

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-19961

(P2018-19961A)

(43) 公開日 平成30年2月8日(2018.2.8)

(51) Int.Cl.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04

5 1 2 D

テーマコード(参考)

2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号

特願2016-153742 (P2016-153742)

(22) 出願日

平成28年8月4日(2016.8.4)

(71) 出願人 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

110000936

特許業務法人青海特許事務所

都筑 崇弘

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

長沢 隆

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

長沢 隆

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

長沢 隆

最終頁に続く

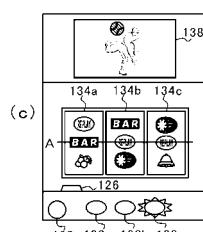
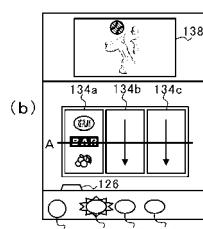
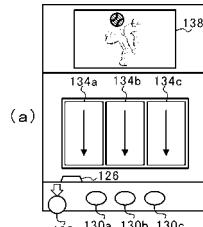
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】演出の自由度を確保しつつ、遊技者が遊技結果を誤認するのを防止する。

【解決手段】演出制御手段は、スタートスイッチが操作されてから、少なくとも全てのストップスイッチが操作されるまでに、特定の図柄に対応する色彩の示唆画像を表示する場合があり、示唆画像が表示されており、全てのストップスイッチの操作が終了した際に、特定の図柄が当選役の入賞判定に用いられる有効ライン上に表示された場合、特定の図柄に対応する色彩の報知画像を画像表示部に表示し、特定の図柄が有効ライン上に表示されていない場合、示唆画像を継続して表示する。

【選択図】図10



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選役のいずれかを当選役抽選により決定する当選役抽選手段と、

前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選役抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、

遊技の進行に応じて画像表示部に画像を表示する演出制御手段と、  
を備え、

前記演出制御手段は、

前記スタートスイッチが操作されてから、少なくとも全ての前記ストップスイッチが操作されるまでに、特定の図柄に対応する色彩の示唆画像を表示する場合があり、

前記示唆画像が表示されており、全ての前記ストップスイッチの操作が終了した際に、前記特定の図柄が前記当選役の入賞判定に用いられる有効ライン上に表示された場合、前記特定の図柄に対応する色彩の報知画像を前記画像表示部に表示し、前記特定の図柄が前記有効ライン上に表示されていない場合、前記示唆画像を継続して表示することを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選役のいずれかを当選役抽選により決定する当選役抽選手段と、

前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選役抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、

遊技の進行に応じて画像表示部に画像を表示する演出制御手段と、  
を備え、

前記演出制御手段は、

前記スタートスイッチが操作されてから、少なくとも全ての前記ストップスイッチが操作されるまでに、特定の図柄に対応する色彩の示唆画像を表示する場合があり、

前記示唆画像が表示されており、全ての前記ストップスイッチの操作が終了した際に、前記特定の図柄が前記当選役の入賞判定に用いられる有効ライン上に表示された場合、および、前記特定の図柄が前記有効ライン上に表示されていない場合、前記示唆画像を継続して表示することを特徴とする遊技機。

**【請求項 3】**

前記演出制御手段は、

前記示唆画像が表示されており、全ての前記ストップスイッチの操作が終了した際に、前記特定の図柄が前記回転リールの前記有効ライン上に表示されておらず、かつ、前記有効ライン以外の無効ライン上に前記特定の図柄が表示された場合であっても、前記示唆画像を継続して表示することを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者に遊技上の利益を付与するか否かを抽選により決定する遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

遊技機としてのスロットマシンでは、遊技者によるメダル（遊技媒体）のベットおよびスタートスイッチの操作に応じて、当選役の抽選を行うとともに、種々の図柄が記された複数の回転リールが回転する。そして、抽選結果と遊技者によるストップスイッチの操作

10

20

30

40

50

に応じて回転リールが順次停止され、払い出しの対象となるライン上である有効ライン上に、当選役に対応する図柄組み合わせが表示されると、所定枚数のメダルが払い出されるなど、遊技上の利益（以下、単に遊技利益という）が遊技者に付与されることとなる。

### 【0003】

このようなスロットマシンにおいては、当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示した場合に、有効ライン上に表示された図柄に対応する色彩でランプを点灯させるものが提案されている（例えば、特許文献1）。

### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0004】

【特許文献1】特許第4598924号公報

10

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0005】

ところで、回転リールに表示される図柄を通じて当選役を示す仕様では、遊技性が単調になりがちである。そこで、上記のように、ランプ等の表示手段を搭載し、演出効果の向上を図るといったことがなされている。例えば、回転リールに表示される図柄組み合わせに対応させつつ、表示手段で多様な演出を行うことで、遊技者に付与された遊技利益をより印象付けて表すことができる。

#### 【0006】

しかし、表示手段における演出をあまりに自由に設計してしまうと、遊技者が、回転リールに表示される図柄組み合わせではなく、表示手段における自由度の高い演出を視認して、本来の遊技結果を誤認してしまうおそれがある。

20

#### 【0007】

本発明は、このような課題に鑑み、演出の自由度を確保しつつ、遊技者が遊技結果を誤認するのを防止可能な遊技機を提供することを目的としている。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0008】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選役のいずれかを当選役抽選により決定する当選役抽選手段と、前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選役抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、遊技の進行に応じて画像表示部に画像を表示する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記スタートスイッチが操作されてから、少なくとも全ての前記ストップスイッチが操作されるまでに、特定の図柄に対応する色彩の示唆画像を表示する場合があり、前記示唆画像が表示されており、全ての前記ストップスイッチの操作が終了した際に、前記特定の図柄が前記当選役の入賞判定に用いられる有効ライン上に表示された場合、前記特定の図柄に対応する色彩の報知画像を前記画像表示部に表示し、前記特定の図柄が前記有効ライン上に表示されていない場合、前記示唆画像を継続して表示する。

30

#### 【0009】

また、本発明の遊技機は、スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選役のいずれかを当選役抽選により決定する当選役抽選手段と、前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選役抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、遊技の進行に応じて画像表示部に画像を表示する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記スタートスイッチが操作されてから、少なくとも全ての前記ストップスイッチが操作されるまでに、特定の図柄に対応する色彩の示唆画像を表

40

50

示する場合があり、前記示唆画像が表示されており、全ての前記ストップスイッチの操作が終了した際に、前記特定の図柄が前記当選役の入賞判定に用いられる有効ライン上に表示された場合、および、前記特定の図柄が前記有効ライン上に表示されていない場合、前記示唆画像を継続して表示する。

**【0010】**

また、前記演出制御手段は、前記示唆画像が表示されており、全ての前記ストップスイッチの操作が終了した際に、前記特定の図柄が前記回転リールの前記有効ライン上に表示されておらず、かつ、前記有効ライン以外の無効ライン上に前記特定の図柄が表示された場合であっても、前記示唆画像を継続して表示するとよい。

**【発明の効果】**

**【0011】**

本発明によれば、演出の自由度を確保しつつ、遊技者が遊技結果を誤認するのを防止することが可能となる。

**【図面の簡単な説明】**

**【0012】**

**【図1】**スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための外観図である。

**【図2】**スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための前面扉を開いた状態での外観図である。

**【図3】**リールの図柄配列および有効ラインを説明する図である。

**【図4】**スロットマシンの概略的な電気的構成を示したブロック図である。

**【図5】**当選役を説明するための説明図である。

**【図6】**遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

**【図7】**当選役抽選テーブルを示す図である。

**【図8】**示唆画像と、回転リールの停止態様との対応関係を説明するための説明図である。

**【図9】**示唆画像および報知画像と、回転リールの停止態様との対応関係を説明するための説明図である。

**【図10】**示唆画像と、回転リールの停止態様との対応関係を説明するための説明図である。

**【図11】**主制御基板のメイン処理を示したフローチャートである。

**【図12】**副制御基板のサブ処理を示したフローチャートである。

**【図13】**コマンド受信処理を示したフローチャートである。

**【図14】**演出態様変動処理を示したフローチャートである。

**【発明を実施するための形態】**

**【0013】**

以下に添付図面を参照しながら、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。かかる実施形態に示す寸法、材料、その他具体的な数値等は、発明の理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略すること。

**【0014】**

本発明の実施形態の理解を容易にするため、まず、遊技者が遊技可能なスロットマシン（遊技機）の機械的構成および電気的構成を簡単に説明し、その後、スロットマシンの各基板における具体的な処理（役構成や遊技状態の遷移）および本実施形態で特徴的な処理を説明し、これらを実現するためのフローチャートを詳述する。

**【0015】**

（スロットマシン100の機械的構成）

図1および図2の外観図に示すように、スロットマシン100は、略矩形状の箱体である筐体102と、筐体102の前面開口部に対して開閉可能に取り付けられた前面上扉1

10

20

30

40

50

04と、前面上扉104の下方に位置し、前面上扉104同様、筐体102の前面開口部に対して開閉可能に取り付けられた前面下扉106と、前面下扉106の下部に位置し、メダル排出口108aから払い出されたメダルを貯留するための受け皿部108とを備えている。

#### 【0016】

前面下扉106の上部には操作部設置台122が形成され、操作部設置台122には、メダル投入部124、ベットスイッチ126、スタートスイッチ128、ストップスイッチ130等が配設されている。

#### 【0017】

操作部設置台122の右側に位置するメダル投入部124は、メダル投入口124aを通じて遊技媒体としてのメダルの投入を受け付け、前面下扉106の背面に設けられたメダルセレクタ（図示せず）にメダルを送る。メダルセレクタには、メダルの投入が可能な投入期間外に投入されたメダルや規格外のメダルをメダル排出口108aに導くブロッカー（図示せず）と、投入期間内に投入された規格内のメダルの通過を検出する投入メダル検出部124bとが設けられている。ここで、メダル排出口108aに導かれたメダルは受け皿部108に排出される。遊技者により、1遊技を開始するために必要なメダルの投入数である規定投入数（例えば3枚）を超えてメダルが投入されると、その規定投入数を超えた分のメダルが、所定枚数（例えば50枚）を上限としてスロットマシン100の内部に電気的に貯留（以下、単にクレジットという）される。上記1遊技については後程詳述する。

