

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5688322号
(P5688322)

(45) 発行日 平成27年3月25日 (2015. 3. 25)

(24) 登録日 平成27年1月30日 (2015. 1. 30)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 3 (全 37 頁)

(21) 出願番号 特願2011-91985 (P2011-91985)
 (22) 出願日 平成23年4月18日 (2011. 4. 18)
 (65) 公開番号 特開2012-223275 (P2012-223275A)
 (43) 公開日 平成24年11月15日 (2012. 11. 15)
 審査請求日 平成26年1月20日 (2014. 1. 20)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 100118315
 弁理士 黒田 博道
 (72) 発明者 伊藤 真寛
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内
 (72) 発明者 金子 健一郎
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内
 (72) 発明者 藤下 電実
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

主として遊技を制御する遊技制御装置と、
 遊技制御装置からの信号を受信して、主として遊技の演出を制御する演出制御装置と、
 を備え、
 遊技制御装置と演出制御装置との間における信号の送受信は遊技制御装置から演出制御
 装置への一方に形成され、
 通常の遊技である通常遊技よりも遊技者にとって有利な遊技である有利遊技を実行可能
 な遊技機であって、
 遊技制御装置は、
 遊技制御装置で実行可能な演出（以下、「遊技制御装置演出」とする。）の演出データ
 を記憶するものであって、少なくとも第1及び第2の遊技制御装置演出を含む複数の遊技
 制御装置演出の演出データを記憶する遊技制御装置演出データ記憶手段と、
 複数の遊技制御装置演出のうちから実行する遊技制御装置演出を抽選（以下、「実行抽
 選」とする。）により決定する遊技制御装置演出決定手段と、
 遊技制御装置演出決定手段により決定された遊技制御装置演出を実行する遊技制御装置
 演出実行手段と、を備え、
 実行抽選の抽選状態として少なくとも、
 第1の遊技制御装置演出を所定の条件下では少なくとも抽選対象としかつ第2の遊技制
 御装置演出を抽選対象とはしない通常抽選状態と、

第 2 の遊技制御装置演出を少なくとも抽選対象としかつ第 1 の遊技制御装置演出を抽選対象とはしない特殊抽選状態と、

通常抽選状態と特殊抽選状態とを含む複数の抽選状態の間で抽選状態を移行させる抽選状態移行制御手段と、を備え、

演出制御装置は、

有利遊技へ移行することを決定する有利遊技移行決定手段を備え、

有利遊技移行決定手段は、

遊技制御装置演出実行手段により実行される遊技制御装置演出が第 1 又は第 2 の遊技制御装置演出である場合に、有利遊技へ移行することを決定可能に形成され、

有利遊技制御手段により有利遊技へ移行することが決定されると、有利遊技へその後移行するように形成され、

遊技制御装置演出決定手段は、

特殊抽選状態においては、通常抽選状態における第 1 の遊技制御装置演出を抽選対象とする実行抽選の有利遊技への移行よりも、特殊抽選状態における第 2 の遊技制御装置演出を抽選対象とする実行抽選の有利遊技への移行の方が移行し易くなるように形成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技制御装置は、

抽選状態を通常抽選状態から特殊抽選状態へ移行させることを決定する特殊抽選状態移行決定手段を備え、

遊技制御装置演出決定手段は、

通常抽選状態において、特殊抽選状態移行決定手段により抽選状態を通常抽選状態から特殊抽選状態へ移行させることが決定されなかった場合に、第 1 の遊技制御装置演出を抽選対象として実行抽選を行い、第 1 の遊技制御装置演出を実行することを決定可能に形成されていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技制御装置は、

抽選状態を通常抽選状態から特殊抽選状態へ移行させることを決定する特殊抽選状態移行決定手段と、

通常抽選状態と特殊抽選状態とを含む複数の抽選状態の間で抽選状態を移行させる抽選状態移行制御手段と、を備え、

抽選状態移行制御手段は、

特殊抽選状態移行決定手段により抽選状態を通常抽選状態から特殊抽選状態へ移行させることが決定された場合に、抽選状態を通常抽選状態から特殊抽選状態へその後移行可能に形成され、

特殊抽選状態において、遊技制御装置演出決定手段により第 2 の遊技制御装置演出を実行することが決定された場合、又は特殊抽選状態において、所定の遊技回数が経過した場合に、抽選状態を、特殊抽選状態から通常抽選状態へ移行させるように形成され、

有利遊技移行決定手段は、

遊技制御装置演出実行手段により実行される遊技制御装置演出が第 1 の遊技制御装置演出である場合に、有利遊技へ移行することを決定し、

遊技制御装置演出実行手段により実行される遊技制御装置演出が第 2 の遊技制御装置演出である場合に、有利遊技へ移行するか否かを決定する抽選（以下、「移行抽選」とする。）を行い、移行抽選の結果に基づいて、有利遊技へ移行することを決定するように形成されていることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、更に詳しくは、通常の遊技である通常遊技よりも遊技者にとって有利な遊技である有利遊技を実行可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機、たとえばスロットマシンでは、遊技を制御する遊技制御装置と、演出を制御する演出制御装置とを備え、遊技制御装置と演出制御装置との間における信号の送受信は遊技制御装置から演出制御装置への一方向に形成される。そして、遊技制御装置では、遊技が開始されると、役の抽選（役抽選）が行われ、また、演出制御装置では、役抽選の結果に基づいて演出が行われる。

また、最近のスロットマシンでは、演出の一つとして、遊技の進行を遅延させるフリーズ演出などを実行することがある。このような演出は遊技制御装置で制御されるものである。

10

【0003】

また、スロットマシンでは、AT（アシストタイム）遊技などの通常遊技よりも遊技者にとって有利な遊技が知られている。AT遊技は、小役などの当選を遊技者に報知する遊技である。また、従来のスロットマシンでは、たとえばスイカ役などの特定役に当選したときに、AT遊技へ移行するか否かを決定する移行抽選を行い、この移行抽選の結果に基づいて、AT遊技を開始するものである（特許文献1参照）。また、移行抽選の抽選状態として、当選確率が所定の確率である低確率状態と、低確率状態よりも当選確率が高い高確率状態とを設けたスロットマシンも知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0004】

【特許文献1】特開2008-295857号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上述した従来のスロットマシンでは、移行抽選の複数の抽選状態の切り替えは、演出制御装置で制御されるものであった。このため、たとえば、移行抽選の当選確率が低確率状態よりも高い高確率状態を遊技者に報知或いは示唆する報知演出を行おうとすると、遊技制御装置で制御されるフリーズ演出などを報知演出に絡めることができなかった。言い換えれば、フリーズ演出などを用いて高確率状態を遊技者に報知或いは示唆する演出を行うことができなかった。

30

そこで、本発明は、遊技の進行を遅延させるフリーズ演出などの遊技制御装置で実行可能な演出（以下、「遊技制御装置演出」）の実行により有利遊技へ移行可能とすることにより、有利遊技へ移行し難い状態と有利遊技へ移行し易い状態とを含む複数の状態を遊技制御装置で作り出すことができるとともに、この状態を遊技制御装置で管理することができるので、これらの状態を遊技者に報知或いは示唆する演出に、遊技制御装置演出を絡ませることができ、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

40

各請求項に記載された発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、本発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

（請求項1）

請求項1記載の発明は、主として遊技を制御する遊技制御装置21と、遊技制御装置21からの信号を受信して、主として遊技の演出を制御する演出制御装置22と、を備え、遊技制御装置21と演出制御装置22との間における信号の送受信は遊技制御装置21から演出制御装置22への一方向に形成され、通常の遊技である通常遊技よりも遊技者にとって有利な遊技である有利遊技を実行可能な遊技機であって、遊技制御装置21は、遊技制御装置21で実行

50

可能な演出（以下、「遊技制御装置演出」とする。）の演出データを記憶するものであって、少なくとも第１及び第２の遊技制御装置演出を含む複数の遊技制御装置演出の演出データを記憶する遊技制御装置演出データ記憶手段140と、複数の遊技制御装置演出のうちから実行する遊技制御装置演出を抽選（以下、「実行抽選」とする。）により決定する遊技制御装置演出決定手段160と、遊技制御装置演出決定手段160により決定された遊技制御装置演出を実行する遊技制御装置演出実行手段170と、を備え、実行抽選の抽選状態として少なくとも、第１の遊技制御装置演出を所定の条件下では少なくとも抽選対象としかつ第２の遊技制御装置演出を抽選対象とはしない通常抽選状態と、第２の遊技制御装置演出を少なくとも抽選対象としかつ第１の遊技制御装置演出を抽選対象とはしない特殊抽選状態と、通常抽選状態と特殊抽選状態とを含む複数の抽選状態の間で抽選状態を移行させる抽選状態移行制御手段と、を備え、演出制御装置22は、有利遊技へ移行することを決定する有利遊技移行決定手段210を備え、有利遊技移行決定手段210は、遊技制御装置演出実行手段170により実行される遊技制御装置演出が第１又は第２の遊技制御装置演出である場合に、有利遊技へ移行することを決定可能に形成され、有利遊技移行決定手段210により有利遊技へ移行することが決定されると、有利遊技へその後移行するように形成され、遊技制御装置演出決定手段160は、特殊抽選状態においては、通常抽選状態における第１の遊技制御装置演出を抽選対象とする実行抽選の有利遊技への移行よりも、第２の遊技制御装置演出を抽選対象とする実行抽選の有利遊技への移行の方が移行し易くなるように形成されていることを特徴とする。

10

【０００７】

20

ここで、「遊技制御装置演出」としては、たとえば、遊技の進行を遅延させるフリーズ演出などが挙げられる。また、「第１及び第２の遊技制御装置演出」は、それぞれ、１回の遊技で終了する演出であっても、複数回の遊技にわたる演出であってもよいものである。

すなわち本発明では、第１又は第２の遊技制御装置演出が実行されると、有利遊技へ移行することが決定可能とされる。言い換えれば、有利遊技へ移行するか否かは、第１又は第２の遊技制御装置演出が実行されるか否かによる。また、本発明では、実行する遊技制御装置演出を決定する実行抽選の抽選状態として少なくとも、第１の遊技制御装置演出を所定の条件下では少なくとも抽選対象としかつ第２の遊技制御装置演出を抽選対象とはしない通常抽選状態と、第２の遊技制御装置演出を少なくとも抽選対象としかつ第１の遊技制御装置演出を抽選対象とはしない特殊抽選状態とを備えている。

30

【０００８】

そして、本発明では、特殊抽選状態においては、通常抽選状態における第１の遊技制御装置演出を抽選対象とする実行抽選の実行頻度よりも、第２の遊技制御装置演出を抽選対象とする実行抽選を高い頻度で行う。これにより、有利遊技へ移行する確率が低い、言い換えれば有利遊技へ移行し難い状態（通常抽選状態）と有利遊技へ移行する確率が高い、言い換えれば有利遊技へ移行し易い状態（特殊抽選状態）とを含む複数の状態を遊技制御装置21で作り出すことができる。また、この状態（抽選状態）を遊技制御装置21で管理することができるので、抽選状態を遊技者に報知或いは示唆する演出に、遊技制御装置演出を絡ませることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【０００９】

（請求項２）

請求項２記載の発明は、上記請求項１記載の発明の特徴に加え、遊技制御装置21は、抽選状態を通常抽選状態から特殊抽選状態へ移行させることを決定する特殊抽選状態移行決定手段150を備え、遊技制御装置演出決定手段160は、通常抽選状態において、特殊抽選状態移行決定手段150により抽選状態を通常抽選状態から特殊抽選状態へ移行させることが決定されなかった場合に、第１の遊技制御装置演出を抽選対象として実行抽選を行い、第１の遊技制御装置演出を実行することを決定可能に形成されていることを特徴とする。

（請求項３）

請求項３記載の発明は、上記請求項１又は２記載の発明の特徴に加え、遊技制御装置21

50

は、抽選状態を通常抽選状態から特殊抽選状態へ移行させることを決定する特殊抽選状態移行決定手段150と、通常抽選状態と特殊抽選状態とを含む複数の抽選状態の間で抽選状態を移行させる抽選状態移行制御手段180と、を備え、抽選状態移行制御手段180は、特殊抽選状態移行決定手段150により抽選状態を通常抽選状態から特殊抽選状態へ移行させることが決定された場合に、抽選状態を通常抽選状態から特殊抽選状態へその後移行可能に形成され、特殊抽選状態において、遊技制御装置演出決定手段160により第2の遊技制御装置演出を実行することが決定された場合、又は特殊抽選状態において、所定の遊技回数が経過した場合に、抽選状態を、特殊抽選状態から通常抽選状態へ移行させるように形成され、有利遊技移行決定手段210は、遊技制御装置演出実行手段170により実行される遊技制御装置演出が第1の遊技制御装置演出である場合に、有利遊技へ移行することを決定し、遊技制御装置演出実行手段170により実行される遊技制御装置演出が第2の遊技制御装置演出である場合に、有利遊技へ移行するか否かを決定する抽選（以下、「移行抽選」とする。）を行い、移行抽選の結果に基づいて、有利遊技へ移行することを決定するように形成されていることを特徴とする。

10

【0010】

すなわち本発明では、特殊抽選状態において、第2の遊技制御装置演出が実行されると、又は特殊抽選状態において、所定の遊技回数が経過すると、抽選状態が、特殊抽選状態から通常抽選状態へ移行する。

また、本発明では、第1の遊技制御装置演出を実行すると、有利遊技へ移行することを決定し、また、第2の遊技制御装置演出を実行すると、抽選（移行抽選）により有利遊技へ移行することを決定する。これにより、第1の遊技制御装置演出を抽選対象とする実行抽選を行う確率が低い通常抽選状態においても、第1の遊技制御装置演出が実行されればそのまま有利遊技へ移行することが決定されるので、遊技者に期待感を持たせることができる。一方、特殊抽選状態においては、そもそも第2の遊技制御装置演出を抽選対象とする実行抽選を行う確率が高いので、遊技者に期待感を持たせることができる。

20

【発明の効果】

【0011】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

すなわち本発明によれば、第1又は第2の遊技制御装置演出の実行により有利遊技へ移行可能とするとともに、第1の遊技制御装置演出を抽選対象とする通常抽選状態と、第2の遊技制御装置演出を抽選対象とする特殊抽選状態とを設け、第1の遊技制御装置演出を抽選対象とする実行抽選の実行頻度よりも、第2の遊技制御装置演出を抽選対象とする実行抽選の実行頻度を高くすることにより、有利遊技へ移行し難い状態（通常抽選状態）と有利遊技へ移行し易い状態（特殊抽選状態）とを含む複数の状態を遊技制御装置で作り出すことができるとともに、この状態（抽選状態）を遊技制御装置で管理することができるので、抽選状態を遊技者に報知或いは示唆する演出に、遊技制御装置演出を絡ませることができ、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの正面図である。

【図2】各回転リールの図柄の配列を説明するための説明図である。

【図3】スロットマシンのブロック図である。

【図4】役を説明するための説明図である。

【図5】役抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図6】遊技状態の移行を説明するための説明図である。

