

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5477554号
(P5477554)

(45) 発行日 平成26年4月23日 (2014. 4. 23)

(24) 登録日 平成26年2月21日 (2014. 2. 21)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 1 (全 43 頁)

(21) 出願番号 特願2009-191660 (P2009-191660)
 (22) 出願日 平成21年8月21日 (2009. 8. 21)
 (65) 公開番号 特開2011-41673 (P2011-41673A)
 (43) 公開日 平成23年3月3日 (2011. 3. 3)
 審査請求日 平成24年8月20日 (2012. 8. 20)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1
 号
 (74) 代理人 100099047
 弁理士 柴田 淳一
 (72) 発明者 大貫 昌人
 愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1
 号 株式会社 三洋物産 内

審査官 牧 隆志

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
 を備えた遊技機において、

前記特別遊技状態以外の遊技状態として、前記特別役に当選となる確率が第1確率であって、前記特別役に当選となった場合の規定割合で前記特別役に加えて他の役にも当選となる第1所定遊技状態と、前記特別役に当選となる確率が前記第1確率であって、前記特別役に当選となった場合に前記規定割合よりも高い第2規定割合で前記特別役に加えて他の役にも当選となる第2所定遊技状態と、を少なくとも備え、

前記役の抽選結果が第1結果であって前記停止操作手段に第1特定操作がなされた場合、そのときの遊技状態が前記特別遊技状態以外の遊技状態であればそのときの遊技状態に関わらず遊技状態を前記第1所定遊技状態に移行させる第1移行手段と、

前記役の抽選結果が前記第1結果であって前記停止操作手段に第2特定操作がなされた場合、そのときの遊技状態が前記特別遊技状態以外の遊技状態であればそのときの遊技状態に関わらず遊技状態を前記第2所定遊技状態に移行させる第2移行手段と、

10

20

遊技状態が前記第 1 所定遊技状態である場合に前記抽選手段が前記役の抽選に用いる第 1 抽選情報を記憶する第 1 抽選情報記憶手段と、

遊技状態が前記第 2 所定遊技状態である場合に前記抽選手段が前記役の抽選に用いる第 2 抽選情報を記憶する第 2 抽選情報記憶手段と

を備え、

少なくとも前記第 1 抽選情報及び前記第 2 抽選情報を、前記役の抽選結果が前記第 1 結果となる機会が生じるように構成し、

前記第 1 所定遊技状態と前記第 2 所定遊技状態の遊技者の有利度合いを等しくしたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【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】

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、遊技者の好む遊技性が様々であるため、遊技者の望む遊技性を提供できていない可能性を懸念するに至った。

40

【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、特別役と他の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】

50

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、遊技者の望む遊技性を提供することで遊技を堪能させ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を備えた遊技機において、前記特別遊技状態以外の遊技状態として、前記特別役に当選となる確率が第1確率であって、前記特別役に当選となった場合の規定割合で前記特別役に加えて他の役にも当選となる第1所定遊技状態と、前記特別役に当選となる確率が前記第1確率であって、前記特別役に当選となった場合に前記規定割合よりも高い第2規定割合で前記特別役に加えて他の役にも当選となる第2所定遊技状態と、を少なくとも備え、前記役の抽選結果が第1結果であって前記停止操作手段に第1特定操作がなされた場合、そのときの遊技状態が前記特別遊技状態以外の遊技状態であればそのときの遊技状態に関わらず遊技状態を前記第1所定遊技状態に移行させる第1移行手段と、前記役の抽選結果が前記第1結果であって前記停止操作手段に第2特定操作がなされた場合、そのときの遊技状態が前記特別遊技状態以外の遊技状態であればそのときの遊技状態に関わらず遊技状態を前記第2所定遊技状態に移行させる第2移行手段と、遊技状態が前記第1所定遊技状態である場合に前記抽選手段が前記役の抽選に用いる第1抽選情報を記憶する第1抽選情報記憶手段と、遊技状態が前記第2所定遊技状態である場合に前記抽選手段が前記役の抽選に用いる第2抽選情報を記憶する第2抽選情報記憶手段とを備え、少なくとも前記第1抽選情報及び前記第2抽選情報を、前記役の抽選結果が前記第1結果となる機会が生じるように構成し、前記第1所定遊技状態と前記第2所定遊技状態の遊技者の有利度合いを等しくしたことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

遊技者の望む遊技性を提供することで遊技を堪能させ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】RT状態処理を示すフローチャート。

【図16】第1RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図17】第2RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図18】第3RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図19】BB状態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】**

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。

【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。

10

【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13a, 13bが設けられており、前面扉12には、各支軸13a, 13bと対応する位置に軸受部14a, 14bが設けられている。そして、各軸受部14a, 14bに各支軸13a, 13b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13a, 13b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26L, 26M, 26Rが横並びに形成されており、各表示窓26L, 26M, 26R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26L, 26M, 26Rを1つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【0015】

30

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32L, 中リール32M, 右リール32Rを備えている。各リール32L, 32M, 32R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32L, 32M, 32R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32L, 32M, 32Rが各表示窓26L, 26M, 26Rと1対1で対応している。したがって、各リール32L, 32M, 32Rの表面の一部はそれぞれ対応する表示窓26L, 26M, 26Rを通じて視認可能な状態となっている。また、リール32L, 32M, 32Rが正回転すると、各表示窓26L, 26M, 26Rを通じてリール32L, 32M, 32R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32L, 32M, 32R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32L, 32M, 32R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31には、リールが1回転した

50

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。

【 0 0 1 8 】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、2 1 個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、2 4 パルス（= 5 0 4 パルス ÷ 2 1 図柄）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置 1 0 1 は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により、表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R から視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R から視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行うことができる。

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

図 6 には、左リール 3 2 L , 中リール 3 2 M , 右リール 3 2 R の図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R には、それぞれ 2 1 個の図柄が 20 一列に配置されている。また、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に対応して番号が 0 ~ 2 0 まで付されているが、これら番号は主制御装置 1 0 1 が表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R から視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【 0 0 2 1 】

図柄としては、「スイカ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 2 0 番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 9 番目）、「赤 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 8 番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 6 番目）、「青年」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 5 番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 4 番目）、「青 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 1 番目）、「白 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 4 番目）、「チェリー」図柄（例えば、中リール 3 2 M 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 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R において各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

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

10

20

30

40

50

たりするようになっている。

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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 × 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 1 0 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 1 5 枚のメダル払出が行われる。

10

【 0 0 2 6 】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、B B 入賞がある。

20

【 0 0 2 7 】

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、B B 入賞となり、メダル払出は行われないものの遊技状態が B B 状態に移行する。

【 0 0 2 8 】

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 7 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「青 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「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 3 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 4 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、第 5 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「ベル」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。左リール 3 2 L の「B A R」図柄と、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「ベル」図柄とが有効ライン上に停止した場合には、第 7 再遊技入賞となる。

30

【 0 0 2 9 】

また、第 2 再遊技入賞が成立した場合には、再遊技の特典に加えて遊技状態が第 1 R T 状態に移行し、第 3 再遊技入賞が成立した場合には、再遊技の特典に加えて遊技状態が第 2 R T 状態に移行し、第 4 再遊技入賞が成立した場合には、再遊技の特典に加えて遊技状態が第 3 R T 状態に移行する。

40

【 0 0 3 0 】

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 2 再遊技図柄の組合せとは、第 2 再遊技入賞となる図柄の組合せ、すなわち「青 7」図柄、「リプレイ」図柄、「リプレイ」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 2 再遊技図柄とは、左リール 3 2 L においては「青 7」図柄であり、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R においては「リプレイ」図柄である。

50

【 0 0 3 1 】

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。

【 0 0 3 2 】

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。

10

【 0 0 3 3 】

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。

20

【 0 0 3 4 】

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クタ 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、セクタ 4 6 にはメダル通路切替ソレノイド 4 6 a が設けられており、そのメダル通路切替ソレノイド 4 6 a の非励磁時にはメダルが排出用通路 4 8 側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド 4 6 a の励磁時にはメダルが貯留用通路 4 7 側に導かれるようになっている。貯留用通路 4 7 に導かれたメダルは、筐体 1 1 の内部に収納されたホッパ装置 5 1 へと導かれる。一方、排出用通路 4 8 に導かれたメダルは、前面扉 1 2 の前面下部に設けられたメダル排出口 4 9 からメダル受け皿 5 0 へと導かれ、遊技者に返還される。

30

【 0 0 3 5 】

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

40

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R の下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に 3 枚投入するための第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 が設けられている

50

。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。

【0038】

10

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。

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

する。

【 0 0 4 4 】

主制御装置 1 0 1 には、演算処理手段である C P U 1 0 2 を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。C P U 1 0 2 には、電源装置 9 1 の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路 1 0 3 や、入出力ポート 1 0 4 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 1 0 1 は、スロットマシン 1 0 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。

【 0 0 4 5 】

主制御装置 1 0 1 の入力側には、リールユニット 3 1 (より詳しくは各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R 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 4 1 の操作を検出するスタート検出センサ 4 1 a、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作を個別に検出するストップ検出センサ 4 2 a ~ 4 4 a、メダル投入口 4 5 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 4 5 a、ホッパ装置 5 1 から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ 5 1 a、各クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ 5 6 a ~ 5 8 a、精算スイッチ 5 9 の操作を検出する精算検出センサ 5 9 a、リセットスイッチ 7 2 の操作を検出するリセット検出センサ 7 2 a、設定キー挿入孔 7 3 に設定キーが挿入されて O N 操作されたことを検出する設定キー検出センサ 7 3 a 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 1 0 4 を介して C P U 1 0 2 へ出力されるようになっている。

【 0 0 4 6 】

また、主制御装置 1 0 1 の入力側には、入出力ポート 1 0 4 を介して電源装置 9 1 が接続されている。電源装置 9 1 には、主制御装置 1 0 1 を始めとしてスロットマシン 1 0 の各電子機器に駆動電力を供給する電源部 9 1 a や、停電監視回路 9 1 b などが搭載されている。

【 0 0 4 7 】

停電監視回路 9 1 b 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 7 1 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 9 1 b は、電源部 9 1 a から出力されるこの例では直流 1 2 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 1 0 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 C P U 1 0 2 と入出力ポート 1 0 4 のそれぞれに供給され、C P U 1 0 2 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 8 1 にも供給されるように構成されている。

【 0 0 4 8 】

電源部 9 1 a は、出力電圧が 1 0 ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置 1 0 1 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 1 0 1 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。

【 0 0 4 9 】

主制御装置 1 0 1 の出力側には、リールユニット 3 1 (より詳しくは各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を回転させるためのステッピングモータ)、セレクト 4 6 に設けられたメダル通路切替ソレノイド 4 6 a、ホッパ装置 5 1、クレジット表示部 6 0、残払出枚数表示部 6 1、払出枚数表示部 6 2、表示制御装置 8 1、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 1 2 1 等が入出力ポート 1 0 4 を介して接続されている。

【 0 0 5 0 】

表示制御装置 8 1 は、上部ランプ 6 3 やスピーカ 6 4、補助表示部 6 5 を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるための C P U、R O M、R A M 等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置 1 0 1 からの信号を受け取った上で、表示制御装置 8 1 が独自に上部ランプ 6 3、スピーカ 6 4 及び補助表示部 6 5 を駆動制御する。したがって、表示制御装置 8 1 は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置 1 0 1 と

10

20

30

40

50

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 6 0 ~ 6 2 も表示制御装置 8 1 が駆動制御する構成としてもよい。

【 0 0 5 1 】

上述した CPU 1 0 2 には、この CPU 1 0 2 によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 1 0 5 と、この ROM 1 0 5 に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するための RAM 1 0 6 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 1 0 において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM 1 0 5 と RAM 1 0 6 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図 1 0 ~ 図 1 9 のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述した ROM 1 0 5 に記憶されている。

10

【 0 0 5 2 】

RAM 1 0 6 は、スロットマシン 1 0 の電源が遮断された後においても電源装置 9 1 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっている。RAM 1 0 6 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 1 0 6 a、各リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R 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 1 0 6 b、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 1 0 6 c 等の他に、バックアップエリアが設けられている。

20

【 0 0 5 3 】

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 7 1 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 7 1 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 1 0 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 1 0 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。

【 0 0 5 4 】

また、CPU 1 0 2 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 9 1 b 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。

30

【 0 0 5 5 】

続いて、主制御装置 1 0 1 の CPU 1 0 2 により実行される各制御処理について説明する。かかる CPU 1 0 2 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 . 4 9 m s e c 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 1 0 ~ 図 1 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【 0 0 5 6 】

図 1 0 は、主制御装置 1 0 1 で定期的に行われるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置 1 0 1 の CPU 1 0 2 により例えば 1 . 4 9 m s e c ごとにタイマ割込みが発生する。

