

(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2009-112726

(P2009-112726A)

(43) 公開日 平成21年5月28日(2009.5.28)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 E
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

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 5 O L (全 48 頁)

(21) 出願番号

特願2007-292353 (P2007-292353)

(22) 出願日

平成19年11月9日 (2007.11.9)

(71) 出願人 390031783

サミー株式会社

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サンシャイン60

(74) 代理人 100078662

弁理士 津国 肇

(74) 代理人 100131808

弁理士 柳橋 泰雄

(72) 発明者 今野 潤也

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

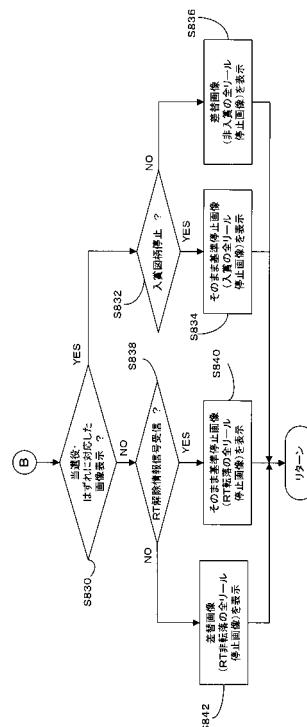
(54) 【発明の名称】スロットマシン

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】サブリールの表示図柄や有効ラインの設定に関して自由度を高め、更に、遊技の進行状況に的確に対応した多彩な演出を行なうことによって、遊技者の遊技に対する関心を高め持続させることができるスロットマシンを提供する。

【解決手段】遊技者の通常の遊技姿勢において、遊技者の通常の視野範囲に入らない位置にリールが配置され、遊技者の通常の視野範囲に入る位置に表示装置が配置され、演出制御手段により、役抽選の結果に基づいたオブジェクトの基準の変動、停止画像の表示が開始され、リールの停止制御の結果が、基準の変動、停止画像に対応する場合には、基準の変動、停止画像がそのまま表示され、リールの停止制御の結果が、基準の変動、停止画像に対応しない場合には、一部のオブジェクトの表示領域において、基準の変動、停止画像に代わって、実際のリールの停止制御の結果に対応した差替画像が表示される。

【選択図】図18B



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技媒体を投入して、複数の図柄が表示された複数のリールを回転させて停止させるまでの工程を1回とする遊技を実施可能なスロットマシンであって、
抽選処理により複数の役の中から少なくとも1つの役またははすれを当選と定める役抽選を行なうための役抽選手段と、

複数の図柄が表示された複数のリールを回転させた後、前記役抽選の結果に応じて、回転させたリールの停止制御を行なうリール制御手段と、

前記役抽選で何れかの役に当選したときフラグを設定し、前記フラグが設定された状態で、該当選役に対応した図柄の組み合わせが停止して入賞したと判断したとき、該入賞役に対応した入賞処理を行なう入賞処理制御手段と、

表示装置に所定の演出画像を表示可能な演出制御手段と、
を備え、

遊技者の通常の遊技姿勢において、遊技者の通常の視野範囲に入らない位置に前記リールが配置され、遊技者の通常の視野範囲に入る位置に前記表示装置が配置され、

前記演出制御手段によって、前記表示装置に、前記各リールの回転及び停止に対応して変動及び停止するオブジェクトを表示することにより、遊技者に入賞の可否を報知可能であり、

前記リールの回転が開始されると、前記演出制御手段により、前記役抽選の結果に基づいた前記オブジェクトの基準の変動、停止画像の表示が開始され、

前記リールの停止制御の結果が、前記基準の変動、停止画像に対応する場合には、前記基準の変動、停止画像がそのまま表示され、

前記リールの停止制御の結果が、前記基準の変動、停止画像に対応しない場合には、一部の前記オブジェクトの表示領域において、前記基準の変動、停止画像に代わって、実際の前記リールの停止制御の結果に対応した差替画像が表示されることを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記役抽選で所定の役に当選したとき、前記基準の変動、停止画像として、該所定の役が入賞する場合に対応した画像が表示され、前記差替画像として、該所定の役が入賞しない場合に対応した画像が表示されることを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記役抽選で所定の役に当選し入賞したとき、特定の遊技状態が開始または解除される場合に、前記基準となる変動、停止画像として、該所特定の遊技状態が開始または解除される場合に対応した画像が表示され、前記差替画像として、該特定の遊技状態が開始または解除されない場合に対応した画像が表示されることを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記オブジェクトの前記変動、停止画像において、前記基準の変動、停止画像に代わって、前記差替画像を表示することができる前記オブジェクトの表示領域と、前記基準の変動、停止画像に代わって、前記差替画像を表示することができない前記オブジェクトの表示領域とが設けられていることを特徴とする請求項1から3の何れか1項に記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記各リールに対応した前記オブジェクトの表示領域が定められており、最後に停止する前記リールに対応した前記オブジェクトの表示領域が、前記基準の変動、停止画像に代わって、前記差替画像を表示することができる前記オブジェクトの表示領域に該当することを特徴とする請求項4に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者が遊技媒体を投入して、図柄が表示されたリールを回転させて停止させ、停止時における図柄の組み合わせによって遊技結果を定めるスロットマシンに関し、特に、演出用のサブリールを備えたスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

遊技者が遊技媒体を投入して、図柄が表示されたリールを回転させて停止させ、停止時における図柄の組み合わせによって遊技結果を定めるスロットマシンが、遊技機の1つとして広く用いられている。このスロットマシンでは、通常、制御手段により役抽選を行ない、この役抽選で当選した役に対応した図柄が停止して入賞したときには、入賞した役に応じた態様の遊技を行なうようになっている。また、このスロットマシンの中には、役の入賞に関わるメインリール以外に、演出用のサブリールを備えたスロットマシンもあり、その中には、演出の趣向性を高めるため、サブリールの制御をメインリールの制御と独立して実施するスロットマシンが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

10

【特許文献1】特開2005-46583号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

特許文献1に記載されたスロットマシンでは、メインリールの表示図柄とサブリールの表示図柄が一対一に対応しており、サブリールの有効ラインについても、メインリールとほぼ同様の設定になっている。よって、特許文献1で提案されたスロットマシンでは、メインリールの制御と独立したサブリールの制御を行なったとしても、サブリールによる演出を十分に生かすのには限界があり、遊技者の関心を長く持続させることは困難である。

20

【0004】

従って、本発明の目的は上記の問題を解決し、サブリールの表示図柄や有効ラインの設定に関して自由度を高め、更に、遊技の進行状況に的確に対応した多彩な演出を行なうことによって、遊技者の遊技に対する関心を高め持続させることができるスロットマシンを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

以上のような目的を達成するため、本発明に係るスロットマシンとして、遊技媒体を投入して、複数の図柄が表示された複数のリールを回転させて停止させるまでの工程を1回とする遊技を実施可能なスロットマシンであって、抽選処理により複数の役の中から少なくとも1つの役またははずれを当選と定める役抽選を行なうための役抽選手段と、複数の図柄が表示された複数のリールを回転させた後、前記役抽選の結果に応じて、回転させたリールの停止制御を行なうリール制御手段と、前記役抽選で何れかの役に当選したときフラグを設定し、前記フラグが設定された状態で、該当選役に対応した図柄の組み合わせが停止して入賞したと判断したとき、該入賞役に対応した入賞処理を行なう入賞処理制御手段と、表示装置に所定の演出画像を表示可能な演出制御手段と、を備え、遊技者の通常の遊技姿勢において、遊技者の通常の視野範囲に入らない位置に前記リールが配置され、遊技者の通常の視野範囲に入る位置に前記表示装置が配置され、前記演出制御手段によって、前記表示装置に、前記各リールの回転及び停止に対応して変動及び停止するオブジェクトを表示することにより、遊技者に入賞の可否を報知可能であり、前記リールの回転が開始されると、前記演出制御手段により、前記役抽選の結果に基づいた前記オブジェクトの基準の変動、停止画像の表示が開始され、前記リールの停止制御の結果が、前記基準の変動、停止画像に対応する場合には、前記基準の変動、停止画像がそのまま表示され、前記リールの停止制御の結果が、前記基準の変動、停止画像に対応しない場合には、一部の前記オブジェクトの表示領域において、前記基準の変動、停止画像に代わって、実際の前記リールの停止制御の結果に対応した差替画像が表示されることが考えられる。

30

【0006】

ここで遊技媒体とは、遊技を行なうためにスロットマシンに投入する媒体であり、例え

40

50

ば、コイン、メダル、チップのようなものが考えられる。また、この目的を達成できるものであれば、物品には限られず、例えば、磁気カードのような電磁的に作用させるものも適用可能である。また、遊技媒体を投入するとは、実際に遊技者がスロットマシンに設けられた遊技媒体投入口等から、遊技媒体を投入することも含まれるし、スロットマシンの記憶媒体に記憶させることにより、予めクレジットした所定数の遊技媒体を用いることも含まれる。

ここで、「役」には、一般的に、遊技を遊技者にとって有利に進行させる「当たり遊技」を行なうための「当たり役」と、遊技媒体を投入しないで遊技を再実施できる「再遊技」のための「再遊技役」と、入賞すると予め定められた数の遊技媒体の払い出しを行なう一般役とが含まれる。

10

【0007】

ここで、「当たり役」とは、抽選で当たり役に当選し、その当たり役に対応した図柄が停止して入賞したときに、遊技が遊技者にとって有利な態様で進行する「当たり遊技」を行なうことができる役である。また、当たり役には、ビックボーナス役（以下「B B役」という）及びミドルボーナス役（以下「M B役」という）がある。

【0008】

B B役（「1種B B役」という場合がある）は、当たり遊技の1つであるB B遊技（「1種B B遊技」という場合がある）に移行させる役であり、このB B遊技は、所定の役が高確率で当選する遊技を、予め定められた遊技媒体の払い出し数（「終了枚数」ともいう）に達するまで、連続して行なうことができる。なお、複数のB B遊技を設定することも可能であり、例えば、所定の役の当選確率や終了枚数の設定が異なる複数のB B遊技を設けることもできる。

20

【0009】

また、M B役（「2種B B役」という場合がある）は、当たり遊技の1つであるM B遊技（「2種B B遊技」という場合がある）に移行させる役であり、このM B遊技は、役抽選の結果によらず、所定の図柄の組み合わせが停止したとき入賞処理が行なわれる遊技（「C B遊技」という場合がある）を、予め定められた遊技媒体の払い出し数（終了枚数）に達するまで、連続して行なうことができる。なお、複数のM B遊技を設定することも可能であり、例えば、終了枚数の設定が異なる複数のM B遊技を設けることもできる。

【0010】

「再遊技役」とは、抽選で再遊技役に当選し、再遊技役に対応した図柄が停止して入賞したときに、遊技媒体を投入することなく遊技を再実施できる「再遊技」（「リプレイ」ともいう）を実施することができる役である。また、再遊技役が当選し入賞したときには、再遊技役に当選した前の遊技でのベット数（投入した遊技媒体の枚数）と同じベット数で再遊技を行なうこともできるし、異なるベット数で再遊技を行なうこともできる。また、1回の遊技で投入できる遊技媒体の枚数である規定枚数としては、任意の枚数を用いることができ、複数種類の再遊技役を設定することもできる。

30

【0011】

「一般役」とは、抽選で一般役に当選し、その一般役に対応した図柄が揃って入賞すると、予め定められた数の遊技媒体の払い出しが行なわれる役である。

40

【0012】

1の役を定める「抽選」は、例えば、乱数を発生させてその値によって、1つの当選役を定めることが望ましい。乱数の発生については、乱数発生器を用いることも考えられし、コンピュータ等を用いてソフトウェア上で発生させることも考えられる。

【0013】

「図柄が表示されたリール」については、モータ等によって物理的に回転、停止が行なわれるリールも含まれるし、表示装置に表示され、画像上で回転、停止が行なわれる画像上のリールも含まれる。「リール制御手段」は、遊技者の停止操作に基づいて発信された停止信号を受信したときに、回転しているリールの停止制御を行なう。この場合、1つの停止操作で、全てのリールの回転を停止させる設定も可能であるし、各々のリールに対応

50

した操作に基づいて、停止操作されたリールだけを停止させるように設定することも可能である。

【0014】

「対応する図柄の組み合わせが停止する」とは、例えば、各リールについて役に対応して定められた図柄が、所定の有効ライン上に停止して、予め定められた図柄が揃うことを意味する。この場合、全てのリールで停止すべき図柄が定められている場合も含まれるし、一部のリールで停止すべき図柄が定められている場合も含まれる。また、停止すべき図柄は、全てのリールで同一の図柄に設定することもできるし、リールによって異なる図柄を設定することもできる。

【0015】

「対応する図柄の組み合わせが停止しない」とは、上記の「対応する図柄の組み合わせが停止する」に該当するための要件を、満たさないようにすることを意味する。従って、例えば、要件とされているリールのうち、一部のリールで停止すべき図柄が停止しないときでも、「停止しない」ことになる。もちろん、要件とされた全てのリールで停止すべき図柄が停止しないときも、「停止しない」ことになる。

「フラグを設定する」とは、役抽選で所定の役に当選したときに、対応する図柄の組み合わせが停止して入賞すれば、所定の入賞処理を行なうことができる遊技状態に設定することを意味し、制御的には、フラグを制御手段の記憶装置（RAM）に記憶させておく。

【0016】

ここで、演出制御手段により所定の演出画像を表示装置に表示する方法としては、例えば、演出制御手段が、記憶手段から所定の画像データを読み出して画像制御手段に送信することにより、画像制御手段が表示駆動回路を制御して、この画像データに基づく画像を表示装置に表示することが考えられる。

【0017】

本実施態様において、変動、停止するオブジェクトを表示する表示装置は、液晶パネル等の表示パネルに限られるものではなく、機械的なリール等を用いることもできる。また、オブジェクトと有効ラインとを、同じ表示装置で表示することもできるし、異なる表示装置で表示することもできる。

表示するオブジェクトとしては、実際のリールと同じような図柄であってもよいし、数字やトランプのマークを用いることも、キャラクタを用いることもでき、その他の任意のオブジェクトを用いることができる。また、オブジェクトの変動については、リール上に描かれたオブジェクトが回転するように表示することもできるし、オブジェクト自身が回転するようにすることもできるし、その他の任意の動きを用いることができる。

【0018】

また、表示装置に表示されるオブジェクトの数は、実際のリールにおいて視認可能な図柄の数（後述の実施形態では、3リール×3コマ分=9個）と同様に設定することもできるし、異なる任意の数（後述の実施形態では、5列×3コマ分=15個）に設定することができる。

【0019】

本実施形態では、遊技者の通常の遊技姿勢において、遊技者の通常の視野範囲に入らない位置にリールが配置され、遊技者の通常の視野範囲に入る位置に表示装置が配置されているので、遊技者は、原則として、表示装置に表示された変動、停止するオブジェクトを見ながら遊技を行うことになる。そして、表示装置に表示された、停止したオブジェクトまたはオブジェクトの組み合わせによって、遊技者に入賞の可否を報知することができる。

【0020】

本実施態様では、リールの回転が開始されると、基準の変動、停止画像の表示を開始し、リールの停止制御の結果、つまり停止図柄の判定結果またはこの判定結果に基づく遊技の進行状況が、基準の変動、停止画像の内容に対応していれば、そのまま基準の変動、停止画像を表示し、対応していない場合には、基準の変動、停止画像に代わって、判定結果

または遊技の進行状況に対応した内容の差替画像を表示するようになっている。これによって、常に、停止図柄による遊技の結果や遊技の進行状況に的確に対応した演出を行なうことができる。

【0021】

「基準の変動、停止画像」及び「差替画像」としては、例えば、役抽選で当選した役の入賞に関する画像や、停止図柄に基づいた特別な遊技状態の開始または解除に関する画像や、停止図柄に基づいたその他の遊技の進行状況に対応した画像が考えられる。

ここで、当選役の入賞に関する画像の場合には、入賞する場合を基準の画像として、入賞しない場合を差替画像とすることもできるし、入賞しない場合を基準の画像として、入賞する場合を差替画像とすることもできる。また、特別な遊技状態の開始または解除に関する画像の場合には、開始または解除される場合を基準の画像として、開始股が解除されない場合を差替画像とすることもできるし、開始または解除されない場合を基準の画像として、開始または解除される場合を差替画像とすることもできる。

【0022】

「一部のオブジェクトの表示領域」については、複数のオブジェクトを含む領域の場合も、1つのオブジェクトだけを含む領域の場合も、それらの独立した複数の領域の集合の場合も含まれる。

また、一部のオブジェクトの表示領域において、差替画像を表示するタイミングとしては、実際のリールで最後のリールが停止したときに、最後のリールに対応するオブジェクトの差替画像を表示することもできるし、最後のリールの停止前であっても、停止したリールの停止図柄が基準の変動、停止画像の内容に対応しないと判明した時点で、オブジェクトの差替画像を表示する制御処理を実施することも考えられる。

【0023】

以上のように、本実施態様では、実際のリールの図柄や有効ラインにとらわれない、任意のオブジェクトや任意の画像上の有効ラインを用いて、遊技者に遊技を楽しませることができる、更に、基準のオブジェクトの変動、停止画像と差替画像とを用いることによって、遊技の進行状況に的確に対応した演出を行なうことができる。また、各リール毎の個別の画像データを有する場合に比べて、少ない画像データ及び簡易な制御処理を用いて同様の演出を実現できるので、定められた記憶容量の中では、より多彩な演出パターンを備えることができる。以上により、遊技者の遊技に対する関心を高め持続させることができるものである。

【0024】

本発明に係るスロットマシンとして、更に、前記役抽選で所定の役に当選したとき、前記基準の変動、停止画像として、該所定の役が入賞する場合に対応した画像が表示され、前記差替画像として、該所定の役が入賞しない場合に対応した画像が表示されることが考えられる。

【0025】

本実施態様によれば、実際のリールの停止図柄に基づく遊技結果に適切に対応したオブジェクトの変動、停止画像を表示することができるので、遊技者は、表示装置に表示された変動、停止するオブジェクトを見ながら遊技を堪能することができる。これにより、遊技者の遊技に対する関心を高め持続させることができる。

なお、入賞しない場合に対応した画像を基準の変動、停止画像とし、入賞しない場合に対応した画像を差替画像とする実施態様も考えられる。

【0026】

本発明に係るスロットマシンとして、更に、前記役抽選で所定の役に当選し入賞したとき、特定の遊技状態が開始または解除される場合に、前記基準となる変動、停止画像として、該所特定の遊技状態が開始または解除される場合に対応した画像が表示され、前記差替画像として、該特定の遊技状態が開始または解除されない場合に対応した画像が表示されることが考えられる。

【0027】

10

20

30

40

50

ここで、「特定の遊技状態」については、例えば、当たり役に対応したフラグが設定された内部中の遊技状態や、当たり遊技を実施中の遊技状態や、再遊技役選択高状態や、遊技者に入賞図柄や入賞するリールの停止順をナビゲーションする遊技状態等を例示することができる。

【0028】

本実施態様によれば、遊技の進行状況に適切に対応したオブジェクトの変動、停止画像を表示することができるので、遊技者は、オブジェクトの変動、停止画像から、遊技の進行状況に関する有益な情報を得ることができる。これにより、遊技者の遊技に対する関心を高め持続させることができ期待できる。

なお、特別な遊技状態が開始または解除されないことを示す画像を、基準の変動、停止画像とし、特別な遊技状態が開始または解除されることを示す画像を、差替画像とする実施態様も考えられる。

【0029】

本発明に係るスロットマシンとして、更に、前記オブジェクトの前記変動、停止画像において、前記基準の変動、停止画像に代わって、前記差替画像を表示することができる前記オブジェクトの表示領域と、前記基準の変動、停止画像に代わって、前記差替画像を表示することができない前記オブジェクトの表示領域とが設けられていることが考えられる。

【0030】

本実施態様では、差替画像を表示できる領域と、表示できない領域を定めてあるので、より少ない画像データ及びより簡易な制御処理を用いて、遊技の進行状況に的確に対応したオブジェクトの変動、停止画像を表示することができる。

【0031】

本発明に係るスロットマシンとして、更に、前記各リールに対応した前記オブジェクトの表示領域が定められており、最後に停止する前記リールに対応した前記オブジェクトの表示領域が、前記基準の変動、停止画像に代わって、前記差替画像を表示することができる前記オブジェクトの表示領域に該当することが考えられる。

【0032】

本実施態様では、実際のリールで最後のリールが停止するときに、差替画像を表示するか否か定まるので、遊技者にスリル感を与えることができ、遊技者の遊技に対する関心を高め持続させることができ期待できる。

【発明の効果】

【0033】

上述の発明によれば、実際のリールの図柄や有効ラインにとらわれない、任意のオブジェクトや任意の画像上の有効ラインを用いて、遊技者に遊技を楽しませることができ、更に、基準のオブジェクトの変動、停止画像と差替画像とを用いることによって、遊技の進行状況に的確に対応した演出を行なうことができる。また、各リール毎の個別の画像データを有する場合に比べて、少ない画像データ及び簡易な制御処理を用いて同様の演出を実現できるので、定められた記憶容量の中では、より多彩な演出パターンを備えることができる。以上により、遊技者の遊技に対する関心を高め持続させることができ期待できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0034】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態を詳細に説明する。