【図7】フリーズ演出データテーブルを説明するための説明図である。

【図8】シナリオテーブルを説明するための説明図である。

【図9】通常実行抽選データテーブルを説明するための説明図である。

【図10】特殊実行抽選データテーブルを説明するための説明図である。

40

50

【図 1 1】特殊抽選状態移行抽選データテーブルを説明するための説明図である。

【図 1 2】移行抽選データテーブルを説明するための説明図である。

【図 1 3】メイン制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 1 4】特殊抽選状態移行抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 5】フリーズ演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】サブ制御処理の概略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】

【0013】

本発明の実施の形態を、図 1 ~ 図 1 6 に基づいて説明する。

以下、「前面」とは、遊技機において遊技を行う際に遊技者が向き合う面をいい、「右側」とは、遊技機の前面に向き合って遊技を行う遊技者から見て右側をいい、「左側」とは、遊技機の前面に向き合って遊技を行う遊技者から見て左側をいう。

(スロットマシン10)

図 1 に概略を示すように、遊技機としてのスロットマシン10は、前面に開口部を有する箱型の筐体11を備え、筐体11の前面には、開口部を塞ぐ前扉12を備え、筐体11の内部には、3個の回転リール45を横並びに配置したリールユニット40や、スロットマシン10を制御するための制御装置20や、遊技媒体としてのメダルを払い出すためのホッパーユニットや、スロットマシン10が備える各装置に電力を供給するための電源ユニットなどを備えている。

【0014】

また、3個の回転リール45のうち、左側に位置するのが左リール46であり、中央に位置するのが中リール47であり、右側に位置するのが右リール48である。

また、前扉12の上部には、上パネル13を備え、前扉12の下部には、下パネル14を備え、前扉12の前面における、上パネル13と下パネル14との間には、前方へ向けて突出する操作部16を備えている。

また、上パネル13のほぼ中央には、各回転リール45の周囲に付されている図柄を遊技者に見せるための図柄表示窓15が設けられている。この図柄表示窓15は、3個すべての回転リール45の回転が停止した際には、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄を遊技者に見せるように形成されている。

【0015】

また、入賞ラインとして、上段の3個の図柄を通る上段入賞ラインと、中段の3個の図柄を通る中段入賞ラインと、下段の3個の図柄を通る下段入賞ラインと、左下・中央・右上の3個の図柄を通る右上り入賞ラインと、左上・中央・右下の3個の図柄を通る右下り入賞ラインとが設けられている。

また、上パネル13における、図柄表示窓15の上方に相当する位置には、画像を表示する表示装置55が設けられている。また、上パネル13の周囲縁には、演出用ランプ17が設けられている。

また、操作部16の上面右側には、遊技媒体としてのメダルを直接投入するためのメダル投入口36が設けられ、操作部16の上面左側には、スロットマシン10に電子的に貯留(クレジット)されているメダルを内部投入するためのベットスイッチ32が設けられ、操作部16の上面左端付近には、クレジットされているメダルを返却するための精算スイッチ35が設けられ、操作部16の前面左側には、回転リール45の回転を開始させるためのスタートスイッチ33が設けられ、操作部16の前面中央には、回転リール45の回転を停止させるためのものであって各回転リール45にそれぞれ対応している3個のストップスイッチ34が横並びに設けられている。

【0016】

また、3個のストップスイッチ34のうち、左側に位置するのが左停止スイッチ56であり、中央に位置するのが中停止スイッチ57であり、右側に位置するのが右停止スイッチ58である。また、左停止スイッチ56は左リール46に対応しており、また、中停止スイッチ57は中リール47に対応しており、また、右停止スイッチ58は右リール48に対応している。

また、前扉12の下部中央には、メダルを払い出すためのメダル払出口37が設けられ、メダル払出口37の下方には、メダル払出口37から払い出されたメダルを受け止めて貯留するためのメダル受け皿38が設けられている。また、前扉12には、図示しないスピーカが設けられている。

【0017】

(リールユニット40)

リールユニット40は、横並びに設けた3個の回転リール45と、各回転リール45を回転させるためのものであって各回転リール45にそれぞれ対応しているステッピングモータと、これらを支持するためのフレームとを備えている。

また、各回転リール45の周囲には、複数種類の図柄が所定の配列で合計21個付されている。具体的には、各回転リール45の周囲には、図2に示すように、「赤7A」、「赤7B」、「青7」、「BAR」、「リプレイ」、「ブラム」、「ベル」及び「チェリー」の図柄が付されている。

【0018】

また、各ステッピングモータの出力軸には、対応する回転リール45がそれぞれ固定されている。また、ステッピングモータは、パルス信号によって駆動するものであって、入力されるパルス信号のパターンによって、加速・定速・減速のパターンが決まる。そして、ステッピングモータが駆動すると、ステッピングモータの出力軸を中心に、対応する回転リール45が回転する。また、ステッピングモータは、一のパルス信号の入力により、回転リール45の周囲に付された図柄1個分に相当する量駆動する。そして、ステッピングモータが図柄1個分に相当する量駆動すると、対応する回転リール45が、周囲に付された図柄1個分に相当する量回転する(1コマ回転する)。

【0019】

また、各回転リール45には、インデックスセンサにより検知されるインデックスが設けられており、インデックスが検知されてからのステッピングモータのパルス数により回転リール45の回転位置及び停止位置を特定できるようになっている。

(制御装置20)

制御装置20は、図3に示すように、主として遊技を制御する遊技制御装置21と、遊技制御装置21からの信号を受信して、主として遊技の演出を制御する演出制御装置22とを備えている。

遊技制御装置21は、メイン基板などとも呼ばれるものであって、CPU、RAM、ROM、及びI/Oなどを備えたマイクロコンピュータを用いて構成されている。CPUがROMに記憶された所定のプログラムを実行することにより、遊技制御装置21を構成するマイクロコンピュータが、役の抽選(役抽選)、回転リール45の回転・停止及びメダルの払い出しなどの遊技の進行を制御する遊技制御手段60として機能する。詳細には、遊技制御手段60は、図3に示すように、役抽選手段100、回転制御手段110、ウェイト制御手段115、停止制御手段120、停止図柄判定手段130、遊技状態移行制御手段135、遊技制御装置演出データ記憶手段140、特殊抽選状態移行決定手段150、遊技制御装置演出決定手段160、遊技制御装置演出実行手段170及び抽選状態移行制御手段180などとして機能する。遊技制御装置21の入力手段としては、ベットスイッチ32、スタートスイッチ33、ストップスイッチ34、精算スイッチ35及びリールユニット40の各回転リール45のインデックスセンサなどが接続され、遊技制御装置21の出力手段としては、リールユニット40のステッピングモータや、ホッパーユニットなどが接続されている。

【0020】

また、演出制御装置22は、サブ基板などとも呼ばれるものであって、遊技制御装置21と同様に、CPU、RAM、ROM、及びI/Oなどを備えたマイクロコンピュータを用いて構成されている。CPUがROMに記憶された所定のプログラムを実行することにより、演出制御装置22を構成するマイクロコンピュータが、役抽選の結果や、遊技の進行に応じて遊技の演出を制御する演出制御手段230として機能する。詳細には、演出制御手段230は、図3に示すように、演出データ記憶手段190、モード決定手段200、有利遊技移行決定

手段210、有利遊技制御手段220、演出実行手段240及びペナルティ期間設定手段250などとして機能する。演出制御装置22の入力手段としては遊技制御装置21が接続され、演出制御装置22の出力手段としては、表示装置55や、演出用ランプ17や、図示しないスピーカなどが接続されている。

【0021】

また、遊技制御装置21と演出制御装置22との間における信号の送受信は、遊技制御装置21における役抽選に関するデータ等の内部データの信頼性を担保すべく、一方通行となるように形成されている。すなわち、遊技制御装置21から演出制御装置22に向かってのみ信号が出力され、演出制御装置22から遊技制御装置21に向かっていかなる信号も出力されないように形成されている。

10

次に、スロットマシン10における遊技について説明する。

遊技開始前の初期状態においては、メダル投入口36から遊技媒体としてのメダルを投入することによるメダルのベット、ベットスイッチ32を操作することによるクレジットされているメダルのベットのみが有効である。また、1回の遊技につき、最小で1枚、最大で3枚のメダルのベットが可能である。メダルをベットすると、メダルのベット枚数に応じた本数の入賞ラインが有効になるとともに、スタートスイッチ33のみが有効になる。これにより、遊技が開始可能となる。なお、後述する再遊技のときには、前回の遊技でベットした枚数と同数のメダルが自動的にベットされて、スタートスイッチ33のみが有効になる。

【0022】

20

なお、以下において、有効になった入賞ラインを「有効入賞ライン」と称する。

有効になったスタートスイッチ33を操作すると、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選が行われるとともに、3個すべての回転リール45の回転が開始する。また、有効になったスタートスイッチ33を操作すると、メダル投入口36からメダルを投入することによるメダルのベット及びベットスイッチ32を操作することによるクレジットされているメダルのベット、並びにスタートスイッチ33が無効になる。そして、3個すべての回転リール45の回転が所定の定常速度になって定常回転するようになると、3個すべてのストップスイッチ34が有効になる。

【0023】

有効になった3個のストップスイッチ34のうちの1個を操作すると、当該ストップスイッチ34に対応した回転リール45の回転が停止するとともに、当該ストップスイッチ34が無効になる。そして、有効な2個のストップスイッチ34のうちの1個を操作すると、当該ストップスイッチ34に対応した回転リール45の回転が停止するとともに、当該ストップスイッチ34が無効になる。さらに、残る1個の有効なストップスイッチ34を操作すると、当該ストップスイッチ34に対応した回転リール45の回転が停止するとともに、当該ストップスイッチ34が無効になる。

30

すなわち、3個すべてのストップスイッチ34の操作を終えると、3個すべての回転リール45の回転が停止する。このとき、メダル投入口36からメダルを投入することによるメダルのベット及びベットスイッチ32を操作することによるクレジットされているメダルのベット、並びにスタートスイッチ33及び3個すべてのストップスイッチ34が無効になっている。

40

【0024】

そして、3個すべての回転リール45の回転が停止したときに、いずれかの有効入賞ライン上に、役抽選で当選した役を構成する図柄の組み合わせが停止表示されると、当該役に応じた枚数のメダルを獲得できる。また、獲得したメダルは、クレジットされ、クレジット数が上限値に達したときには、ホッパーユニットが駆動して、上限値を超えた分がメダル払出口37から払い出される。また、メダルの獲得に代えて、あるいはメダルの獲得とともに、遊技者に対して所定の利益が付与されることもある。これにより、1回の遊技が終了する。

1回の遊技が終了すると、再び遊技開始前の初期状態となり、メダル投入口36からメダ

50

ルを投入することによるメダルのベット、ベットスイッチ32を操作することによるクレジットされているメダルのベットのみが有効になる。そして、メダルをベットすることで、遊技が開始可能となる。

【0025】

ここで、役には、有効入賞ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示されることにより、メダルが払い出される小役と、有効入賞ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示されることにより、メダルの払い出しはないがメダルを新たに投入することなく前回の遊技と同じ条件で再度遊技を行うことができる再遊技を実行させる再遊技役と、有効入賞ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示されることにより、メダルの払い出しはないが後述するボーナス状態へ移行するボーナス役とがある。

10

具体的には、図4に示すように、小役には、ブラム役と、赤7ブラム役と、青7ブラム役と、BARブラム役と、ベル役と、チェリー役とがある。たとえば、チェリー役は、「ANY」「チェリー」「ANY」(「ANY」は、いずれの図柄であってもよいことを意味する。)の図柄の組み合わせにより構成される。そして、役を構成する図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止表示されることにより、当該役に応じた所定枚数のメダルが払い出される。

【0026】

また、図4に示すように、再遊技役には、リプレイA役と、リプレイB役と、リプレイC役と、リプレイD役とがある。たとえば、リプレイA役は、「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」の図柄の組み合わせにより構成される。

20

また、図4に示すように、ボーナス役には、赤7BB役と、青7BB役と、RB役とがある。たとえば、赤7BB役は、「赤7A」「赤7A」「赤7A」の図柄の組み合わせにより構成される。そして、役を構成する図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止表示されることにより、ボーナス状態へ移行する。なお、本実施の形態では、ボーナス役は、メダルの払い出しを行うことなく、ボーナス状態へ移行するようになっているが、所定枚数(たとえば15枚)のメダルを払い出した後に、ボーナス状態へ移行するようにしてもよい。

【0027】

また、本実施の形態では、遊技制御装置21における遊技状態(役抽選の状態)として、図6に示すように、通常状態と、RT状態と、内部中状態と、ボーナス状態(BB状態及びRB状態)とを備えている。また、ボーナス状態には、ビッグボーナス状態(BB状態)と、レギュラーボーナス状態(RB状態)とがある。遊技状態の詳細については後述する。

30

(役抽選手段100)

役抽選手段100は、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行うものである。役抽選手段100は、乱数発生手段と、乱数抽出手段と、役抽選テーブルと、判定手段とを備えている。

【0028】

乱数発生手段は、役抽選用の乱数を、所定の範囲内(たとえば、10進数で0~65535)で発生させるものである。また、乱数抽出手段は、乱数発生手段が発生させた乱数を、所定の契機(たとえば、スタートスイッチ33の操作)で抽出するものである。なお、乱数発生手段は、カウンタ回路などによって構成されるため、乱数発生手段が発生させる数値は、厳密には乱数ではない。ただ、スタートスイッチ33が操作されるタイミングは、ランダムであると考えられるため、乱数抽出手段が抽出する数値は、実質的には乱数として取り扱うことができる。

40

また、役抽選テーブルは、乱数発生手段が発生させる範囲内の各乱数について、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかをあらかじめ定めたものである。本実施の形態では、役抽選テーブルには、通常状態において用いられる通常役抽選テーブルと、RT状態において用いられるRT役抽選テーブルと、内部中状態において用いられる内部中役抽選テーブルと、ボーナス状態(BB状態及びRB状態)において用いられるボーナス役抽選テ

50

ブルとがある。各役抽選テーブルには、当選の領域と、ハズレの領域とが設定されている。なお、当選の領域としては、1つの役にのみ当選する単独当選領域の他に、複数の役に同時に当選する重複当選領域を設定することができる。

【0029】

たとえば、通常役抽選テーブルには、図5に示すように、各ボーナス役に対応付けられた単独当選領域、各小役に対応付けられた単独当選領域、リプレイA役に対応付けられた単独当選領域、ボーナス役（赤7BB役、青7BB役又はRB役）とベル役に対応付けられた重複当選領域、ボーナス役（赤7BB役、青7BB役又はRB役）とチェリー役に対応付けられた重複当選領域、リプレイA役とリプレイB役に対応付けられた重複当選領域（以下、この重複当選領域を、「リプレイAB役」と称する。）及びリプレイA役～リプレイC役に対応付けられた重複当選領域（以下、この重複当選領域を、「リプレイABC役」と称する。）が設定されている。

10

【0030】

また、たとえば、RT役抽選テーブルには、図5に示すように、各ボーナス役に対応付けられた単独当選領域、各小役に対応付けられた単独当選領域、リプレイA役に対応付けられた単独当選領域、ボーナス役（赤7BB役、青7BB役又はRB役）とベル役に対応付けられた重複当選領域、ボーナス役（赤7BB役、青7BB役又はRB役）とチェリー役に対応付けられた重複当選領域、リプレイA役とリプレイC役に対応付けられた重複当選領域（以下、この重複当選領域を、「リプレイAC役」と称する。）、リプレイB役とリプレイC役に対応付けられた重複当選領域（以下、この重複当選領域を、「リプレイBC役」と称する。）及びリプレイA役とリプレイC役とリプレイD役に対応付けられた重複当選領域（以下、この重複当選領域を、「リプレイACD役」と称する。）が設定されている。

