

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6151885号
(P6151885)

(45) 発行日 平成29年6月21日 (2017.6.21)

(24) 登録日 平成29年6月2日 (2017.6.2)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 47 頁)

(21) 出願番号	特願2012-32160 (P2012-32160)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年2月16日 (2012.2.16)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2013-165898 (P2013-165898A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成25年8月29日 (2013.8.29)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成27年1月14日 (2015.1.14)		弁理士 重信 和男
前置審査		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100204467
			弁理士 石川 好文
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子
		(74) 代理人	100206656
			弁理士 林 修身
		(74) 代理人	100206911
			弁理士 大久保 岳彦

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】

所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技者にとって有利な特典を付与する特典付与手段と、
前記特典が付与されている可能性を示唆する特典示唆演出を実行する特典示唆演出実行手段と、

を備え、

前記特典示唆演出開始後に遊技を進行させるための操作による当該特典示唆演出のキャンセルが有効となるまでの期間には、第1の期間と、該第1の期間よりも長い第2の期間と、があり、

前記第1の期間は、前記特典示唆演出開始後に、遊技を進行させるために操作される第1操作による当該特典示唆演出のキャンセルが有効となるまでの期間であり、

前記第2の期間は、前記特典示唆演出開始後に、遊技を進行させるために前記第1操作よりも後に操作される第2操作による当該特典示唆演出のキャンセルが有効となるまでの期間であり、

前記特典示唆演出は、第1の特典示唆演出と、該第1の特典示唆演出よりも前記特典が付与されている可能性が高い旨を示唆する第2の特典示唆演出と、を含み、

前記第1の特典示唆演出及び前記第2の特典示唆演出は、前記特典が付与されているときにも前記特典が付与されていないときにも実行され得る演出であり、

前記第2の特典示唆演出開始後に前記遊技を進行させるための操作による前記第2の特

典示唆演出のキャンセルが有効となるまでの期間が前記第 1 の期間及び前記第 2 の期間のうち前記第 2 の期間となる割合が、前記第 1 の特典示唆演出開始後に前記遊技を進行させるための操作による前記第 1 の特典示唆演出のキャンセルが有効となるまでの期間が前記第 1 の期間及び前記第 2 の期間のうち前記第 2 の期間となる割合よりも高い

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシン等、所定の遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機としては、特別役など遊技者にとって有利な状況である可能性を示唆する演出を所定時間にわたり実行する一方で、演出の開始後、所定時間が経過して演出が終了する前であっても、リールの停止操作や賭数設定操作など遊技者の操作がされることで、実行中の演出を途中で終了させるようにした遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1、2 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2007 - 282899 号公報

【特許文献 2】特開 2003 - 93582 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記のように演出の開始後、所定時間が経過して演出が終了する前であっても、リールの停止操作や賭数設定操作など遊技者の操作がされることで、実行中の演出を途中で終了させるようにした遊技機においては、遊技者の意志で、自由に演出を終了させることができるものの、本来予定していた演出の実行時間よりも前に途中で終了してしまうと、遊技者に対して認識させなかった内容を遊技者に対して十分に認識させることができないという問題があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技者の操作により途中で演出が終了する場合でも、当該演出により示唆される内容のうち重要な内容については極力認識させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、
所定の遊技を行うことが可能な遊技機（スロットマシン 1）であって、
遊技者にとって有利な特典（特別役）を付与する特典付与手段（事前決定手段）と、
前記特典（特別役）が付与されている可能性を示唆する特典示唆演出（チャンス演出の第 2 段階及び第 3 段階）を実行する特典示唆演出実行手段と、
を備え、

前記特典示唆演出（チャンス演出の第 2 段階及び第 3 段階）開始後に遊技を進行させるための操作による当該特典示唆演出のキャンセルが有効となるまでの期間には、第 1 の期間と、該第 1 の期間よりも長い第 2 の期間と、があり、

前記第 1 の期間は、前記特典示唆演出開始後に、遊技を進行させるために操作される第 1 操作による当該特典示唆演出のキャンセルが有効となるまでの期間であり、

前記第 2 の期間は、前記特典示唆演出開始後に、遊技を進行させるために前記第 1 操作よりも後に操作される第 2 操作による当該特典示唆演出のキャンセルが有効となるまでの

10

20

30

40

50

期間であり、

前記特典示唆演出（チャンス演出の第２段階及び第３段階）は、第１の特典示唆演出（第３段階で「通常柄」が表示されるパターン）と、該第１の特典示唆演出よりも前記特典（特別役）が付与されている可能性が高い旨を示唆する第２の特典示唆演出（第３段階で「桜柄」が表示されるパターン）と、を含み、

前記第１の特典示唆演出及び前記第２の特典示唆演出は、前記特典が付与されているときにも前記特典が付与されていないときにも実行され得る演出であり、

前記第２の特典示唆演出開始後に前記遊技を進行させるための操作による前記第２の特典示唆演出（第３段階で「桜柄」が表示されるパターン）のキャンセルが有効となるまでの期間が前記第１の期間及び前記第２の期間のうち前記第２の期間となる割合（１００％）が、前記第１の特典示唆演出開始後に前記遊技を進行させるための操作による前記第１の特典示唆演出のキャンセルが有効となるまでの期間が前記第１の期間及び前記第２の期間のうち前記第２の期間となる割合（０％）よりも高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典が付与されている可能性が相対的に低い第１の特典示唆演出よりも、特典が付与されている可能性が相対的に高い第２の特典示唆演出の方が、キャンセルが有効となるまでの期間が長くなる割合が高くなるので、特典示唆演出の開始後、遊技者の操作により途中で演出を終了させることが可能な構成でも、当該特典示唆演出により示唆される内容のうち特典が付与されている可能性が相対的に高い内容については極力認識させることができる。

尚、遊技者にとって有利な特典とは、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利（有利な遊技状態を発生するか否かを決定する抽選に当選すること、有利な遊技状態へ移行する入賞が許容されることなど）、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利、遊技用価値が付与される期待値が高い遊技状態に制御される権利など、遊技者にとって直接的な有利な特典であっても良いし、遊技者にとって直接的に有利ではないが、例えば、インターネット上で特典を得るための条件となる等、遊技者にとって間接的に有利な特典であっても良い。

所定の操作とは、遊技を進行させる操作に限らず、遊技の進行とは関係ない操作も含む。

また、前記第２の特典示唆演出の前記キャンセルが有効となるまでの期間が前記第１の期間及び前記第２の期間のうち前記第２の期間となる割合が、前記第１の特典示唆演出の前記キャンセルが有効となるまでの期間が前記第１の期間及び前記第２の期間のうち前記第２の期間となる割合よりも高いであれば良く、前記第２の特典示唆演出の前記キャンセルが有効となるまでの期間が前記第１の期間及び前記第２の期間のうち前記第２の期間となる割合が１００％であっても良いし、前記第１の特典示唆演出の前記キャンセルが有効となるまでの期間が前記第１の期間及び前記第２の期間のうち前記第２の期間となる割合が０％であっても良い。

【０００７】

本発明の手段１に記載の遊技機は、請求項１に記載の遊技機であって、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記可変表示装置に表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされた遊技機であり、

前記特典示唆演出（チャンス演出の第２段階及び第３段階）の開始タイミングは、前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されてゲームの結果が確定するタイミング（第３停止操作）を含み、

前記ゲームの結果が確定するタイミング（第３停止操作）で開始した前記特典示唆演出（チャンス演出の第２段階及び第３段階）の前記第１の期間は、次ゲームの賭数を設定する操作（次ゲームの賭数設定操作）までの期間がされたときであり、

前記ゲームの結果が確定するタイミング（第3停止操作）で開始した前記特典示唆演出（チャンス演出の第2段階及び第3段階）の前記第2の期間は、前記次ゲームの賭数を設定する操作がされた後該次のゲームを開始させる操作（次ゲームの開始操作）がされるまでの期間である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示装置に表示結果が導出されてゲームの結果が確定するタイミングで開始した特典示唆演出が第2の特典示唆演出である場合には、その開始後、直ちに次ゲームの賭数を設定する操作がされた場合であっても、実際に次ゲームを開始させる操作がされるまでは当該第2の特典示唆演出が継続する割合が高まり、特典が付与されている可能性が高い旨を認識させることができる一方で、特典示唆演出を終了させてゲームを進行させたい場合には、ゲームを開始させる操作を行うことにより特典示唆演出を強制的に終了させることも可能となる。

10

【0008】

本発明の手段2に記載の遊技機は、請求項1または手段1に記載の遊技機であって、

前記第2の特典示唆演出（「桜柄」が表示されるパターンのチャンス演出）が終了した後、該第2の特典示唆演出（「桜柄」が表示されるパターンのチャンス演出）が実行された旨を報知する第2特典示唆演出報知手段（桜柄報知演出）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の操作により第2の特典示唆演出が終了した場合であっても、その後に第2の特典示唆演出が行われたことを認識させることができる。

20

【0009】

本発明の手段3に記載の遊技機は、請求項1、手段1または2のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特典示唆演出実行手段は、前記第2の特典示唆演出（「桜柄」が表示されるパターンのチャンス演出）が規定時間（ t ）未満で終了した割合が所定割合（ $1/3$ ）を超える場合に、前記所定割合（ $1/3$ ）以下の場合よりも高い割合で前記第2の特典示唆演出（「桜柄」が表示されるパターンのチャンス演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2の特典示唆演出による示唆を見逃している可能性の高い遊技者に対して、特典が付与されている可能性が高い旨を認識させる機会を効果的に増やすことができる。

30

【0010】

本発明の手段4に記載の遊技機は、請求項1、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2の特典示唆演出（「桜柄」が表示されるパターンのチャンス演出）が実行される場合に、その旨を事前に報知する事前報知（第1段階における「?!」の表示）を実行する事前報知実行手段を備え、

前記事前報知実行手段は、前記第2の特典示唆演出（「桜柄」が表示されるパターンのチャンス演出）が規定時間（ t ）未満で終了した割合が所定割合（ $1/3$ ）を超える場合に、前記所定割合（ $1/3$ ）以下の場合よりも高い割合で前記事前報知（第1段階における「?!」の表示）を実行する

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2の特典示唆演出による示唆を見逃している可能性の高い遊技者に対して、特典が付与されている可能性が高い旨を認識させる機会を効果的に増やすことができる。

【0011】

本発明の手段5に記載の遊技機は、請求項1、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特典示唆演出（チャンス演出の第2段階）の開始タイミングは、複数の開始タイミング（第1停止、第2停止、第3停止）を含み、

50

前記特典示唆演出（チャンス演出の第２段階）が開始したタイミングに応じて前記特典（特別役）が付与されている可能性が異なることを特徴としている。

この特徴によれば、第２の特典示唆演出による示唆を見逃している遊技者に対しても特典が付与されている可能性が高い旨を認識させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】本発明が適用された実施例の遊技機であるスロットマシンの正面図である。

【図２】スロットマシンの内部構造図である。

【図３】リールの図柄配列を示す図である。

【図４】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図５】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

【図６】入賞として定められた役の構成を示す図である。

【図７】遊技状態別の内部抽選の対象役及び当選確率の関係を示す図である。

【図８】チャンス演出の演出態様を示す図である。

【図９】チャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図１０】チャンス演出の実行確率及び事前報知の実行確率を示す図である。

【図１１】チャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図１２】桜柄報知演出の演出態様を示す図である。

【図１３】変形例１としてのチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図１４】変形例２としてのチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図１５】変形例３としてのチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図１６】変形例４としてのチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図１７】変形例５としてのチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図１８】変形例５としてのチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図１９】変形例６としてのチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【図２０】変形例６としてのチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００１３】

本発明の実施例を以下に説明する。

【００１４】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例を図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン１は、前面が開口する筐体１ａと、この筐体１ａの側端に回転自在に枢支された前面扉１ｂと、から構成されている。

【００１５】

本実施例のスロットマシン１の筐体１ａの内部には、図２に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図１に示すように、これらリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに配列された図柄のうち連続する３つの図柄が前面扉１ｂに設けられた透視窓３から見えるように配置されている。

【００１６】

リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの外周部には、図４に示すように、それぞれ「黒７」、「網７（図中網掛け７）」、「白７」、「ＢＡＲ」、「リプレイ」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ２１個ずつ描かれている。リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの外周部に描かれた図柄は、透視窓３において各々上中下三段に表示される。

【００１７】

各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒは、各々対応して設けられリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ（図４参照）によって回転させることで、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの図柄が透視窓３に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を停止さ

10

20

30

40

50

せることで、透視窓 3 に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

【 0 0 1 8 】

リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール L E D 5 5 と、が設けられている。また、リール L E D 5 5 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 1 2 の L E D からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【 0 0 1 9 】

前面扉 1 b における各リール 2 L、2 C、2 R に対応する位置には、リール 2 L、2 C、2 R を前面側から透視可能とする横長長形状の透視窓 3 が設けられており、該透視窓 3 を介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。

10

【 0 0 2 0 】

前面扉 1 b には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例ではいずれの遊技状態においても 3）を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 1 0、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

20

【 0 0 2 1 】

尚、本実施例では、回転を開始した 3 つのリール 2 L、2 C、2 R のうち、最初に停止するリールを第 1 停止リールと称し、また、その停止を第 1 停止と称する。同様に、2 番目に停止するリールを第 2 停止リールと称し、また、その停止を第 2 停止と称し、3 番目に停止するリールを第 3 停止リールと称し、また、その停止を第 3 停止あるいは最終停止と称する。

【 0 0 2 2 】

また、前面扉 1 b には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 1 1、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 1 8、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 L E D 1 9、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 2 0 が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。

30

40

【 0 0 2 3 】

M A X B E T スイッチ 6 の内部には、M A X B E T スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する B E T スイッチ有効 L E D 2 1（図 4 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R（図 4 参照）がそれぞれ設けられている。

【 0 0 2 4 】

また、前面扉 1 b におけるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の下方には、スロットマシン 1 のタイトルや後述する配当表 1 などが印刷された下部パネルが設けられている。

【 0 0 2 5 】

50

前面扉 1 b の内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 2 3、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 2 4、後述の B B 終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ 3 6 a、後述の B B 終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ 3 6 b、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体 1 a 内部に設けられた後述のホッパータンク 3 4 a（図 2 参照）側またはメダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 3 0、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク 3 4 a 側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1 を有するメダルセクタ（図示略）、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5（図 4 参照）が設けられている。

10

【0026】

筐体 1 a 内部には、図 2 に示すように、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R（図 4 参照）からなるリールユニット 2、外部出力信号を出力するための外部出力基板 1 0 0 0、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク 3 4 a、ホッパータンク 3 4 a に貯留されたメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーモータ 3 4 b、ホッパーモータ 3 4 b の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 3 4 c からなるホッパーユニット 3 4、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。

