

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5777119号

(P5777119)

(45) 発行日 平成27年9月9日(2015.9.9)

(24) 登録日 平成27年7月17日(2015.7.17)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 61 頁)

(21) 出願番号	特願2013-47579 (P2013-47579)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成25年3月11日(2013.3.11)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2014-171711 (P2014-171711A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成26年9月22日(2014.9.22)		シャイン60
審査請求日	平成26年12月12日(2014.12.12)	(74) 代理人	100113228
早期審査対象出願			弁理士 中村 正
		(72) 発明者	杉浦 仁紀
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	四方 紀之
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		審査官	東 治企
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、
各前記リールに対応して設けられたストップスイッチと、
遊技の進行を制御するメイン制御手段と、
演出を制御するサブ制御手段と
を備え、
前記メイン制御手段は、
特定抽選結果となる場合を有するように役の抽選を行う役抽選手段と、
前記リールを駆動制御するリール制御手段と、
外部信号の出力のオン/オフを制御する外部信号制御手段と
を備え、
前記サブ制御手段は、前記ストップスイッチの操作に関する情報を報知する報知制御手
段を備え、
前記メイン制御手段は、
遊技の進行を遅延させる所定のフリーズ演出を実行可能なフリーズモードとして、フリ
ーズモードM1及びM2を含む複数のフリーズモードを有し、
前記特定抽選結果となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様T1及びT2(T2 T1)が定まるようにし、
前記サブ制御手段は、遊技者にとって有利となる演出状態として、少なくとも、演出状

10

20

態 S 1 及び S 2 を有するとともに、演出状態 S 1 に移行させるか否か、及び演出状態 S 2 に移行させるか否かを決定し、

前記報知制御手段は、

演出状態 S 1 に移行させることに決定したときは、所定の条件を満たしている状況下で、前記特定抽選結果となった遊技で、前記操作に関する情報として、前記ストップスイッチを操作態様 T 1 で操作すべき旨を報知し、

演出状態 S 2 に移行させることに決定したときは、前記所定の条件を満たしている状況下で、前記特定抽選結果となった遊技で、前記操作に関する情報として、前記ストップスイッチを操作態様 T 2 で操作すべき旨を報知し、

前記メイン制御手段は、

前記所定の条件を満たしている状況下で、前記特定抽選結果となった遊技で、前記ストップスイッチが操作態様 T 1 で操作されたことを条件として、フリーズモード M 1 に移行させ、前記ストップスイッチが操作態様 T 2 で操作されたことを条件として、フリーズモード M 2 に移行させるようにし、

前記所定の条件とは異なる特定の条件を満たしている状況下では、前記特定抽選結果となった遊技で、前記ストップスイッチが操作態様 T 1 で操作されても、フリーズモード M 1 に移行させず、前記ストップスイッチが操作態様 T 2 で操作されても、フリーズモード M 2 に移行させないようにし、

前記外部信号制御手段は、

フリーズモード M 1 において所定の図柄の組合せが表示されたことを条件に、所定の外部信号の出力をオンにし、

フリーズモード M 2 において他の所定の図柄の組合せが表示されたことを条件に、所定の外部信号の出力をオンにする

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ストップスイッチの操作態様に応じてフリーズモードを移行させることにより、フリーズの実行頻度を異ならせるスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、リプレイ重複当選時にストップスイッチの押し順に応じて入賞するリプレイの種類を異ならせ、入賞したリプレイの種類に応じて R T 遊技の移行先を異ならせ、R T 遊技の種類に応じてフリーズの実行頻度を異ならせるスロットマシンが知られている（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 2011-115399 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

本発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチの操作態様と、フリーズモードの移行と、フリーズの実行頻度との関係を適切に設定することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。なお、カッコ書きにて、対応する実施形態を示す。

請求項 1 の発明は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（第 1 ～ 第 3 メインリール 31）と、

10

20

30

40

50

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ（左、中、右ストップスイッチ 4 2）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（50）と、

演出を制御するサブ制御手段（80）と

を備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果（リプレイ A ～ D 当選）となる場合を有するように役の抽選を行う役抽選手段（61）と、

前記リールを駆動制御するリール制御手段（メインリール制御手段 64）と、

外部信号の出力のオン / オフを制御する外部信号制御手段（73）と

を備え、

前記サブ制御手段は、前記ストップスイッチの操作に関する情報を報知する報知制御手段（82）を備え、

前記メイン制御手段は、

遊技の進行を遅延させる所定のフリーズ演出を実行可能なフリーズモードとして、フリーズモード M 1（高確フリーズモード A）及び M 2（高確フリーズモード B）を含む複数のフリーズモードを有し、

前記特定抽選結果となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様 T 1（昇格押し順 A）及び T 2（T 2 T 1）（昇格押し順 B）が定まるようにし、

前記サブ制御手段は、遊技者にとって有利となる演出状態（サブ遊技状態）として、少なくとも、演出状態 S 1（第 1 特典遊技（スーパーサブボーナス））及び S 2（第 2 特典遊技（ビッグサブボーナス））を有するとともに、演出状態 S 1 に移行させるか否か、及び演出状態 S 2 に移行させるか否かを決定し、

前記報知制御手段は、

演出状態 S 1 に移行させることに決定したときは、所定の条件を満たしている（準備モード A に滞在している）状況下で、前記特定抽選結果となった遊技で、前記操作に関する情報として、前記ストップスイッチを操作態様 T 1 で操作すべき旨を報知し、

演出状態 S 2 に移行させることに決定したときは、前記所定の条件を満たしている状況下で、前記特定抽選結果となった遊技で、前記操作に関する情報として、前記ストップスイッチを操作態様 T 2 で操作すべき旨を報知し、

前記メイン制御手段は、

前記所定の条件を満たしている状況下で、前記特定抽選結果となった遊技で、前記ストップスイッチが操作態様 T 1 で操作されたことを条件として、フリーズモード M 1 に移行させ、前記ストップスイッチが操作態様 T 2 で操作されたことを条件として、フリーズモード M 2 に移行させるようにし、

前記所定の条件とは異なる特定の条件を満たしている（通常フリーズモードに滞在している）状況下では、前記特定抽選結果となった遊技で、前記ストップスイッチが操作態様 T 1 で操作されても、フリーズモード M 1 に移行させず、前記ストップスイッチが操作態様 T 2 で操作されても、フリーズモード M 2 に移行させないようにし、

前記外部信号制御手段は、

フリーズモード M 1 において所定の図柄の組合せ（斜め右下がり方向のラインに「赤 7」 - 「緑 7」 - 「青 7」）が表示されたことを条件に、所定の外部信号（BB 信号）の出力をオンにし、

フリーズモード M 2 において他の所定の図柄の組合せ（水平方向中段のラインに「緑 7」 - 「緑 7」 - 「緑 7」）が表示されたことを条件に、所定の外部信号（BB 信号）の出力をオンにする

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、所定の条件を満たしている状況下で特定抽選結果となった遊技で、操

10

20

30

40

50

作態様 T 1 又は T 2 を報知することにより、フリーズモード M 1 又は M 2 に移行させるように誘導することができる。

そして、フリーズモード M 1 において所定の図柄の組合せが表示されると、所定の外部信号の出力がオンになり、フリーズモード M 2 において他の所定の図柄の組合せが表示されると、所定の外部信号の出力がオンになるようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】スロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図2】メインリール及びサブリールの図柄配列を示す図である。

【図3】表示窓とメインリール及びサブリールとの関係、並びに有効ラインを示す図である。

10

【図4】役、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【図5】通常遊技（非内部中かつ非 R T 遊技）、通常遊技（内部中かつ R T 遊技）、及び特別遊技（M B 遊技）での役抽選テーブルを示す図である。

【図6】当選役（役の抽選結果）、当選する役の種類、及び押し順と入賞役との関係を示す図である。

【図7】当選役（役の抽選結果）、当選する役の種類、及び押し順と入賞役との関係を示す図であり、図6に続く図である。

【図8】メイン遊技状態の移行を説明する図である。

【図9】当選役と、メインモードを移行させるための押し順の割当てパターンとの関係を示す図である。

20

【図10】メインモードの移行を説明する図である。

【図11】サブ遊技状態の移行を説明する図である。

【図12】遊技回数カウンタのカウント値が100以下のときに用いる遊技回数テーブルを示す図である。

【図13】遊技回数カウンタのカウント値が101以上のときに用いる遊技回数テーブルを示す図である。

【図14】電源投入時における遊技回数テーブル及び遊技回数カウンタの設定に関する処理の流れを示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

30

【0018】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

なお、以下の実施形態のスロットマシン10は、メダルを遊技媒体としているが、メダルに限らず、遊技球や電子媒体等であってもよいのはもちろんである。

図1は、本実施形態におけるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。スロットマシン10は、メイン制御手段50とサブ制御手段80とを備える。

【0019】

ここで、本実施形態では、メイン制御手段50によって停止制御されるメインリール31、及びサブ制御手段80によって停止制御されるサブリール33を備える。

また、メインリール31は、第1メインリール31、第2メインリール31、及び第3メインリール31からなる。

40

なお、メインリール31及びサブリール33を総称して「リール」と称する。

【0020】

メイン制御手段50は、役の抽選、メインリール31の駆動（回転及び停止）制御、及び入賞時の払出し等の遊技の進行を制御するものである。メイン制御手段50は、メイン制御基板（図示せず）上に設けられており、演算等を行うCPU、遊技の進行等に必要なプログラム等を記憶しておくROM、CPUが各種の制御を行うときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておくRAM等を備える。

【0021】

また、サブ制御手段80は、サブリール33の駆動（回転及び停止）制御、並びに遊技

50

中及び遊技待機中における演出の選択・出力等を制御するものである。サブ制御手段 80 は、サブ制御基板（図示せず）上に設けられており、演算等を行う CPU、演出用のデータ等（演出パターン等）を記憶しておく ROM、CPU が各種の演出を出力するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM 等を備える。

【0022】

なお、サブ制御基板は、メイン制御基板の下位に属する制御基板である。そして、メイン制御手段 50 とサブ制御手段 80 とは電氣的に接続されており、メイン制御手段 50 からサブ制御手段 80 に一方向で、サブリール 33 の駆動制御及び演出の出力に必要な信号や情報（コマンド）を送信するように形成されている。

【0023】

図 1 に示すように、メイン制御手段 50 の入力側（図 1 中、左側）には、遊技者が遊技を進行する上で操作する操作スイッチであるベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41、（左、中、右）ストップスイッチ 42、及びメダル投入口 43 が電氣的に接続されている。

【0024】

ベットスイッチ 40 は、遊技者が貯留メダルを当該遊技のために投入するときに操作するスイッチである。本実施形態では、後述する MB 遊技中以外は、3 枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、MB 遊技中は、2 枚のメダルを投入して遊技を行うように設定されている。このため、MB 遊技中以外は、ベットスイッチ 40 を操作すると、3 枚のメダルが投入され、MB 遊技中は、ベットスイッチ 40 を操作すると、2 枚のメダルが投入される。なお、これに限らず、1 枚ベット用を設けてもよい。

【0025】

また、メダル投入口 43 は、実際のメダルを遊技者が投入する部分であり、メダル投入口 43 からメダルを投入することは、ベットスイッチ 40 を操作することと同様の役割を果たす。

さらにまた、スタートスイッチ 41 は、リール（メインリール 31 及びサブリール 33）を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

【0026】

さらに、（左、中、右）ストップスイッチ 42 は、対応するリールの回転を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

本実施形態では、左ストップスイッチ 42 は、第 1 メインリール 31 及びサブリール 33（左リール）に対応している。そして、左ストップスイッチ 42 を操作すると、第 1 メインリール 31 及びサブリール 33 の回転が停止する。

【0027】

また、中ストップスイッチ 42 は第 2 メインリール 31（中リール）に、右ストップスイッチ 42 は第 3 メインリール 31（右リール）に、それぞれ対応している。そして、中ストップスイッチ 42 を操作すると第 2 メインリール 31 の回転が停止し、右ストップスイッチ 42 を操作すると第 3 メインリール 31 の回転が停止する。

【0028】

設定変更スイッチ 44 は、スロットマシン 10 の設定値を変更・設定するときに操作するスイッチである。本実施形態では、設定値として、設定 1～設定 6 の 6 段階を設けている。そして、設定値が高くなるほど、遊技者にとっての有利度が高くなるように設定している。

なお、設定変更スイッチ 44 は、遊技者が操作するものではなく、スロットマシン 10 の設置店（ホール）側で操作するものである。このため、遊技者が操作できないように、スロットマシン 10 の内部に設定変更スイッチ 44 を配置している。

【0029】

メイン制御手段 50 の出力側（図 1 中、右側）には 3 つのモータ 32 が、サブ制御手段 80 の出力側（図 1 中、右側）には 1 つのモータ 34 が、それぞれ電氣的に接続されている。

モータ32は、メインリール31を回転させるためのものであり、メインリール31の回転中心部に連結され、後述するメインリール制御手段64によって制御される。

また、モータ34は、サブリール33を回転させるためのものであり、サブリール33の回転中心部に連結され、後述するサブリール制御手段84によって制御される。

【0030】

リール（メインリール31及びサブリール33）は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄を印刷したリールテープを貼付したものである。

図2は、第1～第3メインリール31及びサブリール33の図柄配列を示す図である。図2では、図柄番号を併せて図示している。図2に示すように、第1～第3メインリール31及びサブリール33は、各々、等間隔で配置した20個の図柄表示領域（コマ）を有するとともに、各図柄表示領域（コマ）にそれぞれ所定の図柄を表示している。

10

【0031】

図3は、スロットマシン10のフロントマスク部（前面扉。図示せず。）に設けた表示窓11及び表示窓12と、第1～第3メインリール31及びサブリール33との位置関係を示す図である。

図3に示すように、左側から順に、サブリール33（左リール）、第2メインリール31（中リール）、第3メインリール31（右リール）、及び第1メインリール31を並列に設けている。

【0032】

また、表示窓11は、サブリール33（左リール）、第2メインリール31（中リール）、及び第3メインリール31（右リール）の各々について、上下に連続する3図柄が見えるように形成されている。よって、遊技者は、表示窓11を通して、合計 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄を見ることができる。そして、表示窓11から見える $3 \times 3 = 9$ 個の図柄の組合せを「停止出目」と称する。

20

【0033】

なお、図3の表示窓11中、サブリール33（左リール）の「青7」、第2メインリール31（中リール）の「チェリー」、及び第3メインリール31（右リール）の「ベル」が停止している位置を「上段」と称し、サブリール33、第2メインリール31、及び第3メインリール31の「緑7」が停止している位置を「中段」と称し、サブリール33、及び第2メインリール31の「スイカ」、並びに第3メインリール31の「青7」が停止している位置を「下段」と称する。

30

【0034】

また、表示窓12は、表示窓11の右側に設けられており、第1メインリール31の下段の1図柄のみが見えるように形成されている。よって、遊技者は、表示窓12を通して、第1メインリール31の下段の図柄のみを見ることができ、第1メインリール31の上段及び中段の図柄については見ることができない。

【0035】

さらにまた、図3に示すように、スロットマシン10の表示窓11及び表示窓12を含む部分には、図中、2点鎖線で示す有効ラインを設けている。

ここで、「有効ライン」とは、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。

40

【0036】

本実施形態では、「第2メインリール31（中リール）の中段」 - 「第3メインリール31（右リール）の中段」 - 「第1メインリール31の下段（表示窓12）」を通る有効ラインLの1本のみを設定している。

このため、サブリール33（左リール）に表示された図柄は、役に対応する図柄の組合せを構成する図柄ではない。

【0037】

また、有効ラインL以外のラインは、すべて無効ラインに設定している。

ここで、「無効ライン」とは、有効ラインとして設定しないラインであって、いずれか

50

の役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象とならないラインである。

【 0 0 3 8 】

たとえば、サブリール 3 3（左リール）、第 2 メインリール 3 1（中リール）、第 3 メインリール 3 1（右リール）の各上段を結ぶライン、各中段を結ぶライン、各下段を結ぶラインは、従来のスロットマシンでは、有効ラインに設定されることが多いが、本実施形態では、無効ラインである。

なお、有効ラインと無効ラインとを総称して「図柄組合せライン」と称する。

【 0 0 3 9 】

また、上述したように、本実施形態では、M B 遊技中以外は、3 枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、M B 遊技中は、2 枚のメダルを投入して遊技を行うように設定している。そして、M B 遊技中以外（3 枚投入時）も、M B 遊技中（2 枚投入時）も、有効ライン L の 1 本のみを有効ラインとするように設定している。

【 0 0 4 0 】

なお、有効ライン L 以外のラインを有効ラインに設定してもよい。

また、有効ライン L の 1 本に限らず、複数本のラインを有効ラインに設定してもよい。

さらにまた、メダルの投入枚数や遊技状態等に応じて、有効ラインに設定するラインの種類や本数を異ならせてもよい。

【 0 0 4 1 】

さらに、図 1 において、サブ制御手段 8 0 の出力側には、ランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 等の演出出力機器が電氣的に接続されている。

ランプ 2 1 は、スロットマシン 1 0 の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。

【 0 0 4 2 】

なお、ランプ 2 1 には、リール（メインリール 3 1 及びサブリール 3 3）の内周側に配置され、リールに表示された図柄（表示窓 1 1 から見える上下に連続する 3 図柄、及び表示窓 1 2 から見える 1 図柄）を背後から照らすためのバックランプ（図示せず）や、スロットマシン 1 0 の筐体前面に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ及びサイドランプ（図示せず）等が含まれる。

【 0 0 4 3 】

また、スピーカ 2 2 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置 2 3 は、演出画像、遊技情報（たとえば、メダルの貯留枚数、メダルの払出し枚数、特別遊技の残り遊技回数、ストップスイッチ 4 2 の押し順等）、遊技結果等の表示を行うものである。画像表示装置 2 3 としては、液晶ディスプレイ（LCD）、プラズマディスプレイ、有機エレクトロ・ルミネッセンス（有機 EL）ディスプレイ、ドットディスプレイ等が挙げられるが、本実施形態では、液晶ディスプレイによって構成されている。

【 0 0 4 4 】

図 4 は、本実施形態における役の種類、払出し枚数等、及び役に対応する図柄の組合せ等を示す図である。図 4 に示すように、役として、大別して、特別役、リプレイ、及び小役を設けている。

そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等を定めている。これにより、すべてのメインリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、その役の入賞となり、その役に対応する枚数のメダルの払出し又は自動投入が行われる（ただし、特別役を除く。）。

【 0 0 4 5 】

なお、本明細書では、説明の便宜上、「いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する」ことを、「その役が“入賞”する」と称する。

また、図4において、「/」は、「又は」を意味する。たとえば、図4の「リプレイ02」において、第3メインリール31（中リール）の図柄が「青7 / B A R / チェリー」とあるのは、「青7」、「B A R」、又は「チェリー」のいずれか1つが有効ラインに停止すればよいことを意味する。

さらにまた、図4において、「A N Y」は、いずれの図柄でもよいことを意味する。

【0046】

役において、まず、特別役とは、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。本実施形態では、特別役として、M B（ミドルボーナス。第2種ビッグボーナス（2 B B）ともいう。）を設けている。

M Bが入賞すると、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技の1つであるM B遊技に移行する。

なお、他の特別役として、1 B B（第1種ビッグボーナス）、R B（レギュラーボーナス）、及びS B（シングルボーナス）が挙げられるが、本実施形態では設けていない。

【0047】

また、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技で投入したメダル枚数を維持した（メダルを自動投入する）再遊技を行うことができる役である。本実施形態では、リプレイとして、リプレイ01～06の6種類を備えており、それぞれ所定の図柄の組合せを設定している。

さらにまた、小役とは、予め定められた枚数のメダルが払い出される役である。本実施形態では、小役として、ベル（ベル01～16の16種類）、及びスイカを備えており、それぞれ所定の図柄の組合せを設定している。

【0048】

さらに、図4の小役の払出しにおいて、かっこ書きは、特別遊技（M B遊技）中の払出し枚数を示している。たとえばベル01は、通常遊技中は8枚の払出しであるが、M B遊技中は2枚の払出しとなる。

【0049】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

持ち越される役としては、特別役（M B）が挙げられる。特別役に当選したときは、メインリール31の停止時に、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまでの遊技において、特別役の当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【0050】

このように、特別役の当選は持ち越されるのに対し、特別役以外の役（小役及びリプレイ）は、持ち越されない。役の抽選において、特別役以外の役に当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技以降に持ち越されない。

すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止（入賞）可能にメインリール31が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

【0051】

なお、特別役に当選していない遊技中（特別役の当選が持ち越されていない遊技中）を、「非内部中」という。また、当該遊技以前の遊技において特別役に当選しているが、当選した特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止していない（入賞していない）遊技中（特別役の当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。

【0052】

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ40を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口43からメダルを投入し、スタートスイッチ41を操作（オン）する。

スタートスイッチ41が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段50に入力される。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 3 】

メイン制御手段 5 0 (具体的には、後述するメインリール制御手段 6 4) は、この信号を受信すると、すべてのモータ 3 2 を駆動制御して、すべてのメインリール 3 1 を回転させるように制御する。

また、スタートスイッチ 4 1 が操作されると、メイン制御手段 5 0 は、サブ制御手段 8 0 に対して、スタートスイッチ 4 1 が操作された旨の信号を送信する。

【 0 0 5 4 】

さらにまた、サブ制御手段 8 0 (具体的には、後述するサブリール制御手段 8 4) は、スタートスイッチ 4 1 が操作された旨の信号を受信すると、モータ 3 4 を駆動制御して、サブリール 3 3 を回転させるように制御する。

このようにしてメインリール 3 1 及びサブリール 3 3 が回転することで、メインリール 3 1 及びサブリール 3 3 上の図柄は、所定の速度で表示窓 1 1 及び表示窓 1 2 内で上下方向に移動表示される。

【 0 0 5 5 】

また、メインリール 3 1 及びサブリール 3 3 の回転を停止させるときは、遊技者は、ストップスイッチ 4 2 を操作する。

ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段 5 0 に入力される。

【 0 0 5 6 】

メイン制御手段 5 0 (具体的には、後述するメインリール制御手段 6 4) は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ 4 2 に対応するモータ 3 2 を駆動制御して、そのモータ 3 2 に係るメインリール 3 1 の停止制御を行う。

具体的には、メイン制御手段 5 0 は、左ストップスイッチ 4 2 の操作時に発生する信号を受信すると、第 1 メインリール 3 1 の停止制御を行い、中ストップスイッチ 4 2 の操作時に発生する信号を受信すると、第 2 メインリール 3 1 (中リール) の停止制御を行い、右ストップスイッチ 4 2 の操作時に発生する信号を受信すると、第 3 メインリール 3 1 (右リール) の停止制御を行う。

【 0 0 5 7 】

また、ストップスイッチ 4 2 が操作されると、メイン制御手段 5 0 は、サブ制御手段 8 0 に対して、ストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号を送信する。

さらにまた、サブ制御手段 8 0 (具体的には、後述するサブリール制御手段 8 4) は、左ストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号を受信すると、モータ 3 4 を駆動制御して、サブリール 3 3 (左リール) の停止制御を行う。

【 0 0 5 8 】

このようにして、左ストップスイッチ 4 2 が操作されると、第 1 メインリール 3 1 及びサブリール 3 3 (左リール) の 2 つのリールの回転が停止する。

そして、すべてのメインリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき (すなわち、その役の入賞となったとき) は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

【 0 0 5 9 】

ここで、本実施形態では、メイン制御手段 5 0 側で制御するメイン遊技状態として、通常遊技及び特別遊技を備え、通常遊技として、R T 遊技及び非 R T 遊技を備え、特別遊技として、M B 遊技を備える。非内部中は非 R T 遊技とし、内部中は R T 遊技とするように制御する。

【 0 0 6 0 】

また、本実施形態では、サブ制御手段 8 0 側で制御するサブ遊技状態として、A T 遊技、非 A T 遊技、高確遊技 (チャンスゾーン) 、及び特典遊技 (サブボーナス) を備え、特典遊技として、第 1 特典遊技 (スーパーサブボーナス) 、第 2 特典遊技 (ビッグサブボーナス) 、及び第 3 特典遊技 (レギュラーサブボーナス) を備える。

【 0 0 6 1 】

また、「ＲＴ（リプレイタイム）遊技」とは、リプレイの当選確率を非ＲＴ遊技よりも高く設定することにより、１遊技あたりの差枚数が非ＲＴ遊技よりも多くなるメイン遊技状態をいう。すなわち、リプレイに当選・入賞すれば、当該遊技でのメダル枚数が自動投入され、再遊技を行うことができるので、それだけ、メダル消費枚数が少なくなる。よって、ＲＴ遊技は、非ＲＴ遊技よりも遊技者にとって有利な遊技である。

【００６２】

なお、非ＲＴ遊技とはリプレイの当選確率が異なるメイン遊技状態を、ＲＴ遊技と称することもある。また、「リプレイの当選確率が異なる」には、複数種類のリプレイの当選確率の合算値は同一であるが、各リプレイの当選確率の振分け方が異なる場合や、抽選されるリプレイの種類が異なる場合を含む。さらに、非ＲＴ遊技におけるリプレイの当選確率を、ＲＴ遊技よりも高く設定してもよい。この場合、ＲＴ遊技よりも非ＲＴ遊技の方が、遊技者にとって有利な遊技となる。

10

このように、ＲＴ遊技とは、狭義には、リプレイの当選確率を非ＲＴ遊技よりも高く設定したメイン遊技状態を意味し、広義には、リプレイの当選確率が非ＲＴ遊技とは異なるメイン遊技状態を意味する。