【 0 0 5 7 】

まず、ステップ S 1 0 1 に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用している CPU 1 0 2 内の全レジスタの値を RAM 1 0 6 のバックアップエリアに退避させる。ステップ S 1 0 2 では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップ S 1 0 3 に進み、停電処理を実行する。

50

【 0 0 5 8 】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【 0 0 5 9 】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置 9 1 の停電監視回路 9 1 b から停電信号が出力され、当該停電信号が N M I 端子を介して主制御装置 1 0 1 に入力される。主制御装置 1 0 1 は、停電信号が入力された場合、即座に N M I 割込み処理を実行し、停電フラグを R A M 1 0 6 に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【 0 0 6 0 】

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、C P U 1 0 2 のスタックポインタの値を R A M 1 0 6 のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート 1 0 4 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 R A M 1 0 6 のデータが正常か否かを判定するための R A M 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 R A M 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、R A M 1 0 6 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。

【 0 0 6 1 】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップ S 1 0 2 にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 0 4 以降の各種処理を行う。

【 0 0 6 2 】

すなわち、ステップ S 1 0 4 では、誤動作の発生を監視するためのウオッチドッグタイマの値を初期化するウオッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップ S 1 0 5 では、C P U 1 0 2 自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップ S 1 0 6 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップ S 1 0 7 では、入出力ポート 1 0 4 に接続されたストップ検出センサ 4 2 a ~ 4 4 a , 投入メダル検出センサ 4 5 a , 払出検出センサ 5 1 a 等の各種センサ (図 9 参照) の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップ S 1 0 8 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 S 1 0 9 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 1 2 1 へ出力するカウンタ処理を行う。

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

開始待ち処理では、前回の遊技で第 1 再遊技入賞 ~ 第 7 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 8 】

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 9 】

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 R T 状態処理、ステップ S 2 1 3 の B B 状態処理を順に実行し、ス

10

20

30

40

50

ステップ S 2 0 3 に戻る。

【 0 0 7 0 】

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 1 】

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

【 0 0 7 2 】

乱数を取得した後、ステップ S 3 0 2 では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。本スロットマシン 1 0 では、大別して通常遊技状態、第 1 R T 状態、第 2 R T 状態、第 3 R T 状態、B B 状態の 5 種類の遊技状態を有している。そこでステップ S 3 0 2 では、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に基づいてスロットマシン 1 0 の現在の遊技状態を判別し、遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。例えば、状態情報格納エリア 1 0 6 c 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 1 0 では、「設定 1」から「設定 6」まで 6 段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入して 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 S 3 0 2 では、設定状態が「設定 1」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定 6」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

【 0 0 7 3 】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図 1 3 は、「設定 3」の通常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。

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

その後、ステップ S 3 0 5 ではインデックス値 I V と対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えたか否かを判定する。6 5 5 3 5 を超えた場合には、ステップ S 3 0 6 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 RAM 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。例えば、I V = 4 のときに判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えた場合、ステップ S 3 0 6 では、第 1 再遊技、第 2 再遊技、第 3 再遊技及び第 4 再遊技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 1 0 6 a にセットする。

【 0 0 7 6 】

ちなみに、セットされた当選フラグが B B に当選したことを示す当選フラグ（以下、「

10

20

30

40

50

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。

【００７７】

ステップＳ３０５にて判定値ＤＶが６５５３５を超えなかった場合には、インデックス値ＩＶと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップＳ３０７にてインデックス値ＩＶを１加算し、続くステップＳ３０８ではインデックス値ＩＶと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、１加算されたインデックス値ＩＶが抽選テーブルに設定されたインデックス値ＩＶの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップＳ３０４に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップＳ３０４では、先の役の当否判定に用いた判定値ＤＶ(すなわち現在の判定値ＤＶ)に現在のインデックス値ＩＶと対応するポイント値ＰＶを加算して新たな判定値ＤＶとし、ステップＳ３０５では、当該判定値ＤＶに基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図１３に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、ＩＶ＝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７８．１分の１、ＩＶ＝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１０．０分の１、ＩＶ＝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９１．０分の１、ＩＶ＝４の際に当選となる確率すなわち第１再遊技～第４再遊技に当選となる確率は約７．３分の１、ＩＶ＝１１の際に当選となる確率すなわちＢＢにのみ当選となる確率は約１８９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１．４０分の１である。なお、ＩＶ＝５～１０にはポイント値ＰＶとして０が設定されているため、通常遊技状態ではＩＶ＝５～１０の際に当選となる事象が発生しない。つまり、通常遊技状態では、第５再遊技にのみ当選となる事象と、第５再遊技とＢＢに共に当選となる事象と、第６再遊技にのみ当選となる事象と、第６再遊技とＢＢに共に当選となる事象と、第７再遊技にのみ当選となる事象と、第７再遊技とＢＢに共に当選となる事象と、が発生することはなく、ＢＢに当選となる場合には他の役に当選とならない。

【００７８】

ステップＳ３０６にて当選フラグをセットした後、又はステップＳ３０８にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップＳ３０９にて抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、役の当否判定の結果を把握させるべく表示制御装置８１に対して送信されるコマンドである。表示制御装置８１は、例えば第１再遊技～第４再遊技に当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、第１再遊技～第４再遊技に当選した場合に限って行われる特有の補助演出を開始すべく補助表示部６５等を駆動制御する。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８１に対してコマンドを送信しない。表示制御装置８１へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理Ｓ１１０にて行われる。

【００７９】

そして、ステップＳ３１０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。停止情報設定処理では、当選フラグと対応する当選図柄を有効ライン上に停止させることが可能となるよう各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの停止情報を設定する。このとき、ＢＢ当選フラグと他の役に当選したことを示す当選フラグとがセットされている場合には、以下に示すように停止情報を設定する。他の役に当選したことを示す当選フラグが、第１再遊技～第４再遊技に当選したことを示す当選フラグ、第５再遊技に当選したことを示す当選フラグ、第６再遊技に当選したことを示す当選フラグ、第７再遊技に当選したことを示す当選フラグのいずれかである場合には、ＢＢ図柄よりも当選再遊技図柄が優先して有効ライン上に停止するように各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの停止情報を設定する。また、他の役に当選したことを示す当選フラグが、チェ

リーに当選したことを示す当選フラグ、ベルに当選したことを示す当選フラグ、スイカに当選したことを示す当選フラグのいずれかである場合には、当選小役図柄よりもBB図柄が優先して有効ライン上に停止するように各リール32L, 32M, 32Rの停止情報を設定する。

【0080】

次に、ステップS210のリール制御処理について、図14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。

10

【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エイト時間（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エイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次の遊技のためのウエ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ピングモータ制御処理S106にてステッピング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。

20

【0083】

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。

30

【0084】

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

40

50

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。

【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。例えば、BB当選フラグとスイカに当選したことを示す当選フラグと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。また、IV=4の際に当選となった場合すなわち第1再遊技～第4再遊技に当選となった場合(図13参照)においては、最初に左ストップスイッチ42が操作されたか否か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。

【0086】

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。

【0087】

ここで、第1再遊技～第4再遊技に当選となった場合に行う停止情報設定処理S310及びリール制御処理S210を説明する。

【0088】

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には、「リプレイ」図柄, 「ベル」図柄, 「スイカ」図柄及び「BAR」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

配置されており、右リール 3 2 R 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 4 2 ~ 4 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。したがって、ベル、スイカ、第 1 再遊技、第 5 再遊技、第 6 再遊技、第 7 再遊技のいずれかに当選となった場合には、当選図柄を有効ライン上に停止させるための停止情報を設定することにより、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対応する入賞を成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 1 5 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。

10

【 0 0 8 9 】

第 1 再遊技 ~ 第 4 再遊技に当選となった場合、停止情報設定処理では、左リール 3 2 L の停止情報として「リプレイ」図柄が上段に停止する停止情報を設定し、中リール 3 2 M の停止情報として「リプレイ」図柄が中段に停止する停止情報を設定し、右リール 3 2 R の停止情報として「リプレイ」図柄が下段に停止する停止情報を設定する。上述したとおり、左リール 3 2 L 及び右リール 3 2 R には、「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おり、中リール 3 2 M には、「リプレイ」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、左ストップスイッチ 4 2 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「リプレイ」図柄が上段に停止することとなる。ここで、左リール 3 2 L には、「赤 7」図柄、「青 7」図柄及び「白 7」図柄が「リプレイ」図柄から 2 図柄分以上離れて配置されている。したがって、左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作された場合には、第 1 ライン L 1 と第 2 ライン L 2 において第 1 再遊技入賞の成立する余地が残る一方、第 2 再遊技入賞 ~ 第 4 再遊技入賞の成立する余地がなくなる。また、中ストップスイッチ 4 3 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「リプレイ」図柄が中段に停止し、右ストップスイッチ 4 4 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「リプレイ」図柄が下段に停止することとなる。したがって、中ストップスイッチ 4 3 が最初に操作された場合には、全ての有効ライン L 1 ~ L 4 において第 1 再遊技入賞 ~ 第 4 再遊技入賞の成立する余地が残り、右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作された場合には、第 2 ライン L 2 と第 4 ライン L 4 において第 1 再遊技入賞 ~ 第 4 再遊技入賞の成立する余地が残る。

20

30

【 0 0 9 0 】

いずれかのリールを停止させた場合には、停止情報第 2 設定処理を行う。停止情報第 2 設定処理では、最初に停止させたリール（すなわち最初に操作されたストップスイッチ）を判別する。最初に停止させたリールが左リール 3 2 L である場合には、停止情報を変更することなく停止情報第 2 設定処理を終了し、ステップ S 4 0 2 に戻る。この結果、左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作された場合には、中ストップスイッチ 4 3 と右ストップスイッチ 4 4 の操作順序及び操作タイミングに関わらず第 2 ライン L 2 上で第 1 再遊技入賞が成立することとなる。

40

【 0 0 9 1 】

一方、最初に停止させたリールが左リール 3 2 L 以外である場合には、1 つのリールを停止させた後に行う停止情報第 2 設定処理において停止情報を変更する。具体的には、左リール 3 2 L の停止情報を、「赤 7」図柄、「青 7」図柄及び「白 7」図柄のいずれかが下段に停止する停止情報に変更する。左リール 3 2 L には、「赤 7」図柄が 1 8 番の位置に配置されており、「青 7」図柄が 1 1 番の位置に配置されており、「白 7」図柄が 4 番

50

の位置に配置されている。「白 7」図柄と「青 7」図柄は 4 番～ 11 番の区間において 6 図柄離れており、「青 7」図柄と「赤 7」図柄は 11 番～ 18 番の区間において 6 図柄離れており、「赤 7」図柄と「白 7」図柄は 18 番～ 4 番の区間において 6 図柄離れている。つまり、左リール 3 2 L には、「7」図柄同士の間隔が 6 図柄以下となるようにして「赤 7」図柄、「青 7」図柄及び「白 7」図柄が配置されている。このため、変更後の停止情報に基づいて左リール 3 2 L を停止させた場合には、左ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングによっていずれかの「7」図柄が下段に停止することとなる。具体的には、左リール 3 2 L の 0 番～ 4 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 4 2 が操作された場合、4 番の「白 7」図柄が下段に停止し、左リール 3 2 L の 5 番～ 11 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 4 2 が操作された場合、11 番の「青 7」図柄が下段に停止し、左リール 3 2 L の 12 番～ 18 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 4 2 が操作された場合、18 番の「赤 7」図柄が下段に停止し、左リール 3 2 L の 19 番～ 20 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 4 2 が操作された場合、4 番の「白 7」図柄が下段に停止することとなる。なお、2 つのリールを停止させた後に行う停止情報第 2 設定処理では、停止情報を変更することなくそのまま当該停止情報第 2 設定処理を終了し、ステップ S 4 0 2 に戻る。この結果、中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作された場合には、左ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングによって第 4 ライン L 4 上で第 2 再遊技入賞～第 4 再遊技入賞のいずれかが成立することとなる。

【 0 0 9 2 】

次に、ステップ S 2 1 1 のメダル払出処理について、概略を説明する。

【 0 0 9 3 】

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 7 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 S 2 0 4 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。

【 0 0 9 4 】

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 6 0 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 5 1 からメダル排出口 4 9 を介してメダル受け皿 5 0 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 6 2 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 B B 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 6 1 に表示される残払出数を減算する処理を行う。

【 0 0 9 5 】

次に、ステップ S 2 1 2 の R T 状態処理を図 1 5 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 0 9 6 】

ステップ S 5 0 1 では、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、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 S 5 0 2 に進み、R T 設定フラグクリア処理を行う。R T 設定フラグクリア処理では、R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c に第 1 R T 設定フラグ～第 3 R T 設定フラグの

