

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置と、前記可変表示装置の可変表示を制御する表示制御手段とを備え、前記複数の可変表示部に停止表示される識別情報の表示結果が、予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなる場合に所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特定遊技状態になる遊技機であって、前記特定の識別情報を停止表示すべき前記可変表示装置中の有効ラインを抽選する有効ライン抽選手段を備え、前記表示制御手段は、前記有効ライン抽選手段により抽選された有効ライン以外に前記特定の識別情報の組み合わせが停止表示される場合に、前記可変表示装置を再度可変表示させ、有効ラインに前記特定の識別情報の組み合わせを停止表示することを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置と、前記可変表示装置の可変表示を制御する表示制御手段とを備え、前記複数の可変表示部に停止表示される識別情報の表示結果が、予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなる場合に所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特定遊技状態になる遊技機であって、前記特定の識別情報を停止表示すべき前記可変表示装置中の有効ラインを抽選する有効ライン抽選手段を備え、前記表示制御手段は、前記有効ライン抽選手段により抽選された有効ラインに特別の識別情報が停止表示される場合に、前記可変表示装置を再度可変表示させ、前記有効ラインに前記特定の識別情報の組み合わせを停止表示することを特徴とする遊技機。

20

【請求項 3】

複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置と、前記可変表示装置の可変表示を制御する表示制御手段とを備え、前記複数の可変表示部に停止表示される識別情報の表示結果が、予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなる場合に所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特定遊技状態になる遊技機であって、前記特定の識別情報を停止表示すべき前記可変表示装置中の有効ラインを抽選する有効ライン抽選手段と、遊技情報を表示する遊技情報表示部を備え、前記表示制御手段は、前記遊技情報表示部に特別の識別情報が表示されたときに、前記可変表示装置を再度可変表示させ、前記有効ライン抽選手段により抽選された有効ラインに前記特定の識別情報の組み合わせを停止表示することを特徴とする遊技機。

30

【請求項 4】

前記表示制御手段は、前記可変表示装置を再度可変表示させる場合に、該再度可変表示させている期間中は、前記可変表示装置において識別情報の可変表示を始めるために必要となる操作の少なくとも一つの操作を無効にすることを特徴とする請求項 1、2 または 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記複数の可変表示部の動作を開始操作する開始操作部を備え、前記表示制御手段は、前記可変表示装置を再度可変表示させる場合に、該再度可変表示させている期間中は、前記開始操作部の開始操作を無効にすることを特徴とする請求項 1、2 または 3 に記載の遊技機。

40

【請求項 6】

前記表示制御手段は、前記可変表示装置を再度可変表示させる場合に、該再度可変表示させている期間中は、前記可変表示装置において識別情報の可変表示を始めるために必要となる遊技媒体の投入する操作を無効にすることを特徴とする請求項 1、2 または 3 に記載の遊技機。

【請求項 7】

50

前記有効ライン抽選手段により抽選された前記有効ラインに前記特定の識別情報の組み合わせが停止表示される場合に前記有効ラインに対応する入賞確率の特定遊技状態にすべく前記有効ライン毎に用意されている入賞確率テーブルを備え、前記入賞確率テーブルは、高配当遊技を行う特定遊技状態の入賞役の入賞確率が異なることを特徴とする請求項 1 ~ 6 の何れかに記載の遊技機。

【請求項 8】

前記有効ライン抽選手段により抽選された前記有効ラインに前記特定の識別情報の組み合わせが停止表示される場合に前記有効ラインに対応する入賞確率の特定遊技状態にすべく前記有効ライン毎に用意されている入賞確率テーブルを備え、前記入賞確率テーブルは、小当たりが高確率で発生する一般遊技と所定回の高配当遊技とを行う特定遊技状態の入賞役の入賞確率が異なることを特徴とする請求項 1 ~ 6 の何れかに記載の遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置と、該可変表示装置の可変表示を制御する表示制御手段とを備え、前記複数の可変表示部に停止表示される識別情報の表示結果が、予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなる場合に所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特定遊技状態になる遊技機に関する。

【0002】

20

【従来の技術】

従来この種の遊技機として、メダルやコイン等のゲーム媒体を投入口に投入した後、図柄である識別情報を表示した 3 個のリールである可変表示部を回転させ、停止スイッチである停止手段を順次押して可変表示部の回転を停止し、可変表示部を停止した際に、識別情報が何らかの識別情報で揃うようになると、所定数の遊技価値が付与され、ゲーム媒体を賞出するようになっているスロットマシンが一般的である。

【0003】

このようなスロットマシンとしては、3 個の可変表示部に停止表示された表示結果が予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなり、特定遊技状態（ビックボーナス）が成立すると、先ず一般遊技が発生する。その一般遊技中に、例えば、リプレイ識別情報が停止することで、高配当が付与される遊技（ジャックゲーム）が複数回行える高配当遊技（レギュラーボーナス）に移行し、高配当遊技が終了すると一般遊技に移行される。高配当遊技は一般遊技の所定回数以内に所定回数繰り返される。例えば、一般遊技の所定回数内に高配当遊技が所定回繰り返されるか、または、一般遊技を所定回数行うとビックボーナスは終了する。

30

【0004】

また、特開 2000 - 296201 号公報に開示されたものがある。すなわち、第 1 表示部および第 2 表示部を備え、実際の抽選結果とは異なるはずれ表示をリールに一旦表示し、所定の頻度で第 1 表示部を再変動させ、実際の抽選結果である当たり表示に変える。さらに第 2 表示部で当たりの態様（ビックボーナスあるいはレギュラーボーナス）を表す数値を表示し、この表示も、所定の頻度で再変動し、レギュラーボーナスからビックボーナスへの変更を期待させるようになっているものである。

40

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来遊技機では、前記公報のものにおいては、リールに一旦表示する実際の抽選結果と異なるはずれ表示は、数字がゾロ目にならない場合の表示であり、その後、第 1 表示部を再変動させて当たり表示に変えない限り、遊技者が前記はずれ表示が実際の抽選結果と異なる表示であることを暗示するものでなく、遊技者がはずれ表示から直接的に再抽選を知ることができないことから、遊技を進行し難く、遊技者を十分に満足させることができないという問題点があった。

50

【 0 0 0 6 】

本発明は、かかる問題点を解決すべくなされたもので、図柄合わせ遊技において、所定の有効ライン以外で特定識別情報の組み合わせになる場合に、その後再度可変表示が行われることを遊技者に示唆して、遊技の進行を容易にし、遊技者を十分に満足させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。

[1] 複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置 (2 0) と、前記可変表示装置 (2 0) の可変表示を制御する表示制御手段 (1 3 0) とを備え、前記複数の可変表示部に停止表示される識別情報の表示結果が、予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなる場合に所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特定遊技状態になる遊技機であって、

10

前記特定の識別情報を停止表示すべき前記可変表示装置 (2 0) 中の有効ラインを抽選する有効ライン抽選手段 (1 6 0) を備え、

前記表示制御手段 (1 3 0) は、前記有効ライン抽選手段 (1 6 0) により抽選された有効ライン以外に前記特定の識別情報の組み合わせが停止表示される場合に、前記可変表示装置 (2 0) を再度可変表示させ、有効ラインに前記特定の識別情報の組み合わせを停止表示する

ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 0 0 8 】

[2] 複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置 (2 0) と、前記可変表示装置 (2 0) の可変表示を制御する表示制御手段 (1 3 0) とを備え、前記複数の可変表示部に停止表示される識別情報の表示結果が、予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなる場合に所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特定遊技状態になる遊技機であって、

前記特定の識別情報を停止表示すべき前記可変表示装置 (2 0) 中の有効ラインを抽選する有効ライン抽選手段 (1 6 0) を備え、

前記表示制御手段 (1 3 0) は、前記有効ライン抽選手段 (1 6 0) により抽選された有効ラインに特別の識別情報が停止表示される場合に、前記可変表示装置 (2 0) を再度可変表示させ、前記有効ラインに前記特定の識別情報の組み合わせを停止表示する

30

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 0 9 】

[3] 複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置 (2 0) と、前記可変表示装置 (2 0) の可変表示を制御する表示制御手段 (1 3 0) とを備え、前記複数の可変表示部に停止表示される識別情報の表示結果が、予め定められた特定の識別情報の組み合わせとなる場合に所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特定遊技状態になる遊技機であって、

前記特定の識別情報を停止表示すべき前記可変表示装置 (2 0) 中の有効ラインを抽選する有効ライン抽選手段 (1 6 0) と、遊技情報を表示する遊技情報表示部 (6 0) を備え

40

、前記表示制御手段 (1 3 0) は、前記遊技情報表示部 (6 0) に特別の識別情報が表示されたときに、前記可変表示装置 (2 0) を再度可変表示させ、前記有効ライン抽選手段 (1 6 0) により抽選された有効ラインに前記特定の識別情報の組み合わせを停止表示することを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 0 】

[4] 前記表示制御手段 (1 3 0) は、前記可変表示装置 (2 0) を再度可変表示させる場合に、該再度可変表示させている期間中は、前記可変表示装置 (2 0) において識別情報の可変表示を始めるために必要となる操作の少なくとも一つの操作を無効にすることを特徴とする [1]、[2] または [3] に記載の遊技機。

50

【0011】

[5] 前記複数の可変表示部の動作を開始操作する開始操作部(13)を備え、前記表示制御手段(130)は、前記可変表示装置(20)を再度可変表示させる場合に、該再度可変表示させている期間中は、前記開始操作部(13)の開始操作を無効にすることを特徴とする[1]、[2]または[3]に記載の遊技機。

【0012】

[6] 前記表示制御手段(130)は、前記可変表示装置(20)を再度可変表示させる場合に、該再度可変表示させている期間中は、前記可変表示装置(20)において識別情報の可変表示を始めるために必要となる遊技媒体の投入する操作を無効にすることを特徴とする[1]、[2]または[3]に記載の遊技機。

