

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5614612号

(P5614612)

(45) 発行日 平成26年10月29日 (2014.10.29)

(24) 登録日 平成26年9月19日 (2014.9.19)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 1 (全 48 頁)

(21) 出願番号	特願2009-267022 (P2009-267022)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成21年11月25日 (2009.11.25)		株式会社三洋物産
(65) 公開番号	特開2011-110127 (P2011-110127A)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号
(43) 公開日	平成23年6月9日 (2011.6.9)	(74) 代理人	100099047
審査請求日	平成24年11月21日 (2012.11.21)		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2 1号 株式会社 三洋物産 内
		(72) 発明者	▲高▼山 祐一
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社 三洋物産 内
		(72) 発明者	廣瀬 淳一
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1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) 【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停止させるべく操作される停止操作手段と、
 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、

前記役の抽選に用いられるとともに、前記役の抽選結果として、特定入賞を成立させることができる特定操作が異なる特定結果が複数生じる抽選情報を記憶する抽選情報記憶手段と、

特定期間を設定する特定期間設定手段と、

前記特定期間であることに基づいて、前記停止操作手段になされた操作方法を把握する操作方法把握手段と、

前記操作方法把握手段の把握結果と対応する操作情報を記憶する操作情報記憶手段と、

前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかであって、対応する特定操作と対応する操作情報が前記操作情報記憶手段に記憶されている場合、前記特定操作を報知する報知手段と

を備え、

10

20

前記抽選情報記憶手段には、少なくとも前記特定期間に用いられるとともに、前記役の抽選結果として、前記停止操作手段の操作方法に関わらず所定入賞を成立させることができる所定役に当選となる第2抽選情報を記憶し、

前記操作情報記憶手段は、前記役の抽選結果が前記所定役当選である場合に前記操作方法把握手段の把握結果と対応する操作情報を記憶し、

前記特定期間に前記役の抽選結果が前記所定役当選となった場合、前記操作情報を記憶する旨を報知する記憶報知手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【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」という）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。

【0003】

かかるスロットマシンには、遊技者に有利な遊技状態として、BB入賞が成立すると移行するBB状態の他に、例えば再遊技に当選する確率が通常遊技状態より高くなるリプレイタイム（以下、「RT」という。）状態を備えたものがある（例えば特許文献1参照）。また近年では、BB状態下で所定の役に当選した場合、BB状態の終了後にRT状態への移行契機となる移行停止出目等を出現させるための操作方法を報知し、BB状態下で所定の役に当選しなかった場合、BB状態の終了後に前記操作方法を報知しないスロットマシンも提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-259922号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

BB状態下で所定の役に当選するか否かによって移行停止出目等を出現させるための操作方法を報知するか否かを決定する構成においては、所定の役に当選することを期待させつつ遊技を行わせることが可能となり、BB状態下における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。しかしながら、BB状態下で所定の役に当選しなかった場合には、BB状態終了後に遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。BB状態下で所定の役に当選しなかったことに対してがっかりすることに加え、所定の役に当選するか否かという抽選で決定されることに受動的な印象を抱く可能性が考えられるからである。

【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、複数種の絵柄を循環表示させ、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。

10

20

30

40

50

【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、遊技者を遊技に積極参加させることで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停止させるべく操作される停止操作手段と、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、前記役の抽選に用いられるとともに、前記役の抽選結果として、特定入賞を成立させることができる特定操作が異なる特定結果が複数生じる抽選情報を記憶する抽選情報記憶手段と、特定期間を設定する特定期間設定手段と、前記特定期間であることに基づいて、前記停止操作手段になされた操作方法を把握する操作方法把握手段と、前記操作方法把握手段の把握結果と対応する操作情報を記憶する操作情報記憶手段と、前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかであって、対応する特定操作と対応する操作情報が前記操作情報記憶手段に記憶されている場合、前記特定操作を報知する報知手段とを備え、前記抽選情報記憶手段には、少なくとも前記特定期間に用いられるとともに、前記役の抽選結果として、前記停止操作手段の操作方法に関わらず所定入賞を成立させることができる所定役に当選となる第2抽選情報を記憶し、前記操作情報記憶手段は、前記役の抽選結果が前記所定役当選である場合に前記操作方法把握手段の把握結果と対応する操作情報を記憶し、前記特定期間に前記役の抽選結果が前記所定役当選となった場合、前記操作情報を記憶する旨を報知する記憶報知手段を設けたことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

遊技者を遊技に積極参加させることで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】リール制御処理を示すフローチャート。

【図15】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。

【図16】リールの停止制御を説明するための説明図。

【図17】BB状態処理を示すフローチャート。

【図18】RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図19】RT状態処理を示すフローチャート。

【図20】RT準備状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図21】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。

【図 2 2】 R T 準備状態処理を示すフローチャート。

【図 2 3】 遊技状態の移行を説明するための説明図。

【図 2 4】 状態コマンド処理を示すフローチャート。

【図 2 5】 抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。

【図 2 6】 停止指令コマンド処理を示すフローチャート。

【図 2 7】 第 1 ナビ演出処理を示すフローチャート。

【図 2 8】 入賞結果コマンド処理を示すフローチャート。

【図 2 9】 第 2 ナビ演出処理を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0011】

10

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 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。

【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】

20

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。

30

【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。

【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】

50

ここで、リールユニット 3 1 の構成を簡単に説明する。

【0017】

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 504 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。

10

【0018】

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、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 パルス ÷ 21 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、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。

20

【0019】

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。

【0020】

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 21 個の図柄が一行に配置されている。また、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応して番号が 0 ~ 20 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。

30

【0021】

図柄としては、「赤ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 20 番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 19 番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 18 番目）、「赤 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 17 番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 16 番目）、「青年」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 14 番目）、「白 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 10 番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 8 番目）、「白ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 6 番目）、「青 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 3 番目）の 10 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。

40

【0022】

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 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 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。

【0023】

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 の図柄が視認可能となる

50

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の上段図柄、中リール32Mの中段図柄、右リール32Rの上段図柄を結んだ第1ラインL1と、左リール32Lの上段図柄、中リール32Mの中段図柄、右リール32Rの下段図柄を結んだ第2ラインL2と、左リール32Lの下段図柄、中リール32Mの中段図柄、右リール32Rの上段図柄を結んだ第3ラインL3と、左リール32Lの下段図柄、中リール32Mの中段図柄、右リール32Rの下段図柄を結んだ第4ラインL4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。

10

【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、第1スイカ入賞、第2スイカ入賞、ベル入賞、第1特殊ベル入賞～第12特殊ベル入賞がある。中リール32M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32L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、中リール32Mの「チェリー」図柄と、左リール32L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32M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32M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(=1×4)枚のメダル払出が行われる。各リール32L、32M、32Rの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第1スイカ入賞として5枚のメダル払出が行われる。中リール32Mの「青7」図柄と右リール32Rの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第2スイカ入賞として1枚のメダル払出が行われる。すなわち、第2スイカ入賞の場合には、左リール32L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。各リール32L、32M、32Rの「赤ベル」図柄又は「白ベル」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9枚のメダル払出が行われる。また、各リール32L、32M、32Rのうち2つのリールの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ライン上に停止し、残り1つのリールの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、特殊ベル入賞として9枚のメダル払出が行われる。例えば、左リール32Lの「リプレイ」図柄と、中リール32Mの「赤ベル」図柄と、右リール32Rの「赤ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第1特殊ベル入賞として9枚のメダル払出が行われる。

20

30

【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、第1BB入賞と第2BB入賞がある。

【0027】

各リール32L、32M、32Rの「青7」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第1BB入賞となり、左リール32L及び中リール32Mの「青7」図柄と右リール32Rの「白7」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第2BB入賞となる。これらBB入賞が成立した場合には、遊技状態がBB状態に移行する。

40

【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6再遊技入賞がある。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「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合、又は左リール32Lの「リプレイ」図柄と、中リール32Mの「青年」図柄と、右リール32Rの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第1再遊技

50

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。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、又は、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 の「BAR」図柄と、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第 4 再遊技入賞となる。左リール 3 2 L の「赤ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「青年」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、第 5 再遊技入賞となる。左リール 3 2 L の「白ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「青年」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、第 6 再遊技入賞となる。

10

【0029】

また、第 1 再遊技入賞、第 4 再遊技入賞、第 5 再遊技入賞、第 6 再遊技入賞のいずれかが成立した場合には、遊技状態が通常遊技状態に移行し、第 2 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第 2 RT 状態に移行する。

【0030】

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 3 特殊ベル図柄の組合せとは、第 3 特殊ベル入賞となる図柄の組合せ、すなわち「リプレイ」図柄、「白ベル」図柄、「赤ベル」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、第 3 特殊ベル図柄とは、左リール 3 2 L においては「リプレイ」図柄であり、中リール 3 2 M においては「白ベル」図柄であり、右リール 3 2 R においては「赤ベル」図柄である。

20

【0031】

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。

【0032】

30

スタートレバー 4 1 の右側には、回転している各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R 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 4 2 ~ 4 4 が設けられている。各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 は、停止対象となるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応する表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R 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 4 2 が操作された場合には左リール 3 2 L の回転が停止し、中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合には中リール 3 2 M の回転が停止し、右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には右リール 3 2 R の回転が停止する。ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 はリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R 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。

【0033】

40

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。

【0034】

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

50

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。

【００３５】

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

10

【００３６】

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。

20

【００３７】

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。

30

【００３８】

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。

40

【００３９】

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。

【００４０】

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

50

一对のスピーカ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られることから、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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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の機能を果たすものである。

【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

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。

【0048】

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。

10

【0049】

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。

【0050】

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。

20

【0051】

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22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。

30

【0052】

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。

40

【0053】

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。

50

【0054】

また、CPU102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。

【0055】

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22のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【0056】

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。

【0057】

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。

20

【0058】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【0059】

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RAM106に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【0060】

30

停電処理では、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、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。

40

【0061】

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。

【0062】

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

50

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プモータを駆動させるステップ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。

10

【0063】

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

20

【0064】

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。

【0065】

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、表示制御装置81等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置81等の初期化が終了した場合には、ステップS203~ステップS213に示す遊技管理処理を行う。

30

【0066】

遊技管理処理として、ステップS203では、RAM106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S204では開始待ち処理を行う。

【0067】

開始待ち処理では、前回の遊技で第1再遊技入賞~第6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60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S107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。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59が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ59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59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

40

50

レジット投入スイッチ５６～５８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５６～５８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。

【００６８】

開始待ち処理の終了後、ステップＳ２０５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Ｓ２０４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Ｓ２０６にてスタートレバー４１が操作されたか否かを判定する。スタートレバー４１が操作されていない場合には、ステップＳ２０４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。

10

【００６９】

一方、スタートレバー４１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４１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Ｓ２０７にて上述した第１ラインＬ１～第４ラインＬ４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Ｓ２０８にてメダル通路切替ソレノイド４６ａ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Ｓ２０

20

【００７０】

次に、ステップＳ２０９の抽選処理について、図１２のフローチャートに基づき説明する。

【００７１】

ステップＳ３０１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１０では、スタートレバー４１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０～６５５３

30

【００７２】

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、ＲＴ準備状態、ＲＴ状態、ＢＢ状態の４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。

40

50

【0073】

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ともにポイント値P Vが設定されている。

【0074】

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I V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S301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。

10

【0075】

その後、ステップS305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。役の当否判定では判定値D V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I V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、I V=6のときに判定値D Vが65535を超えた場合、ステップS306では、チェリーと第2スリカに当選したことを示す当選フラグを当選フラグ格納エリア106aにセットする。

【0076】

ちなみに、セットされた当選フラグが第1BBに当選したことを示す当選フラグ（以下、「第1BB当選フラグ」という。）又は第2BBに当選したことを示す当選フラグ（以下、「第2BB当選フラグ」という。）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、当選フラグが第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグである場合、これら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、第1BB当選フラグと第2BB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、第1BB当選フラグ又は第2BB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I Vが3～20であればインデックス値I V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I Vが1又は2であれば対応する当選フラグをセットしない。つまり、第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグが持ち越されているゲームでは、第1BB及び第2BB以外の役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、第1BB又は第2BBに当選した場合には対応する当選フラグをセットしない。

20

30

【0077】

ステップS305にて判定値D Vが65535を超えなかった場合には、インデックス値I V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I Vを1加算し、続くステップS308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S305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、I V=1の際に当選となる確率は約301分の1、I V=2の際に当選となる確率は約301分の1、I V=3の際に当選となる確率は約96.4分の1、I V=4の際に当選となる確率は約262分の1、I V=5の際に当選となる確率は約256分の1、I V=6の際に当選となる確率は約16400分の1、I V=7の際に当選となる確率は約65500分の1である。I V=8～19の際に当選となる確率はそれ

40

50

ぞれ約 3 1. 2 分の 1 である。I V = 2 0 の際に当選となる確率は約 7. 3 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 2. 2 0 分の 1 である。

【0078】

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。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 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。

10

【0079】

そして、ステップ S 3 1 0 では、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。

【0080】

次に、ステップ S 2 1 0 のリール制御処理について、図 1 4 のフローチャートに基づき説明する。

【0081】

リール制御処理では、先ずステップ S 4 0 1 において各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転を開始させる回転開始処理を行う。

20

【0082】

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、RAM 1 0 6 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 S 1 0 6 にてステップモータの加速処理が開始され、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R 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 4 1 を操作したとしても、直ちに各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転を開始しない場合がある。その後、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し、回転開始処理を終了する。また、CPU 1 0 2 は、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転速度が定速となると、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

【0083】

回転開始処理に続き、ステップ S 4 0 2 では、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場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 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 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 4 0 3 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 S 4 0 2 に戻り、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 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 S 4 0 4 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 8 1 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 S 4 0 5 ~ ステップ S 4 1 1 に示す停止制御処理を行う。

