

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5610118号  
(P5610118)

(45) 発行日 平成26年10月22日 (2014.10.22)

(24) 登録日 平成26年9月12日 (2014.9.12)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 1 (全 48 頁)

(21) 出願番号 特願2009-96653 (P2009-96653)  
 (22) 出願日 平成21年4月13日 (2009.4.13)  
 (65) 公開番号 特開2010-246625 (P2010-246625A)  
 (43) 公開日 平成22年11月4日 (2010.11.4)  
 審査請求日 平成24年4月13日 (2012.4.13)

(73) 特許権者 000144522  
 株式会社三洋物産  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
 (74) 代理人 100099047  
 弁理士 柴田 淳一  
 (72) 発明者 内田 朋宏  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内  
 (72) 発明者 ▲高▼山 祐一  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内

審査官 中横 利明

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種の絵柄を循環表示させる循環表示手段と、  
 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

10

、  
 前記特別遊技状態下で遊技媒体が予め定めた所定数払い出された場合、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段と

を備えた遊技機において、

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、

前記特別遊技状態下で第1役に当選するとともに前記有効位置に前記第1組合せが停止した場合、前記状態情報記憶手段に第1状態情報が記憶されていれば、当該第1状態情報

20

に代えて第 2 状態情報を前記状態情報記憶手段に記憶させる情報変更手段とを備え、

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 役の当選確率が高く設定された第 2 抽選情報を選択し、

さらに、

第 2 役に当選するとともに前記有効位置に第 2 組合せが停止した場合、第 1 所定数の遊技媒体を払い出す第 1 特典を付与する第 1 特典付与手段と、

第 3 役に当選するとともに前記有効位置に第 3 組合せが停止した場合、前記第 1 所定数より少ない第 2 所定数の遊技媒体を払い出す第 2 特典を付与する第 2 特典付与手段と、

遊技状態が前記特別遊技状態であることに基づいて選択されるとともに、前記第 2 役と前記第 3 役に共に当選となる機会が生じるように構成された特別抽選情報と、

前記第 2 役と前記第 3 役に共に当選している状況において、前記停止操作手段に第 1 特定操作がなされた場合、前記有効位置に第 2 組合せを停止させ、前記停止操作手段に第 2 特定操作がなされた場合、前記有効位置に第 3 組合せを停止させる停止制御手段とを備え、

前記特別遊技状態下で第 4 役に当選するとともに前記有効位置に第 4 組合せが停止した場合、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情報第 2 変更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】

【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。例えば、BB 役に当選するとともに BB 入賞が成立した場合には、遊技状態が BB 状態に移行する特典が付与される。そして、BB 状態は、予め定めた所定枚数のメダルが払い出された場合に終了する（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2005 - 211604 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

20

30

40

50

ところで、上記スロットマシンにおける遊技の流れとしては、ＢＢ役に当選することを期待しながらＢＢ状態以外の遊技状態における遊技を行い、ＢＢ役に当選するとともにＢＢ入賞が成立した場合には、所定枚数のメダルが払い出されるまでＢＢ状態における遊技を行うという流れが一般的である。このため、本発明者らは、ＢＢ状態以外の遊技状態における遊技と、ＢＢ状態における遊技との関連が薄く、遊技が単調化しているのではないかと懸念するに至った。

【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、遊技が単調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、前記特別遊技状態下で遊技媒体が予め定めた所定数払い出された場合、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段とを備えた遊技機において、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、前記特別遊技状態下で第１役に当選するとともに前記有効位置に前記第１組合せが停止した場合、前記状態情報記憶手段に第１状態情報が記憶されているに代えて第２状態情報を前記状態情報記憶手段に記憶させる情報変更手段とを備え、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役の当選確率が高く設定された第２抽選情報を選択し、さらに、第２役に当選するとともに前記有効位置に第２組合せが停止した場合、第１所定数の遊技媒体を払い出す第１特典を付与する第１特典付与手段と、第３役に当選するとともに前記有効位置に第３組合せが停止した場合、前記第１所定数より少ない第２所定数の遊技媒体を払い出す第２特典を付与する第２特典付与手段と、遊技状態が前記特別遊技状態であることに基づいて選択されるとともに、前記第２役と前記第３役に共に当選となる機会が生じるように構成された特別抽選情報と、前記第２役と前記第３役に共に当選している状況において、前記停止操作手段に第１特定操作がなされた場合、前記有効位置に第２組合せを停止させ、前記停止操作手段に第２特定操作がなされた場合、前記有効位置に第３組合せを停止させる停止制御手段とを備え、前記特別遊技状態下で第４役に当選するとともに前記有効位置に第４組合せが停止した場合、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情報第２変更手段を備えたことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

遊技が単調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。

10

【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。

【図13】通常状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図14】リール制御処理を示すフローチャート。

【図15】停止前処理を示すフローチャート。

【図16】BB状態処理を示すフローチャート。

【図17】第1種BB状態用抽選テーブルの一例を示す図。

20

【図18】BB状態中処理を示すフローチャート。

【図19】JACゲーム状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図20】JACゲーム状態処理を示すフローチャート。

【図21】第2種BB状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図22】RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図23】RT状態、SB状態処理を示すフローチャート。

【図24】SB状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図25】SB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】

【0010】

30

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10の正面図、図2はスロットマシン10の前面扉12を閉じた状態の斜視図、図3はスロットマシン10の前面扉12を開いた状態の斜視図、図4は前面扉12の背面図、図5は筐体11の正面図である。

【0011】

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

【0012】

40

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

50

。

## 【0013】

前面扉12の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル25が設けられている。遊技パネル25には、縦長の3つの表示窓26L、26M、26Rが横並びに形成されており、各表示窓26L、26M、26Rを通じてスロットマシン10の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓26L、26M、26Rを1つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

## 【0014】

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

## 【0016】

各リール32L、32M、32R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32L、32M、32Rが個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステッピングモータは、例えば504パルスの駆動信号（以下、励磁パルスとも言う。）を与えることにより1回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット31には、リールが1回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール32L、32M、32Rに設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが1回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置101に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置101は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール32L、32M、32R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32L、32M、32Rの外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、21個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、24パルス（ $= 504 \text{ パルス} \div 21 \text{ 図柄}$ ）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置101は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により、表示窓26L、26M、26R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26L、26M、26R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32L、32M、32R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32L、中リール32M、右リール32Rの図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール32L、32M、32R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32L、32M、32Rに対応して番号が0～20まで付されているが、これら番号は主制御装置101が表示窓26L、26M、26R

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３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ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、「スイカ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール３２Ｌの２番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール３２Ｌの３番目）、「赤チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの４番目）、「青チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１１番目）、「白チェリー」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１８番目）、「白７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの５番目）、「赤７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１２番目）、「青７」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１９番目）、「青年」図柄（例えば、左リール３２Ｌの１５番目）の１０種類がある。そして、図６に示すように、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

#### 【００２１】

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

#### 【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、計４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の上段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの上段図柄を結んだ第１ラインＬ１と、左リール３２Ｌの上段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの下段図柄を結んだ第２ラインＬ２と、左リール３２Ｌの下段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの上段図柄を結んだ第３ラインＬ３と、左リール３２Ｌの下段図柄，中リール３２Ｍの中段図柄，右リール３２Ｒの下段図柄を結んだ第４ラインＬ４と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

#### 【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。

#### 【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５小役入賞がある。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合、第１小役入賞として８枚のメダル払出が行われる。中リール３２Ｍの「赤チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合、第２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２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「赤チェリー」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２小役入賞が成立するとも言える。ここで、中リール３２Ｍの中段は４本の有効ラインが重なる位置であるため、中リール３２Ｍの中段に「赤チェリー」図柄が停止した場合には、４本全ての有効ライン上に第２小役入賞が成立することとなり、結果として４（＝１×４）枚のメダル払出が行われる。また、左リール３２Ｌの「赤７」図柄と中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの「ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合、第３小役入賞として１５枚のメダル払出が行われ、左リール３２Ｌの「青７」図柄と中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの「ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合、第４小役入賞として１５枚のメダル払出が行われ、左リール３２Ｌの「白７」図柄と中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの「ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合、第５小役入賞として

15枚のメダル払出が行われる。

【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、第1SB入賞～第3SB入賞と、第1BB入賞～第2BB入賞とがある。

【0026】

左リール32Lの「赤チェリー」図柄と中リール32M及び右リール32Rの「ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第1SB入賞となり、左リール32Lの「青チェリー」図柄と中リール32M及び右リール32Rの「ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第2SB入賞となり、左リール32Lの「白チェリー」図柄と中リール32M及び右リール32Rの「ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第3SB入賞となる。いずれかのSB入賞が成立した場合には、遊技状態がシングルボーナス状態（以下、「SB状態」と言う。）に移行する。SB状態では、左リール32Lの「リプレイ」図柄と、中リール32Mの「ベル」図柄と、右リール32Rの「リプレイ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合、SB小役入賞となり、1枚のメダル払出が行われる。なお、通常状態等の他の遊技状態では、上記図柄の組合せが有効ライン上に停止した場合であってもSB小役入賞とならずに特典が付与されない。つまり、SB小役入賞とは、遊技状態がSB状態である場合に限りて成立する入賞である。

10

【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「青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。

20

【0028】

遊技状態がBB状態である場合に限りて入賞となる状態移行入賞としては、第1JAC入賞～第6JAC入賞がある。左リール32Lの「赤チェリー」図柄と中リール32M及び右リール32Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合、第1JAC入賞となり、左リール32Lの「青チェリー」図柄と中リール32M及び右リール32Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合、第2JAC入賞となり、左リール32Lの「白チェリー」図柄と中リール32M及び右リール32Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合、第3JAC入賞となる。また、左リール32Lの「赤チェリー」図柄と、中リール32Mの「リプレイ」図柄と、右リール32Rの「ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合、第4JAC入賞となり、左リール32Lの「青チェリー」図柄と、中リール32Mの「リプレイ」図柄と、右リール32Rの「ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合、第5JAC入賞となり、左リール32Lの「白チェリー」図柄と、中リール32Mの「リプレイ」図柄と、右リール32Rの「ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合、第6JAC入賞となる。いずれかのJAC入賞が成立した場合には、遊技状態がJACゲーム状態に移行する。

30

【0029】

遊技状態がJACゲーム状態である場合に限りて入賞となる小役入賞としては、第1JAC小役入賞～第3JAC小役入賞がある。左リール32Lの「赤7」図柄が有効ライン上に停止した場合、第1JAC小役入賞となり、左リール32Lの「青7」図柄が有効ライン上に停止した場合、第2JAC小役入賞となり、左リール32Lの「白7」図柄が有効ライン上に停止した場合、第3JAC小役入賞となる。これらJAC小役入賞が成立した場合には、5枚のメダル払出が行われる。

40

【0030】

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、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。

【0031】

50

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7」図柄、「ベル」図柄、「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32L、32M、32R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32Lにおいては「赤7」図柄であり、中リール32M及び右リール32Rにおいては「ベル」図柄である。

#### 【0032】

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

#### 【0033】

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

#### 【0034】

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

#### 【0035】

メダル投入口45から投入されたメダルは、前面扉12の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクト46によって貯留用通路47か排出用通路48のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セレクト46にはメダル通路切替ソレノイド46aが設けられており、そのメダル通路切替ソレノイド46aの非励磁時にはメダルが排出用通路48側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド46aの励磁時にはメダルが貯留用通路47側に導かれるようになっている。貯留用通路47に導かれたメダルは、筐体11の内部に収納されたホッパ装置51へと導かれる。一方、排出用通路48に導かれたメダルは、前面扉12の前面下部に設けられたメダル排出口49からメダル受け皿50へと導かれ、遊技者に返還される。

#### 【0036】

ホッパ装置51は、メダルを貯留する貯留タンク52と、メダルを遊技者に払い出す払出装置53とより構成されている。払出装置53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48に設けられた開口48aへメダルを排出し、排出用通路48を介してメダル受け皿50へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置51の右方には、貯留タンク52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54が設けられている。ホッパ装置51の貯留タンク52内部には、この貯留タンク52から予備タンク54へとメダルを排出する誘導プレート52aが設けられている。したがって、誘導プレート52a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54に貯留されることとなる。

#### 【0037】

メダル投入口45の下方には、ボタン状の返却スイッチ55が設けられている。メダル

10

20

30

40

50



投入口４５に投入されたメダルがセレクト４６内に詰まった状況下で返却スイッチ５５を操作された場合、セレクト４６が機械的に連動して動作され、当該セレクト４６内に詰まったメダルがメダル排出口４９から返却されるようになっている。

#### 【００３８】

表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ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５６が設けられている。また、第１クレジット投入スイッチ５６の左方には、第２クレジット投入スイッチ５７と、第３クレジット投入スイッチ５８とが設けられている。第２クレジット投入スイッチ５７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５８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５６～５  
10  
８は前記メダル投入口４５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４５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジット投入スイッチ５６～５８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。

#### 【００３９】

スタートレバー４１の左方には、精算スイッチ５９が設けられている。すなわち、本スロットマシン１０では、所定の最大値（メダル５０枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算スイッチ５９を操作された場合、仮想メダル  
20  
が現実のメダルとしてメダル排出口４９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５９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。

#### 【００４０】

遊技パネル２５の表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ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６０と、ＢＢ状態が終了するまでに払い出される残りのメダル数を表示する残払出枚数表示部６１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６２とがそれぞれ設けられている。これら表示部６０～６２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  
30  
能である。

#### 【００４１】

前面扉１２の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ６３と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ６４と、遊技者に各種情報を与える補助表示部６５とが設けられている。補助表示部６５は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒによる遊技を主表示部によるものと考えることができることから、本実施形態では補助表示部６５と称している。補助表示部６５の背面には、上部ランプ６３やスピーカ６４、補助表示部６５を駆動させるための表示制御装置８１が設けら  
40  
れている。

#### 【００４２】

筐体１１の内部においてホッパ装置５１の左方には、電源ボックス７０が設けられている。電源ボックス７０は、その内部に電源装置９１を収容するとともに、電源スイッチ７１やリセットスイッチ７２、設定キー挿入孔７３などを備えている。電源スイッチ７１は、主制御装置１０１を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ７２は、スロットマシン１０のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔７３は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔７３へ挿入してＯＮ操作することにより、スロットマシン１０の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ７２は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン１  
50