10

20

#### 【0018】

ベットスイッチ126は、クレジットされているメダルのうち規定投入数のメダルを投入（ベット）する、押圧式のボタンスイッチである。規定投入数以上のメダルがクレジットされている状態で、ベットスイッチ126を押圧すると、1遊技が開始可能となるとともに、クレジットされているメダルが規定投入数分だけ減枚される。

#### 【0019】

操作部設置台122の左側に位置するスタートスイッチ128は、傾倒操作を検出可能なレバーで構成され、遊技者による1遊技の開始操作を検出する。また、スタートスイッチ128は、押圧操作を検出可能なボタンスイッチによって構成することも可能である。

30

#### 【0020】

前面上扉104の下部略中央には、ガラス板や透明樹脂板等で構成された無色透明の図柄表示窓136が設けられ、筐体102内の図柄表示窓136に対応した位置には、リールユニット134が設けられている。リールユニット134には、図3(a)のリールの図柄配列に示すように、21に等分された各領域に複数種類の図柄がそれぞれ配列された3つの回転リール134a、134b、134cが、それぞれ独立して回動可能に設けられ、遊技者は、図柄表示窓136を通じて、回転リール134a、134b、134cを左側から順に視認することができる。リールユニット134は、スタートスイッチ128の操作を契機として、回転リール134a、134b、134cの回転を開始する。

#### 【0021】

操作部設置台122の中央に位置するストップスイッチ130は、回転リール134a、134b、134cそれぞれに対応して設けられた、遊技者の押圧操作を検出可能なボタンスイッチであり、回転リール134a、134b、134cそれぞれを停止させようとする遊技者の停止操作を検出する。なお、ストップスイッチ130に係る3つのボタンスイッチを、その位置に応じて左から順にストップスイッチ130a、130b、130cとする。

40

#### 【0022】

このように、ストップスイッチ130a、130b、130cを通じた停止操作により、回転リール134a、134b、134cがそれぞれ停止する。ここでは、その停止様態を遊技者が把握できるように、図3(b)のように、有効ラインが設けられている。有効ラインは1本であり、具体的に、図柄表示窓136に臨む9つの図柄(3リール×上中

50

下の3段)のうち、回転リール134a、134b、134cの中段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを当選役の入賞を判定するための有効ラインAとして設定している。また、無効ラインは、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせのみでは当選役を把握しにくい場合に、当選役の把握を容易にする他の図柄組み合わせを表示する、当選役の入賞判定には用いられない有効ラインA以外のラインであり、本実施形態では、図3(b)に示す4つの無効ラインB1、B2、C1、C2を想定している。

#### 【0023】

前面上扉104の上部略中央には、演出に伴う様々な映像を表示する液晶表示部(画像表示部)138が設けられている。また、前面上扉104の上部や左右には、例えば高輝度の発光ダイオード(LED)によって構成される演出用ランプ142が設けられる。

10

#### 【0024】

また、図2に示すように、前面上扉104の裏面における液晶表示部138の左右位置や前面下扉106の裏面における内面左右位置には、効果音や楽音等による聴覚的な演出を行うスピーカ140が設けられている。さらに、筐体102内におけるリールユニット134の下方には、メダル排出口108aからメダルを払い出すためのメダル払出装置(メダルホッパー)264が設けられている。メダル払出装置264は、メダルを貯留するメダル貯留部264aと、メダル貯留部264aに貯留されたメダルをメダル排出口108aから排出するための払出制御部264bと、メダル排出口108aから排出されるメダルを検出する払出メダル検出部264cとを備えている。

20

#### 【0025】

また、図1や図2では図示していないが、各回転リール134a、134b、134cの内側には、それぞれに施された図柄のうち、図柄表示窓136に対応する(有効ラインAや無効ラインB1、B2、C1、C2の対象となり得る)各回転リール134a、134b、134cの上段、中段、下段の図柄を背面から個々に独立して照射するリールバックライト144(図4参照)が設けられている。また、図柄表示窓136の裏面上部にも回転リール134a、134b、134c全ての正面を直接照射するリール上方ライト146が設けられている。

20

#### 【0026】

また、図1に示すように、操作部設置台122において、図柄表示窓136とストップスイッチ130との間に設けられた段部122aの略水平面には、メインクレジット表示部152およびメイン払出表示部154が設けられている。また、図柄表示窓136と操作部設置台122との間には、サブクレジット表示部156およびサブ払出表示部158が設けられている。これらメインクレジット表示部152およびサブクレジット表示部156にはクレジット枚数が表示され、メイン払出表示部154およびサブ払出表示部158にはメダルの払出枚数が表示される。なお、サブクレジット表示部156およびサブ払出表示部158には、演出に伴う様々な数値を表示することもできる。

30

#### 【0027】

また、筐体102内の任意の位置には、電源スイッチ148が設けられている。電源スイッチ148は、ロッカースイッチ等、押圧操作を検出可能なスイッチで構成され、当該スロットマシン100を管理する管理者側が操作し、電源の切断状態と電源の投入状態の2つの状態を切り換えるために用いられる。

40

#### 【0028】

なお、本実施形態において、上記1遊技は、メダル投入部124を通じたメダルの投入、ベットスイッチ126の操作を通じたクレジットされているメダルの投入、または、リプレイ役が有効ラインA上に表示されたことに基づくメダルの自動投入のいずれかが行われてから、遊技者によるスタートスイッチ128の操作に応じて、複数の回転リール134a、134b、134cが回転制御されるとともに当選役抽選が実行され、当選役抽選の抽選結果および遊技者による複数のストップスイッチ130a、130b、130cの操作に応じて、操作されたストップスイッチ130a、130b、130cに対応する回転リール134a、134b、134cがそれぞれ停止制御され、メダルの払い出しを受

50

け得る当選役に入賞した場合、そのメダルの払い出しが実行されるまでの遊技をいう。また、メダルの払い出しを受け得る当選役に非当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合、回転リール 134a、134b、134c が全て停止したことをもって 1 遊技が終了する。ただし、1 遊技の開始を、上記のメダルの投入、または、リプレイ役の当選の代わりに、遊技者によるスタートスイッチ 128 の操作と読み替えてよい。また、かかる 1 遊技が繰り返される数を遊技数とする。

#### 【0029】

(スロットマシン 100 の電気的構成)

図 4 は、スロットマシン 100 の概略的な電気的構成を示したブロック図である。図 4 に示すように、スロットマシン 100 は、主として、制御基板によって制御されている。ここでは、制御基板の一例として、制御基板の機能を分担した、主制御基板 200 と、副制御基板 202 を挙げて説明する。例えば、遊技の進行に関わるプログラムのうち、遊技に供する当選役の抽選やその入賞といったような、特に重要な処理を主制御基板 200 で実行し、それ以外の例えば演出に関する処理を副制御基板 202 で実行している。また、図 4 に示したように、主制御基板 200 と副制御基板 202 との間の電気的な信号の伝達は、不正防止等の観点から、主制御基板 200 から副制御基板 202 への一方向のみに制限される。ただし、このような制限がなければ、電気的に双方向通信も技術的に可能である。

10

#### 【0030】

(主制御基板 200 )

主制御基板 200 は、中央処理装置であるメイン CPU 200a、プログラム等が格納されたメイン ROM 200b、ワークエリアとして機能するメイン RAM 200c 等を含む各種半導体集積回路を有し、スロットマシン 100 全体を統括的に制御する。ただし、メイン RAM 200c には不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、設定変更が行われてメイン RAM 200c の初期化処理を実行しない限り、データが消去されることなく保持される。

20

#### 【0031】

また、主制御基板 200 は、メイン CPU 200a が、メイン ROM 200b に格納されたプログラムに基づきメイン RAM 200c と協働することで機能する、初期化手段 300、ベット手段 302、当選役抽選手段 304、リール制御手段 306、判定手段 308、払出制御手段 310、状態移行手段 312、コマンド決定手段 314、コマンド送信手段 316 等の機能部を有する。

30

#### 【0032】

初期化手段 300 は、主制御基板 200 における初期化処理を実行する。ベット手段 302 は、遊技に使用するためのメダルをベットする。ここで、ベットは、ベットスイッチ 126 の操作を通じてクレジットされているメダルを投入する場合と、メダル投入部 124 を通じてメダルを投入する場合と、リプレイ役が有効ライン A 上に表示されたことに基づいてメダルを自動投入する場合のいずれも含む。当選役抽選手段 304 は、メダルのベットおよびスタートスイッチ 128 の操作に基づき、小役、リプレイ役、および、ボーナス役を含む複数種類の当選役、ならびに、不当選のうちいずれかを当選役抽選により決定する。

40

#### 【0033】

リール制御手段 306 は、スタートスイッチ 128 の操作に応じて、複数の回転リール 134a、134b、134c を回転制御し、回転している回転リール 134a、134b、134c にそれぞれ対応した複数のストップスイッチ 130a、130b、130c の操作に応じ、操作されたストップスイッチ 130a、130b、130c に対応する回転リール 134a、134b、134c をそれぞれ停止制御する。また、リール制御手段 306 は、スタートスイッチ 128 の操作に応じて、前回の遊技においてストップスイッチ 130 の操作を有効化してから、当選役抽選の抽選結果を表示するために遊技者によるストップスイッチ 130 の操作を有効化するまで（前回の遊技におけるストップスイッチ

50

130の操作完了により無効化されている)の時間を規定の時間(ウェイト時間、例えば、4.1秒)より延長し、その間、回転リール134a、134b、134cを多彩な様で回転制御するリール演出(フリーズ演出)を行う場合がある。リール演出は、本来有効となるべき任意のスイッチを所定時間有効にしなかったり、本来実行されるべき処理を所定時間保留したり、本来送受信されるべき任意のスイッチの信号を所定時間送信または受信させなかったりすることでも実現できる。

#### 【0034】

判定手段308は、当選役抽選で決定した当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されたか否か判定する。ここで、当選役抽選で決定した当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されることを単に入賞という場合がある。払出制御手段310は、当選役抽選で決定した当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されたこと(入賞したこと)に基づいて、当該当選役に対応する数だけメダルを払い出す。状態移行手段312は、ボーナス役の当選や入賞に基づいて遊技状態を遷移させる。

