(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2007-330634
(P2007-330634A)
(43)公開日　平成19年12月27日(2007.12.27)

(51)Int.Cl.	F I	テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)	A63F 5/04 516E	

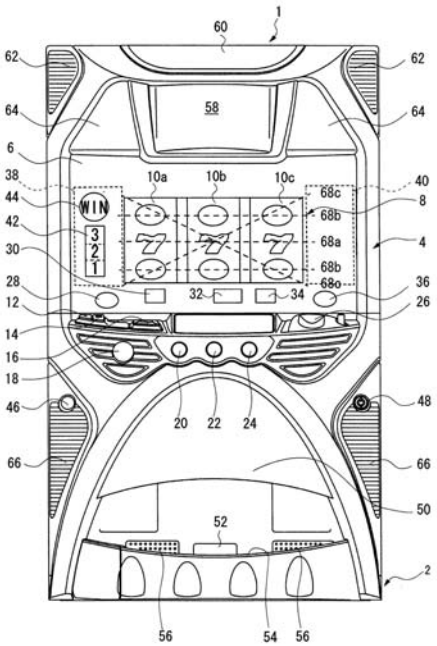
審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 78 頁）

(21)出願番号　特願2006-168140 (P2006-168140)
(22)出願日　平成18年6月16日 (2006.6.16)

(71)出願人　000148922
株式会社大一商会
愛知県名古屋市中村区鴨付町１丁目２２番地
(74)代理人　100128923
弁理士　納谷　洋弘
(72)発明者　市原　高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　江口　鉦一郎
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】スロットマシン等の回胴式遊技機において、遊技者の遊技意欲の低下を招きづらい遊技機を提供する。
【解決手段】通常のゲーム状態（通常抽選確率遊技状態）から特別抽選確率遊技状態に移行する契機となる当選役として特殊契機役、特別抽選確率遊技状態を終了させる契機となる特殊条件役を設ける。内部抽選の結果として特殊条件役が得られた場合、特殊条件役に対応する図柄の組み合わせが表示されることを回避する回避実行手段と、反対に特殊条件役に対応する図柄の組み合わせが表示されることを回避しない回避不実行手段とのうち、回避実行手段を優先的に選択する優先選択手段をさらに備える。
【選択図】　図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技価値の投入とゲームの開始操作により複数種類の図柄を施した複数の可動表示体の回転を開始させるとともに内部抽選を実行し、前記内部抽選の結果と前記可動表示体の停止操作に基づいて前記複数の可動表示体を停止させ、前記複数の可動表示体の停止時の図柄の表示態様に基づいて１回のゲームの結果を判断する遊技機において、
１回のゲームごとに予め決められた複数の当選役及びハズレ役の中からいずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、
前記内部抽選手段により行われる前記内部抽選に予め決められた通常の抽選確率を適用して前記内部抽選の結果を判断する通常抽選判断手段と、
前記通常抽選判断手段とは別に、前記内部抽選手段により行われる前記内部抽選に前記通常の抽選確率に代えて、前記通常の抽選確率に比して抽選確率が高い特別な抽選確率を適用して前記内部抽選の結果を判断する特別抽選判断手段と、
前記内部抽選手段による内部抽選で当選した当選役に対応する図柄に基づいて前記複数の可動表示体の停止を制御する可動表示体停止制御手段と、
前記可動表示体停止制御手段により前記複数の可動表示体の停止制御が行われた結果、前記複数の可動表示体が停止した場合に前記図柄の表示態様として所定個数分の図柄群を表示可能とする図柄表示部と、
前記図柄表示部内に表示された所定個数分の図柄群を前記複数の可動表示体にまたがって見た場合に、各々の前記可動表示体について少なくとも１つの図柄を選び出してできる組み合わせのうち、前記当選役に対応する図柄の組み合わせが表示されたときにその組み合わせを有効とする表示位置を決定する有効表示位置決定手段と、
全ての前記可動表示体が停止した場合、前記有効表示位置決定手段により決定された前記有効表示位置に前記当選役に対応する図柄の組み合わせが表示されたか否かを判定する当選役図柄表示判定手段と、
前記内部抽選の当選役として、一般的な通常遊技状態と比べて遊技者にとって有利さの度合いの高い特別遊技状態へ移行させる特別当選役と、
前記内部抽選の当選役として、前記特別当選役とは別に当該ゲームの結果として遊技価値を与える一般小役と、
前記内部抽選の当選役として、改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲームの掛け数が次回のゲームに持ち越される再ゲーム役と、
前記内部抽選の当選役として、少なくとも１つ以上の当選役の抽選確率を前記通常の抽選確率から前記特別な抽選確率に変更させた特別抽選遊技状態へ移行させる特殊契機役と、
前記内部抽選の当選役として、前記特別抽選遊技状態を終了させて前記当選役の抽選確率を前記特別な抽選確率から前記通常の抽選確率に変更させた通常抽選確率遊技状態へ移行させる特殊条件役と、
全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記特別当選役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、遊技価値の付与を伴わずに当該ゲームを終了させる当該ゲーム終了手段と、
前記当該ゲーム終了手段により当該ゲームが終了すると、所定の条件が成立するまで前記特別遊技状態にてゲームの進行を制御する特別遊技状態制御手段と、
前記特別遊技状態制御手段により前記特別遊技状態にてゲームの進行が制御されると、前記通常遊技状態に比して遊技者に付与する遊技価値の付与機会を増加させる遊技価値付与機会増加手段と、
全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記一般小役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、前記一般小役に対応する規定数の遊技価値を遊技者に付与する一般小役遊技価値付与手段と、
全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記再ゲーム役に対応する

図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲームの掛け数を持ち越して次回のゲームを実行させる再ゲーム実行手段と、

全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記特殊契機役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、遊技価値の付与を伴わずに当該ゲームを終了させる特殊ゲーム終了手段と、

少なくとも１つ以上の当選役の抽選確率を前記通常の抽選確率から前記特別な抽選確率に変更させる特別抽選確率変更手段と、

前記特殊ゲーム終了手段により当該ゲームが終了すると、前記特別抽選確率変更手段による前記当選役の抽選確率の変更を実行させる特別抽選確率変更実行手段と、

前記特別抽選確率変更実行手段による前記当選役についての抽選確率の変更が実行されたうえでゲームの進行を制御する特別抽選確率遊技状態制御手段と、

前記特別抽選確率変更手段による抽選確率の変更が行われている前記当選役についての抽選確率を前記特別な抽選確率から前記通常の抽選確率に変更させる通常抽選確率変更手段と、

全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記特殊条件役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、遊技価値の付与を伴わずに当該ゲームを終了させる特殊条件ゲーム終了手段と、

前記特殊条件ゲーム終了手段により当該ゲームが終了すると、前記通常抽選確率変更手段による前記当選役の抽選確率の変更を実行させる通常抽選確率変更実行手段と、

前記通常抽選確率変更実行手段による前記当選役についての抽選確率の変更が実行されたうえでゲームの進行を制御する通常抽選確率遊技状態制御手段と、

前記特別抽選確率遊技状態制御手段により前記特別抽選確率遊技状態にてゲームの進行が制御されている状態で前記内部抽選の結果として前記特殊条件役が得られた場合、前記図柄表示部内に前記特殊条件役に対応する図柄の組み合わせが表示されることを回避する回避実行手段と、

前記回避実行手段による前記回避が実行されたことにより、前記図柄表示部内に前記特殊条件役に対応する図柄の組み合わせが表示されていないことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、前記内部抽選の結果として前記特殊条件役が得られた場合であっても前記特別抽選遊技状態を継続させる特別抽選確率遊技状態継続手段と、

前記特別抽選確率遊技状態制御手段により前記特別抽選確率遊技状態にてゲームの進行が制御されている状態で前記内部抽選の結果として前記特殊条件役が得られた場合、前記回避手段による前記回避を実行させずに前記図柄表示部内に前記特殊条件役に対応する図柄の組み合わせを表示させる回避不実行手段と、

前記回避実行手段及び前記回避不実行手段のいずれかを選択する場合、前記回避実行手段を優先的に選択する優先選択手段と、

前記優先選択手段により前記回避実行手段が優先的に選択される状態にてゲームの進行を制御する優先選択状態制御手段とを具備したことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシン等で代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

スロットマシンに代表される回胴式遊技機においては、ボーナスゲーム（ビッグボーナ

スゲーム（ＢＢ）、レギュラーボーナスゲーム（ＲＢ））に加えて、アシストタイム（ＡＴ）やチャレンジタイム（ＣＴ）を新たに設けた回胴式遊技機も知られている（特許文献１参照）。これらにより、遊技者が大量のメダルを獲得できる機会を増やしゲーム性の面白みを多様なものとしている。さらに遊技者は大量のメダルを獲得することを期待しながら遊技に臨むことができるようになっている。

【特許文献１】特開２００４－３３５２１号公報（第１０頁、図７）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００３】

しかしながら、スロットマシンに代表される回胴式遊技機の遊技においては、ＢＢやＲＢ、ＡＴやＣＴといった大量のメダルを獲得する機会を除いてはメダルを増やしながら遊技を進めることはほとんど期待できず、専らメダルを消費し続けることに耐えながら遊技を進めていくことになる。従って、遊技者の中にはＢＢやＲＢ、ＡＴやＣＴといった大量のメダルを獲得できる機会を得る前にメダルの消費に耐え切れず、遊技意欲を低下させてしまうものも多く見られるようになっている。このように遊技者の遊技意欲の低下を招いてしまうことが問題となっている。

【０００４】

そこで本発明は、上記の問題点に鑑み、遊技者の遊技意欲の低下を招きづらくするものである。

【課題を解決するための手段】

【０００５】

本発明の技術は、上記課題を解決するために以下の手段を採った。

【０００６】

（解決手段１）

解決手段１は、遊技価値の投入とゲームの開始操作により複数種類の図柄を施した複数の可動表示体の回転を開始させるとともに内部抽選を実行し、前記内部抽選の結果と前記可動表示体の停止操作に基づいて前記複数の可動表示体を停止させ、前記複数の可動表示体の停止時の図柄の表示態様に基づいて１回のゲームの結果を判断する遊技機において、

１回のゲームごとに予め決められた複数の当選役及びハズレ役の中からいずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、前記内部抽選手段により行われる前記内部抽選に予め決められた通常の抽選確率を適用して前記内部抽選の結果を判断する通常抽選判断手段と、前記通常抽選判断手段とは別に、前記内部抽選手段により行われる前記内部抽選に前記通常の抽選確率に代えて、前記通常の抽選確率に比して抽選確率が高い特別な抽選確率を適用して前記内部抽選の結果を判断する特別抽選判断手段と、前記内部抽選手段による内部抽選で当選した当選役に対応する図柄に基づいて前記複数の可動表示体の停止を制御する可動表示体停止制御手段と、前記可動表示体停止制御手段により前記複数の可動表示体の停止制御が行われた結果、前記複数の可動表示体が停止した場合に前記図柄の表示態様として所定個数分の図柄群を表示可能とする図柄表示部と、前記図柄表示部内に表示された所定個数分の図柄群を前記複数の可動表示体にまたがって見た場合に、各々の前記可動表示体について少なくとも１つの図柄を選び出してできる組み合わせのうち、前記当選役に対応する図柄の組み合わせが表示されたときにその組み合わせを有効とする表示位置を決定する有効表示位置決定手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記有効表示位置決定手段により決定された前記有効表示位置に前記当選役に対応する図柄の組み合わせが表示されたか否かを判定する当選役図柄表示判定手段と、前記内部抽選の当選役として、一般的な通常遊技状態と比べて遊技者にとって有利さの度合いの高い特別遊技状態へ移行させる特別当選役と、前記内部抽選の当選役として、前記特別当選役とは別に当該ゲームの結果として遊技価値を与える一般小役と、前記内部抽選の当選役として、改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲームの掛け数が次回のゲームに持ち越される再ゲーム役と、前記内部抽選の当選役として、少なくとも１つ以上の当選役の抽選確率を前記通常の抽選確率から前記特別な抽選確率に変更させた特別抽選遊技状態へ移行させる特殊契機役と、

前記内部抽選の当選役として、前記特別抽選遊技状態を終了させて前記当選役の抽選確率を前記特別な抽選確率から前記通常の抽選確率に変更させた通常抽選確率遊技状態へ移行させる特殊条件役と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記特別当選役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、遊技価値の付与を伴わずに当該ゲームを終了させる当該ゲーム終了手段と、前記当該ゲーム終了手段により当該ゲームが終了すると、所定の条件が成立するまで前記特別遊技状態にてゲームの進行を制御する特別遊技状態制御手段と、前記特別遊技状態制御手段により前記特別遊技状態にてゲームの進行が制御されると、前記通常遊技状態に比して遊技者に付与する遊技価値の付与機会を増加させる遊技価値付与機会増加手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記一般小役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、前記一般小役に対応する規定数の遊技価値を遊技者に付与する一般小役遊技価値付与手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記再ゲーム役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲームの掛け数を持ち越して次回のゲームを実行させる再ゲーム実行手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記特殊契機役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、遊技価値の付与を伴わずに当該ゲームを終了させる特殊ゲーム終了手段と、少なくとも１つ以上の当選役の抽選確率を前記通常の抽選確率から前記特別な抽選確率に変更させる特別抽選確率変更手段と、前記特殊ゲーム終了手段により当該ゲームが終了すると、前記特別抽選確率変更手段による前記当選役の抽選確率の変更を実行させる特別抽選確率変更実行手段と、前記特別抽選確率変更実行手段による前記当選役についての抽選確率の変更が実行されたうえでゲームの進行を制御する特別抽選確率遊技状態制御手段と、前記特別抽選確率変更手段による抽選確率の変更が行われている前記当選役についての抽選確率を前記特別な抽選確率から前記通常の抽選確率に変更させる通常抽選確率変更手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記特殊条件役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、遊技価値の付与を伴わずに当該ゲームを終了させる特殊条件ゲーム終了手段と、前記特殊条件ゲーム終了手段により当該ゲームが終了すると、前記通常抽選確率変更手段による前記当選役の抽選確率の変更を実行させる通常抽選確率変更実行手段と、前記通常抽選確率変更実行手段による前記当選役についての抽選確率の変更が実行されたうえでゲームの進行を制御する通常抽選確率遊技状態制御手段と、前記特別抽選確率遊技状態制御手段により前記特別抽選確率遊技状態にてゲームの進行が制御されている状態で前記内部抽選の結果として前記特殊条件役が得られた場合、前記図柄表示部内に前記特殊条件役に対応する図柄の組み合わせが表示されることを回避する回避実行手段と、前記回避実行手段による前記回避が実行されたことにより、前記図柄表示部内に前記特殊条件役に対応する図柄の組み合わせが表示されていないことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、前記内部抽選の結果として前記特殊条件役が得られた場合であっても前記特別抽選遊技状態を継続させる特別抽選確率遊技状態継続手段と、前記特別抽選確率遊技状態制御手段により前記特別抽選確率遊技状態にてゲームの進行が制御されている状態で前記内部抽選の結果として前記特殊条件役が得られた場合、前記回避手段による前記回避を実行させずに前記図柄表示部内に前記特殊条件役に対応する図柄の組み合わせを表示させる回避不実行手段と、前記回避実行手段及び前記回避不実行手段のいずれかを選択する場合、前記回避実行手段を優先的に選択する優先選択手段と、前記優先選択手段により前記回避実行手段が優先的に選択される状態にてゲームの進行を制御する優先選択状態制御手段とを具備したことを特徴とする遊技機である。

【０００７】

解決手段１によれば、本発明の遊技機では、遊技価値の投入が行われた状態で遊技者によるゲームの開始操作が受け付けられると、複数種類の図柄の施された複数の可動表示体を回転させるとともに内部抽選を実行し、その内部抽選の結果と遊技者による停止操作に

基づいて可動表示体の全てが停止すると、そのときの図柄の表示態様に応じて１回のゲームの結果が判断される。

【０００８】

１回のゲームごとに行われる内部抽選は、遊技者の開始操作を契機として行われる。ここでいう「内部」とは、抽選の中味が遊技者に知らされておらず、遊技者の知覚できないところで抽選が行われることを表したものであり、実際に内部抽選は遊技機の動作を制御する制御装置（制御基板）にて行われる。内部抽選手段の行う内部抽選の方法としては、所定の数値範囲内（最小乱数値から最大乱数値までの範囲内）で乱数を発生させておき、その中から１回のゲームごとに乱数を１つ取得すると、この取得した１つの乱数の値を予め決められた当たり値と比較することで抽選結果を判断するものが挙げられる。

【０００９】

内部抽選では複数種類の当選結果とそれぞれの当選結果に対応する当選役が予め決められている。これらの当選役は、種類別に乱数の当たり値が割り当てられている。当たり値には当選役ごとに幅（数値範囲）が設けられており、取得された乱数の値がいずれかの当たり値の範囲内にあれば、その当たり値に対応する当選役に当選したと判断される。このような内部抽選の仕組みでは、全乱数値（所定の数値範囲内）に占める当たり値の数の割合から当選役の当選確率が算出される。

【００１０】

通常の遊技状態においては、当選役別に予め決められた所定の抽選確率（通常の抽選確率）にしたがい、通常抽選判断手段により内部抽選でいずれかの当選役が得られたかが判断される。ここでいう「通常の遊技状態」とは、いわゆる一般的な通常遊技状態（通常抽選確率遊技状態）のことを指し、特定の当選役について有利な条件が設けられたり、あるいは特定の当選役について不利な条件が設けられたりしていない、フラットな状態のことをいう。つまり、通常遊技状態とは、遊技者に特別に有利となる特典を与えたり、反対に不利となる特典を与えたりすることのない遊技状態のことである。よって、通常の抽選確率は通常遊技状態で行われる内部抽選の当選結果を判断する抽選確率ということになる。

【００１１】

また、特定の当選役についてその抽選確率が、上記の通常の抽選確率と比べて高い特別な抽選確率を通常の抽選確率とは別に設けている。特定の当選役についての抽選確率に特別な抽選確率が適用されている場合は、特別抽選判断手段により内部抽選でいずれかの当選役が得られたかが判断される。この特別抽選判断手段により内部抽選の当選結果が判断される遊技状態を、通常遊技状態（通常抽選確率遊技状態）と区別するために「特別抽選確率遊技状態」と呼ぶ。「特別抽選確率遊技状態」では、特定の当選役の抽選確率が通常の抽選確率に比べて高い抽選確率となるため、特定の当選役については有利な条件が設けられていることになる。つまり、「内部抽選で特定の当選役に当選しやすい状態にある」ということである。また、特定の当選役に当選しやすい状態とは、特定の当選役の当たり値の範囲（幅）が通常の抽選確率における特定の当選役の当たり値の範囲（幅）に比べて広くなっているということでもある。

【００１２】

１回のゲームで行われた内部抽選の当選結果は、少なくとも当該ゲームでは維持されている。当選役のなかには、当該ゲーム限りで結果が破棄されるものもあれば、次回以降のゲームまで持ち越されるものもある。

【００１３】

上記の当選役には、遊技価値の付与を伴う一般小役と、通常遊技状態と比べて遊技者にとって有利さの度合いの高い特別遊技状態に移行させる契機となる特別当選役、改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲーム（今回のゲーム）の掛け数が次回のゲームに持ち越される再ゲーム役とが含まれている。これらの当選役にはそれぞれ対応する図柄が予め決められており、以下では、この当選役に対応する図柄のことを、当選役図柄と呼ぶ。

【００１４】

また、当選役のなかには上記の当選役とは別に、少なくとも１つの当選役についての抽

選確率に前述の特別な抽選確率を適用させた特別抽選確率遊技状態へ移行させる契機となる特殊契機役、特別抽選確率遊技状態を終了させる契機となる特殊条件役もある。

【００１５】

図柄は、遊技者が視覚によって個々を識別することができる絵、記号、マーク、飾り文字等を意味する。これらの図柄は遊技者が本発明の遊技機でゲームをする際の目印（可動表示体を停止させる際の目安）とすることができる。この図柄のなかには、上記の当選役図柄や、当選役図柄に該当しない図柄（ハズレ図柄）を含むことができる。これらの図柄はそれぞれの可動表示体に所定個数分が付されている。遊技者により全ての可動表示体の停止操作が受け付けられると、そのときの内部抽選の当選結果に基づいて各可動表示体の停止制御が行われる。

【００１６】

図柄表示部は、各可動表示体の図柄を所定個数分の図柄群として表示することが可能となっており、遊技者は可動表示体の回転中は回転している図柄群を、あるいは可動表示体の停止時には所定個数分の図柄群を図柄表示部内に視認することができる。そして、最終的に全ての可動表示体が停止すると可動表示体ごと図柄表示部内に停止した図柄からなる図柄群が形成される。この図柄表示部内に表示された図柄群からなる態様が最終的な図柄の表示態様となる。

【００１７】

また、上記の所定個数分の図柄数を増減させることにより、図柄表示部内に表示される図柄の総個数を増減させることもできる。つまり、図柄表示部内に表示される図柄の最大個数は、「所定個数×可動表示体の数」として表すことができ、所定個数をＮとした場合、Ｎの値が大きくなればなるほど図柄表示部内に表示される図柄の最大個数が増えることになる。また、可動表示体の数を増やせば、その分だけ図柄表示部内に表示される図柄最大個数も増えることになる。従って、図柄表示部内で表示される図柄の表示態様のバリエーションを増やし、内部抽選の当選結果が同一のものであったとしても、異なる図柄の表示態様を多数表示することができるため、単調な（あるいはバリエーションの少ない）図柄の表示態様で遊技者を飽きさせることがない。

【００１８】

また、各可動表示体の停止により図柄表示部内に表示される図柄群のうち、それぞれの可動表示体から少なくとも１つずつ図柄を選び出したときにできる全ての可動表示体にまたがった図柄の組み合わせのうち、有効となる表示位置が決められる。ここでいう「有効となる表示位置」とは、全ての可動表示体の停止時に特定の当選役に対応する図柄の組み合わせが表示された場合に、特定の当選役に対応する特典を付与させることのできる図柄表示部内での表示位置のことをいう。つまり、内部抽選の抽選結果として得られた当選役に対応する当選役図柄の組み合わせが図柄表示部内の「有効となる表示位置」に表示されて初めてその当選役に対応した特典を得ることができることになる。

【００１９】

「有効となる表示位置」は、図柄表示部内での並び、組み合わせ等を意味し、一般的には複数の可動表示体にまたがる水平または斜めの並び（直線型となる形）の組み合わせのことをいう。直線型以外の形の組み合わせとしては、への字型、Ｖ字型、折れ曲がり型、ジグザグ型となる形が組み合わせとして挙げられる。これらの組み合わせのうち、複数種類が同時に有効となる態様とすることもできる。つまり、直線型及びＶ字型のいずれかの有効となる表示位置に特定の当選役に対応する図柄が停止すれば特定の当選役に対応する特典を付与することができることになる。

【００２０】

また、遊技価値の掛け数に応じて有効となる表示位置を変更させることもできる。即ち、「１回のゲームごとに掛けられた遊技価値の掛け数に応じて図柄表示部内の有効となる表示位置を変更させる」ということである。これにより、例えば遊技価値の掛け数を増やせば、図柄表示部内で有効となる表示位置を増やしたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、図柄表示部内で有効となる表示位置を減らしたりすることができる。従って、遊

技価値の掛け数をできる限り多くしてゲームを行えば、いずれかの当選役に当選している場合、それだけ該当する当選役図柄が有効となる表示位置に表示される可能性が高くなる（表示させやすくなる）。

【００２１】

更に、有効となる表示位置を各可動表示体から複数個の図柄を選び出してできる組み合わせとすることもできる。これは例えば、図柄表示部内に表示されている各可動表示体からそれぞれ２個の図柄を抜き出して構成される組み合わせや、１つの可動表示体は３個の図柄を抜き出して、その他の可動表示体からは１個の図柄を抜き出して構成される組み合わせ、あるいは、各々の可動表示体から２個、２個、１個と図柄を抜き出して構成される組み合わせ等、少なくとも１つの可動表示体からは複数個の図柄を抜き出して構成された組み合わせとすることである。このような組み合わせは、各可動表示体から少なくとも１個の図柄を選び出して構成される組み合わせと比べると、どの組み合わせが有効になったかを遊技者が視認しづらいものとなる。

【００２２】

全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部内の有効な表示位置にいずれかの当選役に対応する当選役図柄の組み合わせが表示されたか否かが当選役図柄表示判定手段によって判定される。ここで、当選役図柄の組み合わせとしては、全て同種類の当選役図柄の組み合わせや、全て異なる種類の当選役図柄の組み合わせ、少なくとも１組は同種類の当選役図柄を含んだ複数の異なる種類の当選役図柄の組み合わせ等が挙げられる。また、少なくとも１つの当選役図柄を含んだ組み合わせであれば、その他の図柄に関係なく当選役図柄の組み合わせとなるものを挙げることもできる。これらの当選図柄の組み合わせが図柄表示部内の有効となる表示位置に表示されたと判定されると、その当選役に対応した特典が付与されることとなる。

【００２３】

図柄表示部内の有効となる表示位置に特別当選役に対応する特別当選役図柄からなる組み合わせが表示されると、遊技状態が特別遊技状態へ移行されることになる。この特別遊技状態では遊技者にとって有利な特典が付与される。ここで、特別遊技状態にて遊技者に付与される特典としては、大量の遊技価値を獲得させる機会の付与や、遊技価値を消費することなくゲームを進行させる機会の付与等が挙げられる。特に本発明の遊技機では、特別遊技状態では通常遊技状態に比して遊技価値の付与機会を増加させることができるため、特別遊技状態は、通常遊技状態に比べて遊技者にとっての有利さの度合いの高い遊技状態ということになる。従って、いかに多く特別当選役に当選することができるかという点が本発明の遊技機で遊技者が最も興味を抱くところとなる。

【００２４】

また、特別遊技状態は、所定の条件が成立すると終了することになる。ここでいう所定の条件としては、予め決められた回数のゲーム数に達した場合や、予め決められた時間が経過した場合等が挙げられる。なお、前述の特殊条件役のように特別遊技状態を終了させる契機となる当選役を設けて、この当選役に当選した場合を所定の条件としてもよい。

【００２５】

特別当選役図柄からなる組み合わせが表示された場合、そのゲーム結果としては遊技価値の付与を伴わず当該ゲーム（今回のゲーム）は終了することとなる。つまり、特別当選役図柄の組み合わせが表示された当該ゲームでは遊技価値の付与は行われない。そして、次回のゲーム開始時から特別遊技状態の特典が付与されることとなる。これにより、当該ゲームで遊技価値の付与等に取られる時間が短縮され、遊技者に速やかに特別遊技状態の特典を付与する（速やかに次回のゲームを開始させる）ことができる。

【００２６】

なお、別の構成として、「特別当選役図柄からなる組み合わせが表示された場合に、そのゲーム結果として遊技価値の付与を伴わせる」とすることもできる。この場合、特別当選役に対応して付与される規定数の遊技価値を決めておくことで、遊技者が遊技価値を獲得したうえで、更に次回のゲームから特別遊技状態での特典を得ることができる。

【００２７】
特別当選役図柄からなる組み合わせとして、少なくとも１つ以上の特別当選役図柄が含まれている組み合わせを含めることもできる。即ち、図柄表示部内で有効となる表示位置に１つの特別当選役図柄が表示されれば、特別当選役に対応する特典が付与されることになる。従って、遊技者の停止操作の時機がずれることにより、いつまでも特別当選役図柄を図柄表示部内の有効となる表示位置に停止させることができないという事態が回避され、これにより、遊技者が特別当選役図柄を表示させるまでに消費する遊技価値の量を軽減させることができる。
【００２８】
図柄表示部内の有効となる表示位置に一般小役に対応する一般小役図柄からなる組み合わせが表示されると、一般小役に対応する特典として規定数の遊技価値が遊技者に付与されることになる。従って、一般小役に当選することが増えれば、それだけ遊技価値を増加させることも可能となるので、遊技価値を一方的に減らしてしまうといったことを軽減することができる。
【００２９】
また、一般小役は複数の種類を設けるものとしてもよい。このとき設けたそれぞれの一般小役ごとに対応する当選役図柄も別々に設けたり、それぞれの一般小役ごとに応じて付与される遊技価値の規定数を異ならせたりすることにより、複数の一般小役に価値の差をつけたり、一般小役図柄の種類を増やすことができる。このように一般小役の種類を増やすと、全ての当選役の種類も増えることとなる。従って、様々な当選役に当選する可能性が増えるので、遊技者を飽きさせてしまうといった事態を極力減少させることができる。
【００３０】
一般小役図柄からなる組み合わせについても、前述した特別当選役図柄の組み合わせと同様に、少なくとも１つ以上の一般小役図柄が含まれていればよいものとすることもできる。即ち、少なくとも１つの可動表示体についてだけ一般小役図柄が有効となる表示位置に表示されれば一般小役に対応する特典を得ることが得られることになる。従って、遊技者の停止操作の時機がずれたとしても、一般小役図柄を図柄表示部内の有効となる表示位置に停止させることができることとなり、遊技者の技量により生じる格差（いわゆる技術介入度）を極力抑えることができる。
【００３１】
図柄表示部内の有効となる表示位置に再ゲーム役に対応する再ゲーム役図柄からなる組み合わせが表示されると、再ゲーム役に対応する特典として、遊技状態が再ゲーム状態へ移行されることになる。この再ゲーム状態とは、遊技者が改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲーム（今回のゲーム）の掛け数を持ち越して次回のゲームを実行させることができる状態のことをいう。つまり、再ゲーム役図柄からなる組み合わせが表示された場合、遊技者は遊技価値を新たに消費せずに１回分のゲームを行うことができることになる。従って、再ゲーム役に当選することが多くなれば、その分だけ遊技価値の消費を抑えることができ、遊技者が単位時間当たりに消費する遊技価値の量をある程度一定の範囲内に抑えることが可能となる。
【００３２】
再ゲーム役図柄からなる組み合わせについても、前述した特別当選役図柄の組み合わせと同様、少なくとも１つ以上の再ゲーム役図柄が含まれていればよいもとすることもできる。即ち、少なくとも１つの可動表示体についてだけ再ゲーム役図柄を表示させれば再ゲーム役の特典が得られることになる。従って、遊技者の停止操作の時機がずれたとしても、再ゲーム役図柄を図柄表示部内の有効となる表示位置に停止させることができることとなり、遊技者の技量により生じる格差（いわゆる技術介入度）を極力抑えることができる。特に再ゲーム役については、遊技者が一方的に遊技価値を消費する事態を緩和させる当選役としての役割を持たせることができるので、内部抽選で再ゲーム役に当選となった場合には、遊技者の熟練度や技量に関わらず再ゲーム役図柄の組み合わせが表示されるものとすることが望ましい。これにより、遊技者が少なくとも再ゲーム役に対応する特典を平

等に得ることが可能となる。

【００３３】

図柄表示部内の有効となる表示位置に特殊契機役に対応する特殊契機役図柄からなる組み合わせが表示されると、遊技価値の付与は行われずに当該ゲーム（今回のゲーム）が終了することとなる。つまり、特殊契機役図柄の組み合わせが表示された当該ゲームでは遊技価値の付与は行われない。そして、次回のゲーム開始時から特殊契機役に対応する特典として特別抽選確率遊技状態が開始されることとなる。これにより、当該ゲームで遊技価値の付与等に取られる時間が短縮され、速やかに特別抽選確率遊技状態でのゲームを開始させることができる。

【００３４】

特殊契機役図柄からなる組み合わせについても、前述の各当選役図柄と同様に少なくとも１つ以上の特殊契機役図柄が含まれている組み合わせを含めることもできる。即ち、図柄表示部内で有効となる表示位置に１つの特殊契機役図柄が表示されれば、特殊契機役に対応する特典が付与されることになる。従って、遊技者の停止操作の時機がずれることにより、いつまでも特殊契機役図柄を図柄表示部内の有効となる表示位置に停止させることができないという事態が回避され、これにより、遊技者が特殊契機役図柄を表示させるまでに消費する遊技価値の量を軽減させることができる。

【００３５】

本発明の遊技機では、特定の条件が成立すると、少なくとも１つの当選役についての抽選確率を変更させることができる。ここでいう抽選確率の変更とは、通常の抽選確率から特別な抽選確率に変更させることをいう。つまり、抽選確率が通常の抽選確率から特別な抽選確率に変更されるということにより、少なくとも１つの当選役については当選し易い状態となることを意味する。ここで、少なくとも１つの当選役としては、特別当選役をはじめとする複数の当選役の中からいずれかを選ぶことができる。言い換えれば、「少なくとも１つの当選役としていずれの当選役をも選択しうる」ということである。上記の特定の条件としては、特別遊技状態の終了後や、特殊ゲーム終了手段による当該ゲームの終了後を挙げることができる。

【００３６】

一方、本発明の遊技機では、上記の特定の条件とは別の所定の条件が成立すると、特別な抽選確率に変更されている少なくとも１つの当選役についての抽選確率を変更させることができる。ここでいう抽選確率の変更とは、特別な抽選確率から通常の抽選確率に変更させることをいう。つまり、特別抽選確率遊技状態から通常抽選確率遊技状態への移行（または転落）ということである。また、上記の所定の条件は、後述する特殊条件ゲーム手段による当該ゲームの終了後とするが、さらに所定のゲーム回数終了後や、所定時間経過後を加えることもできる。

【００３７】

特殊ゲーム終了手段によって当該ゲーム（今回のゲーム）が終了すると、次回のゲームから当選役のうち少なくとも１つの当選役についての抽選確率が特別な抽選確率に変更されたゲームが開始される（特別抽選確率遊技状態に遊技状態が移行する）。即ち、特殊契機役図柄からなる組み合わせが表示された場合、次に開始されるゲームからは、少なくとも１つの当選役については必ず特別な抽選確率で内部抽選が実行されることになる。従って、特別抽選確率遊技状態は通常抽選確率遊技状態に比べて当選しやすい当選役がある分だけ、遊技者にとって有利さの度合いが高い遊技状態であるといえる。

【００３８】

図柄表示部内の有効となる表示位置に特殊条件役に対応する特殊条件役図柄からなる組み合わせが表示されると、遊技価値の付与は行われずに当該ゲーム（今回のゲーム）が終了することとなる。つまり、特殊条件役図柄の組み合わせが表示された当該ゲームでは遊技価値の付与は行われない。そして、次回のゲーム開始時から特殊条件役に対応する特典として特別抽選確率遊技状態が終了し通常抽選確率遊技状態が開始されることとなる。これにより、当該ゲームで遊技価値の付与等に要する時間が短縮され、遊技者に速やかに特

