(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2017-6807
(P2017-6807A)
(43)公開日　平成29年1月12日(2017.1.12)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	516F	2C082
		A63F	5/04	512D	

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 67 頁）

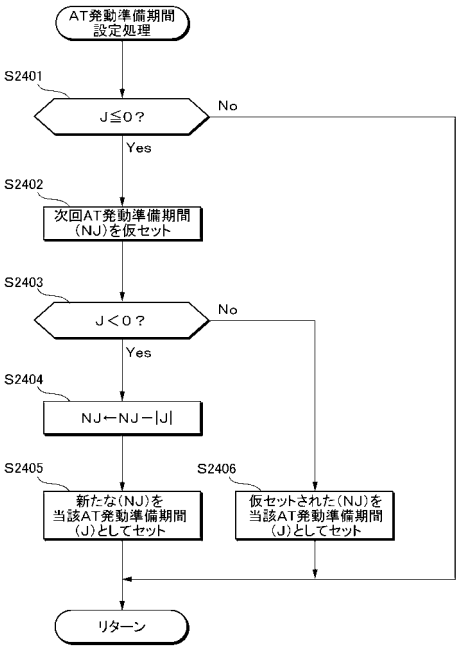
(21)出願番号　特願2016-207134 (P2016-207134)
(22)出願日　平成28年10月21日 (2016.10.21)
(62)分割の表示　特願2014-255408 (P2014-255408)の分割
原出願日　平成23年3月16日 (2011.3.16)

(71)出願人　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110000383
特許業務法人　エビス国際特許事務所
(72)発明者　井坂　正行
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　渡辺　直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　小橋　康央
東京都品川区大崎一丁目１１番２号　ゲートシティ大崎イーストタワー２２階　株式会社ＫＥＹクリエーション内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】回胴式遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技者の遊技意欲の減退を抑制することのできる回胴式遊技機を提供する。
【解決手段】ＡＴゲームが開始されるまでの期間としてＡＴ発動準備期間を設け、このＡＴ発動準備期間を、特別当選役（ＢＢ）が当選役として決定された場合と、ＡＴゲームの終了条件が成立した場合とで、１回のゲームごとに更新されるゲーム数（例えば、「１」）を超える特定のゲーム数（例えば、「８００」）を用いて更新する。そして、ＡＴ発動準備期間が「０」となったときには、所定ゲーム数（５０回）継続するＡＴゲームを開始させるように構成した。
【選択図】図２４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数種類の図柄が描かれた複数のリールを有する可変表示装置を備え、遊技媒体の投入と始動手段によるゲームの開始操作により前記複数のリールの回転を開始させた後、前記リールの停止操作に基づいて前記リールを停止させ、前記複数のリールが全て停止状態になると、前記可変表示装置に設けられた表示部に１回のゲームの結果を表示する回胴式遊技機であって、
前記始動手段による開始操作を契機として、１回のゲームごとに複数種類の当選役の何れかを抽選で決定する内部抽選手段と、
前記複数のリールの回転を個々に停止させるべく個々の前記リールについて前記停止操作を受け付ける停止操作手段と、
前記内部抽選手段による抽選の結果に基づいて前記複数のリールの停止を制御するリール停止制御手段と、
前記複数のリールの全ての回転が停止状態となったときに、前記表示部に表示される図柄のうち有効ライン上の図柄の組み合わせが、予め定められた図柄の組み合わせと一致した場合には、所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、
前記複数種類の当選役のうちの一の当選役として、前記有効ライン上に予め定められた特定図柄組み合わせが表示されるまで、当該特定図柄組み合わせが表示される権利を持ち越し可能な特別当選役と、
前記複数のリールが回転しているときに、前記抽選で決定された当選役を報知することが可能な当選役報知手段と、
予め決められたゲーム回数のゲームを実行すると、前記当選役報知手段による前記報知を少なくとも予め定められたゲーム回数に亘って継続させる当選役報知ゲームを実行する当選役報知ゲーム実行手段と、
前記当選役報知ゲーム実行手段により前記当選役報知ゲームが実行されるまでの前記予め決められたゲーム回数を、前記当選役報知ゲーム実行手段による前記当選役報知ゲームが実行されないゲーム回数である報知準備ゲーム回数として記憶する報知準備ゲーム回数記憶手段と、
前記報知準備ゲーム回数記憶手段により記憶された前記報知準備ゲーム回数を、１回のゲームが実行されるごとに予め決められた所定ゲーム回数を用いて更新する一方、前記抽選で決定された当選役が前記特別当選役である場合と、前記特別当選役の決定とは異なる条件が成立した場合とで、前記報知準備ゲーム回数を、前記所定ゲーム回数を超える特定のゲーム回数を用いて更新する報知準備ゲーム回数更新手段と、
を備え、
前記当選役報知ゲーム実行手段は、
前記報知準備ゲーム回数更新手段により更新された前記報知準備ゲーム回数が０であることを契機として、前記当選役報知ゲームを実行させることを特徴とする回胴式遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、図柄が表示されたリールを回転させて停止させ、停止時における図柄の組み合わせによって遊技価値を付与する回胴式遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
近年、スロットマシンに代表される回胴式遊技機では、特許文献１に示すスロットマシンのように、ＢＢ（ビッグボーナス）やＲＢ（レギュラーボーナス）等のボーナスゲームでメダルを獲得することに加えて、ＲＴ（リプレイタイム）やＡＴ（アシストタイム）といった遊技においても、メダルの獲得が可能となるような回胴式遊技機も広く知られている。また、最近では、上記ＲＴとＡＴの双方の遊技を兼ね備えたＡＲＴ（アシストリプレイタイム）を遊技として行うことの可能な回胴式遊技機も登場している。このように、Ｂ

ＢやＲＢ等のボーナスゲーム以外の機会からもメダルの獲得を可能とすることにより、回胴式遊技機の遊技性に広がりを持たせて、遊技者の興趣を高めるようにしている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２００８－２９５５０５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

上記特許文献１に示すスロットマシンを含む従来の回胴式遊技機では、上記ＲＴやＡＴを特定の条件、すなわち、ＢＢゲームやＲＢゲームの終了後や特定の役（小役などを含む）の当選、あるいは所定回数のゲームの経過、等々を契機としてＲＴゲームやＡＴゲームを開始させる（発動させる、突入させる）ものである。しかしながら、ＲＴゲームやＡＴゲームはその突入契機となる条件をクリアしないと突入しないものであるため、この突入契機となる条件がクリアできないと、いつまで経ってもＲＴゲームやＡＴゲームが開始されずに、遊技者が遊技意欲をだんだんと低下させてしまうという問題がある。

【０００５】

本発明は上述した問題に鑑みてなされたものであり、スロットマシンに代表される回胴式遊技機において、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することのできる回胴式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】

このような課題を解決するために請求項１に記載の発明に係る回胴式遊技機は、複数種類の図柄が描かれた複数のリールを有する可変表示装置を備え、遊技媒体の投入と始動手段によるゲームの開始操作により前記複数のリールの回転を開始させた後、前記リールの停止操作に基づいて前記リールを停止させ、前記複数のリールが全て停止状態になると、前記可変表示装置に設けられた表示部に１回のゲームの結果を表示する回胴式遊技機であって、前記始動手段による開始操作を契機として、１回のゲームごとに複数種類の当選役の何れかを抽選で決定する内部抽選手段と、前記複数のリールの回転を個々に停止させるべく個々の前記リールについて前記停止操作を受け付ける停止操作手段と、前記内部抽選手段による抽選の結果に基づいて前記複数のリールの停止を制御するリール停止制御手段と、前記複数のリールの全ての回転が停止状態となったときに、前記表示部に表示される図柄のうち有効ライン上の図柄の組み合わせが、予め定められた図柄の組み合わせと一致した場合には、所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、前記複数種類の当選役のうちの一の当選役として、前記有効ライン上に予め定められた特定図柄組み合わせが表示されるまで、当該特定図柄組み合わせが表示される権利を持ち越し可能な特別当選役と、前記複数のリールが回転しているときに、前記抽選で決定された当選役を報知することが可能な当選役報知手段と、予め決められたゲーム回数のゲームを実行すると、前記当選役報知手段による前記報知を少なくとも予め定められたゲーム回数に亘って継続させる当選役報知ゲームを実行する当選役報知ゲーム実行手段と、前記当選役報知ゲーム実行手段により前記当選役報知ゲームが実行されるまでの前記予め決められたゲーム回数を、前記当選役報知ゲーム実行手段による前記当選役報知ゲームが実行されないゲーム回数である報知準備ゲーム回数として記憶する報知準備ゲーム回数記憶手段と、前記報知準備ゲーム回数記憶手段により記憶された前記報知準備ゲーム回数を、１回のゲームが実行されるごとに予め決められた所定ゲーム回数を用いて更新する一方、前記抽選で決定された当選役が前記特別当選役である場合と、前記特別当選役の決定とは異なる条件が成立した場合とで、前記報知準備ゲーム回数を、前記所定ゲーム回数を超える特定のゲーム回数を用いて更新する報知準備ゲーム回数更新手段と、を備え、前記当選役報知ゲーム実行手段は、前記報知準備ゲーム回数更新手段により更新された前記報知準備ゲーム回数が０であることを契機として、前記当選役報知ゲームを実行させることを特徴とする。

【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することのできる回胴式遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】本発明の一実施形態に係る回胴式遊技機であるスロットマシンの一例を示す斜視図である。
【図２－１】図１のスロットマシンの正面図である。
【図２－２】図１のスロットマシンの役物装置を示す図である。
【図３】図１のスロットマシンの内部構成を示す断面図である。
【図４】図１のスロットマシンに設けられている制御システムを説明するためのブロック図である。
【図５】図１のスロットマシンの表示窓の部分拡大図である。
【図６】図１のスロットマシンの各当選役と対応する図柄の組み合わせ及びその特典を示したものである。
【図７】図１のスロットマシンの各リールに付されたそれぞれのリール帯に表記された図柄列（主にボーナス図柄、ベル図柄）を平面的に展開した状態を示すである。
【図８】図１のスロットマシンにおける基本的な１ゲームの処理手順を示すフローチャートである。
【図９】図１のスロットマシンの始動処理の内容を示すフローチャートである。
【図１０】図１のスロットマシンの全ての当選役についての当たり値と内部抽選確率を具体的に示した図である。
【図１１】図１のスロットマシンのＢＢについての当たり値と内部抽選確率を具体的に示した図である。
【図１２】図１のスロットマシンのリール停止処理の内容を示すフローチャートである。
【図１３】図１のスロットマシンの判定処理の内容を示すフローチャートである。
【図１４】図１のスロットマシンのＢＢゲーム開始処理の内容を示すフローチャートである。
【図１５】図１のスロットマシンのＢＢゲーム終了判定処理の内容を示すフローチャートである。
【図１６】図１のスロットマシンのサブ制御基板にて各種コマンドを受信したときに行われるコマンド解析に係る処理の概略を示すフローチャート（１）である。
【図１７】図１のスロットマシンのサブ制御基板にて各種コマンドを受信したときに行われるコマンド解析に係る処理の概略を示すフローチャート（２）である。
【図１８】図１６及び図１７のコマンド解析に係る処理において実行されるＡＴ発動準備処理の内容を示すフローチャートである。
【図１９】図１６及び図１７のコマンド解析に係る処理において実行されるボタン演出実行処理の内容を示すフローチャートである。
【図２０】図１６及び図１７のコマンド解析に係る処理において実行される次回ＡＴ発動準備処理の内容を示すフローチャートである。
【図２１】図１６及び図１７のコマンド解析に係る処理において実行される押し順報知処理の内容を示すフローチャートである。
【図２２】図１６及び図１７のコマンド解析に係る処理において実行されるボタン演出終了処理の内容を示すフローチャートである。
【図２３】図１６及び図１７のコマンド解析に係る処理において実行されるＡＴゲーム開始判定処理の内容を示すフローチャートである。
【図２４】図１６及び図１７のコマンド解析に係る処理において実行されるＡＴ発動準備期間設定処理の内容を示すフローチャートである。
【図２５】ボタン演出実行コマンドに基づいて液晶表示装置にて出力されるボタン演出の

一例を示す画像である。
【図２６】液晶表示装置にて出力されるＡＴゲーム中～ＡＴゲーム終了にかけての演出の一例を示す画像である。
【図２７】第２実施形態に係るスロットマシンの各当選役と対応する図柄の組み合わせ及びその特典を示したものである。
【図２８】第２実施形態に係るスロットマシンの全ての当選役についての当たり値と内部抽選確率を具体的に示した図である。
【図２９】第２実施形態に係るスロットマシンの判定処理の内容を示すフローチャートである。
【図３０】第２実施形態に係るスロットマシンのＲＴゲーム設定処理の内容を示すフローチャートである。
【図３１】第２実施形態に係るスロットマシンのＲＴゲーム終了判定処理の内容を示すフローチャートである。
【図３２】第２実施形態に係るスロットマシンのＲＴゲーム途中終了処理の内容を示すフローチャートである。
【図３３】第２実施形態に係るスロットマシンのサブ制御基板にて各種コマンドを受信したときに行われるコマンド解析に係る処理の概略を示すフローチャート（１）である。
【図３４】第２実施形態に係るスロットマシンのサブ制御基板にて実行されるＡＴゲーム開始判定処理の内容を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、本発明に係る回胴式遊技機の好適な一実施形態を、スロットマシンを例に図面を参照して具体的に説明する。
【００１０】
［第１実施形態］
図１は、本第１実施形態のスロットマシン１の斜視図であり、図２（図２－１）はスロットマシン１の正面図である。また、図３は、前面扉３を開放した状態におけるスロットマシン１の内部構造を表した平面図である。
【００１１】
図１～図３に示すように、回胴式遊技機であるスロットマシン１は、遊技者側に面する、いわゆるフロントマスクを構成する前面扉３が略矩形状の箱体である筐体２の開口側に対し、蝶番機構２ａにより左側端部側を回動支点として開閉可能に取り付けられている。前面扉３は、上部パネル部３Ａ、中部パネル部３Ｂ、操作パネル部３Ｃ及び下部パネル部３Ｄに概ね分けられ、これらは化粧板として視覚効果を高めてデザインされた硬質プラスチックにより一体的に形成されている。
【００１２】
筐体２の内部には、スロットマシン１全体の動作を統括制御するメイン制御基板３００と、３個の円筒状の回転リールである左リール１１１、中リール１１２、右リール１１３を備える回胴装置１１０と、スロットマシン１の各部に電力を供給するための電源装置５１０と、ゲームの入賞に応じてメダルの払い出しを行うメダル排出スリット５２１を有するホッパ装置５２０と、ホッパ装置５２０から溢れたメダルを収納する補助貯留部５３０等とが設けられている。
【００１３】
ここで、回胴装置１１０は、メイン制御基板３００からの回転駆動開始制御信号や回転駆動停止制御信号等を受ける後述のリール基板１００によって各リール１１１，１１２，１１３の回転や回転停止が制御されるようになっている。また、回胴装置１１０は、筐体２の内部に取り付けられている台座１２０に対し引き出し及び押し戻し自在に載置されている。また、各リール１１１，１１２，１１３は、それぞれの周面を一方向（遊技者側）に向けて並設されている。
【００１４】

また、筐体２の内部に設けられている電源装置５１０のたとえば側面には、いわゆる配電盤に相当する後述の電源装置基板５００が設けられている。この電源装置基板５００には、電源装置５１０で発生される各種電源電圧を回胴装置１１０やホッパ装置５２０等の各所に配電する配電回路が形成されており、かかる配電回路からスロットマシン１の動作に必要なシステム電源を供給する。

【００１５】

また、前面扉３は、筐体２の開口を閉塞する位置で、操作パネル部３Ｃに設けられている鍵穴４を有する図示しない施錠装置によりロックされ、ホールスタッフ等がメイン制御基板３００上の各電子素子等の状態の確認を含むメンテナンス作業や設定値変更等に伴う出玉管理作業等を行う場合、前面扉３の鍵穴４に専用鍵を差し込んでそのロックを解除すると、前面扉３が開放されるようになっている。

【００１６】

前面扉３の上部パネル部３Ａには、遊技に伴った演出を行う演出表示部４０が取り付けられている。演出表示部４０は、たとえばゲームの進行に応じた動画像等を表示する液晶表示装置４１と、この液晶表示装置４１を覆う表示パネル４２とから構成される。そして、この表示パネル４２の中央部には、液晶表示装置４１を視認可能とする略長方形の透明窓４３が設けられており、液晶表示装置４１において表示される各種動画像は、この透明窓４３を通して視認することが可能となっている。

また、演出表示部４０には、意匠的に遊技者の視覚に訴える形状及び色彩、模様、絵柄等を施してデザイン設計された複数の演出用ランプ４４～４６と、演出用の効果音を発するスピーカ５０ａ，５１ａを有する放音部５０，５１とが設けられている。

【００１７】

また、上部パネル部３Ａの正面視左側には、二次元コード等の情報コード７０Ａ（携帯電話機７００にて撮像または記憶された情報コード７０Ａ）を撮像可能なＣＣＤカメラ７１を有する読み取り部７０が設けられている。上記二次元コード等の情報コード７０Ａには、液晶表示装置４１から出力される情報コード７０Ａだけでなく、当該スロットマシン１とは別の回胴式遊技機（例えば、スロットマシンやパチンコ機など）等から出力されたそれぞれの情報コードもなりえるものとなっている。具体的には、スロットマシン１、上記別の回胴式遊技機から出力された情報コードを、遊技者が携帯電話機ＫＴ（図示せず）にて撮像する。そして、該撮像された情報コードを読み取り部７０にて読み取らせることが可能となっている。なお、このように読み取られた情報コードを用いて、遊技実績（遊技時間や遊技回数など）に応じて各種特典（例えば、プレミアム画像）を付与するなどして利用することが可能となっている。

【００１８】

そして、前面扉３の上部パネル部３Ａの背面に設けられているサブ制御基板４００（後述する）にメイン制御基板３００から演出開始を示唆する制御信号（演出コマンド等を含む）が供給されると、サブ制御基板４００により液晶表示装置４１による動画像等の表示や、演出用ランプ４４～４６による点滅又は点灯によっての演出や、放音部５０，５１からの効果音による演出等が行われるようになっている。

【００１９】

前面扉３の中部パネル部３Ｂには、回胴装置１１０、貯留枚数表示器２３、遊技進行表示器２４、払出枚数表示器２５が設けられており、これらは、パネル２０により覆われている。このパネル２０には、回胴装置１１０の各リール１１１，１１２，１１３を視認することが可能な透明な窓である表示窓２１を含む複数の透明窓が設けられている。回胴装置１１０の各リール１１１，１１２，１１３に付されたリール帯（後述する）に描かれた図柄は、この表示窓２１から確認することができるようになっている。また、上記各表示器２３，２４，２５の表示は、パネル２０に設けられたその他複数の透明窓から視認することが可能となっている。これらの表示器（貯留枚数表示器２３、遊技進行表示器２４、払出枚数表示器２５）は、７セグメントＬＥＤを複数有しており、０～９までの１０通りの数字で複数桁の数字を表示することが可能となっている。さらに、パネル２０には、小

役ナビ表示部２６及びボーナス告知表示部２７が設けられている。小役ナビ表示部２６では、後述するＡＴゲームにおいて当該ゲームで当選している当選役の押し順が報知される（詳細は後述する）。ボーナス告知表示部２７は、ＢＢに当選した場合に点灯することにより、遊技者にＢＢの当選を報知するものとなっている。

【００２０】

貯留枚数表示器２３には、遊技停止中にメダルをクレジット（最大５０枚まで）する際、後述のメダル投入部６から連続投入されたメダルの枚数が最大５０までの数字で表示されるようになっている。

【００２１】

遊技進行表示器２４には、遊技者に有利な特別遊技状態（ビックボーナス、レギュラーボーナス等）が発生した際、その特別遊技状態の残りゲーム数等が数字で表示されるようになっている。

【００２２】

払出枚数表示器２５には、回胴装置１１０の各リール１１１，１１２，１１３の停止に伴い、その有効ライン上に揃った図柄に応じてのメダルの払い出しの枚数が数字で表示されるようになっている。また、払出枚数表示器２５は、スロットマシン１における、例えば出玉率（メダルの払出率）を決定する際の設定値を表示するものとして兼用されている。

【００２３】

さらに、中部パネル部３Ｂの右側には、刀を模した役物装置２８（以下、「刀役物２８」という）が設けられている。この刀役物２８は、刀の鍔及び柄を模した形状をなしており、通常時には中部パネル部３Ｂの右側ほぼ中央辺りに鍔の部分が位置するようになっている（図２－２（ａ）参照）。この刀役物２８は図示しないソレノイド等を備えており、演出ボタン１８の押下操作等（図示のように、演出ボタン１８を連続して押下させる等）に合わせて中部パネル部３Ｂから上部パネル部３Ａ間において上昇／下降動作を行うことが可能となっている。例えば、上昇時には中部パネル部３Ｂから上部パネル部３Ａに向かって上昇していき、刀役物２８の柄の先端部が上部パネル部３Ａの上部に到達したところで上昇動作が停止するようになっている（図２－２（ｂ）、図２－２（ｃ）参照）。

また、刀の鞘（２９Ａで示す）及び刃（２９Ｂで示す）の部分は、液晶表示部２９（以下、「刀表示部２９」という）にて表示されるものとなっており、刀役物２８の上昇動作に合わせて、鞘２９Ａから刀（刃２９Ｂ）が抜刀される様子を表すことができるようになっている（図２－２（ａ）～（ｃ）参照）。また、このとき、抜刀された刃２９Ｂの部分に文字等のメッセージを表示させることにより、遊技者にＢＢの当選等を示唆することが可能となっている。例えば、図２－２（ｃ）では、「豪華絢爛」というメッセージが表示されたときの様子を示している。

【００２４】

また、中部パネル部３Ｂの両側には、高輝度発光ダイオードを内蔵したサイドランプ５ａ，５ｂが配置されている。これらのサイドランプ５ａ，５ｂは、リーチや大当たり等の際に点灯又は点滅して遊技者の視覚に訴える演出を行うものである。

【００２５】

前面扉３の操作パネル部３Ｃには、ゲームに使用するメダルを投入するための投入口を有するメダル投入部６と、メダルを１枚ずつベットするベットスイッチ７と、メダルを一度に３枚ベットするＭＡＸベットスイッチ８と、クレジットとして貯留されたメダルをスロットマシン１外へ払い出させる精算スイッチ９と、ゲームの操作を指示する操作ノブ１０ａを有するスタートスイッチ１０と、回胴装置１１０の各リール１１１，１１２，１１３をストップさせる左リールストップスイッチ１１、中リールストップスイッチ１２、右リールストップスイッチ１３を有するストップスイッチユニット１４等が設けられている。また、操作パネル部３Ｃには、演出ボタン１８が設けられている。この演出ボタンは各種演出において押下操作が可能（有効）となるものであり、この演出ボタン１８の押下操作により上記演出が発展したり、刀役物２８が作動したりすることとなる。

【００２６】
ベットスイッチ７及びＭＡＸベットスイッチ８は、スロットマシン１のゲームに賭けるメダルの枚数を提示するための押圧式の操作スイッチである。メダルがクレジットされているとき、ゲーム開始時にベットスイッチ７又はＭＡＸベットスイッチ８を操作すると、そのクレジットされているメダルのうち１枚、２枚又は３枚がベットされるようになっている。このとき、上述した貯留枚数表示器２３に表示される枚数がベットスイッチ７又はＭＡＸベットスイッチ８の操作に応じて減算されて表示される。
【００２７】
スタートスイッチ１０は、回胴装置１１０の各リール１１１，１１２，１１３を一斉に回転させる指示をするためのレバースイッチであり、先端に設けられている球形の操作ノブ１０ａを上下左右のいずれかの方向に傾倒操作するとオン作動し、その操作ノブ１０ａから手が離されるとスプリングの付勢力によって自動的に元の位置に戻ってオフするように構成されている。
【００２８】
左リールストップスイッチ１１、中リールストップスイッチ１２、右リールストップスイッチ１３は、回胴装置１１０の左リール１１１、中リール１１２、右リール１１３の回転停止を個別に指示するための押圧式スイッチであり、各リール１１１，１１２，１１３の配列に対応してそれぞれ並設されている。
【００２９】
また、前面扉３の操作パネル部３Ｃの背面には、操作パネル部３Ｃのベットスイッチ７、ＭＡＸベットスイッチ８、精算スイッチ９、スタートスイッチ１０、左リールストップスイッチ１１、中リールストップスイッチ１２、右リールストップスイッチ１３等の各種操作スイッチが電気的に接続された中央表示基板２００が設けられており、これらのスイッチの出力信号が中央表示基板２００からメイン制御基板３００に転送されるようになっている。
【００３０】
また、中央表示基板２００には、開閉自在なカバー（図示省略）によって覆われている設定スイッチ１５が設けられている。この設定スイッチ１５は、スロットマシン１の出玉率（メダルの払出率）を決定する際の設定値（例えば、「１」～「６」までの６段階に分けられた設定値）を変更する場合に操作されるものであって、設定スイッチ１５の操作に応じて払出枚数表示器２５に設定値を示す数字（「１」～「６」のいずれか）が表示される。なお、この設定値の変更の操作が行われた後に、スタートスイッチ１０が操作されることにより、スロットマシン１の設定値が変更後の設定値に決定される。このとき、払出枚数表示器２５に表示された設定値を示す数字（「１」～「６」のいずれか）も消灯する。
上記貯留枚数表示器２３、遊技進行表示器２４及び払出枚数表示器２５の各表示器は、中央表示基板２００に接続されており、中央表示基板２００を介して、メイン制御基板３００により制御され、各種表示が行われるものとなっている。
【００３１】
前面扉３の下部パネル部３Ｄには、スロットマシン１の機種名やモチーフ等を遊技者へ認識させるため、たとえば登場キャラクタの絵などが描かれたパネル３０が設けられている。
【００３２】
下部パネル部３Ｄの下方には、入賞時や精算時等においてメダルを排出するメダル排出口３２を有する受皿ユニット３１と、下部スピーカ３３ａ，３４ａを内蔵しゲームの進行に応じて演出効果音を発生させる下部放音部３３，３４と、灰皿３５等とがそれぞれ配設されている。
【００３３】
また、前面扉３の下部パネル部３Ｄの背面には、メダル投入部６より投入される投入物に対し正規のメダルか異物かを判別して振り分けるセレクタ１６と、このセレクタ１６で

振り分けられたメダルを筐体２内に設けられているホッパ装置５２０へ案内するホッパガイド部材５２２と、セレクタ１６で振り分けられた異物をメダル排出口３２へ案内するガイド部材５２３と、ホッパ装置５２０のメダル排出スリット５２１から排出されたメダルを受皿ユニット３１のメダル排出口３２側にガイドする払出ガイド部材５２４とが設けられている。

【００３４】

なお、セレクタ１６は、回胴装置１１０の各リール１１１，１１２，１１３の回転中やリプレイ当選による再遊技のときには、メダルの受け付けが不可（メダルの投入受け付けを禁止する状態）になり、メダル投入部６から投入されたメダルをガイド部材５２３側に振り分けるようになっている。そして、ガイド部材５２３側に振り分けられたメダルはメダル排出口３２側から排出される。また、セレクタ１６は、遊技待機中（回胴装置１１０が停止中であるとき）には、メダルの受け付けが可能（メダルの投入受け付けを許可する状態）になり、メダルの検出に併せてメダルの受け付けを行うようになっている。

【００３５】

図４は、スロットマシン１に設けられている制御システムを説明するためのブロック図である。制御システムは、主としてメイン制御基板３００、サブ制御基板４００、中央表示基板２００、リール基板１００、電源装置基板５００を備え、それぞれが配線ケーブルによって接続されている。

【００３６】

メイン制御基板３００には、メインＣＰＵ３０１、乱数発生器３０２、メインＲＯＭ３０３、メインＲＡＭ３０４、Ｉ／Ｆ（インタフェース）回路３０５等が設けられている。

なお、メイン制御基板３００は、本発明の遊技制御手段に該当する。

【００３７】

メインＣＰＵ３０１は、ＲＯＭ３０２に予め記憶されているシステムプログラムやスロットマシンゲーム用のプログラム等を読み込み、ゲームの進行に合わせた所定の演算処理を行って、サブ制御基板４００、リール基板１００、中央表示基板２００、電源装置基板５００等に対する分散制御を行うための所定のコマンドを出力する。

【００３８】

乱数発生器３０２は、役抽選のための乱数を発生させる、主としてカウンタからなり、電源が投入されている間、常時０～６５５３５の数値を発生させ、所定の契機（遊技者の操作）に基づいて１つの数値が乱数値として出力される。

【００３９】

メインＲＯＭ３０３は、システムプログラムやスロットマシンゲーム用のプログラム等を記憶しているものであり、役の抽選処理に用いる役抽選テーブルや、回転リールの停止制御に用いる停止位置決定テーブル等を記憶している。

【００４０】

メインＲＡＭ３０４は、メインＣＰＵ３０１によって実行されるシステムプログラム、スロットマシンゲーム用のプログラムや、メインＣＰＵ３０１による演算結果等を一時的に記憶する。

【００４１】

Ｉ／Ｆ（インタフェース）回路３０５は、サブ制御基板４００、中央表示基板２００、リール基板１００、電源装置基板５００間でのコマンドの送受信を行う。

【００４２】

サブ制御基板４００は、主として演出を制御するものであり、演出制御基板４１０と画像音響生成基板４２０とを有している。演出制御基板４１０は、主として演出時にサイドランプ５ａ，５ｂや演出用ランプ４４～４６を点灯させる制御を行うものであり、Ｉ／Ｆ（インタフェース）回路４１１、サブＣＰＵ４１２、乱数発生器４１３、サブＲＯＭ４１４、サブＲＡＭ４１５を有している。