10

#### 【0035】

コマンド決定手段314は、ベット手段302、当選役抽選手段304、リール制御手段306、判定手段308、払出制御手段310、状態移行手段312等の動作に伴う、遊技に関するコマンドを順次決定する。コマンド送信手段316は、コマンド決定手段314が決定したコマンドを副制御基板202に順次送信する。

20

#### 【0036】

主制御基板200では、投入メダル検出部124b、ベットスイッチ126、スタートスイッチ128およびストップスイッチ130から各種の検出信号を受信しており、受信した検出信号に基づいて、ベット手段302、当選役抽選手段304、リール制御手段306、判定手段308が上述した種々の処理を実行する。また、主制御基板200には、メインクレジット表示部152およびメイン払出表示部154が接続されており、払出制御手段310が両表示部152、154に対してメダルのクレジット枚数や払出枚数の表示を制御する。

20

#### 【0037】

また、主制御基板200には、リール駆動制御部258が接続されている。このリール駆動制御部258は、スタートスイッチ128の操作信号に応じ、リール制御手段306から送信される各回転リール134a、134b、134cの回転開始信号に基づいて、ステッピングモータ262を駆動するとともに、ストップスイッチ130の操作信号に応じ、リール制御手段306から送信される、回転リール134a、134b、134cそれぞれの停止信号および回転位置検出回路260の検出信号に基づいて、ステッピングモータ262の駆動を停止する。

30

#### 【0038】

また、主制御基板200には、メダル払出装置264が接続されている。主制御基板200には払出メダル検出部264cの検出信号が入力されるようになっており、払出制御手段310は、その検出信号に応じてメダルの払出枚数を計数しながら払出制御部264bからのメダルの排出を制御する。

40

#### 【0039】

また、主制御基板200には、乱数発生器200dが設けられる。乱数発生器200dは、計数値を順次インクリメントし、所定の総数(例えば65536)内でループさせ(0~65535)、所定の時点における計数値を抽出することで乱数を生成(取得)する。主制御基板200の乱数発生器200dによって生成される乱数(以下、当選役抽選乱数という)は、遊技者に付与する遊技利益、例えば、当選役抽選手段304が当選役を決定するために用いられる。

#### 【0040】

(副制御基板202)

また、副制御基板202は、主制御基板200と同様に、中央処理装置であるサブCP

50

U 2 0 2 a、プログラム等が格納されたサブ R O M 2 0 2 b、ワークエリアとして機能するサブ R A M 2 0 2 c 等を含む各種半導体集積回路を有し、主制御基板 2 0 0 からのコマンドに基づき、特に演出を制御する。また、サブ R A M 2 0 2 c にもメイン R A M 2 0 0 c 同様、不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、データが消去されることなく保持される。なお、副制御基板 2 0 2 にも、主制御基板 2 0 0 同様、乱数発生器 2 0 2 d が設けられており、乱数発生器 2 0 2 d によって生成される乱数（以下、演出抽選乱数という）は、主に演出の態様を決定するために用いられる。

#### 【0 0 4 1】

また、副制御基板 2 0 2 は、サブ C P U 2 0 2 a が、サブ R O M 2 0 2 b に格納されたプログラムに基づき、サブ R A M 2 0 2 c と協働することで機能する、初期化決定手段 3 3 0、コマンド受信手段 3 3 2、演出制御手段 3 3 4 等の機能部を有する。10

#### 【0 0 4 2】

初期化決定手段 3 3 0 は、副制御基板 2 0 2 における初期化処理を実行する。コマンド受信手段 3 3 2 は、主制御基板 2 0 0 等、他の制御基板からのコマンドを受信し、コマンドに対する処理を行う。演出制御手段 3 3 4 は、当選役コマンドに基づいて液晶表示部 1 3 8、スピーカ 1 4 0、演出用ランプ 1 4 2 の各デバイスで行われる遊技の演出を決定する。具体的に、演出制御手段 3 3 4 は、液晶表示部 1 3 8 に表示される画像データや、演出用ランプ 1 4 2、リールバックライト 1 4 4、リール上方ライト 1 4 6、サブクレジット表示部 1 5 6、サブ払出表示部 1 5 8 等の電飾機器を通じた演出のための電飾データを決定するとともに、スピーカ 1 4 0 から出力すべき音声を構成する音声データを決定する。そして、演出制御手段 3 3 4 は、決定した遊技の演出を実行する。20

#### 【0 0 4 3】

演出は、上述したリール演出のような主制御基板 2 0 0 によって実行される演出と、副制御基板 2 0 2 によって実行される演出がある。副制御基板 2 0 2 によって実行される演出は、遊技の進行に伴い、液晶表示部 1 3 8、スピーカ 1 4 0、演出用ランプ 1 4 2、リールバックライト 1 4 4、リール上方ライト 1 4 6、サブクレジット表示部 1 5 6、サブ払出表示部 1 5 8 等を通じて提供される視覚的および聴覚的な表現手段であり、当該遊技にストーリー性を与えたり、当選役抽選の結果をよりダイナミックな画像で示唆したりすることができる。このような演出では、例えば、ボーナス遊技の当選を示唆する演出を複数遊技に亘って行い、遊技者の期待感を高めることができる。また、たとえ、いずれの当選役にも当選していなかったとしても、恰も当選しているかのような演出を通じて遊技者に高配当の期待感を持たせ、遊技者を飽きさせないようにすることが可能となる。上記の主制御基板 2 0 0 および副制御基板 2 0 2 を連動させることで、様々な遊技性を構築することができる。以下、主となる遊技態様を詳述する。30

#### 【0 0 4 4】

##### （主制御基板 2 0 0 で用いられるテーブル）

スロットマシン 1 0 0 においては、複数の遊技状態が設けられており、遊技の進行に応じて遊技状態が遷移する。そして、主制御基板 2 0 0 では、状態移行手段 3 1 2 により管理される遊技状態に対応する複数の当選役抽選テーブル等がメイン R O M 2 0 0 b に格納されている。当選役抽選手段 3 0 4 は、メイン R A M 2 0 0 c に記憶された現在の遊技状態（後述するボーナス役の成立有無に基づく遊技状態等）に応じて、対応する当選役抽選テーブルをメイン R O M 2 0 0 b から抽出し、抽出した当選役抽選テーブルと現在の設定値に基づき、スタートスイッチ 1 2 8 の操作信号に応じて取得された当選役抽選乱数が当選役抽選テーブル内のいずれの当選役または不当選に対応するか判定する。ここで、設定値は、遊技利益を得る容易性を段階的に示したものであり、その設定値の数値が高いほど、遊技利益を得易い。なお、設定値は、一般的に、ホール側管理者により少なくとも遊技開始時には決定されており、遊技者が、遊技中に設定値を取得および変更することはできないようになっている。40

#### 【0 0 4 5】

ここで、当選役抽選テーブルで抽出される当選役には、リプレイ役、小役、ボーナス役

10

20

30

40

50

がある。このような当選役に対応する図柄組み合わせが、有効ラインA上に揃った状態を表示または入賞といい、当選役に当選し、その当選役に対応する図柄組み合わせが表示されるまでの状態を内部当選状態とする。当選役のうちのリプレイ役は、そのリプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されると、遊技者によるメダルの新たなベットを行わずして再度1遊技を実行できる役であり、小役は、その小役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されることにより、図柄組み合わせに応じて所定枚数のメダルの払い出しを受けることができる役である。また、ボーナス役は、そのボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されることにより、状態移行手段312により管理される遊技状態をボーナス遊技状態に移行させることができる当選役である。以下に、当選役および遊技者に付与される遊技利益について説明する。

10

#### 【0046】

図5は、当選役を説明するための説明図であり、図6は、遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

#### 【0047】

また、本実施形態においては、当選役として、図5に示すように、当選役「リプレイ」、「ベル」、「チェリー」、「スイカ」、「ビッグボーナス（以下「BB」という）」が設けられている。このうち、当選役「リプレイ」が上記リプレイ役に相当し、当選役「ベル」、「チェリー」、「スイカ」が上記小役に相当し、当選役「BB」が上記ボーナス役に相当する。

20

#### 【0048】

##### （リプレイ役）

当選役抽選の結果、当選役「リプレイ」に当選すると、図5に示した当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせである、各回転リール134a、134b、134cそれぞれに記される図柄「リプレイ」が有効ラインA上に表示可能となり、当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されると、上記したように、遊技者によるベットを行わずして再度1遊技を実行できる。

#### 【0049】

ここで、本実施形態においては、遊技者によってストップスイッチ130が押圧操作されたときに、当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ラインA上にある場合には、リール制御手段306によって、当該図柄が有効ラインA上に停止するように停止制御がなされる。また、ストップスイッチ130が押圧操作されたときに、当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、有効ラインA上にはないが、各回転リール134a、134b、134cの回転方向と反対の方向の図柄4コマ分に相当する範囲（引込範囲）内に存在している場合には、リール制御手段306によって、離れている図柄数が滑りコマ数となり、当該当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を有効ラインA上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。また、当選役に対応する図柄が各回転リール134a、134b、134c中に複数あり、いずれも各回転リール134a、134b、134cの引込範囲内に存在している場合には、予め定められた優先順位に従っていずれの図柄を有効ラインA上に引き込むか決定され、当該優先された図柄を有効ラインA上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。なお、ストップスイッチ130が押圧操作されたときに、当選した当選役以外の当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ラインA上にある場合には、リール制御手段306によって、その図柄を有効ラインA上に停止させないようにする、所謂蹴飛ばし処理も並行して実行される。

30

#### 【0050】

そして、各回転リール134a、134b、134cにおいては、当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、上記の停止制御によって、必ず有効ラインA上に表示可能なように配列されている（図3および図5参照）。具体的に、当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄同士は、各回転リール134a、134b、134c内で最大図柄4コマ分しか離隔していないので、停止制御によって必ず有

40

50

効ラインA上に表示することができる。このように、当選役「リプレイ」に当選すると、これら当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせが、必ず、有効ラインA上に表示されることとなる。このようにして、当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示された場合には、メダルを投入することなく次の1遊技を開始することが可能となる。

#### 【0051】

(小役)

