

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5807765号
(P5807765)

(45) 発行日 平成27年11月10日 (2015. 11. 10)

(24) 登録日 平成27年9月18日 (2015. 9. 18)

(51) Int. Cl. F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 1 (全 32 頁)

(21) 出願番号	特願2014-26170 (P2014-26170)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成26年2月14日 (2014. 2. 14)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願2009-191663 (P2009-191663) の分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1 号
原出願日	平成21年8月21日 (2009. 8. 21)	(74) 代理人	100099047
(65) 公開番号	特開2014-155811 (P2014-155811A)		弁理士 柴田 淳一
(43) 公開日	平成26年8月28日 (2014. 8. 28)	(72) 発明者	大貫 昌人
審査請求日	平成26年3月14日 (2014. 3. 14)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1 号 株式会社 三洋物産 内
		審査官	鶴岡 直樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、
 前記絵柄の循環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、
 前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、
 前記役の抽選結果が特別役当選であって特別絵柄が有効位置に停止した場合、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、
 前記役の抽選結果が予め定めた1の所定役に少なくとも当選となる結果であって前記所定役と対応する所定絵柄が前記有効位置に停止した場合、遊技者に所定特典を付与する所定特典付与手段と、

前記役の抽選結果が特定役当選であって特定絵柄が有効位置に停止した場合、遊技者に特定特典を付与する特定特典付与手段と

を備え、1遊技回で前記特別役と前記所定役と前記特定役とに共に当選となる機会が生じる遊技機において、

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前記絵柄の循環表示を停止させるべく前記各循環表示手段を停止制御する第1停止制御手段と、

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前記絵柄の循環表示を停止させるべく前記各循環表示手段を停止制御する第2停止制御手段と
 を備え、

前記特別役と前記所定役と前記特定役を少なくとも含んで当選となる第1当選結果となった場合、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は前記特定絵柄が停止するように停止制御を行い、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は前記所定絵柄が停止するように停止制御を行い、前記所定役を含むとともに前記特別役には当選しない第2当選結果となった場合、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も前記第2操作順序で操作された場合にも前記所定絵柄が停止するように停止制御を行うことで、前記第1停止制御手段が前記各循環表示手段を停止制御した場合と、前記第2停止制御手段が前記各循環表示手段を停止制御した場合と、で前記所定絵柄が前記有効位置に停止した場合の前記特別役に当選している割合が異なる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回の遊技が終了する。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が付与されたり、遊技状態が移行されたりする。

20

【0003】

かかるスロットマシンでは、BB役に当選するとともにBB役入賞が成立した場合、遊技状態がBB状態に移行する。そして遊技者は、BB状態において当該BB状態が終了するまでの間に所有するメダルを増加させることができる。このため遊技者は、BB状態以外の遊技状態において、BB役入賞が成立することを期待しながら遊技を行うことが一般的である。また近年では、1遊技回で例えばBB役と再遊技に共に当選となる機会が生じるスロットマシンが提案されている（例えば特許文献1参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-075289号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

40

1遊技回でBB役と再遊技に共に当選となる機会が生じる構成においては、再遊技入賞が成立した場合にBB役に当選していることを遊技者に期待させることが可能となり、繰り返し行われる遊技においてBB役当選に対する期待感を持続させることが可能となる。しかしながら、本発明者らは、1遊技回でBB役と再遊技に共に当選となる機会が生じる構成において再遊技入賞が成立した際にBB役にも当選している割合を一定とした場合、遊技が単調化する可能性を懸念するに至った。再遊技入賞が成立した際に遊技者が抱くBB当選への期待感が一定のものとなる可能性があるからである。

【0006】

なお、以上の問題は、上記例示したようなスロットマシンに限らず、所定役と特別役に共に当選となる機会が生じるスロットマシンにも該当する問題であり、複数種の絵柄を循

50

環表示させ、その後の停止操作手段の操作に基づいて循環表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

【0007】

本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

請求項1に記載の発明では、複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、前記絵柄の循環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、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、前記役の抽選結果が特別役当選であって特別絵柄が有効位置に停止した場合、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、前記役の抽選結果が予め定めた1の所定役に少なくとも当選となる結果であって前記所定役と対応する所定絵柄が前記有効位置に停止した場合、遊技者に所定特典を付与する所定特典付与手段と、前記役の抽選結果が特定役当選であって特定絵柄が有効位置に停止した場合、遊技者に特定特典を付与する特定特典付与手段とを備え、1遊技回で前記特別役と前記所定役と前記特定役とに共に当選となる機会が生じる遊技機において、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前記絵柄の循環表示を停止させるべく前記各循環表示手段を停止制御する第1停止制御手段と、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前記絵柄の循環表示を停止させるべく前記各循環表示手段を停止制御する第2停止制御手段とを備え、前記特別役と前記所定役と前記特定役を少なくとも含んで当選となる第1当選結果となった場合、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は前記特定絵柄が停止するように停止制御を行い、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は前記所定絵柄が停止するように停止制御を行い、前記所定役を含むとともに前記特別役には当選しない第2当選結果となった場合、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も前記第2操作順序で操作された場合にも前記所定絵柄が停止するように停止制御を行うことで、前記第1停止制御手段が前記各循環表示手段を停止制御した場合と、前記第2停止制御手段が前記各循環表示手段を停止制御した場合と、で前記所定絵柄が前記有効位置に停止した場合の前記特別役に当選している割合が異なることを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【図2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図4】前面扉の背面図。

【図5】筐体の正面図。

【図6】各リールの図柄配列を示す図。

【図7】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。

【図8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図9】スロットマシンのブロック図。

【図10】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図11】通常処理を示すフローチャート。

【図12】抽選処理を示すフローチャート。

【図13】通常遊技状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図14】停止情報設定処理を示すフローチャート。

【図15】リール制御処理を示すフローチャート。

【図 16】 停止情報第 2 設定処理を示すフローチャート。

【図 17】 B B 状態処理を示すフローチャート。

【図 18】 ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、遊技機的一种である回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はスロットマシン 10 の正面図、図 2 はスロットマシン 10 の前面扉 12 を閉じた状態の斜視図、図 3 はスロットマシン 10 の前面扉 12 を開いた状態の斜視図、図 4 は前面扉 12 の背面図、図 5 は筐体 11 の正面図である。

10

【0012】

図 1 ～図 5 に示すように、スロットマシン 10 は、その外殻を形成する筐体 11 を備えている。筐体 11 は、全体として前面を開放した箱状に形成されており、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。

【0013】

筐体 11 の前面側には、前面扉 12 が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体 11 には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸 13 a, 13 b が設けられており、前面扉 12 には、各支軸 13 a, 13 b と対応する位置に軸受部 14 a, 14 b が設けられている。そして、各軸受部 14 a, 14 b に各支軸 13 a, 13 b が挿入された状態では、前面扉 12 が筐体 11 に対して両支軸 13 a, 13 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 12 の回動によって筐体 11 の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉 12 は、その裏面に設けられた施錠装置 20 によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉 12 の右端側上部には、施錠装置 20 と一体化されたキーシリンダ 21 が設けられており、キーシリンダ 21 に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。

20

【0014】

前面扉 12 の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル 25 が設けられている。遊技パネル 25 には、縦長の 3 つの表示窓 26 L, 26 M, 26 R が横並びに形成されており、各表示窓 26 L, 26 M, 26 R を通じてスロットマシン 10 の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓 26 L, 26 M, 26 R を 1 つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

30

【0015】

図 3 に示すように、筐体 11 は仕切り板 30 によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 30 の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット 31 が取り付けられている。リールユニット 31 は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール 32 L, 中リール 32 M, 右リール 32 R を備えている。各リール 32 L, 32 M, 32 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 32 L, 32 M, 32 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 32 L, 32 M, 32 R が各表示窓 26 L, 26 M, 26 R と 1 対 1 で対応している。したがって、各リール 32 L, 32 M, 32 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓 26 L, 26 M, 26 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 32 L, 32 M, 32 R が正回転すると、各表示窓 26 L, 26 M, 26 R を通じてリール 32 L, 32 M, 32 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。

40

【0016】

ここで、リールユニット 31 の構成を簡単に説明する。

【0017】

各リール 32 L, 32 M, 32 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 32 L, 32 M, 32 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

50

04パルスの駆動信号（以下、励磁パルスとも言う。）を与えることにより1回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット31には、リールが1回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール32L, 32M, 32Rに設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが1回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置101に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置101は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール32L, 32M, 32Rの角度位置を1回転毎に確認するとともに補正することができる。

【0018】

10

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

【0019】

次に、各リール32L, 32M, 32Rに描かれている図柄について説明する。

20

【0020】

図6には、左リール32L, 中リール32M, 右リール32Rの図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール32L, 32M, 32Rには、それぞれ21個の図柄が一行に配置されている。また、各リール32L, 32M, 32Rに対応して番号が0~20まで付されているが、これら番号は主制御装置101が表示窓26L, 26M, 26Rから視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール32L, 32M, 32Rに実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【0021】