いずれかがセットされているか否かを判定する。いずれかの R T 設定フラグがセットされている場合には、セットされている R T 設定フラグをクリアした後に R T 設定フラグクリア処理を終了し、いずれの R T 設定フラグもセットされていない場合には、そのまま R T 設定フラグクリア処理を終了する。R T 設定フラグクリア処理が終了した場合には、ステップ S 5 0 3 にて状態情報格納エリア 1 0 6 c に第 1 R T 設定フラグをセットし、R T 状態処理を終了する。

【 0 0 9 7 】

ステップ S 5 0 3 にて第 1 R T 設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第 1 R T 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 に第 1 R T 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 1 R T 状態であると判別し、第 1 R T 状態用抽選テーブルを選択する。

10

【 0 0 9 8 】

図 1 6 は、「設定 3」の第 1 R T 状態で選択される第 1 R T 状態用抽選テーブルである。第 1 R T 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 1 3 参照）と同様に 1 1 個のインデックス値 I V が設定されており、各インデックス値 I V には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、第 1 R T 状態用抽選テーブルには、I V = 1 ~ 3 , 7 ~ 1 0 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 P V が設定されている。I V = 4 には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値 P V が 8 9 7 8 であるのに対して 8 5 7 8 と設定されており、I V = 5 には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値 P V が 0 であるのに対して 3 0 0 と設定されている。また、I V = 6 には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値 P V が 0 であるのに対して 1 0 0 と設定されており、I V = 1 1 には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値 P V が 3 4 6 であるのに対して 2 4 6 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、I V = 1 ~ 3 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、I V = 4 の際に当選となる確率すなわち第 1 再遊技 ~ 第 4 再遊技に当選となる確率は約 7 . 6 分の 1、I V = 5 の際に当選となる確率すなわち第 5 再遊技に当選となる確率は約 2 1 9 分の 1、I V = 6 の際に当選となる確率すなわち第 5 再遊技と B B に共に当選となる確率は約 6 5 5 分の 1、I V = 1 1 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 2 6 6 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。

20

30

【 0 0 9 9 】

ここで、遊技状態が第 1 R T 状態に移行した場合には、I V = 5 の際に当選となった場合と、I V = 6 の際に当選となった場合と、において第 5 再遊技に当選となる。I V = 5 又は I V = 6 の際に当選となる確率は約 1 6 4 分の 1 であり、I V = 6 の際に当選となった場合には第 5 再遊技に加えて B B にも当選となる。つまり、第 1 R T 状態では、約 1 6 4 分の 1 の確率で第 5 再遊技に当選となり、第 5 再遊技に当選した場合の 4 分の 1 の確率で B B にも当選することとなる。さらにいうと、第 1 R T 状態では、I V = 6 の際に当選となった場合と、I V = 1 1 の際に当選となった場合と、において B B に当選となる。I V = 6 又は I V = 1 1 の際に当選となる確率は約 1 8 9 分の 1 であり、I V = 6 の際に当選となった場合には B B に加えて第 5 再遊技にも当選となる。つまり、第 1 R T 状態では、B B に当選となる事象が発生する場合、約 7 1 % の割合で B B のみに当選となり、約 2 9 % の割合で B B と第 5 再遊技に当選となる。なお、I V = 7 ~ 1 0 にはポイント値 P V として 0 が設定されているため、第 1 R T 状態では、I V = 7 ~ 1 0 の際に当選となる事象が発生しない。つまり、第 1 R T 状態では、第 6 再遊技にのみ当選となる事象と、第 6 再遊技と B B に共に当選となる事象と、第 7 再遊技にのみ当選となる事象と、第 7 再遊技と B B に共に当選となる事象と、が発生しない。

40

【 0 1 0 0 】

R T 状態処理の説明に戻り、ステップ S 5 0 1 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 S 5 0 4 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 3 再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第 3 再遊技入賞が成立した

50

場合には、ステップ S 5 0 5 にて上述した R T 設定フラグクリア処理を行うとともにステップ S 5 0 6 にて状態情報格納エリア 1 0 6 c に第 2 R T 設定フラグをセットし、R T 状態処理を終了する。

【 0 1 0 1 】

ステップ S 5 0 6 にて第 2 R T 設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第 2 R T 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 に第 2 R T 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 2 R T 状態であると判別し、第 2 R T 状態用抽選テーブルを選択する。

【 0 1 0 2 】

図 1 7 は、「設定 3」の第 2 R T 状態で選択される第 2 R T 状態用抽選テーブルである。第 2 R T 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 1 3 参照）と同様に 1 1 個のインデックス値 I V が設定されており、各インデックス値 I V には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、第 2 R T 状態用抽選テーブルには、I V = 1 ~ 3 , 9 , 1 0 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 P V が設定されている。I V = 4 には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値 P V が 8 9 7 8 であるのに対して 8 3 7 8 と設定されており、I V = 5 には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値 P V が 0 であるのに対して 3 0 0 と設定されている。また、I V = 6 ~ 8 には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値 P V がそれぞれ 0 であるのに対してそれぞれ 1 0 0 と設定されており、I V = 1 1 には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値 P V が 3 4 6 であるのに対して 1 4 6 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、I V = 1 ~ 3 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、I V = 4 の際に当選となる確率すなわち第 1 再遊技 ~ 第 4 再遊技に当選となる確率は約 7 . 8 分の 1、I V = 5 の際に当選となる確率すなわち第 5 再遊技に当選となる確率は約 2 1 9 分の 1、I V = 6 の際に当選となる確率すなわち第 5 再遊技と B B に共に当選となる確率は約 6 5 5 分の 1、I V = 7 の際に当選となる確率すなわち第 6 再遊技に当選となる確率は約 6 5 5 分の 1、I V = 8 の際に当選となる確率すなわち第 6 再遊技と B B に共に当選となる確率は約 6 5 5 分の 1、I V = 1 1 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 4 4 9 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。

【 0 1 0 3 】

ここで、遊技状態が第 2 R T 状態に移行した場合には、I V = 5 の際に当選となった場合と、I V = 6 の際に当選となった場合と、において第 5 再遊技に当選となる。I V = 5 又は I V = 6 の際に当選となる確率は約 1 6 4 分の 1 であり、I V = 6 の際に当選となった場合には第 5 再遊技に加えて B B にも当選となる。つまり、第 2 R T 状態では、約 1 6 4 分の 1 の確率で第 5 再遊技に当選となり、第 5 再遊技に当選した場合の 4 分の 1 の確率で B B にも当選することとなる。また、第 2 R T 状態では、I V = 7 の際に当選となった場合と、I V = 8 の際に当選となった場合と、において第 6 再遊技に当選となる。I V = 7 又は I V = 8 の際に当選となる確率は約 3 2 8 分の 1 であり、I V = 8 の際に当選となった場合には第 6 再遊技に加えて B B にも当選となる。つまり、第 2 R T 状態では、約 3 2 8 分の 1 の確率で第 6 再遊技に当選となり、第 6 再遊技に当選した場合の 2 分の 1 の確率で B B にも当選することとなる。さらにいうと、第 2 R T 状態では、I V = 6 の際に当選となった場合と、I V = 8 の際に当選となった場合と、I V = 1 1 の際に当選となった場合と、において B B に当選となる。I V = 6 , 8 , 1 1 の際に当選となる確率は約 1 8 9 分の 1 であり、I V = 6 の際に当選となった場合には B B に加えて第 5 再遊技にも当選となり、I V = 8 の際に当選となった場合には B B に加えて第 6 再遊技にも当選となる。つまり、第 2 R T 状態では、B B に当選となる事象が発生する場合、約 4 2 % の割合で B B のみに当選となり、約 2 9 % の割合で B B と第 5 再遊技に当選となり、約 2 9 % の割合で B B と第 6 再遊技に当選となる。なお、I V = 9 及び I V = 1 0 にはポイント値 P V として 0 が設定されているため、第 2 R T 状態では、I V = 9 及び I V = 1 0 の際に当選となる事象が発生しない。つまり、第 2 R T 状態では、第 7 再遊技にのみ当選となる事象と

、第7再遊技とBBに共に当選となる事象と、が発生しない。

【0104】

RT状態処理の説明に戻り、ステップS504にて第3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S507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4再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第4再遊技入賞が成立していない場合には、そのままRT状態処理を終了し、第4再遊技入賞が成立した場合には、ステップS508にて上述したRT設定フラグクリア処理を行うとともにステップS509にて状態情報格納エリア106cに第3RT設定フラグをセットし、RT状態処理を終了する。

【0105】

ステップS509にて第3RT設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第3RT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3RT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3RT状態であると判別し、第3RT状態用抽選テーブルを選択する。

【0106】

図18は、「設定3」の第3RT状態で選択される第3RT状態用抽選テーブルである。第3RT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11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、第3RT状態用抽選テーブルには、IV=1~3, 9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=4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8278と設定されており、IV=5には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値PVが0であるのに対して300と設定されている。また、IV=6~8及びIV=10には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値PVがそれぞれ0であるのに対してそれぞれ100と設定されており、IV=11には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値PVが346であるのに対して46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、IV=1~3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=4の際に当選となる確率すなわち第1再遊技~第4再遊技に当選となる確率は約7.9分の1、IV=5の際に当選となる確率すなわち第5再遊技に当選となる確率は約219分の1、IV=6の際に当選となる確率すなわち第5再遊技とBBに共に当選となる確率は約655分の1、IV=7の際に当選となる確率すなわち第6再遊技に当選となる確率は約655分の1、IV=8の際に当選となる確率すなわち第6再遊技とBBに共に当選となる確率は約655分の1、IV=10の際に当選となる確率すなわち第7再遊技とBBに共に当選となる確率は約655分の1、IV=11の際に当選となる確率すなわちBBにのみ当選となる確率は約1420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1.40分の1である。

【0107】

ここで、遊技状態が第3RT状態に移行した場合には、IV=5の際に当選となった場合と、IV=6の際に当選となった場合と、において第5再遊技に当選となる。IV=5又はIV=6の際に当選となる確率は約164分の1であり、IV=6の際に当選となった場合には第5再遊技に加えてBBにも当選となる。つまり、第3RT状態では、約164分の1の確率で第5再遊技に当選となり、第5再遊技に当選した場合の4分の1の確率でBBにも当選することとなる。また、第3RT状態では、IV=7の際に当選となった場合と、IV=8の際に当選となった場合と、において第6再遊技に当選となる。IV=7又はIV=8の際に当選となる確率は約328分の1であり、IV=8の際に当選となった場合には第6再遊技に加えてBBにも当選となる。つまり、第3RT状態では、約328分の1の確率で第6再遊技に当選となり、第6再遊技に当選した場合の2分の1の確率でBBにも当選することとなる。加えて、第3RT状態では、IV=10の際に当選となった場合、第7再遊技とBBに共に当選となる。つまり、第3RT状態では、約655分の1の確率で第7再遊技に当選となり、第7再遊技に当選した場合の1分の1の確率で

10

20

30

40

50

BBにも当選することとなる。さらにいうと、第3RT状態では、IV = 6の際に当選となった場合と、IV = 8の際に当選となった場合と、IV = 10の際に当選となった場合と、IV = 11の際に当選となった場合と、においてBBに当選となる。IV = 6, 8, 10, 11の際に当選となる確率は約189分の1であり、IV = 6の際に当選となった場合にはBBに加えて第5再遊技にも当選となり、IV = 8の際に当選となった場合にはBBに加えて第6再遊技にも当選となり、IV = 10の際に当選となった場合にはBBに加えて第7再遊技にも当選となる。つまり、第3RT状態では、BBに当選となる事象が発生する場合、約13%の割合でBBのみに当選となり、約29%の割合でBBと第5再遊技に当選となり、約29%の割合でBBと第6再遊技に当選となり、約29%の割合でBBと第7再遊技に当選となる。なお、IV = 9にはポイント値PVとして0が設定されているため、第3RT状態では、IV = 9の際に当選となる事象が発生しない。つまり、第3RT状態では、第7再遊技にのみ当選となる事象が発生しない。

10

【0108】

次に、ステップS213のBB状態処理を図19のフローチャートに基づいて説明する。

【0109】

先ずステップS601では、現在の遊技状態がBB状態か否かを判定する。BB状態でない場合には、ステップS602～ステップS605に示すBB判定処理を行う。

【0110】

BB判定処理では、ステップS602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S603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S604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とともに、状態情報格納エリア106cにRT設定フラグがセットされている場合には当該RT設定フラグをクリアする。ステップS605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S604及びステップS605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。

20

30

【0111】

遊技状態がBB状態に移行した場合には、ステップS601にて肯定判定をし、ステップS606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。

40

【0112】

BB当選フラグがセットされていない場合(ステップS602がNOの場合)と、BB入賞が成立していない場合(ステップS603がNOの場合)と、ステップS605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S606にて終了判定処理を行った場合と、には、ステップS607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S607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。

