

(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.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	2 C 0 8 2
	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	

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)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成19年11月9日 (2007. 11. 9)		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
			シャイン60 サミー株式会社内

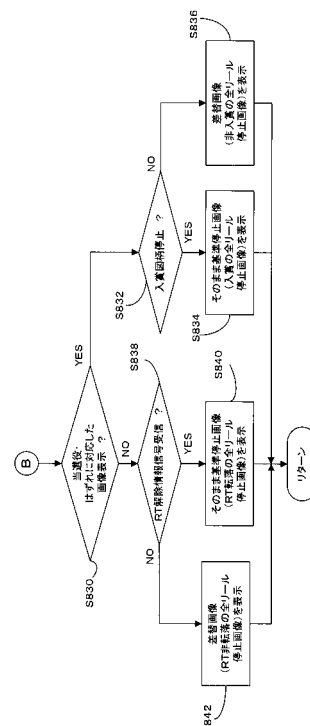
最終頁に続く

(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对一に対応しており、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

40

【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

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にも含まれるし、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。

【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「BB役」という）及びミドルボーナス役（以下「MB役」という）がある。

【0008】

BB役（「1種BB役」という場合がある）は、当たり遊技の1つであるBB遊技（「1種BB遊技」という場合がある）に移行させる役であり、このBB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BB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BB遊技を設けることもできる。

【0009】

また、MB役（「2種BB役」という場合がある）は、当たり遊技の1つであるMB遊技（「2種BB遊技」という場合がある）に移行させる役であり、このMB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（「CB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MB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MB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。

【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。

【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るし、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

10

20

30

40

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。

【 0 0 1 4 】

「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。

【 0 0 1 5 】

「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（ R A M ）に記憶させておく。

【 0 0 1 6 】

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。

【 0 0 1 7 】

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。

【 0 0 1 8 】

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。

【 0 0 1 9 】

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。

【 0 0 2 0 】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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、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期待できる。

30

【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期待できる。

40

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】

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、自然に視界に入るのは、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。

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。

30

【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

っており、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なうと考えられる。

【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えるものである。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。

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

ＢＢ役は、当たり遊技の１つであるＢＢ遊技に移行させる役であり、このＢＢ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ＢＢ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ＢＢ遊技を設けることもできる。

10

【 0 0 5 5 】

また、ＭＢ役（「２種ＢＢ役」と称する場合がある）は、当たり遊技の１つであるＭＢ遊技（「２種ＢＢ遊技」と称する場合がある）に移行させる役であり、このＭＢ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（ＣＢ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ＭＢ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ＭＢ遊技を設けることもできる。

20

【 0 0 5 6 】

< 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、これに電氣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。

【 0 0 5 7 】

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、入出力バス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、入出力バス１０４に供給される。入出力バス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

【 0 0 5 8 】

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、入出力バス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

【 0 0 5 9 】

上述した入出力バス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。

【 0 0 6 0 】

入出力バス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に電氣的に接続される。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。CPU 206は、主制御回路100から供給される制御情報に応じてROM 208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。CPU 206は、主制御回路100から供給される制御情報に応じてROM 208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が電氣的に接続され、主制御回路100には、操作手段300が電氣的に接続され、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が電氣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が電氣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。

【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BB役及びMB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。

30

【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所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。

【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、遊技の態様を、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。

【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。

【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５３０、及びランプ制御手段５２０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。

【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

10

20

30

40

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、RT 設定処理サブルーチンを示す。

【0085】

図 11 には、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し、図 12 には、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し、図 13 には、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 BBn、MB 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 RT 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 RT 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 RT 解除処理サブルーチンを示す。

【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。

【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。

【0089】

まず、パラメータ NRP の値が、0 より大きいかな否かを判断する（ステップ S10）。ここで NRP は、再遊技を行なうかな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、NRP の値として 1 をインプットするようになっている。

【0090】

ステップ S10 の判断で、もし、NRP 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な否かを判断する（ステップ S12）。この判断で、もし、遊技媒体が投入された（YES）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 RAM 110 に記憶する。

【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な否かを判断する（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。

10

20

30

40

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=1~2）、MBフラグ、再遊技nフラグ（n=1~7）、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。

【0095】

役抽選処理サブルーチン（ステップS24）に引き続いて、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。

30

【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。

【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。

40

【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NB Bの値が、0より大きいと否かを判断する（ステップS42）。ここで、NB Bは、BB_n遊技（ $n = 1 \sim 2$ ）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BB_n遊技を行ない、0以下の場合にはBB_n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BB_n遊技（ $n = 1 \sim 2$ ）が設定されており、各々のBB_n遊技に応じて、NB B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、BB_n役に当選して入賞した場合には、BB_nフラグ（ $n = 1 \sim 2$ ）のnの値を、NB Bの値としてインプットするようになっている。

【0101】

ステップS42の判断で、もし、NB B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BB_n作動時一般抽選表（ $n = 1 \sim 2$ ）を読み出し（ステップS44）、ステップS54へ進む。

【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。

【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。

【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、NB B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NM Bの値が、0より大きいと否かを判断する（ステップS46）。NM B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

。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。

10

【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。

20

【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。

30

【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おり、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。

40

【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、遊技者に入リルを与え、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付き、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 3 A ~ 3 F 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 3 A ~ 3 F 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期待できる。

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 3 A ~ 3 F 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 ($n = 1 \sim 2$) 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 ($n = 1 \sim 2$) 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 3 A ~ 3 F 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期待できる。

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 R T 4 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、R T 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、R T 5 作動状態へ移行し、R T 5 作動状態で 10 遊技が終了すると、R T 未作動状態へ戻る。ここで、R T 5 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 R T n 作動状態 ($n = 1 \sim 9$) 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 S 48 の判断で、もし、N R T の値が 0 より大きい (YES) と判別したときには、R T 作動時処理サブルーチンを行なって (ステップ S 50)、ステップ S 54 へ進む。

【0125】

< R T 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、R T 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、R T n 作動時抽選表 ($n = 1 \sim 9$) を読み出す (ステップ S 100)。

【0126】

ここで、R T 1 ~ R T 9 作動時一般抽選表の実施例を図 23 ~ 図 31 に示す。R T 1 ~ R T 9 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 3 A ~ 3 F 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、後述するボーナス・R T 未作動時一般抽選表 (図 32 参照) と比較すると、R T 1 ~ R T 9 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・R T 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 及びはずれの当選確率である。

【0127】

また、R T 1 ~ R T 9 作動時一般抽選表の間では、再遊技役 1 ~ 7 及びはずれ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 3 A ~ 3 F 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 R T 1 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 R T 2 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 R T 3 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 R T 4 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なように、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 $1/112$ 、約 $1/5.99$ 、約 $1/123$ 、約 $1/121$ 、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、RTKAISUの値に1を加える制御処理を行なう(ステップS102)。ここでRTKAISUは、RTn作動状態($n=5\sim8$)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($n=$

10

20

30

40

50

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、RTKAISU 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は、RTKAISU 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は、RTKAISU 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は、RTKAISU 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 に引き続いて、RTKAISU の値が RTMAXn (n = 5 ~ 8) より大きいかなかを判断する (ステップ S104)。この判断で、もし、RTKAISU 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)、RTKAISU 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、RTKAISU 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 RTKAISU に 1 をインプットし、RTn 作動状態で遊技を行なうたびに、RTKAISU の値に 1 を加えていく制御処理を行なう。そして、RTKAISU 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なかを、つまり、RT1 ~ RT4、RT7、RT8 作動状態の何れかであるかなかを判断する (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 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、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未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。

