

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】平成27年2月5日 (2015.2.5)

【公開番号】特開2014-171709(P2014-171709A)
 【公開日】平成26年9月22日 (2014.9.22)
 【年通号数】公開・登録公報2014-051
 【出願番号】特願2013-47577(P2013-47577)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成26年12月11日 (2014.12.11)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、
役抽選結果 P 1 及び P 2 となる場合を有するように役の抽選を行う役抽選手段と、
前記リールを駆動制御するリール制御手段と、
前記リールの駆動制御を切り替えるために遊技者が操作可能な複数のストップスイッチ
と、
遊技の進行を遅延させるフリーズの実行頻度が異なる複数のフリーズモードを有し、こ
れらの間の移行を制御するモード制御手段と、
外部信号の出力のオン / オフを制御する外部信号制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、
役抽選結果 P 1 となった遊技では、前記ストップスイッチが操作態様 T 1 で操作された
ときは、所定数 N 1 の遊技媒体を払い出す遊技結果を表示可能に制御し、前記ストップ
スイッチが操作態様 T 2 (T 2 > T 1) で操作されたときは、所定数 N 2 (N 2 < N 1) の
遊技媒体を払い出す遊技結果を表示可能に制御し、
役抽選結果 P 2 となった遊技では、前記ストップスイッチが操作態様 T 1 又は T 2 のい
ずれで操作されたときも、遊技者に再遊技を行わせる遊技結果を表示可能に制御し、
前記モード制御手段は、
前記複数のフリーズモードとして、フリーズモード M 1 及び M 2 を有し、
所定の条件を満たしている場合において、役抽選結果 P 1 となった遊技では、前記スト
ップスイッチが操作態様 T 1 又は T 2 のいずれで操作されたときも、フリーズモード M 1
又は M 2 のいずれにも移行させず、
前記所定の条件を満たしている場合において、役抽選結果 P 2 となった遊技では、前記
ストップスイッチが操作態様 T 1 で操作されたときは、フリーズモード M 1 に移行させ、
前記ストップスイッチが操作態様 T 2 で操作されたときは、フリーズモード M 2 に移行さ
せ、
前記外部信号制御手段は、
フリーズモード M 1 に移行したときは、所定の図柄の組合せが表示されたことを条件に

、遊技者にとって有利な遊技状態であることを示す所定の外部信号の出力をオンにし、
フリーズモードM2に移行したときは、他の所定の図柄の組合せが表示されたことを条
件に、前記所定の外部信号の出力をオンする

ことを特徴とするスロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、ストップスイッチの操作態様に応じてフリーズモードを移行させることによ
り、フリーズの実行頻度を異ならせるとともに、外部信号の出力のオン/オフを制御する
スロットマシンに関するものである。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、リプレイ重複当選時にストップスイッチの押し順に応
じて入賞するリプレイの種類を異ならせ、入賞したリプレイの種類に応じてRT遊技の移
行先を異ならせ、RT遊技の種類に応じてフリーズの実行頻度を異ならせるスロットマシ
ンが知られている（特許文献1参照）。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2011-115399号公報

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明が解決しようとする課題は、役の抽選結果と、ストップスイッチの操作態様と、
フリーズモードの移行と、フリーズの実行頻度と、外部信号の出力のオン/オフとの関係
を適切に設定することである。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。なお、かっこ書きにて、対応する実施形態を示す。

請求項1の発明は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（第1～第3メインリール31、サブリール33）と、

