

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成22年12月24日 (2010.12.24)

【公開番号】特開2009-112544(P2009-112544A)

【公開日】平成21年5月28日 (2009.5.28)

【年通号数】公開・登録公報2009-021

【出願番号】特願2007-289210(P2007-289210)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成22年11月5日 (2010.11.5)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

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

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止した場合、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備えた遊技機において、

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

前記特典付与手段は、

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

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

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

所定条件が成立した場合に遊技状態を第 2 遊技状態に移行させる第 2 遊技状態移行手段とを備え、

前記抽選情報設定手段を、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態である場合における前記第 1 役の当選確率と、遊技状態が前記第 1 遊技状態である場合における前記第 1 役の当選確率と、が異なるように前記抽選情報を設定するとともに、遊技状態が前記第 2 遊技状態である場合、前記第 1 特定役又は前記第 2 特定役に当選する確率が少なくとも前記第 1 遊技状態より高くなるように前記抽選情報を設定する構成とし、

さらに、

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

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

【請求項 2】

遊技状態が前記第 2 遊技状態に移行してから予め定めた規定回数の遊技が実行された場合、前記第 2 遊技状態を終了させる終了手段を備えることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技状態が前記第 2 遊技状態に移行してから前記規定回数の遊技が実行される前までに前記第 1 特定役当選又は前記第 2 特定役当選となり、対応する特定入賞が成立しなかった場合、前記第 2 遊技状態を継続させる継続手段を備えることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

遊技状態が前記第 1 特定遊技状態に移行した場合、当該第 1 特定遊技状態下で第 1 回数の遊技を実行することが期待できるとともに、遊技状態が前記第 2 特定遊技状態に移行した場合、当該第 2 特定遊技状態下で前記第 1 回数より多い第 2 回数の遊技を実行することが期待できる構成としたことを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

前記抽選情報設定手段は、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態である場合、1 遊技回あたりに遊技媒体の付与される期待値が第 1 遊技状態における前記期待値よりも高くなるように前記抽選情報を設定するとともに、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態である場合、前記期待値が前記第 2 特定遊技状態における前記期待値よりも高くなるように前記抽選情報を設定することを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記抽選情報設定手段は、前記第 1 特定遊技状態に移行してから前記第 2 回数の遊技が行われた場合、前記第 2 特定遊技状態に移行してから前記第 2 回数の遊技が行われた場合に期待される遊技媒体の減少数より多くの遊技媒体が減少することが期待されるように、前記各遊技状態における抽選情報を設定することを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記第 1 特定遊技状態に移行してから前記第 2 回数の遊技が行われた場合、前記第 2 特定遊技状態に移行してから前記第 2 回数の遊技が行われた場合に期待される遊技媒体の減少数より多くの遊技媒体が減少することが期待されるように、前記第 1 回数及び前記第 2 回数を設定したことを特徴とする請求項 5 又は請求項 6 に記載の遊技機。

【請求項 8】

前記抽選情報設定手段は、前記第 1 特定遊技状態下及び前記第 1 遊技状態下で遊技が行われた場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、前記第 2 特定遊技状態下及び前記第 1 遊技状態下で遊技が行われた場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、がほぼ等しくなるように前記各遊技状態における抽選情報を設定することを特徴とする請求項 5 乃至請求項 7 のいずれかに

記載の遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】遊技機

【技術分野】

【０００１】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

複数のリールを回転させたあとに停止させる遊技機としては、例えばスロットマシンがある。スロットマシンでは、各リールの外周部に複数の図柄が付与されており、表示窓を通じて各リールに付与された図柄の一部が視認可能な構成となっている。そして、遊技者がメダルを投入することで有効ラインが設定され、その後、遊技者がスタートレバーを操作することでスロットマシンの内部にてビッグボーナス（以下、「ＢＢ」と言う）役や小役、再遊技といった役の抽選が行われるとともに各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後にストップスイッチを操作することで各リールが順次停止して１回のゲームが終了する。そして、全てのリールが回転を停止した際に有効ライン上に当選した役と対応する図柄の組合せが停止すると入賞となり、メダルが払い出される特典や遊技状態が移行される特典等が遊技者に付与される。したがって、遊技者は、変動する図柄を見て、そして所定の図柄が有効ライン上に停止するようストップスイッチを操作することが一般的であり、換言すれば、遊技者が遊技に積極参加できることがスロットマシンの特徴であると言える。

【０００３】

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

【０００４】

【特許文献１】特開２００２－２０４８５４号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

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

【０００６】

なお、以上の問題は、通常状態より遊技者に有利となるＲＴ状態等の特定遊技状態を複数備えたスロットマシンに限らず、通常状態より遊技者に不利となる特定遊技状態を複数

備えたスロットマシンにも該当する問題である。また、上記例示したようなスロットマシンに限らず、複数種の絵柄を変動表示させ、その後の停止操作手段の操作に基づいて変動表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

【 0 0 0 7 】

本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、特定遊技状態下における遊技を堪能させることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

請求項 1 に記載の発明では、複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段と、前記開始操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段と、前記各循環表示手段の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、前記開始操作手段の操作に基づいて前記各循環表示手段の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて対応する循環表示手段の循環表示を停止させるように、前記各循環表示手段を表示制御する表示制御手段と、前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止した場合、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備えた遊技機において、遊技状態に基づいて前記役の抽選に用いる抽選情報を設定する抽選情報設定手段を備え、前記特典付与手段は、前記役の抽選結果が第 1 役当選であって第 1 入賞が成立した場合、遊技に用いる遊技媒体の受入を検出することなく次の遊技を可能とする再遊技の特典を付与する再遊技付与手段と、前記役の抽選結果が第 1 特定役当選であって第 1 特定入賞が成立したことに基づいて、遊技状態を第 1 遊技状態と異なる第 1 特定遊技状態に移行させる第 1 特定遊技状態移行手段と、前記役の抽選結果が第 2 特定役当選であって第 2 特定入賞が成立したことに基づいて、遊技状態を前記第 1 特定遊技状態と異なる第 2 特定遊技状態に移行させる第 2 特定遊技状態移行手段と、所定条件が成立した場合に遊技状態を第 2 遊技状態に移行させる第 2 遊技状態移行手段とを備え、前記抽選情報設定手段を、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態である場合における前記第 1 役の当選確率と、遊技状態が前記第 1 遊技状態である場合における前記第 1 役の当選確率と、が異なるように前記抽選情報を設定するとともに、遊技状態が前記第 2 遊技状態である場合、前記第 1 特定役又は前記第 2 特定役に当選する確率が少なくとも前記第 1 遊技状態より高くなるように前記抽選情報を設定する構成とし、さらに、前記役の抽選結果が前記第 1 特定役当選又は前記第 2 特定役当選である場合、少なくとも次の遊技が開始されるまでに前記当選結果を無効とする無効化手段と、を設け、前記役の抽選結果が前記第 1 特定役当選であって、前記停止操作手段に第 1 特定操作がなされた場合、前記第 1 特定入賞が成立せず、前記役の抽選結果が前記第 2 特定役当選であって、前記停止操作手段に第 2 特定操作がなされた場合、前記第 2 特定入賞が成立しない構成としたことを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 9 】

特定遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 1 0 】

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

【 0 0 1 1 】

手段 1 . 複数種の絵柄 (図柄) を循環表示させる複数の循環表示手段 (リール 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、

前記開始操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

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

前記開始操作手段の操作に基づいて前記各循環表示手段の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて対応する循環表示手段の循環表示を停止させるように、前記各循環表示手段を表示制御する表示制御手段（主制御装置１０１のスペリテーブル設定処理機能及びリール制御処理機能）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１の払出判定処理Ｓ４１０、メダル払出処理Ｓ２１０、ＲＴ状態処理Ｓ２１１、ＢＢ状態処理Ｓ２１２）と
を備えた遊技機において、

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

前記特典付与手段は、

前記役の抽選結果が第１役（第１再遊技）当選であって第１入賞（第１再遊技入賞）が成立した場合、遊技に用いる遊技媒体の受入を検出することなく次回の遊技を可能とする再遊技の特典を付与する再遊技付与手段（主制御装置１０１の開始待ち処理Ｓ２０４における自動投入処理機能）と、

前記役の抽選結果が第１特定役（第２再遊技）当選であって第１特定入賞（第２再遊技入賞）が成立したことに基づいて、遊技状態を第１遊技状態（通常状態）と異なる第１特定遊技状態（第１ＲＴ状態）に移行させる第１特定遊技状態移行手段（主制御装置１０１の第１ＲＴ開始処理機能Ｓ６０３）と、

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

所定条件（ＢＢ状態終了）が成立した場合に遊技状態を第２遊技状態（ＲＴ準備状態）に移行させる第２遊技状態移行手段（主制御装置１０１の状態移行処理機能Ｓ７１６）と
を備え、

前記抽選情報設定手段を、遊技状態が前記第１特定遊技状態又は前記第２特定遊技状態である場合における前記第１役の当選確率と、遊技状態が前記第１遊技状態である場合における前記第１役の当選確率と、が異なるように前記抽選情報を設定するとともに、遊技状態が前記第２遊技状態である場合、前記第１特定役又は前記第２特定役に当選する確率が少なくとも前記第１遊技状態より高くなるように前記抽選情報を設定する構成とし、

さらに、

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

遊技状態が前記第２遊技状態に移行してから予め定めた規定回数（１０回）の遊技が実行された場合、前記第２遊技状態を終了させる終了手段（主制御装置１０１のＲＴ準備状態終了処理機能Ｓ８０６）と

を設け、

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

成としたことを特徴とする遊技機。

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

加えて、所定条件が成立した場合に遊技状態が第 2 遊技状態に移行する。そして、第 2 遊技状態では、役の抽選結果が第 1 特定役当選又は第 2 特定役当選となる機会が少なくとも第 1 遊技状態よりも多くなる。かかる構成とすることにより、第 2 遊技状態下における遊技において、遊技者に特定遊技状態に移行させるか否かを選択させる機会を増加させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させるとともに、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。さらに、第 2 遊技状態は、当該第 2 遊技状態に移行してから規定回数の遊技が実行された場合に終了する。かかる構成とすることにより、遊技者に自己の望む特定遊技状態に移行する特定役に当選することを強く期待させながら遊技を実行させることが可能となり、遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

【 0 0 1 2 】

手段 2 . 上記手段 1 において、遊技状態が前記第 2 遊技状態に移行してから前記規定回数の遊技が実行される前までに前記第 1 特定役当選又は前記第 2 特定役当選となり、対応する特定入賞が成立しなかった場合、前記第 2 遊技状態を継続させる継続手段（主制御装置 1 0 1 の準備状態中処理機能 S 6 0 2 ~ S 6 0 7 ）を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 3 】

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

【 0 0 1 4 】

手段 3 . 上記手段 1 又は手段 2 において、前記抽選情報設定手段は、前記第 1 特定役に当選となる確率と、前記第 2 特定役に当選となる確率と、が等しくなるように前記抽選情報を設定することを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 5 】

手段 3 によれば、第 1 特定役に当選する確率と第 2 特定役に当選する確率とが等しくなるように抽選情報が設定される。かかる構成とすることにより、第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの選択を行う機会と、第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの選択を行う機会と、を等しく発生させることが可能となる。故に、一方の特定遊技状態への移行を望む遊技者が、他方の特定遊技状態への移行を回避させる機会が多いことを通じて、前記一方

の特定遊技状態への移行を諦めてしまったり、遊技意欲を減退させてしまったりすることを回避することが可能となる。

【 0 0 1 6 】

手段 4 . 上記手段 1 乃至手段 3 のいずれかにおいて、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態に移行した場合、当該第 1 特定遊技状態下で第 1 回数 (7 2 回) の遊技を実行することが期待できるとともに、遊技状態が前記第 2 特定遊技状態に移行した場合、当該第 2 特定遊技状態下で前記第 1 回数より多い第 2 回数 (1 7 5 回) の遊技を実行することが期待できる構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 7 】

