

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-273903

(P2010-273903A)

(43) 公開日 平成22年12月9日(2010.12.9)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 6 F 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 65 頁)

(21) 出願番号	特願2009-130007 (P2009-130007)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	平成21年5月29日 (2009. 5. 29)		株式会社三洋物産
			愛知県名古屋市中千種区今池3丁目9番21号
		(74) 代理人	100099047
			弁理士 柴田 淳一
		(72) 発明者	石田 裕司
			愛知県名古屋市中千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	森 浩太郎
			愛知県名古屋市中千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	▲高▼山 祐一
			愛知県名古屋市中千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

最終頁に続く

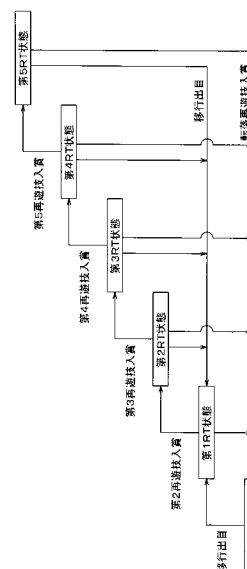
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】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。

【解決手段】通常遊技状態から第5 R T状態に移行する場合には、第1 R T状態、第2 R T状態、第3 R T状態、第4 R T状態の各遊技状態を経由する。通常遊技状態で移行出目が有効ライン上に停止した場合には、遊技状態が第1 R T状態に移行する。第1 R T状態で第2再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第2 R T状態に移行する。第2 R T状態で第3再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第3 R T状態に移行する。第3 R T状態で第4再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第4 R T状態に移行する。第4 R T状態で第5再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第5 R T状態に移行する。第2再遊技入賞～第5再遊技入賞が成立する確率は、待機ゲーム数が0となる前と後とで変化するようになっている。

【選択図】 図28



【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、

遊技状態として、遊技者に有利な特別遊技状態と、前記特別遊技状態に移行しない又は移行し難い第 1 遊技状態と、前記第 1 遊技状態から前記特別遊技状態に移行する場合に經由し得る遊技状態であって前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が異なる複数の中継遊技状態と、を備え、

前記停止操作手段に第 1 特定操作がなされたことに基づいて、前記有効位置に第 1 特定絵柄を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御する第 1 停止制御手段と、

前記停止操作手段に第 2 特定操作がなされたことに基づいて、前記有効位置に第 2 特定絵柄を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御する第 2 停止制御手段と、

前記有効位置に前記第 1 特定絵柄が停止した場合、前記特別遊技状態、又は前記第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さい中継遊技状態に移行させる有利移行手段と、

前記有効位置に前記第 2 特定絵柄が停止した場合、前記第 1 遊技状態、又は前記第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が大きい中継遊技状態に移行させる不利移行手段と、

前記各特定操作のうち少なくとも一方を示唆可能な示唆手段と、

前記各特定操作を示唆するか否かを決定する示唆決定手段と
を備え、

前記示唆決定手段を、所定条件が成立した場合、所定条件が成立する前と比して前記各特定操作のうち少なくとも一方を高い頻度で示唆すると決定する構成とするとともに、遊技状態が前記各中継遊技状態のいずれかであって少なくとも前記所定条件が成立していない場合、前記第 1 特定絵柄が前記有効位置に停止する機会を前記第 2 特定絵柄が前記有効位置に停止する機会より少なくなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

複数のリールを回転させたあとに停止させる遊技機としては、例えばスロットマシンがある。スロットマシンでは、各リールの外周部に複数の図柄が付与されており、表示窓を通じて各リールに付与された図柄の一部が視認可能な構成となっている。そして、遊技者がメダルを投入することで有効ラインが設定され、その後、遊技者がスタートレバーを操作することでスロットマシンの内部にてビッグボーナス（以下、「BB」と言う）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、再遊技に当選する確率が通常遊技状態より高くなるリプレイタイ

10

20

30

40

50

ム（以下、「ＲＴ」と言う）状態を備え、ＢＢ状態の終了後にＲＴ状態に移行するとともに所定の終了条件が成立した場合に当該ＲＴ状態が終了するものがある（例えば特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２００２－２０４８５４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

10

しかしながら、ＢＢ状態の終了後にＲＴ状態に移行する構成においては、ＢＢ状態に移行しない限りＲＴ状態に移行しないため、繰り返し行われるＢＢ役に当選していない状況下での遊技が単調化する可能性が考えられる。そこで本発明者らは、ＢＢ状態の終了後に代えて又は加えて、例えば所定入賞が成立した場合や所定図柄の組合せが停止した場合にＲＴ状態に移行する構成を想定するに至った。かかる構成とした場合には、ＢＢ状態から独立した契機でＲＴ状態に移行させることが可能となり、ＢＢ役に当選していない状況下での遊技が単調化することを抑制可能と考えたからである。ところが、かかる構成とした場合であっても、ＲＴ状態に移行する確率は、所定入賞の成立する確率や所定図柄の組合せが停止する確率と一義的に対応することとなる。このため本発明者らは、ＲＴ状態への移行が単調ではないかと懸念するに至った。

20

【０００６】

なお、以上の問題は、上記例示したようなスロットマシンに限らず、複数種の絵柄を循環表示させ、その後の停止操作手段の操作に基づいて循環表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

【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、遊技状態として、遊技者に有利な特別遊技状態と、前記特別遊技状態に移行しない又は移行し難い第１遊技状態と、前記第１遊技状態から前記特別遊技状態に移行する場合に經由し得る遊技状態であって前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が異なる複数の中継遊技状態と、を備え、前記停止操作手段に第１特定操作がなされたことに基づいて、前記有効位置に第１特定絵柄を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御する第１停止制御手段と、前記停止操作手段に第２特定操作がなされたことに基づいて、前記有効位置に第２特定絵柄を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御する第２停止制御手段と、前記有効位置に前記第１特定絵柄が停止した場合、前記特別遊技状態、又は前記第１特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さい中継遊技状態に移行させる有利移行手段と、前記有効位置に前記第２特定絵柄が停止した場合、前記第１遊技状態、又は前記第１特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が大きい中継遊技状態に移行させる不利移行手段と、前記各特定操作のうち少なくとも一方を示唆可能な示唆手段と、前記各特定操作を示唆するか否かを決定する示唆決定手段とを備え、前記示唆決定手段を、所定条件が成立した場合、所定条件が成立する前と比して前記各特定操作のうち少なくとも一方を高い頻度で示唆すると決定する構成とするとともに

30

40

50

、遊技状態が前記各中継遊技状態のいずれかであって少なくとも前記所定条件が成立していない場合、前記第 1 特定絵柄が前記有効位置に停止する機会を前記第 2 特定絵柄が前記有効位置に停止する機会より少なくなる構成としたことを特徴とする。

【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。

10

【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。

20

【図 13】通常遊技状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図 14】リール制御処理を示すフローチャート。

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

【図 16】リールの停止制御を説明するための説明図。

【図 17】R T 状態処理を示すフローチャート。

【図 18】第 1 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図 19】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。

【図 20】第 2 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図。

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

【図 22】第 3 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図。

30

【図 23】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。

【図 24】第 4 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図 25】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。

【図 26】第 5 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図 27】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。

【図 28】遊技状態の移行を説明するための説明図。

【図 29】B B 状態処理を示すフローチャート。

【図 30】状態コマンド処理を示すフローチャート。

【図 31】抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。

【図 32】報知抽選処理を示すフローチャート。

40

【図 33】入賞結果コマンド処理を示すフローチャート。

【図 34】報知中処理を示すフローチャート。

【図 35】停止指令コマンド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、遊技機の一つである回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はスロットマシン 10 の正面図、図 2 はスロットマシン 10 の前面扉 12 を閉じた状態の斜視図、図 3 はスロットマシン 10 の前面扉 12 を開いた状態の斜視図、図 4 は前面扉 12 の背面図、図 5 は筐体 11 の正面図である。

50

【 0 0 1 2 】

図 1 ~ 図 5 に示すように、スロットマシン 1 0 は、その外殻を形成する筐体 1 1 を備えている。筐体 1 1 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。

【 0 0 1 3 】

筐体 1 1 の前面側には、前面扉 1 2 が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体 1 1 には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸 1 3 a , 1 3 b が設けられており、前面扉 1 2 には、各支軸 1 3 a , 1 3 b と対応する位置に軸受部 1 4 a , 1 4 b が設けられている。そして、各軸受部 1 4 a , 1 4 b に各支軸 1 3 a , 1 3 b が挿入された状態では、前面扉 1 2 が筐体 1 1 に対して両支軸 1 3 a , 1 3 b を結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉 1 2 の回動によって筐体 1 1 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 1 2 は、その裏面に設けられた施錠装置 2 0 によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉 1 2 の右端側上部には、施錠装置 2 0 と一体化されたキーシリンダ 2 1 が設けられており、キーシリンダ 2 1 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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 0 0 1 8 】

50

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。

10

【 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、「赤ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 2 0 番目）、「リブレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 9 番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 8 番目）、「赤 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 7 番目）、「チェリー」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 4 番目）、「白 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 0 番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 8 番目）、「白ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 6 番目）、「青 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 3 番目）の 1 0 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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，第 1 スイカ入賞，第 2 スイカ

50

入賞，ベル入賞，第1特殊ベル入賞～第12特殊ベル入賞がある。中リール32Mの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、チェリー入賞として1枚のメダル払出が行われる。すなわち、チェリー入賞の場合には、左リール32Lと右リール32Rについて、有効ライン上に停止する図柄がどのような図柄であっても良い。換言すれば、中リール32Mの「チェリー」図柄と、左リール32L及び右リール32Rの任意の図柄との組合せが有効ライン上に停止した場合には、チェリー入賞が成立するとも言える。ここで、中リール32Mの中段は4本の有効ラインが重なる位置であるため、中リール32Mの中段に「チェリー」図柄が停止した場合には、4本全ての有効ライン上にてチェリー入賞が成立することとなり、結果として4(=1×4)枚のメダル払出が行われる。各リール32L，32M，32Rの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第1スイカ入賞として5枚のメダル払出が行われる。中リール32Mの「青7」図柄と右リール32Rの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第2スイカ入賞として1枚のメダル払出が行われる。すなわち、第2スイカ入賞の場合には、左リール32Lについて有効ライン上に停止する図柄がどのような図柄であっても良い。各リール32L，32M，32Rの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合には、ベル入賞として9枚のメダル払出が行われる。また、各リール32L，32M，32Rのうち2つのリールの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ライン上に停止し、残り1つのリールの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、特殊ベル入賞として9枚のメダル払出が行われる。例えば、左リール32Lの「リプレイ」図柄と、中リール32Mの「赤ベル」図柄と、右リール32Rの「赤ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第1特殊ベル入賞として9枚のメダル払出が行われる。

【0026】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、第1BB入賞と第2BB入賞がある。

【0027】

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

【0028】

メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞としては、第1再遊技入賞～第12再遊技入賞がある。左リール32Lの「チェリー」図柄と、中リール32M及び右リール32Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合、又は左リール32Lの「リプレイ」図柄と、中リール32Mの「青年」図柄と、右リール32Rの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第1再遊技入賞となる。左リール32L及び中リール32Mの「リプレイ」図柄と、右リール32Rの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第2再遊技入賞となる。左リール32L及び右リール32Rの「リプレイ」図柄と、中リール32Mの「青年」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第3再遊技入賞となる。左リール32Lの「チェリー」図柄と、中リール32Mの「リプレイ」図柄と、右リール32Rの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第4再遊技入賞となる。左リール32Lの「チェリー」図柄と、中リール32Mの「青年」図柄と、右リール32Rの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第5再遊技入賞となる。各リール32L，32M，32Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合、又は、左リール32Lの「赤7」図柄と、中リール32M及び右リール32Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第6再遊技入賞となる。左リール32L及び中リール32Mの「赤7」図柄と、右リール32Rの「青年」図柄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。左リール32L及び中リール32Mの「赤7」図柄と、右リール32Rの「BAR」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第8再遊技入賞となる。各リール32L，32M，32Rの「赤7」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第9再遊技入賞とな

る。左リール 3 2 L の「BAR」図柄と、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第 1 0 再遊技入賞となる。左リール 3 2 L の「赤ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「青年」図柄と、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 1 1 再遊技入賞となる。左リール 3 2 L の「白ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「青年」図柄と、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 1 2 再遊技入賞となる。

【 0 0 2 9 】

また、第 1 再遊技入賞，第 1 0 再遊技入賞，第 1 1 再遊技入賞，第 1 2 再遊技入賞のいずれかが成立した場合には、遊技状態が通常遊技状態に移行し、第 2 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第 2 R T 状態に移行し、第 3 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第 3 R T 状態に移行し、第 4 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第 4 R T 状態に移行し、第 5 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第 5 R T 状態に移行する。加えて、入賞とは異なるものの、有効ライン上に左から「リプレイ」図柄，「赤ベル」図柄，「スイカ」図柄が停止した場合と、「リプレイ」図柄，「白ベル」図柄，「スイカ」図柄が停止した場合と、「リプレイ」図柄，「青年」図柄，「赤ベル」図柄が停止した場合と、「リプレイ」図柄，「青年」図柄，「白ベル」図柄が停止した場合と、には、遊技状態が第 1 R T 状態に移行する。以下では、これら遊技状態が第 1 R T 状態に移行する図柄の組合せを移行出目と言う。

【 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 3 特殊ベル図柄の組合せとは、第 3 特殊ベル入賞となる図柄の組合せ、すなわち「リプレイ」図柄，「白ベル」図柄，「赤ベル」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の図柄を入賞図柄とも言う。例えば、第 3 特殊ベル図柄とは、左リール 3 2 L においては「リプレイ」図柄であり、中リール 3 2 M においては「白ベル」図柄であり、右リール 3 2 R においては「赤ベル」図柄である。

【 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。

【 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。

【 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 が排出用通路 4 8 のいずれかへ導かれる

10

20

30

40

50

。より詳しくは、セクタ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。

【００３５】

ホッパ装置５１は、メダルを貯留する貯留タンク５２と、メダルを遊技者に払い出す払出装置５３とより構成されている。払出装置５３は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路４８に設けられた開口４８aへメダルを排出し、排出用通路４８を介してメダル受け皿５０へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置５１の右方には、貯留タンク５２内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク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。

【００３６】

メダル投入口４５の下方には、ボタン状の返却スイッチ５５が設けられている。メダル投入口４５に投入されたメダルがセクタ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、セクタ４６が機械的に連動して動作され、当該セクタ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。

【００３７】

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

【００３８】

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

【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。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 0 】

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 1 】

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 2 】

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 3 】

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 4 】

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 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 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 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 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。

【0048】

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。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

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 2 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。

【0052】

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。

【0053】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時 (電源スイッチ 7 1 の操作による電源遮断をも含む。以下同様) のスタックポイント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。

【0054】

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

【0055】

続いて、主制御装置101のCPU102により実行される各制御処理について説明する。かかるCPU102の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に(本実施の形態では1.49msec周期で)起動されるタイマ割込み処理と、NMI端子への停電信号の入力に伴い起動されるNMI割込み処理とがある。以下では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理にて行われる通常処理とを図10~図29のフローチャートを参照しながら説明する。

【0056】

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。

【0057】

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

【0058】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

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 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ォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップ 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 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。

20

【 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 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 1 2 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

40

50

スイッチ 59 が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ 59 が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ 56 ~ 58 の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ 56 ~ 58 の操作のいずれもなされていない場合には、そのまま開始待ち処理を終了する。

【0068】

開始待ち処理の終了後、ステップ S205 ではメダルのベット数が規定数（本実施の形態では 3）に達しているか否かを判定し、ベット数が規定数に達していない場合には、ステップ S204 の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。ベット数が規定数に達している場合には、ステップ S206 にてスタートレバー 41 が操作されたか否かを判定する。スタートレバー 41 が操作されていない場合には、ステップ S204 の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

【0069】

一方、スタートレバー 41 が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー 41 が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップ S207 にて上述した第 1 ライン L1 ~ 第 4 ライン L4 の全ての組合せラインを有効ラインと設定する有効ライン設定処理を行うとともに、ステップ S208 にてメダル通路切替ソレノイド 46a を非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップ S209 の抽選処理、ステップ S210 のリール制御処理、ステップ S211 のメダル払出処理、ステップ S212 の RT 状態処理、ステップ S213 の BB 状態処理を順に実行し、ステップ S203 に戻る。

【0070】

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

【0071】

ステップ S301 では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン 10 では、スタートレバー 41 が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは 0 ~ 65535 の乱数を生成しており、CPU 102 は、スタートレバー 41 の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値を RAM 106 に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー 41 が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン 10 のハード回路は、スタートレバー 41 が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

【0072】

乱数を取得した後、ステップ S302 では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。本スロットマシン 10 では、大別して通常遊技状態、第 1 RT 状態、第 2 RT 状態、第 3 RT 状態、第 4 RT 状態、第 5 RT 状態、BB 状態の 7 種類の遊技状態を有している。そこでステップ S302 では、状態情報格納エリア 106c にセットされている設定フラグに基づいてスロットマシン 10 の現在の遊技状態を判別し、遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。例えば、状態情報格納エリア 106c に設定フラグがセットされていない場合には、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判別し、通常遊技状態用抽選テーブルを選択する。また、本スロットマシン 10 では、「設定 1」から「設定 6」まで 6 段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入して ON 操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を

10

20

30

40

50

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。

【0073】

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。

【0074】

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。

【0075】

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 = 6 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、チェリーと第 2 スイカに当選したことを示す当選フラグを当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。

【0076】

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」と言う。）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」と言う。）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 ~ 2 0 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。

【0077】

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、I V = 1 の際に当選となる確率は約 1 6 4 0 0 分の 1、I V = 2 の際に当選となる確率は約 2 0 5 0 分の 1、I V = 3 の際に当選となる確率は約 9 6 . 4

10

20

30

40

50

分の1、 $IV = 4$ の際に当選となる確率は約262分の1、 $IV = 5$ の際に当選となる確率は約256分の1、 $IV = 6$ の際に当選となる確率は約16400分の1、 $IV = 7$ の際に当選となる確率は約65500分の1である。 $IV = 8 \sim 11$ の際に当選となる確率はそれぞれ約91.9分の1であり、 $IV = 12 \sim 19$ の際に当選となる確率はそれぞれ約31.2分の1である。 $IV = 20$ の際に当選となる確率は約7.30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1.80分の1である。

【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。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S110にて行われる。

10

【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。

【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。

20

【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。

【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。

30

【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S4

40

50

1 1 に示す停止制御処理を行う。

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

【0086】

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

【0087】

各リール32L, 32M, 32Rの図柄配列について簡単に説明する。本スロットマシン10では、リール32L, 32M, 32Rをストップスイッチ42～44の操作されたタイミングから最大4図柄分滑らせた後に停止させることができ、左リール32Lと右リール32Rにおいては上段と下段に有効ラインが設定され、中リール32Mにおいては中段に有効ラインが設定される。このため、左リール32Lと右リール32Rに関しては、同種図柄同士の間隔が6図柄以下で配置されていればストップスイッチ42, 44の操作タイミングに関わらず当選図柄となった際に当該当選図柄を有効ライン上に停止させることができ、中リール32Mに関しては、同種図柄同士の間隔が4図柄以下で配置されていればストップスイッチ43の操作タイミングに関わらず当選図柄となった際に当該当選図柄を有効ライン上に停止させることができる。左リール32Lには、「リブレイ」図柄, 「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄が同種図柄同士の間隔が6図柄以下となるようにし

て配置されており、中リール 3 2 M には、「リプレイ」図柄と「青年」図柄が同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるようにして配置されており、右リール 3 2 R には、「リプレイ」図柄と「スイカ」図柄が同種図柄同士の間隔が 6 図柄以下となるようにして配置されている。このため、上記各図柄が当選図柄となった場合には、ストップスイッチ 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。一方、「赤ベル」図柄や「白ベル」図柄等の他の図柄に関しては、上記間隔以上に離れた区間が形成されるようにして配置されているため、有効ライン上に停止させるためには遊技者が図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作する必要がある。

【0088】

I V = 1 2 の際に当選となり、左ストップスイッチ 4 2 中ストップスイッチ 4 3 右ストップスイッチ 4 4 の順で操作された場合を例として説明する。かかる場合には、第 1 特殊ベル入賞を成立させるべく各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止制御を行う。

【0089】

左リール 3 2 L には、第 1 特殊ベル図柄たる「リプレイ」図柄が、同種図柄同士の間隔が 6 図柄以下となるようにして配置されている。このため、左ストップスイッチ 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上段又は下段に「リプレイ」図柄が停止する。例えば左リール 3 2 L の 1 2 番の「リプレイ」図柄が下段に到達しているタイミングで左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合には、図 1 6 (a) に示すように、当該 1 2 番の「リプレイ」図柄が下段に停止する。この結果、第 3 ライン L 3 と第 4 ライン L 4 で第 1 特殊ベル入賞の成立する余地が残る。