本実施形態に係るスロットマシン10の外観を図1に示す。

【0035】

<全体構造の説明>

図1は本発明の一実施形態に係るスロットマシンを示す正面図である。

同図において、スロットマシン10の筐体の前面部には、フロントパネル20が設けてある。本実施形態では、フロントパネル20の略中央に、液晶ディスプレイパネルから構成される表示装置70が設けてある。図1に示す表示装置70では、実際のリールの回転

10

20

30

40

50

、停止に対応して、トランプのマークからなるオブジェクトが変動、停止するように表示される。このようなオブジェクトからなる擬似リールを用いて、ポーカーゲームの役によって入賞の可否を遊技者に報知することができるようになっている。なお、実際のリール40L、40C、及び40Rは、スロットマシンの筐体10の上方に配置されている。

【0036】

図1から明らかなとおり、遊技者が通常の遊技姿勢で遊技を行なったとき、自然に視界に入るには、表示装置70に示された画像であり、遊技者は、原則として、表示装置70に示された画像を見ながら、遊技を行なうことになる。なお、実際のリール40L、40C、及び40Rを見る場合には、顔を上方へ向けた不自然な姿勢を取る必要があり、遊技中に、実際のリール40L、40C、及び40Rの図柄を視認するのは困難を伴う。

10

【0037】

また、表示装置70は、上述した液晶ディスプレイパネルに限らず、遊技者が画像等を視認できる装置であれば、その他あらゆる表示装置を用いることが可能である。また、この表示装置70は、図示した実施例に限られるものではなく、また擬似リールに限られるものではなく、変動、停止するその他の様々なオブジェクトを用いることができる。なお、変動、停止するオブジェクトに関する詳細な説明は後述する。

【0038】

次に、実際のリール40L、40C、及び40Rが配置されている筐体10の上方の部分の説明を行なう。この筐体10の上方の部分には、垂直方向に縦長矩形の3つの表示窓22L、22C及び22Rが形成してある。これらの3つの表示窓22L、22C及び22Rの前面には、5本の入賞ラインが定めてある。これら5本の入賞ラインは、水平の3本（図示せず）の入賞ラインと、斜めの2本（斜め右下上がりと斜め右上がり、図示せず）の入賞ラインとで構成されている。ただし、図柄が、入賞ラインのような一直線上に揃わない場合であっても、入賞となる場合も考えられる。

20

【0039】

次に、上述した表示装置70の下方には、略水平の操作パネル部30が設けてある。この操作パネル部30の左側には、1-ベットスイッチ32、2-ベットスイッチ34及び最大ベットスイッチ36が配設してある。また、操作パネル部30の右側には、遊技媒体を投入することができる遊技媒体投入口38が設けてある。

30

遊技媒体投入口38から遊技媒体が投入されると、遊技媒体カウンタ（図示せず）が遊技媒体の枚数を計数し、規定枚数以上の遊技媒体が投入された場合には、規定以上の枚数をクレジット数として後述するRAM110に記憶するようになっている。

【0040】

1-ベットスイッチ32は、クレジット数のうちの1枚だけを遊技の賭けの対象とするためのスイッチである。2-ベットスイッチ34は、クレジット数のうちの2枚だけを遊技の賭けの対象とするためのスイッチである。最大ベットスイッチ36は、クレジット数のうちの3枚のメダルを遊技の賭けの対象とするためのスイッチである。

【0041】

以下において、賭けの対象となる遊技媒体の数を「ベット数」と称し、上述した1-ベットスイッチ32、2-ベットスイッチ34又は最大ベットスイッチ36の操作により遊技者によって賭けの対象として設定されたメダルの数を「設定ベット数」と称する。

40

【0042】

遊技者が、1-ベットスイッチ32を操作したときには、5本の入賞ラインのうちの1本、例えば、中央の入賞ラインを有効化する。また、2-ベットスイッチ34を操作したときには、5本の入賞ラインのうちの3本、例えば、3本の水平な入賞ラインを有効化する。さらに、最大ベットスイッチ36を操作したときには、5本の入賞ラインの全てを有効化する。

【0043】

スロットマシン10の筐体の内部上側には、3個のリール40L、40C及び40Rが回転自在に設けてある。各リール40L、40C及び40Rは、それぞれリング形状とな

50

つてあり、その外周面には、図柄を印刷したリールテープが貼着してある。このリールテープには、例えば、21個の図柄が等間隔で描かれている。これら図柄の配列は、リール40L、40C及び40Rごとにそれぞれ異なっている。ただし、上述のように、本実施形態では、各リール40L、40C、及び40Rは、遊技者の視界に入りにくい筐体20の上部に配置され、遊技者は、通常、表示装置70に示された画像を見ながら遊技を行うと考えられる。

【0044】

後述するように、各リール40L、40C及び40Rは、それぞれモータ(図示せず)により回転駆動され、各表示窓22L、22C及び22Rにおいて、各リール40L、40C及び40Rの外周面に描かれた図柄が上から下に向かって移動する。

10

【0045】

操作パネル部30の前面の左側には、スタートスイッチ(スタートレバー)50が傾動可能に設けてあり、また、操作パネル部30の前面の中央部には、3つのストップスイッチ52L、52C及び52Rが設けてある。ストップスイッチ52Lは左リール40Lに対応し、ストップスイッチ52Cは中リール40Cに対応し、ストップスイッチ52Rは右リール40Rに対応している。

【0046】

遊技者が、スタートスイッチ50を傾動操作すると、上述した3つのリール40L、40C及び40Rが一斉に回転を開始する。これらリール40L、40C及び40Rの回転速度が一定速度に達すると、遊技者によるストップスイッチ52L、52C及び52Rの操作が有効となる。

20

【0047】

遊技者が、ストップスイッチ52Lを押動操作すると左リール40Lが停止する。ストップスイッチ52Cを押動操作すると中リール40Cが停止する。ストップスイッチ52Rを押動操作すると右リール40Rが停止する。

【0048】

各リール40L、40C又は40Rが停止したときは、それぞれの外周面に描かれた図柄が、上述した5つの入賞ラインに位置付けられるように停止制御している。

【0049】

また、遊技者の操作に応じて、実際のリール40L、40C、及び40Rが回転、停止したとき、表示装置70に表示された画像も、実際のリールの回転、停止に対応して、変動、停止する。

30

【0050】

スロットマシン10の筐体の下方の右側には、筐体の内部に収納した図示しないスピーカ(後述する図3に示すスピーカ64に対応する)から発せられた音を筐体の外部へ出すための透音穴60が設けてある。スロットマシン10の筐体の下方の中央部には、遊技媒体払出口62が設けてある。各リール40L、40C又は40Rが停止して、有効ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが、所定の組み合わせ、すなわち、役を構成する図柄の組み合わせとなり、役に入賞したときには、この組み合わせに応じて予め定めた枚数の遊技媒体を遊技媒体払出口62から払い出すようになっている。

40

【0051】

上述したように、スロットマシン10における遊技は、停止させた複数のリール40L、40C又は40Rの図柄の組み合わせによって遊技結果が定まるというものである。また、この遊技は、スタートスイッチ50を遊技者が傾動操作するたびに行なわれ、複数のリール40L、40C又は40Rの回転開始から回転停止までの行程を1単位の遊技として、繰り返し行なうことができる。

【0052】

上述した役の種類には、例えば、当たり役、一般役、再遊技役等の種類がある。当たり役は、抽選で当たり役に当選し、その当たり役に応じた図柄が揃って入賞したときには、遊技を遊技者にとって有利に進行させる当たり遊技を行なうことができる役である。また

50

、一般役は、抽選で一般役に当選し、その一般役に応じた図柄が揃って入賞すると、予め定めた数の遊技媒体を払い出す役である。また、再遊技役は、抽選で再遊技役に当選し、再遊技役に応じた図柄が揃って入賞したときに、遊技媒体を新たに投入することなく再遊技（リプレイとも称する）を行なうことができる役である。

【0053】

また、当たり役には、ピックボーナス役（以下、B B役と称する）及びミドルボーナス役（以下、M B役と称する）がある。

【0054】

B B役は、当たり遊技の1つであるB B遊技に移行させる役であり、このB B遊技は、所定の役が高確率で当選する遊技を、予め定められた遊技媒体の払い出し数に達するまで、連続して行なうことができる。なお、複数のB B遊技を設定することも可能であり、例えば、所定の役の当選確率や終了枚数の設定が異なる複数のB B遊技を設けることもできる。

10

【0055】

また、M B役（「2種B B役」と称する場合がある）は、当たり遊技の1つであるM B遊技（「2種B B遊技」と称する場合がある）に移行させる役であり、このM B遊技は、役抽選の結果によらず、所定の図柄の組み合わせが停止したとき入賞処理が行なわれる遊技（C B遊技と称する場合がある）を、予め定められた遊技媒体の払い出し数に達するまで、連続して行なうことができる。なお、複数のM B遊技を設定することも可能であり、例えば、終了枚数の設定が異なる複数のM B遊技を設けることもできる。

20

【0056】

<制御手段の説明>

スロットマシン10を制御する制御手段は、主制御回路100と副制御回路200から構成される。ここで、主制御回路100のブロック図を図2に示し、これに電気的に接続されている副制御回路200のブロック図を図3に示す。

【0057】

上述したスタートスイッチ50は、主制御回路100のインターフェイス回路102に接続され、インターフェイス回路102は、出入力バス104に接続されている。スタートスイッチ50から発せられたリール回転開始信号は、インターフェイス回路102において所望の信号に変換された後、出入力バス104に供給される。出入力バス104は、中央処理回路（以下、CPUと称する）106にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。上述したリール回転開始信号は、「操作信号」の1つを構成する。

30

【0058】

また、上述したインターフェイス回路102には、ストップスイッチ52L、52C及び52R、並びに1-ベットスイッチ32、2-ベットスイッチ34及び最大ベットスイッチ36も接続されている。これらのボタンやスイッチから発せられる信号もインターフェイス回路102に供給され、所望の信号に変換された後、出入力バス104に供給される。上述したストップスイッチ52L、52C又は52Rから発せられる信号も、操作信号を構成する。

40

【0059】

上述した出入力バス104には、ROM（リード・オンリー・メモリ）108及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）110も接続されている。ROM108は、スロットマシンの全体の流れを制御する制御プログラムや、制御プログラムを実行するための初期データを記憶する。また、RAM110は、上述した制御プログラムで使用するフラグや変数の値を一時的に記憶することができる。

【0060】

出入力バス104には、乱数を発生させるための乱数発生器112も接続されている。乱数発生器112は、一定の範囲の数値、例えば0～65535（2の16乗）に含まれる乱数を発生させる。尚、CPU106の演算処理により乱数を発させるように構成して

50

もよい。

【0061】

入出力バス104には、モータ駆動回路114が接続されている。モータ駆動回路114には、上述した3つのリール40L、40C及び40Rの各々を回転駆動するステッピングモータ80L、80C及び80Rが接続されている。ステッピングモータ80L、80C及び80Rの各々は、3つのリール40L、40C及び40Rの内部に設けられ、ステッピングモータ80L、80C及び80Rの回転シャフトがリール40L、40C及び40Rの回転中心となるように、ステッピングモータ80L、80C及び80Rに取り付けられている。

【0062】

CPU106から発せられる駆動制御命令は、モータ駆動回路114により駆動信号に変換され、駆動信号はステッピングモータ80L、80C及び80Rに供給される。なお、駆動制御命令には、回転速度の命令も含まれており、ステッピングモータ80L、80C及び80Rの回転制御及び停止制御を行なうとともに、回転速度の制御も行なう。

CPU106が、上述したように、ステッピングモータ80L、80C及び80Rに対する制御をすることにより、リール40L、40C及び40Rの回転制御及び停止制御を行なうとともに、回転速度の制御を行なうことができる。

【0063】

リール40L、40C及び40Rの各々には、各リールの回転角度位置を検出するための回転角度位置センサ（図示せず）が設けられており、回転角度位置センサは、リール回転角度位置検出回路116に接続されている。リール40L、40C及び40Rの各々の回転角度位置を示す信号が回転角度位置センサから発せられたときには、リール回転角度位置検出回路116に供給され、所定の信号に変換された後、入出力バス104に供給される。CPU106は、供給された回転角度位置から図柄の番号を算出し、表示窓22L、22C及び22Rの各々に表示される図柄を特定する。

【0064】

更に、インターフェイス回路102には、接続線118も接続されている。この接続線118によって、主制御回路100は、後述する副制御回路200に電気的に接続される。この副制御回路200を示すブロック図を図3に示す。

【0065】

上述した接続線118は、副制御回路200のインターフェイス回路202に接続され、インターフェイス回路202は、入出力バス204に接続されている。主制御回路100から副制御回路200に送信された信号は、インターフェイス回路202において所望の信号に変換された後、入出力バス204に供給される。入出力バス204は、中央処理回路（以下、CPUと称する）206にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0066】

上述した入出力バス204には、ROM（リード・オンリー・メモリ）208及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）210も接続されている。ROM208は、後述するランプ駆動回路218や、表示駆動回路220や、スピーカ駆動回路222を制御する制御プログラムや、制御プログラムを実行するための初期データを記憶する。ROM208は、表示装置70に表示するための種々の画像データや、スピーカ64から発するための音声データも記憶する。

【0067】

入出力バス204には、各表示ランプ124を駆動するためのランプ駆動回路218も接続されている。CPU206は、主制御回路100から供給される制御情報に応じて駆動指令をランプ駆動回路218に発し、駆動指令に応じて表示ランプ124を点灯駆動する。

【0068】

また、入出力バス204には、表示装置70を駆動する表示駆動回路220も接続され

10

20

30

40

50

ている。CPU206は、主制御回路100から供給される制御情報に応じてROM208に記憶されている画像データや文字データ等を読み出し、そのデータを表示駆動回路220に供給する。このようにすることにより、表示装置70には、様々な画像データや文字データが画像として表示される。

【0069】

更に、入出力バス204には、スピーカ64を駆動するためのスピーカ駆動回路222も接続されている。CPU206は、主制御回路100から供給される制御情報に応じてROM208に記憶されている音声データを読み出し、そのデータをスピーカ駆動回路222に供給する。このようにすることにより、スピーカ64から所定の音声が発せられる。

10

【0070】

(機能ブロック図の説明)

次に、スロットマシン10の制御の機能ブロック図を図4に示す。

制御回路として、主制御回路100と副制御回路200が電気的に接続され、主制御回路100には、操作手段300が電気的に接続され、また、リール40L、40C及び40Rの各々に設けられたモータ80L、80C及び80Rが電気的に接続されている。副制御回路200には、表示装置70、表示ランプ124、及びスピーカ64が電気的に接続されている。

【0071】

3つのストップスイッチ52L、52C及び52Rから停止操作手段310が構成され、この停止操作手段310と、スタートスイッチ50と、ベットスイッチ32、34及び36とから操作手段300が構成される。この操作手段300は、スイッチに限られず、遊技者の四肢を用いた操作に基づいて操作信号を発生させるものであれば、あらゆる手段が適用できる。

20

【0072】

<主制御回路100の説明>

主制御回路100は、役抽選手段410と、リール制御手段440と、入賞処理制御手段450と、再遊技制御手段460と、当たり遊技制御手段480、及び再遊技選択高状態制御手段490を含む特別遊技状態制御手段470とを含む。

30

【0073】

役抽選手段410は、役抽選処理によって、役（当たり役であるB B役及びM B役、一般役、再遊技役）の抽選を行なうものである。役抽選手段410は、例えば、役抽選用の乱数発生器112（ハード乱数等）と、この乱数発生器112が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段420と、乱数抽出手段420が抽出した乱数値に基づいて役の当選の有無及び当選役を判定する乱数判定手段430とを備えている。この役抽選手段410による制御処理は、役抽選処理サブルーチン（図6～図8参照）に示される。

【0074】

リール制御手段440は、スタートスイッチ50から発信されたリール回転開始信号を受信することによって、モータ80L、80C、80Rの制御を行なって、リール40L、40C、40Rを回転させ、そして、ストップスイッチ52L、52C、52Rから発信されたリール停止信号の受信または所定時間の経過によって、リール40L、40C、40Rを停止させるリール作動に関する制御を行なう。停止の制御においては、当選した役に対応して、停止図柄が揃うまたは揃わないようにするための図柄組み合わせ制御を行なう。このリール制御手段440による制御処理は、リール変動、停止サブルーチン（図9参照）に示される。

40

【0075】

入賞処理制御手段450は、役抽選処理で何らかの役に当選し、停止した図柄に関する入賞図柄判定により、当選した役に対応した図柄が揃って入賞したと判別したときに、所定枚数の遊技媒体の払い出しを始めとする入賞処理を実施するための制御を行なう。

【0076】

50

再遊技制御手段 460 は、抽選処理で再遊技役が当選し、停止した図柄に関する入賞図柄判定により、再遊技役に対応した図柄が揃ったと判別したときに、遊技媒体を投入しないで、次の遊技を行なうための制御を行なう。また、所定の要件を満たす場合には、役抽選処理で再遊技役が当選する確率がより高く設定された再遊技選択高状態（以下「RT（リプレイタイムの略）作動状態」という。）が設定可能になっている。

【0077】

特別遊技状態制御手段 470 は、所定の開始要件に達したときに、遊技状態を通常の遊技状態と異なる特別遊技状態に変更し、特別遊技状態に変更後、所定の解除要件に達したときに、特別遊技状態を解除する制御処理を行なう。この特別遊技状態として、様々な遊技状態を設定することができるが、本実施形態では、特別遊技状態として、当たり遊技状態と再遊技選択高状態が設定され、特別遊技状態制御手段 470 は、当たり遊技制御手段 480 と再遊技選択高状態制御手段 490 とを備えている。

10

【0078】

当たり遊技制御手段 480 は、当たり役に対応した図柄が揃って入賞したと判別したときに、遊技が遊技者にとって有利に進行する当たり遊技（BB遊技、MB遊技）を行なうための制御処理を行なう。また、再遊技選択高状態制御手段 490 は、所定の開始要件を満たしたときに、遊技の様子を、役抽選手段により再遊技役が当選する確率がより高い値に設定された再遊技選択高状態（以下、「RT作動状態」という）に変更し、RT作動状態に変更後、所定の解除要件を満たしたときに、RT作動状態を解除する制御処理を行なう。

20

【0079】

<副制御回路 200 の説明>

副制御回路 200 には、画像制御手段 510、音声制御手段 520、ランプ制御手段 530、及び演出制御手段 540 が設けられている。画像制御手段 510 は、演出制御手段 540 等から受信した画像データに基づいて、表示駆動回路 220 を制御して、表示装置 70 に所定の演出画像を表示することができる。なお、表示装置 70、表示駆動回路 220、画像制御手段 510 を含めて、画像表示手段と称する場合もある。

30

【0080】

また、音声制御手段 520 は、演出制御手段 540 等から受信した音声データに基づいて、スピーカ駆動回路 222 を制御して、スピーカ 64 から所定の音声を発することができる。また、ランプ制御手段 530 は、演出制御手段 540 等から受信したランプ点灯データに基づいて、ランプ駆動回路 218 を制御して、所定の表示ランプ 124 を点灯することができる。

【0081】

演出制御手段 540 は、上述の画像制御手段 510、音声制御手段 520、及びランプ制御手段 530 に演出データを含む制御信号を送信して、所定の演出を実施するための制御処理を行なう。この制御処理の中には、実際のリールの回転開始に合わせて、基準のオブジェクトの変動、停止画像の表示を開始し、実際のリールの停止制御の結果に合わせて、基準の画像または差替画像を表示する制御処理（図 18A、18B 参照）も含まれる。

40

【0082】

（制御処理の説明）

以下に、上述した制御手段において行なわれる各種の制御について、フローチャートを用いながら詳細に説明する。

【0083】

図 5 には、主制御回路 100 で行なわれる制御処理のメインルーチンを示す。図 6 から図 17 には、このメインルーチンで行なわれる制御処理である各サブルーチンを示す。

【0084】

図 6～図 8 には、役抽選手段 410 により行なわれる役抽選と、役抽選に引き続き行なわれるフラグオン処理を行なう役抽選処理サブルーチンを示す。図 9 には、リール制御手段 440 により、リールの回転、停止のための制御を行なうリール変動、停止サブルーチ

50

ンを示す。図10には、リール変動、停止サブルーチンにより図柄が停止した後の制御処理であるフラグオフ、R T 設定処理サブルーチンを示す。

【0085】

図11には、フラグオフ、R T 設定処理サブルーチンの制御処理の一部であるB B n 遊技中処理サブルーチンを示し、図12には、フラグオフ、R T 設定処理サブルーチンの制御処理の一部であるM B 遊技中処理サブルーチンを示し、図13には、フラグオフ、R T 設定処理サブルーチンの制御処理の一部である役当選時処理サブルーチンを示す。また、図14には、役当選時処理サブルーチンの制御処理の一部であるB B n 、M B 判定処理サブルーチンを示し、図15には、役当選時処理サブルーチンの制御処理の一部である再遊技役入賞時R T 設定解除処理サブルーチンを示す。また、図16には、役当選時処理サブルーチンの制御処理の一部である一般役入賞時R T 解除処理サブルーチンを示し、図17には、役当選時処理サブルーチンの制御処理の一部であるはずれ時R T 解除処理サブルーチンを示す。