0の当選確率を変更する場合にも操作される。

【0043】

リールユニット31の上方には、遊技を統括管理する主制御装置101が筐体11に取り付けられている。主制御装置101は、主制御基板が透明な合成樹脂材料にて形成された基板ボックスに収容されて構成されている。基板ボックスは、開放不能に又は開放されるとその痕跡が残るように封印処理が施されており、主制御装置101は、筐体11から取り外し不能に又は筐体11から取り外すとその痕跡が残るように封印処理が施されている。封印処理として具体的には、かしめ処理や封印シールの貼付等が行われている。

【0044】

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

10

【0045】

主制御装置101には、演算処理手段であるCPU102を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU102には、電源装置91の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路103や、入出力ポート104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101は、スロットマシン10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。

【0046】

主制御装置101の入力側には、リールユニット31（より詳しくは各リール32L, 32M, 32R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41の操作を検出するスタート検出センサ41a、各ストップスイッチ42~44の操作を個別に検出するストップ検出センサ42a~44a、メダル投入口45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45a、ホッパ装置51から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ51a、各クレジット投入スイッチ56~58の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ56a~58a、精算スイッチ59の操作を検出する精算検出センサ59a、リセットスイッチ72の操作を検出するリセット検出センサ72a、設定キー挿入孔73に設定キーが挿入されてON操作されたことを検出する設定キー検出センサ73a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104を介してCPU102へ出力されるようになっている。

20

【0047】

また、主制御装置101の入力側には、入出力ポート104を介して電源装置91が接続されている。電源装置91には、主制御装置101を始めとしてスロットマシン10の各電子機器に駆動電力を供給する電源部91aや、停電監視回路91bなどが搭載されている。

30

【0048】

停電監視回路91b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71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91bは、電源部91aから出力されるこの例では直流12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10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CPU102と入出力ポート104のそれぞれに供給され、CPU102ではこの停電信号を認識することにより後述する停電時処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置81にも供給されるように構成されている。

40

【0049】

電源部91aは、出力電圧が10ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置101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101による停電時処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【0050】

主制御装置101の出力側には、リールユニット31（より詳しくは各リール32L,

50

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

#### 【 0 0 5 1 】

表示制御装置 8 1 は、上部ランプ 6 3 やスピーカ 6 4、補助表示部 6 5 を駆動させるた  
めの制御装置であり、これらを駆動させるための C P U、R O M、R A M 等が一体化され  
た基板を備えている。そして、主制御装置 1 0 1 からの信号を受け取った上で、表示制御  
装置 8 1 が独自に上部ランプ 6 3、スピーカ 6 4 及び補助表示部 6 5 を駆動制御する。し  
たがって、表示制御装置 8 1 は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置 1 0 1 と  
の関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。なお、各種表示部 6 0 ~ 6 2  
も表示制御装置 8 1 が駆動制御する構成としてもよい。

10

#### 【 0 0 5 2 】

上述した C P U 1 0 2 には、この C P U 1 0 2 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 R O M 1 0 5 と、この R O M 1 0 5 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 R A M 1 0 6 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 1 0 において必要な各種の処理回路や、クレジ  
ット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。R O  
M 1 0 5 と R A M 1 0 6 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図 1 0 以降  
のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの  
一部として上述した R O M 1 0 5 に記憶されている。

20

#### 【 0 0 5 3 】

R A M 1 0 6 は、スロットマシン 1 0 の電源が遮断された後においても電源装置 9 1 か  
らバックアップ電圧が供給されてデータを保持 ( バックアップ ) できる構成となっている  
。 R A M 1 0 6 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 1 0 6 a、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R 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 1 0  
6 b、 B B 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 1 0 6 c 等の他に、バ  
ックアップエリアが設けられている。

30

#### 【 0 0 5 4 】

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 7 1 の操作による電源遮断をも含む。以下同様 ) のスタックポインタの  
値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時 ( 電源スイッチ 7 1 の操作による電源  
投入をも含む。以下同様 ) には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン 1  
0 の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書  
き込みは停電時処理 ( 図 1 0 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。

#### 【 0 0 5 5 】

また、 C P U 1 0 2 の N M I 端子 ( ノンマスカブル割込端子 ) には、停電等の発生によ  
る電源遮断時に、停電監視回路 9 1 b 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 N M I 割込み処理が即座に実行  
されるようになっている。

40

#### 【 0 0 5 6 】

続いて、主制御装置 1 0 1 の C P U 1 0 2 により実行される各制御処理について説明す  
る。かかる C P U 1 0 2 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 . 4 9 m s e c 周期で ) 起動されるタイマ割込み処  
理と、 N M I 端子への停電信号の入力に伴い起動される N M I 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 1 0 ~ 図 2 5 のフローチャートを参照しながら説明す

50

る。

#### 【 0 0 5 7 】

図 1 0 は、主制御装置 1 0 1 で定期的に行われるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置 1 0 1 の C P U 1 0 2 により例えば 1 . 4 9 m s e c ごとにタイマ割込みが発生する。

#### 【 0 0 5 8 】

まず、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、停電時処理を実行する。

10

#### 【 0 0 5 9 】

ここで、停電時処理について概略を説明する。

#### 【 0 0 6 0 】

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。

#### 【 0 0 6 1 】

停電時処理では、まずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、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。

20

30

#### 【 0 0 6 2 】

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。

#### 【 0 0 6 3 】

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。

40

#### 【 0 0 6 4 】

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

50

1へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップS111では、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61及び払出枚数表示部62にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップS112では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部60～62に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップS113では、入出力ポート104からI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップS114では、先のステップS101にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれ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。

10

#### 【0065】

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。

#### 【0066】

まずステップ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。

#### 【0067】

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。

20

#### 【0068】

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。

30

40

#### 【0069】

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。

50

## 【 0 0 7 0 】

一方、スタートレバー 4 1 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 4 1 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 S 2 0 7 にて上述した第 1 ライン L 1 ~ 第 4 ライン L 4 の全ての組合せライン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 S 2 0 8 にてメダル通路切替ソレノイド 4 6 a を非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップ S 2 0 9 の抽選処理、ステップ S 2 1 0 のリール制御処理、ステップ S 2 1 1 のメダル払出処理、ステップ S 2 1 2 の R T 状態、S B 状態処理、ステップ S 2 1 3 の B B 状態処理を順に実行し、ステップ S 2 0 3 に戻る。

10

## 【 0 0 7 1 】

次に、ステップ S 2 0 9 の抽選処理について、図 1 2 のフローチャートに基づき説明する。

## 【 0 0 7 2 】

ステップ S 3 0 1 では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン 1 0 では、スタートレバー 4 1 が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは 0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数を生成しており、C P U 1 0 2 は、スタートレバー 4 1 の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値を R A M 1 0 6 に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー 4 1 が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン 1 0 のハード回路は、スタートレバー 4 1 が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

20

## 【 0 0 7 3 】

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

30

## 【 0 0 7 4 】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図 1 3 は、「設定 3」の通常状態で選択される通常状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、インデックス値 I V が設定されており、各インデックス値 I V には、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられると共にポイント値 P V が設定されている。

40

## 【 0 0 7 5 】

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

50

## 【 0 0 7 6 】

その後、ステップ S 3 0 5 ではインデックス値 I V と対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えたか否かを判定する。6 5 5 3 5 を超えた場合には、ステップ S 3 0 6 に進み、そのときのインデックス値 I V と対応する役の当選フラグを、RAM 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。例えば、I V = 3 のときに判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えた場合、ステップ S 3 0 6 では第 3 小役当選フラグを当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットし、I V = 8 のときに判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えた場合、ステップ S 3 0 6 では第 3 小役当選フラグと第 1 S B 当選フラグを当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。

## 【 0 0 7 7 】

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 2 小役当選フラグ、第 3 小役当選フラグ、第 4 小役当選フラグ、第 5 小役当選フラグ、再遊技当選フラグ、第 1 S B 当選フラグ、第 2 S B 当選フラグ、第 3 S B 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 S 2 0 3 参照）。一方、当選フラグが第 1 B B 当選フラグ又は第 2 B B 当選フラグである場合、これら B B 当選フラグは対応する B B 入賞が成立したことを条件の 1 つとしてリセットされる。すなわち、B B 当選フラグは、複数回のゲームにわたって有効とされる場合がある。なお、B B 当選フラグを持ち越した状態におけるステップ S 3 0 6 では、現在のインデックス値 I V が 1 ~ 1 0 であればインデックス値 I V と対応する当選フラグをセットし、現在のインデックス値 I V が 1 1 又は 1 2 であれば対応する B B 当選フラグをセットしない。つまり、B B 当選フラグが持ち越されているゲームでは、第 1 B B 及び第 2 B B 以外の役に当選した場合には対応する当選フラグをセットする一方、第 1 B B 又は第 2 B B に当選した場合には対応する B B 当選フラグをセットしない。

## 【 0 0 7 8 】

ステップ S 3 0 5 にて判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えなかった場合には、インデックス値 I V と対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップ S 3 0 7 にてインデックス値 I V を 1 加算し、続くステップ S 3 0 8 ではインデックス値 I V と対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき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 I V が抽選テーブルに設定されたインデックス値 I V の最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップ S 3 0 4 に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップ S 3 0 4 では、先の役の当否判定に用いた判定値 D V （すなわち現在の判定値 D V ）に現在のインデックス値 I V と対応するポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V とし、ステップ S 3 0 5 では、当該判定値 D V に基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図 1 3 に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、第 1 B B の当選確率は約 2 9 9 分の 1、第 2 B B の当選確率は約 4 1 0 0 分の 1、第 1 小役の当選確率は約 1 1 1 分の 1、第 2 小役の当選確率は約 7 8 . 1 分の 1、第 3 小役のみ当選となる確率は約 9 1 . 0 分の 1、第 4 小役のみ当選となる確率は約 9 1 . 0 分の 1、第 5 小役のみ当選となる確率は約 9 1 . 0 分の 1、第 3 小役 ~ 第 5 小役に当選となる確率は約 3 5 . 0 分の 1、第 3 小役と第 1 S B に当選となる確率は約 3 0 . 2 分の 1、第 4 小役と第 2 S B に当選となる確率は約 3 0 . 2 分の 1、第 5 小役と第 3 S B に当選となる確率は約 3 0 . 2 分の 1、再遊技の当選確率は約 7 . 3 0 分の 1 である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約 1 . 5 0 分の 1 である。

## 【 0 0 7 9 】

ステップ S 3 0 6 にて当選フラグをセットした後、又はステップ S 3 0 8 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 0 】

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。

10

【 0 0 8 1 】

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。

20

【 0 0 8 2 】

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。このとき、本スロットマシン 1 0 では、左リール 3 2 L 及び右リール 3 2 R の当選役と対応する図柄（以下、「当選図柄」と言う。）が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール 3 2 M の当選図柄が中段に停止するように設定されたスベリテーブルをセットする。

30

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

「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 0 番の「リプレイ」図柄と 3 番の「リプレイ」図柄はその間隔が 2 図柄となるようにして配置されており、右リール 3 2 R 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」図柄を任意の位置に停止させることができる。例えば右リール 3 2 R の 1 7 番の「リプレイ」図柄が下段に到達した際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合、右リール

40

50



3 2 Rをそのまま停止させればこの「リプレイ」図柄を下段に停止させることができ、右リール3 2 Rを3 図柄分滑らせた後に停止させれば1 番の「リプレイ」図柄を上段に停止させることができる。

【0085】

本スロットマシン10では、かかる「リプレイ」図柄の他、「ベル」図柄についても、同種図柄同士の間隔が4 図柄以下となるようにして各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに配置されている。このため、例えば第3 小役～第5 小役のいずれかに当選している状況では、中ストップスイッチ4 3と右ストップスイッチ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、当選役と対応する入賞を成立させるべく中リール3 2 Mと右リール3 2 Rの「ベル」図柄を任意の位置に停止させることができる。

10

【0086】

一方、「スイカ」図柄は、同種図柄同士の間隔が4 図柄以下となるようにして各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに配置されていない。このため、例えば左リール3 2 Lの9 番の「ベル」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ4 2が操作された場合、仮に左リール3 2 Lを4 図柄分滑らせても「スイカ」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。したがって、第1 小役に当選し、「スイカ」図柄が有効ライン上に停止するように設定されたスベリテーブルがセットされた場合であっても、ストップスイッチ4 2～4 4の操作されたタイミングによっては「スイカ」図柄が有効ライン上に停止せず、第1 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「スイカ」図柄の他、「赤7」図柄、「青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3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに配置されている。また、左リール3 2 Lにおいては、「赤チェリー」図柄、「青チェリー」図柄、「白チェリー」図柄が5 図柄以上離れた区間を形成するようにして配置されており、中リール3 2 Mにおいては、「赤チェリー」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4 2～4 4を操作する必要がある。

20

【0087】

スベリテーブル設定処理の説明に戻り、BB当選フラグと他の当選フラグがセットされている場合には、以下に示すスベリテーブルをセットする。BB当選フラグと再遊技当選フラグがセットされている場合、再遊技入賞を優先して成立させるための再遊技入賞用スベリテーブルをセットする。BB当選フラグの他に再遊技当選フラグ以外の当選フラグ（例えば小役当選フラグ）がセットされている場合、対応するBB入賞を優先して成立させるためのBB優先入賞用スベリテーブルをセットする。但し、BB図柄たる「赤7」図柄と「青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3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに配置されているため、ストップスイッチ4 2～4 4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優先入賞用スベリテーブルでは、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rについて以下のように設定されている。左リール3 2 Lと右リール3 2 Rについては、当選BB図柄と他の当選図柄とを共に有効ライン上に停止させることが可能であれば両図柄を有効ライン上に優先して停止させるように、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ている。また、中リール3 2 Mについては、当選BB図柄を中段に停止させることが可能であれば優先して停止させるように設定されると共に、当選BB図柄を中段に停止させることが不可能であって他の当選図柄を中段に停止させることが可能であれば当該他の当選図柄を中段に停止させるように設定されている。

30

40

【0088】

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。

50

## 【 0 0 8 9 】

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

## 【 0 0 9 0 】

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

10

## 【 0 0 9 1 】

回転開始処理に続き、ステップ S 4 0 2 では停止前処理を行う。

## 【 0 0 9 2 】

20

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

30

## 【 0 0 9 3 】

ここで、スベリテーブル第 1 変更処理とは、R A M 1 0 6 のスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b に格納されたスベリテーブルを、停止指令と対応するリールを停止させる前に変更する処理である。スベリテーブル第 1 変更処理では、例えば左ストップスイッチ 4 2 以外のストップスイッチ 4 3 , 4 4 が操作されて第 1 停止指令が発生した場合等において、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。