役抽選結果P1（ベルA1当選）及びP2（リプレイA当選）となる場合を有するように役の抽選を行う役抽選手段（61）と、

前記リールを駆動制御するリール制御手段（メインリール制御手段64、サブリール制御手段84）と、

前記リールの駆動制御を切り替えるために遊技者が操作可能な複数のストップスイッチ（42）と、

遊技の進行を遅延させるフリーズの実行頻度が異なる複数のフリーズモードを有し、これらの間の移行を制御するモード制御手段（70）と、

外部信号の出力のオン/オフを制御する外部信号制御手段（73）と

を備え、

前記リール制御手段は、

役抽選結果P1となった遊技では、前記ストップスイッチが操作態様T1（中左右（正解押し順））で操作されたときは、所定数N1（9枚）の遊技媒体を払い出す遊技結果（ベル01入賞）を表示可能に制御し、前記ストップスイッチが操作態様T2（T2 T1）（中右左（不正解押し順））で操作されたときは、所定数N2（ $N2 < N1$ ）（1枚）の遊技媒体を払い出す遊技結果（ベル11入賞）を表示可能に制御し、

役抽選結果P2となった遊技では、前記ストップスイッチが操作態様T1又はT2（中左右又は中右左）のいずれで操作されたときも、遊技者に再遊技を行わせる遊技結果（リプレイ02入賞）を表示可能に制御し、

前記モード制御手段は、

前記複数のフリーズモードとして、フリーズモードM1（高確フリーズモードA）及びM2（高確フリーズモードB）を有し、

所定の条件を満たしている（準備モードAに滞在している）場合において、役抽選結果P1となった遊技では、前記ストップスイッチが操作態様T1又はT2（中左右又は中右左（いずれも維持押し順））のいずれで操作されたときも、フリーズモードM1又はM2のいずれにも移行させず（準備モードAを維持し）、

前記所定の条件を満たしている場合において、役抽選結果P2となった遊技では、前記ストップスイッチが操作態様T1（中左右（昇格押し順A））で操作されたときは、フリーズモードM1に移行させ、前記ストップスイッチが操作態様T2（中右左（昇格押し順B））で操作されたときは、フリーズモードM2に移行させ、

前記外部信号制御手段は、

フリーズモードM1に移行したときは、所定の図柄の組合せ（斜め右下がり方向のラインに「赤7」-「緑7」-「青7」）が表示されたことを条件に、遊技者にとって有利な遊技状態であることを示す所定の外部信号（BB信号）の出力をオンにし、

フリーズモードM2に移行したときは、他の所定の図柄の組合せ（水平方向中段のラインに「緑7」-「緑7」-「緑7」）が表示されたことを条件に、前記所定の外部信号の出力をオンする

ことを特徴とする。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 8
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 0】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 0 9
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 1】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 0
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 2】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 1
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 3】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 2
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 4】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 3
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 5】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 4
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 6】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 5
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 7】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 6
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 8】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 7
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 9】
【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 8
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 0】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 9
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 1】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 0
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 2】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 1
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 3】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 2
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 4】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 3
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 5】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 4
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 6】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 5
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 7】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 6
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 8】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 2 7
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 2 9】
【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 8 】

本発明によれば、役抽選結果 P 1 となった遊技では、操作態様 T 1 で操作すると所定数 N 1 の払出しとなり、操作態様 T 2 で操作すると所定数 N 2 の払出しとなる。

また、役抽選結果 P 2 となった遊技では、操作態様 T 1 又は T 2 のいずれで操作しても再遊技となる。

さらにまた、所定の条件を満たしている場合において役抽選結果 P 1 となった遊技では、操作態様 T 1 又は T 2 のいずれで操作してもフリーズモード M 1 又は M 2 のいずれにも移行しない。

さらに、所定の条件を満たしている場合において役抽選結果 P 2 となった遊技では、操作態様 T 1 で操作するとフリーズモード M 1 に移行し、操作態様 T 2 で操作するとフリーズモード M 2 に移行する。

このため、所定の条件を満たしている場合において役抽選結果 P 1 となった遊技では、フリーズモード M 1 又は M 2 のいずれにも移行しないようにしつつ、ストップスイッチの操作態様に応じて遊技媒体の払出し数を異ならせることができる。

また、所定の条件を満たしている場合において役抽選結果 P 2 となった遊技では、再遊技となるようにしつつ、ストップスイッチの操作態様に応じてフリーズモードの移行先を異ならせることができる。

