

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5435346号
(P5435346)

(45) 発行日 平成26年3月5日 (2014.3.5)

(24) 登録日 平成25年12月20日 (2013.12.20)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 4 (全 42 頁)

(21) 出願番号 特願2009-267025 (P2009-267025)
 (22) 出願日 平成21年11月25日 (2009.11.25)
 (65) 公開番号 特開2011-110130 (P2011-110130A)
 (43) 公開日 平成23年6月9日 (2011.6.9)
 審査請求日 平成24年11月21日 (2012.11.21)

(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21号
 (74) 代理人 100099047
 弁理士 柴田 淳一
 (72) 発明者 大貫 昌人
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21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3丁目9番21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3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内
 最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【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、

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把握結果情報を記憶する把握結果情報記憶手段と、

第1特定期間を設定する第1特定期間設定手段と、

第2特定期間を設定する第2特定期間設定手段と、

回数情報を設定する回数情報設定手段と、

前記回数情報を記憶する回数情報記憶手段と、

前記各特定期間に前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかとなった場合、前記回数

10

20

情報記憶手段に記憶された回数情報に基づいて、前記特定操作又は前記特定入賞の成立を回避できる回避操作を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、

前記各特定期間に前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかとなり、前記役の抽選結果と対応する把握結果情報が前記把握結果情報記憶手段に記憶されている場合、前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報が実質的に多くなる特定特典を付与する特定特典付与手段と

を備え、

前記回数情報設定手段は、前記第 1 特定期間となる場合に第 1 回数を示す第 1 回数情報を設定するとともに、前記第 2 特定期間となる場合に前記第 1 回数より少ない第 2 回数を示す第 2 回数情報を設定し、

前記特定特典付与手段は、前記第 1 特定期間である場合に第 1 特定特典を付与するとともに、前記第 2 特定期間である場合に前記第 1 特定特典よりも前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報が実質的に多くなる度合いが大きい第 2 特定特典を付与し、

さらに、

遊技者の操作に基づいて前記第 1 特定期間と前記第 2 特定期間のいずれを設定するかを決定する決定手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特定特典付与手段は、前記役の抽選結果と対応する把握結果情報が前記把握結果情報記憶手段に記憶されている場合、前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報に関わらず、前記示唆演出実行手段に前記示唆演出を実行させる特典を付与することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記役の抽選結果が前記把握結果情報記憶手段に記憶されている把握結果情報と対応する特定結果となることを含む特定条件が成立したか否かを判定する特定条件判定手段と、前記特定条件が成立した場合、規定特典を付与する規定特典付与手段とを備えたことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記特定条件判定手段は、前記各特定期間において最初に発生した特定結果が、前記把握結果情報記憶手段に記憶されている把握結果情報と対応する特定結果であった場合、前記特定条件が成立したと判定することを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【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、所定の停止出目を出現させるための操作方法等を報知するアシストタイム（以下、「AT」という。）状態を備えたものがある（例えば特許文献 1 参照）

。A T状態を備えたスロットマシンとしては、例えば報知された図柄を狙ってストップスイッチを操作することで所定の入賞を成立させることが可能となるものや、例えば報知された操作順序でストップスイッチを操作することで所定の入賞を成立させることが可能となるものが一般的である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2002-119641号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0005】

上記A T状態を備えたスロットマシンには、予め定めた所定回数の報知を行った場合にA T状態が終了するものがある。かかる構成においては、A T状態における報知回数ひいては所定の入賞を成立させることができる回数を遊技者が容易に把握できるため、A T状態における遊技が単調化する可能性が懸念される。

【0006】

なお、以上の問題は、上記例示したようなスロットマシンに限らず、所定の入賞の成立を回避するための操作方法を報知するA T状態を備えたスロットマシンや、所定回数の遊技が行われた場合に終了するR T状態を備えた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。

20

【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、遊技が単調化することを抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【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、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把握結果情報を記憶する把握結果情報記憶手段と、第1特定期間を設定する第1特定期間設定手段と、第2特定期間を設定する第2特定期間設定手段と、回数情報を設定する回数情報設定手段と、前記回数情報を記憶する回数情報記憶手段と、前記各特定期間に前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかとなった場合、前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報に基づいて、前記特定操作又は前記特定入賞の成立を回避できる回避操作を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、前記各特定期間に前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかとなり、前記役の抽選結果と対応する把握結果情報が前記把握結果情報記憶手段に記憶されている場合、前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報が実質的に多くなる特定特典を付与する特定特典付与手段とを備え、前記回数情報設定手段は、前記第1特定期間となる場合に第1回数を示す第1回数情報を設定するとともに、前記第2特定期間となる場合に前記第1回数より少ない第2回数を示す第2回数情報を設定し、前記特定特典付与手段は、前記第1特定期間である場合に第1特定特典を付与するとともに、前記第2特定期間である場合に前記第1特定特典よりも前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報が実質的に多くなる度合いが大きい第2特定特典を付与し、さらに、遊技者の操作に基づいて前記第1特定期間と前記第2特定期間のいずれを設定するかを決定する決定手段を設けたことを特徴とする。

30

40

50

【発明の効果】

【0009】

遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【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。

10

【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】タイム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】BB状態処理を示すフローチャート。

20

【図16】(a)はBB状態用抽選テーブルの一例を示す図であり、(b)はRT状態用抽選テーブルの一例を示す図である。

【図17】RT状態処理を示すフローチャート。

【図18】状態コマンド処理を示すフローチャート。

【図19】抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。

【図20】入賞結果コマンド処理を示すフローチャート。

【図21】アシスト処理を示すフローチャート。

【図22】回避操作報知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】

30

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。

【0013】

40

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

50

。

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

ここで、リールユニット 3 1 の構成を簡単に説明する。

【 0 0 1 7 】

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

【 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 ~ 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、「青 7」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）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 8 番目）、「赤チェリー」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 7 番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 6 番目）、「白 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 3 番目）、「青チェリー」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 0 番目）、「青年」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 9 番目）、「赤 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 6 番目）、「白チェリー」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 3 番目）、「星」図柄（例えば、中リール 3 2 M の 1 9 番目）の 1 1 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。

10

【 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たりするようになっている。

20

30

【 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、スイカ入賞、赤ベル入賞、青ベル入賞、白ベル入賞、赤チェリー入賞、青チェリー入賞、白チェリー入賞がある。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、スイカ入賞として 8 枚のメダル払出が行われる。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「ベル」図柄とが有効ライン上に停止した場合には、赤ベル入賞として 1 0 枚のメダル払出が行われる。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「ベル」図柄とが有効ライン上に停止した場合には、青ベル入賞として 1 0 枚のメダル払出が行われる。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「ベル」図柄とが有効ライン上に停止した場合には、白ベル入賞として 1 0 枚のメダル払出が行われる。左リール 3 2 L の「赤チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、赤チェリー入賞として 2 枚のメダル払出が行われる。左リール 3 2 L の「青チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、青チェリー入賞として 2 枚のメダル払出が行われる。左リール 3 2 L の「白チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、白チェリー入賞として 2 枚のメダル払出が行われる。すなわち、赤チェリー入賞、青チェリー入賞、白チェリー入賞の各チェリー入賞の場合には、中リール 3 2 M 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

40

50

、左リール 3 2 L の「赤チェリー」図柄、「青チェリー」図柄、「白チェリー」図柄のいずれかと、中リール 3 2 M 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、左リール 3 2 L の上段及び下段にはそれぞれ 2 本の有効ラインが設定されるため、左リール 3 2 L のいずれかの「チェリー」図柄が上段又は下段に停止した場合には、2 本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 (= 2 × 2) 枚のメダル払出が行われる。

【 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、第 1 B B 入賞と第 2 B B 入賞がある。

【 0 0 2 7 】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤 7 」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第 1 B B 入賞となり、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、第 2 B B 入賞となる。これら B B 入賞が成立した場合には、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、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、再遊技入賞となる。

【 0 0 2 9 】

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、赤ベル図柄の組合せとは、赤ベル入賞となる図柄の組合せ、すなわち「赤 7 」図柄、「ベル」図柄、「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、赤ベル図柄とは、左リール 3 2 L においては「赤 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「ベル」図柄である。

【 0 0 3 0 】

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 1 】

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。

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

10

20

30

40

50

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

表示窓２６L，２６M，２６Rの下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に３枚投入するための第１クレジット投入スイッチ５６が設けられている。また、第１クレジット投入スイッチ５６の左方には、第２クレジット投入スイッチ５７と、第３クレジット投入スイッチ５８とが設けられている。第２クレジット投入スイッチ５７は仮想メダルを一度に２枚投入するためのものであり、第３クレジット投入スイッチ５８は仮想メダルを１枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ５６～５８は前記メダル投入口４５とともに遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口４５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジット投入スイッチ５６～５８は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、遊技媒体を間接入力する間接入力手段を構成するものとも言える。

【００３７】

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

【００３８】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

筐体 1 1 の内部においてホッパ装置 5 1 の左方には、電源ボックス 7 0 が設けられている。電源ボックス 7 0 は、その内部に電源装置 9 1 を収容するとともに、電源スイッチ 7 1 やリセットスイッチ 7 2 、設定キー挿入孔 7 3 などを備えている。電源スイッチ 7 1 は、主制御装置 1 0 1 を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ 7 2 は、スロットマシン 1 0 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 7 3 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 7 3 へ挿入して ON 操作することにより、スロットマシン 1 0 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 7 2 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 1 0 の当選確率を変更する場合にも操作される。

【 0 0 4 1 】

リールユニット 3 1 の上方には、遊技を統括管理する主制御装置 1 0 1 が筐体 1 1 に取り付けられている。

【 0 0 4 2 】

次に、本スロットマシン 1 0 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。

【 0 0 4 3 】

主制御装置 1 0 1 には、演算処理手段である CPU 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。CPU 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 4 】

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 ON 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 CPU 1 0 2 へ出力されるようになっている。

【 0 0 4 5 】

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 6 】

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 CPU 1 0 2 と入出力ポート 1 0 4 のそれぞれに供給され、CPU 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 7 】

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 8 】

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)、セクタ 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 4 9 】

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 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 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 0 】

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 7 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。

【 0 0 5 1 】

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。

【 0 0 5 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0053】

また、CPU102のNMI端子（ノンマスカルプ割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路91bからの停電信号が入力されるように構成されている。そして、電源遮断時には、停電フラグ生成処理としてのNMI割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【0058】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置91の停電監視回路91bから停電信号が出力され、当該停電信号がNMI端子を介して主制御装置101に入力される。主制御装置101は、停電信号が入力された場合、即座にNMI割込み処理を実行し、停電フラグをRAM106に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【0059】

停電処理では、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い場合は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。

【0060】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS102にて停電フラグがセットされてい

10

20

30

40

50

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 1 】

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。

10

【 0 0 6 2 】

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。

20

【 0 0 6 3 】

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 4 】

先ずステップ S 2 0 1 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 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。

30

【 0 0 6 5 】

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 6 】

開始待ち処理では、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立した場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部 6 0 に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。再遊技入賞が成立しなかった場合には、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

40

50

ダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ 5 9 が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作のいずれもなされていない場合には、そのまま開始待ち処理を終了する。

