

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6671687号
(P6671687)

(45) 発行日 令和2年3月25日(2020.3.25)

(24) 登録日 令和2年3月6日(2020.3.6)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 6 1

請求項の数 4 (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2016-161217 (P2016-161217)	(73) 特許権者	390031772
(22) 出願日	平成28年8月19日 (2016.8.19)		株式会社オリンピア
(65) 公開番号	特開2018-27257 (P2018-27257A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43) 公開日	平成30年2月22日 (2018.2.22)	(74) 代理人	110000936
審査請求日	令和1年6月11日 (2019.6.11)		特許業務法人青海特許事務所
早期審査対象出願		(72) 発明者	都筑 崇弘
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	長沢 隆
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内
		審査官	金子 和孝
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選役の当否を当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、

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

遊技の進行に応じて画像表示部に画像を表示する演出制御手段と、
を備え、

前記当選種別抽選では、複数の当選役が重複して決定される場合があり、

前記当選種別抽選によって当選役が決定された場合、決定された当選役が当選状態に設定され、当選状態に設定されている当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に停止することで、前記有効ライン上に停止した図柄組み合わせに対応付けられた当選役が入賞となり、

前記演出制御手段は、

遊技の進行に応じて任意の前記ストップスイッチの操作態様を報知する補助演出を行い、

前記補助演出を行う際に、前記当選状態に設定されている当選役に対応付けられている図柄組み合わせのなかに特定の図柄が含まれている場合、前記特定の図柄に対応した色彩

で前記補助演出を実行可能であり、

前記有効ラインとは異なる無効ライン上に前記特定の図柄が表示される当選役を入賞させる前記補助演出を行う場合、前記回転リールに配列された図柄のいずれも連想されることがない色彩で前記補助演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、

前記補助演出を行う際に、前記補助演出で報知する任意の操作態様で前記ストップスイッチが操作された場合に、前記特定の図柄を含む当選役が入賞せず、前記任意の操作態様以外の操作態様で前記ストップスイッチが操作された場合に、前記特定の図柄を含む当選役が入賞する場合があります、前記特定の図柄に対応した色彩で前記補助演出を実行可能であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

10

【請求項 3】

前記演出制御手段は、

前記補助演出で報知する任意の操作態様以外の操作態様で前記ストップスイッチが操作され、前記特定の図柄を含む当選役が入賞しない場合であっても、前記特定の図柄に対応した色彩で前記補助演出を継続して表示可能であることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記演出制御手段は、

前記補助演出を行う際に、前記補助演出で報知する任意の操作態様で前記ストップスイッチが操作された場合に、前記特定の図柄を含む当選役が入賞せず、前記任意の操作態様以外のいずれの操作態様でも、前記特定の図柄を含む当選役が入賞しない場合であっても、前記特定の図柄に対応した色彩で前記補助演出を実行可能であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

30

【0002】

遊技機としてのスロットマシンでは、遊技者によるメダル（遊技媒体）のベットおよびスタートスイッチの操作に応じて、当選役の抽選を行うとともに、種々の図柄が記された複数の回転リールが回転する。そして、抽選結果と遊技者によるストップスイッチの操作に応じて回転リールが順次停止され、払い出しの対象となるラインである有効ライン上に、当選役に対応する図柄組み合わせが表示されると、所定枚数のメダルが払い出されるなど、当選役に応じた遊技上の利益（以下、単に遊技利益という）が遊技者に付与されることとなる。

【0003】

また、スロットマシンでは、遊技の進行に際し、遊技者の有利度合いを異にする複数の遊技状態が設けられている。例えば、ストップスイッチの操作態様が、複数の操作態様のうちの所定の操作態様であること、すなわち、所定の操作順（打順）または所定の操作タイミングあるいはこれらの組み合わせであることが入賞条件として設定された遊技利益が大きい当選役（以下、選択当選役という）等と他の当選役とが重複した当選種別（以下、選択当選種別という）に当選したときに、その選択当選役等の入賞条件となる操作態様（以下、正解操作態様という）が報知されることで（以下、このような所定の当選役の入賞条件となる操作態様を報知する演出を単に補助演出という）、当該選択当選役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン上に容易に表示させることができる、所謂、AT（アシストタイム）が実行されるAT演出状態を設けているスロットマシンもある（例えば、特許文献1参照）。また、リプレイ役の当選確率が通常遊技より高くなるように設定

40

50

してメダルの消費を抑えることで、メダルの消費に対する当選役の抽選機会を増やす、所謂、RT（リプレイタイム）遊技や、上記のATとRT遊技が同時に進行されるART遊技を設けることもある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2002-85629号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

10

ところで、回転リールに表示される図柄を通じて当選役を示す仕様では、遊技性が単調になりがちである。そこで、回転リールに表示することができる図柄組み合わせに対応させた色彩の補助演出を行うことで、有効ライン上に表示される図柄を遊技者に予め報知することが可能となる。

【0006】

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

【0007】

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

20

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選役の当否を当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、遊技の進行に応じて画像表示部に画像を表示する演出制御手段と、を備え、前記当選種別抽選では、複数の当選役が重複して決定される場合があり、前記当選種別抽選によって当選役が決定された場合、決定された当選役が当選状態に設定され、当選状態に設定されている当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に停止することで、前記有効ライン上に停止した図柄組み合わせに対応付けられた当選役が入賞となり、前記演出制御手段は、遊技の進行に応じて任意の前記ストップスイッチの操作態様を報知する補助演出を行い、前記補助演出を行う際に、前記当選状態に設定されている当選役に対応付けられている図柄組み合わせのなかに特定の図柄が含まれている場合、前記特定の図柄に対応した色彩で前記補助演出を実行可能であり、前記有効ラインとは異なる無効ライン上に前記特定の図柄が表示される当選役を入賞させる前記補助演出を行う場合、前記回転リールに配列された図柄のいずれも連想されることがない色彩で前記補助演出を実行可能である。

30

40

【0009】

また、前記演出制御手段は、前記補助演出を行う際に、前記補助演出で報知する任意の操作態様で前記ストップスイッチが操作された場合に、前記特定の図柄を含む当選役が入賞せず、前記任意の操作態様以外の操作態様で前記ストップスイッチが操作された場合に、前記特定の図柄を含む当選役が入賞する場合があり、前記特定の図柄に対応した色彩で前記補助演出を実行可能であるとよい。

また、前記演出制御手段は、前記補助演出で報知する任意の操作態様以外の操作態様で前記ストップスイッチが操作され、前記特定の図柄を含む当選役が入賞しない場合であっても、前記特定の図柄に対応した色彩で前記補助演出を継続して表示可能であるとよい。

【0010】

50

また、前記演出制御手段は、

前記補助演出を行う際に、前記補助演出で報知する任意の操作態様で前記ストップスイッチが操作された場合に、前記特定の図柄を含む当選役が入賞せず、前記任意の操作態様以外のいずれの操作態様でも、前記特定の図柄を含む当選役が入賞しない場合であっても、前記特定の図柄に対応した色彩で前記補助演出を実行可能であるとよい。

【発明の効果】

【0011】

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

【図面の簡単な説明】

10

【0012】

【図1】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための外観図である。

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

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの概略的な電氣的構成を示したブロック図である。

【図5】有効ラインおよび無効ラインを説明するための説明図である。

【図6】当選役を説明するための説明図である。

【図7】主制御基板における遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【図8】内部中遊技状態以外の当選種別抽選テーブルを示す図である。

20

【図9】内部中遊技状態の当選種別抽選テーブルを示す図である。

【図10】演出状態の遷移を説明するための説明図である。

【図11】補助演出を説明する図である。

【図12】補助演出を説明する図である。

【図13】補助演出を説明する図である。

【図14】補助演出を説明する図である。

【図15】主制御基板のメイン処理を示したフローチャートである。

【図16】副制御基板のサブ処理を示したフローチャートである。

【図17】コマンド受信処理を示したフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

30

【0013】

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

【0014】

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

40

【0015】

（スロットマシン100の機械的構成）

図1および図2の外観図に示すように、スロットマシン100は、略矩形状の箱体である筐体102と、筐体102の前面開口部に対して回動可能な連結部材により開閉可能に取り付けられた前面上扉104と、前面上扉104の下方に位置し、前面上扉104同様、筐体102の前面開口部に対して開閉可能に取り付けられた前面下扉106と、前面下扉106の下部に位置し、メダル排出口108aから払い出されたメダルを貯留するための受け皿部108とを備えている。

50

【0016】

前面下扉106の上部には操作部設置台122が形成され、操作部設置台122には、メダル投入部124、ベットスイッチ126、スタートスイッチ128、ストップスイッチ130、演出スイッチ132等が配設されている。

【0017】

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

10

【0018】

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

20

【0019】

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

【0020】

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

30

【0021】

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

40

【0022】

演出スイッチ132は、押圧式のボタンスイッチと、その周囲に回転自在に配されたジョグダイヤルスイッチとから構成され、遊技者の押圧操作や回転操作を検出する。かかる演出スイッチ132は、主として演出中に用いられ、遊技者の操作によって演出態様を異ならせることができる。

【0023】

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

【0024】

50

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

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

なお、本実施形態において、上記1遊技は、メダル投入部124を通じたメダルの投入、ベットスイッチ126の操作を通じたクレジットされているメダルの投入、または、リプレイ役が有効ラインA上に表示されたことに基づくメダルの自動投入のいずれかが行われてから、遊技者によるスタートスイッチ128の操作に応じて、複数の回転リール134a、134b、134cが回転制御されるとともに当選種別抽選が実行され、当選種別抽選の抽選結果および遊技者による複数のストップスイッチ130a、130b、130cの操作に応じて、操作されたストップスイッチ130a、130b、130cに対応する回転リール134a、134b、134cがそれぞれ停止制御され、メダルの払い出しを受け得る当選役に入賞した場合、そのメダルの払い出しが実行されるまでの遊技をいう。また、メダルの払い出しを受け得る当選種別に非当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合、回転リール134a、134b、134cが全て停止したことをもって1遊技が終了する。ただし、1遊技の開始を、上記のメダルの投入、または、リプレイ役の当選の代わりに、遊技者によるスタートスイッチ128の操作と読み替えてもよい。また、かかる1遊技が繰り返される数を遊技数とする。

【0028】

（スロットマシン100の電氣的構成）

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

10

20

30

40

50

【0029】

(主制御基板200)

主制御基板200は、中央処理装置であるメインCPU200a、プログラム等が格納されたメインROM200b、ワークエリアとして機能するメインRAM200c等を含む各種半導体集積回路を有し、スロットマシン100全体を統括的に制御する。ただし、メインRAM200cには不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、設定変更が行われてメインRAM200cの初期化処理を実行しない限り、データが消去されることなく保持される。

【0030】

また、主制御基板200は、メインCPU200aが、メインROM200bに格納されたプログラムに基づきメインRAM200cと協働することで機能する、初期化手段300、ベット手段302、当選種別抽選手段304、リール制御手段306、判定手段308、払出制御手段310、状態移行手段312、コマンド決定手段314、コマンド送信手段316、外部出力手段318等の機能部を有する。

【0031】

初期化手段300は、主制御基板200における初期化処理を実行する。ベット手段302は、遊技に使用するためのメダルをベットする。ここで、ベットは、ベットスイッチ126の操作を通じてクレジットされているメダルを投入する場合と、メダル投入部124を通じてメダルを投入する場合と、リプレイ役が有効ラインA(図5参照)上に表示されたことに基づいてメダルを自動投入する場合のいずれも含む。当選種別抽選手段304は、メダルのベットおよびスタートスイッチ128の操作に基づき、小役、リプレイ役、および、ボーナス役を含む複数種類の当選役から選択された1からなるまたは複数重複してなる複数種類の当選種別、ならびに、ハズレのうちいずれかを当選種別抽選により決定する。