【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で発生させた乱数を乱数抽出手段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。

【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。

【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。

【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、後述するルール変動、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

10

20

30

40

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、最短時間を経過していない(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、最短時間を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、最短時間を経過した(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)と判断したときには、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 1 4 0 の図柄組み合わせ制御（停止制御）は、ステップ S 1 3 0 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。

【 0 1 5 6 】

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「ピタ押し」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

【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 3 8 の判断において、もし、リール停止信号を受信していない（N O）と判別したときには、停止に関する制御を行わずに、次にステップ S 1 4 2 へ進む。ステップ S 1 4 2 では、全てのリールは停止したか否かを判断する。

【 0 1 5 8 】

この判断で、もし、全てのリールが停止してはいない（N O）と判別したときには、再びステップ S 1 3 8 に戻り、ステップ S 1 3 8 からステップ S 1 4 2 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 1 4 2 の判断で、もし、全てのリールが停止している（Y E S）と判別したときには、本サブルーチンを終了する。

20

【 0 1 5 9 】

< 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 2 6）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 2 8）を行なう。図 1 0 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。

【 0 1 6 0 】

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 1 6 0）。この判断で、もし、B B n 遊技中である（Y E S）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 1 6 2）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。

30

【 0 1 6 1 】

ステップ S 1 6 0 の判断で、もし、遊技の状態が B B n 遊技中ではない（N O）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 1 6 4）。この判断で、もし、M B 遊技中である（Y E S）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 1 6 6）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。

【 0 1 6 2 】

ステップ S 1 6 4 の判断で、もし、遊技の状態が M B 遊技中ではない（N O）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 1 6 8）。この判断で、もし、当選役がある（Y E S）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 1 7 0）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 1 6 8 の判断で、もし、当選役がない（N O）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 1 6 2、S 1 6 6、S 1 7 0 に示されるサブルーチンの詳細な説明を行なう。

【 0 1 6 3 】

< 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、RT設定処理サブルーチン（図10参照）において、ステップS160でBBn遊技中であると判別したときに実施するBBn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、BBn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、BBn遊技を終了する。

【0166】

次に、BBn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、BBn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、BBn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BBn遊技状態を解除する（ステップS312）。次に、BB1遊技が終了したのか否かを判断する（ステップS314）。

【0167】

この判断で、もし、BB1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RTKAISU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、BB1遊技が終了したのではない（NO）と判別したときには、BB2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、BB1遊技が終了するとRT7作動状態に移行し、BB2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、RT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S 4 0 4）。このデータは、M B 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、M B 遊技を終了する。

【0 1 7 2】

次に、M B 遊技の終了条件が達成したか否かを判断する（ステップS 4 0 6）。この判断で、もし、M B 遊技の終了条件を達成していない（N O）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S 4 0 6の判断で、もし、M B 遊技の終了条件を達成している（Y E S）と判別したときには、N M Bの値に0をインプットしてM B 遊技状態を解除する（ステップS 4 0 8）。

そして、N R Tの値として8をインプットしてR T 8 作動状態を設定し（ステップS 4 1 0）、次に、R T 8 作動状態における遊技数を数えるためのカウンタR T K A I S Uの値に1をインプットし、R T 8 作動時における最大遊技回数R T M A X 8の値に1 0をインプットして（ステップS 4 1 2）、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、M B 遊技が終了すると、R T 8 作動状態に移行するようになっている。

【0 1 7 3】

< 役当選時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 1 0 参照）において、ステップS 1 6 8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S 1 7 0 参照）の詳細な説明を、図 1 3 に示すフローチャートを用いて説明する。

【0 1 7 4】

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S 5 0 0）。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S 5 0 2）。

【0 1 7 5】

この判断で、もし、入賞している（Y E S）と判別したときには、次に、B B n 役またはM B 役が入賞したのか否かの判断を行なう（ステップS 5 0 4）。この判断で、もし、B B n 役またはM B 役が入賞した（Y E S）と判別したときには、B B n、M B 判定処理サブルーチンを行なって（ステップS 5 0 6）、本サブルーチンを終了する。このB B n、M B 判定処理サブルーチンの詳細な説明は後述する。

【0 1 7 6】

ステップS 5 0 4の判断で、もし、B B n 役にもM B 役にも入賞していない（N O）と判別したときには、次に、再遊技役が入賞したか否かを判断する（ステップS 5 0 8）。この判断で、もし、再遊技役が入賞した（Y E S）と判別したときには、次に、再遊技役入賞時R T 設定解除処理サブルーチンを行なって（ステップS 5 1 0）、本サブルーチンを終了する。この再遊技役入賞時R T 設定解除処理サブルーチンの詳細な説明は後述する。

【0 1 7 7】

ステップS 5 0 8の判断で、もし、再遊技役が入賞していない（N O）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R T 解除処理サブルーチンを行なって（ステップS 5 1 2）、本サブルーチンを終了する。この一般役入賞時R T 解除処理サブルーチンの詳細な説明は後述する。

【0 1 7 8】

ステップS 5 0 2の判断に戻って、もし、入賞がない（N O）と判別したときには、次に、はずれ時R T 解除処理サブルーチンを行なって（ステップS 5 1 3）、ステップS 5 1 4へ進む。このはずれ時R T 解除処理サブルーチン詳細な説明は後述する。

【0 1 7 9】

次に、ステップS 5 1 4においては、B B n またはM B フラグはオンになっているか否かを判断する（ステップS 5 1 4）。この判断で、もし、B B n またはM B フラグがオンになっている（Y E S）と判別したときには、このB B n またはM B 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S 5 1 6）、本サブルーチンを終了する。

【0180】

ステップS5114の判断で、もし、BBnフラグもMB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S518)、本サブルーチンを終了する。

【0181】

<BBn、MB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13参照)において、ステップS504でBBnまたはMB役が入賞したと判別したときに実施するBBn、MB判定処理サブルーチン(ステップS506参照)の詳細な説明を、図14に示すフローチャートを用いて説明する。

10

【0182】

本サブルーチンでは、まず、BBn役が入賞したか否かを判断する(ステップS600)。この判断で、もし、BBn役が入賞した(YES)と判別したときには、BBnフラグ(n=1~2)のnの値を、NBBの値としてインプットし(ステップS602)、BBnフラグをオフにして(ステップS604)、ステップS610へ進む。

【0183】

ステップS600の判断で、もし、BBn役が入賞していない(NO)と判別したときには、MB役が入賞したと判断して、NMBの値に1をインプットし(ステップS606)、MBフラグをオフにして(ステップS608)、ステップS610へ進む。

【0184】

ステップS610では、NRTの値として0をインプットしてRT作動状態を解除し(ステップS610)、本サブルーチンを終了する。

20

【0185】

以上のように、本実施形態では、内部中の場合に、RT9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、RT9作動状態が解除されるようになっている。

【0186】

<再遊技入賞時RT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13参照)において、ステップS508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RT設定解除処理サブルーチン(ステップS510参照)の詳細な説明を、図15に示すフローチャートを用いて説明する。

30

【0187】

まず、再遊技役1が入賞したか否かを判断する(ステップS700)。この判断で、もし、再遊技役1が入賞した(YES)と判別したときには、次に、NRTの値が1であるか否か、つまりRT1作動状態であるか否かを判断する(ステップS702)。この判断で、もし、NRT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S740へ進む。

【0188】

ステップS702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2をインプットする制御処理を行なって(ステップS704)、ステップS740に進む。つまり、RT1作動状態において、再遊技役1が入賞した場合には、RT2作動状態へ移行するようになっている。