また、当選役抽選の結果、当選役「ベル」に当選した場合には、当選役「ベル」に対応する図柄組み合わせである、各回転リール134a、134b、134cそれぞれに記される図柄「ベル」が有効ラインA上に表示可能となり、当選役「ベル」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示された場合には、当選役に対応した枚数(ここでは9枚)のメダルが遊技者に払い出される。ここで、当選役「ベル」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄「ベル」同士は、各回転リール134a、134b、134c内で最大図柄4つ分しか離隔していないので(図3および図5参照)、当選役「リプレイ」同様、上記の停止制御によって、必ず有効ラインA上に表示することができる。

10

#### 【0052】

また、当選役抽選の結果、当選役「チェリー」に当選すると、当選役「チェリー」に対応する図柄組み合わせである、回転リール134aに記される図柄「チェリー」が有効ラインA上に表示可能となり、当選役「チェリー」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示された場合には、当選役に対応した枚数(ここでは3枚)のメダルが遊技者に払い出される。なお、当選役「チェリー」に示される「ANY」は、対応する有効ラインA上にいずれの図柄が停止してもよいことを示す。ただし、回転リール134aにおいては、当選役「チェリー」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄「チェリー」が、上記の停止制御によっても、有効ラインA上に表示されない場合があるように配列されている(図3および図5参照)。そのため、当選役「チェリー」に当選したとしても、所謂取りこぼしが生じることがあり、遊技者は、当選役「チェリー」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ラインA上に表示させられるとは限らない。

20

#### 【0053】

また、当選役抽選の結果、当選役「スイカ」に当選すると、当選役「スイカ」に対応する図柄組み合わせである、各回転リール134a、134b、134cそれぞれに記される図柄「スイカ」が有効ラインA上に表示可能となり、当選役「スイカ」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示された場合には、当選役に対応した枚数(ここでは15枚)のメダルが遊技者に払い出される。ただし、各回転リール134a、134b、134cにおいては、当選役「スイカ」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄「スイカ」が、上記の停止制御によっても、有効ラインA上に表示されない場合があるように配列されている(図3および図5参照)。そのため、当選役「スイカ」に当選したとしても、所謂取りこぼしが生じることがあり、遊技者は、当選役「スイカ」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ラインA上に表示させられるとは限らない。

30

#### 【0054】

(ボーナス役)

また、当選役抽選の結果、当選役「BB」に当選すると、図5に示した当選役「BB」に対応する図柄組み合わせである、各回転リール134a、134b、134cそれぞれに記される図柄「赤7」が有効ラインA上に表示可能となり、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されると、遊技状態がボーナス遊技状態に設定され、次の1遊技(以下、単に次遊技という)以降、メダルが所定枚数(例えば、297枚)払い出されるまで、ボーナス遊技状態にて遊技を実行することが可能となる。なお、各回転リール134a、134b、134cにおいては、それぞれ図柄「赤7」が、上記の停止制御によっても、有効ラインA上に表示されない場合があるように配列されている(図3および図5参照)。そのため、当選役「BB」に当選したとしても、遊技者は、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ラインA上に表示させられるとは限

40

50

らない。

#### 【0055】

なお、上述したいずれかの当選役に当選すると、それぞれの当選役に対応する内部当選フラグが成立(ON)するとともに、この内部当選フラグの成立状況に応じて、回転リール134a、134b、134cそれぞれの停止制御がなされることとなる。このとき、小役に当選したものの、その小役に対応する図柄組み合わせを、その1遊技内で有効ラインA上に表示させることができなかった場合には、当該1遊技の終了後に内部当選フラグがOFFされる。つまり、小役の当選の権利は小役に当選した1遊技内のみに限られ、当該権利を次遊技に持ち越すことはできない。また、リプレイ役である当選役「リプレイ」に対応する内部当選フラグが成立した場合には、当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせが必ず有効ラインA上に表示され、メダルを要することなく次遊技を行うために必要となる処理が行われた後に、当該内部当選フラグがOFFされる。これらに対して、当選役「BB」に当選した場合には、BB内部当選フラグが成立(ON)するとともに、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されるまで、BB内部当選フラグが遊技を跨いで持ち越される。

10

#### 【0056】

##### (遊技状態の遷移)

ここで、BB内部当選フラグについて、遊技状態の遷移と合わせて具体的に説明する。BB内部当選フラグが成立すると、BB内部当選フラグの成立状況に応じて、図6の(1)に示すように、主制御基板200で管理している遊技状態が、ボーナス役である当選役「BB」に当選していないボーナス非成立遊技状態から、ボーナス遊技状態の準備状態に相当するボーナス成立遊技状態となり、ボーナス成立遊技状態に基づいて回転リール134a、134b、134cそれぞれの停止制御がなされる。このとき、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることができなかった場合には、そのままBB内部当選フラグが次遊技に持ち越され(ボーナス成立遊技状態が維持され)、次回以降の遊技においても当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることが可能となる。そして、遊技者が、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させると、図6の(2)に示すように、遊技状態がボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態に移行する。また、ボーナス遊技状態において、所定枚数(例えば、297枚)を超えるメダルが払い出されると、図6の(3)に示すように、遊技状態が、ボーナス遊技状態からボーナス非成立遊技状態に移行する。ただし、図6の(4)に破線の矢印で示すように、ボーナス非成立遊技状態における当選役「BB」が成立した遊技で、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させた場合、ボーナス成立遊技状態を経由せず、直接、ボーナス遊技状態に移行する。

20

#### 【0057】

##### (当選役抽選テーブル)

図7は、当選役抽選乱数を判定する場合に用いられる当選役抽選テーブルを示す図である。当選役抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、各遊技状態によって抽選の対象となる当選役が異なったりする。図7は、各遊技状態(ボーナス非成立遊技状態、ボーナス成立遊技状態、ボーナス遊技状態)毎に割り当てられた当選領域(当選役)を「」で表している。したがって、「」が記載されていない当選領域は、その遊技状態に割り当てられていないことを示す。区画化された各当選領域にはそれぞれ当選範囲を示す数値である所定の置数(当選範囲値)と当選役が対応付けられており、遊技状態毎に割り当てられた全ての当選領域の置数を合計すると当選役抽選乱数の総数(65536)となる。したがって、当選役それが決定される確率は、当選領域に対応付けられた置数を当選役抽選乱数の総数で除算した値となる。当選役抽選手段304は、その時点の遊技状態に基づいて、当該当選役抽選テーブルにおける複数の当選領域のうち番号の高い方から、順次、置数を取得し、その置数を当選役抽選乱数から減算して、その減算値が0未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選役を抽選結果としている。当該抽選の手順は、他の抽選においても適用できる。

30

40

50

## 【0058】

また、各遊技状態によって抽選の対象となる当選役が異なっている。例えば、図7において、ボーナス非成立遊技状態と、ボーナス成立遊技状態とを比較すると、前者は当選役「B B」の抽選を行っているのに対し、後者では当選役「B B」の抽選を行っていない。これは、後者では、既に当選役「B B」に当選しているので重ねて当選役「B B」を当選させることができないからである。また、後者では、前者に比べ、当選役「リプレイ」の当選確率を高く設定している。また、図7のボーナス遊技状態によれば、重ねて当選役「B B」の抽選を行わないとともに、当選役「リプレイ」や当選役「スイカ」の抽選も行われない。また、当選役「ベル」が高確率で当選するように設定されているので、ボーナス非成立遊技状態やボーナス成立遊技状態と比べて、1遊技で獲得できる枚数の平均値を示す期待獲得枚数が高くなっている。なお、当選役抽選テーブルの当選領域0には、「不当選」が対応付けられており、当選役抽選によって「不当選」が決定すると、図5に示したいずれの当選役に対応する図柄組み合わせも有効ラインA上に表示されることなく、メダルの払い出し等が行われることはない。

10

## 【0059】

## (液晶表示部138での表示)

このように当選役抽選により当選役を決定すると、遊技者は、ストップスイッチ130a、130b、130cの操作を通じて、当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示することができる。このとき、液晶表示部138において、有効ラインA上に表示可能な当選役(図柄)を示唆および報知する場合がある。具体的に、スタートスイッチ128が操作されると、演出制御手段334は、回転リール134a、134b、134cの回転開始に応じて、特定の図柄を示唆する、特定の図柄に対応する色彩の示唆画像を液晶表示部138に表示する示唆演出を実行する。また、全てのストップスイッチ130a、130b、130cが操作され、回転リール134a、134b、134cが全て停止制御されると、演出制御手段334は、回転リール134a、134b、134cにおける有効ラインA上に表示された特定の図柄に対応する色彩の報知画像を液晶表示部138に表示する報知演出を実行する。

20

## 【0060】

遊技者は、有効ラインA上に表示される図柄組み合わせにより当選役を把握することができるが、これに代えて、または、加えて、液晶表示部138に表示された示唆画像を通じて当選役(有効ラインA上に表示される可能性がある特定の図柄)を推測することができ、また、報知画像を通じて入賞した当選役(有効ラインA上に表示された特定の図柄)を把握することができる。しかし、液晶表示部138に表示する示唆画像および報知画像をあまりに自由に設計してしまうと、遊技者が、図柄表示窓136から視認できる図柄組み合わせではなく、液晶表示部138に表示される示唆画像および報知画像を視認して、本来の遊技結果を誤認してしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、示唆画像および報知画像の表示と、回転リール134a、134b、134cの停止態様とを以下のように対応させることで、演出の自由度を確保しつつ、遊技者が遊技結果を誤認するのを防止する。

30

## 【0061】

## (示唆画像および報知画像と回転リールの停止態様との対応関係)

40

図8は、示唆画像と、回転リール134a、134b、134cの停止態様との対応関係を説明するための説明図であり、図9は、示唆画像および報知画像と、回転リール134a、134b、134cの停止態様との対応関係を説明するための説明図であり、図10は、示唆画像と、回転リール134a、134b、134cの停止態様との対応関係を説明するための説明図である。

## 【0062】

演出制御手段334は、当選役抽選により決定された当選役に基づいて、図8(a)に示すように、ピッチャーが投げるボールの色彩を、当選役抽選により決定された当選役、つまり、有効ラインA上に表示可能な図柄(図柄「チェリー」)に対応付けた色彩とする