【0090】

中リール 3 2 M には、第 1 特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が、2 番, 5 番, 1 0 番, 2 0 番の位置に配置されている。2 0 番 ~ 1 0 番の区間では、「赤ベル」図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるように配置されている一方、1 0 番 ~ 2 0 番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が 9 図柄となっている。このため、中ストップスイッチ 4 3 の操作タイミングによって「赤ベル」図柄が有効ライン上に停止したりしなかったりする。具体的には、1 6 番の「赤 7 」図柄 ~ 1 0 番の「赤ベル」図柄のいずれかが中段に到達しているタイミングで中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合、図 1 6 (b) に示すように、第 1 特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が中段に停止する。この結果、第 3 ライン L 3 と第 4 ライン L 4 で第 1 特殊ベル入賞の成立する余地が残る。一方、1 1 番の「スイカ」図柄 ~ 1 5 番の「白ベル」図柄のいずれかが中段に到達しているタイミングで中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合には、中リール 3 2 M を 4 図柄分滑らせた後に停止させたとしても第 1 特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄を中段に停止させることができない。かかるタイミングで中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合には、図 1 6 (c) に示すように、1 5 番の「白ベル」図柄が中段に停止する。「赤ベル」図柄を中段に停止させることができない場合に「白ベル」図柄を中段に停止させることにより、当選役が報知されていない状況において、第 3 特殊ベル入賞又は第 4 特殊ベル入賞が成立することを遊技者に期待させることが可能となる。

【0091】

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

グで右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には、右リール 3 2 R を 4 図柄分滑らせた後に停止させたとしても第 1 特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄を上段又は下段に停止させることができない。かかるタイミングで右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には、「スイカ」図柄が上段又は下段に停止する。例えば、2 番の「白ベル」図柄が下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には、図 1 6 (e) に示すように、第 4 ライン L 4 上に左から「リプレイ」図柄、「白ベル」図柄、「スイカ」図柄が停止する。つまり、第 1 特殊ベル入賞を成立させることができない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は、有効ライン上に移行出目 (図 8 参照) が停止する。

【 0 0 9 2 】

次に、I V = 8 の際に当選となり、左ストップスイッチ 4 2 中ストップスイッチ 4 3 右ストップスイッチ 4 4 の順で操作された場合を例として説明する。かかる場合には、ベル入賞を成立させるべく各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止制御を行う。

【 0 0 9 3 】

左リール 3 2 L には、ベル図柄たる「赤ベル」図柄が 1 3 番と 2 0 番の位置に配置されるとともに、ベル図柄たる「白ベル」図柄が 6 番の位置に配置されている。かかる場合、6 番の「白ベル」図柄と 1 3 番の「赤ベル」図柄の間隔は 6 図柄であり、1 3 番の「赤ベル」図柄と 2 0 番の「赤ベル」図柄の間隔は 6 図柄であり、2 0 番の「赤ベル」図柄と 6 番の「白ベル」図柄の間隔は 6 図柄である。つまり、左リール 3 2 L には、ベル図柄同士の間隔が 6 図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、左ストップスイッチ 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上段又は下段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」が停止する。

【 0 0 9 4 】

中リール 3 2 M には、ベル図柄たる「赤ベル」図柄が 2 0 番 , 2 番 , 5 番 , 1 0 番の位置に配置されるとともに、ベル図柄たる「白ベル」図柄が 1 5 番の位置に配置されている。かかる場合、2 0 番 ~ 1 0 番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が 4 図柄以下となっており、1 0 番の「赤ベル」図柄と 1 5 番の「白ベル」図柄の間隔が 4 図柄となっており、1 5 番の「白ベル」図柄と 2 0 番の「赤ベル」図柄の間隔が 4 図柄となっている。つまり、中リール 3 2 M には、ベル図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、中ストップスイッチ 4 3 が 2 番目に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず中段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」が停止する。

【 0 0 9 5 】

右リール 3 2 R には、ベル図柄たる「赤ベル」図柄が 9 番と 1 6 番の位置に配置されるとともに、ベル図柄たる「白ベル」図柄が 2 番の位置に配置されている。かかる場合、2 番の「白ベル」図柄と 9 番の「赤ベル」図柄の間隔は 6 図柄であり、9 番の「赤ベル」図柄と 1 6 番の「赤ベル」図柄の間隔は 6 図柄であり、1 6 番の「赤ベル」図柄と 2 番の「白ベル」図柄の間隔は 6 図柄である。つまり、右リール 3 2 R には、ベル図柄同士の間隔が 6 図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、右ストップスイッチ 4 4 が最後に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段又は下段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」が停止する。この結果、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ライン上に停止し、ベル入賞が成立する。

【 0 0 9 6 】

I V = 8 ~ 1 9 の際に当選となった場合には、6 通りのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序のうち 2 通りの操作順序についてベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、4 通りの操作順序について特殊ベル入賞が成立するよう停止情報を設定する。上述したとおり、ベル入賞が成立するよう停止情報が設定された場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関わらずベル入賞が成立する。一方、特殊ベル入賞が成立するよう停止情報が設定された場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングによって

10

20

30

40

50

特殊ベル入賞が成立したり成立しなかったりする。なお、第5特殊ベル～第12特殊ベル入賞が成立するよう停止情報が設定された場合、すなわち中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が最初に操作された場合には、対応する特殊ベル入賞を成立させることが可能なタイミングでストップスイッチ42～44が操作されれば当該特殊ベル入賞が成立し、対応する特殊ベル入賞を成立させることが不可能なタイミングでストップスイッチ42～44が操作されれば特殊ベル入賞が成立しないのみならず移行出目も有効ライン上に停止しない。つまり、移行出目は、左ストップスイッチ42が最初に操作されるとともに設定された停止情報と対応する特殊ベル入賞を成立させることができない場合に限る、有効ライン上に停止する。

【0097】

また、遊技者は、左リール32Lに「リプレイ」図柄が停止した場合、中リール32Mと右リール32Rを停止させる場合に「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄を狙って中ストップスイッチ43と右ストップスイッチ44を操作するものと想定される。かかる場合、当選役が報知されていない状況においては、4分の1の確率で特殊ベル入賞が成立し、4分の3の確率で移行出目が有効ライン上に停止することとなる。ちなみに、IV=7の際に当選となった場合には、操作順序及び操作タイミングに関わらずベル入賞が成立する。

【0098】

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

【0099】

次に、ステップS211のメダル払出処理について、概略を説明する。

【0100】

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12再遊技入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれの再遊技入賞も成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、いずれかの再遊技入賞が成立している場合には、遊技状態を再遊技状態とする再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理S204では、現在の遊技状態が再遊技状態であると判定した場合に自動投入処理を行っている。

【0101】

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

10

20

30

40

50

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 1 0 2 】

次に、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 3 】

ステップ S 5 0 1 では、有効ライン上に移行出目が停止したか否かを判定する。移行出目が停止した場合には、ステップ S 5 0 2 に進み、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が通常遊技状態である場合には、ステップ S 5 0 3 にて 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 設定フラグをセットし、本処理を終了する。また、ステップ S 5 0 2 にて現在の遊技状態が通常遊技状態でないと判定した場合には、状態情報格納エリア 1 0 6 c に第 1 R T 設定フラグ～第 5 R T 設定フラグのいずれかがセットされていることを意味する。かかる場合には、ステップ S 5 0 4 にて状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットされている R T 設定フラグをクリアするとともに、ステップ S 5 0 3 にて 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 設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【 0 1 0 4 】

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。

【 0 1 0 5 】

図 1 8 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、26 個のインデックス値 I V が設定されている。I V = 1 ~ 1 9 には、通常遊技状態用抽選テーブル（図 1 3 参照）と同一の当選役及びポイント値 P V が設定されており、I V = 2 0 ~ 2 6 には、当選役として第 1 再遊技又は第 1 再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値 P V が設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、I V = 1 ~ 1 9 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 = 2 0 の際に当選となる確率は約 3 6 . 9 分の 1、I V = 2 1 ~ 2 6 の際に当選となる確率はそれぞれ約 5 4 . 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 . 8 0 分の 1 である。

【 0 1 0 6 】

ここで、図 1 3 に示すように、通常遊技状態では、I V = 2 0 の際に当選となった場合、第 6 再遊技に当選となる。I V = 2 0 の当選確率は約 7 . 3 0 分の 1 である。第 1 R T 状態では、I V = 2 0 の際に当選となった場合、第 1 再遊技に当選となり、I V = 2 1 の際に当選となった場合、第 1 再遊技と第 2 再遊技に当選となり、I V = 2 2 の際に当選となった場合、第 1 再遊技、第 2 再遊技及び第 1 0 再遊技に当選となり、I V = 2 3 の際に当選となった場合、第 1 再遊技、第 2 再遊技及び第 1 1 再遊技に当選となり、I V = 2 4 の際に当選となった場合、第 1 再遊技、第 2 再遊技及び第 1 2 再遊技に当選となり、I V = 2 5 の際に当選となった場合、第 1 再遊技、第 2 再遊技、第 1 0 再遊技及び第 1 1 再遊技に当選となり、I V = 2 6 の際に当選となった場合、第 1 再遊技、第 2 再遊技、第 1 0 再遊技及び第 1 2 再遊技に当選となる。I V = 2 0 ~ 2 6 のいずれかで当選となる確率は約 7 . 3 0 分の 1 である。つまり、遊技状態が第 1 R T 状態に移行した場合には、小役、再遊技、B B の各役種について通常遊技状態と同一の確率で当選となる一方、再遊技の特典が付与される入賞態様が通常遊技状態と異なるものに変化する。より詳しくは、通常遊技状態では、遊技状態の移行しない第 6 再遊技入賞のみが成立し、第 1 R T 状態では、第 2 R T 状態に移行する第 2 再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第 1 再遊技入賞、第 1

0 再遊技入賞，第 1 1 再遊技入賞，第 1 2 再遊技入賞と、が成立する。

【 0 1 0 7 】

また、第 1 R T 状態下における停止情報第 2 設定処理 S 4 1 1 では、上述した I V = 8 ~ 1 9 の際に当選となった場合に加えて I V = 2 1 ~ 2 6 の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

【 0 1 0 8 】

図 1 9 は、第 1 R T 状態下で I V = 2 0 ~ 2 6 の際に当選となった場合にセットされる当選フラグと、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。左リール 3 2 L には、「リプレイ」図柄と「チェリー」図柄が同種図柄同士の間隔が 6 図柄以下となるようにして配置されており、中リール 3 2 M には、「リプレイ」図柄と「青年」図柄が同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるようにして配置されており、右リール 3 2 R には、「リプレイ」図柄と「スイカ」図柄が同種図柄同士の間隔が 6 図柄以下となるようにして配置されている。このため、第 1 再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関わらず、第 1 再遊技入賞成立となる「チェリー」図柄，「リプレイ」図柄，「リプレイ」図柄の組合せ又は「リプレイ」図柄，「青年」図柄，「スイカ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。同様に、第 2 再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関わらず、第 2 再遊技入賞成立となる「リプレイ」図柄，「リプレイ」図柄，「スイカ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。なお、第 1 0 再遊技入賞，第 1 1 再遊技入賞，第 1 2 再遊技入賞については、所定のタイミングでストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に限って成立する。当選フラグ「 2 2 」 ~ 当選フラグ「 2 7 」には、6 通りの操作順序のうち 1 通りの操作順序のみ第 2 再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第 2 再遊技以外の再遊技が対応付けられている。したがって、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が報知されていないゲームでは、当選フラグ「 2 2 」 ~ 当選フラグ「 2 7 」のいずれかがセットされている場合、6 分の 1 の確率で第 2 再遊技入賞が成立し、6 分の 5 の確率で第 2 再遊技以外の再遊技入賞が成立する。

【 0 1 0 9 】

R T 状態処理の説明に戻り、ステップ S 5 0 1 にて有効ライン上に移行出目が停止していないと判定した場合には、ステップ S 5 0 5 に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第 1 再遊技入賞，第 1 0 再遊技入賞，第 1 1 再遊技入賞，第 1 2 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た場合には、ステップ S 5 0 6 にて状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットされている R T 設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、第 1 再遊技入賞，第 1 0 再遊技入賞，第 1 1 再遊技入賞，第 1 2 再遊技入賞のいずれかが成立した場合には、遊技状態が通常遊技状態に移行することとなる。

【 0 1 1 0 】

第 1 再遊技入賞，第 1 0 再遊技入賞，第 1 1 再遊技入賞，第 1 2 再遊技入賞のいずれも成立していない場合には、ステップ S 5 0 7 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 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 8 にて R A M 1 0 6 の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、本処理を終了する。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 5 0 8 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 1 2 】

図 2 0 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、25個のインデックス値 I V が設定されている。I V = 1 ~ 19 には、通常遊技状態用抽選テーブル（図13参照）と同一の当選役及びポイント値 P V が設定されており、I V = 20 ~ 25 には、当選役として第1再遊技と第3再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値 P V が設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、I V = 1 ~ 19 の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、I V = 20 ~ 25 の際に当選となる確率はそれぞれ約24.0分の1である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約2.30分の1である。つまり、第2 R T状態に移行した場合には、通常遊技状態と比して外れの確率が低くなり、遊技者に有利となる。そして、第2 R T状態では、第3 R T状態に移行する第3再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第1再遊技入賞，第10再遊技入賞，第11再遊技入賞，第12再遊技入賞と、が成立する。 10

【0113】

第2 R T状態下における停止情報第2設定処理 S 4 1 1では、上述した I V = 8 ~ 19 の際に当選となった場合に加えて I V = 20 ~ 25 の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ42 ~ 44の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

【0114】

図21は、第2 R T状態下で I V = 20 ~ 25 の際に当選となった場合にセットされる当選フラグと、ストップスイッチ42 ~ 44の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。左リール32 Lと右リール32 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32 Mには、「青年」図柄が同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されている。このため、第3再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ42 ~ 44の操作タイミングに関わらず、第3再遊技入賞成立となる「リプレイ」図柄，「青年」図柄，「リプレイ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。第1再遊技入賞，第10再遊技入賞，第11再遊技入賞，第12再遊技入賞については、上述したとおりである。当選フラグ「28」~当選フラグ「33」には、6通りの操作順序のうち1通りの操作順序にのみ第3再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第3再遊技以外の再遊技が対応付けられている。したがって、ストップスイッチ42 ~ 44の操作順序が報知されていないゲームでは、当選フラグ「28」~当選フラグ「33」のいずれかがセットされている場合、6分の1の確率で第3再遊技入賞が成立し、6分の5の確率で第3再遊技以外の再遊技入賞が成立する。 20 30

【0115】

R T状態処理の説明に戻り、第2再遊技入賞が成立していない場合には、ステップ S 5 0 9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場合には、ステップ S 5 1 0にて R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア106 cに第3 R T設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【0116】

ステップ S 5 1 0にて第3 R T設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第3 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106 cに第3 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3 R T状態であると判別し、第3 R T状態用抽選テーブルを選択する。 40

【0117】

図22は、「設定3」の第3 R T状態で選択される第3 R T状態用抽選テーブルである。第3 R T状態用抽選テーブルには、25個のインデックス値 I V が設定されている。I V = 1 ~ 19 には、通常遊技状態用抽選テーブル（図13参照）と同一の当選役及びポイント値 P V が設定されており、I V = 20 ~ 25 には、当選役として第1再遊技と第4再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値 P V が設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、I V = 1 ~ 19 の際に当選と 50

なる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、 $IV = 20 \sim 25$ の際に当選となる確率はそれぞれ約 8 . 80 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 423 分の 1 である。つまり、第 3 RT 状態に移行した場合には、通常遊技状態と比べて外れの確率が低くなり、遊技者に有利となる。そして、第 3 RT 状態では、第 4 RT 状態に移行する第 4 再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第 1 再遊技入賞、第 10 再遊技入賞、第 11 再遊技入賞、第 12 再遊技入賞と、が成立する。

【0118】

第 3 RT 状態下における停止情報第 2 設定処理 S 4 1 1 では、上述した $IV = 8 \sim 19$ の際に当選となった場合に加えて $IV = 20 \sim 25$ の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

10

【0119】

図 23 は、第 3 RT 状態下で $IV = 20 \sim 25$ の際に当選となった場合にセットされる当選フラグと、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。左リール 32L の「チェリー」図柄と右リール 32R の「スイカ」図柄は、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おり、中リール 32M の「リプレイ」図柄は、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、第 4 再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作タイミングに関わらず、第 4 再遊技入賞成立となる「チェリー」図柄、「リプレイ」図柄、「スイカ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。第 1 再遊技入賞、第 10 再遊技入賞、第 11 再遊技入賞、第 12 再遊技入賞については、上述したとおりである。当選フラグ「34」~ 当選フラグ「39」には、6 通りの操作順序のうち 1 通りの操作順序にのみ第 4 再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第 4 再遊技以外の再遊技が対応付けられている。したがって、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されていないゲームでは、当選フラグ「34」~ 当選フラグ「39」のいずれかがセットされている場合、6 分の 1 の確率で第 4 再遊技入賞が成立し、6 分の 5 の確率で第 4 再遊技以外の再遊技入賞が成立する。

20

【0120】

RT 状態処理の説明に戻り、第 3 再遊技入賞が成立していない場合には、ステップ S 5 1 1 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た場合には、ステップ S 5 1 2 にて RAM 106 の状態情報格納エリア 106c に第 4 RT 設定フラグをセットし、本処理を終了する。

30

【0121】

ステップ S 5 1 2 にて第 4 RT 設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第 4 RT 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 106c に第 4 RT 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 4 RT 状態であると判別し、第 4 RT 状態用抽選テーブルを選択する。

【0122】

図 24 は、「設定 3」の第 4 RT 状態で選択される第 4 RT 状態用抽選テーブルである。第 4 RT 状態用抽選テーブルには、25 個のインデックス値 IV が設定されている。 $IV = 1 \sim 19$ には、通常遊技状態用抽選テーブル（図 13 参照）と同一の当選役及びポイント値 PV が設定されており、 $IV = 20 \sim 25$ には、当選役として第 1 再遊技と第 5 再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値 PV が設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、 $IV = 1 \sim 19$ の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、 $IV = 20 \sim 25$ の際に当選となる確率はそれぞれ約 8 . 80 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 423 分の 1 である。つまり、第 4 RT 状態に移行した場合には、通常遊技状態と比べて外れの確率が低くなり、遊技者に有利となる。そして、第 4 RT 状態では、第 5 RT 状態に移行する第 5 再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第 1 再遊技入賞、第 10 再遊

40

50

技入賞，第 1 1 再遊技入賞，第 1 2 再遊技入賞と、が成立する。

【 0 1 2 3 】

第 4 R T 状態下における停止情報第 2 設定処理 S 4 1 1 では、上述した I V = 8 ~ 1 9 の際に当選となった場合に加えて I V = 2 0 ~ 2 5 の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

【 0 1 2 4 】

図 2 5 は、第 4 R T 状態下で I V = 2 0 ~ 2 5 の際に当選となった場合にセットされる当選フラグと、成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。左リール 3 2 L の「チェリー」図柄と右リール 3 2 R の「スイカ」図柄は、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おり、中リール 3 2 M の「青年」図柄は、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、第 5 再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関わらず、第 5 再遊技入賞成立となる「チェリー」図柄，「青年」図柄，「スイカ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。第 1 再遊技入賞，第 1 0 再遊技入賞，第 1 1 再遊技入賞，第 1 2 再遊技入賞については、上述したとおりである。当選フラグ「 4 0 」~ 当選フラグ「 4 5 」には、6 通りの操作順序のうち 1 通りの操作順序にのみ第 5 再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第 5 再遊技以外の再遊技が対応付けられている。したがって、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が報知されていないゲームでは、当選フラグ「 4 0 」~ 当選フラグ「 4 5 」のいずれかがセットされている場合、6 分の 1 の確率で第 5 再遊技入賞が成立し、6 分の 5 の確率で第 5 再遊技以外の再遊技入賞が成立する。

【 0 1 2 5 】

R T 状態処理の説明に戻り、第 4 再遊技入賞が成立していない場合には、ステップ S 5 1 3 に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第 5 再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第 5 再遊技入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、第 5 再遊技入賞が成立した場合には、ステップ S 5 1 4 にて R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c に第 5 R T 設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 5 1 4 にて第 5 R T 設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第 5 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 5 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 5 R T 状態であると判別し、第 5 R T 状態用抽選テーブルを選択する。

【 0 1 2 7 】

図 2 6 は、「設定 3」の第 5 R T 状態で選択される第 5 R T 状態用抽選テーブルである。第 5 R T 状態用抽選テーブルには、2 9 個のインデックス値 I V が設定されている。I V = 1 ~ 1 9 には、通常遊技状態用抽選テーブル（図 1 3 参照）と同一の当選役及びポイント値 P V が設定されており、I V = 2 0 ~ 2 9 には、当選役として第 6 再遊技又は第 6 再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値 P V が設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、I V = 1 ~ 1 9 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 = 2 0 の際に当選となる確率は約 3 . 4 0 分の 1、I V = 2 1 の際に当選となる確率は約 5 1 . 8 分の 1、I V = 2 2 の際に当選となる確率は約 6 5 5 分の 1、I V = 2 3 の際に当選となる確率は約 6 5 5 0 分の 1、I V = 2 4 ~ 2 9 の際に当選となる確率はそれぞれ約 1 6 . 4 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 4 1 7 分の 1 である。つまり、第 5 R T 状態に移行した場合には、通常遊技状態と比して外れの確率が低くなり、遊技者に有利となる。そして、第 5 R T 状態では、遊技状態が移行しない第 6 再遊技入賞，第 7 再遊技入賞，第 8 再遊技入賞，第 9 再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第 1 再遊技入賞，第 1 0 再遊技入賞，第 1 1 再遊技入賞，第 1 2 再遊技入賞と、が成立する。

【 0 1 2 8 】

第 5 R T 状態下における停止情報第 2 設定処理 S 4 1 1 では、上述した I V = 8 ~ 1 9

の際に当選となった場合に加えて $IV = 21 \sim 29$ の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