10

【0013】

[7] 前記有効ライン抽選手段(160)により抽選された前記有効ラインに前記特定の識別情報の組み合わせが停止表示される場合に前記有効ラインに対応する入賞確率の特定遊技状態にすべく前記有効ライン毎に用意されている入賞確率テーブル(140)を備え、前記入賞確率テーブル(140)は、高配当遊技を行う特定遊技状態の入賞役の入賞確率が異なることを特徴とする[1]~[6]の何れかに記載の遊技機。

【0014】

[8] 前記有効ライン抽選手段(160)により抽選された前記有効ラインに前記特定の識別情報の組み合わせが停止表示される場合に前記有効ラインに対応する入賞確率の特定遊技状態にすべく前記有効ライン毎に用意されている入賞確率テーブル(140)を備え、前記入賞確率テーブル(140)は、小当たりが高確率で発生する一般遊技と所定回の高配当遊技とを行う特定遊技状態の入賞役の入賞確率が異なることを特徴とする[1]~[6]の何れかに記載の遊技機。

20

【0015】

次に、前記各項に記載された発明の作用について説明する。所定の条件が成立すると、各可変表示部の動作が開始される。前後して、乱数値が抽出される。その後例えば、その抽出された乱数値を予め定められた入賞確率テーブル(140)中のデータと照合して入賞態様を決定する。複数の可変表示部には、決定された入賞態様に応じた識別情報が停止表示される。

30

【0016】

そして、可変表示装置(20)中の有効ラインに特定の識別情報の組み合わせが停止表示されると特定遊技状態となり、例えば、遊技者に有利な所定回数小当たりが高確率で発生する一般遊技と複数回の高配当遊技とが複数回実行され、所定の遊技価値が付与可能になる。有効ライン抽選手段(160)は、特定の識別情報を停止表示すべき可変表示装置(20)中の有効ラインを抽選する。

【0017】

一方、有効ライン抽選手段(160)の抽選した有効ライン以外の有効ラインに特定の識別情報の組み合わせが停止表示される場合がある。この場合には、その後、表示制御手段(130)は、可変表示装置(20)を再度可変表示させ、所定の有効ラインに特定の識別情報の組み合わせを停止表示する。

40

【0018】

したがって、所定の有効ライン以外の有効ラインに特定の識別情報の組み合わせが停止表示されるのを見れば、その後、再度可変表示を経て、所定の有効ラインに特定の識別情報の組み合わせが停止表示されるのを予知することができ、遊技が進行し易くなり、遊技者を十分に満足させることができる。

【0019】

可変表示装置(20)の再度可変表示は、以上のものに限定されない。すなわち、有効ラ

50

イン抽選手段(160)により抽選された有効ラインに特別の識別情報が停止表示される場合に、可変表示装置(20)を再度可変表示させ、その有効ラインに特定の識別情報の組み合わせを停止表示するようにしてもよい。特別の識別情報としては、有効ラインに停止表示すべき特定の識別情報、キャラクタその他の各種識別情報である。

【0020】

一方、遊技情報表示部(60)に特別の識別情報が表示されたときに、可変表示装置(20)を再度可変表示させ、有効ライン抽選手段(160)により抽選された有効ラインに特定の識別情報の組み合わせを停止表示するようにしてもよい。

【0021】

可変表示装置(20)を再度可変表示させている期間中は、可変表示装置(20)において識別情報の可変表示を始めるために必要となる操作の少なくとも一つの操作を無効にすることで、遊技者の誤操作を防止し、遊技者に付与されるべき特典を無駄にしないようになっている。

10

【0022】

具体的には、複数の可変表示部の動作を開始操作する開始操作部(13)を備えたものでは、その開始操作部(13)の開始操作を無効にすればよく、また、可変表示装置(20)において識別情報の可変表示を始めるために必要となる遊技媒体の投入する操作を無効にすればよい。このような開始操作部(13)が無効状態にあること、あるいは、遊技媒体の投入が無効状態にあることを遊技者に報知するようにしても良い。

【0023】

特定遊技状態になるとき、可変表示装置(20)において、有効ライン抽選手段(160)により抽選された有効ラインに特定の識別情報の組み合わせが停止表示されるが、その場合に前記有効ラインに対応する入賞確率の特定遊技状態にすべく前記有効ライン毎に用意されている入賞確率テーブル(140)が備えられている。具体的に、入賞確率テーブル(140)は、高配当遊技を行う特定遊技状態の入賞役の入賞確率が異なるものである。高配当遊技に係る入賞役の入賞確率を種々設けることで、特定遊技状態の内容が多様化し、遊技性を高めることができる。

20

【0024】

さらに、入賞確率テーブル(140)は、小当たりが高確率で発生する一般遊技と所定回の高配当遊技とを行う特定遊技状態の入賞役の入賞確率が異なるものであってもよい。すなわち、一般遊技に係る入賞役の入賞確率と高配当遊技に係る入賞役の入賞確率とを多様に組み合わせることで、特定遊技状態の内容がさらに多様化し、遊技性をより高めることができる。

30

【0025】

【発明の実施の形態】

以下、図面に基づき本発明の一実施の形態について説明する。

図1~図29は、本発明の一実施の形態を示している。

図1~図3に示すように、本発明の遊技機は、スロットマシン10であり、スロットマシン10の箱体11の遊技盤面(正面)11aには、ドラム形状の図柄を液晶表示する左リール20a、中リール20bおよび、右リール20cが左から右方向に並設されている。3個のリール20a, 20b, 20cは、表示される図柄をバックライトにより明るく輝いて見えるようにするものである。

40

【0026】

各リール20a, 20b, 20cの下方には、それぞれに対応して左ストップボタン25a、中ストップボタン25bおよび、右ストップボタン25cがそれぞれ設けられている。3個のストップボタン25a, 25b, 25cは、可変表示部である各リール20a, 20b, 20cの図柄の変化の停止タイミングを選択するための停止手段である。

【0027】

また、正面11aの操作パネルには、ゲーム媒体を投入するためのメダル投入口12と、ゲーム開始するための開始操作部であるスタートレバー13と、3枚賭けボタン26a、

50

2枚賭けボタン26bおよび、1枚賭けボタン26cから成るクレジット投入ボタンと、クレジット精算ボタン27とが配されている。メダル投入口12の奥にはメダルの真偽を判別するためのメダル識別部および、投入されたメダルを計数するためのメダル計数部が設けられている。

【0028】

さらに、正面11aには、1枚賭けゲーム表示部28a、3枚賭けゲーム表示部28b、ゲームセット数表示部29、メダル数(クレジット数)の所有数を表示するためのクレジット数表示部27aが設けられている。

【0029】

さらに、正面11aの下部には、賞出皿39、メダル払出口39aおよび、賞出があったことを音で知らせるスピーカー37が設けられている。 10

【0030】

メダル投入口12にメダルを投入或いはクレジット数表示部27aに表示されているメダル数(クレジット数)をクレジット投入ボタン(3枚賭けボタン26a、2枚賭けボタン26b、1枚賭けボタン26c)により有効ライン数を決定することができ、有効ライン数が有効ライン表示部35a~35eに表示(点灯)される。

【0031】

スタートレバー13を操作することにより、リール(左リール20a、中リール20b、右リール20c)が回転を開始し、ストップボタン(左ストップボタン25a、中ストップボタン25b、右ストップボタン25c)を操作することにより、回転中の各リール20a, 20b, 20cが停止し、各リール20a, 20b, 20cに表示されている図柄が所定条件を満たすことにより、特定遊技状態へ移行される。 20

【0032】

また、スロットマシン10の上部にフラグ成立ランプ36が設けられて、フラグ(ボーナスフラグ以下同じ)が成立したか否かを遊技者に認識可能に構成されている。フラグ成立の表示態様は、表示部の中央が点滅する態様、表示部の両側と中央とが交互に点滅する態様および、表示部が左から右へ点滅していく態様がある。

【0033】

また、図1に示すように、スロットマシン10の内部には、CPUが設けられ、CPUは、遊技制御手段110、特定遊技状態制御手段120、表示制御手段130、入賞態様決定手段150および有効ライン抽選手段160その他の制御手段を有している。 30

【0034】

遊技制御手段110は、メダル識別部が投入されたメダルの真正を識別し、かつ、スタートレバー13が操作されると、各種遊技の抽選を行い、表示制御手段130は、3個のリール20a, 20b, 20cのそれぞれに、縦方向に絵や記号、数字、文字等の複数種類の図柄を上または下方に滑るように変化させた後に停止表示するようにしている。

【0035】

また、具体的には、表示制御手段130は、所定の停止タイミング、すなわち、3個のストップボタン25a, 25b, 25cの操作により選択された停止タイミングで、3個のリール20a, 20b, 20cを停止し、必要により、上または下方に最大で4コマ分の図柄を滑らせて(ずらして)、停止する図柄を前記抽選された遊技に対応するようにしている。このようにして、表示制御手段130は、特定図柄、小当たり図柄、リプレイ図柄およびハズレ図柄を含む図柄を停止表示する。 40

【0036】

このように図柄が停止表示され、投入されたメダルの個数に応じて表示された有効ライン表示部35a~35e上に図柄が配列されると、配列される図柄の組合せから、特定遊技状態、小当たり遊技、リプレイ遊技、ハズレ遊技であるかを判断する。

【0037】

メダルの投入個数が0個のときには、有効ライン表示部35a~35e全てが消灯され、メダルの投入個数が1個のときには、有効ライン表示部35a~35eの1つが点灯し、 50

