制停止され、第1可変表示期間が終了する。かかる構成とすることにより、第1可変表示期間において所定時間を経過した場合に、絵柄の可変表示を停止させた上で第2可変表示期間における絵柄の可変表示を開始させることが可能となる。

【0205】

遊技機6．上記遊技機5において、前記強制停止手段は、前記役の抽選結果が当選であっても当選絵柄が前記有効位置に所定の組合せを形成しないよう、前記絵柄の可変表示を強制停止させることを特徴とする遊技機。

10

【0206】

本遊技機によれば、第1可変表示期間において所定時間を経過した場合、役の抽選結果が当選であっても当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成しないよう、絵柄の可変表示が強制停止される。かかる構成とすることにより、第1可変表示期間に停止操作手段を操作するよう遊技者を促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0207】

遊技機7．上記遊技機2乃至遊技機6のいずれかにおいて、前記第2可変表示期間の長さに関わる第2時間情報（経過タイマの値20130）を設定する第2設定手段（主制御装置101の経過タイマ設定処理機能S904）と、前記第2時間情報と対応する第2所定時間（約30.0秒）を経過した場合、前記停止操作手段の操作有無に関わらず前記絵柄の可変表示を強制停止させる第2強制停止手段（主制御装置101の停止制御処理S908における強制停止処理機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

20

【0208】

本遊技機によれば、第2時間情報と対応する第2所定時間を経過した場合、停止操作手段の操作有無に関わらず絵柄の可変表示が強制停止される。第2可変表示期間における絵柄の停止結果は特典の付与に関わるため、かかる構成とすることにより、第2可変表示期間に停止操作手段を操作するよう遊技者を促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0209】

遊技機8．上記遊技機7において、前記第2強制停止手段は、前記役の抽選結果が当選であっても当選絵柄が前記有効位置に所定の組合せを形成しないよう、前記絵柄の可変表示を強制停止させることを特徴とする遊技機。

30

【0210】

本遊技機によれば、第2所定時間を経過した場合、役の抽選結果が当選であっても当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成しないよう、絵柄の可変表示が強制停止される。かかる構成とすることにより、第2可変表示期間に停止操作手段を操作するよう遊技者を促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0211】

遊技機9．上記遊技機7又は遊技機8において、前記第2可変表示期間の長さを、前記第2時間情報と前記時間情報とによって規定する構成とするとともに、前記第1可変表示期間が前記所定時間よりも短い時間で終了した場合、前記第1可変表示期間が前記所定時間で終了した場合よりも長くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【0212】

本遊技機によれば、第1可変表示期間の長さによって第2可変表示期間の長さが変化する。かかる構成とすることにより、絵柄の停止結果に基づいて特典が付与される第2可変表示期間のみならず、第1可変表示期間においても遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。また特に、本遊技機を遊技機4に関わる構成に適用した場合、当選絵柄を有効位置に所定の組合せを形成して停止させることによって第1可変表示期間を終了させることができる、すなわち停止操作手段の操作結果によって第1可変表示期間を終了させる

50

ことができる。このように、遊技者の操作によって第 2 可変表示期間の長さが変化する構成とすることにより、より好適な形で第 1 可変表示期間の遊技に遊技者を積極参加させることが可能となる。

【0213】

遊技機 10 . 上記遊技機 1 乃至遊技機 9 のいずれかにおいて、前記可変表示手段として複数の循環表示手段（リール 32L , 32M , 32R）を備えるとともに、前記役として少なくとも第 1 特定役と第 2 特定役を備え、前記各循環表示手段の少なくとも 1 つには、前記第 1 特定役と対応する第 1 特定絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで前記停止操作手段が操作された場合に前記第 2 特定役と対応する第 2 特定絵柄を前記有効位置に到達させることができず、前記第 2 特定絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで前記停止操作手段が操作された場合に前記第 1 特定絵柄を前記有効位置に到達させることができないよう、前記第 1 特定絵柄と前記第 2 特定絵柄を離間して配置したことを特徴とする遊技機。

10

【0214】

本遊技機によれば、第 1 特定役と第 2 特定役のいずれに当選したかによって停止操作手段の操作タイミングを変化させる必要が生じる。かかる構成に上記遊技機 1 乃至遊技機 9 のいずれかの構成を適用することにより、第 1 可変表示期間にいずれの特定役に当選しているのか等を探りつつ、当該第 1 可変表示期間の絵柄の停止結果に基づいて第 2 可変表示期間における停止操作手段の操作を行えば良い。故に、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