20

【0027】

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ 3 5 a が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク 3 5 内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンク 3 5 が満タン状態となったことを検出できるようになっている。

30

【0028】

電源ボックス 1 0 0 の前面には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 3 7、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ 3 8、電源を on / off する際に操作される電源スイッチ 3 9 が設けられている。

【0029】

本実施例のスロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには M A X B E T スイッチ 6 を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L 1 ~ L 5（図 2 参照）が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず 3 枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ライン L 1 ~ L 5 が有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

40

【0030】

入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組み合わせが入賞図柄の組み合わせであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図 2 に示すように、各リール 2 L、2 C、2 R の中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 1、各リール 2 L、2 C、2 R の上段に並んだ図柄に跨って設定された入

50

賞ライン L 2、各リール 2 L、2 C、2 R の下段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 3、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がり
に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 4、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、
リール 2 R の上段、すなわち右上がり
に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 5
の 5 種類が入賞ラインとして定められている。

【0031】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 を操作すると、各リール 2 L、2 C、2 R が回転し、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作すると、対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止し、透視窓 3 に表示結果が導出表示される。

10

【0032】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、有効化され入賞ライン上に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では 50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9（図 2 参照）から払い出されるようになっている。尚、有効化され複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組み合わせが揃った場合には、有効化され入賞ラインに揃った図柄の組み合わせそれぞれに対して定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。ただし、1 ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限（本実施例では 15 枚）が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効化され入賞ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

20

【0033】

また、本実施例におけるスロットマシン 1 にあっては、ゲームが開始されて各リール 2 L、2 C、2 R が回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作から対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 190 ms（ミリ秒）である。

30

【0034】

リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 80 回転し、 80×21 （1 リール当たりの図柄コマ数）= 1680 コマ分の図柄を変動させるので、190 ms の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分の図柄である。

【0035】

このため、例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から 4 コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、リール 2 L、2 C、2 R 各々において、ストップスイッチ 8 L、8 R のうちいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの中段に表示されている図柄を含めて 5 コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。

40

【0036】

図 4 は、スロットマシン 1 の構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 には、図 4 に示すように、遊技制御基板 40、演出制御基板 90、電源基板 101 が設けられており、遊技制御基板 40 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 90 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 101 によってスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

50

【 0 0 3 7 】

電源基板 1 0 1 には、外部から A C 1 0 0 V の電源が供給されるとともに、この A C 1 0 0 V の電源からスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板 4 0 及び遊技制御基板 4 0 を介して接続された演出制御基板 9 0 に供給されるようになっている。また、後述するメイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 に対して電源を供給する電源供給ラインと、ゲーシステムのケーブル及びコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板 9 0 側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部 4 1 からコマンドを受信可能な状態となる。このため、メイン制御部 4 1 からコマンドを送信するコマンド伝送ラインが演出制御基板 9 0 に接続されている状態でなければ、演出制御基板 9 0 側に電源が供給されず、演出制御基板 9 0 側のみが動作してしまうことがない。

10

【 0 0 3 8 】

また、電源基板 1 0 1 には、前述したホッパーモータ 3 4 b、払出センサ 3 4 c、満タンセンサ 3 5 a、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8、電源スイッチ 3 9 が接続されている。

【 0 0 3 9 】

遊技制御基板 4 0 には、前述した M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0、リセットスイッチ 2 3、打止スイッチ 3 6 a、自動精算スイッチ 3 6 b、投入メダルセンサ 3 1、ドア開放検出スイッチ 2 5、リールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R が接続されているとともに、電源基板 1 0 1 を介して前述した払出センサ 3 4 c、満タンセンサ 3 5 a、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

20

【 0 0 4 0 】

また、遊技制御基板 4 0 には、前述したクレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、ペイアウト表示器 1 3、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、ウェイト中 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0、B E T スイッチ有効 L E D 2 1、左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R、設定値表示器 2 4、流路切替ソレノイド 3 0、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R が接続されているとともに、電源基板 1 0 1 を介して前述したホッパーモータ 3 4 b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 4 0 に搭載された後述のメイン制御部 4 1 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

30

【 0 0 4 1 】

遊技制御基板 4 0 には、メイン制御部 4 1、制御用クロック生成回路 4 2、乱数用クロック生成回路 4 3、スイッチ検出回路 4 4、モータ駆動回路 4 5、ソレノイド駆動回路 4 6、L E D 駆動回路 4 7、電断検出回路 4 8、リセット回路 4 9 が搭載されている。

【 0 0 4 2 】

メイン制御部 4 1 は、1 チップマイクロコンピュータにて構成され、後述する R O M 5 0 6 に記憶された制御プログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

40

【 0 0 4 3 】

制御用クロック生成回路 4 2 は、メイン制御部 4 1 の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロック C C L K を生成する。制御用クロック生成回路 4 2 により生成された制御用クロック C C L K は、例えば図 5 に示すようなメイン制御部 4 1 の制御用外部クロック端子 E X C を介してクロック回路 5 0 2 に供給される。乱数用クロック生成回路 4 3 は、メイン制御部 4 1 の外部にて、制御用クロック C C L K の発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロック R C L K を生成する。乱数用クロック生成回路 4 3 により生成された乱数用クロック R C L K は、例えば図 5 に示すようなメイン制御部 4 1 の乱数用外部クロック端子 E R C を介して乱数回路 5 0 9 に供給される。一例として

50

、乱数用クロック生成回路 4 3 により生成される乱数用クロック R C L K の発振周波数は、制御用クロック生成回路 4 2 により生成される制御用クロック C C L K の発振周波数以下となるようにすれば良い。

【 0 0 4 4 】

スイッチ検出回路 4 4 は、遊技制御基板 4 0 に直接または電源基板 1 0 1 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部 4 1 に伝送する。モータ駆動回路 4 5 は、メイン制御部 4 1 から出力されたモータ駆動信号をリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に伝送する。ソレノイド駆動回路 4 6 は、メイン制御部 4 1 から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド 3 0 に伝送する。L E D 駆動回路 9 3 は、メイン制御部 4 1 から出力された L E D 駆動信号を遊技制御基板 4 0 に接続された各種表示器や L E D に伝送する。電断検出回路 4 8 は、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 4 1 に対して出力する。リセット回路 4 9 は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与える。また、リセット回路 4 9 は、ウォッチドッグタイマを内蔵し、ウォッチドッグタイマがタイムアップした場合、すなわちメイン制御部 4 1 の C P U 5 0 5 の動作が一定時間停止した場合においてメイン制御部 4 1 にユーザリセット信号を与える。

10

【 0 0 4 5 】

図 5 は、遊技制御基板 4 0 に搭載されたメイン制御部 4 1 の構成例を示している。図 5 に示すメイン制御部 4 1 は、1 チップマイクロコンピュータであり、外部バスインタフェース 5 0 1 と、クロック回路 5 0 2 と、固有情報記憶回路 5 0 3 と、リセット / 割込コントローラ 5 0 4 と、C P U 5 0 5 と、R O M 5 0 6 と、R A M 5 0 7 と、C T C (カウンタ / タイマサーキット) 5 0 8 と、乱数回路 5 0 9 と、P I P (パラレルインプットポート) 5 1 0 と、シリアル通信回路 5 1 1 と、アドレスデコード回路 5 1 2 とを備えて構成される。

20

【 0 0 4 6 】

図 5 に示すメイン制御部 4 1 が備える外部バスインタフェース 5 0 1 は、メイン制御部 4 1 を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース 5 0 1 は、メイン制御部 4 1 に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信するものであれば良い。この実施の形態において、外部バスインタフェース 5 0 1 には、内部リソースアクセス制御回路 5 0 1 A が含まれている。

30

【 0 0 4 7 】

内部リソースアクセス制御回路 5 0 1 A は、外部バスインタフェース 5 0 1 を介した外部装置からメイン制御部 4 1 の内部データに対するアクセスを制御して、例えば R O M 5 0 6 に記憶されたゲーム制御用プログラムや固定データといった、内部データの不適切な外部読出を制限するための回路である。ここで、外部バスインタフェース 5 0 1 には、例えばインサーキットエミュレータ (I C E) といった回路解析装置が、外部装置として接続されることがある。

40

【 0 0 4 8 】

メイン制御部 4 1 が備えるクロック回路 5 0 2 は、例えば制御用外部クロック端子 E X C に入力される発振信号を 2 分周することなどにより、内部システムクロック S C L K を生成する回路である。本実施例では、制御用外部クロック端子 E X C に制御用クロック生成回路 4 2 が生成した制御用クロック C C L K が入力される。クロック回路 5 0 2 により生成された内部システムクロック S C L K は、例えば C P U 5 0 5 といった、メイン制御部 4 1 において遊技の進行を制御する各種回路に供給される。また、内部システムクロック S C L K は、乱数回路 5 0 9 にも供給され、乱数用クロック生成回路 4 3 から供給される乱数用クロック R C L K の周波数を監視するために用いられる。さらに、内部システムクロック S C L K は、クロック回路 5 0 2 に接続されたシステムクロック出力端子 C L K

50

Ｏから、メイン制御部４１の外部へと出力されても良い。尚、内部システムクロックＳＣＬＫは、メイン制御部４１の外部へは出力されないことが望ましい。このように、内部システムクロックＳＣＬＫの外部出力を制限することにより、メイン制御部４１の内部回路（ＣＰＵ５０５など）の動作周期を外部から特定することが困難になり、乱数値となる数値データをソフトウェアにより更新する場合に、乱数値の更新周期が外部から特定されてしまうことを防止できる。

【００４９】

メイン制御部４１が備える固有情報記憶回路５０３は、例えばメイン制御部４１の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。一例として、固有情報記憶回路５０３は、ＲＯＭコード、チップ個別ナンバー、ＩＤナンバーといった３種類の固有情報を記憶する。ＲＯＭ５０６コードは、ＲＯＭ５０６の所定領域における記憶データから生成される４バイトの数値であり、生成方法の異なる４つの数値が準備されれば良い。チップ個別ナンバーは、メイン制御部４１の製造時に付与される４バイトの番号であり、メイン制御部４１を構成するチップ毎に異なる数値を示している。ＩＤナンバーは、メイン制御部４１の製造時に付与される８バイトの番号であり、メイン制御部４１を構成するチップ毎に異なる数値を示している。ここで、チップ個別ナンバーはユーザプログラムから読み取ることができる一方、ＩＤナンバーはユーザプログラムから読み取ることができないように設定されていれば良い。尚、固有情報記憶回路５０３は、例えばＲＯＭ５０６の所定領域を用いることなどにより、ＲＯＭ５０６に含まれるようにしても良い。或いは、固有情報記憶回路５０３は、例えばＣＰＵ５０５の内蔵レジスタを用いることなどにより、Ｃ

【００５０】

メイン制御部４１が備えるリセット／割込コントローラ５０４は、メイン制御部４１の内部や外部にて発生する各種リセット、割込要求を制御するためのものである。リセット／割込コントローラ５０４が制御するリセットには、システムリセットとユーザリセットが含まれている。システムリセットは、外部システムリセット端子ＸＳＲＳＴに一定の期間にわたりローレベル信号（システムリセット信号）が入力されたときに発生するリセットである。ユーザリセットは、外部ユーザリセット端子ＸＵＲＳＴに一定の期間にわたりローレベルの信号（ユーザリセット信号）が入力されたとき、または内蔵ウォッチドッグタイマ（ＷＤＴ）のタイムアウト信号が発生したことや、指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）が発生したことなど、所定の要因により発生するリセットである。尚、本実施例では前述のように内蔵ウォッチドッグタイマを使用せずにリセット回路４９に搭載されたウォッチドッグタイマ（ＷＤＴ）を用いているため、外部ユーザリセット端子ＸＵＲＳＴにユーザリセット信号が入力されるか、指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）が発生することでユーザリセットが発生することとなる。

【００５１】

リセット／割込コントローラ５０４が制御する割込には、ノンマスカブル割込ＮＭＩとマスカブル割込ＩＮＴが含まれている。ノンマスカブル割込ＮＭＩは、ＣＰＵ５０５の割込禁止状態でも無条件に受け付けられる割込であり、外部ノンマスカブル割込端子ＸＮＭＩ（入力ポートＰ４と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生する割込である。マスカブル割込ＩＮＴは、ＣＰＵ５０５の設定命令により、割込要求の受け付けを許可／禁止できる割込であり、優先順位設定による多重割込の実行が可能である。マスカブル割込ＩＮＴの要因としては、外部マスカブル割込端子ＸＩＮＴ（入力ポートＰ３と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたこと、ＣＴＣ５０８に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路５１１にてデータ送信による割込要因が発生したこと、乱数回路５０９にて乱数値となる数値データの取り込みによる割込要因が発生したことなど、複数種類の割込要因が予め定められていれば良い。

【００５２】

メイン制御部４１が備えるＣＰＵ５０５は、ＲＯＭ５０６から読み出したプログラムを

実行することにより、スロットマシン 1 におけるゲームの進行を制御するための処理などを実行する。このときには、CPU 505 が ROM 506 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 505 が RAM 507 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 505 が RAM 507 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 505 が外部バスインタフェース 501 や PIP 510などを介してメイン制御部 41 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 505 が外部バスインタフェース 501 やシリアル通信回路 511などを介してメイン制御部 41 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

【0053】

このように、メイン制御部 41 では、CPU 505 が ROM 506 に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、メイン制御部 41 (又は CPU 505) が実行する (又は処理を行う) ということは、具体的には、CPU 505 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、遊技制御基板 40 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0054】

メイン制御部 41 が備える ROM 506 には、ゲーム制御用のユーザプログラムや固定データ等が記憶されている。また、ROM 506 には、セキュリティチェックプログラム 506A が記憶されている。CPU 505 は、スロットマシン 1 の電源投入やシステムリセットの発生に応じてメイン制御部 41 がセキュリティモードに移行したときに、ROM 506 に記憶されたセキュリティチェックプログラム 506A を読み出し、ROM 506 の記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行する。尚、セキュリティチェックプログラム 506A は、ROM 506 とは異なる内蔵メモリに記憶されても良い。また、セキュリティチェックプログラム 506A は、例えば外部バスインタフェース 501 を介してメイン制御部 41 に外付けされた外部メモリの記憶内容を検査するセキュリティチェック処理に対応したものであっても良い。

【0055】

メイン制御部 41 が備える RAM 507 は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM 507 の少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であれば良い。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は RAM 507 の少なくとも一部の内容が保存される。尚、本実施例では、RAM 507 の全ての領域がバックアップ RAM とされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は RAM 507 の全ての内容が保存される。