【0032】

リール制御手段306は、スタートスイッチ128の操作に応じて、複数の回転リール134a、134b、134cを回転制御し、回転している回転リール134a、134b、134cにそれぞれ対応した複数のストップスイッチ130a、130b、130cの操作に応じ、操作されたストップスイッチ130a、130b、130cに対応する回転リール134a、134b、134cをそれぞれ停止制御する。

【0033】

判定手段308は、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか1の当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されたか否か判定する。ここで、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか1の当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されることを単に入賞という場合がある。払出制御手段310は、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか1の当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されたこと(入賞されたこと)に基づいて、当該当選役に対応する数だけメダルを払い出す。状態移行手段312は、ボーナス役等、所定の当選種別の当選や所定の当選役の入賞に基づいて遊技状態を移行させる(設定する)。

【0034】

コマンド決定手段314は、ベット手段302、当選種別抽選手段304、リール制御手段306、判定手段308、払出制御手段310、状態移行手段312等の動作に伴う、遊技に関するコマンドを順次決定する。コマンド送信手段316は、コマンド決定手段314が決定したコマンドを副制御基板202に順次送信する。外部出力手段318は、スロットマシン100の内部の状態を、信号(外部信号)により、外部に出力する。

【0035】

主制御基板200では、投入メダル検出部124b、ベットスイッチ126、スタートスイッチ128およびストップスイッチ130から各種の検出信号を受信しており、受信した検出信号に基づいて、ベット手段302、当選種別抽選手段304、リール制御手段306、判定手段308が上述した種々の処理を実行する。また、主制御基板200には

10

20

30

40

50

、メインクレジット表示部 1 5 2 およびメイン払出表示部 1 5 4 が接続されており、払出制御手段 3 1 0 が両表示部 1 5 2、1 5 4 に対してメダルのクレジット枚数や払出枚数の表示を制御する。

【 0 0 3 6 】

また、主制御基板 2 0 0 には、リール駆動制御部 2 5 8 が接続されている。このリール駆動制御部 2 5 8 は、スタートスイッチ 1 2 8 の操作信号に応じ、リール制御手段 3 0 6 から送信される各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の回転開始信号に基づいて、ステッピングモータ 2 6 2 を駆動するとともに、ストップスイッチ 1 3 0 の操作信号に応じ、リール制御手段 3 0 6 から送信される、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれの停止信号および回転位置検出回路 2 6 0 の検出信号に基づいて、ステッピングモータ 2 6 2 の駆動を停止する。

10

【 0 0 3 7 】

また、主制御基板 2 0 0 には、メダル払出装置 2 6 4 が接続されている。主制御基板 2 0 0 には払出メダル検出部 2 6 4 c の検出信号が入力されるようになっており、払出制御手段 3 1 0 は、その検出信号に応じてメダルの払出枚数を計数しながら払出制御部 2 6 4 b からのメダルの排出を制御する。

【 0 0 3 8 】

また、主制御基板 2 0 0 には、乱数発生器 2 0 0 d が設けられる。乱数発生器 2 0 0 d は、計数値を順次インクリメントし、所定の数値範囲内でループさせ、所定の時点における計数値を抽出することで乱数を得る。主制御基板 2 0 0 の乱数発生器 2 0 0 d によって生成される乱数（以下、当選種別抽選乱数という）は、遊技者に付与する遊技利益、例えば、当選種別抽選手段 3 0 4 が当選種別を決定するために用いられる。ここで、遊技利益とは、当選役が入賞して払い出されるメダルの払出枚数のみならず、A T 演出状態の当選の期待度等、長期的および総合的に見た、遊技者に付与される利益である。

20

【 0 0 3 9 】

（副制御基板 2 0 2 ）

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

30

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

40

50

【 0 0 4 2 】

演出は、主制御基板 2 0 0 によって実行される演出と、副制御基板 2 0 2 によって実行される演出がある。副制御基板 2 0 2 によって実行される演出は、遊技の進行に伴い、液晶表示部 1 3 8、スピーカ 1 4 0、演出用ランプ 1 4 2、リールバックライト 1 4 4、リール上方ライト 1 4 6、サブクレジット表示部 1 5 6、サブ払出表示部 1 5 8 等を通じて提供される視覚的および聴覚的な表現手段であり、当該遊技にストーリー性を与えたり、当選種別の抽選結果をよりダイナミックな画像で示唆したりすることができる。このような演出では、例えば、A T 演出状態の当選を示唆する演出を複数遊技に亘って行い、遊技者の期待感を高めることができる。また、たとえ、いずれの当選種別にも当選していなかったとしても、恰も当選しているかのような演出を通じて遊技者に高配当の期待感を持たせ、遊技者を飽きさせないようにすることが可能となる。また、演出には、上述したように、A R T 遊技状態（A T 演出状態）において、図 8 に示す当選種別抽選テーブルの当選領域 2 ~ 1 3 の当選種別「移行リプレイ」や、当選領域 1 4 ~ 2 5 の当選種別「選択ベル」に当選した場合に、遊技利益が大きい（R T 遊技状態が昇格する、または、期待獲得枚数が最大となる）正解操作態様を報知する補助演出も含まれる。

10

【 0 0 4 3 】

本実施形態では、副制御基板 2 0 2 内で演出動画を処理しているが、液晶表示部 1 3 8 に表示される静止画や動画を含む画像は、データ容量やその表示に伴う処理負荷が膨大となるため、別途、液晶制御基板を介在させて演出動画を処理する場合もある。

【 0 0 4 4 】

20

図 5 は、有効ラインおよび無効ラインを説明するための説明図であり、図 6 は、当選役を説明するための説明図であり、図 7 は、主制御基板における遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【 0 0 4 5 】

図 5 (a) は、本実施形態における有効ラインを示している。本実施形態において、有効ラインは 1 本であり、具体的に、図柄表示窓 1 3 6 に臨む 9 つの図柄（3 リール × 上中下の 3 段）のうち、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のそれぞれ中段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを当選役の入賞を判定するための有効ライン A として設定している。また、図 5 (b) は、無効ラインを示している。無効ラインは、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせのみでは当選役を把握しにくい場合に、当選役の把握を容易にする他の図柄組み合わせを表示する、当選役の入賞判定には用いられない有効ライン A 以外のラインであり、本実施形態では、図 5 (b) に示す 4 つの無効ライン B 1、B 2、C 1、C 2 を想定している。

30

【 0 0 4 6 】

（主制御基板 2 0 0 で用いられるテーブル）

スロットマシン 1 0 0 においては、主制御基板 2 0 0 において複数の遊技状態が設けられており、遊技の進行に応じて遊技状態が移行する。そして、主制御基板 2 0 0 では、状態移行手段 3 1 2 により管理される遊技状態に対応する複数の当選種別抽選テーブル等がメイン R O M 2 0 0 b に格納されている。当選種別抽選手段 3 0 4 は、メイン R A M 2 0 0 c に記憶された現在の設定値（遊技利益を得る容易性を段階的に示したもの）と現在の遊技状態（後述するボーナス役の成立有無に基づく遊技状態等）に応じて、対応する当選種別抽選テーブルをメイン R O M 2 0 0 b から抽出し、抽出した当選種別抽選テーブルに基づき、スタートスイッチ 1 2 8 の操作信号に応じて取得された当選種別抽選乱数が当選種別抽選テーブル内のいずれの当選種別またはハズレに対応するか判定する。

40

【 0 0 4 7 】

ここで、当選種別抽選テーブルで抽出される当選種別を構成する当選役には、リプレイ役、小役、ボーナス役がある。このような当選役に対応する図柄組み合わせが、有効ライン A 上に揃った状態を表示または入賞といい、当選役を含む当選種別に当選し、その当選役に対応する図柄組み合わせが表示されるまでの状態を内部当選状態とする。当選役のうちのリプレイ役は、そのリプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示さ

50

れると、遊技者によるメダルの新たなるベットを行わずして再度1遊技を実行できる役であり、小役は、その小役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されることにより、図柄組み合わせに応じて所定枚数のメダルの払い出しを受けることができる役である。また、ボーナス役は、そのボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されることにより、状態移行手段312により管理される遊技状態をボーナス遊技状態に移行させることができる当選役である。

【0048】

また、本実施形態においては、当選役として、図6に示すように、当選役「通常リプレイ」、「移行リプレイ1」、「移行リプレイ2」、「移行リプレイ3」、「移行リプレイ4」、「移行リプレイ5」、「移行リプレイ6」、「移行リプレイ7」（以下、かかる8つのリプレイを単に当選役「リプレイ」と略す場合がある）、「維持ベル1」、「維持ベル2」、「維持ベル3」、「維持ベル4」、「維持ベル5」、「維持ベル6」、「維持ベル7」、「維持ベル8」、「維持ベル9」、「維持ベル10」、「維持ベル11」、「維持ベル12」、「維持ベル13」、「維持ベル14」、「維持ベル15」、「維持ベル16」、「維持ベル17」、「維持ベル18」、「維持ベル19」、「維持ベル20」、「維持ベル21」、「維持ベル22」、「維持ベル23」、「維持ベル24」、「増加ベル1」、「増加ベル2」（以下、当選役「維持ベル1」～「維持ベル24」、「増加ベル1」、「増加ベル2」の26個のベルを単に当選役「ベル」と略し、当選役「増加ベル1」、「増加ベル2」を除く当選役「維持ベル1」～「維持ベル24」の24個のベルを単に当選役「維持ベル」と略す場合がある）、「チェリー」、「RBB1」、「RBB2」、「RBB3」、「CBB」（以下、当選役「RBB1」、「RBB2」、「RBB3」、「CBB」の4つを単に当選役「BB」と略す場合がある）が設けられている。図6では、回転リール134a、134b、134cそれぞれに、各当選役を構成する1または複数の図柄が対応付けられている。このうち、当選役「リプレイ」が上記リプレイ役に相当し、当選役「ベル」、「チェリー」が上記小役に相当し、当選役「BB」が上記ボーナス役に相当する。

【0049】

（リプレイ役）

当選種別抽選の結果、当選役「リプレイ」のいずれかが含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様（ここでは操作順）で操作した場合には、その当選役に対応する図柄組み合わせのうち、各回転リール134a、134b、134cそれぞれに記される図柄が有効ラインA上に表示可能となり、その当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されると、上記したように、遊技者によるベットを行わずして再度1遊技を実行できる。

【0050】

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

有効ライン A 上にある場合には、リール制御手段 306 によって、その図柄を有効ライン A 上に停止させないようにする、所謂蹴飛ばし処理も並行して実行される。また、後述するように、当選種別を構成する当選役に操作態様（操作順や操作タイミング）が入賞条件として設定されている場合、リール制御手段 306 は、遊技者の操作態様にも応じて当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示可能に停止制御する。

【0051】

そして、各回転リール 134a、134b、134c においては、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている（図3および図6参照）。具体的に、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄同士は、各回転リール 134a、134b、134c 内で最大図柄 4 コマ分しか離隔していないので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、当選役「通常リプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、これら当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせが、必ず、有効ライン A 上に表示されることとなる。

10

【0052】

なお、詳しくは後述するが、当選役「通常リプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合の停止制御は、その当選態様（例えば、当選役「通常リプレイ」が単独で当選したか、他の当選役（例えば、当選役「移行リプレイ1」）と重複当選したか）によって異なるように設定されている。したがって、その当選態様および遊技者の操作態様に応じて、重複当選した当選役「リプレイ」のいずれかの当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることとなる。

20

【0053】

（小役）

また、当選種別抽選の結果、当選役「ベル」のいずれかが含まれる当選種別に当選した場合には、その当選役に対応する図柄組み合わせのうち、各回転リール 134a、134b、134c それぞれに記される図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、当選役「ベル」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示された場合には、各当選役に対応した枚数のメダルが遊技者に払い出される。

【0054】

30

また、当選役「維持ベル1」～「維持ベル24」が含まれる当選種別に当選し、特定の条件（当選役「維持ベル1」～「維持ベル24」に対応付けられた操作順での操作）を満たした場合には、当選役「維持ベル1」～「維持ベル24」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