別抽選確率遊技状態でのゲームを終了させて通常抽選確率遊技状態でのゲームを開始させることができる。

【００３９】

特殊条件役図柄からなる組み合わせについても、前述の各当選役図柄と同様に少なくとも１つ以上の特殊条件役図柄が含まれている組み合わせを含めることもできる。即ち、図柄表示部内で有効となる表示位置に１つの特殊条件役図柄が表示されれば、特殊条件役に対応する特典が付与されることになる。従って、遊技者の停止操作の時機がずれることにより、いつまでも特殊条件役図柄を図柄表示部内の有効となる表示位置に停止させることができないという事態が回避され、これにより、遊技者が特殊条件役図柄を表示させるまでに消費する遊技価値の量を軽減させることができる。

【００４０】

特殊条件ゲーム終了手段によって当該ゲーム（今回のゲーム）が終了すると、次回のゲームから通常抽選確率遊技状態から開始されることになる。つまり、特別抽選確率遊技状態は終了となる。従って、特殊条件ゲーム終了手段は、遊技者にとって有利さの度合いが高い遊技状態から有利さの度合いの低い遊技状態へ遊技状態を移行させる契機ということになる。

【００４１】

特別抽選確率遊技状態で特殊条件役に当選しても、図柄表示部内の有効となる表示位置に特殊条件役図柄からなる組み合わせが表示されなければ特殊条件ゲーム終了手段を契機として特別抽選確率遊技状態から通常抽選確率遊技状態への移行（転落）は行われない。つまり、特別抽選確率遊技状態からの転落を回避できるということである。このような回避手段としては、例えば、可動表示体の停止操作（停止操作の順番、停止操作の間隔等）を変える動作制御を行ったり、内部抽選の結果が特殊条件役となったことを教示（報知、告知、示唆等）する動作制御を行ったり、遊技者に特殊条件役図柄からなる組み合わせを図柄表示部内に表示させない（回避が可能な）停止操作を促すことなどを挙げることができる。このように、特殊条件役図柄からなる組み合わせが図柄表示部内に表示されなかった場合、特別抽選確率遊技状態から通常抽選確率遊技状態に転落することなくそのまま特別抽選確率遊技状態が継続されていくことになる。

【００４２】

一方、特別抽選確率遊技状態で特殊条件役に当選し、なおかつ、図柄表示部内の有効となる表示位置に特殊条件役図柄からなる組み合わせが表示されると、特殊条件ゲーム終了手段を契機として特別抽選確率遊技状態から通常抽選確率遊技状態への移行（転落）が行われる。つまり、特別抽選確率遊技状態からの転落が回避されないということである。このような回避不実行手段は、上記の回避実行手段による回避とは反対の動作制御（例えば特殊条件役に当選したことを教示しないなど）を行うものなどがある。さらに回避不実行手段による動作制御が行われる場合、特殊条件役図柄からなる組み合わせを図柄表示部内に必ず表示されることになる。

【００４３】

上記の回避実行手段を選択するか、回避不実行手段を選択するかに当たり、いずれをも均等に選択するのではなく回避実行手段を優先的に選択する優先選択手段をさらに設ける。ここでいう「優先的に選択する」とは、例えば、回避実行手段を選択する割合（または確率）を、回避不実行手段を選択する割合（または確率）に比べて優遇する（高くする）ことなどである。なお、回避実行手段を優先して選択する態様であれば、必ず選択する態様であってもよい。

【００４４】

また優先選択手段により回避実行手段が選択されやすい遊技状態（優先選択遊技状態）が、前述の特別抽選確率遊技状態と重なれば（つまり、特別抽選確率遊技状態であり、なおかつ、優先選択遊技状態でもある）、特殊条件役が回避されやすい遊技状態であることになる。従って、特別抽選確率遊技状態にもさらに有利さの度合いの高い遊技状態と有利さの度合いの低い遊技状態を作り出すことができる。また、このように特別抽選確率遊技

状態に移行しても転落の可能性の低い遊技状態を設けることにより、遊技者は少なくともこの期間（この遊技状態のあいだ）は特別抽選確率遊技状態からの転落をあまり心配せずにゲームを行うことができる。従って、遊技者の遊技意欲の低下を招きづらくすることができる。

【００４５】

以上の内容から、本発明の遊技機では、特殊契機役を契機として、あるいは特別遊技状態の終了後から特別抽選確率遊技状態に移行することとなるが、これを途中で終了させる特殊条件役を設けて特別抽選確率遊技状態がいつまで継続するか分からないものとすることができる。また、回避実行手段を設けることにより、特別抽選確率遊技状態を所定のゲーム回数や所定時間だけ継続した後に終了するような態様とした場合には、その所定のゲーム回数に到達するまで、あるいは所定時間が経過するまで特別抽選確率遊技状態を継続させることが可能となる。従って、せっかく特別抽選確率遊技状態に移行したものの、すぐに特殊条件役に当選して通常抽選確率遊技状態に転落してしまうといったことで遊技者の遊技意欲の低下を招きづらくすることができる。

【００４６】

さらに、回避実行手段が選択されやすい遊技状態を設けることにより、特別抽選確率遊技状態をより長いあいだ（長い期間、長いゲーム回数）継続させる可能性を高めることができる。従って、このような期間では遊技者が、特別抽選確率遊技状態が終了してしまうといった心配をほとんどせずにゲームを行うことが可能となるので、遊技意欲の低下を招きづらいものとすることができる。

【００４７】

（解決手段２）

解決手段２は、解決手段１に記載の遊技機において、前記通常抽選確率遊技状態制御手段により前記通常抽選確率遊技状態にてゲームの進行が制御されている状態で前記内部抽選の結果として前記特殊契機役が得られた場合、前記図柄表示部内に前記特殊契機役に対応する図柄の組み合わせが表示されることを阻止する阻止実行手段と、前記阻止実行手段による前記阻止が実行されたことにより、前記図柄表示部内に前記特殊契機役に対応する図柄の組み合わせが表示されていないことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、前記内部抽選の結果として前記特殊契機役が得られた場合であっても前記通常抽選遊技状態を継続させる通常抽選確率遊技状態継続手段と、前記通常抽選確率遊技状態制御手段により前記通常抽選確率遊技状態にてゲームの進行が制御されている状態で前記内部抽選の結果として前記特殊契機役が得られた場合、前記阻止手段による前記阻止を実行させずに前記図柄表示部内に前記特殊契機役に対応する図柄の組み合わせを表示させることを許容する阻止不実行手段と、前記阻止実行手段及び前記阻止不実行手段のいずれかを選択的に決定する特殊選択決定手段とをさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

【００４８】

解決手段２によれば、通常抽選確率遊技状態で特殊契機役に当選しても、図柄表示部内の有効となる表示位置に特殊契機役図柄からなる組み合わせが表示されなければ特殊ゲーム終了手段を契機として通常抽選確率遊技状態から特別抽選確率遊技状態への移行（つまり昇格）は行われない。つまり、通常抽選確率遊技状態からの昇格が阻止されてしまう（回避されてしまう）ということである。このような阻止実行手段としては、例えば、可動表示体の停止操作（停止操作の順番、停止操作の間隔等）を変える動作制御を行わせたり、内部抽選の結果が特殊契機役であることを遊技者に全く教示（報知、告知、示唆等）せずに結果として特殊契機役図柄からなる組み合わせを表示させることなく当該ゲームを終了させたりするものがある。このようにして特殊契機役図柄からなる組み合わせが図柄表示部内に表示されなかった場合、特別抽選確率遊技状態に移行（昇格することなく）通常抽選確率遊技状態がそのまま継続されていくことになる。

【００４９】

一方、通常抽選確率遊技状態で特殊契機役に当選し、なおかつ、図柄表示部内の有効となる表示位置に特殊契機役図柄からなる組み合わせが表示されると、特殊ゲーム終了手段

を契機として通常抽選確率遊技状態から特別抽選確率遊技状態への移行（昇格）が行われる。つまり、通常抽選確率遊技状態からの昇格が阻止されないということである。このような阻止不実行手段は、上記の阻止実行手段による阻止を行う動作制御を行わないものとすればよい（あるいは、阻止実行手段により実行させる動作と反対の動作を行う）。例えば、特殊契機役に当選したことを遊技者に教示することなどである。また、阻止不実行手段による動作制御が行われる場合、特殊契機役図柄からなる組み合わせを図柄表示部内に表示させることが許容されるが必ず表示されるものではない（遊技者による停止操作の時機がずれると表示させることができない）。従って、遊技者は阻止不実行手段による教示等の動作制御により特殊契機役図柄の組み合わせを表示させることが許容されていることを知ると、特殊契機役図柄の組み合わせを表示させるための的確な停止操作をしようと試みることになる（時機がずれないように正確な停止操作をする）。

【００５０】

特殊契機役に当選した場合、上記の阻止実行手段及び阻止不実行手段特殊契機役のいずれかを選択的に決定することができる。つまり、阻止実行手段による動作制御が行われるか、阻止不実行手段による動作制御が行われるかはこの選択に掛かることになる。この選択方法としては、所定の抽選で決める方法や、所定の割合で振り分けたる方法などがある。

【００５１】

このような内容から、遊技者は特殊契機役に当選した場合、阻止不実行手段による動作制御が行われることを期待するようになるので、上記の所定の抽選で決める方法や所定の割合で振り分ける方法等の選択方法では、いずれも同等程度の期待を持てるものとすることが望ましい。このようにすると、特殊契機役に当選してもそのうちの半分程度は特殊契機役の特典を獲得する期待が持てることになり、遊技者が特殊契機役に対する期待を全く持てなくなってしまうといった事態を回避できる。

【００５２】

（解決手段３）

解決手段３は、解決手段１または２に記載の遊技機において、前記優先選択状態制御手段が、所定の条件が成立すると前記制御を実行することを特徴とする遊技機である。

【００５３】

解決手段３によれば、優先選択遊技状態は所定の条件が成立すると開始される。この所定の条件としては、例えば、所定の当選役に当選すること、特別遊技状態の終了後、あるいは所定の時間経過後などがある。またこの条件には成立する頻度の高い（成立する可能性の高い）条件を決めることが望ましい。つまり、遊技者がその条件が成立することに期待を持てる程度の条件とすることである。特に特別抽選遊技状態で成立しやすい内容とすれば、特別抽選確率遊技状態をできるだけ長い期間（長いゲーム数）継続できる可能性も高まり、特別抽選確率遊技状態がすぐに終了してしまうといった遊技者の興趣の低下を招きづらくすることができる。

【００５４】

（解決手段４）

解決手段４は、解決手段３に記載の遊技機において、前記優先選択状態制御手段が、前記所定の条件として少なくとも複数の条件の成立により前記制御を実行することを特徴とする遊技機である。

【００５５】

解決手段４によれば、解決手段３で説明した所定の条件として複数の条件を設けることができる。このようにすると、複数ある条件のうちいずれか１つが成立すれば優先選択遊技状態が開始されることとなるので、遊技者は優先選択遊技状態が開始されることに一層期待感を持つことができる。

【００５６】

（解決手段５）

解決手段５は、解決手段３または４に記載の遊技機において、前記優先選択制御手段が

、前記所定の条件として前記特別遊技状態の終了後から前記制御を実行することを特徴とする遊技機である。

【００５７】

解決手段５によれば、特別遊技状態の終了後から優先選択遊技状態が開始される。つまり、特別遊技状態の終了後からは、特別抽選確率遊技状態かつ優先選択遊技状態が開始されるということになる。このような場合、少なくとも優先選択遊技状態が継続している期間は遊技者が特別抽選確率遊技状態からの転落をさほど心配する必要がなくなるため、特別抽選確率遊技状態でのゲームを十分に満足して行うことができる。従って、少なくともこの期間（優先選択遊技状態が続く限り）は遊技者の興趣の低下を招きづらい期間（ゲーム期間）とすることができる。

【００５８】

（解決手段６）

解決手段６は、解決手段３から５のいずれかに記載の遊技機において、前記優先選択制御手段が、前記所定の条件として複数の前記当選役のうち予め決められた当選役が前記内部抽選の結果として得られたことを契機として前記制御を実行することを特徴とする遊技機である。

【００５９】

解決手段６によれば、予め決めた当選役（複数の当選役のいずれか、所定の当選役と呼ぶ）に内部抽選で当選したことを契機として優先選択遊技状態が開始される。ここでの契機としては、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせを表示できた場合に限るものとしてもよいし、あるいは所定の当選役に当選しただけであってもよい。従って、所定の当選役に当選する（あるいは所定の当選役に対応する図柄の組み合わせが表示される）度に優先選択遊技状態が開始されることになるので、特に特別抽選確率遊技状態においては遊技状態の転落が起こりづらくなり、遊技者はこの所定の当選役に当選することを期待しながらゲームを行うことになるため、興趣の低下を招きづらいものとすることができる。

【００６０】

（解決手段７）

解決手段７は、解決手段１から６のいずれかに記載の遊技機において、前記特別抽選確率遊技状態継続手段が、所定の条件が成立するまでその遊技状態を変更させることなく継続させることを特徴とする遊技機である。

【００６１】

解決手段７によれば、特別抽選確率遊技状態は、所定の条件が成立するまで継続することになる。この所定の条件には、解決手段１で説明した特殊条件役図柄からなる組み合わせが表示された場合も含まれる。さらに所定の条件には、規定のゲーム数に到達すること、規定時間が経過すること、所定の当選役（またはハズレ役）に当選すること、所定の当選役（またはハズレ役）に規定回数当選すること、などを挙げることができる。このように所定の条件を設けることにより、特別抽選確率遊技状態を有限に続くものとすることができる。従って、所定の条件を厳しく（つまり、成立しやすい条件にする）すれば、特別抽選確率遊技状態に頻繁に移行する態様としても過度の不利益を生じない（つまり、昇格と転落を頻繁に繰り返すことになるため）ことから、遊技者にいつでも特別抽選確率遊技状態に移行するかもしれないという期待を持たせてゲームを行わせることが可能となり、通常抽選確率遊技状態に転落したからといって遊技者が興趣を低下させてしまうといったことを極力回避することができる。

【００６２】

（解決手段８）

解決手段８は、解決手段１から７のいずれかに記載の遊技機において、前記特別抽選確率変更実行手段は、前記特別遊技状態が終了すると、次回より開始されるゲームから前記特別抽選確率変更手段による前記当選役の抽選確率の変更を実行させることを特徴とする遊技機である。

【００６３】

解決手段８によれば、特別遊技状態が終了すると、次回のゲーム（特別遊技状態の終了後に開始されるゲーム）から当選役のうち少なくとも１つの当選役についての抽選確率が特別な抽選確率に変更されたゲームが開始される（特別抽選確率遊技状態に遊技状態が移行する）。従って、特別遊技状態にて大量の遊技価値の獲得機会を得た後、さらに遊技者にとって有利さの度合いが高い遊技状態に移行することとなり、例えば、特別抽選確率遊技状態に移行してから短いゲーム回数で特別当選役に当選した場合などは、短時間で大量の遊技価値（複数回、特別当選役に当選すればその分だけ特別当選役の特典が付与されるから）の獲得も期待できることになる。これにより特別遊技状態が終了すると起こりやすい遊技者の興趣の低下を招きづらくすることができる。

【００６４】

（解決手段９）

解決手段９は、解決手段１から８のいずれかに記載の遊技機において、前記特別抽選確率遊技状態制御手段が、前記特別抽選確率遊技状態において遊技の進行に関する動作態様を前記通常確率抽選遊技状態から変化させて前記通常抽選確率遊技状態と遊技状態を異ならせることを特徴とする遊技機である。

【００６５】

解決手段９によれば、遊技状態が特別抽選確率遊技状態に移行すると、遊技機の内部及び外部の動作を伴う制御（可動表示体の回転動作を通常抽選確率遊技状態でのゲームとは異なる動作としたり、ランプ等の発光態様を通常抽選確率遊技状態から変化させたりする制御）を行う。即ち、特別抽選確率遊技状態を通常抽選確率遊技状態の動作制御と外見上の動作制御の異なる別の遊技状態とすることができる。これにより、遊技機の見た目からも現在の遊技状態が通常抽選確率遊技状態とは異なることを遊技者に認識させることができる。また、通常抽選確率遊技状態と異なることで、遊技者に様々な期待（例えば、特別当選役に当選しやすい状態になる、遊技価値の消費を抑えたゲームを行えるなど）を持たせて遊技者の興趣の低下を招きづらくすることができる。

【００６６】

（解決手段１０）

解決手段１０は、解決手段１から９のいずれかに記載の遊技機において、前記特別遊技状態制御手段が、前記特別遊技状態において遊技の進行に関する動作態様を、前記通常抽選確率遊技状態または前記特別抽選確率遊技状態から変化させて前記通常抽選確率遊技状態及び前記特別抽選確率遊技状態と遊技状態を異ならせることを特徴とする遊技機である。

【００６７】

解決手段１０によれば、遊技状態が特別遊技状態に移行すると、遊技機の内部及び外部の動作を伴う制御（可動表示体の回転動作を通常抽選確率遊技状態でのゲームとは異なる動作としたり、ランプ等の発光態様を通常抽選確率遊技状態または特別抽選確率遊技状態から変化させたりする制御、図柄表示部内で該当図柄の組み合わせが有効となる表示位置を変更したり、本来の当選役の特典とは異なる内容の特典を付与したりする制御など）を行う。即ち、特別遊技状態を通常抽選確率遊技状態または特別抽選確率遊技状態の動作制御と外見上の動作制御の異なる別の遊技状態とすることができる。これにより、遊技機の見た目からも現在の遊技状態が特別遊技状態であることを遊技者に認識させることができる。また、特別遊技状態でのゲームで大量の遊技価値の獲得ができるという遊技者の期待感を高めることもできる。

【００６８】

（解決手段１１）

解決手段１１は、解決手段１から１０のいずれかに記載の遊技機において、前記特別抽選確率変更手段が、少なくとも１つの当選役として前記特別当選役の抽選確率を前記通常の抽選確率から前記特別な抽選確率に変更させることを特徴とする遊技機である。

【００６９】

解決手段１１によれば、抽選確率を変更させる当選役には、特別当選役が必ず含まれる

。従って、特別抽選確率遊技状態では、特別当選役の抽選確率が通常抽選確率遊技状態に比して高く変更されることになる。つまり、特別抽選確率遊技状態でのゲームでは、通常抽選確率遊技状態に比べて特別当選役に当選し易い状態であるといえる。従って、遊技者が大量の遊技価値を獲得するためには、特別抽選確率遊技状態に移行する機会をいかに多く得ることができるかということになる。

【００７０】

また、少なくとも１つの当選役として特別当選役を選ぶことによって、さらにその他の当選役のいずれかをも特別抽選確率変更手段によりその抽選確率を変更させる対象とすることもできる（これを追加対象当選役という）。このような場合、特別抽選確率遊技状態では、特別当選役に加えてその他の当選役（追加対象当選役）についても当選し易い状態となる。

【００７１】

従って、特別抽選確率遊技状態では、遊技者が大量の遊技価値を獲得できる可能性が高まるとともに、さらに追加して価値（追加価値）を付与することも可能となり、遊技者の興趣の著しい低下を招きづらくすることができる。なお、ここでいう追加価値とは、例えば、追加対象当選役として再ゲーム役を選ぶと、遊技価値をあまり減らさずに特別抽選確率遊技状態でのゲームを行うことができたり、または、追加対象当選役として一般小役を選ぶと、遊技価値を増加さながら特別抽選確率遊技状態でのゲームを行うことができたりすることをいう。

【００７２】

（解決手段１２）

解決手段１２は、解決手段１から１１のいずれかに記載の遊技機において、前記一般小役が、複数種類の一般小役を含むことを特徴とする遊技機である。

【００７３】

解決手段１２によれば、一般小役には複数の種類が存在することになる。これに伴い、各々の一般小役に対応する当選役図柄も複数の種類に対応してそれぞれ設けられることになる。あるいは、一般小役として有効となる図柄の組み合わせも複数種類設けられることになる。

【００７４】

さらに複数種類の一般小役には「当選役図柄の組み合わせとして少なくとも１つの当選役図柄を含むだけで当選役として有効となる単小役」を設けてもよい。即ち、単小役とは、全ての可動表示体が停止した際の当選役図柄の組み合わせに１つの当選役図柄（ここでは単小役に対応する単小役図柄）が含まれていれば、（単小役に対応する）特典を付与することができる当選役ということになる。このような単小役には、遊技者が全ての可動表示体を停止させる操作の負担（つまり、当選役図柄の組み合わせを停止させるために毎回全ての可動表示体の停止操作に集中しなければならない負担）を軽減させる役割を持たせることができる。

【００７５】

以上のように、一般小役に複数の種類を設けることにより、図柄表示部内で表示される図柄の組み合わせ態様を多様化させることが可能となり、遊技者に単調な印象を与えることを回避することができる。

【００７６】

（解決手段１３）

解決手段１３は、解決手段１から１２のいずれかに記載の遊技機において、前記特殊契機役が、対応する図柄の組み合わせとして、複数の異なる種類の図柄を含むことを特徴とする遊技機である。

【００７７】

解決手段１３によれば、特殊契機役には、それ専用の当選役図柄（遊技者が特殊契機役として認識できる図柄、つまり、特別当選役図柄や一般小役図柄のような象徴的な図柄）を設けずに複数の異なる種類の図柄の組み合わせとしている。この複数の異なる図柄には

特別当選役図柄や一般小役図柄、あるいは再ゲーム役図柄などを含めることができる。このような一見するとバラバラな図柄の組み合わせは内部抽選の結果がハズレとなった場合に表示される態様である。従って、ハズレと同様な図柄の組み合わせを特殊契機役に対応する図柄の組み合わせとすることにより、バラバラな図柄の組み合わせ、即ちハズレという遊技者の意識を変えさせることができる。これにより、図柄の組み合わせを最後まで確認する前にハズレと判断できてしまうこと（複数の可動表示体の全てを停止させる前にハズレと判断できてしまうこと）を回避することができる。特殊契機役は遊技者に歓迎される当選役（遊技状態を特別抽選確率遊技状態に昇格させる当選役）であるため、特に通常抽選確率遊技状態でのゲームにおいては、全ての可動表示体を停止させるまで遊技者の興趣の低下を招きづらくすることができる。

【００７８】

（解決手段１４）

解決手段１４は、解決手段１から１３のいずれかに記載の遊技機において、前記特殊条件役が、対応する図柄の組み合わせとして、複数の異なる種類の図柄を含むことを特徴とする遊技機である。

【００７９】

解決手段１４によれば、特殊条件役についても、特殊契機役と同様に、それ専用の当選役図柄（遊技者が特殊条件役として認識できる図柄、つまり、特別当選役図柄や一般小役図柄のような象徴的な図柄）を設けずに複数の異なる種類の図柄の組み合わせとしている。この複数の異なる図柄には特別当選役図柄や一般小役図柄、あるいは再ゲーム役図柄などを含めることができる。このような一見するとバラバラな図柄の組み合わせは内部抽選の結果がハズレとなった場合に表示される態様である。従って、ハズレと同様な図柄の組み合わせを特殊条件役に対応する図柄の組み合わせとすることにより、バラバラな図柄の組み合わせ、即ちハズレという遊技者の意識を変えさせることができる。これにより、図柄の組み合わせを最後まで確認する前にハズレと判断できてしまうこと（複数の可動表示体の全てを停止させる前にハズレと判断できてしまうこと）が回避されるため、遊技者の興趣の低下を招きづらい。

【００８０】

また、特殊条件役は、遊技者にとっては歓迎し難い当選役（遊技状態を通常抽選確率遊技状態に転落させる当選役）であるため、特に特別抽選確率遊技状態でのゲームにおいては、遊技者は特殊条件役よりむしろハズレを期待するようになるので、全ての可動表示体を停止させるまで遊技者をハラハラドキドキさせて興趣の低下を招きづらくすることができる。

【００８１】

（解決手段１５）

解決手段１５は、解決手段１から１４のいずれかに記載の遊技機において、遊技機の外部に向けて複数の演出表示態様を表示するための表示手段と、前記表示手段による演出表示態様を前記内部抽選の当選結果に基づいて所定の演出表示態様を実行させる演出表示態様実行手段と、前記演出表示態様実行手段が実行する前記演出表示態様として、前記内部抽選の当選結果を遊技者に示唆する当選役示唆演出、前記内部抽選の当選結果を遊技者に告知する当選役告知演出、前記特別当選役に当選したことが確定したことを告知する確定告知演出及び前記特殊契機役及び前記特殊条件役に当選したことを教示する特別教示演出のいずれかを実行させるかを決定する演出表示態様決定手段とを更に備えたことを特徴とする遊技機である。

【００８２】

解決手段１５によれば、本発明の遊技機は遊技機の外部に向けて様々な演出表示態様を表示させる表示手段をさらに備える。これは、遊技者に当該遊技機でのゲームを視覚的に十分に楽しませることができるものである。表示手段としては、液晶ディスプレイやＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ　Ｄｉｓｐｌａｙ）、ドットＬＥＤ、更にはランプ等を挙げることができる。そして、演出表示態様には、内部抽選の当

選結果を遊技者に示唆する当選役示唆演出と、内部抽選の当選結果を遊技者に告知する当選役告知演出と、特別当選役に当選したことが確定していることを告知する確定告知演出と、特殊契機役及び特殊条件役に当選したことを所定の割合で教示する特別教示演出が少なくとも含まれている。なお、上記のいずれの演出表示態様にも該当しない演出として通常表示演出を含めるものとしてもよい。この通常表示演出は特に何の演出を行わない場合（例えば、静止画像を表示させ続けるなど）も含めることができる。

【００８３】

上記の演出表示態様のうち、特別教示演出は所定の割合で選ばれるものである。これは解決手段１及び解決手段２で説明した回避実行手段、阻止不実行手段による動作制御が選択された場合に実行される演出表示態様としてその効果を十分に発揮することができる。つまり、特殊条件役に当選したことを特別教示演出により遊技者が知ることとなれば、特殊条件役を回避することが容易になり、また特殊契機役に当選したことを同様に遊技者が知ることができれば、特殊契機役の特典を獲得することが容易になるということである。従って、特別教示演出は遊技者にとって有益な演出表示態様ということになり、この演出が行われることを遊技者が期待しながらゲームを行うことができる。よって、遊技者の興趣の低下を招きづらいものとすることができる。

【００８４】

特別教示演出を除く上記の演出表示態様のうち、いずれの演出が選ばれるかについては、内部抽選の当選結果に基づいてそのとき選ばれた演出が実行される。また、遊技状態に基づいていずれかの演出が選ばれるものとしてもよい。このとき実行される演出を手掛かりとして、遊技者は内部抽選の当選結果を察知することや、あるいは現在の遊技状態を推測することが可能となる。

【００８５】

なお、内部抽選の当選結果や遊技状態に基づかずにいずれかの演出を選択する態様としてもよい。このようにすると、実行された演出と、ゲーム結果が必ずしも合致しない場合が生じることになる。言い換えれば、「内部抽選の当選結果または現在の遊技状態に基づくことなく、あるいは異なる演出表示態様を実行させることができる」という別の構成としてもよい。ここでいう「合致」とは、内部抽選の当選結果に対応した演出、あるいは遊技状態に対応した演出が実行され、その演出が行なわれたゲームでのゲーム結果と、実行された演出の意味する内容（遊技者に示唆する内容）とが同じものであった場合のことをいう。これは、例えば、内部抽選の当選結果が再ゲーム役となり、当該ゲームでは再ゲーム役であることを告知する当選役告知演出が実行されるといったことである。

【００８６】

一方、上記の別構成の場合、例えば、内部抽選の当選結果が特別当選役となり、当該ゲームではハズレであることを示唆する当選役示唆演出が実行されるといったことである。また、実行された演出内容とゲーム結果が完全に否定された場合（完全に合致しない）を除けば、必ずしも完全に合致しなくてもよい。さらに上記のような合致しない演出を実行させるのは特別当選役や特殊契機役などの遊技者にとって有利さの度合いの高い当選役に限定すれば、演出内容とゲーム結果が合致しなかった場合、遊技者に特別当選役あるいは特殊契機役に当選したかもしれないという期待感を持たせることができる。

【００８７】

本発明の遊技機では、さらに別の構成として「遊技機の外部に向けて音色を発生させる音色発生手段をさらに備え、音色発生手段は、演出表示態様として実行される演出に基づいて、それぞれに対応した音色を発生させる」を加えてもよい。即ち、表示手段により演出が実行される場合、並行して音色発生手段からも効果音や祝福音等を発生させることができる。音色発生手段としては、スピーカやブザー、ベル（鐘、鈴）等を挙げることができる。また、実行されている演出に対応しない効果音（音色）を発生させるものとすれば、実行された演出内容に合っていない音色によって遊技者の注意を惹くことができる。なお、この音色発生手段及び前述の表示手段はともに備えた構成としてもよいし、いずれか一方を備えた構成としてもよい。このように表示手段と音色発生手段とによって視覚的に

も、聴覚的にも遊技者に刺激を与えることができる。このような視覚的、聴覚的な刺激を与えることにより遊技者の興趣の低下を招きづらいものとすることができる。

【００８８】

（解決手段１６）

解決手段１６は、解決手段１５に記載の遊技機において、前記演出表示態様決定手段が、内部抽選の当選結果が特定の当選役であっても、その当選役に対応する演出表示態様を専用的な演出として限定することなく他の当選役に対応する演出表示態様をも選択し得ることを特徴とする遊技機である。

【００８９】

解決手段１６によれば、それぞれの演出を特定の当選役に対応するだけの専用的に固定された演出とはしない。即ち、「内部抽選の当選結果に対して、いずれの演出を実行させるかを選択的に決める」ことができる。ここでいう「選択的に決める」とは、抽選で決めることや、予め決められた順番通りに選び出していく等のことをいう。つまり、１つの演出が１つのゲーム結果に対応するのではなく、流動的に演出とゲーム結果を変えることが可能となる。従って、それぞれの演出に対応する結果が専用的な演出しかなく演出を見ただけで容易にゲーム結果が判断（あるいは予想）できてしまうといった遊技者の興趣の低下を招きづらい。

【００９０】

（解決手段１７）

解決手段１７は、解決手段１５または１６に記載の遊技機において、前記演出表示態様実行手段が、前記演出表示態様のいずれかを実行させることを決定した場合、その該当する前記演出表示態様を、遊技価値の投入が行われ、ゲームの開始操作を受けて、この後、遊技者による複数回の停止操作が順次受け付けられることで全ての前記可動表示体の回転が停止し、前記図柄表示部内での図柄の表示態様に基づいて１回のゲームが終了するまでの期間内で実行することを特徴とする遊技機である。

【００９１】

解決手段１７によれば、遊技状態あるいは内部抽選の当選結果に基づいて演出表示態様のうちいずれか１つの演出が選択されて表示手段により表示されることになる。このとき実行される演出から、遊技者は現在の遊技状態を推測することや、あるいはゲーム結果と照らし合わせて内部抽選の当選結果を確認することができる。

【００９２】

演出表示態様のうち、当該ゲーム（今回のゲーム）で実行されることが決まった演出は、当該ゲームが開始されてから終了するまでの期間であれば、いずれのタイミングでも実行させることができる。即ち、遊技者による遊技価値の投入とゲームの開始操作が行なわれ、可動表示体が回転を開始し、この後遊技者による停止操作が受け付けられ、可動表示体が全て停止して図柄の表示態様に基づいて当該ゲームの結果が判断されるまでの任意のタイミングで演出を実行させることができるのである。従って、固定されたタイミングで演出が行われるといった単調なものではなくなり、ランダム（不規則的に）に演出が行われることとなり、遊技者の興趣の低下を招きづらくすることができる。

【００９３】

（解決手段１８）

解決手段１８は、解決手段１に記載の遊技機において、前記図柄表示部が、遊技機本体の前面側に位置することを特徴とする遊技機である。

【００９４】

解決手段１８によれば、図柄表示部が遊技機の前面に位置されることにより、遊技者が当該遊技機に相対してゲームを進めることができる。ここで図柄表示部は、遊技者に見やすい位置であれば、当該遊技機の前面側のいずれの位置に設けることもできる。従って、遊技者がゲームを進め易い環境（例えば、長時間にわたりゲームを行う場合などに疲労を軽減できる等）を提供することができる。

【００９５】

（解決手段１９）

解決手段１９は、解決手段１から１８のいずれかに記載の遊技機において、１回のゲームごとに遊技価値の掛け数を決定する掛け数決定手段と、前記掛け数決定手段により掛け数が決定された状態で遊技者の始動操作を受け付ける始動操作手段と、表面に複数種類の図柄を含む環状の図柄列が形成された複数の可動表示体を回転させて図柄の表示を変動させる一方、前記可動表示体の回転を停止させて前記各可動表示体について前記図柄列の一部を構成する所定個数分の図柄群を遊技機本体の前面側にて表示可能とする図柄表示部と、前記可動表示体の回転を個々に停止させるべく個々の前記可動表示体について前記停止操作を受け付ける停止操作手段と、前記始動操作手段にて前記始動操作が受け付けられると前記可動表示体の回転を開始し、前記可動表示体の回転中に前記停止操作手段にて前記停止操作が受け付けられると、前記停止操作の受け付け順に前記可動表示体を停止させる可動表示体駆動手段と、前記停止操作手段により受け付けられた順番に従って前記可動表示体を停止させる制御を行う停止制御手段と、１回のゲームにつき、前記可動表示体駆動手段により全ての前記可動表示体が停止されると、前記全ての可動表示体の停止時における図柄の組み合わせ態様に基づき、必要に応じて規定数の遊技価値を遊技者に与える遊技価値付与手段と、前記特別遊技状態制御手段により遊技状態が前記特別遊技状態に制御されると、前記通常遊技状態に比して遊技者に付与する遊技価値の付与機会を増加させる遊技価値付与機会増加手段とを更に備えたことを特徴とする遊技機である。

【００９６】

解決手段１９によれば、本発明は遊技者が１回のゲームを行うのに必要な遊技価値（メダル、コイン、遊技球など）の掛け数を決めた状態で始動操作を行った後に、遊技者による停止操作が受け付けられると、その受け付け順に前述の可動表示体の回転を停止させるスロットマシンに代表される回胴式遊技機に適用することができる。スロットマシン等の回胴式遊技機では、遊技者により始動操作が行われた後、遊技者により停止操作がなされない限り、可動表示体（スロットマシン等では、リール、ドラムなどと呼ばれる）は回転を続ける。また全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部に表示された図柄の組み合わせに基づいて、必要に応じて遊技価値が遊技者に付与される。こうして遊技者は遊技価値を掛けてから可動表示体を回転させ、そして停止させるという一連の操作を繰り返しながらゲームを進めていくこととなる。そのうえで、図柄表示部に表示された図柄の組み合わせ態様によって、例えば、前述の一般小役等であれば、該当する一般小役に対応した遊技価値の付与が行われる。また、前述の特別遊技状態であれば通常抽選確率遊技状態に比べて遊技価値の付与機会が集中して与えられることになる。このように遊技者は１回１回のゲームごとの結果に応じて遊技価値を減らしたり、増やしたりしながらゲームを進めていき、できるだけ多くの遊技価値を獲得することに喜びを見出すことになる。

