

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5429441号
(P5429441)

(45) 発行日 平成26年2月26日(2014.2.26)

(24) 登録日 平成25年12月13日(2013.12.13)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 1 (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2008-38339 (P2008-38339)
 (22) 出願日 平成20年2月20日(2008.2.20)
 (65) 公開番号 特開2009-195368 (P2009-195368A)
 (43) 公開日 平成21年9月3日(2009.9.3)
 審査請求日 平成23年2月17日(2011.2.17)

(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 100099047
 弁理士 柴田 淳一
 (72) 発明者 大貫 昌人
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内
 審査官 大澤 元成

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、
 前記絵柄の循環表示を開始させると決定する開始決定手段と、
 前記開始決定手段の決定結果に基づいて抽選を行う抽選手段と、
 前記各循環表示手段の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、

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

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

遊技状態に基づいて前記抽選に用いる抽選情報を設定する抽選情報設定手段と、
 前記抽選手段の抽選結果が第1特定結果であって第1特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基いて、遊技状態を第1特定遊技状態に移行させる第1特定遊技状態移行手段と、

前記第1特定遊技状態の終了条件を定める終了情報を予め複数記憶する第1記憶手段と、

前記第1特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基いて、前記第1記憶手段から前

記終了情報を選択し、前記第 1 特定遊技状態の終了条件を定める第 1 終了条件設定手段と、

前記抽選手段の抽選結果が第 2 特定結果であって第 2 特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態を第 2 特定遊技状態に移行させる第 2 特定遊技状態移行手段と、

前記第 2 特定遊技状態の終了条件を定める終了情報を予め複数記憶する第 2 記憶手段と、

前記第 2 特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基づいて、前記第 2 記憶手段から前記終了情報を選択し、前記第 2 特定遊技状態の終了条件を定める第 2 終了条件設定手段とを備え、

10

前記抽選情報設定手段は、1 遊技回で前記第 1 特定結果及び前記第 2 特定結果となる特定抽選情報を設定可能であって、

前記表示制御手段は、前記抽選手段の抽選結果が前記第 1 特定結果及び前記第 2 特定結果であって、前記停止操作手段に第 1 特定操作がなされた場合、前記第 1 特定絵柄が前記有効位置に停止し得るように前記各循環表示手段を表示制御し、前記抽選手段の抽選結果が前記第 1 特定結果及び前記第 2 特定結果であって、前記停止操作手段に第 2 特定操作がなされた場合、前記第 2 特定絵柄が前記有効位置に停止し得るように前記各循環表示手段を表示制御し、

前記各終了条件設定手段は、前記開始決定手段が前記絵柄の循環表示を開始させると決定した決定タイミングに基づいて、対応する記憶手段から前記終了情報を選択し、

20

前記第 2 記憶手段は、前記終了情報として、第 1 回数の遊技を実行することが期待できる第 1 終了情報と、前記第 1 回数より多い第 2 回数の遊技を実行することが期待できる第 2 終了情報と、を有し、前記第 1 記憶手段は、前記終了情報として、前記第 1 回数より多く前記第 2 回数より少ない第 3 回数の遊技を実行することが期待できる第 3 終了情報と、前記第 3 回数より多く前記第 2 回数より少ない第 4 回数の遊技を実行することが期待できる第 4 終了情報と、を有し、

前記第 1 特定遊技状態に移行した場合と、前記第 2 特定遊技状態に移行した場合と、で対応する特定遊技状態において実行可能な遊技回数が異なることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

30

【0001】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

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

40

【0003】

また、遊技者に有利な遊技状態として、BB入賞が成立すると移行するBB状態の他に、再遊技に当選する確率が通常状態より高くなるリプレイタイム（以下、「RT」と言う

50

）状態を備えたスロットマシンがある。ＲＴ状態では、再遊技当選確率が高くなる結果として再遊技入賞の成立する確率が高くなり、通常状態と比してメダルの減少を抑制しつつ遊技を行うことができる。かかるＲＴ状態は、例えばＢＢ状態終了後等の所定の開始条件が成立した場合に移行し、所定回数のゲームが行われること等の終了条件が成立した場合に終了することが一般的である（例えば特許文献１参照）。

【０００４】

【特許文献１】特開２００２－２０４８５４号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

10

しかしながら、かかる構成においては、遊技者が遊技に積極参加できる度合いが低く、遊技が単調化する可能性を懸念するに至った。

【０００６】

なお、以上の問題は、通常状態より遊技者に有利となるＲＴ状態等の特定遊技状態を備えたスロットマシンに限らず、通常状態より遊技者に不利となる特定遊技状態を備えたスロットマシンにも該当する問題である。また、上記例示したようなスロットマシンに限らず、複数種の絵柄を変動表示させ、その後の停止操作手段の操作に基づいて変動表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

【０００７】

本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の単調化を抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

20

【課題を解決するための手段】

【０００８】

請求項１に記載の発明では、複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、前記絵柄の循環表示を開始させると決定する開始決定手段と、前記開始決定手段の決定結果に基づいて抽選を行う抽選手段と、前記各循環表示手段の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、前記開始決定手段の決定結果に基づいて前記各循環表示手段の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて対応する循環表示手段の循環表示を停止させるように、前記各循環表示手段を表示制御する表示制御手段と、前記抽選手段の抽選結果が当選であって、当選結果と対応する当選絵柄が有効位置に停止した場合、遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備えた遊技機において、遊技状態に基づいて前記抽選に用いる抽選情報を設定する抽選情報設定手段と、前記抽選手段の抽選結果が第１特定結果であって第１特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態を第１特定遊技状態に移行させる第１特定遊技状態移行手段と、前記第１特定遊技状態の終了条件を定める終了情報を予め複数記憶する第１記憶手段と、前記第１特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基づいて、前記第１記憶手段から前記終了情報を選択し、前記第１特定遊技状態の終了条件を定める第１終了条件設定手段と、前記抽選手段の抽選結果が第２特定結果であって第２特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態を第２特定遊技状態に移行させる第２特定遊技状態移行手段と、前記第２特定遊技状態の終了条件を定める終了情報を予め複数記憶する第２記憶手段と、前記第２特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基づいて、前記第２記憶手段から前記終了情報を選択し、前記第２特定遊技状態の終了条件を定める第２終了条件設定手段とを備え、前記抽選情報設定手段は、１遊技回で前記第１特定結果及び前記第２特定結果となる特定抽選情報を設定可能であって、前記表示制御手段は、前記抽選手段の抽選結果が前記第１特定結果及び前記第２特定結果であって、前記停止操作手段に第１特定操作がなされた場合、前記第１特定絵柄が前記有効位置に停止し得るように前記各循環表示手段を表示制御し、前記抽選手段の抽選結果が前記第１特定結果及び前記第２特定結果であって、前記停止操作手段に第２特定操作がなされた場合、前記第２特定絵柄が前記有効位置に停止し得るように前記各循環表示手段を表示制御し、前記各終了条件設定手段は、前記開始決定手段が前記絵柄の循環表示を開始させると決定した決定タイミングに基づいて、対応する

30

40

50

記憶手段から前記終了情報を選択し、前記第 2 記憶手段は、前記終了情報として、第 1 回数の遊技を実行することが期待できる第 1 終了情報と、前記第 1 回数より多い第 2 回数の遊技を実行することが期待できる第 2 終了情報と、を有し、前記第 1 記憶手段は、前記終了情報として、前記第 1 回数より多く前記第 2 回数より少ない第 3 回数の遊技を実行することが期待できる第 3 終了情報と、前記第 3 回数より多く前記第 2 回数より少ない第 4 回数の遊技を実行することが期待できる第 4 終了情報と、を有し、前記第 1 特定遊技状態に移行した場合と、前記第 2 特定遊技状態に移行した場合と、で対応する特定遊技状態において実行可能な遊技回数が異なることを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0010】

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

【0011】

手段 1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R ）と、

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

前記開始決定手段の決定結果に基づいて抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能 S 2 0 8 ）と、

前記各循環表示手段の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 ）と、

前記開始決定手段の決定結果に基づいて前記各循環表示手段の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて対応する循環表示手段の循環表示を停止させるように、前記各循環表示手段を表示制御する表示制御手段（主制御装置 1 0 1 のスベリテーブル設定処理機能及びリール制御処理機能）と、

前記抽選手段の抽選結果が当選であって、当選結果と対応する当選絵柄（当選図柄の組合せ）が有効位置（有効ライン）に停止した場合、遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 0 1 の払出判定処理 S 4 1 0、メダル払出処理 S 2 1 0、R T 状態処理 S 2 1 1、B B 状態処理 S 2 1 2 ）と

を備えた遊技機において、

遊技状態に基づいて前記抽選に用いる抽選情報（抽選テーブル）を設定する抽選情報設定手段（主制御装置 1 0 1 の抽選テーブル選択処理機能 S 3 0 2 ）と、

前記抽選手段の抽選結果が第 1 特定結果（第 2 特典当選）であって第 1 特定絵柄（第 2 特典図柄の組合せ）が前記有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態を第 1 特定遊技状態（R T 状態）に移行させる第 1 特定遊技状態移行手段（主制御装置 1 0 1 の R T 開始処理機能 S 8 0 7 ）と、

前記第 1 特定遊技状態の終了条件を定める終了情報（残ゲーム数情報としての 5 0 及び 3 0 0 ）を予め記憶する第 1 記憶手段（主制御装置 1 0 1 の R O M 1 0 5 ）と、

前記抽選手段の抽選結果が第 2 特定結果（第 1 特典当選）であって第 2 特定絵柄（第 1 特典図柄の組合せ）が前記有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態を第 2 特定遊技状態（R T 状態）に移行させる第 2 特定遊技状態移行手段（主制御装置 1 0 1 の R T 開始処理機能 S 8 0 2 ）と、

前記第 2 特定遊技状態の終了条件を定める終了情報（残ゲーム数情報としての 1 及び 1 0 0 0 ）を予め複数記憶する第 2 記憶手段（主制御装置 1 0 1 の R O M 1 0 5 ）と、

前記第 2 特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基づいて、前記第 2 記憶手段から前

10

20

30

40

50

記終了情報を選択し、前記第2特定遊技状態の終了条件を定める終了条件設定手段（主制御装置101の第1条件設定処理機能S803～S805）とを備え、

前記抽選情報設定手段は、1遊技回で前記第1特定結果及び前記第2特定結果となる特定抽選情報（複数当選役を備えた第1抽選テーブル）を設定可能であって、

前記表示制御手段は、前記抽選手段の抽選結果が前記第1特定結果及び前記第2特定結果であって、前記停止操作手段に第1特定操作（5番～10番の図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ44を操作すること）がなされた場合、前記第1特定絵柄が前記有効位置に停止し得るように前記各循環表示手段を表示制御し、前記抽選手段の抽選結果が前記第1特定結果及び前記第2特定結果であって、前記停止操作手段に第2特定操作（19番～4番の図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ44を操作すること）がなされた場合、前記第2特定絵柄が前記有効位置に停止し得るように前記各循環表示手段を表示制御することを特徴とする遊技機。

10

本手段によれば、第1特定結果であって第1特定絵柄が有効位置に停止したことに基いて、遊技状態が第1特定遊技状態に移行し、第2特定結果であって第2特定絵柄が有効位置に停止したことに基いて、遊技状態が第2特定遊技状態に移行する。また、第2特定遊技状態の終了条件は、第2記憶手段から選択された終了情報により定められる。かかる構成とすることにより、第2特定遊技状態の終了条件を変化させることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

また、第2特定遊技状態に移行した場合には、遊技者の意図しない終了条件が定められる可能性がある。そこで、1遊技回で第1特定結果及び第2特定結果となる機会が生じる構成とし、かかる状況下で停止操作手段に第1特定操作がなされた場合には、第1特定絵柄が有効位置に停止し得るように各循環表示手段を表示制御し、停止操作手段に第2特定操作がなされた場合には、第2特定絵柄が有効位置に停止し得るように各循環表示手段を表示制御する構成とした。かかる構成とすることにより、第1特定結果及び第2特定結果となっている状況において、遊技者に、例えば所持している遊技媒体数やその後に遊技を継続して行うことが可能な遊技回数等を考慮させた上で、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態のいずれに移行させるのかを選択させることが可能となる。また、第1特定結果及び第2特定結果となっている状況において、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態のいずれに移行させるのかを、いずれの特定操作を実行するのかを通じて遊技者に選択させることが可能となる。以上の結果、遊技者を遊技に積極参加させるとともに、特定遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

20

30

【0012】

手段2．上記手段1において、前記第1特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基いて前記第1特定遊技状態の終了条件を定める第2終了条件設定手段を備え、前記第2終了条件設定手段は、前記第1記憶手段に記憶された終了情報の全てを用いて前記終了条件を定めることを特徴とする遊技機。

【0013】

本手段によれば、第1特定遊技状態の終了条件は、第1記憶手段に記憶された終了情報の全てを用いて定められるため、変化しない。かかる構成とすることにより、第1特定結果及び第2特定結果となっている状況において、終了条件が変化しない第1特定遊技状態に移行させるべく停止操作手段を第1特定操作するか、終了条件が変化する第2特定遊技状態に移行させるべく停止操作手段を第2特定操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

40

【0014】

手段3．上記手段1において、前記第1特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基いて前記第1特定遊技状態の終了条件を定める第2終了条件設定手段を備え、前記第2終了条件設定手段は、選択することなく前記第1記憶手段に記憶された終了情報を用いて前記終了条件を定めることを特徴とする遊技機。

【0015】

50

本手段によれば、第1特定遊技状態の終了条件は、選択することなく第1記憶手段に記憶された終了情報を用いて定められるため、変化しない。かかる構成とすることにより、第1特定結果及び第2特定結果となっている状況において、終了条件が変化しない第1特定遊技状態に移行させるべく停止操作手段を第1特定操作するか、終了条件が変化しない第2特定遊技状態に移行させるべく停止操作手段を第2特定操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【0016】

手段4．上記手段2又は手段3において、前記第2記憶手段は、前記終了情報として、前記第1特定遊技状態に移行した場合に実行することを期待できる遊技回数より少ない第1回数の遊技を実行することが期待できる第1終了情報(1)と、前記遊技回数より多い第2回数の遊技を実行することが期待できる第2終了情報(1000)と、を有することを特徴とする遊技機。

10

【0017】

本手段によれば、第2特定遊技状態に移行させた場合には、第1特定遊技状態に移行させた場合よりも多くの回数の遊技を第2特定遊技状態下で実行することが期待できる場合と、期待できない場合と、が生じる。かかる構成とすることにより、いずれの特定操作を実行するかを選択をより強く促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0018】

手段5．上記手段4において、前記終了条件設定手段は、前記第2終了情報よりも高い頻度で前記第1終了情報を選択することを特徴とする遊技機。

20

【0019】

本手段によれば、第2特定遊技状態に移行させた場合には、第1特定遊技状態に移行させた場合よりも多い第2回数の遊技を第2特定遊技状態下で実行できる可能性よりも、第1特定遊技状態に移行させた場合よりも少ない第1回数の遊技しか第2特定遊技状態下で実行できない可能性の方が高い。かかる構成とすることにより、第1回数の遊技しか実行できない危険を冒してでも第2回数の遊技を実行できることを期待して第2特定遊技状態に移行させるか、危険を冒すことなく第1特定遊技状態に移行させるか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【0020】

30

手段6．上記手段1において、前記第1記憶手段には、前記終了情報を予め複数記憶させるとともに、前記第1特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基づいて、前記第1記憶手段から前記終了情報を選択し、前記第1特定遊技状態の終了条件を定める第2終了条件設定手段(主制御装置101の第1条件設定処理機能S808～S810)を設けたことを特徴とする遊技機。