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

一方、スタートレバー 4 1 が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー 4 1 が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 0 7 にて上述した第 1 ライン L 1 ~ 第 4 ライン L 4 の全ての組合せラインを有効ラインと設定する有効ライン設定処理を行うとともに、ステップ S 2 0 8 にてメダル通路切替ソレノイド 4 6 a を非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップ S 2 0 9 の抽選処理、ステップ S 2 1 0 のリール制御処理、ステップ S 2 1 1 のメダル払出処理、ステップ S 2 1 2 の 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、ステップ S 2 0 3 に戻る。

【 0 0 6 9 】

次に、ステップ S 2 0 9 の抽選処理について、図 1 2 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

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、R T 状態、B B 状態の 3 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 O N 操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップ S 3 0 2 では、設定状態が「設定 1」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「

設定 6」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

【 0 0 7 2 】

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 3 】

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 4 】

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 R A M 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。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、赤ベル、青ベル及び白ベルに当選したことを示す当選フラグ（以下、「全ベル当選フラグ」という。）を当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。

【 0 0 7 5 】

ちなみに、セットされた当選フラグが第 1 B B に当選したことを示す当選フラグ（以下、「第 1 B B 当選フラグ」という。）又は第 2 B B に当選したことを示す当選フラグ（以下、「第 2 B B 当選フラグ」という。）でない場合、当選フラグ格納エリア 1 0 6 a 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 S 2 0 3 参照）。一方、当選フラグが第 1 B B 当選フラグ又は第 2 B B 当選フラグである場合、これら当選フラグは対応する B B 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 1 B B 当選フラグと第 2 B B 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 1 B B 当選フラグ又は第 2 B B 当選フラグを持ち越した状態におけるステップ S 3 0 6 では、現在のインデックス値 I V が 3 ~ 1 1 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 1 B B 当選フラグ又は第 2 B B 当選フラグが持ち越されているゲームでは、第 1 B B 及び第 2 B B 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 1 B B 又は第 2 B B 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。

【 0 0 7 6 】

ステップ S 3 0 5 にて判定値 D V が 6 5 5 3 5 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 S 3 0 7 にてインデックス値 I V を 1 加算し、続くステップ S 3 0 8 ではインデックス値 I V と対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、1 加算されたインデックス値 I V が抽選テーブルに設定されたインデックス値 I V の最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップ S 3 0 4 に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップ S 3 0 4 では、先の役の当否判定に用いた判定値 D V（すなわち現在の判定値 D V）に現在のインデックス値 I V と対応するポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V とし、ステップ S 3 0 5 では、当該判定値 D V に基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図 1 3 に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、第 1 B B の当選確率は約 4 0 0 分の 1、第 2 B B の当選確率は約 4 0 0 分の 1、スイカの当選確率は約 5 0 . 0 分の 1、赤ベル、青ベル、白ベルの全てに当選となる確率すなわち全ベルの当選確率は約 5 0 . 0 分の 1、赤ベルのみの当選確率は

約 18.0 分の 1、青ベルのみの当選確率は約 18.0 分の 1、白ベルのみの当選確率は約 18.0 分の 1、赤チェリーの当選確率は約 18.0 分の 1、青チェリーの当選確率は約 18.0 分の 1、白チェリーの当選確率は約 18.0 分の 1、再遊技の当選確率は約 7.30 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 2.06 分の 1 となる。

【0077】

ステップ S 306 にて当選フラグをセットした後、又はステップ S 308 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 309 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。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであって、表示制御装置 81 に対してコマンドを送信しない。表示制御装置 81 へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理 S 110 にて行われる。

10

【0078】

そして、ステップ S 310 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。

【0079】

次に、ステップ S 210 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。

20

【0080】

リール制御処理では、先ずステップ S 401 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。

【0081】

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、RAM 106 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 S 106 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、CPU 102 は、各リール 32L, 32M, 32R の回転速度が定速となると、各ストップスイッチ 42 ~ 44 の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

30

【0082】

回転開始処理に続き、ステップ S 402 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 S 403 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 402 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 S 404 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 S 405 ~ ステップ S 411 に示す停止制御処理を行う。

40

50

【 0 0 8 3 】

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 S 4 0 6 では、停止情報格納エリア 1 0 6 b 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 1 0 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を停止させる停止態様として、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを 1 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との 5 パターンの停止態様が用意されている。そこでステップ S 4 0 6 では、停止情報格納エリア 1 0 6 b 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 S 4 0 7 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 S 4 0 8 では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップ S 4 0 9 にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップ S 4 1 0 では、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止したか否かを判定する。全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止していない場合には、ステップ S 4 1 1 にて停止情報第 2 設定処理を行う。停止情報第 2 設定処理とは、RAM 1 0 6 の停止情報格納エリア 1 0 6 b 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。停止情報第 2 設定処理が終了した場合には、ステップ S 4 0 2 に戻る。

【 0 0 8 4 】

ステップ S 4 1 0 にて全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止していると判定した場合には、ステップ S 4 1 2 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 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R 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 1 0 6 a 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 RAM 1 0 6 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 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。払出判定処理が終了した場合には、ステップ S 4 1 3 にて今回のゲームにおける入賞成立役を表示制御装置 8 1 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。

【 0 0 8 5 】

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 8 6 】

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、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、再遊技入賞が成立している場合には、遊技状態を再遊技状態とする再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理 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 8 7 】

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。

10

【 0 0 8 8 】

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15のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 0 8 9 】

BB状態処理の説明に先立ち、BB状態について説明する。BB状態は、複数回のRB状態で構成されている。RB状態は、12回のJACゲームで構成されている。JACゲームとは、メダル払出の特典が付与される入賞（例えば赤ベル入賞等）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、JACゲーム中に入賞が8回成立すると、JACゲームが12回行われる前であってもRB状態が終了する。また、BB状態は、メダル払出数が所定数（具体的には150枚）に達したことを以って終了する。加えて、RB状態の途中でメダル払出数が所定数に達した場合、BB状態のみならずRB状態も終了する。さらに、本スロットマシン10では、RB状態に移行する図柄の組合せを設定しておらず、BB状態に移行した直後及びRB状態が終了した直後にRB状態に移行する構成としている。故に、BB状態とは、所定数のメダル払出が行われるまでRB状態に連続して移行するゲームであるとも言える。

20

【 0 0 9 0 】

さて、BB状態処理では、まずステップS501にて現在の遊技状態が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S502～ステップS505に示すBB判定処理を行う。

30

【 0 0 9 1 】

BB判定処理では、ステップS502にて第1BB当選フラグ又は第2BB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BB当選フラグがセットされている場合には、ステップS503に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第1BB入賞又は第2BB入賞が成立したか否かを判定する。そして、いずれかのBB入賞が成立した場合には、ステップS504にて遊技状態をBB状態に移行させるべくBB開始処理を実行する。具体的には、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BB設定フラグをRAM106の状態情報格納エリア106cにセットし、遊技状態をBB状態とする。このとき、状態情報格納エリア106cに後述する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した上でBB設定フラグをセットする。また、前記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150をセットし、残払出枚数表示部61に150を表示させる処理を行う。続くステップS505では、RB開始処理を行う。RB開始処理では、RB設定フラグをRAM106の状態情報格納エリア106cにセットし、遊技状態をRB状態とする。また、RB状態下で成立した入賞回数をカウントするための残払出入賞カウンタに8をセットするとともに、JACゲームの残りゲーム数をカウントするための残JACゲームカウンタに12をセットする。なお、残払出入賞カウンタと残JAC入賞カウンタは、状態情報格納エリア106cに設けられている。RB開始処理が終了した場合には、ステップS506に

40

50

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。状態コマンドをセットした場合には、B B 状態処理を終了する。

【 0 0 9 2 】

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。

10

【 0 0 9 3 】

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。

【 0 0 9 4 】

図 1 6 (a) は、「設定 3」の B B 状態で選択される B B 状態用抽選テーブルである。B B 状態用抽選テーブルには、スィカに当選となるインデックス値 I V と、全てのベルに当選となるインデックス値 I V と、の 2 つのみが設定されている。そして、当該 B B 状態用抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合には、約 1 0 . 0 分の 1 の確率でスィカに当選となり、約 1 . 1 1 分の 1 の確率で全てのベルに当選となり、約 6 5 5 0 0 分の 1 の確率で外れとなる。

20

【 0 0 9 5 】

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 7 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 S 5 0 8 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 S 5 0 7 にて入賞が成立しなかったと判定した場合には、J A C ゲームを 1 つ消化したことになるため、ステップ S 5 0 9 にて残 J A C ゲームカウンタの値を 1 減算する。続いて、ステップ S 5 1 0 では残払出入賞カウンタ又は残 J A C ゲームカウンタのいずれかが 0 になったか否かを判定する。いずれかが 0 になっていたとき、つまり入賞が 8 回成立したか J A C ゲームが 1 2 回消化されたときには、R B 状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップ S 5 1 1 にて残払出入賞カウンタ及び残 J A C ゲームカウンタの値をクリアする R B 終了処理を行う。続くステップ S 5 1 2 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、B B 状態中に払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、B B 状態の終了条件が成立していないことを意味するため、ステップ S 5 1 3 に進み、先述した R B 開始処理を行う。その後、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。

30

40

【 0 0 9 6 】

ステップ S 5 1 0 において残払出入賞カウンタ及び残 J A C ゲームカウンタのいずれの値も 0 になっていないとき、つまり入賞がまだ 8 回成立しておらず J A C ゲームも 1 2 回消化されていないときには、ステップ S 5 1 4 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、B B 状態中に払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、B B 状態の終了条件が成立していないことを意味するため、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。一方、残払出数カウンタのカウント値が 0 である場合には、B B 状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップ S 5 1 5 ~ ステップ S 5 1 6 に示す B B 状態終了処理を行う。B B 状態終了処理では、先ずステップ S 5 1 5 において、先述した R B 終了処理を行う。その後、ステップ S 5 1 6

50

にて B B 設定フラグや各種カウンタなどを適宜クリアする B B 終了処理を行う。また、ステップ S 5 1 2 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、B B 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 S 5 1 6 にて B B 終了処理を行う。B B 終了処理を行った場合には、ステップ S 5 1 7 にて状態情報格納エリア 1 0 6 c に R T 設定フラグをセットし、遊技状態を R T 状態とする。その後、ステップ S 5 0 6 にて状態コマンドをセットし、B B 状態処理を終了する。

【 0 0 9 7 】

このように、本スロットマシン 1 0 では、B B 状態が終了した場合、遊技状態が R T 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 S 3 0 2 では、状態情報格納エリア 1 0 6 c に 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 R T 状態であると判別し、R T 状態用抽選テーブルを選択する。

10

【 0 0 9 8 】

図 1 6 (b) は、「設定 3」の R T 状態で選択される R T 状態用抽選テーブルである。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、R T 状態用抽選テーブルには、I V = 1 ~ 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 = 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 8 9 7 8 であるのに対して 3 3 4 3 7 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、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くなる一方、再遊技の当選確率が通常遊技状態において約 7 . 3 0 分の 1 であるのに対して約 1 . 9 6 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 8 . 9 7 分の 1 となる。つまり、遊技状態が R T 状態に移行した場合には、通常遊技状態と比して再遊技の当選確率が高くなるとともに外れの確率が低くなるため、遊技者にとって有利となる。

20

【 0 0 9 9 】

ここで、ステップ S 2 1 2 の R T 状態処理を、図 1 7 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 1 0 0 】