【0056】

メイン制御部 41 が備える CTC 508 は、例えば 8 ビットのプログラマブルタイマを 3 チャンネル (PTC0 - PTC2) 内蔵して構成され、リアルタイム割込の発生や時間計測を可能とするタイマ回路を含んでいる。各プログラマブルタイマ PTC0 - PTC2 は、内部システムクロック CLK に基づいて生成されたカウントクロックの信号変化 (例えばハイレベルからローレベルへと変化する立ち上がりタイミング) などに応じて、タイマ値が更新されるものであれば良い。また、CTC 508 は、例えば 8 ビットのプログラマブルカウンタを 4 チャンネル (PCC0 - PCC3) 内蔵しても良い。各プログラマブルカウンタ PCC0 - PCC3 は、内部システムクロック CLK の信号変化、或いは、プログラマブルカウンタ PCC0 - PCC3 のいずれかにおけるタイムアウトの発生などに応じて、カウント値が更新されるものであれば良い。CTC 508 は、セキュリティ時間を延長する際の延長時間 (可変設定時間) をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタや、乱数回路 509 にて生成される乱数のスタート値をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタなどを、含んでも良い。或いは、これらのフリーランカウンタは、例えば RAM 507 のバックアップ領域といった、CTC 508 とは異なるメイン制御部 41 の内部回路に含まれても良い。

【0057】

メイン制御部 41 が備える乱数回路 509 は、例えば 16 ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、遊技制御基板 40 の側において、後述する内部抽選用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。CPU 505 は、乱数回路 509 から抽出した数値データに基づき、乱数回路 509 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを加工或いは更新することで、内部抽選用の乱数値を示す数値データをカウントするようにしても良い。以下では、内部抽選用の乱数値を示す数値データが、ハードウェアとなる乱数回路 509 から CPU 505 により抽出された数値データをソフトウェアにより加工しないものとする。尚、乱数回路 509 は、メイン制御部 41 に内蔵されるものであっても良いし、メイン制御部 41 とは異なる乱数回路チップとして、メイン制御部 41 に外付けされるものであっても良い。

10

【0058】

内部抽選用の乱数値は、複数種類の入賞について発生を許容するか否かを判定するために用いられる値であり、本実施例では、「0」～「65535」の範囲の値をとる。

【0059】

メイン制御部 41 が備える PIP 510 は、例えば 6 ビット幅の入力専用ポートであり、専用端子となる入力ポート P0～入力ポート P2 と、機能兼用端子となる入力ポート P3～入力ポート P5 とを含んでいる。入力ポート P3 は、CPU 505 等に接続される外部マスカブル割込端子 XINT と兼用される。入力ポート P4 は、CPU 505 等に接続される外部ノンマスカブル割込端子 XNMI と兼用される。入力ポート P5 は、シリアル通信回路 511 が使用する第 1 チャネル受信端子 RXA と兼用される。入力ポート P3～入力ポート P5 の使用設定は、プログラム管理エリアに記憶される機能設定 KFC S により指示される。

20

【0060】

図 5 に示すメイン制御部 41 が備えるアドレスデコード回路 512 は、メイン制御部 41 の内部における各機能ブロックのデコードや、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号のデコードを行うための回路である。チップセレクト信号により、メイン制御部 41 の内部回路、或いは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させて、CPU 505 からのアクセスが可能となる。

30

【0061】

メイン制御部 41 が備える ROM 506 には、ゲーム制御用のユーザプログラムやセキュリティチェックプログラム 506A の他に、ゲームの進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納される。例えば、ROM 506 には、CPU 505 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM 506 には、CPU 505 が遊技制御基板 40 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【0062】

メイン制御部 41 が備える RAM 507 には、スロットマシン 1 におけるゲームの進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、遊技制御用データ保持エリア 590 が設けられている。RAM 507 としては、例えば DRAM が使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要になる。CPU 505 には、このリフレッシュ動作を行うためのリフレッシュレジスタが内蔵されている。例えば、リフレッシュレジスタは 8 ビットからなり、そのうち下位 7 ビットは CPU 505 が ROM 506 から命令フェッチするごとに自動的にインクリメントされる。したがって、リフレッシュレジスタにおける格納値の更新は、CPU 505 における 1 命令の実行時間ごとに行われることになる。

40

【0063】

50

メイン制御部 4 1 は、シリアル通信回路 5 1 1 を介してサブ制御部 9 1 に各種のコマンドを送信する。メイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、サブ制御部 9 1 からメイン制御部 4 1 へ向けてコマンドが送られることはない。

【 0 0 6 4 】

メイン制御部 4 1 は、遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が入力ポートから入力される。そしてメイン制御部 4 1 は、これら入力ポートから入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

【 0 0 6 5 】

また、メイン制御部 4 1 は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようにになっている。本実施例では、C T C 5 0 8 に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s ）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

【 0 0 6 6 】

また、メイン制御部 4 1 は、割込処理の実行中に他の割込を禁止するように設定されているとともに、複数の割込が同時に発生した場合には、予め定められた順位によって優先して実行する割込が設定されている。尚、割込処理の実行中に他の割込要因が発生し、割込処理が終了してもその割込要因が継続している状態であれば、その時点で新たな割込が発生することとなる。

【 0 0 6 7 】

メイン制御部 4 1 は、基本処理として遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部 4 1 は、一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s ）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【 0 0 6 8 】

演出制御基板 9 0 には、演出用スイッチ 5 6 が接続されており、この演出用スイッチ 5 6 の検出信号が入力されるようになっている。

【 0 0 6 9 】

演出制御基板 9 0 には、スロットマシン 1 の前面扉 1 b に配置された液晶表示器 5 1 （図 1 参照）、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、前述したリール L E D 5 5 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 7 0 】

尚、本実施例では、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部 9 1 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板 9 0 または他の基板に搭載し、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部 9 1 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部 9 1 及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

【 0 0 7 1 】

また、本実施例では、演出装置として液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用しても良い。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 2 】

演出制御基板 9 0 には、メイン制御部 4 1 と同様にサブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う表示制御回路 9 2、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 の駆動制御を行う L E D 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ C P U 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ C P U 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、演出制御基板 9 0 に接続された演出用スイッチ 5 6 から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 9 6、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置 9 7、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ C P U 9 1 a に対して出力する電断検出回路 9 8、その他の回路等、が搭載されており、サブ C P U 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

10

【 0 0 7 3 】

リセット回路 9 5 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与えるリセット回路 4 9 よりもリセット信号を解除する電圧が低く定められており、電源投入時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも早い段階で起動するようになっている。一方で、電断検出回路 9 8 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 に電圧低下信号を出力する電断検出回路 4 8 よりも電圧低下信号を出力する電圧が低く定められており、電断時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも遅い段階で停電を検知し、後述する電断処理（サブ）を行うこととなる。

20

【 0 0 7 4 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部 4 1 からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部 4 1 から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部 9 1 は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。

【 0 0 7 5 】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 とは異なり、コマンドの受信に基づいて割込が発生した場合には、タイマ割込処理（サブ）の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を実行し、タイマ割込処理（サブ）の契機となる割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を最優先で実行するようになっている。

30

【 0 0 7 6 】

また、サブ制御部 9 1 にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、R A M 9 1 c に記憶されているデータが保持されるようになっている。

【 0 0 7 7 】

本実施例のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

40

【 0 0 7 8 】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 3 7 を o n 状態としてからスロットマシン 1 の電源を o n する必要がある。設定キースイッチ 3 7 を o n 状態として電源を o n すると、設定値表示器 2 4 に R A M 5 0 7 から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット / 設定スイッチ 3 8 の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移

50

行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく(設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る)。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がoffされると、確定した表示値(設定値)がメイン制御部41のRAM507に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0079】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をon状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ37をon状態とすると、設定値表示器24にRAM507から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ37をoff状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【0080】

本実施例のスロットマシン1においては、メイン制御部41は、タイマ割込処理(メイン)を実行する毎に、電断検出回路48からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、電断処理(メイン)を実行する。電断処理(メイン)では、レジスタを後述するRAM507のスタックに退避し、RAM507にいずれかのビットが1となる破壊診断用データ(本実施例では、5AH)、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM507に格納する処理を行うようになっている。尚、RAMパリティとはRAM507の該当する領域(本実施例では、全ての領域)の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

【0081】

そして、メイン制御部41は、システムリセットによるかユーザリセットによるかに関わらず、その起動時においてRAM507の全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM507に記憶されているデータに基づいてメイン制御部41の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合(1の場合)や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、RAM異常エラー状態は、通常のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット/設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

【0082】

尚、本実施例では、RAM507に格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メイン制御部41は、電源投入時においてRAM507のデータが正常であると判定した場合に、RAM507の格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM507に格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

【0083】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であれば良く、例えば、入力ポートの状態などを全て電断前の状態に

10

20

30

40

50

復帰させる必要はない。

【 0 0 8 4 】

次に、メイン制御部 4 1 の R A M 5 0 7 の初期化について説明する。メイン制御部 4 1 の R A M 5 0 7 の格納領域は、図 2 4 (a) に示すように、重要ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、特別ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【 0 0 8 5 】

重要ワークは、各種表示器や L E D の表示用データ、I / O の入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、初期化すると不都合があるデータに加え、後述する R T フラグ及び R T 残りゲーム数が格納されるワークである。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時に R A M 5 0 7 のデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、B B 中のメダル払出総数、後述する遊技状態フラグ等、B B 終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。未使用領域は、R A M 5 0 7 の格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか 1 つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部 4 1 のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか 1 つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

【 0 0 8 6 】

本実施例においてメイン制御部 4 1 は、図 2 4 (b) に示すように、設定キースイッチ 3 7 が o n の状態での起動時、R A M 異常エラー発生時、B B 終了時、設定キースイッチ 3 7 が o f f の状態での起動時で R A M 5 0 7 のデータが破壊されていないとき、1 ゲーム終了時の 5 つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる 4 種類の初期化を行う。

【 0 0 8 7 】

初期化 1 は、起動時において設定キースイッチ 3 7 が o n の状態であり、設定変更状態へ移行する場合において、その前に行う初期化、または R A M 異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化 1 では、R A M 5 0 7 の格納領域のうち、重要ワーク及び使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）、すなわち図 2 4 (a) に示す非保存ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化 2 は、B B 終了時に行う初期化であり、初期化 2 では、R A M 5 0 7 の格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域、すなわち図 2 4 (a) に示す一般ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化 3 は、起動時において設定キースイッチ 3 7 が o f f の状態であり、かつ R A M 5 0 7 のデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化 3 では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化 4 は、1 ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化 4 では、R A M 5 0 7 の格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

【 0 0 8 8 】

尚、本実施例では、初期化 1 を設定変更状態の移行前に行っているが、設定変更状態の終了時に行ったり、設定変更状態移行前、設定変更状態終了時の双方で行うようにしても良い。

【 0 0 8 9 】

このように本実施例では、電源投入時などに R A M 異常エラーが発生した場合には、初期化 1 が実行され、それ以前の制御状態が初期化されることとなるが、この際、重要ワークに割り当てられていた R T フラグや R T 残りゲーム数は初期化されることなく保持されるようになっている。一方で、一般ワークに割り当てられた遊技状態フラグについては、初期化 1 が実行されることに伴って初期化されることとなる。

【 0 0 9 0 】

本実施例のスロットマシン 1 は、前述のように遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。本実施例では、後に説明するが、遊技状態として、レギュラーボーナス（以下では R B と称す）、通常遊技状態があり、いずれの遊技状態であっても賭数の規定数として 3 が定められており、遊技状態に関わらず、賭数として 3 が設定されるとゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ライン L 1 ~ L 5 の全てが有効化されることとなる。

【 0 0 9 1 】

本実施例のスロットマシン 1 は、全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止した際に、有効化された入賞ライン（以下、単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが R A M 5 0 7 に設定されている必要がある。

【 0 0 9 2 】

尚、これら各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組み合わせが揃うまで有効とされ、許容された役の組み合わせが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例え、当該フラグにより許容された役の組み合わせを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

【 0 0 9 3 】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ 7 の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ 7 の検出時に内部抽選用の乱数値（0 ~ 6 5 5 3 5 の整数）を取得する。詳しくは、R A M 5 0 7 に割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じく R A M 5 0 7 に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、後述する R T を特定するための R T フラグの値、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

【 0 0 9 4 】

乱数値格納ワークは、スタートスイッチ 7 の操作と同時にラッチされた数値データが格納される記憶領域であり、新たな数値データがラッチされる毎に、ラッチされた数値データがその後のタイマ割込処理（メイン）において読み出され、乱数値格納ワークに格納された数値データが新たにラッチされた最新の数値データに更新されるようになっている。

【 0 0 9 5 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態フラグ値、R T フラグ値及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値（抽選用ワークに格納された数値データ）に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数 / 6 5 5 3 6）で役が当選することとなる。

【 0 0 9 6 】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当

10

20

30

40

50

選フラグをRAM507に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

【0097】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0098】

メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM506に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

【0099】

テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態（以下、内部当選状態と呼ぶ）別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。尚、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合においては、インデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。

【0100】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた滑りコマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスと、からなる。

【0101】

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、更に、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。尚、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

【0102】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ32L、32C、32Rに、336ステップ（0～335）の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ3

10

20

30

40

50

2 L、3 2 C、3 2 Rを3 3 6ステップ駆動させることでリール2 L、2 C、2 Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して1 6ステップ(1図柄が移動するステップ数)毎に分割した2 1の領域(コマ)が定められており、これらの領域には、リール基準位置から0~2 0の領域番号が割り当てられている。一方、1リールに配列された図柄数も2 1であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から0~2 0の図柄番号が割り当てられているので、0番図柄から2 0番図柄に対して、それぞれ0~2 0の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

【0 1 0 3】

10

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置(本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域)に位置するタイミング(リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング)でストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

【0 1 0 4】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時においては、そのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。具体的には、まずテーブルインデックスを参照し、内部当選状態に対応するインデックスデータを取得し、そして取得したインデックスデータに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリールが回転中の状態に対応する各リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して全てのリールについて停止制御テーブルを作成する。

20

【0 1 0 5】

また、いずれか1つのリールが停止したとき、またはいずれか2つのリールが停止したときには、リール回転開始時に取得したインデックスデータ、すなわちそのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリール及び当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

30

【0 1 0 6】

次に、メイン制御部4 1がストップスイッチ8 L、8 C、8 Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置(本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域)に停止することとなる。

40

【0 1 0 7】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブ

50

ル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【0108】

10

また、本実施例では、滑りコマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4コマ図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1図柄分リールを移動させるのに1コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

【0109】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、当選役を入賞ライン上に4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ライン上に揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