40

【0084】

ステップ S 4 0 5 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。

10

【0085】

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。停止情報第2設定処理では、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。本スロットマシン10では、例えばIV=8~19の際に当選となった場合すなわちベルと2種類の特殊ベルに当選となった場合(図13参照)に、停止指令を発生させたストップスイッチ42~44の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報第2設定処理を行う。

20

【0086】

図15は、IV=8~19の際にセットされる当選フラグと、ストップスイッチ42~44の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。例えばIV=12と対応する当選フラグ「12」がセットされている場合には、左ストップスイッチ42が最初に操作された場合に第1特殊ベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、中ストップスイッチ43が最初に操作された場合にベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、右ストップスイッチ44が最初に操作された場合に第9特殊ベル入賞が成立するよう停止情報を設定する。但し、このように停止情報を設定した場合であっても、ストップスイッチ42~44の操作タイミングによっては対応する入賞が成立しない場合がある。

30

【0087】

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には、「リプレイ」図柄、「チェリー」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」図柄と「青年」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おり、右リール32Rには、「リプレイ」図柄と「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42~4

40

50

4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。一方、「赤ベル」図柄や「白ベル」図柄等の他の図柄に関しては、上記間隔以上に離れた区間が形成されるようにして配置されているため、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42～44を操作する必要がある。

【0088】

1V=12の際に当選となり、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を例として説明する。かかる場合には、第1特殊ベル入賞を成立させるべく各リール32L、32M、32Rの停止制御を行う。

【0089】

左リール32Lには、第1特殊ベル図柄たる「リプレイ」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いる。このため、左ストップスイッチ42が最初に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段又は下段に「リプレイ」図柄が停止する。例えば左リール32Lの12番の「リプレイ」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42が操作された場合には、図16(a)に示すように、当該12番の「リプレイ」図柄が下段に停止する。この結果、第3ラインL3と第4ラインL4で第1特殊ベル入賞の成立する余地が残る。

【0090】

中リール32Mには、第1特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が、2番、5番、10番、20番の位置に配置されている。20番～10番の区間では、「赤ベル」図柄同士の間隔が4図柄以下となるように配置されている一方、10番～20番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が9図柄となっている。このため、中ストップスイッチ43の操作タイミングによって「赤ベル」図柄が有効ライン上に停止したりしなかったりする。具体的には、16番の「赤7」図柄～10番の「赤ベル」図柄のいずれかが中段に到達しているタイミングで中ストップスイッチ43が操作された場合、図16(b)に示すように、第1特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が中段に停止する。この結果、第3ラインL3と第4ラインL4で第1特殊ベル入賞の成立する余地が残る。一方、11番の「スイカ」図柄～15番の「白ベル」図柄のいずれかが中段に到達しているタイミングで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を4図柄分滑らせた後に停止させたとしても第1特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄を中段に停止させることができない。かかるタイミングで中ストップスイッチ43が操作された場合には、図16(c)に示すように、15番の「白ベル」図柄が中段に停止する。「赤ベル」図柄を中段に停止させることができない場合に「白ベル」図柄を中段に停止させることにより、当選役が報知されていない状況において、第3特殊ベル入賞又は第4特殊ベル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。

【0091】

右リール32Rには、第1特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が9番と16番の位置に配置されている。9番～16番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が6図柄となっている一方、16番～9番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が13図柄となっている。このため、右ストップスイッチ44の操作タイミングによって「赤ベル」図柄が有効ライン上に停止したりしなかったりする。具体的には、3番の「青7」図柄～16番の「赤ベル」図柄のいずれか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44が操作された場合、第1特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が上段又は下段に停止する。この結果、第3ラインL3又は第4ラインL4で第1特殊ベル入賞が成立する。例えば、16番の「赤ベル」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44が操作された場合には、図16(d)に示すように、第4ラインL4で第1特殊ベル入賞が成立する。一方、17番の「赤7」図柄～2番の「白ベル」図柄のいずれか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44が操作された場合には、右リール32Rを4図柄分滑らせた後に停止させたとしても第1特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄を上段又は下段に停止させることができない。かかるタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、「スイカ」図柄が上段又は下段に停止する。例えば、2番の「白ベル」図柄が下段に到達

10

20

30

40

50

しているタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、図16(e)に示すように、第4ラインL4上に左から「リプレイ」図柄、「白ベル」図柄、「スイカ」図柄が停止して取りこぼしが発生する。

【0092】

次に、 $IV=8$ の際に当選となり、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を例として説明する。かかる場合には、ベル入賞を成立させるべく各リール32L, 32M, 32Rの停止制御を行う。

【0093】

左リール32Lには、ベル図柄たる「赤ベル」図柄が13番と20番の位置に配置されるとともに、ベル図柄たる「白ベル」図柄が6番の位置に配置されている。かかる場合、6番の「白ベル」図柄と13番の「赤ベル」図柄の間隔は6図柄であり、13番の「赤ベル」図柄と20番の「赤ベル」図柄の間隔は6図柄であり、20番の「赤ベル」図柄と6番の「白ベル」図柄の間隔は6図柄である。つまり、左リール32Lには、ベル図柄同士の間隔が6図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、左ストップスイッチ42が最初に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段又は下段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」が停止する。

10

【0094】

中リール32Mには、ベル図柄たる「赤ベル」図柄が20番, 2番, 5番, 10番の位置に配置されるとともに、ベル図柄たる「白ベル」図柄が15番の位置に配置されている。かかる場合、20番～10番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が4図柄以下となっており、10番の「赤ベル」図柄と15番の「白ベル」図柄の間隔が4図柄となっており、15番の「白ベル」図柄と20番の「赤ベル」図柄の間隔が4図柄となっている。つまり、中リール32Mには、ベル図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、中ストップスイッチ43が2番目に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず中段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」が停止する。

20

【0095】

右リール32Rには、ベル図柄たる「赤ベル」図柄が9番と16番の位置に配置されるとともに、ベル図柄たる「白ベル」図柄が2番の位置に配置されている。かかる場合、2番の「白ベル」図柄と9番の「赤ベル」図柄の間隔は6図柄であり、9番の「赤ベル」図柄と16番の「赤ベル」図柄の間隔は6図柄であり、16番の「赤ベル」図柄と2番の「白ベル」図柄の間隔は6図柄である。つまり、右リール32Rには、ベル図柄同士の間隔が6図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、右ストップスイッチ44が最後に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段又は下段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」が停止する。この結果、各リール32L, 32M, 32Rの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ライン上に停止し、ベル入賞が成立する。

30

【0096】

$IV=8\sim19$ の際に当選となった場合には、6通りのストップスイッチ42～44の操作順序のうち2通りの操作順序についてベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、4通りの操作順序について特殊ベル入賞が成立するよう停止情報を設定する。上述したとおり、ベル入賞が成立するよう停止情報が設定された場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらずベル入賞が成立する。一方、特殊ベル入賞が成立するよう停止情報が設定された場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングによって特殊ベル入賞が成立したり成立しなかったりする。ここで遊技者は、いずれかのストップスイッチ42～44を最初に操作した際に対応するリールの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合、特殊ベル入賞の成立する余地が残るため、回転中の他のリールを停止させる場合に「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄を狙って対応するストップスイッチを操作するものと想定される。かかる場合、当選役が報知されていない状況においては、4分の1の確率で特殊ベル入賞が成立し、4分の3の確率で取りこぼしが発生することとな

40

50

る。ベル入賞が成立しない確率は3分の2であるため、当選役が報知されていない状況においては、3分の1の確率でベル入賞が成立し、6分の1の確率で特殊ベル入賞が成立することとなる。つまり、当選役が報知されていない状況においては、2分の1の確率でベル入賞又は特殊ベル入賞が成立する一方、2分の1の確率で取りこぼしが発生することとなる。ちなみに、1V=7の際に当選となった場合には、操作順序及び操作タイミングに関わらずベル入賞が成立する。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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6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。

【0100】

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。

【0101】

ステップS212のRT状態処理については後述することとし、ステップS213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。

【0102】

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

10

20

30

40

50

状態で構成されている。R B状態は、1 2回のJ A Cゲームで構成されている。J A Cゲームとは、メダル払出の特典が付与される入賞（例えばベル入賞等）の成立する確率が通常遊技状態と比して非常に高いゲームである。そして、J A Cゲーム中に入賞が8回成立すると、J A Cゲームが1 2回行われる前であってもR B状態が終了する。また、B B状態は、メダル払出数が所定数（具体的には1 5 0枚）に達したことを以って終了する。加えて、R B状態の途中でメダル払出数が所定数に達した場合、B B状態のみならずR B状態も終了する。さらに、本スロットマシン1 0では、R B状態に移行する図柄の組合せを設定しておらず、B B状態に移行した直後及びR B状態が終了した直後にR B状態に移行する構成としている。故に、B B状態とは、所定数のメダル払出が行われるまでR B状態に連続して移行するゲームであるとも言える。

10

【0 1 0 3】

さて、B B状態処理では、先ずステップS 5 0 1にて現在の遊技状態がB B状態か否かを判定する。B B状態でない場合には、ステップS 5 0 2～ステップS 5 0 5に示すB B判定処理を行う。

【0 1 0 4】

B B判定処理では、ステップS 5 0 2にて第1 B B当選フラグ又は第2 B B当選フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのB B当選フラグがセットされている場合には、ステップS 5 0 3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、第1 B B入賞又は第2 B B入賞が成立したか否かを判定する。そして、いずれかのB B入賞が成立した場合には、ステップS 5 0 4にて遊技状態を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、当選フラグ格納エリア1 0 6 aにセットされている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R A M 1 0 6の状態情報格納エリア1 0 6 c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1 0 6 c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1 5 0をセットし、残払出枚数表示部6 1に1 5 0を表示させる処理を行う。続くステップS 5 0 5では、R B開始処理を行う。R B開始処理では、R B設定フラグをR A M 1 0 6の状態情報格納エリア1 0 6 cにセットし、遊技状態をR B状態とする。また、R B状態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1 2をセットする。なお、残払出入賞カウンタと残J A C入賞カウンタは、状態情報格納エリア1 0 6 cに設けられている。R B開始処理が終了した場合には、ステップS 5 0 6にて状態コマンドをセットし、本処理を終了する。ここで、状態コマンドとは、現在の遊技状態すなわち次ゲームの遊技状態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。ステップS 5 0 6では、状態情報格納エリア1 0 6 cを参照し、当該状態情報格納エリア1 0 6 c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。例えば、状態情報格納エリア1 0 6 cにB B設定フラグがセットされている場合には、B B状態であることを示す状態コマンドをセットする。

20

30

【0 1 0 5】

ステップS 5 0 4にてB B設定フラグをセットした場合には、遊技状態がB B状態に移行する。そして、抽選処理のステップS 3 0 2では、状態情報格納エリア1 0 6 cにB B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B B状態であると判別し、B B状態用抽選テーブルを選択する。

40

【0 1 0 6】

B B当選フラグがセットされていない場合（ステップS 5 0 2がN Oの場合）、又はB B入賞が成立していない場合（ステップS 5 0 3がN Oの場合）には、B B開始処理等を実行することなくステップS 5 0 6にて状態コマンドをセットし、本処理を終了する。

【0 1 0 7】

ステップS 5 0 1にて現在の遊技状態がB B状態であると判定した場合には、ステップS 5 0 7～ステップS 5 1 8に示すB B終了判定処理を実行する。B B終了判定処理では、先ずステップS 5 0 7において、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づい

50

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、ステップS508にて残払出入賞カウンタの値を1減算する。その後、或いはステップS507にて入賞が成立しなかったと判定した場合には、JACゲームを1つ消化したことになるため、ステップS509にて残JACゲームカウンタの値を1減算する。続いて、ステップS510では残払出入賞カウンタ又は残JAC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JACゲームが12回消化されたときには、RB状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップS511にて残払出入賞カウンタ及び残JACゲームカウンタの値をクリアするRB終了処理を行う。続くステップS512では、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、BB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、BB状態の終了条件が成立していないことを意味するため、ステップS513に進み、先述したRB開始処理を行う。その後、ステップS506にて状態コマンドをセットし、本処理を終了する。

10

【0108】

ステップS510において残払出入賞カウンタ及び残JAC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JACゲームも12回消化されていないときには、ステップS514に進み、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、BB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、BB状態の終了条件が成立していないことを意味するため、ステップS506にて状態コマンドをセットし、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、BB状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップS515～ステップS516に示すBB状態終了処理を行う。BB状態終了処理では、先ずステップS515において、先述したRB終了処理を行う。その後、ステップS516にてBB設定フラグや各種カウンタなどを適宜クリアするBB終了処理を行う。また、ステップS512にて残払出数カウンタのカウント値が0である場合にも、BB状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップS516にてBB終了処理を行う。BB終了処理を行った場合には、ステップS517～ステップS518に示す第1RT開始処理を行う。具体的には、ステップS517にて状態情報格納エリア106cに第1RT設定フラグをセットするとともに、ステップS518にて第1RT状態の残りゲーム数をカウントするための残ゲーム数カウンタに5をセットする。なお、残ゲーム数カウンタは、状態情報格納エリア106cに設けられている。第1RT開始処理を行った場合には、ステップS506にて状態コマンドをセットし、BB状態処理を終了する。

20

30

【0109】

このように、本スロットマシン10では、BB状態が終了した場合、第1RT開始処理を実行し、遊技状態が第1RT状態に移行するようになっている。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に第1RT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第1RT状態であると判別し、RT状態用抽選テーブルを選択する。