50

示唆画像を液晶表示部 138 に表示する示唆演出を実行する場合がある。

【0063】

例えば、当選役抽選により当選役「チェリー」が決定されたとすると、演出制御手段 334 は、当選役「チェリー」に対応する図柄組み合わせのうち、図柄「チェリー」に対応付けられた「赤色」のボール（図中、ハッチングで示す）をピッチャーが投げる静止画の示唆画像を液晶表示部 138 に表示する。なお、以下では、「赤色」のボールをピッチャーが投げる示唆画像を赤色の示唆画像と称する。

【0064】

ここで、スロットマシン 100 では、遊技者が、遊技結果を容易に把握できるように、複数の代表的な色（例えば、「青色」、「黄色」、「緑色」、「赤色」）が設けられており、それぞれ遊技結果の認識がある程度定着している。例えば、「青色」は、リプレイ役を示す色としての認識が定着しており、「黄色」は、比較的遊技利益の低い小役を示す色としての認識が定着しており、「緑色」、「赤色」は、比較的遊技利益の高い、所謂、リア役を示す色としての認識が定着している。なお、本実施形態においては、図柄「リプレイ」が青色で、図柄「ベル」が黄色で、図柄「スイカ」が緑色で、図柄「チェリー」が赤色で表されている。

10

【0065】

そして、赤色の示唆画像は、ボールの色彩と図柄「チェリー」の主たる色彩とが「赤色」で一致しているので、図柄「チェリー」を連想（想起）させることができる。ここで、連想は、1つの事物、事象から、それに関する他の事物、事象を思い起こすことである。スロットマシン 100 では、このように、示唆画像から図柄が連想される場合、それぞれを予め対応付けている。例えば、赤色の示唆画像は、図柄「チェリー」に予め対応付けられている。

20

【0066】

したがって、赤色の示唆画像が液晶表示部 138 に表示された場合には、遊技者は、当選役「チェリー」に当選している可能性があると考え、回転リール 134a の図柄「チェリー」を有効ライン A 上に停止表示させるようにストップスイッチ 130a を操作することになる。

30

【0067】

そして、遊技者が図柄「チェリー」を有効ライン A 上に停止表示させると、図 8 (b) に示すように、リール制御手段 306 は、回転リール 134a の図柄「チェリー」を有効ライン A 上に停止制御する。その後、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 130b、130c が操作されて回転リール 134b、134c を停止制御しても、演出制御手段 334 は、図 8 (c) に示すように、赤色の示唆画像を液晶表示部 138 に継続して表示する。つまり、演出制御手段 334 は、スタートスイッチ 128 が操作されてから、回転リール 134a、134b、134c が第 3 停止した後も、赤色の示唆画像を液晶表示部 138 に継続して表示する。なお、この場合、赤色の示唆画像は、次の遊技の開始時点、すなわち、次の遊技のメダルの投入、ベットスイッチ 126 の操作、または、スタートスイッチ 128 の操作により非表示となる。ここで、第 3 停止は、ストップスイッチ 130a、130b、130c のうちの 2 つのストップスイッチを既に操作している（2 つの回転リールが停止している）状態であり、残りの 1 のストップスイッチの操作が有効になった後に操作する（全てのストップスイッチ 130a、130b、130c の操作を終える）ことをいう。

40

【0068】

図 8 の例では、有効ライン A 上に赤色の図柄「チェリー」が 1 つ表示されている。図柄「チェリー」と赤色の示唆画像は、いずれも主たる色彩が「赤色」で一致しているので、示唆画像から図柄「チェリー」を連想（想起）できることとなる。そして、赤色の図柄「チェリー」が有効ライン A 上に表示された場合に、第 3 停止後も赤色の示唆画像が液晶表示部 138 に表示されていても、実際の遊技結果と示唆画像とが一致し、遊技者は、遊技結果を誤認することがない。よって、液晶表示部 138 に、赤色の示唆画像を継続して表

50

示したとしても問題ない。

【0069】

図9の例では、図8の例と同様に、当選役抽選により当選役「チェリー」が決定されたとし、スタートスイッチ128の操作に応じて、演出制御手段334は、図9(a)に示すように、赤色の示唆画像を液晶表示部138に表示する。

【0070】

そして、遊技者が図柄「チェリー」を有効ラインA上に停止表示させるようにストップスイッチ130aを操作すると、図9(b)に示すように、リール制御手段306は、回転リール134aの図柄「チェリー」を有効ラインA上に停止制御する。その後、ストップスイッチ130b、130cが操作されて回転リール134b、134cを停止制御すると、少なくとも第3停止後に、演出制御手段334は、図9(c)に示すように、示唆画像に対応する「赤色」のボールをバッターが打ち返す静止画の報知画像を液晶表示部138に表示する。なお、報知画像を表示するタイミングは、第3停止の操作を開始(押圧)したタイミングでもよいし、第3停止の操作を終了(押圧解除)したタイミングでもよいし、第3停止の操作に基づいて全ての回転リール134a、134b、134cが停止したタイミングでもよい。また、以下では、「赤色」のボールをバッターが打ち返す報知画像を赤色の報知画像と称する。

10

【0071】

図9の例では、有効ラインA上に赤色の図柄「チェリー」が1つ表示されている。図柄「チェリー」と赤色の報知画像は、いずれも主たる色彩が「赤色」で一致しているので、報知画像から図柄「チェリー」を連想(想起)できることとなる。そして、赤色の図柄「チェリー」が有効ラインA上に表示されると、第3停止後に赤色の報知画像が液晶表示部138に表示される。このとき、実際の遊技結果と報知画像とが一致し、遊技者は、遊技結果を誤認することがない。よって、液晶表示部138に、赤色の報知画像を表示したとしても問題ない。なお、この場合、赤色の報知画像は、次の遊技の開始時点、すなわち、次の遊技のメダルの投入、ベットスイッチ126の操作、または、スタートスイッチ128の操作により非表示となる。

20

【0072】

なお、図9(c)の例では、液晶表示部138に、赤色の報知画像を表示するとともに、有効ラインA上に、赤色の図柄「チェリー」を1つ表示する例を挙げて説明したが、このとき、無効ラインB1、B2、C1、C2上に赤色の図柄「チェリー」が表示されているか否かは問わない。

30

【0073】

図10の例では、当選役抽選により当選役「不当選」が決定されたとする。このように、当選役抽選によって当選役「チェリー」が決定されていない場合であっても、演出制御手段334は、図10(a)に示すように、赤色の示唆画像を液晶表示部138に表示する場合がある。

40

【0074】

このとき、遊技者は、当選役「チェリー」に当選している可能性があると考え、回転リール134aの図柄「チェリー」を有効ラインA上に停止表示させるようにストップスイッチ130aを操作することになる。しかしながら、当選役「チェリー」に当選していないので、リール制御手段306は、有効ラインA上に図柄「チェリー」を表示させないように、図10(b)に示すように、例えば図柄「BAR」を有効ラインA上に停止制御する。

【0075】

その後、遊技者がストップスイッチ130b、130cを操作したとき、図10(c)に示すように、リール制御手段306は、回転リール134bの図柄「リプレイ」、回転リール134cの図柄「リプレイ」を有効ラインA上に停止制御したとする。

【0076】

この場合、有効ラインA上には赤色の図柄「チェリー」が1つも表示されておらず、無

50

効ラインB2、C2上における有効ラインAとは重複しない箇所に赤色の図柄「チェリー」が1つ表示されている。上述したように、図柄「チェリー」と赤色の報知画像は、いずれも主たる色が「赤色」である。よって、赤色の報知画像から、図柄「チェリー」を連想できる。したがって、遊技者は、液晶表示部138に、赤色の報知画像が表示された場合には、有効ラインA上に、赤色の図柄「チェリー」が少なくとも1つ表示されているという遊技結果を連想する。しかし、実際の遊技結果では、有効ラインA上には図柄「チェリー」が表示されていない上、無効ラインB2、C2上における有効ラインAとは重複しない箇所にのみ赤色の図柄「チェリー」が表示されている。したがって、遊技者が遊技結果を誤認する結果を招くこととなる。

## 【0077】

10

そこで、演出制御手段334は、液晶表示部138に赤色の示唆画像を表示したとしても、ストップスイッチ130a、130b、130cの操作が第3停止であれば、図10(c)のように、第3停止後も、それまで表示していた赤色の示唆画像を液晶表示部138に継続して表示し、赤色の報知画像を表示しないようにする。

## 【0078】

ここで、第3停止までに赤色の示唆画像を表示していた場合に、有効ラインA上に図柄「チェリー」が1つも表示されていなくても、第3停止後に示唆画像を報知画像に変更しなければ、第3停止の前後で液晶表示部138に表示されている画像が変化していないので、示唆画像は、遊技結果を示唆するものであり、遊技結果を報知するものではないといった印象を与えることができる。したがって、遊技者に遊技結果を誤認されることはない。

20

## 【0079】

なお、ここでは、有効ラインA上に赤色の図柄「チェリー」が1つも表示されておらず、無効ラインB2、C2上における有効ラインAとは重複しない箇所に赤色の図柄「チェリー」が1つだけ表示される例を挙げて説明したが、複数の無効ラインB1、B2、C1、C2上それぞれにおける有効ラインAとは重複しない箇所に赤色の図柄「チェリー」が表示された場合や、1つの無効ラインB1、B2、C1、C2上のいずれか1つであって有効ラインAとは重複しない箇所に赤色の図柄「チェリー」が2つまたは3つ表示された場合も、演出制御手段334は、第3停止後も、赤色の示唆画像を継続して表示するとともに、赤色の報知画像を表示しないようとする。換言すると、有効ラインA上には表示されていないが、無効ライン上における有効ラインAとは重複しない箇所にのみ表示された図柄を連想させる示唆画像が液晶表示部138に表示された場合、第3停止後も示唆画像を継続して表示し、有効ラインA上には表示されていないが、無効ライン上における有効ラインAとは重複しない箇所にのみ表示された図柄を連想させる報知画像を表示しないようになることとなる。