20

【0215】

遊技機 11 . 上記遊技機 1 乃至遊技機 10 のいずれかにおいて、前記停止操作手段を複数備えるとともに、前記役として少なくとも第 1 特定役と第 2 特定役を備え、前記第 1 停止制御手段及び前記第 2 停止制御手段は、前記役の抽選結果が前記第 1 特定役当選である場合、前記各停止操作手段が第 1 操作順序で操作された場合に入賞成立となり、前記各停止操作手段が第 2 操作順序で操作された場合に入賞成立とならないよう、停止制御を実行し、前記役の抽選結果が前記第 2 特定役当選である場合、前記各停止操作手段が前記第 2 操作順序で操作された場合に入賞成立となり、前記各停止操作手段が前記第 1 操作順序で操作された場合に入賞成立とならないよう、停止制御を実行することを特徴とする遊技機。

30

【0216】

本遊技機によれば、第 1 特定役と第 2 特定役のいずれに当選したかによって停止操作手段の操作順序を変化させる必要が生じる。かかる構成に上記遊技機 1 乃至遊技機 10 のいずれかの構成を適用することにより、第 1 可変表示期間にいずれの特定役に当選しているのか等を探りつつ、当該第 1 可変表示期間の絵柄の停止結果に基づいて第 2 可変表示期間における停止操作手段の操作を行えば良い。故に、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【0217】

遊技機 12 . 上記遊技機 1 乃至遊技機 11 のいずれかにおいて、前記第 1 停止制御手段が実行する停止制御と、前記第 2 停止制御手段が実行する停止制御と、が同一であることを特徴とする遊技機。

40

【0218】

本遊技機によれば、第 1 可変表示期間と第 2 可変表示期間において同一の停止制御が実行される。かかる構成とすることにより、第 2 可変表示期間のみならず第 1 可変表示期間においても遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0219】

遊技機 13 . 複数種の絵柄（図柄）を可変表示させる可変表示手段（リール 32L , 32M , 32R）と、

前記絵柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 41、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 56 ~ 58）と、

50

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、

前記絵柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 0、B B 状態処理 S 2 1 1）と

を備えた遊技機において、

前記開始操作手段が操作されたことに基づいて、前記絵柄の可変表示が実行される第 1 可変表示期間（擬似変動演出期間）に関わる第 1 可変表示期間情報（擬似変動タイマの値 1 9 4 6 0）を設定する設定手段（主制御装置 1 0 1 の擬似変動タイマ設定処理機能 S 1 0 0 2）と、

前記第 1 可変表示期間に前記停止操作手段が操作されたことに基づいて、前記絵柄の可変表示を停止させるべく停止制御を実行する第 1 停止制御手段（主制御装置 1 0 1 の擬似停止制御処理機能 S 1 0 0 5）と、

前記第 1 可変表示期間が終了した後に、前記絵柄の可変表示が実行される第 2 可変表示期間（正規変動期間）を開始させる第 2 可変表示期間開始手段（主制御装置 1 0 1 の正規変動開始処理機能 S 9 0 6）と、

前記第 2 可変表示期間に前記停止操作手段が操作されたことに基づいて、前記絵柄の可変表示を停止させるべく停止制御を実行する第 2 停止制御手段（主制御装置 1 0 1 の停止制御処理機能 S 9 0 8）と

を備え、

前記特典付与手段は、前記第 2 可変表示期間における前記絵柄の停止結果に基づいて遊技者に特典を付与し、前記第 1 停止制御手段は、前記役の抽選結果が当選である場合、前記当選絵柄が前記有効位置に所定の組合せを形成して停止可能に、又は当選役と対応する所定停止結果（リーチ目、チャンス目等）を停止可能に、停止制御を実行することを特徴とする遊技機。

【 0 2 2 0 】

本遊技機によれば、絵柄の可変表示を停止させるべく停止操作手段を操作した場合、停止制御が実行された後に絵柄の可変表示が再度開始されることがある。かかる構成とすることにより、1 回の遊技において絵柄の可変表示の開始から停止までの流れを複数回実行することが可能となる。この結果、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となり、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【 0 2 2 1 】

また、第 1 可変表示期間では、役の抽選結果が当選である場合、当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止可能に、又は当選役と対応する所定停止結果を停止可能に、停止制御が実行される。そして、第 2 可変表示期間における絵柄の停止結果に基づいて遊技者に特典が付与される。かかる構成の場合、遊技者は、第 1 可変表示期間において遊技者が役の抽選に当選したと推測する絵柄を狙って停止操作手段を操作し、第 1 可変表示期間における絵柄の停止結果に基づいて第 2 可変表示期間における停止操作手段の操作を行えば良い。故に、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【 0 2 2 2 】

