

(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2007-222427

(P2007-222427A)

(43) 公開日 平成19年9月6日(2007.9.6)

(51) Int. Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 512E

A63F 5/04 512A

A63F 5/04 516F

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 75 頁)

(21) 出願番号 特願2006-47587 (P2006-47587)

(22) 出願日 平成18年2月23日 (2006.2.23)

(71) 出願人 000144522

株式会社三洋物産

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号

(74) 代理人 100121821

弁理士 山田 強

(72) 発明者 石田 裕司

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

(72) 発明者 外山 光顕

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

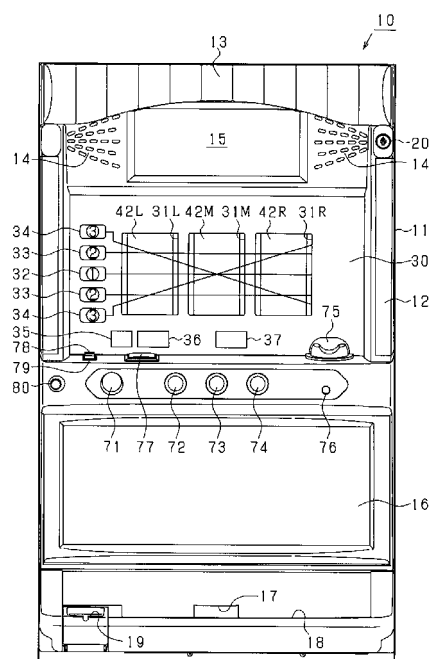
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の単調化を抑制しつつ遊技者を遊技に積極参加させることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】スロットマシン10では、前面扉12の略中央左部に設けられたスタートレバー71が操作されると、表示窓31L、31M、31Rを介して視認可能なリール42L、42M、42Rが回転を開始する。そして、ストップスイッチ72～74が操作されると、各スイッチ72～74に対応したリール42L、42M、42Rが停止するように構成されている。各リール42L、42M、42Rには、「スイカ」図柄等の小役図柄を狙ってストップスイッチ72～74が操作された場合に「ナス」図柄が有効ライン上に停止しないように、種々の図柄が周方向に配置されている。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄が配列された複数の周回体と、
前記各周回体について各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓と、
前記各周回体の周回を開始させるべく操作される始動操作手段と、
前記始動操作手段の操作に基づいて特典役等の役の抽選を行う抽選手段と、
前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段と、
前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段と、

10

前記各周回体の周回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、
前記役の抽選結果及び前記各停止操作手段の操作に基づいて、該各停止操作手段の操作タイミングから予め定めた規定期間に、操作された停止操作手段と対応する周回体の周回を停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する停止駆動制御手段と、

前記役の抽選結果が前記特典役当選であって、対応する特典絵柄が前記表示窓から視認できる有効位置に所定の組合せを形成して停止した場合、特典入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段と
を備えた遊技機において、

前記特典付与手段は、第 1 特典絵柄が前記有効位置に所定の組合せを形成して停止した場合、第 1 特典入賞成立として、遊技に用いる遊技媒体を前記第 1 特典入賞の成立した遊技で払い出す第 1 特典を付与する第 1 特典付与手段と、第 2 特典絵柄が前記有効位置に所定の組合せを形成して停止した場合、第 2 特典入賞成立として前記第 1 特典より有利度合いの大きな第 2 特典を付与する第 2 特典付与手段とを備え、

20

前記第 2 特典付与手段を、前記第 2 特典として、前記第 2 特典入賞の成立した遊技では前記遊技媒体を払い出さず、所定の終了条件が成立するまで遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる特典を付与する構成とすると共に、前記役の抽選結果が前記特典役当選である場合、少なくとも次の遊技回が開始されるまでに前記特典役当選を無効とする無効化手段を設け、

前記各周回体のうち規定の周回体には、複数種の第 1 特典絵柄を配置すると共に、対応する停止操作手段が所定タイミングで操作された場合に限り前記各第 1 特典絵柄を前記有効位置に到達させることが可能となるよう前記各第 1 特典絵柄を配置し、さらに、前記所定タイミングで前記停止操作手段が操作された場合には前記第 2 特典絵柄が前記有効位置に到達せず、前記第 2 特典絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで前記停止操作手段が操作された場合には前記各第 1 特典絵柄の少なくとも一部が前記有効位置に到達しないよう、前記第 2 特典絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

30

【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】

40

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投入されたメダル数に応じた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したり所定時間が経過したり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予め定めた所定の図柄の組合せが形成されると入賞となり、例えば小役入賞が成立した場合には所定枚数のメダルが払い出される特典が遊技者に付与され、ボーナス役入賞が成立した場合には遊技状態がビッグボーナスゲームやレギュラーボーナスゲーム等の

50

遊技者に有利なボーナスゲーム（特別遊技状態）に移行する特典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に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いえる（例えば特許文献 1 参照）。

【 0 0 0 3 】

ところで、かかるスロットマシンの場合、スタートレバーの操作に伴ってボーナス役や小役等の当否判定を行っており、この当否判定で当選とならなければ入賞は成立しない。つまり、入賞成立となる図柄の組合せが有効ライン上に形成されるタイミングでストップスイッチを操作したとしても、対応する役に当選していなければこの図柄の組合せが有効ライン上に形成されることはない。また、役の抽選に当選したにも関わらず入賞成立とならない、所謂取りこぼしが発生する場合もある。これは、ストップスイッチの操作されたタイミングからリールを回転させることのできる最大図柄数以上に離れて配置された図柄があるためである。

10

【 0 0 0 4 】

また、ボーナス役当選は対応する入賞が成立するまで有効とされる一方、小役当選は入賞成立の有無に関わらずそのゲームの終了後に無効とされることが一般的である。そこで、例えば自己の所有するメダルの減少を抑制させたい遊技者であれば、小役入賞を取りこぼす機会が低減するよう、取りこぼしの発生し得る小役図柄が有効ライン上に到達し得るタイミングでストップスイッチを操作するものと考えられる。

【 0 0 0 5 】

20

しかしながら、上述したタイミングでストップスイッチが操作された場合、確かに取りこぼしの発生する機会を低減させることは可能であるものの、繰り返し行われるゲームの中で図柄を狙ってストップスイッチを操作するという行為が機械的な単調作業となる可能性がある。故に、本発明者らは、遊技者が遊技に積極参加できるというスロットマシンの特徴が希薄化してしまう可能性を懸念するに至った。

【 0 0 0 6 】

なお、以上の問題は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。

【特許文献 1】特開 2 0 0 2 - 3 5 5 3 6 4 号公報

30

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 7 】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の単調化を抑制しつつ遊技者を遊技に積極参加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】

【 0 0 0 8 】

以下、上記課題を解決するのに有効な手段等につき、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。

40

【 0 0 0 9 】

手段 1 . 周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄（図柄）が配列された複数の周回体（リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R ）と、

前記各周回体について各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓（表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R ）と、

前記各周回体の周回を開始させるべく操作される始動操作手段（スタートレバー 7 1 ）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて特典役（小役）等の役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 3 1 の抽選処理機能）と、

50

前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段（ステッピングモータ 61）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段（主制御装置 131 の回転開始処理機能 S 901）と、

前記各周回体の周回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 72 ~ 74）と、

前記役の抽選結果及び前記各停止操作手段の操作に基づいて、該各停止操作手段の操作タイミングから予め定めた規定期間（190 msec）に、操作された停止操作手段と対応する周回体の周回を停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する停止駆動制御手段（主制御装置 131 の停止制御処理機能 S 902 ~ S 909）と、

前記役の抽選結果が前記特典役当選であって、対応する特典絵柄（小役図柄）が前記表示窓から視認できる有効位置（有効ライン）に所定の組合せを形成して停止した場合、特典入賞（小役入賞）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 131 のメダル払出処理）とを備えた遊技機において、

前記特典付与手段は、第 1 特典絵柄（小役図柄）が前記有効位置に所定の組合せを形成して停止した場合、第 1 特典入賞（小役入賞）成立として、遊技に用いる遊技媒体を前記第 1 特典入賞の成立した遊技で払い出す第 1 特典を付与する第 1 特典付与手段（主制御装置 131 の払出予定数セット処理機能 S 1307 及び払出処理機能 S 1401 ~ S 1406）と、第 2 特典絵柄（「ナス」図柄）が前記有効位置に所定の組合せを形成して停止した場合、第 2 特典入賞（RT 入賞）成立として前記第 1 特典より有利度合いの大きな第 2 特典を付与する第 2 特典付与手段（主制御装置 131 の RT 開始処理機能 S 1311 及び RT ゲーム処理機能 S 1410 ~ S 1414）とを備え、

前記第 2 特典付与手段を、前記第 2 特典として、前記第 2 特典入賞の成立した遊技では前記遊技媒体を払い出さず、所定の終了条件が成立するまで遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態（RT ゲーム）に移行させる特典を付与する構成とすると共に、前記役の抽選結果が前記特典役当選である場合、少なくとも次の遊技回が開始されるまでに前記特典役当選を無効とする無効化手段（主制御装置 131 の当選フラグリセット機能 S 1315）を設け、

前記各周回体のうち規定の周回体（左リール 42L）には、複数種の第 1 特典絵柄を配置すると共に、対応する停止操作手段が所定タイミング（20 番図柄が下ライン上に到達してから 1 番図柄が下ライン上に到達するまでのタイミング）で操作された場合に限り前記各第 1 特典絵柄を前記有効位置に到達させることが可能となるよう前記各第 1 特典絵柄を配置し、さらに、前記所定タイミングで前記停止操作手段が操作された場合には前記第 2 特典絵柄が前記有効位置に到達せず、前記第 2 特典絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで前記停止操作手段が操作された場合には前記各第 1 特典絵柄の少なくとも一部が前記有効位置に到達しないよう、前記第 2 特典絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【0010】

手段 1 によれば、規定の周回体には複数種の第 1 特典絵柄が配置されており、これら第 1 特典絵柄は、対応する停止操作手段が所定タイミングで操作された場合に限り各第 1 特典絵柄を有効位置に到達させることが可能となるように配置されている。かかる場合、遊技者が規定の周回体と対応する停止操作手段を所定タイミングで操作すれば、特典役に当選した際に対応する第 1 特典絵柄を有効位置に停止させることができ、対応する第 1 特典入賞を成立させることが可能となる。一方、この規定の周回体には、所定タイミングで停止操作手段が操作された場合には第 2 特典絵柄が有効位置に到達せず、第 2 特典絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段が操作された場合には各第 1 特典絵柄の少なくとも一部が有効位置に到達しないよう、第 2 特典絵柄が配置されている。したがって、遊技者が所定タイミングで停止操作手段を操作した場合には第 2 特典入賞

10

20

30

40

50

が成立せず、第2特典絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段を操作した場合には第1特典絵柄の少なくとも一部と対応する第1特典入賞が成立しない。また、特典役当選は少なくとも次の遊技回が開始されるまでに無効とされるため、特典役に当選した場合にはその遊技回で対応する特典入賞を成立させる必要があり、対応する特典入賞を成立させなかった場合には取りこぼしが発生することとなる。かかる構成とすることにより、第1特典入賞のいずれも成立させることが可能となるよう所定タイミングで規定の周回体と対応する停止操作手段を操作するか、第2特典入賞を成立させることが可能となるよう第2特典絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで規定の周回体と対応する停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となる。故に、いずれのタイミングで停止操作手段を操作するかを選択させた上で絵柄を狙って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。

10

【0011】

加えて、第1特典入賞を成立させた場合にはその遊技で遊技媒体が払い出される第1特典が付与され、第2特典入賞を成立させた場合にはその遊技で遊技媒体が払い出されないものの遊技状態が特定遊技状態に移行される第2特典が付与される。したがって、第1特典入賞を成立させてその遊技で遊技媒体を獲得するか、第2特典入賞を成立させてその後の遊技を特定遊技状態で行うかを遊技者に選択させることが可能となる。さらにいうと、遊技者は多くの遊技媒体を獲得することを期待しながら遊技を行うことが一般的である。このため、少しでも多くの遊技媒体を獲得したい遊技者は、第1特典より有利度合いの大きな第2特典の付与を受けるべく第2特典絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段を操作するものと考えられる。しかしながら、第1特典入賞を成立させた場合にはその遊技で遊技媒体が払い出されるものの、第2特典入賞を成立させた場合にはその遊技で遊技媒体が払い出されない。これにより、遊技可能な遊技時間やその時々状況を考慮させながらいずれの特典入賞を成立させるべく停止操作手段を操作する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。

20

【0012】

以上の結果、遊技の単調化を抑制しつつ遊技者を遊技に積極参加させることができる。

【0013】

手段2．上記手段1において、前記規定の周回体には、前記第1特典絵柄の1種である所定絵柄(「スイカ」図柄)を、前記所定絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで前記停止操作手段が操作された場合には前記第2特典絵柄が前記有効位置に到達せず、前記第2特典絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで前記停止操作手段が操作された場合には前記所定絵柄が前記有効位置に到達しないように配置したことを特徴とする遊技機。

30

【0014】

手段2によれば、規定の周回体には、第1特典絵柄の1種である所定絵柄が、この所定絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段が操作された場合には第2特典絵柄が有効位置に到達せず、第2特典絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段が操作された場合には所定絵柄が有効位置に到達しないように配置されている。つまり、所定絵柄と第2特典絵柄は、一方の絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段が操作された場合に他方の絵柄が有効位置に到達しないよう、離間して配置されている。かかる構成とすることにより、所定絵柄と対応する第1特典入賞を成立させることが可能となるよう規定の周回体と対応する停止操作手段を操作するか、第2特典入賞を成立させることが可能となるよう規定の周回体と対応する停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となる。

40

【0015】

手段3．上記手段2において、前記停止駆動制御手段は、前記周回体の周回を停止させる停止態様として、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記有効位置に到達して

50

いる到達絵柄をそのまま当該有効位置に停止させる停止態様と、前記到達絵柄を前記周回体の周回する側に予め定めた絵柄数（１～４図柄）分だけ移動させた後に停止させる停止態様と、のうち複数の停止態様を有し、

前記規定の周回体には、前記規定期間に前記到達絵柄の移動できる最大絵柄数（４図柄）以上に離間させて前記所定絵柄と前記第２特典絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【００１６】

手段３によれば、規定の周回体には、所定絵柄と第２特典絵柄が、規定期間に到達絵柄の移動できる最大絵柄数以上に離間させて配置されている。かかる場合、所定絵柄が有効位置に到達したタイミングで対応する停止操作手段が操作されると、最大絵柄数分だけ移動させた後に規定の周回体を停止させたとしても第２特典絵柄を有効位置に停止させることができず、第２特典絵柄が有効位置に到達したタイミングで対応する停止操作手段が操作されると、最大絵柄数分だけ移動させた後に規定の周回体を停止させたとしても所定絵柄を有効位置に停止させることができない。したがって、所定タイミングで停止操作手段が操作された場合には第２特典絵柄が有効位置に到達せず、第２特典絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段が操作された場合には所定絵柄が有効位置に到達しない。故に、いずれのタイミングで停止操作手段を操作するかを選択させた上で絵柄を狙って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。

【００１７】

手段４．上記手段２において、前記有効位置を複数設定し得る有効位置設定手段（主制御装置１３１）を備え、前記停止駆動制御手段は、前記周回体の周回を停止させる停止態様として、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記有効位置に到達している到達絵柄をそのまま当該有効位置に停止させる停止態様と、前記到達絵柄を前記周回体の周回する側に予め定めた絵柄数（１～４図柄）分だけ移動させた後に停止させる停止態様と、のうち複数の停止態様を有し、

前記規定の周回体には、前記所定絵柄と前記第２特典絵柄が「（前記規定期間に前記到達絵柄の移動できる最大絵柄数（４図柄））＋（前記規定の周回体において前記各有効位置が設定され得る範囲に停止する絵柄数（３図柄））－１」絵柄以上離間するように、前記所定絵柄と前記第２特典絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【００１８】

手段４によれば、規定の周回体には、所定絵柄と第２特典絵柄が「（規定期間に到達絵柄の移動できる最大絵柄数）＋（規定の周回体において各有効位置が設定され得る範囲に停止する絵柄数）－１」絵柄以上離間するように、所定絵柄と第２特典絵柄が配置されている。かかる構成とした場合、所定絵柄を各有効位置の設定され得る範囲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２特典絵柄が前記範囲に到達せず、第２特典絵柄を各有効位置の設定され得る範囲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所定絵柄が前記範囲に到達しない。つまり、複数の有効位置が設定された状況下であっても、所定絵柄と第２特典絵柄の少なくとも一方の絵柄しか有効位置に到達させることができない。故に、いずれのタイミングで停止操作手段を操作するかを選択させた上で絵柄を狙って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。

【００１９】

手段５．上記手段２乃至手段４のいずれかにおいて、前記規定の周回体には、前記第１特典絵柄の１種であって前記所定絵柄と異なる規定絵柄（「チェリー」図柄）を、前記規定絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで前記停止操作手段が操作された場合には前記第２特典絵柄が前記有効位置に到達せず、前記第２特典絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで前記停止操作手段が操作された場合には前記規定絵柄が前記有効位置に到達しないように配置したことを特徴とする遊技機。

【００２０】

手段5によれば、規定の周回体には、第1特典絵柄の1種であって所定絵柄と異なる規定絵柄が、この規定絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段が操作された場合には第2特典絵柄が前記有効位置に到達せず、第2特典絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段が操作された場合には規定絵柄が有効位置に到達しないように配置されている。つまり、規定の周回体には、所定絵柄のみならず規定絵柄も第2特典絵柄と離間して配置されている。かかる構成とした場合、特定遊技状態の遊技を行うに足る遊技時間を有する遊技者であっても、各第1特典入賞を成立させることが可能となるように遊技を行った場合と、第2特典入賞を成立させることが可能となるように遊技を行った場合のいずれの方が多くの遊技媒体を獲得できるかを考慮しながら遊技を行うものと考えられる。故に、繰り返し行われる遊技の中で停止操作手段の操作タイミングを変化させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技に積極参加している印象が希薄化することを好適に抑制することが可能となる。

10

【0021】

なお、手段5の構成に上記手段3又は手段4の構成を適用してもよい。かかる場合、所定絵柄を規定絵柄と読み替えれば相乗効果を期待することができる。

【0022】

手段6．上記手段5において、前記停止駆動制御手段は、前記周回体の周回を停止させる停止態様として、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記有効位置に到達している到達絵柄をそのまま当該有効位置に停止させる停止態様と、前記到達絵柄を前記周回体の周回する側に予め定めた絵柄数（1～4図柄）分だけ移動させた後に停止させる停止態様と、のうち複数の停止態様を有し、

20

前記第1特典絵柄の種類を前記停止駆動制御手段が有する停止態様数（5個）以下とすると共に、前記規定の周回体には、前記停止態様数と同数の範囲内に前記各第1特典絵柄が配置された区間が形成されるよう前記各第1特典絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【0023】

手段6によれば、第1特典絵柄の種類は停止駆動制御手段が有する停止態様数以下とされており、規定の周回体には、この停止態様数と同数の範囲内に各第1特典絵柄が配置された区間が形成されるように各第1特典絵柄が配置されている。したがって、かかる区間の最初に有効位置に到達する位置に配置された第1特典絵柄が有効位置に到達したタイミングで対応する停止操作手段を操作すれば、所定絵柄や規定絵柄を含む第1特典絵柄の全てを有効位置に到達させることが可能となる。故に、特典役に当選した際に対応する第1特典絵柄を有効位置に停止させることができ、対応する第1特典入賞を成立させることが可能となる。

30

【0024】

手段7．上記手段5において、前記有効位置を複数設定し得る有効位置設定手段（主制御装置131）を備え、前記停止駆動制御手段は、前記周回体の周回を停止させる停止態様として、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記有効位置に到達している到達絵柄をそのまま当該有効位置に停止させる停止態様と、前記到達絵柄を前記周回体の周回する側に予め定めた絵柄数（1～4図柄）分だけ移動させた後に停止させる停止態様と、のうち複数の停止態様を有し、

40

前記第1特典絵柄の種類を「（前記規定期間に前記到達絵柄の移動できる最大絵柄数（4図柄））＋（前記規定の周回体において前記各有効位置が設定され得る範囲に停止する絵柄数（3図柄））」以下とすると共に、前記規定の周回体には、「（前記規定期間に前記到達絵柄の移動できる最大絵柄数）＋（前記規定の周回体において前記各有効位置が設定され得る範囲に停止する絵柄数）」と同数の範囲内に前記各第1特典絵柄が配置された区間が形成されるよう前記各第1特典絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【0025】

手段7によれば、第1特典絵柄の種類は「（規定期間に到達絵柄の移動できる最大絵柄数）＋（規定の周回体において各有効位置が設定され得る範囲に停止する絵柄数）」以下

50

とされており、規定の周回体には、「（規定期間に到達絵柄の移動できる最大絵柄数）＋（規定の周回体において各有効位置が設定され得る範囲に停止する絵柄数）」と同数の範囲内に各第１特典絵柄が配置された区間が形成されるように各第１特典絵柄が配置されている。したがって、有効位置が複数設定された状況下において、かかる区間で周回体の周回する最下流側に配置された第１特典絵柄が最下流側の有効位置に到達したタイミングで対応する停止操作手段を操作すれば、所定絵柄や規定絵柄を含む第１特典絵柄の全てをいずれかの有効位置に到達させることが可能となる。故に、特典役に当選した際に対応する第１特典絵柄をいずれかの有効位置に停止させることができ、対応する第１特典入賞を成立させることが可能となる。

【００２６】

10

手段８．上記手段２乃至手段７のいずれかにおいて、前記停止駆動制御手段は、前記役の抽選結果が前記所定絵柄と対応する所定特典役（スイカ役）当選であって、対応する第１特典入賞を成立させることが不可能な場合に、前記第２特典入賞を成立させることが可能となるよう前記各駆動手段を停止駆動制御することを特徴とする遊技機。

【００２７】

手段８によれば、所定絵柄と対応する所定特典役に当選した場合であって対応する第１特典入賞を成立させることが不可能な場合に、第２特典入賞を成立させることが可能となる。つまり、所定特典役に当選した場合、停止操作手段の操作タイミングによって第１特典入賞が成立する場合と第２特典入賞が成立する場合とが生じることとなる。このように、１つの役に当選した場合であっても各周回体の停止結果によって付与される特典が変化する構成とすることにより、役の抽選結果に基づいて周回体の停止駆動制御を行う遊技機において、各周回体の停止結果を多様化させることが可能となる。故に、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。

20

【００２８】

また、一方の絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段が操作された場合に他方の絵柄が有効位置に到達しないよう、所定絵柄と第２特典絵柄が離間して配置された構成にかかる特徴的構成を適用することにより、規定の周回体に関わる停止駆動制御が複雑化することを抑制しつつ、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。例えば、所定絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段が操作された場合に第２特典絵柄も有効位置に到達させることが可能な絵柄配列とした場合、所定絵柄と第２特典絵柄のいずれを優先して有効位置に停止させるのかを、例えば他の周回体の停止結果等に基づいて決定する必要性が生じ、規定の周回体に関わる停止駆動制御が複雑化する可能性があるからである。

30

【００２９】

また、停止操作手段の操作タイミングと有効位置に停止する絵柄との関係を導出し得る停止情報群を予め記憶する構成の遊技機においては、所定絵柄が優先して有効位置に停止する停止情報群と、第２特典絵柄が優先して有効位置に停止する停止情報群とを個別に記憶させておく必要がないため、記憶容量が増大化することを抑制することが可能となる。

【００３０】

手段９．上記手段８において、前記始動操作手段の操作に基づいて乱数値を取得する乱数取得手段（主制御装置１３１の乱数値取得機能Ｓ６０２）と、前記特典役等の各役と対応する対応値（ポイント値ＰＶ）を記憶する対応値記憶手段（抽選テーブル、主制御装置１３１のＲＯＭ１５２）とを備え、

40

前記抽選手段は、前記乱数値及び前記対応値に基づいて前記各役に当選したか否かを判定する当選判定手段（主制御装置１３１の当否判定処理機能Ｓ７０２～Ｓ７０４及びＳ７０６、Ｓ７０７）と、該当当選判定手段がいずれかの役に当選したと判定した場合、前記当選判定手段による判定を終了させる判定終了手段（主制御装置１３１のＳ７０４における肯定判定後にＳ７０５を経てＳ７０８へと移行する処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【００３１】

50

手段 9 によれば、始動操作手段の操作に基づいて取得された乱数値と、対応値記憶手段に記憶された各役と対応する対応値とに基づき、役に当選したか否かが判定される。そして、いずれかの役に当選したと判定された場合に役の抽選が終了する。かかる構成において所定特典役に当選した場合に第 1 特典入賞と第 2 特典入賞をいずれも成立させることが可能な構成とすることにより、役の抽選に関わる処理負荷が増大化することを抑制させることが可能となる。確かに、所定特典役と別個に第 2 特典役を設定し、所定特典役に当選したと判定した場合であっても役の抽選を終了することなく第 2 特典役の判定を行う構成とすれば、1 回の遊技で第 1 特典入賞と第 2 特典入賞をいずれも成立させることが可能な機会を生じさせることが可能である。しかしながら、かかる構成とした場合、所定特典役に当選したと判定した場合にさらに第 2 特典役について判定を行う必要が生じ、役の抽選に関わる処理負荷が増大化することとなる。

10

【0032】

手段 10 . 上記手段 1 乃至手段 9 のいずれかにおいて、前記第 2 特典入賞を成立させることが可能なことを示唆する示唆演出を行う手段を非具備とすることを特徴とする遊技機。

【0033】

手段 10 によれば、第 2 特典入賞を成立させることが可能な場合であっても、当該内容を示唆する示唆演出は行われない。かかる場合、第 1 特典入賞及び第 2 特典入賞を成立させたい遊技者は、繰り返し行われる遊技の中で第 1 特典絵柄又は第 2 特典絵柄のいずれかを狙って停止操作手段を操作する必要が生じる。第 1 特典絵柄と第 2 特典絵柄のいずれを狙って停止操作手段を操作するかは遊技者の選択することであるため、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。

20

【0034】

手段 11 . 上記手段 1 乃至手段 10 のいずれかにおいて、前記役として移行役 (BB) を有し、前記役の抽選結果が前記移行役当選であって、対応する移行絵柄 (BB 図柄) が前記有効位置に所定の組合せを形成して停止した場合、移行入賞成立として前記特定遊技状態より有利度合いの大きな特別遊技状態 (BB ゲーム) に遊技状態を移行させる特別遊技状態移行手段 (主制御装置 131 のボーナスゲーム処理機能) と、前記役の抽選結果が前記移行役当選である場合、前記移行入賞が成立するまで前記移行役当選を留保記憶する留保記憶手段 (主制御装置 131 の RAM 153) とを備えることを特徴とする遊技機。

30

【0035】

手段 11 によれば、役の抽選結果が移行役当選であって移行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、移行入賞成立として特定遊技状態より有利度合いの大きな特別遊技状態に遊技状態が移行される。かかる場合、より有利度合いの大きな遊技状態で遊技を行いたい遊技者は、移行入賞が成立することを期待しつつ移行絵柄を狙って停止操作手段を操作するものと考えられる。そこで、移行役に当選した場合には移行入賞が成立するまで移行役当選を留保記憶する構成とすることにより、取りこぼしの発生する可能性がある第 1 特典入賞又は第 2 特典入賞のいずれかを成立させるべく停止操作手段を操作するよう促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0036】

手段 12 . 上記手段 11 において、前記抽選手段は、遊技状態が前記特定遊技状態に移行した後にも前記移行役の抽選を行うことを特徴とする遊技機。

40

【0037】

手段 12 によれば、遊技状態が特定遊技状態に移行した場合であっても移行役に関する抽選が行われる。かかる構成とすることにより、第 2 特典入賞を成立させた場合、遊技者は、遊技状態が有利な状況下でさらに有利な特別遊技状態への移行を期待することができる。故に、第 1 特典入賞を成立させるべきか第 2 特典入賞を成立させるべきかを遊技者に考慮させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制しつつ遊技者を遊技に積極参加させることができる。

【0038】

50

なお、以上の各手段を適用し得る遊技機として、「複数の絵柄からなる絵柄列（具体的には図柄が付されたリール）を変動表示（具体的にはリールの回転）した後に絵柄列を確定停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して絵柄の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の操作に起因して又は所定時間経過することにより絵柄の変動が停止され、その停止時の確定絵柄が特定絵柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）の発生等の特典を付与するようにし、さらに、球受皿（上皿等）を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。」といったスロットマシンとパチンコ機とが融合したタイプの遊技機なども挙げられる。 10

【発明を実施するための最良の形態】

【0039】

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。

【0040】

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、木製板状に形成された天板11a、底板11b、背板11c、左側板11d及び右側板11eからなり、隣接する各板11a～11eが接着等の固定手段によって固定されることにより、全体として前面を開放した箱状に形成されている。なお、各板11a～11eは木製のパネルによって構成する以外に、合成樹脂製パネル又は金属製パネルによって構成してもよいし、合成樹脂材料又は金属材料によって一体の箱状に形成することによって構成してもよい。以上のように構成された筐体11は、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。 20

【0041】

筐体11の前面側には、前面開閉扉としての前面扉12が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体11の左側板11dには、上下一対の支軸25a、25bが設けられている。支軸25a、25bは上方に向けて突出された先細り形状の軸部を備えている。一方、前面扉12には、各支軸25a、25bに対応して当該支軸25a、25bの軸部が挿入される挿入孔を備えた支持金具26a、26bが設けられている。そして、各支軸25a、25bの上方に支持金具26a、26bを配置させた上で前面扉12を降下させることにより、支持金具26a、26bの挿入孔に支軸25a、25bの軸部が挿入された状態とされる。これにより、前面扉12は筐体11に対して両支軸25a、25bを結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回転可能に支持され、その回転によって筐体11の前面開放側を開放したり閉鎖することができるように構成されている。 30

【0042】

前面扉12は、その裏面に設けられた施錠装置によって開放不能な施錠状態とされる。また、前面扉12の右端側上部には解錠操作部たるキーシリンダ20が設けられている。キーシリンダ20は施錠装置と一体化されており、キーシリンダ20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。そこで、施錠装置を含むロック機構について概略を説明する。 40

【0043】

前面扉12の右端側、すなわち前面扉12の開閉軸の反対側には、その裏面に施錠装置が設けられている。施錠装置は、上下方向に延び前面扉12に固定された基枠と、基枠の上部から前面扉12の前方に延びるように設けられたキーシリンダ20と、基枠に対して上下方向に移動可能に組み付けられた長尺状の連動杆21とを備えている。そして、施錠装置のうちキーシリンダ20だけが前面扉12の前方に突出した状態で設けられている。 50

キーシリンダ 20 が設けられる位置は前面扉 12 の中でも肉厚の薄い上部位置とされており、その結果、全長の短い汎用性のあるキーシリンダ 20 を採用することができる。なお、本実施の形態では、キーシリンダ 20 として、不正解錠防止機能の高いオムロック（商標名）が用いられている。連動杆 21 は、キーシリンダ 20 に差し込んだキーを時計回りに操作することで下方へ移動される。連動杆 21 には、鉤形状をなす上下一対の鉤金具 22 が設けられており、筐体 11 に対して前面扉 12 を閉鎖した際には、鉤金具 22 が筐体 11 側の支持金具 23 に係止されて施錠状態となる。なお、鉤金具 22 には施錠状態を維持する側へ付勢するコイルバネ等の付勢部材が設けられている。キーシリンダ 20 に対してキーが時計回りに操作されると、連動杆 21 が下方に移動し、前記付勢部材の付勢力に抗して鉤金具 22 が移動されることにより当該鉤金具 22 と支持金具 23 との係止状態が解除され、筐体 11 に対する前面扉 12 の施錠状態が解除される。

10

【0044】

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 30 が設けられている。遊技パネル 30 には、縦長の 3 つの表示窓 31 L, 31 M, 31 R が横並びとなるように形成されている。表示窓 31 L, 31 M, 31 R は透明又は半透明な材質により構成されており、各表示窓 31 L, 31 M, 31 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 31 L, 31 M, 31 R を 1 つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【0045】

図 3 に示すように、筐体 11 は仕切り板 40 によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 40 の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット 41 が取り付けられている。リールユニット 41 は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール 42 L, 中リール 42 M, 右リール 42 R を備えている。なお、各リール 42 L, 42 M, 42 R は少なくとも無端状ベルトとして構成されていればよく、円筒状（円環状）に限定されるものではない。各リール 42 L, 42 M, 42 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 42 L, 42 M, 42 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 42 L, 42 M, 42 R が各表示窓 31 L, 31 M, 31 R と 1 対 1 で対応している。従って、各リール 42 L, 42 M, 42 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓 31 L, 31 M, 31 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 42 L, 42 M, 42 R が正回転すると、各表示窓 31 L, 31 M, 31 R を通じてリール 42 L, 42 M, 42 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。