【００６３】

また、「ＡＴ（アシストタイム）遊技」とは、ストップスイッチ４２の操作内容（押し順及び／又は操作タイミング）によって遊技者にとって有利となる遊技結果が表示される場合とされない場合とを設け、非ＡＴ遊技中は、遊技者にとって有利となる遊技結果が偶然でしか表示されないが、ＡＴ遊技中は、遊技者にとって有利となる遊技結果を表示させるためのストップスイッチ４２の操作内容を報知することで、遊技者は、その報知に従ってストップスイッチ４２を操作すれば、最も有利な遊技結果を得ることができる（たとえば、最も有利となる図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる、あるいは当選した役を確実に有効ラインに停止させることができる）遊技をいう。

20

ＲＴ遊技中にＡＴ遊技が実行されると、ＲＴ遊技かつＡＴ遊技（ＡＲＴ遊技）となる。

【００６４】

また、高確遊技（チャンスゾーン）とは、特典遊技に移行する確率が非ＡＴ遊技よりも高い遊技をいう。高確遊技については後述する。

さらにまた、「特典遊技（サブボーナス）」とは、サブ制御手段８０側で、遊技者に対して、ＡＴ遊技に関する特典を付与する遊技をいう。特典遊技については後述する。

30

【００６５】

次に、メイン制御手段５０及びサブ制御手段８０の具体的構成について説明する。

なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、メイン制御手段５０及びサブ制御手段８０は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

図１に示すように、メイン制御手段５０は、以下の設定値変更手段６０等を備える。

設定値変更手段６０は、遊技者にとっての有利度（たとえば、メダルの賭数（投入枚数）に対する獲得数（払出し枚数）の期待値）を定める設定値を変更・決定するためのものである。

【００６６】

本実施形態では、設定値として、設定１～設定６の６段階を設けている。

40

そして、設定値が高くなるほど、ＡＴ遊技に移行する確率が高くなって、遊技者にとっての有利度が高くなるように設定している。

なお、ＡＴ遊技に移行する確率を高くすることに代えて、又はＡＴ遊技に移行する確率を高くするとともに、たとえば、ＡＴ遊技中の遊技回数や払出し枚数を上乘せする確率を高くしたり、ＡＴ遊技を継続する確率を高くしてもよい。

【００６７】

また、本実施形態では、電源を一旦オフにした後に、設定キー挿入口に設定キーを差し込み、これを時計回りに９０度回転させてキースイッチをオンにし、この状態で電源を再度オンにすると、設定変更モードになる。この場合、立ち上げ処理は行われない。

なお、設定キー挿入口に設定キーを差し込み、これを時計回りに９０度回転させてキー

50

スイッチをオンにし、この状態で電源を一旦オフにした後に再度オンにしても良い。

【0068】

設定変更モードでは、設定値変更手段60は、所定の表示部に、現在の設定値を表示する。

また、設定値変更手段60は、設定変更スイッチ44が1回操作されるごとに、設定値の表示を、・・・「1」「2」「3」「4」「5」「6」「1」「2」・・・と順次変化させる。

【0069】

さらに、設定値変更手段60は、スタートスイッチ41がオンにされると、このとき表示部に表示していた数値で設定値を確定させるとともに、設定値を確定させたことを示す「0」を表示部に表示する。

そして、設定値変更手段60は、設定値を記憶するための設定値記憶手段60a(RAM等のメモリ)を備えており、確定させた設定値を設定値記憶手段60aに記憶する。

【0070】

次に、電源を一旦オフにした後に、設定キーを反時計回りに90度回転させてキースイッチをオフにしてから、設定キー挿入口から設定キーを抜き、この状態で電源を再度オンにすると、変更後の設定値で立ち上げ処理が行われる。

なお、設定キーを反時計回りに90度回転させてキースイッチをオフにし、設定キー挿入口から設定キーを抜き、この状態で電源を一旦オフにした後に再度オンにしてもよい。

【0071】

このように、設定値を変更するときは、設定変更モードにしてから、設定変更スイッチ44を操作する。そして、所望の設定値を表示部に表示させた状態で、スタートスイッチ41をオンにして、設定値を確定させる。その後、キースイッチをオフにしてから、電源をオンにすると、変更後の設定値で立ち上げ処理が行われる。

また、メイン制御手段50は、設定値記憶手段60aに記憶された設定値を、サブ制御手段80に対して送信する。そして、サブ制御手段80側でも設定値を設定して、設定値に応じてAT遊技を実行するように制御する。

【0072】

役抽選手段61は、役(特別役、小役、及びリプレイ)の抽選を行うものである。役抽選手段61は、たとえば、役抽選用の乱数発生手段(ハードウェア乱数等)と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

【0073】

乱数発生手段は、所定の領域(たとえば10進法で0~65535)の乱数を発生させる。乱数は、たとえば200n(ナノ)secで1カウントを行うカウンタが0~65535の範囲を1サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン10の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【0074】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ41が操作(オン)された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する役抽選テーブル62と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。たとえば、抽出した乱数値がMBの当選領域に属する場合は、MBの当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

【0075】

役抽選テーブル62は、当選役(役の抽選結果)と、各当選役の当選確率とを定めたものである。

図5は、本実施形態における役抽選テーブル62(62A~62C)を示す図である。

役抽選テーブル62は、メイン遊技状態ごとに設けられている。また、役抽選テーブル62は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有し、この抽選領域は、各役の当選領域及び非

10

20

30

40

50

当選領域に分けられているとともに、抽選される役が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

【 0 0 7 6 】

役抽選テーブル 6 2 A は、通常遊技の非内部中かつ非 R T 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。

役抽選テーブル 6 2 A では、特別役 (M B)、リプレイ、及び小役の各当選領域、並びに非当選領域を設定している。

【 0 0 7 7 】

具体的には、役抽選テーブル 6 2 A では、概ね、M B の当選領域を「 1 / 7 」に、リプレイの当選領域の合算値を「 2 / 7 」に、小役の当選領域の合算値を「 4 / 7 」に、それぞれ設定している。また、リプレイの当選領域内では、リプレイ A ~ D の各々の当選領域をそれぞれ「 2 / 7 × 1 / 4 」に設定している。同様に、小役の当選領域内では、ベル A 1 ~ F 2 及びスイカの各々の当選領域をそれぞれ「 4 / 7 × 1 / 1 9 」に設定している。

10

【 0 0 7 8 】

なお、図 5 では、役抽選テーブル 6 2 A の非当選領域を誇張して図示しているが、実際には、役抽選テーブル 6 2 A では、非当選領域を「 1 / 6 5 5 3 6 」に設定しており、実質「 0 」(非当選となることは極めて稀)となっている。

このため、役抽選テーブル 6 2 A が用いられる遊技 (非 R T 遊技) では、M B が比較的高確率で当選し、小役が頻繁に当選し、非当選となることは実質「 0 」である。

【 0 0 7 9 】

20

役抽選テーブル 6 2 B は、通常遊技の内部中かつ R T 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。

役抽選テーブル 6 2 B は、役抽選テーブル 6 2 A と比較すると、特別役 (M B) の当選領域を設定しておらず、その分リプレイの当選領域を大きく設定している。それ以外は、役抽選テーブル 6 2 B は、役抽選テーブル 6 2 A と同一である。

【 0 0 8 0 】

具体的には、役抽選テーブル 6 2 B では、リプレイの当選領域の合算値を「 3 / 7 」に設定している。さらに、リプレイの当選領域内では、リプレイ A ~ D の各々の当選領域をそれぞれ「 3 / 7 × 1 / 4 」に設定している。

このため、役抽選テーブル 6 2 B が用いられる遊技 (R T 遊技) では、小役のみならず、リプレイも頻繁に当選し、非当選となることは実質「 0 」である。

30

【 0 0 8 1 】

役抽選テーブル 6 2 C は、特別遊技 (M B 遊技) で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。

役抽選テーブル 6 2 C では、全領域を非当選領域に設定している。このため、役抽選テーブル 6 2 C が用いられる遊技 (M B 遊技) では、役の抽選結果は常に非当選となり、いずれの役にも当選することはない。

【 0 0 8 2 】

ただし、M B 遊技では、後述するように、すべての小役の当選フラグ 6 3 a がオンとなる。これにより、全種類の小役に当選したと等価な状態となる。

40

なお、M B 遊技中にリプレイ、S B、及び R B を含む役の抽選を行い、その結果に応じて停止制御を変化させてもよい。

【 0 0 8 3 】

図 6 ~ 図 7 は、当選役 (役の抽選結果)、当選する役の種類、及び押し順と入賞役との関係を示す図である。図 6 ~ 図 7 に示すように、本実施形態では、当選役として、特別役 (M B)、リプレイ A ~ D の 4 種類のリプレイ、ベル A 1 ~ F 2 の 1 8 種類のベル、及びスイカを有している。

【 0 0 8 4 】

また、図 6 ~ 図 7 において、「 + 」は、重複 (同時) 当選を意味する。

たとえば、図 6 の「リプレイ A」において、「リプレイ 0 1 + 0 2 + 0 3 + 0 6」とあ

50

るのは、リプレイ 0 1、0 2、0 3、及び 0 6 の 4 個が当該遊技で重複当選することを意味する。

【 0 0 8 5 】

すなわち、リプレイ A の当選領域には、リプレイ 0 1、0 2、0 3、及び 0 6 の 4 個の役を割り当てている。

そして、抽出した乱数値がリプレイ A の当選領域に属するときは、リプレイ 0 1、0 2、0 3、及び 0 6 の 4 個の役の重複当選と判定する。

【 0 0 8 6 】

このように、1 つの当選領域に対して、複数個の役を割り当てることがある。そして、抽出した乱数値が、複数個の役を割り当てた当選領域に属するときは、複数個の役の重複当選と判定する。

10

なお、本実施形態では、特別役と小役又はリプレイとが重複当選するようには設定していないが、特別役と小役又はリプレイとが重複当選するように設定してもよい。

【 0 0 8 7 】

説明を図 1 に戻す。

当選フラグ制御手段 6 3 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグ 6 3 a のオン/オフを制御するものである。本実施形態では、MB、リプレイ 0 1 ~ 0 6、ベル 0 1 ~ 1 6、及びスイカの各当選フラグ 6 3 a を備える。そして、役抽選手段 6 1 による役の抽選において当選したときは、対応する役の当選フラグ 6 3 a をオンにする（当選フラグ 6 3 a を立てる）。

20

【 0 0 8 8 】

たとえば、役抽選手段 6 1 でリプレイ A に当選したときは、当選フラグ制御手段 6 3 は、リプレイ 0 1、0 2、0 3、及び 0 6 の当選フラグ 6 3 a をオンにし、それ以外の役の当選フラグ 6 3 a はオフのままにする。

同様に、役抽選手段 6 1 でベル A 1 に当選したときは、当選フラグ制御手段 6 3 は、ベル 0 1、0 3、及び 1 1 の当選フラグ 6 3 a をオンにし、それ以外の役の当選フラグ 6 3 a はオフのままにする。

【 0 0 8 9 】

また、上述したように、特別役以外の役の当選は持ち越されないので、当該遊技でこれらの役に当選し、これらの役の当選フラグ 6 3 a がオンにされても、当該遊技の終了時にその当選フラグ 6 3 a がオフにされる。

30

これに対し、特別役の当選は持ち越されるので、当該遊技で特別役に当選し、当選した特別役の当選フラグ 6 3 a がオンになったときは、その特別役が入賞するまでオンの状態が維持され、その特別役が入賞した時点でオフにされる。

【 0 0 9 0 】

たとえば、当該遊技で MB に当選したときは、当選フラグ制御手段 6 3 は、MB の当選フラグ 6 3 a をオンにし、当該遊技で MB が入賞しなかったときは、MB の当選フラグ 6 3 a をオンの状態で維持する。

また、次遊技（MB の内部中遊技）で、ベル A 1 に当選したときは、すでにオンである MB の当選フラグ 6 3 a のほか、ベル 0 1、0 3、及び 1 1 の当選フラグ 6 3 a をオンにする。

40

そして、当該遊技の終了時に非入賞のときは、MB の当選フラグ 6 3 a はオンの状態で維持するとともに、ベル 0 1、0 3、及び 1 1 の当選フラグ 6 3 a はオフにする。

このように、オンとなる当選フラグ 6 3 a の数は、1 つに限られるものではない。

【 0 0 9 1 】

また、MB 遊技中は、上述したように、役の抽選結果は常に非当選となり、いずれの役にも当選することはないが、当選フラグ制御手段 6 3 は、ベル（ベル 0 1 ~ 1 6 の 1 6 種類）、及びスイカのすべての小役の当選フラグ 6 3 a をオンにする。これにより、MB 遊技中は、全種類の小役に当選したことと等価な状態となる。

【 0 0 9 2 】

50

メインリール制御手段 6 4 は、メインリール 3 1 の回転及び停止を制御するものである。また、サブ制御手段 8 0 側のサブリール制御手段 8 4 は、サブリール 3 3 の回転及び停止を制御するものである。

本実施形態では、メインリール制御手段 6 4 及びサブリール制御手段 8 4 は、スタートスイッチ 4 1 が操作されると（スタートスイッチ 4 1 の操作時に発生する信号を受信したときに）、すべてのメインリール 3 1 の回転を開始するとともに、サブリール 3 3 の回転を開始し、ストップスイッチ 4 2 が操作されると（ストップスイッチ 4 2 の操作時に発生する信号を受信したときに）、対応するメインリール 3 1 及びサブリール 3 3 の回転を停止させるように制御する。

【 0 0 9 3 】

10

なお、前遊技でのメインリール 3 1 の回転開始時から、当該遊技でのスタートスイッチ 4 1 が操作された時までの時間が 4 . 1 秒を経過していないときは、スタートスイッチ 4 1 の操作により役の抽選は行われるものの、スタートスイッチ 4 1 が操作された瞬間（直後）にメインリール 3 1 の回転は開始せず、上記 4 . 1 秒を経過後にメインリール 3 1 の回転が開始する。このように、スタートスイッチ 4 1 の操作時からメインリール 3 1 の回転が開始されるまでの時間を「ウエイト時間」という。

【 0 0 9 4 】

さらに、メインリール制御手段 6 4 は、役抽選手段 6 1 により役の抽選が行われた後、当該遊技における当選フラグ 6 3 a のオン / オフを参照して当選フラグ 6 3 a のオン / オフに対応する停止位置決定テーブル 6 5 を選択するとともに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ 4 2 に対応するメインリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのメインリール 3 1 を停止させるように制御するものである。

20

【 0 0 9 5 】

たとえば、メインリール制御手段 6 4 は、少なくとも 1 つの当選フラグ 6 3 a がオンである遊技では、メインリール 3 1 の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグ 6 3 a がオンになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にメインリール 3 1 を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグ 6 3 a がオフになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにメインリール 3 1 を停止制御する。

30

【 0 0 9 6 】

ここで、「メインリール 3 1 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からメインリール 3 1 が実際に停止するまでの時間又はメインリール 3 1 の回転量（移動コマ（図柄）数）の範囲内を意味する。

【 0 0 9 7 】

本実施形態では、非 M B 遊技中のすべてのメインリール 3 1 並びに M B 遊技中の第 1 及び第 2 メインリール 3 1 については、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からメインリール 3 1 の回転を停止させるまでの時間が 1 9 0 m s 以内に設定されている。これにより、M B 遊技中の第 3 メインリール 3 1 を除き、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄からメインリール 3 1 の回転が停止するまでの最大移動コマ数が 4 コマとなる。

40

【 0 0 9 8 】

一方、M B 遊技中の第 3 メインリール 3 1 については、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からメインリール 3 1 の回転を停止させるまでの時間が 7 5 m s 以内に設定されている。これにより、M B 遊技中の第 3 メインリール 3 1 については、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄からメインリール 3 1 の回転が停止するまでの最大移動コマ数が 1 コマとなる。

【 0 0 9 9 】

そして、メインリール制御手段 6 4 は、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知した瞬間に、メインリール 3 1 の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが所定の有効ラインに停止

50

させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄が所定の有効ラインに停止するように制御する。

【 0 1 0 0 】

すなわち、いずれかの役に当選した遊技において、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちに対応するメインリール 3 1 を停止させると、当選した役に係るその図柄が所定の有効ラインに停止しないときには、メインリール 3 1 を停止させるまでの間に、メインリール 3 1 の停止制御の範囲内においてメインリール 3 1 を回転移動制御することで、当選した役に係る図柄をできる限り所定の有効ラインに停止させるように制御する（引込み停止制御）。

【 0 1 0 1 】

また逆に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちに対応するメインリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せがいずれかの有効ラインに停止してしまうときは、メインリール 3 1 の停止時に、メインリール 3 1 の停止制御の範囲内においてメインリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように制御する（蹴飛ばし停止制御）。

【 0 1 0 2 】

さらに、メインリール制御手段 6 4 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順（操作順番）を検出する押し順検出手段 6 4 a を備える。押し順検出手段 6 4 a は、遊技者によりストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ 4 2 のうち、いずれが操作されたかを検出する。

ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号が押し順検出手段 6 4 a に入力される。この信号を判別することで、押し順検出手段 6 4 a は、どのストップスイッチ 4 2 が操作されたかを検出する。

【 0 1 0 3 】

ここで、本実施形態では、ストップスイッチ 4 2 の押し順は、左中右、左右中、中左右、中右左、右左中、及び右中左の 6 通りある。

そして、左中右の押し順を「順押し」と称し、左右中の押し順を「順挟み」と称し、右中左の押し順を「逆押し」と称し、右左中の押し順を「逆挟み」と称する。

【 0 1 0 4 】

また、左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作される押し順（左中右、及び左右中）を「左第 1 停止」と称し、中ストップスイッチ 4 2 が最初に操作される押し順（中左右、及び中右左）を「中第 1 停止」と称し、右ストップスイッチ 4 2 が最初に操作される押し順（右左中、及び右中左）を「右第 1 停止」と称する。

さらに、左ストップスイッチ 4 2 以外が最初に操作される押し順（中左右、中右左、右左中、及び右中左）を「変則押し」と称する。

【 0 1 0 5 】

また、サブリール制御手段 8 4 は、役の抽選結果、ストップスイッチ 4 2 の押し順、及び左ストップスイッチ 4 2 の操作のタイミングに基づいて、サブリール 3 3 の停止位置を決定し、モータ 3 4 を駆動制御して、その決定した位置にサブリール 3 3 を停止させるように制御する。

ここで、サブリール制御手段 8 4 は、原則として、左ストップスイッチ 4 2 の操作時からサブリール 3 3 の回転停止までの時間が 1 9 0 m s 以内となるようにサブリール 3 3 を停止制御する。

【 0 1 0 6 】

すなわち、サブリール 3 3 についても、原則は、メインリール 3 1 と同様に、ストップスイッチ 4 2 の操作時から回転停止までの時間が 1 9 0 m s 以内に設定されている。

ただし、サブリール制御手段 8 4 は、後述する擬似遊技中やレア役当選時には、例外として、左ストップスイッチ 4 2 の操作時から回転停止までの時間が 1 9 0 m s を超えてサブリール 3 3 を停止制御する場合を有する。

【 0 1 0 7 】

停止位置決定テーブル 65 は、当選フラグ 63 a のオン / オフの状態ごと、すなわち役抽選手段 61 による役の抽選結果ごとに対応して設けられており、ストップスイッチ 42 が操作された瞬間のメインリール 31 の位置に対する、メインリール 31 の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブル 65 には、たとえば 1 番の図柄（第 2 メインリール 31 であれば「リプレイ」）が上段（中段又は下段でも可）を通過する瞬間にストップスイッチ 42 が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して、何番の図柄を上段に停止させる、というように停止位置が事前に定められている。

【0108】

停止位置決定テーブル 65 は、以下のテーブルを備える。

MB テーブルは、MB の当選フラグ 63 a のみがオンであるとき（非内部中遊技で MB に当選したとき、又は MB の内部中遊技で役の非当選時）に用いられ、リール 31 の停止制御の範囲内において、MB に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、MB に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、メインリール 31 の停止位置を定めたものである。

【0109】

図 4 に示すように、MB に対応する図柄の組合せは、「ブランク A」-「BAR」-「スイカ」に設定されている。また、図 2 に示すように、第 2 メインリール 31 の「ブランク A」、第 3 メインリール 31 の「BAR」、及び第 1 メインリール 31 の「スイカ」は、いずれも 1 個ずつしか設けられていない。すなわち、MB を構成する図柄は、各メインリール 31 に 1 個ずつしか設けられていない。したがって、遊技者は、MB を構成する各図柄が有効ラインに停止するようにそれぞれ目押しをしなければ、MB に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができない。

【0110】

次に、複数の当選フラグ 63 a がオンである場合について説明する。

非内部中遊技でリプレイ A ~ D に当選したときは、図 6 の「役の種類」の欄に示すリプレイの重複当選となり、これらの当選フラグ 63 a がオンになる。このとき、リプレイテーブル A ~ D が用いられる。

【0111】

リプレイテーブル A は、非内部中遊技でリプレイ A（リプレイ 01 + 02 + 03 + 06）に当選し、リプレイ 01、02、03、及び 06 の当選フラグ 63 a がオンになったときに用いられるものであり、左第 1 停止時にはリプレイ 01 を入賞させ、中第 1 停止時にはリプレイ 02 を入賞させ、右第 1 停止時にはリプレイ 06 を入賞させるように、メインリール 31 の停止位置を定めている。

【0112】

図 4 に示すように、リプレイ 01 に対応する図柄の組合せは、「リプレイ」-「リプレイ」-「ブランク A」に設定されている。

また、図 2 に示すように、第 2 及び第 3 メインリール 31 には、「リプレイ」が 5 図柄以内の間隔で配置され、第 1 メインリール 31 には、「ブランク A」が 5 図柄以内の間隔で配置されている。

【0113】

このため、メインリール 31 がどの位置にある瞬間にストップスイッチ 42 が操作されても、メインリール制御手段 64 は、第 2 及び第 3 メインリール 31 の「リプレイ」、並びに第 1 メインリール 31 の「ブランク A」を、メインリール 31 の停止制御の範囲内において、常に、有効ラインに停止させることができる。

よって、リプレイ A 当選時の左第 1 停止時には、メインリール制御手段 64 は、常に、有効ラインに、リプレイ 01 に対応する図柄の組合せを停止させることができる。

【0114】

また、リプレイ A 当選時の左第 1 停止時には、サブリール制御手段 84 は、中段に「リプレイ」が停止するように、サブリール 33 を停止制御する。このため、リプレイ 01 入

10

20

30

40

50

賞時には、表示窓 1 1 の水平方向中段のライン（「サブリー 3 3 の中段」 - 「第 2 メインリー 3 1 の中段」 - 「第 3 メインリー 3 1 の中段」を通るライン）に、「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」が停止する。

【 0 1 1 5 】

サブリー 3 3 上の図柄は、役に対応する図柄の組合せを構成する図柄ではないが、リプレイ入賞時には「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」が一直線上に揃うようにして、リプレイが入賞したことを遊技者に知らせるようにしている。

【 0 1 1 6 】

また、リプレイ 0 2 に対応する図柄の組合せは、「ベル」 - 「青 7 / B A R / チェリー」 - 「blank B」に設定されている。

10

さらにまた、第 2 メインリー 3 1 の「ベル」、及び第 1 メインリー 3 1 の「blank B」は、いずれも 5 図柄以内の間隔で配置されている。

さらに、第 3 メインリー 3 1 には、5 図柄以内の間隔で、「青 7」、「B A R」、又は「チェリー」のいずれかが配置されている。

【 0 1 1 7 】

このため、メインリー 3 1 がどの位置にある瞬間にストップスイッチ 4 2 が操作されても、メインリー制御手段 6 4 は、第 3 メインリー 3 1 の「青 7」、「B A R」、又は「チェリー」のいずれかを、メインリー 3 1 の停止制御の範囲内において、常に、有効ラインに停止させることができる。

よって、リプレイ A 当選時の中第 1 停止時には、メインリー制御手段 6 4 は、常に、有効ラインに、リプレイ 0 2 に対応する図柄の組合せを停止させることができる。

20

【 0 1 1 8 】

また、リプレイ 0 6 に対応する図柄の組合せは、「A N Y」 - 「緑 7 / 青 7 / 赤 7 / B A R / チェリー」 - 「リプレイ」に設定されている。

さらにまた、第 3 メインリー 3 1 には、5 図柄以内の間隔で、「緑 7」、「青 7」、「赤 7」、「B A R」、又は「チェリー」のいずれかが配置されている。

さらに、第 1 メインリー 3 1 には、「リプレイ」が 5 図柄以内の間隔で配置されている。

よって、リプレイ A 当選時の右第 1 停止時には、メインリー制御手段 6 4 は、常に、有効ラインに、リプレイ 0 6 に対応する図柄の組合せを停止させることができる。

30

【 0 1 1 9 】

なお、メインリー 3 1 がどの位置にある瞬間にストップスイッチ 4 2 が操作されても、メインリー 3 1 の停止制御の範囲内において、対象図柄を所望の有効ラインに停止させることができること（常に入賞させることができること）を、「引込み率（P B）= 1」という。

これに対し、遊技者の目押しによらなければ、対象図柄を有効ラインに停止させることができないこと（必ずしも入賞させることができないこと）を、「P B = 1」という。

【 0 1 2 0 】

リプレイテーブル B ~ D についても、リプレイテーブル A と同様に、各メインリー 3 1 の停止位置を定めている。また、リプレイテーブル B ~ D が用いられる遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順と入賞するリプレイの種類との関係は、図 6 の「押し順と入賞役との関係」の欄に示す通りである。

40

以上より、非内部中遊技でリプレイ A ~ D に当選したときは、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって入賞するリプレイの種類が異なるものの、いずれかのリプレイが入賞する。そして、いずれのリプレイが入賞したときも、再遊技を行うことができる。

