

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5145147号  
(P5145147)

(45) 発行日 平成25年2月13日 (2013. 2. 13)

(24) 登録日 平成24年11月30日 (2012. 11. 30)

(51) Int. Cl.

F I

**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**

A 6 3 F 5/04 5 1 2 E

A 6 3 F 5/04 5 1 2 G

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 4 (全 61 頁)

(21) 出願番号 特願2008-185086 (P2008-185086)  
 (22) 出願日 平成20年7月16日 (2008. 7. 16)  
 (65) 公開番号 特開2010-22477 (P2010-22477A)  
 (43) 公開日 平成22年2月4日 (2010. 2. 4)  
 審査請求日 平成21年9月29日 (2009. 9. 29)

(73) 特許権者 000132747  
 株式会社ソフィア  
 群馬県桐生市境野町 7 丁目 2 〇 1 番地  
 (74) 代理人 110001254  
 特許業務法人光陽国際特許事務所  
 (74) 代理人 100090033  
 弁理士 荒船 博司  
 (74) 代理人 100093045  
 弁理士 荒船 良男  
 (74) 代理人 100085811  
 弁理士 大日方 富雄  
 (72) 発明者 宇田川 忠宏  
 群馬県桐生市境野町 7 丁目 2 〇 1 番地 株  
 式会社ソフィア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者により開始操作が行われた場合に複数のリールの変動表示を伴うゲームを実行し、ゲームの実行により抽出した乱数の結果が所定の入賞の当選となった場合には当該入賞に対応した停止結果態様を遊技者の停止操作により導出表示可能に該リールの停止制御を行うとともに、該入賞に対応した停止結果態様が前記停止操作により有効ライン上に導出表示された場合には入賞が成立して遊技者に所定の遊技価値を付与するようにしたスロットマシンにおいて、

前記入賞として、当該入賞の成立により遊技媒体が付与される複数の小役入賞と、当該入賞の成立により遊技者に有利にゲームが実行可能となる特別遊技状態が発生される特別入賞とが設定されるとともに、

該複数の小役入賞には、1のゲームにおいて前記特別入賞と重複して当選可能に設定された特定小役入賞が複数種類含まれ、当選した特定小役入賞を成立させるために当該特定小役入賞に対応した停止結果態様を狙って前記停止操作を行わなければ当該停止結果態様が前記有効ライン上に停止表示されない構成となっており、

前記特別入賞が前記特定小役入賞と重複して当選した場合に、遊技者に停止すべき入賞の候補として、当該当選した特定小役入賞を、当該特定小役入賞とは別の特定小役入賞とともに遊技者に報知する報知手段と、

前後して実行される2のゲームの間における前記1のゲームの終了から次のゲームの開始操作を有効とするまでのゲーム待機時間に、所定のリールを変動表示させたのち前記乱

数の抽出結果に基づく演出用の表示態様を有効ライン上に表示させる演出変動表示の制御を行う演出変動表示制御手段と、を備え、

前記１のゲームにおいて、前記報知手段により、前記当選した特定小役入賞と当該特定小役入賞とは別の特定小役入賞とがともに報知された際に、

前記当選した特定小役入賞が有効ライン上に成立しなかった場合には、当該当選した特定小役入賞に対応した遊技価値の付与を行わずに、所定のゲーム待機時間を設定し、該ゲーム待機時間が経過するまでの間に前記演出変動表示制御手段による演出変動表示を行うとともに、該ゲーム待機時間中は前記次のゲームの開始操作を無効とし、

前記当選した特定小役入賞が有効ライン上に成立した場合には、前記特別入賞が当選している旨の報知を行い、前記ゲーム待機時間を設定せずに前記次のゲームの開始操作を有効とすることを特徴とするスロットマシン。

10

#### 【請求項２】

前記演出変動表示制御手段は、前記演出用の表示態様を停止させた後、ゲーム終了時に停止されたゲームの結果態様に復帰させるように前記所定のリールを変動表示させる復帰変動表示制御手段を含んでいることを特徴とする請求項１に記載のスロットマシン。

#### 【請求項３】

ゲームにおいて所定の自動停止時間が経過しても遊技者の停止操作が行われなかった場合には、前回のゲームの結果態様に基づく結果態様となるようにリールを自動的に停止させる自動停止制御手段を備え、

前記演出変動表示制御手段は、前記特別入賞に当選した場合は、前記演出用の表示態様を停止させた後、前記自動停止制御手段による自動停止制御が行われると該特別入賞を成立させる特別結果態様が停止される表示態様となるように前記所定のリールを変動表示させる特定復帰変動表示制御手段を含んでいることを特徴とする請求項１に記載のスロットマシン。

20

#### 【請求項４】

前記演出変動表示制御手段は、現在の表示態様もしくは結果態様から所定の表示態様もしくは結果態様に変動表示する前記リールの各々を変動距離の近い方向に変動表示させることを特徴とする請求項２に記載のスロットマシン。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

30

#### 【０００１】

本発明は、遊技者により開始操作が行われた場合に複数のリールの変動表示を伴うゲームを実行し、ゲームの実行により抽出した乱数の結果が所定の入賞の当選となった場合には当該入賞に対応した停止結果態様を導出表示可能に該リールの停止制御を行うとともに、該入賞に対応した停止結果態様が導出表示された場合には入賞が成立して遊技者に所定の遊技価値を付与するようにしたスロットマシンに関する。

#### 【背景技術】

#### 【０００２】

従来、複数のリールを備え、賭数の入力により該複数のリールを変動表示させることでゲームを実行し、該複数のリールの停止時に有効ライン上に表示された図柄の組合せ態様が予め定められた図柄組合せ態様となった場合に入賞が成立して遊技者に所定の遊技価値が付与されることとなるスロットマシンが知られている。このようなスロットマシンにおいては、ゲーム毎に内部抽選が行われて、該内部抽選の結果、所定の入賞に当選した場合にのみ、当該当選した入賞に対応する図柄組合せ態様が停止し得るようにリールの停止制御が行われ、内部抽選に当選しない場合には、遊技者が入賞に対応する図柄を狙って停止操作を行っても該当図柄が停止しないようになっている。

40

#### 【０００３】

また、入賞には、所定数の遊技媒体が付与される小役入賞や、遊技媒体の付与が容易となるゲームが複数回行われることで遊技者に大量の遊技媒体が付与されることとなるボーナス入賞（特別入賞）のほか、賭数の入力なしでも次のゲームを実行できるようになるリ

50

プレイ入賞等がある。また、内部当選した小役入賞の種類を遊技者に報知する機能を有し、特定の条件が成立した場合に内部当選した入賞を報知する機能を作動させることで、遊技者の取りこぼしを防止するようにしたスロットマシンも知られている（例えば、特許文献1参照）。

【特許文献1】特開2001-161895号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来のスロットマシンにおいては、遊技者が小役入賞の成立を取りこぼすことを防止して遊技者に対して一定の遊技媒体を獲得させるための機能であり、スロットマシン本来のボーナス入賞の当選に対する期待感を向上させるものではなかった。また、ボーナス入賞が内部当選した場合に、当該当選様態を報知するようにしたスロットマシンも考えられているが、単純にボーナス入賞が内部当選したことを報知するだけでは、遊技の興趣を高めることはできない。

【0005】

本発明の目的は、遊技者により開始操作が行われた場合に複数のリールの変動表示を伴うゲームを実行し、ゲームの実行により抽出した乱数の結果が所定の入賞の当選となった場合には当該入賞に対応した停止結果様態を導出表示可能に該リールの停止制御を行うとともに、該入賞に対応した停止結果様態が導出表示された場合には入賞が成立して遊技者に所定の遊技価値を付与するようにしたスロットマシンにおいて、遊技者の喜びを高め、遊技の興趣を向上することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、遊技者により開始操作が行われた場合に複数のリールの変動表示を伴うゲームを実行し、ゲームの実行により抽出した乱数の結果が所定の入賞の当選となった場合には当該入賞に対応した停止結果様態を遊技者の停止操作により導出表示可能に該リールの停止制御を行うとともに、該入賞に対応した停止結果様態が前記停止操作により有効ライン上に導出表示された場合には入賞が成立して遊技者に所定の遊技価値を付与するようにしたスロットマシンにおいて、

前記入賞として、当該入賞の成立により遊技媒体が付与される複数の小役入賞と、当該入賞の成立により遊技者に有利にゲームが実行可能となる特別遊技状態が発生される特別入賞とが設定されるとともに、

該複数の小役入賞には、1のゲームにおいて前記特別入賞と重複して当選可能に設定された特定小役入賞が複数種類含まれ、当選した特定小役入賞を成立させるために当該特定小役入賞に対応した停止結果様態を狙って前記停止操作を行わなければ当該停止結果様態が前記有効ライン上に停止表示されない構成となっており、

前記特別入賞が前記特定小役入賞と重複して当選した場合に、遊技者に停止すべき入賞の候補として、当該当選した特定小役入賞を、当該特定小役入賞とは別の特定小役入賞とともに遊技者に報知する報知手段と、

前後して実行される2のゲームの間における前記1のゲームの終了から次のゲームの開始操作を有効とするまでのゲーム待機時間に、所定のリールを変動表示させたのち前記乱数の抽出結果に基づく演出用の表示様態を有効ライン上に表示させる演出変動表示の制御を行う演出変動表示制御手段と、を備え、

前記1のゲームにおいて、前記報知手段により、前記当選した特定小役入賞と当該特定小役入賞とは別の特定小役入賞とがともに報知された際に、

前記当選した特定小役入賞が有効ライン上に成立しなかった場合には、当該当選した特定小役入賞に対応した遊技価値の付与を行わずに、所定のゲーム待機時間を設定し、該ゲーム待機時間が経過するまでの間に前記演出変動表示制御手段による演出変動表示を行うとともに、該ゲーム待機時間中は前記次のゲームの開始操作を無効とし、

前記当選した特定小役入賞が有効ライン上に成立した場合には、前記特別入賞が当選し

10

20

30

40

50

ている旨の報知を行い、前記ゲーム待機時間を設定せずに前記次のゲームの開始操作を有効とすることを特徴とする。

【 0 0 0 7 】

ここで、「遊技価値の付与」とは、例えば、遊技媒体の付与、特別遊技状態（ＢＢ、ＲＢ状態）の発生である。

また、「遊技媒体の付与」には、クレジットの加算も含む。

また、「遊技者に有利にゲームが実行」とは、通常状態よりも所定の入賞（小役入賞）の当選確率が高いゲームの実行、所定の入賞が成立した場合に通常状態よりも付与される遊技媒体数が多くなるようにゲームを実行、ベット数が通常状態よりも少なくても所定の当選確率が低くならないようにゲームを実行、などである。