【0113】

50

次に、本スロットマシン10の遊技性について説明する。通常遊技状態、第1RT状態～第3RT状態の各遊技状態（以下、これら遊技状態を総称して「非BB状態」とも言う。）では、BB当選フラグが持ち越されていない状況で抽選処理を行った場合、BBのみに当選となる機会と、BBと第5再遊技に当選となる機会と、BBと第6再遊技に当選となる機会と、BBと第7再遊技に当選となる機会と、が生じ得る。このため、遊技者は、各リール32L、32M、32RのBB図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作しなかった遊技回において、いずれの入賞も成立しなかった場合と、第5再遊技入賞が成立した場合と、第6再遊技入賞が成立した場合と、第7再遊技入賞が成立した場合と、にBB当選を期待することができる。

【0114】

10

通常遊技状態では、チェリーに約78.1分の1の確率で当選し、ベルに約10.0分の1の確率で当選し、スイカに約91.0分の1の確率で当選し、第1再遊技～第4再遊技に約7.3分の1の確率で当選し、BBのみに約189分の1の確率で当選する。つまり、通常遊技状態では、BB当選フラグが持ち越されていない場合、BBと他の役に共に当選となる事象が発生しない。このため、通常遊技状態における遊技性は、いずれの入賞も成立しなかった場合にBB当選を期待できる遊技性となる。

【0115】

第1RT状態では、チェリーに約78.1分の1の確率で当選し、ベルに約10.0分の1の確率で当選し、スイカに約91.0分の1の確率で当選し、第1再遊技～第4再遊技に約7.6分の1の確率で当選し、第5再遊技のみに約219分の1の確率で当選し、第5再遊技及びBBに約655分の1の確率で当選し、BBのみに約266分の1の確率で当選する。つまり、第1RT状態では、BB当選フラグが持ち越されていない場合、約164分の1の確率で第5再遊技に当選となり、第5再遊技に当選した場合の4分の1の確率でBBにも当選することとなる。また、第1RT状態では、BBに約189分の1の確率で当選となり、BBに当選となった際の約71%がBBのみの当選となると共に約29%がBBと第5再遊技に当選となる。

20

【0116】

第2RT状態では、チェリーに約78.1分の1の確率で当選し、ベルに約10.0分の1の確率で当選し、スイカに約91.0分の1の確率で当選し、第1再遊技～第4再遊技に約7.8分の1の確率で当選し、第5再遊技のみに約219分の1の確率で当選し、第5再遊技及びBBに約655分の1の確率で当選し、第6再遊技のみに約655分の1の確率で当選し、第6再遊技及びBBに約655分の1の確率で当選し、BBのみに約449分の1の確率で当選する。つまり、第2RT状態では、BB当選フラグが持ち越されていない場合、約164分の1の確率で第5再遊技に当選となり、第5再遊技に当選した場合の4分の1の確率でBBにも当選することとなる。また、約328分の1の確率で第6再遊技に当選となり、第6再遊技に当選した場合の2分の1の確率でBBにも当選することとなる。そして、第2RT状態では、BBに約189分の1の確率で当選となり、BBに当選となった際の約42%がBBのみの当選となると共に約58%がBBと他の役（第5再遊技又は第6再遊技）に当選となる。

30

【0117】

40

第3RT状態では、チェリーに約78.1分の1の確率で当選し、ベルに約10.0分の1の確率で当選し、スイカに約91.0分の1の確率で当選し、第1再遊技～第4再遊技に約7.9分の1の確率で当選し、第5再遊技のみに約219分の1の確率で当選し、第5再遊技及びBBに約655分の1の確率で当選し、第6再遊技のみに約655分の1の確率で当選し、第6再遊技及びBBに約655分の1の確率で当選し、第7再遊技及びBBに約655分の1の確率で当選し、BBのみに約1420分の1の確率で当選する。つまり、第3RT状態では、BB当選フラグが持ち越されていない場合、約164分の1の確率で第5再遊技に当選となり、第5再遊技に当選した場合の4分の1の確率でBBにも当選することとなる。また、約328分の1の確率で第6再遊技に当選となり、第6再遊技に当選した場合の2分の1の確率でBBにも当選することとなる。加えて、約655

50

分の1の確率で第7再遊技に当選となり、第7再遊技に当選した場合の1分の1の確率でBBにも当選することとなる。そして、第3RT状態では、BBに約189分の1の確率で当選となり、BBに当選となった際の約13%がBBのみの当選となると共に約87%がBBと他の役(第5再遊技、第6再遊技又は第7再遊技)に当選となる。

【0118】

このように、通常遊技状態、第1RT状態～第3RT状態の各遊技状態では、BBに当選となる確率が等しい一方、BB当選の可能性が生じる機会が異なっている。すなわち、通常遊技状態では、いずれの入賞も成立しなかった場合にBB当選の可能性があり、第1RT状態では、いずれの入賞も成立しなかった場合と第5再遊技入賞が成立した場合にBB当選の可能性があり、第2RT状態では、いずれの入賞も成立しなかった場合と第5再遊技入賞又は第6再遊技入賞が成立した場合にBB当選の可能性があり、第3RT状態では、いずれの入賞も成立しなかった場合と第5再遊技入賞～第7再遊技入賞のいずれかが成立した場合にBB当選の可能性もある。また、上記各遊技状態では、BBに当選となった場合に他の役にも当選している割合が異なっており、通常遊技状態では前記割合が0%であるのに対し、第1RT状態では前記割合が約29%、第2RT状態では前記割合が約58%、第3RT状態では前記割合が約84%となっている。加えて、上記各遊技状態では、BB当選を期待できる役の当選確率が異なっており、通常遊技状態ではBBと共に当選となる役が存在しないため前記当選確率が0であるのに対し、第1RT状態では約164分の1(第5再遊技に当選となる確率)、第2RT状態では約109分の1(第5再遊技又は第6再遊技に当選となる確率)、第3RT状態では約93.6分の1(第5再遊技～第7再遊技のいずれかに当選となる確率)となっている。

【0119】

通常遊技状態には、BB状態が終了した場合に移行し、第1RT状態～第3RT状態には、第2再遊技入賞～第4再遊技入賞が成立した場合に移行する。また、非BB状態では、第1再遊技～第4再遊技に当選した場合、補助表示部65等によって特有の補助演出が行われる。そこで遊技者は、特有の補助演出が行われた場合、ストップスイッチ42～44をどのような操作順序で操作するか、左ストップスイッチ42をどのような操作タイミングで操作するかを選択することにより、成立させる再遊技入賞及び遊技状態を移行させるか否かを遊技者自身が選択することができる。具体的には、左ストップスイッチ42を最初に操作した場合、第1再遊技入賞を成立させることができる。第1再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が移行しない。中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作するとともに、左リール32Lの5番～11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を操作した場合には、第2再遊技入賞を成立させることができる。第2再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第1RT状態に移行する。中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作するとともに、左リール32Lの12番～18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を操作した場合には、第3再遊技入賞を成立させることができる。第3再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第2RT状態に移行する。中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作するとともに、左リール32Lの19番～4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を操作した場合には、第4再遊技入賞を成立させることができる。第4再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第3RT状態に移行する。したがって、遊技者は、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遊技性を変化させることができる。

【0120】

さらにいうと、通常遊技状態、第1RT状態～第3RT状態の各遊技状態では、チェリーに当選となる確率と、ベルに当選となる確率と、スイカに当選となる確率と、BBに当選となる確率とが等しい。そして、上記各遊技状態では、第1再遊技～第4再遊技に当選となる確率と、第5再遊技に当選となる確率と、第6再遊技に当選となる確率と、第7再遊技に当選となる確率と、が異なる一方、再遊技の特典が付与される役に当選となる確率すなわちIV=4～10の際に当選となる確率は等しい。上述したとおり、第1再遊技～

第7再遊技のいずれかに当選した場合には、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～第7再遊技入賞のいずれかが成立して再遊技の特典が付与される。したがって、通常遊技状態、第1RT状態～第3RT状態の各遊技状態における1遊技回あたりのメダル払出の期待値は同じであり、遊技者の有利度合いに差異が生じない。

【0121】

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。

【0122】

非BB状態として通常遊技状態、第1RT状態、第2RT状態及び第3RT状態の4つの遊技状態を備える構成とし、これら遊技状態ではBBに当選となる確率が等しい一方でBBに当選となった場合に他の役にも当選している割合が異なる構成とした。このようにBBに当選となった場合に他の役にも当選している割合が異なる複数の遊技状態を設けることにより、複数の遊技性を遊技者に提供することが可能となる。また、第1RT状態～第3RT状態には、第1再遊技～第4再遊技に当選となった際のストップスイッチ42～44の操作によって移行する構成とした。かかる構成とすることにより、いずれの遊技状態で遊技を行うかを、ストップスイッチ42～44の操作を通じて遊技者に選択させることが可能となる。例えばBBに当選となった場合に他の役にも当選している割合が高い遊技性すなわちBB入賞以外の入賞が成立した際にBB当選を期待できる頻度が高い遊技性を好む遊技者は、第3RT状態で遊技を行うべくストップスイッチ42～44を操作すれば良い。また例えば、BBに当選となった場合に他の役にも当選している割合が低い遊技性すなわちBB入賞以外の入賞が成立した際にBB当選を期待できる頻度が低い遊技性を好む遊技者は、第1RT状態で遊技を行うべくストップスイッチ42～44を操作すれば良い。この結果、遊技者の趣向に即した遊技性を提供することが可能となり、遊技を堪能させることが可能となる。

【0123】

第1RT状態では、BBと共に当選となる役として第5再遊技を設定し、第2RT状態では、BBと共に当選となる役として第5再遊技及び第6再遊技を設定し、第3RT状態では、BBと共に当選となる役として第5再遊技、第6再遊技及び第7再遊技を設定した。遊技者には、入賞が成立した場合にBB当選を期待できる役が1つあれば良いと考える遊技者もいれば、前記役が複数あった方が良いと考える遊技者もいると想定される。そこで、各遊技状態においてBBと共に当選となる役の数が異なる構成とすることにより、各遊技状態においてBBに当選していることを期待できる機会を異ならせることが可能となり、遊技者が望む遊技性を提供することで遊技を堪能させることが可能となる。

【0124】

第5再遊技入賞が成立した場合と、第6再遊技入賞が成立した場合と、第7再遊技入賞が成立した場合と、では、BBに当選している確率が異なる構成とした。かかる構成とすることにより、いずれの入賞が成立したかによって遊技者の抱くBB当選に対する期待値に差異を設けることが可能となり、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0125】

第1RT状態～第3RT状態では、BBと共に当選し得る第5再遊技～第7再遊技のいずれかに当選となる確率が異なる構成とした。かかる構成とすることにより、各遊技状態においてBBに当選していることを期待できる頻度を異ならせることが可能となり、遊技者が望む遊技性を提供することで遊技を堪能させることが可能となる。また、BBと共に当選し得る役の数が多き遊技状態ほど前記役に当選となる確率が高くなる構成とすることにより、より好適に遊技者の趣向に即した遊技性を提供することが可能となる。

【0126】

第1RT状態～第3RT状態には、非BB状態下でIV=4の際に当選となった場合すなわち第1再遊技～第4再遊技に当選となった場合に移行させることが可能な構成とした。このように非BB状態下の同一遊技回で遊技状態を選択できる構成とすることにより、遊技者の趣向に即した遊技性を提供することが可能となるとともに、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。例えば非 B B 状態下で用いられる抽選テーブルにおいて、第 1 再遊技のみに当選となるインデックス値 I V と、第 2 再遊技のみに当選となるインデックス値 I V と、第 3 再遊技のみに当選となるインデックス値 I V と、第 4 再遊技のみに当選となるインデックス値 I V と、を設定し、第 1 再遊技～第 4 再遊技に当選となるインデックス値 I V を設定しなかった場合を考える。かかる構成とした場合には、第 1 R T 状態～第 3 R T 状態に移行させることが可能な遊技回が異なることとなり、遊技者が移行させたいと考えていない遊技状態への移行機会のみが頻繁に発生し、遊技者の望む遊技状態に移行させることができないことで遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。一方、同一遊技回で遊技状態を選択できる構成においては、上記懸念を解消することができる。さらにいうと、第 1 再遊技～第 4 再遊技の全てに当選となるインデックス値 I V を設定する一方で第 1 再遊技～第 4 再遊技のいずれかに当選となるインデックス値 I V を設定しない構成とすることにより、第 1 再遊技～第 4 再遊技の全てに当選となるインデックス値 I V と対応するポイント値 P V を高く設定することが可能となり、遊技状態を選択できる機会を遊技者により多く提供することが可能となる。