メダルの投入個数が2個のときには、有効ライン表示部35a~35eの3つ、具体的には有効ライン表示部35a~35cが点灯し、また、メダルの投入個数が3個のときには、有効ライン表示部35a~35e全てが点灯し、有効ライン上のいずれかで3個の特定の識別情報が並ぶ組合せになると、特定遊技状態が開始される。特定遊技状態には、レギュラーボーナス(以下単に、RBと称する。)と、ビックボーナス(以下、単にBBと称する。)とがあり、特定遊技状態制御手段120がその制御を行う。

【0038】

すなわち、有効ラインを表示する有効ライン表示部35a~35eに対応して遊技情報表示部50a~50eが設けられている。遊技情報表示部50a~50eは、有効ライン抽選手段160の抽選した有効ラインを表示するようになっている。

10

【0039】

RBは、例えば、高配当が付与される遊技(ジャックゲーム)が複数回(例えば、ジャックゲーム回数12回中に15枚のゲーム媒体が賞出される回数が8回発生するか、又は、12回分のジャックゲームを超える)と終了する。)行える高配当遊技(レギュラーボーナス)である。

【0040】

BBは、所定回数(30回)小当たりが高確率で発生する一般遊技が発生し、その一般遊技中に、例えば、リプレイ識別情報が停止することで、高配当が付与される遊技(ジャックゲーム)が複数回(例えば、ジャックゲーム回数12回中に15枚のゲーム媒体が賞出される回数が8回発生するか、又は、12回分のジャックゲームを超える)と終了する。)行える高配当遊技(レギュラーボーナス)に移行し、高配当遊技が終了すると一般遊技に移行される。高配当遊技は一般遊技の所定回数以内(30回)に所定回数(3回)繰り返される。例えば、一般遊技中の30回以内に高配当遊技が3回繰り返されるか、または、一般遊技を30回行うとビックボーナスは終了する。一般遊技では小当たりが発生する毎に、例えばメダル10枚が賞出される。BBは、RBが3回繰り返されるAタイプと、RBが2回繰り返されるBタイプとがある。

20

【0041】

入賞確率テーブル140はROMに記録されている。入賞確率テーブル140は、一般遊技に係る入賞役の入賞確率と高配当遊技に係る入賞役の入賞確率とを多様に組み合わせて構築されている。具体的には、図28に示すように、一般遊技の入賞確率テーブル140では、BB確率は1/315、RB確率は1/321、15枚小役、10枚小役、4枚小役、2枚小役の各確率が、1/56、1/8、1/7、1/6である。また、ビックボーナス中のジャックゲームへの移行確率が1/7になっている。

30

【0042】

ビックボーナス中の一般遊技においては、有効ラインAの入賞確率テーブル140では、15枚小役、10枚小役、4枚小役、2枚小役の各確率が、1/54、1/2、1/63、1/32である。また、ビックボーナス中のジャックゲームへの移行確率が1/3になっている。

【0043】

また、有効ラインBの入賞確率テーブル140では、15枚小役、10枚小役、4枚小役、2枚小役の各確率が、1/5、1/4、1/1024、1/521である。また、ビックボーナス中のジャックゲームへの移行確率が1/163になっている。

40

【0044】

さらに、有効ラインCの入賞確率テーブル140では、15枚小役、10枚小役、4枚小役、2枚小役の各確率が、1/6、1/13、1/511、1/256である。また、ビックボーナス中のジャックゲームへの移行確率が1/2になっている。

【0045】

さらに、有効ラインDの入賞確率テーブル140では、15枚小役、10枚小役、4枚小役、2枚小役の各確率が、1/511、1/256、1/5、1/4である。また、ビックボーナス中のジャックゲームへの移行確率が1/3になっている。

50

【0046】

さらに、有効ラインEの入賞確率テーブル140では、15枚小役、10枚小役、4枚小役、2枚小役の各確率が、 $1/511$ 、 $1/256$ 、 $1/1024$ 、 $1/521$ である。また、ビックボーナス中のジャックゲームへの移行確率が $1/2$ になっている。

【0047】

また、CPUには、図柄合わせ遊技の遊技プログラムおよび、図柄合わせ遊技の表示データが記録されるROM、図柄合わせ遊技に伴って随時算出される演算値を記録するためのRAM並びに、インターフェース等が接続されている。

【0048】

以下、本実施の形態の作用を説明する。

10

図4～図18は、スロットマシン10で行われる図柄合わせ遊技のフロー図である。

【0049】

図4に示すように、図柄合わせ遊技は、ゲーム開始処理(ステップS401)、乱数抽出処理(ステップS402)、リール回転処理(ステップS403)の順に行われ、入賞識別情報停止でなければ(ステップS404:N)、ステップS401に戻り、入賞識別情報停止であれば(ステップS404:Y)、入賞識別情報判定処理をし(ステップS405)、遊技終了であれば(ステップS406:Y)、終了し、遊技終了でなければ(ステップS406:N)、ステップS401に戻る。

【0050】

図5は、ゲーム開始処理(図4においてステップS401)のフローを示している。すなわち、クレジット有り(ステップS501:Y)、かつ、クレジット投入あり(ステップS502:Y)で、スタートレバー13の操作が有効になり(ステップS503)、図4において乱数抽出処理に移行する(ステップS402)。また、クレジットなし(ステップS501:N)あるいは、クレジット投入なし(ステップS502:N)で、メダル投入あれば(ステップS504:Y)、スタートレバー13の操作が有効になる(ステップS503)。一方、メダル投入なければ(ステップS504:N)、ステップS501に戻る。

20

【0051】

図6は、乱数抽出処理(図4においてステップS402)のフローを示している。すなわち、乱数抽出が行われ(ステップS601)、ビックボーナス乱数であり(ステップS602:Y)、ビックボーナス乱数が有効ラインAであれば(ステップS603:Y)、有効ラインAに係るビックボーナス乱数が記憶され(ステップS604)、図4においてリール回転処理(ステップS403)に移行する。ビックボーナス乱数が有効ラインAでなく、有効ラインBであれば(ステップS605:Y)、有効ラインBに係るビックボーナス乱数が記憶される(ステップS604)。ビックボーナス乱数が有効ラインBでなく、有効ラインCであれば(ステップS606:Y)、有効ラインCに係るビックボーナス乱数が記憶される(ステップS604)。ビックボーナス乱数が有効ラインCでなく、有効ラインDであれば(ステップS607:Y)、有効ラインDに係るビックボーナス乱数が記憶される(ステップS604)。一方、ビックボーナス乱数が有効ラインDでなければ(ステップS607:N)、有効ラインがEとなり(ステップS608)、有効ラインEに係るビックボーナス乱数が記憶される(ステップS604)。一方、ビックボーナス乱数でなければ(ステップS602:N)、図7においてレギュラーボーナス乱数であるかを判断する(ステップS701)。

30

40

【0052】

図18は、リール回転処理(図4においてステップS403)のフローを示している。すなわち、リール回転開始すると(ステップS1801)、回転開始から所定時間経過せずに(ステップS1802:N)、ストップボタン押下されると(ステップS1803:Y)、対応するリールが回転中であれば(ステップS1804:Y)、対応するリールが回転停止する(ステップS1805)。一方、ストップボタン押下されず(ステップS1803:N)、対応するリールが回転中でなければ(ステップS1804:N)、ステップ

50

S 1 8 0 2 に戻る。次に、回転中のリールが有れば（ステップ S 1 8 0 6 : Y）、図 4 において入賞識別情報停止が判断される（ステップ S 4 0 4）。回転中のリールがなければ（ステップ S 1 8 0 6 : N）、ステップ S 1 8 0 2 に戻る。一方、回転開始から所定時間経過すると（ステップ S 1 8 0 2 : Y）、対応するリールが回転停止し（ステップ S 1 8 0 7）、図 4 において入賞識別情報停止が判断される（ステップ S 4 0 4）。

【 0 0 5 3 】

図 8 は、入賞識別情報判定処理（図 4 においてステップ S 4 0 5）のフローを示している。すなわち、ピックボーナス識別情報停止であれば（ステップ S 8 0 1 : Y）、特定識別情報有効ライン判定処理が行われ（ステップ S 8 0 2）、ピックボーナス遊技処理が行われ（ステップ S 8 0 3）、図 4 において遊技終了が判断される（ステップ S 4 0 6）。以下、ピックボーナス識別情報停止でなく、レギュラーボーナス識別情報停止であれば（ステップ S 8 0 4 : Y）、レギュラーボーナス遊技処理が行われ（ステップ S 8 0 5）、図 4 において遊技終了が判断される（ステップ S 4 0 6）。

10

【 0 0 5 4 】

レギュラーボーナス識別情報停止でなく、小役識別情報停止であれば（ステップ S 8 0 6 : Y）、所定枚数のメダルの払い出し又はクレジットが行われ（ステップ S 8 0 7）、図 4 において遊技終了が判断される（ステップ S 4 0 6）。小役識別情報停止でなく（ステップ S 8 0 6 : N）、リプレイ識別情報停止であれば（ステップ S 8 0 8 : Y）、リプレイ遊技が実行され（ステップ S 8 0 9）、図 4 のゲーム開始処理（ステップ S 4 0 1）が行われる。リプレイ識別情報停止でなければ（ステップ S 8 0 8 : N）、特別識別情報停止が行われ（ステップ S 8 1 0）、リール再変動が開始される（ステップ S 8 1 1）。

20

【 0 0 5 5 】

図 9 は、ピックボーナス遊技処理（図 8 においてステップ S 8 0 3）のフローを示している。すなわち、ゲーム開始処理が実行され（ステップ S 9 0 1）、リール回転処理が行われ（ステップ S 9 0 2）、ジャックゲーム識別情報停止でなければ（ステップ S 9 0 3 : N）、小役ゲーム処理が行われ（ステップ S 9 0 4）、小役ゲーム回数が積算され（ステップ S 9 0 5）、小役ゲーム限度回数であれば（ステップ S 9 0 6 : Y）、図 1 0 においてピックボーナスゲームが終了する（ステップ S 1 0 0 7）。一方、小役ゲーム限度回数でなければ（ステップ S 9 0 6 : N）、ゲーム開始処理（ステップ S 9 0 1）に戻る。

