

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5103897号  
(P5103897)

(45) 発行日 平成24年12月19日 (2012.12.19)

(24) 登録日 平成24年10月12日 (2012.10.12)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 1 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 2 (全 66 頁)

(21) 出願番号 特願2006-348460 (P2006-348460)  
(22) 出願日 平成18年12月25日 (2006.12.25)  
(65) 公開番号 特開2008-154871 (P2008-154871A)  
(43) 公開日 平成20年7月10日 (2008.7.10)  
審査請求日 平成21年12月22日 (2009.12.22)

(73) 特許権者 000144522  
株式会社三洋物産  
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
(74) 代理人 100121821  
弁理士 山田 強  
(72) 発明者 石田 裕司  
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内  
(72) 発明者 那須 隆  
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内

審査官 太田 恒明

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄が付された複数の周回体と、  
前記各周回体について各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示部と、  
前記各周回体の周回を開始させるべく操作される始動操作手段と、  
前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段と、  
前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段と、  
前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段と、  
前記各周回体の周回を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、  
前記役の抽選結果及び前記各停止操作手段の操作に基づいて、該各停止操作手段の操作タイミングから予め定めた規定期間に、操作された停止操作手段と対応する周回体の周回を停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する停止駆動制御手段と  
を備えた遊技機において、

前記役の抽選結果が第1特定役当選であって前記表示部から視認できる有効位置に第1特定絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態に移行させる第2遊技状態移行手段と、

前記役の抽選結果が第1所定役当選であって前記有効位置に第1所定絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を前記第1遊技状態より遊技者に不利な第3遊技状態に移行させる第3遊技状態移行手段と、

10

20

前記役の抽選結果が第2特定役当選であって前記有効位置に第2特定絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を前記第2遊技状態より遊技者に有利な第4遊技状態に移行させる第4遊技状態移行手段と、

前記役の抽選結果が第2所定役当選であって前記有効位置に第2所定絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を前記第3遊技状態より遊技者に不利な第5遊技状態に移行させる第5遊技状態移行手段と

を備え、

前記抽選手段は、前記第1特定役及び前記第1所定役が重複して当選する場合と、前記第2特定役及び前記第2所定役が重複して当選する場合とが生じるように設定された抽選情報記憶手段を有し、

10

前記第1特定役当選、前記第2特定役当選、前記第1所定役当選、前記第2所定役当選及び前記各重複当選のうち何れかが発生した場合に、何れかの役に当選している旨を遊技者に報知する報知手段を備え、

前記各周回体のうち規定周回体においては、前記第1特定絵柄組合せを構成する第1特定絵柄と前記第2特定絵柄組合せを構成する第2特定絵柄とが、それら特定絵柄の一方を前記規定期間に前記有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、両特定絵柄の他方が前記有効位置に到達しないように離間して配置されており、

前記規定周回体の周方向において前記第1特定絵柄の上流側及び下流側となる部分には前記第2所定絵柄組合せを構成する第2所定絵柄が当該第1特定絵柄を挟むように配置され、前記停止駆動制御手段による停止態様として、当該停止駆動制御手段による停止制御が行われた場合にそれら第2所定絵柄の一方と前記第1特定絵柄とが一緒に前記有効位置に停止する停止態様を有し、

20

前記規定周回体の周方向において前記第2特定絵柄の上流側及び下流側となる部分には前記第1所定絵柄組合せを構成する第1所定絵柄が当該第2特定絵柄を挟むように配置され、前記停止駆動制御手段による停止態様として、当該停止駆動制御手段による停止制御が行われた場合にそれら第1所定絵柄の一方と前記第2特定絵柄とが一緒に前記有効位置に停止させる停止態様を有し、

前記規定周回体以外の周回体においては、前記各特定絵柄組合せを構成する絵柄と前記各所定絵柄組合せを構成する絵柄とが同一となっており、対応する前記停止操作手段を操作された場合にそれら絵柄を前記規定期間に前記有効位置に到達させ得るよう同絵柄が配置されており、

30

前記規定周回体には、前記第1特定役、前記第2特定役、前記第1所定役及び前記第2所定役の少なくとも何れかに当選している場合に、所定のタイミングで停止操作が行われることにより前記第1特定絵柄、前記第2特定絵柄、前記第1所定絵柄及び前記第2所定絵柄の何れも前記規定期間内に到達せず前記各当選役に対応する絵柄組合せが形成されないように構成された非入賞領域が設けられていることを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

スロットマシンであることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

40

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

複数のリールを回転させたあとに停止させる遊技機としては、例えばスロットマシンがある。スロットマシンでは、各リールの外周部に複数の図柄が付与されており、表示窓を通じて各リールに付与された図柄の一部が視認可能な構成となっている。そして、遊技者がメダルを投入することで投入されたメダル数に応じた有効ラインが設定され、その後、遊技者がスタートレバーを操作することで各リールが回転を開始し、各リールが回転を開

50

始した後にストップスイッチを操作することで各リールが順次停止して1回のゲームが終了する。そして、全てのリールが回転を停止した際に有効ライン上に予め定めた所定の図柄の組合せが形成されると入賞となり、例えば小役入賞が成立した場合には所定枚数のメダルが払い出される特典が遊技者に付与され、ボーナス役入賞が成立した場合には遊技状態がビッグボーナスゲームやレギュラーボーナスゲーム等の遊技者に有利なボーナスゲーム（特別遊技状態）に移行する特典が遊技者に付与される。したがって、遊技者は、変動する図柄を見て、そして所定の図柄が有効ライン上に停止するようストップスイッチを操作することが一般的であり、換言すれば、遊技者が遊技に積極参加できることがスロットマシンの特徴であるといえる（例えば特許文献1参照）。

【0003】

10

かかる遊技機においては、繰り返し行われるゲームの中で図柄を狙ってストップスイッチを操作するという行為が機械的な単調作業となる可能性がある。これは、遊技者の遊技意欲の向上を妨げる要因となり得る。

【0004】

なお、以上の問題はスロットマシンに限らず、複数種の絵柄を変動表示させ、その後の停止操作手段の操作に基づいて変動表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

【特許文献1】特開2002-355364号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0005】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の単調化を抑制しつつ遊技者を遊技に積極参加させることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

以下、上記課題を解決するための手段について記載する。

【0007】

請求項1に記載の発明は、

周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄が付された複数の周回体と、

30

前記各周回体について各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示部と、

前記各周回体の周回を開始させるべく操作される始動操作手段と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段と、

前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段と、

前記各周回体の周回を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、

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

40

前記役の抽選結果が第1特定役当選であって前記表示部から視認できる有効位置に第1特定絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態に移行させる第2遊技状態移行手段と、

前記役の抽選結果が第1所定役当選であって前記有効位置に第1所定絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を前記第1遊技状態より遊技者に不利な第3遊技状態に移行させる第3遊技状態移行手段と、

前記役の抽選結果が第2特定役当選であって前記有効位置に第2特定絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を前記第2遊技状態より遊技者に有利な第4遊技状態に移行させる第4遊技状態移行手段と、

50

前記役の抽選結果が第2所定役当選であって前記有効位置に第2所定絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を前記第3遊技状態より遊技者に不利な第5遊技状態に移行させる第5遊技状態移行手段とを備え、

前記抽選手段は、前記第1特定役及び前記第1所定役が重複して当選する場合と、前記第2特定役及び前記第2所定役が重複して当選する場合とが生じるように設定された抽選情報記憶手段を有し、

前記第1特定役当選、前記第2特定役当選、前記第1所定役当選、前記第2所定役当選及び前記各重複当選のうち何れかが発生した場合に、何れかの役に当選している旨を遊技者に報知する報知手段を備え、

10

前記各周回体のうち規定周回体においては、前記第1特定絵柄組合せを構成する第1特定絵柄と前記第2特定絵柄組合せを構成する第2特定絵柄とが、それら特定絵柄の一方を前記規定期間に前記有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、両特定絵柄の他方が前記有効位置に到達しないように離間して配置されており、

前記規定周回体の周方向において前記第1特定絵柄の上流側及び下流側となる部分には前記第2所定絵柄組合せを構成する第2所定絵柄が当該第1特定絵柄を挟むように配置され、前記停止駆動制御手段による停止態様として、当該停止駆動制御手段による停止制御が行われた場合にそれら第2所定絵柄の一方と前記第1特定絵柄とが一緒に前記有効位置に停止する停止態様を有し、

20

前記規定周回体の周方向において前記第2特定絵柄の上流側及び下流側となる部分には前記第1所定絵柄組合せを構成する第1所定絵柄が当該第2特定絵柄を挟むように配置され、前記停止駆動制御手段による停止態様として、当該停止駆動制御手段による停止制御が行われた場合にそれら第1所定絵柄の一方と前記第2特定絵柄とが一緒に前記有効位置に停止させる停止態様を有し、

前記規定周回体以外の周回体においては、前記各特定絵柄組合せを構成する絵柄と前記各所定絵柄組合せを構成する絵柄とが同一となっており、対応する前記停止操作手段を操作された場合にそれら絵柄を前記規定期間に前記有効位置に到達させ得るよう同絵柄が配置されており、

前記規定周回体には、前記第1特定役、前記第2特定役、前記第1所定役及び前記第2所定役の少なくとも何れかに当選している場合に、所定のタイミングで停止操作が行われることにより前記第1特定絵柄、前記第2特定絵柄、前記第1所定絵柄及び前記第2所定絵柄の何れも前記規定期間内に到達せず前記各当選役に対応する絵柄組合せが形成されないように構成された非入賞領域が設けられていることを特徴とする。

30

【発明の効果】

【0008】

遊技の単調化を抑制しつつ遊技者を遊技に積極参加させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0009】

はじめに、本実施の形態から抽出され得る発明群を手段 $n$  ( $n = 1, 2, 3 \dots$ ) として区分して示し、それらを必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、本実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

40

【0010】

手段1．周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄（図柄）が付された複数の周回体（リール42L, 42M, 42R）と、

前記各周回体について各絵柄のうち一部（3個）の絵柄を視認可能とする表示窓（表示窓31L, 31M, 31R）と、

前記各周回体の周回を開始させるべく操作される始動操作手段（スタートレバー71）と、

50

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

前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段（ステッピングモータ 6 1）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段（主制御装置 1 3 1 の回転開始処理機能 S 8 0 1）と、

前記各周回体の周回を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4）と、

前記役の抽選結果及び前記各停止操作手段の操作に基づいて、該各停止操作手段の操作タイミングから予め定めた規定期間（1 9 0 m s e c）に、操作された停止操作手段と対応する周回体の周回を停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する停止駆動制御手段（主制御装置 1 3 1 の停止制御処理機能 S 8 0 3 ~ S 8 0 9）と、

前記役の抽選結果が当選であって、前記表示窓から視認できる有効位置（有効ライン）に当選役と対応する組合せ態様（ベル図柄の組合せ等）が停止した場合、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 3 1 のメダル払出処理等）とを備えた遊技機において、

前記役の抽選結果が第 1 特定役（第 1 R T）当選であって前記有効位置に第 1 特定組合せ（「赤 7」図柄、「ベル」図柄、「ベル」図柄の組合せ）が停止したことに基づいて、及び、前記役の抽選結果が第 2 特定役（第 2 R T）当選であって前記有効位置に第 2 特定組合せ（「白 7」図柄、「ベル」図柄、「ベル」図柄の組合せ）が停止したことに基づいて、遊技状態を第 1 遊技状態（通常状態）より遊技者に有利な第 2 遊技状態（R T 状態）に移行させる特典を付与する第 2 遊技状態移行手段（主制御装置 1 3 1 の R T 開始処理 S 1 2 0 3 ~ S 1 2 0 6）と、

前記役の抽選結果が第 1 所定役（第 1 B T）当選であって前記有効位置に第 1 所定組合せ（「赤チェリー」図柄、「ベル」図柄、「ベル」図柄の組合せ）が停止したことに基づいて、及び、前記役の抽選結果が第 2 所定役（第 2 B T）当選であって前記有効位置に第 2 所定組合せ（「白チェリー」図柄、「ベル」図柄、「ベル」図柄の組合せ）が停止したことに基づいて、遊技状態を前記第 1 遊技状態より遊技者に不利な第 3 遊技状態（B T 状態）に移行させる第 3 遊技状態移行手段（主制御装置 1 3 1 の B T 開始処理 S 1 2 0 8 ~ S 1 2 0 9）とを備え、

前記役の抽選が行われる抽選役として、前記第 1 特定役と前記第 1 所定役に当選となる第 1 複数当選役（第 1 R T + 第 1 B T）、及び、前記第 2 特定役と前記第 2 所定役に当選となる第 2 複数当選役（第 2 R T + 第 2 B T）を設定するとともに、前記複数当選役のいずれかに当選し、当選となった特定役と対応する当選特定組合せ（当選 R T 図柄の組合せ）を前記有効位置に停止させることが可能な場合、当選となった所定役と対応する当選所定組合せ（当選 B T 図柄の組合せ）より優先して前記当選特定組合せ前記有効位置に停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する優先停止駆動制御手段（主制御装置 1 3 1 のスベリテーブル設定処理機能及びスベリテーブル変更処理機能）を設け、

前記各周回体のうち規定周回体（左リール 4 2 L）には、前記第 1 特定組合せを形成する第 1 特定絵柄（「赤 7」図柄）と、前記第 2 特定組合せを形成する第 2 特定絵柄（「白 7」図柄）とを、一方の特定絵柄が前記規定期間に前記有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、他方の特定絵柄が前記操作タイミングからの前記規定期間に前記有効位置に到達しないよう離間して配置し、前記第 1 特定絵柄が前記規定期間に前記有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、前記第 2 所定組合せを形成する第 2 所定絵柄（「白チェリー」図柄）が前記操作タイミングからの前記規定期間に前記有効位置に到達し得るように、前記第 2 特定絵柄が前記規定期間に前記有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、前記第 1 所定組合せを形成する第 1 所定絵柄（「赤

10

20

30

40

50

チェリー」図柄)が前記操作タイミングからの前記規定期間に前記有効位置に到達し得るように、前記第1所定絵柄と前記第2所定絵柄を配置し、さらに、所定タイミング(16番~18番のいずれかの図柄が下段に到達したタイミング)で対応する停止操作手段を操作された場合、前記所定タイミングからの前記規定期間に前記各特定絵柄及び前記各所定絵柄が前記有効位置に到達しないように、前記各特定絵柄と前記各所定絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

#### 【0011】

手段1によれば、有効位置に第1特定組合せ又は第2特定組合せが停止した場合、遊技状態が第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態に移行することがある。また、各周回体のうち規定周回体には、第1特定組合せを形成する第1特定絵柄と、第2特定組合せを形成する第2特定絵柄とが、一方の特定絵柄を規定期間に有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、他方の特定絵柄が前記操作タイミングからの規定期間に有効位置に到達しないよう、離間して配置されている。したがって、一方の特定組合せを有効位置に停止させるべく規定周回体と対応する停止操作手段を操作した場合、役の抽選結果が他方の特定役当選であると、対応する特定組合せを有効位置に停止させることができない。故に、いずれの特定組合せを有効位置に停止させるべく各停止操作手段を操作するのかを遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

#### 【0012】

加えて、規定周回体には、第1特定絵柄を規定期間に有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、第2所定絵柄が前記操作タイミングからの規定期間に有効位置に到達し得るように、第2特定絵柄を規定期間に有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、第1所定絵柄が前記操作タイミングからの規定期間に有効位置に到達し得るように、第1所定絵柄と第2所定絵柄が配置されている。そして、第1特定役と第1所定役に当選となる第1複数当選役、及び、第2特定役と第2所定役に当選となる第2複数当選役が設定されている。このため、役の抽選結果が一方の複数当選役当選であって、他方の複数当選役と対応する特定絵柄を有効位置に停止させるべく規定周回体と対応する停止操作手段を操作した場合、役の抽選に当選した複数当選役と対応する所定絵柄が有効位置に停止し、特定組合せではなく所定組合せが有効位置に停止する可能性が生じる。所定組合せが有効位置に停止した場合には遊技者に不利な第3遊技状態に移行する可能性があるため、かかる構成とすることにより、いずれの特定組合せを有効位置に停止させるべく各停止操作手段を操作するのかを遊技者により慎重に選択させることが可能となる。

#### 【0013】

さらに、規定周回体には、所定タイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、前記所定タイミングからの規定期間に各特定絵柄及び各所定絵柄が有効位置に到達しないように、各特定絵柄と各所定絵柄が配置されている。したがって、前記所定タイミングで規定周回体と対応する停止操作手段を操作すれば、特定組合せが有効位置に停止する可能性はなくなるものの所定組合せが有効位置に停止することを回避できる。故に、遊技者に不利な第3遊技状態に移行するリスクを覚悟した上でいずれかの特定組合せを有効位置に停止させるべく各停止操作手段を操作するか、第3遊技状態に移行することを回避すべく所定タイミングで規定周回体と対応する停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

#### 【0014】

以上の結果、遊技者を遊技に積極参加させることにより、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

#### 【0015】

なお、「絵柄が規定期間に有効位置に到達することが可能なタイミング」とは、前記絵柄を規定期間に有効位置に到達させることが可能なタイミングと、前記絵柄が有効位置に到達しているタイミングとを含む。以下も同様である。

## 【 0 0 1 6 】

手段 2 . 上記手段 1 において、前記第 2 遊技状態移行手段は、前記有効位置に前記第 1 特定組合せが停止したことに基づいて遊技状態を移行させる場合と、前記有効位置に前記第 2 特定組合せが停止したことに基づいて遊技状態を移行させる場合と、で遊技者の有利度合いが異なる第 2 遊技状態に移行させることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 1 7 】

手段 2 によれば、有効位置に第 1 特定組合せが停止した場合と第 2 特定組合せが停止した場合とでは、その後に移行する遊技状態の有利度合いが異なることとなる。かかる構成とすることにより、いずれの特定組合せを停止させるべく停止操作手段を操作するのか、或いはいずれの特定組合せも停止しないように停止操作手段を操作するのかをその都度の遊技状況に応じて遊技者に選択させることが可能となる。

10

## 【 0 0 1 8 】

手段 3 . 上記手段 1 又は手段 2 において、前記第 3 遊技状態移行手段は、前記有効位置に前記第 1 所定組合せが停止したことに基づいて遊技状態を移行させる場合と、前記有効位置に前記第 2 所定組合せが停止したことに基づいて遊技状態を移行させる場合と、で遊技者の不利度合いが異なる第 3 遊技状態に移行させることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 1 9 】

手段 3 によれば、有効位置に第 1 所定組合せが停止した場合と第 2 所定組合せが停止した場合とでは、その後に移行する遊技状態の不利度合いが異なることとなる。かかる構成とすることにより、いずれの所定組合せが停止しないように停止操作手段を操作するのか、或いはいずれの所定組合せも停止しないように停止操作手段を操作するのかをその都度の遊技状況に応じて遊技者に選択させることが可能となる。

20

## 【 0 0 2 0 】

手段 4 . 上記手段 1 において、前記第 2 遊技状態移行手段を、前記有効位置に前記第 2 特定組合せが停止したことに基づいて遊技状態を移行させる場合の方が、前記有効位置に前記第 1 特定組合せが停止したことに基づいて遊技状態を移行させる場合より遊技者の有利度合いが大きな第 2 遊技状態に移行させる構成とするとともに、前記第 2 複数当選役に当選する確率が前記第 1 複数当選役に当選する確率より低くなるように、前記役の抽選に用いる抽選情報（ポイント値 P V）が記憶された抽選情報記憶手段（抽選テーブル）を設けたことを特徴とする遊技機。

30

## 【 0 0 2 1 】

手段 4 によれば、有効位置に第 2 特定組合せが停止したことに基づいて遊技状態が移行する場合、有効位置に第 1 特定組合せが停止したことに基づいて遊技状態が移行する場合より遊技者の有利度合いが大きな第 2 遊技状態に移行する。かかる場合、遊技者は有利度合いの大きな特典が付与されることを期待しながら遊技を行うことが一般的である。このため、いずれの特定組合せが有効位置に停止したかによって移行する遊技状態の有利度合いが異なる構成とすると、遊技者は有利度合いの大きな第 2 遊技状態に移行する第 2 特定組合せを有効位置に停止させるべく各停止操作手段を操作するものと考えられる。

## 【 0 0 2 2 】

しかしながら、抽選情報記憶手段には、第 2 複数当選役に当選する確率が第 1 複数当選役に当選する確率より低くなるように抽選情報が記憶されている。このため、第 2 特定絵柄を有効位置に停止させるべく規定周回体と対応する停止操作手段を操作した場合には、第 2 特定絵柄が有効位置に停止するとともに第 2 特定組合せが停止する確率より、第 1 所定絵柄が有効位置に停止するとともに第 1 所定組合せが停止する確率の方が高くなる。つまり、第 2 特定絵柄を有効位置に停止させるべく規定周回体と対応する停止操作手段を操作した場合には、有利度合いの大きな第 2 遊技状態に移行させることが可能となるものの、第 2 所定組合せが有効位置に停止して遊技者に不利な第 3 遊技状態に移行する確率の方が高くなる。一方、第 1 特定絵柄を有効位置に停止させるべく規定周回体と対応する停止操作手段を操作した場合には、有利度合いの小さな第 2 遊技状態にしか移行させることができないものの、第 3 遊技状態に移行する確率より第 2 遊技状態に移行する確率の方が高

40

50

くなる。したがって、自己の望む特典と、遊技者に不利な第3遊技状態に移行するリスクとを考慮させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となり、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。

【0023】

手段5．上記手段4において、前記第3遊技状態移行手段を、前記有効位置に前記第1所定組合せが停止したことに基づいて遊技状態を移行させる場合の方が、前記有効位置に前記第2所定組合せが停止したことに基づいて遊技状態を移行させる場合より遊技者の不利益合いが大きな第3遊技状態に移行させる構成としたことを特徴とする遊技機。

【0024】

手段5によれば、有効位置に第1所定組合せが停止したことに基づいて遊技状態が移行する場合、有効位置に第2所定組合せが停止したことに基づいて遊技状態が移行する場合より遊技者の不利益合いが大きな第3遊技状態に移行する。したがって、第2特定絵柄を有効位置に停止させるべく規定周回体と対応する停止操作手段を操作した場合には、有利度合いの大きな第2遊技状態に移行させることが可能となるものの不利益合いの大きな第3遊技状態に移行する可能性も生じ、さらには第2遊技状態に移行するより第3遊技状態に移行する可能性の方が高くなる。一方、第1特定絵柄を有効位置に停止させるべく規定周回体と対応する停止操作手段を操作した場合には、有利度合いの小さな第2遊技状態にしか移行させることができないものの第2遊技状態に移行する可能性の方が第3遊技状態に移行する可能性より高く、さらに第2所定組合せが有効位置に停止したとしても不利益合いの小さな第3遊技状態にしか移行しない。以上の結果、高いリスクを冒して有利度合いの大きな第2遊技状態への移行を求めるか、小さなリスクを冒して有利度合いの小さな第2遊技状態への移行を求めるか、或いは第2遊技状態への移行を求めずにリスクを回避するかを遊技者に選択させることが可能となる。

【0025】

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

前記規定周回体には、前記第1特定絵柄と前記第2特定絵柄との間隔が前記到達絵柄の移動できる最大絵柄数(4図柄)以上となるよう、前記各特定絵柄を離間して配置したことを特徴とする遊技機。

【0026】

手段6によれば、規定周回体には、第1特定絵柄と第2特定絵柄との間隔が到達絵柄の移動できる最大絵柄数以上となるよう、各特定絵柄が離間して配置されている。このため、例えば第1特定絵柄が有効位置に到達したタイミングで規定周回体と対応する停止操作手段を操作された場合、前記操作タイミングから最大絵柄数分だけ規定周回体を周回させた後に停止させたとしても、第2特定絵柄を有効位置に停止させることはできない。

【0027】

なお、規定周回体について複数の絵柄が視認可能であって、複数の有効位置を設定可能な遊技機においては、第1特定絵柄と第2特定絵柄を「(到達絵柄の移動できる最大絵柄数)+(規定周回体において各有効位置が設定され得る範囲に停止する絵柄数(3図柄))-1」絵柄以上離間して配置すれば、一方の特定絵柄が有効位置に到達することが可能なタイミングで停止操作手段を操作された場合に、他方の特定絵柄がいずれの有効位置にも到達しない構成とすることが可能となる。故に、いずれの特定絵柄が有効位置に到達することが可能なタイミングで停止操作手段を操作するのかをより明確に遊技者に選択させることが可能となる。

【0028】

手段7．上記手段6において、前記規定周回体には、前記有効位置に先に到達する第1所定絵柄と次に到達する第1所定絵柄との間隔が前記最大絵柄数以下の第1所定区間(4

10

20

30

40

50



番～8番の区間)が形成されるように前記第1所定絵柄を配置するとともに、前記有効位置に先に到達する第2所定絵柄と次に到達する第2所定絵柄との間隔が前記最大絵柄数以下の第2所定区間(11番～15番の区間)が形成されるように前記第2所定絵柄を配置し、前記第1所定区間に前記第2特定絵柄を配置するとともに前記第2所定区間に前記第1特定絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【0029】

手段7によれば、規定周回体には、有効位置に先に到達する第1所定絵柄と次に到達する第1所定絵柄との間隔が最大絵柄数以下の第1所定区間が形成されるように第1所定絵柄が配置されており、前記第1所定区間に第2特定絵柄が配置されている。また、有効位置に先に到達する第2所定絵柄と次に到達する第2所定絵柄との間隔が最大絵柄数以下の第2所定区間が形成されるように第2所定絵柄が配置されており、前記第2所定区間に第1特定絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、複数当選役のいずれかに当選し、当選していない複数当選役と対応する特定絵柄が規定期間に有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合に、当選している複数当選役と対応する所定絵柄を有効位置に停止させることができる。

