

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-15118

(P2018-15118A)

(43) 公開日 平成30年2月1日(2018.2.1)

(51) Int.Cl. F 1 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

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2016-146355 (P2016-146355)	(71) 出願人	390031772
(22) 出願日	平成28年7月26日 (2016.7.26)		
		(74) 代理人	株式会社オリンピア 東京都台東区東上野一丁目16番1号 110000936 特許業務法人青海特許事務所
		(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

最終頁に続く

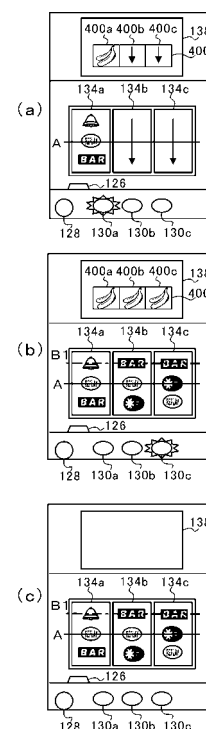
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出の自由度を確保しつつ、遊技者が遊技結果を誤認するのを防止する。

【解決手段】演出制御手段は、停止制御により、任意の演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が、無効ライン上に表示され、かつ、有効ラインA上における、図柄が表示された無効ラインと重畳していない位置に表示されないと、任意の演出画像の組み合わせを液晶表示部138に表示しないようにし、停止制御により、任意の演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が、有効ラインA上および無効ライン上に表示されないと、任意の演出画像の組み合わせを液晶表示部に表示する。

【選択図】 図11



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

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

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

前記停止制御に応じて複数種類の演出画像の組み合わせのいずれかを表示手段に表示する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記停止制御により、任意の演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が、当選役の入賞判定に用いられる有効ライン以外の無効ライン上に表示され、かつ、前記有効ライン上における、前記図柄が表示された無効ラインと重畳していない位置に表示されないと、前記任意の演出画像の組み合わせを前記表示手段に表示しないようにし、

前記停止制御により、任意の演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が、前記有効ライン上および前記無効ライン上に表示されないと、前記任意の演出画像の組み合わせを前記表示手段に表示することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

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

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

前記停止制御に応じて複数種類の演出画像の組み合わせを表示手段に表示する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記停止制御により、任意の演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄組合せが、当選役の入賞判定に用いられる有効ライン以外の無効ライン上に表示され、かつ、前記任意の演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が、前記有効ライン上における、前記図柄組合せが表示された無効ラインと重畳していない位置に表示されないと、前記任意の演出画像の組み合わせを前記表示手段に表示しないようにし、

前記停止制御により、任意の演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が、前記有効ライン上および前記無効ライン上に表示されないと、前記任意の演出画像の組み合わせを前記表示手段に表示することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記演出制御手段は、前記任意の演出画像の組み合わせを前記表示手段に表示しないようにする場合、少なくとも、全ての前記ストップスイッチの操作を終えた後に、前記任意の演出画像の組み合わせを非表示とすることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

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

【背景技術】**【0002】**

10

20

30

40

50

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上である有効ライン上に、当選役に対応する図柄組み合わせが表示されると、所定枚数のメダルが払い出されるなど、遊技上の利益（以下、単に遊技利益という）が遊技者に付与されることとなる。

【0003】

このようなスロットマシンにおいて、当選役に対応する図柄組み合わせを回転リールに表示するとともに、当選役に対応する演出画像の組み合わせを液晶表示部に表示する場合があり、遊技者は、液晶表示部に表示された演出画像の組み合わせを通じて当選役を把握することができる。このとき、回転リールに表示された図柄組み合わせとの対応関係が矛盾する演出画像の組み合わせを液晶表示部に表示し、特定の遊技利益を示唆する技術が知られている（例えば、特許文献1）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2005-066217号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

20

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

【0006】

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

【0007】

30

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

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選役のいずれかを当選役抽選により決定する当選役抽選手段と、前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選役抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、前記停止制御に応じて複数種類の演出画像の組み合わせのいずれかを表示手段に表示する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記停止制御により、任意の演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が、当選役の入賞判定に用いられる有効ライン以外の無効ライン上に表示され、かつ、前記有効ライン上における、前記図柄が表示された無効ラインと重畳していない位置に表示されないこと、前記任意の演出画像の組み合わせを前記表示手段に表示しないようにし、前記停止制御により、任意の演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が、前記有効ライン上および前記無効ライン上に表示されないと、前記任意の演出画像の組み合わせを前記表示手段に表示することを特徴とする。

40

【0009】

上記課題を解決するために、本発明の他の遊技機は、スタートスイッチの操作に基づき

50

、複数種類の当選役のいずれかを当選役抽選により決定する当選役抽選手段と、前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選役抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、前記停止制御に応じて複数種類の演出画像の組み合わせを表示手段に表示する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記停止制御により、任意の演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄組合せが、当選役の入賞判定に用いられる有効ライン以外の無効ライン上に表示され、かつ、前記任意の演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が、前記有効ライン上における、前記図柄組み合わせが表示された無効ラインと重畳していない位置に表示されないと、前記任意の演出画像の組み合わせを前記表示手段に表示しないようにし、前記停止制御により、任意の演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が、前記有効ライン上および前記無効ライン上に表示されないと、前記任意の演出画像の組み合わせを前記表示手段に表示することを特徴とする。

10

【0010】

前記演出制御手段は、前記任意の演出画像の組み合わせを前記表示手段に表示しないようにする場合、少なくとも、全ての前記ストップスイッチの操作を終えた後に、前記任意の演出画像の組み合わせを非表示とするとしてもよい。

【発明の効果】

【0011】

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

20

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための外観図である。

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

【図3】リールの図柄配列および有効ラインを説明する図である。

【図4】スロットマシンの概略的な電気的構成を示したブロック図である。

【図5】当選役を説明するための説明図である。

30

【図6】遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【図7】当選役抽選テーブルを示す図である。

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

【図9】演出画像と、回転リールの停止態様との対応関係を説明するための説明図である。

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

【図11】演出画像と、回転リールの停止態様との対応関係を説明するための説明図である。

40

【図12】演出画像と、回転リールの停止態様との対応関係を説明するための説明図である。

【図13】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14】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15】コマンド受信処理を示したフローチャートである。

【図16】演出態様変動処理を示したフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。かかる実施形態に示す寸法、材料、その他具体的な数値等は、発明の理解を容易とするため

50

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遷移）および本実施形態で特徴的な処理を説明し、これらを実現するためのフローチャートを詳述する。

【0015】

（スロットマシン100の機械的構成）

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

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

前面上扉104の下部略中央には、ガラス板や透明樹脂板等で構成された無色透明の図柄表示窓136が設けられ、筐体102内の図柄表示窓136に対応した位置には、リールユニット134が設けられている。リールユニット134には、図3（a）のリールの図柄配列に示すように、21に等分された各領域に複数種類の図柄がそれぞれ配列された3つの回転リール（左リール134a、中リール134b、右リール134c）が、それぞれ独立して回動可能に設けられ、遊技者は、図柄表示窓136を通じて、左リール134a、中リール134b、右リール134cを視認することができる。リールユニット1

10

20

30

40

50

3 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 の操作を契機として、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c の回転を開始する。

【 0 0 2 1 】

操作部設置台 1 2 2 の中央に位置するストップスイッチ 1 3 0 は、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c 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、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c 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 1 3 0 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 1 3 0 a、ストップスイッチ 1 3 0 b、ストップスイッチ 1 3 0 c とする。

