

(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2014-223381

(P2014-223381A)

(43) 公開日 平成26年12月4日(2014.12.4)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 66 頁)

(21) 出願番号	特願2014-138334 (P2014-138334)	(71) 出願人	000144522 株式会社三洋物産
(22) 出願日	平成26年7月4日(2014.7.4)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(62) 分割の表示	特願2010-99452 (P2010-99452) の分割	(74) 代理人	100099047 弁理士 柴田 淳一
原出願日	平成22年4月23日(2010.4.23)	(72) 発明者	津田 賢一郎 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	大貫 昌人 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

最終頁に続く

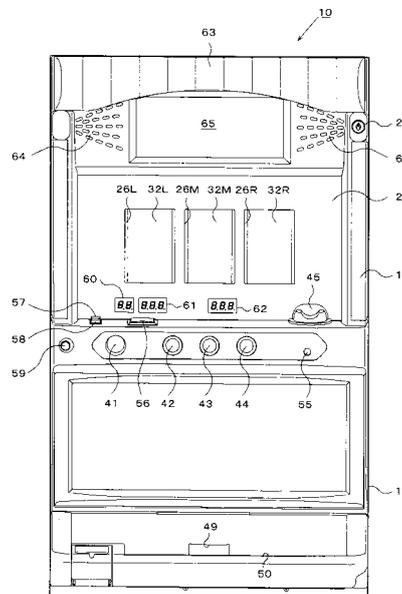
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者が不公平感を抱くことを抑制することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】スロットマシン10に設けられたスタートレバー41が操作されると、内部で役の抽選が行われるとともに、表示窓26L, 26M, 26Rを介して視認可能なリール32L, 32M, 32Rが回転を開始する。ストップスイッチ42~44が操作されると、ストップスイッチ42~44と対応したリール32L, 32M, 32Rが停止する。解除抽選に当選した場合には、待機ゲーム数カウンタの値が0とされるとともに達成度と対応する減算ゲーム数がセットされる。解除抽選当選に基づくA T Bが終了した後の待機ゲーム数設定処理では、待機ゲーム数抽選処理にて決定された値から減算ゲーム数が減算され、待機ゲーム数が少なくなる。

【選択図】 図1



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数種の絵柄を循環表示させる循環表示手段と、  
 前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段と、  
 役の抽選を行う抽選手段と、  
 前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される停止操作手段と、  
 前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段と  
 を備えた遊技機において、

特定遊技を所定回数行うことで成立させることが可能となる第 1 条件を設定する第 1 条件設定手段と、

前記第 1 条件と異なる第 2 条件を設定する第 2 条件設定手段と、

前記第 1 条件又は前記第 2 条件が成立した場合、遊技者に特別特典を付与する特別特典付与手段と、

前記第 2 条件が成立した場合、前記特定遊技が行われた回数を把握する回数把握手段と、

前記回数把握手段の把握結果に基づいて、前記第 1 条件の達成度を把握する達成度把握手段と、

前記達成度把握手段が把握し得る達成度の範囲に複数の区間が設定されるとともに、前記各区間と、付与する特典内容と、の対応関係を定めた特典内容情報を記憶する特典内容情報記憶手段と、

前記第 2 条件が成立した場合、前記達成度把握手段の把握結果と、前記特典内容情報と、に基づいて遊技者に特定特典を付与する特定特典付与手段と  
 を備え、

前記第 1 条件設定手段は、前記第 1 条件として前記特定遊技の回数を設定し、

前記特定特典付与手段は、前記第 2 条件成立に基づく前記特別特典付与後の前記第 1 条件成立となる前記特定遊技の回数を、前記第 1 条件設定手段が設定した回数から減少させ、

前記特典内容情報には、前記各区間と、前記第 1 条件設定手段が設定した回数から減少させる減少回数に関わる減少回数情報と、の対応関係を、前記達成度が高い区間ほど前記減少回数が大きくなるように定め、

前記特定特典付与手段を、前記第 1 条件設定手段が設定した回数よりも前記減少回数情報に定められた減少回数の方が大きい場合、前記第 1 条件成立となる前記特定遊技の回数を 0 とするとともに、第 2 特定特典を付与する構成としたことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

## 【背景技術】

## 【0002】

複数のリールを回転させたあとに停止させる遊技機としては、例えばスロットマシンがある。スロットマシンでは、各リールの外周部に複数の図柄が付与されており、表示窓を通じて各リールに付与された図柄の一部が視認可能な構成となっている。そして、遊技者がメダルを投入することで有効ラインが設定され、その後、遊技者がスタートレバーを操作することでスロットマシンの内部にてビッグボーナス（以下、「BB」と言う）役や小役、再遊技といった役の抽選が行われるとともに各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後にストップスイッチを操作することで各リールが順次停止して 1 回のゲームが終了する。そして、全てのリールが回転を停止した際に有効ライン上に当選した役と対応する図柄の組合せが停止すると入賞となり、メダルが払い出される特典や遊技状態が移行される特典等が遊技者に付与される。

10

20

30

40

50

## 【0003】

かかるスロットマシンには、予め設定された回数のゲームを行うとBB入賞を成立させることが可能となる等の特別特典が付与されるものがある。また、特定役に当選するとともに所定の抽選に当選する等の所謂解除抽選に当選した場合には、予め設定された回数のゲームを行う前であっても特別特典が付与されるものがある（例えば特許文献1参照）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【特許文献1】特開2003-180943号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

このように、特別特典が付与される条件として、予め設定されたゲーム数を消化することと、解除抽選に当選することと、を備えた構成においては、遊技者が不公平感を抱く可能性が考えられる。例えば予め設定されたゲーム数が1280であって100ゲーム目に解除抽選に当選した遊技者は、1180回分のゲーム数が短縮された上で特別特典の付与を受けることができる一方、例えば予め設定されたゲーム数が1280であって1279ゲーム目に解除抽選に当選した遊技者は、特別特典の付与を受けるにあたって1回分のゲーム数しか短縮されないからである。

## 【0006】

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

## 【0007】

本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者が不公平感を抱くことを抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0008】

請求項1に記載の発明では、複数種の絵柄を循環表示させる循環表示手段と、前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段と、役の抽選を行う抽選手段と、前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される停止操作手段と、前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備えた遊技機において、特定遊技を所定回数行うことで成立させることが可能となる第1条件を設定する第1条件設定手段と、前記第1条件と異なる第2条件を設定する第2条件設定手段と、前記第1条件又は前記第2条件が成立した場合、遊技者に特別特典を付与する特別特典付与手段と、前記第2条件が成立した場合、前記特定遊技が行われた回数を把握する回数把握手段と、前記回数把握手段の把握結果に基づいて、前記第1条件の達成度を把握する達成度把握手段と、前記達成度把握手段が把握し得る達成度の範囲に複数の区間が設定されるとともに、前記各区間と、付与する特典内容と、の対応関係を定めた特典内容情報を記憶する特典内容情報記憶手段と、前記第2条件が成立した場合、前記達成度把握手段の把握結果と、前記特典内容情報と、に基づいて遊技者に特定特典を付与する特定特典付与手段とを備え、前記第1条件設定手段は、前記第1条件として前記特定遊技の回数を設定し、前記特定特典付与手段は、前記第2条件成立に基づく前記特別特典付与後の前記第1条件成立となる前記特定遊技の回数を、前記第1条件設定手段が設定した回数から減少させ、前記特典内容情報には、前記各区間と、前記第1条件設定手段が設定した回数から減少させる減少回数に関わる減少回数情報と、の対応関係を、前記達成度が高い区間ほど前記減少回数が大きくなるように定め、前記特定特典付与手段を、前記第1条件設定手段が設定した回数よりも前記減少回数情報に定められた減少回数の方が大きい場合、前記第1条件成立となる前記特定遊技の回数を0とするとともに、第2特定特典を付与する構成としたことを特徴と

10

20

30

40

50

する。

【発明の効果】

【0009】

遊技者が不公平感を抱くことを抑制することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【図2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図4】前面扉の背面図。

【図5】筐体の正面図。

【図6】各リールの図柄配列を示す図。

【図7】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。

【図8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図9】スロットマシンのブロック図。

【図10】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図11】通常処理を示すフローチャート。

【図12】抽選処理を示すフローチャート。

【図13】通常遊技状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図14】リール制御処理を示すフローチャート。

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

【図16】リールの停止制御を説明するための説明図。

【図17】RT状態処理を示すフローチャート。

【図18】第1RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

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

【図20】第2RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

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

【図22】第3RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

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

【図24】第4RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

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

【図26】第5RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

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

【図28】遊技状態の移行を説明するための説明図。

【図29】BB状態処理を示すフローチャート。

【図30】状態コマンド処理を示すフローチャート。

【図31】待機ゲーム数設定処理を示すフローチャート。

【図32】抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。

【図33】報知抽選処理を示すフローチャート。

【図34】減算ゲーム数テーブルを示す図。

【図35】入賞結果コマンド処理を示すフローチャート。

【図36】報知中処理を示すフローチャート。

【図37】停止指令コマンド処理を示すフローチャート。

【図38】第2の実施の形態における報知中処理を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、遊技機の種類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

10

20

30

40

50

面図である。

【0012】

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

【0013】

筐体11の前面側には、前面扉12が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体11には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸13a, 13bが設けられており、前面扉12には、各支軸13a, 13bと対応する位置に軸受部14a, 14bが設けられている。そして、各軸受部14a, 14bに各支軸13a, 13bが挿入された状態では、前面扉12が筐体11に対して両支軸13a, 13bを結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉12の回動によって筐体11の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉12は、その裏面に設けられた施錠装置20によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉12の右端側上部には、施錠装置20と一体化されたキーシリンダ21が設けられており、キーシリンダ21に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。

10

【0014】

前面扉12の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル25が設けられている。遊技パネル25には、縦長の3つの表示窓26L, 26M, 26Rが横並びに形成されており、各表示窓26L, 26M, 26R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26L, 26M, 26Rを1つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

20

【0015】

図3に示すように、筐体11は仕切り板30によりその内部が上下2分割されており、仕切り板30の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット31が取り付けられている。リールユニット31は、円筒状(円環状)にそれぞれ形成された左リール32L, 中リール32M, 右リール32Rを備えている。各リール32L, 32M, 32R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32L, 32M, 32R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32L, 32M, 32Rが各表示窓26L, 26M, 26Rと1対1で対応している。したがって、各リール32L, 32M, 32Rの表面の一部はそれぞれ対応する表示窓26L, 26M, 26Rを通じて視認可能な状態となっている。また、リール32L, 32M, 32Rが正回転すると、各表示窓26L, 26M, 26Rを通じてリール32L, 32M, 32Rの表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

30

【0016】

ここで、リールユニット31の構成を簡単に説明する。

【0017】

各リール32L, 32M, 32Rは、それぞれがステップモータに連結されており、各ステップモータの駆動により各リール32L, 32M, 32Rが個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステップモータは、例えば504パルスの駆動信号(以下、励磁パルスとも言う。)を与えることにより1回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステップモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット31には、リールが1回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール32L, 32M, 32Rに設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが1回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置101に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置101は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール32L, 32M, 32Rの角度位置を1回転毎に確認するとともに補正することができる。

40

50

## 【0018】

各リール32L, 32M, 32Rの外周面には、その長辺方向(周回方向)に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、21個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、24パルス(=504パルス÷21図柄)の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置101は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により、表示窓26L, 26M, 26Rから視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓26L, 26M, 26Rから視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行うことができる。

## 【0019】

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

## 【0020】

図6には、左リール32L, 中リール32M, 右リール32Rの図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール32L, 32M, 32Rには、それぞれ21個の図柄が一行に配置されている。また、各リール32L, 32M, 32Rに対応して番号が0~20まで付されているが、これら番号は主制御装置101が表示窓26L, 26M, 26R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32L, 32M, 32R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。

## 【0021】

図柄としては、「赤ベル」図柄(例えば、左リール32Lの20番目)、「リブレイ」図柄(例えば、左リール32Lの19番目)、「スイカ」図柄(例えば、左リール32Lの18番目)、「赤7」図柄(例えば、左リール32Lの17番目)、「チェリー」図柄(例えば、左リール32Lの16番目)、「青年」図柄(例えば、左リール32Lの14番目)、「白7」図柄(例えば、左リール32Lの10番目)、「BAR」図柄(例えば、左リール32Lの8番目)、「白ベル」図柄(例えば、左リール32Lの6番目)、「青7」図柄(例えば、左リール32Lの3番目)の10種類がある。そして、図6に示すように、各リール32L, 32M, 32Rにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

## 【0022】

各表示窓26L, 26M, 26Rは、対応するリールに付された21個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が3個となるように形成されている。このため、各リール32L, 32M, 32Rがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓26L, 26M, 26Rを介して視認可能な状態となる。

## 【0023】

本スロットマシン10では、各リール32L, 32M, 32Rの図柄が視認可能となる位置を結ぶようにして、計4本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図7に示すように、左リール32Lの上段図柄, 中リール32Mの中段図柄, 右リール32Rの上段図柄を結んだ第1ラインL1と、左リール32Lの上段図柄, 中リール32Mの中段図柄, 右リール32Rの下段図柄を結んだ第2ラインL2と、左リール32Lの下段図柄, 中リール32Mの中段図柄, 右リール32Rの上段図柄を結んだ第3ラインL3と、左リール32Lの下段図柄, 中リール32Mの中段図柄, 右リール32Rの下段図柄を結んだ第4ラインL4と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

## 【0024】

図8には、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典とが示されている。

## 【0025】

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

**【0026】**

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

**【0027】**

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

**【0028】**

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

3 2 M , 3 2 R の「赤 7」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第 9 再遊技入賞となる。左リール 3 2 L の「BAR」図柄と、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第 10 再遊技入賞となる。左リール 3 2 L の「赤ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「青年」図柄と、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 11 再遊技入賞となる。左リール 3 2 L の「白ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「青年」図柄と、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 12 再遊技入賞となる。

【 0 0 2 9 】

また、第 1 再遊技入賞、第 10 再遊技入賞、第 11 再遊技入賞、第 12 再遊技入賞のいずれかが成立した場合には、遊技状態が通常遊技状態に移行し、第 2 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第 2 RT 状態に移行し、第 3 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第 3 RT 状態に移行し、第 4 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第 4 RT 状態に移行し、第 5 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第 5 RT 状態に移行する。加えて、入賞とは異なるものの、有効ライン上に左から「リプレイ」図柄、「赤ベル」図柄、「スイカ」図柄が停止した場合と、「リプレイ」図柄、「白ベル」図柄、「スイカ」図柄が停止した場合と、「リプレイ」図柄、「青年」図柄、「赤ベル」図柄が停止した場合と、「リプレイ」図柄、「青年」図柄、「白ベル」図柄が停止した場合と、には、遊技状態が第 1 RT 状態に移行する。以下では、これら遊技状態が第 1 RT 状態に移行する図柄の組合せを移行出目と言う。

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

遊技パネル 2 5 の下方左側には、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転を開始させるために操作されるスタートレバー 4 1 が設けられている。スタートレバー 4 1 はリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。所定数のメダルが投入されている状態でスタートレバー 4 1 を操作された場合、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始するようになっている。

【 0 0 3 2 】

スタートレバー 4 1 の右側には、回転している各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が設けられている。各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 は、停止対象となるリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に対応する表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R の直下にそれぞれ配置されている。すなわち、左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合には左リール 3 2 L の回転が停止し、中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合には中リール 3 2 M の回転が停止し、右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には右リール 3 2 R の回転が停止する。ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 はリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

メダル投入口 4 5 から投入されたメダルは、前面扉 1 2 の背面に設けられた通路切替手

10

20

30

40

50

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

**【0035】**

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

10

**【0036】**

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

20

**【0037】**

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

30

**【0038】**

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

40

**【0039】**

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

50

能である。

【0040】

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63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64と、遊技者に各種情報を与える補助表示部65とが設けられている。補助表示部65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32L, 32M, 32R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65と称している。補助表示部65の背面には、上部ランプ63やスピーカ64、補助表示部65を駆動させるための表示制御装置81が設けられている。

10

【0041】

筐体11の内部においてホッパ装置51の左方には、電源ボックス70が設けられている。電源ボックス70は、その内部に電源装置91を収容するとともに、電源スイッチ71やリセットスイッチ72、設定キー挿入孔73などを備えている。電源スイッチ71は、主制御装置101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72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73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73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72は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン10の当選確率を変更する場合にも操作される。

20

【0042】

リールユニット31の上方には、遊技を統括管理する主制御装置101が筐体11に取り付けられている。

【0043】

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。

【0044】

主制御装置101には、演算処理手段であるCPU102を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU102には、電源装置91の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路103や、入出力ポート104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101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。

30

【0045】

主制御装置101の入力側には、リールユニット31（より詳しくは各リール32L, 32M, 32Rが1回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ）、スタートレバー41の操作を検出するスタート検出センサ41a、各ストップスイッチ42~44の操作を個別に検出するストップ検出センサ42a~44a、メダル投入口45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45a、ホッパ装置51から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ51a、各クレジット投入スイッチ56~58の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ56a~58a、精算スイッチ59の操作を検出する精算検出センサ59a、リセットスイッチ72の操作を検出するリセット検出センサ72a、設定キー挿入孔73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73a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104を介してCPU102へ出力されるようになっている。

40

【0046】

また、主制御装置101の入力側には、入出力ポート104を介して電源装置91が接続されている。電源装置91には、主制御装置101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91aや、停電監視回路91bなどが搭載されている。

50

## 【 0 0 4 7 】

停電監視回路 9 1 b は電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ 7 1 による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路 9 1 b は、電源部 9 1 a から出力されるこの例では直流 1 2 ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば 1 0 ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号は CPU 1 0 2 と入出力ポート 1 0 4 のそれぞれに供給され、CPU 1 0 2 ではこの停電信号を認識することにより後述する停電処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置 8 1 にも供給されるように構成されている。

## 【 0 0 4 8 】

電源部 9 1 a は、出力電圧が 1 0 ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置 1 0 1 などの制御系において駆動電圧として使用される 5 ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、主制御装置 1 0 1 による停電処理を実行するに十分な時間が確保されている。

## 【 0 0 4 9 】

主制御装置 1 0 1 の出力側には、リールユニット 3 1 (より詳しくは各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を回転させるためのステッピングモータ)、セクタ 4 6 に設けられたメダル通路切替ソレノイド 4 6 a、ホッパ装置 5 1、クレジット表示部 6 0、残払出枚数表示部 6 1、払出枚数表示部 6 2、表示制御装置 8 1、図示しないホール管理装置などに情報を送信できる外部集中端子板 1 2 1 等が入出力ポート 1 0 4 を介して接続されている。

## 【 0 0 5 0 】

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

## 【 0 0 5 1 】

上述した CPU 1 0 2 には、この CPU 1 0 2 によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 1 0 5 と、この ROM 1 0 5 に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するための RAM 1 0 6 の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン 1 0 において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM 1 0 5 と RAM 1 0 6 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図 1 0 ~ 図 2 9 のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述した ROM 1 0 5 に記憶されている。