【００９７】

（解決手段２０）

解決手段２０は、１回のゲームごとに遊技価値の掛け数を決定する掛け数決定手段と、前記掛け数決定手段により掛け数が決定された状態で遊技者の始動操作を受け付ける始動操作手段と、表面に複数種類の図柄を含む環状の図柄列が形成された複数の可動表示体を回転させて図柄の表示を変動させる一方、前記可動表示体の回転を停止させて前記各可動表示体について前記図柄列の一部を構成する所定個数分の図柄群を遊技機本体の前面側にて表示可能とする図柄表示部と、前記可動表示体の回転を個々に停止させるべく個々の前記可動表示体について前記停止操作を受け付ける停止操作手段と、前記始動操作手段にて前記始動操作が受け付けられると前記可動表示体の回転を開始し、前記可動表示体の回転中に前記停止操作手段にて前記停止操作が受け付けられると、前記停止操作の受け付け順に前記可動表示体を停止させる可動表示体駆動手段と、前記停止操作手段により受け付けられた順番に従って前記可動表示体を停止させる制御を行う停止制御手段と、１回のゲームにつき、前記可動表示体駆動手段により全ての前記可動表示体が停止されると、前記全ての可動表示体の停止時における図柄の組み合わせ態様に基づき、必要に応じて規定数の遊技価値を遊技者に与える遊技価値付与手段と、前記特別遊技状態制御手段により遊技状

態が前記特別遊技状態に制御されると、前記通常遊技状態に比して遊技者に付与する遊技価値の付与機会を増加させる遊技価値付与機会増加手段と、１回のゲームごとに予め決められた複数の当選役及びハズレ役の中からいずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、前記内部抽選手段により行われる前記内部抽選に予め決められた通常の抽選確率を適用して前記内部抽選の結果を判断する通常抽選判断手段と、前記通常抽選判断手段とは別に、前記内部抽選手段により行われる前記内部抽選に前記通常の抽選確率に代えて、前記通常の抽選確率に比して抽選確率が高い特別な抽選確率を適用して前記内部抽選の結果を判断する特別抽選判断手段と、前記内部抽選手段による内部抽選で当選した当選役に対応する図柄に基づいて前記複数の可動表示体の停止を制御する可動表示体停止制御手段と、前記可動表示体停止制御手段により前記複数の可動表示体の停止制御が行われた結果、前記複数の可動表示体が停止した場合に前記図柄の表示態様として所定個数分の図柄群を表示可能とする図柄表示部と、前記図柄表示部内に表示された所定個数分の図柄群を前記複数の可動表示体にまたがって見た場合に、各々の前記可動表示体について少なくとも１つの図柄を選び出してできる組み合わせのうち、前記当選役に対応する図柄の組み合わせが表示されたときにその組み合わせを有効とする表示位置を決定する有効表示位置決定手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記有効表示位置決定手段により決定された前記有効表示位置に前記当選役に対応する図柄の組み合わせが表示されたか否かを判定する当選役図柄表示判定手段と、前記内部抽選の当選役として、一般的な通常遊技状態と比べて遊技者にとって有利さの度合いの高い特別遊技状態へ移行させる特別当選役と、前記内部抽選の当選役として、前記特別当選役とは別に当該ゲームの結果として遊技価値を与える一般小役と、前記内部抽選の当選役として、改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲームの掛け数が次回のゲームに持ち越される再ゲーム役と、前記内部抽選の当選役として、少なくとも１つ以上の当選役の抽選確率を前記通常の抽選確率から前記特別な抽選確率に変更させた特別抽選遊技状態へ移行させる特殊契機役と、前記内部抽選の当選役として、前記特別抽選遊技状態を終了させて前記当選役の抽選確率を前記特別な抽選確率から前記通常の抽選確率に変更させた通常抽選確率遊技状態へ移行させる特殊条件役と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記特別当選役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、遊技価値の付与を伴わずに当該ゲームを終了させる当該ゲーム終了手段と、前記当該ゲーム終了手段により当該ゲームが終了すると、所定の条件が成立するまで前記特別遊技状態にてゲームの進行を制御する特別遊技状態制御手段と、前記特別遊技状態制御手段により前記特別遊技状態にてゲームの進行が制御されると、前記通常遊技状態に比して遊技者に付与する遊技価値の付与機会を増加させる遊技価値付与機会増加手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記一般小役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、前記一般小役に対応する規定数の遊技価値を遊技者に付与する一般小役遊技価値付与手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記再ゲーム役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲームの掛け数を持ち越して次回のゲームを実行させる再ゲーム実行手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記特殊契機役に対応する図柄の組み合わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、遊技価値の付与を伴わずに当該ゲームを終了させる特殊ゲーム終了手段と、少なくとも１つ以上の当選役の抽選確率を前記通常の抽選確率から前記特別な抽選確率に変更させる特別抽選確率変更手段と、前記特殊ゲーム終了手段により当該ゲームが終了すると、前記特別抽選確率変更手段による前記当選役の抽選確率の変更を実行させる特別抽選確率変更実行手段と、前記特別抽選確率変更実行手段による前記当選役についての抽選確率の変更が実行されたうえでゲームの進行を制御する特別抽選確率遊技状態制御手段と、前記特別抽選確率変更手段による抽選確率の変更が行われている前記当選役についての抽選確率を前記特別な抽選確率から前記通常の抽選確率に変更させる通常抽選確率変更手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記図柄表示部内に前記特殊条件役に対応する図柄の組み合

わせが表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、遊技価値の付与を伴わずに当該ゲームを終了させる特殊条件ゲーム終了手段と、前記特殊条件ゲーム終了手段により当該ゲームが終了すると、前記通常抽選確率変更手段による前記当選役の抽選確率の変更を実行させる通常抽選確率変更実行手段と、前記通常抽選確率変更実行手段による前記当選役についての抽選確率の変更が実行されたうえでゲームの進行を制御する通常抽選確率遊技状態制御手段と、前記特別抽選確率遊技状態制御手段により前記特別抽選確率遊技状態にてゲームの進行が制御されている状態で前記内部抽選の結果として前記特殊条件役が得られた場合、前記図柄表示部内に前記特殊条件役に対応する図柄の組み合わせが表示されることを回避する回避実行手段と、前記回避実行手段による前記回避が実行されたことにより、前記図柄表示部内に前記特殊条件役に対応する図柄の組み合わせが表示されていないことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、前記内部抽選の結果として前記特殊条件役が得られた場合であっても前記特別抽選遊技状態を継続させる特別抽選確率遊技状態継続手段と、前記特別抽選確率遊技状態制御手段により前記特別抽選確率遊技状態にてゲームの進行が制御されている状態で前記内部抽選の結果として前記特殊条件役が得られた場合、前記回避手段による前記回避を実行させずに前記図柄表示部内に前記特殊条件役に対応する図柄の組み合わせを表示させる回避不実行手段と、前記回避実行手段及び前記回避不実行手段のいずれかを選択する場合、前記回避実行手段を優先的に選択する優先選択手段と、前記優先選択手段により前記回避実行手段が優先的に選択される状態にてゲームの進行を制御する優先選択状態制御手段と、前記通常抽選確率遊技状態制御手段により前記通常抽選確率遊技状態にてゲームの進行が制御されている状態で前記内部抽選の結果として前記特殊契機役が得られた場合、前記図柄表示部内に前記特殊契機役に対応する図柄の組み合わせが表示されることを阻止する阻止実行手段と、前記阻止実行手段による前記阻止が実行されたことにより、前記図柄表示部内に前記特殊契機役に対応する図柄の組み合わせが表示されていないことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、前記内部抽選の結果として前記特殊契機役が得られた場合であっても前記通常抽選遊技状態を継続させる通常抽選確率遊技状態継続手段と、前記通常抽選確率遊技状態制御手段により前記通常抽選確率遊技状態にてゲームの進行が制御されている状態で前記内部抽選の結果として前記特殊契機役が得られた場合、前記阻止手段による前記阻止を実行させずに前記図柄表示部内に前記特殊契機役に対応する図柄の組み合わせを表示させることを許容する阻止不実行手段と、前記阻止実行手段及び前記阻止不実行手段のいずれかを選択的に決定する特殊選択決定手段とを具備したことを特徴とする遊技機である。

【００９８】

解決手段２０によれば、本発明は遊技者が１回のゲームを行うのに必要な遊技価値（メダル、コイン、遊技球など）の掛け数を決めた状態で始動操作を行った後に、遊技者による停止操作が受け付けられると、その受け付け順に前述の可動表示体の回転を停止させるスロットマシンに代表される回胴式遊技機に適用することができる。スロットマシン等の回胴式遊技機では、遊技者により始動操作が行われた後、遊技者により停止操作がなされない限り、可動表示体（スロットマシン等では、リール、ドラムなどと呼ばれる）は回転を続ける。また全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部に表示された図柄の組み合わせに基づいて、必要に応じて遊技価値が遊技者に付与される。こうして遊技者は遊技価値を掛けてから可動表示体を回転させ、そして停止させるという一連の操作を繰り返しながらゲームを進めていくこととなる。そのうえで、図柄表示部に表示された図柄の組み合わせ態様によって、例えば、前述の一般小役等であれば、該当する一般小役に対応した遊技価値の付与が行われる。また、前述の特別遊技状態であれば通常抽選確率遊技状態に比べて遊技価値の付与機会が集中して与えられることになる。このように遊技者は１回１回のゲームごとの結果に応じて遊技価値を減らしたり、増やしたりしながらゲームを進めていき、できるだけ多くの遊技価値を獲得することに喜びを見出すことになる。

【００９９】

１回のゲームごとに行われる内部抽選は、遊技者の開始操作を契機として行われる。こ

こでいう「内部」とは、抽選の中味が遊技者に知らされておらず、遊技者の知覚できないところで抽選が行われることを表したものであり、実際に内部抽選は遊技機の動作を制御する制御装置（制御基板）にて行われる。内部抽選手段の行う内部抽選の方法としては、所定の数値範囲内（最小乱数値から最大乱数値までの範囲内）で乱数を発生させておき、その中から１回のゲームごとに乱数を１つ取得すると、この取得した１つの乱数の値を予め決められた当たり値と比較することで抽選結果を判断するものが挙げられる。

【０１００】

内部抽選では複数種類の当選結果とそれぞれの当選結果に対応する当選役が予め決められている。これらの当選役は、種類別に乱数の当たり値が割り当てられている。当たり値には当選役ごとに幅（数値範囲）が設けられており、取得された乱数の値がいずれかの当たり値の範囲内にあれば、その当たり値に対応する当選役に当選したと判断される。このような内部抽選の仕組みでは、全乱数値（所定の数値範囲内）に占める当たり値の数の割合から当選役の当選確率が算出される。

【０１０１】

通常の遊技状態においては、当選役別に予め決められた所定の抽選確率（通常の抽選確率）にしたがい、通常抽選判断手段により内部抽選でいずれかの当選役が得られたかが判断される。ここでいう「通常の遊技状態」とは、いわゆる一般的な通常遊技状態（通常抽選確率遊技状態）のことを指し、特定の当選役について有利な条件が設けられたり、あるいは特定の当選役について不利な条件が設けられたりしていない、フラットな状態のことをいう。つまり、通常遊技状態とは、遊技者に特別に有利となる特典を与えたり、反対に不利となる特典を与えたりすることのない遊技状態のことである。よって、通常の抽選確率は通常遊技状態で行われる内部抽選の当選結果を判断する抽選確率ということになる。

【０１０２】

また、特定の当選役についてその抽選確率が、上記の通常の抽選確率と比べて高い特別な抽選確率を通常の抽選確率とは別に設けている。特定の当選役についての抽選確率に特別な抽選確率が適用されている場合は、特別抽選判断手段により内部抽選でいずれかの当選役が得られたかが判断される。この特別抽選判断手段により内部抽選の当選結果が判断される遊技状態を、通常遊技状態（通常抽選確率遊技状態）と区別するために「特別抽選確率遊技状態」と呼ぶ。「特別抽選確率遊技状態」では、特定の当選役の抽選確率が通常の抽選確率に比べて高い抽選確率となるため、特定の当選役については有利な条件が設けられていることになる。つまり、「内部抽選で特定の当選役に当選しやすい状態にある」ということである。また、特定の当選役に当選しやすい状態とは、特定の当選役の当たり値の範囲（幅）が通常の抽選確率における特定の当選役の当たり値の範囲（幅）に比べて広くなっているということでもある。

【０１０３】

１回のゲームで行われた内部抽選の当選結果は、少なくとも当該ゲームでは維持されている。当選役のなかには、当該ゲーム限りで結果が破棄されるものもあれば、次回以降のゲームまで持ち越されるものもある。

【０１０４】

上記の当選役には、遊技価値の付与を伴う一般小役と、通常遊技状態と比べて遊技者にとって有利さの度合いの高い特別遊技状態に移行させる契機となる特別当選役、改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲーム（今回のゲーム）の掛け数が次回のゲームに持ち越される再ゲーム役とが含まれている。これらの当選役にはそれぞれ対応する図柄が予め決められており、以下では、この当選役に対応する図柄のことを、当選役図柄と呼ぶ。

【０１０５】

また、当選役のなかには上記の当選役とは別に、少なくとも１つの当選役についての抽選確率に前述の特別な抽選確率を適用させた特別抽選確率遊技状態へ移行させる契機となる特殊契機役、特別抽選確率遊技状態を終了させる契機となる特殊条件役もある。

【０１０６】

図柄は、遊技者が視覚によって個々を識別することができる絵、記号、マーク、飾り文

字等を意味する。これらの図柄は遊技者が本発明の遊技機でゲームをする際の目印（可動表示体を停止させる際の目安）とすることができる。この図柄のなかには、上記の当選役図柄や、当選役図柄に該当しない図柄（ハズレ図柄）を含むことができる。これらの図柄はそれぞれの可動表示体に所定個数分が付されている。遊技者により全ての可動表示体の停止操作が受け付けられると、そのときの内部抽選の当選結果に基づいて各可動表示体の停止制御が行われる。

【０１０７】

図柄表示部は、各可動表示体の図柄を所定個数分の図柄群として表示することが可能となっており、遊技者は可動表示体の回転中は回転している図柄群を、あるいは可動表示体の停止時には所定個数分の図柄群を図柄表示部内に視認することができる。そして、最終的に全ての可動表示体が停止すると可動表示体ごと図柄表示部内に停止した図柄からなる図柄群が形成される。この図柄表示部内に表示された図柄群からなる態様が最終的な図柄の表示態様となる。

【０１０８】

また、上記の所定個数分の図柄数を増減させることにより、図柄表示部内に表示される図柄の総個数を増減させることもできる。つまり、図柄表示部内に表示される図柄の最大個数は、「所定個数×可動表示体の数」として表すことができ、所定個数をＮとした場合、Ｎの値が大きくなればなるほど図柄表示部内に表示される図柄の最大個数が増えることになる。また、可動表示体の数を増やせば、その分だけ図柄表示部内に表示される図柄最大個数も増えることになる。従って、図柄表示部内で表示される図柄の表示態様のバリエーションを増やし、内部抽選の当選結果が同一のものであったとしても、異なる図柄の表示態様を多数表示することができるため、単調な（あるいはバリエーションの少ない）図柄の表示態様となってしまうことを回避することができる。

【０１０９】

また、各可動表示体の停止により図柄表示部内に表示される図柄群のうち、それぞれの可動表示体から少なくとも１つずつ図柄を選び出したときにできる全ての可動表示体にまたがった図柄の組み合わせのうち、有効となる表示位置が決められる。ここでいう「有効となる表示位置」とは、全ての可動表示体の停止時に特定の当選役に対応する図柄の組み合わせが表示された場合に、特定の当選役に対応する特典を付与させることのできる図柄表示部内での表示位置のことをいう。つまり、内部抽選の抽選結果として得られた当選役に対応する当選役図柄の組み合わせが図柄表示部内の「有効となる表示位置」に表示されて初めてその当選役に対応した特典を得ることができることになる。

【０１１０】

「有効となる表示位置」は、図柄表示部内での並び、組み合わせ等を意味し、一般的には複数の可動表示体にまたがる水平または斜めの並び（直線型となる形）の組み合わせのことをいう。直線型以外の形の組み合わせとしては、への字型、Ｖ字型、折れ曲がり型、ジグザグ型となる形が組み合わせとして挙げられる。これらの組み合わせのうち、複数種類が同時に有効となる態様とすることもできる。つまり、直線型及びＶ字型のいずれかの有効となる表示位置に特定の当選役に対応する図柄が停止すれば特定の当選役に対応する特典を付与することができることになる。

【０１１１】

また、遊技価値の掛け数に応じて有効となる表示位置を変更させることもできる。即ち、「１回のゲームごとに掛けられた遊技価値の掛け数に応じて図柄表示部内の有効となる表示位置を変更させる」ということである。これにより、例えば遊技価値の掛け数を増やせば、図柄表示部内で有効となる表示位置を増やしたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、図柄表示部内で有効となる表示位置を減らしたりすることができる。従って、遊技価値の掛け数をできる限り多くしてゲームを行えば、いずれかの当選役に当選している場合、それだけ該当する当選役図柄が有効となる表示位置に表示される可能性が高くなる（表示させやすくなる）。

【０１１２】

更に、有効となる表示位置を各可動表示体から複数個の図柄を選び出してできる組み合わせとすることもできる。これは例えば、図柄表示部内に表示されている各可動表示体からそれぞれ２個の図柄を抜き出して構成される組み合わせや、１つの可動表示体は３個の図柄を抜き出して、その他の可動表示体からは１個の図柄を抜き出して構成される組み合わせ、あるいは、各々の可動表示体から２個、２個、１個と図柄を抜き出して構成される組み合わせ等、少なくとも１つの可動表示体からは複数個の図柄を抜き出して構成された組み合わせとすることである。このような組み合わせは、各可動表示体から少なくとも１個の図柄を選び出して構成される組み合わせと比べると、どの組み合わせが有効になったかを遊技者が視認しづらいものとなる。

【０１１３】

全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部内の有効な表示位置にいずれかの当選役に対応する当選役図柄の組み合わせが表示されたか否かが当選役図柄表示判定手段によって判定される。ここで、当選役図柄の組み合わせとしては、全て同種類の当選役図柄の組み合わせや、全て異なる種類の当選役図柄の組み合わせ、少なくとも１組は同種類の当選役図柄を含んだ複数の異なる種類の当選役図柄の組み合わせ等が挙げられる。また、少なくとも１つの当選役図柄を含んだ組み合わせであれば、その他の図柄に関係なく当選役図柄の組み合わせとなるものを挙げることもできる。これらの当選図柄の組み合わせが図柄表示部内の有効となる表示位置に表示されたと判定されると、その当選役に対応した特典が付与されることとなる。

【０１１４】

図柄表示部内の有効となる表示位置に特別当選役に対応する特別当選役図柄からなる組み合わせが表示されると、遊技状態が特別遊技状態へ移行されることになる。この特別遊技状態では遊技者にとって有利な特典が付与される。ここで、特別遊技状態にて遊技者に付与される特典としては、大量の遊技価値を獲得させる機会の付与や、遊技価値を消費することなくゲームを進行させる機会の付与等が挙げられる。特に本発明の遊技機では、特別遊技状態では通常遊技状態に比して遊技価値の付与機会を増加させることができるため、特別遊技状態は、通常遊技状態に比べて遊技者にとっての有利さの度合いの高い遊技状態ということになる。従って、いかに多く特別当選役に当選することができるかという点が本発明の遊技機で遊技者が最も興味を抱くところとなる。

【０１１５】

また、特別遊技状態は、所定の条件が成立すると終了することになる。ここでいう所定の条件としては、予め決められた回数のゲーム数に達した場合や、予め決められた時間が経過した場合等が挙げられる。なお、前述の特殊条件役のように特別遊技状態を終了させる契機となる当選役を設けて、この当選役に当選した場合を所定の条件としてもよい。

【０１１６】

特別当選役図柄からなる組み合わせが表示された場合、そのゲーム結果としては遊技価値の付与を伴わず当該ゲーム（今回のゲーム）は終了することとなる。つまり、特別当選役図柄の組み合わせが表示された当該ゲームでは遊技価値の付与は行われない。そして、次回のゲーム開始時から特別遊技状態の特典が付与されることとなる。これにより、当該ゲームで遊技価値の付与等に取られる時間が短縮され、遊技者に速やかに特別遊技状態の特典を付与する（速やかに次回のゲームを開始させる）ことができる。

【０１１７】

なお、別の構成として、「特別当選役図柄からなる組み合わせが表示された場合に、そのゲーム結果として遊技価値の付与を伴わせる」とすることもできる。この場合、特別当選役に対応して付与される規定数の遊技価値を決めておくことで、遊技者が遊技価値を獲得したうえで、更に次回のゲームから特別遊技状態での特典を得ることができる。

【０１１８】

特別当選役図柄からなる組み合わせとして、少なくとも１つ以上の特別当選役図柄が含まれている組み合わせを含めることもできる。即ち、図柄表示部内で有効となる表示位置に１つの特別当選役図柄が表示されれば、特別当選役に対応する特典が付与されることに

なる。従って、遊技者の停止操作の時機がずれることにより、いつまでも特別当選役図柄を図柄表示部内の有効となる表示位置に停止させることができないという事態が回避され、これにより、遊技者が特別当選役図柄を表示させるまでに消費する遊技価値の量を軽減させることができる。

【０１１９】

図柄表示部内の有効となる表示位置に一般小役に対応する一般小役図柄からなる組み合わせが表示されると、一般小役に対応する特典として規定数の遊技価値が遊技者に付与されることになる。従って、一般小役に当選することが増えれば、それだけ遊技価値を増加させることも可能となるので、遊技価値を一方的に減らしてしまうといったことを軽減することができる。

【０１２０】

また、一般小役は複数の種類を設けるものとしてもよい。このとき設けたそれぞれの一般小役ごとに対応する当選役図柄も別々に設けたり、それぞれの一般小役ごとに応じて付与される遊技価値の規定数を異ならせたりすることにより、複数の一般小役に価値の差をつけたり、一般小役図柄の種類を増やすことができる。このように一般小役の種類を増やすと、全ての当選役の種類も増えることとなる。従って、様々な当選役に当選する可能性が増えるので、遊技者を飽きさせてしまうといった事態を極力減少させることができる。

【０１２１】

一般小役図柄からなる組み合わせについても、前述した特別当選役図柄の組み合わせと同様に、少なくとも１つ以上の一般小役図柄が含まれていればよいものとすることもできる。即ち、少なくとも１つの可動表示体についてだけ一般小役図柄が有効となる表示位置に表示されれば一般小役に対応する特典を得ることが得られることになる。従って、遊技者の停止操作の時機がずれたとしても、一般小役図柄を図柄表示部内の有効となる表示位置に停止させることができることとなり、遊技者の技量により生じる格差（いわゆる技術介入度）を極力抑えることができる。

【０１２２】

図柄表示部内の有効となる表示位置に再ゲーム役に対応する再ゲーム役図柄からなる組み合わせが表示されると、再ゲーム役に対応する特典として、遊技状態が再ゲーム状態へ移行されることになる。この再ゲーム状態とは、遊技者が改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲーム（今回のゲーム）の掛け数を持ち越して次回のゲームを実行させることができる状態のことをいう。つまり、再ゲーム役図柄からなる組み合わせが表示された場合、遊技者は遊技価値を新たに消費せずに１回分のゲームを行うことができることになる。従って、再ゲーム役に当選することが多くなれば、その分だけ遊技価値の消費を抑えることができ、遊技者が単位時間当たりに消費する遊技価値の量をある程度一定の範囲内に抑えることが可能となる。

【０１２３】

再ゲーム役図柄からなる組み合わせについても、前述した特別当選役図柄の組み合わせと同様、少なくとも１つ以上の再ゲーム役図柄が含まれていればよいもとすることもできる。即ち、少なくとも１つの可動表示体についてだけ再ゲーム役図柄を表示させれば再ゲーム役の特典が得られることになる。従って、遊技者の停止操作の時機がずれたとしても、再ゲーム役図柄を図柄表示部内の有効となる表示位置に停止させることができることとなり、遊技者の技量により生じる格差（いわゆる技術介入度）を極力抑えることができる。特に再ゲーム役については、遊技者が一方的に遊技価値を消費する事態を緩和させる当選役としての役割を持たせることができるので、内部抽選で再ゲーム役に当選となった場合には、遊技者の熟練度や技量に関わらず再ゲーム役図柄の組み合わせが表示されるものとすることが望ましい。これにより、遊技者が少なくとも再ゲーム役に対応する特典を平等に得ることが可能となる。

【０１２４】

図柄表示部内の有効となる表示位置に特殊契機役に対応する特殊契機役図柄からなる組み合わせが表示されると、遊技価値の付与は行われずに当該ゲーム（今回のゲーム）が終

了することとなる。つまり、特殊契機役図柄の組み合わせが表示された当該ゲームでは遊技価値の付与は行われない。そして、次回のゲーム開始時から特殊契機役に対応する特典として特別抽選確率遊技状態が開始されることとなる。これにより、当該ゲームで遊技価値の付与等に取られる時間が短縮され、速やかに特別抽選確率遊技状態でのゲームを開始させることができる。

【０１２５】

特殊契機役図柄からなる組み合わせについても、前述の各当選役図柄と同様に少なくとも１つ以上の特殊契機役図柄が含まれている組み合わせを含めることもできる。即ち、図柄表示部内で有効となる表示位置に１つの特殊契機役図柄が表示されれば、特殊契機役に対応する特典が付与されることになる。従って、遊技者の停止操作の時機がずれることにより、いつまでも特殊契機役図柄を図柄表示部内の有効となる表示位置に停止させることができないという事態が回避され、これにより、遊技者が特殊契機役図柄を表示させるまでに消費する遊技価値の量を軽減させることができる。

【０１２６】

本発明の遊技機では、特定の条件が成立すると、少なくとも１つの当選役についての抽選確率を変更させることができる。ここでいう抽選確率の変更とは、通常の抽選確率から特別な抽選確率に変更させることをいう。つまり、抽選確率が通常の抽選確率から特別な抽選確率に変更されるということにより、少なくとも１つの当選役については当選し易い状態となることを意味する。ここで、少なくとも１つの当選役としては、特別当選役をはじめとする複数の当選役の中からいずれかを選ぶことができる。言い換えれば、「少なくとも１つの当選役としていずれの当選役をも選択しうる」ということである。上記の特定の条件としては、特別遊技状態の終了後や、特殊ゲーム終了手段による当該ゲームの終了後を挙げることができる。

【０１２７】

一方、本発明の遊技機では、上記の特定の条件とは別の所定の条件が成立すると、特別な抽選確率に変更されている少なくとも１つの当選役についての抽選確率を変更させることができる。ここでいう抽選確率の変更とは、特別な抽選確率から通常の抽選確率に変更させることをいう。つまり、特別抽選確率遊技状態から通常抽選確率遊技状態への移行（または転落）ということである。また、上記の所定の条件は、後述する特殊条件ゲーム手段による当該ゲームの終了後とするが、さらに所定のゲーム回数終了後や、所定時間経過後を加えることもできる。

【０１２８】

特殊ゲーム終了手段によって当該ゲーム（今回のゲーム）が終了すると、次回のゲームから当選役のうち少なくとも１つの当選役についての抽選確率が特別な抽選確率に変更されたゲームが開始される（特別抽選確率遊技状態に遊技状態が移行する）。即ち、特殊契機役図柄からなる組み合わせが表示された場合、次に開始されるゲームからは、少なくとも１つの当選役については必ず特別な抽選確率で内部抽選が実行されることになる。従って、特別抽選確率遊技状態は通常抽選確率遊技状態に比べて当選しやすい当選役がある分だけ、遊技者にとって有利さの度合いが高い遊技状態であるといえる。

【０１２９】

図柄表示部内の有効となる表示位置に特殊条件役に対応する特殊条件役図柄からなる組み合わせが表示されると、遊技価値の付与は行われずに当該ゲーム（今回のゲーム）が終了することとなる。つまり、特殊条件役図柄の組み合わせが表示された当該ゲームでは遊技価値の付与は行われない。そして、次回のゲーム開始時から特殊条件役に対応する特典として特別抽選確率遊技状態が終了し通常抽選確率遊技状態が開始されることとなる。これにより、当該ゲームで遊技価値の付与等に要する時間が短縮され、遊技者に速やかに特別抽選確率遊技状態でのゲームを終了させて通常抽選確率遊技状態でのゲームを開始させることができる。

【０１３０】

特殊条件役図柄からなる組み合わせについても、前述の各当選役図柄と同様に少なくと

も１つ以上の特殊条件役図柄が含まれている組み合わせを含めることもできる。即ち、図柄表示部内で有効となる表示位置に１つの特殊条件役図柄が表示されれば、特殊条件役に対応する特典が付与されることになる。従って、遊技者の停止操作の時機がずれることにより、いつまでも特殊条件役図柄を図柄表示部内の有効となる表示位置に停止させることができないという事態が回避され、これにより、遊技者が特殊条件役図柄を表示させるまでに消費する遊技価値の量を軽減させることができる。

【０１３１】

特殊条件ゲーム終了手段によって当該ゲーム（今回のゲーム）が終了すると、次回のゲームから通常抽選確率遊技状態から開始されることになる。つまり、特別抽選確率遊技状態は終了となる。従って、特殊条件ゲーム終了手段は、遊技者にとって有利さの度合いが高い遊技状態から有利さの度合いの低い遊技状態へ遊技状態を移行させる契機ということになる。

【０１３２】

特別抽選確率遊技状態で特殊条件役に当選しても、図柄表示部内の有効となる表示位置に特殊条件役図柄からなる組み合わせが表示されなければ特殊条件ゲーム終了手段を契機として特別抽選確率遊技状態から通常抽選確率遊技状態への移行（転落）は行われない。つまり、特別抽選確率遊技状態からの転落を回避できるということである。このような回避手段としては、例えば、可動表示体の停止操作（停止操作の順番、停止操作の間隔等）を変える動作制御を行ったり、内部抽選の結果が特殊条件役となったことを教示（報知、告知、示唆等）する動作制御を行ったり、遊技者に特殊条件役図柄からなる組み合わせを図柄表示部内に表示させない（回避が可能な）停止操作を促すことなどを挙げることができる。このように、特殊条件役図柄からなる組み合わせが図柄表示部内に表示されなかった場合、特別抽選確率遊技状態から通常抽選確率遊技状態に転落することなくそのまま特別抽選確率遊技状態が継続されていくことになる。

【０１３３】

一方、特別抽選確率遊技状態で特殊条件役に当選し、なおかつ、図柄表示部内の有効となる表示位置に特殊条件役図柄からなる組み合わせが表示されると、特殊条件ゲーム終了手段を契機として特別抽選確率遊技状態から通常抽選確率遊技状態への移行（転落）が行われる。つまり、特別抽選確率遊技状態からの転落が回避されないということである。このような回避不実行手段は、上記の回避実行手段による回避とは反対の動作制御（例えば特殊条件役に当選したことを教示しないなど）を行うものなどがある。さらに回避不実行手段による動作制御が行われる場合、特殊条件役図柄からなる組み合わせを図柄表示部内に必ず表示されることになる。

【０１３４】

上記の回避実行手段を選択するか、回避不実行手段を選択するかに当たり、いずれをも均等に選択するのではなく回避実行手段を優先的に選択する優先選択手段をさらに設ける。ここでいう「優先的に選択する」とは、例えば、回避実行手段を選択する割合（または確率）を回避不実行手段を選択する割合（または確率）に比べて優遇する（高くする）ことなどである。なお、回避実行手段を優先して選択する態様であれば、必ず選択する態様であってもよい。

【０１３５】

また優先選択手段により回避実行手段が選択されやすい遊技状態（優先選択遊技状態）が、前述の特別抽選確率遊技状態と重なれば（つまり、特別抽選確率遊技状態であり、なおかつ、優先選択遊技状態でもある）、特殊条件役が回避されやすい遊技状態であることになる。従って、特別抽選確率遊技状態にもさらに有利さの度合いの高い遊技状態と有利さの度合いの低い遊技状態を作り出すことができる。また、このように特別抽選確率遊技状態に移行しても転落の可能性の低い遊技状態を設けることにより、遊技者は少なくともこの期間（この遊技状態のあいだ）は特別抽選確率遊技状態からの転落をあまり心配せずにゲームを行うことができる。従って、遊技者の遊技意欲の低下を招きづらくすることができる。

【０１３６】
通常抽選確率遊技状態で特殊契機役に当選しても、図柄表示部内の有効となる表示位置に特殊契機役図柄からなる組み合わせが表示されなければ特殊ゲーム終了手段を契機として通常抽選確率遊技状態から特別抽選確率遊技状態への移行（つまり昇格）は行われない。つまり、通常抽選確率遊技状態からの昇格が阻止されてしまう（回避されてしまう）ということである。このような阻止実行手段としては、例えば、可動表示体の停止操作（停止操作の順番、停止操作の間隔等）を変える動作制御を行わせたり、内部抽選の結果が特殊契機役であることを遊技者に全く教示（報知、告知、示唆等）せずに結果として特殊契機役図柄からなる組み合わせを表示させることなく当該ゲームを終了させたりするものがある。このようにして特殊契機役図柄からなる組み合わせが図柄表示部内に表示されなかった場合、特別抽選確率遊技状態に移行（昇格することなく）通常抽選確率遊技状態がそのまま継続されていくことになる。