10

【 0 1 2 7 】

通常遊技状態、第 1 R T 状態～第 3 R T 状態の各遊技状態における 1 遊技回あたりのメダル払出の期待値を等しくし、これら遊技状態間において遊技者の有利度合いに差異が生じない構成とした。かかる構成とすることにより、これら遊技状態における遊技を遊技者に堪能させることが可能となる。例えば第 1 R T 状態～第 3 R T 状態において遊技者の有利度合いに差異を設けた場合、遊技者は有利度合いが最も大きい遊技状態で遊技を行いたいと考えるものと想定される。このため、かかる構成とした場合には、遊技者が有利度合いの最も大きい遊技状態のみを選択する可能性が考えられ、前記遊技状態以外の遊技状態である場合に遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が考えられる。一方、第 1 R T 状態～第 3 R T 状態において遊技者の有利度合いが等しい構成においては、上記懸念を解消することが可能となり、各遊技状態における遊技を遊技者に堪能させることが可能となる。

20

【 0 1 2 8 】

第 1 R T 状態～第 3 R T 状態のいずれかに移行する場合には、ストップスイッチ 4 2 ～4 4 の操作によって第 2 再遊技入賞～第 4 再遊技入賞のいずれかが成立して再遊技の特典が付与される構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者は自己の所有するメダルを減少させることなく遊技性を変化させることが可能となる。また、第 1 R T 状態～第 3 R T 状態のいずれに移行させる場合であっても再遊技の特典が付与される構成、すなわち遊技者の有利度合いが等しい特典が付与される構成とすることにより、遊技者に遊技を堪能させることが可能となる。例えば、第 1 R T 状態に移行させる場合には 1 5 枚のメダル払出が行われる特典が付与され、第 2 R T 状態に移行させる場合には 3 枚のメダル払出が行われる特典が付与され、第 3 R T 状態に移行させる場合には 1 枚のメダル払出が行われる特典が付与される構成とすることも可能である。しかしながら、遊技者は自己の所有するメダルが増加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ため、かかる構成とした場合には、例えば第 3 R T 状態に移行させたいと考える遊技者が対応する入賞を成立させることを躊躇する可能性が考えられる。一方、遊技者の有利度合いが等しい特典が付与される構成においては、上記懸念を解消することが可能となり、遊技者の望む遊技状態下で遊技を堪能させることが可能となる。

30

40

【 0 1 2 9 】

非 B B 状態下で I V = 4 の際に当選となった場合、第 2 再遊技～第 4 再遊技に加えて第 1 再遊技にも当選となる構成とした。そして、第 1 再遊技～第 4 再遊技に当選している状況で左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作された場合、第 1 再遊技入賞が成立して遊技状態が移行しない構成とした。かかる構成とすることにより、例えば通常遊技状態下で第 1 再遊技～第 4 再遊技に当選となった場合において、第 1 R T 状態～第 3 R T 状態ではなく引き続き通常遊技状態で遊技を行いたい遊技者は、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作することで引き続き通常遊技状態で遊技を行うことができる。この結果、遊技者は遊技者

50

自身の趣向に即した遊技状態で遊技を行うことが可能となり、遊技者に遊技を堪能させることが可能となる。また、遊技状態を第1RT状態～第3RT状態のいずれかに移行させる場合の操作を、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作するとともに左ストップスイッチ42を所定のタイミングで操作する操作とする一方、遊技状態を移行させない場合の操作を、左ストップスイッチ42を最初に操作する操作とした。このように、遊技状態を移行させる場合の操作をストップスイッチの操作タイミングを含む操作とする一方で遊技状態を移行させない場合の操作をストップスイッチの操作タイミングを含まない操作とすることにより、遊技状態を移行させない場合の操作を移行させる場合の操作と比して容易なものとすることが可能となり、遊技状態を移行させたくない遊技者の操作負荷を低減させることが可能となる。

10

【0130】

第1再遊技～第4再遊技に当選となった際に左ストップスイッチ42が最初に操作された場合、第1再遊技入賞が成立して再遊技の特典が付与される構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者は自己の所有するメダルを減少させることなく遊技状態を維持することが可能となる。また、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合と同じ再遊技の特典が付与される構成、すなわち遊技者の有利度合いが等しい特典が付与される構成とすることにより、遊技者に遊技を堪能させることが可能となる。例えば、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合には15枚のメダル払出が行われる特典が付与され、左ストップスイッチ42を最初に操作した場合には1枚のメダル払出が行われる特典が付与される構成とすることも可能である。しかしながら、遊技者は自己の所有するメダルが増加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ため、かかる構成とした場合には、遊技状態を移行させたくないとする遊技者が左ストップスイッチ42を最初に操作することを躊躇する可能性が考えられる。一方、遊技者の有利度合いが等しい特典が付与される構成においては、上記懸念を解消することが可能となり、遊技者に遊技を堪能させることが可能となる。

20

【0131】

非BB状態下では、外れとなる確率を除いて第1再遊技～第4再遊技に当選となる確率が最も高くなる構成とした。かかる構成とすることにより、遊技状態の選択を行う機会を遊技者に多く提供することが可能となる。また、例えば遊技者が長時間に亘って遊技を行った場合、遊技者の望む遊技性とその時々状況によって変化する可能性が考えられる。例えば第1RT状態下で第5再遊技入賞は頻繁に成立するもののBB当選とならなかった場合、第5再遊技入賞よりも入賞成立時におけるBB当選の期待度が高い第6再遊技入賞や第7再遊技入賞が成立し得る遊技状態下で遊技を行うことを遊技者が望む可能性が考えられる。また、例えば入賞成立時に2分の1の確率でBBにも当選することとなる第6再遊技入賞が成立したにも関わらずBBに当選しなかった場合、第6再遊技入賞をもう見たくないとする遊技者が考える、すなわち第6再遊技入賞の成立しない遊技状態下で遊技を行うことを遊技者が望む可能性も考えられる。そこで、非BB状態下では外れとなる確率を除いて第1再遊技～第4再遊技に当選となる確率が最も高くなる構成とすることにより、遊技者の望む遊技性が遊技を行っている最中に変化した場合であっても、比較的早いタイミングで遊技者の趣向に即した遊技性に変化させることが可能となる。この結果、遊技者の趣向に即した遊技性を提供することが可能となり、遊技を堪能させることが可能となる。

30

40

【0132】

各リール32L, 32M, 32Rには、当選となった場合にストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず入賞を成立させることができるよう、第5再遊技図柄～第7再遊技図柄を配置した。そして、第5再遊技～第7再遊技のいずれかとBBに共に当選となった場合には、BB図柄よりも当選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32L, 32M, 32R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、第5再遊技～第7再遊技のいずれかとBBに共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BB入賞より第5再遊技入賞～第7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BB図柄を狙

50

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、第 5 再遊技入賞 ~ 第 7 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、繰り返し行われる遊技において B B 当選に対する期待感を持続させることが可能となる。

【 0 1 3 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 3 4 】

(1) 上記実施の形態では、非 B B 状態として、通常遊技状態と、第 1 R T 状態と、第 2 R T 状態と、第 3 R T 状態と、の 4 つの遊技状態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、非 B B 状態として 2 つの遊技状態を備える構成としても良いし、5 つ以上の遊技状態を備える構成としても良い。

10

【 0 1 3 5 】

(2) 上記実施の形態では、第 1 R T 状態、第 2 R T 状態及び第 3 R T 状態において、B B と共に当選となる役の数が異なる構成としたが、B B 当選となった場合に B B と他の役に共に当選となる割合が異なる一方で前記役の数が等しい構成としても良い。

【 0 1 3 6 】

(3) 上記実施の形態では、第 5 再遊技に当選した場合に B B にも当選している確率と、第 6 再遊技に当選した場合に B B にも当選している確率と、第 7 再遊技に当選した場合に B B にも当選している確率と、が各遊技状態において等しい構成としたが、遊技状態によって異なる構成としても良い。例えば、第 1 R T 状態及び第 2 R T 状態では第 5 再遊技に当選した場合の 4 分の 1 の確率で B B にも当選となり、第 3 R T 状態では第 5 再遊技に当選した場合の 2 分の 1 の確率で B B にも当選となる構成とする。

20

【 0 1 3 7 】

(4) 上記実施の形態では、B B と共に当選し得る役の数が多き遊技状態ほど前記役に当選となる確率が高くなる構成としたが、B B と共に当選し得る役の数が多き遊技状態ほど前記役に当選となる確率が低くなる構成としても良い。

【 0 1 3 8 】

例えば、第 1 R T 状態では約 6 5 . 5 分の 1 の確率で第 5 再遊技に当選し、その 1 0 分の 1 の確率で B B にも当選となる構成とする。そして、第 3 R T 状態では、約 1 6 4 分の 1 の確率で第 5 再遊技に当選となるとともにその 4 分の 1 の確率で B B にも当選となり、約 3 2 8 分の 1 の確率で第 6 再遊技に当選となるとともにその 2 分の 1 の確率で B B にも当選となり、約 6 5 5 分の 1 の確率で第 7 再遊技に当選となるとともにその 1 分の 1 の確率で B B にも当選となる構成とする。かかる構成とした場合には、第 1 R T 状態で遊技を行った場合、約 6 5 . 5 分の 1 の確率で第 5 再遊技入賞が成立し、第 3 R T 状態で遊技を行った場合、約 9 3 . 6 分の 1 の確率で第 5 再遊技入賞 ~ 第 7 再遊技入賞のいずれかが成立することとなる。つまり、かかる構成においては、B B と共に当選し得る役の数が多き第 3 R T 状態の方が前記役の数が少ない第 1 R T 状態よりも前記役の当選確率が低くなる。ところが、第 1 R T 状態では、B B と共に当選し得る役に当選した場合の 1 0 分の 1 の確率でしか B B に当選しておらず、第 3 R T 状態では、B B と共に当選し得る役に当選した場合の約 2 . 3 分の 1 の確率で B B にも当選することとなる。したがって、かかる構成とした場合には、B B 当選の期待度は低いものの B B 当選を期待できる頻度が高い遊技性と、B B 当選を期待できる頻度は低いものの多様な入賞形態で B B 当選を期待できるとともに B B 当選の期待度が高い遊技性と、を遊技者に提供することが可能となる。

30

40

【 0 1 3 9 】

(6) 上記実施の形態では、中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作されたことと、左ストップスイッチ 4 2 が所定のタイミングで操作されたことと、を条件として第 2 再遊技入賞 ~ 第 4 再遊技入賞のいずれかを成立させ、第 1 R T 状態 ~ 第 3 R T 状態のいずれかに移行させる構成としたが、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を条件として第 2 再遊技入賞 ~ 第 4 再遊技入賞のいずれかを成立させ、第 1 R T 状態 ~ 第 3 R T 状態のいずれかに移行させる構成としても良いし、ストップスイッチ 4 2 ~ 4

50

4の少なくとも1つの操作タイミングを条件として第2再遊技入賞～第4再遊技入賞のいずれかを成立させ、第1 R T状態～第3 R T状態のいずれかに移行させる構成としても良い。

【0140】

(7)上記実施の形態では、第1再遊技～第4再遊技に当選となった場合に第1 R T状態～第3 R T状態のいずれかを選択可能な構成、すなわち役の抽選結果が予め定めた結果となった場合に遊技状態を選択可能な構成としたが、これに加えて、B B状態等の所定の遊技状態が終了した場合に遊技状態を選択可能な構成としても良いし、予め定めた所定回数の遊技が行われた場合に遊技状態を選択可能な構成としても良い。

【0141】

10

(8)上記実施の形態では、第1再遊技～第4再遊技に当選となった場合に第1 R T状態～第3 R T状態のいずれかを選択可能な構成としたが、役の抽選に外れた場合にストップスイッチ42～44の操作を通じて第1 R T状態～第3 R T状態のいずれかを選択可能な構成としても良い。

【0142】

(9)上記実施の形態では、B B状態が終了した場合に限って通常遊技状態に移行し、第1 R T状態～第3 R T状態のいずれかから通常遊技状態に移行しない構成としたが、移行する構成としても良いことは言うまでもない。

【0143】

(10)上記実施の形態では、第1 R T状態～第3 R T状態のいずれかに移行させる場合、第2再遊技入賞～第4再遊技入賞のいずれかを成立させて再遊技の特典を付与する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、所定枚数のメダル払出を行う特典を付与する構成としても良い。このとき、1回の遊技に必要なメダル数より少ない枚数のメダル払出を行う特典を付与する構成としても良いし、前記メダル数より多い枚数のメダル払出を行う特典を付与する構成としても良い。また、このように所定の入賞が成立した場合に遊技状態を移行させるのではなく、所定の入賞が成立しなかった場合すなわち取りこぼしが発生した場合に遊技状態を移行させる構成としても良い。