20

30

【0046】

これら各リール 42 L, 42 M, 42 R は、それぞれがステッピングモータ 61 L, 61 M, 61 R に連結されており、各ステッピングモータ 61 L, 61 M, 61 R の駆動により各リール 42 L, 42 M, 42 R が個別に、即ちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。これら各リール 42 L, 42 M, 42 R は同様の構成をしているため、ここでは左リール 42 L を例に挙げて図 6 に基づいて説明する。なお、図 6 は左リール 42 L の組立斜視図である。

【0047】

左リール 42 L は、円筒状のかごを形成する円筒骨格部材 50 と、その外周面において無端状に巻かれた帯状のベルトとを備えている。そして、その巻かれた状態を維持するように、ベルトの長辺両側に沿って形成された一対のシール部を介して円筒骨格部材 50 に貼付されている。前記ベルトの外周面には、識別情報としての図柄が等間隔ごとに多数印刷されている。円筒骨格部材 50 の中心部にはボス部 51 形成されており、円盤状のボス補強板 52 を介して左リール用ステッピングモータ 61 L の駆動軸に取り付けられている。従って、左リール用ステッピングモータ 61 L の駆動軸が回転することによりその駆動軸を中心として円筒骨格部材 50 が自転するように回転され、左リール 42 L が円環状のリール面に沿って周回するようになっている。

40

【0048】

50

左リール用ステッピングモータ 6 1 L は、リールユニット 4 1 (図 3) 内において起立状態に配置されたモータプレート 5 3 の側面にねじ 5 4 で固定されている。モータプレート 5 3 には、発光素子 5 5 a と受光素子 5 5 b とが所定間隔をおいて保持されたリールインデックスセンサ (回転位置検出センサ) 5 5 が設置されている。一方、左リール 4 2 L と一体化されたボス補強板 5 2 には、半径方向に延びるセンサカットバン 5 6 の基端部 5 6 b がねじ 5 7 で固定されている。このセンサカットバン 5 6 の先端部 5 6 a は、略直角に屈曲されてリールインデックスセンサ 5 5 の両素子 5 5 a , 5 5 b の間を通過できるように位置合わせがなされている。そして、左リール 4 2 L が 1 回転するごとにセンサカットバン 5 6 の先端部 5 6 a の通過をリールインデックスセンサ 5 5 が検出し、その検出の都度、後述する主制御装置 1 3 1 に検出信号が出力される。従って、主制御装置 1 3 1 はこの検出信号に基づいて左リール 4 2 L の角度位置を 1 回転ごとに確認し補正できる。

10

【 0 0 4 9 】

ステッピングモータ 6 1 L は例えば 5 0 4 パルスの駆動信号 (励磁信号あるいは励磁パルスとも言う。以下同じ) 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 6 1 L の回転位置、すなわち左リール 4 2 L の回転位置が制御される。

【 0 0 5 0 】

各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の各ベルト上には、その長辺方向 (周回方向) に複数個、具体的には 2 1 個の図柄が描かれている。従って、所定の位置においてある図柄から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) を要する。そして、リールインデックスセンサ 5 5 の検出信号が出力された時点からのパルス数により、どの図柄が表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R から視認可能な状態となっているかを認識したり、任意の図柄を表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R から視認可能な状態としたりする制御を行うことができる。

20

【 0 0 5 1 】

各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に付された図柄のうち、表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R を介して全体を視認可能な図柄数は、主として表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R の上下方向の長さによって決定される所定数に限られている。本実施形態では各リール 3 個ずつとされている。換言すれば、各表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R を、上段、中段、下段の 3 個の図柄が視認可能な状態となるように形成したとも言える。このため、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R がすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が遊技者に視認可能な状態となる。

30

【 0 0 5 2 】

ここで、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に付される図柄について説明する。図 7 には、左リール 4 2 L , 中リール 4 2 M , 右リール 4 2 R のそれぞれに巻かれるベルトに描かれた図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R にはそれぞれ 2 1 個の図柄が一行に設けられている。また、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 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 3 1 が表示窓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 4 2 L , 4 2 M , 4 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。

40

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

50

なお、リールユニット４１の各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒは識別情報を可変表示する可変表示手段の一例であり、主表示部を構成する。但し、可変表示手段は、図柄を周方向に可変表示する構成であれば、これ以外の構成であってもよい。例えば、ベルトを自転させるのではなく周回させるタイプ等の他の機械的なリール構成としてもよく、また、機械的なリール構成に加えて、液晶表示器、ドットマトリックス表示器等の電氣的表示により識別情報を可変表示させるものを設けてもよく、この場合は表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。

【００５５】

遊技パネル３０には、各表示窓３１Ｌ，３１Ｍ，３１Ｒ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付されている。勿論、最大組合せライン数を６以上としてもよく、５未満としてもよく、所定条件に応じて最大組合せライン数を変更するようにしてもよい。これら各組合せラインに対応して、表示窓３１Ｌ，３１Ｍ，３１Ｒ群の正面から見て左側には有効ライン表示部３２，３３，３４が設けられている。第１有効ライン表示部３２は組合せラインのうち中央の横ライン（中ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第２有効ライン表示部３３は組合せラインのうち上下の横ライン（上ライン及び下ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第３有効ライン表示部３４は組合せラインのうち一对の斜めライン（右下がりライン及び右上がりライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。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入賞となり、予め定められたメダル数の払出処理や、特別遊技状態たるＢＢゲームやＲＴゲームへの移行処理などが実行される。

【００５６】

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払い出されるメダル払出枚数とが示されている。

【００５７】

メダル払出が行われる小役入賞としては、スイカ入賞と、ベル入賞と、チェリー入賞とがある。有効ライン上に左から「スイカ」図柄、「スイカ」図柄、「スイカ」図柄と並んで停止した場合、スイカ入賞として１５枚のメダル払出、有効ライン上に左から「ベル」図柄、「ベル」図柄、「ベル」図柄と並んで停止した場合、ベル入賞として１１枚のメダル払出が行われる。また、左リール４２Ｌ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。即ち、チェリー入賞の場合には、中リール４２Ｍ及び右リール４２Ｒの有効ライン上に停止する図柄はどのような図柄であってもよい。故に、左リール４２Ｌの複数の有効ラインが重なる位置（具体的には上段又は下段）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し、その重なった有効ラインの数を乗算した分だけのメダル払出が行われる。結果として、本実施形態では４枚のメダル払出が行われる。

【００５８】

遊技状態が移行する状態移行入賞としてＢＢ入賞とＲＴ入賞がある。有効ライン上に左から「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄と並んで停止した場合又は「ＢＡＲ」図柄、「ＢＡＲ」図柄、「ＢＡＲ」図柄と並んで停止した場合には、ＢＢ入賞として遊技状態が特別遊技状態たるＢＢゲームに移行する。また、有効ライン上に左から「ナス」図柄、「ナス」図柄、「ナス」図柄と並んで停止した場合には、ＲＴ入賞として遊技状態が特別遊技状態たるＲＴゲームに移行する。但し、これら図柄の組合せが有効ライン上に停止したとしても、メダル払出は行われない。すなわち、「７」図柄の組合せや「ＢＡＲ」図柄の組合せが有効ライン上に成立した際にはＢＢゲームに移行するのみであり、「ナス」図柄の組合せが有効ライン上に成立した際にはＲＴゲームに移行するのみである。換言すれば、「７」図柄と「ＢＡＲ」図柄は遊技状態をＢＢゲームに移行させるための状態移行図柄であり、「ナス」図柄は遊技状態をＲＴゲームに移行させるための状態移行図柄であるといえる。

【００５９】

10

20

30

40

50

更に、有効ライン上に左から「リプレイ」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は、再遊技入賞となる。再遊技入賞が成立すると、メダル払出や状態移行は行われないものの、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次ゲームの遊技を行うことが可能となる。

【0060】

加えて、遊技状態が後述するRBゲームである場合に限り、有効ライン上に左から「青年」図柄、「青年」図柄、「青年」図柄と並んで停止した場合に、JAC入賞として15枚のメダル払出が行われる。

【0061】

その他の場合、即ち有効ライン上に左リール42Lの「チェリー」図柄が停止せず、また有効ライン上に上記した図柄の組合せが停止しなかった場合には、メダル払出や遊技状態の移行等は一切行われない。すなわち、中リール42Mと右リール42Rの「チェリー」図柄は入賞と一切関与していない。換言すれば、上記図柄は、遊技者に付与される特典と無関係な無特典図柄であると言える。このように、中リール42Mと右リール42Rには、例えば「ベル」図柄等の入賞と関係する特典図柄と、「チェリー」図柄等の入賞と無関係な無特典図柄がそれぞれ付されている。また、「青年」図柄がRBゲーム中に限り入賞と関与する点に着目すれば、通常状態下では各リール42L, 42M, 42Rに付された「青年」図柄も無特典図柄であると言える。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いう。例えば、BB図柄の組合せとは、BB入賞となる図柄の組合せ、すなわち「7」図柄の組合せ又は「BAR」図柄の組合せである。

10

20

【0062】

遊技パネル30の下方左側には、各リール42L, 42M, 42Rを一斉（同時である必要はない）に回転開始させるために操作されるスタートレバー71が設けられている。スタートレバー71はリール42L, 42M, 42Rを回転開始、すなわち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。スタートレバー71は、遊技者がゲームを開始するときに手で押し操作するレバーであり、手が離れたあと元の位置に自動復帰する。メダルが投入されているときにこのスタートレバー52が操作されると、各リール42L, 42M, 42Rが一斉に回転を始める。

【0063】

スタートレバー71の右側には、回転している各リール42L, 42M, 42R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72, 73, 74が設けられている。各ストップスイッチ72, 73, 74は停止対象となるリール42L, 42M, 42Rに対応する表示窓31L, 31M, 31R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72が操作された場合には左リール42Lの回転が停止し、中ストップスイッチ73が操作された場合には中リール42Mの回転が停止し、右ストップスイッチ74が操作された場合には右リール42Rの回転が停止する。ストップスイッチ72, 73, 74はリール42L, 42M, 42Rの回転に基づく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。各ストップスイッチ72, 73, 74は、左リール42Lが回転を開始してから所定時間が経過すると停止させることが可能な状態となり、かかる状態中には図示しないランプが点灯表示されることによって停止操作が可能であることが報知され、回転が停止すると消灯されるようになっている。

30

40

【0064】

表示窓31L, 31M, 31Rの下方右側には、投資価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口75が設けられている。メダル投入口75は投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口75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、投資価値を直接入力する直接入力手段を構成するものともいえる。

【0065】

メダル投入口75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84によって貯留用通路81か排出用通路82のいずれかへ導かれる

50

。すなわち、セクタ 84 にはメダル通路切替ソレノイド 83 が設けられ、そのメダル通路切替ソレノイド 83 の非励磁時には排出用通路 82 側とされ、励磁時には貯留用通路 81 側に切り替えられるようになっている。貯留用通路 81 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 91 へと導かれる。一方、排出用通路 82 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 17 からメダル受け皿 18 へと導かれ、遊技者に返還される。

【0066】

メダルを遊技者に付与する払出手段としてのホッパ装置 91 は、メダルを貯留する貯留タンク 92 と、メダルを遊技者に払い出す払出装置 93 とより構成されている。払出装置 93 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 82 の中央右部に設けられた開口 94 へメダルを排出し、排出用通路 82 を介してメダル受け皿 18 へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置 91 の右方には、貯留タンク 92 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 95 が設けられている。ホッパ装置 91 の貯留タンク 92 内部には、この貯留タンク 92 から予備タンク 95 へとメダルを排出する誘導プレート 96 が設けられている。したがって、誘導プレート 96 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 95 に貯留されることとなる。

10

【0067】

メダル投入口 75 の下方には、ボタン状の返却スイッチ 76 が設けられている。返却スイッチ 76 は、メダル投入口 75 に投入されたメダルがセクタ 84 内に詰まった際に押されるスイッチであり、このスイッチが押されることによりセクタ 84 が機械的に連動して動作され、当該セクタ 84 内に詰まったメダルがメダル排出口 17 より返却されるようになっている。

20

【0068】

表示窓 31L, 31M, 31R の下方左側には、投資価値としてのクレジットされた仮想メダルを一度に 3 枚投入するためのボタン状の第 1 クレジット投入スイッチ 77 が設けられている。また、第 1 クレジット投入スイッチ 77 の左方には当該スイッチ 77 よりも小さなボタン状のスイッチとして、第 2 クレジット投入スイッチ 78 及び第 3 クレジット投入スイッチ 79 が設けられている。第 2 クレジット投入スイッチ 78 はクレジットされた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 79 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 77 ~ 79 は前記メダル投入口 75 とともに投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 75 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 77 ~ 79 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、投資価値を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。

30

【0069】

なお、第 1 クレジット投入スイッチ 77 は、1 ゲームにつき投入できるメダル最大数 (3 枚) に達していないことを促すため、図示しない発光部材としてのランプが内蔵されている。当該ランプは、第 1 クレジット投入スイッチ 77 のスイッチ操作が有効である状況時において点灯されて当該スイッチ 77 の操作を促すが、クレジットされた仮想メダルが存在しない場合や既に 3 枚のメダル投入がなされている状況下では消灯される。ここで、上記点灯に代えて、点滅させてメダル投入の促しを遊技者に一層分かり易くしてもよい。

40

【0070】

スタートレバー 71 の左側には、ボタン状の精算スイッチ 80 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獲得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態で精算スイッチ 80 が押下操作されることで、仮想メダルが現実のメダルとして払い出される。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 80 は貯留記憶された遊技価値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いえる。

50

【 0 0 7 1 】

なお、所定の最大値（例えばメダル 5 0 枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の獲得メダルを仮想メダルとして貯留記憶するように設定された「クレジットモード」と、余剰の投入メダルや入賞時の獲得メダルを現実のメダルとして払い出すように設定された「ダイレクトモード」とを切換可能としたスロットマシンの場合には、前記精算スイッチ 8 0 に、モード切換のための切換スイッチとしての機能を付加してもよい。この場合、精算スイッチ（切換スイッチ）8 0 は、1 度押されるとオン状態になり、もう 1 度押されるとオフ状態になり、その後押下操作が行われるごとにオンオフが切り替わるように構成される。そして、精算スイッチ 8 0 がオン状態のときにはクレジットモードとされ、精算スイッチ 8 0 がオフ状態のときにはダイレクトモードとされる。クレジットモードからダイレクトモードに切り換えられた際に仮想メダルがある場合には、その分の仮想メダルが現実のメダルとして払い出される。これにより、遊技者はクレジットモードとダイレクトモードとを切り換えることで自身の好みに応じた形式で遊技を実行することができる。かかる精算スイッチ 8 0 は投入価値及び遊技価値の取扱形式を切り換える切換操作手段を構成する。

【 0 0 7 2 】

遊技パネル 3 0 の表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R 下方には、貯留記憶された仮想メダル数を表示するクレジット表示部 3 5 と、B B ゲームが終了するまでに獲得できる残りのメダル数を表示する残獲得枚数表示部 3 6 と、入賞時に獲得したメダルの枚数を表示する獲得枚数表示部 3 7 とがそれぞれ設けられている。これら表示部 3 5 ~ 3 7 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 7 3 】

ここで、メダルがベットされる手順について説明する。遊技の開始時にメダル投入口 7 5 からメダルが投入されるとベットとなる。

【 0 0 7 4 】

すなわち、1 枚目のメダルがメダル投入口 7 5 に投入されると、第 1 有効ライン表示部 3 2 が点灯し、そしてこれに対応する中ラインが有効ラインとなり、2 枚目のメダルがメダル投入口 7 5 に投入されると、更に第 2 有効ライン表示部 3 3 が点灯すると共に、これに対応する上ライン及び下ラインを含む合計 3 本の組合せラインがそれぞれ有効ラインとなり、3 枚目のメダルがメダル投入口 7 5 に投入されると、更に第 3 有効ライン表示部 3 4 が点灯し、そしてこれに対応する一対の斜めラインを含む合計 5 本の組合せライン全てが有効ラインとなる。

【 0 0 7 5 】

また、4 枚以上のメダルがメダル投入口 7 5 に投入されると、3 枚を超える余剰メダルは、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、スロットマシン内部に貯蓄されると共にクレジット表示部 3 5 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 8 4 により貯留用通路 8 1 から排出用通路 8 2 への切替がなされ、メダル排出口 1 7 からメダル受け皿 1 8 へと余剰メダルが返却される。

【 0 0 7 6 】

また、クレジット表示部 3 5 に貯留枚数が表示されている場合には、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 7 7 ~ 7 9 のいずれかが押された際にも仮想メダルが投入されたこととなりベットとなる。

【 0 0 7 7 】

第 3 クレジット投入スイッチ 7 9 が押された際には、仮想メダルが 1 枚投入されたこととしてクレジット表示部 3 5 に表示されている数値が 1 つ減算され、第 1 有効ライン表示部 3 2 が点灯して中ラインが有効ラインとなる。第 2 クレジット投入スイッチ 7 8 が押された際には、仮想メダルが 2 枚投入されたこととしてクレジット表示部 3 5 に表示されている数値が 2 つ減算され、第 1 有効ライン表示部 3 2 および第 2 有効ライン表示部 3 3 が

点灯して合計 3 本の組合せラインが有効ラインとなる。第 1 クレジット投入スイッチ 77 が押された際には、仮想メダルが 3 枚投入されたこととしてクレジット表示部 35 に表示されている数値が 3 つ減算され、全ての有効ライン表示部 32 ~ 34 が点灯して合計 5 本の組合せラインが有効ラインとなる。

【0078】

なお、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 77 ~ 79 のいずれかが押された際に投入されるべき仮想メダルが貯留されていない場合、例えばクレジット表示部 35 の表示が 2 のときに第 1 クレジット投入スイッチ 77 が押された場合等には、クレジット表示部 35 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。

【0079】

前面扉 12 の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ 13 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 14 と、遊技者に各種情報を与える補助表示部 15 とが設けられている。補助表示部 15 は、本実施形態では表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を意図して液晶表示器によって構成されているが、ドットマトリックス表示器等の他の表示器を使用してもよい。補助表示部 15 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 42L, 42M, 42R 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 15 と称している。補助表示部 15 の背面には上部ランプ 13 やスピーカ 14、補助表示部 15 を駆動させるための表示制御装置 111 が設けられている。なお、上部ランプ 13 及びスピーカ 14 の位置や数は特に以上説明したものに限られない。

【0080】

メダル受け皿 18 の上方には、機種名や遊技に関わるキャラクタなどが表示された下段プレート 16 が装着されている。また、メダル受け皿 18 の左方には、手前側下方に反転可能な灰皿 19 が設けられている。

【0081】

筐体 11 の内部においてホッパ装置 91 の左方には、電源ボックス 121 が設けられている。電源ボックス 121 は、電源スイッチ 122 やリセットスイッチ 123 や設定キー挿入孔 124 などを備えている。電源スイッチ 122 は、主制御装置 131 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 123 は、スロットマシン 10 のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔 124 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 124 へ挿入して ON 操作することにより、スロットマシン 10 の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ 123 は、エラー状態をリセットする場合のほか、スロットマシン 10 の当選確率を変更する場合にも操作される。

【0082】

リールユニット 41 の上方には、主制御装置 131 が筐体 11 の背板 11c に取り付けられている。主制御装置 131 は、主たる制御を司る CPU、遊技プログラムを記憶した ROM、遊技の進行に応じた必要なデータを一時的に記憶する RAM、各種機器との連絡をとるポート、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロック回路等を含む主基板を具備しており、主基板が透明樹脂材料等よりなる被包手段としての基板ボックスに收容されて構成されている。基板ボックスは、略直方体形状のボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としての封印ユニットによって開封不能に連結され、これにより基板ボックスが封印されている。なお、ボックスベースとボックスカバーとを鍵部材を用いて開封不能に連結する構成としてもよい。

【0083】

次に、本スロットマシン 10 の電氣的構成について、図 9 のブロック図に基づいて説明する。

10

20

30

40

50

【0084】

主制御装置131には、演算処理手段であるCPU151を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU151には、電源ボックス121の内部に設けられた電源装置161の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路154や、入出力ポート155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131は、スロットマシン10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。

【0085】

主制御装置131の入力側には、スタートレバー71の操作を検出するスタート検出センサ71a、各ストップスイッチ72, 73, 74の操作を個別に検出するストップ検出センサ72a, 73a, 74a、メダル投入口75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75a、各クレジット投入スイッチ77, 78, 79の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ77a, 78a, 79a、精算スイッチ80の操作を検出する精算検出センサ80a、各リール42の回転位置（原点位置）を個別に検出するリールインデックスセンサ55、ホッパ装置91から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ91a、リセットスイッチ123の操作を検出するリセット検出センサ123a、設定キー挿入孔124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124a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155を介してCPU151へ出力されるようになっている。

【0086】

なお、投入メダル検出センサ75aは実際には複数個のセンサより構成されている。即ち、メダル投入口75からホッパ装置91に至る貯留用通路81は、メダルが1列で通行可能なように構成されている。そして、貯留用通路81には第1センサが設けられるとともに、それよりメダルの幅以上離れた下流側に第2センサ及び第3センサが近接（少なくとも一時期において同一メダルを同時に検出する状態が生じる程度の近接）して設けられており、これら第1乃至第3の各センサによって投入メダル検出センサ75aが構成されている。主制御装置131は、第1センサから第2センサに至る時間を監視し、その経過時間が所定時間を越えた場合にはメダル詰まり又は不正があったものとみなしてエラーとする。エラーになると、エラー報知が行われるとともにエラー解除されるまでの遊技者による操作が無効化される。また、主制御装置131は第2センサと第3センサとがオンオフされる順序をも監視し、第2, 第3センサが共にオフ、第2センサのみオン、第2, 第3センサが共にオン、第3センサのみオン、第2, 第3センサが共にオフという順序通りになった場合で、かつ各オンオフ切換に移行する時間が所定時間内である場合にのみメダルが正常に取り込まれたと判断し、それ以外の場合はエラーとする。このようにするのは、貯留用通路81でのメダル詰まりの他、メダルを投入メダル検出センサ75a付近で往復動させてメダル投入と誤認させる不正を防止するためである。

【0087】

また、主制御装置131の入力側には、入出力ポート155を介して電源装置161に設けられた停電監視回路161bが接続されている。電源装置161には、主制御装置131を始めとしてスロットマシン10の各電子機器に駆動電力を供給する電源部161aや、上述した停電監視回路161bなどが搭載されている。

【0088】

停電監視回路161b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122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161bは、電源部161aから出力されるこの例では直流12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10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CPU151と入出力ポート155のそれぞれに供給され、CPU151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。

【0089】

電源部161aは、出力電圧が10ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置13

10

20

30

40

50

1などの制御系における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131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。

【0090】

主制御装置131の出力側には、各有効ライン表示部32、33、34、クレジット表示部35、残獲得枚数表示部36、獲得枚数表示部37、各リール42L、42M、42Rを回転させるための各ステッピングモータ61(61L、61M、61R)、セクタ84に設けられたメダル通路切替ソレノイド83、ホッパ装置91、表示制御装置111、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171等が入出力ポート155を介して接続されている。

10

【0091】

表示制御装置111は、上部ランプ13やスピーカ14、補助表示部15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131からの信号を受け取った上で、表示制御装置111が独自に上部ランプ13、スピーカ14及び補助表示部15を駆動制御する。従って、表示制御装置111は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置131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。即ち、間接的な遊技に関する音声やランプ、表示についてはサブ基盤を設けることにより、メイン基盤の負担軽減を図っている。なお、各種表示部32～37を表示制御装置111が制御する構成としてもよい。

20

【0092】

上述したCPU151には、このCPU151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ROM152と、このROM152内に記憶されている制御プログラムを実行するに当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RAM153のほかに、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10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。ROM152とRAM153によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図10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ROM152に記憶されている。

30

【0093】

RAM153は、スロットマシン10の電源が遮断された後においても電源ボックス121内に設けられた電源装置161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。RAM153には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、各リール42L、42M、42Rを停止させる処理を行う際に使用するための当選番号格納エリア153a、スベリテーブル格納エリア153b、変更図柄格納エリア153c等の格納エリアの他に、バックアップエリアが設けられている。

【0094】

バックアップエリアは、停電など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122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122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10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12参照)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(図13参照)において実行される。なお、CPU151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161bからの停電信号が入力されるように構成されており、停電等の発生に伴う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。

40

【0095】

50

続いて、主制御装置 131 内の CPU 151 により実行される各制御処理を図 10 ~ 図 29 のフローチャートを参照しながら説明する。かかる CPU 151 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 1.49 ms 周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI 端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理とがあり、説明の便宜上、はじめに NMI 割込み処理とタイマ割込み処理とを説明し、その後メイン処理を説明する。

【0096】

図 10 は NMI 割込み処理の一例を示すフローチャートである。停電の発生などによって電源が遮断されると、電源装置 161 の停電監視回路 161b では停電信号が生成され、主制御装置 131 に対して出力される。NMI 端子を介して停電信号を受信した主制御装置 131 では、NMI 割込み処理が実行される。

10

【0097】

NMI 割込み処理では、まずステップ S101 において、CPU 151 内に設けられた使用レジスタのデータを RAM 153 内に設けられたバックアップエリアに退避させる。続いて、ステップ S102 では、停電フラグを RAM 153 内に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。その後、ステップ S103 にて RAM 153 のバックアップエリアに退避させたデータを再び CPU 151 の使用レジスタに復帰させる。この復帰処理で NMI 割込み処理が終了する。なお、CPU 151 の使用レジスタのデータを破壊せずに停電フラグのセット処理が可能な場合には、バックアップエリアへの退避および復帰処理を省くことができる。

20

【0098】

図 11 は、主制御装置 131 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 131 の CPU 151 により例えば 1.49 ms ごとにタイマ割込みが発生する。

【0099】

まず、ステップ S201 に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用している CPU 151 内の全レジスタの値を RAM 153 のバックアップエリアに退避させる。ステップ S202 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 S203 に進み、停電時処理を実行する。

【0100】

ここで、停電時処理について図 12 を用いて説明する。この停電時処理は、タイマ割込み処理のうち特にレジスタ退避処理の直後に行われるため、その他の割込み処理を中断することなく実行できる。従って、例えば各種コマンドの送信処理中、スイッチの状態（オンオフ）の読み込み処理中などのように、それぞれの処理に割り込んでこの停電時処理が実行されることはなく、かかるタイミングで実行されることをも考慮した停電時処理のプログラムを作成する必要がなくなる。これにより停電時処理用の処理プログラムを簡略化してプログラム容量を削減できる。なお、このことは後述する復電時処理用の処理プログラムについても同様である。

30

【0101】

ステップ S301 では、コマンド送信が終了しているか否かを判定する。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、コマンド送信を終了させる。このように停電時処理の初期段階でコマンドの送信が完了しているか否かを判断し、送信が未完であるときには送信処理を優先し、単位コマンドの送信処理終了後に停電時処理を実行する構成とすることにより、コマンドの送信途中で停電時処理が実行されることをも考慮した停電時処理プログラムを構築する必要がなくなる。その結果停電時処理プログラムを簡略化して ROM 152 の小容量化を図ることができる実益を有する。

40

【0102】

ステップ S301 が YES、すなわちコマンドの送信が完了している場合には、ステップ S302 に進み、CPU 151 のスタックポインタの値を RAM 153 内のバックアップエリアに保存する。その後ステップ S303 では、停止処理として後述する RAM 判定

50

値をクリアすると共に入出力ポート 155 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。ステップ S 304 では、RAM 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。RAM 判定値とは、具体的には RAM 153 の作業領域アドレスにおけるチェックサム 2 の補数である。RAM 判定値をバックアップエリアに保存することにより、RAM 153 のチェックサムは 0 となる。RAM 153 のチェックサムを 0 とすることにより、ステップ S 305 においてそれ以後の RAM アクセスを禁止する。その後は、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、RAM 153 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、詳細な説明は省略するが、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後述するメイン処理に移行する。

10

【0103】

なお、電源装置 161 の電源部 161a は、上述した NMI 割込み処理及び停電時処理を実行するのに十分な時間、制御系の駆動電圧として使用される安定化電圧 (5 ボルト) の出力が保持されるように構成されている。本実施形態では、30 msec の間、駆動電圧が出力され続けるようになっている。

【0104】

20

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップ S 202 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 204 以降の各種処理を行う。

【0105】

すなわち、ステップ S 204 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 205 では、CPU 151 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 206 では、各リール 42L, 42M, 42R 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プモータ 61L ~ 61R を駆動させるステップモータ制御処理を行う。ステップ S 207 では、入出力ポート 155 に接続された各種センサ (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 208 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 209 では、メダルのベット数や、払い出し枚数をカウントした結果を外部集中端子板 171 へ出力するカウンタ処理を行う。

30

【0106】

ステップ S 210 では、各種コマンドを表示制御装置 111 へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップ S 211 では、クレジット表示部 35、残獲得枚数表示部 36 及び獲得枚数表示部 37 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 212 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 35 ~ 37 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 213 では、入出力ポート 155 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 214 では、先のステップ S 201 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 151 内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップ S 215 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。

40

【0107】

図 13 は電源投入後に実行される主制御装置 131 でのメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、停電からの復旧や電源スイッチ 122 のオン操作によって電源が投入された際に実行される。

【0108】

先ずステップ S 401 では、初期化処理として、スタックポインタの値を CPU 151

50

内に設定すると共に、割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後CPU151内のレジスタ群や、I/O装置等に対する各種の設定などを行う。

【0109】

これらの初期化処理が終了すると、ステップS402では設定キーが設定キー挿入孔124に挿入されてON操作されているか否か、より詳しくは設定キー検出センサ124aからON信号を受信しているか否かを判定する。設定キーのON操作がなされている場合にはステップS403に進み、強制的RAMクリア処理としてRAM153に記憶されたデータを全てクリアする。続くステップS404では当選確率設定処理を行う。

【0110】

ここで、当選確率設定処理について図14を用いて説明する。スロットマシン10には、「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、当選確率設定処理とは、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ための処理である。

10

【0111】

ステップS501では次回のタイマ割込みを許可する。その後、ステップS502にて現在の設定値を読み込むと共に、ステップS503では現在の設定値をクレジット表示部35に表示する。但し、設定キーが挿入されてON操作された直後の処理では、先の強制的RAMクリア処理によりRAM153のデータがクリアされているため、クレジット表示部35に表示される設定値は「1」である。

【0112】

20

ステップS504ではスタートレバー71が操作されたか否かを判定し、操作されていない場合にはステップS505～ステップS506に示す設定更新処理を行う。ステップS505では、リセットスイッチ123が操作されたか否かを判定する。リセットスイッチ123が操作されていない場合にはそのままステップS503に戻り、操作された場合にはステップS506にて設定値を1更新した後にステップS503に戻る。つまり、設定更新処理では、リセットスイッチ123が操作される毎に設定値が1更新され、更新された設定値がクレジット表示部35に表示される。なお、設定値が「6」のときにリセットスイッチ123が操作された場合、設定値は「1」に更新される。

【0113】

ステップS504にてスタートレバー71が操作された場合には、ステップS507にて設定キーのON操作が継続してなされているか否かを判定する。設定キーのON操作が継続してなされている場合にはそのまま待機し、ON操作が終了された場合にはステップS508にて次回のタイマ割込みを禁止する。その後、ステップS509にて設定値を保存し、ステップS510にてRAM153に記憶された設定値以外のデータをクリアして本処理を終了する。

30

【0114】

メイン処理の説明に戻り、ステップS404にて当選確率設定処理を行った後には、ステップS405にて遊技に関わる主要な制御を行う通常処理を実行する。

【0115】

一方、ステップS402にて設定キーが挿入されていない場合には、ステップS406以降に示す復電処理を行う。復電処理とは、スロットマシン10の状態を電源遮断前の状態に復帰させる処理である。従って、復電処理では先ずRAM153のデータが正常かどうかを確認する必要がある。

40

【0116】

そこで、ステップS406では設定値が正常か否かを判定する。具体的には、設定値が1～6のいずれかである場合に正常であると判定し、0又は7以上である場合に異常であると判定する。設定値が正常である場合には、ステップS407にて停電フラグがセットされているか否かを確認する。停電フラグがセットされている場合には、さらにステップS408にてRAM判定値が正常であるか否かを確認する。具体的には、RAM153のチェックサムの値を調べ、その値が正常、つまりRAM判定値を加味したチェックサムの