そして、フリーズモード M 1 において所定の図柄の組合せが表示されたとき、及びフリーズモード M 2 において他の所定の図柄の組合せが表示されたときに、遊技者にとって有利な遊技状態であることを示す所定の外部信号の出力がオンになる。

【手続補正 3 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 4 0 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 4 0 2 】

なお、上記 (1) ~ (1 6) の各変形例は、それぞれ単独で適用される場合に限られるものではなく、これらを適宜組合わせて適用することもできる。

< 付記 >

本願の出願当初の請求項に係る発明 (当初発明) が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、モードを選択し、選択したモードに基づいて、特別役の入賞が不可能な状態 (ストックタイム) を解除するまでの遊技回数 (解除遊技回数) を決定するスロットマシンが知られている (特開 2 0 0 5 - 0 0 0 4 5 9 号公報参照) 。

特開 2 0 0 5 - 0 0 0 4 5 9 号公報の技術では、解除遊技回数に到達すると、特別役の入賞が不可能な状態 (通常遊技状態) から、特別役の入賞が可能な状態 (特定遊技状態 S 1) に移行させる。

また、特別役の入賞が可能な状態において、特別役が入賞すると、特別遊技 (特定遊技状態 S 2) に移行させる。

そして、特別遊技が終了すると、モードを選択し、選択したモードに基づいて、新たな解除遊技回数を決定するとともに、再度、特別役の入賞が不可能な状態に制御する。

このように、特開 2 0 0 5 - 0 0 0 4 5 9 号公報の技術では、一の特別遊技が終了してから次の特別遊技に移行するまでの間において、解除遊技回数は 1 個のみ決定され、また、特別役の入賞が不可能な状態から可能な状態への移行も 1 回のみ行われるようになっていた。

当初発明が解決しようとする課題は、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者にと

って有利な特定遊技状態 S 1 と、通常遊技状態及び特定遊技状態 S 1 よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態 S 2 とを有するスロットマシンにおいて、特定遊技状態 S 2 に移行するまでの間に、特定遊技状態 S 1 に移行する遊技回数を複数個設定可能にするとともに、特定遊技状態 S 1 への移行を複数回実行可能にすることである。

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を示す。)

第 1 の解決手段は、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態となる特定遊技状態 S 1 と、前記通常遊技状態及び特定遊技状態 S 1 よりも遊技者にとって有利な遊技状態となる特定遊技状態 S 2 とを有し、

前記通常遊技状態及び特定遊技状態 S 1 では、特定遊技状態 S 2 に移行するか否かを抽選し、

特定遊技状態 S 1 では、特定遊技状態 S 2 に移行することに当選する確率を、前記通常遊技状態より高く設定し、

遊技状態の移行を制御する遊技状態制御手段(サブ遊技状態制御手段 8 1)と、

前記通常遊技状態から特定遊技状態 S 1 に移行するまでの遊技回数を定めた複数の遊技回数テーブル(8 1 a)と、

遊技回数をカウントする遊技回数カウンタ(8 1 b)と

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

いずれか 1 つの前記遊技回数テーブルを選択し、

前記通常遊技状態において、前記遊技回数カウンタのカウント値に基づいて、選択した前記遊技回数テーブルに定めた特定遊技状態 S 1 に移行する遊技回数となったときは、前記通常遊技状態から特定遊技状態 S 1 に移行するように制御し、

特定遊技状態 S 1 に移行したときは、特定遊技状態 S 2 に移行するか否かの抽選に当選するまで又は前記通常遊技状態に移行する条件を満たすまで、その特定遊技状態 S 1 を継続するように制御する