30

## 【0080】

なお、ここでは、有効ラインAや無効ラインB1、B2、C1、C2に赤色の図柄(図柄「チェリー」)が表示された例を挙げて説明したが、その色は赤色に限らず、青色の図柄(ここでは図柄「リプレイ」)、黄色の図柄(ここでは図柄「ベル」)、緑色の図柄(ここでは図柄「スイカ」)でも適用できる。また、ここでは、結果的に、有効ラインAや無効ラインB1、B2、C1、C2に赤色の図柄「チェリー」が表示されている例を挙げており、その理由、すなわち、図柄「チェリー」を含む当選役に当選したのか、任意の当選役を取りこぼしたのか、もしくは、不当選が決定されたのかは問わない。

40

## 【0081】

以下、主制御基板200における具体的処理をフローチャートに基づいて説明する。

## 【0082】

(主制御基板200のメイン処理)

図11は、主制御基板200のメイン処理を示したフローチャートである。ここでは、まず、主制御基板200のメイン処理に沿って、初期化後の1遊技の概略を説明し、その後、各処理の詳細について説明する。また、ここでは、本実施形態の特徴に關係する処理

50

について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。また、詳細な説明は省略するが、各処理が遂行される際、各処理において用いられるスイッチ（ベットスイッチ126、スタートスイッチ128、ストップスイッチ130a、130b、130c）は、処理の開始時に有効化され、処理の終了時に無効化される。

## 【0083】

## (ステップS100)

電源スイッチ148を介してスロットマシン100の電源が投入され、通電状態になると、初期化手段300は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化手段300は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをメインRAM200cに保持している。したがって、不意の電断が生じたとしても、この初期化処理において、保持されたバックアップデータを用い電断前の状態に復帰させることができる。例えば、回転リール134a、134b、134cの回転中に不意の電断が起きたとしても、復帰動作後に再度各回転リール134a、134b、134cが回転している状態から開始される。したがって、初期化処理では、基本的に、メインRAM200cの初期化（RAMクリア）は行われない。

10

## 【0084】

## (ステップS200)

続いて、遊技者によるベットスイッチ126の操作、または、メダル投入部124へのメダルの投入を通じ、ベット手段302がメダルをベットする。また、コマンド決定手段314は、その操作がなされたことを示す投入コマンドを生成し、コマンド送信手段316は、生成された投入コマンドを副制御基板202に送信する。

20

## 【0085】

## (ステップS300)

次に、当選役抽選手段304は、スタートスイッチ128に対する遊技開始操作を有効化し、スタートスイッチ128の操作待ち状態に移行する。ここで、当選役抽選手段304は、遊技者によるスタートスイッチ128の操作に応じて、主制御基板200の乱数発生器200dによって更新された当選役抽選乱数から、スタートスイッチ128が操作された時点における1の当選役抽選乱数を取得する。そして、当選役抽選手段304は、図7に示した複数の当選役抽選テーブルから、現在設定されている遊技状態に応じて、取得した当選役抽選乱数が、決定した当選役抽選テーブルにおけるいずれの当選領域に対応するか判定し、判定された当選領域の当選役または不当選を抽選結果として決定する。また、コマンド決定手段314は、スタートスイッチ128の操作に応じて抽選結果が決定された後、当選役抽選の抽選結果（当選役または不当選）や遊技状態に関する情報等を含む当選役コマンドを生成し、コマンド送信手段316は、生成された当選役コマンドを副制御基板202に送信する。また、状態移行手段312は、ボーナス非成立遊技状態において当選役「B B」に当選したことに基づき遊技状態をボーナス非成立遊技状態からボーナス成立遊技状態へ移行させる。

30

## 【0086】

## (ステップS400)

スタートスイッチ128が操作されると、リール制御手段306は、ステッピングモータ262を駆動して回転リール134a、134b、134cを回転させる。このリール回転処理においては、前回の1遊技における回転リール134a、134b、134cの回転開始時点から所定の時間（例えば4.1秒）が経過すると（ウェイト）、当該遊技における回転リール134a、134b、134cの回転を開始し、回転リール134a、134b、134cの全てが定速回転となったところで、ステップS500に処理を移す。また、リール制御手段306は、リール演出を実行する場合もある。

40

## 【0087】

## (ステップS500)

続いて、リール制御手段306は、ストップスイッチ130a、130b、130cを有効化し、遊技者によるストップスイッチ130a、130b、130cの操作を受け付

50

けると、その操作に対応する回転リール 134a、134b、134c のいずれかを停止制御する。また、コマンド決定手段 314 は、ストップスイッチ 130a、130b、130c のいずれかの操作がなされると、操作がなされたストップスイッチ 130a、130b、130c の情報を示す停止コマンド（第 1 停止コマンド、第 2 停止コマンド、第 3 停止コマンド）を操作の度に生成し、コマンド送信手段 316 は、生成された停止コマンドを順次、副制御基板 202 に送信する。

#### 【0088】

##### (ステップ S600)

次に、判定手段 308 は、図 3 (b) に示した有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせが予め定められたどの組み合わせに相当するかを判定し、その図柄組み合わせに応じて遊技状態の変更やリプレイに際して要求される種々の処理を実行する。また、コマンド決定手段 314 は、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせや、有効ライン A 上に小役に対応する図柄組み合わせが表示された場合におけるメダルの払出枚数等を含む入賞コマンドを生成し、コマンド送信手段 316 は、生成された入賞コマンドを副制御基板 202 に送信する。また、状態移行手段 312 は、ボーナス成立遊技状態において当選役「B B」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されたことに基づき、遊技状態をボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態へ移行させる。

10

#### 【0089】

##### (ステップ S700)

続いて、払出制御手段 310 は、ステップ S600 における判定結果に基づき、例えば、有効ライン A 上に小役に対応する図柄組み合わせが表示されると、当該小役に対応するメダルの払出処理を実行し、有効ライン A 上にリプレイ役に対応する図柄組み合わせが表示されると、自動的に次遊技のベットを行うための処理を実行する。また、状態移行手段 312 は、ボーナス遊技状態においてメダルの所定枚数の払い出しが実行されると、遊技状態をボーナス遊技状態からボーナス非成立遊技状態へ移行させる。このように、払出制御手段 310 は、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせに対応して種々の処理を遂行し、当該 1 遊技を終了する。また、コマンド決定手段 314 は、メダルの払出処理がなされた場合、払出処理がなされたことを示す払出コマンドを生成し、コマンド送信手段 316 は、生成された払出コマンドを副制御基板 202 に送信する。

20

#### 【0090】

ステップ S200 からステップ S700 までの一連の処理を通じて 1 遊技が実行される。以後は、ステップ S200 からステップ S700 までを繰り返すこととなる。

30

#### 【0091】

##### (副制御基板 202 のサブ処理)

図 12 は、副制御基板 202 のサブ処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態の特徴に関する処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

#### 【0092】

##### (ステップ S1100)

電源スイッチ 148 を介してスロットマシン 100 の電源が投入され、通電状態になると、初期化決定手段 330 は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化決定手段 330 は、電源が投入されている間、隨時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをサブ RAM 202c に保持している。

40

#### 【0093】

##### (ステップ S1200)

コマンド受信手段 332 は、主制御基板 200 からのコマンドが受信されているか否か判定する。その結果、コマンドが受信されていれば、ステップ S1300 に処理を移し、コマンドが受信されていなければ、ステップ S1400 に処理を移す。

#### 【0094】

##### (ステップ S1300)

50

上記ステップ S 1 2 0 0においてコマンドが受信されると判定されれば、コマンド受信手段 3 3 2は、当該受信されたコマンドに基づいて種々の処理を実行する。

【0 0 9 5】

(ステップ S 1 4 0 0 )

演出制御手段 3 3 4は、実行が決定された各種演出の実行情報（タイムテーブル）を参照して、当該タイムテーブルに記憶された該当時間に対応する処理を実行する演出実行処理を行い、ステップ S 1 2 0 0からの処理を繰り返す。ここで、タイムテーブルは、どの操作契機において何の演出を実行するかを複数の操作契機毎に対応付けたテーブルである。この処理では、液晶表示部 1 3 8の表示画像を挿入したり切り換えたりし、また、各種のコマンドを各デバイスに送信する。これにより各種演出が実行されることとなる。

10

【0 0 9 6】

(コマンド受信処理 S 1 3 0 0 )

図 1 3は、上記ステップ S 1 3 0 0のコマンド受信処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態の特徴に関する処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

【0 0 9 7】

(ステップ S 1 3 0 1 )

まず、コマンド受信手段 3 3 2は、受信したコマンドが投入コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが投入コマンドであれば、ステップ S 1 3 0 2に処理を移し、受信したコマンドが投入コマンドでなければ、ステップ S 1 3 0 3に処理を移す。

20

【0 0 9 8】

(ステップ S 1 3 0 2 )

上記ステップ S 1 3 0 1において受信したコマンドが投入コマンドであると判定されれば、演出制御手段 3 3 4は、次の遊技のための遊技開始準備が行われたとして、それまで実行されていた演出を所定条件下で切り換えたり、終了させたりして、当該投入コマンドに基づく演出をタイムテーブルに設定する。

【0 0 9 9】

(ステップ S 1 3 0 3 )

続いて、コマンド受信手段 3 3 2は、受信したコマンドが当選役コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが当選役コマンドであれば、1遊技が開始されたとし、ステップ S 1 3 0 4に処理を移し、受信したコマンドが当選役コマンドでなければ、ステップ S 1 3 0 6に処理を移す。

30

【0 1 0 0】

(ステップ S 1 3 0 4 )

上記ステップ S 1 3 0 3において受信したコマンドが当選役コマンドであると判定されれば、演出制御手段 3 3 4は、当選役コマンドに基づいて遊技の演出を決定する。また、当選役コマンドにおいてリール演出が実行されることが示されていれば、そのリール演出に応じた演出を決定する。例えば、演出制御手段 3 3 4は、当選役コマンドに示される当選役抽選の抽選結果に基づいて、示唆演出の実行可否、および、示唆演出の実行を決定した場合における示唆画像の態様（色彩）を抽選により決定し、当該演出決定処理 S 1 3 0 4を終了する。例えば、演出制御手段 3 3 4は、当選役抽選により当選役「チェリー」が決定された場合には、80%の確率で示唆演出を実行する決定をし、当選役抽選により「不当選」が決定された場合には、10%の確率で示唆演出を実行する決定をする。また、演出制御手段 3 3 4は、当選役抽選により当選役「チェリー」が決定され、示唆演出の実行を決定した場合、100%の確率で赤色の示唆画像を決定し、当選役抽選により「不当選」が決定された場合、50%の確率で赤色の示唆画像を決定し、50%の確率で緑色の示唆画像を決定する。