## 【 0 0 5 2 】

RAM 1 0 6 は、スロットマシン 1 0 の電源が遮断された後においても電源装置 9 1 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっている。RAM 1 0 6 には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、役の抽選結果を記憶するための当選フラグ格納エリア 1 0 6 a、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止制御を行う場合に用いる停止情報を記憶するための停止情報格納エリア 1 0 6 b、BB 状態等の遊技状態を記憶するための状態情報格納エリア 1 0 6 c 等の他に、バックアップエリアが設けられている。

## 【 0 0 5 3 】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時(電源スイッチ 7 1 の操作による電源遮断をも含む。以下同様)のスタックポイントの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時(電源スイッチ 7 1 の操作による電源

10

20

30

40

50

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処理(図10参照)によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。

#### 【0054】

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

#### 【0055】

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

#### 【0056】

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

#### 【0057】

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

#### 【0058】

ここで、停電処理について概略を説明する。

#### 【0059】

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

#### 【0060】

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

#### 【0061】

10

20

30

40

50

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

【0062】

すなわち、ステップS 1 0 4では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップS 1 0 5では、CPU 1 0 2自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップS 1 0 6では、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップS 1 0 7では、入出力ポート1 0 4に接続されたストップ検出センサ4 2 a ~ 4 4 a, 投入メダル検出センサ4 5 a, 払出検出センサ5 1 a等の各種センサ(図9参照)の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップS 1 0 8では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ演算処理を行う。ステップS 1 0 9では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板1 2 1へ出力するカウンタ処理を行う。

10

【0063】

ステップS 1 1 0では、後述する抽選結果コマンド等の各種コマンドを表示制御装置8 1へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップS 1 1 1では、クレジット表示部6 0、残払出枚数表示部6 1及び払出枚数表示部6 2にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップS 1 1 2では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部6 0 ~ 6 2に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップS 1 1 3では、入出力ポート1 0 4からI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップS 1 1 4では、先のステップS 1 0 1にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれCPU 1 0 2内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップS 1 1 5にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

20

【0064】

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11のフローチャートに基づき説明する。

【0065】

まずステップS 2 0 1では、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップS 2 0 2では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置8 1等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置8 1等の初期化が終了した場合には、ステップS 2 0 3 ~ ステップS 2 1 3に示す遊技管理処理を行う。

30

【0066】

遊技管理処理として、ステップS 2 0 3では、RAM 1 0 6に格納された各種遊技情報等のデータ(例えば前回の遊技で用いた乱数値等)をクリアする。その後、ステップS 2 0 4では開始待ち処理を行う。

【0067】

開始待ち処理では、前回の遊技で第1再遊技入賞 ~ 第1 2再遊技入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれかの再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部6 0に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技でいずれかの再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。いずれの再遊技入賞も成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップS 1 0 7にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン1 0をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ7 2が操作されるまで維持される。センサの読

40

50

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

#### 【0068】

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

#### 【0069】

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

#### 【0070】

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

#### 【0071】

ステップS301では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン10では、スタートレバー41が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは0～65535の乱数を生成しており、CPU102は、スタートレバー41の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値をRAM106に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー41が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン10のハード回路は、スタートレバー41が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

#### 【0072】

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

10

20

30

40

50

操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップ S 3 0 2 では、設定状態が「設定 1」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定 6」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

【 0 0 7 3 】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図 1 3 は、「設定 3」の通常遊技状態で選択される通常遊技状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、インデックス値 I V が設定されており、各インデックス値 I V には、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値 P V が設定されている。

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

その後、ステップ S 3 0 5 ではインデックス値 I V と対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えたか否かを判定する。6 5 5 3 5 を超えた場合には、ステップ S 3 0 6 に進み、そのときのインデックス値 I V と対応する当選フラグを R A M 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。例えば、I V = 6 のときに判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えた場合、ステップ S 3 0 6 では、チェリーと第 2 スイカに当選したことを示す当選フラグを当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。

【 0 0 7 6 】

ちなみに、セットされた当選フラグが第 1 B B に当選したことを示す当選フラグ（以下、「第 1 B B 当選フラグ」と言う。）又は第 2 B B に当選したことを示す当選フラグ（以下、「第 2 B B 当選フラグ」と言う。）でない場合、当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットされた当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理の S 2 0 3 参照）。一方、当選フラグが第 1 B B 当選フラグ又は第 2 B B 当選フラグである場合、これら当選フラグは対応する B B 入賞が成立したことを条件の 1 つとしてリセットされる。すなわち、第 1 B B 当選フラグと第 2 B B 当選フラグは、複数回のゲームにわたって有効とされる場合がある。なお、第 1 B B 当選フラグ又は第 2 B B 当選フラグを持ち越した状態におけるステップ S 3 0 6 では、現在のインデックス値 I V が 3 ~ 2 0 であればインデックス値 I V と対応する当選フラグをセットし、現在のインデックス値 I V が 1 又は 2 であれば対応する当選フラグをセットしない。つまり、第 1 B B 当選フラグ又は第 2 B B 当選フラグが持ち越されているゲームでは、第 1 B B 及び第 2 B B 以外の役に当選した場合には対応する当選フラグをセットする一方、第 1 B B 又は第 2 B B に当選した場合には対応する当選フラグをセットしない。

【 0 0 7 7 】

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

10

20

30

40

50

の際に当選となる確率は約 2050 分の 1、IV = 3 の際に当選となる確率は約 96.4 分の 1、IV = 4 の際に当選となる確率は約 262 分の 1、IV = 5 の際に当選となる確率は約 256 分の 1、IV = 6 の際に当選となる確率は約 16400 分の 1、IV = 7 の際に当選となる確率は約 65500 分の 1 である。IV = 8 ~ 11 の際に当選となる確率はそれぞれ約 91.9 分の 1 であり、IV = 12 ~ 19 の際に当選となる確率はそれぞれ約 31.2 分の 1 である。IV = 20 の際に当選となる確率は約 7.30 分の 1 である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約 1.80 分の 1 である。

#### 【0078】

ステップ S306 にて当選フラグをセットした後、又はステップ S308 にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップ S309 にて抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、役の当否判定の結果を把握させるべく表示制御装置 81 に対して送信されるコマンドである。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであって、表示制御装置 81 に対してコマンドを送信しない。表示制御装置 81 へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理 S110 にて行われる。

10

#### 【0079】

そして、ステップ S310 では、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報設定処理を行い、抽選処理を終了する。

#### 【0080】

次に、ステップ S210 のリール制御処理について、図 14 のフローチャートに基づき説明する。

20

#### 【0081】

リール制御処理では、先ずステップ S401 において各リール 32L, 32M, 32R の回転を開始させる回転開始処理を行う。

#### 【0082】

回転開始処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（例えば 4.1 秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次回の遊技のためのウエイト時間を再設定するとともに、RAM106 に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステップモータ制御処理 S106 にてステップモータの加速処理が開始され、各リール 32L, 32M, 32R が回転を開始する。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー 41 を操作したとしても、直ちに各リール 32L, 32M, 32R が回転を開始しない場合がある。その後、各リール 32L, 32M, 32R が所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、CPU102 は、各リール 32L, 32M, 32R の回転速度が定速となると、各ストップスイッチ 42 ~ 44 の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令が発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

30

#### 【0083】

回転開始処理に続き、ステップ S402 では、ストップスイッチ 42 ~ 44 のいずれかが操作されたか否かを判定する。いずれのストップスイッチ 42 ~ 44 も操作されていない場合には、ストップスイッチ 42 ~ 44 のいずれかが操作されるまで待機する。ストップスイッチ 42 ~ 44 のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップ S403 に進み、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、ステップ S402 に戻り、ストップスイッチ 42 ~ 44 のいずれかが操作されるまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップ S404 にて停止指令コマンドをセットする。ここで、停止指令コマンドとは、いずれのストップスイッチが操作されて停止指令が発生したのかを把握させるべく表示制御装置 81 に対して送信されるコマンドである。停止指令コマンドを

40

50

セットした場合には、回転中のリールを停止させるべくステップ S 4 0 5 ~ ステップ S 4 1 1 に示す停止制御処理を行う。

【 0 0 8 4 】

ステップ S 4 0 5 では、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップ S 4 0 6 では、停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン 1 0 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を停止させる停止態様として、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを 1 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との 5 パターンの停止態様が用意されている。そこでステップ S 4 0 6 では、停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として 0 ~ 4 のいずれかの値を算出する。その後、ステップ S 4 0 7 では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップ S 4 0 8 では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップ S 4 0 9 にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップ S 4 1 0 では、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止したか否かを判定する。全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止していない場合には、ステップ S 4 1 1 にて停止情報第 2 設定処理を行い、ステップ S 4 0 2 に戻る。

10

20

【 0 0 8 5 】

ここで、停止情報第 2 設定処理とは、RAM 1 0 6 の停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報第 2 設定処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいて停止情報を変更する。本スロットマシン 1 0 では、例えば  $IV = 8 \sim 19$  の際に当選となった場合すなわちベルと 2 種類の特殊ベルに当選となった場合（図 1 3 参照）に、停止指令を発生させたストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報第 2 設定処理を行う。

30

【 0 0 8 6 】

図 1 5 は、 $IV = 8 \sim 19$  の際にセットされる当選フラグと、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。例えば  $IV = 12$  と対応する当選フラグ「12」がセットされている場合には、左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作された場合に第 1 特殊ベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、中ストップスイッチ 4 3 が最初に操作された場合にベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作された場合に第 9 特殊ベル入賞が成立するよう停止情報を設定する。但し、このように停止情報を設定した場合であっても、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングによっては対応する入賞が成立しない場合がある。

40

【 0 0 8 7 】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の図柄配列について簡単に説明する。本スロットマシン 1 0 では、リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R をストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作されたタイミングから最大 4 図柄分滑らせた後に停止させることができ、左リール 3 2 L と右リール 3 2 R においては上段と下段に有効ラインが設定され、中リール 3 2 M においては中段に有効ラインが設定される。このため、左リール 3 2 L と右リール 3 2 R に関しては、同種図柄同士の間隔が 6 図柄以下で配置されていればストップスイッチ 4 2 , 4 4 の操作タイミングに関わらず当選図柄となった際に当該当選図柄を有効ライン上に停止させることができ、中リール 3 2 M に関しては、同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下で配置されていればストップスイッチ 4 3 の操作タイミングに関わらず当選図柄となった際に当該当選図柄を有効ライン上に停止させることができる。左リール 3 2 L には、「リプレイ」図柄、

50

「チェリー」図柄及び「スイカ」図柄が同種図柄同士の間隔が6図柄以下となるようにして配置されており、中リール32Mには、「リプレイ」図柄と「青年」図柄が同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されており、右リール32Rには、「リプレイ」図柄と「スイカ」図柄が同種図柄同士の間隔が6図柄以下となるようにして配置されている。このため、上記各図柄が当選図柄となった場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず有効ライン上に当選図柄を停止させることができる。一方、「赤ベル」図柄や「白ベル」図柄等の他の図柄に関しては、上記間隔以上に離れた区間が形成されるようにして配置されているため、有効ライン上に停止させるためには遊技者が図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作する必要がある。

【0088】

10

IV=12の際に当選となり、左ストップスイッチ42 中ストップスイッチ43 右ストップスイッチ44の順で操作された場合を例として説明する。かかる場合には、第1特殊ベル入賞を成立させるべく各リール32L, 32M, 32Rの停止制御を行う。

【0089】

左リール32Lには、第1特殊ベル図柄たる「リプレイ」図柄が、同種図柄同士の間隔が6図柄以下となるようにして配置されている。このため、左ストップスイッチ42が最初に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段又は下段に「リプレイ」図柄が停止する。例えば左リール32Lの12番の「リプレイ」図柄が下段に到達しているタイミングで左ストップスイッチ42が操作された場合には、図16(a)に示すように、当該12番の「リプレイ」図柄が下段に停止する。この結果、第3ラインL3と第4ラインL4で第1特殊ベル入賞の成立する余地が残る。

20

【0090】

中リール32Mには、第1特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が、2番, 5番, 10番, 20番の位置に配置されている。20番～10番の区間では、「赤ベル」図柄同士の間隔が4図柄以下となるように配置されている一方、10番～20番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が9図柄となっている。このため、中ストップスイッチ43の操作タイミングによって「赤ベル」図柄が有効ライン上に停止したりしなかったりする。具体的には、16番の「赤7」図柄～10番の「赤ベル」図柄のいずれかが中段に到達しているタイミングで中ストップスイッチ43が操作された場合、図16(b)に示すように、第1特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が中段に停止する。この結果、第3ラインL3と第4ラインL4で第1特殊ベル入賞の成立する余地が残る。一方、11番の「スイカ」図柄～15番の「白ベル」図柄のいずれかが中段に到達しているタイミングで中ストップスイッチ43が操作された場合には、中リール32Mを4図柄分滑らせた後に停止させたとしても第1特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄を中段に停止させることができない。かかるタイミングで中ストップスイッチ43が操作された場合には、図16(c)に示すように、15番の「白ベル」図柄が中段に停止する。「赤ベル」図柄を中段に停止させることができない場合に「白ベル」図柄を中段に停止させることにより、当選役が報知されていない状況において、第3特殊ベル入賞又は第4特殊ベル入賞が成立することを遊技者に期待させることが可能となる。

30

【0091】

40

右リール32Rには、第1特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が9番と16番の位置に配置されている。9番～16番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が6図柄となっている一方、16番～9番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が13図柄となっている。このため、右ストップスイッチ44の操作タイミングによって「赤ベル」図柄が有効ライン上に停止したりしなかったりする。具体的には、3番の「青7」図柄～16番の「赤ベル」図柄のいずれかが下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合、第1特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄が上段又は下段に停止する。この結果、第3ラインL3又は第4ラインL4で第1特殊ベル入賞が成立する。例えば、16番の「赤ベル」図柄が下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、図16(d)に示すように、第4ラインL4で第1特殊ベル入賞が成立する。一方、

50

17番の「赤7」図柄～2番の「白ベル」図柄のいずれかが下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、右リール32Rを4図柄分滑らせた後に停止させたとしても第1特殊ベル図柄たる「赤ベル」図柄を上段又は下段に停止させることができない。かかるタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、「スイカ」図柄が上段又は下段に停止する。例えば、2番の「白ベル」図柄が下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、図16(e)に示すように、第4ラインL4上に左から「リプレイ」図柄、「白ベル」図柄、「スイカ」図柄が停止する。つまり、第1特殊ベル入賞を成立させることができないタイミングでストップスイッチ42～44が操作された場合には、有効ライン上に移行出目(図8参照)が停止する。

10

#### 【0092】

次に、IV=8の際に当選となり、左ストップスイッチ42 中ストップスイッチ43 右ストップスイッチ44の順で操作された場合を例として説明する。かかる場合には、ベル入賞を成立させるべく各リール32L, 32M, 32Rの停止制御を行う。

#### 【0093】

左リール32Lには、ベル図柄たる「赤ベル」図柄が13番と20番の位置に配置されるとともに、ベル図柄たる「白ベル」図柄が6番の位置に配置されている。かかる場合、6番の「白ベル」図柄と13番の「赤ベル」図柄の間隔は6図柄であり、13番の「赤ベル」図柄と20番の「赤ベル」図柄の間隔は6図柄であり、20番の「赤ベル」図柄と6番の「白ベル」図柄の間隔は6図柄である。つまり、左リール32Lには、ベル図柄同士の間隔が6図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、左ストップスイッチ42が最初に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段又は下段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」が停止する。

20

#### 【0094】

中リール32Mには、ベル図柄たる「赤ベル」図柄が20番, 2番, 5番, 10番の位置に配置されるとともに、ベル図柄たる「白ベル」図柄が15番の位置に配置されている。かかる場合、20番～10番の区間では「赤ベル」図柄同士の間隔が4図柄以下となっており、10番の「赤ベル」図柄と15番の「白ベル」図柄の間隔が4図柄となっており、15番の「白ベル」図柄と20番の「赤ベル」図柄の間隔が4図柄となっている。つまり、中リール32Mには、ベル図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、中ストップスイッチ43が2番目に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず中段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」が停止する。

30

#### 【0095】

右リール32Rには、ベル図柄たる「赤ベル」図柄が9番と16番の位置に配置されるとともに、ベル図柄たる「白ベル」図柄が2番の位置に配置されている。かかる場合、2番の「白ベル」図柄と9番の「赤ベル」図柄の間隔は6図柄であり、9番の「赤ベル」図柄と16番の「赤ベル」図柄の間隔は6図柄であり、16番の「赤ベル」図柄と2番の「白ベル」図柄の間隔は6図柄である。つまり、右リール32Rには、ベル図柄同士の間隔が6図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、右ストップスイッチ44が最後に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段又は下段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」が停止する。この結果、各リール32L, 32M, 32Rの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ライン上に停止し、ベル入賞が成立する。

40

#### 【0096】

IV=8～19の際に当選となった場合には、6通りのストップスイッチ42～44の操作順序のうち2通りの操作順序についてベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、4通りの操作順序について特殊ベル入賞が成立するよう停止情報を設定する。上述したとおり、ベル入賞が成立するよう停止情報が設定された場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらずベル入賞が成立する。一方、特殊ベル入賞が成立するよう

50

停止情報が設定された場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングによって特殊ベル入賞が成立したり成立しなかったりする。なお、第 5 特殊ベル ~ 第 1 2 特殊ベル入賞が成立するよう停止情報が設定された場合、すなわち中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作された場合には、対応する特殊ベル入賞を成立させることが可能なタイミングでストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されれば当該特殊ベル入賞が成立し、対応する特殊ベル入賞を成立させることが不可能なタイミングでストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されれば特殊ベル入賞が成立しないのみならず移行出目も有効ライン上に停止しない。つまり、移行出目は、左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作されるとともに設定された停止情報と対応する特殊ベル入賞を成立させることができない場合に限り、有効ライン上に停止する。

10

## 【 0 0 9 7 】

また、遊技者は、左リール 3 2 L に「リプレイ」図柄が停止した場合、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R を停止させる場合に「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄を狙って中ストップスイッチ 4 3 と右ストップスイッチ 4 4 を操作するものと想定される。かかる場合、当選役が報知されていない状況においては、4 分の 1 の確率で特殊ベル入賞が成立し、4 分の 3 の確率で移行出目が有効ライン上に停止することとなる。ちなみに、I V = 7 の際に当選となった場合には、操作順序及び操作タイミングに関わらずベル入賞が成立する。

## 【 0 0 9 8 】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S 4 1 0 にて全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止していると判定した場合には、ステップ S 4 1 2 にて払出判定処理を行う。払出判定処理とは、当選図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の 1 つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。払出判定処理では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の下段に停止した停止図柄の図柄番号から各有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合には、さらに入賞成立役が当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットされている当選フラグと対応しているか否かを判定する。入賞成立役が当選フラグと対応している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役と対応する払出数と、を R A M 1 0 6 に設けられた払出情報格納エリアにセットする。一方、入賞成立役が当選フラグと対応していない場合には、スロットマシン 1 0 をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ 7 2 が操作されるまで維持される。払出判定処理が終了した場合には、ステップ S 4 1 3 にて今回のゲームにおける入賞成立役を表示制御装置 8 1 に把握させるべく入賞結果コマンドをセットし、リール制御処理を終了する。