20

【0144】

(11)上記実施の形態では、第1 R T状態に移行させる場合と、第2 R T状態に移行させる場合と、第3 R T状態に移行させる場合と、において再遊技の特典を付与する構成としたが、遊技者の有利度合いが等しい特典を付与するのであればかかる構成に限定されるものではない。例えば、第1 R T状態又は第2 R T状態に移行させる場合に再遊技の特典を付与し、第3 R T状態に移行させる場合に3枚のメダル払出を行う特典を付与する構成としても良い。かかる構成とした場合であっても、1回の遊技に3枚のメダルを必要とする構成においては、遊技者の有利度合いが等しくなる。

30

【0145】

(12)上記実施の形態では、第1 R T状態に移行させる場合と、第2 R T状態に移行させる場合と、第3 R T状態に移行させる場合と、において遊技者の有利度合いが等しい特典を付与する構成としたが、遊技者の有利度合いが異なる特典を付与する構成としても良い。

40

【0146】

(13)上記実施の形態では、第1 R T状態～第3 R T状態のいずれかに移行させる場合、第2再遊技入賞～第4再遊技入賞のいずれかを成立させて再遊技の特典を付与する構成としたが、第1 R T状態～第3 R T状態のうち少なくとも1つの遊技状態に移行させる場合に特典を付与しない構成としても良い。

【0147】

(14)上記実施の形態では、非B B状態下で $IV = 4$ の際に当選となった場合、第1 R T状態～第3 R T状態のいずれかに移行することとなる第2再遊技～第4再遊技に当選となる構成とするとともに、遊技状態が移行しない第1再遊技にも当選となる構成としたが、第1再遊技に当選とならない構成としても良い。かかる構成とした場合には、左スト

50

ップスイッチ 4 2 が最初に操作された場合、いずれの入賞も成立しないように停止情報を設定する構成とすれば、上記実施の形態と同様にそのときの遊技状態を維持することができる。但し、かかる構成とした場合には、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作した場合と、中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 を最初に操作するとともに現在の R T 状態と対応する再遊技入賞を成立させることができる操作タイミングで左ストップスイッチ 4 2 を操作した場合と、において、遊技状態が変化しないという同一の事象が発生するものの当該遊技回で付与される特典の有利度合いに差異が生じることとなる。

【 0 1 4 8 】

(1 5) 上記実施の形態では、 $I V = 4$ の際に当選となって遊技状態を維持する場合、第 1 再遊技入賞を成立させて再遊技の特典を付与する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、所定枚数のメダル払出を行う特典を付与する構成としても良い。このとき、1 回の遊技に必要なメダル数より少ない枚数のメダル払出を行う特典を付与する構成としても良いし、前記メダル数より多い枚数のメダル払出を行う特典を付与する構成としても良い。

10

【 0 1 4 9 】

(1 6) 上記実施の形態では、 $I V = 4$ の際に当選となって遊技状態を維持する場合に再遊技の特典を付与する構成としたが、第 1 R T 状態 ~ 第 3 R T 状態に移行させる場合と遊技者の有利度合いが等しい特典を付与するのであればかかる構成に限定されるものではない。例えば、第 1 R T 状態 ~ 第 3 R T 状態のいずれかに移行させる場合に再遊技の特典を付与し、遊技状態を維持する場合に 3 枚のメダル払出を行う特典を付与する構成としても良い。かかる構成とした場合であっても、1 回の遊技に 3 枚のメダルを必要とする構成においては、遊技者の有利度合いが等しくなる。

20

【 0 1 5 0 】

(1 7) 上記実施の形態では、非 B B 状態下において外れとなる確率を除いて第 1 再遊技 ~ 第 4 再遊技に当選となる確率が最も高くなる構成としたが、ベル等の他の所定の役に当選となる確率が最も高くなる構成としても良いことは言うまでもない。

【 0 1 5 1 】

(1 8) 上記実施の形態では、通常遊技状態、第 1 R T 状態 ~ 第 3 R T 状態の各遊技状態において、再遊技の特典が付与されることとなるインデックス値 $I V$ (すなわち $I V = 4 \sim 10$) のポイント値 $P V$ を変化させることで遊技者の有利度合い、すなわち 1 遊技回あたりのメダル払出の期待値を等しくする構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、ベル等のメダル払出の特典が付与されることとなるインデックス値 $I V$ のポイント値 $P V$ を変化させることで遊技者の有利度合いを等しくする構成としても良い。

30

【 0 1 5 2 】

(1 9) 上記実施の形態では、第 2 再遊技 ~ 第 4 再遊技に当選となる機会が発生する一方、第 2 再遊技 ~ 第 4 再遊技のいずれか 1 つのみに当選となる機会が発生しない構成としたが、第 2 再遊技 ~ 第 4 再遊技の全てに当選となる機会と、第 2 再遊技 ~ 第 4 再遊技の少なくとも 1 つに当選となる機会と、が共に発生する構成としても良い。

【 0 1 5 3 】

(2 0) 上記実施の形態では、第 2 再遊技入賞 ~ 第 4 再遊技入賞のいずれかが成立した場合、遊技状態を第 1 R T 状態 ~ 第 3 R T 状態のいずれかに移行させる構成としたが、B B 当選フラグを持ち越している状況で第 2 再遊技入賞 ~ 第 4 再遊技入賞のいずれかが成立した場合には、遊技状態を移行させない構成としても良い。

40

【 0 1 5 4 】

(2 1) 上記実施の形態では、第 5 再遊技に当選した場合、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第 5 再遊技入賞が成立する構成としたが、所定のタイミングでストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に第 5 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 3 2 L の 7 番の位置に第 5 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 3 2 L の 1 番 ~ 5 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 4 2 が操作された場合、「リプレ

50

イ」図柄を有効ライン上に停止させることができず、第5再遊技入賞が成立しない。第6再遊技図柄及び第7再遊技図柄についても同様である。

【0155】

(22) 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。

【0156】

(23) 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と第5再遊技～第7再遊技に共に当選となる機会やCBと第5再遊技～第7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。

【0157】

(24) 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。

【0158】

(25) 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。

【0159】

(26) 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。

【0160】

(27) 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。

【0161】

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。

【0162】

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Ｓ６０４）とを備えた遊技機において、

前記特別遊技状態以外の遊技状態として、前記特別役に当選となる確率が第１確率（約１／８９）であって、前記特別役に当選となった場合の規定割合（２９％）で前記特別役に加えて他の役にも当選となる第１所定遊技状態（第１ＲＴ状態）と、前記特別役に当選となる確率が前記第１確率であって、前記特別役に当選となった場合に前記規定割合よりも高い第２規定割合（８７％）で前記特別役に加えて他の役にも当選となる第２所定遊技状態（第３ＲＴ状態）と、を少なくとも備え、

10

前記役の抽選結果が第１結果（第１再遊技～第４再遊技に当選）であって前記停止操作手段に第１特定操作（中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作するとともに左リール３２Ｌの５番～１１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を操作する操作）がなされた場合、そのときの遊技状態が前記特別遊技状態以外の遊技状態であればそのときの遊技状態に関わらず遊技状態を前記第１所定遊技状態に移行させる第１移行手段（主制御装置１０１の第１ＲＴ設定フラグセット処理機能Ｓ５０３）と、

前記役の抽選結果が前記第１結果であって前記停止操作手段に第２特定操作（中ストップスイッチ４３又は右ストップスイッチ４４を最初に操作するとともに左リール３２Ｌの１９番～４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を操作する操作）がなされた場合、そのときの遊技状態が前記特別遊技状態以外の遊技状態であればそのときの遊技状態に関わらず遊技状態を前記第２所定遊技状態に移行させる第２移行手段（主制御装置１０１の第３ＲＴ設定フラグセット処理機能Ｓ５０９）とを備えたことを特徴とする遊技機。

20

【０１６３】

本遊技機によれば、特別遊技状態以外の遊技状態として、特別役に当選となる確率が第１確率であって当該特別役に当選となった場合の規定割合で特別役に加えて他の役にも当選となる第１所定遊技状態と、特別役に当選となる確率が第１確率であって当該特別役に当選となった場合に規定割合よりも高い第２規定割合で特別役に加えて他の役にも当選となる第２所定遊技状態と、が少なくともある。このように、特別役に当選となる確率が等しい一方で特別役に当選となった場合に他の役にも当選となる割合が異なる複数の遊技状態を設けることにより、特別役に当選していることを期待できる機会又は特別役に当選していることを期待できる頻度が異なる複数の遊技性を遊技者に提供することが可能となる。

30

【０１６４】

また、第１所定遊技状態には、特別遊技状態以外の遊技状態下で役の抽選結果が第１結果となり、停止操作手段に第１特定操作がなされた場合に移行し、第２所定遊技状態には、特別遊技状態以外の遊技状態下で役の抽選結果が第１結果となり、停止操作手段に第２特定操作がなされた場合に移行する。かかる構成とすることにより、第１所定遊技状態と第２所定遊技状態のいずれの遊技状態で遊技を行うかを、停止操作手段の操作を通じて遊技者に選択させることが可能となる。つまり遊技者は、特別遊技状態以外の遊技状態下で役の抽選結果が第１結果となった場合に、特別役と他の役に共に当選となる割合が低い遊技状態でその後の遊技を行うか、特別役と他の役に共に当選となる割合が高い遊技状態でその後の遊技を行うか、を選択することができる。この結果、遊技者は遊技者自身の趣向に即した遊技状態で遊技を行うことが可能となる。

40

【０１６５】

さらに、役の抽選結果が第１結果となった場合に第１所定遊技状態又は第２所定遊技状態に移行させることが可能な構成、すなわち同一遊技回で第１所定遊技状態又は第２所定遊技状態を選択可能な構成とすることにより、例えば遊技者が移行させたいと考えていな

50

い遊技状態への移行機会のみが頻繁に発生し、遊技状態を移行させることができないことで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。

【0166】

以上の結果、遊技者の望む遊技性を提供することで遊技を堪能させることが可能となる。

【0167】

なお、第1移行手段が「そのときの遊技状態が特別遊技状態以外の遊技状態であればそのときの遊技状態に関わらず遊技状態を第1所定遊技状態に移行させる」とは、第2所定遊技状態等の第1所定遊技状態以外の遊技状態から第1所定遊技状態に移行させる場合の他に、第1所定遊技状態から第1所定遊技状態に移行させる場合も含む。第2移行手段について同様である。

10

【0168】

遊技機2．上記遊技機1において、前記第2所定遊技状態において前記特別役に当選となった場合に当選となり得る役の数(3)は、前記第1所定遊技状態において前記特別役に当選となった場合に当選となり得る役の数(1)よりも多いことを特徴とする遊技機。

【0169】

本遊技機によれば、第2所定遊技状態において特別役に当選となった場合に当選となり得る役の数は、第1所定遊技状態において特別役に当選となった場合に当選となり得る役の数よりも多い。特別役と他の役に共に当選となり得る構成においては、他の役と対応する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できる。このため、第1所定遊技状態と第2所定遊技状態とにおいて特別役に当選となった場合に当選となり得る役の数が異なる構成とすることにより、第1所定遊技状態と第2所定遊技状態とにおいて特別役に当選していることを期待できる機会を異ならせることが可能となる。

20

【0170】

遊技機3．上記遊技機2において、前記第2所定遊技状態を、前記特別役に当選となった場合に当選となり得る役として少なくとも第1所定役(第5再遊技)と第2所定役(第6再遊技)を有し、前記第1所定役に当選となった場合に前記特別役にも当選となる割合(4分の1)と、前記第2所定役に当選となった場合に前記特別役にも当選となる割合(2分の1)と、が異なる構成としたことを特徴とする遊技機。

【0171】

本遊技機によれば、第2所定遊技状態では、特別役に当選となった場合に当選となり得る役として少なくとも第1所定役と第2所定役がある。かかる構成とすることにより、第1所定役と対応する絵柄が有効位置に停止した場合と、第2所定役と対応する絵柄が有効位置に停止した場合と、に特別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る。また、第1所定役に当選となった場合に特別役にも当選となる割合と、第2所定役に当選となった場合に特別役にも当選となる割合と、を異ならせることにより、第1所定役と対応する絵柄が有効位置に停止した場合と、第2所定役と対応する絵柄が有効位置に停止した場合と、において、遊技者の抱く特別役に当選していることへの期待感に差異を設けることが可能となり、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

30

【0172】

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、前記第2所定遊技状態において前記特別役に当選となった場合に当選となり得る役に当選となる確率は、前記第1所定遊技状態において前記特別役に当選となった場合に当選となり得る役に当選となる確率よりも高いことを特徴とする遊技機。

40

【0173】

本遊技機によれば、第2所定遊技状態において特別役に当選となった場合に当選となり得る役に当選となる確率は、第1所定遊技状態において特別役に当選となった場合に当選となり得る役に当選となる確率よりも高い。かかる構成とすることにより、特別役に当選していることを期待できる役と対応する絵柄が有効位置に停止する頻度を、第1所定遊技状態と第2所定遊技状態において異ならせることが可能となり、特別役に当選しているこ

