

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成22年12月24日(2010.12.24)

【公開番号】特開2009-112543(P2009-112543A)

【公開日】平成21年5月28日(2009.5.28)

【年通号数】公開・登録公報2009-021

【出願番号】特願2007-289209(P2007-289209)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

【手続補正書】

【提出日】平成22年11月5日(2010.11.5)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、
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、
前記開始操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段と、
前記各循環表示手段の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、

前記開始操作手段の操作に基づいて前記各循環表示手段の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて対応する循環表示手段の循環表示を停止させるように、前記各循環表示手段を表示制御する表示制御手段と、

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場合、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、

遊技状態に基づいて前記役の抽選に用いる抽選情報を設定する抽選情報設定手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記役の抽選結果が第 1 役当選であって第 1 入賞が成立した場合、遊技に用いる遊技媒体の受入を検出することなく次回の遊技を可能とする再遊技の特典を付与する再遊技付与手段と、

前記役の抽選結果が第 1 特定役当選であって第 1 特定入賞が成立したことに基づいて、遊技状態を第 1 特定遊技状態に移行させる第 1 特定遊技状態移行手段と、

前記役の抽選結果が第 2 特定役当選であって第 2 特定入賞が成立したことに基づいて、遊技状態を前記第 1 特定遊技状態と異なる第 2 特定遊技状態に移行させる第 2 特定遊技状態移行手段と

を備え、

前記抽選情報設定手段を、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態である場合における前記第 1 役の当選確率と、遊技状態が第 1 遊技状態である場合における前記第 1 役の当選確率と、が異なるように前記抽選情報を設定する構成とし、

さらに、

前記役の抽選結果が前記第 1 特定役当選又は前記第 2 特定役当選である場合、少なくとも次の遊技が開始されるまでに前記当選結果を無効とする無効化手段を設け、

前記役の抽選結果が前記第 1 特定役当選であって、前記停止操作手段に第 1 特定操作がなされた場合、前記第 1 特定入賞が成立せず、前記役の抽選結果が前記第 2 特定役当選であって、前記停止操作手段に第 2 特定操作がなされた場合、前記第 2 特定入賞が成立しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技状態が前記第 1 特定遊技状態に移行した場合、当該第 1 特定遊技状態下で第 1 回数の遊技を実行することが期待できるとともに、遊技状態が前記第 2 特定遊技状態に移行した場合、当該第 2 特定遊技状態下で前記第 1 回数より多い第 2 回数の遊技を実行することが期待できる構成としたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記抽選情報設定手段は、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態である場合、1 遊技回あたりに遊技媒体の付与される期待値が第 1 遊技状態における前記期待値よりも高くなるように前記抽選情報を設定するとともに、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態である場合、前記期待値が前記第 2 特定遊技状態における前記期待値よりも高くなるように前記抽選情報を設定することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記抽選情報設定手段は、前記第 1 特定遊技状態に移行してから前記第 2 回数の遊技が行われた場合、前記第 2 特定遊技状態に移行してから前記第 2 回数の遊技が行われた場合に期待される遊技媒体の減少数より多くの遊技媒体が減少することが期待されるように、前記各遊技状態における抽選情報を設定することを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記第 1 特定遊技状態に移行してから前記第 2 回数の遊技が行われた場合、前記第 2 特定遊技状態に移行してから前記第 2 回数の遊技が行われた場合に期待される遊技媒体の減少数より多くの遊技媒体が減少することが期待されるように、前記第 1 回数及び前記第 2 回数を設定したことを特徴とする請求項 3 又は請求項 4 に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記抽選情報設定手段は、前記第 1 特定遊技状態下及び前記第 1 遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、前記第 2 特定遊技状態下及び前記第 1 遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、がほぼ等しくなるように前記各遊技状態における抽選情報を設定することを特徴とする請求項 3 乃至請求項 5 のいずれかに記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】遊技機

【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。したがって、遊技者は、変動する図柄を見て、そして所定の図柄が有効ライン上に停止するようストップスイッチを操作することが一般的であり、換言すれば、遊技者が遊技に積極参加できることがスロットマシンの特徴であると言える。

【０００３】

また、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状態より高くなるリプレイタイム（以下、「ＲＴ」と言う）状態を備えたスロットマシンがある。ＲＴ状態では、再遊技当選確率が高くなる結果として再遊技入賞の成立する確率が高くなり、通常状態と比してメダルの減少を抑制しつつ遊技を行うことができる。かかるＲＴ状態は、例えばＢＢ状態終了後等の所定の開始条件が成立した場合に移行し、所定回数のゲームが行われることやＢＢに当選すること等の終了条件が成立した場合に終了することが一般的である（例えば特許文献１参照）。また近年では、終了条件が異なる複数のＲＴ状態を備えたスロットマシンも提案されている。

【０００４】

【特許文献１】特開２００２－２０４８５４号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

ここで、本発明者らは、スロットマシンに複数のＲＴ状態を設けるにあたり、次のことを懸念するに至った。すなわち、一般の遊技者は、より有利度合いの大きな遊技状態に移行することを期待しながら遊技を行うものと想定される。このため、各ＲＴ状態間で遊技者の有利度合いに差異を設けた場合、有利度合いの小さなＲＴ状態に移行すると、有利度合いの大きなＲＴ状態に移行しなかったことで利益を逸してしまったかのような印象を遊技者が抱き、移行したＲＴ状態下での遊技を堪能させることが出来ない可能性が考えられる。

【０００６】

なお、以上の問題は、通常状態より遊技者に有利となるＲＴ状態等の特定遊技状態を複数備えたスロットマシンに限らず、通常状態より遊技者に不利となる特定遊技状態を複数備えたスロットマシンにも該当する問題である。また、上記例示したようなスロットマシンに限らず、複数種の絵柄を変動表示させ、その後の停止操作手段の操作に基づいて変動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、特定遊技状態下における遊技を堪能させることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

請求項１に記載の発明では、複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、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、前記開始操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段と、前記各循環表示手段の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、前記開始操作手段の操作に基づいて前記各循環表示手段の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて対応する循環表示手段の循環表示を停止させるように、前記各循環表示手段を表示制御する表示制御手段と、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場合、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、遊技状態に基づいて前記役の抽選に用いる抽選情報を設定する抽選情

報設定手段を備え、前記特典付与手段は、前記役の抽選結果が第１役当選であって第１入賞が成立した場合、遊技に用いる遊技媒体の受入を検出することなく次回の遊技を可能とする再遊技の特典を付与する再遊技付与手段と、前記役の抽選結果が第１特定役当選であって第１特定入賞が成立したことに基づいて、遊技状態を第１特定遊技状態に移行させる第１特定遊技状態移行手段と、前記役の抽選結果が第２特定役当選であって第２特定入賞が成立したことに基づいて、遊技状態を前記第１特定遊技状態と異なる第２特定遊技状態に移行させる第２特定遊技状態移行手段とを備え、前記抽選情報設定手段を、遊技状態が前記第１特定遊技状態又は前記第２特定遊技状態である場合における前記第１役の当選確率と、遊技状態が第１遊技状態である場合における前記第１役の当選確率と、が異なるように前記抽選情報を設定する構成とし、さらに、前記役の抽選結果が前記第１特定役当選又は前記第２特定役当選である場合、少なくとも次回の遊技が開始されるまでに前記当選結果を無効とする無効化手段を設け、前記役の抽選結果が前記第１特定役当選であって、前記停止操作手段に第１特定操作がなされた場合、前記第１特定入賞が成立せず、前記役の抽選結果が前記第２特定役当選であって、前記停止操作手段に第２特定操作がなされた場合、前記第２特定入賞が成立しない構成としたことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００９】

特定遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１０】

以下、本発明の遊技機を手段として区分して示し、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、発明の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。

【００１１】

手段１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（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、

前記開始操作手段の操作に基づいて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、

前記各循環表示手段の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記開始操作手段の操作に基づいて前記各循環表示手段の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて対応する循環表示手段の循環表示を停止させるように、前記各循環表示手段を表示制御する表示制御手段（主制御装置１０１のスペリテーブル設定処理機能及びリール制御処理機能）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場合、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の払出判定処理Ｓ４１０、メダル払出処理Ｓ２１０、ＲＴ状態処理Ｓ２１１、ＢＢ状態処理Ｓ２１２）とを備えた遊技機において、

遊技状態に基づいて前記役の抽選に用いる抽選情報（抽選テーブル）を設定する抽選情報設定手段（主制御装置１０１の抽選テーブル選択処理機能Ｓ３０２）を備え、

前記特典付与手段は、

前記役の抽選結果が第１役（第１再遊技）当選であって第１入賞（第１再遊技入賞）が成立した場合、遊技に用いる遊技媒体の受入を検出することなく次回の遊技を可能とする再遊技の特典を付与する再遊技付与手段（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、

前記役の抽選結果が第１特定役（第２再遊技）当選であって第１特定入賞（第２再遊技

入賞)が成立したことに基づいて、遊技状態を第1特定遊技状態(第1RT状態)に移行させる第1特定遊技状態移行手段(主制御装置101の第1RT開始処理機能S603)と、

前記役の抽選結果が第2特定役(第3再遊技)当選であって第2特定入賞(第3再遊技入賞)が成立したことに基づいて、遊技状態を前記第1特定遊技状態と異なる第2特定遊技状態(第2RT状態)に移行させる第2特定遊技状態移行手段(主制御装置101の第2RT開始処理機能S605)と

を備え、

前記抽選情報設定手段を、遊技状態が前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態である場合における前記第1役の当選確率と、遊技状態が第1遊技状態(通常状態)である場合における前記第1役の当選確率と、が異なるように前記抽選情報を設定する構成とし、

さらに、

前記役の抽選結果が前記第1特定役当選又は前記第2特定役当選である場合、少なくとも次の遊技が開始されるまでに前記当選結果を無効とする無効化手段(主制御装置101の当選フラグリセット処理機能S203)を設け、

前記役の抽選結果が前記第1特定役当選であって、前記停止操作手段に第1特定操作(入賞成立となる有効ライン上に「赤7」図柄を到達させることが不可能なタイミングで右ストップスイッチ44を操作すること)がなされた場合、前記第1特定入賞が成立せず、前記役の抽選結果が前記第2特定役当選であって、前記停止操作手段に第2特定操作(入賞成立となる有効ライン上に「白7」図柄を到達させることが不可能なタイミングで右ストップスイッチ44を操作すること)がなされた場合、前記第2特定入賞が成立しない構成としたことを特徴とする遊技機。

手段1によれば、第1特定役に当選して第1特定入賞が成立したことに基づいて、第1特定遊技状態に移行する。また、第2特定役に当選して第2特定入賞が成立したことに基づいて、第2特定遊技状態に移行する。加えて、役の抽選結果が第1特定役当選であって停止操作手段に第1特定操作がなされた場合には、第1特定入賞が成立せずに第1特定役当選が無効とされ、役の抽選結果が第2特定役当選であって停止操作手段に第2特定操作がなされた場合には、第2特定入賞が成立せずに第2特定役当選が無効とされる。かかる構成とすることにより、第1特定役又は第2特定役に当選している状況において、対応する特定操作を実行するの可否かを通じて、当選役と対応する特定遊技状態に移行させるの可否かを遊技者に選択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とともに、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。また、かかる構成においては、遊技者が移行させたいと考える側の特定遊技状態に移行する特定役に当選した場合に、対応する特定操作を実行することなく対応する特定入賞を成立させれば良い。故に、遊技者の意向に即した形で遊技状態の移行を実行することが可能となり、特定遊技状態下での遊技を堪能させることが可能となる。

【0012】

手段2．上記手段1において、所定条件(BB状態終了)が成立した場合に遊技状態を第2遊技状態(RT準備状態)に移行させる第2遊技状態移行手段(主制御装置101の状態移行処理機能S716)を備え、前記抽選情報設定手段は、遊技状態が前記第2遊技状態である場合、前記第1特定役又は前記第2特定役に当選する確率が少なくとも前記第1遊技状態より高くなるように前記抽選情報を設定することを特徴とする遊技機。

手段2によれば、所定条件が成立した場合に遊技状態が第2遊技状態に移行する。そして、第2遊技状態では、役の抽選結果が第1特定役当選又は第2特定役当選となる機会が少なくとも第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、第2遊技状態下における遊技において、遊技者に特定遊技状態に移行させる可否かを選択させる機会を増加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とともに、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。

【 0 0 1 3 】

手段 3 . 上記手段 2 において、遊技状態が前記第 2 遊技状態である場合に前記第 1 特定役当選又は前記第 2 特定役当選となり、対応する特定入賞が成立しなかった場合、前記第 2 遊技状態を継続させる継続手段（主制御装置 1 0 1 の準備状態中処理機能 S 6 0 2 ~ S 6 0 7 ）を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 4 】

手段 3 によれば、遊技状態が第 2 遊技状態である場合に第 1 特定役当選又は第 2 特定役当選となり、対応する特定入賞が成立しなかった場合、第 2 遊技状態が継続する。かかる構成とすることにより、遊技者は、自己の望む特定遊技状態に移行する特定役よりも先に他方の特定役に当選した場合であっても、特定入賞の成立を回避することにより、第 2 遊技状態下で自己の望む特定遊技状態に移行する特定役に当選することを期待することができる。故に、遊技者の意向に即した遊技状態下で遊技を実行させることが可能となり、特定遊技状態下での遊技を堪能させることが可能となる。

【 0 0 1 5 】

手段 4 . 上記手段 2 又は手段 3 において、遊技状態が前記第 2 遊技状態に移行してから予め定めた規定回数（ 1 0 回 ）の遊技が実行された場合、前記第 2 遊技状態を終了させる終了手段（主制御装置 1 0 1 の R T 準備状態終了処理機能 S 8 0 6 ）を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 6 】

手段 4 によれば、第 2 遊技状態は、当該第 2 遊技状態に移行してから規定回数の遊技が実行された場合に終了する。かかる構成とすることにより、遊技者に自己の望む特定遊技状態に移行する特定役に当選することを強く期待させながら遊技を実行させることが可能となり、遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

【 0 0 1 7 】

なお、本手段に上記手段 3 の構成を適用する場合には、継続手段よりも終了手段が優先する構成、すなわち、遊技状態が前記第 2 遊技状態に移行してから前記規定回数の遊技が実行された際に前記第 1 特定役当選又は前記第 2 特定役当選となり、対応する特定入賞が成立しなかった場合、前記第 2 遊技状態を継続させることなく終了させる終了手段を備える構成とすれば、上述した作用効果を期待できる。

【 0 0 1 8 】

手段 5 . 上記手段 1 乃至手段 4 のいずれかにおいて、前記抽選情報設定手段は、前記第 1 特定役に当選となる確率と、前記第 2 特定役に当選となる確率と、が等しくなるように前記抽選情報を設定することを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 9 】

手段 5 によれば、第 1 特定役に当選する確率と第 2 特定役に当選する確率とが等しくなるように抽選情報が設定される。かかる構成とすることにより、第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの選択を行う機会と、第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの選択を行う機会と、を等しく発生させることが可能となる。故に、一方の特定遊技状態への移行を望む遊技者が、他方の特定遊技状態への移行を回避させる機会が多いことを通じて、前記一方の特定遊技状態への移行を諦めてしまったり、遊技意欲を減退させてしまったりすることを回避することが可能となる。

【 0 0 2 0 】

手段 6 . 上記手段 1 乃至手段 5 のいずれかにおいて、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態に移行した場合、当該第 1 特定遊技状態下で第 1 回数（ 7 2 回 ）の遊技を実行することが期待できるとともに、遊技状態が前記第 2 特定遊技状態に移行した場合、当該第 2 特定遊技状態下で前記第 1 回数より多い第 2 回数（ 1 7 5 回 ）の遊技を実行することが期待できる構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 1 】

手段 6 によれば、遊技状態が第 1 特定遊技状態に移行した場合には、当該第 1 特定遊技状態下で第 1 回数の遊技を実行することが期待できる一方、遊技状態が第 2 特定遊技状態

に移行した場合には、当該第 2 特定遊技状態下で第 1 回数より多い第 2 回数の遊技を実行することが期待できる。かかる構成の場合、遊技者は、その後に遊技を継続して行うことが可能な遊技回数又は遊技時間を考慮し、前記遊技回数又は遊技時間に応じた特定遊技状態に移行させるべく停止操作手段を操作すればよい。故に、遊技者はその時々状況に応じて当選した特定役と対応する特定入賞を成立させるのか否かを選択することが可能となり、遊技可能な遊技時間の長短を問わず遊技者に特定遊技状態下における遊技を楽しませることが可能となる。

【0022】

手段 7 . 上記手段 1 乃至手段 5 のいずれかにおいて、前記第 1 特定遊技状態下で第 1 回数 (7 2 回) の遊技が実行された場合に前記第 1 特定遊技状態を終了させる第 1 特定遊技状態終了手段 (第 1 R T 状態下における主制御装置 1 0 1 の R T 終了判定処理機能 S 6 0 9 ~ S 6 1 3) と、前記第 2 特定遊技状態下で前記第 1 回数より多い第 2 回数 (1 7 5 回) の遊技が実行された場合に前記第 2 特定遊技状態を終了させる第 2 特定遊技状態終了手段 (第 2 R T 状態下における主制御装置 1 0 1 の R T 終了判定処理機能 S 6 0 9 ~ S 6 1 3) と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【0023】