40

## 【 0 0 9 4 】

ステップ S 5 0 1 にて現在の遊技状態が B B 状態であると判定した場合には、ステップ S 5 0 6 に進み、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転中であるか否かを判定する。全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転中である場合には、ステップ S 5 0 7 に進み、左ストップスイッチ 4 2 が操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ 4 2 が操作されていない場合には、左ストップスイッチ 4 2 が操作されるまで待機し、左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合には、停止前処理を終了する。また、少なくとも 1 つのリールが

50

回転していない場合には、上述したステップ S 5 0 2 ~ 5 0 5 の処理を行い、停止前処理を終了する。このように、B B 状態では、左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合に限り第 1 停止指令が発生したと判定する。換言すれば、B B 状態では左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作するようストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が限定される、とも言える。

#### 【 0 0 9 5 】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S 4 0 2 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 S 4 0 3 ~ ステップ S 4 0 9 に示す停止制御処理を行う。

10

#### 【 0 0 9 6 】

すなわち、ステップ S 4 0 3 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 S 4 0 4 では、スベリテーブル格納エリア 1 0 6 b にセットされたスベリテーブルのうち到達図柄と対応する図柄番号のデータから今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。その後、ステップ S 4 0 5 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 S 4 0 6 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 S 4 0 7 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 S 4 0 8 では、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止したか否かを判定する。全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止していない場合には、ステップ S 4 0 9 にてスベリテーブル第 2 変更処理を行い、ステップ S 4 0 2 の停止前処理に戻る。

20

#### 【 0 0 9 7 】

ここで、スベリテーブル第 2 変更処理とは、R A M 1 0 6 のスベリテーブル格納エリア 1 0 6 b に格納されたスベリテーブルを、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 1 B B 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 3 2 L の「白 7」図柄が上段に停止した場合、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R の第 5 小役図柄たる「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。取りこぼしの発生頻度を低減させることができる。

30

#### 【 0 0 9 8 】

一方、ステップ S 4 0 8 にて全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止していると判定した場合には、ステップ S 4 1 0 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。

#### 【 0 0 9 9 】

40

払出判定処理では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の下段に停止した停止図柄の図柄番号から各有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合には、さらに入賞成立役が当選フラグ格納エリア 1 0 6 a 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 R A M 1 0 6 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 1 0 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 7 2 が操作されるまで維持される。全ての有効ラインについて払出判定が終了した場合には、今回のゲームにおける入賞成立役を表示制御装置 8 1 に把握させるべく入

50

賞結果コマンドをセットし、払出判定処理を終了する。

【 0 1 0 0 】

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。

【 0 1 0 1 】

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。

10

【 0 1 0 2 】

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

20

【 0 1 0 3 】

次に、ステップ S 2 1 2 の R T 状態、S B 状態処理は後述することとし、ステップ S 2 1 3 の B B 状態処理を図 1 6 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 1 0 4 】

先ずステップ S 6 0 1 では、現在の遊技状態が B B 状態か否かを判定する。B B 状態でない場合には、ステップ S 6 0 2 ~ ステップ S 6 0 5 に示す B B 判定処理を行う。

30

【 0 1 0 5 】

B B 判定処理では、ステップ S 6 0 2 にて第 1 B B 当選フラグ又は第 2 B B 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 B B 当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 6 0 3 に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第 1 B B 入賞又は第 2 B B 入賞が成立したか否かを判定する。そして、いずれかの B B 入賞が成立した場合には、ステップ S 6 0 4 にて遊技状態を B B 状態に移行させるべく B B 開始処理を実行する。具体的には、セットされている B B 当選フラグをクリアするとともに B B 設定フラグを R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットし、遊技状態を B B 状態とする。また、前記状態情報格納エリア 1 0 6 c に設けられた B B 状態中に払出可能な残りのメダル数をカウントするための残払出数カウンタに 1 5 5 をセットし、残払出枚数表示部 6 1 に 1 5 5 を表示させる処理を行う。ステップ S 6 0 5 では、R T 設定フラグを状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットする。その後、ステップ S 6 0 6 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 8 1 に対して送信されるコマンドであり、ステップ S 6 0 6 では、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する。

40

【 0 1 0 6 】

また、いずれの B B 当選フラグもセットされていない場合（ステップ S 6 0 2 が N O の場合）、又はいずれの B B 入賞も成立していない場合（ステップ S 6 0 3 が N O の場合）には、ステップ S 6 0 6 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

50

と対応する状態コマンドをセットし、本処理を終了する。

【0107】

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。

【0108】

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。

【0109】

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には、判定対象として、通常状態用抽選テーブル(図13参照)と同じ第1小役、第2小役、第3小役、第4小役、第5小役、第3小役~第5小役、再遊技の7つの判定対象に加えて、第2JAC、第3JAC及び第4JACに当選となる判定対象と、第1JAC、第3JAC及び第5JACに当選となる判定対象と、第1JAC、第2JAC及び第6JACに当選となる判定対象と、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、第1小役の当選確率は約111分の1、第2小役の当選確率は約78.1分の1、第3小役のみ当選となる確率は約22.7分の1、第4小役のみ当選となる確率は約22.7分の1、第5小役のみ当選となる確率は約22.7分の1、第3小役~第5小役に当選となる確率は約35.0分の1、再遊技の当選確率は約1.80分の1、第2JAC、第3JAC及び第4JACに当選となる確率は約11.1分の1、第1JAC、第3JAC及び第5JACに当選となる確率は約11.1分の1、第1JAC、第2JAC及び第6JACに当選となる確率は約11.1分の1となる。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約65500分の1となる。このように、遊技状態が第1種BB状態に移行した場合には、外れとなる確率が通常状態下より低下し、何らかの役に高確率で当選することとなる。

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

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6JAC入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。

【0113】

ここで、第1種BB状態用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2JAC、第3JAC及び第4JACに当選となる場合と、第1JAC、第3JAC及び第5JACに当選となる場合と、第1JAC、第2JAC及び第6JACに当選となる場合と、がある。

【0114】

第2JAC、第3JAC及び第4JACに当選となった場合を例として説明すると、左リール32Lにおいて、第2JAC図柄は「青チェリー」図柄であり、第3JAC図柄は「白チェリー」図柄であり、第4JAC図柄は「赤チェリー」図柄である。左リール32

10

20

30

40

50

Lには、第2 J A C図柄たる「青チェリー」図柄と、第3 J A C図柄たる「白チェリー」図柄と、第4 J A C図柄たる「赤チェリー」図柄と、がそれぞれ1つずつ配置されている。さらにいうと、これら「チェリー」図柄は、「チェリー」図柄同士の間隔が6図柄となるようにして左リール3 2 Lに配置されている。つまり、各「チェリー」図柄は、「チェリー」図柄同士の間隔が5図柄以上離れるようにして左リール3 2 Lに配置されている。具体的には、4番の「赤チェリー」図柄と11番の「青チェリー」図柄はその間隔が6図柄となるようにして配置されており、11番の「青チェリー」図柄と18番の「白チェリー」図柄はその間隔が6図柄となるようにして配置されており、18番の「白チェリー」図柄と4番の「赤チェリー」図柄はその間隔が6図柄となるようにして配置されている。このため、いずれかの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止するように左ストップスイッチ4 2が操作された場合には、他の「チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることができない一方、左ストップスイッチ4 2の操作タイミングに関わらず、いずれかの「チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることができる。具体的には、5番の「白7」図柄～11番の「青チェリー」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ4 2が操作された場合、第2 J A C図柄たる「青チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることができ、12番の「赤7」図柄～18番の「白チェリー」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ4 2が操作された場合、第3 J A C図柄たる「白チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることができ、19番の「青7」図柄～4番の「赤チェリー」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ4 2が操作された場合、第4 J A C図柄たる「赤チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることができる。

10

20

#### 【0115】

また、中リール3 2 Mには、第2 J A C図柄、第3 J A C図柄及び第4 J A C図柄たる「リプレイ」図柄が同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されており、右リール3 2 Rには、第2 J A C図柄及び第3 J A C図柄たる「リプレイ」図柄が同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されるとともに、第4 J A C図柄たる「ベル」図柄が同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されている。このため、第2 J A C、第3 J A C及び第4 J A Cに当選となった場合には、中ストップスイッチ4 3の操作タイミングに関わらず、第2 J A C図柄、第3 J A C図柄及び第4 J A C図柄たる「リプレイ」図柄を有効ライン上に停止させることができ、右ストップスイッチ4 4の操作タイミングに関わらず、第2 J A C図柄及び第3 J A C図柄たる「リプレイ」図柄及び第4 J A C図柄たる「ベル」図柄を有効ライン上に停止させることができる。なお、B B状態では、左ストップスイッチ4 2を操作して第1停止指令を発生させるよう、ストップスイッチ4 2～4 4の操作順序が限定される（停止前処理、図15参照）。このため、第2 J A C、第3 J A C及び第4 J A Cに当選となった場合、右リール3 2 Rに関しては、左リール3 2 Lの停止結果と対応するJ A C図柄が有効ライン上に停止することとなる。具体的には、左リール3 2 Lの「青チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合、右リール3 2 Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止して第2 J A C入賞が成立し、左リール3 2 Lの「白チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合、右リール3 2 Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止して第3 J A C入賞が成立し、左リール3 2 Lの「赤チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合、右リール3 2 Rの「ベル」図柄が有効ライン上に停止して第4 J A C入賞が成立する。

30

40

#### 【0116】

このように、第2 J A C、第3 J A C及び第4 J A C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、いずれかのJ A C入賞が成立する。第1 J A C、第3 J A C及び第5 J A Cに当選となった場合と、第1 J A C、第2 J A C及び第6 J A Cに当選となった場合と、についても同様であり、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、いずれかのJ A C入賞が成立する。

#### 【0117】

B B状態中処理の説明に戻り、ステップS 7 0 1にていずれかのJ A C入賞が成立したと判定した場合には、ステップS 7 0 2にてJ A Cゲーム開始処理を行う。J A Cゲーム

50

開始処理では、セットされている J A C 当選フラグをクリアするとともに J A C ゲーム設定フラグを R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットし、遊技状態を J A C ゲーム状態とする。また、J A C 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、J A C 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 1 2 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 1 0 6 c に設けられている。続くステップ S 7 0 3 では、成立した J A C 入賞が第 1 J A C 入賞～第 3 J A C 入賞のいずれかであるか否かを判定する。成立した J A C 入賞が第 1 J A C 入賞～第 3 J A C 入賞のいずれかである場合には、ステップ S 7 0 4 にて R T 設定フラグをクリアし、成立した J A C 入賞が第 4 J A C 入賞～第 6 J A C 入賞のいずれかである場合には、ステップ S 7 0 5 にて R T 設定フラグをセットする。R T 設定フラグをセット又はクリアした場合には、ステップ S 7 0 6 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、B B 状態中処理を終了する。

10

#### 【0118】

ステップ S 7 0 1 にていずれの J A C 入賞も成立していないと判定した場合には、ステップ S 7 0 7 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。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、B B 状態中に払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、B B 状態の終了条件が成立していないことを意味するため、ステップ S 7 0 6 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、B B 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、B B 状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップ S 7 0 8 にて B B 状態を終了させるべく B B 終了処理を行う。B B 終了処理では、B B 設定フラグや各種カウンタなどを適宜クリアする。但し、R T 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、R T 設定フラグは、B B 状態が終了した後も有効とされる。B B 終了処理を行った場合には、ステップ S 7 0 6 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、B B 状態中処理を終了する。

20

#### 【0119】

ステップ S 7 0 2 にて J A C ゲーム開始処理を行った場合には、遊技状態が J A C ゲーム状態に移行する。そして、抽選処理のステップ S 3 0 2 では、状態情報格納エリア 1 0 6 c に J A C 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 J A C ゲーム状態であると判別し、J A C ゲーム状態用抽選テーブルを選択する。

30

#### 【0120】

図 1 9 は、「設定 3」の J A C ゲーム状態で選択される J A C ゲーム状態用抽選テーブルである。J A C ゲーム状態用抽選テーブルには、判定対象として、第 1 J A C 小役、第 4 小役及び第 5 小役に当選となる判定対象と、第 2 J A C 小役、第 3 小役及び第 5 小役に当選となる判定対象と、第 3 J A C 小役、第 3 小役及び第 4 小役に当選となる判定対象と、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、第 1 J A C 小役、第 3 小役及び第 4 小役に当選となる確率は約 3 . 0 0 分の 1、第 2 J A C 小役、第 4 小役及び第 5 小役に当選となる確率は約 3 . 0 0 分の 1、第 3 J A C 小役、第 3 小役及び第 5 小役に当選となる確率は約 3 . 0 0 分の 1 となる。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約 6 5 5 0 0 分の 1 となる。

40

#### 【0121】

ここで、第 1 J A C 小役、第 4 小役及び第 5 小役に当選となった場合を例として説明すると、左リール 3 2 L において、第 1 J A C 小役図柄は「赤 7」図柄であり、第 4 小役図柄は「青 7」図柄であり、第 5 小役図柄は「白 7」図柄である。左リール 3 2 L には、第 1 J A C 小役図柄たる「赤 7」図柄と、第 4 小役図柄たる「青 7」図柄と、第 5 小役図柄たる「白 7」図柄と、がそれぞれ 1 つずつ配置されている。さらにいうと、これら「7」図柄は、「7」図柄同士の間隔が 6 図柄となるようにして左リール 3 2 L に配置されてい

50

る。つまり、各「7」図柄は、「7」図柄同士の間隔が5図柄以上離れるようにして左リール32Lに配置されている。具体的には、5番の「白7」図柄と12番の「赤7」図柄はその間隔が6図柄となるようにして配置されており、12番の「赤7」図柄と19番の「青7」図柄はその間隔が6図柄となるようにして配置されており、19番の「青7」図柄と5番の「白7」図柄はその間隔が6図柄となるようにして配置されている。このため、いずれかの「7」図柄が有効ライン上に停止するように左ストップスイッチ42が操作された場合には、他の「7」図柄を有効ライン上に停止させることができない一方、左ストップスイッチ42の操作タイミングに関わらず、いずれかの「7」図柄を有効ライン上に停止させることができる。具体的には、6番の「ベル」図柄～12番の「赤7」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42が操作された場合、第1JAC小役図柄たる「赤7」図柄を有効ライン上に停止させることができ、13番の「ベル」図柄～19番の「青7」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42が操作された場合、第4図柄たる「青7」図柄を有効ライン上に停止させることができ、20番の「ベル」図柄～5番の「白7」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42が操作された場合、第5小役図柄たる「白7」図柄を有効ライン上に停止させることができる。