図柄としては、「スイカ」図柄（例えば、左リール32Lの20番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール32Lの19番目）、「赤7」図柄（例えば、左リール32Lの18番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール32Lの16番目）、「青年」図柄（例えば、左リール32Lの15番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール32Lの14番目）、「青7」図柄（例えば、左リール32Lの11番目）、「白7」図柄（例えば、左リール32Lの4番目）、「チェリー」図柄（例えば、中リール32Mの5番目）の9種類がある。そして、図6に示すように、各リール32L, 32M, 32Rにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

30

【0022】

各表示窓26L, 26M, 26Rは、対応するリールに付された21個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が3個となるように形成されている。このため、各リール32L, 32M, 32R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26L, 26M, 26Rを介して視認可能な状態となる。

40

【0023】

本スロットマシン10では、各リール32L, 32M, 32Rの図柄が視認可能となる位置を結ぶようにして、計4本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図7に示すように、左リール32Lの上段、中リール32Mの中段、右リール32Rの上段を結んだ第1ラインL1と、左リール32Lの上段、中リール32Mの中段、右リール32Rの下段を結んだ第2ラインL2と、左リール32Lの下段、中リール32Mの中段、右リール32Rの上段を結んだ第3ラインL3と、左リール32Lの下段、中リール32Mの中段、右リール32Rの下段を結んだ第4ラインL4と、が設定されている。つまり、左

50

リール 3 2 L の上段及び下段と、中リール 3 2 M の中段と、右リール 3 2 R の上段及び下段と、には、複数の組合せラインがそれぞれ設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

【0024】

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

【0025】

メダル払出が行われる小役入賞としては、チェリー入賞、ベル入賞、スイカ入賞がある。中リール 3 2 M の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、チェリー入賞として 1 枚のメダル払出が行われる。すなわち、チェリー入賞の場合には、左リール 3 2 L と右リール 3 2 R について、有効ライン上に停止する図柄がどのような図柄であっても良い。換言すれば、中リール 3 2 M の「チェリー」図柄と、左リール 3 2 L 及び右リール 3 2 R の任意の図柄との組合せが有効ライン上に停止した場合には、チェリー入賞が成立するとも言える。ここで、中リール 3 2 M の中段は 4 本の有効ラインが重なる位置であるため、中リール 3 2 M の中段に「チェリー」図柄が停止した場合には、4 本全ての有効ライン上にてチェリー入賞が成立することとなり、結果として 4 ($= 1 \times 4$) 枚のメダル払出が行われる。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合には、ベル入賞として 10 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「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、スイカ入賞として 15 枚のメダル払出が行われる。

【0026】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、BB 入賞がある。

【0027】

各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「青 7」図柄が有効ライン上に停止した場合には、BB 入賞となり、メダル払出は行われないものの遊技状態が BB 状態に移行する。

【0028】

メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞としては、第 1 再遊技入賞～第 3 再遊技入賞及び重複再遊技入賞がある。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第 1 再遊技入賞となる。左リール 3 2 L の「赤 7」図柄と、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「リプレイ」図柄とが有効ライン上に停止した場合には、第 2 再遊技入賞となる。左リール 3 2 L の「白 7」図柄と、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「リプレイ」図柄とが有効ライン上に停止した場合には、第 3 再遊技入賞となる。左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M の「リプレイ」図柄と、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄とが有効ライン上に停止した場合には、重複再遊技入賞となる。

【0029】

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、重複再遊技図柄の組合せとは、重複再遊技入賞となる図柄の組合せ、すなわち「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄、「スイカ」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の図柄を入賞図柄とも言う。例えば、重複再遊技図柄とは、左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M においては「リプレイ」図柄であり、右リール 3 2 R においては「スイカ」図柄である。

【0030】

遊技パネル 2 5 の下方左側には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転を開始させるために操作されるスタートレバー 4 1 が設けられている。スタートレバー 4 1 はリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R 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 4 1 を操作された場合、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転を開始するよ

うになっている。

【0031】

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。

10

【0032】

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

【0033】

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

20

【0034】

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

30

【0035】

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

40

【0036】

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

50

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

【００３７】

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

10

【００３８】

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

20

【００３９】

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

【００４０】

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

30

【００４１】

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。

40

【００４２】

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。

【００４３】

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

50

の機能を果たすものである。

【0044】

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

10

【0045】

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。

【0046】

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

20

【0047】

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

30

【0048】

主制御装置101の出力側には、リールユニット31（より詳しくは各リール32L、32M、32Rを回転させるためのステッピングモータ）、セレクト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。

【0049】

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。

40

【0050】

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

50

めのRAM106の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン10において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM105とRAM106によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図10～図17のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述したROM105に記憶されている。

【0051】

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

10

【0052】

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

20

【0053】

また、CPU102のNMI端子（ノンマスクابل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。

【0054】

続いて、主制御装置101のCPU102により実行される各制御処理について説明する。かかるCPU102の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では1.49msec周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI端子への停電信号の入力に伴い起動されるNMI割込み処理とがある。以下では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理にて行われる通常処理とを図10～図17のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【0055】

図10は、主制御装置101で定期的に実行されるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置101のCPU102により例えば1.49msecごとにタイマ割込みが発生する。

【0056】

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

40

【0057】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【0058】

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

50

電フラグをRAM106に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【0059】

停電処理では、先ずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、CPU102のスタックポインタの値をRAM106のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート104における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にRAM106のデータが正常か否かを判定するためのRAM判定値を算出してバックアップエリアに保存することにより、それ以後のRAMアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、RAM106への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合にはメイン処理に移行する。

10

【0060】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS102にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップS104以降の各種処理を行う。

20

【0061】

すなわち、ステップS104では、誤動作の発生を監視するためのウ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S105では、CPU102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S106では、各リール32L、32M、32Rを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップS107では、入出力ポート104に接続されたストップ検出センサ42a～44a、投入メダル検出センサ45a、払出検出センサ51a等の各種センサ（図9参照）の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップS108では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ演算処理を行う。ステップS109では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板121へ出力するカウンタ処理を行う。

30

【0062】

ステップS110では、後述する抽選結果コマンド等の各種コマンドを表示制御装置81へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップS111では、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61及び払出枚数表示部62にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップS112では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部60～62に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップS113では、入出力ポート104からI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップS114では、先のステップS101にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれCPU102内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップS115にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

40

【0063】

次に、遊技に関わる主要な制御を行う通常処理について図11のフローチャートに基づき説明する。

【0064】

先ずステップS201では、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップS202では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示

50

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 2 に示す遊技管理処理を行う。

【0 0 6 5】

遊技管理処理として、ステップ S 2 0 3 では、RAM 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 6】

開始待ち処理では、前回の遊技で第 1 再遊技入賞～第 3 再遊技入賞、重複再遊技入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれかの再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部 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、前回の遊技でいずれかの再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。いずれの再遊技入賞も成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップ 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 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、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ 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。

【0 0 6 7】

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 6 8】

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 にて上述した第 1 ライン L 1 ～第 4 ライン L 4 の全ての組合せラインを有効ラインと設定する有効ライン設定処理を行うとともに、ステップ S 2 0 8 にて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 9 の抽選処理、ステップ S 2 1 0 のリール制御処理、ステップ S 2 1 1 のメダル払出処理、ステップ S 2 1 2 の B B 状態処理を順に実行し、ステップ S 2 0 3 に戻る。

【0 0 6 9】

次に、ステップ S 2 0 9 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 0】

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

10

20

30

40

50

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

その後、ステップS305ではインデックス値IVと対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値DVが65535を超えたか否かを判定する。65535を超えた場合には、ステップS306に進み、そのときのインデックス値IVと対応する当選フラグをRAM106の当選フラグ格納エリア106aにセットする。例えば、IV=7のときに判定値DVが65535を超えた場合、ステップS306では、重複再遊技当選フラグ、第1再遊技当選フラグ及び第2再遊技当選フラグを当選フラグ格納エリア106aにセットする。

【0075】

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

【0076】

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

10

20

30

40

50

デックス値 I V を 1 加算し、続くステップ S 3 0 8 ではインデックス値 I V 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 I V が抽選テーブルに設定されたインデックス値 I V 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 S 3 0 4 に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップ S 3 0 4 では、先の役の当否判定に用いた判定値 D V (すなわち現在の判定値 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 とし、ステップ S 3 0 5 では、当該判定値 D V に基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図 1 3 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、I V = 1 の際に当選となる確率すなわちチェリーに当選となる確率は約 7 8 . 1 分の 1、I V = 2 の際に当選となる確率すなわちベルに当選となる確率は約 1 0 . 0 分の 1、I V = 3 の際に当選となる確率すなわちスイカに当選となる確率は約 9 1 . 0 分の 1、I V = 4 の際に当選となる確率すなわち第 1 再遊技に当選となる確率は約 7 . 9 分の 1、I V = 5 の際に当選となる確率すなわち重複再遊技に当選となる確率は約 3 6 4 分の 1、I V = 6 の際に当選となる確率すなわち重複再遊技及び B B に当選となる確率は約 1 0 9 0 分の 1、I V = 7 の際に当選となる確率すなわち重複再遊技、第 1 再遊技及び第 2 再遊技に当選となる確率は約 1 0 9 0 分の 1、I V = 8 の際に当選となる確率すなわち重複再遊技、第 1 再遊技、第 2 再遊技及び B B に当選となる確率は約 1 0 9 0 分の 1、I V = 9 の際に当選となる確率すなわち重複再遊技、第 1 再遊技、第 3 再遊技及び B B に当選となる確率は約 1 0 9 0 分の 1、I V = 1 0 の際に当選となる確率すなわち B B にのみ当選となる確率は約 3 9 5 分の 1 である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約 1 . 4 0 分の 1 である。