手段 4 によれば、遊技状態が第 1 特定遊技状態に移行した場合には、当該第 1 特定遊技状態下で第 1 回数の遊技を実行することが期待できる一方、遊技状態が第 2 特定遊技状態に移行した場合には、当該第 2 特定遊技状態下で第 1 回数より多い第 2 回数の遊技を実行することが期待できる。かかる構成の場合、遊技者は、その後に遊技を継続して行うことが可能な遊技回数又は遊技時間を考慮し、前記遊技回数又は遊技時間に応じた特定遊技状態に移行させるべく停止操作手段を操作すればよい。故に、遊技者はその時々状況に応じて当選した特定役と対応する特定入賞を成立させるのか否かを選択することが可能となり、遊技可能な遊技時間の長短を問わず遊技者に特定遊技状態下における遊技を楽しませることが可能となる。

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

手段 5 によれば、遊技状態が第 1 特定遊技状態に移行した場合には、当該第 1 特定遊技状態下で第 1 回数の遊技が実行可能となる一方、遊技状態が第 2 特定遊技状態に移行した場合には、当該第 2 特定遊技状態下で第 1 回数より多い第 2 回数の遊技が実行可能となる。かかる構成の場合、遊技者は、その後に遊技を継続して行うことが可能な遊技回数又は遊技時間を考慮し、前記遊技回数又は遊技時間に応じた特定遊技状態に移行させるべく停止操作手段を操作すればよい。故に、遊技者はその時々状況に応じて当選した特定役と対応する特定入賞を成立させるのか否かを選択することが可能となり、遊技可能な遊技時間の長短を問わず遊技者に特定遊技状態下における遊技を楽しませることが可能となる。

【 0 0 2 0 】

手段 6 . 上記手段 4 又は手段 5 において、前記抽選情報設定手段は、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態である場合、1 遊技回あたりに遊技媒体の付与される期待値が第 1 遊技状態における前記期待値よりも高くなるように前記抽選情報を設定するとともに、遊技状態が前記第 1 特定遊技状態である場合、前記期待値が前記第 2 特定遊技状態における前記期待値よりも高くなるように前記抽選情報を設定することを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 1 】

手段 6 によれば、遊技状態が第 1 特定状態又は第 2 特定遊技状態に移行した場合、1 遊技回あたりに遊技媒体の付与される期待値が第 1 遊技状態における期待値よりも高くなるように抽選情報が設定される。故に、第 1 特定遊技状態又は第 2 特定遊技状態に遊技状態が移行した場合には、第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となる。また、遊技状態が第 1 特定遊技状態に移行した場合、期待値が第 2 特定遊技状態における期待値よりも高くなるように抽選情報が設定される。したがって、1 遊技回あたりの有利度合いを比較した場合には、第 1 特定遊技状態の方が第 2 特定遊技状態よりも遊技者に有利となる。かかる構成と

することにより、第1特定役又は第2特定役に当選した場合に、対応する特定操作を実行するか否かの選択をより強く促すことが可能となる。第1特定遊技状態と第2特定遊技状態を比較した場合に、第1特定遊技状態は、1遊技回あたりの有利度合いは大きいものの早期に第1遊技状態より有利な状態が終了し、第2特定遊技状態は、1遊技回あたりの有利度合いは小さいものの長期にわたって第1遊技状態より有利な状態が継続するからである。

【0022】

手段7．上記手段6において、前記抽選情報設定手段は、遊技状態が前記第1特定遊技状態である場合、前記期待値が1遊技回を実行する際に必要な遊技媒体数よりも高くなるように前記抽選情報を設定し、遊技状態が前記第2特定遊技状態である場合、前記期待値が1遊技回を実行する際に必要な遊技媒体数よりも低くなるように前記抽選情報を設定することを特徴とする遊技機。

【0023】

手段7によれば、遊技状態が第1特定遊技状態に移行した場合、1遊技回あたりに遊技媒体の付与される期待値が1遊技回を実行する際に必要な遊技媒体数よりも高くなるように抽選情報が設定される。また、遊技状態が第2特定遊技状態に移行した場合、1遊技回あたりに遊技媒体の付与される期待値が1遊技回を実行する際に必要な遊技媒体数よりも低くなるように抽選情報が設定される。かかる構成とすることにより、遊技状態を第1特定遊技状態に移行させた場合には、当該第1特定遊技状態が終了するまで遊技者の所有する遊技媒体が増加していくことを期待でき、遊技状態を第2特定遊技状態に移行させた場合には、当該第2特定遊技状態が終了するまで第1遊技状態における遊技と比して遊技者の所有する遊技媒体が減少していくことが抑制されることを期待できる。故に、遊技者にその時々状況に応じて当選役と対応する特定入賞を成立させるべく停止操作手段を操作するか否かを選択させることが可能となり、遊技可能な遊技時間の長短を問わず遊技者に特定遊技状態下での遊技を楽しませることが可能となる。例えば第1回数又は第1回数より少ない回数の遊技しか実行できない遊技者は、遊技をすれば自己の所有する遊技媒体の増加が期待できる第1特定遊技状態に移行させれば良く、第2回数より多い回数の遊技を実行できるとともに少しでも長く第1遊技状態より有利な遊技状態を堪能したい遊技者は、第2特定遊技状態に移行させれば良いからである。

【0024】

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

【0025】

手段8．上記手段6又は手段7において、前記抽選情報設定手段は、前記第1特定遊技状態に移行してから前記第2回数の遊技が行われた場合、前記第2特定遊技状態に移行してから前記第2回数の遊技が行われた場合に期待される遊技媒体の減少数より多くの遊技媒体が減少することが期待されるように、前記各遊技状態における抽選情報を設定することを特徴とする遊技機。

【0026】

手段8によれば、第1特定遊技状態に移行してから第2回数の遊技が行われた場合には、第2特定遊技状態に移行してから第2回数の遊技が行われた場合に期待される遊技媒体の減少数より多くの遊技媒体が減少することが期待される。つまり、いずれかの特定遊技状態に移行させてから第2回数の遊技を行う場合には、第1特定遊技状態に移行させるよりも第2特定遊技状態に移行させた方が遊技者の有利度合いが大きくなる。かかる構成とすることにより、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態との一方を遊技者に選択させる意図を明確なものとしつつ、遊技可能な遊技時間の長短を問わず遊技者に特定遊技状態下で

の遊技を楽しませることが可能となる。一般の遊技者は、遊技を終了する段階でより多くの遊技媒体を所有していることを期待しながら遊技を行うものと想定される。このため、例えば第1回数又は第1回数より少ない回数の遊技しか実行できない遊技者は、遊技をすれば自己の所有する遊技媒体の増加が期待できる第1特定遊技状態に移行させれば良く、第2回数の遊技を実行できる遊技者は、遊技媒体の減少を抑制することが期待できる第2特定遊技状態に移行させれば良いからである。

【0027】

手段9．上記手段6乃至手段8のいずれかにおいて、前記第1特定遊技状態に移行してから前記第2回数の遊技が行われた場合、前記第2特定遊技状態に移行してから前記第2回数の遊技が行われた場合に期待される遊技媒体の減少数より多くの遊技媒体が減少することが期待されるように、前記第1回数及び前記第2回数を設定したことを特徴とする遊技機。

【0028】

手段9によれば、第1特定遊技状態に移行してから第2回数の遊技が行われた場合には、第2特定遊技状態に移行してから第2回数の遊技が行われた場合に期待される遊技媒体の減少数より多くの遊技媒体が減少することが期待される。つまり、いずれかの特定遊技状態に移行させてから第2回数の遊技を行う場合には、第1特定遊技状態に移行させるよりも第2特定遊技状態に移行させた方が遊技者の有利度合いが大きくなる。かかる構成とすることにより、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態との一方を遊技者に選択させる意図を明確なものとしつつ、遊技可能な遊技時間の長短を問わず遊技者に特定遊技状態下での遊技を楽しませることが可能となる。一般の遊技者は、遊技を終了する段階でより多くの遊技媒体を所有していることを期待しながら遊技を行うものと想定される。このため、例えば第1回数又は第1回数より少ない回数の遊技しか実行できない遊技者は、遊技をすれば自己の所有する遊技媒体の増加が期待できる第1特定遊技状態に移行させれば良く、第2回数の遊技を実行できる遊技者は、遊技媒体の減少を抑制することが期待できる第2特定遊技状態に移行させれば良いからである。

【0029】

手段10．上記手段6乃至手段9のいずれかにおいて、前記抽選情報設定手段は、前記第1特定遊技状態下及び前記第1遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、前記第2特定遊技状態下及び前記第1遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、がほぼ等しくなるように前記各遊技状態における抽選情報を設定することを特徴とする遊技機。

【0030】

手段10によれば、第1特定遊技状態下及び第1遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、第2特定遊技状態下及び第1遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、がほぼ等しくなるように各遊技状態における抽選情報が設定される。つまり、繰り返し遊技を実行した場合には、第1特定遊技状態に移行させて遊技を実行した場合と、第2特定遊技状態に移行させて遊技を実行した場合と、における遊技者の有利度合いがほぼ等しくなる。かかる構成とすることにより、いずれの特定遊技状態に移行させるのかを遊技者が選択可能とすることで各特定遊技状態における遊技を堪能させることが可能なものとしつつ、複数の特定遊技状態を備えた意図が希薄化することを抑制することが可能となる。すなわち、第1特定遊技状態下及び第1遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、第2特定遊技状態下及び第1遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、の間に差異を設けた場合、特段の事情がない限りは期待値が高い側の特定遊技状態に移行させ、より多くの遊技媒体を所有できることを期待しつつ遊技を実行すると想定されるからである。

【0031】

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

【００３２】

手段１１．上記手段１乃至手段１０のいずれかにおいて、前記各循環表示手段のうち規定の循環表示手段（右リール３２Ｒ）には、前記第１特定入賞を形成する第１特定絵柄（「赤７」図柄）を所定位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には前記第２特定入賞を形成する第２特定絵柄（「白７」図柄）が前記所定位置に到達せず、前記第２特定絵柄を前記所定位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には前記第１特定絵柄が前記所定位置に到達しないよう、前記第１特定絵柄と前記第２特定絵柄を離間して配置したことを特徴とする遊技機。

【００３３】

手段１１によれば、規定の循環表示手段には、第１特定入賞を形成する第１特定絵柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合、第２特定入賞を形成する第２特定絵柄が所定位置に到達せず、第２特定絵柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には第１特定絵柄が所定位置に到達しないよう第１特定絵柄と第２特定絵柄が離間して配置されている。かかる構成とすることにより、第１特定入賞を成立させて第１特定遊技状態に移行させたい遊技者は、入賞成立となる有効位置に第１特定絵柄を到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作することにより、第１特定役に当選した場合に第１特定入賞を成立させることができるとともに、第２特定役に当選した場合に第２特定入賞が成立することを回避できる。同様に、第２特定入賞を成立させて第２特定遊技状態に移行させたい遊技者は、入賞成立となる有効位置に第２特定絵柄を到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作することにより、第２特定役に当選した場合に第２特定入賞を成立させることができるとともに、第１特定役に当選した場合に第１特定入賞が成立することを回避できる。故に、遊技者が自己の望まない側の特定遊技状態と対応する特定入賞を誤って成立させてしまうことを回避することが可能となる。

【００３４】

手段１２．上記手段１乃至手段１１のいずれかにおいて、前記第１特定操作とは、前記各循環表示手段のうち規定の循環表示手段（右リール３２Ｒ）と対応する停止操作手段が、前記第１特定入賞を形成する第１特定絵柄（「赤７」図柄）を前記有効位置に到達させることが不可能なタイミングで操作されることであり、前記第２特定操作とは、前記規定の循環表示手段と対応する停止操作手段が前記第２特定入賞を形成する第２特定絵柄（「白７」図柄）を前記有効位置に到達させることが不可能なタイミングで操作されることであることを特徴とする遊技機。