20

30

## 【 0 0 9 9 】

次に、ステップ S 2 1 1 のメダル払出処理について、概略を説明する。

## 【 0 1 0 0 】

メダル払出処理では、払出情報格納エリアにセットされた払出数が 0 か否かを判定する。払出数が 0 の場合、先の払出判定処理にて小役入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合には、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第 1 再遊技入賞 ~ 第 1 2 再遊技入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれの再遊技入賞も成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、いずれかの再遊技入賞が成立している場合には、遊技状態を再遊技状態とする再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理 S 2 0 4 では、現在の遊技状態が再遊技状態であると判定した場合に自動投入処理を行っている。

40

## 【 0 1 0 1 】

一方、払出情報格納エリアにセットされた払出数が 0 でない場合には、当該払出数と同数のメダルを払い出し、メダル払出処理を終了する。メダルの払い出しについて具体的には、クレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が 5 0 枚）に達していない場合、クレジットカウンタのカウント値に払出数を加算するとともに加算後の値をクレジット表示部 6 0 に表示させる。また、クレジットカウンタのカウント値が上限に

50

達している場合、又は払出数の加算途中でカウント値が上限に達した場合には、メダル払出用回転板を駆動し、メダルをホッパ装置 5 1 からメダル排出口 4 9 を介してメダル受け皿 5 0 へ払い出す。なお、メダル払出処理では、メダルの払い出しにあわせて払出枚数表示部 6 2 に表示される払出数を変更する処理も行っている。また、現在の遊技状態が B B 状態である場合には、後述する残払出数カウンタの値から払出数を減算するとともに、残払出枚数表示部 6 1 に表示される残払出数を減算する処理を行う。

#### 【 0 1 0 2 】

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

#### 【 0 1 0 3 】

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

#### 【 0 1 0 4 】

ステップ S 5 0 3 にて第 1 R T 設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第 1 R T 状態に移行する。そして、抽選処理のステップ S 3 0 2 では、状態情報格納エリア 1 0 6 c に第 1 R T 設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第 1 R T 状態であると判別し、第 1 R T 状態用抽選テーブルを選択する。

#### 【 0 1 0 5 】

図 1 8 は、「設定 3」の第 1 R T 状態で選択される第 1 R T 状態用抽選テーブルである。第 1 R T 状態用抽選テーブルには、26 個のインデックス値 I V が設定されている。I V = 1 ~ 1 9 には、通常遊技状態用抽選テーブル（図 1 3 参照）と同一の当選役及びポイント値 P V が設定されており、I V = 2 0 ~ 2 6 には、当選役として第 1 再遊技又は第 1 再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値 P V が設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、I V = 1 ~ 1 9 の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、I V = 2 0 の際に当選となる確率は約 3 6 . 9 分の 1、I V = 2 1 ~ 2 6 の際に当選となる確率はそれぞれ約 5 4 . 6 分の 1 である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約 1 . 8 0 分の 1 である。

#### 【 0 1 0 6 】

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

10

20

30

40

50

2 R T 状態に移行する第 2 再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第 1 再遊技入賞，第 1 0 再遊技入賞，第 1 1 再遊技入賞，第 1 2 再遊技入賞と、が成立する。

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

第 1 再遊技入賞，第 1 0 再遊技入賞，第 1 1 再遊技入賞，第 1 2 再遊技入賞のいずれも成立していない場合には、ステップ S 5 0 7 に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第 2 再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第 2 再遊技入賞が成立した場合には、ステップ S 5 0 8 にて R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c に第 2 R T 設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 5 0 8 にて第 2 R T 設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第 2 R T 状態に移行する。そして、抽選処理のステップ S 3 0 2 では、状態情報格納エリア 1 0 6 c に第 2 R T 設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第 2 R T 状態であると判別し、第 2 R T 状態用抽選テーブルを選択する。

【 0 1 1 2 】

10

20

30

40

50

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

10

## 【0113】

第2RT状態下における停止情報第2設定処理S411では、上述したIV=8~19の際に当選となった場合に加えてIV=20~25の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ42~44の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

## 【0114】

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

20

30

## 【0115】

RT状態処理の説明に戻り、第2再遊技入賞が成立していない場合には、ステップS509に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第3再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第3再遊技入賞が成立した場合には、ステップS510にてRAM106の状態情報格納エリア106cに第3RT設定フラグをセットし、本処理を終了する。

## 【0116】

ステップS510にて第3RT設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第3RT状態に移行する。そして、抽選処理のステップS302では、状態情報格納エリア106cに第3RT設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第3RT状態であると判別し、第3RT状態用抽選テーブルを選択する。

40

## 【0117】

図22は、「設定3」の第3RT状態で選択される第3RT状態用抽選テーブルである。第3RT状態用抽選テーブルには、25個のインデックス値IVが設定されている。IV=1~19には、通常遊技状態用抽選テーブル(図13参照)と同一の当選役及びポイント値PVが設定されており、IV=20~25には、当選役として第1再遊技と第4再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値PVが設定されている。そして

50

、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、 $IV = 1 \sim 19$ の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、 $IV = 20 \sim 25$ の際に当選となる確率はそれぞれ約 8.80 分の 1 である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約 423 分の 1 である。つまり、第 3 RT 状態に移行した場合には、通常遊技状態と比べて外れの確率が低くなり、遊技者に有利となる。そして、第 3 RT 状態では、第 4 RT 状態に移行する第 4 再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第 1 再遊技入賞、第 10 再遊技入賞、第 11 再遊技入賞、第 12 再遊技入賞と、が成立する。

【0118】

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

10

【0119】

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

20

【0120】

RT 状態処理の説明に戻り、第 3 再遊技入賞が成立していない場合には、ステップ S 5 1 1 に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第 4 再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第 4 再遊技入賞が成立した場合には、ステップ S 5 1 2 にて RAM 106 の状態情報格納エリア 106c に第 4 RT 設定フラグをセットし、本処理を終了する。

30

【0121】

ステップ S 5 1 2 にて第 4 RT 設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第 4 RT 状態に移行する。そして、抽選処理のステップ S 3 0 2 では、状態情報格納エリア 106c に第 4 RT 設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第 4 RT 状態であると判別し、第 4 RT 状態用抽選テーブルを選択する。

【0122】

図 24 は、「設定 3」の第 4 RT 状態で選択される第 4 RT 状態用抽選テーブルである。第 4 RT 状態用抽選テーブルには、25 個のインデックス値  $IV$  が設定されている。 $IV = 1 \sim 19$  には、通常遊技状態用抽選テーブル(図 13 参照)と同一の当選役及びポイント値  $PV$  が設定されており、 $IV = 20 \sim 25$  には、当選役として第 1 再遊技と第 5 再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値  $PV$  が設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、 $IV = 1 \sim 19$  の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、 $IV = 20 \sim 25$  の際に当選となる確率はそれぞれ約 8.80 分の 1 である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約 423 分の 1 である。つまり、第 4 RT 状態に移行した場合には、通常遊技状態と比べて外れの確率が低くなり、遊技者に有利となる。そして、第 4 RT 状態では、第 5 RT

40

50

状態に移行する第5再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第1再遊技入賞，第10再遊技入賞，第11再遊技入賞，第12再遊技入賞と、が成立する。

【0123】

第4RT状態下における停止情報第2設定処理S411では、上述したIV = 8 ~ 19の際に当選となった場合に加えてIV = 20 ~ 25の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ42 ~ 44の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

【0124】

図25は、第4RT状態下でIV = 20 ~ 25の際に当選となった場合にセットされる当選フラグと、成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。左リール32Lの「チェリー」図柄と右リール32Rの「スイカ」図柄は、同種図柄同士の間隔が6図柄以下となるようにして配置されており、中リール32Mの「青年」図柄は、同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されている。このため、第5再遊技入賞を成立させるべく停止情報を設定した場合には、ストップスイッチ42 ~ 44の操作タイミングに関わらず、第5再遊技入賞成立となる「チェリー」図柄，「青年」図柄，「スイカ」図柄の組合せが有効ライン上に停止する。第1再遊技入賞，第10再遊技入賞，第11再遊技入賞，第12再遊技入賞については、上述したとおりである。当選フラグ「40」 ~ 当選フラグ「45」には、6通りの操作順序のうち1通りの操作順序にのみ第5再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第5再遊技以外の再遊技が対応付けられている。したがって、ストップスイッチ42 ~ 44の操作順序が報知されていないゲームでは、当選フラグ「40」 ~ 当選フラグ「45」のいずれかがセットされている場合、6分の1の確率で第5再遊技入賞が成立し、6分の5の確率で第5再遊技以外の再遊技入賞が成立する。

10

20

【0125】

RT状態処理の説明に戻り、第4再遊技入賞が成立していない場合には、ステップS513に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第5再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第5再遊技入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、第5再遊技入賞が成立した場合には、ステップS514にてRAM106の状態情報格納エリア106cに第5RT設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【0126】

ステップS514にて第5RT設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第5RT状態に移行する。そして、抽選処理のステップS302では、状態情報格納エリア106cに第5RT設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第5RT状態であると判別し、第5RT状態用抽選テーブルを選択する。

30

【0127】

図26は、「設定3」の第5RT状態で選択される第5RT状態用抽選テーブルである。第5RT状態用抽選テーブルには、29個のインデックス値IVが設定されている。IV = 1 ~ 19には、通常遊技状態用抽選テーブル(図13参照)と同一の当選役及びポイント値PVが設定されており、IV = 20 ~ 29には、当選役として第6再遊技又は第6再遊技を含む複数の再遊技が設定されるとともにポイント値PVが設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、IV = 1 ~ 19の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、IV = 20の際に当選となる確率は約3.40分の1、IV = 21の際に当選となる確率は約51.8分の1、IV = 22の際に当選となる確率は約655分の1、IV = 23の際に当選となる確率は約6550分の1、IV = 24 ~ 29の際に当選となる確率はそれぞれ約16.4分の1である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約417分の1である。つまり、第5RT状態に移行した場合には、通常遊技状態と比して外れの確率が低くなり、遊技者に有利となる。そして、第5RT状態では、遊技状態が移行しない第6再遊技入賞，第7再遊技入賞，第8再遊技入賞，第9再遊技入賞と、通常遊技状態に移行する第1再遊技入賞，第10再遊技入賞，第11再遊技入賞，第12再遊技入賞と、が成立する。

40

【0128】

50

第5RT状態下における停止情報第2設定処理S411では、上述したIV=8~19の際に当選となった場合に加えてIV=21~29の際に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ42~44の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

#### 【0129】

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

#### 【0130】

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

#### 【0131】

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

#### 【0132】

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

10

20

30

40

50

技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。IV = 21 ~ 26 のいずれかで当選となる確率は約 9 . 10 分の 1 である。また、IV = 20 の際に当選となった場合には、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序に関わらず転落再遊技入賞が成立する。IV = 20 の際に当選となる確率は約 36 . 9 分の 1 である。したがって、遊技状態が第 1 RT 状態であってストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されていない場合には、約 54 . 6 分の 1 の確率で第 2 RT 状態に移行し、約 8 . 48 分の 1 の確率で通常遊技状態に移行する。つまり、第 1 RT 状態では、第 2 RT 状態に移行する確率よりも通常遊技状態に移行する確率の方が高い。なお、第 1 RT 状態では第 3 再遊技、第 4 再遊技及び第 5 再遊技に関して役の当否判定が行われないため、第 1 RT 状態から第 2 RT 状態、第 3 RT 状態、第 4 RT 状態、第 5 RT 状態に移行する事象は発生しない。

10

**【0133】**

遊技状態が第 2 RT 状態である場合、第 3 再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第 3 RT 状態に移行し、移行出目が有効ライン上に停止することによって第 1 RT 状態に移行し、転落再遊技入賞が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、IV = 20 ~ 25 の際に当選となった場合には、6 通りの操作順序のうち 1 通りの操作順序において第 3 再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。IV = 20 ~ 25 のいずれかで当選となる確率は約 4 . 00 分の 1 である。また、移行出目が有効ライン上に停止する確率は約 5 . 20 分の 1 である。したがって、遊技状態が第 2 RT 状態であってストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されていない場合には、約 24 . 0 分の 1 の確率で第 3 RT 状態に移行し、約 5 . 20 分の 1 の確率で第 1 RT 状態に移行し、約 4 . 80 分の 1 の確率で通常遊技状態に移行する。つまり、第 2 RT 状態では、第 3 RT 状態に移行する確率よりも第 1 RT 状態や通常遊技状態に移行する確率の方が高い。なお、第 2 RT 状態では第 4 再遊技及び第 5 再遊技に関して役の当否判定が行われないため、第 2 RT 状態から第 4 RT 状態や第 5 RT 状態に移行する事象は発生しない。

20

**【0134】**

遊技状態が第 3 RT 状態である場合、第 4 再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第 4 RT 状態に移行し、移行出目が有効ライン上に停止することによって第 1 RT 状態に移行し、転落再遊技入賞が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、IV = 20 ~ 25 の際に当選となった場合には、6 通りの操作順序のうち 1 通りの操作順序において第 4 再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。IV = 20 ~ 25 のいずれかで当選となる確率は約 1 . 47 分の 1 である。また、移行出目が有効ライン上に停止する確率は約 5 . 20 分の 1 である。したがって、遊技状態が第 3 RT 状態であってストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されていない場合には、約 8 . 82 分の 1 の確率で第 4 RT 状態に移行し、約 5 . 20 分の 1 の確率で第 1 RT 状態に移行し、約 1 . 77 分の 1 の確率で通常遊技状態に移行する。つまり、第 3 RT 状態では、第 4 RT 状態に移行する確率よりも第 1 RT 状態や通常遊技状態に移行する確率の方が高い。なお、第 3 RT 状態では第 5 再遊技に関して役の当否判定が行われないため、第 3 RT 状態から第 5 RT 状態に移行する事象は発生しない。

30

40

**【0135】**

遊技状態が第 4 RT 状態である場合、第 5 再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第 5 RT 状態に移行し、移行出目が有効ライン上に停止することによって第 1 RT 状態に移行し、転落再遊技入賞が成立することによって遊技状態が通常遊技状態に移行する。上述したとおり、IV = 20 ~ 25 の際に当選となった場合には、6 通りの操作順序のうち 1 通りの操作順序において第 5 再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定され、他の操作順序において転落再遊技入賞を成立させるべく停止情報が設定される。IV = 20 ~ 25 のいずれかで当選となる確率は約 1 . 47 分の 1 である。また、移行出目が有効ライン上に停止する確率は約 5 . 20 分の 1 である。したがって、遊技状態が第 4 RT 状態であってストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されていない場合には、約 8 . 82

50

分の1の確率で第5 R T状態に移行し、約5.20分の1の確率で第1 R T状態に移行し、約1.77分の1の確率で通常遊技状態に移行する。つまり、第4 R T状態では、第5 R T状態に移行する確率よりも第1 R T状態や通常遊技状態に移行する確率の方が高い。

#### 【0136】

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

10

#### 【0137】

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

20

#### 【0138】

次に、ステップS 2 1 3のB B状態処理を図29のフローチャートに基づいて説明する。

#### 【0139】

先ずステップS 6 0 1では、現在の遊技状態がB B状態か否かを判定する。B B状態でない場合には、ステップS 6 0 2 ~ ステップS 6 0 5に示すB B判定処理を行う。

30

#### 【0140】

B B判定処理では、ステップS 6 0 2にて第1 B B当選フラグ又は第2 B B当選フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのB B当選フラグがセットされている場合には、ステップS 6 0 3に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第1 B B入賞又は第2 B B入賞が成立したか否かを判定する。そして、いずれかのB B入賞が成立した場合には、ステップS 6 0 4にてRAM 1 0 6の状態情報格納エリア1 0 6 cにB B設定フラグがセットする。またこのとき、RAM 1 0 6の当選フラグ格納エリア1 0 6 aにセットされているB B当選フラグをクリアする。ステップS 6 0 5では、状態情報格納エリア1 0 6 cに設けられたB B状態中に払出可能な残りのメダル数をカウントするための残払出数カウンタに4 4 2をセットし、残払出枚数表示部6 1に4 4 2を表示させる処理を行う。ステップS 6 0 4及びステップS 6 0 5の処理を行うことにより、遊技状態がB B状態に移行する。そして、抽選処理のステップS 3 0 2では、状態情報格納エリア1 0 6 cにB B設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態がB B状態であると判別し、B B状態用抽選テーブルを選択する。

40

#### 【0141】

遊技状態がB B状態に移行した場合には、ステップS 6 0 1にて肯定判定をし、ステップS 6 0 6にて終了判定処理を行う。終了判定処理では、例えば残払出数カウンタの値が0となったか否かを判定し、0となった場合にB B設定フラグをクリアして遊技状態を通常遊技状態とする処理を行う。

#### 【0142】

50

いずれのBB当選フラグもセットされていない場合（ステップS602がNOの場合）と、いずれのBB入賞も成立していない場合（ステップS603がNOの場合）と、ステップS605にて残払出数カウンタに442をセットした場合と、ステップS606にて終了判定処理を行った場合と、には、ステップS607に進み、状態コマンドをセットする。ここで、状態コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技状態（すなわち次のゲームの遊技状態）を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドであり、ステップS607では、状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットする。

#### 【0143】

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

10

#### 【0144】

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

20

#### 【0145】

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

30

#### 【0146】

本スロットマシン10では、表示制御装置81がストップスイッチ42～44の操作順序を報知したりしなかったりすることにより、遊技状態が通常遊技状態から第5RT状態に移行しやすい状況となったり、遊技状態が通常遊技状態から第5RT状態に移行し難い状況となったりする。つまり、本スロットマシン10では、ストップスイッチ42～44の操作順序が報知されるか否かにより、通常遊技状態から第5RT状態に移行する移行確率が変わる。そこで以下では、表示制御装置81が行う各種処理について、図30～図37のフローチャートを参照しながら説明する。

40

#### 【0147】

状態コマンド処理を図30のフローチャートに基づいて説明する。

#### 【0148】

ステップS701では、主制御装置101から状態コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合にはそのまま本処理を終了する。状態コマンドを受信した場合には

50

、ステップS702に進み、状態コマンドの示す遊技状態を表示制御装置81のRAMに記憶する。ステップS703では、今回のゲームがBB状態の終了したゲームであるか否かを判定する。具体的には、先のゲームでBB状態であることを示す状態コマンドを受信し、今回のゲームで通常遊技状態であることを示す状態コマンドを受信したか否かを判定する。今回のゲームがBB状態の終了したゲームである場合には、ステップS704にて待機ゲーム数設定処理を行い、本処理を終了する。