【0055】

また、詳しくは後述するが、本実施形態においては、当選役「増加ベル1」、「増加ベル2」が単独で当選することがなく、必ず他の当選役（例えば、当選役「維持ベル1」～当選役「維持ベル24」から選択される1または複数の当選役）と重複当選するので、その重複当選の当選態様によって停止制御が異なるように設定されている。したがって、当選役「増加ベル1」、「増加ベル2」に対応する図柄組み合わせが、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている（図3および図6参照）ものの、当選役「増加ベル1」、「増加ベル2」が含まれる当選種別に当選しても、その操作態様によっては、取りこぼすことがあり、遊技者は、当選役「増加ベル1」、「増加ベル2」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

40

【0056】

また、当選種別抽選の結果、当選役「チェリー」が含まれる当選種別「チェリー」に当選した場合には、当選役「チェリー」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示可能となる。ここで「ANY」は、対応する有効ライン A 上にいずれの図柄が停止してもよいことを示す。ただし、当選役「チェリー」が含まれる当選種別「チェリー」に当選したとしても、所謂取りこぼしが生じることがあり、遊技者は、当選役「チェリー」に対応

50

する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

【 0 0 5 7 】

(ボーナス役)

また、当選種別抽選の結果、当選役「 B B 」のいずれかが含まれる当選種別に当選した場合には、その当選役「 B B 」に対応する図柄組み合わせのうち、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれに記される図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。例えば、当選役「 R B B 1 」が含まれる当選種別に当選した場合には、図 6 に示した当選役「 R B B 1 」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれに記される「 B A R 」図柄が、有効ライン A 上に表示可能となる。そして、当選役「 R B B 1 」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、ボーナス遊技フラグがオンすることで、遊技状態がボーナス遊技状態に設定され、次の 1 遊技（以下、単に次遊技という）以降、メダルが所定枚数払い出されるまで、ボーナス遊技状態にて遊技を実行することが可能となる。なお、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c においては、それぞれ「 B A R 」図柄が、上記の停止制御によっても、有効ライン A 上に表示されない場合があるように配列されている（図 3 および図 6 参照）。そのため、当選役「 R B B 1 」が含まれる当選種別に当選したとしても、遊技者は、当選役「 R B B 1 」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

10

【 0 0 5 8 】

なお、上述したいずれかの当選種別に当選すると、それぞれの当選種別に対応する内部当選フラグが成立（オン）するとともに、この内部当選フラグの成立状況に応じて、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれの停止制御がなされることとなる。このとき、小役が含まれる当選種別に当選したものの、これら当選役に対応する図柄組み合わせを、その 1 遊技内で有効ライン A 上に表示させることができなかった場合には、当該 1 遊技の終了後に内部当選フラグが OFF される。つまり、小役の当選の権利は小役が含まれる当選種別に当選した 1 遊技内のみに限られ、当該権利を次遊技に持ち越すことはできない。これに対して、当選役「 B B 」が含まれる当選種別に当選した場合には、B B 内部当選フラグが成立（オン）するとともに、当選役「 B B 」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されるまで、B B 内部当選フラグが遊技を跨いで持ち越される。なお、リプレイ役である当選役「リプレイ」が含まれる当選種別に対応する内部当選フラグが成立した場合には、その当選役に対応する図柄組み合わせが必ず有効ライン A 上に表示され、メダルを要することなく次遊技を行うために必要となる処理が行われた後に、当該内部当選フラグが OFF される。

20

30

【 0 0 5 9 】

(遊技状態の遷移)

ここで、図 7 を用い、上記ボーナス遊技状態を含む遊技状態の遷移について説明する。ここでは、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、R T 4 遊技状態（A R T 遊技状態）、内部中遊技状態、ボーナス遊技状態といった複数の遊技状態が準備されている。R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、R T 4 遊技状態は、それぞれリプレイ役の当選確率が設定された（R T 1 遊技状態 = 1 / 7 . 3、R T 2 遊技状態 = 1 / 7 . 3、R T 3 遊技状態 = 1 / 1 . 4、R T 4 遊技状態 = 1 / 1 . 4）、所謂、R T 遊技状態であり、後述するように、主として所定の当選役が有効ライン A 上に表示されることで R T 遊技状態が移行する。ここでは、R T 4 遊技状態のリプレイ役の当選確率が比較的高く設定されており、遊技者は R T 4 遊技状態に移行することで、遊技を有利に進行することができる。また、R T 4 遊技状態では、補助演出を行う、所謂、A T を並行して実行すること（A T 演出状態）を想定しており、本実施形態においては、R T 4 遊技状態と並行して A T を実行している状態を A R T 遊技状態という。

40

【 0 0 6 0 】

遊技状態移行手段 3 1 2 は、当選役「リプレイ」や当選役「 B B 」等、所定の当選種別の当選や入賞に基づいて、かかる複数の遊技状態を移行させる。また、遊技状態移行手段

50

3 1 2 は、当選種別抽選により決定された当選種別に基づいて、演出状態を非 A T 演出状態から A T 演出状態へ移行するか否かを演出状態抽選により決定する。かかる演出状態抽選により A T 演出状態への移行が決定されると、それに伴い、遊技状態が R T 4 遊技状態に移行して、A T 演出状態と R T 4 遊技状態が並行して進行する A R T 遊技状態が実行される。なお、演出状態について、詳しくは後述する。

【0061】

具体的に、A T 演出状態への移行が決定されると、遊技状態が R T 1 遊技状態であれば、補助演出を行い、後述する R T 2 遊技状態への移行を示す図柄組み合わせ（当選役「維持ベル」の取りこぼし）が有効ライン A 上に表示されることで、図 7 の（1）に示すように、遊技状態を R T 2 遊技状態に移行し、遊技状態が R T 2 遊技状態であれば、補助演出を行い、後述する R T 3 遊技状態への移行を示す当選役（当選役「移行リプレイ 4」）に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることで、図 7 の（2）に示すように、遊技状態を R T 3 遊技状態に移行し、遊技状態が R T 3 遊技状態であれば、補助演出を行い、後述する R T 4 遊技状態への移行を示す当選役（当選役「移行リプレイ 5」または「移行リプレイ 6」）に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることで、図 7 の（3）に示すように、遊技状態を R T 4 遊技状態に移行する。こうして遊技状態が R T 4 遊技状態に移行し、A R T 遊技状態が実行される。

【0062】

そして、A T 演出状態の終了条件が成立すると、A R T 遊技のうち、A T 演出状態が終了し、補助演出が行われないことで、図 7 の（4）に示すように、R T 3 遊技状態への移行を示す図柄組み合わせ（当選役「移行リプレイ 5」、「移行リプレイ 6」）が有効ライン A 上に表示されることで遊技状態が R T 3 遊技状態に移行されるか、図 7 の（5）に示すように、R T 2 遊技状態への移行を示す図柄組み合わせ（当選役「維持ベル」の取りこぼし、または、当選役「移行リプレイ 4」）が有効ライン A 上に表示されることで遊技状態が R T 2 遊技状態に移行されるか、もしくは、図 7 の（6）に示すように、R T 1 遊技状態への移行を示す当選役（当選役「維持ベル」）に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることで遊技状態が R T 1 遊技状態に移行される。

【0063】

また、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、R T 4 遊技状態のいずれかの遊技状態での当選種別抽選において、当選役「B B」のいずれかに当選し、B B 内部当選フラグが成立すると、図 7 の（7）に示すように、遊技状態移行移手段 3 1 2 は、遊技状態を、ボーナス遊技状態の準備状態に相当する内部中遊技状態に移行する。このとき、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができなかつた場合には、そのまま B B 内部当選フラグが次遊技に持ち越され（内部中遊技状態が維持され）、次回以降の遊技においても当選役「B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることが可能となる。内部中遊技状態では、その前段（直前）の遊技状態より当選種別「通常リプレイ」の当選確率が高く（例えば、 $1/3.0$ ）設定され、また、後述するように、当選役「増加ベル 1」や当選役「増加ベル 2」の入賞確率が高くなるので、メダルの消費を抑えつつ、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させるように狙うことができる。そして、遊技者が、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させると、図 7 の（8）に示すように、遊技状態移行移手段 3 1 2 は、遊技状態を、内部中遊技状態からボーナス遊技状態に移行する。また、ボーナス遊技状態において、所定枚数（例えば、当選役「R B B 1」に基づくボーナス遊技状態 = 3 5 1 枚、当選役「R B B 2」および当選役「R B B 3」に基づくボーナス遊技状態 = 2 9 7 枚、当選役「C B B」に基づくボーナス遊技状態 = 8 1 枚）を超えるメダルが払い出されると、図 7 の（9）に示すように、遊技状態移行移手段 3 1 2 は、遊技状態を、ボーナス遊技状態から R T 1 遊技状態に移行する。ただし、図 7 の（10）に示すように、当選役「B B」が成立した遊技で、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させた場合、内部中遊技状態を経由せず、直接、ボーナス遊技状態に移行する。

【0064】

(当選種別抽選テーブル)

図8および図9は、当選種別抽選乱数を判定する場合に用いられる当選種別抽選テーブルを示す図であり、図8は、上述した内部中遊技状態以外において用いられる当選種別抽選テーブルを示し、図9は、内部中遊技状態において用いられる当選種別抽選テーブルを示している。当選種別抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、各遊技状態によって抽選の対象となる当選種別が異なったり、ハズレ(非当選)の有無が異なったりする。図8では、各遊技状態(RT1遊技状態、RT2遊技状態、RT3遊技状態、RT4遊技状態、ボーナス遊技状態)毎に割り当てられた当選領域(当選種別)を「」で表している。したがって、「」が記載されていない当選領域は、その遊技状態に割り当てられていないことを示す。区画化された各当選領域にはそれぞれ当選範囲を示す所定の当選範囲値(置数)と当選種別が対応付けられており、遊技状態毎に割り当てられた全ての当選領域の当選範囲値を合計すると当選種別抽選乱数の総数(65536)となる。したがって、当選種別それぞれが決定される確率は、当選領域に対応付けられた当選範囲値を当選種別抽選乱数の総数で除算した値となる。当選種別抽選手段304は、その時点の遊技状態に基づいて、当該当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域から、順次、当選範囲値を取得し、その当選範囲値を当選種別抽選乱数から減算して、その減算値が0未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選種別を抽選結果としている。当該抽選の手順は、他の抽選においても適用できる。

10

【0065】

20

図8の当選種別抽選テーブルによれば、当選領域1には、当選種別「通常リプレイ」が対応付けられており、当該当選種別「通常リプレイ」の当選に応じて当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることができる。

【0066】

また、当選種別抽選テーブルによれば、複数の当選役が重複した当選種別に当選することがある。例えば、当選領域2には、当選役「通常リプレイ」、「移行リプレイ4」が重複した当選種別「移行リプレイ1」が対応付けられている。このように、複数の当選役が重複して当選した場合には、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に優先的に表示させるかについての入賞条件、例えば、ストップスイッチ130a、130b、130cが操作される順番が設定されている。

30

【0067】

以下の説明において、回転リール134a、回転リール134b、回転リール134cの順に回転リールを停止させるストップスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順1」とする。また、回転リール134a、回転リール134c、回転リール134bの順に回転リールを停止させるストップスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順2」とする。また、回転リール134b、回転リール134a、回転リール134cの順に回転リールを停止させるストップスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順3」とする。また、回転リール134b、回転リール134c、回転リール134aの順に回転リールを停止させるストップスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順4」とする。また、回転リール134c、回転リール134a、回転リール134bの順に回転リールを停止させるストップスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順5」とする。また、回転リール134c、回転リール134b、回転リール134aの順に回転リールを停止させるストップスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順6」とする。

40

【0068】

例えば、RT2遊技状態において、当選領域2に対応する当選種別「移行リプレイ1」が当選種別抽選により決定され、回転リール134a、134b、134cのうち、回転リール134aが最初に停止(第1停止)するように、かつ、回転リール134bが2番目に停止(第2停止)するようにストップスイッチ130a、130b、130cが順次操作された場合(打順1)、RT3遊技状態への移行を示す当選役「移行リプレイ4」に