30

【 0 0 5 6 】

一方、ジャックゲーム識別情報停止であれば（ステップ S 9 0 3 : Y）、図 1 0 に示すように、ジャックゲーム開始処理され（ステップ S 1 0 0 1）、ジャックゲーム処理がされ（ステップ S 1 0 0 2）、ジャックゲーム回数が積算される（ステップ S 1 0 0 3）。

【 0 0 5 7 】

次に、ジャックゲーム限度回数でなければ（ステップ S 1 0 0 4 : N）、ジャックゲーム開始処理（ステップ S 1 0 0 1）に戻る。一方、ジャックゲーム限度回数であれば（ステップ S 1 0 0 4 : Y）、ゲームセット数が積算され（ステップ S 1 0 0 5）、ゲームセット数が限度回数であれば（ステップ S 1 0 0 6 : Y）、ピックボーナスゲームが終了し（ステップ S 1 0 0 7）、図 4 において遊技終了が判断される（ステップ S 4 0 6）。ゲームセット数が限度回数でなければ（ステップ S 1 0 0 6 : N）、図 9 に示すゲーム開始処理に戻る（ステップ S 9 0 1）。

40

【 0 0 5 8 】

図 1 1 は特定識別情報有効ライン判定処理（図 8 においてステップ S 8 0 2）のフローを示している。すなわち、特定識別情報が有効ライン A に停止し（ステップ S 1 1 0 1 : Y）、記憶されている乱数と一致すれば（ステップ S 1 1 0 2 : Y）、有効ライン A の入賞確率テーブル 1 4 0 を抽出し（ステップ S 1 1 0 3）、抽出された入賞確率テーブル 1 4 0 を記憶し（ステップ S 1 1 0 4）、図 8 においてピックボーナス遊技処理（ステップ S 8 0 3）に移行する。一方、記憶されている乱数と一致しなければ（ステップ S 1 1 0 2 : N）、再変動処理（ステップ S 1 1 0 5）に移行する。

【 0 0 5 9 】

50

特定識別情報が有効ラインAでなく、有効ラインBに停止し（ステップS1106：Y）、記憶されている乱数と一致すれば（ステップS1107：Y）、有効ラインBの入賞確率テーブル140を抽出し（ステップS1108）、抽出された入賞確率テーブル140を記憶する（ステップS1104）。一方、記憶されている乱数と一致しなければ（ステップS1107：N）、再変動処理（ステップS1109）に移行する。

【0060】

特定識別情報が有効ラインBでなく、図12に示すように、有効ラインCに停止し（ステップS1201：Y）、記憶されている乱数と一致すれば（ステップS1202：Y）、有効ラインCの入賞確率テーブル140を抽出し（ステップS1203）、抽出された入賞確率テーブル140を記憶する（図11においてステップS1104）。一方、記憶されている乱数と一致しなければ（ステップS1202：N）、再変動処理（ステップS1204）に移行する。

10

【0061】

特定識別情報が有効ラインCでなく、有効ラインDに停止し（ステップS1205：Y）、記憶されている乱数と一致すれば（ステップS1206：Y）、有効ラインDの入賞確率テーブル140を抽出し（ステップS1207）、抽出された入賞確率テーブル140を記憶する（図11においてステップS1104）。一方、記憶されている乱数と一致しなければ（ステップS1206：N）、再変動処理（ステップS1208）に移行する。

【0062】

特定識別情報が有効ラインDでなく、有効ラインEに停止し（ステップS1209）、記憶されている乱数と一致すれば（ステップS1210：Y）、有効ラインEの入賞確率テーブル140を抽出し（ステップS1211）、抽出された入賞確率テーブル140を記憶する（図11においてステップS1104）。一方、記憶されている乱数と一致しなければ（ステップS1210：N）、再変動処理（ステップS1212）に移行する。

20

【0063】

図13は再変動処理（図11においてステップS1105、S1109、図12においてS1204、S1208、S1212）のフローを示している。すなわち、リール再変動が開始され（ステップS1301）、記憶されている有効ライン乱数の有効ラインでビックボーナス識別情報が停止し（ステップS1302）、有効ラインの乱数に合う入賞確率テーブルを抽出する（ステップS1303）。

30

【0064】

この再変動処理の期間中においては、可変表示装置20において識別情報の可変表示を始めるために必要となる操作の少なくとも一つの操作を無効にしている。すなわち、開始操作部であるスタートレバー13の開始操作を無効にしている。可変表示装置20において識別情報の可変表示を始めるために必要となる遊技媒体であるメダルやコイン等のゲーム媒体の投入する操作を無効にしてもよい。

【0065】

次に、図6に示すように、抽出された乱数がビックボーナス乱数でなく（ステップS602：N）、図7において、抽出された乱数がレギュラーボーナス乱数であれば（ステップS701：Y）、図6に示すように、当該乱数が記憶される（ステップS604）。

40

【0066】

抽出された乱数がレギュラーボーナス乱数でなく、小役乱数であれば（ステップS702：Y）、同じく、当該乱数が記憶される（ステップS604）。抽出された乱数が小役乱数でなく、リプレイ乱数であれば（ステップS703：Y）、同じく、当該乱数が記憶される（ステップS604）。抽出された乱数がリプレイ乱数でなければ（ステップS703：N）、はずれ乱数となり（ステップS704）、同じく、当該乱数が記憶される（ステップS604）。

【0067】

図14は、ジャックゲーム開始処理（図10においてステップS1001）のフローを示している。すなわち、1枚メダル投入でなく（ステップS1401：N）、1枚クレジット

50

ト投入であれば（ステップS1402：Y）、スタートレバー操作が有効になり（ステップS1403）、図10におけるジャックゲーム処理（ステップS1002）に移行する。

【0068】

図15は、ジャックゲーム処理（図10においてステップS1002）のフローを示している。すなわち、リール回転処理（ステップS1501）後に、ジャックゲーム乱数であるか否かが判断され（ステップS1502）、ジャックゲーム乱数であれば（ステップS1502：Y）、ジャックゲーム識別情報が停止し（ステップS1503）、所定枚数のメダル払い出し及びクレジットがなされ（ステップS1504）、ジャックゲーム獲得枚数が積算され（ステップS1505）、図10におけるジャックゲーム回数積算（ステップS1003）に移行する。一方、ジャックゲーム乱数でなければ（ステップS1502：N）、はずれ識別情報が停止し（ステップS1506）、図10におけるジャックゲーム回数積算（ステップS1003）に移行する。

【0069】

図16は、小役ゲーム処理（図9においてステップS904）のフローを示している。すなわち、抽選された乱数がはずれ乱数で有れば（ステップS1601：Y）、はずれ識別情報が停止し（ステップS1602）、図9における小役ゲーム回数積算（ステップS905）に移行する。一方、抽選された乱数がはずれ乱数でなければ（ステップS1601：N）、小役乱数が成立し（ステップS1603）、小役識別情報が停止すれば（ステップS1604：Y）、所定枚数のメダル払い出し又はクレジットがなされ（ステップS1605）、小役獲得枚数が積算され（ステップS1606）、図9における小役ゲーム回数積算（ステップS905）に移行する。小役識別情報が停止しないと（ステップS1604：N）、はずれ識別情報が停止し（ステップS1607）、図9における小役ゲーム回数積算（ステップS905）に移行する。

【0070】

図17は、レギュラーボーナス遊技処理（図8においてステップS805）のフローを示している。すなわち、ジャックゲーム開始処理（ステップS1701）、ジャックゲーム処理（ステップS1702）を経て、ジャックゲーム回数が積算され（ステップS1703）、ジャックゲーム限度回数であれば（ステップS1704：Y）、図4において遊技終了の判断（ステップS406）に移行する。ジャックゲーム限度回数でなければ（ステップS1704：N）、ステップS1701に戻る。

【0071】

次に、図19～図27に基づいて、各有効ラインに識別情報が停止表示する態様を説明する。すなわち、図19aに示すように、ゲーム開始処理でスタートレバー操作が有効になり、スタートレバー13を押し下げると、図19bに示すように、リール回転処理が行われ、乱数抽選処理でビックボーナスフラグが成立した場合に、特定識別情報を停止表示すべき有効ラインに係る有効ライン表示部35aが点灯する。

【0072】

次に、図20aに示すように、ストップボタン25a～25cの操作で、有効ライン表示部35aに係る有効ライン以外の有効ラインに特定識別情報が停止表示すると、図20bに示すように、リールが再変動開始する。次に、図21に示すように、有効ライン表示部35aに係る有効ラインに特定識別情報が停止表示され、ビックボーナス遊技（特定遊技状態）になる。このビックボーナス遊技では、図28に示す有効ラインAの入賞確率テーブル140が用いられる。有効ラインAの入賞確率テーブル140は、10枚小役の確率が高いが他の小役の確率は高くも低くもなく、ビックボーナス中のジャックゲームの移行確率が高いのでビックボーナスゲームを途中で終了することなく消化できるので、獲得枚数は平均的な入賞確率テーブル140である。

【0073】

次に、点灯する有効ライン表示部に特定識別情報の組み合わせが停止表示され、その組み合わせの中に特別識別情報が含まれた後に、リールが再変動開始する態様を説明する。

すなわち、図 2 2 に示すように、ゲーム開始処理でスタートレバー操作が有効になり、図 2 2 a においてスタートレバー 1 3 を押し下げると、図 2 2 b に示すように、リール回転処理が行われ、乱数抽選処理でピックボーナスフラグが成立した場合に、特定識別情報を停止表示すべき有効ラインに係る有効ライン表示部 3 5 a が点灯する。