10

【0086】

また、副制御回路200においては、主制御回路100から受信した信号に基づいて、遊技状態に対応した演出画像を表示するための制御処理を行なう。図18A及び18Bには、実際のリールの回転開始に合わせて、基準のオブジェクトの変動、停止画像の表示を開始し、実際のリールの停止制御の結果に合わせて、基準の画像または差替画像を表示するための、リール画像表示制御サブルーチンを示す。

20

【0087】

なお、以下に説明する制御処理においては、スロットマシン10は予め起動されており、上述した主制御回路100や副制御回路200において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

【0088】

<メインルーチンの説明>

まず、メインルーチンの制御処理の説明を、図5のフローチャートを用いながら説明する。このメインルーチンでは、遊技者が遊技媒体を投入して、複数の図柄が表示された複数のリールを回転させて停止させるまでの1工程を1回とする遊技を、1回行なうときの制御処理を示す。

30

【0089】

まず、パラメータN R P の値が、0より大きいか否かを判断する(ステップS10)。ここでN R P は、再遊技を行なうか否かを定めるパラメータであり、0より大きい場合には再遊技を行ない、0以下の場合には再遊技を行なわないように設定されている。また、図15のステップSステップS740に示すように、役抽選で再遊技役1～7の何れかの役に当選し、当選役に対応した図柄が停止して入賞したときに、N R P の値として1をインプットするようになっている。

30

【0090】

ステップS10の判断で、もし、N R P の値が0以下である(NO)と判別したときには、再遊技を行なわないと判断して、次に、遊技媒体が投入されたか否かを判断する(ステップS12)。この判断で、もし、遊技媒体が投入された(Y E S)と判別したときには、ステップS18へ進み、遊技媒体投入口38の下部に設置された遊技媒体カウンタでカウントした投入枚数を、ベット数として検出する。ただし、規定枚数(本実施形態では3枚)を越える枚数の遊技媒体が投入されたときには、規定枚数を越える分の遊技媒体は、クレジット枚数としてR A M 110に記憶する。

40

【0091】

ステップS12の判断において、もし、遊技媒体が投入されていない(NO)と判断したときには、次に、クレジットされた遊技媒体が有るか否かを判断する(ステップS14)。この判断で、もし、クレジットされた遊技媒体はない(NO)と判別したときには、再びステップS12へ戻り、ステップS12とステップS14の判断処理を繰り返し実行する。

50

【0092】

また、ステップS14の判断で、もし、クレジットされた遊技媒体が有る(YES)と判別したときには、次に、ベット操作信号を受信したか否かを判断する(ステップS16)。このベット操作信号は、遊技者がベットスイッチ32、34または36の何れか1のスイッチを操作したときに発信される。この判断で、もし、ベット操作信号を受信していない(NO)と判別したときには、再びステップS12に戻り、ステップS12からステップS16までの判断処理を繰り返し実行する。ステップS16の判断で、もし、ベット信号を受信した(YES)と判別したときには、受信したベット操作信号からベット数を検出する(ステップS18)。そして、遊技媒体の投入またはクレジットされた遊技媒体の使用の何れの場合においても、検出したベット数を新たなベット数としてRAM110に記憶し、クレジットされた遊技媒体を使用する場合には、同時に、遊技媒体のクレジット数から、検出したベット数分の枚数だけ減じる処理を行なう(ステップS20)。そして、役抽選処理サブルーチン(ステップS24)へ進む。

10

【0093】

ステップS10の判断において、もし、NRPの値が0より大きく(YES)、再遊技状態にあると判別したときには、NRPの値に0をインプットして再遊技状態を解除し(ステップS22)、ステップS12からステップS20の処理を行なわない再遊技の制御処理を行なって、役抽選処理サブルーチン(ステップS24)へ進む。つまり、再遊技状態にあると判別したときには、遊技媒体を新たに投入したり、クレジットした遊技媒体を消費することなく、遊技を行なうことができる。また、再遊技におけるベット数としては、本実施形態では、前の遊技におけるベット数と同じベット数を設定するような制御が行なわれるが、前の遊技のベット数と異なる値のベット数を設定する制御も可能である。

20

【0094】

ステップS24の役抽選処理サブルーチンでは、役抽選手段410による役抽選が行なわれ、当選した役に応じて、BBnフラグ($n = 1 \sim 2$)、MBフラグ、再遊技nフラグ($n = 1 \sim 7$)、一般役フラグをオンにするフラグオンの処理が行なわれる。このサブルーチンの詳細については、図6～図8のフローチャートを用いて後述する。

30

【0095】

役抽選処理サブルーチン(ステップS24)に引き続いだり、この役抽選の結果に基づいて、リール40L、40C、40Rを回転させてから停止させるリールの動きに関する制御処理を行なうリール変動、停止サブルーチン(ステップS26)が行なわれる。このリール変動、停止サブルーチンは、リール制御手段440によって行なわれ、このサブルーチンの詳細については、図9のフローチャートを用いて後述する。

【0096】

次に、リール変動、停止サブルーチンによってリールが停止した後、入賞図柄判定を行なって、その判定結果に基づいて、フラグオフの処理を行ない、また、RT作動状態(再遊技選択高状態)を設定するためのRT設定処理を行なうフラグオフ、RT設定処理サブルーチン(ステップS28)が行なわれる。このサブルーチンの詳細については、図10～図17のフローチャートを用いて後述する。

40

【0097】

そして、役抽選、入賞図柄判定の結果に基づいて、入賞した当たり遊技に対応した所定枚数の遊技媒体を払い出す払い出し処理(ステップS30)が行なわれる。この払い出し処理は、実際に遊技媒体を遊技媒体払出口62から払い出すことも可能であるし、払い出す代わりに、所定枚数の遊技媒体をクレジットすることも可能である。以上の制御処理によって1回分の遊技が終了する。このメインルーチンに示される制御処理を繰り返すことによって、遊技者は複数回数の遊技を行なうことができる。

【0098】

<役抽選処理サブルーチン>

次にメインルーチンのステップS24で行なわれる役抽選処理サブルーチンについて、図6～図8に示したフローチャートを用いながら詳細に説明する。

50

まず、スタートスイッチONの信号を受信したか否か判断する（ステップS40）。このスタートスイッチONの信号は、遊技者によるスタートスイッチ50の操作をしたときに操作手段300により発信される信号であり、この信号に基づいてリール制御手段440は、リールの回転を開始する制御を行なう（図9のステップS134参照）。

【0099】

この判断で、もし、スタートスイッチONの信号を受信していない（NO）と判別したときには、このステップS40の判断処理を繰り返す。つまり、遊技者がスタートスイッチ50を操作するまで、遊技のスタートを待つ待機状態となっている。

【0100】

ステップS40の判断で、もし、スタートスイッチONの信号を受信した（YES）と判別したときには、次に、パラメータNBBの値が、0より大きいか否かを判断する（ステップS42）。ここで、NBBは、BBn遊技（n=1～2）を行なうか否かを定めるパラメータであり、0より大きい場合にはBBn遊技を行ない、0以下の場合にはBBn遊技を行なわないように設定されている。また、本実施形態では、BB1～BB2の2種類のBBn遊技（n=1～2）が設定されており、各々のBBn遊技に応じて、NBBの値に1～2をインプットするようになっている。具体的には、図14のステップS602に示すように、BBn役に当選して入賞した場合には、BBnフラグ（n=1～2）のnの値を、NBBの値としてインプットするようになっている。

10

【0101】

ステップS42の判断で、もし、NBBの値が0より大きい（YES）と判別したときには、ROM108に記憶されたBBn作動時一般抽選表（n=1～2）を読み出し（ステップS44）、ステップS54へ進む。

20

【0102】

ここで、BB1作動時抽選表の実施例を図21に示し、BB2作動時抽選表の実施例を図22に示す。

BB1～BB2作動時抽選表では、何れも図柄番号1の一般役1と、図柄番号2の一般役2と、図柄番号3～8の一般役3A～3Fと、図柄番号9のはずれとが設定され、全ての役の入賞図柄は同一になっている。また、各役の当選確率については、図柄番号2の一般役2及びはずれを除き、他の全ての一般役（一般役1、一般役3A～3F）の当選確率が、BB1～BB2の2つの抽選表で同一になっている。

30

【0103】

図柄番号1の一般役1は、2つの抽選表共に、役抽選における当選確率が1/80であって、左リールで図柄がチェリーが停止すれば、残り2つのリールの停止図柄については、何れの図柄であっても入賞するように設定されている。

【0104】

図柄番号2の一般役2は、役抽選における当選確率が、BB1作動時抽選表では1/1.08、BB2作動時抽選表では1/1.10であって、2つの抽選表共に、左リールで図柄ベルが停止し、中リールで図柄チェリーが停止し、右リールで図柄スイカが停止する場合に入賞するように設定されている。従って、BB1～BB2遊技中においては、何れの場合も、役抽選で一般役2に当選する可能性が非常に高くなっている。

40

【0105】

図柄番号3～8の一般役3A～3Fは、2つの抽選表共に、役抽選における当選確率が各々1/100であって、図21及び図22に示すような図柄が停止する場合に入賞するように設定されている。また、図柄番号9のはずれの確率は、BB1作動時抽選表で約1/635、BB2作動時抽選表で約1/54.3という何れも低い値が設定されている。

【0106】

次に、ステップS42の判断で、もし、NBBの値が0以下である（NO）と判別したときには、次に、パラメータNMBの値が、0より大きいか否かを判断する（ステップS46）。NMBは、MB遊技を行なうか否かを定めるパラメータであり、0より大きい場合にはMB遊技を行ない、0以下の場合にはMB遊技を行なわないように設定されている

50

。図14のステップS606に示すように、MB役に当選して入賞した場合には、NMBの値として1をインプットするようになっている。

【0107】

ステップS46の判断で、もし、NMBの値が0より大きい(YES)と判別したときには、役抽選処理は行なわずに、ステップS70へ進む。MB遊技においては、役抽選の結果によらず、一般役1、2、3A～3Fに対応する図柄が停止した場合には、所定枚数の遊技媒体の払い出しを行なうようになっている。

ステップS46の判断で、NMBの値が0以下である(NO)と判別したときには、次に、NRTが0より大きい値であるか否かを判断する(ステップS48)。ここでNRTは、遊技状態が、役抽選で再遊技が当選する可能性がより高くなるRT作動状態(再遊技選択高状態)であるか否かを定めるパラメータである。

【0108】

NRTは、初期状態では0に設定されており、RT作動状態の開始要件が満たされたとき、NRTに1～9の値をインプットして、各RT作動状態の設定を行なう。

【0109】

具体的な各RT作動状態の開始要件、及び解除要件を、図19に示す模式図、及び図20に示す表を用いて説明する。図19は、RTn(n=1～9)、BBn(n=1～2)、MB、及びRT未作動状態(ボーナス・RT未作動状態)の各遊技状態をブロックで示し、ひとつの遊技状態から他の遊技状態への移行を矢印で示し、その移行の要件を記載してある。また、図20の表は、各RTn作動状態(n=1～9)の開始要件、解除要件を示し、基本的には、図20で模式的に示した内容と同様の内容を示している。また、図20には、各RTn作動状態(n=1～9)の再遊技役総当選確率(再遊技役1～7の当選確率の合計)も示してある。

10

20

30

30

40

【0110】

図19を参照しながら、各RTn作動状態(n=1～9)の移行の状態を下記に説明する。まず、RT未作動状態において、再遊技役6に対応する図柄が停止して入賞すると、RT1作動状態へ移行する。そして、RT1作動状態において、はずれに対応する図柄が停止するまたは一般役3A～3Fに対応する図柄が停止して入賞すると、RT未作動状態に戻り、再遊技役1に対応する図柄が停止して入賞すると、RT2作動状態へ移行し、再遊技役2に対応する図柄が停止して入賞すると、RT3作動状態へ移行する。

【0111】

そして、RT2作動状態またはRT3作動状態において、はずれに対応する図柄が停止するまたは一般役3A～3Fに対応する図柄が停止して入賞すると、RT未作動状態に戻り、再遊技役4に対応する図柄が停止して入賞すると、RT4作動状態に移行する。

【0112】

ここで、RT4作動状態の再遊技役総当選確率は、約1/1.4(図20参照)と非常に高くなっています。遊技が遊技者にとって有利に進行することが期待できる。つまり、連続する複数の遊技の中で、はずれに対応する図柄が停止するまたは一般役3A～3Fに対応する図柄が停止して入賞することなく、再遊技役の入賞を繰り返すと、遊技者にとって有利なRT4作動状態へ移行することができる。なお、連続する複数の遊技の中で、役抽選で一般役3A～3Fに当選しても、当選役に対応する図柄が停止しない場合には、そのRT作動状態が維持され、RT4作動状態へ達するチャンスが継続する。

【0113】

以上のように、はずれに対応する図柄の組み合わせや一般役3A～3Fに対応する図柄の組み合わせが停止することなく、所定の回数の遊技において、所定の再遊技役に対応する図柄の組み合わせが停止したとき、遊技が遊技者にとって有利に進行するRT4作動状態に移行するようになっている。従って、遊技の進行が単調にならず、遊技者にスリルを与え、遊技の進行に対する意外性や期待感を与えることができるので、遊技者の遊技に対する関心を高め持続させることができるものと期待できる。

【0114】

50

また、R T 1 作動状態及びR T 3 作動状態の再遊技役総当選確率は約1 / 7 . 3（図20参照）であって、R T 未作動状態の場合とほぼ変わらない当選確率であるのに対して、R T 2 作動状態の再遊技役総当選確率は、約1 / 2 . 0（図20参照）とかなり高く設定されている。従って、R T 1 作動状態において、再遊技役1が入賞するか再遊技役2が入賞するかによって（共に当選確率は1 / 14 . 6、図23参照）、遊技の進行がより有利に進むか否か変化することになる。

【0115】

従って、停止した図柄に対応する当選役に応じて、利益状態の異なる特別遊技状態に移行するので、遊技の進行に変化がつき、遊技者の遊技に対する関心を高め、維持することが期待できる。

10

【0116】

また、R T 4 作動状態において、はずれに対応する図柄が停止するまたは一般役3A～3Fに対応する図柄が停止して入賞するとR T 未作動状態に戻り、再遊技役5に対応する図柄が停止して入賞するとR T 6 作動状態へ移行する。そして、R T 6 作動状態においては、200遊技を消化したときに、R T 未作動状態に戻る。ここで、R T 6 作動状態の再遊技役総当選確率は、約1 / 1 . 4（図20参照）と非常に高く設定されている。従って、R T 4 作動状態に引き続いて、R T 6 作動状態が実施されると、非常に長い遊技期間に渡って、高い利益状態の遊技が継続することになる。

【0117】

従って、はずれに対応する図柄の組み合わせや一般役3A～3Fに対応する図柄の組み合わせが停止することなく、所定の回数の遊技において、所定の再遊技役に対応する図柄の組み合わせが停止したとき、遊技状態を遊技者にとって更に有利なR T 作動状態に変更することができるので、遊技者の遊技に対する関心を高め持続させることができるものと期待される。

20

【0118】

なお、図20に示すように、R T 1～R T 4 作動状態においては、はずれに対応する図柄が停止すること、及び一般役3A～3Fに対応する図柄が停止して入賞することが、R T 作動状態の解除要件（何れもR T 未作動状態へ戻る）になっており、所定の遊技回数を消化することによる解除要件は設定されていない。

【0119】

更に、図19に示すように、当たり役（B B n 役（n = 1～2）またはM B 役）が役抽選で当選して当たりフラグが設定された（内部中となった）場合には、R T 9 作動状態が開始され、当たり役が入賞したときに、R T 9 作動状態が終了して当たり遊技（B B n 遊技（n = 1～2）またはM B 遊技）が開始される。ここで、R T 9 作動状態の再遊技役総当選確率は、約1 / 1 . 9（図20参照）とかなり高く設定されている。そして、B B 1 遊技が終了したときには、R T 7 作動状態が開始され、B B 2 遊技またはM B 遊技が終了したときには、R T 8 作動状態が開始される。

30

【0120】

R T 7 作動状態またはR T 8 作動状態において、10遊技消化するか、または一般役3A～3Fに対応する図柄が停止して入賞すると、R T 未作動状態に戻り、再遊技役4に対応する図柄が停止して入賞すると、R T 4 作動状態へ移行する。ここで、R T 7、8 作動状態の再遊技役総当選確率は、約1 / 1 . 4（図20参照）と非常に高く設定されている。従って、当たり遊技が終了した後でも、かなりの期間において、高い利益状態の遊技が継続する可能性があるので、遊技者の遊技に対する関心を高め持続させることができるものと期待される。

40

【0121】

後述するように、R T 7 作動状態では、再遊技役総当選確率が約1 / 1 . 4であるのに対して、再遊技役4の当選確率が1 / 2であり（図29参照）、R T 8 作動状態では、再遊技役総当選確率が約1 / 1 . 4であるのに対して、再遊技役4の当選確率が1 / 4 . 67である（図30参照）。よって、R T 7 作動状態では、再遊技役に当選する場合の約70%の確率でR T 4 へ移行するチャンスが生じ、R T 8 作動状態では、再遊技役に当選する

50

場合の約30%の確率でRT4へ移行するチャンスが生じるように設定されている。

【0122】

更に、RT未作動状態において、再遊技役7に対応する図柄が停止して入賞すると、RT5作動状態へ移行し、RT5作動状態で10遊技が終了すると、RT未作動状態へ戻る。ここで、RT5作動状態の再遊技役総当選確率は、約1/1.8(図20参照)とかなり高く設定されている。

【0123】

以上のような各RTn作動状態(n=1~9)の間の移行は、後述するフローチャートに示した制御処理によって実現される。

【0124】

再び、図6に示すフローチャートの説明に戻り、ステップS48の判断で、もし、NRTの値が0より大きい(YES)と判別したときには、RT作動時処理サブルーチンを行なって(ステップS50)、ステップS54へ進む。

【0125】

<RT作動時処理サブルーチンの説明>

ここで、図8に示すフローチャートを用いて、RT作動時処理サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンにおいては、まず、RTn作動時抽選表(n=1~9)を読み出す(ステップS100)。

【0126】

ここで、RT1~RT9作動時一般抽選表の実施例を図23~図31に示す。RT1~RT9作動時一般抽選表では、何れも図柄番号1の一般役1と、図柄番号2の一般役2と、図柄番号3~8の一般役3A~3Fと、図柄番号9~15の再遊技役1~7と、図柄番号16~17のBB1~BB2役と、図柄番号18のMB役と、図柄番号19のはずれとが設定されている。なお、後述するボーナス・RT未作動時一般抽選表(図32参照)と比較すると、RT1~RT9作動時一般抽選表で設定されている全ての役、図柄は、ボーナス・RT未作動時一般抽選表で設定されている役、図柄と同一であり、両者で異なっているのは、役抽選における再遊技役1~7及びはズレの当選確率である。

【0127】

また、RT1~RT9作動時一般抽選表の間では、再遊技役1~7及びはズレの当選確率が異なり、その他の点では9つの抽選表で同一である。

【0128】

一般役については、図柄番号1の一般役1は、役抽選における当選確率が1/80であって、左リールの停止図柄がチェリーであれば、残り2つのリールの停止図柄については、何れの図柄であっても入賞するように設定されている。図柄番号2の一般役2は、役抽選における当選確率が、1/5であって、左リールで図柄ベルが停止し、中リールで図柄チェリーが停止し、右リールで図柄スイカが停止する場合に入賞するように設定されている。図柄番号3~8の一般役3A~3Fは、役抽選における当選確率が各々1/100であって、図23~図31に示すような図柄が停止する場合に入賞するように設定されている。

【0129】

次に、再遊技役について説明すると、図23に示すRT1作動時一般抽選表においては、再遊技役1及び再遊技役2の当選確率がそれぞれ1/14.6であり、その他の再遊技役3~7の当選確率がそれぞれ1/65536であって、再遊技役総当選確率は、約1/7.3である。図24に示すRT2作動時一般抽選表においては、再遊技役4の当選確率が1/2であり、その他の再遊技役1~3、5~7の当選確率がそれぞれ1/65536であって、再遊技役総当選確率は、約1/2.0である。図25に示すRT3作動時一般抽選表においては、再遊技役4の当選確率が1/7.3であり、その他の再遊技役1~3、5~7の当選確率がそれぞれ1/65536であって、再遊技役総当選確率は、約1/7.3である。図26に示すRT4作動時一般抽選表においては、再遊技役3の当選確率が1/1.63であり、再遊技役5の当選確率が1/10であり、その他の再遊技役1~