遊技機 1 4、複数種の絵柄（図柄）を可変表示させる可変表示手段（リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R）と、

前記絵柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、

前記絵柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4）と、

前記停止操作手段が操作されたことに基づいて、前記絵柄の可変表示を停止させる停止制御を実行する停止制御手段（主制御装置１０１の停止制御処理機能Ｓ９０８、Ｓ１１０７）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１０、ＢＢ状態処理Ｓ２１１）と

を備えた遊技機において、

前記絵柄の可変表示が終了したことに基づいて、前記開始操作手段の操作に基づくことなく前記絵柄の可変表示を再度開始させる再開手段（主制御装置１０１の再変動処理機能等）を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【０２２３】

本遊技機によれば、絵柄の可変表示が終了した場合に、開始操作手段の操作に基づくことなく絵柄の可変表示が再度開始されることがある。かかる構成とすることにより、絵柄の可変表示の開始から停止までを１回の変動とした場合に、１回の遊技においてなされる変動回数を変化させることが可能となる。この結果、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となり、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【０２２４】

遊技機１５．上記遊技機１４において、前記再開手段は、前記役の抽選結果が当選であって前記当選絵柄が前記有効位置に所定の組合せを形成して停止しなかったことに基づいて、前記絵柄の可変表示を再度開始させることを特徴とする遊技機。

20

【０２２５】

本遊技機によれば、役の抽選結果が当選であって当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止しなかったことに基づいて、絵柄の可変表示が再度開始される。かかる構成とすることにより、役の抽選に当選したにも関わらず入賞が成立することなく遊技が終了し、遊技者が不利益を被ることを抑制することが可能となる。

【０２２６】

遊技機１６．上記遊技機１５において、前記再開手段は、前記役の抽選に当選していない場合、前記絵柄の可変表示を再度開始させないことを特徴とする遊技機。

【０２２７】

30

本遊技機によれば、役の抽選に当選していない場合には、絵柄の可変表示が終了した後に絵柄の可変表示が再度開始されることがない。かかる構成とすることにより、１回の遊技において変動が複数回なされたことと、役の抽選に当選していることと、を一義的に対応付けることが可能となる。この結果、例えば絵柄の可変表示が終了する前段階において入賞成立となる可能性がなくなった場合であっても、遊技者に絵柄の可変表示が再度開始されることを期待させつつ当該遊技回における遊技を継続させることが可能となる。したがって、遊技の開始段階から終了段階まで特典が付与されることを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【０２２８】

遊技機１７．上記遊技機１５又は遊技機１６において、前記役として特定役（第１特定役～第１８特定役、ＢＢ）を備え、前記停止制御手段は、前記役の抽選結果が前記特定役当選である場合、前記停止操作手段が所定のタイミングで操作された場合に限り入賞が成立するように停止制御を実行することを特徴とする遊技機。

40

【０２２９】

本遊技機においては、特定役に当選している場合、停止操作手段が所定のタイミングで操作された場合に限り入賞が成立し、所定のタイミング以外のタイミングで停止操作手段が操作された場合には入賞が成立しない。つまり、役の抽選に当選したにも関わらず対応する特典が付与されない機会が生じ得る。しかしながら、本構成に上記遊技機１５又は遊技機１６の構成を適用した場合には、特定役に当選している状況で所定のタイミング以外のタイミングで停止操作手段を操作した場合、絵柄の可変表示が再度開始されることが

50

ある。故に、遊技者が不利益を被ることを抑制しつつ、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【0230】

遊技機18．上記遊技機15乃至遊技機17のいずれかにおいて、前記可変表示手段として複数の循環表示手段（リール32L，32M，32R）を備えるとともに、前記役として特定役（第1特定役～第18特定役、BB）を備え、前記各循環表示手段の少なくとも1つには、前記特定役と対応する特定絵柄を、前記停止操作手段が所定のタイミングで操作された場合に限って前記有効位置に到達させることができるように配置したことを特徴とする遊技機。

【0231】

本遊技機によれば、各循環表示手段の少なくとも1つには、特定役と対応する特定絵柄が、停止操作手段が所定のタイミングで操作された場合に限って有効位置に到達させることができるように配置されている。かかる構成においては、特定役に当選している状況で所定のタイミング以外のタイミングで停止操作手段を操作した場合、特定役と対応する入賞を成立させることができないために特典が付与されない。一方、本構成に上記遊技機15乃至遊技機17のいずれかの構成を適用した場合には、特定役に当選している状況で所定のタイミング以外のタイミングで停止操作手段を操作した場合、絵柄の可変表示が再度開始されることがある。故に、遊技者が不利益を被ることを抑制しつつ、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【0232】