50

対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、回転リール 1 3 4 a が第 1 停止、かつ、回転リール 1 3 4 c が第 2 停止するようにストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 2）、もしくは、回転リール 1 3 4 b または回転リール 1 3 4 c が第 1 停止するようにストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 3 ~ 打順 6）、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。

【 0 0 6 9 】

このように、複数の当選役が重複した当選種別には、遊技者によるストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作順に応じ、有効ライン A 上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて、または、当選役が小役であった場合、その小役に対応するメダルの払出枚数に基づいて、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に優先的に表示するかが図 8 に示すように設定されており、リール制御手段 3 0 6 は、遊技者によるストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作順と操作タイミングに応じて停止制御する図柄を決定する。例えば、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の回転中に、遊技者によって、ストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のいずれかが操作されると、操作されたストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c に対応する回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c における、その操作タイミングで引込範囲内に存在している図柄のうち、まだ、入賞の可能性が残っている全ての当選役に対応する図柄組み合わせの当該回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の図柄が停止制御の対象となり、さらに、操作されたストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作順に応じて設定された優先度に基づき、リール制御手段 3 0 6 は、いずれか 1 の図柄を有効ライン A 上に停止制御する。本実施形態では、有効ライン A 上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示可能となる当選役の図柄組み合わせの種類が多いほど優先度が高くなるように優先度が設定され、当選役（小役）に対応するメダルの払出枚数に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示されている図柄組み合わせに対応する小役の払出枚数が多いほど優先度が高くなるように優先度が設定される。

【 0 0 7 0 】

なお、上記した通り、当選種別「移行リプレイ 1」に当選した場合には、その図柄配列上、いずれのタイミングでストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c を押圧操作したとしても、重複するいずれかの当選役に対応する図柄組み合わせが、必ず、有効ライン A 上に表示されることとなる。したがって、遊技者が、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のいずれを最初に停止するようにストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c を操作したとしてもリプレイ役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示することは可能であるが、その停止順により表示される図柄の組み合わせが異なることとなる。

【 0 0 7 1 】

このようなリプレイ役が重複した当選種別に当選した場合、補助演出を通じて重複当選した複数の当選役のいずれかに対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる。例えば、状態移行手段 3 1 2 が、R T 2 遊技状態において、A T 演出状態への移行を決定した後に、所定の当選種別（例えば、当選種別「移行リプレイ 1」）に当選すると、補助演出を通じ、遊技者に、遊技状態の移行を示す所定の操作態様（例えば、打順 1）による操作を行わせ、所定の当選役（例えば、当選役「移行リプレイ 4」）に対応する図柄組合せが有効ライン A 上に表示させ、そのことをもって、遊技状態を R T 3 遊技状態に移行させる。

【 0 0 7 2 】

次に、上記図 8 の内部中遊技状態以外での当選種別抽選テーブルと、図 9 の内部中遊技状態における当選種別抽選テーブルとを比較すると、前者は当選領域 2 9 ~ 3 4 において当選役「B B」を含む当選種別の抽選を行っているのに対し、後者では当選役「B B」を

10

20

30

40

50

含む当選種別の抽選をしていない。これは、後者では、既に当選役「BB」に当選しているので重ねて当選役「BB」を当選させることができないからである。一方、後者は、当選領域29において当選役「チェリー」が単独で当選する当選種別「チェリー」を抽選しているのに対し、前者では抽選していない。

【0073】

図9の当選種別抽選テーブルの当選領域29には、当選役「維持ベル1」～「維持ベル16」と、当選役「チェリー」とが重複した当選種別「チェリー」が対応付けられている。そして、当選種別抽選により当選種別「チェリー」が決定されると、当選役「チェリー」に対応する図柄組合せを優先的に有効ラインA上に表示することが可能となる。ただし、当選役「チェリー」に当選したとしても、遊技者は、当選役「チェリー」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ラインA上に表示させられるとは限らない。しかし、当選役「チェリー」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示できなかったとしても、当選役「維持ベル1」～「維持ベル16」のいずれかに対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されることになり（PB=1）、当選役「チェリー」と同一の払出枚数を得ることができる。このように、当選種別「チェリー」は、内部中遊技状態においてのみ決定され得る。

【0074】

また、図9の当選種別抽選テーブルによれば、当選領域14～25の当選種別「選択ベル左1」～「選択ベル右4」の操作態様に対して優先的に停止制御される当選役が異なり、遊技者が無作為に操作を行っても、2/3の当選確率で払出枚数の多い当選役「増加ベル1」または当選役「増加ベル2」を入賞させることができる。

【0075】

（演出状態の遷移）

図10は、主制御基板200における演出状態の遷移を説明するための説明図である。以下、主制御基板200において状態移行手段312により移行される（設定される）演出状態（非AT演出状態、AT演出状態）について詳述する。

【0076】

（非AT演出状態）

非AT演出状態は、通常演出状態とチャンス演出状態とが設けられている。非AT演出状態が実行される際、補助演出の実行頻度がAT演出状態より極めて低く、ほぼ補助演出が行われない、または、補助演出が全く行われないので、獲得できるメダルの枚数が制限される。通常演出状態は、副制御基板202で管理される複数の演出状態のうち、初期状態に相当する遊技状態である。

【0077】

状態移行手段312は、通常演出状態における所定の契機で遊技状態をチャンス演出状態に移行させ（1）、チャンス演出状態のまま所定の条件が満たされると、例えば、所定の遊技数が消化されると、通常演出状態に戻す（2）。また、状態移行手段312は、通常演出状態およびチャンス演出状態において、演出状態をAT演出状態に移行させることができる（3）。ただし、チャンス演出状態の方が通常演出状態よりAT演出状態に移行し易いように設定されている。例えば、通常演出状態およびチャンス演出状態のいずれの遊技状態においても、当選種別抽選により決定された当選種別に基づいてAT演出状態へ移行するか否かが抽選（演出状態抽選）により決定される場合に、当選種別毎に対応付けられたAT演出状態へ移行する確率が通常演出状態よりチャンス演出状態の方が高くなっている。したがって、遊技者は、通常演出状態より、チャンス演出状態に滞在することを望むこととなる。また、AT演出状態に移行することなく非AT演出状態で所定の遊技数が消化されると（所謂、天井到達）、状態移行手段312は、遊技状態をAT演出状態へ移行させる。

【0078】

（AT演出状態）

AT演出状態では、補助演出によって正解操作態様が報知されることで、メダルの消費

を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。したがって、遊技者は、ＡＴ演出状態において、非ＡＴ演出状態と比べ、遊技を有利に進行することができる。

【００７９】

また、ＡＴ演出状態では、２つのＡＴ演出状態（通常ＡＴ演出状態、チャンスＡＴ演出状態）が設けられている。通常ＡＴ演出状態は、所定の継続遊技数（例えば、５０遊技）を１セットとしてセット数管理により遊技が進行する。状態移行手段３１２は、演出状態が通常ＡＴ演出状態に設定されると、ストック（保持）されているセット数を１減算するとともに、継続遊技数を５０遊技に設定する。そして、継続遊技数の遊技が終了すると、状態移行手段３１２は、セット数が０であるか（セット数がストックされているか）判定し、セット数が０でない場合には、ストックされているセット数を１減算して、通常ＡＴ演出状態を継続させる（４）。一方、ストックされているセット数が０である場合には、状態移行手段３１２は、通常ＡＴ演出状態を終了し、演出状態を通常演出状態へ移行させる（５）。また、状態移行手段３１２は、通常ＡＴ演出状態において、演出状態をチャンスＡＴ演出状態に移行させることができる（６）。

10

【００８０】

チャンスＡＴ演出状態は、所定の遊技数が経過するまで継続し、その間に、通常ＡＴ演出状態のセット数を上乗せする。そして、所定の遊技数が終了すると、状態移行手段３１２は、演出状態を通常ＡＴ演出状態に移行させる（７）。

【００８１】

（補助演出）

20

図１１～図１４は、補助演出の一例を説明する図である。演出制御手段３３４は、例えばＡＲＴ遊技状態において、当選種別抽選により決定された当選種別に基づいて、回転ルール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃにおける有効ラインＡ上に表示される特定の図柄に対応する色彩の補助演出画像を液晶表示部１３８に表示する補助演出を行う。

【００８２】

例えば、ＡＲＴ遊技状態において、当選種別抽選により例えば当選種別「選択ベル中１」が決定されると、演出制御手段３３４は、図１１（ａ）に示すように、有効ラインＡ上に表示可能な図柄（図柄「ベル」）に対応付けた色彩である黄色の補助演出画像（図中、白抜きで示す）で打順３（正解操作態様）を報知する補助演出を行う。

【００８３】

30

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

【００８４】

そして、黄色の補助演出（補助演出画像）は、図柄「ベル」と主たる色彩とが「黄色」で一致しているので、図柄「ベル」を連想（想起）させることができる。ここで、連想は、１つの事物、事象から、それに関する他の事物、事象を思い起こすことである。スロットマシン１００では、例えば、黄色の補助演出は図柄「ベル」のように、補助演出から図柄が連想される場合、それぞれを予め対応付けている。

40

【００８５】

その後、回転ルール１３４ｂが第１停止するようにストップスイッチ１３０ｂが操作されると、演出制御手段３３４は、図１１（ｂ）に示すように、「１」と記された画像を非表示にする。また、回転ルール１３４ａが第２停止するようにストップスイッチ１３０ａを操作すると、演出制御手段３３４は、図１１（ｃ）に示すように、「２」と記された画像を非表示にする。また、回転ルール１３４ｃが第３停止するようにストップスイッチ１

50

30cを操作すると、演出制御手段334は、図11(d)に示すように、「3」と記された画像を非表示にする。

【0086】

一方、当選種別抽選により例えば当選種別「選択ベル中1」が決定され、演出制御手段334により、図12(a)に示すように、打順3(正解操作態様)を報知する補助演出が実行された場合に、遊技者が操作を誤って回転リール134aが第1停止するようにストップスイッチ130aを操作すると、演出制御手段334は、図12(b)に示すように、「1」と記された補助演出画像を非表示にせずそのまま継続して表示する。その後、回転リール134b、134cが第2停止、第3停止するようにストップスイッチ130b、130cを順に操作すると、演出制御手段334は、図12(c)および図12(d)に示すように、「2」と記された補助演出画像および「3」と記された補助演出画像を非表示にせずそのまま継続して表示する。このように、補助演出が実行された際に、補助演出に従わずにストップスイッチ130a、130b、130cが操作されると、演出制御手段334は、補助演出で表示していた補助演出画像を非表示にせずそのまま継続して表示し続けることで、誤った打順で操作したことを遊技者に認識させることができるようにしている。

【0087】

このように、遊技者は、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせにより当選役を把握することができるが、これに代えて、または、加えて、液晶表示部138に表示された補助演出を通じて当選役を把握することもできる。しかし、液晶表示部138に表示する補助演出をあまりに自由に設計してしまうと、遊技者が、図柄表示窓136から視認できる図柄組み合わせではなく、液晶表示部138における自由度の高い補助演出を視認して、本来の遊技結果を誤認してしまうおそれがある。ここで、遊技結果とは、1遊技が完了したときの、すなわち、遊技者による複数のストップスイッチ130a、130b、130cの操作に応じて、操作されたストップスイッチ130a、130b、130cに対応する回転リール134a、134b、134cがそれぞれ停止制御されたときの、有効ラインA上に表示された図柄組合せのことを言い、表示された図柄組み合わせに応じて、メダルの払い出し等、任意の遊技利益を得ることも含む概念である。そこで、本実施形態では、液晶表示部138における補助演出と、回転リール134a、134b、134cの停止態様とを以下のように対応させることで、演出の自由度を確保しつつ、遊技者が遊技結果を誤認するのを防止する。