なお、サブ制御基板４００及びサブＣＰＵ４１２が、本発明の演出制御手段、当選役報知手段、当選役報知ゲーム実行手段、準備期間設定手段、促進演出実行手段、操作可否判

定手段、当選役報知ゲーム開始決定手段、特定期間設定手段、準備期間減算手段、準備期間更新手段に該当する。

【００４３】

Ｉ／Ｆ（インタフェース）回路４１１は、メイン制御基板３００のＩ／Ｆ（インタフェース）回路３０５からのコマンドの受信を行う。サブＣＰＵ４１２は、サブＲＯＭ４１４に予め記憶されている演出用のプログラム等を読み込み、メイン制御基板３００からの演出開始を示すコマンド、または、演出ボタン検出スイッチ１８ｓ等の入力信号に基づいて所定の演算を行い、その演算結果を画像制御ＩＣ４２１や音源ＩＣ４２４に与える。また、サブＲＯＭ４１４には、読み取り部７０から入力される情報コードが有効なものであるかを照合するための複数の情報コードから構成される情報コード群が予め記憶されている。サブＲＡＭ４１５は、サブＣＰＵ４１２の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【００４４】

乱数発生器４１３は、演出抽選のための乱数を発生させる、主としてカウンタからなり、電源が投入されている間、常時０～６５５３５の数値を発生させ、メイン制御基板３００からのコマンドに基づいて１つの数値が乱数値として出力される。サブＲＯＭ４１４は、演出用のプログラム等を記憶しているものであり、演出の抽選処理に用いる演出抽選テーブル等を記憶している。サブＲＡＭ４１５は、サブＣＰＵ４１２によって実行される演出用のプログラムや、サブＣＰＵ４１２による演算結果等を一時的に記憶する。また、サブＲＡＭ４１５には、所定のフラグを記憶する記憶領域が設けられている。

【００４５】

画像音響生成基板４２０は、主として演出時に表示や音を制御するものであり、画像制御ＩＣ４２１、画像ＲＯＭ４２２、ビデオＲＡＭ４２３、音源ＩＣ４２４、音源ＲＯＭ４２５、アンプ４２６を有している。

【００４６】

画像制御ＩＣ４２１は、画像ＲＯＭ４２２から画像に関するプログラムやデータを読み込み、液晶表示装置４１に画像を表示させるための画像データ及び情報コード（例えば、二次元コードなど）を生成する。また、画像制御ＩＣ４２１はＣＣＤカメラ７１にて撮像された情報コード（二次元コードなど）を読み込み、当該情報コードに記憶されている情報を演出制御基板４１０に送信する。画像ＲＯＭ４２２は、演出で用いる画像に関するプログラムやデータを記憶するものであり、主としてキャラクタ等の画像のデータおよび情報コード等の画像データを記憶している。ビデオＲＡＭ４２３は、演出を実行するためのプログラムやデータを一時的に記憶するものであり、主に画像データを合成して生成させるための作業エリアとされる。

【００４７】

音源ＩＣ４２４は、音源ＲＯＭ４２５から音声に関するプログラムやデータを読み込み、スピーカ３３ａ，３４ａ，５０ａ，５１ａを駆動させるための音声信号を生成する。音源ＲＯＭ４２５は、演出を実行するためのプログラムやデータを記憶するものであり、主として音声に関するプログラムやデータを記憶している。アンプ４２６は、音源ＩＣ４２４からの音声信号を増幅してスピーカ３３ａ，３４ａ，５０ａ，５１ａに出力する。

【００４８】

中央表示基板２００には、ベットスイッチ７、ＭＡＸベットスイッチ８、精算スイッチ９、スタートスイッチ１０、左リールストップスイッチ１１、中リールストップスイッチ１２、右リールストップスイッチ１３、設定スイッチ１５、セレクタ１６が接続されている。

【００４９】

ベットスイッチ７は上述したようにメダルを１枚ずつベットするものであり、ＭＡＸベットスイッチ８は上述したようにメダルを一度に３枚ベットするものである。

【００５０】

精算スイッチ９は、メダルの投入や小役等の入賞により獲得したメダルがスロットマシ

ン１内に貯留された状態であるときに、その貯留されたメダルをスロットマシン１外へ払い出させるためのスイッチである。

【００５１】

スタートスイッチ１０は、上述したように各リール１１１，１１２，１１３を一斉に回転させる指示をするためのレバースイッチである。左リールストップスイッチ１１、中リールストップスイッチ１２、右リールストップスイッチ１３は、上述したようにそれぞれ左リール１１１、中リール１１２、右リール１１３を停止させるためのものである。

【００５２】

設定スイッチ１５は、上述したように、スロットマシン１の出玉率（メダルの払出率）を決定する際の設定値を変更する場合に操作されるものである。

【００５３】

セレクタ１６は、上述したようにメダル投入部６より投入される投入物に対し正規のメダルか異物かを判別して振り分けるとともに、遊技待機中等でのメダル受付時（スロットマシン１がメダルの投入受け付けを許可する状態）に、メダルの検出に併せてメダルの受け付けを行うものである。

【００５４】

リール基板１００には、左リールモータ１０１、中リールモータ１０２、右リールモータ１０３、左リールセンサ１２１、中リールセンサ１２２、右リールセンサ１２３、外部集中端子板１９０、ドアスイッチ４ｓが接続されている。

【００５５】

左リールモータ１０１、中リールモータ１０２、右リールモータ１０３は、それぞれ左リール１１１、中リール１１２、右リール１１３の加速、減速、停止を行うステッピングモータである。左リールセンサ１２１、中リールセンサ１２２、右リールセンサ１２３は、それぞれ左リール１１１、中リール１１２、右リール１１３の回転角度位置を検出するものである。

【００５６】

外部集中端子板１９０は、メダル払出、メダル投入等の遊技情報に関する信号と、ドア開放、設定値変更、投入エラー、払出エラー等のセキュリティに関する信号とを受信し、ホールコンピュータに出力するものである。ドアスイッチ４ｓは、ドア開閉スイッチ信号を送信するものである。

【００５７】

電源装置基板５００には、電源装置５１０、ホッパ装置５２０、補助貯留部満タンセンサ５３０ｓ、設定値変更有効化スイッチ５４０が接続されている。この電源装置５１０には、電源スイッチ５１１、リセットスイッチ５１２が設けられており、これらのスイッチは電源装置５１０を介して電源装置基板５００に接続されている。ホッパ装置５２０は、上述したようにゲームの入賞に応じてメダルの払い出しを行うものである。

【００５８】

電源スイッチ５１１は、スロットマシン１全体に電源を供給する際に操作するものである。

【００５９】

リセットスイッチ５１２は、エラー信号等の出力を停止させ、エラー状態から復旧させるためのリセットスイッチ信号を出力する。

【００６０】

補助貯留部満タンセンサ５３０ｓは、補助貯留部５３０に貯留されたメダルが所定数を超えた場合に、これを検出するものである。したがって、該満タンセンサ５３０ｓによる検出が行われたときには、ホッパ装置５２０におけるメダルの貯留量が貯留可能な所定量を超過し、さらに、補助貯留部５３０においても収納可能な所定数を超えた場合となる。

【００６１】

設定値変更有効化スイッチ５４０は、上述した設定スイッチ１５の操作を有効化するための設定変更有効化信号を送信する。

【００６２】
以上、スロットマシン１の内部構成例を説明した。かかる構成を有するスロットマシン１によるゲームは、遊技者がメダルの掛け数を決定した状態でスタートスイッチ１０を操作すると左リール１１１、中リール１１２、右リール１１３が回転し、この後、遊技者が左リールストップスイッチ１１、中リールストップスイッチ１２、右リールストップスイッチ１３を操作すると、対応する各リール１１１，１１２，１１３の停止制御が行われる。そして、全てのリール１１１，１１２，１１３が停止すると、有効ライン上での図柄の組み合わせ態様からゲーム結果を判断し、必要に応じて該当する当選役に対応する規定数のメダルが付与される。
【００６３】
以下では、上記のスロットマシン１によって行なわれるゲームの遊技性を、より特徴的に具現化するための制御について、より詳細に説明する。
【００６４】
まず、スロットマシン１における図柄および当選役について、図５～７を用いて説明する。
図５は、表示窓２１および表示窓２１に表示される図柄の部分拡大図であり、図６は、スロットマシン１における各当選役の配当表（各当選役により付与される遊技特典の説明を示した表）である。また、図７は、各リール１１１，１１２，１１３に付されたリール帯の図柄列を示す配列図である。
【００６５】
［リールの図柄］
各リール１１１，１１２，１１３には、図７に示すように、複数種類の図柄が一定間隔に配されることで構成された図柄列（例えば、２１個の図柄が配された図柄列）が表記されたリール帯１５１，１５２，１５３（具体的には、左リール帯１５１、中リール帯１５２、右リール帯１５３）がそれぞれ付されている。
【００６６】
そして、図５に示すように、各リール１１１，１１２，１１３が停止状態となったときに、表示窓２１内には各リール帯１５１，１５２，１５３の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数（例えば、３つ）の図柄が視認可能となるように配置されている。
【００６７】
各リール帯に配された複数種類の図柄には、「白７」図柄（以下では白７図柄という）、「赤７」図柄（以下では赤７図柄という）、および「青７」図柄（以下では青７図柄という）が含まれている。これらの図柄は数字の「７」を模った図柄となっており、それぞれ、白７図柄は図柄全体が白で塗りつぶされており、赤７図柄は図柄全体が赤で塗りつぶされている。また、青７図柄は、図柄全体が青で塗りつぶされている。
【００６８】
上記白７図柄、赤７図柄及び青７図柄は、他の図柄に比べて大きい図柄となっており、また、白、赤及び青などの比較的目立ちやすい色が施されていることから、他の図柄に比べて視認しやすくなっている。
【００６９】
また、複数種類の図柄には、上記各７図柄およびＢＡＲ図柄の他、ベル（鐘）を模った図柄である「ベル図柄」、スイカ（西瓜）を模った図柄である「スイカ図柄」、チェリー（さくらんぼ）を模った図柄である「チェリー図柄」、および、「ＲＰ」という文字を模った図柄である「リプレイ図柄」がある。例えば、これらの図柄は、リール帯１５１，１５２，１５３に少なくとも１つ以上が配されている。図７では、リール帯１５１，１５２，１５３における、白，赤，青の各「７図柄」、および「ベル図柄」の配置について示している。なお、配列番号（図７中において、１～２１で示す）とは、リール帯上において図柄が配置された位置を示す番号であり、以下では、必要に応じて、リールの種別（左、中、右のいずれか）および配列番号を用いて図柄の説明をする。例えば、左リール１１１における４番の図柄といえば、リール帯１５１における配列番号４番の図柄、すなわち「

青７図柄」のことをいい、中リール１１２における９番の「赤７図柄」といえば、リール帯１５２における配列番号９番の図柄（「赤７図柄」）を指す。また、左リールに「ベル図柄」が多数（９個）配置されていることについての詳細な説明は後述する。

【００７０】

［有効ライン］

図５（ａ）は、表示窓２１を中心として、パネル２０を部分的に拡大したところを示している。表示窓２１からは、各リール１１１，１１２，１１３の図柄列中の図柄のうち、連続する３つの図柄が視認可能となっている。ここで連続する３つの図柄が表示されている位置を上から「上段（または上段位置）」、「中段（または中段位置）」、「下段（または下段位置）」という。例えば、図５において、赤７図柄は上段に表示されており、青７図柄は中段に、そして白７図柄は下段に表示されているということになる。このように、表示窓２１内では、「段数×リールの数」個の図柄を表示させることが可能である。本実施形態のスロットマシン１では「段数（３）×リールの数（３）」より、表示窓２１内には最大で９個の図柄を表示させることができる。

【００７１】

パネル２０には、図示しないＢＥＴランプが備えられており、このＢＥＴランプとは、投入されたメダルのベット数に応じて、例えば、「ＢＥＴ１」，「ＢＥＴ２」，「ＢＥＴ３」というランプを点灯させるものである。なお、「ＢＥＴ１」は１ベット（掛けたメダルの枚数は１枚）、「ＢＥＴ２」は２ベット（掛けたメダルの枚数は２枚）、「ＢＥＴ３」は３ベット（ＭＡＸベット、掛けたメダルの枚数は３枚）のようにそれぞれベット数に対応している。

なお、本実施形態におけるスロットマシン１では、３ベット（ＭＡＸベット）にて１回のゲームを行うものとしている。

【００７２】

そして、各リール１１１，１１２，１１３が全て停止状態となったときに、後述する所定の当選役に対応する図柄が揃ったと判定される組み合わせ（直線型となる組み合わせ、直線型以外となる組み合わせ）が、有効ラインとして予め決められている。所定の当選役に対応する図柄の組み合わせは、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組み合わせ態様として表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が表示窓２１内に個々に表示されたとしても、それぞれの図柄が一つの有効ライン上に並んでいなければ、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたとは判断されないことになる。なお、このような場合は、バラバラな図柄の組み合わせ態様（後述するハズレに対応する図柄の組み合わせ態様）が表示されたと判断される。

【００７３】

次に、スロットマシン１における有効ラインについて図５（ｂ）～図５（ｅ）を用いて説明する。有効ラインには、図５（ｂ）に示す、左リールの上段位置、中リールの中段位置および右リールの下段位置を繋いだ「上段－中段－下段」となる右下がりの並びとなる有効ライン１７１（以下、「右下がりライン１７１」という）と、図５（ｃ）に示す、左リールの下段位置、中リールの中段位置および右リールの上段位置を繋いだ「下段－中段－上段」となる右上がりの並びの有効ライン１７２（右上がりライン１７２）と、の２つの直線型となる有効ラインがある。

また、図５（ｄ）に示す、左リールの上段位置、中リールの中段位置および右リールの上段位置を繋いだ「上段－中段－上段」となるＶ字形を成す有効ライン１７３（以下、「Ｖ字ライン１７３」という）と、図５（ｅ）に示す、左リールの下段位置、中リールの中段位置および右リールの下段位置を繋いだ「下段－中段－下段」となる逆Ｖ字を成す有効ライン１７４（逆Ｖ字ライン１７４）と、の２つの非直線型（直線型以外）となる有効ラインがある。

【００７４】

なお、有効ラインは上記のような直線型や非直線型に限られることはない。また、１回

の遊技におけるベット数は、１ベット以上であれば遊技が開始可能とする形態であっても、ＭＡＸベットのみで遊技が開始可能となる形態であってもよい。さらには、ベット数が増えるごとに対応する有効ラインを増やす態様であってもよいし、ベット数に拘らず有効ラインが固定される（例えば、１ベットでもＭＡＸベットでも常に上記４つの有効ラインの全てが有効となる）態様であってもよい。

【００７５】

また、パネル２０には、スロットマシン１の遊技中に何かトラブル、故障等が生じた場合に点灯（あるいは点滅）を開始し、現在トラブル等が生じていることを遊技者等（ホールスタッフなども含む）に知らせるエラーランプ、ベット数が遊技を開始するのに可能なベット数（３ベット）に達すると点灯（あるいは点滅）を開始し、遊技者にスタートスイッチ１０の操作を促すスタートランプ、遊技結果がリプレイ（後述する）となった場合に、再遊技ができることを遊技者に知らせるリプレイランプ（いずれも図示しない）等が備えられている。

【００７６】

［当選役と図柄の組み合わせ］

ここで、スロットマシン１の当選役（いわゆる入賞役と呼ばれるものを含む）と、それに対応する図柄の組み合わせについて、図６および図７を用いて具体的に説明をする。図６は、スロットマシン１の各当選役と対応する図柄の組み合わせ及びその特典（払い出し枚数等、以下では遊技特典という）を示したものである。なお、この図６は、遊技者に向けた配当表（各当選役の遊技特典の簡単な説明を表記したもの）としてパネル２０等に表記するものとしてもよい。

【００７７】

前述したとおり、各リール１１１，１１２，１１３には、それぞれリール帯１５１，１５２，１５３が付されている。そして、リール帯ごとに図柄の順番や図柄の種類等はそれぞれ異なった順番になっており、例えば、複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して表示窓２１内に表示されることの無いものとなっている。なお、表示窓２１内に複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が重複して表示されなければ、いくつかのリール帯の図柄の順番や図柄の種類が同じであってもよい。

【００７８】

そして、左リール１１１、中リール１１２、右リール１１３の全て（以下「全てのリール」という）を停止させた際に、表示窓２１内に表示される表示内容（図柄の組み合わせ態様）から所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かが判断される。具体的には、表示窓２１内において、いずれか１つ以上の有効ラインに所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか否かが判断される。

【００７９】

本実施形態では、所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様がいずれか１つ以上の有効ライン上に表示されることを、（所定の）当選役に対応する図柄（これを当選役図柄という）の組み合わせが揃う、あるいは、当選役図柄が揃うという。

【００８０】

スロットマシン１の図柄には、「白７図柄」、「赤７図柄」、「青７図柄」、「ベル図柄」、「スイカ図柄」、「チェリー図柄」および「ＲＰ図柄」があることは既に述べたとおりであるが、このうち、「白７図柄」、「赤７図柄」及び「青７図柄」は、他の図柄に比べて目立ち易く、識別しやすい図柄となっている。ここでいう識別のし易さとは、リールの回転中や、リールの停止した状態を含めて遊技者が容易に図柄を識別することができる度合いの高さのことをいう。

【００８１】

これに対して、「ベル図柄」、「スイカ図柄」、「チェリー図柄」、「ＲＰ図柄」は目立ちにくく、特にリールの回転中には、識別しにくい（識別困難な）図柄となっている。すなわち、遊技者がこれらの図柄を識別するためには、後述する「目押し」技術等に代表されるように動体視力の高さが要求される。したがって、これらの図柄を識別して、なお

かつ、狙って表示窓２１内に停止させようとするには、相当の熟練者（遊技に習熟した遊技者）でも精度の高い「目押し」技術を必要とする。言い換えれば、遊技に不慣れな初心者をはじめ、初心者に比べて「目押し」技術は高いものの熟練者とまではいえない中級程度の「目押し」技術を持った遊技者では、リールの回転中に、これら「ベル図柄」、「スイカ図柄」、「チェリー図柄」、「ＲＰ図柄」を識別することは困難なものとなっている。

【００８２】

図７は、左リール１１１、中リール１１２、右リール１１３に付されたそれぞれのリール帯１５１，１５２，１５３に、上記識別しやすい図柄（「白７図柄」、「赤７図柄」および「青７図柄」）、並びに「ベル図柄」が表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す説明図である。これらの識別しやすい図柄のうち、「赤７図柄」および「青７図柄」については、各リール１１１，１１２，１１３に１つしか配置されておらず、「白７図柄」については、左リール１１１に２つのみ配置されているが、中リール１１２、右リール１１３には１つしか配置されていない。加えて色彩も白、赤および青と他の図柄に比べて視認しやすい。これらの図柄はリールの回転中もその色彩や図柄の大きさから、遊技者が目標の図柄にすることが容易である。

【００８３】

また、上記識別しにくい図柄のうち、「ベル図柄」については、各リール１１１，１１２，１１３に少なくとも３つ以上配置されている（具体的には、図示のように、左リール１１１には９つ、中リール１１２には５つ、右リール１１３には３つ、それぞれ配置されている）。

【００８４】

上記した各図柄はそれだけでは象徴的な図柄に過ぎないものであるが、所定の組み合わせとなることにより当選役に対応する図柄の組み合わせとなるものである。すなわち、図柄１つだけでは当選役に対応しない。ただし、後述するとおり、当選役がチェリーの場合は図柄一つだけで当選役に対応する。以下、図６に示された当選役、および、該当選役に対応する所定の図柄の組み合わせ態様について説明する。

【００８５】

［ビッグボーナス］

図６において、ＢＢと示されている当選役が、ビッグボーナス（以下「ＢＢ」という）である。このＢＢには、対応する図柄（ＢＢ図柄）の組み合わせ態様として以下の５種類が予め決められている。すなわち、

「白７図柄－白７図柄－白７図柄」
「赤７図柄－赤７図柄－赤７図柄」
「青７図柄－青７図柄－青７図柄」
「赤７図柄－赤７図柄－青７図柄」
「赤７図柄－赤７図柄－白７図柄」

が予め決められている。これらの組み合わせのいずれかが１つの有効ライン上に揃うと、ＢＢ図柄が揃ったことになる。

【００８６】

ＢＢ図柄が揃うと、ビッグボーナスゲーム（以下、ＢＢゲームという）という遊技特典が付与される。このＢＢゲームは、メダルの獲得が容易な複数回にわたるゲームが集中して行われ、規定枚数のメダル（例えば、３００枚）を賞として払い出すまで継続して実行される。払い出されたメダルが規定枚数分に到達すると（あるいは規定枚数を超えた場合としてもよい）、ＢＢゲームは終了となる。

【００８７】

また、スロットマシン１においては、ＢＢ図柄が揃った際（ＢＢ図柄が揃った当該ゲーム）には、メダルは付与されない。つまり、ＢＢ図柄が揃うことはＢＢゲームへ移行する契機としての役割を果たすことになる。また、ＢＢ図柄は、特にリール１１２，１１３にそれぞれ１つずつしか配置されていないため（図７参照）、ＢＢ図柄を表示窓２１内に正

確に狙って停止操作を行わないと、ＢＢ図柄を揃えることができない。このように目的の図柄（この例ではＢＢ図柄）を狙って停止操作を行うこと、すなわち「目押し」は、スロットマシン１に代表される回胴式遊技機における技術（または技量、遊技者が意図して行う必要がある操作）の一つである。

【００８８】

よって、遊技者の「目押し」の技術が高ければ、目的の図柄を狙った位置（例えば、表示窓２１内）に表示させる（停止させる）ことが容易なものとなる。

一方、遊技者の「目押し」の技術が低ければ、目的の図柄を狙った位置に表示させる（停止させる）ことが容易なものとはならない（困難であるといえる）。

【００８９】

また、ＢＢは「ＢＢ１」～「ＢＢ５」にさらに分けられており、これらはそれぞれ別々のＢＢとして区別されている。すなわち、「ＢＢ１」～「ＢＢ５」にはそれぞれ別々の当たり値が対応づけられている（後述する図１０参照）。なお、以下では、ＢＢと呼称する場合には、「ＢＢ１」～「ＢＢ５」の全てを含むものとし、それ以外の場合には「ＢＢ○（○には１～５のいずれか該当する番号が入る）」というようにＢＢの種類のうちのいずれかを指すものとする。

【００９０】

スロットマシン１では、「ＢＢ１」～「ＢＢ５」までのそれぞれのＢＢゲームにおいて獲得可能なメダル総数はほぼ同数となる。したがって、「ＢＢ１」～「ＢＢ５」のいずれに当選しても同じ内容のＢＢゲームが行われる。ただし、それぞれのＢＢゲームの終了後に設定されるＡＴ（アシストタイム）ゲームが開始されるまでの準備期間（ＡＴ発動準備期間）が異なる。これにより、ＢＢ図柄が揃った時点で遊技者がその後の展開、すなわち、ＡＴゲームが開始されるまでのゲーム数を見極めたうえで遊技を行うことができる。

【００９１】

［リプレイ］

図６において、リプレイと示されている当選役には、対応する図柄（リプレイ図柄）の組み合わせ態様として「ＲＰ図柄－ＲＰ図柄－ＲＰ図柄」が予め決められている。

【００９２】

リプレイ図柄が揃うと、リプレイゲームという遊技特典が付与される。このリプレイゲームにおいては、改めてメダルを投入もしくはベット操作をすることなく（例えば、自動的にベットされる等）、次回のゲームとして行うゲームを再遊技として実行できる。その場合の有効ライン数は、リプレイ図柄が揃った当該ゲームにおける有効ライン数と同じとなる。

【００９３】

このように、リプレイ図柄が揃った際にもメダルは付与されず、リプレイゲームへ移行する契機としての役割を持たせている。このリプレイゲームの遊技特典の特徴は、メダルの払出しを行わない代わりに次回のゲームで新たにメダルを消費する（ベット操作する）必要がないことである。またリプレイはメダルの払い出しを伴わない当選役であるため、例えばその当選確率を高くすることにより、当選頻度が高くなったとしてもホールにとって不利益となることは非常に少ないといえる。したがって、スロットマシン１では、概ね７回に１回程度は当選する確率としている（詳細は後述する）。これにより、遊技者が消費するメダルの量（一定時間当たりにつき消費するメダル数）をある程度一定の範囲に保つことが可能となる。つまり、リプレイという当選役を設けることで、ゲーム進行における過剰なメダルの消費を抑える役割を持たせることができる。

【００９４】

なお、図７等において特に図示はしないが、本実施形態においてリプレイ図柄は、各リール１１１，１１２，１１３にそれぞれ満遍なく配置する。例えば、リプレイ図柄からリプレイ図柄までの間に配置する他の図柄（リプレイ図柄とは異なる種類の図柄のこと）を１個から最大でも４個までにする。このようにすると、後述するリール停止制御により、リプレイ図柄は目押しの必要なく揃えることができるものとなる。また、スロットマシン

１では、左リール１１１及び右リール１１３については、上段位置または下段位置のいずれかに表示させればよいため、左リール及び右リール１１３については、リプレイ図柄からリプレイ図柄までの間に配置する他の図柄を最大でも６個までとすることが可能である。なお、この図柄の配置と目押しの必要性との関係等については後述のリール停止処理にて説明する。

【００９５】

なお、本実施形態において、「当選」とは抽選により所定の当選役が選び出されたことを意味し、当該抽選に当選したことを条件に、当該当選役図柄を有効ライン上に揃えることが可能となる。ただし、前述したように「目押し」に失敗すると、たとえ抽選に当選したとしても当該当選役図柄が有効ライン上に揃わない場合がある。これを「取りこぼし」という。

【００９６】

［ベル］

図６において、ベルと示されている当選役には、「ベル図柄－ベル図柄－ベル図柄」、「白７図柄－ベル図柄－ベル図柄」、「赤７図柄－ベル図柄－ベル図柄」、「青７図柄－ベル図柄－ベル図柄」が予め決められている。ベルに当選となった場合には、これらのいずれの組み合わせでも揃えることが可能となる。そして、左リール１１１において、ベル図柄は９つ配置されているとともに、左リール１１１におけるベル図柄は、上段位置および下段位置に２つのベル図柄が表示されうる配置となっている。例えば、１番から５番のベル図柄においては、１番のベル図柄が下段位置に表示されるときには、３番のベル図柄が上段位置に表示される。また、３番のベル図柄が下段位置に表示されるときには、５番のベル図柄が上段位置に表示される。同様のことは、８番～１２番におけるベル図柄、１５番～１９番におけるベル図柄についてもいえることである。これにより、左リール１１１において、ベル図柄が上段位置および下段位置にともに表示されることとなった場合には、２つの有効ライン上（例えば、有効ライン１７１および有効ライン１７４）に、ベル図柄が揃う可能性があることとなる。

ベル図柄が揃うと、規定枚数（例えば、６枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームが終了したときに行われる。つまり、ベル図柄が揃うと６枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。

【００９７】

ここで、ベルには、ベル１、ベル２、ベル３、ベル４、ベル５の５種類が設けられており、これらのベル１～ベル５は、それぞれリールの押し順（停止操作手順のこと、以下「押し順」という）に対応した当選役となっている。すなわち、当該当選したベルに対応する押し順に従った操作が行われたときには、左リール１１１において、上段位置および下段位置にベル図柄を表示させることが可能となっている。例えば、ベル１に当選した場合、左リール１１１⇒中リール１１２⇒右リール１１３という押し順に従ったときには、左リール１１１において、「配列番号１番のベル図柄および配列番号３番のベル図柄および配列番号５番のベル図柄」を下段位置および上段位置に、または「配列番号８番のベル図柄および配列番号１０番のベル図柄および配列番号１２番のベル図柄」を下段位置および上段位置に、または「配列番号１５番のベル図柄および配列番号１７番のベル図柄および配列番号１９番のベル図柄」を下段位置および上段位置に表示させるリール停止制御が行われる。これにより、２つの有効ライン（例えば、有効ライン１７１および有効ライン１７４）に重複してベル図柄が揃っていると判定される。したがって、このときの払い出し枚数は、

〔　６枚×２＝１２枚　〕

となる。

【００９８】

一方、当該当選したベル（ベル１～ベル５のいずれか）に対応しない押し順を行った場合には、左リール１１１において、上段位置および下段位置の一方にのみベル図柄または白７図柄、赤７図柄、青７図柄のいずれかを表示させるリール停止制御が行われる。これ