40

【0 1 0 1】

(ステップ S 1 3 0 5 )

50

次に、演出制御手段334は、決定した演出を実行開始すべく、決定された演出をタイムテーブルに設定する。

【0102】

(ステップS1306)

続いて、コマンド受信手段332は、受信したコマンドが停止コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが停止コマンドであれば、ステップS1307に処理を移し、受信したコマンドが停止コマンドでなければ、ステップS1308に処理を移す。

【0103】

(ステップS1307)

上記ステップS1306において受信したコマンドが停止コマンドであると判定されれば、演出制御手段334は、その停止コマンドが、第1停止コマンド、第2停止コマンド、第3停止コマンドのいずれであるか、また、その停止操作は、ストップスイッチ130a、130b、130cのいずれになされた停止操作かを判定し、その判定結果と演出の内容に基づいて、種々の処理を行うとともに、タイムテーブルに設定された演出態様を変動させる。かかる演出態様変動処理S1307については、後程詳述する。

10

【0104】

(ステップS1308)

続いて、コマンド受信手段332は、受信したコマンドが入賞コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが入賞コマンドであれば、ステップS1309に処理を移し、受信したコマンドが入賞コマンドでなければ、ステップS1310に処理を移す。

20

【0105】

(ステップS1309)

上記ステップS1308において受信したコマンドが入賞コマンドであると判定されれば、演出制御手段334は、当該入賞コマンドに基づく演出をタイムテーブルに設定する。

30

【0106】

(ステップS1310)

続いて、コマンド受信手段332は、受信したコマンドが払出コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが払出コマンドであれば、ステップS1311に処理を移し、受信したコマンドが払出コマンドでなければ、当該コマンド受信処理S1300を終了する。

30

【0107】

(ステップS1311)

上記ステップS1310において受信したコマンドが払出コマンドであると判定されれば、演出制御手段334は、当該払出コマンドに基づく演出をタイムテーブルに設定し、当該コマンド受信処理S1300を終了する。

40

【0108】

(演出態様変動処理S1307)

図14は、上記ステップS1307の演出態様変動処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態の特徴に関する処理、特に、停止コマンドに基づく演出態様の変動について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

【0109】

(ステップS1307-1)

演出制御手段334は、その停止コマンドが、第1停止コマンド、第2停止コマンド、第3停止コマンドのいずれであるか、また、その停止操作は、ストップスイッチ130a、130b、130cのいずれになされた停止操作かを判定し、その判定結果と演出の内容に基づいて、種々の処理を行うとともに、タイムテーブルに設定された演出態様を変動させる。

50

## 【0110】

(ステップS1307-2)

続いて、演出制御手段334は、停止コマンドが第3停止コマンドであるか否か判定する。その結果、停止コマンドが第3停止コマンドであれば、ステップS1307-3に処理を移し、第3停止コマンドでなければ、当該演出態様変動処理S1307を終了する。

## 【0111】

(ステップS1307-3)

上記ステップS1307-2において停止コマンドが第3停止コマンドであると判定されれば、演出制御手段334は、液晶表示部138に表示された示唆画像に対応する色彩の図柄が有効ラインA上に表示されているか否か判定する。その結果、示唆画像に対応する色彩の図柄が有効ラインA上に表示されていれば、ステップS1307-4に処理を移し、示唆画像に対応する色彩の図柄が有効ラインA上に表示されていなければ、ステップS1307-7に処理を移す。

10

## 【0112】

(ステップS1307-4)

上記ステップS1307-3において示唆画像に対応する色彩の図柄が有効ラインA上に表示されていると判定されれば、演出制御手段334は、示唆画像に対応し、かつ、有効ラインA上に表示された図柄に対応する色彩の報知画像を液晶表示部138に表示するか否かを抽選によって決定する。

20

## 【0113】

(ステップS1307-5)

演出制御手段334は、上記ステップS1307-4において報知画像を液晶表示部138に表示する決定がなされたか否か判定する。その結果、報知画像を液晶表示部138に表示する決定がなされていれば、ステップS1307-6に処理を移し、報知画像を液晶表示部138に表示する決定がなされていなければ、ステップS1307-7に処理を移す。

## 【0114】

(ステップS1307-6)

上記ステップS1307-5において報知画像を液晶表示部138に表示する決定がなされたと判定されれば、演出制御手段334は、示唆画像に対応し、かつ、有効ラインA上に表示された図柄に対応する色彩の報知画像を液晶表示部138に表示し、当該演出態様変動処理S1307を終了する。

30

## 【0115】

(ステップS1307-7)

上記ステップS1307-3において示唆画像に対応する色彩の図柄が有効ラインA上に表示されていない場合、および、上記ステップS1307-5において報知画像を液晶表示部138に表示する決定がなされていない場合、演出制御手段334は、示唆画像を液晶表示部138に継続して表示し、当該演出態様変動処理S1307を終了する。

## 【0116】

以上、添付図面を参照しながら本発明の好適な実施形態について説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されないことはいうまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変更例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に本発明の技術的範囲に属するものと了解される。

40

## 【0117】

例えば、上述した実施形態では、主制御基板200と副制御基板202とが、遊技を進行するための機能部を分担するように配したが、主制御基板200の機能部を副制御基板202に配しても、副制御基板202の機能部を主制御基板200に配してもよく、また、全ての機能部を1の制御基板に纏めて配することもできる。

## 【0118】

また、上述した実施形態においては、遊技利益としてボーナス遊技を挙げて説明したが

50

、かかる場合に限らず、遊技利益が大きい選択当選役と他の当選役とが重複した選択当選種別であり、ストップスイッチ 130a、130b、130c の操作態様が、複数の操作態様のうちの所定の操作態様（正解操作態様）であること、すなわち、所定の操作順（打順）または所定の操作タイミングあるいはこれらの組み合わせであることが選択当選役の入賞条件として設定された選択当選種別が当選役抽選により決定したときに、演出制御手段 334 が、その選択当選役の入賞条件となる正解操作態様を報知する補助演出を行うことで、当該選択当選役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン A 上に容易に表示させることができる、所謂、AT（アシストタイム）を実行する AT 演出状態や、リプレイ役の当選確率が通常遊技より高くなるように設定してメダルの消費を抑えることで、メダルの消費に対する当選役の抽選機会を増やす、RT（リプレイタイム）遊技や、上記の AT と RT 遊技が同時に進行される ART 遊技を設けてもよい。

10

## 【0119】

また、上述した実施形態においては、スタートスイッチ 128 の操作に応じて、示唆画像を液晶表示部 138 に表示するようにしたが、示唆画像は、少なくとも第 3 停止操作前に表示されればよく、例えば、第 1 停止操作や第 2 停止操作に応じて示唆画像を液晶表示部 138 に表示するようにしてもよい。

20

## 【0120】

また、上述した実施形態においては、回転リール 134a、134b、134c が 3 つで構成されている場合について説明したが、回転リールが 2 つや 4 つ等で構成されていてもよい。

20

## 【0121】

また、上述した実施形態においては、有効ライン A 上に特定の図柄（例えば、図柄「チェリー」）が表示され、かつ、無効ライン B2、C2 上に特定の図柄が表示されていた場合に、第 3 停止後に示唆画像を継続して表示するようにしたが、有効ライン A 上に特定の図柄（例えば、図柄「チェリー」）が表示され、かつ、無効ライン B2、C2 上に特定の図柄が表示されていない場合にも、第 3 停止後に示唆画像を継続して表示するようにしてもよい。

## 【0122】

また、上述した実施形態において、図 8 ~ 図 10 に示した示唆画像および報知画像は一例にすぎず、他の示唆画像および報知画像であってもよい。

30

## 【0123】

また、上述した実施形態において、有効ライン A と一部重複する箇所がある無効ライン C1、C2 を設けるようにしたが、有効ライン A と一部重複する箇所がある無効ライン C1、C2 を設けないようにしてよい。この場合、無効ライン上に表示された図柄は、有効ライン A 上に表示されることはない。

## 【0124】

また、上述した主制御基板 200 および副制御基板 202 が行う各処理は、必ずしもフローチャートとして記載された順序に沿って時系列に処理する必要はなく、並列的あるいはサブルーチンによる処理を含んでもよい。