10

20

【0077】

ステップ S 3 0 6 にて当選フラグをセットした後、又はステップ S 3 0 8 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 S 3 0 9 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 8 1 に対して送信されるコマンドである。なお、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 8 1 に対してコマンドを送信しない。表示制御装置 8 1 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 S 1 1 0 にて行われる。抽選コマンドをセットした場合には、ステップ S 3 1 0 にて各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のリール停止制御用の停止情報を設定する停止情報設定処理を行い、抽選処理を終了する。

30

【0078】

ここで、停止情報設定処理を図 1 4 のフローチャートに基づいて説明する。

【0079】

ステップ S 3 5 1 では、R A M 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a に重複再遊技当選フラグがセットされているか否かを判定する。重複再遊技当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 3 5 2 に進み、重複再遊技入賞を成立させることが可能となる重複再遊技入賞用情報を設定し、本処理を終了する。

【0080】

40

上述したとおり、当選フラグ格納エリア 1 0 6 a に重複再遊技当選フラグがセットされる場合としては、役の当否判定において重複再遊技のみに当選となった場合 (I V = 5 の際に当選となった場合) に加えて、重複再遊技及び B B に当選となった場合 (I V = 6 の際に当選となった場合) と、重複再遊技、第 1 再遊技及び第 2 再遊技に当選となった場合 (I V = 7 の際に当選となった場合) と、重複再遊技、第 1 再遊技、第 2 再遊技及び B B に当選となった場合 (I V = 8 の際に当選となった場合) と、重複再遊技、第 1 再遊技、第 3 再遊技及び B B に当選となった場合 (I V = 9 の際に当選となった場合) と、がある。そして、停止情報設定処理では、重複再遊技当選フラグがセットされている場合、他の役と対応する当選フラグの有無に関わらず重複再遊技入賞用情報を設定する。つまり、停止情報設定処理では、重複再遊技に当選した場合、他の当選役と対応する入賞よりも重複

50

再遊技入賞を優先して成立させるべく停止情報を設定する。

【0081】

ステップS351にて当選フラグ格納エリア106aに重複再遊技当選フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS353にて当選フラグ格納エリア106aに他の役と対応する当選フラグがセットされているか否かを判定する。他の役と対応する当選フラグがセットされている場合には、ステップS354にてセットされている当選フラグと対応する入賞を成立させることが可能となる入賞用情報を設定し、本処理を終了する。このとき、第1再遊技当選フラグとBB当選フラグがセットされている場合には、BB入賞よりも第1再遊技入賞が優先して成立するように停止情報を設定する。また、チェリー等の小役に当選したことを示す当選フラグとBB当選フラグがセットされている場合には、当選フラグと対応する小役入賞よりもBB入賞が優先して成立するように停止情報を設定する。ステップS353にて当選フラグ格納エリア106aに他の役と対応する当選フラグがセットされていないと判定した場合には、入賞が成立することを回避するための外れ用情報を設定し、本処理を終了する。

10

【0082】

次に、ステップS210のリール制御処理について、図15のフローチャートに基づき説明する。

【0083】

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

20

【0084】

回転開始処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウェイト時間（例えば4.1秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウェイト時間が経過するまで待機する。ウェイト時間が経過した場合には、次の遊技のためのウェイト時間を再設定するとともに、RAM106に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステップモータ制御処理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。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー41を操作したとしても、直ちに各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始しない場合がある。その後、各リール32L, 32M, 32Rが所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、CPU102は、各リール32L, 32M, 32Rの回転速度が定速となると、各ストップスイッチ42～44の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

30

【0085】

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

40

【0086】

ステップS405では、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールイ

50

ンデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップS406では、停止情報格納エリア106bに格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン10では、各リール32L, 32M, 32Rを停止させる停止態様として、ストップスイッチ42~44が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを1図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との5パターンの停止態様が用意されている。そこでステップS406では、停止情報格納エリア106bに格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として0~4のいずれかの値を算出する。その後、ステップS407では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップS408では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップS409にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップS410では、全リール32L, 32M, 32Rが停止したか否かを判定する。全リール32L, 32M, 32Rが停止していない場合には、ステップS411にて停止情報第2設定処理を行い、ステップS402に戻る。ここで、停止情報第2設定処理とは、RAM106の停止情報格納エリア106bに格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。

【0087】

停止情報第2設定処理では、図16のフローチャートに示すように、ステップS451にて停止したリールが1つであるか否かを判定する。停止したリールが1つである場合には、ステップS452に進み、RAM106の当選フラグ格納エリア106aに重複再遊技当選フラグがセットされているか否かを判定する。重複再遊技当選フラグがセットされている場合には、ステップS453~ステップS457に示す操作順序判定処理を行う。操作順序判定処理では、先ずステップS453にて停止したリールが右リール32Rであるか否かを判定する。停止したリールが右リール32Rである場合には、右ストップスイッチ44が最初に操作されたことを意味する。かかる場合には、停止情報を変更することなくそのまま本処理を終了する。ステップS453にて停止したリールが右リール32Rでないと判定した場合には、ステップS454に進み、停止したリールが中リール32Mであるか否かを判定する。停止したリールが中リール32Mである場合には、中ストップスイッチ43が最初に操作されたことを意味する。かかる場合には、ステップS455に進み、当選フラグ格納エリア106aに第3再遊技当選フラグがセットされているか否かを判定する。第3再遊技当選フラグがセットされている場合には、ステップS456に進み、RAM106の停止情報格納エリア106bに格納されている重複再遊技入賞用情報を、第1再遊技入賞を成立させることが可能となる第1再遊技入賞用情報に変更する。その後、停止情報第2設定処理を終了する。一方、第3再遊技当選フラグがセットされていない場合には、停止情報を変更することなくそのまま本処理を終了する。ステップS454にて停止したリールが中リール32Mでないと判定した場合には、停止したリールが左リール32Lであって、左ストップスイッチ42が最初に操作されたことを意味する。かかる場合には、ステップS457に進み、当選フラグ格納エリア106aに第2再遊技当選フラグがセットされているか否かを判定する。第2再遊技当選フラグがセットされている場合には、ステップS456に進み、RAM106の停止情報格納エリア106bに格納されている重複再遊技入賞用情報を、第1再遊技入賞を成立させることが可能となる第1再遊技入賞用情報に変更する。その後、停止情報第2設定処理を終了する。一方、第2再遊技当選フラグがセットされていない場合には、停止情報を変更することなくそのまま本処理を終了する。

【0088】

ステップS451にて停止したリールが1つでないと判定した場合と、ステップS452にて重複再遊技当選フラグがセットされていないと判定した場合と、には、ステップS

458にて停止情報変更処理を行い、本処理を終了する。停止情報変更処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいて停止情報を変更する。例えば、BB当選フラグとスイカ当選フラグがセットされており、左リール32Lの6番の「スイカ」図柄が上段に停止している場合には、BB入賞の成立する余地がないため、中リール32M及び右リール32Rの停止情報を「スイカ」図柄を有効ライン上に停止させることが可能となる停止情報に変更する。

【0089】

リール制御処理の説明に戻り、ステップS410にて全リール32L、32M、32Rが停止していると判定した場合には、ステップS412にて払出判定処理を行う。払出判定処理とは、当選図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の1つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。払出判定処理では、各リール32L、32M、32Rの下段に停止した停止図柄の図柄番号から各有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合には、さらに入賞成立役が当選フラグ格納エリア106aにセットされている当選フラグと対応しているか否かを判定する。入賞成立役が当選フラグと対応している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役と対応する払出数と、をRAM106に設けられた払出情報格納エリアにセットする。一方、入賞成立役が当選フラグと対応していない場合には、スロットマシン10をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ72が操作されるまで維持される。払出判定処理が終了した場合には、ステップS413にて今回のゲームにおける入賞成立役を表示制御装置81に把握させるべく入賞結果コマンドをセットし、リール制御処理を終了する。

【0090】

次に、ステップS211のメダル払出処理について、概略を説明する。

【0091】

メダル払出処理では、払出情報格納エリアにセットされた払出数が0か否かを判定する。払出数が0の場合、先の払出判定処理にて小役入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合には、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第1再遊技入賞～第3再遊技入賞、重複再遊技入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれの再遊技入賞も成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、いずれかの再遊技入賞が成立している場合には、遊技状態を再遊技状態とする再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理S204では、現在の遊技状態が再遊技状態であると判定した場合に自動投入処理を行っている。