ステップ S 6 0 1 では、現在の遊技状態が R T 状態であるか否かを判定し、R T 状態でない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技状態が R T 状態である場合には、ステップ S 6 0 2 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、赤チェリー入賞、青チェリー入賞、白チェリー入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれのチェリー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、いずれかのチェリー入賞が成立した場合には、ステップ S 6 0 3 にて R T 設定フラグをクリアした後に本処理を終了する。R T 設定フラグをクリアした場合には、状態情報格納エリア 1 0 6 c にいずれの設定フラグもセットされていない状況となるため、遊技状態が R T 状態から通常遊技状態に移行することとなる。つまり、本スロットマシン 1 0 では、赤チェリー入賞、青チェリー入賞、白チェリー入賞のいずれかが成立した場合に R T 状態が終了する。

30

【 0 1 0 1 】

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

40

【 0 1 0 2 】

状態コマンド処理を図 1 8 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 1 0 3 】

ステップ S 7 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 S 7 0 2 に進み、状態コマンドの示す遊技状態を表示制御装置 8 1 の R A M、より詳しくは当該 R A M に設けられた遊技状態記憶エリアに記憶する。ステップ S 7 0 3 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

50

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S704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。

【0104】

抽選結果コマンド処理を、図19のフローチャートに基づいて説明する。

【0105】

ステップS801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S802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S803では、遊技状態記憶エリアを参照し、現在の遊技状態がBB状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態がBB状態である場合には、ステップS804に進み、赤ベル、青ベル、白ベルの全てに当選したか否かを判定する。全てのベルに当選した場合には、ステップS805にて後述する選択済フラグがセットされていないか否かを判定する。選択済フラグがセットされていない場合には、ステップS806にて選択演出を開始すべくスピーカ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S807にて選択演出を開始したことを示す選択開始フラグをセットし、本処理を終了する。選択演出では、赤ベル図柄の組合せ、青ベル図柄の組合せ、白ベル図柄の組合せの全てが補助表示部65に表示されるとともに、今回の遊技における左ストップスイッチ42の操作タイミングを記憶する旨がスピーカ64から出力される。

【0106】

ここで、入賞結果コマンド処理を、図20のフローチャートに基づいて説明する。

【0107】

ステップS901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S902にて選択開始フラグがセットされているか否かを判定し、選択開始フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、選択開始フラグがセットされている場合には、当該遊技回において全てのベルに当選するとともに選択演出を行ったことを意味する。かかる場合には、左ストップスイッチ42の操作タイミングを記憶すべくステップS903～ステップS911に示す選択操作記憶処理を行い、本処理を終了する。

【0108】

選択操作記憶処理では、ステップS903にて表示制御装置81のRAMに設けられた選択記憶エリアを初期化する。すなわち、選択記憶エリアに記憶されている情報をクリアする。ステップS904では、赤ベル入賞が成立したか否かを判定し、赤ベル入賞が成立した場合には、ステップS905にて選択記憶エリアに第1選択情報を記憶する。赤ベル入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS906に進み、青ベル入賞が成立したか否かを判定する。青ベル入賞が成立した場合には、ステップS907にて選択記憶エリアに第2選択情報を記憶する。詳細は後述するが、青ベル入賞が成立していないと判定した場合には、白ベル入賞が成立したことを意味する。そこで、かかる場合には、ステップS908にて選択記憶エリアに第3選択情報を記憶する。第1選択情報～第3選択情報のいずれかを選択記憶エリアに記憶した場合には、ステップS909に進み、選択開始フラグをクリアする。その後、ステップS910では現在の遊技状態がBB状態であるか否かを判定し、BB状態でない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、現在の遊技状態がBB状態である場合には、ステップS911にて選択済フラグをセットし、本処理を終了する。

【0109】

抽選結果コマンド処理の説明に戻り、ステップS805にて選択済フラグがセットされ

ていると判定した場合には、B B 状態下で選択操作記憶処理を既に行ったことを意味する。かかる場合には、選択演出を行うことなくそのまま本処理を終了する。なお、選択済フラグは、B B 状態が終了した際の遊技状態移行処理 S 7 0 4 (図 1 8 参照) においてクリアされる。

【 0 1 1 0 】

ステップ S 8 0 4 にて全てのベルに当選していないと判定した場合には、ステップ S 8 0 8 にてスイカに当選したか否かを判定し、スイカに当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。スイカに当選した場合には、ステップ S 8 0 9 に進み、表示制御装置 8 1 の R A M に設けられたナビポイントをカウントするためのナビポイントカウンタの値に 1 0 を加算し、本処理を終了する。

10

【 0 1 1 1 】

ステップ S 8 0 3 にて現在の遊技状態が B B 状態でないと判定した場合には、ステップ S 8 1 0 にて現在の遊技状態が R T 状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が 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 R T 状態である場合には、ステップ S 8 1 1 にてアシスト処理を行った後に本処理を終了する。

【 0 1 1 2 】

ここで、アシスト処理を図 2 1 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 1 0 0 1 では、赤ベル、青ベル、白ベルのいずれかに当選したか否かを判定する。いずれかのベルに当選した場合には、さらにステップ S 1 0 0 2 にて全てのベルに当選したか否かを判定する。全てのベルに当選している場合には、ステップ S 1 0 0 3 にて選択演出を開始すべくスピーカ 6 4 や補助表示部 6 5 等の駆動制御を開始するとともに、ステップ S 1 0 0 4 にて選択開始フラグをセットし、本処理を終了する。

20

【 0 1 1 4 】

選択開始フラグがセットされることにより、R T 状態で全てのベルに当選となった場合には、B B 状態下で最初に全てのベルに当選となった場合と同様、選択操作記憶処理が行われることとなる。選択操作記憶処理では、上述した通り、ステップ S 9 0 3 にて選択記憶エリアの初期化を行った上で、第 1 選択情報～第 3 選択情報のいずれかを選択記憶エリアに記憶する。つまり、R T 状態で全てのベルに当選となった場合には、選択記憶エリアに記憶されている選択情報を変更することができる。

30

【 0 1 1 5 】

ステップ S 1 0 0 2 にて全てのベルに当選していないと判定した場合には、赤ベル、青ベル、白ベルのいずれか 1 つのみに当選していることを意味する。かかる場合には、ステップ S 1 0 0 5 に進み、当選図柄の組合せを補助表示部 6 5 に表示させるための駆動制御を行い、本処理を終了する。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 0 0 1 にて赤ベル、青ベル、白ベルのいずれにも当選していないと判定した場合には、ステップ S 1 0 0 6 に進み、赤チェリー、青チェリー、白チェリーのいずれかに当選したか否かを判定する。いずれのチェリーにも当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、いずれかのチェリーに当選している場合には、ステップ S 1 0 0 7 にて回避操作報知処理を行った後に本処理を終了する。

40

【 0 1 1 7 】

回避操作報知処理では、図 2 2 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 1 0 1 にて選択記憶エリアを参照する。ステップ S 1 1 0 2 では、当選したチェリー (以下、「当選チェリー」という。) と対応する選択情報が選択記憶エリアに記憶されていないか否かを判定する。具体的には、赤チェリーに当選した場合、第 1 選択情報が記憶されていないか否かを判定し、青チェリーに当選した場合、第 2 選択情報が記憶されていないか否かを判定し、白チェリーに当選した場合、第 3 選択情報が記憶されていないか否かを判定する。

【 0 1 1 8 】

50

当選チェリーと対応する選択情報が記憶されていない場合には、ステップS 1 1 0 3に進み、ナビポイントが残っているか否か、すなわちナビポイントカウンタの値が0でないか否かを判定する。ナビポイントが残っている場合には、ステップS 1 1 0 4にて当選チェリー入賞の成立を回避できる左ストップスイッチ4 2の操作（以下、「回避操作」という。）を報知するための駆動制御を行うとともに、ステップS 1 1 0 5にてナビポイントカウンタの値を1減算する。回避操作の報知として具体的には、赤チェリーに当選した場合、「赤7」図柄を補助表示部6 5に表示し、青チェリーに当選した場合、「青7」図柄を補助表示部6 5に表示し、白チェリーに当選した場合、「白7」図柄を補助表示部6 5に表示する。一方、ナビポイントが残っていない場合には、ステップS 1 1 0 6に進み、回避操作を報知するのではなく、いずれかのチェリー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6 4から出力する。回避操作を報知した場合、又は移行予告音を出力した場合には、ステップS 1 1 0 7に進み、R T状態下でいずれかのチェリーに当選したことを示す初回フラグがセットされていないか否かを判定する。初回フラグがセットされていない場合には、ステップS 1 1 0 8にて初回フラグをセットした後に本処理を終了し、初回フラグがセットされている場合には、そのまま本処理を終了する。

【0 1 1 9】

ステップS 1 1 0 2にて当選チェリーと対応する選択情報が記憶されていると判定した場合には、ステップS 1 1 0 9に進み、回避操作を報知するための駆動制御を行う。その後、ステップS 1 1 1 0では、初回フラグがセットされていないか否かを判定する。初回フラグがセットされていない場合には、ステップS 1 1 1 1にて初回フラグをセットするとともに、ステップS 1 1 1 2にてナビポイントカウンタの値に2 0を加算し、本処理を終了する。初回フラグがセットされている場合には、ナビポイントカウンタの値を加算することなく本処理を終了する。なお、初回フラグは、R T状態が終了した際の遊技状態移行処理S 7 0 4（図1 8参照）においてクリアされる。

【0 1 2 0】

このように、回避操作報知処理では、当選チェリーと対応する選択情報が選択記憶エリアに記憶されている場合、ナビポイントの有無に関わらず回避操作を報知するための駆動制御を行う。また、当選チェリーと対応する選択情報が選択記憶エリアに記憶されている場合には、ナビポイントを減算することなく回避操作を報知するための駆動制御を行う。加えて、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーにR T状態下で最初に当選した場合には、ナビポイントが2 0加算される。

【0 1 2 1】

ここで、B B状態下における遊技性と、R T状態下における遊技性と、を説明する。

【0 1 2 2】

本スロットマシン1 0では、リール3 2 L , 3 2 M , 3 2 Rをストップスイッチ4 2 ~ 4 4の操作されたタイミングから最大4図柄分滑らせた後に停止させることができる。また、左リール3 2 Lと右リール3 2 R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3 2 M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3 2 Lと右リール3 2 R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る場合、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。中リール3 2 M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る場合、ストップスイッチ4 3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。

【0 1 2 3】

B B状態では、「設定3」の場合、約1 0 . 0分の1の確率でスイカに当選となり、約1 . 1 1分の1の確率で全てのベルに当選となる。

【0 1 2 4】

各リール3 2 L , 3 2 M , 3 2 Rには、上記図柄間隔より離れた区間が形成されるようにして「スイカ」図柄が配置されている。例えば、左リール3 2 Lには、「スイカ」図柄が0番 , 7番 , 1 6番の位置に配置されている。0番 ~ 7番の区間では「スイカ」図柄同

士の間隔が6図柄であり、16番～0番の区間では「スイカ」図柄同士の間隔が4図柄である一方、7番～16番の区間では「スイカ」図柄同士の間隔が8図柄となっている。このため、スイカに当選となった場合、遊技者は「スイカ」図柄を狙って各ストップスイッチ42～44を操作する必要があり、各ストップスイッチ42～44の操作タイミングによっては取りこぼしが発生することとなる。

