

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5429442号
(P5429442)

(45) 発行日 平成26年2月26日 (2014. 2. 26)

(24) 登録日 平成25年12月13日 (2013. 12. 13)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 1 (全 67 頁)

(21) 出願番号 特願2008-38340 (P2008-38340)
 (22) 出願日 平成20年2月20日 (2008. 2. 20)
 (65) 公開番号 特開2009-131588 (P2009-131588A)
 (43) 公開日 平成21年6月18日 (2009. 6. 18)
 審査請求日 平成23年2月17日 (2011. 2. 17)
 (31) 優先権主張番号 特願2007-289208 (P2007-289208)
 (32) 優先日 平成19年11月7日 (2007. 11. 7)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1
 号
 (74) 代理人 100099047
 弁理士 柴田 淳一
 (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2 1
 号 株式会社 三洋物産 内

審査官 大澤 元成

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【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と決定する開始決定手段と、
 前記開始決定手段の決定結果に基づいて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、

前記開始決定手段の決定結果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、

前記抽選手段の抽選結果が当選であって、当選結果と対応する当選絵柄が有効位置に停
 止した場合、遊技者に特典を付与する特典付与手段と

を備えた遊技機において、

前記抽選手段の抽選結果が特別役当選であって、特別絵柄が前記有効位置に停止した場
 合、遊技状態を所定数の遊技媒体付与が期待できる特別遊技状態に移行させる特別遊技状
 態移行手段と、

前記抽選手段の抽選結果が特別役当選であって、前記特別絵柄が前記有効位置に停止し
 なかった場合、前記特別絵柄が前記有効位置に停止するまで前記特別役当選を留保記憶す
 る留保記憶手段と、

遊技状態を第1遊技状態と遊技者の有利度合いが異なる第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、

遊技状態を前記第 1 遊技状態と遊技者の有利度合いが異なる第 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、

前記第 1 特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態のいずれの特定遊技状態に移行させるかを選択すべく操作される選択操作手段と、

前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態に移行する場合、対応する特定遊技状態において実行可能な遊技回数に関わる情報を設定する設定手段と、

前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態に移行した場合、1 遊技回が行われる毎に遊技回数に関わる情報を更新する更新手段と、

前記更新手段の更新結果に基づいて、移行した特定遊技状態を終了させる特定遊技状態終了手段と、

前記第 1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態において前記特別役に当選した場合、前記特別遊技状態が終了するまで前記更新手段の更新を中断させる中断手段と、

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

前記第 1 特定遊技状態移行手段は、前記選択操作手段が第 1 特定操作をなされたことに基づいて遊技状態を前記第 1 特定遊技状態に移行させ、前記第 2 特定遊技状態移行手段は、前記選択操作手段が第 2 特定操作をなされたことに基づいて遊技状態を前記第 2 特定遊技状態に移行させ、

前記抽選情報設定手段は、前記第 1 特定遊技状態において前記第 1 遊技状態よりも前記特別役に当選となる確率が高くなるように、前記第 2 特定遊技状態において前記第 1 遊技状態よりも前記特別役に当選となる確率が高くなるように、前記第 1 特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態とで前記特別役に当選となる確率が異なるように、且つ、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。

【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。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

10

20

30

40

50

）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】

10

【０００５】

ここで、本発明者は、スロットマシンに上記ＲＴ状態に例示されるような特定遊技状態を複数設けるにあたり、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、各特定遊技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特定遊技状態に移行すると、有利度合いの大きな特定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、移行した特定遊技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。

20

【０００７】

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

【課題を解決するための手段】

【０００８】

請求項１に記載の発明では、複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、前記絵柄の循環表示を開始させると決定する開始決定手段と、前記開始決定手段の決定結果に基づいて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、前記開始決定手段の決定結果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、前記抽選手段の抽選結果が当選であって、当選結果と対応する当選絵柄が有効位置に停止した場合、遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備えた遊技機において、前記抽選手段の抽選結果が特別役当選であって、特別絵柄が前記有効位置に停止した場合、遊技状態を所定数の遊技媒体付与が期待できる特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、前記抽選手段の抽選結果が特別役当選であって、前記特別絵柄が前記有効位置に停止しなかった場合、前記特別絵柄が前記有効位置に停止するまで前記特別役当選を留保記憶する留保記憶手段と、遊技状態を第１遊技状態と遊技者の有利度合いが異なる第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、遊技状態を前記第１遊技状態と遊技者の有利度合いが異なる第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、前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態のいずれの特定遊技状態に移行させるかを選択すべく操作される選択操作手段と、前記第１特定遊技状態又は前記第２特定遊技状態に移行する場合、対応する特定遊技状態において実行可能な遊技回数に関わる情報を設定する設定手段と、前記第１特定遊技状態又は前記第２特定遊技状態に移行した場合、１遊技回が行われる毎に遊技回数に関わる情報を更新する更新手段と、前記更新手段の更新結果に基づいて、移行した特定遊技状態を終了させる特定遊技状態終了手段と、前記第

30

40

50

1 特定遊技状態又は前記第 2 特定遊技状態において前記特別役に当選した場合、前記特別遊技状態が終了するまで前記更新手段の更新を中断させる中断手段と、遊技状態に基づいて前記抽選に用いる抽選情報を設定する抽選情報設定手段とを備え、前記第 1 特定遊技状態移行手段は、前記選択操作手段が第 1 特定操作をなされたことに基づいて遊技状態を前記第 1 特定遊技状態に移行させ、前記第 2 特定遊技状態移行手段は、前記選択操作手段が第 2 特定操作をなされたことに基づいて遊技状態を前記第 2 特定遊技状態に移行させ、前記抽選情報設定手段は、前記第 1 特定遊技状態において前記第 1 遊技状態よりも前記特別役に当選となる確率が高くなるように、前記第 2 特定遊技状態において前記第 1 遊技状態よりも前記特別役に当選となる確率が高くなるように、前記第 1 特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態とで前記特別役に当選となる確率が異なるように、且つ、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。

10

【発明の効果】

【0009】

特定遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0010】

20

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

【0011】

手段 1 . 複数種の絵柄 (図柄) を循環表示させる複数の循環表示手段 (リール 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 1 0 1 の抽選処理機能) と、

30

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 4 2 ~ 4 4) 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 1 0 1 のスベ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 1 0 1 の払出判定処理 S 4 1 0 、メダル払出処理 S 2 1 0 、 R T 状態処理 S 2 1 1 、 B B 状態処理 S 2 1 2) とを備えた遊技機において、

40

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 1 0 1 の抽選テーブル選択処理機能 S 3 0 2) 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 1 0 1 の開始待ち処理 S 2 0 4 における自動投入処理機能) と、

前記役の抽選結果が第 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

50

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

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

を備え、

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(72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(175回)の遊技を実行することが期待できる構成とし、

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における前記第1役の当選確率と、遊技状態が第1遊技状態(通常状態)である場合における前記第1役の当選確率と、が異なるように前記抽選情報を設定し、さらに、前記第1特定役と前記第2特定役に共に当選となる特定抽選情報(複数当選役を備えた第1抽選テーブル)を有し、

前記表示制御手段は、前記役の抽選結果が前記第1特定役と前記第2特定役に共に当選であって、前記停止操作手段に第1特定操作(0番~7番, 19番~20番の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特定入賞が成立し得るように前記各循環表示手段を表示制御し、前記役の抽選結果が前記第1特定役と前記第2特定役に共に当選であって、前記停止操作手段に第2特定操作(8番~18番の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特定入賞が成立し得るように前記各循環表示手段を表示制御する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回数の遊技を実行することが期待できる第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特定役と第2特定役に共に当選となる場合があり、かかる状況下で停止操作手段に第1特定操作がなされた場合には、第1特定入賞が成立し得るように各循環表示手段が表示制御され、停止操作手段に第2特定操作がなされた場合には、第2特定入賞が成立し得るように各循環表示手段が表示制御される。かかる構成とすることにより、第1特定役と第2特定役に共に当選している状況において、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態のいずれに移行させるのかを、いずれの特定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、第2特定遊技状態に移行した場合には、第1特定遊技状態よりも長い回数にわたって特定遊技状態の継続が期待できる。このため、第1特定役と第2特定役に共に当選している状況において、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いずれの特定操作を実行すべく停止操作手段を操作するの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。

【0012】

手段2. 上記手段1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前記第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。

手段２によれば、遊技状態が第１特定遊技状態又は第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特定操作と第２特定操作のいずれを実行するかを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。

【００１３】

手段３．上記手段２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。

【００１４】

手段３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いずれの特定操作を実行すべく停止操作手段を操作するのが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。

【００１５】

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。

【００１６】

手段４．上記手段２又は手段３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。

【００１７】

手段4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。

【0018】

手段5．上記手段2乃至手段4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。

【0019】

手段5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。

【0020】

手段6．上記手段2乃至手段5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。

【0021】

手段6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。

【0022】

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。

【0023】

手段7．上記手段1乃至手段6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）を前記有効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）が前記有効位置に到達せず、前記第2特定絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には前記第1特定絵柄が前記有効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。

【0024】

手段7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特定絵柄を有効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特定絵柄が有効位置に到達せず、第2特定絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には第1特定絵柄が有効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特定役と第2特定役に共に当選している状況において、第1特定入賞が成立して遊技状態が第1特定遊技状態に移行することを期待しつつ、第1特定絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで規定の循環表示手段と対応する停止操作手段を操作するか、第2特定入賞が成立して遊技状態が第2特定遊技状態に移行することを期待しつつ、第2特定絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで規定の循環表示手段と対応する停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となる。故に、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。

【0025】

手段8．上記手段7において、前記第1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1特定絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで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特定絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで操作されることであることを特徴とする遊技機。

【0026】

手段8によれば、第1特定役と第2特定役に共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特定入賞が成立し得るように各循環表示手段が表示制御され、第2特定絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで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特定入賞が成立し得るように各循環表示手段が表示制御される。かかる構成とすることにより、第1特定役と第2特定役に共に当選している状況において、第1特定入賞が成立して遊技状態が第1特定遊技状態に移

行することを期待しつつ、第 1 特定絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで規定の循環表示手段と対応する停止操作手段を操作するか、第 2 特定入賞が成立して遊技状態が第 2 特定遊技状態に移行することを期待しつつ、第 2 特定絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで規定の循環表示手段と対応する停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となる。故に、遊技者を遊技に積極参加させるとともに、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。

【 0 0 2 7 】

手段 9 . 上記手段 7 又は手段 8 において、前記規定の循環表示手段は 1 つであって、他の循環表示手段（左リール 3 2 L , 中リール 3 2 M ）には、対応する停止操作手段の操作

10

【 0 0 2 8 】

手段 9 によれば、規定の循環表示手段を除く他の循環表示手段には、対応する停止操作手段の操作タイミングに関わらず第 1 特定絵柄及び第 2 特定絵柄を有効位置に到達させることができるように、第 1 特定絵柄と第 2 特定絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、規定の循環表示手段と対応する停止操作手段を第 1 特定絵柄又は第 2 特定絵柄が有効位置に停止するように操作すれば、対応する特定入賞を成立させることができる。故に、第 1 特定役と第 2 特定役に共に当選している状況において、第 1 特定入賞と第 2

20

【 0 0 2 9 】

なお、規定の循環表示手段の第 1 特定絵柄（第 2 特定絵柄）が有効位置に停止した場合、他の循環表示手段の停止結果に関わらず第 1 特定入賞（第 2 特定入賞）成立となる構成においては、他の循環表示手段における任意の絵柄が第 1 特定絵柄（第 2 特定絵柄）に相当する。

【 0 0 3 0 】

手段 1 0 . 上記手段 7 乃至手段 9 のいずれかにおいて、前記規定の循環表示手段には、当該規定の循環表示手段と対応する停止操作手段の操作タイミングに関わらず、前記第 1

30

【 0 0 3 1 】

手段 1 0 によれば、規定の循環表示手段には、規定の循環表示手段と対応する停止操作手段の操作タイミングに関わらず、第 1 特定絵柄又は第 2 特定絵柄を有効位置に停止させることが可能となるように、第 1 特定絵柄と第 2 特定絵柄とが配置されている。かかる構成とすることにより、第 1 特定役と第 2 特定役に共に当選している状況において、規定の循環表示手段を停止させる際に必ず第 1 特定絵柄と第 2 特定絵柄のいずれかを遊技者に選択させることが可能となる。また特に、本構成を手段 9 に適用した場合には、第 1 特定役と第 2 特定役に共に当選している状況において、第 1 特定入賞と第 2 特定入賞のいずれの

40

【 0 0 3 2 】

手段 1 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と決定する開始決定手段（主制御装置 1 0 1 の開始指令判定処理機能 S 2 0 6 ）と、

前記開始決定手段の決定結果に基づいて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、

50

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、

前記開始決定手段の決定結果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、

前記抽選手段の抽選結果が当選であって、当選結果と対応する当選絵柄（当選図柄の組合せ）が有効位置（有効ライン）に停止した場合、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、高確率状態処理）と

10

を備えた遊技機において、

遊技状態を第１遊技状態（通常状態）と遊技者の有利度合いが異なる第１特定遊技状態（第１ＲＴ状態、第２高確率状態）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、第２開始処理機能Ｓ８０６）と、

遊技状態を前記第１遊技状態と遊技者の有利度合いが異なる第２特定遊技状態（第２ＲＴ状態、第１高確率状態）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、第１開始処理機能Ｓ８０４）と、

前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態のいずれの特定遊技状態に移行させるかを選択すべく操作される選択操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と

を備え、

20

前記第１特定遊技状態移行手段は、前記選択操作手段が第１特定操作をなされたことに基づいて遊技状態を前記第１特定遊技状態に移行させ、前記第２特定遊技状態移行手段は、前記選択操作手段が第２特定操作をなされたことに基づいて遊技状態を前記第２特定遊技状態に移行させることを特徴とする遊技機。

【００３３】

手段１１によれば、選択操作手段を操作することにより、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態のいずれの特定遊技状態に移行させるかを遊技者が選択することが可能となる。故に、遊技者の意向に即した遊技状態下で遊技を行わせることが可能となり、特定遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【００３４】

30

手段１２．上記手段１１において、遊技状態に基づいて前記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。

【００３５】

手段１２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

40

50

数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、の間に差異を設けた場合、特段の事情がない限りは期待値が高い側の特定遊技状態に移行させ、より多くの遊技媒体を所有できることを期待しつつ遊技を実行すると想定されるからである。

【 0 0 3 6 】

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。

10

【 0 0 3 7 】

手段13．上記手段12において、前記抽選手段の抽選結果が第1役（第1再遊技、B B）当選であって第1絵柄（第1再遊技図柄の組合せ、B B図柄の組合せ）が前記有効位置に停止した場合、遊技者に第1特典（再遊技、B B状態への移行）を付与する第1特典付与手段（主制御装置101の開始待ち処理S204における自動投入処理機能、B B状態処理S212）を備え、前記抽選情報設定手段を、少なくとも遊技状態が前記第1特定遊技状態である場合と前記第2特定遊技状態である場合とにおける第1役の当選確率が異なるように、前記抽選情報を設定する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 8 】