【００３５】

手段１２によれば、第１特定役に当選している状況において、第１特定絵柄を有効位置に到達させることが不可能なタイミングで規定の循環表示手段と対応する停止操作手段が操作された場合、第１特定入賞が成立することを回避でき、第２特定絵柄を有効位置に到達させることが不可能なタイミングで規定の循環表示手段と対応する停止操作手段が操作された場合、第２特定入賞が成立することを回避できる。

【００３６】

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

面図である。

【0037】

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。

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

ここで、リールユニット31の構成を簡単に説明する。

【0042】

各リール32L, 32M, 32Rは、それぞれがステッピングモータに連結されており、各ステッピングモータの駆動により各リール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。ステッピングモータは、例えば504パルスの駆動信号(以下、励磁パルスとも言う。)を与えることにより1回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット31には、リールが1回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール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。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

図柄としては、「星」図柄（例えば、左リール32Lの20番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの19番目）、「青年」図柄（例えば、左リール32Lの18番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール32Lの17番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール32Lの16番目）、「白7」図柄（例えば、左リール32Lの15番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール32Lの14番目）、「赤7」図柄（例えば、左リール32Lの3番目）の8種類がある。そして、図6に示すように、各リール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。

【0047】

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。

【0048】

本スロットマシン10では、これら9個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に3本、斜め方向へたすき掛けに2本、計5本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図7に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール32L, 32M, 32Rの上段図柄を結んだ上ラインL1と、各リール32L, 32M, 32Rの中段図柄を結んだ中ラインL2と、各リール32L, 32M, 32Rの下段図柄を結んだ下ラインL3と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール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右下がりラインL4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右上がりラインL5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。

【0049】

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。

【0050】

メダル払出が行われる小役入賞としては、ベル入賞と、スイカ入賞と、1枚役入賞と、

チェリー入賞とがある。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「ベル」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、ベル入賞として 8 枚のメダル払出が行われ、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「スイカ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、スイカ入賞として 6 枚のメダル払出が行われ、有効ライン上に左から順に「赤 7」図柄、「青年」図柄、「白 7」図柄と並んで停止した場合、1 枚役入賞として 1 枚のメダル払出が行われる。また、左リール 3 2 L の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合、チェリー入賞として 2 枚のメダル払出が行われる。すなわち、チェリー入賞の場合には、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R について、有効ライン上に停止する図柄がどのような図柄であっても良い。換言すれば、左リール 3 2 L の「チェリー」図柄と、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の任意の図柄との組合せが有効ライン上に停止した場合、チェリー入賞が成立するとも言える。したがって、左リール 3 2 L の複数の有効ラインが重なる位置（具体的には上段と下段）に「チェリー」図柄が停止した場合には、各有効ライン上にてチェリー入賞が成立することとなり、結果として 4 (= 2 × 2) 枚のメダル払出が行われる。本実施の形態では、左リール 3 2 L の「チェリー」図柄が上段又は下段に停止してチェリー入賞が成立するようになっているため、チェリー入賞が成立した場合には 4 枚のメダル払出が行われる。

【 0 0 5 1 】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、B B 入賞がある。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤 7」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、B B 入賞として遊技状態がビッグボーナス状態（以下、「B B 状態」と言う。）に移行する。

【 0 0 5 2 】

メダル払出や遊技状態の移行以外の特典が付与される入賞としては、第 1 再遊技入賞がある。各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、第 1 再遊技入賞として、メダル払出や遊技状態の移行は行われないものの、メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される。

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

なお以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せとも言う。例えば、第 2 再遊技図柄の組合せとは、第 2 再遊技入賞となる図柄の組合せ、すなわち「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄、「赤 7」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール 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 2 再遊技図柄とは、左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M においては「リプレイ」図柄であり、右リール 3 2 R においては「赤 7」図柄である。

【 0 0 5 5 】

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 5 6 】

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４２～４４が設けられている。各ストップスイッチ４２～４４は、停止対象となるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応する表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの直下にそれぞれ配置されている。すなわち、左ストップスイッチ４２が操作された場合には左リール３２Ｌの回転が停止し、中ストップスイッチ４３が操作された場合には中リール３２Ｍの回転が停止し、右ストップスイッチ４４が操作された場合には右リール３２Ｒの回転が停止する。ストップスイッチ４２～４４はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

【００５７】

表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口４５が設けられている。メダル投入口４５は遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口４５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、遊技媒体を直接入力する直接入力手段を構成するものとも言える。

【００５８】

メダル投入口４５から投入されたメダルは、前面扉１２の背面に設けられた通路切替手段としてのセクタ４６によって貯留用通路４７か排出用通路４８のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セクタ４６にはメダル通路切替ソレノイド４６ａが設けられており、そのメダル通路切替ソレノイド４６ａの非励磁時にはメダルが排出用通路４８側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド４６ａの励磁時にはメダルが貯留用通路４７側に導かれるようになっている。貯留用通路４７に導かれたメダルは、筐体１１の内部に収納されたホッパ装置５１へと導かれる。一方、排出用通路４８に導かれたメダルは、前面扉１２の前面下部に設けられたメダル排出口４９からメダル受け皿５０へと導かれ、遊技者に返還される。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【 0 0 6 2 】

スタートレバー 4 1 の左方には、精算スイッチ 5 9 が設けられている。すなわち、本スロットマシン 1 0 では、所定の最大値（メダル 5 0 枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の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 5 9 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 4 9 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 5 9 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。

【 0 0 6 3 】

遊技パネル 2 5 の表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 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 6 0 と、B B 状態が終了するまでに払い出される残りのメダル数を表示する残払出枚数表示部 6 1 と、入賞時に払い出したメダルの枚数を表示する払出枚数表示部 6 2 とがそれぞれ設けられている。これら表示部 6 0 ~ 6 2 は 7 セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

前面扉 1 2 の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ 6 3 と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ 6 4 と、遊技者に各種情報を与える補助表示部 6 5 とが設けられている。補助表示部 6 5 は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リ

ール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R による遊技を主表示部によるものと考えることができることから、本実施形態では補助表示部 6 5 と称している。補助表示部 6 5 の背面には、上部ランプ 6 3 やスピーカ 6 4 、補助表示部 6 5 を駆動させるための表示制御装置 8 1 が設けられている。

【 0 0 7 0 】

筐体 1 1 の内部においてホッパ装置 5 1 の左方には、電源ボックス 7 0 が設けられている。電源ボックス 7 0 は、その内部に電源装置 9 1 を収容するとともに、電源スイッチ 7 1 やリセットスイッチ 7 2 、設定キー挿入孔 7 3 などを備えている。電源スイッチ 7 1 は、主制御装置 1 0 1 を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ 7 2 は、スロットマシン 1 0 のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔 7 3 は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔 7 3 へ挿入して ON 操作することにより、スロットマシン 1 0 の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ 7 2 は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン 1 0 の当選確率を変更する場合にも操作される。

【 0 0 7 1 】

リールユニット 3 1 の上方には、遊技を統括管理する主制御装置 1 0 1 が筐体 1 1 に取り付けられている。

【 0 0 7 2 】

次に、本スロットマシン 1 0 の電氣的構成について、図 9 のブロック図に基づいて説明する。

【 0 0 7 3 】

主制御装置 1 0 1 には、演算処理手段である CPU 1 0 2 を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU 1 0 2 には、電源装置 9 1 の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路 1 0 3 や、入出力ポート 1 0 4 などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置 1 0 1 は、スロットマシン 1 0 に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。

【 0 0 7 4 】

主制御装置 1 0 1 の入力側には、リールユニット 3 1 (より詳しくは各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が 1 回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ)、スタートレバー 4 1 の操作を検出するスタート検出センサ 4 1 a、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作を個別に検出するストップ検出センサ 4 2 a ~ 4 4 a、メダル投入口 4 5 から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ 4 5 a、ホッパ装置 5 1 から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ 5 1 a、各クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ 5 6 a ~ 5 8 a、精算スイッチ 5 9 の操作を検出する精算検出センサ 5 9 a、リセットスイッチ 7 2 の操作を検出するリセット検出センサ 7 2 a、設定キー挿入孔 7 3 に設定キーが挿入されて ON 操作されたことを検出する設定キー検出センサ 7 3 a 等の各種センサが接続されており、これら各種センサからの信号は入出力ポート 1 0 4 を介して CPU 1 0 2 へ出力されるようになっている。

【 0 0 7 5 】

また、主制御装置 1 0 1 の入力側には、入出力ポート 1 0 4 を介して電源装置 9 1 が接続されている。電源装置 9 1 には、主制御装置 1 0 1 を始めとしてスロットマシン 1 0 の各電子機器に駆動電力を供給する電源部 9 1 a や、停電監視回路 9 1 b などが搭載されている。

【 0 0 7 6 】

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

04のそれぞれに供給され、CPU102ではこの停電信号を認識することにより後述する停電時処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置81にも供給されるように構成されている。

【0077】

電源部91aは、出力電圧が10ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置101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101による停電時処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【0078】

主制御装置101の出力側には、リールユニット31（より詳しくは各リール32L，32M，32Rを回転させるためのステッピングモータ）、セクタ46に設けられたメダル通路切替ソレノイド46a、ホッパ装置51、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61、払出枚数表示部62、表示制御装置81、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121等が入出力ポート104を介して接続されている。

【0079】

表示制御装置81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101からの信号を受け取った上で、表示制御装置81が独自に上部ランプ63、スピーカ64及び補助表示部65を駆動制御する。したがって、表示制御装置81は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置101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60～62も表示制御装置81が駆動制御する構成としてもよい。

【0080】

上述したCPU102には、このCPU102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ROM105と、このROM105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RAM106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10において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM105とRAM106によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図10以降のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述したROM105に記憶されている。

【0081】

RAM106は、スロットマシン10の電源が遮断された後においても電源装置91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。RAM106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106a、各リール32L，32M，32Rの停止制御を行う場合に用いるスベリテーブルを記憶するためのスベリテーブル格納エリア106b、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106c等の他に、バックアップエリアが設けられている。

【0082】

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71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71の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン10の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電時処理（図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。

【0083】

また、CPU102のNMI端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生によ

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

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

ここで、停電時処理について概略を説明する。

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

すなわち、ステップ S 1 0 4 では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップ S 1 0 5 では、C P U 1 0 2 自身に対して次回のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行

う。ステップ S 1 0 6 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップ S 1 0 7 では、入出力ポート 1 0 4 に接続されたストップ検出センサ 4 2 a ~ 4 4 a , 投入メダル検出センサ 4 5 a , 払出検出センサ 5 1 a 等の各種センサ (図 9 参照) の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップ S 1 0 8 では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ演算処理を行う。ステップ S 1 0 9 では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板 1 2 1 へ出力するカウンタ処理を行う。

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

次に、遊技に関わる主要な制御を行う通常処理について図 1 1 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

開始待ち処理では、前回の遊技で第 1 ~ 第 3 再遊技入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれかの再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部 6 0 に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技でいずれかの再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。いずれの再遊技入賞も成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップ S 1 0 7 にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン 1 0 をエラー状態とすると共にエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ 7 2 が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ 5 9 が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ 5 9 が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ 5 9 が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、有効ラインの設定等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の

開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ 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。

【0097】

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。

【0098】

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に進み、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S208の抽選処理、ステップS209のリール制御処理、ステップS210のメダル払出処理、ステップS211のRT状態処理、ステップS212のBB状態処理を順に実行し、ステップS203に戻る。

【0099】

次に、ステップS208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。

【0100】

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。

【0101】

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。具体的には、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。本スロットマシン10では、大別して通常状態、BB状態、RT準備状態、第1RT状態、第2RT状態の5種類の遊技状態を有しており、各遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。ここで、本スロットマシン10では、「設定1」から「設定6」まで6段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入してON操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップS302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。

【0102】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図13は、「設定3」の通常状態で選択される通常状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、判定すべき役の数と同数のインデックス値IVが設定されており、各インデックス値IVには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられると共に、ポイント値PVが設定されている。すなわち、本スロットマシン10における通常状態では、第1再遊技、ベル、スイカ、チェリー、1枚役、BBの6種類の役について判定が行われ、第2再遊技及び第3再遊技の2種類の役については