【0125】

左リール32Lには、「赤7」図柄が6番の位置に1つだけ配置され、「白7」図柄が13番の位置に1つだけ配置され、「青7」図柄が20番の位置に1つだけ配置されている。「赤7」図柄と「白7」図柄は6図柄分だけ離れて配置されており、「白7」図柄と「青7」図柄は6図柄分だけ離れて配置されており、「白7」図柄と「青7」図柄は6図柄分だけ離れて配置されている。すなわち、左リール32L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、「白7」図柄の各「7」図柄が配置されている。また、中リール32Mには、「ベル」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、「ベル」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、全てのベル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、赤ベル入賞、青ベル入賞、白ベル入賞のいずれかを成立させることができる。具体的には、左リール32Lの0番～6番の図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42が操作された場合、赤ベル入賞を成立させることができ、左リール32Lの7番～13番の図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42が操作された場合、白ベル入賞を成立させることができ、左リール32Lの14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42が操作された場合、青ベル入賞を成立させることができる。

【0126】

1遊技回あたりのメダル払出の期待値は、各インデックス値IVにおける当選確率と入賞成立時のメダル払出数を乗算し、当該乗算結果を全て加算した値と等しくなる。スイカに当選した遊技回で必ず入賞を成立させた場合には、1遊技回あたりのメダル払出の期待値は約9.80枚となり、スイカに当選した遊技回で必ず取りこぼしを発生させた場合には、1遊技回あたりのメダル払出の期待値は約9.00枚となる。BB状態はメダル払出数が150枚に達した場合に終了するため、スイカに当選した遊技回で必ず入賞を成立させた場合には、BB状態下で約16回の遊技を行うことが期待でき、スイカに当選した遊技回で必ず取りこぼしを発生させた場合には、BB状態下で約17回の遊技を行うことが期待できる。スイカに当選した場合にはナビポイントを10ポイント獲得できるため、遊技者は、スイカの当選回数が増加すること、すなわちより多くのナビポイントを獲得することを期待してスイカ当選時に取りこぼしを発生させるか、BB状態下でより多くのメダルを獲得すべくスイカ当選時に入賞を成立させるか、を選択することができる。

【0127】

また、BB状態下では、全てのベルに当選した最初の遊技回において、選択演出が行われるとともに左ストップスイッチ42の操作タイミングが記憶される。具体的には、赤ベル入賞が成立した場合に第1選択情報が記憶され、青ベル入賞が成立した場合に第2選択情報が記憶され、白ベル入賞が成立した場合に第3選択情報が記憶される。このため遊技者は、選択演出が行われた場合、「赤7」図柄、「青7」図柄、「白7」図柄のいずれを狙って左ストップスイッチ42を操作するのかが選択する必要がある。

【0128】

次に、RT状態下における遊技性について説明する。

【0129】

RT状態では、「設定3」の場合、約400分の1の確率で第1BBに当選となり、約400分の1の確率で第2BBに当選となり、約50.0分の1の確率でスイカに当選となり、約50.0分の1の確率で全てのベルに当選となり、約18.0分の1の確率で赤ベルに当選となり、約18.0分の1の確率で青ベルに当選となり、約18.0分の1の確率で白ベルに当選となり、約18.0分の1の確率で赤チェリーに当選となり、約18

・ 0 分の 1 の確率で青チェリーに当選となり、約 1 8 . 0 分の 1 の確率で白チェリーに当選となり、約 1 . 9 6 分の 1 の確率で再遊技に当選となる。

【 0 1 3 0 】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R 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、再遊技に当選となった場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関わらず、再遊技入賞を成立させることができる。

【 0 1 3 1 】

上述した通り、左リール 3 2 L には、「赤 7」図柄が 6 番の位置に 1 つだけ配置され、「白 7」図柄が 1 3 番の位置に 1 つだけ配置され、「青 7」図柄が 2 0 番の位置に 1 つだけ配置されている。各「7」図柄は、「7」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一方、例えば「赤 7」図柄のみで考えた場合には、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ない。このため、赤ベル、青ベル、白ベルのいずれかに当選となった場合には、左ストップスイッチ 4 2 を所定のタイミングで操作する必要がある。ここで、R T 状態では、いずれかのベルに当選となった場合、当選図柄の組合せが補助表示部 6 5 に表示される。このため、遊技者は、補助表示部 6 5 に表示された「7」図柄を狙って左ストップスイッチ 4 2 を操作することにより、当選役と対応するベル入賞を成立させることができる。

【 0 1 3 2 】

左リール 3 2 L には、「白チェリー」図柄が 3 番の位置に 1 つだけ配置され、「青チェリー」図柄が 1 0 番の位置に 1 つだけ配置され、「赤チェリー」図柄が 1 7 番の位置に 1 つだけ配置されている。このため、赤チェリー、青チェリー、白チェリーのいずれかに当選となった場合には、左ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングにより、チェリー入賞が成立したり取りこぼしが発生したりする。

【 0 1 3 3 】

R T 状態は、いずれかのチェリー入賞が成立した場合に終了する。R T 状態が終了した場合には遊技状態が通常遊技状態に移行するため、引き続き R T 状態で遊技を行いたい遊技者は、いずれかのチェリーに当選した場合、取りこぼしが発生するように左ストップスイッチ 4 2 を操作する必要がある。

【 0 1 3 4 】

R T 状態では、いずれかのチェリーに当選した際にナビポイントが残っている場合、回避操作が報知される。具体的には、赤チェリーに当選した場合、「赤 7」図柄が補助表示部 6 5 に表示され、青チェリーに当選した場合、「青 7」図柄が補助表示部 6 5 に表示され、白チェリーに当選した場合、「白 7」図柄が補助表示部 6 5 に表示される。左リール 3 2 L には、「赤 7」図柄と「赤チェリー」図柄が 1 0 図柄分だけ離間して配置されており、「青 7」図柄と「青チェリー」図柄が 9 図柄分だけ離間して配置されており、「白 7」図柄と「白チェリー」図柄が 9 図柄分だけ離間して配置されている。つまり、左リール 3 2 L には、同色の「7」図柄と「チェリー」図柄が 7 図柄以上離間して配置されている。このため、当選チェリーと同色の「7」図柄を補助表示部 6 5 に表示し、遊技者に表示された「7」図柄を狙って左ストップスイッチ 4 2 を操作させることにより、当選チェリー入賞が成立することを回避させることができる。

【 0 1 3 5 】

ナビポイントは、B B 状態下でスイカに当選する毎に 1 0 ポイント加算され、回避操作を報知する毎に 1 ポイント減算される。但し、当選チェリーと対応する選択情報が選択記憶エリアに記憶されている場合には、回避操作を報知したとしてもナビポイントが減算されない。加えて、R T 状態下で最初に当選したチェリーが選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するものであった場合、ナビポイントが 2 0 ポイント加算される。つまり、本スロットマシン 1 0 では、B B 状態下で遊技者が行った操作により、R T 状態の継続する遊技回数が増えるようになっている。

【 0 1 3 6 】

選択演出は、ＢＢ状態に加えてＲＴ状態下でも行われる。したがって、遊技者は、ＲＴ状態の途中で選択記憶エリアに記憶されている選択情報を変更することができる。

【０１３７】

ナビポイントを全て消化した場合には、いずれかのチェリーに当選した際に移行予告音出力されることがある。移行予告音出力された場合、遊技者は、赤チェリー、青チェリー、白チェリーのいずれに当選したのかを推測し、当選したと推測したチェリー入賞の成立を回避すべく左ストップスイッチ４２を操作する必要がある。上述した通り、選択記憶エリアに記憶された選択情報と対応するチェリーに当選した場合には、ナビポイントの有無に関わらず回避操作が報知される。つまり、移行予告音出力された場合には、選択記憶エリアに記憶された選択情報と対応していないチェリーに当選したことを意味する。このため、遊技者は、選択演出が行われた際に狙った「７」図柄以外の「７」図柄を狙って左ストップスイッチ４２を操作することにより、チェリー入賞を回避できる確率を３分の１から２分の１に高めることができる。

10

【０１３８】

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。

【０１３９】

ＢＢ状態下では、全てのベルに当選した最初の遊技回において、選択演出を行うとともに、左ストップスイッチ４２の操作タイミングと対応する選択情報を記憶する構成とした。そして、ＲＴ状態下でいずれかのチェリーに当選し、選択記憶エリアに当選チェリーと対応する選択情報が記憶されている場合には、ナビポイントを減算しない構成とした。かかる構成とすることにより、当選となった場合にナビポイントが減算されない特典が付与される役を遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。また、選択演出の際に行われた遊技者の操作に基づいてナビポイントを減算したり減算しなかったりすることが可能となり、ＲＴ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。

20

【０１４０】

選択情報の記憶をＢＢ状態下で行う構成とした。ＲＴ状態にはＢＢ状態の終了後に移行するため、かかる構成とすることにより、ＲＴ状態下で赤チェリー、青チェリー、白チェリーのいずれに最も多く当選するか等を推測させながらＢＢ状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、ＲＴ状態に加えてＢＢ状態における遊技が単調化することをも抑制することが可能となる。

30

【０１４１】

選択演出を全てのベルに当選した場合に行う構成としたため、全てのベルに当選することを遊技者に期待させながら遊技を行わせることが可能となる。また、全てのベル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赤ベル入賞、青ベル入賞、白ベル入賞のいずれかを成立させることができるため、全てのベルに当選した場合に左ストップスイッチ４２の操作タイミングを把握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タイミングを把握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、赤ベルのみに当選した場合に左ストップスイッチ４２の操作タイミングを把握する構成とした場合には、遊技者が「赤７」図柄以外の「７」図柄を狙って左ストップスイッチ４２を操作した場合、取りこぼしが発生して遊技者に不利益を被らせてしまうこととなるからである。

40

【０１４２】

選択情報を記憶する場合には、赤ベル入賞、青ベル入賞、白ベル入賞のいずれが成立したかを判定し、成立したベル入賞と対応する選択情報を記憶する構成とした。かかる構成とすることにより、ストップスイッチの操作タイミングを把握する構成とした場合であっても、成立したベル入賞を通じていずれの選択情報を記憶したかを遊技者に容易に把握させることが可能となる。例えば、左ストップスイッチ４２が操作された際の到達図柄番号

50

に基づいて選択情報を記憶する構成とした場合には、左リール 3 2 L が最大 4 図柄分滑った後に停止するため、いずれの選択情報が記憶されたかを遊技者が把握することが困難なものとなる。かかる懸念は、図柄を狙ってストップスイッチを操作する技量の劣った遊技者等にとって、より顕著なものとなる。かかる懸念を解消すべく、例えば左リール 3 2 L の下段に停止した図柄番号に基づいて選択情報を記憶する構成とすることも可能であるが、かかる構成においては、左リール 3 2 L の図柄配列を把握していなければいずれの選択情報が記憶されたかを把握することが困難なものとなる。これは、遊技の初心者等が本スロットマシン 10 での遊技を敬遠することに繋がり得る。一方、成立したベル入賞と対応する選択情報を記憶する構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消しつつ、いずれの選択情報を記憶したかを遊技者に容易に把握させることが可能となる。

10

【 0 1 4 3 】

R T 状態をチェリー入賞のいずれかが成立した場合に終了する構成とし、R T 状態下でいずれかのチェリーに当選した場合には、ナビポイントが残っている場合と、当選チェリーと対応する選択情報が記憶されている場合と、に回避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、回避操作が報知されるか否かによって R T 状態の長さを変化させることが可能となり、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。すなわち、従来の R T 状態は所定回数の遊技が行われた場合に終了するものが一般的であったため、R T 状態の終了時期が事前に把握できることから R T 状態における遊技が単調なものとなっていた。しかしながら、チェリー入賞のいずれかが成立した場合に終了する構成とした場合には、役の抽選結果及びチェリー入賞の成立有無によって R T 状態