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

先ずステップS501では、現在の遊技状態がBB状態か否かを判定する。BB状態で

10

20

30

40

50

ない場合には、ステップS502～ステップS505に示すBB判定処理を行う。

【0095】

BB判定処理では、ステップS502にてBB当選フラグがセットされているか否かを判定する。BB当選フラグがセットされている場合には、ステップS503に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいてBB入賞が成立したか否かを判定する。そして、BB入賞が成立した場合には、ステップS504にてRAM106の状態情報格納エリア106cにBB設定フラグがセットする。またこのとき、RAM106の当選フラグ格納エリア106aにセットされているBB当選フラグをクリアする。ステップS505では、状態情報格納エリア106cに設けられたBB状態中に払出可能な残りのメダル数をカウントするための残払出数カウンタに442をセットし、残払出枚数表示部61に442を表示させる処理を行う。ステップS504及びステップS505の処理を行うことにより、遊技状態がBB状態に移行する。そして、抽選処理のステップS302では、状態情報格納エリア106cにBB設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態がBB状態であると判別し、BB状態用抽選テーブルを選択する。

10

【0096】

遊技状態がBB状態に移行した場合には、ステップS501にて肯定判定をし、ステップS506にて終了判定処理を行う。終了判定処理では、例えば残払出数カウンタの値が0となったか否かを判定し、0となった場合にBB設定フラグをクリアして遊技状態を通常遊技状態とする処理を行う。ちなみに、遊技状態がBB状態に移行した場合、遊技者は、当該BB状態が終了するまでの間に自己の所有するメダルが約315枚増加することを期待できる。

20

【0097】

BB当選フラグがセットされていない場合（ステップS502がNOの場合）と、BB入賞が成立していない場合（ステップS503がNOの場合）と、ステップS505にて残払出数カウンタに442をセットした場合と、ステップS506にて終了判定処理を行った場合と、には、ステップS507にて状態コマンドをセットし、BB状態処理を終了する。ここで、状態コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技状態（すなわち次のゲームの遊技状態）を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドであり、ステップS507では、状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットする。

30

【0098】

次に、本スロットマシン10の遊技性について説明する。

【0099】

説明に先立ち、各リール32L、32M、32Rの図柄配列について簡単に説明する。本スロットマシン10では、リール32L、32M、32Rをストップスイッチ42～44の操作されたタイミングから最大4図柄分滑らせた後に停止させることができ、左リール32Lと右リール32Rにおいては上段と下段に有効ラインが設定され、中リール32Mにおいては中段に有効ラインが設定される。このため、左リール32Lと右リール32Rに関しては、同種図柄同士の間隔が6図柄以下で配置されていればストップスイッチ42、44の操作タイミングに関わらず当選図柄となった際に当該当選図柄を有効ライン上に停止させることができ、中リール32Mに関しては、同種図柄同士の間隔が4図柄以下で配置されていればストップスイッチ43の操作タイミングに関わらず当選図柄となった際に当該当選図柄を有効ライン上に停止させることができる。左リール32L及び右リール32Rには、「リプレイ」図柄、「ベル」図柄及び「スイカ」図柄が同種図柄同士の間隔が6図柄以下となるようにして配置されており、中リール32Mには、「リプレイ」図柄、「ベル」図柄及び「スイカ」図柄が同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されている。このため、上記各図柄が当選図柄となった場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず有効ライン上に当選図柄を停止させることができる。つまり、ベル、スイカ、第1再遊技、重複再遊技のいずれかに当選となった場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず当選役と対応する入賞を成

40

50

立させることができる。一方、「赤7」図柄、「青7」図柄及び「白7」図柄は、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rにそれぞれ1つずつ配置されているのみであるため、上記間隔以下となるようにして配置されていない。また、中リール3 2 Mの「チェリー」図柄は、0番と5番の位置に配置されており、0番～5番の区間では「チェリー」図柄同士の間隔が4図柄となっている一方、5番～0番の区間では「チェリー」図柄同士の間隔が15図柄となっている。このため、「赤7」図柄、「青7」図柄、「白7」図柄及び中リール3 2 Mの「チェリー」図柄が当選図柄となった場合、当選図柄を有効ライン上に停止させるためには遊技者が図柄を狙ってストップスイッチ4 2～4 4を操作する必要がある。つまり、チェリー又はBBに当選となった場合には、ストップスイッチ4 2～4 4の操作タイミングによって入賞が成立したり成立しなかったりすることとなる。

10

【0100】

本スロットマシン10では、例えば設定3の通常遊技状態における1ゲームあたりのメダル払出の期待値が約1.6枚となっており、通常遊技状態下でゲームを繰り返し行くと遊技者の所有するメダルが減少するようになっている。一方、遊技状態がBB状態に移行した場合には、当該BB状態が終了するまでの間にメダルが約315枚増加することを期待できる。したがって、所有するメダルが増加することを期待する遊技者は、BB入賞が成立して遊技状態がBB状態に移行することを期待しながら遊技を行うこととなる。BBに当選となる場合としては、役の当否判定においてBBのみに当選となる場合の他に、重複再遊技とBBに当選となる場合と、重複再遊技、第1再遊技、第2再遊技及びBBに当選となる場合と、重複再遊技、第1再遊技、第3再遊技及びBBに当選となる場合と、がある。そして、重複再遊技等に当選している場合には、ストップスイッチ4 2～4 4の操作順序によって重複再遊技入賞又は第1再遊技入賞が優先して成立するため、遊技者は、重複再遊技入賞又は第1再遊技入賞が成立した場合にBBに当選していることを期待できる。

20

【0101】

図18は、重複再遊技に当選となった場合において、ストップスイッチ4 2～4 4の操作順序と、成立する入賞態様と、の対応関係を示す図である。

【0102】

左ストップスイッチ4 2を最初に操作した場合には、重複再遊技のみに当選となった場合と、重複再遊技及びBBに当選となった場合と、重複再遊技、第1再遊技、第3再遊技及びBBに当選となった場合と、に重複再遊技入賞が成立する。そして、重複再遊技、第1再遊技及び第2再遊技に当選となった場合と、重複再遊技、第1再遊技、第2再遊技及びBBに当選となった場合と、に第1再遊技入賞が成立する。ここで、重複再遊技のみに当選となる確率は約364分の1であり、重複再遊技及びBBに当選となる確率は約1090分の1であり、重複再遊技、第1再遊技、第3再遊技及びBBに当選となる確率は約1090分の1である。また、重複再遊技、第1再遊技及び第2再遊技に当選となる確率は約1090分の1であり、重複再遊技、第1再遊技、第2再遊技及びBBに当選となる確率は約1090分の1であり、第1再遊技のみに当選となる確率は約7.90分の1である。したがって、左ストップスイッチ4 2を最初に操作した場合には、重複再遊技入賞が成立した場合の約40%の割合でBBにも当選しており、第1再遊技入賞が成立した場合の約0.71%の割合でBBにも当選している。ちなみに、左ストップスイッチ4 2を最初に操作した場合には、約218分の1の確率で重複再遊技入賞が成立することとなる。

30

40

【0103】

中ストップスイッチ4 3を最初に操作した場合には、重複再遊技のみに当選となった場合と、重複再遊技及びBBに当選となった場合と、重複再遊技、第1再遊技及び第2再遊技に当選となった場合と、重複再遊技、第1再遊技、第2再遊技及びBBに当選となった場合と、に重複再遊技入賞が成立する。そして、重複再遊技、第1再遊技、第3再遊技及びBBに当選となった場合に第1再遊技入賞が成立する。したがって、中ストップスイッチ4 2を最初に操作した場合には、重複再遊技入賞が成立した場合の約33%の割合でB

50

Bにも当選しており、第1再遊技入賞が成立した場合の約0.71%の割合でBBにも当選している。ちなみに、中ストップスイッチ43を最初に操作した場合には、約182分の1の確率で重複再遊技入賞が成立することとなる。

【0104】

右ストップスイッチ44を最初に操作した場合には、重複再遊技に当選していれば必ず重複再遊技入賞が成立する。したがって、右ストップスイッチ44を最初に操作した場合には、重複再遊技入賞が成立した場合の約43%の割合でBBにも当選しており、第1再遊技入賞が成立した場合にはBBに当選していない。ちなみに、右ストップスイッチ44を最初に操作した場合には、約156分の1の確率で重複再遊技入賞が成立することとなる。

10

【0105】

このように、本スロットマシン10では、ストップスイッチ42～44の操作順序により、重複再遊技入賞が成立した際のBBに当選している割合と、重複再遊技入賞が成立する確率と、が変化するようにになっている。したがって、遊技者は、ストップスイッチ42～44をどのような順序で操作するかにより、重複再遊技入賞が成立した際のBBに当選している割合を遊技者自身の趣向に沿うように調整しつつ、重複再遊技入賞が成立することを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【0106】

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。

【0107】

ストップスイッチ42～44の操作順序によって重複再遊技入賞が成立した際のBBに当選している割合が変化する構成とした。かかる構成とすることにより、かかる構成とすることにより、重複再遊技入賞が成立した際のBBに当選している割合をストップスイッチ42～44の操作を通じて遊技者自身の趣向に沿うように変化させることが可能となる。この結果、多様な遊技性を提供することで遊技が単調化することを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【0108】