40

【0189】

ステップS700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が入賞したか否かを判断する(ステップS706)。この判断で、もし、再遊技役2が入賞した(YES)と判別したときには、次に、NRTの値が1であるか否か、つまりRT1作動状態であるか否かを判断する(ステップS708)。この判断で、もし、NRT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S740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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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（N O）と判別したときには、そのままステップ S 7 4 0 へ進む。

【0198】

ステップ S 7 3 4 の判断で、もし、N R T の値が 0 である（Y E S）、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。

10

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（N O）と判別したときには、そのままステップ S 7 4 0 へ進む。

【0199】

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）。

【0200】

ステップ S 7 4 0 に引き続いて、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。

20

【0201】

<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。

【0202】

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（N O）と判別したときには、そのままステップ S 7 5 6 へ進む。

30

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（Y E S）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（Y E S）、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）。

40

【0203】

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）。

【0204】

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（N O）、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。

【0205】

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 7 5 6）、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 1 3 参照）において、ステップ S 5 0 2 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 5 1 3 参照）の詳細な説明を、図 1 7 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 7 6 0）。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（N O）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 7 6 0 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 7 6 2）。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 7 6 4）。

20

【0210】

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 6 6）、本サブルーチンを終了する。ステップ S 7 6 6 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）。

【0211】

ステップ S 7 6 2 の判断で、もし、N R T の値が 1 ~ 4 の何れでもない（N O）、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 1 6 2、S 1 6 6、S 1 7 0 に示されるサブルーチンが終了して、図 1 0 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 2 8 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 3 0 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 2 0 0 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 2 0 0 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 1 8 A 及び 1 8 B 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 4 0 L、C、R の回転が開始されると、表示装置 7 0 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 40 L、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 S 87 参照）を受信したか否か判断する（ステップ S 800）。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 S 800 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 S 112 参照）を受信したか否か判断する（ステップ S 802）。なお、RT 情報信号は、RT 1 ~ RT 4、RT 7、RT 8 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 S 804）。

【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、ROM 208 から読み出す（ステップ S 806）。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 S 802 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 S 804 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 S 808 へ進み、RT 転落ケースの基準変動・停止画像データを、ROM 208 から読み出す（ステップ S 808）。ここで、RT 転落ケースの基準変動・停止画像とは、作動中の RT 1 ~ RT 4、RT 7、RT 8 が解除される遊技の進行状況に対応した画像であり、実際の遊技の進行において、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 S 810）。これにより、実際のリール 40 L、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 S 810 の制御処理を更に詳細に述べれば、演出制御手段 540 が、ROM 208 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 S 141 参照）を受信したか否か判断する（ステップ S 812）。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】

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、はず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)。

10

【0 2 2 4】

この判断で、もし、当選役、はず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。

20

【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、ROM 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。

30

【0 2 2 7】

ステップS 8 3 0の判断に戻り、もし、当選役、はず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。

40

【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、ROM 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

50

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、その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、その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

< < R T 転落時画像の説明 > >

次に、図 3 5 A ~ 図 3 5 D を用いて、R T 作動状態（詳細には、R T 1 ~ 4、R T 7、R T 8 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（R T 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 1 0 のオブジェクトが停止する場合に入賞し、R T 作動状態が解除されることになる。

【 0 2 4 1 】

図 3 5 A 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 3 5 B 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。

10

【 0 2 4 2 】

また、図 3 5 C 及び 3 5 D 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。

【 0 2 4 3 】

そして、図 3 5 C では、実際のリールで入賞図柄が停止して、R T 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 1 0 のオブジェクトが停止し、更に、R T 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。

20

【 0 2 4 4 】

一方、図 3 5 D では、実際のリールで入賞図柄が停止せず、R T 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 1 0 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。

【 0 2 4 5 】

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、R T 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。

30

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期待できる。

【 0 2 4 6 】

（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 R T 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 R T 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。

40

【 0 2 4 7 】

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。

【 0 2 4 8 】

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その他の任意

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。

【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。

【図10】リールの図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。

【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。

【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。

10

20

30

40

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。

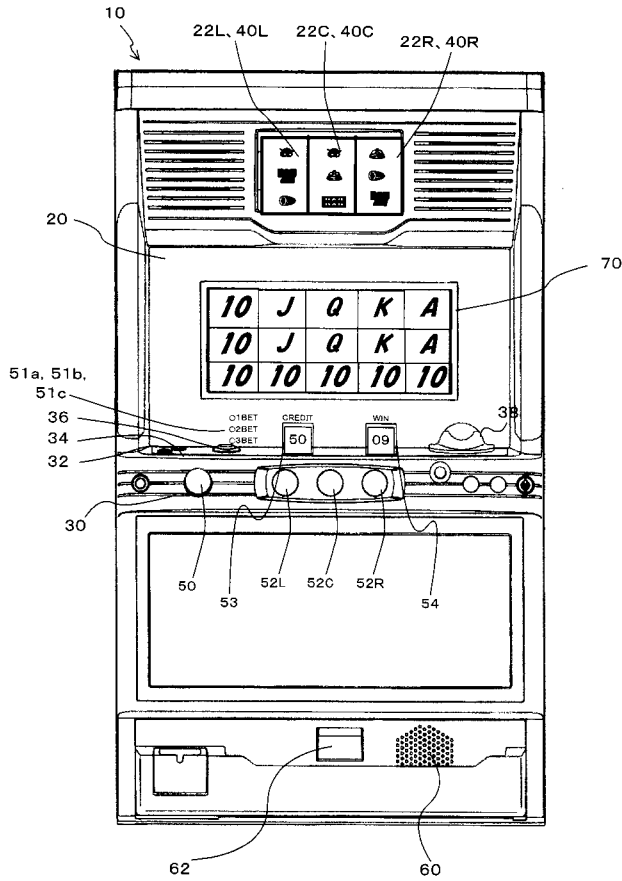
- 【図 34 A】 役当選時画像の第 1 リール停止時の基準変動・停止画像を示す図である。
 【図 34 B】 役当選時画像の第 2 リール停止時の基準変動・停止画像を示す図である。
 【図 34 C】 役当選時画像の全リール停止時の基準停止画像を示す図である。
 【図 34 D】 役当選時画像の全リール停止時の差替画像を示す図である。
 【図 35 A】 R T 転落時画像の第 1 リール停止時の基準変動・停止画像を示す図である。
 【図 35 B】 R T 転落時の第 2 リール停止時の基準変動・停止画像を示す図である。
 【図 35 C】 R T 転落時画像の全リール停止時の基準停止画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

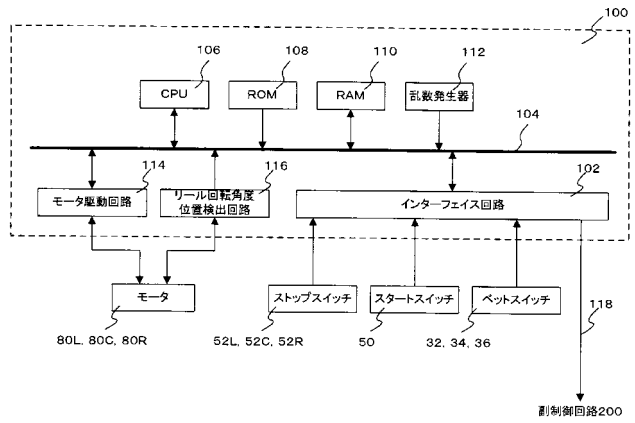
【0251】

- | | | |
|-------------|----------------|----|
| 10 | スロットマシン | |
| 38 | 遊技媒体投入口 | 10 |
| 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 | 30 |
| 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 | 40 |
| 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 | 50 |