20

【 0 1 4 4 】

ここで、ナビポイントを設定する一方、当選チェリーと対応する選択情報が記憶されている場合にナビポイントを減算しない機能を備えない構成について考える。かかる構成においては、例えば 10 ポイントのナビポイントが設定された場合、いずれのチェリーに当選したかに関わらず回避操作が 10 回報知され、その後は回避操作が報知されなくなる。このため、かかる構成においては、役の抽選結果と、回避操作が報知されなくなった後の 3 分の 1 のチェリー入賞の回避確率と、により、R T 状態の終了時期を変化させることができる一方、回避操作の報知されなくなる時期を事前に予測できるため、R T 状態における遊技興趣の向上が十分に図れていない可能性が考えられる。一方、当選チェリーと対応する選択情報が記憶されている場合にナビポイントを減算しない機能を備えた構成においては、例えば 10 ポイントのナビポイントが設定され、第 1 選択情報が記憶された場合、青チェリー又は白チェリーに当選した場合に回避操作が 10 回報知されるとともに、赤チェリーに当選した場合に回避操作が全て報知されることとなる。この結果、赤チェリーに何回当選するかによって回避操作の報知されなくなる時期を変化させることが可能となり、R T 状態における遊技興趣の向上を好適に図ることが可能となる。

30

40

【 0 1 4 5 】

以上の結果、選択演出が行われた際の遊技者の操作によって回避操作の報知回数ひいては R T 状態の長さを変化させることが可能となり、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。

【 0 1 4 6 】

当選チェリーと対応する選択情報が記憶されている場合には、ナビポイントの有無に関わらず回避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、いずれかのチェリーに当選となる場合には選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに当選とな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、R T 状態における遊

50

技が単調化することを抑制することが可能となる。また、かかる構成において、回避操作を報知しない場合に移行予告音を出力する構成としたため、いずれかのチェリーに当選となった遊技回を遊技者に的確に把握させることが可能となるとともに、移行予告音が出力されたことと、選択記憶エリアに記憶された選択情報と対応していないチェリーに当選したことと、を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、選択演出が行われた際に行った操作を考慮した上でいずれのチェリーに当選したのかを推測させることが可能となり、チェリー入賞の成立を回避できる確率を高めることが可能となる。

【0147】

R T状態下で最初に当選したチェリーが選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するものであった場合、ナビポイントを20ポイント加算する構成とした。かかる構成とすることにより、R T状態において、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに最初に当選とな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、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、ナビポイントが20ポイント加算される条件を、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに当選することを含む条件とすることにより、B B状態下で選択演出が行われた際に遊技者を遊技に積極参加させることが可能となり、R T状態下に加えてB B状態下における遊技の単調化をも抑制することが可能となる。

10

【0148】

R T状態下で全てのベルに当選となった場合には、選択演出を行うとともに、左ストップスイッチ42の操作タイミングと対応する選択情報を記憶する構成とした。かかる構成とすることにより、R T状態の途中で選択記憶エリアに記憶されている選択情報を変更することが可能となり、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、B B状態下で第1選択情報を記憶させ、R T状態下で赤チェリーに繰り返し当選となった場合、遊技者は、ナビポイントが減算されずに済んだことに対して安堵する一方、そろそろ青チェリー等の他のチェリーに繰り返し当選する事象が発生するのではないかと考えるものと想定される。そこで、R T状態下で選択記憶エリアに記憶されている選択情報を変更可能な構成とすることにより、選択演出が行われるまでの各チェリーの当選状況等を遊技者に考慮させた上で選択情報を変更するか否かを選択させることが可能となり、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。

20

30

【0149】

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。

【0150】

(1) 上記実施の形態では、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに当選した場合、ナビポイントを減算しない特典を付与する構成としたが、ナビポイントを1ポイント加算する特典を付与する構成としても良いし、ナビポイントを1ポイントではなく0.5ポイントだけ減算する特典を付与する構成としても良い。すなわち、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに当選した場合にナビポイントを実質的に増加させる特典を付与する構成であれば、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。

40

【0151】

(2) 上記実施の形態では、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに当選した場合、ナビポイントの有無に関わらず回避操作を報知する構成としたが、ナビポイントが残っている場合に限って回避操作を報知する構成としても良い。かかる構成とした場合には、移行予告音が出力された際にチェリー入賞の成立を回避できる確率が3分の1となる。

【0152】

(3) 上記実施の形態では、B B状態下で選択記憶エリアに選択情報を記憶し、当該記憶結果に基づいてR T状態下でナビポイントを減算したり減算しなかったりする構成とし

50

たが、R T 状態で選択記憶エリアに選択情報を記憶し、当該記憶結果に基づいてナビポイントを減算したり減算しなかったりする構成としても良い。すなわち、選択情報が記憶される期間と、記憶結果に基づいて特典が付与される期間と、が異なる構成ではなく同一の構成であっても良い。但し、かかる構成とした場合には、選択情報を記憶する前にいずれかのチェリーに当選となる可能性が生じるため、例えば R T 状態の 1 ゲーム目に役の抽選結果に関わらず選択情報を記憶する構成とすることが望ましい。

【 0 1 5 3 】

(4) 上記実施の形態では、全てのベルに当選となった場合に選択情報を記憶する構成としたが、スイカ等の他の役に当選となった場合に選択情報を記憶する構成としても良いし、外れとなった場合に選択情報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。

10

【 0 1 5 4 】

(5) 上記実施の形態では、いずれのベル入賞が成立したかによって左ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングを把握し、対応する選択情報を記憶する構成としたが、到達図柄番号によって左ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングを把握する構成としても良いことはいうまでもない。

【 0 1 5 5 】

また、選択情報を記憶する場合に、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し、当該無効期間になされた左ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングを把握する構成としても良い。

20

【 0 1 5 6 】

加えて、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を把握し、対応する選択情報を記憶する構成としても良い。例えば、左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作された場合に第 1 選択情報を記憶し、中ストップスイッチ 4 3 が最初に操作された場合に第 2 選択情報を記憶し、右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作された場合に第 3 選択情報を記憶する構成とする。

【 0 1 5 7 】

(6) 上記実施の形態では、いずれのベル入賞が成立したかによって左ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングを把握し、対応する選択情報を記憶する構成、すなわち左ストップスイッチ 4 2 に対して実際になされた操作タイミングに基づいて選択情報を記憶する構成としたが、例えば、記憶させることが可能な操作方法を補助表示部 6 5 に表示し、表示制御装置 8 1 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方法を選択させる構成としても良い。かかる選択は、ゲームの途中で行わせる構成としても良いし、ゲームが終了してから次ゲームが開始されるまでの間に行わせる構成としても良い。

30

【 0 1 5 8 】

(7) 上記実施の形態では、B B 状態におけるスイカの当選回数によってナビポイントが決定される構成、すなわちナビポイントの初期値が変動する構成としたが、ナビポイントの初期値が予め定めた所定数 (例えば 2 0) に固定されている構成としても良い。かかる構成とした場合であっても、選択記憶エリアに記憶されている選択情報によって回避操作の報知回数が前記所定数から変化するため、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。

40

【 0 1 5 9 】

(8) 上記実施の形態では、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに当選した場合、ナビポイントが減算されない遊技状態のみを備える構成としたが、複数の遊技状態を備える構成としても良い。

【 0 1 6 0 】

一例として、ナビポイントが 2 0 ポイント設定されるとともに、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに当選した場合にナビポイントが減算されない第 1 の R T 状態と、ナビポイントが 3 0 ポイント設定されるとともに、選択記憶エリアに記

50

憶されている選択情報と対応するチェリーに当選した場合にナビポイントが0.5ポイント減算される第2のRT状態と、を備える構成について説明する。なお、基本的な構成は上記実施の形態と同じため、相違点についてのみ説明する。

【0161】

先ず、主制御装置101の相違点について説明すると、メダルが規定数ベットされた場合にベットコマンドを表示制御装置81に対して出力する構成とする。

【0162】

次に、表示制御装置81の相違点について説明する。

【0163】

上記実施の形態では、抽選結果コマンド処理において、BB状態下でスィカに当選した場合、ナビポイントを10ポイント加算する処理を行ったが、かかる処理を行わない構成とする(ステップS809、図19参照)。

【0164】

状態コマンド処理では、BB状態が終了したか否かを判定し、BB状態が終了した場合に遊技状態選択演出を開始させる処理を行う。遊技状態選択演出では、第1のRT状態に移行することを示す第1キャラクタと、第2のRT状態に移行することを示す第2キャラクタと、を所定間隔(例えば3秒)周期で交互に補助表示部65に表示する。

【0165】

ベットコマンドを受信した場合に行うベットコマンド処理では、遊技状態選択演出を行っているか否かを判定し、行っていない場合にはそのまま本処理を終了する。遊技状態選択演出を行っている場合には、RT状態下での遊技を開始すべくメダルが規定数ベットされたことを意味するため、遊技状態設定処理を行う。遊技状態設定処理では、補助表示部65に第1キャラクタと第2キャラクタのいずれを表示しているかを把握する。そして、第1キャラクタを表示している場合には、ナビポイントカウンタに20を設定するとともに第1フラグをセットし、遊技状態設定処理を終了する。第2キャラクタを表示している場合には、ナビポイントカウンタに30を設定するとともに第2フラグをセットし、遊技状態設定処理を終了する。

【0166】

つまり、BB状態が終了した場合には、第1のRT状態と第2のRT状態のいずれに移行させるかをメダルのベット操作を通じて選択させる構成とする。

【0167】

回避操作報知処理では、ステップS1102にて当選チェリーと対応する選択情報が記憶されていると判定した場合、特典判断処理を行う。特典判断処理では、第1フラグと第2フラグのいずれがセットされているかを判定する。第2フラグがセットされている場合には、ナビポイントを0.5ポイント減算した後に特典判断処理を終了し、第1フラグがセットされている場合には、ナビポイントを減算することなく特典判断処理を終了する。なお、第2フラグがセットされている状況でナビポイントカウンタの値が0である場合には、減算するナビポイントが残っていないため、そのまま特典判断処理を終了する。つまり、特典判断処理では、ナビポイントを減算しない特典を付与するのか、ナビポイントを0.5ポイントだけ減算する特典を付与するのかを判断し、対応する特典を付与する。特典判断処理は、ステップS1109の前に行っても良いし、ステップS1109とステップS1110の間で行っても良い。

【0168】

かかる構成とした場合には、第1のRT状態を選択した場合、RT状態において回避操作の報知回数が20回分保証され、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに当選した場合にナビポイントが減算されることなく回避操作が報知されることとなる。一方、第2のRT状態を選択した場合には、RT状態において回避操作の報知回数が30回分保証されるものの、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに当選したとしてもナビポイントが0.5ポイントだけ減算されてしまうこととなる。したがって、報知回数の保証回数は少ないものの選択情報に基づく特典が多い第1の

10

20

30

40

50

R T 状態と、報知回数の保証回数は多いものの選択情報に基づく特典が少ない第 2 の R T 状態と、を遊技者に選択させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 0 1 6 9 】