また「重複して当選」とは、特別入賞の当選および特定小役入賞の当選が同時に決定されることであり、特別入賞が当選して、該当選状態が次ゲーム以降に持ち越された場合に、次ゲーム以降で特定小役入賞に当選することではない。

また、複数の特別入賞の各々は、独立して当選することが可能である。すなわち、各特別入賞は、それぞれ別のフラグで管理されている。

また、「次のゲームの開始操作」とは、例えば、ベット操作やメダル投入操作、スタート操作である。

また、「所定のリール」とは、全リールでもよいし一部のリールでもよい。

また、「演出用の表示態様」とは、遊技状態を変化させない表示態様で内部当選状態を報知するものであって、該演出用の表示態様により形成された図柄組合せ態様により、入賞が成立するものではない。換言すれば「報知用の表示態様」である。

また、ゲーム待機時間の設定は、当選した特定小役入賞が成立しなかったゲームで行っても良いし、当選した特定小役入賞が成立しなかったゲームより後のゲームで行うようにしても良い。

【 0 0 0 8 】

請求項１に記載の発明によれば、特別入賞が特定小役入賞と重複して当選した場合に、遊技者に停止すべき入賞の候補として、当該当選した特定小役入賞が別の特定小役入賞と共に遊技者に報知され、ゲームの結果、当選した特定小役入賞が成立した場合には、特別入賞が当選している旨が報知される。したがって、遊技者に対して選択して狙った特定小役入賞が成立したことで特別入賞が当選したような状態、すなわち、遊技者の勘が当たり、さらに正確に目押しが行えたことで特別入賞が当選したような印象を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、小役入賞の成立と同時に特別入賞の当選を報知できるので、小役入賞が成立しないで特別入賞を報知する場合に比べて遊技者の喜びを高めることができるし、その時に獲得した遊技媒体でその後に特別入賞を成立させることも可能となる。さらに、ゲーム待機時間が設定されない（ゲーム待機時間が０秒となる）ため、ゲームの進行が著しく妨げられることを防止できる。

また、特定小役入賞とボーナス入賞とが重複して当選したことに基づく選択ゲームで、特定小役入賞が成立しなかった場合（取りこぼした場合）には、ゲーム待機時間が強制的に設定される（例えば、２０秒）。これにより、仮に選択ゲームにおいて当選していた特定小役入賞を取りこぼした場合でも、ゲーム待機時間を設定といった別の態様で遊技者に特別入賞の当選を報知できるので、遊技者な不慣れな遊技者が極めて不利になることも防止できるし、特定小役入賞の不成立でも特別入賞の当選への期待感を持続させることができる。また、ゲーム待機時間においてゲームの結果態様を導出するリールの変動表示で内部抽選結果に応じた演出を行うので従来にない斬新且つ興趣性の高い演出が可能となるし、遊技者に確実に内部当選結果を報知することができる。

【 0 0 0 9 】

請求項２に記載の発明は、請求項１に記載のスロットマシンであって、前記演出変動表示制御手段は、前記演出用の表示態様を停止させた後、ゲーム終了時に停止されたゲームの結果態様に復帰させるように前記所定のリールを変動表示させる復帰変動表示制御手段を含んでいることを特徴とする。

## 【 0 0 1 0 】

請求項 2 に記載の発明によれば、演出変動表示制御手段は、演出用の表示態様を停止させた後、ゲーム終了時に停止されたゲームの結果態様に復帰させるように所定のリールを変動表示させる復帰変動表示制御手段を含んでいるので、演出変動表示が行われても最終的にはゲーム終了時の結果態様に帰るので、遊技者自らリールを停止させてゲームの結果態様を導出する、といったスロットマシン本来のゲーム性を損なうことなく興趣性や期待感を高めることが可能となる。また、ゲーム終了時の結果態様に帰るので、例えば、特別入賞が成立する表示態様となったのにボーナスゲームが開始されないといった遊技者の勘違いを防止することも可能となる。

## 【 0 0 1 1 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 に記載のスロットマシンであって、ゲームにおいて所定の自動停止時間が経過しても遊技者の停止操作が行われなかった場合には、前回のゲームの結果態様に基づく結果態様となるようにリールを自動的に停止させる自動停止制御手段を備え、

前記演出変動表示制御手段は、前記特別入賞に当選した場合は、前記演出用の表示態様を停止させた後、前記自動停止制御手段による自動停止制御が行われると該特別入賞を成立させる特別結果態様が停止される表示態様となるように前記所定のリールを変動表示させる特定復帰変動表示制御手段を含んでいることを特徴とする。

## 【 0 0 1 3 】

請求項 3 に記載の発明によれば、ゲームにおいて所定の自動停止時間が経過しても遊技者の停止操作が行われなかった場合には、前回のゲームの結果態様に基づく結果態様となるようにリールを自動的に停止させる自動停止制御手段を備え、演出変動表示制御手段は、前記特別入賞に当選した場合は、演出用の表示態様を停止させた後、自動停止制御手段による自動停止制御が行われると該特別入賞を成立させる特別結果態様が停止される表示態様となるように所定のリールを変動表示させる特定復帰変動表示制御手段を含んでいるので、特別入賞が当選した場合には、次ゲームでは自動停止制御を利用して特別結果態様を停止させることが可能となるので、目押し操作が苦手な遊技者にとって非常に喜ばれる機能を提供できる。また、停止操作は可能であるので、それ以外の遊技者も通常通り目押しにより特別結果態様を停止させることも可能である。

## 【 0 0 1 4 】

請求項 4 に記載の発明は、請求項 2 に記載のスロットマシンであって、前記演出変動表示制御手段は、現在の表示態様もしくは結果態様から所定の表示態様もしくは結果態様に変動表示する前記リールの各々を変動距離の近い方向に変動表示させることを特徴とする。

## 【 0 0 1 5 】

請求項 4 に記載の発明によれば、演出変動表示制御手段は、現在の表示態様もしくは結果態様から所定の表示態様もしくは結果態様に変動表示するリールの各々を変動距離の近い方向に変動表示させるので、演出用の表示態様を、もしくは、ゲーム終了時の結果態様を迅速に表示することができ、稼働率の低下を極力防止することが可能となる。また、変動表示の方向が変化することで演出変動表示の演出効果を高めることができる。

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 2 7 】

本発明によれば、特別入賞が特定小役入賞と重複して当選した場合に、遊技者に停止すべき入賞の候補として、当該当選した特定小役入賞が別の特定小役入賞と共に遊技者に報知され、ゲームの結果、当選した特定小役入賞が成立した場合には、特別入賞が当選している旨が報知される。したがって、遊技者に対して選択して狙った特定小役入賞が成立したことで特別入賞が当選したような状態、すなわち、遊技者の勘が当たり、さらに正確に目押しが行えたことで特別入賞が当選したような印象を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、小役入賞の成立と同時に特別入賞の当選を報知できるので、小役入賞が成立しないで特別入賞を報知する場合に比べて遊技者の喜びを高める

10

20

30

40

50

ことができるし、その時に獲得した遊技媒体でその後に特別入賞を成立させることも可能となる。さらに、ゲーム待機時間が設定されない（ゲーム待機時間が 0 秒となる）ため、ゲームの進行が著しく妨げられることを防止できる。

また、特定小役入賞とボーナス入賞とが重複して当選したことに基づく選択ゲームで、特定小役入賞が成立しなかった場合（取りこぼした場合）には、ゲーム待機時間が強制的に設定される（例えば、20 秒）。これにより、仮に選択ゲームにおいて当選していた特定小役入賞を取りこぼした場合でも、ゲーム待機時間を設定といった別の態様で遊技者に特別入賞の当選を報知できるので、遊技な不慣れな遊技者が極めて不利になることも防止できるし、特定小役入賞の不成立でも特別入賞の当選への期待感を持続させることができる。また、ゲーム待機時間においてゲームの結果態様を導出するリールの変動表示で内部抽選結果に応じた演出を行うので従来にない斬新且つ興趣性の高い演出が可能となるし、遊技者に確実に内部当選結果を報知することができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0028】

以下、図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

まず、図 1 ～ 5 に基づいて、本発明に係るスロットマシン 1 の概要について示す。

【0029】

図 1 は、本発明に係るスロットマシンの一例を示す外観正面図である。スロットマシン 1 は、前面が開放した箱形の筐体の内部に各種の機器が設けられるとともに、この筐体の前面に、前面枠 2 が片開き形式に開閉可能に設けられることで概略構成されている。

20

【0030】

前面枠 2 の上部には、遊技に応じて様々な演出を提供する演出ユニット 7 が配設されている。この演出ユニット 7 は、中央に位置する画像表示装置 3、画像表示装置 3 の左右に配された装飾部材 8、画像表示装置 3 の上部に配された発光装置 7 1、人形やシャッター等からなり画像表示装置 3 の前面において状態を変換させることで演出を行う演出部材 7 2 a、演出部材 7 2 a の状態を変換させる演出装置 7 2（図 2 参照）、及び発光装置 7 1 の左右に配されたスピーカ 4 等で構成される。

【0031】

画像表示装置 3 は、例えば、液晶表示パネルで構成され、この画像表示装置 3 において、遊技に関する演出表示のほか、様々な情報などが表示される。演出装置 7 2 は、モータやセンサを備えて構成され、演出部材 7 2 a の状態を変換することにより演出を行う。また、発光装置 7 1 では光による演出が、スピーカ 4 では音声による演出が行われる。これらを組み合わせることにより様々な態様の演出が可能となっている。なお、演出ユニット 7 における各種演出は、後述する演出制御装置 7 0 によって制御される。

30

【0032】

前面枠 2 の中央部には、後方を視認可能な（例えば透明の）図柄表示窓 5 が形成されている。この図柄表示窓 5 を透して、筐体内に配設された変動表示手段としてのリール 6 の回転により変動表示される図柄を視認可能となっている。リール 6 は、複数の（例えば 3 つ）円筒形のリール 6 a、6 b、6 c、すなわち、第 1 リール（左リール）6 a、第 2 リール（中リール）6 b、及び、第 3 リール（右リール）6 c が水平方向に並設されて構成されている。これらのリール 6 a、6 b、6 c の外周面には、所定の配列に従って複数の図柄が形成されている（図 3 参照）。また、各リール 6 a、6 b、6 c にはそれぞれ、リール用モータ（ステッピングモータ）6 4 a、6 4 b、6 4 c（図 3 参照）が設けられており、各リール 6 a、6 b、6 c を独立して回転駆動ならびに回転停止することが可能となっている。

40

【0033】

リール用モータ 6 4 によりリール 6 a、6 b、6 c を回転させることにより、図柄表示窓 5 から視認される複数種類の図柄を、例えば上から下へと循環するように変動させる（変動表示）。一方、リール 6 a、6 b、6 c が停止している状態では、各リール 6 a、6 b、6 c について、連続する所定数（例えば、3 つ）の図柄が図柄表示窓 5 を介して視認

