

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2023-100402  
(P2023-100402A)

(43)公開日 令和5年7月19日(2023.7.19)

(51)国際特許分類  
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I  
A 6 3 F 5/04 6 5 1

テーマコード (参考)  
2 C 5 1 8

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全88頁)

(21)出願番号	特願2022-1054(P2022-1054)	(71)出願人	390031772
(22)出願日	令和4年1月6日(2022.1.6)		株式会社オリンピア
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74)代理人	110000936
			弁理士法人青海国際特許事務所
		(72)発明者	宮北 裕達
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		(72)発明者	高 野 裕
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		(72)発明者	瀬沼 太郎
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		(72)発明者	相場 裕介
			最終頁に続く

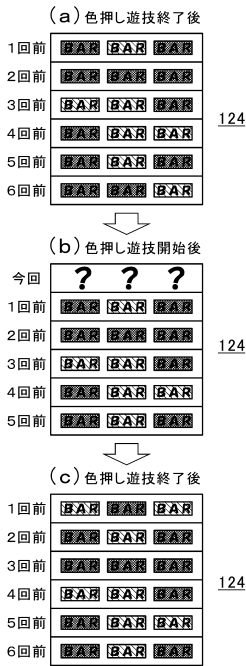
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技性の向上を図る。

【解決手段】本発明の遊技機は、リール制御手段が、ストップスイッチに対し第1停止操作が行われると、リールが第1表示態様となるように停止制御し、第1停止操作とは異なる第2停止操作が行われると、リールが第1表示態様と異なる第2表示態様となるように停止制御し、演出制御手段が、第1停止操作を示す情報を記憶部に保持し、全てのストップスイッチの操作が完了した後に、遊技者による確認操作に応じて、第1停止操作を示す情報を報知する。

【選択図】図4 1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数のリールを回転制御し、回転しているリールに対応するストップスイッチの操作に応じ、操作された前記ストップスイッチに対応するリールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、

演出を実行する演出制御手段と、

を備え、

前記リール制御手段は、

前記ストップスイッチに対し第 1 停止操作が行われると、前記リールが第 1 表示態様となるように停止制御し、

前記第 1 停止操作とは異なる第 2 停止操作が行われると、前記リールが前記第 1 表示態様と異なる第 2 表示態様となるように停止制御し、

前記演出制御手段は、

前記第 1 停止操作を示す情報を記憶部に保持し、

全ての前記ストップスイッチに対して操作が行われた後に、遊技者による確認操作に応じて、前記第 1 停止操作を示す情報を報知する遊技機。

**【請求項 2】**

前記演出制御手段は、一部の前記ストップスイッチに対して操作が行われた後に、遊技者による検証操作に応じて、それまでの前記ストップスイッチに対する操作が前記第 1 停止操作と合っているかを報知する場合がある請求項 1 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

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

**【背景技術】****【0002】**

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

**【0003】**

また、スロットマシンでは、遊技の進行に際し、遊技者の有利度合（遊技利益）を異にする複数の遊技状態が設けられている。例えば、遊技利益が大きい当選役（以下、正解役という）と他の当選役とが重複した当選種別（以下、選択当選種別という）に当選したときに、その正解役の入賞条件となるストップスイッチの操作態様（以下、正解操作態様という）が報知されることで（以下、このような所定の当選役の入賞条件となる操作態様を報知する（正解役の入賞を補助する）演出を単に補助演出という）、当該正解役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン上に容易に表示させることができる、所謂、A T（アシストタイム）が実行される A T 演出状態を設けているスロットマシンもある。また、リプレイ役の当選確率が高く設定された R T（リプレイタイム）遊技状態を用いたり、上記の A T 演出状態と R T 遊技状態が同時に進行される所謂 A R T 遊技状態を用いることもある（例えば、特許文献 1）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2011 - 010751 号公報

**【発明の概要】**

10

20

30

40

50

**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

上述したように、抽選により所定の当選種別が当選したときに、ストップスイッチに対し所定の操作を行うことで、所定の当選役を入賞させることができる。このような遊技性を利用して、遊技者にストップスイッチに対する操作を選択的行わせ、所定の当選役が入賞すると、その操作が正しかったとして遊技利益を付与する場合がある。

**【0006】**

しかし、遊技者の操作が正解したら遊技利益を付与し、失敗したら遊技利益を付与しない1遊技で完結的に終了してしまう遊技性では、同遊技の過去の結果を把握できないので、遊技が単調になり、遊技者は倦怠感を覚えてしまう。

10

**【0007】**

本発明は、このような課題に鑑み、遊技性の向上が可能な遊技機を提供することを目的としている。

**【課題を解決するための手段】****【0008】**

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数のリールを回転制御し、回転しているリールに対応するストップスイッチの操作に応じ、操作された前記ストップスイッチに対応するリールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、演出を実行する演出制御手段と、を備え、前記リール制御手段は、前記ストップスイッチに対し第1停止操作が行われると、前記リールが第1表示態様となるように停止制御し、前記第1停止操作とは異なる第2停止操作が行われると、前記リールが前記第1表示態様と異なる第2表示態様となるように停止制御し、前記演出制御手段は、前記第1停止操作を示す情報を記憶部に保持し、全ての前記ストップスイッチの操作が完了した後に、遊技者による確認操作に応じて、前記第1停止操作を示す情報を報知する。

20

前記演出制御手段は、一部の前記ストップスイッチの操作が完了した後に、遊技者による検証操作に応じて、それまでの前記ストップスイッチに対する操作が前記第1停止操作と合っているかを報知する場合があるとしてもよい。

**【発明の効果】****【0009】**

本発明によれば、遊技性の向上を図ることが可能となる。

30

**【図面の簡単な説明】****【0010】**

【図1】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための外観図である。

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

【図3】リールの図柄配列および有効ラインを説明する図である。

【図4】スロットマシンの概略的な電気的構成を示したブロック図である。

【図5】当選役を説明するための説明図である。

【図6】当選種別抽選テーブルを示す図である。

【図7】遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

40

【図8】演出状態の遷移を説明するための説明図である。

【図9】主制御基板におけるCPU初期化処理を説明するフローチャートである。

【図10】主制御基板におけるコールドスタート処理を説明するフローチャートである。

【図11】主制御基板におけるエラー停止処理を説明するフローチャートである。

【図12】主制御基板における設定値切り替え処理を説明するフローチャートである。

【図13】主制御基板における初期化スタート処理を説明するフローチャートである。

【図14】主制御基板における状態復帰処理を説明するフローチャートである。

【図15】主制御基板における遊技開始処理を説明するフローチャートである。

【図16】主制御基板における遊技メダル投入処理を説明するフローチャートである。

【図17】主制御基板における内部抽選処理を説明するフローチャートである。

50

【図 18】主制御基板における図柄コード設定処理を説明するフローチャートである。

【図 19】主制御基板 200 における実行フラグ設定処理を説明するフローチャートである。

【図 20】状態別モジュール実行処理で実行される非有利演出状態処理を説明するフローチャートである。

【図 21】状態別モジュール実行処理で実行される振分演出状態処理を説明するフローチャートである。

【図 22】状態別モジュール実行処理で実行される通常演出状態処理を説明するフローチャートである。

【図 23】状態別モジュール実行処理で実行される前兆演出状態処理を説明するフローチャートである。 10

【図 24】状態別モジュール実行処理で実行される A T 演出状態処理を説明するフローチャートである。

【図 25】状態別モジュール実行処理で実行される特別前兆演出状態処理を説明するフローチャートである。

【図 26】状態別モジュール実行処理で実行される特別演出状態処理を説明するフローチャートである。

【図 27】主制御基板における回胴回転中処理を説明するフローチャートである。

【図 28】主制御基板における回胴停止処理を説明するフローチャートである。

【図 29】主制御基板における表示判定処理を説明するフローチャートである。 20

【図 30】主制御基板における払出処理を説明するフローチャートである。

【図 31】主制御基板における遊技移行処理を説明するフローチャートである。

【図 32】主制御基板における電源断時退避処理を説明するフローチャートである。

【図 33】主制御基板におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図 34】ステージチェンジ処理の流れを説明するための説明図である。

【図 35】ステージチェンジ処理の流れを説明するための説明図である。

【図 36】ステージチェンジ処理の流れを説明するための説明図である。

【図 37】ステージ移行演出を伴うステージチェンジ処理の流れを説明するための説明図である。

【図 38】ステージ移行演出を伴うステージチェンジ処理の他の流れを説明するための説明図である。 30

【図 39】ステージ移行演出を伴うステージチェンジ処理の他の流れを説明するための説明図である。

【図 40】色当て遊技の流れを説明するための説明図である。

【図 41】色押し正解操作履歴を説明するための説明図である。

【図 42】正解報知演出を説明するための説明図である。

【図 43】補助演出および P U S H 演出を説明する図である。

【図 44】補助演出および P U S H 演出を説明する図である。

【図 45】消失演出および出現演出の演出タイミングを説明する図である。

【図 46】消失演出および出現演出の演出タイミングを説明する図である。 40

【発明を実施するための形態】

【0011】

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

【0012】

(スロットマシン 100 の機械的構成)

図 1 および図 2 の外観図に示すように、遊技機としてのスロットマシン 100 は、前面が開口した筐体 102 と、筐体 102 の前面一端に回転可能に上下に並んで配置される前面上扉 104 および前面下扉 106 とが設けられている。前面上扉 104 の下部略中央には、ガラス板や透明樹脂板等で構成された無色透明の図柄表示窓 108 が設けられており、筐体 102 内の図柄表示窓 108 に対応する位置には、3つのリール 110 (左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c) が、それぞれ独立して回転可能に設けられている。左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c の外周面には、図 3 (a) の図柄配列に示すように、20 に等分された各領域に複数種類の図柄がそれぞれ配列されており、遊技者は、図柄表示窓 108 を通じて、上段、中段、下段に位置する、左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c それぞれの 3 つの連続する合計 9 個の図柄を視認することができる。

10

#### 【0013】

前面下扉 106 の上部には操作部設置台 112 が形成され、操作部設置台 112 には、メダル投入部 114、ベットスイッチ 116、スタートスイッチ 118、ストップスイッチ 120、演出スイッチ 122 等が設けられている。メダル投入部 114 は、メダル投入口 114 a を通じて遊技価値としてのメダルの投入を受け付ける。ベットスイッチ 116 は、スロットマシン 100 の内部に電氣的に貯留 (以下、単にクレジットという) されているメダルのうち、所定数のメダルを投入 (ベット) する際に用いられるスイッチである。なお、ベットスイッチ 116 には、1 遊技で必要とされる規定数のメダルを投入 (ベット) するマックスベットスイッチ、規定数の範囲内で 1 枚分のメダルを追加的に投入する 1 ベットスイッチが含まれる。

20

#### 【0014】

スタートスイッチ 118 は、例えば傾倒操作を検出可能なレバーで構成され、遊技者による遊技の開始操作を検出する。ストップスイッチ 120 (ストップスイッチ 120 a、ストップスイッチ 120 b、ストップスイッチ 120 c) は、左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c それぞれに対応して設けられており、遊技者の停止操作を検出する。なお、ストップスイッチ 120 の停止操作が可能な状態で、遊技者が、ストップスイッチ 120 a、ストップスイッチ 120 b、ストップスイッチ 120 c のいずれかを最初に停止操作することを第 1 停止といい、第 1 停止の後、停止操作されていない 2 つのストップスイッチ 120 のいずれかを停止操作することを第 2 停止といい、第 2 停止の後、最後に残ったストップスイッチ 120 を停止操作することを第 3 停止という。演出スイッチ 122 は、例えば、押圧スイッチと、その周囲に回転自在に配されたジョグダイヤルスイッチとから構成され、遊技者の押圧操作や回転操作を検出する。

30

#### 【0015】

前面上扉 104 の上部略中央には、演出に伴う様々な画像を表示する液晶表示部 124 が設けられている。また、前面上扉 104 の上部や左右には、例えば高輝度の発光ダイオード (LED) によって構成される演出用ランプ 126 が設けられる。また、前面上扉 104 の裏面における液晶表示部 124 の左右位置や前面下扉 106 の裏面における左右位置には、効果音や楽音等による聴覚的な演出を行うスピーカ 128 が設けられている。

#### 【0016】

40

操作部設置台 112 には、メインクレジット表示部 130 およびメイン払出表示部 132 が設けられている。また、図柄表示窓 108 と操作部設置台 112 との間には、サブクレジット表示部 134 およびサブ払出表示部 136 が設けられている。これらメインクレジット表示部 130 およびサブクレジット表示部 134 にはクレジットされているメダルの枚数 (クレジット枚数) が表示され、メイン払出表示部 132 およびサブ払出表示部 136 にはメダルの払出枚数が表示される。

#### 【0017】

筐体 102 内におけるリール 110 の下方には、メダル排出口 140 a からメダルを払い出すためのメダル払出装置 (メダルホッパー) 142 が設けられている。また、前面下扉 106 の前面下部には、メダル排出口 140 a から払い出されたメダルを貯留するため

50

の受け皿部 140 が設けられている。また、筐体 102 内には、電源スイッチ 144 が設けられている。電源スイッチ 144 は、スロットマシン 100 を管理する管理者が操作し、電源の切断状態と電源の投入状態の 2 つの状態を切り換えるために用いられる。

#### 【0018】

また、筐体 102 内には、後述する主制御基板 200 に、図示しない設定キーおよび設定変更スイッチ（これらを合わせて設定値設定手段という）が設けられている。スロットマシン 100 では、設定キーに所定の鍵（操作キー）が挿入されてオフの位置からオンの位置へ回転された状態で電源スイッチ 144 を介して電源が投入されると設定変更モードに移行し、設定値の変更（単に設定変更ともいう）が可能な状態となる。設定値は、遊技者の有利度合（機械割）を段階的に示したものであり、例えば、1～6 の 6 段階で表され、一般に、設定値の数値が大きいほど遊技全体として有利度合が高い（期待獲得枚数が高い）ように設定されている。そして、設定変更が可能な状態において設定変更スイッチが押下される度に設定値が 1 ずつ加算され、例えば、6 段階の設定値のうちのいずれかの設定値に変更され、スタートスイッチ 118 が操作されると、設定値が確定し、設定キーを元の位置（OFF の位置）に戻すことで設定変更モードが終了して遊技が可能となる。なお、設定変更は、電源スイッチ 144 が操作されて電源の投入状態となってから一定期間のみ可能となっている。

10

#### 【0019】

スロットマシン 100 では、遊技が開始可能となり、規定数のメダルがベットされると、有効ラインが有効化するとともに、スタートスイッチ 118 に対する操作が有効となる。ここで、ベットは、ベットスイッチ 116 の操作を通じてクレジットされているメダルを投入する場合と、メダル投入部 114 を通じてメダルを投入する場合と、詳しくは後述するリプレイ役が有効ライン上に表示されたことに基づいてメダルを自動投入する場合のいずれも含む。また、有効ラインは、当選役の入賞を判定するためのラインであり、本実施形態では 1 本である。図 3（b）に示すように、図柄表示窓 108 に臨む 9 つの図柄（3 リール×上中下の 3 段）のうち、有効ライン A は、左リール 110 a の上段、中リール 110 b の中段、右リール 110 c の下段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインに設定されている。無効ラインは、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせのみでは当選役を把握しにくい場合に、当選役の把握を容易にする他の図柄組み合わせを表示する、当選役の入賞判定には用いられない有効ライン A 以外のラインであり、本実施形態では、図 3（b）に示す 4 つの無効ライン B 1、B 2、B 3、C を想定している。

20

30

#### 【0020】

そして、遊技者によりスタートスイッチ 118 が操作されると、遊技が開始され、左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c が回転制御されるとともに、当選種別抽選等が実行される。その後、ストップスイッチ 120 a、120 b、120 c の操作に応じて、対応する左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c をそれぞれ停止させる。そして、当選種別抽選の抽選結果および有効ライン A に表示された図柄の組み合わせによって、メダルの払い出しを受け得る当選役が入賞した場合にはメダルの払い出しが実行され、メダルの払い出しを受け得る当選種別に不当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合には左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c が全て停止したことをもって、遊技が終了する。

40

#### 【0021】

なお、本実施形態において、上記 1 遊技は、メダル投入部 114 を通じたメダルの投入、ベットスイッチ 116 の操作を通じてクレジットされているメダルの投入、または、リプレイ役が有効ライン A 上に表示されたことに基づくメダルの自動投入のいずれかが行われてから、遊技者によるスタートスイッチ 118 の操作に応じて、左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c が回転制御されるとともに当選種別抽選が実行され、当選種別抽選の抽選結果および遊技者による複数のストップスイッチ 120 a、120 b、120 c の操作に応じて、操作されたストップスイッチ 120 a、120 b、120 c に対応する左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c がそれぞれ停止制御

50

され、メダルの払い出しを受け得る当選役が入賞した場合、そのメダルの払い出しが実行されるまでの遊技をいう。また、メダルの払い出しを受け得る当選種別に不当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c が全て停止したことをもって 1 遊技が終了する。ただし、1 遊技の開始を、上記のメダルの投入、または、リプレイ役の当選の代わりに、遊技者によるスタートスイッチ 1 1 8 の操作と読み替えてもよい。また、かかる 1 遊技が繰り返される数を遊技数とする。また、このような、当選種別抽選が実行され 1 度の払い出しを受け得る 1 遊技を、後述する疑似遊技（擬似遊技）と区別するため、基本遊技という場合もある。ここで、基本遊技が単独で行われる場合であっても、基本遊技が疑似遊技と組合せて行われる場合であっても、基本遊技の消化をもって 1 遊技消化とする。したがって、疑似遊技の消化は、スロットマシン 1 0 0 内の遊技数の計数に影響しない。ただし、ホールコンピュータ（図示せず）が管理する遊技数については、仕様により、疑似遊技を遊技数として計数してもよいし、計数しないとしてもよい。

10

#### 【0022】

図 4 は、スロットマシン 1 0 0 の概略的な電氣的構成を示したブロック図である。図 4 に示すように、スロットマシン 1 0 0 は、遊技の進行を制御する主制御基板 2 0 0（主制御部）と、遊技の進行に応じた演出を制御する副制御基板 2 0 2（副制御部）とを含む制御基板が設けられている。また、主制御基板 2 0 0 と副制御基板 2 0 2 との間の電氣的な信号の伝達は、不正防止等の観点から、主制御基板 2 0 0 から副制御基板 2 0 2 への一方のみに制限される。

20

#### 【0023】

（主制御基板 2 0 0）

主制御基板 2 0 0 は、中央処理装置であるメイン CPU 2 0 0 a、プログラム等が格納されたメイン ROM 2 0 0 b、ワークエリアとして機能するメイン RAM 2 0 0 c 等を含む半導体集積回路を有し、スロットマシン 1 0 0 全体を統括的に制御する。なお、メイン RAM 2 0 0 c は、電源が切断された場合においても、設定変更が行われて RAM クリアが実行されない限り、データが消去されることなく保持される。

#### 【0024】

また、主制御基板 2 0 0 は、メイン CPU 2 0 0 a が、メイン ROM 2 0 0 b に格納されたプログラムに基づきメイン RAM 2 0 0 c と協働することで機能する、初期化手段 3 0 0、ベット手段 3 0 2、当選種別抽選手段 3 0 4、リール制御手段 3 0 6、判定手段 3 0 8、払出制御手段 3 1 0、遊技状態制御手段 3 1 2、演出状態制御手段 3 1 4、コマンド送信手段 3 1 6 等の機能部を有する。

30

#### 【0025】

主制御基板 2 0 0 では、メダル投入口 1 1 4 a へのメダルの投入を検出する投入メダル検出部 4 1 4 b、ベットスイッチ 1 1 6、スタートスイッチ 1 1 8 およびストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c から各種の検出信号を受信しており、受信した検出信号に基づいて、メイン CPU 2 0 0 a が種々の処理を実行する。

#### 【0026】

初期化手段 3 0 0 は、主制御基板 2 0 0 における初期化処理を実行する。ベット手段 3 0 2 は、遊技に使用するためのメダルをベットする。当選種別抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作に基づき、詳しくは後述するように、当選役の当否、より詳しくは、当選役が含まれる当選種別の当否を決定する当選種別抽選を行う。

40

#### 【0027】

リール制御手段 3 0 6 は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作に応じて、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c を回転制御し、回転している左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c にそれぞれ対応したストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c の操作に応じて、対応する左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c を停止制御する。また、リール制御手段 3 0 6 は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作に応じて、前回の遊技においてストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c の

50

操作を有効化してから、当選種別抽選の抽選結果を表示するために遊技者によるストップスイッチ 120 a、120 b、120 c の操作を有効化するまで（前回の遊技におけるストップスイッチ 120 a、120 b、120 c の操作完了により無効化されている）の時間を規定の時間より延長し、その間、リール 110 a、110 b、110 c を多彩な態様で回転制御するリール演出（フリーズ演出）を行う場合がある。リール演出は、本来有効となるべき任意のスイッチを所定時間有効にしなかったり、本来実行されるべき処理を所定時間保留したり、本来送受信されるべき任意のスイッチの信号を所定時間送信または受信させなかったりすることで実現できる。また、本実施形態においては、リール演出として、基本遊技におけるスタートスイッチ 118 の操作に応じ、基本遊技を中断して、基本遊技の進行を遅延させ、その間に、リール 110 a、110 b、110 c を回転制御し、ストップスイッチ 120 a、120 b、120 c の操作に応じてリール 110 a、110 b、110 c を仮停止制御する、基本遊技に似せた疑似遊技を行う場合がある。なお、疑似遊技は、再度のスタートスイッチ 118 の操作、または、仮停止制御から所定時間が経過したことを条件に終了し、基本遊技におけるリール 110 a、110 b、110 c の回転制御が再開する。また、疑似遊技の一例として、ストップスイッチ 120 a、120 b、120 c の操作に応じて、各リール 110 a、110 b、110 c における所定の図柄（例えば、ボーナス役を構成する図柄）を、自動的に仮停止制御することもできる。かかる疑似遊技では、基本遊技と類似の回転制御および停止態様あるいは異なる回転制御および停止態様で演出を実行することができるので、遊技の興趣を高めることができる。なお、仮停止は、一見停止しているように見えるが、リール 110 a、110 b、110 c のステッピングモータ 152 の位相信号を 500 msec 以内で変化させ続けることで、完全停止していない状態を示し、仮停止制御は、リール 110 a、110 b、110 c を仮停止させる制御を示す。ただし、特に区別する場合を除き、一方向に回転することなく、その位置を維持しているという意味で停止も仮停止も単に停止として扱い、また、スタートスイッチ 118 の操作に応じて、左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c を回転制御し、回転している左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c にそれぞれ対応したストップスイッチ 120 a、120 b、120 c の操作に応じて、対応する左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c を停止させる意味で、停止制御も仮停止制御も単に停止制御として扱う。

#### 【0028】

また、主制御基板 200 には、リール駆動制御部 150 が接続されている。このリール駆動制御部 150 は、スタートスイッチ 118 の操作信号に応じ、リール制御手段 306 から送信される、左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c の回転開始信号に基づいて、ステッピングモータ 152 を駆動する。また、リール駆動制御部 150 は、ストップスイッチ 120 の操作信号に応じ、リール制御手段 306 から送信される、左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c それぞれの停止信号および回転位置検出回路 154 の検出信号に基づいて、ステッピングモータ 152 の駆動を停止する。

#### 【0029】

判定手段 308 は、当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されたか否か判定する。ここで、当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることを単に入賞という場合がある。払出制御手段 310 は、当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されたこと（入賞したこと）に基づいて、当該当選役に対応する数（価値量）だけメダルを払い出す。また、主制御基板 200 には、メダル払出装 142 が接続されており、払出制御手段 310 は、メダルの払出枚数を計数しながらメダルを排出する。

#### 【0030】

遊技状態制御手段 312 は、当選種別抽選の結果や判定手段 308 の判定結果を参照し、複数種類の遊技状態のいずれかに遊技状態を移行させる。また、演出状態制御手段 314 は、当選種別抽選の結果、判定手段 308 の判定結果、遊技状態の遷移情報を参照し、複数種類の演出状態のいずれかに演出状態を移行させる。



## 【 0 0 3 1 】

コマンド送信手段 3 1 6 は、ベット手段 3 0 2、当選種別抽選手段 3 0 4、リール制御手段 3 0 6、判定手段 3 0 8、払出制御手段 3 1 0、遊技状態制御手段 3 1 2、演出状態制御手段 3 1 4 等の動作に伴う、遊技に関するコマンドを順次決定し、決定したコマンドを副制御基板 2 0 2 に順次送信する。

## 【 0 0 3 2 】

また、主制御基板 2 0 0 には、乱数発生器（乱数生成手段）2 0 0 d が設けられる。乱数発生器 2 0 0 d は、計数値を順次インクリメントし、所定回数分計数すると計数値をリセットする（数列を変更して初期値を定める）ことで、所定の数値範囲内で計数値をループさせる。主制御基板 2 0 0 では、所定の時点において乱数発生器 2 0 0 d から計数値を抽出することで乱数値を得る。主制御基板 2 0 0 の乱数発生器 2 0 0 d によって生成される乱数値（以下、当選種別抽選乱数という）は、遊技者に付与する遊技利益、例えば、当選種別抽選手段 3 0 4 が当選種別を決定するために用いられる。

10

## 【 0 0 3 3 】

（副制御基板 2 0 2）

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

20

## 【 0 0 3 4 】

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

## 【 0 0 3 5 】

初期化決定手段 3 3 0 は、副制御基板 2 0 2 における初期化処理を実行する。コマンド受信手段 3 3 2 は、主制御基板 2 0 0 等、他の制御基板からのコマンドを受信し、コマンドに対する処理を行う。演出制御手段 3 3 4 は、演出スイッチ 1 2 2 から検出信号を受信するとともに、受信されたコマンドに基づいて液晶表示部 1 2 4、スピーカ 1 2 8、演出用ランプ 1 2 6 の各デバイスで行われる遊技の演出を決定する。具体的に、演出制御手段 3 3 4 は、液晶表示部 1 2 4 に表示される画像データや、演出用ランプ 1 2 6、サブクレジット表示部 1 3 4、サブ払出表示部 1 3 6 等の電飾機器を通じた演出のための電飾データを決定するとともに、スピーカ 1 2 8 から出力すべき音声を構成する音声データを決定する。そして、演出制御手段 3 3 4 は、決定した遊技の演出を実行する。なお、演出には、補助演出も含まれる。補助演出は、当選種別抽選において、正解役と不正解役とが重複した選択当選種別に当選したときに、その正解役の入賞条件となるストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c の正解操作態様を報知する演出である。かかる補助演出により、遊技者は、正解役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン A 上に容易に表示させることができる。なお、正解役は、その当選役が入賞したことによるメダルの払い出しのみならず、その当選役が入賞することで得られる全ての遊技利益を含めて不正解役より有利な当選役を言う。かかる補助演出を実行する演出状態を A T（アシストタイム）演出状態という。また、A T 演出状態とリプレイ役の当選確率が高い R T（リプレイタイム）遊技状態が並行して進行される所謂 A R T 遊技状態を用いることもある。

30

40

## 【 0 0 3 6 】

なお、以下では、液晶表示部 1 2 4、演出用ランプ 1 2 6、スピーカ 1 2 8、サブクレジット表示部 1 3 4、サブ払出表示部 1 3 6 といった、副制御基板 2 0 2 を含む、主制御

50

基板 2 0 0 以外の基板で管理される報知手段を他報知手段という場合がある。これに対し、メインクレジット表示部 1 3 0、メイン払出表示部 1 3 2 といった、主制御基板 2 0 0 で管理される報知手段を主報知手段（指示モニタ）という場合がある。また、補助演出を実行可能な主報知手段および他報知手段を合わせて補助演出実行手段という場合もある。演出状態制御手段 3 1 4 は、A T 演出状態において、補助演出を補助演出実行手段に実行させる。特に、本実施形態においては、主報知手段（指示モニタ）として、メイン払出表示部 1 3 2 に、操作態様（打順）を特定可能な数値（指示番号）を表示し、他報知手段として、液晶表示部 1 2 4、演出用ランプ 1 2 6、スピーカ 1 2 8 を通じて操作順を報知する。

#### 【 0 0 3 7 】

10

（主制御基板 2 0 0 で用いられるテーブル）

図 5 は、当選役を説明するための説明図であり、図 6 は、当選種別抽選テーブルを説明するための説明図である。

#### 【 0 0 3 8 】

スロットマシン 1 0 0 においては、詳しくは後述するように、複数種類の遊技状態および演出状態が設けられており、遊技の進行に応じて遊技状態および演出状態が移行される。そして、主制御基板 2 0 0 では、遊技状態制御手段 3 1 2 により管理、制御される遊技状態に対応する複数の当選種別抽選テーブル等がメイン R O M 2 0 0 b に格納されている。当選種別抽選手段 3 0 4 は、メイン R A M 2 0 0 c に記憶された現在の設定値（遊技利益を得る容易性を段階的に示したもの）と現在の遊技状態に応じて、対応する当選種別抽選テーブルをメイン R O M 2 0 0 b から抽出し、抽出した当選種別抽選テーブルに基づき、スタートスイッチ 1 1 8 の操作信号に応じて取得された当選種別抽選乱数が当選種別抽選テーブル内のいずれの当選種別に対応するか判定する。

20

#### 【 0 0 3 9 】

ここで、当選種別抽選テーブルで抽出される当選種別を構成する当選役には、リプレイ役、小役、ボーナス役が含まれる。リプレイ役は、リプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、遊技者によるメダルの新たなベットを行わずして再度遊技を実行できる役である。小役は、その小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることにより、図柄組み合わせに応じて所定枚数のメダルの払い出しを受けることができる役である。また、ボーナス役は、そのボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることにより、遊技状態制御手段 3 1 2 により管理される遊技状態をボーナス遊技状態（後述する R B B 作動中遊技状態）に移行させることができる役である。

30

#### 【 0 0 4 0 】

本実施形態における当選役は、図 5 に示すように、ボーナス役として、当選役「R B B」が設けられている。また、リプレイ役として、当選役「リプレイ 1」～「リプレイ 1 2」が設けられている。また、小役として、当選役「小役 1」～「小役 4 6」が設けられている。図 5 では、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c それぞれに、各当選役を構成する 1 または複数の図柄が対応付けられている。なお、以下では、当選役「小役 1」～「小役 2 0」を当選役「7 枚役」、当選役「小役 2 1」～「小役 3 8」、「小役 4 0」、「小役 4 1」、「小役 4 3」、「小役 4 5」を当選役「1 枚役」と略す場合がある。

40

#### 【 0 0 4 1 】

ここで、本実施形態においては、遊技者によってストップスイッチ 1 2 0 が操作されたときに、入賞可能な当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ライン A 上にある場合には、リール制御手段 3 0 6 によって、当該図柄が有効ライン A 上に停止するように停止制御がなされる。また、ストップスイッチ 1 2 0 が操作されたときに、入賞可能な当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、有効ライン A 上にはないが、リール 1 1 0 の回転方向と反対の方向の図柄 4 コマ分に相当する範囲（引込範囲）内に存在している場合には、リール制御手段 3 0 6 によって、離れている図柄数が滑りコマ数となり

50

、当該当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を有効ライン A 上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。また、入賞可能な当選役に対応する図柄がリール 1 1 0 中に複数あり、いずれもリール 1 1 0 の引込範囲内に存在している場合には、予め定められた優先順位に従っていずれの図柄を有効ライン A 上に引き込むか決定され、当該優先された図柄を有効ライン A 上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。なお、ストップスイッチ 1 2 0 が押圧操作されたときに、入賞可能な当選役以外の当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ライン A 上にある場合には、リール制御手段 3 0 6 によって、その図柄を有効ライン A 上に停止させないようにする、所謂蹴飛ばし処理も並行して実行される。また、後述するように、当選種別に含まれる当選役に操作態様（操作順や操作タイミング）が入賞条件として設定されている場合、リール制御手段 3 0 6 は、遊技者の操作態様に応じて当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示可能に停止制御する。





10

#### 【0042】

そして、例えば、当選役「リプレイ 1」～「リプレイ 1 2」、当選役「小役 1」～「小役 2 0」、「小役 3 3」～「小役 4 1」、「小役 4 3」、「小役 4 5」、「小役 4 6」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄は、各リール 1 1 0 において、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている。このような当選役を P B = 1 と表す場合がある。一方、例えば、当選役「R B B」、当選役「小役 2 1」～「小役 3 2」、「小役 4 2」、「小役 4 4」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄は、各リール 1 1 0 において、上記の停止制御によって、必ずしも有効ライン A 上に表示可能なように配列されていないので、所謂取りこぼしが発生する場合がある。このような当選役を P B = 1 と表す場合がある。

20

#### 【0043】

図 6 に示すように、当選種別抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、各遊技状態によって抽選の対象となる当選種別が異なったり、不当選（ハズレ）の有無が異なったりする。図 6 では、各遊技状態（非内部遊技状態（非内部）、R B B 内部中遊技状態（R B B 内部中）、R B B 作動中遊技状態（R B B 作動中））毎に割り当てられた当選領域（当選種別）を「」や「」で表しているが、実際には、複数の遊技状態それぞれに対応する当選種別抽選テーブルがメイン R O M 2 0 0 b に記憶されている。なお、「」は有利区間に移行させる抽選を行うことが可能な有利区間抽選可当選種別であることを示し、「」は有利区間に移行させる抽選を行うことが不可な有利区間抽選不可当選種別であることを示している。

30

#### 【0044】

当選種別抽選テーブルでは、区画化された各当選領域にはそれぞれ当選範囲を示す数値である所定の置数（当選範囲値）と当選種別が対応付けられており、遊技状態毎に割り当てられた全ての当選領域の置数を合計すると当選種別抽選乱数の総数（6 5 5 3 6）となる。したがって、当選種別それぞれが決定される確率は、当選領域に対応付けられた置数を当選種別抽選乱数の総数で除算した値となる。当選種別抽選手段 3 0 4 は、その時点の遊技状態に基づいて、当該当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域のうち番号の高い方から、順次、置数を取得し、その置数を当選種別抽選乱数から減算して、減算後の値が 0 未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選種別を当選種別抽選の抽選結果としている。また、当選領域 1 以上の全ての当選領域の置数を当選種別抽選乱数から減算して、減算後の値が 0 以上となっていれば、当選領域 0 の当選種別「ハズレ」が当選種別抽選の抽選結果となる。

40

#### 【0045】

ここで、当選役「R B B」について補足する。所定の第 1 種特別役物（R B）は、規定数毎の入賞に係る図柄の組み合わせの数を増加させ、または規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し、1 2 回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものをいう。ここで

50

、条件装置は、その作動が入賞、再遊技、役物または役物連続作動装置の作動に係る図柄の組み合わせが表示されるために必要な条件とされている装置で、当選種別抽選（遊技機内で行われる電子計算機によるくじ）に当選した場合に作動するもの、すなわち、当選フラグを意味する。

【 0 0 4 6 】

図 6 の当選種別抽選テーブルによれば、例えば当選領域 0 には、当選種別「ハズレ」が対応付けられており、かかる当選種別に当選すると、図 5 に示したいずれの当選役に対応する図柄組み合わせも有効ライン A 上に表示されることはなく、メダルの払い出し等が行われることはない。

【 0 0 4 7 】

また、当選領域 1 には、当選役「小役 1」～「小役 4 6」が重複して含まれる当選種別「小役 A L L」が対応付けられ、当選領域 2 には、当選役「小役 1」～「小役 2 0」が重複して含まれる当選種別「中配当 A L L」が対応付けられ、当選領域 3 には、当選役「小役 2 1」～「小役 3 8」、「小役 4 1」、「小役 4 3」、「小役 4 5」が重複して含まれる当選種別「1 枚 A L L」が対応付けられている。

【 0 0 4 8 】

また、当選領域 4 ～ 2 3 には、払出枚数が 7 枚となる正解役（当選役「小役 1」～「小役 2 0」）のいずれかと、払出枚数が 1 枚の不正解役（当選役「小役 2 1」～「小役 3 8」）のいずれかとが重複して含まれる選択当選種別（当選種別「打順ベル A 1」～「打順ベル A 8」、当選種別「打順ベル C 1」～「打順ベル C 8」、当選種別「打順ベル D 1」～「打順ベル D 4」）がそれぞれ対応付けられている。なお、以下では、当選領域 4 ～ 2 3 の 2 0 個の当選種別を単に当選種別「打順ベル」と略す場合がある。

【 0 0 4 9 】

また、当選領域 2 4 には、当選役「小役 4 2」、「小役 4 4」、「小役 4 6」が重複して含まれる当選種別「弱スイカ」が対応付けられている。

【 0 0 5 0 】

また、当選領域 2 5 ～ 3 9 には、当選役「リプレイ 1」と、当選役「リプレイ 2」～「リプレイ 1 2」のいずれかとが重複して含まれる選択当選種別（当選種別「択リプ 1」～「択リプ 2 2」、「揃いリプ」）がそれぞれ対応付けられている。図 3、図 5 を参照して理解できるように、当選役「リプレイ 1」が有効ライン A 上に表示されることで、無効ライン B 1 に相当する左リール 1 1 0 a の中段、中リール 1 1 0 b の中段、右リール 1 1 0 c の中段それぞれに図柄「青 B A R」、「赤 B A R」、「ブランク A」、「ブランク B」のいずれかを表示させることができる。また、当選役「リプレイ 2」が有効ライン A 上に表示されることで、左リール 1 1 0 a の上段、中リール 1 1 0 b の中段、右リール 1 1 0 c の上段に図柄「リプレイ」を表示（所謂小 V リプ）させることができ、当選役「リプレイ 5」が有効ライン A 上に表示されることで、無効ライン C に相当する左リール 1 1 0 a の下段、中リール 1 1 0 b の中段、右リール 1 1 0 c の上段に図柄「リプレイ」を表示（所謂右上がりリプ）させることができ、当選役「リプレイ 6」が有効ライン A 上に表示されることで、無効ライン B 2 に相当する左リール 1 1 0 a の上段、中リール 1 1 0 b の上段、右リール 1 1 0 c の上段に図柄「リプレイ」を表示（所謂上段リプ）させることができ、当選役「リプレイ 7」が有効ライン A 上に表示されることで、有効ライン A に相当する左リール 1 1 0 a の上段、中リール 1 1 0 b の中段、右リール 1 1 0 c の下段に図柄「リプレイ」を表示（所謂右下がりリプ）させることができる。なお、以下では、当選領域 2 5 ～ 3 9 の 1 5 個の当選種別を単に当選種別「択リプ」と略す場合がある。