10

【0030】

なお、規定周回体について複数の絵柄が視認可能であって、複数の有効位置を設定可能な遊技機においては、有効位置に先に到達する第1所定絵柄と次に到達する第1所定絵柄との間隔が「(到達絵柄の移動できる最大絵柄数)+(規定周回体において各有効位置が設定され得る範囲に停止する絵柄数(3図柄))-1」絵柄以下の第1所定区間が形成されるように第1所定絵柄を配置し、前記第1所定区間に第2特定絵柄を配置すれば良い。かかる構成においては、第1複数当選役に当選し、当選していない第2特定絵柄が規定期間に有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合に、当選している第1所定絵柄をいずれかの有効位置に停止させることができる。第2所定絵柄と第1特定絵柄の配置についても同様である。

20

【0031】

手段8・上記手段1乃至手段7のいずれかにおいて、前記停止駆動制御手段は、前記周回体の周回を停止させる停止態様として、前記停止操作手段が操作されたタイミングで前記有効位置に到達している到達絵柄をそのまま当該有効位置に停止させる停止態様と、前記到達絵柄を前記周回体の周回する側に予め定めた絵柄数(1～4図柄)分だけ移動させた後に停止させる停止態様と、のうち複数の停止態様を有し、

30

前記規定周回体には、前記到達絵柄の移動できる最大絵柄数(4図柄)より大きな絵柄数にわたって前記各特定絵柄及び前記各所定絵柄が配置されていない非配置区間(16番～3番の区間)を設けたことを特徴とする遊技機。

【0032】

手段8によれば、規定周回体には、到達絵柄の移動できる最大絵柄数より大きな絵柄数にわたって各特定絵柄及び各所定絵柄が配置されていない非配置区間が設けられている。したがって、例えば非配置区間に配置された絵柄のうち最初に有効位置に到達する絵柄が有効位置に到達したタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、到達絵柄を最大絵柄数分だけ移動させた後に規定周回体を停止させたとしても各特定絵柄と各所定絵柄のいずれも有効位置に停止させることができない。故に、前記タイミングで規定周回体と対応する停止操作手段を操作すれば、特定組合せが有効位置に停止する可能性はなくなるものの所定組合せが有効位置に停止することを回避できる。

40

【0033】

なお、規定周回体について複数の絵柄が視認可能であって、複数の有効位置を設定可能な遊技機においては、「(到達絵柄の移動できる最大絵柄数)+(規定周回体において各有効位置が設定され得る範囲に停止する絵柄数(3図柄))-1」絵柄より大きな絵柄数にわたって各特定絵柄及び各所定絵柄が配置されていない非配置区間を設ければ良い。

【0034】

手段9・上記手段1乃至手段7のいずれかにおいて、前記停止駆動制御手段は、前記周

50

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

前記規定周回体には、前記有効位置に先に到達する特定絵柄又は所定絵柄と、前記有効位置に次に到達する特定絵柄又は所定絵柄の間隔が、前記到達絵柄の移動できる最大絵柄数（４図柄）より小さい到達可能区間（４番～１７番の区間）と、前記最大絵柄数より大きな到達不可能区間（１７番～４番の区間）と、が形成されるよう前記各特定絵柄と前記各所定絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【００３５】

手段９によれば、到達可能区間に配置された絵柄が有効位置に到達している際に対応する停止操作手段を操作された場合、到達絵柄を最大絵柄数以下（０も含む）の絵柄数分だけ移動させた後に規定周回体を停止させれば、特定絵柄又は所定絵柄を有効位置に停止させることができる。一方、到達不可能区間を形成する特定絵柄又は所定絵柄のうち有効位置に先に到達する特定絵柄又は所定絵柄が有効位置を通過した後のタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、その操作タイミングによっては特定絵柄と所定絵柄のいずれも有効位置に停止させることができない。すなわち、到達絵柄を最大絵柄数分だけ移動させたとしても到達不可能区間を形成する特定絵柄又は所定絵柄のうち有効位置に後に到達する特定絵柄又は所定絵柄を有効位置に到達させることができないタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、特定絵柄と所定絵柄のいずれも有効位置に停止させることができない。故に、前記タイミングで規定周回体と対応する停止操作手段を操作すれば、特定組合せが有効位置に停止する可能性はなくなるものの所定組合せが有効位置に停止することを回避できる。

【００３６】

なお、規定周回体について複数の絵柄が視認可能であって、複数の有効位置を設定可能な遊技機においては、前記有効位置に先に到達する特定絵柄又は所定絵柄と、前記有効位置に次に到達する特定絵柄又は所定絵柄の間隔が、「（到達絵柄の移動できる最大絵柄数）＋（規定周回体において各有効位置が設定され得る範囲に停止する絵柄数（３図柄））－１」絵柄より大きくなるように到達不可能区間を形成すれば良い。

【００３７】

手段１０．上記手段１乃至手段９のいずれかにおいて、前記規定周回体以外の周回体には、前記各特定絵柄として同じ絵柄（「ベル」図柄）を配置したことを特徴とする遊技機。

【００３８】

手段１０によれば、規定周回体以外の周回体には、各特定絵柄として同じ絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、仮に規定周回体以外の周回体を先に停止された場合であっても、いずれの特定組合せを停止させるべく規定周回体と対応する停止操作手段を操作するか、いずれの特定組合せも停止しないように前記停止操作手段を操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【００３９】

手段１１．上記手段１乃至手段１０のいずれかにおいて、前記規定周回体以外の周回体には、前記各特定絵柄及び前記各所定絵柄として同じ絵柄（「ベル」図柄）を配置したことを特徴とする遊技機。

【００４０】

手段１１によれば、規定周回体以外の周回体には、各特定絵柄及び各所定絵柄として同じ絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、仮に規定周回体以外の周回体を先に停止された場合であっても、いずれの特定組合せを停止させるべく規定周回体と対応する停止操作手段を操作するか、いずれの特定組合せも停止しないように前記停止操作手段を操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。また、かかる構成においては、いずれかの複数当選役に当選した場合に、特定組合せと所定組合せのいずれを有効位置

10

20

30

40

50

に停止させる場合であっても、規定周回体以外の周回体については同じ停止駆動制御を行えば良いため、停止駆動制御に関わる処理プログラムの簡素化を図ることが可能となる。

【 0 0 4 1 】

手段 1 2 . 上記手段 1 1 において、前記規定周回体以外の周回体には、対応する停止操作手段の操作タイミングに関わらず、前記各特定絵柄及び前記各所定絵柄としての絵柄を前記操作タイミングからの前記規定期間に前記有効位置に到達させ得るよう、前記絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 2 】

手段 1 2 によれば、規定周回体以外の周回体には、対応する停止操作手段の操作タイミングに関わらず、各特定絵柄及び各所定絵柄としての絵柄を前記操作タイミングからの前記規定期間に前記有効位置に到達させ得るよう、前記絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、複数当選役のいずれかに当選した場合に、当選となった特定役と対応する特定絵柄が規定期間に有効位置に到達することが可能なタイミングで規定周回体と対応する停止操作手段を操作すれば特定組合せが有効位置に停止し、当選していない特定役と対応する特定絵柄が規定期間に有効位置に到達することが可能なタイミングで前記停止操作手段を操作すれば所定組合せが有効位置に停止する構成とすることができる。故に、特定組合せを有効位置に停止させようと考えた遊技者に、いずれの特定絵柄を有効位置に停止させるべく規定周回体と対応する停止操作手段を操作するのかをより慎重に選択させることが可能となる。

【 0 0 4 3 】

手段 1 3 . 上記手段 1 乃至手段 1 2 のいずれかにおいて、前記役の抽選結果が前記複数当選役当選であることに基づいて、当選となった特定役及び所定役と、当選していない特定役及び所定役とを示唆するとともに、いずれに当選したのかは示唆しない示唆手段（主制御装置 1 3 1 のチャレンジ演出開始処理機能 S 7 1 0 ）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 4 】

手段 1 3 によれば、複数当選役に当選した場合、当選となった特定役及び所定役に加えて、当選していない特定役及び所定役が示唆されることがある。当選となった役に加えて当選していない役も示唆するとともに、いずれに当選したのかは示唆しない構成とすることにより、遊技者にいずれの役に当選しているのかを推測させることが可能となり、遊技に積極参加させることが可能となる。

【 0 0 4 5 】

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

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

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

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

前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段（ステッピングモータ 6 1 ）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段（主制御装置 1 3 1 の回転開始処理機能 S 8 0 1 ）と、

前記各周回体の周回を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 ）と、

前記役の抽選結果及び前記各停止操作手段の操作に基づいて、該各停止操作手段の操作タイミングから予め定めた規定期間（ 1 9 0 m s e c ）に、操作された停止操作手段と対応する周回体の周回を停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する停止駆動制御手

10

20

30

40

50

段（主制御装置 1 3 1 の停止制御処理機能 S 8 0 3 ~ S 8 0 9 ）と、

前記役の抽選結果が当選であって、前記表示窓から視認できる有効位置（有効ライン）に当選役と対応する組合せ態様（ベル図柄の組合せ等）が停止した場合、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 3 1 のメダル払出処理等）とを備えた遊技機において、

前記役の抽選結果が特定役（第 1 R T ）当選であって前記有効位置に特定組合せ（「赤 7 」図柄，「ベル」図柄，「ベル」図柄の組合せ）が停止したことに基づいて、遊技状態を第 1 遊技状態（通常状態）より遊技者に有利な第 2 遊技状態（R T 状態）に移行させる特典を付与する第 2 遊技状態移行手段（主制御装置 1 3 1 の R T 開始処理 S 1 2 0 3 ~ S 1 2 0 6 ）と、

10

前記役の抽選結果が所定役（第 2 B T ）当選であって前記有効位置に所定組合せ（「白チェリー」図柄，「ベル」図柄，「ベル」図柄の組合せ）が停止したことに基づいて、遊技状態を前記第 1 遊技状態より遊技者に不利な第 3 遊技状態（B T 状態）に移行させる第 3 遊技状態移行手段（主制御装置 1 3 1 の B T 開始処理 S 1 2 0 8 ~ S 1 2 0 9 ）とを備え、

前記各周回体のうち規定周回体（左リール 4 2 L ）には、前記特定組合せを形成する特定絵柄（「赤 7 」図柄）と、前記所定組合せを形成する所定絵柄（「白チェリー」図柄）とを、前記特定絵柄が前記規定期間に前記有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、前記所定絵柄が前記操作タイミングからの前記規定期間に前記有効位置に到達し得るように、前記特定絵柄と前記所定絵柄を配置し、さらに、所定タイミング（1 6 番 ~ 1 8 番のいずれかの図柄が下段に到達したタイミング）で対応する停止操作手段を操作された場合、前記所定タイミングからの前記規定期間に前記特定絵柄及び前記所定絵柄が前記有効位置に到達しないように、前記特定絵柄と前記所定絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

20

#### 【 0 0 4 6 】

手段 1 4 によれば、有効位置に特定組合せが停止した場合、遊技状態が第 1 遊技状態より遊技者に有利な第 2 遊技状態に移行することがあり、有効位置に所定組合せが停止した場合、遊技状態が第 1 遊技状態より遊技者に不利な第 3 遊技状態に移行することがある。ここで、規定周回体には、特定絵柄が規定期間に有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、所定絵柄が前記操作タイミングからの規定期間に有効位置に到達し得るように、特定絵柄と所定絵柄が配置されている。このため、遊技者が第 2 遊技状態に移行することを期待して特定絵柄が規定期間に有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作した場合、所定役に当選していると所定絵柄が有効位置に停止し、特定組合せではなく所定組合せが有効位置に停止する可能性が生じる。所定組合せが有効位置に停止した場合には遊技者に不利な第 3 遊技状態に移行する可能性があるため、かかる構成とすることにより、特定絵柄が規定期間に有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作した場合に、遊技者に不利な第 3 遊技状態に移行するリスクを発生させることが可能となる。

30

#### 【 0 0 4 7 】

かかる一方、規定周回体には、所定タイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、前記所定タイミングからの規定期間に特定絵柄及び所定絵柄が有効位置に到達しないように、特定絵柄と所定絵柄が配置されている。したがって、前記所定タイミングで規定周回体と対応する停止操作手段を操作すれば、特定組合せが有効位置に停止する可能性はなくなるものの所定組合せが有効位置に停止することを回避できる。故に、遊技者に不利な第 3 遊技状態に移行するリスクを覚悟した上で特定組合せを有効位置に停止させるべく各停止操作手段を操作するか、第 3 遊技状態に移行することを回避すべく所定タイミングで規定周回体と対応する停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

40

#### 【 0 0 4 8 】

以上の結果、遊技者を遊技に積極参加させることにより、遊技の単調化を抑制すること

50

が可能となる。

【 0 0 4 9 】

手段 1 5 . 周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄 ( 図柄 ) が付された複数の周回体 ( リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R ) と、

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

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

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

前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段 ( ステッピングモータ 6 1 ) と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段 ( 主制御装置 1 3 1 の回転開始処理機能 S 8 0 1 ) と、

前記各周回体の周回を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段 ( ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 ) と、

前記役の抽選結果及び前記各停止操作手段の操作に基づいて、該各停止操作手段の操作タイミングから予め定めた規定期間 ( 1 9 0 m s e c ) に、操作された停止操作手段と対応する周回体の周回を停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する停止駆動制御手段 ( 主制御装置 1 3 1 の停止制御処理機能 S 8 0 3 ~ S 8 0 9 ) と、

前記役の抽選結果が当選であって、前記表示窓から視認できる有効位置 ( 有効ライン ) に当選役と対応する組合せ態様 ( ベル図柄の組合せ等 ) が停止した場合、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段 ( 主制御装置 1 3 1 のメダル払出処理等 ) とを備えた遊技機において、

前記役の抽選結果が特定役 ( 複数当選役 ) 当選であって前記有効位置に特定組合せ ( 「赤 7 」図柄 , 「ベル」図柄 , 「ベル」図柄の組合せ ) が停止したことに基づいて、遊技状態を第 1 遊技状態 ( 通常状態 ) より遊技者に有利な第 2 遊技状態 ( R T 状態 ) に移行させる特典を付与する第 2 遊技状態移行手段 ( 主制御装置 1 3 1 の R T 開始処理 S 1 2 0 3 ~ S 1 2 0 6 ) と、

前記役の抽選結果が前記特定役当選であって前記有効位置に所定組合せ ( 「白チェリー」図柄 , 「ベル」図柄 , 「ベル」図柄の組合せ ) が停止したことに基づいて、遊技状態を前記第 1 遊技状態より遊技者に不利な第 3 遊技状態 ( B T 状態 ) に移行させる第 3 遊技状態移行手段 ( 主制御装置 1 3 1 の B T 開始処理 S 1 2 0 8 ~ S 1 2 0 9 ) とを備え、

前記各周回体のうち規定周回体 ( 左リール 4 2 L ) には、前記特定組合せを形成する特定絵柄 ( 「赤 7 」図柄 ) と、前記所定組合せを形成する所定絵柄 ( 「白チェリー」図柄 ) とを、前記特定絵柄が前記規定期間に前記有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、前記所定絵柄が前記操作タイミングからの前記規定期間に前記有効位置に到達し得るように、前記特定絵柄と前記所定絵柄を配置し、さらに、所定タイミング ( 1 6 番 ~ 1 8 番のいずれかの図柄が下段に到達したタイミング ) で対応する停止操作手段を操作された場合、前記所定タイミングからの前記規定期間に前記特定絵柄及び前記所定絵柄が前記有効位置に到達しないように、前記特定絵柄と前記所定絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 5 0 】

手段 1 5 によれば、有効位置に特定組合せが停止した場合、遊技状態が第 1 遊技状態より遊技者に有利な第 2 遊技状態に移行することがあり、有効位置に所定組合せが停止した場合、遊技状態が第 1 遊技状態より遊技者に不利な第 3 遊技状態に移行することがある。ここで、規定周回体には、特定絵柄が規定期間に有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、所定絵柄が前記操作タイミングからの規

10

20

30

40

50

定期間に有効位置に到達し得るように、特定絵柄と所定絵柄が配置されている。このため、遊技者が第2遊技状態に移行することを期待して特定絵柄が規定期間に有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作した場合、所定絵柄が有効位置に停止し、特定組合せではなく所定組合せが有効位置に停止する可能性が生じる。所定組合せが有効位置に停止した場合には遊技者に不利な第3遊技状態に移行する可能性があるため、かかる構成とすることにより、特定絵柄が規定期間に有効位置に到達することが可能なタイミングで対応する停止操作手段を操作した場合に、遊技者に不利な第3遊技状態に移行するリスクを発生させることが可能となる。

#### 【0051】

かかる一方、規定周回体には、所定タイミングで対応する停止操作手段を操作された場合、前記所定タイミングからの規定期間に特定絵柄及び所定絵柄が有効位置に到達しないように、特定絵柄と所定絵柄が配置されている。したがって、前記所定タイミングで規定周回体と対応する停止操作手段を操作すれば、特定組合せが有効位置に停止する可能性はなくなるものの所定組合せが有効位置に停止することを回避できる。故に、遊技者に不利な第3遊技状態に移行するリスクを覚悟した上で特定組合せを有効位置に停止させるべく各停止操作手段を操作するか、第3遊技状態に移行することを回避すべく所定タイミングで規定周回体と対応する停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

#### 【0052】

以上の結果、遊技者を遊技に積極参加させることにより、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

#### 【0053】

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

#### 【0054】

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

#### 【0055】

図1～図5に示すように、スロットマシン10は、その外殻を形成する筐体11を備えている。筐体11は、木製板状に形成された天板11a、底板11b、背板11c、左側板11d及び右側板11eからなり、隣接する各板11a～11eが接着等の固定手段によって固定されることにより、全体として前面を開放した箱状に形成されている。なお、各板11a～11eは木製のパネルによって構成する以外に、合成樹脂製パネル又は金属製パネルによって構成してもよいし、合成樹脂材料又は金属材料によって一体の箱状に形成することによって構成してもよい。以上のように構成された筐体11は、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。

#### 【0056】

筐体11の前面側には、前面開閉扉としての前面扉12が開閉可能に取り付けられてい

10

20

30

40

50

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

【0057】

10

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

【0058】

前面扉 12 の右端側、すなわち前面扉 12 の開閉軸の反対側には、その裏面に施錠装置が設けられている。施錠装置は、上下方向に延び前面扉 12 に固定された基枠と、基枠の上部から前面扉 12 の前方に延びるように設けられたキーシリンダ 20 と、基枠に対して上下方向に移動可能に組み付けられた長尺状の連動杆 21 とを備えている。そして、施錠装置のうちキーシリンダ 20 だけが前面扉 12 の前方に突出した状態で設けられている。キーシリンダ 20 が設けられる位置は前面扉 12 の中でも肉厚の薄い上部位置とされており、その結果、全長の短い汎用性のあるキーシリンダ 20 を採用することができる。なお、本実施の形態では、キーシリンダ 20 として、不正解錠防止機能の高いオムロック（商標名）が用いられている。連動杆 21 は、キーシリンダ 20 に差し込んだキーを時計回りに操作することで下方へ移動される。連動杆 21 には、鉤形状をなす上下一対の鉤金具 22 が設けられており、筐体 11 に対して前面扉 12 を閉鎖した際には、鉤金具 22 が筐体 11 側の支持金具 23 に係止されて施錠状態となる。なお、鉤金具 22 には施錠状態を維持する側へ付勢するコイルバネ等の付勢部材が設けられている。キーシリンダ 20 に対してキーが時計回りに操作されると、連動杆 21 が下方に移動し、前記付勢部材の付勢力に抗して鉤金具 22 が移動されることにより当該鉤金具 22 と支持金具 23 との係止状態が解除され、筐体 11 に対する前面扉 12 の施錠状態が解除される。

20

30

【0059】

前面扉 12 の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル 30 が設けられている。遊技パネル 30 には、縦長の 3 つの表示窓 31 L, 31 M, 31 R が横並びとなるように形成されている。表示窓 31 L, 31 M, 31 R は透明又は半透明な材質により構成されており、各表示窓 31 L, 31 M, 31 R を通じてスロットマシン 10 の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓 31 L, 31 M, 31 R を 1 つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【0060】

40

図 3 に示すように、筐体 11 は仕切り板 40 によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 40 の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット 41 が取り付けられている。リールユニット 41 は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール 42 L, 中リール 42 M, 右リール 42 R を備えている。なお、各リール 42 L, 42 M, 42 R は少なくとも無端状ベルトとして構成されていればよく、円筒状（円環状）に限定されるものではない。各リール 42 L, 42 M, 42 R は、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール 42 L, 42 M, 42 R の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール 42 L, 42 M, 42 R が各表示窓 31 L, 31 M, 31 R と 1 対 1 で対応している。従って、各リール 42 L, 42 M, 42 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓 31 L, 31 M, 31 R を通じて

50

視認可能な状態となっている。また、リール42L, 42M, 42Rが正回転すると、各表示窓31L, 31M, 31Rを通じてリール42L, 42M, 42Rの表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【0061】

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

10

【0062】

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

20

【0063】

左リール用ステッピングモータ61Lは、リールユニット41(図3)内において起立状態に配置されたモータプレート53の側面にねじ54で固定されている。モータプレート53には、発光素子55aと受光素子55bとが所定間隔をおいて保持されたリールインデックスセンサ(回転位置検出センサ)55が設置されている。一方、左リール42Lと一体化されたボス補強板52には、半径方向に延びるセンサカットバン56の基端部56bがねじ57で固定されている。このセンサカットバン56の先端部56aは、略直角に屈曲されてリールインデックスセンサ55の両素子55a, 55bの間を通過できるように位置合わせがなされている。そして、左リール42Lが1回転するごとにセンサカットバン56の先端部56aの通過をリールインデックスセンサ55が検出し、その検出の都度、後述する主制御装置131に検出信号が出力される。従って、主制御装置131はこの検出信号に基づいて左リール42Lの角度位置を1回転ごとに確認し補正できる。

30

【0064】

ステッピングモータ61Lは例えば504パルスの駆動信号(励磁信号あるいは励磁パルスとも言う。以下同じ)を与えることにより1回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータ61Lの回転位置、すなわち左リール42Lの回転位置が制御される。

【0065】

各リール42L, 42M, 42Rの各ベルト上には、その長辺方向(周回方向)に複数個、具体的には21個の図柄が描かれている。従って、所定の位置においてある図柄から次の図柄へ切り替えるには24パルス(=504パルス÷21図柄)を要する。そして、リールインデックスセンサ55の検出信号が出力された時点からのパルス数により、どの図柄が表示窓31L, 31M, 31Rから視認可能な状態となっているかを認識したり、任意の図柄を表示窓31L, 31M, 31Rから視認可能な状態としたりする制御を行うことができる。

40

【0066】

各リール42L, 42M, 42Rに付された図柄のうち、表示窓31L, 31M, 31Rを介して全体を視認可能な図柄数は、主として表示窓31L, 31M, 31Rの上下方向の長さによって決定される所定数に限られている。本実施形態では各リール3個ずつとされている。換言すれば、各表示窓31L, 31M, 31Rを、上段、中段、下段の3個

50



の図柄が視認可能な状態となるように形成したとも言える。このため、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$  個の図柄が遊技者に視認可能な状態となる。

【００６７】

ここで、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに付される図柄について説明する。図７には、左リール４２Ｌ，中リール４２Ｍ，右リール４２Ｒのそれぞれに巻かれるベルトに描かれた図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒにはそれぞれ２１個の図柄が一列に設けられている。また、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに対応して番号が０～２０まで付されているが、これら番号は主制御装置１３１が表示窓から視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール４２Ｌ，４２

10

【００６８】

図柄としては、「リプレイ」図柄（例えば、左ベルト２０番目）、「ベル」図柄（例えば、左ベルト１９番目）、「スイカ」図柄（例えば、左ベルト１８番目）、「白チェリー」図柄（例えば、左ベルト１５番目）、「赤７」図柄（例えば、左ベルト１３番目）、「赤チェリー」図柄（例えば、左ベルト８番目）、「白７」図柄（例えば、左ベルト６番目）の７種類がある。そして、図７に示すように、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに巻かれるベルトにおいて、各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【００６９】

20

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

【００７０】

遊技パネル３０には、各表示窓３１Ｌ，３１Ｍ，３１Ｒを結ぶようにして、横方向へ平行に３本、斜め方向へたすき掛けに２本、計５本の組合せラインが付されている。勿論、最大組合せライン数を６以上としてもよく、５未満としてもよく、所定条件に応じて最大組合せライン数を変更するようにしてもよい。これら各組合せラインに対応して、表示窓３１Ｌ，３１Ｍ，３１Ｒ群の正面から見て左側には有効ライン表示部３２，３３，３４が設けられている。第１有効ライン表示部３２は組合せラインのうち中央の横ライン（中ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第２有効ライン表示部３３は組合せラインのうち上下の横ライン（上ライン及び下ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第３有効ライン表示部３４は組合せラインのうち一對の斜めライン（右下がりライン及び右上がりライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合に入賞となり、予め定められた所定数のメダルが払い出されたり、遊技状態が移行されたりする特典が付与される。

30

40

【００７１】

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

【００７２】

メダル払出のみが行われる入賞としては、ベル入賞とスイカ入賞がある。各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの「ベル」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、ベル入賞として１０枚のメダル払出が行われる。また、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの「スイカ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、スイカ入賞として１５枚のメダル払出が行われる。

50

## 【 0 0 7 3 】

遊技状態の移行のみが行われる入賞としては、第 1 B B 入賞と第 2 B B 入賞がある。各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の同色の「 7 」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、B B 入賞として遊技状態がビッグボーナス状態 ( B B 状態 ) に移行する。例えば、有効ライン上に左から「赤 7 」図柄、「赤 7 」図柄、「赤 7 」図柄と並んで停止した場合には、第 1 B B 入賞成立となる。