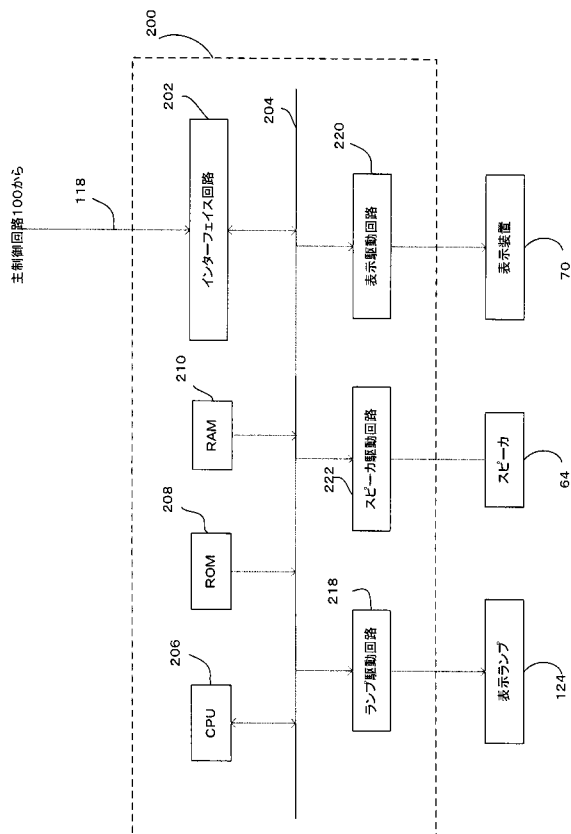
【図 1】



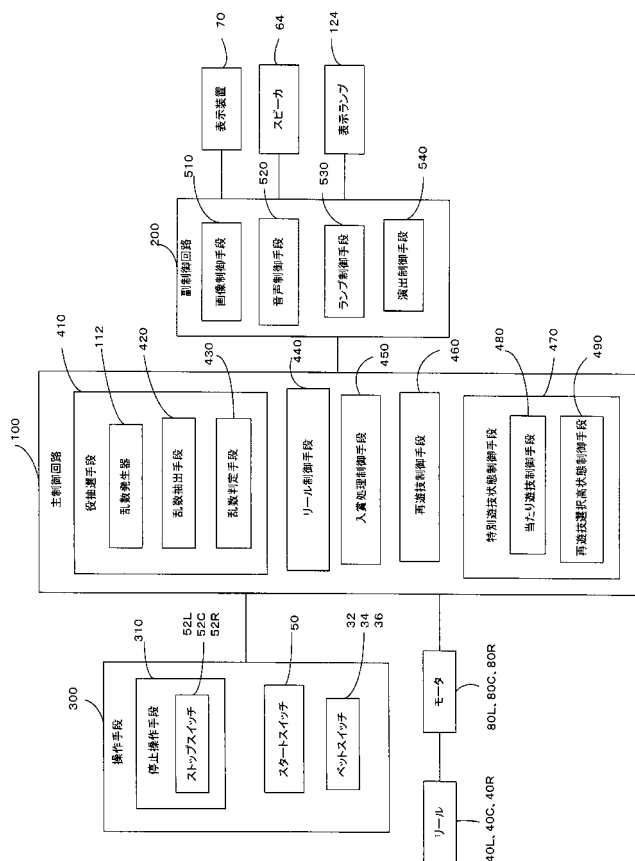
【図 2】



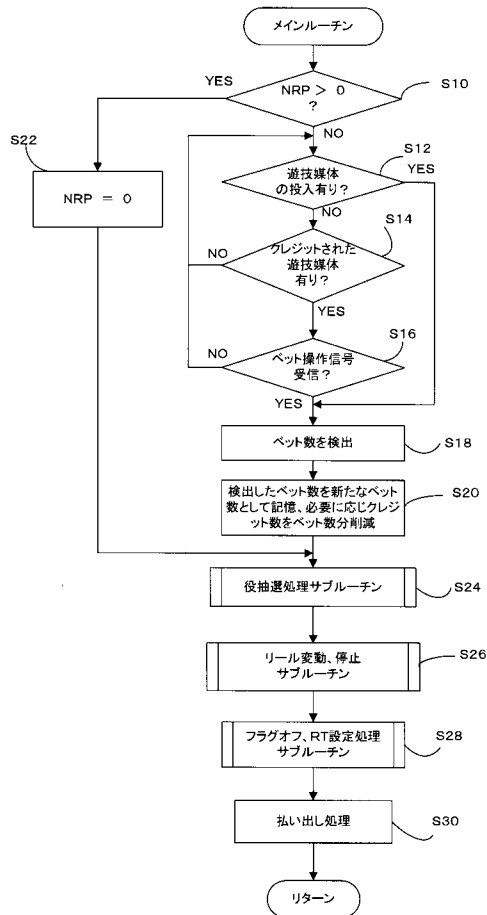
【図 3】



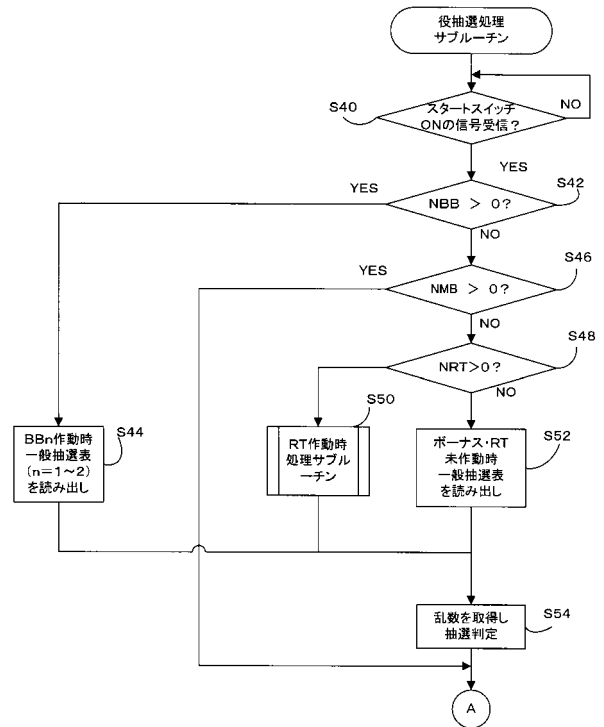
【図 4】



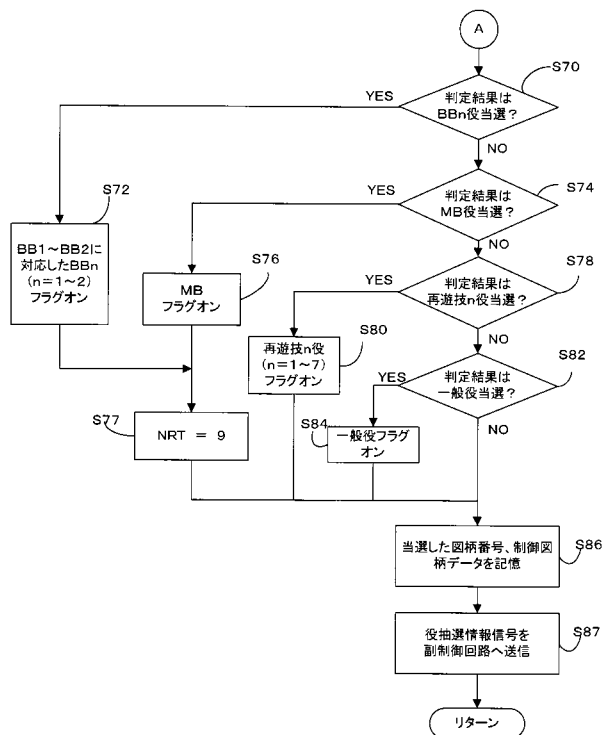
【図 5】



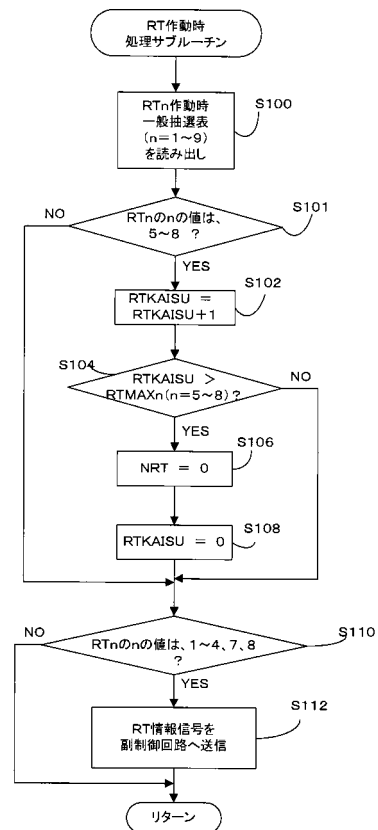
【図 6】



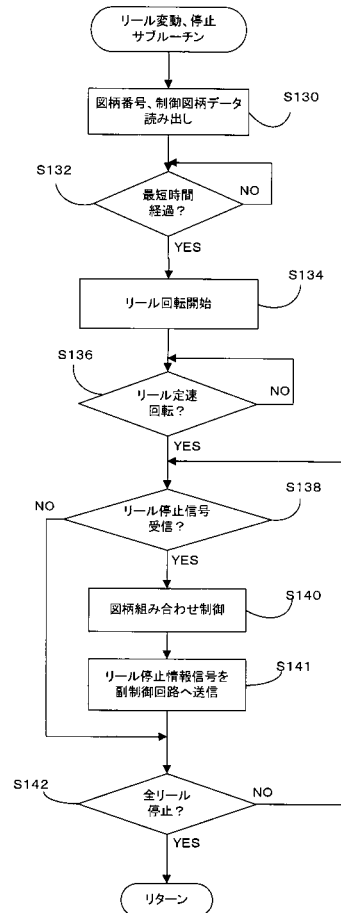
【図 7】



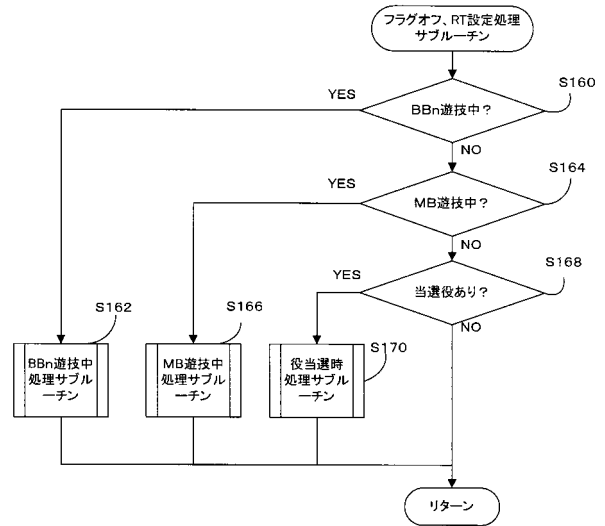
【図 8】



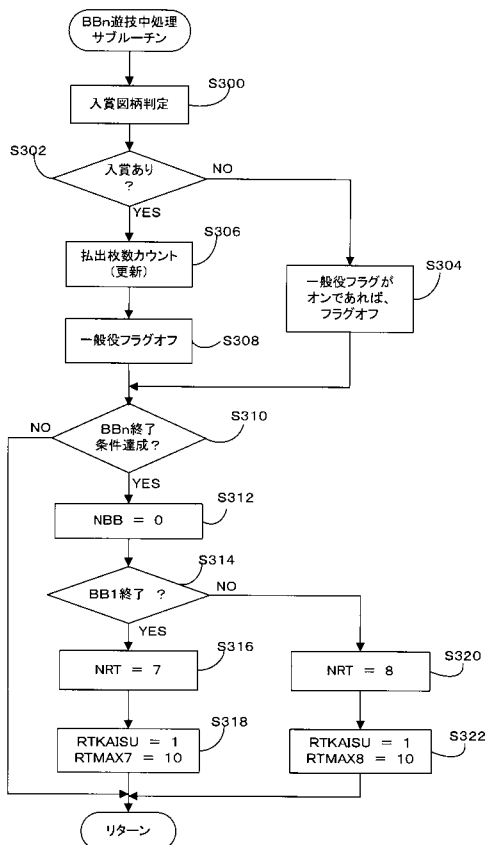
【図 9】



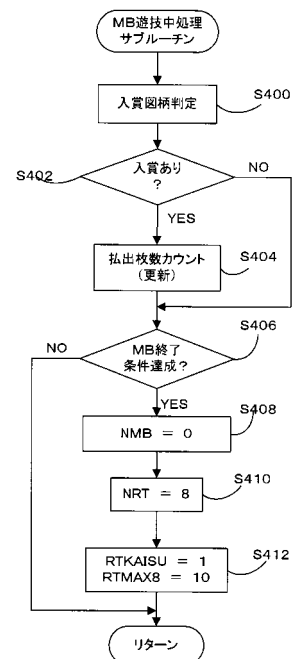
【図 10】



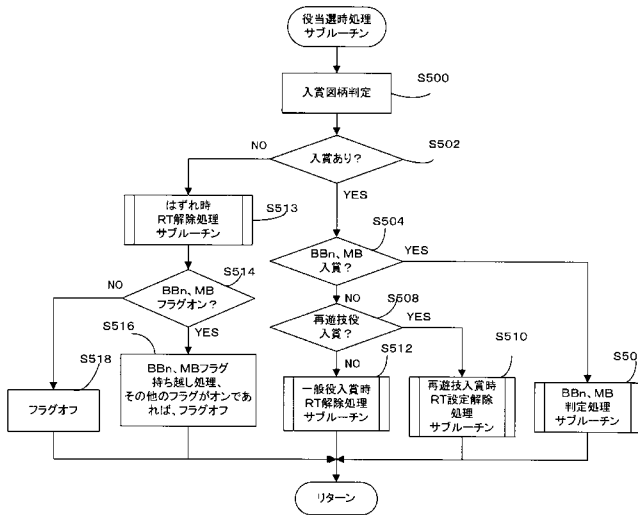
【図 11】



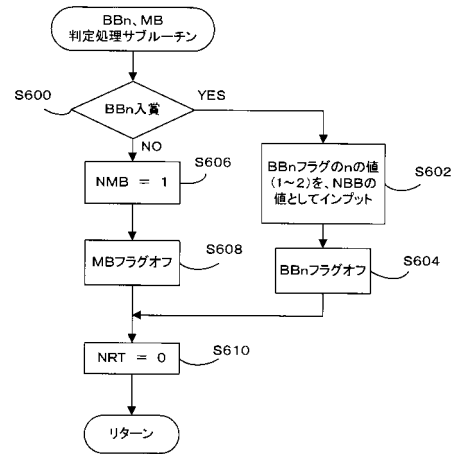
【図 12】



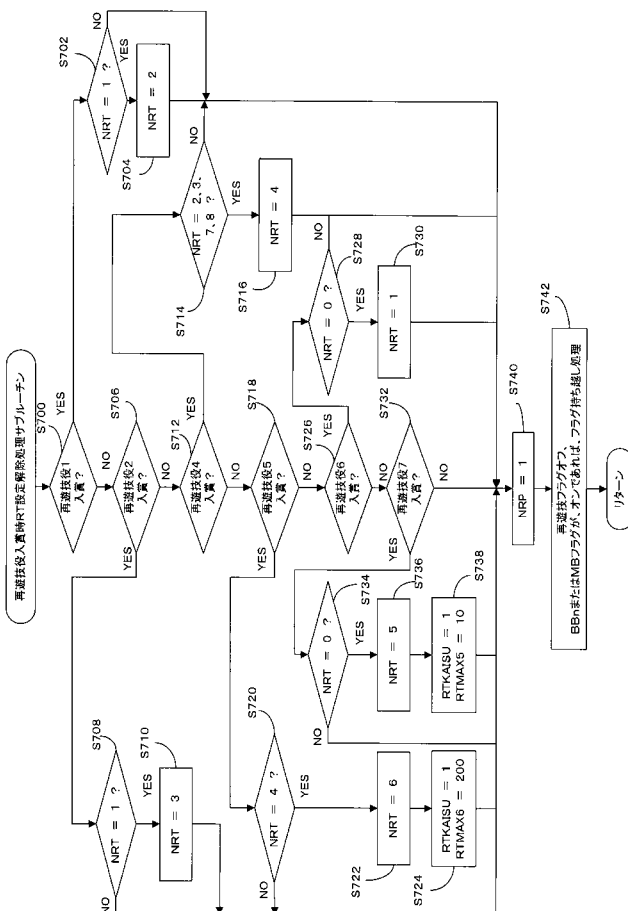
【図 13】



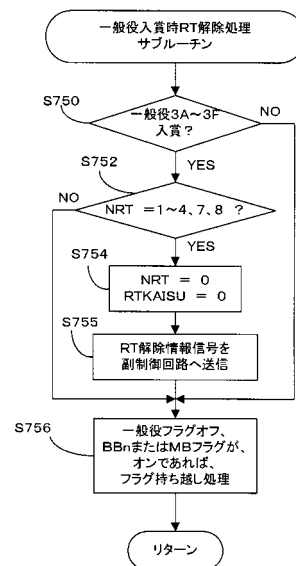
【図 14】



【図 15】



【図 16】



【図 2 0】

RT	開始要件	解除要件1 (RT終了後投動)	解除要件2 (はずれ)	解除要件3 (一般役3A~3F入賞 (RT未作動へ) 一般役3A~3F入賞 (RT未作動へ) 一般役3A~3F入賞 (非RTへ) 一般役3A~3F入賞 (RT未作動へ)	解除要件4 (再遊技役1入賞 (RT2へ) 1/146 (RT4へ) 1/2 (RT4へ) 1/7.3 (RT6へ) 1/10	解除要件5 (再遊技役2入賞 (RT3へ) 1/146	再遊技役総 当選確率