20

【0031】

また、たとえば、ボーナス役抽選テーブルには、図5に示すように、プラム役と赤7プラム役と青7プラム役とBARプラム役の重複当選領域（以下、この重複当選領域を、「重複小役」と称する。）が設定されている。なお、重複当選領域における複数の役の組み合わせについては、これに限られるものではない。

また、判定手段は、乱数抽出手段が抽出した乱数と、役抽選テーブルとを照合して、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの判定を行うものである。具体的には、判定手段は、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの判定を行う際に、その時点における遊技状態に対応する役抽選テーブルを適宜用いて、当該判定を行うものとなっている。

30

【0032】

そして、役抽選手段100による役抽選で、いずれかの役に当選すると、当選した役に対応する当選フラグが成立する。なお、役抽選手段100による役抽選で、複数の役に重複当選した場合には、当選した複数の役それぞれに対応する当選フラグが成立する。

ここで、当選フラグには、役抽選手段100による役抽選の結果が、小役の当選である場合に成立する小役当選フラグ（プラム当選フラグなど）と、役抽選手段100による役抽選の結果が、再遊技役の当選である場合に成立する再遊技当選フラグ（リプレイA当選フラグなど）と、役抽選手段100による役抽選の結果が、ボーナス役の当選である場合に成立するボーナス当選フラグ（赤7BB当選フラグなど）とがある。

40

【0033】

そして、小役当選フラグ及び再遊技当選フラグは、成立した遊技においてのみ有効となるものの、ボーナス当選フラグは、次の遊技へ持ち越すことができるものとなっており、当選したボーナス役を構成する図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止表示されることにより消去されるものとなっている。

また、役抽選手段100は、役抽選の結果を演出制御装置22に送信する。

（回転制御手段110）

回転制御手段110は、スタートスイッチ33の操作を契機に、3個すべての回転リール45の回転を開始させるとともに、3個すべての回転リール45の回転駆動を制御するものであ

50

る。具体的には、回転制御手段110は、スタートスイッチ33の操作を契機に、3個すべての回転リール45の回転を開始させて、その回転速度が所定の定常速度に達するまで加速処理を行う。そして、回転制御手段110は、回転リール45の回転速度が所定の定常速度に達したときには、回転リール45を所定の定常速度で定速回転させる定速処理を行う。

【0034】

(ウェイト制御手段115)

ウェイト制御手段115は、1回の遊技における遊技時間が、予め定められた所定時間(以下、「ウェイト時間」と称す。)以下とならないように制御するものである。本実施の形態では、ウェイト時間は、4.1秒に設定されている。

また、本実施の形態では、ウェイト制御手段115は、ウェイト時間を計時する計時手段を有している。具体的には、ウェイト制御手段115は、一の遊技において、回転制御手段110により回転リール45の回転が開始されたことを契機に、計時手段に計時を開始させる。そして、次の遊技において、回転制御手段110により回転リール45の回転が開始されたことを契機に、計時手段による計時をリセットして再度計時を開始させる。そして、それ以降の遊技においても同様に、毎遊技、回転制御手段110により回転リール45の回転が開始されたことを契機に、計時手段による計時をリセットして再度計時を開始させる。

【0035】

そして、ウェイト制御手段115は、遊技の開始に係るスタートスイッチ33が操作された際における、計時手段により計時される計時時間が4.1秒以下であった場合には、回転制御手段110によるすべての回転リール45の回転を開始させる処理を一旦保留し、計時時間が4.1秒経過した後に、保留を解除し、保留した当該処理を回転制御手段110に開始させる。

また、本実施の形態では、遊技の開始に係るスタートスイッチ33が操作されると、後述する遊技制御装置演出実行手段170により、遊技の進行を遅延させるフリーズ演出が実行される場合がある。このような場合には、ウェイト制御手段115は、スタートスイッチ33の操作を契機に、計時手段により計時される計時時間が4.1秒以下であるか否かを判断する。そして、計時時間が4.1秒以下であった場合には、ウェイト制御手段115は、回転制御手段110による、3個すべての回転リール45の回転を開始させる処理の開始を一旦保留するウェイト処理を実行し、計時時間が4.1秒経過した後に、保留を解除し、保留した回転制御手段110による当該処理を開始可能とする。このとき、遊技制御装置演出実行手段170は、計時時間が4.1秒経過した後に、フリーズ演出を実行する。すなわち、計時時間が4.1秒経過した後に、遊技の進行を遅延させるフリーズ演出を実行する。

【0036】

また、本実施の形態では、ウェイト制御手段115は、フリーズ演出が実行された場合には、フリーズ演出が終了して、回転制御手段110により回転リール45の回転が開始されたことを契機に、計時手段に計時を開始させる。

なお、ウェイト制御手段115は、回転制御手段110により回転リール45の回転が開始されたことを契機に、計時手段に計時を開始させるものであるがこれに限られるものではない。たとえば、フリーズ演出が実行される場合には、ウェイト制御手段115は、当該フリーズ演出中のいずれかのタイミングから計時手段に計時を開始させるようにしてもよい。

(停止制御手段120)

停止制御手段120は、ストップスイッチ34の操作を契機として、役抽選手段100による役抽選の結果と、ストップスイッチ34が操作された時点における対応する回転リール45の回転位置とに基づいて、各回転リール45の回転を適位置で停止させる停止制御を行うものである。

【0037】

具体的には、停止制御手段120は、各ストップスイッチ34が操作された際における対応する回転リール45の回転位置である操作位置を、対応するインデックスが検知されてから対応するストップスイッチ34が操作されるまでの間における対応するステッピングモータのステップ数で特定しつつ、有効入賞ライン上に直ちに停止できる図柄(すなわち、回転

リール45の操作位置)を基準として、この図柄から回転方向に予め定められた個数(最大スベリコマ数、たとえば4コマ)移動した図柄までの範囲内で、対応する回転リール45を停止させるように形成されている。

ここで、「コマ」とは、回転リール45の回転量であって、回転リール45の周囲に付された図柄1個分に相当する量を意味するものである。

【0038】

そして、停止制御手段120は、役抽選によりいずれかの役に当選の場合には、各回転リール45の回転を停止させるに際し、当選した役を構成する図柄の組み合わせが、いずれかの有効入賞ライン上に極力揃うように、かつ、当選した役以外の役を構成する図柄の組み合わせについては、いずれの有効入賞ライン上にも揃わないように、引き込み制御及び蹴飛ばし制御を行い、一方、役抽選によりいずれの役にも当選しなかった場合、すなわち役抽選の結果がハズレの場合には、各回転リール45の回転を停止させるに際し、いずれの有効入賞ライン上にも、いずれの役を構成する図柄の組み合わせも揃わないように、蹴飛ばし制御を行う。

【0039】

また、本実施の形態では、複数の当選フラグが成立している場合があり、このような場合に、停止制御手段120は、引き込み制御において、当選した複数の役のうちいずれの役を優先して引き込むかを予め設定している。具体的には、停止制御手段120は、引き込み優先順位を、「再遊技役」>「小役」>「ボーナス役」に設定している。なお、引き込み優先順位は、これに限られるものではない。

また、本実施の形態では、上述の如く、ボーナス状態においては、重複小役に当選する場合があり、このような場合に、停止制御手段120は、引き込み制御において、当選した複数の小役のうちいずれの役を優先して引き込むかを予め設定している。具体的には、停止制御手段120は、小役の引き込み優先順位を、「赤7プラム役」>「青7プラム役」>「BARプラム役」>「プラム役」>「ベル役」>「チェリー役」に設定している。なお、小役の引き込み優先順位は、これに限られるものではない。

【0040】

また、本実施形態では、各再遊技役(たとえば、リプレイA役とリプレイB役)は、それぞれ、同一の優先順位に設定されている。このため、本実施形態では、停止制御手段120は、役抽選により複数の再遊技役に重複して当選した場合(たとえば、リプレイAB役に当選した場合)には、ストップスイッチ34の操作順序に応じて、当選した複数の再遊技役のうちいずれかの役を優先して引き込むように停止制御を行う。

また、本実施の形態では、停止制御手段120は、回転リール45の停止位置を予め定めた停止テーブルを備え、上記した引き込み制御及び蹴飛ばし制御を、この停止テーブルを用いて行う。また、停止制御手段120は、1つのフラグ状態ごとに1つの停止テーブルを備えている。ここで、フラグ状態とは、たとえばプラム当選フラグが成立している状態や、ベル当選フラグと赤7BB当選フラグが成立している状態などである。

【0041】

そして、停止制御手段120は、リールユニット40の各ステッピングモータにパルス信号を出力し、回転リール45の回転を適位置で停止させる。

なお、停止制御手段120は、1つのフラグ状態及び遊技状態ごとに、1つの停止テーブルを備えるようにしてもよい。また、停止制御手段120は、引き込み制御及び蹴飛ばし制御を、所定の図柄を有効入賞ライン上に停止表示させるか否かを判断しながら制御を行うプログラム制御により行うようにしてもよい。

次に、再遊技役に関する停止制御、具体的には、リプレイAB役、リプレイABC役、リプレイBC役、リプレイAC役及びリプレイACD役に関する停止テーブルについて説明する。

【0042】

本実施の形態では、図2に示すように、各回転リール45の周囲には、「リプレイ」の図柄が4コマ以内の間隔で配列されており、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わ

10

20

30

40

50

らず、「リプレイ」の図柄を有効入賞ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。また、右リール48の周囲には、「ベル」の図柄が4コマ以内の間隔で配列されており、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、「ベル」の図柄を有効入賞ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。また、右リール48の周囲には、「プラム」の図柄が4コマ以内の間隔で配列されており、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、「プラム」の図柄を有効入賞ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。このため、本実施の形態では、リプレイA役～リプレイC役を構成する図柄の組み合わせは、それぞれ、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、有効入賞ライン上に停止表示させることができるものとなっている。

【0043】

(リプレイAB役)

リプレイAB役に当選した場合に参照される「リプレイAB停止テーブル」には、中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、リプレイA役に優先して、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、リプレイB役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されているとともに、左停止スイッチ56又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、リプレイB役に優先して、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、リプレイA役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている。

【0044】

(リプレイABC役)

リプレイABC役に当選した場合に参照される「リプレイABC停止テーブル」には、右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、リプレイA役及びリプレイC役に優先して、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、リプレイB役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されているとともに、左停止スイッチ56又は中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、リプレイB役及びリプレイC役に優先して、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、リプレイA役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている。

【0045】

(リプレイBC役)

リプレイBC役に当選した場合に参照される「リプレイBC停止テーブル」には、中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、リプレイB役に優先して、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、リプレイC役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されているとともに、左停止スイッチ56又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、リプレイC役に優先して、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、リプレイB役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている。

【0046】

(リプレイAC役)

リプレイAC役に当選した場合に参照される「リプレイAC停止テーブル」には、右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、リプレイB役に優先して、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、リプレイC役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されているとともに、左停止スイッチ56又は中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、リプレイC役

に優先して、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、リプレイB役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている。

【0047】

(リプレイACD役)

リプレイACD役に当選した場合に参照される「リプレイACD停止テーブル」には、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、リプレイA役及びリプレイD役に優先して、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、リプレイC役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されているとともに、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、リプレイC役及びリプレイD役に優先して、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、リプレイA役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている。

10

【0048】

(停止図柄判定手段130)

停止図柄判定手段130は、すべての回転リール45の回転が停止した際に、有効入賞ライン上に停止表示されている図柄の組み合わせを判定するものである。

また、本実施の形態では、停止図柄判定手段130により判定が行われると、この判定の結果に基づいた制御が所定の手段により実行される。たとえば、停止図柄判定手段130により、いずれかの小役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されていると判定されると、遊技制御手段60は、この小役に応じた所定枚数のメダルを払い出すようにする。具体的には、遊技制御手段60は、払い出すメダルのうちクレジット可能な数をクレジットし、クレジット数が上限値に達したときには、残りの枚数のメダルを、ホッパーユニットを作動させて払い出すように制御する。また、たとえば、停止図柄判定手段130により、再遊技役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されていると判定されると、遊技制御手段60は、再遊技を実行する制御を行う。

20

【0049】

また、停止図柄判定手段130は、判定の結果を演出制御装置22に送信する。

(遊技状態移行制御手段135)

遊技状態移行制御手段135は、遊技状態の移行を制御するものである。

30

上述の如く、本実施の形態では、遊技状態として、通常状態と、RT状態と、内部中状態と、ボーナス状態(BB状態及びRB状態)とがある。そして、遊技状態移行制御手段135は、これらの遊技状態の間で、遊技状態を移行させる制御を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を他の遊技状態へ移行させることができる。

【0050】

また、本実施の形態では、プラム役、赤7プラム役、青7プラム役、BARプラム役、ベル役、チェリー役、リプレイA役及びリプレイD役は、遊技状態の移行条件となっていない。すなわち、たとえばスイカ役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されても、遊技状態移行制御手段135は作動せず、現在の遊技状態に維持されたままとなる。

40

また、本実施の形態では、遊技状態移行制御手段135は、現在の遊技状態を示す信号を演出制御装置22に送信する。たとえば、遊技状態移行制御手段135は、遊技状態を移行させた場合に、移行後の遊技状態を示す信号を演出制御装置22に送信するようにしてもよいし、毎遊技、現在の遊技状態を示す信号を演出制御装置22に送信するようにしてもよい。

【0051】

(通常状態)

50

通常状態は、上記複数種類の遊技状態のなかで初期状態に相当する遊技状態であり、通常状態からは、図6に示すように、RT状態、内部中状態及びボーナス状態への移行が可能となっている。また、通常状態では、上述の如く、通常役抽選テーブルを用いて役抽選が行われる。また、通常状態では、再遊技役の当選確率は、約1/7.2に設定され、また、チェリー役の単独当選確率は、約1/100に設定されている。なお、これらの当選確率はこれに限られるものではない。たとえば、チェリー役の単独当選確率は、出玉率（ベットされるメダルの総数に対する遊技者に付与するメダルの総数の比率）を定めた複数段階の設定値（たとえば1～6）に応じて異なるようにしてもよい。

【0052】

そして、本実施の形態では、遊技状態移行制御手段135は、図6に示すように、通常状態において、リプレイB役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されたことを条件として、すなわちリプレイB役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されたことを契機として、遊技状態を、通常状態からRT状態へ移行させる。なお、通常状態において、リプレイC役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されても、遊技状態移行制御手段135は作動せず、遊技状態は維持されたままとなる。なお、通常状態から内部中状態又はボーナス状態への移行については後述する。

【0053】

（RT状態）

本実施の形態では、RT状態からは、図6に示すように、通常状態、内部中状態及びボーナス状態への移行が可能となっている。また、RT状態では、上述の如く、RT役抽選テーブルを用いて役抽選が行われる。また、RT状態では、再遊技役の当選確率は、約1/1.3に設定されている。これにより、RT状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態となっている。

そして、本実施の形態では、遊技状態移行制御手段135は、図6に示すように、RT状態において、リプレイC役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されたことを条件として、遊技状態を、RT状態から通常状態へ移行させる。なお、RT状態において、リプレイB役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されても、遊技状態移行制御手段135は作動せず、遊技状態は維持されたままとなる。