重複再遊技に当選となる場合として、重複再遊技のみに当選となる場合と、重複再遊技及びBBに当選となる場合と、重複再遊技、第1再遊技及び第2再遊技に当選となる場合と、重複再遊技、第1再遊技、第2再遊技及びBBに当選となる場合と、重複再遊技、第1再遊技、第3再遊技及びBBに当選となる場合と、が生じるように抽選テーブルを設定した。そして、重複再遊技に加えて第1再遊技にも当選している場合に、ストップスイッチ42～44の操作順序によって重複再遊技入賞用情報から第1再遊技入賞用情報に停止情報を変更したりしなかったりする構成とした。このように、1遊技回で複数の役に当選となる機会が発生し得る構成とするとともに、セットされている当選フラグすなわち役の当否判定の結果によって停止情報を変更する構成とすることにより、例えば停止情報を第1再遊技入賞用情報に変更するか否かを役の当否判定と別個に抽選する等の処理が不要となり、処理構成の簡略化を図ることが可能となる。

30

【0109】

重複再遊技に当選している状況で重複再遊技入賞を成立させない場合には、外れ用情報ではなく第1再遊技入賞用情報を設定する構成とした。かかる構成とすることにより、重複再遊技入賞の成立を回避させた結果としていずれの入賞も成立せずに取りこぼしが発生することを回避することが可能となる。また、第1再遊技入賞用情報を設定することにより、重複再遊技に当選している状況で重複再遊技入賞を成立させない場合すなわち左ストップスイッチ42又は中ストップスイッチ43が最初に操作された場合には、重複再遊技入賞に加えて第1再遊技入賞が成立した場合にもBBに当選している可能性を生じさせることができる。この結果、ストップスイッチ42～44の操作順序によってBB当選を期待できる入賞態様を変化させることが可能となり、多様な遊技性を提供することが可能となる。

40

【0110】

50

左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M においては、「リプレイ」図柄を第 1 再遊技図柄及び重複再遊技図柄とし、右リール 3 2 R においては、「リプレイ」図柄を第 1 再遊技図柄とする一方で「スイカ」図柄を重複再遊技図柄とした。このように、3 つのリールのうち右リール 3 2 R のみにおいて重複再遊技図柄と第 1 再遊技図柄が異なる構成とすることにより、右リール 3 2 R を停止させるまで重複再遊技入賞が成立することを遊技者に期待させることが可能となる。また、かかる構成とすることにより、取りこぼしの発生を好適な形で回避することができる。例えば、重複再遊技図柄と第 1 再遊技図柄が右リール 3 2 R に加えて中リール 3 2 M も異なる構成を考える。かかる構成においては、停止情報設定処理において重複再遊技入賞用情報を設定し、中リール 3 2 M を最初に停止させた場合、中リール 3 2 M の中段に重複再遊技図柄が停止することとなる。このため、停止情報第 2 設定処理において第 1 再遊技入賞用情報を設定した場合には、重複再遊技入賞の成立を回避できる一方で第 1 再遊技入賞も成立させることができずに取りこぼしが発生する。なお、例えば停止指令が発生した際にいずれのリールに対して停止指令が発生したのかを判定し、ステップ S 4 0 5 の処理を行う前すなわちリールを停止させる前に停止情報を変更することで取りこぼしが発生することを回避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、リールの停止制御に関わる処理構成が煩雑化するという新たな問題が生じることとなる。一方、重複再遊技図柄と第 1 再遊技図柄が右リール 3 2 R のみ異なる構成においては、停止情報設定処理において重複再遊技入賞用情報を設定し、中リール 3 2 M を最初に停止させた場合、リールを停止させる前に停止情報を変更せずとも中リール 3 2 M の中段に第 1 再遊技図柄が停止することとなる。このため、停止情報第 2 設定処理において第 1 再遊技入賞用情報を設定した場合に、取りこぼしが発生するのではなく第 1 再遊技入賞を成立させることができる。つまり、リールの停止制御に関わる処理構成を煩雑化させることなく第 1 再遊技入賞を成立させることができ、好適な形で取りこぼしの発生を回避することができる。

10

20

【0 1 1 1】

左リール 3 2 L には、重複再遊技図柄及び第 1 再遊技図柄たる「リプレイ」図柄を同種図柄同士の間隔が 6 図柄以下となるように配置し、中リール 3 2 M には、重複再遊技図柄及び第 1 再遊技図柄たる「リプレイ」図柄を同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるように配置し、右リール 3 2 R には、重複再遊技図柄たる「スイカ」図柄と第 1 再遊技図柄たる「リプレイ」図柄を同種図柄同士の間隔が 6 図柄以下となるように配置した。かかる構成とすることにより、重複再遊技に当選となった場合に、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、設定した停止情報によって重複再遊技入賞と第 1 再遊技入賞のいずれかを成立させることができる。

30

【0 1 1 2】

各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R には、重複再遊技図柄をストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の操作タイミングに関わらず有効ライン上に停止させることができるように配置し、重複再遊技と B B に共に当選となった場合には、B B 図柄よりも重複再遊技図柄が優先して有効ライン上に停止するよう各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止情報を設定する構成とした。かかる構成とすることにより、重複再遊技と B B に共に当選となった場合には、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 B B 入賞より重複再遊技入賞を優先して成立させることができる。この結果、仮に遊技者が B B 図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 を操作していたとしても、重複再遊技入賞が成立した場合に B B に当選していることを期待することができる。

40

【0 1 1 3】

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。

【0 1 1 4】

(1) 上記実施の形態では、左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作された場合と、中ストップスイッチ 4 3 が最初に操作された場合と、右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作された場合と、で重複再遊技入賞が成立した際の B B に当選している割合が変化する構成と

50

したが、かかる構成に限定されるものではなく、ストップスイッチ４２～４４の操作順序によって重複再遊技入賞が成立した際のＢＢに当選している割合が変化する構成であれば良い。例えば、左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合と、左ストップスイッチ４２以外のストップスイッチ４３、４４が最初に操作された場合と、で前記割合が変化する構成としても良いし、左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４の順で操作された場合と、左ストップスイッチ４２→右ストップスイッチ４４→中ストップスイッチ４３の順で操作された場合と、で前記割合が異なる構成としても良い。

【０１１５】

（２）上記実施の形態では、 $IV=7$ 又は $IV=8$ の際に当選となり、左ストップスイッチ４２が最初に操作された場合、第１再遊技入賞用情報を設定することで重複再遊技入賞が成立することを回避させる構成としたが、第２再遊技入賞用情報や外れ用情報を設定することで重複再遊技入賞が成立することを回避させる構成としても良い。

【０１１６】

（３）上記実施の形態では、右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合に、重複再遊技入賞の成立する確率と、重複再遊技入賞が成立した際のＢＢに当選している割合と、が最も高くなる構成としたが、重複再遊技入賞の成立する確率が最も高くなるストップスイッチ４２～４４の操作順序と、重複再遊技入賞が成立した際のＢＢに当選している割合が最も高くなるストップスイッチ４２～４４の操作順序と、が異なる構成としても良いことは言うまでもない。

【０１１７】

（４）上記実施の形態では、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合、重複再遊技入賞が成立した場合の約４０％の割合でＢＢにも当選し、中ストップスイッチ４３を最初に操作した場合、重複再遊技入賞が成立した場合の約３３％の割合でＢＢにも当選し、右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合、重複再遊技入賞が成立した場合の約４３％の割合でＢＢにも当選する構成としたが、かかる構成を変更する。

【０１１８】

例えば、左ストップスイッチ４２又は中ストップスイッチ４３を最初に操作した場合、重複再遊技入賞が成立した場合の約６６％の割合でＢＢにも当選し、右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合、重複再遊技入賞が成立した場合の１００％の割合でＢＢにも当選する構成とする。そして、左ストップスイッチ４２又は中ストップスイッチ４３を最初に操作した場合には、右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合よりも高い確率で重複再遊技入賞が成立する構成とする。かかる構成を実現する方法を具体的に説明すると、上記実施の形態における $IV=5$ 及び $IV=6$ を非具備とする。そして、 $IV=7$ 又は $IV=8$ の際に当選となった場合には、停止情報設定処理において第１再遊技入賞用情報を設定し、 $IV=9$ の際に当選となった場合には、停止情報設定処理において重複再遊技入賞用情報を設定する。停止情報第２設定処理では、 $IV=7$ 又は $IV=8$ の際に当選したことを示す当選フラグがセットされており、最初に停止したリールが右リール３２Ｒでない場合、第１再遊技入賞用情報から重複再遊技入賞用情報に変更する処理を行う。かかる構成とした場合には、重複再遊技入賞の成立確率は低いものの重複再遊技入賞が成立した場合にＢＢに当選していることが確定する遊技性と、重複再遊技入賞の成立確率は高いものの重複再遊技入賞が成立した場合にＢＢに当選している割合が低い遊技性と、を提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０１１９】

（５）上記実施の形態では、右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合、重複再遊技入賞が成立した場合にのみＢＢに当選している可能性があり、左ストップスイッチ４２又は中ストップスイッチ４３を最初に操作した場合、重複再遊技入賞に加えて第１再遊技入賞が成立した場合にもＢＢに当選している可能性が生じる構成としたが、ストップスイッチ４２～４４の操作順序に関わらず重複再遊技入賞が成立した場合にのみＢＢに当選している可能性がある構成としても良いことは言うまでもない。