手段 7 によれば、遊技状態が第 1 特定遊技状態に移行した場合には、当該第 1 特定遊技状態下で第 1 回数の遊技が実行可能となる一方、遊技状態が第 2 特定遊技状態に移行した場合には、当該第 2 特定遊技状態下で第 1 回数より多い第 2 回数の遊技が実行可能となる。かかる構成の場合、遊技者は、その後に遊技を継続して行うことが可能な遊技回数又は遊技時間を考慮し、前記遊技回数又は遊技時間に応じた特定遊技状態に移行させるべく停止操作手段を操作すればよい。故に、遊技者はその時々状況に応じて当選した特定役と対応する特定入賞を成立させるのか否かを選択することが可能となり、遊技可能な遊技時間の長短を問わず遊技者に特定遊技状態下における遊技を楽しませることが可能となる。

【0024】

手段 8 . 上記手段 6 又は手段 7 において、前記抽選情報設定手段は、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態である場合、1 遊技回あたりに遊技媒体の付与される期待値が第 1 遊技状態における前記期待値よりも高くなるように前記抽選情報を設定するとともに、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態である場合、前記期待値が前記第 2 特定遊技状態における前記期待値よりも高くなるように前記抽選情報を設定することを特徴とする遊技機。

【0025】

手段 8 によれば、遊技状態が第 1 特定状態又は第 2 特定遊技状態に移行した場合、1 遊技回あたりに遊技媒体の付与される期待値が第 1 遊技状態における期待値よりも高くなるように抽選情報が設定される。故に、第 1 特定遊技状態又は第 2 特定遊技状態に遊技状態が移行した場合には、第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となる。また、遊技状態が第 1 特定遊技状態に移行した場合、期待値が第 2 特定遊技状態における期待値よりも高くなるように抽選情報が設定される。したがって、1 遊技回あたりの有利度合いを比較した場合には、第 1 特定遊技状態の方が第 2 特定遊技状態よりも遊技者に有利となる。かかる構成とすることにより、第 1 特定役又は第 2 特定役に当選した場合に、対応する特定操作を実行するか否かの選択をより強く促すことが可能となる。第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態を比較した場合に、第 1 特定遊技状態は、1 遊技回あたりの有利度合いは大きいものの早期に第 1 遊技状態より有利な状態が終了し、第 2 特定遊技状態は、1 遊技回あたりの有利度合いは小さいものの長期にわたって第 1 遊技状態より有利な状態が継続するからである。

【0026】

手段 9 . 上記手段 8 において、前記抽選情報設定手段は、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態である場合、前記期待値が 1 遊技回を実行する際に必要な遊技媒体数よりも高くなるように前記抽選情報を設定し、遊技状態が前記第 2 特定遊技状態である場合、前記期待値が 1 遊技回を実行する際に必要な遊技媒体数よりも低くなるように前記抽選情報を設定す

ることを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 7 】

手段 9 によれば、遊技状態が第 1 特定遊技状態に移行した場合、1 遊技回あたりに遊技媒体の付与される期待値が 1 遊技回を実行する際に必要な遊技媒体数よりも高くなるように抽選情報が設定される。また、遊技状態が第 2 特定遊技状態に移行した場合、1 遊技回あたりに遊技媒体の付与される期待値が 1 遊技回を実行する際に必要な遊技媒体数よりも低くなるように抽選情報が設定される。かかる構成とすることにより、遊技状態を第 1 特定遊技状態に移行させた場合には、当該第 1 特定遊技状態が終了するまで遊技者の所有する遊技媒体が増加していくことを期待でき、遊技状態を第 2 特定遊技状態に移行させた場合には、当該第 2 特定遊技状態が終了するまで第 1 遊技状態における遊技と比して遊技者の所有する遊技媒体が減少していくことが抑制されることを期待できる。故に、遊技者にその時々状況に応じて当選役と対応する特定入賞を成立させるべく停止操作手段を操作するの可否を選択させることが可能となり、遊技可能な遊技時間の長短を問わず遊技者に特定遊技状態下での遊技を楽しませることが可能となる。例えば第 1 回数又は第 1 回数より少ない回数の遊技しか実行できない遊技者は、遊技をすれば自己の所有する遊技媒体の増加が期待できる第 1 特定遊技状態に移行させれば良く、第 2 回数より多い回数の遊技を実行できるとともに少しでも長く第 1 遊技状態より有利な遊技状態を堪能したい遊技者は、第 2 特定遊技状態に移行させれば良いからである。

【 0 0 2 8 】

なお、遊技を実行する際の遊技媒体数を遊技者が選択可能な遊技機においては、前記抽選情報設定手段を、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態である場合、前記期待値が遊技者の選択した遊技媒体数よりも高くなるように前記抽選情報を設定し、遊技状態が前記第 2 特定遊技状態である場合、前記期待値が遊技者の選択した遊技媒体数よりも低くなるように前記抽選情報を設定する構成とすれば、上述した作用効果と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【 0 0 2 9 】

手段 10 . 上記手段 8 又は手段 9 において、前記抽選情報設定手段は、前記第 1 特定遊技状態に移行してから前記第 2 回数の遊技が行われた場合、前記第 2 特定遊技状態に移行してから前記第 2 回数の遊技が行われた場合に期待される遊技媒体の減少数より多くの遊技媒体が減少することが期待されるように、前記各遊技状態における抽選情報を設定することを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 0 】

手段 10 によれば、第 1 特定遊技状態に移行してから第 2 回数の遊技が行われた場合には、第 2 特定遊技状態に移行してから第 2 回数の遊技が行われた場合に期待される遊技媒体の減少数より多くの遊技媒体が減少することが期待される。つまり、いずれかの特定遊技状態に移行させてから第 2 回数の遊技を行う場合には、第 1 特定遊技状態に移行させるよりも第 2 特定遊技状態に移行させた方が遊技者の有利度合いが大きくなる。かかる構成とすることにより、第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態との一方を遊技者に選択させる意図を明確なものとしつつ、遊技可能な遊技時間の長短を問わず遊技者に特定遊技状態下での遊技を楽しませることが可能となる。一般の遊技者は、遊技を終了する段階でより多くの遊技媒体を所有していることを期待しながら遊技を行うものと想定される。このため、例えば第 1 回数又は第 1 回数より少ない回数の遊技しか実行できない遊技者は、遊技をすれば自己の所有する遊技媒体の増加が期待できる第 1 特定遊技状態に移行させれば良く、第 2 回数の遊技を実行できる遊技者は、遊技媒体の減少を抑制することが期待できる第 2 特定遊技状態に移行させれば良いからである。

【 0 0 3 1 】

手段 11 . 上記手段 8 乃至手段 10 のいずれかにおいて、前記第 1 特定遊技状態に移行してから前記第 2 回数の遊技が行われた場合、前記第 2 特定遊技状態に移行してから前記第 2 回数の遊技が行われた場合に期待される遊技媒体の減少数より多くの遊技媒体が減少することが期待されるように、前記第 1 回数及び前記第 2 回数を設定したことを特徴とす

る遊技機。

【 0 0 3 2 】

手段 1 1 によれば、第 1 特定遊技状態に移行してから第 2 回数の遊技が行われた場合には、第 2 特定遊技状態に移行してから第 2 回数の遊技が行われた場合に期待される遊技媒体の減少数より多くの遊技媒体が減少することが期待される。つまり、いずれかの特定遊技状態に移行させてから第 2 回数の遊技を行う場合には、第 1 特定遊技状態に移行させるよりも第 2 特定遊技状態に移行させた方が遊技者の有利度合いが大きくなる。かかる構成とすることにより、第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態との一方を遊技者に選択させる意図を明確なものとしつつ、遊技可能な遊技時間の長短を問わず遊技者に特定遊技状態下での遊技を楽しませることが可能となる。一般の遊技者は、遊技を終了する段階でより多くの遊技媒体を所有していることを期待しながら遊技を行うものと想定される。このため、例えば第 1 回数又は第 1 回数より少ない回数の遊技しか実行できない遊技者は、遊技をすれば自己の所有する遊技媒体の増加が期待できる第 1 特定遊技状態に移行させれば良く、第 2 回数の遊技を実行できる遊技者は、遊技媒体の減少を抑制することが期待できる第 2 特定遊技状態に移行させれば良いからである。

【 0 0 3 3 】

手段 1 2 . 上記手段 8 乃至手段 1 1 のいずれかにおいて、前記抽選情報設定手段は、前記第 1 特定遊技状態下及び前記第 1 遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、前記第 2 特定遊技状態下及び前記第 1 遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、がほぼ等しくなるように前記各遊技状態における抽選情報を設定することを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 4 】

手段 1 2 によれば、第 1 特定遊技状態下及び第 1 遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、第 2 特定遊技状態下及び第 1 遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、がほぼ等しくなるように各遊技状態における抽選情報が設定される。つまり、繰り返し遊技を実行した場合には、第 1 特定遊技状態に移行させて遊技を実行した場合と、第 2 特定遊技状態に移行させて遊技を実行した場合と、における遊技者の有利度合いがほぼ等しくなる。かかる構成とすることにより、いずれの特定遊技状態に移行させるのかを遊技者が選択可能とすることで各特定遊技状態における遊技を堪能させることが可能なものとしつつ、複数の特定遊技状態を備えた意図が希薄化することを抑制することが可能となる。すなわち、第 1 特定遊技状態下及び第 1 遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、第 2 特定遊技状態下及び第 1 遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、の間に差異を設けた場合、特段の事情がない限りは期待値が高い側の特定遊技状態に移行させ、より多くの遊技媒体を所有できることを期待しつつ遊技を実行すると想定されるからである。

【 0 0 3 5 】

なお、「ほぼ等しい」とは、第 1 回数の遊技が第 1 特定遊技状態下で実行され、第 1 特定遊技状態への移行確率の逆数から第 1 回数を減じた回数の遊技が第 1 遊技状態下で実行された場合における遊技媒体の期待付与数と使用数との差と、第 2 回数の遊技が第 2 特定遊技状態下で実行され、第 2 特定遊技状態への移行確率の逆数から第 2 回数を減じた回数の遊技が第 1 遊技状態下で実行された場合における遊技媒体の期待付与数と使用数との差と、が 1 枚以下となることを言う。

【 0 0 3 6 】

手段 1 3 . 上記手段 1 乃至手段 1 2 のいずれかにおいて、前記各循環表示手段のうち規定の循環表示手段（右リール 3 2 R）には、前記第 1 特定入賞を形成する第 1 特定絵柄（「赤 7」図柄）を所定位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には前記第 2 特定入賞を形成する第 2 特定絵柄（「白 7」図柄）が前記

所定位置に到達せず、前記第２特定絵柄を前記所定位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には前記第１特定絵柄が前記所定位置に到達しないよう、前記第１特定絵柄と前記第２特定絵柄を離間して配置したことを特徴とする遊技機。

【００３７】

手段１３によれば、規定の循環表示手段には、第１特定入賞を形成する第１特定絵柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合、第２特定入賞を形成する第２特定絵柄が所定位置に到達せず、第２特定絵柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には第１特定絵柄が所定位置に到達しないよう第１特定絵柄と第２特定絵柄が離間して配置されている。かかる構成とすることにより、第１特定入賞を成立させて第１特定遊技状態に移行させたい遊技者は、入賞成立となる有効位置に第１特定絵柄を到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作することにより、第１特定役に当選した場合に第１特定入賞を成立させることができるとともに、第２特定役に当選した場合に第２特定入賞が成立することを回避できる。同様に、第２特定入賞を成立させて第２特定遊技状態に移行させたい遊技者は、入賞成立となる有効位置に第２特定絵柄を到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作することにより、第２特定役に当選した場合に第２特定入賞を成立させることができるとともに、第１特定役に当選した場合に第１特定入賞が成立することを回避できる。故に、遊技者が自己の望まない側の特定遊技状態と対応する特定入賞を誤って成立させてしまうことを回避することが可能となる。

【００３８】

手段１４、上記手段１乃至手段１３のいずれかにおいて、前記第１特定操作とは、前記各循環表示手段のうち規定の循環表示手段（右リール３２Ｒ）と対応する停止操作手段が、前記第１特定入賞を形成する第１特定絵柄（「赤７」図柄）を前記有効位置に到達させることが不可能なタイミングで操作されることであり、前記第２特定操作とは、前記規定の循環表示手段と対応する停止操作手段が前記第２特定入賞を形成する第２特定絵柄（「白７」図柄）を前記有効位置に到達させることが不可能なタイミングで操作されることであることを特徴とする遊技機。

【００３９】

手段１４によれば、第１特定役に当選している状況において、第１特定絵柄を有効位置に到達させることが不可能なタイミングで規定の循環表示手段と対応する停止操作手段が操作された場合、第１特定入賞が成立することを回避でき、第２特定絵柄を有効位置に到達させることが不可能なタイミングで規定の循環表示手段と対応する停止操作手段が操作された場合、第２特定入賞が成立することを回避できる。

【００４０】

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。

【００４１】

図１～図５に示すように、スロットマシン１０は、その外殻を形成する筐体１１を備えている。筐体１１は、全体として前面を開放した箱状に形成されており、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。

【００４２】

筐体１１の前面側には、前面扉１２が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体１１には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸１３ａ、１３ｂが設けられており、前面扉１２には、各支軸１３ａ、１３ｂと対応する位置に軸受部１４ａ、１４ｂが設けられている。そして、各軸受部１４ａ、１４ｂに各支軸１３ａ、１３ｂが挿入された状態では、前面扉１２が筐体１１に対して両支軸１３ａ、１３ｂを結ぶ上下方向へ延びる開閉軸

線を中心として回動可能に支持され、前面扉 12 の回動によって筐体 11 の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉 12 は、その裏面に設けられた施錠装置 20 によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉 12 の右端側上部には、施錠装置 20 と一体化されたキーシリンダ 21 が設けられており、キーシリンダ 21 に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。

【0043】

前面扉 12 の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル 25 が設けられている。遊技パネル 25 には、縦長の 3 つの表示窓 26 L, 26 M, 26 R が横並びに形成されており、各表示窓 26 L, 26 M, 26 R を通じてスロットマシン 10 の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓 26 L, 26 M, 26 R を 1 つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【0044】

図 3 に示すように、筐体 11 は仕切り板 30 によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 30 の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット 31 が取り付けられている。リールユニット 31 は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール 32 L, 中リール 32 M, 右リール 32 R を備えている。各リール 32 L, 32 M, 32 R は、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール 32 L, 32 M, 32 R の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール 32 L, 32 M, 32 R が各表示窓 26 L, 26 M, 26 R と 1 対 1 で対応している。したがって、各リール 32 L, 32 M, 32 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓 26 L, 26 M, 26 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 32 L, 32 M, 32 R が正回転すると、各表示窓 26 L, 26 M, 26 R を通じてリール 32 L, 32 M, 32 R の表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【0045】

ここで、リールユニット 31 の構成を簡単に説明する。

【0046】

各リール 32 L, 32 M, 32 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 32 L, 32 M, 32 R が個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステッピングモータは、例えば 504 パルスの駆動信号（以下、励磁パルスとも言う。）を与えることにより 1 回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット 31 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 32 L, 32 M, 32 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 101 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 101 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 32 L, 32 M, 32 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。

【0047】

各リール 32 L, 32 M, 32 R の外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、21 個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、24 パルス（ $= 504 \text{ パルス} \div 21 \text{ 図柄}$ ）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置 101 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 26 L, 26 M, 26 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 26 L, 26 M, 26 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。

【0048】

次に、各リール 32 L, 32 M, 32 R に描かれている図柄について説明する。

【 0 0 4 9 】

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 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

本スロットマシン 1 0 では、これら 9 個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に 3 本、斜め方向へたすき掛けに 2 本、計 5 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、横方向の組合せラインとして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の上段図柄を結んだ上ライン L 1 と、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の中段図柄を結んだ中ライン L 2 と、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の下段図柄を結んだ下ライン L 3 と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、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右下がりライン L 4 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右上がりライン L 5 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。

【 0 0 5 3 】

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 5 4 】

メダル払出が行われる小役入賞としては、ベル入賞と、スイカ入賞と、1 枚役入賞と、チェリー入賞とがある。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「ベル」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、ベル入賞として 8 枚のメダル払出が行われ、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「スイカ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、スイカ入賞として 6 枚のメダル払出が行われ、有効ライン上に左から順に「赤 7」図柄、「青年」図柄、「白 7」図柄と並んで停止した場合、1 枚役入賞として 1 枚のメダル払出が行われる。また、左リール 3 2 L の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合、チェリー入賞として 2 枚のメダル払出が行われる。すなわち、チェリー入賞の場合には、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R について、有効ライン上に停止する図柄がどのような図柄であっても良い。換言すれば、左リール 3 2 L の「チェリー」図柄と、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の任意の図柄との組合せが有効ライン上に停止した場合、チェリー入賞が成立するとも言える。したがって、左リール 3 2 L の複数の有効ラインが重なる位置（具体的には上段