判定が行われないようになっている。

【0103】

抽選テーブルを選択した後、ステップS303ではインデックス値I Vを1とし、続くステップS304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S301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。

【0104】

その後、ステップS305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65535を超えたか否かを判定する。65535を超えた場合には、ステップS306に進み、そのときのインデックス値I Vと対応する役の当選フラグを、RAM106の当選フラグ格納エリア106aにセットする。例えば、I V = 3のときに判定値D Vが65535を超えた場合、ステップS306ではスイカ当選フラグを当選フラグ格納エリア106aにセットする。

【0105】

ちなみに、セットされた当選フラグが第1再遊技当選フラグ、ベル当選フラグ、スイカ当選フラグ、チェリー当選フラグ、1枚役当選フラグのいずれかである場合、この当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のS203参照）。一方、当選フラグがBB当選フラグである場合、BB当選フラグはBB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、BB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、BB当選フラグを持ち越した状態におけるステップS306では、現在のインデックス値I Vが1～5であればインデックス値I Vと対応する当選フラグをセットし、現在のインデックス値I Vが6であればBB当選フラグをセットしない。つまり、BB当選フラグが持ち越されているゲームでは、第1再遊技、ベル、スイカ、チェリー、1枚役のいずれかに当選した場合には対応する当選フラグをセットする一方、BBに当選した場合にはBB当選フラグをセットしない。

【0106】

ステップS305にて判定値D Vが65535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S307にてインデックス値I Vを1加算し、続くステップS308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S304に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップS304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S305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13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、BBの当選確率は約200分の1、第1再遊技の当選確率は約7.30分の1、ベルの当選確率は約10.9分の1、スイカの当選確率は128分の1、チェリーの当選確率は約73.0分の1、1枚役の当選確率は128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1.36分の1である。

【0107】

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。表示制御装置81は、当該抽選結果コマンドを受信することにより、例えば当選役を示唆すべく上部ランプ63や補助表示部65の駆動制御を実行する。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットする

のみであって、表示制御装置 8 1 に対してコマンドを送信しない。表示制御装置 8 1 へのコマンド送信は、先述したタイマ割り込み処理のコマンド出力処理 S 1 1 0 にて行われる。

【0108】

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

【0109】

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。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の図柄番号毎に前記 5 パターンの停止態様のいずれかを設定されたスベリテーブルが、各役について複数用意されている。

【0110】

このように、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されたタイミングから規定時間（190 msec）が経過するまでの間に各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止するようスベリテーブルを設定することにより、表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R から視認可能な範囲に停止する図柄配列（以下、停止出目と言う。）があたかも遊技者の操作によって決定されたかのような印象を遊技者に抱かせることが可能となる。また、4 図柄分までは滑らせることが可能な構成とすることにより、かかる規定時間内で可能な限り抽選に当選した役と対応する図柄の組合せを有効ライン上に停止させることが可能となるとともに、抽選に当選していない役と対応する図柄の組合せが有効ライン上に停止することを回避させることができる。

【0111】

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

【0112】

さて、スベリテーブル設定処理では、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当選フラグを確認し、セットされている当選フラグと一義的に対応するスベリテーブルを、RAM 1 0 6 のスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットする。このとき、本スロットマシン 1 0 では、左リール 3 2 L の当選役と対応する図柄（以下、「当選図柄」と言う。）が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R の当選図柄が中段に停止するように設定されたスベリテーブルをセットする。ここで、左リール 3 2 L の当選図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定さ

れたスベリテーブルをセットするのは、一般的に左リール 3 2 L 中リール 3 2 M 右リール 3 2 R の順に回転を停止させるべくストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されることを考慮し、停止出目を多様化させるためである。

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

本スロットマシン 10 では、かかる「リプレイ」図柄の他、「ベル」図柄についても、同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるようにして各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に配置されている。このため、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が如何なるタイミングで操作された場合であっても、ベル入賞を成立させる際に「ベル」図柄を任意の位置に停止させることができる。

【0116】

一方、「スイカ」図柄は、同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるようにして各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に配置されていない。このため、例えば左リール 3 2 L の 3 番の「赤 7」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合、仮に左リール 3 2 L を 4 図柄分滑らせても「スイカ」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。したがって、スイカに当選し、「スイカ」図柄が有効ライン上に停止するように設定されたスベリテーブルがセットされた場合であっても、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作されたタイミングによっては「スイカ」図柄が有効ライン上に停止せず、スイカ入賞が成立しない所謂取りこぼしが発生する場合がある。本スロットマシン 10 では、かかる「スイカ」図柄の他、「赤 7」図柄についても 5 図柄以上離れた区間が形成されるようにして各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に配置されている。また、左リール 3 2 L においては、「チェリー」図柄が 5 図柄以上離れた区間を形成するようにして配置されており、中リール 3 2 M においては、「青年」図柄が 5 図柄以上離れた区間を形成するようにして配置されており、右リール 3 2 R においては、「白 7」図柄が 5 図柄以上離れた区間を形成するようにして配置されている。このため、BB、スイカ、チェリー、1 枚役のいずれかに当選した場合には、当選図柄が有効ライン上に停止するよう狙ってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作する必要がある。

【0117】

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

【0118】

BB 当選フラグと第 1 再遊技当選フラグがセットされている場合、第 1 再遊技入賞を優

先して成立させるための第 1 再遊技入賞用スベリテーブルをセットする。第 1 再遊技入賞用スベリテーブルでは、左リール 3 2 L の「リプレイ」図柄が上段又は下段に優先して停止するように、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R の「リプレイ」図柄が中段に優先して停止するように設定されている。

【 0 1 1 9 】

B B 当選フラグと小役当選フラグ（すなわち、ベル当選フラグ，スイカ当選フラグ，チェリー当選フラグ，1 枚役当選フラグのいずれか）がセットされている場合、B B 入賞を優先して成立させるための B B 優先入賞用スベリテーブルをセットする。但し、B B 図柄たる「赤 7」図柄は上述したとおり 5 図柄以上離れた区間が形成されるようにして各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R に配置されているため、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「赤 7」図柄を有効ライン上に停止させることができない場合がある。そこで、B B 優先入賞用スベリテーブルでは、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R について以下のように設定されている。左リール 3 2 L については、「赤 7」図柄と当選小役図柄とを共に有効ライン上に停止させることが可能であれば両図柄を有効ライン上に優先して停止させるように、「赤 7」図柄を上段又は下段のいずれかに停止させることが可能であれば優先して停止させるように、「赤 7」図柄を上段又は下段に停止させることが不可能であって当選小役図柄を上記各位置に停止させることが可能であれば当該当選小役図柄を上記各位置に停止させるように設定されている。また、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R については、「赤 7」図柄を中段に停止させることが可能であれば優先して停止させるように設定されると共に、「赤 7」図柄を上記各位置に停止させることが不可能であって当選小役図柄を上記各位置に停止させることが可能であれば当該当選小役図柄を上記各位置に停止させるように設定されている。

【 0 1 2 0 】

次に、ステップ S 2 0 9 のリール制御処理について、図 1 5 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 1 2 1 】

リール制御処理では、先ずステップ S 4 0 1 において各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の回転を開始させる回転開始処理を行う。

【 0 1 2 2 】

回転開始処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（例えば 4 . 1 秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次の遊技のためのウエイト時間を再設定するとともに、R A M 1 0 6 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 S 1 0 6 にてステップモータの加速処理が開始され、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R 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 4 1 を操作したとしても、直ちに各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R が回転を開始しない場合がある。その後、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R 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、C P U 1 0 2 は、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の回転速度が定速となると、各ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

【 0 1 2 3 】

回転開始処理に続き、ステップ S 4 0 2 では停止前処理を行う。

【 0 1 2 4 】

停止前処理では、図 1 6 のフローチャートに示すように、先ずステップ S 5 0 1 にてストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 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 4 2 ～ 4 4 も操作されていない場合には、ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 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 4 2 ～ 4 4 のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップ S 5 0 2 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 S 5 0 1 に戻り、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 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 S 5 0 3 に進み、今回の停止指令が第 3 停止指令か否か、すなわち 1 つのリールのみが回転しているときにストップスイッチが操作されたか否かを判定する。今回の停止指令が第 3 停止指令の場合には、ステップ S 5 0 3 にて肯定判定を行い、そのまま停止前処理を終了する。一方、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転しているときに発生する第 1 停止指令、又は 2 つのリールが回転しているときに発生する第 2 停止指令の場合には、ステップ S 5 0 3 にて否定判定を行うとともにステップ S 5 0 4 にてスベリテーブル第 1 変更処理を行い、停止前処理を終了する。

【 0 1 2 5 】

ここで、スベリテーブル第 1 変更処理とは、R A M 1 0 6 のスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b に格納されたスベリテーブルを、停止指令と対応するリールを停止させる前に変更する処理である。スベリテーブル第 1 変更処理では、例えば左ストップスイッチ 4 2 以外のストップスイッチ 4 3 , 4 4 が操作されて第 1 停止指令が発生した場合等といった、スベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にスベリテーブルをセットする際に想定したストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に、スベリテーブルを変更する。かかる処理を行うことにより、停止出目の多様化を図ったり、セットされた当選フラグと対応する入賞が成立しない所謂取りこぼしの発生頻度を低減させたりすることができる。

【 0 1 2 6 】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S 4 0 2 にて停止前処理が終了した場合、遊技を進行させるべく回転中のリールと対応するストップスイッチが操作され、停止指令が発生したことを意味する。かかる場合には、回転中のリールを停止させるべくステップ S 4 0 3 ~ ステップ S 4 0 9 に示す停止制御処理を行う。

【 0 1 2 7 】

すなわち、ステップ S 4 0 3 では、ストップスイッチの操作されたタイミングで下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップ S 4 0 4 では、スベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットされたスベリテーブルのうち到達図柄と対応する図柄番号のデータから今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。その後、ステップ S 4 0 5 では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、下段に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップ S 4 0 6 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 7 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 0 8 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 0 9 にてスベリテーブル第 2 変更処理を行い、ステップ S 4 0 2 の停止前処理に戻る。

【 0 1 2 8 】

ここで、スベリテーブル第 2 変更処理とは、R A M 1 0 6 のスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b に格納されたスベリテーブルを、リールの停止後に変更する処理である。スベリテーブル第 2 変更処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいてスベリテーブルを変更する。例えば、ベル当選フラグがセットされ、左リール 3 2 L の「ベル」図柄が上段に停止した場合、中リール 3 2 M の「ベル」図柄が上段又は中段に停止するように設定されたスベリテーブルに変更する。かかる処理を行うことにより、リールの停止結果に応じてその後に停止させるリールの停止出目の多様化を図ることができるとともに、取りこぼしの発生頻度を低減させることができる。

【 0 1 2 9 】

一方、ステップ S 4 0 8 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 0 にて払出判定処理を行い、本処理を終了する。払出判定処理とは、入賞図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の 1 つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。

【 0 1 3 0 】

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一致しているか否かを判定する。入賞成立役と当選フラグが一致している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役と対応する払出数と、を 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、入賞成立役と当選フラグが一致していない場合には、スロットマシン 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。全ての有効ラインについて払出判定が終了した場合には、払出判定処理を終了する。

【 0 1 3 1 】

次に、ステップ S 2 1 0 のメダル払出処理について、概略を説明する。

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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 3 4 】

次に、ステップ S 2 1 1 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 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

なお、準備状態中処理及び R T 終了判定処理の詳細については、本スロットマシン 1 0 のゲーム性の理解を容易なものとするため、後述することとする。

【 0 1 3 7 】

次に、ステップ S 2 1 2 の B B 状態処理を、図 1 8 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 1 3 8 】