により、１つの有効ライン（例えば、有効ライン１７２）のみにベル図柄が揃っていると判定される。したがって、このときの払い出し枚数は、
〔　６枚×１＝６枚　〕
となる。
【００９９】
なお、中リール１１２及び右リール１１３においてはベル図柄が満遍なく配置されている。上記したリプレイ図柄と同様に、中リール１１２については、ベル図柄からベル図柄までの間に他の図柄が最大でも４個まで配置され、右リール１１３については、ベル図柄からベル図柄までの間に他の図柄が最大でも６個まで配置されるものとしている。すなわち、ベル図柄を揃えるにあたって、少なくとも１つの有効ライン上に揃えることについては、取りこぼしは生じないものとなっている。
なお、以下では、ベルと呼称する場合には、ベル１～ベル５を全て含むものとする。
なお、ベル１～ベル５は、本発明の特定当選役に該当する。
【０１００】
［スイカ］
また、図６においてスイカと示されている当選役には、対応する図柄（スイカ図柄）の組み合わせ態様として「スイカ図柄－スイカ図柄－スイカ図柄」が予め決められている。
【０１０１】
スイカ図柄が揃うと、ベル図柄が揃った場合と同じ規定枚数（例えば、６枚）のメダルの払い出しが行われる。このときのメダルの払い出しは当該ゲームにて行われる。つまり、スイカ図柄が揃うと６枚のメダルの払出しという遊技特典が付与される。
【０１０２】
このように、ベル、および、スイカはゲームを進めるうえでメダルの増加を期待できたり、メダルの消費を抑えることが期待できたりする当選役であるといえる。ただし、ベル、および、スイカに当選する頻度が高くなると、遊技者はゲームを進めていくだけでメダルを増加させることが可能となってしまい（ＢＢに当選しなくともメダルが増加してしまう虞がある）、スロットマシン１のゲーム性が損なわれてしまう。また、遊技者が過度のメダルを獲得することが容易となり、ホールとの利益バランスが崩れるという事態を招いてしまうことも危惧される。これらのことから、ベル、および、スイカという当選役には、ゲーム進行の中で遊技者がメダルを大量消費してしまうことを抑える程度の役割を持たせるに留め、リプレイと同程度若しくはそれ以下となるよう当選確率を抑えている。なお、スイカ図柄についても、前述のリプレイ図柄と同様、各リール１１１，１１２，１１３に満遍なく配置して目押しの必要なく揃えられるものとしても問題ない（図７等において特に図示はしない）。
【０１０３】
［チェリー］
図６において、チェリーと示されている当選役には、対応する図柄（チェリー図柄）が予め決められている。また、チェリー図柄については、「ＡＮＹ－ＡＮＹ－チェリー図柄」というように、有効ライン上にチェリー図柄が１つ表示されるだけで（この例では、右リール１１３の上段位置・下段位置のいずれかに停止するのみで）、チェリー図柄が揃ったとみなされる。ここでいう「ＡＮＹ」とはいずれの図柄でもよいことを示す。そして、チェリー図柄が揃うと、当該ゲームにて規定枚数（例えば、１枚）のメダルの払い出しが行われる。
【０１０４】
したがって、チェリー図柄は、全てのリールが停止した状態における図柄の組み合わせ態様により揃ったと判定されるのではなく、少なくとも１つのリールについてのみ、当該リールが停止した状態において有効ライン上に表示された図柄により揃ったと判定されるものであるといえる。ただし、スロットマシン１では、メダルの払い出しは全てのリール停止後に行われる。なお、本実施形態では上記でいう「少なくとも１つのリール」を右リール１１３としている。

【０１０５】
ここで、本実施形態では、前述した有効ライン（図５参照）から明らかなように、右リール１１３におけるチェリー図柄が、上段位置および下段位置に表示された場合、２つの有効ライン（この場合、有効ライン１７２および有効ライン１７３、あるいは有効ライン１７１および有効ライン１７４）に重複してチェリー図柄が揃っていると判定される。したがって、このときの払い出し枚数は、
〔　１枚×２＝２枚　〕
となる。すなわち、チェリー図柄が揃ったと判定される場合には、常に２つの有効ラインに重複して揃っていると判定されるため、チェリー図柄が揃った場合には、常に２枚の払い出しがあることとなる。
【０１０６】
また、チェリーについても、前述のベルおよびスイカと同様に、ゲームの進行の中で遊技者がメダルを大量消費してしまうことを抑える程度の役割を持たせるに留め、リプレイと同程度若しくはそれ以下となるよう当選確率を抑えている。
【０１０７】
なお、チェリー図柄については、前述のリプレイ図柄等とは異なり、各リール１１１，１１２，１１３（特に、右リール１１３）に偏った配置とすることにより、目押しをしなければ確実に揃えることができない図柄とすることも可能である。例えば、右リール１１３にチェリー図柄を１つだけ配置するようにして、目押しをしなければ揃えることが困難とすることなどである（図７等において特に図示はしない）。
【０１０８】
また、前述したベル、スイカおよびチェリーはいずれもメダルの払い出しという遊技特典に対応した当選役であることから、以下では、必要に応じてこれらをまとめて「小役」と呼ぶ。すなわち、小役図柄が揃った場合には、規定枚数のメダルの払出しが行なわれ、抽選処理から特典付与までが全て一回のゲームで完結する。
【０１０９】
なお、本実施形態のスロットマシン１では、ベル、スイカおよびチェリーを小役として説明したが、これらの他にさらに小役を設けてもよい。例えば、ベル図柄、スイカ図柄およびチェリー図柄とは異なる種類の図柄を設けて、これに対応するメダルの払い出し枚数（規定枚数）を異ならせて上記の小役と区別することなどである。
【０１１０】
［ハズレ］
図６に示された当選役のいずれにも該当しない場合は、ハズレとなる。そして、ハズレとなった当該ゲームでは、メダルの付与は行われず、また次回以降のゲームに変化を及ぼすこともない。なお、ハズレは遊技者に当該ゲーム及び次回以降のゲームにおいて何の遊技特典も付与しない当選役であるともいえる。
【０１１１】
以上がスロットマシン１におけるそれぞれの当選役と、それぞれの当選役に対応する図柄の組み合わせ態様である。そして、本実施形態では、ボーナス図柄（ＢＢ図柄）の組み合わせが複数種類あり、それぞれ目押しをしなければ揃えることができないものとなっている。したがって、遊技者はいずれのボーナス図柄が揃うのかを試行錯誤しながら遊技を行うことが可能となる。
【０１１２】
なお、図柄や図柄の組み合わせ態様は、上記図柄および上記図柄の組み合わせ態様に限定されるものではない。例えば、上記図柄に加えて複数種類の図柄を新たに設けることもできる。そして、当選役の種類をさらに増やすことや、あるいは減らすこともできる。さらに、上記で述べた当選役は全てを必ず設けることに限定されるものではなく、適宜必要な種類の当選役を選ぶこととしてもよい。また、各リール帯１５１，１５２，１５３に配置される図柄の数も２１個に限らない。
【０１１３】

［ゲーム処理］
次に、スロットマシン１におけるゲーム処理の流れについて説明する。以下のゲーム処理は、メイン制御基板３００にて実行される制御プログラム上の処理手順に沿って進行する。なお、以下の処理は、特に説明がない限り、メインＣＰＵ３０１が実行するものである。図８は、スロットマシン１における基本的な１ゲームの処理手順を示している。
【０１１４】
（ステップＳ１）
先ず、ステップＳ１において、メインＣＰＵ３０１は、ゲームスタートに備えるための初期設定を実行する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続及び作動状況を確認するとともに、バックアップデータの有無を確認し、バックアップデータが存在する場合には、電源断前の状態に復帰させる処理を実行する。
【０１１５】
（ステップＳ２）
次のステップＳ２において、メインＣＰＵ３０１は、メダル投入部６から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合にはＭＡＸベットスイッチ８（あるいはベットスイッチ７）の押下操作により掛け数を決定するとともに、スタートスイッチ１０の操作待ちの状態とする。すなわち、１回のゲームの掛け数が決定され、スタートスイッチ１０の操作が可能な状態となるまでがＢＥＴ処理にて実行される。
【０１１６】
（ステップＳ３）
ステップＳ３において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ２において操作待ちの状態となったスタートスイッチ１０の操作によりゲームをスタートさせるとともに、いずれかの当選役を内部抽選の結果とするか否かを決定するための内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理とは、次のステップＳ４において回転を開始する全てのリール１１１，１１２，１１３が停止状態（遊技者の停止操作により停止状態となること、または所定時間経過後に自動的にリールの停止制御を行い停止状態となること）となる前の段階において、いずれかの当選役を当該ゲームの抽選結果とするかを決定するために実行されるものである。すなわち、この抽選の抽選結果がいずれかの当選役に該当する場合に限り、該当する当選役が許容されるのである。
なお、メインＣＰＵ３０１の実行する内部抽選処理が、本発明の内部抽選手段に該当する。
【０１１７】
（ステップＳ４）
次にステップＳ４において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ３の内部抽選処理の終了に伴い全てのリール１１１，１１２，１１３の回転を開始させるリール回転処理を実行する。このリール回転処理においては、全てのリール１１１，１１２，１１３の回転が開始された時点で左リールストップスイッチ１１、中リールストップスイッチ１２、右リールストップスイッチ１３の押下操作を有効とし、各リールストップスイッチ１１，１２，１３が有効になったことを知らせる操作有効ランプ（図示しない）を点灯させるとともに、次回のリール回転処理が実行されるまでのタイマカウントを開始する。なお、操作有効ランプは各リールストップスイッチ１１，１２，１３にそれぞれ内蔵されるランプである。また、全てのリール１１１，１１２，１１３が回転を開始した後、所定の回転速度に達したことを条件に、リールストップスイッチ１１，１２，１３の押下操作を有効とするものとしてもよい。
【０１１８】
（ステップＳ５）
ステップＳ５において、メインＣＰＵ３０１は、遊技者による左リールストップスイッチ１１、中リールストップスイッチ１２、右リールストップスイッチ１３の押下操作が受け付けられると、その受け付け順に操作有効ランプを消灯させるとともに、対応するリール１１１，１１２，１１３の回転を停止させるリール停止処理を実行する。

なお、左リールストップスイッチ１１、中リールストップスイッチ１２、右リールストップスイッチ１３が、本発明の停止操作手段に該当し、リール停止処理を実行するメインＣＰＵ３０１が、本発明のリール停止制御手段に該当する。

【０１１９】

（ステップＳ６）

次のステップＳ６において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ５において全てのリール１１１，１１２，１１３の回転が停止状態になったと判定した時点で、有効ライン上に表示された表示内容（図柄の組み合わせ態様）と、上記ステップＳ３において決定された内部抽選の結果として許容されているものを照合して当選役の判定を行う判定処理を実行する。

【０１２０】

（ステップＳ７）

ステップＳ７において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ６において判定された当選役に対応する遊技特典の内容に基づくメダルの払出処理を実行する。また当選役がＢＢ、リプレイの場合には、それぞれ遊技状態の変更や再遊技等の各種遊技特典の付与を実行する。すなわち、この払出処理には遊技状態の変更や再遊技等の各種遊技特典を付与する処理（以下「遊技特典付与処理」という）も含まれている。

なお、メインＣＰＵ３０１の実行する払出処理が、本発明の遊技価値付与手段に該当する。

【０１２１】

以上が、スロットマシン１の基本的な１ゲームの処理手順である。ここで、ステップＳ２（ＢＥＴ処理）、ステップＳ３（内部抽選処理）、ステップＳ４（リール回転処理）は、一連の操作として遊技者により行われるものである。したがって、これらの処理（ステップＳ２、ステップＳ３、ステップＳ４）をまとめて始動処理と呼ぶ。

【０１２２】

［始動処理］

以下ではこの始動処理の具体的な説明をする。図９は、始動処理で行われる各処理を具体的に示したものである。

【０１２３】

（ステップＳ１０１）

まずステップＳ１０１において、メインＣＰＵ３０１は、メダルの投入またはベットスイッチ７、ＭＡＸベットスイッチ８の操作が有ったか否かを判定する。このとき、ベット操作またはメダル投入が有ったと判定された場合には、ステップＳ１０２に処理を移し、ベット操作またはメダル投入がないと判定された場合には、ステップＳ１０５に処理を移す。なお、この判定はＭＡＸベットに相当するメダルの投入（つまり、３枚以上のメダルの投入）やＭＡＸベットとなる操作が有った場合（すなわち、ベットスイッチ７の操作が３回有った、あるいはＭＡＸベットスイッチ８の操作が有った場合）にのみ満たされるものとしている。

【０１２４】

また、リプレイゲームでは、新たにメダルのベットを必要としないため、後述するリプレイゲーム処理においてＭＡＸベットコマンドがメインＲＡＭ３０４に記憶され、このＭＡＸベットコマンドにより、自動的にＭＡＸベット状態にされるものとしている（詳細は後述する）。すなわち、当ステップＳ１０１における判定は、ＭＡＸベットコマンドがメインＲＡＭ３０４に記憶されている場合にも満たされることとなる。

【０１２５】

（ステップＳ１０２）

ステップＳ１０２において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ１０１においてメダル投入が有った場合には、メダル投入コマンドをサブ制御基板４００に送信する。また、上記ステップＳ１０１において、ベット操作が有った場合には、ベット操作コマンド（クレジット検知コマンド）をサブ制御基板４００に送信する。

【０１２６】
（ステップＳ１０３）
ステップＳ１０３において、メインＣＰＵ３０１は、受付処理として、ベット数（この例ではＭＡＸベットのみ）を決定するとともに、ベット数に応じたＢＥＴランプを点灯させる。
【０１２７】
（ステップＳ１０４）
ステップＳ１０４において、メインＣＰＵ３０１は、スタートスイッチ１０の操作入力有効化処理を実行する。ここでは、スタートスイッチ１０の操作入力が有効化され、このスタートスイッチ１０の操作入力が受け付けられるまで操作入力待ちの状態となり、次のステップＳ１０５に処理を移す。
【０１２８】
（ステップＳ１０５）
次のステップＳ１０５において、メインＣＰＵ３０１は、スタートスイッチ１０の操作入力が有効化されているか、また有効化されている場合にはスタートスイッチ１０の操作入力が受け付けられたか否かを判定する。上記ステップＳ１０４においてスタートスイッチ１０の操作入力が有効化されている場合には、遊技者によるスタートスイッチ１０の操作入力が受け付けられると、この判定が満たされ、次のステップＳ１０６に処理を移す。
【０１２９】
一方、スタートスイッチ１０の操作入力が有効化されていないと判定された場合には、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ１０１に戻り、以降の処理を繰り返す。
【０１３０】
（ステップＳ１０６）
ステップＳ１０６において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ１０５において受け付けられたスタートスイッチ１０の操作入力を受けて、スタートスイッチ１０の操作入力無効化処理を実行する。すなわち、上記ステップ１０５においてスタートスイッチ１０の操作入力が受け付けられると、それ以降のスタートスイッチ１０の操作入力は受け付けられなくなる。また、このとき、メインＣＰＵ３０１は、始動コマンドをサブ制御基板４００に送信する。
【０１３１】
（ステップＳ１０７）
次にステップＳ１０７において、メインＣＰＵ３０１は、スタートスイッチ１０の操作入力を契機として乱数の抽出を行う。ここで乱数の抽出を行った後、次のステップＳ１０８に処理を移す。
なお、このときの乱数を抽出するタイミングについては、スタートスイッチ１０の操作入力後直ぐに行ったり、所定時間（例えば０．５秒後など）後に行ったりするなど、プログラミングの過程で適切な抽出タイミングを設定することができる。なお、本ステップＳ１０７において抽出された乱数値のみが後述するフラグ処理（ステップＳ１０８）に反映されるものであれば、ステップＳ１０８以降においてスタートスイッチ１０の操作入力が受け付けられるたびに乱数の抽出を行うものであってよい（ただし、ステップＳ１０８以降で抽出された乱数はフラグ処理に反映されない、つまりリールの回転中に抽出された乱数が有った場合、これについては破棄等の処理がなされるものとする）。
【０１３２】
（ステップＳ１０８）
ステップＳ１０８において、メインＣＰＵ３０１は、フラグ処理として、抽出された乱数値（以下では、抽出乱数値という）からいずれの当選役に該当するかを判定（乱数値の照合）する。この判定では、後述する当たり値判定テーブルにて抽出乱数値を照合する。ここで行われる乱数値の照合とは、予め決められた当選役の乱数値に、抽出乱数値が該当（または合致、一致）するか否かを判定することである。このとき抽出乱数値がいずれかの当選役に該当すると判定された場合、該当する当選役に応じたフラグをＯＮ（＝１）に

する。そして、このときＯＮとなった当該当選役に対応するフラグのことを当該当選役当選フラグという。例えば、当該当選役がスイカであれば、スイカ当選フラグをＯＮにする、といったことである。

【０１３３】

そして、フラグ処理では、当該ゲームにて抽出乱数値の照合を行う際に、判定の基準となる当たり値判定テーブルを決定する場合、後述するＢＢゲーム中フラグなどのゲーム状態フラグを参照して当該ゲームにおける当たり値判定テーブルを決定する。すなわち、当該ゲームにてＯＮ状態となっているゲーム状態フラグに対応する当たり値判定テーブルをセットして抽出乱数値の照合を行う。このゲーム状態フラグには、ＢＢゲーム中フラグ（後述の図１０（ｂ）に示される当たり値判定テーブルに基づいて行われるゲーム中フラグ）がある。そして、これらのゲーム状態フラグがＯＦＦ（＝０）状態となっている場合には、常に通常ゲーム中フラグがＯＮ状態とされる。

【０１３４】

一方、本ステップＳ１０８にて、抽出乱数値がいずれの当選役にも該当しないと判定された場合、いずれの当選役にも該当しない「ハズレ」となり、ハズレフラグをＯＮにする。ここで、当選フラグまたはハズレフラグ（これらを総称して成立フラグという）とは、該当する成立フラグがＯＮになっているときに限り、その成立フラグに該当した当選役図柄を揃えることが可能となるものである。したがって、成立フラグがハズレフラグに該当する場合は、いずれの当選役図柄も揃えることができないことになる。上記ステップＳ１０７および本ステップＳ１０８はスロットマシン１の内部において乱数抽選が行われていることから、以下ではこれらのステップＳ１０７およびステップＳ１０８における処理のことを「内部抽選」、あるいは「内部抽選を行う」等という。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選処理（前述の図８におけるステップＳ３）に相当する。なお、以下では、必要に応じて、ハズレフラグを含む成立フラグのことを内部抽選フラグという。

【０１３５】

（ステップＳ１０９）

また、ステップＳ１０９において、メインＣＰＵ３０１は、当該当選役当選フラグに係るコマンド（当選コマンド）をサブ制御基板４００に送信する。

【０１３６】

（ステップＳ１１０）

ステップＳ１１０において、メインＣＰＵ３０１は、前回の始動処理（具体的には当該ゲームの１回前に行われたゲーム）にてスタートさせたウェイトタイマがタイムアップ（例えば４．１秒経過）したか否かを判定する。なお、このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、当該ゲームにおいてリールの回転が開始されたときから次回のゲームでリールの回転が開始されるまでの所定時間（例えば、４．１秒）の経過を計測するものである。ここで、ウェイトタイマがタイムアップ（既に４．１秒経過した）となった場合にはこの判定が満たされ、次のステップＳ１１１に処理を移す。そして、本ステップＳ１１０における判定はウェイトタイマがタイムアップするまでループする。

【０１３７】

（ステップＳ１１１）

ステップＳ１１１において、メインＣＰＵ３０１は、全てのリール１１１，１１２，１１３の回転を開始させる。そして全てのリール１１１，１１２，１１３の回転の速さが一定となると、それぞれのリールストップスイッチ１１，１２，１３の操作有効ランプを点灯させる。この点灯により、遊技者は各リールストップスイッチ１１，１２，１３の押下操作が有効になったことを知ることとなる。

【０１３８】

なお、スロットマシン１では、回転を開始したリールは遊技者による停止操作（リールストップスイッチ１１，１２，１３の押下操作）が受け付けられるまで上記の一定の速さで回転を維持し続けるものである。

【０１３９】
（ステップＳ１１２）
ステップＳ１１２において、メインＣＰＵ３０１は、リール回転コマンドをサブ制御基板４００に送信する。
【０１４０】
（ステップＳ１１３）
次にステップＳ１１３において、メインＣＰＵ３０１は、ウェイトタイマをリセットするとともに、次回の始動処理までウェイトタイマをスタートさせ、始動処理を終了する。
【０１４１】
［内部抽選確率］
上記のとおり、スロットマシン１では、内部抽選の結果（抽出乱数値の照合の結果）が当該ゲームで許容された当選役となる。これが、所定の当選役に当選となる、ということである。ここで許容された当選役は、前述した「成立フラグ」として、内部抽選の結果を示す情報コマンドとして以降の処理（リール停止処理、判定処理、払出処理等）に反映されることになる。
【０１４２】
スロットマシン１では、乱数抽出を行う際の乱数値の範囲（これを抽出範囲という）を、０から１６３８３までの整数値（つまり、２１４＝１６３８４個の乱数）に予め決めている。なお、スロットマシン１では、抽出範囲の乱数値を０から１６３８３まで（２１４＝１６３８４個の乱数値）としているが、０から３２７６７まで（２１５＝３２７６８個の乱数値）や、０から６５５３５まで（２１６＝６５５３６個の乱数値）をとるものとしてもよい。乱数の抽出範囲を拡大すると、その分だけ抽出可能な乱数値の範囲（いわゆる分母）が大きくなるので特定の乱数値が偏って抽出されるといった事象が起こりにくくなる。
【０１４３】
上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲（０から１６３８３）内の乱数値のうち、ある当選役『Ａ』（『Ａ』には、各当選役の名称が入る）に対応する乱数値を「１」とすれば、抽出乱数値が「１」となった場合に、内部抽選の結果は「『Ａ』に当選した」ということになり、当選役『Ａ』の当選フラグ（Ａ当選フラグ）が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを利用すると、抽出範囲及び当選役『Ａ』に対応する乱数値から、『Ａ』の当選確率（当選役『Ａ』が内部抽選の結果として選び出される確率、抽選確率）を算出することができる。すなわち、当選役『Ａ』の例でいえば、
〔　『Ａ』に対応する乱数値の総個数　／　抽出範囲内の乱数値の総個数　〕
が、１／１６３８４となり、『Ａ』の当選確率は１／１６３８４であるということになる。
【０１４４】
このように全ての当選役にはそれぞれ対応する乱数値が決められており、これらの乱数値は、それぞれの当選役に対応する当たり値と呼ばれる。したがって、上記当選役『Ａ』の例では、抽出範囲内の乱数値「１」が当選役『Ａ』に対応する当たり値ということになる。また、当たり値が複数存在する場合、例えば、ＢＢの当たり値を抽出範囲内の連続する乱数値「１」、「２」、「３」、「４」とすれば、ＢＢの当たり値の範囲は乱数値「１」から「４」までとなる。そして、抽出乱数値が乱数値「１」から「４」までのいずれかに該当すると判定されると、内部抽選の結果として「ＢＢに当選した」ということになる。
【０１４５】
このことから全ての当選役はその当たり値の範囲が決められ、内部抽選で抽出乱数値がいずれかの当選役の当たり値の範囲に該当するか否かが判定されることになる。このとき、抽出乱数値がいずれの当選役の当たり値の範囲にも該当しない場合は、ハズレ、となる。すなわち、ハズレの当たり値の範囲は、全ての当選役の当たり値の範囲以外ということ

になる。なお、当たり値は当選許容値と呼ばれることもある。

【０１４６】

図１０および図１１は、スロットマシン１の全ての当選役についての当たり値と内部抽選確率を具体的に示している。なお、これらはそれぞれ、当たり値判定テーブルとして予めメイン制御基板３００（メインＲＯＭ３０３）に記憶されているものである。この当たり値判定テーブルは、通常状態、ＢＢゲーム中について、それぞれ、内部抽選確率が異なる複数の当たり値判定テーブルが記憶されている。また、当たり値判定テーブルは、いわゆる設定値（例えば、設定１～６の６段階）ごとにそれぞれ別々の当たり値判定テーブルを予め定めておくことができる。図１０および図１１は、設定６の場合の当たり値判定テーブルである。

【０１４７】

図１０（ａ）は、通常状態において行われるゲーム（以下「通常ゲーム」という）における各当選役およびハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示したものである（これを、通常ゲーム判定テーブルという）。そして、図１１（ａ）は通常ゲームにおけるＢＢの当たり値のみをさらに詳細に示したものである。

【０１４８】

すでに説明したが、ＢＢはさらに「ＢＢ１」～「ＢＢ５」までの５種類に分けられている。この「ＢＢ１」～「ＢＢ５」までのいずれの当選フラグを契機とするＢＢゲームにおいても、そのゲーム内容（例えば、獲得できるメダル枚数）は同じである。ただし、当該ＢＢゲーム終了後に付加される遊技特典がそれぞれ異なっているものが含まれている（詳細は後述する）。

【０１４９】

さらにＢＢは、それぞれＢＢのみ当選となる当たり値の範囲（単独当選当たり値という）と、「ＢＢ＋その他の当選役（リプレイ、ベル、スイカ、チェリー）」双方に当選となる当たり値の範囲（共有当選当たり値）に分けられている。なお、上記その他の当選役として、ＢＢを除く全ての当選役（リプレイ、ベル、スイカ、チェリー）としたが、これに限られない。

【０１５０】

また、スロットマシン１では、ＢＢに当選したときはＢＢの当選フラグ（以下「ＢＢ当選フラグ」という）がＯＮされた状態が次ゲーム以降まで持ち越されるものとしている。このため、ＢＢに当選した当該ゲームにおいてＢＢ図柄が揃わなかったとしても、次ゲーム以降においてＢＢ図柄を揃えることが可能となる。一方、その他の当選役（リプレイ、ベル、スイカ、チェリー）に当選したときは、これらの当選フラグが次ゲーム以降に持ち越されることがないので、当選した当該ゲームにおいてのみ当選役図柄を揃えることが可能となる。したがって、抽出乱数値が「ＢＢ＋その他の当選役」の共有当選当たり値であったとき、ＢＢ図柄が当該ゲームにて揃わなかったとしても次ゲーム以降にて揃えることが可能となる一方で、その他の当選役（リプレイ、ベル、スイカ、チェリー）図柄については、当選した当該ゲームにて揃わなかった場合には、次ゲーム以降にて揃えることが不可能となる。

【０１５１】

ＢＢの単独当選当たり値は、ベルやリプレイ等の単独当選当たり値と同様に、その該当する当選役１つのみに対応している。すなわち、この図１０（ａ）において、例えば、
抽出乱数値が「１」の場合は、ベル１の単独当選当たり値に該当する。
抽出乱数値が「２３００」の場合は、スイカの単独当選当たり値に該当する。
抽出乱数値が「２８００」の場合は、チェリーの単独当選当たり値に該当する。
抽出乱数値が「５０００」の場合は、リプレイの単独当選当たり値に該当する。
となる。同様に、図１１（ａ）においては、
抽出乱数値が「２９００」の場合は、ＢＢ２の単独当たり値に該当する。
抽出乱数値が「２９５０」の場合は、ＢＢ４の単独当たり値に該当する。
というように、１つの抽出乱数値に対して、１つの当選役のみが対応するものである。こ

のような当選役のことを単独当選役という。
【０１５２】
一方、ＢＢの共有当選当たり値は、図１１（ａ）において、例えば、
抽出乱数値が「２９７７」の場合は、ＢＢ１＋スイカの共有当選当たり値に該当する。
抽出乱数値が「２９９５」の場合は、ＢＢ２＋ベル２の共有当選当たり値に該当する。
抽出乱数値が「３０００」の場合は、ＢＢ２＋チェリーの共有当選当たり値に該当する。
というように、１つの抽出乱数値に対して、複数の当選役が対応するものである。このように、抽出乱数値が共有当選当たり値に該当する場合、複数の当選役のいずれにも当選したということになる。これは、前述したフラグ処理（図９のステップＳ１０８参照）にて、ＢＢと、その他の当選役（つまり、リプレイ、ベル、スイカまたはチェリー）との２つの当選フラグを同時にＯＮにするということである。このような当選役のことを共有当選役という。
【０１５３】
なお、抽出乱数値がＢＢの単独当選当たり値に該当する場合、該当する当選フラグのことをＢＢ単独フラグともいう。また、抽出乱数値がＢＢの共有当選当たり値に該当する場合、該当する当選フラグのことをＢＢ重複フラグともいう。
【０１５４】
そして、ＢＢの当たり値については、単独当選当たり値及び共有当選当たり値を合計（合算）した当たり値の範囲がＢＢ全体の当たり値ということになり、これによりＢＢ全体の当選確率を算出することができる。すなわち、
ＢＢ（全体）　　１３０／１６３８４（１／１２６．０３）
というように、ＢＢ全体の当選確率が算出される。
【０１５５】
一方、図１０（ｂ）は、ＢＢゲーム中における各当選役およびハズレの当たり値の範囲（乱数値の範囲）を示したものである（これを、「ボーナスゲーム判定テーブル」という）。そして、図１１（ｂ）はＢＢゲームにおけるＢＢの当たり値のみをさらに詳細に示したものである。ここで、ＢＢ重複フラグとなる「ＢＢ１」～「ＢＢ５」までには取り消し線が付されているが、これはＢＢ重複フラグであっても、ＢＢ以外のその他の当選役、すなわち、スイカ、ベル、チェリーのみ有効となることを示している。したがって、ＢＢを除く当選役の実質的な当選確率は、図１０（ａ）、図１０（ｂ）で示す当選確率に加えて、図１１（ａ）においてＢＢ重複フラグとなる当たり値におけるそれぞれの当選役に該当する当たり値も含まれることとなる。
【０１５６】
また、図１０（ｂ）によれば、ＢＢゲーム中は、ベルの当たり値が抽出範囲の大半以上を占めている（当たり値の総数１２０００個）。したがって、ＢＢゲーム中は、約４回に３回程度はベルに当選することが多くなる。また、ベルの当たり値が増加した代わりに、ハズレに該当する当たり値は大幅に減少（当たり値の総数３５４８個）している。このため、ボーナスゲーム中は、通常ゲームに比べて極めてハズレとなる可能性が低くなり、ベルの当選により効率よくメダルを獲得することができる。
【０１５７】
そして、「ＢＢ１」～「ＢＢ５」ゲームにおける当たり値の判定は、全て共通するボーナスゲーム判定テーブル（図１０（ｂ））となっている。そして、「ＢＢ１」～「ＢＢ５」までのいずれの当選フラグを契機とするＢＢゲームにおいても、そのゲーム内容は同じものとなる。なお、図１０（ｂ）からも明らかなように、ボーナスゲーム判定テーブルではハズレとなる可能性も含まれている。また、ＢＢゲーム中の当選状況、つまりどの小役にどれだけ（回数）当選するかは常に一定とはなりえないため、「ＢＢ１」～「ＢＢ５」ゲームのいずれのゲーム内容も同じではあるが、獲得できるメダルの総枚数は若干異なることもありえることになる。
【０１５８】
［リール停止処理］