【0088】

例えば、当選種別「選択ベル中1」が決定された場合、当選役「増加ベル1」、「増加ベル2」、「維持ベル1」、「維持ベル3」、「維持ベル6」、「維持ベル8」、「維持ベル10」、「維持ベル12」、「維持ベル13」、「維持ベル15」、「維持ベル17」、「維持ベル20」が重複して決定される(図8)。そして、打順1、2、4~6では当選役「維持ベル1」、「維持ベル3」、「維持ベル6」、「維持ベル8」、「維持ベル10」、「維持ベル12」、「維持ベル13」、「維持ベル15」、「維持ベル17」、「維持ベル20」に対応する図柄組み合わせが優先して有効ラインA上に表示され、打順3では当選役「増加ベル2」に対応する図柄組み合わせが優先して有効ラインA上に表示される。

【0089】

ART遊技状態では、当選種別「選択ベル中1」が決定された場合、打順3が正解操作態様となるため、上記したように、有効ラインA上に表示可能な黄色の図柄「ベル」に対応付けた黄色の補助演出画像で打順3(正解操作態様)を報知する補助演出を行う(図11)。

【0090】

そして、補助演出に従ってストップスイッチ130a、130b、130cが操作されると、有効ラインA上に黄色の図柄「ベル」が一直線に並んで表示されることになる。このとき、遊技者は、液晶表示部138に黄色の補助演出画像が表示されているのを視認し

10

20

30

40

50

て、有効ラインA上に、黄色の図柄「ベル」が少なくとも1つ表示されているという遊技結果を連想する。それが実際の遊技結果（有効ラインA上に、黄色の図柄「ベル」が一直線上に3つ並んでいる）と一致するので、遊技者は、遊技結果を誤認することがない。

【0091】

なお、図11の例では、液晶表示部138に、黄色の補助演出画像を表示するとともに、有効ラインA上に、黄色の図柄「ベル」を3つ一直線上に並べる例を挙げて説明したが、少なくとも有効ラインA上に黄色の図柄「ベル」が表示されていればよく、このとき、無効ラインB1、B2上に黄色の図柄「ベル」が存在するか否かは問わない。例えば、無効ラインB1、B2上において、黄色の図柄「ベル」が存在しても問題ない。ただし、有効ラインA上に、黄色の図柄「ベル」が一直線上に3つ並ぶ場合に、黄色の補助演出を行うことが、遊技結果の誤認防止としては好適である。

10

【0092】

一方、当選種別抽選により当選種別「選択ベル中1」が決定された場合、演出制御手段334は、その当選種別の正解操作態様である打順3を報知する補助演出を行うことになるが、遊技者が操作を誤って、回転リール134bが第1停止するようにストップスイッチ130bを操作し、回転リール134cが第2停止するようにストップスイッチ130cを操作し、回転リール134aが第3停止するようにストップスイッチ130aを操作したとする（打順4で操作）。このとき、演出制御手段334は、第2停止時以降の補助演出画像を継続して表示することになる。打順4では当選役「維持ベル」（例えば当選役「維持ベル17」）に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示される場合と、当選役「維持ベル」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されない、所謂取りこぼしが生じる場合とがある。

20

【0093】

しかしながら、ストップスイッチ130a、130b、130cを打順4で操作することにより、当選役「維持ベル17」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示された場合には、有効ラインA上に黄色の図柄「ベル」が1つ表示されることになるので（図8参照）、補助演出に従わずにストップスイッチ130a、130b、130cが操作された場合に、黄色の補助演出画像をそのまま表示し続けたとしても、遊技者は、遊技結果を誤認することがない。

【0094】

30

また、当選種別抽選により当選種別「選択ベル中1」が決定され、補助演出に従わずにストップスイッチ130a、130b、130cを操作した際に、所謂取りこぼしが生じ、有効ラインA上に黄色の図柄「ベル」が表示されない場合であっても、当選種別「選択ベル中1」には、正解操作態様に対応付けられた、有効ラインA上に黄色の「ベル」が一直線上に並んで表示される当選役「増加ベル2」が含まれており、また、正解操作態様に対応付けられていない当選役の中には、有効ラインA上に黄色の「ベル」が1つ表示される例えば当選役「維持ベル17」が含まれている。したがって、補助演出に従わずにストップスイッチ130a、130b、130cが操作された場合に、黄色の補助演出画像をそのまま表示し続けたとしても、遊技者は、遊技結果を誤認することがない。

【0095】

40

なお、補助演出に従わずにストップスイッチ130a、130b、130cを操作した際に、補助演出画像を継続して表示するとき、当選役「維持ベル17」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示される場合の方が、有効ラインA上に黄色の図柄「ベル」が表示されない、所謂取りこぼしが生じた場合よりも、遊技結果の誤認をし難い。

【0096】

一方、当選種別抽選により当選種別「維持ベル1」が決定されたとする。当選種別「維持ベル1」が決定された場合、当選役「増加ベル2」、「維持ベル1」、「維持ベル3」、「維持ベル6」、「維持ベル8」、「維持ベル10」、「維持ベル12」、「維持ベル13」、「維持ベル15」が重複して決定される（図8）。そして、打順1～6では当選役「維持ベル1」、「維持ベル3」、「維持ベル6」、「維持ベル8」、「維持ベル10

50

」、「維持ベル１２」、「維持ベル１３」、「維持ベル１５」に対応する図柄組み合わせが優先して有効ラインＡ上に表示される。

【００９７】

ＡＲＴ遊技状態では、当選種別「維持ベル１」が決定された場合、演出制御手段３３４は、当選種別「選択ベル中１」が決定された場合と同様に、黄色の図柄「ベル」に対応付けた黄色の補助演出画像で打順１を報知する補助演出を行う（図１３（ａ））。そして、図１３（ｂ）～図１３（ｄ）に示すように、補助演出に従ってストップスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが順に操作され、例えば当選役「維持ベル１」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示された場合、黄色の図柄「ベル」が有効ラインＡ上に１つも表示されず、かつ、無効ラインＢ１上に黄色の図柄「ベル」が一直線上に揃って表示されることになる。

10

【００９８】

また、当選種別「維持ベル１」が決定され、補助演出に従わずにストップスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが操作された際に、有効ラインＡ上に黄色の図柄「ベル」が１つも表示されず、かつ、無効ラインＢ１上に黄色の図柄「ベル」が表示される場合もある。この場合であっても、演出制御手段３３４は、黄色の補助演出画像をそのまま表示し続けることになる。

【００９９】

ここで、遊技者は、黄色の補助演出画像から、図柄「ベル」が連想されることになるが、それが実際の遊技結果（補助演出に従った場合、および、補助演出に従わなかった場合の双方で、有効ラインＡ上に黄色の図柄「ベル」が１つも表示されておらず、かつ、無効ラインＢ１上に黄色の図柄「ベル」が一直線上に揃って表示される）と一致しない。しかしながら、当選種別抽選により決定された当選種別「維持ベル１」には、有効ラインＡ上に図柄「ベル」が表示される当選役「増加ベル２」が含まれている。そして、補助演出は、スタートスイッチ１２８の操作と略同時に表示されるものであり、当選種別抽選によって決定された当選種別に含まれる当選役を示唆する演出である意味合いが強く、補助演出に従わなかった場合に補助演出画像が継続して表示されることになるが、第３停止時以降に補助演出画像が表示変化することがなく、補助演出が遊技結果を示すものとして遊技者に認識されないのが問題ない。

20

【０１００】

なお、補助演出に従わずにストップスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃを操作した際に、補助演出画像を継続して表示するとき、当選種別「選択ベル１」が決定され、有効ラインＡ上に黄色の図柄「ベル」が表示されない所謂取りこぼしが生じた場合の方が、当選種別「維持ベル１」が決定され、有効ラインＡ上に黄色の図柄「ベル」が１つも表示されず、かつ、無効ラインＢ１上に黄色の図柄「ベル」が表示される場合よりも、遊技結果の誤認をし難い。

30

【０１０１】

これに対して、当選種別「維持ベル２」が決定された場合、当選役「維持ベル１」、「維持ベル３」、「維持ベル６」、「維持ベル８」、「維持ベル１０」、「維持ベル１２」、「維持ベル１３」、「維持ベル１５」が重複して決定される（図８）。そして、打順１～６では当選役「増加ベル１」、「増加ベル２」、「維持ベル１」、「維持ベル３」、「維持ベル６」、「維持ベル８」、「維持ベル１０」、「維持ベル１２」、「維持ベル１３」、「維持ベル１５」に対応する図柄組み合わせが優先して有効ラインＡ上に表示される。

40

【０１０２】

この場合、演出制御手段３３４は、図１４（ａ）～図１４（ｄ）に示すように、黄色の図柄「ベル」に対応付けた黄色の補助演出画像で補助演出を行うことはなく、回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃに配列された図柄のいずれも連想されることがない例えば灰色の補助演出画像（図中、ハッチングで示す）によって補助演出を行う。そして、補助演出に従ってストップスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが操作され、例えば当選役

50

「維持ベル 1」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示された場合、黄色の図柄「ベル」が有効ライン A 上に 1 つも表示されず、かつ、無効ライン B 1 上に図柄「ベル」が表示されることになる。

【0103】

ここで、当選種別「維持ベル 2」では、黄色の図柄「ベル」が有効ライン A 上に表示される当選役が 1 つも重複して当選していないので、黄色の補助演出画像を表示すると、遊技者は、遊技結果を誤認することになる。一方で、灰色の補助演出画像によって連想する図柄がないので、遊技者は、遊技結果を誤認することがない。

【0104】

このように、少なくとも黄色の図柄「ベル」が有効ライン A 上に表示される当選役を含む当選種別が決定された場合に、黄色の補助演出画像で補助演出を行うことで、少なくとも有効ライン A 上に図柄「ベル」が表示される当選役を含む当選種別が決定されたことを補助演出を通じて報知することができ、演出の自由度を確保しつつ、遊技者が遊技結果を誤認するのを防止することができる。

【0105】

なお、ここでは、有効ライン A や無効ライン B 1、B 2、C 1、C 2 上に黄色の図柄（図柄「ベル」）が表示された例を挙げて説明したが、その図柄の色は黄色に限らず、青色の図柄（ここでは図柄「リプレイ」）、赤色の図柄（ここでは図柄「チェリー」）、緑色の図柄（ここでは図柄「スイカ」）でも適用できる。

【0106】

以下、主制御基板 200、副制御基板 202 における具体的処理をフローチャートに基づいて説明する。

【0107】

（主制御基板 200 のメイン処理）

図 15 は、主制御基板 200 のメイン処理を示したフローチャートである。ここでは、まず、主制御基板 200 のメイン処理に沿って、初期化後の 1 遊技の概略を説明し、その後、各処理の詳細について説明する。また、ここでは、本実施形態の特徴に係る処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。また、詳細な説明は省略するが、各処理が遂行される際、各処理において用いられるスイッチ（ベットスイッチ 126、スタートスイッチ 128、ストップスイッチ 130a、130b、130c）は、処理の開始時に有効化され、処理の終了時に無効化される。

【0108】

（ステップ S100）

電源スイッチ 148 を介してスロットマシン 100 の電源が投入され、通電状態になると、初期化手段 300 は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化手段 300 は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをメイン RAM 200c に保持している。したがって、不意の電断が生じたとしても、この初期化処理において、保持されたバックアップデータを用い電断前の状態に復帰させることができる。例えば、回転リール 134a、134b、134c の回転中に不意の電断が起きたとしても、復帰動作後に再度各回転リール 134a、134b、134c が回転している状態から開始される。したがって、初期化処理では、基本的に、メイン RAM 200c の初期化（RAM クリア）は行われない。