## 【 0 0 7 4 】

メダル払出と遊技状態の移行が共に行われる入賞としては、第 1 R T 入賞、第 2 R T 入賞の 2 種類の R T 入賞と、第 1 B T 入賞、第 2 B T 入賞の 2 種類の B T 入賞がある。左リール 4 2 L のいずれかの「 7 」図柄と、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R の「ベル」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、R T 入賞として 1 0 枚のメダル払出が行われると共にリプレイタイム状態 ( R T 状態 ) に移行する。例えば、有効ライン上に左から「赤 7 」図柄、「ベル」図柄、「ベル」図柄と並んで停止した場合には、第 1 R T 入賞成立となる。また、左リール 4 2 L のいずれかの「チェリー」図柄と、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R の「ベル」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、B T 入賞として 1 5 枚のメダル払出が行われると共にバッドタイム状態 ( B T 状態 ) に移行する。例えば、有効ライン上に左から「白チェリー」図柄、「ベル」図柄、「ベル」図柄と並んで停止した場合には、第 2 B T 入賞成立となる。

## 【 0 0 7 5 】

なお、詳細は後述するが、R T 入賞、B T 入賞のいずれかが成立した場合には、メダル払出は必ず行われるものの遊技状態は移行されない場合がある。

## 【 0 0 7 6 】

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

## 【 0 0 7 7 】

その他の場合、すなわち上記した図柄の組合せが停止しなかった場合には、メダル払出や遊技状態の移行等は一切行われない。したがって、中リール 4 2 M と右リール 4 2 R の「赤チェリー」図柄及び「白チェリー」図柄は、入賞と一切関与していない。換言すれば、上記各図柄は、遊技者に付与される特典と無関係な無特典図柄であると言える。なお、以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せ、入賞図柄の組合せを形成する図柄を入賞図柄とも言う。例えば、第 1 R T 図柄の組合せとは、第 1 R T 入賞となる図柄の組合せ、すなわち「赤 7 」図柄、「ベル」図柄、「ベル」図柄の組合せであり、第 1 R T 図柄とは、左リール 4 2 L においては「赤 7 」図柄、中リール 4 2 M と右リール 4 2 R においては「ベル」図柄である。

## 【 0 0 7 8 】

遊技パネル 3 0 の下方左側には、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R を一斉 ( 同時である必要はない ) に回転開始させるために操作されるスタートレバー 7 1 が設けられている。スタートレバー 7 1 はリール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R を回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。スタートレバー 7 1 は、遊技者がゲームを開始するときに手で押し操作するレバーであり、手が離れたあと元の位置に自動復帰する。メダルが所定数投入されているときにこのスタートレバー 7 1 が操作されると、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R が一斉に回転を始める。

## 【 0 0 7 9 】

スタートレバー 7 1 の右側には、回転している各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R を個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ 7 2 , 7 3 , 7 4 が設けられている。各ストップスイッチ 7 2 , 7 3 , 7 4 は停止対象となるリール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に対応する表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R の直下にそれぞれ配置されている。すなわち、左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合には左リール 4 2 L の回転が停止し、中

ストップスイッチ 73 が操作された場合には中リール 42 M の回転が停止し、右ストップスイッチ 74 が操作された場合には右リール 42 R の回転が停止する。ストップスイッチ 72, 73, 74 はリール 42 L, 42 M, 42 R の回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。各ストップスイッチ 72, 73, 74 は、左リール 42 L が回転を開始してから所定時間が経過すると停止させることが可能な状態となり、かかる状態中には図示しないランプが点灯表示されることによって停止操作が可能であることが報知され、回転が停止すると消灯されるようになっている。

#### 【0080】

表示窓 31 L, 31 M, 31 R の下方右側には、投資価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口 75 が設けられている。メダル投入口 75 は投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 75 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、投資価値を直接入力する直接入力手段を構成するものともいえる。

10

#### 【0081】

メダル投入口 75 から投入されたメダルは、前面扉 12 の背面に設けられた通路切替手段としてのセクタ 84 によって貯留用通路 81 か排出用通路 82 のいずれかへ導かれる。すなわち、セクタ 84 にはメダル通路切替ソレノイド 83 が設けられ、そのメダル通路切替ソレノイド 83 の非励磁時には排出用通路 82 側とされ、励磁時には貯留用通路 81 側に切り替えられるようになっている。貯留用通路 81 に導かれたメダルは、筐体 11 の内部に収納されたホッパ装置 91 へと導かれる。一方、排出用通路 82 に導かれたメダルは、前面扉 12 の前面下部に設けられたメダル排出口 17 からメダル受け皿 18 へと導かれ、遊技者に返還される。

20

#### 【0082】

メダルを遊技者に付与する払出手段としてのホッパ装置 91 は、メダルを貯留する貯留タンク 92 と、メダルを遊技者に払い出す払出装 93 とより構成されている。払出装 93 は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路 82 の中央右部に設けられた開口 94 へメダルを排出し、排出用通路 82 を介してメダル受け皿 18 へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置 91 の右方には、貯留タンク 92 内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク 95 が設けられている。ホッパ装置 91 の貯留タンク 92 内部には、この貯留タンク 92 から予備タンク 95 へとメダルを排出する誘導プレート 96 が設けられている。したがって、誘導プレート 96 が設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク 95 に貯留されることとなる。

30

#### 【0083】

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

#### 【0084】

40

表示窓 31 L, 31 M, 31 R の下方左側には、投資価値としてのクレジットされた仮想メダルを一度に 3 枚投入するためのボタン状の第 1 クレジット投入スイッチ 77 が設けられている。また、第 1 クレジット投入スイッチ 77 の左方には当該スイッチ 77 よりも小さなボタン状のスイッチとして、第 2 クレジット投入スイッチ 78 及び第 3 クレジット投入スイッチ 79 が設けられている。第 2 クレジット投入スイッチ 78 はクレジットされた仮想メダルを一度に 2 枚投入するためのものであり、第 3 クレジット投入スイッチ 79 は仮想メダルを 1 枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ 77 ~ 79 は前記メダル投入口 75 とともに投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 75 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し各クレジット投入スイッチ 77 ~ 79 は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない

50

点に着目すれば、投資価値を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。

【0085】

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

【0086】

スタートレバー71の左側には、ボタン状の精算スイッチ80が設けられている。すなわち、本スロットマシン10では、所定の最大値(メダル50枚分)となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状態で精算スイッチ80が押下操作されることで、仮想メダルが現実のメダルとして払い出される。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ80は貯留記憶された遊技価値を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものともいえる。

【0087】

遊技パネル30の表示窓31L, 31M, 31R下方には、貯留記憶された仮想メダル数を表示するクレジット表示部35と、BB状態が終了するまでに払い出される残りのメダル数を表示する残払出枚数表示部36と、入賞成立時に払い出されたメダルの枚数を表示する払出枚数表示部37とがそれぞれ設けられている。これら表示部35~37は7セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

【0088】

ここで、メダルがベットされる手順について説明する。遊技の開始時にメダル投入口75からメダルが投入されるとベットとなる。

【0089】

すなわち、1枚目のメダルがメダル投入口75に投入されると、第1有効ライン表示部32が点灯し、そしてこれに対応する中ラインが有効ラインとなり、2枚目のメダルがメダル投入口75に投入されると、更に第2有効ライン表示部33が点灯すると共に、これに対応する上ライン及び下ラインを含む合計3本の組合せラインがそれぞれ有効ラインとなり、3枚目のメダルがメダル投入口75に投入されると、更に第3有効ライン表示部34が点灯し、そしてこれに対応する一対の斜めラインを含む合計5本の組合せライン全てが有効ラインとなる。

【0090】

また、4枚以上のメダルがメダル投入口75に投入されると、3枚を超える余剰メダルは、そのときに貯留記憶されている仮想メダルが50枚未満であれば、スロットマシン内部に貯蓄されると共にクレジット表示部35の仮想メダル数が加算表示される。一方、仮想メダル数が50枚のとき又は50枚に達したときには、セクタ84により貯留用通路81から排出用通路82への切替がなされ、メダル排出口17からメダル受け皿18へと余剰メダルが返却される。

【0091】

また、クレジット表示部35に貯留枚数が表示されている場合には、第1~第3クレジット投入スイッチ77~79のいずれかが押された際にも仮想メダルが投入されたこととなりベットとなる。

【0092】

第3クレジット投入スイッチ79が押された際には、仮想メダルが1枚投入されたこととしてクレジット表示部35に表示されている数値が1つ減算され、第1有効ライン表示部32が点灯して中ラインが有効ラインとなる。第2クレジット投入スイッチ78が押された際には、仮想メダルが2枚投入されたこととしてクレジット表示部35に表示されて

10

20

30

40

50

いる数値が２つ減算され、第１有効ライン表示部３２および第２有効ライン表示部３３が点灯して合計３本の組合せラインが有効ラインとなる。第１クレジット投入スイッチ７７が押された際には、仮想メダルが３枚投入されたこととしてクレジット表示部３５に表示されている数値が３つ減算され、全ての有効ライン表示部３２～３４が点灯して合計５本の組合せラインが有効ラインとなる。

【００９３】

なお、第１～第３クレジット投入スイッチ７７～７９のいずれかが押された際に投入されるべき仮想メダルが貯留されていない場合、例えばクレジット表示部３５の表示が２のときに第１クレジット投入スイッチ７７が押された場合等には、クレジット表示部３５の数値が全て減算されて０となり、投入可能な仮想メダル分だけベットされる。

10

【００９４】

前面扉１２の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ１３と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ１４と、遊技者に各種情報を与える補助表示部１５とが設けられている。補助表示部１５は、本実施形態では表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を意図して液晶表示器によって構成されているが、ドットマトリックス表示器等の他の表示器を使用してもよい。補助表示部１５は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール４２Ｌ、４２Ｍ、４２Ｒによる遊技を主表示部によるものと考えられることから、本実施形態では補助表示部１５と称している。補助表示部１５の背面には上部ランプ１３やスピーカ１４、補助表示部１５を駆動させるための表示制御装置１１

20

【００９５】

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

【００９６】

筐体１１の内部においてホッパ装置９１の左方には、電源ボックス１２１が設けられている。電源ボックス１２１は、電源スイッチ１２２やリセットスイッチ１２３や設定キー挿入孔１２４などを備えている。電源スイッチ１２２は、主制御装置１３１を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ１２３は、スロットマシン１０のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔１２４は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔１２４へ挿入してＯＮ操作することにより、スロットマシン１０の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ１２３は、エラー状態をリセットする場合のほか、スロットマシン１０の当選確率を変更する場合にも操作される。

30

【００９７】

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

40

【００９８】

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

50

する。

#### 【 0 0 9 9 】

主制御装置 1 3 1 には、演算処理手段である C P U 1 5 1 を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。C P U 1 5 1 には、電源ボックス 1 2 1 の内部に設けられた電源装置 1 6 1 の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路 1 5 4 や、入出力ポート 1 5 5 などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置 1 3 1 は、スロットマシン 1 0 に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。

#### 【 0 1 0 0 】

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

#### 【 0 1 0 1 】

なお、投入メダル検出センサ 7 5 a は実際には複数個のセンサより構成されている。即ち、メダル投入口 7 5 からホッパ装置 9 1 に至る貯留用通路 8 1 は、メダルが 1 列で通行可能なように構成されている。そして、貯留用通路 8 1 には第 1 センサが設けられるとともに、それよりメダルの幅以上離れた下流側に第 2 センサ及び第 3 センサが近接（少なくとも一時期において同一メダルを同時に検出する状態が生じる程度の近接）して設けられており、これら第 1 乃至第 3 の各センサによって投入メダル検出センサ 7 5 a が構成されている。主制御装置 1 3 1 は、第 1 センサから第 2 センサに至る時間を監視し、その経過時間が所定時間を越えた場合にはメダル詰まり又は不正があったものとみなしてエラーとする。エラーになると、エラー報知が行われるとともにエラー解除されるまでの遊技者による操作が無効化される。また、主制御装置 1 3 1 は第 2 センサと第 3 センサとがオンオフされる順序をも監視し、第 2, 第 3 センサが共にオフ、第 2 センサのみオン、第 2, 第 3 センサが共にオン、第 3 センサのみオン、第 2, 第 3 センサが共にオフという順序通りになった場合で、かつ各オンオフ切換に移行する時間が所定時間内である場合にのみメダルが正常に取り込まれたと判断し、それ以外の場合はエラーとする。このようにするのは、貯留用通路 8 1 でのメダル詰まりの他、メダルを投入メダル検出センサ 7 5 a 付近で往復動させてメダル投入と誤認させる不正を防止するためである。

#### 【 0 1 0 2 】

また、主制御装置 1 3 1 の入力側には、入出力ポート 1 5 5 を介して電源装置 1 6 1 が接続されている。電源装置 1 6 1 には、主制御装置 1 3 1 を始めとしてスロットマシン 1 0 の各電子機器に駆動電力を供給する電源部 1 6 1 a や、停電監視回路 1 6 1 b などが搭載されている。

#### 【 0 1 0 3 】

停電監視回路 1 6 1 b は電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ 1 2 2 による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路 1 6 1 b は、電源部 1 6 1 a から出力されるこの例では直流 1 2 ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば 1 0 ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号は C P U 1 5 1 と入出力ポート 1 5 5 のそれぞれに供給され、C P U 1 5 1 ではこの停電信号を認識することにより後述する停電時処理が実行される。また、停電信号は表示制御装置 1 1 1 にも供給されるように構成されている。

## 【 0 1 0 4 】

電源部 1 6 1 a は、出力電圧が 1 0 ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置 1 3 1 などの制御系における駆動電圧として使用される 5 ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、主制御装置 1 3 1 による停電時処理を実行するに十分な時間が確保されている。

## 【 0 1 0 5 】

主制御装置 1 3 1 の出力側には、各有効ライン表示部 3 2 , 3 3 , 3 4、クレジット表示部 3 5、残払出枚数表示部 3 6、払出枚数表示部 3 7、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R を回転させるための各ステッピングモータ 6 1 ( 6 1 L , 6 1 M , 6 1 R )、セレクト 8 4 に設けられたメダル通路切替ソレノイド 8 3、ホッパ装置 9 1、表示制御装置 1 1 1、図示しないホール管理装置などに情報を送信できる外部集中端子板 1 7 1 等が入出力ポート 1 5 5 を介して接続されている。

10

## 【 0 1 0 6 】

表示制御装置 1 1 1 は、上部ランプ 1 3 やスピーカ 1 4、補助表示部 1 5 を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるための CPU、ROM、RAM 等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置 1 3 1 から遊技の進行状況に即した各種コマンドを受信した上で、表示制御装置 1 1 1 が独自に上部ランプ 1 3、スピーカ 1 4 及び補助表示部 1 5 を駆動制御する。従って、表示制御装置 1 1 1 は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置 1 3 1 との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。即ち、間接的な遊技に関する音声やランプ、表示についてはサブ基盤を設けることにより、メイン基盤の負担軽減を図っている。なお、各種表示部 3 2 ~ 3 7 を表示制御装置 1 1 1 が制御する構成としてもよい。

20

## 【 0 1 0 7 】

上述した CPU 1 5 1 には、この CPU 1 5 1 によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 1 5 2 と、この ROM 1 5 2 内に記憶されている制御プログラムを実行するに当たって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するための RAM 1 5 3 のほかに、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン 1 0 において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM 1 5 2 と RAM 1 5 3 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図 1 0 以降のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述した ROM 1 5 2 に記憶されている。

30

## 【 0 1 0 8 】

RAM 1 5 3 は、スロットマシン 1 0 の電源が遮断された後においても電源ボックス 1 2 1 内に設けられた電源装置 1 6 1 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっている。RAM 1 5 3 には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、当選確率の設定を行う際に使用される設定情報格納エリア 1 5 3 a、BB 当選フラグや BB 状態下で用いる各種データを記憶するための BB 情報格納エリア 1 5 3 b、RT 状態下や BT 状態下で用いる各種データを記憶するための状態情報格納エリア 1 5 3 c、毎回のゲームで使用する各種データを記憶するための遊技情報格納エリア 1 5 3 d 等の他に、バックアップエリアが設けられている。

40

## 【 0 1 0 9 】

バックアップエリアは、停電などの発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（電源スイッチ 1 2 2 の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポイントの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ 1 2 2 の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電時処理（図 1 2 参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理（図 1 3 参照）において実行される。なお、CPU 1 5 1 の NMI 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発

50

生による電源遮断時に、停電監視回路161bからの停電信号が入力されるように構成されており、停電等の発生に伴う停電フラグ生成処理としてのNMI割込み処理が即座に実行される。

#### 【0110】

続いて、主制御装置131内のCPU151により実行される各制御処理を図10～図25のフローチャートを参照しながら説明する。かかるCPU151の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では1.49msec周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI端子（ノンマスクابل端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とがあり、説明の便宜上、はじめにNMI割込み処理とタイマ割込み処理とを説明し、その後メイン処理を説明する。

10

#### 【0111】

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

#### 【0112】

NMI割込み処理では、まずステップS101において、CPU151内に設けられた使用レジスタのデータをRAM153内に設けられたバックアップエリアに退避させる。続いて、ステップS102では、停電フラグをRAM153内に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。その後、ステップS103にてRAM153のバックアップエリアに退避させたデータを再びCPU151の使用レジスタに復帰させる。この復帰処理でNMI割込み処理が終了する。なお、CPU151の使用レジスタのデータを破壊せずに停電フラグのセット処理が可能な場合には、バックアップエリアへの退避および復帰処理を省くことができる。

20

#### 【0113】

図11は、主制御装置131で定期的に行われるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置131のCPU151により例えば1.49msecごとにタイマ割込みが発生する。

#### 【0114】

先ず、ステップS201に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用しているCPU151内の全レジスタの値をRAM153のバックアップエリアに退避させる。ステップS202では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップS203に進み、停電時処理を実行する。

30

#### 【0115】

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

40

#### 【0116】

ステップS301では、コマンド送信が終了しているか否かを判定する。送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンド送信を終了させる。このように停電時処理の初期段階でコマンドの送信が完了しているか否かを判断し、送信が未完であるときには送信処理を優先し、単位コマンドの送信処理終了後に停電時処理を実行する構成とすることにより、コマンドの送信途中で停電時処理が実行されることをも考慮した停電時処理プログラムを構築する必要がなくなる。その結果停電時処理プログラムを簡略化してROM152の小容量化を図ることができる実益を有する。

50



## 【0117】

ステップS301がYES、すなわちコマンドの送信が完了している場合には、ステップS302に進み、CPU151のスタックポインタの値をRAM153内のバックアップエリアに保存する。その後ステップS303では、停止処理として後述するRAM判定値をクリアすると共に入出力ポート155における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。ステップS304では、RAM判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。RAM判定値とは、具体的にはRAM153の作業領域アドレスにおけるチェックサム2の補数である。RAM判定値をバックアップエリアに保存することにより、RAM153のチェックサムは0となる。RAM153のチェックサムを0とすることにより、ステップS305においてそれ以後のRAMアクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていない場合は停電状態から復旧したこととなるため、RAM153への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、詳細な説明は省略するが、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合には後述するメイン処理に移行する。

10

## 【0118】

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

20

## 【0119】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS202にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップS204以降の各種処理を行う。

## 【0120】

すなわち、ステップS204では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップS205では、CPU151自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップS206では、各リール42L、42M、42Rを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータ61L~61Rを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップS207では、入出力ポート155に接続された投入メダル検出センサ75aや払出検出センサ91a等の各種センサ(図9参照)の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップS208では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ演算処理を行う。ステップS209では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板171へ出力するカウンタ処理を行う。

30

## 【0121】

ステップS210では、各種コマンドを表示制御装置111へ送信するコマンド出力処理を行う。本スロットマシン10では、例えばスタートレバー71が操作されたことを示す開始コマンド、各リール42L、42M、42Rの回転状況を示す回転情報コマンド等の遊技の進行状況を示す各種コマンドを表示制御装置111へ送信している。これら各種コマンドは、後述する通常処理等においてリングバッファにセットされ、当該コマンド出力処理にて表示制御装置111へ送信される。ステップS211では、クレジット表示部35、残払出枚数表示部36及び払出枚数表示部37にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップS212では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部35~37に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップS213では、入出力ポート155からI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステ

40

50

ップ S 2 1 4 では、先のステップ S 2 0 1 にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれ C P U 1 5 1 内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップ S 2 1 5 にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

#### 【 0 1 2 2 】

図 1 3 は電源投入後に実行される主制御装置 1 3 1 でのメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、停電からの復旧や電源スイッチ 1 2 2 のオン操作によって電源が投入された際に実行される。

#### 【 0 1 2 3 】

先ずステップ S 4 0 1 では、初期化処理として、スタックポインタの値を C P U 1 5 1 内に設定すると共に、割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後 C P U 1 5 1 内のレジスタ群や、I / O 装置等に対する各種の設定などを行う。

#### 【 0 1 2 4 】

これらの初期化処理が終了すると、ステップ S 4 0 2 では設定キーが設定キー挿入孔 1 2 4 に挿入されて ON 操作されているか否か、より詳しくは設定キー検出センサ 1 2 4 a から ON 信号を受信しているか否かを判定する。設定キーの ON 操作がなされている場合にはステップ S 4 0 3 に進み、強制的 R A M クリア処理として R A M 1 5 3 に記憶されたデータを全てクリアする。続くステップ S 4 0 4 では当選確率設定処理を行う。

#### 【 0 1 2 5 】

ここで、当選確率設定処理について図 1 4 を用いて説明する。スロットマシン 1 0 には、「設定 1」から「設定 6」まで 6 段階の当選確率が予め用意されており、当選確率設定処理とは、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定するための処理である。

#### 【 0 1 2 6 】

ステップ S 5 0 1 では次のタイマ割込みを許可する。その後、ステップ S 5 0 2 にて現在の設定値を読み込むと共に、ステップ S 5 0 3 では現在の設定値をクレジット表示部 3 5 に表示する。但し、設定キーが挿入されて ON 操作された直後の処理では、先の強制的 R A M クリア処理により R A M 1 5 3 のデータがクリアされているため、クレジット表示部 3 5 に表示される設定値は「1」である。

#### 【 0 1 2 7 】

ステップ S 5 0 4 ではスタートレバー 7 1 が操作されたか否かを判定し、操作されていない場合にはステップ S 5 0 5 ~ ステップ S 5 0 6 に示す設定更新処理を行う。ステップ S 5 0 5 では、リセットスイッチ 1 2 3 が操作されたか否かを判定する。リセットスイッチ 1 2 3 が操作されていない場合にはそのままステップ S 5 0 3 に戻り、操作された場合にはステップ S 5 0 6 にて設定値を 1 更新した後にステップ S 5 0 3 に戻る。つまり、設定更新処理では、リセットスイッチ 1 2 3 が操作される毎に設定値が 1 更新され、更新された設定値がクレジット表示部 3 5 に表示される。なお、設定値が「6」のときにリセットスイッチ 1 2 3 が操作された場合、設定値は「1」に更新される。

#### 【 0 1 2 8 】

ステップ S 5 0 4 にてスタートレバー 7 1 が操作された場合には、ステップ S 5 0 7 にて設定キーの ON 操作が継続してなされているか否かを判定する。設定キーの ON 操作が継続してなされている場合にはそのまま待機し、ON 操作が終了された場合にはステップ S 5 0 8 にて次のタイマ割込みを禁止する。その後、ステップ S 5 0 9 にて設定値を保存し、ステップ S 5 1 0 にて R A M 1 5 3 に記憶された設定値以外のデータをクリアして本処理を終了する。

#### 【 0 1 2 9 】

メイン処理の説明に戻り、ステップ S 4 0 4 にて当選確率設定処理を行った後には、ステップ S 4 0 5 にて遊技に関わる主要な制御を行う通常処理を実行する。

#### 【 0 1 3 0 】

一方、ステップ S 4 0 2 にて設定キーが挿入されていない場合には、ステップ S 4 0 6

10

20

30

40

50

以降に示す復電処理を行う。復電処理とは、スロットマシン 10 の状態を電源遮断前の状態に復帰させる処理である。従って、復電処理では先ず R A M 1 5 3 のデータが正常かどうかを確認する必要がある。

#### 【 0 1 3 1 】

そこで、ステップ S 4 0 6 では設定値が正常か否かを判定する。具体的には、設定値が 1 ~ 6 のいずれかである場合に正常であると判定し、0 又は 7 以上である場合に異常であると判定する。設定値が正常である場合には、ステップ S 4 0 7 にて停電フラグがセットされているか否かを確認する。停電フラグがセットされている場合には、さらにステップ S 4 0 8 にて R A M 判定値が正常であるか否かを確認する。具体的には、R A M 1 5 3 のチェックサム の 値 を 調 べ、その値が正常、つまり R A M 判定値を加味したチェックサムの値が 0 か否かを確認する。R A M 判定値を加味したチェックサムの値が 0 である場合、R A M 1 5 3 のデータは正常であると判定する。

10

#### 【 0 1 3 2 】

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

20

#### 【 0 1 3 3 】

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

30

#### 【 0 1 3 4 】

次に、遊技に関わる主要な制御を行う通常処理について図 1 5 のフローチャートに基づき説明する。

#### 【 0 1 3 5 】

先ずステップ S 6 0 1 では、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップ S 6 0 2 では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、打ち止め及び自動精算の設定状態を R A M 1 5 3 に格納し、表示制御装置 1 1 1 等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置 1 1 1 等の初期化が終了した場合、ステップ S 6 0 3 ~ ステップ S 6 1 2 に示す遊技管理処理を行う。

40

#### 【 0 1 3 6 】

遊技管理処理として、ステップ S 6 0 3 では、R A M 1 5 3 の遊技情報格納エリア 1 5 3 d に格納されたデータ（例えば前回のゲームで用いた乱数値等）をクリアし、続くステップ S 6 0 4 では開始待ち処理を行う。

#### 【 0 1 3 7 】

開始待ち処理では、前回のゲームで再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行って開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部 3 5

50

に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回のゲームで再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回のゲームを行うことができる。再遊技入賞が成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップS207にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン10をエラー状態とすると共にエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。詳細は後述するが、かかるエラー状態はリセットスイッチ123が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ80が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ80が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ80が操作されていない場合には、メダルの投入又はクレジット投入スイッチ77～79の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、有効ラインの設定等を行うメダル投入処理を行って開始待ち処理を終了する。