【 0 1 2 1 】

また、非内部中遊技でベル A 1 ~ F 2 に当選したときは、図 6 ~ 図 7 の「役の種類」の欄に示すベルの重複当選となり、これらの当選フラグ 6 3 a がオンになる。このとき、ベルテーブル A 1 ~ F 2 が用いられる。

【 0 1 2 2 】

50

ベルテーブル A 1 は、非内部中遊技でベル A 1 (ベル 0 1 + 0 3 + 1 1) に当選し、ベル 0 1、0 3、及び 1 1 の当選フラグ 6 3 a がオンになったときに用いられるものである。そして、ベルテーブル A 1 は、押し順が中左右のときは、ベル 0 1 (P B = 1) を常に入賞させ、左第 1 停止時には、メインリール 3 1 の停止制御の範囲内でベル 0 3 (P B 1) を入賞可能にし、押し順が中右左のとき又は右第 1 停止時には、ベル 1 1 (P B = 1) を常に入賞させるように、メインリール 3 1 の停止位置を定めている。

【0 1 2 3】

ここで、ベル 0 1 は、「P B = 1」に設定されているとともに、入賞時のメダルの払出し枚数が 8 枚に設定されている。

また、ベル 0 3 は、「P B 1」に設定されているとともに、入賞時のメダルの払出し枚数が 1 枚に設定されている。

【0 1 2 4】

さらにまた、ベル 1 1 は、「P B = 1」に設定されているとともに、入賞時のメダルの払出し枚数が 1 枚に設定されている。

このように、ベルテーブル A 1 が用いられる遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって、有効ラインに引き込むベルの種類、引込み率、及び入賞時のメダルの払出し枚数が異なる。

【0 1 2 5】

また、ベル A 1 当選時に押し順が中左右のときは、サブリール制御手段 8 4 は、中段に「ベル」が停止するように、サブリール 3 3 を停止制御する。このため、ベル 0 1 入賞時には、表示窓 1 1 の水平方向中段のラインに「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が停止する。

【0 1 2 6】

さらにまた、ベル A 1 当選時に押し順が中右左のとき又は右第 1 停止時には、サブリール制御手段 8 4 は、上段に「ベル」が停止するように、サブリール 3 3 を停止制御する。このため、ベル 1 1 入賞時には、表示窓 1 1 の斜め右下がり方向のライン(「サブリール 3 3 の上段」 - 「第 2 メインリール 3 1 の中段」 - 「第 3 メインリール 3 1 の下段」を通るライン)に「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が停止する。

【0 1 2 7】

サブリール 3 3 上の図柄は、役に対応する図柄の組合せを構成する図柄ではないが、ベル入賞時には「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が一直線上に揃うようにして、ベルが入賞したことを遊技者に知らせるようにしている。

【0 1 2 8】

ベルテーブル A 2 ~ D 2 についても、ベルテーブル A 1 と同様に、各メインリール 3 1 の停止位置を定めている。また、ベルテーブル A 2 ~ D 2 が用いられる遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順と入賞するリプレイの種類との関係は、図 6 の「押し順と入賞役との関係」の欄に示す通りである。

以上より、非内部中遊技でベル A 1 ~ D 2 に当選したときは、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって、有効ラインに引き込むベルの種類、引込み率、及び入賞時のメダルの払出し枚数が異なる。

【0 1 2 9】

ベルテーブル E 1 は、非内部中遊技でベル E 1 (ベル 0 2 + 0 3) に当選し、ベル 0 2 及び 0 3 の当選フラグ 6 3 a がオンになったときに用いられるものであり、中又は右第 1 停止時にはベル 0 2 (P B = 1) を常に入賞させ、左第 1 停止時にはベル 0 3 (P B 1) を入賞可能にするように、メインリール 3 1 の停止位置を定めている。

【0 1 3 0】

ここで、ベル 0 2 は、「P B = 1」に設定されているとともに、入賞時のメダルの払出し枚数が 3 枚に設定されている。

これに対し、ベル 0 3 は、「P B 1」に設定されているとともに、入賞時のメダルの払出し枚数が 1 枚に設定されている。

このように、ベルテーブル E 1 が用いられる遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順

10

20

30

40

50

によって、有効ラインに引き込むベルの種類、引込み率、及び入賞時のメダルの払出し枚数が異なる。

【 0 1 3 1 】

また、ベル E 1 当選時の中第 1 停止時には、サブリール制御手段 8 4 は、上段に「ベル」が停止するように、サブリール 3 3 を停止制御する。このため、ベル 0 2 入賞時には、表示窓 1 1 の斜め右下がり方向のラインに、「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が停止する。これにより、ベル 0 2 が入賞したことを遊技者に知らせることができる。

【 0 1 3 2 】

ベルテーブル E 2 ~ E 8 についても、ベルテーブル E 1 と同様に、各メインリール 3 1 の停止位置を定めている。また、ベルテーブル E 2 ~ E 8 が用いられる遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順と入賞するリプレイの種類との関係は、図 7 の「押し順と入賞役との関係」の欄に示す通りである。

以上より、非内部中遊技でベル E 1 ~ E 8 に当選したときは、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって、有効ラインに引き込むベルの種類、引込み率、及び入賞時のメダルの払出し枚数が異なる。

【 0 1 3 3 】

ベルテーブル F 1 は、非内部中遊技でベル F 1 (ベル 1 3 + 1 4 + 1 5 + 1 6) に当選し、ベル 1 3、1 4、1 5、及び 1 6 の当選フラグ 6 3 a がオンになったときに用いられるものであり、いずれの押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されても、ベル 1 4 (P B = 1) を常に入賞させるように、メインリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 3 4 】

また、ベル F 1 当選時の左第 1 停止時には、サブリール制御手段 8 4 は、上段に「ベル」が停止するように、サブリール 3 3 を停止制御する。このため、ベル 1 4 入賞時には、表示窓 1 1 の水平方向上段のライン(「サブリール 3 3 の上段」 - 「第 2 メインリール 3 1 の上段」 - 「第 3 メインリール 3 1 の上段」を通るライン)に、「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が停止する。これにより、ベル 1 4 が入賞したことを遊技者に知らせることができる。

【 0 1 3 5 】

ベルテーブル F 2 は、非内部中遊技でベル F 2 (ベル 0 2 + 1 3 + 1 4 + 1 5 + 1 6) に当選し、ベル 0 2、1 3、1 4、1 5、及び 1 6 の当選フラグ 6 3 a がオンになったときに用いられるものであり、いずれの押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されても、ベル 1 3 (P B = 1) を常に入賞させるように、メインリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 3 6 】

また、ベル F 2 当選時の左第 1 停止時には、サブリール制御手段 8 4 は、上段に「ベル」が停止するように、サブリール 3 3 を停止制御する。このため、ベル 1 3 入賞時には、表示窓 1 1 の斜め右下がり方向のラインに「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が停止する。これにより、ベル 1 3 が入賞したことを遊技者に知らせることができる。

【 0 1 3 7 】

このように、非内部中遊技でベル F 1 ~ F 2 に当選したときは、いずれの押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されても、同一のベル(ベル 1 3 又は 1 4)が入賞して、同一枚数(3 枚)のメダルが払い出される。

【 0 1 3 8 】

なお、ベル E 1 ~ E 8 当選時の右第 1 停止時には、サブリール制御手段 8 4 は、上段に「ベル」以外の図柄が停止するように、サブリール 3 3 を停止制御する。この場合、ベル 0 2 が入賞するものの、いずれの図柄組合せラインにも「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が停止しない。

【 0 1 3 9 】

また、ベル F 1 当選時の中又は右第 1 停止時には、サブリール制御手段 8 4 は、上段に「ベル」以外の図柄が停止するように、サブリール 3 3 を停止制御する。この場合、ベル

10

20

30

40

50

１４が入賞するものの、いずれの図柄組合せラインにも「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が停止しない。

【０１４０】

さらにまた、ベルＦ２当選時の中又は右第１停止時には、サブリール制御手段８４は、上段に「ベル」以外の図柄が停止するように、サブリール３３を停止制御する。この場合、ベル１３が入賞するものの、いずれの図柄組合せラインにも「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が停止しない。

このように、本実施形態では、ベルが入賞するものの、「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が一直線上に揃わないようにすることがある。この点については後述する。

【０１４１】

また、ベルＡ１～Ｅ８を「押し順ベル」といい、ベルＦ１～Ｆ２を「共通ベル（押し順不問ベル）」という。

さらにまた、遊技者の受ける利益が大きい遊技結果が表示可能（払出し枚数が多い役に入賞可能）な押し順を「正解押し順」といい、正解押し順以外の押し順を「不正解押し順」という。

【０１４２】

さらに、正解押し順でストップスイッチ４２を操作することを「押し順正解」又は「押し順に正解する」といい、不正解押し順でストップスイッチ４２を操作することを「押し順不正解」という。

そして、リール制御手段６４は、押し順正解時には、押し順不正解時よりも遊技者の受ける利益が大きい遊技結果が表示可能に、メインリール３１を停止制御する。

【０１４３】

本実施形態では、ベルＡ１～Ａ２当選時は、中左右が正解押し順に相当し、それ以外が不正解押し順に相当する。

また、ベルＢ１～Ｂ２当選時は、中右左が正解押し順に相当し、それ以外が不正解押し順に相当する。

さらにまた、ベルＣ１～Ｃ２当選時は、右左中が正解押し順に相当し、それ以外が不正解押し順に相当する。

【０１４４】

さらに、ベルＤ１～Ｄ２当選時は、右中左が正解押し順に相当し、それ以外が不正解押し順に相当する。

また、ベルＥ１～Ｅ８当選時は、中又は右第１停止が正解押し順に相当し、それ以外が不正解押し順に相当する。

【０１４５】

なお、本実施形態では、左第１停止は、押し順ベル（ベルＡ１～Ｅ８）当選時には、不正解押し順となる。また、非ＡＴ遊技中は、変則押しに対して後述するペナルティを課すことで、遊技者が左第１停止でストップスイッチ４２を操作するようにしている。これにより、非ＡＴ遊技中は、共通ベル（ベルＦ１～Ｆ２）当選時にしかベルが入賞しないようにすることができる。

【０１４６】

また、非内部中遊技でスイカに当選したときは、スイカの当選フラグ６３ａがオンになる。この場合、スイカテーブルが用いられる。

スイカテーブルは、いずれの押し順でストップスイッチ４２が操作されても（押し順不問で）スイカが入賞可能となるように、メインリール３１の停止位置を定めている。

【０１４７】

また、すべての当選フラグ６３ａがオフであるときは、非当選テーブルが用いられる。

非当選テーブルは、すべての当選フラグ６３ａがオフであるとき（すなわち、非内部中遊技における役の非当選時）に用いられ、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、メインリール３１の停止時の図柄の組合せを定めている。したがって、非当選テーブルは、ＭＢの内部中遊技で用いられることはなく、また、全小役の当

10

20

30

40

50

選フラグ 6 3 a がオンにされる M B 遊技で用いられることもない。

【 0 1 4 8 】

また、M B の内部中遊技において小役又はリプレイに当選したときは、M B と小役又はリプレイとの双方の当選フラグ 6 3 a がオンになる。このとき、当該遊技で当選した小役又はリプレイの入賞を優先する停止位置決定テーブル 6 5 を用いる。

【 0 1 4 9 】

たとえば、M B の内部中遊技においてベル A 1 に当選したときは、M B の当選フラグ 6 3 a に加えて、ベル A 1 に対応するベル 0 1、0 3、及び 1 1 の当選フラグ 6 3 a をオンにする。このとき、ベル 0 1、0 3、及び 1 1 のうちのいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、これらに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、M B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御する。さらに、M B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように制御する。

10

【 0 1 5 0 】

ここで、本実施形態では、M B の内部中遊技においてベル A 1 ~ F 2、又はスイカのいずれかの小役に当選したときは、第 1 停止が左、中、又は右のいずれであっても、常に、小役を構成する図柄が有効ラインに停止し、M B を構成する図柄が有効ラインに停止することはない。したがって、M B が入賞することはない。

同様に、M B の内部中遊技においてリプレイ A ~ D のいずれかに当選したときは、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、常に、リプレイが入賞し、M B が入賞することはない。

20

【 0 1 5 1 】

また、M B の内部中遊技において役の抽選で非当選となったときは、M B テーブルが用いられて、M B が入賞可能になる。

しかし、M B の内部中遊技は、役の抽選で非当選となる確率が「1 / 6 5 5 3 6」に設定されている。

【 0 1 5 2 】

また、M B に対応する図柄の組合せは「ブランク A」-「BAR」-「スイカ」に設定されているとともに、第 2 メインリール 3 1 の「ブランク A」も、第 3 メインリール 3 1 の「BAR」も、第 1 メインリール 3 1 の「スイカ」も、いずれも 1 個ずつしか配置されていない。すなわち、M B を構成する各図柄は、対応するメインリール 3 1 に 1 個ずつしか配置されていない。

30

【 0 1 5 3 】

したがって、M B の内部中遊技において M B が入賞して M B 遊技に移行することは極めて稀である。

以上より、本実施形態では、非内部中遊技において M B に当選し、当該遊技で M B を入賞させることができずに M B の内部中遊技に移行した後は、実質的には M B の内部中遊技に滞在し続けることとなる。

【 0 1 5 4 】

説明を図 1 に戻す。

40

停止図柄判断手段 6 6 は、メインリール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したメインリール 3 1 の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判断するものである。停止図柄判断手段 6 6 は、たとえばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

【 0 1 5 5 】

ただし、停止図柄判断手段 6 6 は、ストップスイッチ 4 2 が操作され、停止位置決定テーブル 6 5 を用いて停止位置が決定された時に、そのメインリール 3 1 が停止したか否かにかかわらず、停止図柄を判断することが可能である。

【 0 1 5 6 】

50

払出し手段 6 7 は、停止図柄判断手段 6 6 により、メインリール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時には、メダルを払い出すことなく、当該遊技で投入されたメダル枚数（3 枚）を自動投入するように制御する。

【 0 1 5 7 】

特別遊技制御手段 6 8 は、特別遊技の開始、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技の終了を制御するものである。

M B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、M B の入賞となり、特別遊技制御手段 6 8 は、次遊技から M B 遊技を開始するように制御する。

10

【 0 1 5 8 】

M B 遊技中は、第 1 及び第 2 メインリール 3 1 については、非 M B 遊技中と同様に 1 9 0 m s 以内（最大移動コマ数が 4 コマ）で停止制御される。これに対し、第 3 メインリール 3 1 については、7 5 m s 以内（最大移動コマ数が 1 コマ）で停止制御される。

また、M B 遊技中は、役抽選テーブル 6 2 C を用いて役の抽選が行われる。このため、役の抽選結果は常に非当選となる。ただし、毎遊技、すべての小役の当選フラグ 6 3 a がオンにされる。これにより、すべての小役に当選した状態と等価になる。

【 0 1 5 9 】

そして、本実施形態では、M B 遊技中は、ベル 0 1 又は 0 2（いずれも 2 枚払出し）が頻繁に入賞する。

20

ここで、本実施形態では、M B 遊技中は、メダルが 2 枚投入になるが、ベル 0 1 又は 0 2 が頻繁に入賞して、ほぼ毎遊技、2 枚のメダルが払い出される。このため、M B 遊技中は、ほぼ毎遊技、2 枚投入の 2 枚払出しとなり、現状維持の（メダルが増えもしなければ、減りもしない）遊技状態になる。

【 0 1 6 0 】

また、本実施形態では、M B 遊技の終了条件は、M B 遊技中のメダル払出し枚数が 4 0 枚以上になったことに設定されている。

このため、特別遊技制御手段 6 8 は、M B 遊技中のメダル払出し枚数をカウントし続け、カウント値が 4 0 以上になったと判断したときは、当該遊技をもって M B 遊技を終了するように制御する。

30

【 0 1 6 1 】

また、上述したように、本実施形態では、メイン遊技状態として、通常遊技及び特別遊技を備え、通常遊技として、R T 遊技及び非 R T 遊技を備え、特別遊技として、M B 遊技を備える。そして、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、メイン遊技状態の移行を制御する。図 8 は、メイン遊技状態の移行を説明する図である。メイン遊技状態制御手段 6 9 は、特別役（M B）の当選、特別役（M B）の入賞、及び特別遊技（M B 遊技）中のメダルの払出し枚数に基づいて、メイン遊技状態を移行するように制御する。

【 0 1 6 2 】

まず、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、非内部中では、非 R T 遊技とするように制御する。また、非内部中かつ非 R T 遊技では、M B の抽選が行われる。

40

そして、非内部中かつ非 R T 遊技で M B に当選し、当選した M B が当該遊技で入賞しなかったときは、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、メイン遊技状態を内部中かつ R T 遊技に移行するように制御する。

【 0 1 6 3 】

一方、非内部中かつ非 R T 遊技で M B に当選し、当選した M B が当該遊技で入賞したときは、メイン遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、メイン遊技状態を M B 遊技に移行するように制御する。すなわち、非内部中かつ非 R T 遊技から、内部中かつ R T 遊技を経ることなく、M B 遊技に移行する。

【 0 1 6 4 】

50

また、メイン遊技状態制御手段 69 は、内部中かつ R T 遊技に移行したときは、M B が入賞するまで、内部中かつ R T 遊技を継続するように制御する。そして、内部中かつ R T 遊技において、M B が入賞すると、メイン遊技状態制御手段 69 は、次遊技から、メイン遊技状態を M B 遊技に移行するように制御する。

さらにまた、メイン遊技状態制御手段 69 は、M B 遊技中のメダル払出し枚数が所定枚数（40 枚）以上になるまで、M B 遊技を継続するように制御する。そして、M B 遊技中のメダル払出し枚数が所定枚数以上になると、メイン遊技状態制御手段 69 は、次遊技から、メイン遊技状態を非内部中かつ非 R T 遊技に移行するように制御する。

【0165】

なお、上述したように、本実施形態では、内部中かつ R T 遊技において M B が入賞することはきわめて稀である。このため、非内部中かつ非 R T 遊技において M B に当選し、当該遊技で M B を入賞させることができずに内部中かつ R T 遊技に移行した後は、実質的には内部中かつ R T 遊技に滞在し続けることとなる。

以上のようにして、メイン遊技状態制御手段 69 は、各メイン遊技状態において、メイン遊技状態の移行条件を満たすか否かを判断し、メイン遊技状態の移行条件を満たすと判断したときは、それぞれ所定のメイン遊技状態に移行するように制御する。

【0166】

説明を図 1 に戻す。

メイン制御手段 50 は、モード制御手段 70、及び押し順決定手段 71 を備える。

本実施形態では、メイン制御手段 50 側で制御する所定の機能の制御状態が異なる複数種類のメインモードを有する。また、メインモードとして、フリーズの実行頻度が異なる複数種類のフリーズモードを有する。さらにまた、フリーズモードとして、通常フリーズモードと、通常フリーズモードよりもフリーズの実行頻度が高い高確フリーズモードとを有する。さらに、高確フリーズモードとして、フリーズの実行頻度が異なる高確フリーズモード A ~ E の 5 種類を有する。そして、モード制御手段 70 は、これらの間の移行を制御する。

【0167】

また、押し順決定手段 71 は、メインモード（フリーズモード）を移行させる移行押し順、及びメインモードを移行させない維持押し順を決定するものである。

本実施形態では、移行押し順として、高確フリーズモードから通常フリーズモードに移行させる降格押し順と、通常フリーズモードから高確フリーズモードに移行させる昇格押し順とを有する。また、昇格押し順として、昇格押し順 A と、昇格押し順 B とを有する。

【0168】

そして、押し順決定手段 71 は、リプレイ A ~ D に当選した遊技では、左中右、左右中、中左右、中右左、右左中、及び右中左の各押し順に対して、降格押し順、昇格押し順 A、昇格押し順 B、又は維持押し順のいずれかを割り当てる。

また、押し順決定手段 71 は、ベル A 1 ~ E 8（押し順ベル）に当選した遊技では、上記の 6 通りの各押し順に対して、降格押し順、又は維持押し順のいずれかを割り当てる。

【0169】

ここで、上記の各メインモードは、メイン制御手段 50 側で制御する所定の機能の制御状態を示すものであるが、上述した非内部中かつ非 R T 遊技、内部中かつ R T 遊技、及び M B 遊技の各メイン遊技状態とは異なるものである。すなわち、メイン遊技状態制御手段 69 による各メイン遊技状態の間の移行制御とは別個に、モード制御手段 70 は、各メインモードの間の移行を制御する。

【0170】

特に、本実施形態では、メイン遊技状態が内部中かつ R T 遊技に滞在したまま、メインモードが通常フリーズモードから高確フリーズモード A ~ E に移行したり、高確フリーズモード A ~ E から通常フリーズモードに移行するように制御する。

このため、本実施形態では、押し順決定手段 71 は、内部中かつ R T 遊技では、メインモードの移行制御のための押し順の割り当てを行うが、非内部中かつ非 R T 遊技及び M B

10

20

30

40

50

遊技では、リプレイ A ～ D やベル A 1 ～ E 8 に当選しても、メインモードの移行制御のための押し順の割り当てを行わない。

【 0 1 7 1 】

また、押し順決定手段 7 1 が割り当てるストップスイッチ 4 2 の押し順は、メインモードの移行制御のために用いられるものであり、メインリール 3 1 の停止制御の押し順（重複当選している複数の役のうちいずれの役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるかの押し順）とは異なるものである。

すなわち、押し順決定手段 7 1 は、メインリール 3 1 の停止制御の押し順とは別個に、メインモードの移行制御のための押し順を決定する。

【 0 1 7 2 】

ここで、押し順決定手段 7 1 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず同一の利益を遊技者に付与する遊技（リプレイ A ～ D に当選した遊技）では、上記の 6 通りの各押し順に対して、降格押し順、昇格押し順 A、昇格押し順 B、又は維持押し順のいずれかを割り当てる。

【 0 1 7 3 】

また、押し順決定手段 7 1 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって遊技者に付与する利益が異なる遊技（ベル A 1 ～ E 8 に当選した遊技）では、不正解押し順となる左第 1 停止に対して降格押し順を割り当てるとともに、正解押し順及び不正解押し順を含む変則押しに対して維持押し順を割り当てる。

これにより、メインリール 3 1 の停止制御の押し順と、メインモードの移行制御のための押し順とが互いに錯綜しないようにしている。

【 0 1 7 4 】

図 9 は、当選役と、押し順の割当てパターンとの関係を示す図である。

図 9 中、「維持」は「維持押し順」を、「降格」は「降格押し順」を、「昇格 A」は「昇格押し順 A」を、「昇格 B」は「昇格押し順 B」を、それぞれ意味する。

図 9 に示すように、リプレイ A ～ D に当選した遊技では、押し順決定手段 7 1 は、パターン 0 1 ～ 1 2 の 1 2 通りの割当てパターンの中からいずれか 1 つを選択するパターン抽選を行う。そして、たとえば、パターン抽選でパターン 0 1 を選択したときは、押し順決定手段 7 1 は、左中右及び左右中に対して降格押し順を、中左右に対して昇格押し順 A を、中右左に対して昇格押し順 B を、右左中及び右中左に対して維持押し順を、それぞれ割り当てる。

【 0 1 7 5 】

また、ベル A 1 ～ E 8（押し順ベル）に当選した遊技では、押し順決定手段 7 1 は、パターン 1 3 を決定し、左中右及び左右中に対して降格押し順を、中左右、中右左、右左中及び右中左に対して維持押し順を、それぞれ割り当てる。

さらにまた、MB、ベル F 1 ～ F 2（共通ベル）、若しくはスイカに当選した遊技、又は非当選となった遊技では、押し順決定手段 7 1 は、メインモードの移行制御のための押し順の割り当てを行わない。

【 0 1 7 6 】

なお、MB、ベル F 1 ～ F 2（共通ベル）、若しくはスイカに当選した遊技、又は非当選となった遊技では、押し順決定手段 7 1 は、すべての押し順に対して、維持押し順を割り当てるようにしてもよい。

ここで、押し順決定手段 7 1 は、リプレイ A ～ D 当選時には、パターン抽選を行い、その結果に基づいて、メインモードの移行制御のための押し順を割り当てる。

このため、役の抽選結果が同一でも、メインモードの移行制御のための押し順の割当てパターンが異なるようにすることができる。

【 0 1 7 7 】

具体的には、たとえば、役の抽選結果が同じリプレイ A でも、パターン抽選でパターン 0 1 に決定したときは、中左右に対して昇格押し順 A を、中右左に対して昇格押し順 B を、右左中及び右中左に対して維持押し順を、それぞれ割り当てるが、パターン抽選でパタ

10

20

30

40

50

ーン１２に決定したときは、中左右及び中右左に対して維持押し順を、右左中に対して昇格押し順Ａを、右中左に対して昇格押し順Ｂを、それぞれ割り当てる。

したがって、１つの役の抽選結果に対してメインリール３１の停止制御のパターンを１つしか割り当てることができないという条件下でも、役の抽選結果の種類を増やすことなく、メインモードの移行制御のための押し順の割当てパターンを増やすことができる。

【０１７８】

また、押し順決定手段７１は、リプレイＡ～Ｄ当選時には、左第１停止に対して降格押し順を割り当てるとともに、変則押しに対して昇格押し順Ａ、昇格押し順Ｂ、又は維持押し順を割り当てる。

さらに、押し順決定手段７１は、ベルＡ１～Ｅ８当選時には、左第１停止に対して降格押し順を割り当てるとともに、変則押しに対して維持押し順を割り当てる。

10

【０１７９】

ここで、本実施形態では、非ＡＴ遊技中は、変則押しに対して後述するペナルティを課すことで、遊技者が左第１停止でストップスイッチ４２を操作するようにしている。

これにより、非ＡＴ遊技中は、ベルＡ１～Ｅ８（押し順ベル）当選時にベル０１又は０２が入賞しないようにするとともに、リプレイＡ～Ｄ当選時及びベルＡ１～Ｅ８当選時にメインモードが高確フリーズモードに移行しないようにしている。