【 0 0 5 1 】

また、当選領域 4 0 には、当選役「リプレイ 5」、「リプレイ 8」が重複して含まれる当選種別「通常リプ」が対応付けられ、当選領域 4 1 には、当選役「リプレイ 5」、「リプレイ 1 0」が重複して含まれる当選種別「チャンス目」が対応付けられ、当選領域 4 2 には、当選役「リプレイ 5」、「リプレイ 1 1」が重複して含まれる当選種別「強スイカ」が対応付けられ、当選領域 4 3 には、当選役「リプレイ 5」、「リプレイ 7」、「リプ

10

20

30

40

50

レイ 9」、「リプレイ 12」が重複して含まれる当選種別「確定チェリー」が対応付けられている。

#### 【0052】

また、当選領域 44 には、当選役「RBB」と、当選役「小役 40」とが重複して含まれる当選種別「RBB 強チェ」が対応付けられ、当選領域 45 には、当選役「RBB」と、当選役「小役 37」と、当選役「小役 39」と、当選役「小役 45」とが重複して含まれる当選種別「RBB 弱チェ」が対応付けられ、当選領域 46、47 には、当選役「RBB」と、払出枚数が 1 枚の当選役「1 枚役」のいずれかが重複して含まれる当選種別「RBB 共通 1 枚 A」、「RBB 共通 1 枚 B」が対応付けられ、当選領域 48～51 には、当選役「RBB」と、払出枚数が 1 枚の当選役「1 枚役」のいずれかが重複して含まれる当選種別「RBB 1 枚 1」～「RBB 1 枚 4」が対応付けられ、当選領域 52 には、当選役「RBB」が単独で含まれる当選種別「RBB」が対応付けられている。

10

#### 【0053】

そして、複数の当選役が重複して含まれる当選種別に当選した場合には、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に優先的に表示させるかについての入賞条件、例えば、ストップスイッチ 120a、120b、120c が操作される順番、および、ストップスイッチ 120a、120b、120c の操作タイミング（リール 110 の操作位置）が設定されている。

#### 【0054】

以下の説明において、左リール 110a、中リール 110b、右リール 110c の順にリールを停止させるストップスイッチ 120a、120b、120c の操作を「打順 1」とし、左リール 110a、右リール 110c、中リール 110b の順にリールを停止させるストップスイッチ 120a、120b、120c の操作を「打順 2」とし、中リール 110b、左リール 110a、右リール 110c の順にリールを停止させるストップスイッチ 120a、120b、120c の操作を「打順 3」とし、中リール 110b、右リール 110c、左リール 110a の順にリールを停止させるストップスイッチ 120a、120b、120c の操作を「打順 4」とし、右リール 110c、左リール 110a、中リール 110b の順にリールを停止させるストップスイッチ 120a、120b、120c の操作を「打順 5」とし、右リール 110c、中リール 110b、左リール 110a の順にリールを停止させるストップスイッチ 120a、120b、120c の操作を「打順 6」とする。

20

30

#### 【0055】

例えば、当選領域 12 の当選種別「打順ベル C 1」に当選し、正解操作態様（打順 3）での操作が行われた場合、払出枚数が 7 枚の正解役である当選役「小役 17」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、打順 1、2、4～6 での操作が行われた場合、払出枚数 1 枚の不正解役である当選役「1 枚役」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に 1 / 1 もしくは 1 / 4 の確率で表示されるように停止制御がなされる。

#### 【0056】

なお、当選領域 4～11 の各当選種別の当選確率（置数）、当選領域 12～19 の各当選種別の当選確率は等しくなるように設定されている。遊技者は、通常、いずれの当選種別に当選しているのかわかることができないため、上記のような当選領域を設けることにより、正解役を入賞させにくくしている。また、上記のように、不正解役が優先的に表示される操作態様でストップスイッチ 120a、120b、120c が操作されても、必ずしも不正解役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させられるとは限らないので、その操作態様によっては、取りこぼしが発生することがある（PB 1）。

40

#### 【0057】

また、当選領域 25 の当選種別「択リプ 1」に当選し、正解操作態様である打順 1 での操作であり、かつ、全てのリール 110 について有効ライン A 上に図柄番号 0～2、13～19 が位置しているタイミングで操作する色押し正解操作が行われた場合、色押し正解

50

役である当選役「リプレイ 1」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされ、色押し正解操作以外の操作である色押し不正解操作が行われた場合、色押し不正解役である当選役「リプレイ 3」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。ここで「色押し正解操作」は、回転している各リール 1 1 0 において、図 6 の当選領域 2 5 ~ 3 9 の打順 1、2 に示した色に対応する図柄（赤 = 図柄「赤 B A R」、青 = 図柄「青 B A R」）を引き込めるタイミングであり、かつ、対応する図柄とは異なる図柄（赤 = 図柄「青 B A R」、青 = 図柄「赤 B A R」）を引き込まないタイミングで操作を行うことを言う。また、正解操作態様である打順 2 での操作であり、かつ、色押し正解操作に相当する、全てのリール 1 1 0 について有効ライン A 上に図柄番号 0 ~ 2、1 3 ~ 1 9 が位置しているタイミングで操作が行われた場合、色押し正解役である当選役「リプレイ 1」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされ、色押し正解操作以外の操作が行われた場合、色押し不正解役である当選役「リプレイ 4」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。

10

#### 【0058】

また、当選領域 2 5 の当選種別「択リブ 1」に当選し、不正解操作態様である打順 3 での操作であり、かつ、色押し正解操作が行われた場合、色押し正解役である当選役「リプレイ 2」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示される（所謂小 V リブが表示される）ように停止制御がなされ、色押し正解操作以外の操作が行われた場合、色押し不正解役である当選役「リプレイ 7」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示される（所謂右下がりリブが表示される）ように停止制御がなされる。また、不正解操作態様である打順 4 での操作であり、かつ、色押し正解操作が行われた場合、色押し正解役である当選役「リプレイ 2」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示される（所謂小 V リブが表示される）ように停止制御がなされ、色押し正解操作以外の操作が行われた場合、色押し不正解役である当選役「リプレイ 5」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示される（所謂右上がりリブが表示される）ように停止制御がなされる。また、不正解操作態様である打順 5 での操作であり、かつ、色押し正解操作が行われた場合、色押し正解役である当選役「リプレイ 2」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示される（所謂小 V リブが表示される）ように停止制御がなされ、色押し正解操作以外の操作が行われた場合、色押し不正解役である当選役「リプレイ 6」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示される（所謂上段リブが表示される）ように停止制御がなされる。また、不正解操作態様である打順 6 での操作であり、かつ、色押し正解操作が行われた場合、色押し正解役である当選役「リプレイ 2」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示される（所謂小 V リブが表示される）ように停止制御がなされ、色押し正解操作以外の操作が行われた場合、色押し不正解役である当選役「リプレイ 5」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示される（所謂右下がりリブが表示される）ように停止制御がなされる。このように、当選領域 2 5 ~ 3 9 の当選役「択リブ」に当選した場合に、正解操作態様である打順 1、2 であり、かつ、色押し正解操作が行われた場合、当選役「リプレイ 1」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされ、遊技者は、自らの操作が色押し正解操作であったことを視認することができる。

20

30

40

#### 【0059】



なお、上述したいずれかの当選種別に当選すると、それぞれの当選種別に対応する内部当選フラグが成立（ON）するとともに、この内部当選フラグの成立状況に応じて、各リール 1 1 0 の停止制御がなされることとなる。このとき、小役が含まれる当選種別に当選したものの、これら当選役に対応する図柄組み合わせを、その遊技内で有効ライン A 上に表示させることができなかった場合には、当該遊技の終了後に内部当選フラグがオフされる。つまり、小役の当選の権利は小役が含まれる当選種別に当選した遊技内のみに限られ、当該権利を次遊技に持ち越すことはできない。これに対して、当選役「R B B」が含ま

50

れる当選種別に当選した場合には、R B B 内部当選フラグが成立（O N）するとともに、当選役「R B B」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されるまで、R B B 内部当選フラグが遊技を跨いで持ち越される。なお、リプレイ役が含まれる当選種別に対応する内部当選フラグが成立した場合には、その当選種別に含まれるリプレイ役のうちのいずれかのリプレイ役に対応する図柄組み合わせが必ず有効ライン A 上に表示され、メダルを要することなく次遊技を行うために必要となる処理が行われた後に、当該内部当選フラグがオフされる。

#### 【0060】

##### （遊技状態の遷移）

ここで、図 7 を用い、遊技状態の遷移について説明する。ここでは、非内部遊技状態、R B B 内部中遊技状態、R B B 作動中遊技状態といった複数の遊技状態が準備されている。各遊技状態は、後述するように、ボーナス役の当選、入賞（作動）、終了に応じて遷移させる。なお、各遊技状態において当選可能な当選種別は、図 6 において「」や「」で表される。

10

#### 【0061】

非内部遊技状態は、複数の遊技状態における初期状態に相当する遊技状態である。かかる非内部遊技状態では、リプレイ役の当選確率が約  $1/7.3$  に設定されている。また、非内部遊技状態では、当選役「R B B」が所定の確率（例えば約  $1/30$ ）で決定されている。遊技状態制御手段 312 は、当選役「R B B」の当選に応じて遊技状態を遷移させる。例えば、当選役「R B B」に当選した遊技において、当選役「R B B」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、遊技状態制御手段 312 は、遊技状態を R B B 作動中遊技状態に移行させる（1）。

20

#### 【0062】

R B B 作動中遊技状態では、リプレイ役の当選確率が 0 に設定されている。なお、かかる R B B 作動中遊技状態では、当選可能な当選種別として、当選領域 1 に当選種別「小役 A L L」が、当選領域 2 に「中配当 A L L」が、当選領域 3 に「1 枚 A L L」が設定されている。当選種別「小役 A L L」に当選すると、当選役「小役 1」～「小役 4 6」のいずれかに対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示され、当選種別「中配当 A L L」に当選すると、当選役「小役 1」～「小役 2 0」のいずれかに対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示され、当選種別「1 枚 A L L」に当選すると、当選役「小役 2 1」～「小役 3 8」、「小役 4 1」、「小役 4 3」、「小役 4 5」のいずれかに対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されるように停止制御される。ここでは、かかる小役の構成により R B B 作動中遊技状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数を低くしている。

30

#### 【0063】

R B B 作動中遊技状態の終了条件が成立すると、すなわち、獲得枚数が所定枚数（例えば 22 枚）を超えると、遊技状態制御手段 312 は、遊技状態を非内部遊技状態に移行させる（2）。

#### 【0064】

一方、当選役「R B B」に当選した遊技において、当選役「R B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示することができなかった場合、遊技状態制御手段 312 は、遊技状態を R B B 内部中遊技状態に移行させる（3）。

40

#### 【0065】

R B B 内部中遊技状態では、リプレイ役の当選確率が約  $1/7.3$  に設定されている。また、R B B 内部中遊技状態では当選種別「ハズレ」に当選することはない。換言すれば、当選役「R B B」の当選遊技で当選役「R B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示することができなかった場合、その後は、当選役「R B B」より小役やリプレイ役の方が優先して有効ライン A 上に停止制御されるので、当選役「R B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示することができない。したがって、一旦、遊技状態が R B B 内部中遊技状態に移行すると、その後、遊技状態が遷移することなく、R B B 内部中遊技状態が維持されることとなる。ここでは、かかる R B B 内部中遊技状態を維

50

持しつつ、その R B B 内部中遊技状態において A T 演出状態を実現する。

【 0 0 6 6 】

ここでは、R B B 内部中遊技状態において、複数種類の正解役が互いに重複せずに当選するため、正解役を入賞させることができる機会を多くすることができ、その結果、例えば、R B B 内部中遊技状態における A T 演出状態において補助演出が行われることで、メダルを獲得しやすくなる。一方、R B B 作動中遊技状態では、複数種類の正解役が重複して当選するため、正解役を入賞させることができる機会が少ないので、他の遊技状態における A T 演出状態よりも正解役を入賞させることができる機会が減り、遊技者が所有するメダルを増やしにくくしている。したがって、R B B 内部中遊技状態よりも入賞に係る当選役の当選確率が高いという R B B 作動中遊技状態の機能を備えつつ、メダルの獲得性能の面では R B B 作動中遊技状態が R B B 内部中遊技状態に劣るという仕様（アクセル R B B ）を実現することができる。

10

【 0 0 6 7 】

（演出状態の遷移）

図 8 は、演出状態の遷移を説明するための説明図である。以下、主制御基板 2 0 0 において演出状態制御手段 3 1 4 により遷移される演出状態について詳述する。

【 0 0 6 8 】

ここで、メダルの獲得性能が高い遊技状態が偏っているか否かを統括的かつ画一的に判定すべく、指示機能に係る性能を有する遊技区間、すなわち、補助演出（指示機能）を実行する遊技区間等を含む、遊技者にとって有利な遊技区間を有利区間として定義する。なお、有利区間は、主制御基板 2 0 0 で補助演出の作動に係る抽選等を行った結果、補助演出が作動した場合には、主制御基板 2 0 0 において指示の内容が識別できるよう、例えば、主報知手段に表示したときに限り、指示の内容を示す情報を、副制御基板 2 0 2 等の周辺基板に送信してもよい遊技区間である。また、有利区間と異なり、補助演出（指示機能）を実行することができない遊技区間を非有利区間とする。したがって、複数の演出状態は、遊技区間である有利区間および非有利区間のいずれかに属することとなる。本実施形態では、ほぼ全ての演出状態が有利区間に属し、一部の演出状態（ここでは非有利演出状態）で非有利区間を実現している。

20

【 0 0 6 9 】

なお、有利区間において、補助演出がないと正解役を取りこぼしてしまう当選態様のうち、正解役の配当が最大（ここでは、9 枚）となる選択当選種別において、正解役の入賞を補助する補助演出（最大払出枚数を獲得できる補助演出）を行う場合、例えば、区間表示器 1 6 0 を点灯させることによって、その旨を報知しなければならない。

30

【 0 0 7 0 】

また、非有利区間においては、当選種別の当選確率を設定値毎に異ならせることは可能であるが、同一の当選種別において補助演出を伴う演出状態（A T 演出状態）への移行を決定する確率は設定値毎に異ならせてはならない。一方、有利区間においては、当選種別の当選確率、および、同一の当選種別における補助演出を伴う演出状態（A T 演出状態）への移行（または追加）を決定する確率のいずれも設定値毎に異ならせることは可能である。

40

【 0 0 7 1 】

したがって、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態の移行の管理に加え、非有利区間と有利区間との移行も管理することとなる。また、有利区間は、このような管理に拘わらず、以下の終了条件が成立することで強制的に終了する。例えば、スロットマシン 1 0 0 では、有利区間において計数される値が所定値に達したこと（例えば、滞在遊技数が 1 5 0 0 遊技または 3 0 0 0 遊技に達したり、M Y が 2 4 0 0 枚を超えたこと）に基づいて有利区間が強制的に終了する。なお、M Y は差枚数が最も低いときを 0 とした場合の差枚数を示す。なお、スロットマシンの遊技性を維持しつつ、実物のメダルの介在なしに遊技を進行することができるメダルレス遊技機では、滞在遊技数の制限を設けなくてよいので、有利区間において M Y が 2 4 0 0 枚を超えたことに基づいて有利区間が強制的に終了するこ

50



となる。いずれの場合においても、演出状態制御手段 3 1 4 は、有利区間から非有利区間に移行することで、有利区間で更新された情報（指示機能に係る性能に影響を及ぼす全ての変数）を全てリセットする。

【 0 0 7 2 】

（非有利区間、有利区間）

非有利区間においては、補助演出が実行されないので、獲得できるメダルの枚数が制限される。ここでは、非有利区間の演出状態として非有利演出状態が設けられている。

【 0 0 7 3 】

有利区間においては、選択当選種別の当選時において補助演出実行手段に補助演出を実行させることで、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。したがって、遊技者は、有利区間に移行することで、非有利区間と比べ、遊技を有利に進行することができる。ここでは、有利区間の演出状態として、それぞれ遊技性が異なる、通常演出状態、前兆演出状態、A T 演出状態、振分演出状態、特別前兆演出状態、特別演出状態が設けられている。以下、各演出状態について個々に説明する。

【 0 0 7 4 】

（通常演出状態）

通常演出状態は、有利区間に属し、複数の演出状態のうち、遊技の開始時に滞在している可能性が高い演出状態である。演出状態制御手段 3 1 4 は、通常演出状態において A T 抽選を行う。A T 抽選は、A T 演出状態への移行を決定する抽選であり、演出状態制御手段 3 1 4 は、当選種別抽選により決定された当選種別に対応した確率で A T 抽選を行う。演出状態制御手段 3 1 4 は、A T 抽選に当選すると、演出状態を、A T 演出状態の前段に相当する前兆演出状態に移行させ（1）、A T 演出状態への移行が決定したことの期待度を高める前兆演出を演出制御手段 3 3 4 に実行させる。また、演出状態制御手段 3 1 4 は、A T 抽選に非当選であっても、通常演出状態を維持したまま、演出制御手段 3 3 4 に前兆演出を実行させる場合があり、遊技者に、A T 演出状態への移行が決定しているのではないかと期待させることができる。また、演出状態制御手段 3 1 4 は、通常演出状態において所定の遊技数を消化する度に、A T 抽選の当選確率を高めた、所謂、チャンスゾーン（C Z）を複数遊技に亘って実行する。かかるチャンスゾーンにおいて A T 抽選に当選した場合も、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態を前兆演出状態に移行させる（1）。

【 0 0 7 5 】

（前兆演出状態）

前兆演出状態は、有利区間に属し、所定遊技数（ここでは、例えば、3 2 遊技以下の所定の遊技数）の間、前兆演出を実行する演出状態である。なお、前兆演出状態において実行される前兆演出（本前兆演出）と、通常演出状態において実行される前兆演出（ガセ前兆演出）とは、表示態様や継続遊技数を類似させている。したがって、遊技者は、前兆演出を視聴するのみでは、いずれの演出状態に滞在しているのか見分けがつかないようになっている。ただし、前兆演出状態において実行される前兆演出は、最終的に、A T 演出状態への移行が決定された旨の結果が報知される点で、通常演出状態において実行される前兆演出と異なる。したがって、遊技者は、前兆演出において、A T 演出状態への移行が決定された旨の結果が報知される前兆演出状態であることを望むこととなる。そして、演出状態制御手段 3 1 4 は、前兆演出状態が終了すると、演出状態を必ず A T 演出状態に移行させる（2）。すなわち、前兆演出が前兆演出状態で行われている場合、必ず、A T 演出状態へ移行することとなる。この点で、前兆演出状態は、通常演出状態より遊技者に有利である。また、前兆演出状態への移行が決定することは、その後の A T 演出状態への移行が決定したことと同義であり、前兆演出状態に移行すること（すなわち A T 演出状態に移行すること）と、他の例として、直接、A T 演出状態へ移行することとを合わせて特定演出状態へ移行すると表現することもある。

【 0 0 7 6 】

（A T 演出状態）

A T 演出状態は、有利区間に属し、所定の終了条件が成立するまで、例えば、メダルの

10

20

30

40

50

投入枚数（ベット枚数）と払出枚数との差である差枚数が、所定差枚数（300枚や100枚）に到達するまで、補助演出が実行される。演出状態制御手段314は、AT演出状態において、当選種別抽選により決定された当選種別に対応した確率で差枚数の上乘せ抽選を行う。上乘せ抽選に当選すると、演出状態制御手段314は、終了条件である所定差枚数に当選した差枚数を加算する。こうしてAT演出状態の終了条件が変化する。そして、演出状態制御手段314は、所定の終了条件を満たすと、演出状態を通常演出状態に移行させる（3）。

#### 【0077】

このように、本実施形態において、遊技者は、通常演出状態に滞在しつつ、AT演出状態へ移行することを期待し、前兆演出が開始されると、その前兆演出が本前兆、すなわち、前兆演出状態での前兆演出であることを願うこととなる。ここでは、前兆演出においてAT演出状態への移行が報知されなかった場合、通常演出状態が継続され、前兆演出においてAT演出状態への移行が報知されると、前兆演出状態終了後にAT演出状態が実行される。

10

#### 【0078】

なお、AT演出状態が終了すると、演出状態制御手段314は、演出状態を通常演出状態に移行させるが（3）、演出状態を非有利演出状態に移行させ（4）、有利区間をリセットする場合がある。有利区間がリセットされると、上述したように、有利区間において更新された情報（指示機能に係る性能に影響を及ぼす全ての変数）がクリアされる。ただし、遊技者は、移行時の演出態様によっては、演出状態が通常演出状態に移行したか非有利演出状態に移行したか分からないようになっている。

20

#### 【0079】

（非有利演出状態）

非有利演出状態は、非有利区間に属し、初期状態の演出状態である。演出状態制御手段314は、非有利演出状態において、例えば、毎遊技、約1/2の確率で有利区間への移行を決定し、有利区間への移行が決定されると、演出状態を、必ず、振分演出状態に移行させる（5）。したがって、非有利演出状態での滞在遊技数は短期（数遊技）となることが多い。

#### 【0080】

（振分演出状態）

振分演出状態は、有利区間に属し、非有利区間から有利区間に移行する際に必ず経由し、例えば1遊技のみ滞在する演出状態である。振分演出状態では、演出状態が通常演出状態または前兆演出状態のいずれかに振分けられる。具体的に、演出状態制御手段314は、例えば、1/10の確率で前兆演出状態への移行を決定して演出状態を前兆演出状態へ移行させるか（6）、9/10の確率で通常演出状態への移行を決定して演出状態を通常演出状態に移行させる（7）。ただし、かかる振分けの比率は、前兆演出状態：通常演出状態＝1：9に限らず、任意に決定することができる。

30

#### 【0081】

仮に、振分演出状態で前兆演出状態が決定された場合、所定遊技数継続される前兆演出状態を経由して（前兆演出を経て）、演出状態が必ずAT演出状態に移行されることとなる。また、振分演出状態で前兆演出状態が決定されなかった場合、演出状態は通常演出状態となる。しかし、通常演出状態では、その通常演出状態への経路によってAT抽選の当選確率を異ならせている。例えば、上述したように、演出状態が、AT演出状態から、直接、通常演出状態に移行した場合（3）、演出状態制御手段314は、AT演出状態から移行した（非有利演出状態から移行していない）通常演出状態において、低確率（例えば、1/4000）でAT抽選を行う。

40

#### 【0082】

一方、非有利区間から有利区間に移行したことに伴い、演出状態が、非有利演出状態および振分演出状態から通常演出状態に移行した場合（7）、演出状態制御手段314は、非有利区間から移行した通常演出状態において、高確率（例えば、1/8）でAT抽選を

50

行う。したがって、非有利演出状態から移行した（非有利区間を経由した）通常演出状態では、いずれA T抽選に当選することとなる。なお、ここでは、A T抽選の当選確率として低確率（例えば、 $1/4000$ ）と高確率（例えば、 $1/8$ ）の2パターンを挙げて説明したが、当選確率に3以上のパターンを設け、非有利演出状態から移行した通常演出状態では、比較的高い当選確率でA T抽選を行うとしてもよい。また、かかる当選確率は $1/8$ や $1/4000$ 等に限らず、非有利演出状態から移行した通常演出状態の方が、非有利演出状態から移行していない通常演出状態よりA T演出状態への移行が決定し易ければ足り、例えば、非有利演出状態から移行した通常演出状態におけるA T抽選の当選確率が、非有利演出状態から移行していない通常演出状態におけるA T抽選の当選確率より高く設定されれば、その当選確率を任意に設定することができる。

10

#### 【0083】

ただし、演出状態制御手段314は、非有利演出状態から移行した通常演出状態において、A T抽選に当選したとしても、直ちに前兆演出状態に移行させず、振分演出状態が終了してから、例えば、96遊技のブロック期間、通常演出状態に滞在させ、A T演出状態への移行を禁止する。具体的に、演出状態制御手段314は、非有利演出状態から移行した通常演出状態においてA T抽選に当選すると本前兆許可フラグをONする。本前兆許可フラグは前兆演出状態への移行可否を示すフラグであり、ONとなることで前兆演出状態への移行が許可される。本前兆許可フラグが一旦ONされると、前兆演出状態に移行するまでON状態が維持されるため、その後にA T抽選に当選しても、本前兆許可フラグはON状態のままである。なお、演出状態制御手段314は、振分演出状態から通常演出状態への移行時に、96遊技以内の遊技数を抽選により決定し、ブロック期間とする。ただし、ブロック期間としては96遊技が選択されることが多くなるように設定されている。

20

#### 【0084】

演出状態制御手段314は、振分演出状態が終了してからの遊技数をカウントし、ブロック期間の間、本前兆許可フラグがONされたか否かに拘わらず、演出状態を前兆演出状態に移行させない。そして、演出状態制御手段314は、ブロック期間が経過し（ブロック期間に相当する所定遊技数に到達し）、かつ、本前兆許可フラグがONであれば、演出状態を前兆演出状態に移行させ（8）、本前兆許可フラグをリセットする。したがって、非有利演出状態から移行した通常演出状態では、A T抽選に早期に当選したとしても、少なくともブロック期間に相当する96遊技を消化しなければ、前兆演出状態には移行しない。

30

#### 【0085】

このように、非有利演出状態（非有利区間）を経由すると、遊技者は、以下の特典を得られる。すなわち、 $1/10$ の確率で、即座に前兆演出状態に移行し、前兆演出状態を経て、A T演出状態に移行し、あるいは、 $9/10$ の確率で、通常演出状態に移行し、ブロック期間経過後に前兆演出が実行され、前兆演出状態を経て、A T演出状態に移行する。そうすると、非有利演出状態および振分演出状態が終了してから、例えば、0～96遊技経過後に前兆演出が始まり、前兆演出終了後、すなわち、非有利演出状態および振分演出状態が終了してから、例えば、32～128遊技経過後にはほぼA T演出状態へ移行することとなる。このように所定の遊技数の間、高確率でA T抽選に当選することを「天国」や「天国モード」という場合がある。したがって、遊技者は、非有利演出状態（非有利区間）への移行、すなわち、有利区間のリセットを望むこととなる。

40

#### 【0086】

ここでは、非有利演出状態を経由した場合、すなわち、非有利区間から有利区間に移行した場合に、高確率でA T演出状態に移行し易い通常演出状態を採用しつつ、ブロック期間を設けることで、その開始契機を、非有利演出状態および振分演出状態が終了してから128遊技経過後に偏らせている。換言すれば、A T演出状態が終了して通常演出状態に降格したとしても、128遊技経過するまでは、A T演出状態を再度実行する（引き戻す）可能性が高いことになる。したがって、遊技者は、A T演出状態の終了後にA T演出状態の引き戻しを期待して、遊技を継続することとなるので、スロットマシン100の稼働

50

率の向上を図ることができる。

【 0 0 8 7 】

また、演出状態制御手段 3 1 4 は、非有利演出状態から移行した通常演出状態においても、A T 演出状態から移行した通常演出状態同様、所定の遊技数を消化する度に、A T 抽選の当選確率を高めたチャンスゾーンを複数遊技に亘って実行する。かかるチャンスゾーンにおいて A T 抽選に当選した場合、上記のブロック期間であるか否かに拘わらず、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態を前兆演出状態に移行させる。なお、非有利演出状態から移行した通常演出状態では、本来、ブロック期間経過後に前兆演出状態に移行できるはずである。そうすると、自力で A T 演出状態への移行を決定したことで、代わりに、本来、獲得できたはずの A T 演出状態が消失することとなり、遊技者の遊技意欲が減退するおそれがある。そこで、非有利演出状態から移行した通常演出状態におけるチャンスゾーンで A T 抽選に自力で当選すると、演出状態制御手段 3 1 4 は、その後の A T 演出状態の終了後に、再度、演出状態を非有利演出状態に移行させる（4）。こうして、遊技者は、非有利演出状態を経由したことの遊技利益を漏れなく受けることが可能となる。また、遊技者は、ブロック期間として選ばれやすい 9 6 遊技より前に、チャンスゾーンが開始されることで、チャンスゾーンにおける A T 抽選の当選、すなわち、A T 演出状態が少なくとも 2 回実行されることを期待することができる。

10

【 0 0 8 8 】

本実施形態では、上述したように、A T 演出状態が終了すると、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態を通常演出状態に直接移行させる場合（3）と、演出状態を非有利演出状態に移行させる場合（4）とがある。ここで、演出状態を非有利演出状態に移行させる条件として、A T 抽選において、所定の遊技利益を有する A T 演出状態への移行に当選したことが挙げられる。例えば、A T 演出状態には、継続遊技数や、差枚数の上乘せ確率が異なる複数種類の A T 演出状態がある。そのうちの特定の A T 演出状態に当選すると、演出状態制御手段 3 1 4 は、A T 演出状態の終了後、必ず、演出状態を非有利演出状態に移行させる（4）。また、特定の A T 演出状態に当選しなくとも、演出状態制御手段 3 1 4 は、A T 演出状態の終了後、所定の確率で、演出状態を非有利演出状態に移行させるとしてもよい（4）。

20

【 0 0 8 9 】

ここでは、有利区間を一旦リセットしている。したがって、遊技者は、有利区間に許容される滞在遊技数、例えば、1 5 0 0 遊技や 3 0 0 0 遊技の開始時から比較的少ない遊技数で、遊技利益の高い A T 演出状態に移行することができ、また、有利区間に許容される滞在遊技数を有効に利用して遊技利益を得ることが可能となる。

30

【 0 0 9 0 】

また、本実施形態では、上述したように、A T 演出状態終了後、通常演出状態において A T 抽選に当選すると、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態を前兆演出状態に移行させる（1）。ただし、A T 演出状態に移行することなく、通常演出状態での滞在遊技数が所定遊技数（例えば、6 0 0 遊技）に到達した後、通常演出状態において A T 抽選に当選すると、演出状態制御手段 3 1 4 は、最終的に非有利演出状態へ移行させることを決定し、演出状態を前兆演出状態に移行させることなく、前兆演出（ガセ前兆演出）を行って A T 演出状態へ直接移行していない旨を報知した後に、まず、特別前兆演出状態に移行させる（9）。なお、ここでは、非有利演出状態（非有利区間）への移行を決定する所定の移行条件として、通常演出状態での滞在遊技数が所定遊技数（例えば、6 0 0 遊技）に到達した後、通常演出状態において A T 抽選に当選することを挙げて説明したが、かかる場合に限らず、所定の移行条件として、有利区間での滞在遊技数が所定遊技数に到達した後、通常演出状態において A T 抽選に当選することとしてもよい。また、所定の移行条件として、上記に代えて、または、加えて、通常演出状態での滞在遊技数が所定遊技数（例えば、8 7 1 遊技）に到達すること（所謂、天井機能）や、チャンスゾーン（C Z）において A T 抽選に当選しなかったことに基づく再度の A T 抽選に当選することとしてもよい。

40

【 0 0 9 1 】

50

( 特別前兆演出状態 )

特別前兆演出状態は、有利区間に属し、予め定められた所定遊技数（例えば、10G）滞在する演出状態であり、特別演出状態抽選を行うとともに、特別演出状態への移行期待度を示す前兆演出を実行する。ここで、特別演出状態抽選は、差枚数の上乘せ抽選であり、差枚数が1回以上上乘せされることにより、特別演出状態への移行が決定する。演出状態制御手段314は、当選種別抽選により決定された当選種別に対応した確率で特別演出状態抽選を行う。ここで、特別演出状態抽選は、設定値に応じて遊技利益が安定して段階的に異なるように設計される。例えば、任意に抽出した2つの設定値において、設定値が高い方が、設定値が低い方より、特別演出状態抽選により差枚数が上乘せされる確率高く設計される。したがって、例えば、上乘せされる期待獲得枚数は、設定1で100枚、設定6で200枚となり、設定値が高い方が比較的遊技利益を得やすい遊技性を構成することができる。演出状態制御手段314は、特別演出状態抽選に当選すると、その上乘せされた差枚数の累計（終了枚数）を特別演出状態の終了条件として設定し、演出状態を特別演出状態に移行させる（10）。また、演出状態制御手段314は、特別演出状態抽選に当選していなければ、演出状態を非有利演出状態に直接移行させる（11）。なお、ここでは、特別演出状態において、差枚数を特別演出状態抽選により上乘せする例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、予め定められた差枚数を上乘せしてもよいし、当選種別「リーチ目」や当選種別「チェリー」等の所謂レア役が当選した場合の抽選により差枚数を上乘せしてもよい。また、ここでは、特別演出状態において、差枚数を上乘せする例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、獲得枚数（払出枚数）や継続遊技数を上乘せするとしてもよい。

【0092】

( 特別演出状態 )

特別演出状態（特別状態）は、有利区間に属し、所定の終了条件が成立するまで、補助演出が実行される。かかる終了条件は、例えば、獲得した差枚数が終了枚数に到達したことといったように、特別演出状態が開始されるまでに決定された遊技利益の付与が、特別演出状態中に完了することである。例えば、特別前兆演出状態の終了時（特別演出状態の開始時）には、特別前兆演出状態において特別演出状態抽選により終了枚数（上乘せされた差枚数の累計）が決定されている。そして、特別演出状態において、終了枚数が遊技者に付与されると（獲得した差枚数が終了枚数に到達すると）、終了条件が満たされたとして、特別演出状態は終了する。ここでは、特別演出状態において終了枚数が変更されること（特別演出状態が延長されること）はない。そして、演出状態制御手段314は、所定の終了条件を満たすと、演出状態を非有利演出状態に移行させる（12）。

【0093】

遊技者は、通常演出状態での滞在遊技数が所定遊技数（例えば、600遊技）を超えた後にAT抽選に当選した場合、特別前兆演出状態を経由して必ず非有利演出状態に移行し（11）、（12）、その結果、AT演出状態に移行することができる。ここでは、演出状態制御手段314が、演出状態を非有利演出状態に移行させ、有利区間を一旦リセットすることで、遊技者は、有利区間に許容される滞在遊技数、例えば、1500遊技や3000遊技の開始時から、遊技利益の高いAT演出状態に移行することができ、また、有利区間に許容される滞在遊技数を有効に利用して遊技利益を得ることが可能となる。

【0094】

なお、特別演出状態、非有利演出状態、振分演出状態を経由した通常演出状態では、AT演出状態から直接移行した通常演出状態より、AT抽選の当選確率が高いので、その旨を遊技者が把握できるように、AT演出状態へ移行する可能性が高いことを、液晶表示部124に所定の表示を行って示唆する。

【0095】

ただし、通常演出状態において滞在遊技数が所定遊技数（例えば、600遊技）を超えた後、AT抽選に当選した場合と、所定遊技数より前にAT抽選に当選した場合とで、有利区間がリセットされているものの、AT演出状態を1回実行できるという観点では、遊

技利益はあまり変わらない。また、後者では、前兆演出状態の終了後、すなわち 3 2 遊技以内に A T 演出状態が開始されるが、前者では、さらにブロック期間の経過を待って A T 演出状態が開始されることが多い。そうすると、A T 演出状態に移行するまで、通常遊技状態においてメダルを消費してしまう点で、前者の方が遊技利益が小さいとも言える。そこで、通常演出状態での滞在遊技数が所定遊技数を超えた後に A T 抽選に当選した場合には、特別前兆演出状態に移行し、特別演出状態抽選を実行させるとともに、それに当選すると、特別演出状態によって追加的に遊技利益を与える。こうして、通常演出状態での滞在遊技数が所定遊技数を超えた後に A T 抽選に当選した場合の方が、滞在遊技数が所定遊技数に至っていない間に A T 抽選に当選した場合より遊技利益が大きくなり、遊技者は納得感を得られる。したがって、遊技者は、通常演出状態での滞在遊技数が多くなると、遊技利益が大きくなることを期待でき、遊技を継続することとなる。こうして、スロットマシン 1 0 0 の稼働率の向上を図ることができる。

10

#### 【 0 0 9 6 】

ここで実行される特別演出状態では、上述したように、設定値が高い方が安定的に遊技利益を得やすいようになっている。また、特別演出状態が開始されるまでに決定された遊技利益のみが特別演出状態で付与され、特別演出状態中において遊技利益は追加（上乗せ）されない。したがって、特別演出状態では、設定値に応じて期待獲得枚数の変動幅を抑えることができる。そうすると、A T 演出状態の期待獲得枚数の設計値を上げることが可能となる。

20

#### 【 0 0 9 7 】

また、特別演出状態は、通常演出状態での滞在遊技数が所定遊技数を超えた後に移行するので、A T 演出状態に比べ、その回数変動しにくく、安定した頻度で実行されることになる。そうすると、仮に、A T 演出状態における期待獲得枚数の変動幅が大きくなったとしても、かかる特別演出状態で、その変動を吸収し、設定値に応じて期待獲得枚数の変動幅をさらに抑えつつ、A T 演出状態の期待獲得枚数の設計値を上げることが可能となる。