ことを特徴とする。

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、

前記遊技状態制御手段は、

特定遊技状態 S 2 において、その終了条件を満たしたときは、特定遊技状態 S 2 から前記通常遊技状態に移行するように制御し、

特定遊技状態 S 2 から前記通常遊技状態に移行したときは、いずれか 1 つの前記遊技回数テーブルを再選択するとともに、前記遊技回数カウンタのカウント値を初期値に設定する

ことを特徴とする。

第 3 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段において、

前記遊技回数テーブルは、前記通常遊技状態から特定遊技状態 S 1 に移行するまでの遊技回数として、第 1 遊技回数、第 2 遊技回数、・・・、第 n 遊技回数(n ≥ 2)を定め、

前記遊技状態制御手段は、前記遊技回数カウンタのカウント値が、選択した前記遊技回数テーブルに定めた第 n 遊技回数となることにより、前記通常遊技状態から特定遊技状態 S 1 に移行したときは、特定遊技状態 S 2 に移行するか否かの抽選に当選するまで、その特定遊技状態 S 1 を継続するように制御する

ことを特徴とする。

第 4 の解決手段は、第 3 の解決手段において、

前記遊技状態制御手段は、前記遊技回数カウンタのカウント値が、選択した前記遊技回数テーブルに定めた第 1 遊技回数から第「n - 1」遊技回数までのいずれかとなることにより、前記通常遊技状態から特定遊技状態 S 1 に移行した場合において、特定遊技状態 S 2 に移行するか否かの抽選に当選することなく所定遊技回数を消化したときは、特定遊技状態 S 1 から前記通常遊技状態に移行するように制御する

ことを特徴とする。

第 5 の解決手段は、第 3 又は第 4 の解決手段において、

前記遊技回数テーブルとして、第 n 遊技回数を規定回数 M 1 以内に設定した通常遊技回数テーブルと、第 n 遊技回数を規定回数 M 2 ($M 2 < M 1$) 以内に設定した特別遊技回数テーブルとを有し、

前記遊技状態制御手段は、特定遊技状態 S 2 から前記通常遊技状態に移行したときは、前記通常遊技回数テーブル又は前記特別遊技回数テーブルを選択するように制御する

ことを特徴とする。

第 6 の解決手段は、第 1 ~ 第 5 の解決手段において、

複数種類の図柄を表示した複数のリール (第 1 ~ 第 3 メインリール 3 1、サブリール 3 3) と、

前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作する複数 (左、中、右の 3 個) のストップスイッチ (4 2) と、

特定抽選結果 (ベル A 1 ~ D 2 当選) となる場合を有するように役の抽選を行う役抽選手段 (6 1) と、

前記リールを停止制御するリール制御手段 (メインリール制御手段 6 4、サブリール制御手段 8 4) と

を備え、

前記リール制御手段は、前記特定抽選結果となった遊技では、前記ストップスイッチの押し順に応じて、遊技者にとって有利となる特定遊技結果 (ベル 0 1 入賞) を表示可能に前記リールを停止制御するときと、前記特定遊技結果を表示しないように前記リールを停止制御するときとを有し、

前記遊技状態制御手段は、特定遊技状態 S 2 では、前記特定抽選結果となった遊技で前記特定遊技結果を表示させるための前記ストップスイッチの押し順 (正解押し順) を報知する報知遊技 (A T 遊技) を実行するように制御する

ことを特徴とする。

第 7 の解決手段は、第 1 ~ 第 6 の解決手段において、

演出の出力を制御する演出制御手段 (8 3) を備え、

前記演出制御手段は、前記通常遊技状態から特定遊技状態 S 2 に移行したときと、特定遊技状態 S 1 から特定遊技状態 S 2 に移行したときとで、異なる態様の演出を出力するように制御する

ことを特徴とする。

第 8 の解決手段は、第 1 ~ 第 7 の解決手段において、

遊技媒体の賭数に対する獲得数の期待値を定める複数段階の設定値のうちいずれか 1 つを記憶する設定値記憶手段 (6 0 a) を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記通常遊技状態では、前記設定値記憶手段に記憶されている前記設定値に応じて、特定遊技状態 S 2 に移行するか否かの抽選に当選する確率を異ならせるように制御し、