【０１３７】
一方、通常抽選確率遊技状態で特殊契機役に当選し、なおかつ、図柄表示部内の有効となる表示位置に特殊契機役図柄からなる組み合わせが表示されると、特殊ゲーム終了手段を契機として通常抽選確率遊技状態から特別抽選確率遊技状態への移行（昇格）が行われる。つまり、通常抽選確率遊技状態からの昇格が阻止されないということである。このような阻止不実行手段は、上記の阻止実行手段による阻止を行う動作制御を行わないものとすればよい（あるいは、阻止実行手段により実行させる動作と反対の動作を行う）。例えば、特殊契機役に当選したことを遊技者に教示することなどである。また、阻止不実行手段による動作制御が行われる場合、特殊契機役図柄からなる組み合わせを図柄表示部内に表示させることが許容されるが必ず表示されるものではない（遊技者による停止操作の時機がずれると表示させることができない）。従って、遊技者は阻止不実行手段による教示等の動作制御により特殊契機役図柄の組み合わせを表示させることが許容されていることを知ると、特殊契機役図柄の組み合わせを表示させるための的確な停止操作をしようと試みることになる（時機がずれないように正確な停止操作をする）。

【０１３８】
特殊契機役に当選した場合、上記の阻止実行手段及び阻止不実行手段特殊契機役のいずれかを選択的に決定することができる。つまり、阻止実行手段による動作制御が行われるか、阻止不実行手段による動作制御が行われるかはこの選択に掛かることになる。この選択方法としては、所定の抽選で決める方法や、所定の割合で振り分けたる方法などがある。

【０１３９】
このような内容から、遊技者は特殊契機役に当選した場合、阻止不実行手段による動作制御が行われることを期待するようになるので、上記の所定の抽選で決める方法や所定の割合で振り分ける方法等の選択方法では、いずれも同等程度の期待を持てるものとすることが望ましい。このようにすると、特殊契機役に当選してもそのうちの半分程度は特殊契機役の特典を獲得する期待が持てることになり、遊技者が特殊契機役に対する期待を全く持てなくなってしまうといった事態を回避できる。

【０１４０】
以上の内容から、本発明の遊技機では、特殊契機役を契機として、あるいは特別遊技状態の終了後から特別抽選確率遊技状態に移行することとなるが、これを途中で終了させる特殊条件役を設けて特別抽選確率遊技状態がいつまで継続するか分からないものとすることができる。また、回避実行手段を設けることにより、特別抽選確率遊技状態を所定のゲーム回数や所定時間だけ継続した後に終了するような態様とした場合には、その所定のゲーム回数に到達するまで、あるいは所定時間が経過するまで特別抽選確率遊技状態を継続させることが可能となる。従って、せっかく特別抽選確率遊技状態に移行したものの、すぐに特殊条件役に当選して通常抽選確率遊技状態に転落してしまうといったことで遊技者の遊技意欲の低下を招きづらくすることができる。

【０１４１】

さらに、回避実行手段が選択されやすい遊技状態を設けることにより、特別抽選確率遊技状態をより長いあいだ（長い期間、長いゲーム回数）継続させる可能性を高めることができる。従って、このような期間では遊技者が特別抽選確率遊技状態が終了してしまうといった心配をほとんどせずにゲームを行うことが可能となるので、遊技意欲の低下を招きづらいものとすることができる。また、特殊契機役については遊技者の運任せによる要素を持たせることもできるので、遊技者の興趣を低下させてしまうことを極力回避することができる。

【発明の効果】

【０１４２】

本発明により、遊技者の遊技意欲の低下を招きづらくすることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【０１４３】

以下、本発明を回胴式遊技機に適用した一実施形態について、図面に基づいて詳細に説明する。

【０１４４】

（一実施形態の概要）

図１は、一実施形態の回胴式遊技機であるスロットマシン１を示している。図１のスロットマシン１は、遊技媒体として例えばメダル、コイン等を用いるタイプのものである。なお、その他にも回胴式遊技機には遊技球を用いるタイプのものもあり、こちらのタイプも実施形態として好適である。また本発明の実施にあたり、いずれのタイプを適用しても本質的な差違は生じない。

【０１４５】

スロットマシン１は遊技者に相対する前面に前面扉４を有しており、この前面扉４の奥に箱型の本体部分２を有する。本体部分２の左側壁の内面と前面扉４の左側端部の背面とは上下２つの蝶番（図示しない）を介して相互に連結されている。この蝶番を軸として、前面扉４はその右側端に位置する鍵穴４８にスロットマシン１専用の鍵を入れて時計回りに回すことで、片開き形式に手前に開閉することができ、前面扉４が閉じた状態で、蝶番は前面扉４の背後に隠れるようにして本体部分２の内側に収容される。

【０１４６】

また前面扉４は、上半分の部分に液晶表示部５８を有するほか、この液晶表示部５８の下方に平坦な透明板（遊技パネル）６を有している。前面扉４の下半分の部分は遊技パネル６から前方に突き出するように形成されており、この突出部にはメダル投入口２６やベットボタン１２，１４，１６（掛け数決定手段）、始動レバー１８（始動操作手段）、左、中、右の各停止ボタン２０，２２，２４（停止操作手段）等が遊技パネル６の下縁に沿って配設されている。その他、前面扉４の下半分には貯留精算ボタン４６及び化粧板５０が配設されており、更に化粧板５０の下には受け皿５４が設けられている。

【０１４７】

液晶表示部５８は、遊技の進行に伴う演出としての映像や後述するボーナスゲームでの獲得メダル枚数等を表示させることで遊技者がゲームを進行することを補助する役割をしている。液晶表示部５８は、表示手段の一つに相当し、各種演出表示態様を表示させるものである。なお、液晶表示部５８に代えて、ＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ　Ｄｉｓｐｌａｙ）、ドットＬＥＤを用いることもできる。

【０１４８】

遊技パネル６には、その略中央の位置に矩形の表示窓８（図柄表示部）が形成されており、この表示窓８を通してスロットマシン１に内設された可変回転体１０ａ，１０ｂ，１０ｃを透視することができる。また遊技パネル６には、表示窓８の周囲を取り巻くようにして表示領域３８，４０や表示部３０，３２，３４等が形成されている。正面から見て表示窓８の右側に位置する表示領域４０には、各種文字情報や図柄情報が付されており、反対の左側に位置する表示領域３８にはベットランプ４２及びボーナス告知ランプ４４等の点灯表示部が配列されている。

【０１４９】
また遊技パネル６には、表示領域３８の下側に位置するスタートランプ２８の他、クレジット枚数表示部３０、ゲーム数表示部３２、払い出し枚数表示部３４及びメダルインランプ３６がそれぞれ設けられている。上記の各ランプ、各表示部は表示手段の一つとして各種演出表示態様を実行することも可能である。
【０１５０】
上記のスタートランプ２８及びメダルインランプ３６、ベットランプ４２及びボーナス告知ランプ４４は遊技パネル６の背後の図示しないランプユニットのことである。これらのランプが発光すると、遊技パネル６を透過してその発光態様が視認できるものとなっている。また、クレジット枚数表示部３０、ゲーム数表示部３２、払い出し枚数表示部３４は７セグメント表示により数字の表示が可能となっている。
【０１５１】
メダルインランプ３６は、遊技者が遊技を開始する前に点滅（または点灯）し、遊技者にメダル投入口２６へメダルの投入を促す役割をしている。
【０１５２】
ベットランプ（有効ラインランプ）４２は、遊技者によりメダル投入口２６より投入されたメダルの枚数に対応して１ベット、２ベット、３ベット（それぞれ１枚掛け、２枚掛け、３枚掛けともいう）に対応したランプを点灯表示させて遊技者に掛け数を知らせる役割をしている（図中のベットランプ４２の１は１ベット、２は２ベット、３は３ベットにそれぞれ対応している）。なおベットボタン１２，１４，１６（以下では、必要に応じてベットボタン１２，１４，１６をそれぞれ１ベットボタン、２ベットボタン、ＭＡＸベットボタンと呼ぶ）の押下操作はそれぞれ１枚掛け、２枚掛け、３枚掛けに対応している。特に３枚掛けについては１回のゲームでの最大掛け数となることからＭＡＸベットと呼ぶ。
【０１５３】
スタートランプ２８は、始動レバー１８の操作が有効になった場合に点灯（または点滅）し、遊技者にゲームのスタートを促す役割をしている。また払出枚数表示部３４は、メダルの払い出しを伴う当選役が図柄の組み合わせとして表示された場合にその払出枚数を表示するほか、スロットマシン１に発生した各種の異常、遊技の進行に起因して発生した異常を表示するエラー表示器としても機能する。以下では必要に応じて払出枚数表示部３４をエラー表示部３４ともいう。
【０１５４】
クレジット枚数表示部３０は、最大掛け数（例えば３ベット）を超えるメダルの貯留がある場合に貯留されている枚数として遊技者に貯留枚数を知らせる役割をしている。クレジット枚数表示部３０の表示は、貯留精算ボタン４６を１回操作することで貯留が解除され、メダルの貯留（クレジット）の精算を行うことも可能である。
【０１５５】
クレジットは最大で５０まで貯留することができる。クレジットに貯留された枚数から、次回ゲームへのベット数を、ベットボタン１２，１４，１６を操作することにより選択することができる。クレジットからベットされた場合、ベットされた数だけクレジットとして貯留された枚数から減算されていく。なおメダルの払い出しに伴い、最大クレジット数を超えた場合のメダルは払出口５２を通じて受け皿５４に払い出される。
【０１５６】
ボーナスフラグ告知ランプ４４は、遊技者に後述するボーナス等に当選したことを知らせる役割をしている。ボーナスフラグ告知ランプ４４も表示手段に相当する。
【０１５７】
ゲーム数表示部３２は、後述するボーナスゲームでのメダルの払い出しが集中して行われる特典の回数等の状況を表示させて、遊技者にボーナスゲームをスムーズに進行させる役割をしている。
【０１５８】

図１では特に描かれていないが、化粧板５０にはスロットマシン１の機種名称やイラストなどが描かれている。化粧板５０は、背後に図示しないランプユニットを備えており、このランプの発光により化粧板５０を透過して化粧板５０のイラスト等をより目立たせて遊技者にアピールすることができる。

【０１５９】

鍵穴４８は、スロットマシン１専用の鍵（以下では専用鍵と呼称する）を入れて左右にそれぞれ約４５度回す（捻る）ことが可能となっている。専用鍵を右回りに回すことで前面扉４の施錠を解錠することができ、また専用鍵を左回りに回すことでスロットマシン１の遊技が中断した状態を遊技再開が可能な状態に戻す（エラーを解除してリセットする）ことができる。なお、このリセットする操作については、後述するリセットスイッチ７４を押下することでも同様の処理ができる。

【０１６０】

払出口５２の左右には２個のスピーカ５６が設けられており、これらスピーカ５６からは遊技の進行に伴う効果音やＢＧＭ、音声等が出力される。

【０１６１】

その他、液晶表示部５８の左右にランプ６４及びスロットマシン１の外周に沿ってランプ６０，６２，６６が配置されており、これらランプ６０，６２，６４，６６は遊技状態に応じた発光装飾による演出を実施することができる。これらランプ６０，６２，６４，６６も表示手段の一つとして発光等の演出による各種演出表示態様を実行することが可能である。

【０１６２】

図１中に破線で示される５本の有効ライン６８ａ，６８ｂ，６８ｃは、表示窓８内に表示される図柄の配列を１つの組み合わせとして見るための方向を規定したものであり、それぞれ１枚掛け、２枚掛け、３枚掛けのベット数に対応して有効化されるライン（一直線）となっている。具体的には、１枚掛けの遊技では中段位置にある水平な有効ライン６８ａが１本だけ有効化され、２枚掛けになると、これに加えて上段と下段の位置にある２本の水平な有効ライン６８ｂが有効化されて都合３本となる。そして３枚掛けの遊技では、更に斜めの有効ライン６８ｃが２本とも有効化され、合計５本の有効ライン６８ａ，６８ｂ，６８ｃのすべてが有効となる。いずれにしても、そのときの掛け数に応じて有効化されているライン６８ａ～６８ｃに沿って並んだ図柄の配列を１つの組み合わせとしてみることができる。

【０１６３】

図２はスロットマシン１の本体部分２の内部構造を示している。この図２では前面扉４を取り外した状態が示されている。本体部分２の上半分の部分には、前述の可変回転体１０ａ，１０ｂ，１０ｃを有する可変図柄表示装置１０が設置されている。本体部分２の内面には、可変図柄表示装置の周囲をサブ制御基板９４、メイン制御基板９２、外部端子板９６が取り囲むように取り付けられている。また本体部分２の下半分の部分（つまり可変図柄表示装置１０の下方）には、左側の内壁面に沿って電源ユニット７０が設置されているほか、本体部分２の底の略中央位置にホッパ装置（ホッパユニット）１３４が設置されており、このホッパ装置１３４の右脇の位置には遊技メダル補助収納庫８４が設置されている。

【０１６４】

ここで本実施形態のスロットマシン１は、機械的な可変図柄表示装置（回転装置）が３つの可変回転体から構成されている。これら３つの可変回転体は同形状であり、いずれも筒型の骨組みに複数種の図柄（ベル、スイカ、チェリー等）が印刷された透光性を有する図柄帯が張られたことにより筒状の形態を成している。この筒状の形態を成した可変回転体はスロットマシン等の遊技機においてはリール、またはドラムと呼ばれている（以下ではこの可変回転体をリールとして統一する）。このリールは、回転させたり停止させたりしても、周方向でみてリールに付された帯状の図柄列の配置関係を常に保持している。

【０１６５】

各々のリール１０ａ，１０ｂ，１０ｃにはステッピングモータからなるリール駆動モータ８８ａ，８８ｂ，８８ｃ（可動表示体駆動手段）がそれぞれ設けられている。このため各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃは独立して回転、停止することができ、その回転時には表示窓８にて複数種類の図柄が上から下へ連続的に変化しつつ表示される。また各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃの回転軸は水平方向に延びる同一軸線上に配設されている。各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃには表示窓８から視認される位置に移動した図柄をリールの内周側から照らすためのリール内ランプ９０ａ，９０ｂ，９０ｃが設けられており、表示窓８より視認可能なリールの上段部分、中段部分、下段部分を各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃそれぞれ独立して点灯させることが可能に構成されている。これら各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃは、前面扉４を閉めることで外側から直接触れることができなくなる。この各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃ、リール駆動モータ８８ａ，８８ｂ，８８ｃ、リール内ランプ９０ａ，９０ｂ，９０ｃ、後述するリール位置センサを含めてリール装置１０（またはリールユニット）と総称する。なお以下では必要に応じて、リール１０ａを左リール１０ａ、リール１０ｂを中リール１０ｂ、リール１０ｃを右リール１０ｃと呼称する。

【０１６６】

メイン制御基板９２は、スロットマシン１の遊技の進行を行うための中枢機器であり、このメイン制御基板９２は、メダルの投入や払い出し等、リール装置１０の回転と停止等、更に各ランプ（スタートランプ２８，メダルインランプ３６，ベットランプ４２，ボーナスフラグ告知ランプ４４）及び各表示部（クレジット枚数表示部３０，ゲーム数表示部３２，払出し枚数表示部３４）による表示等の遊技の進行に直接関わる動作を管理している。

【０１６７】

サブ制御基板９４は、スロットマシン１の遊技の進行を補助するための液晶表示部５８への演出の表示及び各ランプ６０，６２，６４，６６の管理を行っている。

【０１６８】

外部端子板９６は、スロットマシン１とホールコンピュータ等を接続する場合の各種の情報の出入り口としての役割をしている。

【０１６９】

メイン制御基板９２は、サブ制御基板９４及び外部端子板９６と図示しない配線及びコネクタ等により接続されている。従ってメイン制御基板９２から各種情報の伝達をサブ制御基板９４及び外部端子板９６へ行うことが可能である。

【０１７０】

メイン制御基板９２やサブ制御基板９４等は、いずれも樹脂製の基板ボックスに収容された状態で本体部分２内に設置されている。基板ボックスは、外側から各基板への接触を阻害する保護ケースとなる。特にメイン制御基板９２の基板ボックスは、機械的な封印部９２ａ（ワンウェイねじによる締結部）によって開封不能に閉止されている。このためメイン制御基板９２に不正チップ等を組み込もうとしても、基板ボックスを破壊しない限り改変はできないので、不正改造等を試みた場合にその痕跡をはっきり残すことができる。更に、基板ボックスには本体締結部９２ｂが形成されており、基板ボックス全体が本体締結部９２を介して本体部分２に対して強固に締結されている。従って、不正目的で基板ボックスそのものを本体部分２から取り外すことはできないし、もしも取り外しを試みた場合はその痕跡がはっきりと残されることになる。

【０１７１】

電源ユニット７０は、設定キースイッチ７２、リセットスイッチ７４、電源スイッチ７６を有しており、スロットマシン１の設定を変更したり、異常が発生した際のエラー状態の解除を行ったり、電源のＯＮ－ＯＦＦを行うことができる。また電源ユニット７０は、メイン制御基板９２を含めた各種基板に電力を供給するために、配線及びコネクタ等によりメイン制御基板９２及び各種基板に接続されている。なお電源ユニット７０は、スロットマシン１の外部から不正な手段によって直接触れることを防止するためにプラスチック

等の合成樹脂で形成されたカバー（図示はしない）が施されている。

【０１７２】

ホッパ装置１３４は、常時メダルを貯留させておくことで、メダルの払い出しが行われる場合の供給源としての役割をしている。このホッパ装置１３４の内部にはホッパモータ７８が備えられており、メダルの払い出しが行われる場合はこのホッパモータ７８が回転することにより、ホッパ装置１３４内に貯留されているメダルが払い出し口８０から払い出される。ホッパ装置１３４内に貯留されているメダルは一定数量に達するとオーバーフロー状態となり、一定数量を超えた分のメダルは、オーバーフロー吐き出し口８２から遊技メダル補助収納庫８４に導かれて遊技メダル補助収納庫８４へ貯留されていく。

【０１７３】

遊技メダル補助収納庫８４は、前述した通り、ホッパ装置１３４内にてオーバーフローしたメダルを受け入れるため、メダルの貯留を補助する役割をしている。また、遊技メダル補助収納庫８４内にはメダル満タンセンサ８６が設けられており、内部に貯留されたメダルの貯留数が所定数量に達したことを検出することができる。

【０１７４】

（スロットマシンの内部構成）

図３は、スロットマシン１に装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示している。スロットマシン１は遊技の進行を統括的に制御するためのメイン制御基板９２を有しており、このメイン制御基板９２にはＣＰＵ１１０をはじめＲＯＭ１１２、ＲＡＭ１１４、入出力インタフェース１１６等が実装されている。

【０１７５】

前述したベットボタン１２，１４，１６や始動レバー１８、停止ボタン２０，２２，２４、貯留精算ボタン４６等はいずれもメイン制御基板９２に接続されており、これら操作ボタン類は図示しないセンサを用いて遊技者による操作を検出し、検出された操作信号をメイン制御基板９２に出力することができる。具体的には、始動レバー１８は前述したリール１０ａ，１０ｂ，１０ｃを始動させる操作信号をメイン制御基板９２に出力し、停止ボタン２０，２２，２４はリール１０ａ，１０ｂ，１０ｃをそれぞれ停止させる操作信号をメイン制御基板９２に出力する。

【０１７６】

エラー解除センサ１００は、鍵穴４８の奥に設置されている（図示はしない）。鍵穴４８に専用鍵を挿入した後に左回りに４５度ほど捻ることで、エラー解除センサ１００よりリセット信号をメイン制御基板９２に出力することができる。また、専用鍵を挿入した後に右回りに４５度ほど捻ることで前面扉４が開放されると、前面扉４の裏に設けられた扉開放センサ１３２（図示はしない）により扉開放信号がメイン制御基板へ出力される。扉開放センサ１３２はエラー解除センサ１００と隣接して設置されており、前面扉４を開放すると、前面扉４と本体部分２とが離れたことが検出される。

【０１７７】

またスロットマシン１にはメイン制御基板９２とともにその他の機器類が収容されており、これら機器類からメイン制御基板９２に各種の信号が入力されている。機器類には、リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃを擁するリール装置１０のほか、ホッパ装置１３４等がある。

【０１７８】

リール装置１０は各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃの回転に関する基準位置を検出するための位置センサ（図示はしない）を有しており、各リールにはそれぞれ位置センサが対応して設けられている。この位置センサとして、左リール１０ａに対応した左リール位置センサ１０６ａ、中リール１０ｂに対応した中リール位置センサ１０６ｂ、右リール１０ｃに対応した右リール位置センサ１０６ｃがそれぞれのリール内に設けられている。これら位置センサからの検出信号（インデックス信号）がメイン制御基板９２に入力されることで、メイン制御基板９２では各リールの停止位置情報を得ることができる。

【０１７９】

メダル投入口２６の奥にはメダルセレクタ（図示はしない）があり、メダルセレクタ内には更に投入センサ１０４及びロックアウトソレノイド１０２が設置されている。このうち投入センサ１０４は、メダル投入口２６から投入されたメダルを検出し、メダルの検出信号をメイン制御基板９２に出力することができる。一方のロックアウトソレノイド１０２は、メダル投入口２６より投入されたメダルがメダルセレクタ内で投入センサに到達する通路をロックアウト（塞ぐ）する役割を果たしている。ロックアウトソレノイド１０２は、ノーマル（非作動）の状態でメダルセレクタの通路をロックアウトしているが、作動時にはこの通路を開き（ロックアウト解除）、メダルの投入を受け付け可能な状態にする。このとき投入されたメダルは投入センサ１０４で検出される。逆に、ロックアウトソレノイド１０２が非作動状態になるとメダルセレクタ内で投入センサ１０４に到達する通路がロックアウトされてメダルの投入が受け付けられなくなり、遊技者がメダルを投入しても、そのまま吐き出されて受け皿５４に返却される。また、このとき合わせて投入センサ１０４の機能が無効化されるので、メダル投入によるベットまたはクレジット加算のいずれも行われなくなる。

【０１８０】

ホッパ装置１３４は、払い出し口８０内に払い出されたメダルを１枚ずつ検出する払出センサ９８（図示はしない）を有しており、この払出センサ９８からメダル１枚ごとの払出メダル信号がメイン制御基板９２に入力されている。また、遊技メダル補助収納庫８４にはメダル満タンセンサ８６が設けられており、内部に貯留されたメダルの貯留数が所定数量を超えた場合、メダルが所定数量を超えた検出信号をメイン制御基板９２に出力することができる。このとき液晶表示部５８、エラー表示部３４等により遊技機の異常を知らせるエラー表示が行われ、遊技者やホール従業員等に遊技機に異常が発生したことが報知されることとなる。

【０１８１】

一方、メイン制御基板９２からは、リール装置１０やホッパ装置１３４に対して制御信号が出力される。すなわち、前述した各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃを回転させるための各リール駆動モータ８８ａ，８８ｂ，８８ｃの起動及び停止を制御するための駆動パルス信号がメイン制御基板９２から出力される。またホッパ装置１３４には、有効ライン上に停止した図柄の組み合わせの種類に応じてメイン制御基板９２から駆動信号が入力され、これを受けてホッパ装置１３４はメダルの払い出し動作を行う。このときホッパ装置１３４内に払い出しに必要な枚数のメダルが不足しているか、あるいはメダルが全く無い状態であった場合、払出センサ９８による枚数検出が滞ることとなる。そして所定時間（例えば３秒間）が経過すると、払出センサ９８より払い出しメダルの異常信号がメイン制御基板９２へ出力され、これを受けてメイン制御基板９２は、メダルの払い出しに異常が発生したことを知らせる内容をエラー表示部３４や液晶表示部５８等に表示させて遊技者等に異常が発生したことを報知する。

【０１８２】

スロットマシン１は、メイン制御基板９２の他にサブ制御基板９４を備えており、このサブ制御基板９４にはＣＰＵ１１８やＲＯＭ１２０、ＲＡＭ１２２、入出力インタフェース１３０、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１２４、音源ＩＣ１２８、オーディオアンプ１２６等が実装されている。サブ制御基板９４はメイン制御基板９２から各種の指令信号を受け、液晶表示部５８の表示や各ランプ６０，６２，６４，６６それぞれの発光（または点灯、点滅、消灯等）及びスピーカ５６の作動を制御している。

【０１８３】

メイン制御基板９２には外部端子板９６が接続されており、スロットマシン１はこの外部端子板９６を介して遊技場のホールコンピュータ１０８に接続されている。外部端子板９６はメイン制御基板９２から送信される各種信号（投入メダル信号や払出メダル信号、遊技ステータス等）をホールコンピュータ１０８に中継する役割を担っている。

【０１８４】

その他、スロットマシン１の内部には電源ユニット７０が収容されており、この電源ユニット７０は外部電源から電力を取り込んでスロットマシン１の作動に必要な電力を生成する。ここで生成された電力は、電源ユニット７０から各ユニットに供給されている。

【０１８５】

また電源ユニット７０には、設定キースイッチ７２やリセットスイッチ７４、電源スイッチ７６等が付属している。これらスイッチ類はいずれもスロットマシン１の外側に露出しておらず、前面扉４を開くことではじめて操作可能となる。このうち電源スイッチ７６は、スロットマシン１への電力供給をＯＮ－ＯＦＦするためのものであり、設定キースイッチ７２はスロットマシン１の設定（例えば設定１～６）を変更するためのものである。またリセットスイッチ７４はスロットマシン１で発生したエラーを解除するためのものであり、更には設定キースイッチ７２とともに設定を変更する際にも操作される。

【０１８６】

（ゲーム処理）

次に、スロットマシン１におけるゲーム処理の流れについて説明する。以下のゲーム処理は、メイン制御基板９２のＣＰＵにて実行される制御プログラム上の処理手順に沿って進行する。

【０１８７】

（１．回胴遊技処理）

図４は、スロットマシン１における基本的な１ゲーム（回胴遊技）の処理手順を一通り示している。１回のゲームは、先ず始動処理（ステップＳ１０）から始まる。この始動処理はリール１０ａ，１０ｂ，１０ｃの回転を開始させるための処理であり、ここではメダルの投入またはベットボタン１２，１４，１６の操作を受け付けたり、始動レバー１８の操作を契機とした乱数抽選を行ったりする処理が行われる。なお、始動処理（ステップＳ１０）の詳細については、更に別のフローチャートを用いて詳しく後述する。

【０１８８】

１回のゲームでは始動処理（ステップＳ１０）に続いて停止処理（ステップＳ２０）が実行される。この停止処理は、各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃの回転を停止させるとともに各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃの停止位置を制御するものである。これは、「リール制御」と称される処理に該当する。リール制御を用いた停止処理には、例えば当選役と停止ボタンが押された位置の２つを参照して最終停止位置を決定するテーブル方式と、最大限当選役を引込むコントロール方式の２つの方式があり、ここではどちらを用いる態様であってもよい。なお当選役については、後述する始動処理にて説明する。リール制御を用いた停止処理についても別のフローチャートを用いて後述する。

【０１８９】

リール制御によって停止処理を終えると、次に判定処理（ステップＳ３０）が実行される。この判定処理は各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃの全てが停止した際に表示された図柄の表示態様から有効ライン上に停止した図柄の組み合わせが当選役に対応した図柄の組み合わせのいずれかに該当するか否かを判断し、いずれかの当選役に対応した図柄の組み合わせに該当する場合はそれに応じた遊技結果（特典）を提供するためのものである。当選役に対応した遊技結果としては、メダルの払い出しを伴うものがほとんどであるが、当選役の中にはメダルの払い出しがなくボーナスゲームに移行するものもある。あるいはメダルの払い出しとは別に内部状態（または各種モード等）を変更させる契機となったりするものがある。なお判定処理の具体的な内容については後でフローチャートを用いて説明する。また、全てのリールが停止した際に表示窓８（図柄表示部）内に表示される図柄の表示態様を「出目」という。

【０１９０】

（２．始動処理）

図５は、上記の始動処理の内容を具体的に示している。ここでは先ず、メダルの投入またはベットボタン１２，１４，１６の操作が待ち受けられる（ステップＳ１０１）。遊技者がベット操作またはメダル投入をしないうちは（ステップＳ１０１＝Ｎｏ）、始動レバ

ー１８が有効化されないため、ステップＳ１０４の判断が否定（Ｎｏ）されて待ち受け状態（ステップＳ１０１）がループされ続ける。ベット操作またはメダル投入があると（ステップＳ１０１＝Ｙｅｓ）、これを受けて受付処理（ステップＳ１０２）が行われ、ベット数に応じた有効ラインランプを点灯させる。また受付処理（ステップＳ１０２）では、メイン制御基板９２からメダル投入コマンドまたはベットコマンドがサブ制御基板９４に送信される。

【０１９１】

受付処理（ステップＳ１０２）に続いて始動レバー有効処理（ステップＳ１０３）が行われ、ここで初めて始動レバー１８の操作が実質的に有効化される。この状態で遊技者が始動レバー１８を操作すると、ステップＳ１０４の判断が肯定（Ｙｅｓ）されて次に始動レバー無効処理（ステップＳ１０５）が行われる。

【０１９２】

始動レバー１８の操作があると、これを契機として乱数の抽出（乱数抽選）が行われる（ステップＳ１０６）。また、始動レバー１８の操作を受け付けてから乱数を抽出するタイミングは、プログラミングの過程で適切な抽出タイミングを設定することができる。

【０１９３】

次のフラグ処理（ステップＳ１０７）では、抽出された乱数値からいずれの当選役に当選したかが判断され、いずれかの当選役に当選した場合、その当選役に応じたフラグがＯＮにされるとともに、メイン制御基板９２から当選フラグコマンドがサブ制御基板９４に送信される。

【０１９４】

いずれの当選役にも当選しなかった場合、いずれの当選役にも該当しない「ハズレ」となりハズレフラグがＯＮにされる。当選フラグまたはハズレフラグ（これらを総称して成立フラグという）がＯＮになっているときに、その成立フラグに該当した図柄を揃えることではじめて特典（遊技特典）が得られるものである。各々の特典についての詳細は後述する。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選に相当する。

【０１９５】

上記のフラグ処理（ステップＳ１０７）が行われると、前回の始動処理でスタートされたウェイトタイマがタイムアップ（例えば４．１秒経過）したか否かが判断される（ステップＳ１０８）。タイムアップ（ステップＳ１０８＝Ｙｅｓ）が確認されると、各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃの回転が開始（始動）され（ステップＳ１０９）、ここから次回の始動までのウェイトタイマがスタートされる（ステップＳ１１０）。なお、フラグ処理については後述で詳細な説明をする。

【０１９６】

（２－１．当選役と当選図柄）

図６は、スロットマシン１の各種当選役に対応した当選図柄の組み合わせを示したものである。ここでいう「当選図柄」とは、各リールに付された図柄のうち、所定の組み合わせとなると当選役に対応した図柄の組み合わせに該当することとなる図柄のことをいう。また、これらの当選図柄は各リールにそれぞれ付されている。各リールに付された図柄は必ずしも全て当選図柄とする必要はなく、ハズレとなる図柄（ハズレ図柄）を設けることもできる。また、当選図柄であっても、所定の組み合わせにならなければ当選役に対応した図柄の組み合わせとはならないので、所定の組み合わせが得られなかった場合は、当選役に該当した特典を得ることはできない。

【０１９７】

全てのリールが停止した状態で表示窓８内のいずれか一つの有効ライン上で、いずれかの当選図柄の組み合わせが所定の組み合わせとなると、そのときの組み合わせに該当する当選役の特典を得ることができる。ここで、「いずれか一つの有効ライン」というのは、複数の有効ラインがある場合、そのうちの一つの有効ラインのことを指す。なお、以下では、ある当選図柄（該当当選図柄）の組み合わせが表示窓８内のいずれか一つの有効ライン上に所定の組み合わせとなることを、「ある当選図柄（該当当選図柄）の組み合わせが

揃う」、または「ある当選図柄（該当当選図柄）が揃う」という。

【０１９８】

（２－１－１．ボーナス図柄〔特別当選役図柄〕：ＢＢ、ＣＢ〔特別当選役〕）

当選役がビッグボーナス（ＢＢ）、チャレンジボーナス（ＣＢ）となる場合に、それぞれ対応する当選図柄がＢＢ図柄及びＣＢ図柄のボーナス図柄である。ＢＢ図柄の組み合わせ態様「７－７－７」が表示窓８内で、いずれか一つの有効ライン上に停止すると「ＢＢゲーム」が開始される。あるいは、ＣＢ図柄の組み合わせ態様「Ｃ－Ｃ－Ｃ」が表示窓８内で、いずれか一つの有効ライン上に停止すると「ＣＢゲーム」が開始される。ここでＣＢ図柄とは、図６において、おでんを手に持った子供の絵が描かれた図柄である。なお、ＢＢ図柄「７」は図柄全体に赤い色彩が施された図柄のため、「赤７」ともいい、ＣＢ図柄「Ｃ」は図柄全体に黒い色彩が施された図柄のため、「黒Ｃ」ともいう。これらのボーナス図柄は以下に説明する他の図柄に比べて大きく、さらに色彩が強いため、リールの回転中であっても図柄をその大きさや色から目安とすることが容易であるという特徴がある。

【０１９９】

そして、ボーナス図柄が揃うと「ＢＢゲーム」または「ＣＢゲーム」という特典（ボーナスゲームともいう）が得られることになる。この「ＢＢゲーム」及び「ＣＢゲーム」の特典は、メダルの獲得が容易な複数回のゲームを集中して行わせ、遊技者に大量のメダル獲得の可能な機会を付与することである。それゆえ、ＢＢまたはＣＢに当選したときには、遊技者に大きな喜びを与えることができるのである。

【０２００】

また、ＢＢ図柄及びＣＢ図柄は、各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃに配置するそれぞれの図柄の数を少なくする（概ね各リールには、ＢＢ図柄及びＣＢ図柄を１ないし２個程度の配置とする）ことで、遊技者が表示窓８内に該当する図柄を正確に狙わないと停止させることが困難なものとすることができる。

【０２０１】

このように、遊技者が自分の狙った図柄を正確に表示窓８内の有効ライン上に停止させることを「目押し」という。上記よりボーナス図柄は遊技者の目押しの技量を必要とする当選図柄ということになり、遊技者がいち早くボーナス図柄を揃えることができたときには、自分の目押しの技量が上達したという喜びを得ることができる。なお、内部抽選で当選していない当選役の当選図柄はたとえ、その該当する当選図柄の目押しを正確に行ったとしても揃えることはできない。

【０２０２】

ＢＢ図柄が揃った場合及びＣＢ図柄が揃った場合ともに、そのゲーム（当該ゲーム）でメダルの払い出しは行わない。これは後述するＢＢゲーム及びＣＢゲームの特典により、メダルを大量に獲得できる機会が付与されるものであるから、ＢＢ図柄及びＣＢ図柄がそれぞれ揃った当該ゲームではメダルの払い出しを伴わない態様としている。また、上記の態様に限定されることはなく、ＢＢ図柄及びＣＢ図柄がそれぞれ揃ったときにメダルの払い出しを行う態様（払い出しを伴う態様）としてもよい。ただし、ＢＢ図柄及びＣＢ図柄がそれぞれ揃ったときにメダルの払い出しを伴わせる態様の場合、ＢＢゲームあるいはＣＢゲームそれぞれにおいて遊技者が獲得できるメダルの合計枚数（総獲得枚数）が、ＢＢ図柄及びＣＢ図柄がそれぞれ揃ったときにメダルの払い出しを伴わない態様の場合と比較して増加し過ぎることを防ぐ等の必要性が生じることとなる。

