

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-55541

(P2012-55541A)

(43) 公開日 平成24年3月22日(2012.3.22)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 6 E 2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号 特願2010-202743 (P2010-202743)
(22) 出願日 平成22年9月10日 (2010.9.10)

(71) 出願人 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 岡村 鉦
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内
(72) 発明者 高橋 優
愛知県名古屋市千種区春岡通7丁目49番地 株式会社ジェイ・ティ内

最終頁に続く

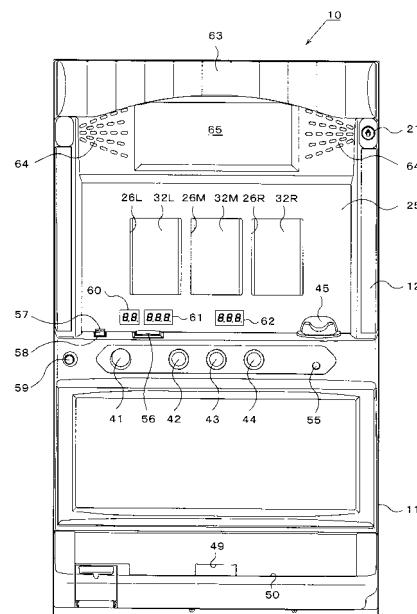
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 予め記憶させておくデータ量が増大化することを抑制することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 スロットマシン10に設けられたスタートレバー41が操作されると、内部で役の抽選が行われるとともに、表示窓26L、26M、26Rを介して視認可能なリール32L、32M、32Rが回転を開始する。そして、ストップスイッチ42～44が操作されると、各スイッチ42～44に対応したリール32L、32M、32Rが停止する。ここで、第1BB入賞又は第2BB入賞の成立に基づいて移行する第1種BB状態では、第1種BB状態用抽選テーブルを用いて役の当否判定が行われる。第1種BB状態用抽選テーブルは、小役の当否判定に用いるポイント値を通常状態用抽選テーブルと共用している。

【選択図】 図1



【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べく操作される開始操作手段と、
役の抽選を行う抽選手段と、
前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、
前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
前記役の抽選結果が特別役当選であって前記有効位置に特別絵柄の組合せが停止した場合、特別役入賞成立として遊技状態を特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段とを備え、

10

前記特別遊技状態が、第 1 特別遊技状態と、前記第 1 特別遊技状態下で前記有効位置に第 2 特別絵柄の組合せが停止した場合に移行する第 2 特別遊技状態と、を少なくとも含む遊技機において、

遊技状態に関わる状態情報を記憶する状態情報記憶手段と、
前記役の当選確率に関わる抽選情報を記憶する抽選情報記憶手段と、
前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報に基づいて、前記抽選手段が前記役の抽選を行う場合に用いる抽選情報を選択する抽選情報選択手段とを備え、

前記抽選情報選択手段を、遊技状態が前記第 1 特別遊技状態である場合、小役の当選確率に関わる小役抽選値情報として、遊技状態が前記特別遊技状態でない場合に選択される小役抽選値情報を選択する構成とし、

20

遊技状態が前記第 1 特別遊技状態である場合と、遊技状態が前記特別遊技状態でない場合と、で前記小役の入賞確率を変化させる入賞確率変化手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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】

30

【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。かかるスロットマシンには、BB 入賞成立に伴って移行する BB 状態を、小役の当選確率が通常状態よりも高くなる小役ゲーム状態と、小役ゲーム中に所定の図柄の組合せが停止することで移行する JAC ゲーム状態と、によって構成したものがあ（例えば特許文献 1 参照）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2002-85646 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

50

【0004】

しかしながら、B B状態を小役ゲーム状態とJ A Cゲーム状態とによって構成した場合には、役の当選確率に関わる情報として、通常状態等のB B状態以外の遊技状態において役の抽選に用いる情報と、小役ゲームにおいて役の抽選に用いる情報と、J A Cゲームにおいて役の抽選に用いる情報と、が必要となり、予め記憶させておくデータ量が多大なものになってしまう。

【0005】

なお、以上の問題は、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循環表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

【0006】

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、予め記憶させておくデータ量が増大化すること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。

【課題を解決するための手段】

【0007】

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べく操作される開始操作手段と、役の抽選を行う抽選手段と、前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段と、前記役の抽選結果が特別役当選であって前記有効位置に特別絵柄の組合せが停止した場合、特別役入賞成立として遊技状態を特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段とを備え、前記特別遊技状態が、第1特別遊技状態と、前記第1特別遊技状態下で前記有効位置に第2特別絵柄の組合せが停止した場合に移行する第2特別遊技状態と、を少なくとも含む遊技機において、遊技状態に関わる状態情報を記憶する状態情報記憶手段と、前記役の当選確率に関わる抽選情報を記憶する抽選情報記憶手段と、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報に基づいて、前記抽選手段が前記役の抽選を行う場合に用いる抽選情報を選択する抽選情報選択手段とを備え、前記抽選情報選択手段を、遊技状態が前記第1特別遊技状態である場合、小役の当選確率に関わる小役抽選値情報として、遊技状態が前記特別遊技状態でない場合に選択される小役抽選値情報を選択する構成とし、遊技状態が前記第1特別遊技状態である場合と、遊技状態が前記特別遊技状態でない場合と、で前記小役の入賞確率を変化させる入賞確率変化手段を備えたことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

予め記憶させておくデータ量が増大化することを抑制することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【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。

【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。

10

20

30

40

50

- 【図 1 3】通常状態用抽選テーブルの一例を示す図。
【図 1 4】リール制御処理を示すフローチャート。
【図 1 5】停止前処理を示すフローチャート。
【図 1 6】B B 状態処理を示すフローチャート。
【図 1 7】第 1 種 B B 状態用抽選テーブルの一例を示す図。
【図 1 8】B B 状態中処理を示すフローチャート。
【図 1 9】J A C ゲーム状態用抽選テーブルの一例を示す図。
【図 2 0】J A C ゲーム状態処理を示すフローチャート。
【図 2 1】第 2 種 B B 状態用抽選テーブルの一例を示す図。
【図 2 2】R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図。
【図 2 3】R T 状態，S B 状態処理を示すフローチャート。
【図 2 4】S B 状態処理を示すフローチャート。
【発明を実施するための形態】

10

以下、遊技機的一种である回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はスロットマシン 1 0 の正面図、図 2 はスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を閉じた状態の斜視図、図 3 はスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を開いた状態の斜視図、図 4 は前面扉 1 2 の背面図、図 5 は筐体 1 1 の正面図である。

20

【0011】

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

【0012】

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

30

【0013】

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

40

【0014】

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

50

示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が正回転すると、各表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R を通じてリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【0015】

ここで、リールユニット 3 1 の構成を簡単に説明する。

【0016】

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

【0017】

各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、21 個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、24 パルス（ $= 504 \text{ パルス} \div 21 \text{ 図柄}$ ）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置 1 0 1 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 2 6 L, 2 6 M, 2 6 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 2 6 L, 2 6 M, 2 6 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。

【0018】

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

【0019】

図 6 には、左リール 3 2 L, 中リール 3 2 M, 右リール 3 2 R の図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R には、それぞれ 21 個の図柄が一行に配置されている。また、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応して番号が 0 ~ 20 まで付されているが、これら番号は主制御装置 1 0 1 が表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R から視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【0020】

図柄としては、「赤ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 20 番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 19 番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 17 番目）、「赤 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 16 番目）、「白 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 12 番目）、「白ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 11 番目）、「チェリー」図柄（例えば、中リール 3 2 M の 17 番目）の 7 種類がある。そして、図 6 に示すように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R において各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【0021】

各表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R は、対応するリールに付された 21 個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が 3 個となるように形成されている。このため、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R がすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R を介して視認可能な状態となる。

【0022】

本スロットマシン10では、各リール32L、32M、32Rの図柄が視認可能となる位置を結ぶようにして、1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、左リール32Lの中段図柄、中リール32Mの中段図柄、右リール32Rの中段図柄を結んだ第1ラインL1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。

【0023】

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。

10

【0024】

メダル払出が行われる小役入賞としては、第1小役入賞～第9小役入賞がある。中リール32Mの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第1小役入賞として1枚のメダル払出が行われる。すなわち、第1小役入賞の場合には、左リール32L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、中リール32Mの「チェリー」図柄と、左リール32L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、第1小役入賞が成立するともいえる。また、各リール32L、32M、32Rの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第2小役入賞～第9小役入賞として15枚のメダル払出が行われる。例えば、各リール32L、32M、32Rの「赤ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第2小役入賞として15枚のメダル払出が行われる。

20

【0025】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、SB入賞と、第1BB入賞と、第2BB入賞とがある。

【0026】

各リール32L、32M、32Rの「BAR」図柄が有効ライン上に停止した場合には、SB入賞として遊技状態がシングルボーナス状態（以下、「SB状態」という。）に移行する。

【0027】

各リール32L、32M、32Rの「赤7」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第1BB入賞となり、各リール32L、32M、32Rの「白7」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第2BB入賞となる。いずれかのBB入賞が成立した場合には、遊技状態がBB状態に移行する。

30

【0028】

遊技状態がBB状態である場合に限って入賞となる状態移行入賞として、第1JAC入賞～第12JAC入賞がある。各リール32L、32M、32Rのうち1つのリールの「リプレイ」図柄と、他の2つのリールの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第1JAC入賞～第12JAC入賞として遊技状態がJACゲーム状態に移行する。例えば、左リール32Lの「赤ベル」図柄と、中リール32Mの「リプレイ」図柄と、右リール32Rの「白ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第6JAC入賞として遊技状態がJACゲーム状態に移行する。

40

【0029】

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32L、32M、32Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合には、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。

【0030】

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3小役図柄の組合せとは、第3小役入賞となる図柄の組合せ、すなわち「赤ベル」図柄

50

、「赤ベル」図柄，「白ベル」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の図柄を入賞図柄とも言う。例えば、第 3 小役図柄とは、左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M においては「赤ベル」図柄であり、右リール 3 2 R においては「白ベル」図柄である。

【0031】

遊技パネル 2 5 の下方左側には、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の回転を開始させるために操作されるスタートレバー 4 1 が設けられている。スタートレバー 4 1 はリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R を回転開始、すなわち図柄の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 4 1 を操作された場合、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R が回転を開始するようになっている。

10

【0032】

スタートレバー 4 1 の右側には、回転している各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R を個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ 4 2～4 4 が設けられている。各ストップスイッチ 4 2～4 4 は、停止対象となるリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R に対応する表示窓 2 6 L，2 6 M，2 6 R の直下にそれぞれ配置されている。すなわち、左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合には左リール 3 2 L の回転が停止し、中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合には中リール 3 2 M の回転が停止し、右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には右リール 3 2 R の回転が停止する。ストップスイッチ 4 2～4 4 はリール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

20

【0033】

表示窓 2 6 L，2 6 M，2 6 R の下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口 4 5 が設けられている。メダル投入口 4 5 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 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。

【0034】

メダル投入口 4 5 から投入されたメダルは、前面扉 1 2 の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクト 4 6 によって貯留用通路 4 7 か排出用通路 4 8 のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セレクト 4 6 にはメダル通路切替ソレノイド 4 6 a が設けられており、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。

30

【0035】

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。

40

【0036】

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

50

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。

【0037】

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。

10

【0038】

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。

20

【0039】

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。

【0040】

前面扉 1 2 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 6 3 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 6 4 と、遊技者に各種情報を与える補助表示部 6 5 とが設けられている。補助表示部 6 5 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 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R 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 6 5 と称している。補助表示部 6 5 の背面には、上部ランプ 6 3 やスピーカ 6 4、補助表示部 6 5 を駆動させるための表示制御装置 8 1 が設けられている。

30

【0041】

筐体 1 1 の内部においてホッパ装置 5 1 の左方には、電源ボックス 7 0 が設けられている。電源ボックス 7 0 は、その内部に電源装置 9 1 を収容するとともに、電源スイッチ 7 1 やリセットスイッチ 7 2、設定キー挿入孔 7 3 などを備えている。電源スイッチ 7 1 は、主制御装置 1 0 1 を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ 7 2 は、スロットマシン 1 0 のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔 7 3 は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔 7 3 へ挿入して ON 操作することにより、スロットマシン 1 0 の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ 7 2 は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン 1 0 の当選確率を変更する場合にも操作される。

40

【0042】

50

リールユニット 3 1 の上方には、遊技を統括管理する主制御装置 1 0 1 が筐体 1 1 に取り付けられている。

【0 0 4 3】

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 4 4】

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 4 5】

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 4 6】

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 4 7】

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 4 8】

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 による停電処理を実行するに十分な時間が確保されている。

40

【0 0 4 9】

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)、セレクトア 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 5 0】

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

50

めの制御装置であり、これらを駆動させるためのCPU、ROM、RAM等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置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。

【0051】

上述したCPU102には、このCPU102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ROM105と、このROM105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RAM106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。ROM105とRAM106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ROM105に記憶されている。

【0052】

RAM106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。RAM106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。

【0053】

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）のスタックポイントの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ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。

【0054】

また、CPU102のNMI端子（ノンマスクابل割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路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。

【0055】

続いて、主制御装置101のCPU102により実行される各制御処理について説明する。かかるCPU102の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では1.49msec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24のフローチャートを参照しながら説明する。

【0056】

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CPU102により例えば1.49msecごとにタイマ割込みが発生する。

【0057】

10

20

30

40

50

先ず、ステップ S 1 0 1 に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用している C P U 1 0 2 内の全レジスタの値を R A M 1 0 6 のバックアップエリアに退避させる。ステップ S 1 0 2 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 S 1 0 3 に進み、停電処理を実行する。

【0058】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【0059】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置 9 1 の停電監視回路 9 1 b から停電信号が出力され、当該停電信号が N M I 端子を介して主制御装置 1 0 1 に入力される。主制御装置 1 0 1 は、停電信号が入力された場合、即座に N M I 割込み処理を実行し、停電フラグを R A M 1 0 6 に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【0060】

停電処理では、先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、C P U 1 0 2 のスタックポインタの値を R A M 1 0 6 のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート 1 0 4 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 R A M 1 0 6 のデータが正常か否かを判定するための R A M 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 R A M 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、R A M 1 0 6 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。

【0061】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップ S 1 0 2 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 S 1 0 4 以降の各種処理を行う。