【 0 0 7 4 】

次に、図 2 3 a に示すように、ストップボタン 2 5 a ~ 2 5 c の操作で、有効ライン表示部 3 5 a に係る有効ラインに特定識別情報が停止表示し、その特定識別情報の中に特別識別情報が含まれていると、図 2 3 b に示すように、リールが再変動開始する。次に、図 2 4 に示すように、有効ライン表示部 3 5 a に係る有効ラインに特定識別情報の組み合わせが停止表示され、ピックボーナス遊技（特定遊技状態）になる。このピックボーナス遊技においても、有効ライン A の入賞確率テーブルが用いられる。

10

【 0 0 7 5 】

次に、点灯する有効ライン以外の有効ラインに特定識別情報の組み合わせが停止表示され、かつ、遊技情報表示部に特別識別情報が表示された後に、リールが再変動開始する態様を説明する。

【 0 0 7 6 】

すなわち、図 2 5 a に示すように、遊技情報表示部 6 0 にも識別情報が表示されている。ゲーム開始処理でスタートレバー操作が有効になり、スタートレバー 1 3 を押し下げると、図 2 5 b に示すように、遊技情報表示部 6 0 で可変表示が開始されるとともに、リール回転処理が行われ、乱数抽選処理でピックボーナスフラグが成立した場合に、特定識別情報を停止表示すべき有効ラインに係る遊技情報表示部 3 5 a が点灯する。

20

【 0 0 7 7 】

次に、図 2 6 a に示すように、ストップボタン 2 5 a ~ 2 5 c の操作で、有効ライン表示部 3 5 a に係る有効ライン以外の有効ラインに特定識別情報の組み合わせが停止表示され、かつ、遊技情報表示部 6 0 に特別識別情報が表示されると、図 2 6 b に示すように、リールが再変動開始する。次に、図 2 7 に示すように、有効ライン表示部 3 5 a に係る有効ラインに特定識別情報の組み合わせが停止表示し、ピックボーナス遊技（特定遊技状態）になる。このピックボーナス遊技においても、有効ライン A の入賞確率テーブルが用いられる。

【 0 0 7 8 】

なお、有効ライン表示部 3 5 a に係る有効ライン以外の有効ラインに特定識別情報の組み合わせが停止表示されなくても、遊技情報表示部 6 0 に特別識別情報が表示されると、リールが再変動開始するようにしてもよい。

30

【 0 0 7 9 】

なお、ピックボーナス遊技で図 2 8 に示す有効ライン A の入賞テーブル 1 4 0 が用いられるものを示したが、ピックボーナス遊技で有効ライン A 以外の有効ラインの入賞テーブル 1 4 0 が用いられるようにしてもよい。この場合に、有効ライン B の入賞確率テーブル 1 4 0 が用いられる場合には、有効ライン B の入賞確率テーブル 1 4 0 は、1 5 枚小役、1 0 枚小役の確率が高いが他の小役の確率は低く、そしてピックボーナス中のジャックゲームの移行確率も低いため、ピックボーナスゲームを途中で終了してしまう確率が高いため、獲得枚数は少ない入賞確率テーブル 1 4 0 である。

40

【 0 0 8 0 】

また、ピックボーナス遊技で図 2 8 に示す有効ライン C の入賞確率テーブル 1 4 0 が用いられる場合には、有効ライン C の入賞確率テーブル 1 4 0 は 1 0 枚小役、1 5 枚小役の確率が高く、その他の小役の確率は低い。そして、ピックボーナス中のジャックゲーム移行確率も高いのでピックボーナスゲームを途中で終了することなく消化できるので、獲得枚数は多い入賞確率テーブル 1 4 0 である。

【 0 0 8 1 】

さらに、ピックボーナス遊技で図 2 8 に示す有効ライン D の入賞確率テーブル 1 4 0 が用いられる場合に、その有効ライン D の入賞確率テーブル 1 4 0 は 4 枚小役、2 枚小役の確

50

率が高く、その他の小役の確率は低い。そして、ビックボーナス中のジャックゲーム移行確率も高いのでビックボーナスゲームを途中で終了することなく消化できるので、獲得枚数は比較的多い入賞確率テーブル140である。

【0082】

さらに、ビックボーナス遊技で図28に示す有効ラインEの入賞確率テーブル140が用いられる場合に、その有効ラインEの入賞確率テーブル140はすべての小役の確率が低く、ビックボーナス中のジャックゲーム移行確率は高いのでビックボーナスゲームを途中で終了することなく消化できるが、獲得枚数は少ない入賞確率テーブル140である。

【0083】

このように有効ラインA～Eに係る入賞確率テーブル140は、小当たり(15枚小役～2枚小役)が高確率で発生する一般遊技と所定回の高配当遊技(ジャックゲーム)とを行う特定遊技状態の入賞役の入賞確率が異なるものになっているから、一般遊技に係る入賞役の入賞確率と高配当遊技(ジャックゲーム)に係る入賞役の入賞確率とが多様に組み合わせられていて、ビックボーナス遊技(特定遊技状態)の内容がさらに多様化し、遊技性をより高めることができる。

10

【0084】

なお、実施の形態では、スロットマシン10に適用したものを示したが、これに限らず、遊技盤に液晶表示部が設けられ、遊技盤に打ち出された球が始動チャッカーに入賞すると、液晶表示部で遊技が開始され、識別情報が可変表示され、各所定時間経過後、停止表示されるように構成されたパチンコ機に適用するようにしてもよい。

20

【0085】

なお、前記実施の形態では、リールは液晶表示であるものを示したが、実際に各リールを回転駆動可能に構成した可変表示装置20であってもよい。

【0086】

また、実施の形態では、一般遊技と高配当遊技とを行う特定遊技状態の入賞確率テーブル140(図28に示すテーブル)を用いたものを示したが、図29に示すように、高配当遊技を行う特定遊技状態の入賞確率テーブル140を用いるようにしてもよい。

【0087】

すなわち、図29に示すように、ビックボーナス中の高配当遊技(ジャックゲーム)の確率は、有効ラインA、B、C、D、Eの入賞確率テーブル140では、それぞれ1/2、1/12、8/12、1/1、1/4になっている。

30

【0088】

有効ラインAの入賞確率テーブル140の確率は平均的な入賞確率テーブル140であり、獲得枚数も平均的である。有効ラインBの入賞確率テーブル140の確率は低い入賞確率テーブル140であり、獲得枚数も少ない。有効ラインCの入賞確率テーブル140の確率は高い入賞確率テーブル140であり、獲得枚数も多い。有効ラインDの入賞確率テーブル140の確率は100%なので、獲得枚数は最高値である。有効ラインEの入賞確率テーブル140の確率は比較的低い入賞確率テーブル140であり、獲得枚数も比較的少ない。

【0089】

40

【発明の効果】

本発明に係る遊技機によれば、有効ライン抽選手段の抽選した有効ライン以外の有効ラインに特定の識別情報の組み合わせが停止表示される場合に、表示制御手段が可変表示装置を再度可変表示させ、所定の有効ラインに特定の識別情報の組み合わせを停止表示するようにしたので、所定の有効ライン以外の有効ラインに特定の識別情報の組み合わせが停止表示されるのを見れば、その後、再度可変表示を経て、所定の有効ラインに特定の識別情報の組み合わせが停止表示されるのを予知することができ、遊技が進行し易くなり、遊技者を十分に満足させることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施の形態に係る遊技機の機能ブロック図である。

50

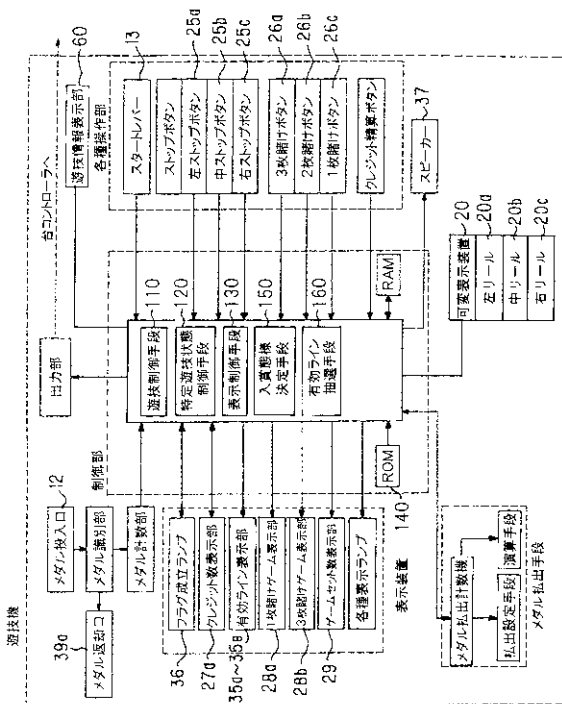
- 【図 2】本発明の一実施の形態に係る遊技機の斜視図である。
- 【図 3】本発明の一実施の形態に係る遊技機の各種操作部の拡大斜視図である。
- 【図 4】本発明の一実施の形態に係る遊技機で行われる図柄合わせ遊技における各処理のフロー図である。
- 【図 5】図柄合わせ遊技におけるゲーム開始処理のフロー図である。
- 【図 6】図柄合わせ遊技における乱数抽出処理のフロー図である。
- 【図 7】図柄合わせ遊技における乱数抽選処理のフロー図である。
- 【図 8】図柄合わせ遊技における入賞識別情報判定処理のフロー図である。
- 【図 9】本発明の一実施の形態に係るピックボーナス遊技処理のフロー図である。
- 【図 10】本発明の一実施の形態に係るジャックゲーム識別情報が停止表示された場合のフロー図である。 10
- 【図 11】本発明の一実施の形態に係る特定識別情報有効ライン判定処理のフロー図である。
- 【図 12】本発明の一実施の形態に係る特定識別情報有効ライン判定処理のフロー図である。
- 【図 13】本発明の一実施の形態に係る再変動処理のフロー図である。
- 【図 14】本発明の一実施の形態に係るジャックゲーム開始処理のフロー図である。
- 【図 15】本発明の一実施の形態に係るジャックゲーム処理のフロー図である。
- 【図 16】本発明の一実施の形態に係る小役ゲーム処理のフロー図である。
- 【図 17】本発明の一実施の形態に係るレギュラーボーナス処理のフロー図である。 20
- 【図 18】図柄合わせ遊技におけるリール回転処理のフロー図である。
- 【図 19】図柄合わせ遊技において、有効ラインが点灯するまでの第 1 段階を示す説明図である。
- 【図 20】同じく、点灯する有効ライン以外の有効ラインに特定識別情報の組み合わせが停止表示された後に、リールが再変動開始するまでの第 2 段階を示す説明図である。
- 【図 21】同じく、点灯する有効ラインに特定識別情報の組み合わせが停止表示される第 3 段階を示す説明図である。
- 【図 22】図柄合わせ遊技において、有効ラインが点灯するまでの第 1 段階を示す説明図である。
- 【図 23】点灯する有効ライン表示部に特定識別情報の組み合わせが停止表示され、その組み合わせの中に特別識別情報が含まれた後に、リールが再変動開始するまでの第 2 段階を示す説明図である。 30
- 【図 24】同じく、点灯する有効ラインに特定識別情報の組み合わせが停止表示される第 3 段階を示す説明図である。
- 【図 25】図柄合わせ遊技において、遊技情報表示部が可変表示開始し、有効ラインが点灯するまでの第 1 段階を示す説明図である。
- 【図 26】点灯する有効ライン以外の有効ラインに特定識別情報の組み合わせが停止表示され、かつ、遊技情報表示部に特別識別情報が表示された後に、リールが再変動開始するまでの第 2 段階を示す説明図である。
- 【図 27】同じく、点灯する有効ラインに特定識別情報の組み合わせが停止表示される第 3 段階を示す説明図である。 40
- 【図 28】本発明の一実施の形態に係る入賞確率テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 29】本発明の一実施の形態に係る入賞確率テーブルの他の例を示す説明図である。
- 【符号の説明】
- 1 0 ... スロットマシン
- 1 1 a ... 遊技盤面 (正面)
- 1 2 ... メダル投入口
- 1 3 ... スタートレバー
- 2 0 ... 可変表示装置
- 2 0 a、2 0 b、2 0 c ... リール (可変表示部) 50