【0054】

また、本実施の形態では、遊技状態移行制御手段135は、通常状態又はRT状態において、役抽選によりボーナス役（赤7BB役、青7BB役又はRB役）に当選した場合に、当該遊技で、当選したボーナス役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されなかったことを条件として、遊技状態を、現在の遊技状態から内部中状態へ移行させ、また、当該遊技で、当選したボーナス役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されたことを条件として、遊技状態を現在の遊技状態から当該ボーナス役に対応するボーナス状態へ移行させる。

（内部中状態）

本実施の形態では、内部中状態からは、図6に示すように、ボーナス状態への移行が可能となっている。また、内部中状態では、上述の如く、内部中役抽選テーブルを用いて役抽選が行われる。

【0055】

そして、本実施の形態では、遊技状態移行制御手段135は、図6に示すように、内部中状態において、成立しているボーナス当選フラグ、すなわち当選の権利を持ち越しているボーナス役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されたことを条件として、遊技状態を、内部中状態から当該ボーナス役に対応するボーナス状態へ移行させる。

（ボーナス状態）

上述の如く、本実施の形態では、ボーナス状態として、BB状態と、RB状態とがある。BB状態は、赤7BB役又は青7BB役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン

10

20

30

40

50

上に停止表示されることにより移行する。また、R B 状態は、R B 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることにより移行する。

【 0 0 5 6 】

また、本実施の形態では、ボーナス状態からは、図 6 に示すように、通常状態への移行が可能となっている。また、ボーナス状態では、上述の如く、ボーナス役抽選テーブルを用いて役抽選が行われる。

そして、本実施の形態では、遊技状態移行制御手段135は、図 6 に示すように、ボーナス状態において、所定枚数（たとえば B B 状態においては「 2 9 7 枚」、また、R B 状態においては「 6 3 枚」）のメダルを払い出したことを条件に、遊技状態を、ボーナス状態から通常状態へ移行させる。なお、ここで、「所定枚数のメダルを払い出した」には、払い出すメダルをクレジットする処理を含むものである。

10

【 0 0 5 7 】

なお、ボーナス状態から通常状態への移行条件、すなわちボーナス遊技（遊技状態がボーナス状態である遊技）の終了条件としては、他の条件（たとえば遊技回数）を設定することもできる。

（遊技制御装置演出データ記憶手段140）

遊技制御装置演出データ記憶手段140は、遊技制御装置21で実行可能な演出（以下、「遊技制御装置演出」とする。）の演出データを記憶するものであって、少なくとも第 1 及び第 2 の遊技制御装置演出を含む複数の遊技制御装置演出の演出データを記憶するものである。本実施の形態では、遊技制御装置演出を、遊技の進行を遅延させるフリーズ演出としている。すなわち、本実施の形態では、遊技制御装置演出データ記憶手段140は、複数のフリーズ演出の演出データを記憶している。

20

【 0 0 5 8 】

ここで、「遊技の進行の遅延」とは、スタートスイッチ33が操作されてから全ての回転リール45が所定の定常速度に達して定速回転するまでの時間や、全ての回転リール45が所定の定常速度に達してからストップスイッチ34が有効となるまでの時間や、メダルを払い出す場合に、停止図柄判定手段130による判定が行われてからメダルの払い出しを開始するまでの時間や、当該遊技が終了してから次の遊技の開始の受け付け、すなわち遊技開始前の初期状態になるまでの時間を、通常の遊技の進行よりも遅らせるものである。

本実施の形態では、「フリーズ演出」を、スタートスイッチ33が操作されてから全ての回転リール45が所定の定常速度に達して定速回転するまでの時間を、通常の遊技の進行よりも所定時間（以下、「遅延時間」とする。）遅らせることにより、遊技の進行を遅延させるものとしている。

30

【 0 0 5 9 】

また、本実施の形態では、図 7 に示すように、フリーズ演出として、S フリーズ、L フリーズ、2 秒フリーズ A（第 2 の遊技制御装置演出）、2 秒フリーズ B、4 秒フリーズ A（第 2 の遊技制御装置演出）、4 秒フリーズ B、6 秒フリーズ A（第 2 の遊技制御装置演出）、6 秒フリーズ B、8 秒フリーズ（第 2 の遊技制御装置演出）及び 7 0 秒フリーズ（第 2 の遊技制御装置演出）を備えている。なお、フリーズ演出の種類としてはこれに限られるものではない。

40

そして、本実施の形態では、遊技制御装置演出データ記憶手段140は、演出データとして、上記各フリーズ演出の遅延時間を記憶している。具体的には、遊技制御装置演出データ記憶手段140は、図 7 に示すように、上記各フリーズ演出の遅延時間が規定されているフリーズ演出データテーブルを記憶している。フリーズ演出データテーブルには、たとえば、L フリーズの遅延時間として「 1 0 秒」が規定され、また、たとえば、7 0 秒フリーズの遅延時間として「 7 0 秒」が規定されている。

【 0 0 6 0 】

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出データ記憶手段140は、演出データとして、図 8 に示すように、1 回又は複数回の遊技にわたって実行するものであって、いずれかのフリーズ演出を実行するか否かの情報が遊技回数に対応付けられて規定されているシナ

50

リオテーブルを複数記憶している。具体的には、遊技制御装置演出データ記憶手段140は、シナリオテーブルとして、シナリオテーブル1～シナリオテーブル8の8個のシナリオテーブルを記憶している。

たとえば、シナリオテーブル1には、図8に示すように、「1回」の遊技回数に対応付けられていずれのフリーズ演出も実行しないことが規定され、また、たとえば、シナリオテーブル2には、「1回」～「4回」のそれぞれの遊技回数に対応付けられていずれのフリーズ演出も実行しないことが規定されている。

【0061】

また、たとえば、シナリオテーブル4には、「1回」の遊技回数に対応付けられてSフリーズを実行することが規定され、「2回」～「7回」のそれぞれの遊技回数に対応付けられていずれのフリーズ演出も実行しないことが規定されている。

10

また、たとえば、シナリオテーブル8には、「1回」～「3回」のそれぞれの遊技回数に対応付けられてSフリーズを実行することが規定され、「4回」の遊技回数に対応付けられてLフリーズを実行することが規定され、「5回」～「10回」のそれぞれの遊技回数に対応付けられていずれのフリーズ演出も実行しないことが規定されている。

なお、本実施の形態では、シナリオテーブル8を参照して実行する演出が、「第1の遊技制御装置演出」に相当する。すなわち、シナリオテーブル8を参照して、1回目～3回目までのそれぞれの遊技でSフリーズを実行し、4回目の遊技でLフリーズを実行し、5回目～10回目までのそれぞれの遊技でいずれのフリーズ演出も実行しない演出が、「第1の遊技制御装置演出」に相当する。

20

【0062】

またなお、以下、シナリオテーブルを参照して実行する演出を、「シナリオ演出」と称する。

また、シナリオテーブルの数はこれに限られるものではない。

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出データ記憶手段140は、複数のフリーズ演出のうちから実行するフリーズ演出を決定する抽選（以下、「実行抽選」とする。）の抽選確率が規定された実行抽選データテーブルを記憶している。なお、本実施の形態では、実行抽選の抽選状態として、通常抽選状態と、特殊抽選状態とを備えている。通常抽選状態は、シナリオテーブル8（第1の遊技制御装置演出）を後述する特殊抽選状態移行フラグが成立していない場合（所定の条件下）では少なくとも抽選対象としかつ第2の遊技制御装置演出としての2秒フリーズA、4秒フリーズA、6秒フリーズA、8秒フリーズ及び70秒フリーズを抽選対象とはしないものである。

30

【0063】

また、特殊抽選状態は、第2の遊技制御装置演出としての2秒フリーズA、4秒フリーズA、6秒フリーズA、8秒フリーズ及び70秒フリーズを少なくとも抽選対象としかつシナリオテーブル8（第1の遊技制御装置演出）を抽選対象とはしないものである。

そして、本実施の形態では、遊技制御装置演出データ記憶手段140は、実行抽選データテーブルとして、通常抽選状態において参照される通常実行抽選データテーブルと、特殊抽選状態において参照される特殊実行抽選データテーブルとを記憶している。具体的には、遊技制御装置演出データ記憶手段140は、通常実行抽選データテーブルとして、図9に示すように、役抽選によりベル役に当選したときに参照されるベル実行抽選データテーブルと、役抽選によりチェリー役に当選したときに参照されるチェリー実行抽選データテーブルと、役抽選によりボーナス役、ベル役及びチェリー役のうちのいずれの役にも当選しなかった（ハズレを含む）ときに参照される一般実行抽選データテーブルとを記憶している。各通常実行抽選データテーブルには、特殊抽選状態移行フラグが成立していない場合（所定の条件下）、及び特殊抽選状態移行フラグが成立している場合のそれぞれの場合ごとに、シナリオテーブルの抽選確率（選択確率）が規定されている。なお、図9において、「フラグ無し」が、特殊抽選状態移行フラグが成立していない場合であり、また、「フラグ有り」が、特殊抽選状態移行フラグが成立している場合である。

40

【0064】

50

たとえば、ベル実行抽選データテーブルには、図9(A)に示すように、特殊抽選状態移行フラグが成立していない場合(フラグ無し)におけるシナリオテーブル2~シナリオテーブル5のそれぞれの抽選確率(選択確率)が規定されているとともに、特殊抽選状態移行フラグが成立している場合(フラグ有り)におけるシナリオテーブル2~シナリオテーブル5のそれぞれの抽選確率(選択確率)が規定されている。また、たとえば、チェリー実行抽選データテーブルには、図9(B)に示すように、特殊抽選状態移行フラグが成立していない場合(フラグ無し)におけるシナリオテーブル2~シナリオテーブル8のそれぞれの抽選確率(選択確率)が規定されているとともに、特殊抽選状態移行フラグが成立している場合(フラグ有り)におけるシナリオテーブル2~シナリオテーブル8のそれぞれの抽選確率(選択確率)が規定されている。また、たとえば、一般実行抽選データテーブルには、図9(C)に示すように、特殊抽選状態移行フラグが成立していない場合(フラグ無し)におけるシナリオテーブル1及びシナリオテーブル2のそれぞれの抽選確率(選択確率)が規定されているとともに、特殊抽選状態移行フラグが成立している場合(フラグ有り)におけるシナリオテーブル1及びシナリオテーブル2のそれぞれの抽選確率(選択確率)が規定されている。

10

【0065】

なお、図9(B)に示すように、チェリー実行抽選データテーブルには、シナリオテーブル8の抽選確率(選択確率)が1.0%に規定されているので、通常抽選状態は、特殊抽選状態移行フラグが成立していない場合に、シナリオテーブル8(第1の遊技制御装置演出)を少なくとも抽選対象とするものである。

20

また、遊技制御装置演出データ記憶手段140は、特殊実行抽選データテーブルとして、図10に示すように、役抽選によりボーナス役に当選したときに参照されるボーナス特殊実行抽選データテーブルと、役抽選によりボーナス役に当選しなかったときに参照される一般特殊実行抽選データテーブルとを記憶している。ボーナス特殊実行抽選データテーブルには、図10(A)に示すように、70秒フリーズの抽選確率として、当選確率が100.0%でかつハズレの確率が0.0%の抽選確率が規定されている。

【0066】

また、一般特殊実行抽選データテーブルには、図10(B)に示すように、フリーズ演出なし、2秒フリーズA、2秒フリーズB、4秒フリーズA、4秒フリーズB、6秒フリーズA、6秒フリーズB及び8秒フリーズのそれぞれの抽選確率(選択確率)が規定されている。たとえば、一般特殊実行抽選データテーブルには、4秒フリーズAの選択確率として8.0%が規定されている。ここで、「フリーズ演出なし」とは、いずれのフリーズ演出も実行しないことを意味するものである。

30

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出データ記憶手段140は、図11に示すように、実行抽選の抽選状態を特殊抽選状態へ移行させるか否かを決定する抽選(以下、「特殊抽選状態移行抽選」とする。)の抽選確率が規定された特殊抽選状態移行抽選データテーブルを記憶している。具体的には、遊技制御装置演出データ記憶手段140は、特殊抽選状態移行抽選データテーブルとして、役抽選によりベル役に当選したときに参照されるベル移行抽選データテーブルと、役抽選によりチェリー役に当選したときに参照されるチェリー移行抽選データテーブルと、役抽選によりベル役及びチェリー役のうちのいずれの役にも当選しなかった(ハズレを含む)ときに参照される一般移行抽選データテーブルとを記憶している。ベル移行抽選データテーブルには、図11(A)に示すように、特殊抽選状態移行抽選の抽選確率として、当選確率が40.0%でかつハズレの確率が60.0%の抽選確率が規定され、また、チェリー移行抽選データテーブルには、図11(B)に示すように、特殊抽選状態移行抽選の抽選確率として、当選確率が10.0%でかつハズレの確率が90.0%の抽選確率が規定され、また、一般移行抽選データテーブルには、図11(C)に示すように、特殊抽選状態移行抽選の抽選確率として、当選確率が0.0%でかつハズレの確率が100.0%の抽選確率が規定されている。

40

【0067】

また、本実施の形態では、各実行抽選データテーブル及び各特殊抽選状態移行抽選デー

50

テーブルにおける各抽選確率は、生成した乱数の判定に用いる値数として各テーブルに規定されている。

なお、ベル移行抽選データテーブル、チェリー移行抽選データテーブル及び一般移行抽選データテーブルは、それぞれ1つに限られず、少なくとも一部の抽選確率が異なるテーブルを複数設けるようにしてもよい。たとえば、ベル移行抽選データテーブルとして複数のテーブルを設けるようにしてもよい。同様に、ベル実行抽選データテーブル、チェリー実行抽選データテーブル及び一般実行抽選データテーブルも、それぞれ1つに限られず、少なくとも一部の抽選確率（選択確率）が異なるテーブルを複数設けるようにしてもよい。また同様に、ボーナス特殊実行抽選データテーブル及び一般特殊実行抽選データテーブルも、それぞれ1つに限られず、少なくとも一部の抽選確率が異なるテーブルを複数設けるようにしてもよい。

10

【0068】

（特殊抽選状態移行決定手段150）

特殊抽選状態移行決定手段150は、実行抽選の抽選状態を特殊抽選状態へ移行させることを決定するものである。本実施の形態では、特殊抽選状態移行決定手段150は、通常状態において、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態でありかつ後述する特殊抽選状態移行フラグが成立していない場合に、抽選状態を特殊抽選状態へ移行させるか否かを特殊抽選状態移行抽選により決定する。

具体的には、特殊抽選状態移行決定手段150は、通常状態において役抽選によりベル役に当選した場合に、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態でありかつ特殊抽選状態移行フラグが成立していないときには、図11(A)に示すベル移行抽選データテーブルを参照して特殊抽選状態移行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で特殊抽選状態移行抽選を行い、特殊抽選状態移行抽選の結果が当選の場合に、抽選状態を特殊抽選状態へ移行させることを決定する。同様に、特殊抽選状態移行決定手段150は、通常状態において役抽選によりチェリー役に当選した場合に、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態でありかつ特殊抽選状態移行フラグが成立していないときには、図11(B)に示すチェリー移行抽選データテーブルを参照して特殊抽選状態移行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で特殊抽選状態移行抽選を行い、特殊抽選状態移行抽選の結果が当選の場合に、抽選状態を特殊抽選状態へ移行させることを決定する。また同様に、特殊抽選状態移行決定手段150は、通常状態において役抽選によりベル役及びチェリー役のうちのいずれの役にも当選しなかった（ハズレを含む）場合に、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態でありかつ特殊抽選状態移行フラグが成立していないときには、図11(C)に示す一般移行抽選データテーブルを参照して特殊抽選状態移行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で特殊抽選状態移行抽選を行い、特殊抽選状態移行抽選の結果が当選の場合に、抽選状態を特殊抽選状態へ移行させることを決定する。