と下段)に「チェリー」図柄が停止した場合には、各有効ライン上にてチェリー入賞が成立することとなり、結果として4(=2×2)枚のメダル払出が行われる。本実施の形態では、左リール32Lの「チェリー」図柄が上段又は下段に停止してチェリー入賞が成立するようになっているため、チェリー入賞が成立した場合には4枚のメダル払出が行われる。

【0055】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、BB入賞がある。各リール32L, 32M, 32Rの「赤7」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、BB入賞として遊技状態がビッグボーナス状態(以下、「BB状態」と言う。)に移行する。

【0056】

メダル払出や遊技状態の移行以外の特典が付与される入賞としては、第1再遊技入賞がある。各リール42L, 42M, 42Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、第1再遊技入賞として、メダル払出や遊技状態の移行は行われないものの、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。

【0057】

また、再遊技の特典と状態移行の特典とが共に付与される入賞としては、第2再遊技入賞と、第3再遊技入賞とがある。有効ライン上に左から順に「リプレイ」図柄, 「リプレイ」図柄, 「赤7」図柄と並んで停止した場合、第2再遊技入賞として、再遊技の特典が付与されると共に遊技状態が第1リプレイタイム状態(以下、「第1RT状態」と言う。)に移行する。同様に、有効ライン上に左から順に「リプレイ」図柄, 「リプレイ」図柄, 「白7」図柄と並んで停止した場合、第3再遊技入賞として、再遊技の特典が付与されると共に遊技状態が第2リプレイタイム状態(以下、「第2RT状態」と言う。)に移行する。

【0058】

なお以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せとも言う。例えば、第2再遊技図柄の組合せとは、第2再遊技入賞となる図柄の組合せ、すなわち「リプレイ」図柄, 「リプレイ」図柄, 「赤7」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール32L, 32M, 32Rの図柄を入賞図柄とも言う。例えば、第2再遊技図柄とは、左リール32L及び中リール32Mにおいては「リプレイ」図柄であり、右リール32Rにおいては「赤7」図柄である。

【0059】

遊技パネル25の下方左側には、各リール32L, 32M, 32Rの回転を開始させるために操作されるスタートレバー41が設けられている。スタートレバー41はリール32L, 32M, 32R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41を操作された場合、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始するようになっている。

【0060】

スタートレバー41の右側には、回転している各リール32L, 32M, 32R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42~44が設けられている。各ストップスイッチ42~44は、停止対象となるリール32L, 32M, 32Rに対応する表示窓26L, 26M, 26R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42が操作された場合には左リール32Lの回転が停止し、中ストップスイッチ43が操作された場合には中リール32Mの回転が停止し、右ストップスイッチ44が操作された場合には右リール32Rの回転が停止する。ストップスイッチ42~44はリール32L, 32M, 32R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。

【0061】

表示窓26L, 26M, 26Rの下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口45が設けられている。メダル投入口45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。

【００６２】

メダル投入口４５から投入されたメダルは、前面扉１２の背面に設けられた通路切替手段としてのセクタ４６によって貯留用通路４７か排出用通路４８のいずれかへ導かれる。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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

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 6 0 と、B B 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 6 1 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 6 2 とがそれぞれ設けられている。これら表示部 6 0 ~ 6 2 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。

【 0 0 6 8 】

ここで、メダルのベット数と、有効化される組合せラインとの関係を、図 7 を用いて説明する。遊技の開始時にメダル投入口 4 5 からメダルが投入されるとベットとなる。

【 0 0 6 9 】

1 枚目のメダルがメダル投入口 4 5 に投入された場合、ベット数は 1 となり、中ライン L 2 が有効化される。2 枚目のメダルがメダル投入口 4 5 に投入された場合、ベット数は 2 となり、中ライン L 2 に加えて上ライン L 1 と下ライン L 3 を含む合計 3 本の組合せラインが有効化される。3 枚目のメダルがメダル投入口 4 5 に投入された場合、ベット数は 3 となり、組合せライン L 1 ~ L 5 の全てが有効化される。

【 0 0 7 0 】

なお、4 枚以上のメダルがメダル投入口 4 5 に投入された場合、そのときに貯留記憶されている仮想メダルが 5 0 枚未満であれば、3 枚を超える余剰メダルはスロットマシン 1 0 内部に貯留され、クレジット表示部 6 0 の仮想メダル数が加算表示される。一方、仮想メダル数が 5 0 枚のとき又は 5 0 枚に達したときには、セレクト 4 6 により貯留用通路 4 7 から排出用通路 4 8 への切替がなされ、メダル排出口 4 9 からメダル受け皿 5 0 へと余剰メダルが返却される。

【 0 0 7 1 】

また、仮想メダルが貯留記憶されており、遊技の開始時に第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 のいずれかが操作された場合にも、仮想メダルが投入されたこととなりベットとなる。なお、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 のいずれかが操作された場合については、投入された仮想メダルの枚数分だけクレジット表示部 6 0 に表示されている仮想メダル数が減算されることを除き、メダル投入口 4 5 からメダルを投入した場合と同じため、説明を省略する。

【 0 0 7 2 】

ちなみに、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 のいずれかが操作された場合に投入されるべき仮想メダルが貯留記憶されていない場合、例えばクレジット表示部 6 0 の表示が 2 のときに第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 が操作された場合等には、クレジット表示部 6 0 の数値が全て減算されて 0 となり、投入可能な仮想メダル分だけベットされる。

【 0 0 7 3 】

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ることができることから、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 7 4 】

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 7 5 】

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 7 6 】

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 7 7 】

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 7 8 】

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 7 9 】

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 8 0 】

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時処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置 8 1 にも供給されるように構成されている。

【 0 0 8 1 】

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 による停電時処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【 0 0 8 2 】

主制御装置 1 0 1 の出力側には、リールユニット 3 1 (より詳しくは各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を回転させるためのステッピングモータ)、セレクト 4 6 に設けられたメ

ダル通路切替ソレノイド 4 6 a、ホッパ装置 5 1、クレジット表示部 6 0、残払出枚数表示部 6 1、払出枚数表示部 6 2、表示制御装置 8 1、図示しないホール管理装置などに情報を送信できる外部集中端子板 1 2 1 等が入出力ポート 1 0 4 を介して接続されている。

【 0 0 8 3 】

表示制御装置 8 1 は、上部ランプ 6 3 やスピーカ 6 4、補助表示部 6 5 を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるための CPU、ROM、RAM 等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置 1 0 1 からの信号を受け取った上で、表示制御装置 8 1 が独自に上部ランプ 6 3、スピーカ 6 4 及び補助表示部 6 5 を駆動制御する。したがって、表示制御装置 8 1 は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置 1 0 1 との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。なお、各種表示部 6 0 ~ 6 2 も表示制御装置 8 1 が駆動制御する構成としてもよい。

【 0 0 8 4 】

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 以降のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述した ROM 1 0 5 に記憶されている。

【 0 0 8 5 】

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スベリテーブルを記憶するためのスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b、BB 状態等の遊技状態を記憶するための状態情報格納エリア 1 0 6 c 等の他に、バックアップエリアが設けられている。

【 0 0 8 6 】

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 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時処理（図 1 0 参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。

【 0 0 8 7 】

また、CPU 1 0 2 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 9 1 b からの停電信号が入力されるように構成されている。そして、電源遮断時には、停電フラグ生成処理としての NMI 割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【 0 0 8 8 】

続いて、主制御装置 1 0 1 の CPU 1 0 2 により実行される各制御処理について説明する。かかる CPU 1 0 2 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 1 . 4 9 m s e c 周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI 端子への停電信号の入力に伴い起動される NMI 割込み処理とがある。以下では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理にて行われる通常処理とを図 1 0 ~ 図 1 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

ここで、停電時処理について概略を説明する。

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

停電時処理では、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、C P U 1 0 2 のスタックポインタの値を R A M 1 0 6 のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート 1 0 4 における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時に R A M 1 0 6 のデータが正常か否かを判定するための R A M 判定値を算出してバックアップエリアに保存することにより、それ以後の R A M アクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、R A M 1 0 6 への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合にはメイン処理に移行する。

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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。

【 0 0 9 6 】

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 CPU 1 0 2 内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップ S 1 1 5 にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

【 0 0 9 7 】

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 9 8 】

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 2 に示す遊技管理処理を行う。

【 0 0 9 9 】

遊技管理処理として、ステップ S 2 0 3 では、RAM 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 1 0 0 】

開始待ち処理では、前回の遊技で第 1 ~ 第 3 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共にエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ 7 2 が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ 5 9 が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ 5 9 が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ 5 9 が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、有効ラインの設定等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作のいずれもなされていない場合には、そのまま開始待ち処理を終了する。

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

一方、スタートレバー 4 1 が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー 4 1 が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合にはステップ S 2 0 7 に進み、メダル通路切替ソレノイド 4 6 a を非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップ S 2 0 8 の抽選処理、ステップ S 2 0 9 のリール制御処理、ステップ S 2 1 0 のメダル払出処理、ステップ S 2 1 1 の R T 状態処理、ステップ S 2 1 2 の B B 状態処理を順に実行し、ステップ S 2 0 3 に戻る。

【 0 1 0 3 】

次に、ステップ S 2 0 8 の抽選処理について、図 1 2 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

乱数を取得した後、ステップ S 3 0 2 では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。具体的には、スロットマシン 1 0 の現在の遊技状態を判別し、遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。本スロットマシン 1 0 では、大別して通常状態、B B 状態、R T 準備状態、第 1 R T 状態、第 2 R T 状態の 5 種類の遊技状態を有しており、各遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。ここで、本スロットマシン 1 0 では、「設定 1」から「設定 6」まで 6 段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入して O N 操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップ S 3 0 2 では、設定状態が「設定 1」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定 6」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

【 0 1 0 6 】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図 1 3 は、「設定 3」の通常状態で選択される通常状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、判定すべき役の数と同数のインデックス値 I V が設定されており、各インデックス値 I V には、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられると共に、ポイント値 P V が設定されている。すなわち、本スロットマシン 1 0 における通常状態では、第 1 再遊技、ベル、スイカ、チェリー、1 枚役、B B の 6 種類の役について判定が行われ、第 2 再遊技及び第 3 再遊技の 2 種類の役については判定が行われないようになっている。

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

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 と対応する役の当選フラグを、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 = 3 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 ではスイカ当選フラグを当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。

【 0 1 0 9 】

ちなみに、セットされた当選フラグが第 1 再遊技当選フラグ、ベル当選フラグ、スイカ当選フラグ、チェリー当選フラグ、1 枚役当選フラグのいずれかである場合、この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 B B 当選フラグである場合、B B 当選フラグは 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、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、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 1 ~ 5 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 6 であれば B B 当選フラグをセットしない。つまり、B B 当選フラグが持ち越されているゲームでは、第 1 再遊技、ベル、スイカ、チェリー、1 枚役のいずれか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、B B に当選した場合には B B 当選フラグをセットしない。

【 0 1 1 0 】

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、B B の当選確率は約 2 0 0 分の 1、第 1 再遊技の当選確率は約 7 . 3 0 分の 1、ベルの当選確率は約 1 0 . 9 分の 1、スイカの当選確率は 1 2 8 分の 1、チェリーの当選確率は約 7 3 . 0 分の 1、1 枚役の当選確率は 1 2 8 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 . 3 6 分の 1 である。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 3 0 6 にて当選フラグをセットした後、又はステップ S 3 0 8 にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 3 0 9 にて抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、役の当否判定の結果を把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。表示制御装置 8 1 は、当該抽選結果コマンドを受信することにより、例えば当選役を示唆すべく上部ランプ 6 3 や補助表示部 6 5 の駆動制御を実行する。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであって、表示制御装置 8 1 に対してコマンドを送信しない。表示制御装置 8 1 へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理 S 1 1 0 にて行われる。

【 0 1 1 2 】

そして、ステップ S 3 1 0 では、リール停止制御用のスベリテーブル（停止テーブル）を設定するスベリテーブル設定処理を行い、抽選処理を終了する。ここで、スベリテーブルとは、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されたタイミングからリール 3 2 L、3 2 M、3 2 R をどれだけ滑らせた（回転させた）上で停止させるかが定められたテーブルである。すなわち、スベリテーブルとは、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が押された際に基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄（到達図柄番号）と、前記基点位置に実際に停止させる停止図柄（停止図柄番号）との関係を導出することが可能な停止データ群である。

【 0 1 1 3 】

本スロットマシン 10 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を停止させる停止態様として、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを 1 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との 5 パターンの停止態様が用意されている。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の図柄番号毎に前記 5 パターンの停止態様のいずれかを設定されたスベリテーブルが、各役について複数用意されている。

【 0 1 1 4 】

このように、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されたタイミングから規定時間 (1 9 0 m s e c) が経過するまでの間に各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止するようスベリテーブルを設定することにより、表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R から視認可能な範囲に停止する図柄配列 (以下、停止出目と言う。) があたかも遊技者の操作によって決定されたかのような印象を遊技者に抱かせることが可能となる。また、4 図柄分までは滑らせることが可能な構成とすることにより、かかる規定時間内で可能な限り抽選に当選した役と対応する図柄の組合せを有効ライン上に停止させることが可能となるとともに、抽選に当選していない役と対応する図柄の組合せが有効ライン上に停止することを回避させることができる。

【 0 1 1 5 】

図 1 4 は、左リール 3 2 L の「リプレイ」図柄を有効ライン上に停止させる場合にセットされるスベリテーブルの一例である。滑り数が 0 である番号の図柄は、下段に実際に停止する図柄である。例えば、左リール 3 2 L の 1 4 番の「スイカ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 4 2 を操作された場合、左リール 3 2 L は滑ることなくそのまま停止し、1 6 番の「リプレイ」図柄が上段に停止する。また、滑り数が 0 でない番号の図柄は、記載された図柄数分だけリールが滑ることを意味する。例えば、左リール 3 2 L の 8 番の「ベル」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 4 2 を操作された場合、左リール 3 2 L は 4 図柄分だけ滑り、1 2 番の「リプレイ」図柄が下段に停止する。このように、スベリテーブルでは、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に付された図柄が下段に到達したタイミングでストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作された場合の滑り数が図柄番号毎に設定されている。

【 0 1 1 6 】

さて、スベリテーブル設定処理では、R A M 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットされている当選フラグを確認し、セットされている当選フラグと一義的に対応するスベリテーブルを、R A M 1 0 6 のスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットする。このとき、本スロットマシン 10 では、左リール 3 2 L の当選役と対応する図柄 (以下、「当選図柄」言う。) が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R の当選図柄が中段に停止するように設定されたスベリテーブルをセットする。ここで、左リール 3 2 L の当選図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定されたスベリテーブルをセットするのは、一般的に左リール 3 2 L 中リール 3 2 M 右リール 3 2 R の順に回転を停止させるべくストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されることを考慮し、停止出目を多様化させるためである。

【 0 1 1 7 】

ここで、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の図柄配列について簡単に説明する。

【 0 1 1 8 】

「リプレイ」図柄は、下段に先に到達する図柄と次に到達する図柄との間隔が 4 図柄以下となるように、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に配置されている。例えば、左リール 3 2 L の 4 番の「リプレイ」図柄と 7 番の「リプレイ」図柄はその間隔が 2 図柄となるようにして配置されており、中リール 3 2 M の 1 番の「リプレイ」図柄と 6 番の「リプレイ」図柄はその間隔が 4 図柄となるようにして配置されている。このように、「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各リール32L, 32M, 32Rに配置されている。上述した通り、リール32L, 32M, 32Rはストップスイッチ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る。したがって、かかる図柄配列とすることにより、ストップスイッチ42～44が如何なるタイミングで操作された場合であっても、第1再遊技入賞を成立させる際に「リプレイ」図柄を任意の位置に停止させることができる。例えば中リール32Mの1番の「リプレイ」図柄が下段に到達した際に中ストップスイッチ43が操作された場合、中リール32Mをそのまま停止させればこの「リプレイ」図柄を下段に停止させることができ、中リール32Mを3図柄分滑らせた後に停止させれば6番の「リプレイ」図柄を上段に停止させることができ、中リール32Mを4図柄分滑らせた後に停止させれば6番の「リプレイ」図柄を中段に停止させることができる。

【0119】

本スロットマシン10では、かかる「リプレイ」図柄の他、「ベル」図柄についても、同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして各リール32L, 32M, 32Rに配置されている。このため、ストップスイッチ42～44が如何なるタイミングで操作された場合であっても、ベル入賞を成立させる際に「ベル」図柄を任意の位置に停止させることができる。