【0120】

(6) 上記実施の形態では、BBに当選していることが期待できる入賞として重複再遊技入賞を設定したが、これに代えて又は加えて、ベル入賞やスイカ入賞が成立した場合にBBに当選していることが期待できる構成としても良いことは言うまでもない。かかる構成とする場合には、抽選テーブルにベルとBBに当選となるインデックス値IVやスイカとBBに当選となるインデックス値IVを設定すれば良い。

【0121】

(7) 上記実施の形態では、役として第2再遊技及び第3再遊技を設定する一方で第2再遊技入賞及び第3再遊技入賞が成立しない構成としたが、これら入賞が成立する構成としても良いことは言うまでもない。

10

【0122】

(8) 上記実施の形態では、右リール32Rにおいてのみ重複再遊技図柄と第1再遊技図柄が異なる構成としたが、左リール32Lにおいてのみ重複再遊技図柄と第1再遊技図柄が異なる構成としても良いし、中リール32Mにおいてのみ重複再遊技図柄と第1再遊技図柄が異なる構成としても良い。また、左リール32Lと右リール32Rにおいて重複再遊技図柄と第1再遊技図柄が異なるというように、複数のリールにおいて重複再遊技図柄と第1再遊技図柄が異なる構成としても良い。

【0123】

(9) 上記実施の形態では、重複再遊技に当選した場合、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず重複再遊技入賞を成立させることができる構成としたが、所定のタイミングでストップスイッチ42～44が操作された場合に重複再遊技入賞が成立しない構成としても良い。例えば、左リール32Lの14番の位置に重複再遊技図柄たる「リプレイ」図柄に代えて他の図柄を配置する。かかる構成とした場合には、左リール32Lの10番～14番の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、「リプレイ」図柄を有効ライン上に停止させることができず、重複再遊技入賞が成立しない。

20

【0124】

(10) 上記実施の形態において入賞成立となる各図柄の組合せは一例であり、これら図柄の組合せに限定されるものではない。また、入賞成立となる図柄の組合せの数も任意である。

30

【0125】

(11) 上記実施の形態では、BB状態を備えるとともに当該BB状態下で遊技者がメダルを増加させることができるスロットマシンについて説明したが、BB状態を備えずに例えばRB状態やCB状態等によって遊技者がメダルを増加させることができるスロットマシンにおいては、RBと重複再遊技に共に当選となる機会やCBと重複再遊技に共に当選となる機会が発生する構成とすれば、上記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。

【0126】

(12) 上記実施の形態では、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。

40

【0127】

(13) 上記実施の形態では、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。

【0128】

(14) 上記実施の形態では、リールを3つ並列して備え、有効ラインとして4ライン

50

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。

【0129】

(15) 上記実施の形態では、スロットマシン10について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【0130】

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。

【0131】

遊技機1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L、32M、32R）と、

前記絵柄の循環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、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選結果が特別役（BB）当選であって特別絵柄（BB図柄の組合せ）が有効位置（有効ライン）に停止した場合、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態（BB状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置101のBB設定フラグセット処理機能S504）と、

前記役の抽選結果が所定役（重複再遊技）当選であって所定絵柄（重複再遊技図柄の組合せ）が前記有効位置に停止した場合、遊技者に所定特典（再遊技）を付与する所定特典付与手段（主制御装置101の開始待ち処理における自動投入処理機能）とを備え、1遊技回で前記特別役と前記所定役に共に当選となる機会が生じる遊技機において、

前記各停止操作手段が第1操作順序（左第1操作）で操作された場合に前記絵柄の循環表示を停止させるべく前記各循環表示手段を停止制御する第1停止制御手段（主制御装置101の停止情報設定処理機能S310及びリール制御処理機能S210）と、

前記各停止操作手段が第2操作順序（右第1操作）で操作された場合に前記絵柄の循環表示を停止させるべく前記各循環表示手段を停止制御する第2停止制御手段（主制御装置101の停止情報設定処理機能S310及びリール制御処理機能S210）とを備え、

前記第1停止制御手段が前記各循環表示手段を停止制御した場合と、前記第2停止制御手段が前記各循環表示手段を停止制御した場合と、で前記所定絵柄が前記有効位置に停止した場合の前記特別役に当選している割合が異なることを特徴とする遊技機。

【0132】

本遊技機によれば、停止操作手段が第1操作順序で操作された場合と、停止操作手段が第2操作順序で操作された場合と、において、所定絵柄が有効位置に停止した場合の特別役に当選している割合が異なる。かかる構成とすることにより、所定絵柄が有効位置に停止した場合の特別役に当選している割合を遊技者が停止操作手段の操作順序を通じて遊技者自身の趣向に沿うように変化させることが可能となる。この結果、多様な遊技性を提供することで遊技が単調化することを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図るこ

とが可能となる。

【0133】

遊技機2. 上記遊技機1において、前記第1停止制御手段は、前記役の抽選結果が前記所定役に当選したことを含む各結果のうち特定結果（ $IV=7$ 又は $IV=8$ の際に当選）である場合、前記所定絵柄が前記有効位置に停止することを回避させるべく前記循環表示手段を停止制御するための回避情報（第1再遊技入賞用情報）を設定する回避情報設定手段（停止情報第2設定処理における第1再遊技入賞用情報設定処理機能S456）を有し、前記第2停止制御手段は、前記役の抽選結果が前記特定結果である場合、前記所定絵柄を前記有効位置に停止させるべく前記循環表示手段を停止制御するための停止情報（重複再遊技入賞用情報）を設定する停止情報設定手段（停止情報設定処理における重複再遊技入賞用情報設定処理機能S352）を有することを特徴とする遊技機。

10

【0134】

本遊技機によれば、役の抽選結果が所定役に当選したことを含む各結果のうち特定結果である場合、停止操作手段が第1操作順序で操作されると所定絵柄が有効位置に停止することを回避させるべく循環表示手段を停止制御するための回避情報を設定し、停止操作手段が第2操作順序で操作されると所定絵柄を有効位置に停止させるべく循環表示手段を停止制御するための停止情報を設定する。かかる構成とすることにより、停止操作手段の操作順序によって所定絵柄を有効位置に停止させたり停止させなかったりすることが可能となり、所定絵柄が有効位置に停止した場合の特別役に当選している割合を変化させることが可能となる。

20

【0135】

遊技機3. 上記遊技機2において、前記循環表示手段を停止制御する場合に用いる情報を記憶する情報記憶手段（RAM106の停止情報格納エリア106b）と、前記所定役に当選した場合、前記各停止操作手段のいずれかが操作される前までに、前記所定絵柄を前記有効位置に停止させるべく前記循環表示手段を停止制御するための停止情報を前記情報記憶手段に設定する第1設定手段（停止情報設定処理機能S310）と、を備え、前記回避情報設定手段は、前記役の抽選結果が前記特定結果である場合、前記情報記憶手段に記憶された情報を前記回避情報に変更することを特徴とする遊技機。

【0136】

本遊技機によれば、情報記憶手段には、所定役に当選した場合、各停止操作手段のいずれかが操作される前までに、所定絵柄を有効位置に停止させるべく循環表示手段を停止制御するための停止情報が設定される。そして、役の抽選結果が特定結果であって停止操作手段が第1操作順序で操作された場合には、情報記憶手段に記憶された情報が回避情報に変更される。かかる構成とすることにより、役の抽選結果が所定役に当選したことを含む各結果のうち特定結果以外の結果である場合には、停止操作手段が第1操作順序で操作された場合に所定絵柄を有効位置に停止させることが可能となり、役の抽選結果が特定結果である場合には、停止操作手段が第1操作順序で操作された場合に所定絵柄が有効位置に停止することを回避させることが可能となる。

30

【0137】

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第2所定役（第1再遊技）当選であって第2所定絵柄（第1再遊技図柄の組合せ）が前記有効位置に停止した場合、遊技者に第2所定特典（再遊技）を付与する第2所定特典付与手段（主制御装置101の開始待ち処理における自動投入処理機能）を備え、前記特定結果とは少なくとも前記所定役と前記第2所定役に当選となる結果であって、前記回避情報設定手段は、前記回避情報として、前記第2所定絵柄を前記有効位置に停止させるべく前記循環表示手段を停止制御するための情報を設定することを特徴とする遊技機。

40

【0138】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特定結果である場合、回避情報として第2所定絵柄を有効位置に停止させるべく循環表示手段を停止制御するための情報を設定する。かかる構成とすることにより、所定絵柄が有効位置に停止することを回避させた結果として遊技

50

者に特典が付与されない事象が発生する機会を低減させることが可能となる。また、所定絵柄が有効位置に停止した場合に加えて第2所定絵柄が有効位置に停止した場合にも特別役に当選している可能性を生じさせることができ、遊技性の多様化を図ることが可能となる。

【0139】

遊技機5. 上記遊技機4において、前記各循環表示手段のうち1の循環表示手段（右リール32R）には、前記第2所定絵柄を形成する絵柄として前記所定絵柄を形成する絵柄と異なる絵柄を配置し、他の循環表示手段（左リール32L及び中リール32M）には、前記第2所定絵柄を形成する絵柄として前記所定絵柄を形成する絵柄を対応付けたことを特徴とする遊技機。