【0110】

図18は、「設定3」の第1RT状態で選択されるRT状態用抽選テーブルである。RT状態用抽選テーブルには、通常遊技状態用抽選テーブル（図13参照）と同様に20個のインデックス値IVが設定されており、各インデックス値IVには通常遊技状態用抽選テーブルと同一の当選役が設定されている。また、RT状態用抽選テーブルには、IV=1～19について、通常遊技状態用抽選テーブルと同一のポイント値PVが設定されている。IV=20には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値PVが8978であるのに対して32768と設定されている。かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合には、第3再遊技以外の各役の当選確率が通常遊技状態における各当選確率と等しい一方、第3再遊技の当選確率が通常遊技状態において約7.30分の1であるのに対して約2.00分の1と非常に高くなる。いずれの役にも当選しない外れの確率は約11.0分の1となる。

40

50

【0111】

ここで、ステップS212のRT状態処理を、図19のフローチャートに基づいて説明する。

【0112】

ステップS601では、現在の遊技状態が第1RT状態であるか否かを判定する。第1RT状態である場合には、ステップS602にて残ゲーム数カウンタの値を1減算する。ステップS603では、残ゲーム数カウンタの値が0であるか否かを判定し、0でない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、残ゲーム数カウンタの値が0である場合には、ステップS604にて第1RT設定フラグをクリアするとともに、ステップS605にてRAM106の状態情報格納エリア106cにRT準備設定フラグをセットし、本処理を終了する。

10

【0113】

ステップS605にてRT準備設定フラグをセットした場合には、遊技状態がRT準備状態に移行する。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RT準備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RT準備状態であると判別し、RT準備状態用抽選テーブルを選択する。

【0114】

図20は、「設定3」のRT準備状態で選択されるRT準備状態用抽選テーブルである。RT準備状態用抽選テーブルには、25個のインデックス値IVが設定されている。IV=1~19には、通常遊技状態用抽選テーブル（図13参照）と同一の当選役及びポイント値PVが設定されており、IV=20~25には、当選役として第1再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値PVが設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、IV=1~19の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、IV=20~25の際に当選となる確率はそれぞれ約12.0分の1となる。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約11.0分の1となる。

20

【0115】

ここで、図13及び図18に示すように、通常遊技状態用抽選テーブル及びRT状態用抽選テーブルには、入賞成立時に再遊技の特典が付与される当選役として第3再遊技のみが設定されている。一方、RT準備状態用抽選テーブルには、IV=20の当選役として第1再遊技と第2再遊技が設定され、IV=21の当選役として第1再遊技、第2再遊技及び第4再遊技が設定され、IV=22の当選役として第1再遊技、第2再遊技及び第5再遊技が設定され、IV=23の当選役として第1再遊技、第2再遊技及び第6再遊技が設定され、IV=24の当選役として第1再遊技、第2再遊技、第4再遊技及び第5再遊技が設定され、IV=25の当選役として第1再遊技、第2再遊技、第4再遊技及び第6再遊技が設定されており、第3再遊技が当選役として設定されていない。このため、遊技状態がRT準備状態に移行した場合には、再遊技の特典が付与される入賞態様が通常遊技状態やRT状態と異なるものに変化する。

30

【0116】

また、RT準備状態下における停止情報第2設定処理S411では、上述したIV=8~19の際に当選となった場合に加えて、IV=20~25の際に当選となった場合にも停止指令を発生させたストップスイッチ42~44の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

40

【0117】

図21は、RT準備状態下でIV=20~25の際に当選となった場合にセットされる当選フラグと、ストップスイッチ42~44の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。左リール32Lには、「リプレイ」図柄と「チェリー」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それぞれ配置されており、中リール32Mには、「リプレイ」図柄と「青年」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それぞれ配置されており、右リール32Rには、「リプレイ」図柄と「スイカ」図柄

50

が同種図柄同士の間隔が6図柄以下となるようにしてそれぞれ配置されている。このため、第1再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、第1再遊技入賞成立となる「チェリー」図柄、「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄の組合せ又は「リプレイ」図柄、「青年」図柄、「スイカ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。同様に、第2再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、第2再遊技入賞成立となる「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄、「スイカ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。なお、第4再遊技入賞、第5再遊技入賞、第6再遊技入賞については、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限って成立する。当選フラグ「21」～当選フラグ「26」には、6通りの操作順序のうち1通りの操作順序にのみ第2再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第2再遊技以外の再遊技が対応付けられている。したがって、ストップスイッチ42～44の操作順序が報知されていないゲームでは、当選フラグ「21」～当選フラグ「26」のいずれかがセットされている場合、6分の1の確率で第2再遊技入賞が成立し、6分の5の確率で第2再遊技以外の再遊技入賞が成立する。なお、通常遊技状態及びRT状態では、第3再遊技に当選している場合、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず第3再遊技入賞が成立する。

10

【0118】

RT状態処理の説明に戻り、ステップS601にて現在の遊技状態が第1RT状態でないと判定した場合には、ステップS606に進み、現在の遊技状態がRT準備状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態がRT準備状態である場合には、ステップS607にてRT準備状態処理を行い、本処理を終了する。

20

【0119】

RT準備状態処理では、図22のフローチャートに示すように、ステップS701において、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第2再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第2再遊技入賞が成立した場合には、ステップS702～ステップS704に示す第2RT開始処理を行う。具体的には、ステップS702にてRT準備設定フラグをクリアするとともに、ステップS703にてRAM106の状態情報格納エリア106cに第2RT設定フラグをセットする。その後、ステップS704にて状態情報格納エリア106cに設けられた残ゲーム数カウンタに200をセットする。第2RT開始処理を行った場合には、RT準備状態処理を終了する。

30

【0120】

ステップS703にて第2RT設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第2RT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に第2RT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第2RT状態であると判別し、RT状態用抽選テーブルを選択する。つまり、第2RT状態では、第1RT状態と同じ抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う。

【0121】

ステップS701にて第2再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS705にて他の再遊技入賞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、そのまま本処理を終了し、第2再遊技入賞以外の再遊技入賞が成立した場合には、ステップS706にてRT準備設定フラグをクリアするとともに、ステップS707にて残ゲーム数カウンタに100をセットし、本処理を終了する。ステップS706にてRT準備設定フラグをクリアした場合には、RT準備設定フラグ、第1RT設定フラグ、第2RT設定フラグ、BB設定フラグのいずれも状態情報格納エリア106cにセットされていない状態となる。つまり、RT準備状態下で第2再遊技入賞以外の再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が通常遊技状態に移行することとなる。

40

【0122】

RT状態処理の説明に戻り、ステップS606にて現在の遊技状態がRT準備状態でないと判定した場合には、ステップS608にて現在の遊技状態が第2RT状態であるか否

50

かを判定する。現在の遊技状態が第2 R T状態である場合には、ステップS 6 0 9にて残ゲーム数カウンタの値を1減算する。ステップS 6 1 0では、残ゲーム数カウンタの値が0であるか否かを判定し、0でない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、残ゲーム数カウンタの値が0である場合には、ステップS 6 1 1にて第2 R T設定フラグをクリアするとともに、ステップS 6 1 2にてRAM 1 0 6の状態情報格納エリア1 0 6 cにR T準備設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【0 1 2 3】

ステップS 6 0 8にて現在の遊技状態が第2 R T状態でないと判定した場合には、ステップS 6 1 3にて現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が通常遊技状態である場合には、ステップS 6 1 4にて残ゲーム数カウンタの値を1減算する。ステップS 6 1 5では、残ゲーム数カウンタの値が0であるか否かを判定し、0でない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、残ゲーム数カウンタの値が0である場合には、ステップS 6 1 6にてRAM 1 0 6の状態情報格納エリア1 0 6 cにR T準備設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【0 1 2 4】

ここで、本スロットマシン1 0における遊技状態の移行について、図2 3を用いて説明する。

【0 1 2 5】

B B状態は、1 5 0枚以上のメダル払出が行われた場合に終了する。B B状態が終了した場合には、遊技状態が第1 R T状態に移行する。第1 R T状態は、5回の遊技が行われた場合に終了する。第1 R T状態が終了した場合には、遊技状態がR T準備状態に移行する。R T準備状態は、第1再遊技入賞、第2再遊技入賞、第4再遊技入賞、第5再遊技入賞、第6再遊技入賞のいずれかが成立した場合に終了する。第2再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態がR T準備状態から第2 R T状態に移行し、第1再遊技入賞、第4再遊技入賞、第5再遊技入賞、第6再遊技入賞のいずれかが成立した場合には、遊技状態がR T準備状態から通常遊技状態に移行する。第2 R T状態は、2 0 0回の遊技が行われた場合に終了する。通常遊技状態は、1 0 0回の遊技が行われた場合に終了する。第2 R T状態又は通常遊技状態が終了した場合には、遊技状態がR T準備状態に移行する。なお、B B入賞が成立した場合には、そのときの遊技状態に関わらず遊技状態がB B状態に移行する。

【0 1 2 6】

このように、本スロットマシン1 0では、B Bに当選しなかった場合、R T準備状態を経由して第2 R T状態又は通常遊技状態に移行し、第2 R T状態又は通常遊技状態下で対応する回数の遊技を行った場合にR T準備状態に復帰するという移行が繰り返し行われることとなる。ここで、通常遊技状態では、第3再遊技の当選確率が約7. 3 0分の1であるとともに外れの確率が約2. 2 0分の1である一方、第2 R T状態では、第3再遊技の当選確率が約2. 0 0分の1となるとともに外れの確率が約1 1. 0分の1となる。また、詳細は後述するが、第2 R T状態においては、当該第2 R T状態下で繰り返し遊技を行った場合、ベル入賞を成立させることができる操作順序の報知される確率が高くなる。このため、第2 R T状態に移行した場合には、通常遊技状態に移行した場合と比して遊技者の有利度合いが高くなり、より多くのメダルを獲得したいと考える遊技者は、R T準備状態下で第2再遊技入賞が成立することを期待しながら遊技を行うこととなる。

【0 1 2 7】

次に、表示制御装置8 1が行う各種処理について、図2 4～図2 9のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 1 2 8】

状態コマンド処理を図2 4のフローチャートに基づいて説明する。

【0 1 2 9】

ステップS 8 0 1では、主制御装置1 0 1から状態コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合にはそのまま本処理を終了する。状態コマンドを受信した場合には

、ステップS802に進み、状態コマンドの示す遊技状態を表示制御装置81のRAM、より詳しくは当該RAMに設けられた遊技状態記憶エリアに記憶する。ステップS803では、先のゲームで受信した状態コマンドの示す遊技状態と、今回受信した状態コマンドの示す遊技状態と、が一致しないか否か、すなわち遊技状態が移行したか否かを判定する。遊技状態が移行していない場合には、そのまま本処理を終了し、遊技状態が移行した場合には、ステップS804にて遊技状態移行処理を行った後に本処理を終了する。遊技状態移行処理では、それまでの遊技状態において用いた各種フラグ等をクリアする処理を行う。

【0130】

抽選結果コマンド処理を、図25のフローチャートに基づいて説明する。

10

【0131】

ステップS901では、主制御装置101から抽選結果コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合にはそのまま本処理を終了する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップS902に進み、今回のゲームにおける役の抽選結果を、表示制御装置81のRAMに設けられた抽選結果記憶エリアに記憶する。ステップS903では、遊技状態記憶エリアを参照し、現在の遊技状態が第1RT状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が第1RT状態である場合には、ステップS904に進み、第3再遊技に当選したか否かを判定する。第3再遊技に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、第3再遊技に当選している場合には、ステップS905にて記憶演出開始処理を行い、本処理を終了する。記憶演出開始処理を行うことにより、スピーカ64及び補助表示部65等は、今回の遊技におけるストップスイッチ42～44の操作順序が記憶される旨を報知する記憶演出を実行する。

20

【0132】

ここで、停止指令コマンド処理を、図26のフローチャートに基づいて説明する。

【0133】

ステップS1001では、停止指令コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合にはそのまま本処理を終了する。停止指令コマンドを受信した場合には、いずれかのストップスイッチ42～44が操作されて停止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S1002に進み、現在の遊技状態が第1RT状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が第1RT状態でない場合には、そのまま本処理を終了し、現在の遊技状態が第1RT状態である場合には、ステップS1003にて第3再遊技に当選したか否かを判定する。第3再遊技に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、第3再遊技に当選した場合には、記憶演出を実行している遊技回を意味するため、ステップS1004～ステップS1008に示す操作順序記憶処理を行った後に本処理を終了する。操作順序記憶処理では、ステップS1004にて停止指令コマンドの示すストップスイッチを記憶する。表示制御装置81のRAMには、停止指令記憶エリアが設けられており、当該停止指令記憶エリアは、第1停止指令記憶エリアと、第2停止指令記憶エリアと、第3停止指令記憶エリアと、を有している。そこで、ステップS1004では、今回の停止指令が第1停止指令～第3停止指令のいずれであるかを判別し、今回の停止指令と対応する記憶エリアに停止指令コマンドの示すストップスイッチを記憶する。ステップS1005では、今回の停止指令が第3停止指令であるか否かを判定し、第3停止指令でない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、今回の停止指令が第3停止指令である場合には、ステップS1006に進み、停止指令記憶エリアに記憶された情報から今回の遊技においてなされたストップスイッチの操作順序を特定する。ステップS1007では、特定した操作順序を、表示制御装置81のRAMに設けられた操作方法記憶エリアに記憶する。操作方法記憶エリアは、6通りの操作順序全てを記憶可能に構成されている。また、表示制御装置81のRAMには、6通りの操作順序のそれぞれが行われた回数をカウントするための操作カウンタが設けられており、ステップS1008では、記憶した操作順序と対応する操作カウンタの値に1を加算する。操作カウンタの値に1を加算した場合には、停止指令コマンド処理を終了する。