【０１８０】

また、押し順決定手段７１は、ベルＡ１～Ｄ２当選時には、移行押し順（降格押し順）と正解押し順とが一致しないように、かつ、いずれかの維持押し順と不正解押し順とが一致し、他のいずれかの維持押し順と正解押し順とが一致するように、移行押し順及び複数の維持押し順をそれぞれ割り当てる。

20

【０１８１】

これにより、ベルＡ１～Ｄ２当選時には、移行押し順（降格押し順）かつ不正解押し順となる押し順と、維持押し順かつ不正解押し順となる押し順と、維持押し順かつ正解押し順となる押し順とを有するようにし、移行押し順（降格押し順）かつ正解押し順となる押し順は有さないようにしている。

したがって、ベルＡ１～Ｄ２当選時には、メインモードを移行させないようにしつつ、ベル０１を入賞可能にすることができる。

【０１８２】

30

また、メイン制御手段５０は、現在のメインモードを示す情報や、押し順決定手段７１が決定した移行押し順及び維持押し順を示す情報を、サブ制御手段８０に送信する。

これにより、現在いずれのメインモードに滞在しており、いずれの押し順が移行押し順（降格押し順、昇格押し順Ａ、又は昇格押し順Ｂ）であり、いずれの押し順が維持押し順であるかを、サブ制御手段８０側で把握することができる。

【０１８３】

そして、サブ制御手段８０側では、役の抽選結果、メインモード、メイン遊技状態、及びサブ遊技状態等に応じて、押し順を報知するか否かや、いずれの押し順を報知するかを決定し、決定に従ってストップスイッチ４２の押し順を報知する。

さらに、後述するサブボーナス準備中に、ベルＡ１～Ｄ２に当選したときは、画像表示装置２３における、左ストップスイッチ４２の上方に相当する位置に「×」印を表示し、中及び右ストップスイッチ４２の上方に相当する位置にそれぞれ「？」印を表示する。

40

【０１８４】

このようにして、サブボーナス準備中に、ベルＡ１～Ｄ２に当選したときは、左第１停止（移行押し順）でストップスイッチ４２を操作すべきでない旨、及び変則押し（維持押し順）でストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

したがって、遊技者が報知に従って変則押し（維持押し順）でストップスイッチ４２を操作すれば、少なくともメインモードが通常フリーズモードに移行しないようにすることができる。

【０１８５】

50

また、「？」印を表示することにより、中左右、中右左、右左中、及び右中左が維持押し順であることは報知するが、これらのうちいずれが正解押し順であるかは報知しないので、正解押し順を遊技者に選択させることができる。

なお、サブボーナス準備中のベル A 1 ~ D 2 当選時に、遊技者が報知に従わずに左第 1 停止（移行押し順）でストップスイッチ 4 2 を操作すると、メインモードが通常フリーズモードに移行し、かつベル 0 1 は入賞しない。

【 0 1 8 6 】

また、後述する A T 遊技中に、ベル A 1 ~ D 2 に当選したときは、正解押し順を報知する。これにより、遊技者が報知に従って正解押し順でストップスイッチ 4 2 を操作したときに、ベル 0 1 が入賞し、かつメインモードが移行しないようにすることができる。

10

なお、スロットマシン 1 0 側の決定に反する押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されて、スロットマシン 1 0 側の決定に反するメインモードに偶然に移行してしまったときは、スロットマシン 1 0 側で決定したメインモードに戻すための押し順を報知してもよい。

【 0 1 8 7 】

図 1 0 は、メインモードの移行を説明する図である。

ストップスイッチ 4 2 が操作されると、押し順検出手段 6 4 a は、当該遊技でのストップスイッチ 4 2 の押し順を検出し、モード制御手段 7 0 は、現在のメインモード、押し順決定手段 7 1 が決定した押し順の割当てパターン、及び押し順検出手段 6 4 a が検出した押し順に基づいて、メインモードに移行させるように制御する。

【 0 1 8 8 】

20

具体的には、モード制御手段 7 0 は、通常フリーズモードにおいて、ストップスイッチ 4 2 が維持押し順で操作されたときは通常フリーズモードを維持し、昇格押し順 A で操作されたときは次遊技から準備モード A に移行させ、昇格押し順 B で操作されたときは次遊技から準備モード B に移行させるように制御する。

【 0 1 8 9 】

また、モード制御手段 7 0 は、準備モード A において、ストップスイッチ 4 2 が維持押し順で操作されたときは準備モード A を維持し、昇格押し順 A で操作されたときは次遊技から高確フリーズモード A に移行させ、昇格押し順 B で操作されたときは次遊技から高確フリーズモード B に移行させ、降格押し順で操作されたときは次遊技から通常フリーズモードに移行させるように制御する。

30

【 0 1 9 0 】

さらにまた、モード制御手段 7 0 は、準備モード B において、ストップスイッチ 4 2 が維持押し順で操作されたときは準備モード B を維持し、昇格押し順 A で操作されたときは次遊技から高確フリーズモード C に移行させ、昇格押し順 B で操作されたときは次遊技から高確フリーズモード E に移行させ、降格押し順で操作されたときは次遊技から通常フリーズモードに移行させるように制御する。

【 0 1 9 1 】

さらに、モード制御手段 7 0 は、高確フリーズモード A に移行したときは、所定遊技回数を消化するまで、高確フリーズモード A を継続（維持）する。また、高確フリーズモード A を終了するまでの遊技回数は、高確フリーズモード A への移行時に、5 遊技、1 0 遊技又は 1 5 遊技のいずれかを抽選で決定する。そして、モード制御手段 7 0 は、高確フリーズモード A において所定遊技回数を消化したときは、次遊技から高確フリーズモード E に移行させるように制御する。

40

【 0 1 9 2 】

また、モード制御手段 7 0 は、高確フリーズモード B に移行したときは、毎遊技、高確フリーズモード B を継続するか否かの継続抽選を行い、この継続抽選で高確フリーズモード B を継続しないことに決定するまで、高確フリーズモード B を継続（維持）する。そして、モード制御手段 7 0 は、継続抽選で高確フリーズモード B を継続しないことに決定（非当選）したときは、次遊技から高確フリーズモード E に移行させるように制御する。

【 0 1 9 3 】

50

さらにまた、モード制御手段 70 は、高確フリーズモード C に移行したときは、メダルの払出し枚数から投入枚数を引いた差枚数（純増枚数）が所定枚数（たとえば、50 枚）に到達するまで、又は所定の図柄の組合せが有効ラインに停止（リプレイ 06 が入賞）するまで、高確フリーズモード C を継続（維持）する。そして、モード制御手段 70 は、高確フリーズモード C においてリプレイ 06 が入賞することなく差枚数が所定枚数に到達したときは、次遊技から通常フリーズモードに移行させ、高確フリーズモード C において差枚数が所定枚数に到達する前にリプレイ 06 が入賞したときは、次遊技から高確フリーズモード E に移行させるように制御する。

【0194】

さらに、モード制御手段 70 は、高確フリーズモード E に移行したときは、昇格押し順 A、昇格押し順 B、又は降格押し順でストップスイッチ 42 が操作されるまで、高確フリーズモード E を継続（維持）する。また、モード制御手段 70 は、高確フリーズモード E において、ストップスイッチ 42 が維持押し順で操作されたときは、高確フリーズモード E を維持する。そして、モード制御手段 70 は、高確フリーズモード E において、昇格押し順 A で操作されたときは次遊技から準備モード C に移行させ、昇格押し順 B で操作されたときは次遊技から準備モード D に移行させ、降格押し順で操作されたときは次遊技から通常フリーズモードに移行させるように制御する。

【0195】

また、モード制御手段 70 は、準備モード C において、ストップスイッチ 42 が維持押し順で操作されたときは準備モード C を維持し、昇格押し順 A で操作されたときは次遊技から高確フリーズモード A に移行させ、昇格押し順 B で操作されたときは次遊技から高確フリーズモード B に移行させ、降格押し順で操作されたときは次遊技から通常フリーズモードに移行させるように制御する。

【0196】

さらにまた、モード制御手段 70 は、準備モード D において、ストップスイッチ 42 が維持押し順又は昇格押し順 B で操作されたときは準備モード D を維持し、昇格押し順 A で操作されたときは次遊技から高確フリーズモード D に移行させ、降格押し順で操作されたときは次遊技から通常フリーズモードに移行させるように制御する。

【0197】

さらに、モード制御手段 70 は、高確フリーズモード D に移行したときは、毎遊技、高確フリーズモード D を継続するか否かの継続抽選を行い、この継続抽選で高確フリーズモード D を継続しないことに決定するまで、高確フリーズモード D を継続（維持）する。そして、モード制御手段 70 は、継続抽選で高確フリーズモード D を継続しないことに決定したときは、次遊技から高確フリーズモード E に移行させるように制御する。

【0198】

このように、本実施形態では、たとえば、通常フリーズモードと高確フリーズモード A 及び B との間に準備モード A を設けており、2 回連続して所定の押し順で操作されたことを条件として、通常フリーズモードから高確フリーズモード A 又は B に移行させるようにしている。すなわち、通常フリーズモードから高確フリーズモード A 又は B に 2 段階で移行させるようにしている。

これにより、スロットマシン 10 側の決定に反するメインモードに偶然に移行してしまうことを防止するようにしている。

【0199】

説明を図 1 に戻す。

メイン制御手段 50 は、フリーズ制御手段 72 を備える。

また、フリーズ制御手段 72 は、遊技の進行を所定時間停止するとともに、操作スイッチの機能が遊技を進行して遊技結果を得るためのものとして有効になっていないフリーズを制御するものである。

【0200】

ここで、「フリーズ」とは、遊技の進行を所定時間停止するとともに、操作スイッチの

10

20

30

40

50

機能が遊技を進行して遊技結果を得るためのものとして有効になっていない状態をいう。

また、「操作スイッチ」とは、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、及びストップスイッチ４２を含み、狭義には、遊技を進行し、遊技結果を得るために遊技者が操作するスイッチをいう。

一方、「操作スイッチ」とは、広義には、上記以外に、貯留されたメダルを実際に払い出すとき（ペイアウトするとき）に遊技者が操作する精算スイッチ、及び演出の進行を遊技者の意思によって行うときに遊技者が操作する演出スイッチを含むものである。

【０２０１】

また、「遊技結果」とは、メインリール３１の停止時に有効ライン上に停止した図柄の組合せによって得られるものをいう。

10

さらにまた、「操作スイッチの機能が遊技結果を得るためのものとして有効になっていない状態」とは、操作スイッチの機能が一時停止している状態、及び操作スイッチが遊技結果を得ること以外の用途のために機能している状態を含む概念である。

【０２０２】

具体的には、ベットスイッチ４０は、メダルを投入するときに遊技者が操作するスイッチであり、スタートスイッチ４１は、メインリール３１の回転を開始するときに遊技者が操作するスイッチであり、ストップスイッチ４２は、回転中のメインリール３１を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。遊技結果は、メインリール３１の停止時に有効ライン上に停止した図柄の組合せによって得られるものであり、メインリール３１を停止させるためには、ストップスイッチ４２を操作する必要がある。

20

【０２０３】

また、メインリール３１を停止させるためには、その前提としてメインリール３１の回転を開始する必要があるので、スタートスイッチ４１の操作は、遊技結果を得るために必要な遊技者の操作である。さらにまた、ベットスイッチ４０の操作は、前遊技でリプレイが入賞した場合を除き、メインリール３１を回転させる前に必要な遊技者の操作であるので、上記と同様に、遊技結果を得るために必要な遊技者の操作である。

【０２０４】

したがって、ベットスイッチ４０を操作してもメダルが投入されない、スタートスイッチ４１を操作してもメインリール３１の回転が開始しない、ストップスイッチ４２を操作しても、メインリール３１が遊技結果を示す位置で停止しないことは、操作スイッチの機能が遊技結果を得るためのものとして有効になっていないことである。

30

【０２０５】

また、フリーズの態様としては、たとえば、

a) メダル投入口４３から投入された遊技媒体（メダル）の受付け、又は予めクレジットされた遊技媒体の賭数（投入枚数）を定めるためのベットスイッチ４０の操作を一時停止状態にすること、

b) 遊技を開始するためのスタートスイッチ４１の操作を一時停止状態にすること、

c) ストップスイッチ４２の操作（メインリール３１の停止操作）を一時停止状態にすること

等が挙げられる。

40

【０２０６】

また、操作スイッチの機能を一時停止状態にする態様としては、遊技者の操作に基づく信号（たとえば、遊技媒体の投入を検知するセンサからの信号、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、又はストップスイッチ４２の操作に基づき操作スイッチから送信される信号）の受付けを所定期間行わないことが挙げられる。

この場合、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときは、受け付けた信号を無効にする制御処理を行うことや、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を検知したときであっても受付け処理自体を行わないことが挙げられる。

【０２０７】

50

さらにまた、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときは、遊技者の操作に基づく信号の受け付けは行うが、受け付けた信号に基づいて実施する操作スイッチの制御処理を所定期間実行せずに、所定期間経過後に受け付けた信号に基づいた制御処理を開始させることが挙げられる。

さらに、スタートスイッチ 4 1 のフリーズに関しては、スタートスイッチ 4 1 を操作しても、所定期間、スタートスイッチ 4 1 の操作受け付けに基づくメインリール 3 1 の回転を開始させないことや、所定期間、役抽選を開始しないことが挙げられる。

【 0 2 0 8 】

また、フリーズの終了条件としては、予め定めた所定時間が経過することが挙げられるが、所定時間の経過前であっても、メイン制御手段 5 0 に入力される各種操作信号によって途中でフリーズをキャンセルすることも考えられる。

10

この場合、単純にスタートスイッチ 4 1 の操作入力を受け付けることでフリーズをキャンセルすることが可能であり、あるいは、所定の操作手順（たとえば、「スタートスイッチ 4 1 を 5 回操作する」、「ストップスイッチ 4 2 を、中、右、左の順で操作する」、「所定のタイミングに合わせてベットスイッチ 4 0 を操作する」等）を検知したことを条件にフリーズをキャンセルすることも可能である。

【 0 2 0 9 】

本実施形態では、フリーズ制御手段 7 2 は、メインモード（通常フリーズモード、及び高確フリーズモード A ~ E）に応じた実行頻度でフリーズを実行するように制御する。

具体的には、フリーズ制御手段 7 2 は、高確フリーズモード A において、役抽選手段 6 1 で所定の役（リプレイ A ~ D、又はベル F 1 ~ F 2（共通ベル））に当選したときは、フリーズを実行するか否かを決定するフリーズ抽選を行う。なお、フリーズ抽選でフリーズを実行することに決定する確率は、「1 / 2」に設定されている。

20

【 0 2 1 0 】

これに対し、フリーズ制御手段 7 2 は、高確フリーズモード A 以外（通常フリーズモード、及び高確フリーズモード B ~ E）では、役抽選手段 6 1 でリプレイ A ~ D 又はベル F 1 ~ F 2 に当選しても、フリーズ抽選を行わない。

また、フリーズ制御手段 7 2 は、フリーズ抽選でフリーズを実行することに決定したときは、次遊技でスタートスイッチ 4 1 の操作時から所定時間にわたってフリーズを実行するとともに、フリーズ中に擬似遊技を実行し、フリーズの終了後に本遊技を実行する。

30

すなわち、1 遊技中に、擬似遊技、及び本遊技を実行する。

【 0 2 1 1 】

ここで、「本遊技」とは、操作スイッチの機能が遊技結果を得るためのものとして有効になっている遊技であって、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、役の抽選結果に基づいてメインリール 3 1 を停止させ、メインリール 3 1 の停止時に有効ライン上に停止した図柄の組合せによって遊技結果を表示する遊技をいう。

また、「擬似遊技」とは、フリーズ中に実行される遊技であって、操作スイッチの機能が遊技を進行して遊技結果を得るためのものとして有効になっていない遊技をいう。

【 0 2 1 2 】

本実施形態では、フリーズ制御手段 7 2 は、フリーズ抽選でフリーズを実行することに決定したときは、次遊技でスタートスイッチ 4 1 の操作時にフリーズを開始するとともに擬似遊技の実行回数 n ($n \geq 1$) を決定し、フリーズ中における擬似遊技の実行回数が n 回に到達するまでフリーズを継続し、 n 回目の擬似遊技が実行されたときはフリーズを終了するように制御する。擬似遊技の実行回数は、1 ~ 10 回の中から抽選で決定する。

40

【 0 2 1 3 】

また、フリーズ制御手段 7 2 は、フリーズの開始時に擬似遊技を開始し、擬似遊技の開始時から所定時間（5 秒）が経過するか、又は所定時間が経過する前に操作スイッチ（左ストップスイッチ 4 2）が操作されたときは、擬似遊技を終了するように制御する。

さらに、フリーズ制御手段 7 2 は、フリーズ中に複数回の擬似遊技を実行するときは、一の擬似遊技が終了すると、次の擬似遊技を開始するように制御する。

50

そして、フリーズ制御手段 7 2 は、フリーズ中における擬似遊技の実行回数が n 回に到達したときは、擬似遊技を終了するとともにフリーズを終了するように制御する。

【0214】

また、本実施形態では、フリーズ中の各擬似遊技において、第 1 ～ 第 3 メインリール 3 1 を停止させたままサブリール 3 3 を回転させ、その後所定時間（5 秒）が経過するか、又は所定時間が経過する前に操作スイッチ（左ストップスイッチ 4 2）が操作されたときは、サブリール 3 3 の回転を停止（一時的に停止、仮停止）させることにより、当該遊技の遊技結果を示すものではない所定の図柄を表示する特定リール動作を実行する。

このように、擬似遊技中は、操作スイッチ（左ストップスイッチ 4 2）が、遊技結果を得ること以外の用途（特定リール動作）のために機能する。

10

なお、特定リール動作は、サブリール制御手段 8 4 によって制御する。

【0215】

具体的には、サブリール制御手段 8 4 は、擬似遊技の開始時にサブリール 3 3 の回転を開始し、擬似遊技の開始時から所定時間（5 秒）が経過するか、又は所定時間が経過する前に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、サブリール 3 3 の回転を停止（一時的に停止、仮停止）させることにより、表示窓 1 1 に所定の図柄を表示するように、特定リール動作を制御する。

【0216】

すなわち、サブリール制御手段 8 4 は、擬似遊技の開始時から所定時間を経過する前に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、これを契機にサブリール 3 3 の回転を停止させ、擬似遊技の開始時から左ストップスイッチ 4 2 が操作されることなく所定時間を経過したときは、これを契機にサブリール 3 3 の回転を停止させる。

20

【0217】

このように、サブリール 3 3 の回転を停止させる条件と、擬似遊技の終了条件とが同一であるので、特定リール動作が終了すると、擬似遊技も終了することとなる。

また、1 回のフリーズ中に複数回の擬似遊技が実行され、各擬似遊技中にそれぞれ特定リール動作が実行されることとなる。

【0218】

さらに、フリーズ中における操作スイッチ（左ストップスイッチ 4 2）の操作の有無によって、擬似遊技（特定リール動作）の開始から終了までに要する時間を異ならせることができるので、フリーズの開始から終了までに要する時間を異ならせることができる。

30

すなわち、フリーズ中に操作スイッチ（左ストップスイッチ 4 2）を操作すれば、擬似遊技（特定リール動作）の開始から終了までに要する時間を短くすることができるので、フリーズの開始から終了までに要する時間を短くすることができる。

【0219】

また、サブリール制御手段 8 4 は、n 回目以外（1 回目から「n - 1」回目まで）の各擬似遊技中に実行する特定リール動作では、特定図柄（チェリーの図柄）が表示窓 1 1 内に表示されるようにサブリール 3 3 を停止制御し、n 回目（最後）の擬似遊技中に実行する特定リール動作では、特定図柄（チェリーの図柄）が表示窓 1 1 内に表示されないようにサブリール 3 3 を停止制御する。

40

【0220】

すなわち、サブリール制御手段 8 4 は、n 回目以外の各擬似遊技中に実行する特定リール動作では、擬似遊技の開始時から所定時間を経過する前に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、擬似遊技の開始時から左ストップスイッチ 4 2 が操作されることなく所定時間を経過したときも、特定図柄が表示窓 1 1 内に表示されるようにサブリール 3 3 を停止制御する。

【0221】

これに対し、サブリール制御手段 8 4 は、n 回目の擬似遊技中に実行する特定リール動作では、擬似遊技の開始時から所定時間を経過する前に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときも、擬似遊技の開始時から左ストップスイッチ 4 2 が操作されることなく所定時

50

間を経過したときも、特定図柄が表示窓 1 1 内に表示されないようにサブリール 3 3 を停止制御する。

このように、n 回目（最後）の擬似遊技中に実行する特定リール動作では、サブリール 3 3 の停止時に特定図柄を表示窓 1 1 内に表示しないので、擬似遊技（特定リール動作）がこれ以上継続しないことを遊技者に知らせることができる。

【0222】

また、特定図柄が表示窓 1 1 内に表示されると、遊技者に対して特典を付与する。本実施形態では、表示窓 1 1 内に特定図柄が表示されるごとに、遊技者に対する特典として、AT 遊技を終了するまでのメダルの払出し枚数を所定枚数（たとえば、50 枚）ずつ加算（上乘せ）する。この点については後述する。

10

このように、特定図柄を表示窓 1 1 内に表示することで、遊技者に対して特典を付与することを報知することができる。

【0223】

そして、フリーズ制御手段 7 2 は、フリーズ中における擬似遊技（特定リール動作）の実行回数が n 回に到達したときは、擬似遊技を終了するとともにフリーズを終了する。

その後、メイン制御手段 5 0 は、本遊技を開始し、メインリール制御手段 6 4 は、第 1 ～ 第 3 メインリール 3 1 の回転を開始し、サブリール制御手段 8 4 は、サブリール 3 3 の回転を再開する。

そして、第 1 ～ 第 3 メインリール 3 1、及びサブリール 3 3 の回転が定速状態に到達すると、メイン制御手段 5 0 は、操作スイッチ（左、中、及び右ストップスイッチ 4 2）の機能を有効にする。

20

【0224】

このように、フリーズ中は、第 1 ～ 第 3 メインリール 3 1 を停止させたままサブリール 3 3 の回転及び停止を繰り返し、フリーズを終了すると、第 1 ～ 第 3 メインリール 3 1 の回転を開始する。すなわち、フリーズの終了後に、前遊技での停止位置から、第 1 ～ 第 3 メインリール 3 1 の回転を開始する。

このため、擬似遊技中は、各メインリール 3 1 の停止位置の相関関係が維持されたままであるので、本遊技の開始時に、ランダム遅延により各メインリール 3 1 の回転開始のタイミングを異ならせる（ずらす、ばらばらにする）必要がない。

【0225】

30

説明を図 1 に戻す。

メイン制御手段 5 0 を構成するメイン制御基板には、外部端子基板 1 0 0（中継基板、集中端子板）が電氣的に接続され、外部端子基板 1 0 0 には、遊技履歴表示装置 1 1 0 が電氣的に接続されている。

【0226】

また、メイン制御手段 5 0 は、遊技履歴に関する遊技履歴信号（外部信号）を、外部端子基板 1 0 0 に対して一方向で送信し、外部端子基板 1 0 0 は、メイン制御手段 5 0 から受信した遊技履歴信号を、遊技履歴表示装置 1 1 0 やホールコンピュータ（図示せず）に対して一方向で送信する。

【0227】

40

本実施形態では、メイン制御手段 5 0 は、外部信号として、第 1 特典遊技（スーパーサブボーナス）及び第 2 特典遊技（ビッグサブボーナス）に関する BB 信号、第 3 特典遊技（レギュラーサブボーナス）に関する RB 信号、AT 遊技に関する AT 信号を出力する。

また、遊技履歴表示装置 1 1 0 は、スロットマシン 1 0 とは別体として設けられ、メイン制御手段 5 0 から送信された外部信号を外部端子基板 1 0 0 を介して受信して、必要な情報を表示等する。

【0228】

これにより、遊技者は、遊技履歴表示装置 1 1 0 を見ることで、そのスロットマシン 1 0 の遊技履歴、たとえば当日及び過去数日間におけるトータル遊技回数や、第 1 ～ 第 3 特典遊技（サブボーナス）及び AT 遊技の実行回数等を知ることができる。

50

【 0 2 2 9 】

また、ホールコンピュータは、第 1 ～ 第 3 特典遊技及び A T 遊技の実行回数等を含めて、各スロットマシン 1 0 が、当日、どの程度の出玉があったか（出玉情報）等の各種統計情報を収集し、ホールの経営管理に利用する。

【 0 2 3 0 】

ここで、セキュリティ上の理由により、外部端子基板 1 0 0 は、メイン制御基板（メイン制御手段 5 0 ）とのみ接続が許可され、セキュリティの面でメイン制御基板より劣るサブ制御基板（サブ制御手段 8 0 ）とは接続されないのが一般的である。

【 0 2 3 1 】

したがって、B B 信号の出力を制御するためには、第 1 特典遊技（スーパーサブボーナス）及び第 2 特典遊技（ビッグサブボーナス）の開始及び終了をメイン制御手段 5 0 側で把握する必要があり、R B 信号の出力を制御するためには、第 3 特典遊技（レギュラーサブボーナス）の開始及び終了をメイン制御手段 5 0 側で把握する必要がある。

同様に、A T 信号の出力を制御するためには、A T 遊技の開始及び終了をメイン制御手段 5 0 側で把握する必要がある。

【 0 2 3 2 】

しかし、第 1 ～ 第 3 特典遊技及び A T 遊技は、サブ制御手段 8 0 側で制御するサブ遊技状態であるが、信号は、メイン制御手段 5 0 からサブ制御手段 8 0 に対して一方向で送信されるため、第 1 ～ 第 3 特典遊技及び A T 遊技の開始及び終了を示す信号をサブ制御手段 8 0 からメイン制御手段 5 0 に対して送信することができない。