50

可能となっており、つまり図柄表示窓 5 には  $3 \times 3$  の計 9 つの図柄が停止表示される。

【 0 0 3 4 】

図柄表示窓 5 から視認される  $3 \times 3$  の図柄行列に対しては、複数の有効化可能ラインが設定されている。すなわち、例えば、各リール 6 a、6 b、6 c 中段の図柄を横切る有効化可能ライン（中段横ライン）、各リール 6 a、6 b、6 c 上段の図柄を横切る有効化可能ライン（上段横ライン）、各リール 6 a、6 b、6 c 下段の図柄を横切る有効化可能ライン（下段横ライン）、第 1 リール 6 a 下段 - 第 2 リール 6 b 中段 - 第 3 リール 6 c 上段にかけて各リール 6 a、6 b、6 c を斜めに横切る有効化可能ライン（右上がりの斜めライン）、及び、第 1 リール 6 a 上段 - 第 2 リール 6 b 中段 - 第 3 リール 6 c 下段にかけて各リール 6 a、6 b、6 c を斜めに横切る有効化可能ライン（右下がりの斜めライン）の 5 ラインが、有効化可能ラインとして設定されている。

10

【 0 0 3 5 】

そして、遊技者によるメダルの投入又はクレジットからの入力（以下、ベット操作と称する）によって設定されたベット数（賭数）に応じて所定の有効化可能ラインが有効化され、この有効ライン上に形成された図柄組合せ態様に基づいて入賞の成立 / 不成立が判断される。例えば、ベット数 1 では中段横ラインが有効ラインとなり、ベット数 2 では中段横ラインに加え、上下段横ラインが有効ラインとなり、ベット数 3 では上中下段横ラインに加え、右上がり、右下がりの斜めラインが有効ラインとなる。なお、ベット数が 3 の場合でのみゲームを実行可能な所謂 3 枚がけ専用としてもよく、この場合は常に 5 つの有効化可能ラインが有効ラインとなる。また、ベット数には無関係にすべてのラインを有効としてもよい。

20

【 0 0 3 6 】

図柄表示窓 5 の下側には、クレジット数表示器 1 1、払出数表示器 1 2、獲得枚数表示器 1 3 が設けられている。クレジット数表示器 1 1 は、クレジットとして記憶されているメダル数を表示し、払出数表示器 1 2 は、ボーナスゲーム時の払出枚数を表示するものである。また、獲得枚数表示器 1 3 は役成立時の獲得枚数を表示するものである。これらの表示器 1 1、1 2、1 3 は、後方を透視可能な透明部材の奥に、例えば、7 セグメントの LED からなる表示器を備えるもので、その点灯状態によって各種情報を表示するようになっている。

【 0 0 3 7 】

30

図柄表示窓 5 の右下方には、ベット操作によって設定されたベット数（最高 3 枚）を表示するベット数表示器 1 7 が設けられている。このベット数表示器 1 7 は、その奥に配されたランプの点灯状態によりメダルのベット数を表示する。

【 0 0 3 8 】

図柄表示窓 5 の左下方には、各種遊技状態を表示する遊技状態表示器 1 9 が設けられており、その奥に配されたランプの点灯状態により現在の遊技状態を表示する。遊技状態表示器 1 9 は、例えば、ベット操作が行われスタートレバー 2 1 によるゲームのスタート操作が有効であることを示すスタート表示部、遊技者がスタートレバー 2 1 を操作してからリールが回転するまでに待ち時間（ウェイト時間）がある（前回のゲーム開始から一定時間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）ことを示すウェイト表示部、再遊技入賞（リプレイ入賞）が成立してリプレイゲームが付与されたことを示すリプレイ表示部、スロットマシン 1 が遊技可能な待機状態であることを示しベット操作を示唆するインサートメダル表示部、で構成される。

40

【 0 0 3 9 】

図柄表示窓 5 の下側には、前側に突出する段部が形成されていて、その段部の上面が前面柵 1 4 とされている。この前面柵 1 4 には、メダル投入口 1 5、1 ベットボタン（図示略）、マックスベットボタン 1 6 が設けられている。

【 0 0 4 0 】

メダル投入口 1 5 は、前面柵 1 4 におけるスロットマシン 1 の前面側から見て右側（前面枠 2 の開放端側）に配設されている。遊技者がこのメダル投入口 1 5 にメダルを投入し

50

てベット操作を行うことにより、ゲームが実行可能となる。このメダル投入口 15 から投入されたメダルが通過する経路には、メダルの通過を検出するメダル投入検出センサ 51 (図 2 参照) が設けられており、このメダル投入検出センサ 51 による検出情報をもとにメダルの投入枚数がカウントされる。

【0041】

1ベットボタン及びマックスベットボタン 16 は、前面柵 14 におけるスロットマシン 1 の前面側から見て左側に配設されている。1ベットボタンは、押圧操作を一度行う毎にクレジットから 1 枚ずつ入力でき、マックスベットボタン 16 は、押圧操作を一度行うことでクレジットからベット数の限度数 (例えば、3 枚) まで入力できる。

【0042】

前面柵 14 の下側には、クレジット選択ボタン 20、スタートレバー 21、リールストップボタン 24、メダル詰まり解消ボタン 22、及び鍵穴 23 が設けられている。クレジット選択ボタン 20 は、メダル投入口 15 から投入されたメダル又は入賞が成立することにより払い出されるメダルをクレジットとして記憶可能なクレジット状態と、記憶不能な非クレジット状態を切り換えるためのものである。例えば、クレジット状態において、メダル投入口 15 から最大ベット数 (例えば、3 枚) を超えるメダルが投入された場合は、最大ベット数を超えた分のメダルは、所定数 (例えば 50 枚) までクレジットとしてスロットマシン 1 に記憶され、以降のゲームで使用できる。また、クレジットとして記憶可能な所定数を超えるメダルが投入された場合は、受け皿 27 に返却される。一方、非クレジット状態では、最大ベット数を超えた分のメダルは受け皿 27 に返却される。

【0043】

スタートレバー 21 は、一区切りのゲームを開始させるための操作レバーである。メダル詰まり解消ボタン 22 は、メダル投入口 15 内でメダル詰まりが発生した場合にこれを解消するためのものである。鍵穴 23 は、前面枠 2 を開く際、又はスロットマシン 1 のエラー (例えば、ホッパーエラー) 状態をリセットする際に鍵を差し込むためのものである。

【0044】

リールストップボタン 24 は、第 1 リール 6a、第 2 リール 6b、及び第 3 リール 6c とそれぞれ 1 対 1 で対応付けられて設けられた第 1 リールストップボタン 24a、第 2 リールストップボタン 24b、及び第 3 リールストップボタン 24c で構成され、停止操作に応じて対応するリール 6a、6b、6c の回転をそれぞれ停止させるためのものである。これらのリールストップボタン 24a、24b、24c は、例えば、有色半透明の樹脂部材などで形成されている。また、リールストップボタン 24a、24b、24c の奥には、該リールストップボタン 24a、24b、24c の操作により各リールを停止可能な状態であることを、点灯により報知するためのストップボタン LED 66 (図 2 参照) がそれぞれ設けられている。

【0045】

これらの操作ボタン類が設けられた部分の下側には、前面枠 2 の下部領域を構成する装飾板 25 が設けられ、さらに、装飾板 25 の下側であって前面枠 2 の最下部には、灰皿 26 とメダルを貯留するための受け皿 27、及び音声を出力するためのスピーカ 4 が設けられている。

【0046】

図 2 は、スロットマシン 1 の制御系の一部を示すブロック図である。なお、図 1 で説明した構成要素 (例えば、遊技状態表示器 19 等) には同一の符号を付し、ここでの説明は省略する。

【0047】

図 2 に示すように、スロットマシン 1 は、遊技を統括的に制御する遊技制御装置 (メイン制御装置、メイン制御基板) 50 と、この遊技制御装置 50 の制御下で遊技の演出に関する制御を統括的に行う演出制御装置 (サブ制御装置、サブ制御基板) 70 とを備えて、制御系を構成している。また、この制御系の構成要素は、それぞれ筐体の内部に配されて

10

20

30

40

50



いる。

#### 【 0 0 4 8 】

遊技制御装置 5 0 は、C P U (Central Processing Unit) 5 0 a、R O M (Read Only Memory) 5 0 b、R A M (Random Access Memory) 5 0 c、I / F (Interface) 5 0 d 等を備えて構成されている。

#### 【 0 0 4 9 】

C P U 5 0 a は、制御部、演算部を備え、遊技制御装置 5 0 の演算処理装置として各種演算制御を行う他、内部抽選に用いられる当たり判定用乱数値や有効待機時間を決定するための有効待機時間決定用乱数、ゲーム待機時間を決定するためのゲーム待機時間決定用乱数、選択ゲームの内容を決定するための乱数などの各種乱数値などを生成する。

10

#### 【 0 0 5 0 】

R O M 5 0 b には、各種処理を実行するための制御プログラムや制御データその他、内部抽選用の判定値 (判定テーブル) などが格納されている。また、R O M 5 0 b には、各ゲームにおいてリール 6 の停止制御を行う際に参照される停止制御テーブルが格納されている。例えば、内部当選した各種入賞に対応する停止制御テーブルや、外れに対応する停止制御テーブル等である。また、後述する有効待機時間の決定テーブルやゲーム待機時間の決定テーブル、選択ゲームの内容を決定するための決定テーブルなども格納されている。

#### 【 0 0 5 1 】

R A M 5 0 c は、C P U 5 0 a で生成された内部抽選用の乱数の記憶領域、各種データ (例えば、クレジット数のデータ、ベット数のデータ、各種入賞フラグの状態のデータ、および、所定の図柄組合せ態様が導出されることに基づく払い出しに係るデータ等) を一時的に記憶する記憶領域、ならびに、C P U 5 0 a の作業領域を備える。

20

#### 【 0 0 5 2 】

I / F 5 0 d は、図示しないローパスフィルタ及びバッファークートを介して、メダル投入検出センサ 5 1、スタートレバーセンサ 5 2、第 1 リール (左) 停止センサ 5 3 a、第 2 リール (中) 停止センサ 5 3 b、第 3 リール (右) 停止センサ 5 3 c、第 1 リール (左) 位置検出センサ 5 4 a、第 2 リール (中) 位置検出センサ 5 4 b、第 3 リール (右) 位置検出センサ 5 4 c、1 ベットセンサ 5 6、マックスベットセンサ 5 7、クレジット選択センサ 5 8、払出メダル検出センサ 5 9、設定装置 6 0、リセットセンサ 6 1、前面枠開放センサ 6 2 から出力された各種の信号を、C P U 5 0 a に対して出力する。