50

値が 0 か否かを確認する。R A M 判定値を加味したチェックサムの値が 0 である場合、R A M 1 5 3 のデータは正常であると判定する。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 4 0 8 において R A M 判定値が正常であると判定した場合にはステップ S 4 0 9 に進み、バックアップエリアに保存されたスタックポインタの値を C P U 1 5 1 のスタックポインタに書き込み、スタックの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。次に、ステップ S 4 1 0 において、復電処理の実行を伝える復電コマンドを表示制御装置 1 1 1 に送信する。その後、ステップ S 4 1 1 にて遊技状態として打ち止め及び自動精算設定保存処理を行い、ステップ S 4 1 2 にてスタート検出センサ 7 1 a 等の各種センサの初期化を行う。以上の処理が終了した後、ステップ S 4 1 3 にて停電フラグをリセットし、電源遮断前の番地に戻る。具体的には、先に説明したタイマ割込み処理に復帰し、ウォッチドッグタイマクリア処理（ステップ S 2 0 4 ）が実行されることとなる。

10

【 0 1 1 8 】

一方、ステップ S 4 0 6 ~ ステップ S 4 0 8 のいずれかが N O、すなわち、設定値が異常である、電源遮断時にセットされる筈の停電フラグがセットされていない、又は R A M 判定値が異常である場合には、R A M 1 5 3 のデータが破壊された可能性が高い。このような場合には、ステップ S 4 1 4 ~ ステップ S 4 1 6 に示す動作禁止処理を行う。動作禁止処理として、先ずステップ S 4 1 4 にて次のタイマ割込み処理を禁止し、ステップ S 4 1 5 では入出力ポート 1 5 5 内の全ての出力ポートをクリアすることにより、入出力ポート 1 5 5 に接続された全てのアクチュエータをオフ状態に制御する。その後、ステップ S 4 1 6 にてホール管理者等にエラーの発生を報知するエラー報知処理を行う。かかる動作禁止状態は、上述した当選確率設定処理が行われるまで維持される。

20

【 0 1 1 9 】

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 5 のフローチャートに基づき説明する。なお、以下では、メダルが 3 枚ベットされて遊技が行われた場合、すなわち 5 本の組合せライン全てが有効ラインとなった場合について説明する。1 枚ベットされた場合及び 2 枚ベットされた場合については、入賞を成立させるべき有効ラインが限定される点を除き 3 枚ベットの場合と同様のため、説明を省略する。

【 0 1 2 0 】

先ずステップ S 6 0 1 では、メダルがベットされているか否かを判定する。メダルがベットされているときには、続いてステップ S 6 0 2 にてスタートレバー 7 1 が操作されたか否かを判定する。ステップ S 6 0 1、ステップ S 6 0 2 が共に Y E S の場合には、ステップ S 6 0 3 の抽選処理、ステップ S 6 0 4 のリール制御処理、ステップ S 6 0 5 のメダル払出処理、ステップ S 6 0 6 のボーナスゲーム処理を順に実行し、ステップ S 6 0 1 に戻る。一方、ステップ S 6 0 1 にてメダルがベットされていない、またはステップ S 6 0 2 にてスタートレバー 7 1 が操作されていない場合には、ステップ S 6 0 1 に戻る。

30

【 0 1 2 1 】

次に、ステップ S 6 0 3 の抽選処理について、図 1 6 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 7 0 1 では、スロットマシン 1 0 の現在の設定状態やベットされたメダルの枚数等に基づき、当否決定用の抽選テーブルを選択する。ここで、スロットマシン 1 0 の設定状態は「設定 1」～「設定 6」のいずれかであり、「設定 1」のときに B B 当選確率が最も低い抽選テーブルが選択され、「設定 6」のときに B B 当選確率が最も高い抽選テーブルが選択される。また、ベットされるメダルの枚数は 1 ~ 3 枚のいずれかであり、ベット枚数が多いほど役の当選確率が高くなるような抽選テーブルが選択される。例えば 3 枚ベットされたときの役の当選確率は、1 枚ベットされたときの役の当選確率と比して 3 倍よりも高い確率となっている。ここで、抽選テーブルについて、簡単に説明する。図 1 7 は、「設定 1」の通常状態下で 3 枚ベットされた場合に選択される抽選テーブルである。抽選テーブルには、当否判定を行うべき役の数と同数のインデックス値 I V が設定され

40

50

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、通常状態下において選択される抽選テーブルには、再遊技、チェリー、ベル、スイカ、B B の 5 種類の役について当否判定を行うよう、1 ~ 5 の 5 つのインデックス値 I V が設定されている。但し、通常状態下で入賞の成立し得る R T 役 (図 8 参照) については、インデックス値 I V が設定されていない。つまり、本スロットマシン 10 では、通常状態下で R T 入賞が成立するにも関わらず当否判定を行う役として R T 役が設定されていない。なお、本スロットマシン 10 における各抽選テーブルでは、設定値が高い抽選テーブルほど B B 役と対応するポイント値 P V が大きく設定されており、ベット枚数が多いほど各ポイント値 P V が大きく設定されている。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 7 0 2 ではインデックス値 I V を 1 とし、続くステップ S 7 0 3 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、スタートレバー 7 1 が操作されたときに乱数カウンタよりラッチ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。ここで、乱数カウンタについて簡単に説明すると、本スロットマシン 10 では、8 ビットのシフトレジスタを 2 つ用いて 0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数を生成している。各シフトレジスタは定期的 (例えば 1 0 0 n s 毎) に 1 ずつ更新され、各シフトレジスタの上位ビットと下位ビットを入れ替えた値が C P U 1 5 1 に入力され、スタートレバー 7 1 が操作されたとき (すなわちスタート検出センサ 7 1 a の O N 信号を受信したとき) に入力されている値が乱数値としてラッチされる。これは初回の判定値設定処理にて用いられる乱数値を不規則なものとするための工夫であり、例えば各シフトレジスタのビットをランダムに入れ替えた値が乱数値としてラッチされる構成であってもよい。

【 0 1 2 4 】

その後、ステップ S 7 0 4 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し、6 5 5 3 5 を超えた場合には、ステップ S 7 0 5 にて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セットする。ちなみに、当選フラグが小役当選フラグ又は再遊技当選フラグである場合、これら当選フラグは、該当当選フラグがセットされたゲームの終了時にリセットされる。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 図柄の組合せが有効ライン上に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次ゲーム以降における役の当否判定では、小役又は再遊技の当否判定は行うが、B B に関する当否判定は行わない。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 7 0 4 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 7 0 6 にてインデックス値 I V を 1 加算し、続くステップ S 7 0 7 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役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。当否判定すべき役がある場合にはステップ S 7 0 3 に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップ S 7 0 3 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 7 0 4 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 7 に示した抽選テーブルが選択された場合、B B 当選確率は約 3 0 0 分の 1 である。一方、再遊技及び小役当選確率は B B 当選確率よりも高く設定されており、再遊技当選確率は約 7 . 3 分の 1、ベル当選確率は約 7 . 0 分の 1、チェリー及びスイカ当選確率は 1 2 8 分の 1 である。また、いずれの役にも当選しない確率は約 1 . 4 分の 1 である。

10

20

30

40

50

【0126】

ステップS705にて当選フラグをセットした後、又はステップS707にて当否判定すべき役がないと判定された場合には、ステップS708にて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、本処理を終了する。このように、本スロットマシン10では、当否判定の結果を表示制御装置111に対して送信しない構成となっており、いずれの役に当選したかを補助表示部15等にて示唆する補助演出は行わない構成となっている。

【0127】

ここで、スベリテーブルとは、ストップスイッチ72～74が押されたタイミングからリール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72～74が押された際に基点位置（本実施形態では下ライン上）に到達している到達図柄と、前記基点位置に実際に停止させる停止図柄との関係が定められた停止データ群である。

【0128】

本実施の形態では、スベリテーブルに関するデータ構成に特徴を有するので、その点について説明する。

【0129】

本スロットマシン10では、ストップスイッチ72～74が操作された場合に、到達図柄をそのまま停止させる場合、対応するリールを1図柄分滑らせた後に停止させる場合、2図柄分滑らせた後に停止させる場合、3図柄分滑らせた後に停止させる場合、4図柄分滑らせた後に停止させる場合の5パターンがリールの停止態様として用意されている。これは、遊技者がストップスイッチ72～74を操作するタイミングと、各表示窓31L、31M、31R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）とを密接に関連付けるための工夫である。つまり、ストップスイッチ72～74が操作されたタイミングから規定時間（190ms）が経過するまでに各リール42L、42M、42Rを停止させることにより、遊技者の操作によってあたかも停止出目が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。

【0130】

このような停止態様に関する停止データは、左リール42Lに5種類（滑りなし、1コマ滑り、2コマ滑り、3コマ滑り、4コマ滑り）、中リール42Mに5種類、右リール42Rに5種類必要である。この場合、各リール42L、42M、42Rに関する停止データをビット単位で割り振る構成とすると、各リール42L、42M、42Rに3ビットの停止データが必要となり、1バイトに納めることができなくなる。

【0131】

この点、本実施の形態では、各5種類の停止データが必要であるから、各停止データをまとめて6進数と仮定して圧縮データを作成している。即ち、停止データを「（左リール42Lのデータ）×36+（中リール42Mのデータ）×6+（右リール42Rのデータ）」からなる構成とする。この場合、各リール42L、42M、42Rの停止データとして準備できる数は各々最大6種類であり、停止データ全体としては $6 \times 6 \times 6 = 216$ の組合せパターンが存在するが、これは1バイトで表現できる最大値である256以内となる。その結果、各リール42L、42M、42Rに5種類も停止データが存在するにもかかわらず、全てのリール42L、42M、42Rについての停止データを1バイト内に収めることができる。また、各リール42L、42M、42Rには21個の図柄が付されていることから、1つのスベリテーブルを21バイトで構成することができ、主制御装置131の記憶容量を削減することが可能となる。ちなみに、本実施の形態では、21バイトからなるスベリテーブルが約60種類予めROM152に記憶されている。

【0132】

また、各停止データを圧縮データとして記憶する本スロットマシン10では、各停止デ

10

20

30

40

50

ータを使用するにあたって所定の解凍処理を行う。具体的には、到達図柄の図柄番号と対応する圧縮データを「36」($= 6 \times 6$)で除算し、得られた商を左リール42Lの停止データとして把握する。さらに、その除算して得られた余りを「6」で除算し、得られた商を中リール42Mの停止データとして把握すると共に、その余りを右リール42Rの停止データとして把握する。

【0133】

図18は、スイカ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、下ライン上に実際に停止する図柄である。例えば、左リール42Lの3番図柄たる「ベル」図柄が下ライン上に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lは滑ることなくそのまま停止し、5番図柄たる「スイカ」図柄が上ライン上に停止する。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42Lの4番図柄たる「リプレイ」図柄が下ライン上に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lは1図柄分だけ滑り、5番図柄たる「スイカ」図柄が下ライン上に停止する。すなわち、図18に示すスベリテーブルでは、滑り数が0でない番号の図柄が下ライン上に到達している際にストップスイッチが押された場合、対応するリールは記載された図柄数分だけ滑った後に停止し、滑り数0の図柄が下ライン上に停止することとなる。このように、スベリテーブルでは、各リール42L, 42M, 42Rに付された図柄が下ライン上に到達したタイミングでストップスイッチ72~74を押された場合の滑り数(停止態様)が図柄番号毎に設定されている。そして、例えば図柄番号0における左滑り数3、中滑り数0、右滑り数3の停止データが1バイトの圧縮データとされ、各図柄番号についての圧縮データすなわち21バイトの圧縮データから1つのスベリテーブルが構成されている。

【0134】

図19に示すように、スベリテーブル設定処理では、先ずステップS801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ない場合にはステップS802に進み、当選フラグと一義的に対応する第1当選番号をRAM153の当選番号格納エリア153aにセットする。当選番号とはスベリテーブルをセットする際に用いるための番号であり、第1当選番号がセットされている場合には、当選フラグがセットされていない又は当選フラグが1つだけセットされていることを意味する。続くステップS803では、第1当選番号の値から一義的に定まるスベリテーブルをRAM153のスベリテーブル格納エリア153bにセットし、本処理を終了する。このとき、本スロットマシン10では、左リール42Lの当選フラグと対応する図柄が上ライン又は下ラインのいずれかに停止するように、中リール42M及び右リール42Rの当選フラグと対応する図柄が中ライン上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。但し、チェリー当選を意味する第1当選番号がセットされている場合には、左リール42Lの「チェリー」図柄が上ライン又は下ラインのいずれかに停止するように設定されている一方、中リール42M及び右リール42Rの「チェリー」図柄が中ライン上に停止するとは限らないように設定されたスベリテーブルをセットする。かかるスベリテーブルについては後述するが、これは、チェリー入賞が左リール42Lの停止結果のみに基づいて成立する入賞であって、中リール42M及び右リール42Rの「チェリー」図柄はチェリー入賞と無関係だからである。当選フラグがセットされていない外れの場合には、いずれの入賞態様も成立しないスベリテーブルをセットする。

【0135】

図18に示すスベリテーブルは、スイカ当選フラグがセットされている場合に第1当選番号に基づいてセットされるスベリテーブルである。換言すれば、スイカ当選フラグがセットされている場合に最初にセットされるスベリテーブルであるとも言える。かかるスベリテーブルでは、例えば中リール42Mの0番図柄たる「チェリー」図柄が下ライン上に到達している際に中ストップスイッチ73が押された場合、中リール42Mは滑ることなくそのまま停止し、1番図柄たる「スイカ」図柄が中ライン上に停止する。また、中リ

ル 4 2 M の 1 番図柄たる「スイカ」図柄が下ライン上に到達している際に中ストップスイッチ 7 3 が押された場合、中リール 4 2 M は 3 図柄分だけ滑って 4 番図柄たる「ベル」図柄が下ライン上に停止し、5 番図柄たる「スイカ」図柄が中ライン上に停止する。右リール 4 2 R についても同様であり、例えば右リール 4 2 R の 1 番図柄たる「ベル」図柄が下ライン上に到達している際に右ストップスイッチ 7 4 が押された場合、右リール 4 2 R は 2 図柄分だけ滑って 3 番図柄たる「チェリー」図柄が下ライン上に停止し、4 番図柄たる「スイカ」図柄が中ライン上に停止する。このように、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R については、「スイカ」図柄が中ライン上に停止するように設定されている。

【 0 1 3 6 】

但し、左リール 4 2 L については、上ライン又は下ラインのいずれかに「スイカ」図柄が停止するように設定されている。すなわち、3 番の「ベル」図柄が下ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、5 番の「スイカ」図柄は上ライン上に停止し、4 番の「リプレイ」図柄又は 5 番の「スイカ」図柄が下ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、5 番の「スイカ」図柄は下ライン上に停止する。これは、一般的に左リール 4 2 L 中リール 4 2 M 右リール 4 2 R の順に回転を停止させるべくストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 が操作されることを考慮したものであり、停止出目を多様化させるための工夫である。

【 0 1 3 7 】

また、かかるスベリテーブルが最初にセットされた場合であっても、ストップスイッチの押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、所謂取りこぼしが発生することもある。これは、滑らせることのできる範囲をストップスイッチの押されたタイミングから 1 9 0 m s e c 以内（最大 4 図柄分）と予め決めており、下ライン上に到達した「スイカ」図柄から次に下ライン上に到達する「スイカ」図柄までの間隔が 5 図柄分以上離れている区間を設定しているためである。例えば中リール 4 2 M では、1 番の「スイカ」図柄から 5 番の「スイカ」図柄までは 3 図柄分離れているのみである一方、5 番の「スイカ」図柄から 1 番の「スイカ」図柄までは 1 6 図柄分離れている。このため、例えば中リール 4 2 M の 1 1 番の「リプレイ」図柄が下ライン上に到達しているタイミングで中ストップスイッチ 7 3 が押された場合、仮に中リール 4 2 M 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。

【 0 1 3 8 】

図 2 0 に示すスベリテーブルは、チェリー当選フラグがセットされている場合に第 1 当選番号に基づいてセットされるスベリテーブルである。換言すれば、チェリー当選フラグがセットされている場合に最初にセットされるスベリテーブルであるとも言える。かかるスベリテーブルでは、左リール 4 2 L の「チェリー」図柄が上ライン又は下ラインのいずれかに停止するように設定されている。すなわち、2 0 番の「リプレイ」図柄が下ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、1 番の「チェリー」図柄は上ライン上に停止し、0 番の「青年」図柄又は 1 番の「チェリー」図柄が下ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、1 番の「チェリー」図柄は下ライン上に停止する。

【 0 1 3 9 】

但し、スイカ当選時と同様、かかるスベリテーブルが最初にセットされた場合であっても、左ストップスイッチ 7 2 の押されたタイミングによっては「チェリー」図柄が有効ライン上に停止せず、取りこぼしが発生することもある。これは、左リール 4 2 L の「チェリー」図柄が 1 番の位置のみにしか付されていないからである。ちなみに、左リール 4 2 L の 1 6 番図柄たる「7」図柄には、滑り数として 4 の他に 0 が記されている。これは、1 3 番図柄たる「リプレイ」図柄が下ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合に、左リール 4 2 L が 3 図柄分だけ滑って 1 6 番図柄たる「7」図柄が下ライン上に停止することを容易に理解させるために便宜上記したものである。1 6 番図柄たる「7」図柄が下ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、左リール 4 2 L は 4 図柄分滑って 2 0 番図柄たる「リプレイ」図柄が下ライン上に停

10

20

30

40

50

止し、１番図柄たる「チェリー」図柄が上ライン上に停止する。

【０１４０】

かかるスベリテーブルでは、左リール４２Ｌの「チェリー」図柄を上ライン又は下ラインのいずれかに停止させることが不可能な場合、左リール４２Ｌの「ナス」図柄を上ライン又は下ラインのいずれかに停止させることが可能であれば「ナス」図柄が上ライン又は下ラインのいずれかに停止するように設定されている。例えば、６番の「ベル」図柄が下ライン上に到達している際に左ストップスイッチ７２が押された場合、すなわち「チェリー」図柄が下ライン上を通過した後に左ストップスイッチ７２が押された場合、左リール４２Ｌは４図柄分滑って１０番の「リプレイ」図柄が下ライン上に停止し、１２番の「ナス」図柄が上ライン上に停止する。また、１１番の「ベル」図柄又は１２番の「ナス」図柄が下ライン上に到達している際に左ストップスイッチ７２が押された場合、１２番の「ナス」図柄は下ライン上に停止する。但し、左リール４２Ｌの「ナス」図柄も１２番の位置に１つ付されているのみであるため、かかるスベリテーブルがセットされた場合であっても「チェリー」図柄と「ナス」図柄が共に有効ライン上に停止しないことがある。

10

【０１４１】

中リール４２Ｍ及び右リール４２Ｒについては、「ナス」図柄が中ライン上に停止するように設定されている。例えば中リール４２Ｍの１２番図柄たる「ベル」図柄が下ライン上に到達している際に中ストップスイッチ７３が押された場合、中リール４２Ｍは滑ることなくそのまま停止し、１３番図柄たる「ナス」図柄が中ライン上に停止する。右リール４２Ｒについても同様であり、例えば右リール４２Ｒの１２番図柄たる「リプレイ」図柄が下ライン上に到達している際に右ストップスイッチ７４が押された場合、中リール４２Ｍは滑ることなくそのまま停止し、１３番図柄たる「ナス」図柄が中ライン上に停止する。但し、中リール４２Ｍには「ナス」図柄が１３番の位置に１つ付されているのみであり、右リール４２Ｒには「ナス」図柄が１３番と１７番の位置に付されているのみであるため、かかるスベリテーブルがセットされた場合であっても「ナス」図柄が中ライン上に停止しないことがある。

20

【０１４２】

このように、チェリー当選フラグがセットされている場合、左リール４２Ｌについては「チェリー」図柄又は「ナス」図柄が上ライン又は下ラインのいずれかに停止するように、中リール４２Ｍ及び右リール４２Ｒについては「ナス」図柄が中ライン上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。

30

【０１４３】

スベリテーブル設定処理の説明に戻り、ステップＳ８０１にてＢＢ当選フラグがセットされていると判定した場合には、さらにステップＳ８０４にて他の当選フラグがセットされているか否かを判定する。他の当選フラグがセットされていない場合にはＢＢ当選フラグのみがセットされていることを意味するため、上述したステップＳ８０２～ステップＳ８０３の処理を行い、本処理を終了する。一方、他の当選フラグがセットされている場合には、ＢＢ当選フラグを持ち越した状態で小役又は再遊技に当選したことを意味する。かかる場合にはステップＳ８０５に進み、セットされている当選フラグと一義的に対応する第２当選番号をＲＡＭ１５３の当選番号格納エリア１５３ａにセットする。第２当選番号がセットされている場合には、ＢＢ当選フラグと、小役当選フラグ又は再遊技当選フラグの２つがセットされていることを意味する。続くステップＳ８０６では、第２当選番号の値から一義的に定まるスベリテーブルをＲＡＭ１５３のスベリテーブル格納エリア１５３ｂにセットし、本処理を終了する。このとき、本スロットマシン１０では、ＢＢ当選フラグと他の当選フラグの少なくとも一方と対応する図柄が有効ライン上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。具体的に説明すると、他の当選フラグが再遊技当選フラグである場合、「７」図柄より「リプレイ」図柄が優先して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をセットする。一方、他の当選フラグが小役当選フラグである場合、「７」図柄が優先して有効ライン上に停止するように、且つ「７」図柄を有効ライン上に停止させられない場合は小役当選フラグと対応する図柄が有効ラ

40

50

イン上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。

【0144】

次に、ステップS604のリール制御処理について、図21のフローチャートに基づき説明する。なお、理解を容易なものとするため、ここでは実際のゲームの進行に即して説明すると共に図7の図柄配列を適宜参照しながら説明することとする。

【0145】

リール制御処理では、先ずステップS901において各リール42L, 42M, 42Rの回転を開始させる回転開始処理を行う。回転開始処理では、前回のゲームにおいてリールの回転を開始した時点から所定時間(例えば4.1秒)が経過したか否かを確認し、当該時間が経過するまで待機するウエイト処理を行った後に各リール42L, 42M, 42Rの回転を開始させる。このため、遊技者がメダルをベットしてスタートレバー71を操作したとしても、直ちに各リール42L, 42M, 42Rが回転を開始しない場合がある。続くステップS902では、ストップスイッチ72~74のいずれかが操作されてリールの停止指令が発生したか否か、より具体的にはストップ検出センサ72a~74aからのON信号を受信したか否かを判定し、停止指令が発生していない場合には停止指令が発生するまで待機する。但し、本実施形態では、各リール42L, 42M, 42Rが回転を開始してから所定の速度で定速回転するまでの期間を無効期間として設定しており、この無効期間内にストップスイッチ72~74が操作されても、ストップ検出センサ72a~74aからのON信号を無効化する。ちなみに本実施形態では、各リール42L, 42M, 42Rが回転を開始してから0.5秒が経過するまでの期間を無効期間として設定している。

10

20

【0146】

ステップS902にてストップスイッチ72~74のいずれかが操作されて停止指令が発生した場合には、ステップS903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。全リール42L, 42M, 42Rが回転しているときにストップスイッチ72~74のいずれかが操作された場合、今回の停止指令は第1停止指令であることを意味する。かかる場合にはステップS903にて否定判定を行い、ステップS904にてスベリテーブル第1変更処理を行う。スベリテーブル第1変更処理とは、停止指令の発生に基づいてリールを停止させる前に行うスベリテーブルの変更処理である。

30

【0147】

スベリテーブル第1変更処理では、図22のフローチャートに示すように、ステップS1001にて今回の停止指令が第1停止指令か否かを判定する。今回の停止指令は第1停止指令であるため、ステップS1002~ステップS1008に示す第1停止変更処理を行う。第1停止変更処理では、ステップS1002にていずれのストップスイッチが操作されたかを確認し、ステップS1003では、操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ72か否かを判定する。そして、左ストップスイッチ72が操作されていた場合には、スベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。これは、先のスベリテーブル設定処理(図19参照)において、左ストップスイッチ72が最初に操作されることを想定してスベリテーブルをセットしているためである。

40

【0148】

一方、左ストップスイッチ72以外のストップスイッチが操作された場合、想定された順序(すなわち左ストップスイッチ72 中ストップスイッチ73 右ストップスイッチ74の順序)と異なる順序でストップスイッチが操作されたことを意味する。かかる場合にはステップS1004に進み、RAM153の当選番号格納エリア153aにセットされた当選番号を確認する。続くステップS1005では、確認した当選番号から再遊技に当選しているか否かを把握する。具体的には、確認した当選番号が、再遊技当選を意味する第1当選番号又は再遊技当選とBB当選を意味する第2当選番号か否かを判定する。再遊技に当選している場合にはステップS1006に進み、RAM153のスベリテーブル格納エリア153bにセットされたスベリテーブルを、再遊技入賞を成立させるための入

50

賞確定用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。ここで、入賞確定用スベリテーブルとは、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を回避するためのスベリテーブルである。

【0149】

図23は、再遊技当選している場合にセットされる入賞確定用スベリテーブルである。かかるスベリテーブルでは、左リール42Lの「リプレイ」図柄が上ライン上に停止し、中リール42Mの「リプレイ」図柄が中ライン上に停止し、右リール42Rの「リプレイ」図柄が下ライン上に停止するように設定されている。すなわち、再遊技当選時の入賞確定用スベリテーブルは、再遊技入賞が右下がりライン上に成立するように設定されている。これは、役の複合が発生することを回避させつつ再遊技入賞を成立させるための工夫である。左リール42Lの「チェリー」図柄はその図柄単独で入賞を成立させることが可能な図柄であるため、左ストップスイッチ72が最初に操作されなかった場合、再遊技入賞等の図柄の組合せによって入賞が成立するものと、左リール42L単独で入賞が成立するチェリー入賞とで役の複合が発生し得る。具体的には、中リール42Mと右リール42Rの「リプレイ」図柄が下ライン上に停止している状況下で左リール42Lの20番図柄たる「リプレイ」図柄を下ライン上に停止させた場合、上ライン上に1番図柄たる「チェリー」図柄が停止するため、再遊技入賞とチェリー入賞が同時に成立する役の複合が発生してしまう。しかしながら、先の抽選処理において再遊技とチェリーに共に当選することはないため、役の複合が発生する矛盾を回避させる必要がある。そこで、左ストップスイッチ72以外のストップスイッチが最初に操作された場合には、右下がりライン上に再遊技入賞が成立する入賞確定用スベリテーブルをセットすることにより、役の複合を回避させつつ再遊技入賞を成立させることが可能となる。

10

20

【0150】

ステップS1005にて再遊技当選していないと判定した場合、ステップS1007にてベル当選のみしているか否か、具体的にはステップS1004にて確認した当選番号がベル当選を意味する第1当選番号と一致するか否かを確認する。そして、ベルにのみ当選していた場合、上述したステップS1006に進み、RAM153のスベリテーブル格納エリア153bにセットされたスベリテーブルを、ベル入賞を成立させるための入賞確定用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。詳細な説明は省略するが、ベル当選時の入賞確定用スベリテーブルは、ベル入賞が中ライン上に成立するように設定されている。これは、役の複合が発生することを回避させつつベル入賞を成立させるための工夫である。例えば、中リール42Mと右リール42Rの「ベル」図柄が上ライン上に停止している状況下で左リール42Lの3番図柄たる「ベル」図柄を上ライン上に停止させた場合、下ライン上に1番図柄たる「チェリー」図柄が停止するため、ベル入賞とチェリー入賞が同時に成立する役の複合が発生してしまう。しかしながら、先の抽選処理においてベルとチェリーに共に当選することはないため、役の複合が発生する矛盾を回避させる必要がある。そこで、左ストップスイッチ72以外のストップスイッチが最初に操作された場合には、中ライン上にベル入賞が成立する入賞確定用スベリテーブルをセットすることにより、役の複合を回避させつつベル入賞を成立させることが可能となる。

30

【0151】

ステップS1007にて否定判定をした場合、すなわち再遊技とベル以外のBB等の役に当選した場合又はいずれの役にも当選していない場合には、ステップS1008に進み、RAM153のスベリテーブル格納エリア153bにセットされたスベリテーブルを、当選番号及び操作されたストップスイッチと一義的に対応する変則押し用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。本スロットマシン10では、スベリテーブル設定処理にてセットされるスベリテーブルと同様、当選フラグと対応する図柄の停止可能な位置を複数設定されたスベリテーブルが、中リール42M及び右リール42Rについてもそれぞれ用意されている。そして、左ストップスイッチ72以外のストップスイッチが最初に操作された場合には、当選フラグと対応する図柄の停止可能な位置が左リール42Lに複数設定されたスベリテーブルから、操作されたストップスイッチと対応するリールに複数設定さ

40

50

れたスベリテーブルに変更する。これは、取りこぼしの発生頻度を低減させるための工夫である。図18に示すスベリテーブルを例に説明すると、例えば中リール42Mの5番図柄たる「スイカ」図柄が下ライン上に到達しているタイミングで中ストップスイッチ73が操作された場合、かかるスベリテーブルでは8番の「青年」図柄が下ライン上に停止し、「スイカ」図柄が有効ライン上に停止しない。つまり、スイカ当選している状況下で図18に示すスベリテーブルに基づいて中リール42Mを停止させた場合、「スイカ」図柄を有効ライン上に停止させることが可能なタイミングで中ストップスイッチ73が操作されたにも関わらず、スイカ入賞を取りこぼしてしまうこととなる。そこで、かかる不具合の発生を抑制すべく、左ストップスイッチ72以外のストップスイッチが最初に操作された場合には、変則押し用スベリテーブルに変更することとしている。また、チェリーにのみ当選している状況下で左ストップスイッチ72以外のストップスイッチ73, 74が最初に操作された場合には、「ナス」図柄の停止可能な位置が対応するリールに複数設定されたスベリテーブルに変更する。つまり、チェリーにのみ当選している状況下で変則押しがなされた場合には、「ナス」図柄を有効ライン上に停止させることができるように、すなわちRT入賞を成立させることができるようにスベリテーブルを変更する。

10

20

30

【0152】

スベリテーブル第1変更処理が終了した後、ステップS905では、かかるタイミングで下ライン上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55の検出信号が出力された時点からのパルス数により、下ライン上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S906では、RAM153のスベリテーブル格納エリア153b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圧縮データから今回停止させるべきリールのスベリ量を算出し、ステップS907にて下ライン上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S908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S909にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。そして、ステップS910では、全てのリールが停止したか否かを判定する。第1停止指令に基づいて上述したステップS903～ステップS909の処理を行った場合、未だに2つのリールは回転中である。かかる場合にはステップS910にて否定判定を行い、続くステップS911にてスベリテーブル第2変更処理を行う。スベリテーブル第2変更処理とは、リールを停止させた後に行うスベリテーブルの変更処理である。

【0153】

ここで、スベリテーブル第2変更処理について図24のフローチャートを用いて説明する。スベリテーブル第2変更処理では、ステップS1101にて現在セットされているスベリテーブルが入賞確定用スベリテーブルか否かを判定し、入賞確定用スベリテーブルである場合にはそのまま本処理を終了する。入賞確定用スベリテーブルでない場合にはステップS1102に進み、RAM153の当選番号格納エリア153aにセットされた当選番号を確認する。続くステップS1103では確認した当選番号が第2当選番号か否かを判定し、第2当選番号でないと判定した場合にはステップS1104～ステップS1111に示す第1当選番号時処理を行う。第1当選番号時処理では、ステップS1104にてチェリー当選を意味する第1当選番号か否かを判定する。チェリー当選を意味する第1当選番号でない場合にはステップS1105に進み、現在停止しているリールの下ライン上に停止した停止図柄の図柄番号を確認する。ステップS1106では、停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号と一致しているか否かを判定し、一致していない場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。停止図柄の図柄番号と変更図柄の図柄番号が一致している場合にはステップS1107に進み、RAM153のスベリテーブル格納エリア153bにセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。本スロットマシン10では、スベリテーブル設定処理にてセットされるスベリテーブルと同様、当選フラグと対応する図柄の停止可能な位置を複数設定されたスベリテー

40

50

ルが、中リール４２Ｍ及び右リール４２Ｒについてもそれぞれ用意されている。そして、第１停止指令に基づいて停止させたリールの停止図柄に応じて、当選フラグと対応する図柄の停止可能な位置が回転中の他のリールについて複数設定されたスベリテーブルに変更する。これは、停止出目が単調化することを抑制すると共に取りこぼしが発生する機会を低減させるための工夫である。