【 0 2 3 3 】

そこで、本実施形態では、サブ制御手段 8 0 （具体的には、後述する報知制御手段 8 2 ）は、サブ遊技状態を移行させることに決定したときは、まず、決定したサブ遊技状態に応じたメインモードに移行させる押し順を報知する。

そして、サブ制御手段 8 0 （具体的には、後述するサブ遊技状態制御手段 8 1 ）は、メインモードが移行したときは、メインモードに応じたサブ遊技状態に移行させるように制御する。

このように、本実施形態では、メインモードとサブ遊技状態とが対応している。

【 0 2 3 4 】

そして、メイン制御手段 5 0 （具体的には、後述する外部信号制御手段 7 1 ）は、メインモードの移行に応じて外部信号の出力を制御する。これにより、サブ遊技状態に応じた外部信号を出力することができる。

なお、メインモードを移行させるための押し順の報知、及びサブ遊技状態の移行制御については後述する。

【 0 2 3 5 】

説明を図 1 に戻す。

メイン制御手段 5 0 は、外部信号制御手段 7 1 を備える。

また、外部信号制御手段 7 1 は、外部信号の出力を制御するものである。

上述したように、本実施形態では、外部信号制御手段 7 1 は、メインモードの移行に応じて外部信号の出力を制御する。

【 0 2 3 6 】

具体的には、外部信号制御手段 7 1 は、メインモードが通常フリーズモードに移行したときは、B B 信号、R B 信号及び A T 信号の出力をオフにするように制御する。

さらに、外部信号制御手段 7 1 は、メインモードが通常フリーズモードに滞在している間は、B B 信号、R B 信号及び A T 信号の出力がオフの状態を維持するように制御する。

【 0 2 3 7 】

また、外部信号制御手段 7 1 は、メインモードが高確フリーズモード A、B 又は D に移行したときは、B B 信号の出力をオンにするとともに、R B 信号及び A T 信号の出力をオフにするように制御する。

さらに、外部信号制御手段 7 1 は、メインモードが高確フリーズモード A、B 又は D に

10

20

30

40

50

滞在している間は、B B 信号の出力がオンであり、R B 信号及び A T 信号の出力がオフの状態を維持するように制御する。

【 0 2 3 8 】

また、外部信号制御手段 7 1 は、メインモードが高確フリーズモード C に移行したときは、R B 信号の出力をオンにするとともに、B B 信号及び A T 信号の出力をオフにするように制御する。

さらに、外部信号制御手段 7 1 は、メインモードが高確フリーズモード C に滞在している間は、R B 信号の出力がオンであり、B B 信号及び A T 信号の出力がオフの状態を維持するように制御する。

【 0 2 3 9 】

また、外部信号制御手段 7 1 は、メインモードが高確フリーズモード E に移行したときは、A T 信号の出力をオンにするとともに、B B 信号及び R B 信号の出力をオフにするように制御する。

さらに、外部信号制御手段 7 1 は、メインモードが高確フリーズモード E に滞在している間は、A T 信号の出力がオンであり、B B 信号及び R B 信号の出力がオフの状態を維持するように制御する。

【 0 2 4 0 】

また、メイン制御手段 5 0 は、サブ制御手段 8 0 に対し、各種の信号及び情報（コマンド）を送信する。

送信する信号としては、メダルが投入された旨の信号、ベットスイッチ 4 0 が操作された旨の信号、スタートスイッチ 4 1 が操作された旨の信号、メインリール 3 1 の回転を開始した旨の信号、ストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号、メインリール 3 1 の回転を停止した旨の信号等が挙げられる。

【 0 2 4 1 】

また、送信する情報としては、役の抽選結果（当選役）を示す情報、各メインリール 3 1 の停止位置（有効ラインに停止した図柄）を示す情報、入賞役を示す情報、メダルの払出しに関する情報、現在のメイン遊技状態（通常遊技、内部中、非内部中、特別遊技、R T 遊技、非 R T 遊技）を示す情報、現在のメインモード（通常フリーズモード、高確フリーズモード A ~ E、準備モード A ~ D）を示す情報、押し順決定手段 7 1 が決定した移行押し順及び維持押し順を示す情報、フリーズに関する情報（フリーズの開始及び終了、並びにフリーズ態様を示す情報）、外部信号の出力状態（オンかオフか）を示す情報、設定値記憶手段 6 0 a に記憶された設定値を示す情報等が挙げられる。

【 0 2 4 2 】

説明を図 1 に戻す。

サブ制御手段 8 0 は、サブ遊技状態制御手段 8 1、及び報知制御手段 8 2 を備える。

本実施形態では、サブ遊技状態として、A T 遊技（報知遊技）、非 A T 遊技（非報知遊技）、高確遊技（チャンスゾーン）、及び特典遊技（サブボーナス）を備え、特典遊技として、第 1 特典遊技（スーパーサブボーナス）、第 2 特典遊技（ビッグサブボーナス）、及び第 3 特典遊技（レギュラーサブボーナス）を備える。

【 0 2 4 3 】

ここで、A T 遊技とは、役抽選手段 6 1 でベル A 1 ~ E 8（押し順ベル）に当選した遊技において、遊技者の受ける利益が大きい図柄の組合せを有効ラインに停止（ベル 0 1 又は 0 2 を入賞）させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順（正解押し順）を報知する遊技をいう。

【 0 2 4 4 】

これに対し、非 A T 遊技とは、役抽選手段 6 1 でベル A 1 ~ E 8 に当選しても、遊技者の受ける利益が大きい図柄の組合せを有効ラインに停止させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を報知しない遊技をいう。

また、高確遊技とは、特典遊技に移行する確率が非 A T 遊技よりも高い遊技をいう。

さらにまた、特典遊技とは、サブ制御手段 8 0 側で、遊技者に対して、A T 遊技に関す

10

20

30

40

50

る特典を付与する遊技をいう。第1～第3特典遊技は、付与する特典の大きさがそれぞれ異なるものである。

【0245】

そして、サブ遊技状態制御手段81は、サブ遊技状態（AT遊技、非AT遊技、高確遊技、及び第1～第3特典遊技）の間の移行を制御し、報知制御手段82は、ストップスイッチ42の押し順の報知を制御する。

【0246】

ここで、本実施形態では、メインモードとサブ遊技状態とが対応するように設定されている。具体的には、通常フリーズモードと非AT遊技とが対応し、高確フリーズモードAと第1特典遊技（スーパーサブボーナス）とが対応し、高確フリーズモードB及びDと第2特典遊技（ビッグサブボーナス）とが対応し、高確フリーズモードCと第3特典遊技（レギュラーサブボーナス）とが対応し、高確フリーズモードEとAT遊技とが対応するように設定されている。

10

【0247】

また、サブ遊技状態制御手段81によりサブ遊技状態を移行させることに決定したときは、まず、決定したサブ遊技状態に応じたメインモードに移行させる押し順を報知制御手段82により報知する。

そして、サブ遊技状態制御手段81は、メインモードが移行したときは、メインモードに応じたサブ遊技状態に移行させるように制御する。

【0248】

20

このため、本実施形態では、報知制御手段82は、メインモードの移行制御のための押し順（押し順決定手段71が決定した押し順）の報知を制御するとともに、メインルール31の停止制御の押し順（押し順ベル当選時の正解押し順）の報知を制御する。

【0249】

図11は、サブ遊技状態の移行を説明する図である。

サブ遊技状態制御手段81は、非AT遊技において、高確遊技に移行可能にする遊技回数（本解除遊技回数）、又は高確遊技に移行しない遊技回数（ガセ解除遊技回数）を消化したときは、次遊技から第1特定演出状態（本前兆状態、又はガセ前兆状態）に移行させるように制御する。また、第1特定演出状態では、後述する演出制御手段83は、高確遊技に移行することを遊技者に期待させる演出を出力するように制御する。

30

【0250】

そして、サブ遊技状態制御手段81は、本解除遊技回数を消化した場合において、第1特定演出状態（本前兆状態）で所定遊技回数（たとえば、5遊技）を消化したときは、第1特定演出状態を終了し、次遊技から高確遊技に移行させるように制御する。

これに対し、サブ遊技状態制御手段81は、ガセ解除遊技回数を消化した場合において、第1特定演出状態（ガセ前兆状態）で所定遊技回数（たとえば、5遊技）を消化したときは、第1特定演出状態を終了し、次遊技から非AT遊技に移行させるように制御する。

【0251】

また、サブ遊技状態制御手段81は、高確遊技では、リプレイA～D当選時に、サブルール33上のチェリーの図柄を表示窓11内に表示するか否かを決定するレア役抽選を行う。高確遊技では、レア役抽選でチェリーの図柄を表示することに決定（当選）する確率は、「1/2」に設定されている。

40

さらにまた、レア役抽選でチェリーの図柄を表示することに決定（当選）したときは、サブルール制御手段84は、チェリーの図柄が表示窓11内に表示されるように、サブルール33を停止制御する。

【0252】

この場合、リプレイが入賞するものの、「リプレイ」-「リプレイ」-「リプレイ」は一直線上には揃わない。そして、演出制御手段83は、実際にはリプレイが入賞したにもかかわらず、リプレイが入賞したことを示す演出ではなく、チェリーが入賞したかのような演出を出力する。

50

これに対し、レア役抽選でチェリーの図柄を表示しないことに決定（非当選）したときは、サブルール制御手段 8 4 は、チェリーの図柄が表示窓 1 1 内に表示されないように、サブルール 3 3 を停止制御する。

【 0 2 5 3 】

さらに、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、レア役抽選で当選したときは、特典遊技に移行させるか否かを決定するサブボーナス抽選を行う。サブボーナス抽選で第 1 特典遊技に移行させることに決定（第 1 特典遊技に当選）する確率は「 $1 / 20$ 」に、第 2 特典遊技に移行させることに決定（第 2 特典遊技に当選）する確率は「 $1 / 10$ 」に、第 3 特典遊技に移行させることに決定（第 3 特典遊技に当選）する確率は「 $1 / 5$ 」に、それぞれ設定されている。

10

【 0 2 5 4 】

ここで、本実施形態では、終了するまでの遊技回数を設定している有限の高確遊技と、終了するまでの遊技回数を設定していない無限の高確遊技とを有している。

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、有限の高確遊技に移行したときは、サブボーナス抽選に当選するか、又は所定遊技回数を消化するまで、有限の高確遊技を継続するように制御する。そして、有限の高確遊技に移行した場合において、サブボーナス抽選に当選することなく所定遊技回数を消化したときは、有限の高確遊技を終了し、次遊技から非 A T 遊技に移行させるように制御する。なお、有限の高確遊技を終了するまでの遊技回数は、有限の高確遊技への移行時に、15 遊技又は 30 遊技のいずれかを抽選で決定する。

【 0 2 5 5 】

20

これに対し、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、無限の高確遊技に移行したときは、サブボーナス抽選に当選するまで、無限の高確遊技を継続するように制御する。

なお、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数カウンタ 8 1 b のカウント値が、遊技回数テーブル 8 1 a に定めた有限の高確遊技に移行可能にする遊技回数となったときは、有限の高確遊技に移行させ、遊技回数テーブル 8 1 a に定めた無限の高確遊技に移行可能にする遊技回数となったときは、無限の高確遊技に移行させるように制御する。この点については後述する。

【 0 2 5 6 】

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、非 A T 遊技中も、高確遊技中と同様に、リプレイ A ~ D 当選時にレア役抽選を行い、レア役抽選で当選したときは、サブボーナス抽選を行う。ただし、高確遊技では、レア役抽選で当選する確率は「 $1 / 2$ 」に設定されているのに対し、非 A T 遊技では、レア役抽選で当選する確率は「 $1 / 20$ 」に設定されている。このため、たとえば、サブボーナス抽選で第 1 特典遊技に当選する確率は、高確遊技では「 $1 / 2 \times 1 / 20 = 1 / 40$ 」になるのに対し、非 A T 遊技では「 $1 / 20 \times 1 / 20 = 1 / 400$ 」になる。したがって、サブボーナス抽選で当選する確率は、非 A T 遊技よりも高確遊技の方が高くなる。

30

【 0 2 5 7 】

さらに、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、非 A T 遊技中にサブボーナス抽選で当選したときは、次遊技から第 2 特定演出状態（本前兆状態）に移行させるように制御する。また、第 2 特定演出状態では、後述する演出制御手段 8 3 は、特典遊技に移行することを遊技者に期待させる演出を出力するように制御する。

40

そして、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、第 2 特定演出状態（本前兆状態）で所定遊技回数（たとえば、5 遊技）を消化したときは、第 2 特定演出状態を終了し、次遊技から特典遊技に移行させるように制御する。

【 0 2 5 8 】

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、非 A T 遊技中にレア役抽選で当選したものの、サブボーナス抽選で非当選になったときは、第 2 特定演出状態（ガセ前兆状態）に移行させるか否かの抽選を行い、第 2 特定演出状態に移行させることに決定したときは、次遊技から第 2 特定演出状態に移行させるように制御する。

そして、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、第 2 特定演出状態（ガセ前兆状態）で所定遊技

50

回数（たとえば、5 遊技）を消化したときは、第 1 特定演出状態を終了し、次遊技から非 A T 遊技に移行させるように制御する。

【0259】

また、サブボーナス抽選で第 1 特典遊技に当選したときは、後述する演出制御手段 8 3 は、サブボーナス抽選で当選した旨を報知（「BONUS 確定」の画面を画像表示装置 2 3 に表示）する。その後、報知制御手段 8 2 は、第 1 特典遊技に対応する高確フリーズモード A に移行させる押し順を報知する。また、第 1 特典遊技に移行させることに決定してから、第 1 特典遊技に移行するまでの間は、第 1 特典遊技準備中（サブボーナス準備中）となる。

【0260】

具体的には、報知制御手段 8 2 は、第 1 特典遊技準備中に、通常フリーズモードにおいてリプレイ A ~ D に当選したときは、昇格押し順 A を報知する。これにより、メインモードが準備モード A に移行するように誘導する。

また、報知制御手段 8 2 は、第 1 特典遊技準備中に、準備モード A においてリプレイ A ~ D に当選したときは、昇格押し順 A を報知する。これにより、メインモードが高確フリーズモード A に移行するように誘導する。

【0261】

さらにまた、報知制御手段 8 2 は、第 1 特典遊技準備中に、準備モード A においてベル A 1 ~ E 8（押し順ベル）に当選したときは、画像表示装置 2 3 における、左ストップスイッチ 4 2 の上方に相当する位置に「x」印を表示し、中及び右ストップスイッチ 4 2 の上方に相当する位置にそれぞれ「？」印を表示する。このようにして、左第 1 停止（移行押し順）でストップスイッチ 4 2 を操作すべきでない旨、及び変則押し（維持押し順）でストップスイッチ 4 2 を操作すべき旨を報知する。これにより、メインモードが通常フリーズモードに移行（転落）しないように誘導しつつ、正解押し順を遊技者に選択させる。

【0262】

さらに、報知制御手段 8 2 は、メインモードが高確フリーズモード A に移行したときは、リプレイ A ~ D に当選した遊技において、逆押しで「緑 7」の図柄を表示窓 1 1 の中段に停止させるように各ストップスイッチ 4 2 を操作すべき旨を報知する。

このとき、報知に従って、逆押しで「緑 7」を狙って各ストップスイッチ 4 2 が操作されると、メインリール制御手段 6 4 は、リプレイ 0 6 が入賞するように、各メインリール 3 1 を停止制御する。また、サブリール制御手段 8 4 は、「緑 7」の図柄ではなく、「赤 7」の図柄を表示窓 1 1 の上段まで滑らせて、そこで停止させるように、サブリール 3 3 を停止制御する。このとき、移動コマ（図柄）数が例外的に 4 コマを超えることとなる。

【0263】

そして、表示窓 1 1 の斜め右下がり方向のラインに「赤 7」 - 「緑 7」 - 「青 7」が停止すると、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、サブ遊技状態を第 1 特典遊技に移行させるように制御し、外部信号制御手段 7 3 は、B B 信号の出力をオンにするように制御する。

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、第 1 特典遊技に移行したときは、高確フリーズモード A の終了条件を満たすまで、第 1 特典遊技を継続するように制御する。すなわち、高確フリーズモード A かつ第 1 特典遊技となる。

【0264】

さらにまた、高確フリーズモード A かつ第 1 特典遊技では、サブリール制御手段 8 4 は、リプレイ A ~ D 当選時に、チェリーの図柄が表示窓 1 1 内に表示されるように、サブリール 3 3 を停止制御する。

この場合、リプレイが入賞するものの、「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」は一直線上には揃わない。そして、演出制御手段 8 3 は、実際にはリプレイが入賞したにもかかわらず、リプレイが入賞したことを示す演出ではなく、チェリーが入賞したかのような演出を出力する。

【0265】

さらに、高確フリーズモード A かつ第 1 特典遊技では、フリーズの実行頻度が高くなる

10

20

30

40

50

とともに、フリーズ中は、チェリーの図柄が表示窓 1 1 内に表示されるようにサブリール 3 3 の回転及び停止を繰り返す特定リール動作が実行される。

このため、高確フリーズモード A かつ第 1 特典遊技では、サブリール 3 3 上のチェリーの図柄が表示窓 1 1 内に表示される頻度が高くなる。

【0266】

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、サブリール 3 3 上のチェリーの図柄が表示窓 1 1 内に表示されるごとに、遊技者に対する特典として、A T 遊技を終了するまでのメダルの払出し枚数を所定枚数（たとえば、50 枚）ずつ加算（上乘せ）する。

そして、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、高確フリーズモード A が終了したときは、第 1 特典遊技を終了し、次遊技から A T 遊技に移行させるように制御する。

10

【0267】

なお、上述したように、高確フリーズモード A において所定遊技回数を消化したときは、高確フリーズモード A が終了し、次遊技から高確フリーズモード E に移行する。

このため、高確フリーズモード A かつ第 1 特典遊技が終了すると、次遊技から高確フリーズモード E かつ A T 遊技となる。

【0268】

また、サブボーナス抽選で第 2 特典遊技に当選したときは、サブボーナス抽選で当選した旨を報知し、その後、報知制御手段 8 2 は、第 2 特典遊技に対応する高確フリーズモード B に移行させる押し順を報知する。第 2 特典遊技に移行させることに決定してから、第 2 特典遊技に移行するまでの間は、第 2 特典遊技準備中（サブボーナス準備中）となる。

20

【0269】

具体的には、報知制御手段 8 2 は、第 2 特典遊技準備中に、通常フリーズモードにおいてリプレイ A ~ D に当選したときは、第 1 特典遊技準備中と同様に、昇格押し順 A を報知する。これにより、メインモードが準備モード A に移行するように誘導する。

また、報知制御手段 8 2 は、第 2 特典遊技準備中に、準備モード A においてリプレイ A ~ D に当選したときは、第 1 特典遊技準備中とは異なり、昇格押し順 B を報知する。これにより、メインモードが高確フリーズモード B に移行するように誘導する。

【0270】

さらにまた、報知制御手段 8 2 は、第 2 特典遊技準備中に、準備モード A においてベル A 1 ~ E 8（押し順ベル）に当選したときは、第 1 特典遊技準備中と同様に、移行押し順でストップスイッチ 4 2 を操作すべきでない旨、及び維持押し順でストップスイッチ 4 2 を操作すべき旨を報知する。これにより、メインモードが通常フリーズモードに移行（転落）しないように誘導しつつ、正解押し順を遊技者に選択させる。

30

【0271】

さらに、報知制御手段 8 2 は、メインモードが高確フリーズモード B に移行したときは、リプレイ A ~ D に当選した遊技において、逆押しで「緑 7」の図柄を表示窓 1 1 の中段に停止させるように各ストップスイッチ 4 2 を操作すべき旨を報知する。

このとき、報知に従って、逆押しで「緑 7」を狙って各ストップスイッチ 4 2 が操作されると、メインリール制御手段 6 4 は、リプレイ 0 6 が入賞するように、各メインリール 3 1 を停止制御し、サブリール制御手段 8 4 は、「緑 7」の図柄が表示窓 1 1 の中段に停止するように、サブリール 3 3 を停止制御する。

40

【0272】

そして、表示窓 1 1 の水平方向中段のラインに「緑 7」 - 「緑 7」 - 「緑 7」が停止すると、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、サブ遊技状態を第 2 特典遊技に移行させるように制御し、外部信号制御手段 7 3 は、B B 信号の出力をオンにするように制御する。

【0273】

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、第 2 特典遊技に移行したときは、高確フリーズモード B の終了条件を満たすまで、第 2 特典遊技を継続するように制御する。すなわち、高確フリーズモード B かつ第 2 特典遊技となる。

さらにまた、高確フリーズモード B かつ第 2 特典遊技では、報知制御手段 8 2 は、リブ

50

レイ A ~ D 当選時に、逆押しで「緑 7」の図柄を表示窓 1 1 の中段に停止させるように各ストップスイッチ 4 2 を操作すべき旨を報知する。

【0274】

このとき、報知に従って、逆押しで「緑 7」を狙って各ストップスイッチ 4 2 が操作されると、メインリール制御手段 6 4 は、リプレイ 0 6 が入賞するように、各メインリール 3 1 を停止制御し、サブリール制御手段 8 4 は、「緑 7」の図柄が表示窓 1 1 の中段に停止するように、サブリール 3 3 を停止制御する。

このため、高確フリーズモード B かつ第 2 特典遊技では、表示窓 1 1 の水平方向中段のラインに「緑 7」-「緑 7」-「緑 7」が停止する頻度が高くなる。

【0275】

そして、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、表示窓 1 1 の水平方向中段のラインに「緑 7」-「緑 7」-「緑 7」が停止するごとに、遊技者に対する特典として、A T 遊技を終了するまでのメダルの払出し枚数を所定枚数（たとえば、50 枚）ずつ加算（上乘せ）する。

そして、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、高確フリーズモード B が終了したときは、第 2 特典遊技を終了し、次遊技から A T 遊技に移行させるように制御する。

【0276】

なお、上述したように、高確フリーズモード B において継続抽選で非当選となったときは、高確フリーズモード B が終了し、次遊技から高確フリーズモード E に移行する。

このため、高確フリーズモード B かつ第 2 特典遊技が終了すると、次遊技から高確フリーズモード E かつ A T 遊技となる。

【0277】

また、サブボーナス抽選で第 3 特典遊技に当選したときは、サブボーナス抽選で当選した旨を報知し、その後、報知制御手段 8 2 は、第 3 特典遊技に対応する高確フリーズモード C に移行させる押し順を報知する。第 3 特典遊技に移行させることに決定してから、第 3 特典遊技に移行するまでの間は、第 3 特典遊技準備中（サブボーナス準備中）となる。

【0278】

具体的には、報知制御手段 8 2 は、第 3 特典遊技準備中に、通常フリーズモードにおいてリプレイ A ~ D に当選したときは、第 1 及び第 2 特典遊技準備中とは異なり、昇格押し順 B を報知する。これにより、メインモードが準備モード B に移行するように誘導する。

また、報知制御手段 8 2 は、第 3 特典遊技準備中に、準備モード B においてリプレイ A ~ D に当選したときは、昇格押し順 A を報知する。これにより、メインモードが高確フリーズモード C に移行するように誘導する。

【0279】

さらにまた、報知制御手段 8 2 は、第 3 特典遊技準備中に、準備モード B においてベル A 1 ~ E 8（押し順ベル）に当選したときは、第 1 及び第 2 特典遊技準備中と同様に、移行押し順でストップスイッチ 4 2 を操作すべきでない旨、及び維持押し順でストップスイッチ 4 2 を操作すべき旨を報知する。これにより、メインモードが通常フリーズモードに移行（転落）しないように誘導しつつ、正解押し順を遊技者に選択させる。

【0280】

さらに、報知制御手段 8 2 は、メインモードが高確フリーズモード C に移行したときは、リプレイ A ~ D に当選した遊技において、逆押しで「緑 7」の図柄を表示窓 1 1 の中段に停止させるように各ストップスイッチ 4 2 を操作すべき旨を報知する。

このとき、報知に従って、逆押しで「緑 7」を狙って各ストップスイッチ 4 2 が操作されると、メインリール制御手段 6 4 は、リプレイ 0 6 が入賞するように、各メインリール 3 1 を停止制御し、サブリール制御手段 8 4 は、「緑 7」の図柄が表示窓 1 1 の上段に停止するように、サブリール 3 3 を停止制御する。

【0281】

そして、表示窓 1 1 の斜め右下がり方向のラインに「緑 7」-「緑 7」-「青 7」が停止すると、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、サブ遊技状態を第 3 特典遊技に移行させるように制御し、外部信号制御手段 7 3 は、R B 信号の出力をオンにするように制御する。

10

20

30

40

50

【0282】

また、サブ遊技状態制御手段81は、第3特典遊技に移行したときは、高確フリーズモードCの終了条件を満たすまで、第3特典遊技を継続するように制御する。すなわち、高確フリーズモードCかつ第3特典遊技となる。

さらにまた、高確フリーズモードCかつ第3特典遊技では、サブ遊技状態制御手段81は、リプレイA～D当選時に、AT遊技に移行させるか否かを決定するAT抽選を行う。AT抽選でAT遊技に移行させることに決定(当選)する確率は、「1/4」に設定されている。

【0283】

さらに、AT抽選で当選したときは、報知制御手段82は、リプレイA～D当選時に、逆押しで「緑7」の図柄を表示窓11の中段に停止させるように各ストップスイッチ42を操作すべき旨を報知する。

10

このとき、報知に従って、逆押しで「緑7」を狙って各ストップスイッチ42が操作されると、メインリール制御手段64は、リプレイ06が入賞するように、各メインリール31を停止制御し、サブリール制御手段84は、「緑7」の図柄が表示窓11の中段に停止するように、サブリール33を停止制御する。