10

#### 【0122】

また、中リール32M及び右リール32Rにおいて、第1JAC小役図柄は任意の図柄であり、第4小役図柄及び第5小役図柄たる「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配置されている。このため、第1JAC小役、第4小役及び第5小役に当選となった場合には、中ストップスイッチ43及び右ストップスイッチ44の操作タイミングに関わらず、左リール32Lの停止結果と対応する当選図柄を有効ライン上に停止させることができる。

20

#### 【0123】

このように、第1JAC小役、第4小役及び第5小役に当選となった場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、当選役と対応するいずれかの入賞が成立する。第2JAC小役、第3小役及び第5小役に当選となった場合と、第3JAC小役、第3小役及び第4小役に当選となった場合と、についても同様であり、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、当選役と対応するいずれかの入賞が成立する。つまり、遊技状態がJACゲーム状態に移行した場合には、第1JAC小役～第3JAC小役のうち1つと、第3小役～第5小役のうち2つと、に高確率で当選し、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず何らかの入賞が成立する。なお、払出判定処理（ステップS410、図14参照）では、左リール32Lのいずれかの「7」図柄と中リール32M及び右リール32Rの「ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合に第3小役入賞～第5小役入賞のいずれかが成立したと判定し、左リール32Lのいずれかの「7」図柄が有効ライン上に停止するとともに前記有効ライン上に中リール32M又は右リール32Rの「ベル」図柄が停止しなかった場合に第1JAC小役入賞～第3JAC小役入賞のいずれかが成立したと判定する。このため、同一ゲームにおいて例えば第1JAC小役入賞と第3小役入賞が成立したと判定する等の事象は発生しない。

30

#### 【0124】

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

#### 【0125】

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。

#### 【0126】

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

50



て残 J A C ゲームカウンタの値を 1 減算する。続いて、ステップ S 8 0 4 では残払出入賞カウンタ又は残 J A C ゲームカウンタのいずれかが 0 になったか否かを判定する。いずれかが 0 になっていたとき、つまり入賞が 8 回成立したか J A C ゲームが 1 2 回消化されたときには、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。

10

#### 【 0 1 2 7 】

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。

20

#### 【 0 1 2 8 】

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を説明する。上述したとおり、本スロットマシン 1 0 では、B B 状態として第 1 種 B B 状態、第 2 種 B B 状態、J A C ゲーム状態の 3 種類の遊技状態を有している。

#### 【 0 1 2 9 】

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 3 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。

30

#### 【 0 1 3 0 】

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には、判定対象として、第 1 種 B B 状態用抽選テーブル（図 1 7 参照）と同じ 1 0 個の判定対象が設定されている。また、第 2 種 B B 状態用抽選テーブルには、I V = 7 を除く各インデックス値 I V に第 1 種 B B 状態用抽選テーブルと同じポイント値 P V が設定されている一方、I V = 7 すなわち再遊技に当選となるインデックス値 I V に対し、8 9 7 8 と第 1 種 B B 状態用抽選テーブルにおける I V = 7 のポイント値 P V よりも低い値が設定されている。第 2 種 B B 状態用抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合には、再遊技以外の各役に第 1 種 B B 状態下と同じ確率で当選する一方、再遊技の当選確率が約 7 . 3 0 分の 1 に低下し、外れとなる確率が約 2 . 4 0 分の 1 に上昇する。したがって、第 2 種 B B 状態に移行した場合には、第 1 種 B B 状態よりも遊技者にとって不利となる。

40

#### 【 0 1 3 1 】

このように、本スロットマシン 1 0 では、B B 状態に移行した場合と、第 4 J A C 入賞～第 6 J A C 入賞のいずれかが成立した場合と、に R T 設定フラグがセットされ、第 1 J A C 入賞～第 3 J A C 入賞のいずれかが成立した場合に、R T 設定フラグがクリアされる。そして、R T 設定フラグがセットされていない状況で B B 状態が終了した場合には、遊技状態が通常状態に移行し、R T 設定フラグがセットされている状況で B B 状態が終了した場合には、遊技状態が R T 状態に移行する。

50

## 【0132】

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には、判定対象として、通常状態用抽選テーブル(図13参照)と同じ12個の判定対象が設定されている。また、RT状態用抽選テーブルには、IV=7を除く各インデックス値IVに通常状態用抽選テーブルと同じポイント値PVが設定されている一方、IV=7すなわち再遊技に当選となるインデックス値IVに対し、35851と通常状態用抽選テーブルにおけるIV=7のポイント値PVよりも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する一方、再遊技の当選確率が約1.80分の1に上昇し、外れとなる確率が約3.70分の1に低下する。したがって、RT状態に移行した場合には、通常状態よりも遊技者にとって有利となる。

10

## 【0133】

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。

## 【0134】

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、第1SB入賞~第3SB入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれのSB入賞も成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、いずれかの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RAM106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。

20

30

## 【0135】

ここで、RT状態用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3小役と第1SBに当選する場合と、第4小役と第2SBに当選する場合と、第5小役と第3SBに当選する場合と、がある。そして、左リール32Lには、第1SB図柄たる「赤チェリー」図柄と、第2SB図柄たる「青チェリー」図柄と、第3SB図柄たる「白チェリー」図柄と、が、それぞれ1つずつ配置されているとともに、「チェリー」図柄同士の間隔が6図柄となるようにして配置されている。このため、いずれかの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止するように左ストップスイッチ42を操作した場合には、他の「チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることができない。また、同一ゲームで第1SB~第3SBの全てに当選となる事象は発生しないため、第1SB~第3SBのいずれかに当選した場合であっても、左ストップスイッチ42の操作タイミングによってはSB入賞が成立しないことがある。

40

## 【0136】

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

50

。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、SB状態用抽選テーブルを選択する。

#### 【0137】

図24は、「設定3」のSB状態で選択されるSB状態用抽選テーブルである。SB状態用抽選テーブルには、判定対象として、RT状態用抽選テーブル(図22参照)と同じ12個の判定対象に加えて、SB小役に当選となる判定対象が設定されている。また、SB状態用抽選テーブルには、再遊技に当選となるインデックス値IVとSB小役に当選となるインデックス値IVを除く各インデックス値IVにRT状態用抽選テーブルと同じポイント値PVが設定されている。このため、SB状態用抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合には、再遊技とSB小役以外の各役にRT状態下と同じ確率で当選し、再遊技に約1.80分の1の確率で当選し、SB小役に約3.70分の1の確率で当選し、外れとなる確率が約1870分の1に低下する。したがって、SB状態に移行した場合には、RT状態よりも遊技者にとって有利となる。

10

#### 【0138】

RT状態、SB状態処理の説明に戻り、遊技状態がSB状態である場合には、ステップS902にて肯定判定し、ステップS908にてSB状態処理を行った後に本処理を終了する。

#### 【0139】

SB状態処理では、図25のフローチャートに示すように、ステップS1001において、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づき、SB小役入賞が成立したか否かを判定する。SB小役入賞が成立した場合には、ステップS1002に進み、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。RT設定フラグがセットされていない場合には、そのままステップS1004に進み、RT設定フラグがセットされている場合には、ステップS1003にてRT設定フラグをクリアした後にステップS1004に進む。ステップS1004では、残ゲーム数カウンタの値を1減算し、ステップS1005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、SB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、SB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S1006にてSB設定フラグをクリアした後に本処理を終了する。

20

30

#### 【0140】

ステップS1001にてSB小役入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS1007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S1008にて残ゲーム数カウンタの値に1を加算した後に上記ステップS1004～ステップS1006の処理を行い、本処理を終了する。SB入賞が成立していない場合には、ステップS1009に進み、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。いずれのBB当選フラグもセットされていない場合には、上記ステップS1004～ステップS1006の処理を行い、本処理を終了する。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S1010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S1011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。

40

#### 【0141】

このように、遊技状態がRT状態からSB状態に移行するとともに当該SB状態下でSB小役入賞が成立した場合には、RT設定フラグがクリアされる。また、SB状態は、SB開始処理において残ゲーム数カウンタに1がセットされるため、当該SB状態下でSB入賞が成立しない限り1回のゲームで終了する。このため、SB状態下でSB小役入賞が成立した場合には、残ゲーム数カウンタの値が0となり、SB状態が終了する。SB状態が終了した場合には、状態情報格納エリア106cにBB設定フラグ、RT設定フラグ、

50

S B 設定フラグのいずれもセットされていない状態となるため、遊技状態が通常状態に移行する。つまり、遊技状態が R T 状態から S B 状態に移行するとともに当該 S B 状態下で S B 小役入賞が成立した場合には、R T 状態が終了する。ここで、左リール 3 2 L の S B 小役図柄は「リプレイ」図柄であり、中リール 3 2 M の S B 小役図柄は「ベル」図柄であり、右リール 3 2 R の S B 小役図柄は「リプレイ」図柄である。そして、「リプレイ」図柄及び「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 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に配置されている。このため、S B 小役に当選した場合には、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 S B 小役入賞が成立する。S B 小役の当選確率は約 3 . 7 0 分の 1 であるため、遊技状態が R T 状態から S B 状態に移行した場合には、約 3 . 7 0 分の 1 の確率で R T 状態が終了する。

10

#### 【 0 1 4 2 】

一方、遊技状態が R T 状態から S B 状態に移行し、S B 小役入賞が成立することなく S B 状態が終了した場合には、第 1 B B 又は第 2 B B に当選した場合を除き、状態情報格納エリア 1 0 6 c に R T 設定フラグがセットされている状態となるため、遊技状態が R T 状態に復帰する。

#### 【 0 1 4 3 】

ここで、本スロットマシン 1 0 における B B 状態下での遊技性を説明する。

#### 【 0 1 4 4 】

表示制御装置 8 1 は、第 1 B B 入賞が成立した場合、約 3 . 0 0 分の 1 の確率でナビ演出を実行すると決定し、第 2 B B 入賞が成立した場合、約 1 . 0 0 分の 1 の確率でナビ演出を実行すると決定する。ナビ演出を実行すると決定した場合、表示制御装置 8 1 は、B B 状態が終了するまでの各ゲームにおいて、当選図柄の組合せを補助表示部 6 5 に表示させるための処理を行う。また、ナビ演出を実行しないと決定した場合、表示制御装置 8 1 は、第 1 J A C ~ 第 6 J A C のいずれかに当選したゲームにおいて、いずれの J A C に当選しているのかは報知しないもののいずれかの J A C に当選していることを示す特有の報知音をスピーカ 6 4 から出力させるための処理を行う。

20

#### 【 0 1 4 5 】

B B 状態下でナビ演出が実行される場合、遊技者は、補助表示部 6 5 に表示される当選図柄の組合せを確認し、入賞を成立させたいと考える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、R T 設定フラグがクリアされることを回避したり J A C ゲーム状態下でより多くのメダルを獲得したりすることができる。第 2 J A C , 第 3 J A C 及び第 4 J A C に当選したことを示唆するナビ演出が行われた場合を例として説明すると、第 2 J A C 入賞又は第 3 J A C 入賞を成立させた場合には、R T 設定フラグがクリアされることとなり、第 4 J A C 入賞を成立させた場合には、R T 設定フラグがセットされることとなる。そこで、遊技者は、第 4 J A C 入賞を成立させるべくストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作することにより、R T 設定フラグがクリアされてしまうことを回避できる。また、J A C ゲーム状態下において第 1 J A C 小役、第 4 小役及び第 5 小役に当選したことを示唆するナビ演出が行われた場合、遊技者は、第 4 小役入賞又は第 5 小役入賞を成立させるべくストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作することにより、5 枚ではなく 1 5 枚のメダルを払い出させることができ、J A C ゲーム状態下で多くのメダルを獲得することができる。

30

40

#### 【 0 1 4 6 】

さらに、B B 状態は当該 B B 状態下でのメダル払出数が 1 5 5 枚に達した場合に終了するため、遊技者が当選図柄の組合せを確認するとともに状況に応じて成立させる入賞を変化させることにより、B B 状態下でより多くのメダルを獲得することが可能となる。一例として、B B 状態下でのメダル払出数が 1 4 0 枚である状況で第 4 J A C 入賞を成立させた場合を説明する。かかる場合、遊技状態が J A C ゲーム状態に移行するため、第 1 J A C 小役 ~ 第 3 J A C 小役のいずれか 1 つと、第 3 小役 ~ 第 5 小役のいずれか 2 つと、に高確率で当選することとなる。ここで、1 回目の J A C ゲームで第 3 小役入賞 ~ 第 5 小役入賞のいずれかを成立させた場合には、1 5 枚のメダル払出が行われて B B 状態下でのメダ

50

ル払出数が155枚となり、BB状態が終了する。本スロットマシン10では1回のゲームにつき3枚のメダルをベットするため、1回目のJACゲームで第3小役入賞～第5小役入賞のいずれかを成立させた場合には、第4JAC入賞成立後の増加メダル数が12となる。一方、1回目のJACゲームで第1JAC小役入賞～第3JAC小役入賞のいずれかを成立させた場合には、15枚ではなく5枚のメダル払出が行われるため、BB状態下でのメダル払出数が145枚となり、BB状態が終了しない。そして、2回目のJACゲームにおいても第1JAC小役入賞～第3JAC小役入賞のいずれかを成立させた場合には、BB状態下でのメダル払出数が150枚となり、BB状態が終了しない。3回目のJACゲームで第3小役入賞～第5小役入賞のいずれかを成立させた場合には、15枚のメダル払出が行われるため、BB状態下でのメダル払出数が165枚となり、BB状態が終了する。本スロットマシン10では1回のゲームにつき3枚のメダルをベットするため、3回目のJACゲームで第3小役入賞～第5小役入賞のいずれかを成立させた場合には、第4JAC入賞成立後の増加メダル数が16(=5+5+15-3×3)となる。このように、遊技者は、BB状態下でのメダル払出数を考慮して成立させる入賞を変化させることにより、BB状態下でより多くのメダルを獲得することが可能となる。