10

【0140】

本遊技機によれば、各循環表示手段のうち1の循環表示手段には、第2所定絵柄を形成する絵柄として所定絵柄を形成する絵柄と異なる絵柄が配置され、他の循環表示手段には、第2所定絵柄を形成する絵柄として所定絵柄を形成する絵柄が対応付けられている。かかる構成とすることにより、1の循環表示手段が停止するまで所定絵柄が有効位置に停止することを遊技者に期待させることが可能となる。

【0141】

遊技機6. 上記遊技機5において、前記第1操作順序とは、前記各停止操作手段のうち前記1の循環表示手段以外の循環表示手段と対応する停止操作手段が最初に操作されたことを含む操作順序であって、前記第2操作順序とは、前記各停止操作手段のうち前記1の循環表示手段と対応する停止操作手段が最初に操作されたことを含む操作順序であることを特徴とする遊技機。

20

【0142】

本遊技機によれば、第1操作順序とは、各停止操作手段のうち1の循環表示手段以外の循環表示手段と対応する停止操作手段が最初に操作されたことを含む操作順序であって、第2操作順序とは、各停止操作手段のうち1の循環表示手段と対応する停止操作手段が最初に操作されたことを含む操作順序である。各循環表示手段のうち1の循環表示手段において所定絵柄を形成する絵柄と第2所定絵柄を形成する絵柄とが異なる構成においては、所定絵柄が有効位置に停止するか否かを比較的早い段階で判別すべく1の循環表示手段と対応する停止操作手段を最初に操作したり、所定絵柄が有効位置に停止することを全ての循環表示手段が停止するまで期待できるよう1の循環表示手段と対応する停止操作手段を最後に操作したりすることが想定される。そこで、1の循環表示手段と対応する停止操作手段が最初に操作されたことを含む操作順序と、1の循環表示手段以外の循環表示手段と対応する停止操作手段が最初に操作されたことを含む操作順序と、で所定絵柄が有効位置に停止した場合の特別役に当選している割合が異なる構成とすることにより、遊技興趣を好適に向上させることが可能となる。

30

【0143】

遊技機7. 上記遊技機1乃至遊技機6のいずれかにおいて、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特別役と前記所定役に共に当選となる結果である場合、前記有効位置に前記特別絵柄よりも前記所定絵柄を優先して停止させるべく前記循環表示手段を停止制御することを特徴とする遊技機。

40

【0144】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特別役と所定役に共に当選となる結果である場合、有効位置に特別絵柄よりも所定絵柄が優先して停止する。かかる構成とすることにより、例えば特別絵柄を形成する絵柄を狙って各停止操作手段を操作する遊技者であっても、所定絵柄が有効位置に停止した場合に特別役に当選していることを期待することができる。

【符号の説明】

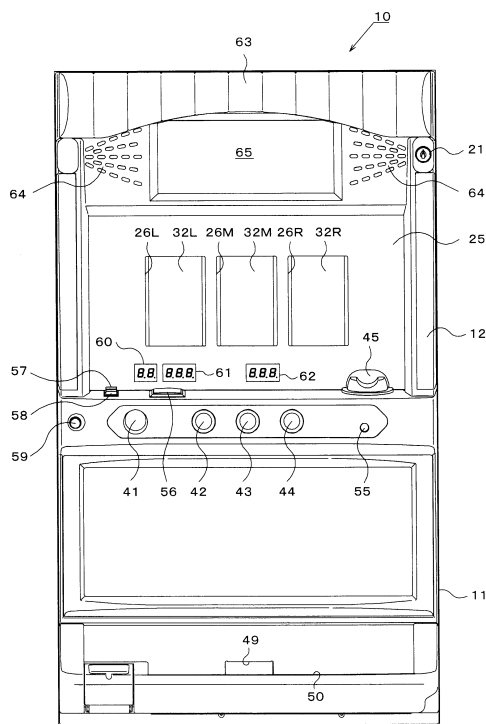
【0145】

10…遊技機としてのスロットマシン、32…循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、41…開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、42～4

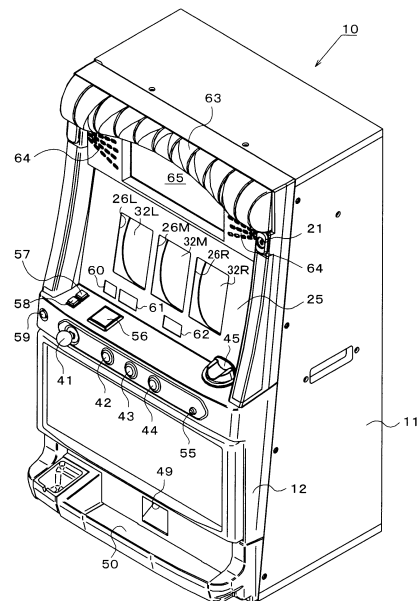
50

4…停止操作手段としてのストップスイッチ、56…開始操作手段又は入力操作手段としての第1クレジット投入スイッチ、57…開始操作手段又は入力操作手段としての第2クレジット投入スイッチ、58…開始操作手段又は入力操作手段としての第3クレジット投入スイッチ、63…補助演出部又は示唆手段を構成する上部ランプ、64…補助演出部又は示唆手段を構成するスピーカ、65…補助演出部又は示唆手段を構成する補助表示部、81…サブ制御基板又は示唆決定手段としての表示制御装置、101…メイン制御基板としての主制御装置、102…抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成するCPU。