【０１５４】

例えば図１８に示すスベリテーブルに基づいて左リール４２Ｌと中リール４２Ｍを停止させる構成とした場合、左リール４２Ｌの「スイカ」図柄は上ライン又は下ライン上に停止する一方、中リール４２Ｍの「スイカ」図柄は中ライン上にしか停止しない。ところが、左リール４２Ｌの「スイカ」図柄が上ライン上に停止した場合、中リール４２Ｍの「スイカ」図柄が中ラインではなく上ライン上に停止してもスイカ入賞の成立する余地が残る。同様に、左リール４２Ｌの「スイカ」図柄が下ライン上に停止した場合、中リール４２Ｍの「スイカ」図柄が中ラインではなく下ライン上に停止してもスイカ入賞の成立する余地が残る。つまり、図１８に示すスベリテーブルに基づいて左リール４２Ｌと中リール４２Ｍを停止させる構成とした場合、中リール４２Ｍの停止出目が過剰に制約を受けることとなり、取りこぼしの発生する可能性が高まることとなる。そこで本スロットマシン１０では、停止したリールの停止図柄を確認し、確認結果に応じたライン変更用スベリテーブルに変更することとしている。具体的には、左リール４２Ｌの３番図柄たる「ベル」図柄が下ライン上に停止し、５番図柄たる「スイカ」図柄が上ライン上に停止した場合、上ライン又は中ライン上に中リール４２Ｍの「スイカ」図柄が停止するように設定されたスベリテーブルに変更する。また、左リール４２Ｌの５番図柄たる「スイカ」図柄が下ライン上に停止した場合、中ライン又は下ライン上に中リール４２Ｍの「スイカ」図柄が停止するように設定されたスベリテーブルに変更する。すなわち、図１８に示すスベリテーブルの場合、３番図柄たる「ベル」図柄と５番図柄たる「スイカ」図柄が変更図柄として一義的に導かれる構成となっており、かかるスベリテーブルをセットした場合には、ＲＡＭ１５３の変更図柄格納エリア１５３ｃに変更図柄の図柄番号として「３」と「５」をセットする構成となっている。これは他のスベリテーブルにおいても同様であり、当選フラグと対応する図柄が有効ライン上に停止した際における下ライン上の図柄番号が変更図柄として一義的に導かれるように構成されている。

【０１５５】

ちなみに、本スロットマシン１０では、停止図柄と変更図柄が一致した場合、以下に示すようなスベリテーブルに変更する。左リール４２Ｌが停止している場合、当選フラグと対応する図柄の停止可能な位置が中リール４２Ｍについて複数設定されたスベリテーブルに変更し、中リール４２Ｍが停止している場合、当選フラグと対応する図柄の停止可能な位置が右リール４２Ｒについて複数設定されたスベリテーブルに変更し、右リール４２Ｒが停止している場合、当選フラグと対応する図柄の停止可能な位置が左リール４２Ｌについて複数設定されたスベリテーブルに変更する。

【０１５６】

ステップＳ１１０４にてチェリー当選を意味する第１当選番号であった場合には、ステップＳ１１０８～ステップＳ１１１１に示すナス成立処理を行う。

【０１５７】

先ずステップＳ１１０８では、左リール４２Ｌが停止しているか否かを判定する。左リール４２Ｌが停止している場合には、ステップＳ１１０９にて左リール４２Ｌの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止しているか否かを判定し、停止している場合にはそのまま本処理を終了する。左リール４２Ｌの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止している場合、全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの停止後にチェリー入賞成立となることが確定しており、他の入賞が成立することはないため、スベリテーブルを変更する必要が乏しいからである。

【０１５８】

左リール４２Ｌが回転中である場合（ステップＳ１１０８がＮＯの場合）、又は左リ

ル 4 2 L の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止していない場合（ステップ S 1 1 0 9 が N O の場合）には、ステップ S 1 1 1 0 にて「ナス」図柄が有効ライン上に停止しているか否かを判定し、停止していない場合にはそのまま本処理を終了する。一方、有効ライン上に「ナス」図柄が停止している場合にはステップ S 1 1 1 1 に進み、R A M 1 5 3 のスベリテーブル格納エリア 1 5 3 b にセットされたスベリテーブルを、R T 入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。R T 入賞用スベリテーブルとは、「ナス」図柄の停止可能な位置がいずれかのリールについて複数設定されたスベリテーブルである。例えば、左リール 4 2 L の「ナス」図柄が上ライン上に停止した場合、中リール 4 2 M の「ナス」図柄が上ライン又は中ライン上に停止するように設定された R T 入賞用スベリテーブルに変更する。つまり、チェリーにのみ当選している状況下で「ナス」図柄が有効ライン上に停止した場合、R T 入賞を成立させることができるようにスベリテーブルを変更する。

【 0 1 5 9 】

ちなみに、本スロットマシン 1 0 では、チェリー当選を意味する第 1 当選番号がセットされている状況下で「ナス」図柄が有効ライン上に停止した場合、以下に示すようなスベリテーブルに変更する。左リール 4 2 L が停止している場合、「ナス」図柄の停止可能な位置が中リール 4 2 M について複数設定されたスベリテーブルに変更し、中リール 4 2 M が停止している場合、「ナス」図柄の停止可能な位置が右リール 4 2 R について複数設定されたスベリテーブルに変更し、右リール 4 2 R が停止している場合、「ナス」図柄の停止可能な位置が左リール 4 2 L について複数設定されたスベリテーブルに変更する。このとき特に右リール 4 2 R が停止している場合には、チェリー当選時に最初にセットされるスベリテーブル、すなわち図 2 0 に示すスベリテーブルに変更する。かかるスベリテーブルでは、左リール 4 2 L の「ナス」図柄又は「チェリー」図柄が上ライン又は下ラインのいずれかに停止するように設定されている。したがって、かかるスベリテーブルに変更することにより、左停止指令の発生タイミングに応じてチェリー入賞と R T 入賞のいずれかを成立させることが可能となる。

【 0 1 6 0 】

一方、ステップ S 1 1 0 3 にて肯定判定をした場合、すなわち確認した当選番号が第 2 当選番号であった場合、ステップ S 1 1 1 2 では、B B 以外の当選が再遊技か否かを判定し、再遊技であった場合には上述したステップ S 1 1 0 4 ～ステップ S 1 1 1 1 の第 1 当選番号時処理を行い、本処理を終了する。但し、再遊技に当選している場合にはステップ S 1 1 0 4 にて必ず否定判定を行うため、実際にはステップ S 1 1 0 4 ～ステップ S 1 1 0 7 の処理を行い、本処理を終了する。また、B B 以外の当選が小役当選である場合には、ステップ S 1 1 1 3 にて第 2 当選番号時処理を行い、本処理を終了する。

【 0 1 6 1 】

第 2 当選番号時処理では、図 2 5 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 2 0 1 にて B B 入賞の成立する可能性があるか否かを判定する。具体的には、現在停止しているリールの下ライン上に停止した停止図柄の図柄番号を確認し、有効ライン上に B B 図柄（「7」図柄又は「B A R」図柄）が停止しているか否かを判定する。例えば、第 1 停止指令に基づいて左リール 4 2 L の 1 4 番図柄たる「ベル」図柄が下ライン上に停止した場合、1 6 番図柄たる「7」図柄が上ライン上に停止することとなる。従って、第 1 停止指令に基づいて左リール 4 2 L が停止した段階では、B B 入賞の成立する可能性がある。かかる場合にはステップ S 1 2 0 2 に進み、R A M 1 5 3 のスベリテーブル格納エリア 1 5 3 b にセットされたスベリテーブルを、有効ライン上に停止した B B 図柄と同じ B B 図柄が入賞成立となる有効ライン上に停止するように設定された B B 入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。なお、B B 入賞と小役入賞が共に成立する可能性がある場合、例えば B B とチェリーに当選している状況下で中リール 4 2 M の B B 図柄が有効ライン上に停止した場合等においては、次のようなスベリテーブルに変更する。すなわち、左リール 4 2 L の B B 図柄を入賞成立となる有効ライン上に停止させることが可能であれば B B 図柄を停止させるように、B B 図柄を停止させることが不可能であって「チェリー」図柄

をいずれかの有効ライン上に停止させることが可能であれば「チェリー」図柄を有効ライン上に停止させるように設定されたスベリテーブルに変更する。

【0162】

ステップS1201にてBB入賞の成立する可能性がないと判定した場合には、ステップS1203に進み、RAM153のスベリテーブル格納エリア153bにセットされたスベリテーブルを、当選している小役と対応する図柄が有効ライン上に停止するように設定された小役入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。なお、本スロットマシン10では、BBとチェリーに当選している状況下で有効ライン上に「ナス」図柄が停止した場合、RAM153のスベリテーブル格納エリア153bにセットされたスベリテーブルをRT入賞用スベリテーブルに変更する処理を行わない。詳細は後述するが、RTゲームの終了条件の1つとしてBB当選を設定しているためである。なお、以下では、特に注記した場合を除き、「チェリー当選」又は「チェリー当選時」という場合にはチェリーにのみ当選している場合を意味することとする。

10

【0163】

以上のように、第1停止指令に基づいて対応するリールを停止させると共にスベリテーブル第2変更処理を行うと、ステップS902に戻り、回転中のリールと対応するストップスイッチのいずれかが操作されて次の停止指令が発生するまで待機する。

【0164】

ステップS902にて回転中のリールと対応するストップスイッチのいずれかが操作されて停止指令が発生した場合には、ステップS903に進み、今回の停止指令が第3停止指令か否かを判定する。いずれか1つのリールが停止しているときにストップスイッチが操作された場合、今回の停止指令は第2停止指令であることを意味する。かかる場合にはステップS903にて否定判定を行い、ステップS904にてスベリテーブル第1変更処理を行う。

20

【0165】

スベリテーブル第1変更処理では、図22のフローチャートに示すように、ステップS1001にて今回の停止指令が第1停止指令か否かを判定する。今回の停止指令は第2停止指令であるため、ステップS1009～ステップS1014に示す第2停止変更処理を行う。第2停止変更処理では、ステップS1009にて現在セットされているスベリテーブルが入賞確定用スベリテーブルか否かを判定し、入賞確定用スベリテーブルである場合にはそのまま本処理を終了する。入賞確定用スベリテーブルでない場合にはステップS1010に進み、第1停止指令及び第2停止指令がいずれのストップスイッチ72～74に対してどのような順序でなされたかを確認する。続くステップS1011では、確認結果が所定の操作順序であったか否かを判定する。具体的には、操作順序が、左ストップスイッチ72 中ストップスイッチ73の操作順序、中ストップスイッチ73 右ストップスイッチ74の操作順序、右ストップスイッチ74 左ストップスイッチ72の操作順序か否かを判定する。そして、所定の操作順序であった場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。これは、先のスベリテーブル第2変更処理において、上述した各操作順序のいずれかでストップスイッチ72～74が操作されることを想定したスベリテーブルに変更しているためであり、例えばチェリー当選下でスベリテーブルを変更していない場合であっても、先のスベリテーブル設定処理において左リール42Lの「チェリー」図柄が上ライン又は下ライン上に停止するスベリテーブルをセットしているためである。

30

40

【0166】

ステップS1011において所定の操作順序でないと判定した場合にはステップS1012に進み、第1停止指令に基づいて停止したリールの下ライン上に停止した停止図柄の図柄番号を確認する。ステップS1013では、停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号と一致しているか否かを判定し、一致しない場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。停止図柄の図柄番号と変更図柄の図柄番号が一致した場合にはステップS1014に

50

進み、RAM 153のスベリテーブル格納エリア153bにセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。具体的には、第1停止指令に基づいて停止させたリールの停止図柄に応じて、当選フラグと対応する図柄の停止可能な位置が第2停止指令に基づいて停止させるリールについて複数設定されたスベリテーブルに変更する。例えば、スイカ当選フラグがセットされ、左リール42Lの「スイカ」図柄が上ライン上に停止している状況下で右ストップスイッチ74が第2停止指令として操作された場合、スイカ入賞を成立させるためには右リール42Rの「スイカ」図柄を上ライン又は下ライン上に停止させればよい。そこで、左ストップスイッチ72 右ストップスイッチ74の順にストップスイッチが操作された場合には、右リール42Rの「スイカ」図柄が上ライン又は下ライン上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。また、チェリーにのみ当選した状況下で「ナス」図柄が有効ライン上に停止している場合には、「ナス」図柄の停止可能な位置が第2停止指令に基づいて停止させるリールについて複数設定されたスベリテーブルに変更する。これに加えて、チェリーにのみ当選した状況下における操作順序が中ストップスイッチ73 左ストップスイッチ72の操作順序であった場合には、チェリー当選時に最初にセットされるスベリテーブル、すなわち図20に示すスベリテーブルに変更する。かかるスベリテーブルでは、「ナス」図柄又は「チェリー」図柄が上ライン又は下ラインのいずれかに停止するように設定されているため、かかるスベリテーブルに変更することにより、左停止指令の発生タイミングに応じてチェリー入賞とRT入賞のいずれかを成立させることが可能となる。

10

【0167】

20

スベリテーブル第1変更処理が終了した後、ステップS905では、かかるタイミングで下ライン上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S906では、RAM 153のスベリテーブル格納エリア153b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圧縮データから今回停止させるべきリールのスベリ量を算出し、ステップS907にて下ライン上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S908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S909にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。そして、ステップS910では、全てのリールが停止したか否かを判定する。第2停止指令に基づいて上述したステップS903～ステップS909の処理を行った場合、未だに1つのリールが回転中である。かかる場合にはステップS910にて否定判定を行い、続くステップS911にてスベリテーブル第2変更処理を行う。

30

【0168】

ここで、スベリテーブル第2変更処理について図24のフローチャートを用いて説明する。スベリテーブル第2変更処理では、ステップS1101にて現在セットされているスベリテーブルが入賞確定用スベリテーブルか否かを判定し、入賞確定用スベリテーブルである場合にはそのまま本処理を終了する。入賞確定用スベリテーブルでない場合にはステップS1102に進み、RAM 153の当選番号格納エリア153aにセットされた当選番号を確認する。続くステップS1103では確認した当選番号が第2当選番号か否かを判定し、第2当選番号でないと判定した場合にはステップS1104～ステップS1111に示す第1当選番号時処理を行う。第1当選番号時処理では、ステップS1104にてチェリー当選を意味する第1当選番号か否かを判定する。チェリー当選を意味する第1当選番号でない場合にはステップS1105に進み、現在停止している2つのリールの下ライン上に停止した停止図柄の図柄番号を確認する。ステップS1106では、各停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号とそれぞれ一致しているか否かを判定し、少なくとも一方が一致していない場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。各停止図柄の図柄番号と各変更図柄の図柄番号が共に一致した場合にはステップS1107に進み、RAM 153のスベリテーブル格納エリア153bにセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。例えば、スイカ当選フラグがセットされて

40

50

いる状況下で左リール４２Ｌの「スイカ」図柄が上ライン上、中リール４２Ｍの「スイカ」図柄が中ライン上に停止した場合、右リール４２Ｒの「スイカ」図柄が下ライン上に停止するスベリテーブルに変更する。

【０１６９】

ステップＳ１１０４にてチェリー当選を意味する第１当選番号であった場合には、ステップＳ１１０８～ステップＳ１１１１に示すナス成立処理を行う。

【０１７０】

先ずステップＳ１１０８では、左リール４２Ｌが停止しているか否かを判定する。左リール４２Ｌが停止している場合には、ステップＳ１１０９にて左リール４２Ｌの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止しているか否かを判定し、停止している場合にはそのまま本処理を終了する。左リール４２Ｌの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止している場合、全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの停止後にチェリー入賞成立となることが確定しており、他の入賞が成立することはないため、スベリテーブルを変更する必要が乏しいからである。

10

【０１７１】

左リール４２Ｌが回転中である場合（ステップＳ１１０８がＮＯの場合）、又は左リール４２Ｌの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止していない場合（ステップＳ１１０９がＮＯの場合）には、ステップＳ１１１０に進む。ステップＳ１１１０では、現在停止している２つのリールの「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止しているか否かを判定し、並んで停止していない場合にはそのまま本処理を終了する。一方、有効ライン上に「ナス」図柄が並んで停止している場合にはステップＳ１１１１に進み、ＲＡＭ１５３のスベリテーブル格納エリア１５３ｂにセットされたスベリテーブルを、ＲＴ入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。例えば、左リール４２Ｌの「ナス」図柄が上ライン上、中リール４２Ｍの「ナス」図柄が中ライン上に停止した場合、右リール４２Ｒの「ナス」図柄が下ライン上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。つまり、チェリーに当選している状況下で「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、ＲＴ入賞を成立させることができるようにスベリテーブルを変更する。

20

【０１７２】

但し、中リール４２Ｍと右リール４２Ｒの「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止している場合には、左リール４２Ｌの「ナス」図柄をＲＴ入賞成立となる有効ライン上に停止させることが可能であれば「ナス」図柄をこの有効ライン上に停止させるように、「ナス」図柄を停止させることが不可能であって「チェリー」図柄を上ライン又は下ライン上に停止させることが可能であれば「チェリー」図柄を上ライン又は下ライン上に停止させるように設定されたスベリテーブルに変更する。かかるスベリテーブルに変更することにより、左停止指令の発生タイミングに応じてチェリー入賞とＲＴ入賞のいずれかを成立させることが可能となる。

30

【０１７３】

一方、ステップＳ１１０３にて肯定判定をした場合、すなわち確認した当選番号が第２当選番号であった場合、ステップＳ１１１２では、ＢＢ以外の当選が再遊技か否かを判定し、再遊技であった場合には上述したステップＳ１１０４～ステップＳ１１１１の第１当選番号時処理を行い、本処理を終了する。但し、再遊技に当選している場合にはステップＳ１１０４にて必ず否定判定を行うため、実際にはステップＳ１１０４～ステップＳ１１０７の処理を行い、本処理を終了する。また、ＢＢ以外の当選が小役当選である場合には、ステップＳ１１１３にて第２当選番号時処理を行い、本処理を終了する。

40

【０１７４】

第２当選番号時処理では、図２５のフローチャートに示すように、ステップＳ１２０１にてＢＢ入賞の成立する可能性があるか否かを判定する。具体的には、現在停止している２つのリールの下ライン上に停止した各停止図柄の図柄番号を確認し、有効ライン上に同じＢＢ図柄（「７」図柄又は「ＢＡＲ」図柄）が並んで停止しているか否かを判定する。有効ライン上に同じＢＢ図柄が並んで停止している場合にはステップＳ１２０２に進み、

50

R A M 1 5 3 のスベリテーブル格納エリア 1 5 3 b にセットされたスベリテーブルを、B B 入賞が成立するように設定された B B 入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。なお、B B 入賞と小役入賞が共に成立する可能性がある場合、例えば B B とチェリーに当選している状況下で中リール 4 2 M と右リール 4 2 R の同じ B B 図柄が有効ライン上に並んで停止した場合等においては、次のようなスベリテーブルに変更する。すなわち、B B 入賞成立となる左リール 4 2 L の B B 図柄を有効ライン上に停止させることが可能であれば、その B B 図柄が B B 入賞成立となる有効ライン上に停止するように、B B 入賞成立となる左リール 4 2 L の B B 図柄を停止させることが不可能であって「チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることが可能であれば、「チェリー」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に変更する。

10

【 0 1 7 5 】

ステップ S 1 2 0 1 にて B B 入賞の成立する可能性がないと判定した場合には、ステップ S 1 2 0 3 に進み、R A M 1 5 3 のスベリテーブル格納エリア 1 5 3 b にセットされたスベリテーブルを、当選している小役と対応する入賞が成立するように設定された小役入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。なお、本スロットマシン 1 0 では、B B とチェリーに当選している状況下で有効ライン上に「ナス」図柄が並んで停止した場合であっても、R A M 1 5 3 のスベリテーブル格納エリア 1 5 3 b にセットされたスベリテーブルを R T 入賞用スベリテーブルに変更する処理を行わない。すなわち、中リール 4 2 M と右リール 4 2 R の「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、左リール 4 2 L の「チェリー」図柄が上ライン又は下ライン上に停止するように、且つ R T 入賞が成立する有効ライン上に「ナス」図柄が停止しないように設定されたスベリテーブルに変更する。これは、R T ゲームの終了条件の 1 つとして B B 当選を設定しているためである。

20

【 0 1 7 6 】

以上のように、第 2 停止指令に基づいて対応するリールを停止させると共にスベリテーブル第 2 変更処理を行うと、ステップ S 9 0 2 に戻り、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て次の停止指令が発生するまで待機する。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 9 0 2 にて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て停止指令が発生した場合には、ステップ S 9 0 3 に進み、今回の停止指令が第 3 停止指令か否かを判定する。2 つのリールが停止しているときにストップスイッチが操作された場合、今回の停止指令は第 3 停止指令であることを意味する。かかる場合にはステップ S 9 0 3 にて肯定判定を行い、スベリテーブル第 1 変更処理を行うことなくステップ S 9 0 5 に進む。

30

【 0 1 7 8 】

ステップ S 9 0 5 では、かかるタイミングで下ライン上に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップ S 9 0 6 では、R A M 1 5 3 のスベリテーブル格納エリア 1 5 3 b 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圧縮データから今回停止させるべきリールのスベリ量を算出し、ステップ S 9 0 7 にて下ライン上に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップ S 9 0 8 では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップ S 9 0 9 にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。そして、ステップ S 9 1 0 では、全てのリールが停止したか否かを判定する。第 3 停止指令に基づいて上述したステップ S 9 0 3 ~ ステップ S 9 0 9 の処理を行った場合には、全てのリールが回転を停止している。かかる場合にはステップ S 9 1 0 にて肯定判定を行い、続くステップ S 9 1 2 にて払出判定処理を行って本処理を終了する。払出判定処理とは、入賞図柄の組合せが有効ライン上に形成されていることを条件の 1 つとして、メダルの払出枚数を設定したり遊技状態を R T ゲームに移行させたりする処理である。

40

【 0 1 7 9 】

払出判定処理では、図 2 6 のフローチャートに示すように、先ずステップ S 1 3 0 1 において、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の下ライン上に停止した停止図柄の図柄番号が

50

ら所定有効ライン上の図柄の組合せを導出する。続くステップS 1 3 0 2では、導出した図柄の組合せが再遊技入賞又は小役入賞成立となる図柄の組合せと一致するか否かを判定する。再遊技入賞又は小役入賞が成立している場合にはステップS 1 3 0 3に進み、入賞成立役が抽選処理にてセットされた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ない場合には、ステップS 1 3 0 4にてスロットマシン10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。その後、ステップS 1 3 0 5では、リセットスイッチ123が操作されたか否かを判定し、リセットスイッチ123が操作されるまで待機する。リセットスイッチ123が操作された場合には、エラー状態から復帰してそれ以降の処理を開始すべくステップS 1 3 0 6に進む。

【0180】

10

入賞成立役と当選フラグが一致している場合には、ステップS 1 3 0 6にて再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立した場合にはステップS 1 3 0 7にて再遊技処理を行う。再遊技処理では、クレジット表示部35に表示された仮想メダル数を減じることなく、今回のゲーム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う。つまり、今回のゲームで再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく次のゲームを行うことができる。ステップS 1 3 0 6にて再遊技入賞が成立していない場合には、小役入賞が成立したことを意味する。かかる場合にはステップS 1 3 0 8に進み、成立した小役入賞と対応する払出数をRAM153の払出予定数格納エリアにセットする。

【0181】

20

一方、ステップS 1 3 0 2にて再遊技入賞と小役入賞のいずれも成立していなかった場合には、ステップS 1 3 0 9にてRT入賞が成立したか否かを判定する。RT入賞が成立している場合にはステップS 1 3 1 0に進み、チェリー当選フラグがセットされているか否かを判定する。チェリー当選フラグがセットされていない場合には、ステップS 1 3 1 1にてスロットマシン10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。その後、ステップS 1 3 1 2では、リセットスイッチ123が操作されたか否かを判定し、リセットスイッチ123が操作されるまで待機する。リセットスイッチ123が操作された場合には、エラー状態から復帰してそれ以降の処理を開始すべくステップS 1 3 1 3に進む。

【0182】

30

チェリー当選フラグがセットされている場合にはステップS 1 3 1 3に進み、遊技状態をRTゲームに移行させるべくRT開始処理を行う。RT開始処理では、RT設定フラグをセットして特別遊技状態の1種であるRTゲームとする。また、RTゲームの残りゲーム数をカウントするための残RTゲームカウンタに30をセットする。

【0183】

ここで、RTゲームについて簡単に説明する。RTゲームとは、上述した抽選処理にてRTゲーム専用設定されたRTゲーム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ゲームである。そして、RTゲームは、所定回数（本実施形態では30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。

【0184】

40

図27は、「設定1」のRTゲーム下で選択されるRTゲーム用抽選テーブルである。RTゲーム用抽選テーブルには、通常ゲーム下で選択される抽選テーブル（以下、「通常ゲーム用抽選テーブル」と言う）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、小役及びBBのポイント値PVは通常ゲーム用抽選テーブルと同じ値が設定されているものの、再遊技のポイント値PVは、通常ゲーム用抽選テーブルの設定値が8980であるのに対して54931と非常に高く設定されている。したがって、RTゲームに移行すると再遊技に当選する確率が非常に高くなる。再遊技入賞はストップスイッチ72～74の操作タイミングに関わらず成立する入賞であるため、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27に示す抽選テーブルが選択された場合、小役及びBBには通常ゲーム下と同じ確率で当選し、再遊技には約1.2分の1の確率で当選し、6

50

5 5 3 6 分の 1 の確率でいずれの役にも当選しない。つまり、R T ゲームとは、いずれの入賞も成立しないゲームが通常ゲームと比してほぼ発生せず、高確率で再遊技入賞の成立するゲームである。故に、R T ゲームに移行すると、遊技者は自己の所有するメダルをほぼ減少させることなく所定回数のゲームを行うことができる。ちなみに、R T ゲーム下では B B や小役の当否判定を通常ゲームと同じ当選確率で行うため、遊技者は、R T ゲームに移行してから R T ゲームが終了するまでの間に、約 5 0 枚のメダルの増加を期待することができる。

【 0 1 8 5 】

払出判定処理の説明に戻り、所定有効ライン上の図柄の組合せが入賞成立となるか否かを判定した後、ステップ S 1 3 1 4 では全ての有効ラインについて払出判定が終了したか否かを判別し、終了していない場合にはステップ S 1 3 0 1 に戻る。つまり、本スロットマシン 1 0 では、メダルが 3 枚ベットされて有効ラインが 5 ライン設定されている場合、各有効ラインについて入賞が成立しているか否かを順次判定する。

10

【 0 1 8 6 】

例えば、左リール 4 2 L の「チェリー」図柄が上ライン上に停止した場合、上ラインに関するステップ S 1 3 0 1 ~ ステップ S 1 3 0 8 の処理にて払出予定数として 2 がセットされ、右下がりラインに関するステップ S 1 3 0 1 ~ ステップ S 1 3 0 8 の処理にて払出予定数として再度 2 がセットされる。この結果、左リール 4 2 L の「チェリー」図柄が上ライン上に停止した場合には、払出予定数として 4 がセットされることとなり、後述するメダル払出処理にて 4 枚のメダル払出が行われる。

20

【 0 1 8 7 】

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、ステップ S 1 3 1 5 にて小役及び再遊技当選フラグをリセットする等の判定終了処理を行った後、本処理を終了する。但し、B B 当選フラグは本処理にてリセットしない。

【 0 1 8 8 】

次に、ステップ S 6 0 5 のメダル払出処理について、図 2 8 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 1 8 9 】

メダル払出処理では、先ずステップ S 1 4 0 1 にて払出数カウンタがカウントした払出数と、払出予定数格納エリアに格納された払出予定数とが一致しているか否かを判定する。払出数と払出予定数とが一致していないときには、ステップ S 1 4 0 2 にて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 5 0 枚）に達しているか否かを判定する。上限に達していないときには、ステップ S 1 4 0 3 , S 1 4 0 5 にてクレジットカウンタのカウント値及び払出数をそれぞれ 1 加算する。その後、ステップ S 1 4 0 6 では、クレジット表示部 3 5 及び獲得枚数表示部 3 7 の枚数をそれぞれ 1 加算する表示部変更処理を行う。

30

【 0 1 9 0 】

一方、ステップ S 1 4 0 2 にてクレジットカウンタのカウント値が上限に達しているときには、ステップ S 1 4 0 4 にてメダル払出用回転板を駆動してメダルをホッパ装置 9 1 からメダル排出口 1 7 を介してメダル受け皿 1 8 へ払い出す。続くステップ S 1 4 0 5 ではホッパ装置 9 1 に取り付けられた払出検出センサ 9 1 a のメダル検出信号に応じて払出数を 1 加算する。その後、ステップ S 1 4 0 6 にて獲得枚数表示部 3 7 の枚数を 1 加算する表示部変更処理を行う。ステップ S 1 4 0 6 にて表示部変更処理を行った後、再びステップ S 1 4 0 1 に戻る。ステップ S 1 4 0 1 で払出数と払出予定数とが一致したときには、ステップ S 1 4 0 7 にて現在の遊技状態がボーナスゲーム（B B ゲーム）か否かを判定する。現在の遊技状態がボーナスゲームである場合には、ステップ S 1 4 0 8 にて後述する残獲得数カウンタのカウント値から払出数を減算すると共に、残獲得枚数表示部 3 6 の枚数を減算する処理を行う。なお、残獲得枚数表示部 3 6 の枚数を減算する処理は、ステップ S 1 4 0 6 の表示部変更処理にて行ってもよい。その後又は現在の遊技状態がボーナスゲームでない場合には、ステップ S 1 4 0 9 にて払出予定数格納エリアや払出数カウン

40

50

タの値を0にリセットする払出終了処理を行う。

【0191】

ステップS1409にて払出終了処理を行った後、ステップS1410では現在の遊技状態がRTゲームか否かをRT設定フラグの有無に基づいて判定し、RTゲームでない場合にはそのまま本処理を終了する。現在の遊技状態がRTゲームである場合には、ステップS1411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、RTゲームの終了条件が成立したことを意味するため、ステップS1412にてRT設定フラグをクリアすると共に残RTゲームカウンタの値をリセットするRTゲーム終了処理を行い、本処理を終了する。一方、ステップS1411にてBB当選フラグがセットされていない場合には、RTゲームを1ゲーム消化したことを意味するため、ステップS1413にて残RTゲームカウンタの値を1減算する。続くステップS1414では、残RTゲームカウンタの値が0になったか否かを判定し、0になっていない場合にはそのまま本処理を終了する。また、残RTゲームカウンタの値が0の場合には、RTゲームの終了条件が成立したことを意味するため、ステップS1412にて上述したRTゲーム終了処理を行い、本処理を終了する。

10

【0192】

次に、ステップS606のボーナスゲーム処理について、図29のフローチャートに基づき説明する。

【0193】

ボーナスゲーム処理の説明に先立ち、ボーナスゲームについて説明する。BBゲームは、複数回のRBゲームで構成されている。RBゲームは、12回のJACゲームで構成されている。JACゲームとは、1枚ベットのみ許されるゲームであり、JAC図柄の組合せが有効ライン上に揃う確率つまりJAC入賞成立の確率が非常に高いゲームである。RBゲームでJAC入賞が成立すると最大枚数（ここでは15枚）のメダルが払い出される。そして、JAC入賞が8回成立すると、JACゲームが12回行われる前であってもRBゲームが終了する。また、BBゲームは、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。そして、RBゲームの途中でメダル払出数が所定数に達した場合、BBゲームのみならずRBゲームも終了する。これは、BBゲーム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ゲームに移行する図柄の組合せを設定しておらず、BBゲームに移行した直後及びRBゲームが終了した直後にRBゲームに移行する構成としている。故に、BBゲームとは、所定数のメダル払出が行われるまでRBゲームに連続して移行するゲームであるとも言える。

20

30

【0194】

さて、ボーナスゲーム処理では、先ずステップS1501にて遊技状態がボーナスゲームか否かを判定する。ボーナスゲーム中でないときにはステップS1502～ステップS1505に示すボーナス図柄判定処理を行う。

【0195】

このボーナス図柄判定処理では、先ずステップS1502にてBB当選フラグがセットされているか否かを判定し、セットされていないときにはそのまま本処理を終了する。BB当選フラグがセットされているときにはステップS1503に進み、今回有効ライン上にBB図柄の組合せが停止したか否かを判定し、BB図柄の組合せが停止していないときにはそのまま本処理を終了する。一方、今回有効ライン上にBB図柄の組合せが停止したときには、ステップS1504においてBB開始処理を行う。BB開始処理では、BB当選フラグをリセットすると共にBB設定フラグをセットしてボーナスゲームの1種であるBBゲームとする。また、BBゲーム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獲得数カウンタに400をセットすると共に、残獲得枚数表示部36に400を表示させる処理を行う。ちなみに、現在の遊技状態がボーナスゲームか否かの判定は、BB設定フラグのセット有無により判定している。続くステップS1505ではRB開始処理を行い、その後本処理を終了する。RB開始処理では、成立可能なJAC入賞回数をカウ

40

50

トするための残ＪＡＣ入賞カウンタに８をセットすると共に、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。