RT1	再遊技役6入賞 (RT未作動から (RT1から)	∞	はずれ (RT未作動へ)	一般役3A~3F入賞 (RT未作動へ)	再遊技役1入賞 (RT2へ) 1/146	再遊技役2入賞 (RT3へ) 1/146	約1/7.3
RT2	再遊技役1入賞 (RT1から)	∞	はずれ (RT未作動へ)	一般役3A~3F入賞 (RT未作動へ)	再遊技役4入賞 (RT4へ) 1/2		約1/2.0
RT3	再遊技役2入賞 (RT1から)	∞	はずれ (RT未作動へ)	一般役3A~3F入賞 (非RTへ)	再遊技役4入賞 (RT4へ) 1/7.3		約1/7.3
RT4	再遊技役4入賞 (RT2, 3, 7, 8から)	∞	はずれ (RT未作動へ)	一般役3A~3F入賞 (RT未作動へ)	再遊技役5入賞 (RT6へ) 1/10		約1/1.4
RT5	再遊技役7入賞 (RT未作動から)	10 (RT未作動へ)	はずれ (RT未作動へ)				約1/1.8
RT6	再遊技役5入賞 (BB1後7)	10 (RT未作動へ)	はずれ (RT未作動へ)				約1/1.4
RT7	BB1後7 (BB1から)	10 (RT未作動へ)		一般役3A~3F入賞 (RT未作動へ)	再遊技役4入賞 (RT4へ 70%) 1/2		約1/1.4
RT8	BB2, MB終了 (BB2, MBから)	10 (RT未作動へ)		一般役3A~3F入賞 (RT未作動へ)	再遊技役4入賞 (RT4へ 30%) 1/467		約1/1.4
RT9	BB1, BB2, MB後当選 (非内館中から)	∞		BB1, BB2, MB後入賞 (BB1, BB2, MB)			約1/1.9

【図 2 2】

図柄番号	役名称	左リール	中リール	右リール	当選確率
1	一般役1	チェリー	—	—	1/80
2	一般役2	ベル	チェリー	スイカ	1/1.10
3	一般役3A	赤7	赤7	リプレイ	1/100
4	一般役3B	赤7	青7	リプレイ	1/100
5	一般役3C	赤7	BAR	リプレイ	1/100
6	一般役3D	青7	赤7	リプレイ	1/100
7	一般役3E	青7	青7	リプレイ	1/100