#### 【0149】

待機ゲーム数設定処理では、図31のフローチャートに示すように、先ずステップS751にて滞在モード決定処理を行う。本スロットマシン10では、通常遊技状態等の主制御装置101が管理する遊技状態の他に、表示制御装置81が管理する滞在モードとして、第1滞在モードと、第2滞在モードと、第3滞在モードと、を備えている。滞在モード決定処理では、現在の滞在モードを参照し、今後の滞在モードすなわち次ゲーム以降の滞在モードを決定する。例えば「設定3」の場合には、現在の滞在モードが第1滞在モードである場合、約74.2%の割合で今後の滞在モードを第1滞在モードと決定し、約14.1%の割合で今後の滞在モードを第2滞在モードと決定し、約11.7%の割合で今後の滞在モードを第3滞在モードと決定する。現在の滞在モードが第2滞在モードである場合には、約20.3%の割合で今後の滞在モードを第2滞在モードと決定し、約79.7%の割合で今後の滞在モードを第3滞在モードと決定する。現在の滞在モードが第3滞在モードである場合には、約47.3%の割合で今後の滞在モードを第1滞在モードと決定し、約52.7%の割合で今後の滞在モードを第3滞在モードと決定する。

10

20

#### 【0150】

ステップS752では、待機ゲーム数抽選処理を行う。表示制御装置81のROMには、第1滞在モード～第3滞在モードのそれぞれに対して用意された待機ゲーム数テーブルが記憶されている。待機ゲーム数抽選処理では、滞在モード決定処理にて決定した滞在モードと対応する待機ゲーム数テーブルを参照し、表示制御装置81が取得する乱数と対応する待機ゲーム数を取得する。

#### 【0151】

「設定3」の第1滞在モードでは、約16.75%の割合で待機ゲーム数として1～128のいずれかを取得し、約2.43%の割合で待機ゲーム数として129～256のいずれかを取得し、約13.42%の割合で待機ゲーム数として257～384のいずれかを取得し、約1.22%の割合で待機ゲーム数として385～512のいずれかを取得し、約1.22%の割合で待機ゲーム数として513～640のいずれかを取得し、約13.42%の割合で待機ゲーム数として641～768のいずれかを取得し、約1.22%の割合で待機ゲーム数として769～896のいずれかを取得し、約19.53%の割合で待機ゲーム数として897～1024のいずれかを取得し、約6.10%の割合で待機ゲーム数として1025～1152のいずれかを取得し、約24.69%の割合で待機ゲーム数として1153～1280のいずれかを取得する。

30

#### 【0152】

「設定3」の第2滞在モードでは、約15.64%の割合で待機ゲーム数として1～128のいずれかを取得し、約18.29%の割合で待機ゲーム数として129～256のいずれかを取得し、約0.30%の割合で待機ゲーム数として257～384のいずれかを取得し、約0.30%の割合で待機ゲーム数として385～512のいずれかを取得し、約14.03%の割合で待機ゲーム数として513～640のいずれかを取得し、約0.30%の割合で待機ゲーム数として641～768のいずれかを取得し、約12.50%の割合で待機ゲーム数として769～896のいずれかを取得し、約12.20%の割合で待機ゲーム数として897～1024のいずれかを取得し、約26.14%の割合で待機ゲーム数として1153～1280のいずれかを取得する。

40

#### 【0153】

「設定3」の第3滞在モードでは、100%の割合で待機ゲーム数として1～128の

50

いずれかを取得する。

【0154】

このように、本スロットマシン10では、第1滞在モード～第3滞在モードのいずれに滞在するかによって取得される待機ゲーム数の値が変化している。

【0155】

待機ゲーム数抽選処理を行った場合には、取得した待機ゲーム数の値を、ステップS753にて表示制御装置81のRAMに設けられた待機ゲーム数カウンタにセットするとともに、ステップS754にて表示制御装置81のRAMに設けられた設定ゲーム数記憶エリアにセットする。その後、ステップS755～ステップS765に示す特定特典付与処理を行い、待機ゲーム数設定処理を終了する。なお、特定特典付与処理については、理解を容易なものとするため後述することとする。

10

【0156】

状態コマンド処理の説明に戻り、ステップS703にて今回のゲームがBB状態の終了したゲームでないと判定した場合には、ステップS705に進み、罰則フラグがセットされているか否かを判定する。罰則フラグがセットされている場合には、ステップS706～ステップS708に示す罰則ゲーム数減算処理を行った後に状態コマンド処理を終了する。また、罰則フラグがセットされていない場合には、ステップS709～ステップS712に示す待機ゲーム数減算処理を行った後に状態コマンド処理を終了する。罰則ゲーム数減算処理については後述することとし、待機ゲーム数減算処理について説明する。

20

【0157】

待機ゲーム数減算処理では、ステップS709にて待機ゲーム数カウンタの値が0であるか否かを判定する。待機ゲーム数カウンタの値が0である場合には、そのまま本処理を終了し、待機ゲーム数カウンタの値が0でない場合には、ステップS710にて待機ゲーム数カウンタの値を1減算する。続くステップS711では、減算後の待機ゲーム数カウンタの値が0であるか否かを判定する。待機ゲーム数カウンタの値が0でない場合には、そのまま本処理を終了し、待機ゲーム数カウンタの値が0である場合には、ステップS712にてストップスイッチ42～44の操作順序を報知するための報知フラグをセットし、本処理を終了する。

【0158】

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

30

【0159】

次に、抽選結果コマンド処理を、図32のフローチャートに基づいて説明する。

【0160】

ステップS801では、主制御装置101から抽選結果コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合にはそのまま本処理を終了する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップS802に進み、何らかの役に当選しているか否かを判定する。いずれの役にも当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、いずれかの役に当選している場合には、ステップS803にて罰則フラグがセットされているか否かを判定する。罰則フラグがセットされていない場合には、ステップS804に進み、報知フラグがセットされているか否かを判定する。

40

【0161】

報知フラグがセットされている場合には、ステップS805及びステップS806にてベル又は転落再遊技に当選しているか否かを判定する。ベル又は転落再遊技に当選している場合には、ステップS807に進み、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合すなわち第1RT状態～第5RT状態のいずれかである場合には、ステップS808に進み、ストップスイッチ42～44の操

50

作順序を報知すべく補助表示部 65 の駆動制御を開始し、本処理を終了する。このとき、ステップ S 805 にてベルに当選していると判定した場合には、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序を報知し、ステップ S 806 にて転落再遊技に当選していると判定した場合には、転落再遊技入賞ではなく第 2 再遊技入賞 ~ 第 6 再遊技入賞のいずれかを成立させることができるストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序を報知する。一方、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合には、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序を報知することなくそのまま本処理を終了する。これは以下の理由による。すなわち、通常遊技状態から第 1 R T 状態に移行させるためには、有効ライン上に移行出目が停止するようストップスイッチ 42 ~ 44 が操作される必要がある。移行出目は特殊ベル入賞を成立させることができない場合に有効ライン上に停止するものであるため、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序を報知した場合には、通常遊技状態から第 1 R T 状態に移行させることができないからである。

10

**【0162】**

ステップ S 804 にて報知フラグがセットされていないと判定した場合、又はステップ S 806 にて転落再遊技に当選していないと判定した場合には、ステップ S 809 に進み、特定役に当選しているか否かを判定する。具体的には、チェリー、第 1 スイカ、第 2 スイカ、第 7 再遊技、第 9 再遊技のいずれかに当選しているか否かを判定する。特定役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、特定役に当選している場合には、ステップ S 810 にて報知抽選処理を行った後に本処理を終了する。

20

**【0163】**

報知抽選処理では、図 33 のフローチャートに示すように、ステップ S 901 にて現在の遊技状態が第 5 R T 状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が第 5 R T 状態でない場合には、ステップ S 902 にて報知抽選を行う。報知抽選について簡単に説明すると、第 5 R T 状態以外の遊技状態では、チェリー、第 1 スイカ、第 2 スイカのいずれかに当選となった場合に抽選結果コマンド処理のステップ S 809 にて肯定判定を行い、報知抽選を行う。報知抽選では、当選役と、表示制御装置 81 が取得する乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに本スロットマシン 10 では、チェリー、第 1 スイカ、第 2 スイカの各役のうち、チェリーと第 2 スイカに共に当選している場合、必ず当選と判定し、チェリーのみ当選している場合、約 15.0 分の 1 の確率で当選と判定し、第 1 スイカのみ当選している場合、約 60.0 分の 1 の確率で当選と判定し、第 2 スイカのみ当選している場合、約 7.50 分の 1 の確率で当選と判定するようになっている。ステップ S 903 では報知抽選に当選したか否かを判定し、当選していない場合にはそのまま本処理を終了する。一方、報知抽選に当選した場合には、ステップ S 904 ~ ステップ S 909 に示す特定特典設定処理を行う。

30

**【0164】**

特定特典設定処理では、ステップ S 904 において、待機ゲーム数が設定されたゲームから前回のゲームまでのゲーム数（以下、「消化ゲーム数」という。）を把握する。具体的には、設定ゲーム数記憶エリアに記憶された値から待機ゲーム数カウンタの値を減算することにより、消化ゲーム数を把握する。なお、消化ゲーム数は、設定ゲーム数記憶エリアに記憶された値が変更されることで記憶されるのではなく、表示制御装置 81 の RAM に設けられた消化ゲーム数記憶エリアに記憶される。続くステップ S 905 では、消化ゲーム数を設定ゲーム数で除算し、設定ゲーム数に対する達成度を算出する。ステップ S 906 では、減算ゲーム数を取得する。表示制御装置 81 の ROM には、達成度と減算ゲーム数との対応関係を定めた減算ゲーム数テーブルが記憶されている。

40

**【0165】**

図 34 は、減算ゲーム数テーブルを示す図である。減算ゲーム数テーブルには、0 ~ 100% の各達成度に対して減算ゲーム数が設定されている。具体的には、0 ~ 10% の達成度に対して減算ゲーム数として 50 が設定されており、11 ~ 20% の達成度に対して減算ゲーム数として 300 が設定されており、21 ~ 30% の達成度に対して減算ゲーム数として 500 が設定されており、31 ~ 60% の達成度に対して減算ゲーム数として 7

50

00が設定されており、61～90%の達成度に対して減算ゲーム数として1000が設定されており、91～100%の達成度に対して減算ゲーム数として1280が設定されている。つまり、減算ゲーム数テーブルには、0～10%の第1区間と、11～20%の第2区間と、21～30%の第3区間と、31～60%の第4区間と、61～90%の第5区間と、91～100%の第6区間と、の6つの区間が設定されており、100%の達成度に近づく区間ほど大きな減算ゲーム数が設定されている。

**【0166】**

ステップS906では、減算ゲーム数テーブルを参照し、ステップS905にて算出した達成度と対応する減算ゲーム数を取得する。続くステップS907では、表示制御装置81のRAMに設けられた減算ゲーム数カウンタに取得した値をセットし、ステップS908では、待機ゲーム数カウンタの値を0とする。その後、ステップS909にて報知フラグをセットし、特定特典設定処理を終了する。

10

**【0167】**

ステップS901にて現在の遊技状態が第5RT状態であると判定した場合には、ステップS910にて表示制御装置81のRAMに設けられた蓄積カウンタの値に1を加算し、報知抽選処理を終了する。

**【0168】**

次に、入賞結果コマンド処理を、図35のフローチャートに基づいて説明する。

**【0169】**

ステップS1001では、主制御装置101から入賞結果コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合にはそのまま本処理を終了する。入賞結果コマンドを受信した場合には、ステップS1002に進み、第5再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第5再遊技入賞が成立した場合には、ステップS1003にて報知フラグがセットされているか否かを判定する。報知フラグがセットされていない場合には、ステップS1004にて報知フラグをセットした後ステップS1005に進み、報知フラグがセットされている場合には、そのままステップS1005に進む。ステップS1005では、表示制御装置81が取得する乱数に基づいて、ストップスイッチ42～44の操作順序を報知する報知回数を決定するための報知回数抽選処理を行う。ステップS1006では、報知回数抽選処理にて決定した報知回数を、表示制御装置81のRAMに設けられた報知回数カウンタにセットする。その後、本処理を終了する。ちなみに、本スロットマシン10では、上記報知回数抽選処理を行うことにより、報知回数カウンタに16, 33, 50, 75のいずれかの値がセットされる。

20

30

**【0170】**

ステップS1002にて第5再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS1007に進み、報知フラグがセットされているか否かを判定する。報知フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、報知フラグがセットされている場合には、ステップS1008にて転落再遊技入賞が成立したか否かを判定するとともに、ステップS1009にて移行出目が有効ライン上に停止したか否かを判定する。転落再遊技入賞が成立した場合と、移行出目が有効ライン上に停止した場合と、には、遊技状態が通常遊技状態又は第1RT状態に移行したことを意味する。かかる場合には、ステップS1010にて報知フラグをクリアするとともに、ステップS1011にて上述した待機ゲーム数設定処理を行い、本処理を終了する。

40

**【0171】**

一方、報知フラグがセットされている状況で転落再遊技入賞が成立せず、且つ有効ライン上に移行出目が停止しなかった場合には、ステップS1012にて報知中処理を行った後に本処理を終了する。

**【0172】**

報知中処理では、図36のフローチャートに示すように、ステップS1101にて報知回数カウンタの値が0でないか否かを判定する。報知回数カウンタの値が0である場合には、そのまま本処理を終了し、0でない場合には、ステップS1102にて小役入賞が成

50

立したか否かを判定する。小役入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、小役入賞が成立した場合には、ステップ S 1 1 0 3 にて 9 枚のメダル払出が行われる 9 枚小役入賞、すなわちベル入賞又は第 1 特殊ベル入賞～第 1 2 特殊ベル入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。9 枚小役入賞が成立していない場合にはそのまま本処理を終了し、9 枚小役入賞が成立した場合には、ステップ S 1 1 0 4 にて報知回数カウンタの値を 1 減算する。その後、ステップ S 1 1 0 5 では、報知回数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。報知回数カウンタの値が 0 でない場合にはそのまま本処理を終了し、0 である場合には、ステップ S 1 1 0 6 にて蓄積カウンタの値が 0 でないか否かを判定する。蓄積カウンタの値が 0 でない場合には、ステップ S 1 1 0 7 にて蓄積カウンタの値を 1 減算するとともに、ステップ S 1 1 0 8 にて上述した報知回数抽選処理を行う。その後、ステップ S 1 1 0 9 にて報知回数抽選処理にて決定した値を報知回数カウンタにセットし、本処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 0 6 にて蓄積カウンタの値が 0 であると判定した場合には、ステップ S 1 1 1 0 にて上述した待機ゲーム数設定処理を行い、本処理を終了する。

10

**【 0 1 7 3 】**

次に、停止指令コマンド処理を、図 3 7 のフローチャートに基づいて説明する。

**【 0 1 7 4 】**

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

20

**【 0 1 7 5 】**

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

30

**【 0 1 7 6 】**

このように、本スロットマシン 1 0 では、報知フラグがセットされていない状況で左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作されなかった場合、罰則フラグがセットされるとともに罰則ゲーム数カウンタの値に 2 が加算されるようになっている。

**【 0 1 7 7 】**

罰則フラグがセットされている場合、状態コマンド処理（図 3 0 参照）では、ステップ S 7 0 5 にて肯定判定をし、待機ゲーム数減算処理ではなくステップ S 7 0 6 ～ステップ S 7 0 8 に示す罰則ゲーム数減算処理を行う。罰則ゲーム数減算処理では、ステップ S 7 0 6 にて罰則ゲーム数カウンタの値を 1 減算するとともに、ステップ S 7 0 7 にて罰則ゲーム数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。罰則ゲーム数カウンタの値が 0 でない場合には、そのまま本処理を終了し、0 である場合には、ステップ S 7 0 8 にて罰則フラグをクリアした後に本処理を終了する。そして、抽選結果コマンド処理（図 3 2 参照）では、罰則フラグがセットされている場合、ステップ S 8 0 3 にて肯定判定をしてそのまま抽選結果コマンド処理を終了する。つまり、罰則フラグがセットされている場合には、仮に特定役に当選したとしても報知抽選処理が行われない。

40

**【 0 1 7 8 】**

50

このように、報知フラグがセットされていない状況で中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合には、当該ゲームの終了後に待機ゲーム数カウンタの値が減算されない。また、次回のゲームにおいては、仮に特定役に当選したとしても報知抽選処理が行われないことに加えて、待機ゲーム数カウンタの値が減算されない。したがって、報知フラグがセットされていない状況で中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合には、遊技者にとって不利な状況が発生する。

【0179】

次に、特定特典付与処理について、図31のフローチャートに基づいて説明する。

【0180】

ステップS755では、減算ゲーム数カウンタの値が0でないか否かを判定し、減算ゲーム数カウンタの値が0である場合には、そのまま本処理を終了する。減算ゲーム数カウンタの値が0でない場合には、ステップS756に進み、待機ゲーム数カウンタの値が減算ゲーム数カウンタの値以上であるか否かを判定する。待機ゲーム数カウンタの値が減算ゲーム数カウンタの値以上である場合には、ステップS757にて待機ゲーム数カウンタの値から減算ゲーム数カウンタの値を減算するとともに、ステップS758にて減算ゲーム数カウンタの値を0とする。その後、ステップS759では、待機ゲーム数カウンタの値が0となったか否かを判定する。待機ゲーム数カウンタの値が0でない場合には、そのまま本処理を終了し、待機ゲーム数カウンタの値が0である場合には、ステップS760にて報知フラグをセットする。ステップS761では、現在の遊技状態が第5RT状態であるか否かを判定し、第5RT状態でない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、現在の遊技状態が第5RT状態である場合には、ステップS762にて上述した報知回数抽選処理を行うとともに、ステップS763にて報知回数抽選処理にて決定した値を報知回数カウンタにセットし、本処理を終了する。

【0181】

ステップS756にて待機ゲーム数カウンタの値が減算ゲーム数カウンタの値より小さいと判定した場合には、ステップS764にて減算ゲーム数カウンタの値から待機ゲーム数カウンタの値を減算するとともに、ステップS765にて待機ゲーム数カウンタの値を0とする。その後、上述したステップS760～ステップS763の処理を行い、本処理を終了する。

【0182】

ここで、本スロットマシン10のゲームの流れを説明する。本スロットマシン10では、第1BB当選確率が約16400分の1、第2BB当選確率が約2050分の1と非常に低いため、BB非当選下での遊技が中心となる。そこで、理解を容易なものとするため、BB状態終了後からのゲームの流れを説明することとする。

【0183】

BB状態が終了した場合、主制御装置101は、遊技状態をBB状態から通常遊技状態に移行させる。このとき表示制御装置81は、待機ゲーム数抽選処理を行い、待機ゲーム数カウンタに1～1280のいずれかの値をセットする。ストップスイッチ42～44の操作順序が報知されることとなる報知フラグは、待機ゲーム数が0となった場合にセットされる。つまり、待機ゲーム数が0でない場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない。

【0184】

ストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない場合、1の遊技状態から他の遊技状態への移行確率は上述したとおりである。すなわち、遊技状態が通常遊技状態である場合には、約5.20分の1の確率で第1RT状態に移行する。遊技状態が第1RT状態である場合には、約54.6分の1の確率で第2RT状態に移行し、約8.48分の1の確率で通常遊技状態に移行する。遊技状態が第2RT状態である場合には、約24.0分の1の確率で第3RT状態に移行し、約5.20分の1の確率で第1RT状態に移行し、約4.80分の1の確率で通常遊技状態に移行する。遊技状態が第3RT状態である場合には、約8.82分の1の確率で第4RT状態に移行し、約5.20分の1の確率で第1