20

【0110】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

30

40

【0111】

尚、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合のみ、特別役を入賞ライン上に揃える制御を行っているが、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

【0112】

50

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。尚、この場合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール2L、2C、2Rのいずれについても5図柄以内、すなわち4コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。尚、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

10

【0113】

本実施例においてメイン制御部41は、リール2L、2C、2Rの回転が開始した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。尚、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

20

【0114】

尚、本実施例では、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっているが、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合に、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしても良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例え、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

30

【0115】

次に、メイン制御部41がサブ制御部91に対して送信するコマンドについて説明する。

【0116】

本実施例では、メイン制御部41がサブ制御部91に対して、BETコマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、フリーズコマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

40

【0117】

これらコマンドは、コマンドの種類を示す1バイトの種類データとコマンドの内容を示す1バイトの拡張データとからなり、サブ制御部91は、種類データからコマンドの種類を判別できるようになっている。

【0118】

BETコマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後(設定変更後)からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、MAX BETスイッチ6が操作されて賭数が設定されたときに送信される。また、BETコマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、BETコマンドを受信することで賭

50

数の設定操作がなされたことを特定可能である。

【 0 1 1 9 】

クレジットコマンドは、クレジットとして記憶されているメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されている状態において、メダルが投入されてクレジットが加算されたときに送信される。

【 0 1 2 0 】

内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ 7 が操作されてゲームが開始したときに送信される。また、内部当選コマンドは、スタートスイッチ 7 が操作されたときに送信されるので、内部当選コマンドを受信することでスタートスイッチ 7 が操作されたことを特定可能である。

10

【 0 1 2 1 】

フリーズコマンドは、フリーズ状態に制御するか否か及びフリーズ状態に制御する場合にはそのタイミングを示すコマンドであり、内部当選コマンドの送信後に送信される。

【 0 1 2 2 】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドであり、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始されたときに送信される。

【 0 1 2 3 】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドであり、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に送信される。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに送信されるので、リール停止コマンドを受信することでストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたことを特定可能である。

20

【 0 1 2 4 】

入賞判定コマンドは、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドであり、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。

【 0 1 2 5 】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドであり、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

30

【 0 1 2 6 】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態等を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【 0 1 2 7 】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、1 ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。

40

【 0 1 2 8 】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、B B 終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【 0 1 2 9 】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除、エラー状態の種類を示すコマンドであり、エラーが判定され、エラー状態に制御された時点でエラー状態の発生及びその種類を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点

50

で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。

【 0 1 3 0 】

復帰コマンドは、メイン制御部 4 1 が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メイン制御部 4 1 の起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

【 0 1 3 1 】

設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了及び設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

10

【 0 1 3 2 】

設定確認コマンドは、設定確認状態の開始または終了を示すコマンドであり、設定確認状態に移行する際に設定確認開始を示す設定確認コマンドが送信され、設定確認状態の終了時に設定確認終了を示す設定確認コマンドが送信される。

【 0 1 3 3 】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態、すなわち on (開放状態) / off (閉状態) を示すコマンドであり、電源投入時、1 ゲーム終了時 (ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点)、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態が変化 (on から off、off から on) した時に送信される。

20

【 0 1 3 4 】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類 (MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) のうち検出状態 (on / off) が変化したスイッチ、検出状態が off から on に変化したのか、on から off に変化したのか及び他のスイッチの検出状態 (on / off) を示すコマンドであり、これら操作スイッチ類のいずれかの検出状態が変化したときに送信される。

【 0 1 3 5 】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドは、基本処理において生成され、非初期化領域に割り当てられたコマンドバッファ内のコマンドデータを新たに生成したコマンドデータに更新するとともに、シリアル通信回路 5 1 1 の送信データレジスタ 5 6 1 に転送することで、サブ制御部 9 1 に送信される。

30

【 0 1 3 6 】

一方、ドアコマンドは、タイマ割込処理 (メイン) のドア監視処理において生成され、ドアコマンド格納領域に格納される。ドアコマンド格納領域には、電源投入時または 1 ゲーム終了時にその時点のドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態を示すドアコマンドが格納され、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態が変化した時にその変化後の検出状態を示すドアコマンドが格納される。また、ドアコマンド格納領域に格納されたドアコマンドは、当該ドアコマンドが送信された後もクリアされることがなく、その後、新たに格納されるドアコマンドによって上書きされるようになっている。尚、電源投入時または 1 ゲーム終了時には、ドアコマンド格納領域に格納されているドアコマンドの送信を要求するドアコマンド送信要求 1 が設定され、ドアコマンド送信要求 1 が設定されているか、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態が変化したときに、ドアコマンド送信要求 2 が設定されるようになり、このドアコマンド送信要求 2 が設定されることによりドアコマンド格納領域に格納されているドアコマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理 (メイン) のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路 5 1 1 に転送することで、サブ制御部 9 1 に送信される。

40

【 0 1 3 7 】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理 (メイン) のスイッチ入力判定処理において、いずれかのスイッチの検出状態の変化が検出された場合 (いずれかのスイッチのエッジデータが設定された場合) に生成され、操作検出コマンド格納領域に格納されるととも

50

に、操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド格納領域に格納されている操作検出コマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路 5 1 1 に転送することで、サブ制御部 9 1 に送信される。

【 0 1 3 8 】

前述のようにドアコマンドも操作検出コマンドとともにタイマ割込処理（メイン）のコマンド設定処理においてコマンドバッファに格納され、シリアル通信回路 5 1 1 に転送することで、サブ制御部 9 1 に送信されることとなるが、ドアコマンド送信要求 2 が設定されている場合、すなわちドアコマンドの送信が要求されている場合には、例えば、操作検出コマンドの送信が要求されていても、ドアコマンドの送信を優先するようになっており、10
ドアコマンド送信要求 2 が設定されていない場合のみ操作検出コマンドが送信されることとなるため、ドアコマンド送信要求 2 と操作検出コマンド送信要求の双方が設定されている場合には、当該コマンド送信処理では、ドアコマンドが送信され、次回以降のコマンド送信処理において操作検出コマンドが送信されることとなる。

【 0 1 3 9 】

次に、メイン制御部 4 1 が演出制御基板 9 0 に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部 9 1 が実行する演出の制御について説明する。

【 0 1 4 0 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、R A M 9 1 c に設けられた受信用バッファ 20
に、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

【 0 1 4 1 】

受信用バッファには、最大で 1 6 個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複数のコマンドを蓄積できるようになっている。

【 0 1 4 2 】

サブ制御部 9 1 は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいて R O M 9 1 b に格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の各種演出装置の出力制御を行う。 30

【 0 1 4 3 】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器 5 1 の表示パターン、演出効果 L E D 5 2 の点灯態様、スピーカ 5 3、5 4 の出力態様、リール L E D 5 5 の点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部 9 1 は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいて R A M 9 1 c に設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。 40

【 0 1 4 4 】

尚、サブ制御部 9 1 は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【 0 1 4 5 】

特に、本実施例では、演出の実行中に賭数の設定操作がなされたとき、すなわちサブ制御部 9 1 が、賭数が設定された旨を示す B E T コマンドを受信したときに、実行中の演出 50

を中止するようになっている。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出がキャンセルされ、次のゲームを開始できるので、このような遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。また、演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブ制御部 91 が、ゲームの終了を示す遊技状態コマンドを受信した後、ゲームの開始を示す内部当選コマンドを受信する前に、払出開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を中止するようになっている。クレジットや賭数の精算を行うのは、遊技を終了する場合であり、このような場合に実行中の演出を終了させることで、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまわないようになっている。

【0146】

10

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、RAM 91c に設定される。演出パターンの選択率は、ROM 91b に格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部 91 は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとして RAM 91c に設定するようになっており、同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【0147】

20

本実施例のスロットマシン 1 においては、いずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナス、レギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。

【0148】

尚、ビッグボーナスを BB と示し、レギュラーボーナスを RB と示す場合がある。また、ビッグボーナス、レギュラーボーナスを単にボーナスという場合もある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグが RAM 507 に設定されている必要がある。

【0149】

30

本実施例のスロットマシン 1 においては、いずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナス、レギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。

【0150】

尚、ビッグボーナスを BB と示し、レギュラーボーナスを RB と示す場合がある。また、ビッグボーナス、レギュラーボーナスを単にボーナスという場合もある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、前述した内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグが RAM 507 に設定されている必要がある。

【0151】

40

このスロットマシン 1 における役としては、図 6 に示すように、特別役としてレギュラーボーナス（以下ではレギュラーボーナスを RB とする）、ビッグボーナス（1）（2）（以下ではビッグボーナスを BB（1）（2）とする）が、小役としてスイカ、チェリー、ベルが、再遊技役としてリプレイが定められている。

【0152】

チェリーは、いずれの遊技状態においても左リールについて入賞ラインのいずれかに「チェリー - ANY - ベル」または「チェリー - ANY - リプレイ」の組み合わせが揃ったとき、すなわち左リールにおいて入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出され、右リールの、左リールに「チェリー」が停止した入賞ラインに「ベル」または「リプレイ」の図柄が導出されたときに入賞となり、2 枚のメダルが払い出される。

50

【 0 1 5 3 】

スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。

【 0 1 5 4 】

ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、12枚のメダルが払い出される。

【 0 1 5 5 】

リプレイは、通常遊技状態において入賞ラインに「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイが入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数に対応した3枚のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

10

【 0 1 5 6 】

R Bは、R B以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網7 - 網7 - 黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、遊技状態がR Bに移行する。R Bは、小役、特にベルの当選確率が高まることによって他の遊技状態よりも遊技者にとって有利となる遊技状態であり、R Bが開始した後、12ゲームを消化したとき、または4ゲーム入賞（役の種類は、いずれでも可）したとき、のいずれか早いほうで終了する。

【 0 1 5 7 】

B B (1) は、R B以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒7 - 黒7 - 黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。B B (2) は、R B以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網7 - 網7 - 網7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

20

【 0 1 5 8 】

B B (1) (2) が入賞すると、遊技状態がB Bに移行するとともに同時にR Bに移行し、R Bが終了した際に、B Bが終了していなければ、再度R Bに移行し、B Bが終了するまで繰り返しR Bに制御される。すなわちB B中は、常にR Bに制御されることとなる。そして、B Bは、当該B B中において遊技者に払い出したメダルの総数が480枚を超えたときに終了する。B Bの終了時には、R Bの終了条件が成立しているか否かに関わらずR Bも終了する。

30

【 0 1 5 9 】

次に、図7を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。

【 0 1 6 0 】

本実施例では、遊技状態が、通常遊技状態であるか、R B (B B) であるか、によって内部抽選の対象となる役が異なり、さらに通常遊技状態においては、特別役の持越中か否か（通常：特別役の持ち越されていない通常遊技状態、当選中：特別役の持ち越されている通常遊技状態）によっても内部抽選の対象が異なる。尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図7においては、入賞役の間に“ + ”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

40

【 0 1 6 1 】

図7においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されることを示し、×印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されないことを示している。

【 0 1 6 2 】

遊技状態が通常遊技状態であり、特別役が持ち越されていない状態であれば、R B、B B (1)、B B (2)、R B + スイカ、R B + チェリー、B B (1) + スイカ、B B (1) + チェリー、B B (2) + スイカ、B B (2) + チェリー、リプレイ、スイカ、チェリ

50

ー、ベルが内部抽選の対象役となる。

【 0 1 6 3 】

遊技状態が通常遊技状態であり、特別役が持ち越されている状態であれば、リプレイ、スイカ、チェリー、ベルが内部抽選の対象役となる。

【 0 1 6 4 】

遊技状態が R B (B B) であれば、スイカ、チェリー、ベルが内部抽選の対象役となる。

【 0 1 6 5 】

内部抽選では、前述のように内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率 (判定値数 / 6 5 5 3 6) で役が当選することとなる。

【 0 1 6 6 】

本実施例では、図 7 に示すように、R B + スイカの当選確率を A 1、B B (1) + スイカの当選確率を A 2、B B (2) + スイカの当選確率を A 3、スイカの当選確率を A 4、R B + チェリーの当選確率を B 1、B B (1) + チェリーの当選確率を B 2、B B (2) + チェリーの当選確率を B 3、チェリーの当選確率を B 4 とした場合、特別役 (R B、B B (1)、B B (2)) + スイカの当選確率とスイカの当選確率の合算値 (A 1 + A 2 + A 3 + A 4) に占める特別役 + スイカの当選確率 (A 1 + A 2 + A 3) の比率の方が、特別役 (R B、B B (1)、B B (2)) + チェリーの当選確率とチェリーの当選確率の合算値 (B 1 + B 2 + B 3 + B 4) に占める特別役 + チェリーの当選確率 (B 1 + B 2 + B 3) の比率よりも高くなるように、A 1 ~ 4、B 1 ~ 4 の確率がそれぞれ定められている。

【 0 1 6 7 】

このため、チェリーが当選している場合よりも、スイカが当選している場合の方が、特別役と同時に当選している比率が高く、チェリーが当選している場合よりも、スイカが当選している場合の方が、特別役の当選に対して期待できるようになっている。

【 0 1 6 8 】

本実施例においてサブ制御部 9 1 は、特別役の当選可能性を示唆するチャンス演出を実行する。

【 0 1 6 9 】

チャンス演出は、図 8 (a) ~ (e) に示す第 1 段階 ~ 第 3 段階にて構成される。第 1 段階は、図 8 (a) (b) に示すように、液晶表示器 5 1 に「 ? 」または「 ? ! 」を表示される段階であり、第 2 段階は、図 8 (c) に示すように、「 ? 」または「 ? ! 」が吹き出しに変わり、かつその中が雲によって隠れている段階であり、第 3 段階は、図 8 (d) または図 8 (e) に示すように、吹き出しの中に特別役の当選可能性を示すアイテムを表示させることで、特別役に当選している可能性を示唆する段階である。特別役の当選可能性を示すアイテムは、図 8 (d) に示す「通常柄」と図 8 (e) に示す「桜柄」とを含む。

【 0 1 7 0 】

また、チャンス演出は、第 2 段階への移行契機の異なる複数種類のパターンを含む。詳しくは、図 9 に示すように、ゲームの開始操作を契機として第 1 段階が開始した後、第 1 停止操作を契機として第 2 段階へ移行するパターンと、ゲームの開始操作を契機として第 1 段階が開始した後、第 2 停止操作を契機として第 2 段階へ移行するパターンと、ゲームの開始操作を契機として第 1 段階が開始した後、第 3 停止操作を契機として第 2 段階へ移行するパターンと、を含む。そしていずれのパターンであっても規定時間 t の経過後、第 3 段階に移行するようになっている。