遊技機19．上記遊技機17又は遊技機18において、前記特定役として少なくとも第1特定役と第2特定役を備えるとともに、前記停止操作手段が第1の所定のタイミングで操作された場合、前記第1特定役と対応する第1特定役入賞を成立させることが可能となる一方で前記第2特定役と対応する第2特定役入賞を成立させることができず、前記停止操作手段が第2の所定のタイミングで操作された場合、前記第2特定役入賞を成立させることが可能となる一方で前記第1特定役入賞を成立させることができない構成としたことを特徴とする遊技機。

【0233】

本遊技機においては、第1特定役に当選している場合、停止操作手段を第1の所定のタイミングで操作する必要がある、第2特定役に当選している場合、停止操作手段を第2の所定のタイミングで操作する必要がある。このように役の抽選結果によって停止操作手段の操作タイミングを変化させる必要がある遊技機においては、役の抽選に当選したにも関わらず対応する特典が付与されない機会が増加し得る。しかしながら、絵柄の可変表示が再度開始されることがある構成においては、役の抽選に当選したにも関わらず対応する特典が付与されない機会を減少させることが可能となり、遊技者が不利益を被ることを抑制しつつ遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【0234】

遊技機20．上記遊技機14乃至遊技機19のいずれかにおいて、前記可変表示手段を、複数種の絵柄が配置された周回体（リール32L，32M，32R）を周回させることで前記絵柄を可変表示させる構成とするとともに、前記停止制御手段を、前記停止操作手段が操作されてから規定時間（190msec）が経過するまでに前記周回体の周回を停止させる停止制御を実行する構成とし、さらに、前記規定時間を、前記周回体が1周回するのに要する時間より短くしたことを特徴とする遊技機。

【0235】

本遊技機によれば、周回体は、停止操作手段が操作されてから規定時間が経過するまでに周回を停止する。そして、規定時間は、周回体が1周回するのに要する時間より短い。かかる構成とすることにより、有効位置に停止する絵柄があたかも遊技者の操作によって決定されたかのような印象を遊技者に抱かせることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。かかる一方、周回体の所定位置に配置された絵柄を有効位置に停止させるためには、絵柄を狙って停止操作手段を操作する必要性が生じる。このため、

役の抽選に当選したにも関わらず対応する特典が付与されない機会が生じ得る。しかしながら、絵柄の可変表示が再度開始されることがある構成とした場合には、上記機会を低減させることが可能となり、遊技者が不利益を被ることを抑制しつつ遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【0236】

遊技機21．上記遊技機14乃至遊技機20のいずれかにおいて、特定操作がなされたか否かを判断する特定操作判断手段（主制御装置101の特定操作判断処理機能S1203）と、前記特定操作がなされた場合、前記再開手段が前記絵柄の可変表示を再度開始させることを禁止する禁止手段（主制御装置101の終了フラグ設定機能S1204等）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【0237】

本遊技機によれば、特定操作がなされた場合、絵柄の可変表示を再度開始させることが禁止される。かかる構成とすることにより、遊技者又は遊技場の管理者等は、特定操作の実行有無を通じて、1回の遊技においてなされる変動回数を変化させたり変化させなかったりすることが可能となる。つまり、1回の遊技においてなされる変動回数を遊技者又は遊技場の管理者等の意向に即した回数とすることが可能となり、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