【 0 0 2 2 】

このように、ストップスイッチ 1 3 0 a、ストップスイッチ 1 3 0 b、ストップスイッチ 1 3 0 c を通じた停止操作により、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c が停止する。ここでは、その停止態様を遊技者が把握できるように、図 3 (b) のように、有効ラインが設けられている。有効ラインは 1 本であり、具体的に、図柄表示窓 1 3 6 に臨む 9 つの図柄 (3 リール x 上中下の 3 段) のうち、左リール 1 3 4 a の中段、中リール 1 3 4 b の中段、右リール 1 3 4 c の中段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを当選役の入賞を判定するための有効ライン A として設定している。また、無効ラインは、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせのみでは当選役を把握しにくい場合に、当選役の把握を容易にする他の図柄組み合わせを表示する、当選役の入賞判定には用いられない有効ライン A 以外のラインであり、本実施形態では、図 3 (b) に示す 4 つの無効ライン B 1、B 2、C 1、C 2 を想定している。

【 0 0 2 3 】

前面上扉 1 0 4 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 1 3 8 が設けられている。また、前面上扉 1 0 4 の上部や左右には、例えば高輝度の発光ダイオード (L E D) によって構成される演出用ランプ 1 4 2 が設けられる。

【 0 0 2 4 】

また、図 2 に示すように、前面上扉 1 0 4 の裏面における液晶表示部 1 3 8 の左右位置や前面下扉 1 0 6 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 1 4 0 が設けられている。さらに、筐体 1 0 2 内におけるリールユニット 1 3 4 の下方には、メダル排出口 1 0 8 a からメダルを払い出すためのメダル払出装置 (メダルホッパー) 2 6 4 が設けられている。メダル払出装置 2 6 4 は、メダルを貯留するメダル貯留部 2 6 4 a と、メダル貯留部 2 6 4 a に貯留されたメダルをメダル排出口 1 0 8 a から排出するための払出制御部 2 6 4 b と、メダル排出口 1 0 8 a から排出されるメダルを検出する払出メダル検出部 2 6 4 c とを備えている。

【 0 0 2 5 】

また、図 1 や図 2 では図示していないが、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の内側には、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c それぞれに施された図柄のうち、図柄表示窓 1 3 6 に対応する (有効ライン A や無効ライン B 1、B 2、C 1、C 2 の対象となり得る) 各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 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 1 4 4 (図 4 参照) が設けられている。また、図柄表示窓 1 3 6 の裏面上部にも左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c 全ての正面を直接照射するリール上方ライト 1 4 6 が設けられている。

【 0 0 2 6 】

また、図 1 に示すように、操作部設置台 1 2 2 において、図柄表示窓 1 3 6 とストップスイッチ 1 3 0 との間に設けられた段部 1 2 2 a の略水平面には、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 が設けられている。また、図柄表示窓 1 3 6 と操作部設置台 1 2 2 との間には、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 が設けられている。これらメインクレジット表示部 1 5 2 およびサブクレジット表示部 1 5 6 にはクレジット枚数が表示され、メイン払出表示部 1 5 4 およびサブ払出表示部 1 5

8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】

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

【0028】

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

【0029】

(スロットマシン100の電気的構成)

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

【0030】

(主制御基板200)

主制御基板200は、中央処理装置であるメイン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。

【0031】

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、当選役抽選手段304、リール制御手段306、判定手段308、払出制御手段310、状態移行手段312、コマンド決定手段314、コマンド送信手段316等の機能部を有する。

【0032】

初期化手段300は、主制御基板200における初期化処理を実行する。ベット手段3

10

20

30

40

50

02は、遊技に使用するためのメダルをベットする。ここで、ベットは、ベットスイッチ126の操作を通じてクレジットされているメダルを投入する場合と、メダル投入部124を通じてメダルを投入する場合と、リプレイ役が有効ラインA上に表示されたことに基づいてメダルを自動投入する場合のいずれも含む。当選役抽選手段304は、メダルのベットおよびスタートスイッチ128の操作に基づき、小役、リプレイ役、および、ボーナス役を含む複数種類の当選役、ならびに、不当選のうちいずれかを当選役抽選により決定する。

【0033】

リール制御手段306は、スタートスイッチ128の操作に応じて、複数の回転リール134a、134b、134cを回転制御し、回転している回転リール134a、134b、134cにそれぞれ対応した複数のストップスイッチ130a、130b、130cの操作に応じ、操作されたストップスイッチ130a、130b、130cに対応する回転リール134a、134b、134cをそれぞれ停止制御する。また、リール制御手段306は、スタートスイッチ128の操作に応じて、前回の遊技においてストップスイッチ130の操作を有効化してから、当選役抽選の抽選結果を表示するために遊技者によるストップスイッチ130の操作を有効化するまで（前回の遊技におけるストップスイッチ130の操作完了により無効化されている）の時間を規定の時間（ウェイト時間、例えば、4.1秒）より延長し、その間、回転リール134a、134b、134cを多彩な態様で回転制御するリール演出（フリーズ演出）を行う場合がある。リール演出は、本来有効となるべき任意のスイッチを所定時間有効にしなかったり、本来実行されるべき処理を所定時間保留したり、本来送受信されるべき任意のスイッチの信号を所定時間送信または受信させなかったりすることでも実現できる。

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

ステッピングモータ 262 の駆動を停止する。

【0038】

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

【0039】

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

10

【0040】

（副制御基板 202）

また、副制御基板 202 は、主制御基板 200 と同様に、中央処理装置であるサブ CPU 202a、プログラム等が格納されたサブ ROM 202b、ワークエリアとして機能するサブ RAM 202c 等を含む各種半導体集積回路を有し、主制御基板 200 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 202c にもメイン RAM 200c 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 202 にも、主制御基板 200 同様、乱数発生器 202d が設けられており、乱数発生器 202d 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。

20

【0041】

また、副制御基板 202 は、サブ CPU 202a が、サブ ROM 202b に格納されたプログラムに基づき、サブ RAM 202c と協働することで機能する、初期化決定手段 330、コマンド受信手段 332、演出制御手段 334 等の機能部を有する。

【0042】

初期化決定手段 330 は、副制御基板 202 における初期化処理を実行する。コマンド受信手段 332 は、主制御基板 200 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 334 は、当選役コマンドに基づいて液晶表示部 138、スピーカ 140、演出用ランプ 142 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 334 は、液晶表示部 138 に表示される画像データや、演出用ランプ 142、リールバックライト 144、リール上方ライト 146、サブクレジット表示部 156、サブ払出表示部 158 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 140 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 334 は、決定した遊技の演出を実行する。

30

【0043】

演出は、上述したリール演出のような主制御基板 200 によって実行される演出と、副制御基板 202 によって実行される演出がある。副制御基板 202 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 138、スピーカ 140、演出用ランプ 142、リールバックライト 144、リール上方ライト 146、サブクレジット表示部 156、サブ払出表示部 158 等を通じて提供される視覚的および聴覚的な表現手段であり、当該遊技にストーリー性を与えたり、当選役抽選の結果をよりダイナミックな画像で示唆したりすることができる。このような演出では、例えば、ボーナス遊技の当選を示唆する演出を複数遊技に亘って行い、遊技者の期待感を高めることができる。また、たとえ、いずれの当選役にも当選していなかったとしても、恰も当選しているかのような演出を通じて遊技者に高配当の期待感を持たせ、遊技者を飽きさせないようにすることが可能となる。上記の主制御基板 200 および副制御基板 202 を連動させることで、様々な遊技性を構築することができる。以下、主となる遊技態様を詳述する。

40

50

【 0 0 4 4 】

(主制御基板 2 0 0 で用いられるテーブル)

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

10

【 0 0 4 5 】

ここで、当選役抽選テーブルで抽出される当選役には、リプレイ役、小役、ボーナス役がある。このような当選役に対応する図柄組み合わせが、有効ライン A 上に揃った状態を表示または入賞といい、当選役に当選し、その当選役に対応する図柄組み合わせが表示されるまでの状態を内部当選状態とする。当選役のうちのリプレイ役は、そのリプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、遊技者によるメダルの新たなベットを行わずして再度 1 遊技を実行できる役であり、小役は、その小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることにより、図柄組み合わせに応じて所定枚数のメダルの払い出しを受けることができる役である。また、ボーナス役は、そのボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることにより、状態移行手段 3 1 2 により管理される遊技状態をボーナス遊技状態に移行させることができる当選役である。以下に、当選役および遊技者に付与される遊技利益について説明する。