#### 【 0 0 9 8 】

また、A T 演出状態の終了後に通常演出状態に直接移行し（ 3 ）、A T 演出状態に移行することなく、通常演出状態での滞在遊技数が所定遊技数（例えば、8 7 1 遊技）に到達すると（所謂、天井機能）、演出状態制御手段 3 1 4 は、有利区間をリセットして、演出状態を非有利演出状態に移行させる（ 1 3 ）。そうすると、上記のように、非有利演出状態および振分演出状態の終了後、例えば、0 ~ 9 6 遊技経過後に前兆演出が始まり、前兆演出終了後、すなわち、非有利演出状態および振分演出状態が終了してから、例えば、3 2 ~ 1 2 8 遊技経過後にはほぼ A T 演出状態へ移行することができる。したがって、通常演出状態において A T 演出状態に移行することなく遊技を継続すると、所定遊技数（例えば、9 9 9 遊技）以内には、A T 演出状態に移行することとなる。かかる天井機能により、遊技者は、運悪くメダルの消費が多くなったとしても救済措置を受けることができる安心感を得ることができる。また、通常演出状態をある程度消化すると、遊技を継続した場合の期待獲得枚数が高まり、天井（例えば 9 9 9 遊技）まで遊技を継続することとなるので、スロットマシン 1 0 0 の稼働率の向上を図ることができる。

30

40

#### 【 0 0 9 9 】

なお、このような天井機能における所定遊技数（例えば、9 6 ~ 8 7 1 遊技）は、以下のタイミングで決定される。例えば、A T 演出状態から、直接、通常演出状態に移行する場合（ 3 ）、演出状態制御手段 3 1 4 は、A T 演出状態から通常演出状態への移行時に、通常演出状態における天井機能の所定遊技数（例えば、9 6 ~ 8 7 1 遊技）を決定する。また、非有利演出状態および振分演出状態を経由して通常演出状態に移行する場合（ 7 ）、演出状態制御手段 3 1 4 は、振分演出状態から通常演出状態への移行時に、通常演出状態における天井機能の所定遊技数（例えば、9 6 ~ 8 7 1 遊技）を決定する。ただし、A T 演出状態から通常演出状態へ移行する場合と異なり、非有利演出状態および振分演出状態を経由して通常演出状態へ移行する場合では、高確率で A T 抽選に当選するので、プロ

50

ック期間の経過を待って前兆演出状態に移行することが多く、天井機能が実行されることはほとんどない。

【 0 1 0 0 】

また、上述した実施形態では、通常演出状態における A T 抽選の当選確率として、非有利演出状態から通常演出状態に移行した場合、高確率（例えば、 $1/8$ ）となり、A T 演出状態から通常演出状態に直接移行した場合、低確率（例えば、 $1/4000$ ）となる例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、例えば、A T 演出状態から通常演出状態に直接移行した場合、通常演出状態開始時の A T 抽選の当選確率は低確率だが、昇格抽選により高確率に移行する場合があるとしてもよく、さらに、降格抽選により低確率に移行する場合があるとしてもよい。また、A T 演出状態から通常演出状態に直接移行した場合に、抽選に当選する等、所定の条件を満たすことで、通常演出状態開始時から A T 抽選の当選確率が高確率となることもある。

10

【 0 1 0 1 】

また、上述した実施形態では、有利区間に許容される滞在遊技数が 1 5 0 0 遊技の場合を想定して、特別演出状態に移行可能な通常演出状態における滞在遊技数を 6 0 0 遊技と設定したり、天井機能の天井を 8 7 1 遊技と設定した。しかし、かかる場合に限らず、有利区間に許容される滞在遊技数が 3 0 0 0 遊技の場合には、特別演出状態に移行可能な通常演出状態における滞在遊技数や天井機能の天井を、より高い値、例えば、1 2 0 0 遊技や 2 0 0 0 遊技とし、A T 演出状態での期待獲得枚数を増やすとしてもよい。また、上述したように、メダルレス遊技機では、滞在遊技数の制限（1 5 0 0 遊技や 3 0 0 0 遊技）を設けなくてよく、有利区間において M Y が 2 4 0 0 枚を超えたことに基づいて有利区間が強制的に終了する。したがって、メダルレス遊技機では、有利区間中の差枚数（M Y）をカウントする有利区間 M Y カウンタの値が 2 4 0 0 枚とならない範囲で、例えば、特別演出状態に移行可能な通常演出状態における差枚数を 9 0 0 枚と設定したり、天井機能の天井を 1 2 0 0 枚と設定してもよい。このように、条件となる遊技数を任意に決定することができる。

20

【 0 1 0 2 】

以下、主制御基板 2 0 0、副制御基板 2 0 2 における具体的処理をフローチャートに基づいて説明する。

【 0 1 0 3 】

30

（主制御基板 2 0 0 の C P U 初期化処理）

図 9 は、主制御基板 2 0 0 における C P U 初期化処理を説明するフローチャートである。電源基板より電源が供給されると、メイン C P U 2 0 0 a にシステムリセットが発生し、メイン C P U 2 0 0 a は、以下の C P U 初期化処理（S 1 0 0）を行う。

【 0 1 0 4 】

（ステップ S 1 0 0 - 1）

メイン C P U 2 0 0 a は、電源投入に応じて、初期設定処理として、メイン R O M 2 0 0 b から起動プログラムを読み込むとともに、各種処理を実行するために必要な設定処理を行う。

【 0 1 0 5 】

40

（ステップ S 1 0 0 - 3）

メイン C P U 2 0 0 a は、タイマカウンタにウェイト処理時間を設定する。

【 0 1 0 6 】

（ステップ S 1 0 0 - 5）

メイン C P U 2 0 0 a は、電源断予告信号を検出しているかを判定する。なお、主制御基板 2 0 0 には、電源断検知回路が設けられており、電源電圧が所定値以下になると、電源断検知回路から電源断予告信号が出力される。電源断予告信号を検出している場合には、上記ステップ S 1 0 0 - 3 に処理を移し、電源断予告信号を検出していない場合には、ステップ S 1 0 0 - 7 に処理を移す。

【 0 1 0 7 】

50

(ステップ S 1 0 0 - 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 - 3 で設定したウェイト処理時間が経過したか否かを判定する。その結果、ウェイト処理時間が経過したと判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 9 に処理を移し、ウェイト時間は経過していないと判定した場合には上記ステップ S 1 0 0 - 5 に処理を移す。

【 0 1 0 8 】

(ステップ S 1 0 0 - 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、メイン RAM 2 0 0 c へのアクセスを許可するために必要な処理を実行する。

【 0 1 0 9 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、チェックサム確認処理を実行する。ここでは、メイン CPU 2 0 0 a は、チェックサムを算出し、算出したチェックサムが、電源断時に保存されたチェックサムと一致しない(異常である)か、ならびに、バックアップが異常であるかを判定する。そして、メイン CPU 2 0 0 a は、バックアップおよびチェックサムのいずれか一方または双方が異常であると判定した場合、バックアップ異常フラグをオンにし、バックアップおよびチェックサムの双方が異常でないと判定した場合、バックアップ異常フラグをオフにする。

【 0 1 1 0 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、バックアップ異常フラグがオンであるかを判定する。その結果、バックアップ異常フラグがオンであると判定した場合にはステップ S 1 1 0 に処理を移し、バックアップ異常フラグがオンでないと判定した場合にはステップ S 1 2 0 に処理を移す。

【 0 1 1 1 】

(ステップ S 1 1 0 )

メイン CPU 2 0 0 a は、コールドスタート処理を実行する。なお、このコールドスタート処理については後述する。

【 0 1 1 2 】

(ステップ S 1 2 0 )

メイン CPU 2 0 0 a は、設定値を切り替える設定値切り替え処理を実行する。なお、この設定値切り替え処理については後述する。

【 0 1 1 3 】

(ステップ S 1 3 0 )

メイン CPU 2 0 0 a は、電源断直前の状態に戻す状態復帰処理を実行する。なお、この状態復帰処理については後述する。

【 0 1 1 4 】

図 1 0 は、主制御基板 2 0 0 におけるコールドスタート処理 ( S 1 1 0 ) を説明するフローチャートである。

【 0 1 1 5 】

(ステップ S 1 1 0 - 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、メイン RAM 2 0 0 c における使用領域をクリアするとともに、使用領域の異常を検出する使用領域 RAM チェック処理を実行する。

【 0 1 1 6 】

(ステップ S 1 1 0 - 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、メイン RAM 2 0 0 c における別領域(使用外領域)をクリアするとともに、別領域の異常を検出する別領域 RAM チェック処理を実行する。なお、別領域 RAM チェック処理において別領域に異常が検出された場合、メイン CPU 2 0 0 a は、RAM リードライトエラーフラグをオンにする。

【 0 1 1 7 】

10

20

30

40

50



(ステップ S 1 1 0 - 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、メイン R A M 2 0 0 c の異常を示すエラーコード「 E A 」をセットする。

【 0 1 1 8 】

(ステップ S 1 1 0 - 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 1 0 - 1 において異常が検出されたかを判定する。その結果、上記ステップ S 1 1 0 - 1 において異常が検出されたと判定した場合にはステップ S 1 1 2 に処理を移し、上記ステップ S 1 1 0 - 1 において異常が検出されていないと判定された場合にはステップ S 1 1 0 - 9 に処理を移す。

【 0 1 1 9 】

(ステップ S 1 1 0 - 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 1 0 - 3 において異常が検出されたときにオンになる R A M リードライトエラーフラグを取得する。

【 0 1 2 0 】

(ステップ S 1 1 0 - 1 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、 R A M リードライトエラーフラグがオンであることを判定する。その結果、 R A M リードライトエラーフラグがオンであると判定した場合にはステップ S 1 1 2 に処理を移し、 R A M リードライトエラーフラグがオンでないと判定された場合にはステップ S 1 2 0 に処理を移す。

【 0 1 2 1 】

(ステップ S 1 2 0 )

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値を切り替える設定値切り替え処理を実行する。なお、この設定値切り替え処理については後述する。

【 0 1 2 2 】

(ステップ S 1 1 0 - 1 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、バックアップエラーであることを示すエラーコード「 E 7 」をセットする。

【 0 1 2 3 】

(ステップ S 1 1 2 )

メイン C P U 2 0 0 a は、エラーにより遊技の進行を停止させるためのエラー停止処理を実行する。なお、このエラー停止処理については後述する。

【 0 1 2 4 】

図 1 1 は、主制御基板 2 0 0 におけるエラー停止処理 ( S 1 1 2 ) を説明するフローチャートである。

【 0 1 2 5 】

(ステップ S 1 1 2 - 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、スタックポインタのアドレスとして、初期スタックポインタ値をセットする。

【 0 1 2 6 】

(ステップ S 1 1 2 - 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、エラー表示および警告音設定を行うエラー設定処理を実行する。

【 0 1 2 7 】

(ステップ S 1 1 2 - 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、外部信号 1 ~ 3 に対応するビットの出力イメージをオフにする外部信号 1 ~ 3 出力ビットオフをセットする。

【 0 1 2 8 】

(ステップ S 1 1 2 - 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 1 2 - 5 でセットしたビットについて、出力イメージを更新する出力ポートイメージセット処理を実行する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 2 9 】

( ステップ S 1 1 2 - 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、永久ループに移行する。これにより、遊技の進行が停止することになる。

## 【 0 1 3 0 】

図 1 2 は、主制御基板 2 0 0 における設定値切り替え処理 ( S 1 2 0 ) を説明するフローチャートである。

## 【 0 1 3 1 】

( ステップ S 1 2 0 - 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、入力ポート 1 の信号を取得し、取得した入力ポート 1 の信号に基づいて、設定値切り替え条件が成立していないかを判定する。その結果、設定値切り替え条件が成立していないと判定した場合には当該設定値切り替え処理を終了し、設定値切り替え条件が成立していると判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 3 に処理を移す。ここで、入力ポート 1 の信号には、前面上扉 1 0 4 および前面下扉 1 0 6 が開放されているか否かを示す信号、および、設定キーがオンにされているか否かを示す信号が含まれる。そして、ここでは、前面上扉 1 0 4 および前面下扉 1 0 6 が開放されていることを示す信号、ならびに、設定キーがオンにされていることを示す信号を取得した場合に、設定値切り替え条件が成立していると判定している。

## 【 0 1 3 2 】

( ステップ S 1 2 0 - 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、メイン R A M 2 0 0 c において設定変更時にクリアすべき使用領域をクリアする R A M クリア処理を実行する。

## 【 0 1 3 3 】

( ステップ S 1 2 0 - 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値切り替え時データテーブルのテーブルデータをメイン R A M 2 0 0 c に転送するテーブル内容セット処理を実行する。

## 【 0 1 3 4 】

( ステップ S 1 2 0 - 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値の変更を開始することを示す設定変更開始コマンドを送信バッファにセットする。

## 【 0 1 3 5 】

( ステップ S 1 2 0 - 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、入力ポートの信号の立ち下がりエッジ ( オンエッジ ) を検出するエッジチェック処理を実行する。

## 【 0 1 3 6 】

( ステップ S 1 2 0 - 1 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、現在の設定値を示す設定値データを取得する。

## 【 0 1 3 7 】

( ステップ S 1 2 0 - 1 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 2 0 - 9 において設定変更スイッチのオンエッジを検出していないかを判定する。その結果、設定変更スイッチのオンエッジを検出していないと判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 1 7 に処理を移し、設定変更スイッチのオンエッジを検出したと判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 1 5 に処理を移す。

## 【 0 1 3 8 】

( ステップ S 1 2 0 - 1 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値データを 1 インクリメントする。

## 【 0 1 3 9 】

( ステップ S 1 2 0 - 1 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値データが、設定値として設定可能な範囲 ( 1 ~ 6 ) 内であるかを判定する。その結果、設定値データが範囲内であると判定した場合にはステッ

ブ S 1 2 0 - 2 1 に処理を移し、設定値データが範囲内でないと判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 1 9 に処理を移す。

【 0 1 4 0 】

( ステップ S 1 2 0 - 1 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、設定値データを 0 にセットする。

【 0 1 4 1 】

( ステップ S 1 2 0 - 2 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 2 0 - 1 5 または上記ステップ S 1 2 0 - 1 9 でインクリメントまたはセットされた値に設定値データを更新する。

【 0 1 4 2 】

( ステップ S 1 2 0 - 2 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、設定値をメインクレジット表示部 1 3 0 に表示する表示データ変換処理を実行する。

【 0 1 4 3 】

( ステップ S 1 2 0 - 2 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、設定変更スイッチのオンエッジを検出していないかを判定する。その結果、設定変更スイッチのオンエッジを検出していないと判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 3 1 に処理を移し、設定変更スイッチのオンエッジを検出していると判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 2 7 に処理を移す。

【 0 1 4 4 】

( ステップ S 1 2 0 - 2 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、設定変更スイッチがオンであることを判定する。その結果、設定変更スイッチがオンであると判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 2 7 に処理を移し、設定変更スイッチがオンでないと判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 2 9 に処理を移す。

【 0 1 4 5 】

( ステップ S 1 2 0 - 2 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、設定変更スイッチ間隔タイマをセットする。

【 0 1 4 6 】

( ステップ S 1 2 0 - 3 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、設定変更スイッチ間隔タイマが 0 になるまで待つタイマウェイト処理を実行する。

【 0 1 4 7 】

( ステップ S 1 2 0 - 3 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、スタートスイッチ 1 1 8 のオンエッジを検出していないかを判定する。その結果、スタートスイッチ 1 1 8 のオンエッジを検出していないと判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 9 に処理を移し、スタートスイッチ 1 1 8 のオンエッジを検出していると判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 3 5 に処理を移す。

【 0 1 4 8 】

( ステップ S 1 2 0 - 3 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、設定キーがオフであることを判定する。その結果、設定キーがオフであると判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 3 5 に処理を移し、設定キーがオフでないと判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 3 7 に処理を移す。

【 0 1 4 9 】

( ステップ S 1 2 0 - 3 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、設定キーがオンであることを判定する。その結果、設定キーがオンであると判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 3 7 に処理を移し、設定キーがオンでないと判定した場合にはステップ S 1 2 2 に処理を移す。

【 0 1 5 0 】

( ステップ S 1 2 2 )

10

20

30

40

50

メインCPU 200aは、初期化スタートを開始する初期化スタート処理を実行する。  
なお、この初期化スタート処理については後述する。

【0151】

図13は、主制御基板200における初期化スタート処理(S122)を説明するフローチャートである。

【0152】

(ステップS122-1)

メインCPU 200aは、設定値の変更が終了したことを示す設定変更終了コマンドを送信バッファにセットする。

【0153】

(ステップS122-3)

メインCPU 200aは、設定値の変更が終了したときの状態を示す設定変更状態コマンドを送信バッファにセットする。

【0154】

(ステップS122-5)

メインCPU 200aは、初期化スタート時ウェイトタイマをセットする。

【0155】

(ステップS122-7)

メインCPU 200aは、初期化スタート時ウェイトタイマが0になるまで待つタイマウェイト処理を実行する。

【0156】

(ステップS122-9)

メインCPU 200aは、メインRAM 200cのうちの別領域をクリアする設定変更時RAMクリア処理を実行する。

【0157】

(ステップS122-11)

メインCPU 200aは、メインRAM 200cにおいて設定変更時にクリアすべき使用領域をクリアするRAMクリア処理を実行する。

【0158】

(ステップS122-13)

メインCPU 200aは、現在の遊技状態を示す遊技状態コマンドを送信バッファにセットする。

【0159】

(ステップS200)

メインCPU 200aは、遊技を開始するための遊技開始処理を実行する。なお、この遊技開始処理については後述する。

【0160】

図14は、主制御基板200における状態復帰処理(S130)を説明するフローチャートである。

【0161】

(ステップS130-1)

メインCPU 200aは、スタックポインタを復帰させる。

【0162】

(ステップS130-3)

メインCPU 200aは、メインRAM 200cのうちの未使用領域をクリアする未使用領域クリア処理を実行する。

【0163】

(ステップS130-5)

メインCPU 200aは、スタックポインタ保存バッファをクリアする。

【0164】

(ステップ S 1 3 0 - 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、電源断復帰後フラグを設定 ( オン ) する。

【 0 1 6 5 】

( ステップ S 1 3 0 - 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、入力ポートのイメージを更新するポート入力処理を実行する。

【 0 1 6 6 】

( ステップ S 1 3 0 - 1 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 3 0 - 9 で更新された入力ポートのイメージに基づいて、操作対象ビットの情報を抽出する操作対象ビット抽出処理を実行する。

10

【 0 1 6 7 】

( ステップ S 1 3 0 - 1 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 3 0 - 1 1 で抽出した操作対象ビットを、前回状態の操作対象ビットとしてセットする。

【 0 1 6 8 】

( ステップ S 1 3 0 - 1 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c のモータフェーズを取得する。ここで、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c の状態として、モータフェーズが設定されている。モータフェーズは、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c の動作状態、すなわち、加速中、定常回転中、停止中、待機中を示す。具体的に、モータフェーズに割り当てられた 1 バイト ( 記憶単位 ) の変数が、そのステッピングモータ 1 5 2 の動作状態に応じて、加速中 = 3、定常回転中 = 2、停止中 = 1、待機中 = 0 といった値に変化する。

20

【 0 1 6 9 】

( ステップ S 1 3 0 - 1 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 3 0 - 1 5 で取得したモータフェーズに基づいて、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c のいずれもが定常回転中および加速中でないかを判定する。その結果、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c のいずれもが定常回転中および加速中でないと判定した場合にはステップ S 1 3 0 - 2 1 に処理を移し、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c のいずれかが定常回転中または加速中であると判定した場合にはステップ S 1 3 0 - 1 9 に処理を移す。

30

【 0 1 7 0 】

( ステップ S 1 3 0 - 1 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c のエラー検出時の設定を行う回転エラー処理を実行する。

【 0 1 7 1 】

( ステップ S 1 3 0 - 2 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、退避していたレジスタ群を復帰させる。

【 0 1 7 2 】

( ステップ S 1 3 0 - 2 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、割込みを許可し、当該状態復帰処理を終了する。これにより、メイン CPU 2 0 0 a は、電源断直前の状態に復帰する。

40

【 0 1 7 3 】

図 1 5 は、主制御基板 2 0 0 における遊技開始処理 ( S 2 0 0 ) を説明するフローチャートである。

【 0 1 7 4 】

( ステップ S 2 0 0 - 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、再遊技であるか否かを示す再遊技状態識別信号を出力するための再遊技状態識別信号出力設定処理を実行する。

【 0 1 7 5 】

50

(ステップ S 2 0 0 - 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、メダルの投入枚数 ( ベット枚数 ) を表示する投入枚数表示器に対応するビットをオフ ( 消灯 ) するための投入枚数表示器出力ビットオフをセットする。

【 0 1 7 6 】

(ステップ S 2 0 0 - 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 0 0 - 3 でセットしたビットについて、出力イメージを更新する出力ポートイメージセット処理を実行する。

【 0 1 7 7 】

(ステップ S 2 0 0 - 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、遊技開始ウェイトタイマをセットする。

【 0 1 7 8 】

(ステップ S 2 0 0 - 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、遊技開始ウェイトタイマが 0 になるまで待つタイマウェイト処理を実行する。

【 0 1 7 9 】

(ステップ S 2 0 0 - 1 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、メイン RAM 2 0 0 c における使用領域のうち、1 遊技毎にクリアすべき領域をクリアする 1 遊技 RAM クリア処理を実行する。

【 0 1 8 0 】

(ステップ S 2 0 0 - 1 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、ボーナス信号を設定するボーナス信号設定処理を実行する。

【 0 1 8 1 】

(ステップ S 2 0 0 - 1 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、入力ポートイメージのエッジ情報をクリアするエッジクリア処理を実行する。

【 0 1 8 2 】

(ステップ S 2 1 0 )

メイン CPU 2 0 0 a は、メダルの投入を受け付ける遊技メダル投入処理を実行する。なお、この遊技メダル投入処理については後述する。

【 0 1 8 3 】

図 1 6 は、主制御基板 2 0 0 における遊技メダル投入処理 ( S 2 1 0 ) を説明するフローチャートである。

【 0 1 8 4 】

(ステップ S 2 1 0 - 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、各種エラーの検出結果の確認を行うエラー確認処理を実行する。

【 0 1 8 5 】

(ステップ S 2 1 0 - 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、入力ポートの信号の立ち下がりエッジ ( オンエッジ ) を検出するエッジチェック処理を実行する。

【 0 1 8 6 】

(ステップ S 2 1 0 - 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、前面上扉 1 0 4 または前面下扉 1 0 6 が開放されているときに 1 が立つドア開放エラー検出フラグを取得する。

【 0 1 8 7 】

(ステップ S 2 1 0 - 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 1 0 - 5 で取得したドア開放エラー検出フラグに基づき、前面上扉 1 0 4 および前面下扉 1 0 6 が閉鎖されているかを判定する。その結果、前面上扉 1 0 4 および前面下扉 1 0 6 が閉鎖されていると判定した場合にはステ

10

20

30

40

50

ップ S 2 1 0 - 1 7 に処理を移し、前面上扉 1 0 4 または前面下扉 1 0 6 の少なくとも一方が閉鎖されていないと判定した場合にはステップ S 2 1 0 - 9 に処理を移す。

【 0 1 8 8 】

( ステップ S 2 1 0 - 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、前面上扉 1 0 4 または前面下扉 1 0 6 の少なくとも一方が開放されていることを示すエラーコード「 E 8 」をセットする。

【 0 1 8 9 】

( ステップ S 2 1 0 - 1 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、エラー表示、警告音の要求、ならびに、エラー復帰待ちを行うエラーウェイト処理を実行する。

【 0 1 9 0 】

( ステップ S 2 1 0 - 1 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、設定値を確認する設定値確認処理を実行する。

【 0 1 9 1 】

( ステップ S 2 1 0 - 1 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、入力ポートイメージのエッジ情報をクリアするエッジクリア処理を実行する。

【 0 1 9 2 】

( ステップ S 2 1 0 - 1 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、貯留 ( クレジット ) されているメダルを払い戻すためのクレジットスイッチ ( 不図示 ) が押下されている場合に、貯留されているメダルを払い戻すクレジットボタンチェック処理を実行する。

【 0 1 9 3 】

( ステップ S 2 1 0 - 1 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、メダルをベットする遊技メダル投入ボタン関連処理を実行する。ここでは、ベットスイッチ 1 1 6 が押下された場合に、貯留 ( クレジット ) されているメダルを規定数までベットするとともに、ベットした枚数分だけ貯留枚数を減算する。また、メダル投入口 1 1 4 a を通じてメダルが投入された場合、規定数までメダルをベットし、規定数よりも多くメダルが投入された場合、その分だけ貯留枚数に加算する。

【 0 1 9 4 】

( ステップ S 2 1 0 - 2 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、投入枚数が規定数であるかを確認する遊技メダル取得処理を実行する。

【 0 1 9 5 】

( ステップ S 2 1 0 - 2 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 1 0 - 2 1 の確認結果に基づき、投入枚数が規定数でないかを判定する。その結果、投入枚数が規定数でないとは判定した場合にはステップ S 2 1 0 - 1 に処理を移し、投入枚数が規定数であると判定した場合にはステップ S 2 1 0 - 2 5 に処理を移す。

【 0 1 9 6 】

( ステップ S 2 1 0 - 2 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作が有効になったか否かを示すスタート表示器 ( 不図示 ) をオン ( 点灯 ) するためのスタート表示器出力ビットをセットする。

【 0 1 9 7 】

( ステップ S 2 1 0 - 2 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、スタートスイッチ 1 1 8 の立ち下がりエッジ ( 押下 ) を検出していないかを判定する。その結果、スタートスイッチ 1 1 8 の立ち下がりエッジを検出していないとは判定した場合にはステップ S 2 1 0 - 1 に処理を移し、スタートスイッチ 1 1 8 の立ち下がりエッジを検出していると判定した場合にはステップ S 2 1 0 - 2 9 に処理

10

20

30

40

50

を移す。

【 0 1 9 8 】

( ステップ S 2 1 0 - 2 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、メイン払出表示部 1 3 2 の表示をクリアするためにメイン払出表示部バッファをクリアする。

【 0 1 9 9 】

( ステップ S 2 1 0 - 3 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、再遊技状態識別信号をクリアする再遊技状態識別信号クリア処理を実行する。

【 0 2 0 0 】

( ステップ S 2 1 0 - 3 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、スタート表示器をオフ（消灯）するためのブロッカー閉塞前処理を実行する。

【 0 2 0 1 】

( ステップ S 2 1 0 - 3 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、スタートスイッチ 1 1 8 が押下されたことを示すレバー押下コマンドを送信バッファにセットする。

【 0 2 0 2 】

( ステップ S 2 2 0 )

メイン C P U 2 0 0 a は、当選種別抽選を行う内部抽選処理を実行する。なお、この内部抽選処理については後述する。

【 0 2 0 3 】

図 1 7 は、主制御基板 2 0 0 における内部抽選処理（ S 2 2 0 ）を説明するフローチャートである。

【 0 2 0 4 】

( ステップ S 2 2 0 - 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値データを取得する。

【 0 2 0 5 】

( ステップ S 2 2 0 - 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値異常エラーを示すエラーコード「 E C 」をセットする。

【 0 2 0 6 】

( ステップ S 2 2 0 - 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 2 0 - 1 で取得した設定値データが異常であるかを判定する。その結果、設定値データが異常であると判定した場合にはステップ S 1 1 2 に処理を移し、設定値データが異常でないと判定した場合にはステップ S 2 2 0 - 7 に処理を移す。

【 0 2 0 7 】

( ステップ S 2 2 0 - 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、乱数発生器 2 0 0 d によって更新された当選種別抽選乱数を取得する。

【 0 2 0 8 】

( ステップ S 2 2 0 - 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、遊技状態に係るオフセット値を取得する状態オフセット取得処理を実行する。

【 0 2 0 9 】

( ステップ S 2 2 0 - 1 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、内部抽選エリア定義テーブル（当選種別抽選テーブル）のアドレスをセットする。

【 0 2 1 0 】

10

20

30

40

50



(ステップ S 2 2 0 - 1 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 2 0 - 1 1 でセットしたアドレスに対して、上記ステップ S 2 2 0 - 9 で取得したオフセット値を加算したアドレスに示される値を当選領域の初期値としてセットする。ここでは、現在の遊技状態の当選種別抽選テーブルにおける最初の当選領域が初期値としてセットされることになる。

【 0 2 1 1 】

(ステップ S 2 2 0 - 1 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、その当選領域の当選範囲を示す数値である抽選データを取得するとともに、当選領域を 1 ずらす抽選データ取得処理を実行する。

【 0 2 1 2 】

(ステップ S 2 2 0 - 1 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、当選種別抽選を行わないかを判定する。その結果、当選種別抽選を行わないと判定した場合にはステップ S 2 2 0 - 2 1 に処理を移し、当選種別抽選を行うと判定した場合にはステップ S 2 2 0 - 1 9 に処理を移す。

【 0 2 1 3 】

(ステップ S 2 2 0 - 1 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、乱数値から抽選データを減算する。

【 0 2 1 4 】

(ステップ S 2 2 0 - 2 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 2 0 - 1 9 の減算結果が負であるか、すなわち、当選種別抽選によって、その当選領域に当選しているかを判定する。その結果、当選種別抽選に当選していると判定した場合にはステップ S 2 3 0 に処理を移し、当選種別抽選に当選していないと判定した場合にはステップ S 2 2 0 - 2 3 に処理を移す。

【 0 2 1 5 】

(ステップ S 2 2 0 - 2 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、当選種別抽選が終了でないかを判定する。その結果、当選種別抽選が終了でないと判定した場合にはステップ S 2 2 0 - 1 5 に処理を移し、当選種別抽選が終了であると判定した場合にはステップ S 2 2 0 - 2 5 に処理を移す。

【 0 2 1 6 】

(ステップ S 2 2 0 - 2 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、トリガー役種別をクリアする。

【 0 2 1 7 】

(ステップ S 2 3 0 )

メイン CPU 2 0 0 a は、当選領域および遊技状態に基づいて、図柄コードを設定する図柄コード設定処理を実行する。なお、この図柄コード設定処理については後述する。

【 0 2 1 8 】

図 1 8 は、主制御基板 2 0 0 における図柄コード設定処理 ( S 2 3 0 ) を説明するフローチャートである。

【 0 2 1 9 】

(ステップ S 2 3 0 - 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 2 0 で当選した当選領域を取得し、取得した当選領域にボーナス役が含まれる場合には遊技状態を内部中遊技状態に設定する遊技状態設定処理を実行する。

【 0 2 2 0 】

(ステップ S 2 3 0 - 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 3 0 - 1 で取得した当選領域を停止制御番号として設定する。

【 0 2 2 1 】

(ステップ S 2 3 0 - 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 3 0 - 1 で取得した当選領域に基づいて、

10

20

30

40

50

当選役グループを決定（設定）する。なお、決定された当選役グループによって、メインCPU 200aは、疑似遊技実行フラグをオンにすることがある。なお、疑似遊技実行フラグは、オンのときには疑似遊技を実行することを示し、オフのときには疑似遊技を実行しないことを示す。

【0222】

（ステップS230-7）

メインCPU 200aは、上記ステップS230-3で設定した停止制御番号に基づいて、表示可能な図柄、および、引き込み対象の図柄を示す図柄コードを設定する図柄コード初期設定処理を実行する。

【0223】

（ステップS230-9）

メインCPU 200aは、表示図柄ビットを設定する表示図柄ビット初期値設定処理を実行する。

【0224】

（ステップS231）

メインCPU 200aは、実行フラグの設定、演出状態に関する各種処理、補助演出に関する処理等を行う実行フラグ設定処理を実行する。なお、この実行フラグ設定処理については後述する。

【0225】

（ステップS230-13）

メインCPU 200aは、有利区間に関するコマンドである演出コマンドを送信バッファにセットする。

【0226】

（ステップS230-15）

メインCPU 200aは、当選種別を示す当選情報コマンドを送信バッファにセットする。

【0227】

（ステップS230-17）

メインCPU 200aは、1遊技間タイマを確認する。

【0228】

（ステップS230-19）

メインCPU 200aは、リール110a、110b、110cが回転前であることを示す回胴回転前コマンドを送信バッファにセットする。

【0229】

（ステップS230-21）

メインCPU 200aは、ステッピングモータ152の励磁解放を待つ励磁解放待ち処理を実行する。

【0230】

（ステップS236）

メインCPU 200aは、疑似遊技を実行する回胴演出処理を実行する。具体的に、ストップスイッチ120a、120b、120cの操作に応じて、各リール110a、110b、110cにおける所定の図柄（例えば、ボーナス役を構成する図柄）を、自動的に仮停止制御し、全てのリール110a、110b、110cが仮停止したら、もしくは、仮停止終了後にランダム遅延処理を通じて回転開始したら、疑似遊技実行フラグをオフする。

【0231】

（ステップS230-23）

メインCPU 200aは、1遊技間タイマが0でないかを判定する。その結果、1遊技間タイマが0でないと判定した場合にはステップS230-23に処理を移し、1遊技間タイマが0であると判定した場合にはステップS230-25に処理を移す。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 3 2 】

(ステップ S 2 3 0 - 2 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c の回転を開始させるための回転開始処理を実行する。ここでは、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c のモータフェーズを加速中に設定して各リールの回転を開始させたり、1 遊技間タイマを 4 . 1 秒に相当する値にセットしたりする。

## 【 0 2 3 3 】

(ステップ S 2 3 0 - 2 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c の回転が開始したことを示す回転開始コマンドを送信バッファにセットする。

10

## 【 0 2 3 4 】

(ステップ S 2 4 0 )

メイン CPU 2 0 0 a は、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c の回転中の処理である回転回転中処理を実行する。なお、この回転回転中処理については後述する。

## 【 0 2 3 5 】

図 1 9 は、主制御基板 2 0 0 における実行フラグ設定処理 ( S 2 3 1 ) を説明するフローチャートである。

## 【 0 2 3 6 】

(ステップ S 2 3 1 - 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、次回 A T フラグに基づいて演出状態を更新する ( 移行させる ) A T 状態更新処理を実行する。なお、次回 A T フラグは、次遊技において設定する演出状態を示すものであり、下記の処理で設定されることになる。

20

## 【 0 2 3 7 】

(ステップ S 2 3 2 ~ ステップ S 2 3 8 )

メイン CPU 2 0 0 a は、演出状態、遊技区間毎のモジュールを実行する状態別モジュール実行処理を実行し、当該実行フラグ設定処理を終了する。なお、状態別モジュール実行処理では、移行されている演出状態、遊技区間に対応するモジュール ( 処理 ) がメイン ROM 2 0 0 b から読み出されて実行される。以下では、本実施形態の特徴に関するモジュールについて詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係のモジュールについては説明を省略する。

30

## 【 0 2 3 8 】

図 2 0 は、状態別モジュール実行処理で実行される非有利演出状態処理 ( S 2 3 2 ) を説明するフローチャートである。非有利演出状態処理は、演出状態が非有利演出状態であるときに実行される。

## 【 0 2 3 9 】

(ステップ S 2 3 2 - 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、当選種別抽選により決定された当選種別に基づき有利区間への移行抽選を行う。

## 【 0 2 4 0 】

(ステップ S 2 3 2 - 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 3 2 - 1 において有利区間に当選したかを判定する。その結果、有利区間に当選したと判定した場合にはステップ S 2 3 2 - 5 に処理を移し、有利区間に当選していないと判定した場合には当該非有利演出状態処理を終了する。

40

## 【 0 2 4 1 】

(ステップ S 2 3 2 - 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、次回 A T フラグを振分演出状態に対応する値に設定するとともに、有利区間であることを示す有利区間フラグをオンにし、当該非有利演出状態処理を終了する。

## 【 0 2 4 2 】

50

図 2 1 は、状態別モジュール実行処理で実行される振分演出状態処理 ( S 2 3 3 ) を説明するフローチャートである。振分演出状態処理は、演出状態が振分演出状態であるときに実行される。

【 0 2 4 3 】

( ステップ S 2 3 3 - 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、例えば、 1 / 1 0 の確率で前兆演出状態に、 9 / 1 0 の確率で通常演出状態に振り分ける抽選を行う。

【 0 2 4 4 】

( ステップ S 2 3 3 - 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 3 3 - 1 において通常演出状態に当選したかを判定する。その結果、通常演出状態に当選したと判定した場合にはステップ S 2 3 3 - 5 に処理を移し、通常演出状態に当選していない ( 前兆演出状態に当選した ) と判定した場合にはステップ S 2 3 3 - 1 3 に処理を移す。 10

【 0 2 4 5 】

( ステップ S 2 3 3 - 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、次回 A T フラグを通常演出状態に対応する値に設定する。

【 0 2 4 6 】

( ステップ S 2 3 3 - 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、通常演出状態において天井機能を実行する遊技数を、上限 8 7 1 遊技で決定し、決定された遊技数を天井遊技数カウンタに設定する。天井遊技数カウンタは、天井機能の実行までの遊技数をカウントするカウンタである。 20

【 0 2 4 7 】

( ステップ S 2 3 3 - 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、非有利演出状態から移行した通常演出状態において A T 演出状態への移行を禁止するブロック期間の遊技数を上限 9 6 遊技で決定し、決定された遊技数をブロック遊技数カウンタに設定する。ブロック遊技数カウンタは、A T 演出状態の実行 ( 設定 ) を禁止する遊技数をカウントするカウンタである。