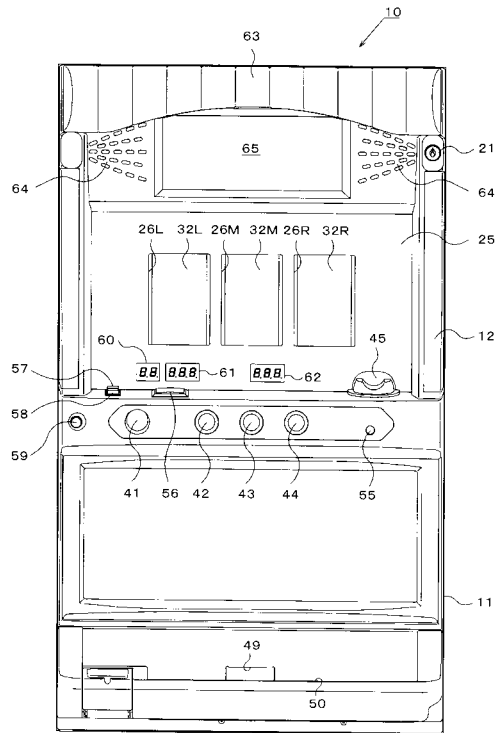
【符号の説明】

【0238】

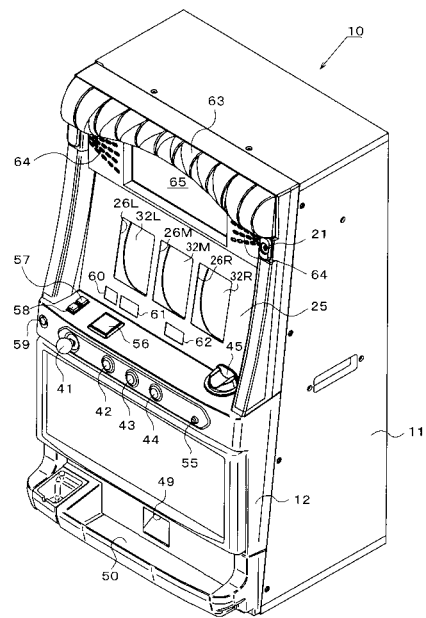
10...遊技機としてのスロットマシン、32...可変表示手段及び循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、41...開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、42～44...停止操作手段としてのストップスイッチ、56...開始操作手段又は入力操作手段としての第1クレジット投入スイッチ、57...開始操作手段又は入力操作手段としての第2クレジット投入スイッチ、58...開始操作手段又は入力操作手段としての第3クレジット投入スイッチ、81...サブ制御基板としての表示制御装置、101...メイン制御基板としての主制御装置、102...抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成するCPU。