手段13によれば、遊技状態が第1特定遊技状態と第2特定遊技状態のいずれであるかによって第1役の当選確率が異なるため、いずれの遊技状態で遊技を行うかによって第1特典を付与される機会が変化することとなる。かかる構成とすることにより、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構成としつつ、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態における1遊技回の遊技者の有利度合いに差異を設けることが可能となる。

20

【 0 0 3 9 】

手段14．上記手段12又は手段13において、前記抽選手段の抽選結果が第1役当選であって第1絵柄が前記有効位置に停止した場合、遊技者に第1特典を付与する第1特典付与手段と、前記抽選手段の抽選結果が第2役当選であって第2絵柄が前記有効位置に停止した場合、遊技者に第2特典を付与する第2特典付与手段と、を備え、前記抽選情報設定手段を、遊技状態が前記第1特定遊技状態である場合、遊技状態が前記第2特定遊技状態である場合よりも前記第1役の当選確率が高くなるように、遊技状態が前記第2特定遊技状態である場合、遊技状態が前記第1特定遊技状態である場合よりも前記第2役の当選確率が高くなるように、前記抽選情報を設定する構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【 0 0 4 0 】

手段14によれば、遊技状態が第1特定遊技状態と第2特定遊技状態のいずれであるかによって第1役と第2役の当選確率が異なるため、いずれの遊技状態で遊技を行うかによって第1特典及び第2特典を付与される機会が変化することとなる。かかる構成とすることにより、第1特典と第2特典のいずれの特典をより多く付与されたいか等を考慮させた上で遊技者に選択操作手段を操作させることが可能となる。

40

【 0 0 4 1 】

手段15．上記手段12乃至手段14のいずれかにおいて、前記当選絵柄を示唆する示唆手段と、前記当選絵柄を示唆するか否かを決定する示唆決定手段と、を備え、前記示唆決定手段を、少なくとも遊技状態が前記第1特定遊技状態である場合と、遊技状態が前記第2特定遊技状態である場合と、において前記当選絵柄を示唆すると決定する頻度が異なる構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 2 】

手段15によれば、遊技状態が第1特定遊技状態と第2特定遊技状態のいずれであるかによって当選絵柄を示唆される頻度が異なるため、いずれの遊技状態で遊技を行うかによ

50

って特典を付与される機会が変化することとなる。かかる構成とすることにより、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構成としつつ、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態における1遊技回の遊技者の有利度合いに差異を設けることが可能となる。

【0043】

なお、第1特定遊技状態と第2遊技状態とにおいて当選絵柄を示唆すると決定する頻度を異ならせる構成としては、1の役に当選した場合に当選絵柄を示唆すると決定する頻度を第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とにおいて異ならせる構成や、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とにおいて当選確率の異なる役に当選した場合に当選絵柄を示唆すると決定する構成等が、代表例として挙げられる。

10

【0044】

手段16．上記手段12乃至手段15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(72回、33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(175回、100回)の遊技を実行することが期待できるよう、特定遊技状態における終了条件を設定する終了条件設定手段(主制御装置101の残ゲーム数設定処理機能)を備えたことを特徴とする遊技機。

【0045】

20

手段16によれば、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、遊技状態が第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よう、特定遊技状態における終了条件が設定される。つまり、第2特定遊技状態に移行した場合には、第1特定遊技状態よりも長い回数にわたって特定遊技状態の継続が期待できる。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選択操作手段を操作すればよい。故に、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堪能させることが可能となる。

【0046】

30

手段17．上記手段16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前記第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。

【0047】

手段17によれば、遊技状態が第1特定遊技状態又は第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特定操作と第2特定操作のいずれを実行するかを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。

40

【0048】

50

手段１８．上記手段１７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。

【００４９】

手段１８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いずれの特定操作を実行すべく選択操作手段を操作するのか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堪能さ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。

【００５０】

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。

【００５１】

手段１９．上記手段１７又は手段１８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。

【００５２】

手段１９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堪能さ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。

【００５３】

手段 20 . 上記手段 17 乃至手段 19 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。

【0054】

手段 20 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。

【0055】

手段 21 . 上記手段 12 乃至手段 15 のいずれかにおいて、前記第 2 特定遊技状態の終了条件を定める終了情報を予め複数記憶する終了情報記憶手段と、前記終了情報記憶手段から前記終了情報を選択し、前記第 2 特定遊技状態の終了条件を定める終了条件設定手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【0056】

手段 21 によれば、第 2 特定遊技状態の終了条件は、終了情報記憶手段から選択された終了情報により定められる。かかる構成とすることにより、第 2 特定遊技状態の終了条件を変化させることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【0057】

手段 22 . 上記手段 21 において、前記終了条件設定手段は、前記第 1 特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、前記第 2 特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、がほぼ等しくなるように前記終了情報を選択することを特徴とする遊技機。

【0058】

手段 22 によれば、第 2 特定遊技状態に移行させた場合には、第 1 特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、第 2 特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、がほぼ等しくなるように終了情報が選択される。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、特定遊技状態の終了条件が変化する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 特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、第 2 特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、の間に差異を設けた場合、特段の事情がない限りは、遊技者の有利度合いが大きくなることが期待できる側の特定遊技状態に移行させると想定されるからである。

【0059】

なお、「ほぼ等しい」とは、第 1 特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、第 2 特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、の差が 1 以下となることを言う。また、「第 2 特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数」とは、終了情報が選択される確率と、当該終了情報が選択された場合に第 2 特定遊技状態下で実行することが期待できる遊技回数と、を乗算した乗算結果

を各終了情報について導出し、これら導出結果を加算した値である。

【0060】

手段23．上記手段12乃至手段22のいずれかにおいて、前記選択操作手段は前記停止操作手段であることを特徴とする遊技機。

【0061】

手段23によれば、停止操作手段の操作によって第1特定遊技状態と第2特定遊技状態のいずれの特定遊技状態に移行させるかを選択できるため、遊技の進行を阻害することなく特定遊技状態の選択を行わせることが可能となる。

【0062】

手段24．上記手段23において、前記第1特定遊技状態移行手段を、前記抽選手段の抽選結果が第1特定結果（第2再遊技当選、第2特典当選）であって第1特定絵柄（第2再遊技図柄の組合せ、第2特典図柄の組合せ）が前記有効位置に停止したことに基づいて遊技状態を前記第1特定遊技状態に移行させる構成とするとともに、前記第2特定遊技状態移行手段を、前記抽選手段の抽選結果が第2特定結果（第3再遊技当選、第1特典当選）であって第2特定絵柄（第3再遊技図柄の組合せ、第1特典図柄の組合せ）が前記有効位置に停止したことに基づいて遊技状態を前記第2特定遊技状態に移行させる構成とし、前記表示制御手段は、前記抽選手段の抽選結果が前記第1特定結果であって前記停止操作手段に前記第1特定操作（第1の実施の形態においては、0番～7番，19番～20番の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を操作すること、第2の実施の形態においては、8番～18番の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を操作すること）がなされた場合に限り、前記第1特定絵柄が前記有効位置に停止するように前記各循環表示手段を表示制御し、前記抽選手段の抽選結果が前記第2特定結果であって前記停止操作手段に前記第2特定操作（第1の実施の形態においては、8番～18番の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を操作すること、第2の実施の形態においては、0番～7番，19番～20番の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を操作すること）がなされた場合に限り、前記第2特定絵柄が前記有効位置に停止するように前記各循環表示手段を表示制御することを特徴とする遊技機。

【0063】

手段24によれば、抽選手段の抽選結果が第1特定結果であって第1特定絵柄が有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態が第1特定遊技状態に移行する。また、抽選手段の抽選結果が第2特定結果であって第2特定絵柄が有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態が第2特定遊技状態に移行する。加えて、抽選手段の抽選結果が第1特定結果である場合には、停止操作手段に第1特定操作がなされた場合に限り第1特定絵柄が有効位置に停止し、抽選手段の抽選結果が第2特定結果である場合には、停止操作手段に第2特定操作がなされた場合に限り第1特定絵柄が有効位置に停止する。かかる構成とすることにより、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態のいずれに移行させるのかを、いずれの特定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。

【0064】

手段25．上記手段24において、前記抽選情報設定手段は、1遊技回で前記第1特定結果及び前記第2特定結果となる特定抽選情報（複数当選役を備えた第1抽選テーブル）を有することを特徴とする遊技機。

【0065】

手段25によれば、1遊技回で第1特定遊技状態と第2特定遊技状態のいずれの特定遊技状態に移行させるかを選択させることが可能となる。

【0066】

手段26．上記手段25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特定絵柄を形成する第1形成絵柄（第1の実施の形態にお

10

20

30

40

50

ける「赤 7」図柄、第 2 の実施の形態における「白 7」図柄)を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には前記第 2 特定絵柄を形成する第 2 形成絵柄(第 1 の実施の形態における「白 7」図柄、第 2 の実施の形態における「赤 7」図柄)が前記有効位置に到達せず、前記第 2 形成絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には前記第 1 形成絵柄が前記有効位置に到達しないよう、前記第 1 形成絵柄と前記第 2 形成絵柄を離間して配置したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 6 7 】

手段 2 6 によれば、規定の循環表示手段には、第 1 特定絵柄を形成する第 1 形成絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合、第 2 特定絵柄を形成する第 2 形成絵柄が有効位置に到達せず、第 2 形成絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には第 1 形成絵柄が有効位置に到達しないよう第 1 形成絵柄と第 2 形成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、抽選手段の抽選結果が第 1 特定結果及び第 2 特定結果である状況において、遊技状態が第 1 特定遊技状態に移行することを期待しつつ、第 1 形成絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで規定の循環表示手段と対応する停止操作手段を操作するか、遊技状態が第 2 特定遊技状態に移行することを期待しつつ、第 2 形成絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで規定の循環表示手段と対応する停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となる。故に、遊技者を遊技に積極参加させるとともに、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。

【 0 0 6 8 】

手段 2 7 . 上記手段 2 6 において、前記第 1 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 1 形成絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで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 形成絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで操作されることを特徴とする遊技機。

【 0 0 6 9 】

手段 2 7 によれば、抽選手段の抽選結果が第 1 特定結果及び第 2 特定結果である状況において、第 1 形成絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで規定の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 特定絵柄が有効位置に停止するように各循環表示手段が表示制御され、第 2 形成絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで規定の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 特定絵柄が有効位置に停止するように各循環表示手段が表示制御される。かかる構成とすることにより、抽選手段の抽選結果が第 1 特定結果及び第 2 特定結果である状況において、遊技状態が第 1 特定遊技状態に移行することを期待しつつ、第 1 形成絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで規定の循環表示手段と対応する停止操作手段を操作するか、遊技状態が第 2 特定遊技状態に移行することを期待しつつ、第 2 形成絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで規定の循環表示手段と対応する停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となる。故に、遊技者を遊技に積極参加させるとともに、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。

【 0 0 7 0 】

手段 2 8 . 上記手段 2 6 又は手段 2 7 において、前記規定の循環表示手段は 1 つであって、他の循環表示手段(左リール 3 2 L , 中リール 3 2 M)には、対応する停止操作手段の操作タイミングに関わらず前記第 1 形成絵柄及び前記第 2 形成絵柄を前記有効位置に到達させることができるように、前記第 1 形成絵柄と前記第 2 形成絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 7 1 】

手段 2 8 によれば、規定の循環表示手段を除く他の循環表示手段には、対応する停止操

作手段の操作タイミングに関わらず第 1 形成絵柄及び第 2 形成絵柄を有効位置に到達させることができるように、第 1 形成絵柄と第 2 形成絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、規定の循環表示手段と対応する停止操作手段を第 1 形成絵柄又は第 2 形成絵柄が有効位置に停止するように操作すれば、対応する特定絵柄を有効位置に停止させることができる。故に、抽選手段の抽選結果が第 1 特定結果及び第 2 特定結果である状況において、第 1 特定絵柄と第 2 特定絵柄のいずれも有効位置に停止しない所謂取りこぼしの発生頻度を低減させることが可能となる。

【 0 0 7 2 】

なお、規定の循環表示手段の第 1 形成絵柄（第 2 形成絵柄）が有効位置に停止した場合、他の循環表示手段の停止結果に関わらず第 1 特定絵柄（第 2 特定絵柄）が有効位置に停止したこととなる構成においては、他の循環表示手段における任意の絵柄が第 1 形成絵柄（第 2 形成絵柄）に相当する。

10

【 0 0 7 3 】

手段 2 9 . 上記手段 2 6 乃至手段 2 8 のいずれかにおいて、前記規定の循環表示手段には、当該規定の循環表示手段と対応する停止操作手段の操作タイミングに関わらず、前記第 1 形成絵柄又は前記第 2 形成絵柄を前記有効位置に停止させることが可能となるように、前記第 1 形成絵柄と前記第 2 形成絵柄とを配置したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 7 4 】

手段 2 9 によれば、規定の循環表示手段には、規定の循環表示手段と対応する停止操作手段の操作タイミングに関わらず、第 1 形成絵柄又は第 2 形成絵柄を有効位置に停止させることが可能となるように、第 1 形成絵柄と第 2 形成絵柄とが配置されている。かかる構成とすることにより、抽選手段の抽選結果が第 1 特定結果及び第 2 特定結果である状況において、規定の循環表示手段を停止させる際に必ず第 1 形成絵柄と第 2 形成絵柄のいずれかを遊技者に選択させることが可能となる。また特に、本構成を手段 2 8 に適用した場合には、抽選手段の抽選結果が第 1 特定結果及び第 2 特定結果である状況において、第 1 特定絵柄と第 2 特定絵柄のいずれも有効位置に停止しない所謂取りこぼしが発生することを回避することができる。この結果、所定の絵柄を狙って停止操作手段を操作する遊技者の技量に関わらず、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。

20

【 0 0 7 5 】

手段 3 0 . 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、

30

前記絵柄の循環表示を開始させると決定する開始決定手段（主制御装置 1 0 1 の開始指令判定処理機能 S 2 0 6 ）と、

前記開始決定手段の決定結果に基づいて抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、

前記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 4 2 ~ 4 4 ）と、

前記開始決定手段の決定結果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 1 0 1 のスベリテーブル設定処理機能及びリール制御処理機能）と、

40

前記抽選手段の抽選結果が当選であって、当選結果と対応する当選絵柄（当選図柄の組合せ）が有効位置（有効ライン）に停止した場合、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 の払出判定処理 S 4 1 0 、メダル払出処理 S 2 1 0 、 R T 状態処理 S 2 1 1 、 B B 状態処理 S 2 1 2 、高確率状態処理）とを備えた遊技機において、