【 0 1 7 1 】

また、チャンス演出は、第 3 段階において「通常柄」のアイテムが表示されるパターンであれば、図 9 (a) に示すように、次ゲームを開始させるために賭数を設定する操作、

すなわちメダルの投入またはMAX BETスイッチ6の操作による賭数の設定操作(BETコマンドの受信)を契機に、現在の段階がどの段階であるかに関わらず終了し、賭数の設定操作に伴う演出に切り替わるようになっている。

【0172】

一方、第3段階において「桜柄」のアイテムが表示されるパターンであれば、図9(b)に示すように、次ゲームを開始させるために賭数を設定する操作、すなわちメダルの投入またはMAX BETスイッチ6の操作による賭数の設定操作(BETコマンドの受信)を契機には終了せずに、実行中のチャンス演出を継続し、その後、次ゲームの開始操作(内部当選コマンドの受信)がされたことを契機に、現在の段階がどの段階であるかに関わらず終了し、次ゲームの開始操作に伴う演出に切り替わるようになっている。

10

【0173】

サブ制御部91は、通常遊技状態においてチャンス演出を実行するか否か及びその種類を決定するチャンス演出実行抽選を行い、当選することで、当選した種類のチャンス演出を実行する。

【0174】

チャンス演出抽選では、図10(a)に示すように、特別役の当選時において特別役の非当選時よりも高い確率にてチャンス演出が当選するように定められている。このため、チャンス演出が実行されることにより、特別役に当選している可能性が高い旨が示唆されるようになっている。

【0175】

20

また、図10(a)に示すように、特別役の当選時において特別役の非当選時よりも高い比率にて、第3段階で表示される特別役の当選可能性を示すアイテムとして「通常柄」及び「桜柄」のうち「桜柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が当選するように定められている。このため、第3段階で表示される特別役の当選可能性を示すアイテムとして「通常柄」及び「桜柄」のうち「桜柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行された場合には、「通常柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行された場合よりも特別役の当選可能性が高い旨が示唆されるようになっている。

【0176】

また、図10(a)に示すように、特別役の当選時において特別役の非当選時よりも第3停止で第2段階に移行するパターンのチャンス演出が当選する比率が高く、第2停止で第2段階に移行するパターンのチャンス演出が当選する比率が高くなるように定められている。このため、第1停止で第2段階へ移行した場合よりも第2停止で第2段階へ移行した場合の方が、特別役の当選可能性が高い旨が示唆され、さらに第2停止で第2段階へ移行した場合よりも第3停止で第2段階へ移行した場合の方が、特別役の当選可能性が高い旨が示唆されるようになっている。すなわち第2段階へ移行するタイミングが遅いほど、特別役の当選可能性が高い旨が示唆されることとなる。

30

【0177】

また、RAM91cには、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンが当選し、かつ第2段階へ移行後、「桜柄」のアイテムが表示されるまでに要する規定時間tが経過するまでに次ゲームの開始操作がなされた割合、すなわち「桜柄」のアイテムが表示されるパターンが当選したにも関わらず、「桜柄」のアイテムが表示される前にチャンス演出が終了した割合を示す桜柄実行カウンタが割り当てられており、桜柄実行カウンタの値が0を超えるか、0以下であるか、に応じて「桜柄」のアイテムが表示されるパターンが当選したにも関わらず、「桜柄」のアイテムが表示される前にチャンス演出が終了した割合が所定割合以下であるか否かを特定できるようになっている。

40

【0178】

本実施例では、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第2段階へ移行後、規定時間tが経過するまでチャンス演出が継続した場合には、桜柄実行カウンタの値が2加算される一方で、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第2段階へ移行後、規定時間tが経過するまでにチャンス演出が終了した場合には、桜柄実行

50

カウンタの値が1減算されるようになっており、桜柄実行カウンタの値が0を超えるか、0以下であるか、に応じて「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第2段階へ移行後、規定時間tが経過するまでにチャンス演出が終了した割合が1/3を超えるか否かを特定できるようになっている。

【0179】

そして、チャンス演出抽選では、図10(a)に示すように、桜柄実行カウンタの値以外の条件(特別役の当選の有無)が同一であれば、桜柄実行カウンタの値が0以下の場合に、0を超える場合よりも高い確率にて「桜柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が当選するように定められている。このため、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第2段階へ移行後、規定時間tが経過するまでにチャンス演出が終了した割合が1/3を超える場合には、1/3以下の場合よりも高い割合で「桜柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行されることとなる。

10

【0180】

また、サブ制御部91は、チャンス演出実行抽選においてチャンス演出が当選した場合に、さらに第1段階において「?」を表示させるか、「?!」を表示させるか、を決定する事前報知抽選を行い、第1段階において「?」「?!」のうち決定した方を表示させる。

【0181】

事前報知抽選では、図10(b)に示すように、アイテムとして「通常柄」が表示されるパターンの当選時よりも「桜柄」が表示されるパターンの当選時の方が「?」「?!」のうち「?!」が決定される割合が高くなるように定められている。このため、第1段階における「?!」が表示された場合に、「?」が表示された場合に比較してその後の第3段階に「桜柄」が表示される可能性が高い旨が示唆されることとなる。すなわち第1段階における「?!」の表示は、「桜柄」が表示されるパターンの事前報知として機能する。

20

【0182】

また、事前報知抽選では、図10(b)に示すように、桜柄実行カウンタの値が0以下で「桜柄」が表示されるパターンが当選した場合に、桜柄実行カウンタの値が0を超えている状態で「桜柄」が表示されるパターンが当選した場合よりも高い確率にて「?」「?!」のうち「?!」が決定されるように定められている。このため、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第2段階へ移行後、規定時間tが経過するまでにチャンス演出が終了した割合が1/3を超える場合には、1/3以下の場合よりも高い割合で、「桜柄」が表示されるパターンのチャンス演出における第1段階において「?!」が表示されて「桜柄」が表示される可能性が高い旨が示唆されるようになっている。

30

【0183】

また、サブ制御部91は、チャンス演出抽選にて「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選した場合に、当該チャンス演出にて「桜柄」のアイテムが表示されたか否かに関わらず、次ゲームにおいて一定期間(次ゲームの開始から終了までの期間)にわたり、図11(b)に示すように、液晶表示器51の画面の一部に「桜柄」のアイテムを表示する桜柄報知演出を実行するようになっている。図11(a)に示すように、桜柄報知演出は、前のゲームにて「通常柄」のアイテムが表示されるパターンが当選した次のゲームでは実行されることがなく、桜柄報知演出が実行されることで、前のゲームにおいて実行されたチャンス演出が、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンであった旨を特定できるようになっている。

40

【0184】

以上説明したように、本実施例のスロットマシン1では、遊技者にとって有利な特別役の当選可能性を示唆するチャンス演出の開始後、そのチャンス演出が最終段階に達していない状態、すなわち特別役の当選可能性を示唆するアイテムが表示される段階に到達していない状態であっても、ゲームを進行させるための操作が行われることにより実行中のチャンス演出が終了するようになっている。

【0185】

50

このような構成では、遊技者の意志で、自由にチャンス演出を終了させることができるものの、途中でチャンス演出が終了してしまうことにより、最終的に表示されるアイテムの柄によって示唆される特別役の当選可能性、すなわちチャンス演出により遊技者に対して認識させたかった内容を遊技者に対して十分に認識させることができなくなってしまうこととなる。

【0186】

特に本実施例では、チャンス演出の開始後、第1停止、第2停止、第3停止のいずれかのタイミングで第2段階へ移行した時点から規定時間 t の経過後に、第3段階へ移行し、特別役の当選可能性を示唆するアイテムが表示されることとなるが、規定時間 t の経過よりも早く、全リールが停止して当該ゲームが終了し、次ゲームの賭数設定操作が有効となり、第3段階へ移行する前であっても次ゲームの賭数設定操作を行うことによりチャンス演出を終了させることが可能となる構成であるため、チャンス演出により遊技者に対して認識させたかった特別役の当選可能性（アイテムの柄）を十分に認識させることなく、チャンス演出が終了してしまう場合も起こりうる。

【0187】

これに対して本実施例では、実行中のチャンス演出が第3段階において「通常柄」のアイテムが表示されるパターンである場合には、次ゲームを開始させるために賭数を設定する操作を契機に、現在の段階がどの段階であるかに関わらず終了し、賭数の設定操作に伴う演出に切り替わる一方で、実行中のチャンス演出が第3段階において「桜柄」、すなわち「通常柄」のアイテムが表示されるパターンに比較して特別役の当選可能性が高い旨が示唆されるアイテムが表示されるパターンである場合には、次ゲームを開始させるために賭数を設定する操作を契機には終了せずに、実行中のチャンス演出を継続し、その後、次ゲームの開始操作がされたことを契機に、現在の段階がどの段階であるかに関わらず終了し、次ゲームの開始操作に伴う演出に切り替わるようになっている。

【0188】

このため、実行中のチャンス演出が第3段階において「通常柄」のアイテムが表示されるパターンである場合には、図12(a)に示すように、第2段階に移行後、アイテムが表示される第3段階に移行するのに要する規定時間 t が経過する前に次ゲームの賭数設定操作がされた場合には、その時点でチャンス演出が終了してしまうこととなるが、実行中のチャンス演出が第3段階において「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示されるパターンである場合には、図12(b)に示すように、第2段階に移行後、アイテムが表示される第3段階に移行するのに要する規定時間 t が経過する前に次ゲームの賭数設定操作がされた場合であっても、実行中のチャンス演出を継続し、その後、次ゲームの開始操作がされることで、実行中のチャンス演出が終了することとなり、後者の場合、すなわち「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示されるパターンである場合には、チャンス演出がより長く継続して第3段階まで移行し、「桜柄」のアイテムが表示される機会を増やすことができるので、チャンス演出により示唆される内容のうち相対的に特別役の当選可能性が高い旨を示唆する内容については極力認識させることができる。

【0189】

また、本実施例では、チャンス演出のパターンとして第3停止時、すなわちゲームが終了して次ゲームの賭数の設定操作がほとんど間を空けずに可能となるタイミングで第2段階に移行するパターンを含み、実行中のチャンス演出が第3段階において「通常柄」のアイテムが表示されるパターンである場合には、次ゲームを開始させるために賭数を設定する操作を契機に終了する一方で、実行中のチャンス演出が第3段階において「桜柄」、すなわち「通常柄」のアイテムが表示されるパターンに比較して特別役の当選可能性が高い旨が示唆されるアイテムが表示されるパターンである場合には、次ゲームを開始させるために賭数を設定する操作を契機には終了せずに、実行中のチャンス演出を継続し、その後、次ゲームの開始操作がされたことを契機に終了する構成であるので、ゲームの結果が確定するタイミングで移行した第2段階に移行したチャンス演出が最終的に「桜柄」が表示

されるパターンである場合には、第２段階に移行後、直ちに次ゲームの賭数を設定する操作がされた場合であっても、その後、次ゲームの開始操作がされるまではチャンス演出が継続する割合が高まり、「桜柄」が表示されることで特別役に当選している可能性が高い旨を認識させることができる一方で、チャンス演出を終了させてゲームを進行させたい場合には、ゲームの開始操作を行うことによりチャンス演出を強制的に終了させることも可能となる。

【０１９０】

また、本実施例では、チャンス演出抽選にて「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選した場合に、当該チャンス演出にて「桜柄」のアイテムが表示されたか否かに関わらず、次ゲームにおいて一定期間（次ゲームの開始から終了までの期間）にわたり、液晶表示器５１の画面の一部に「桜柄」のアイテムを表示する桜柄報知演出を実行するようになっており、前のゲームにおいて実行されたチャンス演出が、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンであった旨を特定できるようになっているので、ゲームを進行させる操作によりチャンス演出を途中で終了させた場合であっても、その後にチャンス演出として「桜柄」が表示されるパターン、すなわち「通常柄」が表示された場合に比較して特別役の当選可能性を示唆するパターンのチャンス演出が行われたことを認識させることができる。

10

【０１９１】

また、本実施例では、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第２段階へ移行後、規定時間 t が経過するまでにチャンス演出が終了した割合が所定割合（本実施例では $1/3$ ）を超える場合には、所定割合以下の場合よりも高い割合で「桜柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行されるようになっているので、第３段階で「桜柄」が表示されるパターンによる特別役の当選可能性が高い旨の示唆を見逃している可能性の高い遊技者に対して、特別役が当選している可能性が高い旨を認識させる機会を効果的に増やすことができる。

20

【０１９２】

特に本実施例では、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第２段階へ移行後、規定時間 t が経過するまでにチャンス演出が終了した割合、すなわち第２段階へ移行後、「通常柄」または「桜柄」のアイテムが表示される第３段階に移行せずにチャンス演出が終了した割合が所定割合を超える場合に、所定割合以下の場合よりも高い割合で「桜柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行されるようになっているので、第３段階で「桜柄」が表示されるパターンによる特別役の当選可能性が高い旨の示唆を見逃している可能性が明らかに高い遊技者に対して、特別役が当選している可能性が高い旨を認識させる機会を効果的に増やすことができる。

30

【０１９３】

尚、本実施例では、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第２段階へ移行後、第３段階へ移行するのに要する規定時間 t が経過するまでにチャンス演出が終了した割合が所定割合（本実施例では $1/3$ ）を超える場合には、所定割合以下の場合よりも高い割合で「桜柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行される構成であるが、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第２段階へ移行後、第３段階へ移行するのに要する規定時間 $t + \quad$ （ \quad は遊技者がアイテムの種類を認識するのに十分な時間）の時間が経過するまでにチャンス演出が終了した割合が所定割合（本実施例では $1/3$ ）を超える場合には、所定割合以下の場合よりも高い割合で「桜柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行される構成としても良く、このような構成とすることで、第３段階へ移行してから遊技者がアイテムの種類を認識するのに十分な時間が経過したか否かを基準として、第３段階で「桜柄」が表示されるパターンによる特別役の当選可能性が高い旨の示唆を見逃している可能性が高い遊技者であるかを判断し、その可能性が明らかに高い遊技者に対して、特別役が当選している可能性が高い旨を認識させる機会を効果的に増やすことができる。

40

【０１９４】

50

また、本実施例では、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第２段階へ移行後、規定時間 t が経過するまでにチャンス演出が終了した割合が所定割合（本実施例では $1/3$ ）を超える場合には、所定割合以下の場合よりも高い割合で「桜柄」が表示されるパターンのチャンス演出における第１段階において「?!」が表示されて「桜柄」が表示される可能性が高い旨が示唆されるので、第３段階で「桜柄」が表示されるパターンによる特別役の当選可能性が高い旨の示唆を見逃している可能性の高い遊技者に対して、特別役が当選している可能性が高い旨を認識させる機会を効果的に増やすことができる。