【0062】

すなわち、ステップ S 1 0 4 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 S 1 0 5 では、C P U 1 0 2 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 S 1 0 6 では、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R 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 S 1 0 7 では、入出力ポート 1 0 4 に接続されたストップ検出センサ 4 2 a ~ 4 4 a, 投入メダル検出センサ 4 5 a, 払出検出センサ 5 1 a 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 S 1 0 8 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 S 1 0 9 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 1 2 1 へ出力するカウンタ処理を行う。

【0063】

ステップ S 1 1 0 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 8 1 へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップ S 1 1 1 では、クレジット表示部 6 0、残払出枚数表示部 6 1 及び払出枚数表示部 6 2 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 S 1 1 2 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 6 0 ~ 6 2 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 S 1 1 3 では、入出力ポート 1 0 4 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 S

114では、先のステップS101にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれCPU102内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップS115にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

【0064】

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。

【0065】

先ずステップS201では、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップS202では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置81等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置81等の初期化が終了した場合には、ステップS203～ステップS213に示す遊技管理処理を行う。

【0066】

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。

【0067】

開始待ち処理では、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、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。再遊技入賞が成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップ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、ベット数の変更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。

【0068】

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。

【0069】

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にて第1ラインL1を有効ラインと設定する有効ライン設定処理を行うとともに、ステップS208にて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

10

20

30

40

50

付を禁止する。その後、ステップS209の抽選処理、ステップS210のリール制御処理、ステップS211のメダル払出処理、ステップS212のRT状態、SB状態処理、ステップS213のBB状態処理を順に実行し、ステップS203に戻る。

【0070】

次に、ステップS209の抽選処理について、図12のフローチャートに基づき説明する。

【0071】

ステップS301では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン10では、スタートレバー41が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは0～65535の乱数を生成しており、CPU102は、スタートレバー41の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値をRAM106に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー41が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン10のハード回路は、スタートレバー41が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

【0072】

乱数を取得した後、ステップS302では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。本スロットマシン10では、大別して通常状態、RT状態、SB状態、BB状態の4種類の遊技状態を有しており、さらにBB状態として第1種BB状態、第2種BB状態、JACゲーム状態の3種類の遊技状態を有している。そこでステップS302では、状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグに基づいてスロットマシン10の現在の遊技状態を判別し、遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。例えば、状態情報格納エリア106cに設定フラグが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別し、通常状態用抽選テーブルを選択する。また、本スロットマシン10では、「設定1」から「設定6」まで6段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入してON操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップS302では、設定状態が「設定1」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定6」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

【0073】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図13は、「設定3」の通常状態で選択される通常状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、インデックス値IVが設定されており、各インデックス値IVには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられると共にポイント値PVが設定されている。

【0074】

抽選テーブルを選択した後、ステップS303ではインデックス値IVを1とし、続くステップS304では役の当否を判定する際に用いる判定値DVを設定する。かかる判定値設定処理では、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を設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップS301にて取得した乱数値を現在の判定値DVとし、この乱数値に現在のインデックス値IVである1と対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVとする。

【0075】

その後、ステップS305ではインデックス値IV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DVが65535を超えたか否かを判定する。65535を超えた場合には、ステップS306に進み、そのときのインデックス値IVと対応する役の当選フラグを、RAM106の当選フラグ格納エリア106aにセットする。例えば、IV=2のときに判定値DVが65535を超えた場合、ステップS306では第2小役当選フラグを当選フラグ格納エリア106aにセットし、IV=10のときに判定値DVが65

535を超えた場合、ステップS306では第2小役当選フラグとSB当選フラグを当選フラグ格納エリア106aにセットする。

【0076】

ちなみに、セットされた当選フラグが第1小役当選フラグ～第9小役当選フラグ、再遊技当選フラグ、SB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、当選フラグが第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグである場合、これらBB当選フラグは対応する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1～9, 18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する。現在のインデックス値IVが10～17である場合には、インデックス値IVと対応する当選フラグのうち、小役当選フラグのみをセットし、SB当選フラグをセットしない。現在のインデックス値IVが19又は20である場合には、対応する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、第1小役～第9小役、再遊技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、第1BB、第2BB、SB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しない。

【0077】

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った場合、第1BBの当選確率は約200分の1、第2BBの当選確率は約400分の1、第1小役の当選確率は約100分の1、第2小役のみに当選となる確率は約50.0分の1、第3小役のみに当選となる確率は約50.0分の1、第4小役のみに当選となる確率は約50.0分の1、第5小役のみに当選となる確率は約50.0分の1、第6小役のみに当選となる確率は約50.0分の1、第7小役のみに当選となる確率は約50.0分の1、第8小役のみに当選となる確率は約50.0分の1、第9小役のみに当選となる確率は約50.0分の1となる。第2小役とSBに当選となる確率は約50.0分の1、第3小役とSBに当選となる確率は約50.0分の1、第4小役とSBに当選となる確率は約50.0分の1、第5小役とSBに当選となる確率は約50.0分の1、第6小役とSBに当選となる確率は約50.0分の1、第7小役とSBに当選となる確率は約50.0分の1、第8小役とSBに当選となる確率は約50.0分の1、第9小役とSBに当選となる確率は約50.0分の1となる。再遊技の当選確率は約7.30分の1となる。つまり、図13に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合には、第1BBの当選確率は約200分の1、第2BBの当選確率は約400分の1、第1小役の当選確率は約100分の1、第2小役の当選確率は約25.0分の1、第3小役の当選確率は約25.0分の1、第4小役の当選確率は約25.0分の1、第5小役の当選確率は約25.0分の1、第6小役の当選確率は約25.0分の1、第7小役の当選確率は約25.0分の1、第8小役の当選確率は約25.0分の1、第9小役の当選確率は約25.0分の1、SBの当選確率は約6.25分の1、再遊技の当選確率は約7.30分の1となる。いずれの役にも当選しない外れの確率は約1.90分の1となる。

【0078】

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 S 3 0 9 にて抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、役の当否判定の結果を把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。表示制御装置 8 1 は、当該抽選結果コマンドを受信することにより、例えば当選役を示唆すべく上部ランプ 6 3 や補助表示部 6 5 の駆動制御を実行する。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであって、表示制御装置 8 1 に対してコマンドを送信しない。表示制御装置 8 1 へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理 S 1 1 0 にて行われる。

【0079】

そして、ステップ S 3 1 0 では、リール停止制御用のスベリテーブル（停止テーブル）を設定するスベリテーブル設定処理を行い、抽選処理を終了する。ここで、スベリテーブルとは、ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 が操作されたタイミングからリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R をどれだけ滑らせた（回転させた）上で停止させるかが定められたテーブルである。すなわち、スベリテーブルとは、ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 が押された際に基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄（到達図柄番号）と、前記基点位置に実際に停止させる停止図柄（停止図柄番号）との関係を導出することが可能な停止データ群である。

【0080】

本スロットマシン 1 0 では、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を停止させる停止態様として、ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを 1 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との 5 パターンの停止態様が用意されている。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。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。

【0081】

スベリテーブル設定処理では、RAM 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットされている当選フラグを確認し、セットされている当選フラグと一義的に対応するスベリテーブルを、RAM 1 0 6 のスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットする。

【0082】

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。

【0083】

「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 1 番の「リプレイ」図柄と 5 番の「リプレイ」図柄はその間隔が 3 図柄となるようにして配置されており、左リール 3 2 L の 1 7 番の「リプレイ」図柄と 1 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」図柄を有効ライン上（すなわち中段）に停止させることができる。

【0084】

本スロットマシン10では、かかる「リプレイ」図柄の他、「BAR」図柄についても、同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして各リール32L, 32M, 32Rに配置されている。このため、SBに当選している状況では、ストップスイッチ42～44が如何なるタイミングで操作された場合であっても、SB入賞を成立させる際に「BAR」図柄を有効ライン上に停止させることができる。

【0085】

一方、「赤ベル」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。例えば左リール32Lには、「赤ベル」図柄が15番と20番の位置に配置されており、15番から20番までの間隔は4図柄である一方、20番から15番までの間隔は15図柄となっている。このため、例えば左リール32Lの2番の「BAR」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「赤ベル」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。したがって、第2小役に当選し、「赤ベル」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「赤ベル」図柄が有効ライン上に停止せず、第2小役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「赤ベル」図柄の他、「白ベル」図柄、「赤7」図柄、「白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、中リール32M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いる。このため、再遊技、SB以外の役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。

【0086】

スベリテーブル設定処理の説明に戻り、第2小役とSBに当選している場合等の複数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。第2小役当選フラグ～第9小役当選フラグのいずれかと、SB当選フラグと、がセットされている場合には、SB入賞を優先して成立させるためのスベリテーブルをセットする。第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグ（以下、これらを総称して単に「BB当選フラグ」ともいう。）と、再遊技当選フラグと、がセットされている場合には、再遊技入賞を優先して成立させるためのスベリテーブルをセットする。BB当選フラグと、第1小役当選フラグ～第9小役当選フラグのいずれかと、がセットされている場合には、対応するBB入賞を優先して成立させるためのスベリテーブルをセットする。但し、BB図柄たる「赤7」図柄と「白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当選BB図柄を有効ライン上に停止させることができない場合がある。そこで、BB当選フラグと、第1小役当選フラグ～第9小役当選フラグのいずれかと、がセットされている場合には、当選BB図柄を有効ライン上に停止させることが可能であれば当該当選BB図柄を優先して停止させるように、当選BB図柄を有効ライン上に停止させることが不可能であって他の当選図柄を有効ライン上に停止させることが可能であれば当該他の当選図柄を有効ライン上に停止させるように設定されたスベリテーブルをセットする。

【0087】

次に、ステップS210のリール制御処理について、図14のフローチャートに基づき説明する。

【0088】

リール制御処理では、先ずステップS401において各リール32L, 32M, 32Rの回転を開始させる回転開始処理を行う。

【0089】

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

10

【0090】

回転開始処理に続き、ステップS402では停止前処理を行う。

【0091】

停止前処理では、図15のフローチャートに示すように、先ずステップS501にてストップスイッチ42～44のいずれかが操作されたか否かを判定する。いずれのストップスイッチ42～44も操作されていない場合には、ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されるまで待機する。ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップS502に進み、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、ステップS501に戻り、ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されるまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップS503に進み、今回の停止指令が第3停止指令か否か、すなわち1つのリールのみが回転しているときにストップスイッチが操作されたか否かを判定する。今回の停止指令が第3停止指令の場合には、ステップS503にて肯定判定を行い、そのまま停止前処理を終了する。一方、全リール32L, 32M, 32Rが回転しているときに発生する第1停止指令、又は2つのリールが回転しているときに発生する第2停止指令の場合には、ステップS503にて否定判定を行うとともにステップS504にてスベリテーブル第1変更処理を行い、停止前処理を終了する。

20

30

【0092】

ここで、スベリテーブル第1変更処理とは、RAM106のスベリテーブル格納エリア106bに格納されたスベリテーブルを、停止指令と対応するリールを停止させる前に変更する処理である。スベリテーブル第1変更処理では、例えば左ストップスイッチ42以外のストップスイッチ43, 44が操作されて第1停止指令が発生した場合等において、スベリテーブルを変更する。かかる処理を行うことにより、停止出目の多様化を図ることが可能となる。

【0093】

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。

40

【0094】

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

50

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。

【0095】

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、第1BB当選フラグと第5小役当選フラグがセットされている状況で左リール32Lの「白ベル」図柄が中段に停止した場合には、第1BB入賞の成立する可能性がなくなるとともに第5小役入賞の成立する余地が残る。そこで、スベリテーブル第2変更処理では、中リール32Mと右リール32Rの第5小役図柄たる「赤ベル」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。

【0096】

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、当選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。

【0097】

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。払出判定が終了した場合には、今回のゲームにおける入賞成立役を表示制御装置81に把握させるべく入賞結果コマンドをセットし、払出判定処理を終了する。

【0098】

ここで、通常状態でBB当選フラグを持ち越していない場合における役の当否判定結果と、成立する入賞態様と、の対応関係を説明する。

【0099】

IV=1の際に当選となった場合、すなわち第1小役に当選した場合には、補助表示部65にて第1小役に当選したことを示唆するナビ演出が実行される。このため、第1小役に当選した場合には、遊技者が中リール32Mの「チェリー」図柄を狙って中ストップスイッチ43を操作することにより、第1小役入賞が成立する。

【0100】

IV=2~9のいずれかの際に当選となった場合、すなわち第2小役~第9小役のいずれかの際に当選となった場合には、補助表示部65にて当選役を示唆するナビ演出が実行されない。第2小役入賞~第9小役入賞は、各リール32L, 32M, 32Rの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄によって形成される入賞態様である。このため遊技者は、IV

10

20

30

40

50

= 2 ~ 9 のいずれかの際に当選となった場合、「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄のいずれが当選図柄であるかを推測した上で各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作する必要がある。そして、第 2 小役 ~ 第 9 小役のいずれかのみに当選となった場合には、8 分の 1 の確率で第 2 小役入賞 ~ 第 9 小役入賞のいずれかが成立し、8 分の 7 の確率で取りこぼしが発生する。

【0101】

I V = 1 0 ~ 1 7 のいずれかの際に当選となった場合、すなわち第 2 小役 ~ 第 9 小役のいずれかと S B に当選となった場合には、S B 入賞を優先して成立させるためのスベリテーブルがセットされる。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R には、同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるようにして S B 図柄たる「B A R」図柄が配置されている。このため、第 2 小役 ~ 第 9 小役のいずれかと S B に当選となった場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関わらず、第 2 小役入賞 ~ 第 9 小役入賞のいずれかではなく S B 入賞が成立する。

10

【0102】

I V = 1 8 の際に当選となった場合、すなわち再遊技に当選となった場合には、再遊技入賞を成立させるためのスベリテーブルがセットされる。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R には、同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるようにして再遊技図柄たる「リプレイ」図柄が配置されている。このため、再遊技に当選となった場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関わらず再遊技入賞が成立する。

【0103】

20

I V = 1 9 又は 2 0 の際に当選となった場合、すなわち第 1 B B 又は第 2 B B に当選した場合には、補助表示部 6 5 にて第 1 B B 又は第 2 B B に当選したことを示唆するナビ演出が実行される。このため、第 1 B B 又は第 2 B B に当選した場合には、遊技者が各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の当選 B B 図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作することにより、第 1 B B 入賞又は第 2 B B 入賞が成立する。