20

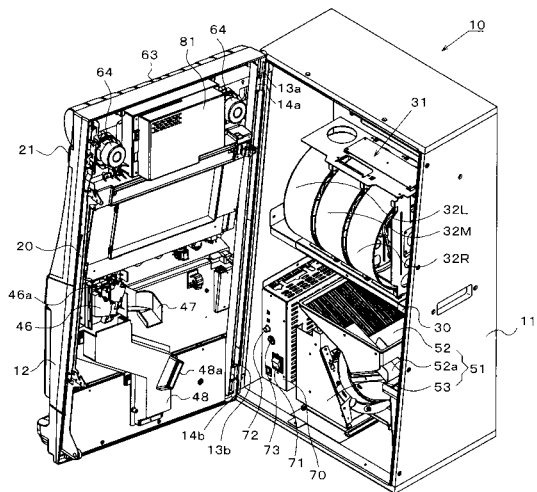
【図 1】



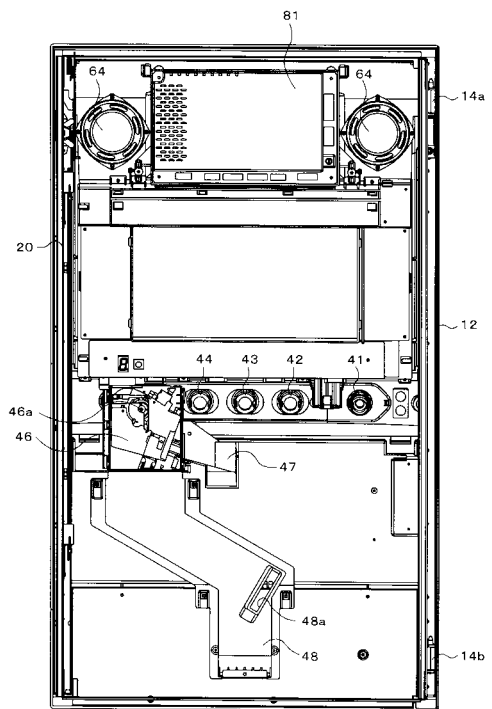
【図 2】



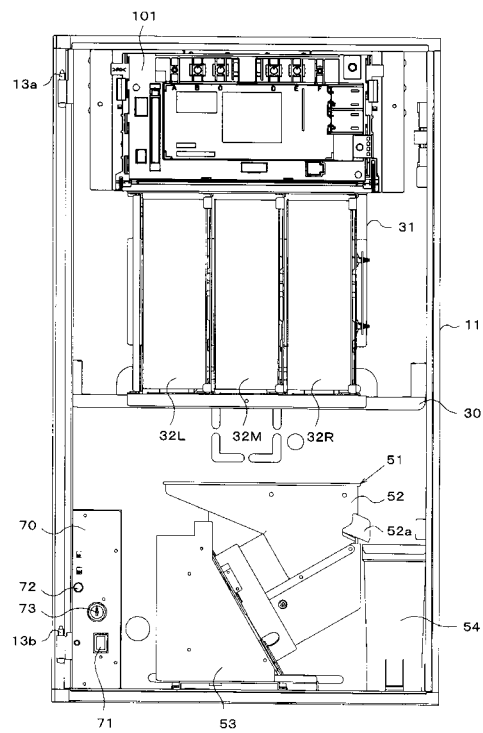
【図 3】



【図 4】



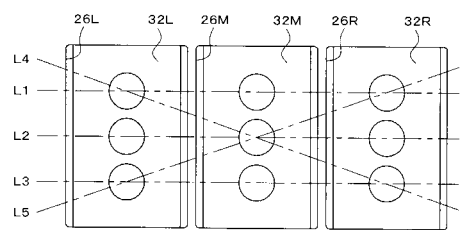
【図5】



【図6】

	左	中	右
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			
0			

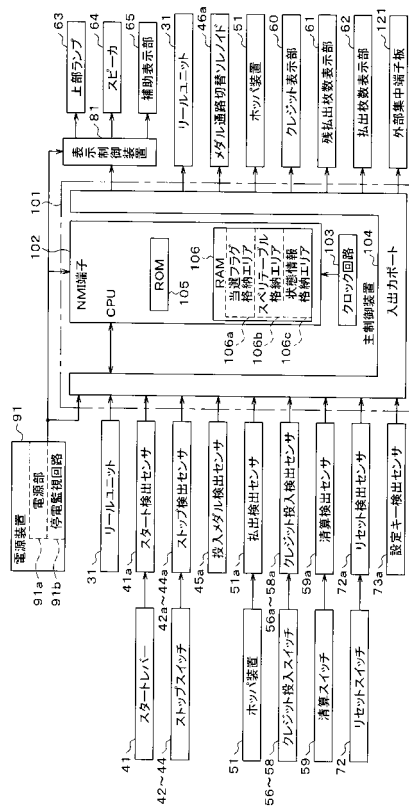
【図7】



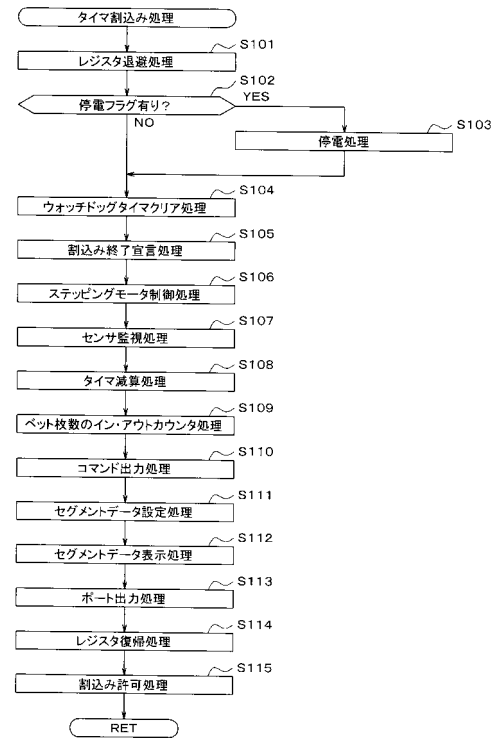
【図8】

入賞態様	停止図柄			特典
	左リール	中リール	右リール	
スイカ				5枚
チェリー				4枚
青年				1枚
第1特定役				15枚
第2特定役				↑
第3特定役				↑
第4特定役				↑
第5特定役				↑
第6特定役				↑
第7特定役				↑
第8特定役				↑
第9特定役				↑
第10特定役				↑
第11特定役				↑
第12特定役				↑
第13特定役				↑
第14特定役				↑
第15特定役				↑
第16特定役				↑
第17特定役				↑
第18特定役				↑
再遊技				再遊技
BB				BB状態