始動処理が終了すると、一定速度で回転を続けているリールを停止させるための操作（停止操作、つまり各リールストップスイッチ１１，１２，１３の押下操作）待ちの状態となる。まず、リール停止処理の概要について説明する。なお、スロットマシン１では、いわゆる「テーブル方式」によりリールの停止制御についての処理を行うものとしている。

【０１５９】

リール停止処理では、まず、当該ゲームでの内部抽選の結果を示す当選フラグにしたがってリール停止制御テーブル（不図示）が選択される。このリール停止制御テーブルは、内部抽選フラグに応じて、リール１１１，１１２，１１３ごと、また押し順ごとに設けられており、第１リールがリール１１１，１１２，１１３のいずれとなるかにより選択されるものとなっている。ここでいう「第１リール」とは第１番目に停止操作が受け付けられることにより第１番目に停止することとなるリールのことをいう。

【０１６０】

また、特に当選フラグがベル１～ベル５に該当する場合には、押し順正解用のリール停止制御テーブルおよび押し順不正解用のリール停止制御テーブルが設けられており、ベル１～ベル５のそれぞれに対応した押し順に従ったときのみ、左リール１１１に、押し順正解用のリール停止制御テーブルが選択されるものとなっている。これにより、前述したとおり、押し順が正解したときに限り、左リール１１１において、ベル図柄が上段位置および下段位置に共に表示されるリールの停止制御が実行される。

【０１６１】

そして、各リールストップスイッチ１１，１２，１３の押下操作が受け付けられるまで待ち受け状態となる。これらの待ち受け状態で、左リール１１１、中リール１１２、右リール１１３の各リールについて押下操作が受け付けられ、全てのリール１１１，１１２，１１３が停止状態となるまでが本リール停止処理となる。

【０１６２】

ここで、リールストップスイッチ１１，１２，１３の押下操作の受け付けられた順番（停止操作手順）を、それぞれ「順押し」、「逆押し」、「中押し」と呼ばれる停止操作手順（または押し順ともいう）に分ける。

【０１６３】

上記の「順押し」の停止操作手順とは、左リール１１１を第１番目に停止させる操作手順（つまり、左リールストップスイッチ１１を第１番目に押下操作する手順）のことをいい、第２番目以降に停止させるリールの順番より、

〔　左リール→中リール→右リール　〕、

あるいは、

〔　左リール→右リール→中リール　〕となる２つの停止操作手順にさらに分けられる。これら２つをまとめて「順押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「順はさみ押し」とも呼ばれる。

【０１６４】

上記の「逆押し」の停止操作手順とは、「順押し」と反対に右リール１１３を第１番目に停止させる操作手順（つまり、右リールストップスイッチ１３を第１番目に押下操作する手順）のことをいい、第２番目以降に停止させるリールの順番より、

〔　右リール→中リール→左リール　〕、

あるいは、

〔　右リール→左リール→中リール　〕となる２つの停止操作手順にさらに分けられる。これら２つをまとめて「逆押し」と呼ぶ。なお、後者の停止操作手順は特に「逆はさみ押し」とも呼ばれる。

【０１６５】

上記の「中押し」の停止操作手順とは、中リール１１２を第１番目に停止させる操作手順（つまり、中リールストップスイッチ１２を第１番目に押下操作する手順）のことをいい、第２番目以降に停止させるリールの順番より、

〔　中リール→左リール→右リール　〕、

あるいは、
〔　中リール→右リール→左リール　〕となる２つの停止操作手順にさらに分けられる。これら２つをまとめて「中押し」と呼ぶ。
【０１６６】
　以下では、リール停止処理の詳細について、主に「順押し」の停止操作手順に従って、図１２を用いて説明する。
【０１６７】
（ステップＳ２０１）
　まず、ステップＳ２０１において、メインＣＰＵ３０１は、当該ゲームでの内部抽選の結果を示す内部抽選フラグにしたがってリール停止制御テーブルを選択する。このリール停止制御テーブルは予め全ての内部抽選フラグについてパターンが用意されており、これらは読み出し専用のテーブルデータとしてメイン制御基板３００（メインＲＯＭ３０３）に格納されている。
【０１６８】
（ステップＳ２０２）
　上記のステップＳ２０１にて内部抽選フラグに基づいてリール停止制御テーブルが選択された状態になると、各リールストップスイッチ１１，１２，１３の押下操作が受け付けられるまで待ち受け状態となる。ステップＳ２０２において、メインＣＰＵ３０１は、この待ち受け状態で、左リール１１１が停止状態となったことを示すフラグ（左リール停止フラグＬＦ）がＯＦＦ（ＬＦ＝０）であり、なおかつ、左リールストップスイッチ１１の押下操作が受け付けられたか否かを判定する。左リール停止フラグＬＦ＝０であり、なおかつ、左リールストップスイッチ１１の押下操作が受け付けられたと判定された場合、すなわち、「順押し」の停止操作手順に沿って最初（第１番目）に左リールストップスイッチ１１が押下されたときには、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ２０３に処理を移し、左リール停止フラグＬＦ＝０ではない、または、左リールストップスイッチ１１の押下操作が受け付けられていないと判定された場合、すなわち、「順押し」以外の停止操作手順に沿って最初（第１番目）のリールストップスイッチ（この場合は、中リールストップスイッチ１２または右リールストップスイッチ１３が該当する）が押下されたときには、ステップＳ２１０に処理を移す。
【０１６９】
（ステップＳ２０３）
　ステップＳ２０３において、メインＣＰＵ３０１は、第１リール停止フラグがＯＦＦ（Ｆ＝０）であるか判定する。ここでは、「順押し」の停止操作手順に従って、左リール１１１の停止操作が第１番目に受け付けられるので、本ステップＳ２０３においては第１リール停止フラグがＯＦＦの状態（Ｆ＝０）となっている。したがって、本ステップＳ２０３の判定は満たされ、次のステップＳ２０４に処理を移す。
　一方、「順押し」以外の停止操作手順による場合には、本ステップＳ２０３の判定は満たされず、ステップＳ２０８に処理を移す。
【０１７０】
（ステップＳ２０４）
　ステップＳ２０４において、メインＣＰＵ３０１は、左リール１１１について第１リール停止処理（左リール第１リール停止処理）を行う。この左リール第１リール停止処理では、内部抽選フラグに対応するリール停止制御テーブルに基づいて内部抽選フラグに対応する当選役図柄の停止位置の制御を実行する。
　また、このとき、当選フラグがベル１に該当する場合には、押し順に従った停止操作となるため、左リール１１１において、ベル図柄が上段位置および下段位置に共に表示されるリールの停止制御が実行される（押し順正解用のリール停止制御テーブル（不図示）による停止制御が実行される）。ただし、当選フラグがベル２～ベル５に該当する場合には、押し順に従わない停止操作となるため、左リール１１１において、ベル図柄、白７図柄、赤７図柄及び青７図柄のいずれか一つが上段位置または下段位置のどちらか一方にのみ

表示されるリールの停止制御が実行される（押し順不正解用のリール停止制御テーブル（不図示）による停止制御が実行される）。

【０１７１】

（ステップＳ２０５）

ステップＳ２０５において、メインＣＰＵ３０１は、残りの中リール１１２、右リール１１３のリール停止制御テーブルを決定する。例えば、当選フラグがスイカに該当する場合、第１停止リール（この場合は左リール１１１）における有効ライン上、つまり、表示窓２１内の上段位置または下段位置に表示された図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄（スイカ図柄）であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール１１２、右リール１１３）の該当当選役図柄（スイカ図柄）を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。

また、当選フラグがベル１に該当する場合には、残りのリール（中リール１１２、右リール１１３）において押し順正解用のリール停止制御テーブルが選択される。

【０１７２】

この点を具体的に説明すると、例えば、第１停止リール（この場合は左リール１１１）において、表示窓２１内の上段位置に、例えば、スイカ図柄が停止したとする。この場合は、右下がりライン１７１またはＶ字ライン１７３のいずれかに当該スイカ図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルが選択される。すなわち、未だ回転中である残りのリール（中リール１１２、右リール１１３）に第２番目および第３番目の停止操作が受け付けられたときに、右下がりライン１７１またはＶ字ライン１７３のいずれかに当該スイカ図柄が停止されうるリール停止制御テーブルが選択されることとなる。

同様に、左リール１１１において、表示窓２１内の下段位置に、例えば、スイカ図柄が停止した場合は、残りのリール（中リール１１２、右リール１１３）において停止操作が受け付けられたときに、右上がりライン１７２または逆Ｖ字ライン１７４のいずれかに当該スイカ図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルが選択されることとなる。なお、停止状態となったリールにおいて、表示窓２１内に表示される図柄群（３個の図柄）のことを停止目という。

【０１７３】

すなわち、「順押し」の停止操作手順では、左リール１１１のみが停止状態となり、上段位置および下段位置にいずれかの当選役図柄があった場合、まだ２つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。したがって、本ステップＳ２０５の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。

【０１７４】

（ステップＳ２０６）

ステップＳ２０６において、メインＣＰＵ３０１は、第１リール停止フラグをＯＮ（Ｆ＝１）として、次のステップＳ２０７に処理を移す。

【０１７５】

（ステップＳ２０７）

ステップＳ２０７において、メインＣＰＵ３０１は、左リール停止フラグＬＦをＯＮ（ＬＦ＝１）として、ステップＳ２０９に処理を移す。

【０１７６】

なお、このとき上記ステップＳ２０２～ステップＳ２０７において左リール１１１の押下操作が受け付けられたことに基づく受付情報（例えば、これを「リール回転停止コマンド」という）が適宜サブ制御基板４００に送信される。例えば、上記ステップＳ２０２の判定が満たされたときには押下操作の受け付けられた受付位置に係る情報（受付位置情報、例えば「リール停止操作受付コマンド」など）がサブ制御基板４００に送信され、上記ステップＳ２０６、ステップＳ２０７においては停止目に係る情報（停止目情報、例えば「停止目コマンド」など）がサブ制御基板４００に送信されるというように、リールストップスイッチ（左リールストップスイッチ１１）が押下されたタイミングと、リール（左

リール１１１）が停止状態となったタイミングで、その都度、上記受付情報がサブ制御基板４００に送信される。また、「受付位置情報」とはリールの押下操作が受け付けられたタイミング（時点）において直ちに該リールが停止すると仮定した場合、該リールについて表示窓２１に表示される停止目を意味するものである。また、「停止目情報」とは、リールが停止状態となったときに表示窓２１に実際に表示された停止目を意味するものである。

【０１７７】

（ステップＳ２０８）

一方、上記ステップＳ２０３において第１リール停止フラグがＯＮの状態（Ｆ＝１）となっていると判定された場合には、ステップＳ２０８において、メインＣＰＵ３０１は、左リール停止処理として、内部抽選フラグに対応するリール停止制御テーブル（この場合、順押し以外の停止操作手順に従って停止操作が受け付けられているので、後述するステップＳ２１３またはステップＳ２２０において決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき左リール１１１は第２番目または第３番目に停止するリール（第２リール、または第３リール）となり、上記ステップＳ２０４～ステップＳ２０６の処理は全て迂回され、上記ステップＳ２０７に処理を移す。

【０１７８】

（ステップＳ２０９）

そして、ステップＳ２０９において、メインＣＰＵ３０１は、全てのリール１１１，１１２，１１３が停止状態となったか否かを判定する。例えば、上記ステップＳ２０３の判定が満たされた⇒ステップＳ２０４～ステップＳ２０７の処理を経由した場合には、まだ左リール停止フラグＬＦがＯＮ（ＬＦ＝１）となっただけであり、中リール１１２および右リール１１３はまだ回転中であることから、本ステップＳ２０９における判定が満たされず、上記ステップＳ２０２に戻り以降の処理を繰り返し実行する。そして、再びステップＳ２０２以降の処理が実行される場合、すでに左リール１１１は停止状態となっているのでステップＳ２０２の判定は満たされず、ステップＳ２１０に処理を移す。

一方、全てのリールが停止状態となったと判定された場合（本ステップＳ２０９＝ＹＥＳ）には、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳ２２４に処理を移す。

【０１７９】

（ステップＳ２１０）

ステップＳ２１０において、メインＣＰＵ３０１は、中リール１１２が停止状態となったことを示すフラグ（中リール停止フラグＭＦ）がＯＦＦ（ＭＦ＝０）であり、なおかつ、中リールストップスイッチ１２の押下操作が受け付けられたかを判定する。このとき、中リールストップスイッチ１２の押下操作が受け付けられたと判定された場合には、次のステップＳ２１１に処理を移し、中リールストップスイッチ１２の押下操作が受け付けられていないと判定された場合には、ステップＳ２１７に処理を移す。

【０１８０】

（ステップＳ２１１）

ステップＳ２１１において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ２０３と同様に第１リール停止フラグがＯＦＦ（Ｆ＝０）であるか判定する。ここでは、「順押し」の停止操作手順に従って、この時点ではすでに第１リール停止フラグはＯＮ（Ｆ＝１）となっているため、本ステップＳ２１１の判定が満たされず、ステップＳ２１６に処理を移す。

【０１８１】

（ステップＳ２１２）（ステップＳ２１３）（ステップＳ２１４）

一方、上記ステップＳ２１１において、第１リール停止フラグがＯＦＦの状態（Ｆ＝０）であると判定された場合には、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ２０４～ステップＳ２０６で説明した処理と同様の処理をステップＳ２１２～ステップＳ２１４において実行する。すなわち、「中押し」の停止操作手順に従って中リールストップスイッチ１２の押下操作が受け付けられた場合には、中リール１１２について第１リール停止処理（中

リール第１リール停止処理）が行われ（ステップＳ２１２）、残りの左リール１１１、右リール１１３のリール停止制御テーブルが決定され（ステップＳ２１３）、第１リール停止フラグがＯＮ（Ｆ＝１）にされる（ステップＳ２１４）。

【０１８２】

また、当選フラグがベル２またはベル３に該当する場合には、ステップＳ２１３において、押し順に従った停止操作となるため、左リールストップスイッチ１１の押下操作が受け付けられた場合には、左リール１１１においてベル図柄が上段位置および下段位置に共に表示される押し順正解用のリール停止制御テーブルが選択される。ただし、当選フラグがベル１、ベル４、ベル５に該当する場合には、押し順に従わない停止操作となるため、左リール１１１において、ベル図柄（白７図柄、赤７図柄、青７図柄）が上段位置または下段位置のどちらか一方にのみ表示される押し順不正解用のリール停止制御テーブルが選択される。

【０１８３】

（ステップＳ２１５）

次いでステップＳ２１５において、メインＣＰＵ３０１は、中リール停止フラグＭＦをＯＮ（ＭＦ＝１）として、上記ステップＳ２０９に処理を移す。

【０１８４】

（ステップＳ２１６）

「中押し」以外の停止操作手順に従った停止操作が受け付けられた場合には、ステップＳ２１６において、メインＣＰＵ３０１は、中リール停止処理として、内部抽選フラグに対応するリール停止制御テーブル（この場合は上記ステップＳ２０６または後述するステップＳ２２０で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき中リール１１２は第２番目または第３番目に停止するリール（第２リールまたは第３リール）となり、上記ステップＳ２１２～ステップＳ２１４の処理は全て迂回され、上記ステップＳ２１５に処理を移す。

【０１８５】

なお、この中リール１１２についても、左リール１１１で説明したのと同様に、サブ制御基板４００に受付情報（受付位置情報、停止目情報を含む）が適宜送信される。すなわち、上記ステップ２１０～ステップＳ２１６において中リール１１２の押下操作が受け付けられたことに基づく受付情報が適宜サブ制御基板４００に送信される。例えば、上記ステップＳ２１０の判定が満たされたときには押下操作の受け付けられた受付位置情報がサブ制御基板４００に送信され、上記ステップＳ２１４、ステップＳ２１５においては停止目情報がサブ制御基板４００に送信されるというように、リールストップスイッチ（中リールストップスイッチ１２）が押下されたタイミングと、リール（中リール１１２）が停止状態となったタイミングで、その都度、受付情報がサブ制御基板４００に送信される。

【０１８６】

そして、「順押し」の停止操作手順に従った停止操作が受け付けられた場合には、左リール１１１および中リール１１２が停止状態となっただけであり、まだ右リール１１３は回転中で停止状態（右リール停止フラグＲＦがＯＦＦとなっている）となっていないので、上記ステップＳ２０９においての判定が満たされず、再び、上記ステップＳ２０２に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

【０１８７】

（ステップＳ２１７）

ステップＳ２１７において、メインＣＰＵ３０１は、右リール１１３が停止状態となったことを示すフラグ（右リール停止フラグＲＦ）がＯＦＦ（ＲＦ＝０）であり、なおかつ、右リールストップスイッチ１３の押下操作が受け付けられたかを判定する。ここで、「順押し」の停止操作手順に従って、右リールストップスイッチ１３の押下操作が受け付けられたと判定された場合には、本ステップＳ２１７の判定が満たされ、次のステップＳ２１８に処理を移す。

【０１８８】

（ステップＳ２１８）
ステップＳ２１８において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ２０３、ステップＳ２１１と同様に第１リール停止フラグがＯＦＦ（Ｆ＝０）であるか判定する。ここで、「順押し」の停止操作手順に従った場合には、この時点ではすでに第１リール停止フラグはＯＮ（Ｆ＝１）となっているため、本ステップＳ２１８の判定が満たされず、ステップＳ２２３に処理を移す。
【０１８９】
（ステップＳ２１９）（ステップＳ２２０）（ステップＳ２２１）
なお、上記ステップＳ２１８において、第１リール停止フラグがＯＦＦの状態（Ｆ＝０）であると判定された場合には、上記ステップＳ２０４～ステップＳ２０６で説明した処理と同様の処理が、ステップＳ２１９～ステップＳ２２１において行われる。すなわち、「逆押し」の停止操作手順に従って右リールストップスイッチ１３の押下操作が受け付けられた場合には、右リール１１３について第１リール停止処理（右リール第１リール停止処理）が行われ（ステップＳ２１９）、残りの左リール１１１、中リール１１２のリール停止制御テーブルが決定され（ステップＳ２２０）、第１リール停止フラグがＯＮ（Ｆ＝１）にされる（ステップＳ２２１）。
【０１９０】
また、当選フラグがベル４またはベル５に該当する場合には、ステップＳ２２０において、押し順に従った停止操作となるため、左リールストップスイッチ１１の押下操作が受け付けられた場合には、左リール１１１においてベル図柄が上段位置および下段位置に共に表示される押し順正解用のリール停止制御テーブルが選択される。ただし、当選フラグがベル１、ベル２、ベル３に該当する場合には、押し順に従わない停止操作となるため、左リールストップスイッチ１１の押下操作が受け付けられた場合には、左リール１１１において、ベル図柄、白７図柄、赤７図柄及び青７図柄のいずれか１つの図柄が上段位置または下段位置のどちらか一方にのみ表示される押し順不正解用のリール停止制御テーブルが選択される。
【０１９１】
（ステップＳ２２２）
次いでステップＳ２２２において、メインＣＰＵ３０１は、右リール停止フラグＲＦをＯＮ（ＲＦ＝１）として、上記ステップＳ２０９に処理を移す。
【０１９２】
（ステップＳ２２３）
「逆押し」以外の停止操作手順に従った停止操作が受け付けられた場合には、ステップＳ２２３において、メインＣＰＵ３０１は、右中リール停止処理として、内部抽選フラグに対応するリール停止制御テーブル（この場合は上記ステップＳ２０５またはステップＳ２１２で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき右リール１１３は第２番目または第３番目に停止するリール（第２リールまたは第３リール）となり、上記ステップＳ２１９～ステップＳ２２１の処理は全て迂回され、上記ステップＳ２２２に処理を移す。
【０１９３】
なお、この右リール１１３についても、左リール１１１，中リール１１２で説明したのと同様に、サブ制御基板４００に受付情報（受付位置情報、停止目情報を含む）が適宜送信される。すなわち、上記ステップ２１７～ステップＳ２２３において右リール１１３の押下操作が受け付けられたことに基づく受付情報が適宜サブ制御基板４００に送信される。例えば、上記ステップＳ２１７の判定が満たされたときには押下操作の受け付けられた受付位置情報がサブ制御基板４００に送信され、上記ステップＳ２２１、ステップＳ２２２においては停止目情報がサブ制御基板４００に送信されるというように、リールストップスイッチ（右リールストップスイッチ１３）が押下されたタイミングと、リール（右リール１１３）が停止状態となったタイミングで、その都度、受付情報がサブ制御基板４００に送信される。

【０１９４】
（ステップＳ２２４）
ステップＳ２２４において、メインＣＰＵ３０１は、リール停止処理が終了となったことを示す情報（これを「リール停止コマンド」という）をサブ制御基板４００に送信する。これにより、リール停止処理を終了する。
【０１９５】
以上では、主に「順押し」の停止操作手順に従った停止操作が受け付けられた場合について説明したが、「逆押し」の停止操作手順の場合も上記と同様の説明ができるため、詳細な説明は省略する。ところで、「中押し」の停止操作手順に従った停止操作が受け付けられた場合には、上記の説明と一部異なる点があるため、以下に説明する。
【０１９６】
すなわち、「中押し」の停止操作手順に従った場合には、「順押し」における上記ステップＳ２０５（あるいは、「逆押し」における上記ステップＳ２２０）とは異なり、この時点でまだ４つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。つまり、第１停止リール（この場合は中リール１１２）の停止目のうちで中段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（左リール１１１、右リール１１３）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。
【０１９７】
この点を具体的に説明すると、例えば、第１停止リール（この場合は中リール１１２）において、表示窓２１内の中段位置に、当選役図柄となる可能性のある図柄が停止したとする。この場合は、右下がりライン１７１、右上がりライン１７２、Ｖ字ライン１７３および逆Ｖ字ライン１７４の全てが、中リール１１２の中段位置を有効停止位置（有効ラインを形成することが可能な図柄の停止表示位置）としていることから、全ての有効ラインにおいて残りのリール１１１，１１３の該当当選役図柄を揃えることができることなる。そのため、「中押し」の場合には、右下がりライン１７１、右上がりライン１７２、Ｖ字ライン１７３および逆Ｖ字ライン１７４のいずれにも残りのリール１１１，１１３の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することとなる。したがって、「中押し」の停止操作手順に従った停止操作が受け付けられた場合には、中リール１１２のみが停止状態となり、中段位置に当選役図柄があった場合、まだ４つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。したがって、上記ステップＳ２１５の処理が行われた段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。
【０１９８】
［引き込み制御］
上記リール停止処理では、当選フラグに対応した当選役図柄（該当当選役図柄）を極力、表示窓２１内（特に有効ライン上）に引き込むリール停止制御を行う。このようなリール停止制御は、いわゆる「引き込み制御」とも呼ばれ、この引き込み制御においては、１つの図柄を１コマとして所定のコマ数（つまり、所定個数分の図柄）を上限として図柄の引き込み制御が行われる。具体的には、遊技者によるリールの停止操作が受け付けられた時点で、表示窓２１内に停止させることが可能な範囲（以下、「引き込み制御可能範囲」という）として例えば４コマを予め決めておき、その範囲内に当該ゲームにて許容された当選役に対応する当選役図柄がある場合、これを表示窓２１内に引き込んでリールを停止させる制御を実行する。なお、ここでいう「引き込み制御可能範囲」とは、リールの停止操作が受け付けられてから当該リールが停止するまでに、当該リールがリールの回転方向に移動が可能な最大コマ数のことをいう（上記の例でいえば４コマ）。なお、スロットマシン１では、各リール帯１５１，１５２，１５３に２１個の図柄が表記されており、このうちの４図柄分を上限として図柄の引き込み制御が行われる。
【０１９９】

したがって、このようなリール停止制御によれば、リールの停止操作が受け付けられた時点で、表示窓２１内に当該ゲームにて許容された当選役に対応する当選役図柄がなかったとしても、当該当選役図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その当該当選役図柄を表示窓２１内にまで移動させたうえで停止させることが可能となる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者が当該当選役図柄の目押しを行ったタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に当該当選役図柄があれば、その当該当選役図柄を表示窓２１内に引き込んで停止させることが可能となる。これにより、取りこぼしが生じることを極力抑えることができる。既に説明したとおり、取りこぼしとは、当該当選役図柄を揃えることができずに当該当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうことをいう。

【０２００】

前述したように、リプレイ図柄及びベル図柄は、各リール１１１，１１２，１１３にそれぞれ満遍なく配置されている。例えば、リプレイ図柄からリプレイ図柄までの間に配置する他の図柄は、中リール１１２においては１個から最大でも４個まで、左リール１１１及び右リール１１３においては１個から最大でも６個までにされている。このため、リプレイが当選フラグとなる場合には、引き込み制御により、必ずいずれかの有効ライン上にリプレイ図柄を引き込むことができる。これにより、遊技者は目押しを必要とせずに必ずリプレイ図柄を揃えることができる。

【０２０１】

［判定処理］

リール停止処理が終了すると、メインＣＰＵ３０１は、表示窓２１内にていずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（いずれかの当選役に該当する図柄の組み合わせ態様が表示されているか）否かについて判定を行う。このリール停止処理により全てのリールが停止した状態となると、表示窓２１内の停止目の態様から、いずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されているか）否かを判定する。なお、特に全てのリールが停止状態となった場合の停止目のことは出目と呼ばれることもあり、以下では必要に応じて、全てのリールが停止状態となった場合の停止目のことを出目という。

【０２０２】

判定処理の具体的な内容について、図１３を用いて説明する。

【０２０３】

（ステップＳ３０１）

先ずステップＳ３０１において、メインＣＰＵ３０１は、現在ＢＢゲーム中であるかを判定する。これは後述するＢＢゲーム中フラグというゲーム状態フラグのＯＮ（＝１）状態、ＯＦＦ（＝０）状態を判定することである。このとき、ＢＢゲーム中フラグがＯＦＦとなっていると判定された場合には、本ステップＳ３０１の判定が満たされず、ステップＳ３０２に処理を移す。このとき、ＢＢゲーム中フラグがＯＮとなっていると判定された場合には、ステップＳ３１１に処理を移す。

【０２０４】

（ステップＳ３０２）

ステップＳ３０２において、メインＣＰＵ３０１は、いずれかの有効ライン上にＢＢ図柄が揃っているか否かを判定する。いずれかの有効ライン上にＢＢ図柄が揃っていると判定された場合（例えば、「白７図柄－白７図柄－白７図柄」が有効ライン１７１上に揃っている場合）、本ステップＳ３０２の判定が満たされ、次のステップＳ３０３に処理を移す。このとき、いずれの有効ライン上にもＢＢ図柄が揃っていないと判定された場合には、ステップＳ３０４に処理を移す。

【０２０５】

（ステップＳ３０３）

次のステップＳ３０３において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢゲーム開始処理（詳細は後述する）を実行する。ここでは、ＢＢゲームとして、メダルの獲得が容易な複数回にわ

たるゲームが集中して行われるための処理がなされることとなる。
【０２０６】
（ステップＳ３０４）
ステップＳ３０４において、メインＣＰＵ３０１は、いずれかの有効ライン上にリプレイ図柄が揃っているか否かを判定する。いずれかの有効ライン上にリプレイ図柄が揃っていると判定された場合（「ＲＰ図柄－ＲＰ図柄－ＲＰ図柄」が有効ライン１７１～１７４のいずれかに揃っている場合）には、本ステップＳ３０４の判定が満たされ、次のステップＳ３０５に処理を移す。このとき、いずれの有効ライン上にもリプレイ図柄が揃っていないと判定された場合には、ステップＳ３０７に処理を移す。
【０２０７】
（ステップＳ３０５）
ステップＳ３０５において、メインＣＰＵ３０１は、リプレイゲーム処理を実行する。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームにおけるベット数と同じベット数（この例ではＭＡＸベット）にて次回のゲームを開始させるために、ＭＡＸベットコマンドをメインＲＡＭ３０３に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次回のゲームを再遊技として開始させることができる。
【０２０８】
（ステップＳ３０６）
そして、ステップＳ３０６において、メインＣＰＵ３０１は、リプレイ当選フラグをＯＦＦにして判定処理を終了する。なお、この場合には、上記ステップＳ１０８においてＯＮにされているリプレイ当選フラグがＯＦＦにされる。
【０２０９】
（ステップＳ３０７）
ステップＳ３０７において、メインＣＰＵ３０１は、いずれかの有効ライン上に小役図柄が揃っているかを判定する。いずれかの有効ライン上に小役図柄が揃っていると判定された場合（例えば、「青７図柄－ベル図柄－ベル図柄」が有効ライン１７１～１７４のいずれかに揃っている場合）、本ステップＳ３０７の判定が満たされ、次のステップＳ３０８に処理を移す。このとき、いずれの有効ライン上にも小役図柄が揃っていないと判定された場合には、ステップＳ３１０に処理を移す。
【０２１０】
（ステップＳ３０８）
次のステップＳ３０８において、メインＣＰＵ３０１は、いずれかの有効ライン上に揃っている小役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（ホッパ装置５２０より規定枚数のメダルを払い出す）。また、このとき、メインＣＰＵ３０１は、メダルの払出枚数を払出枚数表示器２５に表示する。これにより、遊技者には当該小役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（または告知、表示）される。なお、払い出されるメダルの枚数について、払出に係る情報（払出コマンド）をサブ制御基板４００に送信して、サブ制御基板４００において液晶表示装置４１等に表示させるものであってもよい。
【０２１１】
（ステップＳ３０９）
そして、ステップＳ３０９において、メインＣＰＵ３０１は、該当する小役当選フラグをＯＦＦにして判定処理を終了する。なお、この場合には、上記ステップＳ１０８においてＯＮにされている小役当選フラグがＯＦＦにされる。詳細には、単独当選役として、ベルに当選していた場合にはベル当選フラグをＯＦＦにし、スイカに当選していた場合にはスイカ当選フラグをＯＦＦにし、チェリーに当選していた場合にはチェリー当選フラグをＯＦＦにする。
【０２１２】
一方、ボーナスとの共有当選役（「小役＋ＢＢ」、または「リプレイ＋ＢＢ」）に当選し、且つ、上記ステップＳ３０４またはステップＳ３０７において小役図柄（またはリプ