【0129】

図 27 は、第 5 RT 状態下で $IV = 20 \sim 29$ の際に当選となった場合にセットされる当選フラグと、成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。左リール 32L 及び右リール 32R 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「リプレイ」図柄が配置されており、中リール 32M には、同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるようにして「リプレイ」図柄が配置されている。このため、第 6 再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作タイミングに関わらず、第 6 再遊技入賞成立となる「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。また、各リール 32L, 32M, 32R には、「赤 7」図柄が上記各図柄間隔より離れた区間が形成されるようにして配置されている。このため、第 6 再遊技入賞成立となる「赤 7」図柄、「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄の組合せや第 7 再遊技入賞、第 8 再遊技入賞、第 9 再遊技入賞については、各ストップスイッチ 42 ~ 44 が所定のタイミングで操作された場合に限って成立する。第 1 再遊技入賞、第 10 再遊技入賞、第 11 再遊技入賞、第 12 再遊技入賞については、上述したとおりである。当選フラグ「50」~ 当選フラグ「55」には、6 通りの操作順序のうち 1 通りの操作順序にのみ第 6 再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第 6 再遊技以外の再遊技が対応付けられている。したがって、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されていないゲームでは、当選フラグ「40」~ 当選フラグ「45」のいずれかがセットされている場合、6 分の 1 の確率で第 6 再遊技入賞が成立し、6 分の 5 の確率で第 6 再遊技以外の再遊技入賞が成立する。

【0130】

ここで、通常遊技状態及び各 RT 状態に関する遊技状態の移行について、図 28 を用いて説明する。

【0131】

遊技状態が通常遊技状態である場合、移行出目が有効ライン上に停止することによって遊技状態が第 1 RT 状態に移行する。移行出目は、第 1 特殊ベル入賞 ~ 第 4 特殊ベル入賞のいずれかを成立させるべく停止情報が設定されるとともに、対応する特殊ベル入賞を成立させることができない場合に有効ライン上に停止する。つまり、移行出目は、 $IV = 12 \sim 19$ の際に当選となり、左ストップスイッチ 42 を最初に操作するとともに特殊ベル入賞が成立しなかった場合に有効ライン上に停止する。 $IV = 12 \sim 19$ のいずれかで当選となる確率は約 3.90 分の 1 である。また、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されていない状況において遊技者が「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄の一方を狙って中ストップスイッチ 43 及び右ストップスイッチ 44 を操作した場合には、4 分の 1 の確率で第 1 特殊ベル入賞 ~ 第 4 特殊ベル入賞が成立し、4 分の 3 の確率で移行出目が有効ライン上に停止する。したがって、遊技状態が通常遊技状態であってストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されていない場合には、約 5.20 分の 1 の確率で第 1 RT 状態に移行する。なお、通常遊技状態では第 2 再遊技、第 3 再遊技、第 4 再遊技及び第 5 再遊技に関して役の当否判定が行われなため、通常遊技状態から第 2 RT 状態、第 3 RT 状態、第 4 RT 状態、第 5 RT 状態に移行する事象は発生しない。

【0132】

遊技状態が第 1 RT 状態である場合、第 2 再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第 2 RT 状態に移行し、第 1 再遊技入賞、第 10 再遊技入賞、第 11 再遊技入賞、第 12 再遊技入賞（以下、これら 4 つの再遊技入賞を総称して「転落再遊技入賞」と言う。）が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、 $IV = 21 \sim 26$ の際に当選となった場合には、6 通りの操作順序のうち 1 通りの操作順序において第 2 再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。 $IV = 21 \sim 26$ のいずれかで当選とな

る確率は約 9 . 1 0 分の 1 である。また、I V = 2 0 の際に当選となった場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序に関わらず転落再遊技入賞が成立する。I V = 2 0 の際に当選となる確率は約 3 6 . 9 分の 1 である。したがって、遊技状態が第 1 R T 状態であってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が報知されていない場合には、約 5 4 . 6 分の 1 の確率で第 2 R T 状態に移行し、約 8 . 4 8 分の 1 の確率で通常遊技状態に移行する。つまり、第 1 R T 状態では、第 2 R T 状態に移行する確率よりも通常遊技状態に移行する確率の方が高い。なお、第 1 R T 状態では第 3 再遊技、第 4 再遊技及び第 5 再遊技に関して役の当否判定が行われなため、第 1 R T 状態から第 2 R T 状態、第 3 R T 状態、第 4 R T 状態、第 5 R T 状態に移行する事象は発生しない。

【 0 1 3 3 】

10

遊技状態が第 2 R T 状態である場合、第 3 再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第 3 R T 状態に移行し、移行出目が有効ライン上に停止することによって第 1 R T 状態に移行し、転落再遊技入賞が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、I V = 2 0 ~ 2 5 の際に当選となった場合には、6 通りの操作順序のうち 1 通りの操作順序において第 3 再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。I V = 2 0 ~ 2 5 のいずれかで当選となる確率は約 4 . 0 0 分の 1 である。また、移行出目が有効ライン上に停止する確率は約 5 . 2 0 分の 1 である。したがって、遊技状態が第 2 R T 状態であってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が報知されていない場合には、約 2 4 . 0 分の 1 の確率で第 3 R T 状態に移行し、約 5 . 2 0 分の 1 の確率で第 1 R T 状態に移行し、約 4 . 8 0 分の 1 の確率で通常遊技状態に移行する。つまり、第 2 R T 状態では、第 3 R T 状態に移行する確率よりも第 1 R T 状態や通常遊技状態に移行する確率の方が高い。なお、第 2 R T 状態では第 4 再遊技及び第 5 再遊技に関して役の当否判定が行われなため、第 2 R T 状態から第 4 R T 状態や第 5 R T 状態に移行する事象は発生しない。

20

【 0 1 3 4 】

遊技状態が第 3 R T 状態である場合、第 4 再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第 4 R T 状態に移行し、移行出目が有効ライン上に停止することによって第 1 R T 状態に移行し、転落再遊技入賞が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、I V = 2 0 ~ 2 5 の際に当選となった場合には、6 通りの操作順序のうち 1 通りの操作順序において第 4 再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。I V = 2 0 ~ 2 5 のいずれかで当選となる確率は約 1 . 4 7 分の 1 である。また、移行出目が有効ライン上に停止する確率は約 5 . 2 0 分の 1 である。したがって、遊技状態が第 3 R T 状態であってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が報知されていない場合には、約 8 . 8 2 分の 1 の確率で第 4 R T 状態に移行し、約 5 . 2 0 分の 1 の確率で第 1 R T 状態に移行し、約 1 . 7 7 分の 1 の確率で通常遊技状態に移行する。つまり、第 3 R T 状態では、第 4 R T 状態に移行する確率よりも第 1 R T 状態や通常遊技状態に移行する確率の方が高い。なお、第 3 R T 状態では第 5 再遊技に関して役の当否判定が行われなため、第 3 R T 状態から第 5 R T 状態に移行する事象は発生しない。

30

【 0 1 3 5 】

40

遊技状態が第 4 R T 状態である場合、第 5 再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第 5 R T 状態に移行し、移行出目が有効ライン上に停止することによって第 1 R T 状態に移行し、転落再遊技入賞が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、I V = 2 0 ~ 2 5 の際に当選となった場合には、6 通りの操作順序のうち 1 通りの操作順序において第 5 再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。I V = 2 0 ~ 2 5 のいずれかで当選となる確率は約 1 . 4 7 分の 1 である。また、移行出目が有効ライン上に停止する確率は約 5 . 2 0 分の 1 である。したがって、遊技状態が第 4 R T 状態であってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が報知されていない場合には、約 8 . 8 2 分の 1 の確率で第 5 R T 状態に移行し、約 5 . 2 0 分の 1 の確率で第 1 R T 状態に移行し

50

、約 1.77 分の 1 の確率で通常遊技状態に移行する。つまり、第 4 R T 状態では、第 5 R T 状態に移行する確率よりも第 1 R T 状態や通常遊技状態に移行する確率の方が高い。

【0136】

遊技状態が第 5 R T 状態である場合、移行出目が有効ライン上に停止することによって第 1 R T 状態に移行し、転落再遊技入賞が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、I V = 24 ~ 29 の際に当選となった場合には、6 通りの操作順序のうち 1 通りの操作順序において第 6 再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。I V = 24 ~ 29 のいずれかで当選となる確率は約 2.73 分の 1 である。また、移行出目が有効ライン上に停止する確率は約 5.20 分の 1 である。したがって、遊技状態が第 5 R T 状態であってストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されていない場合には、約 5.20 分の 1 の確率で第 1 R T 状態に移行し、約 3.28 分の 1 の確率で通常遊技状態に移行する。

【0137】

このように、遊技状態を通常遊技状態から第 5 R T 状態に移行させるためには、第 1 R T 状態 ~ 第 4 R T 状態の 4 つの R T 状態を経由する必要がある。また、第 2 R T 状態 ~ 第 4 R T 状態において転落再遊技入賞が成立した場合には、先の R T 状態（すなわち 1 つ前に滞在していた R T 状態）に移行するのではなく通常遊技状態に移行し、移行出目が有効ライン上に停止した場合には、先の R T 状態（すなわち 1 つ前に滞在していた R T 状態）に移行するのではなく第 1 R T 状態に移行する。このため、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されていない場合には、第 5 R T 状態に移行させることが困難なものとなっている。ちなみに、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されていない状況で通常遊技状態から第 5 R T 状態に移行する確率は、約 50000 分の 1 である。

【0138】

次に、ステップ S 213 の B B 状態処理を図 29 のフローチャートに基づいて説明する。

【0139】

先ずステップ S 601 では、現在の遊技状態が B B 状態か否かを判定する。B B 状態でない場合には、ステップ S 602 ~ ステップ S 605 に示す B B 判定処理を行う。

【0140】

B B 判定処理では、ステップ S 602 にて第 1 B B 当選フラグ又は第 2 B B 当選フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの B B 当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 603 に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第 1 B B 入賞又は第 2 B B 入賞が成立したか否かを判定する。そして、いずれかの B B 入賞が成立した場合には、ステップ S 604 にて R A M 106 の状態情報格納エリア 106c に B B 設定フラグがセットする。またこのとき、R A M 106 の当選フラグ格納エリア 106a にセットされている B B 当選フラグをクリアする。ステップ S 605 では、状態情報格納エリア 106c に設けられた B B 状態中に払出可能な残りのメダル数をカウントするための残払出数カウンタに 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 S 604 及びステップ S 605 の処理を行うことにより、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 302 では、状態情報格納エリア 106c 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。

【0141】

遊技状態が B B 状態に移行した場合には、ステップ S 601 にて肯定判定をし、ステップ S 606 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 B B 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。

【0142】

いずれの B B 当選フラグもセットされていない場合（ステップ S 602 が N O の場合）

と、いずれのＢＢ入賞も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に進み、状態コマンドをセットする。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。

【０１４３】

状態コマンドをセットした後、ステップＳ６０８～ステップＳ６１４では、ホール管理装置等に大当たりが発生したことを示す大当たり信号を出力する信号出力処理を行う。具体的には、先ずステップＳ６０８にて外部集中端子板１２１からホール管理装置等に大当たり信号を出力しているか否かを判定する。大当たり信号を出力していない場合には、ステップＳ６０９に進み、現在の遊技状態がＢＢ状態であるか否かを判定する。ＢＢ状態でない場合には、さらにステップＳ６１０にて現在の遊技状態が第５ＲＴ状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態がＢＢ状態と第５ＲＴ状態のいずれでもない場合には、そのまま本処理を終了し、現在の遊技状態がＢＢ状態又は第５ＲＴ状態である場合には、ステップＳ６１１にて外部集中端子板１２１から大当たり信号の出力を開始する出力開始処理を行い、本処理を終了する。

10

【０１４４】

このように、本スロットマシン１０では、遊技状態がＢＢ状態に移行した場合と、第５ＲＴ状態に移行した場合と、に大当たり信号を出力する。このため、スロットマシン１０と当該スロットマシン１０の大当たり回数を表示する大当たりカウンタとを接続して設置する遊技場等においては、ＢＢ状態に移行した場合に加えて、第５ＲＴ状態に移行した場合にも大当たりカウンタに表示することができる。なお、ＢＢ状態に移行した場合の大当たり信号と、第５ＲＴ状態に移行した場合の大当たり信号と、を外部集中端子板１２１の異なる出力部から出力する構成としても良い。かかる構成とした場合には、大当たりカウンタにおいて、ＢＢ状態に移行した回数と、第５ＲＴ状態に移行した回数と、を別個に表示することが可能となる。

20

【０１４５】

ステップＳ６０８にて大当たり信号を出力していると判定した場合には、ステップＳ６１２に進み、現在の遊技状態がＢＢ状態であるか否かを判定する。ＢＢ状態でない場合には、さらにステップＳ６１３にて現在の遊技状態が第５ＲＴ状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態がＢＢ状態又は第５ＲＴ状態である場合には、そのまま本処理を終了する。一方、現在の遊技状態がＢＢ状態とＲＴ状態のいずれでもない場合には、ＢＢ状態又は第５ＲＴ状態が終了したことを意味するため、ステップＳ６１４にて大当たり信号の出力を停止する出力停止処理を行い、本処理を終了する。

30

【０１４６】

本スロットマシン１０では、表示制御装置８１がストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知したりしなかったりすることにより、遊技状態が通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行しやすい状況となったり、遊技状態が通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行し難い状況となったりする。つまり、本スロットマシン１０では、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されるか否かにより、通常遊技状態から第５ＲＴ状態に移行する移行確率が変化する。そこで以下では、表示制御装置８１が行う各種処理について、図３０～図３５のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【０１４７】

状態コマンド処理を図３０のフローチャートに基づいて説明する。

【０１４８】

ステップＳ７０１では、主制御装置１０１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Ｓ７０２に進み、状態コマンドの示す遊技状態を表示制御装置８１のＲＡＭに

50

記憶する。ステップS703では、今回のゲームがBB状態の終了したゲームであるか否かを判定する。具体的には、先のゲームでBB状態であることを示す状態コマンドを受信し、今回のゲームで通常遊技状態であることを示す状態コマンドを受信したか否かを判定する。今回のゲームがBB状態の終了したゲームである場合には、ステップS704に進み、待機ゲーム数抽選処理を行う。待機ゲーム数抽選処理では、表示制御装置81が取得する乱数に基づいて、1~1280のいずれかの値を取得する。ステップS705では、待機ゲーム数抽選処理にて取得した値を、表示制御装置81のRAMに設けられた待機ゲーム数カウンタにセットする。その後、本処理を終了する。

【0149】

ステップS703にて今回のゲームがBB状態の終了したゲームでないと判定した場合には、ステップS706に進み、罰則フラグがセットされているか否かを判定する。罰則フラグがセットされている場合には、ステップS707~ステップS709に示す罰則ゲーム数減算処理を行った後に本処理を終了する。また、罰則フラグがセットされていない場合には、ステップS710~ステップS713に示す待機ゲーム数減算処理を行った後に本処理を終了する。罰則ゲーム数減算処理については後述することとし、待機ゲーム数減算処理について説明する。

【0150】

待機ゲーム数減算処理では、ステップS710にて待機ゲーム数カウンタの値が0であるか否かを判定する。待機ゲーム数カウンタの値が0である場合には、そのまま本処理を終了し、待機ゲーム数カウンタの値が0でない場合には、ステップS711にて待機ゲーム数カウンタの値を1減算する。続くステップS712では、減算後の待機ゲーム数カウンタの値が0であるか否かを判定する。待機ゲーム数カウンタの値が0でない場合には、そのまま本処理を終了し、待機ゲーム数カウンタの値が0である場合には、ステップS713にてストップスイッチ42~44の操作順序を報知するための報知フラグをセットし、本処理を終了する。

【0151】

このように、表示制御装置81は、BB状態が終了した場合、1~1280のいずれかの値を待機ゲーム数としてセットする。そして、罰則フラグがセットされていない場合には、状態コマンドを受信する毎に（すなわち1回のゲームが終了する毎に）待機ゲーム数を1減算し、待機ゲーム数が0となった場合に報知フラグをセットする。

【0152】

次に、抽選結果コマンド処理を、図31のフローチャートに基づいて説明する。

【0153】

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、何らかの役に当選しているか否かを判定する。いずれの役にも当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、いずれかの役に当選している場合には、ステップS803にて罰則フラグがセットされているか否かを判定する。罰則フラグがセットされていない場合には、ステップS804に進み、報知フラグがセットされているか否かを判定する。

【0154】

報知フラグがセットされている場合には、ステップS805及びステップS806にてベル又は転落再遊技に当選しているか否かを判定する。ベル又は転落再遊技に当選している場合には、ステップS807に進み、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合すなわち第1RT状態~第5RT状態のいずれかである場合には、ステップS808に進み、ストップスイッチ42~44の操作順序を報知すべく補助表示部65の駆動制御を開始し、本処理を終了する。このとき、ステップS805にてベルに当選していると判定した場合には、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42~44の操作順序を報知し、ステップS806にて転落再遊技に当選していると判定した場合には、転落再遊技入賞ではなく第2再遊技入賞~第

6 再遊技入賞のいずれかを成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を報知する。一方、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を報知することなくそのまま本処理を終了する。これは以下の理由による。すなわち、通常遊技状態から第 1 R T 状態に移行させるためには、有効ライン上に移行出目が停止するようストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作される必要がある。移行出目は特殊ベル入賞を成立させることができない場合に有効ライン上に停止するものであるため、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を報知した場合には、通常遊技状態から第 1 R T 状態に移行させることができないからである。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 8 0 4 にて報知フラグがセットされていないと判定した場合、又はステップ S 8 0 6 にて転落再遊技に当選していないと判定した場合には、ステップ S 8 0 9 に進み、特定役に当選しているか否かを判定する。具体的には、チェリー、第 1 スイカ、第 2 スイカ、第 7 再遊技、第 9 再遊技のいずれかに当選しているか否かを判定する。特定役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、特定役に当選している場合には、ステップ S 8 1 0 にて報知抽選処理を行う。

【 0 1 5 6 】

報知抽選処理では、図 3 2 のフローチャートに示すように、ステップ S 9 0 1 にて現在の遊技状態が第 5 R T 状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が第 5 R T 状態でない場合には、ステップ S 9 0 2 に進み、表示制御装置 8 1 が取得する乱数に基づいて報知抽選を行う。ステップ S 9 0 3 では報知抽選に当選したか否かを判定し、当選していない場合にはそのまま本処理を終了する。一方、報知抽選に当選した場合には、ステップ S 9 0 4 にて待機ゲーム数カウンタの値を 0 とするとともに、ステップ S 9 0 5 にて報知フラグをセットし、本処理を終了する。また、ステップ S 9 0 1 にて現在の遊技状態が第 5 R T 状態であると判定した場合には、ステップ S 9 0 6 にて表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた蓄積カウンタの値に 1 を加算し、本処理を終了する。

【 0 1 5 7 】

次に、入賞結果コマンド処理を、図 3 3 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 0 0 1 では、主制御装置 1 0 1 から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 S 1 0 0 2 に進み、第 5 再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第 5 再遊技入賞が成立した場合には、ステップ S 1 0 0 3 にて報知フラグがセットされているか否かを判定する。報知フラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 0 0 4 にて報知フラグをセットした後にステップ S 1 0 0 5 に進み、報知フラグがセットされている場合には、そのままステップ S 1 0 0 5 に進む。ステップ S 1 0 0 5 では、表示制御装置 8 1 が取得する乱数に基づいて、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を報知する報知回数を決定するための報知回数抽選処理を行う。ステップ S 1 0 0 6 では、報知回数抽選処理にて決定した報知回数を、表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた報知回数カウンタにセットする。その後、本処理を終了する。ちなみに、本スロットマシン 1 0 では、上記報知回数抽選処理を行うことにより、報知回数カウンタに 1 6 , 3 3 , 5 0 , 7 5 のいずれかの値がセットされる。

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 0 0 2 にて第 5 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 1 0 0 7 に進み、報知フラグがセットされているか否かを判定する。報知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し、報知フラグがセットされている場合には、ステップ S 1 0 0 8 にて転落再遊技入賞が成立したか否かを判定するとともに、ステップ S 1 0 0 9 にて移行出目が有効ライン上に停止したか否かを判定する。転落再遊技入賞が成立した場合と、移行出目が有効ライン上に停止した場合と、には、遊技状態が通常遊技状態又は第 1 R T 状態に移行したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 1 0 1 0 にて報知フラグをクリアするとともに、ステップ S 1 0 1 1 にて上述した待機ゲ

ーム数抽選処理を行う。ステップS 1 0 1 2では、待機ゲーム数抽選処理にて取得した値を待機ゲーム数カウンタにセットする。その後、本処理を終了する。

【0 1 6 0】

一方、報知フラグがセットされている状況で転落再遊技入賞が成立せず、且つ有効ライン上に移行出目が停止しなかった場合には、ステップS 1 0 1 3にて報知中処理を行った後に本処理を終了する。