遊技状態に基づいて前記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 1 0 1 の抽選テーブル選択処理機能 S 3 0 2 ）と、

遊技状態を第 1 遊技状態（通常状態）と遊技者の有利度合いが異なる第 1 特定遊技状態（第 1 R T 状態、第 2 高確率状態）に移行させる第 1 特定遊技状態移行手段（主制御装置

50

101の第1RT開始処理機能S603、第2開始処理機能S806)と、

遊技状態を前記第1遊技状態と遊技者の有利度合いが異なる第2特定遊技状態(第2RT状態、第1高確率状態)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、第1開始処理機能S804)と、

前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態のいずれの特定遊技状態に移行させるかを選択すべく操作される選択操作手段(ストップスイッチ42~44)とを備え、

前記第1特定遊技状態移行手段は、前記選択操作手段が第1特定操作をなされたことに基づいて遊技状態を前記第1特定遊技状態に移行させ、前記第2特定遊技状態移行手段は、前記選択操作手段が第2特定操作をなされたことに基づいて遊技状態を前記第2特定遊技状態に移行させるものであって、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。

【0076】

手段30によれば、選択操作手段を操作することにより、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態のいずれの特定遊技状態に移行させるかを遊技者が選択することが可能となる。故に、遊技者の意向に即した遊技状態下で遊技を行わせることが可能となり、特定遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【0077】

また、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。

【0078】

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。

【0079】

以下、遊技機的一种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。

【 0 0 8 0 】

図 1 ~ 図 5 に示すように、スロットマシン 1 0 は、その外殻を形成する筐体 1 1 を備えている。筐体 1 1 は、全体として前面を開放した箱状に形成されており、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。

【 0 0 8 1 】

筐体 1 1 の前面側には、前面扉 1 2 が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体 1 1 には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸 1 3 a , 1 3 b が設けられており、前面扉 1 2 には、各支軸 1 3 a , 1 3 b と対応する位置に軸受部 1 4 a , 1 4 b が設けられている。そして、各軸受部 1 4 a , 1 4 b に各支軸 1 3 a , 1 3 b が挿入された状態では、前面扉 1 2 が筐体 1 1 に対して両支軸 1 3 a , 1 3 b を結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉 1 2 の回動によって筐体 1 1 の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉 1 2 は、その裏面に設けられた施錠装置 2 0 によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉 1 2 の右端側上部には、施錠装置 2 0 と一体化されたキーシリンダ 2 1 が設けられており、キーシリンダ 2 1 に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。

10

【 0 0 8 2 】

前面扉 1 2 の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル 2 5 が設けられている。遊技パネル 2 5 には、縦長の 3 つの表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R が横並びに形成されており、各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R を通じてスロットマシン 1 0 の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R を 1 つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

20

【 0 0 8 3 】

図 3 に示すように、筐体 1 1 は仕切り板 3 0 によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 3 0 の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット 3 1 が取り付けられている。リールユニット 3 1 は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール 3 2 L , 中リール 3 2 M , 右リール 3 2 R を備えている。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R は、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R と 1 対 1 で対応している。したがって、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が正回転すると、各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R を通じてリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

30

【 0 0 8 4 】

ここで、リールユニット 3 1 の構成を簡単に説明する。

【 0 0 8 5 】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R は、それぞれがステッピングモータに連結されており、各ステッピングモータの駆動により各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステッピングモータは、例えば 5 0 4 パルスの駆動信号（以下、励磁パルスとも言う。）を与えることにより 1 回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット 3 1 には、リールが 1 回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが 1 回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置 1 0 1 に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置 1 0 1 は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の角度位置を 1 回転毎に確認するとともに補正することができる。

40

【 0 0 8 6 】

50

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、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 26 L , 26 M , 26 R から視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓 26 L , 26 M , 26 R から視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行うことができる。

【0087】

次に、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に描かれている図柄について説明する。

10

【0088】

図 6 には、左リール 3 2 L , 中リール 3 2 M , 右リール 3 2 R の図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R には、それぞれ 21 個の図柄が一行に配置されている。また、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に対応して番号が 0 ~ 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 26 L , 26 M , 26 R から視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【0089】

図柄としては、「星」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 20 番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 19 番目）、「青年」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 18 番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 17 番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 16 番目）、「白 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 15 番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 14 番目）、「赤 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 3 番目）の 8 種類がある。そして、図 6 に示すように、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R において各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

20

【0090】

各表示窓 26 L , 26 M , 26 R 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 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R がすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓 26 L , 26 M , 26 R を介して視認可能な状態となる。

30

【0091】

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 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の上段図柄を結んだ上ライン L1 と、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の中段図柄を結んだ中ライン L2 と、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の下段図柄を結んだ下ライン 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 3 2 L の上段図柄、中リール 3 2 M の中段図柄、右リール 3 2 R の下段図柄を結んだ右下がりライン L4 と、左リール 3 2 L の下段図柄、中リール 3 2 M の中段図柄、右リール 3 2 R の上段図柄を結んだ右上がりライン 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。

40

【0092】

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。

【0093】

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

50

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。

10

【0094】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、BB入賞がある。各リール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、BB入賞として遊技状態がビッグボーナス状態(以下、「BB状態」と言う。)に移行する。

【0095】

20

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。

【0096】

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

30

【0097】

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。

40

【0098】

遊技パネル25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41が設けられている。スタートレバー41はリール3 2 L , 3 2 M , 3 2 Rを回転開始、すなわち図柄の変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。所定数のメダルが投入されている状態でスタートレバー41を操作された場合、各リール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。

【0099】

スタートレバー41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

50

。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。

【０１００】

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。

10

【０１０１】

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。

20

【０１０２】

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。

30

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

40

【０１０５】

50

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。

【0106】

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

【0107】

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 45 からメダルが投入されるとベットとなる。

【0108】

1 枚目のメダルがメダル投入口 45 に投入された場合、ベット数は 1 となり、中ライン L2 が有効化される。2 枚目のメダルがメダル投入口 45 に投入された場合、ベット数は 2 となり、中ライン L2 に加えて上ライン L1 と下ライン L3 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 45 に投入された場合、ベット数は 3 となり、組合せライン L1 ~ L5 の全てが有効化される。

【0109】

なお、4 枚以上のメダルがメダル投入口 45 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 50 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 10 内部に貯留され、クレジット表示部 60 の仮想メダル数が加算表示される。一方、仮想メダル数が 50 枚のとき又は 50 枚に達したときには、セレクト 46 により貯留用通路 47 から排出用通路 48 への切替がなされ、メダル排出口 49 からメダル受け皿 50 へと余剰メダルが返却される。

【0110】

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 56 ~ 58 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 56 ~ 58 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 60 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 45 からメダルを投入した場合と同じため、説明を省略する。

【0111】

ちなみに、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 56 ~ 58 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 60 の表示が 2 のときに第 1 クレジット投入スイッチ 56 が操作された場合等には、クレジット表示部 60 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。

【0112】

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ることができること

10

20

30

40

50

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 1 1 3 】

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。

10

【 0 1 1 4 】

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 1 1 5 】

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。

20

【 0 1 1 6 】

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 1 1 7 】

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。

30

【 0 1 1 8 】

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。

40

【 0 1 1 9 】

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

50

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

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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
10
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 1 2 2 】

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
20
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 1 2 3 】

上述した CPU 1 0 2 には、この CPU 1 0 2 によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 1 0 5 と、この ROM 1 0 5 に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するための RAM 1 0 6 の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン 1 0 において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM 1 0 5 と RAM 1 0 6 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図 1 0 以降
30
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 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時 (電源スイッチ 7 1 の操作による電源遮断をも含む。以下同様) のスタックポイントの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時 (電源スイッチ 7 1 の操作による電源投入をも含む。以下同様) には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電時処理 (図 1 0 参照) によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。

【 0 1 2 6 】

また、CPU 1 0 2 の NMI 端子 (ノンマスクابل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
50

。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。

【0127】

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18のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【0128】

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。

【0129】

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、停電時処理を実行する。

【0130】

ここで、停電時処理について概略を説明する。

20

【0131】

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。

【0132】

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、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。

30

40

【0133】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS102にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップS104以降の各種処理を行う。

【0134】

すなわち、ステップS104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S105では、CPU102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S106では、各リール32L, 32M, 32Rを回転させるために、それ

50

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S107では、入出力ポート104に接続されたストップ検出センサ42a~44a, 投入メダル検出センサ45a, 払出検出センサ51a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S108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S109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121へ出力するカウンタ処理を行う。

【0135】

ステップS110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81へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップS111では、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61及び払出枚数表示部62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S112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60~62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S113では、入出力ポート104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S114では、先のステップS101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CPU102内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップS115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。

【0136】

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。

【0137】

先ずステップS201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S202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81等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置81等の初期化が終了した場合には、ステップS203~ステップS212に示す遊技管理処理を行う。

【0138】

遊技管理処理として、ステップS203では、RAM106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S204では開始待ち処理を行う。

【0139】

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60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S107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10をエラー状態とすると共にエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ72が操作されるまで維持される。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、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。

【0140】

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。

10

【0141】

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。

【0142】

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。

20

【0143】

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

30

【0144】

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。

40

【0145】

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。

50

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

ちなみに、セットされた当選フラグが第 1 再遊技当選フラグ、ベル当選フラグ、スイカ当選フラグ、チェリー当選フラグ、1 枚役当選フラグのいずれかである場合、この当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理の S 2 0 3 参照）。一方、当選フラグが B B 当選フラグである場合、B B 当選フラグは B B 入賞が成立したことを条件の 1 つとしてリセットされる。すなわち、B B 当選フラグは、複数のゲームにわたって有効とされる場合がある。なお、B B 当選フラグを持ち越した状態におけるステップ S 3 0 6 では、現在のインデックス値 I V が 1 ~ 5 であればインデックス値 I V と対応する当選フラグをセットし、現在のインデックス値 I V が 6 であれば B B 当選フラグをセットしない。つまり、B B 当選フラグが持ち越されているゲームでは、第 1 再遊技、ベル、スイカ、チェリー、1 枚役のいずれかに当選した場合には対応する当選フラグをセットする一方、B B に当選した場合には B B 当選フラグをセットしない。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 3 0 5 にて判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えなかった場合には、インデックス値 I V と対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップ S 3 0 7 にてインデックス値 I V を 1 加算し、続くステップ S 3 0 8 ではインデックス値 I V と対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、1 加算されたインデックス値 I V が抽選テーブルに設定されたインデックス値 I V の最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップ S 3 0 4 に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップ S 3 0 4 では、先の役の当否判定に用いた判定値 D V （すなわち現在の判定値 D V ）に現在のインデックス値 I V と対応するポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V とし、ステップ S 3 0 5 では、当該判定値 D V に基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図 1 3 に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、B B の当選確率は約 2 0 0 分の 1、第 1 再遊技の当選確率は約 7 . 3 0 分の 1、ベルの当選確率は約 1 0 . 9 分の 1、スイカの当選確率は 1 2 8 分の 1、チェリーの当選確率は約 7 3 . 0 分の 1、1 枚役の当選確率は 1 2 8 分の 1 である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約 1 . 3 6 分の 1 である。

【 0 1 5 0 】

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

10

20

30

40

50

コマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理 S 1 1 0 にて行われる。

【 0 1 5 1 】

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。

10

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

20

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

【 0 1 5 4 】

30

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。

40

【 0 1 5 5 】

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

50

ール 3 2 R の順に回転を停止させるべくストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されることを考慮し、停止出目を多様化させるためである。

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

「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。

【 0 1 5 8 】

本スロットマシン 1 0 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。

【 0 1 5 9 】

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 1 0 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、B B、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。

【 0 1 6 0 】

スベリテーブル設定処理の説明に戻り、B B 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。

【 0 1 6 1 】

B B 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

10

20

30

40

50

用スベリテーブルでは、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄が上段又は下段に優先して停止するように、中リール３２Ｍと右リール３２Ｒの「リプレイ」図柄が中段に優先して停止するように設定されている。

【０１６２】

ＢＢ当選フラグと小役当選フラグ（すなわち、ベル当選フラグ、スイカ当選フラグ、チェリー当選フラグ、１枚役当選フラグのいずれか）がセットされている場合、ＢＢ入賞を優先して成立させるためのＢＢ優先入賞用スベリテーブルをセットする。但し、ＢＢ図柄たる「赤７」図柄は上述したとおり５図柄以上離れた区間が形成されるようにして各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒに配置されているため、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングによっては「赤７」図柄を有効ライン上に停止させることができない場合がある。そこで、ＢＢ優先入賞用スベリテーブルでは、各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒについて以下のように設定されている。左リール３２Ｌについては、「赤７」図柄と当選小役図柄とを共に有効ライン上に停止させることが可能であれば両図柄を有効ライン上に優先して停止させるように、「赤７」図柄を上段又は下段のいずれかに停止させることが可能であれば優先して停止させるように、「赤７」図柄を上段又は下段に停止させることが不可能であって当選小役図柄を上記各位置に停止させることが可能であれば当該当選小役図柄を上記各位置に停止させるように設定されている。また、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒについては、「赤７」図柄を中段に停止させることが可能であれば優先して停止させるように設定されると共に、「赤７」図柄を上記各位置に停止させることが不可能であって当選小役図柄を上記各位置に停止させることが可能であれば当該当選小役図柄を上記各位置に停止させるように設定されている。

【０１６３】

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

【０１６４】

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。

【０１６５】

回転開始処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（例えば４．１秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次の遊技のためのウエイト時間を再設定するとともに、ＲＡＭ１０６に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステップモータ制御処理Ｓ１０６にてステップモータの加速処理が開始され、各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒが回転を開始する。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー４１を操作したとしても、直ちに各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒが回転を開始しない場合がある。その後、各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒが所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、ＣＰＵ１０２は、各リール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの回転速度が定速となると、各ストップスイッチ４２～４４の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

【０１６６】

回転開始処理に続き、ステップＳ４０２では停止前処理を行う。

【０１６７】

停止前処理では、図１６のフローチャートに示すように、先ずステップＳ５０１にてストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されたか否かを判定する。いずれのストップスイッチ４２～４４も操作されていない場合には、ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されるまで待機する。ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップＳ５０２に進み、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生し

ていない場合には、ステップS501に戻り、ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されるまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップS503に進み、今回の停止指令が第3停止指令か否か、すなわち1つのリールのみが回転しているときにストップスイッチが操作されたか否かを判定する。今回の停止指令が第3停止指令の場合には、ステップS503にて肯定判定を行い、そのまま停止前処理を終了する。一方、全リール32L, 32M, 32Rが回転しているときに発生する第1停止指令、又は2つのリールが回転しているときに発生する第2停止指令の場合には、ステップS503にて否定判定を行うとともにステップS504にてスベリテーブル第1変更処理を行い、停止前処理を終了する。