- 25 a、25 b、25 c ... ストップボタン (停止手段)
- 26 a ... 3枚賭けボタン
- 26 b ... 2枚賭けボタン
- 26 c ... 1枚賭けボタン
- 27 ... クレジット精算ボタン
- 27 a ... クレジット数表示部
- 28 a ... 1枚賭けゲーム表示部
- 28 b ... 3枚賭けゲーム表示部
- 29 ... ゲームセット数表示部
- 35 a ~ 35 e ... 有効ライン表示部
- 36 ... フラグ成立ランプ
- 37 ... スピーカー
- 39 ... 賞出皿
- 39 a ... メダル払出口
- 60 ... 遊技情報表示部
- 110 ... 遊技制御手段
- 120 ... 特定遊技状態制御手段
- 130 ... 表示制御手段
- 140 ... 入賞確率テーブル
- 150 ... 入賞態様決定手段
- 160 ... 有効ライン抽選手段

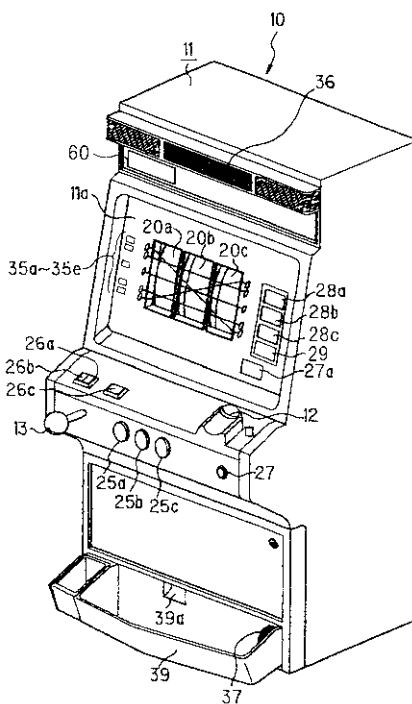
10

20

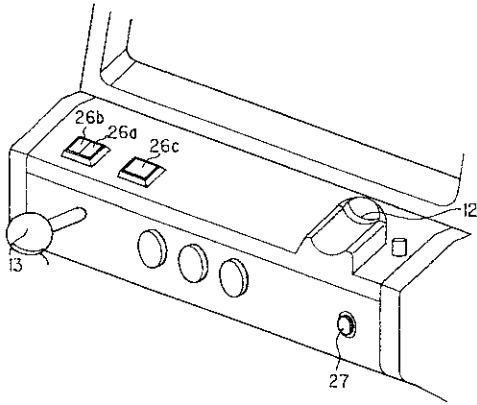
【図1】



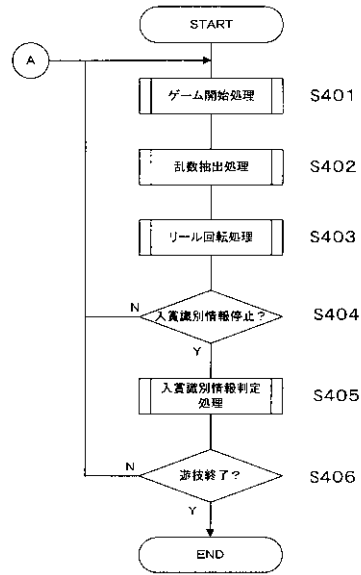
【図2】



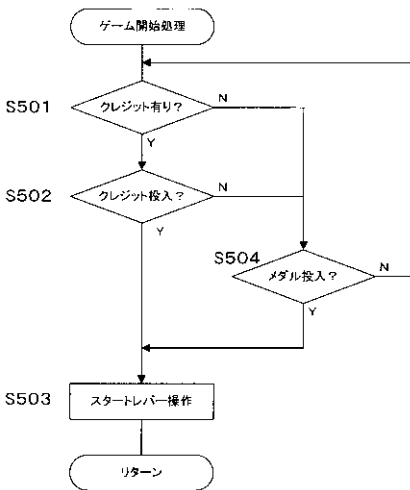
【図3】



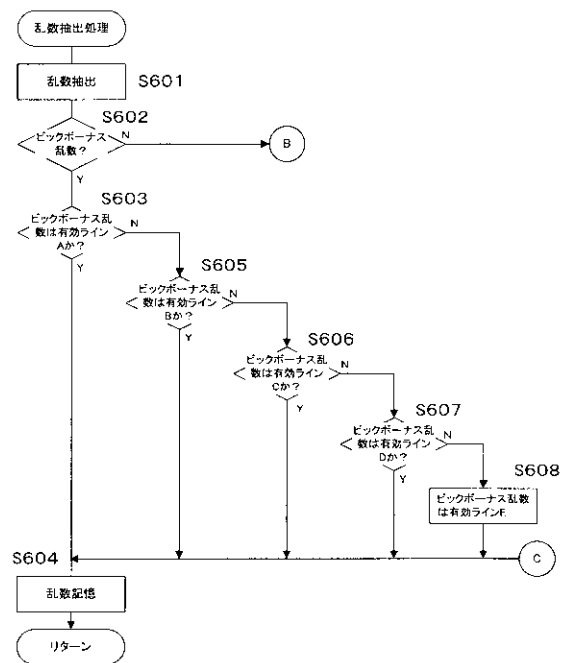
【図4】



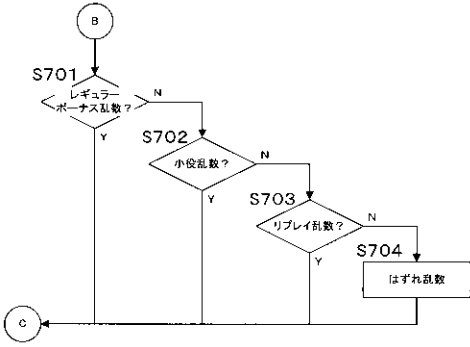
【図5】



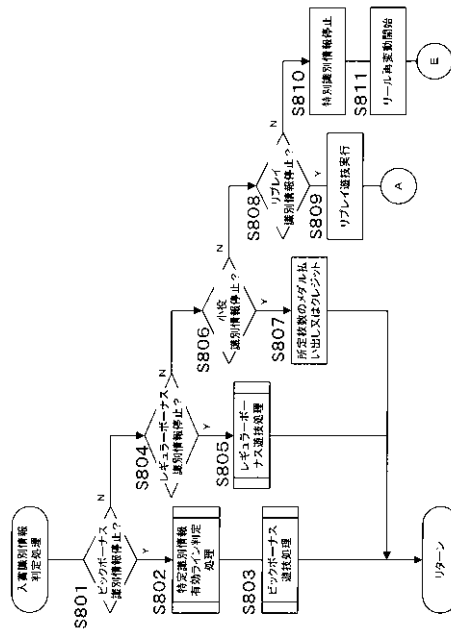
【図6】