【0284】

そして、サブ遊技状態制御手段81は、第3特典遊技において、表示窓11の水平方向中段のラインに「緑7」-「緑7」-「緑7」が停止したときは、第3特典遊技を終了し、次遊技からAT遊技に移行させるように制御する。

20

なお、上述したように、高確フリーズモードCにおいてリプレイ06が入賞したときは、高確フリーズモードCが終了し、次遊技から高確フリーズモードEに移行する。

このため、AT抽選で当選し、リプレイ06が入賞して、高確フリーズモードCかつ第3特典遊技が終了すると、次遊技から高確フリーズモードEかつAT遊技となる。

【0285】

また、サブ遊技状態制御手段81は、第3特典遊技において、AT抽選に当選することなく差枚数(純増枚数)が所定枚数(たとえば、50枚)に到達したときは、第3特典遊技を終了し、次遊技から非AT遊技に移行させるように制御する。

なお、上述したように、高確フリーズモードCにおいて差枚数が所定枚数に到達したときは、高確フリーズモードCが終了し、次遊技から通常フリーズモードに移行する。

30

このため、差枚数が所定枚数に到達して、高確フリーズモードCかつ第3特典遊技が終了すると、次遊技から通常フリーズモードかつ非AT遊技となる。

【0286】

また、サブ遊技状態制御手段81は、AT遊技に移行したときは、メダルの払出し枚数が所定枚数に到達するまでAT遊技を継続し、メダルの払出し枚数が所定枚数に到達したときは、AT遊技を終了するように制御する。

すなわち、AT遊技の終了条件は、所定遊技回数を消化したことなく、メダルの払出し枚数が所定枚数に到達したことに設定されている。

【0287】

このため、サブ遊技状態制御手段81は、AT遊技中のメダルの払出し枚数をカウントするためのATカウンタを備えている。

40

また、AT遊技を終了するまでのメダルの払出し枚数の初期値は、100枚に設定されており、サブ遊技状態制御手段81は、AT遊技への移行時に、ATカウンタに「100」を設定する。

【0288】

さらにまた、サブ遊技状態制御手段81は、AT遊技を終了するまでのメダルの払出し枚数を加算(上乘せ)することに決定したときは、決定した上乘せ数に相当する数値を、ATカウンタのカウント値に加算する。

さらに、サブ遊技状態制御手段81は、AT遊技中にメダルの払い出しが行われるごとに、メダルの払出し枚数に相当する数値を、ATカウンタのカウント値から減算する。

50

そして、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、A T カウンタのカウント値が「0」になったときは、A T 遊技を終了するように制御する。

【0289】

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、A T 遊技中も、非 A T 遊技中及び高確遊技中と同様に、リプレイ A ~ D 当選時にレア役抽選を行い、レア役抽選で当選したときは、サブボーナス抽選を行う。A T 遊技では、レア役抽選で当選する確率は「1 / 10」に設定されている。このため、たとえば、A T 遊技では、サブボーナス抽選で第 1 特典遊技に当選する確率は、「 $1 / 10 \times 1 / 20 = 1 / 200$ 」になる。

【0290】

さらにまた、A T 遊技中にサブボーナス抽選で第 1 特典遊技に当選したときは、非 A T 遊技中や高確遊技中にサブボーナス抽選で第 1 特典遊技に当選したときと同様に、報知制御手段 8 2 は、高確フリーズモード A に移行させる押し順を報知する。そして、メインモードが高確フリーズモード A に移行したときは、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、サブ遊技状態を第 1 特典遊技に移行させるように制御する。

10

【0291】

さらに、A T 遊技中にサブボーナス抽選で第 2 特典遊技に当選したときは、非 A T 遊技中や高確遊技中にサブボーナス抽選で第 2 特典遊技に当選したときと同様に、報知制御手段 8 2 は、高確フリーズモード B に移行させる押し順を報知する。そして、メインモードが高確フリーズモード B に移行したときは、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、サブ遊技状態を第 2 特典遊技に移行させるように制御する。

20

【0292】

ただし、A T 遊技中にサブボーナス抽選で第 3 特典遊技に当選したときは、非 A T 遊技中や高確遊技中にサブボーナス抽選で第 3 特典遊技に当選したときとは異なり、報知制御手段 8 2 は、高確フリーズモード B に移行させる押し順を報知する。そして、メインモードが高確フリーズモード B に移行したときは、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、サブ遊技状態を第 2 特典遊技に移行させるように制御する。

【0293】

このように、A T 遊技中にサブボーナス抽選で当選したときは、特典遊技に移行する。そして、特典遊技の終了条件を満たしたときは、A T 遊技に移行する。このため、A T 遊技と特典遊技との間を行き来し、その間に、A T 遊技を終了するまでのメダルの払出し枚数が上乗せされることとなる。

30

【0294】

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、A T 遊技中に所定遊技回数（たとえば、25 遊技）を消化するごとに、A T 遊技を終了するまでのメダルの払出し枚数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選でメダルの払出し枚数を上乗せすることに決定（当選）する確率は、「1 / 4」に設定されている。

さらにまた、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、上乗せ抽選で当選したときは、次遊技から上乗せ遊技に移行させるように制御する。

【0295】

さらに、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、上乗せ遊技に移行したときは、所定遊技回数を消化するまで上乗せ遊技を継続する。上乗せ遊技を終了するまでの遊技回数は、上乗せ遊技への移行時に、5 遊技又は 10 遊技のいずれかを抽選で決定する。

40

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、上乗せ遊技において、ベル 0 1 が入賞するごとに、A T 遊技を終了するまでのメダルの払出し枚数を所定枚数（たとえば、50 枚）ずつ加算（上乗せ）する。すなわち、A T カウンタのカウント値に「50」を加算する。

【0296】

そこで、報知制御手段 8 2 は、上乗せ遊技において、ベル A 1 ~ D 2 に当選したときは、ベル 0 1 が入賞する押し順（正解押し順）を報知する。

これにより、ベル 0 1 が入賞するように誘導し、ひいては A T 遊技を終了するまでのメダルの払出し枚数が上乗せされるように誘導する。

50

【 0 2 9 7 】

一方、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、上乗せ遊技において、ベル 0 2、1 3、又は 1 4 が入賞しても、A T 遊技を終了するまでのメダルの払出し枚数を上乗せしない。

そこで、報知制御手段 8 2 は、上乗せ遊技において、ベル E 1 ~ E 8 に当選したときは、ベル 0 2 が入賞するものの、いずれの図柄組合せラインにも「ベル」-「ベル」-「ベル」が停止しない押し順（右第 1 停止）を報知する。

また、報知制御手段 8 2 は、上乗せ遊技において、ベル F 1 に当選したときは、ベル 1 4 が入賞するものの、いずれの図柄組合せラインにも「ベル」-「ベル」-「ベル」が停止しない押し順（中又は右第 1 停止）を報知する。

【 0 2 9 8 】

さらにまた、報知制御手段 8 2 は、上乗せ遊技において、ベル F 2 に当選したときは、ベル 1 3 が入賞するものの、いずれの図柄組合せラインにも「ベル」-「ベル」-「ベル」が停止しない押し順（中又は右第 1 停止）を報知する。

これにより、ベル 0 2、1 3、又は 1 4 が入賞するものの、「ベル」-「ベル」-「ベル」が一直線上に揃わないように誘導し、遊技者に対して、不利益を与えないようにしつつ、メダルの払出し枚数が上乗せされるという誤解を与えないようにしている。

【 0 2 9 9 】

なお、報知制御手段 8 2 は、A T 遊技中であり、かつ上乗せ遊技でないときは、ベル E 1 ~ E 8 当選時に、ベル 0 2 が入賞し、かつ「ベル」-「ベル」-「ベル」が表示窓 1 1 の斜め右下がり方向のラインに停止する押し順（中第 1 停止）を報知する。

また、報知制御手段 8 2 は、A T 遊技中であり、かつ上乗せ遊技でないときは、ベル F 1 当選時に、ベル 1 4 が入賞し、かつ「ベル」-「ベル」-「ベル」が表示窓 1 1 の水平方向上段のラインに停止する押し順（左第 1 停止）を報知する。

【 0 3 0 0 】

さらにまた、報知制御手段 8 2 は、A T 遊技中であり、かつ上乗せ遊技でないときは、ベル F 2 当選時に、ベル 1 3 が入賞し、かつ「ベル」-「ベル」-「ベル」が表示窓 1 1 の斜め右下がり方向のラインに停止する押し順（左第 1 停止）を報知する。

これにより、ベル 0 2、1 3、又は 1 4 が入賞し、かつ「ベル」-「ベル」-「ベル」が一直線上に揃うように誘導し、遊技者に対して、利益を付与しつつ、ベル 0 2、1 3、又は 1 4 が入賞したことを知らせるようにしている。

【 0 3 0 1 】

そして、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、上乗せ遊技において所定遊技回数を消化したときは、上乗せ遊技を終了し、次遊技から A T 遊技に移行させる（戻る）ように制御する。

なお、サブ遊技状態が上乗せ遊技に移行しても、メインモードは高確フリーズモード E のままである。このため、高確フリーズモード E かつ上乗せ遊技となる。

【 0 3 0 2 】

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、A T カウンタのカウンタ値が「0」になったときは A T 遊技を終了し、次遊技から特別上乗せ遊技に移行させるように制御する。

さらにまた、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、特別上乗せ遊技では、A T カウンタに上乗せ数を設定するか否かを決定する特別上乗せ抽選を行う。特別上乗せ抽選で A T カウンタに上乗せ数を設定することに決定（当選）する確率は、「1 / 10」に設定されている。

【 0 3 0 3 】

さらに、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、特別上乗せ抽選で当選したときは、A T 遊技の開始から終了までの間におけるメダルの払出し枚数に相当する数値を A T カウンタに設定する。たとえば、A T 遊技の開始から終了までの間におけるメダルの払出し枚数が 1000 枚であれば、A T カウンタに「1000」を設定する。

【 0 3 0 4 】

そして、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、A T カウンタに上乗せ数を設定すると、特別上乗せ遊技から A T 遊技に移行させる（戻る）ように制御する。これにより、A T 遊技が繰り返し実行されることとなる。

なお、サブ遊技状態が特別上乗せ遊技に移行しても、メインモードは高確フリーズモードEのままである。このため、高確フリーズモードEかつ特別上乗せ遊技となる。

【0305】

また、サブ遊技状態制御手段81は、特別上乗せ抽選で非当選になったときは、特別上乗せ遊技を終了し、次遊技から非AT遊技に移行させるように制御する。

なお、非AT遊技に移行すると、押し順の報知が行われなくなる。このため、遊技者は、左第1停止でストップスイッチ42を操作する。これにより、降格押し順でストップスイッチ42が操作されることとなり、メインモードが高確フリーズモードEから通常フリーズモードに移行する。そして、通常フリーズモードかつ非AT遊技となる。

【0306】

次に、高確遊技に移行可能にする遊技回数（本解除遊技回数）、及び高確遊技に移行しない遊技回数（ガセ解除遊技回数）の設定について説明する。

本実施形態では、サブ遊技状態制御手段81は、本解除遊技回数及びガセ解除遊技回数を定めた遊技回数テーブル81aと、遊技回数をカウントする遊技回数カウンタ81bとを備えている。

【0307】

図12は、遊技回数カウンタ81bのカウント値が100以下のときに用いる遊技回数テーブル81aを示す図であり、図13は、遊技回数カウンタ81bのカウント値が101以上のときに用いる遊技回数テーブル81aを示す図である。

図12及び図13中、「有限」は「有限の高確遊技に移行可能にする遊技回数」を、「無限」は「無限の高確遊技に移行可能にする遊技回数」を、「ガセ」は「高確遊技に移行しない（ガセ前兆状態に移行する）遊技回数」を、「なし」は「前兆状態及び高確遊技への移行なし」を、「-」は「ブランク」を、それぞれ意味する。

【0308】

本実施形態では、サブ遊技状態制御手段81は、AT遊技から非AT遊技に移行したときは、通常モード又は連チャンモードのいずれかを抽選で決定する。

また、通常モードに決定する確率は「4/5」に、連チャンモードに決定する確率は「1/5」に、それぞれ設定されている。

【0309】

そして、サブ遊技状態制御手段81は、通常モードに決定したときは、遊技回数カウンタ81bのカウント値が100以下のときに用いる遊技回数テーブル81aとして、図12の前半01～16の中からいずれか1つを抽選で選択するとともに、遊技回数カウンタ81bのカウント値が101以上のときに用いる遊技回数テーブル81aとして、図13の後半01～22の中からいずれか1つを抽選で選択する。

【0310】

また、サブ遊技状態制御手段81は、連チャンモードに決定したときは、遊技回数カウンタ81bのカウント値が100以下のときに用いる遊技回数テーブル81aとして、図12の前半17～28の中からいずれか1つを抽選で選択し、遊技回数カウンタ81bのカウント値が101以上のときに用いる遊技回数テーブル81aは選択しない。連チャンモードに決定し、図12の前半17～28の中から遊技回数テーブル81aを選択したときは、100遊技以内に必ず無限の高確遊技に移行するためである。

【0311】

たとえば、遊技回数カウンタ81bのカウント値が100以下のときに用いる遊技回数テーブル81aとして、図12の前半12を選択するとともに、遊技回数カウンタ81bのカウント値が101以上のときに用いる遊技回数テーブル81aとして、図13の後半10を選択したとする。

【0312】

この場合、サブ遊技状態制御手段81は、「75」、「600」、「800」、「900」、「950」、「1000」、及び「1050」を有限の高確遊技に移行可能にする遊技回数に設定し、「1100」を無限の高確遊技に移行可能にする遊技回数に設定し、

10

20

30

40

50

「300」、「500」、及び「700」を高確遊技に移行しない（ガセ前兆状態に移行する）遊技回数に設定する。

【0313】

このように、サブ遊技状態制御手段81は、AT遊技から非AT遊技に移行したときは、複数の本解除遊技回数、及び複数のガセ解除遊技回数を設定する。

すなわち、高確遊技に移行可能にする遊技回数（本解除遊技回数）として、第1本解除遊技回数、第2本解除遊技回数、・・・、第n本解除遊技回数（ $n \geq 2$ ）を設定する。

同様に、高確遊技に移行しない遊技回数（ガセ解除遊技回数）として、第1ガセ解除遊技回数、第2ガセ解除遊技回数、・・・、第mガセ解除遊技回数（ $m \geq 2$ ）を設定する。

【0314】

また、サブ遊技状態制御手段81は、AT遊技から非AT遊技に移行したときは、遊技回数カウンタ81bのカウンタ値を初期値（たとえば、「0」）に設定する。

さらに、サブ遊技状態制御手段81は、遊技が行われるごとに、遊技回数カウンタ81bのカウンタ値に所定値（たとえば、「1」）を加算する。これにより、AT遊技から非AT遊技に移行してからの遊技回数をカウントする。

【0315】

そして、サブ遊技状態制御手段81は、遊技回数カウンタ81bのカウンタ値が、選択した遊技回数テーブル81aに定めた第1～第「 $n - 1$ 」本解除遊技回数のいずれかとなったときは、非AT遊技から、第1特定演出状態（本前兆状態）を経て、高確遊技に移行させるように制御する。この場合、サブ遊技状態制御手段81は、高確遊技において、サブボーナス抽選に当選することなく所定遊技回数を消化したときは、高確遊技から非AT遊技に移行させるように制御する。

すなわち、サブ遊技状態制御手段81は、遊技回数カウンタ81bのカウンタ値が、第1～第「 $n - 1$ 」本解除遊技回数のいずれかとなったときは、有限の高確遊技に移行させるように制御する。

【0316】

また、サブ遊技状態制御手段81は、遊技回数カウンタ81bのカウンタ値が、選択した遊技回数テーブル81aに定めた第n本解除遊技回数となったときは、非AT遊技から、第1特定演出状態（本前兆状態）を経て、高確遊技に移行させるように制御する。この場合、サブ遊技状態制御手段81は、サブボーナス抽選に当選するまで、高確遊技を継続するように制御する。

すなわち、サブ遊技状態制御手段81は、遊技回数カウンタ81bのカウンタ値が、選択した遊技回数テーブル81aに定めた第n本解除遊技回数となったときは、無限の高確遊技に移行させるように制御する。

【0317】

このように、第1～第「 $n - 1$ 」本解除遊技回数は、有限の高確遊技に移行する本解除遊技回数となり、第n本解除遊技回数は、無限の高確遊技に移行する本解除遊技回数となる。

また、通常モードでは、図12の前半01～16及び図13の後半01～22の中からそれぞれ遊技回数テーブル81aを選択する。このため、通常モードでは、第n本解除遊技回数は、1100回以内となる。

これに対し、連チャンモードでは、図13の前半17～28の中から遊技回数テーブル81aを選択する。このため、連チャンモードでは、第n本解除遊技回数は、100回以内となる。

【0318】

また、サブ遊技状態制御手段81は、遊技回数カウンタ81bのカウンタ値が、選択した遊技回数テーブル81aに定めた第1～第mガセ解除遊技回数のいずれかとなったときは、非AT遊技から第1特定演出状態（ガセ前兆状態）に移行させるように制御する。この場合、サブ遊技状態制御手段81は、ガセ前兆状態において所定遊技回数を消化したときは、ガセ前兆状態から非AT遊技に移行させるように制御する。

【 0 3 1 9 】

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、非 A T 遊技中に、変則押しでストップスイッチ 4 2 が操作されると、ペナルティとして、所定遊技回数（たとえば、5 遊技）を消化するまで、遊技が行われても、A T カウンタのカウント値に「1」を加算しない。これにより、高確遊技や第 1 ～ 第 3 特典遊技（サブボーナス）や A T 遊技への移行を遅らせる。

【 0 3 2 0 】

なお、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、A T 遊技中に、変則押しを報知したときに、変則押しでストップスイッチ 4 2 が操作されても、ペナルティを付与することはない。

このようにして、非 A T 遊技中は、ペナルティ回避のため、遊技者が左第 1 停止でストップスイッチ 4 2 を操作するようにしている。

10

【 0 3 2 1 】

次に、電源切断時、電源投入時、及び設定変更時における遊技回数テーブル 8 1 a 及び遊技回数テーブル 8 1 b の設定について説明する。

サブ遊技状態制御手段 8 1 は、スロットマシン 1 0 の電源をオフにするとき（電源切断時）に、選択した遊技回数テーブル 8 1 a を特定するためのテーブル情報、及び遊技回数カウンタ 8 1 b のカウント値を、所定の記憶領域に記憶する。

なお、設定値を変更するときは電源を一旦オフにするが、このときも、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、テーブル情報及び遊技回数カウンタ 8 1 b のカウント値を記憶する。

【 0 3 2 2 】

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、設定値が変更されることなくスロットマシン 1 0 の電源がオンに（投入）されたときは、電源切断時に記憶したテーブル情報に応じた遊技回数テーブル 8 1 a をセットするとともに、電源切断時に記憶したカウント値を遊技カウンタ 8 1 b にセットする。

20

すなわち、設定値が変更されることなく電源が投入されたときは、電源切断時の遊技回数テーブル 8 1 a 及び遊技回数カウンタ 8 1 b のカウント値を維持する。

【 0 3 2 3 】

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、設定値が変更されたときは、遊技回数テーブル 8 1 a を選択（本解除遊技回数、及びガセ解除遊技回数を再設定）するか否かを抽選で決定する。

ここで、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数テーブル 8 1 a を選択（再設定）することに決定したときは、A T 遊技から非 A T 遊技に移行したときと同様に、通常モード又は連チャンモードのいずれかを決定し、この決定に応じた遊技回数テーブル 8 1 a を選択する。ただし、この場合、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、初期値の「0」を遊技回数カウンタ 8 1 b にセットするのではなく、所定遊技回数の消化後に相当するカウント値を決定し、この決定したカウント値を遊技回数カウンタ 8 1 b にセットする。

30

【 0 3 2 4 】

これに対し、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数テーブル 8 1 a を選択（再設定）しないことに決定したときは、設定値が変更されることなく電源が投入されたときと同様に、電源切断時に記憶したテーブル情報に応じた遊技回数テーブル 8 1 a をセットするとともに、電源切断時に記憶したカウント値を遊技カウンタ 8 1 b にセットする。

40

すなわち、遊技回数テーブル 8 1 a を再設定しないことに決定したときは、設定値の変更前の遊技回数テーブル 8 1 a 及び遊技回数カウンタ 8 1 b のカウント値を維持する。

【 0 3 2 5 】

このように、設定値が変更されたときは、遊技回数テーブル 8 1 a を再設定するか否かを決定し、再設定することに決定したときは、遊技回数テーブル 8 1 a を選択し直し、再設定しないことに決定したときは、設定値の変更前の遊技回数テーブル 8 1 a を維持することにより、設定値の変更後の動作パターンを多様化することができるので、設定値が変更されたことを遊技者に察知されにくくすることができる。

【 0 3 2 6 】

また、設定値が変更され、遊技回数テーブル 8 1 a を再設定するときは、初期値の「0

50

」ではなく、所定遊技回数の消化後に相当するカウント値を遊技回数カウンタ 8 1 b にセットすることにより、遊技回数カウンタ 8 1 b に初期値が設定されてから所定遊技回数を消化したときと同様の状態を作り出すことができるので、設定値が変更されたことを遊技者に察知されにくくすることができる。

【 0 3 2 7 】

特に、本実施形態では、1 0 0 遊技を消化するごとに、ガセ前兆状態や高確遊技に移行しやすくなる。このため、ガセ前兆状態や高確遊技から非 A T 遊技に戻ったときに相当する遊技回数を、所定遊技回数の消化後に相当するカウント値として決定することが好ましい。このようにすることで、他の遊技者が遊技を止めた後と同様の状態を作り出すことができるので、設定値が変更されたことを察知されにくくすることができる。

10

【 0 3 2 8 】

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、設定値の変更操作が行われた場合において、この変更操作の前後で同一の設定値であるときは、A T 遊技から非 A T 遊技に移行したときと同様に、通常モード又は連チャンモードのいずれかを決定し、この決定に応じた遊技回数テーブル 8 1 a を選択するとともに、初期値の「0」を遊技回数カウンタ 8 1 b にセットする。

【 0 3 2 9 】

さらにまた、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、第 1 特定演出状態（本前兆状態）中、高確遊技（チャンスゾーン）中、第 1 ～ 第 3 特典遊技（サブボーナス）中、又は A T 遊技中に設定値が変更されたときは、遊技回数テーブル 8 1 a を再設定するか否かの決定を行うことなく、通常モード又は連チャンモードのいずれかを決定し、この決定に応じた遊技回数テーブル 8 1 a を選択するとともに、所定値（初期値の「0」、又は所定遊技回数の消化後に相当するカウント値）を遊技回数カウンタ 8 1 b にセットする。

20

【 0 3 3 0 】

続いて、電源投入時における遊技回数テーブル 8 1 a 及び遊技回数カウンタ 8 1 b の設定に関する処理の流れを、図 1 4 に示すフローチャートに基づき説明する。

図 1 4 のステップ S 1 1 において、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、電源が投入されたときは、設定値の変更操作が行われたか否かを判断する。ここで、設定値の変更操作が行われたと判断したときは、次のステップ S 1 2 に進む。これに対し、設定値の変更操作が行われていないと判断したときは、ステップ S 2 0 に進む。

30

【 0 3 3 1 】

ステップ S 1 2 では、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、変更操作の前後で同一の設定値か否かを判断する。ここで、同一の設定値であると判断したときは、次のステップ S 1 3 に進む。これに対し、同一の設定値ではないと判断したときは、ステップ S 1 5 に進む。

【 0 3 3 2 】

ステップ S 1 3 では、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数テーブル 8 1 a を選択（再設定）する。具体的には、通常モード又は連チャンモードのいずれかを決定し、この決定に応じた遊技回数テーブル 8 1 a を選択する。これにより、第 1 本解除遊技回数、第 2 本解除遊技回数、・・・、第 n 本解除遊技回数（ $n \geq 2$ ）を設定するとともに、第 1 ガセ解除遊技回数、第 2 ガセ解除遊技回数、・・・、第 m ガセ解除遊技回数（ $m \geq 2$ ）を設定する。そして、次のステップ S 1 4 に進む。

40

【 0 3 3 3 】

ステップ S 1 4 では、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数カウンタ 8 1 b に初期値の「0」を設定する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

ステップ S 1 5 では、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数テーブル 8 1 a を選択（再設定）するか否かを抽選で決定し、次のステップ S 1 6 では、再設定することに決定したか否かを判断する。ここで、再設定することに決定したと判断したときは、次のステップ S 1 7 に進む。これに対し、再設定しないことに決定したと判断したときは、ステップ S 2 0 に進む。

【 0 3 3 4 】

50

ステップS 1 7では、サブ遊技状態制御手段8 1は、遊技回数テーブル8 1 aを選択（再設定）する。具体的には、ステップS 1 3と同様である。そして、次のステップS 1 8に進む。

ステップS 1 8では、サブ遊技状態制御手段8 1は、所定遊技回数の消化後に相当するカウント値を決定し、次のステップS 1 9では、決定したカウント値を、遊技回数カウンタ8 1 bにセットする。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0 3 3 5】

ステップS 2 0では、サブ遊技状態制御手段8 1は、電源切断時に記憶したテーブル情報に応じた遊技回数テーブル8 1 aをセットし、次のステップS 2 1では、電源切断時に記憶したカウント値を遊技カウンタ8 1 bにセットする。すなわち、電源切断時の遊技回数テーブル8 1 a及び遊技回数カウンタ8 1 bのカウント値を維持する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