【0021】

本手段によれば、第2特定遊技状態の終了条件に加えて、第1特定遊技状態の終了条件も変化する。かかる構成とすることにより、遊技者にいずれの特定遊技状態に移行させるのかを特定操作を通じて選択させつつ、特定遊技状態の終了条件を変化させることが可能となり、遊技が単調化することを好適に抑制することが可能となる。

40

【0022】

手段7．上記手段6において、前記第2記憶手段は、前記終了情報として、第1回数(1)の遊技を実行することが期待できる第1終了情報(1)と、前記第1回数より多い第2回数(1000)の遊技を実行することが期待できる第2終了情報(1000)と、を有し、前記第1記憶手段は、前記終了情報として、前記第1回数より多く前記第2回数より少ない第3回数(50)の遊技を実行することが期待できる第3終了情報と、前記第3回数より多く前記第2回数より少ない第4回数(300)の遊技を実行することが期待できる第4終了情報(300)と、を有することを特徴とする遊技機。

【0023】

本手段によれば、第1特定遊技状態に移行させた場合には、第3回数の遊技を実行する

50

ことが期待できる場合と、第3回数より多い第4回数の遊技を実行することが期待できる場合と、がある。また、第2特定遊技状態に移行させた場合には、第4回数よりも多い第2回数の遊技を実行することが期待できる場合と、第3回数よりも少ない第1回数の遊技を実行することが期待できる場合と、がある。つまり、第2特定遊技状態に移行させた場合には、第1特定遊技状態に移行させた場合よりも多い回数の遊技を第2特定遊技状態下で実行できる可能性がある一方、第1特定遊技状態に移行させた場合よりも少ない回数の遊技しか第2特定遊技状態下で実行できない可能性もある。かかる構成とすることにより、遊技者に、例えば所持している遊技媒体数やその後に遊技を継続して行うことが可能な遊技回数等を考慮させた上で、いずれの特定操作を実行するかを選択をより強く促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

10

【0024】

手段8．上記手段7において、前記終了条件設定手段は、前記第2終了情報よりも高い頻度で前記第1終了情報を選択することを特徴とする遊技機。

【0025】

本手段によれば、第2特定遊技状態に移行させた場合には、第1特定遊技状態に移行させた場合よりも多い第2回数の遊技を第2特定遊技状態下で実行できる可能性よりも、第1特定遊技状態に移行させた場合よりも少ない第1回数の遊技しか第2特定遊技状態下で実行できない可能性の方が高い。かかる構成とすることにより、第1回数の遊技しか実行できない危険を冒してでも第2回数の遊技を実行できることを期待して第2特定遊技状態に移行させるか、危険を冒すことなく第1特定遊技状態に移行させるか、を遊技者に選択させることが可能となる。

20

【0026】

手段9．上記手段1乃至手段8のいずれかにおいて、前記終了条件設定手段は、前記開始決定手段が前記絵柄の循環表示を開始させると決定した決定タイミングに基づいて、前記第2記憶手段から前記終了情報を選択することを特徴とする遊技機。

【0027】

本手段によれば、終了情報の選択は、開始決定手段が絵柄の循環表示を開始させると決定した決定タイミングに基づいて行われる。かかる構成とすることにより、終了情報の選択に遊技者を関与させることが可能となり、遊技の開始段階から終了段階まで遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

30

【0028】

手段10．上記手段1乃至手段9のいずれかにおいて、前記終了条件設定手段は、前記第1特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、前記第2特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、がほぼ等しくなるように前記終了情報を選択することを特徴とする遊技機。

【0029】

本手段によれば、第2特定遊技状態に移行させた場合には、第1特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、第2特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、がほぼ等しくなるように終了情報が選択される。かかる構成とすることにより、いずれの特定遊技状態に移行させるのかを遊技者が選択可能とすることで各特定遊技状態における遊技を堪能させることが可能なものとしつつ、特定遊技状態の終了条件が変化する意図が希薄化することを抑制することが可能となる。すなわち、第1特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、第2特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、の間に差異を設けた場合、特段の事情がない限りは、遊技者の有利度合いが大きくなることが期待できる側の特定遊技状態に移行させると想定されるからである。

40

【0030】

なお、「ほぼ等しい」とは、第1特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、第2特定遊技状態下で遊技を実行することが期待できる平均遊技回数と、の差が1以下となることを言う。また、「第2特定遊技状態下で遊技を実行することが期

50

待できる平均遊技回数」とは、第1終了情報が選択される確率と、第1終了情報が選択された場合に第2特定遊技状態下で実行することが期待できる遊技回数と、を乗算するとともに、第2終了情報が選択される確率と、第2終了情報が選択された場合に第2特定遊技状態下で実行することが期待できる遊技回数と、を乗算し、これら乗算結果を加算することで導出することができる値である。

【0031】

手段11．上記手段10において、前記抽選情報設定手段は、前記第1特定遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、前記第2特定遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、がほぼ等しくなるように前記各遊技状態における抽選情報を設定することを特徴とする遊技機。

10

【0032】

本手段によれば、第1特定遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、第2特定遊技状態下で遊技が実行された場合における遊技媒体の使用数に対する遊技媒体の付与数の割合の期待値と、がほぼ等しくなるように各遊技状態における抽選情報が設定される。かかる構成とすることにより、いずれかの特定遊技状態に移行させてから終了させるまでの遊技を1回行った場合においては、いずれの特定遊技状態に移行させたかによって有利度合いに差異が生じる構成としつつ、前記遊技を繰り返し行った場合においては、有利度合いに差異が生じない構成とすることが可能となる。

20

【0033】

手段12．上記手段1乃至手段11のいずれかにおいて、前記各循環表示手段のうち規定の循環表示手段(右リール32R)には、前記第1特定絵柄を形成する第1形成絵柄(「青7」図柄)を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には前記第2特定絵柄を形成する第2形成絵柄(「赤7」図柄)が前記有効位置に到達せず、前記第2形成絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には前記第1形成絵柄が前記有効位置に到達しないよう、前記第1形成絵柄と前記第2形成絵柄を離間して配置したことを特徴とする遊技機。

【0034】

30

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

40

【0035】

手段13．上記手段12において、前記第1特定操作とは、前記規定の循環表示手段と対応する停止操作手段が前記第1形成絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで操作されることであり、前記第2特定操作とは、前記規定の循環表示手段と対応する停止操作手段が前記第2形成絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで操作されることを特徴とする遊技機。

50

【 0 0 3 6 】

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

10

【 0 0 3 7 】

手段 1 4 . 上記手段 1 2 又は手段 1 3 において、前記規定の循環表示手段は 1 つであって、他の循環表示手段（左リール 3 2 L , 中リール 3 2 M ）には、対応する停止操作手段の操作タイミングに関わらず前記第 1 形成絵柄及び前記第 2 形成絵柄を前記有効位置に到達させることができるように、前記第 1 形成絵柄と前記第 2 形成絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

20

【 0 0 3 8 】

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

30

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

手段 1 5 . 上記手段 1 2 乃至手段 1 4 のいずれかにおいて、前記規定の循環表示手段には、当該規定の循環表示手段と対応する停止操作手段の操作タイミングに関わらず、前記第 1 形成絵柄又は前記第 2 形成絵柄を前記有効位置に停止させることが可能となるように、前記第 1 形成絵柄と前記第 2 形成絵柄とを配置したことを特徴とする遊技機。

40

【 0 0 4 1 】

本手段によれば、規定の循環表示手段には、規定の循環表示手段と対応する停止操作手段の操作タイミングに関わらず、第 1 形成絵柄又は第 2 形成絵柄を有効位置に停止させることが可能となるように、第 1 形成絵柄と第 2 形成絵柄とが配置されている。かかる構成とすることにより、抽選手段の抽選結果が第 1 特定結果及び第 2 特定結果である状況において、規定の循環表示手段を停止させる際に必ず第 1 形成絵柄と第 2 形成絵柄のいずれかを遊技者に選択させることが可能となる。また特に、本構成を手段 1 3 に適用した場合には、抽選手段の抽選結果が第 1 特定結果及び第 2 特定結果である状況において、第 1 特定絵柄と第 2 特定絵柄のいずれもが有効位置に停止しないことを回避することができる。こ

50

の結果、所定の絵柄を狙って停止操作手段を操作する遊技者の技量に関わらず、特定遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

【 0 0 4 2 】

手段 1 6 . 上記手段 1 乃至手段 1 5 のいずれかにおいて、前記第 1 記憶手段及び前記第 2 記憶手段は、互いに異なる終了情報を有することを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 3 】

本手段によれば、いずれの特定遊技状態に移行させるかによって終了条件が変化するため、遊技が単調化することを好適に抑制することが可能となる。

【 0 0 4 4 】

手段 1 7 . 複数種の絵柄 (図柄) を循環表示させる複数の循環表示手段 (リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R) と、

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

前記開始決定手段の決定結果に基づいて抽選を行う抽選手段 (主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能 S 2 0 8) と、

前記各循環表示手段の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段 (ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4) と、

前記開始決定手段の決定結果に基づいて前記各循環表示手段の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて対応する循環表示手段の循環表示を停止させるように、前記各循環表示手段を表示制御する表示制御手段 (主制御装置 1 0 1 のスベリテーブル設定処理機能及びリール制御処理機能) と、

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

遊技状態に基づいて前記抽選に用いる抽選情報 (抽選テーブル) を設定する抽選情報設定手段 (主制御装置 1 0 1 の抽選テーブル選択処理機能 S 3 0 2) と、

前記抽選手段の抽選結果が第 1 特定結果 (第 2 特典当選) であって第 1 特定絵柄 (第 2 特典図柄の組合せ) が前記有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態を第 1 特定遊技状態 (R T 状態) に移行させる第 1 特定遊技状態移行手段 (主制御装置 1 0 1 の R T 開始処理機能 S 8 0 7) と、

前記第 1 特定遊技状態の終了条件を定める終了情報 (残ゲーム数情報としての 5 0 及び 3 0 0) を予め記憶する第 1 記憶手段 (主制御装置 1 0 1 の R O M 1 0 5) と、

前記抽選手段の抽選結果が第 2 特定結果 (第 1 特典当選) であって第 2 特定絵柄 (第 1 特典図柄の組合せ) が前記有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態を第 2 特定遊技状態 (R T 状態) に移行させる第 2 特定遊技状態移行手段 (主制御装置 1 0 1 の R T 開始処理機能 S 8 0 2) と、

前記第 2 特定遊技状態の終了条件を定める終了情報 (残ゲーム数情報としての 1 及び 1 0 0 0) を予め複数記憶する第 2 記憶手段 (主制御装置 1 0 1 の R O M 1 0 5) と、

前記第 2 特定絵柄が前記有効位置に停止したことに基づいて、前記第 2 記憶手段から前記終了情報を選択し、前記第 2 特定遊技状態の終了条件を定める終了条件設定手段 (主制御装置 1 0 1 の第 1 条件設定処理機能 S 8 0 3 ~ S 8 0 5) とを備え、

前記表示制御手段は、前記抽選手段の抽選結果が前記第 1 特定結果である場合、前記停止操作手段に第 1 特定操作 (5 番 ~ 1 0 番の図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 を操作すること) がなされると、前記第 1 特定絵柄が前記有効位置に停止し得るように前記各循環表示手段を表示制御し、前記停止操作手段に前記第 1 特定操作以外の操作がなされると、前記第 1 特定絵柄が前記有効位置に停止しないように前記各循環表示手段を表示制御し、前記抽選手段の抽選結果が前記第 2 特定結果である場合、前記停

10

20

30

40

50

止操作手段に第2特定操作(19番~4番の図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ44を操作すること)がなされると、前記第2特定絵柄が前記有効位置に停止し得るように前記各循環表示手段を表示制御し、前記停止操作手段に前記第2特定操作以外の操作がなされると、前記第2特定絵柄が前記有効位置に停止しないように前記各循環表示手段を表示制御することを特徴とする遊技機。

【0045】

本手段によれば、第1特定結果であって第1特定絵柄が有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態が第1特定遊技状態に移行し、第2特定結果であって第2特定絵柄が有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態が第2特定遊技状態に移行する。また、第2特定遊技状態の終了条件は、第2記憶手段から選択された終了情報により定められる。かかる構成とすることにより、第2特定遊技状態の終了条件を変化させることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

10

【0046】

また、第2特定遊技状態に移行した場合には、遊技者の意図しない終了条件が定められる可能性がある。そこで、抽選手段の抽選結果が第1特定結果である場合には、停止操作手段に第1特定操作がなされると、第1特定絵柄が有効位置に停止し得るように各循環表示手段を表示制御し、第1特定操作以外の操作がなされると、第1特定絵柄が有効位置に停止しないように各循環表示手段を表示制御し、抽選手段の抽選結果が第2特定結果である場合には、停止操作手段に第2特定操作がなされると、第2特定絵柄が有効位置に停止し得るように各循環表示手段を表示制御し、第2特定操作以外の操作がなされると、第2特定絵柄が有効位置に停止しないように各循環表示手段を表示制御する構成とした。かかる構成とすることにより、第1特定結果又は第2特定結果となっている状況において、遊技者に、例えば所持している遊技媒体数やその後に遊技を継続して行うことが可能な遊技回数等を考慮させた上で、対応する特定遊技状態に移行させるのか否かを選択させることが可能となる。また、第1特定結果又は第2特定結果となっている状況において、対応する特定遊技状態に移行させるのか否かを、対応する特定操作を実行するのか否かを通じて遊技者に選択させることが可能となる。以上の結果、遊技者を遊技に積極参加させるとともに、特定遊技状態下における遊技を堪能させることが可能となる。

20

【0047】

なお、本手段に上記手段2乃至手段16のいずれかの構成を適用しても良く、かかる場合には相乗効果を奏することが期待できる。

30

【0048】

手段18、複数種の絵柄(図柄)を循環表示させる複数の循環表示手段(リール32L、32M、32R)と、

前記絵柄の循環表示を開始させると決定する開始決定手段(主制御装置101の開始指令判定処理機能S206)と、

前記開始決定手段の決定結果に基づいて抽選を行う抽選手段(主制御装置101の抽選処理機能S208)と、

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

40

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

前記抽選手段の抽選結果が当選であって、当選結果と対応する当選絵柄(当選図柄の組合せ)が有効位置(有効ライン)に停止した場合、遊技者に特典を付与する特典付与手段(主制御装置101の払出判定処理S410、メダル払出処理S210、RT状態処理S211、BB状態処理S212)と

を備えた遊技機において、

前記抽選手段の抽選結果が特定結果(第2特典当選)であって特定絵柄(第2特典図柄

50

の組合せ)が前記有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態を特定遊技状態(300ゲームのRT状態)に移行させるか否かを選択する選択手段(主制御装置101の第1条件設定処理機能S808~S810)と、

前記選択手段が前記特定遊技状態に移行させることを選択した場合、遊技状態を前記特定遊技状態に移行させる特定遊技状態移行手段(主制御装置101のRT開始処理機能S807、S810)と

を備え、

前記表示制御手段は、前記抽選手段の抽選結果が前記特定結果である場合、前記停止操作手段に特定操作(5番~10番の図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ44を操作すること)がなされると、前記特定絵柄が前記有効位置に停止し得るように前記各循環表示手段を表示制御し、前記停止操作手段に前記特定操作以外の操作がなされると、前記特定絵柄が前記有効位置に停止しないように前記各循環表示手段を表示制御することを特徴とする遊技機。