10

20

30

40

50

R T状態に移行し、約1.77分の1の確率で通常遊技状態に移行する。遊技状態が第4 R T状態である場合には、約8.82分の1の確率で第5 R T状態に移行し、約5.20分の1の確率で第1 R T状態に移行し、約1.77分の1の確率で通常遊技状態に移行する。以上の結果、ストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない場合には、通常遊技状態から第5 R T状態に移行する確率が約50000分の1、すなわち通常遊技状態から第5 R T状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約50000回となり、第5 R T状態に移行させることが非常に困難となる。

**【0185】**

このため、遊技者は、待機ゲーム数が0となるように毎回のゲームを行う必要がある。待機ゲーム数は、罰則フラグがセットされていない状況で左ストップスイッチ42を最初に操作して遊技を行った場合に1減算される。また、罰則フラグがセットされていない状況で特定役に当選するとともに報知抽選に当選した(以下、当該事象を「解除抽選に当選した」という。)場合には、待機ゲーム数が0とされる。罰則フラグは、報知フラグがセットされていない状況で中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合にセットされる。つまり、待機ゲーム数を0とするためには、毎回のゲームにおいて左ストップスイッチ42を最初に操作する必要がある。

10

**【0186】**

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

20

**【0187】**

ストップスイッチ42～44の操作順序が報知される場合、1の遊技状態から他の遊技状態への移行確率は以下のとおりである。遊技状態が通常遊技状態である場合には、約5.20分の1の確率で第1 R T状態に移行する。つまり、遊技状態が通常遊技状態である場合には、第1 R T状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約5.20回である。遊技状態が第1 R T状態である場合には、約9.10分の1の確率で第2 R T状態に移行する。つまり、遊技状態が第1 R T状態である場合には、第2 R T状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約9.10回である。遊技状態が第2 R T状態である場合には、約4.00分の1の確率で第3 R T状態に移行する。つまり、遊技状態が第2 R T状態である場合には、第3 R T状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約4.00回である。遊技状態が第3 R T状態である場合には、約1.47分の1の確率で第4 R T状態に移行する。つまり、遊技状態が第3 R T状態である場合には、第4 R T状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約1.47回である。遊技状態が第4 R T状態である場合には、約1.47分の1の確率で第5 R T状態に移行する。つまり、遊技状態が第4 R T状態である場合には、第5 R T状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約1.47回である。以上の結果、ストップスイッチ42～44の操作順序が報知される場合には、通常遊技状態から第5 R T状態に移行する確率が約21.2分の1、すなわち通常遊技状態から第5 R T状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約21.2ゲームとなり、第5 R T状態に移行させることが非常に容易となる。ちなみに、ストップスイッチ42～44の操作順序が報知される状況となった際の遊技状態が第1 R T状態である場合には、第5 R T状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約16.0ゲームとなり、ストップスイッチ42～44の操作順序が報知される状況となった際の遊技状態が第2 R T状態である場合には、第5 R T状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約6.94ゲームとなり、ストップスイッチ42～44の操作順序が報知される状況となった際の遊技状態が第3 R T状態である場合には、第5 R T状態に移行するまでに要する

30

40

50

ゲーム数の期待値が約 2.94 ゲームとなり、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知される状況となった際の遊技状態が第 4 R T 状態である場合には、第 5 R T 状態に移行するまでに要するゲーム数の期待値が約 1.47 ゲームとなる。

**【0188】**

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

10

**【0189】**

第 5 R T 状態における 1 ゲームあたりのメダル払出の期待値は、報知された操作順序でストップスイッチ 42 ~ 44 を操作した場合、約 4.80 枚である。1 回のゲームを行うために 3 枚のメダルをベットする必要があるため、第 5 R T 状態では 1 ゲームあたりにメダルが約 1.80 枚増加することを期待できる。ちなみに、通常遊技状態では、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知されないため、左ストップスイッチ 42 を最初に操作した場合、1 ゲームあたりのメダル払出の期待値が約 1.44 枚となる。つまり、第 5 R T 状態に移行した場合には、ストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序が報知される場合、通常遊技状態よりも遊技者に有利となる。なお、各抽選テーブルには、中ストップスイッチ 43 又は右ストップスイッチ 44 を最初に操作した場合にベル入賞が成立するインデックス値  $IV = 12 \sim 19$  のポイント値  $PV$  が、左ストップスイッチ 42 を最初に操作した場合にベル入賞が成立するインデックス値  $IV = 8 \sim 11$  のポイント値  $PV$  よりも高く設定されている（例えば図 13 参照）。このため、通常遊技状態において左ストップスイッチ 42 以外のストップスイッチ 43, 44 を最初に操作した場合には、1 ゲームあたりのメダル払出の期待値が約 2.02 枚となる。但し、左ストップスイッチ 42 以外のストップスイッチ 43, 44 を最初に操作した場合には、表示制御装置 81 が罰則フラグをセットするため、繰り返しゲームを行っても待機ゲーム数が 0 とならない。また、左ストップスイッチ 42 以外のストップスイッチ 43, 44 を最初に操作した場合には、主制御装置 101 が有効ライン上に移行出目が停止しないように各リール 32L, 32M, 32R の停止制御を行う。したがって、左ストップスイッチ 42 以外のストップスイッチ 43, 44 を最初に操作した場合には、1 ゲームあたりのメダル払出の期待値が高くなるものの、結果的に遊技者に不利となる。

20

30

**【0190】**

ちなみに、報知回数として 16 回がセットされた場合には、報知フラグがクリアされるまでに約 100 枚のメダルの増加が期待でき、報知回数として 33 回がセットされた場合には、報知フラグがクリアされるまでに約 200 枚のメダルの増加が期待でき、報知回数として 50 回がセットされた場合には、報知フラグがクリアされるまでに約 300 枚のメダルの増加が期待でき、報知回数として 75 回がセットされた場合には、報知フラグがクリアされるまでに約 450 枚のメダルの増加が期待できる。以下では、報知回数カウンタに 16, 33, 50, 75 のいずれかがセットされてから当該報知回数カウンタの値が 0 となるまでの遊技をアシストタイムボーナス (ATB) と称する。

40

**【0191】**

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

**【0192】**

表示制御装置 81 は、蓄積カウンタの値が 0 である場合、待機ゲーム数抽選処理を行い

50

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

10

## 【0193】

以上のようなゲームの流れに加えて、本スロットマシン10では、解除抽選に当選した場合、達成度と対応する減算ゲーム数がセットされる。そして、解除抽選に当選したことに基づくATBが終了した後の待機ゲーム数設定処理では、待機ゲーム数抽選処理にて決定された値から減算ゲーム数が減算され、待機ゲーム数が少なくなる。

## 【0194】

解除抽選に当選した場合におけるゲームの流れを具体的に説明する。

## 【0195】

先ず、設定ゲーム数が600であって、61回目のゲームで解除抽選に当選した場合を説明する。

20

## 【0196】

61回目のゲームで解除抽選に当選した場合には、待機ゲーム数カウンタの値が0とされるとともに、達成度が10%であるため減算ゲーム数カウンタに50がセットされる。当該ゲームで解除抽選に当選しなかった場合には、状態コマンド処理において待機ゲーム数カウンタの値が1減算されて539となる。したがって、解除抽選に当選して待機ゲーム数カウンタの値が0とされたことは、待機ゲーム数が539減算されたことと実質的に等しい。解除抽選当選に基づくATBが終了し、待機ゲーム数抽選処理において待機ゲーム数(設定ゲーム数)として100が取得された場合には、特定特典付与処理において待機ゲーム数カウンタの値が減算される。このときの減算ゲーム数カウンタの値は50であるため、待機ゲーム数カウンタの値の方が減算ゲーム数カウンタの値よりも大きい。したがって、待機ゲーム数カウンタの値が50(=100-50)とされるとともに、減算ゲーム数カウンタの値が0とされる。この結果、2回目のATBを開始させるべくセットされる報知フラグは、待機ゲーム数抽選処理において待機ゲーム数を100と決定したにも関わらず、ATB終了後の50回目のゲームでセットされることとなる。

30

## 【0197】

上述した例においては、10%の達成度の時点で解除抽選に当選することにより、ATBが1回付与されるとともに、待機ゲーム数が実質的に589減算されている。

## 【0198】

次に、設定ゲーム数が600であって、301回目のゲームで解除抽選に当選した場合を説明する。

40

## 【0199】

301回目のゲームで解除抽選に当選した場合には、待機ゲーム数カウンタの値が0とされるとともに、達成度が50%であるため減算ゲーム数カウンタに700がセットされる。当該ゲームで解除抽選に当選しなかった場合には、状態コマンド処理において待機ゲーム数カウンタの値が1減算されて299となる。したがって、解除抽選に当選して待機ゲーム数カウンタの値が0とされたことは、待機ゲーム数が299減算されたことと実質的に等しい。解除抽選当選に基づくATBが終了し、待機ゲーム数抽選処理において待機ゲーム数(設定ゲーム数)として100が取得された場合には、特定特典付与処理におい

50

て待機ゲーム数カウンタの値が減算される。このときの減算ゲーム数カウンタの値は700であるため、減算ゲーム数カウンタの値の方が待機ゲーム数カウンタの値よりも大きい。したがって、減算ゲーム数カウンタの値が600(=700-100)とされるとともに、待機ゲーム数カウンタの値が0とされる。この結果、2回目のA T Bが開始されることとなる。2回目のA T Bが終了し、待機ゲーム数抽選処理において待機ゲーム数(設定ゲーム数)として550が取得された場合には、減算ゲーム数が残っているため、特定特典付与処理において待機ゲーム数カウンタの値が減算される。このときの減算ゲーム数カウンタの値は600であるため、減算ゲーム数カウンタの値の方が待機ゲーム数カウンタの値よりも大きい。したがって、減算ゲーム数カウンタの値が50(=600-550)とされるとともに、待機ゲーム数カウンタの値が0とされる。この結果、3回目のA T Bが開始されることとなる。3回目のA T Bが終了し、待機ゲーム数抽選処理において待機ゲーム数(設定ゲーム数)として120が取得された場合には、減算ゲーム数が残っているため、特定特典付与処理において待機ゲーム数カウンタの値が減算される。このときの減算ゲーム数カウンタの値は50であるため、待機ゲーム数カウンタの値の方が減算ゲーム数カウンタの値よりも大きい。したがって、待機ゲーム数カウンタの値が70(=120-50)とされるとともに、減算ゲーム数カウンタの値が0とされる。この結果、4回目のA T Bを開始させるべくセットされる報知フラグは、待機ゲーム数抽選処理において待機ゲーム数を120と決定したにも関わらず、A T B終了後の70回目のゲームでセットされることとなる。

10

20

**【0200】**

上述した例においては、50%の達成度の時点で解除抽選に当選することにより、待機ゲーム数が実質的に999減算されている。また、解除抽選当選に基づく1回のA T Bの付与に加えて、2回のA T Bが付与されている。

**【0201】**

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。

**【0202】**

解除抽選に当選した場合には、待機ゲーム数カウンタの値を0とするとともに達成度と対応する減算ゲーム数をセットし、解除抽選に当選したことに基づくA T Bが終了した後の待機ゲーム数設定処理では、待機ゲーム数抽選処理にて決定された値から減算ゲーム数を減算し、待機ゲーム数を少なくする構成とした。このように、解除抽選に当選した際の達成度に基づいてA T B終了後に特典を付与する構成とすることにより、遊技者が不公平感を抱くことを抑制することが可能となる。また、解除抽選に当選したことに基づくA T Bが終了した後の待機ゲーム数を少なくする特典を付与する構成とすることにより、解除抽選に当選した場合には、当該解除抽選当選に基づくA T B終了後に少ないゲーム数で再度A T Bが付与されることを期待させることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を好適に図ることが可能となる。

30

**【0203】**

達成度と減算ゲーム数との対応関係を定めた減算ゲーム数テーブルを予め記憶しておくとともに、当該減算ゲーム数テーブルを、0~100%の達成度が6つの区間に区分されるとともに、100%の達成度に近づく区間ほど大きな減算ゲーム数が設定されている構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が不公平感を抱くことを好適に抑制することが可能となる。例えば5%等の達成度が低い状況で解除抽選に当選した遊技者は、待機ゲーム数が95%分減算された上でA T Bが付与されることに対して満足感を抱きつつ遊技を行うものと考えられる。一方、95%等の達成度が高い状況で解除抽選に当選した遊技者は、待機ゲーム数が5%分しか減算されずにA T Bが付与されることに対して不公平感を抱きつつ遊技を行うものと考えられる。そこで、減算ゲーム数テーブルを100%の達成度に近づく区間ほど大きな減算ゲーム数が設定されている構成とすることにより、達成度が高い状況で解除抽選に当選した場合には、解除抽選当選に基づくA T B付与後の遊技に思いを馳せながら遊技を行わせることが可能となり、遊技者が不公平感を抱くことを好適に抑制することが可能となる。

40

50

## 【0204】

待機ゲーム数抽選処理を行って設定ゲーム数を設定する構成とするとともに、設定ゲーム数の選択率が異なる第1滞在モード～第3滞在モードの3つの滞在モードを備える構成とした。かかる構成とすることにより、A T Bを付与する毎に設定ゲーム数を変化させることが可能となる。この結果、遊技者に設定ゲーム数が少ないことを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、A T Bを付与する条件として、罰則フラグがセットされていない状況で左ストップスイッチ42を最初に操作して設定ゲーム数分の遊技を行うこと、すなわち役の抽選結果に基づかない遊技の回数を条件として備える構成においては、設定ゲーム数の最大値（本実施の形態においては1280）を把握した上で遊技者が遊技を行う可能性が考えられる。そして、設定ゲーム数の最大値に近い状況で解除抽選に当選した場合、遊技者が不公平感を抱く可能性が高くなる。しかしながら、達成度が大きい区間ほど大きな減算ゲーム数が設定される本構成においては、遊技者が不公平感を抱くことを抑制することが可能となる。

10

## 【0205】

特定特典設定処理では、消化ゲーム数と対応する減算ゲーム数を設定するのではなく、達成度と対応する減算ゲーム数を設定する構成とした。待機ゲーム数抽選処理を行って設定ゲーム数を設定する本構成においては、解除抽選に当選したゲーム数が等しい場合であっても設定ゲーム数によって達成度を異ならせることができ、この結果として設定される減算ゲーム数を異ならせることができる。故に、例えば100ゲーム目等の遊技回数が少ない状況で解除抽選に当選した場合であっても大きな減算ゲーム数が設定されることを遊技者に期待させることが可能となり、遊技興趣の向上を好適に図ることが可能となる。

20

## 【0206】

待機ゲーム数設定処理では、減算ゲーム数カウンタの値が0となるまで待機ゲーム数カウンタの値を減算する構成とした。例えば、減算ゲーム数カウンタの値が待機ゲーム数カウンタの値より大きい場合に、減算ゲーム数カウンタと待機ゲーム数カウンタの値を共に0とする構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、減算ゲーム数カウンタの値から待機ゲーム数カウンタの値を減算した値と対応するゲーム数を特典として付与できなくなり、遊技者が不公平感を抱く可能性が考えられる。一方、減算ゲーム数カウンタの値が0となるまで待機ゲーム数カウンタの値を減算する構成においては、減算ゲーム数テーブルに定められた減算ゲーム数の全てを特典として付与することができる。また、解除抽選に当選した場合には、当該解除抽選当選に基づくA T B付与に加えて、特定特典付与処理において待機ゲーム数カウンタの値が0まで減算された結果としてA T Bがその後に複数回付与される可能性を生じさせることが可能となり、遊技興趣の向上を好適に図ることが可能となる。

30

## 【0207】

A T Bを付与する条件として、罰則フラグがセットされていない状況で特定役に当選するとともに報知抽選に当選することを備える構成とした。このように特定役に当選することを含む条件を備えた構成においては、特定役と対応する入賞が成立した後にA T Bが付与された場合、遊技者が設定ゲーム数を消化したからではなく解除抽選に当選したからだと考える可能性が考えられる。そして、設定ゲーム数の最大値に近い状況で解除抽選に当選した場合、遊技者が不公平感を抱く可能性が高くなる。しかしながら、達成度が大きい区間ほど大きな減算ゲーム数が設定される本構成においては、遊技者が不公平感を抱くことを抑制することが可能となる。また、解除抽選に当選となる条件として、特定役に当選することに加えて報知抽選に当選することを条件とすることにより、特定役と対応する入賞が成立した後にA T Bが付与された場合に、待機ゲーム数が減算されていること、すなわち先のA T Bが設定ゲーム数の消化ではなく本当に解除抽選当選に基づくものであることを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

## 【0208】

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

50

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

10

**【0209】**

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

20

**【0210】**

ここで、具体例を挙げて説明する。

**【0211】**

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

30

**【0212】**

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

40

50

成とした場合には、上記懸念がより顕著なものとなる。

【0213】

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

10

20

【0214】

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

30

【0215】

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

40

【0216】

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

50

となる。

【0217】

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

【0218】

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

10

【0219】

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

20

【0220】

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

30

【0221】

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

40

【0222】

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

50

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

【0223】

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

10

【0224】

上記実施の形態では、表示制御装置81のROMに減算ゲーム数テーブルを予め記憶しておき、当該減算ゲーム数テーブルを参照して減算ゲーム数をセットする構成としたが、減算ゲーム数テーブルを有さない構成とすることも可能である。そこで以下では、かかる構成を第2の実施の形態として説明する。なお、基本構成は上記実施の形態と同一であるため、相違点についてのみ説明する。

【0225】

図38は、本実施の形態における報知抽選処理を示すフローチャートである。

20

【0226】

ステップS1301では、現在の遊技状態が第5 R T状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が第5 R T状態でない場合には、ステップS1302にて報知抽選を行う。ステップS1303では報知抽選に当選したか否かを判定し、当選していない場合にはそのまま本処理を終了する。一方、報知抽選に当選した場合には、ステップS1304～ステップS1307に示す特定特典設定処理を行う。

【0227】

特定特典設定処理では、ステップS1304において、消化ゲーム数を把握する。具体的には、設定ゲーム数記憶エリアに記憶された値から待機ゲーム数カウンタの値を減算することにより、消化ゲーム数を把握する。続くステップS1305では、把握した消化ゲーム数を減算ゲーム数カウンタにセットする。ステップS1306では、待機ゲーム数カウンタの値を0とする。その後、ステップS1307にて報知フラグをセットし、特定特典設定処理を終了する。

30

【0228】

ステップS1301にて現在の遊技状態が第5 R T状態であると判定した場合には、ステップS1308にて表示制御装置81のRAMに設けられた蓄積カウンタの値に1を加算し、報知抽選処理を終了する。

【0229】

かかる構成とした場合には、上記実施の形態において記載した効果に加えて、以下の優れた効果を奏する。

40

【0230】

待機ゲーム数テーブルを予め記憶しておく必要がないため、表示制御装置81のROMに記憶されるデータ量の削減を図ることが可能となる。また、解除抽選に当選した際の消化ゲーム数を減算ゲーム数としてセットするため、達成度を算出する必要がなく、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。さらに、消化ゲーム数が多いほど解除抽選に当選した際にセットされる減算ゲーム数が多くなる構成としたため、設定ゲーム数として例えば1280等の大きな値がセットされた場合であっても、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。例えば、1280回目のゲームで解除抽選に当選した場合には、少なくとも2回のA T Bを付与されることが確定するからである。