20

30

【0069】

また、本実施の形態では、特殊抽選状態移行決定手段150は、実行抽選の抽選状態を特殊抽選状態へ移行させることを決定した場合には、実行抽選の抽選状態を特殊抽選状態へ移行させることが決定されていることを示す特殊抽選状態移行フラグを成立させる。

また、本実施の形態では、特殊抽選状態移行決定手段150は、実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態へ移行した場合に、成立している特殊抽選状態移行フラグを消去する。

40

また、特殊抽選状態移行決定手段150は、特殊抽選状態移行フラグが成立している場合に、遊技状態が通常状態からRT状態へ移行したときに、成立している特殊抽選状態移行フラグを消去する。

【0070】

（遊技制御装置演出決定手段160）

遊技制御装置演出決定手段160は、複数の遊技制御装置演出のうちから実行する遊技制御装置演出を実行抽選により決定するものである。本実施の形態では、遊技制御装置演出決定手段160は、通常状態において、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態でありかつシナリオ演出中でない場合に、複数のシナリオ演出のうちから実行するシナリオ演出を実行抽

50

選により決定する。

具体的には、遊技制御装置演出決定手段160は、通常状態において役抽選によりベル役に単独当選した場合に、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態でありかつシナリオ演出中でないときには、図9(A)に示すベル実行抽選データテーブルを参照して、特殊抽選状態移行フラグが成立しているか否かに応じた実行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で実行抽選を行い、シナリオテーブル2～シナリオテーブル5のうちのいずれかのシナリオテーブルを選択し、実行するシナリオ演出を決定する。同様に、遊技制御装置演出決定手段160は、通常状態において役抽選によりチェリー役に単独当選した場合に、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態でありかつシナリオ演出中でないときには、図9(B)に示すチェリー実行抽選データテーブルを参照して、特殊抽選状態移行フラグが成立しているか否かに応じた実行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で実行抽選を行い、シナリオテーブル2～シナリオテーブル8のうちのいずれかのシナリオテーブルを選択し、実行するシナリオ演出を決定する。また同様に、遊技制御装置演出決定手段160は、通常状態において役抽選によりボーナス役、ベル役及びチェリー役のうちのいずれの役にも当選しなかった(ハズレを含む)場合に、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態でありかつシナリオ演出中でないときには、図9(C)に示すベル実行抽選データテーブルを参照して、特殊抽選状態移行フラグが成立しているか否かに応じた実行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で実行抽選を行い、シナリオテーブル1及びシナリオテーブル2のうちのいずれかのシナリオテーブルを選択し、実行するシナリオ演出を決定する。

【0071】

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出決定手段160は、通常状態において役抽選によりボーナス役に当選した場合に、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態でありかつシナリオ演出中でないときには、所定の抽選確率で実行抽選を行い、シナリオテーブル1～シナリオテーブル6のうちのいずれかのシナリオテーブルを選択し、実行するシナリオ演出を決定する。

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出決定手段160は、遊技状態がRT状態であるとき、又はシナリオ演出中であるときには、実行抽選を行わない。すなわち、遊技制御装置演出決定手段160は、遊技状態がRT状態であるとき、又はシナリオ演出中であるときには、シナリオテーブルを選択せず、実行するシナリオ演出を決定しない。ここで、「シナリオ演出中」とは、図8に示すシナリオテーブルにおける「いずれのフリーズ演出も実行しない」ことも含むものである。たとえば、図8に示すシナリオテーブル2では、「1回」～「4回」のそれぞれの遊技回数に対応付けられていずれのフリーズ演出も実行しないことが規定されている。したがって、たとえば、シナリオテーブル2を選択した場合には、当該遊技から4回の遊技回数が経過するまでの間が「シナリオ演出中」である。

【0072】

また、遊技制御装置演出決定手段160は、ボーナス遊技が終了した後、役抽選によりリプレイA役に当選するまでは実行抽選を行わない。すなわち、本実施の形態では、ボーナス遊技が終了してからリプレイA役に初めて当選するまでの間を、実行抽選の実行を禁止する禁止区間としている。なお、この禁止区間の終期は、リプレイA役の当選に限られず、他の役の当選としてもよいし、リプレイA役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に初めて停止表示されたことや、ハズレを含む特定の図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に初めて停止表示されたこととしてもよい。

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出決定手段160は、通常状態において、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態でありかつシナリオ演出中であるときには、選択したシナリオテーブルを参照して、実行するフリーズ演出を決定する。

【0073】

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出決定手段160は、通常状態において、実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態である場合に、複数のフリーズ演出のうちから実行するフリーズ演出を実行抽選により決定する。

具体的には、遊技制御装置演出決定手段160は、通常状態において役抽選によりボーナ

ス役に当選した場合に、実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態であるときには、図10(A)に示すボーナス特殊実行抽選データテーブルを参照して実行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で実行抽選を行い、70秒フリーズを実行することを決定する。なお、この場合には、実行抽選を行うことなく、70秒フリーズを実行することを決定するようにしてもよい。同様に、遊技制御装置演出決定手段160は、通常状態において役抽選によりボーナス役に当選しなかった場合に、実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態であるときには、図10(B)に示す一般特殊実行抽選データテーブルを参照して実行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で実行抽選を行い、2秒フリーズA、2秒フリーズB、4秒フリーズA、4秒フリーズB、6秒フリーズA、6秒フリーズB及び8秒フリーズのうちのいずれかを実行するか否かを決定する。

10

【0074】

なお、遊技制御装置演出決定手段160は、通常状態において、実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態であるときには、特殊抽選状態が終了するまで毎遊技、実行抽選を行う。

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出決定手段160は、いずれかのシナリオテーブルを選択した場合には、その旨を演出制御装置22に送信する。

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出決定手段160は、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態である場合に、特殊抽選状態移行決定手段150により特殊抽選状態移行フラグが成立されてから2回目以降に選択するシナリオテーブルであって、シナリオテーブル2～シナリオテーブル6のうちのいずれかのシナリオテーブルを選択したときには、その旨に併せて特殊抽選状態移行フラグが成立している旨を演出制御装置22に送信する。具体的には、遊技制御装置演出決定手段160は、選択したシナリオテーブルを示すコマンドに、特殊抽選状態移行フラグが成立している旨を示す所定の演算を行い、その演算後のコマンドを演出制御装置22に送信する。たとえば、遊技制御装置演出決定手段160は、選択したシナリオテーブルを示すコマンドに、所定値(たとえば「40H」=「01000000」)を加算又は減算し、その演算後のコマンドを演出制御装置22に送信することができる。また、たとえば、遊技制御装置演出決定手段160は、選択したシナリオテーブルを示すコマンド中の所定の1又は複数のビットデータの値を変更し、その変更後のコマンドを演出制御装置22に送信することができる。

20

【0075】

ここで、「シナリオテーブルの選択が、特殊抽選状態移行フラグが成立されてから2回目以降」であるか否かの判断は、たとえば、特殊抽選状態移行フラグが成立している場合に、特殊抽選状態移行決定手段150による特殊抽選状態移行抽選が行われたか否かにより判断することができる。すなわち、本実施の形態では、特殊抽選状態移行フラグが成立している場合には、特殊抽選状態移行抽選は行われない。したがって、特殊抽選状態移行フラグが成立しており、特殊抽選状態移行決定手段150による特殊抽選状態移行抽選が行われなかった場合に、「シナリオテーブルの選択が、特殊抽選状態移行フラグが成立されてから2回目以降」であると判断することができる。なお、特殊抽選状態移行抽選が行われて、この抽選の結果、特殊抽選状態移行フラグが成立した場合には、「シナリオテーブルの選択が、特殊抽選状態移行フラグが成立されてから1回目」であると判断することができる。

30

40

【0076】

また、たとえば、特殊抽選状態移行フラグが成立されてから1回目にシナリオテーブルを選択したときに、シナリオテーブルを1回選択したことを記憶しておくための記憶フラグを成立させ、この記憶フラグの有無により、「シナリオテーブルの選択が、特殊抽選状態移行フラグが成立されてから2回目以降」であるか否かを判断することができる。

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出決定手段160は、いずれかのフリーズ演出を実行することを決定した場合には、その旨を演出制御装置22に送信する。たとえば、遊技制御装置演出決定手段160は、Sフリーズを実行することを決定した場合には、Sフリーズを実行する旨を演出制御装置22に送信する。

【0077】

50

(遊技制御装置演出実行手段170)

遊技制御装置演出実行手段170は、遊技制御装置演出決定手段160により決定されたフリーズ演出を実行するものである。本実施の形態では、遊技制御装置演出実行手段170は、遊技制御装置演出決定手段160によりいずれかのフリーズ演出を実行することが決定された場合に、フリーズ演出データテーブルを参照して、決定されたフリーズ演出の演出データ(遅延時間)を取得し、取得した演出データ(遅延時間)に基づいて、フリーズ演出を実行する。たとえば、遊技制御装置演出実行手段170は、シナリオ演出中に、遊技制御装置演出決定手段160によりSフリーズを実行することが決定された場合には、フリーズ演出データテーブルを参照して、Sフリーズの遅延時間を取得し、取得した遅延時間に基づいて、Sフリーズを実行する。また、たとえば、遊技制御装置演出実行手段170は、実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態である場合に、遊技制御装置演出決定手段160により2秒フリーズAを実行することが決定された場合には、フリーズ演出データテーブルを参照して、2秒フリーズAの遅延時間を取得し、取得した遅延時間に基づいて、2秒フリーズAを実行する。

【0078】

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出実行手段170は、シナリオ演出中に、遊技状態が、通常状態からRT状態へ移行した場合には、実行中のシナリオ演出を終了する。

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出実行手段170は、遅延時間を計時する計時手段を備えている。そして、遊技制御装置演出実行手段170は、遊技制御装置演出決定手段160によりいずれかのフリーズ演出を実行することが決定された場合に、決定されたフリーズ演出の演出データ(遅延時間)を取得したときに、遅延時間の計時を開始する。

また、本実施の形態では、遊技制御装置演出実行手段170は、遊技制御装置演出決定手段160により実行することが決定されたフリーズ演出の演出データ(遅延時間)を取得したときに、回転制御手段110による、3個すべての回転リール45の回転を開始させる処理を一旦保留する。そして、遊技制御装置演出実行手段170は、計時手段により計時される計時時間が取得した遅延時間に達したことを契機に、保留を解除し、保留した当該処理を回転制御手段110に開始させる。これにより、スタートスイッチ33が操作されてから全ての回転リール45が所定の定常速度に達して定速回転するまでの時間が、通常の遊技の進行よりも遅れることとなり、遊技の進行が遅延することとなる。

【0079】

(抽選状態移行制御手段180)

抽選状態移行制御手段180は、複数の抽選状態の間で抽選状態を移行させるものである。上述の如く、本実施の形態では、実行抽選の抽選状態として、通常抽選状態と特殊抽選状態とを備えている。

そして、本実施の形態では、抽選状態移行制御手段180は、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態である場合に、特殊抽選状態移行決定手段150により特殊抽選状態移行フラグが成立されてから2回目以降に実行されたシナリオ演出であって、シナリオテーブル2～シナリオテーブル6のうちのいずれかを参照するシナリオ演出が終了した場合に、特殊抽選状態移行フラグが成立しているときに、抽選状態を特殊抽選状態へ移行させる。

【0080】

ここで、「特殊抽選状態移行フラグが成立されてから2回目以降に実行されたシナリオ演出」とは、特殊抽選状態移行決定手段150により実行抽選の抽選状態を特殊抽選状態へ移行させることが決定された(特殊抽選状態移行フラグが成立された)際に実行されたシナリオ演出の次以降に実行されたシナリオ演出を意味するものである。

また、上述の如く、図9(C)に示すように、通常状態において役抽選によりベル役及びチェリー役のうちのいずれの役にも当選しなかった(ハズレを含む)場合に、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態であり特殊抽選状態移行フラグが成立しているときには、遊技制御装置演出実行手段170によりシナリオテーブル1が90.0%の確率で選択されるものとなっている。したがって、「シナリオテーブル2～シナリオテーブル6のうちのいずれかを参照するシナリオ演出が終了した場合に、抽選状態を特殊抽選状態へ移行させる」

とは、遊技制御装置演出実行手段170によりシナリオテーブル1が選択されて、シナリオテーブル1を参照するシナリオ演出が終了した場合には、抽選状態を特殊抽選状態へ移行させないことを意味するものである。

【0081】

また、本実施の形態では、抽選状態移行制御手段180は、実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態である場合に、遊技制御装置演出決定手段160により2秒フリーズA、4秒フリーズA、6秒フリーズA、8秒フリーズ若しくは70秒フリーズを実行することが決定されたとき、又は実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態である場合に、通常状態において所定の遊技回数（たとえば32回）が経過したときに、抽選状態を通常状態へ移行させる。

（演出データ記憶手段190）

演出データ記憶手段190は、実行する演出の演出データ及び演出パターンなどを記憶するものである。演出データとしては、表示装置55に表示するための画像データ、及びスピーカから発するのためのサウンドデータなどがある。

【0082】

また、演出パターンは、遊技の進行に伴って、どのようなタイミング（たとえば、スタートスイッチ33の操作時や各ストップスイッチ34の操作時など）で、どのような演出を実行するか（たとえば、演出用ランプ17をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカからどのようなサウンドを発するか、及び表示装置55にどのような画像を表示させるか等）を定めたものである。本実施の形態では、役抽選の結果に応じて、それぞれ複数種類の演出パターンが設けられている。

また、本実施の形態では、演出データ記憶手段190は、後述する有利遊技へ移行させるか否かを決定する抽選（以下、「移行抽選」とする。）の抽選確率が規定された移行抽選データテーブルを記憶している。具体的には、演出データ記憶手段190は、図12に示すように、移行抽選データテーブルとして、後述する低確率モードにおいて参照される低確率移行抽選データテーブルと、後述する高確率モードにおいて参照される高確率移行抽選データテーブルと、70秒フリーズが実行される場合に参照される確定移行抽選データテーブルと、シナリオテーブル7を参照して実行するシナリオ演出が実行される場合に参照される特定移行抽選データテーブルとを記憶している。

【0083】

低確率移行抽選データテーブル及び高確率移行抽選データテーブルのそれぞれには、図12（A）及び（B）に示すように、2秒フリーズA、4秒フリーズA、6秒フリーズA及び8秒フリーズのそれぞれに対応付けられて移行抽選の抽選確率が規定されている。たとえば、低確率移行抽選データテーブルには、2秒フリーズAに対応付けられて、当選確率が20.0%でかつハズレの確率が80.0%の抽選確率が規定され、また、たとえば、高確率移行抽選データテーブルには、2秒フリーズAに対応付けられて、当選確率が40.0%でかつハズレの確率が60.0%の抽選確率が規定されている。