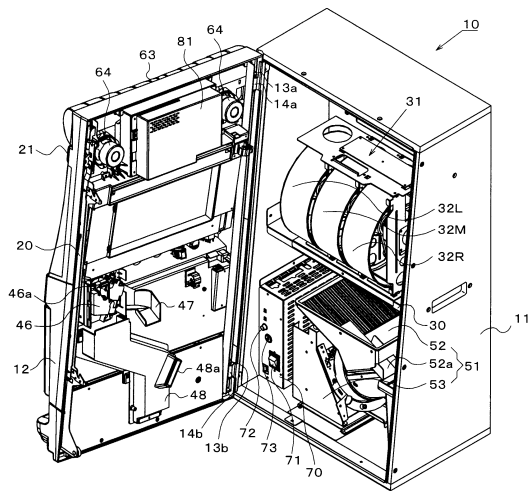
【図1】



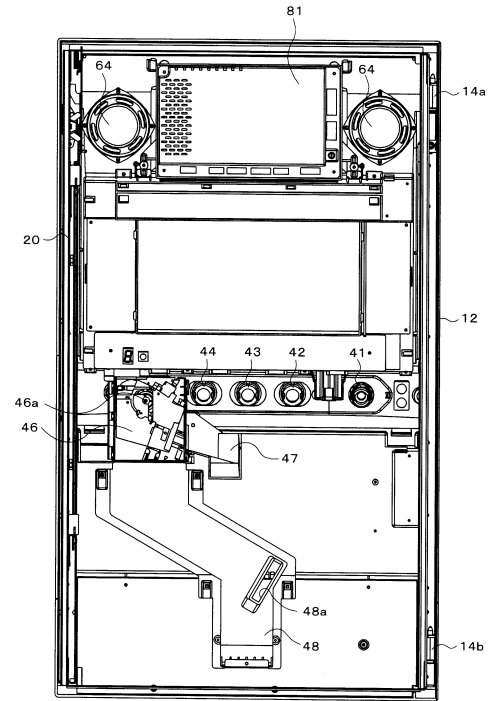
【図2】



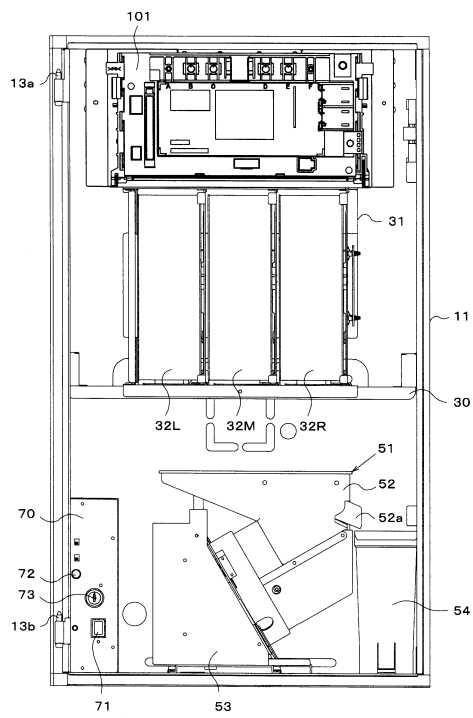
【図 3】



【図 4】



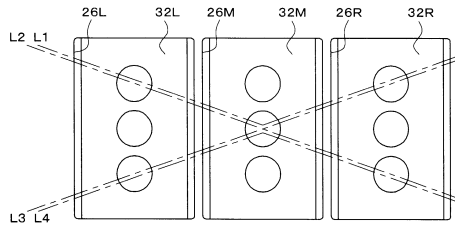
【図 5】



【図 6】

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

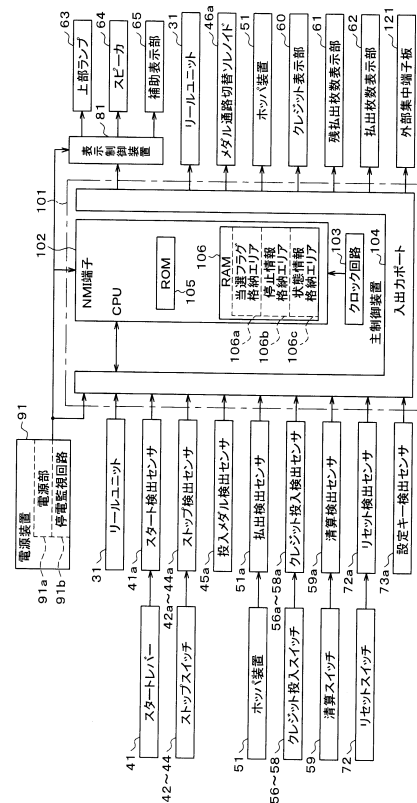
【図 7】



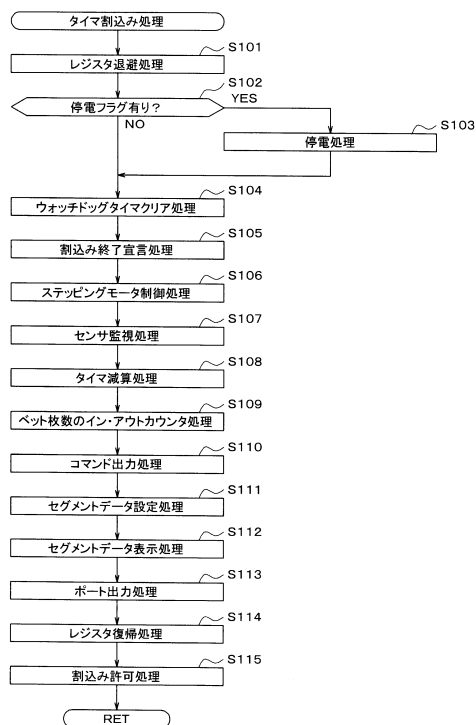
【図 8】

入賞態様	停止図柄			特典	
	左リール	中リール	右リール	メダル払出	状態移行
チェリー	—		—	1	—
ベル				10	—
スイカ				15	—
第1再遊技				再遊技	—
第2再遊技				再遊技	—
第3再遊技				再遊技	—
重複再遊技				再遊技	—
BB				0	BB状態

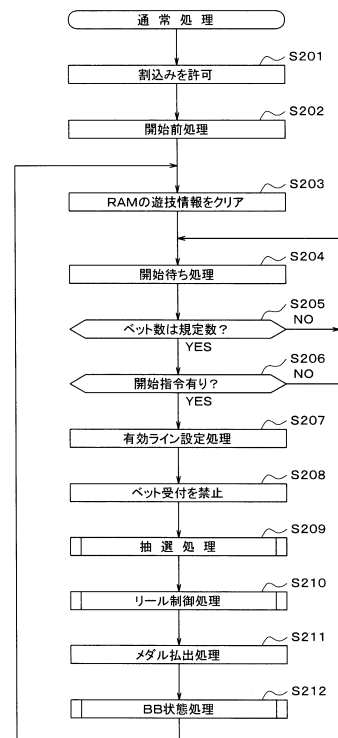
【図 9】



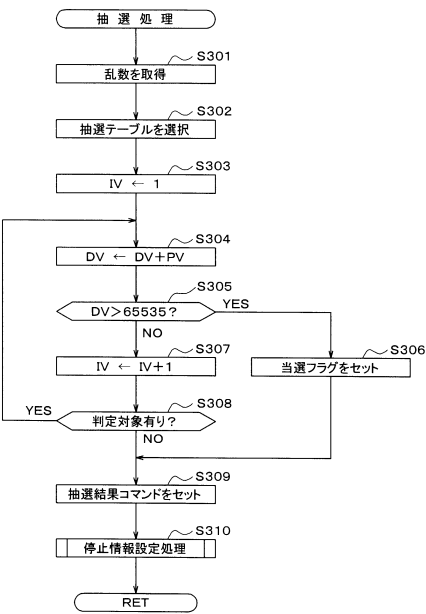
【図 10】



【図 11】



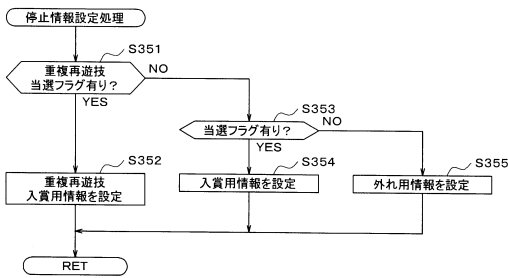
【図 1 2】



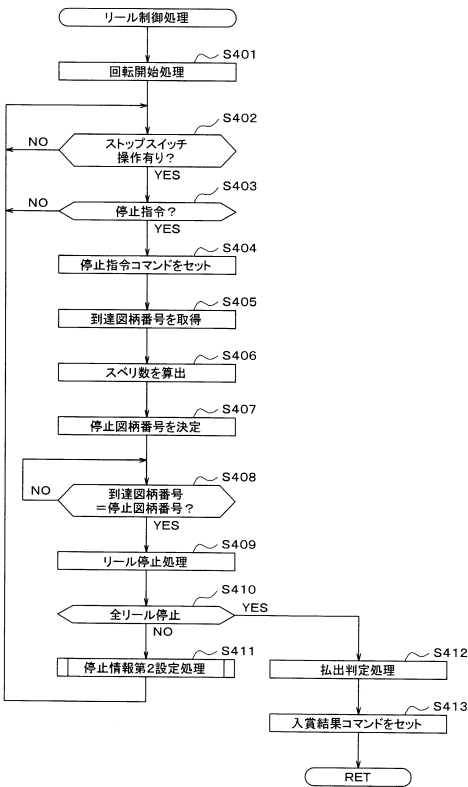
【図 1 3】

IV	当選役	PV
1	チェリー	839
2	ベル	6553
3	スイカ	720
4	第1再遊技	8340
5	重複再遊技	180
6	重複再遊技、BB	60
7	重複再遊技 第1再遊技、第2再遊技	60
8	重複再遊技、BB 第1再遊技、第2再遊技	60
9	重複再遊技、BB 第1再遊技、第3再遊技	60
10	BB	166

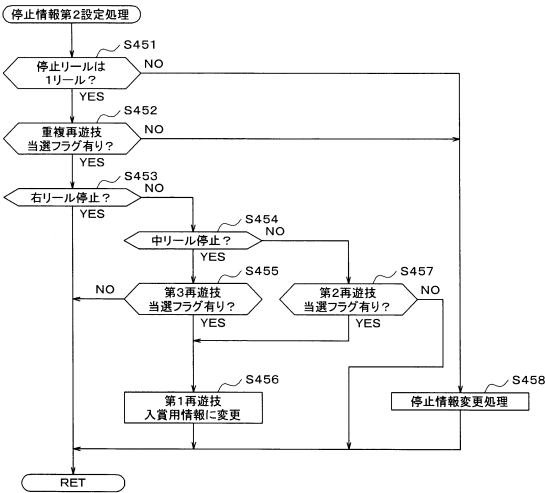
【図 1 4】



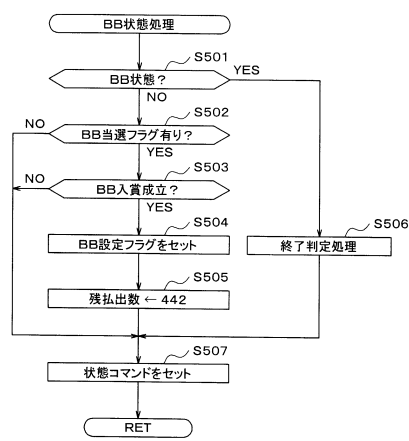
【図 1 5】



【図 1 6】



【図 17】



【図 18】

	左第1停止操作	中第1停止操作	右第1停止操作
重複再遊技 (N=5)	重複再遊技	重複再遊技	重複再遊技
重複再遊技、BB (N=6)	重複再遊技	重複再遊技	重複再遊技
重複再遊技	第1再遊技	重複再遊技	重複再遊技
第1再遊技、第2再遊技 (N=7)	第1再遊技	重複再遊技	重複再遊技
重複再遊技、BB	第1再遊技	重複再遊技	重複再遊技
第1再遊技、第2再遊技 (N=8)	第1再遊技	重複再遊技	重複再遊技
重複再遊技、BB	重複再遊技	第1再遊技	重複再遊技
第1再遊技、第3再遊技 (N=9)	重複再遊技	第1再遊技	重複再遊技

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5477555 (JP, B2)

特開2009-089897 (JP, A)

特開2002-143376 (JP, A)

特開2009-106523 (JP, A)

特開2009-183528 (JP, A)

特開2007-075289 (JP, A)

「ポパイ」, パチスロ必勝ガイドMAX2005年4月号, 株式会社白夜書房, 2005年 4月
1日, p.67-71

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04