【0049】

本手段によれば、特定結果であって特定絵柄が有効位置に停止したことに基づいて、遊技状態を特定遊技状態に移行させるか否かが選択される。また、抽選手段の抽選結果が特定結果である場合には、停止操作手段に特定操作がなされると、特定絵柄が有効位置に停止し得るように各循環表示手段が表示制御され、特定操作以外の操作がなされると、特定絵柄が有効位置に停止しないように各循環表示手段が表示制御される。かかる構成とすることにより、特定結果となっている状況において、遊技者に、例えば所持している遊技媒体数やその後に遊技を継続して行うことが可能な遊技回数等を考慮させた上で、特定操作を実行するの否かを通じて特定遊技状態に移行させるの否かを選択させることが可能となる。故に、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【0050】

なお、本手段に上記手段2乃至手段16のいずれかの構成を適宜整合を取った上で適用しても良く、かかる場合には相乗効果を奏することが期待できる。

【0051】

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。

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

ここで、リールユニット 31 の構成を簡単に説明する。

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

図 6 には、左リール 32 L, 中リール 32 M, 右リール 32 R の図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール 32 L, 32 M, 32 R には、それぞれ 21 個の図柄が一行に配置されている。また、各リール 32 L, 32 M, 32 R に対応して番号が 0 ~ 20 まで付されているが、これら番号は主制御装置 101 が表示窓 26 L, 26 M, 26 R から視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール 32 L, 32 M, 32 R に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用し

10

20

30

40

50

て説明する。

【0061】

図柄としては、「星」図柄（例えば、左リール32Lの20番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの19番目）、「青年」図柄（例えば、左リール32Lの18番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール32Lの17番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール32Lの16番目）、「白7」図柄（例えば、左リール32Lの15番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール32Lの14番目）、「赤7」図柄（例えば、左リール32Lの3番目）、「青7」図柄（例えば、右リール32Rの10番目）の9種類がある。そして、図6に示すように、各リール32L, 32M, 32Rにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

10

【0062】

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

【0063】

本スロットマシン10では、これら9個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に3本、斜め方向へたすき掛けに2本、計5本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図7に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール32L, 32M, 32Rの上段図柄を結んだ上ラインL1と、各リール32L, 32M, 32Rの中段図柄を結んだ中ラインL2と、各リール32L, 32M, 32Rの下段図柄を結んだ下ラインL3と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール32Lの上段図柄, 中リール32Mの中段図柄, 右リール32Rの下段図柄を結んだ右下がりラインL4と、左リール32Lの下段図柄, 中リール32Mの中段図柄, 右リール32Rの上段図柄を結んだ右上がりラインL5と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

20

【0064】

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。

30

【0065】

メダル払出が行われる小役入賞としては、ベル入賞と、スイカ入賞と、1枚役入賞と、チェリー入賞とがある。各リール32L, 32M, 32Rの「ベル」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、ベル入賞として8枚のメダル払出が行われ、各リール32L, 32M, 32Rの「スイカ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、スイカ入賞として6枚のメダル払出が行われ、有効ライン上に左から順に「赤7」図柄, 「青年」図柄, 「白7」図柄と並んで停止した場合、1枚役入賞として1枚のメダル払出が行われる。また、左リール32Lの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合、チェリー入賞として2枚のメダル払出が行われる。すなわち、チェリー入賞の場合には、中リール32Mと右リール32Rについて、有効ライン上に停止する図柄がどのような図柄であっても良い。換言すれば、左リール32Lの「チェリー」図柄と、中リール32M及び右リール32Rの任意の図柄との組合せが有効ライン上に停止した場合、チェリー入賞が成立するとも言える。したがって、左リール32Lの複数の有効ラインが重なる位置（具体的には上段と下段）に「チェリー」図柄が停止した場合には、各有効ライン上にてチェリー入賞が成立することとなり、結果として4（ $= 2 \times 2$ ）枚のメダル払出が行われる。本実施の形態では、左リール32Lの「チェリー」図柄が上段又は下段に停止してチェリー入賞が成立するようになっているため、チェリー入賞が成立した場合には4枚のメダル払出が行われる。

40

【0066】

50

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、ＢＢ入賞がある。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「赤７」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、ＢＢ入賞として遊技状態がビッグボーナス状態（以下、「ＢＢ状態」と言う。）に移行する。

【００６７】

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４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、再遊技入賞として、メダル払出や遊技状態の移行は行われないものの、メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される。

【００６８】

また、再遊技の特典と状態移行の特典とが共に付与される入賞としては、第１特典入賞と、第２特典入賞と、第３特典入賞とがある。有効ライン上に左から順に「リプレイ」図柄，「リプレイ」図柄，「赤７」図柄と並んで停止した場合には、第１特典入賞となり、「リプレイ」図柄，「リプレイ」図柄，「青７」図柄と並んで停止した場合には、第２特典入賞となり、「リプレイ」図柄，「リプレイ」図柄，「白７」図柄と並んで停止した場合には、第３特典入賞となる。第１～第３特典入賞のいずれかが成立した場合には、再遊技の特典が付与されると共に遊技状態がリプレイタイム状態（以下、「ＲＴ状態」と言う。）に移行する。

10

【００６９】

なお以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せとも言う。例えば、第１特典図柄の組合せとは、第１特典入賞となる図柄の組合せ、すなわち「リプレイ」図柄，「リプレイ」図柄，「赤７」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄を入賞図柄とも言う。例えば、第１特典図柄とは、左リール３２Ｌ及び中リール３２Ｍにおいては「リプレイ」図柄であり、右リール３２Ｒにおいては「赤７」図柄である。

20

【００７０】

遊技パネル２５の下方左側には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させるために操作されるスタートレバー４１が設けられている。スタートレバー４１はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。所定数のメダルが投入されている状態でスタートレバー４１を操作された場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始するようになっている。

30

【００７１】

スタートレバー４１の右側には、回転している各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ４２～４４が設けられている。各ストップスイッチ４２～４４は、停止対象となるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応する表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの直下にそれぞれ配置されている。すなわち、左ストップスイッチ４２が操作された場合には左リール３２Ｌの回転が停止し、中ストップスイッチ４３が操作された場合には中リール３２Ｍの回転が停止し、右ストップスイッチ４４が操作された場合には右リール３２Ｒの回転が停止する。ストップスイッチ４２～４４はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

40

【００７２】

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

【００７３】

メダル投入口４５から投入されたメダルは、前面扉１２の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクト４６によって貯留用通路４７か排出用通路４８のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セレクト４６にはメダル通路切替ソレノイド４６ａが設けられており、

50

そのメダル通路切替ソレノイド 4 6 a の非励磁時にはメダルが排出用通路 4 8 側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド 4 6 a の励磁時にはメダルが貯留用通路 4 7 側に導かれるようになっている。貯留用通路 4 7 に導かれたメダルは、筐体 1 1 の内部に収納されたホッパ装置 5 1 へと導かれる。一方、排出用通路 4 8 に導かれたメダルは、前面扉 1 2 の前面下部に設けられたメダル排出口 4 9 からメダル受け皿 5 0 へと導かれ、遊技者に返還される。

【 0 0 7 4 】

ホッパ装置 5 1 は、メダルを貯留する貯留タンク 5 2 と、メダルを遊技者に払い出す払出装置 5 3 とより構成されている。払出装置 5 3 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 4 8 に設けられた開口 4 8 a へメダルを排出し、排出用通路 4 8 を介してメダル受け皿 5 0 へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置 5 1 の右方には、貯留タンク 5 2 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 5 4 が設けられている。ホッパ装置 5 1 の貯留タンク 5 2 内部には、この貯留タンク 5 2 から予備タンク 5 4 へとメダルを排出する誘導プレート 5 2 a が設けられている。したがって、誘導プレート 5 2 a が設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク 5 4 に貯留されることとなる。

【 0 0 7 5 】

メダル投入口 4 5 の下方には、ボタン状の返却スイッチ 5 5 が設けられている。メダル投入口 4 5 に投入されたメダルがセレクト 4 6 内に詰まった状況下で返却スイッチ 5 5 を操作された場合、セレクト 4 6 が機械的に連動して動作され、当該セレクト 4 6 内に詰まったメダルがメダル排出口 4 9 から返却されるようになっている。

【 0 0 7 6 】

表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R の下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に 3 枚投入するための第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 が設けられている。また、第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 の左方には、第 2 クレジット投入スイッチ 5 7 と、第 3 クレジット投入スイッチ 5 8 とが設けられている。第 2 クレジット投入スイッチ 5 7 は仮想メダルを一度に 2 枚投入するためのものであり、第 3 クレジット投入スイッチ 5 8 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 5 6 ~ 5 8 は前記メダル投入口 4 5 とともに遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 4 5 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、遊技媒体を間接入力する間接入力手段を構成するものとも言える。

【 0 0 7 7 】

スタートレバー 4 1 の左方には、精算スイッチ 5 9 が設けられている。すなわち、本スロットマシン 1 0 では、所定の最大値（メダル 5 0 枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算スイッチ 5 9 を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口 4 9 から払い出されるようになっている。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ 5 9 は貯留記憶された遊技媒体を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものとも言える。

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

ここで、メダルのベット数と、有効化される組合せラインとの関係を、図7を用いて説明する。遊技の開始時にメダル投入口45からメダルが投入されるとベットとなる。

【0080】

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

【0081】

なお、4枚以上のメダルがメダル投入口45に投入された場合、そのときに貯留記憶されている仮想メダルが50枚未満であれば、3枚を超える余剰メダルはスロットマシン10内部に貯留され、クレジット表示部60の仮想メダル数が加算表示される。一方、仮想メダル数が50枚のとき又は50枚に達したときには、セレクト46により貯留用通路47から排出用通路48への切替がなされ、メダル排出口49からメダル受け皿50へと余剰メダルが返却される。

10

【0082】

また、仮想メダルが貯留記憶されており、遊技の開始時に第1～第3クレジット投入スイッチ56～58のいずれかが操作された場合にも、仮想メダルが投入されたこととなりベットとなる。なお、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58のいずれかが操作された場合については、投入された仮想メダルの枚数分だけクレジット表示部60に表示されている仮想メダル数が減算されることを除き、メダル投入口45からメダルを投入した場合と同じため、説明を省略する。

20

【0083】

ちなみに、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58のいずれかが操作された場合に投入されるべき仮想メダルが貯留記憶されていない場合、例えばクレジット表示部60の表示が2のときに第1クレジット投入スイッチ56が操作された場合等には、クレジット表示部60の数値が全て減算されて0となり、投入可能な仮想メダル分だけベットされる。

【0084】

前面扉12の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ63と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ64と、遊技者に各種情報を与える補助表示部65とが設けられている。補助表示部65は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール32L、32M、32Rによる遊技を主表示部によるものと考えられることから、本実施形態では補助表示部65と称している。補助表示部65の背面には、上部ランプ63やスピーカ64、補助表示部65を駆動させるための表示制御装置81が設けられている。

30

【0085】

筐体11の内部においてホッパ装置51の左方には、電源ボックス70が設けられている。電源ボックス70は、その内部に電源装置91を収容するとともに、電源スイッチ71やリセットスイッチ72、設定キー挿入孔73などを備えている。電源スイッチ71は、主制御装置101を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ72は、スロットマシン10のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔73は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔73へ挿入してON操作することにより、スロットマシン10の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ72は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン10の当選確率を変更する場合にも操作される。

40

【0086】

リールユニット31の上方には、遊技を統括管理する主制御装置101が筐体11に取

50

り付けられている。

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

10

【 0 0 8 9 】

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

20

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

30

【 0 0 9 2 】

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

40

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

表示制御装置 8 1 は、上部ランプ 6 3 やスピーカ 6 4、補助表示部 6 5 を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるための C P U、R O M、R A M 等が一体化され

50

た基板を備えている。そして、主制御装置 101 からの信号を受け取った上で、表示制御装置 81 が独自に上部ランプ 63、スピーカ 64 及び補助表示部 65 を駆動制御する。したがって、表示制御装置 81 は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置 101 との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。なお、各種表示部 60 ~ 62 も表示制御装置 81 が駆動制御する構成としてもよい。

【0095】

上述した CPU 102 には、この CPU 102 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 105 と、この ROM 105 に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するための RAM 106 の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン 10 において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM 105 と RAM 106 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図 10 以降のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述した ROM 105 に記憶されている。

10

【0096】

RAM 106 は、スロットマシン 10 の電源が遮断された後においても電源装置 91 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっている。RAM 106 には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、役の抽選結果を記憶するための当選フラグ格納エリア 106a、各リール 32L、32M、32R の停止制御を行う場合に用いるスベリテーブルを記憶するためのスベリテーブル格納エリア 106b、BB 状態等の遊技状態を記憶するための状態情報格納エリア 106c 等の他に、バックアップエリアが設けられている。

20

【0097】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（電源スイッチ 71 の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポインタの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ 71 の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電時処理（図 10 参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。

30

【0098】

また、CPU 102 の NMI 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 91b からの停電信号が入力されるように構成されている。そして、電源遮断時には、停電フラグ生成処理としての NMI 割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【0099】

続いて、主制御装置 101 の CPU 102 により実行される各制御処理について説明する。かかる CPU 102 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 1.49 msec 周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI 端子への停電信号の入力に伴い起動される NMI 割込み処理とがある。以下では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理にて行われる通常処理とを図 10 ~ 図 18 のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【0100】

図 10 は、主制御装置 101 で定期的に実行されるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置 101 の CPU 102 により例えば 1.49 msec ごとにタイマ割込みが発生する。

【0101】

まず、ステップ S101 に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使ってい

50

るCPU102内の全レジスタの値をRAM106のバックアップエリアに退避させる。ステップS102では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップS103に進み、停電時処理を実行する。

【0102】

ここで、停電時処理について概略を説明する。

【0103】

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

10

【0104】

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

20

【0105】

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

【0106】

30

すなわち、ステップS104では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップS105では、CPU102自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップS106では、各リール32L, 32M, 32Rを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップS107では、入出力ポート104に接続されたストップ検出センサ42a~44a, 投入メダル検出センサ45a, 払出検出センサ51a等の各種センサ(図9参照)の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップS108では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ演算処理を行う。ステップS109では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板121へ出力するカウンタ処理を行う。

40

【0107】

ステップS110では、後述する抽選結果コマンド等の各種コマンドを表示制御装置81へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップS111では、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61及び払出枚数表示部62にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップS112では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部60~62に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップS113では、入出力ポート104からI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップS114では、先のステップS101にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値

50

をそれぞれCPU102内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップS115にて次回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。

【0108】

次に、遊技に関わる主要な制御を行う通常処理について図11のフローチャートに基づき説明する。

【0109】

先ずステップS201では、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップS202では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置81等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置81等の初期化が終了した場合には、ステップS203～ステップS212に示す遊技管理処理を行う。

10

【0110】

遊技管理処理として、ステップS203では、RAM106に格納された各種遊技情報等のデータ（例えば前回の遊技で用いた乱数値等）をクリアする。その後、ステップS204では開始待ち処理を行う。

【0111】

開始待ち処理では、前回の遊技で再遊技入賞又は第1～第3特典入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。再遊技入賞又は第1～第3特典入賞のいずれかが成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部60に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技でいずれかの再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。再遊技入賞と第1～第3特典入賞のいずれも成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップS107にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン10をエラー状態とすると共にエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ72が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ59が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ59が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ59が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ56～58の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、有効ラインの設定等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ56～58の操作のいずれもなされていない場合には、そのまま開始待ち処理を終了する。