【０１９５】

特に本実施例では、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第２段階へ移行後、規定時間 t が経過するまでにチャンス演出が終了した割合、すなわち第２段階へ移行後、「通常柄」または「桜柄」のアイテムが表示される第３段階に移行せずにチャンス演出が終了した割合が所定割合を超える場合に、所定割合以下の場合よりも高い割合で「桜柄」が表示されるパターンのチャンス演出における第１段階において「?!」が表示されて「桜柄」が表示される可能性が高い旨が示唆されるので、第３段階で「桜柄」が表示されるパターンによる特別役の当選可能性が高い旨の示唆を見逃している可能性が明らかに高い遊技者に対して、特別役が当選している可能性が高い旨を認識させる機会を効果的に増やすことができる。

【０１９６】

尚、本実施例では、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第２段階へ移行後、第３段階へ移行するのに要する規定時間 t が経過するまでにチャンス演出が終了した割合が所定割合（本実施例では $1/3$ ）を超える場合には、所定割合以下の場合よりも高い割合で「桜柄」が表示されるパターンのチャンス演出における第１段階において「?!」が表示されて「桜柄」が表示される可能性が高い旨が示唆される構成であるが、「桜柄」のアイテムが表示されるパターンに当選し、かつ第２段階へ移行後、第３段階へ移行するのに要する規定時間 $t +$ （は遊技者がアイテムの種類を認識するのに十分な時間）の時間が経過するまでにチャンス演出が終了した割合が所定割合（本実施例では $1/3$ ）を超える場合には、所定割合以下の場合よりも高い割合で「桜柄」が表示されるパターンのチャンス演出における第１段階において「?!」が表示されて「桜柄」が表示される可能性が高い旨が示唆される構成としても良く、このような構成とすることで、第３段階へ移行してから遊技者がアイテムの種類を認識するのに十分な時間が経過したか否かを基準として、第３段階で「桜柄」が表示されるパターンによる特別役の当選可能性が高い旨の示唆を見逃している可能性が高い遊技者であるかを判断し、その可能性が明らかに高い遊技者に対して、特別役が当選している可能性が高い旨を認識させる機会を効果的に増やすことができる。

【０１９７】

また、本実施例では、チャンス演出のパターンとして第１停止時、第２停止時、第３停止時に第２段階へ移行するパターンを含み、第２段階へ移行したタイミングが遅いほど、特別役に当選している可能性が高い旨が示唆されるようになっている。すなわち第２段階へ移行したタイミングに応じて特別役に当選している可能性が異なるので、第３段階で「桜柄」が表示されるパターンによる特別役の当選可能性が高い旨の示唆を見逃している遊技者に対しても、第２段階へ移行したタイミングの違いによって特別役が当選している可能性が高い旨を認識させることができる。

【０１９８】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【０１９９】

例えば、上記実施例では、遊技者にとって有利な特典としてボーナスへの移行を伴う特別役の当選、すなわち遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利

10

20

30

40

50

を適用しており、特典示唆演出として特別役の当選可能性を示唆するチャンス演出（厳密には、チャンス演出における第２段階移行の演出）を適用しているが、これに限らず、遊技者にとって有利な権利として、ボーナス以外の遊技者にとって有利な遊技状態、例えば、通常よりも特定役の当選確率が高まることや、遊技者にとって有利な停止態様（入賞態様でも良いし、非入賞態様でも良い）を導出させるための操作態様など、遊技者にとって有利な情報が報知されること等により、通常よりも多くの遊技用価値の獲得が期待できる遊技状態等への移行を伴う有利役の当選、これら有利な遊技状態に制御させることが可能な権利（有利状態に制御するか否かを決定する抽選に当選すること）を適用したり、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利の特典として適用しても良く、この場合には、特典示唆演出としてこれらの特典が付与されている可能性を示唆する演出を適用すれば良い。

10

【０２００】

上記実施例では、チャンス演出の開始後、賭数の設定操作によりチャンス演出を終了させるパターンと、賭数の設定操作の後、次ゲームの開始操作によりチャンス演出が終了させるパターンと、があり、実行中のチャンス演出が「通常柄」が表示されるパターンである場合には、賭数の設定操作によりチャンス演出を終了させる一方、実行中のチャンス演出が「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示されるパターンである場合には、賭数の設定操作の後、次ゲームの開始操作によりチャンス演出を終了させる構成であるが、少なくともチャンス演出の開始後、遊技者による所定の操作がされた第１のタイミングで終了させるパターンと、チャンス演出の開始後、第１のタイミングより後の第２のタイミングで終了させるパターンと、を有し、実行中のチャンス演出が「通常柄」が表示されるパターンである場合には、第１のタイミングで終了させる一方、実行中のチャンス演出が「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示されるパターンである場合には、第１のタイミングより後の第２のタイミングによりチャンス演出を終了させる構成であれば、チャンス演出をより長く継続させることで、チャンス演出により示唆される内容のうち相対的に特別役の当選可能性が高い旨を示唆する内容については極力認識させることができる。

20

【０２０１】

この場合において、第１のタイミングは、少なくともチャンス演出の開始後、遊技者による所定の操作がなされたタイミングであれば良く、賭数の設定操作、ゲームの開始操作、リールの停止操作、さらにはゲームの進行に影響しない操作（ゲームの進行に用いる操作部を用いたゲームの進行に影響しない操作、例えば、賭数の設定が無効化されている状態でのMAXBETスイッチ６の操作や、一切ゲームの進行に影響しない演出用操作部の操作など）などが該当する。一方、第２のタイミングは、第１のタイミングの後のタイミングであれば良く、第１のタイミングとして規定された操作が行われた後、さらに遊技者による予め定められた操作（第１のタイミングの契機となる所定の操作と同じ操作であっても良いし、異なる操作であっても良い）がなされたタイミング、第１のタイミングとして規定された操作が行われた後、所定時間が経過したタイミング、これらのいずれか早い方のタイミングなどが該当する。

30

【０２０２】

上記実施例では、実行中のチャンス演出が「通常柄」が表示されるパターンである場合には、第１のタイミングで終了させる一方、実行中のチャンス演出が「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示されるパターンである場合には、第１のタイミングより後の第２のタイミングによりチャンス演出を終了させるようになっており、アイテムが表示される第３段階に移行する前に第１のタイミングも第２のタイミングも到来した場合でも、チャンス演出が第１のタイミングで終了したか、第２のタイミングで終了したか、に応じて「通常柄」のパターンであったか、「桜柄」のパターンであったか、を特定することが可能であり、その終了タイミングからも確実に特別役の当選可能性が示唆されることから好ましいが、実行中のチャンス演出が「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示されるパターンである場合に第１のタイ

40

50

ミング及び第2のタイミングのうち第2のタイミングで終了する割合が、「通常柄」が表示されるパターンである場合に第1のタイミング及び第2のタイミングのうち第2のタイミングで終了する割合よりも高い構成であれば、チャンス演出をより長く継続させることで、チャンス演出により示唆される内容のうち相対的に特別役の当選可能性が高い旨を示唆する内容については極力認識させることができる。また、このような構成であってもチャンス演出が第1のタイミングで終了したか、第2のタイミングで終了したか、に応じて「通常柄」のパターンであったか、「桜柄」のパターンであったか、をある程度特定することは可能であり、その終了タイミングから特別役の当選可能性を示唆することも可能である。

【0203】

10

上記実施例では、チャンス演出が複数段階からなり、チャンス演出の開始から途中段階までは共通の演出が適用され、最終段階として異なる演出を適用し、特別役の当選可能性を示唆する構成であり、チャンス演出をより長く継続させることによる効果がより発揮されることとなるが、チャンス演出の開始当初から演出内容が異なり、その違いにより特別役の当選可能性を示唆する構成であっても、チャンス演出をより長く継続させることにより、チャンス演出により示唆される内容のうち相対的に特別役の当選可能性が高い旨を示唆する内容について極力認識させることができる。

【0204】

上記実施例では、特典示唆演出として原則として1ゲーム内で完結するチャンス演出を適用しているが、特典示唆演出として複数ゲームにわたる連続演出を適用しても良いし、複数ゲームにわたる連続演出を構成する1ゲーム内の演出を適用しても良い。

20

【0205】

上記実施例では、チャンス演出の開始後、遊技者による所定の操作がされた第1のタイミングで終了させるパターンと、チャンス演出の開始後、第1のタイミングよりも後の第2のタイミングで終了させるパターンと、を有し、実行中のチャンス演出が「通常柄」が表示されるパターンである場合には、第1のタイミングで終了させる一方、実行中のチャンス演出が「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示されるパターンである場合には、第1のタイミングよりも後の第2のタイミングによりチャンス演出を終了させる構成とすることで、チャンス演出により示唆される内容のうち相対的に特別役の当選可能性が高い旨を示唆する内容については極力認識させることができるようにしているが、以下に説明する変形例であっても同様にチャンス演出により示唆される内容のうち相対的に特別役の当選可能性が高い旨を示唆する内容については極力認識させることができる。

30

【0206】

図13は、変形例1におけるチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0207】

変形例1におけるチャンス演出は、上記実施例と同様に特別役の当選可能性を示唆する演出であるが、上記実施例とは異なり1段階の演出から構成される。

【0208】

40

チャンス演出のパターンは、「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンと、「桜柄」のアイテムが表示される桜柄パターンと、からなる。

【0209】

チャンス演出抽選では、特別役の当選時において特別役の非当選時よりも高い確率にてチャンス演出が当選するように定められている。このため、チャンス演出が実行されることにより、特別役に当選している可能性が高い旨が示唆されるようになっている。

【0210】

また、特別役の当選時において特別役の非当選時よりも高い比率にて、特別役の当選可能性を示すアイテムとして「通常柄」及び「桜柄」のうち「桜柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が当選するように定められている。このため、特別役の当選可能性を示す

50

アイテムとして「通常柄」及び「桜柄」のうち「桜柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行された場合には、「通常柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行された場合よりも特別役の当選可能性が高い旨が示唆されるようになっている。

【0211】

また、変形例1では、図13(a)(b)に示すように、「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンであっても、「桜柄」のアイテムが表示される桜柄パターンであっても、ともに第3停止操作を契機として開始し、その後の遊技操作（遊技を進行させるための操作であり、賭数設定操作、ゲームの開始操作、リールの停止操作などが該当する）がされることで終了することとなるが、通常パターンと桜柄パターンとで異なるキャンセル禁止期間が設定されており、当該キャンセル禁止期間では、遊技操作がされても実行中の

10

【0212】

そして、変形例1では、通常パターンの場合（図13(a)）よりも桜柄パターンの場合（図13(b)）の方が、チャンス演出開始後のキャンセル禁止期間が長く設定されており、通常パターンと桜柄パターンとで同じタイミングで遊技操作がされた場合でも、桜柄パターンのチャンス演出の方が長く継続するようになっている。

【0213】

このため、実行中のチャンス演出が「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンである場合には、チャンス演出の開始後、すぐに遊技操作がなされた場合には、その時点でチャンス演出が終了してしまうこととなるが、実行中のチャンス演出が「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示される桜柄パターンである場合には、チャンス演出の開始後、すぐに遊技操作がなされた場合であっても、その時点で終了してしまうことがなく、通常パターンよりも長く設定されたキャンセル禁止期間が経過した後の遊技操作を契機に終了することとなり、後者の場合、すなわち「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示される桜柄パターンである場合には、チャンス演出がより長く継続し、「桜柄」のアイテムが表示される時間を長くできるので、チャンス演出により示唆される内容のうち相対的に特別役の当選可能性が高い旨を示唆する内容については極力認識させることができる。

20

【0214】

尚、変形例1では、通常パターンの場合（図13(a)）よりも桜柄パターンの場合（図13(b)）の方が、チャンス演出開始後のキャンセル禁止期間が長く設定される構成であるが、通常パターンの場合よりも桜柄パターンの場合の方が、チャンス演出開始後のキャンセル禁止期間が長く設定される割合が高い構成であっても上記と同様の効果が得られる。

30

【0215】

図14は、変形例2におけるチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0216】

尚、変形例2の構成は、変形例1の構成と類似するため、ここでは相違点についてのみ説明する。

40

【0217】

変形例2では、通常パターンの場合に、図14(a)に示すように、第3停止操作を契機として開始し、その後の遊技操作がされることで終了する一方、桜柄パターンの場合には、図14(b)に示すように、第3停止操作よりも早い第1停止操作または第2停止操作を契機として開始するが、その後第3停止操作まではキャンセル禁止期間が設定され、第3停止操作後に遊技操作がされることで終了するようになっている。

【0218】

このため、実行中のチャンス演出が「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンである場合には、チャンス演出の開始後、すぐに遊技操作がなされた場合には、その時点で

50

チャンス演出が終了してしまうこととなるが、実行中のチャンス演出が「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示される桜柄パターンである場合には、チャンス演出の開始後、すぐに遊技操作（第1停止操作を契機とするものであれば第2停止操作、第2停止操作を契機とするものであれば第3停止操作）がなされた場合であっても、その時点で終了してしまうことがなく、それよりも後の遊技操作を契機に終了することとなり、後者の場合、すなわち「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示される桜柄パターンである場合には、チャンス演出がより長く継続し、「桜柄」のアイテムが表示される時間を長くできるので、チャンス演出により示唆される内容のうち相対的に特別役の当選可能性が高い旨を示唆する内容については極力認識させることができる。

10

【0219】

尚、変形例2では、通常パターンの場合（図14（a））よりも桜柄パターンの場合（図14（b））の方が、開始契機が早く設定される構成であるが、通常パターンの場合よりも桜柄パターンの場合の方が、開始契機が早く設定される割合が高い構成であっても上記と同様の効果が得られる。

【0220】

図15は、変形例3におけるチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【0221】

尚、変形例3の構成は、変形例1の構成と類似するため、ここでは相違点についてのみ説明する。

20

【0222】

変形例3におけるチャンス演出は、その開始後、遊技操作を契機に終了するようになっている。

【0223】

上記のようなスロットマシンでは、図15（a）に示すスタート操作から第1停止操作までの期間A、第1停止操作から第2停止操作までの期間B、第2停止操作から第3停止操作までの期間Cのうち、期間B、Cについては、すでに回転中のリールにおける停止制御の準備（停止制御テーブルの選択、設定等）をする時間のみ遊技操作（停止操作）が無効化されることとなるが、期間Aについては、停止制御の準備に加えてリールを定速回転となるまで加速する必要があることから期間B、Cよりも遊技操作（停止操作）が無効化される時間が長くなる。