【0 1 6 1】

報知中処理では、図34のフローチャートに示すように、ステップS 1 1 0 1にて報知回数カウンタの値が0でないか否かを判定する。報知回数カウンタの値が0である場合には、そのまま本処理を終了し、0でない場合には、ステップS 1 1 0 2にて小役入賞が成立したか否かを判定する。小役入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、小役入賞が成立した場合には、ステップS 1 1 0 3にて9枚のメダル払出が行われる9枚小役入賞、すなわちベル入賞又は第1特殊ベル入賞～第12特殊ベル入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。9枚小役入賞が成立していない場合にはそのまま本処理を終了し、9枚小役入賞が成立した場合には、ステップS 1 1 0 4にて報知回数カウンタの値を1減算する。その後、ステップS 1 1 0 5では、報知回数カウンタの値が0であるか否かを判定する。報知回数カウンタの値が0でない場合にはそのまま本処理を終了し、0である場合には、ステップS 1 1 0 6にて報知フラグをクリアする。続くステップS 1 1 0 7では、蓄積カウンタの値が0でないか否かを判定し、0である場合にはそのまま本処理を終了する。一方、蓄積カウンタの値が0でない場合には、ステップS 1 1 0 8にて蓄積カウンタの値を1減算するとともに、ステップS 1 1 0 9にて上述した報知回数抽選処理を行う。その後、ステップS 1 1 1 0にて報知回数抽選処理にて決定した値を報知回数カウンタにセットし、本処理を終了する。

【0 1 6 2】

次に、停止指令コマンド処理を、図35のフローチャートに基づいて説明する。

【0 1 6 3】

ステップS 1 2 0 1では、停止指令コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。停止指令コマンドを受信した場合には、ステップS 1 2 0 2に進み、報知フラグがセットされているか否かを判定する。報知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し、報知フラグがセットされていない場合には、ステップS 1 2 0 3～ステップS 1 2 0 7に示す罰則判定処理を行う。

【0 1 6 4】

罰則判定処理では、ステップS 1 2 0 3にて今回の停止指令が第1停止指令であるか否か、すなわち全リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rが回転している最中に発生した停止指令であるか否かを判定する。第1停止指令でない場合には、そのまま本処理を終了し、第1停止指令である場合には、ステップS 1 2 0 4にて第1停止指令として左ストップスイッチ4 2が操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ4 2が操作されて第1停止指令が発生した場合には、そのまま本処理を終了する。一方、中ストップスイッチ4 3又は右ストップスイッチ4 4が操作されて第1停止指令が発生した場合には、ステップS 1 2 0 5に進み、罰則フラグがセットされているか否かを判定する。罰則フラグがセットされていない場合には、ステップS 1 2 0 6にて罰則フラグをセットする。その後、又は既に罰則フラグがセットされている場合には、ステップS 1 2 0 7にて表示制御装置8 1のRAMに設けられた罰則ゲーム数カウンタの値に2を加算し、本処理を終了する。

【0 1 6 5】

このように、本スロットマシン10では、報知フラグがセットされていない状況で左ストップスイッチ4 2が最初に操作されなかった場合、罰則フラグがセットされるとともに罰則ゲーム数カウンタの値に2が加算されるようになっている。

【0 1 6 6】

罰則フラグがセットされている場合、状態コマンド処理(図30参照)では、ステップS 7 0 6にて肯定判定をし、待機ゲーム数減算処理ではなくステップS 7 0 7～ステップ

S 7 0 9 に示す罰則ゲーム数減算処理を行う。罰則ゲーム数減算処理では、ステップ S 7 0 7 にて罰則ゲーム数カウンタの値を 1 減算するとともに、ステップ S 7 0 8 にて罰則ゲーム数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。罰則ゲーム数カウンタの値が 0 でない場合には、そのまま本処理を終了し、0 である場合には、ステップ S 7 0 9 にて罰則フラグをクリアした後に本処理を終了する。そして、抽選結果コマンド処理（図 3 1 参照）では、罰則フラグがセットされている場合、ステップ S 8 0 3 にて肯定判定をしてそのまま抽選結果コマンド処理を終了する。つまり、罰則フラグがセットされている場合には、仮に特定役に当選したとしても報知抽選処理が行われない。

【 0 1 6 7 】

つまり、報知フラグがセットされていない状況で中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 を最初に操作した場合には、当該ゲームの終了後に待機ゲーム数カウンタの値が減算されない。また、次のゲームにおいては、仮に特定役に当選したとしても報知抽選処理が行われないことに加えて、待機ゲーム数カウンタの値が減算されない。したがって、報知フラグがセットされていない状況で中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 を最初に操作した場合には、遊技者にとって不利な状況が発生する。

【 0 1 6 8 】

ここで、本スロットマシン 1 0 のゲームの流れを説明する。本スロットマシン 1 0 では、第 1 B B 当選確率が約 1 6 4 0 0 分の 1、第 2 B B 当選確率が約 2 0 5 0 分の 1 と非常に低いため、B B 非当選下での遊技が中心となる。そこで、理解を容易なものとするため、B B 状態終了後からのゲームの流れを説明することとする。

【 0 1 6 9 】

B B 状態が終了した場合、主制御装置 1 0 1 は、遊技状態を B B 状態から通常遊技状態に移行させる。このとき表示制御装置 8 1 は、待機ゲーム数抽選処理を行い、待機ゲーム数カウンタに 1 ~ 1 2 8 0 のいずれかの値をセットする。ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が報知されることとなる報知フラグは、待機ゲーム数が 0 となった場合にセットされる。つまり、待機ゲーム数が 0 でない場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が報知されない。

【 0 1 7 0 】

ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が報知されない場合、1 の遊技状態から他の遊技状態への移行確率は上述したとおりである。すなわち、遊技状態が通常遊技状態である場合には、約 5 . 2 0 分の 1 の確率で第 1 R T 状態に移行する。遊技状態が第 1 R T 状態である場合には、約 5 4 . 6 分の 1 の確率で第 2 R T 状態に移行し、約 8 . 4 8 分の 1 の確率で通常遊技状態に移行する。遊技状態が第 2 R T 状態である場合には、約 2 4 . 0 分の 1 の確率で第 3 R T 状態に移行し、約 5 . 2 0 分の 1 の確率で第 1 R T 状態に移行し、約 4 . 8 0 分の 1 の確率で通常遊技状態に移行する。遊技状態が第 3 R T 状態である場合には、約 8 . 8 2 分の 1 の確率で第 4 R T 状態に移行し、約 5 . 2 0 分の 1 の確率で第 1 R T 状態に移行し、約 1 . 7 7 分の 1 の確率で通常遊技状態に移行する。遊技状態が第 4 R T 状態である場合には、約 8 . 8 2 分の 1 の確率で第 5 R T 状態に移行し、約 5 . 2 0 分の 1 の確率で第 1 R T 状態に移行し、約 1 . 7 7 分の 1 の確率で通常遊技状態に移行する。以上の結果、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が報知されない場合には、通常遊技状態から第 5 R T 状態に移行する確率が約 5 0 0 0 0 分の 1、すなわち通常遊技状態から第 5 R T 状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約 5 0 0 0 0 回となり、第 5 R T 状態に移行させることが非常に困難となる。

【 0 1 7 1 】

このため、遊技者は、待機ゲーム数が 0 となるように毎回のゲームを行う必要がある。待機ゲーム数は、罰則フラグがセットされていない状況で左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作して遊技を行った場合に 1 減算される。また、罰則フラグがセットされていない状況で特定役に当選するとともに報知抽選に当選した場合には、待機ゲーム数が 0 とされる。罰則フラグは、報知フラグがセットされていない状況で中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 を最初に操作した場合にセットされる。つまり、待機ゲーム数を 0

とするためには、毎回のゲームにおいて左ストップスイッチ 42 を最初に操作する必要がある。

【0172】

待機ゲーム数が 0 となった場合、表示制御装置 81 は報知フラグをセットする。そして、第 1 R T 状態～第 4 R T 状態においてベル又は転落再遊技に当選となった場合には、ストップスイッチ 42～44 の操作順序を報知する。遊技者は、報知された操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作することにより、図柄を狙ってストップスイッチ 42～44 を操作せずともベル入賞や第 2 再遊技入賞～第 5 再遊技入賞（以下、「昇格再遊技入賞」とも言う。）を成立させることができる。また、ベル入賞や昇格再遊技入賞を成立させることにより、転落再遊技入賞が成立することや有効ライン上に移行出目が停止することを回避でき、比較的速やかに遊技状態を第 5 R T 状態に移行させることが可能となる。

10

【0173】

ストップスイッチ 42～44 の操作順序が報知される場合、1 の遊技状態から他の遊技状態への移行確率は以下のとおりである。遊技状態が通常遊技状態である場合には、約 5 . 20 分の 1 の確率で第 1 R T 状態に移行する。つまり、遊技状態が通常遊技状態である場合には、第 1 R T 状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約 5 . 20 回である。遊技状態が第 1 R T 状態である場合には、約 9 . 10 分の 1 の確率で第 2 R T 状態に移行する。つまり、遊技状態が第 1 R T 状態である場合には、第 2 R T 状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約 9 . 10 回である。遊技状態が第 2 R T 状態である場合には、約 4 . 00 分の 1 の確率で第 3 R T 状態に移行する。つまり、遊技状態が第 2 R T 状態である場合には、第 3 R T 状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約 4 . 00 回である。遊技状態が第 3 R T 状態である場合には、約 1 . 47 分の 1 の確率で第 4 R T 状態に移行する。つまり、遊技状態が第 3 R T 状態である場合には、第 4 R T 状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約 1 . 47 回である。遊技状態が第 4 R T 状態である場合には、約 1 . 47 分の 1 の確率で第 5 R T 状態に移行する。つまり、遊技状態が第 4 R T 状態である場合には、第 5 R T 状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約 1 . 47 回である。以上の結果、ストップスイッチ 42～44 の操作順序が報知される場合には、通常遊技状態から第 5 R T 状態に移行する確率が約 21 . 2 分の 1、すなわち通常遊技状態から第 5 R T 状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約 21 . 2 ゲームとなり、第 5 R T 状態に移行させることが非常に容易となる。ちなみに、ストップスイッチ 42～44 の操作順序が報知される状況となった際の遊技状態が第 1 R T 状態である場合には、第 5 R T 状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約 16 . 0 ゲームとなり、ストップスイッチ 42～44 の操作順序が報知される状況となった際の遊技状態が第 2 R T 状態である場合には、第 5 R T 状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約 6 . 94 ゲームとなり、ストップスイッチ 42～44 の操作順序が報知される状況となった際の遊技状態が第 3 R T 状態である場合には、第 5 R T 状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約 2 . 94 ゲームとなり、ストップスイッチ 42～44 の操作順序が報知される状況となった際の遊技状態が第 4 R T 状態である場合には、第 5 R T 状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約 1 . 47 ゲームとなる。

20

30

【0174】

表示制御装置 81 は、遊技状態が第 5 R T 状態に移行した場合、報知回数抽選処理を行い、報知回数カウンタに 16, 33, 50, 75 のいずれかの値をセットする。そして、ベル入賞又は特殊ベル入賞が成立した場合に報知回数カウンタの値が 1 減算され、報知回数カウンタの値が 0 となった場合に報知フラグがクリアされる。つまり、第 5 R T 状態では、ベル入賞を成立させるためのストップスイッチ 42～44 の操作順序が報知回数分だけ報知された場合に、ストップスイッチ 42～44 の操作順序が報知されなくなる。

40

【0175】

第 5 R T 状態における 1 ゲームあたりのメダル払出の期待値は、報知された操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合、約 4 . 80 枚である。1 回のゲームを行うために 3 枚のメダルをベットする必要があるため、第 5 R T 状態では 1 ゲームあたりにメ

50

ダルが約 1.80 枚増加することを期待できる。ちなみに、通常遊技状態では、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されないため、左ストップスイッチ 42 を最初に操作した場合、1 ゲームあたりのメダル払出の期待値が約 1.44 枚となる。つまり、第 5 R T 状態に移行した場合には、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知される場合、通常遊技状態よりも遊技者に有利となる。なお、各抽選テーブルには、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ベル入賞が成立するインデックス値 $IV = 12 \sim 19$ のポイント値 PV が、左ストップスイッチ 42 を最初に操作した場合にベル入賞が成立するインデックス値 $IV = 8 \sim 11$ のポイント値 PV よりも高く設定されている（例えば図 13 参照）。このため、通常遊技状態において左ストップスイッチ 42 以外のストップスイッチ 43, 44 を最初に操作した場合には、1 ゲームあたりのメダル払出の期待値が約 2.02 枚となる。但し、左ストップスイッチ 42 以外のストップスイッチ 43, 44 を最初に操作した場合には、表示制御装置 81 が罰則フラグをセットするため、繰り返しゲームを行っても待機ゲーム数が 0 とならない。また、左ストップスイッチ 42 以外のストップスイッチ 43, 44 を最初に操作した場合には、主制御装置 101 が有効ライン上に移行出目が停止しないように各リール 32L, 32M, 32R の停止制御を行う。したがって、左ストップスイッチ 42 以外のストップスイッチ 43, 44 を最初に操作した場合には、1 ゲームあたりのメダル払出の期待値が高くなるものの、結果的に遊技者に不利となる。

10

【0176】

ちなみに、報知回数として 16 回がセットされた場合には、報知フラグがクリアされるまでに約 100 枚のメダルの増加が期待でき、報知回数として 33 回がセットされた場合には、報知フラグがクリアされるまでに約 200 枚のメダルの増加が期待でき、報知回数として 50 回がセットされた場合には、報知フラグがクリアされるまでに約 300 枚のメダルの増加が期待でき、報知回数として 75 回がセットされた場合には、報知フラグがクリアされるまでに約 450 枚のメダルの増加が期待できる。

20

【0177】

表示制御装置 81 は、第 5 R T 状態下で報知回数カウンタの値が 0 となった場合、蓄積カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。蓄積カウンタの値が 0 でない場合には、報知回数抽選処理を行い、報知回数カウンタに 16, 33, 50, 75 のいずれかの値を再度セットする。蓄積カウンタの値は、第 5 R T 状態下で特定役に当選した場合に 1 加算される。かかる観点からも第 5 R T 状態は通常遊技状態と比して遊技者に有利であると言える。

30

【0178】

表示制御装置 81 は、蓄積カウンタの値が 0 である場合、待機ゲーム数抽選処理を行い、待機ゲーム数カウンタに 1 ~ 1280 のいずれかの値をセットする。この結果、待機ゲーム数が 0 となるまでの間、再びストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されなくなる。第 5 R T 状態における 1 ゲームあたりのメダル払出の期待値は、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されない場合、約 3.07 枚である。1 回のゲームを行うために 3 枚のメダルをベットする必要があるため、第 5 R T 状態では 1 ゲームあたりにメダルが約 0.07 枚増加することを期待できる。したがって、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されない状況であっても、第 5 R T 状態は通常遊技状態よりも遊技者に有利である。但し、かかる状況では、約 5.20 分の 1 の確率で移行出目が有効ライン上に停止して第 1 R T 状態に移行し、約 3.28 分の 1 の確率で転落再遊技入賞が成立して通常遊技状態に移行する。このため、待機ゲーム数が 0 となる前に移行出目が有効ライン上に停止したり転落再遊技入賞が成立したりした場合には、遊技者に有利な状況が終了することとなる。

40

【0179】

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。

【0180】

通常遊技状態から第 5 R T 状態に移行させる場合には、第 1 R T 状態 ~ 第 4 R T 状態を

50

經由する構成とした。そして、通常遊技状態から第1RT状態への移行は、有効ライン上に移行出目が停止した場合に行われる構成とし、第1RT状態～第4RT状態における第5RT状態側への移行は、昇格再遊技入賞が成立した場合に行われる構成とした。移行出目は、 $IV = 12 \sim 19$ の際に当選となり、左ストップスイッチ42が最初に操作されるとともに対応する特殊ベル入賞を成立させることができない場合に、有効ライン上に停止する。昇格再遊技入賞は、昇格再遊技を含むインデックス値IVにおいて当選となり、セットされた当選フラグと対応する操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合に成立する。かかる構成とすることにより、通常遊技状態から第5RT状態に至るまでの間に複数回の特定操作を遊技者に行わ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。

10

【0181】

表示制御装置81を、待機ゲーム数が0となった場合に報知フラグをセットする構成とした。そして、報知フラグがセットされている状況でベル又は転落再遊技に当選となった場合には、そのときの遊技状態が第1RT状態～第4RT状態であれば、ベル入賞又は昇格再遊技入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、待機ゲーム数が0となる前となった後において、第5RT状態に移行する確率を変化させることが可能となる。この結果、第5RT状態への移行が単調となることを抑制することが可能となる。さらに、通常遊技状態から第1RT状態～第4RT状態を経由して第5RT状態に移行する構成とすることにより、待機ゲーム数が0となってから第5RT状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値を短縮させることが可能となり、遊技が間延びしてしまうことを回避することが可能となる。

20

【0182】

ここで、具体例を挙げて説明する。

【0183】

例えば通常遊技状態から第5RT状態に直接移行する構成について考える。かかる場合、例えば第5RT状態の移行契機となる役の当選確率が360分の1であって、ストップスイッチの操作タイミング及び操作順序に関わらず移行契機となる入賞が成立する又は所定の停止出目が停止する場合、通常遊技状態から第5RT状態への移行確率は360分の1となり、通常遊技状態から第5RT状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が360ゲームとなる。つまり、かかる構成とした場合には、役の抽選結果によってランダム性は生じるものの、通常遊技状態から第5RT状態への移行確率が一定なものとなり、第5RT状態への移行が単調なものとなる。

30

【0184】

上記懸念を解消すべく、例えば第5RT状態の移行契機となる役の当選確率を60分の1と設定し、6通りのストップスイッチの操作順序のうち1通りのストップスイッチの操作順序がなされた場合に移行契機となる入賞が成立する又は所定の停止出目が停止する構成とすることが考えられる。かかる構成とした場合には、ストップスイッチの操作順序が報知されない状況において第5RT状態への移行確率が360分の1となり、第5RT状態への移行確率が上述した例と同一になる。これに加えて、ストップスイッチの操作順序が報知される状況においては、第5RT状態への移行確率が60分の1となる。このため、ストップスイッチの操作順序を報知するか否かによって通常遊技状態から第5RT状態への移行確率を変化させることが可能となり、第5RT状態への移行が単調なものとなることを抑制することが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、ストップスイッチの操作順序を報知する状況となった場合であっても、第5RT状態の移行契機となる役に当選しない限りは第5RT状態に移行しない。当該役の当選確率は60分の1であるため、ストップスイッチの操作順序を報知する状況となった場合であっても、第5RT状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値として60ゲームが必要である。これは、第5RT状態に移行するまでの遊技が間延びしてしまう可能性が考えられる。さらにいうと、ストップスイッチの操作順序を報知する状況となったことを演出等によって報知する構

40

50

成とした場合には、上記懸念がより顕著なものとなる。

【0185】

次に、通常遊技状態から第1RT状態を経由して第5RT状態に移行する構成について考える。かかる場合、例えば第1RT状態の移行契機となる役の当選確率を10分の1と設定し、6通りのストップスイッチの操作順序のうち1通りのストップスイッチの操作順序がなされた場合に移行契機となる入賞が成立する又は所定の停止出目が停止する構成とする。そして、第5RT状態の移行契機となる役の当選確率を10分の1と設定し、6通りのストップスイッチの操作順序のうち1通りのストップスイッチの操作順序がなされた場合に移行契機となる入賞が成立する又は所定の停止出目が停止する構成とする。かかる構成とした場合には、ストップスイッチの操作順序が報知されない状況において第5RT状態への移行確率が360分の1となる。つまり、ストップスイッチの操作順序が報知されない状況において、第5RT状態への移行確率が上述した各例と同一になる。しかしながら、ストップスイッチの操作順序が報知される状況において、第5RT状態への移行確率が20分の1となる。つまり、ストップスイッチの操作順序を報知する状況となった場合の第5RT状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値を20ゲームと短縮することができ、第5RT状態に移行するまでの遊技が間延びしてしまうことを回避することが可能となる。さらにいうと、かかる構成においては、ストップスイッチの操作順序を報知する状況となった際の遊技状態によって第5RT状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が変化する。ストップスイッチの操作順序を報知する状況となった際の遊技状態が通常遊技状態であれば、第5RT状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値は20ゲームである一方、ストップスイッチの操作順序を報知する状況となった際の遊技状態が第1RT状態であれば、第5RT状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値は10ゲームとなるからである。

10

20

【0186】

このように、通常遊技状態から他の遊技状態を経由して第5RT状態に移行する構成とすることにより、待機ゲーム数が0となってから第5RT状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値を短縮させることが可能となり、遊技が間延びしてしまうことを回避することが可能となる。また、本スロットマシン10では、第5RT状態に移行するまでに經由する遊技状態として第1RT状態～第4RT状態の4つの遊技状態を設けたため、待機ゲーム数が0となる前となった後とにおいて、第5RT状態に移行する確率を大きく変化させることが可能となる。

30

【0187】

第1RT状態～第4RT状態では、転落再遊技入賞が成立した場合、遊技状態が通常遊技状態に移行する構成とした。かかる構成とすることにより、第1RT状態～第4RT状態のいずれかに移行した場合に通常遊技状態側の遊技状態に移行しない構成と比して、ストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない状況で遊技状態が第5RT状態に移行することを困難なものとすることができる。この結果、昇格再遊技に当選となる確率を高く設定することが可能となり、待機ゲーム数が0となる前となった後とにおいて、第5RT状態に移行する確率を大きく変化させることが可能となる。また、遊技者に現在の遊技状態を推測させながら遊技を行わ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。