【0168】

ここで、スベリテーブル第1変更処理とは、RAM106のスベリテーブル格納エリア106bに格納されたスベリテーブルを、停止指令と対応するリールを停止させる前に変更する処理である。スベリテーブル第1変更処理では、例えば左ストップスイッチ42以外のストップスイッチ43, 44が操作されて第1停止指令が発生した場合等といった、スベリテーブル格納エリア106bにスベリテーブルをセットする際に想定したストップスイッチ42～44の操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合に、スベリテーブルを変更する。かかる処理を行うことにより、停止出目の多様化を図ったり、セットされた当選フラグと対応する入賞が成立しない所謂取りこぼしの発生頻度を低減させたりすることができる。

【0169】

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

【0170】

すなわち、ステップS403では、ストップスイッチの操作されたタイミングで下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップS404では、スベリテーブル格納エリア106bにセットされたスベリテーブルのうち到達図柄と対応する図柄番号のデータから今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。その後、ステップS405では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、下段に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップS406では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップS407にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップS408では、全リール32L, 32M, 32Rが停止したか否かを判定する。全リール32L, 32M, 32Rが停止していない場合には、ステップS409にてスベリテーブル第2変更処理を行い、ステップS402の停止前処理に戻る。

【0171】

ここで、スベリテーブル第2変更処理とは、RAM106のスベリテーブル格納エリア106bに格納されたスベリテーブルを、リールの停止後に変更する処理である。スベリテーブル第2変更処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいてスベリテーブルを変更する。例えば、ベル当選フラグがセットされ、左リール32Lの「ベル」図柄が上段に停止した場合、中リール32Mの「ベル」図柄が上段又は中段に停止するように設定されたスベリテーブルに変更する。かかる処理を行うことにより、リールの停止結果に応じてその後に停止させるリールの停止出目の多様化を図ることができるとともに、取りこぼしの発生頻度を低減させることができる。

【0172】

一方、ステップS408にて全リール32L, 32M, 32Rが停止していると判定した場合には、ステップS410にて払出判定処理を行い、本処理を終了する。払出判定処

10

20

30

40

50

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 7 3 】

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、当該入賞成立役に対応する払出数と、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。

10

【 0 1 7 4 】

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 7 5 】

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。

20

【 0 1 7 6 】

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。

30

【 0 1 7 7 】

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 7 8 】

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。

40

【 0 1 7 9 】

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 8 0 】

50

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 8 1 】

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。

10

【 0 1 8 2 】

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。

20

【 0 1 8 3 】

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。

30

40

【 0 1 8 4 】

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 8 5 】

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、J A C ゲームを 1 つ消化したことになるため、ステップ S 7 0 8 にて残 J A

50

C 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。

【0186】

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。

【0187】

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特有の処理、より詳しくは第2再遊技と第3再遊技に共に当選となる複数当選役に当選した場合の処理について説明する。

【0188】

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。

【0189】

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。

【0190】

RT準備状態で選択される第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+第3再遊技が設定されている。第2再遊技+第3再遊技は、1回の判定で複数の役(具体的には第2再遊技と第3再遊技)に当選となる複数当選役である。また、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。一方、複数当選役のポイント値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、55968と非常に高く設定されて

10

20

30

40

50

いる。したがって、R T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するとともに、約1.17分の1の確率で複数当選役に当選し、約50.8分の1の確率で外れとなる。つまり、遊技状態がR T準備状態に移行すると、外れとなる確率が通常状態下より低下するとともに、第2再遊技と第3再遊技に共に当選となる複数当選役に高確率で当選することとなる。

【0191】

抽選処理において、I V = 1のときにステップS 3 0 5にて肯定判定をした場合、ステップS 3 0 6では、第2再遊技当選フラグと第3再遊技当選フラグとを、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。続くステップS 3 0 9では、複数当選役に当選したことを示す抽選結果コマンドをセットする。表示制御装置8 1は、複数当選役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再遊技入賞又は第3再遊技入賞を成立させることが可能であることを示唆すべく、上部ランプ6 3や補助表示部6 5の駆動制御を実行する。ステップS 3 1 0のスペリテーブル設定処理では、左リール3 2 Lの当選図柄たる「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、中リール3 2 Mの当選図柄たる「リプレイ」図柄が中段に停止するように、さらに、右リール3 2 Rの当選図柄たる「赤7」図柄と「白7」図柄のうち一方が中段に停止するように設定されたスペリテーブルをセットする。

【0192】

図14に示すスペリテーブルは、複数当選役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。かかるスペリテーブルでは、左リール4 2 Lの第2再遊技図柄及び第3再遊技図柄たる「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定されている。中リール3 2 Mについては、第2再遊技図柄及び第3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4 3が操作された場合、中リール3 2 Mは滑ることなくそのまま停止し、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4 3が操作された場合、中リール3 2 Mは3図柄分だけ滑り、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3 2 Rについては、第2再遊技図柄たる「赤7」図柄又は第3再遊技図柄たる「白7」図柄が中段に停止するように設定されている。例えば、7番の「赤7」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ4 4が操作された場合、右リール3 2 Rは4図柄分だけ滑り、11番の「スイカ」図柄が下段に停止するとともに12番の「白7」図柄が中段に停止する。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4 4が操作された場合、右リール3 2 Rは4図柄分だけ滑り、1番の「ベル」図柄が下段に停止するとともに2番の「赤7」図柄が中段に停止する。

【0193】

ここで、右リール3 2 Rの図柄配列について説明する。

【0194】

右リール3 2 Rには、第2再遊技図柄たる「赤7」図柄が、2番と4番と7番の位置に配置されている。2番の「赤7」図柄と4番の「赤7」図柄は右リール3 2 Rの回転する側に1図柄分離れており、4番の「赤7」図柄と7番の「赤7」図柄は右リール3 2 Rの回転する側に2図柄分離れている。また、右リール3 2 Rは、最大4図柄分滑らせた後に停止させることができる。このため、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4 4が操作された場合には、前記所定位置に「赤7」図柄を停止させることができる。一方、7番の「赤7」図柄と2番の「赤7」図柄は右リール3 2 Rの回転する側に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4 4が操作された場合には、前記所定位置に「赤7」図柄を停止させることができない。

【0195】

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。

10

【０１９６】

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。さらに言うと、かかる構成においては、０番～７番の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、「赤７」図柄を前記所定位置に停止させることができ、８番～１８番の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、「白７」図柄を前記所定位置に停止させることができ、１９番～２０番の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、「赤７」図柄を前記所定位置に停止させることができる。つまり、右リール３２Ｒには、第２再遊技と第３再遊技に共に当選となる複数当選役に当選した場合に、右ストップスイッチ４４の操作タイミングに関わらず第２再遊技図柄たる「赤７」図柄又は第３再遊技図柄たる「白７」図柄を所定位置に停止させることができるように、「赤７」図柄と「白７」図柄が配置されている。したがって、複数当選役に当選した場合には、スベリテーブル第１変更処理やスベリテーブル第２変更処理においてスベリテーブルを適宜変更することにより、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず第２再遊技入賞と第３再遊技入賞のいずれかを成立させることができる。

20

30

【０１９７】

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

40

【０１９８】

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

50

【 0 1 9 9 】

図 1 9 (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、B B のポイント値 P V は通常状態用抽選テーブルと同じ値が設定されているものの、第 1 再遊技のポイント値 P V は、通常状態用抽選テーブルの設定値が 8 9 7 6 であるのに対して 5 5 9 6 8 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 1 9 (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 . 1 7 分の 1 の確率で当選し、約 5 0 . 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。

10

【 0 2 0 0 】

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 2 R T 開始処理では、R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c に格納されている R T 準備設定フラグをクリアするとともに、前記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、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 1 0 6 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 1 7 5 をセットする。

20

【 0 2 0 1 】

ここで、第 2 R T 状態について簡単に説明する。第 2 R T 状態とは、上述した抽選処理にて第 2 R T 状態用に設定された第 2 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 2 R T 状態は、第 1 R T 状態と同様、所定回数（本実施形態では 1 7 5 回）のゲームが行われるか、B B に当選したことを以って終了する。

30

【 0 2 0 2 】

図 1 9 (c) は、「設定 3」の第 2 R T 状態下で選択される第 2 R T 状態用抽選テーブルである。第 2 R T 状態用抽選テーブルには、通常状態用抽選テーブルと同じ役が当否判定を行うべき役として設定されている。また、ベル、スイカ、チェリー、1 枚役、B B のポイント値 P V は通常状態用抽選テーブルと同じ値が設定されているものの、第 1 再遊技のポイント値 P V は、通常状態用抽選テーブルの設定値が 8 9 7 6 であるのに対して 3 3 2 6 0 と非常に高く設定されている。したがって、第 2 R T 状態に移行すると第 1 再遊技に当選する確率が非常に高くなる。第 1 再遊技入賞はストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関わらず成立する入賞であるため、第 1 再遊技入賞の成立する確率が非常に高くなる。ちなみに、図 1 9 (c) に示す抽選テーブルが選択された場合、第 1 再遊技以外の役には通常状態下と同じ確率で当選し、第 1 再遊技には約 1 . 9 7 分の 1 の確率で当選し、約 2 . 7 3 分の 1 の確率でいずれの役にも当選しない。つまり、第 2 R T 状態とは、いずれの入賞も成立しないゲームの割合が通常状態と比して低下し、高確率で第 1 再遊技入賞の成立する遊技状態である。故に、第 2 R T 状態に移行すると、遊技者は通常状態よりも有利な状態で所定回数のゲームを行うことができる。また、第 1 R T 状態と比較した場合、第 2 R T 状態に移行すると、第 1 再遊技入賞の成立するゲームの割合が低くいずれの入賞も成立しないゲームの割合が高くなる一方、通常状態より有利な状態で第 1 R T 状態より多くのゲームを行うことができる。

40

【 0 2 0 3 】

50

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

【 0 2 0 4 】

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

【 0 2 0 5 】

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

【 0 2 0 6 】

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で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 2 0 7 】

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 1.75 枚ずつ減少することが期待される。

【0208】

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 1.17 分の 1 であることを除き、通常状態における当選確率と同じである。また、B B 当選時に払い出される 220 枚のメダルについても、通常状態下と同様に第 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 3.41 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 0.41 枚ずつ増加することが期待される。

【0209】

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 1.97 分の 1 であることを除き、通常状態における当選確率と同じである。また、B B 当選時に払い出される 220 枚のメダルについても、通常状態下と同様に第 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 2.37 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 0.63 枚ずつ減少することが期待される。

【0210】

図 20 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。

【0211】

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 217 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 0.41 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 73 ゲーム終了の時点では、所有メダルが約 29.5 枚増加することが期待され、B B 状態に移行する前と比して約 247 枚の所有メダル増加が期待できる。その後は、遊技状態が第 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 1.75 枚ずつ減少することが期待される。

【0212】

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 0.63 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 176 ゲーム終了の時点では、所有メダルが約 111 枚減少することが期待され、B B 状態に移行する前と比して約 106 枚の所有メダル増加が期待できる。その後は、遊技状態が第 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 1.75 枚ずつ減少することが期待される。

【0213】

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 72 ゲームの遊技を行っている間は所有メダルの増加が期待され、その後、通常状態下での遊技により所有メダルの急激な減少が期待されることとなる。一方、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、175 ゲームと比較的長期にわたって所有メダルの減少を抑えることが期待できる。そして、B B 状態が終了してから 140 ゲームの遊技を行った場合、より具体的には第 1 R T 状態又は第 2 R T 状態に移行させてから 139 ゲームの遊技を行った場合には、第 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

10

20

30

40

50

くなる。より厳密には、139ゲーム目の段階では第1RT状態に移行させた場合における所有メダルの増加の期待値の方が約0.96枚多く、140ゲーム目の段階では第2RT状態に移行させた場合における所有メダルの増加の期待値の方が約0.16枚多くなる。第2RT状態に移行させた場合には当該第2RT状態下でその後36ゲームの遊技を行うことが可能なため、第1RT状態又は第2RT状態に移行させてから140ゲーム以上の遊技を行う場合には、第2RT状態に移行させた場合の方が第1RT状態に移行させた場合よりも所有メダルの増加の期待値が高くなる。逆に、第1RT状態又は第2RT状態に移行させてから139ゲーム未満の遊技しか行わない場合には、第1RT状態に移行させた場合の方が第2RT状態に移行させた場合よりも所有メダルの増加の期待値が高くなる。

10

【0214】

BB当選となる期待度について説明する。

【0215】

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

20

30

【0216】

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。

【0217】

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。

40

【0218】

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

50

必要がある。

【0219】

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。

【0220】

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。

【0221】

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。

【0222】

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している。例えば、BB状態終了後に第1RT状態へ移行させて201回の遊技が行われた場合には、201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604.17枚、遊技者がベットするメダル数は603枚であり、差枚数が約1.17枚となる。同様に、BB状態終了後に第2RT状態へ移行させて201回の遊技が行われた場合には、201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603.64枚、遊技者がベットするメダル数は603枚であり、差枚数が約0.64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201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201回の遊技が行われた場合における差枚数と、の差は、0.53枚となって1枚以下となる。ここで、201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準備状態における複数当選役の当選確率(すなわち第2再遊技及び第3再遊技の当選確率である約1.17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、202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0.52枚となって1枚以下となる。

【0223】

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。

【0224】

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たため、同一ゲームにおいて第1RT状態と第2RT状態のいずれかに移行させることが可能な機会を生じさせることができる。また、複数当選役に当選している状況において、19番の「スイカ」図柄～7番の「赤7」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が操作された場合には、前記有効ライン上に「赤7」図柄が停止して第2再遊技入賞が成立し、8番の「スイカ」図柄～18番の「白7」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が操作された場合には、前記有効ライン上に「白7」図柄が停止して第3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、複数当選役に当選している状況において、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、いずれの図柄を狙ってストップスイッチを操作するのか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。

【0225】

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

10

20

30

40

50

ち、R T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1 R T状態に移行させるべく右ストップスイッチ44を操作すればよく、R T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 R T状態に移行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R T状態下での遊技を楽しませることが可能となる。

【0226】

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

10

【0227】

第1 R T状態下での遊技では、1ゲーム行う毎に約0.41枚ずつメダルの増加が期待される構成とし、第2 R T状態下での遊技では、1ゲーム行う毎に約0.63枚ずつメダルの減少が期待される構成とした。かかる構成とすることにより、第1 R T状態と第2 R T状態との間に明確な差異を設けることができ、第1 R T状態と第2 R T状態のいずれに移行させるのかの選択をより強く促すことが可能となる。R T状態に移行させてから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。