10

#### 【0138】

開始待ち処理の終了後、ステップS605ではメダルのベット数が規定数（本実施の形態では3）に達しているか否かを判定し、規定数に達している場合にはさらにステップS606にてスタートレバー71が操作されて開始指令が発生したか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合又は開始指令が発生していない場合には、ステップS604の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

#### 【0139】

20

開始指令が発生した場合にはステップS607に進み、メダル通路切替ソレノイド83を非励磁状態に切り替えてベットの受付を禁止する。その後、ステップS608の抽選処理、ステップS609のリール制御処理、ステップS610のメダル払出処理、ステップS611の状態移行処理、ステップS612のBB状態処理を順に実行し、ステップS603に戻る。

#### 【0140】

次に、ステップS608の抽選処理について、図16のフローチャートに基づき説明する。

#### 【0141】

ステップS701では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン10では、スタートレバー71が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。CPU151は、スタートレバー71の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値をRAM153の遊技情報格納エリア153dに格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー71が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン10のハード回路は、スタートレバー71が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

30

#### 【0142】

ステップS702では、スロットマシン10の現在の設定状態や遊技状態等に基づき、当否判定用の抽選テーブルを選択する。ここで、スロットマシン10の設定状態は「設定1」～「設定6」のいずれかであり、「設定1」のときにBB当選確率が最も低い抽選テーブルが選択され、「設定6」のときにBB当選確率が最も高い抽選テーブルが選択される。ここで、抽選テーブルについて、簡単に説明する。図17は、「設定1」の通常状態で選択される抽選テーブルである。抽選テーブルには、判定すべき役の数と同数のインデックス値IVが設定されており、各インデックス値IVには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられると共に、ポイント値PVが設定されている。すなわち、本スロットマシン10における通常状態では、再遊技、ベル、スイカ、第1RT+第1BT、第2RT+第2BT、第1BB、第2BBの7種類の役について判定が行われる。ここで、再遊技、ベル、スイカ、第1BB、第2BBの5種類の役は、1回の判定で1つの役に当選となる単独当選役である。一方、第1RT+第1BT、第2RT+第2BTの2種類の役は

40

50

、1回の判定で複数の役（具体的にはR TとB T）に当選となる複数当選役である。なお、本スロットマシン10における各抽選テーブルでは、設定値が高い抽選テーブルほど第1 B B，第2 B Bと対応するポイント値P Vが大きく設定されている。以下、第1 R T + 第1 B Tを第1 複数当選役、第2 R T + 第2 B Tを第2 複数当選役とも言う。

【0143】

ステップS 7 0 3ではインデックス値I Vを1とし、続くステップS 7 0 4では役の当否を判定する際に用いる判定値D Vを設定する。かかる判定値設定処理では、現在の判定値D Vに、現在のインデックス値I Vと対応するポイント値P Vを加算して新たな判定値D Vを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップS 7 0 1にて取得した乱数値を現在の判定値D Vとし、この乱数値に現在のインデックス値I Vである1と対応するポイント値P Vを加算して新たな判定値D Vとする。

10

【0144】

その後、ステップS 7 0 5ではインデックス値I Vと対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値D Vが6 5 5 3 5を超えたか否かを判定し、6 5 5 3 5を超えた場合には、ステップS 7 0 6にてそのときのインデックス値I Vと対応する役の当選フラグをセットする。例えば、I V = 5のときに判定値D Vが6 5 5 3 5を超えた場合、第2 複数当選役に当選したこととなり、ステップS 7 0 6では第2 R T当選フラグと第2 B T当選フラグをセットする。

【0145】

ちなみに、セットされた当選フラグが再遊技当選フラグ、ベル当選フラグ、スイカ当選フラグ、各R T当選フラグ、各B T当選フラグのいずれかである場合、これら当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のS 6 0 3参照）。一方、当選フラグが第1 B B当選フラグ又は第2 B B当選フラグである場合、これらB B当選フラグは対応するB B入賞が成立したことを条件の1つとしてリセットされる。すなわち、各B B当選フラグは、複数回のゲームにわたって有効とされる場合がある。なお、一方のB B当選フラグを持ち越した状態におけるステップS 7 0 6では、現在のインデックス値I Vが1～5であればインデックス値I Vと対応する当選フラグをセットし、現在のインデックス値I Vが6又は7であれば対応するB B当選フラグをセットしない。つまり、一方のB B当選フラグが持ち越されているゲームでは、B B以外の役に当選した場合には対応する当選フラグをセットする一方、いずれのB Bに当選した場合であっても新たにB B当選フラグをセットしない。

20

30

【0146】

ステップS 7 0 5にて判定値D Vが6 5 5 3 5を超えなかった場合には、インデックス値I Vと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップS 7 0 7にてインデックス値I Vを1加算し、続くステップS 7 0 8ではインデックス値I Vと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき役があるか否かを判定する。具体的には、1加算されたインデックス値I Vが抽選テーブルに設定されたインデックス値I Vの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき役がある場合にはステップS 7 0 4に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップS 7 0 4では、先の役の当否判定に用いた判定値D V（すなわち現在の判定値D V）に現在のインデックス値I Vと対応するポイント値P Vを加算して新たな判定値D Vとし、ステップS 7 0 5では、当該判定値D Vに基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図17に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、各B Bの当選確率はそれぞれ約300分の1、第1 複数当選役の当選確率は約10分の1、第2 複数当選役の当選確率は約50分の1、ベルの当選確率は約7.0分の1、スイカの当選確率は128分の1、再遊技の当選確率は約7.3分の1である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約1.7分の1である。

40

【0147】

さらにいうと、第1 複数当選役の当選確率が約10分の1であるため、第1 R Tの当選確率と第1 B Tの当選確率はそれぞれ約10分の1である。同様に、第2 R Tの当選確率と第2 B Tの当選確率はそれぞれ約50分の1である。また、第1 R Tと第2 R Tのい

50

れかに当選する確率は約 8 . 3 分の 1 であり、第 1 B T と第 2 B T のいずれかに当選する確率も約 8 . 3 分の 1 である。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 7 0 6 にて当選フラグをセットした後、又はステップ S 7 0 8 にて当否判定すべき役がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。そこで、ステップ S 7 0 9 では、複数当選役に当選したか否か、すなわち各 R T 当選フラグと各 B T 当選フラグのうちいずれかの当選フラグがセットされているか否かを判定する。なお、複数当選役に当選した場合には R T 当選フラグと B T 当選フラグがセットされるため、各 R T 当選フラグのセット有無に基づいて複数当選役に当選したか否かを判定する構成としても良いし、各 B T 当選フラグのセット有無に基づいて複数当選役に当選したか否かを判定する構成としても良い。

10

【 0 1 4 9 】

いずれかの当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 7 1 0 に進み、各 R T 入賞と各 B T 入賞の全てを報知するチャレンジ演出を開始させるべく演出開始コマンドをセットする等のチャレンジ演出開始処理を行う。ここで、演出開始コマンドとは表示制御装置 1 1 1 に対して送信されるコマンドであり、表示制御装置 1 1 1 は、当該コマンドを受信することにより、チャレンジ演出を開始させるべくスピーカ 1 4 や補助表示部 1 5 等の駆動制御を開始する。

【 0 1 5 0 】

より詳しくは、表示制御装置 1 1 1 は、各ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 の操作が有効となる前までに、第 1 R T 入賞、第 2 R T 入賞、第 1 B T 入賞、第 2 B T 入賞を補助表示部 1 5 に表示すると共に、上部ランプ 1 3 やスピーカ 1 4 の駆動制御を開始する。またこのとき、スピーカ 1 4 からは、補助表示部 1 5 に表示された 4 種類の入賞態様のうち、実際に当選しているのは R T と B T のそれぞれ 1 種類ずつだけである旨が出力される。つまり、チャレンジ演出では、R T と B T に当選したことは報知されるものの、いずれの R T と B T に当選したのかは報知されない。換言すれば、チャレンジ演出とは、実際に入賞を成立させることが可能な入所態様に加えて入賞を成立させることが不可能な入賞態様も報知され、いずれの入賞態様が当選した役と対応しているのかは報知されない演出である、とも言える。したがって、チャレンジ演出を開始させることにより、R T 入賞と B T 入賞のいずれを成立させるのか、さらにはいずれの R T 入賞 ( B T 入賞 ) を成立させるべくストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作するのかを遊技者に選択させることが可能となる。

20

30

【 0 1 5 1 】

なお、演出開始コマンドの表示制御装置 1 1 1 への送信は、先述したタイマ割込み処理中のコマンド処理 S 2 1 0 ( 図 1 1 参照 ) にて行う。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 7 0 9 にて複数当選役に当選していないと判定した場合、又はチャレンジ演出開始処理を行った後には、ステップ S 7 1 1 にてリール停止制御用のスベリテーブル ( 停止テーブル ) を設定するスベリテーブル設定処理を行い、本処理を終了する。スベリテーブル設定処理では、遊技情報格納エリア 1 5 3 d に設けられたスベリテーブル格納エリアに、セットされている当選フラグと一義的に対応するスベリテーブルをセットする。ここで、スベリテーブルとは、ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 が押されたタイミングからリールをどれだけ滑らせた ( 回転させた ) 上で停止させるかが定められたテーブルである。すなわち、スベリテーブルとは、ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 が押された際に基点位置 ( 本実施形態では下段 ) に到達している到達図柄と、前記基点位置に実際に停止させる停止図柄との関係が定められた停止データ群である。

40

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

本スロットマシン 1 0 では、ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 が操作された場合に、到達図

50

柄をそのまま停止させる場合、対応するリールを1図柄分滑らせた後に停止させる場合、2図柄分滑らせた後に停止させる場合、3図柄分滑らせた後に停止させる場合、4図柄分滑らせた後に停止させる場合の5パターンがリールの停止態様として用意されている。これは、遊技者がストップスイッチ72～74を操作するタイミングと、各表示窓32L, 32M, 32Rから視認可能な範囲に停止する図柄配列(以下、「停止出目」と言う)とを密接に関連付けるための工夫である。つまり、ストップスイッチ72～74が操作されたタイミングから規定時間(190ms)が経過するまでに各リール42L, 42M, 42Rを停止させることにより、遊技者の操作によってあたかも停止出目が決定されたかのような印象を遊技者に抱かせることが可能となる。また、4図柄分までは滑らせることが可能な構成とすることにより、かかる規定時間内で可能な限り抽選に当選した役と対応する図柄の組合せを有効ライン上に停止させることが可能となる。

10

#### 【0155】

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

#### 【0156】

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

20

#### 【0157】

また、各停止データを圧縮データとして記憶する本スロットマシン10では、各停止データを使用するにあたって所定の解凍処理を行う。具体的には、到達図柄の図柄番号と対応する圧縮データを「36」( $= 6 \times 6$ )で除算し、得られた商を左リール42Lの停止データとして把握する。さらに、その除算して得られた余りを「6」で除算し、得られた商を中リール42Mの停止データとして把握すると共に、その余りを右リール42Rの停止データとして把握する。かかる処理を経て、CPU151は各リール42L, 42M, 42Rの停止データを解凍データとして把握することができる。

30

#### 【0158】

図18は、BB当選が持ち越されていない状況下で第1複数当選役に当選した場合にセットされるスペリテーブルの一例である。滑り数が0である番号の図柄は、下段に実際に停止する図柄である。例えば、左リール42Lの13番の「赤7」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lは滑ることなくそのまま停止し、「赤7」図柄が下段に停止する。また、滑り数が0でない番号の図柄は、記載された図柄数分だけリールが滑ることを意味する。例えば、左リール42Lの9番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lは2図柄分だけ滑り、11番の「白チェリー」図柄が下段に停止すると共に13番の「赤7」図柄が上段に停止する。このように、スペリテーブルでは、各リール42L, 42M, 42Rに付された図柄が下段に到達したタイミングでストップスイッチ72～74を押された場合の滑り数が図柄番号毎に設定されている。そして、例えば図柄番号0における左滑り数2、中滑り数0、右滑り数2の停止データが1バイトの圧縮データとさ

40

50

れ、各図柄番号についての圧縮データすなわち21バイトの圧縮データから1つのスベリテーブルが構成されている。ちなみに、例えば左リール42Lの8番の位置には滑り数として3と0の2つが記載されているが、滑り数0は左リール42Lの下段に停止する図柄を容易に理解できるよう便宜上付したものである。すなわち、左リール42Lの5番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lは3図柄分滑って8番の「赤チェリー」図柄が下段に停止する。一方、左リール42Lの8番の「赤チェリー」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lはそのまま停止するのではなく3図柄分滑って11番の「白チェリー」図柄が下段に停止する。

【0159】

10

かかるスベリテーブルでは、例えば中リール42Mの4番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ73が押された場合、中リール42Mは滑ることなくそのまま停止し、第1RT図柄及び第1BT図柄たる5番の「ベル」図柄が中段に停止する。また、この5番の「ベル」図柄が下段に到達している際、すなわち中段を通過した後で中ストップスイッチ73が押された場合、中リール42Mは2図柄分だけ滑って7番の「リプレイ」図柄が下段に停止し、8番の「ベル」図柄が中段に停止する。このように、中リール42Mについては、第1RT図柄及び第1BT図柄たる「ベル」図柄が中段に停止するように設定されている。

【0160】

右リール42Rについては、第1RT図柄及び第1BT図柄たる「ベル」図柄が上段又は下段に停止するように設定されている。例えば、右リール42Rの3番の「白7」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ74が押された場合、右リール42Rは4図柄分だけ滑って第1RT図柄及び第1BT図柄たる7番の「ベル」図柄が下段に停止する。また、右リール42Rの8番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際、すなわち7番の「ベル」図柄が下段を通過した後で右ストップスイッチ74が押された場合、右リール42Rは滑ることなくそのまま停止し、10番の「ベル」図柄が上段に停止する。

20

【0161】

左リール42Lについては、右リール42Rと同様、第1RT図柄たる「赤7」図柄が上段又は下段に停止するように設定されている。しかしながら、「赤7」図柄を左リール42Lの13番の位置のみにしか配置しておらず、滑らせることのできる範囲をストップスイッチの押されたタイミングから190ms以内（最大4図柄分）と予め決めている本スロットマシン10の場合、左ストップスイッチ72の押されたタイミングによっては、「赤7」図柄が上段又は下段のいずれにも停止しない場合がある。

30

【0162】

そこで、かかるスベリテーブルでは、第1RT図柄たる左リール42Lの「赤7」図柄を上段又は下段のいずれにも停止させることが不可能な場合、第1BT図柄たる左リール42Lの「赤チェリー」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定されている。例えば、19番の「ベル」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lは4図柄分滑って2番の「スイカ」図柄が下段に停止し、4番の「赤チェリー」図柄が上段に停止する。また、4番の「赤チェリー」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lは滑ることなくそのまま停止し、4番の「赤チェリー」図柄が下段に停止する。

40

【0163】

さらにいうと、7番の「ベル」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lを1図柄分滑らせた後に停止させれば8番の「赤チェリー」図柄を下段に停止させることができる。しかしながら、上記スベリテーブルには、上記タイミングで左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lを4図柄分滑らせた後に停止させ、13番の「赤7」図柄が上段に停止するように設定されている。つまり、BB当選が持ち越されていない状況下で第1複数当選役に当選した場合に最初にセットされるスベリテーブルは、第1RT図柄たる「赤7」図柄が第1BT図柄たる「赤チェ

50



リー」図柄より優先して上段又は下段に停止するように設定されている。詳細な説明は省略するが、ＢＢ当選が持ち越されていない状況下で第２複数当選役に当選した場合に最初にセットされるスベリテーブルも、前記スベリテーブルと同様、第２ＲＴ図柄が第２ＢＴ図柄より優先して上段又は下段に停止するように設定されている。換言すれば、スベリテーブル設定処理では、ＲＴ図柄がＢＴ図柄より優先して有効ライン上に停止するように、ＲＴ入賞がＢＴ入賞より優先して成立するようにスベリテーブルをセットしている、とも言える。

#### 【０１６４】

但し、かかるスベリテーブルをセットした場合であっても、左ストップスイッチ７２の押されたタイミングによっては「赤７」図柄と「赤チェリー」図柄が上段又は下段に共に停止しないこともある。

#### 【０１６５】

ここで、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの図柄配列について簡単に説明する。

#### 【０１６６】

「リプレイ」図柄は、下段に先に到達する図柄と次に到達する図柄との間隔が４図柄以下となるように、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに配置されている。例えば、左リール４２Ｌの１２番の「リプレイ」図柄と１７番の「リプレイ」図柄はその間隔が４図柄となるようにして配置されており、中リール４２Ｍの１０番の「リプレイ」図柄と１４番の「リプレイ」図柄はその間隔が３図柄となるようにして配置されている。このように、「リプレイ」図柄は、同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに配置されている。上述した通り、リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒはストップスイッチ７２～７４の操作されたタイミングから最大４図柄分滑らせた後に停止させることができる。したがって、かかる図柄配列とすることにより、ストップスイッチ７２～７４が如何なるタイミングで押された場合であっても、再遊技入賞を成立させる際に「リプレイ」図柄を任意の位置に停止させることができる。例えば左リール４２Ｌの１２番の「リプレイ」図柄が下段に到達した際に左ストップスイッチ７２が押された場合、左リール４２Ｌをそのまま停止させればこの「リプレイ」図柄を下段に停止させることができ、左リール４２Ｌを３図柄分滑らせた後に停止させれば１７番の「リプレイ」図柄を上段に停止させることができ、左リール４２Ｌを４図柄分滑らせた後に停止させれば１７番の「リプレイ」図柄を中段に停止させることができる。

#### 【０１６７】

本スロットマシン１０では、かかる「リプレイ」図柄の他、「ベル」図柄についても、同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに配置されている。このため、ストップスイッチ７２～７４が如何なるタイミングで押された場合であっても、ベル入賞を成立させる際に「ベル」図柄を任意の位置に停止させることができる。また、各ＲＴ入賞又は各ＢＴ入賞を成立させるべく中リール４２Ｍと右リール４２Ｒを停止させる場合にも、ストップスイッチ７２～７４の操作タイミングに関わらずＲＴ図柄及びＢＴ図柄たる「ベル」図柄を任意の位置に停止させることができる。

#### 【０１６８】

一方、「赤７」図柄は、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの１３番の位置に１つずつ配置されているのみであり、同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに配置されていない。このため、例えば左リール４２Ｌの０番の「スイカ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ７２が押された場合、仮に左リール４２Ｌを４図柄分滑らせても「赤７」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。したがって、第１ＢＢに当選し、「赤７」図柄が有効ライン上に停止するように設定されたスベリテーブルがセットされた場合であっても、ストップスイッチ７２～７４の押されたタイミングによっては「赤７」図柄が有効ライン上に停止せず、第１ＢＢ入賞が成立しない場合がある。また、左リール４２Ｌの「赤７」図柄は第１ＲＴ図柄でもあるため、第１ＲＴ当選時すなわち第１複数当選役当選時に所謂取りこぼしが発生することもある。本スロットマシン１０では、かかる「赤７」図柄の他、「白７」図柄、「スイカ」図

10

20

30

40

50

柄についても5図柄以上離れた区間が形成されるようにして各リール42L, 42M, 42Rに配置されている。また、左リール42Lにおいては、「赤チェリー」図柄、「白チェリー」図柄も5図柄以上離れた区間が形成されるようにして配置されている。このため、各BB, 各RT, 各BT, スイカのいずれかに当選した場合には、当選役と対応する図柄(以下、「当選図柄」と言う)が有効ライン上に停止するよう狙ってストップスイッチ72~74を操作する必要がある。

#### 【0169】

スベリテーブル設定処理では、BB当選フラグが持ち越されていない状態でいずれかの当選フラグがセットされている場合、当選図柄を有効ライン上に到達させることが可能であれば、この当選図柄を有効ライン上に停止させるように設定されたスベリテーブルをセ

10

#### 【0170】

他の当選フラグが再遊技当選フラグである場合、再遊技入賞を優先して成立させるための再遊技入賞用スベリテーブルをセットする。つまり、当選BB図柄より「リプレイ」図柄が優先して有効ライン上に停止するよう設定されたスベリテーブルをセットする。

#### 【0171】

他の当選フラグがベル当選フラグ等の再遊技当選フラグ以外である場合、BB入賞を優先して成立させるためのBB優先入賞用スベリテーブルをセットする。但し、当選BB図柄たる「7」図柄は各リール42L, 42M, 42Rに1つつしか配置されていないため、ストップスイッチ72~74の操作タイミングによっては当選BB図柄を有効ライン上に停止させることができない場合がある。そこで、当選BB図柄を有効ライン上に到達させることが可能であれば当該当選BB図柄が優先して有効ライン上に停止するように、当選BB図柄を有効ライン上に到達させることが不可能であって他の当選図柄を有効ライン上に到達させることが可能な場合には、前記他の当選図柄が有効ライン上に停止するよう

20

#### 【0172】

次に、ステップS609のリール制御処理について、図19のフローチャートに基づき説明する。

#### 【0173】

リール制御処理では、先ずステップS801において各リール42L, 42M, 42Rの回転を開始させる回転開始処理を行う。

30

#### 【0174】

回転開始処理では、図20のフローチャートに示すように、ステップS901にて前回のゲームでリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間(例えば4.1秒)を経過したか否かを確認し、ウエイト時間を経過するまで待機する。ウエイト時間を経過した場合には、ステップS902にて次回のゲームのためのウエイト時間を再設定する。その後、ステップS903では、タイマ割込み処理のカウンタ処理S209にて外部集中端子板171へ出力するメダルのベット数をセットする。ステップS904では、遊技情報格納エリア153dに設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステップモータ制御処理S206にてステッピングモータ61L~61Rの加速処理が開始され、各リール42L, 42M, 42Rが回転を開始する。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー71を操作したとしても、直ちに各リール42L, 42M, 42Rが回転を開始しない場合がある。

40

#### 【0175】

ステップS905では、各リール42L, 42M, 42Rが所定の回転速度で定速回転しているか否かを判定する。定速回転していない場合には各リール42L, 42M, 42Rが定速回転するまで待機し、定速回転となった後に本処理を終了する。また、CPU151は、各リール42L, 42M, 42Rが定速回転となった場合、各ストップスイッチ

50

72～74の図示しないランプを点灯表示することにより、停止操作が可能となったことを遊技者等に報知する。

【0176】

リール制御処理の説明に戻り、ステップS802では、ストップスイッチ72～74のいずれかが操作されてリールの停止指令が発生したか否か、より具体的にはストップ検出センサ72a～74aからのON信号を受信したか否かを判定し、停止指令が発生していない場合には停止指令が発生するまで待機する。

【0177】

ステップS802にてストップスイッチ72～74のいずれかが操作されて停止指令が発生した場合にはステップS803に進み、今回の停止指令が第3停止指令か否か、すなわち1つのリールのみが回転しているときに回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否かを判定する。第3停止指令でない場合には、今回の停止指令が、全リール42L、42M、42Rが回転しているときにストップスイッチ72～74のいずれかが操作された第1停止指令、又は、いずれか1つのリールが停止しているときに回転中のリールと対応するストップスイッチが操作された第2停止指令であることを意味する。かかる場合にはステップS804に進み、スベリテーブル第1変更処理を行う。スベリテーブル第1変更処理とは、停止指令の発生に基づいてリールを停止させる前に、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを変更する処理である。

【0178】

スベリテーブル第1変更処理では、例えば第1停止指令として左ストップスイッチ72以外のストップスイッチ73、74が操作された場合など、ストップスイッチ72～74が所定の操作順序で操作されなかった場合に、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを変更する。これは、停止出目の多様化を図ったり、取りこぼしの発生頻度を低減させたりするためである。

【0179】

スベリテーブル第1変更処理が終了した後、又は今回の停止指令が第3停止指令である場合には、ステップS805に進み、かかるタイミングで今回停止させるリールの下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールインデックスセンサ55の検出信号が出力された時点からのパルス数により、今回停止させるリールの下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップS806では、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルのうち、到達図柄と対応する図柄番号の圧縮データから今回停止させるリールのスベリ量を算出し、ステップS807にて下段に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップS808では今回停止させるリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップS809にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップS810では、全てのリールが停止したか否かを判定する。

【0180】

第1停止指令又は第2停止指令に基づいて上述したステップS803～ステップS809の処理を行った場合、未だに回転中のリールがある。かかる場合にはステップS810にて否定判定を行い、続くステップS811にてスベリテーブル第2変更処理を行う。スベリテーブル第2変更処理とは、停止指令の発生に基づいて対応するリールを停止させた後に、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを変更する処理である。

【0181】

スベリテーブル第2変更処理では、セットされている当選フラグと、停止したリールの停止結果とに応じて、当選フラグと対応する入賞が成立し得るようスベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを変更する。これは、スベリテーブル第1変更処理と同様、停止出目の多様化を図ったり、取りこぼしの発生頻度を低減させたりするためである。また特に、RT当選フラグとBT当選フラグがセットされている状況下で左リール42Lが停止していない場合、すなわち複数当選役に当選している状況下で左ストップスイッチ72を最初に操作されなかった場合には、BT入賞よりRT入賞が優先して成立する

10

20

30

40

50

ようにスベリテーブルを変更する。その他、スベリテーブル第2変更処理では、BB当選フラグと再遊技以外の当選フラグがセットされている場合、有効ライン上にいずれの当選図柄が停止しているかを判定する。そして、当選BB図柄が有効ライン上に停止せず、他の当選フラグと対応する図柄（他の当選図柄）が有効ライン上に停止している場合には、他の当選図柄が当選BB図柄より優先して有効ライン上に停止するよう、回転中のリールについて設定されたスベリテーブルに変更する。

#### 【0182】

一方、第3停止指令に基づいて上述したステップS803～ステップS809の処理を行った場合、全てのリールが回転を停止している。かかる場合にはステップS810にて肯定判定を行い、ステップS812にて払出判定処理を行って本処理を終了する。払出判定処理とは、入賞図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の1つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。