レイ図柄）が揃ったと判定された場合には、本ステップＳ３０９において小役当選フラグ（またはリプレイ当選フラグ）はＯＦＦにするが、ＢＢ当選フラグはＯＦＦとせずにＯＮのまま次ゲーム以降に持ち越される。

【０２１３】

（ステップＳ３１０）

有効ライン上にいずれの当選役図柄も揃っていないと判定された場合、すなわち、上記ステップＳ３０２、ステップＳ３０４、ステップＳ３０７のいずれの判定も満たされなかった場合には、ステップＳ３１０において、メインＣＰＵ３０１は、ハズレ処理を実行する。なお、本ステップＳ３１０の処理が行われるときに表示窓２１に表示されている出目は「ハズレ目（バラバラな図柄の組み合わせ態様）」とも呼ばれる。

ハズレ処理では、この時点でＯＮ状態となっている当選フラグがＢＢ当選フラグを除く他の当選フラグの場合、当該当選フラグをＯＦＦにする。また、いずれの当選フラグもＯＮとなっていない場合（すなわち、ハズレフラグがＯＮとなっている場合）には、ハズレフラグをＯＦＦにする。したがって、当該当選フラグが、ＢＢ当選フラグに該当しない場合、この時点で「取りこぼし」が確定することになる。

【０２１４】

また、当該当選フラグがＢＢ当選フラグに該当する場合、当該当選フラグはＯＦＦとならず、次ゲーム以降に持ち越される。これにより、ＢＢについては取りこぼしを生じることがなく、該当する当選役図柄を揃えることができるまで当該当選フラグが持ち越されていくことになる。したがって、遊技者は、他の当選役（例えば、リプレイや小役）に比べて利益の度合いの高い当選役（ＢＢ）の取りこぼしを心配することがなく、ＢＢの遊技特典は必ず獲得できるという安心感を持ってゲームに臨むことができる。また、特に目押しの技術の低い遊技者にとっては、ＢＢ図柄を揃えるまで何度でも目押しの練習ができることになる。

【０２１５】

上記ステップＳ３０２～ステップＳ３１０までの処理は、通常ゲームの場合に実行される。次にＢＢゲーム中に実行される処理（ステップＳ３１１以降の処理）について説明する。

【０２１６】

（ステップＳ３１１）

ステップＳ３１１において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢゲーム中有効役図柄が揃っているかを判定する。ここでいう「ＢＢゲーム中有効役」とは、ベル、スイカ、チェリーを含めたＢＢゲーム中にメダルの払い出しがある当選役の総称である。そして、いずれかの有効ライン上にＢＢゲーム中有効役図柄が揃っていると判定された場合には、本ステップＳ３１１の判定が満たされ、次のステップＳ３１２に処理を移す。このとき、いずれの有効ライン上にもＢＢゲーム中有効役図柄が揃っていないと判定された場合には、ステップＳ３１４に処理を移す。

【０２１７】

（ステップＳ３１２）

ステップＳ３１２において、メインＣＰＵ３０１は、いずれかの有効ライン上に揃っているＢＢゲーム中有効役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（ホッパ装置５２０より規定枚数のメダルを払い出す）。また、このとき、メインＣＰＵ３０１は、メダルの払出枚数を払出枚数表示器２５に表示する。これにより、遊技者には当該ＢＢゲーム中有効役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（または告知、表示）される。なお、上記ステップＳ３０８でも説明したとおり、このとき払い出されるメダルの枚数について、払出に係る情報（払出コマンド）をサブ制御基板４００に送信して、サブ制御基板４００において液晶表示装置４１等に表示させるものであってもよい。

【０２１８】

（ステップＳ３１３）

ステップＳ３１３において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢゲーム終了判定処理を実行す

る（詳細は後述する）。
【０２１９】
（ステップＳ３１４）
ステップ３１４において、メインＣＰＵ３０１は、当該成立フラグ（当選フラグまたはハズレフラグを含む）をＯＦＦにする。すなわち、本ステップＳ３１４において当該ハズレフラグもＯＦＦにされる。
【０２２０】
［ＢＢゲーム開始処理］
上記ステップＳ３０４の判定が満たされた場合、ＢＢゲーム開始処理が実行される（図１３参照）。このＢＢゲーム開始処理について図１４を用いて説明する。
【０２２１】
（ステップＳ３０４－１）
まず、ステップＳ３０４－１において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢ当選フラグがＯＮ（＝１）となっているかを判定する。ここで、ＢＢには「ＢＢ１」～「ＢＢ５」までの５種類があることは既に説明したとおりである。したがって、ＢＢ当選フラグについても、ＢＢ１当選フラグ～ＢＢ５当選フラグまで存在することになる。すなわち、本ステップＳ３０４－１においてはＢＢ１当選フラグ～ＢＢ５当選フラグのいずれがＯＮとなっているかが判定される。本ステップＳ３０４－１の判定が満たされた場合には、次のステップＳ３０４－２に処理を移し、本ステップＳ３０４－１の判定が満たされない場合には、ステップＳ３０４－６に処理を移す。
【０２２２】
（ステップＳ３０４－２）
ステップＳ３０４－２において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ３０４－１においてＯＮになっていると判定されたＢＢ当選フラグに対応するＢＢゲーム中フラグをＯＮにする。このＢＢゲーム中フラグについても、ＢＢ１～ＢＢ５に対応してＢＢ１ゲーム中フラグ～ＢＢ５ゲーム中フラグが設けられている。
また、このときメインＣＰＵ３０１は、当該ＢＢ当選フラグをＯＦＦ（＝０）にする。さらに、このとき、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢ１ゲーム～ＢＢ５ゲームが実行中であることを示すコマンド（ＢＢゲーム実行中コマンド）をサブ制御基板４００に送信する。
【０２２３】
（ステップＳ３０４－３）
次いで、ステップＳ３０４－３において、メインＣＰＵ３０１は、図１０（ｂ）に示すボーナスゲーム判定テーブル（ＢＢゲーム用の当たり値判定テーブル）を選択する。これにより、次のゲームから当たり値判定テーブルがボーナスゲーム判定テーブルに変更されたゲームが実行される。
【０２２４】
（ステップＳ３０４－４）
ステップＳ３０４－４において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、通常ゲームと同様の掛け数、つまり３ベット（３枚掛け）にてＢＢゲームが開始される。
【０２２５】
（ステップＳ３０４－５）
ステップＳ３０４－５において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢゲーム開始コマンドをサブ制御基板４００に送信する。
【０２２６】
（ステップＳ３０４－６）
上記ステップＳ３０４－１の判定が満たされない場合、ステップＳ３０４－６において、メインＣＰＵ３０１は、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、ＢＢ当選フラグがＯＦＦであるにも関わらず、ＢＢ図柄が揃ってしまうような場合が該当する。す

なわち、何らかの不正な手段（例えば、ゴト行為）が行われたか、あるいはスロットマシン１に故障が生じたか、いずれかの場合に起こり得るものである。したがって、エラー処理では、サイドランプ５ａなどのランプ類や、スピーカ３３ａなどによってエラー発生を知らせる表示を行う。

【０２２７】

［ＢＢゲーム終了判定処理］

図１３で説明したとおり、上記ステップＳ３１４において、ＢＢゲーム終了判定処理が実行される。このＢＢゲーム終了判定処理について図１５を用いて説明する。

【０２２８】

（ステップＳ３１４－１）

まず、ステップＳ３１４－１において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ３１２（図１３参照）においてメダルの払い出しがあったことを受けて、ＢＢゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【０２２９】

（ステップＳ３１４－２）

次にステップＳ３１４－２において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢゲーム中における累計払出枚数が３００枚を超えたか否かを判定する。ＢＢゲーム中における累計払出枚数が３００枚を超えていないと判定された場合には、次のステップＳ３１４－３に処理を移し、ＢＢゲーム中における累計払出枚数が３００枚を超えたと判定された場合には、ステップＳ３１４－７に処理を移す。

【０２３０】

（ステップＳ３１４－３）

ステップＳ３１４－３において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢゲームの残りゲーム数（Ｇ）が「０」であるか否かを判定する。ＢＢゲームの残りゲーム数（Ｇ）が「０」ではないと判定された場合には、次のステップＳ３１４－４に処理を移し、ＢＢゲームの残りゲーム数（Ｇ）が「０」であると判定された場合には、ステップＳ３１４－７に処理を移す。なお、スロットマシン１では、ＢＢゲーム中において実行可能な最大ゲーム数は３０回に設定されている。

【０２３１】

（ステップＳ３１４－４）

ステップＳ３１４－４において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢゲームの残りゲーム数（Ｇ）を「１」減算して、新たなＢＢゲームの残りゲーム数（Ｇ）として更新する。

【０２３２】

（ステップＳ３１４－５）

ステップＳ３１４－５において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ３１４－４において更新されたＢＢゲームの残りゲーム数（Ｇ）を、遊技進行表示器２４に表示する。なお、ＢＢゲームの残りゲーム数（Ｇ）については、該残りゲーム数に係る情報（残りゲーム数コマンド）をサブ制御基板４００に送信して、サブ制御基板４００において液晶表示装置４１等に表示させるものであってもよい。

【０２３３】

（ステップＳ３１４－６）

ステップＳ３１４－６において、メインＣＰＵ３０１は、払出枚数表示器２５にＢＢゲーム中の累計払出枚数を表示する。なお、ＢＢゲーム中に払い出されるメダルの枚数についても、払出に係る情報（払出コマンド）をサブ制御基板４００に送信して、サブ制御基板４００において液晶表示装置４１等に表示させるものであってもよい。

【０２３４】

（ステップＳ３１４－７）

ステップＳ３１４－７において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ３０４－２（図１４参照）においてＯＮにされたＢＢ１ゲーム中フラグ～ＢＢ５ゲーム中フラグのいずれかのＢＢゲーム中フラグをＯＦＦにする。

【０２３５】
（ステップＳ３１４－８）
ステップＳ３１４－８において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢゲーム終了コマンドをサブ制御基板４００に送信して、上記ステップＳ３１４－６に処理を移す。
そして、メインＣＰＵ３０１は、本ステップＳ３１４－８を経由して上記ステップＳ３１４－６の処理を行った後、ＢＢゲーム終了判定処理を終了する。
【０２３６】
［演出動作の基本制御］
以上は、メイン制御基板３００による制御の例であるが、スロットマシン１では、ゲームの進行にあわせてサブ制御基板４００により各種演出動作の制御を実行する。図１６及び図１７は、サブＣＰＵ４１２によって制御される遊技処理の概略を示すフローチャートである。サブ制御基板４００では、メイン制御基板３００側から受信される各種コマンド（始動コマンド、ＢＢゲーム開始コマンド、当選コマンド、ＢＢゲーム終了コマンド、メダル投入コマンド、ベット操作コマンド、リール回転中コマンド、リール停止コマンド等、または出力信号）に基づいた各種遊技処理が適宜行われる。前述の通りメイン制御基板３００から出力された各種コマンドは、一旦、サブ制御基板４００（サブＲＡＭ４１５）に記憶される。そして、当該コマンドに基づき、予め用意された演出態様を選択し、実行するものである。このような演出態様は、演出態様データテーブル（図示しない）としてサブ制御基板４００内（主にサブＲＯＭ４１４、画像ＲＯＭ４２２）に格納されており、当該コマンドに対応する演出態様が複数用意されている。
【０２３７】
スロットマシン１では、所定の条件が成立したときに、所定期間だけ、ベル１～ベル５の押し順についての報知が行われる当選役報知ゲーム（いわゆるアシストタイムゲームのこと、以下「ＡＴゲーム」という）が行われる。ＡＴゲームでは、ベル１～ベル５について、押し順の報知が行われる。この押し順の報知は通常ゲームでは行われないものとしているため、ＡＴゲームでは、通常ゲームに比べてベルに当選したときに獲得できるメダルの枚数が倍になる。したがって、ＡＴゲームでは、通常ゲームに比べて、遊技者にとって有利であると共に、じわじわとメダルを増やしながら、あるいはメダルをあまり減らさずに遊技を進めることが可能である。
【０２３８】
図１６及び図１７を用いて、上記各種コマンドのうち、始動コマンド及びＢＢゲーム終了コマンドを受信した場合に行われる処理（コマンド解析に係る処理）について説明する。なお、以下の処理は、特に説明がない限り、サブＣＰＵ４１２が実行するものである。
【０２３９】
（ステップＳ１０００）
まず、ステップＳ１０００において、サブＣＰＵ４１２は、受信したコマンドが、始動コマンドであるか否かを判定する。受信したコマンドが、始動コマンドではないと判定した場合には、ステップＳ２１００に処理を移し、受信したコマンドが、始動コマンドであると判定された場合には、次のステップＳ１１００に処理を移す。
【０２４０】
（ステップＳ１１００）
ステップＳ１１００において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム中フラグがＯＮ（＝１）されているか否かを判定する。このＡＴゲーム中フラグは、サブＲＡＭ４１５の所定の記憶領域内に設けられたＡＴゲーム中フラグ記憶領域にてＯＮ／ＯＦＦされるものである。このとき、ＡＴゲーム中フラグがＯＮであると判定された場合には、ステップＳ１５００に処理を移し、ＡＴゲーム中フラグがＯＮではないと判定された場合には、ステップＳ１２００に処理を移す。
【０２４１】
（ステップＳ１２００）
ステップＳ１２００において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ発動準備処理を実行する。詳

細は図１８にて後述する。
【０２４２】
（ステップＳ１３００）
ステップＳ１３００において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」以下であるか否かを判定する。このとき、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」以下ではないと判定された場合には、当該コマンド解析に係る処理を終了し、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」以下であると判定された場合には、ステップＳ１４００に処理を移す。このＡＴ発動準備期間（Ｊ）は、サブＲＡＭ４１５内に設けられたＡＴ発動準備期間（Ｊ）記憶領域に記憶されるものである。
なお、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が、本発明の準備期間に該当する。
【０２４３】
（ステップＳ１４００）
ステップＳ１４００において、サブＣＰＵ４１２は、ボタン演出実行処理を実行する。詳細は図１９にて後述する。
【０２４４】
（ステップＳ１５００）
ステップＳ１５００において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム残り回数（Ａ）を「１」減算して、新たなＡＴゲーム残り回数（Ａ）として、サブＲＡＭ４１５内に設けられたＡＴゲーム残り回数（Ａ）記憶領域に記憶する。
【０２４５】
（ステップＳ１６００）
ステップＳ１６００において、サブＣＰＵ４１２は、次回ＡＴ発動準備処理を実行する。詳細は図２０にて後述する。
【０２４６】
（ステップＳ１７００）
ステップＳ１７００において、サブＣＰＵ４１２は、押し順報知フラグがＯＮされているか否かを判定する。この押し順報知フラグは、サブＲＡＭ４１５内に設けられた押し順報知フラグ記憶領域においてＯＮ／ＯＦＦされるものである。このとき、押し順報知フラグがＯＮではないと判定された場合には、ステップＳ１９００に処理を移し、押し順報知フラグがＯＮであると判定された場合には、ステップＳ１８００に処理を移す。
【０２４７】
（ステップＳ１８００）
ステップＳ１８００において、サブＣＰＵ４１２は、押し順報知処理を実行する、詳細は図２１にて後述する。
【０２４８】
（ステップＳ１９００）
ステップＳ１９００において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム残り回数（Ａ）が「０」であるか否かを判定する。このＡＴゲーム残り回数（Ａ）が「０」となるとＡＴゲームは終了となる。すなわち、本ステップＳ１９００においては、ＡＴゲームが終了となるか否かを判定する。このとき、「Ａ＝０」ではないと判定された場合には、当該コマンド解析に係る処理を終了し、「Ａ＝０」であると判定された場合には、ステップＳ２０００に処理を移す。
【０２４９】
（ステップＳ２０００）
ステップＳ２０００において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム中フラグ記憶領域においてＯＮされているフラグ（ＡＴゲーム中フラグ）をＯＦＦ（＝０）にする。この後、上記ステップＳ１３００に処理を移す。
【０２５０】
（ステップＳ２１００）
ステップＳ２１００において、サブＣＰＵ４１２は、ボタン演出終了処理を実行する。

詳細は図２２にて後述する。
【０２５１】
（ステップＳ２２００）
ステップＳ２２００において、サブＣＰＵ４１２は、受信したコマンドが、リール停止コマンドであるか否かを判定する。すなわち、全リールが停止状態となったか否かを判定する。このとき、受信したコマンドが、リール停止コマンドではないと判定した場合には、ステップＳ２５００に処理を移し、受信したコマンドが、リール停止コマンドであると判定された場合には、次のステップＳ２３００に処理を移す。
【０２５２】
（ステップＳ２３００）
ステップＳ２３００において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム開始判定処理を実行する。詳細は図２３にて後述する。
【０２５３】
（ステップＳ２４００）
ステップＳ２４００において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ発動準備期間設定処理を実行し、当該コマンド解析に係る処理を終了する。詳細は図２４にて後述する。
【０２５４】
（ステップＳ２５００）
ステップＳ２５００において、サブＣＰＵ４１２は、受信したコマンドが、ＢＢゲーム終了コマンドであるか否かを判定する。このとき、受信したコマンドがＢＢゲーム終了コマンドであると判定された場合には、上記ステップＳ２４００に処理を移し、受信したコマンドがＢＢゲーム終了コマンドではないと判定された場合には、当該コマンド解析に係る処理を終了する。
【０２５５】
次に、図１８を用いて、ＡＴ発動準備処理について説明する。このＡＴ発動準備処理は、上記ステップＳ１０００において始動コマンドを受信した後の処理であるため、受信した始動コマンド（当該始動コマンド）がいずれの当選役に当選したものであるかをさらに判定する。すなわち、ＡＴ発動準備処理では、当該ゲームにおいて当選した当選役（以下、「当該当選役」という）がいずれの当選役であるかが判定されたうえで処理が進行する。
【０２５６】
（ステップＳ１２０１）
ステップＳ１２０１において、サブＣＰＵ４１２は、当該当選役がチェリーであるか否かを判定する。このとき、当該当選役がチェリーではないと判定された場合には、ステップＳ１２０３に処理を移し、当該当選役がチェリーであると判定された場合には、ステップＳ１２０２に処理を移す。
【０２５７】
（ステップＳ１２０２）
ステップＳ１２０２において、サブＣＰＵ４１２は、短縮ポイント（Ｔ）を「１０」として、ステップＳ１２１０に処理を移す。具体的には、サブＲＡＭ４１５内に短縮ポイント（Ｔ）記憶領域が設けられており、この短縮ポイント（Ｔ）記憶領域において、「Ｔ＝１０」が記憶される。
【０２５８】
（ステップＳ１２０３）
ステップＳ１２０３において、サブＣＰＵ４１２は、当該当選役がスイカであるか否かを判定する。このとき、当該当選役がスイカではないと判定された場合には、ステップＳ１２０５に処理を移し、当該当選役がスイカであると判定された場合には、ステップＳ１２０４に処理を移す。
【０２５９】
（ステップＳ１２０４）

ステップＳ１２０４において、サブＣＰＵ４１２は、短縮ポイント（Ｔ）を「５」として、ステップＳ１２１０に処理を移す。

【０２６０】

（ステップＳ１２０５）

ステップＳ１２０５において、サブＣＰＵ４１２は、当該当選役がリプレイであるか否かを判定する。このとき、当該当選役がリプレイではないと判定された場合には、ステップＳ１２０７に処理を移し、当該当選役がリプレイであると判定された場合には、ステップＳ１２０６に処理を移す。

【０２６１】

（ステップＳ１２０６）

ステップＳ１２０６において、サブＣＰＵ４１２は、短縮ポイント（Ｔ）を「２」として、ステップＳ１２１０に処理を移す。

【０２６２】

（ステップＳ１２０７）

ステップＳ１２０７において、サブＣＰＵ４１２は、当該当選役がベルであるか否かを判定する。このとき、当該当選役がベルではないと判定された場合には、ステップＳ１２０９に処理を移し、当該当選役がベルであると判定された場合には、ステップＳ１２０８に処理を移す。

【０２６３】

（ステップＳ１２０８）

ステップＳ１２０８において、サブＣＰＵ４１２は、短縮ポイント（Ｔ）を「２」として、ステップＳ１２１０に処理を移す。

【０２６４】

（ステップＳ１２０９）

ステップＳ１２０９において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）から「１」を減算して、新たなＡＴ発動準備期間（Ｊ）として当該ＡＴ発動準備処理を終了する。

【０２６５】

（ステップＳ１２１０）

ステップＳ１２１０において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）から短縮ポイント（Ｔ）を減算して、新たなＡＴ発動準備期間（Ｊ）として当該ＡＴ発動準備処理を終了する。

【０２６６】

このように、ＡＴ発動準備処理では、当該ゲームにおいて当選した当選役に応じて、短縮ポイント（Ｔ）が与えられ（記憶され）、この短縮ポイント（Ｔ）をＡＴ発動準備期間（Ｊ）から減算して、新たなＡＴ発動準備期間（Ｊ）とする。また、いずれの当選役にも当選しなかった場合には、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「１」だけ減算される。すなわち、いずれかの当選役に当選した場合にはＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「Ｔ回」短縮されることとなり、ハズレであっても１回のゲームごとにＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「１回」短縮されることとなる。

【０２６７】

また、「ＡＴ発動準備期間」とは、ＡＴゲームの開始が許容されるまでに必要な期間（ゲーム数）のことを意味する。言い換えれば、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」より大きい値（正の数）であれば、ＡＴゲームの開始は許容されないが、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」以下になると、ＡＴゲームの開始が許容されることとなる。

【０２６８】

次に、図１９を用いて、ボタン演出実行処理について説明する。

【０２６９】

（ステップＳ１４０１）

まず、ステップＳ１４０１において、サブＣＰＵ４１２は、ボタン演出実行コマンドを、画像音響生成基板４２０に送信する。これにより、画像音響生成基板４２０によって演

出ボタン１８の押下操作を遊技者に促す演出（以下、「ボタン演出」という）が、液晶表示装置４１、スピーカ３３ａ，３４ａ，５０ａ，５１ａ等において実行されることとなる。具体的には、図２５（ａ）に示すように、液晶表示装置４１にて演出ボタン１８の画像を表示させると共に、これを押下操作させるよう遊技者に促すメッセージ（ここでは、「刀を抜け！」というメッセージ）を表示させる。

そして、遊技者が演出ボタン１８を押下操作した場合には、図２５（ｂ）に示すように、刀役物２８が上部パネル部３Ａに向かって上昇して、鞘２９Ａから刃２９Ｂが抜刀された状態となるとともに、液晶表示装置４１においては、演出ボタン１８を遊技者が押下操作したことを示すメッセージ（この場合は、「シャキ～ン！」というメッセージ）が表示される。このとき、刃２９Ｂにも「成功」というメッセージが表示される。

一方、遊技者が演出ボタン１８を押下操作しなかった場合には、図２５（ｃ）に示すように、刀役物２８が中部パネル部３Ｂから作動（上昇）せずに、そのままの位置で待機した状態を維持すると共に、液晶表示装置４１においては、演出ボタン１８を遊技者が押下操作しなかったことを示すメッセージ（この場合は、「シ～ン・・・」というメッセージ）が表示される。

【０２７０】

なお、ボタン演出においては、図２－２（ａ）～（ｃ）に示すように、演出ボタン１８を連打（連続して押下操作すること）させるよう促す内容としてもよい。そして、予め決められた規定回数だけ押下操作がなされたときに、図２５（ｂ）に示すように押下操作がなされたと判定するものとしてもよい。

【０２７１】

（ステップＳ１４０２）

ステップＳ１４０２において、サブＣＰＵ４１２は、ボタン演出が実行される所定時間（ボタン演出実行時間）の計測を開始する。本実施形態において、ボタン演出実行時間は２０秒に設定されている。

【０２７２】

（ステップＳ１４０３）

ステップＳ１４０３において、サブＣＰＵ４１２は、ボタン演出実行中フラグをＯＮ（＝１）にして、当該ボタン演出実行処理を終了する。このボタン演出実行中フラグは、サブＲＡＭ４１５内に設けられたボタン演出実行中フラグ記憶領域においてＯＮ／ＯＦＦされるものである。

【０２７３】

次に、図２０を用いて、次回ＡＴ発動準備処理について説明する。この次回ＡＴ発動準備処理は、ＡＴゲーム中において実行される点で、上記ＡＴ発動準備処理とは相違するものであるが、処理内容としては、ＡＴ発動準備処理とほぼ同様の処理が行われる。

【０２７４】

（ステップＳ１６０１）

ステップＳ１６０１において、サブＣＰＵ４１２は、当該当選役がチェリーであるか否かを判定する。このとき、当該当選役がチェリーではないと判定された場合には、ステップＳ１６０３に処理を移し、当該当選役がチェリーであると判定された場合には、ステップＳ１６０２に処理を移す。

【０２７５】

（ステップＳ１６０２）

ステップＳ１６０２において、サブＣＰＵ４１２は、短縮ポイント（Ｔ）を「１０」として、ステップＳ１６１０に処理を移す。

【０２７６】

（ステップＳ１６０３）

ステップＳ１６０３において、サブＣＰＵ４１２は、当該当選役がスイカであるか否かを判定する。このとき、当該当選役がスイカではないと判定された場合には、ステップＳ１６０５に処理を移し、当該当選役がスイカであると判定された場合には、ステップＳ１

６０４に処理を移す。
【０２７７】
（ステップＳ１６０４）
ステップＳ１６０４において、サブＣＰＵ４１２は、短縮ポイント（Ｔ）を「５」として、ステップＳ１６１０に処理を移す。
【０２７８】
（ステップＳ１６０５）
ステップＳ１６０５において、サブＣＰＵ４１２は、当該当選役がリプレイであるか否かを判定する。このとき、当該当選役がリプレイではないと判定された場合には、ステップＳ１６０７に処理を移し、当該当選役がリプレイであると判定された場合には、ステップＳ１６０６に処理を移す。
【０２７９】
（ステップＳ１６０６）
ステップＳ１６０６において、サブＣＰＵ４１２は、短縮ポイント（Ｔ）を「２」として、ステップＳ１６１０に処理を移す。
【０２８０】
（ステップＳ１６０７）
ステップＳ１６０７において、サブＣＰＵ４１２は、当該当選役がベルであるか否かを判定する。このとき、当該当選役がベルではないと判定された場合には、ステップＳ１６１１に処理を移し、当該当選役がベルであると判定された場合には、ステップＳ１６０８に処理を移す。
【０２８１】
（ステップＳ１６０８）
ステップＳ１６０８において、サブＣＰＵ４１２は、押し順報知フラグ記憶領域においてフラグ（押し順報知フラグ）をＯＮ（＝１）にする。
【０２８２】
（ステップＳ１６０９）
ステップＳ１６０９において、サブＣＰＵ４１２は、短縮ポイント（Ｔ）を「２」として、ステップＳ１６１０に処理を移す。
【０２８３】
（ステップＳ１６１０）
ステップＳ１６１０において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）から短縮ポイント（Ｔ）を減算して、新たなＡＴ発動準備期間（Ｊ）として当該次回ＡＴ発動準備処理を終了する。
【０２８４】
（ステップＳ１６１１）
ステップＳ１６１１において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）から「１」を減算して、新たなＡＴ発動準備期間（Ｊ）として当該次回ＡＴ発動準備処理を終了する。
【０２８５】
このように、次回ＡＴ発動準備処理でも、ＡＴ発動準備処理と同様に、当該ゲームにおいて当選した当選役に応じて、短縮ポイント（Ｔ）が与えられ（記憶され）、この短縮ポイント（Ｔ）をＡＴ発動準備期間（Ｊ）から減算して、新たなＡＴ発動準備期間（Ｊ）とする。また、いずれの当選役にも当選しなかった場合には、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「１」だけ減算される。すなわち、いずれかの当選役に当選した場合にはＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「Ｔ回」短縮されることとなり、ハズレであっても１回のゲームごとにＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「１回」短縮されることとなる。ただし、ＡＴ発動準備処理とは、上記ステップＳ１６０８において押し順報知処理が行われる点において相違する。
【０２８６】
次に、図２１を用いて、押し順報知処理について説明する。