20

【0228】

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。

30

【0229】

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

40

【0230】

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

50

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。

【0231】

右リール 3 2 R 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 4 4 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 4 4 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、複数当選役に当選している状況において、第 1 R T 状態に移行することを期待しつつ、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 を操作するか、第 2 R T 状態に移行することを期待しつつ、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 を操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。故

【0232】

右リール 3 2 R には、右ストップスイッチ 4 4 の操作タイミングに関わらず「赤 7」図柄又は「白 7」図柄を所定位置に到達させることができるように、「赤 7」図柄と「白 7」図柄を配置した。かかる構成とすることにより、複数当選役に当選している状況において、右リール 3 2 R を停止させる際に必ず「赤 7」図柄と「白 7」図柄のいずれかを遊技者に選択させることが可能となる。また、図柄を狙ってストップスイッチを操作する技量の優劣に関わらず「赤 7」図柄又は「白 7」図柄を入賞成立となる有効ライン上に停止させることができるため、上記技量の劣った遊技者が複数当選役に当選しているにも関わらず取りこぼしてしまい、R T 状態下での遊技を堪能できない不具合が発生することを抑制することが可能となる。

【0233】

中リール 3 2 M と右リール 3 2 R については、「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し、当該「リプレイ」図柄を、対応するストップスイッチ 4 2 , 4 3 の操作タイミングに関わらず入賞成立となる有効ライン上に到達させることができるように配置した。かかる構成とすることにより、複数当選役に当選している状況において、取りこぼしが発生することを回避できる。

【0234】

(第 2 の実施の形態)

上記実施の形態では、遊技状態が R T 準備状態に移行した場合に限って複数当選役に当選となる機会が生じる構成としたが、通常状態で複数当選役に当選となる機会が生じる構成としても良い。そこで、第 2 の実施の形態として、R T 準備状態を有さず、通常状態で複数当選役に当選となる機会が生じる構成を説明する。詳細は後述するが、本実施の形態では、大別して通常状態、B B 状態、第 1 高確率状態、第 2 高確率状態の 4 種類の遊技状態を有する。なお、基本構成は上記実施の形態と同じであるため、ここでは上記実施の形態との相違点について説明する。

【0235】

先ず、遊技状態が通常状態である場合に抽選処理にて選択される通常状態用抽選テーブルについて説明する。図 2 2 は、「設定 3」の通常状態で選択される通常状態用抽選テ

ブルである。本実施の形態における抽選テーブルには、再遊技、ベル、スイカ、チェリー、1枚役、BBの6種類の役に加えて、第1特典と第2特典に共に当選となる複数当選役が設定されている。当該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、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、複数当選役の当選確率は約400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。

【0236】

本実施の形態では、再遊技に当選し、各リール42L, 42M, 42Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、再遊技入賞として再遊技の特典が付与される。また、第1特典に当選し、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は、第1特典入賞として、メダル払出や再遊技の特典は付与されないものの第1高確率状態に移行する特典が付与される。加えて、第2特典に当選し、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は、第2特典入賞として、メダル払出や再遊技の特典は付与されないものの第2高確率状態に移行する特典が付与される。他の役については、上記実施の形態と同じため説明を省略する。

10

【0237】

次に、本実施の形態では、通常処理のステップS211において、RT状態処理に代えて高確率状態処理を実行する。そこで、当該高確率状態処理を、図23のフローチャートを用いて説明する。

20

【0238】

高確率状態処理では、ステップS801にて現在の遊技状態がBB状態であるか否かを判定し、BB状態である場合にはそのまま本処理を終了する。現在の遊技状態がBB状態でない場合には、ステップS802に進み、現在の遊技状態が第1高確率状態又は第2高確率状態であるか否かを判定する。いずれの高確率状態でもない場合には、現在の遊技状態が通常状態であることを意味するため、ステップS803に進み、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて第1特典入賞が成立したか否かを判定する。第1特典入賞が成立した場合には、ステップS804にて遊技状態を第1高確率状態に移行させるべく第1開始処理を実行し、高確率状態処理を終了する。第1開始処理では、RAM106の状態情報格納エリア106cに第1設定フラグをセットし、遊技状態を第1高確率状態とする。また、前記状態情報格納エリア106cに設けられた高確率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100をセットする。

30

【0239】

ここで、第1高確率状態について説明する。第1高確率状態とは、上述した抽選処理にて第1高確率状態用に設定された第1高確率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高確率状態は、所定回数（本実施形態では100回）のゲームが行われたことを以って終了する。

【0240】

図24(a)は、「設定3」の第1高確率状態下で選択される第1高確率状態用抽選テーブルである。第1高確率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、再遊技、ベル、スイカ、チェリー、1枚役、複数当選役のポイント値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、BBのポイント値PVは、通常状態用抽選テーブルの設定値が327であるのに対して654と2倍の値が設定されている。したがって、第1高確率状態では、BB以外の役に通常状態と同じ確率で当選する一方、BBには通常状態より2倍高い確率（約100分の1）で当選する。故に、第1高確率状態に移行すると、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。

40

【0241】

ステップS803にて第1特典入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS

50

805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2特典入賞が成立したか否かを判定する。第2特典入賞が成立した場合には、ステップS806にて遊技状態を第2高確率状態に移行させるべく第2開始処理を実行し、高確率状態処理を終了する。第2開始処理では、RAM106の状態情報格納エリア106cに第2設定フラグをセットし、遊技状態を第2高確率状態とする。また、前記状態情報格納エリア106cに設けられた高確率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33をセットする。

【0242】

ここで、第2高確率状態について説明する。第2高確率状態とは、上述した抽選処理にて第2高確率状態用に設定された第2高確率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2高確率状態は、第1高確率状態と同様、所定回数（本実施形態では33回）のゲームが行われたことを以って終了する。

10

【0243】

図24(b)は、「設定3」の第2高確率状態下で選択される第2高確率状態用抽選テーブルである。第2高確率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、再遊技、ベル、スイカ、チェリー、1枚役、複数当選役のポイント値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、BBのポイント値PVは、通常状態用抽選テーブルの設定値が327であるのに対して1308と4倍の値が設定されている。したがって、第2高確率状態では、BB以外の役に通常状態と同じ確率で当選する一方、BBには通常状態より4倍高い確率（約50・1分の1）で当選する。故に、第2高確率状態に移行すると、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。

20

【0244】

通常状態下で第1特典入賞と第2特典入賞のいずれも成立しなかった場合（ステップS802、S803が共にNOの場合）には、高確率状態に移行させることなくそのまま本処理を終了する。

【0245】

このように、通常状態下で第1特典入賞又は第2特典入賞が成立した場合には、第1設定フラグ又は第2設定フラグをセットし、遊技状態を第1高確率状態又は第2高確率状態に移行させる。そして、ステップS802では、第1設定フラグ又は第2設定フラグがセットされている場合に現在の遊技状態が高確率状態であると判定し、ステップS807にて保留判定処理を実行するとともに、ステップS808にて終了判定処理を実行し、高確率状態処理を終了する。

30

【0246】

保留判定処理とは、高確率状態下で第1特典入賞又は第2特典入賞が成立した場合に、当該結果を保留記憶するための処理である。ここで、保留判定処理の説明に先立ち、RAM106の構成について簡単に説明する。

【0247】

RAM106には、高確率状態下で第1特典入賞又は第2特典入賞が成立した場合に、その成立回数を記憶するための保留カウンタと、その成立順序を記憶するための保留格納エリアと、が設けられている。保留格納エリアは、第1領域～第8領域の8つの記憶領域から構成されている。また、保留格納エリアは、1バイト構成となっており、各ビットが上記各記憶領域と対応付けられている。より詳しくは、下位ビットから順に第1領域、第2領域、・・・、第8領域と対応付けられている。

40

【0248】

さて、保留判定処理では、図25のフローチャートに示すように、ステップS901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1特典入賞が成立したか否かを判定する。第1特典入賞が成立した場合には、ステップS902に進み、保留カウンタの値に1を加算する。その後、ステップS903では、保留格納エリアの各領域のうち

50

保留カウンタの値と対応する第n領域に0をセットし、本処理を終了する。ステップS901にて第1特典入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS904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2特典入賞が成立したか否かを判定する。第2特典入賞が成立した場合には、ステップS905に進み、保留カウンタの値に1を加算する。その後、ステップS906では、保留格納エリアの各領域のうち保留カウンタの値と対応する第n領域に1をセットし、本処理を終了する。一方、第1特典入賞と第2特典入賞のいずれも成立していなかった場合には、そのまま本処理を終了する。

【0249】

次に、ステップS808の終了判定処理を、図26のフローチャートを用いて説明する。

10

【0250】

終了判定処理では、まずステップS1001にて後述する待機フラグがセットされているか否かを判定する。待機フラグがセットされていない場合には、ステップS1002にて残ゲーム数カウンタの値を1減算し、ステップS1003にて残ゲーム数カウンタの値が0でないか否かを判定する。残ゲーム数カウンタの値が0の場合には、第1高確率状態又は第2高確率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S1004にてRAM106の状態情報格納エリア106cに格納されている第1設定フラグ又は第2設定フラグをクリアする。この結果、高確率状態下で所定回数のゲームが行われた場合には、遊技状態が第1高確率状態又は第2高確率状態から通常状態に移行することとなる。続くステップS1005では、保留カウンタの値が0か否かを判定し、0の場合にはそのまま終了判定処理を終了する。

20

【0251】

一方、ステップS1005にて保留カウンタの値が0でない場合には、高確率状態下で複数当選役に当選し、第1特典入賞又は第2特典入賞が成立したことを意味する。かかる場合には、ステップS1006にて保留カウンタの値を1減算するとともに、ステップS1007～ステップS1010に示す再移行処理を実行し、高確率状態下で成立した特典入賞と対応する高確率状態に移行させる。

【0252】

再移行処理では、ステップS1007にてデータ移行処理を実行する。具体的には、保留格納エリアの各記憶領域（各ビット）に格納されたデータを下位ビット側に1ビットシフトさせる。続くステップS1008では、保留格納エリアのデータを下位ビット側に1ビットシフトさせた結果としてあふれたデータ、すなわちデータ移行処理の実行前に第1領域に格納されていたデータが1か否かを判定する。あふれたデータが1でなく0である場合には、高確率状態下で第1特典入賞が成立したことを意味するため、ステップS1009にて上述した第1開始処理（ステップS804、図23参照）を実行する。また、あふれたデータが1である場合には、高確率状態下で第2特典入賞が成立したことを意味するため、ステップS1010にて上述した第2開始処理（ステップS806、図23参照）を実行する。

30

【0253】

再移行処理を実行した後、又はステップS1003にて残ゲーム数カウンタの値が0でないと判定した場合には、ステップS1011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ない場合には、そのまま本処理を終了し、BB当選フラグがセットされている場合には、ステップS1012にて状態情報格納エリア106cに待機フラグをセットし、本処理を終了する。

40

【0254】

このように、高確率状態下でBBに当選した場合には、当該BB当選ゲームで待機フラグをセットする。待機フラグがセットされている場合には、高確率状態処理のS802にて現在の遊技状態が高確率状態であると判定した場合であっても、終了判定処理のステップS1001にて肯定判定をし、残ゲーム数カウンタの値を1減算することなく終了判定

50

処理を終了する。つまり、B Bに当選した場合には、高確率状態下での処理が一時中断される。上述したとおり、B B当選フラグが持ち越されているゲームでB Bに当選した場合には、2つ目のB B当選フラグがセットされるのではなく当該結果が無効とされる。また、各高確率状態用抽選テーブルには、B B以外の役に通常状態と同じ確率で当選するようにポイント値P Vが設定されている。このため、高確率状態下でB Bに当選した場合には、B B入賞が成立するまで通常状態に一時復帰させる、とも言える。かかる待機フラグは、B B状態処理の状態移行処理（ステップS 7 1 6、図1 8参照）において、すなわちB B状態の終了後にクリアされる。この結果、待機フラグがセットされている状況でB B状態が終了した場合には、遊技状態がB B状態からB B当選前の高確率状態に復帰することとなる。

10

【0 2 5 5】

次に、通常状態、第1高確率状態、第2高確率状態における遊技者の有利度合いについて説明する。

【0 2 5 6】

本実施の形態では、通常状態と、第1高確率状態と、第2高確率状態と、において、B B当選確率のみが異なる。このため、B B当選となる期待回数の差異によって遊技者の有利度合いが変化することとなる。ここで、B B当選となる期待回数は、B B当選確率に遊技を行ったゲーム数を乗算することで導出することができる。B B当選確率は、通常状態では約2 0 0分の1であり、第1高確率状態では約1 0 0分の1であり、第2高確率状態では約5 0 . 1分の1である。このため、例えば1回のゲームを行った場合には、通常状態であればB Bに約0 . 0 0 5 0回当選することが期待でき、第1高確率状態であればB Bに約0 . 0 1 0回当選することが期待でき、第2高確率状態であればB Bに約0 . 0 2 0回当選することが期待できる。したがって、1回のゲームにおける遊技者の有利度合いを比較した場合には、第2高確率状態下におけるゲームが遊技者の有利度合いが最も大きくなり、通常状態下におけるゲームが遊技者の有利度合いが最も小さくなる。

20

【0 2 5 7】

次に、複数当選役に当選した場合に常に第1高確率状態へ移行させて遊技が行われた場合と、複数当選役に当選した場合に常に第2高確率状態へ移行させて遊技が行われた場合と、における遊技者の有利度合いについて考える。

【0 2 5 8】

第1高確率状態では、1 0 0ゲームの遊技を行うことができるため、第1高確率状態が終了するまでの間にB Bに約1回当選することが期待できる。第2高確率状態では、3 3ゲームの遊技を行うことができるため、第2高確率状態が終了するまでの間にB Bに約0 . 7回当選することが期待できる。また、通常状態下で6 7ゲームの遊技を行った場合には、B Bに約0 . 3回当選することが期待できる。このため、複数当選役に当選し、第2高確率状態に移行させてから1 0 0ゲームの遊技を行った場合には、B Bに約1回当選することが期待できる。このように、複数当選役に当選してから1 0 0ゲームの遊技を行った場合には、第1高確率状態と第2高確率状態のいずれに移行させた場合であってもB Bに約1回当選することが期待でき、遊技者の有利度合いが等しくなる。

30

【0 2 5 9】

なお、ここではB B当選となる期待回数によって遊技者の有利度合いを比較したが、上記実施の形態のように出率で比較した場合であっても同じ結果となることは言うまでもない。

40

【0 2 6 0】

以上詳述したように、通常状態で複数当選役に当選となる機会が生じる構成とした場合であっても、遊技者にその時々状況に応じていずれの高確率状態に移行させるのかを選択させることが可能となる。故に、遊技者が遊技可能な遊技時間の長短を問わず、遊技者に高確率状態下での遊技を堪能させることが可能となる。