20

30

【0112】

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

40

【0113】

一方、スタートレバー41が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー41が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合にはステップS207に進み、メダル通路切替ソレノイド46aを非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップS208の抽選処理、ステップS209のリール制御処理、ステ

50

ップS 2 1 0のメダル払出処理、ステップS 2 1 1のR T状態処理、ステップS 2 1 2のB B状態処理を順に実行し、ステップS 2 0 3に戻る。

【0 1 1 4】

次に、ステップS 2 0 8の抽選処理について、図1 2のフローチャートに基づき説明する。

【0 1 1 5】

ステップS 3 0 1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1 0では、スタートレバー4 1が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは0 ~ 6 5 5 3 5の乱数を生成しており、C P U 1 0 2は、スタートレバー4 1の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値をR A M 1 0 6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4 1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1 0のハード回路は、スタートレバー4 1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。

【0 1 1 6】

乱数を取得した後、ステップS 3 0 2では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。具体的には、スロットマシン1 0の現在の遊技状態を判別し、遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。本スロットマシン1 0では、大別して通常状態、B B状態、R T準備状態、R T状態の4種類の遊技状態を有しており、各遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。ここで、本スロットマシン1 0では、「設定1」から「設定6」まで6段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔7 3に設定キーを挿入してO N操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップS 3 0 2では、設定状態が「設定1」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定6」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

【0 1 1 7】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図1 3は、「設定3」の通常状態で選択される通常状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、判定すべき役の数と同数のインデックス値I Vが設定されており、各インデックス値I Vには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられると共に、ポイント値P Vが設定されている。すなわち、本スロットマシン1 0における通常状態では、再遊技、ベル、スイカ、チェリー、1枚役、B Bの6種類の役について判定が行われ、第1 ~ 第3特典の3種類の役については判定が行われないようになっている。

【0 1 1 8】

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

【0 1 1 9】

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

【0 1 2 0】

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

10

20

30

40

50

フラグ、チェリー当選フラグ、1枚役当選フラグのいずれかである場合、この当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のS203参照）。一方、当選フラグがBB当選フラグである場合、BB当選フラグはBB入賞が成立したことを条件の1つとしてリセットされる。すなわち、BB当選フラグは、複数回のゲームにわたって有効とされる場合がある。なお、BB当選フラグを持ち越した状態におけるステップS306では、現在のインデックス値IVが1～5であればインデックス値IV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IVが6であればBB当選フラグをセットしない。つまり、BB当選フラグが持ち越されているゲームでは、再遊技、ベル、スイカ、チェリー、1枚役のいずれかに当選した場合には対応する当選フラグをセットする一方、BBに当選した場合にはBB当選フラグをセットしない。

10

【0121】

ステップS305にて判定値DVが65535を超えなかった場合には、インデックス値IVと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップS307にてインデックス値IVを1加算し、続くステップS308ではインデックス値IVと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、1加算されたインデックス値IVが抽選テーブルに設定されたインデックス値IVの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップS304に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップS304では、先の役の当否判定に用いた判定値DV（すなわち現在の判定値DV）に現在のインデックス値IVと対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVとし、ステップS305では、当該判定値DVに基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図13に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、BBの当選確率は約200分の1、再遊技の当選確率は約7.30分の1、ベルの当選確率は約10.9分の1、スイカの当選確率は128分の1、チェリーの当選確率は約73.0分の1、1枚役の当選確率は128分の1である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約1.36分の1である。

20

【0122】

ステップS306にて当選フラグをセットした後、又はステップS308にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップS309にて抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、役の当否判定の結果を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。表示制御装置81は、当該抽選結果コマンドを受信することにより、例えば当選役を示唆すべく上部ランプ63や補助表示部65の駆動制御を実行する。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであって、表示制御装置81に対してコマンドを送信しない。表示制御装置81へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理S110にて行われる。

30

【0123】

そして、ステップS310では、リール停止制御用のスベリテーブル（停止テーブル）を設定するスベリテーブル設定処理を行い、抽選処理を終了する。ここで、スベリテーブルとは、ストップスイッチ42～44が操作されたタイミングからリール32L、32M、32R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42～44が押された際に基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄（到達図柄番号）と、前記基点位置に実際に停止させる停止図柄（停止図柄番号）との関係を導出することが可能な停止データ群である。

40

【0124】

本スロットマシン10では、各リール32L、32M、32Rを停止させる停止態様として、ストップスイッチ42～44が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを1図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との5パターンの停止態様が

50

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

【 0 1 2 5 】

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

10

【 0 1 2 6 】

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

20

【 0 1 2 7 】

さて、スベリテーブル設定処理では、R A M 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットされている当選フラグを確認し、セットされている当選フラグと一義的に対応するスベリテーブルを、R A M 1 0 6 のスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットする。このとき、本スロットマシン 1 0 では、左リール 3 2 L の当選役と対応する図柄 (以下、「当選図柄」と言う。) が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R の当選図柄が中段に停止するように設定されたスベリテーブルをセットする。ここで、左リール 3 2 L の当選図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定されたスベリテーブルをセットするのは、一般的に左リール 3 2 L 中リール 3 2 M 右リール 3 2 R の順に回転を停止させるべくストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されることを考慮し、停止出目を多様化させるためである。

30

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

40

50

イ」図柄が下段に到達した際に中ストップスイッチ４３が操作された場合、中リール３２Ｍをそのまま停止させればこの「リプレイ」図柄を下段に停止させることができ、中リール３２Ｍを３図柄分滑らせた後に停止させれば６番の「リプレイ」図柄を上段に停止させることができ、中リール３２Ｍを４図柄分滑らせた後に停止させれば６番の「リプレイ」図柄を中段に停止させることができる。

【０１３０】

一方、「スイカ」図柄は、同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに配置されていない。このため、例えば左リール３２Ｌの３番の「赤７」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ４２が操作された場合、仮に左リール３２Ｌを４図柄分滑らせても「スイカ」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。したがって、スイカに当選し、「スイカ」図柄が有効ライン上に停止するように設定されたスベリテーブルがセットされた場合であっても、ストップスイッチ４２～４４の操作されたタイミングによっては「スイカ」図柄が有効ライン上に停止せず、スイカ入賞が成立しない所謂取りこぼしが発生する場合がある。本スロットマシン１０では、かかる「スイカ」図柄の他、「赤７」図柄についても５図柄以上離れた区間が形成されるようにして各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに配置されている。また、左リール３２Ｌにおいては、「チェリー」図柄が５図柄以上離れた区間を形成するようにして配置されており、中リール３２Ｍにおいては、「青年」図柄が５図柄以上離れた区間を形成するようにして配置されており、右リール３２Ｒにおいては、「ベル」図柄と「白７」図柄のそれぞれが５図柄以上離れた区間を形成するようにして配置されている。このため、ＢＢ、ベル、スイカ、チェリー、１枚役のいずれかに当選した場合には、当選図柄が有効ライン上に停止するよう狙ってストップスイッチ４２～４４を操作する必要がある。

【０１３１】

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

【０１３２】

ＢＢ当選フラグと再遊技当選フラグがセットされている場合、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。再遊技入賞用スベリテーブルでは、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄が上段又は下段に優先して停止するように、中リール３２Ｍと右リール３２Ｒの「リプレイ」図柄が中段に優先して停止するように設定されている。

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

回転開始処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（例えば 4 . 1 秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次の遊技のためのウエイト時間を再設定するとともに、R A M 1 0 6 に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理 S 1 0 6 にてステッピングモータの加速処理が開始され、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始する。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー 4 1 を操作したとしても、直ちに各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始しない場合がある。その後、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、C P U 1 0 2 は、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転速度が定速となると、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

【 0 1 3 7 】

回転開始処理に続き、ステップ S 4 0 2 では停止前処理を行う。

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

ここで、スベリテーブル第 1 変更処理とは、R A M 1 0 6 のスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b に格納されたスベリテーブルを、停止指令と対応するリールを停止させる前に変更する処理である。スベリテーブル第 1 変更処理では、例えば左ストップスイッチ 4 2 以外のストップスイッチ 4 3 , 4 4 が操作されて第 1 停止指令が発生した場合等といった、スベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にスベリテーブルをセットする際に想定したストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に、スベリテーブルを変更する。より具体的に説明すると、スベリテーブル設定処理にてセットされるスベリテーブルには、左リール 3 2 L の当選図柄が上段又は下段に停止するように、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の当選図柄が中段に停止するように設定されている。このため、中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 が操作されて第 1 停止指令が発生した場合には、上記スベリテーブルを用いて対応するリールを停止させると、当選図柄の停止位置が不要に限定されてしまうこととなる。そこで、スベ

リテーブル第1変更処理では、今回の停止指令と対応するリールの当選図柄が複数の位置（例えば上段又は下段）に停止し得るように設定されたスベリテーブルに変更する。かかる処理を行うことにより、停止出目の多様化を図ったり、セットされた当選フラグと対応する入賞が成立しない所謂取りこぼしの発生頻度を低減させたりすることができる。

【0140】

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

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

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

【0144】

払出判定処理では、各リール32L, 32M, 32Rの下段に停止した停止図柄の図柄番号から各有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合には、さらに入賞成立役が当選フラグ格納エリア106aにセットされている当選フラグと一致しているか否かを判定する。入賞成立役と当選フラグが一致している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役と対応する払出数と、をRAM106に設けられた払出情報格納エリアにセットする。一方、入賞成立役と当選フラグが一致していない場合には、スロットマシン10をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ72が操作されるまで維持される。全ての有効ラインについて払出判定が終了した場合には、払出判定処理を終了する。

【0145】

次に、ステップS210のメダル払出処理について、概略を説明する。

【 0 1 4 6 】

メダル払出処理では、払出情報格納エリアにセットされた払出数が 0 か否かを判定する。払出数が 0 の場合、先の払出判定処理にてメダルの払い出される入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合には、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、再遊技入賞又は第 1 ～ 第 3 特典入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。再遊技入賞と第 1 ～ 第 3 特典入賞のいずれもが成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、再遊技入賞又は第 1 ～ 第 3 特典入賞のいずれかが成立している場合には、遊技状態を再遊技状態とする再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理 S 2 0 4 では、現在の遊技状態が再遊技状態であると判定した場合に自動投入処理を行っている。

10

【 0 1 4 7 】

一方、払出情報格納エリアにセットされた払出数が 0 でない場合には、当該払出数と同数のメダルを払い出し、メダル払出処理を終了する。メダルの払い出しについて具体的には、クレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が 5 0 枚）に達していない場合、クレジットカウンタのカウント値に払出数を加算するとともに加算後の値をクレジット表示部 6 0 に表示させる。また、クレジットカウンタのカウント値が上限に達している場合、又は払出数の加算途中でカウント値が上限に達した場合には、メダル払出用回転板を駆動し、メダルをホッパ装置 5 1 からメダル排出口 4 9 を介してメダル受け皿 5 0 へ払い出す。なお、メダル払出処理では、メダルの払い出しにあわせて払出枚数表示部 6 2 に表示される払出数を変更する処理も行っている。また、現在の遊技状態が B B 状態である場合には、後述する残払出数カウンタの値から払出数を減算するとともに、残払出枚数表示部 6 1 に表示される残払出数を減算する処理を行う。

20

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

ステップ S 6 0 1 では、現在の遊技状態が R T 準備状態か否かを判定する。R T 準備状態である場合には、ステップ S 6 0 2 にて準備状態中処理を実行した後、R T 状態処理を終了する。R T 準備状態でない場合には、ステップ S 6 0 3 に進み、現在の遊技状態が R T 状態か否かを判定する。R T 状態である場合には、ステップ S 6 0 4 にて終了判定処理を実行した後、R T 状態処理を終了する。R T 状態でない場合には、上記各処理を実行することなくそのまま R T 状態処理を終了する。

30

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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

40

50

ル払出が行われるまで R B 状態に連続して移行するゲームであるとも言える。

【 0 1 5 3 】

さて、B B 状態処理では、先ずステップ S 7 0 1 にて現在の遊技状態が B B 状態か否かを判定する。B B 状態でない場合には、ステップ S 7 0 2 ~ ステップ S 7 0 5 に示す B B 判定処理を行う。

【 0 1 5 4 】

B B 判定処理では、ステップ S 7 0 2 にて B B 当選フラグがセットされているか否かを判定する。B B 当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 7 0 3 に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、B B 入賞が成立したか否かを判定する。そして、B B 入賞が成立した場合には、ステップ S 7 0 4 にて遊技状態を B B 状態に移行させるべく B B 開始処理を実行する。具体的には、B B 当選フラグをクリアするとともに B B 設定フラグを R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットし、遊技状態を B B 状態とする。また、前記状態情報格納エリア 1 0 6 c に設けられた B B 状態中に払出可能な残りのメダル数をカウントするための残払出数カウンタに 4 0 0 をセットし、残払出枚数表示部 6 1 に 4 0 0 を表示させる処理を行う。その後、ステップ S 7 0 5 にて R B 開始処理を行い、B B 状態処理を終了する。R B 開始処理では、R B 設定フラグを R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットし、遊技状態を R B 状態とする。また、R B 状態下で成立した入賞回数をカウントするための残払出入賞カウンタに 8 をセットするとともに、J A C ゲームの残りゲーム数をカウントするための残 J A C ゲームカウンタに 1 2 をセットする。なお、残払出入賞カウンタと残 J A C 入賞カウンタは、状態情報格納エリア 1 0 6 c に設けられている。また、ステップ S 7 0 1 等における現在の遊技状態の判定は、状態情報格納エリア 1 0 6 c に対応する設定フラグがセットされているか否かに基づいて実行しており、いずれの設定フラグもセットされていない場合には、現在の遊技状態が通常状態であると判定している。

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

ステップ S 7 0 1 にて現在の遊技状態が B B 状態であると判定した場合には、ステップ S 7 0 6 に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて入賞が成立したか否かを判定する。入賞が成立した場合には、ステップ S 7 0 7 にて残払出入賞カウンタの値を 1 減算する。その後、或いはステップ S 7 0 6 にて入賞が成立しなかったと判定した場合には、J A C ゲームを 1 つ消化したことになるため、ステップ S 7 0 8 にて残 J A C ゲームカウンタの値を 1 減算する。続いて、ステップ S 7 0 9 では残払出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 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 7 1 0 にて残払出入賞カウンタ及び残 J A C ゲームカウンタの値をクリアする R B 終了処理を行う。続くステップ S 7 1 1 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 状態中に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 7 1 2 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。

【 0 1 5 7 】

また、ステップ S 7 0 9 において残払出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 7 1 3 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 状態中に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 7 1 4～ステップS 7 1 5に示す特別遊技状態終了処理を行う。特別遊技状態終了処理では、先ずステップS 7 1 4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 7 1 5にてB B設定フラグや各種カウンタなどを適宜クリアしたりエンディング処理を行ったりするB B終了処理を行う。また、ステップS 7 1 1にて残払出数カウンタのカウント値が0である場合にも、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 7 1 5にてB B終了処理を行う。B B終了処理を行った後、ステップS 7 1 6にて状態移行処理を実行し、B B状態処理を終了する。ここで、状態移行処理とは、遊技状態をR T準備状態に移行させるための処理であり、具体的には、R T準備設定フラグをR A M 1 0 6の状態情報格納エリア1 0 6 cにセットする処理を実行する。

10

【0 1 5 8】

このように、本実施の形態では、B B状態が終了した場合、ステップS 7 1 6にて状態移行処理を実行し、遊技状態がR T準備状態に移行するようになっている。そこで以下では、R T準備状態において実行される特有の処理、より詳しくは1ゲームで第1特典～第3特典の全てに当選となる複数当選役に当選した場合の処理について説明する。