#### 【0147】

BB状態下でナビ演出が実行されない場合、遊技者は、特有の報知音がスピーカ64から出力されたゲームにおいて、第4JAC～第6JACのいずれに当選しているのか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。そして、遊技者の推測が当たっていた場合には、第4JAC入賞～第6JAC入賞のいずれかが成立してRT設定フラグがセットされ、遊技者の推測が外れていた場合には、第1JAC入賞～第3JAC入賞のいずれかが成立してRT設定フラグがクリアされることとなる。JACゲーム状態下においても同様であり、第3小役～第5小役のいずれに当選しているのか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。そして、遊技者の推測が当たっていた場合には、第3小役入賞～第5小役入賞のいずれかが成立して15枚のメダルが払い出され、遊技者の推測が外れていた場合には、第1JAC小役入賞～第3JAC小役入賞のいずれかが成立して5枚のメダルが払い出されることとなる。なお、JACゲーム状態下で第3小役入賞～第5小役入賞のいずれかを8回成立させた場合にはメダル払出が120枚となる一方、JACゲーム状態下で第1JAC小役入賞～第3JAC小役入賞のいずれかを8回成立させた場合にはメダル払出が40枚となる。そこで、第1JAC入賞～第3JAC入賞のいずれかが成立してJACゲーム状態に移行した場合には、第1JAC小役～第3JAC小役のいずれに当選しているのかを推測した上でストップスイッチ42～44を操作することも可能である。JACゲーム状態下で第1JAC小役入賞～第3JAC小役入賞のいずれかを成立させた場合には、JACゲーム状態下で払い出されるメダル数を少なくすることができ、この結果として第2種BB状態下でのゲーム数を増加させることができる。このため、JACゲーム状態下で第1JAC小役入賞～第3JAC小役入賞のいずれかを成立させた場合には、当該JACゲーム状態の終了後に第4JAC入賞～第6JAC入賞のいずれかが成立してRT設定フラグが再度セットされることを期待して遊技を行うことができる。

#### 【0148】

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。

#### 【0149】

BB状態下で第1JAC入賞～第3JAC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4JAC入賞～第6JAC入賞のいずれかが成立した場合には、RT設定フラグがセットされる構成とした。そして、RT設定フラグがセットされていない状況でBB状態が終了した場合には通常状態に移行し、RT設定フラグがセットされている状況でBB状態が終了した場合にはRT状態に移行する構成とした。このように、BB状態下で第1JAC入賞～第3JAC入賞と第4JAC入賞～第6JAC入賞とのいずれが成立するかによってRT設定フラグがクリアされたりセットされたりし、最後に成立したJAC入賞によってBB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、ＢＢ状態下における遊技と、ＢＢ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。

#### 【０１５０】

また、ＲＴ設定フラグがセットされる入賞として第４ＪＡＣ～第６ＪＡＣを対応付け、ＲＴ設定フラグがクリアされる入賞として第１ＪＡＣ～第３ＪＡＣを対応付けることにより、ＢＢ状態下での遊技を遊技者に堪能させることが可能となる。例えば、第１ＪＡＣ入賞～第６ＪＡＣ入賞のいずれかが成立した場合に、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し、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、すなわち第１ＪＡＣ入賞～第６ＪＡＣ入賞のいずれかが成立する毎にＲＴ設定フラグをセットしたりクリアしたり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、ＲＴ設定フラグがセットされたＪＡＣ入賞に基づくＪＡＣゲーム状態終了後はＪＡＣ入賞成立によってＲＴ設定フラグがクリアされてしまうため、前記ＪＡＣゲーム状態終了後の遊技を遊技者が堪能できなくなる可能性が懸念される。一方、ＲＴ設定フラグがセットされるＪＡＣ入賞とＲＴ設定フラグがクリアされるＪＡＣ入賞とを予め定めた構成においては、いずれかのＪＡＣに当選した場合に、ＲＴ設定フラグがセットされるＪＡＣ入賞を成立させれば良い。故に、ＢＢ状態下での遊技を遊技者に堪能させることが可能となるとともに、ＲＴ設定フラグがセットされるＪＡＣ入賞を成立させるべく遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

#### 【０１５１】

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は、第２ＪＡＣ，第３ＪＡＣ及び第４ＪＡＣに当選となる判定対象と、第１ＪＡＣ，第３ＪＡＣ及び第５ＪＡＣに当選となる判定対象と、第１ＪＡＣ，第２ＪＡＣ及び第６ＪＡＣに当選となる判定対象と、を設定した。かかる構成とすることにより、ＢＢ状態下の１遊技回において、ＲＴ設定フラグがクリアされることとなるＪＡＣ入賞と、ＲＴ設定フラグがセットされることとなるＪＡＣ入賞と、を成立させることが可能となる。この結果、ＢＢ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。仮にＲＴ設定フラグがクリアされることとなるＪＡＣに当選となる遊技回と、ＲＴ設定フラグがセットされることとなるＪＡＣに当選となる遊技回と、が異なる構成とした場合には、ＲＴ設定フラグがクリアされることとなるＪＡＣにばかり当選する一方でＲＴ設定フラグがセットされることとなるＪＡＣに当選しないという事象が発生し得る。これは遊技者が遊技意欲を著しく低下させることに繋がり得る。一方、１遊技回において、ＲＴ設定フラグがクリアされることとなるＪＡＣと、ＲＴ設定フラグがセットされることとなるＪＡＣと、に共に当選となる構成においては、上記懸念を好適に回避することが可能となる。

#### 【０１５２】

第１ＪＡＣ入賞～第６ＪＡＣ入賞のいずれかが成立した場合にＲＴ設定フラグがセット又はクリアされる構成とした。第１ＪＡＣ入賞～第６ＪＡＣ入賞のいずれかを成立させることができる遊技回は第１ＪＡＣ～第６ＪＡＣのいずれかに当選した遊技回である。かかる構成とすることにより、ＢＢ状態が終了するまでの間にＲＴ設定フラグがセット又はクリアされる遊技回を複数回発生させることが可能となるとともに、ＲＴ設定フラグがセット又はクリアされる遊技回を不規則に発生させることが可能となる。

#### 【０１５３】

ＲＴ設定フラグがクリアされる遊技回では、第１ＪＡＣ入賞～第３ＪＡＣ入賞のいずれかが成立してＪＡＣゲーム状態に移行する特典が付与される構成とした。かかる構成とすることにより、ＲＴ設定フラグがクリアされる遊技回において何ら特典を付与しない構成と比して、第４ＪＡＣ入賞～第６ＪＡＣ入賞が成立しなかったことに対して遊技者が落胆することを軽減させることが可能となる。また、ＲＴ設定フラグがセットされる遊技回においても第４ＪＡＣ入賞～第６ＪＡＣ入賞のいずれかが成立してＪＡＣゲーム状態に移行する特典が付与される構成、すなわちＲＴ設定フラグがクリアされる場合と同一の特典が付与される構成とした。かかる構成とすることにより、第１ＪＡＣ入賞～第６ＪＡＣ入賞

のいずれが成立するかによって B B 状態終了後の遊技者の有利度合いを変化させつつ、B B 状態下で遊技者の有利度合いに差異が生じることを回避することが可能となる。

【 0 1 5 4 】

R T 設定フラグがセットされる入賞として、第 4 J A C 入賞と、第 5 J A C 入賞と、第 6 J A C 入賞と、の 3 つの入賞態様を設定した。そして、B B 状態下で選択される抽選テーブルには、第 4 J A C に当選する場合と、第 5 J A C に当選する場合と、第 6 J A C に当選する場合と、が発生するよう判定対象を設定した。また、左リール 3 2 L には、第 4 J A C 図柄たる「赤チェリー」図柄と、第 5 J A C 図柄たる「青チェリー」図柄と、第 6 J A C 図柄たる「白チェリー」図柄と、を、それぞれ 1 つずつ配置するとともに、「チェリー」図柄同士の間隔が 6 図柄となるようにして配置した。かかる構成とすることにより、第 4 J A C ~ 第 6 J A C のいずれかに当選となった場合に、J A C 入賞を成立させることができる左ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングを変化させることが可能となる。この結果、B B 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。例えば、R T 設定フラグがセットされる入賞として第 4 J A C 入賞のみを設定した場合、B B 状態終了後に R T 状態へ移行することを望む遊技者は、第 4 J A C に当選したか否かに関わらず左リール 3 2 L の「赤チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ 4 2 を毎回操作するものと考えられ、これは B B 状態下での遊技が単調化することに繋がり得るからである。

10

【 0 1 5 5 】

第 1 種 B B 状態用抽選テーブル及び第 2 種 B B 状態用抽選テーブルには、第 4 J A C に当選となる場合、入賞が成立した場合に R T 設定フラグがクリアされることとなる第 2 J A C 及び第 3 J A C に当選となる構成とし、第 5 J A C に当選となる場合、入賞が成立した場合に R T 設定フラグがクリアされることとなる第 1 J A C 及び第 3 J A C に当選となる構成とし、第 6 J A C に当選となる場合、入賞が成立した場合に R T 設定フラグがクリアされることとなる第 1 J A C 及び第 2 J A C に当選となる構成とした。そして、左リール 3 2 L において、「赤チェリー」図柄を第 1 J A C 図柄及び第 4 J A C 図柄として対応付け、「青チェリー」図柄を第 2 J A C 図柄及び第 5 J A C 図柄として対応付け、「白チェリー」図柄を第 3 J A C 図柄及び第 6 J A C 図柄として対応付けた。かかる構成とすることにより、左ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングに関わらずいずれかの J A C 入賞を成立させることができるとともに、左ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングによって、すなわち遊技者による左ストップスイッチ 4 2 の操作によって、R T 設定フラグがセットされる J A C 入賞又は R T 設定フラグがクリアされる J A C 入賞を成立させることができる。この結果、R T 設定フラグがセットされる J A C 入賞を成立させるべくいずれかの「チェリー」図柄を狙って操作するよう遊技者を促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

20

30

【 0 1 5 6 】

J A C ゲーム状態用抽選テーブルには、入賞が成立した場合に 5 枚のメダル払出が行われる第 1 J A C 小役 ~ 第 3 J A C 小役と、入賞が成立した場合に 1 5 枚のメダル払出が行われる第 3 小役 ~ 第 5 小役と、に共に当選となるよう判定対象を設定した。かかる構成とすることにより、1 5 5 枚のメダル払出が行われた場合に B B 状態が終了となる構成において、R T 設定フラグの設定状況やメダル払出数を遊技者に考慮させた上でいずれの入賞を成立させるべくストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作するのかを遊技者に選択させることが可能となり、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。

40

【 0 1 5 7 】

例えば、R T 設定フラグがセットされている状況においては、第 1 J A C 小役入賞 ~ 第 3 J A C 小役入賞ではなく第 3 小役入賞 ~ 第 5 小役入賞を成立させて 1 5 枚のメダルを払い出させれば良い。第 3 小役入賞 ~ 第 5 小役入賞を成立させた場合には、第 1 J A C 小役入賞 ~ 第 3 J A C 小役入賞を成立させた場合よりも多くのメダルを獲得でき、B B 状態を早く終了させることができる。この結果、第 3 小役入賞 ~ 第 5 小役入賞を成立させた場合には、第 1 種 B B 状態下でのゲーム数（役の抽選が行われる回数）を少なくすることがで

50

き、第1 J A C入賞～第3 J A C入賞が成立してR T設定フラグがクリアされてしまう可能性を低減させることができるからである。一方、R T設定フラグがクリアされている状況においては、第3小役入賞～第5小役入賞ではなく第1 J A C小役入賞～第3 J A C小役入賞を成立させて5枚のメダルを払い出させれば良い。第1 J A C小役入賞～第3 J A C小役入賞を成立させた場合には、第3小役入賞～第5小役入賞を成立させた場合よりも少ないメダルしか獲得できないものの、B B状態の終了を遅くすることができる。この結果、第1 J A C小役入賞～第3 J A C小役入賞を成立させた場合には、第2種B B状態下のゲーム数（役の抽選が行われる回数）を多くすることができ、第4 J A C入賞～第6 J A C入賞が成立してR T設定フラグが再度セットされる可能性を高くすることができるからである。

10

**【0158】**

J A Cゲーム状態では、第1 J A C小役に当選となる場合、第4小役及び第5小役に当選となる構成とし、第2 J A C小役に当選となる場合、第3小役及び第5小役に当選となる構成とし、第3 J A C小役に当選となる場合、第3小役及び第4小役に当選となる構成とした。そして、左リール3 2 Lにおいて、「赤7」図柄を第1 J A C小役図柄及び第3小役図柄として対応付け、「青7」図柄を第2 J A C小役図柄及び第4小役図柄として対応付け、「白7」図柄を第3 J A C小役図柄及び第5小役図柄として対応付けた。かかる構成とすることにより、左ストップスイッチ4 2の操作タイミングに関わらずいずれかのJ A C小役入賞又は第3小役入賞～第5小役入賞のいずれかを成立させることができると共に、左ストップスイッチ4 2の操作タイミングによって、すなわち遊技者による左ストップスイッチ4 2の操作によって、J A C小役入賞又は第3小役～第5小役入賞のいずれかを成立させることができる。この結果、R T設定フラグがセットされるJ A C入賞を成立させるべくいずれかの「7」図柄を狙って操作するよう遊技者を促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。また、左ストップスイッチ4 2の操作タイミングに関わらずいずれかのJ A C小役入賞又は第3小役入賞～第5小役入賞のいずれかを成立させることができる構成とすることにより、多くのメダル払出を期待できるJ A Cゲーム状態をいずれの入賞も成立させること無く終了されてしまうことを回避することが可能となる。

20

**【0159】**

入賞が成立した場合に5枚のメダル払出が行われる第1 J A C小役～第3 J A C小役と、入賞が成立した場合に15枚のメダル払出が行われる第3小役～第5小役と、に共に当選となる機会、すなわちメダル払出数が異なる入賞を成立させることが可能な機会がJ A Cゲーム状態において生じる構成とした。かかる構成とすることにより、J A Cゲーム状態がいずれのJ A C入賞成立に基づいて移行したのかを考慮させた上で成立させる入賞を遊技者に選択させることが可能となり、J A Cゲーム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

**【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6 J A C入賞のいずれが成立したかによって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、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。