【0 2 6 1】

また、再遊技の当選確率が通常状態と比して高くなるR T状態に移行するのではなく、

50

B Bの当選確率が通常状態と比して高くなる高確率状態に移行する構成とした場合であっても、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【0262】

高確率状態で複数当選役に当選した場合、第1特典入賞又は第2特典入賞が成立したゲームで第1開始処理又は第2開始処理を実行するのではなく、高確率状態が終了した後に第1開始処理又は第2開始処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者に高確率状態下での遊技を堪能させることが可能となる。確かに、第1特典入賞又は第2特典入賞が成立したゲームで第1開始処理又は第2開始処理を実行し、状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグ及び残ゲーム数カウンタの値を変更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、いずれかの特典入賞が成立した時点で状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグ及び残ゲーム数カウンタの値が無効となるため、そのことに対して遊技者が残念に思い、その後の高確率状態下での遊技を堪能できない可能性が考えられる。また、上記懸念を解消すべく、高確率状態で複数当選役に当選した場合に、現在の高確率状態と対応する特典入賞が成立すると現在の残ゲーム数カウンタの値に新たな値を加算する（上乘せする）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、遊技者が現在の高確率状態と対応していない側の特典入賞を誤って成立させてしまった場合、状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグ及び残ゲーム数カウンタの値を変更する構成と比して、遊技者が残念に思う可能性が高くなることが懸念される。一方、高確率状態が終了した後に第1開始処理又は第2開始処理を実行する構成においては、上記各懸念を好適に解消することができる。

10

20

【0263】

高確率状態でB Bに当選した場合には、待機フラグをセットして高確率状態を一時中断させる構成とした。かかる構成とすることにより、図柄を狙ってストップスイッチを操作する遊技者の技量に関わらず、遊技者に高確率状態下での遊技を堪能させることが可能となる。上述したとおり、B Bに当選するとともに当該当選ゲームでB B入賞が成立しなかった場合には、B B入賞が成立するまでB B当選フラグが有効とされる。また、B B当選フラグが持ち越されているゲームでB Bに当選した場合には、2つ目のB B当選フラグがセットされるのではなく当該結果が無効とされる。このため、B B当選フラグが持ち越されている状況で残ゲーム数カウンタの値を減算する構成とした場合には、高確率状態下でB B抽選を受けることができる実質的なゲーム数が遊技者の技量によって変化することとなるからである。

30

【0264】

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。

【0265】

(1)上記第1の実施の形態では、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、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を設定しない構成としたが、これら単独当選役を設定しても良い。但し、かかる構成とした場合には、単独当選役の当選確率を複数当選役の当選確率より低くすることが望ましい。遊技者がいずれのR T状態に移行させるのかを選択できる機会が減少してしまうからである。

40

【0266】

(2)上記第1の実施の形態では、R T準備状態に移行した場合にのみ複数当選役に当選し得る構成としたが、通常状態用抽選テーブルに複数当選役と対応するインデックス値I V及びポイント値P Vを設定し、通常状態においても複数当選役に当選し得る構成としても良いことは言うまでもない。

【0267】

(3)上記第1の実施の形態では、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1R T状態と第2R T状態との2種類のR T状態を備える構成について説

50

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。具体的には、上記第1の実施の形態において説明したような第1RT状態又は第2RT状態に移行させることが可能となる複数当選役と、第3RT状態に移行させることのみが可能となる単独当選役とを設ける。

【0268】

(4) 上記第1の実施の形態では、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。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。

10

【0269】

(5) 上記第1の実施の形態では、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。

【0270】

(6) 上記第1の実施の形態では、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。

20

【0271】

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。

30

40

【0272】

(7) 上記第1の実施の形態では、「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を選択可能な構成としたが、RT状態の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。

50

【 0 2 7 3 】

(8) 上記第 1 の実施の形態では、「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 4 4 を操作するかを選択することにより、第 1 R T 状態と第 2 R T 状態のいずれの遊技状態に移行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 R T 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 4 2 が操作された場合には第 1 R T 入賞が成立し、第 1 停止指令として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 が操作された場合には第 2 R T 入賞が成立する構成とする。

【 0 2 7 4 】

(9) 上記第 1 の実施の形態では、右ストップスイッチ 4 4 の操作を通じていずれの R T 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 4 3 及び右ストップスイッチ 4 4 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 4 2 ~ 4 4 の操作を通じて選択させる構成としても良い。但し、これら構成とした場合には、対応するリールの図柄配列の自由度が低下したり、取りこぼしの発生頻度が上昇したりする可能性が懸念される。

【 0 2 7 5 】

(1 0) 上記第 1 の実施の形態では、複数当選役に当選している場合、右ストップスイッチ 4 4 の操作タイミングに関わらず「赤 7」図柄又は「白 7」図柄が入賞成立となる有効ライン上に停止する構成、すなわち取りこぼしが発生しない構成としたが、取りこぼしが発生する構成としても良い。例えば、右リール 3 2 R 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 3 2 R の 8 番 ~ 1 0 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 4 4 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、取りこぼしが発生することとなる。かかる構成とした場合には、複数当選役に当選している状況において、いずれの R T 状態に移行させるかの選択に加えて、いずれの R T 状態にも移行させない選択を遊技者にさせることが可能となる。故に、例えばその後の遊技を実行できない遊技者が R T 状態のまま遊技を終了しなければならないことを残念に思う機会を低減させることが可能となる。

【 0 2 7 6 】

(1 1) 上記第 1 の実施の形態では、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 3 2 R 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 3 2 L , 3 2 M 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。

【 0 2 7 7 】

(1 2) 上記第 1 の実施の形態では、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R 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 3 2 R 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。但し、かかる構成とした場合には、右リール 3 2 R より先に左リール 3 2 L 又は中リール 3 2 M を停止させた場合に、一方の再遊技入賞の成立する可能性が無くないよう、両再遊技図柄の配置を工夫する必要がある。

【 0 2 7 8 】

(1 3) 上記第 1 の実施の形態では、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R 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。但し、「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た場合には

、複数当選役に当選している状況において、いずれの再遊技入賞も成立しない取りこぼしの発生する機会が生じる。

【0279】

(14) 上記第1の実施の形態では、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。

10

【0280】

(15) 上記第1の実施の形態では、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。

【0281】

20

(16) 上記第1の実施の形態では、1ゲームあたりの有利度合いが第1RT状態と第2RT状態と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。

【0282】

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

30

【0283】

(18) 上記第1の実施の形態では、RT状態の終了条件として、所定回数のゲームが実行されることと、BBに当選することとを備える構成について説明したが、所定回数のゲームが実行された場合に限ってRT状態が終了する構成としても良いし、BBに当選することに代えてBB入賞が成立したことを終了条件として備える構成としても良い。また、RT状態下でRT状態を終了させるか否かの抽選を実行し、当該抽選に当選した場合にRT状態を終了させる構成としても良い。例えば、第1RT状態下では72分の1で当選となる終了抽選を毎ゲーム実行し、第2RT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1RT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2RT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、上記第1の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RT状態を終了させる構成としても良い。

40

【0284】

50

(19) 上記第1の実施の形態では、複数当選役に当選した場合、第2再遊技当選フラグと第3再遊技当選フラグをそれぞれセットする構成としたが、かかる構成を変更する。すなわち、複数当選役に当選した場合、複数当選フラグをセットする構成とする。そして、複数当選フラグがセットされている場合、第2再遊技入賞と第3再遊技入賞を成立させることが可能となるようにスベリテーブルを設定、変更する構成とする。かかる構成とした場合、各入賞態様と対応する当選フラグ(第2再遊技当選フラグ、第3再遊技当選フラグ)はセットしないものの、複数当選フラグがセットされていれば第2再遊技入賞と第3再遊技入賞を成立させることが可能なため、第2再遊技と第3再遊技に内部当選していることと等しくなる。故に、かかる構成とした場合であっても、上記第1の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。

10

【0285】

なお、上述した(1)~(19)の構成を第2の実施の形態に適用しても良いことは言うまでもない。第2再遊技を第1特典と読み替えるとともに第3再遊技を第2特典と読み替え、RT状態を高確率状態と読み替えれば、同様の作用効果を奏することは明らかである。

【0286】

(20) 上記各実施の形態では、1つの役の当選確率(第1の実施の形態においては第1再遊技当選確率、第2の実施の形態においてはBB当選確率)に差異を設けることにより、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、各遊技状態における遊技者の有利度合いが異なるのであれば、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

20

【0287】

例えば、役の当選確率に差異を設けるのではなく、所定の役に当選した場合に当選役を示唆する示唆確率に差異を設ける構成とする。このとき、少なくとも1つのリールには、ストップスイッチの操作タイミングに関わらず何らかの取りこぼしが発生するように図柄を配置する。かかる構成とした場合には、取りこぼしの発生する役に当選した場合の示唆確率を変化させることで取りこぼしの発生頻度を変化させることが可能となり、その結果として各遊技状態における1ゲームあたりの出率に差異を設けることが可能となる。また、各遊技状態において示唆する役が異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、示唆する役の当選確率が異なっていれば取りこぼしの発生頻度を変化させることが可能となり、その結果として各遊技状態における1ゲームあたりの出率に差異を設けることが可能となる。

30

【0288】

また、第1特典入賞が成立した場合と、第2特典入賞が成立した場合と、において、遊技者が有利となる要因が異なる構成としても良い。

【0289】

例えば、第1特典入賞が成立した場合には、通常状態よりも再遊技当選確率が高くなる結果として移行先の遊技状態における遊技者の有利度合いが大きくなる構成とし、第2特典入賞が成立した場合には、通常状態よりもBB当選確率が高くなる結果として移行先の遊技状態における遊技者の有利度合いが大きくなる構成とする。

40

【0290】

または、第1特典入賞が成立した場合には、通常状態よりも再遊技当選確率が高くなる結果として移行先の遊技状態における遊技者の有利度合いが大きくなる構成とし、第2特典入賞が成立した場合には、通常状態よりも所定役当選時の示唆確率が高くなる結果として移行先の遊技状態における遊技者の有利度合いが大きくなる構成とする。

【0291】

或いは、第1特典入賞が成立した場合には、通常状態よりもBB当選確率が高くなる結果として移行先の遊技状態における遊技者の有利度合いが大きくなる構成とし、第2特典入賞が成立した場合には、通常状態よりも所定役当選時の示唆確率が高くなる結果として移行先の遊技状態における遊技者の有利度合いが大きくなる構成とする。

50

【 0 2 9 2 】

これらのように遊技者が有利となる要因が異なる構成とした場合には、各遊技状態において高確率で付与される特典を異ならせることが可能となるため、上述した作用効果に加えて、遊技性の多様化を図ることが可能となる。

【 0 2 9 3 】

なお、上述した構成のいずれかを適用するにあたっては、複数当選役に当選した場合に常に一方の遊技状態へ移行させて遊技が行われた場合と、複数当選役に当選した場合に常に他方の遊技状態へ移行させて遊技が行われた場合と、における遊技者の有利度合いが等しくなるように、各役の当選確率や示唆確率、遊技者に有利な遊技状態下で実行可能なゲーム数等を設定することが望ましい。また、上述した各構成では、遊技者が有利となる要因を1つとしたが、複数としても良いことは言うまでもない。例えば、第1特典入賞が成立した場合には、通常状態よりも再遊技当選確率とBB当選確率が高くなる結果として移行先の遊技状態における遊技者の有利度合いが大きくなる構成とし、第2特典入賞が成立した場合には、通常状態よりも所定役当選時の示唆確率と再遊技当選確率が高くなる結果として移行先の遊技状態における遊技者の有利度合いが大きくなる構成とする。

【 0 2 9 4 】

(21) 上記第2の実施の形態では、複数当選役の当選確率(約400分の1)と、高確率状態下で実行可能な最大ゲーム数(第1高確率状態に移行した場合の100ゲーム)と、を考慮し、保留格納エリアを8つの記憶領域からなる構成としたが、設ける記憶領域の数は任意である。但し、複数当選役に当選したことが無効とならないよう、高確率状態下で複数当選役に当選する期待回数以上の記憶領域を設けることが望ましい。

【 0 2 9 5 】

(22) 上記第2の実施の形態では、保留判定処理において、第1特典入賞が成立した場合には保留格納エリアに0をセットし、第2特典入賞が成立した場合には保留格納エリアに1をセットする構成としたが、保留格納エリアの各記憶領域の初期値が0である構成においては、第1特典入賞が成立した場合にそのまま保留判定処理を終了すれば良く、保留格納エリアの各記憶領域の初期値が1である構成においては、第2特典入賞が成立した場合にそのまま保留判定処理を終了すれば良い。

【 0 2 9 6 】

(23) 上記第2の実施の形態では、通常状態に加えて高確率状態においても複数当選役に当選し得る構成としたが、BB状態において複数当選役に当選し得る構成としても良い。かかる構成とした場合であっても、BB状態処理において保留判定処理を実行する構成とすれば、上記第2の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【 0 2 9 7 】

(24) 上記第2の実施の形態では、高確率状態下で複数当選役に当選した場合、高確率状態が終了した後に第1開始処理又は第2開始処理を実行する構成としたが、第1特典入賞又は第2特典入賞が成立したゲームで第1開始処理又は第2開始処理を実行する構成としても良い。このとき、状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグ及び残ゲーム数カウンタの値を変更する(書き換える)構成としても良いし、そのときにセットされている設定フラグと新たにセットする設定フラグが等しい場合には残ゲーム数カウンタの値に新たな値を加算する(上乗せする)構成としても良い。

【 0 2 9 8 】

また、移行先の遊技状態において遊技者が有利となる要因が異なる構成においては、状態情報格納エリアに各設定フラグを別個に記憶可能な構成とするとともに、各遊技状態と対応する残ゲーム数カウンタを設け、第1特典入賞又は第2特典入賞が成立したゲームで第1開始処理又は第2開始処理を実行する構成としても良い。

【 0 2 9 9 】

(25) 上記第2の実施の形態では、高確率状態下でBBに当選した場合、待機フラグをセットして高確率状態を一時中断させる構成としたが、一時中断させない構成としても良い。但し、かかる構成とした場合には、高確率状態下でBB抽選を受けることができる

実質的なゲーム数が遊技者の技量によって変化することとなるため、例えばＢＢ当選時に当該結果を示唆し、ＢＢ入賞を成立させるように遊技者を促すことが望ましい。

【０３００】

(２６) 上記第２の実施の形態では、第１開始処理及び第２開始処理において、予め定められた１のゲーム数を残ゲーム数カウンタにセットする構成としたが、予め定められた複数のゲーム数から１のゲーム数を選択して残ゲーム数カウンタにセットする構成としても良い。