特定遊技状態 S 1 では、前記設定値記憶手段に記憶されている前記設定値にかかわらず、特定遊技状態 S 2 に移行するか否かの抽選に当選する確率を同一にするように制御する

ことを特徴とする。

(作用)

当初発明においては、遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる特定遊技状態 S 1 と、通常遊技状態及び特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となる特定遊技状態 S 2 とを有する。

そして、遊技状態制御手段は、遊技状態の移行を制御する。

ここで、「通常遊技状態」として、たとえば、遊技者にとって有利となる遊技結果を表示させるためのストップスイッチの操作内容を報知しない非報知遊技 (非 A T 遊技) を挙げることができる。

また、「特定遊技状態 S 2」として、たとえば、遊技者にとって有利となる遊技結果を

表示させるためのストップスイッチの操作内容を報知する報知遊技（ＡＴ遊技）や、遊技結果に応じて遊技者に対してＡＴ遊技に関する特典を付与する特典遊技（サブボーナス）を挙げることができる。

さらにまた、「特定遊技状態Ｓ１」として、ＡＴ遊技やサブボーナスに移行するか否かの抽選で当選する確率が非ＡＴ遊技よりも高い高確遊技（チャンスゾーン）を挙げることができる。

さらに、通常遊技状態及び特定遊技状態Ｓ１では、特定遊技状態Ｓ２に移行するか否かを抽選で決定するとともに、特定遊技状態Ｓ１では、特定遊技状態Ｓ２に移行することに決定（当選）する確率を、通常遊技状態よりも高く設定している。

そして、遊技状態制御手段は、遊技回数カウンタのカウント値が、選択した遊技回数テーブルに定めた特定遊技状態Ｓ１に移行する遊技回数となったときは、通常遊技状態から特定遊技状態Ｓ１に移行するように制御する。

また、遊技状態制御手段は、特定遊技状態Ｓ１に移行したときは、特定遊技状態Ｓ２に移行するか否かの抽選に当選するか、又は通常遊技状態に移行する条件を満たすまで、その特定遊技状態Ｓ１を継続するように制御する。

ここで、「特定遊技状態Ｓ１から通常遊技状態に移行する条件」として、たとえば、所定遊技回数を消化したこと、払出し枚数が所定枚数に到達したこと、払出し枚数から投入枚数を引いた差枚数が所定枚数に到達したこと、通常遊技状態に移行するか否かの移行抽選で当選したこと、特定遊技状態Ｓ１を継続するか否かの継続抽選で非当選になったこと、役の抽選で所定の役に当選したこと、所定の役が入賞したこと、所定の図柄の組合せが停止したこと等を挙げることができる。

そして、遊技状態制御手段は、特定遊技状態Ｓ１において、通常遊技状態に移行する条件を満たす前に、特定遊技状態Ｓ２に移行するか否かの抽選に当選したときは、特定遊技状態Ｓ１から特定遊技状態Ｓ２に移行させるように制御する。

これに対し、遊技状態制御手段は、特定遊技状態Ｓ１において、特定遊技状態Ｓ２に移行するか否かの抽選に当選することなく、通常遊技状態に移行する条件を満たしたときは、特定遊技状態Ｓ１から通常遊技状態に移行させるように制御する。

また、遊技状態制御手段は、特定遊技状態Ｓ１から通常遊技状態に移行した後においても、遊技回数カウンタのカウント値が、選択した遊技回数テーブルに定めた特定遊技状態Ｓ１に移行する遊技回数となったときは、再度、通常遊技状態から特定遊技状態Ｓ１に移行させるように制御する。

このため、特定遊技状態Ｓ２に移行するまでの間において、通常遊技状態から特定遊技状態Ｓ１に移行した後に、特定遊技状態Ｓ１から通常遊技状態に移行しても、その後、再度、通常遊技状態から特定遊技状態Ｓ１に移行可能にすることができる。