30

40

50

【0134】

このように、記憶演出を行う遊技回では、停止指令コマンド処理を行うことにより、当該遊技回にてなされたストップスイッチ42～44の操作順序と、当該操作順序の操作回数と、を記憶する。

【0135】

抽選結果コマンド処理の説明に戻り、ステップS903にて現在の遊技状態が第1RT状態でないと判定した場合には、ステップS906にて現在の遊技状態がRT準備状態であるか否かを判定する。そして、現在の遊技状態がRT準備状態である場合には、ステップS907にて第1ナビ演出処理を行った後、本処理を終了する。

【0136】

第1ナビ演出処理では、図27のフローチャートに示すように、ステップS1101にて第2再遊技に当選したか否かを判定し、第2再遊技に当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。第2再遊技に当選している場合には、 $IV=20\sim25$ の際に当選となったことを意味する。かかる場合には、ステップS1102に進み、第2再遊技入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序（以下、「移行操作」という。）を特定する。具体的に説明すると、表示制御装置81のROMには、第2再遊技に当選となる当選フラグ「21」～「26」と、各当選フラグにおける移行操作と、の対応関係を定めた移行操作テーブルが記憶されている。そこで、ステップS1102では、移行操作テーブルを参照し、抽選結果記憶エリアに記憶されている役の抽選結果と対応する移行操作を特定する。その後、ステップS1103では、操作方法記憶エリアを参照し、第1RT状態で記憶した操作順序を把握する。ステップS1104では、第1RT状態で記憶した操作順序に移行操作が含まれているか否か、すなわち移行操作が操作方法記憶エリアに記憶されているか否かを判定する。移行操作が操作方法記憶エリアに記憶されている場合には、ステップS1105にて移行操作を報知すべくスピーカ64や補助表示部65等の駆動制御を開始するとともに、ステップS1106にて演出済フラグをセットし、本処理を終了する。一方、移行操作が操作方法記憶エリアに記憶されていない場合には、ステップS1107に進み、第2再遊技に当選となった場合に限り出力される特有の移行予告音をスピーカ64から出力し、本処理を終了する。

【0137】

このように、RT準備状態では、第2再遊技に当選した場合、移行操作の報知と、移行予告音の出力と、のいずれかが行われる。移行操作が報知された場合、遊技者は、報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作することにより、第2再遊技入賞を成立させることができる。一方、移行予告音が出力された場合、遊技者は、6通りの操作順序のうちいずれが移行操作であるかを推測した上でストップスイッチ42～44を操作する必要がある。

【0138】

ここで、入賞結果コマンド処理を、図28のフローチャートに基づいて説明する。

【0139】

ステップS1201では、入賞結果コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合にはそのまま本処理を終了する。入賞結果コマンドを受信した場合には、ステップS1202に進み、現在の遊技状態がRT準備状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態がRT準備状態である場合には、ステップS1203に進み、第2再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第2再遊技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、第2再遊技入賞が成立した場合には、ステップS1204にて演出済フラグがセットされているか否かを判定する。演出済みフラグがセットされている場合には、ステップS1205～ステップS1211に示すナビフラグ設定処理を行った後に本処理を終了し、演出済みフラグがセットされていない場合には、ナビフラグ設定処理を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【0140】

ナビフラグ設定処理では、ステップS1205にて演出済フラグをクリアするとともに

、ステップS 1 2 0 6にて移行操作を特定する。その後、ステップS 1 2 0 7では、特定した移行操作と対応する操作カウンタの値を参照し、ステップS 1 2 0 8では、当該操作カウンタの値が5であるか否かを判定する。操作カウンタの値が5である場合には、第1 R T状態の全ての遊技回において第3再遊技に当選となり、全ての遊技回において1通りの操作順序のみが行われたことを意味する。かかる場合には、ステップS 1 2 0 9にてナビフラグをセットし、本処理を終了する。ステップS 1 2 0 8にて操作カウンタの値が5でないと判定した場合には、ステップS 1 2 1 0に進み、ナビ抽選処理を行う。表示制御装置8 1のROMには、操作カウンタの値が1である場合に選択されるナビ抽選用第1テーブルと、操作カウンタの値が2である場合に選択されるナビ抽選用第2テーブルと、操作カウンタの値が3である場合に選択されるナビ抽選用第3テーブルと、操作カウンタの値が4である場合に選択されるナビ抽選用第4テーブルと、が記憶されている。ナビ抽選処理では、当該遊技回において表示制御装置8 1が取得した乱数と、操作カウンタの値と対応するナビ抽選用テーブルと、を用いて、ナビフラグをセットするか否かの判定を行う。ステップS 1 2 1 1では、ナビ抽選に当選したか否かを判定する。ナビ抽選に当選した場合には、ステップS 1 2 0 9にてナビフラグをセットした後に本処理を終了し、ナビ抽選に外れた場合には、ナビフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。本スロットマシン1 0では、操作カウンタの値が1である場合、約1 0 . 0分の1の確率でナビ抽選に当選し、操作カウンタの値が2である場合、約5 . 0 0分の1の確率でナビ抽選に当選し、操作カウンタの値が3である場合、約2 . 0 0分の1の確率でナビ抽選に当選し、操作カウンタの値が4である場合、約1 . 2 5分の1の確率でナビ抽選に当選するようになっている。

【0 1 4 1】

ステップS 1 2 0 2にて現在の遊技状態がR T準備状態でないと判定した場合には、ステップS 1 2 1 2に進み、現在の遊技状態が第2 R T状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が第2 R T状態でない場合には、そのまま本処理を終了し、現在の遊技状態が第2 R T状態である場合には、ステップS 1 2 1 3～ステップS 1 2 1 7に示す入賞操作記憶処理を行った後に本処理を終了する。

【0 1 4 2】

入賞操作記憶処理では、ステップS 1 2 1 3にてベル入賞が成立したか否かを判定する。ベル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、ベル入賞が成立した場合には、ステップS 1 2 1 4にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ4 2～4 4の操作順序（以下、「入賞操作」という。）を特定する。具体的に説明すると、表示制御装置8 1のROMには、ベルに当選となる当選フラグ「7」～「1 9」と、各当選フラグにおける入賞操作と、の対応関係を定めた入賞操作テーブルが記憶されている。そこで、ステップS 1 2 1 4では、入賞操作テーブルを参照し、抽選結果記憶エリアに記憶されている役の抽選結果と対応する入賞操作を特定する。ステップS 1 2 1 5では、操作方法記憶エリアを参照し、ステップS 1 2 1 6では、操作方法記憶エリアに入賞操作が記憶されていないか否かを判定する。入賞操作が記憶されていない場合には、ステップS 1 2 1 7にて操作方法記憶エリアに入賞操作を記憶した後に本処理を終了し、入賞操作が記憶されている場合には、入賞操作を記憶することなくそのまま本処理を終了する。ちなみに、操作方法記憶エリアに記憶された情報は、状態コマンド処理の遊技状態移行処理S 8 0 4においてクリアされる。すなわち、第1 R T状態下で記憶したストップスイッチ4 2～4 4の操作順序は、遊技状態がR T準備状態等に移行した際の遊技状態移行処理においてクリアされ、第2 R T状態下で記憶した入賞操作は、遊技状態がR T準備状態等に移行した際の遊技状態移行処理においてクリアされる。

【0 1 4 3】

抽選結果コマンド処理の説明に戻り、ステップS 9 0 6にて現在の遊技状態がR T準備状態でないと判定した場合には、ステップS 9 0 8にて現在の遊技状態が第2 R T状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が第2 R T状態でない場合には、そのまま本処理を終了し、現在の遊技状態が第2 R T状態である場合には、ステップS 9 0 9にて第2ナ

ビ演出処理を行った後、本処理を終了する。

【0144】

第2ナビ演出処理では、図29のフローチャートに示すように、ステップS1301にてベルに当選したか否かを判定し、ベルに当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。ベルに当選している場合には、 $1V=7\sim 19$ の際に当選となったことを意味する。かかる場合には、ステップS1302に進み、入賞操作を特定する。その後、ステップS1303では、操作方法記憶エリアを参照し、ステップS1304では、操作方法記憶エリアに入賞操作が記憶されているか否かを判定する。入賞操作が操作方法記憶エリアに記憶されていない場合には、ステップS1305にてナビフラグがセットされているか否かを判定する。入賞操作が操作方法記憶エリアに記憶されている場合と、ナビフラグが

10

【0145】

ここで、本スロットマシン10の遊技性について説明する。

【0146】

第1RT状態では、第3再遊技に当選した場合、記憶演出が行われる。記憶演出が行われた場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序が表示制御装置81の操作方法記憶エリアに記憶される。そして、RT準備状態において第2再遊技に当選し、操作方法記憶エリアに記憶された操作順序が移行操作であった場合、当該移行操作が報知される。このため遊技者は、記憶演出が行われた場合、RT準備状態下で移行操作となる操作順序を事前に予測した上でストップスイッチ42～44を操作する必要がある。

20

【0147】

また、第1RT状態における第3再遊技の当選確率は約2.00分の1であり、第1RT状態は5回の遊技が行われた場合に終了する。このため、第1RT状態では、記憶演出が約2.5回行われることを期待できる。記憶演出が複数回行われた場合、遊技者は、先の記憶演出の際に行った操作順序と同じ操作順序でストップスイッチ42～44を操作するか、前記操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ42～44を操作するか、を選択することができる。先の記憶演出の際に行った操作順序と同じ操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、当該操作順序が移行操作として報知された場合、ナビフラグのセットされる確率が高くなる。ナビフラグがセットされた場合には第2RT状態下で $1V=8\sim 19$ の際に当選となった場合に取りこぼしの発生を回避できるため、第2RT状態下における遊技者の有利度合いが大きくなる。一方、先の記憶演出の際に行った操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、RT準備状態下で移行操作の報知される確率が高くなる。つまり、第2RT状態下における遊技者の有利度合いは大きくならないものの、RT準備状態から第2RT状態に移行する確率が高くなる。したがって、遊技者は、記憶演出が複数回行われた場合、第2RT状態における遊技者の有利度合いを大きくすべく同じ操作順序でストップスイッチ42～44を操作するか、第2RT状態への移行確率を高めるべく異なる操作順序でストップスイッチ42～44を操作するか、を選択することができる。

30

40

【0148】

RT準備状態では、第2再遊技に当選した場合、操作方法記憶エリアに記憶された操作順序が移行操作であれば当該移行操作が報知され、前記操作順序が移行操作でなければ移行予告音が出力される。遊技者は、移行操作が報知された場合、報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作することにより、第2再遊技入賞を成立させるとともに遊技状態を第2RT状態に移行させることができる。一方、移行予告音が出力された場合には、移行操作を遊技者が推測した上でストップスイッチ42～44を操作する必要がある。このとき、第1RT状態において記憶演出が1度も行われることなくRT準備状態において移行予告音が出力された場合には、6通りの操作順序から1通りの操作順序を選択

50

する必要がある。第1 R T状態において記憶演出が行われた上でR T準備状態において移行予告音が出力された場合には、記憶演出が行われた際の操作順序が移行操作でないことを意味する。そこでかかる場合には、記憶演出が行われた際に操作しなかった操作順序から1通りの操作順序を選択すれば良い。

【0149】

なお、第2 R T状態又は通常遊技状態からR T準備状態に移行した場合には、第1 R T状態を経由していないため、操作方法記憶エリアに操作順序が記憶されていない状態となる。したがって、第2再遊技に当選した場合には、移行操作が報知されるのではなく移行予告音が出力されることとなり、遊技者は、6通りの操作順序から1通りの操作順序を選択する必要がある。

10

【0150】

R T準備状態下で第2再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第2 R T状態に移行する。このとき、第2再遊技入賞の成立した遊技回において移行操作が報知されたか否か、すなわち第1 R T状態において移行操作を事前に予測できていたか否かにより、第2 R T状態における遊技者の有利度合いが変化する。具体的には、移行操作が報知されていない状況で第2再遊技入賞が成立した場合、ナビフラグがセットされない。このため、第2 R T状態下でI V = 8 ~ 19の際に当選となった場合に引きこぼしが発生し得る。一方、移行操作が報知された状況で第2再遊技入賞が成立した場合には、ナビフラグをセットされる可能性がある。ナビフラグがセットされた場合には、第2 R T状態下でI V = 8 ~ 19の際に当選となった場合に引きこぼしの発生を回避できる。したがって、遊技者は、第1 R T状態下で記憶演出が行われた場合に、操作順序を慎重に選択する必要がある。

20

【0151】

ナビフラグがセットされなかった場合における第2 R T状態の遊技性について説明する。

【0152】

I V = 8 ~ 19の際に当選となった場合には、操作方法記憶エリアに入賞操作が記憶されていれば当該入賞操作が報知され、入賞操作が記憶されていなければ当該入賞操作が報知されない。操作方法記憶エリアには第2 R T状態下でベル入賞が成立した場合に入賞操作が記憶されるため、ナビフラグがセットされなかった場合には、遊技者自身が入賞操作を推測して自力でベル入賞を成立させていく必要がある。