【０３０１】

例えば、第１特典入賞が成立した場合には、５０ゲーム又は１５０ゲームが選択される構成とするとともに、これらゲーム数の選択される割合をそれぞれ５０％とする。かかる構成とした場合には、第１高確率状態の終了条件を変化させることができるため、第１高確率状態下で何回のゲームを実行できるのかを期待させながら第１特典入賞を成立させることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。また、５０ゲームと１５０ゲームの選択される割合をそれぞれ５０％とすることにより、第１高確率状態下で実行できる平均ゲーム数を１００ゲームとすることができる。この結果、第１高確率状態の終了条件を変化させた場合であっても、複数当選役に当選した場合に常に第１高確率状態へ移行させて遊技が行われた場合と、複数当選役に当選した場合に常に第２高確率状態へ移行させて遊技が行われた場合と、における遊技者の有利度合いを等しくすることができ、上記第２の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【０３０２】

なお、第１の実施の形態において、予め定められた複数のゲーム数から１のゲーム数を選択して残ゲーム数カウンタにセットする構成としても良いことは言うまでもない。

【０３０３】

(２７) 上記第２実施の形態では、第１高確率状態に移行した場合と、第２高確率状態に移行した場合と、で１ゲームあたりの遊技者の有利度合いが異なる構成としたが、等しい構成としても良い。すなわち、いずれの遊技状態に移行した場合であっても通常状態より２倍高い確率でＢＢに当選する構成とする。そして、第１特典入賞が成立した場合には、２５０ゲーム又は２８ゲームが終了条件として選択される構成とするとともに、２５０ゲームの選択される割合を１０％、２８ゲームの選択される割合を９０％とする。また、第２特典入賞が成立した場合には、７５ゲーム又は３７ゲームが終了条件として選択される構成とするとともに、７５ゲームの選択される割合を３３％、３７ゲームの選択される割合を６７％とする。かかる構成とした場合には、いずれの特典入賞を成立させた場合であっても高確率状態下で実行できる平均ゲーム数が約５０ゲームとなり、繰り返し同じ特典入賞を成立させてゲームが行われた場合の出率が等しくなる。

【０３０４】

上記構成においては、高確率状態の終了条件を変化させることができるため、高確率状態下で何回のゲームを実行できるのかを期待させながらいずれかの特典入賞を成立させることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【０３０５】

第１特典入賞が成立した場合には、高確率状態の終了条件として最も短いゲーム数である２８ゲーム、又は高確率状態の終了条件として最も長いゲーム数である２５０ゲームが高確率状態の終了条件として設定される構成とした。また、第２特典入賞が成立した場合には、高確率状態の終了条件として２番目に短いゲーム数である３７ゲーム、又は高確率状態の終了条件として２番目に長いゲーム数である７５ゲームが高確率状態の終了条件として設定される構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者にいずれの特典入賞を成立させるべく右ストップスイッチ４４を操作するかの選択をより強く促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。第１特典入賞を成立させた場合には、第２特典入賞を成立させた場合と比して、高確率状態下で実行可能なゲーム数が最も少なくなる可能性がある一方、高確率状態下で実行可能なゲーム数が最も多くなる可能性もあり、ハイリスクハイリターンとなる。また、第２特典入賞を成立させた場合には、

第1特典入賞を成立させた場合よりもリスクが小さくなる一方でリターンも小さくなる。したがって、遊技者に、自己の所有するメダル数や遊技可能な遊技時間等を考慮した上で負うことのできるリスク及び求めるリターンを考慮させ、いずれの特典入賞を成立させるのかを選択させることが可能となるからである。

【0306】

また、第1特典入賞及び第2特典入賞が成立した場合には、多いゲーム数よりも少ないゲーム数の方が選択される可能性が高い構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が負うことのできるリスクをより慎重に考慮させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0307】

このように、いずれの特典入賞を成立させるかによって設定されるゲーム数が変化する構成とする一方、設定されるゲーム数の期待値は50ゲームとほぼ等しくなる構成とした。かかる構成とすることにより、いずれの特典入賞を成立させるのか、すなわち終了条件として設定されるゲーム数を遊技者が選択可能とすることで高確率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、高確率状態の終了条件が変化するという特徴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、例えば第1特典入賞を成立させた場合に設定されるゲーム数の期待値が他の特典入賞を成立させた場合に設定されるゲーム数の期待値より高い構成とした場合には、仮に1ゲームを設定する割合が高かったとしても、繰り返し第1特典入賞を成立させることにより、設定されたゲーム数の平均値が上記期待値に近づくこととなる。これは、第1特典入賞を成立させた場合に、他の特典入賞を成立させた場合よりも遊技者の有利度合いが大きくなることが期待されることとなる。このため、高確率状態に移行させた後に遊技可能な遊技時間が短い等の特段の事情がない限りは、遊技者が常に第1特典入賞を成立させるべく右ストップスイッチ44を操作すると想定され、第2特典入賞を設けた意味が希薄化してしまうからである。

【0308】

(28) 上記各実施の形態では、複数当選役に当選した場合に、いずれの入賞を成立させるかによって遊技者に有利な遊技状態で実行することを期待できるゲーム数が異なる構成としたが、同じ構成としても良い。このとき、いずれの入賞を成立させるかによって移行先の遊技状態における遊技者が有利となる要因が異なる構成とするとともに、1ゲームあたりの出率は等しい構成とする。かかる構成とした場合には、複数当選役に当選した場合に、いずれの遊技性を楽しみたいのかを遊技者に選択させることが可能となり、移行先の遊技状態における遊技を堪能させることが可能となる。

【0309】

(29) 上記各実施の形態では、複数当選役を設定し、同一ゲームでいずれの特定遊技状態(RT状態、高確率状態)に移行させるのかを選択可能な構成としたが、複数当選役を設定しない構成としても良い。かかる構成とした場合、同一ゲームでいずれの特定遊技状態(RT状態、高確率状態)に移行させるのかを選択することはできないが、一方の役に当選した場合に、入賞を成立させて特定遊技状態に移行させるか、入賞を成立させないことで特定遊技状態に移行させないか、を選択できる。したがって、遊技者が望まない側の特定遊技状態に移行する役に当選した場合には、対応する入賞を成立させず、その後のゲームで遊技者が望む側の特定遊技状態に移行する役に当選することを期待しながらゲームを行えば良い。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。

【0310】

(30) 上記第2の実施の形態では、抽選処理において複数当選役に当選した場合に第1特典入賞又は第2特典入賞を成立させることが可能となる構成としたが、役の抽選に当選した場合に限定されるものではなく、他の抽選に当選した場合に第1特典入賞又は第2特典入賞を成立させることが可能となる構成としても良い。例えば、役の抽選結果が外れの場合に所定の抽選を行ってスベリテーブルを設定する構成において、前記所定の抽選結果が当選である場合に第1特典入賞又は第2特典入賞を成立させることが可能となるスベリテーブルを設定する構成とする。第1の実施の形態についても同様である。

【 0 3 1 1 】

(3 1) 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。

【 0 3 1 2 】

(3 2) 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。

10

【 0 3 1 3 】

(3 3) 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。

【 0 3 1 4 】

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

20

【 0 3 1 5 】

(3 5) 上記各実施の形態では、スロットマシン 1 0 について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 3 1 6 】

【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。

40

【図 5】筐体の正面図。

【図 6】各リールの図柄配列を示す図。

【図 7】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。

【図 8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図 9】スロットマシンのブロック図。

【図 1 0】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図 1 1】通常処理を示すフローチャート。

【図 1 2】抽選処理を示すフローチャート。

【図 1 3】通常状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図 1 4】スベリテーブルの一例を示す図。

50

【図 1 5】リール制御処理を示すフローチャート。

【図 1 6】停止前処理を示すフローチャート。

【図 1 7】R T 状態処理を示すフローチャート。

【図 1 8】B B 状態処理を示すフローチャート。

【図 1 9】(a) は第 1 抽選テーブルの一例を示す図であり、(b) は第 1 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図であり、(c) は第 2 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図である。

【図 2 0】B B 状態終了後にゲームを継続して行った場合における所有メダルの期待値の推移を示す図。

【図 2 1】B B 状態終了後に行ったゲーム数と、B B 状態終了後から前記ゲーム数までの間に B B 当選となる期待度との関係を示す図。 10

【図 2 2】第 2 の実施の形態における通常状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図 2 3】高確率状態処理を示すフローチャート。

【図 2 4】(a) は第 1 高確率状態用抽選テーブルの一例を示す図であり、(b) は第 2 高確率状態用抽選テーブルの一例を示す図である。

【図 2 5】保留判定処理を示すフローチャート。

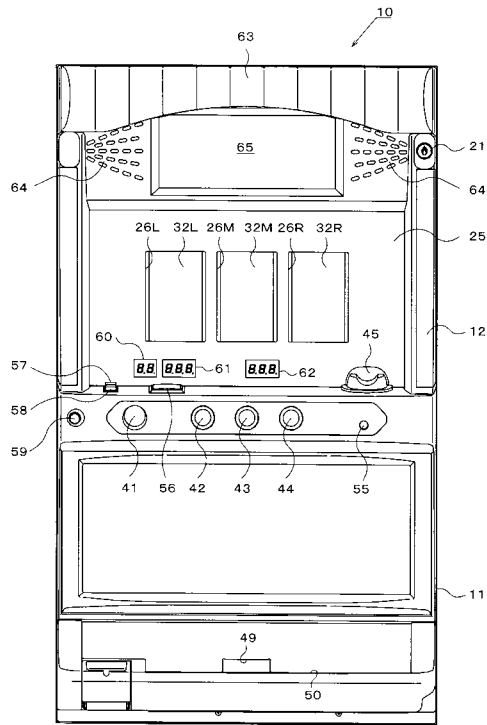
【図 2 6】終了判定処理を示すフローチャート。

【符号の説明】

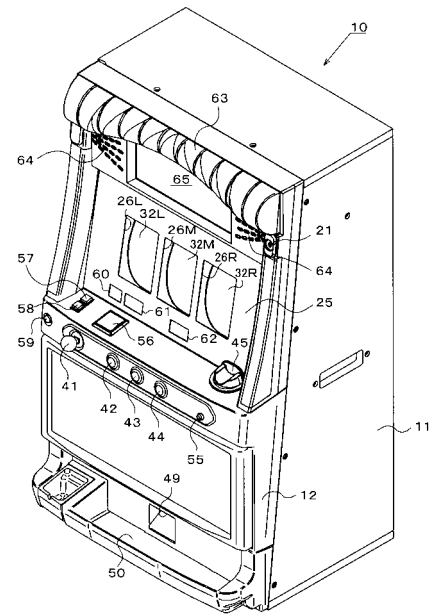
【 0 3 1 7 】

1 0 ...遊技機としてのスロットマシン、3 2 ...循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、4 1 ...開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、4 2 ~ 4 4 ...停止操作手段としてのストップスイッチ、5 6 ...開始操作手段又は入力操作手段としての第 1 クレジット投入スイッチ、5 7 ...開始操作手段又は入力操作手段としての第 2 クレジット投入スイッチ、5 8 ...開始操作手段又は入力操作手段としての第 3 クレジット投入スイッチ、6 3 ...補助演出部又は補助演出手段を構成する上部ランプ、6 4 ...補助演出部又は補助演出手段を構成するスピーカ、6 5 ...補助演出部又は補助演出手段を構成する補助表示部、8 1 ...サブ制御基板としての表示制御装置、1 0 1 ...メイン制御基板としての主制御装置、1 0 2 ...抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成する C P U。 20