【0104】

通常状態では、「設定 3」の場合、第 1 B B に約 2 0 0 分の 1 の確率で当選となり、第 2 B B に約 4 0 0 分の 1 の確率で当選となり、第 1 小役に約 1 0 0 分の 1 の確率で当選となり、第 2 小役 ~ 第 9 小役のいずれかに約 3 . 1 2 分の 1 の確率で当選となり、S B に約 6 . 2 5 分の 1 の確率で当選となり、再遊技に約 7 . 3 0 分の 1 の確率で当選となる。但し、第 2 小役 ~ 第 9 小役のいずれかのみに当選となった場合には取りこぼしの発生する可能性があり、第 2 小役 ~ 第 9 小役のいずれかと S B に当選となった場合には S B 入賞が成立する。したがって、「設定 3」の通常状態では、第 1 B B 入賞が約 2 0 0 分の 1 の確率で成立し、第 2 B B 入賞が約 4 0 0 分の 1 の確率で成立し、第 1 小役入賞が約 1 0 0 分の 1 の確率で成立し、第 2 小役入賞 ~ 第 9 小役入賞のいずれかが約 5 0 分の 1 の確率で成立し、S B 入賞が約 6 . 2 5 分の 1 の確率で成立し、再遊技入賞が約 7 . 3 0 分の 1 の確率で成立する。1 ゲームあたりのメダル払出の期待値は約 2 . 3 枚となる。

30

【0105】

次に、ステップ S 2 1 1 のメダル払出処理について、概略を説明する。

【0106】

40

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、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、再遊技入賞が成立している場合には、遊技状態を再遊技状態とする再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理 S 2 0 4 では、現在の遊技状態が再遊技状態であると判定した場合に自動投入処理を行っている。

【0107】

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

50

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50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60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51からメダル排出口49を介してメダル受け皿50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62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BB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61に表示される残払出数を減算する処理を行う。

10

【0108】

次に、ステップS212のRT状態、SB状態処理は後述することとし、ステップS213のBB状態処理を図16のフローチャートに基づいて説明する。

【0109】

先ずステップS601では、現在の遊技状態がBB状態か否かを判定する。BB状態でない場合には、ステップS602～ステップS605に示すBB判定処理を行う。

【0110】

BB判定処理では、ステップS602にて第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのBB当選フラグがセットされている場合には、ステップS603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、第1BB入賞又は第2BB入賞が成立したか否かを判定する。そして、いずれかのBB入賞が成立した場合には、ステップS604にて遊技状態をBB状態に移行させるべくBB開始処理を実行する。具体的には、セットされているBB当選フラグをクリアするとともにBB設定フラグをRAM106の状態情報格納エリア106cにセットし、遊技状態をBB状態とする。また、前記状態情報格納エリア106cに設けられたBB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155をセットし、残払出枚数表示部61に155を表示させる処理を行う。ステップS605では、RT設定フラグを状態情報格納エリア106cにセットする。その後、ステップS606にて状態コマンドをセットし、本処理を終了する。ここで、状態コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技状態（すなわち次のゲームの遊技状態）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り、ステップS606では、状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットする。

20

30

【0111】

また、いずれのBB当選フラグもセットされていない場合（ステップS602がNOの場合）、又はいずれのBB入賞も成立していない場合（ステップS603がNOの場合）には、ステップS606にて状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットし、本処理を終了する。

【0112】

ここで、表示制御装置81は、第1BB入賞又は第2BB入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドと、BB状態であることを示す状態コマンドと、を受信した場合、BB状態下において当選役を示唆するナビ演出を実行するか否かを決定する。具体的には、所定のナビ抽選処理を行い、当選となった場合にナビ演出を実行すると決定する。本実施の形態では、第1BB入賞が成立した場合、約3.00分の1の確率でナビ演出を実行すると決定し、第2BB入賞が成立した場合、約1.00分の1の確率でナビ演出を実行すると決定するようになっている。

40

【0113】

ステップS604にてBB開始処理を行った場合には、遊技状態がBB状態に移行する。そして、抽選処理のステップS302では、状態情報格納エリア106cにBB設定フラグとRT設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第1種BB状態であると判別し、第1種BB状態用抽選テーブルを選択する。

50

【0114】

図17は、「設定3」の第1種BB状態で選択される第1種BB状態用抽選テーブルである。第1種BB状態用抽選テーブルは、その一部を通常状態用抽選テーブル（図13参照）と共用している。そこで以下では、通常状態用抽選テーブルとの相違点について説明する。第1種BB状態用抽選テーブルは、通常状態用に用意されたIV=1~17のポイント値PVと、第1種BB状態用に用意されたIV=18, 19のポイント値PVと、によって構成されている。IV=1~9, 18の当選役は、通常状態用抽選テーブルと同一であり、IV=10~17の当選役は、SBが設定されていない点で通常状態用抽選テーブルと相違している。IV=19には、当選役として第1JAC~第12JACの全てと再遊技が設定されている。つまり、第1種BB状態用抽選テーブルは、小役の当否判定に用いるポイント値PVを通常状態用抽選テーブルと共用している。

10

【0115】

ちなみに、セットされた当選フラグが第1小役当選フラグ~第9小役当選フラグ、再遊技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、当選フラグが第1JAC当選フラグ~第12JAC当選フラグである場合、これらJAC当選フラグは第1JAC入賞~第12JAC入賞のいずれか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、JAC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。

【0116】

かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合には、第1小役の当選確率は約100分の1、第2小役の当選確率は約25.0分の1、第3小役の当選確率は約25.0分の1、第4小役の当選確率は約25.0分の1、第5小役の当選確率は約25.0分の1、第6小役の当選確率は約25.0分の1、第7小役の当選確率は約25.0分の1、第8小役の当選確率は約25.0分の1、第9小役の当選確率は約25.0分の1、再遊技の当選確率は約1.50分の1、第1JAC~第12JACの全てに当選となる確率は約3.00分の1となる。いずれの役にも当選しない外れの確率は約305分の1となる。つまり、第1種BB状態では、通常状態と比して小役当選確率が変わらない一方で再遊技当選確率が高くなる。

20

【0117】

次に、第1種BB状態におけるスベリテーブル設定処理及びリール制御処理を説明する。第1種BB状態では、複数の当選フラグがセットされている場合として、IV=19の際に当選となって第1JAC当選フラグ~第12JAC当選フラグ及び再遊技当選フラグがセットされた場合と、第1JAC当選フラグ~第12JAC当選フラグが持ち越されている状況でIV=1~19のいずれかの際に当選となった場合と、第1JAC当選フラグ~第12JAC当選フラグが持ち越されている状況で外れとなった場合と、がある。

30

【0118】

第1JAC当選フラグ~第12JAC当選フラグがセットされている一方で再遊技当選フラグ等の他の当選フラグがセットされていない（以下、「JACのみに当選している」ともいう。）場合には、第1JAC入賞~第12JAC入賞のいずれかを成立させるためのスベリテーブルをセットする。

40

【0119】

第1JAC入賞~第12JAC入賞は、各リール32L, 32M, 32Rのうち1つのリールの「リプレイ」図柄と、他の2つのリールの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、によって形成される入賞態様である。各リール32L, 32M, 32Rには、同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして「リプレイ」図柄が配置されている。左リール32Lには、「赤ベル」図柄が20番と15番の位置に配置されており、「白ベル」図柄が11番, 7番及び3番の位置に配置されている。20番の「赤ベル」図柄と15番の「赤ベル」図柄の間隔は4図柄であり、15番の「赤ベル」図柄と11番の「白ベル」図柄の間隔は3図柄であり、11番の「白ベル」図柄と7番の「白ベル」図柄の間隔は3図柄であり、7番の「白ベル」図柄と3番の「白ベル」図柄の間隔は3図柄であり、3番の「

50

白ベル」図柄と20番の「赤ベル」図柄の間隔は3図柄である。このように、左リール32Lには、図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。中リール32M及び右リール32Rについても同様であり、図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。

【0120】

スベリテーブル設定処理では、各リール32L、32M、32Rの「赤ベル」図柄又は「白ベル」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。このため、JACのみに当選している場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、停止指令が発生したリールの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が中段に停止する。そして、第2停止指令の発生に基づいて2つ目のリールを停止させた場合には、スベリテーブル第2変更処理において、回転中のリールの「リプレイ」図柄を中段に停止させるためのスベリテーブルに変更する。この結果、右ストップスイッチ44を操作して第3停止指令が発生させた場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず第1JAC入賞～第4JAC入賞のいずれかが成立し、中ストップスイッチ43を操作して第3停止指令が発生させた場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず第5JAC入賞～第8JAC入賞のいずれかが成立し、左ストップスイッチ42を操作して第3停止指令が発生させた場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず第9JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立する。このように、JACのみに当選している場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立する。

【0121】

第1JAC当選フラグ～第12JAC当選フラグと、再遊技当選フラグと、がセットされている（以下、「JACと再遊技に当選している」ともいう。）場合には、再遊技入賞を優先して成立させるためのスベリテーブルをセットする。各リール32L、32M、32Rには、同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして再遊技図柄（「リプレイ」図柄）が配置されている。このため、JACと再遊技に当選している場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず再遊技入賞が成立する。

【0122】

第1JAC当選フラグ～第12JAC当選フラグと、第1小役当選フラグ～第9小役当選フラグのいずれかと、がセットされている（以下、「JACと小役に当選している」ともいう。）場合には、当選している小役入賞を成立させることが可能であれば当該当選小役入賞を優先して成立させ、当選小役入賞を成立させることが不可能であれば第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかを成立させるためのスベリテーブルをセットする。

【0123】

ここで、JACと第2小役に当選している場合を例として具体的に説明する。第2小役入賞は、「赤ベル」図柄，「赤ベル」図柄，「赤ベル」図柄の組合せによって形成される入賞態様である。

【0124】

スベリテーブル設定処理では、各リール32L、32M、32Rの「赤ベル」図柄又は「白ベル」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。

【0125】

「赤ベル」図柄を中段に停止させることが可能なタイミングで第1停止指令が発生した場合、リール停止処理では、対応するリールの「赤ベル」図柄を中段に停止させる。この結果、1つ目のリールが停止した段階では、第2小役入賞と、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかと、のいずれも成立する余地が残る。例えば、第1停止指令の発生に基づいて左リール32Lの「赤ベル」図柄を中段に停止させた場合には、第2小役入賞と、第1JAC入賞と、第2JAC入賞と、第5JAC入賞と、第6JAC入賞と、の成立する余地が残る。その後、「赤ベル」図柄を中段に停止させることが可能なタイミングで

第2停止指令が発生した場合、リール停止処理では、対応するリールの「赤ベル」図柄を中段に停止させる。この結果、2つ目のリールが停止した段階においても、第2小役入賞と、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかと、のいずれも成立する余地が残る。例えば、第1停止指令及び第2停止指令の発生に基づいて左リール32L及び中リール32Mの「赤ベル」図柄を中段に停止させた場合には、第2小役入賞と、第1JAC入賞と、の成立する余地が残る。2つ目のリールを停止させた段階において第2小役入賞の成立する余地が残っている場合、スベリテーブル第2変更処理では、「赤ベル」図柄を中段に停止させることが可能であれば当該「赤ベル」図柄を中段に停止させ、「赤ベル」図柄を中段に停止させることが不可能であれば「リプレイ」図柄を中段に停止させるためのスベリテーブルに変更する。この結果、「赤ベル」図柄を中段に停止させることが可能なタイミ

10

ミングで第3停止指令が発生した場合には、「赤ベル」図柄が中段に停止することで第2小役入賞が成立し、「赤ベル」図柄を中段に停止させることが不可能なタイミングで第3停止指令が発生した場合には、「リプレイ」図柄が中段に停止することで第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立する。例えば、第3停止指令の発生に基づいて右リール32Rを停止させた場合には、第2小役入賞又は第1JAC入賞が成立する。

【0126】

「赤ベル」図柄を中段に停止させることが不可能なタイミングで第1停止指令と第2停止指令の少なくとも一方が発生した場合、リール停止処理では、対応するリールの「白ベル」図柄を中段に停止させる。この結果、かかる場合には、第2小役入賞の成立する余地がなくなり、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかの成立する余地が残る。第2小役入賞の成立する余地がなくなった場合には、2つ目のリールを停止させた後のスベリテーブル第2変更処理において、回転中のリールの「リプレイ」図柄を中段に停止させるためのスベリテーブルに変更する。この結果、右ストップスイッチ44を操作して第3停止指令を発生させた場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず第2JAC入賞～第4JAC入賞のいずれかが成立し、中ストップスイッチ43を操作して第3停止指令を発生させた場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず第6JAC入賞～第8JAC入賞のいずれかが成立し、左ストップスイッチ42を操作して第3停止指令を発生させた場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず第10JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立する。

20

【0127】

ちなみに、ナビ演出では、第1小役～第9小役のいずれかに当選している場合、当該当選小役図柄が報知される。したがって、遊技者は、報知された図柄を中段に停止させることが可能なタイミングでストップスイッチ42～44を操作することにより、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかではなく当選小役入賞を成立させることができる。一方、ナビ演出が実行されなかった場合には、各リール32L、32M、32Rの「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄のいずれが当選小役図柄であるかを遊技者自身が推測した上でストップスイッチ42～44を操作する必要がある。この結果、ナビ演出が実行されなかった場合には、約8分の1の確率で当選小役入賞が成立し、約8分の7の確率で第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立することとなる。

30

【0128】

BB状態に移行した際のナビ抽選処理に当選した場合には、遊技者が報知された図柄を中段に停止させることが可能なタイミングでストップスイッチ42～44を操作することにより、第1JAC入賞～第12JAC入賞の成立を回避しつつ小役入賞を成立させることができる。かかる場合、「設定3」の第1種BB状態では、第1小役入賞が約100分の1の確率で成立し、第2小役入賞～第9小役入賞のいずれかが約3.12分の1の確率で成立し、再遊技入賞が約1.50分の1の確率で成立し、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが約305分の1の確率で成立する。1ゲームあたりのメダル払出の期待値は約6.8枚となる。