【0109】

（ステップ S200）

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

【0110】

（ステップ S300）

次に、当選種別抽選手段 304 は、スタートスイッチ 128 に対する遊技開始操作を有効化し、スタートスイッチ 128 の操作待ち状態に移行する。ここで、当選種別抽選手段 304 は、遊技者によるスタートスイッチ 128 の操作に応じて、主制御基板 200 の乱数発生器 200d によって更新された当選種別抽選乱数から、スタートスイッチ 128 が操作された時点における 1 の当選種別抽選乱数を取得する。そして、当選種別抽選手段 304 は、図 8 および図 9 に示した複数の当選種別抽選テーブルから、現在設定されている遊技状態に対応する 1 の当選種別抽選テーブルを決定するとともに、取得した当選種別抽選乱数が、決定した当選種別抽選テーブルにおけるいずれの当選領域に対応するか判定し、判定された当選領域の当選種別またはハズレを抽選結果として決定する。また、コマンド決定手段 314 は、スタートスイッチ 128 の操作に応じて抽選結果が決定された後、当選種別抽選の抽選結果（当選種別またはハズレ）や遊技状態に関する情報等を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段 316 は、生成された当選種別コマンドを副制御基板 202 に送信する。

10

【0111】

(ステップ S400)

スタートスイッチ 128 が操作されると、リール制御手段 306 は、ステッピングモータ 262 を駆動して回転リール 134a、134b、134c を回転させる。このリール回転処理においては、前回の 1 遊技における回転リール 134a、134b、134c の回転開始時点から所定の時間（例えば 4.1 秒）が経過すると（ウェイト）、当該遊技における回転リール 134a、134b、134c の回転を開始し、回転リール 134a、

20

【0112】

(ステップ S500)

続いて、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 130a、130b、130c を有効化し、遊技者によるストップスイッチ 130a、130b、130c の操作を受け付けると、その操作に対応する回転リール 134a、134b、134c のいずれかを停止制御する。また、コマンド決定手段 314 は、ストップスイッチ 130a、130b、130c のいずれかの操作がなされると、操作がなされたストップスイッチ 130a、130b、130c の情報を示す停止コマンド（第 1 停止コマンド、第 2 停止コマンド、第 3

30

【0113】

(ステップ S600)

次に、判定手段 308 は、図 5(a) に示した有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせが予め定められたどの組み合わせに相当するかを判定し、その図柄組み合わせに応じて遊技状態の変更やリプレイに際して要求される種々の処理を実行する。また、コマンド決定手段 314 は、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせや、有効ライン A 上に小役に対応する図柄組み合わせが表示された場合におけるメダルの払出枚数等を含む入賞コマンドを生成し、コマンド送信手段 316 は、生成された入賞コマンドを副制御基板 20

40

【0114】

(ステップ S700)

続いて、払出制御手段 310 は、ステップ S600 における判定結果に基づき、例えば、有効ライン A 上に小役に対応する図柄組み合わせが表示されると、当該小役に対応するメダルの払出処理を実行し、有効ライン A 上にリプレイ役に対応する図柄組み合わせが表示されると、自動的に次遊技のベットを行うための処理を実行する。また、状態移行手段 312 は、ボーナス遊技状態においてメダルの所定枚数の払い出しが実行されると、遊技状態をボーナス遊技状態からボーナス遊技状態に移行する前の遊技状態に戻し、その遊技状態に対応する当選種別抽選テーブルを設定する。このように、払出制御手段 310 は、

50

有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせに対応して種々の処理を遂行し、当該 1 遊技を終了する。また、コマンド決定手段 3 1 4 は、メダルの払出処理がなされた場合、払出処理がなされたことを示す払出コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された払出コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

【 0 1 1 5 】

ステップ S 2 0 0 からステップ S 7 0 0 までの一連の処理を通じて 1 遊技が実行される。以後は、ステップ S 2 0 0 からステップ S 7 0 0 までを繰り返すこととなる。

【 0 1 1 6 】

(副制御基板 2 0 2 のサブ処理)

図 1 6 は、副制御基板 2 0 2 のサブ処理を示したフローチャートである。

10

【 0 1 1 7 】

(ステップ S 1 1 0 0)

電源スイッチ 1 4 8 を介してスロットマシン 1 0 0 の電源が投入され、通電状態になると、初期化決定手段 3 3 0 は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化決定手段 3 3 0 は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをサブ R A M 2 0 2 c に保持している。

【 0 1 1 8 】

(ステップ S 1 2 0 0)

コマンド受信手段 3 3 2 は、主制御基板 2 0 0 からのコマンドが受信されているか否か判定する。その結果、コマンドが受信されていれば、ステップ S 1 3 0 0 に処理を移し、コマンドが受信されていなければ、ステップ S 1 4 0 0 に処理を移す。

20

【 0 1 1 9 】

(ステップ S 1 3 0 0)

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

【 0 1 2 0 】

(ステップ S 1 4 0 0)

演出制御手段 3 3 4 は、演出スイッチ 1 3 2 の検出信号を解析し、その解析結果に基づいて種々の処理を行う。

30

【 0 1 2 1 】

(ステップ S 1 5 0 0)

演出制御手段 3 3 4 は、実行が決定された各種演出の実行情報 (タイムテーブル) を参照して、当該タイムテーブルに記憶された該当時間に対応する処理を実行するタイムスケジュール管理処理を行い、ステップ S 1 2 0 0 からの処理を繰り返す。この処理では、液晶表示部 1 3 8 の表示画像を挿入したり切り替えたりし、また、各種のコマンドを各デバイスに送信する。これにより各種演出が実行されることとなる。

【 0 1 2 2 】

(コマンド受信処理 S 1 3 0 0)

図 1 7 は、上記ステップ S 1 3 0 0 のコマンド受信処理を示したフローチャートである。ここでは、特に、A T 演出状態の移行について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

40

【 0 1 2 3 】

(ステップ S 1 3 0 1)

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

【 0 1 2 4 】

(ステップ S 1 3 0 2)

50

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

【0 1 2 5】

(ステップS 1 3 0 3)

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

【0 1 2 6】

(ステップS 1 3 0 4)

上記ステップS 1 3 0 3において受信したコマンドが当選種別コマンドであると判定されれば、演出制御手段3 3 4は、当選種別コマンドに基づいて遊技の演出を決定する。例えば、状態移行手段3 1 2が管理する演出状態がA T演出状態であり、かつ、当選種別コマンドに示される当選種別が当選種別「移行リプレイ」、「選択ベル」、「維持ベル」である場合、演出制御手段3 3 4は、決定された当選種別に含まれるいずれかの当選役が入賞する際に有効ラインA上に表示される図柄に対応する色彩の補助演出画像で、その当選種別の操作態様を報知する補助演出を行う決定をする。ただし、状態移行手段3 1 2が管理する遊技状態がR T 1遊技状態であり、かつ、当選種別コマンドに示される当選種別が当選種別「選択ベル」である場合、演出制御手段3 3 4は、黄色の補助演出画像で、その当選種別の正解操作態様以外を報知する補助演出を行う決定をして、遊技状態をR T 2遊技状態に移行させる。

【0 1 2 7】

(ステップS 1 3 0 5)

次に、演出制御手段3 3 4は、決定した演出を実行開始する。例えば、決定した演出が補助演出であれば、演出制御手段3 3 4は、当該補助演出をタイムテーブルに設定する。

【0 1 2 8】

(ステップS 1 3 0 6)

続いて、コマンド受信手段3 3 2は、受信したコマンドが停止コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが停止コマンドであれば、ステップS 1 3 0 7に処理を移し、受信したコマンドが停止コマンドでなければ、ステップS 1 3 0 8に処理を移す。

【0 1 2 9】

(ステップS 1 3 0 7)

上記ステップS 1 3 0 6において受信したコマンドが停止コマンドであると判定されれば、演出制御手段3 3 4は、その停止コマンドが、第1停止コマンド、第2停止コマンド、第3停止コマンドのいずれであるか、また、その停止操作は、ストップスイッチ1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 cのいずれになされた停止操作かを判定し、その判定結果と演出の内容に基づいて、種々の処理を行うとともに、演出態様を変動させる。例えば、補助演出を行っている場合に、補助演出で報知した操作態様の停止コマンドを受信した場合、演出制御手段3 3 4は、その停止コマンドに対応する補助演出画像を非表示にする。一方、補助演出で報知した操作態様とは異なる停止コマンドを受信した場合、演出制御手段3 3 4は、補助演出画像を非表示とせず、そのまま継続して表示する。

【0 1 3 0】

(ステップS 1 3 0 8)

続いて、コマンド受信手段3 3 2は、受信したコマンドが入賞コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが入賞コマンドであれば、ステップS 1 3 0 9に処理を移し、受信したコマンドが入賞コマンドでなければ、ステップS 1 3 1 0に処理を移す。

【0 1 3 1】

10

20

30

40

50

(ステップS 1 3 0 9)

上記ステップS 1 3 0 8において受信したコマンドが入賞コマンドであると判定されれば、演出制御手段3 3 4は、当該入賞コマンドに基づく演出をタイムテーブルに設定する。

【0 1 3 2】

(ステップS 1 3 1 0)

続いて、コマンド受信手段3 3 2は、受信したコマンドが払出コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが払出コマンドであれば、ステップS 1 3 1 1に処理を移し、受信したコマンドが払出コマンドでなければ、当該コマンド受信処理S 1 3 0 0を終了する。

10

【0 1 3 3】

(ステップS 1 3 1 1)

上記ステップS 1 3 1 0において受信したコマンドが払出コマンドであると判定されれば、演出制御手段3 3 4は、当該払出コマンドに基づく演出をタイムテーブルに設定し、当該コマンド受信処理S 1 3 0 0を終了する。そうすると、メダルの払出に応じて、サブクレジット表示部1 5 6およびサブ払出表示部1 5 8の数値が更新される。

【0 1 3 4】

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

20

【0 1 3 5】

例えば、上述した実施形態では、主制御基板2 0 0と副制御基板2 0 2とが、遊技を進行するための機能部を分担するように配したが、主制御基板2 0 0の機能部を副制御基板2 0 2に配しても、副制御基板2 0 2の機能部を主制御基板2 0 0に配してもよく、また、全ての機能部を1の制御基板に纏めて配することもできる。

【0 1 3 6】

また、上述した実施形態においては、回転リール1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 cが3つで構成されている場合について説明したが、回転リールが2つや4つ等で構成されていてもよい。

30

【0 1 3 7】

また、上述した実施形態における補助演出の内容は一例にすぎず、他の補助演出画像によって補助演出を行ってもよい。

【0 1 3 8】

また、上述した実施形態においては、増加ベル1、2の入賞時の払出枚数が共に9枚である場合について、説明したが、例えば、増加ベル2の入賞時の払出枚数が3枚であってもよい。そして、当選種別抽選により当選種別「維持ベル1」が決定された際、当選役「維持ベル」を入賞させると、当選役「増加ベル2」を入賞させる場合よりもA T演出状態の当選確率を高く設定し、当選役「維持ベル」を入賞させる補助演出を行うようにしてもよい。

40

【0 1 3 9】

また、当選役「増加ベル1」または「増加ベル2」が当選役「維持ベル」よりも払出枚数が多いことを前提として、A R T遊技状態において、当選種別抽選により当選種別「選択ベル」が決定された場合に補助演出を行い、補助演出に従ってストップスイッチ1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 cを操作したときに図柄「ベル」が有効ラインA上に表示されずに、補助演出に従わずにストップスイッチ1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 cを操作したときに図柄「ベル」が有効ラインA上に表示されるように、当選役を構成し、または、図柄を配列し、または、回転リール1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 cを停止制御するようにしてもよい。