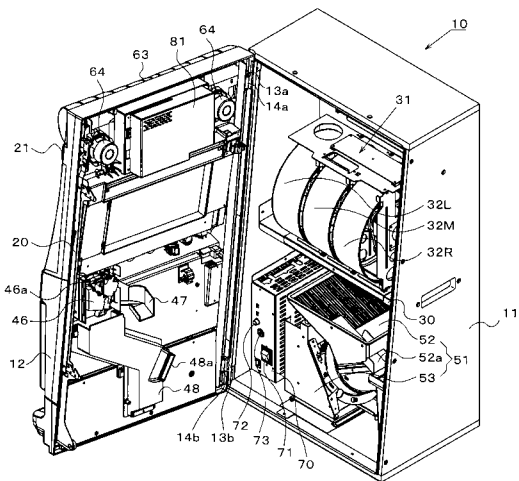
【図 1】



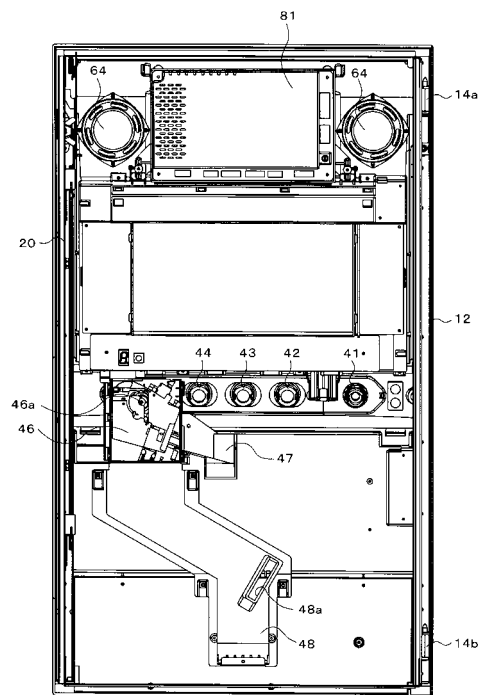
【図 2】



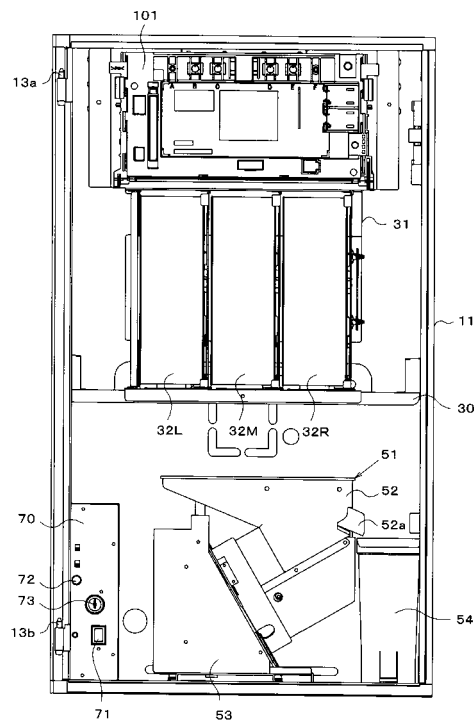
【図 3】



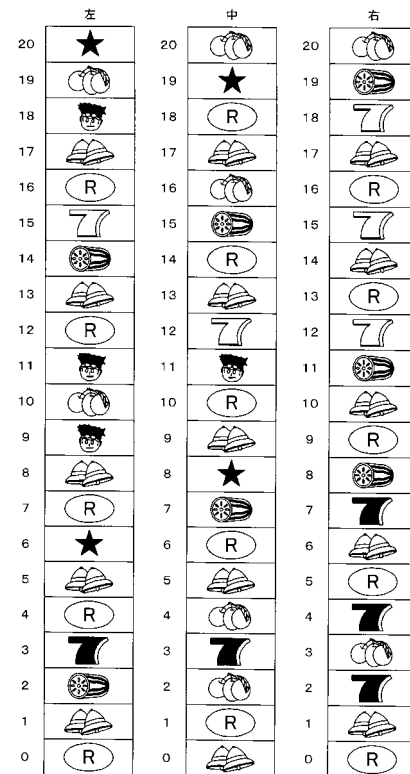
【図 4】



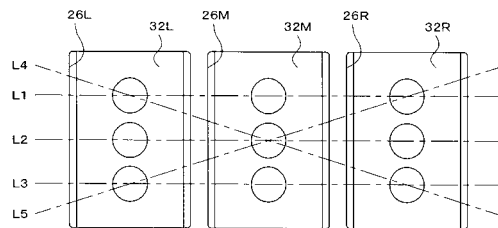
【図5】



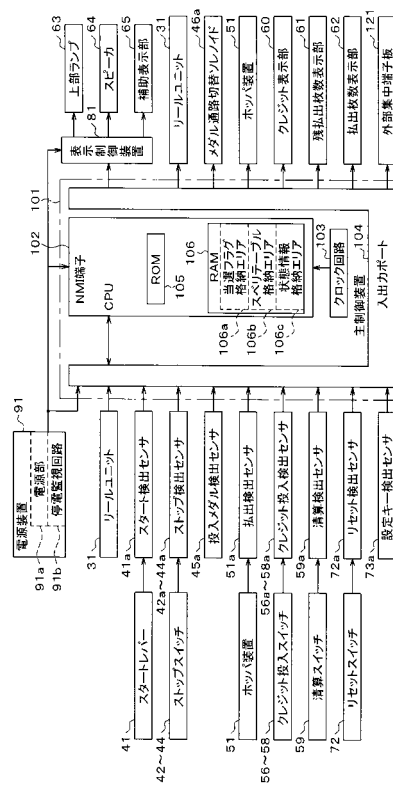
【図6】



【図7】



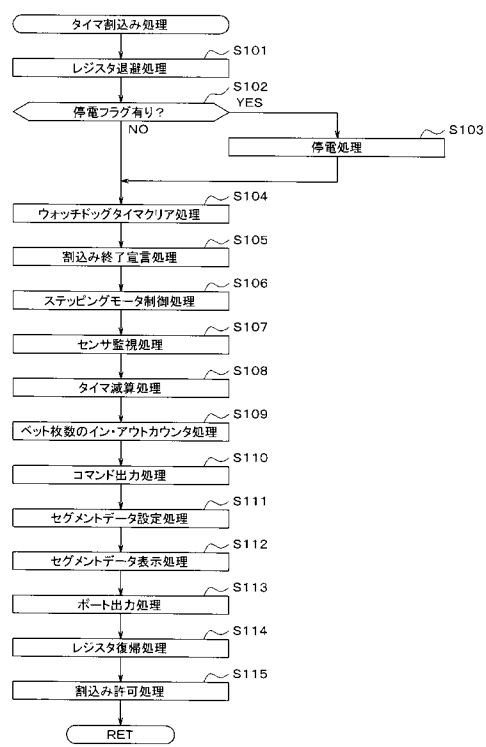
【図9】



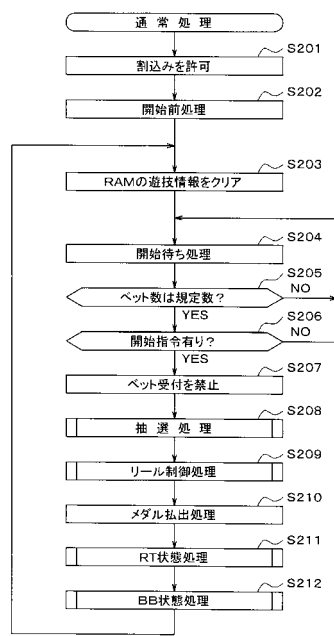
【図8】

入賞態様	停止図柄			特典	
	左リール	中リール	右リール	メダル払出数	状態移行
ベル				8	—
スイカ				6	—
1枚役				1	—
チェリー		—	—	4	—
BB				0	BB状態
第1再遊技				—	—
第2再遊技				—	第1RT状態
第3再遊技				—	第2RT状態

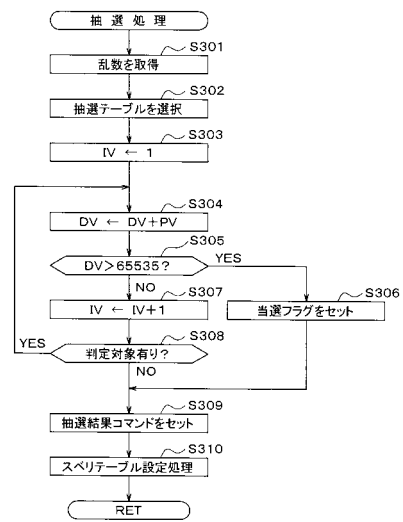
【図 10】



【図 11】



【図 12】



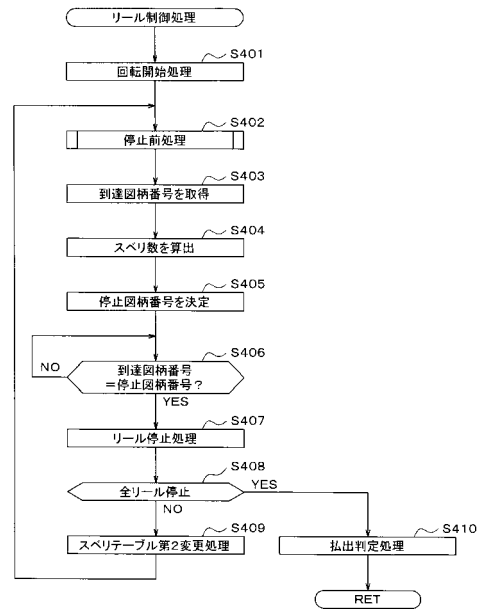
【図 13】

IV	当選役	PV
1	第1再遊技	8976
2	ベル	6029
3	スイカ	512
4	チェリー	897
5	1枚役	512
6	BB	327

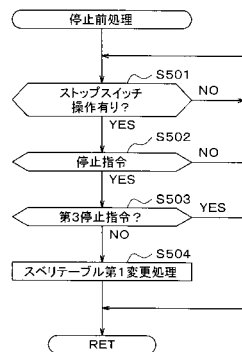
【図14】

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

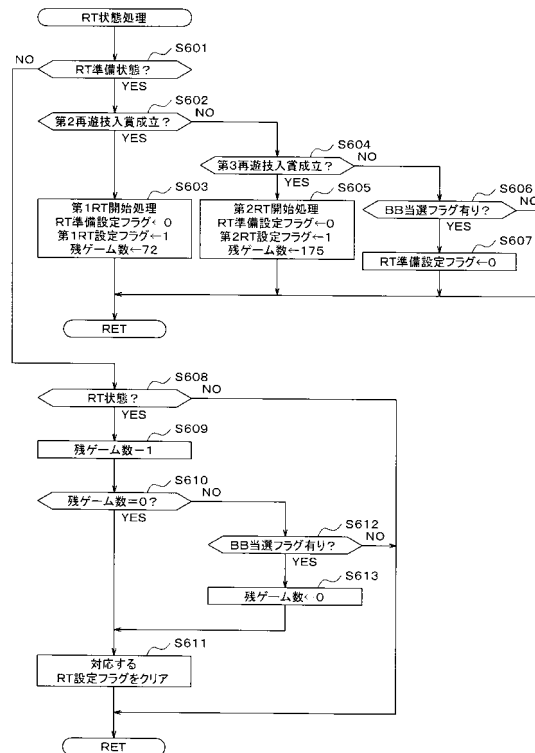
【図15】



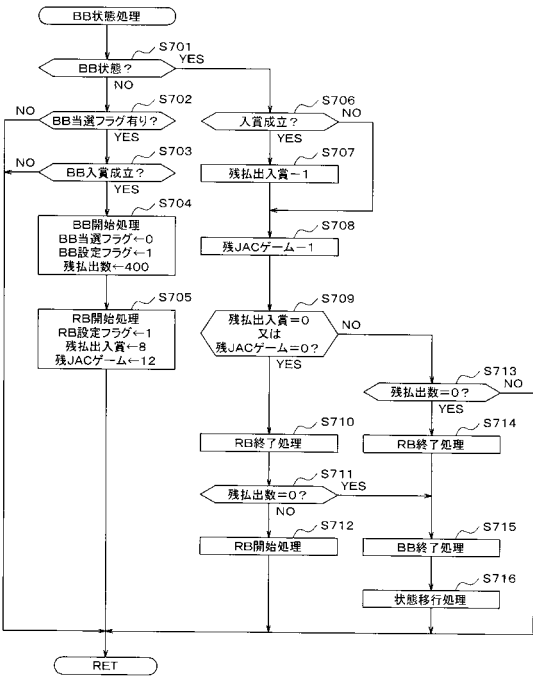
【図16】



【図17】



【図18】



【図19】

(a)

IV	当選役	PV
1	第2再遊技+第3再遊技	55968
2	ベル	6029
3	スイカ	512
4	チェリー	897
5	1枚役	512
6	BB	327

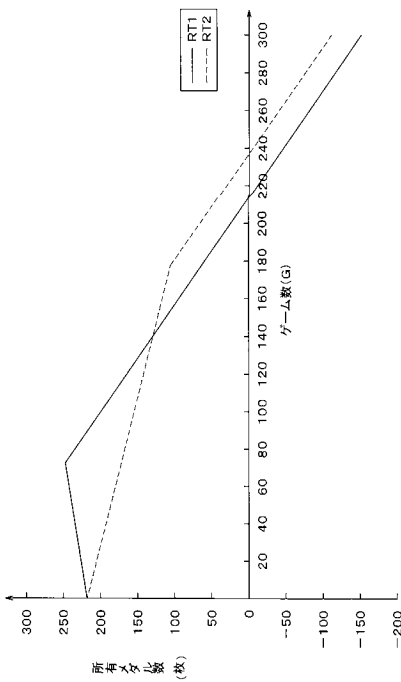
(b)

IV	当選役	PV
1	第1再遊技	55968
2	ベル	6029
3	スイカ	512
4	チェリー	897
5	1枚役	512
6	BB	327

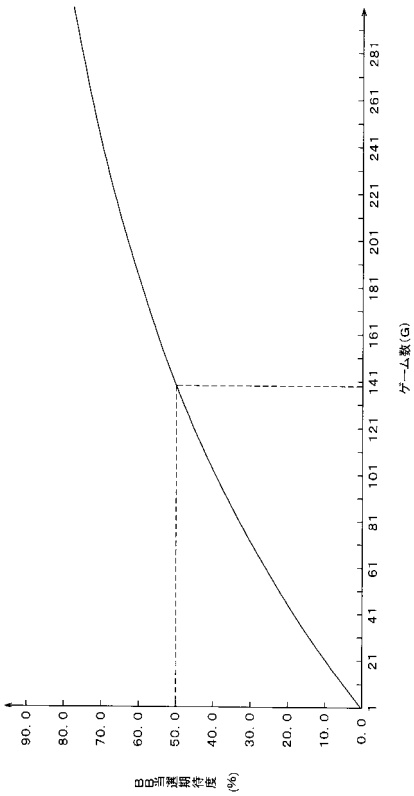
(c)

IV	当選役	PV
1	第1再遊技	33260
2	ベル	6029
3	スイカ	512
4	チェリー	897
5	1枚役	512
6	BB	327

【図20】



【図21】



【図 2 2】

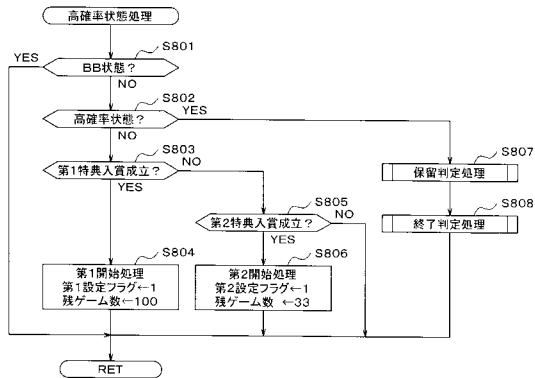
IV	当選役	PV
1	再遊技	8976
2	ベル	6029
3	スイカ	512
4	チェリー	897
5	1枚役	512
6	BB	327
7	第1特典+第2特典	164

【図 2 4】

IV	当選役	PV
1	再遊技	8976
2	ベル	6029
3	スイカ	512
4	チェリー	897
5	1枚役	512
6	BB	654
7	第1特典+第2特典	164

(a)

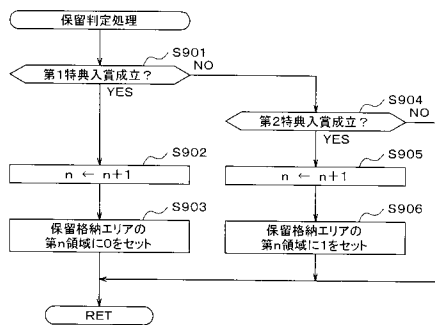
【図 2 3】



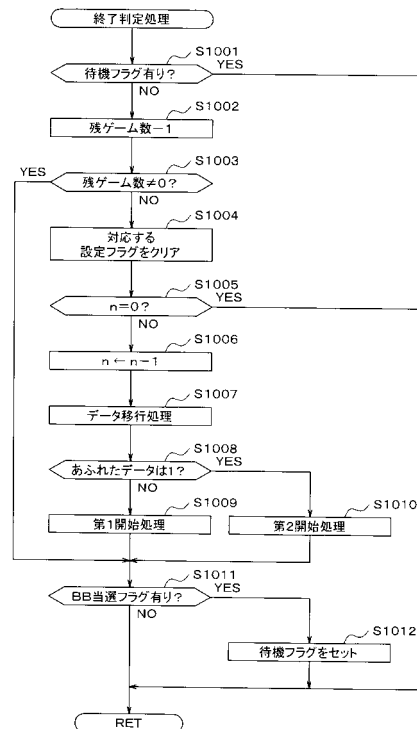
(b)

IV	当選役	PV
1	再遊技	8976
2	ベル	6029
3	スイカ	512
4	チェリー	897
5	1枚役	512
6	BB	1308
7	第1特典+第2特典	164

【図 2 5】



【図 2 6】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-295635(JP,A)
特開2007-054522(JP,A)
特開2006-198096(JP,A)
特開2007-275377(JP,A)
特開2004-41592(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04