10

20

30

40

50

2、4、6～7の当選確率がそれぞれ1/65536であって、再遊技役総当選確率は、約1/1.4である。図27に示すRT5作動時一般抽選表においては、再遊技役3の当選確率が1/1.8であり、その他の再遊技役1～2、4～7の当選確率がそれぞれ1/65536であって、再遊技役総当選確率は、約1/1.8である。図28に示すRT6作動時一般抽選表においては、再遊技役3の当選確率が1/1.4であり、その他の再遊技役1～2、4～7の当選確率がそれぞれ1/65536であって、再遊技役総当選確率は、約1/1.4である。図29に示すRT7作動時一般抽選表においては、再遊技役3の当選確率が1/4.67であり、再遊技役4の当選確率が1/2であり、その他の再遊技役1～2、5～7の当選確率がそれぞれ1/65536であって、再遊技役総当選確率は、約1/1.4である。図30に示すRT8作動時一般抽選表においては、再遊技役3の当選確率が1/2であり、再遊技役4の当選確率が1/4.67であり、その他の再遊技役1～2、5～7の当選確率がそれぞれ1/65536であって、再遊技役総当選確率は、約1/1.4である。図31に示すRT9作動時一般抽選表においては、再遊技役3の当選確率が1/1.9であり、その他の再遊技役1～2、4～7の当選確率がそれぞれ1/65536であって、再遊技役総当選確率は、約1/1.9である。

また、各再遊技役1～9は、図23～図31に示すような図柄が停止したとき入賞するようになっている。

【0130】

次に、図柄番号16～17のBB1～BB2役は、全てのRTn作動時一般抽選表において、役抽選処理における当選確率が各々1/600であって、BB1役は3つのリール共に図柄赤7が停止する場合に入賞し、BB2役は3つのリール共に青7が停止する場合に入賞するように設定されている。なお、本実施形態では、図36に示すように、一般役2とBB1役とにおいて、同じ置数が設定された領域を有する。従って、役抽選において、一般役2が単独当選する場合と、BB1役だけが単独当選する場合と、一般役2とBB1役とが同時当選する場合とがある。従って、一般役2が入賞したとき、同時当選の場合には、次の遊技からBB1フラグが設定された内部中の遊技となるので、遊技者は、同時当選に対する期待感を高め、遊技に対する関心を高めることが考えられる。また、後述するように、画像上の有効ラインを用いて、同時当選であるか単独当選であるか遊技者に報知することも可能であり、遊技者の遊技に対する関心を更に高めることが期待できる。

【0131】

また、図柄番号18のMB役は、全てのRTn作動時一般抽選表において、役抽選処理における当選確率が1/600であって、左、中リールに図柄赤7が停止し、右リールに図柄BARが停止する場合に入賞するように設定されている。図23～31と図32を比較すると明らかのように、BBn役、MB役を含む当たり役についても、RTn作動時一般抽選表（図23～31）と、ボーナス・RT未作動時一般抽選表（図32）において、当選確率、図柄の全てにおいて同一に設定されている。図柄番号19のはずれの役抽選における当選確率は、RT1～RT9の順に、それぞれ約1/1.71、約1/4.50、約1/1.71、約1/1.12、約1/5.99、約1/1.23、約1/1.21、約1/1.21、約1/5.10に設定されている。

【0132】

<RT作動時サブルーチンの説明（続き）>

図8のRT作動時サブルーチンのフローチャートの説明に戻り、ステップS100に引き続いて、RTnのnの値が5～8であるか、つまり、RT5～RT8作動状態の何れかであるか否か判断する（ステップS101）。この判断で、もし、nの値が5～8の何れでもない（NO）と判断したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。

【0133】

ステップS101の判断で、もし、nの値が5～8の何れかの値である（YES）と判別したときには、RTKAI SUの値に1を加える制御処理を行なう（ステップS102）。ここでRTKAI SUは、RTn作動状態（n=5～8）で遊技回数を数えるためのカウンタである。また、下記のステップS104の判断処理で用いるRTMAXn（n=

5～8)は、RTn作動状態(n=5～8)で行なう最大遊技回数である。

【0134】

なお、RT5作動状態を設定するときには、RTKAI SUの値に1をインプットして、RTMAX5の値に10をインプットする(図15のステップS738参照)。また、RT6作動状態を設定するときに、RTKAI SUの値に1をインプットして、RTMAX6の値に200をインプットし(図15のステップS724参照)、RT7作動状態を設定するときに、RTKAI SUの値に1をインプットして、RTMAX7の値に10をインプットし(図11のステップS318参照)、RT8作動状態を設定するときに、RTKAI SUの値に1をインプットして、RTMAX4の値に10をインプットする(図11のステップS322、図12のステップS412参照)。

10

【0135】

ステップS102に引き続いで、RTKAI SUの値がRTMAXn(n=5～8)より大きいか否かを判断する(ステップS104)。この判断で、もし、RTKAI SUの値がRTMAXnより大きい(YES)と判別したときには、NRTの値に0をインプットしてRTn作動状態を解除し(ステップS106)、RTKAI SUの値に0をインプットして初期化して(ステップS108)、ステップS110へ進む。ステップS104の判断で、もし、RTKAI SUの値がRTMAXn以下である(NO)と判別したときには、RTn作動状態を解除せずに、そのままステップS110へ進む。

以上のように、RTn作動状態(n=5～8)が設定されると、RTn作動状態での遊技回数を制御するためのカウンタRTKAI SUに1をインプットし、RTn作動状態で遊技を行なうたびに、RTKAI SUの値に1を加えていく制御処理を行なう。そして、RTKAI SUの値がRTMAXnより大きくなったとき、つまり、RTn作動状態でRTMAXn回遊技を行なったときに、RTn作動状態を解除する制御処理を行なう。なお、RTn作動状態(n=1～4)については、このような消化遊技数によるRTn作動状態の解除要件は設定されていない。

20

【0136】

次に、ステップS110において、RTnのnの値が1～4、7、8の何れかの値であるか否か、つまり、RT1～RT4、RT7、RT8作動状態の何れかであるか否か判断する(ステップS110)。この判断で、もし、nの値が1～4、7、8の何れかの値である(YES)と判別したときには、次に、RT情報信号を副制御回路200へ送信して(ステップS212)、本サブルーチンを終了する。ステップS212で副制御回路200へ送信したRT情報信号は、リール画像表示制御サブルーチンのステップS802の判断処理に用いられる(図18A参照)。

30

ステップS110の判断で、もし、nの値が1～4、7、8の何れでもない(NO)と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。

【0137】

<役抽選処理サブルーチンの説明(続き)>

次に、図6に示すフローチャートの説明に戻り、ステップS48の判断で、もし、NRTの値が0以下である(NO)と判別したときには、ROM108に記憶したボーナス・RT未作動時一般抽選表を読み出して(ステップS52)、ステップS54へ進む。ここで、ボーナス・RT未作動時一般抽選表の実施例を図32に示す。

40

【0138】

ボーナス・RT未作動時一般抽選表は、既に説明したように、通常の遊技状態において用いられる抽選表であり、図柄番号1の一般役1と、図柄番号2の一般役2と、図柄番号3～8の一般役3A～3Fと、図柄番号9～15の再遊技役1～7と、図柄番号16～17のB B 1～B B 2役と、図柄番号18のM B役と、図柄番号19のはずれとが設定されている。なお、上述のRTn作動時一般抽選表(図23～31参照)と比較すると、ボーナス・RT未作動時一般抽選表で設定されている役、図柄は、RTn作動時一般抽選表で設定されている全ての役、図柄と同一であり、役抽選における再遊技役1～7及びはずれの当選確率だけが、両者で異なっている。

50

【0139】

この異なる点だけ説明すると、再遊技役については、再遊技役6の当選確率が1/10であり、再遊技役7の当選確率が1/27.1であり、その他の再遊技役1~5の当選確率がそれぞれ1/65536であって、再遊技役総当選確率は、約1/7.3である。従って、RTn作動時一般抽選表($n = 1 \sim 9$)に比べると、RT1、RT3作動時一般抽選表とは、再遊技役総当選確率がほぼ同様であり、RT2、RT4~9作動時一般抽選表に比べると、再遊技役総当選確率が小さくなっている。また、はずれの役抽選における確率は約1/1.71に設定されている。

【0140】

なお、上述のように、RT1、RT3作動時一般抽選表の再遊技役総当選確率と、ボーナス・RT末作動時一般抽選表の再遊技役総当選確率とは、同じ値が記載されているが、設定された置数のレベルで比較すれば、RT1、RT3作動時一般抽選表における当選確率が僅かに高く設定されている。

10

【0141】

以上のように、遊技の状態に応じた抽選表を読み出した後、乱数を取得して抽選判定を行なう役抽選を実施する(ステップS54)。具体的には、乱数発生器112で発生させた乱数抽出手段420で抽出し、乱数判定手段430が、この抽出した乱数と上述の読み出した抽選表を照らし合わせて当選の判定を行なう。

【0142】

次に、図6に引き続いて図7に移り、ステップS54の判定の結果、BBn役に当選したか否かを判断する(ステップS70)。この判断で、もし、役抽選によってBBn役に当選した(YES)と判別したときには、当選したBBn役($n = 1 \sim 2$)に対応したBBnフラグ($n = 1 \sim 2$)をオンにしてRAM110に記憶し(ステップS72)、ステップS77へ進む。

20

【0143】

ステップS70の判断で、もし、BBn役に当選していない(NO)と判別したときには、次に、MB役に当選したか否かを判断する(ステップS74)。この判断で、もし、役抽選によってMB役に当選した(YES)と判別したときには、MBフラグをオンにしてRAM110に記憶し(ステップS76)、ステップS77へ進む。

30

【0144】

そして、ステップS77では、NRTの値として9をインプットして(ステップS77)、ステップS86へ進む。つまり、当たり役に当選して当たりフラグが設定された内部中になると、RT9作動状態に設定される。

ステップS74の判断で、もし、MB役に当選していない(NO)と判別したときには、次に、役抽選で再遊技n役に当選したか否かを判断する(ステップS78)。この判断で、もし、役抽選で再遊技n役に当選した(YES)と判別したときには、当選した再遊技n役($n = 1 \sim 7$)に対応した再遊技nフラグ($n = 1 \sim 7$)をオンにしてRAM110に記憶し(ステップS80)、ステップS86へ進む。

40

【0145】

ステップS78の判断で、もし、再遊技n役に当選していない(NO)と判別したときには、次に、役抽選で一般役に当選したか否かを判断する(ステップS82)。この判断で、もし、役抽選で一般役に当選した(YES)と判別したときには、一般役フラグをオンにして、RAM110に記憶し(ステップS84)、ステップS86へ進む。ステップS82の判断で、もし、一般役に当選していない(NO)と判別したときには、はずれに対応した処理を行なって、ステップS86へ進む。

【0146】

以上のようにフラグオンに関する一連の処理を行なった後、ステップS86において、役抽選で当選した役及びはずれに対応した図柄番号、制御図柄データをROM108から読み出して、後述するリール変動、停止サブルーチンに用いるため、このデータをRAM110に記憶する。そして、役抽選の結果の情報を含む役抽選情報信号を、副制御回路2

50

00へ送信し(ステップS87)、この役抽選処理サブルーチンを終了する。

【0147】

ここで、ステップS87で副制御回路200へ送信した役抽選情報信号は、リール画像表示サブルーチンの各制御処理で用いられる(図18A、18B参照)。

【0148】

<リール変動、停止サブルーチンの説明>

次に、図5のメインルーチンにおいて、上述の役抽選処理サブルーチン(ステップS24)が終了すると、次に、リール変動、停止サブルーチン(ステップS26)を行なう。図9に示すフローチャートを用いて、リール変動、停止サブルーチンの詳細な説明を行なう。

10

【0149】

まず、図7のステップS86で記憶した図柄番号と制御図柄データを読み出す(ステップS130)。そして、予め定められた最短時間を経過したか否かの判断を行なう(ステップS132)。この判断で、もし、最短時間が経過していない(NO)と判別したときには、このステップS132の判断処理を繰り返し実行する。つまり、最短時間が経過するまで次の工程であるリールの回転開始を行なえないようになっている。この制御によって、一定時間に行なわれる遊技の回数を、所定の回数以内に抑える制御を行なっている。

【0150】

ステップS132の判断で、もし、最短時間が経過した(YES)と判別したときには、既にスタートスイッチONの信号を受信しているので(図6のステップS40参照)、リール回転開始信号をモータ駆動回路114に送信して、モータ80L、80C、80Rの回転を開始させ、リール40L、40C、40Rを回転させる(ステップS134)。

20

【0151】

次に、回転を始めたリールが定速回転になっているか否かを判断する(ステップS136)。この判断で、もし、リールの回転がまだ定速回転になっていない(NO)と判別したときには、このステップS136の判断処理を繰り返す。つまり、リールの回転が定速回転に達するまでは、次の工程であるリールの停止制御が行なえないようになっている。

【0152】

ステップS136の判断で、もし、リールの回転が定速回転になっている(YES)と判別したときには、次に、リール停止信号を受信したか否かを判断する(ステップS138)。ここで、リール停止信号は、停止スイッチ52L、52C、52Rのうち、遊技者が何れか1つの停止スイッチを押動操作したときに、操作手段300によって発信される信号である。

30

【0153】

ステップS138の判断で、もし、リール停止信号を受信した(YES)と判別したときには、リール制御手段440は、リール停止信号を発信した停止スイッチに対応するリールの図柄組み合わせ制御(停止制御)を行なう(ステップS140)。そして、リール停止情報信号を副制御回路200へ送信して(ステップS141)、ステップS142へ進む。ここで、ステップS141で副制御回路200へ送信したリール停止情報信号は、リール画像表示サブルーチンのステップS812の制御処理に用いられる(図18A参照)。

40

【0154】

ここで、ステップS138、S140の制御処理を更に詳細に説明すれば、左リール用の停止スイッチ52Lが押動操作された場合には、リール制御手段440は、左リール40Lを回転させるモータ80LについてステップS140の停止制御を行なう。同様に、中リール用の停止スイッチ52Cが押動操作された場合には、中リール40Cを回転させるモータ80CについてステップS140の停止制御を行ない、右リール用の停止スイッチ52Rが押動操作された場合には、右リール40Rを回転させるモータ80RについてステップS140の停止制御を行なう。

【0155】

50

ステップ S 140 の図柄組み合わせ制御（停止制御）は、ステップ S 130 で読み出した図柄番号、制御図柄データに基づいて、M B 遊技を除き、リール停止信号を受信したときのコマを 1 コマ目として、最大 5 コマ目までリールを滑らして、その範囲内で、所定の図柄を目標停止位置に停止させる図柄組み合わせ制御（引き込み制御）、または停止させない図柄組み合わせ制御（蹴飛ばし制御）を行なうものである。

【0156】

M B 遊技中においては、リール停止信号を受信したときのコマを 1 コマ目として、最大 2 コマ目までしかリールを滑らすことができないので、遊技者は、所定の図柄が有効ラインに達する直前に停止操作を行なう所謂「ビタ押し」を行なう必要がある。

なお、更に詳細な制御の説明については省略する。

10

【0157】

ステップ S 138 の判断において、もし、リール停止信号を受信していない（NO）と判別したときには、停止に関する制御を行なわずに、次にステップ S 142 へ進む。ステップ S 142 では、全てのリールは停止したか否かを判断する。

【0158】

この判断で、もし、全てのリールが停止してはいない（NO）と判別したときには、再びステップ S 138 に戻り、ステップ S 138 からステップ S 142 の制御処理を繰り返す。以上により、全リールが停止するまで、リール停止信号を受信するごとに、対応するリールの図柄組み合わせ制御（停止制御）を行なう工程を繰り返す。

ステップ S 142 の判断で、もし、全てのリールが停止している（YES）と判別したときには、本サブルーチンを終了する。

20

【0159】

< フラグオフ、R T 設定処理サブルーチンの説明 >

図 5 のメインルーチンにおいて、上述のリール変動、停止サブルーチン（ステップ S 26）が終了すると、次に、フラグオフ、R T 設定処理サブルーチン（ステップ 28）を行なう。図 10 に示すフローチャートを用いて、フラグオフ、R T 設定処理サブルーチンの詳細な説明を行なう。

30

【0160】

まず、遊技の状態が B B n 遊技中であるか否かを判断する（ステップ S 160）。この判断で、もし、B B n 遊技中である（YES）と判別したときには、B B n 遊技中処理サブルーチン（ステップ S 162）を行なって、フラグオフ、R T 設定処理サブルーチンを終了する。B B n 遊技中処理サブルーチンの詳細な説明は後述する。

【0161】

ステップ S 160 の判断で、もし、遊技の状態が B B n 遊技中ではない（NO）と判別したときには、次に、遊技の状態が M B 遊技中であるか否かを判断する（ステップ S 164）。この判断で、もし、M B 遊技中である（YES）と判別したときには、M B 遊技中処理サブルーチン（ステップ S 166）を行なって、フラグオフ、R T 設定処理サブルーチンを終了する。M B 遊技中処理サブルーチンの詳細な説明は後述する。

30

【0162】

ステップ S 164 の判断で、もし、遊技の状態が M B 遊技中ではない（NO）と判別したときには、次に、当選役があるか否かを判断する（ステップ S 168）。この判断で、もし、当選役がある（YES）と判別したときには、役当選時処理サブルーチン（ステップ S 170）を行なって、フラグオフ、R T 設定処理サブルーチンを終了する。役当選時処理サブルーチンの詳細な説明は後述する。ステップ S 168 の判断で、もし、当選役がない（NO）と判別したときには、そのままフラグオフ、R T 設定処理サブルーチンを終了する。

40

以下に、ステップ S 162、S 166、S 170 に示されるサブルーチンの詳細な説明を行なう。

【0163】

< B B n 遊技中処理サブルーチンの説明 >

50

次に、フラグオフ、R T 設定処理サブルーチン（図10参照）において、ステップS160でB B n遊技中であると判別したときに実施するB B n遊技中処理サブルーチン（ステップS162参照）の詳細な説明を、図11に示すフローチャートを用いて説明する。

【0164】

まず、上述のリール変動、停止サブルーチンによって停止したリール図柄が入賞しているか入賞図柄判定を行なう（ステップS300）。次に、この入賞図柄判定の結果、何らかの役が入賞しているか否かを判断する（ステップS302）。この判断で、もし、入賞がない（NO）と判別したときには、一般役のフラグがオンになっていればフラグオフにして（ステップS304）、ステップS310へ進む。

【0165】

ステップS302の判断で、もし、入賞がある（YES）と判別したときには、払出枚数をカウントして、払出枚数のデータを更新し、更新したデータをRAM110に記憶する（ステップS306）。そして、一般役フラグをオフにして（ステップS308）、ステップS310へ進む。なお、このデータは、B B n遊技の終了条件に用いられ、払出枚数が終了枚数に達したときには、B B n遊技を終了する。

【0166】

次に、B B n遊技の終了条件が達成したか否かを判断する（ステップS310）。この判断で、もし、B B n遊技の終了条件を達成していない（NO）と判別したときには、そのまま、本サブルーチンを終了する。また、ステップS310の判断で、もし、B B n遊技の終了条件を達成している（YES）と判別したときには、NBBの値に0をインプットしてB B n遊技状態を解除する（ステップS312）。次に、B B 1遊技が終了したのか否か判断する（ステップS314）。

【0167】

この判断で、もし、B B 1遊技が終了した（YES）と判断したときには、NRTの値として7をインプットしてRT7作動状態を設定し（ステップS316）、次に、RT7作動状態における遊技数を数えるためのカウンタRTKAI SUの値に1をインプットし、RT7作動時における最大遊技回数RTMAX7の値に10をインプットして（ステップS318）、本サブルーチンを終了する。

【0168】

ステップS314の判断で、もし、B B 1遊技が終了したのではない（NO）と判別したときには、B B 2遊技が終了したと判断して、NRTの値として8をインプットしてRT8作動状態を設定し（ステップS320）、次に、RT8作動状態における遊技数を数えるためのカウンタRTKAI SUの値に1をインプットし、RT8作動時における最大遊技回数RTMAX8の値に10をインプットして（ステップS322）、本サブルーチンを終了する。

以上のように、本実施形態では、B B 1遊技が終了するとRT7作動状態に移行し、B B 2遊技が終了するとRT8作動状態に移行するようになっている。

【0169】

<MB遊技中処理サブルーチンの説明>

次に、フラグオフ、R T 設定処理サブルーチン（図10参照）において、ステップS164でMB遊技中と判別したときに実施するMB遊技中処理サブルーチン（ステップS166参照）の詳細な説明を、図12に示すフローチャートを用いて説明する。

【0170】

まず、上述のリール変動、停止サブルーチンによって停止したリール図柄が入賞しているか入賞図柄判定を行なう（ステップS400）。次に、この入賞図柄判定の結果、何らかの役が入賞しているか否かを判断する（ステップS402）。この判断で、もし、入賞がない（NO）と判別したときには、そのままステップS406へ進む。