30

【0153】

I V = 8 ~ 19の際に当選となる確率はそれぞれ約31.2分の1であり、I V = 8 ~ 19のいずれかで当選となる確率は約2.60分の1である。操作方法記憶エリアにいずれの操作順序も記憶されていない場合には3分の1の確率でベル入賞を成立させることができるため、操作方法記憶エリアに操作順序が記憶される確率は約7.8分の1となる。操作方法記憶エリアに2通りの操作順序が記憶されている場合すなわちベル入賞を1回成立させることができた場合には、その後の遊技において前記操作順序が入賞操作となるインデックス値I Vで当選となった場合、入賞操作が報知される。一方、他の操作順序が入賞操作となるインデックス値I Vで当選となった場合、入賞操作は報知されない。他の操作順序が入賞操作となるインデックス値I Vで当選となる確率は約3.90分の1であり、2通りの操作順序が記憶されている状況においては2分の1の確率でベル入賞を成立させることができる。つまり、操作方法記憶エリアに操作順序が2通り記憶されている場合、操作方法記憶エリアに操作順序が記憶される確率は約7.8分の1となる。操作方法記憶エリアに4通りの操作順序が記憶されている場合すなわちベル入賞を2回成立させることができた場合には、その後の遊技において記憶されていない他の操作順序でストップスイッチ42 ~ 44を操作することにより、ベル入賞を成立させることができるとともに、操作方法記憶エリアに全ての入賞操作を記憶させることができる。つまり、ナビフラグがセットされなかった場合には、全ての入賞操作が報知される状況となるまでに約15.6回の遊技を行う必要がある。ベル入賞を成立させることができなかった場合には4分の3の確率で引きこぼしが発生するため、ナビフラグがセットされなかった場合には、ナビフ

40

50

ラグがセットされた場合と比して第2 R T状態下で獲得できるメダル数が約27枚少なくなる。

【0154】

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。

【0155】

第1 R T状態では、遊技者が行ったストップスイッチ42～44の操作順序を記憶し、R T準備状態では、第2再遊技に当選するとともに記憶した操作順序が移行操作であった場合、当該移行操作を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、第1 R T状態においてR T準備状態における移行操作を事前に予測させることが可能となるとともに、当該遊技者の操作に基づいて移行操作を報知したり報知しなかったりすることが可能となる。また、移行操作が報知された場合には、遊技者の予測が当たっていたことで遊技者を優越感に浸らせながら遊技を行わせることが可能となり、移行操作が報知されなかった場合には、第1 R T状態下で行った遊技者の操作に基づいて遊技者に移行操作を再度推測させることが可能となる。以上の結果、遊技者を遊技に積極参加させることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【0156】

操作方法記憶エリアに移行操作が記憶されていない場合には、移行操作を報知するのではなく移行予告音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、移行予告音が出力されたことと、第1 R T状態下で記憶させた操作順序が移行操作でないことと、を一義的に対応付けることができる。この結果、移行予告音が出力された場合に、第1 R T状態下で記憶させた操作順序以外の操作順序から移行操作を推測させることが可能となり、第2再遊技入賞の成立する確率を高めることが可能となる。

20

【0157】

第1 R T状態では、第3再遊技に当選した場合に操作順序を記憶する構成とした。このように役の抽選結果に基づいて操作順序を記憶する構成とすることにより、第1 R T状態における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 R T状態の各ゲームにおいて操作順序を記憶したり、第1 R T状態下で所定回数のゲームが行われた場合に操作順序を記憶したりす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、操作順序を記憶させることができる遊技回を遊技者が事前に把握できてしまうため、操作順序を記憶させることができない遊技回があたかも消化ゲームであるかのようにになってしまう可能性が考えられる。一方、役の抽選結果に基づいて操作順序を記憶する構成においては、遊技者に操作順序を記憶できる遊技回となることを期待させながら遊技を開始させることが可能となり、第1 R T状態における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。また、第3再遊技入賞はストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず成立させることができる入賞であるため、第3再遊技に当選した場合に操作順序を記憶する構成とすることにより、遊技者が不利益を被ることを回避したり、遊技者が疑念を抱いたりすることを回避できる。例えばいずれの役にも当選しなかった場合に操作順序を記憶する構成とした場合には、遊技者の行った操作方法が原因で取りこぼしが発生したのではないかと遊技者が疑念を抱く可能性が考えられるからである。また例えば、所定のタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合に入賞を成立させることができる役に当選した場合に操作順序を記憶する構成とした場合には、遊技者が操作順序を考えることに没頭し、前記所定のタイミングでストップスイッチ42～44を操作せずに取りこぼしを発生させてしまう可能性が考えられるからである。

30

40

【0158】

第1 R T状態において操作順序を記憶し、当該記憶した操作順序をその後のR T準備状態において報知可能な構成とした。このように、操作順序を記憶する遊技状態と、操作順序を報知する遊技状態と、を別個に設けることにより、第1 R T状態における遊技性の多様化を図ることが可能となる。また、第1 R T状態を、操作順序を記憶させることのできる機会が複数回発生し得る構成としたため、遊技者にどのような操作順序を記憶させるかを考えさせながら第1 R T状態下における遊技を行わせることが可能となり、第1 R T状

50

態における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0159】

第1RT状態において同一の操作順序を複数回記憶させ、RT準備状態において前記同一の操作順序が移行操作として報知された場合、ナビフラグのセットされる確率が高くなる構成とした。かかる構成とすることにより、第1RT状態において操作順序を複数回記憶させることができる状況となった場合に、第2RT状態下における遊技者の有利度合いを高めるべく同一の操作順序を記憶させるか、RT準備状態において移行操作の報知確率を高めるべく異なる操作順序を記憶させるか、を遊技者に選択させることが可能となり、第1RT状態における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0160】

操作方法記憶エリアを6通りの操作順序を記憶可能な構成としたため、第1RT状態において操作順序を複数回記憶させることができる状況となった場合に、異なる操作順序を記憶させることでRT準備状態において移行操作が報知される確率を高めることが可能となる。また、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することも可能となる。例えば、操作方法記憶エリアを1通りの操作順序のみを記憶可能な構成とした場合には、第1RT状態下で操作順序を複数回記憶させることができる状況となった場合に、複数の操作順序を記憶させることができないことで遊技者が損をしたかのような印象を抱く可能性が考えられる。また、先に記憶させた操作順序と異なる操作順序を新たに記憶させ、前記先に記憶させた操作順序がRT準備状態下で移行操作となった場合には、遊技者が落胆してしまう可能性も考えられる。一方、操作方法記憶エリアを6通りの操作順序を記憶可能な構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することができ、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

【0161】

第2RT状態では、ナビフラグがセットされていない場合、ベル入賞が成立した場合にストップスイッチ42～44の操作順序を記憶する構成とした。そして、ベルに当選するとともに記憶した操作順序が入賞操作であった場合、当該入賞操作を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、第2RT状態下で入賞操作が報知される回数すなわちベル入賞を成立させることができる回数を、第2RT状態下で遊技者が行った操作順序によって変化させることが可能となり、第2RT状態における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0162】

操作方法記憶エリアを6通りの操作順序を記憶可能な構成としたため、第2RT状態では、入賞操作が報知されていない状況でベル入賞を順次成立させていくことにより、入賞操作が報知される確率を高めていくことが可能となる。この結果、第2RT状態における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0163】

操作順序を記憶し、記憶した操作順序を報知する構成としたため、図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作する遊技者の技量等に関わらず、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。確かに、ストップスイッチ42～44の操作タイミングを記憶し、記憶した操作タイミング又は当該操作タイミングと対応する当選図柄を報知す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、図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作する技量の劣った遊技者は、遊技者自身の意図する操作タイミングと異なる操作タイミングを記憶させてしまう可能性が生じ得る。これは、遊技者の意図を補助演出と関連付けることができないことに繋がり得る。一方、操作順序を記憶する構成においては、遊技者の意図した操作順序を的確に記憶することができ、遊技者の意図と補助演出を密接に関連付けることで遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0164】

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。

【0165】

(1) 上記実施の形態では、操作方法記憶エリアに移行操作が記憶されていない場合に移行予告音を出力する構成としたが、移行予告音を出力しない構成としても良い。かかる構成とした場合には、移行操作が報知されない各遊技回において第2再遊技入賞以外の再遊技入賞が成立し得るため、各遊技回において遊技者に移行操作を推測させながら遊技を行わせることが可能となる。なお、移行予告音を所定確率で出力する構成としても良いことは言うまでもない。

【0166】

(2) 上記実施の形態では、操作方法記憶エリアに移行操作が記憶されていない場合に移行操作を報知しない構成としたが、所定確率で移行操作を報知する構成としても良い。また、操作方法記憶エリアに記憶されている操作順序の一部が移行操作と合致する場合、当該操作を報知する構成としても良い。例えば、操作方法記憶エリアに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という操作順序が記憶され、移行操作が中ストップスイッチ43→左ストップスイッチ42→右ストップスイッチ44という操作順序であった場合には、例えば「??3」のように右ストップスイッチ44を操作して第3停止指令を発生させれば良い旨を報知する構成とする。

10

【0167】

(3) 上記実施の形態では、第1RT状態で第3再遊技に当選となった場合に操作順序を記憶する構成としたが、第1スイカ等の他の役に当選となった場合に操作順序を記憶する構成としても良いし、外れの場合に操作順序を記憶する構成としても良い。但し、これら構成とする場合には、取りこぼしの発生や遊技者が疑念を抱くことを回避するため、役の抽選結果を報知することが望ましい。

20

【0168】

(4) 上記実施の形態では、第1RT状態下において操作順序を約2.5回記憶させることが期待できる構成としたが、操作順序を記憶させることができる期待回数は任意で設定すれば良い。

【0169】

(5) 上記実施の形態では、操作方法記憶エリアを6通りの操作順序を記憶可能な構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、5通り以下の操作順序しか記憶できない構成としても良い。例えば操作方法記憶エリアを1通りの操作順序のみ記憶可能な構成とした場合には、第1RT状態で第3再遊技に複数回当選となった場合に、現在記憶させている操作順序から変更するか否かを遊技者に選択させることが可能となり、第1RT状態下における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

30

【0170】

(6) 上記実施の形態では、第1RT状態下で同一の操作順序を複数回記憶させ、前記同一の操作順序が移行操作として報知された場合、ナビフラグのセットされる確率が高くなる構成としたが、第1RT状態下で同一の操作順序を複数回記憶させた場合には、移行操作として報知された操作順序が前記同一の操作順序であるか否かに関わらずナビフラグのセットされる確率が高くなる構成としても良い。

【0171】

(7) 上記実施の形態では、第1RT状態下で同一の操作順序を複数回記憶させ、前記同一の操作順序が移行操作として報知された場合、ナビフラグのセットされる確率が高くなる構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、再遊技及び第2RT状態への移行に加えて他の特典を付与する構成であれば良い。

40

【0172】

例えば、第1RT状態下で同一の操作順序を複数回記憶させ、前記同一の操作順序が移行操作として報知された場合には、第2RT状態終了後のRT準備状態において必ず移行操作が報知される構成とする。

【0173】

例えば、第1RT状態下で同一の操作順序を複数回記憶させ、前記同一の操作順序が移行操作として報知された場合には、第2RT状態下における入賞操作の報知確率が高くな

50

る構成とする。すなわち、ナビフラグのセットされる確率が変化するのではなく、入賞操作の報知される確率が変化する構成とする。

【0174】

(8) 上記実施の形態では、第1 R T状態において操作順序を記憶する構成とし、当該第1 R T状態を5回の遊技が行われた場合に終了する構成としたが、10回の遊技が行われた場合に終了する構成としても良いし、予め定めた所定の入賞が成立した場合に終了する構成としても良い。また、上記実施の形態のように操作順序を記憶する期間を複数の遊技回に亘って設定するのではなく、1遊技回のみとしても良い。

【0175】

例えば、B B状態が終了した場合に第1 R T状態ではなくR T準備状態に移行する構成とし、R T準備状態において第2再遊技に当選となった場合、リールが回転した後に停止指令を発生させることができない無効期間を設定する構成とする。そして、当該無効期間に操作順序を記憶する構成とし、記憶した操作順序が移行操作であった場合には、無効期間の終了後に移行操作を報知する構成とする。かかる構成とした場合であっても、上記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。

【0176】

例えば、B B状態が終了した場合に第1 R T状態ではなくR T準備状態に移行する構成とし、B B状態下の所定遊技回において、全リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rが停止してから次遊技回が開始されるまでの間に操作順序を記憶するための記憶期間を設定する構成とする。

【0177】

(9) 上記実施の形態では、I V = 20 ~ 25の際に当選となった場合、6通りのストップスイッチ4 2 ~ 4 4の操作順序のうち1通りの操作順序について第2再遊技入賞が成立するよう停止情報を設定し、5通りの操作順序について他の再遊技入賞が成立するよう停止情報を設定する構成としたが、2通りの操作順序について第2再遊技入賞が成立するよう停止情報を設定し、4通りの操作順序について他の再遊技入賞が成立するよう停止情報を設定する構成としても良い。

【0178】

(10) 上記実施の形態では、I V = 8 ~ 19の際に当選となった場合、6通りのストップスイッチ4 2 ~ 4 4の操作順序のうち2通りの操作順序についてベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、4通りの操作順序について特殊ベル入賞が成立するよう停止情報を設定する構成としたが、1通りの操作順序についてのみベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、5通りの操作順序について特殊ベル入賞が成立するよう停止情報を設定する構成としても良い。かかる構成とした場合には、ナビフラグがセットされていない状況におけるベル入賞の成立確率が6分の1となるため、ナビフラグがセットされなかった場合に、第2 R T状態において全ての入賞操作が報知されるようになるまでに要する遊技回数を上記実施の形態よりも長くすることができる。この結果、第2 R T状態下で1遊技回でも早く全ての入賞操作が記憶されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となり、第2 R T状態における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0179】

(11) 上記実施の形態では、I V = 20 ~ 25の際に当選となった場合、6通りのストップスイッチ4 2 ~ 4 4の操作順序のうち1通りの操作順序について第2再遊技入賞が成立するよう停止情報を設定し、5通りの操作順序について他の再遊技入賞が成立するよう停止情報を設定する構成としたが、前記5通りの操作順序について操作タイミングに関わらず取りこぼしが発生するよう停止情報を設定する構成としても良い。I V = 8 ~ 19の際に当選となった場合についても同様である。