【0120】

一方、「スイカ」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各リール32L, 32M, 32Rに配置されていない。このため、例えば左リール32Lの3番の「赤7」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42が操作された場合、仮に左リール32Lを4図柄分滑らせても「スイカ」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。したがって、スイカに当選し、「スイカ」図柄が有効ライン上に停止するように設定されたスベリテーブルがセットされた場合であっても、ストップスイッチ42～44の操作されたタイミングによっては「スイカ」図柄が有効ライン上に停止せず、スイカ入賞が成立しない所謂取りこぼしが発生する場合がある。本スロットマシン10では、かかる「スイカ」図柄の他、「赤7」図柄についても5図柄以上離れた区間が形成されるようにして各リール32L, 32M, 32Rに配置されている。また、左リール32Lにおいては、「チェリー」図柄が5図柄以上離れた区間を形成するようにして配置されており、中リール32Mにおいては、「青年」図柄が5図柄以上離れた区間を形成するようにして配置されており、右リール32Rにおいては、「白7」図柄が5図柄以上離れた区間を形成するようにして配置されている。このため、BB、スイカ、チェリー、1枚役のいずれかに当選した場合には、当選図柄が有効ライン上に停止するよう狙ってストップスイッチ42～44を操作する必要がある。

【0121】

スベリテーブル設定処理の説明に戻り、BB当選フラグと他の当選フラグがセットされている場合には、以下に示すスベリテーブルをセットする。

【0122】

BB当選フラグと第1再遊技当選フラグがセットされている場合、第1再遊技入賞を優先して成立させるための第1再遊技入賞用スベリテーブルをセットする。第1再遊技入賞用スベリテーブルでは、左リール32Lの「リプレイ」図柄が上段又は下段に優先して停止するように、中リール32Mと右リール32Rの「リプレイ」図柄が中段に優先して停止するように設定されている。

【0123】

BB当選フラグと小役当選フラグ（すなわち、ベル当選フラグ、スイカ当選フラグ、チェリー当選フラグ、1枚役当選フラグのいずれか）がセットされている場合、BB入賞を優先して成立させるためのBB優先入賞用スベリテーブルをセットする。但し、BB図柄たる「赤7」図柄は上述したとおり5図柄以上離れた区間が形成されるようにして各リール32L, 32M, 32Rに配置されているため、ストップスイッチ42～44の操作タイミングによっては「赤7」図柄を有効ライン上に停止させることができない場合がある

。そこで、ＢＢ優先入賞用スベリテーブルでは、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒについて以下のように設定されている。左リール３２Ｌについては、「赤７」図柄と当選小役図柄とを共に有効ライン上に停止させることが可能であれば両図柄を有効ライン上に優先して停止させるように、「赤７」図柄を上段又は下段のいずれかに停止させることが可能であれば優先して停止させるように、「赤７」図柄を上段又は下段に停止させることが不可能であって当選小役図柄を上記各位置に停止させることが可能であれば当該当選小役図柄を上記各位置に停止させるように設定されている。また、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒについては、「赤７」図柄を中段に停止させることが可能であれば優先して停止させるように設定されると共に、「赤７」図柄を上記各位置に停止させることが不可能であって当選小役図柄を上記各位置に停止させることが可能であれば当該当選小役図柄を上記各位置に停止させるように設定されている。

【０１２４】

次に、ステップＳ２０９のリール制御処理について、図１５のフローチャートに基づき説明する。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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プモータ制御処理Ｓ１０６にてステップ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。

【０１２７】

回転開始処理に続き、ステップＳ４０２では停止前処理を行う。

【０１２８】

停止前処理では、図１６のフローチャートに示すように、先ずステップＳ５０１にてストップスイッチ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Ｓ５０２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Ｓ５０１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Ｓ５０３に進み、今回の停止指令が第３停止指令か否か、すなわち１つのリールのみが回転しているときにストップスイッチが操作されたか否かを判定する。今回の停止指令が第３停止指令の場合には、ステップＳ５０３にて肯定判定を行い、そのまま停止前処理を終了する。一方、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転しているときに発生する第１停止指令、又は２つのリールが回転しているときに発生する第２停止指令の場合には、ステップＳ５０３にて否定判定を行うとともにステップＳ５０４にてスベリテーブル第１変更処理を行い、停止前処理を終了する。

【０１２９】

ここで、スベリテーブル第1変更処理とは、RAM 106のスベリテーブル格納エリア106bに格納されたスベリテーブルを、停止指令と対応するリールを停止させる前に変更する処理である。スベリテーブル第1変更処理では、例えば左ストップスイッチ42以外のストップスイッチ43, 44が操作されて第1停止指令が発生した場合等といった、スベリテーブル格納エリア106bにスベリテーブルをセットする際に想定したストップスイッチ42～44の操作順序と異な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、スベリテーブルを変更する。かかる処理を行うことにより、停止出目の多様化を図ったり、セットされた当選フラグと対応する入賞が成立しない所謂取りこぼしの発生頻度を低減させたりすることができる。

【0130】

リール制御処理の説明に戻り、ステップS402にて停止前処理が終了した場合、遊技を進行させるべく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、停止指令が発生したことを意味する。かかる場合には、回転中のリールを停止させるべくステップS403～ステップS409に示す停止制御処理を行う。

【0131】

すなわち、ステップS403では、ストップスイッチの操作されたタイミングで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、下段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S404では、スベリテーブル格納エリア106bにセットされたスベリテーブルのうち到達図柄と対応する図柄番号のデータから今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。その後、ステップS405では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、下段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S406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S407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S408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S409にてスベリテーブル第2変更処理を行い、ステップS402の停止前処理に戻る。

【0132】

ここで、スベリテーブル第2変更処理とは、RAM 106のスベリテーブル格納エリア106bに格納されたスベリテーブルを、リールの停止後に変更する処理である。スベリテーブル第2変更処理では、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、に基づいてスベリテーブルを変更する。例えば、ベル当選フラグがセットされ、左リール32Lの「ベル」図柄が上段に停止した場合、中リール32Mの「ベル」図柄が上段又は中段に停止するように設定されたスベリテーブルに変更する。かかる処理を行うことにより、リールの停止結果に応じてその後に停止させるリールの停止出目の多様化を図ることができるとともに、取りこぼしの発生頻度を低減させることができる。

【0133】

一方、ステップS408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S410にて払出判定処理を行い、本処理を終了する。払出判定処理とは、入賞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。

【0134】

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一致しているか否かを判定する。入賞成立役と当選フラグが一致している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役と対応する払出数と、をRAM 106に設けられた払出情報格納エリアにセットする。一方、入賞成立役と当選フラグが一致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。全ての有効ラインについて払出判定が終了した場合には、払出判定処理を終了する。

【0135】

次に、ステップ S 2 1 0 のメダル払出処理について、概略を説明する。

【0136】

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メダルの払い出される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 再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第 1 再遊技入賞が成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、第 1 再遊技入賞が成立している場合には、遊技状態を再遊技状態とする再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理 S 2 0 4 では、現在の遊技状態が再遊技状態であると判定した場合に自動投入処理を行っている。

【0137】

一方、払出情報格納エリアにセットされた払出数が 0 でない場合には、当該払出数と同数のメダルを払い出し、メダル払出処理を終了する。メダルの払い出しについて具体的には、クレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が 50 枚）に達していない場合、クレジットカウンタのカウント値に払出数を加算するとともに加算後の値をクレジット表示部 60 に表示させる。また、クレジットカウンタのカウント値が上限に達している場合、又は払出数の加算途中でカウント値が上限に達した場合には、メダル払出用回転板を駆動し、メダルをホッパ装置 51 からメダル排出口 49 を介してメダル受け皿 50 へ払い出す。なお、メダル払出処理では、メダルの払い出しにあわせて払出枚数表示部 62 に表示される払出数を変更する処理も行っている。また、現在の遊技状態が 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 61 に表示される残払出数を減算する処理を行う。

【0138】

次に、ステップ S 2 1 1 の R T 状態処理を、図 17 のフローチャートに基づいて説明する。

【0139】

ステップ S 6 0 1 では、現在の遊技状態が R T 準備状態か否かを判定する。R T 準備状態である場合には、ステップ S 6 0 2 ～ステップ S 6 0 7 に示す準備状態中処理を実行し、R T 状態処理を終了する。R T 準備状態でない場合には、ステップ S 6 0 8 に進み、現在の遊技状態が R T 状態か否かを判定する。R T 状態である場合には、ステップ S 6 0 9 ～ステップ S 6 1 3 に示す R T 終了判定処理を実行し、R T 状態処理を終了する。R T 状態でない場合には、上記各処理を実行することなくそのまま R T 状態処理を終了する。

【0140】

なお、準備状態中処理及び R T 終了判定処理の詳細については、本スロットマシン 10 のゲーム性の理解を容易なものとするため、後述することとする。

【0141】

次に、ステップ S 2 1 2 の B B 状態処理を、図 18 のフローチャートに基づいて説明する。

【0142】

B B 状態処理の説明に先立ち、B B 状態について説明する。B B 状態は、複数回の R B 状態で構成されている。R B 状態は、12 回の J A C ゲームで構成されている。J A C ゲームとは、メダル払出の特典が付与される入賞（例えばベル入賞等）の成立する確率が通常状態と比して非常に高いゲームである。そして、J A C ゲーム中に入賞が 8 回成立すると、J A C ゲームが 12 回行われる前であっても R B 状態が終了する。また、B B 状態は、メダル払出数が所定数（具体的には 400 枚）に達したことを以って終了する。加えて、R B 状態の途中でメダル払出数が所定数に達した場合、B B 状態のみならず R B 状態も

終了する。これは、ＢＢ状態中のメダル払出数に上限をもたせることにより遊技者の射幸心を抑え、遊技の健全性を担保するための工夫である。さらに、本実施の形態では、ＲＢ状態に移行する図柄の組合せを設定しておらず、ＢＢ状態に移行した直後及びＲＢ状態が終了した直後にＲＢ状態に移行する構成としている。故に、ＢＢ状態とは、所定数のメダル払出が行われるまでＲＢ状態に連続して移行するゲームであるとも言える。そして、本実施の形態では、ＢＢ状態に移行してから終了するまでの間に、遊技者の所有するメダルが２１７枚増加するようになっている。

【０１４３】

さて、ＢＢ状態処理では、先ずステップＳ７０１にて現在の遊技状態がＢＢ状態か否かを判定する。ＢＢ状態でない場合には、ステップＳ７０２～ステップＳ７０５に示すＢＢ判定処理を行う。

【０１４４】

ＢＢ判定処理では、ステップＳ７０２にてＢＢ当選フラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢ当選フラグがセットされている場合には、ステップＳ７０３に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、ＢＢ入賞が成立したか否かを判定する。そして、ＢＢ入賞が成立した場合には、ステップＳ７０４にて遊技状態をＢＢ状態に移行させるべくＢＢ開始処理を実行する。具体的には、ＢＢ当選フラグをクリアするとともにＢＢ設定フラグをＲＡＭ１０６の状態情報格納エリア１０６ｃにセットし、遊技状態をＢＢ状態とする。また、前記状態情報格納エリア１０６ｃに設けられたＢＢ状態中に払出可能な残りのメダル数をカウントするための残払出数カウンタに４００をセットし、残払出枚数表示部６１に４００を表示させる処理を行う。その後、ステップＳ７０５にてＲＢ開始処理を行い、ＢＢ状態処理を終了する。ＲＢ開始処理では、ＲＢ設定フラグをＲＡＭ１０６の状態情報格納エリア１０６ｃにセットし、遊技状態をＲＢ状態とする。また、ＲＢ状態下で成立した入賞回数をカウントするための残払出入賞カウンタに８をセットするとともに、ＪＡＣゲームの残りゲーム数をカウントするための残ＪＡＣゲームカウンタに１２をセットする。なお、残払出入賞カウンタと残ＪＡＣ入賞カウンタは、状態情報格納エリア１０６ｃに設けられている。また、ステップＳ７０１等における現在の遊技状態の判定は、状態情報格納エリア１０６ｃに対応する設定フラグがセットされているか否かに基づいて実行しており、いずれの設定フラグもセットされていない場合には、現在の遊技状態が通常状態であると判定している。

【０１４５】

一方、ＢＢ当選フラグがセットされていない場合（ステップＳ７０２がＮＯの場合）、又はＢＢ入賞が成立していない場合（ステップＳ７０３がＮＯの場合）には、ＢＢ開始処理等を実行することなく本処理を終了する。

【０１４６】

ステップＳ７０１にて現在の遊技状態がＢＢ状態であると判定した場合には、ステップＳ７０６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入賞が成立したか否かを判定する。入賞が成立した場合には、ステップＳ７０７にて残払出入賞カウンタの値を１減算する。その後、或いはステップＳ７０６にて入賞が成立しなかったと判定した場合には、ＪＡＣゲームを１つ消化したことになるため、ステップＳ７０８にて残ＪＡＣゲームカウンタの値を１減算する。続いて、ステップＳ７０９では残払出入賞カウンタ又は残ＪＡＣゲームカウンタのいずれかが０になったか否かを判定する。いずれかが０になっていたとき、つまり入賞が８回成立したかＪＡＣゲームが１２回消化されたときには、ＲＢ状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップＳ７１０にて残払出入賞カウンタ及び残ＪＡＣゲームカウンタの値をクリアするＲＢ終了処理を行う。続くステップＳ７１１では、残払出数カウンタのカウント値が０か否かを確認する。０でない場合には、ＢＢ状態中に払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、ＢＢ状態の終了条件が成立していないことを意味するため、ステップＳ７１２に進み、先述したＲＢ開始処理を行った後、本処理を終了する。

【０１４７】

また、ステップS709において残払出入賞カウンタ及び残JACゲームカウンタのいずれの値も0になっていないとき、つまり入賞がまだ8回成立しておらずJACゲームも12回消化されていないときには、ステップS713に進み、残払出数カウンタのカウント値が0か否かを確認する。0でない場合には、BB状態中に払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、BB状態の終了条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、残払出数カウンタのカウント値が0である場合には、BB状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップS714～ステップS715に示す特別遊技状態終了処理を行う。特別遊技状態終了処理では、先ずステップS714において、先述したRB終了処理を行う。その後、ステップS715にてBB設定フラグや各種カウンタなどを適宜クリアしたりエンディング処理を行ったりするBB終了処理を行う。また、ステップS711にて残払出数カウンタのカウント値が0である場合にも、BB状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップS715にてBB終了処理を行う。BB終了処理を行った後、ステップS716にて状態移行処理を実行し、BB状態処理を終了する。ここで、状態移行処理とは、遊技状態をRT準備状態に移行させるための処理であり、具体的には、RT準備設定フラグをRAM106の状態情報格納エリア106cにセットする処理を実行する。

【0148】

このように、本実施の形態では、BB状態が終了した場合、ステップS716にて状態移行処理を実行し、遊技状態がRT準備状態に移行するようになっている。そこで以下では、RT準備状態において実行される処理について説明する。

【0149】

先ず、RT準備状態について概略を説明する。RT準備状態とは、第2再遊技入賞と第3再遊技入賞の成立する可能性がある遊技状態である。そして、RT準備状態は、第2再遊技入賞と第3再遊技入賞のいずれかが成立するか、BBに当選したことを以って終了する。

【0150】

RT準備状態における抽選処理(図12参照)では、ステップS302においてRT準備状態用の抽選テーブルを選択し、当該抽選テーブルを用いて役の当否判定を実行する。

【0151】

RT準備状態下で選択される第1抽選テーブルには、図19(a)に示すように、判定すべき役として、通常状態用抽選テーブル(図13参照)と同じベル、スイカ、チェリー、1枚役、BBの5つの役が設定されている一方、第1再遊技が設定されていない。つまり、RT準備状態では、第1再遊技の当否判定が行われなくなっている。そして、第1再遊技に代えて判定すべき役として、第2再遊技と第3再遊技が設定されている。ベル、スイカ、チェリー、1枚役、BBの5つの役については、通常状態用抽選テーブルと同じポイント値PVがそれぞれ設定されている。第2再遊技と第3再遊技のポイント値PVについては、通常状態用抽選テーブルにおける第1再遊技のポイント値PVが8976であるのに対し、それぞれ4488と半分の値に設定されている。したがって、RT準備状態では、上記5つの役に通常状態下と同じ確率で当選し、約14.6分の1の確率で第2再遊技に当選し、約14.6分の1の確率で第3再遊技に当選し、約1.36分の1の確率で外れとなる。第2再遊技又は第3再遊技に当選する確率は、約7.30分の1である。つまり、遊技状態がRT準備状態に移行すると、第1再遊技に代えて第2再遊技と第3再遊技の当否判定が行われるようになり、第2再遊技入賞又は第3再遊技入賞の成立する機会が生じる。

【0152】

抽選処理において、IV=1のときにステップS305にて肯定判定をした場合、ステップS306では、第2再遊技当選フラグをRAM106の当選フラグ格納エリア106aにセットする。続くステップS309では、第2再遊技に当選したことを示す抽選結果コマンドをセットする。表示制御装置81は、第2再遊技に当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、第2再遊技入賞を成立させることが可能であることを示唆すべ