8	一般役3F	青7	BAR	リプレイ	1/100
9	はずれ	—	—	—	約1/54.3

BB2作動時一般抽選表

【図 2 1】

BB1作動時一般抽選表

図柄番号	役名称	左リール	中リール	右リール	当選確率
1	一般役1	チェリー	—	—	1/80
2	一般役2	ベル	チェリー	スイカ	1/1.08
3	一般役3A	赤7	赤7	リプレイ	1/100
4	一般役3B	赤7	青7	リプレイ	1/100
5	一般役3C	赤7	BAR	リプレイ	1/100
6	一般役3D	青7	赤7	リプレイ	1/100
7	一般役3E	青7	青7	リプレイ	1/100
8	一般役3F	青7	BAR	リプレイ	1/100
9	はずれ	—	—	—	約1/635

【図 2 3】

RT1作動時一般抽選表

図柄番号	役名称	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	チェリー	—	—	1/80	
2	一般役2	ベル	チェリー	スイカ	1/5	
3	一般役3A	赤7	赤7	リプレイ	1/100	
4	一般役3B	赤7	青7	リプレイ	1/100	
5	一般役3C	赤7	BAR	リプレイ	1/100	
6	一般役3D	青7	赤7	リプレイ	1/100	
7	一般役3E	青7	青7	リプレイ	1/100	
8	一般役3F	青7	BAR	リプレイ	1/100	
9	再遊技役1	ベル	チェリー	リプレイ	1/14.6	RT1からRT2へ
10	再遊技役2	ベル	リプレイ	スイカ	1/14.6	RT1からRT3へ
11	再遊技役3	スイカ	リプレイ	スイカ	1/65536	—
12	再遊技役4	ベル	チェリー	リプレイ	1/65536	RT2, 3, 7, 8からRT4へ
13	再遊技役5	スイカ	リプレイ	ベル	1/65536	RT4からRT6へ
14	再遊技役6	スイカ	チェリー	リプレイ	1/65536	RT未作動からRT1へ
15	再遊技役7	スイカ	ベル	スイカ	1/65536	RT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	
19	はずれ	—	—	—	約1/1.71	