40

【0129】

一方、BB状態に移行した際のナビ抽選処理に当選しなかった場合には、第1小役～第

50

9小役のいずれかに当選している状況において、取りこぼし又は第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立することとなる。かかる場合、「設定3」の第1種BB状態では、第1小役入賞が約100分の1の確率で成立し、第2小役入賞～第9小役入賞のいずれかが約25.0分の1の確率で成立し、再遊技入賞が約1.50分の1の確率で成立し、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが約3.52分の1の確率で成立する。1ゲームあたりのメダル払出の期待値は約2.6枚となる。

【0130】

このように、第1種BB状態では、小役当選確率が通常状態と等しいにも関わらず、小役入賞確率が通常状態よりも高くなり、1ゲームあたりのメダル払出の期待値が通常状態よりも多くなる。

10

【0131】

BB状態処理の説明に戻り、遊技状態がBB状態である場合、すなわち状態情報格納エリア106cにBB設定フラグがセットされている場合には、ステップS601にて肯定判定し、ステップS607にて現在の遊技状態がJACゲーム状態であるか否かを判定する。JACゲーム状態でない場合には、ステップS608にてBB状態中処理を行い、BB状態処理を終了する。

【0132】

ここで、BB状態中処理を、図18のフローチャートに基づいて説明する。

【0133】

ステップS701では、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、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれのJAC入賞も成立していない場合には、ステップS702に進み、第1JAC当選フラグ～第12JAC当選フラグがセットされているか否かを判定する。第1JAC当選フラグ～第12JAC当選フラグがセットされている場合には、第1JAC～第12JACに当選している状況で第1JAC入賞～第12JAC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S703に進み、状態情報格納エリア106cに持ち越し設定フラグがセットされているか否かを判定する。持ち越し設定フラグがセットされていない場合には、ステップS704に進み、第1JAC当選フラグ～第12JAC当選フラグを持ち越したことを示す持ち越し設定フラグを状態情報格納エリア106cにセットする。ちなみに、第1種BB状態では、第1JAC～第12JACに当選となるゲームにおいて必ず再遊技にも当選となる。そして、JACと再遊技に当選している場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず再遊技入賞が成立する。したがって、持ち越し設定フラグは、第1JAC～第12JACに当選となったゲームにおいて必ずセットされることとなる。

20

30

【0134】

ステップS702にて第1JAC当選フラグ～第12JAC当選フラグがセットされていないと判定した場合と、ステップS703にて持ち越し設定フラグがセットされていると判定した場合と、ステップS704にて持ち越し設定フラグをセットした場合と、には、ステップS705において残払出数カウンタのカウント値が0か否かを確認する。残払出数カウンタの値は、上述したとおりメダル払出処理において減算される。残払出数カウンタのカウント値が0でない場合には、BB状態中に払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、BB状態の終了条件が成立していないことを意味するため、ステップS707にて状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットした後、BB状態中処理を終了する。一方、残払出数カウンタのカウント値が0である場合には、BB状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップS706にてBB状態を終了させるべくBB終了処理を行う。BB終了処理では、BB設定フラグや各種カウンタなどを適宜クリアするとともに、持ち越し設定フラグがセットされている場合には、当該持ち越し設定フラグに加えて持ち越されている第1JAC当選フラグ～第12JAC当選フラグをクリアする。但し、RT設定フラグはセットされていたとしてもクリアしない。つまり、RT設定フラグは、BB状態が終了した後も有効とされる。B

40

50

B終了処理を行った場合には、ステップS707にて状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットした後、BB状態中処理を終了する。

【0135】

ステップS701にて第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立したと判定した場合には、ステップS708にてJACゲーム開始処理を行う。JACゲーム開始処理では、セットされているJAC当選フラグを全てクリアするとともにJACゲーム設定フラグをRAM106の状態情報格納エリア106cにセットし、遊技状態をJACゲーム状態とする。また、JACゲーム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、JACゲーム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12をセットする。なお、残払出入賞カウンタと残ゲーム数カウンタは、状態情報格納エリア106cに設けられている。ステップS709では、RT設定フラグをクリアする。ステップS710では、持ち越し設定フラグをクリアする。その後、ステップS707にて状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットし、BB状態中処理を終了する。

10

【0136】

ステップS708にてJACゲーム開始処理を行った場合には、遊技状態がJACゲーム状態に移行する。そして、抽選処理のステップS302では、状態情報格納エリア106cにJACゲーム設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態がJACゲーム状態であると判別し、JACゲーム状態用抽選テーブルを選択する。

20

【0137】

図19は、「設定3」のJACゲーム状態で選択されるJACゲーム状態用抽選テーブルである。JACゲーム状態用抽選テーブルには、判定対象として、第2小役～第9小役の全てに当選となる判定対象のみが設定されている。そして、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合には、第2小役～第9小役の全てに当選となる確率が約1.00分の1となり、外れの確率が約65500分の1となる。上述したとおり、各リール32L, 32M, 32Rには、図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄が配置されている。このため、第2小役～第9小役の全てに当選となった場合には、スベリテーブル設定処理において各リール32L, 32M, 32Rの「赤ベル」図柄又は「白ベル」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

30

【0138】

BB状態処理の説明に戻り、遊技状態がJACゲーム状態である場合、すなわち状態情報格納エリア106cにJACゲーム設定フラグがセットされている場合には、ステップS607にて肯定判定し、ステップS609にてJACゲーム状態処理を行い、BB状態処理を終了する。

40

【0139】

ここで、JACゲーム状態処理を、図20のフローチャートに基づいて説明する。

【0140】

ステップS801では、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S802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S801にて入賞が成立しなかったと判定した場合には、JACゲームを1つ消化したことになるため、ステップS803にて残JACゲームカウンタの値を1減算する。続いて、ステップS804では残払出入賞カウンタ又は残JACゲームカウンタのいずれかが0になったか否かを判定する。いずれかが0になっていたとき、つまり入賞が8回成立したかJACゲームが12回消化された

50

ときには、J A C ゲーム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 8 0 5 にて J A C ゲーム設定フラグ、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 J A C ゲーム終了処理を行う。続くステップ S 8 0 6 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 8 0 7 にて状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットした後、J A C ゲーム状態処理を終了する。

【0141】

また、ステップ S 8 0 4 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 8 0 8 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、ステップ S 8 0 7 にて状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットした後、J A C ゲーム状態処理を終了する。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 8 0 9 にて J A C ゲーム終了処理を行うとともにステップ S 8 1 0 にて B B 終了処理を行う。その後、ステップ S 8 0 7 にて状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットし、J A C ゲーム状態処理を終了する。

【0142】

ここで、B B 状態における第 1 種 B B 状態及び J A C ゲーム状態以外の遊技状態、すなわち第 2 種 B B 状態について説明する。

【0143】

第 2 種 B B 状態とは、状態情報格納エリア 1 0 6 c に B B 設定フラグのみがセットされている場合の遊技状態である。第 2 種 B B 状態には、第 1 J A C 入賞～第 1 2 J A C 入賞のいずれかの成立に基づく J A C ゲーム状態が終了した場合に移行する。

【0144】

図 2 1 は、「設定 3」の第 2 種 B B 状態で選択される第 2 種 B B 状態用抽選テーブルである。第 2 種 B B 状態用抽選テーブルは、I V = 1 ～ 1 8 のポイント値 P V を通常状態用抽選テーブル（図 1 3 参照）と共用しており、I V = 1 9 のポイント値 P V を第 1 種 B B 状態用抽選テーブル（図 1 7 参照）と共用している。また、I V = 1 ～ 1 8 の当選役は、通常状態用抽選テーブルと同一であり、I V = 1 9 の当選役は、再遊技が設定されていない点で第 1 種 B B 状態用抽選テーブルと相違している。つまり、第 2 種 B B 状態用抽選テーブルは、小役及び再遊技の当否判定に用いるポイント値 P V を通常状態用抽選テーブルと共用しており、J A C の当否判定に用いるポイント値 P V を第 1 種 B B 状態用抽選テーブルと共用している。

【0145】

かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、第 1 小役の当選確率は約 1 0 分の 1、第 2 小役の当選確率は約 2 5 . 0 分の 1、第 3 小役の当選確率は約 2 5 . 0 分の 1、第 4 小役の当選確率は約 2 5 . 0 分の 1、第 5 小役の当選確率は約 2 5 . 0 分の 1、第 6 小役の当選確率は約 2 5 . 0 分の 1、第 7 小役の当選確率は約 2 5 . 0 分の 1、第 8 小役の当選確率は約 2 5 . 0 分の 1、第 9 小役の当選確率は約 2 5 . 0 分の 1、再遊技の当選確率は約 7 . 3 0 分の 1、第 1 J A C ～第 1 2 J A C の全てに当選となる確率は約 3 . 0 0 分の 1 となる。いずれの役にも当選しない外れの確率は約 5 . 0 1 分の 1 となる。つまり、第 2 種 B B 状態では、小役当選確率及び再遊技当選確率が通常状態と等しくなり、第 1 種 B B 状態と比して小役当選確率及び J A C 当選確率は等しいものの再遊技当選確率が低下する。また、第 2 種 B B 状態では、I V = 1 9 の際に当選となった場合、第 1 J A C ～第 1 2 J A C の全てに当選となるものの再遊技に当選とならないため、J A C に当選となったゲームでストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の操作タイミングに関わらず第 1 J A

C入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立する。

【0146】

なお、表示制御装置81は、遊技状態が第2種BB状態に移行した場合、BB状態が終了するまでの間、ナビ演出を実行する。つまり、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかを成立させた場合には、BB状態に移行した際のナビ抽選処理に外れた場合であっても、当選役を示唆するナビ演出が実行される。この結果、「設定3」の第2種BB状態では、第1小役入賞が約100分の1の確率で成立し、第2小役入賞～第9小役入賞のいずれかが約3.12分の1の確率で成立し、再遊技入賞が約7.30分の1の確率で成立し、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが約3.00分の1の確率で成立する。1ゲームあたりのメダル払出の期待値は約6.2枚となる。

10

【0147】

このように、第2種BB状態では、小役当選確率が通常状態と等しいにも関わらず、小役入賞確率が通常状態よりも高くなり、1ゲームあたりのメダル払出の期待値が通常状態よりも多くなる。

【0148】

以上のとおり、本スロットマシン10では、BB状態に移行した場合にRT設定フラグがセットされる。そして、BB状態下で第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立した場合には、RT設定フラグがクリアされ、BB状態下で第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれも成立しなかった場合には、RT設定フラグがクリアされない。この結果、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立した後にBB状態が終了した場合には、状態情報格納エリア106cにいずれの設定フラグもセットされていない状況となり、遊技状態が通常状態に移行する。第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれも成立することなくBB状態が終了した場合には、状態情報格納エリア106cにRT設定フラグのみがセットされている状況となり、遊技状態がRT状態に移行する。

20

【0149】

第1種BB状態では、第1JAC当選フラグ～第12JAC当選フラグが持ち越されている状況下で第1小役～第9小役のいずれかに当選した場合と、第1JAC当選フラグ～第12JAC当選フラグが持ち越されている状況下で役の当否判定の結果が外れとなった場合と、に第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立し得る。JACと小役に当選となった場合には、当選小役入賞を優先して成立させるべくスベリテーブルがセットされる。BB状態に移行した際のナビ抽選処理に当選した場合には、当選小役図柄が報知されるため、遊技者が当選小役図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作することにより、BB状態下で第1JAC入賞～第12JAC入賞が成立することを回避でき、BB状態の終了後にRT状態に移行させることができる。一方、BB状態に移行した際のナビ抽選処理に当選しなかった場合には、当選小役図柄が報知されないため、遊技者が各リール32L, 32M, 32Rの当選小役図柄を推測した上でストップスイッチ42～44を操作する必要がある。BB状態はメダル払出数が155枚に達した場合に終了するため、第1種BB状態下でBB状態を終了させるためには、第1JAC入賞～第12JAC入賞の成立を回避させつつ第2小役入賞～第9小役入賞のいずれかを約11回成立させる必要がある。ナビ演出が実行されなかった場合に小役入賞の成立する確率は約8分の1であるため、BB状態に移行した際のナビ抽選処理に当選しなかった場合には、BB状態の終了後に通常状態に移行する確率が高くなる。

30

40

【0150】

図22は、「設定3」のRT状態で選択されるRT状態用抽選テーブルである。RT状態用抽選テーブルは、通常状態用に用意されたIV=1～17, 19, 20のポイント値PVと、RT状態用に用意されたIV=18のポイント値PVと、によって構成されている。各インデックス値IVに設定された当選役は通常状態用抽選テーブル(図13参照)と同一であり、IV=18の当選役は再遊技である。また、IV=18のポイント値PVは、通常状態用抽選テーブルにおいて8978が設定されているのに対し、42768と非常に高い値が設定されている。このため、RT状態用抽選テーブルを用いて役の当否判

50

定を行った場合には、再遊技以外の各役に通常状態下と同じ確率で当選となる一方、再遊技の当選確率が約 1, 53 分の 1 に上昇し、外れとなる確率が約 102 分の 1 に低下する。また、 $IV = 1 \sim 9$ のいずれかの際に当選となった場合、すなわち第 1 小役～第 9 小役のいずれかの際に当選となった場合には、当選役を示唆するナビ演出が実行される。したがって、RT 状態に移行した場合には、取りこぼしの発生を回避することができ、通常状態よりも遊技者にとって有利となる。1 ゲームあたりのメダル払出の期待値は約 4.4 枚となる。

【0151】

ここで、ステップ S212 の RT 状態、SB 状態処理を、図 23 のフローチャートに基づいて説明する。

【0152】

ステップ S901 では、現在の遊技状態が BB 状態か否か、すなわち状態情報格納エリア 106c に BB 設定フラグがセットされているか否かを判定する。BB 状態である場合には、そのまま本処理を終了する。BB 状態でない場合には、ステップ S902 に進み、現在の遊技状態が SB 状態であるか否か、すなわち状態情報格納エリア 106c に SB 設定フラグがセットされているか否かを判定する。SB 状態でない場合には、ステップ S903 に進み、現在の遊技状態が RT 状態であるか否か、すなわち状態情報格納エリア 106c に RT 設定フラグがセットされているか否かを判定する。現在の遊技状態が RT 状態である場合には、ステップ S904 に進み、第 1 BB 当選フラグ又は第 2 BB 当選フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの BB 当選フラグがセットされている場合には、ステップ S905 にて RT 設定フラグをクリアし、本処理を終了する。RT 状態でない場合（すなわち状態情報格納エリア 106c に BB 設定フラグ、SB 設定フラグ、RT 設定フラグのいずれもセットされていない、現在の遊技状態が通常状態である場合）と、いずれの BB 当選フラグもセットされていない場合と、には、ステップ S906 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、SB 入賞が成立したか否かを判定する。SB 入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、SB 入賞が成立した場合には、ステップ S907 にて遊技状態を SB 状態に移行させるべく SB 開始処理を実行し、本処理を終了する。SB 開始処理として具体的には、SB 設定フラグを RAM 106 の状態情報格納エリア 106c にセットし、遊技状態を SB 状態とする。また、前記状態情報格納エリア 106c に設けられた SB 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。