(9) 上記実施の形態では、最初に当選したチェリーが選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するものであった場合、ナビポイントを 2 0 ポイント加算する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに当選したことを含む特定条件が成立した場合に、ナビポイントを減算しない特典に加えて他の特典を付与する構成であれば良い。

【 0 1 7 0 】

10

例えば、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに連続して当選した場合、ナビポイントを減算しない特典に加えてその都度ナビポイントを 1 ポイント加算する特典を付与する。

【 0 1 7 1 】

例えば、R T 状態の 1 ゲーム目に選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに当選した場合、ナビポイントを 2 0 ポイント加算する特典を付与し、2 ゲーム目に前記チェリーに当選した場合、ナビポイントを 1 0 ポイント加算する特典を付与し、3 ゲーム目に前記チェリーに当選した場合、ナビポイントを 5 ポイント加算する特典を付与する。

【 0 1 7 2 】

20

(1 0) 上記実施の形態では、R T 状態において選択記憶エリアに記憶されている選択情報を変更可能な構成としたが、変更できない構成としても良い。

【 0 1 7 3 】

(1 1) 上記実施の形態では、選択記憶エリアに第 1 選択情報～第 3 選択情報のいずれか 1 つのみを記憶可能な構成としたが、全ての選択情報を記憶可能な構成としても良い。具体的には、選択記憶エリアを第 1 選択情報～第 3 選択情報の全てを同時に記憶可能な構成とする。そして、入賞結果コマンド処理において、選択記憶エリアの初期化を行わない構成とする。かかる構成とした場合には、R T 状態下で全てのベルに当選する毎に選択記憶エリアに記憶されている選択情報を増加させることが可能となり、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。ちなみに、選択記憶エリアに第 1 選択情報～第 3 選択情報の全てが記憶された場合には、いずれのチェリーに当選した場合であってもナビポイントが減算されなくなるため、B B 入賞が成立するまで継続する R T 状態となる。

30

【 0 1 7 4 】

(1 2) 上記実施の形態では、選択記憶エリアにいずれの選択情報が記憶されるかにより、R T 状態における回避操作の報知回数が変化し、その結果として R T 状態の長さが変化する構成としたが、R T 状態を備えていないスロットマシンに本発明を適用することも可能である。

【 0 1 7 5 】

例えば、上記実施の形態において、R T 状態は備えず、いずれかのベルに当選した場合に当選図柄を報知する A T 状態のみを備えた構成とし、B B 状態が終了した場合に R T 状態ではなく A T 状態に移行する構成とする。A T 状態では、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するベルに当選した場合、ナビポイントを減算せず、選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応していないベルに当選した場合、ナビポイントを減算する構成とする。そして、ナビポイントが 0 となった場合に、A T 状態が終了する構成とする。かかる構成とした場合であっても、選択記憶エリアにいずれの選択情報が記憶されるかによって A T 状態の長さを変化させることが可能となり、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。

40

【 0 1 7 6 】

(1 3) 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

50

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。

【 0 1 7 7 】

(1 4) 上記実施の形態では、B B 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、B B 状態を備えないスロットマシンであっても良いし、R B 状態やS B 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。

【 0 1 7 8 】

(1 5) 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。

10

【 0 1 7 9 】

(1 6) 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。

【 0 1 8 0 】

(1 7) 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。

20

【 0 1 8 1 】

(1 8) 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。

30

【 0 1 8 2 】

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。

【 0 1 8 3 】

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、

40

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、B B 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（赤チェリー入賞、青チェリー入賞、白チェリー入賞）を成立させることができる特定操作（チェリー

50

入賞を成立させることができる操作)が異なる特定結果(IV=8~10の際に当選)が複数生じる抽選情報(RT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、

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の選択操作記憶処理機能S903~S911)と、

前記操作方法把握手段の把握結果と対応する把握結果情報(選択情報)を記憶する把握結果情報記憶手段(表示制御装置81のRAMに設けられた選択記憶エリア)と、

第1特定期間(第1のRT状態)を設定する第1特定期間設定手段(主制御装置101のRT開始処理機能S517、表示制御装置81)と、

第2特定期間(第2のRT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開始処理機能S517、表示制御装置81)と、

回数情報(ナビポイント)を設定する回数情報設定手段(表示制御装置81のナビポイント設定処理機能)と、

前記回数情報を記憶する回数情報記憶手段(表示制御装置81のRAMに設けられたナビポイントカウンタ)と、

前記各特定期間に前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかとなった場合、前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報に基づいて、前記特定操作又は前記特定入賞の成立を回避できる回避操作を示唆する示唆演出(回避操作を報知する演出)を実行する示唆演出実行手段(補助表示部65等)と、

前記各特定期間に前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかとなり、前記役の抽選結果と対応する把握結果情報が前記把握結果情報記憶手段に記憶されている場合、前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報が実質的に多くなる特定特典(ナビポイントを減算しない特典、ナビポイントを0.5ポイントだけ減算する特典)を付与する特定特典付与手段(表示制御装置81)と

を備え、

前記回数情報設定手段は、前記第1特定期間となる場合に第1回数(30)を示す第1回数情報を設定するとともに、前記第2特定期間となる場合に前記第1回数より少ない第2回数(20)を示す第2回数情報を設定し、

前記特定特典付与手段は、前記第1特定期間である場合に第1特定特典(ナビポイントを0.5ポイントだけ減算する特典)を付与するとともに、前記第2特定期間である場合に前記第1特定特典よりも前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報が実質的に多くなる度合いが大きい第2特定特典(ナビポイントを減算しない特典)を付与し、

さらに、

遊技者の操作に基づいて前記第1特定期間と前記第2特定期間のいずれを設定するかを決定する決定手段(表示制御装置81)を設けたことを特徴とする遊技機(別例(8))

。

【0184】

本遊技機によれば、停止操作手段になされた操作方法が把握され、当該結果と対応する把握結果情報が記憶される。各特定期間では、回数情報記憶手段に記憶された回数情報に基づいて、特定操作又は特定入賞の成立を回避できる回避操作を示唆する示唆演出が実行される。そして、各特定期間に役の抽選結果が特定結果のいずれかとなり、役の抽選結果と対応する把握結果情報が把握結果情報記憶手段に記憶されている場合には、回数情報記憶手段に記憶された回数情報が実質的に多くなる特定特典が付与される。かかる構成とすることにより、遊技者が把握させた操作方法によって各特定期間における示唆演出の実行回数を変化させることが可能となり、各特定期間における特定入賞の成立回数又は特定入賞の成立を回避できる回数を変化させることが可能となる。この結果、各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。また、役の抽選結果と対応する把握結果情報が把握結果情報記憶手段に記憶されている場合に特定特典を付与する構成とすることにより、特定特典が付与される特定結果を遊技者に選択させることが可能となり、操作方法を把握させることに対して遊技者を積極参加させることが可能となる。

【 0 1 8 5 】

さらに、第 1 特定期間では、第 1 回数を示す第 1 回数情報が設定されるとともに第 1 特定特典が付与される。第 2 特定期間では、第 1 回数より少ない第 2 回数を示す第 2 回数情報が設定される一方、第 1 特定特典よりも回数情報記憶手段に記憶された回数情報が実質的に多くなる度合いが大きい第 2 特定特典が付与される。そして、遊技者の操作に基づいて第 1 特定期間と第 2 特定期間のいずれを設定するかが決定される。かかる構成とすることにより、特定特典の有利度合いは小さいものの設定される回数情報が多い第 1 特定期間と、特定特典の有利度合いは大きいものの設定される回数情報が少ない第 2 特定期間と、を遊技者に選択させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 0 1 8 6 】

以上の結果、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【 0 1 8 7 】

なお、「回数情報記憶手段に記憶された回数情報が実質的に多くなる特典」とは、例えば回数情報記憶手段に記憶された回数情報を増加させる特典や、示唆演出の実行回数を計測する計測手段（表示制御装置 8 1 のナビポイント減算処理機能 S 1 1 0 5）を備え、示唆演出を行った場合に前記計測手段が前記示唆演出の実行回数を計測しない特典等が代表例として挙げられる。

【 0 1 8 8 】

遊技機 2 . 上記遊技機 1 において、前記特定特典付与手段は、前記役の抽選結果と対応する把握結果情報が前記把握結果情報記憶手段に記憶されている場合、前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報に関わらず、前記示唆演出実行手段に前記示唆演出を実行させる特典を付与することを特徴とする遊技機。

【 0 1 8 9 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特定結果のいずれかとなり、役の抽選結果と対応する把握結果情報が把握結果情報記憶手段に記憶されている場合、回数情報記憶手段に記憶された回数情報に関わらず示唆演出が実行される。かかる構成とすることにより、役の抽選結果が特定結果のいずれかとなる場合には把握結果情報記憶手段に記憶されている把握結果情報と対応する特定結果とな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、各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。

【 0 1 9 0 】

遊技機 3 . 上記遊技機 2 において、前記各特定期間に前記役の抽選結果が前記特定結果のいずれかとなり、前記示唆演出実行手段が前記示唆演出を実行しない場合に、前記特定結果のいずれかとなったことを示唆する示唆手段（スピーカ 6 4 等）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 1 9 1 】

本遊技機によれば、各特定期間に役の抽選結果が特定結果のいずれかとなり、示唆演出実行手段が示唆演出を実行しない場合に、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結果のいずれとなったかを遊技者に推測させることが可能となる。また、上記遊技機 2 に本構成を適用することにより、特定結果のいずれかとなったことが示唆されたことと、把握結果情報記憶手段に記憶されていない把握結果情報と対応する特定結果となったことと、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、示唆演出が行われなかった場合に、遊技者は把握させた操作方法を考慮した上でいずれの特定結果となったのかを推測することが可能となり、特定入賞を成立させることができる確率又は特定入賞の成立を回避できる確率を高めることが可能となる。

【 0 1 9 2 】

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、前記特定入賞が成立した場合に対応する特定期間を終了させる特定期間終了手段（主制御装置 1 0 1 の R T 状態終了処理機能 S 6 0 3）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 1 9 3 】

本遊技機によれば、各特定期間は特定入賞が成立した場合に終了する。かかる構成においては、示唆演出の実行回数によって各特定期間の長さが変化することとなるため、本構成を上記遊技機 1 乃至遊技機 3 のいずれかの構成に適用することにより、各特定期間における遊技が単調化することを好適に抑制することが可能となる。

【0194】

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、所定期間 (B B 状態) を設定する所定期間設定手段 (主制御装置 101 の B B 開始処理機能 S504) を備え、前記各特定期間設定手段を、前記所定期間の終了後に対応する特定期間を設定する構成とするとともに、前記操作方法把握手段を、前記所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構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【0195】

本遊技機によれば、所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、当該結果と対応する把握結果情報が記憶される。そして、所定期間の終了後の特定期間において把握結果情報に基づいて特定特典が付与されたり付与されなかったりする。かかる構成とすることにより、特定期間における遊技を考慮させながら所定期間の遊技を行わせることが可能となり、各特定期間に加えて所定期間における遊技が単調化することをも抑制することが可能となる。

【0196】

遊技機 6 . 上記遊技機 5 において、前記抽選情報記憶手段には、少なくとも前記所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 (赤ベル入賞、青ベル入賞、白ベル入賞) を成立させることができる所定結果 ($IV = 2$ の際に当選) が生じる所定抽選情報 (B B 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結果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。