【0180】

(12) 上記実施の形態では、ストップスイッチ4 2 ~ 4 4の操作順序を記憶する構成としたが、ストップスイッチ4 2 ~ 4 4の操作タイミングを記憶する構成としても良い。かかる構成とする場合には、例えば左リール3 2 Lに6図柄間隔で「赤チェリー」図柄、

10

20

30

40

50

「青チェリー」図柄、「白チェリー」図柄の3種類の図柄を配置し、赤チェリーに当選となる場合と、青チェリーに当選となる場合と、白チェリーに当選となる場合と、が異なる構成とする。そして、所定期間において「赤チェリー」図柄、「青チェリー」図柄、「白チェリー」図柄のいずれを狙って左ストップスイッチ42が操作されたかを記憶し、その後の遊技回において記憶した操作タイミングと対応するチェリーに当選となった場合、前記操作タイミング又は当選図柄を報知し、他のチェリーに当選となった場合、前記操作タイミング及び当選図柄を報知しない構成とする。

【0181】

(13) 上記実施の形態では、RT準備状態下において報知した操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、第2再遊技入賞を成立させて第2RT状態に移行する特典を付与する構成、すなわち遊技者に有利な遊技状態へ移行させるための操作方法を報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではない。例えば、所定の入賞が成立した場合に遊技者に有利な遊技状態が終了する構成において、前記所定の入賞が成立することを回避できる操作方法を報知する構成としても良いし、ストップスイッチ42～44の操作順序によってメダル払出数の異なる入賞が成立する構成において、メダル払出数の多い入賞を成立させることができる操作順序を報知する構成としても良い。

10

【0182】

(14) 上記実施の形態では、ストップスイッチ42～44に対して実際になされた操作順序を記憶する構成としたが、例えば補助表示部65に6通りの操作順序を表示し、スタートレバー41やストップスイッチ42～44、表示制御装置81に接続された選択用スイッチ等を操作させて記憶される操作順序を選択させる構成としても良い。

20

【0183】

(15) 上記実施の形態では、第2RT状態においてIV=8～19の際に当選となるとともに入賞操作を報知しない場合、入賞予告音を出力しない構成としたが、入賞予告音を出力する構成としても良い。かかる構成とした場合には、ベル入賞を成立させることが可能な遊技回を遊技者に的確に把握させることが可能となる。

【0184】

(16) 上記実施の形態では、スピーカ64や補助表示部65等を駆動制御してストップスイッチ42～44の操作順序を報知する構成としたが、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の操作順序を示唆する構成であれば良い。例えば、次に操作するストップスイッチのランプを他のストップスイッチと異なる発光色等で点灯表示することによって操作順序を示唆する構成としても良い。

30

【0185】

(17) 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。

【0186】

(18) 上記実施の形態では、BB状態を備えた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、BB状態を備えないスロットマシンであっても良いし、RB状態やSB状態等の他の遊技状態を備えたスロットマシンであっても良い。

40

【0187】

(19) 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。

【0188】

(20) 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

50

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。

【0189】

(21) 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ラインを有する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つ並列して備えたロットマシンや、有効ラインを7ライン有するロットマシンであってもよい。

【0190】

(22) 上記実施の形態では、ロットマシン10について具体化した例を示したが、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、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。

【0191】

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。

【0192】

遊技機1. 複数種の絵柄(図柄)を循環表示させる循環表示手段(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S211、BB状態処理S213等)と

を備えた遊技機において、

前記役の抽選に用いられるとともに、前記役の抽選結果として、特定入賞(第2再遊技入賞)を成立させることができる特定操作(移行操作)が異なる特定結果(IV=20～25の際に当選)が複数生じる抽選情報(RT準備状態用抽選テーブル)を記憶する抽選情報記憶手段(主制御装置101のROM105)と、

特定期間(第1RT状態)を設定する特定期間設定手段(主制御装置101の第1RT開始処理機能S517～S518)と、

前記特定期間であることに基づいて、前記停止操作手段になされた操作方法を把握する操作方法把握手段(表示制御装置81の操作順序記憶処理機能S1004～S1008)と、

前記操作方法把握手段の把握結果を記憶する把握結果記憶手段(表示制御装置81のRAMに設けられた操作方法記憶エリア)と、

前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかであって、対応する特定操作が前記把握結果記憶手段に記憶されている場合、前記特定操作を示唆する示唆手段(スピーカ64、補助表示部65等)と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【0193】

本遊技機によれば、特定期間であることに基づいて停止操作手段になされた操作方法が把握され、当該結果が記憶される。そして、役の抽選結果が前記特定結果のいずれかであ

10

20

30

40

50

って、対応する特定操作が把握結果記憶手段に記憶されている場合、特定操作が示唆される。かかる構成とすることにより、特定期間において遊技者に特定操作を予測させることが可能となる。また、特定操作が示唆された場合には、遊技者の予測が当たっていたことで遊技者を優越感に浸らせながら遊技を行わせることが可能となり、特定操作が示唆されなかった場合には、特定期間に行った遊技者の操作に基づいて遊技者に特定操作を再度推測させることが可能となる。

【0194】

以上の結果、遊技者を遊技に積極参加させることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0195】

遊技機2。上記遊技機1において、前記示唆手段は、前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかであって、対応する特定操作が前記把握結果記憶手段に記憶されていない場合、前記特定操作を示唆しないことを特徴とする遊技機。

【0196】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特定結果のいずれかであって、対応する特定操作が把握結果記憶手段に記憶されていない場合、特定操作が示唆されない。かかる構成とすることにより、特定操作が示唆されなかったことと、特定期間に記憶させた操作方法が特定操作でないことと、を対応付けることができる。この結果、役の抽選結果が特定結果のいずれかとなり、特定操作が示唆されなかった場合に、特定期間に記憶させた操作方法以外の操作方法から特定操作を推測させることが可能となり、特定入賞の成立する確率を高めることが可能となる。

【0197】

遊技機3。上記遊技機1又は遊技機2において、前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかであって、対応する特定操作が前記把握結果記憶手段に記憶されていない場合、前記特定結果のいずれかとなったことを示唆する抽選結果示唆手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【0198】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特定結果のいずれかであって、対応する特定操作が把握結果記憶手段に記憶されていない場合、特定結果のいずれかとなったことが示唆される。かかる構成とすることにより、適正な遊技回において特定期間に行った遊技者の操作に基づいて遊技者に特定操作を推測させることが可能となる。

【0199】

遊技機4。上記遊技機1乃至遊技機3のいずれかにおいて、前記抽選情報記憶手段には、少なくとも前記特定期間に用いられるとともに、前記役の抽選結果として、前記停止操作手段の操作方法に関わらず所定入賞（第3再遊技入賞）を成立させることができる所定役（第3再遊技）に当選となる第2抽選情報（RT状態用抽選テーブル）を記憶し、前記操作方法把握手段を、前記役の抽選結果が前記所定役当選である場合に前記停止操作手段になされた操作方法を把握する構成としたことを特徴とする遊技機。

【0200】

本遊技機によれば、特定期間では、所定役に当選した場合に停止操作手段になされた操作方法が把握されるとともに当該把握結果が記憶される。かかる構成とすることにより、所定役に当選することを遊技者に期待させながら特定期間における遊技を行わせることが可能となる。また、停止操作手段の操作方法に関わらず所定入賞を成立させることができる所定役に当選となった場合に操作方法が把握される構成とすることにより、遊技者が疑念を抱くことを回避できる。例えばいずれの役にも当選しなかった場合に操作方法が把握される構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者の行った操作方法が原因で取りこぼしが発生したのではないかと遊技者が疑念を抱く可能性が考えられるからである。

【0201】

遊技機5。上記遊技機1乃至遊技機4のいずれかにおいて、前記特定期間が終了した場

10

20

30

40

50

合に第2特定期間（RT準備状態）を設定する第2特定期間設定手段（主制御装置101のRT準備開始処理機能S605）を備え、前記示唆手段は、前記第2特定期間に前記特定操作を示唆することを特徴とする遊技機。

【0202】

本遊技機によれば、特定期間終了後の第2特定期間において特定操作が示唆される。つまり、遊技者が特定操作を事前に予測する期間と、特定操作が示唆されることを期待する期間と、が別個に設定される。かかる構成とすることにより、例えば特定期間において所定の操作方法を複数回記憶させるか否か等の選択を遊技者に行わせることが可能となり、特定期間における遊技性の多様化を図ることが可能となる。

【0203】

遊技機6. 上記遊技機5において、前記操作方法把握手段が同一の操作方法を複数回把握した場合、当該把握結果を記憶する把握結果第2記憶手段（表示制御装置81のRAMに設けられた操作カウンタ）を備え、前記示唆手段が前記特定操作を示唆したことに基づいて、前記特定入賞と対応する特定特典（9枚のメダル払出）に加えて第2特定特典（ナビ抽選）を付与する特定特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理機能S211及び表示制御装置81のナビフラグ設定処理機能S1205～S1211）を備えたことを特徴とする遊技機。

【0204】

本遊技機によれば、操作方法把握手段が同一の操作方法を複数回把握した場合、当該把握結果が記憶される。そして、示唆手段が特定操作を示唆したことに基づいて、特定入賞と対応する特定特典に加えて第2特定特典が付与される。かかる構成とすることにより、第2特定特典が付与されることを期待して特定期間に同一の操作方法を複数回把握させるか、異なる操作方法を把握させるか、を遊技者に選択させることが可能となり、特定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0205】

遊技機7. 上記遊技機5において、前記操作方法把握手段が同一の操作方法を複数回把握した場合に当該把握結果を記憶する把握結果第2記憶手段（表示制御装置81のRAMに設けられた操作カウンタ）と、前記示唆手段が前記同一の操作方法を特定操作として示唆した場合、前記特定入賞と対応する特定特典（9枚のメダル払出）に加えて第2特定特典（ナビ抽選）を付与する特定特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理機能S211及び表示制御装置81のナビフラグ設定処理機能S1205～S1211）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【0206】

本遊技機によれば、操作方法把握手段が同一の操作方法を複数回把握した場合、当該把握結果が記憶される。そして、示唆手段が前記同一の操作方法を特定操作として示唆した場合、特定入賞と対応する特定特典に加えて第2特定特典が付与される。かかる構成とすることにより、第2特定特典が付与されることを期待して特定期間に同一の操作方法を複数回把握させるか、異なる操作方法を把握させるか、を遊技者に選択させることが可能となり、特定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0207】

遊技機8. 上記遊技機5乃至遊技機7のいずれかにおいて、前記把握結果記憶手段を、前記操作方法把握手段が前記操作方法を複数回把握するとともにこれら把握結果が異なる操作方法であった場合、各把握結果を記憶可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【0208】

本遊技機によれば、操作方法把握手段が操作方法を複数回把握するとともにこれら把握結果が異なる操作方法であった場合、各把握結果が記憶される。かかる構成とすることにより、特定期間に操作方法を複数回把握させることができる場合に、異なる操作方法を把握させることで特定操作が示唆される確率を高めることが可能となる。また特に、本構成を上記遊技機6又は遊技機7に適用した場合には、第2特定特典が付与されることを期待して特定期間に同一の操作方法を複数回把握させるか、特定操作が示唆される確率を高め

10

20

30

40

50

るべく異なる操作方法を把握させるか、を遊技者に選択させることが可能となり、特定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0209】

遊技機9. 上記遊技機1乃至遊技機8のいずれかにおいて、前記示唆手段は、前記特定期間に前記特定操作を示唆することを特徴とする遊技機。

【0210】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特定結果のいずれかであって、対応する特定操作が把握結果記憶手段に記憶されている場合、特定期間に特定操作が示唆される。かかる構成とすることにより、特定期間に特定操作が示唆される回数すなわち特定期間に特定入賞を成立させることができる回数を、遊技者が行った操作方法によって変化させることが可能となり、特定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

10

【0211】

遊技機10. 上記遊技機9において、前記把握結果記憶手段を、前記操作方法把握手段が前記操作方法を複数回把握するとともにこれら把握結果が異なる操作方法であった場合、各把握結果を記憶可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【0212】

本遊技機によれば、操作方法把握手段が操作方法を複数回把握するとともにこれら把握結果が異なる操作方法であった場合、各把握結果が記憶される。かかる構成とすることにより、遊技者が行った操作によって示唆される特定操作の種類を増加させることが可能となり、特定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

20

【0213】

遊技機11. 上記遊技機10において、前記把握結果記憶手段を、少なくとも前記特定操作の全てを記憶可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【0214】

本遊技機によれば、把握結果記憶手段を少なくとも特定操作の全てを記憶可能な構成としたため、特定期間において特定操作の全てが記憶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、特定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0215】

遊技機12. 上記遊技機9乃至遊技機11のいずれかにおいて、前記操作方法把握手段は、前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかであって、前記示唆手段が前記特定操作を示唆していない状況で前記特定入賞が成立した場合、前記停止操作手段になされた操作方法を把握することを特徴とする遊技機。

30

【0216】

本遊技機によれば、特定操作が示唆されていない状況で特定入賞を成立させることができた場合に操作方法が記憶される。かかる構成とすることにより、特定期間のどのタイミングで特定入賞を成立させることができるかによって当該特定期間に特定操作が示唆される回数を変化させることが可能となり、特定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0217】

遊技機13. 上記遊技機1乃至遊技機12のいずれかにおいて、前記特定期間設定手段は、前記操作方法把握手段が前記操作方法を把握する機会が複数回生じ得るよう、前記特定期間を設定することを特徴とする遊技機。