【0 1 4 0】

50

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

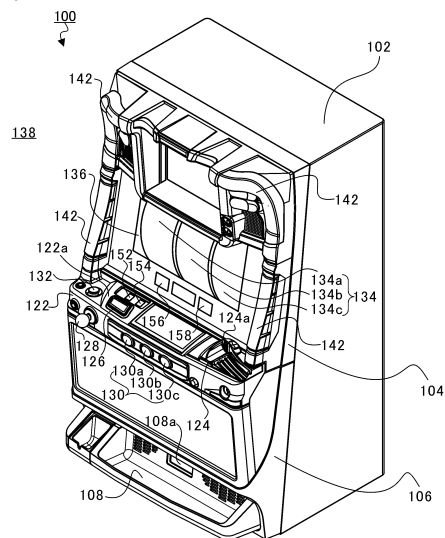
【符号の説明】

【0141】

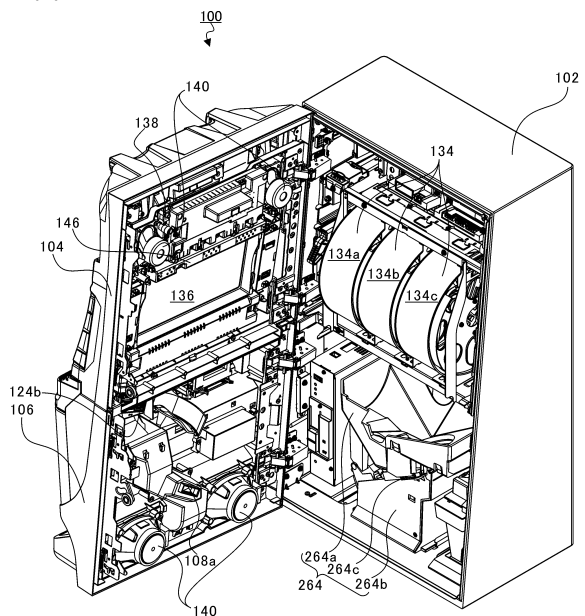
- 100 スロットマシン（遊技機）
- 126 ベットスイッチ
- 128 スタートスイッチ
- 130 ストップスイッチ
- 134 a、134 b、134 c 回転リール
- 200 主制御基板
- 202 副制御基板
- 302 ベット手段
- 304 当選種別抽選手段
- 306 リール制御手段
- 310 払出制御手段
- 332 コマンド受信手段
- 334 演出制御手段

10

【図 1】



【図 2】

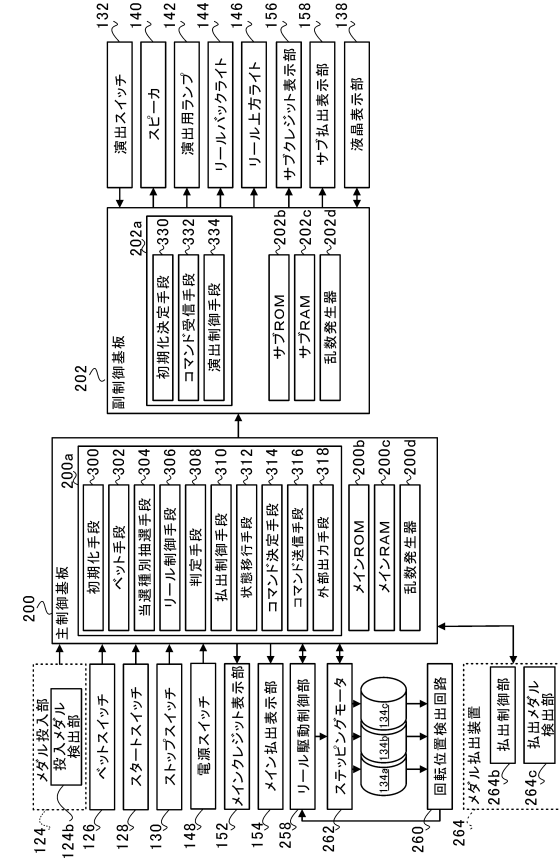


【図 3】

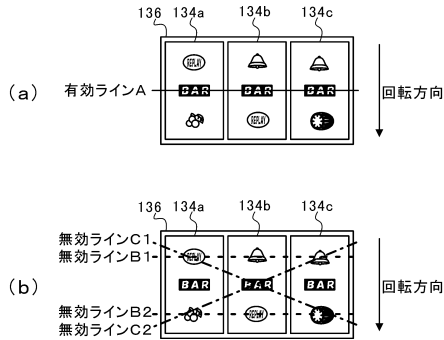
図柄番号	左リール134a	中リール134b	右リール134c
1	ベル	ベル	ハズレ
2	リプレイB	チェリー	チェリー
3	ハズレ	リプレイA	スイカ
4	ベル	赤7	リプレイA
5	リプレイB	白7	ベル
6	ハズレ	ベル	BAR
7	チェリー	ハズレ	スイカ
8	スイカ	リプレイA	リプレイA
9	ベル	スイカ	ベル
10	リプレイB	ハズレ	ハート
11	白7	ベル	チェリー
12	赤7	BAR	スイカ
13	スイカ	リプレイA	リプレイA
14	ベル	スイカ	ベル
15	リプレイA	ベル	ハズレ
16	BAR	ベル	リプレイA
17	チェリー	ハート	ベル
18	スイカ	リプレイA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

回転方向

【図 4】



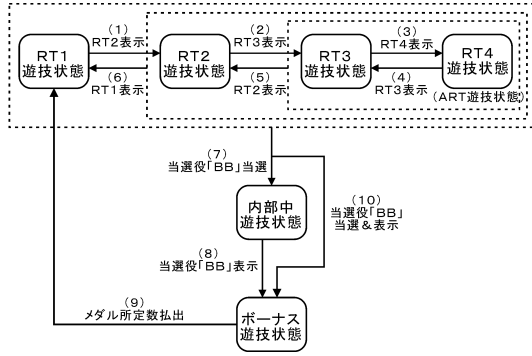
【図 5】



【図 6】

当選役	左リール134a	中リール134b	右リール134c	払出枚数
通常リプレイ	リプレイA	リプレイA	リプレイA	—
移行リプレイ1	リプレイA	リプレイA	リプレイA	—
移行リプレイ2	リプレイA	リプレイA	リプレイA	—
移行リプレイ3	リプレイA	リプレイA	リプレイA	—
移行リプレイ4	リプレイA	リプレイA	リプレイA	—
移行リプレイ5	リプレイA	リプレイA	リプレイA	—
移行リプレイ6	リプレイA	リプレイA	リプレイA	—
移行リプレイ7	リプレイA	リプレイA	リプレイA	—
維持ベル1	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル2	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル3	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル4	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル5	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル6	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル7	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル8	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル9	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル10	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル11	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル12	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル13	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル14	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル15	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル16	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル17	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル18	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル19	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル20	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル21	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル22	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル23	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
維持ベル24	リプレイA	リプレイA	リプレイA	3
増加ベル1	リプレイA	リプレイA	リプレイA	9
増加ベル2	リプレイA	リプレイA	リプレイA	9
チェリー	リプレイA	ANY	ANY	3
RBB1	リプレイA	リプレイA	リプレイA	—
RBB2	リプレイA	リプレイA	リプレイA	—
RBB3	リプレイA	リプレイA	リプレイA	—
CBB	リプレイA	リプレイA	リプレイA	—

【圖 7】



【 図 8 】

当選種別抽選テーブル(内部中遊技状態以外)

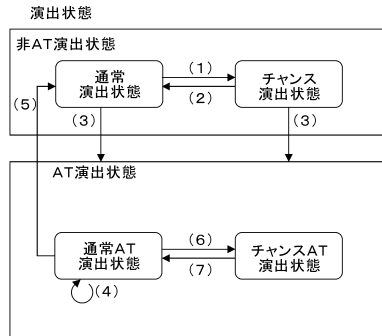
当選領域	当選種別	当選役	打順に於ては基本的に表裏可能な図柄欄のみ合致せ					
			R 1	R 2	B 3	R 4	B 5	R 6
1	通常リプレイ	通常リプレイ	O	O	O	O	O	通常リプレイ
2	移行リプレイ1	通常リプレイ 移行リプレイ4	O	O	O	移行リプレイ4	O	通常リプレイ
3	移行リプレイ2	通常リプレイ 移行リプレイ1・4	O	O	通常リプレイ	移行リプレイ4	O	通常リプレイ
4	移行リプレイ3	通常リプレイ 移行リプレイ2・4	O	O	通常リプレイ	移行リプレイ4	O	通常リプレイ
5	移行リプレイ4	通常リプレイ 移行リプレイ1・2・4	O	O	通常リプレイ	O	O	通常リプレイ
6	移行リプレイ5	通常リプレイ 移行リプレイ3・4	O	O	O	通常リプレイ	移行リプレイ4	通常リプレイ
7	移行リプレイ6	通常リプレイ 移行リプレイ3・4	O	O	O	通常リプレイ	O	移行リプレイ4
8	移行リプレイ7	通常リプレイ 移行リプレイ5・7	O	O	移行リプレイ5	O	O	移行リプレイ7
9	移行リプレイ8	通常リプレイ 移行リプレイ1・5・7	O	O	移行リプレイ7	移行リプレイ5	O	移行リプレイ7
10	移行リプレイ9	通常リプレイ 移行リプレイ1・7	O	O	移行リプレイ7	移行リプレイ5	O	移行リプレイ7
11	移行リプレイ10	通常リプレイ 移行リプレイ1・2・5・7	O	O	移行リプレイ7	O	O	移行リプレイ7
12	移行リプレイ11	通常リプレイ 移行リプレイ2・5・7	O	O	O	移行リプレイ7	O	移行リプレイ7
13	移行リプレイ12	通常リプレイ 移行リプレイ1・2・5・7	O	O	O	移行リプレイ7	O	移行リプレイ7
14	選択ベル左1	増加ベル1、維持ベル 13.6,8,9,10,12,13,15,21,24	O	O	O	増加ベル1	O	維持ベル
15	選択ベル左2	増加ベル1、維持ベル 2,4,5,7,9,11,14,16,22,23	O	O	O	増加ベル1	O	維持ベル
16	選択ベル左3	増加ベル1、維持ベル 13.6,8,9,10,12,13,15,21,24	O	O	O	維持ベル	増加ベル1	維持ベル
17	選択ベル左4	増加ベル1、維持ベル 2,4,5,7,10,12,13,15,21,24	O	O	O	維持ベル	増加ベル1	維持ベル
18	選択ベル中1	増加ベル1・2、維持ベル 13.6,8,9,10,12,13,15,21,24	O	O	O	維持ベル	増加ベル2	維持ベル
19	選択ベル中2	増加ベル1・2、維持ベル 2,4,5,7,9,11,14,16,18,19	O	O	O	維持ベル	増加ベル2	維持ベル
20	選択ベル中3	増加ベル1・2、維持ベル 13.6,8,9,11,14,16,18,19	O	O	O	O	維持ベル	増加ベル2
21	選択ベル中4	増加ベル1・2、維持ベル 2,4,5,7,10,12,13,15,17,20	O	O	O	O	維持ベル	増加ベル2
22	選択ベル右1	増加ベル1・2、維持ベル 13.6,8,9,10,12,13,15,21,24	O	O	O	O	維持ベル	増加ベル2
23	選択ベル右2	増加ベル1・2、維持ベル 2,4,5,7,9,11,14,16,22,23	O	O	O	O	維持ベル	増加ベル2
24	選択ベル右3	増加ベル1・2、維持ベル 13.6,8,9,11,14,16,22,23	O	O	O	O	維持ベル	増加ベル2
25	選択ベル右4	増加ベル1・2、維持ベル 2,4,5,7,10,12,13,15,21,24	O	O	O	O	維持ベル	増加ベル2
26	共通ベル	増加ベル1・2	O	O	O	O	増加ベル1	増加ベル2
27	維持ベル1	増加ベル2・維持ベル 13.6,8,9,10,12,13,15	O	O	O	O	O	維持ベル
28	維持ベル2	維持ベル 13.6,8,9,10,12,13,15	O	O	O	O	O	維持ベル
29	RBB1	RBB1	O	O	O	O	O	RB1
30	RBB2	RBB2	O	O	O	O	O	RB2
31	RBB3	RBB3	O	O	O	O	O	RB3
32	CBB	CBB	O	O	O	O	O	CBB
33	RBB1+チェリー	RBB1	O	O	O	O	O	チェリー
34	RBB2+チェリー	維持ベル1～16+チェリー RBB2	O	O	O	O	O	チェリー
35	ハズレ	ハズレ	O	O	O	O	O	-