また、確定移行抽選データテーブルには、図12（C）に示すように、70秒フリーズに対応付けられて、当選確率が100.0%でかつハズレの確率が0.0%の抽選確率が規定されている。

【0084】

また、特定移行抽選データテーブルには、図12（D）に示すように、シナリオテーブル7を参照して実行するシナリオ演出に対応付けられて、当選確率が90.0%でかつハズレの確率が10.0%の抽選確率が規定されている。

また、本実施の形態では、各移行抽選データテーブルにおける各抽選確率は、生成した乱数の判定に用いる値数として各テーブルに規定されている。

なお、低確率移行抽選データテーブルは、1つに限られず、少なくとも一部の抽選確率が異なるテーブルを複数設けるようにしてもよい。また同様に、高確率移行抽選データテーブル、確定移行抽選データテーブル及び特定移行抽選データテーブルについても、1つに限られず、複数としてもよい。

【0085】

(モード決定手段200)

モード決定手段200は、移行抽選に関する複数のモードのうちからモードを決定するものである。本実施の形態では、移行抽選に関するモードとして、低確率モードと、高確率モードとを備えている。なお、モードの種類としてはこれに限られるものではない。

上述の如く、低確率モードでは低確率移行抽選データテーブルが参照され、また、高確率モードでは高確率移行抽選データテーブルが参照される。そして、低確率移行抽選データテーブルよりも高確率移行抽選データテーブル方が、同一のフリーズ演出に対する移行抽選の当選確率が高く設定されている。このため、本実施の形態では、低確率モードよりも高確率モードの方が遊技者にとって有利なモードとなっている。

【0086】

そして、本実施の形態では、モード決定手段200は、遊技制御装置21から送信された、特殊抽選状態移行フラグが成立している旨を受信した場合に、低確率モード及び高確率モードのうちからモードを抽選により決定する。

(有利遊技移行決定手段210)

有利遊技移行決定手段210は、遊技者にとって通常遊技(遊技状態が通常状態である遊技であって、ATでない遊技)よりも有利な遊技であって、ボーナス遊技とは異なる遊技である有利遊技へ移行することを決定するものである。本実施の形態では、有利遊技移行決定手段210は、遊技制御装置演出実行手段170により実行される演出がシナリオテーブル8を参照して実行するシナリオ演出(第1の遊技制御装置演出)である場合に、有利遊技へ移行することを決定する。

【0087】

また、本実施の形態では、有利遊技移行決定手段210は、遊技制御装置演出実行手段170により実行される演出がシナリオテーブル7を参照して実行するシナリオ演出である場合に、図12(D)に示す特定移行抽選データテーブルを参照して移行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で移行抽選を行い、移行抽選の結果が当選の場合に、有利遊技へ移行することを決定する。

また、本実施の形態では、有利遊技移行決定手段210は、遊技制御装置演出実行手段170により実行されるフリーズ演出が第2の遊技制御装置演出としての2秒フリーズA、4秒フリーズA、6秒フリーズA又は8秒フリーズである場合に、モード決定手段200により決定された現在のモードに基づいて移行抽選データテーブルを参照して、実行されるフリーズ演出に基づいて移行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で移行抽選を行い、移行抽選の結果が当選の場合に、有利遊技へ移行することを決定する。たとえば、有利遊技移行決定手段210は、遊技制御装置演出実行手段170により実行されるフリーズ演出が2秒フリーズAでありかつ現在のモードが低確率モードである場合には、図12(A)に示す低確率移行抽選データテーブルを参照して、2秒フリーズAに対応付けられている当選確率が20.0%でかつハズレの確率が80.0%の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で移行抽選を行い、移行抽選の結果が当選の場合に、有利遊技へ移行することを決定する。

【0088】

また、本実施の形態では、有利遊技移行決定手段210は、遊技制御装置演出実行手段170により実行されるフリーズ演出が第2の遊技制御装置演出としての70秒フリーズである場合に、確定移行抽選データテーブルを参照して移行抽選の抽選確率を取得し、取得した抽選確率で移行抽選を行い、移行抽選の結果が当選の場合に、有利遊技へ移行することを決定する。なお、本実施の形態では、この場合には、図12(C)に示すように、当選確率が100.0%に規定されているので、有利遊技移行決定手段210は、必ず、有利遊技へ移行することを決定する。またなお、この場合では、有利遊技移行決定手段210は、移行抽選を行うことなく、有利遊技へ移行することを決定するようにしてもよい。

【0089】

また、本実施の形態では、有利遊技移行決定手段210は、遊技制御装置演出実行手段170により実行されるフリーズ演出が2秒フリーズB、4秒フリーズB又は6秒フリーズBで

10

20

30

40

50

ある場合には、移行抽選を行わないとともに、有利遊技へ移行することを決定しない。すなわち、本実施の形態では、遊技制御装置演出実行手段170により実行されるフリーズ演出が2秒フリーズA、4秒フリーズA、6秒フリーズA又は8秒フリーズである場合には、移行抽選が行われて、有利遊技へ移行することが決定される可能性があるが、実行されるフリーズ演出が2秒フリーズB、4秒フリーズB又は6秒フリーズBである場合には、移行抽選が行われず、有利遊技へ移行することが決定されることはない。

【0090】

また、本実施の形態では、有利遊技移行決定手段210は、後述するペナルティ期間中は、移行抽選を行わない。すなわち、ペナルティ期間中に、シナリオテーブル7又はシナリオテーブル8を参照して実行するシナリオ演出や、2秒フリーズAなどのフリーズ演出が実行されても、有利遊技へ移行することが決定されることはない。

10

（有利遊技制御手段220）

有利遊技制御手段220は、有利遊技を制御するものである。本実施の形態では、有利遊技制御手段220は、有利遊技として、役抽選の結果に関する情報を遊技者に対して報知するという態様の遊技を行う。このような態様の遊技は、アシストタイム（AT）などと呼ばれるものである。また、役抽選の結果に関する情報（報知の内容）としては、当選した役の情報などがある。

【0091】

遊技者は、たとえば当選した小役が報知されると、当選した小役を構成する図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止するようタイミングを図ってストップスイッチ34を操作することにより、報知がない場合と比較してより多くの小役を構成する図柄の組み合わせを有効入賞ライン上に停止表示させることができ、ひいてはより多くの枚数のメダルを獲得することができる。このため、有利遊技としてのATは、通常遊技よりも遊技者にとって有利な遊技となっている。特に本実施の形態では、役抽選により赤7ブラム役、青7ブラム役又はBARブラム役に当選した場合に、当選した役を遊技者に対して報知することにより、ATは、遊技者にとって通常遊技よりも有利な遊技となっている。

20

【0092】

また、本実施の形態では、有利遊技制御手段220は、有利遊技移行決定手段210により有利遊技へ移行することが決定された場合に、ボーナス当選フラグが成立していないときに、次の遊技から、有利遊技としてのATを開始する。なお、有利遊技制御手段220は、有利遊技移行決定手段210により有利遊技へ移行することが決定された場合に、ボーナス当選フラグが成立しているときには、当該ボーナス当選フラグに対応するボーナス遊技が終了した後の1回目（最初）の遊技から有利遊技としてのATを開始する。

30

また、本実施の形態では、有利遊技制御手段220は、AT中に、通常状態において役抽選によりリプレイAB役又はリプレイABC役に当選したときに、リプレイB役を構成する図柄の組み合わせを有効入賞ライン上に停止表示させるためのストップスイッチ34の操作順序を遊技者に報知する。この報知に従ってストップスイッチ34を操作すると、リプレイB役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示され、上述の如く、遊技状態が通常状態からRT状態へ移行される。

【0093】

40

また、本実施の形態では、有利遊技制御手段220は、AT中に、RT状態において役抽選によりリプレイBC役、リプレイAC役又はリプレイACD役に当選したときに、リプレイA役又はリプレイB役を構成する図柄の組み合わせを有効入賞ライン上に停止表示させるためのストップスイッチ34の操作順序を遊技者に報知する。この報知に従ってストップスイッチ34を操作すると、リプレイA役又はリプレイB役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示され、上述の如く、遊技状態がRT状態に維持される。

また、本実施の形態では、有利遊技制御手段220は、所定回数（たとえば50回）の遊技にわたってATを実行する。また、有利遊技制御手段220は、AT中に、役抽選によりボーナス役に当選した場合、又はAT中に、遊技状態がRT状態から通常状態へ移行した場合には、ATを終了する。

50

【 0 0 9 4 】

なお、A Tの終了の契機としては、これに限られるものではなく、たとえば、役抽選により所定の役に当選したことを所定の回数報知したことを契機に、A Tを終了するようにしてもよい。

(演出実行手段240)

演出実行手段240は、表示装置55、演出用ランプ17及びスピーカを制御して、遊技の演出を実行するものである。本実施の形態では、演出実行手段240は、遊技制御装置21から送信された、シナリオテーブル2～シナリオテーブル6のうちのいずれかのシナリオテーブルを選択した旨に併せて特殊抽選状態移行フラグが成立している旨を受信した場合に、当該シナリオ演出中において、実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態へ移行することを遊技者に報知する演出を実行する。なお、演出実行手段240は、当該シナリオ演出中において、遊技状態が通常状態からR T状態へ移行した場合には、実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態へ移行することを遊技者に報知する演出を終了する。

10

【 0 0 9 5 】

また、演出実行手段240は、特殊抽選状態移行フラグが成立していない状態で、通常状態において役抽選によりベル役又はチェリー役に単独当選した場合に、遊技制御装置21から送信された、所定のシナリオテーブルを選択した旨を受信した場合に、当該シナリオ演出中において、ボーナス役の当選を遊技者に期待させる演出を実行する。なお、この場合には、ボーナス役に当選はしていないので、ボーナス役に当選したことを遊技者に報知することはない。

20

また、本実施の形態では、演出実行手段240は、通常状態において、実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態である場合に、現在の抽選状態が特殊抽選状態であることを遊技者に報知するとともに、現在のモードを遊技者に報知する演出を実行する。

【 0 0 9 6 】

また、本実施の形態では、演出実行手段240は、遊技制御装置演出実行手段170により実行されるフリーズ演出が2秒フリーズA、4秒フリーズA、6秒フリーズA、8秒フリーズ又は70秒フリーズである場合に、移行抽選の結果を報知する報知演出を実行する。具体的には、演出実行手段240は、移行抽選の結果が当選の場合には、A Tに当選した旨を遊技者に報知する報知演出を実行し、また、移行抽選の結果がハズレの場合には、A Tに当選しなかった旨を遊技者に報知する報知演出を実行する。

30

一方、遊技制御装置演出実行手段170により実行されるフリーズ演出が2秒フリーズB、4秒フリーズB又は6秒フリーズBである場合には、移行抽選が行われないので、演出実行手段240は、移行抽選の結果を報知する報知演出を実行しない。なお、この場合には、A Tに当選しなかった旨を遊技者に報知する報知演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 9 7 】

(ペナルティ期間設定手段250)

ペナルティ期間設定手段250は、遊技状態が通常状態である遊技であって、A T遊技でない遊技において、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58を最初に操作する操作順序でストップスイッチ34の操作が行われたときに、それ以降の所定回数(たとえば8回)の遊技にわたって、有利遊技移行決定手段210による移行抽選が行われないようにするペナルティ期間を設定するものである。

40

また、ペナルティ期間設定手段250は、ペナルティ期間を設定してから所定回数(たとえば8回)の遊技を実行したとき、ペナルティ期間を解除する。

【 0 0 9 8 】

(スロットマシン10の動作)

以下、図13～図16に示すフローチャートに基づいて、本実施の形態に係るスロットマシン10の動作の概略を説明する。まず、スロットマシン10の遊技制御装置21における処理であるメイン制御処理について説明する。

図13に示すステップ100において、遊技制御手段60により、スタートスイッチ33が操作されたか否かが判断される。ここで、操作されたと判断されると、ステップ101に

50

進む。一方、操作されていないと判断されると、再度ステップ100となる。

ステップ101において、役抽選手段100により、役抽選が行われ、役抽選の結果が演出制御装置22に送信される。そして、次のステップ102に進む。

【0099】

ステップ102において、通常状態において特殊抽選状態移行フラグが成立しているかが判断される。ここで、成立していると判断されると、ステップ103に進む。一方、成立していないと判断されると、ステップ104に進む。

ステップ103において、特殊抽選状態移行決定手段150により、特殊抽選状態移行抽選に関する処理である特殊抽選状態移行抽選処理が行われる。そして、次のステップ104に進む。

10

ステップ104において、遊技制御装置演出決定手段160により、通常状態において、実行するフリーズ演出を決定するフリーズ演出決定処理が行われる。なお、遊技状態が通常状態でない場合には、当該処理は行われない。また、ボーナス遊技が終了してからリプレイA役が初めて停止表示されるまでの間（禁止区間）においても、当該処理は行われない。そして、次のステップ105に進む。

【0100】

ステップ105において、ウェイト制御手段115により、ウェイトに関するウェイト処理が行われる。具体的には、ウェイト時間を計時する計時手段により計時される計時時間が4.1秒以下である場合に、回転制御手段110による、3個すべての回転リール45の回転を開始させる処理が一旦保留される。そして、計時時間が4.1秒経過した後に、保留が解除され、保留した回転制御手段110による当該処理が開始可能となる。そして、次のステップ106に進む。

20

ステップ106において、遊技制御装置演出実行手段170により、遊技制御装置演出決定手段160により決定されたフリーズ演出を実行するフリーズ演出実行処理が行われる。具体的には、実行するフリーズ演出の遅延時間が取得され、回転制御手段110による、3個すべての回転リール45の回転を開始させる処理が一旦保留される。そして、計時手段により計時される計時時間が取得した遅延時間に達すると、保留が解除され、保留した回転制御手段110による当該処理が開始可能となる。

【0101】

ステップ107において、回転制御手段110より、3個すべての回転リール45の回転が開始される。そして、次のステップ108に進む。

30

ステップ108において、遊技制御手段60により、ストップスイッチ34が操作されたかが判断される。ここで、操作されたと判断されると、ステップ109に進む。一方、操作されていないと判断されると、再度ステップ108となる。

ステップ109において、停止制御手段120により、操作されたストップスイッチ34に対応する回転リール45の停止制御が行われる。そして、次のステップ110に進む。

ステップ110において、遊技制御手段60により、すべての回転リール45の回転が停止したかが判断される。ここで、すべての回転リール45の回転が停止したと判断されると、ステップ111に進む。一方、すべての回転リール45の回転が停止していないと判断されると、ステップ108に戻る。

40

【0102】

ステップ111において、停止図柄判定手段130により、有効入賞ライン上に停止表示された図柄の組み合わせを判定する停止表示図柄判定処理が行われ、判定の結果が演出制御装置22に送信される。そして、次のステップ112に進む。

ステップ112において、遊技制御手段60により、停止表示された図柄の組み合わせに応じた処理が行われる。たとえば、いずれかの小役を構成する図柄の組み合わせが停止表示された場合には、遊技制御手段60により、当該役に応じた枚数のメダルの払い出しが行われる。また、たとえば、いずれかのボーナス役を構成する図柄の組み合わせが停止表示された場合には、遊技状態移行制御手段135により、当該役に応じたボーナス状態へ遊技状態が移行される。また、たとえば、通常状態においてリプレイB役を構成する図柄の組