B B 状態処理の説明に先立ち、B B 状態について説明する。B B 状態は、複数回の R B 状態で構成されている。R B 状態は、1 2 回の J A C ゲームで構成されている。J A C ゲームとは、メダル払出の特典が付与される入賞（例えばベル入賞等）の成立する確率が通常状態と比して非常に高いゲームである。そして、J A C ゲーム中に入賞が 8 回成立すると、J A C ゲームが 1 2 回行われる前であっても R B 状態が終了する。また、B B 状態は、メダル払出数が所定数（具体的には 4 0 0 枚）に達したことを以って終了する。加えて、R B 状態の途中でメダル払出数が所定数に達した場合、B B 状態のみならず R B 状態も終了する。これは、B B 状態中のメダル払出数に上限をもたせることにより遊技者の射幸心を抑え、遊技の健全性を担保するための工夫である。さらに、本実施の形態では、R B 状態に移行する図柄の組合せを設定しておらず、B B 状態に移行した直後及び R B 状態が終了した直後に R B 状態に移行する構成としている。故に、B B 状態とは、所定数のメダル払出が行われるまで R B 状態に連続して移行するゲームであるとも言える。そして、本実施の形態では、B B 状態に移行してから終了するまでの間に、遊技者の所有するメダルが 2 1 7 枚増加するようになっている。

【 0 1 3 9 】

さて、B B 状態処理では、先ずステップ S 7 0 1 にて現在の遊技状態が 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 7 0 2 ~ ステップ S 7 0 5 に示す B B 判定処理を行う。

【 0 1 4 0 】

B B 判定処理では、ステップ S 7 0 2 にて B B 当選フラグがセットされているか否かを判定する。B B 当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 7 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、B B 入賞が成立したか否かを判定する。そして、B B 入賞が成立した場合には、ステップ S 7 0 4 にて遊技状態を B B 状態に移行させるべく B B 開始処理を実行する。具体的には、B B 当選フラグをクリアするとともに B B 設定フラグを R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットし、遊技状態を B B 状態とする。また、前記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 0 0 をセットし、残払出枚数表示部 6 1 に 4 0 0 を表示させる処理を行う。その後、ステップ S 7 0 5 にて R B 開始処理を行い、B B 状態処理を終了する。R B 開始処理では、R B 設定フラグを R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットし、遊技状態を R B 状態とする。また、R B 状態下で成立した入賞回数をカウントするための残払出入賞カウンタに 8 をセットするとともに、J A C ゲームの残りゲーム数をカウントするための残 J A C ゲームカウンタに 1 2 をセットする。なお、残払出入賞カウンタと残 J A C 入賞カウンタは、状態情報格納エリア 1 0 6 c に設けられている。また、ステップ S 7 0 1 等における現在の遊技状態の判定は、状態情報格納エリア 1 0 6 c に対応する設定フラグがセットされているか否かに基づいて実行しており、いずれの設定フラグもセットされていない場合には、現在の遊技状態が通常状態であると判定している。

【 0 1 4 1 】

一方、B B 当選フラグがセットされていない場合（ステップ S 7 0 2 が N O の場合）、又は B B 入賞が成立していない場合（ステップ S 7 0 3 が N O の場合）には、B B 開始処理等を実行することなく本処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 7 0 1 にて現在の遊技状態が B B 状態であると判定した場合には、ステップ S 7 0 6 に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて入賞が成立したか否かを判定する。入賞が成立した場合には、ステップ S 7 0 7 にて残払出入賞カウンタの値を 1 減算する。その後、或いはステップ S 7 0 6 にて入賞が成立しなかったと判定し

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

ＲＴ準備状態下で選択される第１抽選テーブルには、図１９（ａ）に示すように、判定すべき役として、通常状態用抽選テーブル（図１３参照）と同じベル、スイカ、チェリー、１枚役、ＢＢの５つの役が設定されている一方、第１再遊技が設定されていない。つまり、ＲＴ準備状態では、第１再遊技の当否判定が行われなくなっている。そして、第１再遊技に代えて判定すべき役として、第２再遊技と第３再遊技が設定されている。ベル、スイカ、チェリー、１枚役、ＢＢの５つの役については、通常状態用抽選テーブルと同じポイント値ＰＶがそれぞれ設定されている。第２再遊技と第３再遊技のポイント値ＰＶについては、通常状態用抽選テーブルにおける第１再遊技のポイント値ＰＶが８９７６であるのに対し、それぞれ４４８８と半分の値に設定されている。したがって、ＲＴ準備状態では、上記５つの役に通常状態下と同じ確率で当選し、約１４．６分の１の確率で第

2再遊技に当選し、約14.6分の1の確率で第3再遊技に当選し、約1.36分の1の確率で外れとなる。第2再遊技又は第3再遊技に当選する確率は、約7.30分の1である。つまり、遊技状態がRT準備状態に移行すると、第1再遊技に代えて第2再遊技と第3再遊技の当否判定が行われるようになり、第2再遊技入賞又は第3再遊技入賞の成立する機会が生じる。

【0148】

抽選処理において、 $IV = 1$ のときにステップS305にて肯定判定をした場合、ステップS306では、第2再遊技当選フラグをRAM106の当選フラグ格納エリア106aにセットする。続くステップS309では、第2再遊技に当選したことを示す抽選結果コマンドをセットする。表示制御装置81は、第2再遊技に当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、第2再遊技入賞を成立させることが可能であることを示唆すべく、上部ランプ63や補助表示部65の駆動制御を実行する。同様に、 $IV = 2$ のときにステップS305にて肯定判定をした場合、ステップS306では、第3再遊技当選フラグをRAM106の当選フラグ格納エリア106aにセットし、ステップS309では、第3再遊技に当選したことを示す抽選結果コマンドをセットする。表示制御装置81は、第3再遊技に当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、第3再遊技入賞を成立させることが可能であることを示唆すべく、上部ランプ63や補助表示部65の駆動制御を実行する。つまり、第2再遊技又は第3再遊技に当選した場合には、上部ランプ63や補助表示部65にていずれの役に当選したのかが示唆される。なお、上述した第2再遊技当選フラグ及び第3再遊技当選フラグは、ゲームの終了後にリセットされる（通常処理のS203参照）。ステップS310のスペリテーブル設定処理では、第2再遊技に当選した場合、図14に示すスペリテーブルをセットする。換言すれば、図14に示すスペリテーブルは、第2再遊技に当選した場合に最初にセットされるスペリテーブルである。

【0149】

かかるスペリテーブルでは、左リール42Lの第2再遊技図柄たる「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定されている。中リール32Mについては、第2再遊技図柄たる「リプレイ」図柄が中段に停止するように設定されている。例えば、13番の「ベル」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ43が操作された場合、中リール32Mは滑ることなくそのまま停止し、14番の「リプレイ」図柄が中段に停止する。また、14番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ43が操作された場合、中リール32Mは3図柄分だけ滑り、17番の「ベル」図柄が下段に停止するとともに18番の「リプレイ」図柄が中段に停止する。右リール32Rについては、第2再遊技図柄たる「赤7」図柄が中段に停止するように設定されている。例えば、18番の「白7」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ44が操作された場合、右リール32Rは4図柄分だけ滑り、1番の「ベル」図柄が下段に停止するとともに2番の「赤7」図柄が中段に停止する。

【0150】

ここで、右リール32Rの図柄配列について説明する。

【0151】

右リール32Rには、第2再遊技図柄たる「赤7」図柄が、2番と4番と7番の位置に配置されている。2番の「赤7」図柄と4番の「赤7」図柄は右リール32Rの回転する側に1図柄分離れており、4番の「赤7」図柄と7番の「赤7」図柄は右リール32Rの回転する側に2図柄分離れている。また、右リール32Rは、最大4図柄分滑らせた後に停止させることができる。このため、19番の「スイカ」図柄～7番の「赤7」図柄が下段等の所定位置に到達している際に右ストップスイッチ44が操作された場合には、前記所定位置に「赤7」図柄を停止させることができる。一方、7番の「赤7」図柄と2番の「赤7」図柄は右リール32Rの回転する側に15図柄分離れている。このため、8番の「スイカ」図柄～18番の「白7」図柄が前記所定位置に到達している際に右ストップスイッチ44が操作された場合には、前記所定位置に「赤7」図柄を停止させることができない。なお、本実施の形態では、表示窓26Rから上段，中段，下段の3つの図柄が視認

可能であって、これら各位置に有効ラインが設定される。したがって、１７番の「ベル」図柄～７番の「赤７」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、上段，中段，下段のいずれかの位置に「赤７」図柄を停止させることができる。例えば、１７番の「ベル」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合、右リール３２Ｒを４図柄分滑らせた後に停止させれば、第２再遊技図柄たる「赤７」図柄を上段に停止させることができる。また、１８番の「白７」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合、右リール３２Ｒを４図柄分滑らせた後に停止させれば、第２再遊技図柄たる「赤７」図柄を中段に停止させることができ、右リール３２Ｒを３図柄分滑らせた後に停止させれば、第２再遊技図柄たる「赤７」図柄を上段に停止させることができる。

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

例えば、第２再遊技に当選している状況において左リール３２Ｌと中リール３２Ｍの「リプレイ」図柄が右下がりラインＬ４上に並んで停止している場合、１９番～７番の図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ４４を操作すれば、第２再遊技入賞を成立させることができ、８番～１８番の図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ４

4 を操作すれば、第 2 再遊技入賞が成立せずに取りこぼしが発生することとなる。なお、右リール 3 2 R を最初に停止させるべく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「赤 7」図柄が上段、中段、下段のいずれの位置に停止した場合であっても第 2 再遊技入賞成立の可能性が生じる。したがって、右ストップスイッチ 4 4 を最初に操作する場合には、17 番～7 番の図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 を操作すれば、第 2 再遊技入賞を成立させる可能性が生じ、8 番～16 番の図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 を操作すれば、第 2 再遊技入賞が成立せずに取りこぼしが発生することとなる。また上述したとおり、「リプレイ」図柄は、ストップスイッチ 4 2～4 4 の操作タイミングに関わらず任意の位置に停止させることができるように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に配置されている。故に、第 2 再遊技に当選している状況では、右ストップスイッチ 4 4 の操作タイミングにより、第 2 再遊技入賞が成立したり取りこぼしが発生したりする。第 3 再遊技に当選している場合についても同様である。

【0155】

R T 準備状態下における R T 状態処理（図 17 参照）では、ステップ S 6 0 1 にて肯定判定をし、ステップ S 6 0 2～ステップ S 6 0 7 の準備状態中処理を実行する。ステップ S 6 0 2 では、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第 2 再遊技入賞が成立したか否かを判定する。そして、第 2 再遊技入賞が成立した場合には、ステップ S 6 0 3 にて遊技状態を第 1 R T 状態に移行させるべく第 1 R T 開始処理を実行し、R T 状態処理を終了する。第 1 R T 開始処理では、RAM 106 の状態情報格納エリア 106 c に格納されている R T 準備設定フラグをクリアするとともに、前記状態情報格納エリア 106 c に第 1 R T 設定フラグをセットし、遊技状態を第 1 R T 状態とする。また、前記状態情報格納エリア 106 c に設けられた R T 状態の残りゲーム数をカウントするための残ゲーム数カウンタに 72 をセットする。

【0156】

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

【0157】

図 19 (b) は、「設定 3」の第 1 R T 状態下で選択される第 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、通常状態用抽選テーブルと同じ役が当否判定を行うべき役として設定されている。また、ベル、スイカ、チェリー、1 枚役、BB のポイント値 P V は通常状態用抽選テーブルと同じ値が設定されているものの、第 1 再遊技のポイント値 P V は、通常状態用抽選テーブルの設定値が 8976 であるのに対して 55968 と非常に高く設定されている。したがって、第 1 R T 状態に移行すると第 1 再遊技に当選する確率が非常に高くなる。第 1 再遊技入賞はストップスイッチ 4 2～4 4 の操作タイミングに関わらず成立する入賞であるため、第 1 再遊技入賞の成立する確率が非常に高くなる。ちなみに、図 19 (b) に示す抽選テーブルが選択された場合、第 1 再遊技以外の役には通常状態下と同じ確率で当選し、第 1 再遊技には約 1.17 分の 1 の確率で当選し、約 50.8 分の 1 の確率でいずれの役にも当選しない。つまり、第 1 R T 状態とは、いずれの入賞も成立しないゲームの割合が通常状態と比して低下し、高確率で第 1 再遊技入賞の成立する遊技状態である。故に、第 1 R T 状態に移行すると、遊技者は通常状態よりも有利な状態で所定回数のゲームを行うことができる。