30

#### 【 0 0 5 3 】

ここで、メダル投入検出センサ 5 1 は、メダル投入口 1 5 から投入されたメダルの通過を検出するものであり、この検出情報をもとにメダルの投入枚数がカウントされる。スタートレバーセンサ 5 2 は、スタートレバー 2 1 が操作されたことを検出するためのスイッチである。

#### 【 0 0 5 4 】

第 1 リール停止センサ 5 3 a、第 2 リール停止センサ 5 3 b、第 3 リール停止センサ 5 3 c は、それぞれに対応するリールストップボタン 2 4 a、2 4 b、2 4 c が操作されたことを検出するためのセンサである。第 1 リール位置検出センサ 5 4 a、第 2 リール位置検出センサ 5 4 b、第 3 リール位置検出センサ 5 4 c は、それぞれに対応するリール 6 a、6 b、6 c の回動位相を検出するためのセンサである。

40

#### 【 0 0 5 5 】

1 ベットセンサ 5 6 は 1 ベットボタンが操作されたことを、マックスベットセンサ 5 7 はマックスベットボタン 1 6 が操作されたことを、それぞれ検出するためのセンサである。クレジット選択センサ 5 8 はクレジット選択ボタン 2 0 が操作されたことを検出するためのセンサである。払出メダル検出センサ 5 9 はメダル払出装置 6 3 から払い出されたメダルを検出するものであり、この検出情報をもとにメダルの払出枚数がカウントされる。

#### 【 0 0 5 6 】

設定装置 6 0 は、設定変更操作に基づき、当該スロットマシン 1 の設定を切り換えるためのものである。例えば、1 ゲーム毎の入賞 (例えば、ボーナス入賞) の当選確率が異な

50

る複数の設定（例えば、設定１～６）の何れかに設定する。リセットセンサ６１は、例えば、鍵穴２３に差し込まれた鍵が前面枠２を開放する時とは逆に回転されたことを検出し、この検出に基づきスロットマシン１をリセットするためのセンサである。なお、遊技制御装置５０は、リセットセンサ６１からの検出信号に基づき、例えば、当該スロットマシン１のエラー状態を解除する。前面枠開放センサ６２は、前面枠２の開放状態を検出するためのセンサである。

【００５７】

また、Ｉ／Ｆ５０ｄは、ＣＰＵ５０ａから入力された制御信号を、図示しない出力ポート及びドライバを介して、演出制御装置７０、遊技状態表示器１９、ベット数表示器１７、クレジット数表示器１１、払出数表示器１２、獲得枚数表示器１３、メダル払出装置６３、第１リール用モータ６４ａ、第２リール用モータ６４ｂ、第３リール用モータ６４ｃ、外部出力端子６５、ストップボタンＬＥＤ６６などに出力する。これによって遊技制御装置５０による各種構成要素の制御を可能としている。

【００５８】

ここで、メダル払出装置６３は、筐体内の下部に配設されていて、有効ライン上に所定の図柄組合せ態様が形成され入賞が成立した場合に、該入賞に対応する枚数のメダル（払出メダル）、又は払出メダルによりクレジットの上限を超えた分のメダルを受け皿２７に払い出す。外部出力端子６５は、スロットマシン１とは別体で設けられた管理装置等と接続するためのものである。

【００５９】

遊技制御装置５０は、上述したように各構成要素とＩ／Ｆ５０ｄを介して電氣的に接続されている。遊技制御装置５０は、例えば、ＣＰＵ５０ａが所定サイクル時間毎に乱数を更新（例えば＋１）し、スタートレバーセンサ５２による検出タイミングで、その時点の乱数をサンプリングする制御を行い、サンプリングされた乱数を内部抽選用の乱数として用いて内部抽選を行う。

【００６０】

また、遊技制御装置５０は、内部抽選結果と、リールストップボタン２４ａ、２４ｂ、２４ｃの停止操作タイミングとに基づいて、対応する停止制御テーブルを参照し、リール用モータ６４ａ、６４ｂ、６４ｃの動作を制御することにより、図柄表示窓５に所定の図柄が停止表示されるようにリール６ａ、６ｂ、６ｃを停止させる。

【００６１】

例えば、内部当選した入賞に対応する図柄組合せ態様を構成する図柄が、有効ラインに到達する前に停止操作が行われた場合には、リール６ａ、６ｂ、６ｃを停止させるタイミングを遅らせて当該図柄が有効ライン上に停止表示されるようにする、いわゆる引込停止制御を行う。

【００６２】

また例えば、内部当選していない入賞に対応する図柄組合せ態様が有効ライン上に形成されるタイミングで停止操作が行われた場合に、リール６ａ、６ｂ、６ｃを停止させるタイミングを遅らせて有効ライン上に形成されうる図柄組合せ態様を構成する図柄が有効ラインを通り過ぎるようにする、いわゆる蹴飛ばし停止制御を行う。なお、遊技制御装置５０による引込停止制御、蹴飛ばし停止制御において、停止タイミングを変化可能な範囲は、停止操作が行われた位置から所定の図柄数以内（例えば、４コマ以内）とされている。

【００６３】

一方、演出制御装置７０は、ＣＰＵ７０ａ、ＲＯＭ７０ｂ、ＲＡＭ７０ｃ、Ｉ／Ｆ７０ｄ等を備えて構成されている。この演出制御装置７０は、遊技制御装置５０から出力される遊技に関する情報に基づいて、画像表示装置３における演出表示の制御や、演出装置７２の動作の制御、発光装置７１やスピーカ４による演出の制御を行う。ここで、遊技に関する情報とは、スタートレバー２１が操作されてゲームが開始された時点で出力されるベット数情報（例えば、ベット数に応じたパルス数を出力し、ベット数とゲーム数を伝達する情報）、内部抽選による抽選結果を示す内部当選情報、現在の遊技状態（通常状態、Ｂ

10

20

30

40

50

状態、R B 状態、R T 状態等)を示す遊技状態情報を含む。

【0064】

I / F 7 0 d は、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、遊技制御装置 5 0 から出力された各種信号を C P U 7 0 a に対して出力する。また、I / F 7 0 d は、C P U 7 0 a から入力された制御信号を、図示しない出力ポート及びドライバを介して、画像表示装置 3、スピーカ 4、発光装置(ランプ、L E D) 7 1、演出装置(モータ、センサ) 7 2 に出力する。これによって演出制御装置 7 0 による各種装置の制御を可能としている。

【0065】

具体的には、演出制御装置 7 0 は、画像表示装置 3 において、小役入賞の予告表示や、ボーナス入賞の告知表示、演出表示(1ゲームで完結するものや複数ゲームにわたるもの)などを表示させる(表示制御手段)。

10

【0066】

また、演出制御装置 7 0 は、演出装置 7 2 を制御して演出部材 7 2 a を動作させる。また、演出制御装置 7 0 は、発光装置 7 1 での発光による装飾や、スピーカ 4 での音声による演出を行う。

【0067】

本実施形態では、演出制御装置 7 0 は、後述する特定遊技状態としての R T 状態においてアシスト情報を報知させるか否かを決定する決定手段を構成する。また、画像表示装置 3 は、決定手段としての演出制御装置 7 0 からの制御信号に基づいて、アシスト情報を報知する報知手段を構成する。

20

【0068】

上述した遊技制御装置 5 0 と演出制御装置 7 0 との通信形態は、遊技制御装置 5 0 から演出制御装置 7 0 への単方向にのみ制御信号が送信されるようになっていて、遊技制御装置 5 0 に不正な信号が入力されるのを防止している。

【0069】

本実施形態のスロットマシン 1 においてゲームを行う場合、まず、メダルをメダル投入口 1 5 から投入するか、或いはマックスベットボタン 1 6 や 1 ベットボタンを操作してクレジットから賭数を入力する。ベット操作がなされると、ベット数に応じて有効ラインが設定され、スタートレバー 2 1 の操作が有効な状態、すなわちゲームを開始可能な状態となる。そして、スタートレバー 2 1 を操作すると、遊技制御装置 5 0 において内部抽選処理がなされて入賞の当選/非当選が決定されるとともに、リール 6 の変動が開始される。

30

【0070】

所定時間経過後、リールストップボタン 2 4 a、2 4 b、2 4 c の操作に基づいて、リール 6 a、6 b、6 c の回転が停止されることで、図柄表示窓 5 に所定の図柄が停止表示される。そして、内部当選した入賞に対応する図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に入賞が成立し、当該入賞に対応する遊技価値が付与される(例えば、入賞メダルが払い出される)。以上で一区切りのゲームが終了し、以降、この操作を繰り返すことによってゲームを進行させるようになっている。

【0071】

40

図 3 は、スロットマシン 1 が備えるリール 6 の外周面に形成されている図柄の配列図である。図 3 に示すように、リール 6 a、6 b、6 c の外周面には、「赤 7」(第 1 リール 6 a の配列番号 2 等)、「白 7」(第 1 リール 6 a の配列番号 9 等)、「BAR」、「ベル」、「スイカ」、「赤チェリー」、「白チェリー」、「黒チェリー」、「チェリー」、「リプレイ」のそれぞれ識別可能な 10 種類の図柄、及びブランク(図柄無し)が、所定の順序で配置されている。なお、図 3 では、「赤 7」、「白 7」、「BAR」以外の図柄を文字にて表示しているが、実際には所定の外形や色彩を有する図柄が表示されている。

【0072】

本実施形態では、「ベル」、「リプレイ」は、すべてのリール 6 a、6 b、6 c において、連続する 5 コマ以内に配置されているので、4 コマの引込停止制御により必ず有効ラ

50

イン上に停止表示させることができる。一方、「ベル」、「リプレイ」以外の図柄は、連続する5コマ以内に必ずしも配置されていないので、4コマの引込停止制御を行っても有効ライン上に停止表示できない場合がある。つまり、これらの図柄を有効ライン上に停止表示させるためには、所望の図柄を狙ってリールストップボタン24a、24b、24cを停止操作する必要がある(目押し操作)。

#### 【0073】

図4は、入賞の種類と各入賞に対応する図柄組合せ態様、及び入賞内容との対応図である。本実施形態のスロットマシン1では、遊技者にとって有利にゲームが実行可能な特別遊技状態(ビッグボーナス状態(BB状態)、レギュラーボーナス状態(RB状態))を発生させるための特別入賞をなすボーナス入賞として、ビッグボーナス入賞(BB入賞)、レギュラーボーナス入賞(RB入賞)が、小役入賞としてベル入賞、スイカ入賞、チェリー入賞、リプレイ入賞、が定められている。遊技制御装置50における内部抽選により、上記何れかの入賞に内部当選すると、この内部当選した入賞に対応する図柄組合せ態様が有効ライン上に導出可能とされ、何れの入賞にも内部当選しない場合にはハズレとなる。