【0 1 5 9】

先ず、R T準備状態について概略を説明する。R T準備状態とは、第1特典入賞と第2特典入賞と第3特典入賞の成立する可能性がある遊技状態である。そして、R T準備状態は、第1～第3特典入賞のいずれかが成立するか、B Bに当選したことを以って終了する。

20

【0 1 6 0】

R T準備状態における抽選処理(図1 2参照)では、ステップS 3 0 2においてR T準備状態用の抽選テーブルを選択し、当該抽選テーブルを用いて役の当否判定を実行する。

【0 1 6 1】

R T準備状態下で選択される第1抽選テーブルには、図1 9(a)に示すように、判定すべき役として、通常状態用抽選テーブル(図1 3参照)と同じベル、スイカ、チェリー、1枚役、B Bの5つの役が設定されている一方、再遊技が設定されていない。つまり、R T準備状態では、再遊技の当否判定が行われなくなっている。そして、再遊技に代えて判定すべき役として、第1特典と第2特典と第3特典とが設定されている。第1抽選テーブルには、1回の判定で第1～第3特典の全ての役に当選となるように、具体的には、1つのインデックス値I Vに対して第1～第3特典の3つの役が対応付けられている。換言すれば、第1抽選テーブルには、再遊技に代えて判定すべき役として、1回の判定で第1～第3特典の全ての役に当選となる複数当選役が設定されている、とも言える。また、ベル、スイカ、チェリー、1枚役、B Bの5つの役については、通常状態用抽選テーブルと同じポイント値P Vがそれぞれ設定されている。一方、複数当選役のポイント値P Vについては、通常状態用抽選テーブルにおける再遊技のポイント値P Vが8 9 7 6であるのに対し、5 5 9 6 8と非常に高く設定されている。したがって、R T準備状態では、上記5つの役に通常状態下と同じ確率で当選するとともに、約1 . 1 7分の1の確率で複数当選役に当選し、約5 0 . 8分の1の確率で外れとなる。つまり、遊技状態がR T準備状態に移行すると、外れとなる確率が通常状態下より低下するとともに、第1～第3特典の全てに当選となる複数当選役に高確率で当選することとなる。

30

40

【0 1 6 2】

抽選処理において、I V = 1のときにステップS 3 0 5にて肯定判定をした場合、ステップS 3 0 6では、第1特典当選フラグ、第2特典当選フラグ及び第3特典当選フラグを、R A M 1 0 6の当選フラグ格納エリア1 0 6 aにセットする。続くステップS 3 0 9では、複数当選役に当選したことを示す抽選結果コマンドをセットする。表示制御装置8 1は、複数当選役に当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、第1～第3特典入賞のいずれを成立させるかを遊技者が選択可能であることを示唆すべく、上部ランプ6 3や補助表示部6 5の駆動制御を実行する。ステップS 3 1 0のスベリテーブル設定処理では、左リール3 2 Lの当選図柄たる「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止

50

するように、中リール 3 2 M の当選図柄たる「リプレイ」図柄が中段に停止するように、さらに、右リール 3 2 R の当選図柄たる「赤 7」図柄と「青 7」図柄と「白 7」図柄とのうちいずれかの「7」図柄が中段に停止するように設定されたスベリテーブルをセットする。

【0163】

図 1 4 に示すスベリテーブルは、複数当選役に当選した場合に最初にセットされるスベリテーブルである。かかるスベリテーブルでは、左リール 4 2 L の第 1 ～ 第 3 特典図柄たる「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定されている。中リール 3 2 M については、第 1 ～ 第 3 特典図柄たる「リプレイ」図柄が中段に停止するように設定されている。例えば、13 番の「ベル」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合、中リール 3 2 M は滑ることなくそのまま停止し、14 番の「リプレイ」図柄が中段に停止する。また、14 番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合、中リール 3 2 M は 3 図柄分だけ滑り、17 番の「ベル」図柄が下段に停止するとともに 18 番の「リプレイ」図柄が中段に停止する。右リール 3 2 R については、第 1 特典図柄たる「赤 7」図柄、第 2 特典図柄たる「青 7」図柄又は第 3 特典図柄たる「白 7」図柄のいずれかが中段に停止するように設定されている。例えば、4 番の「赤 7」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合、右リール 3 2 R は 4 図柄分だけ滑り、8 番の「リプレイ」図柄が下段に停止するとともに 9 番の「青 7」図柄が中段に停止する。また、10 番の「青 7」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合、右リール 3 2 R は 4 図柄分だけ滑り、14 番の「ベル」図柄が下段に停止するとともに 15 番の「白 7」図柄が中段に停止する。さらに、18 番の「白 7」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合、右リール 3 2 R は 4 図柄分だけ滑り、1 番の「ベル」図柄が下段に停止するとともに 2 番の「赤 7」図柄が中段に停止する。

【0164】

ここで、右リール 3 2 R の図柄配列について説明する。

【0165】

右リール 3 2 R には、第 1 特典図柄たる「赤 7」図柄が、2 番と 4 番の位置に配置されている。4 番の「赤 7」図柄は、2 番の「赤 7」図柄から右リール 3 2 R の回転する側に 1 図柄分離れている。また、右リール 3 2 R は、最大 4 図柄分滑らせた後に停止させることができる。このため、19 番の「スイカ」図柄～4 番の「赤 7」図柄が下段等の所定位置に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には、前記所定位置に「赤 7」図柄を停止させることができる。一方、2 番の「赤 7」図柄は、4 番の「赤 7」図柄から右リール 3 2 R の回転する側に 18 図柄分離れている。このため、5 番の「リプレイ」図柄～18 番の「白 7」図柄が前記所定位置に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には、前記所定位置に「赤 7」図柄を停止させることができない。

【0166】

また、右リール 3 2 R には、第 2 特典図柄たる「青 7」図柄が、9 番と 10 番の位置に隣接して配置されている。このため、5 番の「リプレイ」図柄～10 番の「青 7」図柄が下段等の所定位置に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には、前記所定位置に「青 7」図柄を停止させることができる。一方、11 番の「スイカ」図柄～4 番の「赤 7」図柄が前記所定位置に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には、前記所定位置に「青 7」図柄を停止させることができない。

【0167】

加えて、右リール 3 2 R には、第 3 特典図柄たる「白 7」図柄が、15 番と 18 番の位置に配置されている。18 番の「白 7」図柄は、15 番の「白 7」図柄から右リール 3 2 R の回転する側に 2 図柄分離れている。このため、11 番の「スイカ」図柄～18 番の「白 7」図柄が下段等の所定位置に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には、前記所定位置に「白 7」図柄を停止させることができる。一方、15 番の「白 7」図柄は、18 番の「白 7」図柄から右リール 3 2 R の回転する側に 17 図柄分離れて

いる。このため、１９番の「スイカ」図柄～１０番の「青７」図柄が前記所定位置に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、前記所定位置に「白７」図柄を停止させることができない。

【０１６８】

このように、１９番の「スイカ」図柄～４番の「赤７」図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、前記所定位置に「青７」図柄や「白７」図柄を停止させることはできないものの「赤７」図柄を停止させることができる。５番の「リプレイ」図柄～１０番の「青７」図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、前記所定位置に「赤７」図柄や「白７」図柄を停止させることはできないものの「青７」図柄を停止させることができる。１１番の「スイカ」図柄～１８番の「白７」図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、前記所定位置に「赤７」図柄や「青７」図柄を停止させることはできないものの「白７」図柄を停止させることができる。つまり、右リール３２Ｒには、「赤７」図柄を所定位置に停止させることが可能な区間（１９番～４番の区間）と、「青７」図柄を所定位置に停止させることが可能な区間（５番～１０番の区間）と、「白７」図柄を所定位置に停止させることが可能な区間（１１番～１８番の区間）と、が形成されるようにして、各「７」図柄が配置されている。さらに言うと、かかる構成においては、０番～４番の図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、「赤７」図柄を前記所定位置に停止させることができ、５番～１０番の図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、「青７」図柄を前記所定位置に停止させることができ、１１番～１８番の図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、「白７」図柄を前記所定位置に停止させることができ、１９番～２０番の図柄が所定位置に到達している際に右ストップスイッチ４４が操作された場合には、「赤７」図柄を前記所定位置に停止させることができる。つまり、右リール３２Ｒには、第１～第３特典の全てに当選となる複数当選役に当選した場合に、右ストップスイッチ４４の操作タイミングに関わらず、第１特典図柄たる「赤７」図柄、第２特典図柄たる「青７」図柄又は第３特典図柄たる「白７」図柄を所定位置に停止させることができるように、各「７」図柄が配置されている。したがって、複数当選役に当選した場合には、スベリテーブル第１変更処理やスベリテーブル第２変更処理においてスベリテーブルを適宜変更することにより、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず第１～第３特典入賞のいずれかを成立させることができる。

【０１６９】

ＲＴ準備状態下におけるＲＴ状態処理（図１７参照）では、ステップＳ６０１にて肯定判定をし、ステップＳ６０２にて準備状態中処理を実行する。ここで、準備状態中処理を、図２０のフローチャートに基づいて説明する。

【０１７０】

ステップＳ８０１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１特典入賞が成立したか否かを判定する。そして、第１特典入賞が成立した場合には、ステップＳ８０２にて遊技状態をＲＴ状態に移行させるべくＲＴ開始処理を実行するとともに、ステップＳ８０３～ステップＳ８０５にてＲＴ状態の終了条件を設定する第１条件設定処理を実行し、本処理を終了する。ＲＴ開始処理では、ＲＡＭ１０６の状態情報格納エリア１０６ｃに格納されているＲＴ準備設定フラグをクリアするとともに、前記状態情報格納エリア１０６ｃにＲＴ設定フラグをセットし、遊技状態をＲＴ状態とする。第１条件設定処理では、ステップＳ８０３において、先の抽選処理で取得した乱数値（Ｓ３０１、図１２参照）が５７１４０より小さいか否かを判定する。乱数値が５７１４０より小さい場合には、ステップＳ８０４に進み、前記状態情報格納エリア１０６ｃに設けられたＲＴ状態の残りゲーム数をカウントするための残ゲーム数カウンタに１をセットする。また、乱数値が５７１４０以上である場合には、ステップＳ８０５に進み、前記残ゲーム数カウンタに１０００をセットする。

【０１７１】

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 状態用に設定された 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遊技状態である。そして、R T 状態は、所定回数（残ゲーム数カウンタにセットされた値）のゲームが行われるか、B B に当選したことを以って終了する。

【0172】

図21は、「設定3」のR T 状態下で選択されるR T 状態用抽選テーブルである。R T 状態用抽選テーブルには、通常状態用抽選テーブルと同じ役が当否判定を行うべき役として設定されている。また、ベル、スイカ、チェリー、1枚役、B B のポイント値 P V は通常状態用抽選テーブルと同じ値が設定されているものの、再遊技のポイント値 P V は、通常状態用抽選テーブルの設定値が8976であるのに対して55968と非常に高く設定されている。したがって、R T 状態に移行すると再遊技に当選する確率が非常に高くなる。再遊技入賞はストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず成立する入賞であるため、再遊技入賞の成立する確率が非常に高くなる。ちなみに、図21に示す抽選テーブルが選択された場合、再遊技以外の役には通常状態下と同じ確率で当選し、再遊技には約1.17分の1の確率で当選し、約50.8分の1の確率でいずれの役にも当選しない。つまり、R T 状態とは、いずれの入賞も成立しないゲームの割合が通常状態と比して低下し、高確率で再遊技入賞の成立する遊技状態である。故に、R T 状態に移行すると、遊技者は通常状態よりも有利な状態で所定回数のゲームを行うことができる。

【0173】

準備状態中処理の説明に戻り、ステップS801にて第1特典入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS806に進み、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第2特典入賞が成立したか否かを判定する。そして、第2特典入賞が成立した場合には、ステップS807にて上述したR T 開始処理を実行するとともに、ステップS808～ステップS810にてR T 状態の終了条件を設定する第2条件設定処理を実行し、本処理を終了する。第2条件設定処理では、ステップS808において、先の抽選処理で取得した乱数値が43148より小さいか否かを判定する。乱数値が43148より小さい場合には、ステップS809に進み、残ゲーム数カウンタに50をセットする。また、乱数値が43148以上である場合には、ステップS810に進み、残ゲーム数カウンタに300をセットする。

【0174】

ステップS806にて第2特典入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS811に進み、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第3特典入賞が成立したか否かを判定する。そして、第3特典入賞が成立した場合には、ステップS812にて上述したR T 開始処理を実行するとともに、ステップS813～ステップS815にてR T 状態の終了条件を設定する第3条件設定処理を実行し、本処理を終了する。第3条件設定処理では、ステップS813において、先の抽選処理で取得した乱数値が37551より小さいか否かを判定する。乱数値が37551より小さい場合には、ステップS814に進み、残ゲーム数カウンタに100をセットする。また、乱数値が37551以上である場合には、ステップS815に進み、残ゲーム数カウンタに200をセットする。

【0175】

ステップS811にて第3特典入賞が成立していないと判定した場合には、R T 準備状態下で第1～第3特典入賞のいずれも成立しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップS816にて当選フラグ格納エリア106aにB B 当選フラグがセットされているか否かを判定する。B B 当選フラグがセットされている場合には、ステップS817に進み、RAM106の状態情報格納エリア106cに格納されているR T 準備設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、R T 準備状態下でB B に当選した場合には、遊技状態がR T 準備状態から通常状態に移行することとなる。一方、B B 当選フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【0176】

このように、R T 準備状態は、第 1 ~ 第 3 特典入賞のいずれかが成立するか、B B に当選したことを以って終了する。そして、第 1 ~ 第 3 特典入賞のいずれかが成立した場合には、R T 設定フラグがセットされるとともに、成立した特典入賞と対応する条件設定処理が実行される。

【 0 1 7 7 】

条件設定処理では、第 1 特典入賞が成立した場合、約 8 5 % の割合で残ゲーム数カウンタに 1 がセットされ、約 1 5 % の割合で残ゲーム数カウンタに 1 0 0 0 がセットされる。第 2 特典入賞が成立した場合には、約 6 0 % の割合で残ゲーム数カウンタに 5 0 がセットされ、約 4 0 % の割合で残ゲーム数カウンタに 3 0 0 がセットされる。第 3 特典入賞が成立した場合には、5 0 % の割合で残ゲーム数カウンタに 1 0 0 がセットされ、5 0 % の割合で残ゲーム数カウンタに 2 0 0 がセットされる。したがって、第 1 特典入賞が成立した場合に残ゲーム数カウンタにセットされる値の期待値は約 1 5 0 (より正確には 1 5 0 . 8 5) であり、第 2 特典入賞が成立した場合に残ゲーム数カウンタにセットされる値の期待値は約 1 5 0 (より正確には 1 5 0 . 0 0) であり、第 3 特典入賞が成立した場合に残ゲーム数カウンタにセットされる値の期待値は 1 5 0 である。このように、本実施の形態では、第 1 ~ 第 3 特典入賞のいずれが成立したかによって残ゲーム数カウンタにセットされる値が異なるものの、残ゲーム数カウンタにセットされる値の期待値がほぼ等しくなるように設定されている。

【 0 1 7 8 】

遊技状態が R T 状態に移行した場合、R T 状態処理 (図 1 7 参照) では、ステップ S 6 0 3 にて肯定判定をし、ステップ S 6 0 4 にて終了判定処理を実行する。ここで、終了判定処理を、図 2 2 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 1 7 9 】