10

【0 3 3 6】

説明を図1に戻す。

サブ制御手段8 0は、演出制御手段8 3を備える。

演出制御手段8 3は、上述したランプ2 1、スピーカ2 2、及び画像表示装置2 3からの演出の出力を制御するものである。

【0 3 3 7】

演出制御手段8 3は、遊技ごとに、遊技の開始時等に、役の抽選結果に基づいて、ソフトウェア乱数を用いた抽選によって、演出を選択する。具体的には、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで（スタートスイッチ4 1の操作時や各ストップスイッチ4 2の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ2 1をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ2 2からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置2 3にどのような画像を表示させるか等）を選択する。そして、この選択に従って、演出を出力する。

20

【0 3 3 8】

また、第1及び第2特定演出状態（本前兆状態又はガセ前兆状態）では、演出制御手段8 3は、高確遊技（チャンスゾーン）や第1～第3特典遊技（サブボーナス）に移行することを遊技者に期待させる演出を出力するように制御する。

【0 3 3 9】

たとえば、複数回の遊技にわたる一連の連続演出を出力することで、高確遊技や第1～第3特典遊技に移行することを遊技者に期待させることができる。

30

ここで、連続演出として、たとえば、主人公のキャラクターと敵のキャラクターとが戦う様子を複数回（たとえば、2～3回）の遊技にわたって画像表示装置2 3に表示するものを挙げることができる。

【0 3 4 0】

また、ガセ前兆状態では、演出制御手段8 3は、連続演出の最後に主人公のキャラクターが戦いに負ける様子を画像表示装置2 3に表示する。

これに対し、本前兆状態では、演出制御手段8 3は、連続演出の最後に主人公のキャラクターが敵のキャラクターを倒して戦いに勝つ様子を画像表示装置2 3に表示する。

40

【0 3 4 1】

また、演出制御手段8 3は、サブボーナス抽選に当選したときは、その旨を報知（「BONUS確定」の画面を画像表示装置2 3に表示）する。これにより、第1～第3特典遊技に移行することを遊技者に知らせることができる。

【0 3 4 2】

ここで、演出シナリオは、演出のストーリーを予め定めたものであり、演出制御手段8 3は、期間や内容が異なる複数種類の演出シナリオを有している。

また、演出制御手段8 3は、遊技回数テーブル8 1 aを選択（本解除遊技回数及びガセ解除遊技回数を設定）したときは、予め定めた複数種類の演出シナリオの中から、選択した遊技回数テーブル8 1 a及び設定値記憶手段6 0 aに記憶されている設定値に応じた演

50

出シナリオを決定する。

そして、演出制御手段 8 3 は、遊技の進行に伴って、かつ決定した演出シナリオに従って、演出を出力するように制御する。

【 0 3 4 3 】

また、設定値が変更され、かつ遊技回数テーブル 8 1 a を選択（再設定）しないことに決定したときは、演出制御手段 8 3 は、第 1 特定演出状態若しくは第 2 特定演出状態に移行するまで、又は高確遊技若しくは第 1 ～ 第 3 特典遊技に移行するまで、設定値の変更前に決定した演出シナリオに応じた演出を出力するように制御する。

さらにまた、演出制御手段 8 3 は、設定値に関する演出を出力する場合を有する。

設定値に関する演出として、たとえば、設定値に応じて出力頻度が異なる演出を挙げることができる。これにより、遊技者に対し、そのスロットマシン 1 0 の設定値を予想する上での判断材料の 1 つを提供することができる。

【 0 3 4 4 】

そして、演出制御手段 8 3 は、設定値に関する演出を出力することに決定した後、設定値に関する演出を出力する前に、設定値が変更されたときは、変更後の設定値に応じた演出シナリオを決定し、決定した演出シナリオに応じた演出を出力するように制御する。

また、演出制御手段 8 3 は、設定値に関する演出を出力することに決定した後、設定値に関する演出を出力する前に、設定値が変更されたときは、変更前の設定値に関する演出を出力しないように制御する。

【 0 3 4 5 】

さらに、演出制御手段 8 3 は、非 A T 遊技から高確遊技を経ずに第 1 ～ 第 3 特典遊技に移行したときと、非 A T 遊技から高確遊技を経て第 1 ～ 第 3 特典遊技に移行したときとで、異なる態様の演出を出力するように制御する。

すなわち、演出制御手段 8 3 は、非 A T 遊技においてサブボーナス抽選で当選し、非 A T 遊技から第 1 ～ 第 3 特典遊技に移行したときと、高確遊技においてサブボーナス抽選に当選し、高確遊技から第 1 ～ 第 3 特典遊技に移行したときとで、異なる態様の演出を出力するように制御する。

【 0 3 4 6 】

なお、ランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 は、サブ制御手段 8 0 側で制御するものであり、メイン制御手段 5 0 側で制御するものではない。

しかし、フリーズについては、メイン制御手段 5 0 側で制御する。

【 0 3 4 7 】

ただし、フリーズを実行すると、フリーズに関する情報をメイン制御手段 5 0 からサブ制御手段 8 0 に送信し、フリーズの実行中における画像表示等については、サブ制御手段 8 0 側で制御する。このようにして、演出制御手段 8 3 により、フリーズに応じた演出画像を画像表示装置 2 3 に表示する。

【 0 3 4 8 】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

（ 1 ）上記実施形態では、高確フリーズモード A（第 1 特典遊技）の終了条件は、所定遊技回数を消化したこと、高確フリーズモード B（第 2 特典遊技）の終了条件は、継続抽選で非当選になったこと、高確フリーズモード C（第 3 特典遊技）の終了条件は、所定の差枚数に到達したことに設定した。

【 0 3 4 9 】

しかし、これに限らず、各高確フリーズモード（各特典遊技）の終了条件は、たとえば、所定遊技回数を消化したこと、所定の払出し枚数に到達したこと、所定の差枚数に到達したこと、所定の役に当選したこと、所定の役が入賞したこと、所定の図柄の組合せが停止したこと等、種々設定することができる。

【 0 3 5 0 】

（ 2 ）上記実施形態では、サブボーナス準備中に、ベル A 1 ～ D 2 に当選したときは、

10

20

30

40

50

画像表示装置 2 3 における、左ストップスイッチ 4 2 の上方に相当する位置に「×」印を表示し、中及び右ストップスイッチ 4 2 の上方に相当する位置にそれぞれ「？」印を表示した。このようにして、サブボーナス準備中に、ベル A 1 ~ D 2 に当選したときは、左第 1 停止（移行押し順）でストップスイッチ 4 2 を操作すべきでない旨、及び変則押し（維持押し順）でストップスイッチ 4 2 を操作すべき旨を報知した。

【 0 3 5 1 】

しかし、これに限らず、たとえば、サブボーナス準備中に、ベル A 1 ~ D 2 に当選したときは、画像表示装置 2 3 における、左ストップスイッチ 4 2 の上方に相当する位置に「×」印を表示し、中及び右ストップスイッチ 4 2 の上方に相当する位置には何も表示しなくてもよい。すなわち、サブボーナス準備中に、ベル A 1 ~ D 2 に当選したときは、左第 1 停止（移行押し順）でストップスイッチ 4 2 を操作すべきでない旨のみを報知するようにしてもよい。

10

【 0 3 5 2 】

（ 3 ）上記実施形態では、メインモードとして、フリーズの実行頻度が異なる複数種類のフリーズモード（通常フリーズモード、及び高確フリーズモード A ~ E ）を設けたが、これに限らず、以下に示すようにしてもよい。

たとえば、メインモードとして、フリーズの実行頻度は同一であるが、外部信号の出力状態が異なる複数種類の外端出力モードを設ける。

【 0 3 5 3 】

また、押し順決定手段 7 1 は、外端出力モードを移行させる押し順、及び外端出力モードを移行させない押し順を決定する。

20

さらにまた、モード制御手段 7 0 は、押し順決定手段 7 1 による決定、及びストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、外端出力モードの移行を制御する。

【 0 3 5 4 】

さらに、報知制御手段 8 2 は、外端出力モードを移行させることに決定したときは、決定した外端出力モードに移行させる押し順を報知する。

そして、外部信号制御手段 7 3 は、外端出力モードの移行に応じて外部信号の出力を制御し、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、外端出力モードの移行に応じてサブ遊技状態の移行を制御する。

【 0 3 5 5 】

30

（ 4 ）上記実施形態では、遊技回数テーブル 8 1 a には、複数の本解除遊技回数（特典遊技に移行可能にする遊技回数）、及び複数のガセ解除遊技回数（特典遊技に移行しない遊技回数）を定めた。そして、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数テーブル 8 1 a を選択することで、複数の本解除遊技回数、及び複数のガセ解除遊技回数を設定した。

【 0 3 5 6 】

しかし、これに限らず、たとえば、遊技回数テーブル 8 1 a には、1つ又は複数の本解除遊技回数を定め、ガセ解除遊技回数は定めなくてもよい。そして、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数テーブル 8 1 a を選択することで、1つ又は複数の本解除遊技回数を設定し、ガセ解除遊技回数は設定しなくてもよい。

また、たとえば、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数テーブル 8 1 a を用いることなく、抽選により、1つ又は複数の本解除遊技回数を設定してもよい。

40

【 0 3 5 7 】

（ 5 ）上記実施形態では、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、設定値が変更されたときは、遊技回数テーブル 8 1 a を選択（本解除遊技回数を再設定）するか否かを決定した。

そして、選択（再設定）することに決定したときは、遊技回数テーブル 8 1 a を選択（本解除遊技回数を再設定）するとともに、遊技回数カウンタ 8 1 b に、所定遊技回数の消化後に相当するカウント値を設定した。

【 0 3 5 8 】

一方、選択（再設定）しないことに決定したときは、設定値の変更前の遊技回数テーブル 8 1 a（本解除遊技回数）及び遊技回数カウンタ 8 1 b のカウント値を維持した。

50

しかし、これに限らず、たとえば、選択（再設定）することに決定したときは、遊技回数カウンタ 8 1 b に、所定遊技回数の消化後に相当するカウント値ではなく、初期値（たとえば、「0」）を設定してもよい。

【0359】

また、たとえば、設定値が変更されたときは、選択（再設定）するか否かの決定することなく、遊技回数テーブル 8 1 a を選択（本解除遊技回数を再設定）するとともに、遊技回数カウンタ 8 1 b に、所定遊技回数の消化後に相当するカウント値を設定してもよい。

さらにまた、たとえば、電源投入時には、設定値が変更されたか否かにかかわらず、遊技回数テーブル 8 1 a を選択（本解除遊技回数を再設定）するとともに、遊技回数カウンタ 8 1 b に、所定遊技回数の消化後に相当するカウント値を設定してもよい。

10

【0360】

（6）たとえば、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、非 A T 遊技では、設定値記憶手段 6 0 a に記憶されている設定値に応じて、特典遊技（サブボーナス）に移行するか否かの抽選（サブボーナス抽選）に当選する確率を異ならせるように制御する。

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、高確遊技（チャンスゾーン）では、設定値記憶手段 6 0 a に記憶されている設定値にかかわらず、特典遊技に移行するか否かの抽選に当選する確率を同一にするように制御する。

【0361】

そして、演出制御手段 8 3 は、非 A T 遊技から高確遊技を経ずに特典遊技や A T 遊技に移行したときと、高確遊技から特典遊技や A T 遊技に移行したときとで、異なる態様の演出を出力するように制御する。

20

これにより、特典遊技や A T 遊技に移行したときの演出の態様から、遊技者に、設定値を推測させることができる。

【0362】

（7）上記実施形態では、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数カウンタ 8 1 b のカウント値が、選択した遊技回数テーブル 8 1 a に定めた本解除遊技回数となったときは、非 A T 遊技から第 1 特定演出状態（本前兆状態）を経て高確遊技（チャンスゾーン）に移行するように制御した。

【0363】

しかし、これに限らず、たとえば、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数カウンタ 8 1 b のカウント値が、選択した遊技回数テーブル 8 1 a に定めた本解除遊技回数となったときは、非 A T 遊技から第 1 特定演出状態を経ずに高確遊技に移行させたり、非 A T 遊技から特典遊技（サブボーナス）に移行させたり、非 A T 遊技から A T 遊技に移行させるように制御してもよい。

30

【0364】

また、たとえば、非 A T 遊技から第 1 特定演出状態を経ずに高確遊技に移行させる場合には、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、本解除遊技回数に到達するまでの残り遊技回数が所定遊技回数（たとえば、5 遊技）となったとき（本解除遊技回数の 5 遊技前となったとき）に、本解除遊技回数に到達するまでの 5 遊技にわたって、連続演出を出力させるようにしてもよい。

40

【0365】

（8）上記実施形態では、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数カウンタ 8 1 b のカウント値が、選択した遊技回数テーブル 8 1 a に定めた第 1 ～ 第「n - 1」本解除遊技回数のいずれかとなることにより、非 A T 遊技から高確遊技に移行した場合において、サブボーナス抽選に当選することなく所定遊技回数を消化したときは、高確遊技から非 A T 遊技に移行させるように制御した。

【0366】

また、サブ遊技状態制御手段 8 1 は、遊技回数カウンタ 8 1 b のカウント値が、選択した遊技回数テーブル 8 1 a に定めた第 n 本解除遊技回数となることにより、非 A T 遊技か

50

ら高確遊技に移行したときは、サブボーナス抽選に当選するまで、高確遊技を継続するように制御した。

すなわち、第1～第「 $n - 1$ 」本解除遊技回数は、有限の高確遊技に移行する本解除遊技回数とし、第 n 本解除遊技回数は、無限の高確遊技に移行する本解除遊技回数とした。

【0367】

しかし、これに限らず、たとえば、サブ遊技状態制御手段81は、遊技回数カウンタ81bのカウント値が、選択した遊技回数テーブル81aに定めた第 n 本解除遊技回数となることにより、非AT遊技から高確遊技に移行した場合においても、サブボーナス抽選に当選することなく所定遊技回数を消化したときは、高確遊技から非AT遊技に移行させるように制御してもよい。

10

すなわち、無限の高確遊技に移行する本解除遊技回数を設定せず、第1～第 n 本解除遊技回数を、すべて有限の高確遊技に移行する本解除遊技回数に設定してもよい。

【0368】

(9) 上記実施形態では、サブリール制御手段84は、フリーズ中における各擬似遊技の開始時にサブリール33の回転を開始し、各擬似遊技の開始時から所定時間が経過するか、又は所定時間が経過する前に左ストップスイッチ42が操作されたときは、サブリール33の回転を停止(一時的に停止、仮停止)させることにより、表示窓11に所定の図柄を表示するように、特定リール動作を制御した。

【0369】

しかし、これに限らず、たとえば、フリーズ中に、スタートスイッチ41の操作を契機として、サブリール33の回転を停止させてもよい。

20

また、たとえば、演出に用いる演出用スイッチを設け、フリーズ中に、演出用スイッチの操作を契機として、サブリール33の回転を停止させてもよい。

【0370】

(10) 上記実施形態では、通常モードと、連チャンモードとを設け、通常モードでは、1100遊技以内に、無限の高確遊技に移行するように制御し、連チャンモードでは、100遊技以内に、無限の高確遊技に移行するように制御した。

しかし、これに限らず、たとえば、連チャンモードを設けずに、常に、1100遊技以内に、無限の高確遊技に移行するように制御してもよい。

【0371】

30

(11) 上記実施形態では、サブ遊技状態制御手段81は、特別上乗せ遊技において、ATカウンタに上乗せ数を設定するか否かを決定する特別上乗せ抽選を行った。すなわち、特別上乗せ抽選は、特別上乗せ遊技中に行った。そして、特別上乗せ抽選で当選したときは、AT遊技の開始から終了までの間におけるメダルの払出し枚数に相当する数値をATカウンタに設定した。

【0372】

しかし、これに限らず、たとえば、第1～第2特典遊技(サブボーナス)中や、AT遊技への移行時に、予め特別上乗せ抽選を行っておくとともに、その結果を所定の記憶領域に記憶しておき、特別上乗せ遊技に移行したときは、記憶した特別上乗せ抽選の結果に基づいて、AT遊技の開始から終了までの間におけるメダルの払出し枚数に相当する数値をATカウンタに設定してもよい。

40

【0373】

(12) 上記実施形態では、メインリール31とサブリール33とを設け、メインリール制御手段64によってメインリール31の回転及び停止を制御し、サブリール制御手段84によってサブリール33の回転及び停止を制御した。

しかし、これに限らず、たとえば、サブリール33を第1メインリール31に置き換えてもよい。この場合、メインリール制御手段64は、上記実施形態のサブリール制御手段84と同様に、第1メインリール31(に置き換えたサブリール33)の回転及び停止を制御し、報知制御手段82は、上記実施形態と同様に、ストップスイッチ42の押し順を報知すればよい。

50

【 0 3 7 4 】

そして、フリーズ中に擬似遊技を行うときは、メインリール制御手段 6 4 は、メインリール 3 1 によって特定リール動作を行うように制御する。

また、メインリール 3 1 で特定リール動作を行う場合は、メインリール制御手段 6 4 は、たとえば、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、すべてのメインリール 3 1 の回転を開始し、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、対応するメインリール 3 1 を、遊技結果を表示する停止とは異なる図柄の表示状態とすることにより、遊技結果を示すものではない図柄の組合せを表示するように制御する。

【 0 3 7 5 】

ここで、「遊技結果を表示する停止とは異なる図柄の表示状態」として、たとえば、揺れ変動を挙げることができる。

また、「揺れ変動」とは、図柄が一定の振幅（揺れ幅）をもって上下移動を繰り返すものであり、静止しない場合（常に上下移動を繰り返す場合）や、静止及び移動を繰り返す場合、たとえば有効ラインを基準として上寄りに約 1 ～ 2 秒静止した後、下寄りに移動して約 1 ～ 2 秒静止した後、再度上寄りに移動して約 1 ～ 2 秒静止することを繰り返す等である。

【 0 3 7 6 】

そして、すべてのメインリール 3 1 が（揺れ変動を伴って）停止した後、スタートスイッチ 4 1 が操作されると、その時点でフリーズを終了し、本遊技を開始する。

また、本遊技の開始時には、メインリール制御手段 6 4 は、各メインリール 3 1 ごとに回転開始のタイミングを異ならせる（ばらす、ばらばらにする）ランダム遅延の制御を行う。

【 0 3 7 7 】

ここで、フリーズを終了し、本遊技を開始すると、メインリール 3 1 を回転させるが、フリーズ中の特定リール動作で停止した状態から、すべてのメインリール 3 1 を一斉に回転させると、フリーズ中に停止した相関位置関係を有したままで、メインリール 3 1 が回転してしまうこととなる。

【 0 3 7 8 】

たとえば、フリーズ中に「緑 7」 - 「緑 7」 - 「緑 7」が水平方向中段のラインに停止し、フリーズを終了してメインリール 3 1 を回転させると、その相関位置関係が保持された状態で各メインリール 3 1 が回転し、かつ定速状態となって、ストップスイッチ 4 2 の受付け可能となる。

しかし、その相関位置関係のままで各メインリール 3 1 を一斉に回転させると、前遊技での遊技結果（前遊技での最終停止位置）と異なる位置関係を有してメインリール 3 1 が回転してしまう。

【 0 3 7 9 】

このため、そのような相関位置関係が目押し補助につながるおそれがあり、遊技の公正を害するおそれがある。

そこで、メインリール 3 1 で特定リール動作を行う場合は、フリーズ中に停止したときの相関位置関係と異なる相関位置関係であってランダムに選択された相関位置関係となるように、各メインリール 3 1 の回転開始を制御する。

【 0 3 8 0 】

（ 1 3 ）上記実施形態では、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって有利な遊技結果を得ることができる場合とできない場合とを設け、A T 遊技中は、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 4 2 の押し順を報知することで、遊技者は、報知された押し順に従ってストップスイッチ 4 2 を操作すれば、有利な遊技結果を得ることができるようにした。すなわち、いわゆる「押し順 A T」とした。

【 0 3 8 1 】

しかし、これに限らず、たとえば、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングによって有利な遊技結果を得ることができる場合とできない場合とを設け、A T 遊技中は、遊技者に

10

20

30

40

50

として有利となるストップスイッチ４２の操作タイミング（有効ラインに狙う図柄等）を報知することで、遊技者は、その報知に従ってストップスイッチ４２を操作すれば、有利な遊技結果を得ることができるようにしてもよい。すなわち、いわゆる「目押しＡＴ」としてもよい。

【０３８２】

また、押し順及び操作タイミングの双方の条件を満たしたときに、有利な遊技結果を得ることができるようにし、ＡＴ遊技中は、遊技者にとって有利となるストップスイッチ４２の押し順及び操作タイミングを報知するようにしてもよい。

【０３８３】

（１４）上記実施形態では、ＲＴ遊技で用いる役抽選テーブル６２Ｂは、非ＲＴ遊技で用いる役抽選テーブル６２Ａと比較すると、特別役（ＭＢ）の当選領域を設定せず、その分リプレイの当選領域を大きく設定した。このようにして、ＲＴ遊技におけるリプレイの当選確率を、非ＲＴ遊技におけるリプレイの当選確率より高くした。

【０３８４】

しかし、これに限らず、たとえば、役抽選テーブル６２Ａにおける非当選領域を、リプレイの当選領域に置き換え、これを役抽選テーブル６２Ｂとしてもよい。すなわち、役抽選テーブル６２Ｂでは、役抽選テーブル６２Ａにおける非当選領域を、リプレイ当選で埋めてもよい。このようにして、ＲＴ遊技におけるリプレイの当選確率を、非ＲＴ遊技におけるリプレイの当選確率より高くすることもできる。

【０３８５】

また、たとえば、役抽選テーブル６２Ａにおけるリプレイの当選領域の一部を、非当選領域に置き換え、これを役抽選テーブル６２Ｂとしてもよい。このようにして、上記とは逆に、ＲＴ遊技におけるリプレイの当選確率を、非ＲＴ遊技におけるリプレイの当選確率より低くしてもよい。

【０３８６】

（１５）上記実施形態では、押し順決定手段７１は、内部中かつＲＴ遊技では、メインモードの移行制御のための押し順の割り当てを行うが、非内部中かつ非ＲＴ遊技及びＭＢ遊技では、リプレイＡ～ＤやベルＡ１～Ｅ８に当選しても、メインモードの移行制御のための押し順の割り当てを行わないようにした。

しかし、これに限らず、押し順決定手段７１は、たとえば、非内部中かつ非ＲＴ遊技及びＭＢ遊技においても、メインモードの移行制御のための押し順の割り当てを行うようにしてもよい。

【０３８７】

この場合、押し順決定手段７１は、非内部中かつ非ＲＴ遊技及びＭＢ遊技においても、内部中かつＲＴ遊技と同様に、６通りの各押し順に対して、降格押し順、昇格押し順Ａ、昇格押し順Ｂ、又は維持押し順のいずれかを割り当てるようにしてもよい。

また、押し順決定手段７１は、非内部中かつ非ＲＴ遊技及びＭＢ遊技では、内部中かつＲＴ遊技とは異なり、６通りのすべての押し順に対して、維持押し順を割り当てるようにしてもよい。

【０３８８】

さらに、たとえば、非内部中かつ非ＲＴ遊技から内部中かつＲＴ遊技への移行時に、メインモードが移行不可能な状態から移行可能な状態に移行させるとともに、内部中かつＲＴ遊技からＭＢ遊技への移行時に、メインモードが移行可能な状態から移行不可能な状態に移行させるようにしてもよい。

【０３８９】

（１６）上記実施形態では、高確遊技に移行可能にする遊技回数（本解除遊技回数）として、第１本解除遊技回数、第２本解除遊技回数、・・・、第ｎ本解除遊技回数（ $n \geq 2$ ）を設定した。

また、高確遊技に移行しない遊技回数（ガセ解除遊技回数）として、第１ガセ解除遊技回数、第２ガセ解除遊技回数、・・・、第ｍガセ解除遊技回数（ $m \geq 2$ ）を設定した。

10

20

30

40

50

しかし、これに限らず、たとえば、本解除遊技回数及びガセ解除遊技回数は、それぞれ1つずつ設定してもよい。すなわち、 $n = 1$ 、かつ、 $m = 1$ にしてもよい。

【0390】

なお、上記(1)～(16)の各変形例は、それぞれ単独で適用される場合に限られるものではなく、これらを適宜組合わせて適用することもできる。

<付記>

本願の出願当初の請求項に係る発明(当初発明)が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、メインリールの回転を停止させる操作を無効にするフリーズを実行し、その間に、メインリールの回転を継続したまま、スタートスイッチ及びストップスイッチの操作を契機に、サブリールの回転及び停止を複数回繰り返すスロットマシンが知られている(特開2010-214050号公報参照)。

特開2010-214050号公報の技術では、フリーズ中にサブリールの回転及び停止を3回繰り返す場合には、1回目、2回目、及び3回目のサブリールの停止時に、役の抽選で特別役に当選したことを期待感させる特定の図柄の組合せ(リーチ目又はチャンス目)を表示する。

また、フリーズ中にサブリールの回転及び停止を3回繰り返すと、サブリールの4回目の回転を開始するとともに、メインリールの回転を停止させる操作を有効に(フリーズを終了)する。その後、ストップスイッチが操作されると、メインリールの回転を停止させるとともに、サブリールの回転を停止させる。

このため、特開2010-214050号公報の技術では、フリーズがいつまで継続して、いつ終了するのかが、遊技者にわかりにくい。

当初発明が解決しようとする課題は、フリーズ中に、リールを回転及び停止させることにより、所定の図柄を表示するスロットマシンにおいて、フリーズが終了するか否かを遊技者にわかりやすくすることである。

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を示す。)

第1の解決手段は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール(第1～第3メインリール31、サブリール33)と、

遊技を行うときに遊技者が操作する操作スイッチ(ベットスイッチ40、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42)と、