10

#### 【0074】

なお、ボーナス入賞に内部当選した場合は、内部当選したゲームで当該ボーナス入賞を成立できなくても、当選フラグは次ゲームに持ち越され、以降のゲームにおいてボーナス入賞を成立させることができる。一方、小役入賞に内部当選した場合は、内部当選したゲームでのみ当該小役入賞を成立させることができる。例えば、停止操作のタイミングによって小役入賞(例えば、スイカ入賞)を成立させることができなかった場合(いわゆる取りこぼし)、この小役入賞の当選フラグはクリアされ、次ゲームには持ち越されない。

20

#### 【0075】

なお、通常状態及び後述するリプレイタイム状態(RT状態)では、BB入賞及びRB入賞を含めた上記すべての入賞が内部抽選の対象となり、BB入賞の成立により発生するビッグボーナス状態(BB状態)及びRB入賞の成立により発生するレギュラーボーナス状態(RB状態)においては、BB入賞、RB入賞を除く小役入賞が内部抽選の対象となる。

#### 【0076】

本実施形態では、BB入賞としてBB1入賞とBB2入賞を設け、RB入賞としてRB1入賞とRB2入賞を設けている。つまり、BB1入賞とBB2入賞の当選フラグは区別して扱われ、同様に、RB1入賞とRB2入賞の当選フラグは区別して扱われる。なお、以下の説明において、BB1入賞とBB2入賞を区別しない場合は単にBB入賞と称し、RB1入賞とRB2入賞を区別しない場合は単にRB入賞と称することとする。また、チェリー入賞として、赤チェリー入賞、白チェリー入賞、黒チェリー入賞を設けており、これらの当選フラグは区別して扱われる。なお、以下の説明において、3種類のチェリー入賞を区別しない場合は、単にチェリー入賞と称する。

30

#### 【0077】

BB1入賞は「赤7-赤7-赤7」のボーナス図柄組合せ態様(特別図柄組合せ態様)が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞で、BB2入賞は「白7-白7-白7」のボーナス図柄組合せ態様(特別図柄組合せ態様)が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞である。BB1入賞とBB2入賞の当選フラグは区別して扱われるので、BB1入賞に内部当選した場合にBB2入賞を成立させることは不可能で、BB2入賞に内部当選した場合にBB1入賞を成立させることは不可能とされる。BB入賞が成立すると、遊技状態が通常状態又はRT状態からBB状態に移行する。このとき、BB入賞の成立に伴うメダルの払出は0枚である。BB状態では、例えば、通常状態よりも小役入賞の内部当選確率が高確率となるゲーム(いわゆるJACゲーム)が実行され、BB状態において遊技者に払い出したメダルの総数が250枚に達したときに終了する。また、BB状態が終了するとRT状態(最大2000ゲーム)に移行する。すなわち、BB状態の終了がRT状態の発生条件となる。

40

50

## 【 0 0 7 8 】

R B 1入賞は「 B A R - 赤 7 - 赤 7 」のボーナス図柄組合せ態様（特別図柄組合せ態様）が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞で、R B 2入賞は「 B A R - 白 7 - 白 7 」のボーナス図柄組合せ態様（特別図柄組合せ態様）が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞である。R B 1入賞とR B 2入賞の当選フラグは区別して扱われるので、R B 1入賞に内部当選した場合にR B 2入賞を成立させることは不可能で、R B 2入賞に内部当選した場合にR B 1入賞を成立させることは不可能とされる。R B入賞が成立すると、遊技状態が通常状態又はR T状態からR B状態に移行する。このとき、R B入賞の成立に伴うメダルの払出は0枚である。R B状態では、例えば、通常状態よりも小役入賞の内部当選確率が高確率となるゲーム（いわゆるJ A Cゲーム）が実行され、12ゲーム消化するか又は小役入賞が8回成立したときに終了する。また、R B状態が終了するとR T状態（最大2000ゲーム）に移行する。すなわち、R B状態の終了がR T状態の発生条件となる。

10

## 【 0 0 7 9 】

ベル入賞は、「ベル - ベル - ベル」の図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞で、9枚のメダルが払い出される。図3に示す図柄配列により、ベル入賞に内部当選すると、必ずベル入賞は成立することとなる。スイカ入賞は、「スイカ - スイカ - スイカ」の図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞で、6枚のメダルが払い出される。図3に示す図柄配列により、スイカ入賞に内部当選しても、目押し操作を行わなければスイカ入賞を取りこぼす場合がある。

20

## 【 0 0 8 0 】

赤チェリー入賞は、「赤チェリー - A N Y - A N Y」の図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞で、1つの有効ラインに対して2枚（つまり、上段又は下段に停止表示された場合は4枚）のメダルが払い出される。ここで、「A N Y」は何れの図柄であってもよいことを示す（以下同じ）。白チェリー入賞は、「白チェリー - A N Y - A N Y」の図柄組合せ態様が有効ライン上に停止表示された場合に形成する入賞で、1つの有効ラインに対して2枚のメダルが払い出される。黒チェリー入賞は、「黒チェリー - A N Y - A N Y」の図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞で、1つの有効ラインに対して2枚のメダルが払い出される。

## 【 0 0 8 1 】

図3に示すように、第1リール6aにおいて、「赤チェリー」、「白チェリー」、「黒チェリー」の間には、チェリー以外の図柄が6図柄配置されている。すなわち、有効ライン上、又は有効ライン上に引き込み可能な範囲には、常に何れか1種類のチェリー図柄しかないようにしている。これにより、第1リール6aにおいて、同時に2種類のチェリー図柄を狙うことができない。

30

## 【 0 0 8 2 】

つまり、第1リール6aを停止させる際に、中段に配列番号3の「ベル」から配列番号9の「白7」があるタイミングで停止操作された場合には図柄表示窓5に「赤チェリー」が停止表示可能で、中段に配列番号10の「ベル」から配列番号16の「B A R」があるタイミングで停止操作された場合には「白チェリー」が停止表示可能で、中段に配列番号17の「ベル」から配列番号2の「赤7」があるタイミングで停止操作された場合には「黒チェリー」が停止表示可能となる。言い換えると、赤チェリー入賞に内部当選した場合には、中段に配列番号3の「ベル」から配列番号9の「白7」があるタイミングで停止操作すれば、すなわち、白チェリー図柄又は黒チェリー図柄を目押し操作できれば、赤チェリー入賞は成立しない。この場合、白チェリー入賞、黒チェリー入賞が成立することもない。白チェリー入賞、黒チェリー入賞についても同様である。

40

## 【 0 0 8 3 】

したがって、何れかのチェリー入賞に内部当選した場合に、この内部当選したチェリー入賞の種類を報知されなければ、遊技者がチェリー入賞を成立させることのできる確率は遊技者の技量に関係なく1/3となり、逆に、この内部当選したチェリー入賞が成立する

50

のを回避できる確率は  $2/3$  となる。

【0084】

リプレイ入賞は、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞で、改めてベットすることなくゲームを実行できるリプレイゲームが付与される。このとき、リプレイ入賞の成立に伴うメダルの払出は0枚である。図3に示す図柄配列により、リプレイ入賞に内部当選すると、必ずリプレイ入賞は成立することとなる。

【0085】

また、本実施形態では、同一ゲームにおいて、ボーナス入賞と特定小役入賞（例えば、チェリー入賞）が同時に内部当選できるようにしており、このような特定の小役が重複小役となり、その他の小役が通常小役となる。また、各特定小役入賞は、各ボーナス入賞と重複して当選する組合せが設定されている。すなわち、特定小役入賞をなす3種類のチェリー入賞（赤チェリー入賞、白チェリー入賞、黒チェリー入賞）と、4種類のボーナス入賞（BB1入賞、RB2入賞、RB1入賞、RB2入賞）とで、12通りの重複当選の組合せが設定されている。

【0086】

また、有効ライン上に導出される入賞の優先順位は、例えば、ボーナス入賞 < 特定小役入賞となっている。ボーナス入賞に内部当選した以降のゲームにおいて、特定小役入賞に内部当選した場合も同様とする。つまり、ボーナス入賞と特定小役入賞（例えば、チェリー入賞）が内部当選している場合は、特定小役入賞に対応する図柄を有効ライン上に停止表示可能であれば当該図柄が有効ライン上に停止表示され、停止表示不可能であれば内部当選したボーナス入賞に対応するボーナス図柄が有効ライン上に停止表示されることとなる。ただし、停止操作のタイミングによって、ボーナス入賞と特定小役入賞の何れも有効ライン上に停止表示不可能である場合は、ボーナス入賞も小役入賞も成立しないことがある。

【0087】

なお、有効ライン上に導出される入賞の優先順位を、ボーナス入賞 < 特定小役入賞としたが、ボーナス入賞 = 特定小役入賞としても良い。本実施形態のスロットマシン1では、図3に示すように、赤チェリー入賞とBB1入賞（赤7）、白チェリー入賞とBB2入賞（白7）、黒チェリー入賞とRB1入賞、RB2入賞が、同時に成立できるような図柄配列となっている。よって、同時に成立可能な特定小役入賞とボーナス入賞とが重複して当選した場合に、遊技者の停止操作のタイミングによって、重複して当選した入賞を同時に成立させるようにリール6を制御するようにしても良い。

【0088】

また、このほかにボーナス入賞 > 特定小役入賞としても良い。さらには、特定小役入賞をチェリー入賞としたが、3つのリール6によって形成される図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞（例えば、ベル入賞、スイカ入賞、リプレイ入賞）の何れかを特定小役入賞としてもよいし、複数の小役入賞を特定小役入賞としても良い。

【0089】

図5は本実施形態のスロットマシン1における遊技状態を説明するための状態遷移図である。スロットマシン1では、電源を投入した直後は、通常状態ST1でゲームが開始されるものとする。なお、この遊技状態の遷移は遊技制御装置50の制御により行われる。

【0090】

通常状態ST1では、BB入賞に内部当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立すると、特別遊技状態としてのBB状態ST2に移行する。また、RB入賞に内部当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立すると、特別遊技状態としてのRB状態ST3に移行する。

【0091】

BB状態ST2では、例えば、通常状態よりも小役入賞の内部当選確率が高確率となるゲームが実行される。遊技者に払い出したメダルの総数が250枚に達するとBB状態S

10

20

30

40

50

T 2 は終了し、R T 状態 S T 4 に移行する。R B 状態 S T 3 では、例えば、通常状態よりも小役入賞の内部当選確率が高確率となるゲームが実行される。1 2 ゲーム消化するか又は小役入賞が 8 回成立すると R B 状態 S T 3 は終了し、R T 状態 S T 4 に移行する。