40

## 【符号の説明】

## 【0125】

100 スロットマシン（遊技機）

128 スタートスイッチ

130a、130b、130c ストップスイッチ

134a、134b、134c 回転リール

138 液晶表示部（画像表示部）

302 ベット手段

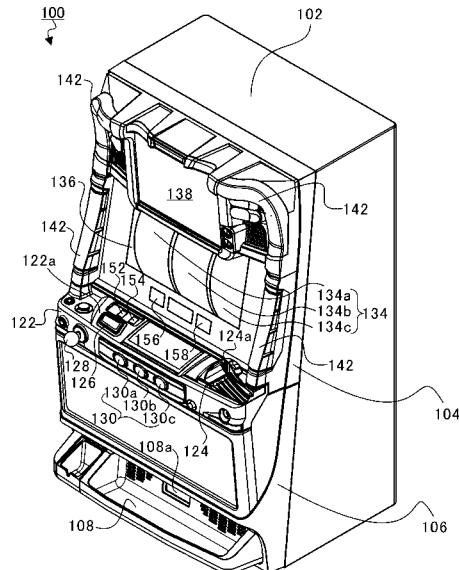
304 当選役抽選手段

306 リール制御手段

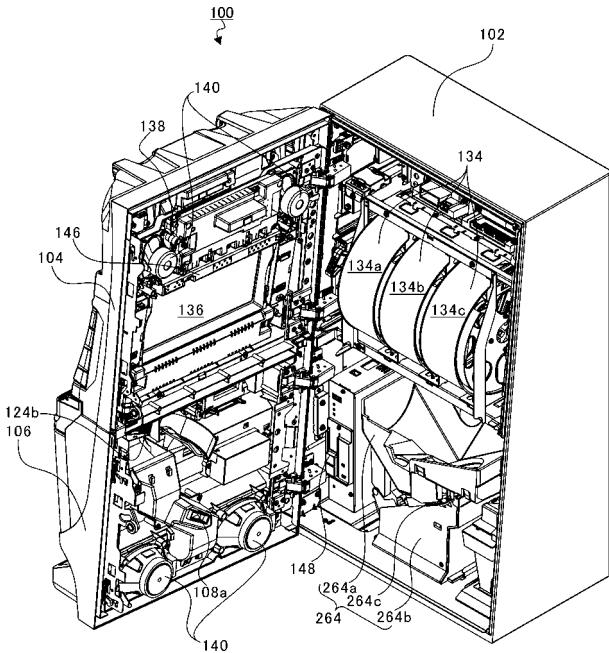
334 演出制御手段

50

【 四 1 】



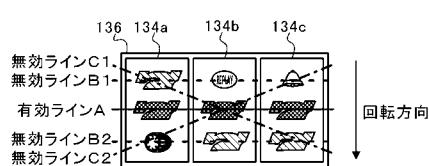
【 図 2 】



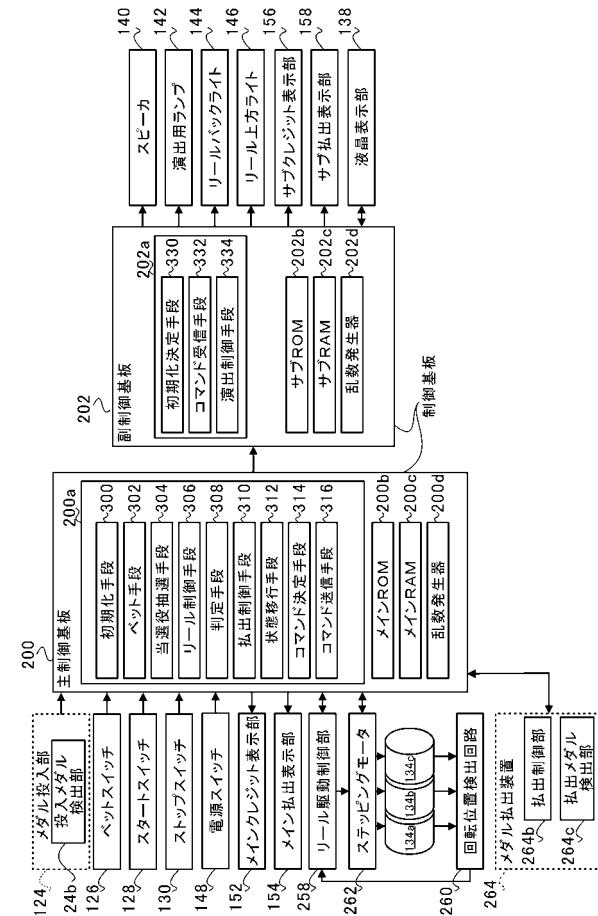
【図3】

図柄番号	左リール134a	中リール134b	右リール134c			
1		ベル		ベル	●	ハズレ
2		リブレイ		チェリー		チェリー
3	●	ハズレ		リブレイ		スイカ
4		ベル		赤7		リブレイ
5		リブレイ		青7		ベル
6	●	ハズレ		ベル		BAR
7		チェリー	●	ハズレ		スイカ
8		スイカ		リブレイ		リブレイ
9		ベル		スイカ		ベル
10		リブレイ	●	ハズレ		ハート
11		青7		ベル		チェリー
12		赤7		BAR		スイカ
13		スイカ		リブレイ		リブレイ
14		ベル		スイカ		ベル
15		リブレイ		ベル	●	ハズレ
16		BAR		ベル		リブレイ
17		チェリー		ハート		ベル
18		スイカ		リブレイ		赤7
19		ベル		ベル		青7
20		リブレイ		チェリー		リブレイ
21		ハート		リブレイ		ベル

a)



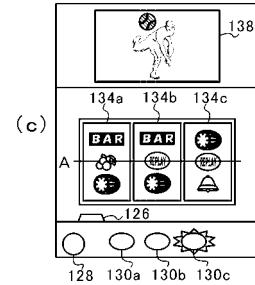
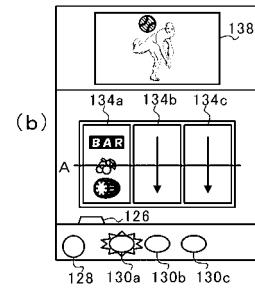
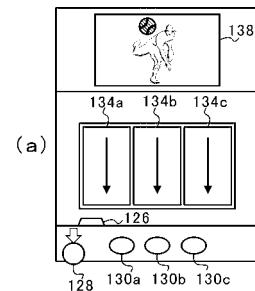
【 四 4 】



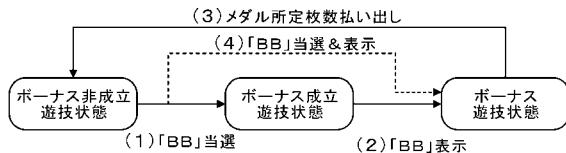
【図5】

当選役	左リール 134a	中リール 134b	右リール 134c	払出枚数
リプレイ	◎ リプレイ	◎ リプレイ	◎ リプレイ	—
ベル	△ ベル	△ ベル	△ ベル	9
チェリー	◎ チェリー	ANY	ANY	3
スイカ	● スイカ	● スイカ	● スイカ	15
BB	■ 赤7	■ 赤7	■ 赤7	—

【図8】



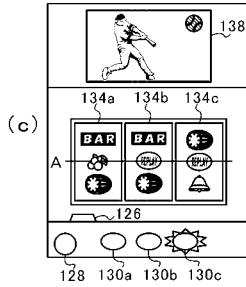
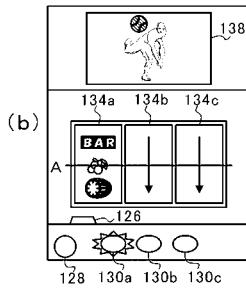
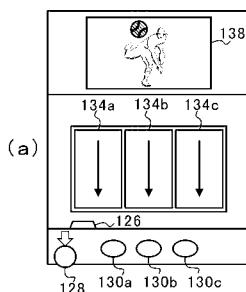
【図6】



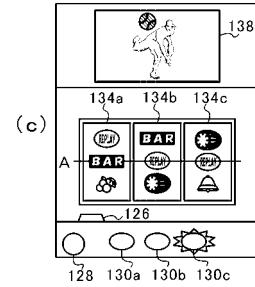
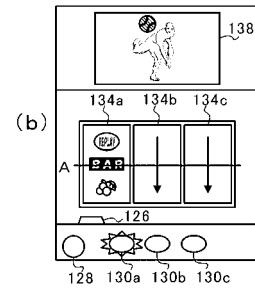
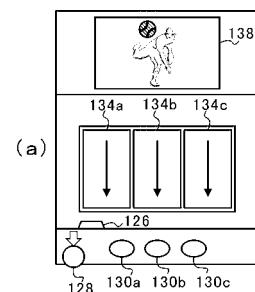
【図7】

当選領域	当選役	バーナー	バーナー	バーナー
0	不当選	○	○	○
1	リプレイ	○	○	
2	ベル	○	○	○
3	チェリー	○	○	
4	スイカ	○	○	
5	BB	○		

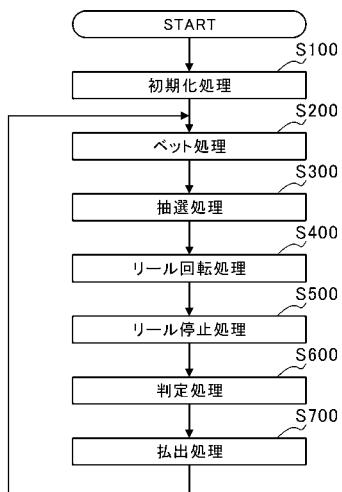
【図9】



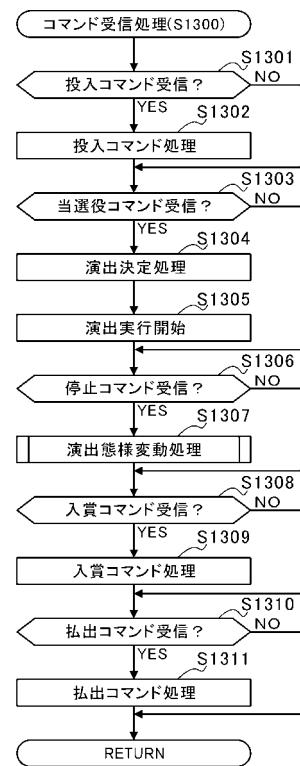
【図10】



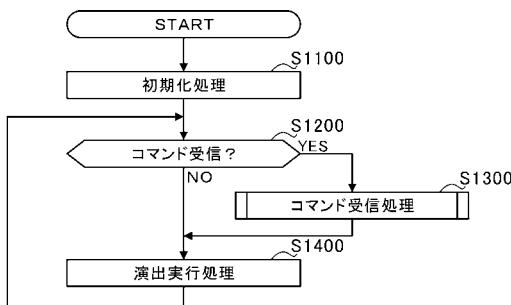
【図11】



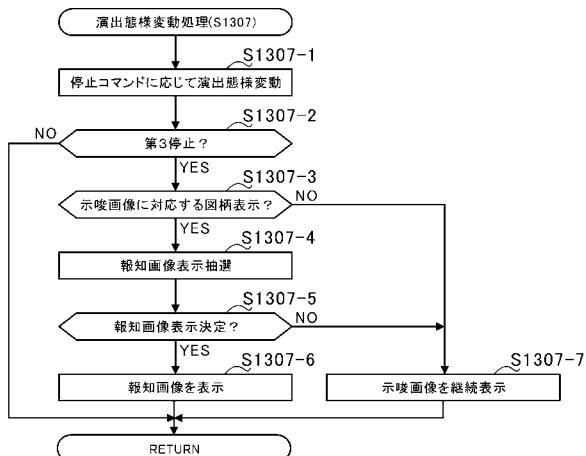
【図13】



【図12】



【図14】



---

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 BA02 BA22 BB02 BB22 BB78 BB93  
CA02 CA27 CB04 CB23 CB33 CC01 CC12 CC24 CC28 CC51  
CD12 CD18 CD23 CD31 CD48 CD49 DA52 DA54