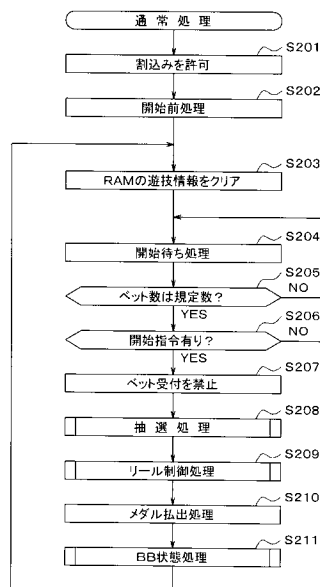
【図 9】



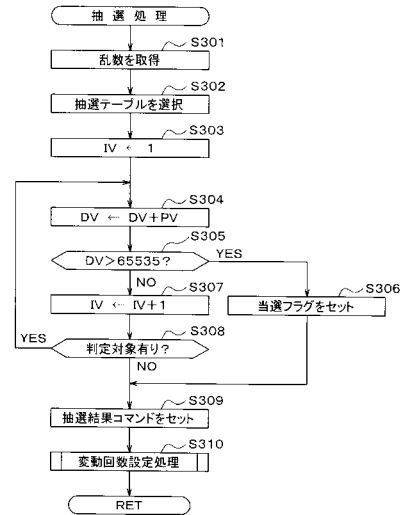
【図 10】



【図 11】



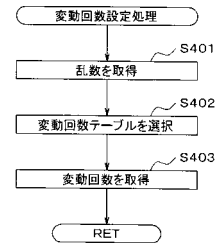
【図 12】



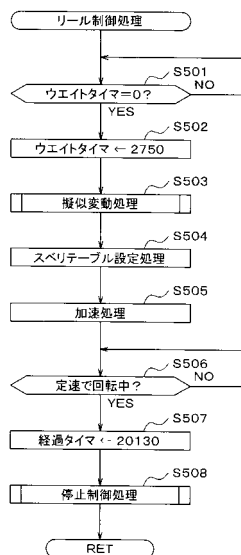
【図 13】

IV	当選役	PV
1	再遊技	8978
2	スイカ	655
3	チェリー	1310
4	青年	327
5	第1特定役	2427
6	第2特定役	2427
7	第3特定役	2427
8	第4特定役	2427
9	第5特定役	2427
10	第6特定役	2427
11	第7特定役	2427
12	第8特定役	2427
13	第9特定役	2427
14	第10特定役	2427
15	第11特定役	2427
16	第12特定役	2427
17	第13特定役	2427
18	第14特定役	2427
19	第15特定役	2427
20	第16特定役	2427
21	第17特定役	2427
22	第18特定役	2427
23	BB	327