【 0 2 4 8 】

( ステップ S 2 3 3 - 1 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、通常演出状態の A T 抽選の当選確率として高確率 ( 例えば、 1 / 8 ) を設定し、当該振分演出状態処理を終了する。 30

【 0 2 4 9 】

( ステップ S 2 3 3 - 1 3 )

ステップ S 2 3 3 - 3 において、通常演出状態に当選していない ( 前兆演出状態に当選した ) と判定された場合、メイン C P U 2 0 0 a は、次回 A T フラグを前兆演出状態に対応する値に設定する。

【 0 2 5 0 】

( ステップ S 2 3 3 - 1 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、前兆演出状態を継続する遊技数を、上限 3 2 遊技で決定し、決定された遊技数を前兆遊技数カウンタに設定し、当該振分演出状態処理を終了する。前兆遊技数カウンタは、前兆演出状態の終了までの遊技数をカウントするカウンタである。 40

【 0 2 5 1 】

図 2 2 は、状態別モジュール実行処理で実行される通常演出状態処理 ( S 2 3 4 ) を説明するフローチャートである。通常演出状態処理は、演出状態が通常演出状態であるときに実行される。

【 0 2 5 2 】

( ステップ S 2 3 4 - 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、A T 抽選の当選確率 ( 低確率または高確率 ) および当選種別抽選により決定された当選種別に基づき A T 抽選を行う。

【 0 2 5 3 】

## (ステップ S 2 3 4 - 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、A T 抽選に当選したか、または、本前兆許可フラグが O N であるか判定する。その結果、A T 抽選に当選したか、または、本前兆許可フラグが O N であると判定した場合にはステップ S 2 3 4 - 5 に処理を移し、A T 抽選に当選していない、かつ、本前兆許可フラグが O F F であると判定した場合にはステップ S 2 3 4 - 2 1 に処理を移す。

## 【 0 2 5 4 】

## (ステップ S 2 3 4 - 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、ブロック遊技数カウンタが 0 であるか否かを判定する。その結果、ブロック遊技数カウンタが 0 であると判定した場合にはステップ S 2 3 4 - 9 に処理を移し、ブロック遊技数カウンタが 0 ではない（まだブロック期間中である）と判定した場合にはステップ S 2 3 4 - 7 に処理を移す。

## 【 0 2 5 5 】

## (ステップ S 2 3 4 - 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、その時点の本前兆許可フラグが O N であるか O F F であるかに拘わらず、本前兆許可フラグを O N にする。

## 【 0 2 5 6 】

## (ステップ S 2 3 4 - 9 )

ステップ S 2 3 4 - 5 において、ブロック遊技数カウンタが 0 であると判定されると、メイン CPU 2 0 0 a は、本前兆許可フラグを O F F にする。

## 【 0 2 5 7 】

## (ステップ S 2 3 4 - 1 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、天井遊技数カウンタが 2 7 1 を超えているか否かを判定する。その結果、天井遊技数カウンタが 2 7 1 を超えている、すなわち、通常演出状態での滞在遊技数が 6 0 0 遊技より少ないと判定した場合にはステップ S 2 3 4 - 1 3 に処理を移し、天井遊技数カウンタが 2 7 1 以下である、すなわち、通常演出状態での滞在遊技数が 6 0 0 遊技以上であると判定した場合にはステップ S 2 3 4 - 1 9 に処理を移す。

## 【 0 2 5 8 】

## (ステップ S 2 3 4 - 1 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、次回 A T フラグを前兆演出状態に対応する値に設定する。

## 【 0 2 5 9 】

## (ステップ S 2 3 4 - 1 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、前兆演出状態を継続する遊技数を、上限 3 2 遊技で決定し、決定された遊技数を前兆遊技数カウンタに設定する。

## 【 0 2 6 0 】

## (ステップ S 2 3 4 - 1 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、通常演出状態の A T 抽選の当選確率が低確率であるか高確率であるかに拘わらず、次の通常演出状態のため、A T 抽選の当選確率を低確率（例えば、1 / 4 0 0 0）に設定する。

## 【 0 2 6 1 】

## (ステップ S 2 3 4 - 1 9 )

ステップ S 2 3 4 - 1 1 において、天井遊技数カウンタが 2 7 1 以下である、すなわち、通常演出状態での滞在遊技数が 6 0 0 遊技以上であると判定されると、メイン CPU 2 0 0 a は、次回 A T フラグを特別前兆演出状態に対応する値に設定する。

## 【 0 2 6 2 】

## (ステップ S 2 3 4 - 2 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、ブロック遊技数カウンタが 0 より大きいと判定するか否かを判定する。その結果、ブロック遊技数カウンタが 0 より大きいと判定した場合にはステップ S 2 3 4 - 2 3 に処理を移し、ブロック遊技数カウンタ 0 より大きくない（0 である）と判定した場合にはステップ S 2 3 4 - 2 5 に処理を移す。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 6 3 】

( ステップ S 2 3 4 - 2 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、ブロック遊技数カウンタを 1 だけデクリメントする。

## 【 0 2 6 4 】

( ステップ S 2 3 4 - 2 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、天井遊技数カウンタが 0 であるかを判定する。その結果、天井遊技数カウンタが 0 であると判定した場合にはステップ S 2 3 4 - 2 7 に処理を移し、天井遊技数カウンタが 0 ではないと判定した場合にはステップ S 2 3 4 - 2 9 に処理を移す。

## 【 0 2 6 5 】

( ステップ S 2 3 4 - 2 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、天井機能を実行するため、有利区間フラグをオフにし、次回 A T フラグを非有利演出状態に対応する値に設定し、当該通常演出状態処理を終了する。

## 【 0 2 6 6 】

( ステップ S 2 3 4 - 2 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、天井遊技数カウンタを 1 だけデクリメントし、当該通常演出状態処理を終了する。

## 【 0 2 6 7 】

なお、ここでは、詳細な説明を省略するが、通常演出状態では、所定の遊技数を消化する度に、A T 抽選の当選確率を高めたチャンスゾーン ( C Z ) を複数遊技に亘って実行する。また、A T 抽選の当選確率は、通常演出状態の開始時は低確率だが、昇格抽選により高確率に移行する場合がある。

## 【 0 2 6 8 】

図 2 3 は、状態別モジュール実行処理で実行される前兆演出状態処理 ( S 2 3 5 ) を説明するフローチャートである。前兆演出状態処理は、演出状態が前兆演出状態であるときに実行される。

## 【 0 2 6 9 】

( ステップ S 2 3 5 - 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、前兆遊技数カウンタが 0 であるかを判定する。その結果、前兆遊技数カウンタが 0 であると判定した場合にはステップ S 2 3 5 - 3 に処理を移し、前兆遊技数カウンタが 0 ではないと判定した場合にはステップ S 2 3 5 - 5 に処理を移す。

## 【 0 2 7 0 】

( ステップ S 2 3 5 - 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、次回 A T フラグを A T 演出状態に対応する値に設定し、当該前兆演出状態処理を終了する。

## 【 0 2 7 1 】

( ステップ S 2 3 5 - 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、前兆遊技数カウンタを 1 だけデクリメントし、当該前兆演出状態処理を終了する。

## 【 0 2 7 2 】

図 2 4 は、状態別モジュール実行処理で実行される A T 演出状態処理 ( S 2 3 6 ) を説明するフローチャートである。A T 演出状態処理は、演出状態が A T 演出状態であるときに実行される。

## 【 0 2 7 3 】

( ステップ S 2 3 6 - 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、A T 演出状態における終了条件である所定差枚数の上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選に当選すると当選した差枚数を所定差枚数に加算する。

## 【 0 2 7 4 】

( ステップ S 2 3 6 - 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、A T 演出状態が終了条件を満たしたか否かを判定する。その結

10

20

30

40

50

果、終了条件を満たしたと判定した場合にはステップ S 2 3 6 - 5 に処理を移し、終了条件を満たしていないと判定した場合には当該 A T 演出状態処理を終了する。

【 0 2 7 5 】

( ステップ S 2 3 6 - 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、通常演出状態への移行が決定しているか否か判定する。その結果、通常演出状態への移行が決定している場合にはステップ S 2 3 6 - 7 に処理を移し、通常演出状態への移行が決定していない、すなわち、非有利演出状態への移行が決定している場合にはステップ S 2 3 6 - 1 1 に移行する。

【 0 2 7 6 】

( ステップ S 2 3 6 - 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、次回 A T フラグを通常演出状態に対応する値に設定する。

【 0 2 7 7 】

( ステップ S 2 3 6 - 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、通常演出状態において天井機能を実行する遊技数を、上限 8 7 1 遊技で決定し、決定された遊技数を天井遊技数カウンタに設定し、当該 A T 演出状態処理を終了する。

【 0 2 7 8 】

( ステップ S 2 3 6 - 1 1 )

ステップ S 2 3 6 - 5 において通常演出状態への移行が決定していないと判定されると、メイン C P U 2 0 0 a は、有利区間フラグをオフにし、次回 A T フラグを非有利演出状態に対応する値に設定し、当該 A T 演出状態処理を終了する。

【 0 2 7 9 】

図 2 5 は、状態別モジュール実行処理で実行される特別前兆演出状態処理 ( S 2 3 7 ) を説明するフローチャートである。特別前兆演出状態処理は、演出状態が特別前兆演出状態であるときに実行される。

【 0 2 8 0 】

( ステップ S 2 3 7 - 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、特別演出状態において受け得る遊技利益である所定差枚数の上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選に当選すると当選した差枚数を所定差枚数に加算する。

【 0 2 8 1 】

( ステップ S 2 3 7 - 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、特別前兆演出状態が終了条件 ( ここでは、所定遊技数の消化 ) を満たしたか否か判定する。その結果、終了条件を満たしたと判定した場合にはステップ S 2 3 7 - 5 に処理を移し、終了条件を満たしていないと判定した場合には当該特別前兆演出状態処理を終了する。

【 0 2 8 2 】

( ステップ S 2 3 7 - 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、ステップ S 2 3 7 - 1 において上乗せ抽選に当選したか否か判定する。その結果、上乗せ抽選に当選したと判定した場合にはステップ S 2 3 7 - 7 に処理を移し、上乗せ抽選に当選していないと判定した場合にはステップ S 2 3 7 - 9 に処理を移す。

【 0 2 8 3 】

( ステップ S 2 3 7 - 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、次回 A T フラグを特別演出状態に対応する値に設定し、当該特別前兆演出状態処理を終了する。

【 0 2 8 4 】

( ステップ S 2 3 7 - 9 )

ステップ S 2 3 7 - 5 において上乗せ抽選に当選していないと判定されると、メイン C P U 2 0 0 a は、有利区間フラグをオフにし、次回 A T フラグを非有利演出状態に対応する値に設定し、当該特別前兆演出状態処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 8 5 】

図 2 6 は、状態別モジュール実行処理で実行される特別演出状態処理（ S 2 3 8 ）を説明するフローチャートである。特別演出状態処理は、演出状態が特別演出状態であるときに実行される。

## 【 0 2 8 6 】

（ステップ S 2 3 8 - 1 ）

メイン CPU 2 0 0 a は、特別演出状態が終了条件を満たしたか否か判定する。その結果、終了条件を満たしたと判定した場合にはステップ S 2 3 8 - 3 に処理を移し、終了条件を満たしていないと判定した場合には当該特別演出状態処理を終了する。なお、特別演出状態の終了条件は、ステップ S 2 3 7 - 1 で上乗せされた所定差枚数を獲得したことで

10

## 【 0 2 8 7 】

（ステップ S 2 3 8 - 3 ）

メイン CPU 2 0 0 a は、有利区間フラグをオフにし、次回 A T フラグを非有利演出状態に対応する値に設定し、当該特別演出状態処理を終了する。

## 【 0 2 8 8 】

図 2 7 は、主制御基板 2 0 0 における回胴回転中処理（ S 2 4 0 ）を説明するフローチャートである。

## 【 0 2 8 9 】

（ステップ S 2 4 0 - 1 ）

メイン CPU 2 0 0 a は、ストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c の表示器（不図示）に対応するビットをオフ（消灯）するために停止表示器出力ビットオフ（出力イメージ）をセットする。ここで、停止表示器出力ビットは、3 ビットのビット列で構成され、各ビットがそれぞれ 3 つのストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c の発光色に対応付けられており、青色 = 1、赤色 = 0 で表される。

20

## 【 0 2 9 0 】

（ステップ S 2 4 0 - 3 ）

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 4 0 - 1 でセットしたビットについて、出力イメージを更新する出力ポートイメージセット処理を実行する。

## 【 0 2 9 1 】

（ステップ S 2 4 0 - 5 ）

メイン CPU 2 0 0 a は、各種エラーの検出結果の確認を行うエラー確認処理を実行する。

30

## 【 0 2 9 2 】

（ステップ S 2 4 0 - 7 ）

メイン CPU 2 0 0 a は、インデックスフラグを参照し、回転しているリール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c のインデックスを取得する。なお、インデックスフラグは、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c が定常回転速度に到達した後にしか立たないので、換言すれば、インデックスフラグが立っているということは、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c が定常回転速度に到達していることも示すこととなる。

40

## 【 0 2 9 3 】

（ステップ S 2 4 0 - 9 ）

メイン CPU 2 0 0 a は、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c 全てのインデックスフラグを検出済みでないかを判定する。その結果、全てのインデックスフラグを検出済みでないとして判定した場合にはステップ S 2 4 0 - 1 に処理を移し、全てのインデックスフラグを検出済みであると判定した場合にはステップ S 2 4 0 - 1 1 に処理を移す。

## 【 0 2 9 4 】

（ステップ S 2 4 0 - 1 1 ）

メイン CPU 2 0 0 a は、停止または停止開始しているリール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c を示す停止回胴ビットを取得する。ここで、停止回胴ビットは、3 ビットのビット

50



列で構成され、各ビットがそれぞれ3つのリール110a、110b、110cのいずれかに対応付けられており、定常状態 = 1、加速状態、減速状態または停止状態 = 0で表される。

【0295】

(ステップS240 - 13)

メインCPU200aは、上記ステップS240 - 11で取得した停止回胴ビットを回胴回転中フラグとして保存する。

【0296】

(ステップS240 - 15)

メインCPU200aは、ストップスイッチ120a、120b、120cの表示器(不図示)に対応するビットをオン(消灯)するために停止表示器出力ビットオン(出力イメージ)をセットする。

【0297】

(ステップS240 - 17)

メインCPU200aは、入力ポート0のイメージを取得し、取得したイメージから、操作対象ビットを抽出する操作対象ビット抽出処理を実行する。ここで、操作対象ビットは、3ビットのビット列で構成され、各ビットがそれぞれ3つのストップスイッチ120a、120b、120cのいずれかに対応付けられており、操作されている = 1、操作されていない = 0で表される。

【0298】

(ステップS240 - 19)

メインCPU200aは、上記ステップS240 - 13で取得した回胴回転中フラグと、上記ステップS240 - 17で抽出した操作対象ビットとの論理積を演算する。ここで、リール110が回転中であり、かつ、そのリールに対応するストップスイッチ120が操作されていれば、すなわち、操作したストップスイッチ120が有効に回転しているリール110に対応していれば、論理積は1となる。

【0299】

(ステップS240 - 21)

メインCPU200aは、上記ステップS240 - 19で演算した論理積が0である、すなわち、回転しているリール110に対応したストップスイッチ120が操作されていないかを判定する。その結果、回転しているリール110に対応したストップスイッチ120が操作されていないと判定した場合にはステップS240 - 3に処理を移し、回転しているリール110に対応したストップスイッチ120が操作されていると判定した場合にはステップS240 - 23に処理を移す。

【0300】

(ステップS240 - 23)

メインCPU200aは、停止表示器出力ビットが含まれる出力イメージを取得し、取得した出力イメージと、上記ステップS240 - 19で演算した論理積との論理積を演算する。ここでは、操作されたストップスイッチ120が、赤色点灯中である場合に論理積のビットが0となり、青色点灯中である場合に論理積のビットが1となる。

【0301】

(ステップS240 - 25)

メインCPU200aは、上記ステップS240 - 23で演算した論理積が0であるか、すなわち、操作されたストップスイッチ120が赤色点灯中であるかを判定する。その結果、操作されたストップスイッチ120が赤色点灯中であると判定した場合にはステップS240 - 1に処理を移し、操作されたストップスイッチ120が赤色点灯中でないと判定した場合にはステップS240 - 27に処理を移す。

【0302】

(ステップS240 - 27)

メインCPU200aは、操作されたストップスイッチ120が有効でないかを判定す

10

20

30

40

50

る。その結果、操作されたストップスイッチ 1 2 0 が有効でないと判定した場合にはステップ S 2 4 0 - 1 に処理を移し、操作されたストップスイッチ 1 2 0 が有効であると判定した場合にはステップ S 2 4 0 - 2 9 に処理を移す。なお、ここでは、操作されたストップスイッチ 1 2 0 が 1 つであるか否かを判定している。そして、操作されたストップスイッチ 1 2 0 が 1 つであると判定した場合にはステップ S 2 4 0 - 2 9 に処理を移し、操作されたストップスイッチ 1 2 0 が 1 つでない、すなわち、2 つ以上であると判定した場合にはステップ S 2 4 0 - 1 に処理を移す。

【 0 3 0 3 】

( ステップ S 2 4 0 - 2 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、操作されたストップスイッチ 1 2 0 に対応するリール 1 1 0 を停止させるための各種パラメータを取得する停止制御回胴設定処理を実行する。 10

【 0 3 0 4 】

( ステップ S 2 4 0 - 3 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、割込みを禁止する。

【 0 3 0 5 】

( ステップ S 2 4 0 - 3 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、有効ライン A 上に位置する図柄の図柄番号を押下基準位置として導出する押下基準位置取得処理を実行する。

【 0 3 0 6 】

( ステップ S 2 4 0 - 3 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、リール 1 1 0 の滑りコマ数を決定する滑りコマ数取得処理を実行する。 20

【 0 3 0 7 】

( ステップ S 2 5 0 )

メイン C P U 2 0 0 a は、操作されたストップスイッチ 1 2 0 に対応するリール 1 1 0 を停止させる回胴停止処理を実行する。なお、この回胴停止処理については後述する。

【 0 3 0 8 】

図 2 8 は、主制御基板 2 0 0 における回胴停止処理 ( S 2 5 0 ) を説明するフローチャートである。

【 0 3 0 9 】

( ステップ S 2 5 0 - 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 4 0 - 3 5 で導出した押下基準位置を取得する。 30

【 0 3 1 0 】

( ステップ S 2 5 0 - 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 5 0 - 1 で取得した押下基準位置に対して、上記ステップ S 2 4 0 - 3 7 で決定した滑りコマ数を補正することにより、停止要求番号を算定する。

【 0 3 1 1 】

( ステップ S 2 5 0 - 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、停止要求フラグを設定する ( 1 にする )。停止要求フラグは、並行して動作するプログラムに対し、対象となるリール 1 1 0 の停止処理を要求するためのフラグであり、停止要求フラグを 1 とすることで、停止要求番号に対応する図柄を有効ライン A 上に停止することが可能となる。かかる停止要求フラグおよび上記の停止要求番号は、並行して動作するプログラムにより読み出され、リール 1 1 0 の停止処理が行われる。なお、停止処理が完了すると、そのプログラムによって、停止要求フラグは 0 ( O F F ) にリセットされる。 40

【 0 3 1 2 】

( ステップ S 2 5 0 - 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、割込みを許可する。 50

## 【 0 3 1 3 】

(ステップ S 2 5 0 - 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、リール 1 1 0 の停止順序を示す停止情報コマンドを送信バッファにセットする。

## 【 0 3 1 4 】

(ステップ S 2 5 0 - 1 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、ストップスイッチ 1 2 0 の表示器 (不図示) に対応するビットをオフ (消灯) するために停止表示器出力ビットオフ (出力イメージ) をセットする。

## 【 0 3 1 5 】

(ステップ S 2 5 0 - 1 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 5 0 - 1 1 でセットしたビットについて、出力イメージを更新する出力ポートイメージセット処理を実行する。

## 【 0 3 1 6 】

(ステップ S 2 5 0 - 1 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、表示図柄ビットを設定する表示図柄ビット設定処理を実行する。

## 【 0 3 1 7 】

(ステップ S 2 5 0 - 1 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、次のリール 1 1 0 を停止させるための次回胴設定前処理を実行する。

## 【 0 3 1 8 】

(ステップ S 2 5 0 - 1 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、全てのリール 1 1 0 の停止処理が終了済みでないかを判定する。その結果、全てのリール 1 1 0 の停止処理が終了済みでないとは判定した場合にはステップ S 2 4 0 に処理を移し、全てのリール 1 1 0 の停止処理が終了済みであると判定した場合にはステップ S 2 5 0 - 2 1 に処理を移す。

## 【 0 3 1 9 】

(ステップ S 2 5 0 - 2 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、いずれかのリール 1 1 0 について停止要求フラグがオンである、すなわち、全てのリール 1 1 0 が停止済みでないかを判定する。その結果、全てのリール 1 1 0 が停止済みでないとは判定した場合にはステップ S 2 5 0 - 2 1 に処理を移し、全てのリール 1 1 0 が停止済みであると判定した場合にはステップ S 2 5 0 - 2 3 に処理を移す。

## 【 0 3 2 0 】

(ステップ S 2 5 0 - 2 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、各種エラーの検出結果の確認を行うエラー確認処理を実行する。

## 【 0 3 2 1 】

(ステップ S 2 5 0 - 2 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、操作対象ビットの情報を抽出する操作対象ビット抽出処理を実行する。

## 【 0 3 2 2 】

(ステップ S 2 5 0 - 2 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 5 0 - 2 5 で取得した操作対象ビットに基づいて、ストップスイッチ 1 2 0 が押下されているかを判定する。その結果、ストップスイッチ 1 2 0 が押下されているとは判定した場合にはステップ S 2 5 0 - 2 3 に処理を移し、ストップスイッチ 1 2 0 が押下されていないとは判定した場合にはステップ S 2 6 0 に処理を移す。

## 【 0 3 2 3 】

(ステップ S 2 6 0 )

10

20

30

40

50

メインCPU 200aは、入賞した当選役を判定する表示判定処理を実行する。なお、この表示判定処理については後述する。

【0324】

図29は、主制御基板200における表示判定処理(S260)を説明するフローチャートである。

【0325】

(ステップS260-1)

メインCPU 200aは、メイン払出表示部132のバッファをクリアする。

【0326】

(ステップS260-3)

メインCPU 200aは、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせと、有効ラインA上に表示許可された図柄組み合わせとが一致するか否かによって、表示判定異常が発生しているかを判定する表示判定異常検出処理を実行する。

【0327】

(ステップS260-5)

メインCPU 200aは、表示判定異常(エラー)であることを示すエラーコード「E」をセットする。

【0328】

(ステップS260-7)

メインCPU 200aは、上記ステップS260-3の判定結果に基づき、表示判定異常であるかを判定する。その結果、表示判定異常であると判定した場合にはステップS112に処理を移し、表示判定異常でないと判定した場合にはステップS260-9に処理を移す。

【0329】

(ステップS260-9)

メインCPU 200aは、有効ラインA上に停止(表示)された図柄組み合わせに基づいて、入賞した当選役を決定する表示図柄識別生成処理を実行する。

【0330】

(ステップS260-11)

メインCPU 200aは、払出枚数の初期値として0をセットする。

【0331】

(ステップS260-13)

メインCPU 200aは、小役が入賞したかを判定する。その結果、小役が入賞したと判定した場合にはステップS260-15に処理を移し、小役が入賞していないと判定した場合にはステップS260-35に処理を移す。

【0332】

(ステップS260-15)

メインCPU 200aは、小役が入賞したことを示す入賞フラグをオンにする。

【0333】

(ステップS260-17)

メインCPU 200aは、入賞した小役に応じた払出枚数を設定する払出枚数設定処理を実行する。

【0334】

(ステップS260-19)

メインCPU 200aは、有利区間でないかを判定する。その結果、有利区間でないと判定した場合にはステップS270に処理を移し、有利区間であると判定した場合にはステップS260-21に処理を移す。

【0335】

(ステップS260-21)

メインCPU 200aは、有利区間中のMYをカウントする有利区間MYカウンタの値

10

20

30

40

50

を取得する。

【 0 3 3 6 】

( ステップ S 2 6 0 - 2 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 6 0 - 2 3 で取得した有利区間 M Y カウンタの値に払出枚数を加算する。

【 0 3 3 7 】

( ステップ S 2 6 0 - 2 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、当該遊技の投入枚数を取得する。

【 0 3 3 8 】

( ステップ S 2 6 0 - 2 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 6 0 - 2 3 で加算した値から投入枚数を減算する。

【 0 3 3 9 】

( ステップ S 2 6 0 - 2 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 6 0 - 2 7 の減算結果が負でないかを判定する。その結果、減算結果が負でないと判定した場合にはステップ S 2 6 0 - 3 3 に処理を移し、減算結果が負であると判定した場合にはステップ S 2 6 0 - 3 1 に処理を移す。

【 0 3 4 0 】

( ステップ S 2 6 0 - 3 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、有利区間 M Y カウンタの値をクリアする ( 0 にする ) 。

【 0 3 4 1 】

( ステップ S 2 6 0 - 3 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 6 0 - 2 7 で減算した値、または、上記ステップ S 2 6 0 - 3 1 でクリアした値に、有利区間 M Y カウンタの値を更新する。

【 0 3 4 2 】

( ステップ S 2 6 0 - 3 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、リプレイ役が入賞していなかを判定する。その結果、リプレイ役が入賞していないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 に処理を移し、リプレイ役が入賞していると判定した場合にはステップ S 2 6 0 - 3 7 に処理を移す。

【 0 3 4 3 】

( ステップ S 2 6 0 - 3 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、払出枚数に投入枚数をセットする。

【 0 3 4 4 】

( ステップ S 2 6 0 - 3 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、再遊技作動中フラグをオンにする。

【 0 3 4 5 】

( ステップ S 2 6 0 - 4 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、自動投入枚数をセットする。

【 0 3 4 6 】

( ステップ S 2 7 0 )

メイン CPU 2 0 0 a は、メダルを払い出す払出処理を実行する。なお、この払出処理については後述する。

【 0 3 4 7 】

図 3 0 は、主制御基板 2 0 0 における払出処理 ( S 2 7 0 ) を説明するフローチャートである。

【 0 3 4 8 】

( ステップ S 2 7 0 - 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、再遊技作動中フラグを取得する。

【 0 3 4 9 】

( ステップ S 2 7 0 - 3 )

10

20

30

40

50

メインCPU200aは、メダルの払い出しが開始されたことを示す払出開始コマンドを送信バッファにセットする。

【0350】

(ステップS270-5)

メインCPU200aは、上記ステップS270-1で取得した再遊技作動中フラグに基づいて、リプレイ役が入賞したかを判定する。その結果、リプレイ役が入賞したと判定した場合にはステップS270-41に処理を移し、リプレイ役が入賞していないと判定した場合にはステップS270-7に処理を移す。

【0351】

(ステップS270-7)

メインCPU200aは、メイン払出表示部132に0を表示するためのメイン表示器表示処理を実行する。

【0352】

(ステップS270-9)

メインCPU200aは、払い出しがない(払出枚数が0枚)を判定する。その結果、払い出しがないと判定した場合にはステップS270-35に処理を移し、払い出しがあると判定した場合にはステップS270-11に処理を移す。

【0353】

(ステップS270-11)

メインCPU200aは、貯留枚数が50枚以上であるかを判定する。その結果、貯留枚数が50枚以上であると判定した場合にはステップS270-13に処理を移し、貯留枚数が50枚以上でないと判定した場合にはステップS270-15に処理を移す。

【0354】

(ステップS270-13)

メインCPU200aは、メダル払出装置142からメダルを1枚払い出させるメダル払出装置制御処理を実行し、ステップS270-23に処理を移す。

【0355】

(ステップS270-15)

メインCPU200aは、払出開始間隔タイマをセットする。

【0356】

(ステップS270-17)

メインCPU200aは、払出開始タイマが0でない、すなわち、初回払出時であることを判定する。その結果、初回払出時であると判定した場合にはステップS270-21に処理を移し、初回払出時でないと判定した場合にはステップS270-19に処理を移す。

【0357】

(ステップS270-19)

メインCPU200aは、払出開始間隔タイマが0になるまで待つタイマウェイト処理を実行する。

【0358】

(ステップS270-21)

メインCPU200aは、貯留枚数を1インクリメントする。

【0359】

(ステップS270-23)

メインCPU200aは、1枚のメダルが払い出されたことを示す払出実行コマンドを送信バッファにセットする。

【0360】

(ステップS270-25)

メインCPU200aは、既に払い出された払出枚数をメイン払出表示部132に表示するためのメイン表示器表示前処理を実行する。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 6 1 】

( ステップ S 2 7 0 - 2 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、ボーナス遊技状態でないかを判定する。その結果、ボーナス遊技状態でないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 3 1 に処理を移し、ボーナス遊技状態であると判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 2 9 に処理を移す。

## 【 0 3 6 2 】

( ステップ S 2 7 0 - 2 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、ボーナス遊技状態において払い出されたメダルの枚数であるボーナス作動中獲得枚数を 1 インクリメントする。

## 【 0 3 6 3 】

( ステップ S 2 7 0 - 3 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、払出枚数のメダルの払い出しが終了していないかを判定する。その結果、払い出しが終了していないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 1 1 に処理を移し、払い出しが終了していると判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 3 3 に処理を移す。

## 【 0 3 6 4 】

( ステップ S 2 7 0 - 3 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、メダルの払い出しを終了するための払出終了処理を実行する。

## 【 0 3 6 5 】

( ステップ S 2 7 0 - 3 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、オーバーエラーが検出されていないかを判定する。その結果、オーバーエラーが検出されていないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 4 1 に処理を移し、オーバーエラーが検出されていると判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 3 7 に処理を移す。

## 【 0 3 6 6 】

( ステップ S 2 7 0 - 3 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、オーバーエラーを示すエラーコード「 E 5 」をセットする。

## 【 0 3 6 7 】

( ステップ S 2 7 0 - 3 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、エラー表示、警告音の要求、ならびに、エラー復帰待ちを行うエラーウェイト処理を実行する。

## 【 0 3 6 8 】

( ステップ S 2 7 0 - 4 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、メダルの払い出しが終了したことを示す払出終了コマンドを送信バッファにセットする。

## 【 0 3 6 9 】

( ステップ S 2 8 0 )

メイン C P U 2 0 0 a は、遊技状態の移行、有利区間を管理する処理等を行う遊技移行処理を実行する。なお、この遊技移行処理については後述する。

## 【 0 3 7 0 】

図 3 1 は、主制御基板 2 0 0 における遊技移行処理 ( S 2 8 0 ) を説明するフローチャートである。

## 【 0 3 7 1 】

( ステップ S 2 8 0 - 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、再遊技作動中フラグを取得し、取得した再遊技作動中フラグに基づいて、次遊技が再遊技であることを示すリプレイ表示器 ( 不図示 ) に対応するビットをオンまたはオフするために停止表示器出力ビットオフ ( 出力イメージ ) をセットし、セットした出力イメージの出力ビットを更新するリプレイ表示器制御処理を実行する。

## 【 0 3 7 2 】

10

20

30

40

50

(ステップ S 2 8 0 - 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、ボーナス役が入賞した場合に、ボーナス遊技状態を制御するための各種パラメータを設定する役物作動図柄表示処理を実行する。

【 0 3 7 3 】

(ステップ S 2 8 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、演出状態、区間状態毎のモジュールを実行する状態別モジュール実行処理を実行する。なお、状態別モジュール実行処理では、移行されている演出状態に対応するモジュール ( 処理 ) がメイン ROM 2 0 0 b から読み出されて実行される。

【 0 3 7 4 】

(ステップ S 2 8 0 - 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、ボーナス遊技状態において、ボーナス作動中獲得枚数が所定枚数に到達した場合に、遊技状態を非内部遊技状態に移行させるボーナス作動終了処理を実行する。

【 0 3 7 5 】

(ステップ S 2 8 0 - 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、有利区間を管理する有利区間更新処理を実行する。

【 0 3 7 6 】

(ステップ S 2 8 0 - 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、次遊技が A T 演出状態でないかを判定する。その結果、次遊技が A T 演出状態でないと判定した場合にはステップ S 2 8 0 - 1 5 に処理を移し、次遊技が A T 演出状態であると判定した場合にはステップ S 2 8 0 - 1 1 に処理を移す。

【 0 3 7 7 】

(ステップ S 2 8 0 - 1 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、ボーナス遊技状態でないかを判定する。その結果、ボーナス遊技状態でないと判定した場合にはステップ S 2 8 0 - 1 5 に処理を移し、ボーナス遊技状態であると判定した場合にはステップ S 2 8 0 - 1 3 に処理を移す。

【 0 3 7 8 】

(ステップ S 2 8 0 - 1 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、区間表示器 1 6 0 を点灯させるための有利ランプフラグをオンにセットする。

【 0 3 7 9 】

(ステップ S 2 8 0 - 1 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、有利区間に関するコマンドである演出コマンドを送信バッファにセットする演出コマンド設定処理を実行する。

【 0 3 8 0 】

(ステップ S 2 8 0 - 1 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、1 遊技が終了したことを示す遊技終了コマンドを送信バッファにセットする。

【 0 3 8 1 】

(ステップ S 2 8 0 - 1 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、外部信号を出力するための端子板信号出力処理を実行する。

【 0 3 8 2 】

(ステップ S 2 8 0 - 2 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 8 0 - 7 において有利区間を終了させるときに設定される演出用ウェイトタイマが 0 でないかを判定する。その結果、演出用ウェイトタイマが 0 でないと判定した場合にはステップ S 2 8 0 - 2 1 に処理を移し、演出用ウェイトタイマが 0 であると判定した場合にはステップ S 2 8 0 - 2 3 に処理を移す。

【 0 3 8 3 】

(ステップ S 2 8 0 - 2 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、遊技状態を示す遊技状態コマンドを送信バッファにセットす

10

20

30

40

50



る。

【 0 3 8 4 】

( ステップ S 2 8 0 - 2 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、次遊技の開始を示す遊技開始コマンドを送信バッファにセットし、ステップ S 2 0 0 に処理を移す。

【 0 3 8 5 】

ステップ S 2 0 0 からステップ S 2 8 0 までの一連の処理を通じて 1 遊技が実行される。以後は、ステップ S 2 0 0 からステップ S 2 8 0 までを繰り返すこととなる。

【 0 3 8 6 】

次に、主制御基板 2 0 0 における電源断時退避処理およびタイマ割込み処理について説明する。 10

【 0 3 8 7 】

( 主制御基板 2 0 0 の電源断時退避処理 )

図 3 2 は、主制御基板 2 0 0 における電源断時退避処理を説明するフローチャートである。メイン CPU 2 0 0 a は、電源断検知回路を監視しており、電源電圧が所定値以下になると、割り込んで電源断時退避処理を実行する。

【 0 3 8 8 】

( ステップ S 3 0 0 - 1 )

電源断予告信号が入力されると、メイン CPU 2 0 0 a は、レジスタを退避する。

【 0 3 8 9 】

( ステップ S 3 0 0 - 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、電源断予告信号をチェックする。

【 0 3 9 0 】

( ステップ S 3 0 0 - 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、電源断予告信号を検出しているかを判定する。その結果、電源断予告信号を検出していると判定した場合にはステップ S 3 0 0 - 1 1 に処理を移し、電源断予告信号を検出していないと判定した場合にはステップ S 3 0 0 - 7 に処理を移す。

【 0 3 9 1 】

( ステップ S 3 0 0 - 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、レジスタを復帰させる。 30

【 0 3 9 2 】

( ステップ S 3 0 0 - 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、割込みを許可するための処理を行い、当該電源断時退避処理を終了する。

【 0 3 9 3 】

( ステップ S 3 0 0 - 1 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、出力ポートの出力を停止する出力ポートクリア処理を実行する。

【 0 3 9 4 】

( ステップ S 3 0 0 - 1 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、別領域についての電源断時の退避処理を実行する。 40

【 0 3 9 5 】

( ステップ S 3 0 0 - 1 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、メイン RAM 2 0 0 c へのアクセスを禁止するために必要な RAM プロテクト設定処理を実行する。

【 0 3 9 6 】

( ステップ S 3 0 0 - 1 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、電源断発生監視時間を設定すべく、ループカウンタのカウンタ値に所定の電源断検出信号検出回数をセットする。 50

## 【 0 3 9 7 】

( ステップ S 3 0 0 - 1 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 3 0 0 - 1 7 でセットしたループカウンタの値を 1 減算する。

## 【 0 3 9 8 】

( ステップ S 3 0 0 - 2 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、ループカウンタのカウント値が 0 でないかを判定する。その結果、カウンタ値が 0 ではないと判定した場合にはステップ S 3 0 0 - 1 9 に処理を移し、カウンタ値が 0 であると判定した場合には上記した C P U 初期化処理 ( ステップ S 1 0 0 0 ) に移行する。

10

## 【 0 3 9 9 】

なお、実際に電源断が生じた場合には、ステップ S 3 0 0 - 1 9 ~ ステップ S 3 0 0 - 2 1 をループしている間にスロットマシン 1 0 0 の稼働が停止する。

## 【 0 4 0 0 】

( 主制御基板 2 0 0 のタイマ割込み処理 )