#### 【0183】

払出判定処理では、図21のフローチャートに示すように、ステップS1001にて各リール42L、42M、42Rの下段に停止した停止図柄の図柄番号から所定有効ライン上の図柄の組合せを導出し、ステップS1002にて入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合にはステップS1003に進み、入賞成立役が抽選処理にてセットされた当選フラグと一致しているか否かを判定する。入賞成立役と当選フラグが一致していない場合にはステップS1004に進み、スロットマシン10をエラー状態とすると共にエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。その後、ステップS1005では、リセットスイッチ123が操作されたか否かを判定し、リセットスイッチ123が操作されるまで待機する。リセットスイッチ123が操作された場合には、エラー状態から復帰してそれ以降の処理を開始する。すなわち、リセットスイッチ123が操作された場合又はステップS1003にて入賞成立役と当選フラグが一致している場合には、ステップS1006にて入賞成立役をセットすると共に、ステップS1007にて遊技情報格納エリア153dの払出予定数格納エリアに入賞成立役と対応する払出数をセットする。その後、ステップS1008では全ての有効ラインについて払出判定が終了したか否かを判別する。全ての有効ラインについて払出判定が終了していない場合にはステップS1001に戻り、払出判定が終了した場合には本処理を終了する。つまり、本実施の形態では、入賞が成立しているか否かを5ライン設定されている各有効ラインについて順次判定している。

#### 【0184】

次に、ステップS610のメダル払出処理について、図22のフローチャートに基づき説明する。

#### 【0185】

メダル払出処理では、先ずステップS1101にて払出予定数格納エリアに格納された払出予定数が0か否かを判定する。払出予定数が0の場合、先の払出判定処理S812にてメダル払出の行われる入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合にはステップS1102に進み、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合にはそのまま本処理を終了し、再遊技入賞が成立している場合には、ステップS1103にて遊技状態を通常状態の1種である再遊技状態とする再遊技設定処理を行う。なお、先に説明した開始待ち処理S604では、現在の遊技状態が再遊技状態であると判定した場合に自動投入処理を行っている。

#### 【0186】

ステップS1101にて払出予定数が0でない場合、ステップS1104では、払出数カウンタがカウントした払出数と、払出予定数格納エリアに格納された払出予定数とが一致しているか否かを判定する。払出数と払出予定数とが一致していないときには、ステップS1105にてクレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が50枚）に達しているか否かを判定する。上限に達していないときには、ステップS110

6, S 1 1 0 8にてクレジットカウンタのカウント値及び払出数をそれぞれ1加算する。その後、ステップS 1 1 0 9では、クレジット表示部3 5及び払出枚数表示部3 7の表示数をそれぞれ1加算する表示部変更処理を行う。

【0 1 8 7】

一方、ステップS 1 1 0 5にてクレジットカウンタのカウント値が上限に達しているときには、ステップS 1 1 0 7にてメダル払出用回転板を駆動してメダルをホッパ装置9 1からメダル排出口1 7を介してメダル受け皿1 8へ払い出す。続くステップS 1 1 0 8ではホッパ装置9 1に取り付けられた払出検出センサ9 1 aのメダル検出信号に応じて払出数を1加算する。その後、ステップS 1 1 0 9にて払出枚数表示部3 7の表示数を1加算する表示部変更処理を行う。

10

【0 1 8 8】

ステップS 1 1 0 9にて表示部変更処理を行った後、再びステップS 1 1 0 4に戻る。ステップS 1 1 0 4で払出数と払出予定数とが一致したときには、ステップS 1 1 1 0にて現在の遊技状態がB B状態か否かを判定する。現在の遊技状態がB B状態である場合には、ステップS 1 1 1 1にて後述する残払出数カウンタのカウント値から払出数を減算すると共に、残払出枚数表示部3 6の枚数を減算する処理を行い、本処理を終了する。なお、残払出枚数表示部3 6の枚数を減算する処理は、ステップS 1 1 0 9の表示部変更処理にて行ってもよい。

【0 1 8 9】

次に、ステップS 6 1 0の状態移行処理について、図2 3のフローチャートに基づき説明する。

20

【0 1 9 0】

ステップS 1 2 0 1では、現在の遊技状態が通常状態か否かを判定する。通常状態である場合には、ステップS 1 2 0 2に進み、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて第1 R T入賞又は第2 R T入賞が成立したか否かを判定する。いずれかのR T入賞が成立した場合には、遊技状態をR T状態に移行させるべくステップS 1 2 0 3～ステップS 1 2 0 6に示すR T開始処理を行い、本処理を終了する。

【0 1 9 1】

R T開始処理では、ステップS 1 2 0 3にてR A M 1 5 3の状態情報格納エリア1 5 3 cにR T設定フラグをセットし、遊技状態をR T状態とする。その後、ステップS 1 2 0 4では、成立した入賞が第1 R T入賞か否かを判定する。第1 R T入賞が成立した場合には、ステップS 1 2 0 5に進み、前記状態情報格納エリア1 5 3 cに設けられると共にR T状態の残りゲーム数をカウントするための残ゲーム数カウンタに1 0をセットし、本処理を終了する。また、第2 R T入賞が成立した場合には、ステップS 1 2 0 6に進み、前記残ゲーム数カウンタに5 0をセットし、本処理を終了する。

30

【0 1 9 2】

ここで、R T状態について簡単に説明する。R T状態とは、上述した抽選処理にてR T状態専用設定されたR T状態用抽選テーブルが選択され、この抽選テーブルに基づいて各役の当否判定が行われるゲームである。そして、R T状態は、所定回数(本実施形態では1 0回又は5 0回)のゲームが行われるか、第1 B B又は第2 B Bに当選したことを以って終了する。第1 R T入賞が成立した場合と第2 R T入賞が成立した場合とでは、R T状態の継続される最大ゲーム数が相違するのみであり、他の点については同じである。

40

【0 1 9 3】

R T状態用抽選テーブルには、通常状態下で選択される抽選テーブル(以下、「通常状態用抽選テーブル」と言う)と同じ役が当否判定を行うべき役として設定されている。つまり、再遊技、ベル、スイカ、第1複数当選役、第2複数当選役、第1 B B、第2 B Bの7種類の役が当否判定を行うべき役として設定されている。また、再遊技以外の役のポイント値P Vは通常状態用抽選テーブルと同じ値が設定されているものの、再遊技のポイント値P Vは通常状態用抽選テーブルの設定値に対して非常に高く設定されている。例えば「設定1」のR T状態で選択される抽選テーブルでは、通常状態用抽選テーブルの再遊技

50

のポイント値PVが8980である(図17参照)のに対し、47362と非常に高く設定されている。このため、RT状態に移行すると、再遊技以外の役には通常状態下と同じ確率で当選するとともに、再遊技には通常状態下より高確率(本実施の形態では約1.4分の1)で当選し、65536分の1の確率でいずれの役にも当選しない。ここで、再遊技入賞はストップスイッチ72~74の操作タイミングに関わらず成立する入賞であるため、RT状態とは、いずれの入賞も成立しないゲームが通常状態と比してほぼ発生せず、高確率で再遊技入賞の成立するゲームであると言える。故に、RT状態に移行すると、遊技者は自己の所有するメダルをほぼ減少させることなく所定回数のゲームを行うことができる。ちなみに、RT状態下では再遊技以外の役の当否判定を通常状態と同じ当選確率で行うため、遊技者は、RT状態に移行してからRT状態が終了するまでの間に、第1RT入賞成立に基づくRT状態(以下、「第1RT状態」とも言う)では約19枚のメダルの増加を期待することができ、第2RT入賞成立に基づくRT状態(以下、「第2RT状態」とも言う)では約95枚のメダルの増加を期待することができる。

10

#### 【0194】

ステップS1202にていずれのRT入賞も成立していないと判定した場合、ステップS1207では、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第1BT入賞又は第2BT入賞が成立したか否かを判定する。いずれのBT入賞も成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、いずれかのBT入賞が成立した場合には、遊技状態をBT状態に移行させるべくステップS1208~ステップS1209に示すBT開始処理を行い、本処理を終了する。

20

#### 【0195】

BT開始処理では、ステップS1208にてRAM153の状態情報格納エリア153cにBT設定フラグをセットし、遊技状態をBT状態とする。その後、ステップS1209に進み、前記状態情報格納エリア153cに設けられると共にBT状態の残りゲーム数をカウントするための残ゲーム数カウンタに100をセットし、本処理を終了する。つまり、BT開始処理ではいずれのBT入賞が成立したかに関わらず同じ処理を行い、その結果として同じBT状態に移行する。

#### 【0196】

ここで、BT状態について簡単に説明する。BT状態とは、通常状態とほぼ同じ遊技状態であり、抽選処理でも通常状態用抽選テーブルに基づいて各役の当否判定が行われる。そして、BT状態は、所定回数(本実施形態では100回)のゲームが行われるか、第1BB又は第2BBに当選したことを以って終了する。

30

#### 【0197】

ステップS1201にて現在の遊技状態が通常状態でないと判定した場合、現在の遊技状態がRT状態、BT状態、BB状態のいずれかであることを意味する。かかる場合には、ステップS1210にてRT状態処理を行い、本処理を終了する。

#### 【0198】

RT状態処理では、図24のフローチャートに示すとおり、ステップS1301及びステップS1302において現在の遊技状態がRT状態又はBT状態であるか否かを判定し、いずれかの遊技状態である場合には、ステップS1303~S1306に示す終了判定処理を行う。

40

#### 【0199】

すなわち、現在の遊技状態がRT状態又はBT状態である場合には、これら遊技状態下で1ゲーム消化したことを意味するため、ステップS1303にて残ゲーム数カウンタの値を1減算する。続くステップS1304では、残ゲーム数カウンタの値が0になったか否かを判定し、残ゲーム数カウンタの値が0でない場合には、さらにステップS1305にて第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグがセットされているか否かを判定する。残ゲーム数カウンタの値が0でなく、いずれのBB当選フラグもセットされていない場合には、RT状態又はBT状態の終了条件が成立していないため、そのまま本処理を終了する。一方、残ゲーム数カウンタの値が0の場合、又はいずれかのBB当選フラグがセット

50

されている場合には、ＲＴ状態又はＢＴ状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップＳ１３０６にて対応する設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、遊技状態が通常状態に復帰することとなる。

【０２００】

なお、現在の遊技状態がＢＢ状態である場合には、ステップＳ１３０１及びステップＳ１３０２にて否定判定を行い、そのまま本処理を終了する。

【０２０１】

以上のとおり、ＲＴ開始処理及びＢＴ開始処理は、通常状態下に限って行われ、その他の遊技状態、すなわちＲＴ状態、ＢＴ状態、ＢＢ状態下で行われない。つまり、これら通常状態以外の遊技状態では、ＲＴ入賞やＢＴ入賞が成立した場合に、対応するメダル払出のみが行われる。

10

【０２０２】

ここで、通常状態、ＲＴ状態、ＢＴ状態における遊技者の有利度合いを比較する。

【０２０３】

ＲＴ状態では、再遊技当選確率が通常状態と比して高くなると共に外れの確率が通常状態と比して低くなる。このため、遊技者は、自己の所有するメダルをほぼ減少させることなく所定回数のゲームを行うことができる。したがって、ＲＴ状態は通常状態より遊技者の有利度合いが大きいと言える。また、第１ＲＴ状態では、ＲＴ状態が終了するまでの間に約１９枚のメダルの増加を期待することができ、第２ＲＴ状態では、ＲＴ状態が終了するまでの間に約９５枚のメダルの増加を期待することができる。このため、第１ＲＴ状態と第２ＲＴ状態とを比較した場合、第２ＲＴ状態の方が遊技者の有利度合いが大きいと言える。

20

【０２０４】

ＢＴ状態では、通常状態と同じ当選確率で各役の抽選が行われる。このため、遊技者は、通常状態と同様に自己の所有するメダルを減少させつつ所定回数のゲームを行う必要がある。また、通常状態ではＲＴ入賞が成立するとＲＴ状態に移行する一方、ＢＴ状態ではＲＴ入賞が成立してもＲＴ状態に移行しない。したがって、ＢＴ状態は通常状態より遊技者の有利度合いが小さい、さらにいうと通常状態より不利であると言える。

【０２０５】

次に、ステップＳ６１２のＢＢ状態処理について、図２５のフローチャートに基づき説明する。

30

【０２０６】

ＢＢ状態処理の説明に先立ち、ＢＢ状態について説明する。ＢＢ状態は、複数回のＲＢゲームで構成されている。ＲＢゲームは、１２回のＪＡＣゲームで構成されている。ＪＡＣゲームとは、１枚ベットのみ許されるゲームであり、ＪＡＣ図柄の組合せ（本実施の形態では「ベル」図柄、「リプレイ」図柄、「ベル」図柄の組合せ）が有効ライン上に揃う確率つまりＪＡＣ入賞成立の確率が非常に高いゲームである。ＲＢゲームでＪＡＣ入賞が成立すると最大枚数（ここでは１５枚）のメダルが払い出される。そして、ＪＡＣ入賞が８回成立すると、ＪＡＣゲームが１２回行われる前であってもＲＢゲームが終了する。また、ＢＢ状態は、メダル払出数が所定数（本実施の形態では４００枚）に達したことを以って終了する。そして、ＲＢゲームの途中でメダル払出数が所定数に達した場合、ＢＢ状態のみならずＲＢゲームも終了する。これは、ＢＢ状態下のメダル払出数に上限をもたせることにより遊技者の射幸心を抑え、遊技の健全性を担保するための工夫である。さらに、本実施の形態では、ＲＢゲームに移行する図柄の組合せを設定しておらず、ＢＢ状態に移行した直後及びＲＢゲームが終了した直後にＲＢゲームに移行する構成としている。故に、ＢＢ状態とは、所定数のメダル払出が行われるまでＲＢゲームに連続して移行するゲームであるとも言える。

40

【０２０７】

さて、ＢＢ状態処理では、先ずステップＳ１４０１にて現在の遊技状態がＢＢ状態か否かを判定する。ＢＢ状態でないときにはステップＳ１４０２～ステップＳ１４０６に示す

50

B B 移行判定処理を行う。

【 0 2 0 8 】

この B B 移行判定処理では、先ずステップ S 1 4 0 2 において、払出判定処理にてセットした入賞成立役にに基づき、第 1 B B 入賞又は第 2 B B 入賞が成立したか否かを判定し、いずれの B B 入賞も成立していない場合にはそのまま本処理を終了する。いずれかの B B 入賞が成立した場合には、ステップ S 1 4 0 3 にて B B 当選フラグをクリアする。続くステップ S 1 4 0 4 では、B B 設定フラグを R A M 1 5 3 の B B 情報格納エリア 1 5 3 b にセットし、遊技状態を B B 状態とする。ステップ S 1 4 0 5 では、前記 B B 情報格納エリア 1 5 3 b に設けられると共に B B 状態下で払出可能な残りのメダル数をカウントするための残払出数カウンタに 4 0 0 をセットする。またこのとき、残払出枚数表示部 3 6 に 4 0 0 を表示させる処理を行う。

10

【 0 2 0 9 】

ちなみに、例えばステップ S 1 2 0 1 等の現在の遊技状態を判定する処理では、各設定フラグの有無により判定している。すなわち、B B 設定フラグがセットされていれば B B 状態と判定し、R T 設定フラグがセットされていれば R T 状態と判定し、B T 設定フラグがセットされていれば B T 状態と判定し、これら設定フラグがいずれもセットされていない場合には通常状態と判定する。

【 0 2 1 0 】

その後、ステップ S 1 4 0 6 にて R B 開始処理を行い、本処理を終了する。R B 開始処理では、成立可能な J A C 入賞回数をカウントするための残 J A C 入賞カウンタに 8 をセットすると共に、J A C ゲームの残りゲーム数をカウントするための残 J A C ゲームカウンタに 1 2 をセットする。

20

【 0 2 1 1 】

ステップ S 1 4 0 1 で現在の遊技状態が B B 状態であると判定した場合には、ステップ S 1 4 0 7 に進み、J A C 図柄の組合せが有効ライン上に停止したか否かを判定する。J A C 図柄の組合せが有効ライン上に停止したときには、ステップ S 1 4 0 8 にて残 J A C 入賞カウンタの値を 1 減算する。その後、或いはステップ S 1 4 0 7 にて J A C 図柄の組合せが有効ライン上に停止しなかったときには、J A C ゲームを 1 つ消化したことになるため、ステップ S 1 4 0 9 にて残 J A C ゲームカウンタの値を 1 減算する。続いて、ステップ S 1 4 1 0 では残 J A C 入賞カウンタ又は残 J A C ゲームカウンタのいずれかが 0 になったか否かを判定する。いずれかが 0 になっていたとき、つまり J A C 入賞が 8 回成立したか J A C ゲームが 1 2 回消化されたときには、R B ゲームの終了条件が成立したことを意味するため、ステップ S 1 4 1 1 にて残 J A C 入賞カウンタ及び残 J A C ゲームカウンタの値をリセットする R B 終了処理を行う。続くステップ S 1 4 1 2 では、残払出数カウンタのカウント値が 0 か否かを確認する。0 でない場合には、B B 状態下で払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、B B 状態の終了条件が成立していないことを意味するため、ステップ S 1 4 1 3 に進み、先述した R B 開始処理を行った後、本処理を終了する。

30

【 0 2 1 2 】

また、ステップ S 1 4 1 0 において残 J A C 入賞カウンタ及び残 J A C ゲームカウンタのいずれの値も 0 になっていないとき、つまり J A C 入賞がまだ 8 回成立しておらず J A C ゲームも 1 2 回消化されていないときには、ステップ S 1 4 1 4 に進み、残払出数カウンタのカウント値が 0 か否かを確認する。0 でない場合には、B B 状態下で払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、B B 状態の終了条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、残払出数カウンタのカウント値が 0 である場合には、B B 状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップ S 1 4 1 5 ~ ステップ S 1 4 1 6 に示す B B 状態終了処理を行う。B B 状態終了処理では、先ずステップ S 1 4 1 5 において、先述した R B 終了処理を行う。その後、ステップ S 1 4 1 6 にて B B 設定フラグや各種カウンタなどを適宜リセットしたりエンディング処理を行ったりする B B 終了処理を行い、本処理を終了する。また、前記ステップ S 1 4 1 2 にて残払出数カウン

40

50



タのカウント値が0である場合にも、BB状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップS1416にてBB終了処理を行い、本処理を終了する。

【0213】

次に、チャレンジ演出が行われた場合における実際の遊技について説明する。本スロットマシン10では、各RT図柄及び各BT図柄の配置に特徴を有するため、先ずこれら図柄の配置について、図7の図柄配列を参照しながら説明する。

【0214】

左リール42Lには、第1RT図柄たる「赤7」図柄が13番の位置に1つだけ配置され、第2RT図柄たる「白7」図柄が6番の位置に1つだけ配置されている。つまり、左リール42Lには、1のRT図柄に対して他のRT図柄が6図柄分以上離れるようにして配置されている。例えば、「赤7」図柄に対して、「白7」図柄は左リール42Lの回転する側（すなわち下側）に6図柄分離れると共にその逆側（すなわち上側）に13図柄分離れている。

【0215】

かかる場合、「赤7」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、9番の「リプレイ」図柄が前記所定の有効ラインに到達してから13番の「赤7」図柄が前記所定の有効ラインに到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作する必要がある。「白7」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、2番の「スイカ」図柄が前記所定の有効ラインに到達してから6番の「白7」図柄が前記所定の有効ラインに到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作する必要がある。つまり、一方のRT図柄を所定の有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合には、他方のRT図柄を前記所定の有効ライン上に到達させることができない。

【0216】

また、本スロットマシン10の場合、表示窓31Lから3個の図柄が視認可能であって、上段、中段、下段の各位置に有効ラインが設定される。このため、7番の「ベル」図柄が下段に到達してから13番の「赤7」図柄が下段に到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作すれば、いずれかの有効ライン上に「赤7」図柄を停止させることができる。例えば、7番の「ベル」図柄が下段に到達した際に左ストップスイッチ72が操作された場合、13番の「赤7」図柄を下段（すなわち下ライン又は右上がりライン上）に停止させることはできないものの、左リール42Lを4図柄分滑らせた後に停止させれば、13番の「赤7」図柄を上段（すなわち上ライン又は右下がりライン上）に停止させることができる。同様に、0番の「スイカ」図柄が下段に到達してから6番の「白7」図柄が下段に到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作すれば、いずれかの有効ライン上に「白7」図柄を停止させることができる。しかしながら、このように一方のRT図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合であっても、他方のRT図柄をいずれの有効ライン上にも到達させることができない。

【0217】

左リール42Lには、第1BT図柄たる「赤チェリー」図柄が4番と8番の位置に配置されている。4番の「赤チェリー」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、0番の「スイカ」図柄が前記所定の有効ラインに到達してから4番の「赤チェリー」図柄が前記所定の有効ラインに到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作する必要がある。8番の「赤チェリー」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、4番の「赤チェリー」図柄が前記所定の有効ラインに到達してから8番の「赤チェリー」図柄が前記所定の有効ラインに到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作する必要がある。したがって、「赤チェリー」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、0番の「スイカ」図柄が前記所定の有効ラインに到達してから8番の「赤チェリー」図柄が前記所定の有効ラインに到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作すれば良い。また、いずれかの有効ライン上に「赤チェリー」図柄を停止させるためには、19番の「ベル」図柄が下段に到達してから8番の「赤チェリー」図柄が下段に到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作すれば良い。

## 【 0 2 1 8 】

ここで、「赤チェリー」図柄は、6番の「白7」図柄に対して1図柄分離れた4番と8番の位置に配置されている。同種図柄同士の間隔が3図柄となるように配置された4番～8番の「赤チェリー」図柄の区間に「白7」図柄が配置されている、とも言える。かかる場合、「白7」図柄を所定の有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作された場合に、前記所定の有効ライン上に「赤チェリー」図柄を停止させることが可能となる。また、「白7」図柄を上段、中段、下段のいずれかに停止させるべく左ストップスイッチ72を操作された場合に、「赤チェリー」図柄を上段、中段、下段のいずれかに停止させることが可能となる。

## 【 0 2 1 9 】

10

例えば、「白7」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、2番～6番のいずれかの図柄が前記所定の有効ラインに到達している際に左ストップスイッチ72を操作する必要がある。ここで、2番～4番のいずれかの図柄が前記所定の有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、4番の「赤チェリー」図柄を前記所定の有効ライン上に停止させることが可能となる。また、4番～6番のいずれかの図柄が前記所定の有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、8番の「赤チェリー」図柄を前記所定の有効ライン上に停止させることが可能となる。

## 【 0 2 2 0 】

このように、左リール42Lには、同一ゲームで当選とならない第2RT図柄と第1BT図柄が、第2RT図柄を有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作された場合に、第1BT図柄を有効ライン上に停止させることが可能となるように配置されている。

20

## 【 0 2 2 1 】

左リール42Lには、第2BT図柄たる「白チェリー」図柄が11番と15番の位置に配置されている。11番の「白チェリー」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、7番の「ベル」図柄が前記所定の有効ラインに到達してから11番の「白チェリー」図柄が前記所定の有効ラインに到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作する必要がある。15番の「白チェリー」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、11番の「白チェリー」図柄が前記所定の有効ラインに到達してから15番の「白チェリー」図柄が前記所定の有効ラインに到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作する必要がある。したがって、「白チェリー」図柄を所定の有効ライン上に停止させるためには、7番の「ベル」図柄が前記所定の有効ラインに到達してから15番の「白チェリー」図柄が前記所定の有効ラインに到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作すれば良い。また、いずれかの有効ライン上に「白チェリー」図柄を停止させるためには、5番の「リプレイ」図柄が下段に到達してから15番の「白チェリー」図柄が下段に到達するまでの間に左ストップスイッチ72を操作すれば良い。

30

## 【 0 2 2 2 】

ここで、「白チェリー」図柄は、13番の「赤7」図柄に対して1図柄分離れた11番と15番の位置に配置されている。同種図柄同士の間隔が3図柄となるように配置された11番～15番の「白チェリー」図柄の区間に「赤7」図柄が配置されている、とも言える。したがって、「赤7」図柄を所定の有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作された場合に、前記所定の有効ライン上に「白チェリー」図柄を停止させることが可能となる。また、「赤7」図柄を上段、中段、下段のいずれかに停止させるべく左ストップスイッチ72を操作された場合に、「白チェリー」図柄を上段、中段、下段のいずれかに停止させることが可能となる。

40

## 【 0 2 2 3 】

このように、左リール42Lには、同一ゲームで当選とならない第1RT図柄と第2BT図柄が、第1RT図柄を有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作された場合に、第2BT図柄を有効ライン上に停止させることが可能となるように配置されている。

50

## 【0224】

さらに、15番の「白チェリー」図柄と4番の「赤チェリー」図柄とは、左リール42Lの回転する側と逆側に9図柄離れており、16番～3番の区間には、各RT図柄と各BT図柄のいずれも配置されていない非配置区間が形成されている。この非配置区間に配置された図柄のうち、16番～20番のいずれかの図柄が所定の有効ラインに到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、RT図柄とBT図柄のいずれも前記所定の有効ライン上に停止させることはできない。また、16番～18番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、いずれの有効ライン上にもRT図柄とBT図柄を停止させることはできない。

## 【0225】

10

中リール42Mと右リール42Rには、各RT図柄及び各BT図柄たる「ベル」図柄が、同種図柄同士の間隔が3図柄以下となるようにして配置されている。したがって、中リール42Mと右リール42Rについては、中ストップスイッチ73と右ストップスイッチ74の操作タイミングに関わらず、対応するRT図柄及びBT図柄を任意の有効ライン上に停止させることができる。

## 【0226】

したがって、複数当選役のいずれかに当選し、対応するRT入賞又はBT入賞を成立させる場合には、左リール42Lの当選RT図柄又は当選BT図柄を狙って左ストップスイッチ72を操作すれば良い。