50

み合わせが有効入賞ライン上に停止表示された場合には、遊技状態が R T 状態へ移行され、また、たとえば、R T 状態においてリプレイ C 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示された場合には、遊技状態が通常状態へ移行される。そして、次のステップ 1 1 3 に進む。

【 0 1 0 3 】

ステップ 1 1 3 において、抽選状態移行制御手段 180 により、実行抽選の抽選状態の移行に関する抽選状態移行処理が行われる。具体的には、特殊抽選状態移行フラグが成立してから 2 回目以降に実行されたシナリオ演出であって、シナリオテーブル 2 ~ シナリオテーブル 6 のうちのいずれかを参照するシナリオ演出が終了したときには、抽選状態が特殊抽選状態へ移行される。また、遊技制御装置演出決定手段 160 により 2 秒フリーズ A、4 秒フリーズ A、6 秒フリーズ A、8 秒フリーズ若しくは 7 0 秒フリーズを実行することが決定されたとき、又は所定の遊技回数（たとえば 3 2 回）が経過したときには、抽選状態が通常状態へ移行される。そして、当該メイン制御処理が終了する。

【 0 1 0 4 】

次に、上述したステップ 1 0 3 の特殊抽選状態移行抽選処理について説明する。

図 1 4 に示すステップ 2 0 0 において、役抽選によりベル役に当選したか否かが判断される。ここで、当選したと判断されると、ステップ 2 0 1 に進む。一方、当選していないと判断されると、ステップ 2 0 2 に進む。

ステップ 2 0 1 において、特殊抽選状態移行決定手段 150 により、ベル移行抽選データテーブルが参照されて特殊抽選状態移行抽選の抽選確率が取得される。そして、ステップ 2 0 5 に進む。

ステップ 2 0 2 において、役抽選によりチェリー役に当選したか否かが判断される。ここで、当選したと判断されると、ステップ 2 0 3 に進む。一方、当選していないと判断されると、ステップ 2 0 4 に進む。

【 0 1 0 5 】

ステップ 2 0 3 において、特殊抽選状態移行決定手段 150 により、チェリー移行抽選データテーブルが参照されて特殊抽選状態移行抽選の抽選確率が取得される。そして、ステップ 2 0 5 に進む。

ステップ 2 0 4 において、特殊抽選状態移行決定手段 150 により、一般移行抽選データテーブルが参照されて特殊抽選状態移行抽選の抽選確率が取得される。そして、次のステップ 2 0 5 に進む。

ステップ 2 0 5 において、特殊抽選状態移行決定手段 150 により、特殊抽選状態移行抽選が行われる。そして、次のステップ 2 0 6 に進む。

【 0 1 0 6 】

ステップ 2 0 6 において、特殊抽選状態移行抽選の結果が当選であるか否かが判断される。ここで、当選であると判断されると、ステップ 2 0 7 に進む。一方、ハズレであると判断されると、当該特殊抽選状態移行抽選処理が終了する。

ステップ 2 0 7 において、特殊抽選状態移行決定手段 150 により、抽選状態を特殊抽選状態へ移行させることが決定され、特殊抽選状態項フラグが成立される。そして、当該特殊抽選状態移行抽選処理が終了する。

次に、上述したステップ 1 0 4 におけるフリーズ演出決定処理について説明する。

図 1 5 に示すステップ 3 0 0 において、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態であるか否かが判断される。ここで、通常抽選状態であると判断されると、ステップ 3 0 1 に進む。一方、通常抽選状態でないと判断されると、ステップ 3 1 1 に進む。

【 0 1 0 7 】

ステップ 3 0 1 において、シナリオ演出中であるか否かが判断される。ここで、シナリオ演出中でないと判断されると、ステップ 3 0 2 に進む。一方、シナリオ演出中であると判断されると、ステップ 3 1 0 に進む。

ステップ 3 0 2 において、役抽選によりベル役に単独当選したか否かが判断される。ここで、単独当選したと判断されると、ステップ 3 0 3 に進む。一方、単独当選していない

10

20

30

40

50

と判断されると、ステップ304に進む。

ステップ303において、遊技制御装置演出決定手段160により、ベル実行抽選データテーブルが参照されて、特殊抽選状態移行フラグが成立しているか否かに応じた実行抽選の抽選確率が取得される。そして、ステップ307に進む。

【0108】

ステップ304において、役抽選によりチェリー役に単独当選したか否かが判断される。ここで、単独当選したと判断されると、ステップ305に進む。一方、単独当選していないと判断されると、ステップ306に進む。

ステップ305において、遊技制御装置演出決定手段160により、チェリー実行抽選データテーブルが参照されて、特殊抽選状態移行フラグが成立しているか否かに応じた実行抽選の抽選確率が取得される。そして、ステップ307に進む。

10

ステップ306において、遊技制御装置演出決定手段160により、一般実行抽選データテーブルが参照されて、特殊抽選状態移行フラグが成立しているか否かに応じた実行抽選の抽選確率が取得される。そして、ステップ307に進む。

【0109】

ステップ307において、遊技制御装置演出決定手段160により、実行抽選が行われる。そして、次のステップ308に進む。

ステップ308において、遊技制御装置演出決定手段160により、いずれかのシナリオテーブルが選択される。そして、次のステップ309に進む。

ステップ309において、遊技制御装置演出決定手段160により、所定のシナリオテーブルを選択した旨が演出制御装置22に送信される。なお、特殊抽選状態移行フラグが成立してから2回目以降に選択するシナリオテーブルであって、シナリオテーブル2～シナリオテーブル6のうちのいずれかのシナリオテーブルが選択されたときには、所定のシナリオテーブルを選択した旨に併せて特殊抽選状態移行フラグが成立している旨が演出制御装置22に送信される。具体的には、特殊抽選状態移行フラグが成立しており、特殊抽選状態移行決定手段150による特殊抽選状態移行抽選が行われなかった場合（ステップ102でY）に、シナリオテーブル2～シナリオテーブル6のうちのいずれかのシナリオテーブルが選択されたときには、所定のシナリオテーブルを選択した旨に併せて特殊抽選状態移行フラグが成立している旨が演出制御装置22に送信される。そして、次のステップ310に進む。

20

30

【0110】

ステップ310において、遊技制御装置演出決定手段160により、選択したシナリオテーブルを参照して、いずれかのフリーズ演出を実行するか否かが決定される。そして、当該フリーズ演出決定処理が終了する。

ステップ311において、役抽選によりボーナス役に当選したか否かが判断される。ここで、当選したと判断されると、ステップ312に進む。一方、当選していないと判断されると、ステップ313に進む。

ステップ312において、遊技制御装置演出決定手段160により、ボーナス特殊実行抽選データテーブルが参照されて実行抽選の抽選確率が取得される。そして、ステップ314に進む。

40

【0111】

ステップ313において、遊技制御装置演出決定手段160により、一般特殊実行抽選データテーブルが参照されて実行抽選の抽選確率が取得される。そして、ステップ314に進む。

ステップ314において、遊技制御装置演出決定手段160により、実行抽選が行われる。そして、次のステップ315に進む。

ステップ315において、遊技制御装置演出決定手段160により、いずれかのフリーズ演出を実行するか否かが決定される。そして、当該フリーズ演出決定処理が終了する。

次に、スロットマシン10の演出制御装置22における処理であるサブ制御処理について説明する。

50

【0112】

図16に示すステップ400において、遊技制御装置演出実行手段170により実行される演出がシナリオテーブル8を参照して実行するシナリオ演出であるか否かが判断される。ここで、シナリオテーブル8を参照して実行するシナリオ演出でないと判断されると、ステップ401に進む。一方、シナリオテーブル8を参照して実行するシナリオ演出であると判断されると、ステップ411に進む。

ステップ401において、遊技制御装置演出実行手段170により実行されるフリーズ演出が2秒フリーズA、4秒フリーズA、6秒フリーズA又は8秒フリーズであるか否かが判断される。ここで、いずれかのフリーズ演出であると判断されると、ステップ402に進む。一方、いずれのフリーズ演出でもないとは判断されると、ステップ405に進む。

10

【0113】

ステップ402において、モードが高確率モードであるか否かが判断される。ここで、高確率モードであると判断されると、ステップ403に進む。一方、高確率モードでない、すなわち低確率モードであると判断されると、ステップ404に進む。

ステップ403において、有利遊技移行決定手段210により、高確率移行抽選データテーブルが参照されて、実行されるフリーズ演出に基づいて移行抽選の抽選確率が取得される。そして、ステップ409に進む。

ステップ404において、有利遊技移行決定手段210により、低確率移行抽選データテーブルが参照されて、実行されるフリーズ演出に基づいて移行抽選の抽選確率が取得される。そして、ステップ409に進む。

20

【0114】

ステップ405において、遊技制御装置演出実行手段170により実行されるフリーズ演出が70秒フリーズであるか否かが判断される。ここで、70秒フリーズであると判断されると、ステップ406に進む。一方、70秒フリーズでないと判断されると、ステップ407に進む。

ステップ406において、有利遊技移行決定手段210により、確定移行抽選データテーブルが参照されて移行抽選の抽選確率が取得される。そして、ステップ409に進む。

ステップ407において、遊技制御装置演出実行手段170により実行される演出がシナリオテーブル7を参照して実行するシナリオ演出であるか否かが判断される。ここで、シナリオテーブル7を参照して実行するシナリオ演出であると判断されると、ステップ408に進む。一方、シナリオテーブル7を参照して実行するシナリオ演出でないと判断されると、当該サブ制御処理が終了する。

30

【0115】

ステップ408において、有利遊技移行決定手段210により、特定移行抽選データテーブルが参照されて移行抽選の抽選確率が取得される。そして、ステップ409に進む。

ステップ409において、有利遊技移行決定手段210により、移行抽選が行われる。そして、次のステップ410に進む。

ステップ410において、移行抽選の結果が当選であるか否かが判断される。ここで、当選であると判断されると、ステップ411に進む。一方、ハズレであると判断されると、当該サブ制御処理が終了する。

40

ステップ411において、有利遊技移行決定手段210により、有利遊技へ移行することが決定される。そして、当該サブ制御処理が終了する。

【0116】

なお、ステップ400～ステップ411の処理は、ペナルティ期間中においては行われない。

(作用・効果)

以上説明したように、本実施の形態では、通常状態において、特殊抽選状態移行フラグが成立していない場合に、特殊抽選状態移行抽選を行い、特殊抽選状態移行抽選の結果に基づいて、実行抽選の抽選状態を特殊抽選状態へ移行させることを決定する。抽選状態を特殊抽選状態へ移行させることを決定すると、特殊抽選状態移行フラグを成立させる。

50

また、本実施の形態では、通常状態において役抽選によりベル役又はチェリー役に当選した場合に、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態でありかつシナリオ演出中でないときに、実行抽選によりシナリオテーブルを選択し、シナリオ演出を実行する。このとき実行するシナリオ演出は、ボーナス役の当選を遊技者に期待させるものとなっている。

【0117】

また、本実施の形態では、特殊抽選状態移行フラグが成立するのは、役抽選によりベル役又はチェリー役に当選したときとなっている。そして、この場合に実行したシナリオ演出、すなわち上述したボーナス役の当選を遊技者に期待させるシナリオ演出が終了した後に、シナリオテーブル2～シナリオテーブル6のうちのいずれかを参照して実行するシナリオ演出が終了すると、実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態へ移行する。

10

実行抽選の抽選状態が特殊抽選状態へ移行すると、毎遊技、実行抽選が行われ、2秒フリーズA、2秒フリーズB、4秒フリーズA、4秒フリーズB、6秒フリーズA、6秒フリーズB、8秒フリーズ及び70秒フリーズのうちのいずれかのフリーズ演出が高い確率（約50%）で実行される。2秒フリーズA、4秒フリーズA、6秒フリーズA、8秒フリーズ又は70秒フリーズが実行されると、ペナルティ期間中でないことを条件に、移行抽選により有利遊技へ移行することが決定される。

【0118】

また、特殊抽選状態は、2秒フリーズA、4秒フリーズA、6秒フリーズA、8秒フリーズ又は70秒フリーズが実行されると、終了して通常抽選状態へ移行するが、2秒フリーズB、4秒フリーズB又は6秒フリーズBが実行されても、終了せず通常抽選状態へ移行しない。すなわち、2秒フリーズB、4秒フリーズB及び6秒フリーズBは、現在の状態が、有利遊技へ移行する確率が高い遊技者にとって有利な状態であることを遊技者に報知する演出となっている。これにより、特殊抽選状態においては、当該状態が終了するまで、2秒フリーズB、4秒フリーズB又は6秒フリーズBが頻繁に実行されるので、ベル役やチェリー役に当選したときなどでしかフリーズ演出が実行されない通常抽選状態との差異が明確となり、従来の音、光、画像による、有利遊技へ移行し易い状態（移行抽選の抽選確率が高い状態）であることを遊技者に報知する演出に比べて、より多くの高揚感や期待感を遊技者に持たせることができる。

20

【0119】

また、本実施の形態では、通常状態において役抽選によりチェリー役に単独当選した場合であって、特殊抽選状態移行フラグが成立していない場合に、実行抽選の抽選状態が通常抽選状態でありかつシナリオ演出中でないときに、実行抽選によりシナリオテーブル8が選択されると、ペナルティ期間中でないことを条件に、有利遊技へ移行することが決定される。また同様に、この場合に、シナリオテーブル7が選択されると、ペナルティ期間中でないことを条件に、移行抽選により有利遊技へ移行することが決定される。

30

また、本実施の形態では、チェリー役の単独当選確率は、約1/100に設定されている。また、チェリー役に当選したときに、特殊抽選状態移行抽選でハズレとなる確率は、9/10に設定されている。このため、通常抽選状態においては、シナリオテーブル8を抽選対象とする実行抽選は、約9/1000（（約1/100）×（9/10））の確率でしか実行されないのに対して、特殊抽選状態においては、毎遊技、実行抽選が行われる。これにより、本実施の形態では、通常抽選状態は、有利遊技へ移行し難い状態となっているのに対して、特殊抽選状態は、有利遊技へ移行し易い状態となっている。

40

【0120】

以上より本発明によれば、シナリオテーブル8を参照して実行するシナリオ演出や2秒フリーズAなどの実行により有利遊技へ移行可能とするとともに、実行抽選の抽選状態として、通常抽選状態と、特殊抽選状態とを設け、シナリオテーブル8を抽選対象とする実行抽選の実行頻度よりも、2秒フリーズAなどを抽選対象とする実行抽選の実行頻度を高くすることにより、有利遊技へ移行し難い状態（通常抽選状態）と有利遊技へ移行し易い状態（特殊抽選状態）を含む複数の状態を遊技制御装置21で作り出すことができるとともに、この状態（抽選状態）を遊技制御装置21で管理することができるので、抽選状態を

50

遊技者に報知或いは示唆する演出に、遊技制御装置演出を絡ませることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 2 1 】

(他の実施の形態)

上述した実施の形態では、フリーズ演出中に、回転リール45を用いた演出である回転リール演出を実行することもできる。すなわち、遊技制御装置演出には、フリーズ演出中に実行する回転リール演出を含めることもできる。