【0171】

ステップS402の判断で、もし、入賞がある（YES）と判別したときには、払出枚数をカウントして、払出枚数のデータを更新し、更新したデータをRAM110に記憶す

10

20

30

40

50

る（ステップS404）。このデータは、MB遊技の終了条件に用いられ、払枚数が終了枚数に達したときには、MB遊技を終了する。

【0172】

次に、MB遊技の終了条件が達成したか否かを判断する（ステップS406）。この判断で、もし、MB遊技の終了条件を達成していない（NO）と判別したときには、そのまま、本サブルーチンを終了する。また、ステップS406の判断で、もし、MB遊技の終了条件を達成している（YES）と判別したときには、NMBの値に0をインプットしてMB遊技状態を解除する（ステップS408）。

そして、NRTの値として8をインプットしてRT8作動状態を設定し（ステップS410）、次に、RT8作動状態における遊技数を数えるためのカウンタRTKAISUの値に1をインプットし、RT8作動時における最大遊技回数RTMAX8の値に10をインプットして（ステップS412）、本サブルーチンを終了する。10

以上のように、本実施形態では、MB遊技が終了すると、RT8作動状態に移行するようになっている。

【0173】

<役当選時処理サブルーチンの説明>

次に、フラグオフ、RT設定処理サブルーチン（図10参照）において、ステップS168で当選役ありと判別したときに実施する役当選時処理サブルーチン（ステップS170参照）の詳細な説明を、図13に示すフローチャートを用いて説明する。

【0174】

まず、上述のリール変動、停止サブルーチンによって停止したリール図柄が入賞しているか入賞図柄判定を行なう（ステップS500）。次に、この入賞図柄判定の結果、何らかの役が入賞しているか否かを判断する（ステップS502）。

【0175】

この判断で、もし、入賞している（YES）と判別したときには、次に、BBn役またはMB役が入賞したのか否かの判断を行なう（ステップS504）。この判断で、もし、BBn役またはMB役が入賞した（YES）と判別したときには、BBn、MB判定処理サブルーチンを行なって（ステップS506）、本サブルーチンを終了する。このBBn、MB判定処理サブルーチンの詳細な説明は後述する。20

【0176】

ステップS504の判断で、もし、BBn役にもMB役にも入賞していない（NO）と判別したときには、次に、再遊技役が入賞したか否か判断する（ステップS508）。この判断で、もし、再遊技役が入賞した（YES）と判別したときには、次に、再遊技役入賞時RT設定解除処理サブルーチンを行なって（ステップS510）、本サブルーチンを終了する。この再遊技役入賞時RT設定解除処理サブルーチンの詳細な説明は後述する。30

【0177】

ステップS508の判断で、もし、再遊技役が入賞していない（NO）と判別したときには、一般役が入賞したと判断して、一般役入賞時RT解除処理サブルーチンを行なって（ステップS512）、本サブルーチンを終了する。この一般役入賞時RT解除処理サブルーチンの詳細な説明は後述する。40

【0178】

ステップS502の判断に戻って、もし、入賞がない（NO）と判別したときには、次に、はずれ時RT解除処理サブルーチンを行なって（ステップS513）、ステップS514へ進む。このはずれ時RT解除処理サブルーチン詳細な説明は後述する。

【0179】

次に、ステップS514においては、BBnまたはMBフラグはオンになっているか否かを判断する（ステップS514）。この判断で、もし、BBnまたはMBフラグがオンになっている（YES）と判別したときには、このBBnまたはMBフラグの持ち越し処理を行ない、他のフラグ（再遊技役、一般役）がオンになっていれば、そのフラグをオフにして（ステップS516）、本サブルーチンを終了する。50

【 0 1 8 0 】

ステップ S 5 1 1 4 の判断で、もし、B B n フラグも M B フラグもオンになっていない(NO)と判別したときには、フラグオンになっているフラグ(再遊技役、一般役)をオフにして(ステップ S 5 1 8)、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 8 1 】

< B B n 、 M B 判定処理サブルーチン >

次に、役当選時処理サブルーチン(図 1 3 参照)において、ステップ S 5 0 4 で B B n または M B 役が入賞したと判別したときに実施する B B n 、 M B 判定処理サブルーチン(ステップ S 5 0 6 参照)の詳細な説明を、図 1 4 に示すフローチャートを用いて説明する。

10

【 0 1 8 2 】

本サブルーチンでは、まず、B B n 役が入賞したか否かを判断する(ステップ S 6 0 0)。この判断で、もし、B B n 役が入賞した(Y E S)と判別したときには、B B n フラグ(n = 1 ~ 2)のnの値を、N B B の値としてインプットし(ステップ S 6 0 2)、B B n フラグをオフにして(ステップ S 6 0 4)、ステップ S 6 1 0 へ進む。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 6 0 0 の判断で、もし、B B n 役が入賞していない(NO)と判別したときには、M B 役が入賞したと判断して、N M B の値に 1 をインプットし(ステップ S 0 6)、M B フラグをオフにして(ステップ S 6 0 8)、ステップ S 6 1 0 へ進む。

20

【 0 1 8 4 】

ステップ S 6 1 0 では、N R T の値として 0 をインプットして R T 作動状態を解除し(ステップ S 6 1 0)、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 8 5 】

以上のように、本実施形態では、内部中の場合に、R T 9 作動状態で遊技が行なわれ、当たり役が入賞して当たり遊技が設定されると、R T 9 作動状態が解除されるようになっている。

【 0 1 8 6 】

< 再遊技入賞時 R T 設定解除処理サブルーチン >

次に、役当選時処理サブルーチン(図 1 3 参照)において、ステップ S 5 0 8 で再遊技役が入賞していると判別したときに実施する再遊技入賞時 R T 設定解除処理サブルーチン(ステップ S 5 1 0 参照)の詳細な説明を、図 1 5 に示すフローチャートを用いて説明する。

30

【 0 1 8 7 】

まず、再遊技役 1 が入賞したか否か判断する(ステップ S 7 0 0)。この判断で、もし、再遊技役 1 が入賞した(Y E S)と判別したときには、次に、N R T の値が 1 であるか否か、つまり R T 1 作動状態であるか否か判断する(ステップ S 7 0 2)。この判断で、もし、N R T の値が 1 ではない(NO)と判別したときには、そのままステップ S 7 4 0 へ進む。

【 0 1 8 8 】

ステップ S 7 0 2 の判断で、もし、N R T の値が 1 である(Y E S)、つまり R T 1 作動状態であると判別したときには、N R T の値に 2 をインプットする制御処理を行なって(ステップ S 7 0 4)、ステップ S 7 4 0 に進む。つまり、R T 1 作動状態において、再遊技役 1 が入賞した場合には、R T 2 作動状態へ移行するようになっている。

40

【 0 1 8 9 】

ステップ S 7 0 0 の判断で、もし、再遊技役 1 が入賞していない(NO)と判別したときには、次に、再遊技役 2 が入賞したか否か判断する(ステップ S 7 0 6)。この判断で、もし、再遊技役 2 が入賞した(Y E S)と判別したときには、次に、N R T の値が 1 であるか否か、つまり R T 1 作動状態であるか否か判断する(ステップ S 7 0 8)。この判断で、もし、N R T の値が 1 ではない(NO)と判別したときには、そのままステップ S 7 4 0 へ進む。

50

【0190】

ステップS708の判断で、もし、NRTの値が1である(YES)、つまりRT1作動状態であると判別したときには、NRTの値に3をインプットする制御処理を行なって(ステップS710)、ステップS740に進む。つまり、RT1作動状態において、再遊技役2が入賞した場合には、RT3作動状態へ移行するようになっている。

【0191】

ステップS706の判断で、もし、再遊技役2が入賞していない(NO)と判別したときには、次に、再遊技役4が入賞したか否か判断する(ステップS712)。この判断で、もし、再遊技役4が入賞した(YES)と判別したときには、次に、NRTの値が2、3、7、8の何れかの値であるか否か、つまりRT2、RT3、RT7、RT8作動状態の何れかであるか否か判断する(ステップS714)。この判断で、もし、NRTの値が2、3、7、8の何れでもない(NO)と判別したときには、そのままステップS740へ進む。

10

【0192】

ステップS714の判断で、もし、NRTの値が2、3、7、8の何れかである(YES)、つまりRT2、RT3、RT7、RT8作動状態の何れかであると判別したときには、NRTの値に4をインプットする制御処理を行なって(ステップS716)、ステップS740に進む。つまり、RT2、RT3、RT7、RT8作動状態の何れかにおいて、再遊技役4が入賞した場合には、RT4作動状態へ移行するようになっている。

20

【0193】

ステップS712の判断で、もし、再遊技役4が入賞していない(NO)と判別したときには、次に、再遊技役5が入賞したか否か判断する(ステップS718)。この判断で、もし、再遊技役5が入賞した(YES)と判別したときには、次に、NRTの値が4であるか否か、つまりRT4作動状態であるか否か判断する(ステップS720)。この判断で、もし、NRTの値が4ではない(NO)と判別したときには、そのままステップS740へ進む。

20

【0194】

ステップS720の判断で、もし、NRTの値が4である(YES)、つまりRT4作動状態であると判別したときには、NRTの値に6をインプットする制御処理を行ない(ステップS722)、RTKAISUの値に1をインプットし、RTMAX6の値に200をインプットして(ステップS724)、ステップS740に進む。つまり、RT4作動状態において、再遊技役5が入賞した場合には、RT6作動状態へ移行するようになっており、RT6作動状態では、遊技回数がRTMAX6回に達するとRT作動状態を解除するようになっている。

30

【0195】

ステップS718の判断で、もし、再遊技役5が入賞していない(NO)と判別したときには、次に、再遊技役6が入賞したか否か判断する(ステップS726)。この判断で、もし、再遊技役6が入賞した(YES)と判別したときには、次に、NRTの値が0であるか否か、つまりRT未作動状態であるか否か判断する(ステップS728)。この判断で、もし、NRTの値が0ではない(NO)と判別したときには、そのままステップS740へ進む。

40

【0196】

ステップS728の判断で、もし、NRTの値が0である(YES)、つまりRT未作動状態であると判別したときには、NRTの値に1をインプットする制御処理を行なって(ステップS730)、ステップS740に進む。つまり、RT未作動状態において、再遊技役6が入賞した場合には、RT1作動状態へ移行するようになっている。

50

【0197】

ステップS726の判断で、もし、再遊技役6が入賞していない(NO)と判別したときには、次に、再遊技役7が入賞したか否か判断する(ステップS732)。この判断で、もし、再遊技役7が入賞した(YES)と判別したときには、次に、NRTの値が0で

あるか否か、つまり R T 未作動状態であるか否か判断する(ステップ S 7 3 4)。この判断で、もし、N R T の値が 0 ではない(NO)と判別したときには、そのままステップ S 7 4 0 へ進む。

【 0 1 9 8 】

ステップ S 7 3 4 の判断で、もし、N R T の値が 0 である(YES)、つまり R T 未作動状態であると判別したときには、N R T の値に 5 をインプットする制御処理を行ない(ステップ S 7 3 6)、R T K A I S U の値に 1 をインプットし、R T M A X 5 の値に 1 0 をインプットして(ステップ S 7 3 8)、ステップ S 7 4 0 に進む。つまり、R T 未作動状態において、再遊技役 7 が入賞した場合には、R T 5 作動状態へ移行するようになっており、R T 5 作動状態では、遊技回数が R T M A X 5 回に達すると R T 作動状態を解除するようになっている。

また、ステップ S 7 3 2 の判断で、もし、再遊技役 7 が入賞していない(NO)と判別したときには、そのままステップ S 7 4 0 へ進む。

【 0 1 9 9 】

以上のような各 R T 作動状態の設定、解除のための制御処理を行なった後、N R P の値に 1 をインプットする制御処理を行なう(ステップ S 7 4 0)。この制御処理により、次の遊技においては、遊技媒体を投入せずに遊技を行なう再遊技が実施される(図 5 のステップ S 2 2 参照)。

【 0 2 0 0 】

ステップ S 7 4 0 に引き続いだり、再遊技フラグをフラグオフにし、B B n または M B フラグがオンであれば、フラグの持ち越し処理を行なって(ステップ S 7 4 2)、本サブルーチンを終了する。

【 0 2 0 1 】

<一般役入賞時 R T 解除処理サブルーチン>

次に、役当選時処理サブルーチン(図 1 3 参照)において、ステップ S 5 0 8 で再遊技役が入賞していない、つまり一般役が入賞したと判別したときに実施する一般役入賞時 R T 解除処理サブルーチン(ステップ S 5 1 2 参照)の詳細な説明を、図 1 6 に示すフローチャートを用いて説明する。

【 0 2 0 2 】

まず、一般役 3 A ~ 3 F の何れかの役が入賞したか否か判断する(ステップ S 7 5 0)。この判断で、もし、一般役 3 A ~ 3 F の何れも入賞していない(NO)と判別したときには、そのままステップ S 7 5 6 へ進む。

ステップ S 7 5 0 の判断で、もし、一般役 3 A ~ 3 F の何れかの役が入賞した(YES)と判別したときには、次に、N R T の値が 1 、 2 、 3 、 4 、 7 、 8 の何れかの値であるか否か、つまり R T 1 、 R T 2 、 R T 3 、 R T 4 、 R T 7 、 R T 8 作動状態の何れかであるか否か判断する(ステップ S 7 5 2)。この判断で、もし、N R T の値が 1 、 2 、 3 、 4 、 7 、 8 の何れかの値である(YES)、つまり R T 1 、 R T 2 、 R T 3 、 R T 4 、 R T 7 、 R T 8 作動状態の何れかであると判別したときには、N R T の値に 0 をインプットし、R T K A I S U の値に 0 をインプットして初期化する制御処理を行なう(ステップ S 7 5 4)。

【 0 2 0 3 】

そして、R T 解除情報信号を副制御回路 2 0 0 へ送信して(ステップ S 7 5 5)、ステップ S 7 5 6 へ進む。ステップ S 7 5 5 で副制御回路 2 0 0 へ送信した R T 解除情報信号は、リール画像表示制御サブルーチンのステップ S 8 3 2 の判断処理に用いられる(図 1 8 B 参照)。

【 0 2 0 4 】

ステップ S 7 5 2 の判断で、もし、N R T の値が 1 ~ 4 、 7 、 8 の何れでもない(NO)、つまり R T 1 ~ R T 4 、 R T 7 、 R T 8 作動状態の何れでもない判別したときには、そのままステップ S 7 5 6 へ進む。

【 0 2 0 5 】

10

20

30

40

50

以上のような制御処理により、R T 1 ~ R T 4、R T 7、R T 8 作動状態の何れかの遊技を実施している場合に、一般役 3 A ~ 3 F の何れかの役が入賞したときには、R T 作動状態を解除して、R T 未作動状態に戻るようになっている。

【0206】

以上の制御処理に引き続いて、一般役フラグをフラグオフにし、B B n またはM B フラグがオンであれば、フラグの持ち越し処理を行なって(ステップS 756)、本サブルーチンを終了する。

【0207】

<はずれ時 R T 解除処理サブルーチン>

次に、役当選時処理サブルーチン(図13参照)において、ステップS 502で役が入賞していないと判別したときに実施するはずれ時 R T 解除処理サブルーチン(ステップS 513参照)の詳細な説明を、図17に示すフローチャートを用いて説明する。 10

【0208】

まず、役抽選におけるはずれに対応する図柄が停止したか否か判断する(ステップS 760)。この判断で、もし、はずれに対応する図柄が停止していない(NO)と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。

【0209】

ステップS 760の判断で、もし、はずれに対応する図柄が停止した(Y E S)と判別したときには、次に、N R T の値が1~4の何れかの値であるか否か、つまりR T 1 ~ R T 4 作動状態の何れかであるか否か判断する(ステップS 762)。この判断で、もし、N R T の値が1~4の何れかの値である(Y E S)、つまりR T 1 ~ R T 4 作動状態の何れかであると判別したときには、N R T の値に0をインプットする(ステップS 764)。 20

【0210】

そして、R T 解除情報信号を副制御回路200へ送信して(ステップS 766)、本サブルーチンを終了する。ステップS 766で副制御回路200へ送信したR T 解除情報信号は、リール画像表示制御サブルーチンのステップS 832の判断処理に用いられる(図18B参照)。

【0211】

ステップS 762の判断で、もし、N R T の値が1~4の何れでもない(NO)、つまりR T 1 ~ R T 4 作動状態の何れでもないと判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。 30

【0212】

以上のように、R T 1 ~ R T 4 作動状態の何れかの遊技を実施している場合に、役抽選の結果がはずれで、はずれに対応する図柄が停止したときには、R T 未作動状態に戻るようになっている。

【0213】

<メインルーチンの説明(続き)>

以上のように、ステップS 162、S 166、S 170に示されるサブルーチンが終了して、図10に示すフラグオフ、R T 設定処理サブルーチンが終了する。ここで、図5のメインルーチンに戻り、ステップS 28のフラグオフ、R T 設定処理サブルーチンを終了し、ステップS 30の払い出し処理を終了して、本メインルーチンを終了する。これにより、図柄が変動してから停止するまでの1工程を1回とする遊技を行なうための制御処理が終了する。 40

【0214】

(副制御回路200により行なわれる制御処理の説明)

<リール画像表示制御サブルーチン>

次に、副制御回路200により行なわれるリール画像表示制御サブルーチンの説明を、図18A及び18Bに示すフローチャートを用いて行なう。本サブルーチンでは、実際のリール40L、C、Rの回転が開始されると、表示装置70に基準変動・停止画像の表示を開始し、リールの停止制御の結果に応じて、基準変動・停止画像または差替画像を表示 50

する制御処理を行なう。上述のように、遊技者の通常の遊技姿勢において、遊技者の通常の視野範囲に入る位置に表示装置70が配置され、遊技者の通常の視野範囲に入らない位置にリール40L、C、Rが配置されている。よって、遊技者は、通常、本サブルーチンの制御処理で表示された変動、停止するオブジェクトからなる擬似リールを見ながらリールの停止操作を行なうと考えられる。

【0215】

本フロー・チャートにおいて、まず、主制御回路100から、役抽選情報信号（図7のステップS87参照）を受信したか否か判断する（ステップS800）。この判断で、もし、役抽選情報信号を受信していない（NO）と判別したときには、この判断処理を繰り返す。つまり、役抽選情報信号を受信するまで、待機状態になっている。10

【0216】

ステップS800の判断で、もし、役抽選情報信号を受信した（YES）と判別したときには、次に、主制御回路100から、RT選情報信号（図8のステップS112参照）を受信したか否か判断する（ステップS802）。なお、RT情報信号は、RT1～RT4、RT7、RT8作動中に送信される信号である。この判断で、もし、RT情報信号を受信した（YES）と判別したときには、次に、受信した役抽選情報信号に基づき、一般役3A～3Fまたははずれであるか否か判断する（ステップS804）。

【0217】

この判断で、もし、一般役3A～3Fの何れかに当選したか、またははずれである（YES）と判別したときには、次に、当選役またははずれに対応した基準変動・停止画像データを、ROM208から読み出す（ステップS806）。ここで、当選役またははずれに対応したとは、当選役に対応した図柄が停止して入賞する、またははずれに対応した図柄が停止する画像であり、実際の遊技の進行において、当選役に対応する図柄が停止せず入賞しない場合には、非入賞に対応した差替画像を表示する。なお、具体的な画像の内容については、図34A～図34Dを用いて後述する。20

【0218】

ステップS802の判断で、RT情報信号を受信していない（NO）と判別したとき、及びステップS804の判断で、一般役3A～3Fの何れにも当選せず、またははずれでもない（NO）と判別したときには、ステップS808へ進み、RT転落ケースの基準変動・停止画像データを、ROM208から読み出す（ステップS808）。ここで、RT転落ケースの基準変動・停止画像とは、作動中のRT1～RT4、RT7、RT8が解除される遊技の進行状況に対応した画像であり、実際の遊技に進行において、解除されない場合には、その遊技の進行状況に対応した差替画像を表示する。なお、具体的な画像の内容については、図35A～図35Dを用いて後述する。30

【0219】

次に、読み出した基準画像データに基づき、全てのオブジェクトが変動した全リール回転画像を、表示装置70に表示する（ステップS810）。これにより、実際のリール40L、C、Rの回転の開始に対応して、オブジェクトの変動（擬似リールの回転）が開始される。

【0220】

ここで、ステップS810の制御処理を更に詳細に述べれば、演出制御手段540が、ROM208から、オブジェクトの基準変動・停止画像データを読み出して、画像制御手段5210へ送信し、画像制御手段510が、表示駆動回路220を駆動して、表示装置70に画像データに基づく画像を表示する。40

【0221】

次に、主制御回路100からリール停止情報信号（図9のステップS141参照）を受信したか否か判断する（ステップS812）。この判断で、もし、リール停止情報信号を受信していない（NO）と判別したときには、この判断処理を繰り返す。つまり、リール停止情報信号を受信するまで、待機状態になっている。

【0222】

10

20

30

40

50

ステップ S 8 1 2 の判断で、もし、リール停止情報信号を受信した (Y E S) と判別したときには、次に、リール停止情報信号を受信したリールが最後に停止するリールであるか否か判断する (ステップ S 8 1 4)。この判断で、もし、最後のリール停止ではない (N O) と判別したときには、読み出したオブジェクトの基準変動・停止画像のうち、停止したリールに対応した画像、つまり停止したリールに対応した領域のオブジェクトが停止した基準の変動・停止画像を表示し (ステップ S 8 1 6)、ステップ S 8 1 2 に戻って、最後のリールが停止するまで、ステップ S 8 1 2 からステップ S 8 1 6 の制御処理を繰り返す。