図 3 3 は、主制御基板 2 0 0 におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。主制御基板 2 0 0 には、所定の周期 ( 同時回し参考例では 1 . 4 9 ミリ秒、以下「 1 . 4 9 m s 」という ) 毎にクロックパルスを発生させるリセット用クロックパルス発生回路が設けられている。そして、リセット用クロックパルス発生回路によって、クロックパルスが発生すると、割り込んで、以下のタイマ割込み処理が実行される。

20

## 【 0 4 0 1 】

( ステップ S 4 0 0 - 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、レジスタを退避する。

## 【 0 4 0 2 】

( ステップ S 4 0 0 - 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、割込みフラグをクリアする。

## 【 0 4 0 3 】

( ステップ S 4 0 0 - 5 )

メイン C P U 2 0 0 a は、各種の入力ポートイメージを読み込み、最新のスイッチ状態を正確に取得するためのポート入力処理を実行する。

30

## 【 0 4 0 4 】

( ステップ S 4 0 0 - 7 )

メイン C P U 2 0 0 a は、セットされた出力イメージを出力ポートに出力し、メインクレジット表示部 1 3 0、メイン払出表示部 1 3 2、投入枚数表示器、スタート表示器、ストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c の表示器、リプレイ表示器、区間表示器 1 6 0 を点灯制御するダイナミックポート出力処理を実行する。

## 【 0 4 0 5 】

( ステップ S 4 0 0 - 9 )

メイン C P U 2 0 0 a は、タイマ割込み処理用フェーズを更新する。なお、タイマ割込み処理用フェーズは、0 ~ 3 のいずれかであり、ここでは、タイマ割込み処理用フェーズが 0、1、2 の場合には 1 加算され、タイマ割込み処理用フェーズが 3 の場合には 0 に変更される。

40

## 【 0 4 0 6 】

( ステップ S 4 0 0 - 1 1 )

メイン C P U 2 0 0 a は、送信バッファに格納されたコマンドを副制御基板 2 0 2 に送信するためのサブコマンド送信処理を行う。

## 【 0 4 0 7 】

( ステップ S 4 0 0 - 1 3 )

メイン C P U 2 0 0 a は、ステッピングモータ 1 5 2 を制御するステッピングモータ制御処理を実行する。

50

## 【 0 4 0 8 】

( ステップ S 4 0 0 - 1 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、メダル払出装置 1 4 2 へ出力する出力イメージを出力する出力ポートイメージ出力処理を実行する。

## 【 0 4 0 9 】

( ステップ S 4 0 0 - 1 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、各種乱数値を更新する乱数更新処理を実行する。

## 【 0 4 1 0 】

( ステップ S 4 0 0 - 1 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、エラーに対応する外部信号（外部信号 4、5）を外部に出力するためにエラーを検出する不正監視処理を実行する。 10

## 【 0 4 1 1 】

( ステップ S 4 0 0 - 2 1 )

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 4 0 0 - 9 で更新したタイマ割込み処理用フェーズに対応するモジュール（サブルーチン）を実行する。ここで、タイマ割込み処理用フェーズは 0 ~ 3 のいずれかに設定されており、タイマ割込み処理用フェーズ 0 ~ 3 それぞれに対応するモジュールが 1 つずつ設けられているため（合計 4 つ）、1 つのモジュールは、タイマ割込み処理の 4 回に 1 回（ 5 . 9 6 m s 毎に）実行されることになる。例えば、各種タイマを減算する時間監視処理を実行するモジュールが 1 つのタイマ割込み処理用フェーズに対応付けられている。 20

## 【 0 4 1 2 】

( ステップ S 4 0 0 - 2 3 )

メイン CPU 2 0 0 a は、試験信号を外部に出力する試験信号出力処理を実行する。

## 【 0 4 1 3 】

( ステップ S 4 0 0 - 2 5 )

メイン CPU 2 0 0 a は、各種の入力ポートイメージを読み込み、最新のスイッチ状態を正確に取得するためのポート入力処理を実行する。

## 【 0 4 1 4 】

( ステップ S 4 0 0 - 2 7 )

メイン CPU 2 0 0 a は、レジスタを復帰する。 30

## 【 0 4 1 5 】

( ステップ S 4 0 0 - 2 9 )

メイン CPU 2 0 0 a は、割込みを許可し、当該タイマ割込み処理を終了する。

## 【 0 4 1 6 】

ステージ演出

上述したように、演出制御手段 3 3 4 は、主制御基板 2 0 0 から受信したコマンドに基づいて、液晶表示部 1 2 4 に表示される画像データや、演出用ランプ 1 2 6、サブクレジット表示部 1 3 4、サブ払出表示部 1 3 6 等の電飾機器を通じた演出のための電飾データを決定するとともに、スピーカ 1 2 8 から出力すべき音声を構成する音声データを決定し、決定した遊技の演出を実行する。演出制御手段 3 3 4 が実行する演出として、液晶表示部 1 2 4 における画像の背景等によって遊技の内部的な進行状態を示唆するステージ演出がある。遊技者は、ステージ演出を通じて遊技の進行状態を把握することができる。ステージ演出を構成する要素として、ここでは、背景画像、ステージ指標、BGM、演出種別、システム音を挙げる。ただし、ステージ演出を構成する要素が、これに限られないことは言うまでもない。 40

## 【 0 4 1 7 】

背景画像（第 1 画像）は、液晶表示部 1 2 4 に表示され、任意の画像の背景となる画像であり、例えば、公園、道路、ビル、競技場、施設、街、山、丘、池、海、浜辺、朝、昼、夕方、夜、晴れ、曇り、雨、雪等の場面（シーン）がある。また、背景画像として、そのステージ演出に主として出現するキャラクタに対応する画像を採用してもよい。また、 50

背景画像の内容が変化することなく、遊技利益を得られる期待度に応じて、背景画像全体の色や輝度が、例えば、白（昼） 橙（夕方） 黒（夜）といったように変化するとしてもよい。

#### 【 0 4 1 8 】

ステージ指標（第2画像）は、ステージ演出や背景画像の種別を示す指標である。なお、ステージ指標である、背景画像の種別を象徴するタイトルは、例えば、表示開始直後に、大きな文字で強調され、所定時間経過後、液晶表示部124の左上に、小さな文字で表示される。また、ステージ指標が表示開始されたタイミングで、ステージ指標が表示されたことを強調する効果音がスピーカ128から出力される。したがって、以下に示すステージ指標の表示開始タイミングは、効果音の出力タイミングに置き換えることができる。

10

#### 【 0 4 1 9 】

BGMは、ステージ演出中にスピーカ128から継続して出力される楽曲である。ここでは、BGMとして楽曲を用いる例を示すが、その他の音声であってもよい。また、無音もBGMの一態様である。

#### 【 0 4 2 0 】

演出種別は、ステージ演出において実行される演出の種別を示す。演出制御手段334は、かかる演出種別に基づく抽選により、ステージ演出に適合した演出、例えば、キャラクターが動作する演出を決定する。

#### 【 0 4 2 1 】

システム音は、スピーカ128から出力され、遊技の進行に応じて生じる音であり、例えば、メダル投入部114を通じたメダルの投入、ベットスイッチ116の操作、スタートスイッチ118の操作、ストップスイッチ120の操作、メダル払出装置142を通じたメダルの払い出しに応じてスピーカ128から出力される。以下、メダル投入部114を通じたメダルの投入、ベットスイッチ116の操作、スタートスイッチ118の操作、ストップスイッチ120の操作、メダル払出装置142を通じたメダルの払い出しを「システム音契機」と略す場合がある。

20

#### 【 0 4 2 2 】

演出制御手段334は、主制御基板200で管理される、当選した当選種別、入賞した当選役、遊技状態、演出状態等の情報、および、副制御基板202で管理される、遊技の進行状況、演出種別に基づく抽選結果に基づいて、ステージ演出を決定する。主制御基板200は、例えば、遊技者のスタートスイッチ118の操作に応じて、当選した当選種別、遊技状態、演出状態等を示すコマンド（識別子90H）を副制御基板202に送信し、遊技者のストップスイッチ120の第3停止（押止離し時）に応じて、入賞した当選役、遊技状態、演出状態等を示すコマンド（識別子B1H）を副制御基板202に送信する。したがって、演出制御手段334は、遊技者のスイッチの操作に基づいてステージ演出を決定する場合がある。決定したステージ演出が現在実行されているステージ演出と異なる場合、演出制御手段334は、現在実行されているステージ演出を、決定されたステージ演出に切り換える、所謂、ステージチェンジを実行する。なお、ステージチェンジの決定に伴い、その後に行われるステージ演出を切り換える全体の処理をステージチェンジ処理という場合がある。

30

40

#### 【 0 4 2 3 】

現在実行されているステージ演出と異なるステージ演出が決定されると（ステージチェンジが決定されると）、演出制御手段334は、所定のタイミングでステージチェンジ処理を行う。ステージチェンジ処理は、例えば、1遊技の切替時（1遊技の切替に関するタイミング）や演出終了時（所定の切替タイミング）に行われる。

#### 【 0 4 2 4 】

ここで、1遊技の切替時は、遊技者のスタートスイッチ118の操作に応じた次遊技の開始時である。また、その次遊技の開始に伴い、前回遊技が終了するので、1遊技の切替時は、前回遊技の終了時に置き換えることもできる。演出終了時は、所定のスイッチ、例えば、スタートスイッチ118の操作に応じて開始し、ストップスイッチ120の第3停

50

止（押止時または押止離し時）に応じて終了する演出の終了時を言う。ただし、演出終了時のステージチェンジ処理においては、処理中に、後程詳述するステージ移行演出が行われる場合がある。ステージ移行演出は、ステージチェンジが実行されることを強調し、遊技者に遊技の進行状態が変化して遊技利益が得られたかもしれないことを期待させる演出である。したがって、演出終了時においてステージチェンジが行われる場合、次のステージ演出が開始されるのは、ストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止等、遊技者のスイッチの操作タイミングに限らず、スイッチの操作に応じてステージ移行演出が実行され、所定時間（例えば、1 秒間）経過後のタイミングとなる場合もある。

#### 【 0 4 2 5 】

このように、演出制御手段 3 3 4 は、ステージチェンジを決定すると、各要素の切換処理を煩雑にすることなく、遊技者に違和感を与えないようにステージ演出を適切に切り換えなければならない。以下、ステージチェンジ処理について詳細に説明する。

#### 【 0 4 2 6 】

図 3 4 ~ 図 3 6 は、ステージチェンジ処理の流れを説明するための説明図である。図 3 4 は、1 遊技の切換時、例えば、スタートスイッチ 1 1 8 の操作時にステージチェンジ処理が行われる例を示し、図 3 5、図 3 6 は、演出終了時、ここでは、ストップスイッチ 1 2 0 の操作に応じてステージチェンジ処理が行われる例を示している。

#### 【 0 4 2 7 】

図 3 4 のように、演出制御手段 3 3 4 は、ステージ演出として、液晶表示部 1 2 4 に背景画像 A（例えば、町並み）とステージ指標 A（例えば「A ステージ」）を表示し、スピーカ 1 2 8 から B G M A を出力し、演出種別 A（例えば、通常演出状態、A ステージの演出種別）を実行し、システム音契機に応じてスピーカ 1 2 8 からシステム音 A を出力しているとする。そして、演出制御手段 3 3 4 は、1 遊技の切換時であるスタートスイッチ 1 1 8 の操作に応じてステージチェンジを決定し、スタートスイッチ 1 1 8 が操作されたタイミングで、ステージチェンジ処理を開始する。具体的に、演出制御手段 3 3 4 は、スタートスイッチ 1 1 8 が操作されたタイミングで、液晶表示部 1 2 4 の背景画像 A を背景画像 B（例えば、海）に切り換え、ステージ指標 B（例えば「B ステージ」）を強調表示し、B G M A の出力を停止するとともに B G M B の出力を開始する。また、演出制御手段 3 3 4 は、ステージ指標 B を表示開始するタイミングで、ステージ指標が表示されたことを強調する効果音を出力している。また、演出制御手段 3 3 4 は、スタートスイッチ 1 1 8 が操作されたタイミングで、演出種別を演出種別 A から演出種別 B（例えば、通常演出状態、B ステージの演出種別）に切り換え、システム音をシステム音 A からシステム音 B に切り換える。

#### 【 0 4 2 8 】

なお、ここでは、1 遊技の切換時（1 遊技の切換に関するタイミング）にステージチェンジ処理を実行する例として、演出制御手段 3 3 4 が、スタートスイッチ 1 1 8 の操作に応じてステージチェンジ処理を実行する例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、メダル投入部 1 1 4 を通じたメダルの投入、ベットスイッチ 1 1 6 の操作を通じたクレジットされているメダルの投入、または、リプレイ役が有効ライン A 上に表示されたことに基づくメダルの自動投入によって 1 遊技が開始される場合、いずれかが実行されたことに基づく 1 遊技が切り換えられたとし、ステージチェンジ処理が行われるとしてもよい。

#### 【 0 4 2 9 】

続いて、図 3 5 のように、演出制御手段 3 3 4 は、ステージ演出として、液晶表示部 1 2 4 に背景画像 B（例えば、海）とステージ指標 B（例えば「B ステージ」）を表示し、スピーカ 1 2 8 から B G M B を出力し、演出種別 B（例えば、通常演出状態、B ステージの演出種別）を実行し、システム音契機に応じてスピーカ 1 2 8 からシステム音 B を出力しているとする。そして、演出制御手段 3 3 4 は、1 遊技に亘って演出を行い、演出終了時、すなわち、ストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止に応じてステージチェンジを決定し、ストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止に応じてステージチェンジ処理を開始して、所定の時

間経過後にステージ演出を切り換える。具体的に、演出制御手段 334 は、ストップスイッチ 120 の第 3 停止から所定の時間経過後に、液晶表示部 124 の背景画像 B を背景画像 C (例えば、夜景) に切り換え、ステージ指標 C (例えば「C ステージ」) を強調表示し、B G M B の出力を停止するとともに B G M C の出力を開始する。また、演出制御手段 334 は、ストップスイッチ 120 の第 3 停止から所定の時間経過後に、演出種別を演出種別 B から演出種別 C (例えば、チャンスゾーン、C ステージの演出種別) に切り換え、システム音をシステム音 B からシステム音 C に切り換える。

#### 【0430】

なお、ここでは、演出終了時(所定の切換タイミング)にステージチェンジ処理を実行する例として、演出制御手段 334 が、ストップスイッチ 120 の第 3 停止から所定の時間(例えば、1 秒)経過後にステージ演出を切り換える例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、遊技者が操作可能なスイッチ、例えば、ベットスイッチ 116、スタートスイッチ 118、ストップスイッチ 120、演出スイッチ 122、清算スイッチ(図示せず)の操作や、メダル投入部 114 を通じたメダルの投入、メダル払出装装置 142 を通じたメダルの払い出し等が実行され、所定時間経過したことに応じてステージが切り換わるとしてもよい。

#### 【0431】

上述したように、ステージチェンジ処理は、1 遊技の切換時に行われたり、演出終了時に行われたりと、様々なタイミングで行われる。そして、ステージチェンジ処理が実行されると、それに伴って背景画像、ステージ指標、B G M、演出種別、システム音が一度に切り換わる。しかしながら、このような様々なタイミングで行われるステージチェンジ処理それぞれにおいて、背景画像、ステージ指標、B G M、演出種別、システム音の全てを画一的に切り換えるとなると、ステージチェンジ処理が複雑となり、処理負荷およびプログラムの容量が徒に増大する。

#### 【0432】

そこで、ステージチェンジが決定されると、ステージ演出の各要素をそれぞれ適切なタイミングで切り換える。例えば、遊技者がステージチェンジを把握し易い背景画像、ステージ指標、B G M に関しては、ステージチェンジを決定した 1 遊技の切換時や演出終了時に切り換え、その他の演出種別やシステム音に関しては 1 遊技の切換時、すなわち、次遊技のスタートスイッチ 118 の操作時(固定されたタイミング)で切り換える。

#### 【0433】

図 36 のように、演出制御手段 334 は、ステージ演出として、液晶表示部 124 に背景画像 B (例えば、海) とステージ指標 B (例えば「B ステージ」) を表示し、スピーカ 128 から B G M B を出力し、演出種別 B (例えば、通常演出状態、B ステージの演出種別) を実行し、システム音契機に応じてスピーカ 128 からシステム音 B を出力しているとする。そして、演出制御手段 334 は、1 遊技に亘って演出を行い、演出終了時、すなわち、ストップスイッチ 120 の第 3 停止に応じてステージチェンジを決定し、ストップスイッチ 120 の第 3 停止からステージチェンジ処理を開始して、所定の時間経過後にステージ演出を切り換え始める。具体的に、演出制御手段 334 は、ストップスイッチ 120 の第 3 停止から所定の時間経過後に、液晶表示部 124 の背景画像 B を背景画像 C (例えば、夜景) に切り換え、ステージ指標 C (例えば「C ステージ」) を強調表示し、B G M B の出力を停止するとともに B G M C の出力を開始する。

#### 【0434】

ただし、演出制御手段 334 は、ストップスイッチ 120 の第 3 停止から所定の時間経過後には演出種別およびシステム音を切り換えず、その後にスタートスイッチ 118 が操作されたタイミングで、演出種別を演出種別 B から演出種別 C (例えば、チャンスゾーン、C ステージの演出種別) に切り換え、システム音をシステム音 B からシステム音 C に切り換える。

#### 【0435】

図 36 の例では、ステージチェンジが決定されたことに基づき、ストップスイッチ 12

10

20

30

40

50

0 の第 3 停止から所定の時間経過後に、ステージ演出の背景画像、ステージ指標、および、BGM が切り換わっているのを、遊技者は、ストップスイッチ 120 の第 3 停止を契機にステージチェンジが行われたことを容易に把握することができる。ここで、演出種別およびシステム音については、スタートスイッチ 118 が操作されたタイミングまで待って切り換わっている。しかし、ストップスイッチ 120 の第 3 停止後、スタートスイッチ 118 が操作されるまでに演出種別に基づいて演出が決定される可能性は低く、仮に、演出が決定されたとしてもその演出種別まで把握されることは少ないので、遊技者は、ストップスイッチ 120 の第 3 停止から所定の時間経過後の時点で演出種別が切り換わっていないことに違和感を覚えることは少ない。また、ストップスイッチ 120 の第 3 停止から所定の時間経過後の時点でシステム音が切り換わっていなかったとしても、システム音自体が出力される可能性は低く、また、システム音が出力されたとしてもその音声は BGM と比べ識別しにくく、また、意識して聴くことが少ないので、遊技者が、違和感を覚えることは少ない。したがって、遊技者が違和感を覚えることなく、ステージ演出を適切に切り換えることができる。

#### 【0436】

また、演出制御手段 334 は、ステージチェンジが決定されたタイミングに拘わらず、演出種別およびシステム音について、ステージチェンジが決定された以後のスタートスイッチ 118 が操作されたタイミングで画一的に切り換えている。したがって、図 34 に示したように、1 遊技の切替時にステージチェンジが決定されたか、図 36 に示したように、演出終了時にステージチェンジが決定されたかに拘わらず、いずれの場合も、1 遊技の切替時に演出種別およびシステム音が切り換わっている。かかる構成により、演出種別およびシステム音についてのプログラムを簡素化でき、処理負荷およびプログラム容量の軽減を図ることができる。

#### 【0437】

##### ステージ移行演出

上記のように、演出制御手段 334 は、ステージチェンジ処理において、ステージチェンジが実行されることを強調し、遊技者に遊技の進行状態が変化して遊技利益が得られたかもしれないことを期待させるステージ移行演出を実行する場合がある。ステージ移行演出は、現在実行されているステージ演出を任意の画像（移行画像）で覆い、その間にステージ演出を切り換え、その覆った移行画像を削除することで、切替後のステージ演出が出現する演出である。

#### 【0438】

ステージ移行演出における移行画像としては、以下のような画像が含まれる。例えば、液晶表示部 124 の左右両方から扉が開いた状態で出現し、所定時間（例えば、1 秒）に亘って徐々に閉じ、所定時間経過後に完全に閉じる。このとき、直前に実行していたステージ演出の背景画像は扉に覆われるので、遊技者は視認できなくなる。続いて、閉じていた扉が所定時間（例えば、1 秒）に亘って徐々に開き、所定時間経過後に完全に開いて扉自体も削除される。このとき、扉の中から切替後のステージ演出の背景画像が出現する。

#### 【0439】

以下では、移行画像として扉が開閉する例を挙げて説明するが、かかる場合に限らず、移行画像は、液晶表示部 124 を占有して、実行されているステージ演出の背景画像をある程度覆い、時間の経過に伴い、液晶表示部 124 の占有を解いて、次のステージ演出の背景画像が出現すれば、任意に様々な画像を採用することができる。例えば、扉の代わりに、任意のキャラクタが出現し、キャラクタの動作によってステージ演出の背景画像が覆われるとしてもよい。また、例えば、移行画像として、手紙やロゴといった遮蔽物を採用してもよい。また、例えば、液晶表示部 124 の画面全体が所定の色や輝度に変化して実行されているステージ演出の背景画像が視認できなくなるとしてもよい。また、例えば、液晶表示部 124 の左右上下のうち 1 の辺から他の辺に移行画像が移動し、画像が通過した箇所から、順次、次のステージ演出の背景画像に切り換わるとしてもよい。

#### 【0440】

10

20

30

40

50

図 3 7 は、ステージ移行演出を伴うステージチェンジ処理の流れを説明するための説明図である。ここでは、演出終了時（ストップスイッチ 1 2 0 の操作から所定時間経過後）にステージチェンジ処理が行われる例を示している。なお、図 3 7 のタイミングチャートにおける移行画像の傾斜は、液晶表示部 1 2 4 における移行画像の占有度の変化を表しており、右上がりの傾斜は占有度が 0 % から 1 0 0 % に変化すること、右下がりの傾斜は占有度が 1 0 0 % から 0 % に変化することを示す。また、図 3 7 のタイミングチャートの時点（a）～（f）における液晶表示部 1 2 4 の表示状態がタイミングチャートの下に示されている。ここでは、ステージ演出の要素のうち、背景画像、ステージ指標、B G M に着目して説明する。

#### 【 0 4 4 1 】

10

図 3 7 のように、演出制御手段 3 3 4 は、ステージ演出として、液晶表示部 1 2 4 に背景画像 B（例えば、海）とステージ指標 B（例えば「B ステージ」）を表示し、スピーカ 1 2 8 から B G M B を出力し、演出種別 B（例えば、通常演出状態、B ステージの演出種別）を実行しているとする。そして、演出制御手段 3 3 4 は、1 遊技に亘って演出を行い、演出終了時、すなわち、ストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止に応じてステージチェンジを決定し、ステージチェンジ処理を開始する。

#### 【 0 4 4 2 】

具体的に、演出制御手段 3 3 4 は、ストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止が完了した時点（a）において、液晶表示部 1 2 4 に背景画像 B とステージ指標 B を表示した状態のまま、背景画像 B の前面のレイヤにおいて背景画像 B を覆うように、左右から移行画像（例えば、扉）を出現させる。演出制御手段 3 3 4 は、移行画像である扉を徐々に閉じ、時点（a）から 0 . 5 秒後の時点（b）において背景画像 B の約半分を覆う。そして、演出制御手段 3 3 4 は、時点（b）から 0 . 5 秒後の時点（c）において、移行画像である扉を閉じ、背景画像 B を完全に覆う。演出制御手段 3 3 4 は、扉が全面に表示された状態を、図 3 6 におけるストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止から所定の時間経過後に相当する時点（d）まで維持した後、時点（d）において背景画像 C を表示するとともに、移行画像である扉を徐々に開き、時点（d）から 0 . 5 秒後の時点（e）において、移行画像の後面のレイヤに表示されている背景画像 C を約半分覆いながら、背景画像 C を出現させる。そして、演出制御手段 3 3 4 は、時点（e）から 0 . 5 秒後の時点（f）において、移行画像である扉を削除し、液晶表示部 1 2 4 全体に背景画像 C が表示された状態となる。

20

30

#### 【 0 4 4 3 】

演出制御手段 3 3 4 は、ストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止時にステージチェンジを決定しているが、即座に背景画像 B を切り換えず、その後面に背景画像 B を表示したままステージ移行演出を並行して開始する。換言すれば、背景画像 B は、少なくとも、移行画像が背景画像 B を完全に覆う時点（c）まで表示が維持されることとなる。また、演出制御手段 3 3 4 は、ストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止時にステージチェンジを決定しているが、即座に背景画像 C に切り換えず、ステージ移行演出の途中で切り換える。そして、ステージ移行演出において移行画像である扉の開き始めと同時に、その後面に背景画像 C が出現する。換言すれば、背景画像 C は、少なくとも、移行画像である扉が開き始める時点（d）に表示を開始すれば足りる。したがって、演出制御手段 3 3 4 は、ステージ移行演出を伴ってステージチェンジを行う場合、ストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止時にステージチェンジを決定した後、少なくとも、移行画像が背景画像 B を完全に覆う時点（c）まで背景画像 B を表示し続け、移行画像である扉が開き始める時点（d）に背景画像 C の表示を開始する。

40

#### 【 0 4 4 4 】

また、演出制御手段 3 3 4 は、ステージチェンジに伴って、切り換わった背景画像 C のステージ指標 C（例えば「C ステージ」）を強調表示する。ただし、ステージ移行演出を伴ってステージチェンジを行う場合、背景画像 C の表示が開始される時点（d）においては、移行画像が背景画像 C を覆っており、遊技者が背景画像 C 全体を視認することができず、この時点でステージ指標を表示しても遊技者が適切に認識できない可能性が高い。そ

50



ここで、演出制御手段 334 は、図 37 に示したように、背景画像 C を、移行画像である扉が開き始める時点 (d) において表示開始するが、ステージ指標 C については、移行画像が削除された時点 (f) においてはじめて表示開始する。また、演出制御手段 334 は、ステージ指標 C の表示開始とともに、効果音を出力する。かかる構成により、液晶表示部 124 全体に背景画像 C が表示された以後にステージ指標 C が表示されるので、遊技者は、ステージ演出が、ステージ指標 C (「C ステージ」) で示されるステージ演出 C に切り換わったことを容易かつ確実に視認することが可能となる。

#### 【0445】

また、演出制御手段 334 は、図 37 に示したように、ステージチェンジに伴って、ステージ指標 C の表示開始とともに BGM C の出力を開始する。このように、ステージ指標 C の表示と、効果音および BGM の出力を同時に行うことで、ステージ演出の開始を強調することができる。なお、BGM は楽曲なので、ステージ移行演出における移行画像の影響を受けない。したがって、演出制御手段 334 は、背景画像 C の表示が開始される時点 (d) において BGM C の出力を開始するとしてもよい。

#### 【0446】

上記のようにして、ストップスイッチ 120 の第 3 停止に応じ、ステージ移行演出を伴ってステージチェンジが実行される。ここで、ストップスイッチ 120 の第 3 停止によりリール 110 が停止した後、遊技者は、スタートスイッチ 118 を操作することで、任意のタイミングで次の遊技を開始することができる。このとき、遊技者がステージ移行演出の完了を待つことなく、スタートスイッチ 118 を操作すると、それまでの演出は途切れ、次のステージ演出が開始される。すなわち、演出制御手段 334 は、スタートスイッチ 118 が操作されると、ステージチェンジ処理の進行状況に拘わらず、次のステージ演出を開始しなければならない。このように、次の遊技の開始により、前の遊技で実行されている演出が途中で終了することをキャンセルと言う場合がある。以下では、遊技者の操作によってステージチェンジ処理に係る演出がキャンセルされる場合を説明する。

#### 【0447】

図 38 は、ステージ移行演出を伴うステージチェンジ処理の他の流れを説明するための説明図である。ここでは、演出終了時 (ストップスイッチ 120 の操作から所定時間経過後) にステージチェンジ処理が行われる例を示している。なお、ここでは、図 37 同様、ステージ演出の要素のうち、背景画像、ステージ指標、BGM に着目して説明する。

#### 【0448】

図 38 のように、演出制御手段 334 は、ステージ演出として、液晶表示部 124 に背景画像 B (例えば、海) とステージ指標 B (例えば「B ステージ」) を表示し、スピーカ 128 から BGM B を出力し、演出種別 B (例えば、通常演出状態、B ステージの演出種別) を実行しているとする。そして、演出制御手段 334 は、1 遊技に亘って演出を行い、演出終了時、すなわち、ストップスイッチ 120 の第 3 停止に応じてステージチェンジを決定し、ステージ移行演出を伴ったステージチェンジ処理を開始する。

#### 【0449】

具体的に、演出制御手段 334 は、図 37 同様、ストップスイッチ 120 の第 3 停止が完了した時点 (a) において、液晶表示部 124 に背景画像 B とステージ指標 B を表示した状態のまま、背景画像 B の前面のレイヤにおいて背景画像 B を覆うように、左右から移行画像 (例えば、扉) を出現させる。演出制御手段 334 は、移行画像である扉を徐々に閉じ、時点 (a) から 0.5 秒後の時点 (b) において背景画像 B の約半分を覆う。そして、演出制御手段 334 は、時点 (b) から 0.5 秒後の時点 (c) において、移行画像である扉を閉じ、背景画像 B を完全に覆う。演出制御手段 334 は、扉が表示された状態を維持した後、時点 (d) において背景画像 C を表示し、移行画像である扉を徐々に開き、時点 (d) から 0.5 秒後の時点 (e) に移行するにつれ、移行画像の後面のレイヤにおける背景画像 C を覆いながら、背景画像 C を出現させる。

#### 【0450】

かかる時点 (e) で、遊技者が、ステージ移行演出の完了を待つことなく、スタートス

10

20

30

40

50

イッチ 1 1 8 を操作して次の遊技を開始したとする。そうすると、演出制御手段 3 3 4 は、ステージ移行演出を終了し、次のステージ演出 C を即座に開始する。

【 0 4 5 1 】

具体的に、時点 ( e ) において、スタートスイッチ 1 1 8 が操作されると、演出制御手段 3 3 4 は、ステージ移行演出を終了させ、すなわち、移行画像を即座に削除する。かかる構成により、遊技者は、背景画像 B および移行画像が完全に削除されるのを視認し、前回の遊技が終了したことを容易かつ確実に把握することが可能となる。

【 0 4 5 2 】

また、背景画像 C は時点 ( d ) において既に表示されているが、ステージ指標 C はまだ表示されておらず、B G M C も出力されていないので、演出制御手段 3 3 4 は、本来表示開始すべきステージ移行演出が完了する時点を待つことなく、ステージ指標 C を即座に表示し、かつ、B G M C を即座に出力する。かかる構成により、遊技者は、次の遊技の開始時に、液晶表示部 1 2 4 全体で背景画像 C を視認できるとともに、ステージ演出が、ステージ指標 C ( 「 C ステージ」 ) で示されるステージ演出 C に切り換わったことを容易かつ確実に視認することが可能となる。

10

【 0 4 5 3 】

ここでは、移行画像である扉が徐々に開く途中である時点 ( e ) において、スタートスイッチ 1 1 8 が操作される例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、移行画像の占有面積が小さくなり始め、後面の背景画像 C を視認可能となる時点 ( d ) から、移行画像が完全に削除され、後面の背景画像 C が液晶表示部 1 2 4 全体を占有する時点 ( 図 3 7 の時点 ( f ) に相当 ) までのいずれにおいても、スタートスイッチ 1 1 8 が操作されると、演出制御手段 3 3 4 は、移行画像を削除 ( ステージ移行演出を終了 ) するとともに、ステージ指標 C の表示を開始する。

20

【 0 4 5 4 】

図 3 9 は、ステージ移行演出を伴うステージチェンジ処理の他の流れを説明するための説明図である。ここでは、演出終了時 ( ストップスイッチ 1 2 0 の操作から所定時間経過後 ) にステージチェンジ処理が行われる例を示している。なお、ここでも、図 3 8 同様、ステージ演出の要素のうち、背景画像、ステージ指標、B G M に着目して説明する。

【 0 4 5 5 】

図 3 9 のように、演出制御手段 3 3 4 は、ステージ演出として、液晶表示部 1 2 4 に背景画像 B ( 例えば、海 ) とステージ指標 B ( 例えば「 B ステージ」 ) を表示し、スピーカ 1 2 8 から B G M B を出力し、演出種別 B ( 例えば、通常演出状態、B ステージの演出種別 ) を実行しているとする。そして、演出制御手段 3 3 4 は、1 遊技に亘って演出を行い、演出終了時、すなわち、ストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止に応じてステージチェンジを決定し、ステージ移行演出を伴ったステージチェンジ処理を実行する。

30

【 0 4 5 6 】

具体的に、演出制御手段 3 3 4 は、図 3 8 同様、ストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止が完了した時点 ( a ) において、液晶表示部 1 2 4 に背景画像 B とステージ指標 B を表示した状態のまま、背景画像 B の前面のレイヤにおいて背景画像 B を覆うように、左右から移行画像 ( 扉 ) を出現させる。演出制御手段 3 3 4 は、移行画像である扉を徐々に閉じ、時点 ( a ) から 0 . 5 秒後の時点 ( b ) において背景画像 B の約半分を覆う。

40

【 0 4 5 7 】

ここで、遊技者が、移行画像である扉が背景画像 B を完全に覆うのを待つことなく、スタートスイッチ 1 1 8 を操作して次の遊技を開始したとする。そうすると、演出制御手段 3 3 4 は、次遊技の演出を実行するために、前のステージ演出 B を終了し、次のステージ演出 C を即座に開始する。具体的に、演出制御手段 3 3 4 は、本来の移行画像が背景画像 B を完全に覆う時点 ( 図 3 7 の時点 ( c ) に相当 ) を待つことなく、前のステージ演出 B に係る背景画像 B およびステージ指標 B を削除し、B G M B の出力を停止するとともに、次のステージ演出 C に係る背景画像 C およびステージ指標 C を表示し、B G M C を出力する。かかる構成により、遊技者は、背景画像 B および移行画像が完全に削除されるのを視

50

認し、前回の遊技が終了したことを容易かつ確実に把握することが可能となる。

【 0 4 5 8 】

また、演出制御手段 3 3 4 は、本来表示開始すべきステージ移行演出が完了する時点等待つことなく、背景画像 C およびステージ指標 C を即座に表示する。かかる構成により、遊技者は、次の遊技の開始時に、液晶表示部 1 2 4 全体で背景画像 C を視認できるとともに、ステージ演出が、ステージ指標 C (「C ステージ」) で示されるステージ演出 C に切り換わったことを容易かつ確実に視認することが可能となる。

【 0 4 5 9 】

ここでは、移行画像である扉が徐々に閉じる途中である時点 (b) において、スタートスイッチ 1 1 8 が操作される例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、移行画像の占有面積が大きくなり始め、後面の背景画像 B を覆い始める時点 (a) から、移行画像が背景画像 B を完全に覆う時点 (図 3 8 の時点 (c) に相当) までのいずれにおいても、スタートスイッチ 1 1 8 が操作されると、演出制御手段 3 3 4 は、背景画像 B および移行画像を削除 (ステージ移行演出を終了) し、B G M B を停止するとともに、背景画像 C およびステージ指標 C の表示を開始し、B G M C を出力する。

【 0 4 6 0 】

ここで、図 3 7 ~ 図 3 9 で説明したステージチェンジ処理の具体的な処理を説明する。なお、ここでは、副制御基板 2 0 2 におけるサブ C P U 2 0 2 a が、2 つの C P U、すなわち、サブメイン C P U (図示せず) と、サブサブ C P U (図示せず) とから構成され、サブメイン C P U は、メイン C P U 2 0 0 a の指示を受けて、サブサブ C P U にコマンドを送信する例を挙げる。

【 0 4 6 1 】

サブメイン C P U は、図 3 7 におけるストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止に応じてステージチェンジを決定すると、ステージ移行演出を開始することと、次にステージ演出 C を実行することを示すコマンドであるステージチェンジコマンドをサブサブ C P U に送信する。かかるステージチェンジコマンドは、1 のコマンドとしてもよいし、ステージ移行演出を実行するコマンドと、次にステージ演出 C を実行するコマンドとを別に定義してもよい。この場合、サブメイン C P U は、ステージ移行演出を実行するコマンドと、次にステージ演出 C を実行するコマンドとを連続して一度に送信する。

【 0 4 6 2 】

ステージチェンジコマンドには、ステージ移行演出の開始時から次のステージ演出の背景画像 C の表示を開始するまでの第 1 遅延時間 (例えば、1 . 5 秒や 9 0 フレーム) も含まれている。サブサブ C P U は、ステージチェンジコマンドを受信すると、ステージ移行演出を開始し、移行画像の表示を開始するとともに、第 1 遅延時間に相当する値を第 1 遅延時間カウンタに設定する。なお、第 1 遅延時間は、ステージ移行演出それぞれに対応して複数存在し、サブサブ C P U は、ステージ移行演出に対応付けられた第 1 遅延時間を設定する。そして、サブサブ C P U は、第 1 遅延時間カウンタを所定時間毎にデクリメントし、第 1 遅延時間カウンタの値が 0 となると (第 1 条件を満たすと)、ステージ演出 C の背景画像 C の表示を開始する。こうして、図 3 7 に示したように、移行画像の液晶表示部 1 2 4 の占有が解け始めるタイミングで、適切に背景画像 C を出現させることができる。

【 0 4 6 3 】

また、ステージチェンジコマンドには、ステージ移行演出の開始時からステージ演出 C のステージ指標 C の表示および B G M C の出力を開始するまでの第 2 遅延時間 (例えば、2 . 5 秒や 1 5 0 フレーム) も含まれている。サブサブ C P U は、ステージチェンジコマンドを受信すると、ステージ移行演出を開始するとともに、第 2 遅延時間に相当する値を第 2 遅延時間カウンタに設定する。また、ステージ指標は、ステージ移行演出それぞれに対応して複数存在し、サブサブ C P U は、ステージ移行演出に対応付けられた第 2 遅延時間を設定する。そして、サブサブ C P U は、第 2 遅延時間カウンタを所定時間毎にデクリメントし、第 2 遅延時間カウンタの値が 0 となると、ステージ演出 C のステージ指標 C の表示および B G M C の出力を開始する。こうして、図 3 7 に示したように、移行画像が削