40

【0188】

第1RT状態用抽選テーブル～第4RT状態用抽選テーブルには、昇格再遊技と転落再遊技に共に当選となるよう当選役を設定し、6通りの操作順序のうち1通りの操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合には昇格再遊技入賞が成立し、他の操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合には転落再遊技入賞が成立する構成とした。このように1の遊技回におけるストップスイッチ42～44の操作順序によって昇格再遊技入賞が成立したり転落再遊技入賞が成立したりする構成とすることにより、遊技者に転落再遊技入賞ではなく昇格再遊技入賞が成立するよう慎重にストップスイッチ42～44を操作させることが可能となる。故に、遊技者を遊技に積極参加させることが可能

50

となる。

【0189】

昇格再遊技と転落再遊技に共に当選となった場合、6通りの操作順序のうち1通りの操作順序で昇格再遊技入賞が成立し、他の5通りの操作順序で転落再遊技入賞が成立する構成とした。このように、昇格再遊技入賞が成立する確率よりも転落再遊技入賞が成立する確率の方が高い構成とすることにより、待機ゲーム数が0でない状況において第5RT状態に移行することを困難なものとするのが可能となり、待機ゲーム数が0となる前となった後において、第5RT状態に移行する確率を大きく変化させることが可能となる。

【0190】

通常遊技状態における昇格再遊技の当選確率を0とし、第1RT状態における昇格再遊技の当選確率を約9.10分の1とし、第2RT状態における昇格再遊技の当選確率を約4.00分の1とし、第3RT状態における昇格再遊技の当選確率を約1.47分の1とし、第4RT状態における昇格再遊技の当選確率を約1.47分の1とした。このように、第5RT状態側の遊技状態に移行するほど昇格再遊技の当選確率が高くなる構成とすることにより、待機ゲーム数が0となってから第5RT状態に移行するまでに要するゲーム数を少なくすることが可能となる。

【0191】

昇格再遊技に当選となった場合には、昇格再遊技入賞を成立させることができる操作順序でストップスイッチ42~44を操作すれば、ストップスイッチ42~44の操作タイミングに関わらず昇格再遊技入賞が成立する構成とした。かかる構成とすることにより、待機ゲーム数が0となった場合には、報知された操作順序でストップスイッチ42~44を操作することで遊技状態を第5RT状態に移行させることができる。故に、図柄を狙ってストップスイッチ42~44を操作する技量の優劣によって第5RT状態への移行確率に差異が生じることを回避することが可能となり、例えば遊技の初心者等であっても積極的に遊技を行うことが可能となる。

【0192】

再遊技の特典を付与する場合に、通常遊技状態では遊技状態が移行しない第6再遊技入賞が成立し、第1RT状態~第4RT状態では昇格再遊技入賞又は転落再遊技入賞が成立する構成とした。また、第1RT状態~第4RT状態では、昇格再遊技入賞となる図柄の組合せが異なる構成とした。このように、再遊技の特典を付与する場合にそのときの遊技状態によって入賞態様が変化する構成とすることにより、再遊技入賞が成立した際の遊技状態がいずれであったかを示唆することが可能となる。また、遊技者に現在の遊技状態がいずれの遊技状態であるかを推測させながら遊技を行わ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。

【0193】

移行出目が有効ライン上に停止した場合には、そのときの遊技状態に関わらず遊技状態が第1RT状態に移行する構成とした。かかる構成においては、例えば遊技状態が通常遊技状態である場合、第1RT状態に移行することで第5RT状態に近づくこととなり、遊技者にとって有利な遊技状態の移行となる。また、例えば遊技状態が第4RT状態である場合、第1RT状態に移行することで第5RT状態が遠のくこととなり、遊技者にとって不利な遊技状態の移行となる。つまり、移行出目が有効ライン上に停止した場合には、そのときの遊技状態によって遊技者に有利となる場合と不利となる場合が生じる。この結果、遊技者に現在の遊技状態を推測させながら遊技を行わ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、待機ゲーム数が0でない状況において、遊技状態が第5RT状態に移行することを困難なものとするのが可能となる。この結果、昇格再遊技に当選となる確率を高く設定することが可能となり、待機ゲーム数が0となる前となった後において、第5RT状態に移行する確率を大きく変化させることが可能となる。

【0194】

転落再遊技入賞が成立した場合には、そのときの遊技状態が第1RT状態~第5RT状

態のいずれであっても通常遊技状態に移行する構成とした。かかる構成とすることにより、待機ゲーム数が0でない状況において、遊技状態が第5 R T状態に移行することを困難なものとするのが可能となる。この結果、昇格再遊技に当選となる確率を高く設定することが可能となり、待機ゲーム数が0となる前となった後とにおいて、第5 R T状態に移行する確率を大きく変化させることが可能となる。

【0195】

昇格再遊技入賞が成立した場合には、第1 R T状態から第2 R T状態というように第5 R T状態側に1段階だけ R T状態が移行する構成とした。かかる構成とすることにより、待機ゲーム数が0でない状況において、遊技状態が第5 R T状態に移行することを困難なものとするのが可能となる。この結果、昇格再遊技に当選となる確率を高く設定することが可能となり、待機ゲーム数が0となる前となった後とにおいて、第5 R T状態に移行する確率を大きく変化させることが可能となる。

10

【0196】

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。

【0197】

(1) 上記実施の形態では、通常遊技状態から第5 R T状態に移行する場合、第1 R T状態～第4 R T状態の4つの遊技状態を介する構成としたが、少なくとも1つの遊技状態を介する構成であれば、その数は任意である。このとき、中継する遊技状態を少なくした場合には、報知フラグがセットされてから第5 R T状態に移行するまでに要するゲーム数が多くなり、中継する遊技状態を多くした場合には、報知フラグがセットされてから第5 R T状態に移行するまでに要するゲーム数が少なくなる。

20

【0198】

(2) 上記実施の形態では、待機ゲーム数が0となった場合に報知フラグをセットし、ストップスイッチ42～44の操作順序を報知する構成としたが、これに加えて、報知フラグがセットされていない状況の所定確率でストップスイッチ42～44の操作順序を報知する構成としても良い。

【0199】

(3) 上記実施の形態では、待機ゲーム数が0となった場合に報知フラグをセットする構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、所定条件が成立した場合に報知フラグをセットする構成としても良い。所定条件としては、例えばチェリー入賞が成立した場合やチェリーに当選した場合等が代表例として挙げられる。

30

【0200】

(4) 上記実施の形態では、B B状態が終了したゲームにおいて待機ゲーム数抽選処理を行って報知フラグがセットされるまでのゲーム数を決定する構成としたが、これに加えて、B B状態下で所定入賞が成立した場合や所定図柄の組合せが有効ライン上に停止した場合に蓄積カウンタの値を加算する構成としても良い。

【0201】

(5) 上記実施の形態では、有効ライン上に移行出目が停止した場合に第1 R T状態に移行する構成としたが、ベル入賞が成立した場合に第1 R T状態に移行する構成としても良いことは言うまでもない。但し、かかる構成とした場合には、報知フラグがセットされている状況において、成立させることが可能な特殊ベル入賞と、当該特殊ベル入賞を成立させることが可能なストップスイッチ42～44の操作順序とを報知する必要がある。つまり、かかる構成とした場合、遊技者は、ストップスイッチ42～44を報知された操作順序で操作するのみならず、所定の図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作する必要がある。なお、再遊技入賞等の他の入賞が成立した場合に第1 R T状態に移行する構成としても良いことは言うまでもない。

40

【0202】

(6) 上記実施の形態では、報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合にベル入賞や昇格再遊技入賞が成立する構成としたが、操作順序を報知するので

50

はなくストップスイッチ４２～４４の操作タイミングを報知し、当該操作タイミングでストップスイッチ４２～４４が操作された場合にベル入賞や昇格再遊技入賞が成立する構成としても良い。

【０２０３】

（７）上記実施の形態では、所定の操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合に昇格再遊技入賞が成立し、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合に転落再遊技入賞が成立する構成、すなわち同一遊技回で昇格再遊技入賞と転落再遊技入賞のいずれもが成立し得る構成としたが、これに代えて又は加えて、１の遊技回で転落再遊技入賞又は昇格再遊技入賞の一方のみが成立し得る構成としても良い。なお、１の遊技回で転落再遊技入賞又は昇格再遊技入賞の一方が成立し得る構成とする場合には、所定の操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作されなかった場合に、遊技状態が移行しない再遊技入賞を成立させることが望ましい。

10

【０２０４】

（８）上記実施の形態では、１の遊技回において複数の再遊技に当選となったりベルと特殊ベルに当選となったりする構成、すなわち１の遊技回において複数の役に当選となる構成について説明したが、１の遊技回において１つの役にのみ当選となる構成であっても良い。かかる構成においては、入賞が成立した場合に第５ＲＴ状態側の遊技状態に移行し、入賞が成立しなかった場合に通常遊技状態に移行する構成とすれば、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。

【０２０５】

20

（９）上記実施の形態では、第１ＲＴ状態～第４ＲＴ状態の各遊技状態において、第５ＲＴ状態側の遊技状態ほど昇格再遊技の当選確率が高い構成としたが、各遊技状態における昇格再遊技の当選確率が等しい構成としても良い。

【０２０６】

（１０）上記実施の形態では、転落再遊技入賞が成立した場合、そのときの遊技状態に関わらず通常遊技状態に移行する構成としたが、通常遊技状態側のＲＴ状態に移行する構成としても良い。例えば、第４ＲＴ状態下で転落再遊技入賞が成立した場合に、通常遊技状態ではなく第１ＲＴ状態～第３ＲＴ状態のいずれかに移行する構成としても良い。すなわち、転落再遊技入賞が成立した場合に、そのときの遊技状態と比して第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が大きくなる遊技状態に移行させる構成としても良い。

30

【０２０７】

（１１）上記実施の形態では、昇格再遊技入賞が成立した場合、第１ＲＴ状態から第２ＲＴ状態というように第５ＲＴ状態側に１段階だけＲＴ状態が移行する構成としたが、第５ＲＴ状態側に２段階以上移行する構成としても良い。すなわち、昇格再遊技入賞が成立した場合に、そのときの遊技状態と比して第５ＲＴ状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が小さくなる遊技状態に移行させる構成であれば良い。

【０２０８】

（１２）上記実施の形態では、第１ＲＴ状態～第４ＲＴ状態において、第５ＲＴ状態側のＲＴ状態への移行確率よりも通常遊技状態への移行確率や第１ＲＴ状態への移行確率の方が高い構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、第５ＲＴ状態側のＲＴ状態への移行確率の方が通常遊技状態への移行確率や第１ＲＴ状態への移行確率よりも高い構成としても良いし、第５ＲＴ状態側のＲＴ状態への移行確率と、通常遊技状態への移行確率と、第１ＲＴ状態への移行確率と、が全て等しい構成としても良い。また、第５ＲＴ状態側のＲＴ状態への移行確率が通常遊技状態への移行確率や第１ＲＴ状態への移行確率よりも高い一方、第５ＲＴ状態側のＲＴ状態への移行確率が通常遊技状態又は第１ＲＴ状態への移行確率よりも低い構成としても良い。

40

【０２０９】

（１３）上記実施の形態では、補助表示部６５にてストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、ストップスイッチ

50

４２～４４の操作順序を示唆する構成であれば良い。例えば、スピーカ６４から音声を出して操作順序を報知する構成としても良いし、次に操作するストップスイッチのランプを他のストップスイッチと異なる発光色等で点灯表示することによって操作順序を示唆する構成としても良い。

【０２１０】

（１４）上記実施の形態では、報知フラグがセットされている場合、遊技状態が第１ＲＴ状態～第４ＲＴ状態のいずれかであれば、ベル又は再遊技に当選した場合に必ずストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、報知フラグがセットされる前と比してストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する頻度が高くなる構成であればよい。かかる構成とした場合であっても、報知フラグがセットされる前後において第５ＲＴ状態への移行確率を変化させることが可能となる。

10

【０２１１】

（１５）上記実施の形態では、６通りのストップスイッチ４２～４４の操作順序のうち１通りの操作順序に昇格再遊技入賞を対応付け、他の５通りの操作順序に転落再遊技入賞を対応付ける構成としたが、昇格再遊技入賞を対応付ける数は任意である。したがって、例えば６通りのストップスイッチ４２～４４の操作順序のうち２通りの操作順序に昇格再遊技入賞を対応付け、他の４通りの操作順序に転落再遊技入賞を対応付ける構成としても良いし、６通りのストップスイッチ４２～４４の操作順序のうち４通りの操作順序に昇格再遊技入賞を対応付け、他の２通りの操作順序に転落再遊技入賞を対応付ける構成としても良い。

20

【０２１２】

（１６）上記実施の形態では、第１ＲＴ状態～第４ＲＴ状態において昇格再遊技の入賞態様が遊技状態毎に異なる構成としたが、同じであっても良いことは言うまでもない。

【０２１３】

（１７）上記実施の形態では、第５ＲＴ状態側への遊技状態の移行契機として昇格再遊技入賞を割り当て、通常遊技状態への移行契機として転落再遊技入賞を割り当てる構成としたが、このように再遊技という同一の特典を付与する入賞に対して上記各移行契機を割り当てるのではなく異なる特典を付与する入賞に上記各移行契機を割り当てる構成としても良い。例えば、第５ＲＴ状態側への遊技状態の移行契機として昇格再遊技入賞を割り当て、通常遊技状態への移行契機としてスイカ入賞を割り当てる構成としても良い。なお、このように異なる特典を付与する入賞に対して各移行契機を割り当てる場合には、通常遊技状態に移行することとなる入賞が成立した場合に、第５ＲＴ状態側の遊技状態に移行することとなる入賞が成立した場合よりも多くメダル払出が行われる構成とすることが望ましい。第５ＲＴ状態が遠のいてしまったことで遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを所有するメダルを増加させることで緩和することが可能となるからである。

30

【０２１４】

（１８）上記実施の形態では、第４ＲＴ状態からのみ第５ＲＴ状態に移行する構成としたが、これに加えて通常遊技状態から第５ＲＴ状態に直接移行する場合がある構成としても良いし、第１ＲＴ状態～第３ＲＴ状態から第５ＲＴ状態に直接移行する場合がある構成としても良い。これら構成とした場合であっても、第５ＲＴ状態に直接移行する確率が、他の遊技状態を経由して第５ＲＴ状態に移行する確率よりも低いのであれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

40

【０２１５】

（１９）上記実施の形態では、第１ＲＴ状態～第５ＲＴ状態において、各種再遊技の当選確率に差異を設けることによって遊技者の有利度合いを変化させる構成としたが、これに加えて、ベル等の他の役の当選確率に差異を設けて遊技者の有利度合いを変化させる構成としても良い。

【０２１６】

（２０）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。

【0217】

(21) 上記実施の形態では、BB状態を備えたスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、BB状態を備えないスロットマシンであっても良いし、RB状態やSB状態等の他の遊技状態を備えたスロットマシンであっても良い。

【0218】

(22) 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

【0219】

(23) 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。

【0220】

(24) 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

【0221】

(25) 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

【0222】

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。

【0223】

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、BB状態処理S213等)と

を備えた遊技機において、

前記役の抽選結果が第1結果(IV=12～19の際に当選)であって前記停止操作手段に第1特定操作(移行出目を有効ライン上に停止させることが可能な操作順序での操作

50

）がなされた場合、前記有効位置に第１特定絵柄（移行出目）を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御する第１停止制御手段（主制御装置１０１のルール制御処理機能Ｓ２１０及び停止情報設定処理機能Ｓ３１０）と、

前記有効位置に前記第１特定絵柄が停止したことに基づいて、遊技状態を第１遊技状態（通常遊技状態）から第２遊技状態（第１ＲＴ状態～第４ＲＴ状態）に移行させる第２遊技状態移行手段（主制御装置１０１の第１ＲＴ設定フラグ設定処理機能Ｓ５０３）と、

前記役の抽選結果が第２結果（昇格再遊技に当選）であって前記停止操作手段に第２特定操作（昇格再遊技入賞を成立させることができる操作順序での操作）がなされた場合、前記有効位置に第２特定絵柄（昇格再遊技図柄の組合せ）を停止させるべく前記循環表示手段を制御する第２停止制御手段（主制御装置１０１のルール制御処理機能Ｓ２１０及び停止情報設定処理機能Ｓ３１０）と、

前記第２遊技状態下で前記有効位置に前記第２特定絵柄が停止したことに基づいて、遊技状態を前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（第５ＲＴ状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１０１の第５ＲＴ設定フラグ設定処理機能Ｓ５１４）と、

前記各特定操作を示唆可能な示唆手段（補助表示部６５）と、

前記各特定操作を示唆するか否かを決定する示唆決定手段（表示制御装置８１）とを備え、

前記第１遊技状態から前記特別遊技状態に移行する場合には前記第２遊技状態を介する場合がある構成とするとともに、前記示唆決定手段を、所定条件（待機ゲーム数０）が成立した場合、所定条件が成立する前と比して前記各特定操作のうち少なくとも一方を高い頻度で示唆すると決定する構成としたことを特徴とする遊技機。

【０２２４】

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１特定操作がなされた場合、有効位置に第１特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御され、有効位置に第１特定絵柄が停止したことに基づいて、遊技状態が第１遊技状態から第２遊技状態に移行する。また、役の抽選結果が第２結果であって停止操作手段に第２特定操作がなされた場合、有効位置に第２特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御され、第２遊技状態下で有効位置に第２特定絵柄が停止したことに基づいて、遊技状態が特別遊技状態に移行する。このように、第１遊技状態から特別遊技状態に移行する場合には、第１遊技状態から第２遊技状態に移行し、当該第２遊技状態から特別遊技状態に移行する場合がある構成とすることにより、第１遊技状態から特別遊技状態に至るまでの間に複数回の特定操作を遊技者に行わ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。

【０２２５】

また、所定条件が成立した場合、所定条件が成立する前と比して各特定操作のうち少なくとも一方を高い頻度で示唆する構成とすることにより、所定条件が成立する前と成立した後とにおいて特別遊技状態に移行する確率を変化させることが可能となる。この結果、特別遊技状態への移行が単調となることを抑制することが可能となる。さらに、第１遊技状態から第２遊技状態を介して特別遊技状態に移行し得る構成とすることにより、所定条件が成立してから特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の短縮化を図ることが可能となり、遊技が間延びしてしまうことを回避することが可能となる。

【０２２６】

以上の結果、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。

【０２２７】

遊技機２．上記遊技機１において、前記停止操作手段に第３特定操作（転落再遊技入賞を成立させることができる操作順序での操作）がなされたことに基づいて、前記有効位置に第３特定絵柄（転落再遊技図柄の組合せ）を停止させるべく前記循環表示手段を制御する第３停止制御手段（主制御装置１０１のルール制御処理機能Ｓ２１０及び停止情報設定処理機能Ｓ３１０）と、前記第２遊技状態下で前記有効位置に前記第３特定絵柄が停止し

たことに基づいて、遊技状態を第2遊技状態から第1遊技状態に移行させる第1遊技状態移行手段（主制御装置101のRT設定フラグクリア処理機能S506）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【0228】

本遊技機によれば、停止操作手段に第3特定操作がなされた場合、有効位置に第3特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御され、第2遊技状態下で有効位置に第3特定絵柄が停止したことに基づいて、遊技状態が第2遊技状態から第1遊技状態に移行する。かかる構成とすることにより、遊技者に現在の遊技状態を推測させながら遊技を行わ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、所定条件が成立していない状況において、遊技状態が特別遊技状態に移行することを困難なものとするのが可能となる。この結果、所定条件が成立する前における第1遊技状態から特別遊技状態に移行する確率と、所定条件が成立した後における第1遊技状態から特別遊技状態に移行する確率と、の差異を大きくすることが可能となり、特別遊技状態への移行が単調となることを好適に抑制することが可能となる。

10

【0229】

遊技機3．上記遊技機2において、前記第3停止制御手段は、前記役の抽選結果が前記第2結果であって前記停止操作手段に前記第2特定操作がなされなかった場合、前記有効位置に前記第3特定絵柄を停止させるべく前記循環表示手段を制御することを特徴とする遊技機。

【0230】

20

本遊技機によれば、役の抽選結果が第2結果であって停止操作手段に第2特定操作がなされなかった場合、有効位置に第3特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御される。かかる構成とすることにより、1遊技回において第1特定絵柄又は第3特定絵柄を有効位置に停止させることが可能となる。この結果、遊技者に慎重に停止操作手段を操作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。

【0231】

遊技機4．上記遊技機3において、前記第2特定操作がなされたか否かを判定する判定手段（主制御装置101のルール制御処理機能S210）を備え、当該判定手段は、少なくとも前記所定条件が成立していない場合、前記第2特定操作がなされたと判定する機会よりも前記第2特定操作がなされなかったと判定する機会の方が多いことを特徴とする遊技機。

30

【0232】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第2結果となった場合、少なくとも所定条件が成立していない状況においては、第2特定操作がなされたと判定される機会よりも第2特定操作がなされなかったと判定される機会の方が多い。かかる構成とすることにより、所定条件が成立していない状況において特別遊技状態に移行することを困難なものとするのが可能となり、所定条件が成立する前における第1遊技状態から特別遊技状態に移行する確率と、所定条件が成立した後における第1遊技状態から特別遊技状態に移行する確率と、の差異を大きくすることが可能となる。