【0 2 2 3】

以上の制御処理によって、全リール回転に対応した画像、第 1 リールの停止に対応した画像、第 2 リールの停止に対応した画像を表示し、ステップ S 8 2 2 の判断で、最後のリール停止に対するリール停止情報信号を受信した (Y E S) と判別したときには、図 1 8 B に示すフローチャートに進む。図 1 8 B に示すフローチャートでは、まず、当選役、はすれに対応した画像表示が行なわれているか否か判断する (ステップ S 8 3 0)。

【0 2 2 4】

この判断で、もし、当選役、はすれに対応した画像表示が行なわれている (Y E S) と判別したときには、次に、主制御回路 1 0 0 から受信した信号に基づき、実際のリール停止制御によって、当選役に対応した図柄 (入賞図柄) が停止したか否か判断する (ステップ S 8 3 2)。本実施形態では、役抽選情報信号や R T 情報信号等だけでなく、定期的に、主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 へ、遊技状態の情報を含む信号が送信されている (フローチャートには図示せず)。この信号には、例えば、どの役が入賞したか、どのような遊技状態にあるか等の情報が含まれている。

【0 2 2 5】

ステップ S 8 3 2 の判断で、もし、実際のリールで入賞図柄が停止した (Y E S) と判別したときには、そのまま基準変動・停止画像の表示を継続して、入賞図柄が停止したことを示す全リール停止画像 (基準停止画像) を表示し (ステップ S 8 3 4)、本サブルーチンを終了する。

【0 2 2 6】

また、ステップ S 8 3 2 の判断で、もし、実際のリールで入賞図柄が停止しなかった (N O) と判別したときには、基準変動・停止画像に代わり、R O M 2 0 8 から差替画像の画像データを読み出して、入賞図柄が停止しなかった状態を示す全リール停止画像 (差替画像) を表示し (ステップ S 8 3 6)、本サブルーチンを終了する。

【0 2 2 7】

ステップ S 8 3 0 の判断に戻り、もし、当選役、はすれに対応した画像表示が行なわれていない (N O) と判別したときには、R T 転落ケースの画像が表示されていると判断して、次に、主制御回路 1 0 0 から受信した R T 解除情報信号 (図 1 6 のステップ S 7 4 5 、図 1 7 のステップ S 7 6 6 参照) を受信したか否か判断する (ステップ S 8 3 8)。

【0 2 2 8】

この判断で、もし、R T 解除信号を受信した (Y E S) と判別したときには、そのまま基準変動・停止画像の表示を継続して、R T 作動状態 (詳細には、R T 1 ~ R T 4 、R T 7 、R T 8) が解除されたことを示す全リール停止画像 (基準停止画像) を表示し (ステップ S 8 4 0)、本サブルーチンを終了する。

【0 2 2 9】

また、ステップ S 8 3 8 の判断で、もし、R T 解除信号を受信していない (N O) と判別したときには、基準変動・停止画像に代わり、R O M 2 0 8 から差替画像の画像データを読み出して、R T 作動状態 (詳細には、R T 1 ~ R T 4 、R T 7 、R T 8) が解除されなかったことを示す全リール停止画像 (差替画像) を表示し (ステップ S 8 4 2)、本サブルーチンを終了する。

【0 2 3 0】

以上のように、本実施形態では、最後に停止するリールに対応する領域のオブジェクト

に関して、基準変動・停止画像に代えて、差替画像を表示することができるようになっている。これにより、遊技の進行状況に的確に対応した演出を行なうことができる。

【0231】

ただし、これに限られるものではなく、最後のリールが停止する前に、遊技の進行状況が基準変動・停止画像の内容に対応しないと判別される場合には、その次点で、基準変動・停止画像に代えて、差替画像を表示することができるように制御することもできる。

【0232】

< 基準変動・停止画像、及び差替画像の説明 >

次に、図33、図34A～34D、図35A～35Dを用いて、オブジェクトが変動、停止する変動・停止画像、基準変動・停止画像、及び差替画像の説明を行なう。

10

【0233】

<< 変動・停止画像の説明 >>

まず、図33を用いて、オブジェクトの変動・停止画像の全般的な説明を行なう。図33の中央領域に、変動・停止するオブジェクトからなる擬似リールが表示され、その両側に有効ラインのパターンが表示されている。本実施形態では、5列×3コマ=15個のオブジェクトが表示され、その両側には、13個（左側6個、右側7個）の有効ラインのパターンは表示されている。また、入賞時には、該当する有効ラインのパターンが点滅するようになっている（フローチャートには図示せず）。

【0234】

本実施形態で用いられるオブジェクトは、A、10、J、Q、Kといったトランプで用いるマークや、その他の文字、図形、キャラクタから構成されている。特に、図33に示されるドクロのオブジェクトについては、全てのオブジェクトが停止した状態において、3つ以上存在する場合には、RT作動状態が解除される（RT転落）ことを意味するようになっている。

20

【0235】

<< 役当選時画像の説明 >>

次に、図34A～図34Dを用いて、役抽選において所定の役に当選した場合の、オブジェクトの変動・停止画像（役当選時画像）の1つの実施例の説明を行なう。この実施例では、中央の水平ラインが有効ラインになっており、この有効ライン上に10のオブジェクトが停止する場合に、入賞したことになる。

30

【0236】

図34Aでは、実際のリールで第1のリールが停止した場合に対応する基準変動・停止画像を示し、第1リールに対応する領域の左側の4つのオブジェクトが停止し、他のオブジェクトが変動中であるところを示す。図34Bでは、実際のリールで第2のリールが停止した場合に対応する基準変動・停止画像を示し、更に、第2リールに対応する領域の中央の7つのオブジェクトが停止し、他のオブジェクトが変動中であるところを示す。

【0237】

また、図34C及び34Dでは、実際のリールで第3のリールが停止した場合に対応する基準変動・停止画像または差替画像を示し、更に、第3リールに対応する領域の残りの4つのオブジェクトが停止し、全てのオブジェクトが停止したところを示す。

40

【0238】

そして、図34Cでは、実際のリールで入賞図柄が停止して、継続して基準停止画像を表示した場合を示し、中央の水平有効ラインに数字10のオブジェクトが停止し、該当する有効ラインのパターン（中央水平パターン）が点滅しているところを示す。

【0239】

一方、図34Dでは、実際のリールで入賞図柄が停止せず、基準停止画像の代わり、差替画像を表示した場合を示し、中央の水平有効ラインの右端の領域では、数字10のオブジェクトではなくドクロのオブジェクトが停止して、非入賞を示している。

【0240】

50

<<RT転落時画像の説明>>

次に、図35A～図35Dを用いて、RT作動状態（詳細には、RT1～4、RT7、RT8の何れか）が解除される場合の、オブジェクトの変動・停止画像（RT転落時画像）の1つの実施例の説明を行なう。この実施例では、中央の水平ラインが有効ラインになっており、この有効ライン上に10のオブジェクトが停止する場合に入賞し、RT作動状態が解除されることになる。

【0241】

図35Aでは、実際のリールで第1のリールが停止した場合に対応する基準変動・停止画像を示し、第1リールに対応する領域の左側の4つのオブジェクトが停止し、その他のオブジェクトが変動中であるところを示す。図35Bでは、実際のリールで第2のリールが停止した場合に対応する基準変動・停止画像を示し、更に、第2リールに対応した領域の中央の7つのオブジェクトが停止し、その他のオブジェクトが変動中であるところを示す。

【0242】

また、図35C及び35Dでは、実際のリールで第3のリールが停止した場合に対応する基準変動・停止画像または差替画像を示し、更に、第3リールに対応する領域の残りの4つのオブジェクトが停止し、全てのオブジェクトが停止したところを示す。

【0243】

そして、図35Cでは、実際のリールで入賞図柄が停止して、RT作動状態が解除された場合に対応して、継続して基準停止画像を表示した場合を示す。よって、中央の水平有効ラインに数字10のオブジェクトが停止し、更に、RT転落を意味する3つのドクロのオブジェクトが表示されたところを示す。

【0244】

一方、図35Dでは、実際のリールで入賞図柄が停止せず、RT作動状態が解除されなかった場合に対応して、基準停止画像の代わり、差替画像を表示した場合を示す。よって、中央の水平有効ラインの右端の領域では、数字10のオブジェクトではなくドクロのオブジェクトが停止して、非入賞を示し、表示されているドクロの数が2個になっているところを示す。

【0245】

以上のように、本実施形態では、実際のリールの図柄や有効ラインにとらわれない、任意のオブジェクトや任意の画像上の有効ラインを用いて、遊技者に遊技を楽しませることができる。更に、基準変動・停止画像と差替画像とを用いることによって、実際のリールの停止図柄に対応した入賞、非入賞の画像や、RT転落、非転落の画像を表示することができる。つまり、基準変動・停止画像と差替画像とを用いることによって、遊技の進行状況に的確に対応した演出を行なうことができる。

また、各リール毎の個別の画像データを有する場合に比べて、少ない画像データ及び簡易な制御処理を用いて同様の演出を実現できるので、定められた記憶容量の中では、より多彩な演出パターンを備えることができ、遊技者の遊技に対する関心を高め持続させることができ期待できる。

【0246】

(その他の実施形態)

なお、上述の実施形態では、入賞する場合及びRT転落の場合に対応した画像を基準の画像としているが、逆に、入賞しない場合及びRT転落ではない場合を基準の画像とすることも可能である。

【0247】

また、上述の実施形態では、第3リールに対応する領域が、差替画像への変更が可能な領域（差し替え可能領域）になっているが、これに限られるものではなく、第1、第2リールを含む任意の領域を、差し替え可能領域にすることができる。

【0248】

また、上記のような遊技の進行状況に限られず、遊技の進行状況に関する他の任意

10

20

30

40

50

の事象に関して、基準の画像と差替画像とを用いることによって、遊技の進行状況に的確に合った演出を、少ない画像データ及び簡易な制御処理を用いて実現できる。

【0249】

本発明に係るスロットマシンは、上述の実施形態には限られず、その他様々な実施形態が含まれる。

【図面の簡単な説明】

【0250】

【図1】本発明に係るスロットマシンの外観を示す正面図である。

【図2】本発明に係るスロットマシンを制御する主制御回路を示すブロック図である。

10

【図3】本発明に係るスロットマシンを制御する副制御回路を示すブロック図である。

【図4】本発明に係るスロットマシンの制御の機能を示す機能ブロック図である。

【図5】主制御回路100において実行される遊技の進行を制御するメインルーチンを示すフロー チャートである。

【図6】役抽選処理と引き続いて行なわれるフラグオン処理の役抽選処理サブルーチンを示すフロー チャートであり、主に役抽選処理を示すフロー チャートである。

【図7】役抽選処理と引き続いて行なわれるフラグオン処理の役抽選処理サブルーチンを示すフロー チャートであり、主にフラグオン処理を示すフロー チャートである。

【図8】役抽選処理サブルーチンの制御処理の一部であるRT作動時処理サブルーチンを示すフロー チャートである。

【図9】リールの回転、停止のための制御を行なうリール変動、停止サブルーチンを示すフロー チャートである。

20

【図10】リールの回柄が停止した後の制御処理を示すフラグオフ、RT設定処理サブルーチンを示すフロー チャートである。

【図11】フラグオフ、RT設定処理サブルーチンの制御処理の一部であるBBn遊技中処理サブルーチンを示すフロー チャートである。

【図12】フラグオフ、RT設定処理サブルーチンの制御処理の一部であるMB遊技中処理サブルーチンを示すフロー チャートである。

【図13】フラグオフ、RT設定処理サブルーチンの制御処理の一部である役当選時処理サブルーチン制御処理の一部である役当選時処理サブルーチンを示すフロー チャートである。

30

【図14】役当選時処理サブルーチンの制御処理の一部であるBBn、MB判定処理サブルーチンを示すフロー チャートである。

【図15】役当選時処理サブルーチンの制御処理の一部である再遊技役入賞時RT設定解除処理サブルーチンを示すフロー チャートである。

【図16】役当選時処理サブルーチンの制御処理の一部である一般役入賞時RT解除処理サブルーチンを示すフロー チャートである。

【図17】役当選時処理サブルーチンの制御処理の一部であるはずれ時RT解除処理サブルーチンを示すフロー チャートである。

【図18A】副制御回路で実施されるリール画像表示制御サブルーチンを示すフロー チャートである。

40

【図18B】図18Aに引き続き、副制御回路で実施されるリール画像表示制御サブルーチンを示すフロー チャートである。

【図19】各RT作動状態の移行の状態を模式的に示した図である。

【図20】各RT作動状態の開始要件、及び解除要件を示した表である。

【図21】BB1作動時一般抽選表の実施例を示す図である。

【図22】BB2作動時一般抽選表の実施例を示す図である。

【図23】RT1作動時一般抽選表の実施例を示す図である。

【図24】RT2作動時一般抽選表の実施例を示す図である。

【図25】RT3作動時一般抽選表の実施例を示す図である。

【図26】RT4作動時一般抽選表の実施例を示す図である。

50

【図27】R T 5 作動時一般抽選表の実施例を示す図である。
 【図28】R T 6 作動時一般抽選表の実施例を示す図である。
 【図29】R T 7 作動時一般抽選表の実施例を示す図である。
 【図30】R T 8 作動時一般抽選表の実施例を示す図である。
 【図31】R T 9 作動時一般抽選表の実施例を示す図である。
 【図32】ボーナス・R T未作動時一般抽選表の実施例を示す図である。
 【図33】変動、停止するオブジェクトにより構成される擬似リールの表示例を示す図である。

【図34A】役当選時画像の第1リール停止時の基準変動・停止画像を示す図である。
 【図34B】役当選時画像の第2リール停止時の基準変動・停止画像を示す図である。 10
 【図34C】役当選時画像の全リール停止時の基準停止画像を示す図である。
 【図34D】役当選時画像の全リール停止時の差替画像を示す図である。
 【図35A】R T 転落時画像の第1リール停止時の基準変動・停止画像を示す図である。
 【図35B】R T 転落時の第2リール停止時の基準変動・停止画像を示す図である。
 【図35C】R T 転落時画像の全リール停止時の基準停止画像を示す図である。
 【図35D】R T 転落時画像の全リール停止時の差替画像を示す図である。

【符号の説明】

【0251】

10	スロットマシン
38	遊技媒体投入口
32、34、36	ベットスイッチ
40L、40C、40R	リール
50	スタートスイッチ(操作手段)
52L、52C、52R	ストップスイッチ(操作手段)
70	表示装置
80L、80C、80R	ステッピングモータ
100	主制御回路
106	CPU
108	ROM
110	RAM
112	乱数発生器
114	モータ駆動回路
124	表示ランプ
200	副制御回路
220	表示駆動回路
300	操作手段
310	停止操作手段
410	役抽選手段
420	乱数抽出手段
430	乱数判定手段
440	リール制御手段
450	入賞処理制御手段
460	再遊技制御手段
470	特別遊技状態制御手段
480	当たり遊技制御手段
490	再遊技選択高状態制御手段
510	画像制御手段
520	音声制御手段
530	ランプ制御手段
540	演出制御手段