【０２８７】
（ステップＳ１８０１）
ステップＳ１８０１において、サブＣＰＵ４１２は、押し順報知演出実行コマンドを画像音響生成基板４２０に送信する。これにより、画像音響生成基板４２０によってベル１～ベル５のそれぞれに対応した押し順を報知する各種演出が、小役ナビ表示部２６、液晶表示装置４１、スピーカ３３ａ，３４ａ，５０ａ，５１ａ等において実行されることとなる。具体的には、図２６（ａ）に示すように、ベル１～ベル５のそれぞれに対応した押し順を「１」「２」「３」というように表示して、遊技者に各リールストップスイッチ１１，１２，１３を押下する順番を報知する。なお、図２６（ａ）では、ベル３の当選コマンドを受信した場合に行われる押し順報知演出の一例を示している。
【０２８８】
（ステップＳ１８０２）
ステップＳ１８０２において、サブＣＰＵ４１２は、押し順報知フラグ記憶領域におけるフラグ（押し順報知フラグ）をＯＦＦ（＝０）にする。
【０２８９】
次に、図２２を用いて、ボタン演出終了処理について説明する。
【０２９０】
（ステップＳ２１０１）
ステップＳ２１０１において、サブＣＰＵ４１２は、ボタン演出実行中フラグがＯＮされているか否かを判定する。このとき、ボタン演出実行中フラグがＯＮされていないと判定された場合には、当該ボタン演出終了処理を終了し、ボタン演出実行中フラグがＯＮされていると判定された場合には、ステップＳ２１０２に処理を移す。
【０２９１】
（ステップＳ２１０２）
ステップＳ２１０２において、サブＣＰＵ４１２は、リール停止コマンドを受信したか否かを判定する。このとき、リール停止コマンドを受信したと判定された場合には、ステップＳ２１０４に処理を移し、リール停止コマンドを受信していないと判定された場合には、ステップＳ２１０３に処理を移す。
【０２９２】
（ステップＳ２１０３）
ステップＳ２１０３において、サブＣＰＵ４１２は、所定時間（ボタン演出実行時間）が経過したか否かを判定する。このとき、所定時間がまだ経過していないと判定された場合には、ステップＳ２１０６に処理を移し、所定時間が経過したと判定された場合には、ステップＳ２１０４に処理を移す。
【０２９３】
（ステップＳ２１０４）
ステップＳ２１０４において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム遅延フラグをＯＮ（＝１）にする。このＡＴゲーム遅延フラグは、サブＲＡＭ４１５内に設けられたＡＴゲーム遅延フラグ記憶領域においてＯＮ／ＯＦＦされるものである。
【０２９４】
（ステップＳ２１０５）
ステップＳ２１０５において、サブＣＰＵ４１２は、ボタン演出実行中フラグをＯＦＦにして、当該ボタン演出終了処理を終了する。
【０２９５】
（ステップＳ２１０６）
ステップＳ２１０６において、サブＣＰＵ４１２は、演出ボタン１８に押下操作がなされたか否かを判定する。このとき、演出ボタン１８に押下操作がなされていないと判定された場合には、当該ボタン演出終了処理を終了し、演出ボタン１８に押下操作がなされたと判定された場合には、次のステップＳ２１０７に処理を移す。スロットマシン１では、演出ボタン１８が押下操作されると、当該押下操作がなされたことを示すコマンド（ボタ

ン押下コマンド）がサブ制御基板４００に送信され、サブＲＡＭ４１５内の所定の記憶領域（ボタン押下コマンド記憶領域）に一旦記憶されるものとしている。すなわち、本ステップＳ２１０６では、ボタン押下コマンド記憶領域にボタン押下コマンドが記憶されているか否かを判定することにより、演出ボタン１８に押下操作がなされたことを判定することができる。なお、本ステップＳ２１０６の判定が終了すると、ボタン押下コマンド記憶領域に記憶されたボタン押下コマンドは消去される。

【０２９６】

（ステップＳ２１０７）

ステップＳ２１０７において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム開始フラグをＯＮ（＝１）にして、上記ステップＳ２１０５に処理を移す。このＡＴゲーム開始フラグも、サブＲＡＭ４１５内に設けられたＡＴゲーム開始フラグ記憶領域においてＯＮ／ＯＦＦされるものである。

【０２９７】

次に、図２３を用いて、ＡＴゲーム開始判定処理について説明する。

【０２９８】

（ステップＳ２３０１）

ステップＳ２３０１において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム開始フラグがＯＮされているか否かを判定する。このとき、ＡＴゲーム開始フラグがＯＮされていないと判定された場合には、ステップＳ２３０６に処理を移し、ＡＴゲーム開始フラグがＯＮされていると判定された場合には、ステップＳ２３０２に処理を移す。

【０２９９】

（ステップＳ２３０２）

ステップＳ２３０２において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム開始演出実行コマンドを画像音響生成基板４２０に送信する。これにより、画像音響生成基板４２０によってＡＴゲームが開始されたことを報知する各種演出が、液晶表示装置４１、スピーカ３３ａ，３４ａ，５０ａ，５１ａ等において実行されることとなる。

【０３００】

（ステップＳ２３０３）

ステップＳ２３０３において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム残り回数（Ａ）をセットする。スロットマシン１においては、ＡＴゲーム回数は設定値に関わらず「５０回」に固定されている。具体的には、サブＲＡＭ４１５内に設けられたＡＴゲーム残り回数（Ａ）記憶領域に「５０」が記憶される。したがって、本ステップＳ２３０３では、ＡＴゲーム残り回数（Ａ）として「５０」がセットされる。なお、「５０回のＡＴゲーム」を１セットのＡＴゲームという。

【０３０１】

（ステップＳ２３０４）

ステップＳ２３０４において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム中フラグ記憶領域においてフラグ（ＡＴゲーム中フラグ）をＯＮ（＝１）にする。

【０３０２】

（ステップＳ２３０５）

ステップＳ２３０５において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム開始フラグをＯＦＦにして、当該ＡＴゲーム開始判定処理を終了する。

【０３０３】

（ステップＳ２３０６）

ステップＳ２３０６において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム遅延フラグがＯＮされているか否かを判定する。このとき、ＡＴゲーム遅延フラグがＯＮされていないと判定された場合には、当該ＡＴゲーム開始判定処理を終了し、ＡＴゲーム遅延フラグがＯＮされていると判定された場合には、ステップＳ２３０７に処理を移す。

【０３０４】

（ステップＳ２３０７）

ステップＳ２３０７において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）に「１５」を加算して、新たなＡＴ発動準備期間とする。すなわち、上記ステップＳ１３００（図１６参照）において、一旦はＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」以下の値になったが、本ステップＳ２３０７における処理により、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」よりも大きな値になってしまうこととなる。

なお、本実施形態においては、１回のゲームにてＡＴ発動準備期間（Ｊ）から減算される短縮ポイント（Ｔ）の最大値は、図１８等からも分かるように「Ｔ＝１０」であるため、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）に加算する数値を「１５」とすることにより、本ステップＳ２３０７において、必ずＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」より大きい値とすることができる。

なお、本ステップS２３０７においてＡＴ発動準備期間（Ｊ）に加算される「１５」は、本発明の特定期間の一例に該当する。

【０３０５】

（ステップＳ２３０８）

ステップＳ２３０８において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲーム遅延フラグをＯＦＦにして、当該ＡＴゲーム開始判定処理を終了する。

【０３０６】

次に、図２４を用いて、ＡＴ発動準備期間設定処理について説明する。

【０３０７】

（ステップＳ２４０１）

ステップＳ２４０１において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」以下であるか否かを判定する。このとき、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」以下ではないと判定された場合には、ＡＴ発動準備期間設定処理を終了し、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」以下であると判定された場合には、ステップＳ２４０２に処理を移す。

【０３０８】

（ステップＳ２４０２）

ステップＳ２４０２において、サブＣＰＵ４１２は、次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）を仮セットする。この仮セットとは、サブＲＡＭ４１５内に設けられた次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）記憶領域に次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）を記憶することを意味する。スロットマシン１においては、ＢＢ１～ＢＢ５ゲームを契機として、またはＡＴゲームを契機としてセットされる次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）を以下のように異ならせている。すなわち、

［　ＢＢ１ゲーム・・・・・・・ＮＪ＝　８００　］
［　ＢＢ２ゲーム・・・・・・・ＮＪ＝　９００　］
［　ＢＢ３ゲーム・・・・・・・ＮＪ＝１０００　］
［　ＢＢ４ゲーム・・・・・・・ＮＪ＝１１００　］
［　ＢＢ５ゲーム・・・・・・・ＮＪ＝１２００　］
［　ＡＴゲーム・・・・・・・・ＮＪ＝　８００　］

というように予め決められている。したがって、本ステップＳ２４０２の処理が実行されるにあたり、上記ステップＳ２５００（図１７等参照）の処理を経由してきた場合には、ＢＢの種類を参照して次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）がセットされ、上記ステップＳ２３００（図１７等参照）の処理を経由してきた場合には、次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）として「８００」がセットされる。また、スロットマシン１において、初期値としてセットされる上記次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）については、設定値「１」～「６」まで共通のものとしている。

【０３０９】

（ステップＳ２４０３）

ステップＳ２４０３において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」よりの小さな値であるか否かを判定する。このとき、「Ｊ＜０」ではないと判定された場合には、ステップＳ２４０６に処理を移し、「Ｊ＜０」であると判定された場合には、ス

テップＳ２４０４に処理を移す。
【０３１０】
（ステップＳ２４０４）
ステップＳ２４０４において、サブＣＰＵ４１２は、上記ステップＳ２４０２において仮セットされた次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）から、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）の絶対値Ｊ（｜Ｊ｜で示す）を減算して、新たな次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）を算出する。なお、このとき、算出された新たな次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）は一旦、サブＲＡＭ４１５内の次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）記憶領域に記憶される。このように、本ステップＳ２４０４では、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）の「Ｊ＜０」となった分だけ、次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）が短縮されることとなる。
【０３１１】
（ステップＳ２４０５）
ステップＳ２４０５において、サブＣＰＵ４１２は、上記ステップＳ２４０４において算出された新たな次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）を当該ＡＴ発動準備期間（Ｊ）としてセットする。これにより、当該ＡＴ発動準備期間設定処理におけるＡＴ発動準備期間（Ｊ）が決定することとなる。
【０３１２】
（ステップＳ２４０６）
ステップＳ２４０６において、サブＣＰＵ４１２は、上記ステップＳ２４０２において仮セットされた次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）を当該ＡＴ発動準備期間（Ｊ）としてセットする。これにより、当該ＡＴ発動準備期間設定処理におけるＡＴ発動準備期間（Ｊ）が決定することとなる。
【０３１３】
以上、説明したとおり、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）から短縮ポイント（Ｔ）が減算されたことにより、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）の残り期間が「０」よりも小さくなる場合（「Ｊ＜０」となる場合）には、このとき生じた短縮ポイント（Ｔ）の余り（余りのポイント）を次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ）から減算する。したがって、短縮ポイント（Ｔ）として獲得したポイントのうち、上記短縮ポイント（Ｔ）の余りが破棄されてしまうといったことがなく、獲得した短縮ポイント（Ｔ）は全て無駄にされることなく有効に活用される。
【０３１４】
また、図２６では、液晶表示装置４１にて行われるＡＴゲーム中及びＡＴゲーム終了後の演出の一例（画像の一例）について示している。前述したように、図２６（ａ）は、ＡＴゲーム中の演出を示しており、ベルの押し順（この場合は、ベル３）が表示されていると共に、ＡＴゲームの残り回数（Ａ）が「０」であることが表示されている（画像右上に「のこりＧＡＭＥ　０／５０」と表示されている）。また、画像下側には「ＴＯＴＡＬ５００」と表示されているが、これはＡＴゲームが連続して行われているときの総ゲーム数を表している（この場合は、５０回のＡＴゲームが１０回連続して行われている）。
【０３１５】
図２６（ａ）の後、全リールの停止操作が終了すると、当該ＡＴゲームが終了となったゲームにおいて、図２６（ｂ）及び図２６（ｃ）に示すように、キャラクタＡとキャラクタＢとが戦いをする様子が演出として実行される。
そして、キャラクタＡが勝利したときには、図２６（ｄ）に示すように五人組の女の子のキャラクタ群Ｃ（五人組の女の子）が登場して、「討ち取ったりー！」と叫んでいる様子が演出として実行される。このように図２６（ｄ）に示す演出は、１セット目のＡＴゲーム終了後に２セット目（次セット目）のＡＴゲームが連続して行われる場合（つまり、ＡＴゲームが連チャンする場合）に行われる。
一方、キャラクタＡが敗北したときには、図２６（ｅ）に示すように「ＥＮＤ」というメッセージが表示されると共に、画像下側に「ＴＯＴＡＬ５００」というＡＴゲームの総ゲーム数が表示される。このように図２６（ｅ）に示す演出は、１セット目のＡＴゲーム終了後に２セット目（次セット目）のＡＴゲームが連続して行われない場合（つまり、Ａ

Ｔゲームが連チャンしない場合）に行われる。

【０３１６】

以上のように、第１実施形態に係るスロットマシン１によれば、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」以下となった場合に、ボタン演出が実行される。このとき、遊技者が演出ボタン１８の押下操作を行えばＡＴゲームが開始されることとなる一方で、遊技者が演出ボタン１８の押下操作を行わないとＡＴゲームが開始されないこととなる。さらに、遊技者が演出ボタン１８の押下操作を行わなかったときには、ＡＴゲームの開始が許容されるためのボタン演出が実行されるまでの期間が数ゲーム遅延されることとなる。したがって、遊技者による押下操作の可能な演出ボタン１８を設けた回胴式遊技機において、該演出ボタン１８による演出効果を十分に発揮することのできる回胴式遊技機を提供することができる。

【０３１７】

また、第１実施形態に係るスロットマシン１によれば、ＢＢゲームの終了後およびＡＴゲームの終了後において、ＡＴゲームが開始されるまでのＡＴ発動準備期間（Ｊ）が設定される。このＡＴ発動準備期間（Ｊ）は、通常ゲーム中及びＡＴゲーム中における各種当選役の当選状況に応じて短縮されることとなる。そして、ＡＴゲーム中に獲得した短縮ポイント（Ｔ）が所定の値（仮セットされる次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ））以上であれば、当該ＡＴゲームが終了となったときに設定されるＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」となるため、ＡＴゲームの連チャンを発生可能とすることができる。したがって、遊技者の遊技意欲の減退を抑制できると共に、遊技者にとって面白みのある回胴式遊技機を提供することが可能となる。

【０３１８】

［第２実施形態］

次に、上記第１実施形態の別実施形態である第２実施形態のスロットマシン１Ａについて、図２７～図３３を用いて説明する。なお、スロットマシン１Ａについては、上記第１実施形態のスロットマシン１と構造等は同様のものとし、既に説明した箇所及び符号については説明を省略し、新たな処理等についてのみ説明する。スロットマシン１Ａでは、リプレイの当選確率が通常ゲームに比べて変更されたＲＴ（リプレイタイム）ゲームを行うことができる点で、前述したスロットマシン１と相違するものである。このため、上記ステップＳ１０８（図９参照）で説明したフラグ処理において参照されるゲーム状態フラグに、ＲＴゲーム中フラグ（後述の図２８（ｃ）に示される当たり値判定テーブルに基づいて行われるフラグ）が新たに設けられる。以下では、ＲＴゲームに係る処理を中心にして詳細に説明する。

【０３１９】

図２７は、スロットマシン１Ａの各当選役と対応する図柄の組み合わせ及びその特典（払い出し枚数等、以下では遊技特典という）を示したものである。この図２７は、上記第１実施形態における図６で説明した内容に加えて、リプレイに複数の種類、すなわち、リプレイ１～リプレイ３を新たに設けた点で第１実施形態のスロットマシン１と相違する。以下に、このリプレイ１～リプレイ３について説明する。

【０３２０】

［リプレイ］

図２７において、リプレイと示されている当選役には、対応する図柄（リプレイ図柄）の組み合わせ態様として「ＲＰ図柄－ＲＰ図柄－ＲＰ図柄」、「ベル図柄－ＲＰ図柄－ＲＰ図柄」が予め決められている。なお、各リール１１１，１１２，１１３におけるＲＰ図柄及びベル図柄の配置については、上記図７で説明したものと同じ配置としているため説明は省略する。

【０３２１】

ここで、リプレイには、リプレイ１（以下では、「通常リプレイ」ともいう）、リプレイ２及びリプレイ３（以下では、「突入リプレイ」ともいう）の３種類が設けられており、突入リプレイについては、リールの押し順（停止操作手順のこと、以下「押し順」とい

う）に対応した当選役となっている。すなわち、当該当選したリプレイがリプレイ２であった場合には、これに対応する押し順に従った操作が行われたときに、左リール１１１において、上段位置および下段位置にベル図柄を表示させることが可能となっている。また、当該当選したリプレイがリプレイ３であった場合には、これに対応する押し順に従った操作が行われたときに、左リール１１１において、上段位置および下段位置にベル図柄を表示させることが可能となっている。なお、リプレイ２及びリプレイ３は第１番目に押すリール（第１リール）の押し順のみが決められているものであり、第２番目以降に押すリール（第２リール、第３リール）の押し順は不問となっている。

【０３２２】

例えば、リプレイ３（突入リプレイ）に当選した場合、「右リール１１３⇒中リール１１２⇒左リール１１１」または「右リール１１３⇒左リール１１１⇒中リール１１２」という押し順に従ったときには、左リール１１１において、「配列番号１番，３番，５番，８番，１０番，１２番，１５番，１７番，１９番」のいずれかのベル図柄を上段位置または下段位置に表示させるリール停止制御が行われる。これにより、有効ライン上に突入リプレイに対応する図柄の組み合わせが揃うこととなる。

【０３２３】

一方、当該当選したリプレイ（リプレイ２またはリプレイ３のいずれか）に対応しない押し順を行った場合には、左リール１１１の上段位置または下段位置にＲＰ図柄を表示させるリール制御が行われる。これにより、有効ライン上に通常リプレイ（リプレイ１）に対応する図柄の組み合わせが揃うこととなる。

【０３２４】

図２８は、スロットマシン１Ａの全ての当選役についての当たり値と内部抽選確率を具体的に示している。すなわち、スロットマシン１と相違する点は、リプレイ１～リプレイ３が設けられている点と、図２８（ｃ）の当たり値判定テーブルを有する点である。なお、図２８（ａ）及び図２８（ｂ）は、リプレイを除く内部抽選確率については、それぞれ図１０（ａ）及び図１０（ｂ）と同じであり、ＢＢの内部抽選確率（図１１参照）もスロットマシン１とスロットマシン１Ａとで共通している（ＢＢの内部抽選確率については図示を省略する）。

【０３２５】

上記図２８（ｃ）も、当たり値判定テーブルとして予めメイン制御基板３００（メインＲＯＭ３０３）に記憶されているものである。図２８（ｃ）の当たり値判定テーブルは、ＲＴゲーム中に参照される判定テーブル（以下、「ＲＴゲーム判定テーブル」という）となっている。このＲＴゲーム判定テーブルについても、設定値（例えば、設定１～６の６段階）ごとにそれぞれ別々の当たり値判定テーブルを予め定めておくことができる。なお、図２８（ｃ）は、設定６の場合の当たり値判定テーブルである。

【０３２６】

スロットマシン１Ａでは、所定条件が成立したことに応じてＲＴゲームが開始される。

ここで、ＲＴゲームとは、リプレイの当選確率を通常ゲームに比べて当選しやすくした状態を、所定のゲーム回数（ゲーム期間）にわたって継続させるものである。

【０３２７】

図２８（ｃ）のＲＴゲーム判定テーブルでは、前述した通常ゲーム判定テーブル（図２８（ａ）参照）と比較すると、リプレイ１の当たり値の乱数幅が比較的大きく設定され、且つ、ハズレの当たり値の乱数幅が比較的狭く設定されている。なお、リプレイ１およびハズレ以外については、ＲＴゲーム判定テーブルと通常ゲーム判定テーブルとは各当選役の乱数幅（当たり値の範囲）が同一のものとして設定されている。

【０３２８】

具体的に通常ゲームとＲＴゲームとの違いについて、図２８（ａ）及び図２８（ｃ）を参照して説明する。

【０３２９】

通常ゲームは、リプレイの当選確率が概ね７．３分の１となっており、またハズレとな

る確率（約１．４７分の１）が極めて高いため、遊技者がメダルを増加させながらゲームを継続することはほとんど不可能な遊技状態である。すなわち、通常ゲームとは、ＢＢゲームが行われておらず且つＲＴゲームも行われていない状態において行われるゲームのことである。

【０３３０】

一方、ＲＴゲームは、リプレイの当選確率が概ね１．６４分の１と通常ゲームにおけるリプレイの当選確率に比べて約４．４倍程度当選しやすくなっているため、リプレイに当選する頻度が通常ゲームに比べて極めて高くなっている。さらに、ＲＴゲームでは、ハズレとなる確率（約４．８５分の１）が通常ゲームに比べて低くなっているため、ハズレとなるよりもリプレイに当選することが多くなる。このため、遊技者がメダルをほとんど減らさずにゲームを継続することが可能な遊技状態といえる。

【０３３１】

このようなことから、通常ゲームに比べてＲＴゲームでは、ハズレとなるよりもリプレイに当選することが多くなるため、遊技者が保有するメダルの減少する程度（割合）を抑えて遊技を進めることや、若しくはメダルを若干増加させながら遊技を進めることができる。したがって、遊技者は、保有するメダルを大きく減らすことなく遊技を行うことができる。

【０３３２】

次に、図２９を用いて、スロットマシン１Ａにおける判定処理について説明する。すなわち、スロットマシン１における判定処理とは、上記ステップＳ３０４に次いでメインＣＰＵ３０１がＲＴゲーム設定処理を行う点（ステップＳ４００）と、ＢＢゲーム中ではないと判定された場合（上記ステップＳ３０１＝ＮＯ）において、メインＣＰＵ３０１がＲＴゲーム終了判定処理を行う点（ステップＳ５００）と、上記ステップＳ３０８に次いでメインＣＰＵ３０１がＲＴゲーム途中終了処理を行う点（ステップＳ６００）において相違する。以下では、この３つの相違点について、図３０～図３２を用いて説明する。

【０３３３】

まず、図３０を用いて上記ステップＳ４００において実行されるＲＴゲーム設定処理について説明する。

【０３３４】

（ステップＳ４０１）

ステップＳ４０１において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴゲーム中フラグがＯＮされているか否かを判定する。このＲＴゲーム中フラグは、メインＲＡＭ３０４内に設けられたＲＴゲーム中フラグ記憶領域においてＯＮ／ＯＦＦされる。このとき、ＲＴゲーム中フラグがＯＮされていると判定された場合には、当該ＲＴゲーム設定処理を終了し、ＲＴゲーム中フラグがＯＮされていないと判定された場合には、ステップＳ４０２に処理を移す。

（ステップＳ４０２）

ステップＳ４０２において、メインＣＰＵ３０１は、当該当選していた当選役が突入リプレイであったか否かを判定する。すなわち、リプレイ２またはリプレイ３のいずれかに当選していたか否かが判定される。このとき、突入リプレイ（リプレイ２またはリプレイ３のいずれか）に当選していないと判定された場合には、当該ＲＴゲーム設定処理を終了し、突入リプレイに当選していたと判定された場合には、ステップＳ４０３に処理を移す。

【０３３５】

（ステップＳ４０３）

ステップＳ４０３において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ３０７において、有効ライン上に揃っている図柄が、突入リプレイに対応する図柄の組み合わせであるか否かを判定する。すなわち、突入リプレイに当選となり、かつ、押し順に正解したか否かを判定する。このとき、突入リプレイの押し順に正解しなかったと判定された場合（つまり、押し順が不正解で、リプレイ２またはリプレイ３が有効ライン上に揃わずに、リプレイ１が有効ライン上に揃っている場合）には、当該ＲＴゲーム設定処理を終了し、突入リプ

レイの押し順に正解したと判定された場合には、ステップＳ４０４に処理を移す。
【０３３６】
（ステップＳ４０４）
ステップＳ４０４において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴゲーム残り回数（Ｒ）に「５０」をセットする。このＲＴゲーム残り回数（Ｒ）は、メインＲＡＭ３０４内に設けられたＲＴゲーム残り回数（Ｒ）記憶領域において記憶される。すなわち、本ステップＳ４０４において５０回のＲＴゲームを開始することが決定される。
【０３３７】
（ステップＳ４０５）
ステップＳ４０５において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴゲーム中フラグをＯＮにして、当該ＲＴゲーム設定処理を終了する。
【０３３８】
このように、ＲＴゲームは、非ＲＴゲーム中及び非ＢＢゲーム中において、突入リプレイ（リプレイ２またはリプレイ３）の押し順に正解したときに開始される。
【０３３９】
次に、図３１を用いて上記ステップＳ５００において実行されるＲＴゲーム終了判定処理について説明する。
【０３４０】
（ステップＳ５０１）
まず、ステップＳ５０１において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴゲーム中フラグがＯＮとなっているか否かを判定する。このとき、ＲＴゲーム中フラグがＯＮとなっていないと判定された場合には、当該ＲＴゲーム終了判定処理を終了し、ＲＴゲーム中フラグがＯＮとなっていると判定された場合には、次のステップＳ５０２に処理を移す。
【０３４１】
なお、本ステップＳ５０１の判定が満たされない場合、いずれの処理も行われず当該ＲＴゲーム終了判定処理が終了となる。このような場合となるのは、遊技状態が通常ゲームまたはＲＴゲーム準備期間に制御されているときが該当する。すなわち、遊技状態が通常ゲームに制御されているときは、通常ゲーム中フラグがＯＮであるため、ＲＴゲーム中フラグはＯＦＦとなっているから、本ステップＳ５０１の判定が満たされず、そのままＲＴゲーム終了判定処理が終了して通常ゲームが継続して実行されることとなる。
【０３４２】
（ステップＳ５０２）
ステップＳ５０２において、メインＣＰＵ３０１は、上記ステップＳ４０４（図３０参照）においてセットされたＲＴゲーム残り回数（Ｒ）を「１」だけ減算し、新たなＲＴゲーム残り回数（Ｒ）として、ＲＴゲーム残り回数（Ｒ）記憶領域に記憶する。
【０３４３】
（ステップＳ５０３）
ステップＳ５０３において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴゲーム残り回数（Ｒ）が「０」であるか否かを判定する。このとき、ＲＴゲーム残り回数（Ｒ）が「０」ではないと判定された場合には、ステップＳ５０５に処理を移し、ＲＴゲーム残り回数（Ｒ）が「０」であると判定された場合には、ステップＳ５０４に処理を移す。
【０３４４】
（ステップＳ５０４）
ステップＳ５０４において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴゲーム中フラグをＯＦＦにする。これにより、ＲＴゲーム終了判定処理が終了するとともに、当該ゲームをもってＲＴゲームが終了することとなる。
【０３４５】
（ステップＳ５０５）
ステップＳ５０５において、メインＣＰＵ３０１は、ＢＢ１当選フラグ～ＢＢ５当選フラグのいずれかがＯＮとなっているか否かを判定する。このとき、ＢＢ１当選フラグ～Ｂ

Ｂ５当選フラグのいずれのフラグもＯＮとなっていないと判定された場合には、当該ＲＴゲーム終了判定処理を終了し、ＢＢ１当選フラグ～ＢＢ５当選フラグのいずれかのフラグがＯＮとなっていると判定された場合、すなわち、当該ＲＴゲームにおいて、ＢＢ１～ＢＢ５のいずれかに当選した場合には、上記ステップＳ５０４に処理を移す。このように、本ステップＳ５０５を経由して上記ステップＳ５０４の処理が行われた場合には、ＲＴゲームがＢＢの当選によって終了（途中終了）となることを示している。

なお、スロットマシン１Ａでは、ＲＴゲームにおいて、ＢＢに当選することなくセットされた回数のゲームが行われたのちは、通常ゲーム（通常状態）に一旦戻るものとなっている。

【０３４６】

次に、図３２を用いて上記ステップＳ６００において実行されるＲＴゲーム途中終了処理について説明する。

【０３４７】

（ステップＳ６０１）

まず、ステップＳ６０１において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴゲーム中フラグがＯＮされているか否かを判定する。このとき、ＲＴゲーム中フラグがＯＮされていないと判定された場合には、当該ＲＴゲーム途中終了処理を終了し、ＲＴゲーム中フラグがＯＮされていると判定された場合には、ステップＳ６０２に処理を移す。

【０３４８】

（ステップＳ６０２）

ステップＳ６０２において、メインＣＰＵ３０１は、ベル１～ベル５のうちのいずれかに当選していたか否かを判定する。このとき、ベル１～ベル５のいずれにも当選していないと判定された場合には、当該ＲＴゲーム途中終了処理を終了し、ベル１～ベル５のいずれかに当選していたと判定された場合には、ステップＳ６０３に処理を移す。

【０３４９】

（ステップＳ６０３）

ステップＳ６０３において、メインＣＰＵ３０１は、ベル１～ベル５のうちのいずれかに当選していたうえで、当該当選役であるベルの押し順に正解したか否かを判定する。具体的には、上記ステップＳ３０８におけるメダル払い出し枚数が１２枚（６枚×２）であるか否かにより判定する。このとき、当該当選役であるベルの押し順に正解していたと判定された場合には、当該ＲＴゲーム途中終了処理を終了し、当該当選役であるベルの押し順に正解していないと判定された場合には、ステップＳ６０４に処理を移す。

【０３５０】

（ステップＳ６０４）

ステップＳ６０４において、メインＣＰＵ３０１は、ＲＴゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にして、当該ＲＴゲーム途中終了処理を終了する。