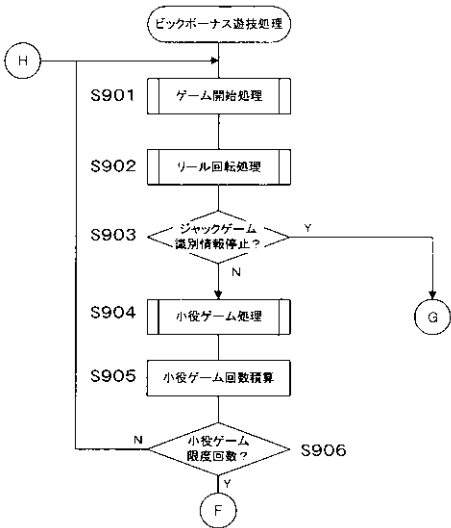
【 図 7 】



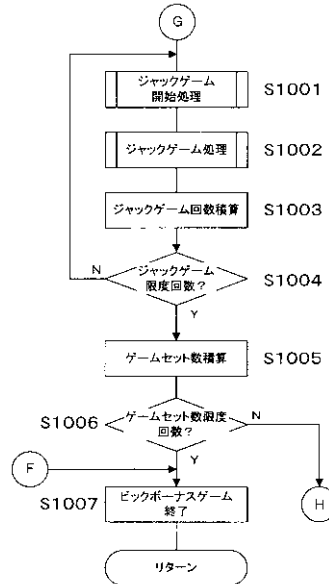
【 図 8 】



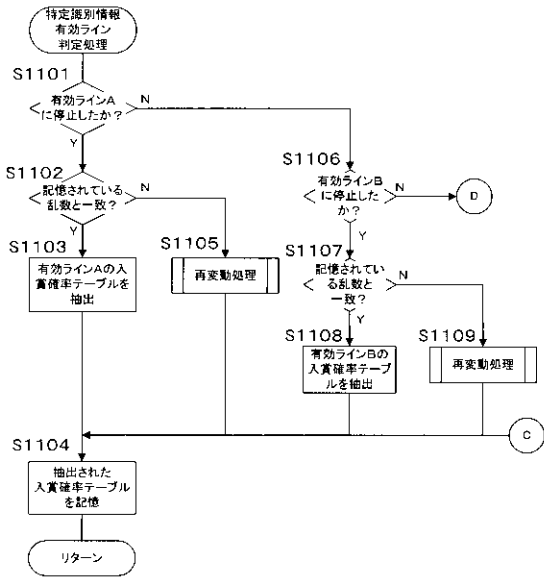
【 図 9 】



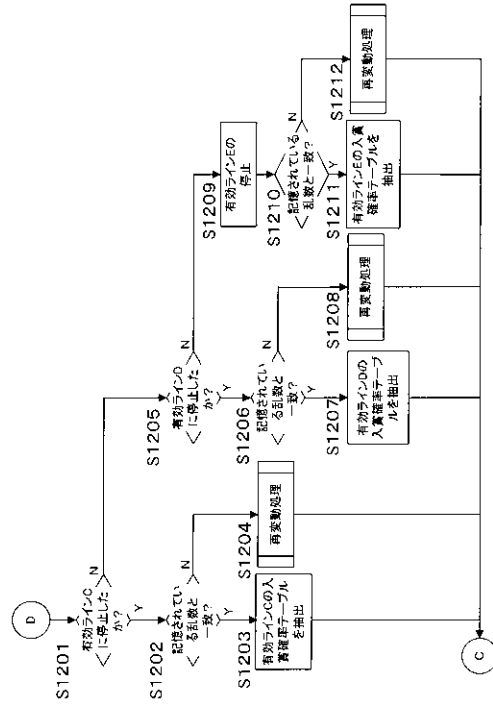
【 図 10 】



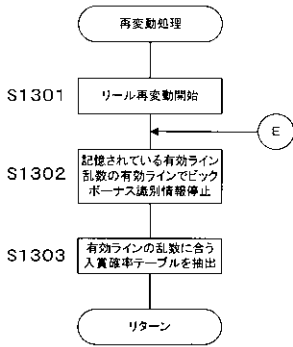
【 図 1 1 】



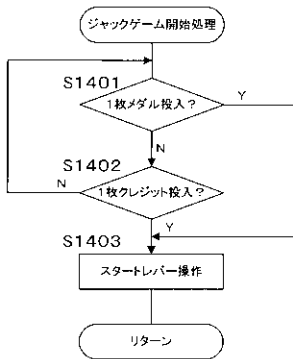
【 図 1 2 】



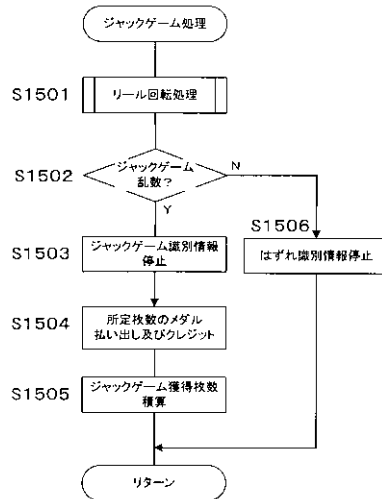
【 図 1 3 】



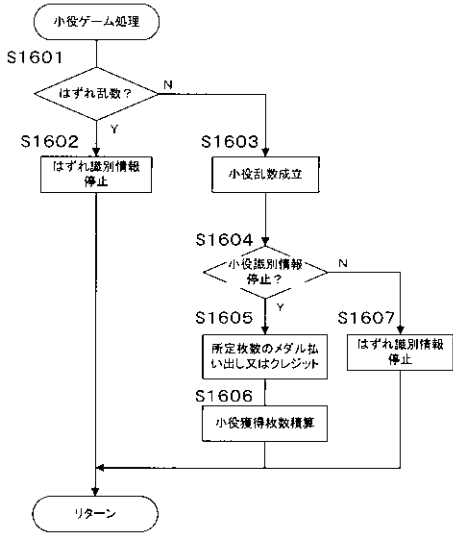
【 図 1 4 】



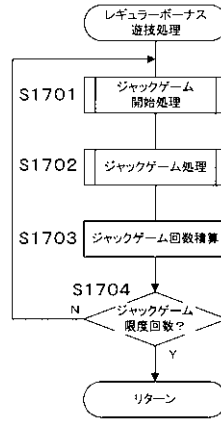
【 図 1 5 】



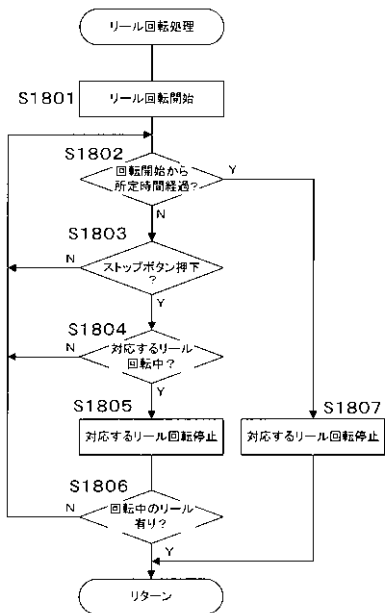
【図16】



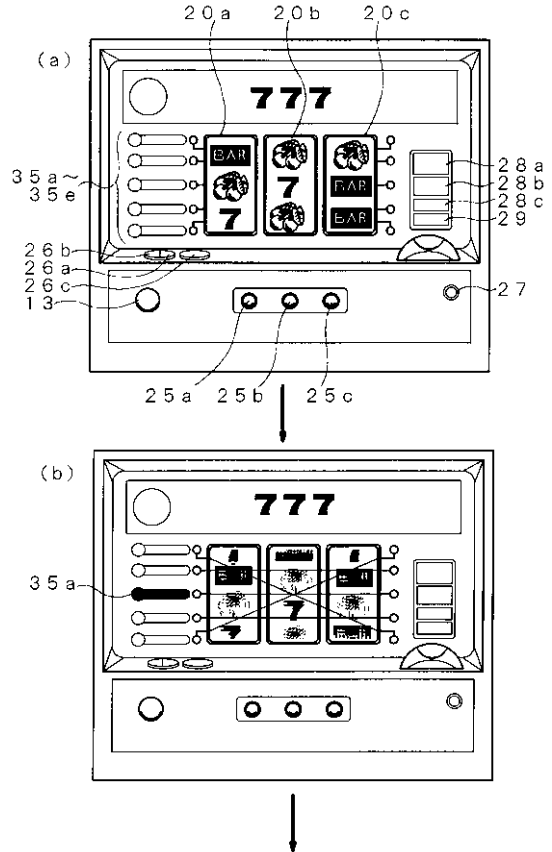
【図17】



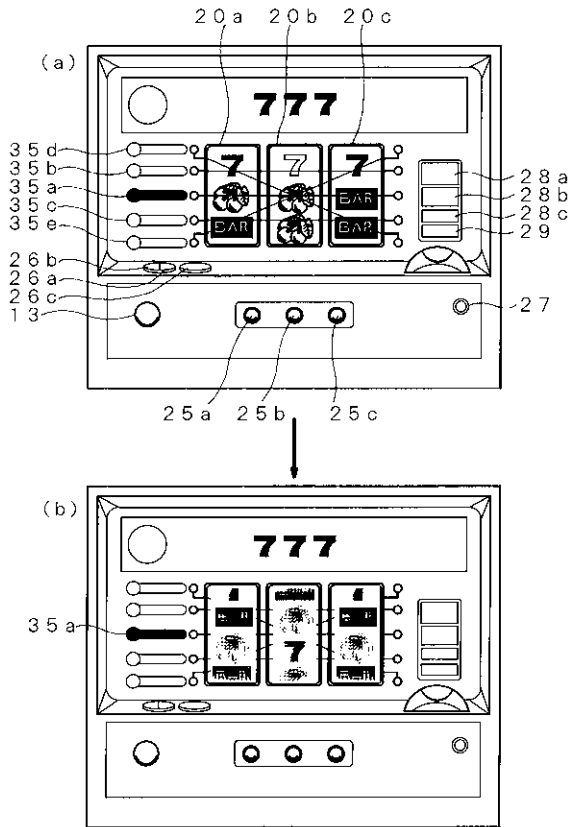
【図18】



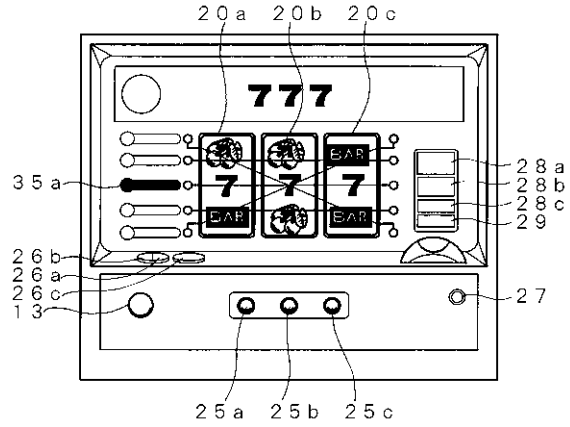
【図19】



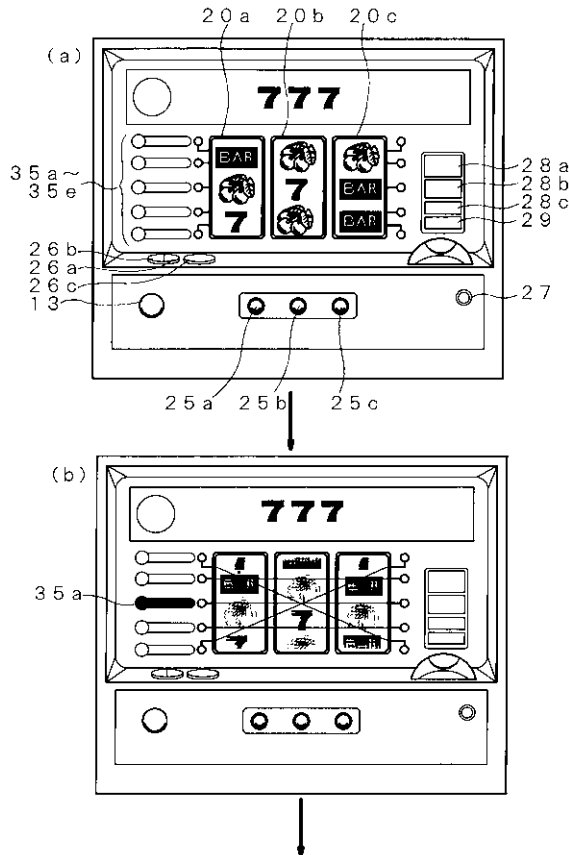
【図 20】



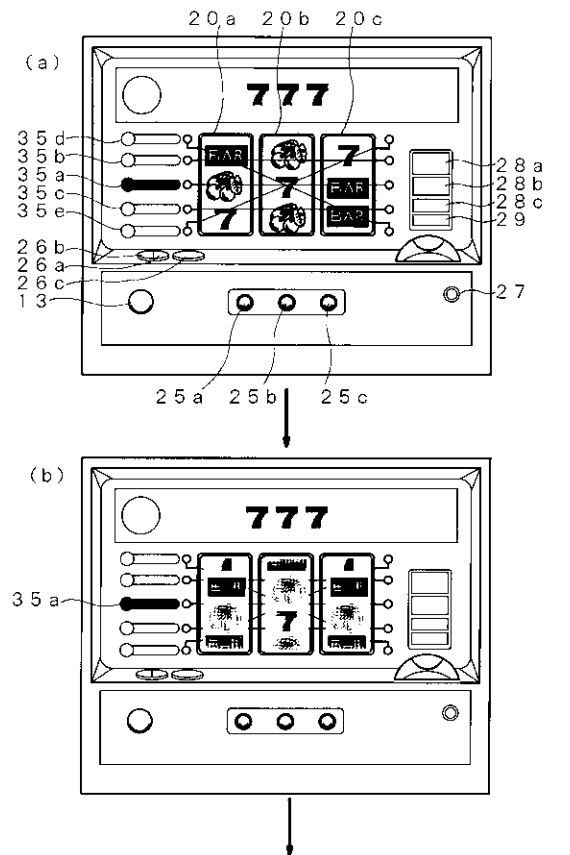
【図 21】