【0233】

40

遊技機5．上記遊技機2乃至遊技機4のいずれかにおいて、前記第2結果とは、前記第2特定絵柄と対応する第1役（昇格再遊技）と、前記第3特定絵柄と対応する第2役（転落再遊技）と、に共に当選となる結果であって、前記第2特定絵柄が前記有効位置に停止した場合、遊技に用いる遊技媒体を払い出す特典又は前記遊技媒体の払出と同等の特典を付与する第1特典付与手段（主制御装置101の開始待ち処理S204における自動投入処理機能）と、前記第3特定絵柄が前記有効位置に停止した場合、前記遊技媒体を払い出す特典又は前記遊技媒体の払出と同等の特典を付与する第2特典付与手段（主制御装置101の開始待ち処理S204における自動投入処理機能）と、を備え、前記第2特典付与手段は、前記第1特典付与手段が付与する特典と等しい又は前記第1特典付与手段が付与する特典よりも遊技媒体が多い特典を付与することを特徴とする遊技機。

50

【0234】

本遊技機によれば、第3特定絵柄が有効位置に停止した場合に付与される遊技媒体に関する特典は、第2特定絵柄が有効位置に停止した場合に付与される遊技媒体に関する特典と等しい又はそれよりも多い。かかる構成とすることにより、遊技状態が第1遊技状態に移行することによって遊技者が遊技意欲を減退させることを緩和することが可能となる。

【0235】

なお、「遊技媒体の払出と同等の特典」とは、遊技者の所有する遊技媒体を減少させることなく次の遊技を可能とする再遊技の特典が代表例として挙げられる。

【0236】

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、遊技状態が前記第1遊技状態である場合に前記役の抽選に用いられる第1抽選情報（通常遊技状態用抽選テーブル）を記憶する第1抽選情報記憶手段（主制御装置101のROM105）と、遊技状態が前記第2遊技状態である場合に前記役の抽選に用いられる第2抽選情報（第1RT状態用抽選テーブル～第4RT状態用抽選テーブル）を記憶する第2抽選情報記憶手段（主制御装置101のROM105）と、を備え、前記第2抽選情報を、前記役の抽選結果が前記第2結果となる機会が前記第1抽選情報を用いて役の抽選を行った場合よりも多くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【0237】

本遊技機によれば、遊技状態が第1遊技状態から第2遊技状態に移行した場合、役の抽選結果が第2結果となる機会が第1遊技状態よりも多くなる。かかる構成とすることにより、所定条件が成立してから特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数を少なくすることが可能となる。

20

【0238】

遊技機7．上記遊技機1乃至遊技機6のいずれかにおいて、前記停止操作手段を複数備えるとともに、前記第2特定操作を前記各停止操作手段の操作順序としたことを特徴とする遊技機。

【0239】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第2結果である場合、各停止操作手段を操作する操作順序によって第2特定絵柄が有効位置に停止したり停止しなかったりする。かかる構成とすることにより、所定条件が成立した場合には、絵柄を狙って停止操作手段を操作する技量に関わらず遊技状態を特別遊技状態に移行させることが可能となる。故に、絵柄を狙って停止操作手段を操作する技量の優劣によって特別遊技状態への移行確率に差異が生じることが回避することが可能となり、例えば遊技の初心者等であっても積極的に遊技を行うことが可能となる。

30

【0240】

遊技機8．上記遊技機1乃至遊技機7のいずれかにおいて、前記第2特定絵柄が前記有効位置に停止した場合、遊技に用いる遊技媒体を払い出す特典又は前記遊技媒体の払出と同等の特典を付与する第1特典付与手段（主制御装置101の開始待ち処理S204における自動投入処理機能）と、前記第1遊技状態下で所定絵柄が前記有効位置に停止した場合、前記第1特典付与手段が付与する特典と同一の特典を付与する同一特典付与手段（主制御装置101の開始待ち処理S204における自動投入処理機能）と、を備え、前記第1遊技状態では前記役の抽選結果が前記第2結果とならず、前記第2遊技状態では前記所定絵柄と対応する役に当選とならない構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【0241】

本遊技機によれば、有効位置に第2特定絵柄と所定絵柄のいずれが停止するかにより、遊技状態が第1遊技状態と第2遊技状態のいずれであったかを示唆することが可能となる。

【0242】

遊技機9．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、

50

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1、第 1 ～ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ～ 5 8）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 1、B B 状態処理 S 2 1 3 等）と

を備えた遊技機において、

10

遊技状態として、遊技者に有利な特別遊技状態（第 5 R T 状態）と、前記特別遊技状態に移行しない又は移行し難い第 1 遊技状態（通常遊技状態）と、前記第 1 遊技状態から前記特別遊技状態に移行する場合に經由し得る遊技状態であって前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が異なる複数の中継遊技状態（第 1 R T 状態～第 4 R T 状態）と、を備え、

前記停止操作手段に第 1 特定操作（昇格再遊技入賞を成立させることができる操作順序での操作）がなされたことに基づいて、前記有効位置に第 1 特定絵柄（昇格再遊技図柄の組合せ）を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御する第 1 停止制御手段（主制御装置 1 0 1 のリール制御処理機能 S 2 1 0 及び停止情報設定処理機能 S 3 1 0）と、

前記停止操作手段に第 2 特定操作（転落再遊技入賞を成立させることができる操作順序での操作）がなされたことに基づいて、前記有効位置に第 2 特定絵柄（転落再遊技図柄の組合せ）を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御する第 2 停止制御手段（主制御装置 1 0 1 のリール制御処理機能 S 2 1 0 及び停止情報設定処理機能 S 3 1 0）と、

20

前記有効位置に前記第 1 特定絵柄が停止した場合、前記特別遊技状態、又は前記第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さい中継遊技状態に移行させる有利移行手段（主制御装置 1 0 1 の R T 設定フラグ設定処理機能 S 5 0 8、S 5 1 0、S 5 1 2、S 5 1 4）と、

前記有効位置に前記第 2 特定絵柄が停止した場合、前記第 1 遊技状態、又は前記第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が大きい中継遊技状態に移行させる不利移行手段（主制御装置 1 0 1 の R T 設定フラグクリア処理機能 S 5 0 6）と、

30

前記各特定操作のうち少なくとも一方を示唆可能な示唆手段（補助表示部 6 5）と、

前記各特定操作を示唆するか否かを決定する示唆決定手段（表示制御装置 8 1）とを備え、

前記示唆決定手段を、所定条件（待機ゲーム数 0）が成立した場合、所定条件が成立する前と比して前記各特定操作のうち少なくとも一方を高い頻度で示唆すると決定する構成とし、前記各移行手段を、前記不利移行手段が遊技状態を移行させた場合、前記不利移行手段が遊技状態を移行させる前の遊技状態に復帰するためには前記有利移行手段が遊技状態を複数回移行させる必要がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【0 2 4 3】

40

本遊技機によれば、第 1 遊技状態から特別遊技状態に移行する場合には、中継遊技状態を經由した上で特別遊技状態に移行し得る。また、停止操作手段に第 1 特定操作がなされた場合、有効位置に第 1 特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御される。そして、有効位置に第 1 特定絵柄が停止した場合には、特別遊技状態、又は第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さい中継遊技状態に移行する。かかる構成とすることにより、第 1 遊技状態から特別遊技状態に至るまでの間に複数回の特定操作を遊技者に行わ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。

【0 2 4 4】

また、所定条件が成立した場合、所定条件が成立する前と比して各特定操作のうち少な

50

くとも一方を高い頻度で示唆する構成とすることにより、所定条件が成立する前と成立した後とにおいて、特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値を変化させることが可能となる。

【0245】

加えて、停止操作手段に第2特定操作がなされた場合、有効位置に第2特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御される。そして、有効位置に第2特定絵柄が停止した場合には、第1遊技状態、又は第1特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が大きい中継遊技状態に移行する。さらに、不利移行手段が遊技状態を移行させた場合には、不利移行手段が遊技状態を移行させる前の遊技状態に復帰するために有利移行手段が遊技状態を複数回移行させる必要がある。かかる構成とすることにより、所定条件が成立していない状況において特別遊技状態に移行することを困難なものとすることが可能となり、所定条件が成立する前における第1遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、所定条件が成立した後における第1遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、の差異を大きくすることが可能となる。以上の結果、特別遊技状態への移行が単調となることを好適に抑制することが可能となる。

10

【0246】

さらに、第1遊技状態から中継遊技状態を経由して特別遊技状態に移行し得る構成とし、特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が異なる複数の中継遊技状態を備えることにより、中継遊技状態を1つのみ備えた構成と比して、所定条件が成立してから特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数を少なくすることが可能となる。この結果、遊技が間延びしてしまうことを回避することが可能となる。

20

【0247】

以上の結果、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。

【0248】

遊技機10．上記遊技機9において、前記不利移行手段は、前記有効位置に前記第2特定絵柄が停止した場合、前記第1特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態に関わらず前記第1遊技状態に移行させることを特徴とする遊技機。

【0249】

本遊技機によれば、有効位置に第2特定絵柄が停止した場合、第1特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態に関わらず第1遊技状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定条件が成立していない状況において特別遊技状態に移行することをより困難なものとすることが可能となる。

30

【0250】

遊技機11．上記遊技機9又は遊技機10において、前記有利移行手段は、前記有効位置に前記第1特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態が前記各中継遊技状態のいずれかであって、前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さな中継遊技状態が他にある場合、前記期待値が小さな中継遊技状態のうち前記期待値が最も大きな中継遊技状態に移行させ、前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さな中継遊技状態が他にない場合、前記特別遊技状態に移行させることを特徴とする遊技機。

40

【0251】

本遊技機によれば、有効位置に第1特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態が各中継遊技状態のいずれかであって、特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さな中継遊技状態が他にある場合、期待値が小さな中継遊技状態のうち期待値が最も大きな中継遊技状態に移行し、特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さな中継遊技状態が他にない場合、特別遊技状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定条件が成立していない状況において特別遊技状態に移行することをより困難なものとすることが可能となる。

【0252】

遊技機12．上記遊技機9乃至遊技機11のいずれかにおいて、前記第1停止制御手段

50

は、前記役の抽選結果が第 1 結果（昇格再遊技に当選）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 特定絵柄を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御し、前記第 2 停止制御手段は、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 特定操作がなされなかった場合、前記有効位置に前記第 2 特定絵柄を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御することを特徴とする遊技機。

【0253】

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 1 特定操作がなされた場合、有効位置に第 1 特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御され、役の抽選結果が第 1 結果であって停止操作手段に第 1 特定操作がなされなかった場合、有効位置に第 2 特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御される。かかる構成とすることにより、1 遊技回において第 1 特定絵柄又は第 2 特定絵柄を有効位置に停止させることが可能となる。この結果、遊技者に慎重に停止操作手段を操作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。

【0254】

遊技機 13 . 上記遊技機 12 において、前記第 2 特定操作がなされたか否かを判定する判定手段（主制御装置 101 のリール制御処理機能 S210）を備え、当該判定手段は、少なくとも前記所定条件が成立していない場合、前記第 1 特定操作がなされたとは判定する機会よりも前記第 1 特定操作がなされなかったと判定する機会の方が多いことを特徴とする遊技機。

【0255】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第 1 結果となった場合、少なくとも所定条件が成立していない状況においては、第 1 特定操作がなされたとは判定される機会よりも第 1 特定操作がなされなかったと判定される機会の方が多い。かかる構成とすることにより、所定条件が成立していない状況において特別遊技状態に移行することを困難なものとすることが可能となり、所定条件が成立する前における第 1 遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、所定条件が成立した後における第 1 遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、の差異を大きくすることが可能となる。

【0256】

遊技機 14 . 上記遊技機 9 乃至遊技機 13 のいずれかにおいて、前記第 1 特定絵柄が前記有効位置に停止した場合、遊技に用いる遊技媒体を払い出す特典又は前記遊技媒体の払出と同等の特典を付与する第 1 特典付与手段（主制御装置 101 の開始待ち処理 S204 における自動投入処理機能）と、前記第 2 特定絵柄が前記有効位置に停止した場合、前記遊技媒体を払い出す特典又は前記遊技媒体の払出と同等の特典を付与する第 2 特典付与手段（主制御装置 101 の開始待ち処理 S204 における自動投入処理機能）と、を備え、前記第 2 特典付与手段は、前記第 1 特典付与手段が付与する特典と等しい又は前記第 1 特典付与手段が付与する特典よりも遊技媒体が多い特典を付与することを特徴とする遊技機。

【0257】

本遊技機によれば、第 2 特定絵柄が有効位置に停止した場合に付与される遊技媒体に関する特典は、第 1 特定絵柄が有効位置に停止した場合に付与される遊技媒体に関する特典と等しい又はそれよりも多い。かかる構成とすることにより、遊技状態が特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が大きい遊技状態に移行することによって遊技者が遊技意欲を減退させることを緩和することが可能となる。

【0258】

なお、「遊技媒体の払出と同等の特典」とは、遊技者の所有する遊技媒体を減少させることなく次の遊技を可能とする再遊技の特典が代表例として挙げられる。

【0259】

遊技機 15 . 上記遊技機 9 乃至遊技機 14 のいずれかにおいて、前記停止操作手段を複

10

20

30

40

50

数備えるとともに、前記各特定操作を前記各停止操作手段の操作順序としたことを特徴とする遊技機。

【0260】

本遊技機によれば、各停止操作手段を操作する操作順序によって第1特定絵柄が有効位置に停止したり第2特定絵柄が有効位置に停止したりする。かかる構成とすることにより、所定条件が成立した場合には、絵柄を狙って停止操作手段を操作する技量に関わらず遊技状態を特別遊技状態に移行させることが可能となる。故に、絵柄を狙って停止操作手段を操作する技量の優劣によって特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値に差異が生じることを回避することが可能となり、例えば遊技の初心者等であっても積極的に遊技を行うことが可能となる。

10

【0261】

遊技機16．上記遊技機9乃至遊技機15のいずれかにおいて、前記停止操作手段に第3特定操作（移行出目を有効ライン上に停止させることが可能な操作順序での操作）がなされたことに基づいて、前記有効位置に第3特定絵柄（移行出目）を停止させるべく前記循環表示手段を制御する第3停止制御手段（主制御装置101のリール制御処理機能S210及び停止情報設定処理機能S310）と、前記有効位置に前記第3特定絵柄が停止した場合、前記第3特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態に関わらず、前記各中継遊技状態のうち前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が最も大きな中継遊技状態（第1RT状態）に移行させる中継遊技状態移行手段（主制御装置101の第1RT設定フラグ設定処理機能S503）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

20

【0262】

本遊技機によれば、停止操作手段に第3特定操作がなされたことに基づいて、有効位置に第3特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御される。そして、有効位置に第3特定絵柄が停止した場合には、第3特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態に関わらず、各中継遊技状態のうち特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が最も大きな中継遊技状態に移行する。かかる構成においては、例えば遊技状態が第1遊技状態である場合、特別遊技状態に移行しない又は移行し難い第1遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が最も大きな中継遊技状態に移行することとなり、遊技者にとって有利な遊技状態の移行となる。また、例えば遊技状態が特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が最も小さな中継遊技状態である場合、期待値が最も小さな中継遊技状態から期待値が最も大きな中継遊技状態に移行することとなり、遊技者にとって不利な遊技状態の移行となる。つまり、第3特定絵柄が有効位置に停止した場合には、そのときの遊技状態によって遊技者に有利となる場合と不利となる場合が生じる。この結果、遊技者に現在の遊技状態を推測させながら遊技を行わ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、所定条件が成立していない状況において、遊技状態が特別遊技状態に移行することを困難なものとすることが可能となる。この結果、所定条件が成立する前における特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、所定条件が成立した後における特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、の差異を大きくすることが可能となり、特別遊技状態への移行が単調となることを好適に抑制することが可能となる。

30

40

【0263】

遊技機17．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる循環表示手段（リール32L、32M、32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技

50

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 S 211、BB 状態処理 S 213 等）と

を備えた遊技機において、

遊技状態として、遊技者に有利な特別遊技状態（第 5 RT 状態）と、前記特別遊技状態に移行しない又は移行し難い第 1 遊技状態（通常遊技状態）と、前記第 1 遊技状態から前記特別遊技状態に移行する場合に經由し得る遊技状態であって前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が異なる複数の中継遊技状態（第 1 RT 状態～第 4 RT 状態）と、を備え、

前記停止操作手段に第 1 特定操作（昇格再遊技入賞を成立させることができる操作順序での操作）がなされたことに基づいて、前記有効位置に第 1 特定絵柄（昇格再遊技図柄の組合せ）を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御する第 1 停止制御手段（主制御装置 101 のリール制御処理機能 S 210 及び停止情報設定処理機能 S 310）と、

前記停止操作手段に第 2 特定操作（転落再遊技入賞を成立させることができる操作順序での操作）がなされたことに基づいて、前記有効位置に第 2 特定絵柄（転落再遊技図柄の組合せ）を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御する第 2 停止制御手段（主制御装置 101 のリール制御処理機能 S 210 及び停止情報設定処理機能 S 310）と、

前記有効位置に前記第 1 特定絵柄が停止した場合、前記特別遊技状態、又は前記第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さい中継遊技状態に移行させる有利移行手段（主制御装置 101 の RT 設定フラグ設定処理機能 S 508、S 510、S 512、S 514）と、

前記有効位置に前記第 2 特定絵柄が停止した場合、前記第 1 遊技状態、又は前記第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が大きい中継遊技状態に移行させる不利移行手段（主制御装置 101 の RT 設定フラグクリア処理機能 S 506）と、

前記各特定操作のうち少なくとも一方を示唆可能な示唆手段（補助表示部 65）と、

前記各特定操作を示唆するか否かを決定する示唆決定手段（表示制御装置 81）とを備え、

前記示唆決定手段を、所定条件（待機ゲーム数 0）が成立した場合、所定条件が成立する前と比して前記各特定操作のうち少なくとも一方を高い頻度で示唆すると決定する構成とするとともに、遊技状態が前記各中継遊技状態のいずれかであって少なくとも前記所定条件が成立していない場合、前記第 1 特定絵柄が前記有効位置に停止する機会を前記第 2 特定絵柄が前記有効位置に停止する機会より少なくなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【0264】

本遊技機によれば、第 1 遊技状態から特別遊技状態に移行する場合には、中継遊技状態を經由した上で特別遊技状態に移行し得る。また、停止操作手段に第 1 特定操作がなされた場合、有効位置に第 1 特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御される。そして、有効位置に第 1 特定絵柄が停止した場合には、特別遊技状態、又は第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さい中継遊技状態に移行する。かかる構成とすることにより、第 1 遊技状態から特別遊技状態に至るまでの間に複数回の特定操作を遊技者に行わ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。

【0265】

また、所定条件が成立した場合、所定条件が成立する前と比して各特定操作のうち少なくとも一方を高い頻度で示唆する構成とすることにより、所定条件が成立する前と成立した後とにおいて、特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値を変化させることが可能となる。

【0266】

加えて、停止操作手段に第 2 特定操作がなされた場合、有効位置に第 2 特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御される。そして、有効位置に第 2 特定絵柄が停止した

した場合には、第 1 遊技状態、又は第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が大きい中継遊技状態に移行する。さらに、各中継遊技状態下で少なくとも所定条件が成立していない場合には、第 1 特定絵柄の有効位置に停止する機会が第 2 特定絵柄の有効位置に停止する機会より少ない。かかる構成とすることにより、所定条件が成立していない状況において特別遊技状態に移行することを困難なものとするのが可能となり、所定条件が成立する前における第 1 遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、所定条件が成立した後における第 1 遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、の差異を大きくすることが可能となる。以上の結果、特別遊技状態への移行が単調となることを好適に抑制することが可能となる。

10

【0267】

さらに、第 1 遊技状態から中継遊技状態を経由して特別遊技状態に移行し得る構成とし、特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が異なる複数の中継遊技状態を備えることにより、中継遊技状態を 1 つのみ備えた構成と比して、所定条件が成立してから特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数を少なくすることが可能となる。この結果、遊技が間延びしてしまうことを回避することが可能となる。

【0268】

以上の結果、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。

【0269】

遊技機 18 . 上記遊技機 17 において、前記停止操作手段に第 3 特定操作（移行出目を有効ライン上に停止させることが可能な操作順序での操作）がなされたことに基づいて、前記有効位置に第 3 特定絵柄（移行出目）を停止させるべく前記循環表示手段を制御する第 3 停止制御手段（主制御装置 101 のリール制御処理機能 S210 及び停止情報設定処理機能 S310）と、前記有効位置に前記第 3 特定絵柄が停止した場合、前記第 3 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態に関わらず、前記各中継遊技状態のうち前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が最も大きな中継遊技状態（第 1 RT 状態）に移行させる中継遊技状態移行手段（主制御装置 101 の第 1 RT 設定フラグ設定処理機能 S503）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

20

【0270】

本遊技機によれば、停止操作手段に第 3 特定操作がなされたことに基づいて、有効位置に第 3 特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御される。そして、有効位置に第 3 特定絵柄が停止した場合には、第 3 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態に関わらず、各中継遊技状態のうち特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が最も大きな中継遊技状態に移行する。かかる構成においては、例えば遊技状態が第 1 遊技状態である場合、特別遊技状態に移行しない又は移行し難い第 1 遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が最も大きな中継遊技状態に移行することとなり、遊技者にとって有利な遊技状態の移行となる。また、例えば遊技状態が特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が最も小さな中継遊技状態である場合、期待値が最も小さな中継遊技状態から期待値が最も大きな中継遊技状態に移行することとなり、遊技者にとって不利な遊技状態の移行となる。つまり、第 3 特定絵柄が有効位置に停止した場合には、そのときの遊技状態によって遊技者に有利となる場合と不利となる場合が生じる。この結果、遊技者に現在の遊技状態を推測させながら遊技を行わ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、所定条件が成立していない状況において、遊技状態が特別遊技状態に移行することを困難なものとするのが可能となる。この結果、所定条件が成立する前における特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、所定条件が成立した後における特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、の差異を大きくすることが可能となり、特別遊技状態への移行が単調となることを好適に抑制することが可能となる。