【0153】

ステップ S907 にて SB 開始処理を行った場合には、遊技状態が SB 状態に移行する。そして、抽選処理のステップ S302 では、状態情報格納エリア 106c に SB 設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が SB 状態であると判別し、通常状態用抽選テーブルを選択する。つまり、SB 状態では、通常状態と同一の当選確率で各役に当選となる。また、SB 状態では、RT 状態、SB 状態処理のステップ S902 にて肯定判定し、ステップ S908 にて SB 状態処理を行う。

【0154】

SB 状態処理では、図 24 のフローチャートに示すように、ステップ S1001 において、第 1 BB 当選フラグ又は第 2 BB 当選フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの BB 当選フラグがセットされている場合には、ステップ S1002 に進み、残ゲーム数カウンタの値を 0 とする。その後、ステップ S1003 にて設定フラグクリア処理を行い、本処理を終了する。設定フラグクリア処理として具体的には、状態情報格納エリア 106c にセットされている全ての設定フラグをクリアする処理を行う。

【0155】

いずれの BB 当選フラグもセットされていない場合には、ステップ S1004 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 SB 入賞が成立したか否かを判定する。SB 入賞が成立した場合には、ステップ S1005 にて残ゲーム数カウンタの値に 1 を加算した後にステップ S1006 に進み、SB 入賞が成立していない場合には、その

10

20

30

40

50

ままステップ S 1 0 0 6 に進む。ステップ S 1 0 0 6 では、残ゲーム数カウンタの値を 1 減算し、ステップ S 1 0 0 7 では、残ゲーム数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。0 でない場合には、S 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し、0 である場合には、S B 状態の終了条件が成立していることを意味するため、ステップ S 1 0 0 8 にて S B 設定フラグをクリアした後に本処理を終了する。このとき、R T 状態から S B 状態に移行していた場合には、状態情報格納エリア 1 0 6 c に R T 設定フラグのみがセットされている状態となるため、S B 状態の終了後に R T 状態に復帰することとなる。通常状態から S B 状態に移行していた場合には、状態情報格納エリア 1 0 6 c にいずれの設定フラグもセットされていない状態となるため、S B 状態の終了後に通常状態に復帰することとなる。

10

【0156】

このように、遊技状態が R T 状態から S B 状態に移行した場合には、S B 入賞が成立した場合と、第 1 B B 又は第 2 B B に当選した場合と、を除き、1 回のゲームで S B 状態が終了するとともに R T 状態に復帰する。第 1 B B 又は第 2 B B に当選した場合には、そのときの遊技状態が R T 状態であれば R T 設定フラグがクリアされ、そのときの遊技状態が S B 状態であれば全ての設定フラグがクリアされる。したがって、第 1 J A C 入賞～第 1 2 J A C 入賞のいずれも成立させることなく B B 状態を終了させることができた場合には、第 1 B B 又は第 2 B B に再度当選するまで R T 状態下で遊技を行うことができる。

【0157】

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。

20

【0158】

B B 状態下で第 1 J A C 入賞～第 1 2 J A C 入賞のいずれかが成立した場合には、B B 状態の終了後に通常状態に移行し、B B 状態下で第 1 J A C 入賞～第 1 2 J A C 入賞のいずれも成立しなかった場合には、B B 状態の終了後に R T 状態に移行する構成とした。このように、B B 状態下で第 1 J A C 入賞～第 1 2 J A C 入賞のいずれかが成立するか否かによって B B 状態終了後の遊技状態が変化する構成とすることにより、B B 状態下における遊技と、B B 状態以外の遊技状態下における遊技と、を密接に関連付け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。

【0159】

第 1 種 B B 状態下では、第 1 J A C ～第 1 2 J A C に当選となる場合に必ず再遊技にも当選となる構成とし、当該当選ゲームにおいてストップスイッチ 4 2 ～4 4 の操作順序に関わらず再遊技入賞が成立する構成とした。かかる構成とすることにより、第 1 J A C 当選フラグ～第 1 2 J A C 当選フラグを次ゲーム以降に持ち越すことが可能となり、役の当否判定結果が外れとなった場合と、第 1 小役～第 9 小役のいずれかに当選した場合と、に第 1 J A C 入賞～第 1 2 J A C 入賞のいずれかを成立させることが可能となる。そして、J A C と小役に当選した場合、遊技者は、各ストップスイッチ 4 2 ～4 4 の操作タイミングによって、第 1 J A C 入賞～第 1 2 J A C 入賞のいずれかを成立させたり成立させなかったりすることができる。つまり、遊技者は、各ストップスイッチ 4 2 ～4 4 をどのようなタイミングで操作するかにより、J A C 入賞を成立させるか否かを選択することができる。故に、B B 状態下での遊技者の操作と、B B 状態終了後に移行する遊技状態と、を密接に関連付けることが可能となり、B B 状態下における遊技に遊技者を積極参加させることが可能となる。

30

40

【0160】

B B 状態下では、R T 設定フラグがセットされているか否かにより、選択される抽選テーブルが異なる構成とした。かかる構成とすることにより、B B 状態下で第 1 J A C 入賞～第 1 2 J A C 入賞のいずれかが成立したか否かによって B B 状態下における役の当選確率を変化させることが可能となり、B B 状態下における遊技に遊技者を積極参加させることが可能となる。また、R T 設定フラグがセットされている場合には、R T 設定フラグがセットされていない場合と比して、再遊技の当選確率が高く設定された抽選テーブルが選択される構成とした。かかる構成とすることにより、再遊技の当選確率の変化を通じて、

50

B B 状態の終了後に R T 状態に移行するのか通常状態に移行するのかを示唆することが可能となる。

【0161】

第1 B B 入賞又は第2 B B 入賞が成立した場合には、B B 開始処理を行うとともに R T 設定フラグをセットする構成とした。かかる構成とすることにより、少なくとも B B 状態の開始段階では、B B 状態の終了後に R T 状態に移行する余地を持たせることができる。この結果、B B 状態の終了後に R T 状態に移行する余地が生じることなく B B 状態が終了してしまうことを回避することが可能となる。また、R T 設定フラグがセットされている場合に再遊技の当選確率が高く設定された抽選テーブルを選択する構成においては、第1 J A C 入賞～第12 J A C 入賞のいずれかが成立するまでの間、遊技者に有利な状況で B B 状態下の遊技を行わせることが可能となる。この結果、第1 B B 入賞又は第2 B B 入賞が成立した場合に B B 開始処理を行う一方で R T 設定フラグをセットしない構成と比して、より多くのメダルを遊技者に獲得させることが可能となる。

10

【0162】

第1 J A C 入賞～第12 J A C 入賞を、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のうち1つのリールの「リプレイ」図柄と、他の2つのリールの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、によって形成される入賞態様とし、B B 状態下では1ゲームで第1 J A C～第12 J A C の全てに当選となる構成とした。かかる構成とすることにより、J A C と小役に当選している状況で当選小役図柄を中段に停止させることが不可能なタイミングでストップスイッチ 4 2～4 4 が操作された場合に、必ず第1 J A C 入賞～第12 J A C 入賞のいずれかを成立させることができる。故に、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

20

【0163】

J A C のみに当選している場合と、J A C と小役に当選している場合と、には、スベリテーブル設定処理において、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「赤ベル」図柄又は「白ベル」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し、2つ目のリールを停止させた後のスベリテーブル第2変更処理において、「リプレイ」図柄が中段に停止し得るスベリテーブルをセットする構成とした。左リール 3 2 L において、「赤ベル」図柄は、第1 J A C 図柄、第2 J A C 図柄、第5 J A C 図柄、第6 J A C 図柄としての機能のみならず第2小役図柄、第3小役図柄、第4小役図柄、第6小役図柄としての機能も有しており、「白ベル」図柄は、第3 J A C 図柄、第4 J A C 図柄、第7 J A C 図柄、第8 J A C 図柄としての機能のみならず第5小役図柄、第7小役図柄、第8小役図柄、第9小役図柄としての機能も有している。中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R においても同様であり、「赤ベル」図柄及び「白ベル」図柄は、4種類の J A C 図柄としての機能と、4種類の小役図柄としての機能と、をそれぞれ有している。故に、2つ目のリールを停止させた後のスベリテーブル第2変更処理において「リプレイ」図柄が中段に停止し得るスベリテーブルをセットする構成とすることにより、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を停止させるまで第1 J A C 入賞～第12 J A C 入賞のいずれかではなく第2小役入賞～第9小役入賞のいずれかが成立することを期待させることが可能となり、1回のゲームの途中で遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

30

【0164】

確かに、スベリテーブル設定処理において、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の当選小役図柄を停止させることが不可能な場合に「リプレイ」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し、「リプレイ」図柄が実際に中段に停止した後のスベリテーブル第2変更処理において、「赤ベル」図柄又は「白ベル」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構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、1つ目のリールの「リプレイ」図柄が中段に停止した場合、残りの2つのリールを停止させる前段階で第2小役入賞～第9小役入賞の成立する余地がなくなってしまう、遊技者が停止指令を発生させる意欲を減退させてしまう可能性が考えられる。一方、2つ目のリールを停止させた後のスベリテーブル第2変更処理においてスベリテーブルを変更する構成とした場合には、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に

40

50

において当選小役図柄が「赤ベル」図柄と「白ベル」図柄のいずれであるかを推測させながらストップスイッチ42～44を操作させることが可能となる。故に、1回のゲームの開始から終了まで遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0165】

RT設定フラグがクリアされる停止出目を、第1JAC入賞～第12JAC入賞とした。第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立した場合、遊技状態がJACゲーム状態に移行し、比較的短時間で多くのメダルを獲得することができる。このように多くのメダルを獲得することができる入賞をRT設定フラグがクリアされる停止出目とすることにより、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかを成立させるか否かを遊技者に選択させることが可能となり、BB状態下での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、BB状態の終了後に遊技を終了しなければならない遊技者は、第1JAC入賞～第12JAC入賞を成立させて多くのメダルを獲得した後に遊技を終了すれば良く、BB状態の終了後も遊技を継続できる遊技者は、BB状態の終了後にRT状態下で遊技を行うべく、第1JAC入賞～第12JAC入賞の成立を回避させれば良いからである。

10

【0166】

遊技状態が第2種BB状態に移行した場合には、当選役を示唆するナビ演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、第2種BB状態下で第1小役～第9小役のいずれかに当選となった際に取りこぼしが発生することを抑制でき、より多くのメダルを遊技者に獲得させることが可能となる。

20

【0167】

第1種BB状態及び第2種BB状態では、通常状態下で小役の当否判定に用いるポイント値PVを共用する構成とした。かかる構成とすることにより、BB状態を第1種BB状態、第2種BB状態、JACゲーム状態と複数の遊技状態で構成した場合であっても、役の当否判定のために予め記憶しておくデータ量が増大化することを抑制することが可能となる。また、通常状態では、IV=10～17のいずれかの際に当選となった場合に小役に加えてSBにも当選となる構成とし、第1種BB状態及び第2種BB状態では、IV=10～17のいずれかの際に当選となった場合に小役のみに当選となる構成とした。そして、通常状態では、小役とSBに当選となった場合、SB入賞を成立させるためのスベリテーブルをセットする構成とし、小役入賞ではなくSB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、第1種BB状態及び第2種BB状態では、通常状態と小役当選確率が等しいにも関わらず、通常状態よりも小役入賞確率を高くすることができる。この結果、記憶容量の増大化を抑制しつつ、BB状態下における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

30

【0168】

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。

【0169】

(1) 上記実施の形態では、BB状態下で第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立した場合、RT設定フラグがセットされていれば当該RT設定フラグをクリアする構成としたが、これに代えて又は加えて、RT設定フラグがセットされていなければ当該RT設定フラグをセットする構成としても良い。かかる構成とした場合であっても、第1JAC入賞～第12JAC入賞の成立有無によってBB状態終了後に移行する遊技状態が変化するため、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。

40

【0170】

(2) 上記実施の形態では、RT設定フラグがセットされているか否かによってBB状態下で選択される抽選テーブルが異なる構成、すなわち、RT設定フラグがセットされているか否かによってBB状態下で遊技状態が変化する構成としたが、変化しない構成としても良い。すなわち、BB状態を第1種BB状態とJACゲーム状態とによって構成しても良い。

50

【0171】

(3) 上記実施の形態では、BB開始処理を行った場合にRT設定フラグをセットし、BB状態が第1種BB状態から開始される構成としたが、BB開始処理を行った場合にRT設定フラグをセットせず、BB状態が第2種BB状態から開始される構成としても良い。このとき、BB状態下で第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立した場合、RT設定フラグをセットしてJACゲーム状態終了後に第1種BB状態に移行する構成とし、第1種BB状態下で第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立した場合、RT設定フラグをクリアする構成とすることが望ましい。

【0172】

(4) 上記実施の形態では、第1種BB状態において第1JAC～第12JACに当選となる場合に再遊技に共に当選となる構成としたが、第1小役等の小役に共に当選となる構成としても良い。かかる構成とした場合には、第1JAC～第12JACの当選ゲームにおいて第1JAC入賞～第12JAC入賞の成立する可能性が生じる。

10

【0173】

(5) 上記実施の形態では、第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立した場合にRT設定フラグをクリアする構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、BB状態下で所定の停止出目となった場合にRT設定フラグをクリアする構成であれば良い。具体的には、第2小役入賞が成立した場合にRT設定フラグをクリアする構成としても良いし、いずれの当選フラグもセットされていない状況で所定のタイミングでストップスイッチ42～44が操作された場合に限って停止する停止出目を設定し、当該停止出目となった場合にRT設定フラグをクリアする構成としても良い。