30

【0224】

そして変形例3では、通常パターンの場合に、図15（a）に示すように、一の期間中において遊技操作（停止操作）が無効化される時間が相対的に短い期間Bまたは期間Cにおいて実行される一方、桜柄パターンの場合に、図15（b）に示すように、一の期間中において遊技操作（停止操作）が無効化される時間が相対的に長い期間Aにおいて実行されるようになっている。

【0225】

このため、実行中のチャンス演出が「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンである場合には、チャンス演出の開始後、すぐに遊技操作がなされた場合には、その時点でチャンス演出が終了してしまうこととなるが、実行中のチャンス演出が「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示される桜柄パターンである場合には、チャンス演出の開始後、すぐに遊技操作（停止操作）がなされた場合であっても、その時点で終了してしまうことがなく、期間B、Cと比較して長い無効化時間の後に遊技操作（停止操作）がされたことを契機に終了することとなり、後者の場合、すなわち「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示される桜柄パターンである場合には、チャンス演出がより長く継続し、「桜柄」のアイテムが表示される時間を長くできるので、チャンス演出により示唆される内容のうち相対的に特別役の当選可能性が高い旨を示唆する内容については極力認識させることができる。

40

50

【0226】

尚、変形例3では、通常パターンの場合に、図15(a)に示すように、一の期間中において遊技操作(停止操作)が無効化される時間が相対的に短い期間Bまたは期間Cにおいて実行される一方、桜柄パターンの場合に、図15(b)に示すように、一の期間中において遊技操作(停止操作)が無効化される時間が相対的に長い期間Aにおいて実行される構成であるが、通常パターンの場合よりも桜柄パターンの方が、一の期間中において遊技操作(停止操作)が無効化される時間が相対的に長い期間Aにおいて実行される割合が高い構成であっても上記と同様の効果が得られる。

【0227】

図16は、変形例4におけるチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

10

【0228】

尚、変形例4の構成は、変形例3の構成と類似するため、ここでは相違点についてのみ説明する。

【0229】

変形例4では、上記の期間A～Cに加え、第3停止操作後、メイン制御部41により所定時間にわたり遊技操作(賭数設定操作)が無効化されるフリーズ期間Dに制御されることがある。

【0230】

そして変形例4では、通常パターンの場合に、図16(a)に示すように、期間A～Cにおいて実行される一方、桜柄パターンの場合に、図16(b)に示すように、遊技操作(賭数設定操作)が所定時間にわたり無効化されるフリーズ期間Dにおいて実行されるようになっている。

20

【0231】

このため、実行中のチャンス演出が「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンである場合には、チャンス演出の開始後、すぐに遊技操作(停止操作)がなされた場合には、その時点でチャンス演出が終了してしまうこととなるが、実行中のチャンス演出が「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示される桜柄パターンである場合には、チャンス演出の開始後、すぐに遊技操作(賭数設定操作)がなされた場合であっても、その時点で終了してしまうことがなく、期間A～Cと比較して長い無効化時間の後に遊技操作(賭数設定操作)がされたことを契機に終了することとなり、後者の場合、すなわち「通常柄」よりも特別役の当選可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示される桜柄パターンである場合には、チャンス演出がより長く継続し、「桜柄」のアイテムが表示される時間を長くできるので、チャンス演出により示唆される内容のうち相対的に特別役の当選可能性が高い旨を示唆する内容については極力認識させることができる。

30

【0232】

尚、変形例4では、通常パターンの場合に、図16(a)に示すように、期間A～Cにおいて実行される一方、桜柄パターンの場合に、図16(b)に示すように、遊技操作(賭数設定操作)が所定時間にわたり無効化されるフリーズ期間Dにおいて実行される構成であるが、通常パターンの場合よりも桜柄パターンの方が、遊技操作(賭数設定操作)が所定時間にわたり無効化されるフリーズ期間Dにおいて実行される割合が高い構成であっても上記と同様の効果が得られる。

40

【0233】

上記実施例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施例1で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

50

【 0 2 3 4 】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか 1 種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

【 0 2 3 5 】

上記の実施例では、遊技機としてスロットマシンを適用しているが、遊技者にとって有利な特典が付与されるとともに、特典が付与される可能性を示唆する演出を実行可能な遊技機であれば良く、例えば、遊技球を遊技領域に発射して遊技が行われるとともに、遊技者にとって有利な大当り遊技等に制御可能なパチンコ遊技機にも適用可能である。

10

【 0 2 3 6 】

以下に、パチンコ遊技機に適用した変形例について説明する。

【 0 2 3 7 】

図 1 7 は、パチンコ遊技機に適用した変形例 5 におけるチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【 0 2 3 8 】

変形例 1 におけるチャンス演出は、遊技者にとって有利な大当りが発生する可能性を示唆する演出であり、「通常柄」または「桜柄」のアイテムが表示される第 1 段階と、遊技者による演出操作がなされたことを契機に移行する第 2 段階と、から構成される。

20

【 0 2 3 9 】

チャンス演出のパターンは、第 1 段階において「通常柄」のアイテムが表示され、遊技者による演出操作を契機に第 2 段階へ移行する通常パターンと、第 1 段階において「桜柄」のアイテムが表示され、遊技者による演出操作を契機に第 2 段階へ移行する桜柄パターンと、からなる。尚、どちらのパターンでも第 2 段階の内容は共通である。

【 0 2 4 0 】

また、チャンス演出を決定するチャンス演出抽選では、大当り当選時において大当り非当選時よりも高い確率にてチャンス演出が当選するように定められている。このため、チャンス演出が実行されることにより、大当りが発生する可能性が高い旨が示唆されるようになっている。

30

【 0 2 4 1 】

また、大当り当選時において大当り非当選時よりも高い比率にて、通常パターン及び桜柄パターンのうち、第 1 段階で表示されるアイテムとして「通常柄」及び「桜柄」のうち「桜柄」のアイテムが表示される桜柄パターンが当選するように定められている。このため、第 1 段階で表示されるアイテムとして「通常柄」及び「桜柄」のうち「桜柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行された場合には、「通常柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行された場合よりも大当りが発生する可能性が高い旨が示唆されるようになっている。

【 0 2 4 2 】

40

また、変形例 5 では、第 1 段階で「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンの場合には、図 1 7 (a) に示すように、第 1 段階において演出操作がされると直ちに第 2 段階の演出に切り替わるのに対して、第 2 段階で「桜柄」のアイテムが表示される桜柄パターンの場合には、図 1 7 (b) に示すように、第 1 段階において演出操作がされた場合に直ちに第 2 段階の演出に切り替わるのではなく、演出操作がされた後、時間 t' (遊技者がアイテムの種類を認識するのに十分な時間) が経過した時点で第 2 段階の演出に切り替わるようになっている。

【 0 2 4 3 】

このように変形例 5 では、実行中のチャンス演出が第 1 段階において「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンである場合には、演出操作を契機に、直ちに第 2 段階の演

50

出に切り替わる一方で、実行中のチャンス演出が第１段階において「桜柄」、すなわち「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンに比較して大当たり発生の可能性が高い旨が示唆されるアイテムが表示される桜柄パターンである場合には、演出操作がされた時点では第２段階の演出に切り替わらず、第１段階の演出を継続し、その後、遊技者がアイテムの種類を認識するのに十分な時間 t' が経過した時点で第２段階の演出に切り替わるようになっている。

【０２４４】

このため、実行中のチャンス演出が第１段階において「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンである場合には、図１８（ａ）に示すように、チャンス演出の開始後、すぐに演出操作がなされた場合には、その時点で第１段階から第２段階の演出に切り替わってしまうこととなるが、実行中のチャンス演出が第１段階において「通常柄」よりも大当たり発生の可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示される桜柄パターンである場合には、図１８（ｂ）に示すように、チャンス演出の開始後、すぐに演出操作がなされた場合であっても、その時点で第１段階から第２段階の演出に切り替わってしまうことがなく、第１段階の演出を継続し、遊技者がアイテムの種類を認識するのに十分な時間 t' が経過した時点で第２段階の演出に切り替わることとなり、後者の場合、すなわち「通常柄」よりも大当たり発生の可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示される桜柄パターンである場合には、第１段階の演出がより長く継続し、「桜柄」のアイテムが表示される時間を長くできるので、チャンス演出により示唆される内容のうち相対的に大当たり発生の可能性が高い旨を示唆する内容については極力認識させることができる。

【０２４５】

尚、変形例５では、実行中のチャンス演出が第１段階において「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンである場合には、演出操作を契機に、直ちに第２段階の演出に切り替わる一方で、実行中のチャンス演出が第１段階において「桜柄」、すなわち「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンに比較して大当たり発生の可能性が高い旨が示唆されるアイテムが表示される桜柄パターンである場合には、演出操作がされた時点では第２段階の演出に切り替わらず、第１段階の演出を継続し、その後、遊技者がアイテムの種類を認識するのに十分な時間 t' が経過した時点で第２段階の演出に切り替わる構成であるが、通常パターンの場合よりも桜柄パターンの場合の方が、演出操作がされた時点では第２段階の演出に切り替わらず、第１段階の演出を継続し、その後、遊技者がアイテムの種類を認識するのに十分な時間 t' が経過した時点で第２段階の演出に切り替わる割合が高い構成であっても上記と同様の効果が得られる。

【０２４６】

図１９は、パチンコ遊技機に適用した変形例６におけるチャンス演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【０２４７】

変形例６におけるチャンス演出も、変形例１と同様に、遊技者にとって有利な大当たりが発生する可能性を示唆する演出であり、「通常柄」または「桜柄」のアイテムが表示される第１段階と、遊技者による演出操作がなされたことを契機に移行する第２段階と、から構成され、さらにチャンス演出のパターンは、第１段階において「通常柄」のアイテムが表示され、遊技者による演出操作を契機に第２段階へ移行する通常パターンと、第１段階において「桜柄」のアイテムが表示され、遊技者による演出操作を契機に第２段階へ移行する桜柄パターンと、からなる。

【０２４８】

また、変形例６におけるチャンス演出抽選においても、大当たり当選時において大当たり非当選時よりも高い確率にてチャンス演出が当選するように定められている。このため、チャンス演出が実行されることにより、大当たりが発生する可能性が高い旨が示唆されるようになっている。

【０２４９】

また、大当たり当選時において大当たり非当選時よりも高い比率にて、通常パターン及び桜

10

20

30

40

50

柄パターンのうち、第１段階で表示されるアイテムとして「通常柄」及び「桜柄」のうち「桜柄」のアイテムが表示される桜柄パターンが当選するように定められている。このため、第１段階で表示されるアイテムとして「通常柄」及び「桜柄」のうち「桜柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行された場合には、「通常柄」のアイテムが表示されるチャンス演出が実行された場合よりも大当たりが発生する可能性が高い旨が示唆されるようになっている。

【０２５０】

また、変形例２では、第１段階で「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンの場合には、図１９（ａ）に示すように、第１段階において演出操作がされると直ちに第２段階の演出に切り替わるのに対して、第２段階で「桜柄」のアイテムが表示される桜柄パターンの場合には、図１９（ｂ）に示すように、第１段階において演出操作がされた場合に直ちに第２段階の演出に切り替わるのではなく、演出操作が２回以上の規定回数（この例では最初の演出操作を含めて５回）された時点で第２段階の演出に切り替わるようになっている。

【０２５１】

このように変形例６では、実行中のチャンス演出が第１段階において「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンである場合には、演出操作を契機に、直ちに第２段階の演出に切り替わる一方で、実行中のチャンス演出が第１段階において「桜柄」、すなわち「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンに比較して大当たり発生の可能性が高い旨が示唆されるアイテムが表示される桜柄パターンである場合には、演出操作がされた時点では第２段階の演出に切り替わらず、第１段階の演出を継続し、演出操作が２回以上の規定回数された時点、すなわち演出の切替の契機となる最初の演出操作に加えて他の操作が行われることで第２段階の演出に切り替わるようになっている。

【０２５２】

このため、実行中のチャンス演出が第１段階において「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンである場合には、図２０（ａ）に示すように、チャンス演出の開始後、すぐに演出操作がなされた場合には、その時点で第１段階から第２段階の演出に切り替わってしまうこととなるが、実行中のチャンス演出が第１段階において「通常柄」よりも大当たり発生の可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示される桜柄パターンである場合には、図２０（ｂ）に示すように、チャンス演出の開始後、すぐに演出操作がなされた場合であっても、その時点で第１段階から第２段階の演出に切り替わってしまうことがなく、演出操作が２回以上の規定回数された時点、すなわち演出の切替の契機となる最初の演出操作に加えて他の操作が行われることで第２段階の演出に切り替わることとなり、後者の場合、すなわち「通常柄」よりも大当たり発生の可能性が高い旨を示唆する「桜柄」が表示される桜柄パターンである場合には、第１段階の演出がより長く継続し、「桜柄」のアイテムが表示される時間を長くできるので、チャンス演出により示唆される内容のうち相対的に大当たり発生の可能性が高い旨を示唆する内容については極力認識させることができる。一方で、規定回数演出操作を行うことにより強制的に第２段階へ移行させることも可能となる。

【０２５３】

尚、変形例６では、実行中のチャンス演出が第１段階において「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンである場合には、演出操作を契機に、直ちに第２段階の演出に切り替わる一方で、実行中のチャンス演出が第１段階において「桜柄」、すなわち「通常柄」のアイテムが表示される通常パターンに比較して大当たり発生の可能性が高い旨が示唆されるアイテムが表示される桜柄パターンである場合には、演出操作がされた時点では第２段階の演出に切り替わらず、第１段階の演出を継続し、演出操作が２回以上の規定回数された時点、すなわち演出の切替の契機となる最初の演出操作に加えて他の操作が行われることで第２段階の演出に切り替わる構成であるが、通常パターンの場合よりも桜柄パターンの場合の方が、演出操作がされた時点では第２段階の演出に切り替わらず、第１段階の演出を継続し、演出操作が２回以上の規定回数された時点、すなわち演出の切替の契機と

なる最初の演出操作に加えて他の操作が行われることで第２段階の演出に切り替わる割合が高い構成であっても上記と同様の効果が得られる。

【０２５４】

尚、変形例５、６において上述の実施例及び変形例１～４と同一もしくは類似する構成については、実施例及び変形例１～４で説明したものと同様の効果を有するものである。また、上述の実施例及び変形例１～４について例示した変形例等についても変形例５、６に適用可能である。