50

とを期待できる頻度が異なる複数の遊技性を遊技者に提供することが可能となる。

【 0 1 7 4 】

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、前記第 1 所定遊技状態と前記第 2 所定遊技状態は遊技者の有利度合いが等しいことを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 5 】

本遊技機によれば、第 1 所定遊技状態と第 2 所定遊技状態は遊技者の有利度合いが等しい。かかる構成とすることにより、各所定遊技状態における遊技を遊技者に堪能させることが可能となる。例えば第 1 所定遊技状態と第 2 所定遊技状態との間に遊技者の有利度合いに差異を設けた場合、遊技者は有利度合いが大きい側の遊技状態で遊技を行いたいと考えるものと想定される。このため、かかる構成とした場合には、遊技者が一方の遊技状態のみを選択する可能性が考えられ、遊技状態が有利度合いの小さい側の遊技状態である場合に遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が考えられる。一方、第 1 所定遊技状態と第 2 所定遊技状態の有利度合いが等しい構成においては、上記懸念を解消することが可能となり、各所定遊技状態における遊技を遊技者に堪能させることが可能となる。

【 0 1 7 6 】

遊技機 6 . 上記遊技機 1 乃至遊技機 5 のいずれかにおいて、前記第 1 結果とは少なくとも第 1 役（第 2 再遊技）と第 2 役（第 4 再遊技）に当選となる結果であって、前記役の抽選結果が前記第 1 結果であって前記停止操作手段に前記第 1 特定操作がなされた場合、前記有効位置に前記第 1 役と対応する第 1 絵柄（第 2 再遊技図柄の組合せ）を停止させる第 1 停止制御手段（主制御装置 1 0 1 の停止情報設定処理機能 S 3 1 0 及びリール制御処理機能 S 2 1 0）と、前記役の抽選結果が第 1 結果であって前記停止操作手段に前記第 2 特定操作がなされた場合、前記有効位置に前記第 2 役と対応する第 2 絵柄（第 4 再遊技図柄の組合せ）を停止させる第 2 停止制御手段（主制御装置 1 0 1 の停止情報設定処理機能 S 3 1 0 及びリール制御処理機能 S 2 1 0）と、前記有効位置に前記第 1 絵柄が停止した場合、遊技者に第 1 特典（再遊技）を付与する第 1 特典付与手段（主制御装置 1 0 1 の開始待ち処理における自動投入処理機能）と、前記有効位置に前記第 2 絵柄が停止した場合、前記第 1 特典と遊技者の有利度合いが等しい第 2 特典（再遊技）を付与する第 2 特典付与手段（主制御装置 1 0 1 の開始待ち処理における自動投入処理機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 7 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第 1 結果である場合、停止操作手段に第 1 特定操作と第 2 特定操作のいずれを行った場合であっても遊技者の有利度合いが等しい第 1 特典又は第 2 特典が付与される。例えば第 1 特典と第 2 特典の有利度合いに差異を設けた場合、遊技者は有利度合いが大きい特典の付与を受けたいと考えるものと想定される。このため、例えば遊技者の望む遊技状態が有利度合いの小さな特典を付与された後に移行するものであった場合、遊技者が前記遊技状態に移行させることすなわち有利度合いの小さな特典が付与される特定操作を行うことを躊躇する可能性が考えられる。一方、第 1 特典と第 2 特典の有利度合いが等しい構成においては、上記懸念を解消することが可能となり、遊技を堪能させることが可能となる。

【 0 1 7 8 】

遊技機 7 . 上記遊技機 6 において、前記第 1 特典付与手段及び前記第 2 特典付与手段は、前記役の抽選結果が前記第 1 結果となった遊技回において用いられた遊技媒体の数と同数又はそれ以上の遊技媒体を払い出す特典を付与することを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 9 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第 1 結果となった遊技回において停止操作手段に第 1 特定操作又は第 2 特定操作を行った場合、当該遊技回において用いた遊技媒体の数と同数又はそれ以上の遊技媒体が払い出される。かかる構成とすることにより、遊技者は自己の所有する遊技媒体を減少させることなく遊技状態を移行させることが可能となる。

【 0 1 8 0 】

遊技機 8 . 上記遊技機 6 において、前記第 1 特典付与手段及び前記第 2 特典付与手段は

、前記役の抽選結果が前記第 1 結果となった遊技回において用いられた遊技媒体の数と同等の遊技媒体を、遊技者の所有する遊技媒体を減少させることなく投入する再遊技の特典を付与することを特徴とする遊技機。

【 0 1 8 1 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第 1 結果となった遊技回において停止操作手段に第 1 特定操作又は第 2 特定操作を行った場合、当該遊技回において用いた遊技媒体の数と同等の遊技媒体が投入される再遊技の特典が付与される。かかる構成とすることにより、遊技者は自己の所有する遊技媒体を減少させることなく遊技状態を移行させることが可能となる。

【 0 1 8 2 】

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、前記特別遊技状態以外の遊技状態として、前記特別役に当選となる確率が前記第 1 確率であって、前記特別役に当選となった場合に前記規定割合及び前記第 2 規定割合と異なる第 3 規定割合 (0 %) で前記特別役に加えて他の役にも当選となる第 3 所定遊技状態 (通常遊技状態) を備え、前記役の抽選結果が前記第 1 結果であって前記停止操作手段に第 3 特定操作 (左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作する操作) がなされた場合、そのときの遊技状態が前記特別遊技状態以外の遊技状態であれば当該遊技状態を維持する遊技状態維持手段 (主制御装置 1 0 1 の R T 状態処理において全てを否定判定する機能) を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 1 8 3 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第 1 結果であって停止操作手段に第 3 特定操作がなされた場合、そのときの遊技状態が特別遊技状態以外の遊技状態であれば当該遊技状態が維持される。かかる構成とすることにより、役の抽選結果が第 1 結果となった際に遊技状態を移行させたくない遊技者は、第 3 特定操作を行うことで引き続きそのときの遊技状態で遊技を行うことができる。この結果、遊技者は遊技者自身の趣向に即した遊技状態で遊技を行うことが可能となり、遊技者に遊技を堪能させることが可能となる。

【 0 1 8 4 】

遊技機 1 0 . 上記遊技機 9 において、前記第 1 特定操作と前記第 2 特定操作の少なくとも一方を、前記停止操作手段を規定のタイミングで操作することを含む操作とし、前記第 3 特定操作を、前記停止操作手段の操作タイミングを含まない操作としたことを特徴とする遊技機。

【 0 1 8 5 】

本遊技機によれば、第 1 特定操作と第 2 特定操作の少なくとも一方は、停止操作手段を規定のタイミングで操作することを含む操作であって、第 3 特定操作は、停止操作手段の操作タイミングを含まない操作である。かかる構成とすることにより、第 3 特定操作を、第 1 特定操作と第 2 特定操作の少なくとも一方よりも容易な操作とすることが可能となる。この結果、役の抽選結果が第 1 結果となった際に遊技状態を移行させたくない遊技者の操作負担を低減させることが可能となる。

【 0 1 8 6 】

遊技機 1 1 . 上記遊技機 9 又は遊技機 1 0 において、前記第 1 結果とは少なくとも規定役 (第 1 再遊技) に当選となる結果であって、前記役の抽選結果が前記第 1 結果であって前記停止操作手段に前記第 3 特定操作がなされた場合、前記有効位置に前記規定役と対応する規定絵柄 (第 1 再遊技図柄の組合せ) を停止させる規定停止制御手段 (主制御装置 1 0 1 の停止情報設定処理機能 S 3 1 0 及びリール制御処理機能 S 2 1 0) と、前記有効位置に前記規定絵柄が停止した場合、遊技者に規定特典 (再遊技) を付与する規定特典付与手段 (主制御装置 1 0 1 の開始待ち処理における自動投入処理機能) と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 1 8 7 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第 1 結果であって停止操作手段に第 3 特定操作を行った場合、有効位置に規定絵柄が停止して規定特典が付与される。かかる構成とすることにより、遊技状態を移行させなかった結果として、又は役の抽選結果が第 1 結果となった

10

20

30

40

50

際の遊技状態と対応する特定操作を行わなかった結果として、遊技者が自己の所有する遊技媒体を減少させることを抑制することが可能となる。

【0188】

なお、本構成を上記遊技機6乃至遊技機8のいずれかに適用する場合には、規定特典の有利度合いを第1特典と等しくすることが望ましい。第1特定操作、第2特定操作及び第3特定操作のいずれを行った場合であっても付与される特典の有利度合いが等しくなり、遊技者の望む遊技状態と対応する特定操作を遊技者に行わせることが可能となるからである。

【0189】

遊技機12. 上記遊技機11において、前記規定特典付与手段は、前記役の抽選結果が前記第1結果となった遊技回において用いられた遊技媒体の数と同数又はそれ以上の遊技媒体を払い出す特典を付与することを特徴とする遊技機。

10

【0190】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第1結果となった遊技回において停止操作手段に第3特定操作を行った場合、当該遊技回において用いた遊技媒体の数と同数又はそれ以上の遊技媒体が払い出される。かかる構成とすることにより、遊技者は自己の所有する遊技媒体を減少させることなく遊技状態を維持することが可能となる。

【0191】

遊技機13. 上記遊技機11において、前記規定特典付与手段は、前記役の抽選結果が前記第1結果となった遊技回において用いられた遊技媒体の数と同数の遊技媒体を、遊技者の所有する遊技媒体を減少させることなく投入する再遊技の特典を付与することを特徴とする遊技機。

20

【0192】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第1結果となった遊技回において停止操作手段に第3特定操作を行った場合、当該遊技回において用いた遊技媒体の数と同数の遊技媒体が投入される再遊技の特典が付与される。かかる構成とすることにより、遊技者は自己の所有する遊技媒体を減少させることなく遊技状態を維持することが可能となる。

【0193】

遊技機14. 上記遊技機1乃至遊技機13のいずれかにおいて、少なくとも前記各所定遊技状態において前記抽選手段が前記役の抽選に用いる抽選情報(通常遊技状態用抽選テーブル、第1RT状態用抽選テーブル、第2RT状態用抽選テーブル、第3RT状態用抽選テーブル)を、前記役の抽選結果が前記第1結果となる確率がいずれの役にも当選とまらない結果と対応する確率を除いて最も高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【0194】

本遊技機によれば、少なくとも各所定遊技状態では、いずれの役にも当選とならない結果と対応する確率を除き、役の抽選結果が第1結果となる確率が最も高い。かかる構成とすることにより、遊技状態の選択を行う機会を遊技者に多く提供することが可能となる。

【0195】

遊技機15. 上記遊技機1乃至遊技機14のいずれかにおいて、前記役の抽選結果が前記特別役と他の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他の役と対応する絵柄を優先して停止させる優先停止制御手段(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)を備えたことを特徴とする遊技機。

40

【0196】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特別役と他の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他の役と対応する絵柄が優先して停止する。かかる構成とすることにより、例えば特別絵柄を狙って停止操作手段を操作する遊技者であっても、他の役と対応する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、繰り返し行われる遊技において特別役当選に対する期待感を持続させることが可能となる。

50

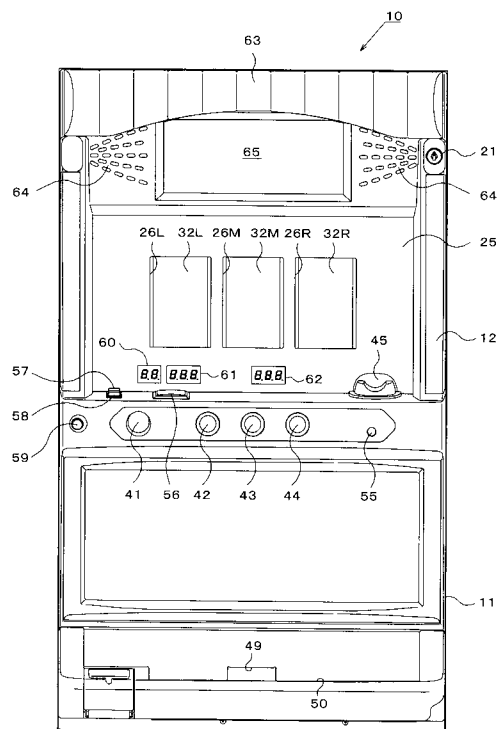
【符号の説明】

【 0 1 9 7 】

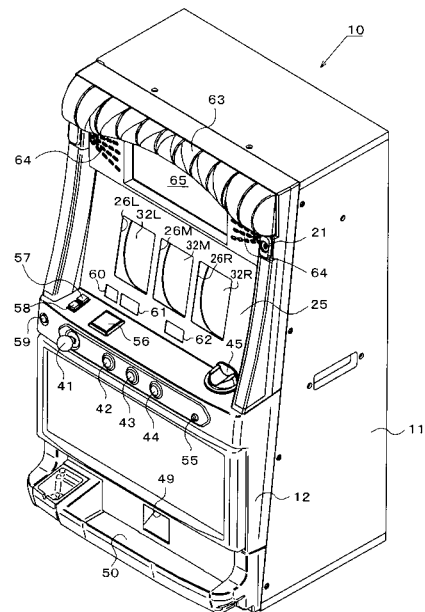
10 ...遊技機としてのスロットマシン、32 ...循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、41 ...開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、42 ~ 44 ...停止操作手段としてのストップスイッチ、56 ...開始操作手段又は入力操作手段としての第1クレジット投入スイッチ、57 ...開始操作手段又は入力操作手段としての第2クレジット投入スイッチ、58 ...開始操作手段又は入力操作手段としての第3クレジット投入スイッチ、63 ...補助演出部又は示唆手段を構成する上部ランプ、64 ...補助演出部又は示唆手段を構成するスピーカ、65 ...補助演出部又は示唆手段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。