ステップ S 9 0 1 では、残ゲーム数カウンタの値を 1 減算し、ステップ S 9 0 2 では、残ゲーム数カウンタの値が 0 か否かを判定する。残ゲーム数カウンタの値が 0 の場合には、R T 状態において所定回数のゲームが行われたことを意味するため、ステップ S 9 0 3 にて R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c に格納されている R T 設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、R T 状態下で所定回数のゲームが行われた場合には、遊技状態が R T 状態から通常状態に移行することとなる。また、残ゲーム数カウンタの値が 0 でない場合には、ステップ S 9 0 4 に進み、当選フラグ格納エリア 1 0 6 a に B B 当選フラグがセットされているか否かを判定する。B B 当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 9 0 5 に進み、残ゲーム数カウンタの値をクリアする。その後、ステップ S 9 0 3 にて R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c に格納されている R T 設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、R T 状態下で B B に当選した場合には、遊技状態が R T 状態から通常状態に移行することとなる。一方、残ゲーム数カウンタの値が 0 でなく、B B 当選フラグがセットされていない場合 (ステップ S 9 0 2 , ステップ S 9 0 4 が共に N O の場合) には、R T 状態の終了条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【 0 1 8 0 】

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 1 8 1 】

第 1 特典入賞が成立した場合には、最大で 1 ゲーム又は 1 0 0 0 ゲームの遊技が実行されるまで継続する R T 状態に移行し、第 2 特典入賞が成立した場合には、最大で 5 0 ゲーム又は 3 0 0 ゲームの遊技が実行されるまで継続する R T 状態に移行し、第 3 特典入賞が成立した場合には、最大で 1 0 0 ゲーム又は 2 0 0 ゲームの遊技が実行されるまで継続する R T 状態に移行する構成とした。このように、いずれの特典入賞を成立させるかによって R T 状態の終了条件が変化する構成とすることにより、いずれの特典入賞が成立するか、R T 状態下で何ゲームの遊技を実行できるのか等を期待させつつ遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【 0 1 8 2 】

第1～第3特典の全てに当選となる複数当選役を設定したため、同一ゲームにおいて第1～第3特典入賞のいずれかを成立させることが可能な機会を生じさせることができる。また、複数当選役に当選している状況において、19番の「スイカ」図柄～4番の「赤7」図柄が入賞成立となる有効ライン上に到達している際に右ストップスイッチ44が操作された場合には、前記有効ライン上に「赤7」図柄が停止して第1特典入賞が成立し、5番の「リブレイ」図柄～10番の「青7」図柄が入賞成立となる有効ライン上に到達している際に右ストップスイッチ44が操作された場合には、前記有効ライン上に「青7」図柄が停止して第2特典入賞が成立し、11番の「スイカ」図柄～18番の「白7」図柄が入賞成立となる有効ライン上に到達している際に右ストップスイッチ44が操作された場合には、前記有効ライン上に「白7」図柄が停止して第3特典入賞が成立する構成とした。かかる構成とすることにより、複数当選役に当選している状況において、第1～第3特典入賞のいずれを成立させるのかを、いずれのタイミングで右ストップスイッチ44を操作するのかを通じて遊技者に選択させることが可能となる。この結果、RT状態下における遊技を遊技者に堪能させることが可能となる。

【0183】

確かに、複数当選役を設定せず、第1特典、第2特典、第3特典のいずれか1つにのみ当選となる単独当選役を設定することも可能である。しかしながら、かかる構成においては、RT状態下での遊技を遊技者に堪能させることができない可能性が考えられる。例えば、第1特典入賞が成立して1ゲームが終了条件として設定された場合、第2特典に当選して第2特典入賞が成立していれば少なくとも50ゲームが終了条件として設定されていたのにと遊技者が残念に思う可能性が考えられるからである。一方、複数当選役を設定すると共に、ストップスイッチ42～44の操作を通じていずれの特典入賞を成立させるのかを遊技者が選択できる構成においては、遊技者の望む特典入賞を成立させれば良いため、遊技者が残念に思う機会を低減させることが可能となる。

【0184】

ストップスイッチ42～44の操作を通じていずれの特典入賞を成立させるのかを遊技者が選択できる構成としたため、遊技者を遊技に積極参加させるとともに、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。さらに言うと、いずれの図柄を狙ってストップスイッチを操作するのかを通じて遊技者にいずれの特典入賞を成立させるのかを選択させることにより、遊技の進行を阻害することなく前記選択を実行させることが可能となる。例えば、いずれの特典入賞を成立させるのかを選択させるための選択スイッチをスロットマシンに設ける構成とした場合には、ストップスイッチを操作して回転中のリールを停止させる行為と別に選択スイッチの操作を行う必要が生じるため、遊技者が煩わしさを感じたり選択スイッチの操作を忘れてしまったりする可能性が考えられるからである。

【0185】

第1特典入賞が成立した場合には、最大で1ゲーム又は1000ゲームの遊技が実行されるまで継続するRT状態に移行し、第2特典入賞が成立した場合には、最大で50ゲーム又は300ゲームの遊技が実行されるまで継続するRT状態に移行し、第3特典入賞が成立した場合には、最大で100ゲーム又は200ゲームの遊技が実行されるまで継続するRT状態に移行する構成とした。このように、いずれの特典入賞を成立させたかによってRT状態下で実行可能なゲーム数が変化する構成とすることにより、遊技者にその時々状況に応じていずれの特典入賞を成立させるのかを選択させることが可能となり、遊技者が遊技可能な遊技時間や所有するメダル数を問わず、遊技者にRT状態下での遊技を堪能させることが可能となる。例えば、自己の所有するメダルが少ない中で1ゲームでも多くの遊技を行いたい遊技者は、終了条件が最低でも100ゲームとなる第3特典入賞を成立させるべく右ストップスイッチ44を操作すれば良く、自己の所有するメダルが多い中で更なるメダルの獲得を狙う遊技者は、終了条件が最長の1000ゲームとなる可能性がある第1特典入賞を成立させるべく右ストップスイッチ44を操作すれば良いからである。また例えば、RT状態の途中で遊技を終了したくない、遊技を終了する際に通常状態で

終了したい遊技者は、R T状態に移行してから遊技者自身が遊技可能な遊技時間又はゲーム数を考慮し、その範囲内のゲーム数が終了条件として設定される可能性の高い特典入賞を成立させるべく右ストップスイッチ44を操作すれば良いからである。

【0186】

いずれの特典入賞が成立した場合であっても、条件設定処理にて予め設定された2つのゲーム数のいずれかを選択する構成とした。かかる構成とすることにより、R T状態の終了条件を多様に变化させることが可能となり、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。例えば、第1特典入賞が成立した場合に、条件設定処理にてゲーム数を選択することなく予め定めた1のゲーム数を設定することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合、遊技者が常に第1特典入賞を成立させる遊技を行うと、R T状態の終了条件が単一のものとなってしまう、終了条件が変化するという特徴が希薄化してしまうからである。

10

【0187】

第1特典入賞が成立した場合には、R T状態の終了条件として最も短いゲーム数である1ゲーム、又はR T状態の終了条件として最も長いゲーム数である1000ゲームがR T状態の終了条件として設定される構成とした。また、第2特典入賞が成立した場合には、R T状態の終了条件として2番目に短いゲーム数である50ゲーム、又はR T状態の終了条件として2番目に長いゲーム数である300ゲームがR T状態の終了条件として設定される構成とした。そして、第2特典入賞が成立した場合には、R T状態の終了条件として3番目に短いゲーム数である100ゲーム、又はR T状態の終了条件として3番目に長いゲーム数である200ゲームがR T状態の終了条件として設定される構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者にいずれの特典入賞を成立させるべく右ストップスイッチ44を操作するかを選択をより強く促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。第1特典入賞を成立させた場合には、他の特典入賞を成立させた場合と比して、R T状態下で実行可能なゲーム数が最も少なくなる可能性がある一方、R T状態下で実行可能なゲーム数が最も多くなる可能性もあり、ハイリスクハイリターンとなる。また、第2特典入賞を成立させた場合には、第1特典入賞を成立させた場合よりもリスクが小さくなる一方でリターンも小さくなる。さらに、第3特典入賞を成立させた場合には、他の特典入賞を成立させた場合と比してリスクが最も小さくなる一方でリターンも最も小さくなる。したがって、遊技者に、自己の所有するメダル数や遊技可能な遊技時間等を考慮した上で負うことのできるリスク及び求めるリターンを考慮させ、いずれの特典入賞を成立させるのかを選択させることが可能となるからである。

20

30

【0188】

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

【0189】

このように、いずれの特典入賞を成立させるかによって設定されるゲーム数が変化する構成とする一方、設定されるゲーム数の期待値は150ゲームとほぼ等しくなる構成とした。かかる構成とすることにより、いずれの特典入賞を成立させるのか、すなわち終了条件として設定されるゲーム数を遊技者が選択可能とすることでR T状態下における遊技を堪能させることが可能なものとしつつ、R T状態の終了条件が変化するという特徴が希薄化することを抑制することが可能となる。すなわち、例えば第1特典入賞を成立させた場合に設定されるゲーム数の期待値が他の特典入賞を成立させた場合に設定されるゲーム数の期待値より高い構成とした場合には、仮に1ゲームを設定する割合が高かったとしても、繰り返し第1特典入賞を成立させることにより、設定されたゲーム数の平均値が上記期待値に近づくこととなる。これは、第1特典入賞を成立させた場合に、他の特典入賞を成立させた場合よりも遊技者の有利度合いが大きくなることが期待されることとなる。このため、R T状態に移行させた後に遊技可能な遊技時間が短い等の特段の事情がない限りは

40

50

、遊技者が常に第1特典入賞を成立させるべく右ストップスイッチ44を操作すると想定され、第2特典入賞と第3特典入賞を設けた意味が希薄化してしまうからである。

【0190】

各特典入賞が成立した場合に実行する条件設定処理では、抽選処理で取得した乱数すなわちスタートレバー41の操作タイミングに基づいて取得した乱数を用いて、RT状態の終了条件となるゲーム数を選択する構成とした。かかる構成とすることにより、ゲーム数の選択にゲームの開始段階における遊技者の操作を関与させることが可能となり、ゲームの開始段階から終了段階まで遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0191】

右リール32Rには、第1特典図柄たる「赤7」図柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合、第2特典図柄たる「青7」図柄と第3特典図柄たる「白7」図柄が前記所定位置に到達せず、「青7」図柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合、「赤7」図柄と「白7」図柄が前記所定位置に到達せず、「白7」図柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合、「赤7」図柄と「青7」図柄が前記所定位置に到達しないよう、各「7」図柄を離間して配置した。かかる構成とすることにより、複数当選役に当選している状況において、第1特典入賞を成立させるべく、入賞成立となる有効ライン上に「赤7」図柄を到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44を操作するか、第2特典入賞を成立させるべく、入賞成立となる有効ライン上に「青7」図柄を到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44を操作するか、第3特典入賞を成立させるべく、入賞成立となる有効ライン上に「白7」図柄を到達させることが可能なタイミングで右ストップスイッチ44を操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。故に、遊技者を遊技に積極参加させるとともに、繰り返し行われる遊技の中で遊技に積極参加している印象が希薄化することを抑制することが可能となる。

【0192】

右リール32Rには、右ストップスイッチ44の操作タイミングに関わらず「赤7」図柄、「青7」図柄、「白7」図柄のいずれかを所定位置に到達させることができるように、各「7」図柄を配置した。かかる構成とすることにより、複数当選役に当選している状況において、右リール32Rを停止させる際に必ず「赤7」図柄と「青7」図柄と「白7」図柄のいずれかを遊技者に選択させることが可能となる。また、図柄を狙ってストップスイッチを操作する技量の優劣に関わらず、「赤7」図柄、「青7」図柄、「白7」図柄のいずれかを入賞成立となる有効ライン上に停止させることができるため、上記技量の劣った遊技者が複数当選役に当選しているにも関わらず取りこぼしてしまい、RT状態下での遊技を堪能できない不具合が発生することを抑制することが可能となる。

【0193】

中リール32Mと右リール32Rについては、「リプレイ」図柄に第1～第3特典図柄としての役割を付与し、当該「リプレイ」図柄を、対応するストップスイッチ42,43の操作タイミングに関わらず入賞成立となる有効ライン上に到達させることができるように配置した。かかる構成とすることにより、複数当選役に当選している状況において、取りこぼしが発生することを回避できる。

【0194】

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。

【0195】

(1)上記実施の形態では、第1～第3特典の全てに当選となる複数当選役を設定し、いずれか1つの特典にのみ当選となる単独当選役を設定しない構成としたが、単独当選役を設定しても良い。但し、かかる構成とした場合には、単独当選役と複数当選役を共に設定し、単独当選役の当選確率を複数当選役の当選確率より低くすることが望ましい。遊技者がいずれの特典入賞を成立させるのかを選択できる機会が減少してしまうからである。

【 0 1 9 6 】

また、第 1 ～ 第 3 特典の全てに当選となる複数当選役を設定するのではなく、第 1 ～ 第 3 特典のうち 2 つに当選となる複数当選役を設定する構成としても良い。なお、第 1 ～ 第 3 特典の全てに当選となる複数当選役と、第 1 ～ 第 3 特典のうち 2 つに当選となる複数当選役と、いずれか 1 つにのみ当選となる単独当選役と、を適宜組み合わせても良いことは言うまでもない。

【 0 1 9 7 】

(2) 上記実施の形態では、R T 状態に移行する特典が付与される役として第 1 ～ 第 3 特典の 3 つの役を備える構成としたが、複数の役を備える構成であれば良くその数は任意である。

10

【 0 1 9 8 】

(3) 上記実施の形態では、R T 準備状態に移行した場合にのみ複数当選役に当選し得る構成としたが、通常状態用抽選テーブルや R T 状態用抽選テーブルに複数当選役に対応するインデックス値 I V 及びポイント値 P V を設定し、これら遊技状態においても複数当選役に当選し得る構成としても良いことは言うまでもない。なお、R T 状態用抽選テーブルに複数当選役に対応するインデックス値 I V 及びポイント値 P V を設定した場合には、R T 状態下で第 1 ～ 第 3 特典入賞のいずれかを成立させることが可能となる機会が生じるが、これら入賞が成立した場合に、再遊技の特典のみを付与して R T 状態に移行する特典を付与しない構成としても良いし、条件設定処理を行って R T 状態下で実行可能なゲーム数を上乗せする構成としても良いし、条件設定処理を行って残ゲーム数カウンタの値を書き換える (上書きする) 構成としても良い。

20

【 0 1 9 9 】

(4) 上記実施の形態では、第 1 ～ 第 3 特典入賞のいずれを成立させるかによって設定されるゲーム数が異なる構成としたが、同じゲーム数の設定される可能性がある構成としても良い。例えば、第 1 特典入賞が成立した場合には、1 ゲーム、1 5 0 ゲーム、1 0 0 0 ゲームのいずれかが設定される構成とし、第 2 特典入賞が成立した場合には、5 0 ゲーム、1 5 0 ゲーム、3 0 0 ゲームのいずれかが設定される構成とし、第 3 特典入賞が成立した場合には、1 0 0 ゲーム、1 5 0 ゲーム、2 0 0 ゲームのいずれかが設定される構成とする。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。

30

【 0 2 0 0 】

(5) 上記実施の形態では、第 1 ～ 第 3 特典入賞のいずれを成立させた場合であっても予め設定された 2 つのゲーム数のいずれかを選択する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、少なくとも 1 つの特典入賞が成立した場合に、予め設定された複数のゲーム数から 1 のゲーム数を選択する構成であれば良い。