## 【0227】

20

図26には、理解を容易なものとするため、左ストップスイッチ72の操作タイミングと、各操作タイミングにおけるRT入賞及びBT入賞の成立する可能性との関係を示す。

## 【0228】

左ストップスイッチ72が最初に操作される場合、表示窓31Lから3個の図柄が視認可能であって、上段、中段、下段の各位置に有効ラインが設定される本スロットマシン10においては、5ラインのうちいずれかの有効ラインに当選図柄が停止すると入賞成立の可能性が生じることとなる。

## 【0229】

具体的には、7番～13番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、第1RT入賞と第2BT入賞の成立する可能性が生じる。つまり、第1RT（第1複数当選役）に当選している場合であれば第1RT入賞が成立し、第2BT（第2複数当選役）に当選している場合であれば第2BT入賞が成立することとなる。また、0番～6番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、第2RT入賞と第1BT入賞の成立する可能性が生じ、16番～18番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、RT入賞とBT入賞のいずれの入賞も成立しない。ちなみに、例えば7番又は8番の図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、第1RT入賞と第2BT入賞に加えて第1BT入賞の成立する可能性も生じる。しかしながら、第1BTに当選している場合には、常に第1RTにも当選しているため、第1RT入賞が優先して成立することとなる。

30

40

## 【0230】

一方、左ストップスイッチ72が最初に操作されなかった場合、停止したリールの「ベル」図柄の停止位置に応じて入賞成立となる有効ラインは限定されることとなる。例えば、中リール42Mと右リール42Rが左リール42Lより先に停止され、これらリール42M、42Rの「ベル」図柄が上ライン上に並んで停止した場合、RT入賞又はBT入賞を成立させることが可能な有効ラインは上ラインの1ラインに限定されることとなる。

## 【0231】

このように左ストップスイッチ72が最初に操作されなかった場合においては、9番～13番のいずれかの図柄が所定の有効ライン上、すなわち「ベル」図柄の停止している有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、第1RT入賞

50

と第2 B T入賞の成立する可能性が生じる。また、2番～6番のいずれかの図柄が前記所定の有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、第2 R T入賞と第1 B T入賞の成立する可能性が生じ、16番～20番のいずれかの図柄が前記所定の有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、R T入賞とB T入賞のいずれの入賞も成立しない。

#### 【0232】

さて、チャレンジ演出が行われた場合、当選役と対応する入賞態様に加えて、当選していない役と対応する入賞態様も補助表示部15に表示される。例えば、第1複数当選役に当選した場合、第1 R T入賞と第1 B T入賞に加えて、第2 R T入賞と第2 B T入賞も補助表示部15に表示される。またこのとき、いずれの入賞態様が当選役と対応しているのかは報知されないため、いずれの入賞を成立させるべくストップスイッチ72～74を操作するのかを遊技者が選択する必要がある。いずれの入賞態様が当選役と対応しているのかを遊技者が推測する必要があるとも言える。

10

#### 【0233】

ここで、遊技者が第1 R Tに当選していると推測し、左リール42 Lの第1 R T図柄たる「赤7」図柄を有効ライン上に到達させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ72を操作した場合を考える。

#### 【0234】

第1複数当選役に当選している場合、上記タイミングで左ストップスイッチ72を操作されると第1 R T図柄たる「赤7」図柄を有効ライン上に停止させることができるため、当該「赤7」図柄が有効ライン上に停止し、第1 R T入賞が成立することとなる。上記タイミングが7番又は8番の図柄が有効ライン上に到達しているタイミングの場合、すなわち第1 B T図柄たる「赤チェリー」図柄を有効ライン上に到達させることが可能なタイミングの場合であっても、第1 R T入賞を優先して成立させるようにスベリテーブルが設定及び変更されているため、第1 B T入賞ではなく第1 R T入賞が成立する。

20

#### 【0235】

第2複数当選役に当選している場合、上記タイミングで左ストップスイッチ72を操作されると第2 R T図柄たる「白7」図柄を有効ライン上に停止させることができない。一方、第2 B T図柄たる「白チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることができるため、当該「白チェリー」図柄が有効ライン上に停止し、第2 B T入賞が成立することとなる。

30

#### 【0236】

以上のとおり、チャレンジ演出が行われた場合、遊技者が当選役と対応していないR T図柄を狙って左ストップスイッチ72を操作すると、R T入賞ではなく当選役と対応するB T入賞が成立することとなる。

#### 【0237】

ここで、第1複数当選役の当選確率は約10分の1であり、第2複数当選役の当選確率は約50分の1である。チャレンジ演出は複数当選役に当選した場合に行われるため、チャレンジ演出発生時における第1複数当選役当選と第2複数当選役当選の比率は5対1である。

40

#### 【0238】

第1 R T入賞を成立させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ72を操作した場合、第1 R Tの当選確率は約10分の1であり、第2 B Tの当選確率は約50分の1であるため、前記タイミングにおける第1 R T入賞成立と第2 B T入賞成立の比率は5：1で第1 R T入賞成立の方が高くなる。逆に、第2 R T入賞を成立させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ72を操作した場合、第2 R Tの当選確率は約50分の1であり、第1 B Tの当選確率は約10分の1であるため、前記タイミングにおける第2 R T入賞成立と第1 B T入賞成立の比率は1：5で第2 B T入賞成立の方が高くなる。

#### 【0239】

つまり、第1 R T入賞を成立させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ72

50

を操作した場合には B T 状態に移行するリスクが小さく、第 2 R T 入賞を成立させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ 7 2 を操作した場合には B T 状態に移行するリスクが大きくなる。しかしながら、第 1 R T 状態と第 2 R T 状態とを比較した場合、第 2 R T 状態の方が遊技者の有利度合いが大きい。つまり、第 1 R T 入賞を成立させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ 7 2 を操作した場合には、R T 状態移行に伴う有利度合いが小さく、第 2 R T 入賞を成立させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ 7 2 を操作した場合には、R T 状態移行に伴う有利度合いが大きくなる。

#### 【 0 2 4 0 】

以上の結果、チャレンジ演出が行われた場合には、B T 状態に移行するリスクが高くなることを覚悟しつつ有利度合いの大きな第 2 R T 状態に移行することを期待して左ストップスイッチ 7 2 を操作するか、B T 状態に移行するリスクを低くしつつ有利度合いの小さな第 1 R T 状態に移行することを期待して左ストップスイッチ 7 2 を操作するか、を遊技者に選択させることができる。また、本スロットマシン 1 0 では、第 1 停止指令として 1 6 番 ~ 1 8 番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 を操作した場合と、第 2 停止指令又は第 3 停止指令として 1 6 番 ~ 2 0 番のいずれかの図柄が所定の有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 を操作した場合とに、各 R T 入賞と各 B T 入賞の成立を回避させることができる。故に、本スロットマシン 1 0 では、上述した選択に加えて、B T 状態に移行することを回避させるために R T 状態への移行を放棄するように左ストップスイッチ 7 2 を操作するか、も遊技者に選択させることができる。

#### 【 0 2 4 1 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

#### 【 0 2 4 2 】

第 1 R T 入賞または第 2 R T 入賞が成立した場合、そのときの遊技状態が通常状態であれば遊技状態が R T 状態に移行する。また、左リール 4 2 L には、第 1 R T 図柄たる「赤 7」図柄と、第 2 R T 図柄たる「白 7」図柄とを、6 図柄分以上離れるようにして配置した。このため、一方の R T 図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ 7 2 を操作した場合、他方の R T 図柄をいずれの有効ライン上にも停止させることができない。故に、いずれの R T 図柄を有効ライン上に停止させるべくストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作するのか、いずれの R T 入賞を成立させるべくストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作するのかを遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

#### 【 0 2 4 3 】

左リール 4 2 L には、第 1 R T 図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合、第 2 B T 図柄をいずれかの有効ライン上に停止させることが可能となるように、第 2 R T 図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合、第 1 B T 図柄をいずれかの有効ライン上に停止させることが可能となるように、各 B T 図柄を配置した。そして、抽選テーブルには、第 1 R T と第 1 B T に当選となる第 1 複数当選役と、第 2 R T と第 2 B T に当選となる第 2 複数当選役を設定した。このため、一方の複数当選役に当選し、他方の複数当選役と対応する R T 図柄を有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ 7 2 を操作した場合、役の抽選に当選した B T 図柄が有効ライン上に停止し、R T 入賞ではなく B T 入賞が成立することとなる。通常状態下で B T 入賞が成立した場合には遊技者に不利な B T 状態に移行するため、かかる構成とすることにより、いずれの R T 図柄を有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ 7 2 を操作するのかを遊技者により慎重に選択させることが可能となる。

#### 【 0 2 4 4 】

さらに、左リール 4 2 L には、1 6 番 ~ 3 番の位置に、各 R T 図柄と各 B T 図柄がいずれも配置されていない非配置区間を形成した。このため、第 1 停止指令として 1 6 番 ~ 1 8 番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 を操作した場合

と、第2停止指令又は第3停止指令として16番～20番のいずれかの図柄が所定の有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ72を操作した場合とに、各RT入賞と各BT入賞の成立を回避させることができる。故に、本スロットマシン10では、遊技者に不利なBT状態に移行するリスクを覚悟した上でいずれかのRT図柄を有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作するか、BT状態に移行することを回避すべく左ストップスイッチ72を操作するかを遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0245】

以上の結果、遊技者を遊技に積極参加させることにより、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

10

【0246】

RTとBTに当選となる複数当選役を設定することにより、1の遊技回でRTとBTに共に当選となる機会を生じさせることができる。故に、RT状態とBT状態のいずれにも移行する可能性がある遊技回を生じさせることが可能となり、左ストップスイッチ72をどのようなタイミングで操作するかを選択をより強く促すことが可能となる。RT状態に移行することとBT状態に移行することとは遊技者にとって有利度合いが大きく異なるため、いずれのRT図柄を狙って左ストップスイッチ72を操作するのか慎重に選択すると考えられるからである。

【0247】

第1RT入賞が成立した場合、通常状態であれば最大10ゲーム継続するRT状態に移行し、第2RT入賞が成立した場合、通常状態であれば遊技状態が最大50ゲーム継続する構成とした。このようにいずれのRT入賞が成立したかによってその後に移行するRT状態の有利度合いが異なる構成とすることにより、いずれのRT入賞を成立させるべくストップスイッチ72～74を操作するのか、或いはいずれのRT入賞も成立しないようにストップスイッチ72～74を操作するのかを、例えば遊技者の所有するメダル数や遊技可能な残り時間等のその都度の遊技状況に応じて遊技者に選択させることが可能となる。

20

【0248】

ここで、遊技者は有利度合いの大きな特典が付与されることを期待しながら遊技を行うことが一般的である。このため、いずれのRT入賞が成立したかによってRT状態の有利度合いが異なる構成とすると、遊技者は有利度合いの大きな第2RT入賞を成立させるべくストップスイッチ72～74を操作するものと考えられる。しかしながら、抽選テーブルには、第1複数当選役の当選確率が第2複数当選役の当選確率より高くなるようにポイント値PVが設定されている。したがって、第2RT図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合、第1RT図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合と比して、BT図柄がいずれかの有効ライン上に停止する確率が高くなるとともに、BT入賞が成立して遊技者に不利なBT状態に移行する確率が高くなる。つまり、第2RT入賞を成立させるべくストップスイッチ72～74を操作した場合には、有利度合いの大きな第2RT状態に移行させることが可能となるものの、第1BT入賞が成立して遊技者に不利なBT状態に移行する確率の方が高くなる。一方、第1RT入賞を成立させるべくストップスイッチ72～74を操作した場合には、有利度合いの小さな第1RT状態にしか移行させることができないものの、BT状態に移行する確率よりRT状態に移行する確率の方が高くなる。したがって、自己の望む特典と、遊技者に不利なBT状態に移行するリスクとを考慮させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となり、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。

30

40

【0249】

中リール42Mと右リール42Rにおいて、「ベル」図柄を各RT図柄として対応付けるのみならず各BT図柄としても対応付けた。かかる構成とすることにより、仮に左リール42L以外のリール42M、42Rを先に停止させた場合であっても、いずれのRT入賞を成立させるべく左ストップスイッチ72を操作するのか、RT入賞が成立しないよう

50

に左ストップスイッチ 7 2 を操作するのかを遊技者に選択させることが可能となる。また、中リール 4 2 M と右リール 4 2 R についてはいずれの入賞態様を有効ライン上に停止させる場合であっても同じ停止駆動制御を行えば良いため、停止駆動制御に関わる処理プログラムの簡素化を図ることが可能となる。

【 0 2 5 0 】

中リール 4 2 M と右リール 4 2 R には、各 R T 図柄及び各 B T 図柄たる「ベル」図柄を、同種図柄同士の間隔が 3 図柄以下となるようにして配置した。かかる構成とすることにより、対応するストップスイッチ 7 3 , 7 4 の操作タイミングに関わらず、R T 図柄及び B T 図柄たる「ベル」図柄を任意の有効ライン上に停止させることができる。故に、複数当選役のいずれかに当選した場合には、左ストップスイッチ 7 2 の操作タイミング、ひいては左リール 4 2 L の停止結果に応じて R T 入賞と B T 入賞のうち一方の入賞を成立させることができる。したがって、いずれの R T 入賞を成立させるべく左ストップスイッチ 7 2 を操作するのかをより慎重に選択させることが可能となる。

10

【 0 2 5 1 】

チャレンジ演出では、実際に入賞を成立させることが可能な入所態様に加えて入賞を成立させることが不可能な入賞態様も報知され、いずれの入賞態様が当選した役と対応しているのかは報知されない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者にいずれの R T ( B T ) に当選しているのかを推測させることが可能となり、遊技に積極参加させることが可能となる。また、このようなチャレンジ演出を行うことにより、当該演出を通じて遊技への積極参加を促すことも可能となる。

20

【 0 2 5 2 】

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

【 0 2 5 3 】

( a ) 上記実施の形態では、遊技者に有利な遊技状態に移行する R T 役と、遊技者に不利な遊技状態に移行する B T 役とをそれぞれ 2 つずつ備えた構成について説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、3 つ以上備える構成としても良いことは言うまでもない。

【 0 2 5 4 】

( b ) 上記実施の形態では、R T と B T に当選となる複数当選役を設定すると共に、R T のみに当選となる単独当選役や B T にのみ当選となる単独当選役を設定しない構成について説明したが、複数当選役と単独当選役を共に備える構成としても良いことは言うまでもない。

30

【 0 2 5 5 】

( c ) 上記実施の形態では、複数当選役に当選した場合、R T 当選フラグと B T 当選フラグをそれぞれセットする構成としたが、かかる構成を変更する。すなわち、複数当選役に当選した場合、複数当選フラグをセットする構成とする。そして、複数当選フラグがセットされている場合、R T 入賞と B T 入賞を成立させることが可能となるようにスペリテーブルを設定及び変更する構成とする。かかる構成とした場合、各入賞態様と対応する当選フラグ ( R T 当選フラグ , B T 当選フラグ ) はセットしないものの、複数当選フラグがセットされていれば R T 入賞と B T 入賞を成立させることが可能なため、R T と B T に内部当選していることと等しくなる。故に、かかる構成とした場合であっても、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

40

【 0 2 5 6 】

( d ) 上記実施の形態では、第 1 複数当選役の当選確率が第 2 複数当選役の当選確率より高くなるようにポイント値 P V を設定したが、各複数当選役の当選確率が同じとなるようにポイント値 P V を設定しても良いし、第 1 複数当選役の当選確率が第 2 複数当選役の当選確率より低くなるようにポイント値 P V を設定しても良い。

【 0 2 5 7 】

( e ) 上記実施の形態では、複数当選役に当選している場合にチャレンジ演出を行う構

50

成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、複数当選役に当選している場合の所定確率でチャレンジ演出を行う構成としても良いし、チャレンジ演出の行われる確率が遊技状態毎に異なる構成としても良い。また、チャレンジ演出を行わない構成としても良い。このように、複数当選役に当選しているにも関わらずチャレンジ演出が行われない遊技回を設けることにより、チャレンジ演出が行われていない遊技回であっても複数当選役に当選している可能性を考慮しつつ遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

【 0 2 5 8 】

( f ) 上記実施の形態におけるチャレンジ演出では、全ての R T 入賞と B T 入賞を報知する構成としたが、かかる構成に限らず以下に示す構成としても良い。

10

【 0 2 5 9 】

R T 状態の場合に当選役と対応する R T 入賞と B T 入賞を報知し、通常状態と B B 状態の場合に全ての R T 入賞と B T 入賞を報知し、B T 状態の場合にいずれの入賞態様も報知しない(チャレンジ演出を行わない)構成とする。かかる構成とした場合、B T 状態では R T と B T に当選している可能性を考慮しつつ遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

【 0 2 6 0 】

所定確率に基づいて報知内容を変化させる構成とする。例えば、チャレンジ演出を行う場合の 6 0 パーセントで全ての R T 入賞と B T 入賞が報知され、残り 4 0 パーセントで当選役と対応する R T 入賞と B T 入賞が報知される構成とする。かかる構成とした場合であっても、チャレンジ演出下でいずれの入賞を成立させるべくストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作するかを選択を遊技者に行わせることが可能なため、遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

20

【 0 2 6 1 】

( g ) 上記実施の形態では、通常状態より遊技者に不利な遊技状態として、第 1 R T 入賞と第 2 R T 入賞のいずれが成立した場合であっても R T 状態に移行しない B T 状態を設けたが、かかる構成を変更する。

【 0 2 6 2 】

例えば、通常状態より再遊技の当選確率が低くなる再遊技低下状態を設ける構成とする。かかる構成とした場合であっても、再遊技入賞の成立する割合が通常状態よりも低下するため、遊技者に不利な遊技状態となる。他の役の当選確率を低くした場合であっても同様である。

30

【 0 2 6 3 】

各役の当選確率を変更することなく、メダル払出の特典が付与される入賞が成立した場合に、通常状態よりもメダル払出数を低下させる払出低下状態を設ける構成とする。例えば、通常状態でベル入賞が成立した場合には 1 0 枚のメダル払出を行う一方、払出低下状態でベル入賞が成立した場合には 3 枚のメダル払出を行う構成とする。

【 0 2 6 4 】

第 1 R T 入賞が成立した場合には、通常状態であれば最大 1 0 ゲーム継続する R T 状態に移行させ、不利状態であれば最大 1 ゲームしか継続しない R T 状態に移行させる。同様に、第 2 R T 入賞が成立した場合には、通常状態であれば最大 5 0 ゲーム継続する R T 状態に移行させ、不利状態であれば最大 5 ゲームしか継続しない R T 状態に移行させる。

40

【 0 2 6 5 】

( h ) 上記実施の形態では、R T 状態に移行すると高確率で再遊技に当選し、再遊技入賞が成立する構成としたが、高確率でベル入賞等のメダル払出が行われる入賞が成立する構成としても良い。

【 0 2 6 6 】

( i ) 上記実施の形態では、R T 入賞又は B T 入賞が成立した場合、遊技状態が通常状態であることを条件として遊技状態が移行する構成としたが、かかる構成を変更する。例えば、R T 状態下で R T 入賞が成立した場合、R T 開始処理を再度行って残ゲーム数を増

50



加させる構成とする。同様に、ＢＴ状態下でＢＴ入賞が成立した場合、ＢＴ開始処理を再度行って残ゲーム数を増加させる構成とする。

【０２６７】

（ｊ）上記実施の形態では、ＲＴ状態下でＢＴ入賞が成立した場合、ＢＴ状態に移行しない構成としたが、ＢＴ状態に移行する構成としても良い。

【０２６８】

このとき、通常状態でＢＴ入賞が成立した場合には、最大１００ゲーム継続するＢＴ状態に移行させ、ＲＴ状態でＢＴ入賞が成立した場合には、最大５０ゲームしか継続しないＢＴ状態に移行させる構成とすれば、遊技者の有利性を確保することができる。

【０２６９】

（ｋ）上記実施の形態では、ＲＴ入賞が成立した場合に限ってＲＴ状態に移行する構成としたが、これに加えて、所定条件が成立した場合にＲＴ状態に移行する構成としても良い。例えば、第２ＢＢ入賞が成立した場合、ＢＢ状態の終了後にＲＴ状態に移行する構成とする。

【０２７０】

（ｌ）上記実施の形態では、通常状態で第１ＲＴ入賞が成立した場合と、通常状態で第２ＲＴ入賞が成立した場合とで有利度合いの異なるＲＴ状態に移行する構成としたが、有利度合いの等しいＲＴ状態に移行する構成としても良いことは言うまでもない。

【０２７１】

（ｍ）上記実施の形態では、いずれのＢＴ入賞が成立した場合であっても不利度合いの等しいＢＴ状態に移行する構成としたが、成立した入賞態様に応じて不利度合いの異なるＢＴ状態に移行する構成としても良い。

【０２７２】

例えば、第１ＢＴ入賞が成立した場合には、１００回のゲームが行われた場合又はＢＢに当選した場合にＢＴ状態が終了する第１ＢＴ状態に移行し、第２ＢＴ入賞が成立した場合には、５０回のゲームが行われた場合又はＢＢに当選した場合にＢＴ状態が終了する第２ＢＴ状態に移行する構成とする。

【０２７３】

かかる構成においては、有利度合いの大きな第２ＲＴ入賞を成立させるべくストップスイッチを操作すると、不利度合いの大きな第１ＢＴ入賞の成立する可能性が生じる一方、有利度合いの小さな第１ＲＴ入賞を成立させるべくストップスイッチを操作すると、不利度合いの小さな第２ＢＴ入賞の成立する可能性しか生じない。故に、不利度合いの大きな第１ＢＴ状態に移行する可能性を覚悟しつつ、有利度合いの大きな第２ＲＴ状態に移行することを期待してストップスイッチを操作するか、有利度合いの大きな第２ＲＴ状態に移行することを諦めて、仮にＢＴ入賞が成立したとしてもその不利度合いが小さくなるようにストップスイッチを操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。これにより、自己の望む特典と、遊技者に不利なＢＴ状態に移行するリスクとを考慮させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となり、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。

【０２７４】

（ｎ）上記実施の形態では、所定回数のゲームが行われた場合又はＢＢに当選した場合にＲＴ状態が終了する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、ＲＴ状態の終了条件は任意である。したがって、所定回数のゲームが行われた場合に限ってＲＴ状態が終了する構成としても良いし、所定回数のゲームが行われた場合又はＢＢ入賞が成立した場合にＲＴ状態が終了する構成としても良い。ＢＴ状態についても同様である。

【０２７５】

（ｏ）上記実施の形態では、中リール４２Ｍと右リール４２Ｒにおいて、各ＲＴ図柄及び各ＢＴ図柄たる「ベル」図柄をその図柄間隔が３図柄以下となるように配置することにより、ストップスイッチ７３、７４の操作タイミングに関わらず任意の有効ライン上に各ＲＴ図柄及び各ＢＴ図柄を停止させることが可能な構成とした。しかしながら、ストップ

10

20

30

40

50

スイッチの操作されたタイミングからリールを最大４図柄分滑らせた後に停止させることができるスロットマシンの場合、同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるように各ＲＴ図柄及び各ＢＴ図柄を配置すれば、ストップスイッチの操作タイミングに関わらず任意の有効ライン上に各ＲＴ図柄及び各ＢＴ図柄を停止させることが可能となる。つまり、同種図柄同士の間隔が予め定めた規定時間（１９０ｍｓｅｃ）にリールを滑らせることのできる最大滑り数（４図柄）以下となるよう前記同種図柄を配置すれば、ストップスイッチの操作タイミングに関わらず、任意の有効ライン上に前記同種図柄を停止させることが可能となる。

【０２７６】

（ｐ）上記実施の形態では、中リール４２Ｍと右リール４２Ｒの「ベル」図柄を各ＲＴ図柄及び各ＢＴ図柄として対応付けたが、ＲＴ図柄とＢＴ図柄が異なる構成としても良い。例えば、中リール４２Ｍと右リール４２Ｒの「ベル」図柄を各ＲＴ図柄として対応付けるとともに、「リプレイ」図柄を各ＢＴ図柄として対応付ける。但し、かかる構成とした場合には、左リール４２Ｌの停止結果によって中リール４２Ｍと右リール４２Ｒの停止制御を変化させる必要が生じ、停止制御に関わる処理プログラムの複雑化が懸念されることとなる。また、中リール４２Ｍと右リール４２Ｒを左リール４２Ｌよりも先に停止させ、ＲＴ入賞とＢＴ入賞のうち一方の入賞が成立しない状態とした上で左リール４２Ｌを停止させる行為が懸念されることとなる。さらにいうと、かかる構成とした場合であっても、各ＲＴ図柄は同じ図柄を対応付けることが望ましい。ＲＴ入賞を確実に成立させたい遊技者が、左リール４２Ｌ以外のリール４２Ｍ，４２Ｒを先に停止させることにより、いずれのＲＴ入賞を成立させることが可能なかを判別する可能性があるからである。

【０２７７】

（ｑ）上記実施の形態では、各ＲＴ図柄及び各ＢＴ図柄たる「ベル」図柄をその図柄間隔が３図柄以下となるように配置することにより、複数当選役に当選した場合には、ストップスイッチ７３，７４の操作タイミングに関わらずＲＴ入賞又はＢＴ入賞を成立させることが可能な構成としたが、かかる構成に限定されるわけではない。つまり、各ストップスイッチ７２～７４を所定のタイミングで操作しなければＲＴ入賞とＢＴ入賞の少なくとも一方が成立しない構成としても良い。例えば、上記実施の形態の図柄配列において、有効ライン上に左から「赤７」図柄、「スイカ」図柄、「スイカ」図柄と並んで停止した場合に第１ＲＴ入賞成立となり、「白７」図柄、「スイカ」図柄、「スイカ」図柄と並んで停止した場合に第２ＲＴ入賞成立となる構成とする。かかる構成とした場合には、ＲＴ入賞を成立させる場合に、中リール４２Ｍと右リール４２Ｒの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止するように狙ってストップスイッチ７３，７４を操作する必要が生じる。