く、上部ランプ 6 3 や補助表示部 6 5 の駆動制御を実行する。同様に、 $IV = 2$ のときにステップ S 3 0 5 にて肯定判定をした場合、ステップ S 3 0 6 では、第 3 再遊技当選フラグを RAM 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットし、ステップ S 3 0 9 では、第 3 再遊技に当選したことを示す抽選結果コマンドをセットする。表示制御装置 8 1 は、第 3 再遊技に当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、第 3 再遊技入賞を成立させることが可能であることを示唆すべく、上部ランプ 6 3 や補助表示部 6 5 の駆動制御を実行する。つまり、第 2 再遊技又は第 3 再遊技に当選した場合には、上部ランプ 6 3 や補助表示部 6 5 にていずれの役に当選したのかが示唆される。なお、上述した第 2 再遊技当選フラグ及び第 3 再遊技当選フラグは、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）。ステップ S 3 1 0 のスベリテーブル設定処理では、第 2 再遊技に当選した場合、図 1 4 に示すスベリテーブルをセットする。換言すれば、図 1 4 に示すスベリテーブルは、第 2 再遊技に当選した場合に最初にセットされるスベリテーブルである。

【0153】

かかるスベリテーブルでは、左リール 4 2 L の第 2 再遊技図柄たる「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定されている。中リール 3 2 M については、第 2 再遊技図柄たる「リプレイ」図柄が中段に停止するように設定されている。例えば、1 3 番の「ベル」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合、中リール 3 2 M は滑ることなくそのまま停止し、1 4 番の「リプレイ」図柄が中段に停止する。また、1 4 番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合、中リール 3 2 M は 3 図柄分だけ滑り、1 7 番の「ベル」図柄が下段に停止するとともに 1 8 番の「リプレイ」図柄が中段に停止する。右リール 3 2 R については、第 2 再遊技図柄たる「赤 7」図柄が中段に停止するように設定されている。例えば、1 8 番の「白 7」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合、右リール 3 2 R は 4 図柄分だけ滑り、1 番の「ベル」図柄が下段に停止するとともに 2 番の「赤 7」図柄が中段に停止する。

【0154】

ここで、右リール 3 2 R の図柄配列について説明する。

【0155】

右リール 3 2 R には、第 2 再遊技図柄たる「赤 7」図柄が、2 番と 4 番と 7 番の位置に配置されている。2 番の「赤 7」図柄と 4 番の「赤 7」図柄は右リール 3 2 R の回転する側に 1 図柄分離れており、4 番の「赤 7」図柄と 7 番の「赤 7」図柄は右リール 3 2 R の回転する側に 2 図柄分離れている。また、右リール 3 2 R は、最大 4 図柄分滑らせた後に停止させることができる。このため、1 9 番の「スイカ」図柄～7 番の「赤 7」図柄が下段等の所定位置に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には、前記所定位置に「赤 7」図柄を停止させることができる。一方、7 番の「赤 7」図柄と 2 番の「赤 7」図柄は右リール 3 2 R の回転する側に 1 5 図柄分離れている。このため、8 番の「スイカ」図柄～1 8 番の「白 7」図柄が前記所定位置に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には、前記所定位置に「赤 7」図柄を停止させることができない。なお、本実施の形態では、表示窓 2 6 R から上段，中段，下段の 3 つの図柄が視認可能であって、これら各位置に有効ラインが設定される。したがって、1 7 番の「ベル」図柄～7 番の「赤 7」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には、上段，中段，下段のいずれかの位置に「赤 7」図柄を停止させることができる。例えば、1 7 番の「ベル」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合、右リール 3 2 R を 4 図柄分滑らせた後に停止させれば、第 2 再遊技図柄たる「赤 7」図柄を上段に停止させることができる。また、1 8 番の「白 7」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合、右リール 3 2 R を 4 図柄分滑らせた後に停止させれば、第 2 再遊技図柄たる「赤 7」図柄を中段に停止させることができ、右リール 3 2 R を 3 図柄分滑らせた後に停止させれば、第 2 再遊技図柄たる「赤 7」図柄を上段に停止させることができる。

【0156】

また、右リール３２Ｒには、第３再遊技図柄たる「白７」図柄が、１２番と１５番と１８番の位置に配置されている。１２番の「白７」図柄と１５番の「白７」図柄は右リール３２Ｒの回転する側に２図柄分離れており、１５番の「白７」図柄と１８番の「白７」図柄は右リール３２Ｒの回転する側に２図柄分離れている。このため、８番の「スイカ」図柄～１８番の「白７」図柄が下段等の所定位置に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、前記所定位置に「白７」図柄を停止させることができる。一方、１８番の「白７」図柄と１２番の「白７」図柄は右リール３２Ｒの回転する側に１４図柄分離れている。このため、１９番の「スイカ」図柄～７番の「赤７」図柄が前記所定位置に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、前記所定位置に「白７」図柄を停止させることができない。なお、本実施の形態では、表示窓２６Ｒから上段，中段，下段の３つの図柄が視認可能であって、これら各位置に有効ラインが設定される。したがって、６番の「ベル」図柄～１８番の「白７」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、上段，中段，下段のいずれかの位置に「白７」図柄を停止させることができる。例えば、６番の「ベル」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合、右リール３２Ｒを４図柄分滑らせた後に停止させれば、第３再遊技図柄たる「白７」図柄を上段に停止させることができる。また、７番の「赤７」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合、右リール３２Ｒを４図柄分滑らせた後に停止させれば、第３再遊技図柄たる「白７」図柄を中段に停止させることができ、右リール３２Ｒを３図柄分滑らせた後に停止させれば、第３再遊技図柄たる「白７」図柄を上段に停止させることができる。

【０１５７】

このように、１９番の「スイカ」図柄～７番の「赤７」図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、前記所定位置に「白７」図柄を停止させることはできないものの「赤７」図柄を停止させることができる。また、８番の「スイカ」図柄～１８番の「白７」図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、前記所定位置に「赤７」図柄を停止させることはできないものの「白７」図柄を停止させることができる。つまり、右リール３２Ｒには、「赤７」図柄を所定位置に停止させることが可能な区間（１９番～７番の区間）と、「白７」図柄を所定位置に停止させることが可能な区間（８番～１８番の区間）と、が形成されるようにして、「赤７」図柄と「白７」図柄が配置されている。したがって、第２再遊技又は第３再遊技に当選した場合には、対応する当選図柄を入賞成立となる有効ライン上に到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ４４を操作する必要があり、前記タイミングで右ストップスイッチ４４を操作しなかった場合には、取りこぼしが発生することとなる。

【０１５８】

例えば、第２再遊技に当選している状況において左リール３２Ｌと中リール３２Ｍの「リプレイ」図柄が右下がりラインＬ４上に並んで停止している場合、１９番～７番の図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ４４を操作すれば、第２再遊技入賞を成立させることができ、８番～１８番の図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ４４を操作すれば、第２再遊技入賞が成立せずに取りこぼしが発生することとなる。なお、右リール３２Ｒを最初に停止させるべく右ストップスイッチ４４が操作された場合には、右リール３２Ｒの「赤７」図柄が上段，中段，下段のいずれの位置に停止した場合であっても第２再遊技入賞成立の可能性が生じる。したがって、右ストップスイッチ４４を最初に操作する場合には、１７番～７番の図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ４４を操作すれば、第２再遊技入賞を成立させる可能性が生じ、８番～１６番の図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ４４を操作すれば、第２再遊技入賞が成立せずに取りこぼしが発生することとなる。また上述したとおり、「リプレイ」図柄は、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず任意の位置に停止させることができるように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに配置されている。故に、第２再遊技に当選している状況では、右ストップスイッチ４４の操作タイミングにより、第２再遊技入賞が成

立したり取りこぼしが発生したりする。第3再遊技に当選している場合についても同様である。

【0159】

RT準備状態下におけるRT状態処理(図17参照)では、ステップS601にて肯定判定をし、ステップS602～ステップS607の準備状態中処理を実行する。ステップS602では、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第2再遊技入賞が成立したか否かを判定する。そして、第2再遊技入賞が成立した場合には、ステップS603にて遊技状態を第1RT状態に移行させるべく第1RT開始処理を実行し、RT状態処理を終了する。第1RT開始処理では、RAM106の状態情報格納エリア106cに格納されているRT準備設定フラグをクリアするとともに、前記状態情報格納エリア106cに第1RT設定フラグをセットし、遊技状態を第1RT状態とする。また、前記状態情報格納エリア106cに設けられたRT状態の残りゲーム数をカウントするための残ゲーム数カウンタに72をセットする。

【0160】

ここで、第1RT状態について簡単に説明する。第1RT状態とは、上述した抽選処理にて第1RT状態用に設定された第1RT状態用抽選テーブルが選択され、この抽選テーブルに基づいて各役の当否判定が行われる遊技状態である。そして、第1RT状態は、所定回数(本実施形態では72回)のゲームが行われるか、BBに当選したことを以って終了する。

【0161】

図19(b)は、「設定3」の第1RT状態下で選択される第1RT状態用抽選テーブルである。第1RT状態用抽選テーブルには、通常状態用抽選テーブルと同じ役が当否判定を行うべき役として設定されている。また、ベル、スイカ、チェリー、1枚役、BBのポイント値PVは通常状態用抽選テーブルと同じ値が設定されているものの、第1再遊技のポイント値PVは、通常状態用抽選テーブルの設定値が8976であるのに対して55968と非常に高く設定されている。したがって、第1RT状態に移行すると第1再遊技に当選する確率が非常に高くなる。第1再遊技入賞はストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず成立する入賞であるため、第1再遊技入賞の成立する確率が非常に高くなる。ちなみに、図19(b)に示す抽選テーブルが選択された場合、第1再遊技以外の役には通常状態下と同じ確率で当選し、第1再遊技には約1.17分の1の確率で当選し、約50.8分の1の確率でいずれの役にも当選しない。つまり、第1RT状態とは、いずれの入賞も成立しないゲームの割合が通常状態と比して低下し、高確率で第1再遊技入賞の成立する遊技状態である。故に、第1RT状態に移行すると、遊技者は通常状態よりも有利な状態で所定回数のゲームを行うことができる。

【0162】

ステップS602にて第2再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS604に進み、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S605にて遊技状態を第2RT状態に移行させるべく第2RT開始処理を実行し、RT状態処理を終了する。第2RT開始処理では、RAM106の状態情報格納エリア106cに格納されているRT準備設定フラグをクリアするとともに、前記状態情報格納エリア106cに第2RT設定フラグをセットし、遊技状態を第2RT状態とする。また、前記状態情報格納エリア106cに設けられたRT状態の残りゲーム数をカウントするための残ゲーム数カウンタに175をセットする。

【0163】

ここで、第2RT状態について簡単に説明する。第2RT状態とは、上述した抽選処理にて第2RT状態用に設定された第2RT状態用抽選テーブルが選択され、この抽選テーブルに基づいて各役の当否判定が行われる遊技状態である。そして、第2RT状態は、第1RT状態と同様、所定回数(本実施形態では175回)のゲームが行われるか、BBに当選したことを以って終了する。

【 0 1 6 4 】

図 1 9 (c) は、「設定 3」の第 2 R T 状態下で選択される第 2 R T 状態用抽選テーブルである。第 2 R T 状態用抽選テーブルには、通常状態用抽選テーブルと同じ役が当否判定を行うべき役として設定されている。また、ベル、スイカ、チェリー、1 枚役、B B のポイント値 P V は通常状態用抽選テーブルと同じ値が設定されているものの、第 1 再遊技のポイント値 P V は、通常状態用抽選テーブルの設定値が 8 9 7 6 であるのに対して 3 3 2 6 0 と非常に高く設定されている。したがって、第 2 R T 状態に移行すると第 1 再遊技に当選する確率が非常に高くなる。第 1 再遊技入賞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成立する入賞であるため、第 1 再遊技入賞の成立する確率が非常に高くなる。ちなみに、図 1 9 (c) に示す抽選テーブルが選択された場合、第 1 再遊技以外の役には通常状態下と同じ確率で当選し、第 1 再遊技には約 1 . 9 7 分の 1 の確率で当選し、約 2 . 7 3 分の 1 の確率でいずれの役にも当選しない。つまり、第 2 R T 状態とは、いずれの入賞も成立しないゲームの割合が通常状態と比して低下し、高確率で第 1 再遊技入賞の成立する遊技状態である。故に、第 2 R T 状態に移行すると、遊技者は通常状態よりも有利な状態で所定回数のゲームを行うことができる。また、第 1 R T 状態と比較した場合、第 2 R T 状態に移行すると、第 1 再遊技入賞の成立するゲームの割合が低くいずれの入賞も成立しないゲームの割合が高くなる一方、通常状態より有利な状態で第 1 R T 状態より多くのゲームを行うことができる。

【 0 1 6 5 】

R T 準備状態下で第 2 再遊技入賞と第 3 再遊技入賞のいずれも成立しなかった場合には、ステップ S 6 0 6 に進み、当選フラグ格納エリア 1 0 6 a に B B 当選フラグがセットされているか否かを判定する。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 6 0 7 に進み、R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c に格納されている R T 準備設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、R T 準備状態下で B B に当選した場合には、遊技状態が R T 準備状態から通常状態に移行することとなる。一方、B B 当選フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【 0 1 6 6 】

上述したとおり、R T 準備状態下で第 2 再遊技入賞又は第 3 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が R T 準備状態から第 1 R T 状態又は第 2 R T 状態に移行する。そして、これら R T 状態下では、R T 状態処理のステップ S 6 0 8 にて肯定判定をし、ステップ S 6 0 9 ~ ステップ S 6 1 3 に示す R T 終了判定処理を実行する。

【 0 1 6 7 】

終了判定処理では、まずステップ S 6 0 9 にて残ゲーム数カウンタの値を 1 減算し、ステップ S 6 1 0 にて残ゲーム数カウンタの値が 0 か否かを判定する。残ゲーム数カウンタの値が 0 の場合には、第 1 R T 状態又は第 2 R T 状態において所定回数のゲームが行われたことを意味するため、ステップ S 6 1 1 にて R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c に格納されている R T 設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、R T 状態下で所定回数のゲームが行われた場合には、遊技状態が第 1 R T 状態又は第 2 R T 状態から通常状態に移行することとなる。また、残ゲーム数カウンタの値が 0 でない場合には、ステップ S 6 1 2 に進み、当選フラグ格納エリア 1 0 6 a に B B 当選フラグがセットされているか否かを判定する。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 6 1 3 に進み、残ゲーム数カウンタの値をクリアする。その後、ステップ S 6 1 1 にて R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c に格納されている R T 設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、R T 状態下で B B に当選した場合には、遊技状態が第 1 R T 状態又は第 2 R T 状態から通常状態に移行することとなる。一方、残ゲーム数カウンタの値が 0 でなく、B B 当選フラグがセットされていない場合（ステップ S 6 1 0 , ステップ S 6 1 2 が共に N O の場合）には、R T 状態の終了条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【 0 1 6 8 】

次に、通常状態、第 1 R T 状態、第 2 R T 状態における遊技者の有利度合い、より具体

的には、各遊技状態におけるメダル払出の期待値と、BB状態が終了した後における遊技者の所有メダルの推移とについて説明する。なお以下では、役の抽選に当選したゲームに対応する入賞を成立させることを前提として説明する。また、BBに当選した場合には、BB状態下で遊技者の所有するメダルが217枚増加するため、BB入賞を成立させた際に220枚（すなわちメダル増加数の217にBB当選ゲームのベット数3を加算した値）のメダル払出が行われるものとみなす。同様に、第1再遊技に当選した場合には、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となるため、第1再遊技入賞を成立させた際に3枚のメダル払出が行われるものとみなす。

【0169】

通常状態における各役の当選確率は、BB当選確率が約200分の1、第1再遊技当選確率が約7.30分の1、ベル当選確率が約10.9分の1、スイカ当選確率が128分の1、チェリー当選確率が約73.0分の1、1枚役当選確率が128分の1である。また、入賞成立時のメダル払出数は、BBが220枚、第1再遊技が3枚、ベルが8枚、スイカが6枚、チェリーが4枚、1枚役が1枚である。ここで、BB当選時に払い出される220枚のメダルは、実際にはBB状態下で払い出されるものであるため、通常状態下で考慮する必要がない。故に、通常状態下の1ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値は、BB以外の各役の当選確率に対応するメダル払出数を乗算し、これら乗算結果を加算した値と等しくなり、約1.25枚となる。1回のゲームを行うためには3枚のメダルが必要なため、通常状態でゲームを行った場合には、遊技者の所有するメダルが1ゲーム行う毎に約1.75枚ずつ減少することが期待される。

【0170】

第1RT状態における各役の当選確率は、第1再遊技当選確率が約1.17分の1であることを除き、通常状態における当選確率と同じである。また、BB当選時に払い出される220枚のメダルについても、通常状態下と同様に第1RT状態下では考慮する必要がない。故に、第1RT状態下の1ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値は、BB以外の各役の当選確率に対応するメダル払出数を乗算し、これら乗算結果を加算した値と等しくなり、約3.41枚となる。つまり、第1RT状態でゲームを行った場合には、遊技者の所有するメダルが1ゲーム行う毎に約0.41枚ずつ増加することが期待される。