10

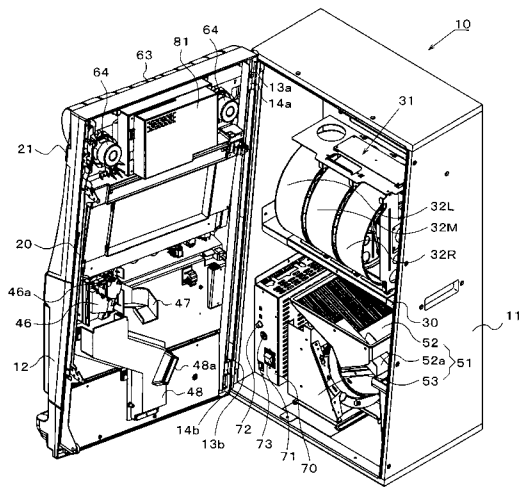
【図1】



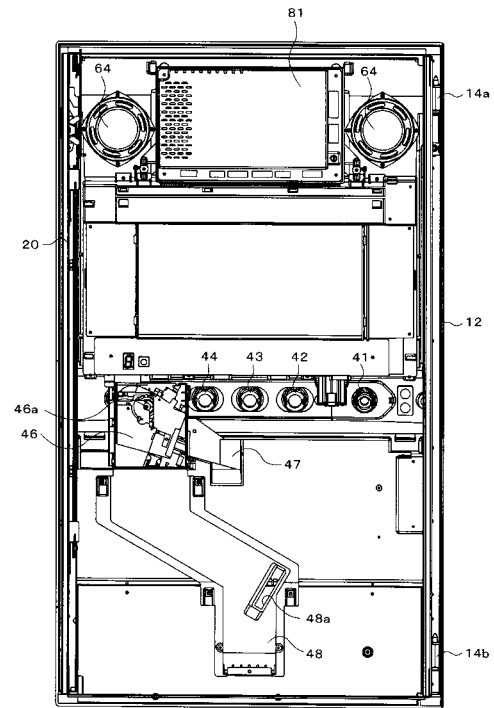
【図2】



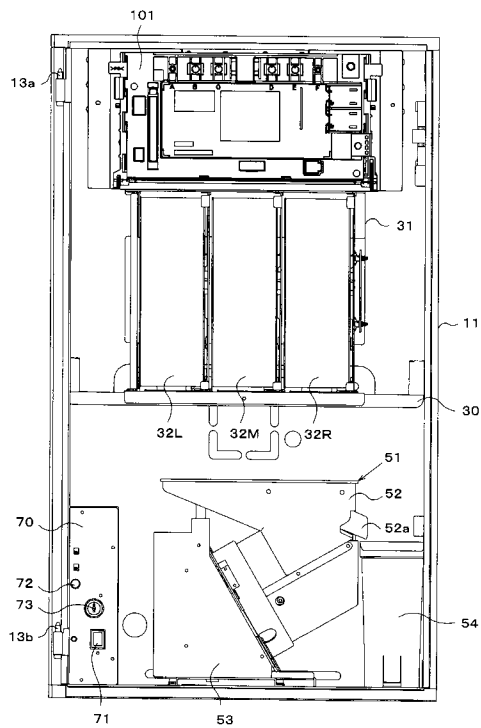
【図 3】



【図 4】



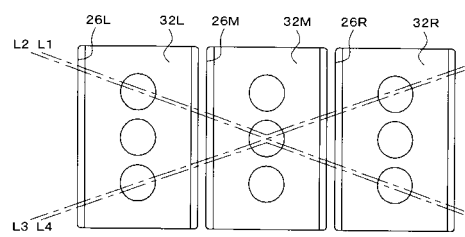
【図 5】



【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

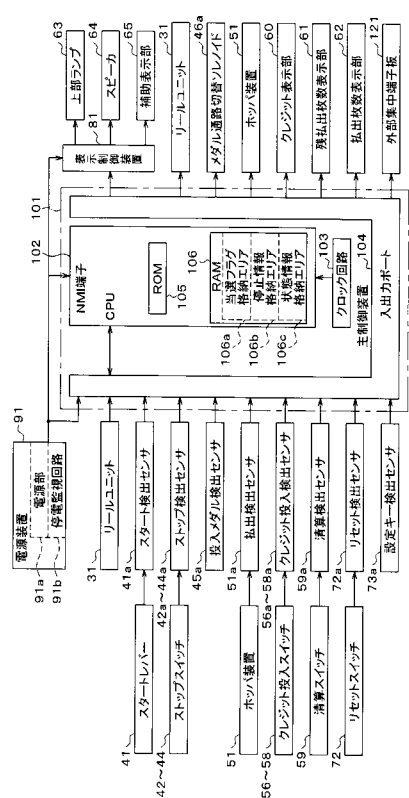
【図 7】



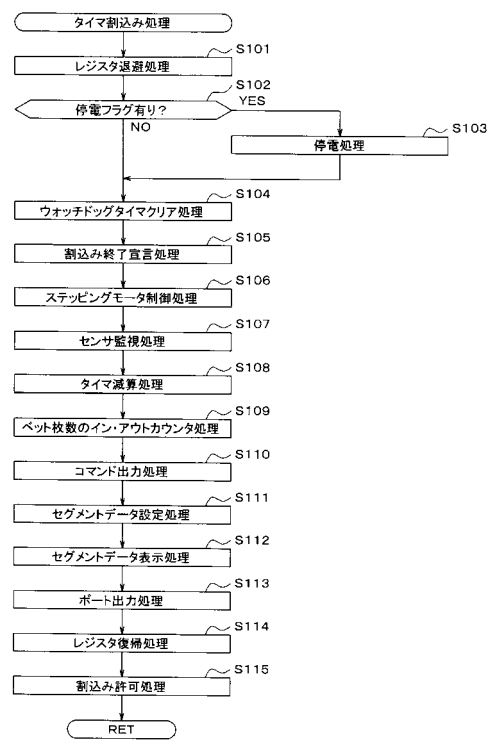
【図 8】

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1RT状態
第3再遊技				再遊技	第2RT状態
第4再遊技				再遊技	第3RT状態
第5再遊技				再遊技	—
第6再遊技				再遊技	—
第7再遊技				再遊技	—
BB				0	BB状態

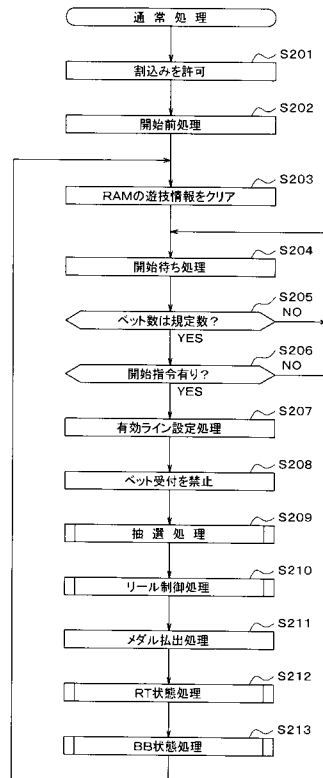
【図 9】



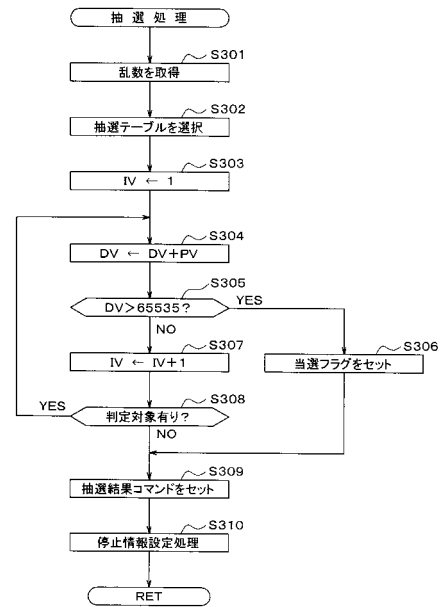
【図 10】



【図 1 1】



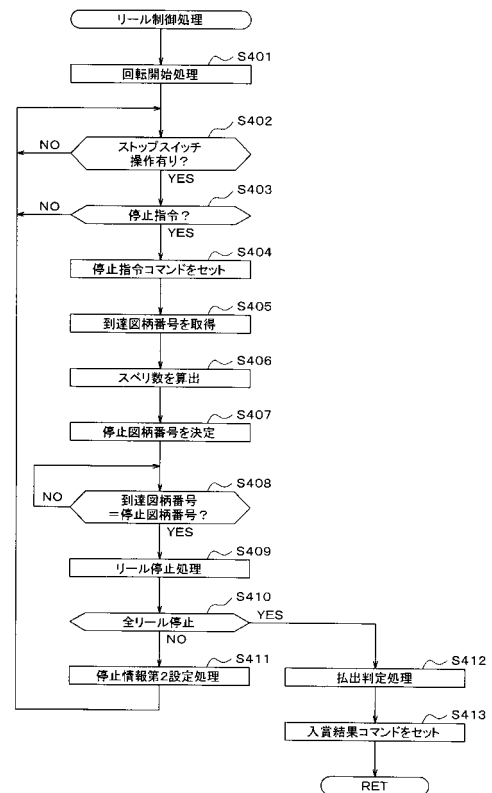
【図 1 2】



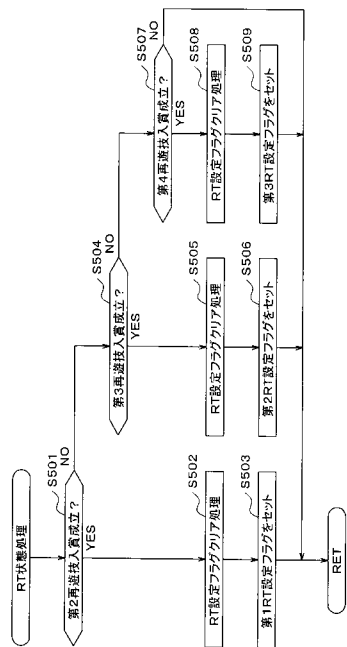
【図 1 3】

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、第2再遊技 第3再遊技、第4再遊技	8978
5	第5再遊技	0
6	第5再遊技、BB	0
7	第6再遊技	0
8	第6再遊技、BB	0
9	第7再遊技	0
10	第7再遊技、BB	0
11	BB	346

【図 1 4】



【図 15】



【図 16】

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、第2再遊技 第3再遊技、第4再遊技	8578
5	第5再遊技	300
6	第5再遊技、BB	100
7	第6再遊技	0
8	第6再遊技、BB	0
9	第7再遊技	0
10	第7再遊技、BB	0
11	BB	246

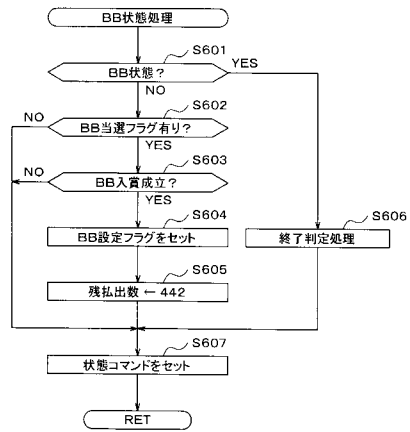
【図 17】

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、第2再遊技 第3再遊技、第4再遊技	8378
5	第5再遊技	300
6	第5再遊技、BB	100
7	第6再遊技	100
8	第6再遊技、BB	100
9	第7再遊技	0
10	第7再遊技、BB	0
11	BB	146

【図 18】

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、第2再遊技 第3再遊技、第4再遊技	8278
5	第5再遊技	300
6	第5再遊技、BB	100
7	第6再遊技	100
8	第6再遊技、BB	100
9	第7再遊技	0
10	第7再遊技、BB	100
11	BB	46

【図 19】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 8 - 1 7 3 2 0 8 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 2 6 3 0 0 3 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 1 5 1 7 1 8 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4