40

【0218】

本遊技機によれば、特定期間に操作方法が把握される機会が複数回生じ得るため、遊技者はその時々状況に応じた操作方法を把握させることが可能となる。また、複数の操作方法を記憶させることが可能な構成に本構成を適用した場合には、特定操作が示唆される確率を高めることが可能となり、特定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0219】

50

遊技機 1 4. 上記遊技機 1 乃至遊技機 1 3 のいずれかにおいて、前記停止操作手段を複数備え、前記特定操作及び前記操作方法把握手段が把握する操作方法是、前記各停止操作手段の操作順序であることを特徴とする遊技機。

【0220】

本遊技機によれば、特定期間に各停止操作手段を操作された操作順序が把握される。確かに停止操作手段の操作タイミングを把握する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、絵柄を狙って停止操作手段を操作する遊技者の技量により、遊技者の意図しない操作タイミングを把握してしまう可能性が生じ得る。しかしながら、操作順序を把握する構成とした場合には、上記懸念を回避することが可能となり、遊技者の意図する操作方法を的確に把握することが可能となる。

10

【0221】

遊技機 1 5. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる循環表示手段（リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R）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 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、

前記絵柄の循環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 1、B B 状態処理 S 2 1 3 等）と

20

を備えた遊技機において、

前記役の抽選に用いられるとともに、前記役の抽選結果として、特定入賞（第 2 再遊技入賞）を成立させることができる特定操作（移行操作）が異なる特定結果（I V = 2 0～2 5 の際に当選）が複数生じる抽選情報（R T 準備状態用抽選テーブル）を記憶する抽選情報記憶手段（主制御装置 1 0 1 の R O M 1 0 5）と、

特定期間（第 1 R T 状態）を設定する特定期間設定手段（主制御装置 1 0 1 の第 1 R T 開始処理機能 S 5 1 7～S 5 1 8）と、

前記特定期間であることに基づいて、前記停止操作手段の操作方法に関わる操作情報を記憶する操作情報記憶手段（表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた操作方法記憶エリア）と、

30

前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかであって、対応する特定操作と対応する操作情報が前記操作情報記憶手段に記憶されている場合、前記特定操作を示唆する示唆手段（スピーカ 6 4、補助表示部 6 5 等）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【0222】

本遊技機によれば、特定期間であることに基づいて停止操作手段の操作方法に関わる操作情報が記憶される。そして、役の抽選結果が前記特定結果のいずれかであって、対応する特定操作と対応する操作情報が操作情報記憶手段に記憶されている場合、特定操作が示唆される。かかる構成とすることにより、特定期間において遊技者に特定操作を予測させることが可能となる。また、特定操作が示唆された場合には、遊技者の予測が当たったことで遊技者を優越感に浸らせながら遊技を行わせることが可能となり、特定操作が示唆されなかった場合には、特定期間に行った遊技者の操作に基づいて遊技者に特定操作を再度推測させることが可能となる。

40

【0223】

以上の結果、遊技者を遊技に積極参加させることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0224】

なお、本構成に上記遊技機 2 乃至遊技機 1 4 の構成を適宜調整した上で組み合わせても

50

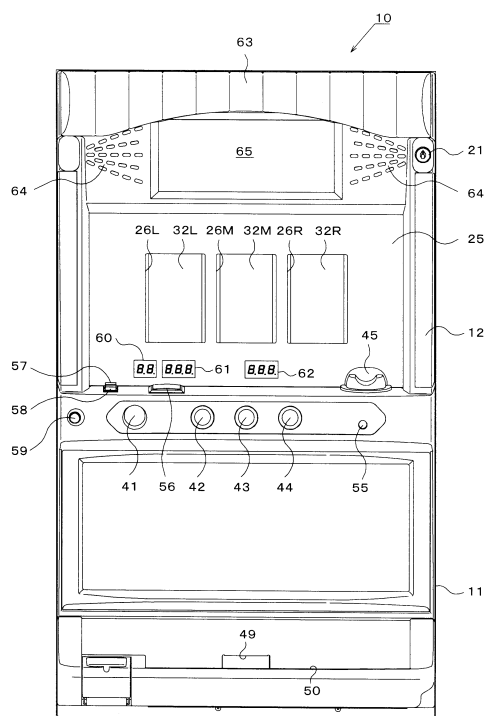
良く、かかる場合であっても上記遊技機 2 乃至遊技機 1 4 に記載した効果を奏することが期待できる。

【符号の説明】

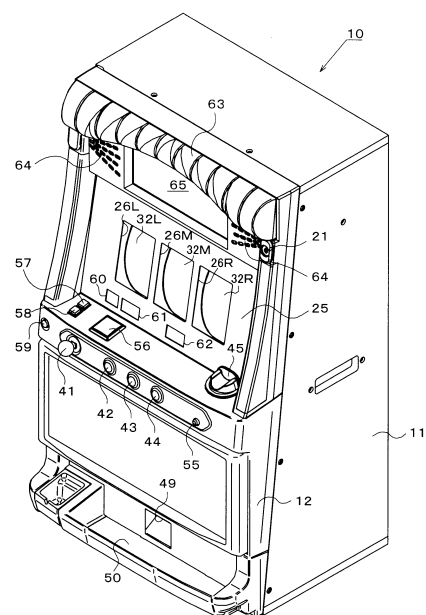
【0225】

10…スロットマシン、32…リール、41…スタートレバー、42～44…ストップスイッチ、56…第1クレジット投入スイッチ、57…第2クレジット投入スイッチ、58…第3クレジット投入スイッチ、63…上部ランプ、64…スピーカ、65…補助表示部、81…表示制御装置、101…主制御装置、102…CPU。

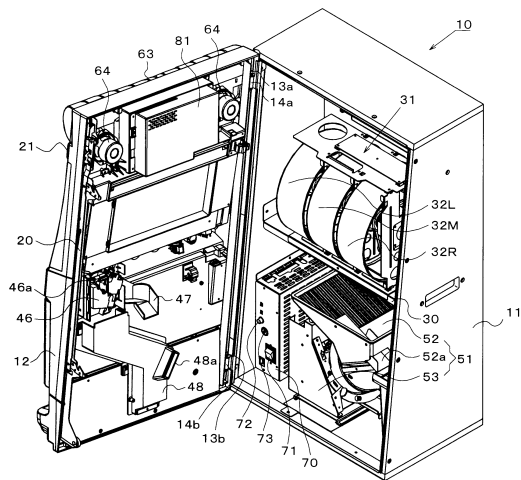
【図1】



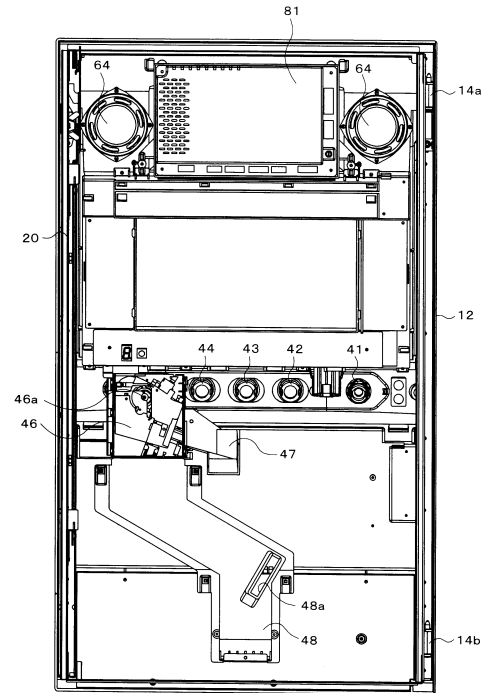
【図2】



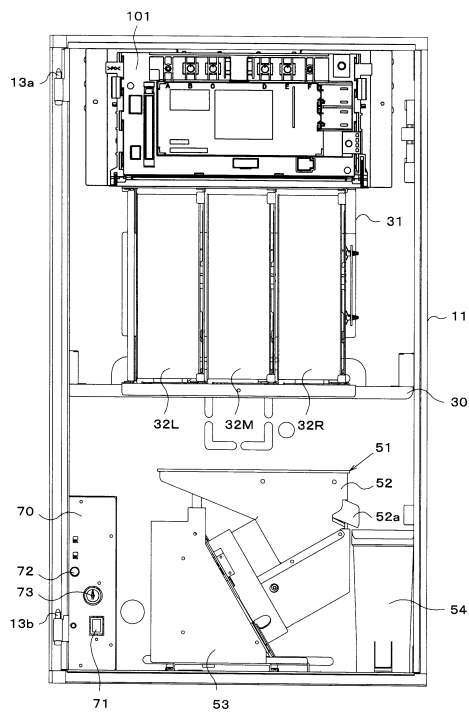
【図 3】



【図 4】



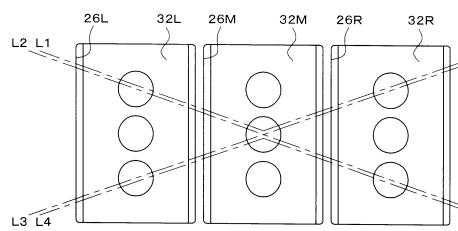
【図 5】



【図 6】

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

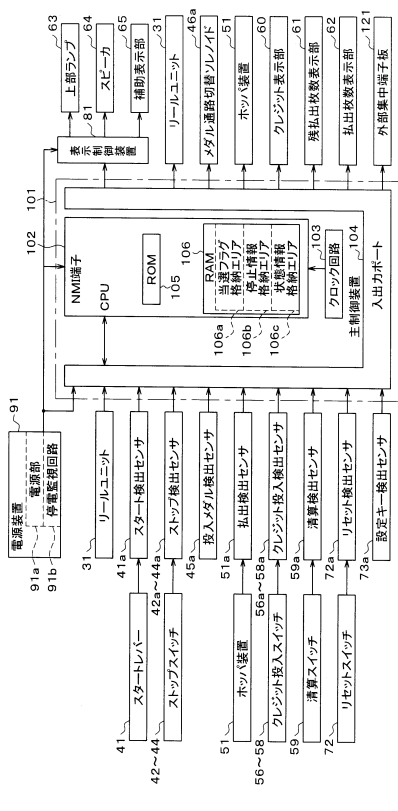
【図 7】



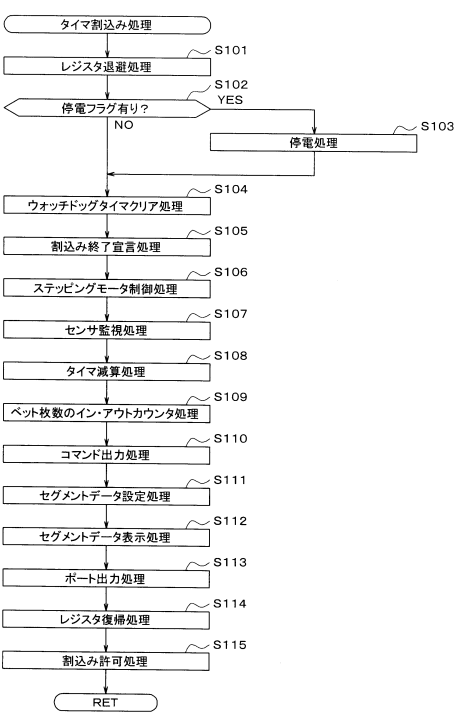
【図 8】

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	—	チェリー	—	1	—
第1スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5	—
第2スイカ	—	青7	スイカ	1	—
ベル	赤ベル	赤ベル	赤ベル	9	—
	赤ベル	赤ベル	白ベル		
	赤ベル	白ベル	赤ベル		
	赤ベル	白ベル	白ベル		
	白ベル	赤ベル	赤ベル		
	白ベル	赤ベル	白ベル		
	白ベル	白ベル	赤ベル		
	白ベル	白ベル	白ベル		
第1特殊ベル	リプレイ	赤ベル	赤ベル	9	—
第2特殊ベル	リプレイ	赤ベル	白ベル	9	—
第3特殊ベル	リプレイ	白ベル	赤ベル	9	—
第4特殊ベル	リプレイ	白ベル	白ベル	9	—
第5特殊ベル	赤ベル	リプレイ	赤ベル	9	—
第6特殊ベル	赤ベル	リプレイ	白ベル	9	—
第7特殊ベル	白ベル	リプレイ	赤ベル	9	—
第8特殊ベル	白ベル	リプレイ	白ベル	9	—
第9特殊ベル	赤ベル	赤ベル	リプレイ	9	—
第10特殊ベル	赤ベル	白ベル	リプレイ	9	—
第11特殊ベル	白ベル	赤ベル	リプレイ	9	—
第12特殊ベル	白ベル	白ベル	リプレイ	9	—
第1再遊技	チェリー	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常遊技状態
	リプレイ	青年	スイカ		
第2再遊技	リプレイ	リプレイ	スイカ	再遊技	第2RT状態
第3再遊技	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	—
	赤7	リプレイ	リプレイ		
第4再遊技	BAR	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常遊技状態
第5再遊技	赤ベル	青年	スイカ	再遊技	通常遊技状態
第6再遊技	白ベル	青年	スイカ	再遊技	通常遊技状態
第1BB	青7	青7	青7	0	BB状態
第2BB	青7	青7	白7	0	BB状態