【0171】

第2RT状態における各役の当選確率は、第1再遊技当選確率が約1.97分の1であることを除き、通常状態における当選確率と同じである。また、BB当選時に払い出される220枚のメダルについても、通常状態下と同様に第2RT状態下では考慮する必要がない。故に、第2RT状態下の1ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値は、BB以外の各役の当選確率に対応するメダル払出数を乗算し、これら乗算結果を加算した値と等しくなり、約2.37枚となる。つまり、第2RT状態でゲームを行った場合には、遊技者の所有するメダルが1ゲーム行う毎に約0.63枚ずつ減少することが期待される。

【0172】

図20は、BB状態終了後にゲームを継続して行った場合における所有メダルの期待値の推移を示す図である。図中の実線は、RT準備状態から第1RT状態を経由して通常状態に移行した場合における所有メダルの期待値の推移を示すものであり、破線は、RT準備状態から第2RT状態を経由して通常状態に移行した場合における所有メダルの期待値の推移を示すものである。

【0173】

BB状態が終了した場合、遊技者の所有メダルはBB状態に移行する前と比して217枚増加する。その後、BB状態終了後の1ゲーム目で第2再遊技入賞を成立させた場合、所有メダルを増減させることなく遊技状態が第1RT状態に移行する。第1RT状態では、所有メダルが1ゲーム行う毎に約0.41枚ずつ増加することが期待されるため、第1RT状態終了となる73ゲーム終了の時点では、所有メダルが約29.5枚増加することが期待され、BB状態に移行する前と比して約247枚の所有メダル増加が期待できる。その後は、遊技状態が第1RT状態から通常状態に移行するため、BB入賞が成立するま

で1ゲーム行う毎に約1.75枚ずつ減少することが期待される。

【0174】

一方、BB状態終了後の1ゲーム目で第3再遊技入賞を成立させた場合、所有メダルを増減させることなく遊技状態が第2RT状態に移行する。第2RT状態では、所有メダルが1ゲーム行う毎に約0.63枚ずつ減少することが期待されるため、第2RT状態終了となる176ゲーム終了の時点では、所有メダルが約111枚減少することが期待され、BB状態に移行する前と比して約106枚の所有メダル増加が期待できる。その後は、遊技状態が第1RT状態から通常状態に移行するため、BB入賞が成立するまで1ゲーム行う毎に約1.75枚ずつ減少することが期待される。

【0175】

このように、BB状態終了後に第1RT状態へ移行させた場合には、第1RT状態下で72ゲームの遊技を行っている間は所有メダルの増加が期待され、その後、通常状態下での遊技により所有メダルの急激な減少が期待されることとなる。一方、BB状態終了後に第2RT状態へ移行させた場合には、第1RT状態下での遊技のように所有メダルが増加することは期待できないものの、175ゲームと比較的長期にわたって所有メダルの減少を抑えることが期待できる。そして、BB状態が終了してから140ゲームの遊技を行った場合、より具体的には第1RT状態又は第2RT状態に移行させてから139ゲームの遊技を行った場合には、第1RT状態に移行させた場合における所有メダルの増加の期待値と、第2RT状態に移行させた場合における所有メダルの増加の期待値と、がほぼ等しくなる。より厳密には、139ゲーム目の段階では第1RT状態に移行させた場合における所有メダルの増加の期待値の方が約0.96枚多く、140ゲーム目の段階では第2RT状態に移行させた場合における所有メダルの増加の期待値の方が約0.16枚多くなる。第2RT状態に移行させた場合には当該第2RT状態下でその後36ゲームの遊技を行うことが可能なため、第1RT状態又は第2RT状態に移行させてから140ゲーム以上の遊技を行う場合には、第2RT状態に移行させた場合の方が第1RT状態に移行させた場合よりも所有メダルの増加の期待値が高くなる。逆に、第1RT状態又は第2RT状態に移行させてから139ゲーム未満の遊技しか行わない場合には、第1RT状態に移行させた場合の方が第2RT状態に移行させた場合よりも所有メダルの増加の期待値が高くなる。

【0176】

BB当選となる期待度について説明する。

【0177】

BB状態が終了した直後の1ゲーム目にBB当選となる期待度は、BB当選確率が約200分の1であるため、約200分の1すなわち約0.500%である。BB状態が終了してから2ゲーム目にBB当選となる期待度は、1ゲーム目にBB当選とならない確率(約200分の199)と、2ゲーム目にBB当選となる確率(約200分の1)と、を乗算した値であるため、約201分の1すなわち約0.498%である。同様に、BB状態が終了してから3ゲーム目にBB当選となる期待度は、1ゲーム目にBB当選とならない確率(約200分の199)と、2ゲーム目にBB当選とならない確率(約200分の199)と、3ゲーム目にBB当選となる確率(約200分の1)と、を乗算した値であるため、約202分の1すなわち約0.495%である。このように、BB状態終了後のnゲーム目にBB当選となる確率は、BB状態が終了してから(n-1)ゲーム目まで全てBB当選とならない確率と、nゲーム目にBB当選となる確率と、を乗算した値となる。そして、BB状態終了後のnゲーム目までにBB当選となる期待度は、BB状態終了後の1ゲーム目からnゲーム目までの期待度を累積加算したものとなる。図21には、BB状態終了後に行ったゲーム数と、BB状態終了後から前記ゲーム数までの間にBB当選となる期待度との関係が示されている。図21に示すように、本実施の形態では、BB状態終了後の139ゲーム目において、それまでにBB当選となる期待度が約50%となる。つまり、BB状態終了後に139ゲーム以上の遊技を行えば、50%以上の確率で再度BBに当選することが期待できる。

【 0 1 7 8 】

次に、B B 状態終了後に常に第 1 R T 状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率と、B B 状態終了後に常に第 2 R T 状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率と、について考える。出率とは、メダル投入数に対するメダル払出の割合の期待値である。なお、B B 状態及び R T 準備状態については、いずれの遊技が行われた場合であっても出率が等しくなるため考慮しない。また、理解を容易なものとするため、B B 状態終了後に R T 準備状態を経ることなく第 1 R T 状態又は第 2 R T 状態に移行するものとして説明する。

【 0 1 7 9 】

第 1 再遊技以外の各役の当選確率は、遊技状態に関わらず、B B 当選確率が約 2 0 0 分の 1、ベル当選確率が約 1 0 . 9 分の 1、スイカ当選確率が 1 2 8 分の 1、チェリー当選確率が約 7 3 . 0 分の 1、1 枚役当選確率が 1 2 8 分の 1 である。入賞成立時のメダル払出数は、B B が 2 2 0 枚、ベルが 8 枚、スイカが 6 枚、チェリーが 4 枚、1 枚役が 1 枚である。故に、これら各役に関する 1 ゲームあたりのメダル払出の期待値は、これら各役の当選確率に対応するメダル払出数を乗算し、これら乗算結果を加算した値と等しくなり、約 1 . 9 4 枚となる。

【 0 1 8 0 】

第 1 再遊技については、遊技状態が通常状態である場合と、R T 状態である場合と、で当選確率が異なるため、全ゲーム数のうち R T 状態下のゲーム数の占める割合を考慮する必要がある。

【 0 1 8 1 】

不特定の 1 ゲームを選択した場合、当該ゲームが B B 状態終了後の 1 ゲーム目である確率は、B B 当選確率が約 2 0 0 分の 1 であるため、約 2 0 0 分の 1 すなわち約 0 . 5 0 0 % である。選択したゲームが B B 状態終了後の 2 ゲーム目である確率は、選択したゲームの 1 ゲーム前が B B 状態終了後の 1 ゲーム目である確率（約 2 0 0 分の 1）と、選択したゲームが B B 状態終了後の 1 ゲーム目でない確率（約 2 0 0 分の 1 9 9）と、を乗算した値であるため、約 2 0 1 分の 1 すなわち約 0 . 4 9 8 % である。同様に、選択したゲームが B B 状態終了後の 3 ゲーム目である確率は、選択したゲームの 2 ゲーム前が B B 状態終了後の 1 ゲーム目である確率（約 2 0 0 分の 1）と、選択したゲームの 1 ゲーム前が B B 状態終了後の 1 ゲーム目でない確率（約 2 0 0 分の 1 9 9）と、選択したゲームが B B 状態終了後の 1 ゲーム目でない確率（約 2 0 0 分の 1 9 9）と、を乗算した値であるため、約 2 0 2 分の 1 すなわち約 0 . 4 9 5 % である。このように、選択したゲームが B B 状態終了後の n ゲーム目である確率は、選択したゲームの $(n - 1)$ ゲーム前が B B 状態終了後の 1 ゲーム目である確率と、 $(n - 2)$ ゲーム前から選択したゲームまでが全て B B 状態終了後の 1 ゲーム目でない確率と、を乗算した値となる。そして、選択したゲームが B B 状態終了後の 1 ゲーム目から n ゲーム目までのいずれかである確率は、B B 状態終了後の 1 ゲーム目である確率から n ゲーム目である確率までを累積加算したものとなる。したがって、選択したゲームが B B 終了後の 1 ゲーム目から 7 2 ゲーム目までのいずれかである確率、すなわち全ゲーム数のうち第 1 R T 状態下のゲーム数の占める割合は、約 3 0 . 3 % となる。同様に、選択したゲームが B B 終了後の 1 ゲーム目から 1 7 5 ゲーム目までのいずれかである確率、すなわち全ゲーム数のうち第 2 R T 状態下のゲーム数の占める割合は、約 5 8 . 4 % となる。

【 0 1 8 2 】

B B 状態終了後に常に第 1 R T 状態へ移行させて遊技が行われた場合には、通常状態下の第 1 再遊技当選確率が約 7 . 3 0 分の 1、第 1 R T 状態下の第 1 再遊技当選確率が約 1 . 1 7 分の 1 であり、入賞成立時のメダル払出数は 3 枚である。そして、全ゲーム数のうち第 1 R T 状態下のゲーム数の占める割合は約 3 0 . 3 % であり、通常状態下のゲーム数の占める割合は約 6 9 . 7 % である。故に、第 1 再遊技に関する 1 ゲームあたりのメダル払出の期待値は、第 1 再遊技当選確率と、メダル払出数たる 3 と、対応する遊技状態下のゲーム数の占める割合と、を通常状態及び第 1 R T 状態について乗算し、当該結果を加算

した値と等しくなり、約 1.06 枚となる。したがって、BB 状態終了後に常に第 1 RT 状態へ移行させて遊技が行われた場合には、BB 状態及び RT 準備状態以外の遊技状態下の 1 ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値が、約 3.00 枚となる。1 回のゲームを行うためには 3 枚のメダルが必要なため、BB 状態終了後に常に第 1 RT 状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率は、約 100% となる。より厳密には、BB 状態及び RT 準備状態以外の遊技状態下の 1 ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値は、約 3.0058 枚となり、BB 状態終了後に常に第 1 RT 状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率は、約 100.19% となる。

【0183】

BB 状態終了後に常に第 2 RT 状態へ移行させて遊技が行われた場合には、通常状態下の第 1 再遊技当選確率が約 7.30 分の 1、第 2 RT 状態下の第 1 再遊技当選確率が約 1.97 分の 1 であり、入賞成立時のメダル払出数は 3 枚である。そして、全ゲーム数のうち第 2 RT 状態下のゲーム数の占める割合は約 58.4% であり、通常状態下のゲーム数の占める割合は約 41.6% である。故に、第 1 再遊技に関する 1 ゲームあたりのメダル払出の期待値は、第 1 再遊技当選確率と、メダル払出数たる 3 と、対応する遊技状態下のゲーム数の割合と、を通常状態及び第 2 RT 状態について乗算し、当該結果を加算した値と等しくなり、約 1.06 枚となる。したがって、BB 状態終了後に常に第 2 RT 状態へ移行させて遊技が行われた場合には、BB 状態及び RT 準備状態以外の遊技状態下の 1 ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値が、約 3.00 枚となる。1 回のゲームを行うためには 3 枚のメダルが必要なため、BB 状態終了後に常に第 2 RT 状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率は、約 100% となる。より厳密には、BB 状態及び RT 準備状態以外の遊技状態下の 1 ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値は、約 3.0032 枚となり、BB 状態終了後に常に第 1 RT 状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率は、約 100.10% となる。

【0184】

このように、本実施の形態では、BB 状態終了後にいずれの RT 状態へ移行させた場合であっても、出率にほぼ差異が生じないようになっている。例えば、BB 状態終了後に第 1 RT 状態へ移行させて 215 回の遊技が行われた場合には、215 回の遊技が行われる間に払い出されるメダル期待値が約 646.25 枚、遊技者がベットするメダル数は 645 枚であり、差枚数が約 1.25 枚となる。同様に、BB 状態終了後に第 2 RT 状態へ移行させて 215 回の遊技が行われた場合には、215 回の遊技が行われる間に払い出されるメダル期待値が約 645.69 枚、遊技者がベットするメダル数は 645 枚であり、差枚数が約 0.69 枚となる。したがって、BB 状態終了後に第 1 RT 状態へ移行させて 215 回の遊技が行われた場合における差枚数と、BB 状態終了後に第 2 RT 状態へ移行させて 215 回の遊技が行われた場合における差枚数と、の差は、0.56 枚となって 1 枚以下となる。ここで、215 回とは、RT 準備状態への移行契機となる BB 当選確率（約 200 分の 1）の逆数と、RT 準備状態における第 2 再遊技及び第 3 再遊技の当選確率（約 14.6 分の 1）の逆数との和を整数化したものであり、換言すれば、対応する RT 状態への移行確率の逆数である。ちなみに、214 回の遊技が行われた場合における差枚数の比較を行っても、その差が 0.56 枚となって 1 枚以下となる。

【0185】

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。

【0186】

RT 準備状態に移行した場合、第 1 再遊技に代えて第 2 再遊技と第 3 再遊技の当否判定が行われる。そして、第 2 再遊技に当選している状況において、入賞成立となる有効ライン上に「赤 7」図柄を到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ 44 が操作された場合には、第 2 再遊技入賞が成立して遊技状態が第 1 RT 状態に移行する。一方、入賞成立となる有効ライン上に「赤 7」図柄を到達させることが不可能なタイミングで右ストップスイッチ 44 が操作された場合には、第 2 再遊技入賞が成立せずに RT 準備状態が継続する。同様に、第 3 再遊技に当選している状況において、入賞成立となる有効ラ

イン上に「白 7」図柄を到達させることが可能な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、第 3 再遊技入賞が成立して遊技状態が第 2 R T 状態に移行する。一方、入賞成立となる有効ライン上に「白 7」図柄を到達させることが不可能な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、第 3 再遊技入賞が成立せずに R T 準備状態が継続する。かかる構成とすることにより、R T 準備状態において、その後第 1 R T 状態と第 2 R T 状態のいずれに移行させるのかを、入賞を成立させるべく右ストップスイッチ 4 4 を操作するの可否を通じて遊技者に選択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とともに、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。さらに言うと、ストップスイッチの操作を通じて遊技者にいずれの R T 状態に移行させるのかを選択させることにより、遊技の進行を阻害することなく前記選択を実行させることが可能となる。例えば、いずれの R T 状態に移行させるのかを選択させるための選択スイッチをスロットマシンに設ける構成とした場合には、ストップスイッチを操作して回転中のリールを停止させる行為と別に選択スイッチの操作を行う必要が生じるため、遊技者が煩わしさを感じたり選択スイッチの操作を忘れてしまったりする可能性が考えられるからである。

【0187】

第 1 R T 状態に移行した場合には 7 2 回のゲームが実行されるか B B に当選した場合に当該第 1 R T 状態が終了する構成とし、第 2 R T 状態に移行した場合には 1 7 5 回のゲームが実行されるか B B に当選した場合に当該第 2 R T 状態が終了する構成とした。このように、R T 状態下で実行可能なゲーム数に差異を設けることにより、遊技者にその時々状況に応じていずれの R T 状態に移行させるのかを選択させることが可能となる。すなわち、R T 状態に移行してから 7 2 ゲーム以下の遊技しか実行できないのであれば、第 3 再遊技に当選している状況において第 3 再遊技入賞の成立を回避するとともに、第 2 再遊技に当選している状況において第 2 再遊技入賞を成立させるべく右ストップスイッチ 4 4 を操作すればよく、R T 状態に移行してから 1 7 5 ゲーム以上の遊技を実行できるのであれば、第 2 再遊技に当選している状況において第 2 再遊技入賞の成立を回避するとともに、第 3 再遊技に当選している状況において第 3 再遊技入賞を成立させるべく右ストップスイッチ 4 4 を操作すればよいからである。故に、遊技者が遊技可能な遊技時間の長短を問わず、遊技者に R T 状態下での遊技を楽しませることが可能となる。