20

【0174】

(6) 上記実施の形態では、第1種BB状態用抽選テーブルにおいて、第1JAC～第12JACの全てと再遊技に当選となるように判定対象を設定したが、これに代えて又は加えて、第1JAC～第12JACのうち少なくとも1つと再遊技に当選となるように判定対象を設定しても良い。かかる構成とした場合であっても、小役入賞が成立するように各ストップスイッチ42～44を操作することでJAC入賞の成立を回避することができるため、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。

【0175】

(7) 上記実施の形態では、第1JAC～第12JACの12種類の入賞態様を設定したが、第1JAC～第4JACの4種類の入賞態様を設定する構成としても良い。かかる構成とした場合には、左リール32L及び中リール32Mにおいて「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が中段に停止し、右リール32Rにおいて当選小役図柄又は「リプレイ」図柄が停止することとなる。この結果、JAC入賞の成立有無を把握するタイミングを遊技者に選択させることが可能となる。JAC入賞の成立を回避できたか否かを早い段階で知りたい遊技者は、右リール32Rを最初に停止させれば良く、JAC入賞の成立を回避できたか否かを全リール32L、32M、32Rが停止するまで知りたくない遊技者は、右リール32Rを最後に停止させれば良いからである。但し、かかる構成とした場合には、例えば第2小役とJACに当選している状況において、第1停止指令の発生に基づいて右リール32Rの「赤ベル」図柄を中段に停止させた場合、左ストップスイッチ42及び中ストップスイッチ43の操作タイミングによって取りこぼしが発生し得る。

30

40

【0176】

(8) 上記実施の形態では、2つ目のリールを停止させた後のスベリテーブル第2変更処理において「リプレイ」図柄が中段に停止し得るスベリテーブルをセットする構成としたが、スベリテーブル設定処理において当選小役図柄を中段に停止させることができなければ「リプレイ」図柄が中段に停止するスベリテーブルをセットし、「リプレイ」図柄が中段に停止した場合、その後のスベリテーブル第2変更処理において回転中のリールの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄を中段に停止させるスベリテーブルをセットする構成としても良い。

【0177】

50

(9) 上記実施の形態では、通常状態用抽選テーブルの $IV = 9 \sim 17$ の当選役として第2小役～第9小役のいずれかとSBとを設定し、第1種BB状態用抽選テーブル及び第2種BB状態用抽選テーブルの $IV = 9 \sim 17$ の当選役として第2小役～第9小役のいずれかのみを設定する構成としたが、第1種BB状態用抽選テーブル及び第2種BB状態用抽選テーブルにおいても、 $IV = 9 \sim 17$ の当選役として第2小役～第9小役のいずれかとSBとを設定する構成としても良い。かかる構成とした場合であっても、通常状態ではSB入賞を優先して成立させるためのスベリテーブルをセットし、第1種BB状態及び第2種BB状態では当選小役入賞を優先して成立させるためのスベリテーブルをセットする構成とすれば、通常状態とBB状態とで小役入賞確率を変化させることができ、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。

10

【0178】

つまり、通常状態とBB状態において、ポイント値PV及び当選役を共用する一方で成立させる入賞態様の優先順位を異ならせる構成とすれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【0179】

(10) 上記実施の形態では、通常状態用抽選テーブルの $IV = 9 \sim 17$ の当選役として第2小役～第9小役のいずれかとSBとを設定する構成としたが、通常状態用抽選テーブルの $IV = 9 \sim 17$ の当選役として第2小役～第9小役のいずれかと再遊技とを設定し、第1種BB状態用抽選テーブル及び第2種BB状態用抽選テーブルの $IV = 9 \sim 17$ の当選役として第2小役～第9小役のいずれかのみを設定する構成としても良い。かかる構成とした場合であっても、通常状態下で再遊技入賞を優先して成立させるためのスベリテーブルをセットする構成とすれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

20

【0180】

(11) 上記実施の形態では、第1BB入賞又は第2BB入賞が成立した場合、所定のナビ抽選を行ってナビ演出を実行するか否かを決定する構成としたが、いずれのBB入賞が成立した場合であってもナビ演出を実行しない構成としても良い。

【0181】

(12) 上記実施の形態では、ナビ演出を実行すると決定した場合に当選役を示唆するナビ演出を実行する構成としたが、これに代えて又は加えて、ナビ演出を実行しない状況下で第1JAC当選フラグ～第12JAC当選フラグを持ち越し、第1小役～第9小役のいずれかに当選した場合、いずれの小役に当選したかは示唆しないものの、小役入賞を成立させることができなければ第1JAC入賞～第12JAC入賞のいずれかが成立することを示唆する示唆演出を実行する構成としても良い。かかる構成とした場合には、遊技者に各ストップスイッチ42～44をどのようなタイミングで操作するかを適正な遊技回で選択させることが可能となる。

30

【0182】

(13) 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させておく必要がある。

40

【0183】

(14) 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。

【0184】

50

(15) 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4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。

【0185】

(16) 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。

【0186】

以下、本発明の遊技機を、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記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。

【0187】

遊技機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32L, 32M, 32R)と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段(スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58)と、

役の抽選を行う抽選手段(主制御装置101の抽選処理機能)と、

前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される複数の停止操作手段(ストップスイッチ42～44)と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置(有効ライン)に所定の組合せ(小役図柄の組合せ等)を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段(主制御装置101のメダル払出処理S211、BB状態処理S213等)と、

前記役の抽選結果が特別役(第1BB、第2BB)当選であって前記有効位置に特別絵柄の組合せ(第1BB図柄の組合せ、第2BB図柄の組合せ)が停止した場合、特別役入賞成立として遊技状態を特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段(主制御装置101のBB開始処理機能604)とを備え、

前記特別遊技状態が、第1特別遊技状態(第1種BB状態)と、前記第1特別遊技状態下で前記有効位置に第2特別絵柄の組合せ(第1JAC図柄の組合せ～第12JAC図柄の組合せ)が停止した場合に移行する第2特別遊技状態(JACゲーム状態)と、を少なくとも含む遊技機において、

遊技状態に関わる状態情報(BB設定フラグ、RT設定フラグ等)を記憶する状態情報記憶手段(RAM106の状態情報格納エリア106c)と、

前記役の当選確率に関わる抽選情報(抽選テーブル)を記憶する抽選情報記憶手段(ROM105)と、

前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報に基づいて、前記抽選手段が前記役の抽選を行う場合に用いる抽選情報を選択する抽選情報選択手段(主制御装置101の抽選テーブル選択処理機能S302)と

を備え、

前記抽選情報選択手段を、遊技状態が前記第1特別遊技状態である場合、小役の当選確率に関わる小役抽選値情報(IV=1～17のポイント値PV)として、遊技状態が前記特別遊技状態でない場合に選択される小役抽選値情報を選択する構成とし、

遊技状態が前記第1特別遊技状態である場合と、遊技状態が前記特別遊技状態でない場

10

20

30

40

50

合と、で前記小役の入賞確率を変化させる入賞確率変化手段（主制御装置１０１の当選フラグ設定処理機能Ｓ３０６及びスベリテーブル設定処理機能Ｓ３１０）を備えたことを特徴とする遊技機。

【０１８８】

本遊技機によれば、遊技状態が第１特別遊技状態である場合、遊技状態が特別遊技状態でない場合に選択される小役抽選値情報が選択される。かかる構成とすることにより、特別遊技状態を複数の遊技状態によって構成した場合であっても、役の当選確率に関して予め記憶させておくデータ量が増大化することを抑制することが可能となる。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技状態が第１特別遊技状態に移行したとしても小役の当選確率が変化しないため、第１特別遊技状態における遊技が単調化する可能性が考えられる。そこで、遊技状態が第１特別遊技状態である場合と、遊技状態が特別遊技状態でない場合と、で小役の入賞確率が変化する構成とした。かかる構成とすることにより、第１特別遊技状態における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

10

【０１８９】

以上の結果、役の当選確率に関して予め記憶させておくデータ量が増大化することを抑制しつつ、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【０１９０】

遊技機２．上記遊技機１において、前記小役抽選値情報の少なくとも一部を小役とシングルボーナス役に共に当選となる構成とし、前記入賞確率変化手段は、遊技状態が前記特別遊技状態でない状況で前記小役と前記シングルボーナス役に当選となった場合、前記シングルボーナス役と対応する絵柄の組合せが前記有効位置に停止するよう前記各循環表示手段を停止制御し、遊技状態が前記第１特別遊技状態である状況で前記小役と前記シングルボーナス役に当選となった場合、前記小役と対応する絵柄の組合せが前記有効位置に停止するよう前記各循環表示手段を停止制御することを特徴とする遊技機。

20

【０１９１】

本遊技機によれば、遊技状態が特別遊技状態でない場合と、遊技状態が第１特別遊技状態である場合と、で有効位置に優先して停止する絵柄の組合せを変化させることにより、小役入賞確率を変化させることができる。

【０１９２】

遊技機３．上記遊技機１において、前記入賞確率変化手段は、遊技状態が前記特別遊技状態でない状況で前記小役抽選値情報のうち所定小役抽選値情報（ＩＶ＝９～１７のポイント値ＰＶ）に基づいて前記役の抽選に当選となった場合、前記小役に当選したことを示す小役当選情報（小役当選フラグ）と、シングルボーナス役に当選したことを示すシングルボーナス役当選情報（ＳＢ当選フラグ）と、を設定するとともに、遊技状態が前記第１特別遊技状態である状況で前記所定小役抽選値情報に基づいて前記役の抽選に当選となった場合、前記小役当選情報を設定する一方で前記シングルボーナス役当選情報を設定しない当選情報設定手段（主制御装置１０１の当選フラグ設定処理機能Ｓ３０６）と、前記小役当選情報と前記シングルボーナス役当選情報が共に設定されている場合、前記シングルボーナス役と対応する絵柄の組合せが前記有効位置に停止するよう前記各循環表示手段を停止制御する優先停止制御手段（主制御装置１０１のスベリテーブル設定処理機能Ｓ３１０）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

30

40

【０１９３】

本遊技機によれば、所定小役抽選値情報に基づいて役の抽選に当選となった場合、特別遊技状態でなければ小役とシングルボーナス役に共に当選となり、第１特別遊技状態であれば小役のみに当選となる。また、小役とシングルボーナス役に共に当選となった場合には、シングルボーナス役と対応する絵柄の組合せが有効位置に停止するよう各循環表示手段が停止制御される。かかる構成とすることにより、シングルボーナス役に共に当選するか否かによって小役入賞確率を変化させることができる。

【０１９４】

遊技機４．上記遊技機１乃至遊技機３のいずれかにおいて、前記特別遊技状態で遊技

50

媒体が予め定めた所定枚数（１５５枚）払い出された場合、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（主制御装置１０１のＢＢ終了処理機能Ｓ７０６、Ｓ８１０）と、

前記特別遊技状態下で前記役の抽選結果が特定結果（ $IV = 2 \sim 17$ のいずれかの際に当選）となった場合、前記停止操作手段の全てに特定操作（当選小役入賞を成立させることができるタイミングで行うストップスイッチ４２～４４の操作）がなされれば前記有効位置に第１特定組合せ（第２小役図柄の組合せ～第９小役図柄の組合せ）が停止し、前記停止操作手段の少なくとも１つに前記特定操作がなされなければ前記有効位置に第２特定組合せ（第１ＪＡＣ図柄の組合せ～第１２ＪＡＣ図柄の組合せ）が停止し得るよう前記各循環表示手段を停止制御する停止制御手段（主制御装置１０１のスペリテーブル設定処理機能Ｓ３１０及びリール制御処理機能Ｓ２１０）とを備え、

前記特別遊技状態下で前記有効位置に前記第２特定組合せが停止した場合に、前記状態情報記憶手段に第１状態情報（ＲＴ設定フラグ「０」）が記憶されていれば、当該第１状態情報に代えて第２状態情報（ＲＴ設定フラグ「１」）を前記状態情報記憶手段に記憶させる第１切替手段と、前記特別遊技状態下で前記有効位置に前記第２特定組合せが停止した場合に、前記状態情報記憶手段に前記第２状態情報が記憶されていれば、当該第２状態情報に代えて前記第１状態情報を前記状態情報記憶手段に記憶させる第２切替手段（主制御装置１０１のＲＴ設定フラグクリア処理機能Ｓ７０９）と、のうち少なくとも一方を備え、

前記状態情報記憶手段は、前記特別遊技状態が終了した際に記憶されている第１状態情報又は第２状態情報を、予め定めた所定条件（第１ＢＢ当選、第２ＢＢ当選）が成立するまで記憶保持するものであって、

前記抽選情報選択手段は、遊技状態が前記特別遊技状態でない状況で前記状態情報記憶手段に前記第１状態情報が記憶されていることに基づいて、第１抽選情報（通常状態用抽選テーブル）を選択し、遊技状態が前記特別遊技状態でない状況で前記状態情報記憶手段に前記第２状態情報が記憶されていることに基づいて、前記第１抽選情報より少なくとも第１役（再遊技）の当選確率が高く設定された第２抽選情報（ＲＴ状態用抽選テーブル）を選択することを特徴とする遊技機。

【０１９５】

本遊技機によれば、特別遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合には、停止操作手段の全てに特定操作がなされれば有効位置に第１特定組合せが停止し、停止操作手段の少なくとも１つに特定操作がなされなければ有効位置に第２特定組合せが停止し得る。そして、有効位置に第２特定組合せが停止した場合には、第１切替手段を備える構成であれば、状態情報記憶手段に第１状態情報が記憶されている場合、当該第１状態情報に代えて第２状態情報が状態情報記憶手段に記憶され、第２切替手段を備える構成であれば、状態情報記憶手段に第２状態情報が記憶されている場合、当該第２状態情報に代えて第１状態情報が状態情報記憶手段に記憶される。つまり、特別遊技状態下で遊技者が停止操作手段の少なくとも１つに特定操作を行うことができなかつた場合には、状態情報記憶手段に記憶されている状態情報が切替られる可能性が生じる。また、遊技状態が特別遊技状態でない状況で状態情報記憶手段に第１状態情報が記憶されていることに基づいて、第１抽選情報が選択され、遊技状態が特別遊技状態でない状況で状態情報記憶手段に第２状態情報が記憶されていることに基づいて、第１抽選情報より少なくとも第１役の当選確率が高く設定された第２抽選情報が選択される。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下で第２特定組合せが有効位置に停止したか否かによって特別遊技状態が終了した後の役の当選確率を変化させることが可能となる。この結果、特別遊技状態における遊技に遊技者を積極参加させることが可能となるとともに、特別遊技状態における遊技と、特別遊技状態以外の遊技状態における遊技と、を密接に関連付け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。