【0231】

50

なお、上述した各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。

【0232】

(1) 上記各実施の形態では、A T Bを付与する条件として、罰則フラグがセットされていない状態で左ストップスイッチ42を最初に操作して設定ゲーム数分の遊技を行うことを備える構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、特定遊技を所定回数行った場合に成立させることができる条件であれば良い。

【0233】

例えば、ストップスイッチ42～44の操作順序に関係なく設定ゲーム数分の遊技が行われた場合にA T Bを付与する構成とする。

10

【0234】

例えば、ベル入賞等の所定の入賞が設定回数(例えば100回)分だけ成立した場合にA T Bを付与する構成とする。

【0235】

例えば、ベル等の所定の役に設定回数(例えば100回)分だけ当選した場合にA T Bを付与する構成とする。

【0236】

(2) 上記各実施の形態では、A T Bを付与する条件として、罰則フラグがセットされていない状態で特定役に当選するとともに報知抽選に当選することを備える構成としたが、他の条件を備える構成としても良い。

20

【0237】

例えば、特定役に当選した場合にA T Bを付与する構成とする。

【0238】

例えば、特定役入賞が成立した場合にA T Bを付与する構成とする。

【0239】

例えば、ベル入賞等の所定の入賞が所定回数(例えば2回)連続して成立した場合にA T Bを付与する構成とする。

【0240】

例えば、ベル等の所定の役に所定回数(例えば2回)連続して当選した場合にA T Bを付与する構成とする。

30

【0241】

(3) 上記各実施の形態では、解除抽選に当選した場合、減算ゲーム数カウンタの値に基づいて待機ゲーム数カウンタの値を減算する特典を付与する構成としたが、かかる構成を変更する。

【0242】

例えば、解除抽選に当選した場合には、減算ゲーム数カウンタの値に基づいて、待機ゲーム数カウンタの値を減算するとともに、設定ゲーム数記憶エリアの値を減算後の待機ゲーム数カウンタの値に変更する構成とする。つまり、設定ゲーム数自体を変更する構成とする。

【0243】

例えば、解除抽選に当選した場合には、解除抽選に当選した際の達成度と等しい割合で待機ゲーム数を少なくする構成とする。具体的には、解除抽選に当選した際の達成度が10%であった場合、待機ゲーム数設定処理において、待機ゲーム数カウンタの値をそのときの10分の9の値に変更する。

40

【0244】

例えば、解除抽選に当選したことなく待機ゲーム数が0となったことに基づいてA T Bを付与する場合には、A T B終了後の滞在モード決定処理において第1滞在モードと決定し、解除抽選に当選したことに基づいてA T Bを付与する場合には、A T B終了後の滞在モード決定処理において、達成度が49%以下であれば第2滞在モードと決定し、達成度が50%以上であれば第3滞在モードと決定する構成とする。

50

## 【0245】

例えば、解除抽選に当選した場合には、達成度に応じてA T Bにおける報知回数の期待値が高くなる構成とする。具体的には、達成度が0～25%である場合、報知回数として16回の選択される確率が50%、33回の選択される確率が25%、50回の選択される確率が20%、75回の選択される確率が5%の報知抽選テーブルを用いて報知抽選を行う。達成度が26～50%である場合、報知回数として16回の選択される確率が25%、33回の選択される確率が50%、50回の選択される確率が20%、75回の選択される確率が5%の報知抽選テーブルを用いて報知抽選を行う。達成度が51～75%である場合、報知回数として16回の選択される確率が10%、33回の選択される確率が25%、50回の選択される確率が50%、75回の選択される確率が15%の報知抽選テーブルを用いて報知抽選を行う。達成度が76～100%である場合、報知回数として16回の選択される確率が1%、33回の選択される確率が5%、50回の選択される確率が24%、75回の選択される確率が70%の報知抽選テーブルを用いて報知抽選を行う。

10

## 【0246】

例えば、解除抽選に当選した場合には、達成度に応じてA T Bの付与回数が多くなる構成とする。具体的には、達成度が0～25%である場合、蓄積カウンタの値に1を加算し、達成度が26～50%である場合、蓄積カウンタの値に2を加算し、達成度が51～75%である場合、蓄積カウンタの値に3を加算し、達成度が76～100%である場合、蓄積カウンタの値に4を加算する。

20

## 【0247】

(4) 上記各実施の形態では、減算ゲーム数カウンタの値が待機ゲーム数カウンタの値より大きい場合、減算ゲーム数カウンタの値から待機ゲーム数カウンタの値を減算した値が次の待機ゲーム数設定処理まで持ち越される構成としたが、持ち越さない構成としても良い。すなわち、減算ゲーム数カウンタの値が待機ゲーム数カウンタの値より大きい場合には、減算ゲーム数カウンタと待機ゲーム数カウンタの値を共に0とする構成としても良い。

## 【0248】

但し、かかる構成とした場合には、減算ゲーム数カウンタの値から待機ゲーム数カウンタの値を減算した値と対応するゲーム数を特典として付与できなくなるため、他の特典を付与することが望ましい。他の特典としては、例えば次々回の滞在モードを第3滞在モードとする、報知回数を多くする等が考えられる。

30

## 【0249】

(5) 上記各実施の形態では、待機ゲーム数カウンタの値から減算ゲーム数カウンタの値を減算する構成としたが、これは、待機ゲーム数設定処理のステップS753において設定ゲーム数記憶エリアに記憶される値と等しい値をセットするとともに、1ゲームが行われる毎に待機ゲーム数カウンタの値を1減算し、待機ゲーム数カウンタの値が0となった場合に報知フラグをセットするからである。1ゲームが行われる毎に待機ゲーム数カウンタの値を1加算し、待機ゲーム数カウンタの値が設定ゲーム数記憶エリアの値と等しくなった場合に報知フラグをセットする構成においては、待機ゲーム数設定処理のステップS753において待機ゲーム数カウンタに0をセットし、特定特典付与処理において待機ゲーム数カウンタの値に減算ゲーム数カウンタの値を加算する構成とすれば、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

40

## 【0250】

(6) 上記第1の実施の形態では、0～100%の達成度を6つの区間に区分した減算ゲーム数テーブルを有する構成としたが、区分する数は任意である。

## 【0251】

(7) 上記第1の実施の形態では、達成度と、減算ゲーム数との対応関係を定めた減算ゲーム数テーブルを記憶する構成としたが、解除抽選に当選した際の残りゲーム数(すなわち待機ゲーム数カウンタが取り得る値)と、減算ゲーム数との対応関係を定めた減算ゲ

50

ーム数テーブルを記憶する構成としても良いことはいうまでもない。

【0252】

(8) 上記各実施の形態では、解除抽選に当選した場合に報知フラグをセットし、遊技状態が第5RT状態に移行した場合に報知回数抽選処理を行ってATBを開始する構成、すなわち解除抽選に当選してからATBが開始されるまでに所定回数の遊技を行う必要がある構成としたが、ATBではなくBB等を付与する構成においては、解除抽選に当選した次ゲームで特典を付与する構成としても良い。

【0253】

(9) 上記各実施の形態では、報知フラグをクリアした後に待機ゲーム数設定処理を行う構成、すなわちATB等の特別特典を付与し終了後に第1条件たる設定ゲーム数を決定する構成としたが、報知フラグをセットした後に待機ゲーム数設定処理を行う構成、すなわち特別特典を付与し終わる前に次の特別特典を付与するための第1条件を決定する構成としても良い。

10

【0254】

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

20

【0255】

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

【0256】

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

30

【0257】

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

40

【0258】

(14) 上記各実施の形態では、報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合にベル入賞や昇格再遊技入賞が成立する構成としたが、操作順序を報知するのではなくストップスイッチ42～44の操作タイミングを報知し、当該操作タイミングでストップスイッチ42～44が操作された場合にベル入賞や昇格再遊技入賞が成立する構成としても良い。

【0259】

(15) 上記各実施の形態では、所定の操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合に昇格再遊技入賞が成立し、他の操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合に転落再遊技入賞が成立する構成、すなわち同一遊技回で昇格再遊技入賞と

50

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

【0260】

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

10

【0261】

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

【0262】

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

20

【0263】

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

30

【0264】

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

40

【0265】

(21)上記各実施の形態では、補助表示部65にてストップスイッチ42～44の操作順序を報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、ストップスイッチ42～44の操作順序を示唆する構成であれば良い。例えば、スピーカ64から音声を出力して操作順序を報知する構成としても良いし、次に操作するストップスイッチのランプを他のストップスイッチと異なる発光色等で点灯表示することによって操作順序を示唆する構成としても良い。

【0266】

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

50

## 【0267】

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

10

## 【0268】

(24) 上記各実施の形態では、第4RT状態からのみ第5RT状態に移行する構成としたが、これに加えて通常遊技状態から第5RT状態に直接移行する場合がある構成としても良いし、第1RT状態～第3RT状態から第5RT状態に直接移行する場合がある構成としても良い。これら構成とした場合であっても、第5RT状態に直接移行する確率が、他の遊技状態を経由して第5RT状態に移行する確率よりも低いのであれば、上記各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。

## 【0269】

20

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

## 【0270】

(26) 上記各実施の形態において入賞成立となる各図柄の組合せは一例であり、これら図柄の組合せに限定されるものではない。また、入賞成立となる図柄の組合せの数も任意である。

## 【0271】

30

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

## 【0272】

(28) 上記各実施の形態では、メダルが3枚ベットされた後に開始指令が発生したか否かを判定する構成としたが、1枚ベットされた後や2枚ベットされた後にも開始指令が発生したか否かを判定する構成としてもよいことは言うまでもない。

## 【0273】

40

(29) 上記各実施の形態では、付与される特典として、遊技状態が移行する特典と、再遊技の特典の他に、メダルを払い出す特典を備える構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、メダルを払い出す特典に代えてメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

## 【0274】

(30) 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4ラインを有するスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリールを5つ並列して備えたスロットマシンや、有効ラインを7ライン有するスロットマシンであってもよい。

## 【0275】

50

(31) 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。

【0276】

以下、本発明の遊技機を、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

10

【0277】

遊技機1．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる循環表示手段（リール32L，32M，32R）と、

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

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

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

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S211、BB状態処理S213等）と

20

を備えた遊技機において、

特定遊技（罰則フラグがセットされていない状況で左ストップスイッチ42を最初に操作する遊技）を所定回数（設定ゲーム数記憶エリアの値）行うことで成立させることが可能となる第1条件を設定する第1条件設定手段（表示制御装置81の待機ゲーム数セット機能S753及び設定ゲーム数記憶機能S754）と、

前記第1条件と異なる第2条件（解除抽選に当選すること）を設定する第2条件設定手段（表示制御装置81の特定役当選有無判定機能S809及び報知抽選処理機能S810）と、

30

前記第1条件又は前記第2条件が成立した場合、遊技者に特別特典（ATB）を付与する特別特典付与手段（表示制御装置81の報知回数抽選処理機能S762等）と、

前記第2条件が成立した場合、前記特定遊技が行われた回数を把握する回数把握手段（表示制御装置81の消化ゲーム数把握機能S904）と、

前記第2条件が成立した場合、前記特定遊技が行われた回数が多いほど遊技者の有利度合いが大きな特定特典（待機ゲーム数カウンタの値を減算する特典）を付与する特定特典付与手段（表示制御装置81の特定特典設定処理機能及び特定特典付与処理機能）とを備えたことを特徴とする遊技機。

40

【0278】

本遊技機によれば、第2条件が成立した場合、特定遊技が行われた回数が多いほど遊技者の有利度合いが大きな特定特典が付与される。かかる構成とすることにより、第2条件が成立したことに基づいて特別特典を付与しつつ、第1条件を成立させるべく行われた特定遊技の回数に基づいて特定特典を付与することが可能となり、遊技者が不公平感を抱くことを抑制することが可能となる。

【0279】

遊技機2．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる循環表示手段（リール32L，32M，32R）と、

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

50

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 101 の抽選処理機能）と、  
前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップスイッチ 42 ~ 44）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 101 のメダル払出処理 S 2 1 1、BB 状態処理 S 2 1 3 等）と

を備えた遊技機において、

特定遊技（罰則フラグがセットされていない状況で左ストップスイッチ 42 を最初に操作する遊技）を所定回数（設定ゲーム数記憶エリアの値）行うことで成立させることが可能となる第 1 条件を設定する第 1 条件設定手段（表示制御装置 81 の待機ゲーム数セット機能 S 7 5 3 及び設定ゲーム数記憶機能 S 7 5 4）と、

前記第 1 条件と異なる第 2 条件（解除抽選に当選すること）を設定する第 2 条件設定手段（表示制御装置 81 の特定役当選有無判定機能 S 8 0 9 及び報知抽選処理機能 S 8 1 0）と、

前記第 1 条件又は前記第 2 条件が成立した場合、遊技者に特別特典（A T B）を付与する特別特典付与手段（表示制御装置 81 の報知回数抽選処理機能 S 7 6 2 等）と、

前記第 2 条件が成立した場合、前記特定遊技が行われた回数を把握する回数把握手段（表示制御装置 81 の消化ゲーム数把握機能 S 9 0 4）と、

前記特定遊技が行われていない状況から前記第 1 条件成立となる状況までの間に複数の区間が設定されるとともに、前記各区間と、付与する特典内容と、の対応関係を定めた特典内容情報（減算ゲーム数テーブル）を記憶する特典内容情報記憶手段（表示制御装置 81 の ROM）と、

前記第 2 条件が成立した場合、前記回数把握手段の把握結果と、前記特典内容情報と、に基づいて遊技者に特定特典（待機ゲーム数カウンタの値を減算する特典）を付与する特定特典付与手段（表示制御装置 81 の特定特典設定処理機能及び特定特典付与処理機能）と

を備え、

前記特典内容情報を、前記特定遊技が行われた回数が多い区間ほど前記特典内容の遊技者の有利度合いが大きくなる構成としたことを特徴とする遊技機。

#### 【0280】

本遊技機によれば、第 2 条件が成立した場合、特定遊技が行われた回数が多い区間ほど遊技者の有利度合いが大きくなる特定特典が付与される。かかる構成とすることにより、第 2 条件が成立したことに基づいて特別特典を付与しつつ、第 1 条件を成立させるべく行われた特定遊技の回数に基づいて特定特典を付与することが可能となり、遊技者が不公平感を抱くことを抑制することが可能となる。

#### 【0281】

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

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

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 101 の抽選処理機能）と、

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

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 101 のメダル払出処理 S 2 1 1、BB 状態処理 S 2 1 3 等）と

を備えた遊技機において、

特定遊技（罰則フラグがセットされていない状況で左ストップスイッチ 42 を最初に操

10

20

30

40

50

作する遊技)を所定回数(設定ゲーム数記憶エリアの値)行うことで成立させることが可能となる第1条件を設定する第1条件設定手段(表示制御装置81の待機ゲーム数セット機能S753及び設定ゲーム数記憶機能S754)と、

前記第1条件と異なる第2条件(解除抽選に当選すること)を設定する第2条件設定手段(表示制御装置81の特定役当選有無判定機能S809及び報知抽選処理機能S810)と、

前記第1条件又は前記第2条件が成立した場合、遊技者に特別特典(ATB)を付与する特別特典付与手段(表示制御装置81の報知回数抽選処理機能S762等)と、

前記第2条件が成立した場合、前記特定遊技が行われた回数を把握する回数把握手段(表示制御装置81の消化ゲーム数把握機能S904)と、

前記回数把握手段の把握結果に基づいて、前記第1条件の達成度を把握する達成度把握手段(表示制御装置81の達成度算出機能S905)と、

前記第2条件が成立した場合、前記達成度が高いほど遊技者の有利度合いが大きな特定特典(待機ゲーム数カウンタの値を減算する特典)を付与する特定特典付与手段(表示制御装置81の特定特典設定処理機能及び特定特典付与処理機能)とを備えたことを特徴とする遊技機。

#### 【0282】

本遊技機によれば、第2条件が成立した場合、第1条件の達成度が高いほど遊技者の有利度合いが大きな特定特典が付与される。かかる構成とすることにより、第2条件が成立したことに基づいて特別特典を付与しつつ、第1条件を成立させるべく行われた特定遊技の回数に基づいて特定特典を付与することが可能となり、遊技者が不公平感を抱くことを抑制することが可能となる。

#### 【0283】

遊技機4.上記遊技機3において、前記第1条件設定手段は、前記第1条件として前記特定遊技の回数を設定するものであって、前記特定特典付与手段は、前記第2条件成立に基づく前記特別特典付与後の前記第1条件成立となる前記特定遊技の回数を、前記第1条件設定手段が設定した回数から減少させることを特徴とする遊技機。

#### 【0284】

本遊技機によれば、第2条件が成立した場合、当該第2条件成立に基づく特別特典付与後の第1条件成立となる特定遊技の回数が、第1条件設定手段が設定した回数から減少される。かかる構成とすることにより、第2条件が成立した場合には、当該第2条件成立に基づく特別特典が付与された後に、少ない特定遊技の回数で特別特典が再度付与されることを期待させることが可能となり、遊技興趣の向上を好適に図ることが可能となる。

#### 【0285】

遊技機5.上記遊技機4において、前記達成度と、前記第1条件設定手段が設定した回数から減少させる減少回数と、の対応関係を定めた減少回数情報(減算ゲーム数テーブル)を記憶する減少回数情報記憶手段(表示制御装置81のROM)を備え、前記特定特典付与手段は、前記第1条件設定手段が設定した回数よりも前記減少回数情報に定められた減少回数の方が大きい場合、前記第1条件成立となる前記特定遊技の回数を0とするとともに、第2特定特典(減算しきれなかった減算ゲーム数カウンタの値を次回の特定特典付与処理にて用いる特典)を付与することを特徴とする遊技機。

#### 【0286】

本遊技機によれば、第1条件設定手段が設定した回数よりも減少回数情報に定められた減少回数の方が大きい場合、第1条件成立となる特定遊技の回数が0とされるとともに、第2特定特典が付与される。かかる構成とすることにより、減少回数情報に定められた減少回数の少なくとも一部を特定特典として付与できない不利益を、第2特定特典を付与することで緩和することが可能となる。

#### 【0287】

遊技機6.上記遊技機4において、前記達成度と、前記第1条件設定手段が設定した回数から減少させる減少回数と、の対応関係を定めた減少回数情報(減算ゲーム数テーブル

10

20

30

40

50

を記憶する減少回数情報記憶手段（表示制御装置 8 1 の ROM）と、前記第 2 条件が成立した場合、前記達成度把握手段の把握結果と対応する減少回数を記憶する減少回数記憶手段（減算ゲーム数カウンタ）と、を備え、前記特定特典付与手段は、前記第 1 条件設定手段が設定した回数よりも前記減少回数記憶手段に記憶された減少回数の方が大きい場合、前記第 1 条件成立となる前記特定遊技の回数を 0 とするとともに、前記減少回数記憶手段に記憶された減少回数から前記第 1 条件設定手段が設定した回数を減算した減算値を新たな減少回数として前記減少回数記憶手段に記憶させ、前記第 1 条件設定手段が設定した回数よりも前記減少回数記憶手段に記憶された減少回数の方が小さい場合、前記減少回数記憶手段に記憶された減少回数を 0 に変更するとともに、前記第 1 条件成立となる前記特定遊技の回数を、前記第 1 条件設定手段が設定した回数から前記減少回数記憶手段に記憶された減少回数を減算した値に変更することを特徴とする遊技機。 10