【0158】

ステップ S 6 0 2 にて第 2 再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップ S 6 0 4 に進み、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第 3 再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第 3 再遊技入賞が成立した場合には、ステップ S 6 0 5 にて遊技状態を第 2 R T 状態に移行させるべく第 2 R T 開始処理を実行し、R T 状態処理を終

了する。第2RT開始処理では、RAM106の状態情報格納エリア106cに格納されているRT準備設定フラグをクリアするとともに、前記状態情報格納エリア106cに第2RT設定フラグをセットし、遊技状態を第2RT状態とする。また、前記状態情報格納エリア106cに設けられたRT状態の残りゲーム数をカウントするための残ゲーム数カウンタに175をセットする。

【0159】

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

【0160】

図19(c)は、「設定3」の第2RT状態下で選択される第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、通常状態用抽選テーブルと同じ役が当否判定を行うべき役として設定されている。また、ベル、スイカ、チェリー、1枚役、BBのポイント値PVは通常状態用抽選テーブルと同じ値が設定されているものの、第1再遊技のポイント値PVは、通常状態用抽選テーブルの設定値が8976であるのに対して33260と非常に高く設定されている。したがって、第2RT状態に移行すると第1再遊技に当選する確率が非常に高くなる。第1再遊技入賞はストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず成立する入賞であるため、第1再遊技入賞の成立する確率が非常に高くなる。ちなみに、図19(c)に示す抽選テーブルが選択された場合、第1再遊技以外の役には通常状態下と同じ確率で当選し、第1再遊技には約1.97分の1の確率で当選し、約2.73分の1の確率でいずれの役にも当選しない。つまり、第2RT状態とは、いずれの入賞も成立しないゲームの割合が通常状態と比して低下し、高確率で第1再遊技入賞の成立する遊技状態である。故に、第2RT状態に移行すると、遊技者は通常状態よりも有利な状態で所定回数のゲームを行うことができる。また、第1RT状態と比較した場合、第2RT状態に移行すると、第1再遊技入賞の成立するゲームの割合が低くいずれの入賞も成立しないゲームの割合が高くなる一方、通常状態より有利な状態で第1RT状態より多くのゲームを行うことができる。

【0161】

RT準備状態下で第2再遊技入賞と第3再遊技入賞のいずれも成立しなかった場合には、ステップS606に進み、当選フラグ格納エリア106aにBB当選フラグがセットされているか否かを判定する。BB当選フラグがセットされている場合には、ステップS607に進み、RAM106の状態情報格納エリア106cに格納されているRT準備設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、RT準備状態下でBBに当選した場合には、遊技状態がRT準備状態から通常状態に移行することとなる。一方、BB当選フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【0162】

上述したとおり、RT準備状態下で第2再遊技入賞又は第3再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態がRT準備状態から第1RT状態又は第2RT状態に移行する。そして、これらRT状態下では、RT状態処理のステップS608にて肯定判定をし、ステップS609～ステップS613に示すRT終了判定処理を実行する。

【0163】

終了判定処理では、まずステップS609にて残ゲーム数カウンタの値を1減算し、ステップS610にて残ゲーム数カウンタの値が0か否かを判定する。残ゲーム数カウンタの値が0の場合には、第1RT状態又は第2RT状態において所定回数のゲームが行われたことを意味するため、ステップS611にてRAM106の状態情報格納エリア106cに格納されているRT設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、RT状態下で所定回数のゲームが行われた場合には、遊技状態が第1RT状態又は第2RT状態から通常状態に移行することとなる。また、残ゲーム数カウンタの値が0でない場合には、

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

【0 1 6 4】

次に、通常状態、第1 R T状態、第2 R T状態における遊技者の有利度合い、より具体的には、各遊技状態におけるメダル払出の期待値と、B B状態が終了した後における遊技者の所有メダルの推移とについて説明する。なお以下では、役の抽選に当選したゲームに対応する入賞を成立させることを前提として説明する。また、B Bに当選した場合には、B B状態下で遊技者の所有するメダルが2 1 7枚増加するため、B B入賞を成立させた際に2 2 0枚(すなわちメダル増加数の2 1 7にB B当選ゲームのベット数3を加算した値)のメダル払出が行われるものとみなす。同様に、第1再遊技に当選した場合には、メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能となるため、第1再遊技入賞を成立させた際に3枚のメダル払出が行われるものとみなす。

【0 1 6 5】

通常状態における各役の当選確率は、B B当選確率が約2 0 0分の1、第1再遊技当選確率が約7 . 3 0分の1、ベル当選確率が約1 0 . 9分の1、スイカ当選確率が1 2 8分の1、チェリー当選確率が約7 3 . 0分の1、1枚役当選確率が1 2 8分の1である。また、入賞成立時のメダル払出数は、B Bが2 2 0枚、第1再遊技が3枚、ベルが8枚、スイカが6枚、チェリーが4枚、1枚役が1枚である。ここで、B B当選時に払い出される2 2 0枚のメダルは、実際にはB B状態下で払い出されるものであるため、通常状態下で考慮する必要がない。故に、通常状態下の1ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値は、B B以外の各役の当選確率に対応するメダル払出数を乗算し、これら乗算結果を加算した値と等しくなり、約1 . 2 5枚となる。1回のゲームを行うためには3枚のメダルが必要なため、通常状態でゲームを行った場合には、遊技者の所有するメダルが1ゲーム行う毎に約1 . 7 5枚ずつ減少することが期待される。

【0 1 6 6】

第1 R T状態における各役の当選確率は、第1再遊技当選確率が約1 . 1 7分の1であることを除き、通常状態における当選確率と同じである。また、B B当選時に払い出される2 2 0枚のメダルについても、通常状態下と同様に第1 R T状態下では考慮する必要がない。故に、第1 R T状態下の1ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値は、B B以外の各役の当選確率に対応するメダル払出数を乗算し、これら乗算結果を加算した値と等しくなり、約3 . 4 1枚となる。つまり、第1 R T状態でゲームを行った場合には、遊技者の所有するメダルが1ゲーム行う毎に約0 . 4 1枚ずつ増加することが期待される。

【0 1 6 7】

第2 R T状態における各役の当選確率は、第1再遊技当選確率が約1 . 9 7分の1であることを除き、通常状態における当選確率と同じである。また、B B当選時に払い出される2 2 0枚のメダルについても、通常状態下と同様に第2 R T状態下では考慮する必要がない。故に、第2 R T状態下の1ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値は、B B以外の各役の当選確率に対応するメダル払出数を乗算し、これら乗算結果を加算した値と等しくなり、約2 . 3 7枚となる。つまり、第2 R T状態でゲームを行った場合には、遊技者の所有するメダルが1ゲーム行う毎に約0 . 6 3枚ずつ減少することが期待される。

【0 1 6 8】

図2 0は、B B状態終了後にゲームを継続して行った場合における所有メダルの期待値の推移を示す図である。図中の実線は、R T準備状態から第1 R T状態を経由して通常状

態に移行した場合における所有メダルの期待値の推移を示すものであり、破線は、R T 準備状態から第 2 R T 状態を経由して通常状態に移行した場合における所有メダルの期待値の推移を示すものである。

【0169】

B B 状態が終了した場合、遊技者の所有メダルは B B 状態に移行する前と比して 2 1 7 枚増加する。その後、B B 状態終了後の 1 ゲーム目で第 2 再遊技入賞を成立させた場合、所有メダルを増減させることなく遊技状態が第 1 R T 状態に移行する。第 1 R T 状態では、所有メダルが 1 ゲーム行う毎に約 0 . 4 1 枚ずつ増加することが期待されるため、第 1 R T 状態終了となる 7 3 ゲーム終了の時点では、所有メダルが約 2 9 . 5 枚増加することが期待され、B B 状態に移行する前と比して約 2 4 7 枚の所有メダル増加が期待できる。その後は、遊技状態が第 1 R T 状態から通常状態に移行するため、B B 入賞が成立するまで 1 ゲーム行う毎に約 1 . 7 5 枚ずつ減少することが期待される。

【0170】

一方、B B 状態終了後の 1 ゲーム目で第 3 再遊技入賞を成立させた場合、所有メダルを増減させることなく遊技状態が第 2 R T 状態に移行する。第 2 R T 状態では、所有メダルが 1 ゲーム行う毎に約 0 . 6 3 枚ずつ減少することが期待されるため、第 2 R T 状態終了となる 1 7 6 ゲーム終了の時点では、所有メダルが約 1 1 1 枚減少することが期待され、B B 状態に移行する前と比して約 1 0 6 枚の所有メダル増加が期待できる。その後は、遊技状態が第 1 R T 状態から通常状態に移行するため、B B 入賞が成立するまで 1 ゲーム行う毎に約 1 . 7 5 枚ずつ減少することが期待される。

【0171】

このように、B B 状態終了後に第 1 R T 状態へ移行させた場合には、第 1 R T 状態下で 7 2 ゲームの遊技を行っている間は所有メダルの増加が期待され、その後、通常状態下での遊技により所有メダルの急激な減少が期待されることとなる。一方、B B 状態終了後に第 2 R T 状態へ移行させた場合には、第 1 R T 状態下での遊技のように所有メダルが増加することは期待できないものの、1 7 5 ゲームと比較的長期にわたって所有メダルの減少を抑えることが期待できる。そして、B B 状態が終了してから 1 4 0 ゲームの遊技を行った場合、より具体的には第 1 R T 状態又は第 2 R T 状態に移行させてから 1 3 9 ゲームの遊技を行った場合には、第 1 R T 状態に移行させた場合における所有メダルの増加の期待値と、第 2 R T 状態に移行させた場合における所有メダルの増加の期待値と、がほぼ等しくなる。より厳密には、1 3 9 ゲーム目の段階では第 1 R T 状態に移行させた場合における所有メダルの増加の期待値の方が約 0 . 9 6 枚多く、1 4 0 ゲーム目の段階では第 2 R T 状態に移行させた場合における所有メダルの増加の期待値の方が約 0 . 1 6 枚多くなる。第 2 R T 状態に移行させた場合には当該第 2 R T 状態下でその後 3 6 ゲームの遊技を行うことが可能なため、第 1 R T 状態又は第 2 R T 状態に移行させてから 1 4 0 ゲーム以上の遊技を行う場合には、第 2 R T 状態に移行させた場合の方が第 1 R T 状態に移行させた場合よりも所有メダルの増加の期待値が高くなる。逆に、第 1 R T 状態又は第 2 R T 状態に移行させてから 1 3 9 ゲーム未満の遊技しか行わない場合には、第 1 R T 状態に移行させた場合の方が第 2 R T 状態に移行させた場合よりも所有メダルの増加の期待値が高くなる。

【0172】

B B 当選となる期待度について説明する。

【0173】

B B 状態が終了した直後の 1 ゲーム目に B B 当選となる期待度は、B B 当選確率が約 2 0 0 分の 1 であるため、約 2 0 0 分の 1 すなわち約 0 . 5 0 0 % である。B B 状態が終了してから 2 ゲーム目に B B 当選となる期待度は、1 ゲーム目に B B 当選とならない確率（約 2 0 0 分の 1 9 9）と、2 ゲーム目に B B 当選となる確率（約 2 0 0 分の 1）と、を乗算した値であるため、約 2 0 1 分の 1 すなわち約 0 . 4 9 8 % である。同様に、B B 状態が終了してから 3 ゲーム目に B B 当選となる期待度は、1 ゲーム目に B B 当選とならない確率（約 2 0 0 分の 1 9 9）と、2 ゲーム目に B B 当選とならない確率（約 2 0 0 分の 1