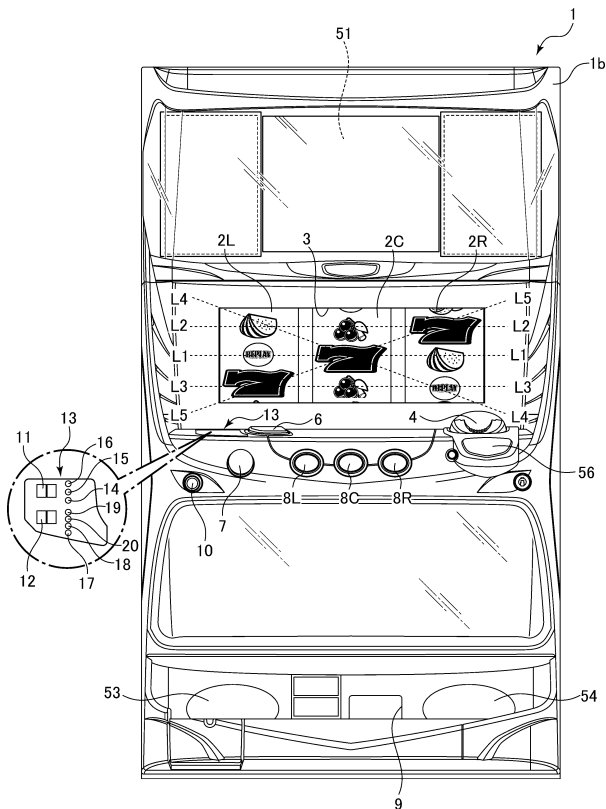
【符号の説明】

【０２５５】

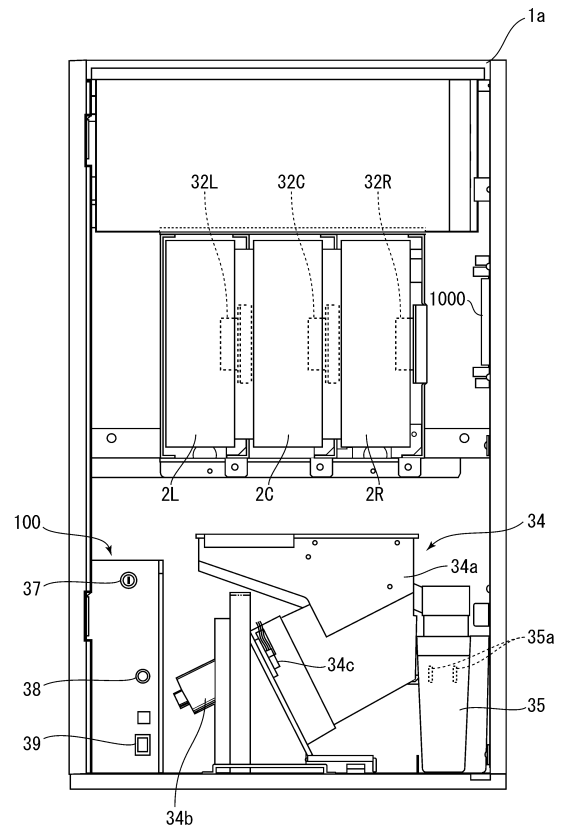
- １ スロットマシン
- ２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ リール
- ６ MAX BETスイッチ
- ７ スタートスイッチ
- ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ ストップスイッチ
- ４１ メイン制御部
- ９１ サブ制御部

10

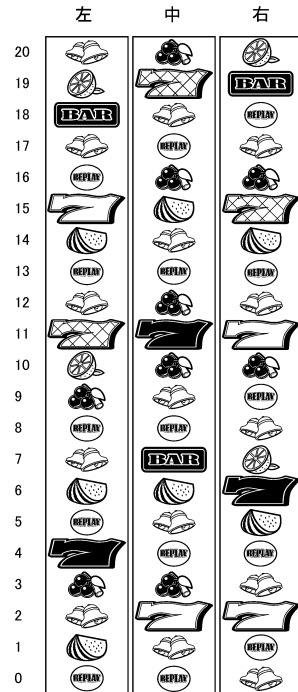
【図１】



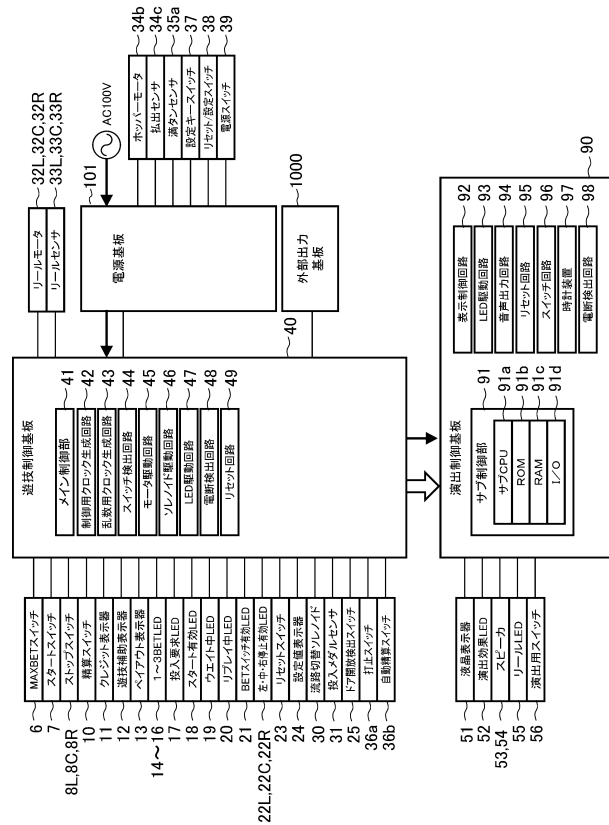
【図２】



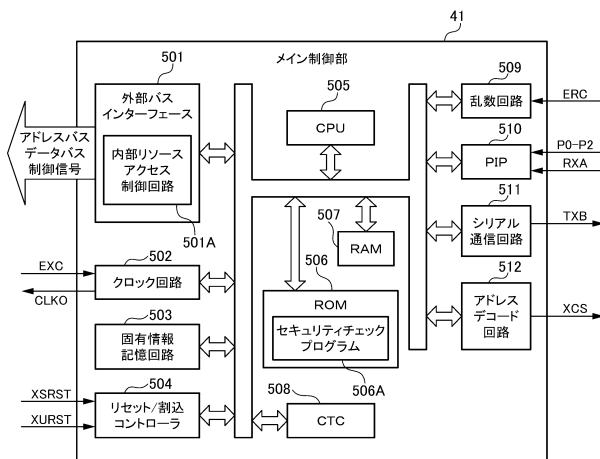
【図3】



【図4】



【図5】



【図7】

抽選役	遊技状態		
	通常 (※) 当選確率	当選中	RB
RB	○	×	×
BB(1)	○	×	×
BB(2)	○	×	×
RB+スイカ	○(A1)	×	×
RB+チェリー	○(B1)	×	×
BB(1)+スイカ	○(A2)	×	×
BB(1)+チェリー	○(B2)	×	×
BB(2)+スイカ	○(A3)	×	×
BB(2)+チェリー	○(B3)	×	×
リプレイ	○	○	×
スイカ	○(A4)	○	○
チェリー	○(B4)	○	○
ベル	○	○	○

$$(A1+A2+A3)/(A1+A2+A3+A4) > (B1+B2+B3)/(B1+B2+B3+B4)$$

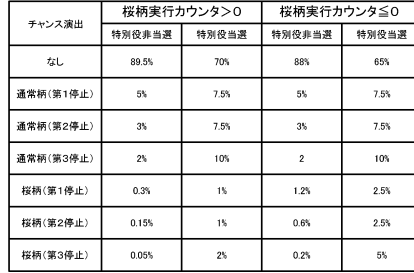
【図8】



【図6】

役	図柄組み合わせ
RB	網7-網7-黒7
BB(1)	黒7-黒7-黒7
BB(2)	網7-網7-網7
リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ
スイカ	スイカ-スイカ-スイカ
チェリー	チェリー-ANY-ベル/リプレイ
ベル	ベル-ベル-ベル

【 図 1 0 】

[illegible]

(b)事前報知実行確率



【 図 1 2 】

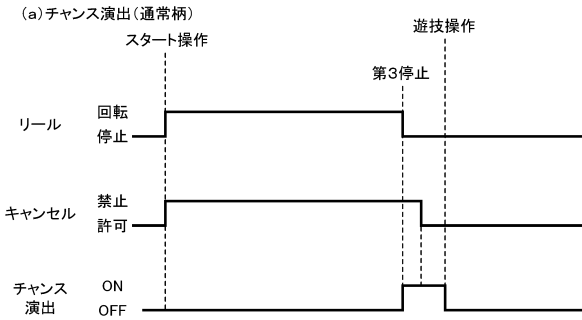
(a)通常柄出現後1ゲーム目



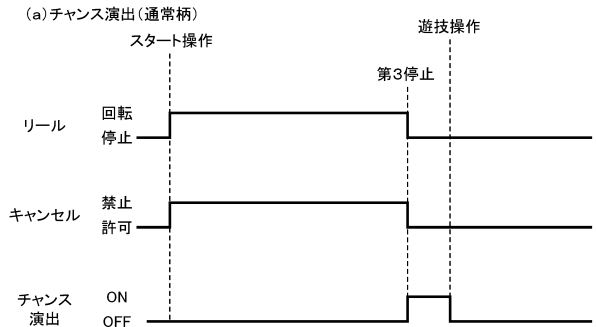
(b) 桜柄出現後1ゲーム目



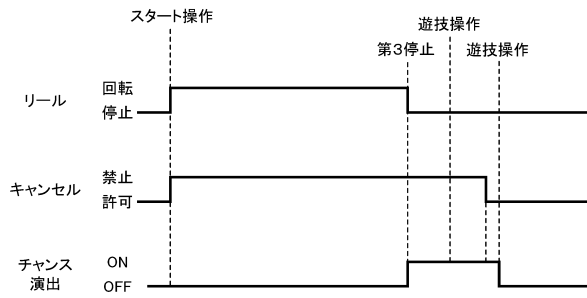
【図 13】



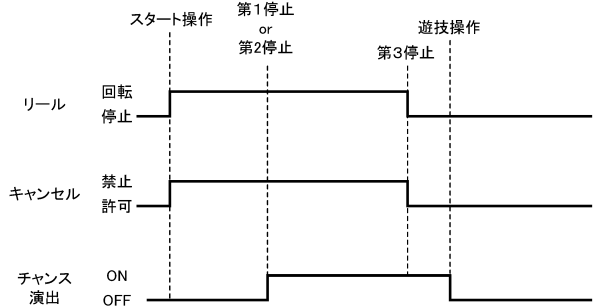
【図 14】



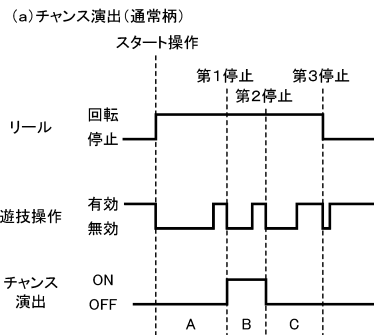
(b) チャンス演出(桜柄)



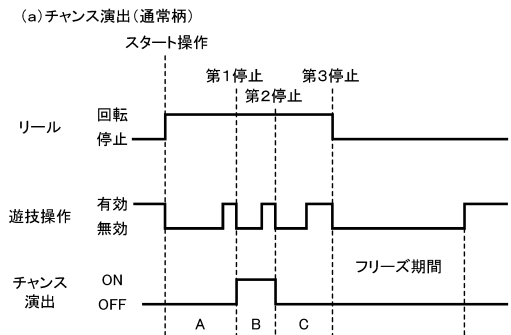
(b) チャンス演出(桜柄)



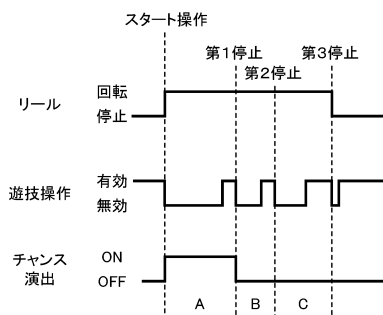
【図 15】



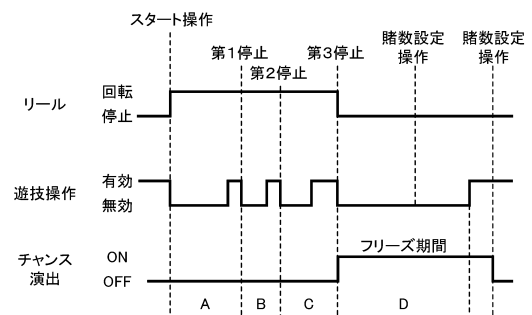
【図 16】



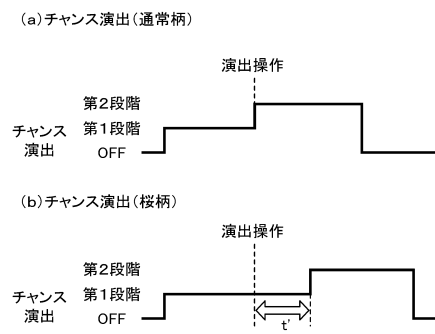
(b) チャンス演出(桜柄)



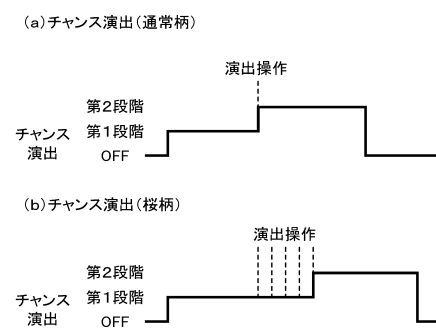
(b) チャンス演出(桜柄)



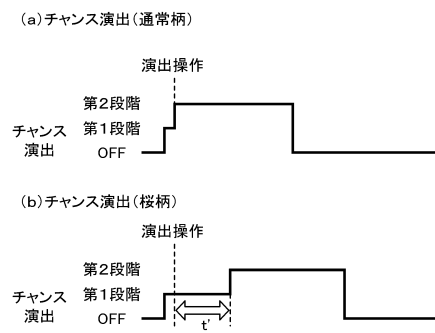
【図 17】



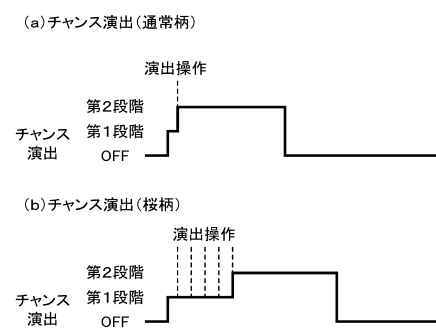
【図 19】



【図 18】



【図 20】



フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 松林 潤
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 中村 祐一

- (56)参考文献 特開２００７－０２０６８１（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－００７２９８（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－０７５１３３（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
- | | |
|---------|---------|
| A 6 3 F | 5 / 0 4 |
| A 6 3 F | 7 / 0 2 |