【０２７８】

（ｒ）上記実施の形態では、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの予め定めた図柄の組合せが有効ライン上に停止した場合に入賞成立となる構成について説明したが、所定のリールの予め定めた図柄が有効ライン上に停止した場合に入賞成立となる構成としても良い。例えば、左リール４２Ｌの「赤チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合、中リール４２Ｍと右リール４２Ｒの停止結果に関わらず第１ＢＴ入賞成立となる構成とする。或いは、左リール４２Ｌの「赤チェリー」図柄と、中リール４２Ｍの任意の図柄と、右リール４２Ｒの任意の図柄とが有効ライン上に停止した場合、第１ＢＴ入賞成立となる構成とする。かかる構成とした場合であっても、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。なお、左リール４２Ｌの「赤チェリー」図柄と、中リール４２Ｍの「ベル」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合に第１ＢＴ入賞成立となる構成としても良いことは言うまでもない。

【０２７９】

（ｓ）上記実施の形態では、左リール４２Ｌの図柄配列を、「赤７」図柄と「白７」図柄がそれぞれ１つずつ配置される図柄配列としたが、少なくとも一方の「７」図柄が複数配置される図柄配列としても良いことは言うまでもない。例えば、上記実施の形態では、左リール４２Ｌの１４番に「ベル」図柄を配置したが、当該位置に「赤７」図柄を配置す

る。かかる場合、１３番と１４番に「赤７」図柄が隣接して配置されることとなるが、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【０２８０】

（ｔ）規定周回体としての左リール４２Ｌの図柄配列は、上記実施の形態に示した図柄配列に限定されるものではなく、他の図柄配列とすることも可能である。そこで、表示窓から３個の図柄が視認可能であって、上段、中段、下段の各位置に有効ラインが設定されるスロットマシンに適用できる他の図柄配列について図２７を用いて説明する。なお、図２７では、理解を容易なものとするため、各図柄のうちＲＴ図柄とＢＴ図柄のみを記載しており、再遊技図柄たる「リプレイ」図柄等については記載を省略している。

【０２８１】

左リール４２Ｌには、第１ＲＴ図柄たる「赤７」図柄が１４番の位置に１つだけ配置されており、第２ＲＴ図柄たる「白７」図柄が６番の位置に１つだけ配置されている。つまり、左リール４２Ｌには、１のＲＴ図柄に対して他のＲＴ図柄が７図柄分以上離れるようにして配置されている。

【０２８２】

かかる場合、「赤７」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるためには、８番～１４番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ７２を操作する必要がある。「白７」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるためには、０番～６番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ７２を操作する必要がある。つまり、一方のＲＴ図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ７２を操作した場合には、他方のＲＴ図柄をいずれの有効ライン上にも停止させることができない。

【０２８３】

第１ＢＴ図柄たる「赤チェリー」図柄は、６番の「白７」図柄に対して１図柄分離れた４番と８番の位置に配置されている。同種図柄同士の間隔が３図柄となるように配置された４番～８番の「赤チェリー」図柄の区間に「白７」図柄が配置されている、とも言える。かかる場合、「白７」図柄を上段、中段、下段のいずれかに停止させるべく左ストップスイッチ７２を操作された場合に、「赤チェリー」図柄を上段、中段、下段のいずれかに停止させることが可能となる。

【０２８４】

第２ＢＴ図柄たる「白チェリー」図柄は、１４番の「赤７」図柄に対して３図柄分離れた１０番の位置と、２図柄分離れた１７番の位置に配置されている。同種図柄同士の間隔が６図柄となるように配置された１０番～１７番の「白チェリー」図柄の区間に「赤７」図柄が配置されている、とも言える。かかる場合、「赤７」図柄を上段、中段、下段のいずれかに停止させるべく左ストップスイッチ７２を操作された場合に、「白チェリー」図柄を上段、中段、下段のいずれかに停止させることが可能となる。

【０２８５】

例えば、第１ＲＴ図柄たる「赤７」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるためには、８番～１４番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ７２を操作する必要がある。ここで、８番～１０番の図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ７２を操作された場合、第２ＲＴ図柄たる１０番の「白チェリー」図柄を上段、中段、下段のいずれかに停止させることが可能となる。また、１１番～１４番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ７２を操作された場合、第２ＲＴ図柄たる１７番の「白チェリー」図柄を上段、中段、下段のいずれかに停止させることが可能となる。

【０２８６】

このように、左リール４２Ｌには、同一ゲームで当選とならないＲＴ図柄とＢＴ図柄が、当選していないＲＴ図柄を有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ７２を操作された場合に、当選しているＢＴ図柄を有効ライン上に停止させることが可能となるように配置されている。

10

20

30

40

50

## 【0287】

さらに、17番の「白チェリー」図柄と4番の「赤チェリー」図柄とは、左リール42Lの回転する側に7図柄離れており、18番～3番の区間には、各RT図柄と各BT図柄のいずれも配置されていない非配置区間が形成されている。この非配置区間に配置された図柄のうち、18番の図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、RT図柄とBT図柄をいずれの有効ライン上にも停止させることはできない。

## 【0288】

かかる図柄配列のように、第2BT図柄同士の間隔が「(リールを滑らせることのできる最大滑り数) + (左リールにおいて各有効ラインが設定され得る範囲に停止する図柄数、すなわち規定周回体において有効位置設定手段が各有効位置を設定し得る位置に停止する図柄数) - 1」図柄数以下となるように第2BT図柄を配置すれば、所定の有効ライン上に第2BT図柄を停止させることができない機会が生じるものの、いずれかの有効ライン上には第2BT図柄を停止させることが可能となる。

10

## 【0289】

例えば、14番の「赤7」図柄を下段に停止させるべく12番の図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72を操作された場合、左リール42Lを2図柄分滑らせた後に左リール42Lを停止させれば前記「赤7」図柄を下段に停止させることができる。一方、前記タイミングで左ストップスイッチ72を操作された場合、「白チェリー」図柄を下段に停止させることはできないものの、左リール42Lを3図柄分滑らせた後に停止させれば「白チェリー」図柄を上段に停止させることができる。

20

## 【0290】

したがって、上記図柄配列を適用する場合、すなわち第2BT図柄同士をリールの最大滑り数より大きく離間させて配置する場合には、左リールの第2BT図柄が有効ライン上に停止すれば他のリールの停止結果に関わらず第2BT入賞成立となる構成とすることが望ましい。他のリールが左リールより先に停止された場合に、第2BT入賞の成立を回避させつつ第1RT入賞を成立させることが可能となり得るからである。

## 【0291】

なお、第2BT図柄に代えて又は加えて、第1BT図柄同士の間隔が「(リールを滑らせることのできる最大滑り数) + (左リールにおいて各有効ラインが設定され得る範囲に停止する図柄数、すなわち規定周回体において有効位置設定手段が各有効位置を設定し得る位置に停止する図柄数) - 1」図柄数以下となるように第1BT図柄を配置する構成としても良いことは言うまでもない。

30

## 【0292】

(u) 上記実施の形態では、RTとBTに当選となる複数当選役を設定すると共に、RTのみに当選となる単独当選役やBTにのみ当選となる単独当選役を設定しない構成について説明したが、複数当選役を設定することなく、RTに当選となる単独当選役と、BTに当選となる単独当選役とを設定した構成としても良い。かかる構成においては、RT役とBT役を1つずつ備えた構成とすることが可能である。

## 【0293】

かかる構成における左リール42Lの図柄配列としては、例えば図27に示した図柄配列において、14番の「赤7」図柄、10番と17番の「白チェリー」図柄を、RT入賞及びBT入賞を形成しない図柄とする。つまり、6番の「白7」図柄のみがRT入賞を形成するRT図柄であり、4番と8番の「赤チェリー」図柄のみがBT入賞を形成するBT図柄である構成とする。

40

## 【0294】

この場合、0番～6番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72を操作すると、役の抽選結果がRT当選であれば、RT図柄たる「白7」図柄がいずれかの有効ライン上に停止し、役の抽選結果がRT当選でなくBT当選であれば、BT図柄たる「赤チェリー」図柄がいずれかの有効ライン上に停止することとなる。一方、9番～20番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72を操作した

50

場合には、R T図柄とB T図柄をいずれの有効ライン上にも停止させることができない。故に、遊技者に不利なB T状態に移行するリスクを覚悟した上でR T図柄を有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作するか、B T状態に移行することを回避すべく左ストップスイッチ72を操作するかを遊技者に選択させることが可能となり、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

#### 【0295】

(v) 上記実施の形態では、左リール42Lにおいて、1のR T図柄に対して他のR T図柄が6図柄分以上離れるようにして配置することにより、1のR T図柄をいずれかの有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72が操作された場合に、他のR T図柄がいずれの有効ライン上にも到達しない構成とした。これは、予め定めた規定時間にリールを滑らせることのできる最大滑り数が4図柄であって、表示窓31Lから3個の図柄が視認可能となると共にこれら各位置に有効ラインが設定されるスロットマシンの場合の例である。

10

#### 【0296】

他の構成を備えたスロットマシンの場合、「(リールを滑らせることのできる最大滑り数)+(左リールにおいて各有効ラインが設定され得る範囲に停止する図柄数、すなわち規定周回体において有効位置設定手段が各有効位置を設定し得る位置に停止する図柄数)-1」図柄以上に各R T図柄を離間させて配置すれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。例えば、ストップスイッチの操作されたタイミングでそのまま停止する(リールが滑らない)構成であって、中段にのみ有効ラインを設定するスロットマシンの場合、1のR T図柄に対して他のR T図柄が0(=0+1-1)図柄以上離れるように配置すればよい。つまり、かかる構成においては1のR T図柄に対して他のR T図柄が隣接していてもよい。

20

#### 【0297】

また、所定の有効ライン上に停止させることができない構成のみを考えるのであれば、有効ラインが1ラインのみ設定されるスロットマシンと等しくなるため、「(リールを滑らせることのできる最大滑り数)」図柄以上に各R T図柄を離間させて配置すれば良い。

#### 【0298】

(w) 上記実施の形態では、左リール42Lの16番~3番の位置に各R T図柄と各B T図柄を非配置とすることにより、所定タイミングで左ストップスイッチ72を操作すればR T入賞が成立しなくなるもののB T入賞の成立を回避できる構成としたが、これに加えて、B T入賞の成立を回避しつつR T入賞を成立させることができる構成としても良い。

30

#### 【0299】

そこで、1例として、有効ラインを1ラインのみ設定するスロットマシンにおいて上記構成を実現できる左リール42Lの図柄配列を図28に示す。なお、図28では、理解を容易なものとするため、各図柄のうちR T図柄とB T図柄のみを記載しており、再遊技図柄たる「リプレイ」図柄等については記載を省略している。

#### 【0300】

左リール42Lには、第1R T図柄たる「赤7」図柄が13番の位置に1つだけ配置されており、第2R T図柄たる「白7」図柄が6番の位置に1つだけ配置されている。つまり、左リール42Lには、1のR T図柄に対して他のR T図柄が6図柄分以上離れるようにして配置されている。

40

#### 【0301】

かかる場合、「赤7」図柄を有効ライン上に停止させるためには、9番~13番のいずれかの図柄が有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ72を操作する必要がある。「白7」図柄を有効ライン上に停止させるためには、2番~6番のいずれかの図柄が有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ72を操作する必要がある。つまり、一方のR T図柄を有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合には、他方のR T図柄を有効ライン上にも停止させることができない。

50

## 【 0 3 0 2 】

第 1 B T 図柄たる「赤チェリー」図柄は、7 番と 8 番の位置に隣接して配置されている。かかる場合、「赤チェリー」図柄を有効ライン上に停止させるためには、3 番～8 番のいずれかの図柄が有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 を操作する必要がある。

## 【 0 3 0 3 】

したがって、3 番～6 番のいずれかの図柄が有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 を操作した場合、第 2 R T 図柄たる「白 7」図柄と第 1 B T 図柄たる「赤チェリー」図柄のいずれかが、役の抽選結果に応じて停止することとなる。一方、2 番の図柄が有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 を操作した場合、第 2 R T 図柄たる「白 7」図柄を有効ライン上に停止させることは可能となるものの、第 1 B T 図柄たる「赤チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。つまり、いずれかの複数当選役に当選している状況下で 2 番の図柄が有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 を操作すれば、B T 入賞の成立を回避させつつ R T 入賞の成立を期待することができる。

## 【 0 3 0 4 】

第 2 B T 図柄たる「白チェリー」図柄は、1 4 番と 1 5 番の位置に隣接して配置されている。かかる場合、「白チェリー」図柄を有効ライン上に停止させるためには、1 0 番～1 5 番のいずれかの図柄が有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 を操作する必要がある。

## 【 0 3 0 5 】

したがって、1 0 番～1 3 番のいずれかの図柄が有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 を操作した場合、第 1 R T 図柄たる「赤 7」図柄と第 2 B T 図柄たる「白チェリー」図柄のいずれかが、役の抽選結果に応じて停止することとなる。一方、9 番の図柄が有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 を操作した場合、第 1 R T 図柄たる「赤 7」図柄を有効ライン上に停止させることは可能となるものの、第 2 B T 図柄たる「白チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。つまり、いずれかの複数当選役に当選している状況下で 9 番の図柄が有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 を操作すれば、B T 入賞の成立を回避させつつ R T 入賞の成立を期待することができる。

## 【 0 3 0 6 】

さらに、1 5 番の「白チェリー」図柄と 7 番の「赤チェリー」図柄とは、左リール 4 2 L の回転する側と逆側に 1 2 図柄離れており、1 6 番～6 番の区間には、各 R T 図柄と各 B T 図柄のいずれも配置されていない非配置区間が形成されている。この非配置区間に配置された図柄のうち、1 6 番～1 番のいずれかの図柄が有効ライン上に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 を操作された場合、R T 図柄と B T 図柄をいずれの有効ライン上にも停止させることはできない。

## 【 0 3 0 7 】

かかる構成においても、上記実施の形態と同様、いずれの R T 入賞を成立させるべくストップスイッチ 7 2 ～7 4 を操作するのか、或いはいずれの R T 入賞も成立しないようにストップスイッチ 7 2 ～7 4 を操作するのか、を遊技者に選択させることが可能となる。

## 【 0 3 0 8 】

また、本構成においては、上記効果に加えて以下の優れた効果を奏する。

## 【 0 3 0 9 】

B T 入賞の成立するリスクを覚悟した上で R T 入賞を成立させたいのであれば、2 番～6 番の 5 図柄のいずれか又は 9 番～1 3 番の 5 図柄のいずれかが有効ライン上に到達したタイミングで左ストップスイッチ 7 2 を操作すれば良い。一方、B T 入賞の成立するリスクを回避させつつ R T 入賞を成立させたいのであれば、2 番の 1 図柄又は 9 番の 1 図柄が有効ライン上に到達したタイミングで左ストップスイッチ 7 2 を操作する必要がある。つまり、遊技者にとっての不利を回避しつつ有利な特典の付与を受けるためには、より厳密

10

20

30

40

50

なタイミングで左ストップスイッチ72を操作する必要がある。しかしながら、B T入賞の成立を回避できるだけ良いのであれば、16番～1番の7図柄のいずれかが有効ライン上に到達したタイミングで左ストップスイッチ72を操作すれば良く、B T入賞の成立するリスクを回避させつつR T入賞を成立させたい場合より厳密さを必要としない。

【0310】

以上のことから、図柄を狙ってストップスイッチを操作する自己の技量やその都度の遊技状況等を考慮させながら遊技者に上記選択を行わせることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0311】

これに加えて、本構成においては、第1複数当選役に当選している状況下で第1 R T図柄たる「赤7」図柄を有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合、第1 B T図柄たる「赤チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることができず、第2複数当選役に当選している状況下で第2 R T図柄たる「白7」図柄を有効ライン上に停止させるべく左ストップスイッチ72を操作した場合、第2 B T図柄たる「白チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることができない。故に、複数当選役当選下で当選 R T図柄と当選 B T図柄のいずれを優先的に有効ライン上に停止させるのか、いずれの入賞を優先的に成立させるのか等を考慮してリールの停止制御を行う必要が生じず、停止制御に関わる処理プログラムの簡素化を図ることが可能となる。

【0312】

(x)上記実施の形態では、複数当選役のいずれかに当選し、対応する R T入賞又は B T入賞を成立させる場合には、左リール42 Lの当選 R T図柄又は当選 B T図柄を狙って左ストップスイッチ72を操作すれば、他のストップスイッチ73, 74の操作タイミングに関わらず左リール42 Lの停止結果に応じた入賞が成立する構成としたが、かかる構成に限定されるものではない。すなわち、中リール42 Mの当選 R T図柄又は当選 B T図柄を狙って中ストップスイッチ73を操作すれば、他のストップスイッチ72, 74の操作タイミングに関わらず中リール42 Mの停止結果に応じた入賞が成立する構成としても良い。かかる構成においては中リール42 Mが規定周回体に相当する。

【0313】

或いは、左リール42 Lと中リール42 Mの当選 R T図柄又は当選 B T図柄を狙って対応するストップスイッチ72, 73を操作すれば、右ストップスイッチ74の操作タイミングに関わらず左リール42 Lと中リール42 Mの停止結果に応じた入賞が成立する構成としても良い。かかる構成においては左リール42 Lと中リール42 Mが規定周回体に相当する。

【0314】

(y)上記実施の形態では、「赤7」図柄と「白7」図柄の間に「ベル」図柄等の他の図柄を配置することによって第1 R T図柄と第2 R T図柄を離間させる構成としたが、これら R T図柄の間に1図柄相当のブランク領域を所定数配置することによって離間させても良い。例えば、左リール42 Lの6番の「白7」図柄と13番の「赤7」図柄との間には、「白7」図柄側から順に、「ベル」図柄、「赤チェリー」図柄、「リプレイ」図柄、「ベル」図柄、「白チェリー」図柄、「リプレイ」図柄が配置されているが、8番の位置に「赤チェリー」図柄を配置するとともに11番の位置に「白チェリー」図柄を配置し、他の位置には図柄を非配置とする。かかる構成においても、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【0315】

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

【0316】

(a1) 上記実施の形態では、判定すべき役の数と同数のインデックス値 I V と、各インデックス値 I V と対応するポイント値 P V が設定された抽選テーブルを予め用意し、スタートレバー 71 の操作に基づいて取得した乱数と各ポイント値 P V を用いて役の当否判定を行う構成としたが、かかる構成を変更する。すなわち、当選となる当選乱数を役毎に定めた抽選テーブルを予め用意し、スタートレバー 71 の操作に基づいて取得した乱数がいずれかの役に当選となる乱数か否かを判定する構成とする。

【0317】

一例を挙げて説明すると、スタートレバー 71 の操作に基づいて取得される乱数が 0 ~ 65535 のいずれかの値である場合、再遊技当選となる当選乱数を 0 ~ 8979 , ベル当選となる当選乱数を 8980 ~ 18340 , スイカ当選となる当選乱数を 18341 ~ 18851 , 第 1 R T 当選となる当選乱数を 18852 ~ 25403 , 第 1 B T 当選となる当選乱数を 18852 ~ 25403 , 第 2 R T 当選となる当選乱数を 25404 ~ 26712 , 第 2 B T 当選となる当選乱数を 25404 ~ 26712 , 第 1 B B 当選となる当選乱数を 26713 ~ 26929 , 第 2 B B 当選となる当選乱数を 26930 ~ 27146 と定めた抽選テーブルを予め用意する。かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合には、取得した乱数が 18852 ~ 25403 のいずれかであれば第 1 R T と第 1 B T に共に当選となり、取得した乱数が 25404 ~ 26712 のいずれかであれば第 2 R T と第 2 B T に共に当選となる。

【0318】

このように、当選乱数を役毎に定めた抽選テーブルを予め用意する構成であっても、R T 当選となる当選乱数が B T 当選となる当選乱数と一致(重複)するように前記各役の当選乱数を設定すれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【0319】

(a2) 上記実施の形態では、スベリテーブルを用いて各リール 42 L , 42 M , 42 R の停止制御を行うスロットマシンについて説明したが、スベリテーブルを用いることなく各リール 42 L , 42 M , 42 R の停止制御を行う、所謂プログラム制御を行うスロットマシンに本発明を適用しても良い。プログラム制御とは、ストップスイッチの操作されたタイミングで有効ライン上に到達している図柄と、この図柄から所定数(例えば4個)の範囲内に付された図柄を検索し、当選図柄が存在する場合にはこの当選図柄が有効ライン上に停止するようリールを滑らせた後に停止させる停止制御のことである。

【0320】

(a3) 上記実施の形態では、ベル入賞、スイカ入賞、各 R T 入賞、各 B T 入賞が成立した場合にメダルを払い出す特典を付与する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、上記各入賞が成立した場合にメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

【0321】

(a4) 上記実施の形態では、R T 入賞や B T 入賞が成立した場合にメダル払出を行う構成としたが、メダル払出を行わない構成としても良い。また、B B 入賞が成立した場合にメダル払出を行う構成としても良い。

【0322】

(a5) 上記実施の形態では、円筒骨格部材 50 の外周面に、図柄が印刷されたベルトを貼付する構成としたが、円筒骨格部材とベルトとを一体形成し、このベルトの外周面に図柄を個別に貼付する構成としてもよい。かかる場合には、この一体形成の外周面が無端状ベルト又は周回体に相当する。

【0323】

(a6) 上記実施の形態では、各リール 42 L , 42 M , 42 R の回転を開始させた後、いずれかのストップスイッチ 72 ~ 74 が操作された場合に対応するリール 42 L , 42 M , 42 R を停止させる構成としたが、これに加えて、各リール 42 L , 42 M , 42

10

20

30

40

50



Rの回転を開始させてから所定時間（例えば29.5秒）が経過した場合に回転中のリールを停止させる構成としても良い。

【0324】

（a7）上記実施の形態では、リールを3つ並列して備え、有効ラインとして5ラインを有するスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリールを5つ並列して備えたスロットマシンや、有効ラインを7ライン有するスロットマシンであってもよい。

【0325】

（a8）各リール42L、42M、42Rの図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報（識別情報）としての機能を有するものであればよい。

【0326】

（a9）上記各実施の形態では、スロットマシン10について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【図面の簡単な説明】

【0327】

【図1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【図2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図4】前面扉の背面図。

【図5】筐体の正面図。

【図6】左リールの組立斜視図。

【図7】各リールを構成する帯状ベルトの展開図。

【図8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図9】スロットマシンのブロック回路図。

【図10】NMI割込み処理を示すフローチャート。

【図11】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図12】停電時処理を示すフローチャート。

【図13】メイン処理を示すフローチャート。

【図14】当選確率設定処理を示すフローチャート。

【図15】通常処理を示すフローチャート。

【図16】抽選処理を示すフローチャート。

【図17】抽選テーブルの一例を示す図。

【図18】スベリテーブルの一例を示す図。

【図19】リール制御処理を示すフローチャート。

【図20】回転開始処理を示すフローチャート。

【図21】払出判定処理を示すフローチャート。

【図22】メダル払出処理を示すフローチャート。

【図23】状態移行処理を示すフローチャート。

【図24】RT状態処理を示すフローチャート。

【図25】BB状態処理を示すフローチャート。

【図26】ストップスイッチの操作タイミングと入賞成立の可能性との関係を示す図。

10

20

30

40

50

【図 27】左リールを構成する帯状ベルトの他の展開図。

【図 28】左リールを構成する帯状ベルトの他の展開図。

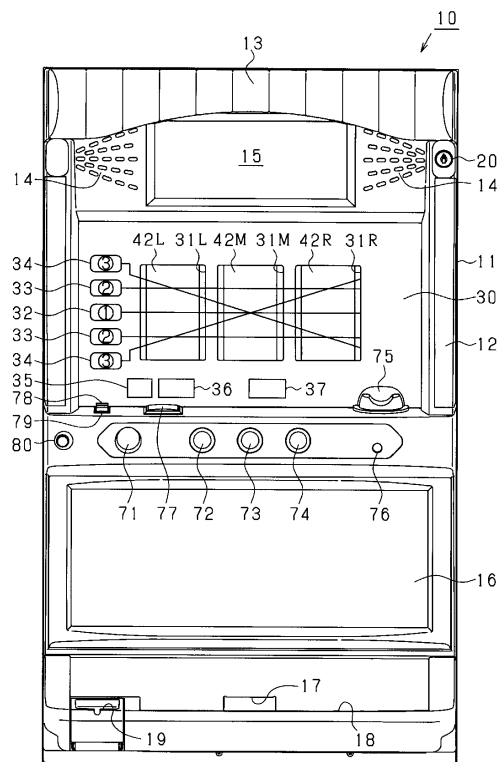
【符号の説明】

【0328】

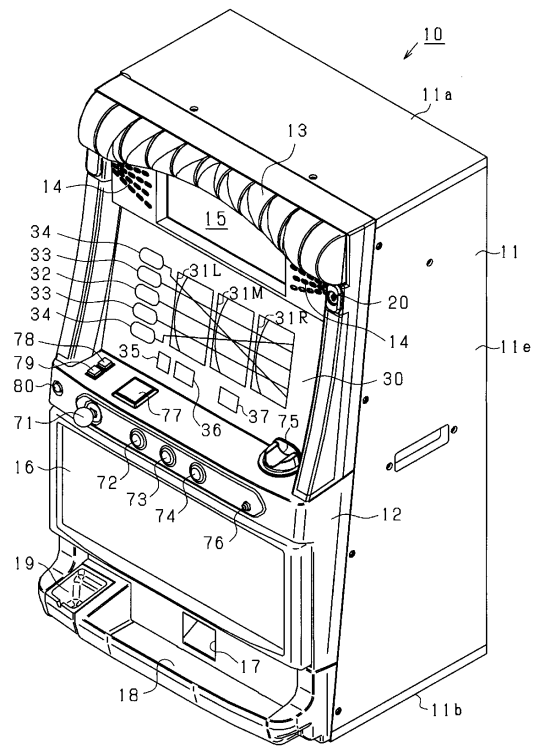
10...遊技機としてのスロットマシン、11...遊技機本体の一部を構成する筐体、12...遊技機本体の一部又は遊技機本体の開閉部材を構成する前面扉、13...補助演出部を構成する上部ランプ、14...補助演出部を構成するスピーカ、15...補助演出部を構成する補助表示部、31...表示窓、42...循環表示手段を構成すると共に周回体又は無端状ベルトとしてのリール、61...循環表示手段を構成すると共に駆動手段としてのステッピングモータ、71...始動操作手段としてのスタートレバー、72~74...停止操作手段としてのストップスイッチ、111...サブ制御基板としての表示制御装置、131...メイン制御基板としての主制御装置、151...メイン制御手段等の各種制御手段を構成するCPU、152, 153...記憶手段としてのROM, RAM、161...電源装置。