【０２０３】

（２－１－２．リプレイ図柄〔再ゲーム役図柄〕：リプレイ〔再ゲーム役〕）

当選役がリプレイ（再ゲーム役）となる場合に対応する当選図柄が、リプレイ図柄（再ゲーム役図柄）である。リプレイに対応する図柄の組み合わせ態様「リプレイ－リプレイ－リプレイ」が表示窓８内で、いずれか一つの有効ライン上に停止すると「リプレイゲーム」が開始される。ここで「リプレイゲーム」とは、改めてメダルを投入もしくはベット操作をすることなく、次回のゲーム時を再遊技として実行できることをいう。その場合の

有効ライン数は、リプレイ図柄が揃ったゲームの有効ライン数と同じとなる。
【０２０４】
つまり、リプレイ図柄が揃うと「リプレイゲーム」という特典が得られることになる。この「リプレイゲーム」の特典は、メダルの払出しを行わない代わりに次回のゲームで新たにメダルを消費する必要がないことである。それゆえ、リプレイは当選確率を他の当選役と比較して高い当選確率としてもホールの利益を著しく損なわせる虞が少ないものである（概ね、７回に１回は当選する程度の当選確率とすることができる）。これにより、遊技者が消費するメダルの量（一定時間当たりにつき消費するメダル数）をある程度一定の範囲に保つことが可能となる。つまり、リプレイに、ゲーム進行における過剰なメダルの消費を抑える役割を持たせることができるのである。またリプレイはメダルの払い出しを伴わない当選役であるので、当選頻度が高くなったとしてもホールにとって不利益となることは非常に少ない。従って、各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃにリプレイ図柄をそれぞれ満遍なく配置する（各リールのリプレイ図柄以外の図柄を１個から最大で４個挟んでリプレイ図柄を配置する）ことで、内部抽選においてリプレイに当選した場合にはリプレイの特典をもれなく獲得できるようにする（つまり、目押しを必要とせずにリプレイ図柄を揃えることが可能）ことができる。
【０２０５】
（２－１－３．ベル図柄、スイカ図柄〔一般小役図柄〕：ベル、スイカ〔一般小役〕）
当選役がベル、またはスイカ（一般小役）となる場合に対応する当選図柄が、ベル図柄、またはスイカ図柄（一般小役図柄）である。ベルに対応する図柄の組み合わせ態様「ベルーベルーベル」が表示窓８内で、いずれか一つの有効ライン上に停止すると６枚のメダルの払い出しが行われる。また、スイカに対応する図柄の組み合わせ態様「スイカースイカースイカ」が表示窓８内で、いずれか一つの有効ライン上に停止すると６枚のメダルの払い出しが行われる。また、後述するＢＢゲーム、ＣＢゲームでは上記のベル及びスイカでのメダルの払い出しを１５枚に変更する。
【０２０６】
つまり、ベル図柄及びスイカ図柄という一般小役図柄が揃うと、規定枚数のメダルの付与が行われる。従って、ベルやスイカ（一般小役）はゲームを進めるうえでメダルの増加を期待できる当選役であるといえる。ただし、ベルやスイカ（一般小役）に過度に当選してしまうと、遊技者の獲得するメダルが過剰に増加してしまい、ＢＢやＣＢに当選しなくともメダルが増加してしまうこととなり、スロットマシン１のゲーム性が損なわれてしまう。また、遊技者が過度のメダルを獲得することが容易となり、ホールとの利益バランスが崩れるという事態を招いてしまう。このことから、ベルやスイカ（一般小役）には、ゲーム進行の中で遊技者がメダルを大量消費することを抑える役割を持たせるために、リプレイに比べて低い当選確率としている。また、スイカ図柄及びベル図柄の配置数も上記のリプレイ図柄と同様、各リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃにそれぞれ満遍なく配置して目押しを必要とせずに揃えることができるものとする。
【０２０７】
本実施形態のスロットマシン１では、ベルとスイカという複数の一般小役を設けている。複数の一般小役を設けることで、ベルとスイカの内部抽選での当選確率に差を設けたり、または、目押しを必要とするか必要としないかについての差を設けたりすることができる。例えば、ベルは当選確率を高くスイカは当選確率を低くしてベルとスイカとの間に格差を設けることや、あるいは、スイカ図柄については目押しを要求する当選図柄とし、ベル図柄については目押しを要求しない当選図柄として、ベルとスイカとの間に格差を設けることもできる。このようにベルとスイカとに様々な格差を設けると、ベルとスイカそれぞれに価値の差（付与されるメダル枚数の差だけでなく、当選確率の差や目押しの必要とされる度合いの差等）をつけることができる。
【０２０８】
なお、一般小役は上記のベル、スイカに加えて更に複数の種類を設けることもできる。例えば、プラム、オレンジ、レモン、イチゴ、ブドウといった遊技者に親近感を持たせる

果物を模した図柄を新たに加えることもできるし、果物に限らず識別の可能な図柄であれば何でもよい。ただし、一般小役の種類を増やすと、その分だけ各リール上での同種類の一般小役図柄の配置数が減ることになり、全ての一般小役（またはその他の当選役も含む）に目押しを要することとなる虞がある。このようになると、遊技者は毎ゲーム、全てのリールを正確に目押ししないと取りこぼしが頻繁に生じることになってしまう。従ってベル、スイカを含めても一般小役は３種類から４種類程度に留めることが望ましい。

【０２０９】

なお、後述するチェリー（単小役）とベル、スイカ（一般小役）をまとめて「小役」と呼ぶこともあり、以下では、単に「小役」と呼称した場合には、これらを全て含めるものとする。

【０２１０】

（２－１－４．チェリー図柄〔単小役図柄〕：チェリー〔単小役〕）

当選役がチェリー（単小役）となる場合に対応する当選図柄が、チェリー図柄（単小役）である。チェリーは、全てのリールが停止した状態における図柄の組み合わせ態様でその特典が付与されるのではなく、少なくとも１つのリールについて、そのリールが停止したときに表示窓８内にチェリー図柄がいずれか一つの有効ライン上に停止する態様となるだけでメダルの払い出し（８枚）の特典が付与されるものである。ただし、メダルが払い出されるのは全てのリール停止後となる。なお本実施形態のスロットマシン１では上記でいう「少なくとも１つのリール」を左リール１０ａとしている。

【０２１１】

つまり、チェリー図柄が左リール１０ａのある一つの有効ライン上に停止すると、８枚のメダルが払出されるという特典が得られることになる。左リール１０ａの図柄の停止態様だけで特典が得られるチェリー図柄は、残りの中リール１０ｂ、右リール１０ｃの図柄の組み合わせに影響されないため（つまり、中リール１０ｂ、右リール１０ｃはどの図柄が停止した態様であってもよい）、チェリー図柄の組み合わせ態様は「チェリー－ＡＮＹ－ＡＮＹ」と表されることもある。

【０２１２】

なお、本実施形態のスロットマシン１では、左リール１０ａにおいてチェリー図柄は表示窓８内の上段位置または下段位置のいずれかにのみ停止するものとしている（ここでいう上段位置、下段位置については後述する）。つまり、ＭＡＸベットの場合、チェリー図柄の揃う有効ラインが前述の図１で示した有効ラインのうち、６８ｂと６８ｃがともに有効になる。従って、チェリー図柄が揃ったことによるメダルの払い出し枚数は、

〔　８枚×２＝１６枚　〕

となる。ただし、スロットマシン１では１回のゲームでのメダルの払い出し枚数の上限を１５枚とする。このため、実際のメダルの払い出し枚数は１５枚となる。つまり、チェリー図柄が揃った場合には１５枚のメダルが払い出されることになる。

【０２１３】

チェリー図柄は左リール１０ａのみにチェリー図柄を狙うだけで特典を得ることが可能であるので、遊技者の正確な目押しを要求するために左リール１０ａに配置する数を少なくする（概ね２個から３個程度とする）。つまり、遊技者の目押しの技量の程度によって、チェリー図柄を「取りこぼし」てしまう可能性があることになる。ここでいう「取りこぼし」とは、内部抽選で当選した当選役に対応する当選図柄の所定の組み合わせを遊技者が目押しの失敗等により揃えることができずに、その該当する当選役の特典を得ることができなかったことをいう。従って、遊技者はチェリー図柄を取りこぼさないよう目押しの技量を発揮することになる。

【０２１４】

チェリーは、左リール１０ａのチェリー図柄を正確に目押しすることができれば内部抽選で当選したチェリーの特典（メダルの払い出し）を与えることができるので、リプレイと同様、ゲーム進行の中で遊技者がメダルを大量消費することを抑える役割を持たせることができる。

【０２１５】
また、チェリー図柄は、左リール１０ａのみにあれば十分であることから、他のリール（中リール１０ｂ、右リール１０ｃ）にチェリー図柄を設けなくともよい。こうすると、他のリールにチェリー図柄以外の図柄をより多く配置することが可能となる。従って、チェリー図柄以外の当選図柄を配置するバリエーションが多く持てることとなり、遊技者に豊富な出目を見せることが可能となる。
【０２１６】
なお、チェリー図柄が有効となる（特典を得ることができる）リールを必ずしも左リール１０ａに限定することはなく、中リール１０ｂあるいは右リール１０ｃとしてもよい。この場合「ＡＮＹ－チェリー－ＡＮＹ」または「ＡＮＹ－ＡＮＹ－チェリー」となるとチェリーの特典が付与されることとなる。あるいは、左リール１０ａ、中リール１０ｂ及び右リール１０ｃの３つリールのうちいずれか２つのリールのチェリー図柄が表示窓８内で、いずれか一つの有効ライン上に停止したときにチェリーの特典を付与することとしてもよい。つまり「チェリー－チェリー－ＡＮＹ」、「チェリー－ＡＮＹ－チェリー」、「ＡＮＹ－チェリー－チェリー」となる図柄の組み合わせ態様となった場合である。
【０２１７】
上記のいずれの場合であっても、左リール１０ａ、中リール１０ｂ及び右リール１０ｃのリールのうち、少なくとも１つ（多くとも２つ）のリールのチェリー図柄を揃えるだけで特典が得られることが望ましい。これは遊技者に全てのリールについて目押しを毎回強いるといった負荷を軽減させることにもなるからである。
【０２１８】
（２－１－５．特定役図柄〔特殊契機役図柄〕：特定役〔特殊契機役〕）
当選役が特定役（特殊契機役）となる場合に対応する当選図柄については、特定役専用の図柄、例えば、７図柄やベル図柄やリプレイ図柄といった象徴的な図柄を設けずに、複数の異なる図柄の組み合わせのうち、特定の組み合わせを特定役に対応した図柄の組み合わせ態様とする。複数の異なる当選図柄の組み合わせ態様「７－７－チェリー」が表示窓８内で、いずれか一つの有効ライン上に停止すると、特定役の特典が付与される。この特定役の特典は、メダルの払出すことなく当該ゲーム（今回のゲーム）を終了させて、その後に開始されるゲーム（次回のゲーム）から付与されるものである。この特定役の特典の詳細については後述する。なお、以下では、上記の「７－７－チェリー」の組み合わせ態様のことを特定役図柄の組み合わせと呼び、この特定役図柄の組み合わせがいずれか一つの有効ライン上に停止した場合のことを特定役図柄の組み合わせが揃うという。
【０２１９】
（２－１－６．特定条件役図柄〔特殊条件役図柄〕；特定条件役〔特殊条件役〕）
当選役が特定条件役（特殊条件役）となる場合に対応する当選図柄についても、前述の特定役と同様に専用の図柄を設けずに複数の異なる図柄の組み合わせのうち、特定の組み合わせを特殊条件役に対応した図柄の組み合わせ態様とする。特定条件役に対応する当選図柄の組み合わせ態様（「リプレイ－リプレイ－ベル」、「ベル－ベル－リプレイ」）のいずれかが表示窓８内で、いずれか一つの有効ライン上に停止すると、特定条件役の特典が付与される。この特定条件役の特典も、当該ゲームでメダルの払い出しは行わず、次回のゲームから付与されるものである。この特定条件役の特典についても後述する。また、上記の「リプレイ－リプレイ－ベル」を特定条件役１、「ベル－ベル－リプレイ」を特定条件役２と呼ぶ。なお、以下では特定条件役と呼ぶ場合には特定条件役１及び特定条件役２を含むものとする。なお、特定条件役についても、「リプレイ－リプレイ－ベル」または「ベル－ベル－リプレイ」の組み合わせ態様のことを特定条件役図柄の組み合わせと呼び、この特定条件役図柄の組み合わせがいずれか一つの有効ライン上に停止した場合のことを特定条件役図柄の組み合わせが揃うという。
【０２２０】
また、特定役図柄については、上記の「７」図柄（ＢＢ図柄）及び「Ｃ」図柄（ＣＢ図柄）が目押しを必要とする図柄であるため、目押しを必要とする図柄の組み合わせとなる

。なお、チェリー図柄（特定役図柄の組み合わせとなる）については目押しを要するか否かは適宜決めればよい。

【０２２１】

一方、特殊条件役図柄については、目押しを必要としない上記のベル図柄及びリプレイ図柄から構成されるため、目押しを必要としない図柄の組み合わせということになる。

【０２２２】

これらのことから、特定役図柄を揃えるためには、少なくとも左リール１０ａ及び中リール１０ｂに目押しをする必要があり、特定条件役図柄は目押しをしなくとも揃えることができるといえる。

【０２２３】

以上が本実施形態のスロットマシン１における当選役及び対応する当選図柄である。勿論、上記のいずれの当選図柄（または、いずれの当選図柄の組み合わせ）も揃わなかった場合は、「ハズレ」または「取りこぼし」となり、「ハズレ」の場合はいずれの当選役の特典も得ることはできない。なお、上記で説明した当選図柄とは別に、ハズレ図柄を設けることもできる。このハズレ図柄については、有効ライン上に揃った場合にいずれの特典も付与されることのないハズレに対応させるものとしてもよいし、出目のバリエーションを豊富にするために設けることとしてもよい。

【０２２４】

また、ＢＢゲーム及びＣＢゲーム中のみ有効となる当選役を設けてもよい（ボーナスゲーム専用役という）。例えば、ボーナスゲーム専用役の図柄の組み合わせ態様を、「スイカ－リプレイ－リプレイ」、「７－リプレイ－リプレイ」、「Ｃ－ベル－ベル」などとすると、これらの図柄の組み合わせが表示窓８内で、いずれか一つの有効ライン上に停止すると１５枚のメダルの払い出しを行わせる。このボーナスゲーム専用役はＢＢゲーム及びＣＢゲーム内でのみ抽選される対象として有効となる当選役であるので、ＢＢゲーム及びＣＢゲーム以外のゲームでは、ボーナスゲーム専用役図柄が揃ったとしてもメダルの払い出しも何も行われない（つまり、ハズレとしての図柄の組み合わせとなる）。

【０２２５】

（２－２．フラグ処理：通常抽選判断手段、特別抽選判断手段）

ここでは、フラグ処理について、図７から図９を用いて具体的に説明する。図７は、フラグ処理の具体的な内容を示している。フラグ処理では、先ず内部抽選に適用するための判定乱数テーブルが選択される（ステップＳ２０１、判定乱数テーブル選択処理、後述の図８にて説明する）。本実施形態のスロットマシン１では、ＢＢゲーム及びＣＢゲーム以外のゲームでは、通常判定乱数テーブルと特別判定乱数テーブルという２つの判定乱数テーブルが用意されており、いずれかの判定乱数テーブルが選択されて内部抽選が実行されることとなる。このとき決められた判定乱数テーブルが適用されてステップＳ２０２以降の処理が行われることになる。また、ＢＢゲーム及びＣＢゲームの判定乱数テーブルについては後述する。

【０２２６】

ここで判定乱数テーブルとは、内部抽選が行われる際の各当選役の当たり値を乱数の範囲として予め決めたもののことである。具体的には、抽出乱数（先のステップＳ１０６で抽出された乱数のことを指す、以下では、このとき抽出された乱数のことを抽出乱数と呼ぶ）がいずれの当選役の当たり値に該当するかを判断するために用いられるものである。例えば、１から１０までの乱数値をＢＢの当たり値、１１から２０までの乱数値をベルの当たり値とそれぞれ決めた場合、抽出乱数が７であればＢＢの当たり値に該当するので、内部抽選の結果はＢＢに当選したこととなる。また、抽出乱数が１８であればベルの当たり値に該当するので、内部抽選の結果はベルに当選したこととなる。

【０２２７】

判定乱数テーブルは、そのなかに含まれる乱数値の抽出範囲（以下では抽出範囲と呼ぶ）が一定に決められており、通常判定乱数テーブル、特別判定乱数テーブルともにその抽出範囲は同じである（後述するＢＢゲーム、ＣＢゲームそれぞれの判定乱数テーブルの抽

出範囲も全て同じ抽出範囲である）。従って、ある当選役の当たり値の範囲が分かれば、
〔（ある当選役の当たり値の範囲に含まれる乱数値の総数）／（抽出範囲に含まれる乱数値の総数）〕
により、「ある当選役」の当選確率を算出することができる。

【０２２８】

例えば、０から１００までの数字（整数のみ）を乱数としてみた場合、この０から１００までを抽出範囲とすると、この抽出範囲内でとりうる最小の数字は０となり、また最大の数字は１００となる。従って、合計１０１個の数字を抽出することが可能となる。そして、この抽出範囲の中で、０から１０までをＢＢの当たり値の範囲（含まれる乱数値は１１個）、１１から２０までをベルの当たり値の範囲（含まれる乱数値は１０個）、２１から３０までをリプレイの当たり値の範囲（含まれる乱数値は１０個）、３１から１００までをハズレに該当する範囲（含まれる乱数値は７０個）として当たり値の範囲を決めた判定乱数テーブルをＡテーブルとすれば、Ａテーブルにおけるそれぞれの当選役の当選確率は、

ＢＢの当選確率は　「１１／１０１」
ベルの当選確率は　「１０／１０１」
リプレイの当選確率は「１０／１０１」
ハズレとなる確率は　「７０／１０１」
と算出される。

【０２２９】

また、抽出範囲が同じであっても、それぞれの判定乱数テーブルで当選役の当たり値の範囲を変えることで同じ当選役であっても判定乱数テーブルごとに当選確率を異ならせることができる。例えば、上記のＡテーブルからＢＢの当たり値の範囲のみを０から２０までに増やし、その代わりにハズレに該当する範囲を減らした判定乱数テーブルをＢテーブルとすれば、Ｂテーブルにおけるそれぞれの当選役の当選確率は、

ＢＢの当選確率は　「２１／１０１」
ベルの当選確率は　「１０／１０１」
リプレイの当選確率は「１０／１０１」
ハズレとなる確率は　「６０／１０１」
と算出される。このとき他の当選役の当たり値自体は変わるが（乱数値自体が変わる）、含まれる乱数値の総数は変わらない。つまり、Ａテーブルではリプレイの当たり値に該当していた２１から３０までの乱数値がＢテーブルではベルの当たり値に変更されることになるが、ベルの当たり値として含まれる乱数値の総数に変更はないということである。

【０２３０】

以上のことから、ＡテーブルとＢテーブルを比較したときに、ＢＢの当選確率についてはＢテーブルが高くなっており、ハズレとなる確率についてはＡテーブルが高くなっていることが分かる。このように、各当選役の当たり値の範囲（この当たり値のことを当選許容値と呼ぶ）を変えることで、ある特定の当選役の当選確率を高くしたり（この場合、該当する当選役の当選許容値の範囲を大きく変更する）、あるいは当選確率を低くしたり（この場合、該当する当選役の当選許容値の範囲を小さく変更する）することができる。また当選許容値の範囲を大小させることにより、内部抽選で必ず特定の当選役に当選させるものとしたり（この場合、該当する当選役の当選許容値の範囲を抽出範囲と同じにする）、あるいは特定の当選役には全く当選させないものとしたり（当選許容値の範囲を無い状態にする〔つまり、当選許容値の範囲を０にする〕）することもできる。

【０２３１】

本実施形態のスロットマシン１では、乱数の抽出範囲を０～１６３８３（2^{14}＝１６３８４個の乱数）としているが、乱数の抽出範囲を０～３２７６７（2^{15}＝３２７６８個の乱数）や、または０～６５５３５（2^{16}＝６５５３６個の乱数）としてもよい。乱数の抽出範囲を広げれば、それだけ抽出される乱数値の抽出範囲（または分母）が大きくなるので特定の乱数値が偏って抽出されるといった事象が起こりにくくなる。

【０２３２】
ステップＳ２０１でいずれかの判定乱数テーブルが選ばれると、続いてステップＳ２０２では、ＢＢフラグまたはＣＢフラグがＯＮになっているかを判定する。これは後述する判定処理で詳細についての説明をするが、ＢＢフラグ及びＣＢフラグは、その該当する図柄（ＢＢ図柄、ＣＢ図柄）が揃えられるまで当選フラグが持ち越されるからである。またこの当選フラグが持ち越されている場合、新たにＢＢまたはＣＢの抽選は行われない。
【０２３３】
スロットマシン１では、この当選フラグの持ち越しが行われている間に抽出乱数がＢＢまたはＣＢに該当した場合、その成立フラグは破棄されてハズレとして処理を行うこととなる（ステップＳ２０２＝Ｙｅｓとなる場合）。さらに特定役、特定条件役についてもその成立フラグは破棄される。従って、ＢＢフラグまたはＣＢフラグが持ち越されているゲームでは、小役、リプレイ、ハズレのいずれかのみに当選する可能性があるといいうことになる。
【０２３４】
言い換えれば、ＢＢフラグ及びＣＢフラグの持ち越しを可能とする代わりに、持ち越された当選フラグに該当するＢＢ図柄またはＣＢ図柄を揃えるまでは新たなＢＢまたはＣＢの抽選は行わないということである。また、ＢＢゲーム（またはＣＢゲーム）が終了するまでもＢＢ（またはＣＢ）の抽選を行わないので（詳細は後述する）、ＢＢゲーム（またはＣＢゲーム）が終了するまでは新たなＢＢ（またはＣＢ）に当選することは無いということになる。
【０２３５】
なお、ＢＢフラグまたはＣＢフラグが持ち越されている場合、フラグ持ち越し用の判定乱数テーブルを別途用いることとしてもよい。ただし、通常判定乱数テーブル、特別判定乱数テーブルに加えて別の判定乱数テーブルの種類が増えるとメイン制御基板９２の負荷が増大する虞があるので、スロットマシン１ではＢＢフラグまたはＣＢフラグが持ち越されている場合に限り、新たに成立したＢＢの当選フラグまたはＣＢの当選フラグを破棄するものとして、新たな判定乱数テーブルを設けずにメイン制御基板９２にかかる負荷を軽減させるものとする。
【０２３６】
ステップＳ２０２でＢＢフラグまたはＣＢフラグのいずれもＯＮになっていない場合（ステップＳ２０２＝Ｎｏ、ＢＢフラグまたはＣＢフラグのいずれも持ち越されていない）、ステップＳ２０４で抽出乱数がＢＢの当選許容値に該当するかを判定する。この判定が満たされると（抽出乱数がＢＢの当選許容値に該当する、ステップＳ２０４＝Ｙｅｓ）、ステップＳ２０６に移りＢＢフラグをＯＮにする。そしてステップＳ２３０のコマンド送信処理へ進む。
【０２３７】
ステップＳ２０４の判定が満たされない場合（抽出乱数がＢＢの当選許容値に該当しない、ステップＳ２０４＝Ｎｏ）、ステップＳ２０８に移り抽出乱数がＣＢの当選許容値に該当するかを判定する。この判定が満たされると（抽出乱数がＣＢの当選許容値に該当する、ステップＳ２０８＝Ｙｅｓ）、ステップＳ２１０に移りＣＢフラグをＯＮにする。そしてステップＳ２３０のコマンド送信処理へ進む。
【０２３８】
ステップＳ２０８の判定が満たされない場合（抽出乱数がＣＢの当選許容値に該当しない、ステップＳ２０８＝Ｎｏ）、ステップＳ２１２に移り抽出乱数が特定役の当選許容値に該当するかを判定する。ステップＳ２１２の判定が満たされると（抽出乱数が特定役の当選許容値に該当する、ステップＳ２１２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ２１４に移り特定役フラグをＯＮにする。そしてステップＳ２３０のコマンド送信処理へ進む。
【０２３９】
ステップＳ２１２の判定が満たされない場合（抽出乱数が特定役の当選許容値に該当しない、ステップＳ２１２＝Ｎｏ）、ステップＳ２１８に移り抽出乱数が特定条件役の当選

許容値に該当するかを判定する。ステップＳ２１８の判定が満たされると（抽出乱数が特定条件役の当選許容値に該当する、ステップＳ２１８＝Ｙｅｓ）、ステップＳ２２０に移り特定条件役フラグをＯＮにする。そしてステップＳ２３０のコマンド送信処理へ進む。

【０２４０】

ステップＳ２１８の判定が満たされない場合（抽出乱数が特定条件役の当選許容値に該当しない、ステップＳ２１８＝Ｎｏ）、ステップＳ２２２に移り抽出乱数が小役（ベル、スイカ、チェリーのいずれか）の当選許容値に該当するかを判定する。ステップＳ２２２の判定が満たされると（抽出乱数が小役の当選許容値に該当する、ステップＳ２２２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ２２４に移り小役フラグ（ベル、スイカ、チェリーいずれかのフラグ）をＯＮにする。そしてステップＳ２３０のコマンド送信処理へ進む。

【０２４１】

ステップＳ２２２の判定が満たされない場合（抽出乱数が小役の当選許容値に該当しない、ステップＳ２２２＝Ｎｏ）、ステップＳ２２６に移り抽出乱数がリプレイの当選許容値に該当するかを判定する。ステップＳ２２６の判定が満たされると（抽出乱数がリプレイの当選許容値に該当する、ステップＳ２２６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ２２８に移りリプレイフラグをＯＮにする。そしてステップＳ２３０のコマンド送信処理へ進む。

【０２４２】

ステップＳ２２６の判定が満たされない場合（抽出乱数がリプレイの当選許容値に該当しない、ステップＳ２２６＝Ｎｏ）、いずれの当選フラグもＯＮとならずに（言い換えれば、ハズレフラグをＯＮにする）、ステップＳ２３０のコマンド送信処理へ進む。

【０２４３】

ステップＳ２３０のコマンド送信処理では、成立フラグ（当選フラグ、ハズレフラグ）が情報コマンドとしてサブ制御基板９４に送信する処理を行う。ＢＢ、ＣＢ、特定役、特殊条件役、小役、リプレイについては当選フラグが情報コマンドとして、ハズレについてはハズレフラグが情報コマンドとして、それぞれサブ制御基板９４に送信されることになる。このように必要な情報コマンドのみを送信することによりメイン制御基板９２にかかる負荷を軽減させることができる。

【０２４４】

なお、フラグ処理が行われる前あるいは始動処理が行われる前に、通常判定乱数テーブル、特別判定乱数テーブルのいずれの判定乱数テーブルを適用するかを予め決定しておくこともできる。これは、スロットマシン１の抽出範囲が常に一定であるので、予め判定乱数テーブルを決定したうえで乱数を抽出して、その抽出乱数を判定乱数テーブルと照らし合わせる場合と、前述した通り、抽出乱数を得た後で判定乱数テーブルを決める場合とを比べても差異がほとんど生じないといえるからである。

【０２４５】

図８は、判定乱数テーブル選択処理（図７のステップＳ２０１）について具体的に示したものである。ステップＳ３０１では、先ずＮ＝０であるかを判定する。この「Ｎ」は特別判定乱数テーブルが適用されたゲーム（高確率ゲームと呼ぶ）の継続回数を表す変数である。また継続回数とは当該ゲームまで高確率ゲームが連続している場合のゲームの回数を表すものである。例えば、当該ゲームまで高確率ゲームが１０回継続している場合、Ｎ＝１０ということである。本実施形態のスロットマシン１ではこの継続回数の上限を１００回としている。従って、高確率ゲームの最高継続回数は１００回ということになる。また、通常判定乱数テーブルが適用されたゲームのことを通常確率ゲームと呼ぶ。

【０２４６】

ステップＳ３０１の判定が満たされると、ステップＳ３０２に移り特別判定乱数テーブルフラグがＯＮとなっているかを判定する。このステップＳ３０２の判定が満たされない場合、ステップＳ３０４に移り通常判定乱数テーブルを適用して抽出乱数の照合を実行し処理は終了となる。なお、特別判定乱数テーブルフラグについては後述の判定処理にて説明する。

【０２４７】

ステップＳ３０２に判定が満たされると、ステップＳ３０６に移り特別判定乱数テーブルフラグをＯＦＦにする。次いでステップＳ３０８で、変数ＮをＮ＋１に置き換える（インクリメントする）。そしてステップＳ３１０で特別判定乱数テーブルを適用して抽出乱数の照合を実行し処理は終了となる。

【０２４８】

ステップＳ３０１の判定が満たされない場合、ステップＳ３１２に移り変数Ｎが１００未満であるかを判定する。ステップＳ３１２の判定が満たされると、ステップＳ３１４に移り通常判定乱数テーブルフラグがＯＮとなっているかを判定する。このステップＳ３１４の判定が満たされない場合は、ステップＳ３０６に移り特別判定乱数テーブルフラグがＯＮとなっている場合はこれをＯＦＦにして、次いでステップＳ３０８で、変数ＮをＮ＋１に置き換えて以降の処理が実行される。なお、通常判定乱数テーブルフラグについては後述の判定処理にて説明する。

【０２４９】

一方、ステップＳ３１４の判定が満たされると、ステップＳ３１６に移り（このとき通常判定乱数テーブルフラグをＯＦＦにする）、通常判定乱数テーブルを適用して抽出乱数の照合を実行し処理は終了となる。ステップＳ３１２の判定が満たされない場合も、ステップＳ３１６に移り、以降同様の処理が実行される。

【０２５０】

なお、変数Ｎの上限値（つまり、高確率ゲームの最高継続回数）を適宜変えてもよい。またＮの上限値を設けない態様（つまり、継続回数を無限回数とする）としてもよい。

【０２５１】

図９は、通常判定乱数テーブル及び特別判定乱数テーブルについて、それぞれ具体的に示したものである。

【０２５２】

特別判定乱数テーブル〔図９（ｂ）〕では、通常判定乱数テーブル〔図９（ａ）〕に比べて、ＢＢ及びＣＢの当選許容値の範囲が大きく変更されている。具体的に特別判定乱数テーブルでは、通常判定乱数テーブルに比べてＢＢの当選許容値の範囲は５倍、ＣＢの当選許容値の範囲も５倍とそれぞれ広く変更されている。つまり、ＢＢの当選確率は５倍、ＣＢの当選確率も５倍に高く変更されることとなる。その他の当選役の当選確率については変更されていないが、ＢＢの当選許容値及びＣＢの当選許容値の範囲が広く変更されたことにより、ベル以下ハズレまでの当選許容値が変更されている。ただし、当選許容値の範囲（幅）自体は変更されていないので、ベルから特定条件役までの当選役についての当選確率は変わらない。なお、このときハズレの当選許容値の範囲（ハズレとなる範囲）については、ＢＢ及び特ＣＢの当選許容値の範囲が広がったことにより減少しているのでハズレとなる確率が低くなっている。

【０２５３】

このように、スロットマシン１では抽出範囲内で当選許容値の範囲を変更させることにより、特定の当選役の当選確率を高くしたり、あるいは低くしたりすることができる。これによって判定乱数テーブルを複数種類持つことが可能となるのである。

【０２５４】

（３．リール停止処理：可動表示体停止制御手段、停止制御手段）

図１０は、一例としてテーブル方式によるリール停止処理の内容を示している。リール制御については公知の技術を適用できるため、ここでは処理の流れを概略的に説明する。

【０２５５】

リール停止処理では先ず、該当するゲームでの当落結果を表す成立フラグにしたがってリール制御テーブルが選択される（ステップＳ４０１）。なお、リール制御テーブルは予め全ての当落結果について複数のパターンのものが用意されており、これらは読み出し専用のテーブルデータとしてメイン制御基板９２のＲＯＭ１１２に格納されている。

【０２５６】

適切なパターンのリール制御テーブルが選択された状態で、停止ボタン２０，２２，２

４が押されるまで待ち受け状態となる（ステップＳ４０２，Ｓ４１０，Ｓ４１７）。これらの待ち受け状態で、左リール１０ａ、中リール１０ｂ及び右リール１０ｃの各リールが既に停止しているか否か、あるいは第１リール停止フラグが立っていない状態（＝０）であるか否かが判断されるとともに、あわせて左、中、右のいずれかの停止ボタン２０，２２，２４が押されたか否かが判断される。全ての停止ボタン２０，２２，２４が押されるまでは、ステップＳ４０９の判断が否定（Ｎｏ）されてステップＳ４０２以降が繰り返される。

【０２５７】

例えば、いわゆる「順押し」または「順はさみ押し」の手順に沿って最初に左の停止ボタン２０が押されたとすると（ステップＳ４０２＝Ｙｅｓ）、左の停止ボタン２０が押された時点では第１リール停止フラグが立っていないため（ステップＳ４０３＝Ｙｅｓ）、左リール１０ａについて第１リール停止処理（ステップＳ４０４）が実行される。なお、ここでいう「第１リール停止処理」とは、１番目にリールを停止させる処理という意味である。

【０２５８】

あるいは、いわゆる「中押し」の手順に沿って最初に中央の停止ボタン２２が押されると（ステップＳ４１０＝Ｙｅｓ，ステップＳ４１１＝Ｙｅｓ）、中リール１０ｂについて第１リール停止処理（ステップＳ４１２）が実行される。これ以外に、いわゆる「逆押し」または「逆はさみ押し」の手順に沿って最初に右の停止ボタン２４が押された場合は（ステップＳ４１７＝Ｙｅｓ、ステップＳ４１８＝Ｙｅｓ）、右リール１０ｃについて第１リール停止処理（ステップＳ４１９）が実行される。