40

**【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。

50



この結果、ＢＢ状態の終了後にＲＴ状態に移行する余地が生じることなくＢＢ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、ＲＴ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１ＪＡＣ入賞～第３ＪＡＣ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ＢＢ状態下の遊技を行わせることが可能となる。この結果、第１ＢＢ入賞又は第２ＢＢ入賞が成立した場合にＢＢ開始処理を行う一方でＲＴ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。

#### 【０１６２】

ナビ演出を実行しないＢＢ状態では、第１ＪＡＣ～第６ＪＡＣのいずれかに当選したゲームにおいて、いずれのＪＡＣに当選しているのかは報知しないもののいずれかのＪＡＣに当選していることを示す特有の報知音をスピーカ６４から出力する構成とした。かかる構成とすることにより、適正な遊技回において遊技者にいずれの「チェリー」図柄を狙って左ストップスイッチ４２を操作するのかを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。

#### 【０１６３】

ＢＢ状態が終了した際にＲＴ設定フラグがセットされている場合には、主制御装置１０１が遊技状態をＲＴ状態に移行させる特典を付与する構成とした。かかる構成とすることにより、不正に特典付与が行われることを防止することが可能となる。

#### 【０１６４】

確かに、ＢＢ状態が終了した際にＲＴ設定フラグがセットされている場合に、例えば表示制御装置８１が所定の終了条件が成立するまで当選役を示唆する確率の高い遊技状態に移行させる特典を付与する構成とすることも可能である。しかしながら、主制御装置１０１は、基板ボックス自体のみならず筐体１１とも封印処理がなされている、すなわち機能が異なる封印処理が複数なされているため、不正防止効果が高い一方、表示制御装置８１は、基板ボックスのみに封印処理がなされているため、主制御装置１０１と比して不正をなされる可能性が高く、表示制御基板のＲＯＭが不正ＲＯＭに交換される可能性が懸念される。

#### 【０１６５】

また、表示制御装置８１が特典を付与する構成とした場合には、主制御装置１０１を、ＢＢ状態が終了した際にＲＴ設定フラグがセットされているか否かを示す制御信号を出力する構成とし、表示制御装置８１を、前記制御信号に基づいて特典付与を行うか否かを決定する構成とする必要がある。そして、かかる構成とした場合には、表示制御装置８１に対してＲＴ設定フラグがセットされていることを示す不正な制御信号が入力される可能性が懸念される。確かに、体感器等を用いて第４ＪＡＣ～第６ＪＡＣのいずれかに当選となるタイミングを狙ってスタートレバー４１を操作する不正や、前記タイミングで主制御装置１０１に開始指令が発生したと誤認識させる不正信号を出力可能な不正基板を取り付ける不正などのように、主制御装置１０１に対して不正な信号が入力される可能性も考えられる。しかしながら、これら主制御装置１０１に対する不正は、スタートレバー４１等からの入力信号を加工したり遅延したりする構成とすることで対策が可能である。また、かかる構成においては、スタートレバー４１等からの入力信号を常に加工したり遅延したりすることにより、役の抽選に対する公平性を保つことができる。一方、表示制御装置８１に対して不正な制御信号が入力されることを考慮し、表示制御装置８１側で主制御装置１０１から入力される制御信号を加工する構成とした場合には、主制御装置１０１側で管理しているＲＴ設定フラグのセット状況と、表示制御装置８１が把握したＲＴ設定フラグのセット状況と、が異なるものになってしまう可能性が生じる。これは表示制御装置８１側で特典付与を行うか否かの決定を適正に行えない構成となり得るため、表示制御装置８１側で主制御装置１０１から入力される制御信号を加工することは困難である。つまり、表示制御装置８１は、不正な制御信号が入力されたとしても当該不正な制御信号に従って特典付与を行うか否かの決定を行うしかなく、主制御装置１０１と比して不正をなされる可能性が高い。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 6 6 】

以上のように、主制御装置 1 0 1 が特典を付与する構成とすることにより、役の抽選から特典付与に至る一連の処理を 1 の制御装置内で完結させることが可能となり、不正に特典付与が行われることを防止することが可能となる。また、表示制御装置 8 1 は、主制御装置 1 0 1 から入力される制御信号に従って処理を実行する必要がある、前記制御信号を異なる情報を示す制御信号に変化させることができない。一方、主制御装置 1 0 1 は、当該主制御装置 1 0 1 に入力される信号が役の抽選結果等を示す情報そのものではないため、前記信号を異なる信号に変化させることができる。故に、不正に特典付与が行われることを防止することが可能となる。

## 【 0 1 6 7 】

10

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

## 【 0 1 6 8 】

( 1 ) 上記実施の形態では、第 1 J A C 入賞 ~ 第 3 J A C 入賞のいずれかが成立した場合に R T 設定フラグをクリアし、第 4 J A C 入賞 ~ 第 6 J A C 入賞のいずれかが成立した場合に R T 設定フラグをセットする構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、B B 状態で所定の停止出目となった場合に R T 設定フラグをクリアし、他の所定の停止出目となった場合に R T 設定フラグをセットする構成であれば良い。例えば、第 1 小役と第 2 小役に共に当選となる機会が生じるよう判定対象を設定し、第 2 小役入賞が成立した場合に R T 設定フラグをクリアし、第 1 小役入賞が成立した場合に R T 設定フラグをセ

20

## 【 0 1 6 9 】

例えば、第 2 小役入賞が成立した場合に R T 設定フラグをクリアし、第 2 小役に当選している状況下で第 2 小役入賞が成立しなかった場合の停止出目（すなわち取りこぼし目）となった場合に R T 設定フラグをセットする構成としても良い。このように、複数の役に当選となる機会が生じるように判定対象を設定するのではなく、取りこぼしが発生し得る 1 つの役に当選となる判定対象を設定し、入賞が成立した場合に R T 設定フラグをクリアするとともに入賞が成立しなかった場合に R T 設定フラグをセットする構成としても良い。

## 【 0 1 7 0 】

30

例えば、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 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に限って停止する停止出目と、前記所定のタイミング以外の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停止する停止出目と、を設定し、一方の停止出目となった場合に R T 設定フラグをセットするとともに他の停止出目となった場合に R T 設定フラグをクリアする構成としても良い。

## 【 0 1 7 1 】

( 2 ) 上記実施の形態では、第 1 J A C ~ 第 6 J A C のいずれかに当選したゲーム、すなわち I V = 8 ~ 1 0 の際に当選となったゲームで R T 設定フラグがセットされたりクリアされたりする構成としたが、予め定めた所定のゲーム数で R T 設定フラグがセットされたりクリアされたりする構成としても良い。例えば、B B 状態に移行してから 5 の倍数の遊技回において R T 設定フラグがセットされたりクリアされたりする構成とする。

40

## 【 0 1 7 2 】

( 3 ) 上記実施の形態では、R T 設定フラグがセットされる場合と、R T 設定フラグがクリアされる場合と、のいずれであっても、J A C 入賞が成立して遊技状態が J A C ゲーム状態に移行する特典が付与される構成としたが、R T 設定フラグがセットされる場合と、R T 設定フラグがクリアされる場合と、で付与される特典が異なる構成としても良いことは言うまでもない。

## 【 0 1 7 3 】

( 4 ) 上記実施の形態では、R T 設定フラグがセットされる入賞として第 4 J A C 入賞 ~ 第 6 J A C 入賞の 3 つの入賞を対応付け、R T 設定フラグがクリアされる入賞として第

50

1 J A C 入賞～第3 J A C 入賞の3つの入賞を対応付けたが、対応付ける入賞の数は任意である。

【0174】

(5) 上記実施の形態では、「赤チェリー」図柄と、「青チェリー」図柄と、「白チェリー」図柄と、を、それぞれ1つずつ配置するとともに、「チェリー」図柄同士の間隔が6図柄となるようにして、左リール32Lに配置した。これにより第4 J A C 入賞～第6 J A C 入賞を成立させる際の左ストップスイッチ42の操作タイミングが異なる構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、中ストップスイッチ43の操作タイミングが異なる構成としても良いし、右ストップスイッチ44の操作タイミングが異なる構成としても良い。第1 J A C 小役入賞～第3 J A C 小役入賞についても同様であり、中ストップスイッチ43の操作タイミングが異なる構成としても良いし、右ストップスイッチ44の操作タイミングが異なる構成としても良い。

10

【0175】

(6) 上記実施の形態では、「赤チェリー」図柄と、「青チェリー」図柄と、「白チェリー」図柄と、を、それぞれ1つずつ配置するとともに、「チェリー」図柄同士の間隔が6図柄となるようにして、左リール32Lに配置した。これにより、いずれかの「チェリー」図柄を左ストップスイッチ42の操作タイミングに関わらず有効ライン上に停止させることが可能な構成としたが、所定のタイミングで左ストップスイッチ42が操作された場合にいずれの「チェリー」図柄も停止させることができないよう、左リール32Lに配置しても良い。例えば、「白チェリー」図柄を18番の位置に代えて15番の位置に配置する。かかる構成とした場合には、第1 J A C～第6 J A Cのいずれかに当選した場合に、左リール32Lの16番～18番の図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42を操作することにより、J A C 入賞の成立を回避することができる。左リール32Lにおける「赤7」図柄、「青7」図柄、「白7」図柄についても同様であり、所定のタイミングで左ストップスイッチ42が操作された場合にいずれの「7」図柄も停止させることができないよう、左リール32Lに配置しても良い。かかる構成とした場合には、J A C ゲーム状態下において、第1 J A C 小役入賞～第3 J A C 小役入賞と、第3小役入賞～第5小役入賞と、の成立を回避することができる。

20

【0176】

(7) 上記実施の形態では、中ストップスイッチ43及び右ストップスイッチ44の操作タイミングに関わらず、左リール32Lの停止結果と対応するJ A C 図柄を有効ライン上に停止させることが可能な構成としたが、所定のタイミングで操作された場合に限って左リール32Lの停止結果と対応するJ A C 図柄を有効ライン上に停止させることが可能となるよう、第1 J A C 図柄～第6 J A C 図柄を中リール32M及び右リール32Rに配置しても良い。第1 J A C 小役図柄～第3 J A C 小役図柄及び第3小役図柄～第5小役図柄についても同様である。

30

【0177】

(8) 上記実施の形態では、左ストップスイッチ42の操作タイミングによって、R T 設定フラグがセットされることとなるJ A C 入賞が成立したり、R T 設定フラグがクリアされることとなるJ A C 入賞が成立したりする構成としたが、ストップスイッチ42～44の操作順序によって、R T 設定フラグがセットされることとなるJ A C 入賞が成立したり、R T 設定フラグがクリアされることとなるJ A C 入賞が成立したりする構成としても良い。

40

【0178】

(9) 入賞成立となる図柄の組合せは上述した構成に限定されるものではなく任意である。例えば、第2小役入賞のように、左リール32Lの「赤チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合に他のリール32L、32Mの停止結果に関わらず第4 J A C 入賞成立となる構成としても良い。

【0179】

(10) 上記実施の形態では、左リール32Lにおいて、「チェリー」図柄同士の間隔

50

が6図柄となるようにして配置することにより、左ストップスイッチ42の操作タイミングに関わらずいずれかの「チェリー」図柄を有効ライン上に停止させることが可能な構成とした。これは、予め定めた規定時間にリールを滑らせることのできる最大滑り数が4図柄であって、左リール32Lにおける有効ラインの設定される位置(すなわち上段と下段)間隔が3図柄であるスロットマシンの場合の例である。最大滑り数及び有効ラインの設定される位置間隔が異なるスロットマシンの場合には、「(リールを滑らせることのできる最大滑り数)+(有効ラインの設定される位置間隔)-1」図柄以上に各「チェリー」図柄を離間させて配置すれば良い。

【0180】

(11) 上記実施の形態では、JACゲーム状態下においてのみメダル払出数の異なる複数の役に当選となる機会が生じる構成としたが、第1種BB状態や第2種BB状態においてもメダル払出数の異なる複数の役に当選となる機会が生じる構成としても良い。

10

【0181】

(12) 上記実施の形態では、JACゲーム状態用抽選テーブルに、第1JAC小役、第4小役及び第5小役に当選となる判定対象と、第2JAC小役、第3小役及び第5小役に当選となる判定対象と、第3JAC小役、第3小役及び第4小役に当選となる判定対象と、を設定し、いずれの判定対象に当選したかによってJAC小役入賞を成立させることが可能なストップスイッチ42~44の操作タイミングが異なる構成としたが、かかる構成に限定されるものではない。例えば、JACゲーム状態用抽選テーブルに、上記各判定対象のうち1つのみを設定する構成としても良いし、2つの判定対象を設定する構成としても良い。また、第1JAC小役にのみ当選となる判定対象や第3小役にのみ当選となる判定対象を設定しても良いことは言うまでもない。

20

【0182】

(13) 上記実施の形態では、左ストップスイッチ42の操作タイミングによって、5枚のメダル払出が行われる第1JAC小役入賞~第3JAC小役入賞が成立したり、15枚のメダル払出が行われる第3小役入賞~第5小役入賞が成立したりする構成としたが、ストップスイッチ42~44の操作順序によって、5枚のメダル払出が行われる第1JAC小役入賞~第3JAC小役入賞が成立したり、15枚のメダル払出が行われる第3小役入賞~第5小役入賞が成立したりする構成としても良い。

【0183】

30

(14) 上記実施の形態では、JACゲーム状態下において、第1JAC小役入賞~第3JAC小役入賞が成立した場合に5枚のメダル払出を行う構成としたが、払い出すメダル数は第3小役入賞~第5小役入賞が成立した場合に払い出すメダル数より少ないのであれば任意である。また、BB状態下でRT設定フラグがクリアされる可能性がある構成においては、第1JAC小役入賞~第3JAC小役入賞が成立した場合のメダル払出数を1枚とすることが望ましい。かかる構成とした場合には、BB状態の終了時期を最も遅くすることが可能となり、RT設定フラグが再度セットされる可能性を高くすることができるからである。

【0184】

(15) 上記実施の形態では、BB状態下でRT設定フラグがセットされたりクリアされたりする構成としたが、RT設定フラグがクリアされる構成を有さない構成としても良い。

40

【0185】

(16) 上記実施の形態では、入賞が成立した場合にRT設定フラグがクリアされることとなる役と、入賞が成立した場合にRT設定フラグがクリアされることとなる役と、に共に当選となる構成としたが、これに代えて又は加えて、一方の役にのみ当選となる機会が発生する構成としても良い。