20

【0197】

本遊技機によれば、所定期間では、役の抽選結果が所定結果となった場合に停止操作手段になされた操作方法が把握され、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、役の抽選結果が所定結果となることを遊技者に期待させながら所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結果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。

30

【0198】

遊技機 7 . 上記遊技機 6 において、前記役の抽選結果が前記所定結果である場合、複数の所定役 (赤ベル、青ベル、白ベル) に当選となる構成とし、前記循環表示手段には、規定停止操作手段 (左ストップスイッチ 42) の操作タイミングによって異なる所定役と対応する所定入賞 (赤ベル入賞、青ベル入賞、白ベル入賞) が成立するよう各所定役と対応する所定絵柄 (「赤 7」 図柄、 「青 7」 図柄、 「白 7」 図柄) を循環表示させ、前記操作方法把握手段を、少なくとも前記規定停止操作手段の操作タイミングを把握する構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【0199】

本遊技機によれば、役の抽選結果が所定結果である場合、規定停止操作手段の操作タイミングによって異なる所定役と対応する所定入賞が成立する。そして、操作方法把握手段は、少なくとも規定停止操作手段の操作タイミングを把握する。停止操作手段の操作タイミングを把握す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技量の劣った遊技者等が、どのような操作タイミングを把握させたかを遊技者自身が把握できない可能性が考えられる。しかしながら、規定停止操作手段の操作タイミングによって異なる所定役と対応する所定入賞が成立する構成とするとともに、規定停止操作手段の操作タイミ

50

ングを把握する構成とした場合には、いずれの所定入賞が成立したかを通じて規定停止操作手段の操作タイミングを遊技者に把握させることが可能となる。

【 0 2 0 0 】

遊技機 8 . 上記遊技機 7 において、前記把握結果情報記憶手段は、成立した所定入賞と対応する把握結果情報を記憶することを特徴とする遊技機。

【 0 2 0 1 】

本遊技機によれば、成立した所定入賞と対応する把握結果情報を記憶するため、どのような操作方法を把握したのかを遊技者に容易に把握させることができる。

【 0 2 0 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、前記役の抽選結果が前記把握結果情報記憶手段に記憶されている把握結果情報と対応する特定結果となることを含む特定条件（選択記憶エリアに記憶されている選択情報と対応するチェリーに最初に当選すること）が成立したか否かを判定する特定条件判定手段（表示制御装置 8 1 の初回当選チェリー判定処理機能 S 1 1 0 7 , S 1 1 1 0 ）と、前記特定条件が成立した場合、規定特典（ナビポイントを 2 0 ポイント加算する特典）を付与する規定特典付与手段（表示制御装置 8 1 のナビポイント加算処理機能 S 1 1 1 2 ）とを備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 0 3 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が把握結果情報記憶手段に記憶されている把握結果情報と対応する特定結果となることを含む特定条件が成立した場合、規定特典が付与される。かかる構成とすることにより、特定条件が成立して規定特典が付与され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、各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。また、特定条件を、役の抽選結果が把握結果情報記憶手段に記憶されている把握結果情報と対応する特定結果となることを含む構成とすることにより、操作方法を把握させることに対して遊技者を積極参加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 0 2 0 4 】

遊技機 1 0 . 上記遊技機 9 において、前記特定条件判定手段は、前記各特定期間において最初に発生した特定結果が、前記把握結果情報記憶手段に記憶されている把握結果情報と対応する特定結果であった場合、前記特定条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

【 0 2 0 5 】

本遊技機によれば、各特定期間において最初に発生した特定結果が、把握結果情報記憶手段に記憶されている把握結果情報と対応する特定結果であった場合、規定特典が付与される。かかる構成とすることにより、把握結果情報記憶手段に記憶されている把握結果情報と対応する特定結果が最初に発生す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、各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。

【 0 2 0 6 】

遊技機 1 1 . 上記遊技機 9 又は遊技機 1 0 において、前記特定条件判定手段は、前記把握結果情報記憶手段に記憶されている把握結果情報と対応する特定結果が連続して発生した場合、前記特定条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

【 0 2 0 7 】

本遊技機によれば、把握結果情報記憶手段に記憶されている把握結果情報と対応する特定結果が連続して発生した場合、規定特典が付与される。かかる構成とすることにより、把握結果情報記憶手段に記憶されている把握結果情報と対応する特定結果となった場合に、次遊技回にも上記特定結果とな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、各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。

【 0 2 0 8 】

遊技機 1 2 . 上記遊技機 1 乃至遊技機 1 1 のいずれかにおいて、前記把握結果情報記憶手段に記憶された把握結果情報を、前記停止操作手段になされた操作方法に基づいて前記各特定期間に変更する把握結果情報変更手段（表示制御装置 8 1 の R T 状態下における選

10

20

30

40

50

択操作記憶処理機能 S 9 0 3 ~ S 9 1 1) を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 0 9 】

本遊技機によれば、把握結果情報記憶手段に記憶された把握結果情報を各特定期間に変更可能となっている。かかる構成とすることにより、特定特典が付与される契機を遊技者の操作によって変更することが可能となり、各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。

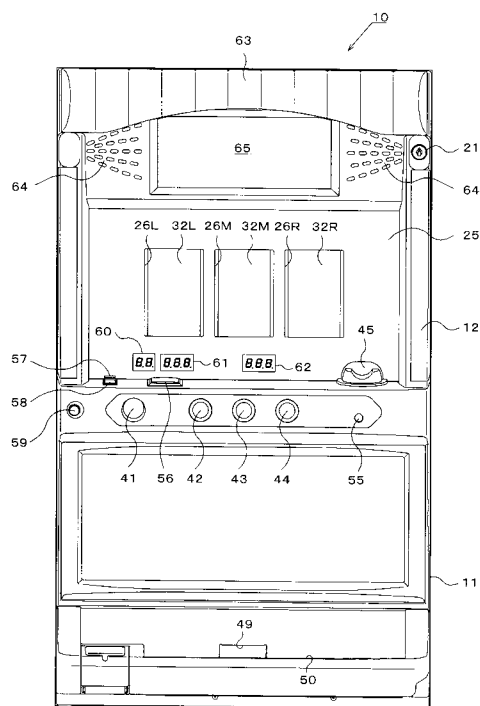
【符号の説明】

【 0 2 1 0 】

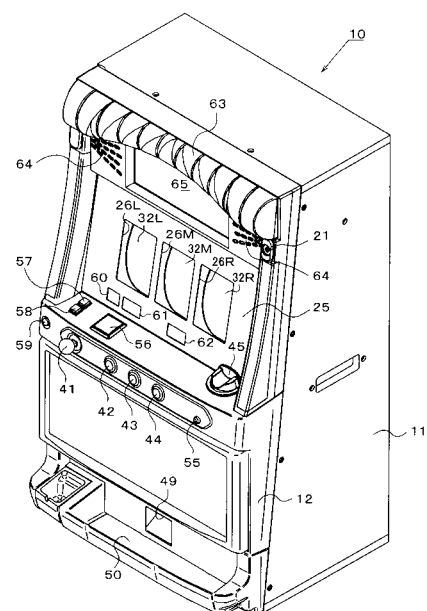
1 0 ... スロットマシン、3 2 ... リール、4 1 ... スタートレバー、4 2 ~ 4 4 ... ストップスイッチ、5 6 ... 第 1 クレジット投入スイッチ、5 7 ... 第 2 クレジット投入スイッチ、5 8 ... 第 3 クレジット投入スイッチ、6 3 ... 上部ランプ、6 4 ... スピーカ、6 5 ... 補助表示部、8 1 ... 表示制御装置、1 0 1 ... 主制御装置、1 0 2 ... C P U。