【 0 2 0 1 】

例えば、第 1 特典入賞が成立した場合には、1 ゲーム、1 0 0 0 ゲームのいずれかが選択される構成とし、第 2 特典入賞が成立した場合には、5 0 ゲーム、3 0 0 ゲームのいずれかが選択される構成とし、第 3 特典入賞が成立した場合には必ず 1 5 0 ゲームが選択される構成とする。かかる構成とした場合には、R T 状態の終了条件が 1 ゲームや 5 0 ゲームとなってしまうリスクを冒したくない遊技者に第 3 特典入賞を成立させるよう促すことが可能となる。

40

【 0 2 0 2 】

また、予め設定するゲーム数の数を特典入賞毎に異ならせても良い。例えば、第 1 特典入賞が成立した場合には、1 ゲーム、1 0 0 0 ゲームのいずれかが選択される構成とし、第 2 特典入賞が成立した場合には、5 0 ゲーム、1 0 0 ゲーム、1 5 0 ゲーム、3 0 0 ゲームのいずれかが選択される構成とし、第 3 特典入賞が成立した場合には必ず 1 5 0 ゲームが選択される構成とする。

【 0 2 0 3 】

(6) 上記実施の形態では、第 1 ～ 第 3 特典入賞のいずれかが成立した場合、再遊技の

50

特典と R T 状態に移行する特典とが付与される構成としたが、R T 状態に移行する特典のみが付与される構成としても良いし、メダル払出の特典と R T 状態に移行する特典とが付与される構成としても良い。また、所定の遊技状態に移行させた後に R T 状態に移行させる特典が付与される構成としても良い。具体的には、B B 状態に移行させた後に R T 状態に移行させる特典が付与される構成とする。

【 0 2 0 4 】

(7) 上記実施の形態では、いずれの特典入賞を成立させた場合であっても設定されるゲーム数の期待値が 1 5 0 ゲームとほぼ等しくなる構成としたが、異なる構成としても良い。但し、いずれの特典入賞を成立させたかによって設定されるゲーム数の期待値が大きく異なる構成とした場合には、前記期待値の最も大きな特典入賞を成立させるべくストップスイッチを操作される機会が増加すると想定される。このため、特典入賞を成立させた場合に設定されるゲーム数の期待値の差が 1 ゲーム以下となるように、各条件設定処理にて設定されるゲーム数及び前記ゲーム数を選択する割合を定めることが望ましい。

10

【 0 2 0 5 】

(8) 上記実施の形態では、再遊技の当選確率に差異を設けることにより、通常状態と R T 状態における遊技者の有利度合いを変化させる構成としたが、これに加えて、ベル等の小役の当選確率に差異を設けて各遊技状態における遊技者の有利度合いを変化させる構成としても良い。

【 0 2 0 6 】

(9) 上記実施の形態では、遊技状態が R T 状態に移行した場合、通常状態より遊技者の有利度合いが大きくなる構成としたが、通常状態より遊技者の有利度合いが小さくなる構成としても良い。

20

【 0 2 0 7 】

(1 0) 上記実施の形態では、いずれの特典入賞が成立した場合であっても R T 設定フラグをセットして R T 状態に移行する構成、すなわち、いずれの特典入賞が成立した場合であっても同じ遊技状態に移行する構成としたが、かかる構成を変更する。例えば、第 1 特典入賞が成立した場合には、通常状態と比して再遊技、ベル、チェリーの当選確率が高くなる第 1 R T 状態に移行し、第 2 特典入賞が成立した場合には、通常状態と比して再遊技及びベルの当選確率が高くなる第 2 R T 状態に移行し、第 3 特典入賞が成立した場合には、通常状態と比して再遊技の当選確率のみが高くなる第 3 R T 状態に移行する構成とする。より具体的に説明すると、主制御装置 1 0 1 の R O M 1 0 5 には、通常状態用抽選テーブルと比して再遊技、ベル、チェリーのポイント値 P V が高く設定された第 1 R T 状態用抽選テーブルと、通常状態用抽選テーブルと比して再遊技とベルのポイント値 P V が高く設定された第 2 R T 状態用抽選テーブルと、通常状態用抽選テーブルと比して再遊技のポイント値 P V が高く設定された第 3 R T 状態用抽選テーブルと、を予め記憶しておく。そして、いずれかの特典入賞が成立した場合には、対応する R T 設定フラグをセットし、R T 状態下における抽選処理では、セットされている R T 設定フラグと対応する抽選テーブルを用いて各役の当否判定を行う構成とする。

30

【 0 2 0 8 】

なお、いずれの特典入賞を成立させるかによって移行先の遊技状態における役の当選確率が変化する構成とする場合には、移行先の各遊技状態におけるメダルの出率がほぼ等しくなるように各役の当選確率を定めることが望ましい。ここに言うメダルの出率とは、当選確率と入賞成立に基づくメダル払出数とを乗算した乗算結果を各役について導出するとともにこれら乗算結果を加算し、当該加算結果を 1 ゲームで使用するメダル数にて除算した割合のことである。

40

【 0 2 0 9 】

また、移行先の各遊技状態におけるメダルの出率に差異を設ける場合には、いずれの特典入賞を成立させるかによって設定されるゲーム数の期待値が異なる構成とし、同じ特典入賞を繰り返し成立させて無限回数のゲームが行われたと仮定した場合に、いずれの特典入賞を成立させた場合であってもメダルの出率がほぼ等しくなるように、各役の当選確率

50

と特典入賞成立時に選択される終了条件とを定めることが望ましい。

【0210】

(11) 上記実施の形態では、「赤7」図柄、「青7」図柄、「白7」図柄のいずれを狙って右ストップスイッチ44を操作するかを選択することにより、いずれの特典入賞を成立させるか、ひいてはRT状態の終了条件を選択可能な構成としたが、前記選択の際に操作するストップスイッチは左ストップスイッチ42であっても良いし、中ストップスイッチ43であっても良い。

【0211】

(12) 上記実施の形態では、「赤7」図柄、「青7」図柄、「白7」図柄のいずれを狙って右ストップスイッチ44を操作するかを選択することにより、いずれの特典入賞を成立させるかを選択可能な構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、成立させる特典入賞を遊技者が選択可能な構成であれば良い。例えば、第1停止指令として左ストップスイッチ42が操作された場合には第1特典入賞が成立し、第1停止指令として中ストップスイッチ43が操作された場合には第2特典入賞が成立し、第1停止指令として右ストップスイッチ44が操作された場合には第3特典入賞が成立する構成とする。

10

【0212】

(13) 上記実施の形態では、右ストップスイッチ44の操作を通じていずれの特典入賞を成立させるかを選択させる構成としたが、中ストップスイッチ43及び右ストップスイッチ44の操作を通じて選択させる構成としても良いし、全てのストップスイッチ42～44の操作を通じて選択させる構成としても良い。但し、これら構成とした場合には、対応するリールの図柄配列の自由度が低下したり、取りこぼしの発生頻度が上昇したりする可能性が懸念される。

20

【0213】

(14) 上記実施の形態では、複数当選役に当選している場合、右ストップスイッチ44の操作タイミングに関わらず「赤7」図柄、「青7」図柄、「白7」図柄のいずれかが入賞成立となる有効ライン上に停止する構成、すなわち取りこぼしが発生しない構成としたが、取りこぼしが発生する構成としても良い。例えば、右リール32Rの15番の「白7」図柄を「赤7」図柄、「青7」図柄以外の図柄に変更する。かかる構成とした場合には、右リール32Rの11番～13番の図柄が入賞成立となる有効ライン上に到達している際に右ストップスイッチ44を操作すると、前記有効ライン上にいずれの「7」図柄も停止させることができず、取りこぼしが発生することとなる。かかる構成とした場合には、複数当選役に当選している状況において、いずれの特典入賞を成立させるかの選択に加えて、いずれの特典入賞も成立させない選択を遊技者にさせることが可能となる。故に、例えばその後の遊技を実行できない遊技者がRT状態のまま遊技を終了しなければならないことを残念に思う機会を低減させることが可能となる。

30

【0214】

(15) 上記実施の形態では、有効ライン上に左から順に「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄、「赤7」図柄と並んで停止した場合に第1特典入賞成立となり、有効ライン上に左から順に「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄、「青7」図柄と並んで停止した場合に第2特典入賞成立となり、有効ライン上に左から順に「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄、「白7」図柄と並んで停止した場合に第3特典入賞成立となる構成としたが、入賞成立となる図柄の組合せはかかる構成に限定されるものではなく任意である。また、例えばチェリー入賞のように、右リール32Rの「赤7」図柄が有効ライン上に停止した場合に他のリール32L、32Mの停止結果に関わらず第1特典入賞成立となる構成としても良い。

40

【0215】

(16) 上記実施の形態では、左リール32Lと中リール32Mについて、「リプレイ」図柄に第1～第3特典図柄としての役割を付与する構成としたが、右リール32Rと同様に各特典図柄が異なる構成としても良い。

【0216】

50

(1 7) 上記実施の形態では、左リール 3 2 L と中リール 3 2 M について、「リプレイ」図柄に第 1 ～ 第 3 特典図柄としての役割を付与する構成としたが、「スイカ」図柄に第 1 ～ 第 3 特典図柄としての役割を付与する構成としても良いし、「ベル」図柄に第 1 ～ 第 3 特典図柄としての役割を付与する構成としても良い。但し、「スイカ」図柄に第 1 ～ 第 3 特典図柄としての役割を付与する構成とした場合には、複数当選役に当選している状況において、いずれの特典入賞も成立しない取りこぼしの発生する機会が生じる。

【 0 2 1 7 】

(1 8) 上記実施の形態では、右リール 3 2 R において、第 1 特典図柄と第 2 特典図柄と第 3 特典図柄とがリールの回転する側に互いに 4 図柄分以上離れるようにして配置することにより、1 の特典図柄を所定位置に停止させるべく右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合に、他の特典図柄が前記所定位置に到達しない構成とした。これは、予め定めた規定時間にリールを滑らせることのできる最大滑り数が 4 図柄であるスロットマシンの場合の例である。最大滑り数が異なるスロットマシンの場合には、「(リールを滑らせることのできる最大滑り数) 」図柄以上に各特典図柄を離間させて配置すれば良い。

【 0 2 1 8 】

(1 9) 上記実施の形態では、R T 状態の終了条件として、所定回数のゲームが実行されることと、B B に当選することとを備える構成について説明したが、所定回数のゲームが実行された場合に限って R T 状態が終了する構成としても良いし、B B に当選することに代えて B B 入賞が成立したことを終了条件として備える構成としても良い。

【 0 2 1 9 】

また、R T 状態下で R T 状態を終了させるか否かの終了抽選を実行し、当該終了抽選に当選した場合に R T 状態を終了させる構成としても良い。このとき、条件設定処理では、前記終了抽選の当選確率を定めた終了抽選テーブルを選択する構成とする。例えば、第 1 特典入賞が成立した場合には、1 分の 1 で当選となる第 1 終了抽選テーブルと、1 0 0 0 分の 1 で当選となる第 2 終了抽選テーブルのいずれかを選択する構成とする。かかる構成とした場合には、第 1 終了抽選テーブルが選択されれば R T 状態下で 1 ゲームの遊技が実行可能となることが期待でき、第 2 終了抽選テーブルが選択されれば R T 状態下で 1 0 0 0 ゲームの遊技が実行可能となることが期待できる。故に、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。なお、終了抽選を毎ゲーム実行する構成ではなく、所定回数のゲームが実行される毎に終了抽選を実行する構成としても良いし、所定の役に当選した場合や所定の入賞が成立した場合に終了抽選を実行する構成としても良い。

【 0 2 2 0 】

或いは、所定の役に当選した場合や所定の入賞が成立した場合に R T 状態を終了させる構成とし、条件設定処理では、R T 状態終了となる当選役や入賞を選択する構成としても良い。例えば、第 1 特典入賞が成立した場合には、R T 状態終了となる当選役として再遊技又は B B を選択し、第 2 特典入賞が成立した場合には、R T 状態終了となる当選役としてベル又はスイカを選択し、第 3 特典入賞が成立した場合には、R T 状態終了となる当選役としてスイカ又は 1 枚役を選択する構成とする。かかる構成とした場合であっても、選択された役の当選確率によって R T 状態下で実行可能なゲーム数が変化するため、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【 0 2 2 1 】

(2 0) 上記実施の形態では、複数当選役に当選した場合、第 1 特典当選フラグと第 2 特典当選フラグと第 3 特典当選フラグをそれぞれセットする構成としたが、かかる構成を変更する。すなわち、複数当選役に当選した場合、複数当選フラグをセットする構成とする。そして、複数当選フラグがセットされている場合、第 1 ～ 第 3 特典入賞のいずれをも成立させることが可能となるようにスベリテーブルを設定、変更する構成とする。かかる構成とした場合、各入賞態様と対応する当選フラグ(第 1 特典当選フラグ、第 2 特典当選フラグ、第 3 特典当選フラグ) はセットしないものの、複数当選フラグがセットされていれば第 1 ～ 第 3 特典入賞を成立させることが可能なため、第 1 ～ 第 3 特典の全て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。

【0222】

(21) 上記実施の形態では、抽選処理において複数当選役に当選した場合に第1～第3特典入賞のいずれかを成立させることが可能となる構成としたが、役の抽選に当選した場合に限定されるものではなく、他の抽選に当選した場合に第1～第3特典入賞のいずれかを成立させることが可能となる構成としても良い。例えば、役の抽選結果が外れの場合に所定の抽選を行ってスベリテーブルを設定する構成において、前記所定の抽選結果が当選である場合に第1～第3特典入賞を成立させることが可能となるスベリテーブルを設定する構成とする。

【0223】

(22) 上記実施の形態では、抽選処理で取得した乱数を用いてRT状態の終了条件となるゲーム数を選択する構成としたが、かかる構成を変更する。例えば、特典入賞が成立した場合に設定するゲーム数を、特典入賞が成立したタイミングで選択するのではなくBB状態が終了したタイミングで選択する構成とする。そして、ゲーム数の選択は、BB終了となるゲームで取得した乱数を用いるのではなく、BB状態下で獲得したメダル数(すなわちBB状態下でのメダル払出数からBB状態下での使用メダル数を減じた値)を用いて実行する構成とする。

【0224】

(23) 上記実施の形態では、特典入賞が成立した場合に遊技状態がRT状態に移行する構成について説明したが、遊技状態が遊技者に有利な遊技状態又は遊技者に不利な遊技状態に移行する構成であれば良く、移行する遊技状態は任意である。例えば、何らかの役に当選した場合に通常状態と比して当選役を示唆する確率が高くなる遊技状態に移行する構成としても良いし、通常状態と比してBBの当選確率が高くなる遊技状態に移行する構成としても良い。

【0225】

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

【0226】

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

【0227】

(26) 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。

【0228】

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

【0229】

10

20

30

40

50

(28) 上記実施の形態では、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】

【0230】

10

【図1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【図2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図4】前面扉の背面図。