【0186】

(17) 上記実施の形態では、再遊技の当選確率に差異を設けることにより、通常状態とRT状態における遊技者の有利度合いを変化させたり、第1種BB状態と第2種BB状

50

態における遊技者の有利度合いを変化させたりする構成としたが、これに加えて、第1小役等の他の役の当選確率に差異を設けて各遊技状態における遊技者の有利度合いを変化させる構成としても良い。

【0187】

(18) 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。

【0188】

(19) 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。

10

【0189】

(20) 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し、ナビ抽選を行うことなく常にナビ演出を実行する構成としても良い。

【0190】

(21) 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状態終了後に選択される抽選テーブルが異なる構成としたが、遊技者に付与する特典が異なるのであれば、同一の抽選テーブルを選択する構成としても良い。かかる構成としては、例えば、BB状態終了時に第1設定フラグがセットされている場合、100回の遊技を行うことが可能なRT状態に移行し、BB状態終了時に第1設定フラグではなく第2設定フラグがセットされている場合、300回の遊技を行うことが可能なRT状態に移行する構成が考えられる。

20

【0191】

(22) 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。

30

【0192】

(23) 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。

【0193】

40

(24) 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。

【0194】

(25) 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

50

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。

【 0 1 9 5 】

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。

【 0 1 9 6 】

遊技機 1、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる循環表示手段（リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1、第 1～第 3 クレジット投入スイッチ 5 6～5 8）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 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停止操作手段（ストップスイッチ 4 2～4 4）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 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 1、B B 状態処理 S 2 1 3 等）と、

前記役の抽選結果が特別役（第 1 B B、第 2 B B）当選であって前記有効位置に特別絵柄の組合せ（第 1 B B 図柄の組合せ、第 2 B B 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 1 0 1 の B B 開始処理機能 6 0 4）と、

前記特別遊技状態下で遊技媒体が予め定めた所定数（1 5 5 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 1 0 1 の B B 終了処理機能 S 7 0 8、S 8 1 0）と

を備えた遊技機において、

遊技状態に関わる状態情報（B B 設定フラグ、R T 設定フラグ等）を記憶する状態情報記憶手段（R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c）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（R O M 1 0 5）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 1 0 1 の抽選テーブル選択処理機能 S 3 0 2）と、

前記特別遊技状態下で第 1 役（第 4 J A C～第 6 J A C）に当選するとともに前記有効位置に第 1 組合せ（第 4 J A C 図柄の組合せ、第 5 J A C 図柄の組合せ、第 6 J A C 図柄の組合せ）が停止した場合、前記状態情報記憶手段に第 1 状態情報（R T 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（R T 設定フラグ「1」）を前記状態情報記憶手段に記憶させる情報変更手段（主制御装置 1 0 1 の R T 設定フラグセット処理機能 S 7 0 5）と

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 1 B B 当選、第 2 B B 当選、S B 小役入賞成立）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（R T 状態用抽選テーブル）を選択し、

10

20

30

40

50

さらに、

第2役(第3小役～第5小役)に当選するとともに前記有効位置に第2組合せ(第3小役図柄の組合せ、第4小役図柄の組合せ、第5小役図柄の組合せ)が停止した場合、第1所定数(15枚)の遊技媒体を払い出す第1特典を付与する第1特典付与手段(主制御装置101のメダル払出処理S211)と、

第3役(第1JAC小役～第3JAC小役)に当選するとともに前記有効位置に第3組合せ(第1JAC小役図柄の組合せ、第2JAC小役図柄の組合せ、第3JAC小役図柄の組合せ)が停止した場合、前記第1所定数より少ない第2所定数(5枚)の遊技媒体を払い出す第2特典を付与する第2特典付与手段(主制御装置101のメダル払出処理S211)と、

10

遊技状態が前記特別遊技状態であることに基づいて選択されるとともに、前記第2役と前記第3役に共に当選となる機会が生じるように構成された特別抽選情報(JACゲーム状態用抽選テーブル)と、

前記第2役と前記第3役に共に当選している状況において、前記停止操作手段に第1特定操作(第3小役～第5小役のうち当選している役と対応する入賞を成立させることができるタイミングでなされる操作)がなされた場合、前記有効位置に前記第2組合せを停止させ、前記停止操作手段に第2特定操作(第1JAC小役～第3JAC小役のうち当選している役と対応する入賞を成立させることができるタイミングでなされる操作)がなされた場合、前記有効位置に前記第3組合せを停止させる停止制御手段(主制御装置101のリール制御処理機能S210)と

20

を備えたことを特徴とする遊技機。

【0197】

本遊技機によれば、特別遊技状態下で第1役に当選するとともに有効位置に第1組合せが停止した場合、状態情報記憶手段に第1状態情報が記憶されていれば、当該第1状態情報に代えて第2状態情報が状態情報記憶手段に記憶される。そして、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1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る。

30

【0198】

また、特別遊技状態下では第2役と第3役に共に当選となる機会があり、第2役と第3役に共に当選している状況において、停止操作手段を第1特定操作した場合には、有効位置に第2組合せが停止して第1所定数の遊技媒体が払い出され、停止操作手段を第2特定操作した場合には、有効位置に第3組合せが停止して第1所定数より少ない第2所定数の遊技媒体が払い出される。ここで、第2組合せを有効位置に停止させた場合よりは多くの遊技媒体を獲得できるとともに特別遊技状態を早く終了させることが可能となる。第3組合せを有効位置に停止させた場合には、第1所定数より少ない第2所定数の遊技媒体が払い出されるため、第2組合せを有効位置に停止させた場合よりも少ない遊技媒体しか獲得できない一方、特別遊技状態の終了時期が遅くなることで役の抽選が行われる機会を増加させることが可能となる。この結果、第1組合せが有効位置に停止したか否か等を遊技者に考慮させた上で、より多くの遊技媒体を獲得すべく第1特定操作を行うのか、その後の遊技回で第1役に当選となることを期待して第2特定操作を行うのか、を遊技者に選択させることが可能となり、特別遊技状態下での遊技に遊技者を積極参加させることが可能となる。

40

【0199】

50

以上の結果、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0200】

遊技機2．上記遊技機1において、前記停止制御手段は、前記第2役と前記第3役に共に当選している状況において、前記停止操作手段に前記第1特定操作以外の操作がなされた場合、前記有効位置に前記第3組合せを停止させることを特徴とする遊技機。

【0201】

本遊技機によれば、第2役と第3役に共に当選している場合、第1特定操作を行えば第2組合せが有効位置に停止し、第1特定操作を行わなければ第3組合せが有効位置に停止する。かかる構成とすることにより、第2役と第3役に共に当選した場合に第1所定数又は第2所定数の遊技媒体を必ず払い出すことが可能となり、例えば第1組合せが有効位置に停止するまで遊技媒体が払い出されないように遊技が行われることを回避することが可能となる。

10

【0202】

遊技機3．上記遊技機1又は遊技機2において、前記第2特典付与手段は、前記第2特典として最小数の遊技媒体を払い出すことを特徴とする遊技機。

【0203】

本遊技機によれば、第3組合せが有効位置に停止した場合に最小数の遊技媒体が払い出されるため、遊技者は第2特定操作を行うことで役の抽選が行われる機会を増加させることが可能となる。

【0204】

20

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、前記第1特典付与手段は、前記第1特典として1遊技回に払出可能な最大数の遊技媒体を払い出すことを特徴とする遊技機。

【0205】

本遊技機によれば、第2組合せが有効位置に停止した場合に1遊技回に払出可能な最大数の遊技媒体が払い出されるため、遊技者は第1特定操作を行うことで多くの遊技媒体を獲得することが可能となる。

【0206】

遊技機5．上記遊技機1乃至遊技機4のいずれかにおいて、前記特別遊技状態下で第4役（第1JAC～第3JAC）に当選するとともに前記有効位置に第4組合せ（第1JAC図柄の組合せ、第2JAC図柄の組合せ、第3JAC図柄の組合せ）が停止した場合、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情報第2変更手段（主制御装置101のRT設定フラグクリア処理機能S704）を備えたことを特徴とする遊技機。

30

【0207】

本遊技機によれば、特別遊技状態下で第4役に当選するとともに有効位置に第4組合せが停止した場合、状態情報記憶手段に第2状態情報が記憶されていれば、当該第2状態情報に代えて第1状態情報が状態情報記憶手段に記憶される。かかる構成とすることにより、第1組合せが有効位置に停止したとしてもその後第4組合せが有効位置に停止して第1状態情報が記憶される余地を残すことが可能となり、特別遊技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。

40

【0208】

遊技機6．上記遊技機1乃至遊技機5のいずれかにおいて、前記第1組合せが前記有効位置に停止した場合、遊技状態を前記特別遊技状態の一遊技状態たる特定遊技状態（JACゲーム状態）に移行させる特定遊技状態移行手段（主制御装置101のJACゲーム開始処理機能S702）を備え、遊技状態が前記特定遊技状態である場合に選択される特定遊技状態用抽選情報（JACゲーム状態用抽選テーブル）を、前記第2役と前記第3役に共に当選となる機会が、前記特定遊技状態以外の特別遊技状態において前記第2役と前記第3役に共に当選となる機会より高くなる構成したことを特徴とする遊技機。

【0209】

50



本遊技機によれば、第１組合せが有効位置に停止した場合に遊技状態が特別遊技状態の一遊技状態たる特定遊技状態に移行し、特定遊技状態では、当該特定遊技状態以外の特別遊技状態よりも第２役と第３役に共に当選となる機会が高くなる。かかる構成とすることにより、第１組合せが有効位置に停止した後に特別遊技状態を早く終了させることが可能となるとともに、特別遊技状態下でより多くの遊技媒体を獲得させることが可能となる。

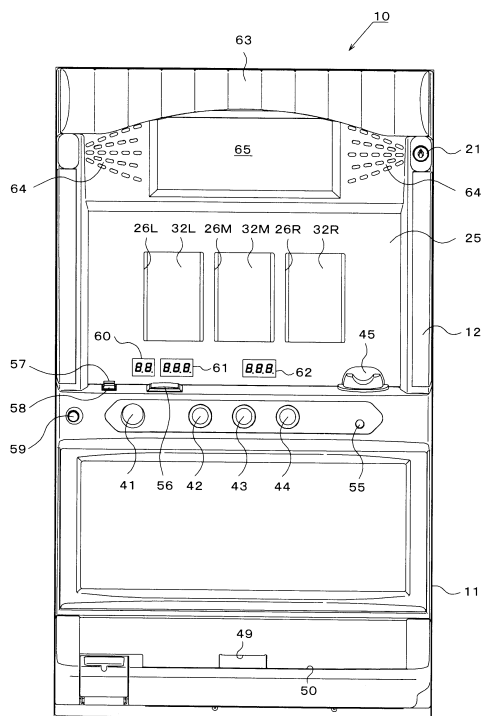
【符号の説明】

【０２１０】

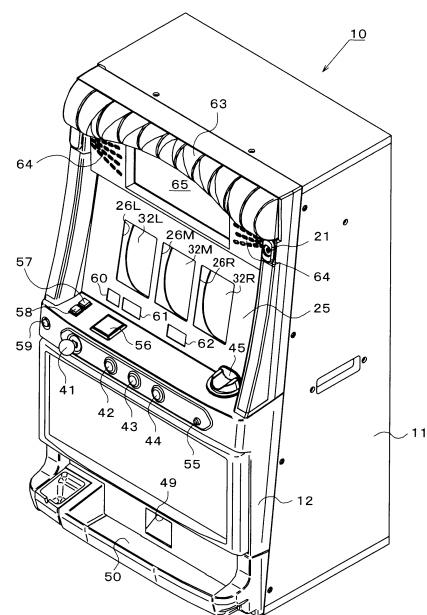
１０…遊技機としてのスロットマシン、３２…循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、４１…開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、４２～４４…停止操作手段としてのストップスイッチ、５６…開始操作手段又は入力操作手段としての第１クレジット投入スイッチ、５７…開始操作手段又は入力操作手段としての第２クレジット投入スイッチ、５８…開始操作手段又は入力操作手段としての第３クレジット投入スイッチ、６３…補助演出部又は補助演出手段を構成する上部ランプ、６４…補助演出部又は補助演出手段を構成するスピーカ、６５…補助演出部又は補助演出手段を構成する補助表示部、８１…サブ制御基板としての表示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