【 0 0 9 2 】

特定遊技状態としての R T 状態 S T 4 では、通常状態よりもリプレイ入賞の内部当選確率が高確率となるゲーム ( R T : リプレイタイム ) が実行される。なお、リプレイ入賞以外の入賞 ( ボーナス入賞を含む ) の内部当選確率は、通常状態 S T 1 と同じである。本実施形態では、B B 状態 S T 2 又は R B 状態 S T 3 の終了後に、規定ゲーム数として 2 0 0 0 ゲームの R T が付与され、すなわち、R T 状態 S T 4 は最大 2 0 0 0 ゲーム継続されることとなる。

10

【 0 0 9 3 】

R T 状態 S T 4 では、リプレイ入賞の内部当選確率が高くなり、メダルの消費量を抑えてゲームを重ねることが可能となるので、小役入賞の成立により得られる遊技価値を増加させながら、ボーナス入賞への当選を期待できる。したがって、この R T 状態の継続ゲーム数が増加するほど、遊技者には高い遊技価値が付与されることとなる。

【 0 0 9 4 】

この R T 状態 S T 4 は、所定の終了条件が成立することにより終了し、通常状態 S T 1 に移行する。例えば、R T 状態 S T 4 において、2 0 0 0 ゲームの規定ゲーム数が消化されると R T 状態 S T 4 は終了する。また、B B 入賞又は R B 入賞に内部当選し、この内部当選したゲームが終了した場合に R T 状態 S T 4 は終了し、通常状態 S T 1 に移行する。ただし、この場合は、R T 状態 S T 4 又は移行後の通常状態 S T 1 において B B 入賞又は R B 入賞が成立するので、B B 状態 S T 2 又は R B 状態 S T 3 を経て、再び R T 状態 S T 4 が発生することとなる。

20

【 0 0 9 5 】

また、特定小役入賞としてのチェリー入賞が成立した場合に R T 状態 S T 4 は終了する。本実施形態では、上述したように 3 種類のチェリー入賞が設定されているので、何れかのチェリー入賞に内部当選した場合でも、この内部当選したチェリー入賞が成立するのを 2 / 3 の確率で回避することができる ( 内部当選したチェリー入賞の取りこぼしとなる ) 。チェリー入賞の成立が回避されると、そのまま R T 状態 S T 4 が継続される。また、内部当選したチェリー入賞の種類を所定の条件下で報知し、所定の停止操作をすればチェリー入賞の成立が確実に回避されるようにすることで、R T 状態が継続されるようにしている ( アシスト処理 ) 。また、後述するように、R T 状態において、特定小役入賞とボーナス入賞とが重複して当選した場合は、当選した特定小役入賞を狙うような報知を行うようになっている。

30

【 0 0 9 6 】

以上、図 1 ~ 5 を参照して説明したように、本実施形態のスロットマシン 1 は、複数のリール 6 a、6 b、6 c を変動表示させてゲームを実行する。また、ゲームの実行ごとに行われる内部抽選によりリプレイ入賞に内部当選した場合に該リプレイ入賞に対応する図柄組合せ態様を形成しうるように複数のリールの停止制御 ( 引込停止制御 ) を行う制御手段としての遊技制御装置 5 0 を備える。また、リプレイ入賞に対応する図柄組合せ態様が導出された場合にリプレイ入賞が成立して賭数の入力 ( ベット操作 ) なしでゲームが実行可能となる。

40

【 0 0 9 7 】

また、遊技制御装置 5 0 は、特定条件の成立として B B 状態又は R B 状態が終了した場合に、リプレイ入賞の内部当選確率を通常状態よりも高めた特定遊技状態 ( R T 状態 ) を発生させる特定遊技状態発生手段を構成するとともに、特定入賞としてのチェリー入賞の成立に基づいて R T 状態を終了させる特定遊技状態終了手段を構成する。なお、B B 状態又は R B 状態の終了以外にも、特定遊技状態の発生契機を設けるようにしてもよい。例えば、所定の入賞に内部当選した場合に特定遊技状態を発生させる抽選を行うようにしてもよい。

50

## 【 0 0 9 8 】

次に、本実施形態のスロットマシン 1 における待機時間の遅延について説明する。この待機時間とは、ゲームの開始操作であるスタートレバー 2 1 の操作が行われてから停止操作としてのリールストップボタン 2 4 の操作を有効とするまでの時間である。そして、本実施形態のスロットマシン 1 は、この待機時間のうち、リール 6 の回転開始からリールストップボタン 2 4 を有効としてリール 6 の停止操作を可能とするときまでの時間を有効待機時間とし、この有効待機時間の長さを延長することで待機時間を遅延させるようになっている。また、有効待機時間においては、遊技に関する演出を実行するようになっている。

## 【 0 0 9 9 】

ここで、前回のゲーム開始から一定時間が経過していない場合に設定される上述したウエイト時間の経過後にスタートレバー 2 1 が操作された場合であれば、図 6 に示すように、スタートレバー 2 1 の操作に基づきスタートレバーセンサ 5 2 から検出信号が入力されたとき ( t 1 ) と略同じタイミングでリール 6 の回転を開始する。よって、有効待機時間は待機時間と略等しくなる。また、ウエイト時間中にスタートレバー 2 1 が操作された場合は、図 7 に示すように、スタートレバー 2 1 の操作に基づくスタートレバーセンサ 5 2 からの検出信号の入力 ( t 3 ) があっても、ウエイト時間が終了するとき ( t 4 ) まではリール 6 の回転を開始しないように制御される。よってこの場合は、待機時間の一部が有効待機時間となる。

## 【 0 1 0 0 】

なお、リール 6 の回転開始をウエイト時間中に行っても良く、この場合、有効待機時間は、ウエイト時間が終了するときからリールストップボタン 2 4 を有効としてリール 6 の停止操作を可能とするときまでとなる。

## 【 0 1 0 1 】

この有効待機時間を設定する処理として、遊技制御装置 5 0 では図 8 に示す有効待機時間設定処理が行われる。この有効待機時間設定処理では、まずゲームが開始されたか否かの判定 ( ステップ S 1 ) を行う。このゲームが開始されたか否かの判定 ( ステップ S 1 ) では、図 6 に示す場合はスタートレバー 2 1 の操作に基づきスタートレバーセンサ 5 2 から検出信号が入力されたとき ( t 1 ) であるかを、図 7 に示す場合はウエイト時間が終了してリール 6 の回転を開始したとき ( t 4 ) であるかを判定する。このゲームが開始されたか否かの判定 ( ステップ S 1 ) において、ゲームが開始されていない場合 ( ステップ S 1 ; N ) は、有効待機時間設定処理を終了する。また、ゲームが開始されたか否かの判定 ( ステップ S 1 ) において、ゲームが開始された場合 ( ステップ S 1 ; Y ) は、後述する選択ゲームを実行するか否かを決定するための振分用乱数を抽出する処理 ( ステップ S 2 ) を行う。

## 【 0 1 0 2 】

振分用乱数を抽出する処理 ( ステップ S 2 ) を行った後、重複小役によるボーナス当選であるか否かの判定 ( ステップ S 3 ) を行う。重複小役によるボーナス当選であるか否かの判定 ( ステップ S 3 ) では、重複小役である特定小役入賞 ( チェリー入賞 ) とボーナス入賞 ( B B 入賞、R B 入賞 ) が重複して当選したかが判定される。なお、ここでは、ボーナス入賞に当選したが特別入賞が成立せず、次回以降の特別入賞が成立するまでのゲーム ( ボーナス入賞当選フラグが持ち越されることとなるゲーム ) で特定小役入賞に当選した場合は、重複して当選したものとしないようになっている。この重複小役によるボーナス当選であるか否かの判定 ( ステップ S 3 ) において、重複小役によるボーナス当選である場合 ( ステップ S 3 ; Y ) 、すなわち、特定小役入賞とボーナス入賞が重複して当選したゲームである場合は、選択ゲームを実行するか否かの判定 ( ステップ S 7 ) を行う。また、重複小役によるボーナス当選であるか否かの判定 ( ステップ S 3 ) において、重複小役によるボーナス当選でない場合 ( ステップ S 3 ; N ) 、すなわち、特定小役入賞とボーナス入賞が重複して当選したゲームではない場合は、重複小役 ( ボーナスは非当選 ) の当選 ( 重複小役の単独当選 ) であるか否かの判定 ( ステップ S 4 ) を行う。



## 【 0 1 0 3 】

重複小役（ボーナスは非当選）の当選であるか否かの判定（ステップ S 4）において、重複小役の当選でない場合（ステップ S 4；N）、すなわち、重複小役（特定小役入賞）入賞の単独当選以外の場合は、選択ゲームを実行するか否かを判定する処理（ステップ S 7）を行う。また、重複小役（ボーナスは非当選）の当選であるか否かの判定（ステップ S 4）において、重複小役の当選である場合（ステップ S 4；Y）は、有効待機時間決定用乱数を抽出する処理（ステップ S 5）を行い、有効待機時間を設定する処理（ステップ S 6）を行って、有効待機時間設定処理を終了する。

## 【 0 1 0 4 】

選択ゲームを実行するか否かの判定（ステップ S 7）では、振分用乱数を抽出する処理（ステップ S 2）で抽出した振分用乱数を判定値と比較することで選択ゲームを実行するか否かを決定するようになっている。選択ゲームを実行するか否かを判定する判定値は、ボーナス入賞の当選の有無によって異なるようにされており、ボーナス入賞の当選時では 20% の割合で選択ゲームの実行が選択され、ボーナス入賞の非当選時では、5% の割合で選択ゲームの実行が選択されるようになっている。この選択ゲームを実行するか否かの判定（ステップ S 7）において、選択ゲームを実行しないと判定された場合（ステップ S 7；N）は、有効待機時間決定用乱数を抽出する処理（ステップ S 5）を行い、有効待機時間を設定する処理（ステップ S 6）を行って、有効待機時間設定処理を終了する。また、選択ゲームを実行するか否かの判定（ステップ S 7）において、選択ゲームを実行すると判定された場合（ステップ S 7；Y）は、選択ゲーム実行情報を演出制御装置 70 に送信する処理（ステップ S 8）を行い、通常有効待機時間を設定する処理（ステップ S 9）を行って、有効待機時間設定処理を終了する。

## 【 0 1 0 5 】

なお、遊技制御装置 50 から演出制御装置 70 に対しては、スタートレバー 21 の操作が有効な期間においてスタートレバー 21 が操作されてゲームが開始された際に、抽選の結果に関する当選入賞情報、ゲームの開始に関する情報であるスタート情報が送信される。また、有効待機時間に関する情報を含む有効待機時間情報、後述するゲーム待機時間に関するゲーム待機時間情報が送信される。さらに、選択ゲームの実行が決定された場合は選択ゲーム実行情報が送信される。また、リールストップボタン 24 の操作に基づき停止信号が送信される。後述するようにこの停止信号は、有効待機時間内での操作であるかが演出制御装置 70 で判別できるような情報を伴い送信される。また、リール 6 の回転を開始した際にはリール回転情報が送信され、各リール 6 の停止ごとにリールの停止に関する情報であるリール停止情報、停止したリール 6 の図柄に関する情報である停止図柄情報が送信される。そして、全リール 6 の停止後に、成立した入賞に関する情報である成立入賞情報が送信されるようになっている。演出制御装置 70 では、これらの情報に基づき演出に関する処理を行うようになっている。