【 図 9 】

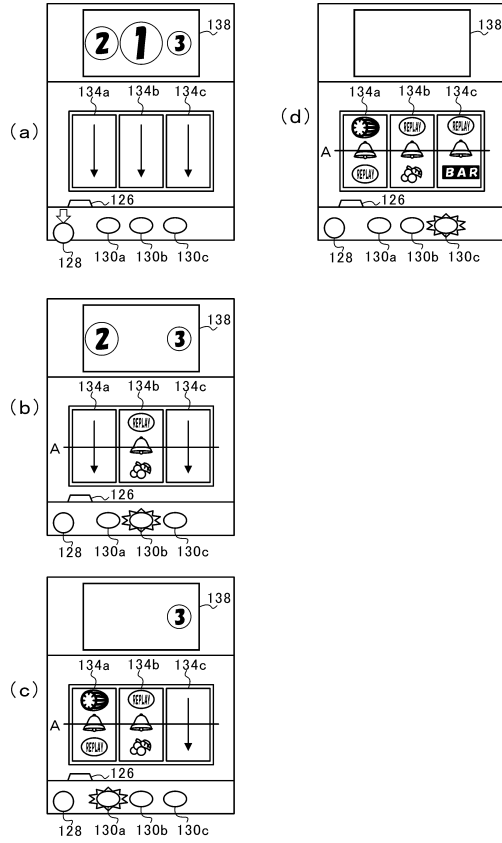
当選種別抽選テーブル(内部中遊技状態)

当選領域	当選種別	当選役	打順に応じて後示の○に表示可能な図解組合わせ					
			打順1 (左中右)	打順2 (左中右)	打順3 (左中右)	打順4 (左中右)	打順5 (左中右)	打順6 (左中右)
1	通常リプレイ	通常リプレイ						
2	移行リプレイ1	通常リプレイ 移行リプレイ4	移行リプレイ4					通常リプレイ
3	移行リプレイ2	通常リプレイ 移行リプレイ4	通常リプレイ 移行リプレイ4					通常リプレイ
4	移行リプレイ3	通常リプレイ 移行リプレイ4	通常リプレイ 移行リプレイ4					通常リプレイ
5	移行リプレイ4	通常リプレイ 移行リプレイ1, 2, 4	通常リプレイ		移行リプレイ4			通常リプレイ
6	移行リプレイ5	通常リプレイ 移行リプレイ4	通常リプレイ			移行リプレイ4		通常リプレイ
7	移行リプレイ6	通常リプレイ 移行リプレイ1, 3, 4	通常リプレイ					移行リプレイ4
8	移行リプレイ7	通常リプレイ 移行リプレイ5, 7	移行リプレイ5			移行リプレイ7		
9	移行リプレイ8	通常リプレイ 移行リプレイ1, 7	移行リプレイ1	移行リプレイ4		移行リプレイ7		
10	移行リプレイ9	通常リプレイ 移行リプレイ1, 7	移行リプレイ7	移行リプレイ4				移行リプレイ7
11	移行リプレイ10	通常リプレイ 移行リプレイ1, 6, 7	移行リプレイ7		移行リプレイ4			移行リプレイ7
12	移行リプレイ11	通常リプレイ 移行リプレイ1	移行リプレイ7			移行リプレイ4	移行リプレイ7	
13	移行リプレイ12	通常リプレイ 移行リプレイ1, 2, 6, 7	移行リプレイ7					移行リプレイ7
14	選択ベル左1	増加ベル1, 維持ベル 13.5, 8.10, 12.13, 15.21, 24	増加ベル1					維持ベル
15	選択ベル左2	増加ベル1, 維持ベル 2.4, 5.9, 13.14, 16.18, 23	増加ベル1					維持ベル
16	選択ベル左3	増加ベル1, 維持ベル 13.5, 8.11, 14.16, 22.23	増加ベル1					維持ベル
17	選択ベル左4	増加ベル1, 維持ベル 2.4, 5.7, 10.12, 13.15, 21, 24	増加ベル1					維持ベル
18	選択ベル中1	増加ベル1, 2, 維持ベル 13.5, 8.10, 12.13, 15.21, 24	維持ベル			増加ベル2		
19	選択ベル中2	増加ベル1, 2, 維持ベル 2.4, 5.7, 9, 11, 14, 16, 18, 19	維持ベル			増加ベル2		
20	選択ベル中3	増加ベル1, 2, 維持ベル 13.5, 8.9, 11, 14, 16, 18, 19	維持ベル			増加ベル2		
21	選択ベル中4	増加ベル1, 2, 維持ベル 2.4, 5.7, 10, 12, 13, 15.21, 24	維持ベル			増加ベル2		
22	選択ベル右1	増加ベル1, 2, 維持ベル 13.5, 8.10, 12.13, 15.21, 24	増加ベル1		維持ベル		増加ベル2	
23	選択ベル右2	増加ベル1, 2, 維持ベル 2.4, 5.7, 9, 11, 14, 16, 22, 23	増加ベル1		維持ベル		増加ベル2	
24	選択ベル右3	増加ベル1, 2, 維持ベル 13.5, 8.9, 11, 14, 16, 18, 23	増加ベル1		維持ベル		増加ベル2	
25	選択ベル右4	増加ベル1, 2, 維持ベル 2.4, 5.7, 10, 12, 13, 15.21, 24	増加ベル1		維持ベル		増加ベル2	
26	共通ベル	維持ベル1~24	増加ベル1				増加ベル2	
27	維持ベル1	増加ベル2, 維持ベル 13.5, 8.10, 12.13, 15.21					維持ベル	
28	維持ベル2	維持ベル 13.5, 8.10, 12.13, 15.21					維持ベル	
29	チャリ	維持ベル1~16					チャリ	
30	ハズレ	ハズレ					ー	

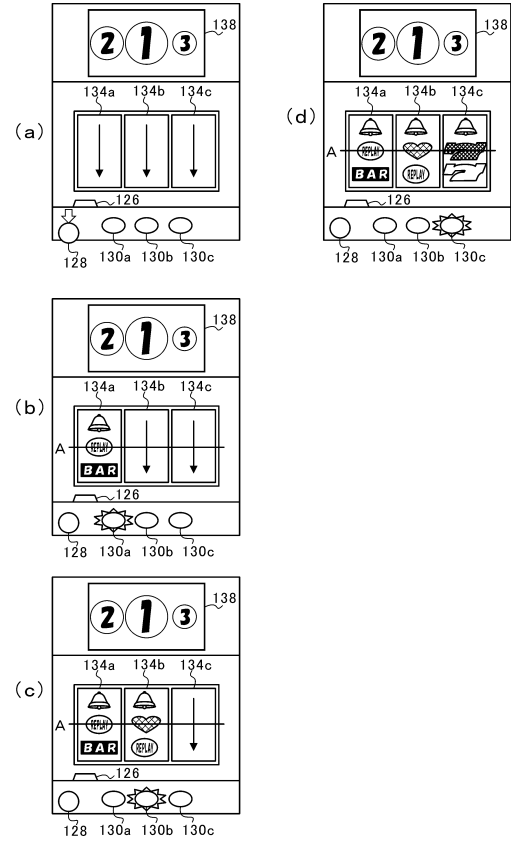
【 図 1 0 】



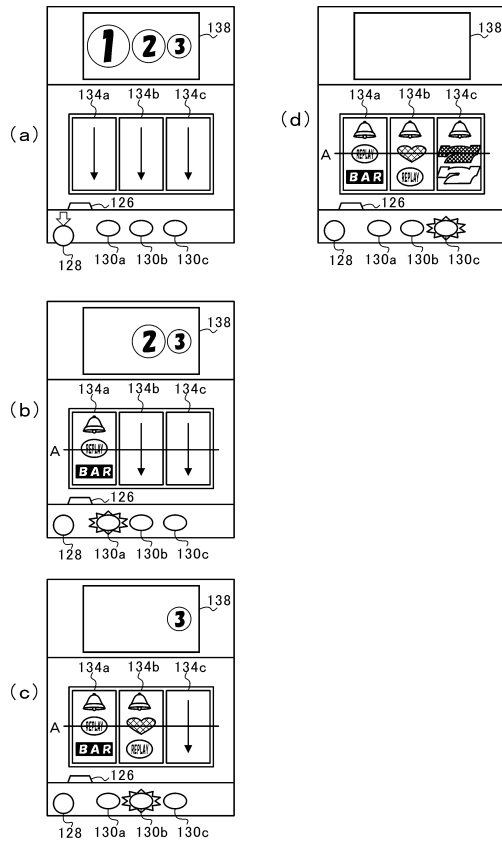
【図 1 1】



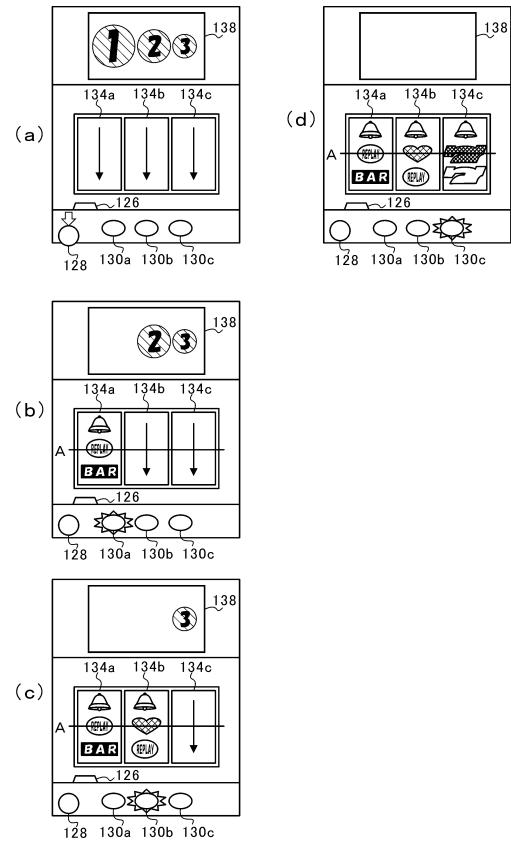
【図 1 2】



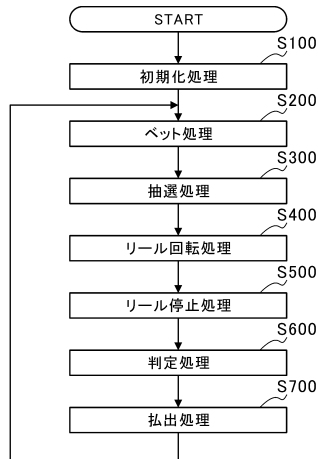
【図 1 3】



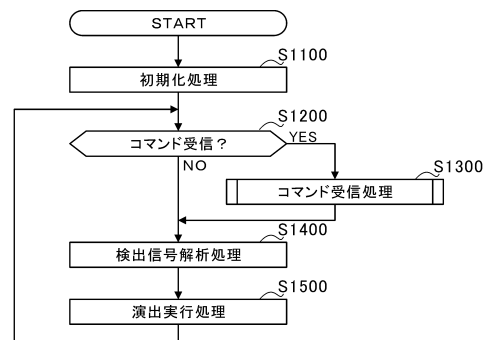
【図 1 4】



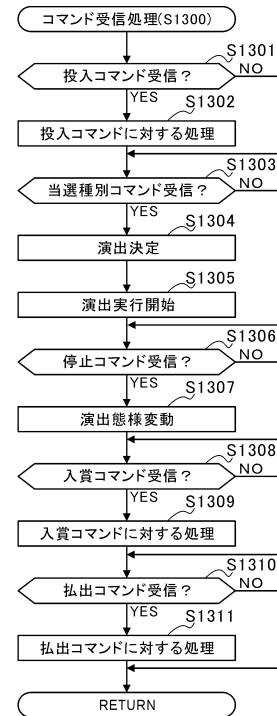
【図 15】



【図 16】



【図 17】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 0 6 3 1 4 5 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 0 2 9 7 4 1 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 2 2 5 6 0 8 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 1 5 4 8 6 3 (J P , A)

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