除されるタイミングで、適切にステージ指標 C を表示させ、B G M C を出力することができる。

【 0 4 6 4 】

なお、ステージ指標は背景画像が表示された以後に表示されるので、第 2 遅延時間は、第 1 遅延時間と等しいか、長くなる。したがって、サブサブ C P U は、上記のように、第 1 遅延時間と第 2 遅延時間を独立して設定してもよいが、これに代えて、第 1 遅延時間の到達時にさらにカウントを開始し、第 2 遅延時間と第 1 遅延時間の差に相当する時間の経過をもってステージ指標を表示開始するとしてもよい。

【 0 4 6 5 】

また、ここでは、サブサブ C P U が、カウンタ（第 1 遅延時間カウンタ、第 2 遅延時間カウンタ）に時間を設定する例を挙げて説明したが、液晶表示部 1 2 4 のフレーム数や、遅延時間に相当するタイマ割込み数を設定するとしてもよい。

【 0 4 6 6 】

また、ここでは、第 1 条件として、第 1 遅延時間カウンタに、第 1 遅延時間としての 1 . 5 秒に相当する値を設定し、デクリメントした値が 0 となると、切換後のステージ演出における背景画像を表示する例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、第 1 遅延時間に到達したことが把握できれば足り、例えば、第 1 遅延時間カウンタを 0 からインクリメントし、第 1 遅延時間に相当する値に到達したら第 1 条件を満たしたとして背景画像を表示してもよい。また、第 1 条件を満たしたことを示すフラグに強制的に切り換えることでも、背景画像を表示することができる。同様に、第 2 条件として、第 2 遅延時間カウンタに、第 2 遅延時間としての 2 . 5 秒に相当する値を設定し、デクリメントした値が 0 となると、切換後のステージ演出におけるステージ指標を表示する例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、第 2 遅延時間に到達したことが把握できれば足り、例えば、第 2 遅延時間カウンタを 0 からインクリメントし、第 2 遅延時間に相当する値に到達したら第 2 条件を満たしたとしてステージ指標を表示してもよい。また、第 2 条件を満たしたことを示すフラグに強制的に切り換えることでも、ステージ指標を表示することができる。

【 0 4 6 7 】

ここで、ステージ移行演出が実行されている途中でスタートスイッチ 1 1 8 が操作されると、サブメイン C P U は、スタートスイッチ 1 1 8 が操作された旨のコマンドをサブサブ C P U に送信する。サブサブ C P U は、かかるコマンドに応じて、第 1 遅延時間カウンタおよび第 2 遅延時間カウンタの値を 0 にする。第 1 遅延時間カウンタの値が 0 となると、サブサブ C P U は、移行演出を強制的に終了して移行画像を削除するとともに、ステージ演出 C の背景画像 C の表示を開始する。また、第 2 遅延時間カウンタの値が 0 となると、サブサブ C P U は、ステージ演出 C のステージ指標 C の表示、および、B G M C の出力を開始する。こうして、図 3 9 に示したように、次の遊技の開始時に、適切に背景画像 C 、および、ステージ指標 C を表示させるとともに、B G M C を出力することができる。

【 0 4 6 8 】

ただし、ステージ移行演出が実行されている途中でスタートスイッチ 1 1 8 が操作されたとしても、図 3 8 のように、既に、背景画像 C が表示されている場合、すなわち、第 1 遅延時間カウンタの値が 0 となった後に、スタートスイッチ 1 1 8 が操作された場合、サブサブ C P U は、第 2 遅延時間カウンタの値のみを 0 とし、ステージ演出 C のステージ指標 C の表示および B G M C の出力を開始する。こうして、図 3 8 に示したように、移行画像が削除されるタイミングで、適切にステージ指標 C を表示させ、B G M C を出力することができる。

【 0 4 6 9 】

なお、ここでは、ステージチェンジコマンドに第 1 遅延時間や第 2 遅延時間が含まれる例を挙げて説明したが、第 1 遅延時間や第 2 遅延時間はステージ移行演出と対応しているので、ステージ移行演出に情報として含まれているとしてもよい。また、ステージチェンジコマンドやステージ移行演出に第 1 遅延時間や第 2 遅延時間が含まれていなくとも、サ

10

20

30

40

50

ブサブCPUは、ステージチェンジコマンドから、ステージ移行演出を抽出できれば、ステージ移行演出に対応する第1遅延時間や第2遅延時間を特定できる。したがって、サブサブCPUは、ステージ移行演出から、例えば、記憶部に保持されたテーブルを用いて第1遅延時間や第2遅延時間を特定してもよい。また、ステージ移行演出および次のステージ演出にそれぞれ識別子（フラグ）を対応付け、サブサブCPUは、その識別子の組み合わせに応じて、第1遅延時間や第2遅延時間を特定してもよい。

#### 【0470】

また、ここでは、第1遅延時間に到達する第1条件を満たすと液晶表示部124に表示される第1画像の例として背景画像を挙げたが、かかる場合に限らず、移行画像の一部を覆われたとしても遊技者が視認可能な画像であればよい。また、第2遅延時間に到達する第2条件を満たすと液晶表示部124に表示される第2画像の例としてステージ指標を挙げたが、かかる場合に限らず、移行画像の一部を覆われている間は遊技者が視認困難な画像であればよい。

10

#### 【0471】

ステージチェンジ処理において、カウンタ（第1遅延時間カウンタ、第2遅延時間カウンタ）を用いて制御することで、ステージ演出を適切に切り換えつつ、スタートスイッチ118の操作に応じて、適切に次のステージ演出を表示することが可能となる。

#### 【0472】

##### 色当て遊技

ところで、AT演出状態中において、抽選により、所定の当選確率で「色当て遊技」の実行が決定される場合がある。かかる色当て遊技に当選し、色当て遊技の実行が決定すると、それ以後に当選領域25～39における当選種別「択リブ」に当選することで、色当て遊技が開始される。

20

#### 【0473】

色当て遊技は、停止すべき図柄の色を当てる遊技である。具体的に、色当て遊技では、当選領域25～39における当選種別「択リブ」の当選を契機に開始され、フリーズ演出を介して当該遊技が「色当て遊技」であることを報知し、遊技者によるストップスイッチ120の操作が有効になった後、遊技者が、リール110a、110b、110cそれぞれについて図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」を引き込めるタイミングで操作を行うことで、停止すべき図柄の色を当てる。ここで、遊技者が、正解操作態様である打順1での操作であり、かつ、当選した当選種別「択リブ」に対応する操作である色押し正解操作（第1停止操作）を行うと、リール制御手段306は、色押し正解役である当選役「リプレイ1」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に優先的に表示する（第1表示態様）。一方、遊技者が、正解操作態様である打順1での操作ではあるものの、当選した当選種別「択リブ」に対応する色押し正解操作以外の操作である色押し不正解操作（第2停止操作）を行うと、リール制御手段306は、色押し不正解役である当選役「リプレイ3」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に優先的に表示する（第2表示態様）。

30

#### 【0474】

図40は、色当て遊技の流れを説明するための説明図である。ここでは、当選種別抽選により当選領域25の当選種別「択リブ1」に当選したとする。したがって、色押し正解操作は、全てのリール110に図柄「赤BAR」を引き込めるタイミングでの操作となる。遊技者が、左リール110aにおける図柄「赤BAR」を引き込めるタイミングでストップスイッチ120aを操作すると、図40(a)のように、左リール110aの図柄「赤BAR」が無効ラインB1上に停止する。続いて、遊技者が、中リール110bにおける図柄「赤BAR」を引き込めるタイミングでストップスイッチ120bを操作すると、図40(b)のように、中リール110bの図柄「赤BAR」が無効ラインB1上に停止する。最後に、遊技者が、右リール110cにおける図柄「赤BAR」を引き込めるタイミングでストップスイッチ120cを操作すると、遊技者の操作が色押し正解操作となるので、色押し正解役である当選役「リプレイ1」が入賞し、図40(c)のように、右リール110cの図柄「赤BAR」が無効ラインB1上に停止する。遊技者は、停止を試み

40

50

た図柄組み合わせ（ここでは、図柄「赤BAR」、図柄「赤BAR」、図柄「赤BAR」）が無効ラインB1上に一直線に並んでいることを視認して、色押し正解操作による操作を行ったこと（色当てに成功したこと）を把握することができる。

#### 【0475】

このように、遊技者が色押し正解操作によりストップスイッチ120を操作し、当選役「リプレイ1」が入賞すると、演出状態制御手段314は、獲得可能な差枚数を上乘せする特化ゾーンへの移行を決定する。演出状態制御手段314は、特化ゾーンを開始した後、特化ゾーンの終了条件を満たすと、特化ゾーン中に上乘せされた差枚数が追加された状態でAT演出状態を再開する。

#### 【0476】

続いて、遊技者が、色押し不正解操作を行った場合を説明する。当選種別抽選により当選領域25の当選種別「択リプ1」に当選した場合に、遊技者が、左リール110aにおける図柄「赤BAR」を引き込めるタイミングでストップスイッチ120aを操作すると、リール制御手段306は、図40(d)のように、左リール110aの図柄「赤BAR」が無効ラインB1上に停止する。続いて、遊技者が、中リール110bにおける図柄「赤BAR」を引き込めるタイミングでストップスイッチ120bを操作すると、図40(e)のように、中リール110bの図柄「赤BAR」が無効ラインB1上に停止する。最後に、遊技者が、右リール110cにおける図柄「青BAR」を引き込めるタイミングでストップスイッチ120cを操作すると、遊技者の操作が色押し不正解操作となるので、色押し不正解役である当選役「リプレイ3」が入賞し、図40(f)のように、右リール110cの図柄「リプレイ」が無効ラインB1上に停止する。遊技者は、停止を試みた図柄（ここでは、図柄「赤BAR」、図柄「赤BAR」、図柄「青BAR」）が無効ラインB1上に一直線に並ばなかったことを視認して、色押し不正解操作による操作を行ったこと（色当てに失敗したこと）を把握することができる。この場合、演出状態制御手段314は、特化ゾーンへの移行を決定しない。

#### 【0477】

なお、ここでは、AT演出状態において色当て遊技を実行し、色押し正解操作を行うことで特化ゾーンに移行する例を挙げて説明したが、色当て遊技を実行する演出状態はかかる場合に限らず、通常演出状態等を含む様々な演出状態において実行することができる。また、色押し正解操作を行うことで付与される遊技利益も特化ゾーンへの移行決定に限らず、チャンスゾーンへの移行決定、AT演出状態への移行決定、特別前兆演出状態への移行決定等、遊技者に有利な演出状態への移行決定であったり、それらに移行する確率を高めたり等、遊技者に有利な遊技利益であれば任意に設定することができる。

#### 【0478】

また、AT演出状態が、開始時の差枚数が固定または抽選により決定されるセット単位で管理される場合、そのセット単位で色当て遊技の実行が決定される確率が異なるとしてもよい。例えば、セット数のうち、3セット目、7セット目、10セット目においては、1セット中に色当て遊技が平均2回発生し、その他のセットでは1セット中に平均1/2の確率で発生するとしてもよい。

#### 【0479】

かかる色当て遊技は、上記のように、当選領域25～39における当選種別「択リプ」の当選を契機に行われる。ただし、当選領域25～39では、色押し正解操作において図柄の色の選択を要するリール110の数が異なっており、ストップスイッチ120を無作為に操作した場合にそれが色押し正解操作となる確率が異なる。図6を参照すると、例えば、当選領域25～32における当選種別「択リプ1」～「択リプ8」では、全てのリール110において図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」のいずれかを選択しなければならず、無作為に操作した場合にそれが色押し正解操作となる確率は1/8となる。また、当選領域33～36における当選種別「択リプ11」～「択リプ14」では、左リール110aに関しては図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」のいずれを選択しても色押し正解操作となり（共通色であり）、中リール110bと、右リール110cに関しては

図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」のいずれかを選択しなければならず、無作為に操作した場合にそれが色押し正解操作となる確率は $1/4$ となる。また、当選領域37、38における当選種別「択リブ21」、「択リブ22」では、左リール110aおよび中リール110bに関しては図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」のいずれを選択しても色押し正解操作となり、右リール110cに関しては図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」のいずれかを選択しなければならず、無作為に操作した場合にそれが色押し正解操作となる確率は $1/2$ となる。また、当選領域39における当選種別「揃いリブ」は、全てのリール110において図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」のいずれを選択しても色押し正解操作となり、無作為に操作したとしても必ず色押し正解操作（確率は $1/1$ ）となる。

10

#### 【0480】

なお、ここでは、当選種別「択リブ21」、「択リブ22」に当選した場合に、左リール110aおよび中リール110bに関しては図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」のいずれを選択しても色押し正解操作となることを述べた。このとき、演出制御手段334は、左リール110a、中リール110bについて図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」のいずれか1の図柄を液晶表示部124に表示し、その図柄を引き込めるタイミングでストップスイッチ120を操作するように遊技者に操作を促すことで、恰も、色押し正解操作の正解図柄を遊技者に報知しているかのように見せることができる。

#### 【0481】

このように、ここでは、当選する当選種別「択リブ」によって選択しなければならないリール110数が異なる。したがって、遊技者は、色押し正解操作を行う確率を高めるため、可能な限り、図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」のいずれかを選択しなければならないリール110数が少ない当選種別「択リブ」に当選することを願う。すなわち、遊技者は、当選種別抽選の結果が、当選種別「択リブ1」～「択リブ8」より当選種別「択リブ11」～「択リブ14」であることを望み、当選種別「択リブ11」～「択リブ14」より当選種別「択リブ21」、「択リブ22」であることを望み、当選種別「択リブ21」、「択リブ22」より当選種別「揃いリブ」であることを望むことになる。

20

#### 【0482】

ここでは、当選領域25～39における当選種別「択リブ」に当選すると、遊技者によるストップスイッチ120の操作が有効になる前にフリーズ演出が行われ、当選した当選種別「択リブ」に応じて、遊技者が選択しなければならないリール110の数が報知される。

30

#### 【0483】

例えば、当選種別「択リブ1」～「択リブ8」に当選すると、選択肢は8択となるので、演出制御手段334は、フリーズ演出と並行して、液晶表示部124に、初期値として「12択」を表示し、その後「12択」を削除して「8択」を表示する。こうして、遊技者は、全リール110について図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」のいずれかを選択しなければならないことを把握する。また、当選種別「択リブ11」～「択リブ14」に当選すると、選択肢は4択となるので、演出制御手段334は、フリーズ演出と並行して、液晶表示部124に「12択」を表示し、その後「12択」を削除して「8択」を表示し、さらにその後「8択」を削除して「4択」を表示する。こうして、遊技者は、中リール110bと右リール110cについて図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」のいずれかを選択しなければならないことを把握する。また、当選種別「択リブ21」、「択リブ22」に当選すると、選択肢は2択となるので、演出制御手段334は、フリーズ演出と並行して、液晶表示部124に「12択」を表示し、その後「12択」を削除して「8択」を表示し、さらにその後「8択」を削除して「4択」を表示し、さらにその後「4択」を削除して「2択」を表示する。こうして、遊技者は、右リール110cについて図柄「赤BAR」または図柄「青BAR」のいずれかを選択しなければならないことを把握する。また、当選種別「揃いリブ」に当選すると、1択となるので、演出制御手段334は、フリーズ演出と並行して、液晶表示部124に「12択」を表示し、その後「12択

40

50

」を削除して「８折」を表示し、さらにその後「８折」を削除して「４折」を表示し、さらにその後「４折」を削除して「２折」を表示し、最後に「２折」を削除して「１折」を表示する。こうして、遊技者は、全てのリール１１０において図柄「赤ＢＡＲ」または図柄「青ＢＡＲ」のいずれを選択してもよいことを把握する。

#### 【０４８４】

このように、当選領域２５～３９における当選種別「折リブ」に当選した場合における、遊技者によるストップスイッチ１２０の操作が有効になる前のフリーズ演出において、遊技者が選択しなければならないリール１１０の数を報知することで、遊技者に、当選した当選種別を推定させることができる。また、折数によっては、遊技者は、色押し正解操作を行える可能性が高いことを把握できるので、遊技者の期待度を高めることが可能となる。

10

#### 【０４８５】

なお、ここでは、当選種別「揃いリブ」に当選した場合に、演出制御手段３３４が、フリーズ演出と並行して、液晶表示部１２４に「１２折」を表示し、その後「１２折」を削除して「８折」を表示し、さらにその後「８折」を削除して「４折」を表示し、さらにその後「４折」を削除して「２折」を表示し、最後に「２折」を削除して「１折」を表示する例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、例えば、演出制御手段３３４は、フリーズ演出と並行して、液晶表示部１２４に「１２折」を表示し、「１２折」の状態を維持したまま、遊技者に操作させ、その結果、無効ラインＢ１に表示された図柄に拘わらず、色押し正解操作が行われたかのような演出を行ってもよい。また、演出制御手段３３４は、フリーズ演出と並行して、液晶表示部１２４に「１２折」を表示し、「１２折」の状態を維持したまま、遊技者に操作させ、その結果、無効ラインＢ１に表示された図柄が恰も色押し不正解操作であったかのような演出を行い、その後、リール１１０を逆回転する等の逆転演出を行い、色押し正解操作が行われたことを表す演出を行ってもよい。また、当選種別「揃いリブ」に当選した場合に、いずれかの演出を行うかが抽選により決定されてもよい。

20

#### 【０４８６】

フリーズ演出を伴って選択肢の数（「１２折」、「８折」、「４折」、「２折」、「１折」）が決定され、ストップスイッチ１２０が有効になると、遊技者は、自らの勘を頼りに、各リール１１０において図柄「赤ＢＡＲ」または図柄「青ＢＡＲ」のいずれかを引き込めるタイミングでストップスイッチ１２０を操作する。このとき、遊技者によっては、過去の色押し正解操作がどのように変化しているのかを知りたい場合がある。例えば、過去の色当て遊技における色押し正解操作の履歴を参照することで、今までの色押し正解操作の流れや偏りを把握したり、直近の色押し正解操作は連続して生じないとみなし、直近の色押し正解操作とは異なる操作を行ったりすることができる。そこで、ここでは、過去の色当て遊技における色押し正解操作を液晶表示部１２４に履歴（色押し正解操作履歴）として表示する。

30

#### 【０４８７】

主制御基板２００におけるコマンド送信手段３１６が、当選種別抽選の結果を副制御基板２０２に送信すると、演出制御手段３３４は、色当て遊技の実行が決定された後の当選種別「折リブ」の当選であることを条件に、サブＲＡＭ２０２ｃに当選種別抽選の結果を保持する。このような当選種別抽選の結果として、サブＲＡＭ２０２ｃにおいて色当て遊技の６回分がそれぞれ第１保持領域～第６保持領域に保持される。したがって、色当て遊技の実行が決定され、新たに当選種別「折リブ」に当選すると、第６保持領域の当選種別抽選の結果が削除され、第１保持領域～第５保持領域の当選種別抽選の結果が第２保持領域～第６保持領域の当選種別抽選の結果にシフトし、主制御基板２００から受信した当選種別抽選の結果を第１保持領域の当選種別抽選の結果として保持する。そして、演出制御手段３３４は、かかるサブＲＡＭ２０２ｃの情報に基づいて色押し正解操作履歴を表示する。

40

#### 【０４８８】

50



図 4 1 は、色押し正解操作履歴を説明するための説明図である。色当て遊技が終了（第 3 停止離し）した次の遊技の開始後、遊技者が、演出スイッチ 1 2 2 を操作（確認操作）すると、演出制御手段 3 3 4 は、色押し正解操作履歴として、終了した色当て遊技における色押し正解操作を含む、6 回前までの色当て遊技における色押し正解操作を表示する。例えば、図 4 1（a）の例では、終了した色当て遊技、すなわち、1 回前の色当て遊技における色押し正解操作が「赤」、「青」、「赤」となっている。これは、1 回前の色当て遊技において、例えば、色押し正解操作が「赤」、「青」、「赤」である当選種別「択リブ 3」に当選したことを示す。

#### 【0 4 8 9】

なお、上述したように、本実施形態では、所定のリール 1 1 0 において、図柄「赤 B A R」または図柄「青 B A R」のいずれを選択しても色押し正解操作となる場合に、演出制御手段 3 3 4 が、所定のリール 1 1 0 について図柄「赤 B A R」または図柄「青 B A R」のいずれか 1 の図柄を引き込めるタイミングでストップスイッチ 1 2 0 を操作するように遊技者に操作を促すことで、恰も、色押し正解操作の正解図柄を遊技者に報知しているかのように見せる場合がある。この場合、内部的には共通色であるが、図柄「赤 B A R」または図柄「青 B A R」のいずれか 1 の図柄が、色押し正解操作により表示された図柄となっている。したがって、色押し正解操作履歴において、色押し正解操作が「赤」、「青」、「赤」となっていたとしても、色当て遊技において当選した当選種別は、色押し正解操作が「赤」、「青」、「赤」である当選種別「択リブ 3」に限らず、色押し正解操作が「共」、「青」、「赤」である当選種別「択リブ 1 3」、色押し正解操作が「共」、「共」、「赤」である当選種別「択リブ 2 1」、色押し正解操作が「共」、「共」、「共」である当選種別「揃いリブ」のいずれかが当選していることもある。

#### 【0 4 9 0】

図 4 1（a）の色押し正解操作履歴において、2 回前の色当て遊技における色押し正解操作が「赤」、「赤」、「赤」となっている。これは、2 回前の色当て遊技において、当選種別「択リブ 1」、当選種別「択リブ 1 1」、当選種別「択リブ 2 1」、当選種別「揃いリブ」のいずれかが当選していることを示す。また、3 回前の色当て遊技における色押し正解操作が「青」、「青」、「赤」となっている。これは、3 回前の色当て遊技において、当選種別「択リブ 7」、当選種別「択リブ 1 3」、当選種別「択リブ 2 1」、当選種別「揃いリブ」のいずれかが当選していることを示す。また、4 回前の色当て遊技における色押し正解操作が「赤」、「青」、「青」となっている。これは、4 回前の色当て遊技において、当選種別「択リブ 4」、当選種別「択リブ 1 4」、当選種別「択リブ 2 2」、当選種別「揃いリブ」のいずれかが当選していることを示す。また、5 回前の色当て遊技における色押し正解操作が「赤」、「青」、「赤」となっている。これは、5 回前の色当て遊技において、当選種別「択リブ 3」、当選種別「択リブ 1 3」、当選種別「択リブ 2 1」、当選種別「揃いリブ」のいずれかが当選していることを示す。また、6 回前の色当て遊技における色押し正解操作が「赤」、「赤」、「青」となっている。これは、6 回前の色当て遊技において、当選種別「択リブ 2」、当選種別「択リブ 1 2」、当選種別「択リブ 2 2」、当選種別「揃いリブ」のいずれかが当選していることを示す。

#### 【0 4 9 1】

ここでは、図 4 1（a）の色押し正解操作履歴のように、過去に行われた 6 回分の色当て遊技における色押し正解操作が表示され、遊技者は、過去の色押し正解操作がどのように変化しているのかを視認することが可能となる。

#### 【0 4 9 2】

なお、ここでは、色押し正解操作のみを表示する例を挙げて説明しているが、かかる場合に限らず、それぞれの色当て遊技において、当選した当選種別を把握可能に表示してもよい。また、それぞれの色当て遊技において、色押し正解操作により操作が行われたか否か、すなわち、色当てに成功したか否かを把握できるように表示してもよい。例えば、色当てに成功したら背景を黄色にし、失敗したら灰色にするなど、成功か失敗かで背景の色を変化させてもよい。また、遊技者がリール 1 1 0 毎に実際に無効ライン B 1 上に停止さ

せようとした図柄を把握可能に表示してもよい。かかる構成により、遊技者は、過去の色当て遊技において、どのぐらいの確率で正解となる図柄を当てているのか、どのリール 110 について正解率が高いかを把握することが可能となる。

#### 【0493】

このような図 41 (a) に示した色押し正解操作履歴は、演出スイッチ 122 の操作により、液晶表示部 124 の部分領域、例えば、液晶表示部 124 において他の演出を邪魔しないよう、枠の比較的隅側に表示される。なお、このとき、他の演出の輝度を下げたり、色調を低くするとともに、色押し正解操作履歴が表示されている旨の案内表示「履歴表示中」等を表示して、色押し正解操作履歴が表示されていることを強調してもよい。そして、色押し正解操作履歴は、再度の演出スイッチ 122 の操作により液晶表示部 124 から削除される。遊技者は、遊技中の任意のタイミングで演出スイッチ 122 を操作することで当該色押し正解操作履歴を繰り返し、表示、非表示とすることができる。ただし、不要な表示切り換えを抑制するため、遊技が進行していない（他のスイッチが押されていない）状態で、演出スイッチ 122 が所定回数連続して操作された場合、遊技が進行するまで、色押し正解操作履歴の表示を制限するとしてもよい。

10

#### 【0494】

なお、色押し正解操作履歴、すなわち、サブ RAM 202c の第 1 保持領域～第 6 保持領域の内容は、電源再投入でリセットされる。したがって、リセット後は、過去の色押し正解操作履歴が存在しない。この場合、演出制御手段 334 は、第 1 保持領域～第 6 保持領域の当選種別抽選の結果が保持されていないので、「1 回前」～「6 回前」までの表示欄に、「-」（ハイフン）、「・」（ドット）、「」（ブランク）等を表示する。その後、色当て遊技が実行される度に、第 1 保持領域に当選種別抽選の結果が保持されて、演出制御手段 334 は、「1 回目」から色押し正解操作履歴を表示し、色当て遊技が 6 回目になると、全ての色押し正解操作履歴が埋まることになる。かかる構成により、遊技者は、リセット後に実行された色当て遊技の結果を知ることができるとともに、リセット後に実行された色当て遊技の数（1、2、3、4、5、6 回以上）を把握することが可能となる。

20

#### 【0495】

ここで、当選種別「択リブ」に当選し、色当て遊技が開始されると、上述したように、サブ RAM 202c の第 6 保持領域の当選種別抽選の結果が削除され、第 1 保持領域～第 5 保持領域の当選種別抽選の結果が第 2 保持領域～第 6 保持領域の当選種別抽選の結果にシフトされ、受信した当選種別抽選の結果が第 1 保持領域の当選種別抽選の結果として保持される。また、当選種別「択リブ」に当選し、色当て遊技が開始されると、遊技者によるストップスイッチ 120 の操作が有効になる前にフリーズ演出が行われ、演出制御手段 334 は、フリーズ演出に当選した当選種別「択リブ」に応じて、遊技者が選択しなければならないリール 110 の数を報知する。演出制御手段 334 は、かかるフリーズ演出の間、遊技者が選択しなければならないリール 110 の数の報知を強調するため、色押し正解操作履歴を非表示とし、演出スイッチ 122 の操作を無効とする。したがって、仮に、色押し正解操作履歴を表示していた状態で、当選種別「択リブ」に当選し、色当て遊技が開始されると、表示されていた色押し正解操作履歴は削除されることとなる。遊技者は、フリーズ演出後に演出スイッチ 122 を操作することで、再度、色押し正解操作履歴を表示することが可能となる。

30

40

#### 【0496】

そして、遊技者が選択しなければならないリール 110 の数が報知された後、遊技者が、演出スイッチ 122 を操作すると、演出制御手段 334 は、かかるサブ RAM 202c の第 1 保持領域～第 6 保持領域に保持された情報に基づいて、図 41 (b) のように、色押し正解操作履歴を表示する。ここでは、第 1 保持領域～第 5 保持領域の当選種別抽選の結果が第 2 保持領域～第 6 保持領域の当選種別抽選の結果にシフトされているので、1 回前から 5 回前の色押し正解操作履歴が図 41 (a) と比較して、1 段ずれて表示されているのが理解できる。また、色押し正解操作履歴の最上段には「今回」の表示欄が形成され

50

る。ただし、演出制御手段 3 3 4 は、色押し正解操作を把握しているものの、色当て遊技、すなわち、遊技者がストップスイッチ 1 2 0 の操作を完了するまでは、色押し正解操作として「?? ?」を表示する。

#### 【 0 4 9 7 】

ここで、遊技者がストップスイッチ 1 2 0 を操作し、第 3 停止が完了すると、演出状態制御手段 3 1 4 は、遊技者が色押し正解操作を行ったか否か判定し、色押し正解操作を行ってれば、特化ゾーンへの移行を決定する。演出制御手段 3 3 4 は、遊技者が色押し正解操作を行ってれば、その旨、および、特化ゾーンへの移行が決定したことを報知する。なお、ストップスイッチ 1 2 0 の第 3 停止時に色押し正解操作履歴が表示されていた場合、色当て遊技の結果、特化ゾーンへの移行が決まったか否かの演出を強調するために、一旦、色押し正解操作履歴は削除される。そして、第 3 停止が完了した後、遊技者が、演出スイッチ 1 2 2 を操作すると、演出制御手段 3 3 4 は、第 1 保持領域に保持された情報に基づいて、図 4 1 ( b ) に示した今回の表示欄において「?? ?」の代わりに色押し正解操作を表示する。

10

#### 【 0 4 9 8 】

そして、スタートスイッチ 1 1 8 の操作に応じて次の遊技が開始した後、遊技者が、演出スイッチ 1 2 2 を操作すると、今回の色当て遊技の結果が、1 回前の色当て遊技の結果として色押し正解操作履歴に反映される。このとき、既に色当て遊技は終了しているので、図 4 1 ( c ) のように、「今回」の表示は「1 回目」に置き換わり、同様に、「1 回前」～「5 回前」の表示は、「2 回前」～「6 回前」に置き換わる。こうして、図 4 1 ( a ) と比較して色当て遊技の結果が 1 回分追加された色押し正解操作履歴が表示されることとなる。かかる構成により、遊技者は、色当て遊技の結果を知ることができる。したがって、仮に、色押し正解操作を行うことができなかった場合であっても、今回の結果を、次の色当て遊技の参考にすることが可能となる。

20

#### 【 0 4 9 9 】

上記のように、演出制御手段 3 3 4 は、第 3 停止が完了するまで、色押し正解操作を表示しない。しかし、演出制御手段 3 3 4 は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作時に、主制御基板 2 0 0 から当選種別抽選の結果を得ているので、色押し正解操作自体、すなわち、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c それぞれにおいて有効ライン B 1 上に表示すべき図柄（図柄「赤 B A R」または図柄「青 B A R」）は把握している。また、演出制御手段 3 3 4 は、ストップスイッチ 1 2 0 を操作する度に、主制御基板 2 0 0 から有効ライン A 上にいずれの図柄が表示されたかの情報を得ているので、無効ライン B 1 上において図柄「赤 B A R」と図柄「青 B A R」のいずれが表示されているかを把握することができる。したがって、演出制御手段 3 3 4 は、各リール 1 1 0 それぞれについて、遊技者が停止を試みた図柄（図柄「赤 B A R」または図柄「青 B A R」）が、色押し正解操作により表示される図柄であるか否かを把握することができる。

30

#### 【 0 5 0 0 】

そこで、スロットマシン 1 0 0 では、色当て遊技において、第 1 停止または第 2 停止の時点で、遊技者が行った、それまでのストップスイッチ 1 2 0 の操作（第 1 停止時点では第 1 停止、第 2 停止時点では、第 1 停止および第 2 停止）が色押し正解操作と合っているか否かを報知する正解報知演出を実行している。

40

#### 【 0 5 0 1 】

図 4 2 は、正解報知演出を説明するための説明図である。例えば、当選種別抽選により当選領域 3 0 の当選種別「択リブ 6」に当選したとする。色押し正解操作は、リール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c それぞれに図柄「青 B A R」、図柄「赤 B A R」、図柄「青 B A R」を引き込めるタイミングでの操作となる。このとき、遊技者が、左リール 1 1 0 a における図柄「青 B A R」を引き込めるタイミングでストップスイッチ 1 2 0 a を操作すると、リール制御手段 3 0 6 は、左リール 1 1 0 a の図柄「青 B A R」を無効ライン B 1 上に停止させる。しかし、リール制御手段 3 0 6 は、第 1 停止の段階では、遊技者が図柄「赤 B A R」または図柄「青 B A R」のいずれを引き込めるタイミングでストップスイッ

50

チ 1 2 0 a を操作したとしても、その図柄を無効ライン B 1 上に停止させる。したがって、遊技者は、この時点では、左リール 1 1 0 a に対する自身の操作が色押し正解操作なのか否か把握することができない。

#### 【 0 5 0 2 】

ここで、遊技者が、ストップスイッチ 1 2 0 b を操作する前に、演出スイッチ 1 2 2 を操作すると、演出制御手段 3 3 4 は、色押し正解操作履歴 1 3 8 を表示する。これと並行して、遊技者が、ストップスイッチ 1 2 0 b を操作する前に、所定時間以上継続して演出スイッチ 1 2 2 を操作（検証操作）すると（長押しすると）、演出制御手段 3 3 4 は、無効ライン B 1 上に停止した図柄「青 B A R」が色押し正解操作であれば、図 4 2（a）のように、スピーカ 1 2 8 から特殊音（例えば、「ピキーン」）を出力したり、液晶表示部 1 2 4 に所定画像を表示することで、その旨報知する。こうして、遊技者は、第 1 停止時点で、無効ライン B 1 上に停止した図柄「青 B A R」が、色押し正解操作により表示される図柄であるか否かの途中経過を把握することが可能となり、次のストップスイッチ 1 2 0 の停止操作に期待を持つことができる。

10

#### 【 0 5 0 3 】

ただし、演出制御手段 3 3 4 は、無効ライン B 1 上に停止した図柄「青 B A R」を引き込む操作が色押し正解操作であったとしても、所定の報知確率（例えば、5 0 %）でしか、色押し正解操作であったことを報知しない。これは、無効ライン B 1 上に停止した図柄「青 B A R」が、色押し正解操作により表示される図柄であったときに、その旨を 1 0 0 % 報知するとなると、報知が実行されなかった時点で、色押し正解操作ではないことが確定し、遊技者は、その後の色当て遊技の遊技意欲が減退するからである。

20

#### 【 0 5 0 4 】

続いて、遊技者が、中リール 1 1 0 b における図柄「赤 B A R」を引き込めるタイミングでストップスイッチ 1 2 0 b を操作すると、リール制御手段 3 0 6 は、中リール 1 1 0 b の図柄「赤 B A R」を無効ライン B 1 上に停止させる。しかし、リール制御手段 3 0 6 は、第 2 停止の段階においても、遊技者が図柄「赤 B A R」または図柄「青 B A R」のいずれを引き込めるタイミングでストップスイッチ 1 2 0 b を操作したとしても、その図柄を無効ライン B 1 上に停止させる。したがって、遊技者は、この時点でも、無効ライン B 1 上に停止した図柄「青 B A R」と図柄「赤 B A R」の組み合わせが、色押し正解操作により表示される図柄なのか否か把握することができない。しかし、遊技者が、ストップスイッチ 1 2 0 c を操作する前に、所定時間以上継続して演出スイッチ 1 2 2 を操作（検証操作）すると（長押しすると）、演出制御手段 3 3 4 は、無効ライン B 1 上に停止した図柄「青 B A R」と図柄「赤 B A R」の組み合わせが、色押し正解操作により表示される図柄であれば、図 4 2（b）のように、その旨を所定の報知確率で報知する。こうして、遊技者は、第 2 停止時点において、無効ライン B 1 上に停止した図柄「青 B A R」と図柄「赤 B A R」の組み合わせが、色押し正解操作により表示される図柄なのか否かの途中経過を把握することが可能となり、次のストップスイッチ 1 2 0 の停止操作に期待を持つことができる。

30

#### 【 0 5 0 5 】

なお、ここでは、このような自身の操作と色押し正解操作とが合っているか否かの判定を行うにあたって、演出スイッチ 1 2 2 の操作を要することとし、その操作タイミングで報知する仕様になっている。例えば、色押し正解操作履歴を表示した状態で、ストップスイッチ 1 2 0 を操作したとしても、色押し正解操作と合っていることの報知は為されない。したがって、遊技者は、ストップスイッチ 1 2 0 を操作した毎に、積極的に演出スイッチ 1 2 2 を操作することで、自身の操作が色押し正解操作と合っていることを把握することが可能となる。

40

#### 【 0 5 0 6 】

なお、ここでは、遊技者が、第 3 停止時において、色押し正解操作を行っていないければ、図柄「青 B A R」または図柄「赤 B A R」の 3 つの図柄組み合わせが無効ライン B 1 上に一直線に並ぶことはないので、第 3 停止時においては色押し正解操作を行っているか否

50

かの判定（正解報知演出）を行わないとしている。しかし、第3停止時に色押し正解操作を行ったか否かの判定を行うとしてもよい。

【0507】

また、ここでは、色当て遊技の実行が決定したことを条件に、当選種別「択リブ」の当選を待って色当て遊技を実行する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、例えば、色当て遊技の実行が決定したタイミングで、上述した疑似遊技を行い、疑似遊技において遊技者が色押し正解操作を行った場合にのみ無効ラインB1上に、その図柄組み合わせを表示するとしてもよい。