30

40

【0271】

遊技機 19 . 上記遊技機 18 において、前記第 3 停止制御手段は、前記役の抽選結果が

50

所定結果（ⅠⅤ＝１２～１９の際に当選）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第３特定絵柄を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御するものであって、前記役の抽選結果が前記所定結果である場合には、前記停止操作手段の操作に関わらず前記有効位置に前記第１特定絵柄が停止しない構成とし、遊技状態が前記各中継遊技状態のいずれかであって少なくとも前記所定条件が成立していない場合には、前記第１特定絵柄が前記有効位置に停止する機会を前記第３特定絵柄が前記有効位置に停止する機会より少なくなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【０２７２】

本遊技機によれば、役の抽選結果が所定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、有効位置に第３特定絵柄が停止する。また、役の抽選結果が所定結果である場合には停止操作手段の操作に関わらず有効位置に第１特定絵柄が停止せず、遊技状態が各中継遊技状態のいずれかであって少なくとも所定条件が成立していない場合には、第１特定絵柄の有効位置に停止する機会が第３特定絵柄の前記有効位置に停止する機会より少ない。かかる構成とすることにより、所定条件が成立していない状況において特別遊技状態に移行することを困難なものとするのが可能となり、所定条件が成立する前における第１遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、所定条件が成立した後における第１遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、の差異を大きくすることが可能となる。

【０２７３】

遊技機２０．上記遊技機１７乃至遊技機１９のいずれかにおいて、前記第１停止制御手段は、前記役の抽選結果が第１結果（昇格再遊技に当選）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特定絵柄を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御し、前記第２停止制御手段は、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特定操作がなされなかった場合、前記有効位置に前記第２特定絵柄を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御することを特徴とする遊技機。

【０２７４】

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１特定操作がなされた場合、有効位置に第１特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御され、役の抽選結果が第１結果であって停止操作手段に第１特定操作がなされなかった場合、有効位置に第２特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御される。かかる構成とすることにより、１遊技回において第１特定絵柄又は第２特定絵柄を有効位置に停止させることが可能となる。この結果、遊技者に慎重に停止操作手段を操作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。

【０２７５】

遊技機２１．上記遊技機２０において、前記第２特定操作がなされたか否かを判定する判定手段（主制御装置１０１のリーül制御処理機能Ｓ２１０）を備え、当該判定手段は、少なくとも前記所定条件が成立していない場合、前記第１特定操作がなされたと判定する機会よりも前記第１特定操作がなされなかったと判定する機会の方が多いことを特徴とする遊技機。

【０２７６】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第１結果となった場合、少なくとも所定条件が成立していない状況においては、第１特定操作がなされたと判定される機会よりも第１特定操作がなされなかったと判定される機会の方が多い。かかる構成とすることにより、所定条件が成立していない状況において特別遊技状態に移行することを困難なものとするのが可能となり、所定条件が成立する前における第１遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、所定条件が成立した後における第１遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、の差異を大きくすることが可能となる。

【０２７７】

遊技機 2 2 . 上記遊技機 1 7 乃至遊技機 2 1 のいずれかにおいて、前記不利移行手段は、前記有効位置に前記第 2 特定絵柄が停止した場合、前記第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態に関わらず前記第 1 遊技状態に移行させることを特徴とする遊技機。

【 0 2 7 8 】

本遊技機によれば、有効位置に第 2 特定絵柄が停止した場合、第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態に関わらず第 1 遊技状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定条件が成立していない状況において特別遊技状態に移行することをより困難なものとすることが可能となる。

【 0 2 7 9 】

遊技機 2 3 . 上記遊技機 1 7 乃至遊技機 2 2 のいずれかにおいて、前記有利移行手段は、前記有効位置に前記第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態が前記各中継遊技状態のいずれかであって、前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さな中継遊技状態が他にある場合、前記期待値が小さな中継遊技状態のうち前記期待値が最も大きな中継遊技状態に移行させ、前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さな中継遊技状態が他にない場合、前記特別遊技状態に移行させることを特徴とする遊技機。

【 0 2 8 0 】

本遊技機によれば、有効位置に第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態が各中継遊技状態のいずれかであって、特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さな中継遊技状態が他にある場合、期待値が小さな中継遊技状態のうち期待値が最も大きな中継遊技状態に移行し、特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さな中継遊技状態が他にない場合、特別遊技状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定条件が成立していない状況において特別遊技状態に移行することをより困難なものとする事が可能となる。

【 0 2 8 1 】

遊技機 2 4 . 上記遊技機 1 7 乃至遊技機 2 3 のいずれかにおいて、前記第 1 特定絵柄が前記有効位置に停止した場合、遊技に用いる遊技媒体を払い出す特典又は前記遊技媒体の払出と同等の特典を付与する第 1 特典付与手段（主制御装置 1 0 1 の開始待ち処理 S 2 0 4 における自動投入処理機能）と、前記第 2 特定絵柄が前記有効位置に停止した場合、前記遊技媒体を払い出す特典又は前記遊技媒体の払出と同等の特典を付与する第 2 特典付与手段（主制御装置 1 0 1 の開始待ち処理 S 2 0 4 における自動投入処理機能）と、を備え、前記第 2 特典付与手段は、前記第 1 特典付与手段が付与する特典と等しい又は前記第 1 特典付与手段が付与する特典よりも遊技媒体が多い特典を付与することを特徴とする遊技機。

【 0 2 8 2 】

本遊技機によれば、第 2 特定絵柄が有効位置に停止した場合に付与される遊技媒体に関する特典は、第 1 特定絵柄が有効位置に停止した場合に付与される遊技媒体に関する特典と等しい又はそれよりも多い。かかる構成とすることにより、遊技状態が特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が大きい遊技状態に移行することによって遊技者が遊技意欲を減退させることを緩和することが可能となる。

【 0 2 8 3 】

なお、「遊技媒体の払出と同等の特典」とは、遊技者の所有する遊技媒体を減少させることなく次の遊技を可能とする再遊技の特典が代表例として挙げられる。

【 0 2 8 4 】

遊技機 2 5 . 上記遊技機 1 7 乃至遊技機 2 4 のいずれかにおいて、前記停止操作手段を複数備えるとともに、前記各特定操作を前記各停止操作手段の操作順序としたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 8 5 】

本遊技機によれば、各停止操作手段を操作する操作順序によって第 1 特定絵柄が有効位置に停止したり第 2 特定絵柄が有効位置に停止したりする。かかる構成とすることにより

10

20

30

40

50

、所定条件が成立した場合には、絵柄を狙って停止操作手段を操作する技量に関わらず遊技状態を特別遊技状態に移行させることが可能となる。故に、絵柄を狙って停止操作手段を操作する技量の優劣によって特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値に差異が生じることを回避することが可能となり、例えば遊技の初心者等であっても積極的に遊技を行うことが可能となる。

【 0 2 8 6 】

遊技機 2 6 . 複数種の絵柄 (図柄) を循環表示させる循環表示手段 (リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R) と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段 (スタートレバー 4 1 、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8) と、

役の抽選を行う抽選手段 (主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能) と、

前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される停止操作手段 (ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4) と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置 (有効ライン) に所定の組合せ (小役図柄の組合せ等) を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段 (主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 1 、 B B 状態処理 S 2 1 3 等) と

を備えた遊技機において、

遊技状態として、遊技者に有利な特別遊技状態 (第 5 R T 状態) と、前記特別遊技状態に移行しない又は移行し難い第 1 遊技状態 (通常遊技状態、第 1 R T 状態 ~ 第 3 R T 状態) と、前記第 1 遊技状態から前記特別遊技状態に移行する場合に經由し得る中継遊技状態 (第 4 R T 状態) と、を備え、

前記停止操作手段に第 1 特定操作 (昇格再遊技入賞を成立させることができる操作順序での操作) がなされたことに基づいて、前記有効位置に第 1 特定絵柄 (昇格再遊技図柄の組合せ) を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御する第 1 停止制御手段 (主制御装置 1 0 1 のリール制御処理機能 S 2 1 0 及び停止情報設定処理機能 S 3 1 0) と、

前記停止操作手段に第 2 特定操作 (転落再遊技入賞を成立させることができる操作順序での操作) がなされたことに基づいて、前記有効位置に第 2 特定絵柄 (転落再遊技図柄の組合せ) を停止させるべく前記循環表示手段を停止制御する第 2 停止制御手段 (主制御装置 1 0 1 のリール制御処理機能 S 2 1 0 及び停止情報設定処理機能 S 3 1 0) と、

前記有効位置に前記第 1 特定絵柄が停止した場合、前記特別遊技状態、又は前記第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さい遊技状態に移行させる有利移行手段 (主制御装置 1 0 1 の R T 設定フラグ設定処理機能 S 5 0 8 , S 5 1 0 , S 5 1 2 , S 5 1 4) と、

前記有効位置に前記第 2 特定絵柄が停止した場合、前記第 1 遊技状態、又は前記第 1 特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して前記特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が大きい遊技状態に移行させる不利移行手段 (主制御装置 1 0 1 の R T 設定フラグクリア処理機能 S 5 0 6) と、

前記各特定操作のうち少なくとも一方を示唆可能な示唆手段 (補助表示部 6 5) と、

前記各特定操作を示唆するか否かを決定する示唆決定手段 (表示制御装置 8 1) とを備え、

前記示唆決定手段を、所定条件 (待機ゲーム数 0) が成立した場合、所定条件が成立する前と比して前記各特定操作のうち少なくとも一方を高い頻度で示唆すると決定する構成とするとともに、遊技状態が前記中継遊技状態であって少なくとも前記所定条件が成立していない場合、前記第 1 特定絵柄が前記有効位置に停止する機会を前記第 2 特定絵柄が前記有効位置に停止する機会より少なくなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 8 7 】

本遊技機によれば、第 1 遊技状態から特別遊技状態に移行する場合には、中継遊技状態を經由した上で特別遊技状態に移行し得る。また、停止操作手段に第 1 特定操作がなされた場合、有効位置に第 1 特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御される。そし

て、有効位置に第1特定絵柄が停止したした場合には、特別遊技状態、又は第1特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が小さい遊技状態に移行する。かかる構成とすることにより、第1遊技状態から特別遊技状態に至るまでの間に複数回の特定操作を遊技者に行わ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。

【0288】

また、所定条件が成立した場合、所定条件が成立する前と比して各特定操作のうち少なくとも一方を高い頻度で示唆する構成とすることにより、所定条件が成立する前と成立した後とにおいて、特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値を変化させることが可能となる。

10

【0289】

加えて、停止操作手段に第2特定操作がなされた場合、有効位置に第2特定絵柄を停止させるべく循環表示手段が停止制御される。そして、有効位置に第2特定絵柄が停止したした場合には、第1遊技状態、又は第1特定絵柄が停止した遊技回の遊技状態と比して特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値が大きい遊技状態に移行する。さらに、中継遊技状態下で少なくとも所定条件が成立していない場合には、第1特定絵柄の有効位置に停止する機会が第2特定絵柄の有効位置に停止する機会より少ない。かかる構成とすることにより、所定条件が成立していない状況において特別遊技状態に移行することを困難なものとすることが可能となり、所定条件が成立する前における第1遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、所定条件が成立した後における第1遊技状態から特別遊技状態に移行するまでに要する遊技回数の期待値と、の差異を大きくすることが可能となる。故に、特別遊技状態への移行が単調となることを好適に抑制することが可能となる。

20

【0290】

以上の結果、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。

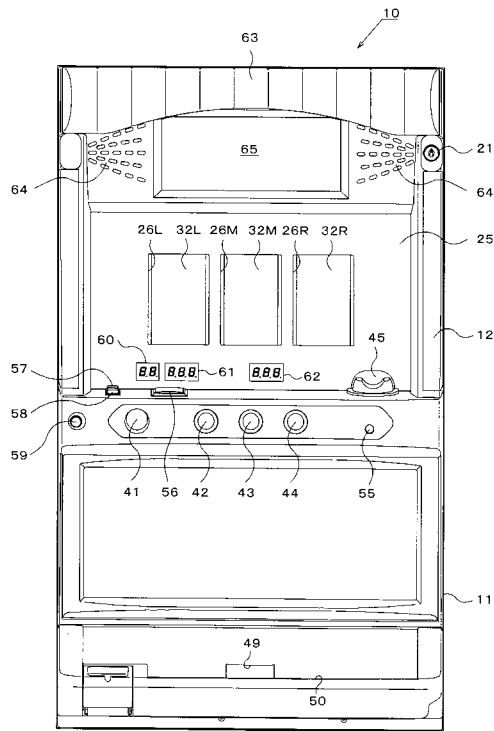
【符号の説明】

【0291】

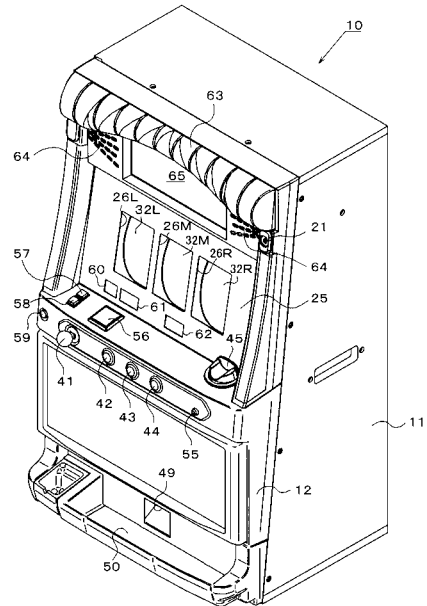
10...遊技機としてのスロットマシン、32...循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、41...開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、42~44...停止操作手段としてのストップスイッチ、56...開始操作手段又は入力操作手段としての第1クレジット投入スイッチ、57...開始操作手段又は入力操作手段としての第2クレジット投入スイッチ、58...開始操作手段又は入力操作手段としての第3クレジット投入スイッチ、63...補助演出部又は示唆手段を構成する上部ランプ、64...補助演出部又は示唆手段を構成するスピーカ、65...補助演出部又は示唆手段を構成する補助表示部、81...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。

30

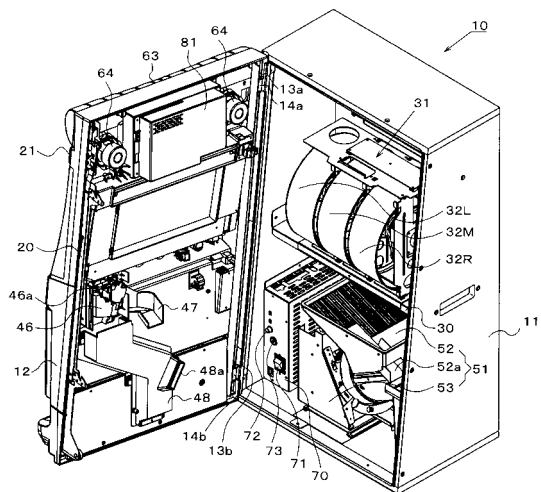
【図 1】



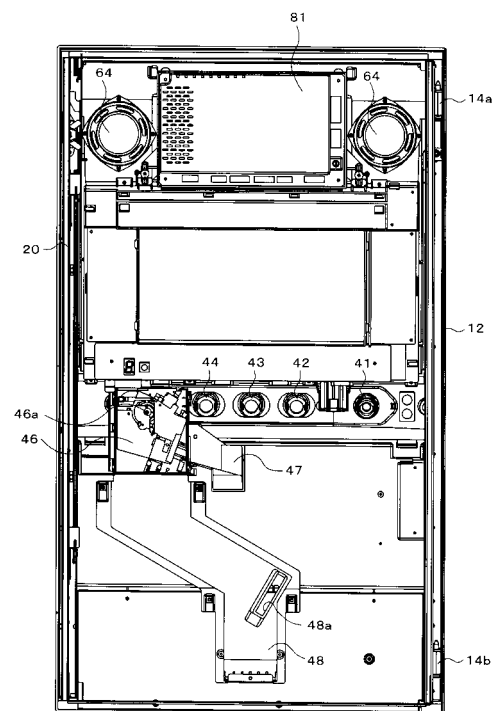
【図 2】



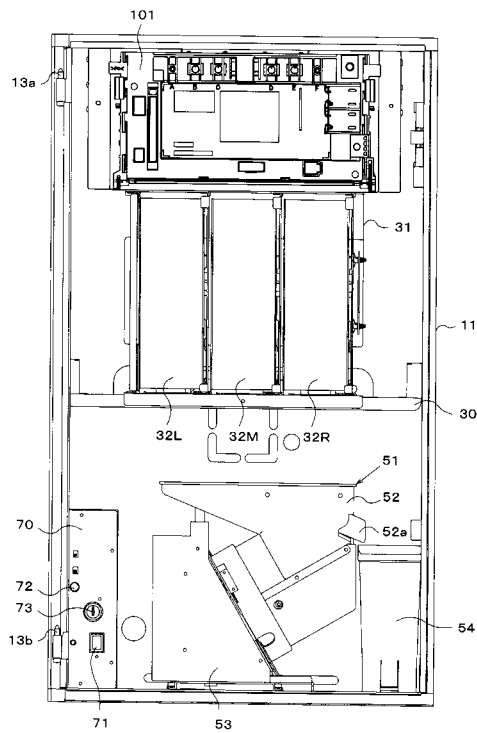
【図 3】



【図 4】



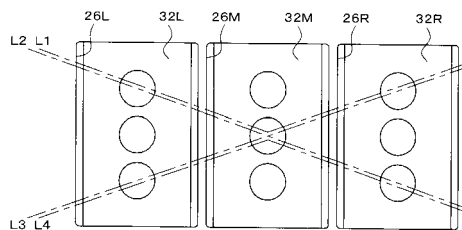
【図5】



【図6】

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

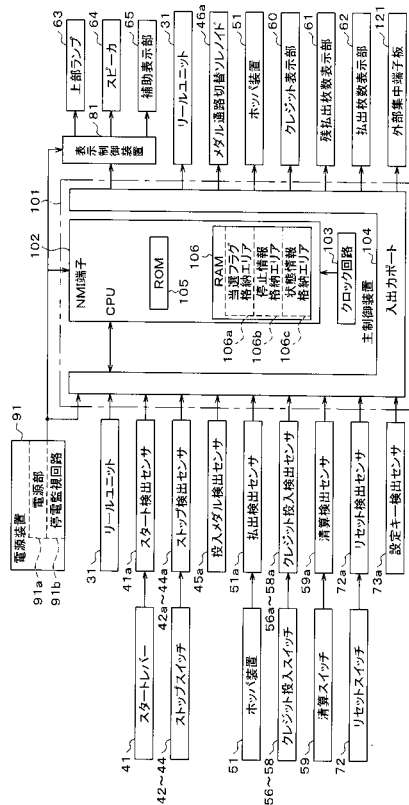
【図7】



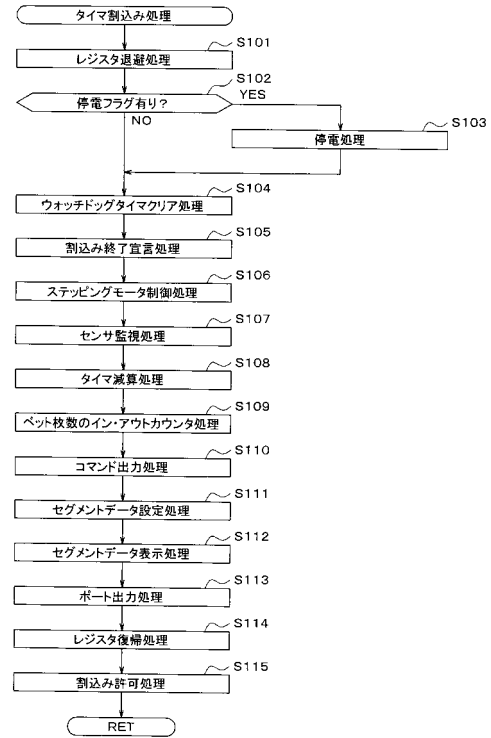
【図8】

入賞図柄	停止図柄			特典	
	左リール	中リール	右リール	メダル払出	状態移行
チェリー	—	チェリー	—	1	—
第1スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5	—
第2スイカ	—	青7	スイカ	1	—
ベル	赤ベル	赤ベル	赤ベル	9	—
	赤ベル	赤ベル	白ベル		
	赤ベル	白ベル	赤ベル		
	赤ベル	白ベル	白ベル		
	白ベル	赤ベル	赤ベル		
	白ベル	赤ベル	白ベル		
第1特殊ベル	リプレイ	赤ベル	赤ベル	9	—
第2特殊ベル	リプレイ	赤ベル	白ベル	9	—
第3特殊ベル	リプレイ	白ベル	赤ベル	9	—
第4特殊ベル	リプレイ	白ベル	白ベル	9	—
第5特殊ベル	赤ベル	リプレイ	赤ベル	9	—
第6特殊ベル	赤ベル	リプレイ	白ベル	9	—
第7特殊ベル	白ベル	リプレイ	赤ベル	9	—
第8特殊ベル	白ベル	リプレイ	白ベル	9	—
第9特殊ベル	赤ベル	赤ベル	リプレイ	9	—
第10特殊ベル	赤ベル	白ベル	リプレイ	9	—
第11特殊ベル	白ベル	赤ベル	リプレイ	9	—
第12特殊ベル	白ベル	白ベル	リプレイ	9	—
第1再遊技	チェリー	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常遊技状態
第2再遊技	リプレイ	青年	スイカ		
第3再遊技	リプレイ	リプレイ	スイカ	再遊技	第2RT状態
第4再遊技	リプレイ	青年	リプレイ	再遊技	第3RT状態
第5再遊技	チェリー	リプレイ	スイカ	再遊技	第4RT状態
第6再遊技	チェリー	青年	スイカ	再遊技	第5RT状態
第7再遊技	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	—
第8再遊技	赤7	リプレイ	リプレイ	再遊技	—
第9再遊技	赤7	赤7	青年	再遊技	—
第10再遊技	赤7	赤7	BAR	再遊技	—
第11再遊技	赤7	赤7	赤7	再遊技	—
第12再遊技	BAR	リプレイ	リプレイ	再遊技	通常遊技状態
第1再遊技	赤ベル	青年	スイカ	再遊技	通常遊技状態
第2再遊技	白ベル	青年	スイカ	再遊技	通常遊技状態
第1BB	青7	青7	青7	0	BB状態
第2BB	青7	青7	白7	0	BB状態
移行出目	リプレイ	赤ベル	スイカ	—	第1RT状態
	リプレイ	白ベル	スイカ	—	第1RT状態
	リプレイ	青年	赤ベル	—	第1RT状態
	リプレイ	青年	白ベル	—	第1RT状態