【０２５９】

上記でいう「順押し」あるいは「順はさみ押し」とは、ともに左リール１０ａを第１番目に停止させる停止操作手順であり、

「順押し」は、〔　左→中→右　〕の順番でリールの停止操作を行う手順のことをいい、

「順はさみ押し」は、〔　左→右→中　〕の順番でリールの停止操作を行う手順のことをいう。また、「逆押し」あるいは「逆はさみ押し」の停止操作手順は、それぞれ「順押し」あるいは「順はさみ押し」と反対の停止操作手順となる。即ち、

「逆押し」は、〔　右→中→左　〕の順番でリールの停止操作を行う手順のことであり、

「逆はさみ押し」は、〔　右→左→中　〕の順番でリールの停止操作を行う手順のことである。更に、「中押し」についても「順押し」あるいは「逆押し」と同様に、

〔　中→左→右　〕あるいは〔　中→右→左　〕という２つの停止操作手順が存在することになる。

【０２６０】

左リール１０ａ、中リール１０ｂ及び右リール１０ｃのいずれかのリールについて第１リール停止処理（ステップＳ４０４またはステップＳ４１２またはステップＳ４１９）が行われると、該当する成立フラグに対応した複数パターンのリール制御テーブルのなかから、抽出乱数の値に基づいて１つのテーブルパターンが選択される。これは、例えば１つの当選役「ベル」について、リール１０ａ，１０ｂ，１０ｃ上にある「ベル図柄」を有効ライン上に停止させるために予め複数パターンのリール制御テーブルが用意されている場合、このリール制御テーブルの中から１つのパターンが選択されることを意味する。そして、１つのパターンが選択されると、該当するリール制御テーブルに基づいてリール１０ａ，１０ｂ，１０ｃの停止位置が制御される。これにより、「ベル図柄」が有効ライン上のいずれかで停止されることとなる。なお、それぞれの当選役に対応するリール制御テーブルのパターンを複数用意させることに限定されるものではなく、１つの当選役に対して１つのリール制御テーブルのパターンを用意するだけでもよい。

【０２６１】

ここで、上記の「順押し」手順に沿って左リール１０ａが第１番目に停止されるパターンを例にとると、ステップＳ４０４で左リール１０ａについて第１リール停止処理が行われる。また、このときメイン制御基板９２は、左リール１０ａに表示された出目（停止目

）を表す停止情報コマンド（第１停止情報コマンド）をサブ制御基板９４に送信する。
【０２６２】
次のステップＳ４０６では残りの中リール１０ｂ、右リール１０ｃについてそれぞれリール制御テーブルが乱数抽選によって決定される。具体的には、図１において左リール１０ａが停止した状態となり「ベル図柄」が下段位置に停止したとすると、停止した時点で「ベル図柄」の組み合わせが揃うための有効ラインとして下段ラインまたは右上がりラインの２通り（ＭＡＸベットの場合）が選択可能となる。このとき乱数抽選によっていずれか一方（例えば右上がりライン）が選択されることになる。なお、乱数抽選の振り分け率は半々程度でよい。
【０２６３】
なお、成立フラグに対応する当選図柄を停止させる有効ラインを予め決定する形態としてもよい。こうすると左リール１０ａ（または第１リール）を停止させた時点では既にどの有効ラインに該当図柄（成立フラグに対応する当選図柄、以下では該当図柄）を停止させるのか決定しているため、ステップＳ４０６に示した乱数抽選を行う必要が無くなり、メイン制御基板９２の行う処理を複雑化（煩雑化）させることがない。ただし、予め決定された有効ラインに該当図柄を停止させる場合、左リール１０ａにチェリー図柄が該当図柄と重複して（同時に）停止してしまうことを回避させる必要が生じることになる。従って、成立フラグに対応した当選図柄を停止させる有効ラインを予め決める際には、チェリー図柄と該当図柄とが重複せずに停止可能な有効ラインに限定されることになる。
【０２６４】
以上の処理（ステップＳ４０６）が行われると、続いて第１リール停止フラグがＯＮ（＝１）にされるとともに（ステップＳ４０７）、左リール停止フラグがＯＮ（＝１）にされる（ステップＳ４０８）。左リール停止フラグがＯＮ（＝１）になった段階ではリール１０ａ，１０ｂ，１０ｃが全て停止していないので、ステップＳ４０９の判断が否定（Ｎｏ）されてステップＳ４０２以降が実行される。
【０２６５】
すると、このとき既に左リール１０ａが停止しているので（ステップＳ４０２＝Ｎｏ）、「順押し」手順に沿って２番目に中央の停止ボタン２２が押されると（ステップＳ４１０＝Ｙｅｓ）、第１リール停止フラグの判定（ステップＳ４１１＝Ｎｏ）を経て中リール停止処理（ステップＳ４１３）が実行される。中リール停止処理では、先に中リール１０ｂについて選択されているリール制御テーブルに基づいて停止位置が制御される。これにより、上記の右上がりとなる有効ライン上で「ベル図柄」が揃う例でいうと、中リール１０ｂ上の「ベル図柄」が表示窓８内の中段位置に停止することとなる。このときの停止目は、左リール１０ａ、中リール１０ｂに「ベル図柄」が右上がりとなる有効ライン上に２つ揃った状態（この状態をテンパイ状態という、この場合は右上がりテンパイ状態）となる。また、このときメイン制御基板９２は、中リール１０ｂの停止目を表す停止情報コマンド（第２停止情報コマンド）をサブ制御基板９４に送信する。そして、この場合、中リール１０ｂは第２停止であるためステップＳ４１２，Ｓ４１４，Ｓ４１５は全て迂回され、ステップＳ４１６にて中リール停止フラグがＯＮ（＝１）にされるだけとなる。
【０２６６】
同様にして、最後に右の停止ボタン２４が押されると（ステップＳ４１７＝Ｙｅｓ）、第１リール停止フラグの判定（ステップＳ４１８＝Ｎｏ）を経て、先に右リール１０ｃについて選択されているリール制御テーブルに基づいて停止位置が制御される（ステップＳ４２０）。これにより、右リール１０ｃ上の「ベル図柄」が表示窓８内の上段位置に停止することとなるので、全リールが停止した状態での出目は、右上がりとなる有効ライン上で「ベル図柄」が３つ揃った状態となる。このときメイン制御基板９２は、右リール１０ｃの停止目を表す停止情報コマンド（第３停止情報コマンド）をサブ制御基板９４に送信する。また、この場合、右リール１０ｃは第３停止であるためステップＳ４１９，Ｓ４２１，Ｓ４２２は全て迂回され、ステップＳ４２３にて右リール停止フラグがＯＮ（＝１）にされるだけとなる。

【０２６７】
ここまでの処理を経て全リール停止フラグがＯＮになると、ステップＳ４０９の判断が肯定（Ｙｅｓ）されるため、メイン制御基板９２による処理は本ルーチンを抜ける。
【０２６８】
更に、上記のリール停止処理では、成立フラグに対応した当選図柄が停止操作の受け付けられた時点から表示窓８内に引き込んで停止させることが可能な範囲（位置）にある場合、必ず引き込んで該当する当選図柄を表示窓８内に停止させようとする制御が行われる（いわゆる、引き込み制御といわれるリール停止制御）。引き込み可能な範囲とは、リールの停止操作が受け付けられてからリールが停止するまでに、リールの回転方向にみて移動が可能な図柄の最大数（例えば、４個分の図柄を最大数とすれば、最大４個分の図柄まで移動が可能となる）のことをいう。つまり、リール停止操作が受け付けられた時点で、リールが即座（引き込み制御が行われずに）に停止すると仮定した場合には、表示窓８内に停止することのない当選図柄（以下では該当当選図柄と呼ぶ）であっても、引き込み制御を行うことによって、リールが停止するまでに該当当選図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その該当当選図柄を表示窓８内に移動させて停止させることが可能となる。この停止制御（引き込み制御）を行うことにより、遊技者は目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に成立フラグに対応する当選図柄があれば、その成立フラグに対応する当選図柄を表示窓８内に引き込むことが可能となり、成立フラグに対応する当選図柄の取りこぼしを極力回避することが可能となる。また、遊技者の目押しの技量が高く、どの当選図柄でも正確に停止させることができたとしても、成立フラグ以外の当選図柄が揃ってしまうことを回避させることもできるのである。
【０２６９】
本実施形態のスロットマシン１では、リプレイ（再ゲーム役）及びベル（一般小役のうちの１つ）が成立フラグとなる場合には、遊技者の目押しのタイミングが早くとも、遅くとも、必ず該当図柄を揃えることができるものとしている。つまり、引き込み制御により「取りこぼし」が生じる可能性がない図柄の配列とする（図示はしない）。具体的には、全てのリールの引き込み可能な範囲内に必ず、該当図柄（リプレイ図柄及びベル図柄）を配置させることで可能となるのである。従って、リプレイ、ベルは「取りこぼし」を心配することなく、内部抽選で当選すれば必ず獲得できることになり、遊技者の目押しの負担が軽減されることになる。また、特定条件役についても「取りこぼし」の生じないものとなる（ベル図柄及びリプレイ図柄のみから構成された組み合わせであることから）。
【０２７０】
ただし、リプレイ及びベル、特定条件役に「取りこぼし」が生じないのは「順押し」あるいは「順はさみ押し」によるリール停止操作が行われた場合のみとしている（特に特定条件役の場合については、回避不実行手段の一例に相当する）。これは「順押し」あるいは「順はさみ押し」以外の停止操作（中押し、逆押し、逆はさみ押しのこと、これらをまとめて変則押しと呼ぶ）が受け付けられた場合には、左リール１０ａの停止制御が行われる際に「チェリー図柄」に関する停止制御が行われる可能性が生じるからである。つまり、成立フラグがチェリー以外であり、なおかつ、「変則押し」の停止操作が受け付けられると、左リール１０ａの停止に際してチェリー図柄を回避させるための停止制御が行われることとなるからである。
【０２７１】
具体的には、成立フラグがチェリー以外であった場合、例えば、成立フラグがベルであるとする。そのときの成立フラグであるベルに対応するベル図柄を揃えようと表示窓８内の有効ライン上に引き込み制御が行われることになる。このとき、同時に「チェリー図柄」を別の有効ライン上に引き込んでしまうことを回避するリール停止制御も行われる（以下では「チェリー停止回避制御」と呼ぶ）。この場合、ベル図柄の引き込み制御に優先して「チェリー停止回避制御」が行われることとなるので、結果としてベル図柄が揃えられなくなる（つまり、表示窓８内に停止不可能となる）ことがある。従って、「変則押し」の停止操作が行われた場合、リプレイ及びベルにも「取りこぼし」を生じてしまう可能性

があることになる。

【０２７２】

「順押し」あるいは「順はさみ押し」の停止操作が受け付けられた場合は、左リール１０ａを第１リールとして停止処理（前述の第１リール停止処理）が行われることとなるので、「チェリー図柄」を表示窓８内に停止させることを回避するだけでよい。これは「チェリー停止回避制御」を行った場合でも、成立フラグに該当する当選図柄を表示窓８内に停止させることのできる図柄の配列（図柄の配置の順番）を左リール１０ａに設ければ解決することができる。

【０２７３】

また、成立フラグが特定条件役であった場合には、「チェリー停止回避制御」が行われないとしても（チェリー図柄を表示窓８内に引き込む可能性がない場合）、特定条件役図柄を揃えさせないリール制御（これを「特定条件役停止回避制御」と呼ぶ）を行う（変則押しの場合のみ）。これは引き込み可能な範囲内に特定条件役図柄があっても最大限（または揃う位置に）引き込まないことで結果として特定条件役図柄が揃うことを回避するリール制御を行うものである。従って、特定条件役は「順押し」、「順はさみ押し」では必ず揃ってしまうため、仮にこれを避けようとする場合は、「変則押し」をする必要があるということになる。なお、「特定条件役停止回避制御」は回避実行手段の一例に相当する。

【０２７４】

さらに、ベル、リプレイについても「特定条件役停止回避制御」と同様に、「変則押し」では引き込み範囲内でも最大限（または揃う位置に）引き込まないリール制御（「変則押し停止制御」と呼ぶ）を行い、「順押し」、「順はさみ押し」でのみ揃うものとしている。なお、ベル、リプレイについては変則押しでは必ず「チェリー停止回避制御」が行われてベル図柄、リプレイ図柄を揃えることができない態様としてもよい。

【０２７５】

一方、成立フラグが特定役であった場合には、特定役図柄を揃えさせないリール制御（これを「特定役停止阻止制御」と呼ぶ）を行う（順押し、順はさみ押しの場合のみ）。この「特定役停止阻止制御」では、変則押しの停止操作でのみ特定役図柄を揃えさせることができる。但しこの際には目押しが必要である（既に説明したが特定役図柄を構成する図柄の配置数等から）。なお、「特定役停止阻止制御」は阻止実行手段の一例に相当する。

【０２７６】

これらのことから、遊技者が意図的に特定条件役を回避し、なおかつ、特定役の特典を得ようと「変則押し」でゲームを進めていくと、ベル、リプレイを取りこぼし続けることとなり、効率の悪いゲームをすることになってしまう。従って、ベル、リプレイを確実に取りこぼさずに効率よくゲームを進めるために「順押し」、あるいは「順はさみ押し」でゲームを行わせることができる。

【０２７７】

以上がテーブル方式によるリール停止処理の一例である。これとは別にコントロール方式によるリール停止処理があるが、これについても公知の処理を適用可能であるため、ここでは具体的な説明を省略する。また、本実施形態においてコントロール方式またはテーブル方式のいずれのリール停止処理を実行してもよく、どの方式を採用するかは制御プログラムを構築するにあたって適宜決定すればよい。

【０２７８】

（４．判定処理：当選役図柄表示判定手段）

図１１は、判定処理の内容を具体的に示している。前述のリール停止処理によって全てのリール１０ａ，１０ｂ，１０ｃが停止した状態となると、そのとき表示されている出目を確認する処理が行われ、表示窓８内のいずれかの有効ライン上でいずれかの当選役に該当する当選図柄の組み合わせが揃っているかが確認されることとなる（ステップＳ５０１）。

【０２７９】

このとき、いずれか１つの有効ライン上に揃っている当選図柄の組み合わせが、ＢＢ図柄の組み合わせであるか（ステップＳ５０２）、ＣＢ図柄の組み合わせであるか（ステップＳ５１２）、小役図柄（ベル図柄、スイカ図柄あるいはチェリー図柄のいずれか）の組み合わせであるか（ステップＳ５２２）、リプレイ図柄の組み合わせであるか（ステップＳ５３２）、特定役図柄の組み合わせであるか（ステップＳ５４２）、特定条件役図柄の組み合わせであるかステップＳ５５２）、またはいずれにも該当しないハズレとなる図柄の組み合わせであるかを判定する。

【０２８０】

そして、いずれか１つの有効ライン上に揃った当選図柄の組み合わせがＢＢ図柄の組み合わせである場合、ステップＳ５０２の判定が満たされ（ステップＳ５０２＝Ｙｅｓ）、ステップＳ５０４に移りＢＢ図柄が揃ったことを祝福する効果音コマンドをサブ制御基板９４に送信する。次いでステップＳ５０６でＢＢゲーム遊技処理が実行され判定処理は終了となる。なお、ＢＢゲーム遊技処理については後述する。

【０２８１】

ステップＳ５０２の判定が満たされない場合（ステップＳ５０２＝Ｎｏ）、ステップ５１２に移り揃った図柄の組み合わせがＣＢ図柄の組み合わせであるかを判定する。ステップＳ５１２の判定が満たされると（いずれか１つの有効ライン上に揃った当選図柄の組み合わせがＣＢ図柄の組み合わせである場合）、ステップＳ５１４に移りＣＢ図柄が揃ったことを祝福する効果音コマンドをサブ制御基板９４に送信する。次いでステップＳ５１６でＣＢゲーム遊技処理が実行され判定処理は終了となる。なお、ＣＢゲーム遊技処理についても後述する。

【０２８２】

上記のステップＳ５０４及びステップＳ５１４で送信した効果音コマンドはサブ制御基板９４で受信され、スピーカ５６等より祝福音（祝福する効果音、ファンファーレなど）が発せられる。このときの効果音はＢＢ、ＣＢともに同じものであっても異なるものであってもよい。またこのときの効果音は遊技者がＢＢ図柄、ＣＢ図柄を揃えることができたことに対する喜びや、これからＢＢゲーム、ＣＢゲームが開始されることを周囲に向けてアピールできる態様とすることが望ましい。これにより遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【０２８３】

ステップＳ５１２の判定が満たされない場合（ステップＳ５１２＝Ｎｏ）、ステップ５２２に移り、揃った図柄の組み合わせが小役図柄（ベル図柄、スイカ図柄、チェリー図柄）の組み合わせであるかを判定する。ステップＳ５２２の判定が満たされると（いずれか１つの有効ライン上に揃った当選図柄の組み合わせが小役図柄の組み合わせである場合）、ステップＳ５２４に移り各小役に対応する規定枚数のメダル払出動作をホッパ装置１３４に指示するとともに、払出音コマンドをサブ制御基板９４に送信する。そして、ステップＳ５２６で払出処理として規定枚数のメダルが払い出されることになる。ステップＳ５２６に次いでステップＳ５２８で小役フラグをＯＦＦにすると判定処理は終了となる。

【０２８４】

上記の小役のうち、ベルは、「ベル－ベル－ベル」と全てベル図柄の組み合わせがいずれか１つの有効ライン上に揃った場合、ベル図柄の組み合わせが揃ったと判定される。同様にスイカも「スイカ－スイカ－スイカ」と全てスイカ図柄の組み合わせがいずれか１つの有効ライン上に揃うことでスイカ図柄の組み合わせが揃ったと判定される。しかし、チェリーについては、左リール１０ａのみ表示窓８内のいずれかの有効ライン上にチェリー図柄が停止するだけでチェリー図柄の組み合わせが揃ったと判定される（「チェリー－ＡＮＹ－ＡＮＹ」の組み合わせ）。

【０２８５】

なお、小役図柄ごとに揃った場合の効果音を別々のものとしてもよい。特に複数の小役それぞれの小役に難易度（「取りこぼし」が生じるか否かの差、当選確率の差など）を設けた場合、難易度の高い小役（レアな小役）の効果音を他の小役と異ならせる。このよう

にすれば、遊技者がレアな小役に対応する図柄を揃えたときに周囲（他の遊技者等を含む）に対してレアな小役を揃えたということを強くアピールすることができる。

【０２８６】

ステップＳ５２２の判定が満たされない場合（ステップＳ５２２＝Ｎｏ）、ステップ５３２に移り、揃った図柄の組み合わせがリプレイ図柄の組み合わせであるかを判定する。ステップＳ５３２の判定が満たされると（いずれか１つの有効ライン上に揃った当選図柄の組み合わせがリプレイ図柄の組み合わせである場合）、ステップＳ５３４に移りリプレイ図柄が揃ったことを知らせる効果音コマンドをサブ制御基板９４に送信する。次いでステップＳ５３６でリプレイゲーム処理が実行されると、ステップＳ５３８に移りリプレイフラグをＯＦＦにすると判定処理は終了となる。

【０２８７】

ステップＳ５３６のリプレイゲーム処理では、改めてメダルの投入もしくはベット操作をすることなく、次回のゲームを再遊技として実行させる処理が行われる。再遊技として次回のゲームが行われる場合、そのときの有効ラインの数は、リプレイ図柄の組み合わせが揃った当該ゲームでの有効ラインの数と同じライン数となる。例えば、３ベットしてゲームを行った当該ゲームで、リプレイ図柄の組み合わせが揃った場合、次回のゲームを再遊技として行う場合のベット数（このとき新たにメダルをベットする必要はない）も３ベットしたときのライン数が有効となる。

【０２８８】

ステップＳ５３２の判定が満たされない場合（ステップＳ５３２＝Ｎｏ）、ステップ５４２に移り、揃った図柄の組み合わせが特定役図柄の組み合わせであるかを判定する。ステップＳ５４２の判定が満たされると（いずれか１つの有効ライン上に揃った当選図柄の組み合わせが特定役図柄の組み合わせである場合）、ステップＳ５４４に移り特定役図柄が揃ったことを知らせる効果音コマンドをサブ制御基板９４に送信する。次いでステップＳ５４６で昇格処理が実行されると、ステップＳ５４８に移り、特定役フラグをＯＦＦにすると判定処理は終了となる。

【０２８９】

ステップＳ５４６の昇格処理では、特別判定乱数テーブルフラグをＯＮにする。そして、当該ゲームではメダルの払い出しなどを行わずそのまま終了させる処理が実行される（特殊ゲーム終了手段の一例に相当する）。つまり、特定役図柄の組み合わせが揃った場合、効果音のみ発せられて当該ゲームが終了となる。従って昇格処理では、判定乱数テーブルが遊技者にとって有利さの度合いの低いテーブル（通常判定乱数テーブル）から有利さの度合いの高いテーブル（特別抽選乱数テーブル）に昇格する契機となる処理が実行されることになる（特別抽選確率変更手段の一例に相当する）。

【０２９０】

ステップＳ５４２の判定が満たされない場合（ステップＳ５４２＝Ｎｏ）、ステップ５５２に移り、揃った図柄の組み合わせが特定条件役図柄の組み合わせであるかを判定する。ステップＳ５５２の判定が満たされると（いずれか１つの有効ライン上に揃った当選図柄の組み合わせが特定条件役図柄の組み合わせである場合）、ステップＳ５５４に移り特定条件役図柄が揃ったことを知らせる効果音コマンドをサブ制御基板９４に送信する。次いでステップＳ５５６で降格処理が実行されると、ステップＳ５５８に移り特殊条件役フラグをＯＦＦにすると判定処理は終了となる。

【０２９１】

ステップＳ５５６の降格処理では、特別判定乱数テーブルフラグをＯＮにする。この降格処理も上記の終了処理と同様、当該ゲームではメダルの払い出しは行われずにそのまま終了させる処理が実行される（特殊条件ゲーム終了手段の一例に相当する）。従って降格処理では、判定乱数テーブルが遊技者にとって有利さの度合いの高いテーブル（特別判定乱数テーブル）から有利さの度合いの低いテーブル（通常判定乱数テーブル）に降格する契機となる処理が実行されることになる（通常抽選確率変更手段の一例に相当する）。

【０２９２】

ステップＳ５５２の判定が満たされない場合（ステップＳ５５２＝Ｎｏ）、ステップ５７０に移り、ＢＢ及びＣＢの当選フラグ以外の成立フラグをＯＦＦにすると処理は終了となる。ただし前述の通り、特別判定乱数テーブルフラグがＯＮとなっていた場合、このフラグもＯＦＦにはされず処理は終了となる。ステップＳ５５２が満たされない場合とは、いずれか１つの有効ライン上にいずれの当選図柄の組み合わせも揃わなかったときのことである。このような場合となるのは、ハズレフラグがＯＮとなっている場合か、あるいは成立フラグとしてハズレフラグ以外の当選フラグが得られていたが、その成立フラグに対応する当選図柄を「取りこぼし」た場合のいずれかである。

【０２９３】

ＢＢ及びＣＢの当選フラグを除いた成立フラグがＯＦＦにされることは、言い換えれば、ＢＢ及びＣＢについては、その当選フラグが維持される（持ち越される）ということである。これはＢＢ及びＣＢの特典が、遊技者にとって小役やリプレイの特典より有利な利益を与える特典（大量のメダルを獲得できる機会の付与）を有しており、「取りこぼし」等により多大な不利益を被らせないためである。従って、遊技者の目押しの技量の差などにより「取りこぼし」が生じてもＢＢやＣＢの特典は確実に獲得することができることになる。

【０２９４】

一方、小役及びリプレイについては、それぞれの当選フラグが得られた当該ゲーム（つまり、小役フラグがＯＮになった当該ゲーム、あるいはリプレイフラグがＯＮになった当該ゲーム）で、該当する図柄を揃えることができなければ、その当選フラグは消滅してしまう。これは、ハズレフラグも同様である。

【０２９５】

また、特定役、特定条件役についても当選フラグの持ち越しは行われない。従って、特定役及び特定条件役を取りこぼした場合、昇格処理及び降格処理は実行されないことになる。

【０２９６】

（５．各種ボーナスゲーム〔特別遊技状態〕）

本実施形態のスロットマシン１では、ＢＢ図柄（「７－７－７」）またはＣＢ図柄（「Ｃ－Ｃ－Ｃ」）の図柄の組み合わせが表示窓８内のいずれか一つの有効ライン上に表示された（図柄が揃った）場合、次回のゲームからそれぞれ「ＢＢゲーム（ビッグボーナスゲーム）」、「ＣＢゲーム（チャレンジボーナスゲーム）」という各種ボーナスゲーム（特別遊技状態）が開始される。これらＢＢゲーム、ＣＢゲームには複数回のゲーム機会が含まれており、この間に集中してメダルの払い出しの可能性があるため、大量のメダルを獲得することができる。従って、各種ボーナスゲームは遊技者にとって有利な状態（通常遊技状態に比べると）であるといえる。このＢＢゲーム、ＣＢゲームは遊技価値付与機会増加手段の一例に相当する。

【０２９７】

（５－１．ＢＢゲーム遊技処理）

図１２は、ＢＢゲーム遊技処理の内容を具体的に示している。先ずステップＳ６０１で、初期化処理としてＢＢフラグをＯＦＦにした後、ＢＢゲーム用に乱数抽選の当たり値テーブル（判定乱数テーブル）を変更させる。ここで変更された当たり値テーブル（ＢＢゲーム専用判定乱数テーブルと呼ぶ、図示はしない）は小役の当たり値を多く保有しており、前述のベル及びスイカの当選確率を大幅に高く変更させている。具体的にはベル及びスイカ及びチェリーを合わせた当選確率を１／１．０１となるよう当選許容値の範囲を決めるものとする。従って、ＢＢゲーム中は、ほとんど毎ゲーム、ベルまたはスイカまたはチェリーに当選することが可能な状態であるといえる。さらにＢＢゲーム中（ＣＢゲーム中も含む）のみベル、スイカのメダルの払い出し枚数を１５枚に変更させる。従って、ＢＢゲームではほぼ毎ゲーム１５枚のメダルを獲得することが可能となり、効率良くメダルを増やすことができる。なお、上記の初期化処理にて現在の遊技状態を表すコマンド（遊技ステータスコマンド）をサブ制御基板９４に送信する態様をとることもできる。

【０２９８】
また、ＢＢゲーム専用判定乱数テーブルには、ＢＢ及びＣＢ及び特定役、特定条件役の当選許容値は含めず、更にリプレイの当選許容値も含めないものとする。従って、ＢＢゲーム中にＣＢ、特定役、特定条件役、リプレイのいずれにも当選することは無く、更にＢＢゲーム中に新たにＢＢに重複して当選することもないこととなる。つまり、ＢＢゲーム中は小役に当選するか、あるいは稀にハズレとなるかのいずれかの結果が得られることとなる。また本実施形態のスロットマシン１では、ＢＢゲーム中も通常確率ゲーム等と同様にメダルを３ＢＥＴ（３枚掛け）にてゲームを行わせるものとする。従って、遊技者は通常のゲームと比べて特別な違和感を覚えることなくゲームを行うことができる。
【０２９９】
ステップＳ６０１に次いで、ステップＳ６０２ではリール装置１０の始動処理、次いでステップＳ６０４の停止処理が実行される。これら始動処理及び停止処理の内容は既に説明したものと同じである。
【０３００】
ステップＳ６０４の停止処理で、全てのリール１０ａ，１０ｂ，１０ｃが停止状態となると、ステップＳ６０６に移り、そのときの出目情報をサブ制御基板９４に送信する。そして、ステップＳ６０８でＢＢゲーム数カウンタを１つだけカウントアップさせる。
【０３０１】
次にステップＳ６１０では、出目として小役図柄（ベル図柄、スイカ図柄、チェリー図柄のいずれか）が揃っているかを判定する。ステップＳ６１０の判定が満たされない場合（小役図柄が揃わなかったと判定、ステップＳ６１０＝Ｎｏ）、ステップＳ６１８に移り成立フラグをＯＦＦにする。なお、ステップＳ６１０が満たされない場合とは、抽選でハズレフラグがＯＮになっていたか、あるいは当選フラグがＯＮになっていても遊技者が該当する当選図柄の組み合わせを取りこぼしたかのいずれかである。
【０３０２】
一方、ステップＳ６１０の判定が満たされると（小役図柄が揃ったと判定、ステップＳ６０６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ６１２に移り、規定枚数のメダルの払出動作をホッパ装置１３４に指示するとともに、払出音コマンドをサブ制御基板９４に送信する。そしてステップＳ６１４では、払出処理として小役図柄に対応したメダルの払出音がスピーカ５６等から発せられるとともに、規定枚数のメダルの払い出しが実行される。ステップＳ６１４の払出処理が終わると、ステップＳ６１６に移り、ステップＳ６１４で払出されたメダルの枚数分だけ累計払出カウンタをカウントアップさせる。
【０３０３】
そしてステップＳ６１８で成立フラグをＯＦＦにすると、ステップＳ６２０の終了判定に移る。この終了判定ではＢＢゲームそのものを終了すべきか否かを判定する。ステップＳ６２０の判定が満たされない場合、ステップＳ６０２に戻り以降の処理が繰り返される。
【０３０４】
ＢＢゲームは、以下のいずれかの条件が満たされた場合に終了となる。
（１）ステップＳ６０８で、ＢＢゲーム数カウンタのカウント数が３６回に達する。
（２）ステップＳ６１６で、累計払出枚数が５００枚に達する。
【０３０５】
上記のいずれかの条件が満たされると、ステップＳ６２０の終了判定が満たされ、ステップＳ６２２の判定乱数テーブル移行処理に移る。この判定乱数テーブル移行処理では、特別判定乱数テーブルフラグをＯＮにする処理が実行される。これは、即ちＢＢゲームの終了後から開始されるゲーム（次回のゲーム）は高確率ゲームということである。従って、本実施形態のスロットマシン１では、ＢＢゲームの終了後から必ず高確率ゲームが開始されるということになる。さらに高確率ゲームは前述の通り、最高継続回数１００回となっているので、遊技者はＢＢゲーム終了後も有利な条件でゲームを行うことができる。
【０３０６】

なお、ＢＢゲーム専用の当選役（ボーナスゲーム専用役）を新たに設けてもよい。また、ＢＢゲーム中は、通常確率ゲーム等と異ならせてメダルを１ＢＥＴ（１枚掛け）、あるいは２ＢＥＴ（２枚掛け）でゲームを行うものとしてもよい。これらにより遊技者は通常確率ゲーム等とは異なるゲームが行われていることを明確に認識することができる。

【０３０７】

（５－２．ＣＢゲーム遊技処理）

図１３は、ＣＢゲーム遊技処理の内容を具体的に示している。ＣＢゲーム遊技処理でも、先ずステップＳ７０１で初期化処理としてＣＢフラグをＯＦＦにした後、ＣＢゲーム用に乱数抽選の当たり値テーブルを変更させる。ここで変更された当たり値テーブルについては、ＢＢゲーム専用判定乱数テーブルと同じものとしている。従って、ＣＢゲームでもＢＢゲームと同様、ほぼ毎ゲーム１５枚のメダルを獲得することが可能となり、効率良くメダルを増やすことができる。なお、上記の初期化処理にて現在の遊技状態を表すコマンド（遊技ステータスコマンド）をサブ制御基板９４に送信する態様をとることもできる。

【０３０８】

また、ＣＢゲーム中もＢＢゲーム中と同様にＢＢ、特定役、特定条件役、リプレイのいずれにも当選することは無く、更にＣＢゲーム中に新たにＣＢに重複して当選することもない。つまり、ＣＢゲーム中は小役に当選するか、あるいは稀にハズレとなるかのいずれかの結果が得られることとなる。本実施形態のスロットマシン１では、ＣＢゲームについてもＢＢゲームと同様に通常確率ゲーム等と変わりなくメダルを３ＢＥＴ（３枚掛け）にてゲームを行わせるものとしている。従って、遊技者は通常のゲームと比べて違和感を覚えることなくゲームを行うことができる。

【０３０９】

ステップＳ７０１に次いで、ステップＳ７０２ではリール装置１０の始動処理、次いでステップＳ７０４の停止処理が実行される。これら始動処理及び停止処理の内容は既に説明したものと同じである。

【０３１０】

ステップＳ７０４の停止処理で、全てのリール１０ａ，１０ｂ，１０ｃが停止状態となると、ステップＳ７０６に移り、そのときの出目情報をサブ制御基板９４に送信する。そして、ステップＳ７０８でＣＢゲーム数カウンタが１つだけカウントアップさせる。

【０３１１】

次にステップＳ７１０では、出目として小役図柄（ベル図柄、スイカ図柄、チェリー図柄のいずれか）が揃っているかを判定する。ステップＳ７１０の判定が満たされない場合（小役図柄が揃わなかったと判定、ステップＳ７１０＝Ｎｏ）、ステップＳ７１８に移り成立フラグをＯＦＦにする。なお、ステップＳ７１０が満たされない場合とは、抽選でハズレフラグがＯＮになっていたか、あるいは当選フラグがＯＮになっていても遊技者が該当する当選図柄の組み合わせを取りこぼしたかのいずれかである。

【０３１２】

一方、ステップＳ７１０の判定が満たされると（小役図柄が揃ったと判定、ステップＳ７０６＝Ｙｅｓ）、ステップＳ７１２に移り、規定枚数のメダルの払出動作をホッパ装置１３４に指示するとともに、払出音コマンドをサブ制御基板９４に送信する。そしてステップＳ７１４では、払出処理として小役図柄に対応したメダルの払出音がスピーカ５６等から発せられるとともに、規定枚数のメダルの払い出しが実行される。ステップＳ７１４の払出処理が終わると、ステップＳ７１６に移り、ステップＳ７１４で払出されたメダルの枚数分だけ累計払出カウンタをカウントアップさせる。

【０３１３】

そしてステップＳ７１８で成立フラグをＯＦＦにすると、ステップＳ７２０の終了判定に移る。この終了判定ではＣＢゲームそのものを終了すべきか否かを判定する。ステップＳ７２０の判定が満たされない場合、ステップＳ７０２に戻り以降の処理が繰り返される。