【0188】

1 ゲームあたりの有利度合いを比較した場合に、第 1 R T 状態における遊技の方が第 2 R T 状態における遊技よりも有利度合いが大きい構成とした。かかる構成とすることにより、第 1 R T 状態と第 2 R T 状態のいずれに移行させるのかの選択をより強く促すことが可能となる。第 1 R T 状態と第 2 R T 状態を比較した場合に、第 1 R T 状態は、1 ゲームあたりの有利度合いは大きいものの早期に R T 状態が終了し、第 2 R T 状態は、1 ゲームあたりの有利度合いは小さいものの長期にわたって R T 状態が継続するからである。

【0189】

第 1 R T 状態下での遊技では、1 ゲーム行う毎に約 0.41 枚ずつメダルの増加が期待される構成とし、第 2 R T 状態下での遊技では、1 ゲーム行う毎に約 0.63 枚ずつメダルの減少が期待される構成とした。かかる構成とすることにより、第 1 R T 状態と第 2 R T 状態との間に明確な差異を設けることができ、第 1 R T 状態と第 2 R T 状態のいずれに移行させるのかの選択をより強く促すことが可能となる。R T 状態に移行させてから 7 2 ゲーム以下の遊技しか実行できない遊技者は、ゲームをすれば B B に当選せずとも所有メダルの増加が期待できる第 1 R T 状態に移行させれば良く、1 7 5 ゲームの遊技を実行できるとともに少しでも長く R T 状態を堪能したい遊技者は、第 2 R T 状態に移行させれば良いからである。

【0190】

また、第 1 R T 状態に移行させてから 1 7 5 ゲームすなわち第 2 R T 状態終了となるゲーム数の遊技を行った場合には、第 2 R T 状態に移行させてから 1 7 5 ゲームの遊技を行った場合よりも所有メダル増加の期待値が低くなる構成とした。かかる構成とすることに

より、第1 R T状態と第2 R T状態との一方を遊技者に選択させる意図を明確なものとしつつ、遊技可能な遊技時間の長短を問わず遊技者にR T状態下での遊技を楽しませることが可能となる。いずれかのR T状態に移行させてから72ゲーム以下の遊技しか実行できない遊技者は、ゲームをすればB Bに当選せずとも所有メダルの増加が期待できる第1 R T状態に移行させれば良く、175ゲームの遊技を実行できる遊技者は、所有メダルの減少を抑制しつつB B当選の期待を抱くことができる第2 R T状態に移行させれば良いからである。

【0191】

加えて、第1 R T状態に移行させた場合における所有メダルの増加の期待値と、第2 R T状態に移行させた場合における所有メダルの増加の期待値と、がほぼ等しくなる139ゲーム目の遊技において、B B当選となる期待度が約50%となるようにB B当選確率を設定した。かかる構成の場合、175ゲーム以上の遊技を実行可能な遊技者は、複数当選役に当選した状況において、その後の139ゲーム以内にB Bに当選する自信があれば第1 R T状態に移行させれば良い。実際にB Bに当選した場合に、第2 R T状態に移行させた場合と比してより多くのメダルを所有できるからである。一方、139ゲーム以内にB Bに当選する自信がない遊技者は、第1 R T状態ではなく第2 R T状態に移行させれば良い。実際にB Bに当選しなかった場合に、第1 R T状態に移行させた場合と比してより多くのメダルを所有できるからである。このように、その後に遊技可能な遊技時間のみならずその時々所有メダルや心理状況等も考慮しつついずれのR T状態に移行させるのかを選択させることが可能となり、繰り返し行われる遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0192】

さらに、B B状態終了後に常に第1 R T状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率と、B B状態終了後に常に第2 R T状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率と、がほぼ等しくなるように、各遊技状態における各役の当選確率や各R T状態において実行可能なゲーム数を決定した。かかる構成とすることにより、いずれのR T状態に移行させるのかを遊技者が選択可能とすることで各R T状態における遊技を堪能させることが可能なものとしつつ、複数のR T状態を備えた意図が希薄化することを抑制することが可能となる。すなわち、B B状態終了後に常に第1 R T状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率と、B B状態終了後に常に第2 R T状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率と、の間に差異を設けた場合、特段の事情がない限りは出率が高くなる側のR T状態に移行させ、より多くのメダルを所有できることを期待しつつ遊技を実行すると想定されるからである。

【0193】

右リール32Rには、第2再遊技図柄たる「赤7」図柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合、第3再遊技図柄たる「白7」図柄が前記所定位置に到達せず、「白7」図柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には「赤7」図柄が前記所定位置に到達しないよう、「赤7」図柄と「白7」図柄が離間して配置されている。かかる構成とすることにより、第1 R T状態への移行を望む遊技者は、入賞成立となる有効ライン上に「赤7」図柄を到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44を操作すれば、第2再遊技に当選している場合に第2再遊技入賞を成立させることができるとともに、第3再遊技に当選している場合に第3再遊技入賞の成立を回避させることができる。同様に、第2 R T状態への移行を望む遊技者は、入賞成立となる有効ライン上に「白7」図柄を到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44を操作すれば、第3再遊技に当選している場合に第3再遊技入賞を成立させることができるとともに、第2再遊技に当選している場合に第2再遊技入賞の成立を回避させることができる。故に、第2再遊技又は第3再遊技に当選している状況において、遊技者が誤って自己の望まない側のR T状態に移行する再遊技入賞を成立させてしまうことを回避することが可能となる。

【0194】

第2再遊技又は第3再遊技に当選している状況において、上部ランプ63や補助表示部65を通じて当選役と対応する再遊技入賞を成立させることが可能であることを示唆する構成とした。かかる構成とすることにより、第2再遊技又は第3再遊技に当選した各ゲームにおいて、対応する再遊技入賞を成立させてRT状態に移行させるか否かを遊技者に選択させることが可能となり、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。

【0195】

RT準備状態を、第2再遊技入賞と第3再遊技入賞のいずれかが成立するか、BBに当選したことを以って終了する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の意向に沿う形で遊技状態の移行を実現することが可能となる。例えばRT状態に移行させたくない遊技者や、いずれのRT状態に移行させるかを決めかねている遊技者は、第2再遊技又は第3再遊技に当選した場合に、対応する再遊技入賞の成立を回避することでRT準備状態下での遊技を継続することができるからである。また、いずれのRT状態に移行させるかを決定した遊技者は、自己の望むRT状態に移行する再遊技に当選することを期待しつつRT準備状態下での遊技を継続し、前記再遊技に当選となった段階で対応する再遊技入賞を成立させることにより、自己の望むRT状態に移行させることができるからである。

【0196】

RT準備状態では、第2再遊技に当選する確率と第3再遊技に当選する確率とが等しくなる構成とした。いずれのRT状態下での遊技を楽しみたいかは、遊技者によって或いはその時々状況によって異なると考えられるため、かかる構成とすることにより、遊技者が楽しみたいと考える側のRT状態下での遊技を堪能させることが可能となる。例えば、第2再遊技に当選する確率が第3再遊技に当選する確率よりも高い構成とした場合、第2RT状態下での遊技を楽しみたいと考える遊技者は、第2再遊技に当選する度に第2再遊技入賞の成立を回避させる必要が生じる。このため、第3再遊技に当選するよりも前に第2再遊技に頻繁に当選した場合には、第2RT状態下での遊技を楽しみたいと考える遊技者が、第2RT状態下での遊技を諦めてしまったり、第3再遊技に当選しないことから遊技意欲を減退させてしまったりする可能性が考えられるからである。また、前記遊技者が第2RT状態下での遊技を諦めて第2再遊技入賞を成立させた場合、第2RT状態下で得られた利益を損なわれたかのような印象を抱き、第1RT状態下での遊技を堪能できない可能性が考えられるからである。

【0197】

次に、第2の実施の形態について説明する。上記実施の形態では、BBに当選しなかった場合、RT準備状態が第2再遊技入賞又は第3再遊技入賞が成立するまで継続する構成としたが、かかる構成を変更し、予め定めた所定回数のゲームが実行された場合にもRT準備状態が終了する構成とする。以下では、上記第1の実施の形態と異なる点についてのみ説明し、上記第1の実施の形態と同一の構成については説明を省略する。

【0198】

BB状態処理における状態移行処理（ステップS716、図18参照）では、RT準備設定フラグをRAM106の状態情報格納エリア106cにセットするとともに、状態情報格納エリア106cに設けられた残ゲーム数カウンタに10をセットし、遊技状態をRT準備状態とする。

【0199】

そして、RT準備状態における抽選処理（図12参照）では、ステップS302においてRT準備状態用の抽選テーブルを選択し、当該抽選テーブルを用いて役の当否判定を実行する。

【0200】

図22に示す抽選テーブルは、「設定3」のRT準備状態下で選択される第1抽選テーブルである。第1抽選テーブルには、上記第1の実施の形態における第1抽選テーブルと同様に、当否判定すべき役として、第2再遊技、第3再遊技、スイカ、ベル、チェリー、1枚役、BBの7つの役が設定されている。但し、第2再遊技と第3再遊技のポイント値

PVについては、上記第1の実施の形態では第2再遊技と第3再遊技のポイント値PVがそれぞれ4488であったのに対し、それぞれ27984と非常に高い値が設定されている。したがって、本実施の形態におけるRT準備状態では、約2.34分の1の確率で第2再遊技に当選し、約2.34分の1の確率で第3再遊技に当選する。つまり、RT準備状態では、約1.17分の1と非常に高確率で第2再遊技又は第3再遊技に当選する。

【0201】

また、本実施の形態では、RT状態処理（図17参照）のステップS602～ステップS607に示す準備状態中処理に代えて、図23に示す準備状態中処理を実行する。

【0202】

準備状態中処理では、先ずステップS801において、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。そして、第2再遊技入賞が成立した場合には、ステップS802にて遊技状態を第1RT状態に移行させるべく第1RT開始処理を実行し、準備状態中処理を終了する。第1RT開始処理では、RAM106の状態情報格納エリア106cに格納されているRT準備設定フラグをクリアするとともに、前記状態情報格納エリア106cに第1RT設定フラグをセットし、遊技状態を第1RT状態とする。また、前記状態情報格納エリア106cに設けられた残ゲーム数カウンタの値を72に変更する。

【0203】

ステップS801にて第2再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS803に進み、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S804にて遊技状態を第2RT状態に移行させるべく第2RT開始処理を実行し、準備状態中処理を終了する。第2RT開始処理では、RAM106の状態情報格納エリア106cに格納されているRT準備設定フラグをクリアするとともに、前記状態情報格納エリア106cに第2RT設定フラグをセットし、遊技状態を第2RT状態とする。また、前記状態情報格納エリア106cに設けられた残ゲーム数カウンタの値を175に変更する。

【0204】

RT準備状態下で第2再遊技入賞と第3再遊技入賞のいずれも成立しなかった場合には、ステップS805に進み、当選フラグ格納エリア106aにBB当選フラグがセットされているか否かを判定する。BB当選フラグがセットされている場合には、ステップS806に進み、RAM106の状態情報格納エリア106cに格納されているRT準備設定フラグをクリアするとともに、残ゲーム数カウンタの値を0にクリアし、準備状態中処理を終了する。一方、BB当選フラグがセットされていない場合には、ステップS807にて残ゲーム数カウンタの値を1減算し、ステップS808にて残ゲーム数カウンタの値が0か否かを判定する。そして、残ゲーム数カウンタの値が0の場合には、ステップS806にてRT準備設定フラグをクリアし、準備状態中処理を終了する。また、残ゲーム数カウンタの値が0でない場合には、RT準備設定フラグをクリアすることなく、そのまま準備状態中処理を終了する。

【0205】

つまり、RT準備状態は、第2再遊技入賞又は第3再遊技入賞が成立した場合と、BBに当選した場合と、RT準備状態下で10回のゲームが実行された場合と、に終了する。したがって、RT準備状態下で10回のゲームを実行し、第2再遊技入賞と第3再遊技入賞のいずれも成立させなかった場合には、いずれのRT状態にも移行することなく通常状態に復帰することとなる。

【0206】

本実施の形態によれば、上述した第1の実施の形態における効果に加えて、以下の優れた効果を奏する。

【0207】

第2再遊技入賞と第3再遊技入賞のいずれも成立させることなくRT準備状態下で10回のゲームを実行した場合、RT準備状態が終了する構成とした。かかる構成とすること

により、第2再遊技又は第3再遊技に当選した場合に、対応する再遊技入賞を成立させるか否かの選択を遊技者に強く促すことが可能となる。その後のゲームで第2再遊技と第3再遊技のいずれにも当選とならなかった場合、遊技状態が遊技者にとって不利な通常状態に移行してしまうからである。この結果、遊技者の望まない側のRT状態に移行する再遊技に当選した場合に、本来は望んでいないものの対応する再遊技入賞を成立させ、遊技者にとって有利な遊技状態であることに違いはないと割り切ってRT状態下での遊技を堪能するか、対応する再遊技入賞の成立を回避させ、通常状態に移行してしまうリスクも受け入れた上で自己の望む側のRT状態に移行する再遊技に当選することを期待するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【0208】

RT準備状態下における第2再遊技当選確率と第3再遊技当選確率を約2.34分の1と同じ当選確率とした。かかる構成とすることにより、RT準備状態下で10回のゲームを実行した場合に、第2再遊技と第3再遊技に4.27回ずつ当選することが期待できる。故に、RT準備状態下で実行可能なゲーム数に上限を設けた構成としても、遊技者の望むRT状態と対応する再遊技に当選しなかった結果として遊技状態が通常状態に復帰する機会を低減させることが可能となる。

【0209】

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。

【0210】

(1) 上記第1の実施の形態では、RT準備状態でBBに当選しなかった場合、第2再遊技入賞又は第3再遊技入賞が成立するまでRT準備状態が継続する構成としたが、かかる構成を変更する。例えば、第2再遊技又は第3再遊技に当選となった合計回数が所定回数となった場合に、RT準備状態が終了する構成とする。かかる構成とした場合であっても、前記所定回数となるまではRT準備状態が継続するため、上記第1の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。但し、所定回数として複数回数を設定することが望ましい。仮に1回とした場合、遊技者が移行を望んでいないRT状態と対応する再遊技に最初に当選すると、対応する再遊技入賞を成立させて自己の望んでいないRT状態に移行させるか、対応する再遊技入賞の成立を回避させて通常状態に移行させるかの選択を遊技者に実行させることとなるからである。

【0211】

(2) 上記各実施の形態では、RT準備状態に移行した場合にのみ第2再遊技と第3再遊技に当選し得る構成としたが、通常状態用抽選テーブルに第2再遊技と第3再遊技に対応するインデックス値IV及びポイント値PVを設定し、通常状態においても第2再遊技と第3再遊技に当選し得る構成としても良いことは言うまでもない。また、上記第1の実施の形態において、RT準備状態を設けず、通常状態下で第2再遊技と第3再遊技に当選し得る構成としても良い。

【0212】

(3) 上記各実施の形態では、BB状態の終了後にRT準備状態に移行する構成としたが、BB状態終了後に予め定めた規定回数(例えば100回)のゲームが実行された場合にRT準備状態に移行する構成としても良いし、当否判定すべき役としてRT準備状態役を設定して当該RT準備状態役に当選した場合(又は対応する入賞が成立した場合)にRT準備状態に移行する構成としても良い。

【0213】

(4) 上記各実施の形態では、第1再遊技の当選確率が通常状態より高くなる遊技状態として、第1RT状態と第2RT状態との2種類のRT状態を備える構成について説明したが、3種類以上のRT状態を備える構成としても良い。また、3種類以上のRT状態を備える構成において、遊技者が選択可能なRT状態と、遊技者が選択不可能なRT状態とを備える構成としても良い。遊技者が選択不可能なRT状態として、具体的には、ストップスイッチ42~44の操作タイミングに関わらず入賞成立となるRT役を設定する。

【 0 2 1 4 】

(5) 上記各実施の形態では、第 2 再遊技入賞又は第 3 再遊技入賞が成立した場合、再遊技の特典と対応する R T 状態に移行する特典とが付与される構成としたが、対応する R T 状態に移行する特典のみが付与される構成としても良いし、所定数のメダル払出が付与される特典と対応する R T 状態に移行する特典とが付与される構成としても良い。また、所定の遊技状態に移行させた後に対応する R T 状態に移行させる特典が付与される構成としても良い。具体的には、B B 状態に移行させた後に対応する R T 状態に移行させる特典が付与される構成とする。

【 0 2 1 5 】

(6) 上記各実施の形態では、遊技状態が第 1 R T 状態又は第 2 R T 状態に移行した場合、通常状態より遊技者の有利度合いが大きくなる構成としたが、通常状態より遊技者の有利度合いが小さくなる構成としても良い。かかる構成とした場合であっても、第 1 R T 状態と第 2 R T 状態のいずれに移行させるのかを、いずれの操作を実行するのかを通じて遊技者に選択させることが可能な構成とすれば、遊技者を遊技に積極参加させるとともに、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。