10

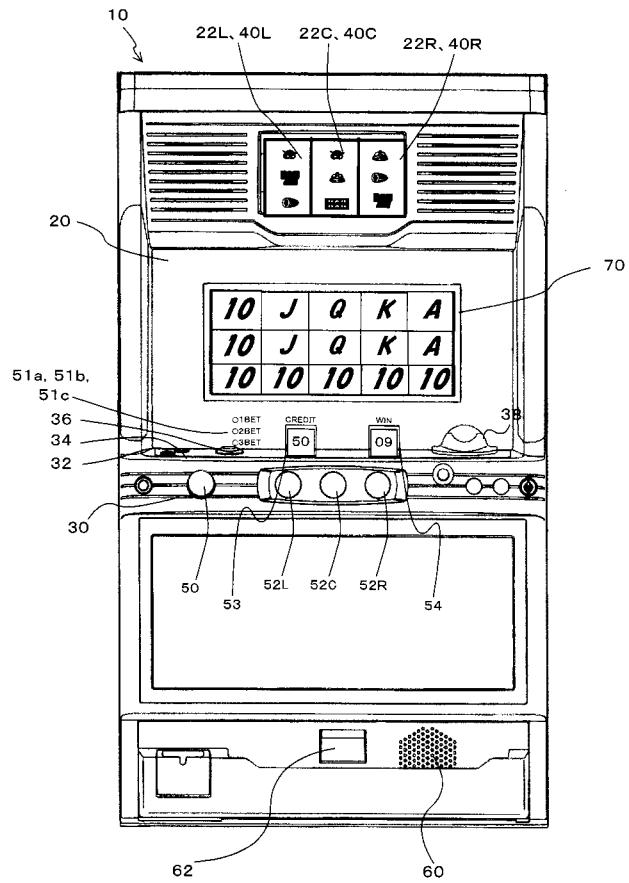
20

30

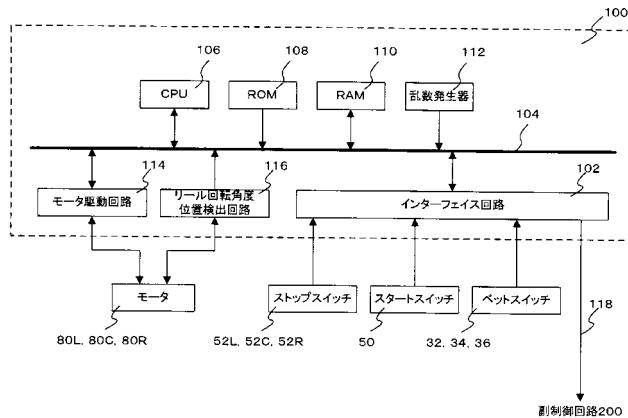
40

50

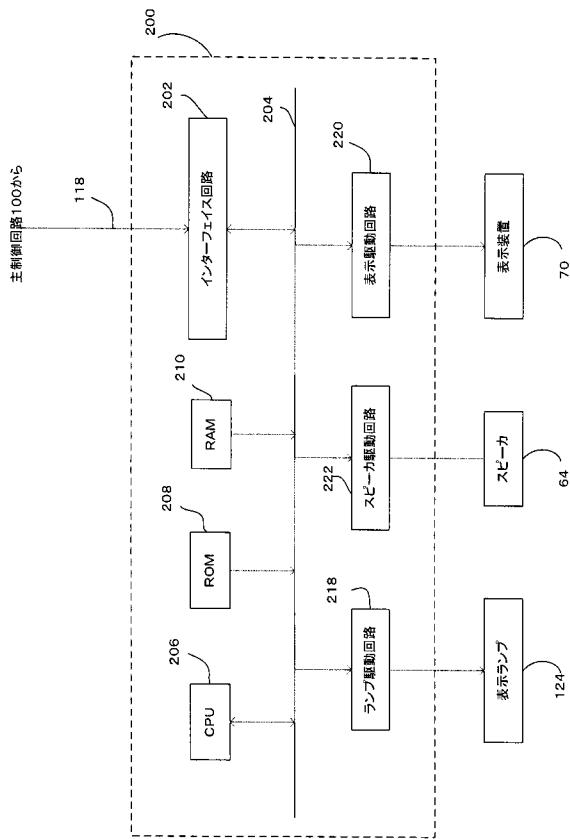
【図1】



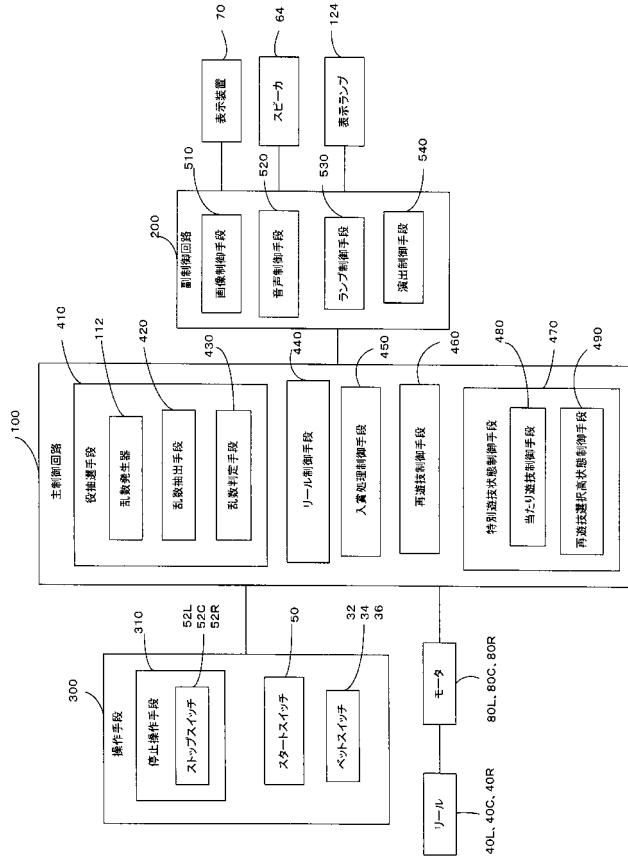
【図2】



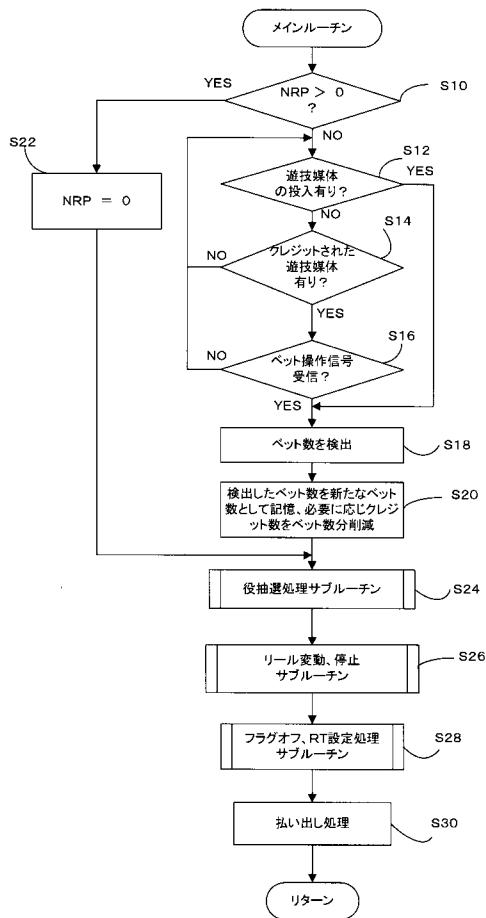
【図3】



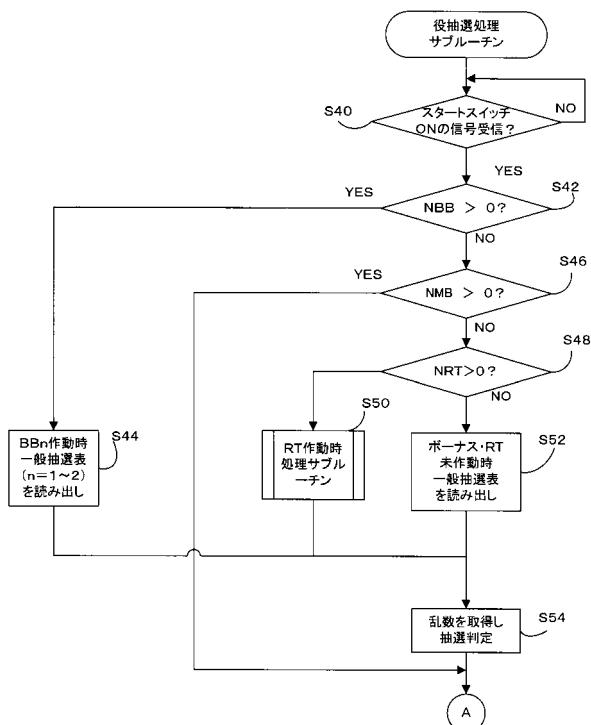
【図4】



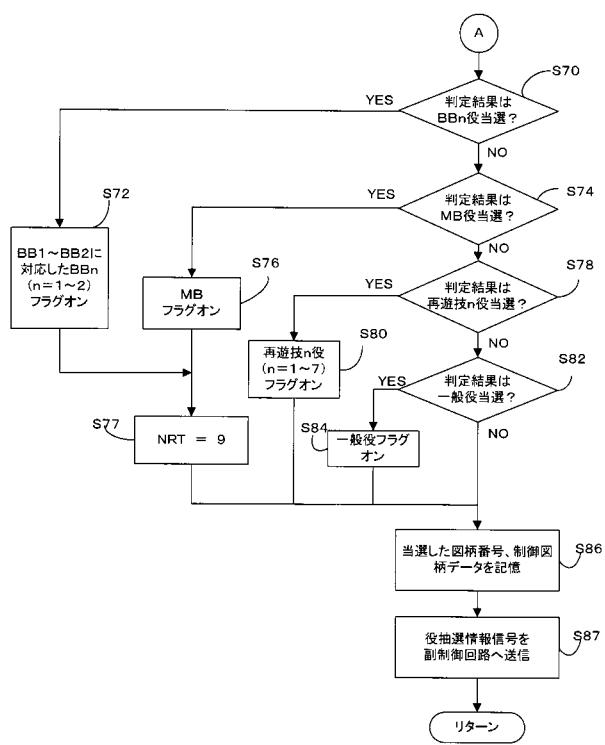
【図5】



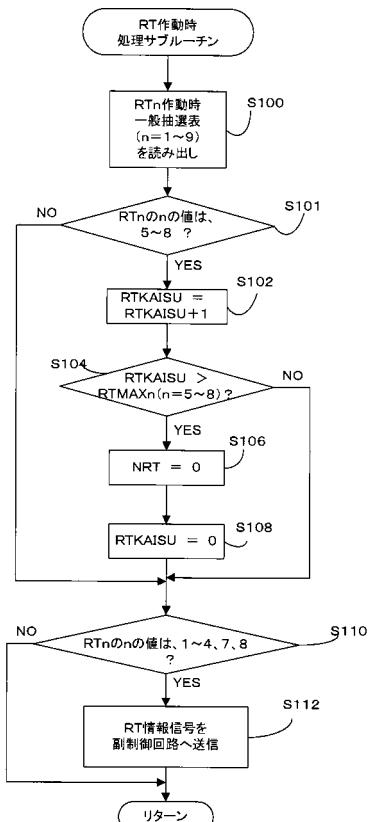
【図6】



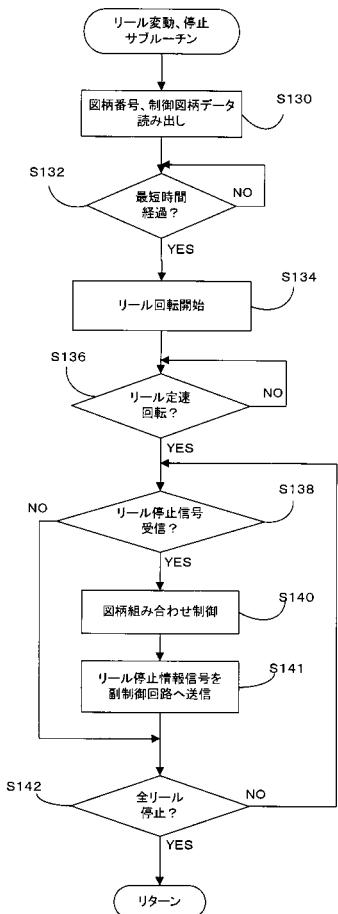
【図7】



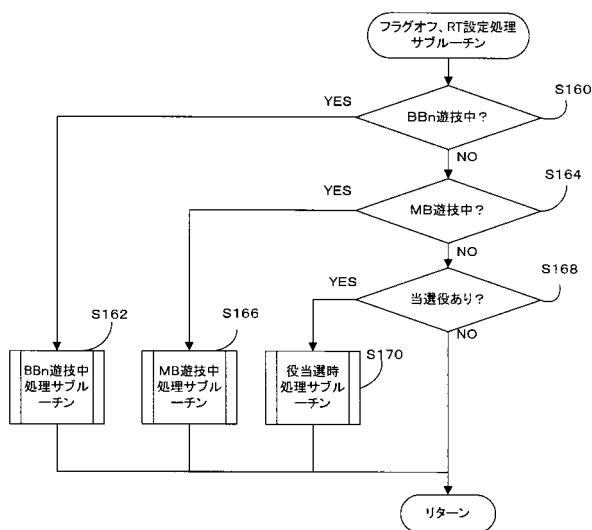
【図8】



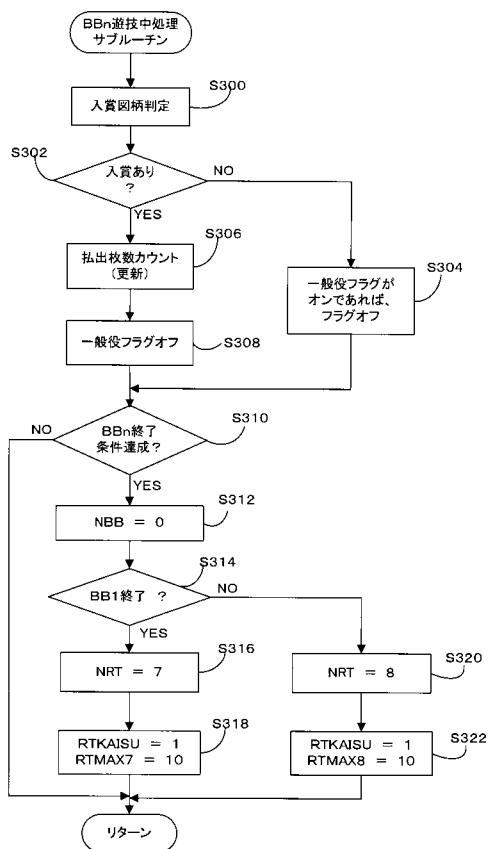
【図9】



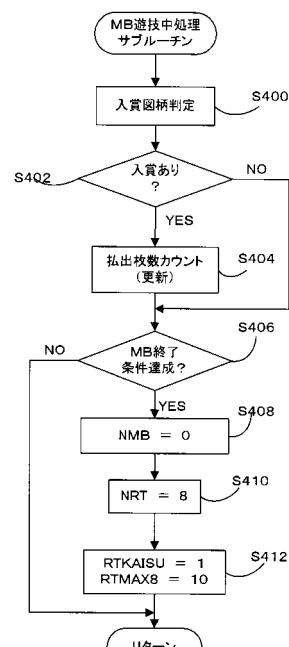
【図10】



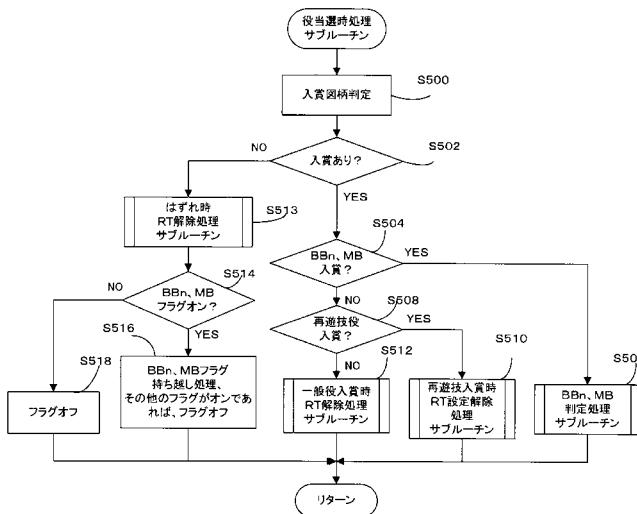
【図11】



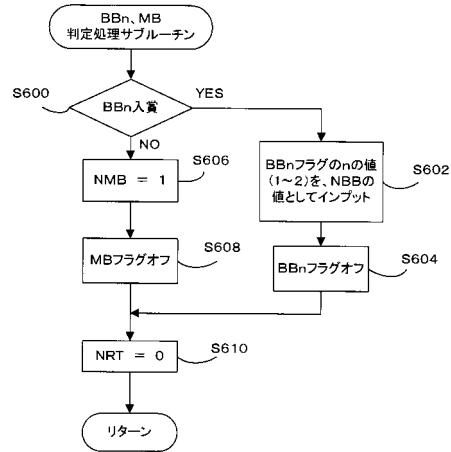
【図12】



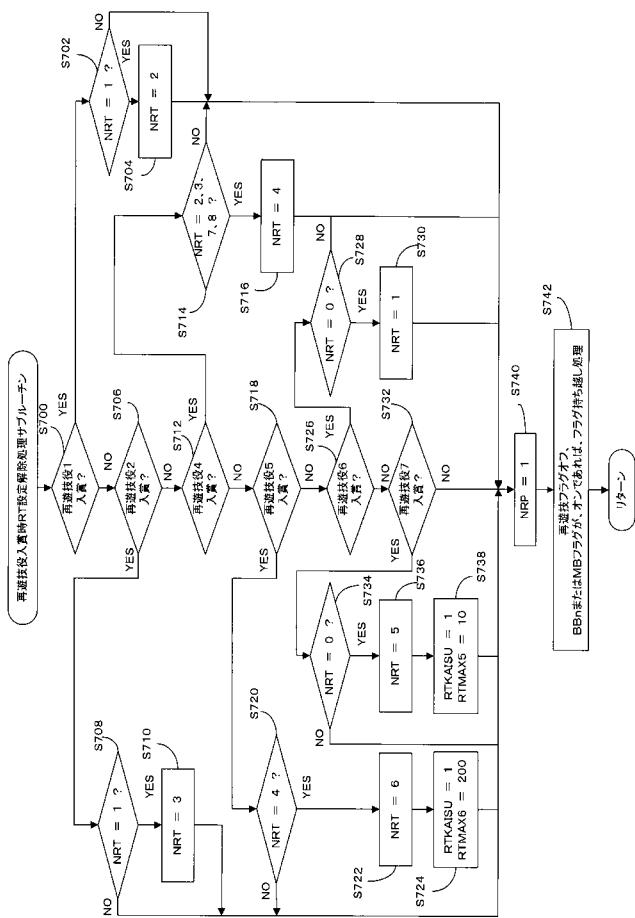
【 図 1 3 】



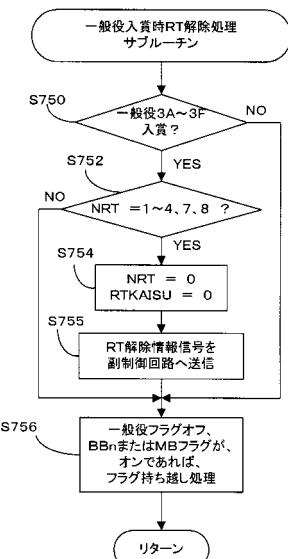
【 図 1 4 】



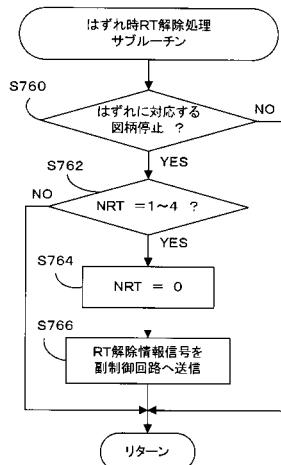
〔 四 15 〕



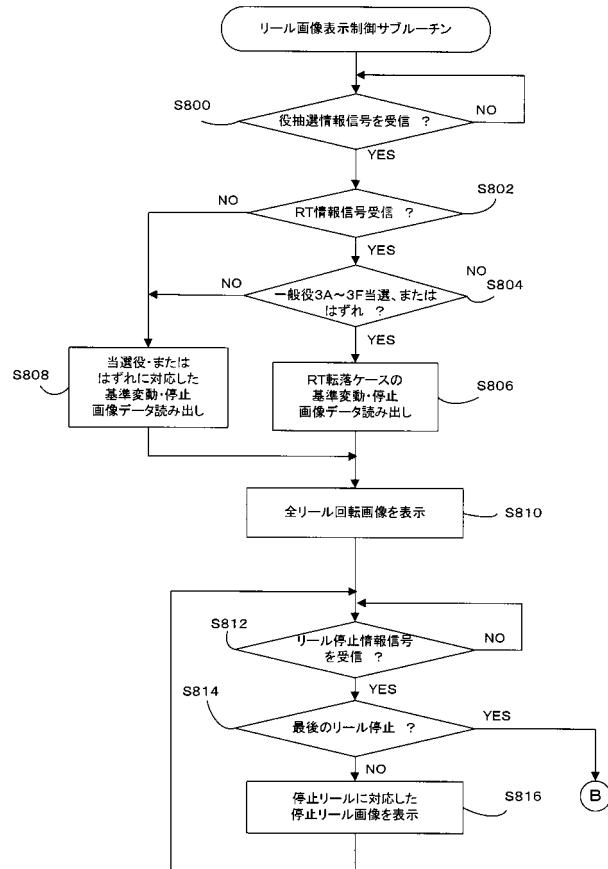
【 义 1 6 】



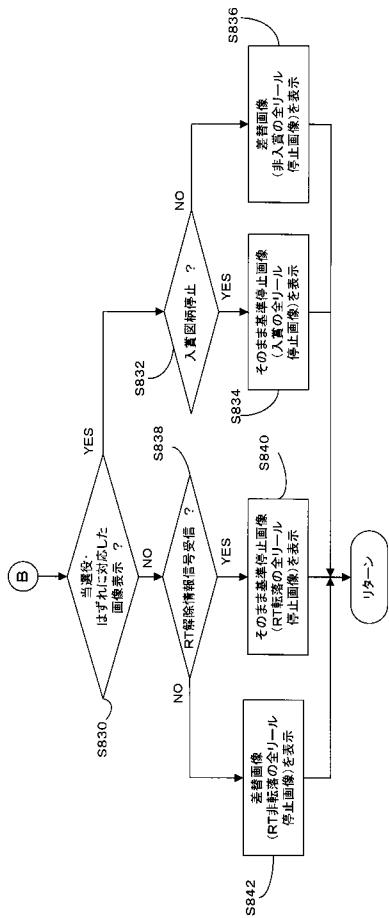
【 図 17 】



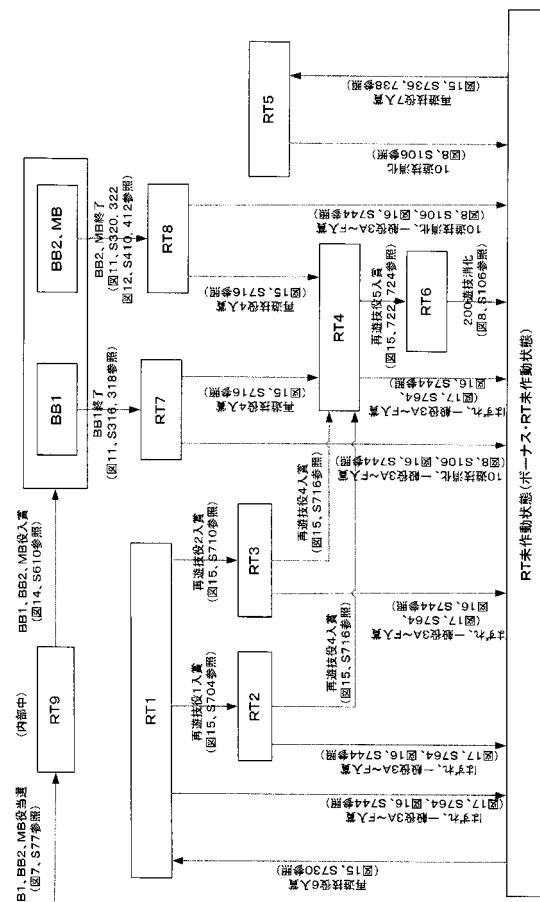
【図18A】



【 図 1 8 B 】



【 図 1 9 】



【 図 2 0 】

RT	開始要件 (RT 終了⇒施設数)	解除要件 (RT 終了⇒入賞)		解除要件 (RT 終了⇒入賞)	解除要件 (RT 終了⇒入賞)	解除要件 (RT 終了⇒入賞)
		解除要件 (RT 終了⇒入賞)	解除要件 (RT 終了⇒入賞)			
RT1	再連結86入賞 (RT1未作動かし)	∞	(R3未作動～)	解除要件3 (R3未作動～)	解除要件4 (R3未作動～)	再連結要件5 (R3未作動～)
RT2	再連結86入賞 (RT2未作動かし)	∞	(R3未作動～)	一級3A-3F入賞 (R3未作動～)	再連結4入賞 (R3未作動～)	再連結2入賞 (R3未作動～)
RT3	再連結86入賞 (RT3未作動かし)	∞	(R3未作動～)	一級3A-3F入賞 (R3未作動～)	再連結4入賞 (R3未作動～)	再連結2入賞 (R3未作動～)
RT4	再連結86入賞 (RT4未作動かし)	∞	(R3未作動～)	一級3A-3F入賞 (R3未作動～)	再連結4入賞 (R3未作動～)	再連結2入賞 (R3未作動～)
RT5	再連結86入賞 (RT5未作動かし)	∞	(R3未作動～)	一級3A-3F入賞 (R3未作動～)	再連結4入賞 (R3未作動～)	再連結2入賞 (R3未作動～)
RT6	再連結86入賞 (RT6未作動かし)	200	(R3未作動～)	一級3A-3F入賞 (R3未作動～)	再連結4入賞 (R3未作動～)	再連結2入賞 (R3未作動～)
RT7	BB1終了 (BB1から)	BB1終了 (BB1から)	(RT7未作動～)	一級3A-3F入賞 (RT7未作動～)	再連結4入賞 (RT7未作動～)	再連結2入賞 (RT7未作動～)
RT8	BB2,BB3終了 (BB2,BB3から)	BB2,BB3終了 (BB2,BB3から)	(RT8未作動～)	一級3A-3F入賞 (RT8未作動～)	再連結4入賞 (RT8未作動～)	再連結2入賞 (RT8未作動～)
RT9	BB1,BB2,BB3終了 (内部中央から)	BB1,BB2,BB3終了 (内部中央から)	(RT9未作動～)	BB1,BB2,BB3終了 (BB1,BB2,BB3から)	BB1,BB2,BB3終了 (BB1,BB2,BB3から)	BB1,BB2,BB3終了 (BB1,BB2,BB3から)