20

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

30

【 0 0 4 8 】

(リプレイ役)

当選役抽選の結果、当選役「リプレイ」に当選すると、図 5 に示した当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせである、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれに記される図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に表示可能となり、当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、上記したように、遊技者によるベットを行わずして再度 1 遊技を実行できる。

40

【 0 0 4 9 】

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 1 3 0 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 3 0 6 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 1 3 0 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 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 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 3 0 6 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

50

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 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 中に複数あり、いずれも各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 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 1 3 0 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 3 0 6 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、所謂跳飛ばし処理も並行して実行される。

【0050】

そして、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c においては、当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている（図 3 および図 5 参照）。具体的に、当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄同士は、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 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「リプレイ」に当選すると、これら当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせが、必ず、有効ライン A 上に表示されることとなる。このようにして、当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示された場合には、メダルを投入することなく次の 1 遊技を開始することが可能となる。

【0051】

（小役）

また、当選役抽選の結果、当選役「ベル」に当選した場合には、当選役「ベル」に対応する図柄組み合わせである、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれに記される図柄「ベル」が有効ライン A 上に表示可能となり、当選役「ベル」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示された場合には、当選役に対応した枚数（ここでは 9 枚）のメダルが遊技者に払い出される。ここで、当選役「ベル」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄「ベル」同士は、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 内で最大図柄 4 つ分しか離隔していないので（図 3 および図 5 参照）、当選役「リプレイ」同様、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示することができる。

【0052】

また、当選役抽選の結果、当選役「スイカ」に当選すると、当選役「スイカ」に対応する図柄組み合わせである、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれに記される図柄「スイカ」が有効ライン A 上に表示可能となり、当選役「スイカ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示された場合には、当選役に対応した枚数（ここでは 1 5 枚）のメダルが遊技者に払い出される。ただし、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c においては、当選役「スイカ」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄「スイカ」が、上記の停止制御によっても、有効ライン A 上に表示されない場合があるように配列されている（図 3 および図 5 参照）。そのため、当選役「スイカ」に当選したとしても、所謂取りこぼしが生じることがあり、遊技者は、当選役「スイカ」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

【0053】

（ボーナス役）

また、当選役抽選の結果、当選役「BB」に当選すると、図 5 に示した当選役「BB」に対応する図柄組み合わせである、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれに記される図柄「赤 7」が有効ライン A 上に表示可能となり、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、遊技状態がボーナス遊技状態に設定され、次の 1 遊技（以下、単に次遊技という）以降、メダルが所定枚数（例えば、2 9 7 枚）払い出されるまで、ボーナス遊技状態にて遊技を実行することが可能となる。なお、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c においては、それぞれ図柄「赤 7」が、上記の

停止制御によっても、有効ライン A 上に表示されない場合があるように配列されている（図 3 および図 5 参照）。そのため、当選役「BB」に当選したとしても、遊技者は、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

【0054】

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

【0055】

（遊技状態の遷移）

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

【0056】

（当選役抽選テーブル）

図 7 は、当選役抽選乱数を判定する場合に用いられる当選役抽選テーブルを示す図である。当選役抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、各遊技状態によって抽選の対象となる当選役が異なったりする。図 7 は、各遊技状態（ボーナス非成立遊技状態、ボーナス成立遊技状態、ボーナス遊技状態）毎に割り当てられた当選領域（当選役）を「」で表している。したがって、「」が記載されていない当選領域は、その遊技状態に割り当てられていないことを示す。区画化された各当選領域にはそれぞれ当選範囲を示す数値である所定の置数（当選範囲値）と当選役が対応付けられており、遊技状態毎に割り当てられた全ての当選領域の置数を合計すると当選役抽選乱数の総数（65536）となる。したがって、当選役それぞれが決定される確率は、当選領域に対応付けられた置数を当選役抽選乱数の総数で除算した値となる。当選役抽選手段 304 は、その時点の遊技

状態に基づいて、当該当選役抽選テーブルにおける複数の当選領域のうち番号の高い方から、順次、置数を取得し、その置数を当選役抽選乱数から減算して、その減算値が0未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選役を抽選結果としている。当該抽選の手順は、他の抽選においても適用できる。

【0057】

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

【0058】

(液晶表示部138での表示)

このように当選役抽選により当選役を決定すると、遊技者は、ストップスイッチ130a、130b、130cの操作を通じて、当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示することができる。このとき、液晶表示部138において、有効ラインA上に表示可能な当選役を示唆する場合がある。具体的に、スタートスイッチ128が操作されると、演出制御手段334は、回転リール134a、134b、134cの回転開始に応じて、液晶表示部138の表示枠400に回転リールを模した演出を実行する。そして、ストップスイッチ130a、130b、130cの操作に応じて回転リール134a、134b、134cのいずれかが停止制御されると、演出制御手段334は、その停止制御された回転リールに対応する液晶表示部138の表示枠400の位置に、複数種類の演出画像のいずれかを表示させる。そして、回転リール134a、134b、134cが全て停止制御されると、演出制御手段334は、液晶表示部138の表示枠400に、当選役に対応する演出画像の組み合わせを停止表示する。

【0059】

このとき、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に表示された演出画像の組み合わせを通じて当選役を把握することもできる。しかし、表示枠400に表示する演出画像をあまりに自由に設計してしまうと、遊技者が、図柄表示窓136から視認できる図柄組み合わせではなく、表示枠400における自由度の高い演出画像や、演出画像の組み合わせを視認して、本来の遊技結果を誤認してしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、表示枠400における演出画像の表示と、回転リール134a、134b、134cの停止態様とを以下のように対応させることで、演出の自由度を確保しつつ、遊技者が遊技結果を誤認するのを防止する。

【0060】

(演出画像と回転リールの停止態様との対応関係)

図8～図12は、演出画像と、回転リール134a、134b、134cの停止態様との対応関係を説明するための説明図である。例えば、当選役抽選により当選役「ベル」が決定されたとする。遊技者がストップスイッチ130aを操作すると、図8(a)に示すように、リール制御手段306は、左リール134aの図柄「ベル」を有効ラインA上に停止制御し、演出制御手段334は、液晶表示部138の表示枠400の左に位置する左枠400aに演出画像「バナナ」を表示(停止)する。なお、図3を参照して理解できる

ように、演出画像「バナナ」は、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 上には存在しない。同様に、遊技者がストップスイッチ 1 3 0 b を操作すると、図 8 (b) に示すように、リール制御手段 3 0 6 は、中リール 1 3 4 b の図柄「ベル」を有効ライン A 上に停止制御し、演出制御手段 3 3 4 は、液晶表示部 1 3 8 の表示枠 4 0 0 の真ん中に位置する中枠 4 0 0 b に演出画像「バナナ」を表示する。また、遊技者がストップスイッチ 1 3 0 c を操作すると、図 8 (c) に示すように、リール制御手段 3 0 6 が、右リール 1 3 4 c の図柄「ベル」を有効ライン A 上に停止制御するとともに、演出制御手段 3 3 4 が、液晶表示部 1 3 8 の表示枠 4 0 0 の右に位置する右枠 4 0 0 c に演出画像「バナナ」を表示する。

【 0 0 6 1 】

ところで、スロットマシン 1 0 0 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」が赤色で表される。