前記リールの回転を制御するリール制御手段(メインリール制御手段64、サブリール制御手段84)と、

遊技の進行を所定時間停止するとともに、前記操作スイッチの機能が遊技を進行して遊技結果を得るためのものとして有効になっていないフリーズを制御するフリーズ制御手段(72)と

を備え、

前記リール制御手段は、フリーズ中に、少なくとも1つの前記リールを回転させ、その後、所定時間が経過するか又は前記操作スイッチの操作を契機として前記リールの回転を停止させることにより、所定の図柄又は図柄の組合せを表示する特定リール動作を制御し、

前記フリーズ制御手段は、フリーズの開始時に、前記特定リール動作の実行回数 n ($n \geq 1$)を決定し、 n 回目の前記特定リール動作が実行されたときは、フリーズを終了するように制御し、

前記リール制御手段は、 n 回目以外の前記特定リール動作では、特定図柄(チェリーの図柄)を表示するように、 n 回目の前記特定リール動作では、前記特定図柄を表示しないように、前記リールを停止制御し、

フリーズ中に、前記特定図柄を表示することで、遊技者に対して特典を付与することを

10

20

30

40

50

報知することを特徴とする。第２の解決手段は、第１の解決手段において、遊技状態として、通常遊技状態（非ＡＴ遊技）と、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態となる特定遊技状態とを有し、前記特定遊技状態は、遊技中における前記特定図柄を表示する確率が前記通常遊技状態よりも高く、かつ前記フリーズを実行することなく前記特定図柄を表示する特定遊技状態Ｓ１（高確遊技（チャンスゾーン））と、前記特定図柄を表示する確率が特定遊技状態Ｓ１よりも高く、かつ前記フリーズの実行中に１遊技内で複数回の前記特定図柄の表示を可能とする特定遊技状態Ｓ２（特典遊技（サブボーナス））とを有する

10

ことを特徴とする。第３の解決手段は、複数種類の図柄を表示した少なくとも１つのメインリール（３１）と、複数種類の図柄を表示した少なくとも１つのサブリール（３３）と、遊技を行うときに遊技者が操作する操作スイッチ（ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２）と、遊技の進行を制御するメイン制御手段（５０）と、演出の出力を制御するサブ制御手段（８０）と

20

を備え、前記メイン制御手段は、前記メインリールの回転を制御するメインリール制御手段（６４）と、遊技の進行を所定時間停止するとともに、前記操作スイッチの機能が遊技を進行して遊技結果を得るためのものとして有効になっていないフリーズを制御するフリーズ制御手段（７２）とを備え、前記メインリール制御手段は、フリーズの実行前後で、前記メインリールの停止位置を異ならせないように制御し、前記メイン制御手段は、フリーズの制御に関する情報及び前記操作スイッチの操作情報を、前記サブ制御手段に送信し、

30

前記サブ制御手段は、前記サブリールの回転を制御するサブリール制御手段（８４）を備え、前記サブリール制御手段は、フリーズ中に、前記サブリールを回転させ、その後に所定時間が経過するか又は前記操作スイッチの操作を契機として前記サブリールの回転を停止させることにより、所定の図柄又は図柄の組合せを表示する特定リール動作を制御し、前記フリーズ制御手段は、フリーズの開始時に、前記特定リール動作の実行回数 n （ $n \geq 1$ ）を決定し、 n 回目の前記特定リール動作が実行されたときは、フリーズを終了するように制御し、前記サブリール制御手段は、 n 回目以外の前記特定リール動作では、特定図柄を表示するように、 n 回目の前記特定リール動作では、前記特定図柄を表示しないように、前記サブリールを停止制御し、

40

前記サブ制御手段は、フリーズ中に、前記特定図柄を表示することで、遊技者に対して特典を付与することを報知することを特徴とする。（作用）ここで、「フリーズ」とは、遊技の進行を所定時間停止するとともに、操作スイッチの機能が遊技を進行して遊技結果を得るためのものとして有効になっていない状態をいう。また、「操作スイッチ」とは、ベットスイッチ、スタートスイッチ、及びストップスイッチを含み、狭義には、遊技を進行し、遊技結果を得るために遊技者が操作するスイッチ

50

をいう。

一方、「操作スイッチ」とは、広義には、上記以外に、貯留されたメダルを実際に払い出すときに遊技者が操作する精算スイッチ、及び演出の進行を遊技者の意思によって行うときに遊技者が操作する演出スイッチを含むものである。

また、「遊技結果」とは、リールの停止時に有効ライン上に停止した図柄の組合せによって得られるものをいう。

さらに、「操作スイッチの機能が遊技結果を得るためのものとして有効になっていない状態」とは、操作スイッチの機能が一時停止している状態、及び操作スイッチが遊技結果を得ること以外の用途のために機能している状態を含む概念である。

また、リール制御手段は、フリーズ中に、少なくとも1つのリールを回転させ、その後10
に所定時間が経過するか又は操作スイッチの操作を契機としてリールの回転を停止させることにより、所定の図柄又は図柄の組合せを表示する特定リール動作を制御する。

さらに、フリーズ制御手段は、フリーズの開始時に、特定リール動作の実行回数 n (n
1) を決定し、 n 回目の特定リール動作が実行されたときは、フリーズを終了するように制御する。

そして、リール制御手段は、 n 回目以外の特定リール動作では、特定図柄を表示するようにリールを停止制御し、 n 回目の特定リール動作では、特定図柄を表示しないようにリールを停止制御する。

ここで、たとえば、 $n = 1$ に決定したときは、リール制御手段は、1 回目の特定リール動作で、特定図柄を表示しないようにリールを停止制御する。20

また、たとえば、 $n = 2$ に決定したときは、リール制御手段は、1 回目の特定リール動作では、特定図柄を表示するようにリールを停止制御し、2 回目の特定リール動作では、特定図柄を表示しないようにリールを停止制御する。

さらにまた、たとえば、 $n = 3$ に決定したときは、リール制御手段は、1 回目及び2 回目の特定リール動作では、特定図柄を表示するようにリールを停止制御し、3 回目の特定リール動作では、特定図柄を表示しないようにリールを停止制御する。

このように、 n 回目以外の特定リール動作では特定図柄を表示し、 n 回目(最後)の特定リール動作では特定図柄を表示しないので、特定図柄が表示されたか否かによって、フリーズが終了するか否かを遊技者にわかりやすくすることができる。30

(c) 当初発明の効果

当初発明によれば、フリーズ中に、リールを回転及び停止させることにより、所定の図柄を表示するスロットマシンにおいて、フリーズが終了するか否かを遊技者にわかりやすくすることができる。

【符号の説明】

【0391】

- 10 スロットマシン
- 11 表示窓
- 12 表示窓(可視領域)
- 21 ランプ
- 22 スピーカ
- 23 画像表示装置
- 31 メインリール
- 32 モータ
- 33 サブリール
- 34 モータ
- 40 ベットスイッチ
- 41 スタートスイッチ
- 42 ストップスイッチ
- 43 メダル投入口
- 44 設定変更スイッチ

10

20

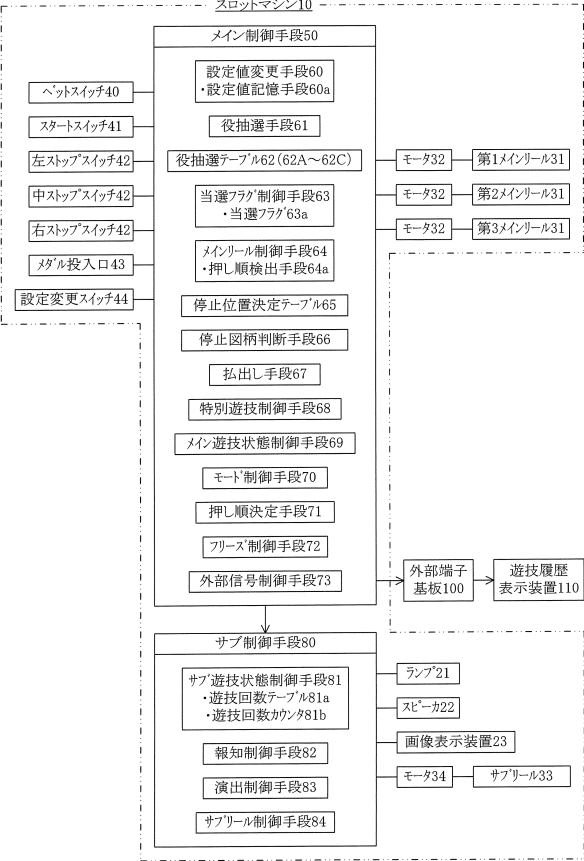
30

40

50

5 0	メイン制御手段	
6 0	設定値変更手段	
6 0 a	設定値記憶手段	
6 1	役抽選手段	
6 2 (6 2 A ~ 6 2 C)	役抽選テーブル	
6 3	当選フラグ制御手段	
6 3 a	当選フラグ	
6 4	メインリール制御手段	
6 4 a	押し順検出手段	
6 5	停止位置決定テーブル	10
6 6	停止図柄判断手段	
6 7	払出し手段	
6 8	特別遊技制御手段	
6 9	メイン遊技状態制御手段	
7 0	モード制御手段	
7 1	押し順決定手段	
7 2	フリーズ制御手段	
7 3	外部信号制御手段	
8 0	サブ制御手段	
8 1	サブ遊技状態制御手段	20
8 1 a	遊技回数テーブル	
8 1 b	遊技回数カウンタ	
8 2	報知制御手段	
8 3	演出制御手段	
8 4	サブリール制御手段	
1 0 0	外部端子基板	
1 1 0	遊技履歴表示装置	
L	有効ライン (図柄組合せライン)	

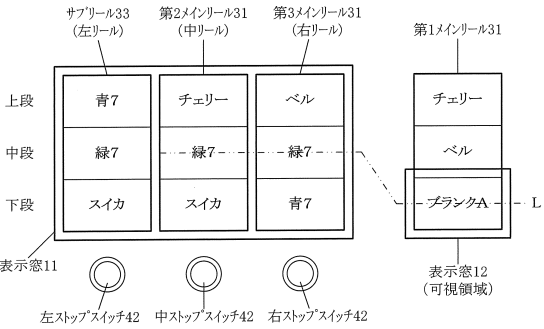
【図 1】



【図 2】

図柄番号	サブリール33 (左リール)	第2メインリール31 (中リール)	第3メインリール31 (右リール)	第1メインリール31
0.	リプレイ	リプレイ	リプレイ	ブランクA
19.	青7	チェリー	ベル	ブランクB
18.	緑7	緑7	緑7	リプレイ
17.	スイカ	スイカ	青7	チェリー
16.	ベル	ベル	チェリー	ベル
15.	リプレイ	リプレイ	リプレイ	ブランクA
14.	BAR	チェリー	ベル	ブランクB
13.	チェリー	BAR	スイカ	リプレイ
12.	スイカ	スイカ	ブランクB	チェリー
11.	ベル	ベル	BAR	ベル
10.	リプレイ	リプレイ	リプレイ	ブランクA
9.	キャラクタ	ブランクA	ベル	ブランクB
8.	青7	青7	ブランクA	リプレイ
7.	スイカ	スイカ	チェリー	チェリー
6.	ベル	ベル	青7	ベル
5.	リプレイ	リプレイ	リプレイ	ブランクA
4.	赤7	チェリー	ベル	ブランクB
3.	チェリー	赤7	赤7	リプレイ
2.	スイカ	スイカ	チェリー	スイカ
1.	ベル	ベル	チェリー	ベル

【図 3】



【図 4】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ		
		第2メインリール (中リール)	第3メインリール (右リール)	第1メインリール
特別役:MB	0枚+MB遊技	ブランクA	BAR	スイカ
リ プ レ イ	リプレイ01 再遊技	リプレイ	リプレイ	ブランクA
	リプレイ02 再遊技	ベル	青7/BAR/チェリー	ブランクB
	リプレイ03 再遊技	リプレイ	ベル	ブランクB
	リプレイ04 再遊技	リプレイ	ベル	ブランクA
	リプレイ05 再遊技	ベル	ベル	ブランクA
	リプレイ06 再遊技	ANY	緑7/青7/赤7 /BAR/チェリー	リプレイ
小 役	ベル01 8枚(2枚)	ベル	ベル	ブランクB
	ベル02 3枚(2枚)	ベル	リプレイ	ブランクB
	ベル03 1枚(1枚)	緑7	緑7/赤7	ブランクA
	ベル04 1枚(1枚)	青7	緑7/赤7	ブランクA
	ベル05 1枚(1枚)	赤7	緑7/赤7	ブランクA
	ベル06 1枚(1枚)	BAR	緑7/赤7	ブランクA
	ベル07 1枚(1枚)	緑7	ブランクA/スイカ	ブランクA
	ベル08 1枚(1枚)	青7	ブランクA/スイカ	ブランクA
	ベル09 1枚(1枚)	赤7	ブランクA/スイカ	ブランクA
	ベル10 1枚(1枚)	BAR	ブランクA/スイカ	ブランクA
	ベル11 1枚(1枚)	ベル	リプレイ/ブランクB	リプレイ/ベル
	ベル12 1枚(1枚)	チェリー/ブランクA	ベル	リプレイ/ベル
	ベル13 3枚(2枚)	ベル	リプレイ	ブランクA
	ベル14 3枚(2枚)	リプレイ	緑7/赤7 /ブランクA/スイカ	ブランクA
	ベル15 3枚(2枚)	ANY	ANY	チェリー
	ベル16 3枚(2枚)	緑7/青7 /赤7/BAR	ANY	スイカ
スイカ	3枚(2枚)	ベル	ブランクB	ブランクA

【図 5】

役抽選テーブル62A(通常遊技(非内部中かつ非RT遊技))		
非当選	小役 (ベルA1〜F2及びスイカ 各々所定当選確率)	リプレイ (リプレイA〜D 各々所定当選確率)
非当選	小役 (ベルA1〜F2及びスイカ 各々所定当選確率)	リプレイ (リプレイA〜D 各々所定当選確率)
役抽選テーブル62B(通常遊技(内部中かつRT遊技))		
非当選	小役 (ベルA1〜F2及びスイカ 各々所定当選確率)	リプレイ (リプレイA〜D 各々所定当選確率)
役抽選テーブル62C(特別遊技(MB遊技))		
非当選 (ただし、全小役の当選フラグオン)		

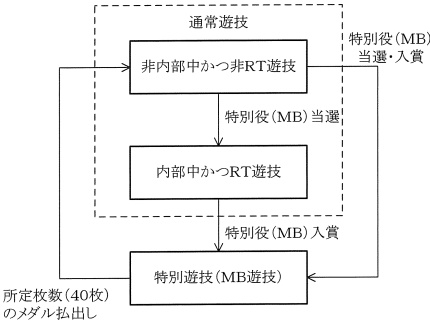
【図 6】

当選役	役の種類	押し順と入賞役との関係
特別役	MB	押し順不問でMB入賞可
リプレイ	リプレイA	左第1停止でリプレイ01入賞 中第1停止でリプレイ02入賞 右第1停止でリプレイ06入賞
	リプレイB	左第1停止でリプレイ01入賞 中第1停止でリプレイ02入賞 右第1停止でリプレイ06入賞
	リプレイC	左第1停止でリプレイ03入賞 中第1停止でリプレイ02入賞 右第1停止でリプレイ06入賞
	リプレイD	左第1停止でリプレイ05入賞 中第1停止でリプレイ02入賞 右第1停止でリプレイ06入賞
小役	ベルA1	中左右でベル01入賞 左第1停止でベル03入賞可 右第1停止又は中右左でベル11入賞
	ベルA2	中左右でベル01入賞 左第1停止でベル04入賞可 右第1停止又は中右左でベル11入賞
	ベルB1	中右左でベル01入賞 左第1停止でベル05入賞可 右第1停止又は中左右でベル11入賞
	ベルB2	中右左でベル01入賞 左第1停止でベル06入賞可 右第1停止又は中左右でベル11入賞
	ベルC1	右左中でベル01入賞 左第1停止でベル07入賞可 中第1停止又は右中左でベル12入賞
	ベルC2	右左中でベル01入賞 左第1停止でベル08入賞可 中第1停止又は右中左でベル12入賞
	ベルD1	右中左でベル01入賞 左第1停止でベル09入賞可 中第1停止又は右左中でベル12入賞
	ベルD2	右中左でベル01入賞 左第1停止でベル10入賞可 中第1停止又は右左中でベル12入賞

【図 7】

当選役	役の種類	押し順と入賞役との関係
小役	ベルE1	中又は右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル03入賞可
	ベルE2	中又は右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル04入賞可
	ベルE3	中又は右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル05入賞可
	ベルE4	中又は右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル06入賞可
	ベルE5	中又は右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル07入賞可
	ベルE6	中又は右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル08入賞可
	ベルE7	中又は右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル09入賞可
	ベルE8	中又は右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル10入賞可
	ベルF1	押し順不問でベル14入賞
	ベルF2	押し順不問でベル13入賞
	スイカ	押し順不問でスイカ入賞可

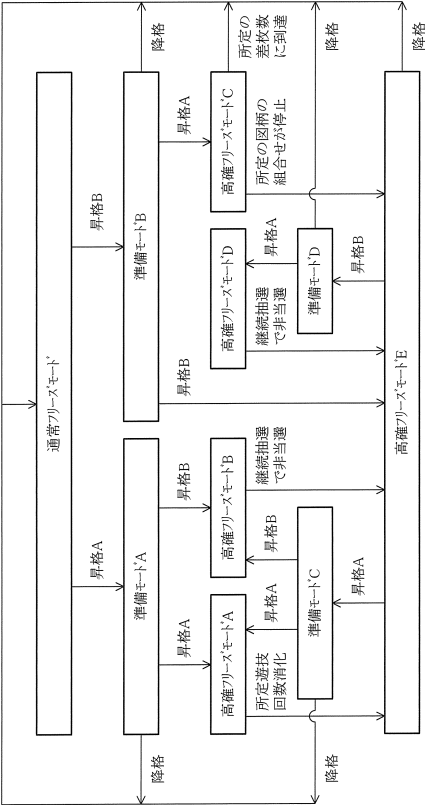
【図 8】



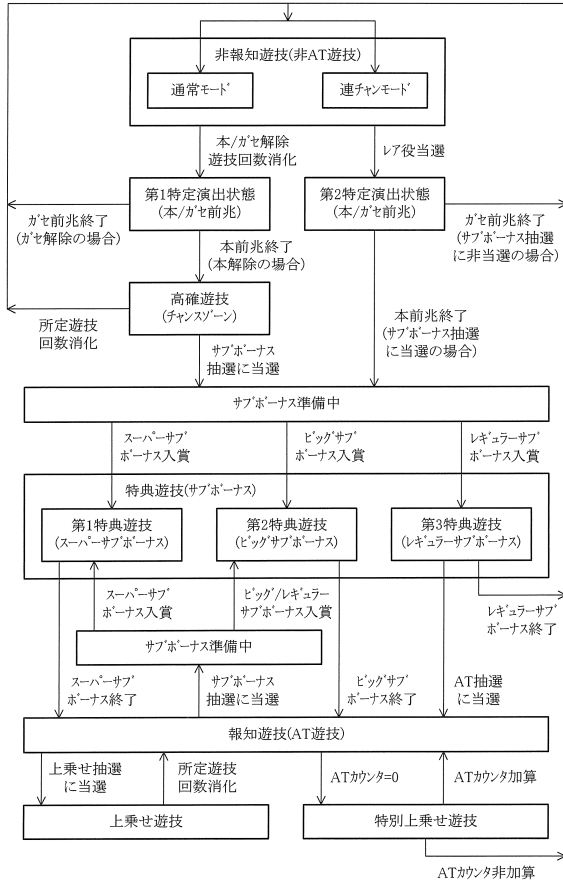
【図 9】

当選役	パターンNo	押し順の割当てパターン					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右中左	右左中
リプレイ A～D	パターン01	降格	降格	昇格A	昇格B	維持	維持
	パターン02	降格	降格	昇格A	維持	昇格B	維持
	パターン03	降格	降格	昇格A	維持	維持	昇格B
	パターン04	降格	降格	維持	昇格A	昇格B	維持
	パターン05	降格	降格	維持	昇格A	維持	昇格B
	パターン06	降格	降格	昇格B	昇格A	維持	維持
	パターン07	降格	降格	維持	維持	昇格A	昇格B
	パターン08	降格	降格	昇格B	維持	昇格A	維持
	パターン09	降格	降格	維持	昇格B	昇格A	維持
	パターン10	降格	降格	昇格B	維持	維持	昇格A
	パターン11	降格	降格	維持	昇格B	維持	昇格A
	パターン12	降格	降格	維持	維持	昇格B	昇格A
ヘル A1～E8	パターン13	降格	降格	維持	維持	維持	維持

【図 10】



【図 11】



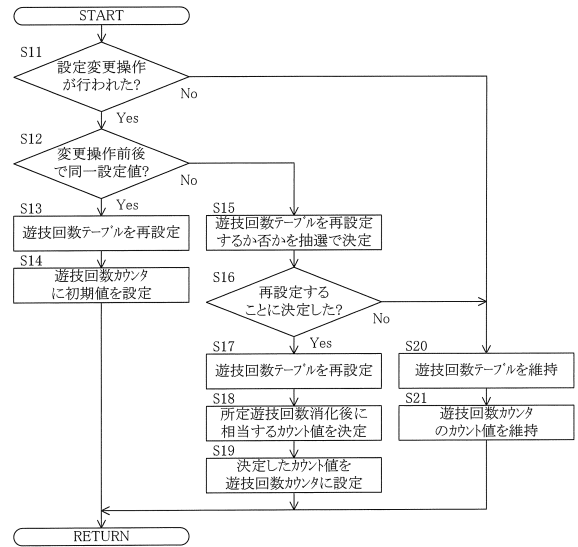
【図 12】

テーブル		遊技回数カウンタのカウント値				
		0	25	50	75	100
通常モード	前半01	なし	—	なし	—	なし
	前半02	なし	—	—	—	なし
	前半03	なし	—	—	なし	—
	前半04	—	なし	—	なし	—
	前半05	—	なし	—	—	なし
	前半06	有限	—	なし	—	なし
	前半07	有限	—	—	—	なし
	前半08	有限	—	—	なし	—
	前半09	—	有限	—	なし	—
	前半10	—	有限	—	—	なし
	前半11	なし	—	有限	—	なし
	前半12	なし	—	—	有限	—
	前半13	—	なし	—	有限	—
	前半14	有限	—	有限	—	なし
	前半15	有限	—	—	有限	—
	前半16	—	有限	—	有限	—
連チャンモード	前半17	なし	—	なし	—	無限
	前半18	なし	—	—	—	無限
	前半19	なし	—	—	無限	—
	前半20	—	なし	—	無限	—
	前半21	—	なし	—	—	無限
	前半22	有限	—	なし	—	無限
	前半23	有限	—	—	—	無限
	前半24	有限	—	—	無限	—
	前半25	—	有限	—	無限	—
	前半26	—	有限	—	—	無限
	前半27	なし	—	有限	—	無限
	前半28	有限	—	有限	—	無限

【図 13】

テーブル	遊技回数カウンタのカウント値											
	200	300	400	500	600	700	800	900	950	1000	1050	1100
後半01	有限	ガセ	なし	ガセ	なし	ガセ	なし	有限	有限	有限	有限	無限
後半02	なし	ガセ	有限	ガセ	なし	ガセ	なし	有限	有限	有限	有限	無限
後半03	なし	ガセ	なし	ガセ	有限	ガセ	なし	有限	有限	有限	有限	無限
後半04	なし	ガセ	なし	ガセ	なし	ガセ	有限	有限	有限	有限	有限	無限
後半05	有限	ガセ	有限	ガセ	なし	ガセ	なし	有限	有限	有限	有限	無限
後半06	有限	ガセ	なし	ガセ	有限	ガセ	なし	有限	有限	有限	有限	無限
後半07	有限	ガセ	なし	ガセ	なし	ガセ	有限	有限	有限	有限	有限	無限
後半08	なし	ガセ	有限	ガセ	有限	ガセ	なし	有限	有限	有限	有限	無限
後半09	なし	ガセ	有限	ガセ	なし	ガセ	有限	有限	有限	有限	有限	無限
後半10	なし	ガセ	なし	ガセ	有限	ガセ	有限	有限	有限	有限	有限	無限
後半11	有限	ガセ	有限	ガセ	有限	ガセ	なし	有限	有限	有限	有限	無限
後半12	有限	ガセ	有限	ガセ	なし	ガセ	有限	有限	有限	有限	有限	無限
後半13	有限	ガセ	なし	ガセ	有限	ガセ	有限	有限	有限	有限	有限	無限
後半14	なし	ガセ	有限	ガセ	有限	ガセ	有限	有限	有限	有限	有限	無限
後半15	有限	ガセ	有限	ガセ	有限	ガセ	有限	有限	有限	有限	有限	無限
後半16	ガセ	有限	ガセ	なし	ガセ	なし	ガセ	有限	有限	有限	有限	無限
後半17	ガセ	なし	ガセ	有限	ガセ	なし	ガセ	有限	有限	有限	有限	無限
後半18	ガセ	なし	ガセ	なし	ガセ	有限	ガセ	有限	有限	有限	有限	無限
後半19	ガセ	有限	ガセ	有限	ガセ	なし	ガセ	有限	有限	有限	有限	無限
後半20	ガセ	有限	ガセ	なし	ガセ	有限	ガセ	有限	有限	有限	有限	無限
後半21	ガセ	なし	ガセ	有限	ガセ	有限	ガセ	有限	有限	有限	有限	無限
後半22	ガセ	有限	ガセ	有限	ガセ	有限	ガセ	有限	有限	有限	有限	無限

【図 14】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2012-213595(JP,A)
特開2012-125498(JP,A)
特開2013-000139(JP,A)
特開2011-115399(JP,A)
特開2010-221051(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04