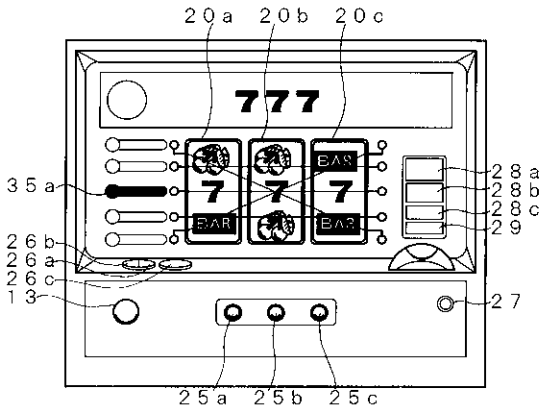
【図 22】



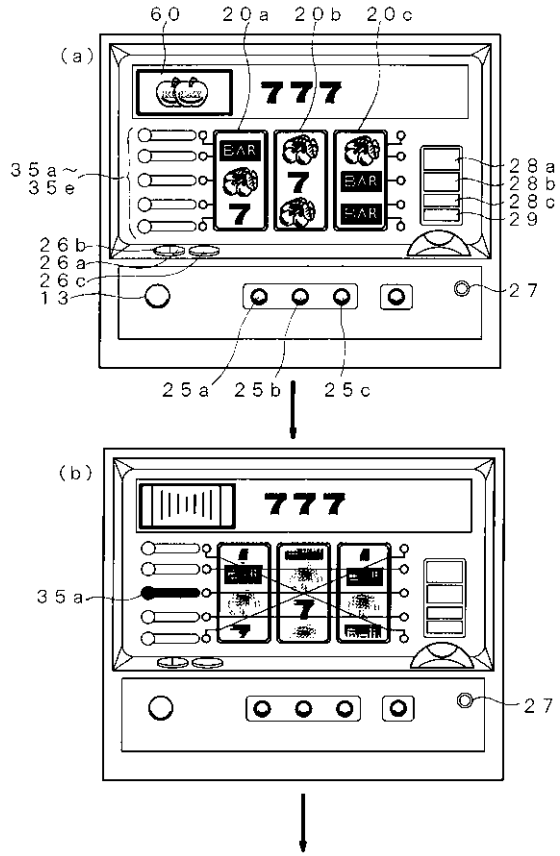
【図 23】



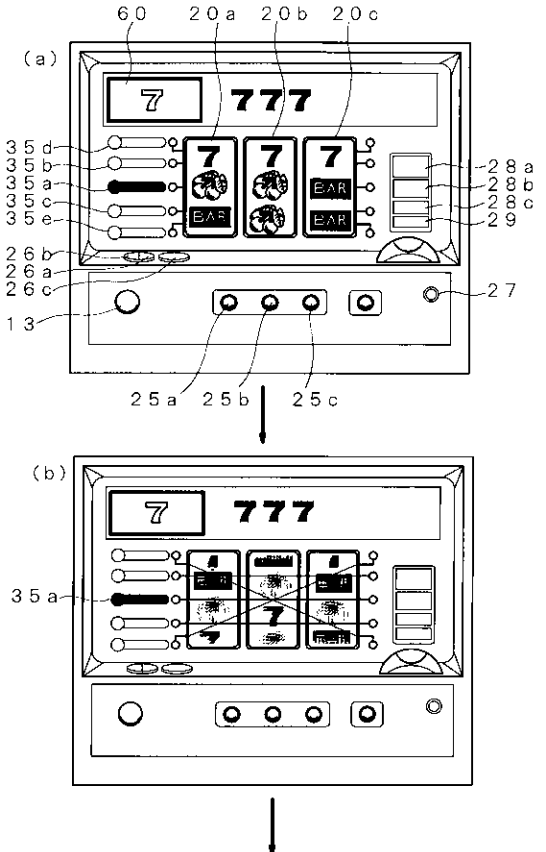
【図 24】



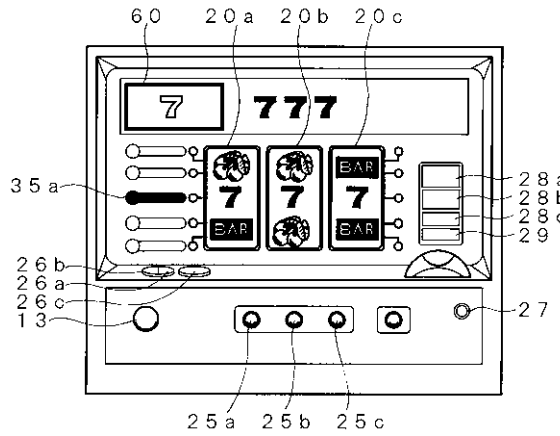
【図 25】



【図 26】



【図 27】



【 図 2 8 】

140

入賞確率テーブル例

抽選役	遊技状態				
	一般遊技 の入賞確率 テーブル	ピックボナス の入賞確率 テーブル	ピックボナス中の一般遊技 の有効ラインA の入賞確率 テーブル	ピックボナス中の一般遊技 の有効ラインB の入賞確率 テーブル	ピックボナス中の一般遊技 の有効ラインC の入賞確率 テーブル
ピックボナス	1/315	—	—	—	—
ピックボナス	1/321	—	—	—	—
18球小役	1/56	1/54	1/6	1/511	1/511
19球小役	1/9	1/2	1/4	1/13	1/255
ピックボナス中の ジャックゲーム移行確 率	1/7	1/3	1/163	1/2	1/3
4球小役	1/7	1/63	1/1024	1/511	1/5
2球小役	1/6	1/32	1/521	1/256	1/4

【 図 2 9 】

140

高配当遊 技の確率	ピックボナス中の高配当遊技(ジャックゲーム)とレギュラーボナス				
	有効ラインA の入賞確率 テーブル	有効ラインB の入賞確率 テーブル	有効ラインC の入賞確率 テーブル	有効ラインB の入賞確率 テーブル	有効ラインC の入賞確率 テーブル
	1/2	1/12	8/12	1/1	1/4