【 0 2 8 8 】

本遊技機によれば、第 1 条件設定手段が設定した回数よりも減少回数記憶手段に記憶された減少回数の方が大きい場合には、第 1 条件成立となる特定遊技の回数が 0 とされるとともに、減少回数記憶手段に記憶された減少回数から第 1 条件設定手段が設定した回数を減算した減算値が新たな減少回数として減少回数記憶手段に記憶される。また、第 1 条件設定手段が設定した回数よりも減少回数記憶手段に記憶された減少回数の方が小さい場合には、減少回数記憶手段に記憶された減少回数が 0 に変更されるとともに、第 1 条件成立となる特定遊技の回数が、第 1 条件設定手段が設定した回数から減少回数記憶手段に記憶された減少回数を減算した値に変更される。かかる構成とすることにより、減少回数情報に定められた減少回数の全てを特定特典として付与することができる。また、第 2 条件を成立させた場合には、当該第 2 条件成立に基づく特別特典の付与に加えて、第 1 条件成立となる特定遊技の回数が 0 に変更された結果として特別特典がその後複数回付与される可能性を生じさせることが可能となり、遊技興趣の向上を好適に図ることが可能となる。 20

【 0 2 8 9 】

遊技機 7 . 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる循環表示手段（リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R ）と、

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

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、 30

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

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

を備えた遊技機において、

特定遊技（罰則フラグがセットされていない状態で左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作する遊技）を所定回数（設定ゲーム数記憶エリアの値）行うことで成立させることが可能となる第 1 条件を設定する第 1 条件設定手段（表示制御装置 8 1 の待機ゲーム数セット機能 S 7 5 3 及び設定ゲーム数記憶機能 S 7 5 4 ）と、 40

前記第 1 条件と異なる第 2 条件（解除抽選に当選すること）を設定する第 2 条件設定手段（表示制御装置 8 1 の特定役当選有無判定機能 S 8 0 9 及び報知抽選処理機能 S 8 1 0 ）と、

前記第 1 条件又は前記第 2 条件が成立した場合、遊技者に特別特典（ A T B ）を付与する特別特典付与手段（表示制御装置 8 1 の報知回数抽選処理機能 S 7 6 2 等）と、

前記第 2 条件が成立した場合、前記特定遊技が行われた回数を把握する回数把握手段（表示制御装置 8 1 の消化ゲーム数把握機能 S 9 0 4 ）と、

前記回数把握手段の把握結果に基づいて、前記第 1 条件の達成度を把握する達成度把握手段（表示制御装置 8 1 の達成度算出機能 S 9 0 5 ）と、 50

前記達成度把握手段が把握し得る達成度の範囲に複数の区間が設定されるとともに、前記各区間と、付与する特典内容と、の対応関係を定めた特典内容情報（減算ゲーム数テーブル）を記憶する特典内容情報記憶手段（表示制御装置 81 の ROM）と、

前記第 2 条件が成立した場合、前記達成度把握手段の把握結果と、前記特典内容情報と、に基づいて遊技者に特定特典（待機ゲーム数カウンタの値を減算する特典）を付与する特定特典付与手段（表示制御装置 81 の特定特典設定処理機能及び特定特典付与処理機能）と

を備え、

前記特典内容情報を、前記達成度が高い区間ほど前記特典内容の遊技者の有利度合いが大きくなる構成としたことを特徴とする遊技機。

10

#### 【0290】

本遊技機によれば、第 2 条件が成立した場合、第 1 条件の達成度が高い区間ほど遊技者の有利度合いが大きき特定特典が付与される。かかる構成とすることにより、第 2 条件が成立したことに基づいて特別特典を付与しつつ、第 1 条件を成立させるべく行われた特定遊技の回数に基づいて特定特典を付与することが可能となり、遊技者が不公平感を抱くことを抑制することが可能となる。

#### 【0291】

遊技機 8 . 上記遊技機 7 において、前記第 1 条件設定手段は、前記第 1 条件として前記特定遊技の回数を設定するものであって、前記特定特典付与手段は、前記第 2 条件成立に基づく前記特別特典付与後の前記第 1 条件成立となる前記特定遊技の回数を、前記第 1 条件設定手段が設定した回数から減少させることを特徴とする遊技機。

20

#### 【0292】

本遊技機によれば、第 2 条件が成立した場合、当該第 2 条件成立に基づく特別特典付与後の第 1 条件成立となる特定遊技の回数が、第 1 条件設定手段が設定した回数から減少される。かかる構成とすることにより、第 2 条件が成立した場合には、当該第 2 条件成立に基づく特別特典が付与された後に、少ない特定遊技の回数で特別特典が再度付与されることを期待させることが可能となり、遊技興趣の向上を好適に図ることが可能となる。

#### 【0293】

遊技機 9 . 上記遊技機 8 において、前記特典内容情報には、前記各区間と、前記第 1 条件設定手段が設定した回数から減少させる減少回数と、の対応関係を定め、前記特定特典付与手段を、前記第 1 条件設定手段が設定した回数よりも前記減少回数情報に定められた減少回数の方が大きい場合、前記第 1 条件成立となる前記特定遊技の回数を 0 とするとともに、第 2 特定特典（減算しきれなかった減算ゲーム数カウンタの値を次の特定特典付与処理にて用いる特典）を付与する構成としたことを特徴とする遊技機。

30

#### 【0294】

本遊技機によれば、第 1 条件設定手段が設定した回数よりも特典内容情報に定められた減少回数の方が大きい場合、第 1 条件成立となる特定遊技の回数が 0 とされるとともに、第 2 特定特典が付与される。かかる構成とすることにより、特典内容情報に定められた減少回数の少なくとも一部を特定特典として付与できない不利益を、第 2 特定特典を付与することで緩和することが可能となる。

40

#### 【0295】

遊技機 10 . 上記遊技機 8 において、前記特典内容情報には、前記各区間と、前記第 1 条件設定手段が設定した回数から減少させる減少回数と、の対応関係を定めるとともに、前記第 2 条件が成立した場合に前記達成度把握手段の把握結果と対応する減少回数を記憶する減少回数記憶手段（減算ゲーム数カウンタ）を設け、前記特定特典付与手段は、前記第 1 条件設定手段が設定した回数よりも前記減少回数記憶手段に記憶された減少回数の方が大きい場合、前記第 1 条件成立となる前記特定遊技の回数を 0 とするとともに、前記減少回数記憶手段に記憶された減少回数から前記第 1 条件設定手段が設定した回数を減算した減算値を新たな減少回数として前記減少回数記憶手段に記憶させ、前記第 1 条件設定手段が設定した回数よりも前記減少回数記憶手段に記憶された減少回数の方が小さい場合、

50

前記減少回数記憶手段に記憶された減少回数を0に変更するとともに、前記第1条件成立となる前記特定遊技の回数を、前記第1条件設定手段が設定した回数から前記減少回数記憶手段に記憶された減少回数を減算した値に変更することを特徴とする遊技機。

【0296】

本遊技機によれば、第1条件設定手段が設定した回数よりも減少回数記憶手段に記憶された減少回数の方が大きい場合には、第1条件成立となる特定遊技の回数が0とされるとともに、減少回数記憶手段に記憶された減少回数から第1条件設定手段が設定した回数を減算した減算値が新たな減少回数として減少回数記憶手段に記憶される。また、第1条件設定手段が設定した回数よりも減少回数記憶手段に記憶された減少回数の方が小さい場合には、減少回数記憶手段に記憶された減少回数が0に変更されるとともに、第1条件成立となる特定遊技の回数が、第1条件設定手段が設定した回数から減少回数記憶手段に記憶された減少回数を減算した値に変更される。かかる構成とすることにより、特典内容情報に定められた減少回数の全てを特定特典として付与することができる。また、第2条件を成立させた場合には、当該第2条件成立に基づく特別特典の付与に加えて、第1条件成立となる特定遊技の回数が0に変更された結果として特別特典がその後複数回付与される可能性を生じさせることが可能となり、遊技興趣の向上を好適に図ることが可能となる。

10

【0297】

遊技機11．上記遊技機3乃至遊技機10のいずれかにおいて、前記所定回数を複数定めた回数情報（待機ゲーム数テーブル）を記憶する回数情報記憶手段（表示制御装置81のROM）を備え、前記第1条件設定手段は、前記回数情報に基づいて前記第1条件成立となる前記特定遊技の回数を設定することを特徴とする遊技機。

20

【0298】

本遊技機によれば、所定回数を複数定めた回数情報が記憶されており、当該回数情報に基づいて第1条件成立となる特定遊技の回数が設定される。かかる構成とすることにより、第1条件成立となる特定遊技の回数を、特別特典を付与する毎等に変化させることが可能となる。この結果、遊技者に第1条件成立となる特定遊技の回数が少ないことを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、本構成を上記遊技機3乃至遊技機10のいずれかの構成に適用することにより、第2条件が成立した際の特定遊技の回数が等しい状況であっても、第1条件として設定された特定遊技の回数によって達成度を異ならせることができ、この結果として付与する特定特典を異ならせることができる。故に、特定遊技の回数が少ない状況で第2条件が成立した場合であっても有利度合いの大きな特定特典が付与されることを遊技者に期待させることが可能となり、遊技興趣の向上を好適に図ることが可能となる。

30

【0299】

遊技機12．上記遊技機3乃至遊技機11のいずれかにおいて、前記特定遊技を前記役の抽選結果に基づかない遊技としたことを特徴とする遊技機。

【0300】

特定遊技が役の抽選結果に基づかない遊技である構成においては、第1条件成立となる特定遊技の最大回数を把握した上で遊技者が遊技を行う可能性が考えられ、特定遊技の回数が前記最大回数に近い状況で第2条件が成立した場合、遊技者が不公平感を抱く可能性が高くなる。しかしながら、特定遊技の回数に基づいて特定特典を付与する構成においては、遊技者が不公平感を抱くことを抑制することが可能となる。

40

【0301】

遊技機13．上記遊技機12において、前記第2条件設定手段は、前記第2条件として前記役の抽選結果が特定役当選であることを含む条件を設定することを特徴とする遊技機。

【0302】

第2条件が特定役に当選することを含む条件である構成においては、特定役と対応する絵柄が有効位置に停止した後に特別特典が付与された場合、遊技者が第1条件ではなく第2条件が成立して特別特典が付与されたと考える可能性が考えられる。そして、特定遊技

50

の回数が前記最大回数に近い状況で第2条件が成立した場合、遊技者が不公平感を抱く可能性が高くなる。しかしながら、特定遊技の回数に基づいて特定特典を付与する構成においては、遊技者が不公平感を抱くことを抑制することが可能となる。

【0303】

遊技機14. 上記遊技機1乃至遊技機13のいずれかにおいて、前記第1条件設定手段は、前記第1条件として前記特定遊技の回数を設定するものであって、前記特定特典付与手段は、前記第2条件成立に基づく前記特別特典付与後の前記第1条件成立となる前記特定遊技の回数を、前記第1条件設定手段が設定した回数よりも少なくすることを特徴とする遊技機。

【0304】

本遊技機によれば、第2条件が成立した場合、当該第2条件成立に基づく特別特典付与後の第1条件成立となる特定遊技の回数が、第1条件設定手段が設定した回数よりも少なくなる。かかる構成とすることにより、第2条件が成立した場合には、当該第2条件成立に基づく特別特典が付与された後に、少ない特定遊技の回数で特別特典が再度付与されることを期待させることが可能となり、遊技興趣の向上を好適に図ることが可能となる。

【符号の説明】

【0305】

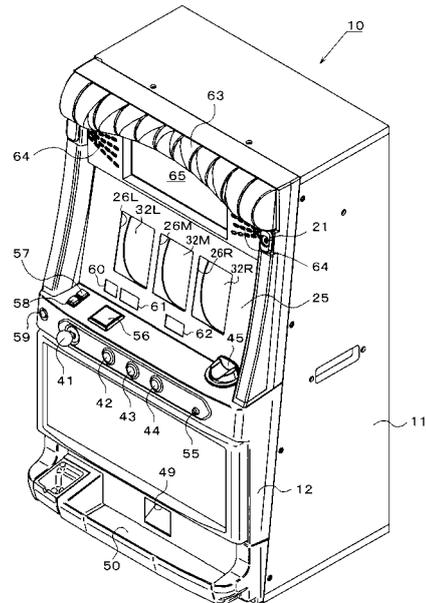
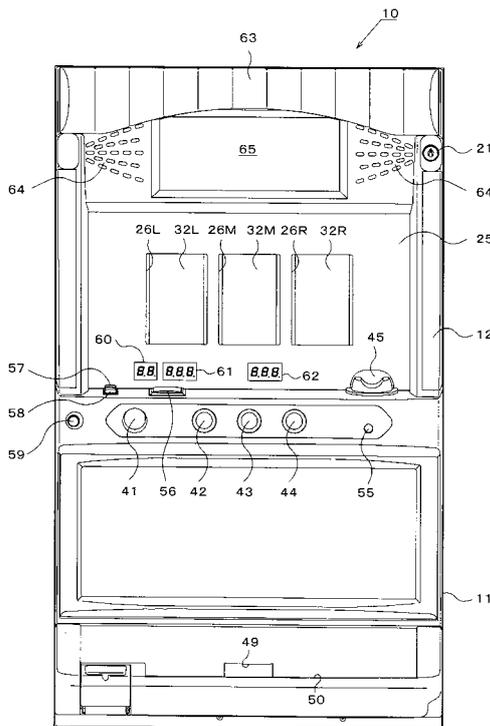
10...スロットマシン、32...リール、41...スタートレバー、42~44...ストップスイッチ、56...第1クレジット投入スイッチ、57...第2クレジット投入スイッチ、58...第3クレジット投入スイッチ、63...上部ランプ、64...スピーカ、65...補助表示部、81...表示制御装置、101...主制御装置、102...CPU。