【 0 0 6 2 】

図 8 (c) の例では、有効ライン A 上に黄色の図柄「ベル」が 3 つ一直線状に並び、表示枠 4 0 0 に黄色の演出画像「バナナ」が 3 つ一直線状に並んでいる。図柄「ベル」と演出画像「バナナ」は、図形は異なるものの、いずれも主たる色（占有面積が大きい色、または、遊技者が認識する色）が「黄色」で一致しているので、演出画像「バナナ」から、図柄「ベル」を連想（想起）でき、演出画像「バナナ」の 3 つ揃いの組み合わせから、図柄「ベル」を連想でき、かつ、演出画像「バナナ」の 3 つ揃いの組み合わせから、図柄「ベル」の 3 つ揃いの組み合わせを連想できる。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 1 0 0 では、このように、演出画像や演出画像の組み合わせから、図柄や図柄の組合せが連想される場合、それぞれを予め関連付けて定義する。例えば、演出画像「バナナ」は図柄「ベル」に予め関連付けられ、演出画像「バナナ」の 3 つ揃いの組み合わせは図柄「ベル」に予め関連付けられ、演出画像「バナナ」の 3 つ揃いの組み合わせは図柄「ベル」の 3 つ揃いの組み合わせに予め関連付けられる。したがって、遊技者は、液晶表示部 1 3 8 の表示枠 4 0 0 に、黄色の演出画像「バナナ」が 3 つ一直線状に並んでいるのを視認して、有効ライン A 上に、黄色の図柄「ベル」が 3 つ一直線状に並んで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 3 つ一直線状に並んでいる）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。よって、液晶表示部 1 3 8 の表示枠 4 0 0 に、黄色の演出画像「バナナ」が 3 つ並んだ組み合わせを表示し続けたとしても問題ない。なお、この場合、黄色の演出画像「バナナ」が 3 つ並んだ組み合わせは、次の遊技の開始時点、すなわち、次の遊技のメダルの投入、ベットスイッチ 1 2 6 の操作、または、スタートスイッチ 1 2 8 の操作により非表示となる。

【 0 0 6 3 】

なお、図 8 (c) の例では、液晶表示部 1 3 8 の表示枠 4 0 0 に、黄色の演出画像「バナナ」を 3 つ一直線状に並べて表示するとともに、有効ライン A 上に、黄色の図柄「ベル」を 3 つ一直線状に並べる例を挙げて説明したが、このとき、無効ライン B 1、B 2 に黄色の図柄「ベル」が存在するか否か、また、無効ライン B 1、B 2、C 1、C 2 に黄色の図柄「ベル」が 3 つ並ぶ組み合わせが存在するか否かは問わない。例えば、無効ライン B 1、B 2 において、黄色の図柄「ベル」が存在しても問題ない。

【 0 0 6 4 】

次に、図 9 を用いて他の例を示す。遊技者がストップスイッチ 1 3 0 a を操作したとき、図 9 (a) に示すように、リール制御手段 3 0 6 は、左リール 1 3 4 a の図柄「リプレイ

10

20

30

40

50

イ」を有効ラインA上に停止制御し、演出制御手段334は、液晶表示部138の表示枠400の左枠400aに演出画像「バナナ」を表示したとする。同様に、遊技者がストップスイッチ130b、130cを操作したとき、図9(b)に示すように、リール制御手段306は、中リール134bの図柄「ベル」を、右リール134cの図柄「リプレイ」を有効ラインA上に停止制御し、演出制御手段334は、液晶表示部138の表示枠400の中枠400bおよび右枠400cに演出画像「バナナ」を表示したとする。ここで、有効ラインA上には、図柄「リプレイ」、図柄「ベル」、図柄「リプレイ」の組み合わせが表示されているが、無効ラインC1には、図柄「ベル」が3つ一直線状に並んでいる。

【0065】

図9(b)の例では、無効ラインC1上に黄色の図柄「ベル」が3つ一直線状に並び、有効ラインA上における、図柄「ベル」が表示された無効ラインC1と重畳していない位置(左リール134aの中段および右リール134cの中段)に黄色の図柄「ベル」が1つも表示されておらず、表示枠400に黄色の演出画像「バナナ」が3つ一直線状に並んでいる。上述したように、図柄「ベル」と演出画像「バナナ」は、図形は異なるものの、いずれも主たる色が「黄色」である。よって、演出画像「バナナ」から、図柄「ベル」を連想でき、かつ、演出画像「バナナ」の3つ揃いの組み合わせから、図柄「ベル」の3つ揃いの組み合わせを連想できる。したがって、遊技者は、液晶表示部138の表示枠400に、黄色の演出画像「バナナ」が3つ一直線状に並んでいるのを視認して、有効ラインA上に、黄色の図柄「ベル」が3つ一直線状に並んでいる(小役「ベル」が入賞している)という遊技結果を連想することとなる。しかし、実際の遊技結果では、有効ラインAではない無効ラインC1に黄色の図柄「ベル」が3つ一直線状に並んでいるものの、有効ラインA上における無効ラインC1と重畳していない位置には黄色の図柄「ベル」が1つも表示されていない。したがって、遊技者が遊技結果を誤認する結果を招くこととなる。

【0066】

そこで、演出制御手段334は、液晶表示部138の表示枠400に黄色の演出画像「バナナ」が3つ一直線状に並んだ状態を表示したとしても、図9(c)のように、ストップスイッチ130a、130b、130cの操作が第3停止であれば、少なくとも、第3停止後に、それまで表示していた黄色の演出画像「バナナ」の3つ揃いの組み合わせを非表示とする。また、非表示にする代わりに、有効ラインA上に、黄色の図柄「ベル」が3つ一直線状に並んでいるという遊技結果を連想しない他の画像に差し替えるとしてもよい。ここで、第3停止は、ストップスイッチ130a、130b、130cのうちの2つのストップスイッチを既に操作している(2つの回転リールが停止している)状態であり、残りの1のストップスイッチの操作が有効になった後に操作する(全てのストップスイッチ130a、130b、130cの操作を終える)ことをいう。なお、黄色の演出画像「バナナ」を非表示にする、または、他の画像に差し替えるタイミングは、第3停止の操作を開始(押圧)したタイミングでもよいし、第3停止の操作を終了(押圧解除)したタイミングでもよいし、第3停止の操作に基づいて全ての回転リール134a、134b、134cが停止したタイミングでもよい。

【0067】

次に、図10を用いて他の例を示す。遊技者がストップスイッチ130aを操作したとき、図10(a)に示すように、リール制御手段306は、左リール134aの図柄「リプレイ」を有効ラインA上に停止制御し、演出制御手段334は、液晶表示部138の表示枠400の左枠400aに演出画像「バナナ」を表示したとする。同様に、遊技者がストップスイッチ130b、130cを操作したとき、図10(b)に示すように、リール制御手段306が、中リール134bの図柄「ハズレ」を、右リール134cの図柄「ハズレ」を有効ラインA上に停止制御し、演出制御手段334は、液晶表示部138の表示枠400の中枠400bおよび右枠400cに演出画像「バナナ」を表示したとする。ここで、有効ラインA上には、図柄「リプレイ」、図柄「ハズレ」、図柄「ハズレ」の組み合わせが表示されているが、無効ラインB1には、図柄「ベル」が3つ一直線状に並んでいる。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 8 】

図 1 0 (b) の例では、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、無効ライン B 1 上に黄色の図柄「ベル」が 3 つ一直線状に並び、表示枠 4 0 0 に黄色の演出画像「バナナ」が 3 つ一直線状に並んでいる。ここでは、演出画像「バナナ」と図柄「ベル」の主たる色が等しいので、演出画像「バナナ」から、図柄「ベル」を連想でき、かつ、演出画像「バナナ」の 3 つ揃いの組み合わせから、図柄「ベル」の 3 つ揃いの組み合わせを連想できる。したがって、遊技者は、液晶表示部 1 3 8 の表示枠 4 0 0 に、黄色の演出画像「バナナ」が 3 つ一直線状に並んでいるのを視認して、有効ライン A 上に、黄色の図柄「ベル」が 3 つ一直線状に並んでいるという遊技結果を連想する。しかし、実際の遊技結果では、有効ライン A ではない無効ライン B 1 に黄色の図柄「ベル」が 3 つ一直線状に並んでいるものの、有効ライン A 上に黄色の図柄「ベル」は 1 つも存在しない（有効ライン A と無効ライン B 1 とが重畳していないので、有効ライン A 上の判定対象は有効ライン A 上の全ての位置となる）。したがって、遊技者が遊技結果を誤認する結果を招くこととなる。