【0508】

また、ここでは、色当て遊技において、遊技者に、各リール110について図柄「青BAR」または図柄「赤BAR」のいずれかを無効ラインB1上に表示させ、演出制御手段334が、その色当て遊技における色押し正解操作（第1停止操作）を示す情報を色押し正解操作履歴として表示する例を挙げて説明した。しかし、第1停止操作は、かかる場合に限らず、例えば、当選領域4～19の当選種別「打順ベル」に当選した遊技における正解操作態様とすることもできる。この場合、遊技者に、所定の択数（例えば、6択、4択、2択、1択）で、ストップスイッチ120を打順1～打順6のいずれかで操作させ、演出制御手段334が、その遊技における正解操作態様（第1停止操作）である、例えば、打順1であれば「123」を正解操作履歴として表示するとしてもよい。また、ここでも、当選した当選種別を把握可能に表示してもよいし、遊技者が実際に行った操作が正解操作態様と合っているか否かを把握できるように表示してもよい。例えば、正解操作態様により操作したら背景を黄色にし、正解操作態様以外で操作したら灰色にするなど、正解操作態様で操作したか否かで背景の色を変化させたり、正解操作態様に対して、遊技者が行った操作、例えば、打順2であれば「132」を並置して表示してもよい。かかる構成により、遊技者は、過去の色当て遊技において、どのぐらいの確率で正解操作態様による操作を行っているかを把握することが可能となる。

【0509】

また、ここでは、全てのストップスイッチに対して操作が行われた（第3停止開始または第3停止離し）後に、色押し正解操作（第1停止操作）を示す情報を報知する契機としての確認操作として、演出スイッチ122の操作を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、遊技者が操作可能なスイッチ（例えば、スタートスイッチ118、ストップスイッチ120a、120b、120c、精算スイッチ）であれば、いずれを採用することも可能である。また、検証操作として、所定時間以上継続した演出スイッチ122の操作を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、遊技者が操作可能なスイッチであれば、いずれを用いることも可能であり、確認操作の対象となるスイッチと異なるスイッチであれば、所定時間継続して操作し続けなくても（長押ししなくても）よい。

【0510】

PUSH演出

ところで、上述したように、当選種別抽選手段304は、所定の操作態様による操作が所定の当選役の入賞条件として設定された選択当選種別を含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する。補助演出実行手段のうち、例えば、演出制御手段334は、AT演出状態において、選択当選種別が当選した場合に、液晶表示部124を通じて所定の操作態様を報知する補助演出を実行する。所定の操作態様は、例えば、正解操作態様である。

【0511】

演出制御手段334は、補助演出と並行して、他の演出を実行することがある。他の演出の一例として、PUSH演出がある。PUSH演出は、遊技者に操作を促し、当該操作に応じて任意の遊技利益を付与したか否かを報知する演出である。PUSH演出では、遊技者に操作を促すために、遊技者に操作を促す画像（例えば、「PUSH」と記述された画像）を出現させる出現演出（出現動画）が表示される。出現演出は、例えば、所定の演出スイッチを示す画像が出現する演出（動画）とするが、演出スイッチに限らず、ストッ

ブスイッチまたはスタートスイッチなど、遊技者が操作可能な任意のスイッチの画像が出現する演出（動画）としてもよい。また、出現演出では、遊技者に操作を促す画像が、時間が経過するに従って、液晶表示部 1 2 4 上の占有面積が大きくなったり、透明度が小さくなったりと、徐々に出現してもよいし、段階的に出現してもよい。

#### 【0512】

図 4 3 および図 4 4 は、補助演出および P U S H 演出を説明する図である。A T 演出状態においてスタートスイッチ 1 1 8 が操作され、当選種別抽選により当選種別「打順ベル」が決定されると、演出制御手段 3 3 4 は、図 4 3 ( a ) に示すように、所定の操作態様を示す操作画像を液晶表示部 1 2 4 に表示する。例えば、演出制御手段 3 3 4 は、所定の操作態様を示す操作画像として、正解操作態様を示すナビ画像を、ストップスイッチ 1 2 0 に対応付けて、液晶表示部 1 2 4 に表示する。例えば、正解操作態様の操作順が、ストップスイッチ 1 2 0 c、ストップスイッチ 1 2 0 b、ストップスイッチ 1 2 0 a の順であるとする。この場合、演出制御手段 3 3 4 は、ナビ画像として、ストップスイッチ 1 2 0 c に対応する表示位置（画像右位置）に、第 1 停止を示す指標 4 1 0（例えば、「1」）を表示し、ストップスイッチ 1 2 0 b に対応する表示位置（画像中位置）に、第 2 停止を示す指標 4 1 2（例えば、「2」）を表示し、ストップスイッチ 1 2 0 a に対応する表示位置（画像左位置）に第 3 停止を示す指標 4 1 4（例えば、「3」）を表示する。

10

#### 【0513】

ここで、第 1 停止を行うストップスイッチ 1 2 0 c が押下操作されると、演出制御手段 3 3 4 は、図 4 3 ( b )、図 4 3 ( c )、図 4 3 ( d ) の順に示すように、ストップスイッチ 1 2 0 c の操作に応じて、第 1 停止を示す指標 4 1 0 に対して、当該指標 4 1 0 の操作画像を消失させる消失演出（消失動画）（消失エフェクト）を表示する。例えば、ストップスイッチ 1 2 0 c が押下操作されると、図 4 3 ( b ) に示すように、消失演出として、指標 4 1 0 の数字「1」が爆発する画像が現れる。このとき、例えば、数字「1」より大きい爆発画像が表示され、数字「1」全体が覆い隠されて数字「1」が消失する。その後、図 4 3 ( c ) に示すように、指標 4 1 0 の爆発画像の大きさが徐々に小さくなっていき、最終的には、図 4 3 ( d ) に示すように、指標 4 1 0 の爆発画像も消失する。

20

#### 【0514】

第 1 停止後、第 2 停止を行うストップスイッチ 1 2 0 b が押下操作されると、演出制御手段 3 3 4 は、図 4 3 ( e )、図 4 3 ( f )、図 4 4 ( a ) の順に示すように、ストップスイッチ 1 2 0 b の操作に応じて、第 2 停止を示す指標 4 1 2 に対して、当該指標 4 1 2 の操作画像を消失させる消失演出（消失エフェクト）を表示する。例えば、ストップスイッチ 1 2 0 b が押下操作されると、図 4 3 ( e ) に示すように、消失演出として、指標 4 1 2 の数字「2」が爆発する画像が現れる。このとき、例えば、数字「2」より大きい爆発画像が表示され、数字「2」全体が覆い隠されて数字「2」が消失する。その後、図 4 3 ( f ) に示すように、指標 4 1 2 の爆発画像の大きさが徐々に小さくなっていき、最終的には、図 4 4 ( a ) に示すように、指標 4 1 2 の爆発画像も消失する。

30

#### 【0515】

第 2 停止後、第 3 停止を行うストップスイッチ 1 2 0 a が押下操作されると、演出制御手段 3 3 4 は、図 4 4 ( b )、図 4 4 ( c )、図 4 4 ( d ) の順に示すように、ストップスイッチ 1 2 0 a の操作に応じて、第 3 停止を示す指標 4 1 4 に対して、当該指標 4 1 4 の操作画像を消失させる消失演出（消失エフェクト）を表示する。例えば、ストップスイッチ 1 2 0 a が押下操作されると、図 4 4 ( b ) に示すように、消失演出として、指標 4 1 4 の数字「3」が爆発する画像が現れる。このとき、例えば、数字「3」より大きい爆発画像が表示され、数字「3」全体が覆い隠されて数字「3」が消失する。その後、図 4 4 ( c ) に示すように、指標 4 1 4 の爆発画像の大きさが徐々に小さくなっていき、最終的には、図 4 4 ( d ) に示すように、指標 4 1 4 の爆発画像も消失する。

40

#### 【0516】

なお、図 4 4 および図 4 5 では、爆発画像の大きさが、時間の経過に従って徐々に小さくなっていた。しかし、爆発画像の大きさが、段階的に変化してもよい。また、爆発画像

50

の透明度が、時間の経過に従って徐々に、または、段階的に大きくなってよい。この際、例えば、爆発画像を拡散させつつ、爆発画像の透明度が大きくなってよい。また、消失演出は、爆発画像を含む態様に限らず、例えば、「１」、「２」または「３」の数字自体の大きさが、時間の経過に従って徐々に、または、段階的に小さくなっていき、最終的に、当該数字が消失する態様であってもよい。

#### 【０５１７】

ここで、遊技者は、通常、ストップスイッチ１２０を押下する操作の後に、当該ストップスイッチ１２０から指を離す操作を、遅滞なく行う。例えば、図４４（ａ）の状態、遊技者は、第３停止を行うストップスイッチ１２０aを押下する操作（第３停止押し）を行い、その後、押下されたストップスイッチ１２０aから指を離す操作（第３停止離し）を行なったとする。演出制御手段３３４は、例えば、第３停止を示す指標４１４の消失演出を、第３停止押しのタイミングで実行する。第３停止を示す指標４１４が消失演出によって消失するまでの時間は、第３停止押し後に第３停止離しが遅滞なく行われた場合の第３停止押しから第３停止離しまでの時間よりも十分に長い。

10

#### 【０５１８】

演出制御手段３３４は、第３停止離しに応じて、図４４（ｂ）、図４４（ｃ）、図４４（ｄ）の順に示すように、ＰＵＳＨ演出を実行し、遊技者に操作を促す画像を出現させる出現演出を表示する。出現画像には、例えば、輪郭画像４２０と表示情報４２２とが含まれる。輪郭画像４２０は、例えば、演出スイッチの輪郭を示す画像であるが、演出スイッチに限らず、遊技者に操作を促す任意のスイッチの輪郭を示す画像であってもよい。表示情報４２２は、文字、数字または記号の少なくともいずれかの表示を含む。表示情報４２２は、例えば、輪郭画像４２０の内側の領域内に配置されたとするが、輪郭画像４２０の周囲に配置されてもよい。

20

#### 【０５１９】

例えば、第３停止離しが行われると、演出制御手段３３４は、図４４（ｂ）に示すように、出現演出として、演出スイッチの輪郭を示す輪郭画像４２０を徐々に出現させる。例えば、輪郭画像４２０の透明度が、時間が経過するに従って徐々に、または、段階的に小さくなっていく。なお、輪郭画像４２０の透明度が小さくなる態様に限らず、例えば、輪郭画像４２０の大きさが、時間が経過するに従って徐々に、または、段階的に大きくなってよい。

30

#### 【０５２０】

上述したように、第３停止の指標４１４が消失演出によって消失するまでの時間が、第３停止押しから第３停止離しまでの時間よりも十分に長い場合、図４４（ｂ）に示すように、第３停止を示す指標４１４の爆発画像が表示されるとともに、輪郭画像４２０が徐々に現れる。輪郭画像４２０は、その一部または全部が指標４１４の爆発画像と重なってもよい。また、図４４（ｂ）の状態では、表示情報４２２については出現しておらず、視認困難（換言すると、実質的に視認不能）となっている。なお、視認困難とは、表示情報４２２が全く出現していない場合に限らず、表示情報４２２が示す文字、数字または記号が判読できない程度の透明度または大きさで出現している態様を含んでもよい。

#### 【０５２１】

ＰＵＳＨ演出の実行開始から所定時間が経過すると、図４４（ｃ）に示すように、輪郭画像４２０の視認性が図４４（ｂ）よりも向上する（高くなる）とともに、表示情報４２２が出現して、当該表示情報４２２が実質的に視認可能となる。例えば、表示情報４２２の透明度が、時間が経過するに従って徐々に、または、段階的に小さくなることで表示情報４２２が出現し、表示情報４２２が実質的に視認可能となる。なお、表示情報４２２の透明度が小さくなる態様に限らず、例えば、表示情報４２２の大きさが、時間が経過するに従って徐々に、または、段階的に大きくなってよい。

40

#### 【０５２２】

図４４（ｃ）に示すように、表示情報４２２が視認可能となったとき、輪郭画像４２０および表示情報４２２が表示されるとともに、第３停止を示す指標４１４の爆発画像が、

50

図 4 4 ( b ) よりも小さく表示される。なお、視認可能とは、表示情報 4 2 2 が示す文字、数字または記号が、少なくとも判読できる程度の透明度または大きさで出現している場合に限らず、表示情報 4 2 2 が出現する表示位置に、表示情報 4 2 2 と推認される表示が僅かに出現している態様を含んでもよい。また、図 4 4 ( c ) の状態では、爆発画像、輪郭画像 4 2 0 および表示情報 4 2 2 が表示されることになるが、この状態において、爆発画像と輪郭画像 4 2 0 とが、重なっていてもよいし、重なっていてもよい。爆発画像と輪郭画像 4 2 0 が重ならない場合、表示情報 4 2 2 は、輪郭画像 4 2 0 内に位置するため爆発画像と重ならない。また、爆発画像と輪郭画像 4 2 0 が重なる場合、表示情報 4 2 2 については、爆発画像と重ならないように表示することで、表示情報 4 2 2 の視認性を確保してもよい。

10

#### 【 0 5 2 3 】

その後、図 4 4 ( d ) に示すように、第 3 停止を示す指標 4 1 4 の爆発画像の消失が完了するとともに、PUSH 演出による出現演出の表示が完了し、遊技者に操作を促す画像（輪郭画像 4 2 0 および表示情報 4 2 2 ）が、最終的な表示態様で表示される。そうすると、例えば、所定の演出スイッチなどの遊技者に操作を促すスイッチが有効化され、当該スイッチの押下操作に応じて、任意の遊技利益を付与したか否かを報知する演出が実行される。

#### 【 0 5 2 4 】

上述したように、図 4 4 ( b ) で例示する第 1 段階と、当該第 1 段階よりも後の図 4 4 ( c ) で例示する第 2 段階とのいずれにおいても、消失演出および出現演出が表示される。図 4 4 ( b ) および図 4 4 ( c ) に示すように、第 2 段階の爆発画像の大きさが第 1 段階の爆発画像よりも小さいため、第 2 段階の消失演出は、第 1 段階の消失演出よりも視認性が低下している。一方、図 4 4 ( b ) および図 4 4 ( c ) に示すように、第 2 段階の出現画像の透明度が第 1 段階の出現画像よりも小さいため、第 2 段階の出現画像は、第 1 段階の出現画像よりも視認性が向上している。

20

#### 【 0 5 2 5 】

なお、図 4 4 ( b ) および図 4 4 ( c ) では、消失演出（例えば、爆発画像）の大きさを小さくしていくことで、消失演出の視認性を低下させていた。しかし、視認性を低下させる方法は、この例に限らず、例えば、消失演出の透明度を大きくしていく方法であってもよい。また、図 4 4 ( b ) および図 4 4 ( c ) では、出現演出（輪郭画像 4 2 0 および表示情報 4 2 2 ）の透明度を小さくしていくことで、出現演出の視認性を向上させていた。しかし、視認性を向上させる方法は、この例に限らず、例えば、出現演出の大きさを大きくしていく方法であってもよい。また、第 1 段階および第 2 段階のいずれにおいても消失演出が表示されることから、視認性が第 1 段階より低下している第 2 段階は、少なくとも消失演出の消失が完了する前を示している。

30

#### 【 0 5 2 6 】

このように、消失演出の視認性を低下させつつ出現演出の視認性を向上させることで、消失演出と出現演出とが並行して行われても、各々の演出を適切に表示することができる。例えば、図 4 4 ( c ) に示すように、消失演出の視認性が図 4 4 ( b ) よりも低下してから、出現演出における表示情報 4 2 2 が視認可能な状態になるため、消失演出と出現演出とが並行して表示されても、遊技者は、表示情報 4 2 2 を適切に認識することができる。また、図 4 4 ( b ) に示すように、消失演出の視認性が高い第 1 段階のときには、出現演出における表示情報 4 2 2 が視認困難な状態となっているため、出現演出が消失演出の演出効果を阻害することを抑制することができる。

40

#### 【 0 5 2 7 】

図 4 5 および図 4 6 は、消失演出および出現演出の演出タイミングを説明する図である。演出制御手段 3 3 4 は、AT 演出状態において、スタートスイッチ 1 1 8 が操作され、当選種別抽選により当選種別「打順ベル」が決定されると、第 1 停止の指標 4 1 0（例えば、「1」）、第 2 停止の指標 4 1 2（例えば、「2」）および第 3 停止の指標 4 1 4（例えば、「3」）を表示する。そして、指標 4 1 0、指標 4 1 2 および指標 4 1 4 の表示

50



が完了すると、ストップスイッチ 120 の操作が有効化される。ここでは、消失演出と出現演出とが並行して表示される第 3 停止に関して説明し、第 1 停止および第 2 停止に関しては説明を省略する。なお、図 4 5 および図 4 6 では、「消失開始」から「消失完了」までの右下がりの線によって、消失演出の消失の経過を表現している。また、図 4 5 および図 4 6 では、「出現開始」から「出現完了」までの右上がりの線によって、出現演出の出現の経過を表現している。

#### 【0528】

ストップスイッチ 120 の操作が有効化された後、図 4 5 ( a ) に示すように、第 3 停止を行うストップスイッチ 120 に対して第 3 停止押し操作が行われると ( 図 4 5 の「押し」)、第 3 停止の指標 414 の消失演出が開始される ( 図 4 5 の「消失開始」)。第 3 停止押し操作後、第 3 停止離し操作が行われると ( 図 4 5 の「離し」)、出現演出が開始される ( 図 4 5 の「出現開始」)。図 4 5 ( a ) の例では、第 3 停止の指標 414 の消失が完了する ( 図 4 5 の「消失完了」) 前に、出現演出における表示情報 422 が視認困難な状態から視認可能な状態に変化する ( 図 4 5 の「視認可能」)。図 4 5 ( a ) の例では、「消失開始」から時間が経過して、第 3 停止の指標 414 の視認性が低下してから、表示情報 422 が「視認可能」となる。図 4 5 ( a ) の例における「出現開始」から「視認可能」までの状態は、図 4 4 ( b ) の状態に対応し、図 4 5 ( a ) の例における「視認可能」から「消失完了」までの状態は、図 4 4 ( c ) の状態に対応する。そして、図 4 5 ( a ) の例では、第 3 停止の指標 414 の消失が完了 ( 図 4 5 の「消失完了」) した後に、出現演出の出現が完了する ( 図 4 5 の「出現完了」)。これにより、補助演出および P U S H 演出の各々を適切に行うことができる。

10

20

#### 【0529】

図 4 5 ( a ) では、「消失完了」の後に「出現完了」となっていた。しかし、図 4 5 ( b ) に示すように、第 3 停止離し操作のタイミングが図 4 5 ( a ) よりも早い場合には、「消失完了」と「出現完了」とが同じタイミングとなってもよい。この態様によっても、補助演出および P U S H 演出の各々を適切に行うことができる。

#### 【0530】

また、図 4 5 ( c ) に示すように、第 3 停止離し操作のタイミングが図 4 5 ( b ) よりも早い場合には、「消失完了」のタイミングよりも前に「出現完了」となってもよい。この態様によっても、補助演出および P U S H 演出の各々を適切に行うことができる。

30

#### 【0531】

また、図 4 5 ( d ) に示すように、第 3 停止離し操作のタイミングが図 4 5 ( a ) よりも遅い場合には、「消失完了」と「視認可能」とが同じタイミングとなってもよい。この態様によっても、補助演出および P U S H 演出の各々を適切に行うことができる。

#### 【0532】

また、図 4 6 ( a ) に示すように、第 3 停止離し操作のタイミングが図 4 5 ( d ) よりも早い場合には、「消失完了」のタイミングよりも後に、「視認可能」となってもよい。この態様によっても、補助演出および P U S H 演出の各々を適切に行うことができる。

#### 【0533】

また、図 4 6 ( b ) に示すように、第 3 停止離し操作のタイミングが図 4 6 ( a ) よりも遅い場合には、「消失完了」のタイミングよりも後に、第 3 停止離し操作が行われて「出現開始」となってもよい。この態様によっても、補助演出および P U S H 演出の各々を適切に行うことができる。

40

#### 【0534】

なお、図 4 5 ( a ) ~ 図 4 5 ( d )、図 4 6 ( a ) ~ 図 4 6 ( b ) では、第 3 停止離し操作のタイミングによって、「出現開始」、「視認可能」および「出現完了」のタイミングに対する「消失完了」の相対的なタイミングが変化していた。しかし、第 3 停止押しに対する第 3 停止離しのタイミングが変わらないとして、「出現開始」、「視認可能」および「出現完了」のタイミングに対する「消失完了」の相対的なタイミングを任意に異ならせるように補助演出および P U S H 演出が制御されてもよい。この態様によっても、補助

50

演出および P U S H 演出の各々を適切に行うことができる。

【 0 5 3 5 】

また、図 4 5 ( a ) ~ 図 4 5 ( d )、図 4 6 ( a ) ~ 図 4 6 ( b ) では、第 3 停止離し操作に応じて出現演出が開始されていた。しかし、図 4 6 ( c ) に示すように、演出制御手段 3 3 4 は、第 3 停止押し操作に応じて、第 3 停止の指標 4 1 4 の消失演出を開始 ( 「消失開始」 ) するとともに、出現演出を開始 ( 「出現開始」 ) してもよい。なお、図 4 6 ( c ) の例では、「消失完了」よりも前に「視認可能」となり、「消失完了」よりも後に「出現完了」となっている。しかし、第 3 停止押し操作に応じて「出現開始」としつつ、図 4 5 ( a ) ~ 図 4 5 ( d )、図 4 6 ( a ) ~ 図 4 6 ( b ) のように、「視認可能」および「出現完了」のタイミングに対する「消失完了」の相対的なタイミングを、任意に異ならせてもよい。これらの態様によっても、補助演出および P U S H 演出の各々を適切に行うことができる。

10

【 0 5 3 6 】

このように、補助演出と P U S H 演出とが並行して行われても、消失演出の視認性が低下したときに、出現演出の視認性を向上させることで、補助演出および P U S H 演出の各々を適切に表示することが可能となる。

【 0 5 3 7 】

なお、上記では、P U S H 演出の出現演出が、第 3 停止の指標 4 1 4 の消失演出と並行して表示されていた。しかし、出現演出は、第 3 停止の指標 4 1 4 の消失演出と並行して表示される態様に限らず、第 1 停止の指標 4 1 0 の消失演出と並行して表示されてもよいし、第 2 停止の指標 4 1 2 の消失演出と並行して表示されてもよい。

20

【 0 5 3 8 】

また、上記では、A T 演出状態において選択当選種別が当選した場合に実行される補助演出と、P U S H 演出とが並行して行われることを例に説明していた。しかし、A T 演出状態において、所謂レア役が当選した場合に、そのレア役の取りこぼしを防止するためにレア役の当選を報知する所定の演出 (例えば、「!!!」等の表示) が行われることがある。このレア役についての所定の演出についても、補助演出と同様に、例えば、「!」等の画像を消失させるなどの消失演出が行われることがあるとともに、P U S H 演出と並行して行われることがある。ここで、補助演出実行手段に補助演出を実行させたり、所謂レア役の当選報知および取りこぼし防止のための所定の演出を実行させ、遊技者に有利となる操作態様を報知する主体を、操作態様報知手段と呼ぶ場合がある。操作態様報知手段は、補助演出に限らず、遊技者に有利となる操作態様を示す操作画像を表示し、ストップスイッチの操作に応じて、操作画像を消失させる消失演出を表示する。例えば、操作態様報知手段は、レア役についての所定の演出における「!」等の画像を消失させる消失演出を表示してもよい。そして、操作態様報知手段は、第 1 段階の消失演出より、第 2 段階の消失演出の視認性を低下させ、第 1 段階の出現演出より、第 2 段階の出現演出の視認性を向上させてもよい。

30

【 0 5 3 9 】

また、上記の P U S H 演出では、図 4 4 ( b ) ~ 図 4 4 ( d ) に示すように、輪郭画像 4 2 0 が徐々に出現していき、表示情報 4 2 2 が視認困難な状態から視認可能な状態に変化し、輪郭画像 4 2 0 および表示情報 4 2 2 が最終的な表示態様で表示されていた。しかし、P U S H 演出は、輪郭画像 4 2 0 および表示情報 4 2 2 が最終的な表示態様で表示されるまで実行される態様に限らない。例えば、輪郭画像 4 2 0 が徐々に出現していき、表示情報 4 2 2 が視認可能になる前に、P U S H 演出が終了して輪郭画像 4 2 0 が消去されてもよいし、表示情報 4 2 2 が視認可能となった後に、表示情報 4 2 2 が最終的な表示態様で表示される前に、P U S H 演出が終了して輪郭画像 4 2 0 および表示情報 4 2 2 が消去されてもよい。これにより、P U S H 演出で輪郭画像 4 2 0 および表示情報 4 2 2 が最終的な表示態様で表示されることを遊技者が期待することになり、遊技性を向上させることができる。なお、輪郭画像 4 2 0 および表示情報 4 2 2 が最終的な表示態様で表示されない場合、演出スイッチなどの遊技者に操作を促すスイッチの有効化を行わないようにし

40

50

てもよい。

【 0 5 4 0 】

また、上記の出現画像には、輪郭画像 4 2 0 および表示情報 4 2 2 が含まれていた。しかし、出現画像は、輪郭画像 4 2 0 および表示情報 4 2 2 の両方を含む態様に限らず、輪郭画像 4 2 0 および表示情報 4 2 2 の少なくともいずれか一方を含むようにしてもよい。

【 0 5 4 1 】

なお、図 4 3 ~ 図 4 6 の説明では、消失演出の視認性を徐々に低下させ、出現演出の視認性を徐々に向上させていた。しかし、少なくとも、第 1 段階を示す所定の第 1 のタイミングにおける消失演出より、第 1 段階よりも後の第 2 段階を示す所定の第 2 のタイミングにおける消失演出の視認性が低下していればよく、第 1 段階を示す所定の第 1 のタイミングにおける出現演出より、第 1 段階よりも後の第 2 段階を示す所定の第 2 のタイミングにおける出現演出の視認性が向上していればよい。

10

【 0 5 4 2 】

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

【 0 5 4 3 】

また、上述した実施形態においては、リール 1 1 0 の数が 3 つ（左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c）の例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、リール 1 1 0 の数が 4 つ（第 1 リール、第 2 リール、第 3 リール、第 4 リール）や 5 つ以上の場合にも適用できる。

20

【 0 5 4 4 】

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

【 0 5 4 5 】

また、上記した実施形態では、遊技価値としてのメダルを用いて遊技を行うようにしたが、遊技価値は電気的な情報であってもよい（所謂メダルレスであってもよい）。この場合、当選役が入賞したときに、当選役に対応する価値量を遊技者に電気的な情報で付与すればよい。

30

【 0 5 4 6 】

また、上述した実施形態では、スロットマシン 1 0 0 に適用する例を挙げて説明したが、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉部材と、所定条件が成立すると、開閉部材を開閉制御し、大入賞口が開放される複数回のラウンド遊技を含んで構成される大役遊技を実行する大入賞口制御手段と、を備える遊技機、所謂、パチンコ機に適用することもできる。

【 0 5 4 7 】

また、上述した主制御基板 2 0 0 および副制御基板 2 0 2 が行う各処理は、必ずしもフローチャートとして記載された順序に沿って時系列に処理する必要はなく、並列的あるいはサブルーチンによる処理を含んでもよい。

40

【 符号の説明 】

【 0 5 4 8 】

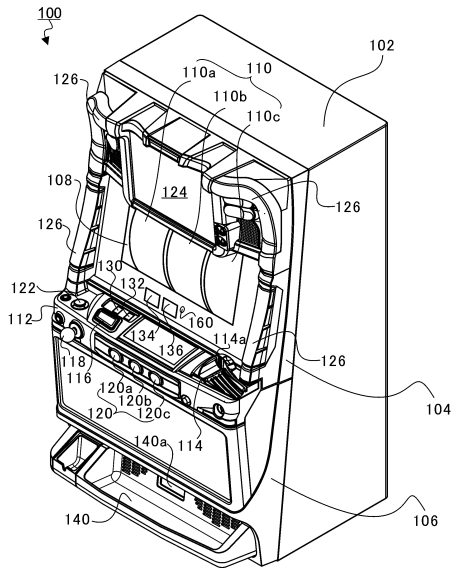
- 1 0 0   スロットマシン（遊技機）
- 1 1 0   リール
- 1 1 8   スタートスイッチ
- 1 2 0   ストップスイッチ
- 1 2 2   演出スイッチ

50

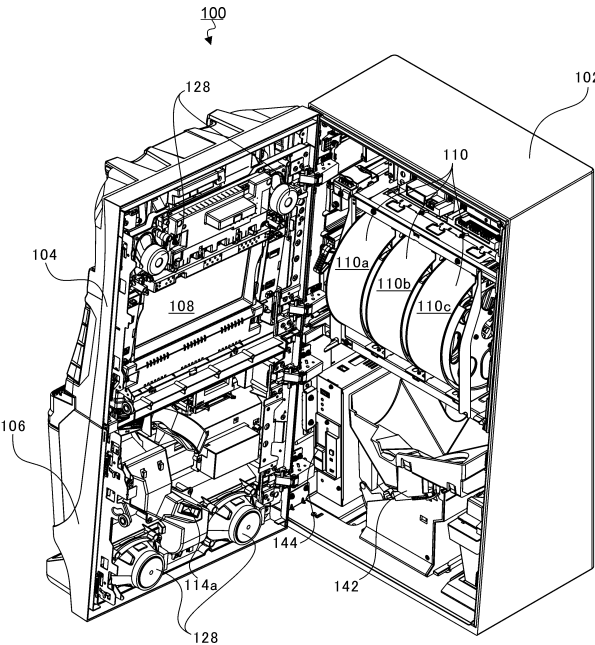
- 1 2 4 液晶表示部
- 1 2 8 スピーカ
- 3 0 4 当選種別抽選手段
- 3 0 6 リール制御手段
- 3 1 4 演出状態制御手段
- 3 3 4 演出制御手段

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

30

40

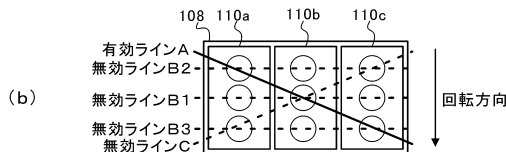
50

【 図 3 】

図柄番号	左リール110a	中リール110b	右リール110c
0	チェリー	リンゴ	ベル
1	オレンジ	ベル	ベル
2	ベル	オレンジ	リンゴ
3	リンゴ	ベル	リンゴ
4	青BAR	青BAR	青BAR
5	チェリー	リンゴ	ベル
6	オレンジ	ベル	ベル
7	ベル	オレンジ	リンゴ
8	リンゴ	ベル	オレンジ
9	ブランク	ブランク	ブランク
10	チェリー	リンゴ	ベル
11	オレンジ	ベル	ベル
12	ベル	赤7	リンゴ
13	リンゴ	ベル	赤7
14	赤BAR	赤BAR	赤BAR
15	赤7	リンゴ	ベル
16	オレンジ	ベル	ベル
17	ベル	オレンジ	リンゴ
18	リンゴ	ベル	オレンジ
19	ブランク	ブランク	ブランク

回轉方向

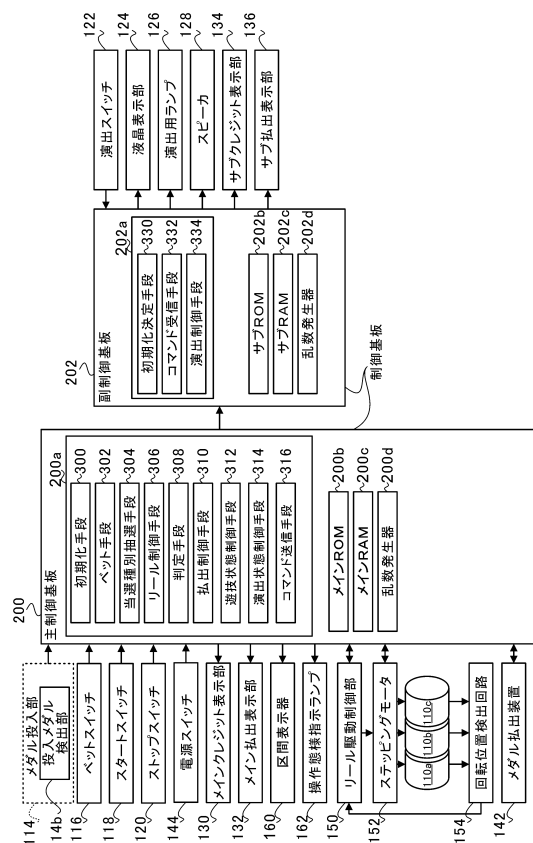
(a)



【 図 5 】

当選役	左リール110a	中リール110b	右リール110c	払出枚数
RRB	☆	△	△	—
リプレイ1	△	◎	◎	—
リプレイ2	◎	◎	◎	—
リプレイ3	◎	◎	◎	—
リプレイ4	◎	◎	◎	—
リプレイ5	◎	◎	◎	—
リプレイ6	◎	◎	◎	—
リプレイ7	◎	◎	◎	—
リプレイ8	◎	◎	◎	—
リプレイ9	◎	◎	◎	—
リプレイ10	◎	◎	◎	—
リプレイ11	◎	◎	◎	—
リプレイ12	◎	◎	◎	—
小役1	△	△	△	7
小役2	△	△	△	7
小役3	△	△	△	7
小役4	△	△	△	7
小役5	△	△	△	7
小役6	△	△	△	7
小役7	△	△	△	7
小役8	△	△	△	7
小役9	△	△	△	7
小役10	△	△	△	7
小役11	△	△	△	7
小役12	△	△	△	7
小役13	△	△	△	7
小役14	△	△	△	7
小役15	△	△	△	7
小役16	△	△	△	7
小役17	△	△	△	7
小役18	△	△	△	7
小役19	△	△	△	7
小役20	△	△	△	7
小役21	△	△	△	1
小役22	△	△	△	1
小役23	△	△	△	1
小役24	△	△	△	1
小役25	△	△	△	1
小役26	△	△	△	1
小役27	△	△	△	1
小役28	△	△	△	1
小役29	△	△	△	1
小役30	△	△	△	1
小役31	△	△	△	1
小役32	△	△	△	1
小役33	△	△	△	1
小役34	△	△	△	1
小役35	△	△	△	1
小役36	△	△	△	1
小役37	△	△	△	1
小役38	△	△	△	1
小役39	△	△	△	6
小役40	△	△	△	1
小役41	△	△	△	1
小役42	△	△	△	15
小役43	△	△	△	1
小役44	△	△	△	15
小役45	△	△	△	1

【 図 4 】

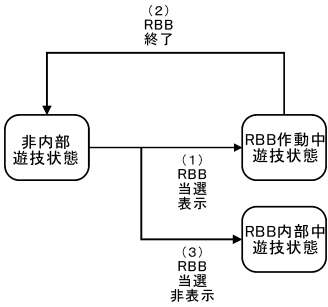


【 図 6 】

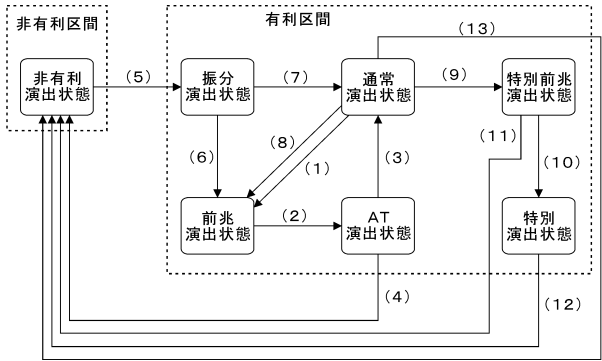
当選種別抽選テーブル

当選候補	当選種別	当選役	非内閣 中野党内 議員	日本国 政務省 事務官	打順に応じて能動的に表示可能な図柄組み合わせ					
					打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
0	ハズレ	—		○	—					
1	小役ALL	小役1~46		○	15枚ベル					
2	中役当ALL	小役1~20		○	7枚ベル					
3	1枚ALL	小役21~38,41,43,45		○	1枚ベル					
4	打順ベルA1	小役1,2,25,38	●	○						
5	打順ベルA2	小役3,4,26,38	●	○	7枚					
6	打順ベルA3	小役5,7,21,37	●	○	1枚1/4					
7	打順ベルA4	小役6,8,22,37	●	○	1枚1/4					
8	打順ベルA5	小役9,27,38	●	○	7枚					
9	打順ベルA6	小役10,26,38	●	○	1枚1/4					
10	打順ベルA7	小役12,23,37	●	○	1枚1/4					
11	打順ベルA8	小役11,24,37	●	○	7枚					
12	打順ベルC1	小役1,7,26,33,38	●	○	1枚					
13	打順ベルC2	小役1,8,26,34,38	●	○	7枚					
14	打順ベルC3	小役1,9,26,36,37	●	○	1枚1/4					
15	打順ベルC4	小役20,30,35,37	●	○	1枚1/4					
16	打順ベルC5	小役1,8,27,34,38	●	○	7枚					
17	打順ベルC6	小役1,7,28,33,38	●	○	1枚1/4					
18	打順ベルC7	小役20,31,35,37	●	○	1枚1/4					
19	打順ベルC8	小役1,9,32,36,37	●	○	1枚1/4					
20	打順ベルD1	小役13,21,35	●	○	1枚1/4					
21	打順ベルD2	小役14,22,26	●	○	上段ベル					
22	打順ベルD3	小役15,23,27	●	○	1枚1/4					
23	打順ベルD4	小役16,24,28	●	○						
24	弱スイカ	小役42,44,46	●	○	右下がりスイカ					
25	振リUP1	リプレイ〜7, 12	●	○	赤赤赤					
26	振リUP2	リプレイ〜10, 12	●	○	赤赤赤					
27	振リUP3	リプレイ〜7, 9〜12	●	○	赤赤青					
28	振リUP4	リプレイ〜8, 10〜12	●	○	赤赤青					
29	振リUP5	リプレイ〜9, 11, 12	●	○	青赤赤					
30	振リUP6	リプレイ〜8, 12	●	○	青赤青					
31	振リUP7	リプレイ〜7, 9, 12	●	○	青赤赤					
32	振リUP8	リプレイ〜7, 10, 12	●	○	青赤青					
33	振リUP11	リプレイ〜7, 11, 12	●	○	共赤赤					
34	振リUP12	リプレイ〜9, 12	●	○	共赤赤					
35	振リUP13	リプレイ〜8, 10, 12	●	○	共赤赤					
36	振リUP14	リプレイ〜9, 11, 12	●	○	共赤青					
37	振リUP21	リプレイ〜7, 9, 10, 12	●	○	共共赤					
38	振リUP22	リプレイ〜7, 9, 11, 12	●	○	共共青					
39	揃いリP	リプレイ〜7, 10〜12	●	○	共共共					
40	通常リP	リプレイ5, 8	●	○	中段リP					
41	チャンス目	リプレイ5, 10	●	○	チャンス目					
42	強ススイカ	リプレイ5, 11	●	○	上段ススイカ					
43	確率チェリー	リプレイ5, 7, 9, 12	●	○	中段チェリー					
44	RBB強ススイカ	リプレイ5, 7, 9, 12	●	○	右下がりBAR揃い					
45	RBB弱ススイカ	RBB小役27, 39, 45	●	○	右よりリール系					
46	RBB共通1枚B	RBB小役37, 41	●	○	右よりリール系					
47	RBB共通1枚A	RBB小役21~24, 37, 43	●	○	7揃い					
48	RBB1枚1	RBB小役21, 25, 37	●	○	1枚					
49	RBB1枚2	RBB小役22, 26, 37	●	○	1枚1/4					
50	RBB1枚3	RBB小役23, 27, 37	●	○	1枚1/4					
51	RBB1枚4	RBB小役24, 28, 37	●	○	1枚1/4					