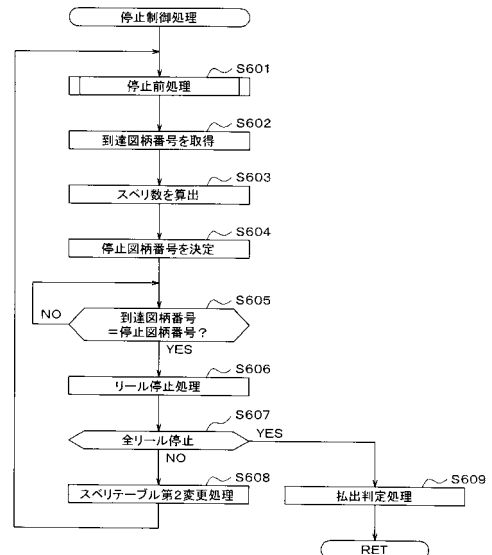
【図 14】



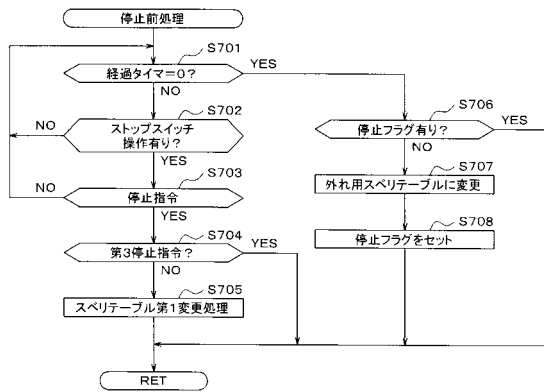
【図 15】



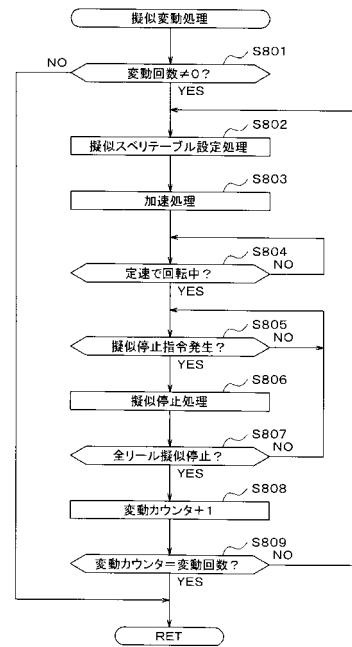
【図 16】



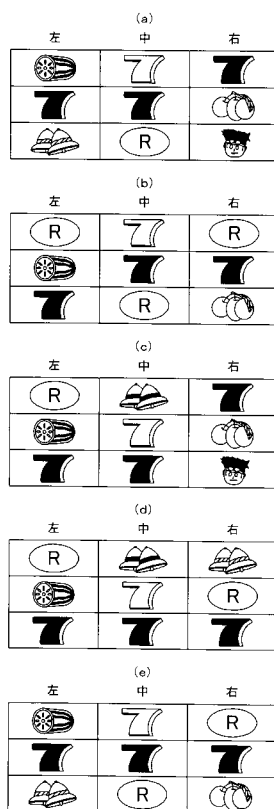
【図 17】



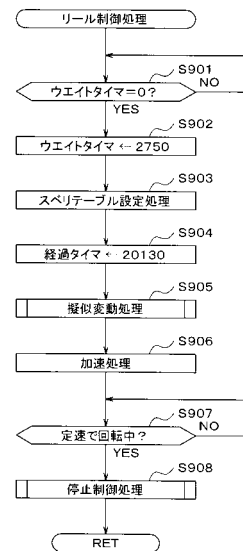
【図 18】



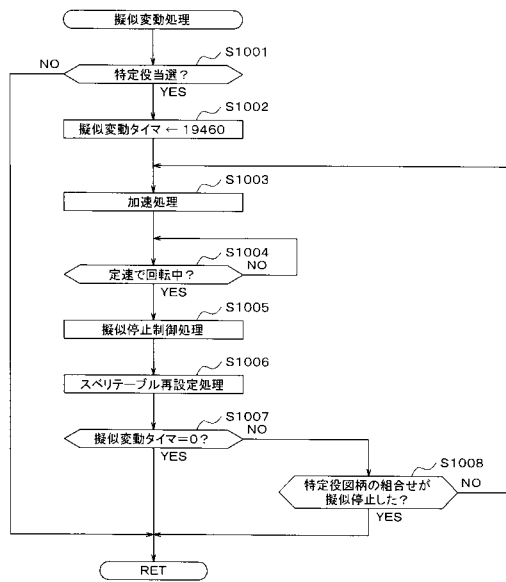
【図 19】



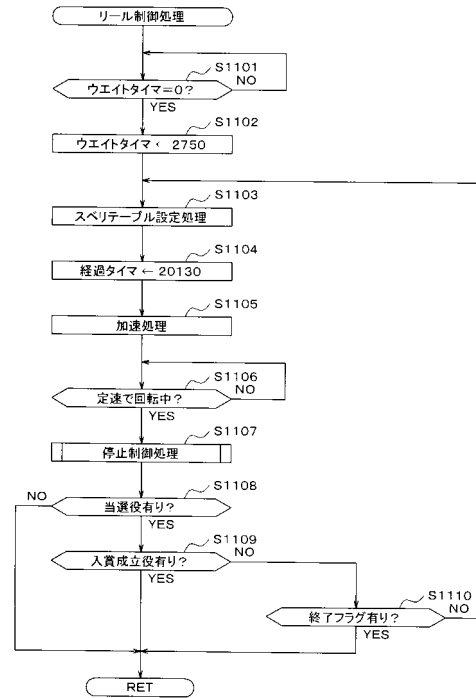
【図 20】



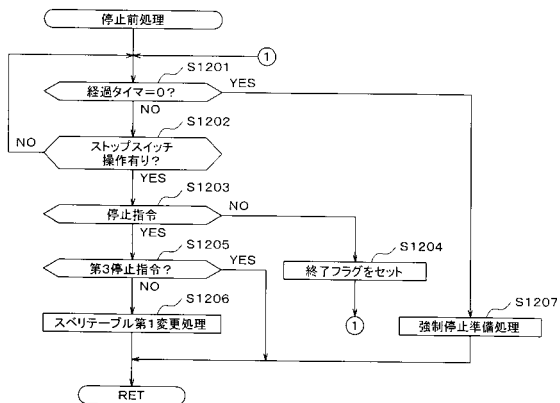
【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB05 AB06 AB12 AB16 AB25 BA02 BA03 BA22 BA32
BA35 BA38 BB02 BB03 BB23 BB46 BB75 BB76 BB80 BB94
BB96 CA02 CA03 CA24 CA25 CA27 CA29 CB04 CB23 CB33
CB42 CC01 CC12 CC24 CC28 CC33 CD49 CD55 CE12 CE14
CE16 DA17 DA19 DA52