10

【 0 0 6 9 】

この場合、演出制御手段 3 3 4 は、液晶表示部 1 3 8 の表示枠 4 0 0 に黄色の演出画像「バナナ」が 3 つ一直線状に並んだ状態を表示していたとしても、ストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作が第 3 停止であれば、図 1 0 (c) のように、少なくとも、第 3 停止後に、それまで表示していた黄色の演出画像「バナナ」の組み合わせを非表示にする。

20

【 0 0 7 0 】

次に、図 1 1 を用いて他の例を示す。遊技者がストップスイッチ 1 3 0 a を操作したとき、図 1 1 (a) に示すように、リール制御手段 3 0 6 は、左リール 1 3 4 a の図柄「リプレイ」を有効ライン A 上に停止制御し、演出制御手段 3 3 4 は、液晶表示部 1 3 8 の表示枠 4 0 0 の左枠 4 0 0 a に演出画像「バナナ」を表示したとする。同様に、遊技者がストップスイッチ 1 3 0 b、1 3 0 c を操作したとき、図 1 1 (b) に示すように、リール制御手段 3 0 6 は、中リール 1 3 4 b の図柄「リプレイ」を、右リール 1 3 4 c の図柄「スイカ」を有効ライン A 上に停止制御し、演出制御手段 3 3 4 は、液晶表示部 1 3 8 の表示枠 4 0 0 の中枠 4 0 0 b および右枠 4 0 0 c に演出画像「バナナ」を表示したとする。ここで、有効ライン A 上には、図柄「リプレイ」、図柄「リプレイ」、図柄「スイカ」の組み合わせが表示されているが、無効ライン B 1 には、図柄「ベル」が 1 つだけ表示されている。

30

【 0 0 7 1 】

図 1 1 (b) の例では、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、無効ライン B 1 上に黄色の図柄「ベル」が 1 つだけ表示され、表示枠 4 0 0 に黄色の演出画像「バナナ」が 3 つ一直線状に並んでいる。ここでは、演出画像「バナナ」と図柄「ベル」の主たる色が等しいので、演出画像「バナナ」から、図柄「ベル」を連想でき、かつ、演出画像「バナナ」の 3 つ揃いの組み合わせから、図柄「ベル」の 3 つ揃いの組み合わせを連想できる。したがって、遊技者は、液晶表示部 1 3 8 の表示枠 4 0 0 に、黄色の演出画像「バナナ」が 3 つ一直線状に並んでいるのを視認して、有効ライン A 上に、黄色の図柄「ベル」が 3 つ一直線状に並んでいるという遊技結果を連想する。しかし、実際の遊技結果では、有効ライン A 上に黄色の図柄「ベル」が 1 つも存在しない上、有効ライン A ではない無効ライン B 1 に黄色の図柄「ベル」が存在している。したがって、遊技者が遊技結果を誤認する結果を招くこととなる。

40

【 0 0 7 2 】

この場合、演出制御手段 3 3 4 は、液晶表示部 1 3 8 の表示枠 4 0 0 に黄色の演出画像「バナナ」が 3 つ一直線状に並んだ状態を表示していたとしても、図 1 1 (c) のように、ストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作が第 3 停止であれば、少なくとも、第 3 停止後に、それまで表示していた黄色の演出画像「バナナ」の組み合わせを非表示にする。

50

【0073】

なお、ここでは、有効ラインA上に黄色の図柄「ベル」が1つも存在せず、1の無効ラインB1に黄色の図柄「ベル」が1つだけ表示される例を挙げて説明したが、複数の無効ラインB1、B2それぞれに黄色の図柄「ベル」が1つだけ表示された場合や、1の無効ラインB1に黄色の図柄「ベル」が2つ表示された場合も、演出制御手段334は、少なくとも、第3停止後に、黄色の演出画像「バナナ」の組み合わせを非表示にする。換言すると、有効ラインA上には表示されていないが、無効ライン上にのみ表示された図柄を連想させる演出画像の組み合わせが液晶表示部138の表示枠400に表示されていれば、第3停止後に非表示にすることとなる。

【0074】

次に、図12を用いて他の例を示す。ここでは、当選役抽選により当選役「ベル」が決定されたとする。そして、遊技者がストップスイッチ130aを操作すると、図12(a)に示すように、リール制御手段306は、左リール134aの図柄「ベル」を有効ラインA上に停止制御し、演出制御手段334は、液晶表示部138の表示枠400の左枠400aに演出画像「ダイコン」を表示したとする。なお、図3を参照して理解できるように、演出画像「ダイコン」は、回転リール134a、134b、134c上には存在せず、かつ、演出画像「ダイコン」と主たる色が等しい図柄も存在しない。同様に、遊技者がストップスイッチ130b、130cを操作すると、図12(b)に示すように、リール制御手段306は、中リール134bおよび右リール134cの図柄「ベル」を有効ラインA上に停止制御し、演出制御手段334は、液晶表示部138の表示枠400の中枠400bおよび右枠400cに演出画像「ダイコン」を表示する。

【0075】

図12(b)の例では、有効ラインA上に黄色の図柄「ベル」が3つ一直線状に並び、表示枠400に白色の演出画像「ダイコン」が3つ一直線状に並んでいる。図柄「ベル」と演出画像「ダイコン」は、図形および主たる色が異なる。よって、演出画像「ダイコン」から、図柄「ベル」が連想されることはなく、かつ、演出画像「ダイコン」の3つ揃いの組み合わせから、図柄「ベル」の3つ揃いの組み合わせが連想されることもない。また、演出画像「ダイコン」は、回転リール134a、134b、134c上には存在しないので、演出画像「ダイコン」の3つ揃いの組み合わせから、他の図柄の3つ揃いの組み合わせが連想されることもない。したがって、遊技者は、液晶表示部138の表示枠400に、白色の演出画像「ダイコン」が3つ一直線状に並んでいるのを視認したとしても、何かの当選役が当選したのかもしれないといったことを連想する程度であり、有効ラインA上に、特定の図柄が3つ一直線状に並んでいるという遊技結果までも連想することはない。よって、液晶表示部138の表示枠400に、白色の演出画像「ダイコン」を3つ一直線状に並べて表示したとしても、遊技者は、遊技結果を誤認することがない。したがって、第3停止後も、図12(c)のように、液晶表示部138の表示枠400に、白色の演出画像「ダイコン」が3つ並んだ組み合わせを表示し続けたとしても問題ない。

【0076】

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

【0077】

また、ここでは、形状は異なるが主たる色が等しい演出画像「バナナ」と図柄「ベル」との対応関係を例示しているが、色は異なるが形状は等しい演出画像と図柄であっても、上記の対応関係に適用することができる。

【0078】

また、ここでは、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c に配列された図柄として、例えば、形状および主たる色が等しい図柄「ベル」を挙げて説明したが、例えば、ベルの外形が異なる等、形状が一部異なる同一色の複数種類の図柄が配され、それらを同一の図柄として扱うとしてもよい。

【0079】

また、ここでは、図柄組み合わせや演出画像の組み合わせとして、全ての図柄や演出画像が同一色である例を挙げて説明したが、色が異なる組み合わせを採用することもできる。例えば、演出画像の組み合わせが「青色」の演出画像、「青色」の演出画像、「赤色」の演出画像であった場合、その演出画像の組み合わせに予め関連付けられた（連想される）図柄組み合わせは「青色」の図柄、「青色」の図柄、「赤色」の図柄となり、その演出画像の組み合わせに予め関連付けられた（連想される）図柄は、「青色」の図柄または「赤色」の図柄となる。

【0080】

また、ここでは、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ので、図柄や演出画像が 3 つ一直線状に並んで表示される例を挙げて説明しているが、回転リールが 2 つで構成される場合、2 つ一直線状に並んで表示されるとしてもよい。

【0081】

また、ここでは、表示手段の例として、液晶表示部 1 3 8（表示枠 4 0 0）を挙げているが、かかる場合に限らず、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c とは別体に、それぞれが独立して回動可能に設けられ、スタートスイッチ 1 2 8 の操作を契機として回転を開始し、ストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作に応じて停止制御されるサブリール（図示せず）を適用することもできる。