【図5】筐体の正面図。

【図6】各リールの図柄配列を示す図。

【図7】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。

【図8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図9】スロットマシンのブロック図。

【図10】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

20

【図11】通常処理を示すフローチャート。

【図12】抽選処理を示すフローチャート。

【図13】通常状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図14】スベリテーブルの一例を示す図。

【図15】リール制御処理を示すフローチャート。

【図16】停止前処理を示すフローチャート。

【図17】RT状態処理を示すフローチャート。

【図18】BB状態処理を示すフローチャート。

【図19】第1抽選テーブルの一例を示す図。

【図20】準備状態中処理を示すフローチャート。

30

【図21】RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図22】終了判定処理を示すフローチャート。

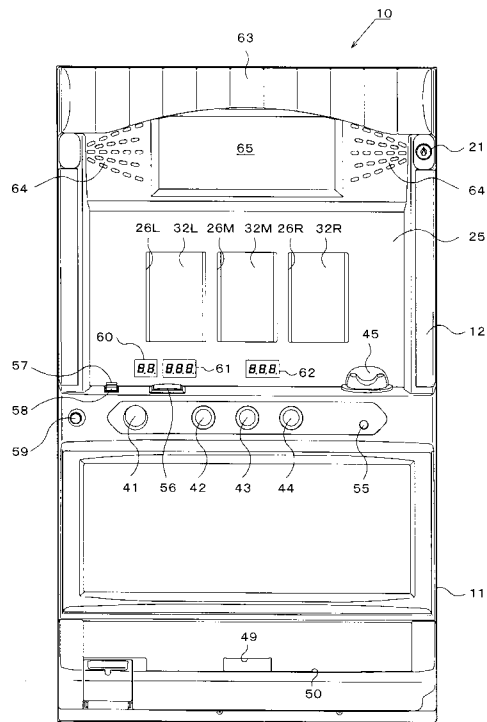
【符号の説明】

【0231】

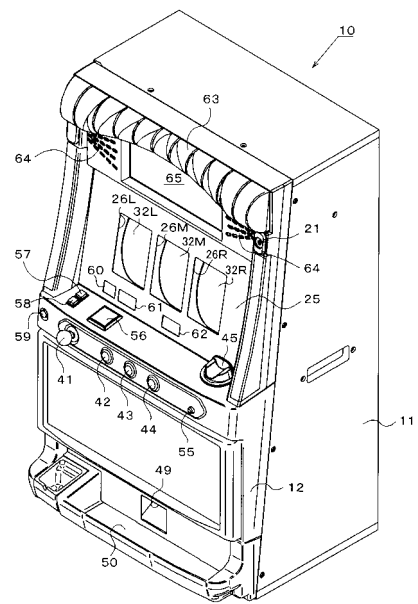
10...遊技機としてのスロットマシン、32...循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、41...開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、42~44...停止操作手段としてのストップスイッチ、56...開始操作手段又は入力操作手段としての第1クレジット投入スイッチ、57...開始操作手段又は入力操作手段としての第2クレジット投入スイッチ、58...開始操作手段又は入力操作手段としての第3クレジット投入スイッチ、63...補助演出部又は補助演出手段を構成する上部ランプ、64...補助演出部又は補助演出手段を構成するスピーカ、65...補助演出部又は補助演出手段を構成する補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

40

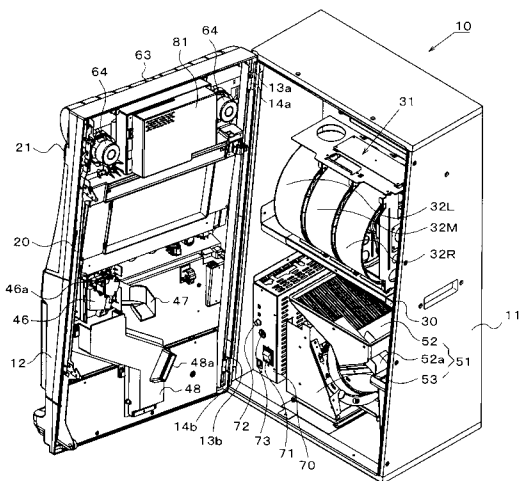
【図 1】



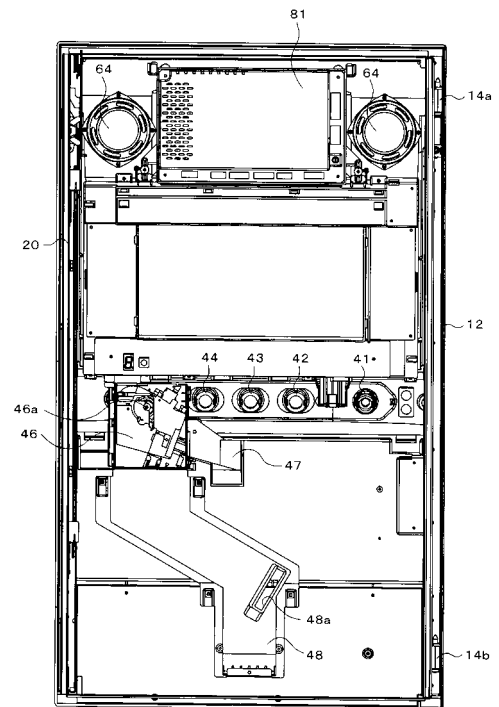
【図 2】



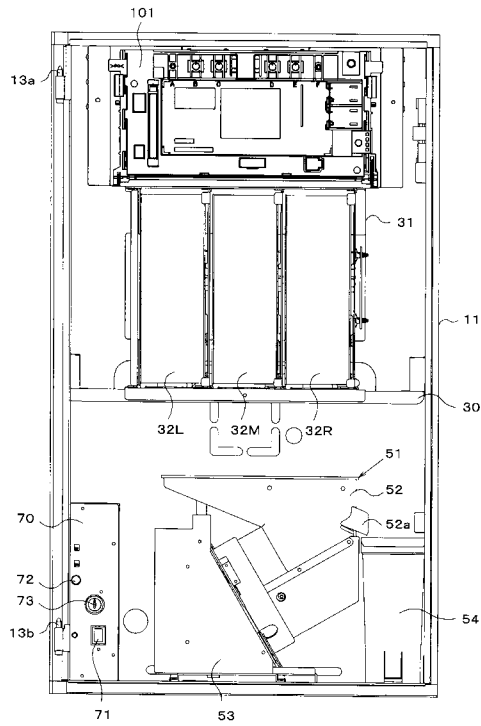
【図 3】



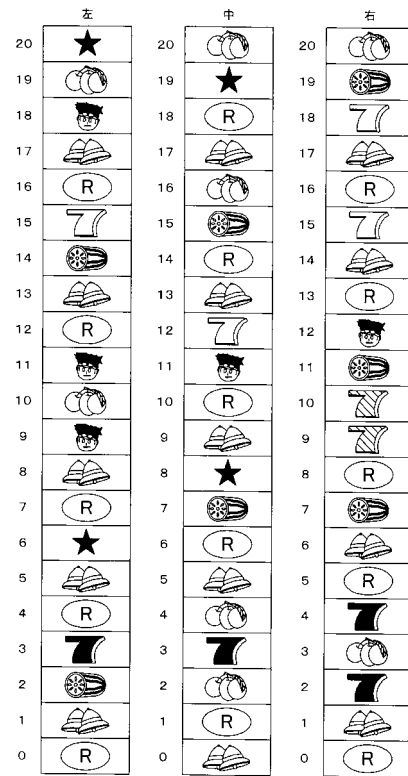
【図 4】



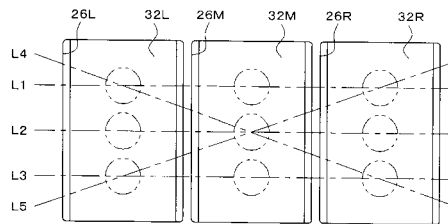
【図5】



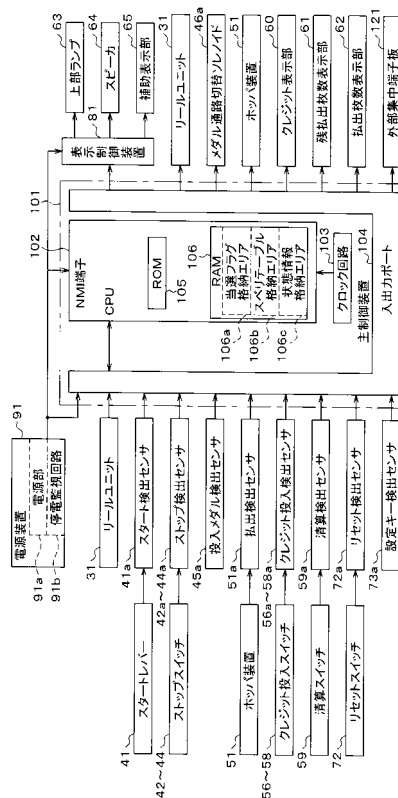
【図6】



【図7】



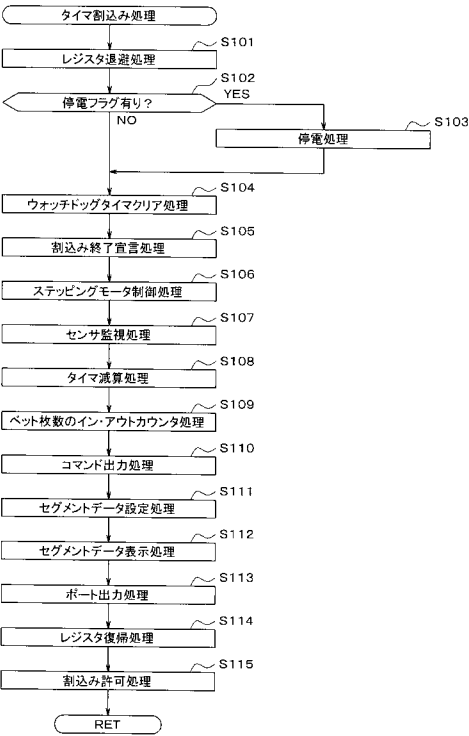
【図9】



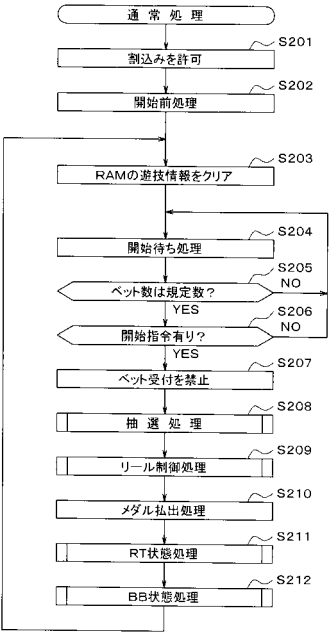
【図8】

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

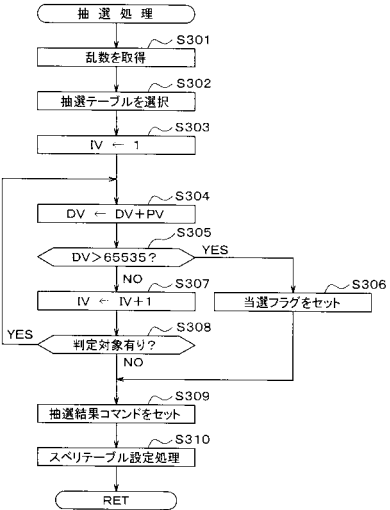
【図 10】



【図 11】



【図 12】



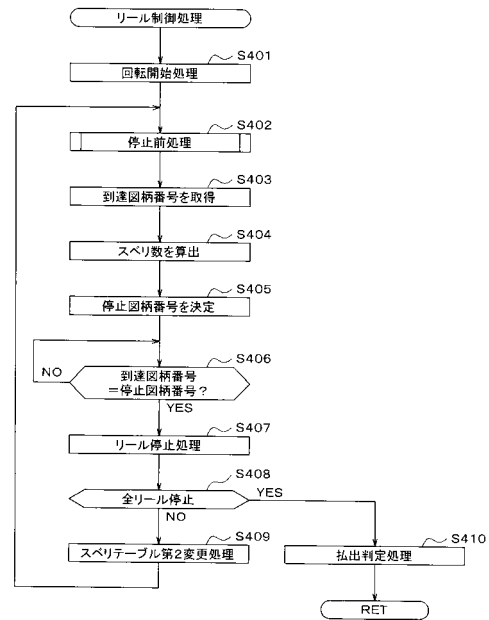
【図 13】

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

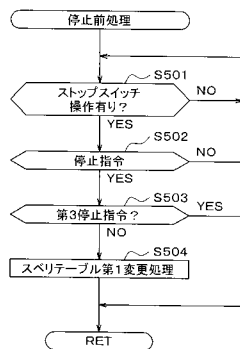
【図14】

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

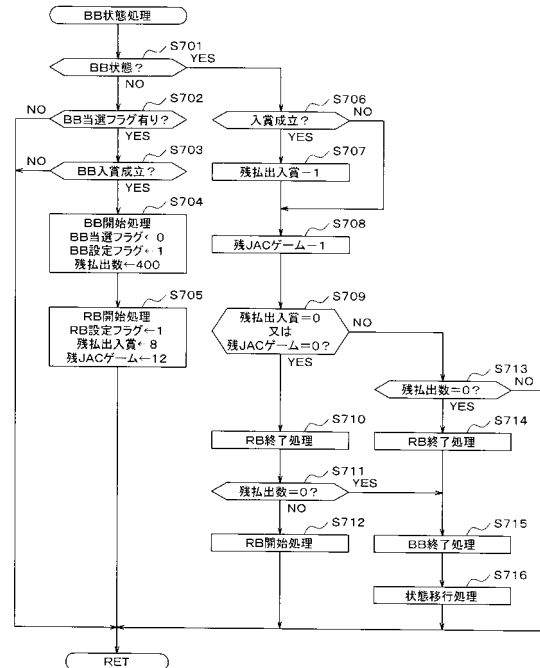
【図15】



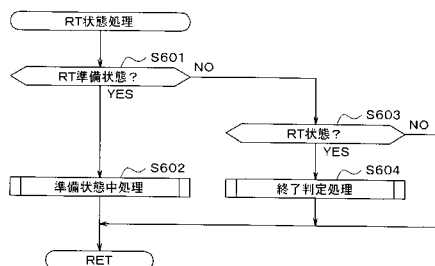
【図16】



【図18】



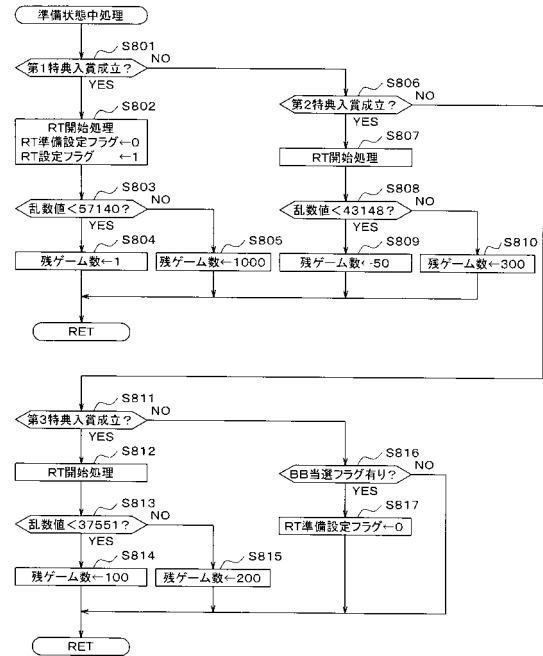
【図17】



【図 19】

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

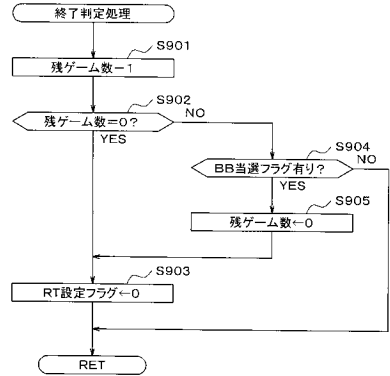
【図 20】



【図 21】

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

【図 22】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2002-306681(JP,A)
特開2007-054522(JP,A)
特開2006-223852(JP,A)
特開2004-174018(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04