【図22】

圖柄番号	役名稱	左リール	中リール	右リール	当選確率
1	一般役1	チャリー	—	—	1／80
2	一般役2	チャリー	チエリー	スカ	1／110
3	一般役3	喬7	喬7	リフレイ	1／100
4	一般役3B	喬7	喬7	リフレイ	1／100
5	一般役C	喬7	BAR	リフレイ	1／100
6	一般役D	喬7	喬7	リフレイ	1／100
7	一般役E	喬7	喬7	リフレイ	1／100
8	一般役F	喬7	BAR	リフレイ	1／100
9	はす役	—	—	—	約1／54.3

【 図 2 1 】

BB1作動時一級抽象要素表		固有番号	役名稱	左リール	中リール	右リール	当渡辺評
1	一般役1		チエリー	—	—	—	1/80
2	一般役2		ベル	チエリー	チエリー	チエリー	1/1.08
3	一般役3A		赤7	赤7	赤7	赤7	1/100
4	一般役3B		赤7	赤7	赤7	赤7	1/100
5	一般役3C		赤7	赤7	赤7	赤7	1/100
6	一般役3D		青7	青7	青7	青7	1/100
7	一般役3E		青7	青7	青7	青7	1/100
8	一般役3F		青7	青7	青7	青7	1/100
9	一般役3G		青7	青7	青7	青7	1/100

【 図 2 3 】

車両設置当選確率(2×1×1/14, 6+5×1/65536)=約1/7, 3						
RT1行動時一級抽選表		車両設置当選確率				
図柄番号	役名柄	左リール	中リール	右リール	当選確率	入賞時に行なうRT
1	一般役1	エリリー	—	スカ	1/80	—
2	一般役2	ベル	エリリー	スカ	1/5	—
3	一般役3A	赤7	青7	リフレイ	1/100	—
4	一般役3C	赤7	青7	リフレイ	1/100	—
5	一般役3D	赤7	青7	リフレイ	1/100	—
6	一般役3E	青7	赤7	リフレイ	1/100	—
7	一般役3F	青7	赤7	リフレイ	1/100	—
8	馬鹿役1	ベル	エリリー	リフレイ	1/14	RT1からRT2へ
9	馬鹿役2	ベル	エリリー	スカ	1/14	RT1からRT3へ
10	馬鹿役3	スカ	リフレイ	スカ	1/14	—
11	再遊技役4	ベル	リフレイ	スカ	1/65536	RT1, 3からRT4へ
12	再遊技役5	スカ	エリリー	ベル	1/65536	RT1からRT6へ
13	再遊技役6	スカ	リフレイ	エリリー	1/65536	RT1未行動からRT1へ
14	再遊技役7	スカ	エリリー	スカ	1/65536	RT未行動からRT5へ
15	再遊技役8	スカ	ベル	スカ	1/65536	—
16	BB1役	赤7	赤7	青7	1/600	—
17	BB2役	青7	赤7	青7	1/600	—
18	M役	赤7	赤7	—	約1/600	—
19	ナシ	—	—	—	—	—

RT1 作用時一般抽選表

【 図 2 4 】

再送付処理標準基準表						
RT2作動時		一般役員時				
图标番号	役名	左リール	中リール	右リール	当選確率	入賞時に移行するRT
1	一般役員1	チエリー	—	—	1/80	
2	一般役員2	ベル	チエリー	スイカ	1/5	
3	一般役員3A	赤7	赤7	リフレイ	1/100	
4	一般役員3B	赤7	青7	リフレイ	1/100	
5	一般役員3C	赤7	—	リフレイ	1/100	
6	一般役員3D	青7	—	リフレイ	1/100	
7	一般役員3E	青7	青7	リフレイ	1/100	
8	一般役員3F	青7	—	リフレイ	1/100	
9	再送付役員1	ベル	チエリー	リフレイ	1/65536	RT1からRT2へ
10	再送付役員2	ベル	リフレイ	スイカ	1/65536	RT1からRT3へ
11	再送付役員3	スイカ	スイカ	スイカ	1/65536	
12	再送付役員4	ベル	チエリー	ベル	1/2	RT2, 3, 7, 8PからRT4へ
13	再送付役員5	スイカ	リフレイ	スイカ	1/65536	RT4へ
14	再送付役員6	スイカ	チエリー	リフレイ	1/65536	RT4からRT5へ
15	再送付役員7	スイカ	ベル	スイカ	1/65536	RT5へ
16	日B1役員	赤7	赤7	青7	1/600	
17	日B2役員	青7	青7	青7	1/600	
18	日B役員	赤7	—	—	約1/4,50	
19	はずれ	—	—	—	約1/600	

【 図 2 6 】

RT4作動時一極抽選表						
再選技術経過確率(1/1, 63+1/10+5×1/65536=約1/1, 4)						
图标番号	役名稱	左リール	中リール	右リール	当選確率	入賞時に移行するRT
1	一般役1	チエリー	—	—	1/80	
2	一般役2	ベル	チエリー	スイカ	1/5	
3	一般役3A	青7	青7	リフレイ	1/100	
4	一般役3B	赤7	青7	リフレイ	1/100	
5	一般役3C	赤7	BAR	リフレイ	1/100	
6	一般役3D	青7	赤7	リフレイ	1/100	
7	一般役3E	青7	青7	リフレイ	1/100	
8	一般役3F	青7	BAR	リフレイ	1/100	
9	再選技術1	ベル	チエリー	リフレイ	1/65536	RT1からRT2へ
10	再選技術2	ベル	スイカ	スイカ	1/65536	RT1からRT3へ
11	再選技術3	スイカ	リフレイ	スイカ	1/1,63	—
12	再選技術4	ベル	チエリー	ベル	1/65536	RT2, 3, 7, 8からRT1へ
13	再選技術5	スイカ	リフレイ	ベル	1/10	RT1からRT6へ
14	再選技術6	スイカ	チエリー	リフレイ	1/65536	RT5からRT1へ
15	再選技術7	スイカ	ベル	スイカ	1/65536	RT1からRT5へ
16	BB1役	青7	青7	青7	1/600	
17	BB2役	青7	青7	青7	1/600	
18	BB3役	赤7	赤7	—	約1/112	
19	はずれ	—	—	—	—	

【 図 25 】

再遊技終盤当選確率表(1/7.3+6×1/66536=約1/7.3)						
RT3作動時一般抽選表		再遊技終盤当選確率(1/7.3+6×1/66536=約1/7.3)				
回胴番号	役名	左リール	中リール	右リール	当選確率	入賞時に移行するRT
1	一般役1	チエリー	—	—	1/80	—
2	一般役2	ベル	チエリー	スカル	1/5	—
3	一般役3A	赤7	赤7	リフレイ	1/100	—
4	一般役3B	赤7	青7	リフレイ	1/100	—
5	一般役3C	赤7	BAR	リフレイ	1/100	—
6	一般役3D	赤7	赤7	リフレイ	1/100	—
7	一般役3E	青7	青7	リフレイ	1/100	—
8	一般役3F	青7	BAR	リフレイ	1/100	—
9	再遊技役1	ベル	チエリー	リフレイ	1/65536	RTからRT2へ
10	再遊技役2	ベル	スカル	スカル	1/65536	RTからRT3へ
11	再遊技役3	スカル	リフレイ	スカル	1/65536	—
12	再遊技役4	ベル	チエリー	ベル	1/7.3	RT2, 3, 7, 8からRT4へ
13	再遊技役5	スカル	リフレイ	ベル	1/65536	RT5からRT6へ
14	再遊技役6	スカル	チエリー	リフレイ	1/65536	RT6からRT1へ
15	再遊技役7	スカル	スカル	スカル	1/65536	RT1からRT15へ
16	BB1役	青7	青7	青7	1/600	—
17	BB2役	青7	赤7	BAR	1/600	—
18	NM役	赤7	赤7	—	1/600	44/1-1/71
19	ナチュラル	—	—	—	—	—

【 図 27 】

RT5作動時一般抽選表						
		再選は候補総当選確率(1／1,8+6×1/65536=)約1／1,8			入賞時に移行するRT	
图标番号	役名稱	左リール	中リール	右リール	当選確率	
1	一般役1	チエリー	—	—	1/80	
2	一般役2	ベル	チエリー	スイカ	1/5	
3	一般役3A	赤7	赤7	リフレイ	1/100	
4	一般役3B	青7	青7	リフレイ	1/100	
5	一般役3C	赤7	BAR	リフレイ	1/100	
6	一般役3D	青7	青7	リフレイ	1/100	
7	一般役3E	青7	青7	リフレイ	1/100	
8	一般役3F	BAR	青7	リフレイ	1/100	
9	再選技1	ベル	チエリー	リフレイ	1/65536	RT1からRT12へ
10	再選技2	ベル	リフレイ	スイカ	1/65536	RT1からRT3へ
11	再選技3	スイカ	リフレイ	ベル	1/8	—
12	再選技4	ベル	チエリー	スイカ	1/65536	RT12, 3, 7, 8からRT14へ
13	再選技5	スイカ	リフレイ	リフレイ	1/65536	RT4からRT6へ
14	再選技6	スイカ	チエリー	リフレイ	1/65536	RT5からRT11へ
15	再選技7	スイカ	ベル	スイカ	1/65536	RT未作動からRT15へ
16	BB2役	赤7	赤7	青7	1/600	
17	BB2役	青7	赤7	青7	1/600	
18	MB2役	赤7	赤7	BAR	1/5, 99	
19	はずれ	—	—	—	—	

【 図 2 8 】

【 図 2 9 】

RT1作動時一般船選表						
回転番号	役名稱	左リール	中リール	右リール	当選確率	入賞時に移行するRT
1	一般役1	チエリー	一	一	1/80	
2	一般役2	ベル	チエリー	スカ	1/5	
3	一般役3人	赤7	赤7	リフレイ	1/100	
4	一般役3S	赤7	青7	リフレイ	1/100	
5	一般役3D	赤7	BAR	リフレイ	1/100	
6	一般役3E	青7	青7	リフレイ	1/100	
7	一般役3F	青7	青7	リフレイ	1/100	
8	一般役4	ベル	チエリー	リフレイ	1/65536	RT1がRT2へ
9	再遊技役2	ベル	リフレイ	スカ	1/65536	RT1がRT3へ
10	再遊技役3	スカ	スカ	スカ	1/467	—
11	再遊技役4	ベル	チエリー	ベル	1/2	RT2, 3, 7 がRT4へ
12	再遊技役5	スカ	リフレイ	ベル	1/65536	RT1がRT5へ
13	再遊技役6	スカ	チエリー	リフレイ	1/65536	RT1がRT6へ
14	再遊技役7	スカ	ベル	スカ	1/65536	RT1がRT7へ
15	再遊技役8	スカ	スカ	スカ	1/65536	RT1未作動からRT5へ
16	BB1役	赤7	赤7	赤7	1/600	
17	BB2役	青7	青7	青7	1/600	
18	MB役	赤7	赤7	BAR	1/600	約1/121
19	MB役	—	—	—	—	

【 図 3 0 】

RT8作動時一概粗略選査表						
國術番号		役名稱	左リール	中リール	右リール	当選確率
1	一般役1	チエリー	—	—	—	1/5
2	一般役2	ベル	チエリー	スカ	スカ	1/80
3	一般役3A	赤7	赤7	リフレイ	リフレイ	1/100
4	一般役3B	赤7	赤7	リフレイ	リフレイ	1/100
5	一般役3C	赤7	赤7	リフレイ	リフレイ	1/100
6	一般役3D	赤7	赤7	リフレイ	リフレイ	1/100
7	一般役3E	青7	青7	リフレイ	リフレイ	1/100
8	一般役3F	青7	青7	リフレイ	リフレイ	1/100
9	再遊技役1	ベル	チエリー	スカ	スカ	1/65536
10	再遊技役2	ベル	リフレイ	スカ	スカ	1/65536
11	再遊技役3	スカ	スカ	スカ	スカ	1/2
12	再遊技役4	ベル	チエリー	ベル	ベル	1/4,677
13	再遊技役5	スカ	リフレイ	リフレイ	リフレイ	1/65536
14	再遊技役6	スカ	チエリー	スカ	スカ	1/65536
15	再遊技役7	スカ	ベル	スカ	スカ	1/65536
16	BB1役	赤7	赤7	青7	青7	1/600
17	BB2役	青7	青7	青7	青7	1/600
18	NB役	赤7	赤7	赤7	赤7	1/600
19	ナチュラル	—	—	—	—	約1/121

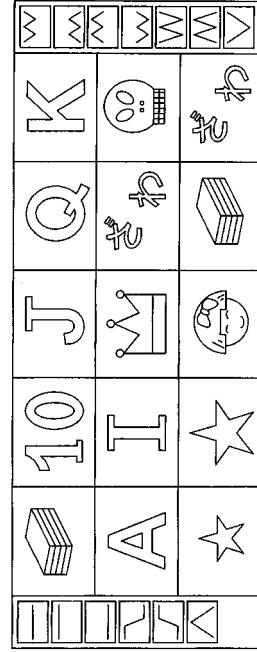
【図31】

RT9作動時 一般抽選表						
固井番号		役名		左リール	右リール	当選確率
		中リール	—	—	1/80	入賞時に移行するRT
1	一般役1	チエリー	ベリ	チエリー	スイカ	1/5
2	一般役2	ベリ	ベリ	リブレーベ	リブレーベ	1/100
3	一般役3A	赤7	青7	リブレーベ	リブレーベ	1/100
4	一般役3B	赤7	青7	リブレーベ	リブレーベ	1/100
5	一般役3C	赤7	青7	リブレーベ	リブレーベ	1/100
6	一般役3D	赤7	青7	リブレーベ	リブレーベ	1/100
7	一般役3E	青7	青7	リブレーベ	リブレーベ	1/100
8	一般役3F	青7	青7	BAR	リブレーベ	1/100
9	再選抜役1	ベル	ベル	チエリー	リブレーベ	1/65536
10	再選抜役2	ベル	ベル	スイカ	スイカ	1/65536
11	再選抜役3	スイカ	スイカ	リブレーベ	リブレーベ	1/1.9
12	再選抜役4	ベル	チエリー	ベル	ベル	1/65536
13	再選抜役5	スイカ	スイカ	リブレーベ	リブレーベ	1/65536
14	再選抜役6	スイカ	スイカ	チエリー	スイカ	1/65536
15	再選抜役7	赤7	赤7	ベル	赤7	1/65536
16	BB1役	赤7	赤7	赤7	赤7	1/500
17	BB2役	青7	青7	青7	青7	1/600
18	BB3役	赤7	赤7	BAR	BAR	1/600

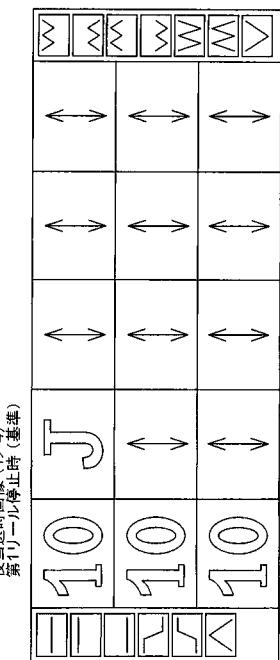
【図 3 2】

ボーナス・RT未作動時一般抽選表		再遊技終当選確率(1/10+1/27, 1+5×1/65536=)約1/7.3		入賞時ご移行するRT	
回胴番号	受名枚	左リール	右リール	中リール	当選確率
1	一般役1	チエリー	スイカ	-	1/80
2	一般役2	ベル	チエリー	スイカ	1/100
3	一般役3A	赤7	リフレイ	リフレイ	1/100
4	一般役3B	青7	リフレイ	リフレイ	1/100
5	一般役3C	赤7	リフレイ	リフレイ	1/100
6	一般役3D	青7	リフレイ	リフレイ	1/100
7	一般役3E	青7	BAR	リフレイ	1/100
8	一般役3F	青7	チエリー	リフレイ	1/65536
9	再遊技役1	ベル	リフレイ	スイカ	1/65536
10	再遊技役2	ベル	リフレイ	スイカ	1/65536
11	再遊技役3	スイカ	ベル	スイカ	1/65536
12	再遊技役4	ベル	チエリー	ベル	1/65536
13	再遊技役5	スイカ	リフレイ	スイカ	1/65536
14	再遊技役6	スイカ	チエリー	リフレイ	1/10
15	再遊技役7	スイカ	ベル	スイカ	1/27
16	BB1役	赤7	赤7	赤7	1/600
17	BB2役	青7	青7	青7	1/600
18	MB1役	赤7	赤7	BAR	1/600
19	MB2役	-	-	-	約1/1.71

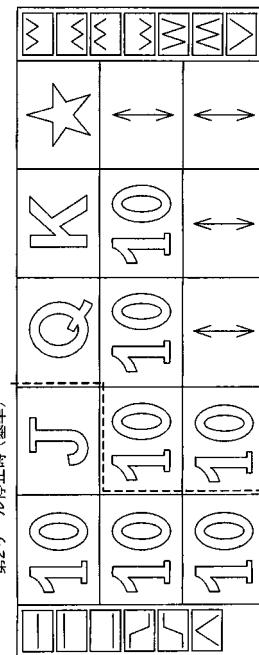
【図 3 3】



【図 3 4 A】



【図 3 4 B】



【図 3 4 C】

RT転落時画像(1/4) 第1リール停止時(基準)				RT転落時画像(3/4) 後当選時画像(3/4) 全リール停止時(基準) 入賞			
J	J	↑↓	↑↓	↑↓	J	Q	K
10	10	↑↓	↑↓	↑↓	10	10	10
Q	Q	↑↓	↑↓	↑↓	10	10	さわ

【図 3 4 D】

RT転落時画像(4/4) 全リール停止時(基準) 非入賞				RT転落時画像(4/4) 後当選時画像(4/4) 全リール停止時(基準) 非入賞			
10	J	Q	K	★	10	10	10
10	10	10	10	10	10	10	10
10	10	10	10	10	10	10	さわ

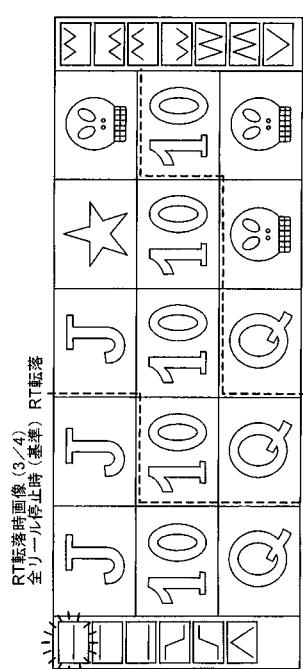
【図 3 5 A】

RT転落時画像(1/4) 第1リール停止時(基準)				RT転落時画像(2/4) 第2リール停止時(基準)			
J	J	↑↓	↑↓	J	J	★	10
10	10	↑↓	↑↓	10	10	10	10
Q	Q	↑↓	↑↓	Q	Q	↑↓	↑↓

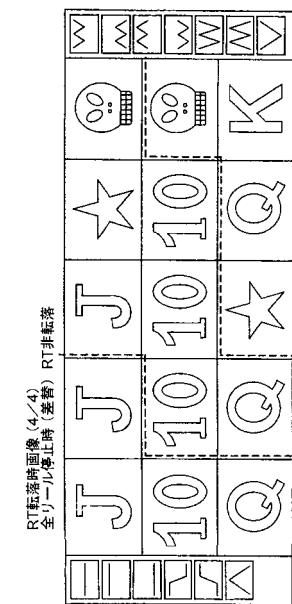
【図 3 5 B】

RT転落時画像(2/4) 第2リール停止時(基準)				RT転落時画像(3/4) 後当選時画像(3/4) 全リール停止時(基準)			
J	J	↑↓	↑↓	J	10	10	10
10	10	↑↓	↑↓	10	10	10	10
Q	Q	↑↓	↑↓	Q	Q	↑↓	↑↓

【図 3 5 C】



【図 3 5 D】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB01 AB04 AB16 AB25 AB43 AB58 AB64 AB70 AC01
AC23 AC32 AC34 AC47 AC54 AC62 AC64 AC77 AC82 BA02
BA13 BA14 BA15 BA22 BA32 BB02 BB16 BB23 BB33 BB34
BB43 BB44 BB75 BB78 BB79 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02
CA03 CA07 CA23 CA25 CB07 CB23 CB27 CB33 CC01 CC05
CC12 CC24 CC25 CC28 CC29 CD03 CD06 CD12 CD20 CD23
CD24 CD25 DA52 DA54 DA63 DA67 DA68 DA69 DA73