再遊技役総当選確率(2×1/14.6+5×1/65536)≈約1/7.3

【図 2 4】

再遊技役総当選確率(1/2+6×1/65536=)約1/2.0

RT2作動時一般抽選表

図柄番号	役名称	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	チェリー	—	—	1/80	—
2	一般役2	ベル	チェリー	スイカ	1/5	—
3	一般役3A	赤7	赤7	リプレイ	1/100	—
4	一般役3B	赤7	青7	リプレイ	1/100	—
5	一般役3C	赤7	BAR	リプレイ	1/100	—
6	一般役3D	青7	赤7	リプレイ	1/100	—
7	一般役3E	青7	青7	リプレイ	1/100	—
8	一般役3F	青7	BAR	リプレイ	1/100	—
9	再遊技役1	ベル	チェリー	リプレイ	1/65536	RT1からRT2へ
10	再遊技役2	ベル	リプレイ	スイカ	1/65536	RT1からRT3へ
11	再遊技役3	スイカ	リプレイ	スイカ	1/65536	—
12	再遊技役4	ベル	チェリー	ベル	1/22	RT2, 3, 7, 8からRT4へ
13	再遊技役5	スイカ	リプレイ	ベル	1/65536	RT4からRT6へ
14	再遊技役6	スイカ	チェリー	リプレイ	1/65536	RT未作動からRT1へ
15	再遊技役7	スイカ	ベル	スイカ	1/65536	RT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	—
19	はずれ	—	—	—	約1/4.50	—

【図 2 5】

再遊技役総当選確率(1/7.3+6×1/65536=)約1/7.3

RT3作動時一般抽選表

図柄番号	役名称	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	チェリー	—	—	1/80	—
2	一般役2	ベル	チェリー	スイカ	1/5	—
3	一般役3A	赤7	赤7	リプレイ	1/100	—
4	一般役3B	赤7	青7	リプレイ	1/100	—
5	一般役3C	赤7	BAR	リプレイ	1/100	—
6	一般役3D	青7	赤7	リプレイ	1/100	—
7	一般役3E	青7	青7	リプレイ	1/100	—
8	一般役3F	青7	BAR	リプレイ	1/100	—
9	再遊技役1	ベル	チェリー	リプレイ	1/65536	RT1からRT2へ
10	再遊技役2	ベル	リプレイ	スイカ	1/65536	RT1からRT3へ
11	再遊技役3	スイカ	リプレイ	スイカ	1/7.3	—
12	再遊技役4	ベル	チェリー	ベル	1/65536	RT2, 3, 7, 8からRT4へ
13	再遊技役5	スイカ	リプレイ	ベル	1/65536	RT4からRT6へ
14	再遊技役6	スイカ	チェリー	リプレイ	1/65536	RT未作動からRT1へ
15	再遊技役7	スイカ	ベル	スイカ	1/65536	RT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	—
19	はずれ	—	—	—	約1/1.71	—

【図 2 6】

再遊技役総当選確率(1/1.63+1/10+5×1/65536=)約1/1.4

RT4作動時一般抽選表

図柄番号	役名称	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	チェリー	—	—	1/80	—
2	一般役2	ベル	チェリー	スイカ	1/5	—
3	一般役3A	赤7	赤7	リプレイ	1/100	—
4	一般役3B	赤7	青7	リプレイ	1/100	—
5	一般役3C	赤7	BAR	リプレイ	1/100	—
6	一般役3D	青7	赤7	リプレイ	1/100	—
7	一般役3E	青7	青7	リプレイ	1/100	—
8	一般役3F	青7	BAR	リプレイ	1/100	—
9	再遊技役1	ベル	チェリー	リプレイ	1/65536	RT1からRT2へ
10	再遊技役2	ベル	リプレイ	スイカ	1/65536	RT1からRT3へ
11	再遊技役3	スイカ	リプレイ	スイカ	1/1.63	—
12	再遊技役4	ベル	チェリー	ベル	1/65536	RT2, 3, 7, 8からRT4へ
13	再遊技役5	スイカ	リプレイ	ベル	1/10	RT4からRT6へ
14	再遊技役6	スイカ	チェリー	リプレイ	1/65536	RT未作動からRT1へ
15	再遊技役7	スイカ	ベル	スイカ	1/65536	RT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	—
19	はずれ	—	—	—	約1/112	—

【図 2 7】

再遊技役総当選確率(1/1.8+6×1/65536=)約1/1.8

RT5作動時一般抽選表

図柄番号	役名称	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	チェリー	—	—	1/80	—
2	一般役2	ベル	チェリー	スイカ	1/5	—
3	一般役3A	赤7	赤7	リプレイ	1/100	—
4	一般役3B	赤7	青7	リプレイ	1/100	—
5	一般役3C	赤7	BAR	リプレイ	1/100	—
6	一般役3D	青7	赤7	リプレイ	1/100	—
7	一般役3E	青7	青7	リプレイ	1/100	—
8	一般役3F	青7	BAR	リプレイ	1/100	—
9	再遊技役1	ベル	チェリー	リプレイ	1/65536	RT1からRT2へ
10	再遊技役2	ベル	リプレイ	スイカ	1/65536	RT1からRT3へ
11	再遊技役3	スイカ	リプレイ	スイカ	1/1.8	—
12	再遊技役4	ベル	チェリー	ベル	1/65536	RT2, 3, 7, 8からRT4へ
13	再遊技役5	スイカ	リプレイ	ベル	1/65536	RT4からRT6へ
14	再遊技役6	スイカ	チェリー	リプレイ	1/65536	RT未作動からRT1へ
15	再遊技役7	スイカ	ベル	スイカ	1/65536	RT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	—
19	はずれ	—	—	—	約1/5.99	—

【図 28】

RT6作動時一般抽選表

再遊技役総当選確率(1/1.4+6×1/65536=)約1/1.8

図柄番号	役名称	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	チェリー	—	—	1/80	—
2	一般役2	ベル	チェリー	スイカ	1/5	—
3	一般役3A	赤7	赤7	リプレイ	1/100	—
4	一般役3B	赤7	青7	リプレイ	1/100	—
5	一般役3C	赤7	BAR	リプレイ	1/100	—
6	一般役3D	青7	青7	リプレイ	1/100	—
7	一般役3E	青7	赤7	リプレイ	1/100	—
8	一般役3F	青7	BAR	リプレイ	1/100	—
9	再遊技役1	ベル	チェリー	リプレイ	1/65536	RT1からRT2へ
10	再遊技役2	ベル	リプレイ	スイカ	1/65536	RT1からRT3へ
11	再遊技役3	スイカ	リプレイ	スイカ	1/1.4	—
12	再遊技役4	ベル	チェリー	ベル	1/65536	RT2.3.7.8からRT4へ
13	再遊技役5	スイカ	リプレイ	ベル	1/65536	RT4からRT6へ
14	再遊技役6	スイカ	チェリー	リプレイ	1/65536	RT未作動からRT1へ
15	再遊技役7	スイカ	ベル	スイカ	1/65536	RT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	—
19	はずれ	—	—	—	約1/123	—