【 0 2 1 6 】

例えば、第 1 R T 状態に移行した場合、再遊技当選確率が約 7 分の 1 となり、第 2 R T 状態に移行した場合、再遊技当選確率が約 6 分の 1 となり、通常状態に移行した場合、再遊技当選確率が約 2 分の 1 となる構成とし、各 R T 状態では遊技者の所有するメダルが 1 ゲーム行う毎に減少することが期待され、通常状態では遊技者の所有するメダルが 1 ゲーム行う毎に増加することが期待される構成とする。そして、第 1 R T 状態は 3 0 0 回の遊技が実行された場合又は B B に当選した場合に終了し、第 2 R T 状態は 5 0 0 回の遊技が実行された場合又は B B に当選した場合に終了する構成とする。加えて、第 1 R T 状態に移行させて 5 0 0 回の遊技を行った場合には、第 2 R T 状態に移行させて 5 0 0 回の遊技を行った場合よりも所有メダル増加の期待値が高くなる構成とする。かかる構成においては、B B 状態終了後から例えば 3 0 0 ゲーム以内に B B に当選する自信があれば第 2 R T 状態に移行させれば良い。実際に B B に当選した場合に、第 1 R T 状態に移行させた場合と比してより多くのメダルを所有できるからである。一方、B B に当選する自信がない遊技者は、第 2 R T 状態ではなく第 1 R T 状態に移行させれば良い。実際に 5 0 0 回以上の遊技を行っても B B に当選しなかった場合に、第 2 R T 状態に移行させた場合と比してより多くのメダルを所有できるからである。このように、その後に遊技可能な遊技時間のみならずその時々所有メダルや心理状況等も考慮しつついずれの R T 状態に移行させるのかを選択させることが可能となり、繰り返し行われる遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【 0 2 1 7 】

(7) 上記各実施の形態では、第 1 再遊技の当選確率に差異を設けることにより、通常状態、第 1 R T 状態、第 2 R T 状態の各遊技状態における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、ベル等の小役の当選確率に差異を設けて各遊技状態における遊技者の有利度合いを変化させる構成としても良い。

【 0 2 1 8 】

(8) 上記各実施の形態では、第 1 R T 状態と第 2 R T 状態を比較した場合に、実行可能なゲーム数と、第 1 再遊技当選確率と、外れ確率とが異なる構成としたが、これらのうち 1 つのみが異なる構成であっても良い。要は、第 1 R T 状態と第 2 R T 状態とが通常状態より遊技者に有利であって同一でない遊技状態であれば良い。

【 0 2 1 9 】

(9) 上記各実施の形態では、第 2 再遊技に当選する確率と第 3 再遊技に当選する確率とが等しい構成としたが、等しくなくても良い。また、上記第 1 の実施の形態では、R T 準備状態下で第 2 再遊技又は第 3 再遊技に当選となる確率が通常状態下で第 1 再遊技に当選となる確率と等しくなる構成としたが、第 2 再遊技又は第 3 再遊技に当選となる確率が

通常状態下で第1再遊技に当選となる確率より高い構成であっても良い。かかる構成とした場合には、RT準備状態下で遊技者の所有メダルが減少することを抑制することが可能となる。

【0220】

(10) 上記各実施の形態では、「赤7」図柄と「白7」図柄のいずれを狙って右ストップスイッチ44を操作するかを選択することにより、第2再遊技又は第3再遊技に当選した場合に対応する再遊技入賞を成立させるか否かを選択可能な構成としたが、前記選択の際に操作するストップスイッチは左ストップスイッチ42であっても良いし、中ストップスイッチ43であっても良い。例えば、有効ライン上に左から順に「赤7」図柄、「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄と並んで停止した場合に第2再遊技入賞成立となり、有効ライン上に左から順に「白7」図柄、「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄と並んで停止した場合に第3再遊技入賞成立となる構成とし、上記各実施の形態における左リール32Lの図柄配列と右リール32Rの図柄配列を入れ替える。かかる構成とした場合には、「赤7」図柄と「白7」図柄のいずれを狙って左ストップスイッチ42を操作するかを選択することにより、第2再遊技又は第3再遊技に当選した場合に対応する再遊技入賞を成立させるか否かを選択可能な構成となる。

【0221】

(11) 上記各実施の形態では、「赤7」図柄と「白7」図柄のいずれを狙って右ストップスイッチ44を操作するかを選択することにより、第1RT状態と第2RT状態のいずれの遊技状態に移行させるか(いずれのRT状態への移行を回避させるか)を選択可能な構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、移行させるRT状態を遊技者が選択可能な構成であれば良い。例えば、第1停止指令として左ストップスイッチ42が操作された場合には第2再遊技入賞が成立し、第1停止指令として左ストップスイッチ42以外のストップスイッチ43, 44が操作された場合には第3再遊技入賞が成立する構成とする。かかる構成とした場合には、第2再遊技に当選している状況下で左ストップスイッチ42以外のストップスイッチ43, 44を第1停止指令として操作すれば、第1RT状態への移行を回避することができ、第3再遊技に当選している状況下で左ストップスイッチ42を第1停止指令として操作すれば、第2RT状態への移行を回避することができる。

【0222】

(12) 上記各実施の形態では、右ストップスイッチ44の操作を通じていずれのRT状態に移行させるかを選択させる構成としたが、中ストップスイッチ43及び右ストップスイッチ44の操作を通じて選択させる構成としても良いし、全てのストップスイッチ42~44の操作を通じて選択させる構成としても良い。

【0223】

(13) 上記各実施の形態では、右リール32Rに、「赤7」図柄を所定位置に停止させることが可能な区間(19番~7番の区間)と、「白7」図柄を所定位置に停止させることが可能な区間(8番~18番の区間)と、が形成されるようにして、「赤7」図柄と「白7」図柄を配置したが、「赤7」図柄と「白7」図柄とを共に所定位置に到達させることが可能な区間を設けても良い。但し、かかる構成とした場合には、第2再遊技又は第3再遊技に当選して対応する再遊技入賞の成立を回避する場合に、当選図柄が入賞成立となる有効ライン上に到達しないよう、当選役に応じて狙う図柄を変化させる必要が生じる。

【0224】

(14) 上記各実施の形態では、有効ライン上に左から順に「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄、「赤7」図柄と並んで停止した場合に第2再遊技入賞成立となり、有効ライン上に左から順に「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄、「白7」図柄と並んで停止した場合に第3再遊技入賞成立となる構成としたが、入賞成立となる図柄の組合せはかかる構成に限定されるものではなく任意である。また、例えばチェリー入賞のように、右リール32Rの「赤7」図柄が有効ライン上に停止した場合に他のリール32L, 32Mの停止

結果に関わらず第2再遊技入賞成立となる構成としても良い。

【0225】

(15) 上記各実施の形態では、中リール32Mと右リール32Rについて、「リプレイ」図柄に第2再遊技図柄としての役割と第3再遊技図柄としての役割とを付与する構成としたが、右リール32Rと同様に第2再遊技図柄と第3再遊技図柄とが異なる構成としても良い。

【0226】

(16) 上記各実施の形態では、中リール32Mと右リール32Rについて、「リプレイ」図柄に第2再遊技図柄としての役割と第3再遊技図柄としての役割とを付与する構成としたが、「スイカ」図柄に第2再遊技図柄としての役割と第3再遊技図柄としての役割とを付与する構成としても良いし、「ベル」図柄に第2再遊技図柄としての役割と第3再遊技図柄としての役割とを付与する構成としても良いことは言うまでもない。

【0227】

(17) 上記各実施の形態では、右リール32Rにおいて、第2再遊技図柄と第3再遊技図柄がリールの回転する側に4図柄分以上離れるようにして配置することにより、一方の再遊技図柄を所定位置に停止させるべく右ストップスイッチ44が操作された場合に、他方の再遊技図柄が前記所定位置に到達しない構成とした。これは、予め定めた規定時間にリールを滑らせることのできる最大滑り数が4図柄であるスロットマシンの場合の例である。最大滑り数が異なるスロットマシンの場合には、「(リールを滑らせることのできる最大滑り数)」図柄以上に各再遊技図柄を離間させて配置すれば良い。

【0228】

(18) 上記各実施の形態では、第1RT状態に移行させると1ゲーム行う毎にメダルの増加が期待され、第2RT状態に移行させると1ゲーム行う毎にメダルの減少が期待される構成としたが、いずれのRT状態に移行させた場合であっても1ゲーム行う毎にメダルの増加が期待される構成としても良いし、いずれのRT状態に移行させた場合であっても1ゲーム行う毎にメダルの減少が期待され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1RT状態下の1ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値が第2RT状態下の1ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値よりも高い構成とすれば、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【0229】

(19) 上記各実施の形態では、1ゲームあたりの有利度合いが第1RT状態と第2RT状態で異なる構成としたが、等しい構成としても良い。すなわち、第1RT状態と第2RT状態を、RT状態で実行可能なゲーム数のみが異なる構成とする。但し、かかる構成とした場合には、遊技を長時間実行可能な遊技者であれば常に第2RT状態を選択して遊技を実行するものと考えられるため、複数のRT状態を設けた意図が希薄化してしまう可能性が懸念される。

【0230】

(20) 上記各実施の形態では、BB状態終了後に常に第1RT状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率と、BB状態終了後に常に第2RT状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率と、がほぼ等しい構成としたが、異なる構成としても良い。但し、かかる構成とした場合には、より多くのメダルを所有した状態で遊技を終了することを望む遊技者であれば、常に出率が高い側のRT状態を選択して遊技を実行するものと考えられるため、複数のRT状態を設けた意図が希薄化してしまう可能性が懸念される。

【0231】

(21) 上記各実施の形態では、RT状態の終了条件として、所定回数のゲームが実行されることと、BBに当選することとを備える構成について説明したが、所定回数のゲームが実行された場合に限ってRT状態が終了する構成としても良いし、BBに当選することに代えてBB入賞が成立したことを終了条件として備える構成としても良い。また、RT状態でRT状態を終了させるか否かの抽選を実行し、当該抽選に当選した場合にRT状態を終了させる構成としても良い。例えば、第1RT状態下では72分の1で当選とな

る終了抽選を毎ゲーム実行し、第2 R T状態下では175分の1で当選となる終了抽選を毎ゲーム実行する構成とする。かかる構成とした場合には、第1 R T状態が終了するまでに72ゲームの遊技を行うことが期待でき、第2 R T状態が終了するまでに175ゲームの遊技を行うことが期待できる。故に、上記各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。なお、終了抽選を毎ゲーム実行する構成ではなく、所定回数のゲームが実行される毎に終了抽選を実行する構成としても良いし、所定の役に当選した場合や所定の入賞が成立した場合に終了抽選を実行する構成としても良い。また、所定の役に当選した場合や所定の入賞が成立した場合に R T状態を終了させる構成としても良い。

【0232】

(22) 上記各実施の形態では、第2再遊技又は第3再遊技に当選した場合に、上部ランプ63や補助表示部65にて成立させることが可能な入賞態様を示唆する構成としたが、所定確率で示唆する構成としても良いし、示唆しない構成としても良い。但し、これら構成とした場合には、上記各実施の形態における右リール32Rの図柄配列のように、一方の再遊技図柄を狙ってストップスイッチを操作した場合に、他方の再遊技図柄が入賞成立となる有効ライン上に停止しないよう、第2再遊技図柄と第3再遊技図柄とを離間して配置することが望ましい。第2再遊技又は第3再遊技に当選していることが示唆されていない状況において、遊技者が入賞成立を回避させるつもりでの再遊技入賞を誤って成立させてしまう可能性が生じるからである。

【0233】

(23) 第2再遊技にのみ当選となる単独当選役や第3再遊技にのみ当選となる単独当選役に加えて、第2再遊技と第3再遊技に共に当選となる複数当選役を設定しても良い。上記各実施の形態において前記複数当選役を設定した場合、単独当選役に当選した場合に対応する入賞を成立させるか否かを選択させることが可能となり、複数当選役に当選した場合にはいずれの入賞を成立させるのかを選択させることが可能となる。

【0234】

また、上記複数当選役を設定し、第2再遊技入賞を成立させるのか、第3再遊技入賞を成立させるのか、さらにはいずれの入賞の成立も回避させるのか、を遊技者に選択させる構成とすることも可能である。例えば、右リール32Rの12番の「白7」図柄を「赤7」図柄以外の図柄に変更する。かかる構成とした場合には、右リール32Rの8番～10番の図柄が入賞成立となる有効ライン上に到達している際に右ストップスイッチ44を操作すると、前記有効ライン上に「赤7」図柄と「白7」図柄を停止させることができず、いずれの入賞の成立も回避することができる。

【0235】

上記各実施の形態における抽選処理を例に複数当選役を説明すると、所定のインデックス値で当選と判定した場合に、第2再遊技当選フラグと第3再遊技当選フラグとを共にセットする構成とする。かかる構成とした場合には、1回の当否判定で第2再遊技と第3再遊技に共に当選することとなる。また、当選となる数値範囲を役毎に予め設定し、スタートレバー41が操作された際に取得した乱数の属する数値範囲と対応する役の当選フラグをセットする構成においては、第2再遊技当選フラグがセットされる数値範囲と、第3再遊技当選フラグがセットされる数値範囲と、の少なくとも一部が重複するように前記数値範囲を設定する。

【0236】

上記各実施の形態において、R T準備状態下では、第1再遊技と第2再遊技に共に当選となる第1複数当選役と、第1再遊技と第3再遊技に共に当選となる第2複数当選役と、を設定する構成としても良い。かかる構成とした場合には、遊技者が第2再遊技入賞又は第3再遊技入賞の成立を回避させた場合に第1再遊技入賞を成立させることができる。故に、第2再遊技又は第3再遊技に当選した際に対応する再遊技入賞の成立を回避させた結果として遊技者の所有メダルが減少することを防止できる。

【0237】

(24) 上記各実施の形態では、B B状態終了後の1ゲーム目に第2再遊技入賞又は第

3 再遊技入賞が成立することを前提としたが、前記各役の当選確率を考慮して対応する R T 状態に移行することが期待されるゲーム数等を算出し、その上で所有メダルの増加の期待値が等しくなるゲーム数において B B 当選となる期待度が約 50% となるように B B 当選確率を調整しても良い。なお、B B 当選確率を調整するのではなく、各役の当選確率や入賞成立時のメダル払出数を調整したりしても良いことは言うまでもない。

【0238】

(25) 上記各実施の形態では、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。但し、かかる構成の場合には、ベット状況に応じた抽選テーブルやスベリテーブルを予め記憶しておく必要がある。

【0239】

(26) 上記各実施の形態では、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。

【0240】

(27) 上記各実施の形態では、リールを 3 つ並列して備え、有効ラインとして 5 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。

【0241】

(28) 上記各実施の形態では、いわゆる A タイプのスロットマシンについて説明したが、B タイプ、C タイプ、A タイプと C タイプの複合タイプ、B タイプと C タイプの複合タイプ、さらには C T ゲームを備えたタイプなど、どのようなスロットマシンにこの発明を適用してもよく、何れの場合であっても上述した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。なお、これらの各タイプにおけるボーナス当選としては、B B 当選、R B 当選、S B 当選、C T 当選などが挙げられる。

【0242】

(29) 上記各実施の形態では、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。

【図面の簡単な説明】

【0243】

【図 1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【図 2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図 3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図 4】前面扉の背面図。

【図 5】筐体の正面図。

【図 6】各リールの図柄配列を示す図。

【図 7】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。

【図 8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図 9】スロットマシンのブロック図。

- 【図 1 0】タイマ割込み処理を示すフローチャート。
- 【図 1 1】通常処理を示すフローチャート。
- 【図 1 2】抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 1 3】通常状態用抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図 1 4】スベリテーブルの一例を示す図。
- 【図 1 5】リール制御処理を示すフローチャート。
- 【図 1 6】停止前処理を示すフローチャート。
- 【図 1 7】R T 状態処理を示すフローチャート。
- 【図 1 8】B B 状態処理を示すフローチャート。
- 【図 1 9】(a) は第 1 抽選テーブルの一例を示す図であり、(b) は第 1 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図であり、(c) は第 2 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 0】B B 状態終了後にゲームを継続して行った場合における所有メダルの期待値の推移を示す図。
- 【図 2 1】B B 状態終了後に行ったゲーム数と、B B 状態終了後から前記ゲーム数までの間に B B 当選となる期待度との関係を示す図。
- 【図 2 2】第 2 の実施の形態における第 1 抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図 2 3】準備状態中処理を示すフローチャート。
- 【符号の説明】
- 【 0 2 4 4 】
- 1 0 ... 遊技機としてのスロットマシン、3 2 ... 循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、4 1 ... 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、4 2 ~ 4 4 ... 停止操作手段としてのストップスイッチ、5 6 ... 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、5 7 ... 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、5 8 ... 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、6 3 ... 補助演出部又は補助演出手段を構成する上部ランプ、6 4 ... 補助演出部又は補助演出手段を構成するスピーカ、6 5 ... 補助演出部又は補助演出手段を構成する補助表示部、8 1 ... サブ制御基板としての表示制御装置、1 0 1 ... メイン制御基板としての主制御装置、1 0 2 ... 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 C P U。