10

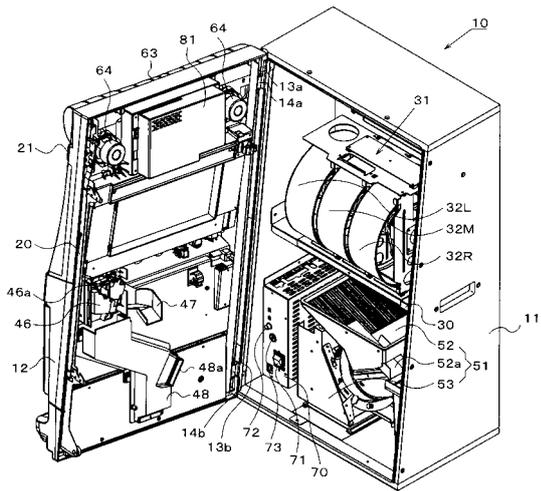
20

【図1】

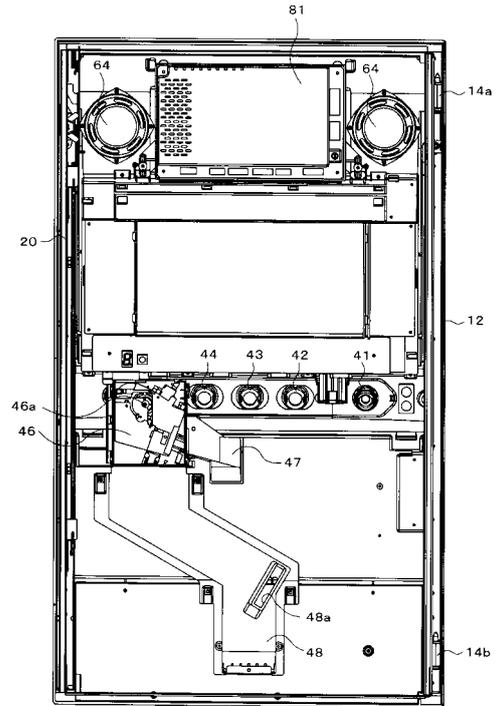
【図2】



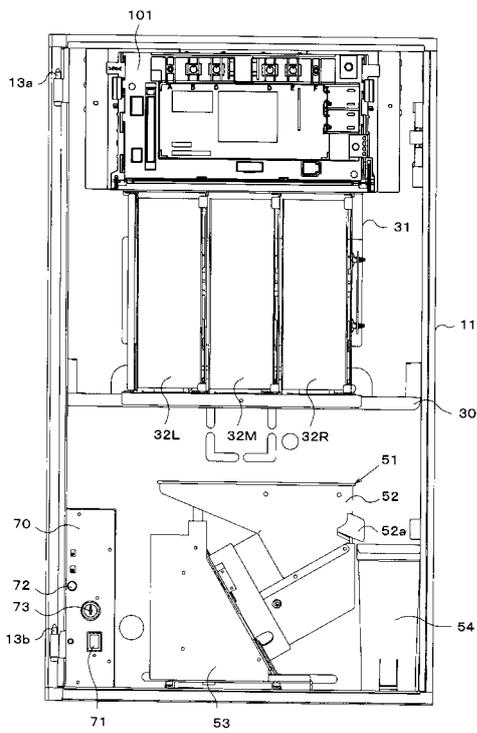
【 図 3 】



【 図 4 】



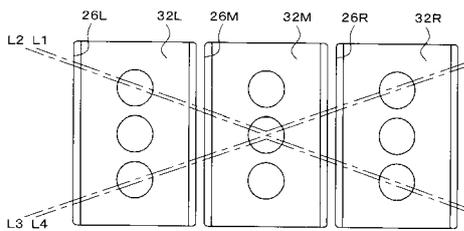
【 図 5 】



【 図 6 】

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

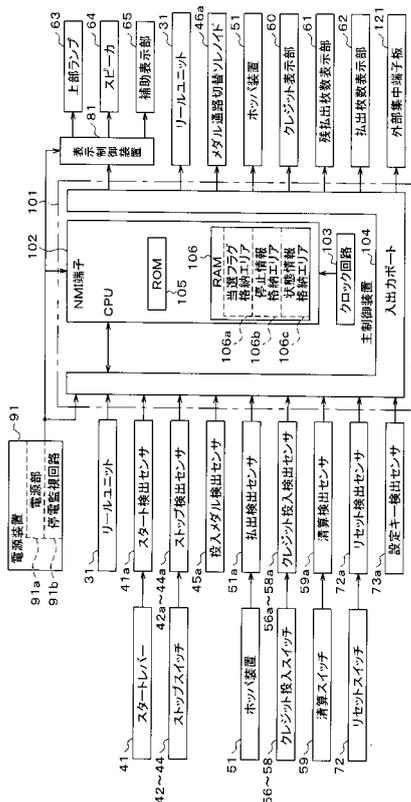
【図7】



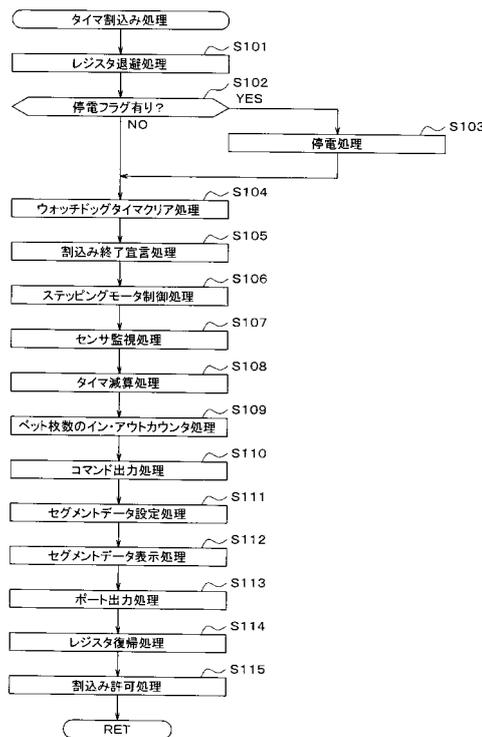
【図8】

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

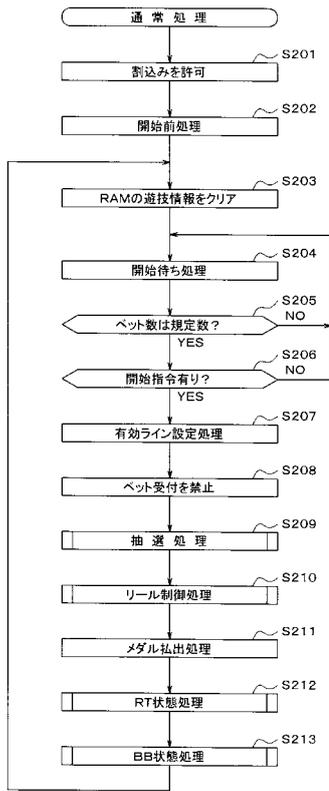
【図9】



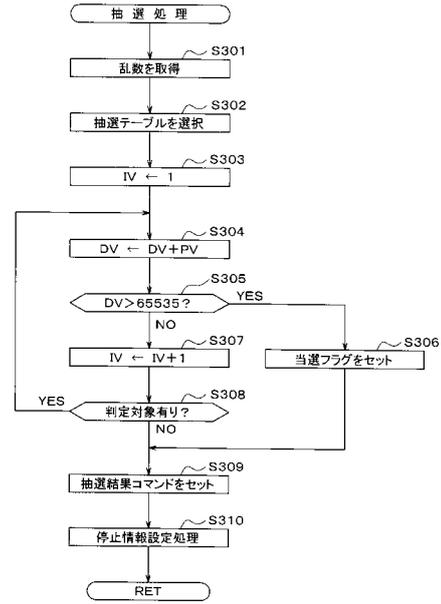
【図10】



【図 1 1】



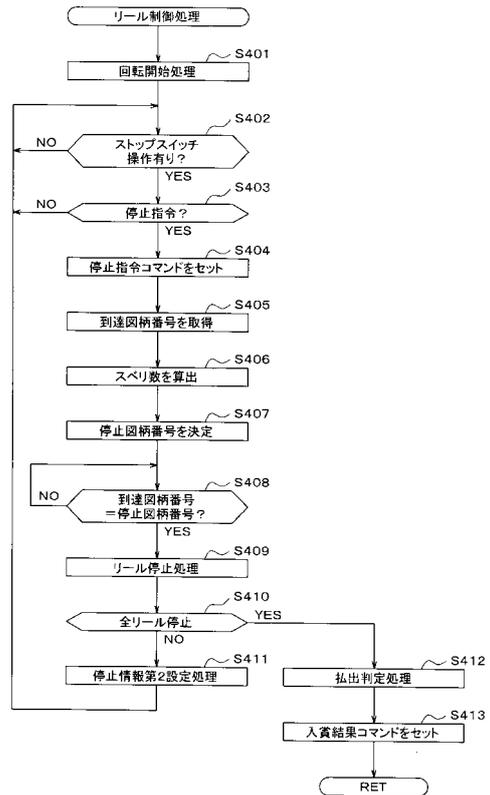
【図 1 2】



【図 1 3】

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

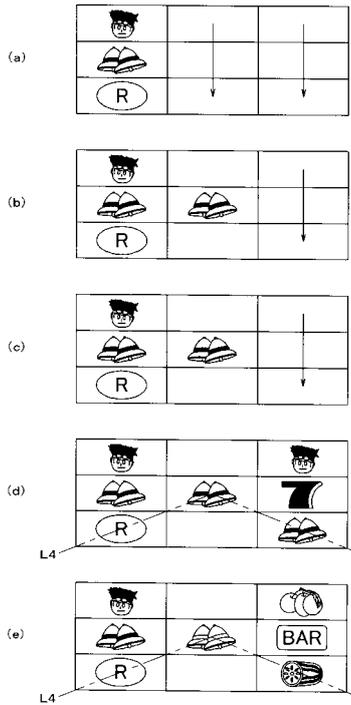
【図 1 4】



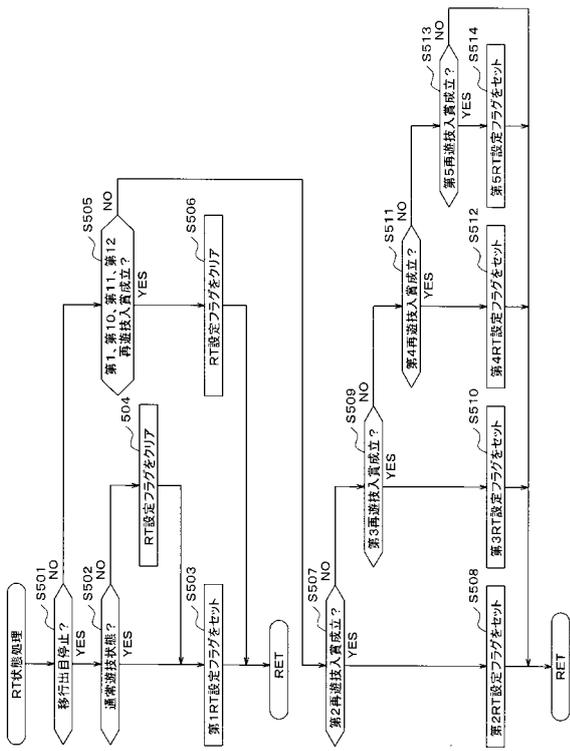
【 図 15 】

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

【 図 16 】



【 図 17 】



【 図 18 】

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

【 図 19 】

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

【 図 20 】

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

【 図 21 】

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

【 図 22 】

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

【 図 2 3 】

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

【 図 2 4 】

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

【 図 2 5 】

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

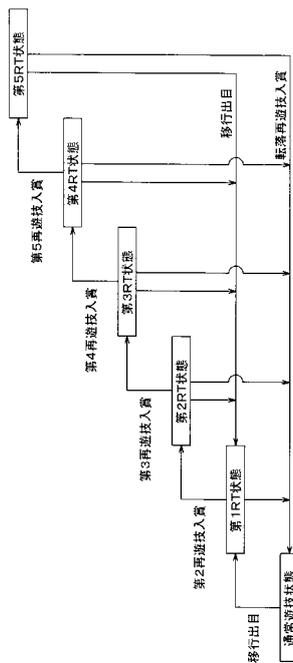
【 図 2 6 】

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

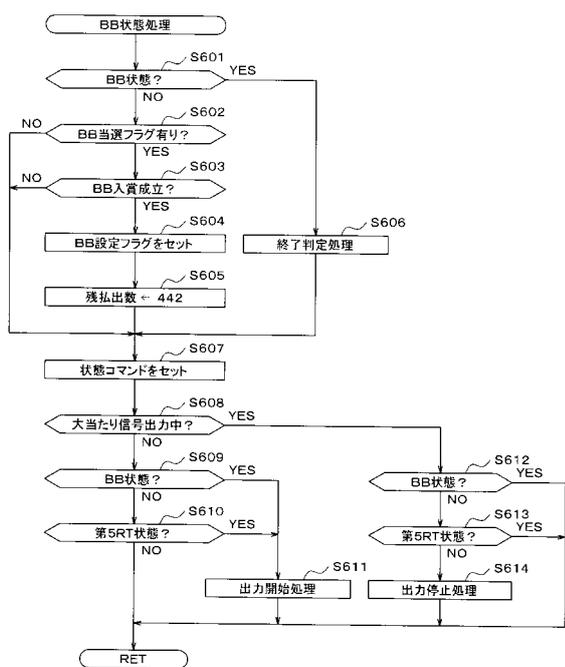
【図 27】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	右→左→中	右→中→左
46 (IV=20)	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技
47 (IV=21)	第6再遊技 第7再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技
48 (IV=22)	第6再遊技 第7再遊技 第9再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技
49 (IV=23)	第6再遊技 第7再遊技 第9再遊技	第6再遊技 第8再遊技	第6再遊技	第6再遊技	第6再遊技
50 (IV=24)	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第1再遊技	第6再遊技
51 (IV=25)	第1再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技	第6再遊技	第1再遊技
52 (IV=26)	第1再遊技	第1再遊技	第6再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第12再遊技
53 (IV=27)	第1再遊技	第1再遊技	第6再遊技	第1再遊技 第12再遊技	第1再遊技 第1再遊技
54 (IV=28)	第1再遊技	第6再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第11再遊技	第1再遊技 第1再遊技
55 (IV=29)	第6再遊技	第1再遊技	第1再遊技 第10再遊技	第1再遊技 第11再遊技 第12再遊技	第1再遊技 第1再遊技

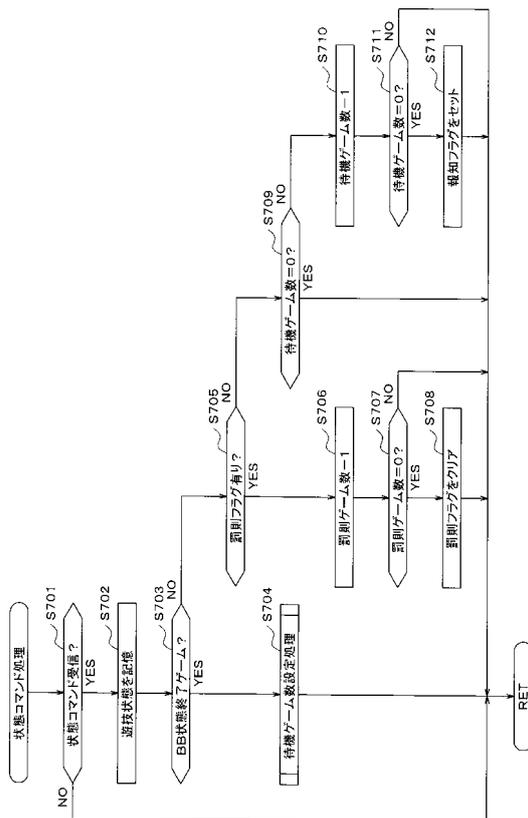
【図 28】



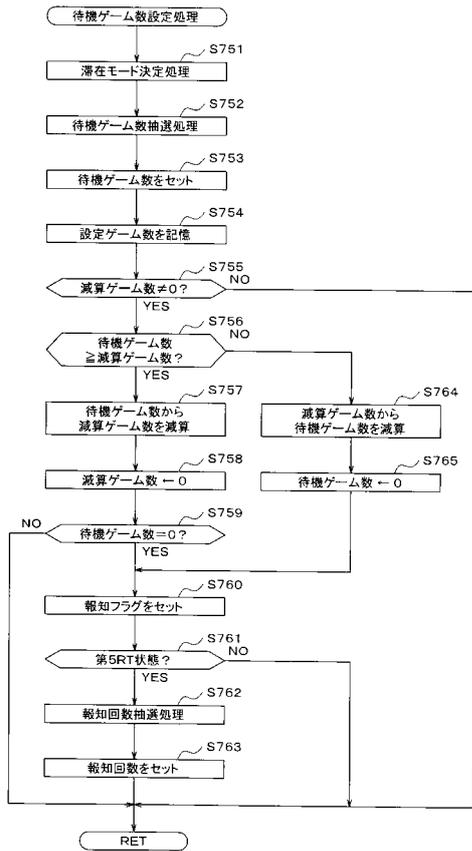
【図 29】



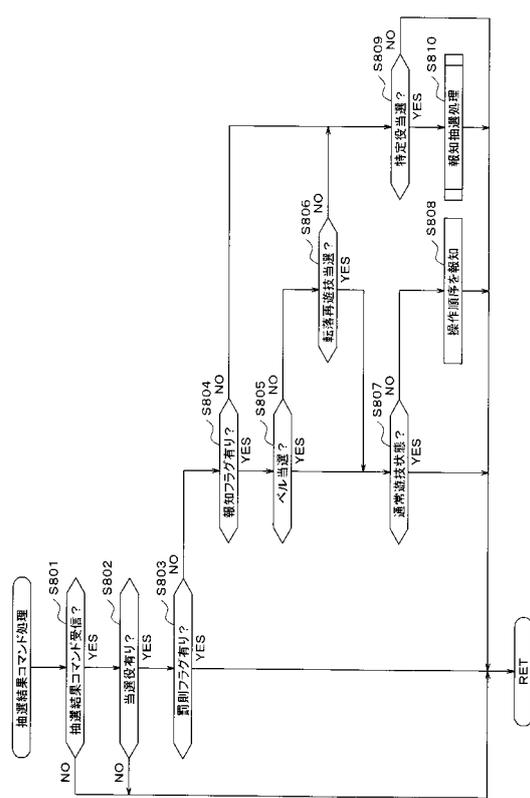
【図 30】



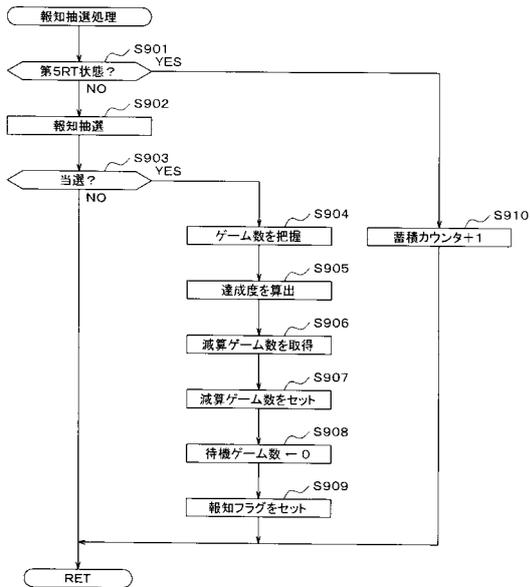
【図 3 1】



【図 3 2】



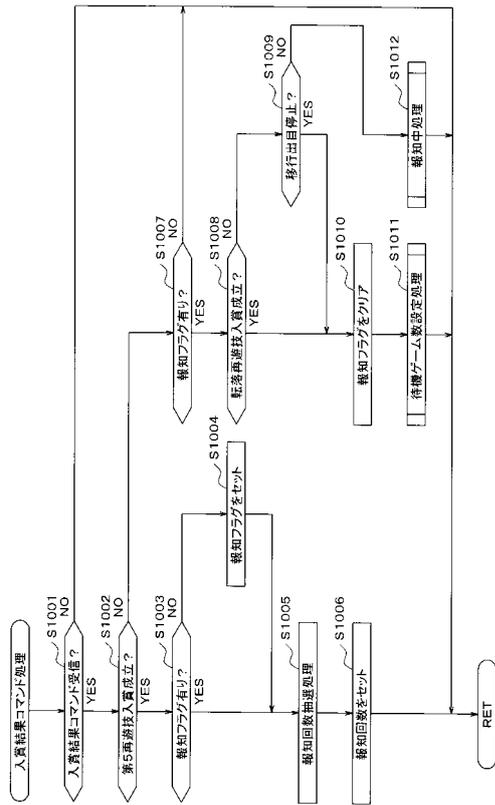
【図 3 3】



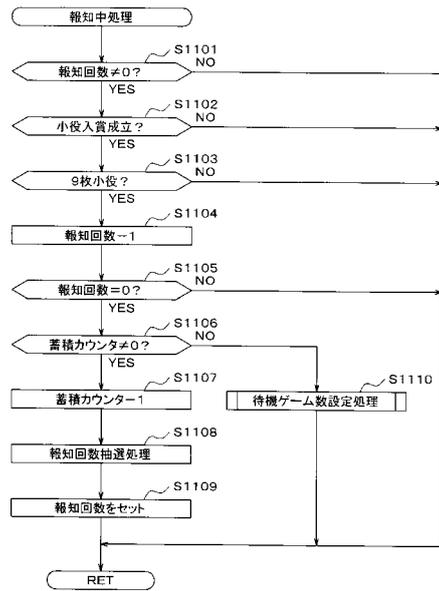
【図 3 4】

達成度	減算ゲーム数
91~100%	1280
61~90%	1000
31~60%	700
21~30%	500
11~20%	300
0~10%	50

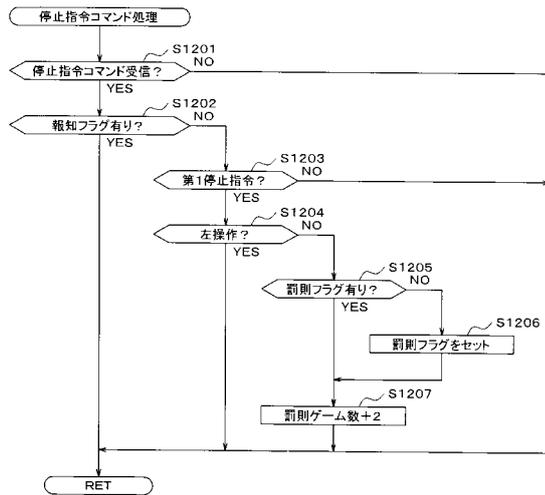
【図 35】



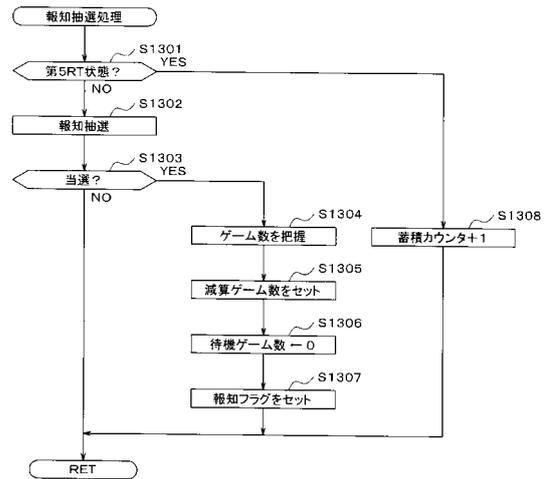
【図 36】



【図 37】



【図 38】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC34 AC52 AC64 AC65  
AC77 AC82 BA03 BA07 BA12 BA17 BA22 BA32 BA35 BA38  
BB02 BB03 BB15 BB16 BB63 BB78 BB83 BB93 BB96 CA02  
CA23 CA24 CA25 CA27 CA29 CB04 CB23 CB28 CB33 CB42  
CB49 CB50 CC01 CC12 CC24 CC28 CD12 CD18 CD49 CD55  
CE15 CE22 DA15 DA17 DA19 DA52 DA54 DA63 DA64 EA07  
EA24