【0082】

また、ここでは、演出制御手段 3 3 4 が、演出画像の組み合わせを液晶表示部 1 3 8 に表示しないようにする場合、スタートスイッチ 1 2 8 を操作後に、演出画像の組み合わせを表示しておいて、第 3 停止後に、演出画像の組み合わせを非表示とする例を挙げたが、かかる場合に限らず、最初から演出画像の組み合わせを表示しない場合も含む。また、演出画像の組み合わせを液晶表示部 1 3 8 に表示する場合、スタートスイッチ 1 2 8 を操作後に、演出画像の組み合わせを表示し、第 3 停止後においても、演出画像の組み合わせを表示し続ける例を挙げたが、かかる場合に限らず、最初は演出画像の組み合わせを表示せず、第 3 停止後にはじめて演出画像の組み合わせを表示する場合も含む。

【0083】

以下、主制御基板 2 0 0 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。

【0084】

（主制御基板 2 0 0 のメイン処理）

図 1 3 は、主制御基板 2 0 0 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 2 0 0 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 1 2 6、スタートスイッチ 1 2 8、ストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c）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。

【0085】

（ステップ S 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、初期化手段 3 0 0 は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化手段 3 0 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メイン R A M 2 0 0 c 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 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 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 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 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 R A M 2 0 0 c の初期化 (R A M クリア) は行われない。

【 0 0 8 6 】

(ステップ S 2 0 0)

続いて、遊技者によるベットスイッチ 1 2 6 の操作、または、メダル投入部 1 2 4 へのメダルの投入を通じ、ベット手段 3 0 2 がメダルをベットする。また、コマンド決定手段 3 1 4 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 3 1 6 は、生成された投入コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

【 0 0 8 7 】

(ステップ S 3 0 0)

次に、当選役抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 に対する遊技開始操作を有効化し、スタートスイッチ 1 2 8 の操作待ち状態に移行する。ここで、当選役抽選手段 3 0 4 は、遊技者によるスタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて、主制御基板 2 0 0 の乱数発生器 2 0 0 d によって更新された当選役抽選乱数から、スタートスイッチ 1 2 8 が操作された時点における 1 の当選役抽選乱数を取得する。そして、当選役抽選手段 3 0 4 は、図 7 に示した複数の当選役抽選テーブルから、現在設定されている遊技状態に応じて、取得した当選役抽選乱数が、決定した当選役抽選テーブルにおけるいずれの当選領域に対応するか判定し、判定された当選領域の当選役または不当選を抽選結果として決定する。また、コマンド決定手段 3 1 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて抽選結果が決定された後、当選役抽選の抽選結果 (当選役または不当選) や遊技状態に関する情報等を含む当選役コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された当選役コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。また、状態移行手段 3 1 2 は、ボーナス非成立遊技状態において当選役「 B B 」に当選したことに基づき遊技状態をボーナス非成立遊技状態からボーナス成立遊技状態へ移行させる。

【 0 0 8 8 】

(ステップ S 4 0 0)

スタートスイッチ 1 2 8 が操作されると、リール制御手段 3 0 6 は、ステップモータ 2 6 2 を駆動して左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c を回転させる。このリール回転処理においては、前回の 1 遊技における左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c 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)、当該遊技における左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c の回転を開始し、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c の全てが定速回転となったところで、ステップ S 5 0 0 に処理を移す。また、リール制御手段 3 0 6 は、リール演出を実行する場合もある。

【 0 0 8 9 】

(ステップ S 5 0 0)

続いて、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c を有効化し、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 の操作を受け付けると、その操作に対応する回転リール (左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c のいずれか) を停止制御する。また、コマンド決定手段 3 1 4 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 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の情報を示す停止コマンド (第 1 停止コマンド、第 2 停止コマンド、第 3 停止コマンド) を操作の度に生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された停止コマンドを順次、副制御基板 2 0 2 に送信する。

【 0 0 9 0 】

(ステップ S 6 0 0)

次に、判定手段 3 0 8 は、図 3 (b) に示した有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせが予め定められたどの組み合わせに相当するかを判定し、その図柄組み合わせに応じて遊技状態の変更やリプレイに際して要求される種々の処理を実行する。また、コマンド

10

20

30

40

50

決定手段 3 1 4 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 3 1 6 は、生成された入賞コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。また、状態移行手段 3 1 2 は、ボーナス成立遊技状態において当選役「B B」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されたことに基づき、遊技状態をボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態へ移行させる。

【0091】

(ステップ S 7 0 0)

続いて、払出制御手段 3 1 0 は、ステップ S 6 0 0 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 3 1 2 は、ボーナス遊技状態においてメダルの所定枚数の払い出しが実行されると、遊技状態をボーナス遊技状態からボーナス非成立遊技状態へ移行させる。このように、払出制御手段 3 1 0 は、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせに対応して種々の処理を遂行し、当該 1 遊技を終了する。また、コマンド決定手段 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。

10

【0092】

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。

20

【0093】

(副制御基板 2 0 2 のサブ処理)

図 1 4 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。ここでは本実施形態の特徴に関する処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

【0094】

(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。

30

【0095】

(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。

【0096】

(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。

40

【0097】

(ステップ S 1 4 0 0)

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

【0098】

50

(コマンド受信処理 S 1 3 0 0)

図 1 5 は、上記ステップ S 1 3 0 0 のコマンド受信処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態の特徴に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。

【 0 0 9 9 】

(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。

10

【 0 1 0 0 】

(ステップ S 1 3 0 2)

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

【 0 1 0 1 】

(ステップ S 1 3 0 3)

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

20

【 0 1 0 2 】

(ステップ S 1 3 0 4)

上記ステップ S 1 3 0 3 において受信したコマンドが当選役コマンドであると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、当選役コマンドに基づいて遊技の演出を決定する。また、当選役コマンドにおいてリール演出が実行されることが示されていれば、そのリール演出に応じた演出を決定する。

【 0 1 0 3 】

(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べく、決定された演出をタイムテーブルに設定する。

30

【 0 1 0 4 】

(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 0 5 】

(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、タイムテーブルに設定された演出態様を変動させる。かかる演出態様変動処理 S 1 3 0 7 については、後程詳述する。

40

【 0 1 0 6 】

(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

50

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 0 7 】

(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 0 8 】

(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。

【 0 1 0 9 】

(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。

【 0 1 1 0 】

(演出態様変動処理 S 1 3 0 7)

図 1 6 は、上記ステップ S 1 3 0 7 の演出態様変動処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態の特徴に係る処理、特に、停止コマンドに基づく演出態様の変動について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

【 0 1 1 1 】

(ステップ S 1 3 0 7 - 1)

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、タイムテーブルに設定された演出態様を変動させる。

【 0 1 1 2 】

(ステップ S 1 3 0 7 - 2)

続いて、演出制御手段 3 3 4 は、停止コマンドが第 3 停止コマンドであるか否か判定する。その結果、停止コマンドが第 3 停止コマンドであれば、ステップ S 1 3 0 7 - 3 に処理を移し、第 3 停止コマンドでなければ、当該演出態様変動処理 S 1 3 0 7 を終了する。

【 0 1 1 3 】

(ステップ S 1 3 0 7 - 3)

上記ステップ S 1 3 0 7 - 2 において停止コマンドが第 3 停止コマンドであると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、液晶表示部 1 3 8 の表示枠 4 0 0 に、例えば、演出画像の 3 つ揃い (3 つが一直線状に並ぶ) 等、所定の演出画像の組み合わせが表示されているか否か判定する。その結果、演出画像の組み合わせが表示されていれば、ステップ S 1 3 0 7 - 4 に処理を移し、演出画像の組み合わせが表示されていなければ、当該演出態様変動処理 S 1 3 0 7 を終了する。

【 0 1 1 4 】

(ステップ S 1 3 0 7 - 4)