【０３５１】

このように、ＲＴゲームが開始されても、ベルの押し順に正解しなかった場合には、ＲＴゲームが途中で終了することとなる。また、スロットマシン１Ａでは、後述するＡＴゲーム中以外は押し順のある当選役についての報知が行われない。したがって、ＡＴゲーム中以外において、ＲＴゲームが開始された場合、ベルの押し順が報知されないため、ＲＴゲームが途中で終了してしまう可能性が高いものとなる。

【０３５２】

そして、スロットマシン１Ａでも、サブ制御基板４００により、ＡＴゲームが行われる。サブ制御基板４００による制御についても図１６～図２４で説明したスロットマシン１と同様の制御が行われるが、以下では、スロットマシン１とスロットマシン１Ａとで相違する点について説明する。

【０３５３】

図３３は、スロットマシン１Ａにおけるコマンド解析に係る処理について示している。

すなわち、スロットマシン１Ａにおけるコマンド解析に係る処理では、上記ステップＳ

１５００（図１６参照）の処理が行われない点と、上記ステップＳ１９００（図１６参照）の処理に代えてステップＳ３０００の処理が行われる点でスロットマシン１における処理と相違している。

なお、本図３３は、上記第１実施形態における図１６に相当する図である。スロットマシン１Ａのコマンド解析に係る処理のうち、上記第１実施形態における図１７に相当する処理は、第１実施形態で説明したコマンド解析に係る処理と同様の処理を行うものであるため、説明は省略する。

【０３５４】

スロットマシン１Ａでは、ＡＴゲーム中に、ベル１～ベル５だけでなく、リプレイ２及びリプレイ３についても押し順の報知が行われる。したがって、ＡＴゲーム中は、ＲＴゲームが開始されやすい状態となり、遊技者が押し順報知に従ってリールの停止操作を行っていれば、ＡＴゲーム中にＲＴゲームが開始されるようになっている。これにより、ＡＴゲーム、かつ、ＲＴゲームである、いわゆる、ＡＲＴ（アシストリプレイタイム）ゲームが開始される。具体的には、図３３に示すように、スロットマシン１Ａでは、ＡＴゲームの残り回数（Ａ）が予め定められていない。したがって、ＡＴゲームが後述する終了条件が成立するまで継続するものとなっている。

【０３５５】

（ステップＳ３０００）

ステップＳ３０００において、サブＣＰＵ４１２は、ＡＴゲームを終了させる条件（以下、「終了条件」という）が成立したか否かを判定する。本第２実施形態においては、この終了条件を、ＲＴゲームの残り回数（Ｒ）が「０」となることとしている。すなわち、本ステップＳ３０００において、サブＣＰＵ４１２は、「Ｒ＝０」であるか否かを判定する。これは、メイン制御基板３００から送信される受信コマンドにＲＴゲーム中フラグに係る情報が含まれているか否かにより判定される。このとき、「Ｒ＝０」であると判定された場合には、ステップＳ２０００（図１６参照）に処理を移し、「Ｒ＝０」ではないと判定された場合には、当該コマンド解析に係る処理を終了する。

【０３５６】

このように、スロットマシン１Ａでは、ＡＴゲーム中にＲＴゲームが開始された場合、当該ＲＴゲームの終了と共にＡＴゲームが終了する。

【０３５７】

図３４は、スロットマシン１ＡにおけるＡＴゲーム開始判定処理について示している。

すなわち、スロットマシン１ＡにおけるＡＴゲーム開始判定処理では、上記ステップ２３０３（図２３参照）の処理においてセットされるＡＴゲーム残り回数（Ａ）が定められていない。これにより、ＡＴゲーム中にＲＴゲームを開始させることがほぼ確実なものとなっている。

【０３５８】

以上のように、第２実施形態に係るスロットマシン１Ａによれば、ＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」以下となった場合に、ボタン演出が実行される。このとき、遊技者が演出ボタン１８の押下操作を行えばＡＴゲームが開始されることとなる一方で、遊技者が演出ボタン１８の押下操作を行わないとＡＴゲームが開始されないこととなる。さらに、遊技者が演出ボタン１８の押下操作を行わなかったときには、ＡＴゲームの開始が許容されるためのボタン演出が実行されるまでの期間が数ゲーム遅延されることとなる。したがって、遊技者による押下操作の可能な演出ボタン１８を設けた回胴式遊技機において、該演出ボタン１８による演出効果を十分に発揮することのできる回胴式遊技機を提供することができる。

【０３５９】

また、第２実施形態に係るスロットマシン１Ａによれば、ＡＴゲームが開始されている状態で、ＲＴゲームが開始されやすくなる。これは、ＲＴゲームの開始条件を、突入リプレイ（リプレイ２またはリプレイ３）の押し順に正解したことを条件としているからである。すなわち、ＡＴゲーム中においては、押し順の設定された当選役についての報知が行

われるため、ベル１～ベル５だけでなく、リプレイ２及びリプレイ３についても押し順の報知が行われる。これにより、ＡＴゲーム中には、ほぼＲＴゲームを開始させることが可能な状態となる。また、ＡＴゲームの継続する期間を定めていないため、ＡＴゲーム中において、ＲＴゲームの規定回数（５０回）まで十分に行うことが可能である。つまり、ＡＴゲームとＲＴゲームの双方を組み合わせたゲーム（ＡＲＴゲーム）を５０回行うことが可能となっている。

【０３６０】

さらに、第２実施形態に係るスロットマシン１Ａによれば、ＢＢゲームの終了後およびＡＴゲームの終了後において、ＡＴゲームが開始されるまでのＡＴ発動準備期間（Ｊ）が設定される。このＡＴ発動準備期間（Ｊ）は、通常ゲーム中及びＡＴゲーム中（ＲＴゲーム中も含む）における各種当選役の当選状況に応じて短縮されることとなる。そして、ＡＴゲーム中に獲得した短縮ポイント（Ｔ）が所定の値（仮セットされる次回ＡＴ発動準備期間（ＮＪ））以上であれば、当該ＡＴゲームが終了となったときに設定されるＡＴ発動準備期間（Ｊ）が「０」となるため、ＡＴゲームの連チャンを発生可能とすることができる。したがって、遊技者の遊技意欲の減退を抑制できると共に、遊技者にとって面白みのある回胴式遊技機を提供することが可能となる。

【０３６１】

以上のように、第２実施形態に係るスロットマシン１Ａについても、第１実施形態に係るスロットマシン１と同様の効果を奏することができる。加えて、ＡＴゲームとＲＴゲームを複合させたＡＲＴゲームを行うことが可能となる。したがって、遊技者の遊技意欲の減退を抑制できると共に、遊技者にとって面白みのある回胴式遊技機を提供することが可能となる。

【０３６２】

［その他の演出動作について］

なお、サブ制御基板４００は、上記したコマンドに基づく演出動作の他、各種演出動作についても実行する。例えば、当選コマンドに基づいて当該当選役を示唆（報知）する演出なども実行する。例えば、液晶表示装置４１による画像の表示や、スピーカ３３ａ等による効果音の発生、演出用ランプ４４～４６、および、ＬＥＤ装飾等による発光や点灯等、として実行させることができる。このような演出態様は、遊技者が長い時間ゲームを続けている場合など、退屈な印象を与えづらくすることができるものである。なお、演出態様は、液晶表示装置４１による画像の表示や、スピーカ３３ａ，３４ａ，５０ａ，５１ａによる効果音の発生、演出用ランプ４４～４６、ＬＥＤ装飾等で実行されることに限られるものではない。例えば、液晶表示装置４１に代えて、ＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ　Ｄｉｓｐｌａｙ）や、ドットＬＥＤを用いてもよい。さらに、キャラクタを模した人形や、可動可能な模型等や、サイドリール（例えば、各リールとは別の位置に配され、演出の一環として遊技者の操作に因らずにその始動と停止を実行するもの）や、あるいは、ランプなどの照明（例えば、回転灯に代表される回転可能なライト等）を設けて各種演出を実行させるものとしてもよい。このような方法をとれば、液晶表示等を用いずとも遊技者を十分に楽しませることが可能である。

【０３６３】

［その他の実施形態についての言及］

なお、本実施形態では、ＡＴゲーム中またはＲＴゲーム中にのみ、押し順報知がなされる（押し順報知演出が実行される）ものとしたが、これに限られない。すなわち、通常ゲーム中やＢＢゲーム中においても押し順報知を行ってもよい。また、通常ゲームやＢＢゲーム中においては、ベル１～ベル５のうち、全てのベルについて押し順の報知を行ってもよいし、一部のベルのみ押し順を報知するものとしてもよい。また、ベル、リプレイ以外にも押し順報知がなされる当選役を設けてもよい。

【０３６４】

なお、本実施形態では、ＢＢゲーム中においてもそれぞれの小役等の払い出し枚数は変えない構成としたが、これに限定されない。例えば、ＢＢゲーム中のみ有効となる役（ボ

ーナスゲーム専用役）を設けてもよい。また、ＢＢゲーム中のみ、上述した小役の払い出し枚数を変更する構成としてもよい。さらに、ベット数に応じて小役等の払い出し枚数を変更するものでもよい。

【０３６５】

また、本実施形態では、遊技者が大量のメダルを獲得できる遊技特典としてＢＢゲームのみの構成としたがこれに限られない。例えば、ＢＢゲームとは獲得できるメダル総数の異なるレギュラーボーナスゲーム（ＲＢゲーム）を設けてもよい。このようにすると、ボーナスゲームの種類も複数設けられることとなり、遊技の面白みを増すことができる。

【０３６６】

また、本実施形態では、ＢＢゲームの終了条件を所定数のメダルが払い出されるまで（３００枚を超えたか否か）としたがこれに限られない。例えば、特定の当選役に当選すること、特定のゲーム回数に到達すること、および、特定遊技（例えば、ＲＢゲーム）が規定回数行われることなどとしてもよい。また、これらを適宜組み合わせたものであってもよい。

【０３６７】

また、本実施形態では、ＢＢ１ゲーム～ＢＢ５ゲームにおける当たり値の判定は全て共通するボーナスゲーム判定テーブル（図１０（ｂ）参照）としたがこれに限られない。例えば、ＢＢ１～ＢＢ５までのいずれの当選フラグを契機とするＢＢゲームにおいても獲得できるメダルの総枚数が同程度となるものであれば、ＢＢゲームごとに異なる判定テーブルで当たり値の判定を行うものでもよい。

【０３６８】

以上は、本発明のスロットマシン１の一形態であるが、これに限定されることはない。スロットマシン以外の回胴式遊技機、例えば、パチンコ機や、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる回胴式遊技機等であっても本発明を適用することができる。また、本発明の精神と範囲から逸脱することのない様々な実施形態が可能である。

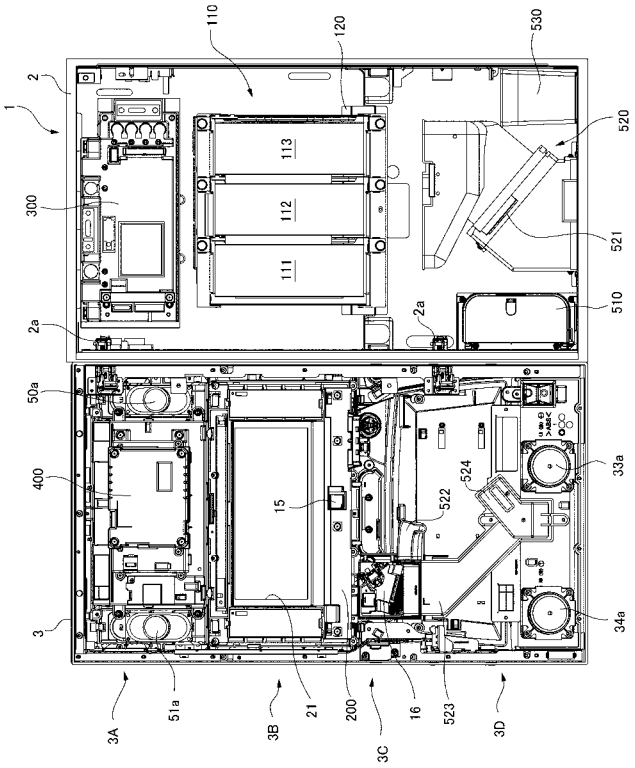
【符号の説明】

【０３６９】

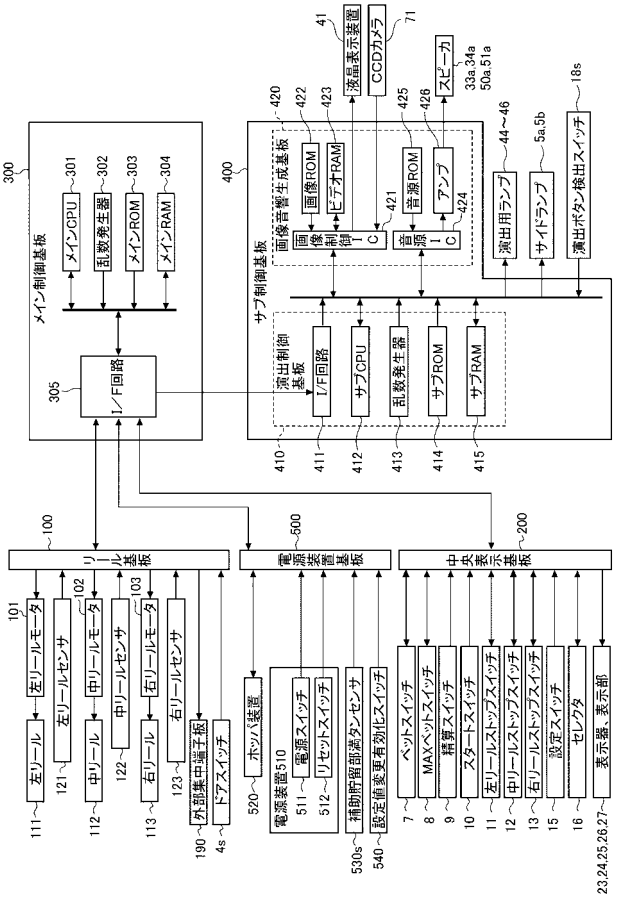
１　スロットマシン
２　筐体
３　前面扉
３Ａ　上部パネル部
３Ｂ　中部パネル部
３Ｃ　操作パネル部
３Ｄ　下部パネル部
１１　左リールストップスイッチ
１２　中リールストップスイッチ
１３　右リールストップスイッチ
１８　演出ボタン
１８ｓ　演出ボタン検出スイッチ
２３　貯留枚数表示器
２４　遊技進行表示器
２５　払出枚数表示器
３３ａ，３４ａ，５０ａ，５１ａ　スピーカ
４１　液晶表示装置
４４～４６　演出用ランプ
１００　リール基板
１１０　回胴装置
１１１　左リール
１１２　中リール
１１３　右リール

１５１　左リール帯
１５２　中リール帯
１５３　右リール帯
２００　中央表示基板
３００　メイン制御基板
３０１　メインＣＰＵ
３０３　メインＲＯＭ
３０４　メインＲＡＭ
４００　サブ制御基板
４１０　演出制御基板
４１２　サブＣＰＵ
４１４　サブＲＯＭ
４１５　サブＲＡＭ
４２０　画像音響生成基板
５００　電源装置基板
５１０　電源装置
５１１　電源スイッチ
５１２　リセットスイッチ
５２０　ホッパ装置
５３０ｓ　補助貯留部満タンセンサ
５４０　設定値変更有効化スイッチ

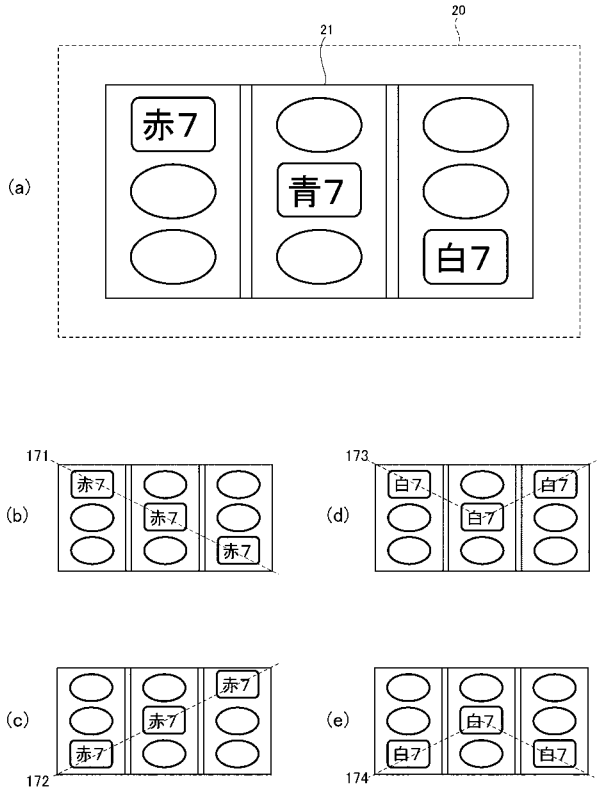
【図３】



【図４】



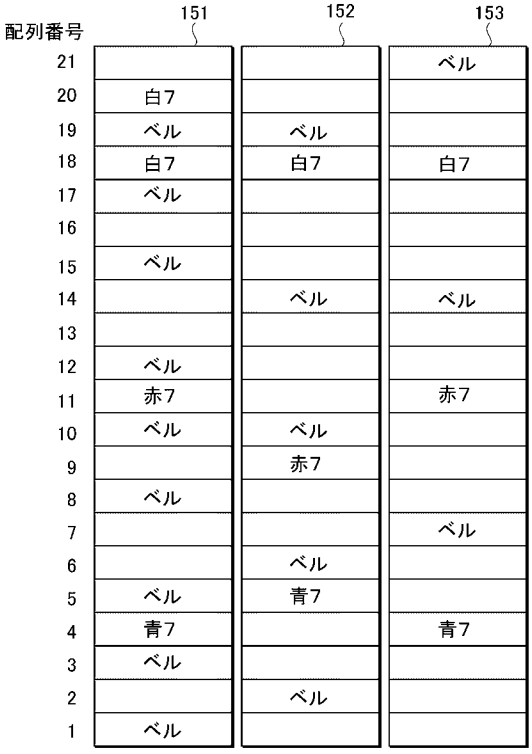
【図５】



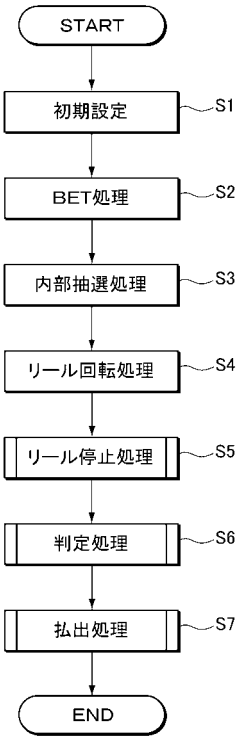
【図６】

図柄組み合わせ			払出枚数	役
白7	白7	白7	0	BB1
赤7	赤7	赤7	0	BB2
青7	青7	青7	0	BB3
赤7	赤7	青7	0	BB4
赤7	赤7	白7	0	BB5
RP	RP	RP	再遊技	リプレイ
ベル	ベル	ベル	6	ベル1 （左→中→右） （左→右→中）
白7	ベル	ベル		
赤7	ベル	ベル		
青7	ベル	ベル		
ベル	ベル	ベル	6	ベル2 （中→左→右）
白7	ベル	ベル		
赤7	ベル	ベル		
青7	ベル	ベル		
ベル	ベル	ベル	6	ベル3 （中→右→左）
白7	ベル	ベル		
赤7	ベル	ベル		
青7	ベル	ベル		
ベル	ベル	ベル	6	ベル4 （右→中→左）
白7	ベル	ベル		
赤7	ベル	ベル		
青7	ベル	ベル		
ベル	ベル	ベル	6	ベル5 （右→左→中）
白7	ベル	ベル		
赤7	ベル	ベル		
青7	ベル	ベル		
スイカ	スイカ	スイカ	6	スイカ
ANY	ANY	チェリー	1	チェリー

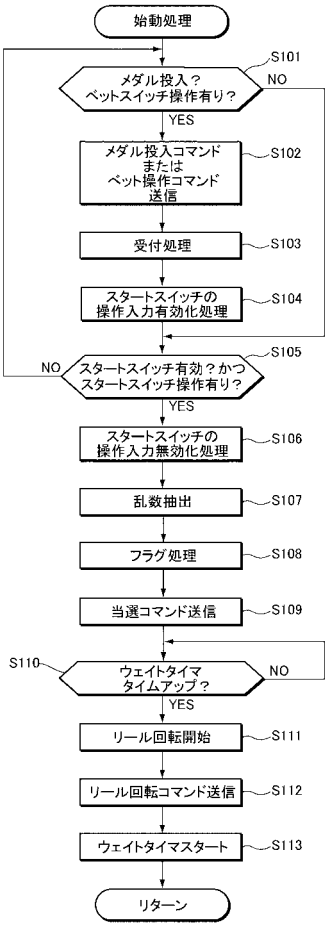
【図７】



【図８】



【図９】



【図１０】

内部抽選確率

(a)

乱数値0～16383

当選役	ベル1	ベル2	ベル3	ベル4	ベル5	スイカ	チェリー	BB	リプレイ	ハズレ
当たり値	0～679	680～1019	1020～1359	1360～1699	1700～2039	2040～2375	2376～2875	2876～3005	3006～5251	5252～16383
当選確率	1/24.09	1/48.19	1/48.19	1/48.19	1/48.19	1/48.76	1/32.77	1/126.0	1/7.29	1/1.47

(b)

乱数値0～16383

当選役	ベル1	ベル2	ベル3	ベル4	ベル5	スイカ	チェリー	BB	リプレイ	ハズレ
当たり値	0～3999	4000～5999	6000～7999	8000～9999	10000～11999	12000～12335	12336～12835	—	—	12836～16383
当選確率	1/4.096	1/8.192	1/8.192	1/8.192	1/8.192	1/48.76	1/32.77	—	—	1/4.62

【図１１】

BBの内部抽選確率（詳細）

(a)

乱数値2876～3005

当選役	BB(単独フラグ)				
	BB1	BB2	BB3	BB4	BB5
当たり値	2876～2895	2896～2915	2916～2935	2936～2955	2956～2975
当選確率	1/819.2	1/819.2	1/819.2	1/819.2	1/819.2

当選役	BB(重複フラグ)									
	BB1+スイカ	BB2+スイカ	BB3+スイカ	BB4+スイカ	BB5+スイカ	BB1+ベル1	BB2+ベル2	BB3+ベル3	BB2+チェリー	BB3+リプレイ
当たり値	2976～2978	2979～2981	2982～2984	2985～2987	2988～2990	2991～2993	2994～2996	2997～2999	3000～3002	3003～3005
当選確率	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3

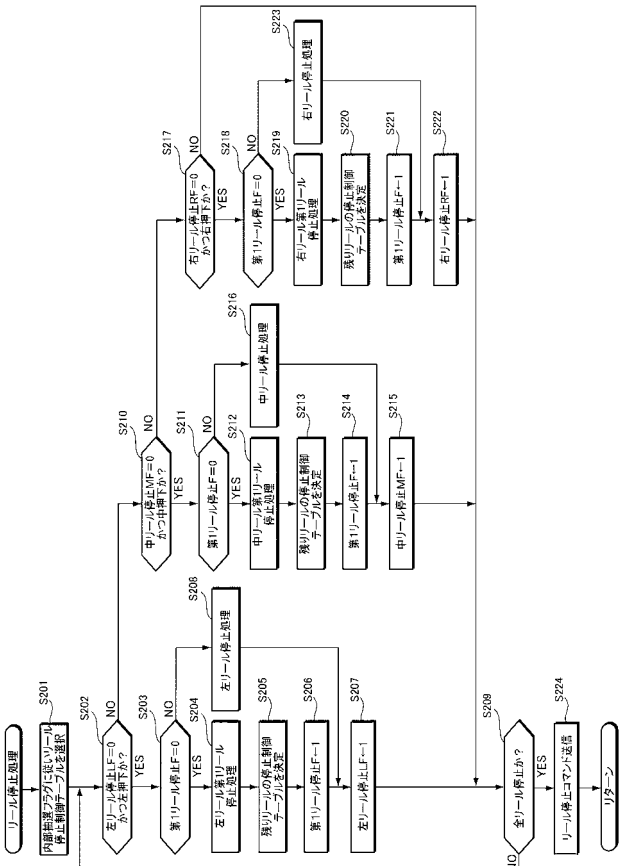
(b)

乱数値2876～3005

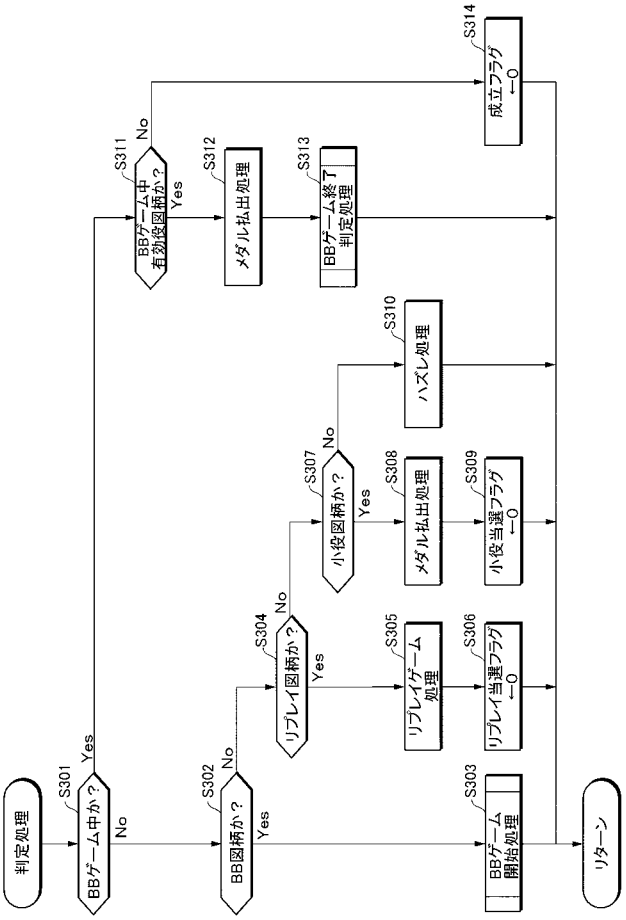
当選役	BB(単独フラグ)			
	BB1	BB2	BB3	BB4	BB5
当たり値	—	—	—	—	—
当選確率	—	—	—	—	—

当選役	BB(重複フラグ)									
	BB1+スイカ	BB2+スイカ	BB3+スイカ	BB4+スイカ	BB5+スイカ	BB1+ベル1	BB2+ベル2	BB3+ベル3	BB2+チェリー	BB3+リプレイ
当たり値	2976～2978	2979～2981	2982～2984	2985～2987	2988～2990	2991～2993	2994～2996	2997～2999	3000～3002	3003～3005
当選確率	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3