【０１９６】

また、停止操作手段の少なくとも1つに特定操作がなされなかったことに基づいて有効位置に第2特定組合せが停止し得る構成とすることにより、第2特定組合せが有効位置に停止することを回避したい遊技者に、特定操作となるよう全ての停止操作手段を慎重に操作させることが可能となる。この結果、全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を停止させるまで遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0197】

遊技機5. 上記遊技機4において、前記各循環表示手段の第1絵柄（「赤ベル」図柄）又は第2絵柄（「白ベル」図柄）が前記有効位置に停止した場合、前記第1特定組合せとなり、前記各循環表示手段のうち任意の1つの循環表示手段の第3絵柄（「リプレイ」図柄）が前記有効位置に停止するとともに他の循環表示手段の前記第1絵柄又は前記第2絵柄が前記有効位置に停止した場合、前記第2特定組合せとなる構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【0198】

本遊技機によれば、各循環表示手段の第1絵柄又は第2絵柄が有効位置に停止した場合、第1特定組合せとなり、各循環表示手段のうち任意の1つの循環表示手段の第3絵柄が有効位置に停止するとともに他の循環表示手段の第1絵柄又は第2絵柄が有効位置に停止した場合、第2特定組合せとなる。かかる構成においては、例えば循環表示手段の1つが停止した際に有効位置に第1絵柄又は第2絵柄が停止した場合、第1特定組合せとなる余地と、第2特定組合せとなる余地と、を共に残すことができる。故に、第1特定組合せが有効位置に停止することを期待させながらその後の停止操作手段の操作を行わせることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

20

【0199】

遊技機6. 上記遊技機5において、前記停止制御手段は、前記絵柄の循環表示を行っている前記循環表示手段が2つ以上ある場合、前記停止操作手段に前記特定操作がなされたか否かに関わらず、前記第1絵柄又は前記第2絵柄が前記有効位置に停止するよう対応する循環表示手段を停止制御し、前記停止操作手段の少なくとも1つに前記特定操作がなされることなく前記絵柄の循環表示を行っている前記循環表示手段が1つとなった場合、その後前記停止操作手段に前記特定操作がなされたか否かに関わらず、前記第3絵柄が前記有効位置に停止するよう対応する循環表示手段を停止制御し、前記停止操作手段の全てに前記特定操作がなされた上で前記絵柄の循環表示を行っている前記循環表示手段が1つとなった場合、その後前記停止操作手段に前記特定操作がなされれば前記第1絵柄又は前記第2絵柄が前記有効位置に停止するよう対応する循環表示手段を停止制御し、その後前記停止操作手段に前記特定操作がなされなければ前記第3絵柄が前記有効位置に停止するよう対応する循環表示手段を停止制御することを特徴とする遊技機。

30

【0200】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段が2つ以上ある場合には、停止操作手段に特定操作がなされたか否かに関わらず第1絵柄又は第2絵柄が停止する。そして、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段が1つとなった場合には、それまでに停止操作手段の全てに特定操作がなされたか否か、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段に特定操作がなされたか否か等に基づいて、第1絵柄、第2絵柄、第3絵柄のいずれかが有効位置に停止する。かかる構成とすることにより、全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を停止するまで、第1特定組合せと第2特定組合せのいずれが有効位置に停止するかを遊技者に期待させることが可能となる。この結果、全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を停止させるまで、特定操作となるよう遊技者に停止操作手段を操作させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

40

【0201】

遊技機7. 上記遊技機4において、前記各循環表示手段の第1絵柄（「赤ベル」図柄）又は第2絵柄（「白ベル」図柄）が前記有効位置に停止した場合、前記第1特定組合せとなり、前記各循環表示手段のうち予め定めた1つの循環表示手段の第3絵柄（「リプレイ」図柄）が前記有効位置に停止するとともに他の循環表示手段の前記第1絵柄又は前記第

50

2 絵柄が前記有効位置に停止した場合、前記第 2 特定組合せとなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【0202】

本遊技機によれば、各循環表示手段の第 1 絵柄又は第 2 絵柄が有効位置に停止した場合、第 1 特定組合せとなり、各循環表示手段のうち予め定めた 1 つの循環表示手段の第 3 絵柄が有効位置に停止するとともに他の循環表示手段の第 1 絵柄又は第 2 絵柄が有効位置に停止した場合、第 2 特定組合せとなる。かかる構成とすることにより、第 2 特定組合せが有効位置に停止し得るか否かの把握タイミングを遊技者に選択させることが可能となる。例えば第 2 特定組合せの停止有無を早期に把握したい遊技者は、予め定めた 1 つの循環表示手段の絵柄の循環表示を最初に停止させるべく停止操作手段を操作すれば良いし、全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を停止するまで第 1 特定組合せが停止する期待を抱きたい遊技者は、予め定めた 1 つの循環表示手段の絵柄の循環表示を最後に停止させるべく停止操作手段を操作すれば良いからである。

10

【0203】

遊技機 8. 上記遊技機 4 乃至遊技機 7 のいずれかにおいて、前記抽選情報選択手段は、遊技状態が前記特別遊技状態である場合、前記状態情報記憶手段に前記第 1 状態情報が記憶されていることに基づいて、特別遊技状態用第 1 抽選情報（第 2 種 B B 状態用抽選テーブル）を選択し、前記状態情報記憶手段に前記第 2 状態情報が記憶されていることに基づいて、前記特別遊技状態用第 1 抽選情報と役の当選確率が異なる特別遊技状態用第 2 抽選情報（第 1 種 B B 状態用抽選テーブル）を選択することを特徴とする遊技機。

20

【0204】

本遊技機によれば、状態情報記憶手段に第 1 状態情報と第 2 状態情報のいずれが記憶されているかにより、特別遊技状態下における役の当選確率が変化する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下で第 2 特定組合せが有効位置に停止したか否かによって特別遊技状態下における役の当選確率を変化させることが可能となり、特別遊技状態下における遊技に遊技者を積極参加させることが可能となる。また、特別遊技状態下における役の当選確率を通じて、特別遊技状態が終了した後どのような役の当選確率を有する遊技状態に移行するのかを示唆することが可能となる。

【0205】

遊技機 9. 上記遊技機 8 において、前記抽選情報選択手段は、遊技状態が前記特別遊技状態である場合、前記状態情報記憶手段に前記第 2 状態情報が記憶されていることに基づいて、前記特別遊技状態用第 1 抽選情報より少なくとも第 2 役（再遊技）の当選確率が高く設定された特別遊技状態用第 2 抽選情報を選択することを特徴とする遊技機。

30

【0206】

本遊技機によれば、遊技状態が特別遊技状態である場合、状態情報記憶手段に第 2 状態情報が記憶されていることに基づいて、特別遊技状態用第 1 抽選情報より少なくとも第 2 役の当選確率が高く設定された特別遊技状態用第 2 抽選情報が選択される。かかる構成とすることにより、第 2 役の当選確率を通じて、特別遊技状態が終了した後どのような役の当選確率を有する遊技状態に移行するのかを示唆することが可能となる。

【0207】

遊技機 10. 上記遊技機 4 乃至遊技機 9 のいずれかにおいて、遊技状態が前記特別遊技状態以外の遊技状態から前記特別遊技状態に移行した場合、前記状態情報記憶手段に前記第 2 状態情報を記憶させる第 2 状態情報設定手段（主制御装置 101 の R T 設定フラグ設定処理機能 S 605）を備えたことを特徴とする遊技機。

40

【0208】

本遊技機によれば、遊技状態が特別遊技状態以外の遊技状態から特別遊技状態に移行した場合、状態情報記憶手段に第 2 状態情報が記憶される。かかる構成とすることにより、第 2 状態情報が記憶されている状況が発生することなく特別遊技状態が終了してしまうことを回避することが可能となる。

【符号の説明】

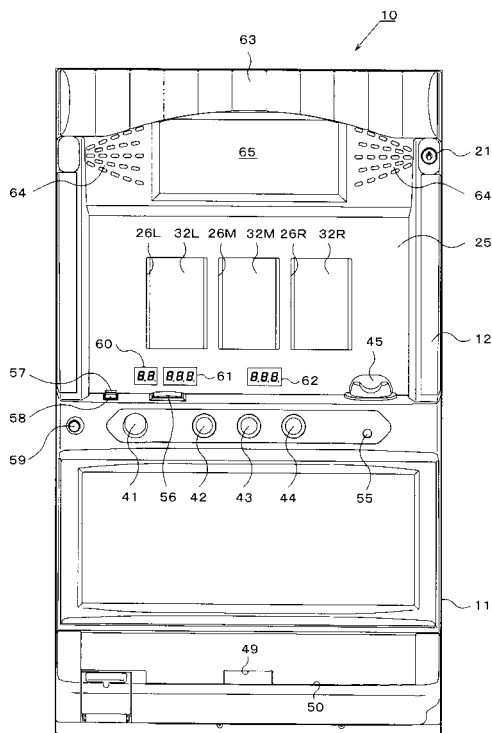
50

【0209】

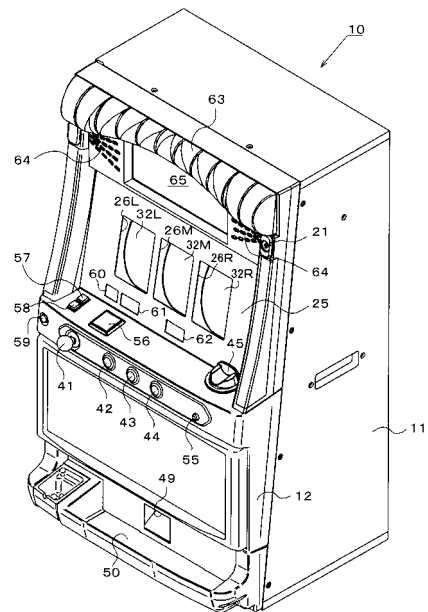
10…遊技機としてのスロットマシン、32…循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、41…開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、42～44…停止操作手段としてのストップスイッチ、56…開始操作手段又は入力操作手段としての第1クレジット投入スイッチ、57…開始操作手段又は入力操作手段としての第2クレジット投入スイッチ、58…開始操作手段又は入力操作手段としての第3クレジット投入スイッチ、63…補助演出部又は補助演出手段を構成する上部ランプ、64…補助演出部又は補助演出手段を構成するスピーカ、65…補助演出部又は補助演出手段を構成する補助表示部、81…サブ制御基板としての表示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

10

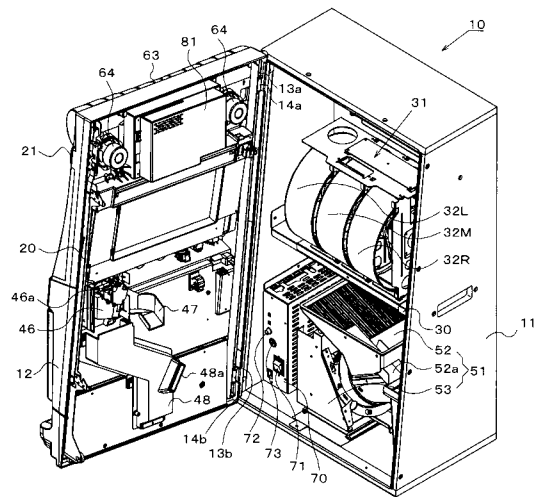
【図1】



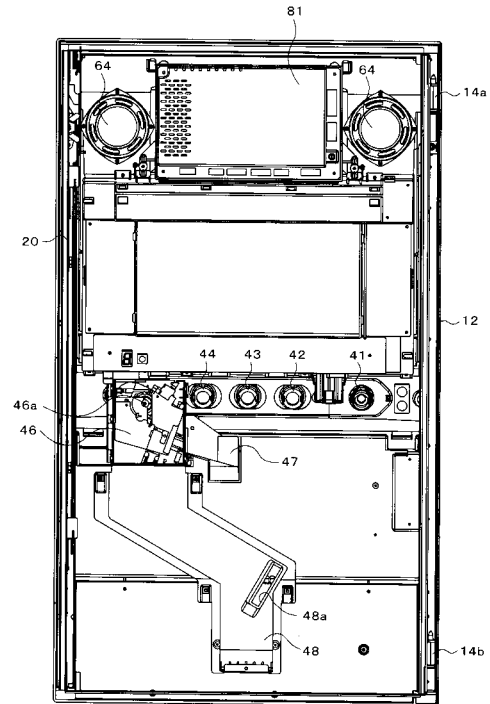
【図2】



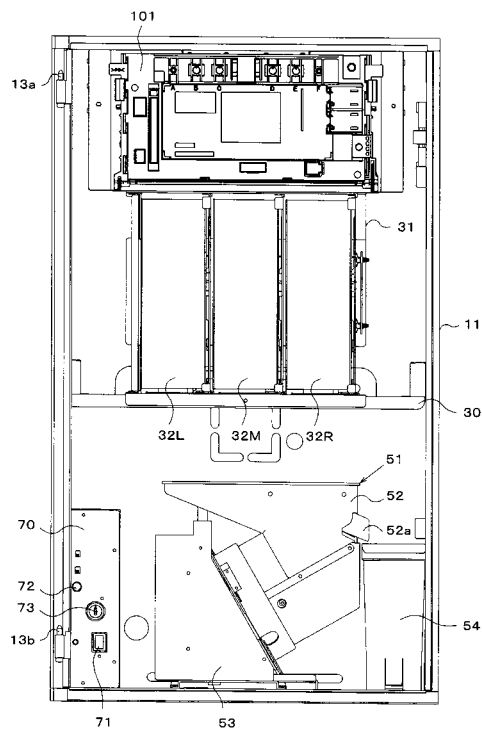
【図 3】



【図 4】



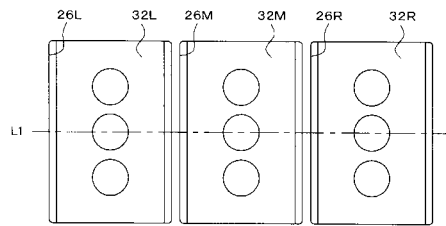
【図 5】



【図 6】

			左	中	右
20					
19			BAR	BAR	7
18			BAR	7	R
17			R		BAR
16			7		
15				R	7
14			BAR	BAR	R
13			R	7	BAR
12			7		
11				R	7
10			BAR	BAR	R
9			R	7	BAR
8			7		
7				R	7
6			BAR	BAR	R
5			R	7	BAR
4			7		
3				R	7
2			BAR	BAR	R
1			R	7	BAR
0			7		