上記ステップ S 1 3 0 7 - 3 において演出画像の組み合わせが表示されていると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、表示枠 4 0 0 に表示されている演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄 (連想される図柄) が無効ライン上に表示されているか否か判定する。その結果、演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が無効ライン上に表示されていれば、ステップ S 1 3 0 7 - 5 に処理を移し、演出画像の組み合わせに予め関連

10

20

30

40

50

付けられた図柄が無効ライン上に1つも表示されていなければ、当該演出態様変動処理 S 1 3 0 7 を終了する。したがって、無効ライン上に演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄組み合わせが表示されている場合も、ステップ S 1 3 0 7 - 5 に移行することとなる。

【0115】

(ステップ S 1 3 0 7 - 5)

上記ステップ S 1 3 0 7 - 4 において、演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が表示されていると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、表示枠 4 0 0 に表示されている演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が有効ライン A 上に表示されているか否か判定する。ただし、ステップ S 1 3 0 7 - 4 において表示枠 4 0 0 に表示されている演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が表示されていると判定された無効ラインと、有効ライン A とが、例えば中リール 1 3 4 b の中段で重畳する場合、かかる位置を除く有効ライン A 上の位置(左リール 1 3 4 a の中段および右リール 1 3 4 c の中段)に、当該図柄が表示されているか否か判定することとなる。その結果、演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が表示されていれば、当該演出態様変動処理 S 1 3 0 7 を終了し、演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が1つも表示されていなければ、ステップ S 1 3 0 7 - 6 に処理を移す。

10

【0116】

(ステップ S 1 3 0 7 - 6)

上記ステップ S 1 3 0 7 - 5 において、演出画像の組み合わせに予め関連付けられた図柄が有効ライン A 上に表示されていないと判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、表示枠 4 0 0 に表示している演出画像の組み合わせを非表示とし、当該演出態様変動処理 S 1 3 0 7 を終了する。

20

【0117】

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。

【0118】

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。

30

【0119】

また、上述した実施形態においては、遊技利益としてボーナス遊技を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、遊技利益が大きい選択当選役と他の当選役とが重複した選択当選種別であり、ストップスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作態様が、複数の操作態様のうちの所定の操作態様(正解操作態様)であること、すなわち、所定の操作順(打順)または所定の操作タイミングあるいはこれらの組み合わせであることが選択当選役の入賞条件として設定された選択当選種別が当選役抽選により決定したときに、演出制御手段 3 3 4 が、その選択当選役の入賞条件となる正解操作態様を報知する補助演出を行うことで、当該選択当選役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン A 上に容易に表示させることができる、所謂、A T (アシストタイム)を実行する A T 演出状態や、リプレイ役の当選確率が通常遊技より高くなるように設定してメダルの消費を抑えることで、メダルの消費に対する当選役の抽選機会を増やす、R T (リプレイタイム)遊技や、上記の A T と R T 遊技が同時に進行される A R T 遊技を設けてもよい。

40

【0120】

また、上述した主制御基板 2 0 0 および副制御基板 2 0 2 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。

50

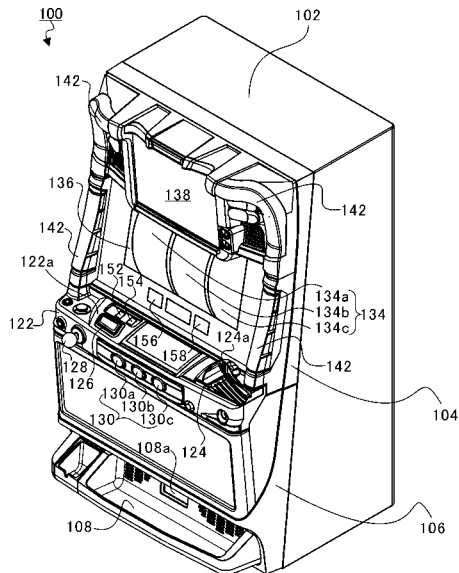
【符号の説明】

【0121】

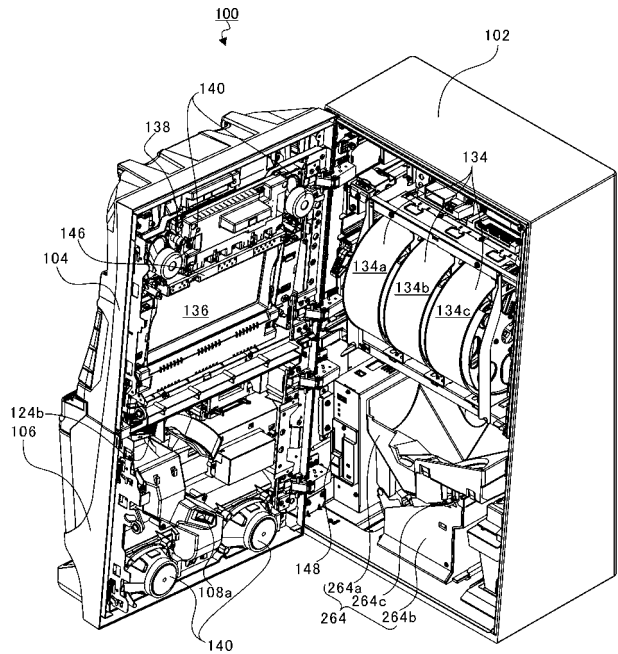
- 100 スロットマシン（遊技機）
 128 スタートスイッチ
 130 a、130 b、130 c ストップスイッチ
 134 a、134 b、134 c 回転リール
 302 ベット手段
 304 当選役抽選手段
 306 リール制御手段
 334 演出制御手段

10

【図1】



【図2】

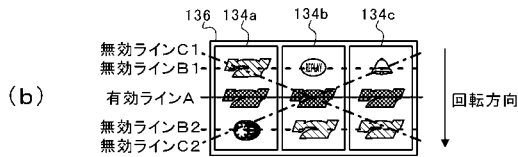


【図 3】

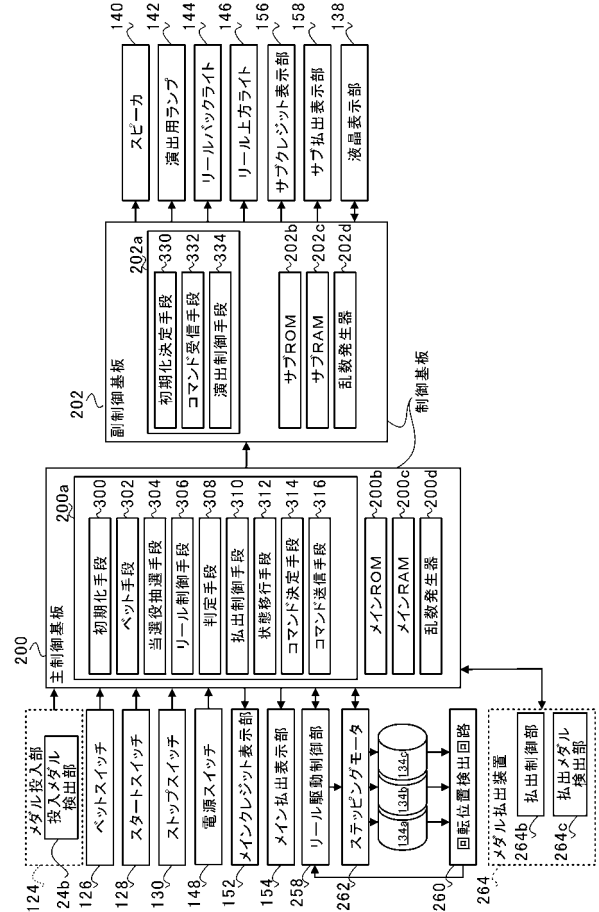
図柄番号	左リール134a	中リール134b	右リール134c
1	ベル	ベル	ハズレ
2	リプレイ	チェリー	チェリー
3	ハズレ	リプレイ	スイカ
4	ベル	赤7	リプレイ
5	リプレイ	青7	ベル
6	ハズレ	ベル	BAR
7	チェリー	ハズレ	スイカ
8	スイカ	リプレイ	リプレイ
9	ベル	スイカ	ベル
10	リプレイ	ハズレ	ハート
11	青7	ベル	チェリー
12	赤7	BAR	スイカ
13	スイカ	リプレイ	リプレイ
14	ベル	スイカ	ベル
15	リプレイ	ベル	ハズレ
16	BAR	ベル	リプレイ
17	チェリー	ハート	ベル
18	スイカ	リプレイ	赤7
19	ベル	ベル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