【０１９６】

ステップＳ１５０１で遊技状態がボーナスゲーム中のときには、ステップＳ１５０６に進み、ＪＡＣ図柄の組合せが有効ライン上に停止したか否かを判定する。ＪＡＣ図柄の組合せが有効ライン上に停止したときには、ステップＳ１５０７にて残ＪＡＣ入賞カウンタの値を１減算する。その後、或いはステップＳ１５０６にてＪＡＣ図柄の組合せが有効ライン上に停止しなかったときには、ＪＡＣゲームを１つ消化したことになるため、ステップＳ１５０８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Ｓ１５０９では残ＪＡＣ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ＪＡＣ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ゲームの終了条件が成立したことを意味するため、ステップＳ１５１０にて残ＪＡＣ入賞カウンタ及び残ＪＡＣゲームカウンタの値をリセットするＲＢ終了処理を行う。続くステップＳ１５１１では、残獲得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ゲーム中に払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、ＢＢゲーム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Ｓ１５１２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。

【０１９７】

また、ステップＳ１５０９において残ＪＡＣ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ＪＡＣ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Ｓ１５１３に進み、残獲得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ゲーム中に払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、ＢＢゲーム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、残獲得数カウンタのカウント値が０である場合には、ＢＢゲームの終了条件が成立したことを意味するため、ステップＳ１５１４～ステップＳ１５１５に示すボーナスゲーム終了処理を行う。ボーナスゲーム終了処理では、先ずステップＳ１５１４において、先述したＲＢ終了処理を行う。その後、ステップＳ１５１５にてＢＢ設定フラグや各種カウンタなどを適宜リセットしたりエンディング処理を行ったりするＢＢ終了処理を行い、本処理を終了する。また、前記ステップＳ１５１１にて残獲得数カウンタのカウント値が０である場合にも、ＢＢゲームの終了条件が成立したことを意味するため、ステップＳ１５１５にてＢＢ終了処理を行い、本処理を終了する。

【０１９８】

次に、本実施の形態では、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに付された図柄の配列順序に特徴を有するので、その特徴部分について図７を参照しながら説明する。

【０１９９】

左リール４２Ｌには、小役入賞となる図柄の組合せを形成する「ベル」図柄と、再遊技入賞となる図柄の組合せを形成する「リプレイ」図柄が、下ライン上に先に到達する図柄と次に到達する図柄との間が４図柄以下となるように配置されている。例えば、３番の「ベル」図柄と６番の「ベル」図柄との間は２図柄離れるようにして、１４番の「ベル」図柄と１９番の「ベル」図柄との間は４図柄離れるようにして配置されている。同様に、４番の「リプレイ」図柄と７番の「リプレイ」図柄との間は２図柄離れるようにして、１５番の「リプレイ」図柄と２０番の「リプレイ」図柄との間は４図柄離れるようにして配置されている。このように、「ベル」図柄と「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配置されている。左リール４２Ｌは、左ストップスイッチ７２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ため、かかる図柄配列とすることにより、左ストップスイッチ７２が如何なるタイミングで操作された場合であっても、ベル当選フラグ又は再遊技当選フラグがセットされていれば対応する図柄を有効ライン上に停止させることができる。具体的には、ベル当選フラグがセットされている状況下で１５番の「リプレイ」図柄が下ライン上に到達するタイミング、すなわち

「ベル」図柄が下ライン上を通過した後のタイミングで左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合であっても、左リール 4 2 L を 4 図柄分滑らせることにより、19 番の「ベル」図柄を下ライン上に停止させることができる。

【0200】

「ベル」図柄及び「リプレイ」図柄は、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R にも同様の位置関係で配置されている。つまり、これら図柄は、同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるように配置されている。したがって、ベル又は再遊技に当選した場合には、各ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 が如何なるタイミングで操作された場合であっても、対応する入賞を成立させることができる。

【0201】

一方、左リール 4 2 L には、小役入賞となる図柄の組合せを形成する「スイカ」図柄が 5 番の位置に 1 つだけ配置されている。従って、「スイカ」図柄が下ライン上に到達してから次に下ライン上に到達するまでには、左リール 4 2 L が 20 図柄分回転する必要がある。つまり、左リール 4 2 L の場合、同一の「スイカ」図柄すなわち 5 番図柄たる「スイカ」図柄が再度下ライン上に到達する必要がある。但し、左リール 4 2 L は最大 4 図柄分までしか滑らせることができないため、「スイカ」図柄が下ライン上を通過した後のタイミングで左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合、「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。換言すれば、所定のタイミングで左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合に限って「スイカ」図柄を有効ライン上に停止させることができるよう、6 番の「ベル」図柄から左リール 4 2 L の回転する側に向かって 4 番の「リプレイ」図柄までの間に、「スイカ」図柄が配置されない非配置区間を形成したとも言える。ちなみに、「スイカ」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、1 番の「チェリー」図柄が前記所定の有効ライン上に到達してから 5 番の「スイカ」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ 7 2 を操作する必要がある。なお、下ライン上に「スイカ」図柄を停止させるためには、1 番の「チェリー」図柄が下ライン上に到達してから 5 番の「スイカ」図柄が下ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ 7 2 が操作されなければならないが、表示窓 3 1 L から 3 個の図柄が視認可能であって、各位置について有効ラインが設定される構成においては、20 番の「リプレイ」図柄が下ライン上に到達したタイミングで左ストップスイッチ 7 2 が操作されたとしても、5 番の「スイカ」図柄を上ライン上に停止させることができる。右リール 4 2 R には、「スイカ」図柄が 4 番の位置に 1 つだけ配置されている。なお、右リール 4 2 R については、左リール 4 2 L と付された位置が異なるのみであるため、説明を省略する。

【0202】

中リール 4 2 M には、「スイカ」図柄が 1 番と 5 番の 2 カ所に配置されている。従って、1 番の「スイカ」図柄が下ライン上に到達してから次に 5 番の「スイカ」図柄が下ライン上に到達するまでには、中リール 4 2 M が 4 図柄分回転する必要がある。一方、5 番の「スイカ」図柄が下ライン上に到達してから次に 1 番の「スイカ」図柄が下ライン上に到達するまでには、中リール 4 2 M が 17 図柄分回転する必要がある。但し、中リール 4 2 M は最大 4 図柄分までしか滑らせることができないため、5 番の「スイカ」図柄が下ライン上を通過した後のタイミングで中ストップスイッチ 7 3 が操作された場合、「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。換言すれば、所定のタイミングで中ストップスイッチ 7 3 が操作された場合に限って「スイカ」図柄を有効ライン上に停止させることができるよう、6 番の「リプレイ」図柄から中リール 4 2 M の回転する側に向かって 0 番の「チェリー」図柄までの間に、「スイカ」図柄が配置されない非配置区間を形成したとも言える。ちなみに、「スイカ」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、18 番の「青年」図柄が前記所定の有効ライン上に到達してから 5 番の「スイカ」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に中ストップスイッチ 7 3 を操作する必要がある。

【0203】

以上のように、「スイカ」図柄は、所定のタイミングで各ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4

10

20

30

40

50

が操作されなければ所定の有効ライン上に停止しないように、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに配置されている。

【０２０４】

図柄の組合せを必要とせず単独で入賞成立となる左リール４２Ｌの「チェリー」図柄は、１番の位置に１つだけ配置されている。つまり、「スイカ」図柄と同様、所定のタイミングで左ストップスイッチ７２が操作された場合に限って「チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることができるよう、２番の「青年」図柄から左リール４２Ｌの回転する側に向かって０番の「青年」図柄までの間に、「チェリー」図柄が配置されない非配置区間を形成したとも言える。ちなみに、「チェリー」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、１８番の「青年」図柄が前記所定の有効ライン上に到達してから１番の「チェリー」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ７２を操作する必要がある。

10

【０２０５】

さらに、左リール４２Ｌの「チェリー」図柄と「スイカ」図柄は、３図柄分離れるようにして配置されている。すなわち、左リール４２Ｌの「チェリー」図柄と「スイカ」図柄は、５図柄の範囲内に配置されている。これは、リールの停止態様として５パターンを有するスロットマシン１０において、小役入賞及び再遊技入賞の全てに対応できる位置を設定するための工夫であり、左ストップスイッチ７２の操作タイミングをより限定するための工夫でもある。換言すれば、１番の「チェリー」図柄から５番の「スイカ」図柄までの間に、小役入賞及び再遊技入賞となる図柄を所定の有効ライン上に停止させることができる区間を形成したとも言える。また、かかる構成においては、「チェリー」図柄と「スイカ」図柄のいずれか一方の図柄が有効ライン上に停止した場合、他方の図柄は有効ライン上に停止しない。従って、所定のタイミングで左ストップスイッチ７２を操作しなければ有効ライン上に停止しない「スイカ」図柄と「チェリー」図柄で役の複合が発生することを回避でき、予め用意するスベリテーブル数を削減することが可能となると共に主制御装置１３１に記憶させておくデータ量を低減させることが可能となる。「スイカ」図柄と「チェリー」図柄が共に有効ライン上に停止する図柄配列とした場合、第１停止指令として左ストップスイッチ７２以外のストップスイッチが操作された場合に、役の複合が発生しないよう例えば停止位置を限定する等の制御が必要となり、複数のスベリテーブルを予め用意する必要が生じるからである。また、停止位置を限定する制御を行った場合、ストップスイッチを操作するタイミングがより限定されることとなるため取りこぼしの発生頻度が高まることとなるが、「チェリー」図柄と「スイカ」図柄が同時に有効ライン上に停止しない図柄配列とすることにより、取りこぼしの発生頻度を低減させることが可能となる。

20

30

【０２０６】

加えて、「チェリー」図柄の上下には、通常ゲーム下で入賞と関与しない「青年」図柄が配置されている。これは、「ベル」図柄等の図柄の組合せによって入賞が成立するものと、左リール４２Ｌ単独で入賞が成立する「チェリー」図柄とで役の複合が発生することを抑制するための工夫であり、かかる構成とすることにより、予め用意するスベリテーブル数を削減することが可能となると共に、主制御装置１３１に予め記憶させておくデータ量を低減させることが可能となる。第１停止指令として左ストップスイッチ７２以外のストップスイッチが操作された場合、役の複合を回避させるべく例えば「ベル」図柄等の組合せ図柄の停止する有効ラインを限定する必要があるが生じるが、「チェリー」図柄と少なくとも１図柄分離れて上記組合せ図柄が配置されているため、停止させる位置に制約を受けることを抑制することが可能となり、予め用意するスベリテーブル数の増加を抑制することが可能となるからである。

40

【０２０７】

以上の通り、左リール４２Ｌの「ベル」図柄及び「リプレイ」図柄は、左ストップスイッチ７２が如何なるタイミングで操作された場合であっても所定の有効ライン上に停止させることができる。左リール４２Ｌの「スイカ」図柄は、１番の「チェリー」図柄が所定

50

の有効ライン上に到達してから５番の「スイカ」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ７２が操作されれば、前記所定の有効ライン上に停止させることができる。左リール４２Ｌの「チェリー」図柄は、１８番の「青年」図柄が所定の有効ライン上に到達してから１番の「チェリー」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ７２が操作されれば、前記所定の有効ライン上に停止させることができる。つまり、小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、１番の「チェリー」図柄が前記所定の有効ライン上に到達したタイミングで左ストップスイッチ７２を操作する必要がある。換言すれば、１番の「チェリー」図柄が所定の有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ７２が操作されれば、小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄をその有効ライン上に停止させることができるとも言える。但し、有効ラインとして上ライン、中ライン、下ラインが設定され、いずれかの有効ライン上に小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄を停止させるのであれば、２０番の「リプレイ」図柄が下ライン上に到達してから１番の「チェリー」図柄が下ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ７２を操作すればよい。

10

【０２０８】

中リール４２Ｍ及び右リール４２Ｒの場合、小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄のうち所定のタイミングでストップスイッチ７３，７４を操作する必要がある図柄は「スイカ」図柄のみである。従って、「スイカ」図柄が所定の有効ライン上に到達するタイミングでストップスイッチ７３，７４を操作すれば、小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄を所定の有効ライン上に停止させることができる。すなわち、中リール４２Ｍの場合、１８番の「青年」図柄が所定の有効ライン上に到達してから５番の「スイカ」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に中ストップスイッチ７３を操作する必要がある。右リール４２Ｒの場合、０番の「チェリー」図柄が所定の有効ライン上に到達してから４番の「スイカ」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に右ストップスイッチ７４を操作する必要がある。但し、いずれかの有効ライン上に小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄を停止させるのであれば、以下に示すタイミングでストップスイッチ７３，７４を操作すればよい。中リール４２Ｍの場合、１６番の「７」図柄が下ライン上に到達してから５番の「スイカ」図柄が下ライン上に到達するまでの間に中ストップスイッチ７３を操作すればよく、右リール４２Ｒの場合、１９番の「リプレイ」図柄が下ライン上に到達してから４番の「スイカ」図柄が下ライン上に到達するまでの間に右ストップスイッチ７４

20

30

【０２０９】

左リール４２Ｌには、状態移行図柄の１種である「ナス」図柄が１２番の位置に１つだけ配置されている。従って、例えば「ナス」図柄が下ライン上に到達してから次に下ライン上に到達するまでには、左リール４２Ｌが２０図柄分回転する必要がある。つまり、左リール４２Ｌの場合、「ナス」図柄が下ライン上に到達するためには、同一の「ナス」図柄すなわち１２番図柄たる「ナス」図柄が下ライン上に到達する必要がある。但し、左リール４２Ｌは最大４図柄分までしか滑らせることができないため、「ナス」図柄が下ライン上を通過した後のタイミングでストップスイッチ７２が操作された場合、「ナス」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。「ナス」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、８番の「ＢＡＲ」図柄が前記所定の有効ライン上に到達してから１２番の「ナス」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ７２を操作する必要がある。また、有効ラインとして上ライン、中ライン、下ラインが設定され、いずれかの有効ライン上に「ナス」図柄を停止させるためには、６番の「ベル」図柄が下ライン上に到達してから１２番の「ナス」図柄が下ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ７２を操作する必要がある。

40

【０２１０】

一方、左リール４２Ｌの「チェリー」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、１８番の「青年」図柄が前記所定の有効ライン上に到達してから１番の「チェリー」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ７２を操作する必

50

要があり、いずれかの有効ライン上に停止させるためには、16番の「7」図柄が下ライン上に到達してから1番の「チェリー」図柄が下ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作する必要がある。したがって、「チェリー」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合には、「ナス」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しない。逆に「ナス」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合には、「チェリー」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しない。つまり、チェリー入賞を取りこぼさないように左ストップスイッチ72を操作した場合にはRT入賞を取りこぼすこととなり、RT入賞を取りこぼさないように左ストップスイッチ72を操作した場合にはチェリー入賞を取りこぼすこととなる。「ナス」図柄は、1番の「チェリー」図柄に対して上流側に10図柄分離れると共に下流側に9図柄分離れているからである。 10

【0211】

ここで、左リール42Lの「チェリー」図柄は1番の位置に配置されており、2番の「青年」図柄から左リール42Lの回転する側に向かって0番の「青年」図柄までの間には、「チェリー」図柄が配置されない非配置区間が形成されている。したがって、「ナス」図柄はこの「チェリー」図柄の非配置区間に配置されていることとなる。また、左リール42Lに21個の図柄が配置され、「ナス」図柄は1番の「チェリー」図柄に対して上流側に10図柄分離れると共に下流側に9図柄分離れていることから、非配置区間を2等分する位置に「ナス」図柄が配置されていると言える。或いは、「ナス」図柄と「チェリー」図柄は同時に表示窓から視認可能な範囲に停止しないよう離間して配置されているとも言える。 20

【0212】

また、左リール42Lの「スイカ」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、1番の「チェリー」図柄が前記所定の有効ライン上に到達してから5番の「スイカ」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作する必要がある。したがって、「スイカ」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合には、「ナス」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しない。逆に「ナス」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合には、「スイカ」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しない。「ナス」図柄は、5番の「スイカ」図柄に対して上流側に6図柄分離れると共に下流側に13図柄分離れているからである。 30

【0213】

さらには、左リール42Lの小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄をいずれかの有効ライン上に停止させる、どの小役当選フラグがセットされている状況であっても対応する図柄を有効ライン上に停止させるためには、20番の「リプレイ」図柄が下ライン上に到達してから1番の「チェリー」図柄が下ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作する必要がある。したがって、小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合には、「ナス」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しない。逆に「ナス」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合には、小役入賞となる図柄のうち「チェリー」図柄と「スイカ」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しない。 40

【0214】

中リール42Mには、「ナス」図柄が13番の位置に1つだけ配置されている。従って、「ナス」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、9番の「チェリー」図柄が前記所定の有効ライン上に到達してから13番の「ナス」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に中ストップスイッチ73を操作する必要がある。また、いずれかの有効ライン上に「ナス」図柄を停止させるためには、7番の「ベル」図柄が下ライン上に到達してから13番の「ナス」図柄が下ライン上に到達するまでの間に中ストップスイッ 50

チ 7 3 を操作する必要がある。

【 0 2 1 5 】

一方、中リール 4 2 M の小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、1 8 番の「青年」図柄が前記所定の有効ライン上に到達してから 5 番の「スイカ」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に中ストップスイッチ 7 3 を操作する必要がある。また、中リール 4 2 M の上記各図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるためには、1 6 番の「7」図柄が下ライン上に到達してから 5 番の「スイカ」図柄が下ライン上に到達するまでの間に中ストップスイッチ 7 3 を操作する必要がある。したがって、小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく中ストップスイッチ 7 3 を操作した場合には、「ナス」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しない。逆に「ナス」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく中ストップスイッチ 7 3 を操作した場合には、小役入賞となる図柄のうち「スイカ」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しない。「ナス」図柄は、5 番の「スイカ」図柄に対して上流側に 7 図柄分離れており、1 番の「スイカ」図柄に対して下流側に 8 図柄分離れているからである。さらにいうと、中リール 4 2 M の場合には、小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄のうち所定のタイミングで中ストップスイッチ 7 3 を操作する必要がある図柄は「スイカ」図柄のみである。故に、「スイカ」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく中ストップスイッチ 7 3 を操作した場合には、「ナス」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しないとも言えるし、「ナス」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく中ストップスイッチ 7 3 を操作した場合には、「スイカ」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しないとも言える。

【 0 2 1 6 】

ここで、中リール 4 2 M の「スイカ」図柄は 1 番と 5 番の位置に配置されており、6 番の「リプレイ」図柄から中リール 4 2 M の回転する側に向かって 0 番の「チェリー」図柄までの間には、「スイカ」図柄が配置されない非配置区間が形成されている。したがって、「ナス」図柄はこの「スイカ」図柄の非配置区間に配置されていることとなる。また、中リール 4 2 M に 2 1 個の図柄が配置され、「ナス」図柄は 5 番の「スイカ」図柄に対して上流側に 7 図柄分離れており、1 番の「スイカ」図柄に対して下流側に 8 図柄分離れていることから、非配置区間を 2 等分する位置に「ナス」図柄が配置されていると言える。或いは、「ナス」図柄と「スイカ」図柄は同時に表示窓から視認可能な範囲に停止しないよう離間して配置されているとも言える。

【 0 2 1 7 】

右リール 4 2 R には、「ナス」図柄が 1 3 番と 1 7 番の 2 カ所に配置されている。従って、「ナス」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、9 番の「7」図柄が前記所定の有効ライン上に到達してから 1 7 番の「ナス」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に右ストップスイッチ 7 4 を操作する必要がある。また、いずれかの有効ライン上に「ナス」図柄を停止させるためには、7 番の「リプレイ」図柄が下ライン上に到達してから 1 7 番の「ナス」図柄が下ライン上に到達するまでの間に右ストップスイッチ 7 4 を操作する必要がある。

【 0 2 1 8 】

一方、右リール 4 2 R の小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、0 番の「チェリー」図柄が前記所定の有効ライン上に到達してから 4 番の「スイカ」図柄が前記所定の有効ライン上に到達するまでの間に右ストップスイッチ 7 4 を操作する必要がある。また、右リール 4 2 R の上記各図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるためには、1 9 番の「リプレイ」図柄が下ライン上に到達してから 4 番の「スイカ」図柄が下ライン上に到達するまでの間に右ストップスイッチ 7 4 を操作する必要がある。したがって、小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく右ストップスイッチ 7 4 を操作した場合には、「ナス」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しない。逆に「ナス」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく右ストップスイッチ 7 4 を操作した場合には、小役入賞となる図柄のうち「スイカ

」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しない。１３番の「ナス」図柄は４番の「スイカ」図柄に対して上流側に８図柄分離れており、１７番の「ナス」図柄は４番の「スイカ」図柄に対して下流側に７図柄分離れているからである。さらにいうと、右リール４２Ｒの場合には、小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄のうち所定のタイミングで右ストップスイッチ７４を操作する必要のある図柄は「スイカ」図柄のみである。故に、「スイカ」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく右ストップスイッチ７４を操作した場合には、「ナス」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しないとも言えるし、「ナス」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく右ストップスイッチ７４を操作した場合には、「スイカ」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しないとも言える。

【０２１９】

10

以上のとおり、小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく各ストップスイッチ７２～７４を操作した場合には「ナス」図柄が有効ライン上に停止せず、「ナス」図柄を有効ライン上に停止させるべく各ストップスイッチ７２～７４を操作した場合には、小役入賞及び再遊技入賞となる図柄のいずれか（「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄）が有効ライン上に停止しない。従って、メダル払出の行われる小役入賞が成立するように各ストップスイッチ７２～７４を操作した場合には、チェリー当選時にチェリー入賞が成立するもののＲＴ入賞が成立せず、メダル払出は行われないものの遊技状態が移行するＲＴ入賞を成立させるべく各ストップスイッチ７２～７４を操作した場合には、チェリー当選時にＲＴ入賞が成立するもののスイカ当選時にスイカ入賞を取りこぼすこととなる。

20

【０２２０】

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。

【０２２１】

チェリーに当選した場合、左リール４２Ｌの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止すればチェリー入賞成立としてメダルの払出が行われ、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止すればＲＴ入賞成立として遊技状態がＲＴゲームに移行する。このように、１つの役に当選した場合であっても各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの停止結果によって付与される特典が変化する構成とすることにより、役の抽選結果に基づいて各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの停止制御を行うスロットマシン１０において、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの停止結果を多様化させることが可能となる。役の当否と各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの停止結果が一義的に対応していないからである。故に、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。

30

【０２２２】

チェリーに当選した場合に有利度合いの異なる特典が付与され得る構成とすることにより、遊技者にいずれの特典付与を受けるべく各ストップスイッチ７２～７４を操作するのかが選択させることが可能となり、遊技に積極参加できるというスロットマシンの特徴が繰り返し行われる遊技の中で希薄化することを抑制することができる。また、一方の特典をメダル払出が行われる特典、他方の特典をメダル払出が行われないことと遊技状態が移行される特典とすることにより、付与される特典に明確な差異を設けることが可能となる。故に、いずれの入賞を成立させるべくストップスイッチ７２～７４を操作するかの選択を遊技者により促すことが可能となると共に、「ナス」図柄を有効ライン上に停止させるべく各ストップスイッチ７２～７４を操作する意欲を駆り立たせることが可能となる。

40

【０２２３】

ここで、メダルが３枚ベットされて５本の組合せライン全てが有効ラインとなった場合の、チェリー入賞とＲＴ入賞の有利度合いの差について説明する。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、ＲＴ入賞が成立した場合にはメダル払出が行われないもののＲＴゲームに移行する。ＲＴゲームに移行すると、このＲＴゲームが終了するまでの間に約５０枚のメダルの増加を期待することができる。したがって、チェリー当選となった場合には、チェリー入賞を成立させるよりＲＴ入賞を成立させた方が遊技者にとって有利度合いが大きいと言える。また、通常ゲーム下では約１．４分の１の確率でいず

50

れの役にも当選しないゲームが発生する一方、ＲＴゲーム下では約６５５３６分の１でしかいずれの役にも当選しないゲームが発生しない。したがって、チェリー入賞が成立してから３０回のゲームを行った場合には遊技者の所有するメダルが減少する可能性が高い一方、ＲＴ入賞が成立してから３０回のゲームを行った場合にはＲＴゲームのためにメダルが約５０枚増加する可能性が高い。この点からも、チェリー当選となった場合には、チェリー入賞を成立させるよりＲＴ入賞を成立させた方が遊技者にとって有利度合いが大きいと言える。

【０２２４】

チェリー入賞を成立させた場合には４枚のメダル払出が行われる特典を付与し、ＲＴ入賞を成立させた場合にはメダル払出が行われることなくＲＴゲームに移行される特典を付与する構成とした。かかる構成においては、例えば閉店等の事情によりその後の遊技を行う時間が残されていない状況の場合、ＲＴ入賞を成立させるとメダル払出が行われない一方、チェリー入賞を成立させると４枚のメダル払出を受けることができる。一方、３０ゲームの遊技を行う時間が残されている状況の場合、チェリー入賞を成立させると４枚のメダル払出しが行われない一方、ＲＴ入賞を成立させると約５０枚のメダル払出を期待することができる。つまり、チェリー入賞を成立させた場合には、ＲＴ入賞を成立させた場合と比して短時間で少ないメダルを獲得することができ、ＲＴ入賞を成立させた場合には、チェリー入賞を成立させた場合と比して長時間を要するものの多くのメダルを獲得することができる。かかる構成とすることにより、遊技可能な遊技時間に応じた選択を遊技者に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遊技を楽しませることが可能となる。

【０２２５】

左リール４２Ｌには、左ストップスイッチ７２が所定のタイミングで操作された場合に限って有効ライン上に到達し得るよう「チェリー」図柄と「ナス」図柄が配置されている。また、「チェリー」図柄を狙って左ストップスイッチ７２が操作された場合には「ナス」図柄が有効ライン上に到達せず、「ナス」図柄を狙って左ストップスイッチ７２が操作された場合には「チェリー」図柄が有効ライン上に到達しないよう「チェリー」図柄と「ナス」図柄が離間して配置されている。したがって、遊技者は、チェリー入賞を成立させるべく「チェリー」図柄を狙うのかＲＴ入賞を成立させるべく「ナス」図柄を狙うのかを決定した上で左ストップスイッチ７２を操作する必要がある。つまり、上記図柄配列とすることにより、遊技者にいずれの入賞を成立させるべく左ストップスイッチ７２を操作するかを選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【０２２６】

遊技者は、自己の所有するメダルが増加することを期待しながら遊技を行うことが一般的であるため、チェリー当選の際にはチェリー入賞よりＲＴ入賞成立を期待して遊技を行うものと考えられる。ところが、「ナス」図柄は、所定のタイミングでストップスイッチ７２～７４が操作された場合に限って有効ライン上に到達し得るよう各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに配置されている。したがって、ＲＴ入賞を成立させるためには、左ストップスイッチ７２のみならず他のストップスイッチ７３，７４も「ナス」図柄を狙って操作する必要がある。つまり、有利度合いの大きな入賞を成立させるためには、より多くのストップスイッチを所定のタイミングで操作する必要がある。この結果、左リール４２Ｌの「チェリー」図柄のみを狙って有利度合いの小さなチェリー入賞を成立させるか、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの「ナス」図柄を狙って有利度合いの大きなＲＴ入賞を成立させるかを、自己の技量も考慮した上で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。

【０２２７】

「チェリー」図柄を狙って左ストップスイッチ７２が操作された場合には「ナス」図柄が有効ライン上に到達せず、「ナス」図柄を狙って左ストップスイッチ７２が操作された場合には「チェリー」図柄が有効ライン上に到達しないよう離間して配置することにより

、比較的簡単な構成でリールの停止制御を行うことが可能となる。

【0228】

ここで、「チェリー」図柄と「ナス」図柄を共に有効ライン上に到達させることが可能な図柄配列とした構成を考えてみる。かかる構成の場合、変則押しされた場合を考慮し、「チェリー」図柄を優先的に有効ライン上に停止させるスベリテーブルと「ナス」図柄を優先的に有効ライン上に停止させるスベリテーブルとを予め用意しておく必要があり、スベリテーブルの増加に伴ってスロットマシン10の記憶容量が増大化することとなる。中リール42Mと右リール42Rの「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止していない場合には左リール42Lの「チェリー」図柄を有効ライン上に停止させる必要があり、中リール42Mと右リール42Rの「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止している場合には左リール42Lの「ナス」図柄をその有効ライン上に停止させることが望ましいからである。また、左ストップスイッチ72を最初に操作された場合にいずれの図柄を優先的に有効ライン上に停止させるのかも考慮する必要があり、常に一方の図柄を優先させる構成とした場合には他方の入賞成立となる機会が著しく減少することとなる。これではチェリー当選時にチェリー入賞とRT入賞の成立する可能性を持たせた意味が損なわれてしまうため、「チェリー」図柄優先のスベリテーブルと「ナス」図柄優先のスベリテーブルのいずれか一方をスベリテーブル設定処理時に選択する構成とした場合、前記処理が複雑化することとなる。以上の結果、上記構成とした場合には記憶容量の増大化や左リール42Lの停止制御の複雑化が懸念されることとなる。

10

【0229】

さらにいうと、かかる構成の場合、遊技者の遊技意欲を減退させてしまう可能性も懸念される。例えばRT入賞を成立させるべく「ナス」図柄が有効ライン上に停止し得るタイミングで左ストップスイッチ72を最初に操作したにも関わらず「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合、RT入賞を成立させられないことに対して遊技者が落胆しかねないからである。また、チェリー入賞を成立させるべく「チェリー」図柄が有効ライン上に停止し得るタイミングで左ストップスイッチ72を最初に操作したにも関わらず「ナス」図柄が有効ライン上に停止した場合、RT入賞を成立させるためには中ストップスイッチ73と右ストップスイッチ74も「ナス」図柄を狙って操作しなければならない。したがって、図柄を狙ってストップスイッチ72～74を操作する技量の劣った遊技者にとっては、いたずらにチェリー入賞とRT入賞のいずれも取りこぼす機会が高まる結果となってしまうからである。

20

30

【0230】

左ストップスイッチ72以外のストップスイッチ73, 74が最初に操作された場合には「ナス」図柄を有効ライン上に停止させるようスベリテーブルを変更することにより、左リール42Lを停止させるまでチェリー入賞とRT入賞の成立する余地を残すことが可能となる。故に、左ストップスイッチ72を操作する段階までいずれの入賞を成立させるのかを遊技者に選択させることが可能となり、遊技に積極参加させることが可能となる。

【0231】

左リール42Lの「ナス」図柄は、「チェリー」図柄の非配置区間を2等分する位置に配置されている。かかる構成においては、一方の図柄がいずれかの有効ライン上に停止した場合、他方の図柄が表示窓31Lから視認できない位置、より詳しくは表示窓31Lから視認可能な位置と反対側の位置に停止することとなる。したがって、一方の図柄が下ラインを通過した後のタイミングで左ストップスイッチ72を操作しなければ他方の図柄が有効ライン上に停止しない。故に、「チェリー」図柄と「ナス」図柄のいずれを狙って左ストップスイッチ72を操作するのかを遊技者に明確に選択させた上で遊技を行わせることが可能となり、遊技に積極参加させることが可能となる。

40

【0232】

チェリー当選フラグを判定終了処理にてリセットする構成とした。つまり、入賞が成立するまで有効とされるBB当選と異なり、チェリー当選はチェリー入賞やRT入賞の成立有無に関わらずそのゲームが終了すると無効とされる。かかる構成とすることにより、チ

50

チェリー当選となったゲームでチェリー入賞又はＲＴ入賞を成立させる必要が生じ、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。仮に、ＢＢと同様、チェリー入賞又はＲＴ入賞のいずれかが成立するまでチェリー当選が有効とされる構成とした場合、一般の遊技者であればＲＴ入賞を成立させるべく各ストップスイッチ７２～７４を操作すると考えられ、チェリー入賞の価値が希薄化してしまう可能性が生じる。かかる一方、チェリー当選がそのゲーム限りで無効とされる構成においては、いずれかの入賞が成立するか、いずれの入賞も成立することなくチェリー当選が無効とされることとなる。故に、チェリー当選となったゲームにおいて、いずれの入賞を成立させるべくストップスイッチ７２～７４を操作するかを遊技者により慎重に選択させることが可能となり、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。

10

【０２３３】

いずれの役に当選したかを補助表示部１５等にて示唆する補助演出を行わない構成とすることにより、繰り返し行われるゲームの中で図柄を狙ってストップスイッチ７２～７４を操作するという行為が機械的な単調作業となることを好適に回避させることが可能となる。かかる構成の場合、少なくともゲームの開始段階ではチェリーに当選したことを遊技者が把握できないため、チェリー当選時の取りこぼし発生を回避したい遊技者は、繰り返し行われるゲームの中で、「チェリー」図柄と「ナス」図柄のいずれを狙うか選択した上でストップスイッチ７２～７４を操作する必要があるからである。