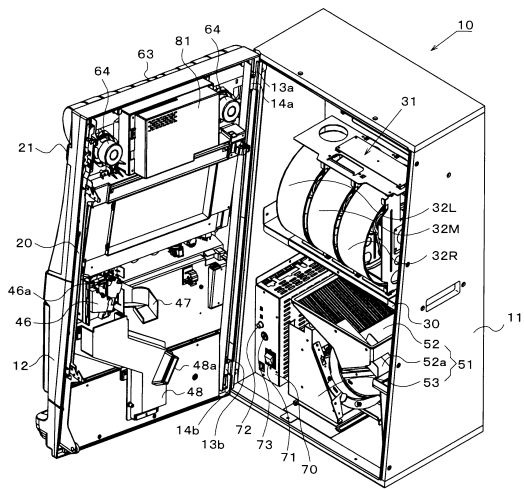
【図１】



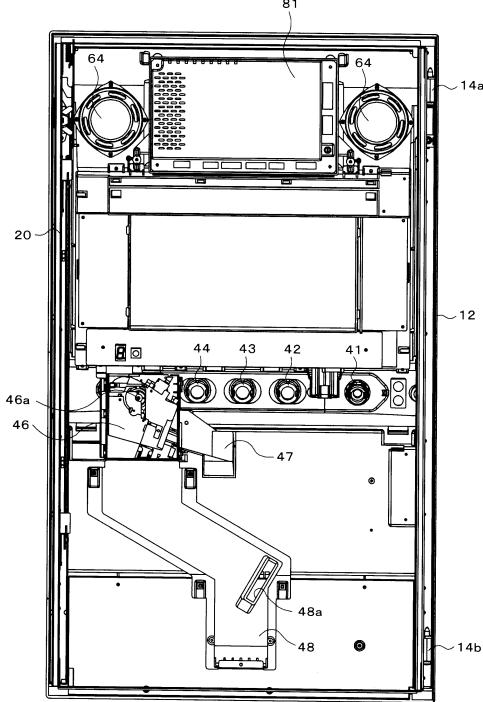
【図２】



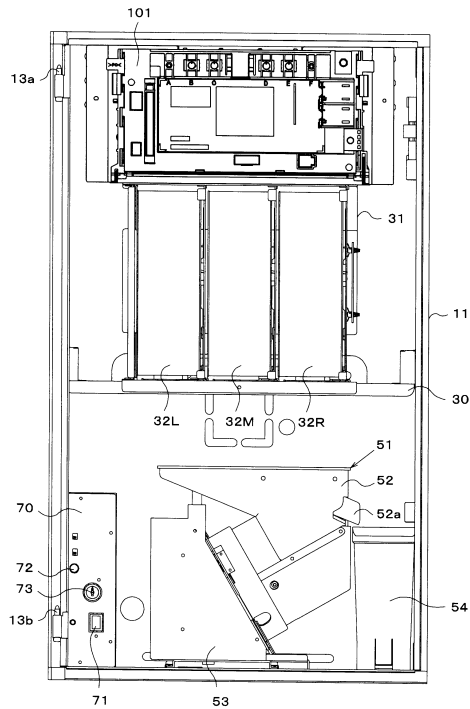
【図 3】



【図 4】



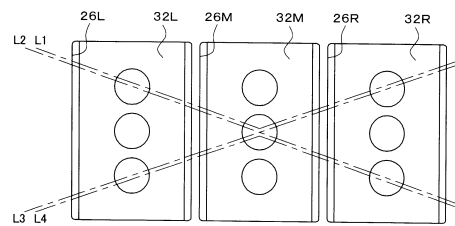
【図 5】



【図 6】

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

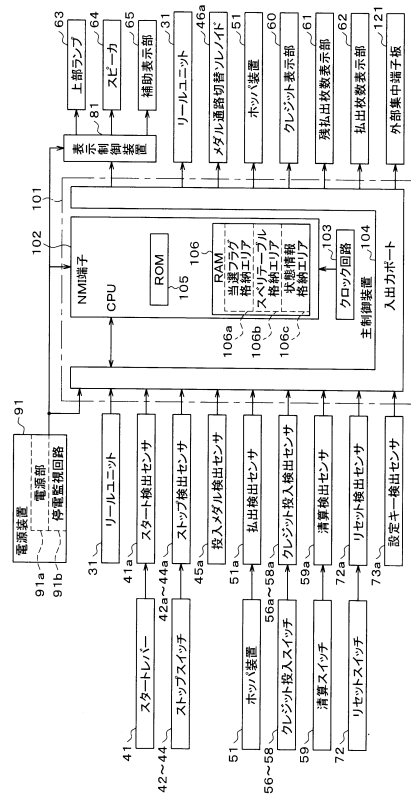
【図 7】



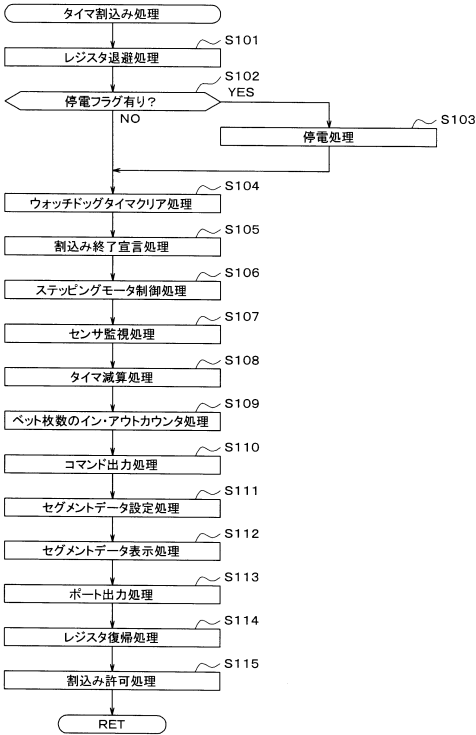
【図 8】

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				8
第2小役	—		—	1
第3小役				15
第4小役				15
第5小役				15
第1SB				0、SB
第2SB				0、SB
第3SB				0、SB
SB小役				1
再遊技				再遊技
第1BB				0、BB
第2BB				0、BB
第1JAC				0、JAC
第2JAC				0、JAC
第3JAC				0、JAC
第4JAC				0、JAC
第5JAC				0、JAC
第6JAC				0、JAC
第1JAC小役		—	—	5
第2JAC小役		—	—	5
第3JAC小役		—	—	5

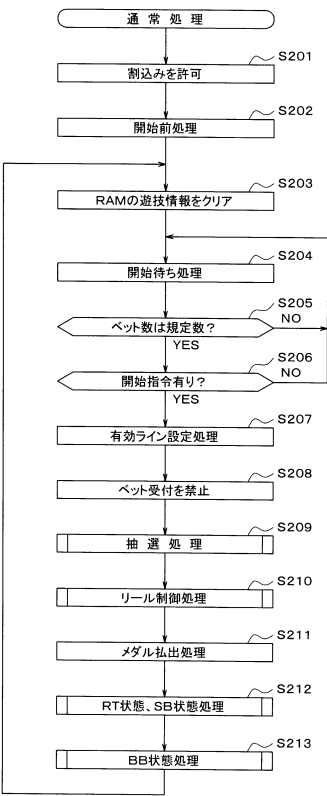
【図 9】



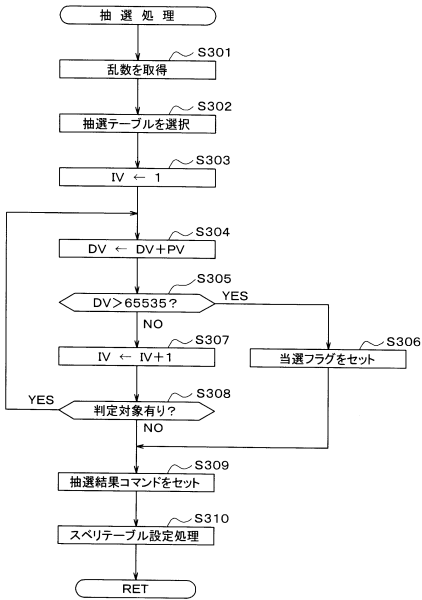
【図 10】



【図 1 1】



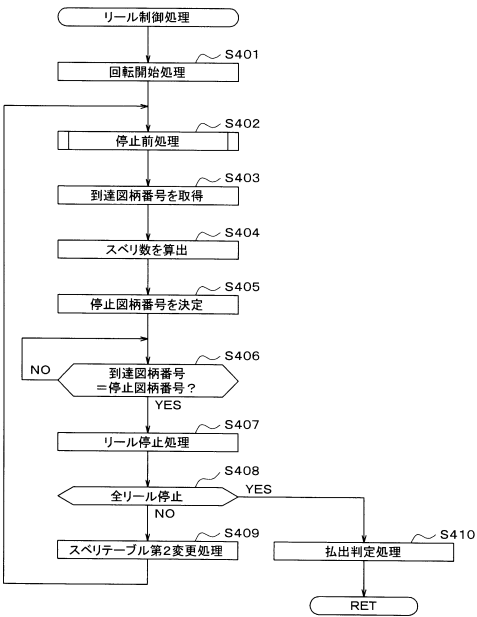
【図 1 2】



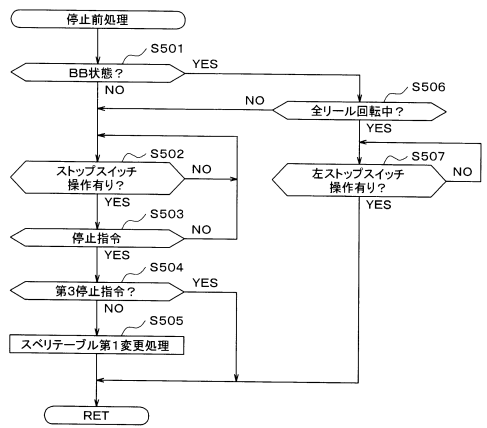
【図 1 3】

IV	当選役	PV
1	第1小役	591
2	第2小役	839
3	第3小役	720
4	第4小役	720
5	第5小役	720
6	第3小役、第4小役、第5小役	1872
7	再遊技	8978
8	第3小役、第1SB	2170
9	第4小役、第2SB	2170
10	第5小役、第3SB	2170
11	第1BB	219
12	第2BB	16

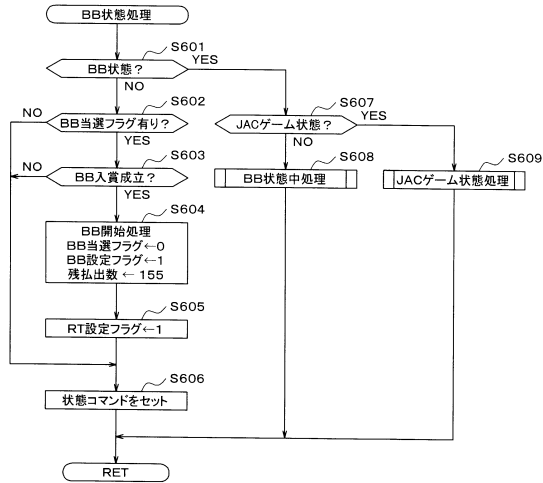
【図 1 4】



【図 15】



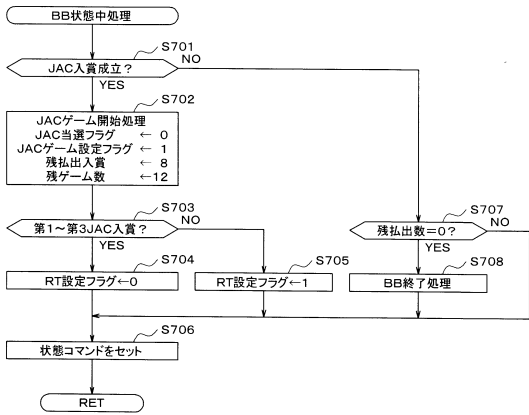
【図 16】



【図 17】

IV	当選役	PV
1	第1小役	591
2	第2小役	839
3	第3小役	2890
4	第4小役	2890
5	第5小役	2890
6	第3小役、第4小役、第5小役	1872
7	再遊技	35851
8	第2JAC、第3JAC、第4JAC	5904
9	第1JAC、第3JAC、第5JAC	5904
10	第1JAC、第2JAC、第6JAC	5904

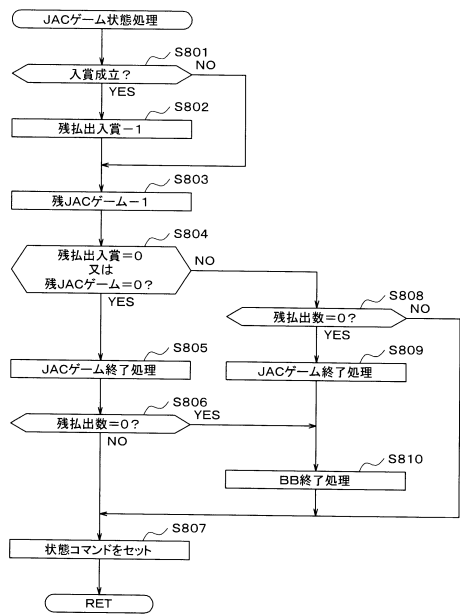
【図 18】



【図 19】

IV	当選役	PV
1	第1JAC小役、第4小役、第5小役	21845
2	第2JAC小役、第3小役、第5小役	21845
3	第3JAC小役、第3小役、第4小役	21845

【図 20】



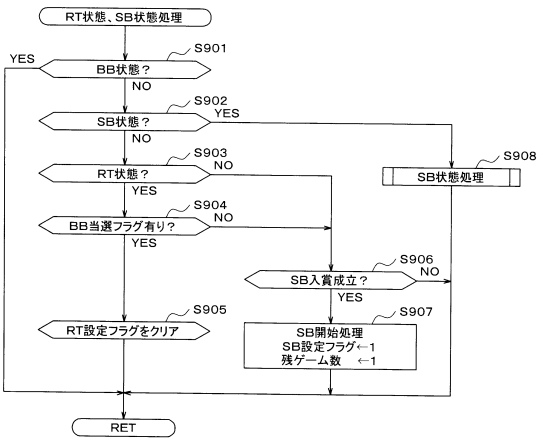
【図 21】

IV	当選役	PV
1	第1小役	591
2	第2小役	839
3	第3小役	2890
4	第4小役	2890
5	第5小役	2890
6	第3小役、第4小役、第5小役	1872
7	再遊技	8978
8	第2JAC、第3JAC、第4JAC	5904
9	第1JAC、第3JAC、第5JAC	5904
10	第1JAC、第2JAC、第6JAC	5904

【図 22】

IV	当選役	PV
1	第1小役	591
2	第2小役	839
3	第3小役	720
4	第4小役	720
5	第5小役	720
6	第3小役、第4小役、第5小役	1872
7	再遊技	35851
8	第3小役、第1SB	2170
9	第4小役、第2SB	2170
10	第5小役、第3SB	2170
11	第1BB	219
12	第2BB	16

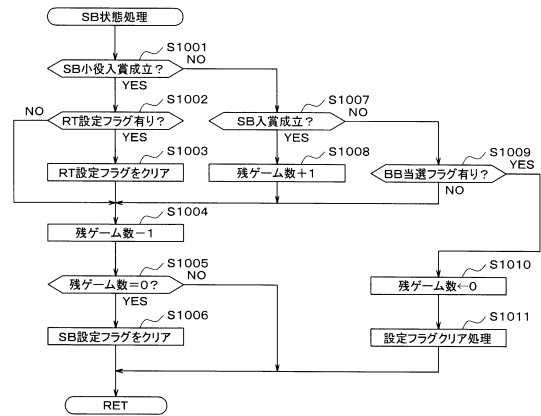
【図 23】



【図24】

IV	当選役	PV
1	第1小役	591
2	第2小役	839
3	第3小役	720
4	第4小役	720
5	第5小役	720
6	第3小役、第4小役、第5小役	1872
7	再遊技	35582
8	第3小役、第1SB	2170
9	第4小役、第2SB	2170
10	第5小役、第3SB	2170
11	第1BB	219
12	第2BB	16
13	SB小役	17712

【図25】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2005-349117(JP,A)  
特開2007-300981(JP,A)  
特開2003-284817(JP,A)  
特開2008-012215(JP,A)  
特開2007-111242(JP,A)  
特開2006-087466(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04