10

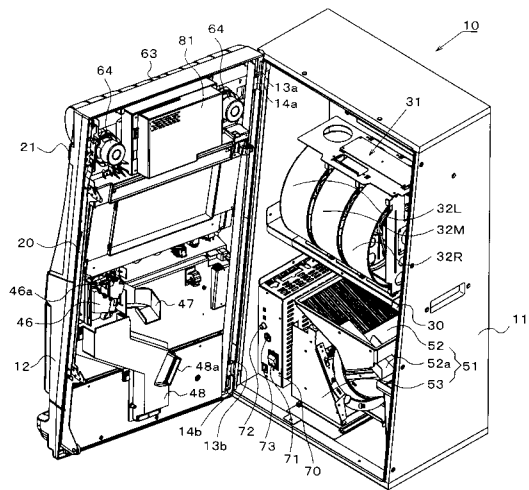
【 図 1 】



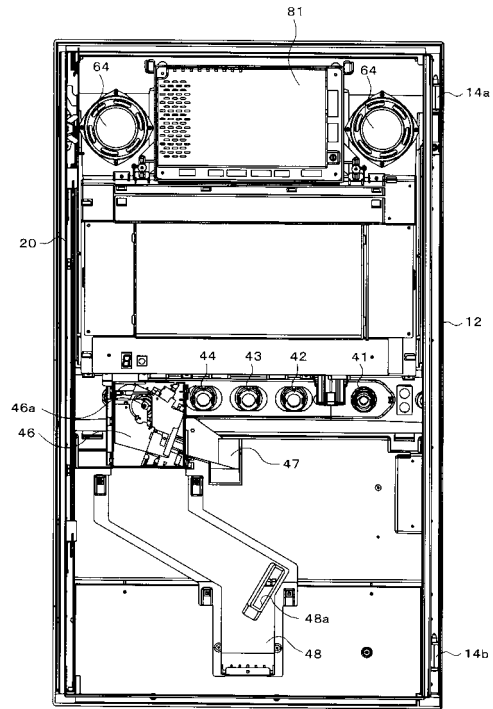
【 図 2 】



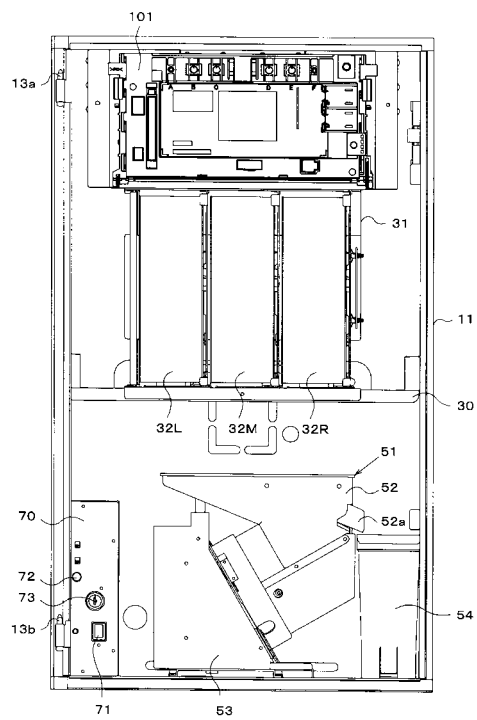
【図 3】



【図 4】



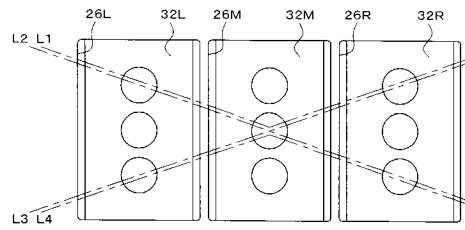
【図 5】



【図 6】

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

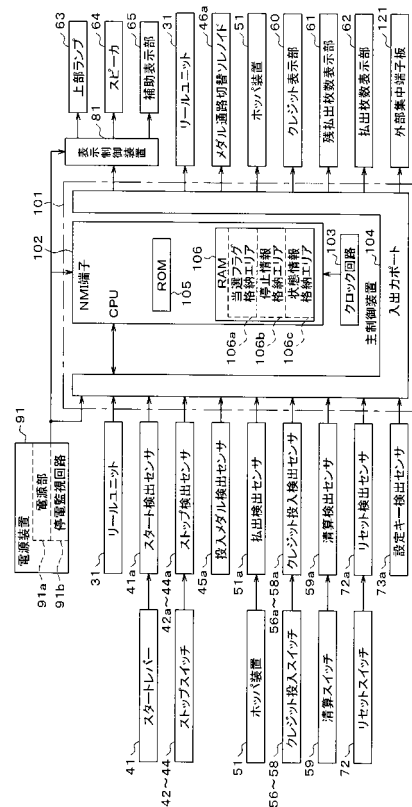
【図 7】



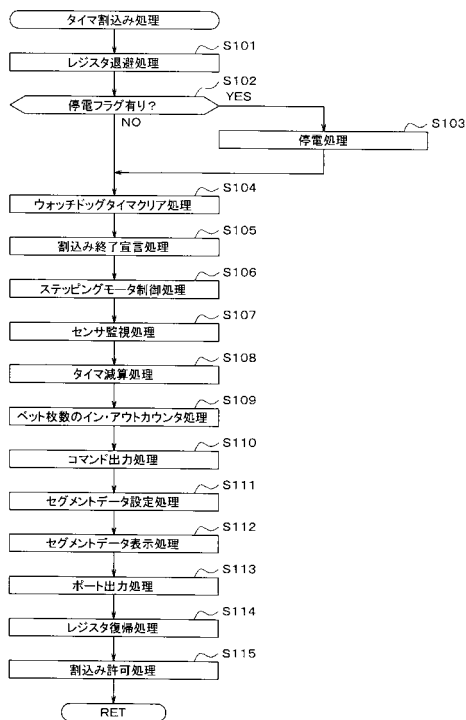
【図 8】

入賞態様	停止図柄			特典
	左リール	中リール	右リール	
スイカ				8
赤ベル				10
青ベル				10
白ベル				10
赤チェリー		—	—	2
青チェリー		—	—	2
白チェリー		—	—	2
再遊技				再遊技
第1BB				0, BB
第2BB				0, BB

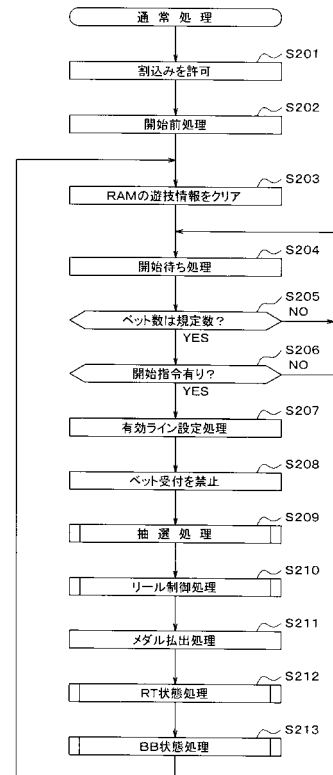
【図 9】



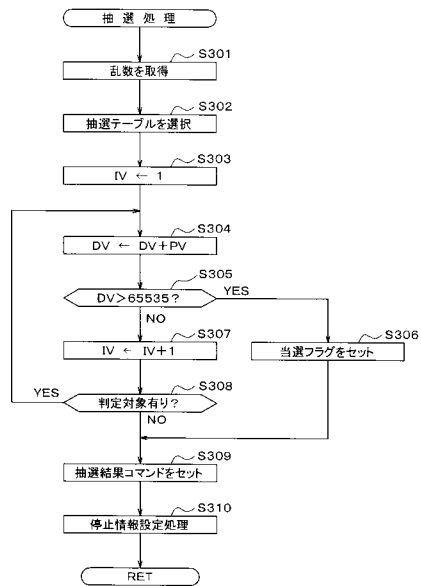
【図 10】



【図 11】



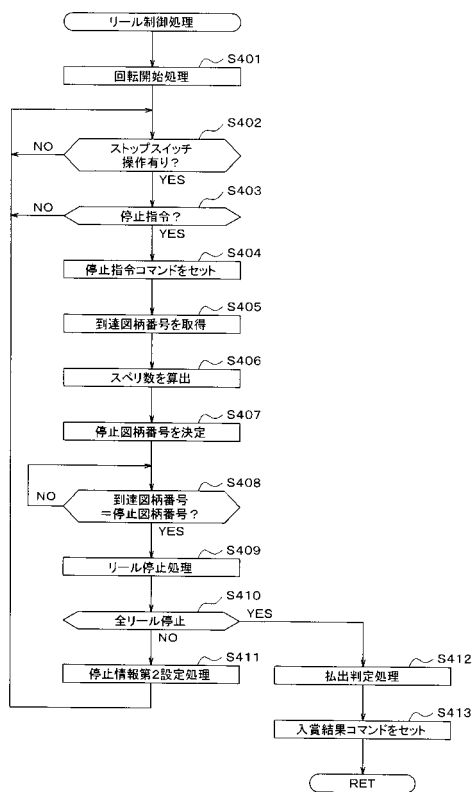
【図 12】



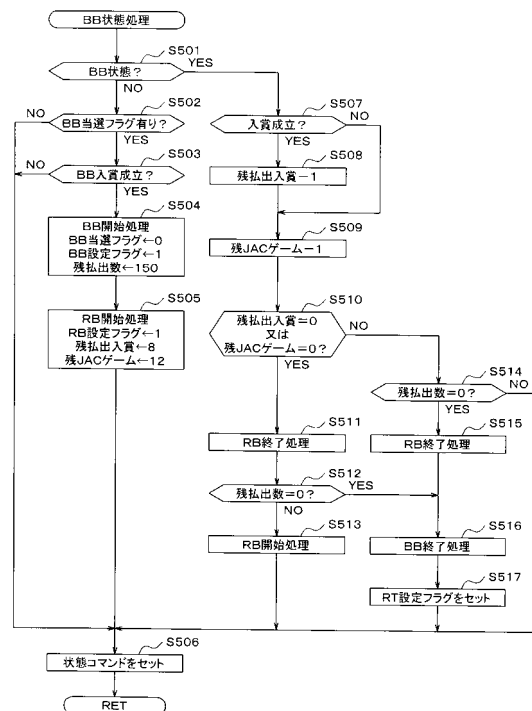
【図 13】

IV	当選役	PV
1	第1BB	164
2	第2BB	164
3	スイカ	1311
4	赤ベル、青ベル、白ベル	1311
5	赤ベル	3641
6	青ベル	3641
7	白ベル	3641
8	赤チェリー	3641
9	青チェリー	3641
10	白チェリー	3641
11	再遊技	8978

【図 14】



【図 15】



【図 16】

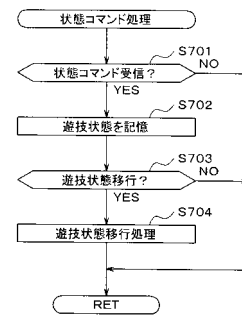
(a)

IV	当選役	PV
1	スイカ	6554
2	赤ベル、青ベル、白ベル	58981

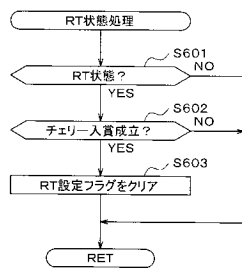
(b)

IV	当選役	PV
1	第1BB	164
2	第2BB	164
3	スイカ	1311
4	赤ベル、青ベル、白ベル	1311
5	赤ベル	3641
6	青ベル	3641
7	白ベル	3641
8	赤チェリー	3641
9	青チェリー	3641
10	白チェリー	3641
11	再遊技	33437

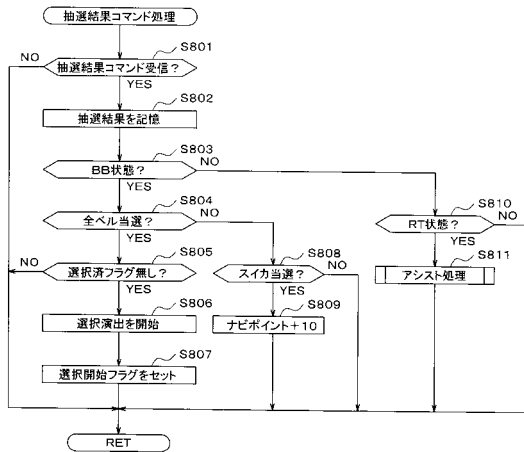
【図 18】



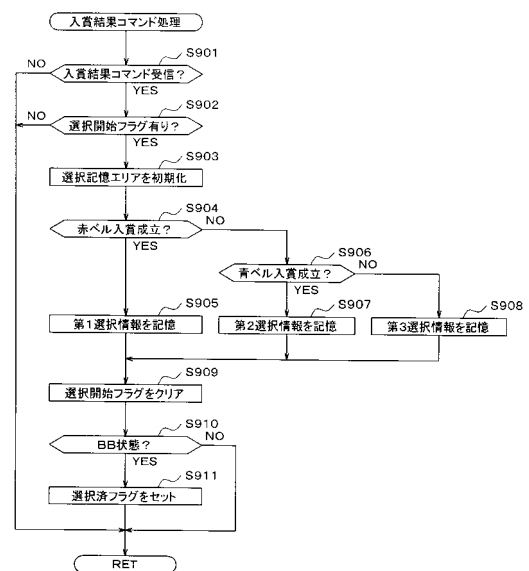
【図 17】



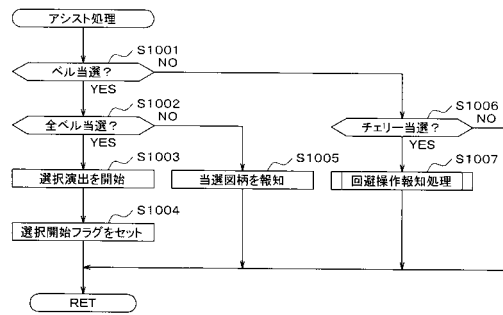
【図 19】



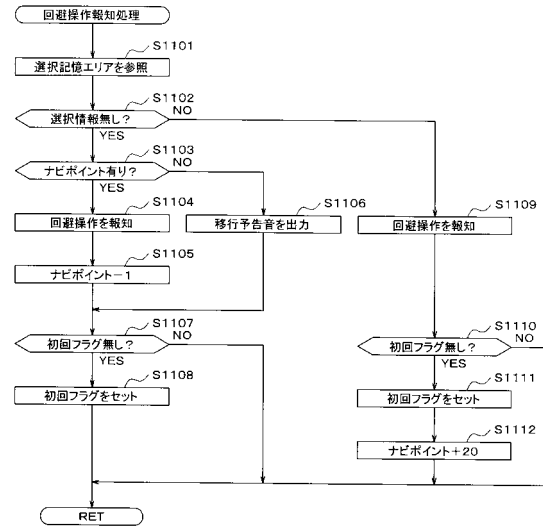
【図 20】



【図 21】



【図 22】



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2004-89464(JP,A)
特開2009-5966(JP,A)
特開2008-295635(JP,A)
特開2008-79658(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04