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

【0174】

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

【0175】

第1再遊技以外の各役の当選確率は、遊技状態に関わらず、BB当選確率が約200分の1、ベル当選確率が約10.9分の1、スイカ当選確率が128分の1、チェリー当選確率が約73.0分の1、1枚役当選確率が128分の1である。入賞成立時のメダル払出数は、BBが220枚、ベルが8枚、スイカが6枚、チェリーが4枚、1枚役が1枚である。故に、これら各役に関する1ゲームあたりのメダル払出の期待値は、これら各役の当選確率に対応するメダル払出数を乗算し、これら乗算結果を加算した値と等しくなり、約1.94枚となる。

【0176】

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

【0177】

不特定の1ゲームを選択した場合、当該ゲームがBB状態終了後の1ゲーム目である確率は、BB当選確率が約200分の1であるため、約200分の1すなわち約0.500%である。選択したゲームがBB状態終了後の2ゲーム目である確率は、選択したゲームの1ゲーム前がBB状態終了後の1ゲーム目である確率(約200分の1)と、選択したゲームがBB状態終了後の1ゲーム目でない確率(約200分の199)と、を乗算した値であるため、約201分の1すなわち約0.498%である。同様に、選択したゲームがBB状態終了後の3ゲーム目である確率は、選択したゲームの2ゲーム前がBB状態終了後の1ゲーム目である確率(約200分の1)と、選択したゲームの1ゲーム前がBB状態終了後の1ゲーム目でない確率(約200分の199)と、選択したゲームがBB状態終了後の1ゲーム目でない確率(約200分の199)と、を乗算した値であるため、約202分の1すなわち約0.495%である。このように、選択したゲームがBB状態終了後のnゲーム目である確率は、選択したゲームの(n-1)ゲーム前がBB状態終了後の1ゲーム目である確率と、(n-2)ゲーム前から選択したゲームまでが全てBB状態終了後の1ゲーム目でない確率と、を乗算した値となる。そして、選択したゲームがBB状態終了後の1ゲーム目からnゲーム目までのいずれかである確率は、BB状態終了後の1ゲーム目である確率からnゲーム目である確率までを累積加算したものとなる。したがって、選択したゲームがBB終了後の1ゲーム目から72ゲーム目までのいずれかである確率、すなわち全ゲーム数のうち第1RT状態下のゲーム数の占める割合は、約30.

3%となる。同様に、選択したゲームがBB終了後の1ゲーム目から175ゲーム目までのいずれかである確率、すなわち全ゲーム数のうち第2RT状態下のゲーム数の占める割合は、約58.4%となる。

【0178】

BB状態終了後に常に第1RT状態へ移行させて遊技が行われた場合には、通常状態下の第1再遊技当選確率が約7.30分の1、第1RT状態下の第1再遊技当選確率が約1.17分の1であり、入賞成立時のメダル払出数は3枚である。そして、全ゲーム数のうち第1RT状態下のゲーム数の占める割合は約30.3%であり、通常状態下のゲーム数の占める割合は約69.7%である。故に、第1再遊技に関する1ゲームあたりのメダル払出の期待値は、第1再遊技当選確率と、メダル払出数たる3と、対応する遊技状態下のゲーム数の占める割合と、を通常状態及び第1RT状態について乗算し、当該結果を加算した値と等しくなり、約1.06枚となる。したがって、BB状態終了後に常に第1RT状態へ移行させて遊技が行われた場合には、BB状態及びRT準備状態以外の遊技状態下の1ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値が、約3.00枚となる。1回のゲームを行うためには3枚のメダルが必要なため、BB状態終了後に常に第1RT状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率は、約100%となる。より厳密には、BB状態及びRT準備状態以外の遊技状態下の1ゲームあたりにおけるメダル払出の期待値は、約3.0058枚となり、BB状態終了後に常に第1RT状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率は、約100.19%となる。

【0179】

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

【0180】

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

の比較を行っても、その差が0.56枚となって1枚以下となる。

【0181】

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。

【0182】

RT準備状態に移行した場合、第1再遊技に代えて第2再遊技と第3再遊技の当否判定が行われる。そして、第2再遊技に当選している状況において、入賞成立となる有効ライン上に「赤7」図柄を到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、第2再遊技入賞が成立して遊技状態が第1RT状態に移行する。一方、入賞成立となる有効ライン上に「赤7」図柄を到達させることが不可能なタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、第2再遊技入賞が成立せずにRT準備状態が継続する。同様に、第3再遊技に当選している状況において、入賞成立となる有効ライン上に「白7」図柄を到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、第3再遊技入賞が成立して遊技状態が第2RT状態に移行する。一方、入賞成立となる有効ライン上に「白7」図柄を到達させることが不可能なタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、第3再遊技入賞が成立せずにRT準備状態が継続する。かかる構成とすることにより、RT準備状態において、その後第1RT状態と第2RT状態のいずれに移行させるのかを、入賞を成立させるべく右ストップスイッチ44を操作するの可否を通じて遊技者に選択させることが可能となる。故に、遊技者を遊技に積極参加させるとともに、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。さらに言うと、ストップスイッチの操作を通じて遊技者にいずれのRT状態に移行させるのかを選択させることにより、遊技の進行を阻害することなく前記選択を実行させることが可能となる。例えば、いずれのRT状態に移行させるのかを選択させるための選択スイッチをスロットマシンに設ける構成とした場合には、ストップスイッチを操作して回転中のリールを停止させる行為と別に選択スイッチの操作を行う必要が生じるため、遊技者が煩わしさを感じたり選択スイッチの操作を忘れてしまったりする可能性が考えられるからである。

【0183】

第1RT状態に移行した場合には72回のゲームが実行されるかBBに当選した場合に当該第1RT状態が終了する構成とし、第2RT状態に移行した場合には175回のゲームが実行されるかBBに当選した場合に当該第2RT状態が終了する構成とした。このように、RT状態下で実行可能なゲーム数に差異を設けることにより、遊技者にその時々状況に応じていずれのRT状態に移行させるのかを選択させることが可能となる。すなわち、RT状態に移行してから72ゲーム以下の遊技しか実行できないのであれば、第3再遊技に当選している状況において第3再遊技入賞の成立を回避するとともに、第2再遊技に当選している状況において第2再遊技入賞を成立させるべく右ストップスイッチ44を操作すればよく、RT状態に移行してから175ゲーム以上の遊技を実行できるのであれば、第2再遊技に当選している状況において第2再遊技入賞の成立を回避するとともに、第3再遊技に当選している状況において第3再遊技入賞を成立させるべく右ストップスイッチ44を操作すればよいからである。故に、遊技者が遊技可能な遊技時間の長短を問わず、遊技者にRT状態下での遊技を楽しませることが可能となる。

【0184】

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

【0185】

第1RT状態下での遊技では、1ゲーム行う毎に約0.41枚ずつメダルの増加が期待される構成とし、第2RT状態下での遊技では、1ゲーム行う毎に約0.63枚ずつメダ

ルの減少が期待される構成とした。かかる構成とすることにより、第1 R T状態と第2 R T状態との間に明確な差異を設けることができ、第1 R T状態と第2 R T状態のいずれに移行させるのかの選択をより強く促すことが可能となる。R T状態に移行させてから72ゲーム以下の遊技しか実行できない遊技者は、ゲームをすればB Bに当選せずとも所有メダルの増加が期待できる第1 R T状態に移行させれば良く、175ゲームの遊技を実行できるとともに少しでも長くR T状態を堪能したい遊技者は、第2 R T状態に移行させれば良いからである。

【0186】

また、第1 R T状態に移行させてから175ゲームすなわち第2 R T状態終了となるゲーム数の遊技を行った場合には、第2 R T状態に移行させてから175ゲームの遊技を行った場合よりも所有メダル増加の期待値が低くなる構成とした。かかる構成とすることにより、第1 R T状態と第2 R T状態との一方を遊技者に選択させる意図を明確なものとしつつ、遊技可能な遊技時間の長短を問わず遊技者にR T状態下での遊技を楽しませることが可能となる。いずれかのR T状態に移行させてから72ゲーム以下の遊技しか実行できない遊技者は、ゲームをすればB Bに当選せずとも所有メダルの増加が期待できる第1 R T状態に移行させれば良く、175ゲームの遊技を実行できる遊技者は、所有メダルの減少を抑制しつつB B当選の期待を抱くことができる第2 R T状態に移行させれば良いからである。

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

右リール32Rには、第2再遊技図柄たる「赤7」図柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合、第3再遊技図柄たる「白7」図柄が前記所定位置に到達せず、「白7」図柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には「赤7」図柄が前記所定位置に到達しないよう、「赤7」図柄と「白7」図柄が離間して配置されている。かかる構成

とすることにより、第 1 R T 状態への移行を望む遊技者は、入賞成立となる有効ライン上に「赤 7」図柄を到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ 4 4 を操作すれば、第 2 再遊技に当選している場合に第 2 再遊技入賞を成立させることができるとともに、第 3 再遊技に当選している場合に第 3 再遊技入賞の成立を回避させることができる。同様に、第 2 R T 状態への移行を望む遊技者は、入賞成立となる有効ライン上に「白 7」図柄を到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ 4 4 を操作すれば、第 3 再遊技に当選している場合に第 3 再遊技入賞を成立させることができるとともに、第 2 再遊技に当選している場合に第 2 再遊技入賞の成立を回避させることができる。故に、第 2 再遊技又は第 3 再遊技に当選している状況において、遊技者が誤って自己の望まない側の R T 状態に移行する再遊技入賞を成立させてしまうことを回避することが可能となる。

【0190】

第 2 再遊技又は第 3 再遊技に当選している状況において、上部ランプ 6 3 や補助表示部 6 5 を通じて当選役と対応する再遊技入賞を成立させることが可能であることを示唆する構成とした。かかる構成とすることにより、第 2 再遊技又は第 3 再遊技に当選した各ゲームにおいて、対応する再遊技入賞を成立させて R T 状態に移行させるか否かを遊技者に選択させることが可能となり、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

B B 状態処理における状態移行処理（ステップ S 7 1 6、図 1 8 参照）では、R T 準備設定フラグを R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットするとともに、状態情

報格納エリア 106c に設けられた残ゲーム数カウンタに 10 をセットし、遊技状態を R T 準備状態とする。

【0195】

そして、R T 準備状態における抽選処理（図 12 参照）では、ステップ S 302 において R T 準備状態用の抽選テーブルを選択し、当該抽選テーブルを用いて役の当否判定を実行する。

【0196】

図 22 に示す抽選テーブルは、「設定 3」の R T 準備状態下で選択される第 1 抽選テーブルである。第 1 抽選テーブルには、上記第 1 の実施の形態における第 1 抽選テーブルと同様に、当否判定すべき役として、第 2 再遊技、第 3 再遊技、スイカ、ベル、チェリー、1 枚役、B B の 7 つの役が設定されている。但し、第 2 再遊技と第 3 再遊技のポイント値 P V については、上記第 1 の実施の形態では第 2 再遊技と第 3 再遊技のポイント値 P V がそれぞれ 4488 であったのに対し、それぞれ 27984 と非常に高い値が設定されている。したがって、本実施の形態における R T 準備状態では、約 2.34 分の 1 の確率で第 2 再遊技に当選し、約 2.34 分の 1 の確率で第 3 再遊技に当選する。つまり、R T 準備状態では、約 1.17 分の 1 と非常に高確率で第 2 再遊技又は第 3 再遊技に当選する。

【0197】

また、本実施の形態では、R T 状態処理（図 17 参照）のステップ S 602 ~ ステップ S 607 に示す準備状態中処理に代えて、図 23 に示す準備状態中処理を実行する。

【0198】

準備状態中処理では、先ずステップ S 801 において、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第 2 再遊技入賞が成立したか否かを判定する。そして、第 2 再遊技入賞が成立した場合には、ステップ S 802 にて遊技状態を第 1 R T 状態に移行させるべく第 1 R T 開始処理を実行し、準備状態中処理を終了する。第 1 R T 開始処理では、R A M 106 の状態情報格納エリア 106c に格納されている R T 準備設定フラグをクリアするとともに、前記状態情報格納エリア 106c に第 1 R T 設定フラグをセットし、遊技状態を第 1 R T 状態とする。また、前記状態情報格納エリア 106c に設けられた残ゲーム数カウンタの値を 72 に変更する。