## 【 0 1 0 6 】

有効待機時間を設定する処理（ステップ S 6）では、有効待機時間決定用乱数を抽出する処理（ステップ S 5）で抽出した乱数を、後述する決定テーブルに参照して有効待機時間を決定する。そして、決定した有効待機時間に関する情報を含む有効待機時間情報を演出制御装置 70 に送信する処理を行う。このとき使用する決定テーブルは、内部抽選用の乱数の抽出結果や遊技状態に基づき選択されるようになっている。本実施形態では、有効待機時間として、通常の（遅延なしとなる）有効待機時間である 0.3 秒と、通常よりも延長された有効待機時間として、1.0 秒、3.0 秒、5.0 秒、10.0 秒が設定されており、このうちから一つが選択されるようになっている。また、選択ゲームが実行される場合は、通常有効待機時間を設定する処理（ステップ S 9）で有効待機時間として通常の（遅延なしとなる）有効待機時間である 0.3 秒が選択されるようになっている。なお、0.3 秒の待機時間は、開始操作が行われてから停止操作を有効とするまでに最低限必要な所定の時間である。すなわち、遊技制御装置 50 が、開始操作が行われてから停止操作を有効とするまでの待機時間を複数の時間のうちから何れかに決定する有効待機時間決

定手段をなすとともに、開始操作が行われてから停止操作を有効とするまでの待機時間を所定の時間よりも遅延させる有効待機時間遅延手段をなす。

【 0 1 0 7 】

図 9 には、B B 入賞当選中のゲームにおいて選択される決定テーブルの内容を示した。なお、B B 入賞当選中のゲームとは、B B 入賞に特定小役入賞との重複当選ではなく単独で内部当選したゲームと、B B 入賞に内部当選したゲーム（単独入賞と重複入賞のどちらでも良い）より後のゲームであって、B B 入賞が成立するゲームまでの B B 入賞当選フラグが持ち越されることとなるゲームである。この B B 入賞当選中のゲームにおいて選択される決定テーブルでは、有効待機時間として 0 . 3 秒が選択される選択率が 1 0 % であり、有効待機時間として 1 . 0 秒が選択される選択率が 2 0 %、有効待機時間として 3 . 0 秒が選択される選択率が 3 0 % となっている。また、有効待機時間として 5 . 0 秒が選択される選択率が 3 5 %、有効待機時間として 1 0 . 0 秒が選択される選択率が 5 % となっている。

10

【 0 1 0 8 】

この B B 入賞当選中の決定テーブルでは、B B 入賞当選中以外よりも選択可能な有効待機時間のうち長い有効待機時間の選択率が高くなるようにされ、待機時間の遅延が大きくなるようにされており、遊技者が最も関心を持つ事項である B B 入賞の当選に対する期待感を高めることができるようになっている。なお、1 0 . 0 秒の有効待機時間は B B 入賞当選中でのみ選択できるようになっており、この 1 0 . 0 秒の有効待機時間が選択されて実行された場合は、遊技者が B B 入賞に当選していることを認識可能となる。

20

【 0 1 0 9 】

図 1 0 には、R B 入賞当選中のゲームにおいて選択される決定テーブルの内容を示した。なお、R B 入賞当選中のゲームとは、R B 入賞に特定小役入賞との重複当選ではなく単独で内部当選したゲームと、R B 入賞に内部当選したゲーム（単独入賞と重複入賞のどちらでも良い）より後のゲームであって、R B 入賞が成立するゲームまでの R B 入賞当選フラグが持ち越されることとなるゲームである。この R B 入賞当選中のゲームにおいて選択される決定テーブルでは、有効待機時間として 0 . 3 秒が選択される選択率が 1 5 % であり、有効待機時間として 1 . 0 秒が選択される選択率が 2 5 %、有効待機時間として 3 . 0 秒が選択される選択率が 3 0 % となっている。また、有効待機時間として 5 . 0 秒が選択される選択率が 3 0 %、有効待機時間として 1 0 . 0 秒が選択される選択率が 0 % となっている。

30

【 0 1 1 0 】

この R B 入賞当選中の決定テーブルでは、B B 入賞当選中の場合に次いで、選択可能な有効待機時間のうち長い有効待機時間の選択率が高くなるようにされ、待機時間の遅延が大きくなるようにされており、遊技者が B B 入賞と同じく関心を持つ事項である R B 入賞の当選に対する期待感を高めることができるようになっている。

【 0 1 1 1 】

なお、B B 入賞当選中のゲームや R B 入賞当選中のゲームにおいて、一度有効待機時間として 5 . 0 秒もしくは 1 0 . 0 秒が選択された場合には、そのゲームから当選しているボーナス入賞が成立するゲームまでのゲーム（当選したボーナス入賞の当選フラグが持ち越されているゲーム）では、有効待機時間として最も短い 0 . 3 秒のみを選択するようにして、待機時間を遅延させないようにしても良い。また、B B 入賞当選中のゲームや R B 入賞当選中のゲームにおいて、有効待機時間として 5 . 0 秒もしくは 1 0 . 0 秒が選択された場合には、有効待機時間の経過後に画像表示装置 3、スピーカ 4、発光装置 7 1、演出装置 7 2 などによりボーナス入賞に当選したことを報知（例えば、「ボーナス確定」の表示や当選した入賞の図柄の表示）するようにしても良い。そして、このような報知を行ったゲームから当選しているボーナス入賞が成立するゲームまでのゲーム（当選したボーナス入賞の当選フラグが持ち越されているゲーム）においては、有効待機時間として最も短い 0 . 3 秒のみを選択して、待機時間を遅延させないようにしても良い。

40

【 0 1 1 2 】

50

図 1 1 には、重複小役入賞に当選したゲームにおいて選択される決定テーブルの内容を示した。重複小役入賞に当選したゲームとは、ボーナス入賞と重複して当選する可能性のある特定小役入賞（例えば、チェリー入賞）が当選したゲームである。なお、ボーナス入賞が重複して当選したか否かを問わず、重複小役入賞に当選したゲームではこの決定テーブルが選択される。この重複小役入賞に当選したゲームにおいて選択される決定テーブルでは、有効待機時間として 0 . 3 秒が選択される選択率が 2 0 % であり、有効待機時間として 1 . 0 秒が選択される選択率が 3 5 %、有効待機時間として 3 . 0 秒が選択される選択率が 2 5 % となっている。また、有効待機時間として 5 . 0 秒が選択される選択率が 2 0 %、有効待機時間として 1 0 . 0 秒が選択される選択率が 0 % となっている。

【 0 1 1 3 】

10

この重複小役入賞に当選したゲームにおいて選択される決定テーブルでは、ボーナス入賞と重複して当選する可能性のない通常小役入賞に当選したゲームにおいて選択される決定テーブル（図 1 2 に図示）および外れゲームにおいて選択される決定テーブル（図 1 3 に図示）よりも、長い有効待機時間の選択率が高くなるようにされ、待機時間の遅延が大きくなるようにされている。これにより、ボーナス入賞が重複して当選している可能性に対する期待感を高めることができるようになっている。

【 0 1 1 4 】

図 1 2 には、通常小役入賞に当選したゲームにおいて選択される決定テーブルの内容を示した。通常小役入賞に当選したゲームとは、ボーナス入賞と重複して当選する可能性のある重複小役入賞以外の小役入賞（例えば、ベル入賞、スイカ入賞、リプレイ入賞）が当選したゲームである。この通常小役入賞に当選したゲームにおいて選択される決定テーブルでは、有効待機時間として 0 . 3 秒が選択される選択率が 5 0 % であり、有効待機時間として 1 . 0 秒が選択される選択率が 3 0 %、有効待機時間として 3 . 0 秒が選択される選択率が 2 0 % となっている。また、有効待機時間として 5 . 0 秒が選択される選択率が 0 %、有効待機時間として 1 0 . 0 秒が選択される選択率が 0 % となっている。

20

【 0 1 1 5 】

この通常小役入賞に当選したゲームにおいて選択される決定テーブルでは、いずれの入賞にも当選せず、かつ、ボーナス入賞当選フラグが持ち越されていない外れゲームにおいて選択される決定テーブル（図 1 3 に図示）よりも長い有効待機時間の選択率が高くなるようにされ、待機時間の遅延が大きくなるようにされている。これにより、何らかの入賞に当選していることに対する期待感を高めることができるようになっている。

30

【 0 1 1 6 】

図 1 3 には、外れゲームにおいて選択される決定テーブルの内容を示した。外れゲームとは、いずれの入賞にも当選せず、かつ、ボーナス入賞当選フラグが持ち越されていないゲームである。この外れゲームにおいて選択される決定テーブルでは、有効待機時間として 0 . 3 秒が選択される選択率が 6 0 % であり、有効待機時間として 1 . 0 秒が選択される選択率が 4 0 % となっている。また、有効待機時間として 3 . 0 秒、5 . 0 秒、1 0 . 0 秒が選択される選択率が 0 % となっている。

【 0 1 1 7 】

この外れゲームにおいて選択される決定テーブルでは、最も短い有効待機時間である 0 . 3 秒の他に、次に長い有効待機時間である 1 . 0 秒も選択可能としており、外れゲームであっても待機時間の遅延が発生するようにされている。これにより、外れゲームであっても何らかの入賞に当選している可能性に対する期待感を持たせ、遊技の興趣が低下しないようにしている。

40

【 0 1 1 8 】

図 1 4 には、ボーナス中のゲームにおいて選択される決定テーブルの内容を示した。このボーナス中とは、遊技状態が B B 状態 S T 2 もしくは R B 状態 S T 3 である状態であり、ボーナス中のゲームとは、例えば、通常状態よりも小役入賞の内部当選確率が高確率となるゲーム（いわゆる J A C ゲーム）である。このボーナス中のゲームにおいて選択される決定テーブルでは、有効待機時間として 0 . 3 秒が選択される選択率が 1 0 0 % であり

50

、有効待機時間として1.0秒、3.0秒、5.0秒、10.0秒が選択される選択率が0%となっている。

【0119】

このボーナス中のゲームにおいて選択される決定テーブルでは、最も短い有効待機時間である0.3秒のみを選択するようにしており、待機時間の遅延が発生しないようにされており、迅速にゲームを消化できるようにしている。なお、ボーナス中のゲームにおいて当選確率の低い小役入賞に当選した場合に、長い有効待機時間を選択するようにして待機時間を遅延し、当選を報知するようにしても良い。このようにすれば、当選した小役入賞の取りこぼしを防止することができる。