【０２３４】

所定のタイミングでストップスイッチ７２～７４を操作する必要がある小役図柄として「チェリー」図柄の他に「スイカ」図柄を設定し、小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく各ストップスイッチ７２～７４を操作した場合には「ナス」図柄が有効ライン上に停止せず、「ナス」図柄を有効ライン上に停止させるべく各ストップスイッチ７２～７４を操作した場合には、「チェリー」図柄と「スイカ」図柄のいずれも有効ライン上に停止しない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が遊技に積極参加できるというスロットマシンの特徴が希薄化することを好適に回避できる。ＲＴ入賞を成立させるべく「ナス」図柄を狙ってストップスイッチ７２～７４を操作した場合にはスイカ当選時に取りこぼしが発生することとなり、小役入賞及び再遊技入賞を成立させるべくストップスイッチ７２～７４を操作した場合には、チェリー当選時にチェリー入賞が成立して取りこぼしは発生しないもののＲＴゲームに移行しない。したがって、ＲＴゲームへの移行を諦めて取りこぼしが発生しないようストップスイッチ７２～７４を操作するか、スイカ当選時の取りこぼしを覚悟した上でＲＴゲームへの移行を期待しつつストップスイッチ７２～７４を操作するかを、繰り返し行われるゲームの中で遊技者が自己の気分に応じて選択できるからである。

20

30

【０２３５】

チェリー役に当選した場合にチェリー入賞とＲＴ入賞が成立し得る構成とすることにより、遊技に関わる処理負荷が増大化することを抑制させることが可能となる。確かに、判定役としてＲＴ役を設定し、チェリー当選となった場合にＲＴ役の当否判定を重ねて行う構成としても、１回のゲームにおいてチェリー入賞とＲＴ入賞が成立し得る状況を作り出すことが可能である。しかしながら、かかる構成とした場合、役の当否判定を繰り返し行う必要が生じ、役の抽選に関わる処理負荷が増大化することとなる。一方、ＲＴ役を設定することなくチェリー役に当選すればチェリー入賞とＲＴ入賞が成立し得る本スロットマシン１０の場合、１回の役の当否判定でチェリー入賞とＲＴ入賞が成立し得る状況となるため、役の抽選に関わる処理負荷が増大化することを抑制させることが可能となる。

40

【０２３６】

チェリー入賞は左リール４２Ｌの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止すれば成立する入賞である一方、ＲＴ入賞は各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止しなければ成立しない入賞である。有利度合いの小さな特典付与を受ける場合には左ストップスイッチ７２のみを所定のタイミングで操作すればよい構成とすることにより、図柄を狙ってストップスイッチ７２～７４を操作する技量に関わらず遊技

50

を楽しませることが可能となる。技量の乏しい遊技者がチェリー当選時にチェリー入賞と R T 入賞のいずれも取りこぼしてしまうことを抑制させることができるからである。

【 0 2 3 7 】

なお、上述した実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【 0 2 3 8 】

(a) 上記実施の形態では、チェリー当選となった場合に、左リール 4 2 L の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止すればチェリー入賞成立となり、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止すれば R T 入賞成立となる構成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、チェリー当選時に有利度合いの異なる入賞が成立し得る構成において、図柄を狙ってより多くのストップスイッチを操作すれば有利度合いの大きな特典が付与される構成であればよい。例えば、左リール 4 2 L と中リール 4 2 M の「チェリー」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合にチェリー入賞成立となり、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止すれば R T 入賞成立となる構成としても良い。或いは、左リール 4 2 L の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止すればチェリー入賞成立となり、左リール 4 2 L と中リール 4 2 M の「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止すれば R T 入賞成立となる構成としても良い。

10

【 0 2 3 9 】

(b) 上記実施の形態では、所定のタイミングで各ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作しなければ「ナス」図柄が有効ライン上に停止しない構成としたが、中リール 4 2 M と右リール 4 2 R のいずれか一方には「ナス」図柄が 4 図柄以下の間隔となるように配置し、ストップスイッチの操作タイミングに関わらず「ナス」図柄が有効ライン上に停止する構成としても良い。かかる構成とした場合、「ナス」図柄を狙って操作する必要のあるストップスイッチの数が 2 つとなるため、図柄を狙ってストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作する技量の劣った遊技者にも R T 入賞を成立させる意欲を駆り立たせることが可能となる。

20

【 0 2 4 0 】

(c) 上記実施の形態では、左リール 4 2 L の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合にチェリー入賞が成立する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、中リール 4 2 M の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合にチェリー入賞が成立する構成としても良いし、右リール 4 2 R の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合にチェリー入賞が成立する構成としても良い。

30

【 0 2 4 1 】

(d) 上記実施の形態では、左リール 4 2 L に「チェリー」図柄と「ナス」図柄をそれぞれ 1 つずつ配置する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、「チェリー」図柄を有効ライン上に到達させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合に「ナス」図柄が有効ライン上に到達せず、「ナス」図柄を有効ライン上に到達させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合に「チェリー」図柄が有効ライン上に到達しない構成であれば良い。例えば、左リール 4 2 L の 1 番の位置に「チェリー」図柄を配置し、6 番、10 番、14 番、17 番の位置に「ナス」図柄を配置する構成としても良い。

40

【 0 2 4 2 】

(e) 上記実施の形態では、左リール 4 2 L の図柄配列を、「チェリー」図柄の非配置区間を 2 等分する位置に「ナス」図柄が配置される図柄配列としたが、「ナス」図柄の非配置区間を 2 等分する位置に「チェリー」図柄が配置される図柄配列としても良い。また、「チェリー」図柄と「ナス」図柄が 4 図柄以上離れる図柄配列、すなわち「チェリー」図柄と「ナス」図柄の間に他の図柄が 4 図柄以上配置される図柄配列であれば、これら図柄を配置する位置及び数は任意である。但し、表示窓 3 1 L から視認可能な範囲に複数の有効ラインが設定される構成においては、「チェリー」図柄と「ナス」図柄を、「(リールを滑らせることのできる最大図柄数) + (左リールにおいて各有効ラインが設定され得

50

る範囲に停止する図柄数、すなわち規定の周回体において有効位置設定手段が各有効位置を設定し得る位置に停止する絵柄数) - 1」図柄以上に離間させて配置することが望ましい。一方の図柄を狙ってストップスイッチが操作された場合に、他方の図柄がいずれかの有効ライン上に停止することを回避できるからである。具体的には、リールを最大4図柄分滑らせた後に停止させることが可能であって、上段、中段、下段の3図柄分の範囲に各有効ラインを設定するスロットマシンの場合、「チェリー」図柄と「ナス」図柄の間に他の図柄を6(=4+3-1)図柄以上配置すればよい。また、ストップスイッチが操作されたタイミングでそのまま停止する(リールが滑らない)構成であって、中段にのみ有効ラインを設定するスロットマシンの場合、「チェリー」図柄と「ナス」図柄の間に他の図柄を0(=0+1-1)図柄以上配置すればよい。つまり、かかる構成においては「チェリー」図柄と「ナス」図柄が隣接していてもよい。

10

【0243】

(f) 上記実施の形態では、「チェリー」図柄と「ナス」図柄の間に「ベル」図柄等の他の図柄を配置することによって「チェリー」図柄と「ナス」図柄を離間させる構成としたが、「チェリー」図柄と「ナス」図柄の間に1図柄相当のブランク領域を所定数配置することによって「チェリー」図柄と「ナス」図柄を離間させても良い。例えば、1番の位置に「チェリー」図柄を配置すると共に12番の位置に「ナス」図柄を配置し、2番の位置から11番の位置までは図柄を非配置とする。かかる構成においても、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。

20

【0244】

(g) 上記実施の形態では、チェリー当選下で「ナス」図柄が有効ライン上に停止した場合にRT入賞を成立させることができるようにスベリテーブルを変更する構成としたが、「ナス」図柄が有効ライン上に停止しなかった場合も同様にスベリテーブルを変更する構成としても良い。

【0245】

(h) 上記実施の形態では、役の抽選結果を示唆する補助演出を行わない構成としたが、補助演出を行う構成としても良い。例えば、チェリー当選となった場合にはストップスイッチ72~74の操作が有効となる前までに当該結果を報知する補助演出を行う構成とする。これに代えて又は加えて、チェリー当選となった場合には全リール42L, 42M, 42Rの停止後にチェリー当選であったことを報知する補助演出を行う構成とする。ストップスイッチ72~74の操作が有効となる前にチェリー当選を報知する構成とすれば、チェリー当選時に取りこぼしが発生する機会を低減させることが可能となる。また、全リール42L, 42M, 42Rの停止後にチェリー当選を報知する構成とすれば、チェリー当選時に取りこぼしが発生したことを遊技者に報知することが可能となり、それ以降のゲームにおいて「チェリー」図柄又は「ナス」図柄のいずれかを狙ってストップスイッチ72~74を操作するよう促すことが可能となる。故に、遊技者をそれ以降のゲームに積極参加させることが可能となる。

30

【0246】

但し、ストップスイッチ72~74の操作が有効となる前にチェリー当選を報知する補助演出を行う場合には、チェリー当選時の所定確率(例えば2分の1)で補助演出を行う構成とすることが望ましい。チェリー当選時に必ず補助演出を行う構成とした場合、小役入賞及び再遊技入賞を成立させるべく各ストップスイッチ72~74を操作するかRT入賞を成立させるべく各ストップスイッチ72~74を操作するかの選択を行う機会が限定されてしまう可能性があり、繰り返し行われるゲーム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十分に抑制できない可能性が懸念されるからである。さらにいうと、チェリー当選時に必ず補助演出を行う構成においては、図柄を狙ってストップスイッチ72~74を操作する技量の優れた遊技者であれば、チェリー当選を示唆する補助演出が行われるゲームではRT入賞を成立させるべく各ストップスイッチ72~74を操作し、補助演出が行われないゲームでは小役入賞及び再遊技入賞を成立させるべく各ストップスイッチ72~74を操作する可能性が高く、いずれの図柄を狙ってストップスイッチ72~

40

50

7 4 を操作するかを選択することすらも機械的な単調作業となりかねない。

【 0 2 4 7 】

(i) 上記実施の形態では、チェリー当選となった場合に 4 枚のメダル払出又は R T ゲームへの移行のいずれかが特典として付与され得る構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、有利度合いの異なる特典が付与され得る構成であれば良い。例えば、4 枚のメダル払出又は 1 5 枚のメダル払出のいずれかが特典として付与され得る構成としても良いし、入賞が成立してから 1 0 回のゲームが行われるまで R T ゲームに移行する特典と、入賞が成立してから 3 0 回のゲームが行われるまで R T ゲームに移行する特典のいずれかが付与され得る構成としても良い。

【 0 2 4 8 】

(j) チェリー入賞が成立した場合と R T 入賞が成立した場合で有利度合いの異なる遊技状態に移行する構成としても良い。例えば、いずれの入賞が成立した場合であっても 3 0 回のゲームが行われるまで遊技状態が特別遊技状態に移行するものの、特別遊技状態における遊技者の有利度合いが異なる構成とする。以下に具体例を説明する。

【 0 2 4 9 】

チェリー入賞が成立した場合には、小役及び B B には通常ゲーム下と同じ確率で当選し、再遊技には約 2 . 4 分の 1 の確率で当選する第 1 R T ゲームに移行し、R T 入賞が成立した場合には、小役及び B B には通常ゲーム下と同じ確率で当選し、再遊技には約 1 . 2 分の 1 の確率で当選する第 2 R T ゲームに移行する構成とする。かかる構成においては、再遊技当選確率の差異 (いずれの役にも当選しない外れ確率の差異) により、遊技者の有

10

20

【 0 2 5 0 】

チェリー入賞が成立した場合には、ベル当選確率が約 7 . 0 分の 1 から約 2 . 0 分の 1 に変更されると共にベル入賞成立時に 5 枚のメダル払出が行われる第 1 ベルゲームに移行し、R T 入賞が成立した場合には、ベル当選確率が約 7 . 0 分の 1 から約 2 . 0 分の 1 に変更されると共にベル入賞成立時に 1 0 枚のメダル払出が行われる第 2 ベルゲームに移行する構成とする。かかる構成においては、ベル入賞成立時に払い出されるメダル数の差異により、遊技者の有利度合いを異ならせることができる。

【 0 2 5 1 】

チェリー入賞が成立した場合には、再遊技当選確率が約 7 . 3 分の 1 から約 2 . 0 分の 1 に変更される第 1 高確率ゲームに移行し、R T 入賞が成立した場合には、ベル当選確率が約 7 . 0 分の 1 から約 2 . 0 分の 1 に変更される第 2 高確率ゲームに移行する構成とする。かかる構成においては、当選確率が高確率に変更される役の相違から各高確率ゲームにおいて期待できるメダルの増加数に差異を生じさせることが可能となり、遊技者の有利度合いを異ならせることができる。

30

【 0 2 5 2 】

なお、上述した各例を組み合わせ用いても良いことは言うまでもない。

【 0 2 5 3 】

(k) 上記実施の形態では、R T 入賞が成立すると B B に当選しなければ 3 0 回のゲームが行われるまで R T ゲームが継続する構成としたが、5 0 回のゲームが行われるまで継続する構成としても良いし、B B に当選するまで継続する構成としても良い。或いは、5 回のゲームが行われるまで継続する構成としても良い。なお、R T ゲームに移行すると 3 0 回のゲームで約 5 0 枚のメダル払出を期待できるため、R T ゲームでは 1 回のゲームあたり約 1 . 7 枚のメダル払出を期待できることとなる。したがって、チェリー入賞を成立させるより R T 入賞を成立させる方が遊技者の有利度合い (利益の大きさ) が大きい構成とするためには、R T ゲームを 3 ゲーム以上継続させる構成とすれば良い。

40

【 0 2 5 4 】

次に、第 2 の実施形態について説明する。

【 0 2 5 5 】

上記実施の形態では、チェリー当選時にチェリー入賞と R T 入賞が成立し得る構成とし

50

たが、第2の実施形態ではかかる構成を変更する。すなわち、チェリー当選時にはチェリー入賞のみが成立し得る構成とすると共に、スイカ当選時にはスイカ入賞とRT入賞が成立し得る構成とする。なお、各リール42L、42M、42Rに付される図柄配列等の基本構成は上記実施の形態と同じであり、主制御装置131のROM152に予め記憶されるスベリテーブルと、各スベリテーブル変更処理の一部が上記実施の形態と相違している。そこで、これら上記実施の形態との相違点について説明する。

【0256】

第2の実施形態では、スベリテーブル設定処理において図20に示すスベリテーブルを設定した場合、すなわちチェリーにのみ当選した場合には、スベリテーブル第1変更処理やスベリテーブル第2変更処理においてスベリテーブルを変更しない。つまり、チェリー当選時には、図20に示すスベリテーブルに基づいて全リール42L、42M、42Rの停止制御を行うため、チェリー入賞は成立し得るもののRT入賞は成立しない。かかるスベリテーブルでは、中リール42Mと右リール42Rの「ナス」図柄が中ライン上に停止するように設定されている一方、左リール42Lの「ナス」図柄が中ライン以外の有効ライン（すなわち上ライン又は下ライン）上に停止するように設定されているからである。

10

【0257】

抽選処理にてスイカに当選し、スベリテーブル設定処理（図19参照）のステップS802においてスイカにのみ当選したことを意味する第1当選番号を設定した場合、ステップS803では、上記実施の形態と同様、RAM153のスベリテーブル格納エリア153bに図18に示すスベリテーブルをセットする。そこで、かかるスベリテーブルをより

20

【0258】

上述した通り、図18に示すスベリテーブルでは、左リール42Lの「スイカ」図柄が上ライン又は下ライン上のいずれかに停止するように、中リール42Mと右リール42Rの「スイカ」図柄が中ライン上に停止するように設定されている。

【0259】

但し、左リール42Lと右リール42Rには「スイカ」図柄が5番の位置と4番の位置にそれぞれ1つずつ配置されているに過ぎず、中リール42Mには「スイカ」図柄が1番と5番の位置に2つ配置されているに過ぎない。したがって、かかるスベリテーブルが最初にセットされた場合であっても、各ストップスイッチ72～74の押されたタイミングによつては「スイカ」図柄が有効ライン上に停止せず、取りこぼしの発生することがある。

30

【0260】

図18に示すスベリテーブルでは、左リール42Lの「スイカ」図柄を有効ライン上に停止させることが不可能な場合、左リール42Lの「ナス」図柄を上ライン又は下ラインのいずれかに停止させることが可能であれば「ナス」図柄が上ライン又は下ラインのいずれかに停止するように設定されている。例えば、6番の「ベル」図柄が下ライン上に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、すなわち「スイカ」図柄が下ライン上を通過した後に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lは4図柄分滑って10番の「リプレイ」図柄が下ライン上に停止し、12番の「ナス」図柄が上ライン上に停止する。また、11番の「ベル」図柄又は12番の「ナス」図柄が下ライン上に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、12番の「ナス」図柄は下ライン上に停止する。

40

【0261】

中リール42M及び右リール42Rについては、「スイカ」図柄を中ライン上に停止させることが不可能な場合、「ナス」図柄を中ライン上に停止させることが可能であれば「ナス」図柄が中ライン上に停止するように設定されている。例えば中リール42Mの12番図柄たる「ベル」図柄が下ライン上に到達している際に中ストップスイッチ73が押された場合、中リール42Mは滑ることなくそのまま停止し、13番図柄たる「ナス」図柄が中ライン上に停止する。右リール42Rについても同様であり、例えば右リール42R

50

の 1 2 番図柄たる「リプレイ」図柄が下ライン上に到達している際に右ストップスイッチ 7 4 が押された場合、中リール 4 2 M は滑ることなくそのまま停止し、1 3 番図柄たる「ナス」図柄が中ライン上に停止する。

【 0 2 6 2 】

このように、スイカにのみ当選している場合、左リール 4 2 L については「スイカ」図柄又は「ナス」図柄が上ライン又は下ラインのいずれかに停止するように、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R については「スイカ」図柄又は「ナス」図柄が中ライン上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。

【 0 2 6 3 】

次に、第 1 停止指令に基づいて行われるスベリテーブル第 1 変更処理の相違点について説明する。 10

【 0 2 6 4 】

第 2 の実施形態では、スベリテーブル設定処理にてスイカにのみ当選している場合にセットされるスベリテーブルと同様、「スイカ」図柄及び「ナス」図柄の停止可能な位置を複数設定されたスベリテーブルが、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R についてもそれぞれ用意されている。そして、スイカにのみ当選し、スベリテーブル第 1 変更処理のステップ S 1 0 0 3 において左ストップスイッチ 7 2 以外のストップスイッチが最初に操作された場合には、「スイカ」図柄及び「ナス」図柄の停止可能な位置が左リール 4 2 L に複数設定されたスベリテーブルから、操作されたストップスイッチと対応するリールに複数設定されたスベリテーブルに変更する。 20

【 0 2 6 5 】

第 1 停止指令に基づいて対応するリールを停止させた後に行われるスベリテーブル第 2 変更処理の相違点について説明する。第 2 の実施形態におけるスベリテーブル第 2 変更処理では、R A M 1 5 3 の当選番号格納エリア 1 5 3 a に第 1 当選番号がセットされている場合に行う第 1 当選番号時処理（ステップ S 1 1 0 4 ~ ステップ S 1 1 1 1、図 2 4 参照）が上記実施の形態と相違している。そこで、第 1 当選番号時処理を図 3 0 のフローチャートを用いて説明する。

【 0 2 6 6 】

第 1 当選番号時処理では、ステップ S 1 6 0 1 にてスイカ当選を意味する第 1 当選番号が否かを判定する。スイカ当選を意味する第 1 当選番号でない場合にはステップ S 1 6 0 2 に進み、現在停止しているリールの下ライン上に停止した停止図柄の図柄番号を確認する。ステップ S 1 6 0 3 では、停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号と一致しているか否かを判定し、一致していない場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。停止図柄の図柄番号と変更図柄の図柄番号が一致している場合にはステップ S 1 6 0 4 に進み、R A M 1 5 3 のスベリテーブル格納エリア 1 5 3 b にセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。このとき、左リール 4 2 L が停止していれば、当選フラグと対応する図柄の停止可能な位置が中リール 4 2 M について複数設定されたスベリテーブルに変更し、中リール 4 2 M が停止していれば、当選フラグと対応する図柄の停止可能な位置が右リール 4 2 R について複数設定されたスベリテーブルに変更し、右リール 4 2 R が停止していれば、当選フラグと対応する図柄の停止可能な位置が左リール 4 2 L について複数設定されたスベリテーブルに変更する。 30 40

【 0 2 6 7 】

ステップ S 1 6 0 1 にてスイカ当選を意味する第 1 当選番号であった場合には、ステップ S 1 6 0 5 ~ ステップ S 1 6 0 8 に示すナス成立処理を行う。

【 0 2 6 8 】

先ずステップ S 1 6 0 5 では、有効ライン上に「スイカ」図柄が停止しているか否かを判定する。「スイカ」図柄が停止している場合にはステップ S 1 6 0 6 に進み、R A M 1 5 3 のスベリテーブル格納エリア 1 5 3 b にセットされたスベリテーブルを、スイカ入賞を成立させるべくスイカ入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。例えば、左 50

リール４２Ｌの「スイカ」図柄が上ライン上に停止した場合、中リール４２Ｍの「スイカ」図柄が上ライン又は中ライン上に停止するように設定されたスイカ入賞用スベリテーブルに変更する。つまり、スイカに当選している状況下で「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合、スイカ入賞を成立させることが可能なようにスベリテーブルを変更する。

【０２６９】

一方、ステップＳ１６０５にて有効ライン上に「スイカ」図柄が停止していなかった場合、ステップＳ１６０７では「ナス」図柄が有効ライン上に停止しているか否かを判定し、停止していない場合にはそのまま本処理を終了する。すなわち、スイカにのみ当選している状況下で「スイカ」図柄と「ナス」図柄のいずれも有効ライン上に停止しなかった場合、スベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。有効ライン上に「ナス」図柄が停止している場合にはステップＳ１６０８に進み、ＲＡＭ１５３のスベリテーブル格納エリア１５３ｂにセットされたスベリテーブルを、ＲＴ入賞を成立させるべくＲＴ入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。例えば、左リール４２Ｌの「ナス」図柄が上ライン上に停止した場合、中リール４２Ｍの「ナス」図柄が上ライン又は中ライン上に停止するように設定されたＲＴ入賞用スベリテーブルに変更する。つまり、スイカに当選している状況下で「ナス」図柄が有効ライン上に停止した場合、ＲＴ入賞を成立させることが可能なようにスベリテーブルを変更する。

【０２７０】

上述した通り、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒには、「スイカ」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべくストップスイッチ７２～７４を操作した場合には「ナス」図柄がいずれの有効ライン上にも停止せず、「ナス」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべくストップスイッチ７２～７４を操作した場合には「スイカ」図柄がいずれの有効ライン上にも停止しないように、「スイカ」図柄と「ナス」図柄が配置されている。したがって、本スロットマシン１０では、「スイカ」図柄の停止する位置が複数設定されたスベリテーブルと「ナス」図柄の停止する位置が複数設定されたスベリテーブルを別個に用意せずとも、図１８に示すように１つのスベリテーブルにて「スイカ」図柄と「ナス」図柄の停止する位置を複数設定することができる。故に、予め用意するスベリテーブルの数を削減することが可能となり、主制御装置１３１の記憶容量が増大化することを抑制することができる。

【０２７１】

ステップＳ１６０６，Ｓ１６０８における各変更処理では、以下に示すようなスベリテーブルに変更する。左リール４２Ｌが停止している場合、「スイカ」図柄及び「ナス」図柄の停止可能な位置が中リール４２Ｍについて複数設定されたスベリテーブルに変更し、中リール４２Ｍが停止している場合、「スイカ」図柄及び「ナス」図柄の停止可能な位置が右リール４２Ｒについて複数設定されたスベリテーブルに変更し、右リール４２Ｒが停止している場合、「スイカ」図柄及び「ナス」図柄の停止可能な位置が左リール４２Ｌについて複数設定されたスベリテーブルに変更する。

【０２７２】

第２停止指令に基づいて行われるスベリテーブル第１変更処理は、上記実施の形態と同じである。すなわち、第１停止指令と第２停止指令のなされた順序が所定の順序でなかった場合には停止図柄の図柄番号が変更図柄の図柄番号と一致しているか否かを判定し、一致した場合にはライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。

【０２７３】

第２停止指令に基づいて対応するリールを停止させた後に行われるスベリテーブル第２変更処理の相違点、すなわち第１当選番号時処理を図３０のフローチャートを用いて説明する。

【０２７４】

第１当選番号時処理では、ステップＳ１６０１にてスイカ当選を意味する第１当選番号か否かを判定する。スイカ当選を意味する第１当選番号でない場合にはステップＳ１６０２に進み、現在停止している２つのリールの下ライン上に停止した停止図柄の図柄番号を

10

20

30

40

50

確認する。ステップ S 1 6 0 3 では、各停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号とそれぞれ一致しているか否かを判定し、少なくとも一方が一致していない場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。各停止図柄の図柄番号と各変更図柄の図柄番号が共に一致している場合にはステップ S 1 6 0 4 に進み、R A M 1 5 3 のスベリテーブル格納エリア 1 5 3 b にセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。具体的には、当選フラグと対応する図柄が入賞成立となる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に変更する。

【 0 2 7 5 】

ステップ S 1 6 0 1 にてスイカ当選を意味する第 1 当選番号であった場合には、ステップ S 1 6 0 5 ~ ステップ S 1 6 0 8 に示すナス成立処理を行う。

10

【 0 2 7 6 】

先ずステップ S 1 6 0 5 では、現在停止している 2 つのリールの「スイカ」図柄が有効ライン上に並んで停止しているか否かを判定する。「スイカ」図柄が有効ライン上に並んで停止している場合にはステップ S 1 6 0 6 に進み、R A M 1 5 3 のスベリテーブル格納エリア 1 5 3 b にセットされたスベリテーブルを、スイカ入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。例えば、左リール 4 2 L の「スイカ」図柄が上ライン上、中リール 4 2 M の「スイカ」図柄が中ライン上に停止した場合、右リール 4 2 R の「スイカ」図柄が下ライン上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。つまり、スイカにのみ当選している状況下で「スイカ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、スイカ入賞を成立させることが可能なようにスベリテーブルを変更する。

20

【 0 2 7 7 】

一方、ステップ S 1 6 0 5 にて「スイカ」図柄が有効ライン上に並んで停止していなかった場合、ステップ S 1 6 0 7 では「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止しているか否かを判定し、「ナス」図柄も並んで停止していない場合にはそのまま本処理を終了する。すなわち、スイカにのみ当選している状況下で「スイカ」図柄と「ナス」図柄のいずれも有効ライン上に並んで停止しなかった場合、スベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止している場合にはステップ S 1 6 0 8 に進み、R A M 1 5 3 のスベリテーブル格納エリア 1 5 3 b にセットされたスベリテーブルを、R T 入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。例えば、左リール 4 2 L と中リール 4 2 M の「ナス」図柄が共に下ライン上に停止した場合、右リール 4 2 R の「ナス」図柄が下ライン上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。つまり、スイカにのみ当選している状況下で「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、R T 入賞を成立させることが可能なようにスベリテーブルを変更する。

30

【 0 2 7 8 】

上記実施の形態における払出判定処理では、ステップ S 1 3 0 9 において R T 入賞が成立したと判定した場合に、チェリー当選フラグのセット有無に基づいて異常発生時処理を行うか R T 開始処理を行うかを決定した。第 2 の実施形態における払出判定処理では、チェリー当選フラグではなくスイカ当選フラグのセット有無に基づいて異常発生時処理を行うか R T 開始処理を行うかを決定する。

40

【 0 2 7 9 】

第 2 の実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 2 8 0 】

スイカに当選した場合、「スイカ」図柄が有効ライン上に並んで停止すればスイカ入賞成立としてメダルの払出が行われ、「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止すれば R T 入賞成立として遊技状態が R T ゲームに移行する。このように、1 つの役に当選した場合であっても各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の停止結果によって付与される特典が変化する構成とすることにより、役の抽選結果に基づいて各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の停止制御を行うスロットマシン 1 0 において、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の停止結果を多様化させることが可能となる。役の当否と各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の停止結

50

果が一義的に対応していないからである。故に、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。

【0281】

スイカに当選した場合に有利度合いの異なる特典が付与され得る構成とすることにより、遊技者にいずれの特典付与を受けるべく各ストップスイッチ72～74を操作するのかが選択させることが可能となり、遊技に積極参加できるというスロットマシンの特徴が繰り返し行われる遊技の中で希薄化することを抑制することができる。また、一方の特典をメダル払出が行われる特典、他方の特典をメダル払出が行われることなく遊技状態が移行される特典とすることにより、付与される特典に明確な差異を設けることが可能となる。故に、いずれの入賞を成立させるべくストップスイッチ72～74を操作するかの選択を遊技者により促すことが可能となると共に、「ナス」図柄を有効ライン上に停止させるべく各ストップスイッチ72～74を操作する意欲を駆り立たせることが可能となる。

10

【0282】

ここで、メダルが3枚ベットされて5本の組合せライン全てが有効ラインとなった場合の、スイカ入賞とRT入賞の有利度合いの差について説明する。スイカ入賞が成立した場合には15枚のメダル払出が行われ、RT入賞が成立した場合にはメダル払出が行われないもののRTゲームに移行する。RTゲームに移行すると、このRTゲームが終了するまでの間に約50枚のメダルの増加を期待することができる。したがって、スイカ当選となった場合には、スイカ入賞を成立させるよりRT入賞を成立させた方が遊技者にとって有利度合いが大きいと言える。また、通常ゲーム下では約1.4分の1の確率でいずれの役にも当選しないゲームが発生する一方、RTゲーム下では約65536分の1でしかいずれの役にも当選しないゲームが発生しない。したがって、スイカ入賞が成立してから30回のゲームを行った場合には遊技者の所有するメダルが減少する可能性が高い一方、RT入賞が成立してから30回のゲームを行った場合にはRTゲームのためにメダルが約50枚増加する可能性が高い。この点からも、スイカ当選となった場合には、スイカ入賞を成立させるよりRT入賞を成立させた方が遊技者にとって有利度合いが大きいと言える。さらにいうと、RT入賞が成立した場合にはRTゲームに移行して約50枚のメダル増加を期待することができる一方、BB入賞が成立した場合には400枚以上のメダル払出が行われるまでBBゲームが継続する。したがって、各入賞のうちBB入賞が遊技者にとって最も有利度合いが大きく、BB入賞に次いでRT入賞が遊技者の有利度合いが大きいと言える。

20

30

【0283】

スイカ入賞を成立させた場合には15枚のメダル払出が行われる特典を付与し、RT入賞を成立させた場合にはメダル払出が行われることなくRTゲームに移行される特典を付与する構成とした。かかる構成においては、例えば閉店等の事情によりその後の遊技を行う時間が残されていない状況の場合、RT入賞を成立させるとメダル払出が行われない一方、スイカ入賞を成立させると15枚のメダル払出を受けることができる。一方、30ゲームの遊技を行う時間が残されている状況の場合、スイカ入賞を成立させると15枚のメダル払出しか行われない一方、RT入賞を成立させると約50枚のメダル払出を期待することができる。つまり、スイカ入賞を成立させた場合には、RT入賞を成立させた場合と比して短時間で少ないメダルを獲得することができ、RT入賞を成立させた場合には、スイカ入賞を成立させた場合と比して長時間を要するものの多くのメダルを獲得することができる。かかる構成とすることにより、遊技可能な遊技時間に応じた選択を遊技者に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遊技を楽しませることが可能となる。

40

【0284】

各リール42L, 42M, 42Rには、ストップスイッチ72～74が所定のタイミングで操作された場合に限って有効ライン上に到達し得るよう「スイカ」図柄と「ナス」図柄が配置されている。また、「スイカ」図柄を狙って各ストップスイッチ72～74が操作された場合には「ナス」図柄が有効ライン上に到達せず、「ナス」図柄を狙って各スト

50

ストップスイッチ72～74が操作された場合には「スイカ」図柄が有効ライン上に到達しないよう「スイカ」図柄と「ナス」図柄が離間して配置されている。したがって、遊技者は、スイカ入賞を成立させるべく「スイカ」図柄を狙うのかRT入賞を成立させるべく「ナス」図柄を狙うのかを決定した上で各ストップスイッチ72～74を操作する必要がある。つまり、上記図柄配列とすることにより、遊技者にいずれの入賞を成立させるべく各ストップスイッチ72～74を操作するかを選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0285】