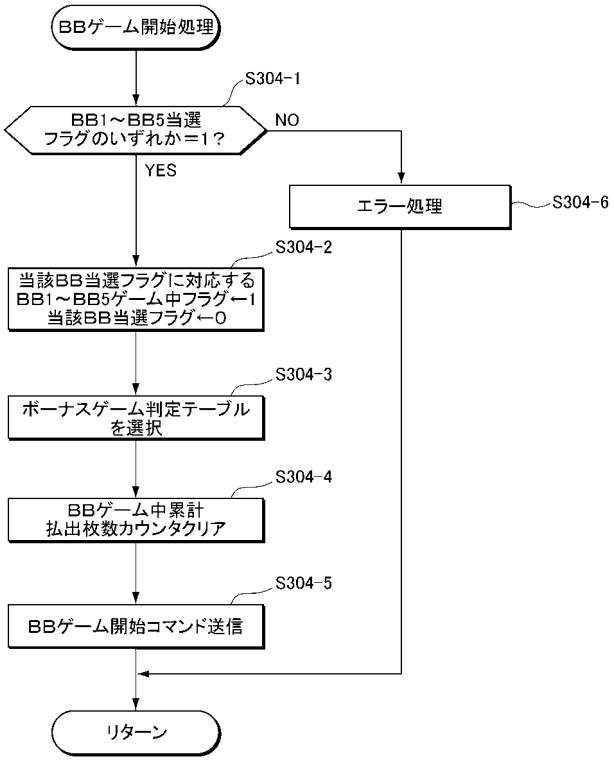
【図１２】



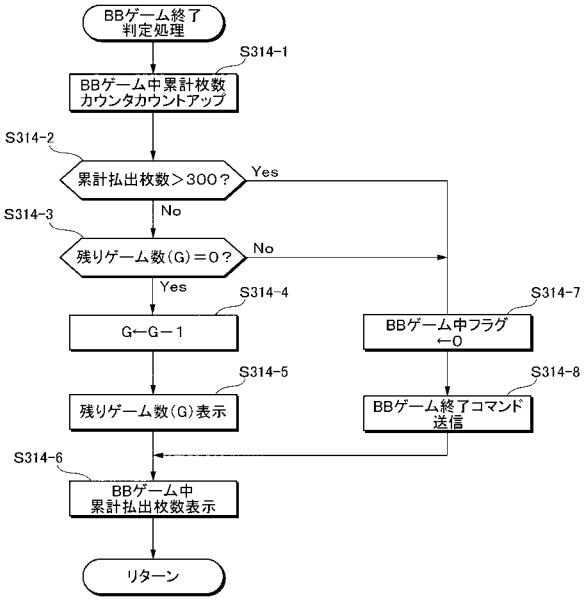
【図１３】



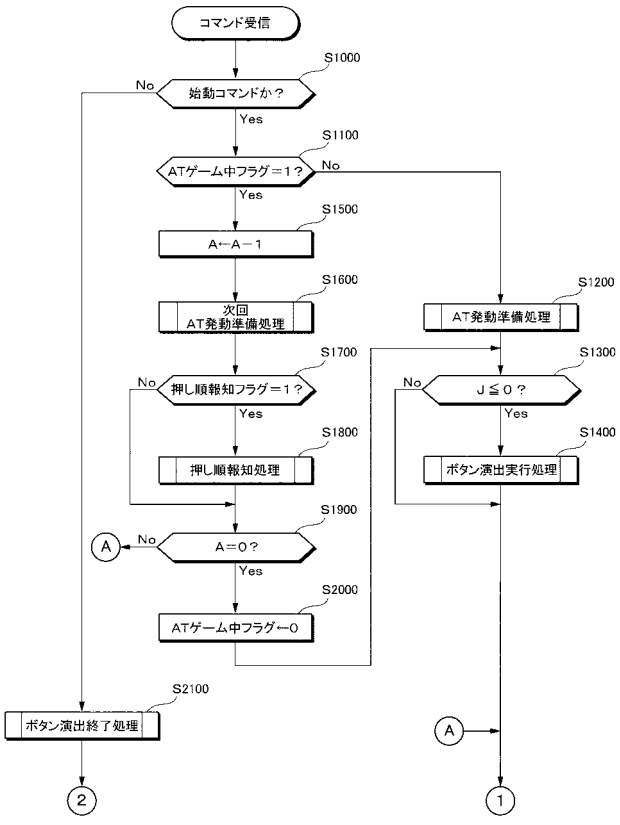
【図１４】



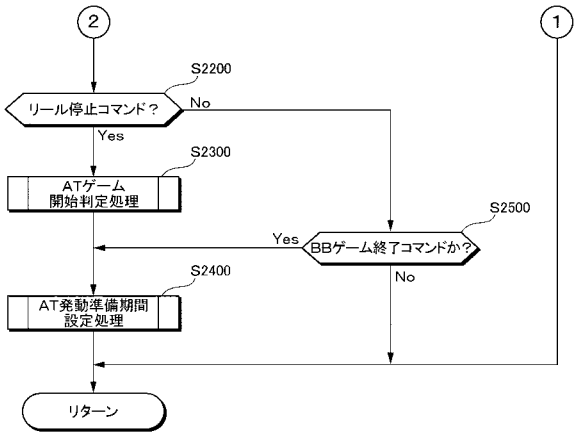
【図１５】



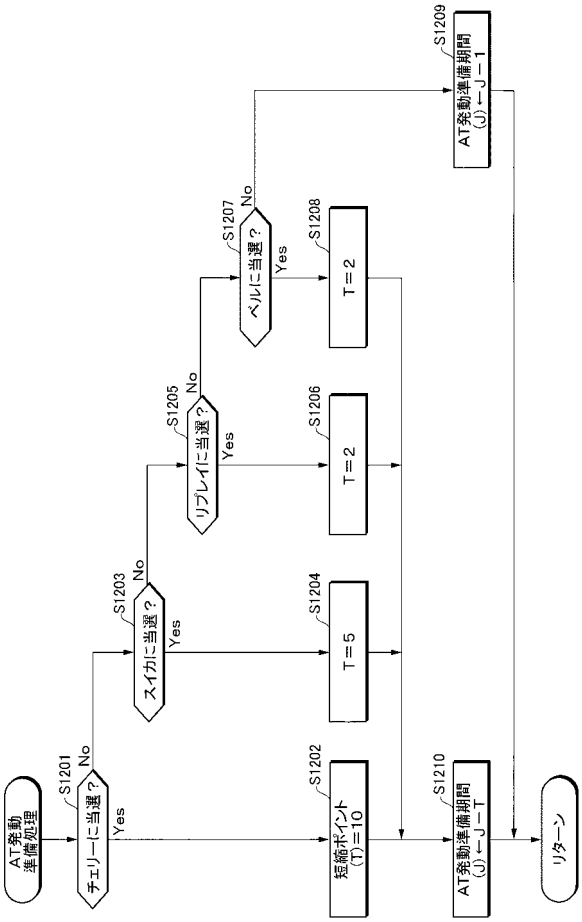
【図１６】



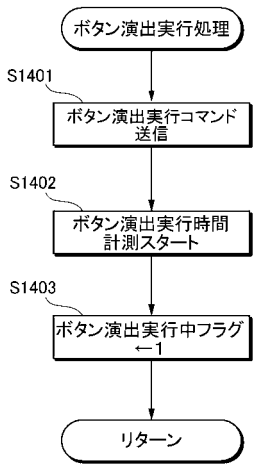
【図１７】



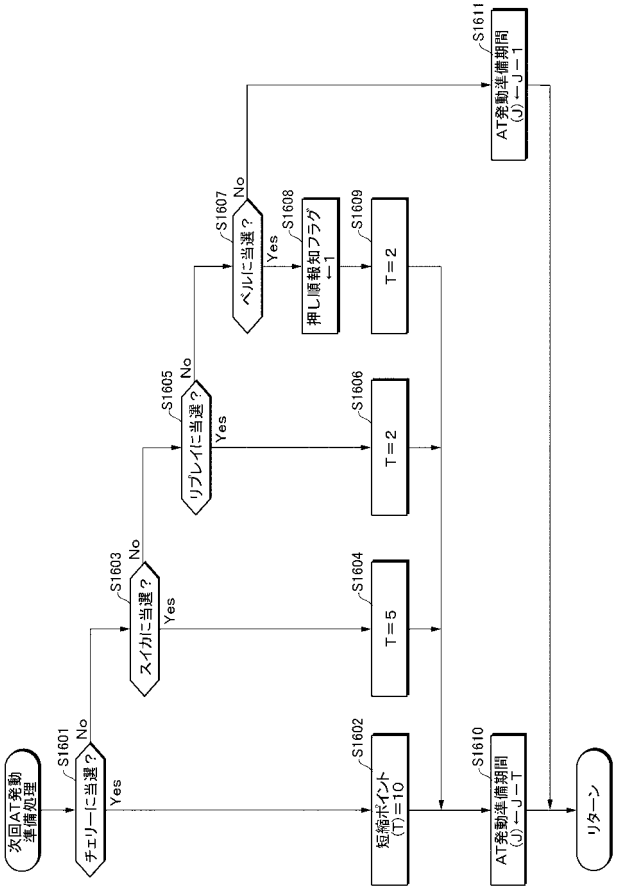
【図１８】



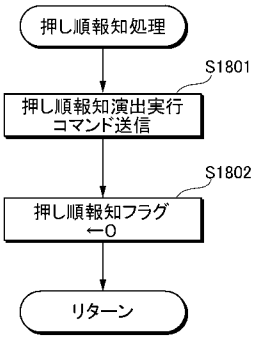
【図１９】



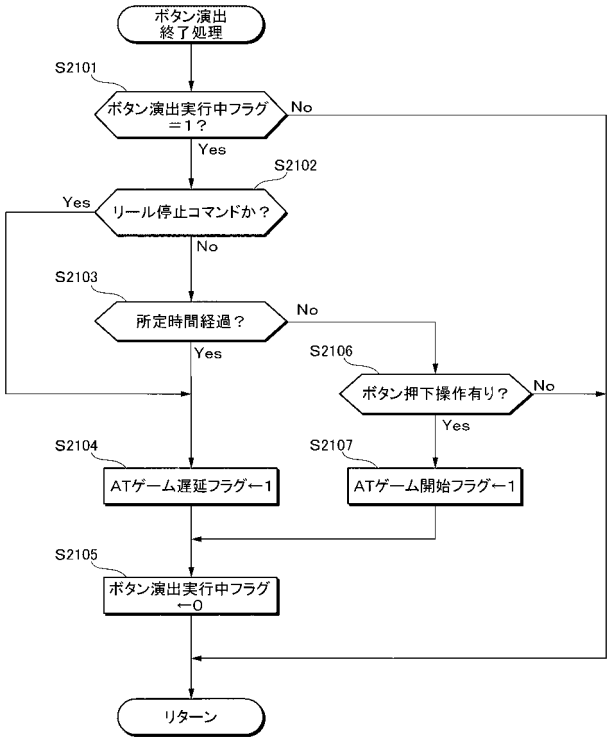
【図２０】



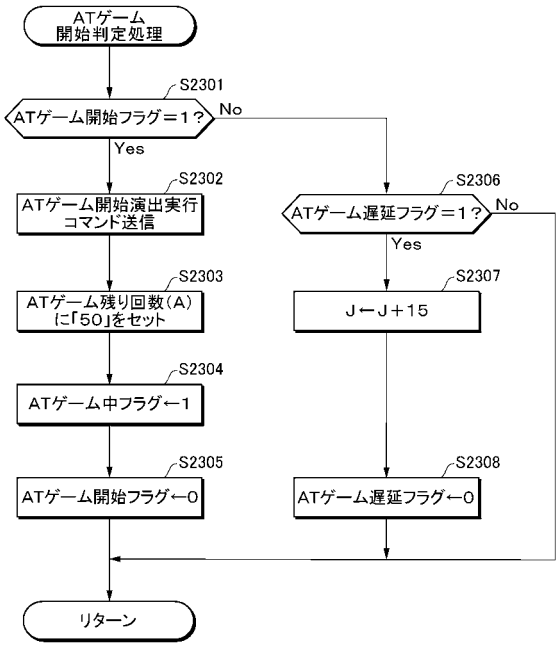
【図２１】



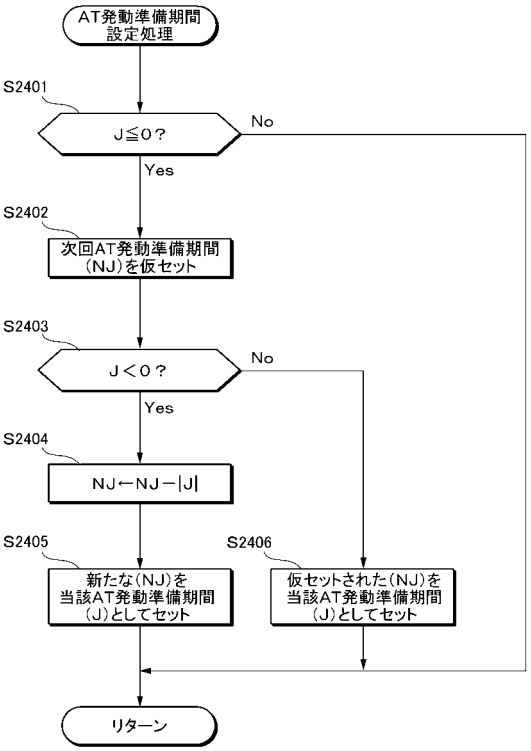
【図２２】



【図２３】



【図２４】



【図２７】

図柄組み合わせ			払出枚数	役
白7	白7	白7	0	BB1
赤7	赤7	赤7	0	BB2
青7	青7	青7	0	BB3
赤7	赤7	青7	0	BB4
赤7	赤7	白7	0	BB5
RP	RP	RP	再遊技	リプレイ1
ベル	RP	RP	再遊技	リプレイ2(中→)
ベル	RP	RP	再遊技	リプレイ3(右→)
ベル	ベル	ベル	6	ベル1 (左→中→右) (左→右→中)
白7	ベル	ベル		
赤7	ベル	ベル		
青7	ベル	ベル		
ベル	ベル	ベル	6	ベル2 (中→左→右)
白7	ベル	ベル		
赤7	ベル	ベル		
青7	ベル	ベル		
ベル	ベル	ベル	6	ベル3 (中→右→左)
白7	ベル	ベル		
赤7	ベル	ベル		
青7	ベル	ベル		
ベル	ベル	ベル	6	ベル4 (右→中→左)
白7	ベル	ベル		
赤7	ベル	ベル		
青7	ベル	ベル		
ベル	ベル	ベル	6	ベル5 (右→左→中)
白7	ベル	ベル		
赤7	ベル	ベル		
青7	ベル	ベル		
スイカ	スイカ	スイカ	6	スイカ
ANY	ANY	チェリー	1	チェリー

【図２８】

内部抽選確率

(a)

乱数値0～16383										
当選役	ベル1	ベル2	ベル3	ベル4	ベル5	スイカ	チェリー	BB	リプレイ1	リプレイ2	リプレイ3	ハズレ
当たり値	0～679	680～1019	1020～1359	1360～1699	1700～2039	2040～2375	2376～2875	2876～3005	3006～3753	3754～4502	4503～5251	5252～16383
当選確率	1/24.09	1/48.19	1/48.19	1/48.19	1/48.19	1/48.76	1/32.77	1/126.0	1/21.90	1/21.87	1/21.87	1/1.47

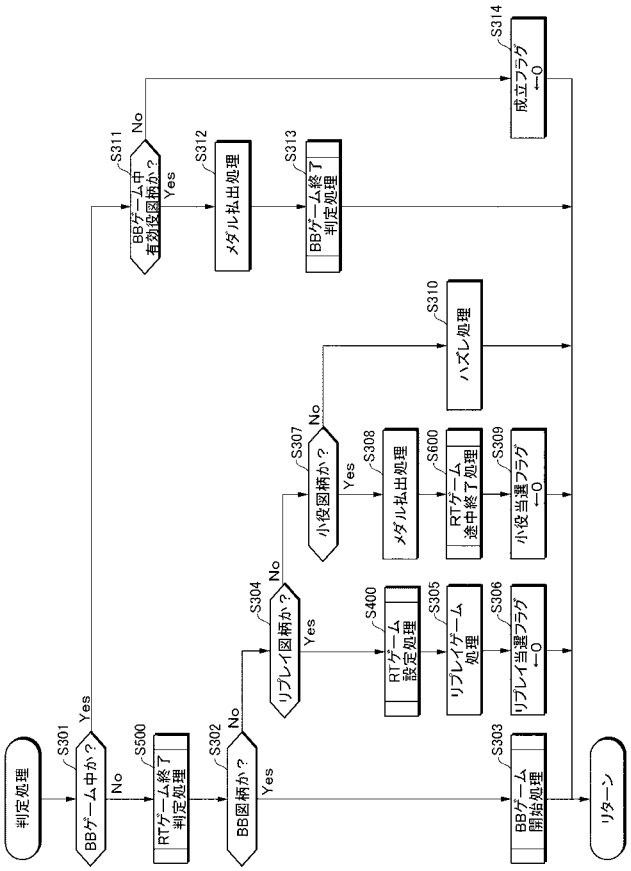
(b)

乱数値0～16383										
当選役	ベル1	ベル2	ベル3	ベル4	ベル5	スイカ	チェリー	BB	リプレイ1	リプレイ2	リプレイ3	ハズレ
当たり値	0～3999	4000～5999	6000～7999	8000～9999	10000～11999	12000～12335	12336～12835	—	—	—	—	12836～16383
当選確率	1/4.096	1/8.192	1/8.192	1/8.192	1/8.192	1/48.76	1/32.77	—	—	—	—	1/4.62

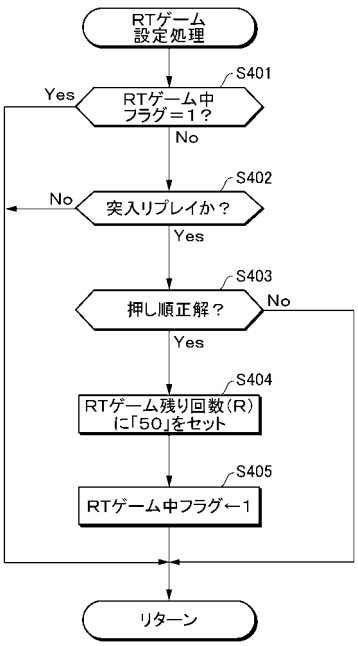
(c)

乱数値0～16383										
当選役	ベル1	ベル2	ベル3	ベル4	ベル5	スイカ	チェリー	BB	リプレイ1	リプレイ2	リプレイ3	ハズレ
当たり値	0～679	680～1019	1020～1359	1360～1699	1700～2039	2040～2375	2376～2875	2876～3005	3006～13005	—	—	13006～16383
当選確率	1/24.09	1/48.19	1/48.19	1/48.19	1/48.19	1/48.76	1/32.77	1/126.0	1/1.64	—	—	1/4.85

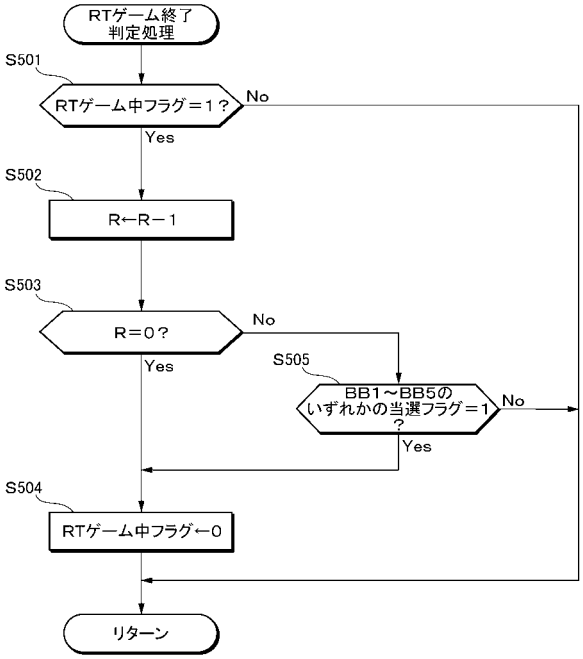
【図２９】



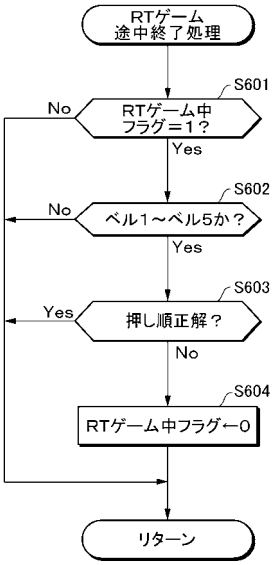
【図３０】



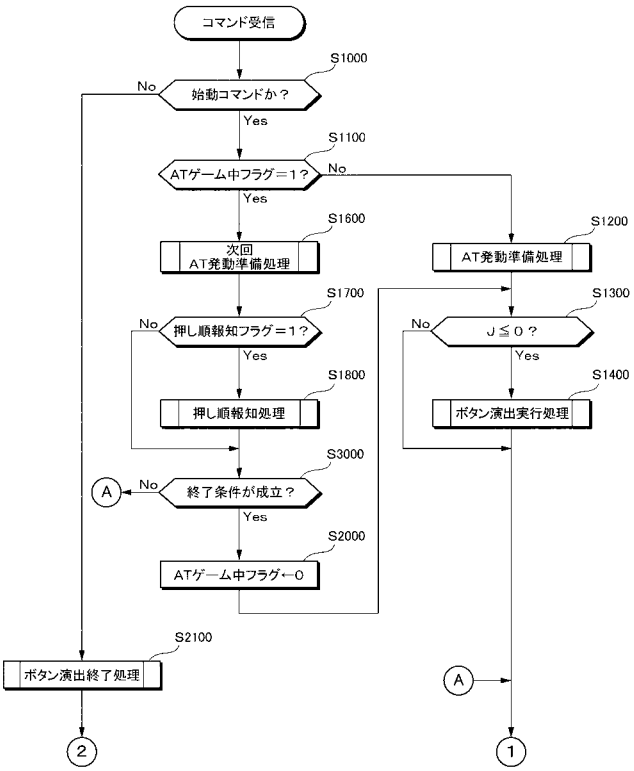
【図３１】



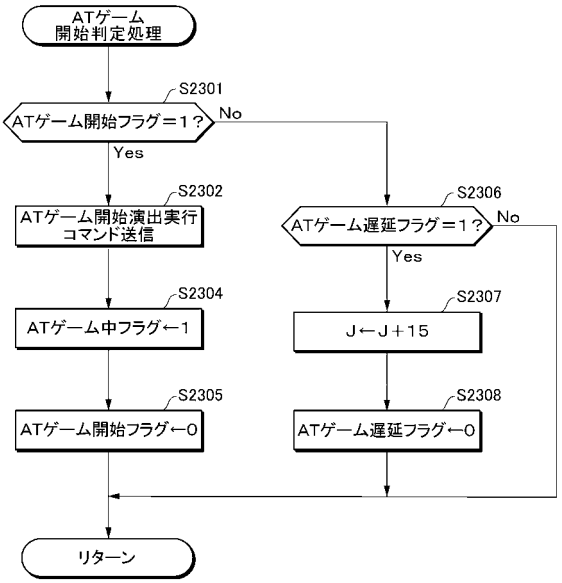
【図３２】



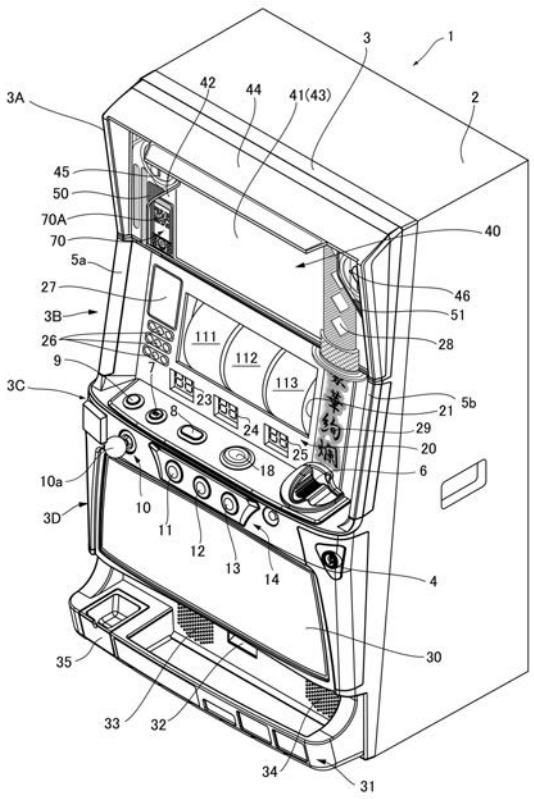
【図３３】



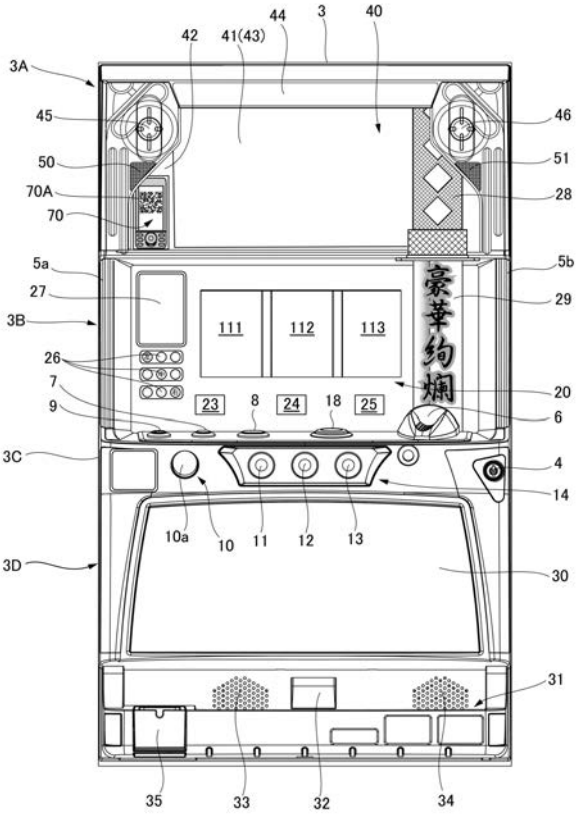
【図３４】



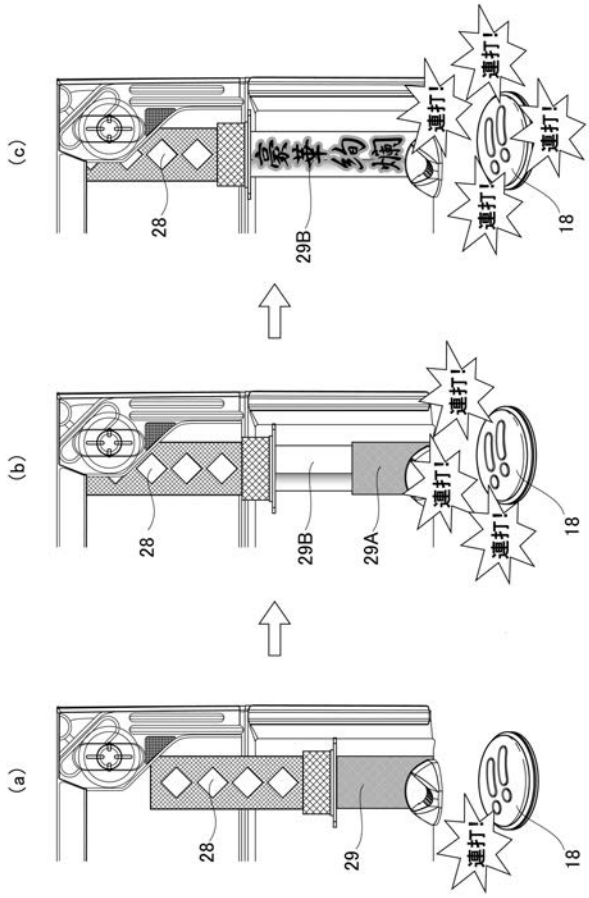
【図１】



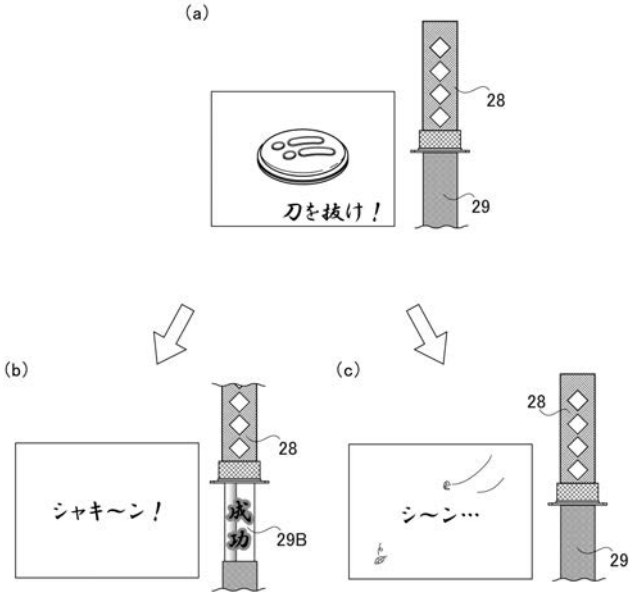
【図２－１】



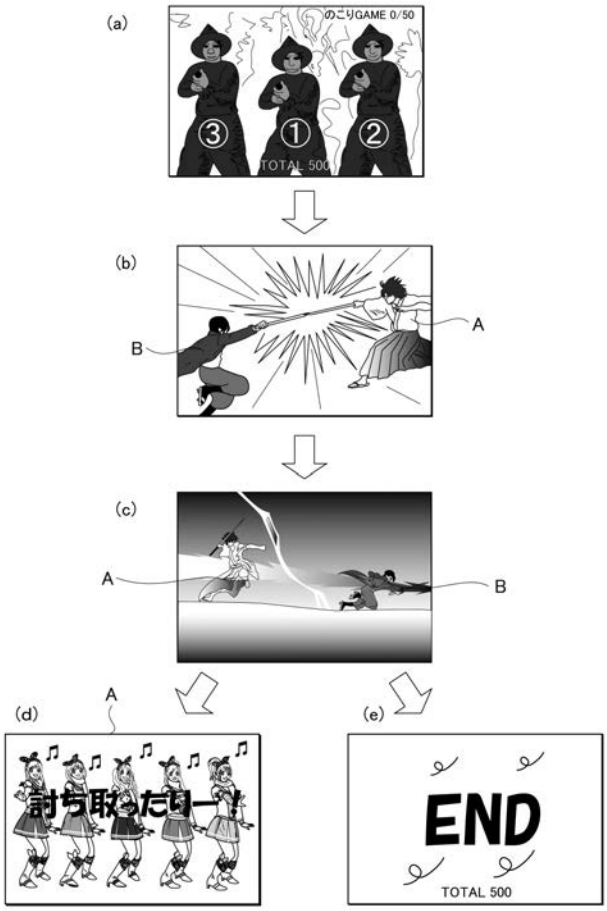
【図２－２】



【図２５】



【図２６】



フロントページの続き

(72)発明者　松本　英泰
東京都品川区大崎一丁目１１番２号　ゲートシティ大崎イーストタワー２２階　株式会社ＫＥＹクリエーション内
(72)発明者　大平　達也
東京都品川区大崎一丁目１１番２号　ゲートシティ大崎イーストタワー２２階　株式会社ＫＥＹクリエーション内
(72)発明者　黒柳　賢司
東京都品川区大崎一丁目１１番２号　ゲートシティ大崎イーストタワー２２階　株式会社ＫＥＹクリエーション内
(72)発明者　木村　康宏
東京都品川区大崎一丁目１１番２号　ゲートシティ大崎イーストタワー２２階　株式会社ＫＥＹクリエーション内
(72)発明者　松本　靖孝
東京都品川区大崎一丁目１１番２号　ゲートシティ大崎イーストタワー２２階　株式会社ＫＥＹクリエーション内

Ｆターム(参考)　2C082　AA02　AB03　AB12　AB16　AC14　AC23　AC27　AC34　AC36　AC52
AC77　AC82　BA02　BA22　BA35　BB02　BB16　BB78　BB93　BB96
CA02　CB04　CB23　CB33　CC01　CC12　CD12　CD18　DA52　DA54
DA55　DA63