【０３１４】

ＣＢゲームは、以下のいずれかの条件が満たされた場合に終了となる。
（１）ステップＳ７０８で、ＣＢゲーム数カウンタのカウント数が１８回に達する。
（２）ステップＳ７１６で、累計払出枚数が２５０枚に達する。
【０３１５】
上記のいずれかの条件が満たされると、ステップＳ７２０の終了判定が満たされ、ステップＳ７２２の判定乱数テーブル移行処理に移る。この判定乱数テーブル移行処理では、特別判定乱数テーブルフラグをＯＮにする処理が行われる。これは、ＣＢゲームの終了後から開始されるゲーム（次回のゲーム）も高確率ゲームということである。従って、本実施形態のスロットマシン１では、ＢＢゲーム、ＣＢゲームの終了後からは必ず高確率ゲームが開始されるということになる。これにより、遊技者はＣＢゲーム終了後も有利な条件でゲームを行うことができる。
【０３１６】
なお、メイン制御基盤９４の負担を増加させない範囲であればＣＢゲーム用の当たり値テーブルを、ＢＢゲーム専用判定乱数テーブルと別に設けてもよい。また、ＢＢゲームと同様、ボーナスゲーム専用役を別の設けてもよいし、ＣＢゲーム中はメダルを１ＢＥＴ（１枚掛け）あるいは２ＢＥＴ（２枚掛け）にてゲームを行わせるものとしてもよい。これらにより遊技者は通常確率ゲーム等とは異なるゲームが行われていることを明確に認識できる。
【０３１７】
（６．設定値）
本実施形態のスロットマシン１は、複数種類の通常判定乱数テーブルを設けてホール等が適宜いずれの通常判定乱数テーブルを用いるかを予め決めることができるものである。ここで設けた複数の判定乱数テーブルは、少なくとも１つの当選役についてその当選確率の高低を段階的につけたり、あるいはほぼ全ての当選役についてその当選確率に格差（段階的な差、極端な差など）をつけたりしたものである。これは、スロットマシンに代表される回胴式遊技機等における「設定」と呼ばれるものである。この「設定」では、複数の判定乱数テーブルごとに各当選役の当選確率を段階的に高低させて、その段階を表す値「設定値」がそれぞれの判定乱数テーブルに対応づけられている。例えば、６段階の高低をつけた判定乱数テーブルを設けた場合、その６つの判定乱数テーブルのうち、相対的に見て、各当選役の当選確率が高い順に「設定値６」、「設定値５」、「設定値４」、「設定値３」、「設定値２」、「設定値１」と対応づけることができる。
【０３１８】
ホール等は、この「設定値」を毎日あるいは定期的に変更することにより、いわゆる「出玉」を調整することができる。ここでいう「出玉」の調整とは、
ホールと遊技者との利益バランスの調整ということもできる。例えば、スロットマシン１の「設定値」が高いと（上記の設定値６等が該当する、いわゆる高設定）、遊技者がゲームを行った場合に大量のメダルを獲得できる可能性は高いといえる。一方、スロットマシン１の「設定値」が低いと（上記の設定値１等が該当する、いわゆる低設定）、遊技者がゲームを行った場合に大量のメダルを獲得できる可能性は低い（高設定に比べると）といえる。
【０３１９】
また、ホール側からは上記と全く反対のことがいえる。即ち、「高設定」ほどホールの利益は少なく、「低設定」ほどホールの利益は高いということになる。従って、「設定値」により出玉を調整することはホールと遊技者との利益バランスを取ることともいえるのである。
【０３２０】
本実施形態のスロットマシン１では、「設定値４」に相当する各当選役の当選確率及び判定乱数テーブルを図９に示している。
【０３２１】
通常判定乱数テーブルを複数種類設けるとともに、特別判定乱数テーブルも複数種類設

けることもできる。例えば、それぞれの判定乱数テーブル（通常判定乱数テーブルと特別判定乱数テーブル）を１対１に対応づければ、「設定値１」から「設定値６」まで、通常判定乱数テーブル及び特別判定乱数テーブルがともに段階的に判定乱数テーブルに高低をつけることができる。このようにすると、「設定値」ごとの格差を明確につけることが可能となる。

【０３２２】

また、特別判定乱数テーブルを複数種類設けない場合、通常判定乱数テーブルは６段階に分かれるが、特別判定乱数テーブルは複数の段階に分けずに１つの判定乱数テーブルのみとなる。このような場合、「通常確率ゲーム」では「設定値」によって各当選役の当選確率に差がついてしまうが、「高確率ゲーム」では「設定値」によって各当選役の当選確率に差が生じないものとなる。従って、遊技者に「設定値」が低くても「高確率ゲーム」に移行すれば「設定値」に関係なくゲームが行える、つまり「高確率ゲーム」に移行できれば、それまでの不利益を挽回できるという前向きな遊技意欲を持たせることもできる。

【０３２３】

（７．演出処理）

以上は、メイン制御基板９２による遊技制御の例であるが、本実施形態のスロットマシン１では、遊技の進行にあわせてサブ制御基板９４により各種演出動作の制御（演出処理）が行われる。以下の演出処理は、メイン制御基板９２から送信される各種情報コマンド（出力信号）に基づいてサブ制御基板９４のＣＰＵにて実行される制御プログラム上の処理手順に沿って進行する。

【０３２４】

演出処理は、通常確率ゲームや高確率ゲーム、ＢＢゲーム（ＣＢゲーム）等の遊技状態に応じて実行させることにより遊技者を視覚的、聴覚的（あるいは触覚的）に刺激を与えるものである。具体的には、液晶表示部５８で実行される演出表示（静的、動的な画像表示等）による視覚的な効果や、スピーカ５６より発せられる効果音（祝福音）による聴覚的な効果を遊技者に与えることが可能である。

【０３２５】

さらには各ランプ６０,６２等による発光、消灯、点滅動作などによる視覚的な効果、各種表示部（クレジット枚数表示部３０、ゲーム数表示部３２、払い出し枚数表示部３４、ボーナスフラグ告知ランプ４４等）でも視覚的な効果を与えることが可能である。なお、始動レバー１８や各停止ボタン２０,２２,２４等に振動動作を実行させて触覚的な効果を遊技者に与える態様としてもよい。このような演出処理は、特に遊技者が長い時間ゲームを続ける場合など退屈な印象を与えづらくすることができる。また、ＢＢ（あるいはＣＢ）に当選した場合などは、演出処理を行うことにより、ＢＢの当選を遊技者に速やかに察知させることもできる。さらにＢＢゲーム（あるいはＣＢゲーム）では、それまでとは異なる演出処理をその期間（ＢＢゲーム中、ＣＢゲーム中）だけ実行させると、周囲に向けたアピールにもなり、遊技者がＢＢゲームでの演出を望んで遊技意欲を高めることもできる。

【０３２６】

図１４は、演出処理の一例を示している。また図１５は演出処理で表示される画像の一例を示したものである。スロットマシン１の電源が投入（電源スイッチ７６がＯＮに操作）されると、先ずステップＳ９０１の初期化処理を実行する。そしてステップＳ９０２でメイン制御基板９２から送信されるメダル投入コマンドの待ち受け状態とし、実際にメダル投入コマンドが送信されると、ステップＳ９０３に移りメダル投入コマンドを受信する。これに応じて演出動作の制御を行い、スピーカ５６や演出表示部５８等に各種演出を実行させる（メダル投入演出処理）。なお、ここでの演出動作は、投入音やベット音を発生させることである。

【０３２７】

ステップＳ９０３に次いで、ステップＳ９０４ではメイン制御基板９２から送信される始動フラグの情報コマンド（前述の図７のコマンド送信処理で送信される当選フラグ、ハ

ズレフラグの情報コマンド）の待ち受け状態となる。遊技者等による始動レバー１８の操作を契機としてメイン制御基板９２から始動フラグの情報コマンドが送信されると、ステップＳ９０５に移りこの情報コマンドを受信する。このときのコマンドに合わせた演出動作の制御を行い、スピーカ５６や液晶表示部５８等に各種演出を実行させる（始動演出処理）。なお、ここでの演出動作は、リール始動音やリール回転音等を発生させることである。

【０３２８】

ステップＳ９０５に次いで、ステップ９０６ではメイン制御基板９２から送信される停止情報コマンドの待ち受け状態となる。遊技者等により３つの停止ボタン２０，２２，２４のうち、いずれかの停止ボタンが第１番目に押下されると、第１停止情報コマンドがメイン制御基板９２から送信される。次いで第２番目の停止ボタンが押下されると第２停止情報コマンドが、最後に第３番目の停止ボタンが押下されると第３停止情報コマンドが、それぞれ第１停止情報コマンドと同様にメイン制御基板９２から送信される。ステップＳ９０７では停止情報コマンドを受信するごとに、そのときの当選フラグと停止情報コマンドに応じた演出動作の制御を行い、液晶表示部５８やスピーカ５６、各ランプ等に各種演出を実行させる（停止演出処理）。なお、ここでの演出動作は、リール停止音の発生やランプの消灯、点灯などである。

【０３２９】

そして、ステップＳ９０８では、前述した判定処理の結果に応じてメイン制御基板９２から送信される払出音コマンドや効果音コマンド、遊技ステータスコマンドの待ち受け状態となる。ステップＳ９０９では払出音コマンドや効果音コマンドを受信すると、これに応じて演出動作の制御を行い、スピーカ５６や各ランプ、液晶表示部５８等に各種演出を実行させる。なお、ここでの演出動作は、払出音や効果音の発生や、ランプの点灯、点滅、払出枚数の表示などである。また、遊技ステータスコマンドを受信すると、現在の遊技ステータス（現在の遊技状態がＢＢゲーム中であるのか、通常確率ゲーム中であるのか等といった情報）に応じた演出動作の制御を行う（遊技ステータス演出処理）。

【０３３０】

（７－１．始動演出処理）

ステップＳ９０３の始動演出処理での各種演出は、液晶表示部５８、スピーカ５６、各ランプ６０，６２，６４，６６等によって実行される。なお、液晶表示部５８に代えて、ＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ　Ｄｉｓｐｌａｙ）や、ドットＬＥＤを用いてもよい。また、役物（キャラクターを模した人形や、可動可能な模型等）や、サイドリール（リール装置１０の各リールとは別の位置に配され、演出の一環として遊技者の操作に因らずにその始動と停止を実行するもの等）や、あるいは、ランプなどの照明（回転灯に代表される回転可能なライト等）を設けて各種演出を実行させるものとしてもよい。このような方法をとれば、液晶表示以外でも遊技者を十分に楽しませることができる。

【０３３１】

始動演出処理では、メイン制御基板９２から送信される始動フラグの情報コマンドに基づき各種演出を実行させる。ここでの演出には、特別な演出を行わない通常の演出（ノーマル演出）、当選フラグを直接的に教える演出（フラグ告知演出）、当選フラグを間接的に示唆する演出（フラグ示唆演出）等がある。通常演出では、何も特別な演出を行わない（つまり、始動操作を契機に何か演出が実行されるということがない）。フラグ告知演出は、当選フラグを直接的に遊技者に教える内容の演出である。例えば、当選フラグがＢＢに該当するのであれば、ＢＢ図柄（あるいはボーナス確定等）の表示を行わせたり、「ボーナス！」等の音声を発生させたり、ボーナスフラグ告知ランプ４４を点灯させたりといったことである。フラグ示唆演出は、当選フラグを間接的に遊技者に示唆する演出である。この演出には、複数の当選フラグのいずれかであることを示唆する内容も含まれる。これらの演出のいずれかを実行するかは適宜の抽選等を行うものとすればよい（例えば、演出用乱数を用いた乱数抽選等）。

【０３３２】
（７－１－１．特別演出）
さらに、スロットマシン１では、これらの演出のほかに当選フラグが特定役または特定条件役に該当する場合に限り、特定役または特定条件役に当選したことを報知する演出（特別演出と呼ぶ）を実行する。この特別演出は、特定役または特定条件役に当選した場合に所定の割合でその当選フラグを遊技者に向けて報知する（または告知する、教える）内容の演出である。
【０３３３】
特別演出は遊技状態（「高確率ゲーム」、「通常確率ゲーム」など）により、それぞれ所定の割合で実行させる。図１６は特別演出の実行割合（所定の割合のこと）をそれぞれの遊技状態別に示したものである。図中のチャンスゾーン１とは、ＢＢゲーム及びＣＢゲーム終了後から５０回のゲーム数に到達するまでの期間のことをいう。またチャンスゾーン２とは、リプレイ当選後から２回のゲーム数に到達するまで（つまり、リプレイゲーム及びその次のゲーム）の期間のことをいう。そして、非チャンスゾーンとは、これら上記のチャンスゾーン以外の期間すべてのことをいう。ただし、チャンスゾーン１の期間にリプレイに当選してもチャンスゾーン２とはならず、チャンスゾーン１が継続される。
【０３３４】
図１６から、特定条件役は、チャンスゾーン１では特別演出がほぼ実行されるといえる。つまり、ＢＢゲーム（ＣＢゲーム）終了後の５０回のゲーム期間到達まで、「高確率ゲーム」を継続させる可能性が極めて高いということになる。そして、チャンスゾーン１終了後からは特別演出が実行される割合が１／２となるので、「高確率ゲーム」の最高継続回数まで到達するか否かは遊技者の運による要素も生まれることになる。従って、チャンスゾーン１が終了しても最後（最高継続回数１００回に到達する）まで遊技者をハラハラさせながらゲームを行わせることができる。
【０３３５】
また、特定役は非チャンスゾーン、チャンスゾーンでその実行割合に変化がない。従って、特定役では常に一定の割合で特別演出が行われることになるので遊技者はいつでも特定役に対する期待を持つことができる。
【０３３６】
なお、上記の所定の割合はスロットマシン１の設定値ごとに異なる割合としてもよい。例えば、高設定値ほど特別演出を実行させる割合を増やし、低設定値ほど特別演出を実行させる割合を減らすと、遊技者がスロットマシン１の設定値を推測する際の手掛かりとすることもできる。
【０３３７】
（７－２．停止演出処理）
ステップＳ９０７の停止演出処理も、始動演出処理と同様に、液晶表示部５８、スピーカ５６、各ランプ６０，６２，６４，６６等によって実行される。停止演出処理では、各停止情報コマンド（第１停止情報コマンド、第２停止情報コマンド、第３停止情報コマンド）に応じた各種演出を行わせることができる。このようにすると、例えば、第１リールが停止した際の演出、第２リールが停止した際の演出、第３リールが停止した際の演出をそれぞれ異なる演出として実行させることができる。
【０３３８】
停止演出処理では、遊技者が停止ボタンを押下するごとに連続的な演出を行う。連続的な演出は、
〔　第１停止ボタン押下→第１停止演出→第２停止ボタン押下→第２停止演出
→第３停止ボタン押下→第３停止演出　〕
と順々に行う内容の演出である。また、いずれか１つあるいは２つの停止ボタンが押下されたことを契機に開始させる突発的な演出も行う。
【０３３９】
連続的な演出は、第３停止演出まで続けばＢＢ（あるいはＣＢ）に当選した可能性が高

くなるような内容の演出である。また連続的な演出には、演出が途中で終了しても（例えば第１停止演出の後、第２停止演出は行われず）、第３停止ボタン押下で第３停止演出が行われるといったものもある。突発的な演出は、第１停止演出や第２停止演出が行われなかった場合にそれ以降の停止ボタン押下の際に突然実行させる内容の演出である。例えば、突発的な演出として、前述のフラグ告知演出やフラグ示唆演出を実行させることもできる。また、前述の特別演出を第２停止演出までに実行させる。ここでも特別演出の行われる割合は始動演出処理と同様とする。

【０３４０】

（７－３．始動演出処理から停止演出処理までの特別演出）

特別演出は始動演出処理から停止演出処理（第２停止演出まで）までに実行する。このうち、当選フラグが特定役に該当する場合の特別演出は主に始動演出処理で行う。これは第１停止リール（左リール）、第２停止リール（中リール）に「７」（ＢＢ）図柄を目押しする必要があるからである。なお、告知する内容としては、特定役図柄の組み合わせを表示させる、あるいは音声で知らせる等であればよい。また、停止演出処理で行う場合は、第１リールの表示窓８内に「７」（ＢＢ）図柄が停止した場合、残りのリールにそれぞれ目押しをさせる図柄を報知するものであればよい。例えば、「（中リールに）赤７を狙って下さい」等の表示や音声により遊技者に告知するものである（図１５（ａ）参照）。これと同様に第２リールまで停止状態となり、表示窓８内に「７」図柄がテンパイ状態となっている場合にも行う。

【０３４１】

また、当選フラグが特定条件役に該当する場合の特別演出は、始動演出処理のみで行う。これは「順押し」では特定条件役図柄が揃ってしまうため、遊技者が停止操作を始める前に報知する必要があるからである。このときの告知する内容としては、先ず第１リールとして停止させるべきリールを教える（知らせる）態様であればよい。例えば、「右リールを始めに停止させて下さい」等の表示や音声により報知するものである（図１５（ｂ）参照）。

【０３４２】

これらのことから、遊技者は特別演出に従って目押しを行ったり、変則押しをしたりして、特定役の特典を得ることができたり、特定条件役の特典を回避したりすることができる。つまり、遊技者にとって有利な条件を開始することができ、また有利な条件を継続させることもできるということである。

【０３４３】

（７－４．その他の演出処理）

ステップＳ９０９の遊技ステータス演出処理も、始動演出処理、停止演出処理と同様に、液晶表示部５８、スピーカ５６、各ランプ６０，６２，６４，６６等によって実行される。ここでは、払い出されたメダルの枚数を表示させたり、ＢＢゲームのゲーム数（残りゲーム数など）を表示させたりするものである。またノーマル演出やフラグ告知演出を実行させたり、連続的な演出や突発的な演出を継続して実行させたりすることもできる。

【０３４４】

また、ステップＳ９０２のメダル投入演出処理も、始動演出処理、停止演出処理、遊技ステータス演出処理と同様に、液晶表示部５８、スピーカ５６、各ランプ６０，６２，６４，６６等によって実行される。さらにメダル投入音やベット音を発するだけでなく、ノーマル演出やフラグ告知演出を実行させたり、連続的な演出や突発的な演出を継続して実行させたりすることもできる。

【０３４５】

このように、各演出処理ごとに実行させる演出を固定化せずに流動的なものとすることにより、ゲームの進行に応じた断続的な演出を実行させることができる。また、決まったタイミングで演出が行われないからといって遊技者を落胆させてしまうことを回避できる。

【０３４６】

（７－５．対応役ハズレ）

上記の各種演出は、各コマンドあるいは各情報コマンドに基づいて実行されるものである。しかし、本実施形態のスロットマシン１では、演出が示す内容と実際の結果（揃えた当選図柄または出目）を異ならせた内容の演出も実行させる。例えば、フラグ告知演出でリプレイが当選フラグとして告知された状態で、実際にはベル図柄が揃うといった演出のことである。このような演出が示す内容と実際の結果が異なる場合を「対応役ハズレ」と呼ぶ。つまり「対応役ハズレ」とは、示唆（あるいは告知）された当選フラグと実際の成立フラグが異なる演出のことである。この「対応役ハズレ」は、ＢＢまたはＣＢが当選フラグとなっている場合に実行させる。

【０３４７】

このようにすると、「対応役ハズレ」となった場合、ＢＢまたはＣＢが当選フラグとして確定することになり（つまり、ＢＢまたはＣＢの当選が確定する）、遊技者はＢＢまたはＣＢに当選したことを察知することができる。これは告知演出等で直接ＢＢの当選を告知することに比べると遊技者に大きな驚き（衝撃）を与えることができる。上記の例でいえば、

〔　リプレイだと思い込んで停止操作を終えたときにリプレイが揃わず＝ＢＢ確定　〕

といったリプレイがＢＢに変わったかのような印象を遊技者に与えることができ、遊技者の喜びを一層高める効果も期待できる。

【０３４８】

（その他の実施形態についての言及）

以上は、本発明のスロットマシン１の一形態であるが、これに限定されることはない。その他にも、遊技球等を用いるタイプの回胴式遊技機もあり、こちらも実施形態として好適である。遊技球等を用いるタイプの回胴式遊技機では、遊技球を規定個数分まとめて遊技価値の１単位（例えば、遊技球５個をメダル１枚分に相当するものとして取り扱う）としてゲームを行うものである。

【図面の簡単な説明】

【０３４９】

【図１】スロットマシン１の正面図である。

【図２】スロットマシン１の内部構造図である。

【図３】スロットマシン１の構成を概略的に示したブロック図である。

【図４】スロットマシン１における１ゲーム（回胴遊技）の処理手順を示したフローチャートである。

【図５】スロットマシン１の始動処理のフローチャートである。

【図６】スロットマシン１の当選役と特典の構成表である。

【図７】スロットマシン１のフラグ処理のフローチャートである。

【図８】スロットマシン１の判定乱数テーブル選択処理のフローチャートである。

【図９】スロットマシン１の内部抽選で適用される判定乱数テーブルと当選確率を示した表である。

【図１０】スロットマシン１のリール停止処理のフローチャートである。

【図１１】スロットマシン１の判定処理のフローチャートである。

【図１２】スロットマシン１のＢＢゲーム遊技処理のフローチャートである。

【図１３】スロットマシン１のＣＢゲーム遊技処理のフローチャートである。

【図１４】スロットマシン１の演出処理のフローチャートである。

【図１５】スロットマシン１の各種演出処理で実行される演出における画像の一例である。

【図１６】スロットマシン１の演出処理で特別演出の実行される割合を示した表である。

【符号の説明】

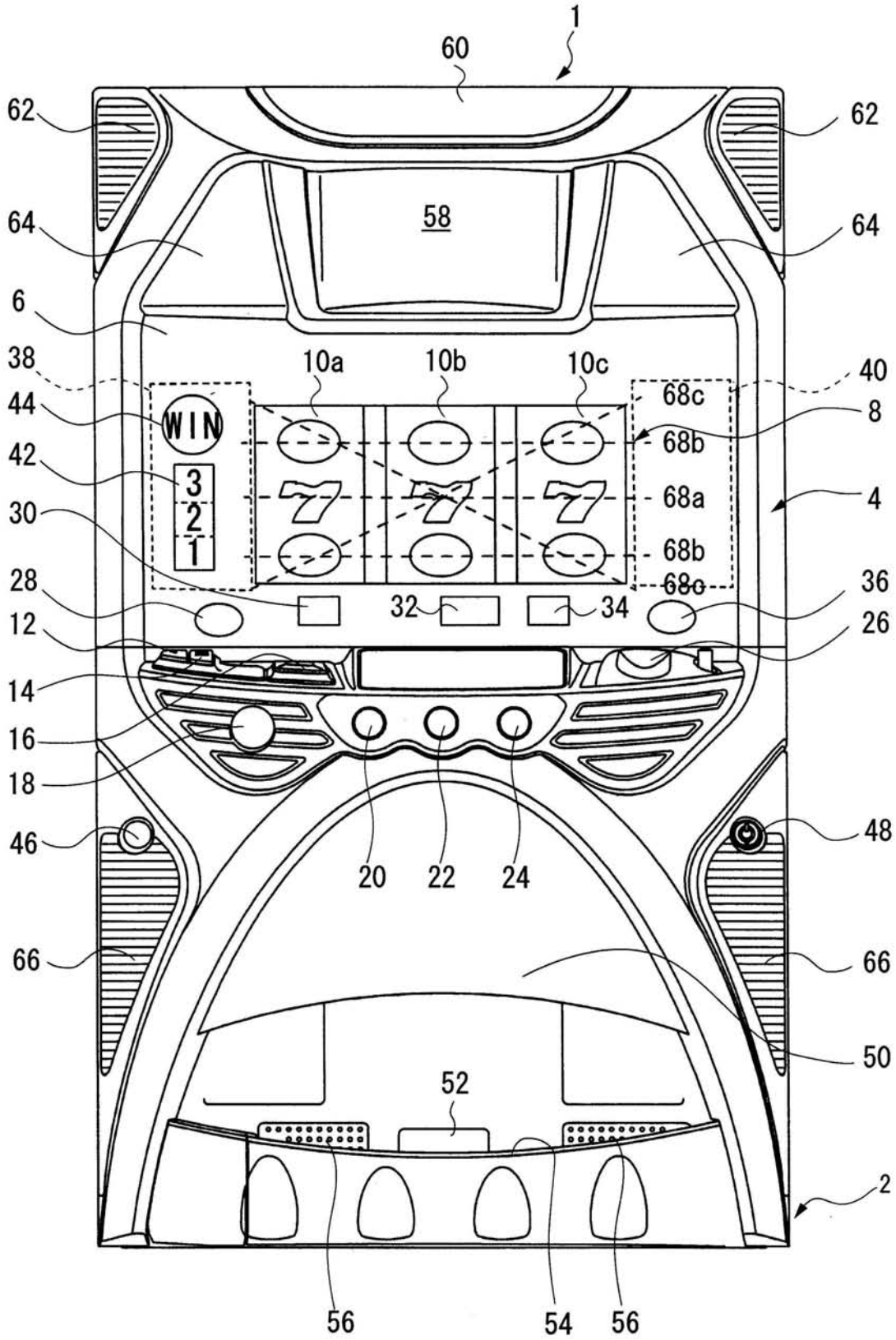
【０３５０】

１　スロットマシン

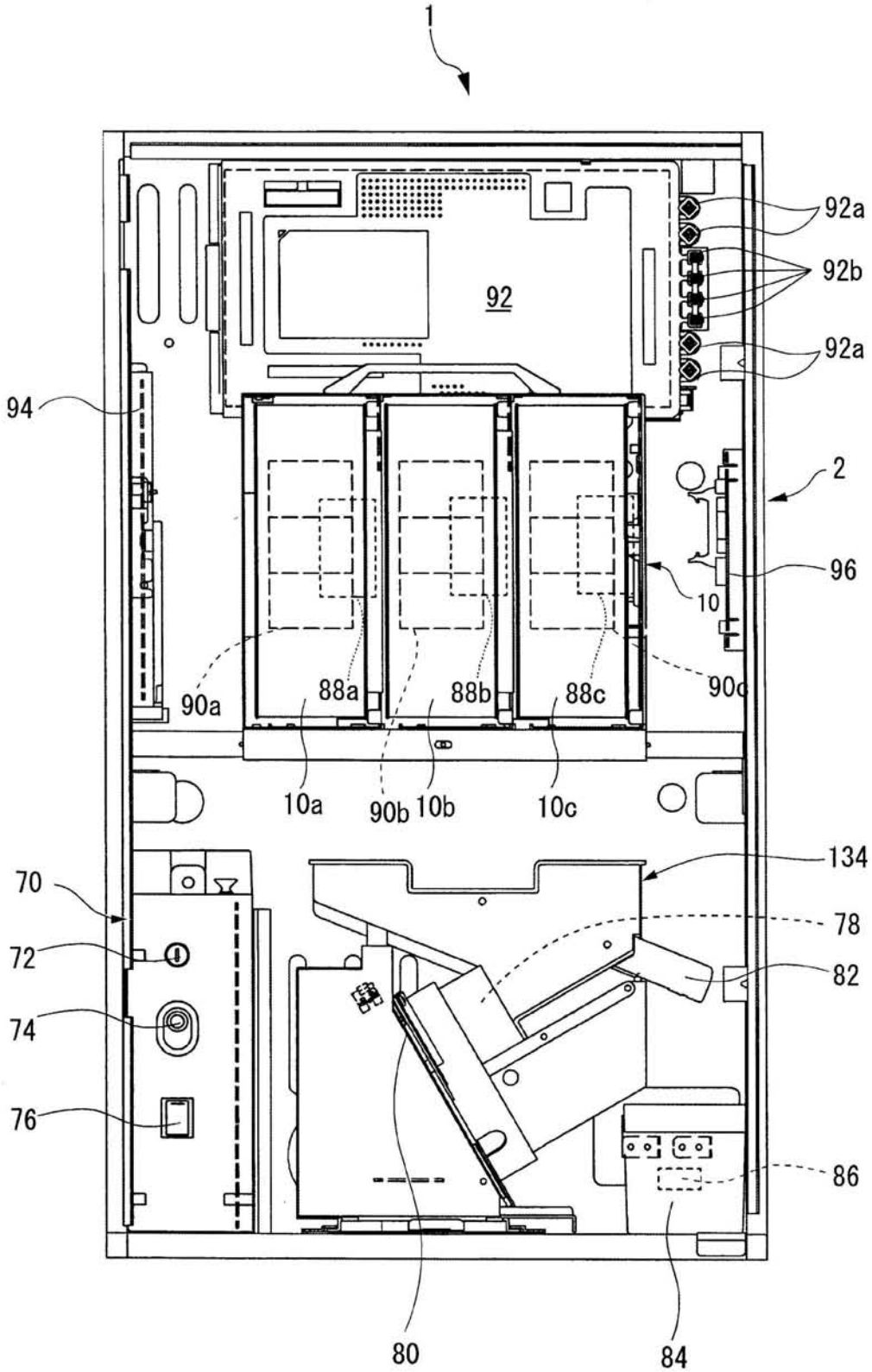
４　前面扉

１０　リール装置
１２　１ベットボタン
１４　２ベットボタン
１６　ＭＡＸベットボタン
１８　始動レバー
２０　右停止ボタン
２２　中停止ボタン
２４　右停止ボタン
２６　メダル投入口
２８　スタートランプ
３０　クレジット枚数表示部
３２　ゲーム数表示部
３４　払出し枚数表示部（エラー表示部）
３６　メダルインランプ
４２　ベットランプ
４４　ボーナスフラグ告知ランプ
４６　貯留精算ボタン
４８　鍵穴
５２　払出口
５４　受け皿
５８　液晶表示部
６０，６２，６４，６６　ランプ
７０　電源ユニット
７２　設定キースイッチ
７４　リセットスイッチ
７６　電源スイッチ
８６　メダル満タンセンサ
９２　メイン制御基板
９４　サブ制御基板
９６　外部端子板
９８　払出しセンサ
１００　エラー解除センサ
１３４　ホッパ装置

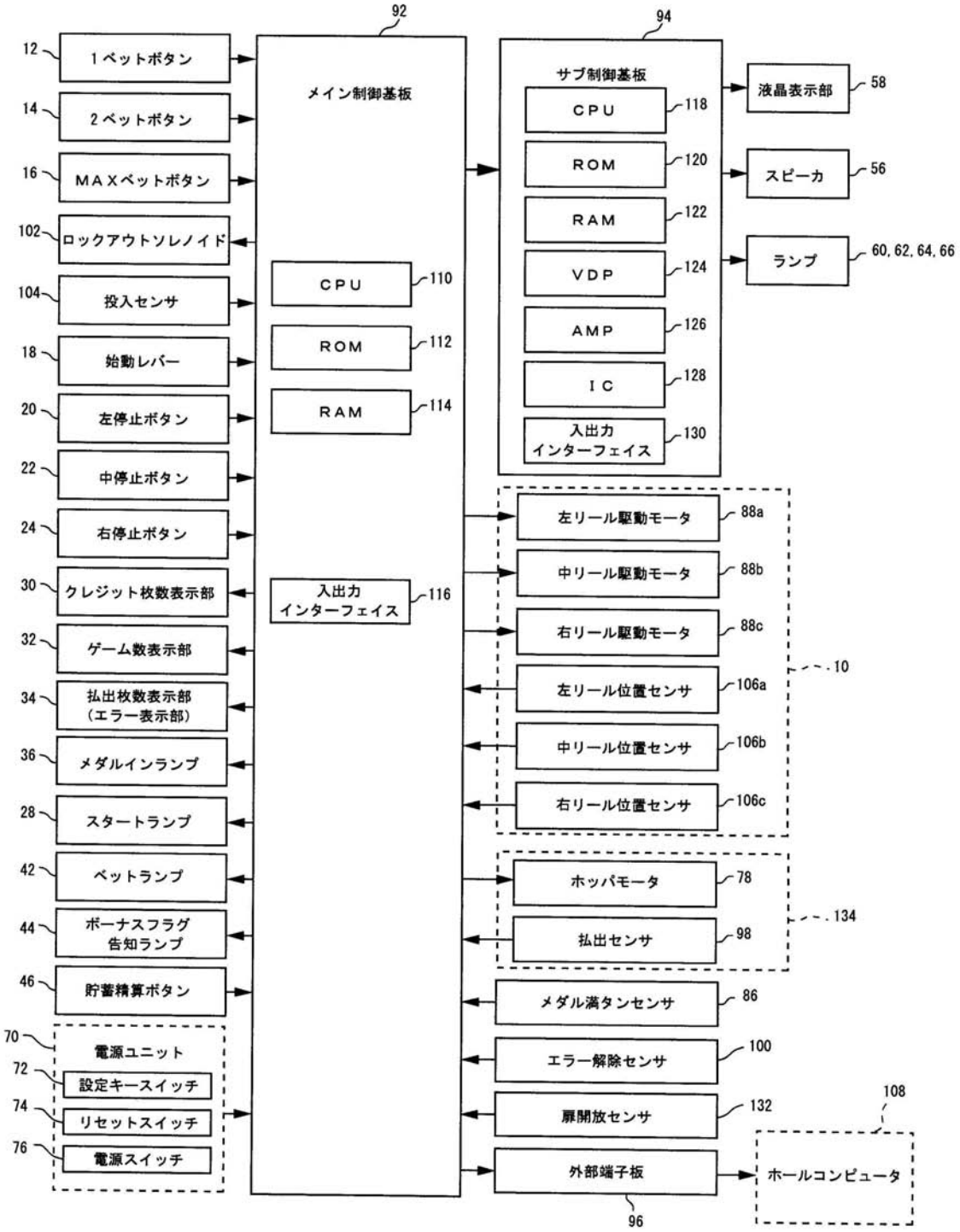
【図１】


1
60
62
62
58
64
64
6
38
10a
10b
10c
40
68c
44
WIN
8
68b
42
3
2
1
68a
4
30
68b
28
68c
36
32
34
12
26
14
16
18
46
48
20
22
24
66
66
50
52
2
56
54
56

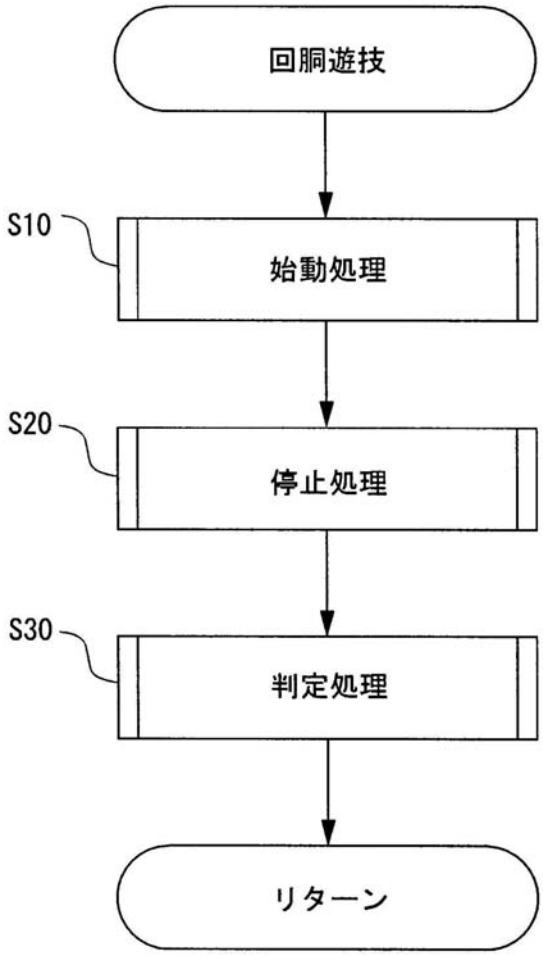
【図２】


1
92a
92b
92
92a
94
2
96
10
90a
88a
88b
88c
90c
10a
90b
10b
10c
134
70
78
72
82
74
76
86
80
84