10

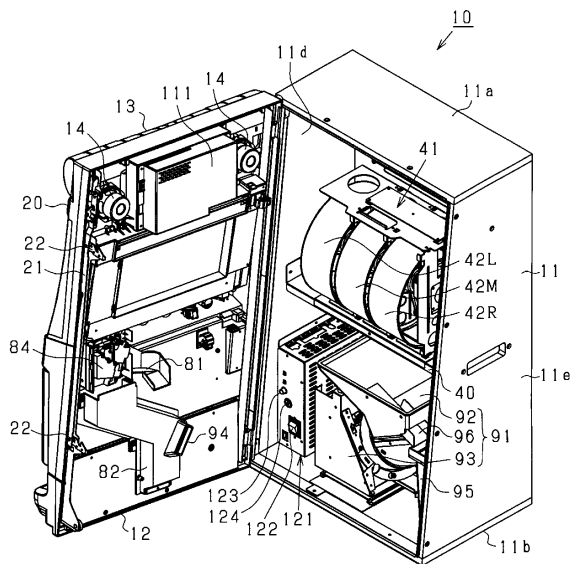
【図 1】



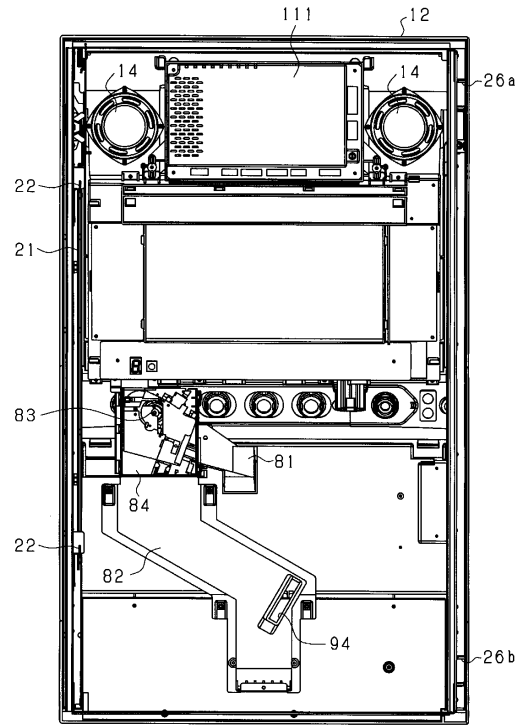
【図 2】



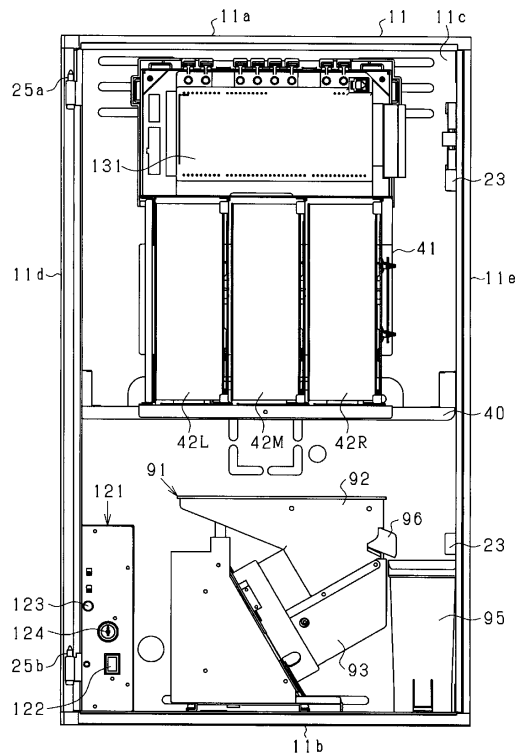
【図 3】



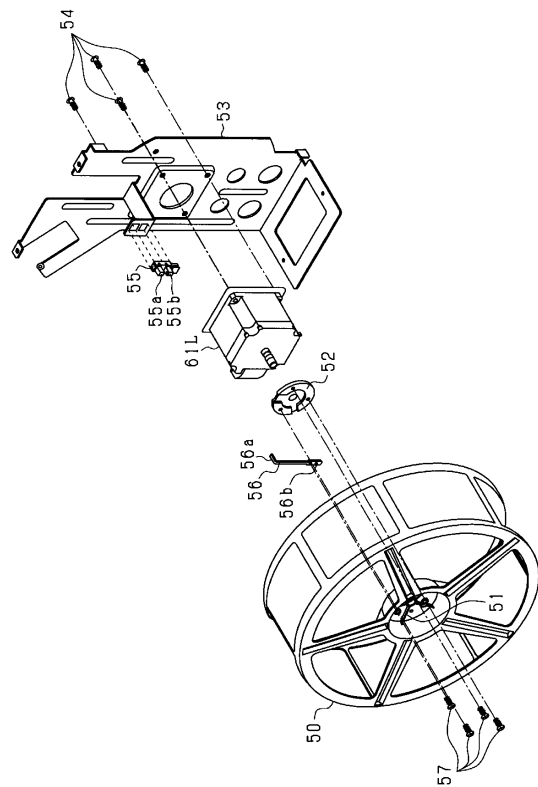
【図 4】



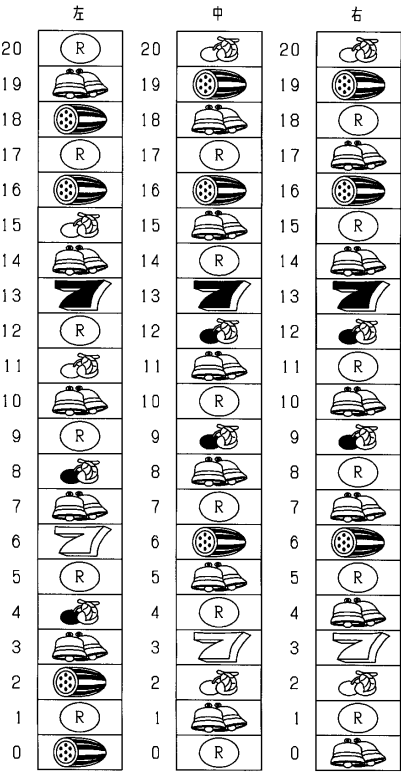
【図 5】



【図 6】



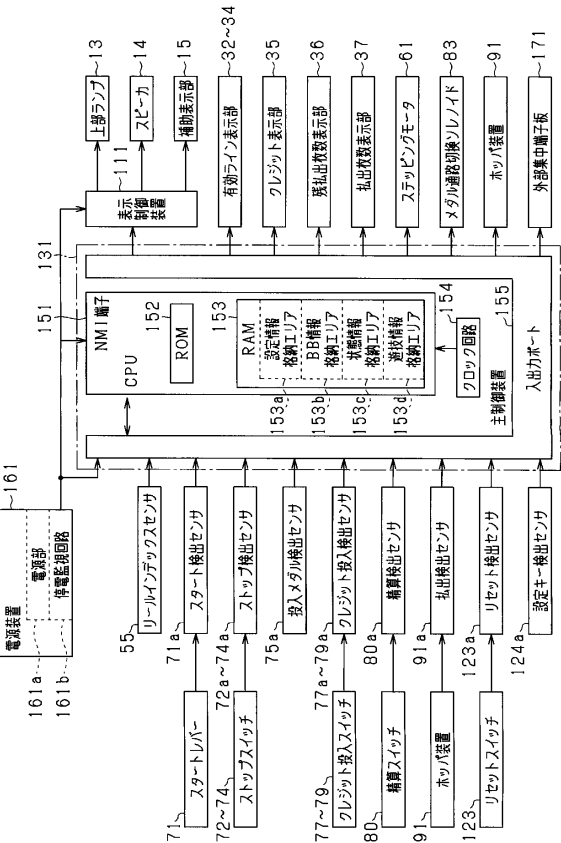
【図 7】



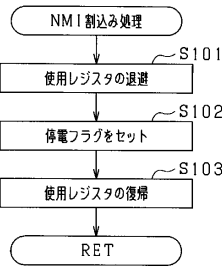
【図 8】

入賞図様	停止図柄			特典	
	左リール	中リール	右リール	メダル払出枚数	状態移行
ベル	ベル	ベル	ベル	10	-
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	15	-
第1BB	第1BB	第1BB	第1BB	0	BB状態
第2BB	第2BB	第2BB	第2BB	0	↑
第1RT	第1RT	第1RT	第1RT	10	RT状態
第2RT	第2RT	第2RT	第2RT	10	↑
第1BT	第1BT	第1BT	第1BT	15	BT状態
第2BT	第2BT	第2BT	第2BT	15	↑
再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	-	-

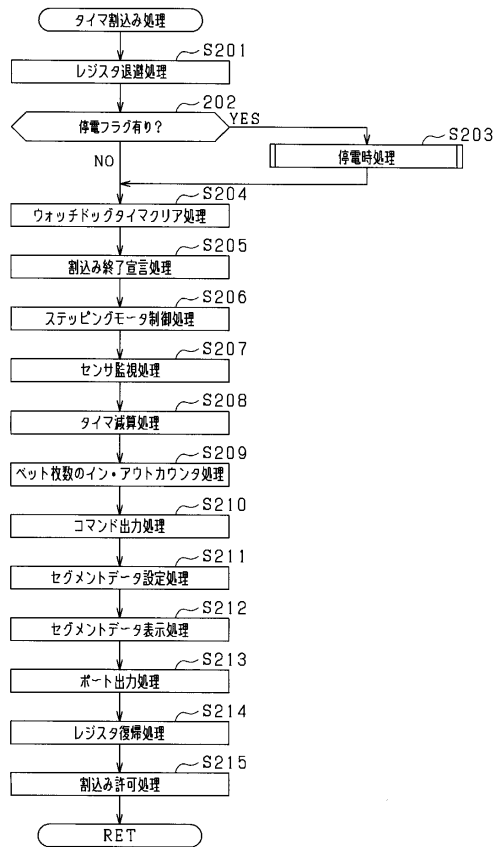
【図 9】



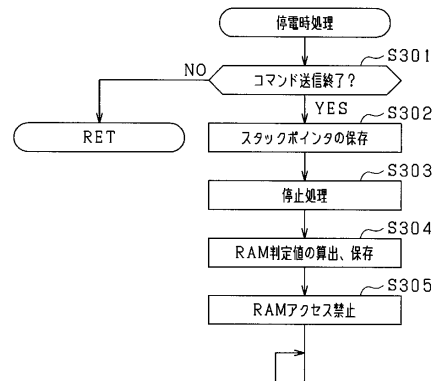
【図 10】



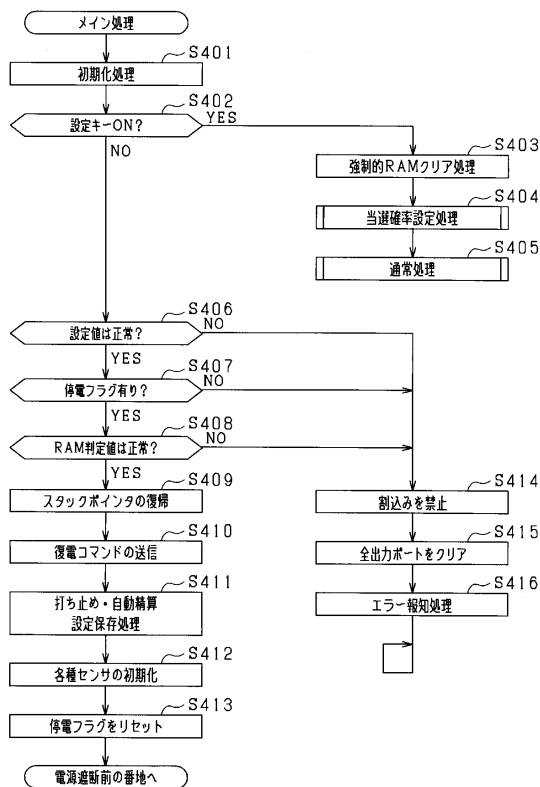
【図 11】



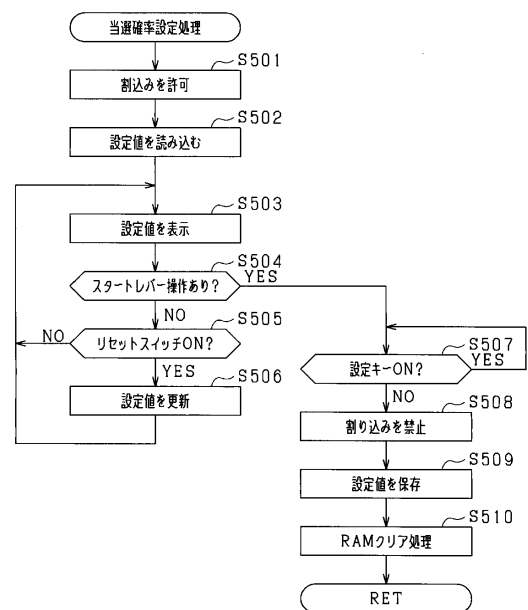
【図 12】



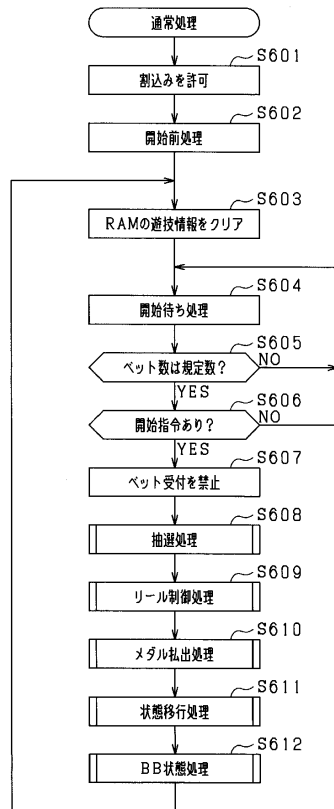
【図 13】



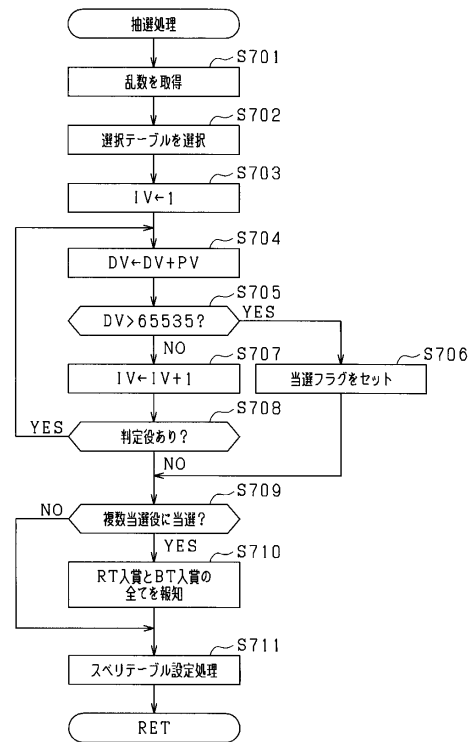
【図 14】



【図 15】



【図 16】



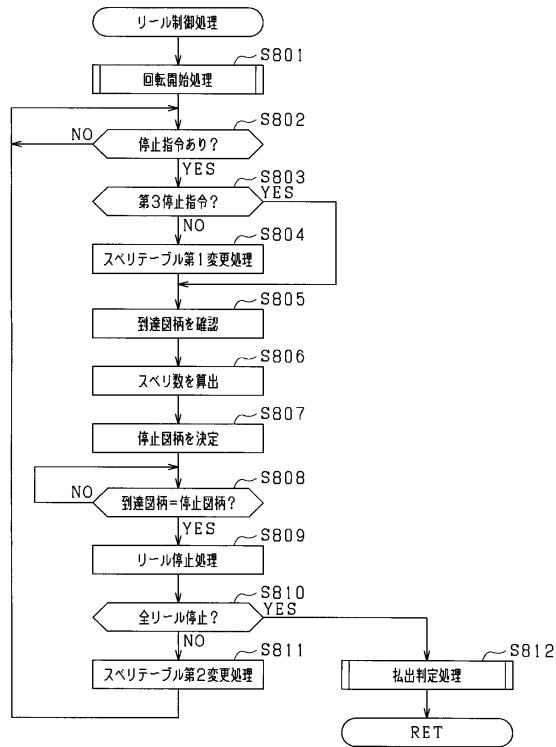
【図 17】

IV	当選役	PV
1	再遊技	8980
2	ベル	9362
3	スイカ	512
4	第1RT+第1BT	6553
5	第2RT+第2BT	1310
6	第1BB	218
7	第2BB	218

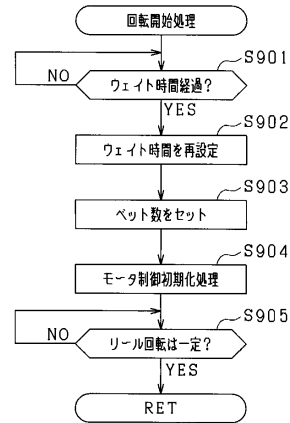
【図 18】

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

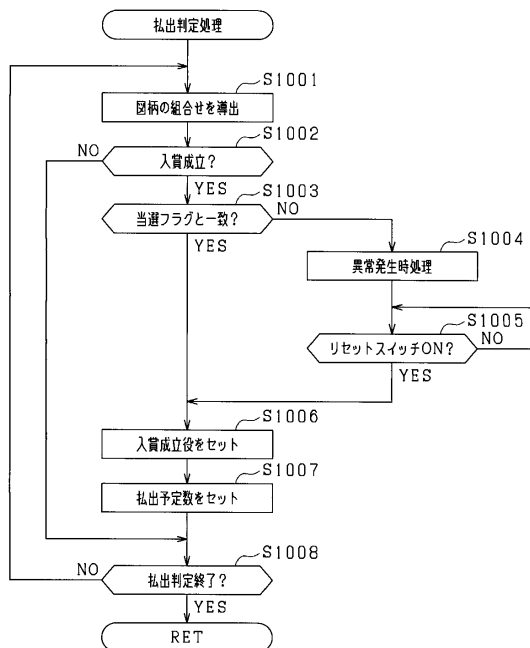
【図 19】



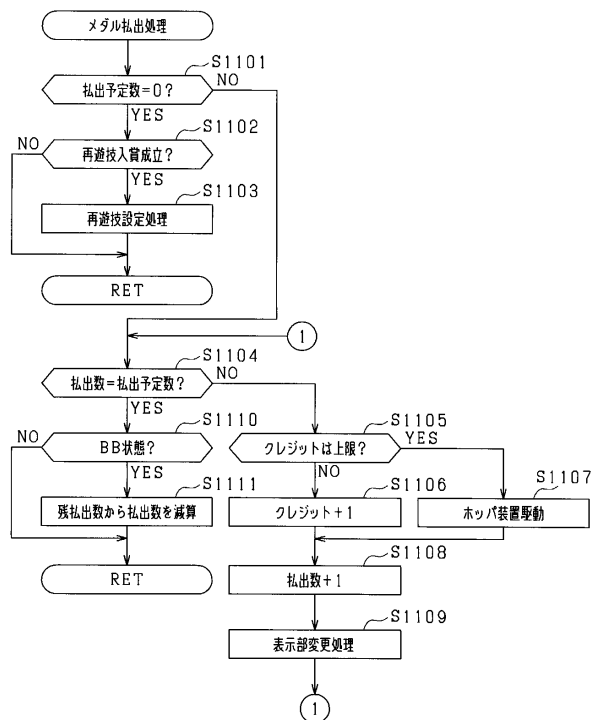
【図 20】



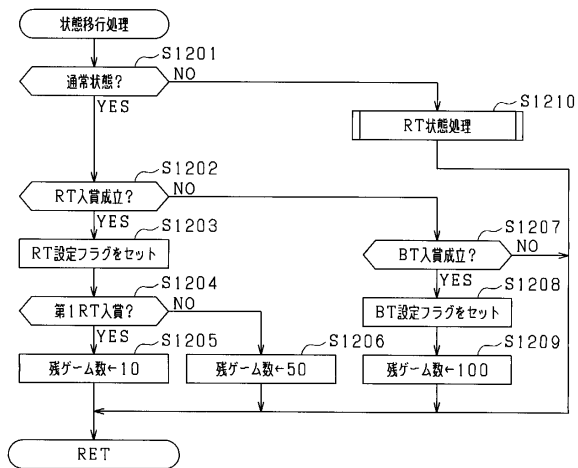
【図 21】



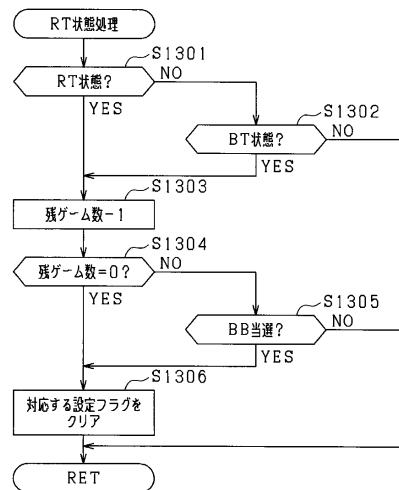
【図 22】



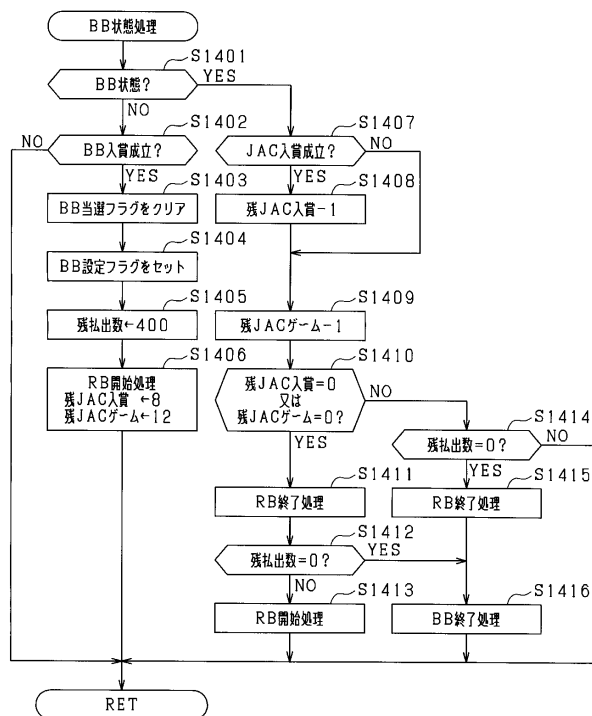
【 図 2 3 】



【 図 2 4 】



【 図 2 5 】









【圖 26】







左リール42L		1ライン(1位置)での入賞可能性				5ライン(3位置)での入賞可能性			
図柄番号	図柄	第1RT	第2RT	第1BT	第2BT	第1RT	第2RT	第1BT	第2BT
20		X	X	X	X	X	X	○	X
19		X	X	X	X	X	X	○	X
18		X	X	X	X	X	X	X	X
17		X	X	X	X	X	X	X	X
16		X	X	X	X	X	X	X	X
15		X	X	X	○	X	X	X	○
14		X	X	X	○	X	X	X	○
13		○	X	X	○	○	X	X	○
12		○	X	X	○	○	X	X	○
11		○	X	X	○	○	X	X	○
10		○	X	X	○	○	X	X	○
9		○	X	X	○	○	X	X	○
8		X	X	○	○	○	X	○	○
7		X	X	○	○	○	X	○	○
6		X	○	○	X	X	○	○	○
5		X	○	○	X	X	○	○	○
4		X	○	○	X	X	○	○	X
3		X	○	○	X	X	○	○	X
2		X	○	○	X	X	○	○	X
1		X	X	○	X	X	○	○	X
0		X	X	○	X	X	○	○	X



【図 27】

左リール42L		5ライン(3位置)での入賞可能性			
図柄番号	図柄	第1RT	第2RT	第1BT	第2BT
20		X	X	○	X
19		X	X	○	X
18		X	X	X	X
17		X	X	X	○
16		X	X	X	○
15		X	X	X	○
14		○	X	X	○
13		○	X	X	○
12		○	X	X	○
11		○	X	X	○
10		○	X	X	○
9		○	X	X	○
8		○	X	○	○
7		X	X	○	○
6		X	○	○	○
5		X	○	○	○
4		X	○	○	○
3		X	○	○	X
2		X	○	○	X
1		X	○	○	X
0		X	○	○	X

【図 28】

左リール42L		1ライン(1位置)での入賞可能性			
図柄番号	図柄	第1RT	第2RT	第1BT	第2BT
20		X	X	X	X
19		X	X	X	X
18		X	X	X	X
17		X	X	X	X
16		X	X	X	X
15		X	X	X	○
14		X	X	X	○
13		○	X	X	○
12		○	X	X	○
11		○	X	X	○
10		○	X	X	○
9		○	X	X	X
8		X	X	○	X
7		X	X	○	X
6		X	○	○	X
5		X	○	○	X
4		X	○	○	X
3		X	○	○	X
2		X	○	X	X
1		X	X	X	X
0		X	X	X	X

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2006-288565(JP,A)  
特開2006-122432(JP,A)  
特開2002-035221(JP,A)  
特開2006-006683(JP,A)  
特開2006-326279(JP,A)  
特開2004-016376(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04