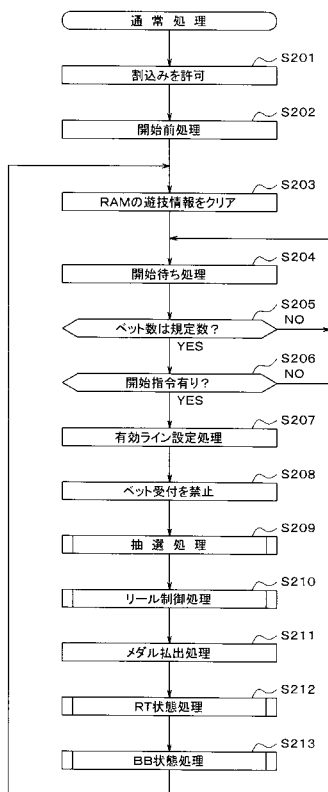
【 図 9 】



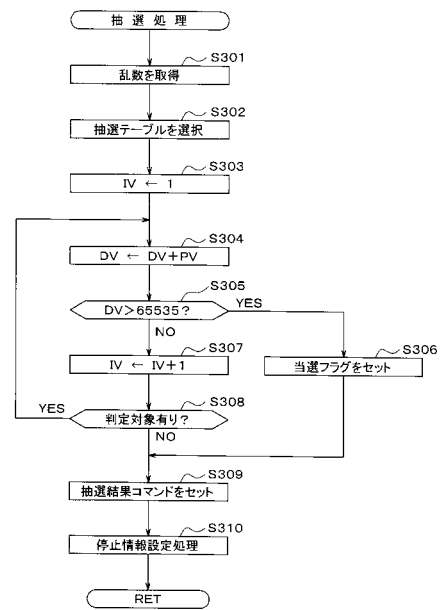
【 図 1 0 】



【 図 1 1 】



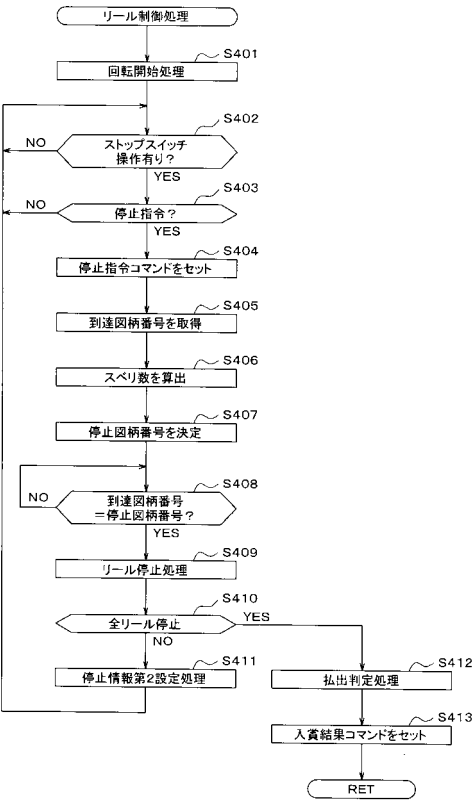
【 図 1 2 】



【図 13】

IV	当選役	PV
1	第1BB	4
2	第2BB	32
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	713
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	713
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	713
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	713
12	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第6再遊技	8978

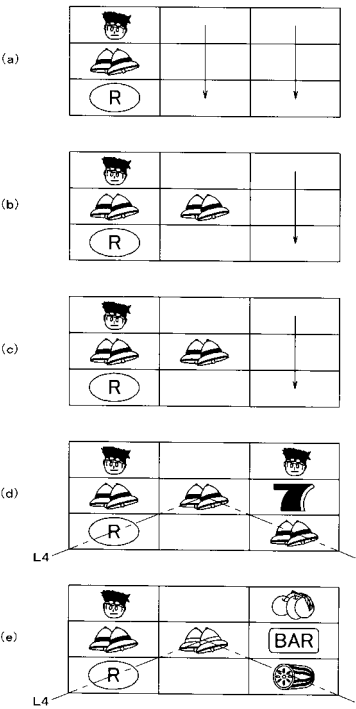
【図 14】



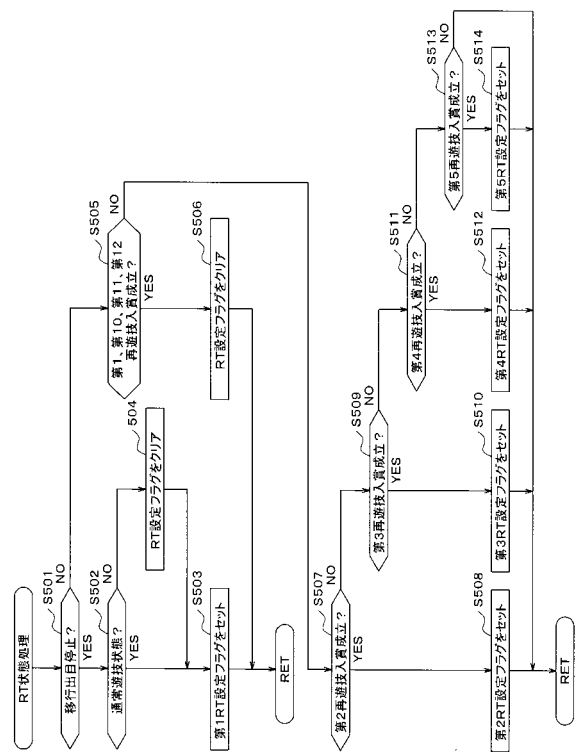
【図 15】

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

【図 16】



【図 17】



【図 18】

IV	当選役	PV
1	第1BB	4
2	第2BB	32
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	713
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	713
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	713
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	713
12	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第1再遊技	1778
21	第1再遊技、第2再遊技	1200
22	第1再遊技、第2再遊技、第10再遊技	1200
23	第1再遊技、第2再遊技、第11再遊技	1200
24	第1再遊技、第2再遊技、第12再遊技	1200
25	第1再遊技、第2再遊技、第10再遊技、第11再遊技	1200
26	第1再遊技、第2再遊技、第10再遊技、第12再遊技	1200

【図 19】

	左→中→右	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
21 (IV=20)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技
22 (IV=21)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第2再遊技
23 (IV=22)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技
24 (IV=23)	第1再遊技	第1再遊技	第2再遊技	第1再遊技	第1再遊技
25 (IV=24)	第1再遊技	第2再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技
26 (IV=25)	第1再遊技	第2再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技
27 (IV=26)	第2再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技

【図 20】

IV	当選役	PV
1	第1BB	4
2	第2BB	32
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	713
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	713
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	713
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	713
12	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第1再遊技、第3再遊技	2730
21	第1再遊技、第3再遊技、第10再遊技	2730
22	第1再遊技、第3再遊技、第11再遊技	2730
23	第1再遊技、第3再遊技、第12再遊技	2730
24	第1再遊技、第3再遊技、第10再遊技、第11再遊技	2730
25	第1再遊技、第3再遊技、第10再遊技、第12再遊技	2730

【図 2 1】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
28 (IV=20)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第3再遊技
29 (IV=21)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第3再遊技	第1再遊技
30 (IV=22)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第3再遊技	第1再遊技	第1再遊技
31 (IV=23)	第1再遊技	第1再遊技	第3再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技
32 (IV=24)	第1再遊技	第3再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技
33 (IV=25)	第3再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技

【図 2 2】

IV	当選役	PV
1	第1BB	4
2	第2BB	32
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	713
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	713
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	713
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	713
12	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第1再遊技、第4再遊技	7417
21	第1再遊技、第4再遊技、第10再遊技	7417
22	第1再遊技、第4再遊技、第11再遊技	7417
23	第1再遊技、第4再遊技、第12再遊技	7417
24	第1再遊技、第4再遊技 第10再遊技、第11再遊技	7417
25	第1再遊技、第4再遊技 第10再遊技、第12再遊技	7417

【図 2 3】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
34 (IV=20)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第4再遊技
35 (IV=21)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第4再遊技	第1再遊技
36 (IV=22)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第4再遊技	第1再遊技	第1再遊技
37 (IV=23)	第1再遊技	第1再遊技	第4再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技
38 (IV=24)	第1再遊技	第4再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技
39 (IV=25)	第4再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技

【図 2 4】

IV	当選役	PV
1	第1BB	4
2	第2BB	32
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	713
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	713
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	713
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	713
12	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第1再遊技、第5再遊技	7417
21	第1再遊技、第5再遊技、第10再遊技	7417
22	第1再遊技、第5再遊技、第11再遊技	7417
23	第1再遊技、第5再遊技、第12再遊技	7417
24	第1再遊技、第5再遊技 第10再遊技、第11再遊技	7417
25	第1再遊技、第5再遊技 第10再遊技、第12再遊技	7417

【図 25】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	右→左→中	右→中→左
40 (IV=20)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第5再遊技
41 (IV=21)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第5再遊技	第1再遊技
42 (IV=22)	第1再遊技	第1再遊技	第5再遊技	第1再遊技	第1再遊技
43 (IV=23)	第1再遊技	第1再遊技	第5再遊技	第1再遊技	第1再遊技
44 (IV=24)	第1再遊技	第5再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技
45 (IV=25)	第5再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技

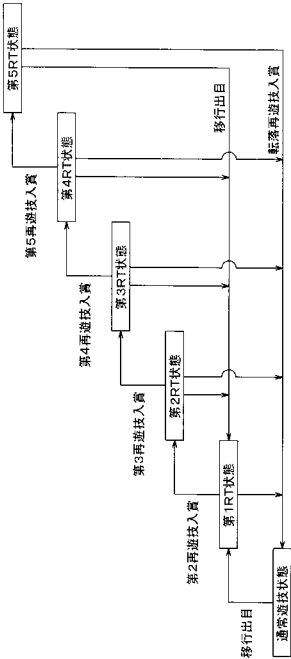
【図 26】

IV	当選役	PV
1	第1BB	4
2	第2BB	32
3	チェリー	680
4	第1スイカ	250
5	第2スイカ	256
6	チェリー、第2スイカ	4
7	ベル	1
8	ベル、第5特殊ベル、第9特殊ベル	713
9	ベル、第6特殊ベル、第10特殊ベル	713
10	ベル、第7特殊ベル、第11特殊ベル	713
11	ベル、第8特殊ベル、第12特殊ベル	713
12	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
13	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
14	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
15	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
16	ベル、第1特殊ベル、第5特殊ベル	2100
17	ベル、第2特殊ベル、第6特殊ベル	2100
18	ベル、第3特殊ベル、第7特殊ベル	2100
19	ベル、第4特殊ベル、第8特殊ベル	2100
20	第6再遊技	19125
21	第6再遊技、第7再遊技	1265
22	第6再遊技、第7再遊技、第9再遊技	100
23	第6再遊技、第7再遊技 第8再遊技、第9再遊技	10
24	第1再遊技、第6再遊技	4000
25	第1再遊技、第6再遊技、第10再遊技	4000
26	第1再遊技、第6再遊技、第11再遊技	4000
27	第1再遊技、第6再遊技、第12再遊技	4000
28	第1再遊技、第5再遊技 第10再遊技、第11再遊技	4000
29	第1再遊技、第5再遊技 第10再遊技、第12再遊技	4000

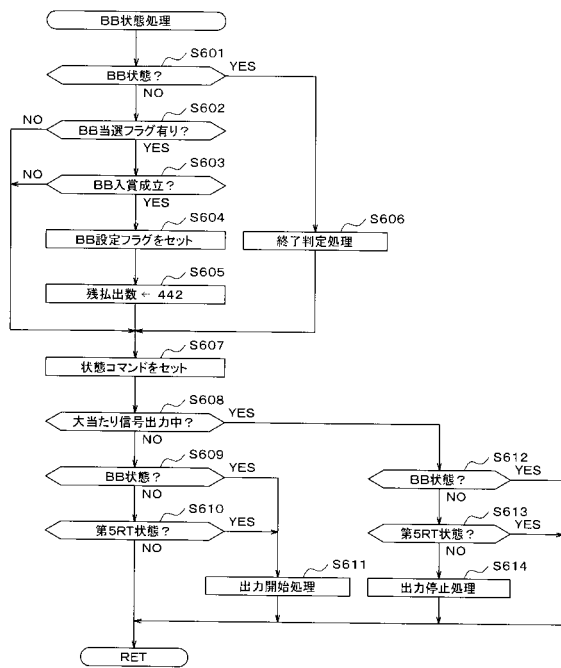
【図 27】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	右→左→中	右→中→左
46 (IV=20)	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技
47 (IV=21)	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技
48 (IV=22)	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技
49 (IV=23)	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技
50 (IV=24)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第6再遊技
51 (IV=25)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第6再遊技	第1再遊技
52 (IV=26)	第1再遊技	第1再遊技	第6再遊技	第1再遊技	第1再遊技
53 (IV=27)	第1再遊技	第6再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技
54 (IV=28)	第1再遊技	第6再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技
55 (IV=29)	第6再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技

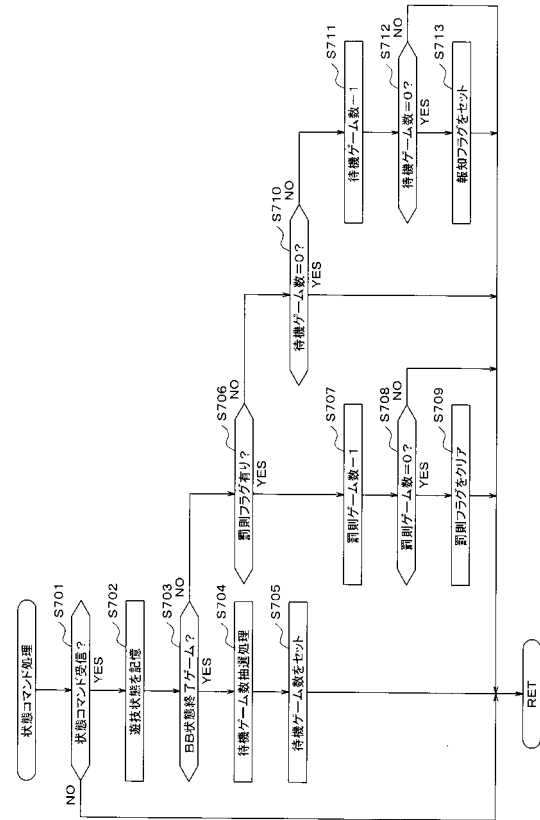
【図 28】



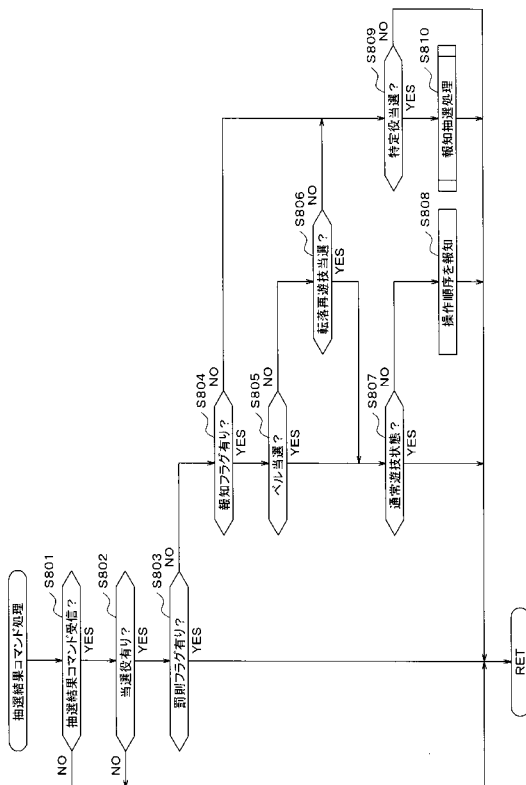
【図 29】



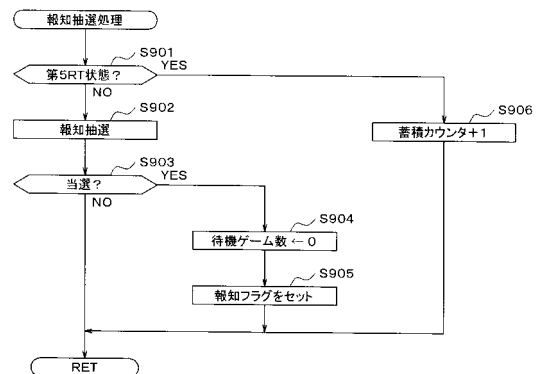
【図 30】



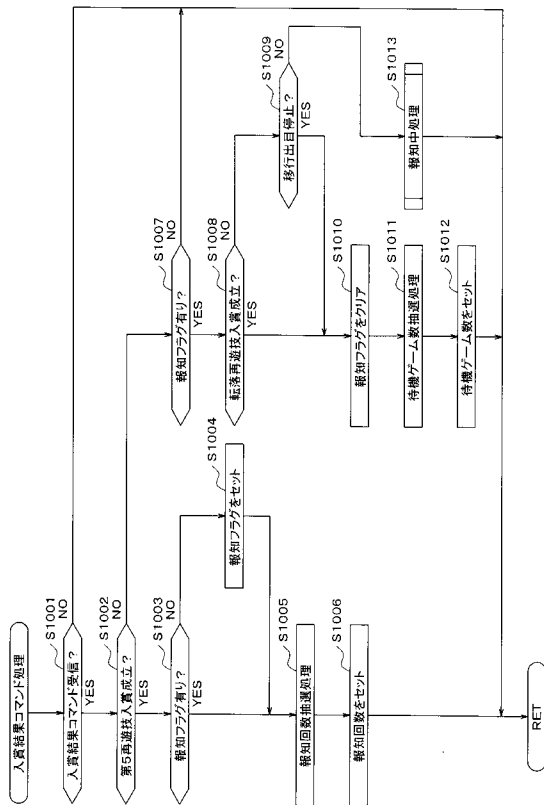
【図 31】



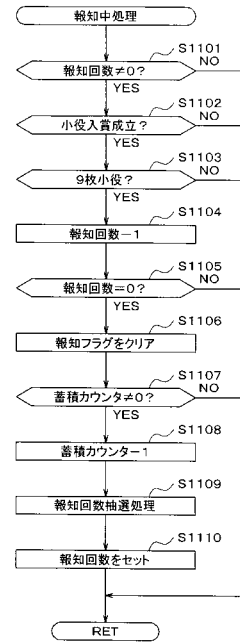
【図 32】



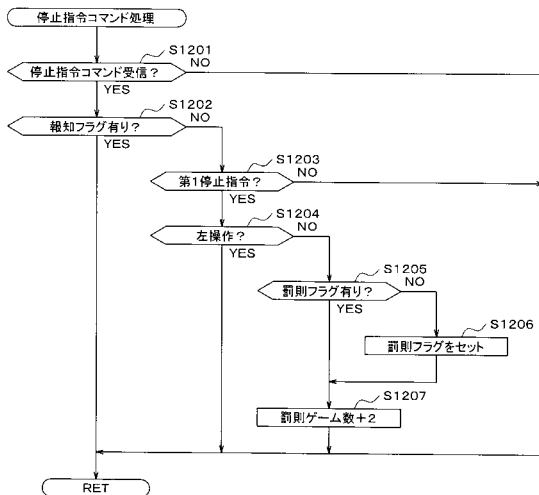
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



フロントページの続き

(72)発明者 大塚 幸太

愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC34 AC38 AC47
AC52 AC64 AC82 BA02 BA13 BA22 BA32 BA35 BB02 BB03
BB15 BB16 BB22 BB46 BB56 BB83 BB94 CA02 CA24 CA25
CA27 CA29 CB04 CB23 CB33 CB42 CC01 CC13 CD12 CD18
CD32 CD49 CD55 CE12 CE15 CE23 DA16 DA17 DA19 DA32
DA52 DA54 DA55 DA65 DA67 DA68 DA69 EA04 EA24