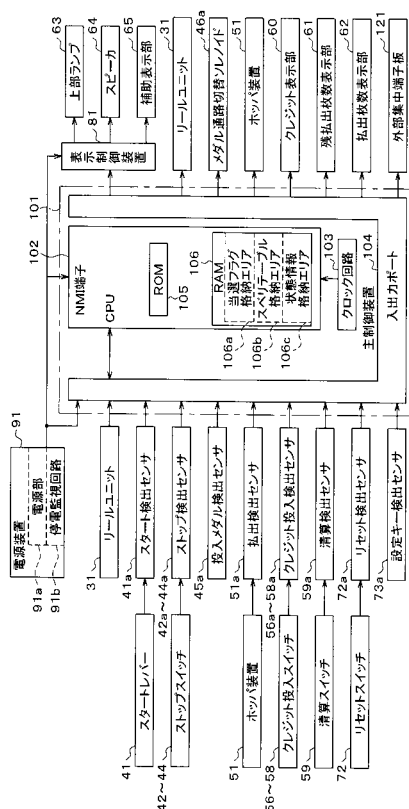
【图 7】



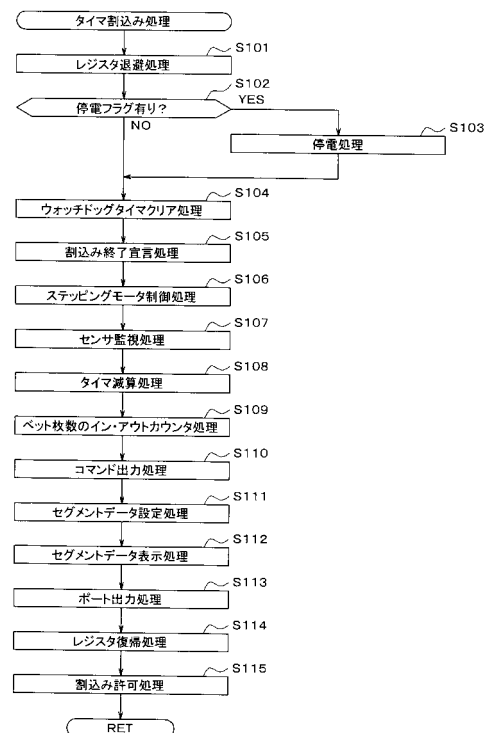
【图 8】

入賞態様	停止図柄			特典
	左リール	中リール	右リール	
第1小役	——	チェリー	——	1
第2小役	赤ベル	赤ベル	赤ベル	15
第3小役	赤ベル	赤ベル	白ベル	15
第4小役	赤ベル	白ベル	赤ベル	15
第5小役	白ベル	赤ベル	赤ベル	15
第6小役	赤ベル	白ベル	白ベル	15
第7小役	白ベル	白ベル	赤ベル	15
第8小役	白ベル	赤ベル	白ベル	15
第9小役	白ベル	白ベル	白ベル	15
SB	BAR	BAR	BAR	0、SB
第1BB	赤7	赤7	赤7	0、BB
第2BB	白7	白7	白7	0、BB
第1JAC	赤ベル	赤ベル	リプレイ	0、JAC
第2JAC	赤ベル	白ベル	リプレイ	0、JAC
第3JAC	白ベル	赤ベル	リプレイ	0、JAC
第4JAC	白ベル	白ベル	リプレイ	0、JAC
第5JAC	赤ベル	リプレイ	赤ベル	0、JAC
第6JAC	赤ベル	リプレイ	白ベル	0、JAC
第7JAC	白ベル	リプレイ	赤ベル	0、JAC
第8JAC	白ベル	リプレイ	白ベル	0、JAC
第9JAC	リプレイ	赤ベル	赤ベル	0、JAC
第10JAC	リプレイ	赤ベル	白ベル	0、JAC
第11JAC	リプレイ	白ベル	赤ベル	0、JAC
第12JAC	リプレイ	白ベル	白ベル	0、JAC
再遊技	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技

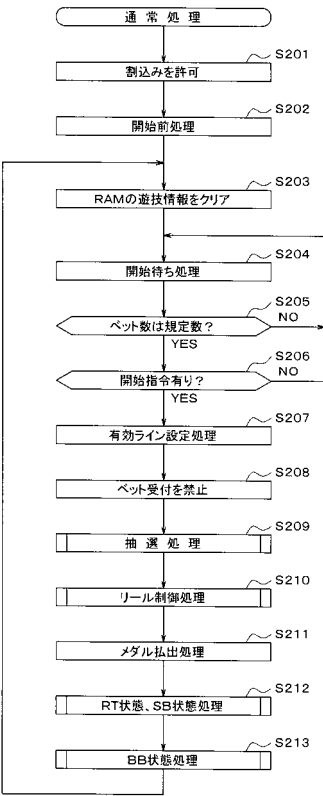
【图 9】



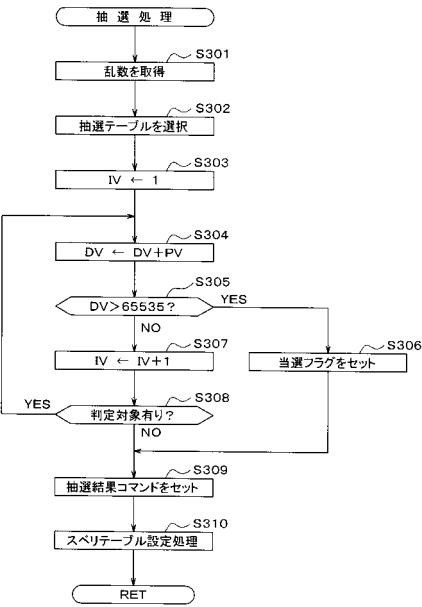
【 図 1 0 】



【図 1 1】



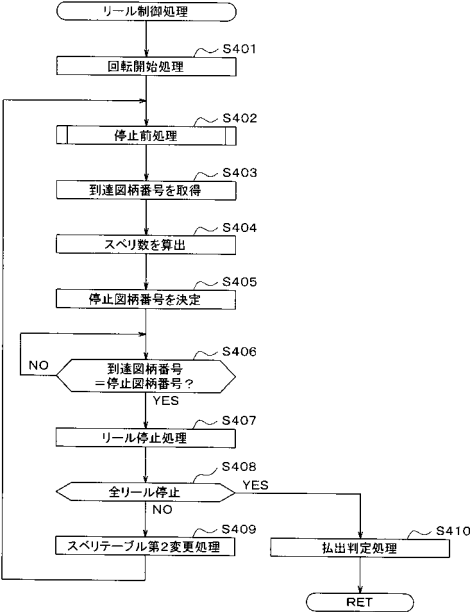
【図 1 2】



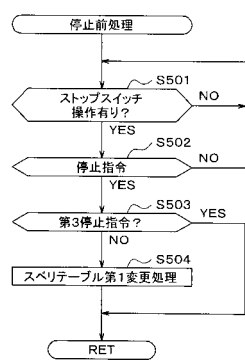
【図 1 3】

IV	当選役	PV
1	第1小役	655
2	第2小役	1311
3	第3小役	1311
4	第4小役	1311
5	第5小役	1311
6	第6小役	1311
7	第7小役	1311
8	第8小役	1311
9	第9小役	1311
10	第2小役、SB	1311
11	第3小役、SB	1311
12	第4小役、SB	1311
13	第5小役、SB	1311
14	第6小役、SB	1311
15	第7小役、SB	1311
16	第8小役、SB	1311
17	第9小役、SB	1311
18	再遊技	8978
19	第1BB	328
20	第2BB	164

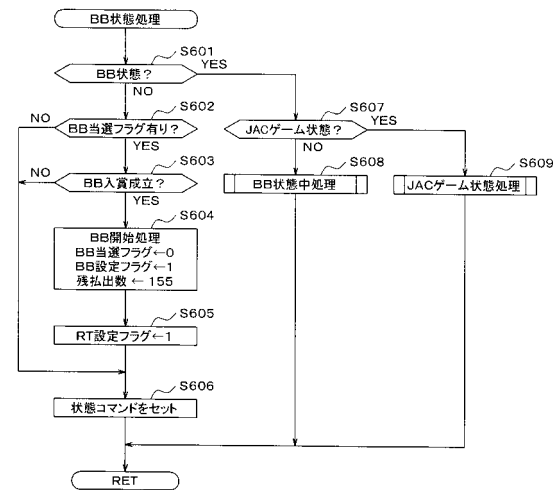
【図 1 4】



【図 15】



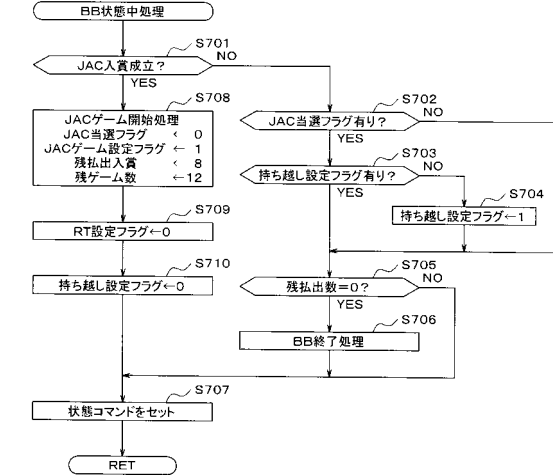
【図 16】



【図 17】

IV	当選役	PV
1	第1小役	655
2	第2小役	1311
3	第3小役	1311
4	第4小役	1311
5	第5小役	1311
6	第6小役	1311
7	第7小役	1311
8	第8小役	1311
9	第9小役	1311
10	第2小役	1311
11	第3小役	1311
12	第4小役	1311
13	第5小役	1311
14	第6小役	1311
15	第7小役	1311
16	第8小役	1311
17	第9小役	1311
18	再遊技	21845
19	第1JAC～第12JAC、再遊技	21845

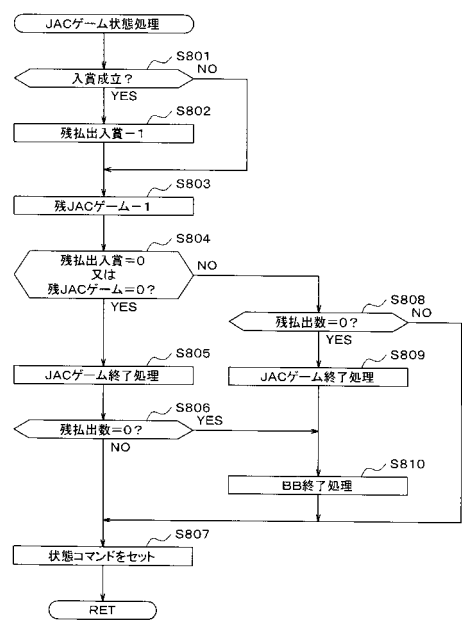
【図 18】



【図 19】

IV	当選役	PV
1	第2小役～第9小役	65535

【図 20】



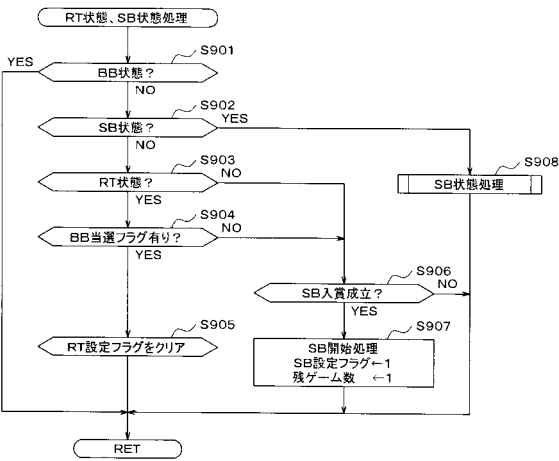
【図 21】

IV	当選役	PV
1	第1小役	655
2	第2小役	1311
3	第3小役	1311
4	第4小役	1311
5	第5小役	1311
6	第6小役	1311
7	第7小役	1311
8	第8小役	1311
9	第9小役	1311
10	第2小役	1311
11	第3小役	1311
12	第4小役	1311
13	第5小役	1311
14	第6小役	1311
15	第7小役	1311
16	第8小役	1311
17	第9小役	1311
18	再遊技	8978
19	第1JAC～第12JAC	21845

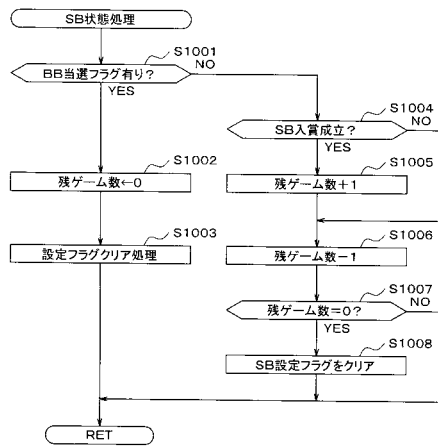
【図 22】

IV	当選役	PV
1	第1小役	655
2	第2小役	1311
3	第3小役	1311
4	第4小役	1311
5	第5小役	1311
6	第6小役	1311
7	第7小役	1311
8	第8小役	1311
9	第9小役	1311
10	第2小役、SB	1311
11	第3小役、SB	1311
12	第4小役、SB	1311
13	第5小役、SB	1311
14	第6小役、SB	1311
15	第7小役、SB	1311
16	第8小役、SB	1311
17	第9小役、SB	1311
18	再遊技	42768
19	第1BB	328
20	第2BB	164

【図 23】



【図 24】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC23 AC32 AC36 BA02 BA22 BA35
BB02 BB22 BB46 BB78 BB80 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02
CA27 CB04 CB23 CB33 CB42 CC01 CC12 CD12 CD18 CD55
CE12 CE15 CE23 DA02 DA14 DA19 DA52 DA54 DA63 DA64