(a)

回転方向



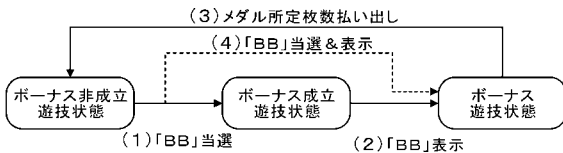
【図 4】



【図 5】

当選役	左リール134a	中リール134b	右リール134c	払出枚数
リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	—
ベル	ベル	ベル	ベル	9
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	15
BB	赤7	赤7	赤7	—

【図 6】

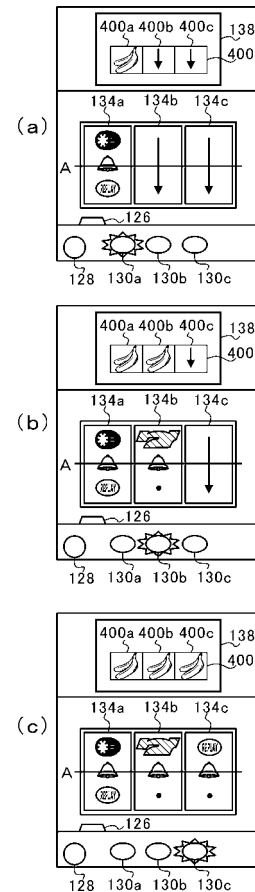


【図 7】

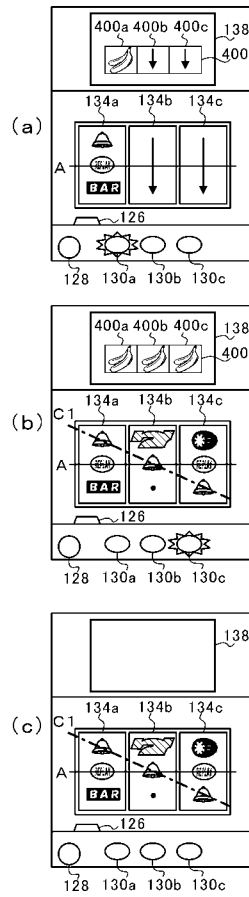
当選役抽選テーブル

当選領域	当選役	ボーナス成立	ボーナス非成立	ボーナス
0	不当選	○	○	○
1	リプレイ	○	○	○
2	ベル	○	○	○
3	スイカ	○	○	○
4	BB	○	○	○

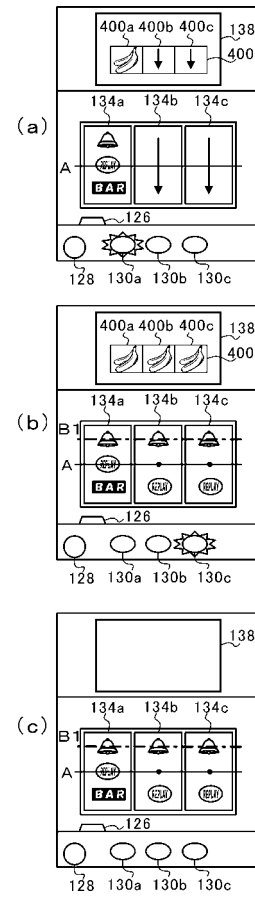
【図 8】



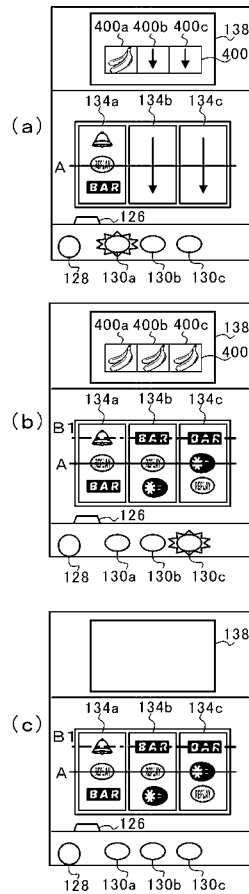
【図 9】



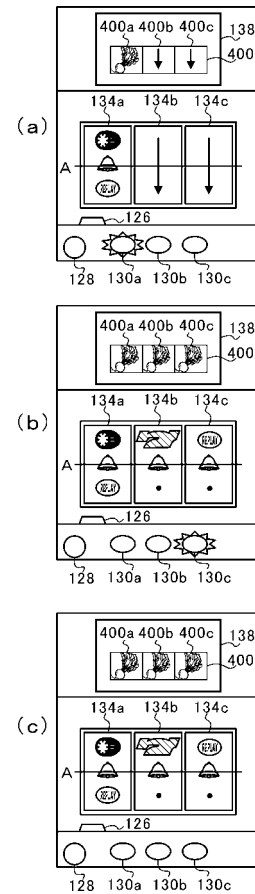
【図 10】



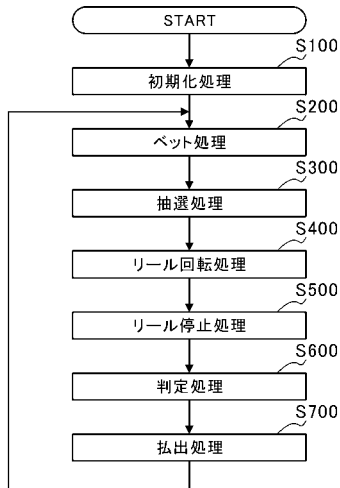
【図 11】



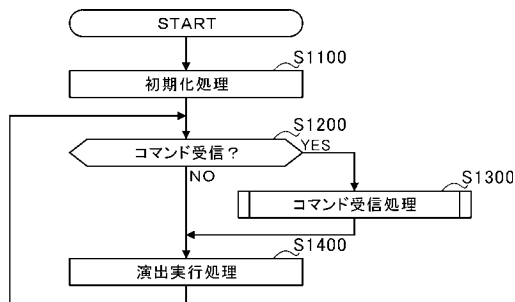
【図 12】



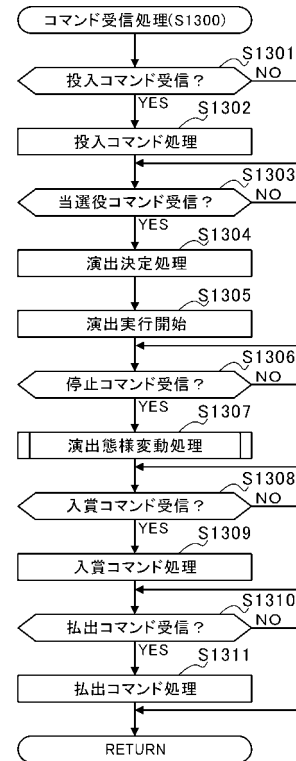
【図 13】



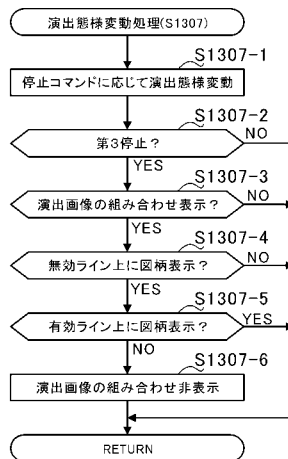
【図 14】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 BA02 BA22 BA35 BB02 BB22 BB44
BB78 BB80 BB93 BB94 CA02 CA27 CB04 CB23 CB32 CC01
CC24 CC27 CC51 CD12 CD18 CD23 CD31 CD41 DA04 DA13
DA52 DA54 DA58 DA63