ところで、遊技者は、自己の所有するメダルが増加することを期待しながら遊技を行うことが一般的である。このため、スイカ当選の際にはスイカ入賞よりRT入賞の成立を期待して遊技を行うものと考えられる。いずれの入賞を成立させる場合であっても全リール42L, 42M, 42Rの対応する図柄を狙ってストップスイッチ72～74を操作しなければならないからである。ところが、左リール42Lには、所定のタイミングで左ストップスイッチ72が操作された場合に限って有効ライン上に到達するように「チェリー」図柄が配置されており、この「チェリー」図柄は、「スイカ」図柄と3図柄分離れるように、「ナス」図柄と6図柄以上離れるように1番の位置に配置されている。故に、「チェリー」図柄を狙って左ストップスイッチ72を操作した場合には「スイカ」図柄が有効ライン上に到達する可能性はあるものの「ナス」図柄が有効ライン上に停止することはなく、「ナス」図柄を狙って左ストップスイッチ72を操作した場合には「チェリー」図柄が有効ライン上に停止することはない。かかる構成とすることにより、チェリー入賞を取りこぼすことを覚悟した上でRT入賞を成立させるべく「ナス」図柄を狙ってストップスイッチ72～74を操作するか、RT入賞の成立を諦めた上で取りこぼしの発生を回避すべく「チェリー」図柄を狙ってストップスイッチ72～74を操作するかを、繰り返し行われるゲームの中で遊技者に自己の気分に応じて選択させることができる。以上の結果、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。

【0286】

「スイカ」図柄を狙ってストップスイッチ72～74が操作された場合には「ナス」図柄が有効ライン上に到達せず、「ナス」図柄を狙ってストップスイッチ72～74が操作された場合には「スイカ」図柄が有効ライン上に到達しないよう離間して配置することにより、比較的簡単な構成でリールの停止制御を行うことが可能となる。

【0287】

ここで、各リール42L, 42M, 42Rの図柄配列を「スイカ」図柄と「ナス」図柄を共に有効ライン上に到達させることが可能な図柄配列とした場合を考える。かかる場合、「スイカ」図柄を優先的に有効ライン上に停止させるスベリテーブルと「ナス」図柄を優先的に有効ライン上に停止させるスベリテーブルとを予め用意しておく必要があり、スベリテーブルの増加に伴ってスロットマシン10の記憶容量が増大化することとなる。また、いずれの図柄を有効ライン上に優先して停止させるかを抽選等により決定した上でスベリテーブルをセットする必要が生じ、スベリテーブルをセットする処理が複雑化することとなる。以上の結果、上記構成とした場合には記憶容量の増大化やリールの停止制御の複雑化が懸念されることとなる。さらにいうと、いずれの図柄を優先的に停止させるかを抽選等により決定した上でスベリテーブルをセットする構成とした場合、いずれの入賞を成立させるべくストップスイッチ72～74を操作するかを遊技者が選択できない、或いは選択した結果がリールの停止結果に反映されないため、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できない。

【0288】

「チェリー」図柄を狙って左ストップスイッチ72が操作された場合には「ナス」図柄が有効ライン上に到達せず、「ナス」図柄を狙って左ストップスイッチ72が操作された場合には「チェリー」図柄が有効ライン上に到達しないよう離間して配置することにより、スイカ当選時にスイカ入賞とRT入賞が成立する可能性を持たせた意味が損なわれてし

まうことを回避することが可能となる。仮に「チェリー」図柄を狙って左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合に「ナス」図柄が有効ライン上に到達する図柄配列とした場合、チェリー入賞を取りこぼすことなく R T 入賞を成立させることができるため、「スイカ」図柄を狙って左ストップスイッチ 7 2 が操作される機会が著しく減少すると考えられるからである。

【 0 2 8 9 】

「ナス」図柄を「スイカ」図柄から 6 図柄分以上離して各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に配置すると共に、左リール 4 2 L では「チェリー」図柄とも 6 図柄分以上離して配置することにより、予め用意するスベリテーブル数を削減することが可能となり、主制御装置 1 3 1 の記憶容量が増大化することを抑制することが可能となる。

10

【 0 2 9 0 】

ここで、「ナス」図柄と「スイカ」図柄が 5 図柄分離れた位置に配置された図柄配列について、左リール 4 2 L の 5 番に「スイカ」図柄が配置され、11 番に「ナス」図柄が配置された場合を例に考える。かかる図柄配列としても、所定の有効ライン上に「スイカ」図柄を到達させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合には、この所定の有効ライン上に「ナス」図柄を停止させることはできない。しかしながら、左リール 4 2 L を 4 図柄分滑らせた後に停止させることが可能であって、上ライン、中ライン、下ラインが有効ラインとして設定された場合、他の有効ライン上に「ナス」図柄を停止させることが可能である。すなわち、「スイカ」図柄が下ライン上に到達したタイミングで左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合、左リール 4 2 L を 4 図柄分滑らせた後に停止させれば「ナス」図柄が上ライン上に停止することとなる。したがって、かかる図柄配列とした場合には、「スイカ」図柄を優先的に有効ライン上に停止させるスベリテーブルと「ナス」図柄を優先的に有効ライン上に停止させるスベリテーブルとを予め用意しておく必要がある。中リール 4 2 M と右リール 4 2 R の「スイカ」図柄が下ライン又は右上がりライン上に並んで停止した場合には左リール 4 2 L の「スイカ」図柄を下ライン上に優先して停止させる必要があり、中リール 4 2 M と右リール 4 2 R の「ナス」図柄が上ライン又は右下がりライン上に並んで停止した場合には左リール 4 2 L の「ナス」図柄を上ライン上に優先して停止させる必要があるからである。この結果、スベリテーブルの増加に伴ってスロットマシン 1 0 の記憶容量が増大化することとなる。一方、「ナス」図柄と「スイカ」図柄を 6 図柄分以上離して配置した場合には、上述した事象は発生しない。したがって、一方の図柄を優先的に有効ライン上に停止させるスベリテーブルを個別に用意せずとも、1 つのスベリテーブルにて「ナス」図柄と「スイカ」図柄の一方を有効ライン上に停止させるように設定することができる。故に、スイカ入賞用スベリテーブルと R T 入賞用スベリテーブルを共用化させることができ、主制御装置 1 3 1 の記憶容量が増大化することを好適に抑制することが可能となる。

20

30

【 0 2 9 1 】

スイカ当選フラグを判定終了処理にてリセットする構成とした。つまり、入賞が成立するまで有効とされる B B 当選と異なり、スイカ当選はスイカ入賞や R T 入賞の成立有無に関わらずそのゲームが終了すると無効とされる。かかる構成とすることにより、取りこぼしを回避するためにはスイカ当選となったゲームでスイカ入賞又は R T 入賞を成立させる必要が生じ、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。仮に、B B と同様、スイカ入賞又は R T 入賞のいずれかが成立するまでスイカ当選が有効とされる構成とした場合、一般の遊技者であれば R T 入賞を成立させるべく各ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作すると考えられ、スイカ入賞の価値が希薄化してしまう可能性が生じる。かかる一方、スイカ当選がそのゲーム限りで無効とされる構成においては、いずれかの入賞が成立するか、いずれの入賞も成立することなくスイカ当選が無効とされることとなる。故に、スイカ当選となったゲームにおいて、いずれの入賞を成立させるべくストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作するかを遊技者により慎重に選択させることが可能となり、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。

40

【 0 2 9 2 】

50

いずれの役に当選したかを補助表示部 15 等にて示唆する補助演出を行わない構成とすることにより、繰り返し行われるゲームの中で図柄を狙ってストップスイッチ 72 ~ 74 を操作するという行為が機械的な単調作業となることを好適に回避させることが可能となる。かかる構成の場合、少なくともゲームの開始段階ではチェリーとスイカに当選したことを遊技者が把握できないため、取りこぼしが発生することを回避したい遊技者は、繰り返し行われるゲームの中で、「ナス」図柄を狙ってストップスイッチ 72 ~ 74 を操作するか、小役入賞及び再遊技入賞を取りこぼさない位置でストップスイッチ 72 ~ 74 を操作するか、を選択した上でストップスイッチ 72 ~ 74 を操作する必要があるからである。

【0293】

10

スイカ役に当選した場合にスイカ入賞と R T 入賞が成立し得る構成とすることにより、遊技に関わる処理負荷が増大化することを抑制させることが可能となる。確かに、判定役として R T 役を設定し、スイカ当選となった場合に R T 役の当否判定を重ねて行う構成としても、1 回のゲームにおいてスイカ入賞と R T 入賞が成立し得る状況を作り出すことが可能である。しかしながら、かかる構成とした場合、役の当否判定を繰り返し行う必要が生じ、役の抽選に関わる処理負荷が増大化することとなる。一方、R T 役を設定することなくスイカ役に当選すればスイカ入賞と R T 入賞が成立し得る本スロットマシン 10 の場合、1 回の役の当否判定でスイカ入賞と R T 入賞が成立し得る状況となるため、役の抽選に関わる処理負荷が増大化することを抑制させることが可能となる。

【0294】

20

なお、上述した第 2 の実施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。

【0295】

(a) 上記第 2 の実施形態では、スイカ当選となった場合に、各リール 42 L, 42 M, 42 R の「スイカ」図柄が有効ライン上に並んで停止すればスイカ入賞成立となり、「ナス」図柄が有効ライン上に並んで停止すれば R T 入賞成立となる構成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、所定の役に当選した際に有利度合いの異なる入賞が成立し得る構成であれば良い。例えばベル当選となった場合にベル入賞と R T 入賞が成立し得る構成としても良い。但し、かかる構成においては、所定のタイミングでストップスイッチ 72 ~ 74 が操作された場合に限って「ベル」図柄が有効ライン上に到達する図柄配列、すなわち「ベル」図柄同士の間隔が 4 図柄分以上離れた区間を有する図柄配列とする必要がある。仮に「ベル」図柄と「ナス」図柄のうち少なくとも一方の図柄が任意の操作タイミングで有効ライン上に到達する図柄配列とした場合、一方の図柄が優先的に有効ライン上に停止するよう設定されたスベリテーブルをセットする必要性が生じ、遊技者がいずれの図柄を停止させるか選択できるという特徴が損なわれてしまうからである。

30

【0296】

(b) 上記第 2 の実施形態では、所定のタイミングで各ストップスイッチ 72 ~ 74 を操作しなければ「ナス」図柄や「スイカ」図柄が有効ライン上に到達しない構成としたが、中リール 42 M と右リール 42 R の少なくとも一方には「ナス」図柄と「スイカ」図柄がそれぞれ 4 図柄以下の間隔となるように配置し、ストップスイッチの操作タイミングに関わらず「ナス」図柄と「スイカ」図柄が有効ライン上に到達し得る構成としても良い。かかる構成とした場合、「ナス」図柄や「スイカ」図柄を狙って操作する必要のあるストップスイッチの数が 1 つ又は 2 つとなるため、図柄を狙ってストップスイッチ 72 ~ 74 を操作する技量の劣った遊技者が取りこぼしを発生させてしまう機会を低減させることが可能となる。つまり、スイカ入賞と R T 入賞で図柄を狙って操作する必要のあるストップスイッチの数が同じであれば、上記第 2 の実施形態と同様の作用効果を奏することができる。但し、かかる構成においては、任意のタイミングで「スイカ」図柄と「ナス」図柄を有効ライン上に到達させ得るリールに関して、一方の図柄を優先的に有効ライン上に停止させるスベリテーブルを個別に用意する必要性が生じ、主制御装置 131 の記憶容量が増大化することが懸念されることとなる。

40

50

【0297】

(c) 上記第2の実施形態では、左リール42Lの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合にチェリー入賞が成立する構成としたが、かかる構成を変更する。所定のタイミングで中ストップスイッチ73が操作された場合に有効ライン上に到達し得るよう、「チェリー」図柄を中リール42Mに配置し、中リール42Mの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合にチェリー入賞が成立する構成とする。或いは、所定のタイミングで右ストップスイッチ74が操作された場合に有効ライン上に到達し得るよう、「チェリー」図柄を右リール42Rに配置し、右リール42Rの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合にチェリー入賞が成立する構成とする。これら構成においては、中リール42M又は右リール42Rがそれぞれ規定の周回体に相当する。

10

【0298】

(d) 上記第2の実施形態では、左リール42Lの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合にチェリー入賞が成立する構成としたが、左リール42Lと中リール42Mの「チェリー」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合にチェリー入賞が成立する構成としても良いし、各リール42L, 42M, 42Rの「チェリー」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合にチェリー入賞が成立する構成としても良い。これら構成において、チェリー入賞成立の対象となるリールに、所定のタイミングでストップスイッチが操作された場合に限って有効ライン上に到達し得るよう「チェリー」図柄を配置すれば、これらのリールが規定の周回体に相当する。

【0299】

20

(e) 各リール42L, 42M, 42Rの図柄配列は、「ナス」図柄と「スイカ」図柄が少なくとも4図柄以上離れると共に、左リール42Lの「ナス」図柄と「チェリー」図柄が少なくとも4図柄以上離れる図柄配列であれば、これら図柄を配置する位置及び数は任意である。但し、表示窓31L~31Rから視認可能な範囲に複数の有効ラインが設定される構成においては、「スイカ」図柄と「ナス」図柄、左リール42Lの「チェリー」図柄と「ナス」図柄を、「(リールを滑らせることのできる最大図柄数)+(1リールにおいて各有効ラインが設定され得る範囲に停止する図柄数、すなわち1の周回体において有効位置設定手段が各有効位置を設定し得る位置に停止する絵柄数)-1」図柄以上に離間させて配置することが望ましい。一方の図柄を狙ってストップスイッチが操作された場合に、他方の図柄がいずれかの有効ライン上に停止することを回避できるからである。具体的には、リールを最大4図柄分滑らせた後に停止させることが可能であって、上段、中段、下段の3図柄分の範囲に各有効ラインを設定するスロットマシンの場合、「スイカ」図柄と「ナス」図柄の間、左リール42Lの「チェリー」図柄と「ナス」図柄の間に、他の図柄を6(=4+3-1)図柄以上配置すればよい。また、ストップスイッチが操作されたタイミングでそのまま停止する(リールが滑らない)構成であって、中段にのみ有効ラインを設定するスロットマシンの場合、「スイカ」図柄と「ナス」図柄の間、左リール42Lの「チェリー」図柄と「ナス」図柄の間に、他の図柄を0(=0+1-1)図柄以上配置すればよい。つまり、かかる構成においては「スイカ」図柄と「ナス」図柄が隣接していてもよく、左リール42Lの「チェリー」図柄と「ナス」図柄が隣接していてもよい。

30

40

【0300】

(f) 上記第2の実施形態では、「チェリー」図柄と「スイカ」図柄を3図柄分だけ離間させて左リール42Lに配置したが、かかる構成に限定されるものではなく、2図柄分だけ離間させて配置しても良いし、「チェリー」図柄と「スイカ」図柄を隣接配置させても良い。つまり、リールの停止態様数と等しい数の図柄の範囲内に「チェリー」図柄と「スイカ」図柄を配置する構成であれば良い。「スイカ」図柄と「チェリー」図柄を3図柄より少ない図柄数だけ離間させて配置する構成とすれば、取りこぼしを回避するストップスイッチの操作タイミングを緩和させることができる。例えば左リール42Lの4番の位置に「チェリー」図柄を配置すると共に5番の位置に「スイカ」図柄を配置する構成とした場合、1番図柄が所定の有効ライン上に到達してから4番の「チェリー」図柄がこの有

50

効ライン上に到達するまでの間に左ストップスイッチ 72 を操作すれば、所定の有効ライン上に小役入賞及び再遊技入賞となる各図柄を到達させることができる。かかる場合、1 番から 4 番の位置が所定位置に相当する。

【0301】

なお、表示窓 31 L から視認可能な範囲に複数の有効ラインが設定される構成においては、「チェリー」図柄と「スイカ」図柄の間に、「(リールを滑らせることのできる最大図柄数) + (左リールにおいて各有効ラインが設定され得る範囲に停止する図柄数、すなわち規定の周回体において有効位置設定手段が各有効位置を設定し得る位置に停止する絵柄数) - 1」図柄(すなわち 6 図柄)より少ない数の図柄が配置される構成であればよい。仮に「チェリー」図柄と「スイカ」図柄との間に他の図柄が 5 図柄配置されていたとしても、「チェリー」図柄と「スイカ」図柄のうち先に下ライン上に到達する図柄がこの下ライン上に到達したタイミングで左ストップスイッチ 72 を操作すれば、他方の図柄を上ライン上に停止させることが可能なため、取りこぼしを回避することができるからである。つまり、「(リールを滑らせることのできる最大図柄数) + (左リールにおいて各有効ラインが設定され得る範囲に停止する図柄数、すなわち規定の周回体において有効位置設定手段が各有効位置を設定し得る位置に停止する絵柄数)」図柄(すなわち 7 図柄)の範囲内に小役及び再遊技と対応する各図柄が配置される構成とすればよい。

10

【0302】

(g) 上記第 2 の実施形態では、各リール 42 L, 42 M, 42 R に「スイカ」図柄と「ナス」図柄をそれぞれ 1 つ又は 2 つ配置する構成としたが、配置する数は任意である。「スイカ」図柄を有効ライン上に到達させることが可能なタイミングでストップスイッチ 72 ~ 74 が操作された場合に「ナス」図柄が有効ライン上に到達せず、「ナス」図柄を有効ライン上に到達させることが可能なタイミングでストップスイッチ 72 ~ 74 が操作された場合に「スイカ」図柄が有効ライン上に到達しない構成であれば良い。例えば、右リール 42 R の 4 番の位置に「スイカ」図柄を配置し、9 番、13 番、16 番、20 番の位置に「ナス」図柄を配置する構成としても良い。

20

【0303】

但し、配置する数を多くすればその他の図柄を配置する際の制約が増加することとなり、図柄配列に関する設計自由度の低下が懸念される。例えば左リール 42 L の 19 番の位置に「スイカ」図柄を配置する構成としても、「スイカ」図柄や「チェリー」図柄が有効ライン上に到達するように左ストップスイッチ 72 が操作された場合には「ナス」図柄が有効ライン上に到達せず、「ナス」図柄が有効ライン上に到達するように左ストップスイッチ 72 が操作された場合には「スイカ」図柄と「チェリー」図柄のいずれも有効ライン上に到達しない。ところが、19 番の位置に「スイカ」図柄を配置した場合、14 番の「ベル」図柄から 3 番の「ベル」図柄までの間が 9 図柄分離れることとなり、スイカ入賞、チェリー入賞に加えてベル入賞も取りこぼす可能性が生じる。これは取りこぼしの発生頻度が高まることに繋がり、遊技者の優位性が損なわれることとなる。一方、かかる懸念を解消するためには左リール 42 L の図柄配列を再考しなければならず、さらに可能な図柄配列が限られたものになってしまう。

30

【0304】

(h) 上記第 2 の実施形態では、「スイカ」図柄と「ナス」図柄の間に「ベル」図柄等の他の図柄を配置することによって「スイカ」図柄と「ナス」図柄を離間させる構成としたが、「スイカ」図柄と「ナス」図柄の間に 1 図柄相当のブランク領域を所定数配置することによって「スイカ」図柄と「ナス」図柄を離間させても良い。例えば、5 番の位置に「スイカ」図柄を配置すると共に 12 番の位置に「ナス」図柄を配置し、6 番の位置から 11 番の位置までは図柄を非配置とする。かかる構成においても、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

【0305】

(i) 上記第 2 の実施形態では、役の抽選結果を示唆する補助演出を行わない構成としたが、補助演出を行う構成としても良い。例えば、スイカ当選となった場合にはストップ

50

スイッチ 7 2 ~ 7 4 の操作が有効となる前までに当該結果を報知する補助演出を行う構成とする。これに代えて又は加えて、スイカ当選となった場合には全リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の停止後にスイカ当選であったことを報知する補助演出を行う構成とする。ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 の操作が有効となる前にスイカ当選を報知する構成とすれば、スイカ当選時に取りこぼしが発生する機会を低減させることが可能となる。また、全リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の停止後にスイカ当選を報知する構成とすれば、スイカ当選時に取りこぼしが発生したことを遊技者に報知することが可能となり、それ以降のゲームにおいて「スイカ」図柄又は「ナス」図柄のいずれかを狙ってストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作するよう促すことが可能となる。故に、遊技者をそれ以降のゲームに積極参加させることが可能となる。

10

【 0 3 0 6 】

但し、ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 の操作が有効となる前にスイカ当選を報知する補助演出を行う場合には、スイカ当選時の所定確率（例えば 2 分の 1）で補助演出を行う構成とすることが望ましい。スイカ当選時に必ず補助演出を行う構成とした場合、小役入賞及び再遊技入賞を成立させるべく各ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作するか R T 入賞を成立させるべく各ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作するかの選択を行う機会が限定されてしまう可能性があり、繰り返し行われるゲーム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十分に抑制できない可能性が懸念されるからである。さらにいうと、スイカ当選時に必ず補助演出を行う構成においては、図柄を狙ってストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作する技量の優れた遊技者であれば、スイカ当選を示唆する補助演出が行われるゲームでは R T 入賞を成立させるべく各ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作し、補助演出が行われないゲームでは小役入賞及び再遊技入賞を成立させるべく各ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作する可能性が高く、いずれの図柄を狙ってストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作するかを選択することすらも機械的な単調作業となりかねない。

20

【 0 3 0 7 】

（ j ）上記第 2 の実施形態では、スイカ当選となった場合に 1 5 枚のメダル払出又は R T ゲームへの移行のいずれかが特典として付与され得る構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、有利度合いの異なる特典が付与され得る構成であれば良い。例えば、4 枚のメダル払出又は 1 5 枚のメダル払出のいずれかが特典として付与され得る構成としても良いし、入賞が成立してから 1 0 回のゲームが行われるまで R T ゲームに移行する特典と、入賞が成立してから 3 0 回のゲームが行われるまで R T ゲームに移行する特典のいずれかが付与され得る構成としても良い。

30

【 0 3 0 8 】

（ k ）スイカ入賞が成立した場合と R T 入賞が成立した場合で有利度合いの異なる遊技状態に移行する構成としても良い。例えば、いずれの入賞が成立した場合であっても 3 0 回のゲームが行われるまで遊技状態が特別遊技状態に移行するものの、特別遊技状態における遊技者の有利度合いが異なる構成とする。以下に具体例を説明する。

【 0 3 0 9 】

スイカ入賞が成立した場合には、小役及び B B には通常ゲーム下と同じ確率で当選し、再遊技には約 2 . 4 分の 1 の確率で当選する第 1 R T ゲームに移行し、R T 入賞が成立した場合には、小役及び B B には通常ゲーム下と同じ確率で当選し、再遊技には約 1 . 2 分の 1 の確率で当選する第 2 R T ゲームに移行する構成とする。かかる構成においては、再遊技当選確率の差異（いずれの役にも当選しない外れ確率の差異）により、遊技者の有利度合いを異ならせることができる。

40

【 0 3 1 0 】

スイカ入賞が成立した場合には、ベル当選確率が約 7 . 0 分の 1 から約 2 . 0 分の 1 に変更されると共にベル入賞成立時に 5 枚のメダル払出が行われる第 1 ベルゲームに移行し、R T 入賞が成立した場合には、ベル当選確率が約 7 . 0 分の 1 から約 2 . 0 分の 1 に変更されると共にベル入賞成立時に 1 0 枚のメダル払出が行われる第 2 ベルゲームに移行する構成とする。かかる構成においては、ベル入賞成立時に払い出されるメダル数の差異に

50

より、遊技者の有利度合いを異ならせることができる。

【 0 3 1 1 】

スイカ入賞が成立した場合には、再遊技当選確率が約 7 . 3 分の 1 から約 2 . 0 分の 1 に変更される第 1 高確率ゲームに移行し、R T 入賞が成立した場合には、ベル当選確率が約 7 . 0 分の 1 から約 2 . 0 分の 1 に変更される第 2 高確率ゲームに移行する構成とする。かかる構成においては、当選確率が高確率に変更される役の相違から各高確率ゲームにおいて期待できるメダルの増加数に差異を生じさせることが可能となり、遊技者の有利度合いを異ならせることができる。

【 0 3 1 2 】

なお、上述した各例を組み合わせ用いても良いことは言うまでもない。

10

【 0 3 1 3 】

(1) 上記第 2 の実施形態では、R T 入賞が成立すると B B に当選しなければ 3 0 回のゲームが行われるまで R T ゲームが継続する構成としたが、5 0 回のゲームが行われるまで継続する構成としても良いし、B B に当選するまで継続する構成としても良い。或いは、5 回のゲームが行われるまで継続する構成としても良い。なお、R T ゲームに移行すると 3 0 回のゲームで約 5 0 枚のメダル払出を期待できるため、R T ゲームでは 1 回のゲームあたり約 1 . 7 枚のメダル払出を期待できることとなる。したがって、スイカ入賞を成立させるより R T 入賞を成立させる方が遊技者の有利度合い (利益の大きさ) が大きい構成とするためには、R T ゲームを 9 ゲーム以上継続させる構成とすれば良い。

【 0 3 1 4 】

20

(m) 上記第 2 の実施形態では、スイカ当選となった場合にスイカ入賞と R T 入賞が成立し得る構成としたが、当否判定役として R T 役を設定し、スイカ当選時にはスイカ入賞のみが成立し、R T 役当選時には R T 入賞のみが成立し得る構成としても良い。但し、R T 役に当選した場合には、小役当選時と同様、R T 入賞の成立有無を問わずそのゲームの終了時に R T 当選フラグをリセットする構成とする。かかる構成としても、R T 入賞を成立させるべく各ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作するか、小役の取りこぼしが発生しないように各ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作するかを遊技者に選択させることが可能となり、上記第 2 の実施形態と同様の作用効果を奏することができる。

【 0 3 1 5 】

(n) 上記各実施の形態では、3 0 回のゲームが行われた場合又は B B に当選した場合に R T ゲームが終了する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、R T ゲームの終了条件は任意である。したがって、3 0 回のゲームが行われた場合に限って R T ゲームが終了する構成としても良いし、3 0 回のゲームが行われた場合又は B B 入賞が成立した場合に R T ゲームが終了する構成としても良い。

30

【 0 3 1 6 】

(o) 上記各実施の形態では、払出判定処理において小役及び再遊技当選フラグをリ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、次ゲームが開始される前までに小役及び再遊技当選フラグをリセットする構成であれば良い。したがって、例えばメダル払出処理の終了後に小役及び再遊技当選フラグをリセットする構成としても良いし、次ゲームを開始させるべくメダルが投入された場合に小役及び再遊技当選フラグをリセ

40

【 0 3 1 7 】

(p) 上記各実施の形態では、主制御装置 1 3 1 の R A M 1 5 3 に形成されたスベリテーブル格納エリアにスベリテーブルをセットする構成としたが、参照すべきスベリテーブルを導出し得るアドレス情報等を記憶させる構成としても、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。

【 0 3 1 8 】

(q) 上記各実施の形態では、ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 が操作された際に下ライン上に到達している図柄と、下ライン上に実際に停止させる図柄との関係が定められたスベ

50

リテーブルを備える構成としたが、ストップスイッチ 72 ~ 74 が操作された際に下ライン上に到達している図柄と、上ライン上に実際に停止させる図柄との関係が定められたスベリテーブルを備える構成としてもよい。かかる構成にあっても、上ライン上に実際に停止する図柄から下ライン上に停止する図柄を一義的に導くことが可能だからである。つまり、スベリテーブルは、ストップスイッチ 72 ~ 74 が操作された際に基点位置に到達している図柄と、前記基点位置に実際に停止する図柄との関係を定めることが可能な構成であればよい。

【0319】

(r) 通常ゲームにおいて同一図柄が有効ライン上に並んで停止すると入賞成立となる構成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、予め定めた図柄が有効ライン上で所定の組合せを形成して停止した場合に入賞成立となる構成であればよい。すなわち、有効ライン上に左から「スイカ」図柄、「7」図柄、「ベル」図柄と並んで停止した場合にスイカ入賞成立となるように設定されていてもよい。かかる構成においては、左リール 42L の「スイカ」図柄、中リール 42M の「7」図柄、右リール 42R の「ベル」図柄がスイカ入賞と対応する当選図柄に相当する。

10

【0320】

(s) 上記各実施の形態では、小役入賞が成立した場合にメダルを払い出す特典を付与する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、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、小役入賞が成立した場合に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及びメダル払出に相当する。

20

【0321】

(t) 上記各実施の形態では、円筒骨格部材 50 の外周面に、図柄が印刷されたベルトを貼付する構成としたが、円筒骨格部材とベルトとを一体形成し、このベルトの外周面に図柄を個別に貼付する構成としてもよい。かかる場合には、この一体形成の外周面が無端状ベルトに相当する。

【0322】

(u) 上記各実施の形態では、BB入賞やRT入賞が成立した場合にメダル払出を行わない構成としたが、メダル払出を行う構成としてもよい。

30

【0323】

(v) 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。

【0324】

(w) 上記各実施の形態では、表示窓 31L, 31M, 31R からそれぞれ 3 個の図柄が視認可能であって、これら図柄の視認可能な各位置に有効ラインを設定する構成としたが、一部の位置にのみ有効ラインを設定する構成としても良い。例えば、表示窓 31L, 31M, 31R から 5 個の図柄がそれぞれ視認可能であって、中央とその上下の 3 図柄が視認可能な位置に有効ラインを設定する構成としても良い。

40

【0325】

また、有効ラインを設定される位置数がリール毎に異なる構成であってもよい。例えば、表示窓から各リール 3 個ずつの図柄が視認可能な構成において、左リールについては上段が、中リールについては上段、中段、下段の全てが、右リールについては上段と下段が有効ラインを設定される位置とする。そして、各リールの上段を結ぶ第 1 組合せラインと、左リール上段、中リール上段、右リール下段を結ぶ第 2 組合せラインと、左リール上段、中リール中段、右リール上段を結ぶ第 3 組合せラインと、左リール上段、中リール下段、右リール下段を結ぶ第 4 組合せラインと、の 5 本の組合せラインのいずれかがベットされたメダル数に

50

応じて有効ラインとして設定される構成とする。これら構成としても、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【0326】

(x) 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。

【0327】

(y) 各リール 4 2 L, 4 2 M, 4 2 R の図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報（識別情報）としての機能を有するものであればよい。

【0328】

(z) 上記各実施の形態では、ベットされたメダル数に応じて設定される有効ライン数に変化するスロットマシン 10 について説明したが、ベットされたメダル数に関わらず一定数（例えば 5 本）の有効ラインを設定するスロットマシンに適用してもよい。かかるスロットマシンに適用した場合であっても、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。

【0329】

(aa) 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】

【0330】

【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】左リールの組立斜視図。

【図 7】各リールを構成する帯状ベルトの展開図。

【図 8】入賞態様とメダル払出枚数との関係を示す説明図。

【図 9】スロットマシンのブロック回路図。

【図 10】NMI 割込み処理を示すフローチャート。

【図 11】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図 12】停電時処理を示すフローチャート。

【図 13】メイン処理を示すフローチャート。

【図 14】当選確率設定処理を示すフローチャート。

【図 15】通常処理を示すフローチャート。

【図 16】抽選処理を示すフローチャート。

【図 17】抽選テーブルの一例を示す図。

【図 18】スイカ当選時にセットされるスベリテーブルの一例を示す図。

10

20

30

40

50

- 【図 19】スベリテーブル設定処理を示すフローチャート。
 【図 20】チェリー当選時にセットされるスベリテーブルの一例を示す図。
 【図 21】リール制御処理を示すフローチャート。
 【図 22】スベリテーブル第 1 変更処理を示すフローチャート。
 【図 23】再遊技入賞確定用スベリテーブルの一例を示す図。
 【図 24】スベリテーブル第 2 変更処理を示すフローチャート。
 【図 25】第 2 当選番号時処理を示すフローチャート。
 【図 26】払出判定処理を示すフローチャート。
 【図 27】R T ゲーム用抽選テーブルの一例を示す図。
 【図 28】メダル払出処理を示すフローチャート。
 【図 29】ボーナスゲーム処理を示すフローチャート。
 【図 30】第 1 当選番号時処理を示すフローチャート。
 【符号の説明】