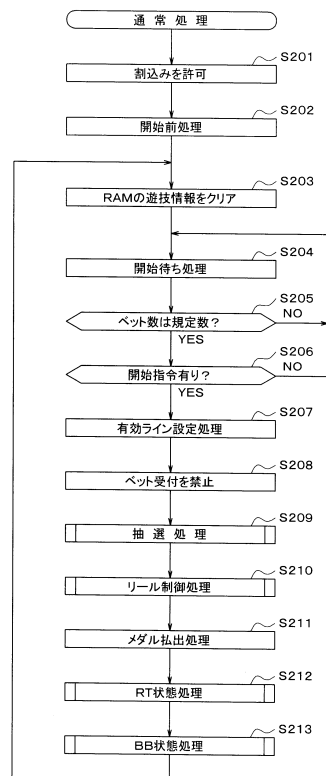
【図 9】



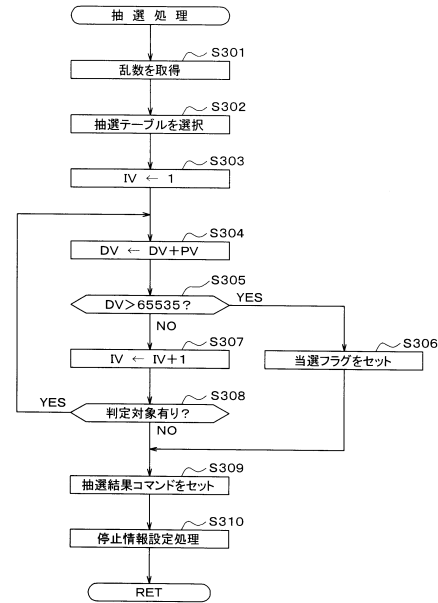
【図 10】



【図 1 1】



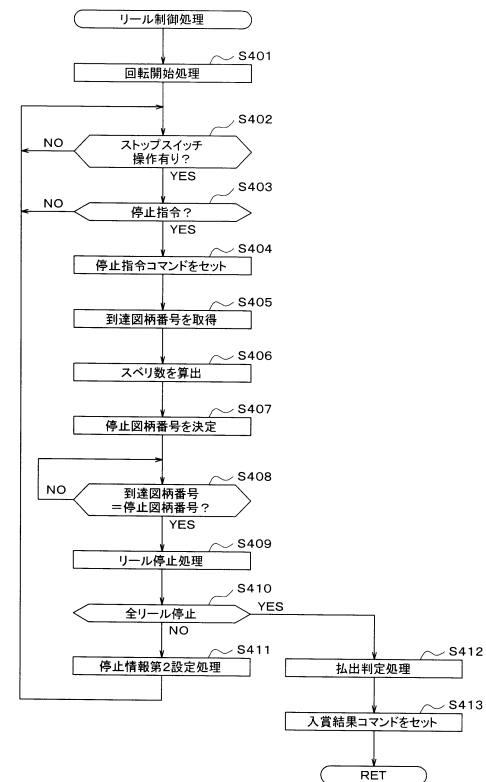
【図 1 2】



【図 1 3】

IV	当選役	PV
1	第1BB	218
2	第2BB	218
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	2100
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	2100
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	2100
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	2100
12	ベル、第1特殊ベル、第9特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第10特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第11特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第12特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第3再遊技	8978

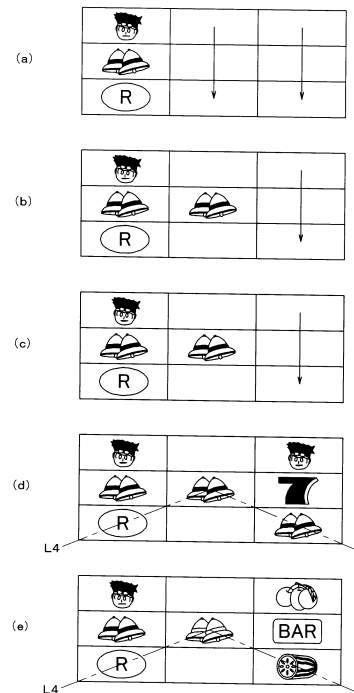
【図 1 4】



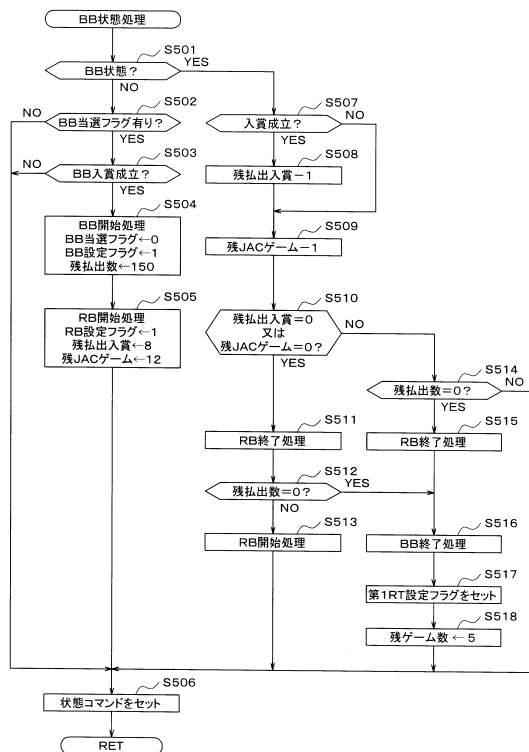
【図 15】

	左→中→右	中→左→右	右→中→左	中→右→左	右→左→中	左→中→右
8 (IV=8)	ベル	第5特殊ベル	第5特殊ベル	第5特殊ベル	第9特殊ベル	第9特殊ベル
9 (IV=9)	ベル	第6特殊ベル	第6特殊ベル	第6特殊ベル	第10特殊ベル	第10特殊ベル
10 (IV=10)	ベル	第7特殊ベル	第7特殊ベル	第7特殊ベル	第11特殊ベル	第11特殊ベル
11 (IV=11)	ベル	第8特殊ベル	第8特殊ベル	第8特殊ベル	第12特殊ベル	第12特殊ベル
12 (IV=12)	第1特殊ベル	ベル	ベル	ベル	第9特殊ベル	第9特殊ベル
13 (IV=13)	第2特殊ベル	ベル	ベル	ベル	第10特殊ベル	第10特殊ベル
14 (IV=14)	第3特殊ベル	ベル	ベル	ベル	第11特殊ベル	第11特殊ベル
15 (IV=15)	第4特殊ベル	ベル	ベル	ベル	第12特殊ベル	第12特殊ベル
16 (IV=16)	第1特殊ベル	第5特殊ベル	第5特殊ベル	第5特殊ベル	ベル	ベル
17 (IV=17)	第2特殊ベル	第6特殊ベル	第6特殊ベル	第6特殊ベル	ベル	ベル
18 (IV=18)	第3特殊ベル	第7特殊ベル	第7特殊ベル	第7特殊ベル	ベル	ベル
19 (IV=19)	第4特殊ベル	第8特殊ベル	第8特殊ベル	第8特殊ベル	ベル	ベル

【図 16】



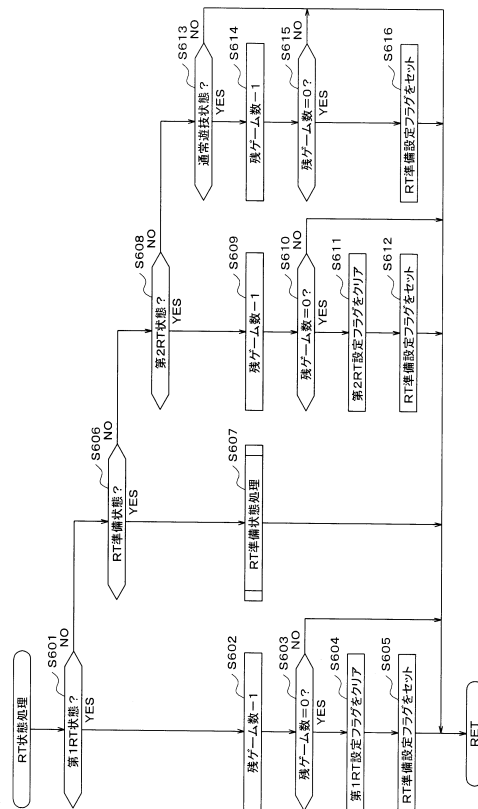
【図 17】



【図 18】

IV	当選役	PV
1	第1BB	218
2	第2BB	218
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	2100
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	2100
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	2100
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	2100
12	ベル、第1特殊ベル、第9特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第10特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第11特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第12特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第3再遊技	32768

【図 19】



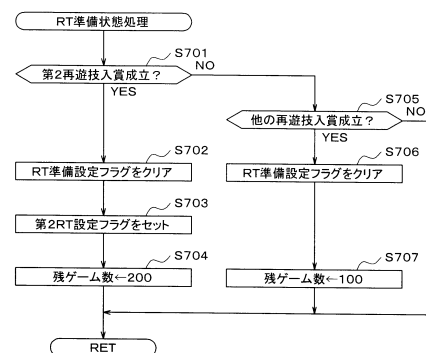
【図 2 1】

[illegible]

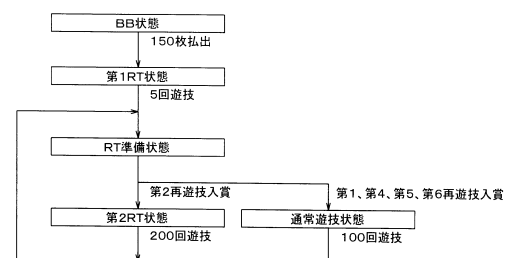
【図 20】

IV	当選役	PV
1	第1BB	218
2	第2BB	218
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	2100
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	2100
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	2100
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	2100
12	ベル、第1特殊ベル、第9特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第10特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第11特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第12特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第1再遊技、第2再遊技	5463
21	第1再遊技、第2再遊技、第4再遊技	5461
22	第1再遊技、第2再遊技、第5再遊技	5461
23	第1再遊技、第2再遊技、第6再遊技	5461
24	第1再遊技、第2再遊技 第4再遊技、第5再遊技	5461
25	第1再遊技、第2再遊技 第4再遊技、第6再遊技	5461

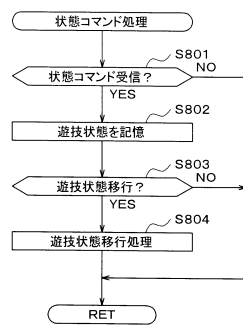
【图 2 2】



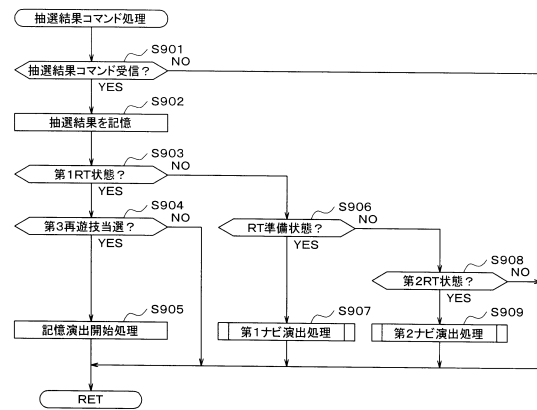
【图 2 3】



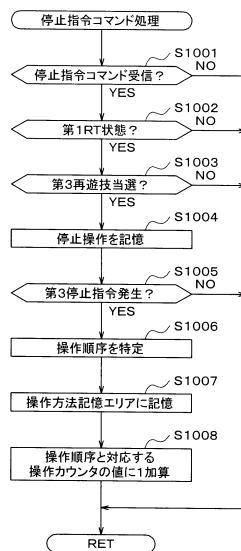
【図 24】



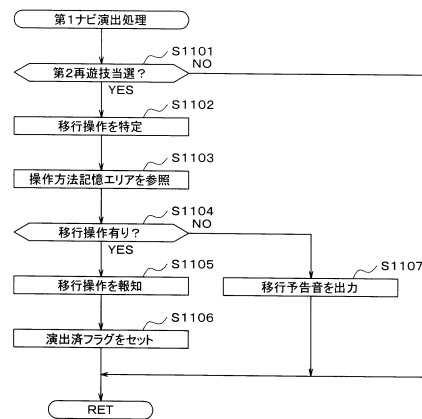
【図 25】



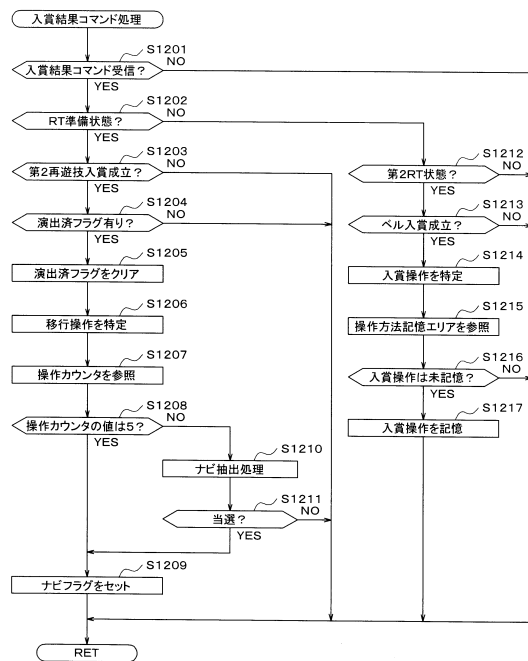
【図 26】



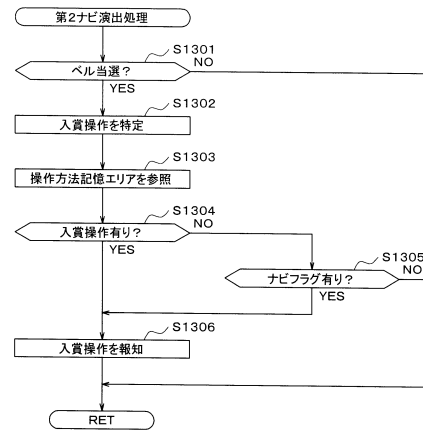
【図 27】



【図 28】



【図 29】



フロントページの続き

審査官 大澤 元成

- (56)参考文献 特開2006-296901 (JP, A)
特開2004-089464 (JP, A)
特開2007-215605 (JP, A)
特開2004-255099 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04