また、上述した実施の形態では、有利遊技として、当選した小役を遊技者に対して報知するアシストタイム (A T) を実行するとしたが、 A T に限られるものではなく、たとえば、再遊技当選の当選確率を通常遊技と異なるように設定したリプレイタイム (R T) を実行するようにしてもよい。また、たとえば、少なくともいずれかの回転リール45のスペリコマ数を 0 コマ又は 1 コマにすることにより、いわゆる目押しを可能としたチャレンジタイム (C T) を実行するようにしてもよい。

10

【 0 1 2 2 】

また、上述した実施の形態では、 A T は、当選した小役を遊技者に対して報知する遊技であるが、これに限られるものではない。たとえば、 A T としては、当選した小役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチ 34 の操作順序 (いわゆる「押し順」) を報知するタイプのものもある。

本発明は、上述した実施の形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲における変形および改良なども含むものである。また、本発明は、上述した実施の形態を適宜組み合わせる、または組み替えることもできる。

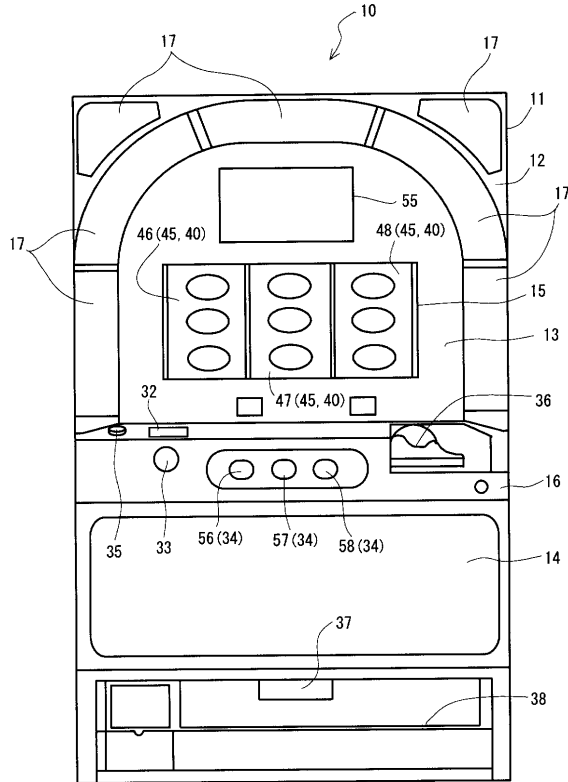
20

【符号の説明】

【 0 1 2 3 】

10	スロットマシン (遊技機)	21	遊技制御装置
22	演出制御装置	140	遊技制御装置演出データ記憶手段
150	特殊抽選状態移行決定手段	160	遊技制御装置演出決定手段
170	遊技制御装置演出実行手段	180	抽選状態移行制御手段
190	演出データ記憶手段	210	有利遊技移行決定手段

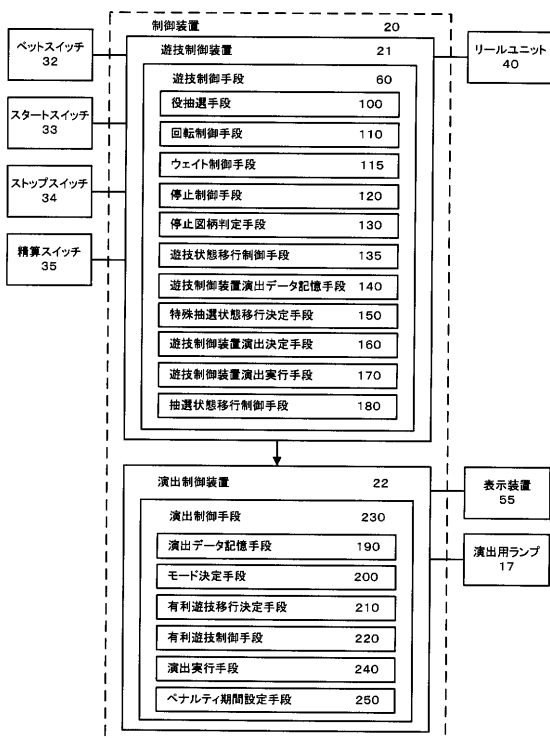
【図 1】



【図 2】

図柄番号	左リール46	中リール47	右リール48
0	プラム	リプレイ	リプレイ
1	リプレイ	チェリー	プラム
2	赤7A	ベル	ベル
3	赤7B	赤7A	赤7B
4	ベル	プラム	赤7A
5	プラム	リプレイ	リプレイ
6	リプレイ	チェリー	プラム
7	チェリー	プラム	ベル
8	ベル	BAR	リプレイ
9	BAR	チェリー	プラム
10	プラム	リプレイ	ベル
11	リプレイ	ベル	チェリー
12	ベル	プラム	青7
13	リプレイ	リプレイ	リプレイ
14	プラム	チェリー	プラム
15	ベル	ベル	ベル
16	青7	青7	チェリー
17	リプレイ	プラム	リプレイ
18	プラム	リプレイ	プラム
19	チェリー	チェリー	ベル
20	ベル	プラム	BAR

【図 3】



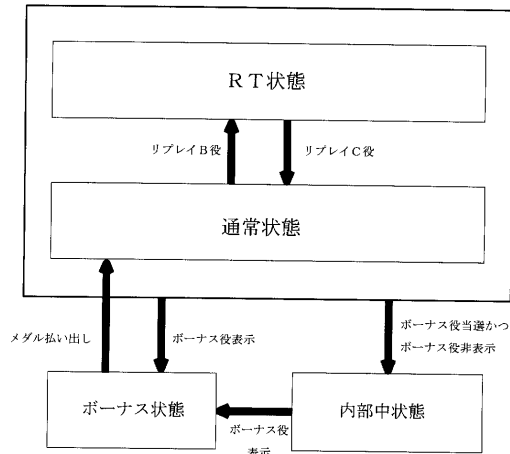
【図 4】

役	図柄の組み合わせ	払い出し枚数
赤7BB役	「赤7A」「赤7A」「赤7A」	0枚
青7BB役	「青7」「青7」「青7」	0枚
RB役	「青7」「青7」「赤7A」	0枚
プラム役	「プラム」「プラム」「プラム」	9枚
赤7プラム役	「赤7A」「プラム」「プラム」	
青7プラム役	「青7」「プラム」「プラム」	
BARプラム役	「BAR」「プラム」「プラム」	
ベル役	「ベル」「ベル」「ベル」	5枚
チェリー役	「ANY」「チェリー」「ANY」	3枚
リプレイA役	「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」	—
リプレイB役	「リプレイ」「リプレイ」「ベル」	—
リプレイC役	「リプレイ」「リプレイ」「プラム」	—
リプレイD役	「リプレイ」「リプレイ」「BAR」	—

【図 5】

当選領域	役抽選テーブル			
	通常役抽選 テーブル	RT役抽選 テーブル	内部中役抽 選テーブル	ボーナス役抽 選テーブル
赤7BB	○	○	×	×
青7BB	○	○	×	×
RB	○	○	×	×
赤7BB+ベル	○	○	×	×
青7BB+ベル	○	○	×	×
RB+ベル	○	○	×	×
赤7BB+チェリー	○	○	×	×
青7BB+チェリー	○	○	×	×
RB+チェリー	○	○	×	×
プラム	○	○	○	×
赤7プラム	○	○	○	×
青7プラム	○	○	○	×
BARプラム	○	○	○	×
ベル	○	○	○	×
チェリー	○	○	○	×
リプレイA	○	○	○	×
リプレイA+リプレイB	○	×	×	×
リプレイA+リプレイB +リプレイC	○	×	×	×
リプレイA+リプレイC	×	○	×	×
リプレイB+リプレイC	×	○	×	×
リプレイA+リプレイC +リプレイD	×	○	×	×
プラム+赤7プラム +青7プラム+BAR プラム	×	×	×	○

【図 6】



【図 7】

フリーズ演出	遅延時間(s)
Sフリーズ	5
Lフリーズ	10
2秒フリーズA	2
2秒フリーズB	2
4秒フリーズA	4
4秒フリーズB	4
6秒フリーズA	6
6秒フリーズB	6
8秒フリーズ	8
70秒フリーズ	70

【図 8】

シナリオテーブル	遊技回数									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
シナリオテーブル1	N									
シナリオテーブル2	N	N	N	N						
シナリオテーブル3	N	N	N	N	N	N	N			
シナリオテーブル4	S	N	N	N	N	N	N			
シナリオテーブル5	S	S	N	N	N	N	N	N		
シナリオテーブル6	S	S	L	N	N	N	N	N	N	
シナリオテーブル7	L	N	N	N	N	N	N	N	N	N
シナリオテーブル8	S	S	S	L	N	N	N	N	N	N

N: フリーズ演出なし
S: Sフリーズ
L: Lフリーズ

【図 9】

(A)
ベル実行抽選データテーブル

シナリオテーブル	フラグ無し	フラグ有り
	選択確率(%)	
シナリオテーブル2	35.0	40.0
シナリオテーブル3	35.0	30.0
シナリオテーブル4	20.0	15.0
シナリオテーブル5	10.0	15.0

(B)
チェリー実行抽選データテーブル

シナリオテーブル	フラグ無し	フラグ有り
	選択確率(%)	
シナリオテーブル2	20.0	20.0
シナリオテーブル3	30.0	35.0
シナリオテーブル4	25.0	25.0
シナリオテーブル5	15.0	15.0
シナリオテーブル6	0.0	5.0
シナリオテーブル7	9.0	0.0
シナリオテーブル8	1.0	0.0

(C)
一般実行抽選データテーブル

シナリオテーブル	フラグ無し	フラグ有り
	選択確率(%)	
シナリオテーブル1	100.0	90.0
シナリオテーブル2	0.0	10.0

【図 10】

(A)
ボーナス特殊実行抽選データテーブル

フリーズ演出	抽選確率(%)	
	当選確率	ハズレの確率
70秒フリーズ	100.0	0.0

(B)
一般特殊実行抽選データテーブル

フリーズ演出	抽選確率(%)
フリーズ演出なし	50.0
2秒フリーズA	20.0
2秒フリーズB	10.0
4秒フリーズA	8.0
4秒フリーズB	4.0
6秒フリーズA	5.0
6秒フリーズB	2.0
8秒フリーズ	1.0

【図 11】

(A)
ベル移行抽選データテーブル

抽選確率(%)	
当選確率	ハズレの確率
40.0	60.0

(B)
チェリー移行抽選データテーブル

抽選確率(%)	
当選確率	ハズレの確率
10.0	90.0

(C)
一般移行抽選データテーブル

抽選確率(%)	
当選確率	ハズレの確率
0.0	100.0

【図 12】

(A)
低確率移行抽選データテーブル

フリーズ演出	抽選確率(%)	
	当選確率	ハズレの確率
2秒フリーズA	20.0	80.0
4秒フリーズA	30.0	70.0
6秒フリーズA	40.0	60.0
8秒フリーズ	50.0	50.0

(B)
高確率移行抽選データテーブル

フリーズ演出	抽選確率(%)	
	当選確率	ハズレの確率
2秒フリーズA	40.0	60.0
4秒フリーズA	60.0	40.0
6秒フリーズA	80.0	20.0
8秒フリーズ	90.0	10.0

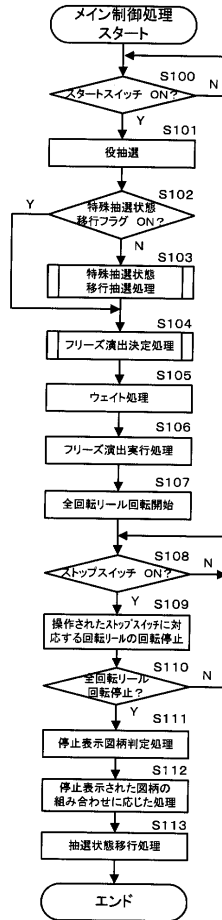
(C)
確定移行抽選データテーブル

フリーズ演出	抽選確率(%)	
	当選確率	ハズレの確率
70秒フリーズ	100.0	0.0

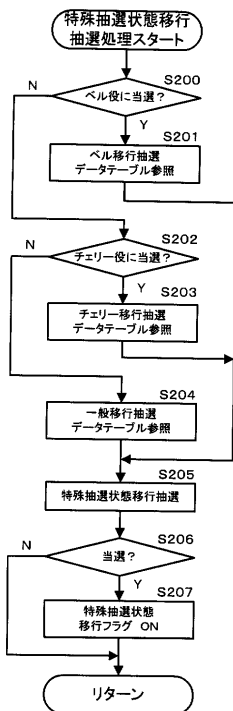
(D)
特定移行抽選データテーブル

シナリオテーブル	抽選確率(%)	
	当選確率	ハズレの確率
シナリオテーブル7	90.0	10.0

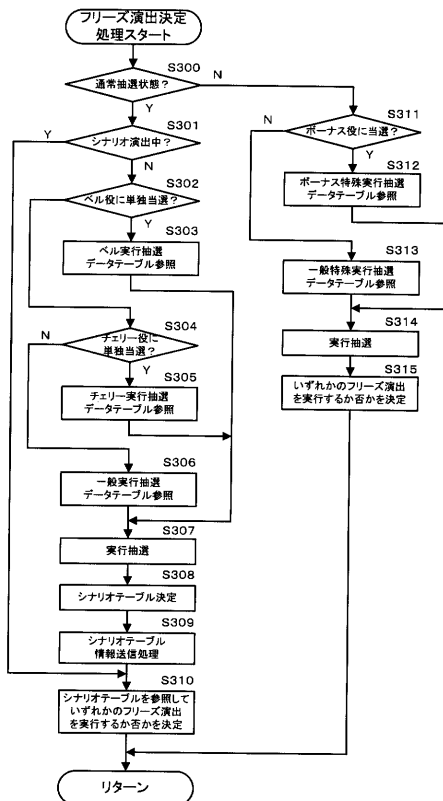
【図 13】



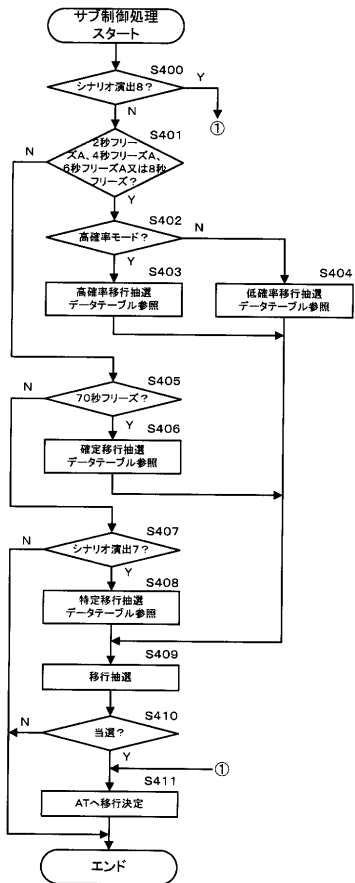
【図 14】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

- (72)発明者 坂田 俊行
東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 角谷 博幸
東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 杉浦 正人
東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 菅野 聡
東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 原田 和也
東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内

審査官 東 治企

- (56)参考文献 特開 2 0 0 9 - 2 8 5 2 6 7 (J P , A)
特開 2 0 1 0 - 2 6 8 8 5 0 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 2 0 1 8 2 0 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
- | | |
|---------|---------|
| A 6 3 F | 5 / 0 4 |
| A 6 3 F | 7 / 0 2 |