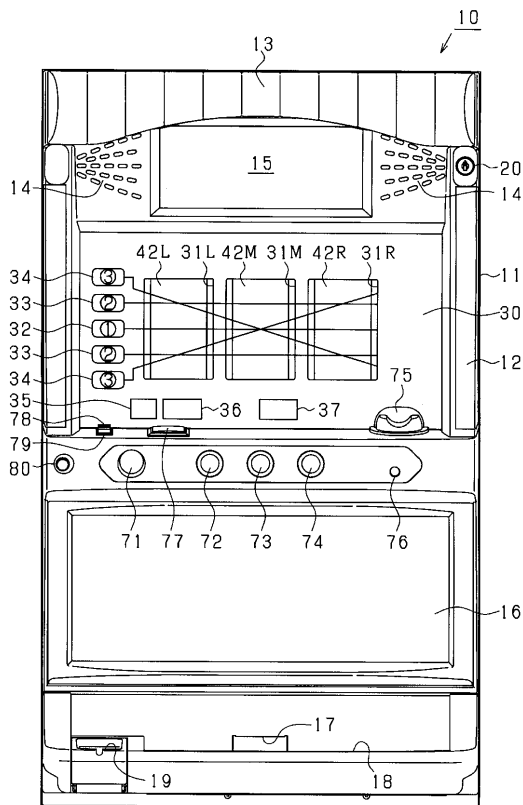
【0331】

10 ... 遊技機としてのスロットマシン、11 ... 遊技機本体の一部を構成する筐体、12 ... 遊技機本体の一部又は遊技機本体の開閉部材を構成する前面扉、14 ... スピーカ、15 ... 補助表示部、31 ... 表示窓、42 ... 循環表示手段を構成すると共に周回体又は無端状ベルトとしてのリール、61 ... 循環表示手段を構成すると共に駆動手段としてのステッピングモータ、71 ... 始動操作手段としてのスタートレバー、72 ~ 74 ... 停止操作手段としてのストップスイッチ、111 ... 表示制御装置、131 ... 停止駆動制御手段や特典付与手段等を構成する主制御装置、151 ... メイン制御手段等の各種制御手段を構成する CPU、152, 153 ... 記憶手段としての ROM, RAM、161 ... 電源装置。

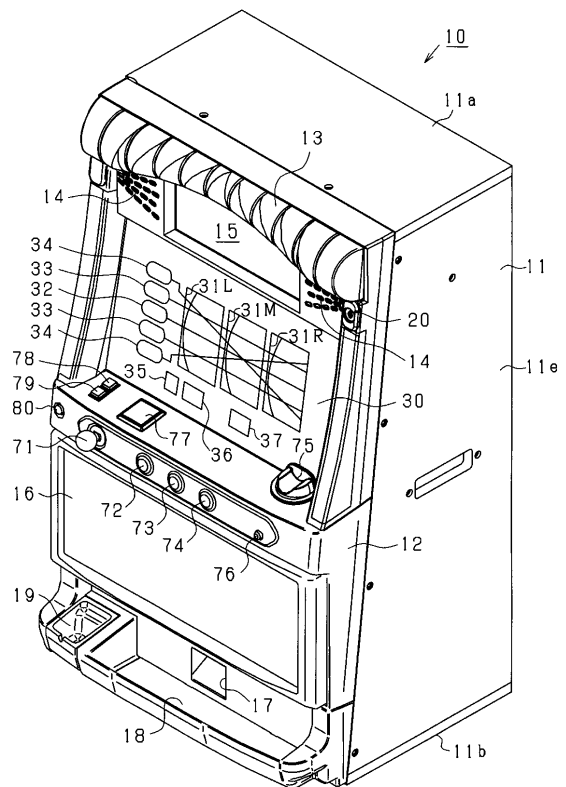
10

20

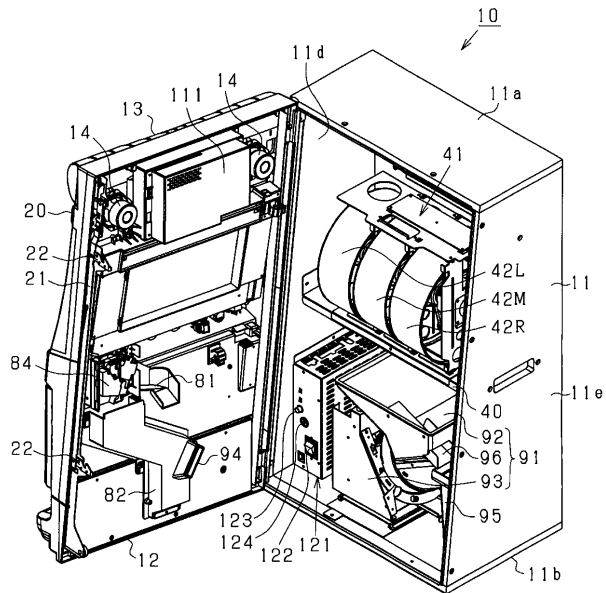
【図 1】



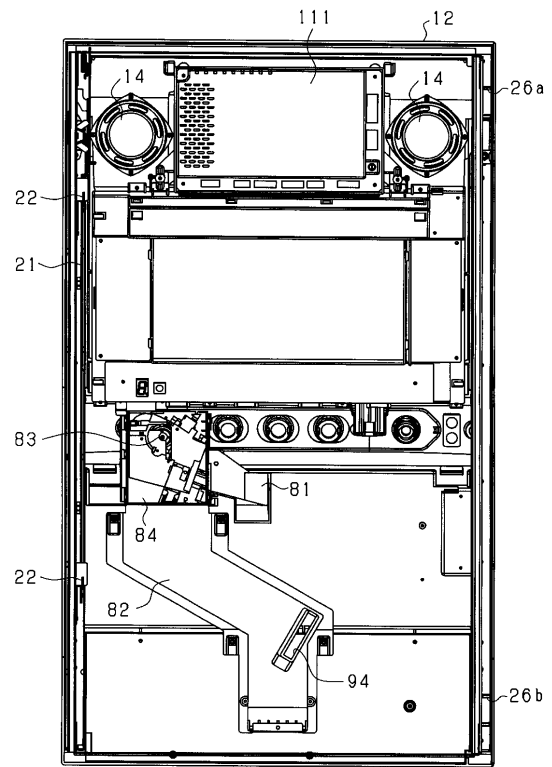
【図 2】



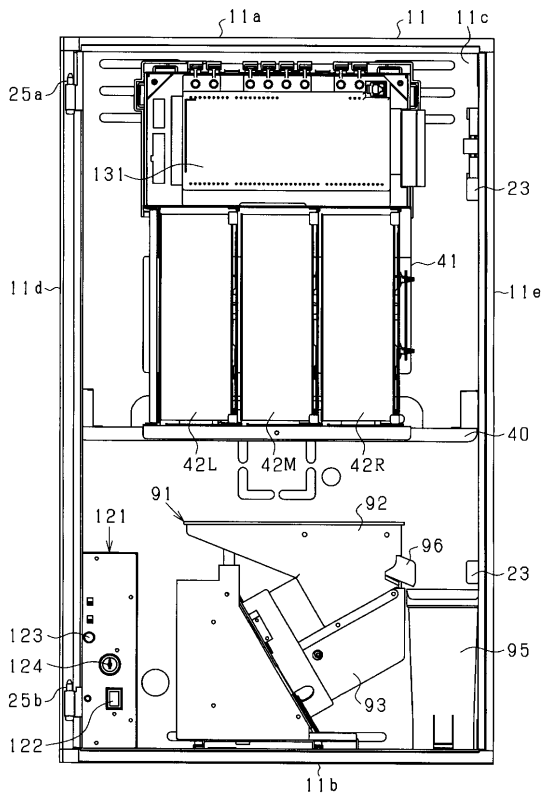
【図 3】



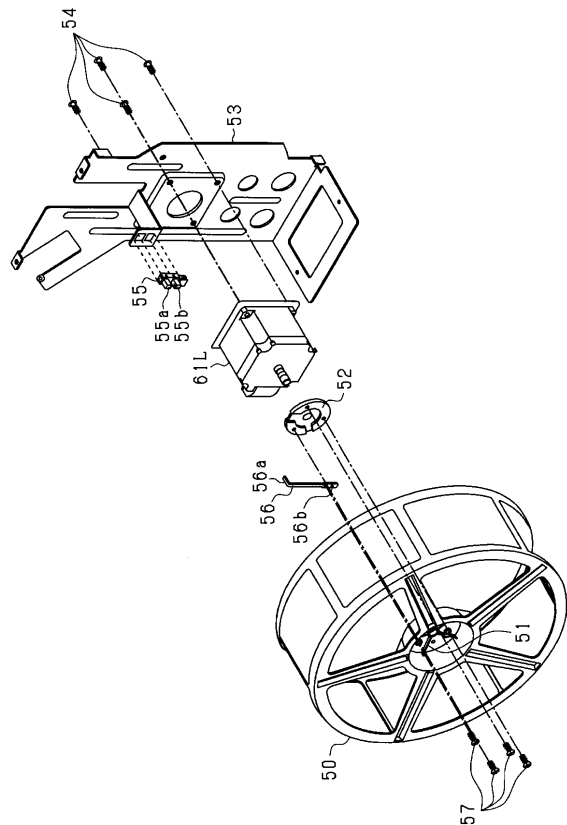
【図 4】



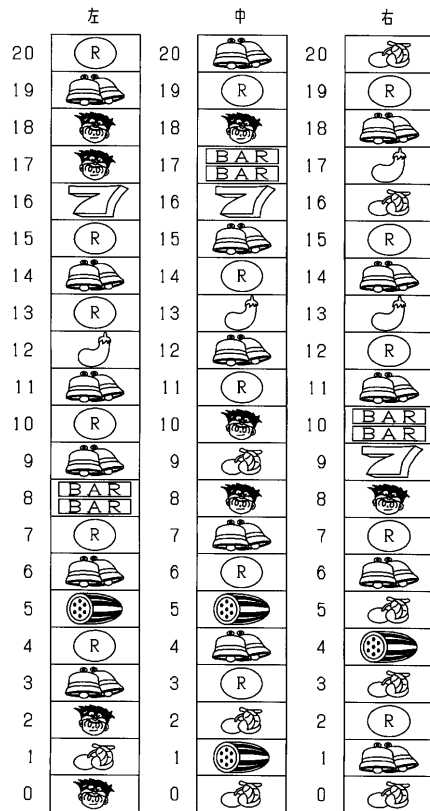
【図 5】



【図 6】



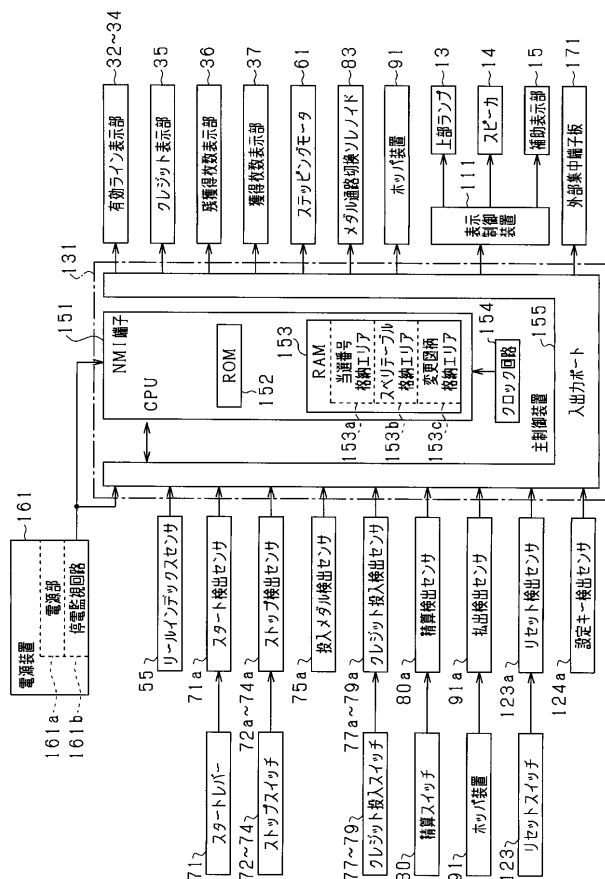
【図 7】



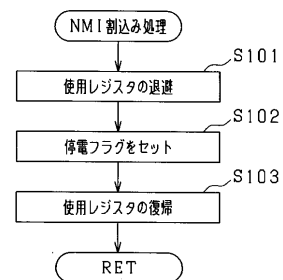
【図 8】

入賞態様	停止図柄			メダル払出枚数		
	左リール	中リール	右リール	通常時	BB時	RB時
スイカ				15	15	15
ベル				11	11	11
チェリー				2	2	2
BB				0	0	0
再遊技				0	0	0
RT				0	0	0
JAC				0	0	15

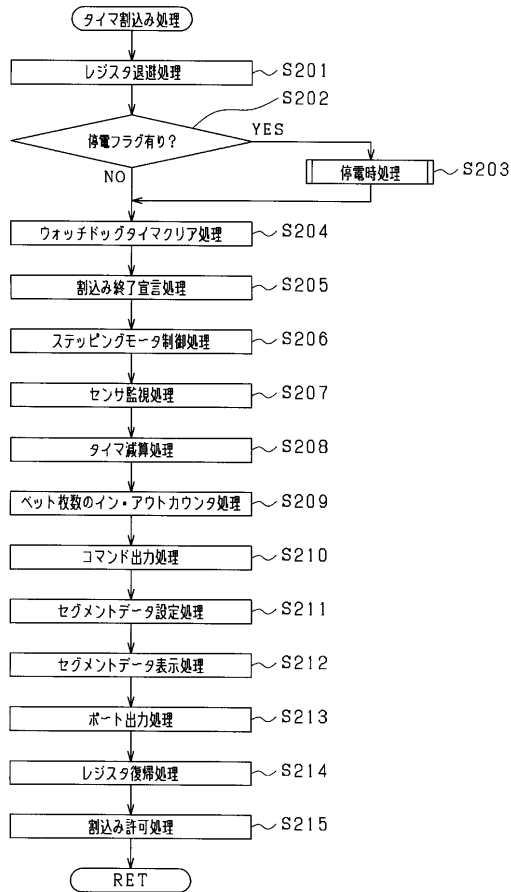
【図 9】



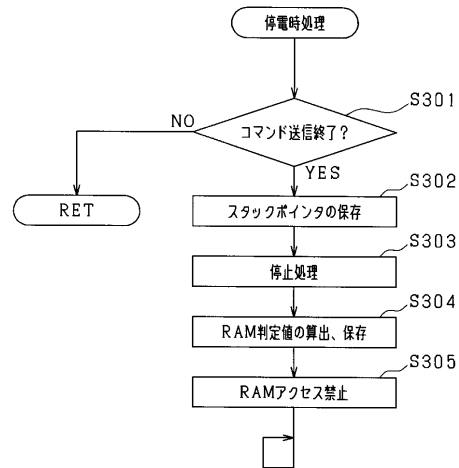
【図 10】



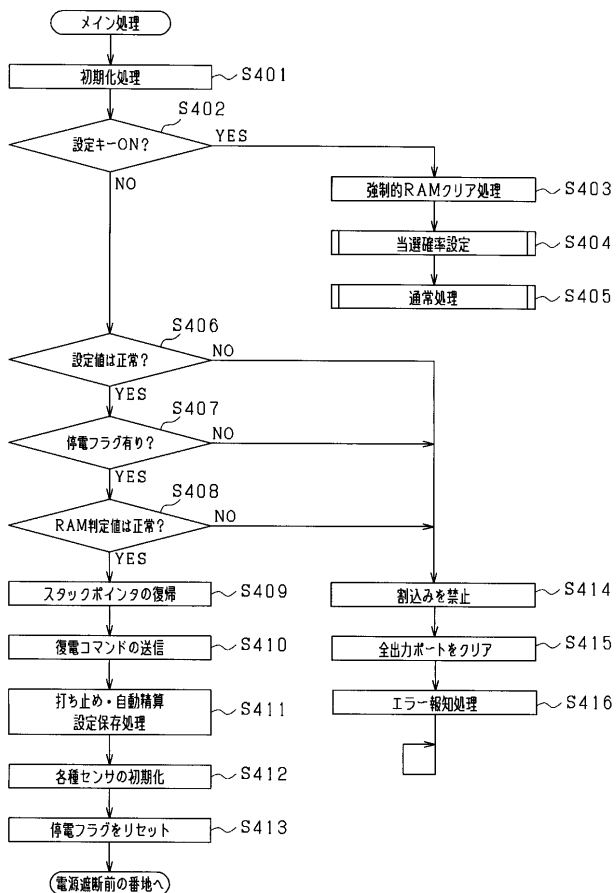
【図 1 1】



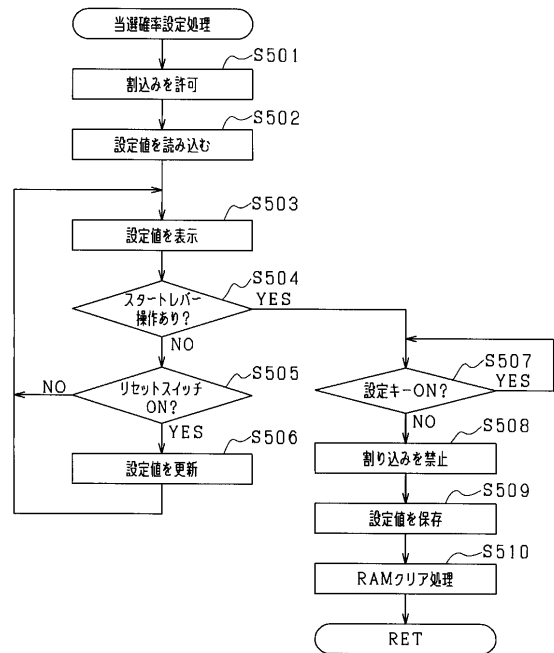
【図 1 2】



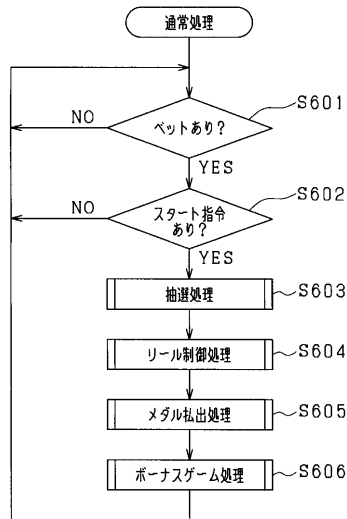
【図 1 3】



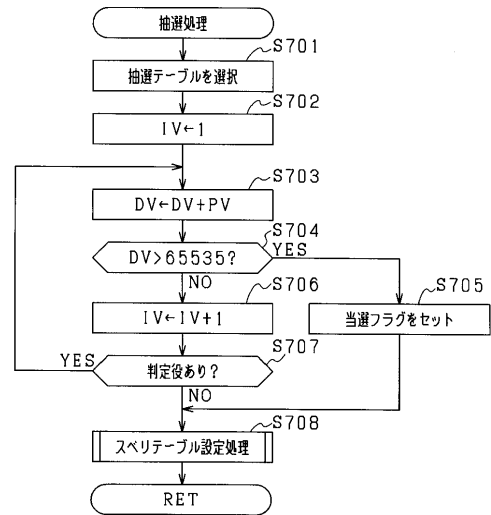
【図 1 4】



【図 15】



【図 16】



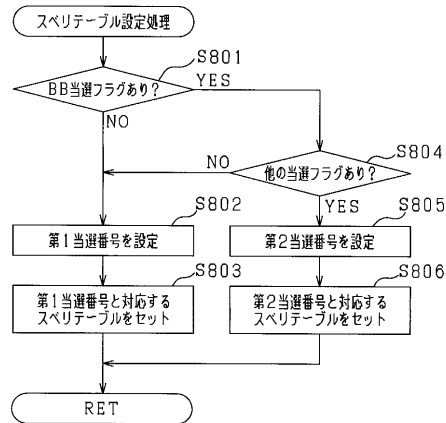
【図 17】

IV	当選役	PV
1	再遊技	8980
2	チェリー	512
3	ベル	9362
4	スイカ	512
5	BB	218

【図 18】

	左滑り数	中滑り数	右滑り数
20	(R) 4	(Bell) 1	(Bell) 4
19	(Bell) 0	(R) 2	(R) 0
18	(Bell) 1	(Bell) 3	(Bell) 1
17	(Bell) 2	(BAR BAR) 0	(Bell) 2
16	(Z) 0	(Z) 1	(Bell) 0
15	(R) 1	(Bell) 2	(R) 1
14	(Bell) 2	(R) 3	(Bell) 2
13	(R) 0	(Bell) 4	(Bell) 3
12	(Bell) 0	(Bell) 0	(R) 0
11	(Bell) 1	(R) 1	(Bell) 1
10	(R) 0	(Bell) 2	(BAR BAR) 2
9	(Bell) 1	(Bell) 3	(Z) 3
8	(BAR BAR) 2	(Bell) 0	(Bell) 0
7	(R) 3	(Bell) 1	(R) 1
6	(Bell) 4	(R) 2	(Bell) 2
5	(Bell) 0	(Bell) 3	(Bell) 3
4	(R) 1	(Bell) 0	(Bell) 4
3	(Bell) 0	(R) 1	(Bell) 0
2	(Bell) 1	(Bell) 2	(R) 1
1	(Bell) 2	(Bell) 3	(Bell) 2
0	(Bell) 3	(Bell) 0	(Bell) 3

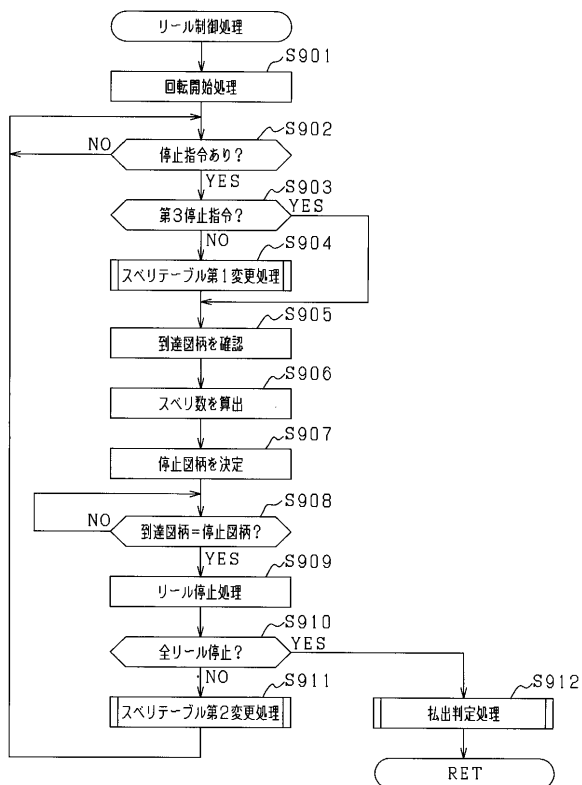
【図 19】



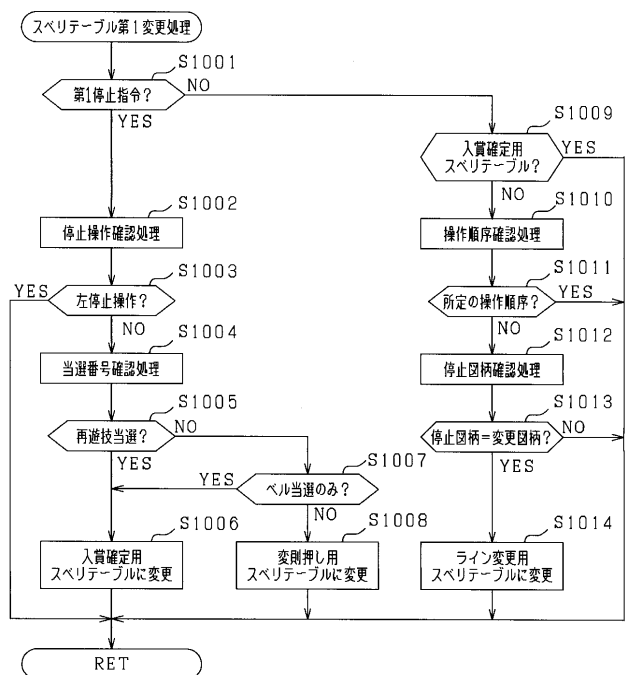
【図 20】

	左滑り数	中滑り数	右滑り数
20	(R) 0	(R) 1	(R) 0
19	(R) 1	(R) 2	(R) 1
18	(R) 2	(R) 3	(R) 2
17	(R) 3	BAR BAR 0	(R) 3
16	7 4 (0)	7 1	(R) 0
15	(R) 1	(R) 2	(R) 1
14	(R) 2	(R) 3	(R) 2
13	(R) 3	(R) 4	(R) 3
12	(R) 0	(R) 0	(R) 0
11	(R) 1	(R) 1	(R) 1
10	(R) 0	(R) 2	BAR BAR 2
9	(R) 1	(R) 3	7 3
8	BAR BAR 2	(R) 0	(R) 0
7	(R) 3	(R) 1	(R) 1
6	(R) 4	(R) 2	(R) 2
5	(R) 0	(R) 3	(R) 3
4	(R) 1	(R) 0	(R) 4
3	(R) 2	(R) 1	(R) 0
2	(R) 3	(R) 2	(R) 1
1	(R) 0	(R) 3	(R) 2
0	(R) 1	(R) 0	(R) 3

【図 21】



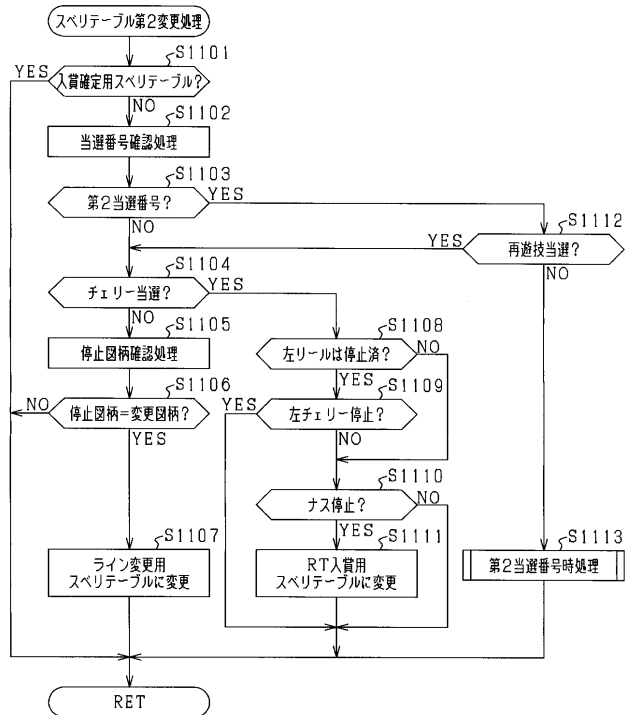
【図 22】



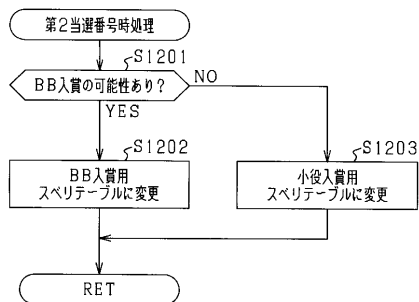
【図 23】

	左滑り数	中滑り数	右滑り数
20	(R) 3	(R) 3	(R) 3
19	(R) 4	(R) 4	(R) 0
18	(R) 0	(R) 0	(R) 1
17	(R) 1	(R) 1	(R) 2
16	(R) 2	(R) 2	(R) 3
15	(R) 3	(R) 3	(R) 0
14	(R) 4	(R) 4	(R) 1
13	(R) 0	(R) 0	(R) 2
12	(R) 1	(R) 1	(R) 0
11	(R) 0	(R) 2	(R) 1
10	(R) 1	(R) 0	(R) 2
9	(R) 2	(R) 1	(R) 3
8	(R) 0	(R) 2	(R) 4
7	(R) 1	(R) 3	(R) 0
6	(R) 2	(R) 4	(R) 1
5	(R) 0	(R) 0	(R) 2
4	(R) 1	(R) 1	(R) 3
3	(R) 2	(R) 2	(R) 4
2	(R) 0	(R) 0	(R) 0
1	(R) 1	(R) 1	(R) 1
0	(R) 2	(R) 2	(R) 2

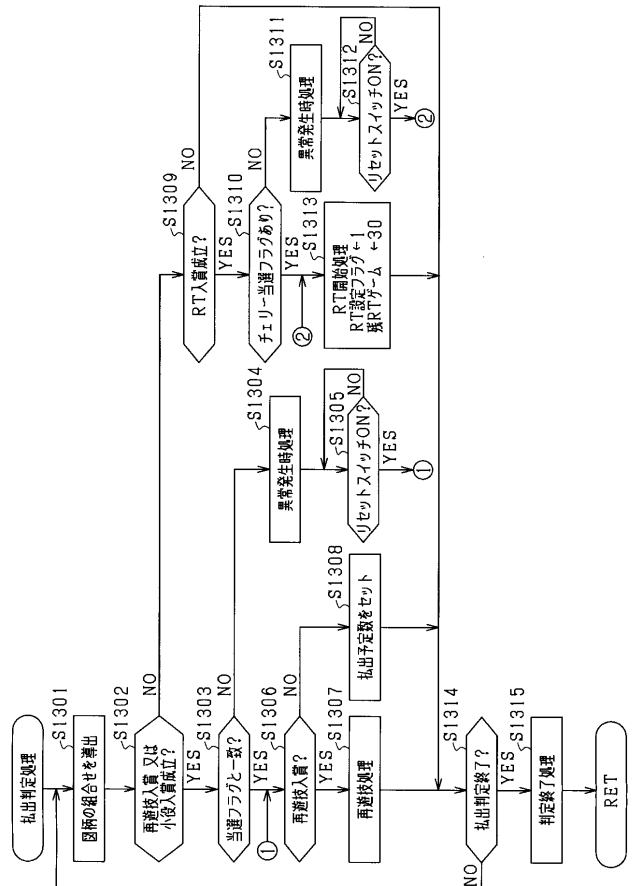
【図 24】



【図 25】



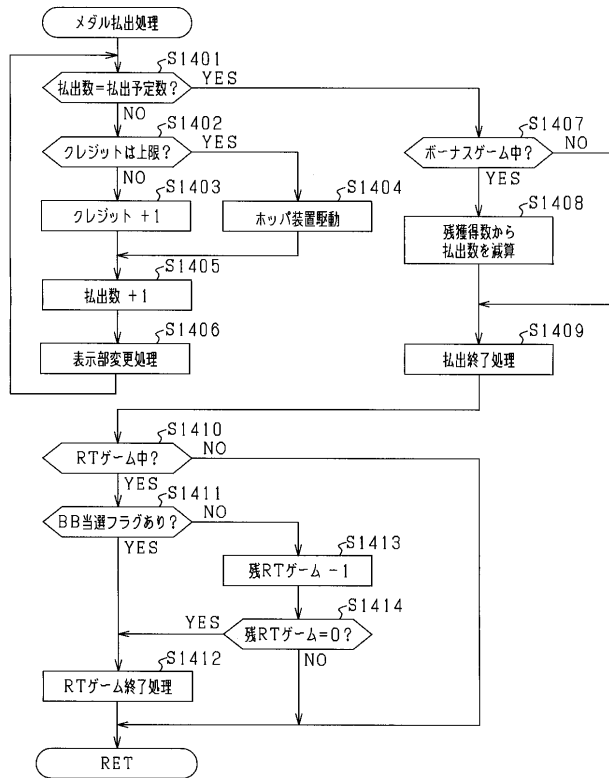
【図 26】



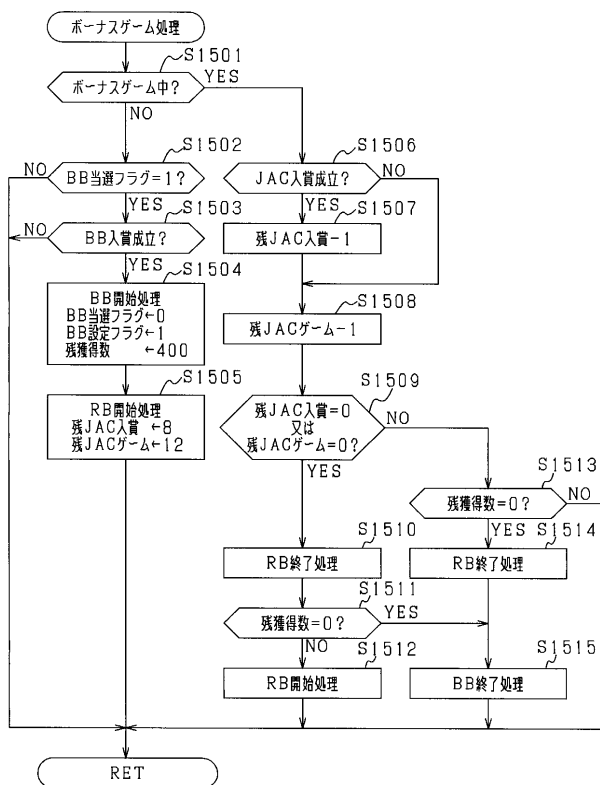
【図 27】

IV	当選役	PV
1	再遊技	54931
2	チェリー	512
3	ベル	9362
4	スイカ	512
5	BB	218

【図 28】



【図 29】



【図 30】