【図 29】

RT7作動時一般抽選表

再遊技役総当選確率(1/4.67+1/2+5×1/65536=)約1/1.4

図柄番号	役名称	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	チェリー	—	—	1/80	—
2	一般役2	ベル	チェリー	スイカ	1/5	—
3	一般役3A	赤7	赤7	リプレイ	1/100	—
4	一般役3B	赤7	青7	リプレイ	1/100	—
5	一般役3C	赤7	BAR	リプレイ	1/100	—
6	一般役3D	青7	青7	リプレイ	1/100	—
7	一般役3E	青7	赤7	リプレイ	1/100	—
8	一般役3F	青7	BAR	リプレイ	1/100	—
9	再遊技役1	ベル	チェリー	リプレイ	1/65536	RT1からRT2へ
10	再遊技役2	ベル	リプレイ	スイカ	1/65536	RT1からRT3へ
11	再遊技役3	スイカ	リプレイ	スイカ	1/4.67	—
12	再遊技役4	ベル	チェリー	ベル	1/2	RT2.3.7.8からRT4へ
13	再遊技役5	スイカ	リプレイ	ベル	1/65536	RT4からRT6へ
14	再遊技役6	スイカ	チェリー	リプレイ	1/65536	RT未作動からRT1へ
15	再遊技役7	スイカ	ベル	スイカ	1/65536	RT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	—
19	はずれ	—	—	—	約1/121	—

【図 30】

RT8作動時一般抽選表

再遊技役総当選確率(1/2+1/4.67+5×1/65536=)約1/1.4

図柄番号	役名称	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	チェリー	—	—	1/80	—
2	一般役2	ベル	チェリー	スイカ	1/5	—
3	一般役3A	赤7	赤7	リプレイ	1/100	—
4	一般役3B	赤7	青7	リプレイ	1/100	—
5	一般役3C	赤7	BAR	リプレイ	1/100	—
6	一般役3D	青7	青7	リプレイ	1/100	—
7	一般役3E	青7	赤7	リプレイ	1/100	—
8	一般役3F	青7	BAR	リプレイ	1/100	—
9	再遊技役1	ベル	チェリー	リプレイ	1/65536	RT1からRT2へ
10	再遊技役2	ベル	リプレイ	スイカ	1/65536	RT1からRT3へ
11	再遊技役3	スイカ	リプレイ	スイカ	1/2	—
12	再遊技役4	ベル	チェリー	ベル	1/4.67	RT2.3.7.8からRT4へ
13	再遊技役5	スイカ	リプレイ	ベル	1/65536	RT4からRT6へ
14	再遊技役6	スイカ	チェリー	リプレイ	1/65536	RT未作動からRT1へ
15	再遊技役7	スイカ	ベル	スイカ	1/65536	RT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	—
19	はずれ	—	—	—	約1/121	—

【図 31】

RT9作動時一般抽選表

再遊技役総当選確率(1/1.9+6×1/65536=)約1/1.9

図柄番号	役名称	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	チェリー	—	—	1/80	—
2	一般役2	ベル	チェリー	スイカ	1/5	—
3	一般役3A	赤7	赤7	リプレイ	1/100	—
4	一般役3B	赤7	青7	リプレイ	1/100	—
5	一般役3C	赤7	BAR	リプレイ	1/100	—
6	一般役3D	青7	青7	リプレイ	1/100	—
7	一般役3E	青7	赤7	リプレイ	1/100	—
8	一般役3F	青7	BAR	リプレイ	1/100	—
9	再遊技役1	ベル	チェリー	リプレイ	1/65536	RT1からRT2へ
10	再遊技役2	ベル	リプレイ	スイカ	1/65536	RT1からRT3へ
11	再遊技役3	スイカ	リプレイ	スイカ	1/1.9	—
12	再遊技役4	ベル	チェリー	ベル	1/65536	RT2.3.7.8からRT4へ
13	再遊技役5	スイカ	リプレイ	ベル	1/65536	RT4からRT6へ
14	再遊技役6	スイカ	チェリー	リプレイ	1/65536	RT未作動からRT1へ
15	再遊技役7	スイカ	ベル	スイカ	1/65536	RT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	—
19	はずれ	—	—	—	約1/5.10	—











































【 図 3 2 】

図柄番号	役名称	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	チェー	ー	1/80	1/80	—
2	一般役2	ベル	チェー	スィカ	1/5	—
3	一般役3A	赤7	赤7	リプレイ	1/100	RT1からRT2へ
4	一般役3B	赤7	青7	リプレイ	1/100	RT1からRT3へ
5	一般役3C	赤7	BAR	リプレイ	1/100	—
6	一般役3D	青7	赤7	リプレイ	1/100	RT2, 3, 7, 8からRT4へ
7	一般役3E	青7	青7	リプレイ	1/100	RT4からRT6へ
8	一般役3F	青7	BAR	リプレイ	1/100	RT未作動からRT1へ
9	再遊技役1	ベル	チェー	リプレイ	1/65536	RT未作動からRT5へ
10	再遊技役2	ベル	リプレイ	スィカ	1/65536	—
11	再遊技役3	スィカ	リプレイ	スィカ	1/65536	RT1からRT2へ
12	再遊技役4	ベル	チェー	スィカ	1/65536	RT1からRT3へ
13	再遊技役5	スィカ	リプレイ	ベル	1/65536	RT2, 3, 7, 8からRT4へ
14	再遊技役6	スィカ	チェー	リプレイ	1/10	RT4からRT6へ
15	再遊技役7	スィカ	ベル	スィカ	1/27.1	RT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	MB3役	赤7	赤7	BAR	1/600	—
19	はすれ	—	—	—	約1/1.71	—

【 ㄨ 3 3 】

[illegible]

【 図 3 4 A 】

【 図 3 4 B 】

K	10		
Q	10		
J	10	10	10
10	10	10	10

【 図 3 4 D 】

役当選時画像(4/4)
至リーール停止時(差額)

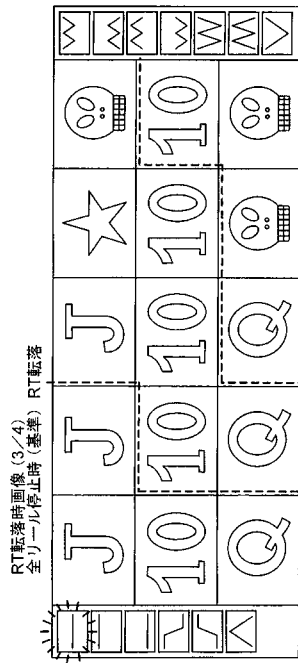
10	J	Q	K	★
10	10	10	10	骷髅
10	10	10	じゃわ	A
10	10	10	10	10

【 図 3 5 B 】

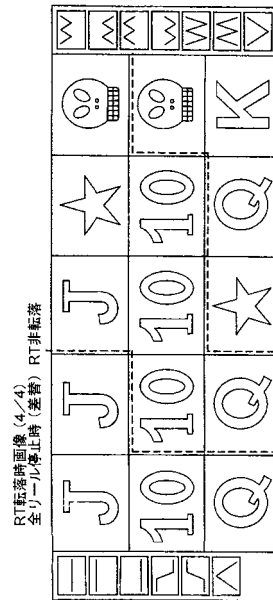
RT転写時画像 (2/4)
第2リール停止時 (基準)

This image shows the second reel of a slot machine during an RT transfer. The reel has 10 symbols: 5 bars, 5 bars, 5 bars, 5 bars, 5 bars, 5 bars, 5 bars, 5 bars, 5 bars, and 5 bars. The symbols are arranged in a 2x5 grid. The top row contains 5 bars, 5 bars, 5 bars, 5 bars, and 5 bars. The bottom row contains 5 bars, 5 bars, 5 bars, 5 bars, and 5 bars. The symbols are arranged in a 2x5 grid. The top row contains 5 bars, 5 bars, 5 bars, 5 bars, and 5 bars. The bottom row contains 5 bars, 5 bars, 5 bars, 5 bars, and 5 bars.

【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