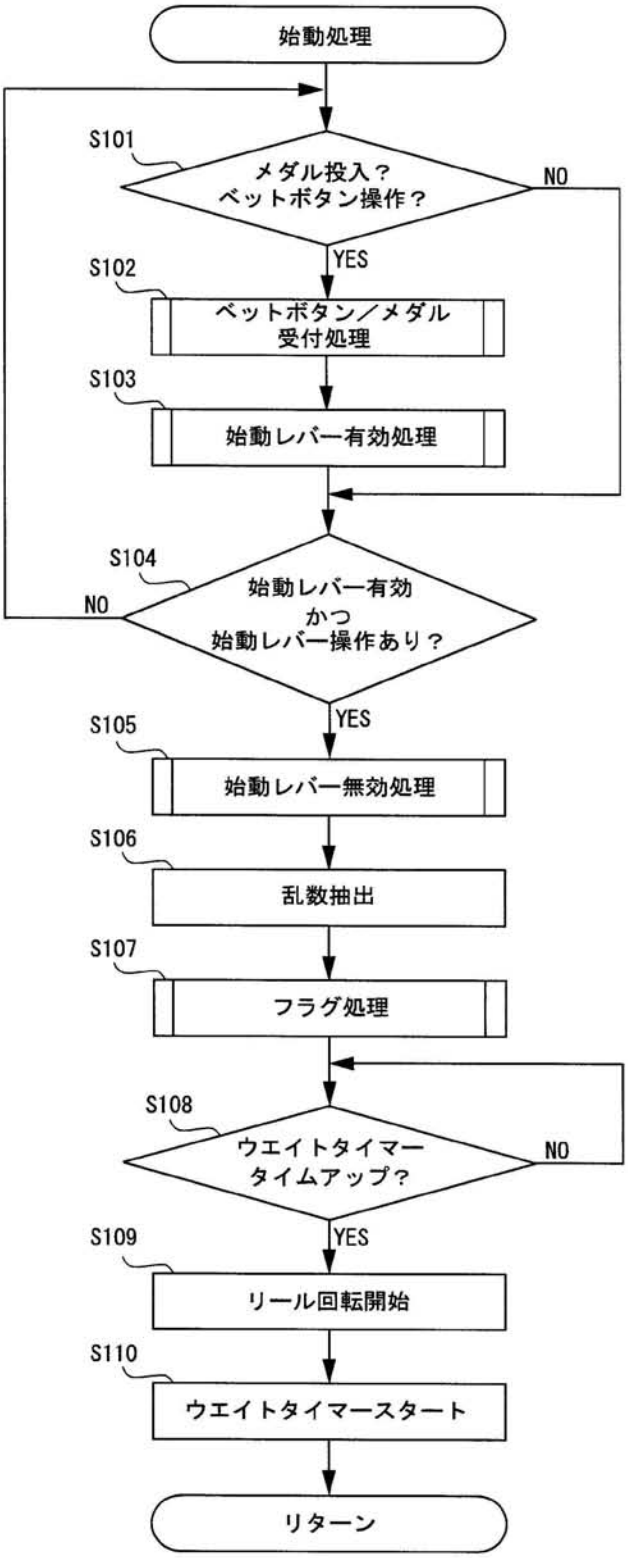
【図３】


92
メイン制御基板
CPU
110
ROM
112
RAM
114
入出力
インターフェイス
116
94
サブ制御基板
CPU
118
ROM
120
RAM
122
VDP
124
AMP
126
IC
128
入出力
インターフェイス
130
液晶表示部
58
スピーカ
56
ランプ
60, 62, 64, 66
12 1ベットボタン
14 2ベットボタン
16 MAXベットボタン
102 ロックアウトソレノイド
104 投入センサ
18 始動レバー
20 左停止ボタン
22 中停止ボタン
24 右停止ボタン
30 クレジット枚数表示部
32 ゲーム数表示部
34 払出枚数表示部
（エラー表示部）
36 メダルインランプ
28 スタートランプ
42 ベットランプ
44 ボーナスフラグ
告知ランプ
46 貯蓄精算ボタン
70 電源ユニット
72 設定キースイッチ
74 リセットスイッチ
76 電源スイッチ
左リール駆動モータ
88a
中リール駆動モータ
88b
右リール駆動モータ
88c
左リール位置センサ
106a
中リール位置センサ
106b
右リール位置センサ
106c
10
ホッパモータ
78
払出センサ
98
134
メダル満タンセンサ
86
エラー解除センサ
100
扉開放センサ
132
外部端子板
96
108
ホールコンピュータ

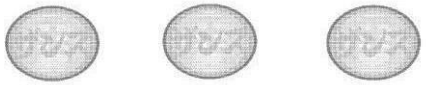
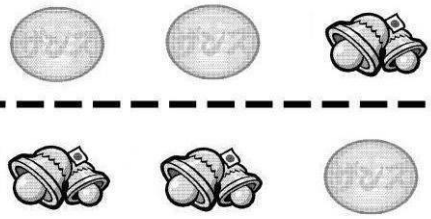
【図４】



【図５】

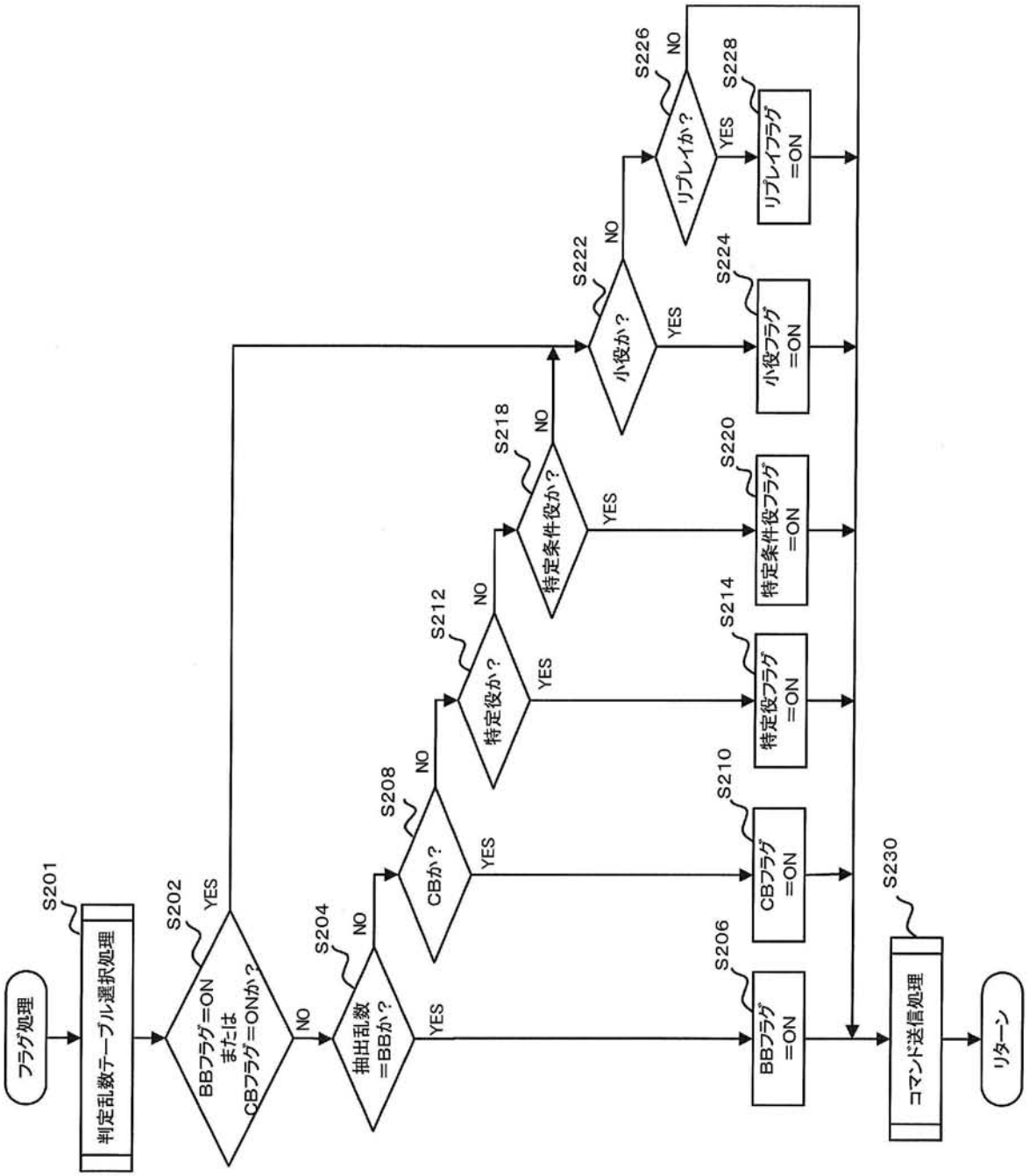

始動処理
S101
メダル投入？
ベットボタン操作？
NO
YES
S102
ベットボタン／メダル
受付処理
S103
始動レバー有効処理
S104
始動レバー有効
かつ
始動レバー操作あり？
NO
YES
S105
始動レバー無効処理
S106
乱数抽出
S107
フラグ処理
S108
ウエイトタイマー
タイムアップ？
NO
YES
S109
リール回転開始
S110
ウエイトタイマースタート
リターン

【図６】

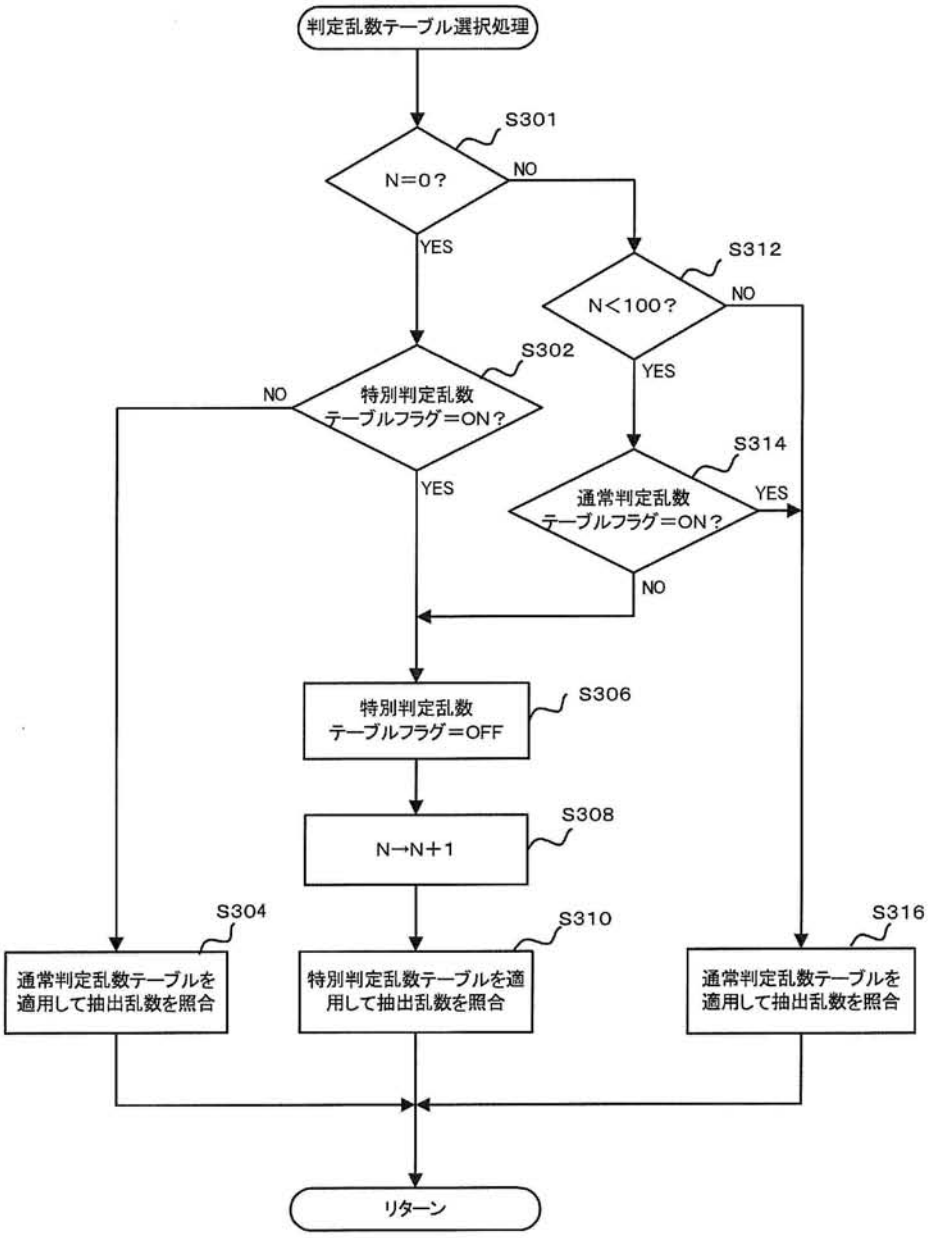
当選役	図柄の組み合わせ	特典
ＢＢ		ＢＢゲーム
ＣＢ		ＣＢゲーム
特定役		０枚
ベル		６枚／※
スイカ		６枚／※
リプレイ		リプレイゲーム
チェリー		８枚
特定条件役		０枚

※ＢＢゲーム、ＣＢゲーム中のみ１５枚

【図７】


フラグ処理
S201
判定乱数テーブル選択処理
S202
BBフラグ＝ON
または
CBフラグ＝ONか？
YES
NO
S204
抽出乱数
＝BBか？
NO
YES
S206
BBフラグ
＝ON
S208
CBか？
NO
YES
S210
CBフラグ
＝ON
S212
特定役か？
NO
YES
S214
特定役フラグ
＝ON
S218
特定条件役か？
NO
YES
S220
特定条件役フラグ
＝ON
S222
小役か？
NO
YES
S224
小役フラグ
＝ON
S226
リプレイか？
NO
YES
S228
リプレイフラグ
＝ON
S230
コマンド送信処理
リターン

【図８】


判定乱数テーブル選択処理
S301
N=0？
NO
YES
S312
N＜100？
NO
YES
S302
特別判定乱数
テーブルフラグ＝ON？
NO
YES
S314
通常判定乱数
テーブルフラグ＝ON？
YES
NO
特別判定乱数
テーブルフラグ＝OFF
S306
N→N+1
S308
S304
通常判定乱数テーブルを
適用して抽出乱数を照合
S310
特別判定乱数テーブルを適
用して抽出乱数を照合
S316
通常判定乱数テーブルを
適用して抽出乱数を照合
リターン

【図９】

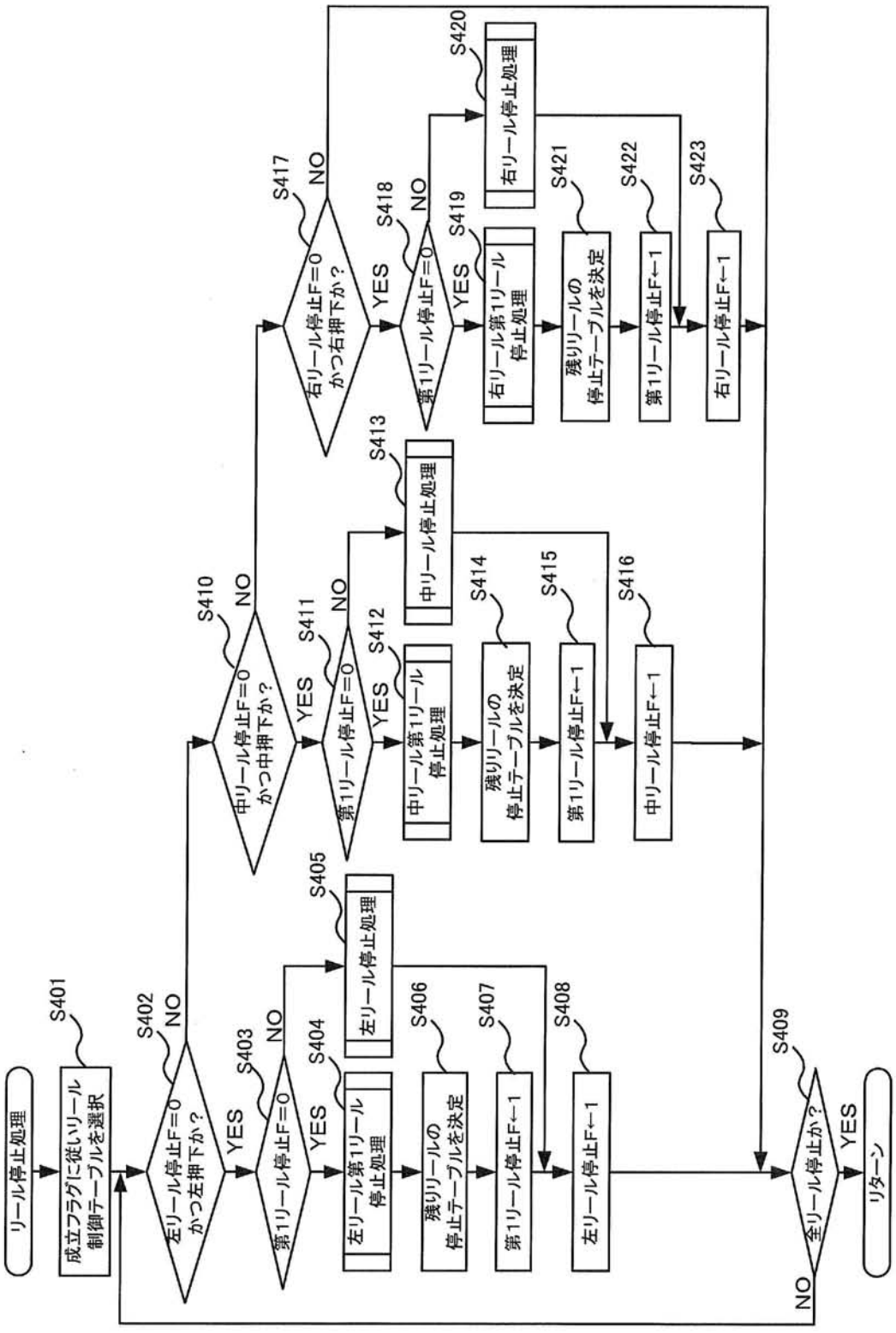
(a)通常判定乱数テーブルと当選確率

	当選確率	当選許容値
BB	1／390	0～41
CB	1／256	42～105
ベル	1／24．0	106～787
スイカ	1／24．0	788～1469
チェリー	1／128	1470～1597
リプレイ	1／7．3	1598～3841
特定役	1／512	3842～3873
特定条件役1	1／48．0	3874～4214
特定条件役2	1／48．0	4215～4555
ハズレ	1／1．39	4556～16383

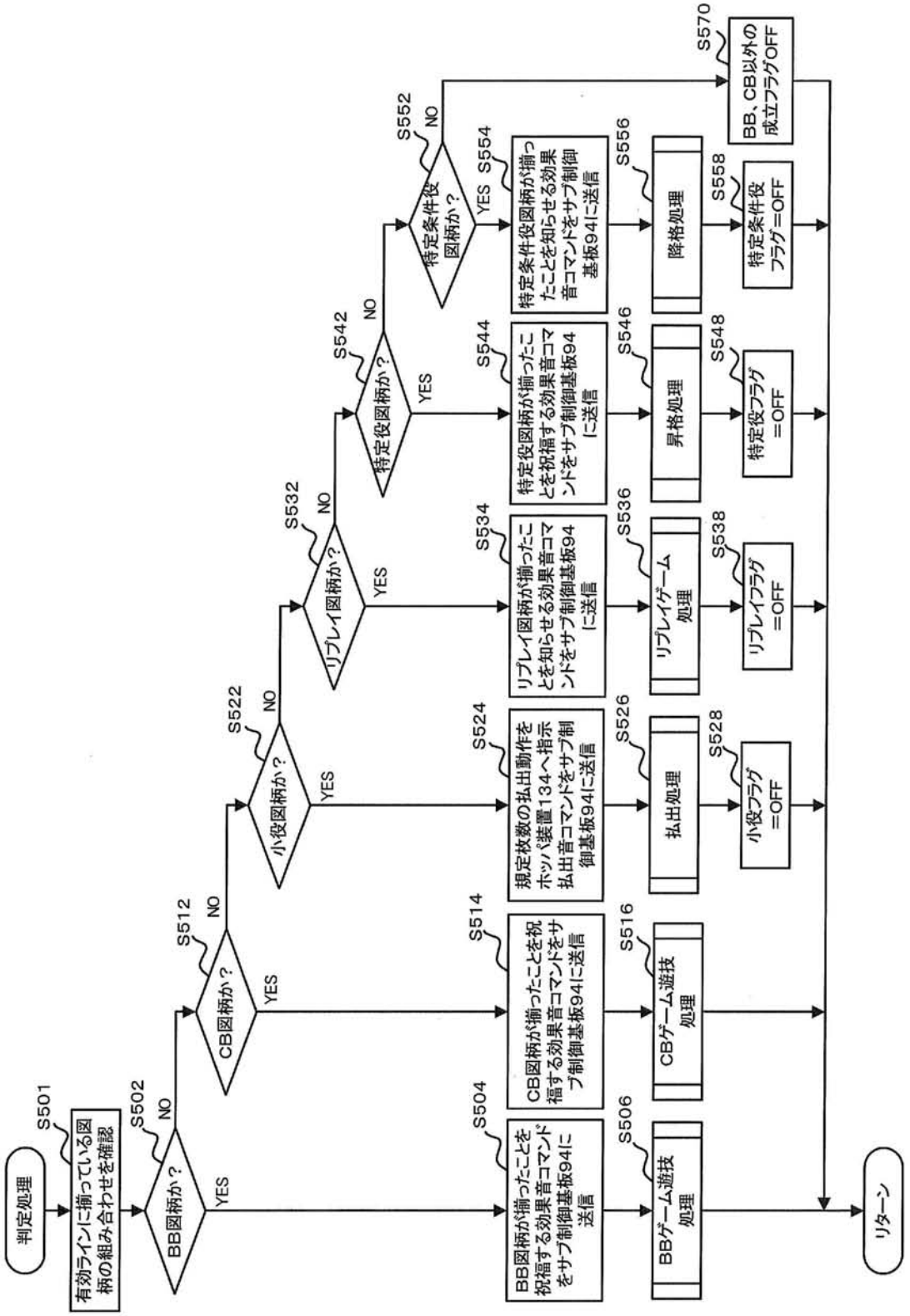
(b)特別判定乱数テーブルと当選確率

	当選確率	当選許容値
BB	1／78．0	0～209
CB	1／51．2	210～529
ベル	1／24．0	530～1211
スイカ	1／24．0	1212～1893
チェリー	1／128	1894～2021
リプレイ	1／7．3	2022～4265
特定役	1／512	4266～4297
特定条件役1	1／48．0	4298～4638
特定条件役2	1／48．0	4639～4979
ハズレ	1／1．44	4980～16383

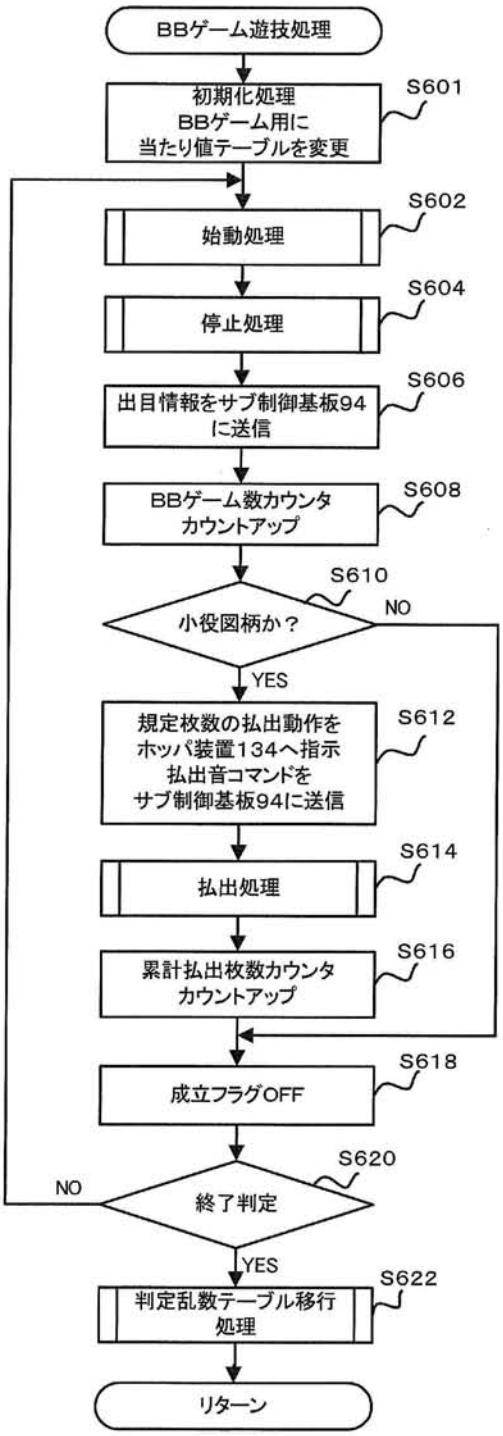
【図１０】


リール停止処理
S401
成立フラグに従いリール制御テーブルを選択
S402
左リール停止F=0かつ左押下か？
NO
YES
S403
第1リール停止F=0
NO
YES
S404
左リール第1リール停止処理
S405
左リール停止処理
S406
残りリールの停止テーブルを決定
S407
第1リール停止F←1
S408
左リール停止F←1
S409
全リール停止か？
NO
YES
リターン
S410
中リール停止F=0かつ中押下か？
NO
YES
S411
第1リール停止F=0
NO
YES
S412
中リール第1リール停止処理
S413
中リール停止処理
S414
残りリールの停止テーブルを決定
S415
第1リール停止F←1
S416
中リール停止F←1
S417
右リール停止F=0かつ右押下か？
NO
YES
S418
第1リール停止F=0
NO
YES
S419
右リール第1リール停止処理
S420
右リール停止処理
S421
残りリールの停止テーブルを決定
S422
第1リール停止F←1
S423
右リール停止F←1

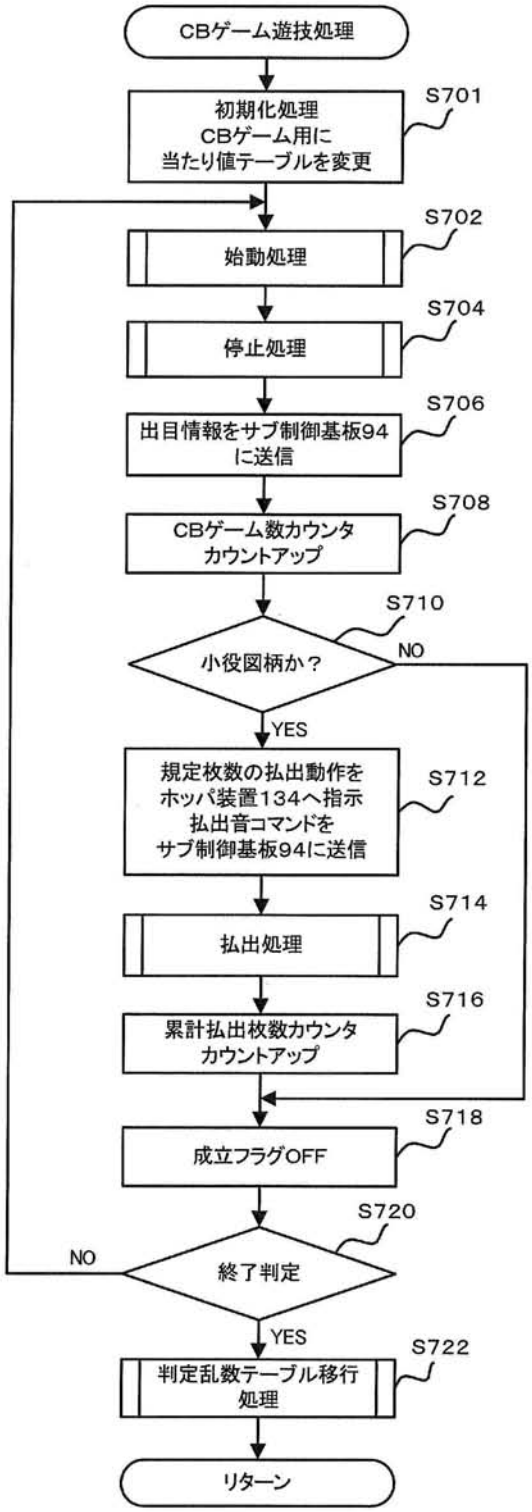
【図１１】


判定処理
S501
有効ラインに揃っている図柄の組み合わせを確認
S502
BB図柄か？
YES
NO
S504
BB図柄が揃ったことを祝福する効果音コマンドをサブ制御基板94に送信
S506
BBゲーム遊技処理
S512
CB図柄か？
YES
NO
S514
CB図柄が揃ったことを祝福する効果音コマンドをサブ制御基板94に送信
S516
CBゲーム遊技処理
S522
小役図柄か？
YES
NO
S524
規定枚数の払出動作をホッパ装置134へ指示払出音コマンドをサブ制御基板94に送信
S526
払出処理
S528
小役フラグ=OFF
S532
リプレイ図柄か？
YES
NO
S534
リプレイ図柄が揃ったことを知らせる効果音コマンドをサブ制御基板94に送信
S536
リプレイゲーム処理
S538
リプレイフラグ=OFF
S542
特定役図柄か？
YES
NO
S544
特定役図柄が揃ったことを祝福する効果音コマンドをサブ制御基板94に送信
S546
昇格処理
S548
特定役フラグ=OFF
S552
特定条件役図柄か？
YES
NO
S554
特定条件役図柄が揃ったことを知らせる効果音コマンドをサブ制御基板94に送信
S556
降格処理
S558
特定条件役フラグ=OFF
S570
BB、CB以外の成立フラグOFF
リターン

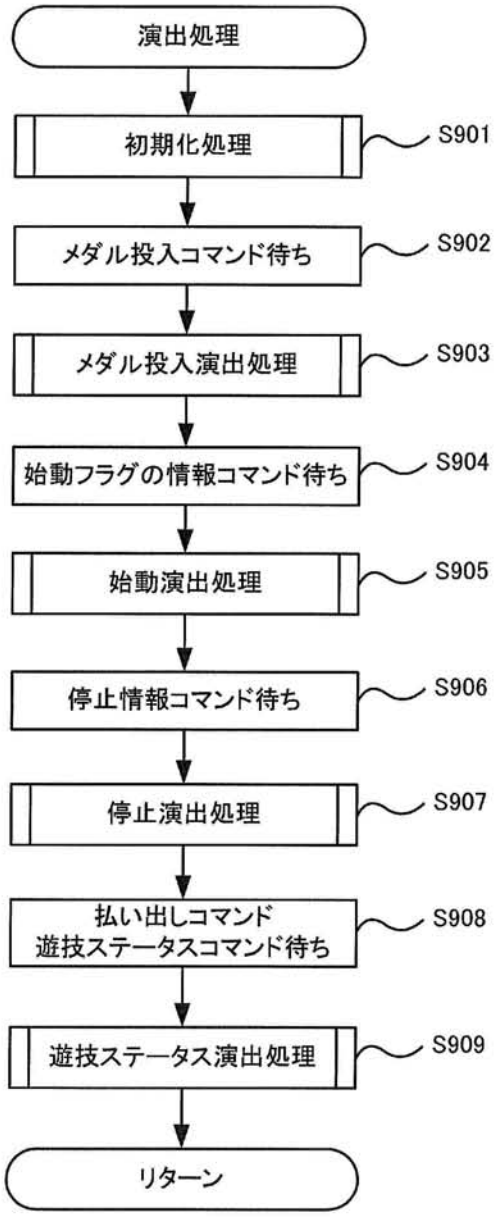
【図１２】


BBゲーム遊技処理
初期化処理
BBゲーム用に
当たり値テーブルを変更
S601
始動処理
S602
停止処理
S604
出目情報をサブ制御基板94
に送信
S606
BBゲーム数カウンタ
カウントアップ
S608
小役図柄か？
S610
NO
YES
規定枚数の払出動作を
ホッパ装置134へ指示
払出音コマンドを
サブ制御基板94に送信
S612
払出処理
S614
累計払出枚数カウンタ
カウントアップ
S616
成立フラグOFF
S618
終了判定
S620
NO
YES
判定乱数テーブル移行
処理
S622
リターン

【図１３】


CBゲーム遊技処理
初期化処理
CBゲーム用に
当たり値テーブルを変更
S701
始動処理
S702
停止処理
S704
出目情報をサブ制御基板94
に送信
S706
CBゲーム数カウンタ
カウントアップ
S708
小役図柄か？
S710
NO
YES
規定枚数の払出動作を
ホッパ装置134へ指示
払出音コマンドを
サブ制御基板94に送信
S712
払出処理
S714
累計払出枚数カウンタ
カウントアップ
S716
成立フラグOFF
S718
終了判定
S720
NO
YES
判定乱数テーブル移行
処理
S722
リターン

【図１４】


演出処理
初期化処理
S901
メダル投入コマンド待ち
S902
メダル投入演出処理
S903
始動フラグの情報コマンド待ち
S904
始動演出処理
S905
停止情報コマンド待ち
S906
停止演出処理
S907
払い出しコマンド
遊技ステータスコマンド待ち
S908
遊技ステータス演出処理
S909
リターン

【図１５】

(a)

(b)

【図１６】

特定役当選時の特別演出実行割合

非チャンスゾーン	チャンスゾーン1	チャンスゾーン2
5／10	5／10	5／10

特定条件役当選時の特別演出実行割合

非チャンスゾーン	チャンスゾーン1	チャンスゾーン2
3／10	9／10	5／10