また、第２の解決手段においては、遊技状態制御手段は、特定遊技状態Ｓ２の終了条件を満たしたときは、特定遊技状態Ｓ２から通常遊技状態に移行させ、特定遊技状態Ｓ２から通常遊技状態に移行したときは、遊技回数テーブルを再選択するとともに、遊技回数カウンタのカウント値を初期値に設定する。

これにより、一の特定遊技状態Ｓ２の終了時に、次の特定遊技状態Ｓ２に移行するまでの遊技状態の移行パターンを設定することができる。

また、第３の解決手段においては、遊技回数テーブルは、通常遊技状態から特定遊技状態Ｓ１に移行するまでの遊技回数として、第１遊技回数、第２遊技回数、・・・、第ｎ遊技回数（ $n \geq 2$ ）を定めている。

そして、遊技状態制御手段は、遊技回数カウンタのカウント値が、選択した遊技回数テーブルに定めた第ｎ遊技回数となることにより、通常遊技状態から特定遊技状態Ｓ１に移行したときは、特定遊技状態Ｓ２に移行するか否かの抽選に当選するまで、その特定遊技状態Ｓ１を継続するように制御する。

これにより、第ｎ遊技回数を消化したときは、特定遊技状態Ｓ２に必ず移行させるようにすることができる。

（当初発明と実施形態との関係）

「遊技状態」は「サブ遊技状態」に相当し、「通常遊技状態」は「非ＡＴ遊技」に相当し、「特定遊技状態Ｓ１」は「高確遊技（チャンスゾーン）」に相当し、「特定遊技状態Ｓ２」は「特典遊技（サブボーナス）」に相当する。

また、「特定遊技状態Ｓ１に移行する遊技回数」は、「本解除遊技回数」に相当する。

さらにまた、「特定遊技状態Ｓ２に移行するか否かの抽選」は、「サブボーナス抽選」に相当する。

さらに、非ＡＴ遊技中及び高確遊技では、リプレイＡ～Ｄ当選時にレア役抽選を行い、レア役抽選で当選したときは、サブボーナス抽選を行う。

そして、高確遊技では、レア役抽選で当選する確率を、非ＡＴ遊技よりも高く設定している。

これにより、高確遊技（特定遊技状態Ｓ１）では、特典遊技（特定遊技状態Ｓ２）に移行することに当選する確率（サブボーナス抽選で当選する確率）を、非ＡＴ遊技（通常遊技状態）よりも高く設定している。

また、「特定遊技状態Ｓ１から通常遊技状態に移行する条件」は、「サブボーナス抽選に当選することなく所定遊技回数を消化したこと」に相当する。

さらにまた、「特定遊技状態Ｓ２の終了条件」は、「ＡＴ遊技中におけるメダルの払出し枚数が所定枚数に到達したこと」に相当する。

さらに、「第１遊技回数、第２遊技回数、・・・、第ｎ遊技回数」は、「第１本解除遊技回数、第２本解除遊技回数、・・・、第ｎ本解除遊技回数」に相当する。

また、「規定回数Ｍ１」は「１１００遊技」に相当し、「規定回数Ｍ２」は「１００遊技」に相当する。

さらにまた、「通常遊技回数テーブル」は、「前半０１～１６及び後半０１～２２の遊技回数テーブル」に相当し、「特別遊技回数テーブル」は、「前半１７～２８の遊技回数テーブル」に相当する。

（ｃ）当初発明の効果

当初発明によれば、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態Ｓ１と、通常遊技状態及び特定遊技状態Ｓ１よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態Ｓ２とを有するスロットマシンにおいて、特定遊技状態Ｓ２に移行するまでの間に、特定遊技状態Ｓ１に移行する遊技回数を複数個設定可能にするとともに、特定遊技状態Ｓ１への移行を複数回実行可能にすることができる。