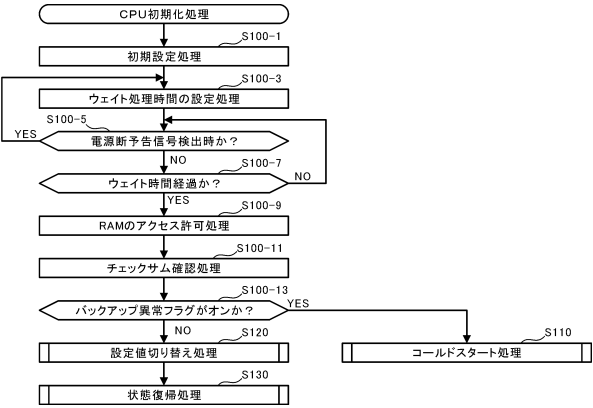
【図 7】



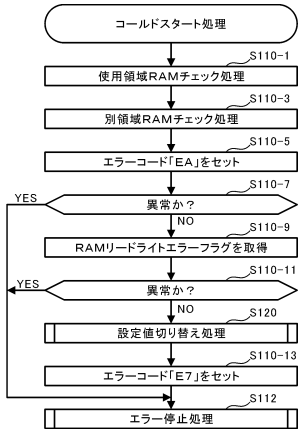
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

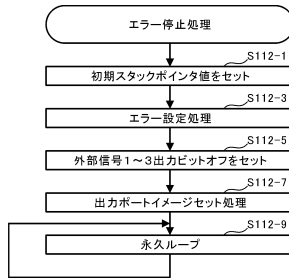
20

30

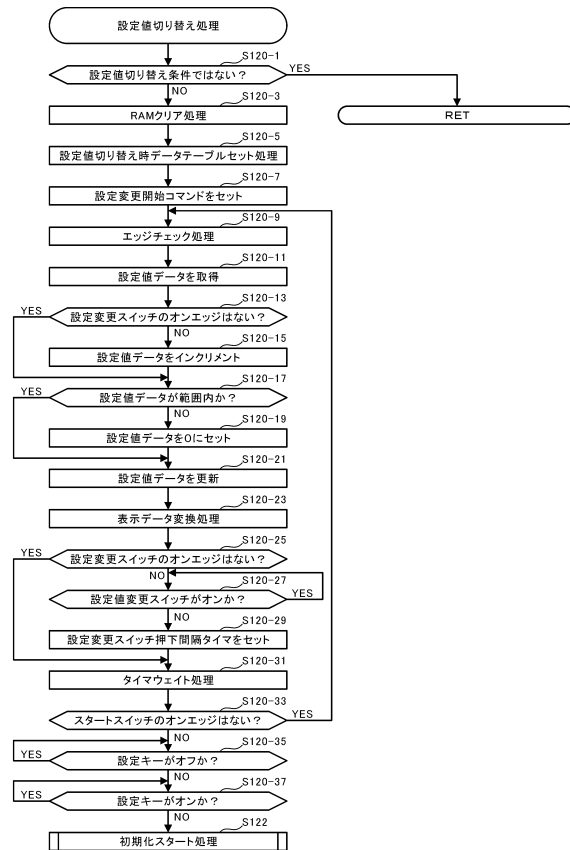
40

50

【図 1 1】



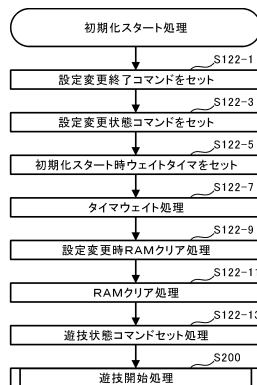
【図 1 2】



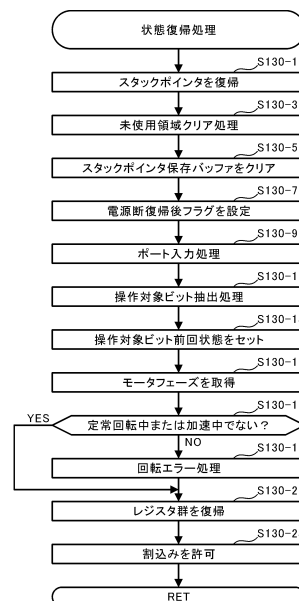
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

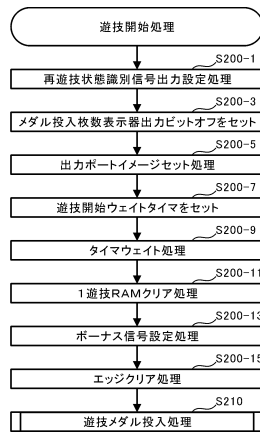


30

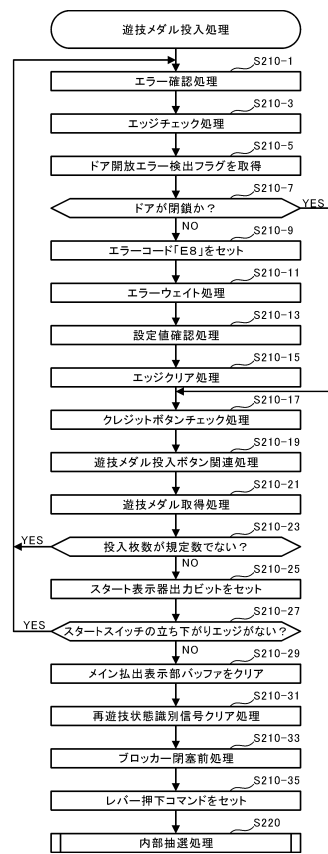
40

50

【図 15】



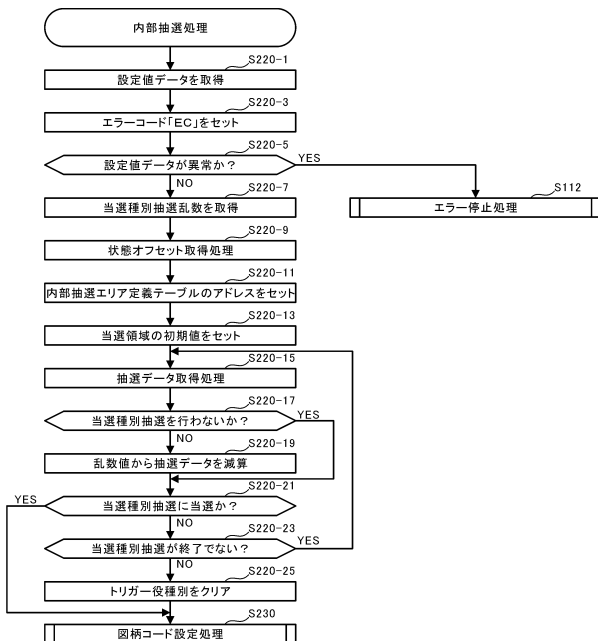
【図 16】



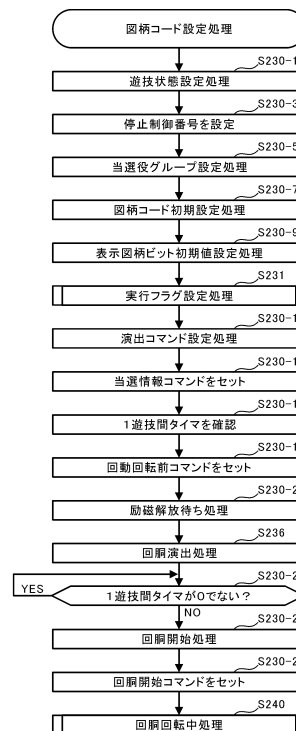
10

20

【図 17】



【図 18】



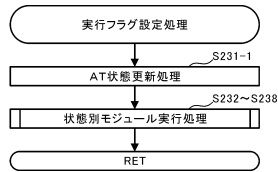
30

40

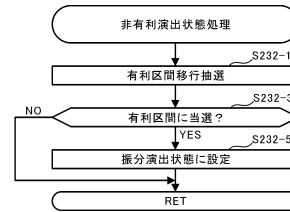
50



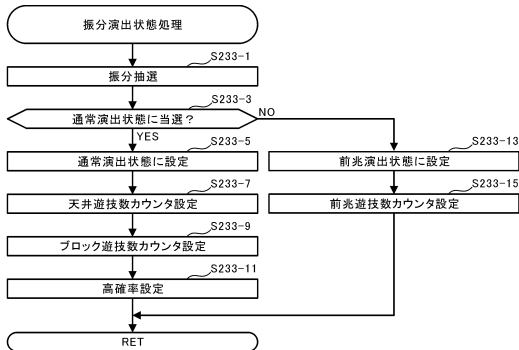
【図 19】



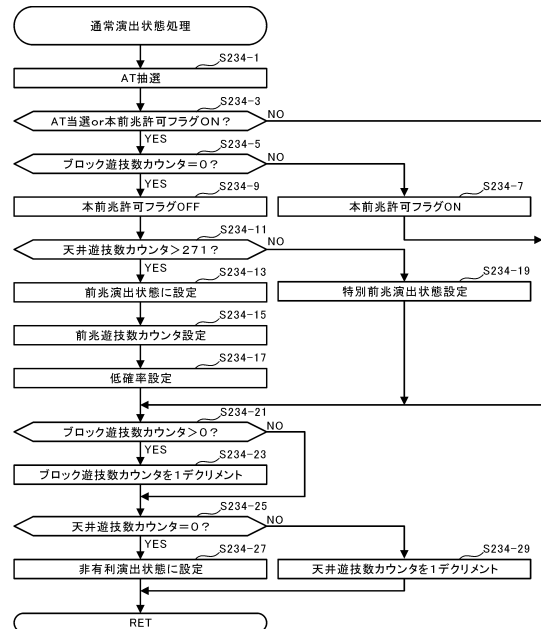
【図 20】



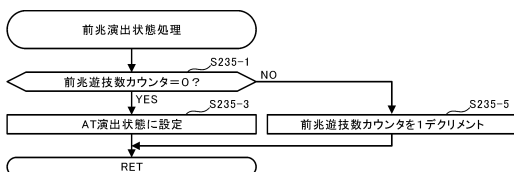
【図 21】



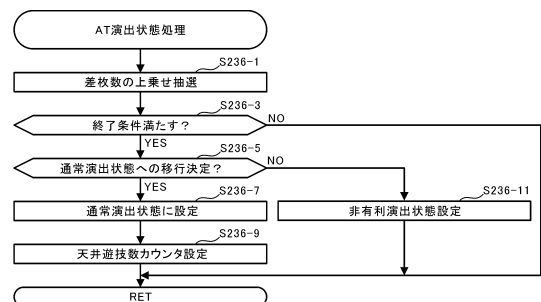
【図 22】



【図 23】



【図 24】



10

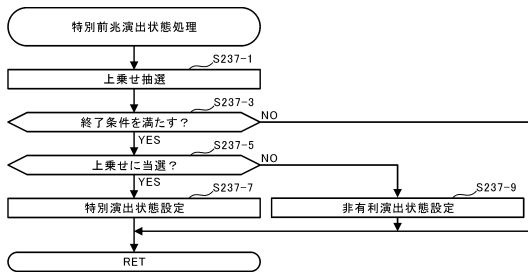
20

30

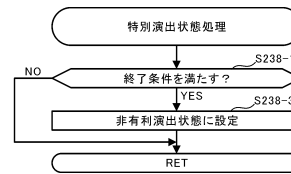
40

50

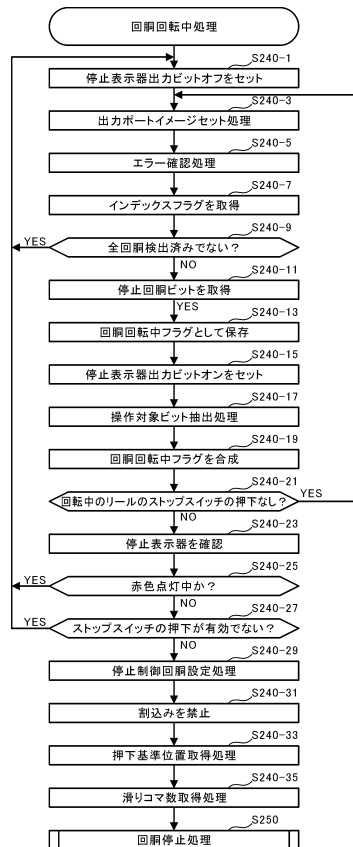
【図 25】



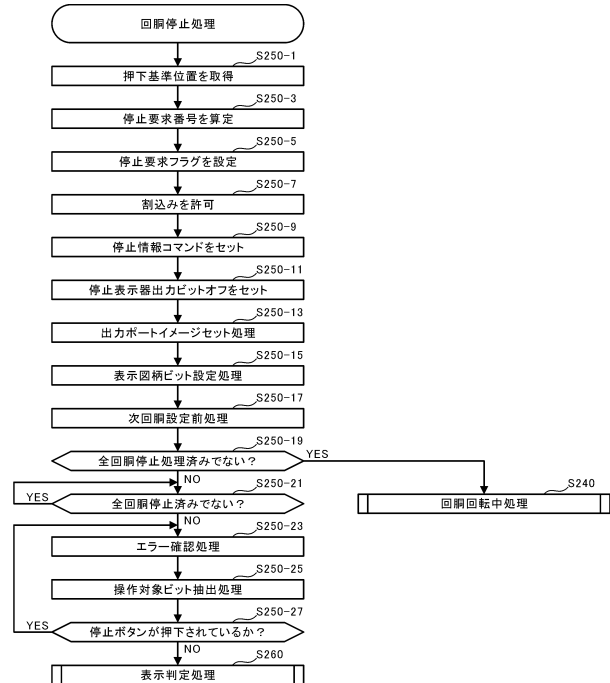
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

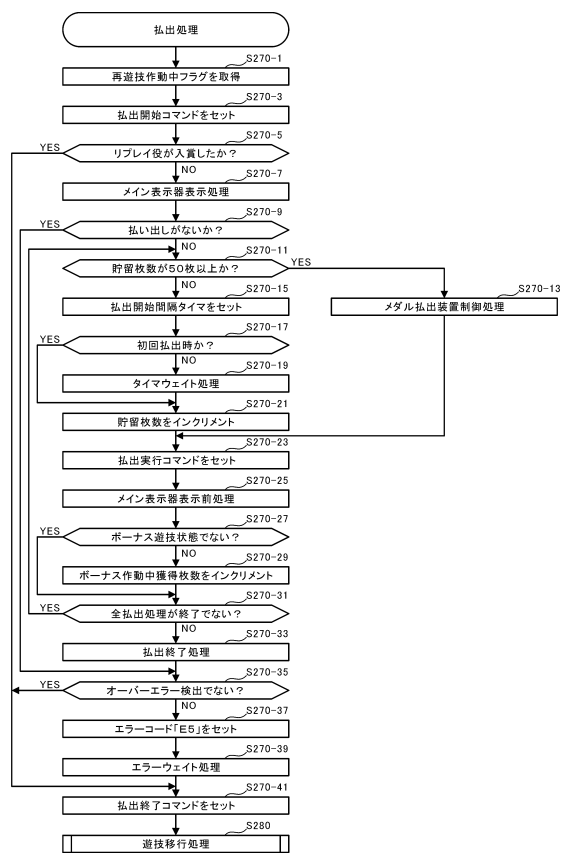
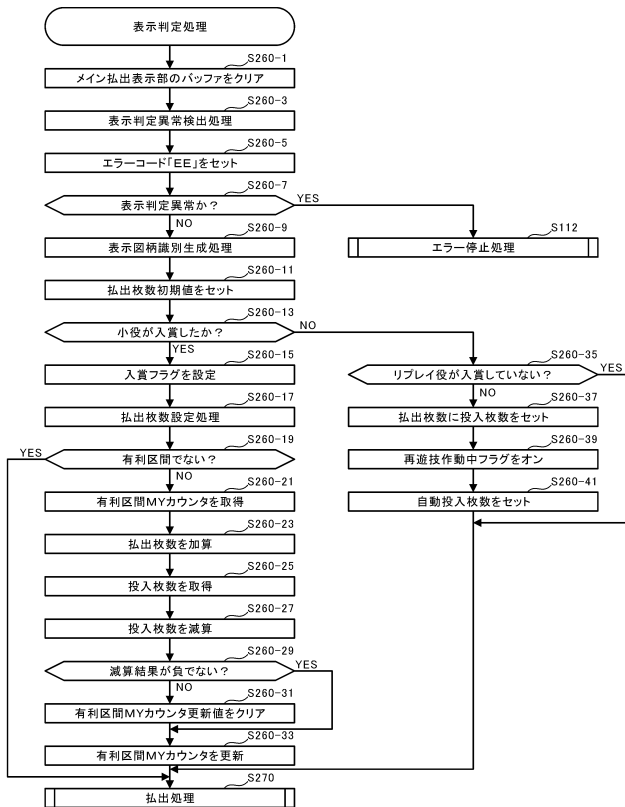
20

30

40

50

【 図 3 0 】

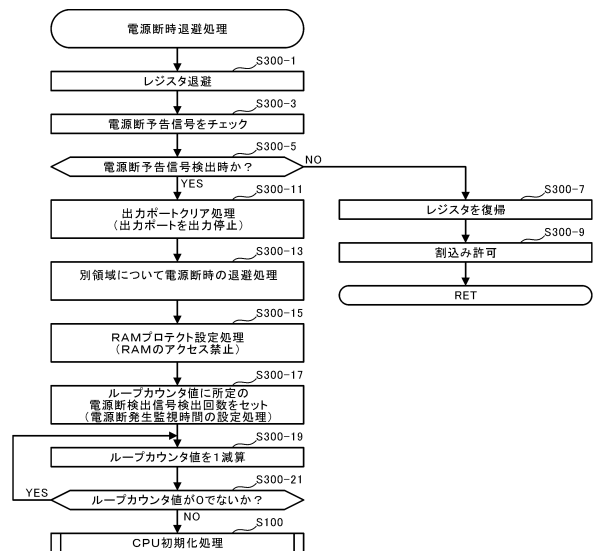
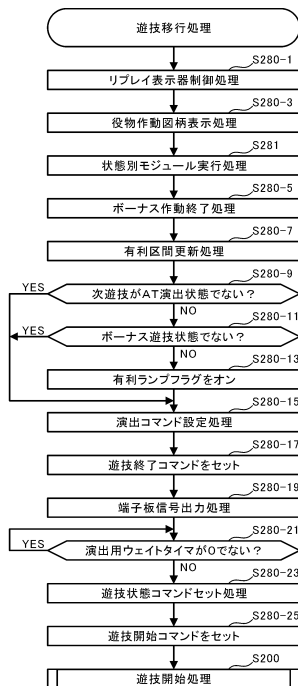


10

20

【 図 3 1 】

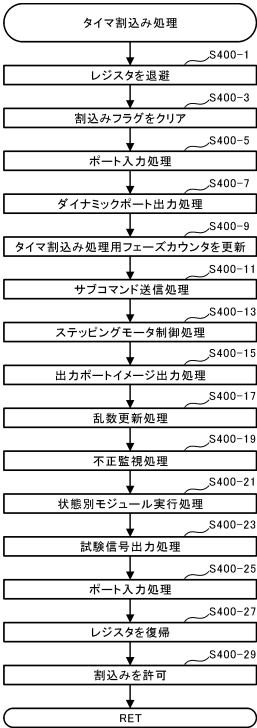
【 図 3 2 】



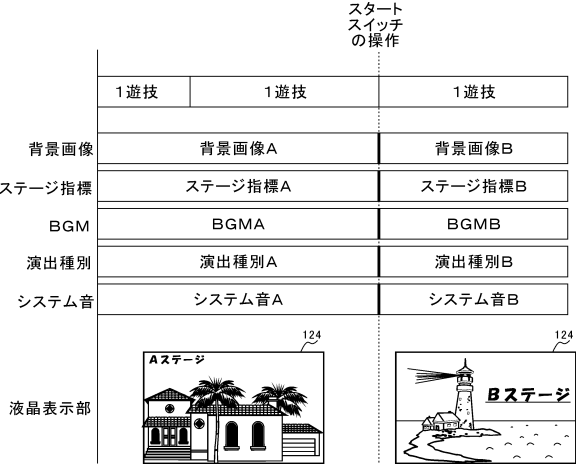
30

40

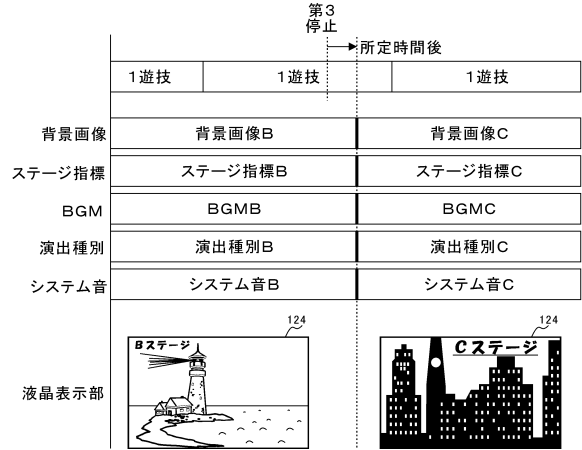
【図 3 3】



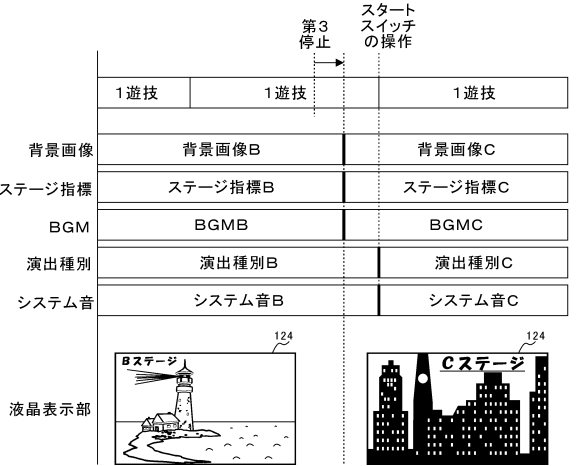
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

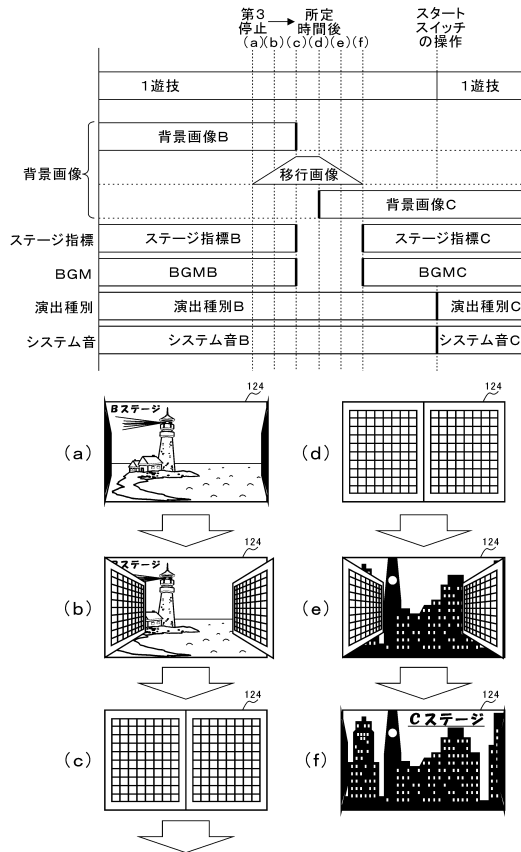
20

30

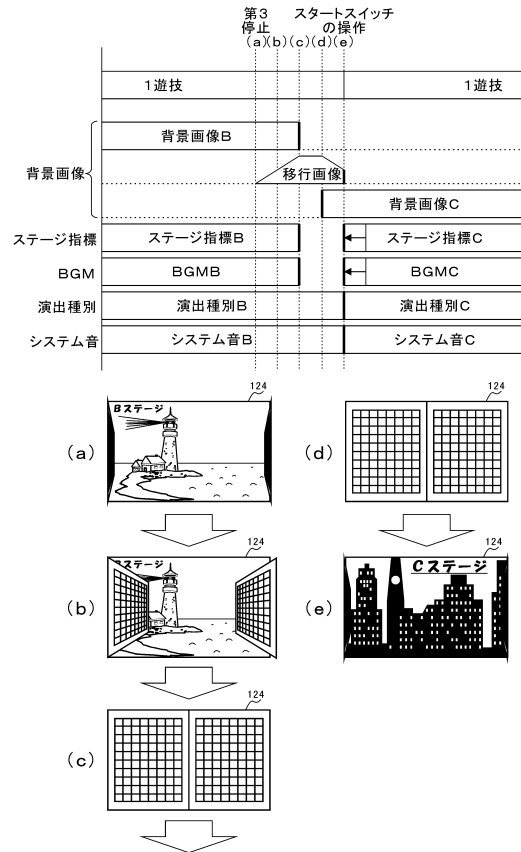
40

50

【図 37】



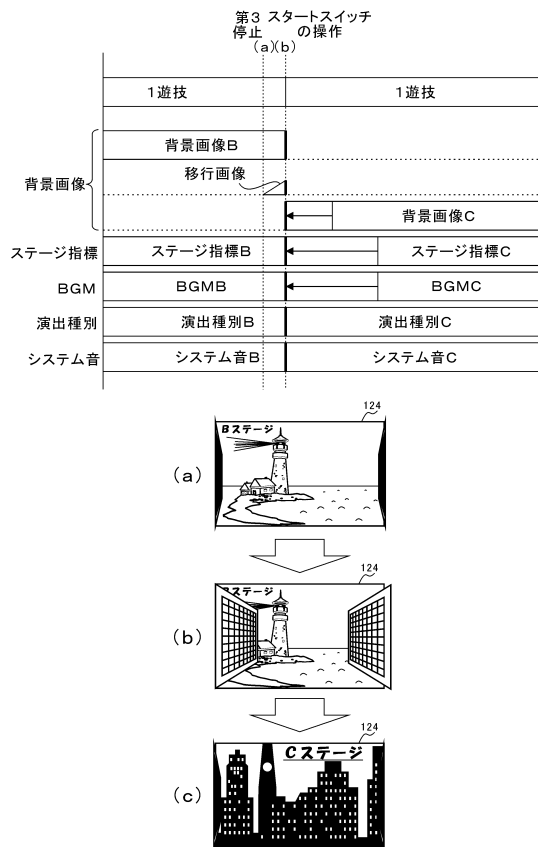
【図 38】



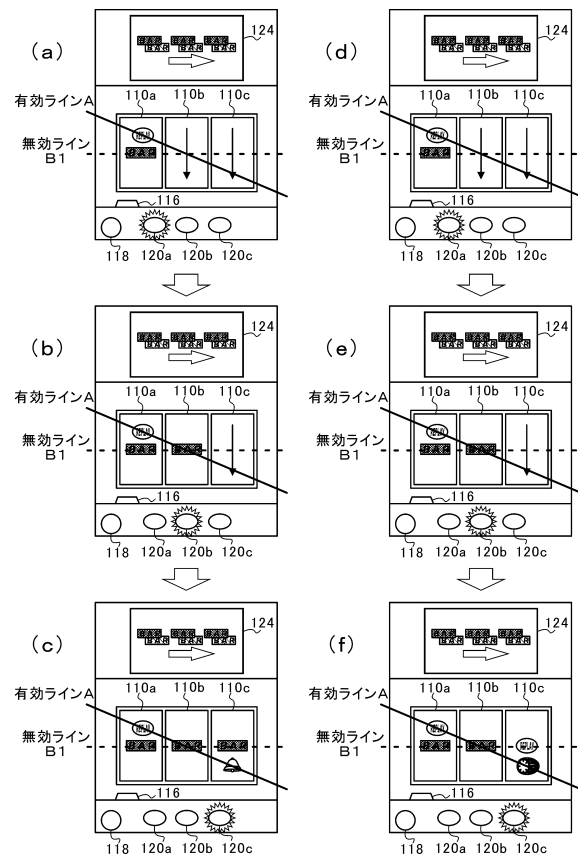
10

20

【図 39】



【図 40】

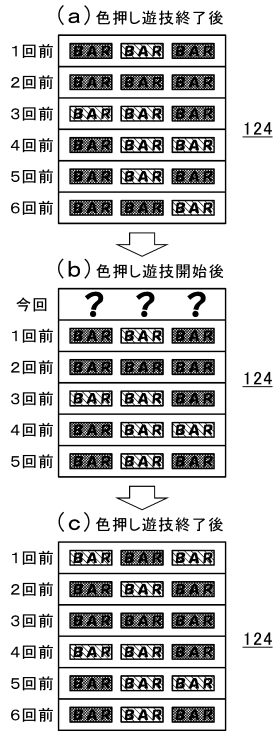


30

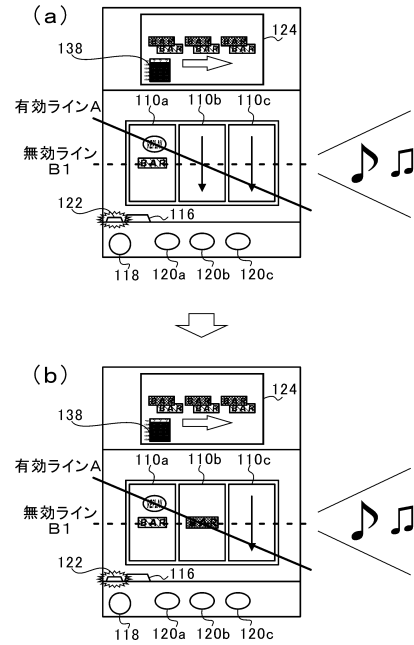
40

50

【図 4 1】



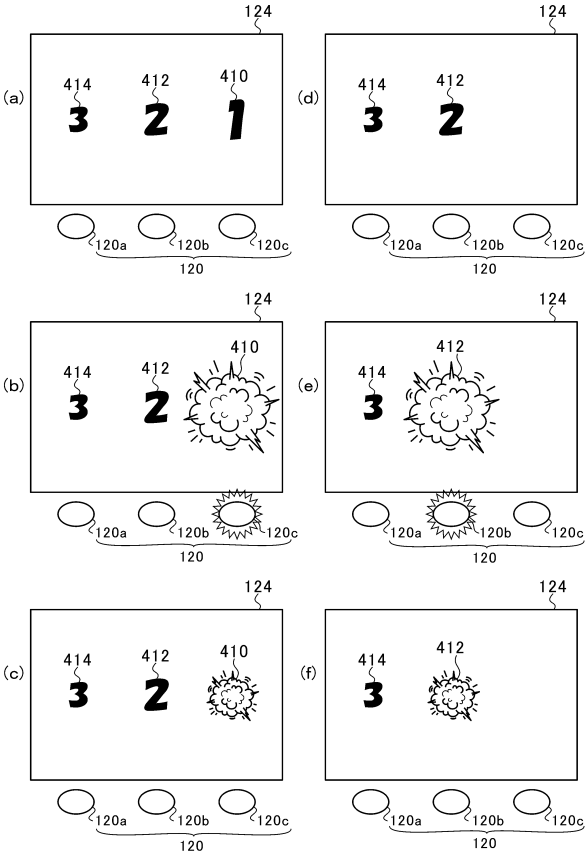
【図 4 2】



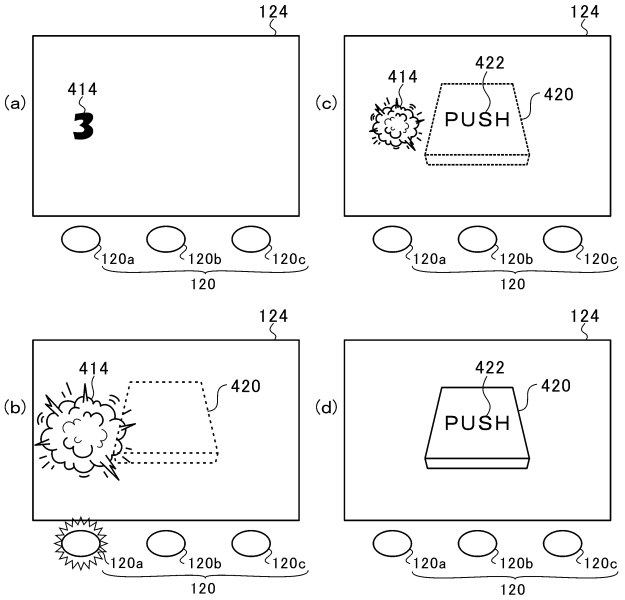
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

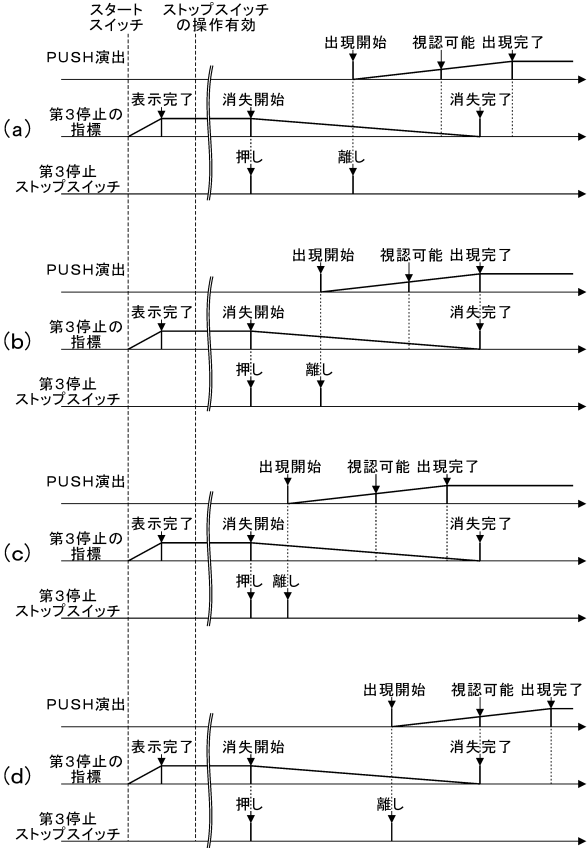


30

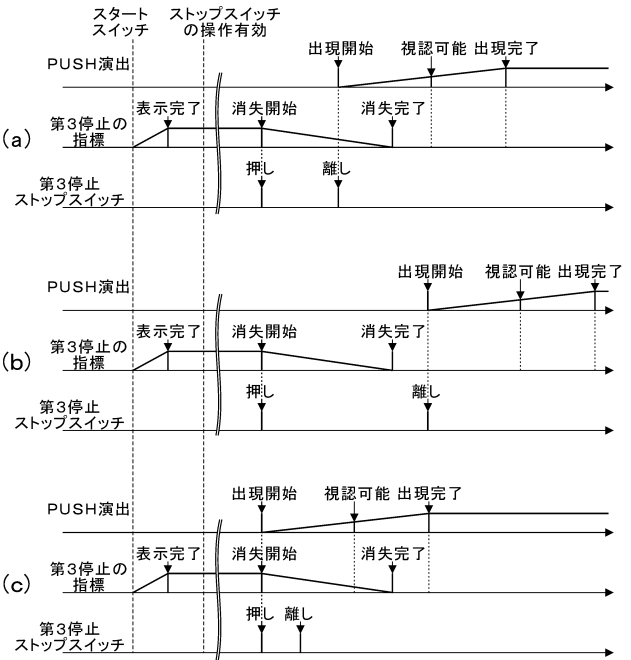
40

50

【 図 4 5 】



【 図 4 6 】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内  
F ターム ( 参考 )    2C518    DA06 EA07 EB07 EC17