【0199】

ステップ S 801 にて第 2 再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップ S 803 に進み、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第 3 再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第 3 再遊技入賞が成立した場合には、ステップ S 804 にて遊技状態を第 2 R T 状態に移行させるべく第 2 R T 開始処理を実行し、準備状態中処理を終了する。第 2 R T 開始処理では、R A M 106 の状態情報格納エリア 106c に格納されている R T 準備設定フラグをクリアするとともに、前記状態情報格納エリア 106c に第 2 R T 設定フラグをセットし、遊技状態を第 2 R T 状態とする。また、前記状態情報格納エリア 106c に設けられた残ゲーム数カウンタの値を 175 に変更する。

【0200】

R T 準備状態下で第 2 再遊技入賞と第 3 再遊技入賞のいずれも成立しなかった場合には、ステップ S 805 に進み、当選フラグ格納エリア 106a に B B 当選フラグがセットされているか否かを判定する。B B 当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 806 に進み、R A M 106 の状態情報格納エリア 106c に格納されている R T 準備設定フラグをクリアするとともに、残ゲーム数カウンタの値を 0 にクリアし、準備状態中処理を終了する。一方、B B 当選フラグがセットされていない場合には、ステップ S 807 にて残ゲーム数カウンタの値を 1 減算し、ステップ S 808 にて残ゲーム数カウンタの値が 0 か否かを判定する。そして、残ゲーム数カウンタの値が 0 の場合には、ステップ S 806 にて R T 準備設定フラグをクリアし、準備状態中処理を終了する。また、残ゲーム数カウンタの値が 0 でない場合には、R T 準備設定フラグをクリアすることなく、そのまま準備状態中処理を終了する。

【0201】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

第２再遊技入賞と第３再遊技入賞のいずれも成立させることなくＲＴ準備状態下で１０回のゲームを実行した場合、ＲＴ準備状態が終了する構成とした。かかる構成とすることにより、第２再遊技又は第３再遊技に当選した場合に、対応する再遊技入賞を成立させるか否かの選択を遊技者に強く促すことが可能となる。その後のゲームで第２再遊技と第３再遊技のいずれにも当選とならなかった場合、遊技状態が遊技者にとって不利な通常状態に移行してしまうからである。この結果、遊技者の望まない側のＲＴ状態に移行する再遊技に当選した場合に、本来は望んでいないものの対応する再遊技入賞を成立させ、遊技者にとって有利な遊技状態であることに違いはないと割り切ってＲＴ状態下での遊技を堪能するか、対応する再遊技入賞の成立を回避させ、通常状態に移行してしまうリスクも受け入れた上で自己の望む側のＲＴ状態に移行する再遊技に当選することを期待するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【０２０４】

ＲＴ準備状態下における第２再遊技当選確率と第３再遊技当選確率を約２．３４分の１と同じ当選確率とした。かかる構成とすることにより、ＲＴ準備状態下で１０回のゲームを実行した場合に、第２再遊技と第３再遊技に４．２７回ずつ当選することが期待できる。故に、ＲＴ準備状態下で実行可能なゲーム数に上限を設けた構成としても、遊技者の望むＲＴ状態と対応する再遊技に当選しなかった結果として遊技状態が通常状態に復帰する機会を低減させることが可能となる。

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

(３) 上記各実施の形態では、ＢＢ状態の終了後にＲＴ準備状態に移行する構成とした

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

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

例えば、第１ＲＴ状態に移行した場合、再遊技当選確率が約７分の１となり、第２ＲＴ状態に移行した場合、再遊技当選確率が約６分の１となり、通常状態に移行した場合、再遊技当選確率が約２分の１となる構成とし、各ＲＴ状態では遊技者の所有するメダルが１ゲーム行う毎に減少することが期待され、通常状態では遊技者の所有するメダルが１ゲーム行う毎に増加することが期待される構成とする。そして、第１ＲＴ状態は３００回の遊技が実行された場合又はＢＢに当選した場合に終了し、第２ＲＴ状態は５００回の遊技が実行された場合又はＢＢに当選した場合に終了する構成とする。加えて、第１ＲＴ状態に移行させて５００回の遊技を行った場合には、第２ＲＴ状態に移行させて５００回の遊技を行った場合よりも所有メダル増加の期待値が高くなる構成とする。かかる構成においては、ＢＢ状態終了後から例えば３００ゲーム以内にＢＢに当選する自信があれば第２ＲＴ状態に移行させれば良い。実際にＢＢに当選した場合に、第１ＲＴ状態に移行させた場合と比してより多くのメダルを所有できるからである。一方、ＢＢに当選する自信がない遊技者は、第２ＲＴ状態ではなく第１ＲＴ状態に移行させれば良い。実際に５００回以上の遊技を行ってもＢＢに当選しなかった場合に、第２ＲＴ状態に移行させた場合と比してより多くのメダルを所有できるからである。このように、その後に遊技可能な遊技時間のみならずその時々々の所有メダルや心理状況等も考慮しつついずれのＲＴ状態に移行させるのかを選択させることが可能となり、繰り返し行われる遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【０２１３】

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

ける遊技者の有利度合いを変化させる構成としても良い。

【0214】

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

【0215】

(9) 上記各実施の形態では、第2再遊技に当選する確率と第3再遊技に当選する確率とが等しい構成としたが、等しくなくても良い。また、上記第1の実施の形態では、RT準備状態下で第2再遊技又は第3再遊技に当選となる確率が通常状態下で第1再遊技に当選となる確率と等しくなる構成としたが、第2再遊技又は第3再遊技に当選となる確率が通常状態下で第1再遊技に当選となる確率より高い構成であっても良い。かかる構成とした場合には、RT準備状態下で遊技者の所有メダルが減少することを抑制することが可能となる。

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

(13) 上記各実施の形態では、右リール32Rに、「赤7」図柄を所定位置に停止させることが可能な区間(19番~7番の区間)と、「白7」図柄を所定位置に停止させることが可能な区間(8番~18番の区間)と、が形成されるようにして、「赤7」図柄と「白7」図柄を配置したが、「赤7」図柄と「白7」図柄とを共に所定位置に到達させる

ことが可能な区間を設けても良い。但し、かかる構成とした場合には、第2再遊技又は第3再遊技に当選して対応する再遊技入賞の成立を回避する場合に、当選図柄が入賞成立となる有効ライン上に到達しないよう、当選役に依じて狙う図柄を変化させる必要が生じる。

【0220】

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

【0221】

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

【0222】

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

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

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

【0226】

(20) 上記各実施の形態では、BB状態終了後に常に第1RT状態へ移行させて遊技が行われた場合における出率と、BB状態終了後に常に第2RT状態へ移行させて遊技が

行われた場合における出率と、がほぼ等しい構成としたが、異なる構成としても良い。但し、かかる構成とした場合には、より多くのメダルを所有した状態で遊技を終了することを望む遊技者であれば、常に出率が高い側の R T 状態を選択して遊技を実行するものと考えられるため、複数の R T 状態を設けた意図が希薄化してしまう可能性が懸念される。

【0227】

(21) 上記各実施の形態では、R T 状態の終了条件として、所定回数のゲームが実行されることと、B B に当選することとを備える構成について説明したが、所定回数のゲームが実行された場合に限って R T 状態が終了する構成としても良いし、B B に当選することに代えて B B 入賞が成立したことを終了条件として備える構成としても良い。また、R T 状態下で R T 状態を終了させるか否かの抽選を実行し、当該抽選に当選した場合に R T 状態を終了させる構成としても良い。例えば、第 1 R T 状態下では 72 分の 1 で当選となる終了抽選を毎ゲーム実行し、第 2 R T 状態下では 175 分の 1 で当選となる終了抽選を毎ゲーム実行する構成とする。かかる構成とした場合には、第 1 R T 状態が終了するまでに 72 ゲームの遊技を行うことが期待でき、第 2 R T 状態が終了するまでに 175 ゲームの遊技を行うことが期待できる。故に、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。なお、終了抽選を毎ゲーム実行する構成ではなく、所定回数のゲームが実行される毎に終了抽選を実行する構成としても良いし、所定の役に当選した場合や所定の入賞が成立した場合に終了抽選を実行する構成としても良い。また、所定の役に当選した場合や所定の入賞が成立した場合に R T 状態を終了させる構成としても良い。

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

遊技当選フラグがセットされる数値範囲と、の少なくとも一部が重複するように前記数値範囲を設定する。

【0232】

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

【0233】

(24) 上記各実施の形態では、BB状態終了後の1ゲーム目に第2再遊技入賞又は第3再遊技入賞が成立することを前提としたが、前記各役の当選確率を考慮して対応するRT状態に移行することが期待されるゲーム数等を算出し、その上で所有メダルの増加の期待値が等しくなるゲーム数においてBB当選となる期待度が約50%となるようにBB当選確率を調整しても良い。なお、BB当選確率を調整するのではなく、各役の当選確率や入賞成立時のメダル払出数を調整したりしても良いことは言うまでもない。

【0234】

(25) 上記各実施の形態では、メダルが3枚ベットされた後に開始指令が発生したか否かを判定する構成としたが、1枚ベットされた後や2枚ベットされた後にも開始指令が発生したか否かを判定する構成としてもよいことは言うまでもない。但し、かかる構成の場合には、ベット状況に応じた抽選テーブルやスベリテーブルを予め記憶させておく必要がある。

【0235】

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

【0236】

(27) 上記各実施の形態では、リールを3つ並列して備え、有効ラインとして5ラインを有するスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリールを5つ並列して備えたスロットマシンや、有効ラインを7ライン有するスロットマシンであってもよい。

【0237】

(28) 上記各実施の形態では、いわゆるAタイプのスロットマシンについて説明したが、Bタイプ、Cタイプ、AタイプとCタイプの複合タイプ、BタイプとCタイプの複合タイプ、さらにはCTゲームを備えたタイプなど、どのようなスロットマシンにこの発明を適用してもよく、何れの場合であっても上述した実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。なお、これらの各タイプにおけるボーナス当選としては、BB当選、RB当選、SB当選、CT当選などが挙げられる。

【0238】

(29) 上記各実施の形態では、スロットマシン10について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【図面の簡単な説明】

【0239】

【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】通常状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図14】スベリテーブルの一例を示す図。

【図15】リール制御処理を示すフローチャート。

【図16】停止前処理を示すフローチャート。

【図17】RT状態処理を示すフローチャート。

【図18】BB状態処理を示すフローチャート。

【図19】(a)は第1抽選テーブルの一例を示す図であり、(b)は第1RT状態用抽選テーブルの一例を示す図であり、(c)は第2RT状態用抽選テーブルの一例を示す図である。

【図20】BB状態終了後にゲームを継続して行った場合における所有メダルの期待値の推移を示す図。

【図21】BB状態終了後に行ったゲーム数と、BB状態終了後から前記ゲーム数までの間にBB当選となる期待度との関係を示す図。

【図22】第2の実施の形態における第1抽選テーブルの一例を示す図。

【図23】準備状態中処理を示すフローチャート。

【符号の説明】

【0240】

10...遊技機としてのスロットマシン、32...循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、41...開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、42~44...停止操作手段としてのストップスイッチ、56...開始操作手段又は入力操作手段としての第1クレジット投入スイッチ、57...開始操作手段又は入力操作手段としての第2クレジット投入スイッチ、58...開始操作手段又は入力操作手段としての第3クレジット投入スイッチ、63...補助演出部又は補助演出手段を構成する上部ランプ、64...補助演出部又は補助演出手段を構成するスピーカ、65...補助演出部又は補助演出手段を構成する補助表示部、81...サブ制御基板としての表示制御装置、101...メイン制御基板としての主制御装置、102...抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成するCPU。