【0120】

以上のように複数の有効待機時間から一つの有効待機時間を選択できるようにしたこと、該有効待機時間を含む待機時間の遅延の割合が複数に変化し、それによって内部抽選用の乱数の抽出結果（役の当選の有無や当選した役）を遊技者が様々に予測できるような興趣性の高いスロットマシンとなる。また、複数の時間を設定できるので、比較的短い時間も設定でき遊技の進行を著しく遅らせるといった課題も解決することができる。

【0121】

また、決定可能な有効待機時間のうち、最も長い10.0秒と次に長い5.0秒の有効待機時間は、ボーナス入賞に当選中のゲームもしくはボーナス入賞に当選した可能性のあるゲームのみに設定されるようになっている。また、各決定テーブルの期待値も、ボーナス入賞に当選中のゲームもしくはボーナス入賞に当選した可能性のあるゲームで選択される決定テーブルの方が、それ以外のゲームで選択される決定テーブルよりも高くなっている（長い有効待機時間となっている）。よって、ボーナス入賞に当選中のゲームでの待機時間の遅延が、それ以外のゲームでの待機時間の遅延よりも大きくなる可能性が高く、遊技者のボーナス入賞の当選に対する期待感を高めることが可能となる。

【0122】

以上のことから、遊技者により開始操作が行われた場合に複数のリール6の変動表示を伴うゲームを実行し、遊技者による停止操作が行われた場合に、ゲームの実行により抽出した内部抽選用の乱数の結果に基づき該複数のリール6の停止制御を行うようにしたスロットマシン1において、開始操作が行われてから停止操作を有効とするまでの待機時間を複数の時間のうちから何れかに決定する有効待機時間決定手段（遊技制御装置50）を備え、有効待機時間決定手段は、内部抽選用の乱数の抽出結果に基づき待機時間を決定するようにしたこととなる。

【0123】

また、有効待機時間決定手段（遊技制御装置50）は、待機時間を決定するための決定テーブルを備え、該決定テーブルは、乱数の抽出結果が遊技者にとって有利な特別遊技状態（BB状態、RB状態）を発生させるための特別入賞（BB入賞、RB入賞）であった場合には、該特別入賞でない場合よりも長い待機時間が決定される（待機時間の遅延が大きくなる）可能性が高まるように設定されていることとなる。

【0124】

また、この有効待機時間内においてリール6の回転態様（変動表示態様）による演出を行うようになっている。リール6の回転態様は複数態様が設定されており、ここでは選択された有効待機時間の長さに応じて決定するようになっている。なお、リール6の回転態様とは、例えば、リールの回転開始、回転停止、再回転、逆方向への回転、リールの振動、回転速度の変更であり、これらを任意に組み合わせても良い。

【0125】

遊技制御装置50では、この有効待機時間内におけるリール6の回転態様を選択するリール回転開始処理が行われる。図15に示すように、このリール回転開始処理では、まず、ゲームの開始条件が成立したか否かの判定（ステップS10）を行う。

【0126】

このゲームの開始条件が成立したか否かの判定（ステップS10）では、リール6の回

10

20

30

40

50

転を開始する条件が成立したかを判定するものであり、図 6 に示す場合はスタートレバー 21 の操作に基づき、スタートレバーセンサ 52 からの検出信号が入力されたとき (t1) であるかを、図 7 に示す場合はウエイト時間が終了したとき (t4) であるかを判定する。このゲームの開始条件が成立したか否かの判定 (ステップ S10) において、ゲームの開始条件が成立していない場合 (ステップ S10; N) は、リール回転開始処理を終了する。また、ゲームの開始条件が成立したか否かの判定 (ステップ S10) において、ゲームの開始条件が成立している場合 (ステップ S10; Y) は、有効待機時間に応じたリール 6 の回転処理 (ステップ S11) を行い、リール回転開始処理を終了する。

#### 【0127】

有効待機時間に応じたリール 6 の回転処理 (ステップ S11) では、上述の有効待機時間設定処理で決定された有効待機時間に依りてリール 6 の回転態様を選択し、回転を開始する処理を行う。ここで選択される有効待機時間に依りてリール 6 の回転態様とは、例えば、有効待機時間として 0.3 秒が選択された場合、すなわち、待機時間の遅延が行われない通常の場合は、各リール 6 を同時に回転開始し、徐々に回転速度を高めて有効待機時間の終了までに規定速度にする。また、各リール 6 は同じ回転速度で回転するようにする。

#### 【0128】

有効待機時間として 1.0 秒が選択された場合は、有効待機時間として 0.3 秒が選択された場合と同じように、各リール 6 を同時に回転開始し、徐々に回転速度を高めて有効待機時間の終了までに規定速度にする。また、各リール 6 の回転速度も同じとする。ただし、有効待機時間が 0.3 秒である場合よりも有効待機時間が長いため、回転速度の増加を緩やかにする。また、有効待機時間が 0.3 秒である場合とは画像表示装置 3、スピーカ 4、発光装置 71、演出装置 72 による演出が異なるようにし、通常とは異なる状態であることを遊技者が認識できるようにする。

#### 【0129】

有効待機時間として 3.0 秒が選択された場合は、各リール 6 の回転開始の時期を異ならせて、例えば、左リール 6a、中リール 6b、右リール 6c の順で回転を開始するようにする。また、回転開始後は徐々に回転速度を高めて規定速度にする。なお、当選した入賞の種類に応じて所定の確率で各リール 6 の回転開始の順序を決定するようにしても良く、例えば、ボーナス入賞に当選した場合には、上述の場合とは逆に右リール 6c、中リール 6b、左リール 6a の順で回転開始する確率を高めるようにして、遊技者が当選を認識できるようにしても良い。

#### 【0130】

有効待機時間として 5.0 秒が選択された場合は、BB 入賞もしくは RB 入賞のボーナス入賞に当選した場合と、チェリー入賞に当選した場合がある。また、チェリー入賞はボーナス入賞と重複当選する可能性がある。すなわち、ボーナス入賞の当選の可能性がある場合である。

#### 【0131】

この有効待機時間として 5.0 秒が選択された場合は、各リール 6 を同時に回転開始し、徐々に回転速度を高めてすべてのリール 6 を規定速度にする前に、左リール 6a に配されたチェリーのうち、所定のチェリーが図柄表示窓 5 の部分を通過するときに、左リール 6a の回転速度を中リール 6b および右リール 6c の回転速度よりも遅くして、遊技者が所定のチェリーを認識できるようにする。遊技者が認識できるようにする所定のチェリーとは、当該ゲームでチェリー入賞に当選している場合 (ボーナス入賞が重複当選しているか否かに関わらず) は、当該チェリー入賞を構成するチェリーとする。また、チェリー入賞に当選していない場合、すなわち、ボーナス入賞に単独当選した場合は任意のチェリーとする。そして、待機時間の経過後に、遊技者が有効待機時間中に認識できるようにされたチェリーを狙って入賞が成立しなければボーナス入賞に当選していることを認識できる。また、チェリー入賞が成立しても重複してボーナス入賞に当選している可能性があるため、次のゲームに対して期待感を持つこととなる。

## 【 0 1 3 2 】

また、図 1 6 には、有効待機時間として 1 0 . 0 秒が選択された場合の回転態様を示した。有効待機時間として 1 0 . 0 秒が選択された場合は B B 入賞に当選したことが遊技者に報知される場合である。この場合は、まず、各リール 6 を遊技者が図柄を視認できる程度の速度で回転させる。このとき、図 1 6 ( a ) に示すように、中リール 6 b の回転速度を左リール 6 a の回転速度よりもやや早くし、また、右リール 6 c の回転速度を中リール 6 b の回転速度よりもやや早くする。すなわち、複数のリール 6 の変動表示速度（回転速度）を異ならせてリール 6 の変動表示を行うようにしている。

## 【 0 1 3 3 】

このように各リール 6 の回転速度が異なることを利用して、図 1 6 ( b ) に示すように、各リール 6 を回転しながら、当選した B B 入賞の図柄（ここでは赤 7 ）が揃うように制御する。すなわち、ボーナス入賞が当選した場合に停止可能となる特別図柄組合態様を形成するようなリール 6 の相対位置となるように制御する。そして、図 1 6 ( c ) に示すように、当選した B B 入賞の図柄が揃ったら、各リール 6 の回転速度を同一にして当選した B B 入賞の図柄が揃った状態で維持し、この状態で回転速度を徐々に高め、有効待機時間の終了までに規定速度にする。

## 【 0 1 3 4 】

これにより、ボーナス入賞が当選したことをリール 6 の変動表示態様により報知することが可能となり、報知効果を高めることができるとともに興趣性を高めることが可能となる。なお、有効待機時間において、揃った状態とされた当選した B B 入賞の図柄が図柄表示窓 5 の部分を通過するときだけ回転速度を遅くして、当選した B B 入賞の図柄が揃った状態を遊技者が認識できるようにしても良い。すなわち、遊技制御装置 5 0 が、内部抽選用乱数の抽出結果がボーナス入賞（特別入賞）の当選であった場合に、当該ボーナス入賞が当選したことを識別可能な特定の変動表示態様で複数のリール 6 の変動表示制御を行う特定変動表示制御手段をなす。

## 【 0 1 3 5 】

なお、上述したように、決定可能な有効待機時間のうち、最も長い 1 0 . 0 秒と次に長い 5 . 0 秒の有効待機時間は、ボーナス入賞に当選中のゲームもしくはボーナス入賞に当選した可能性のあるゲームのみに設定されるようになっている。また、各決定テーブルの期待値も、ボーナス入賞に当選中のゲームもしくはボーナス入賞に当選した可能性のあるゲームで選択される決定テーブルの方が、それ以外のゲームで選択される決定テーブルよりも高くなっている（長い有効待機時間とされ、待機時間の遅延が大きくなるようにされている）。すなわち、乱数の抽出結果と決定される有効待機時間の長さには関連があり、この有効待機時間に応じて決定されるリール 6 の回転態様と、乱数の抽出結果の間にも関連があることとなり、有効待機時間の長さ及びリール 6 の回転態様により内部抽選の結果が演出されることとなる。

## 【 0 1 3 6 】

このように、内部抽選用の乱数の抽出結果に基づき有効待機時間（待機時間）が決定され、複数のリール 6 の変動表示制御が有効待機時間に応じて複数態様で実行可能であることで、待機時間内において、複数のリール 6 の変動表示態様で内部抽選結果を演出することができ、興趣性を高めることが可能となる。なお、有効待機時間として 1 0 . 0 秒が選択される場合は B B 入賞に当選した場合のみであるので、乱数の抽出結果から直接リール 6 の回転態様（変動態様）が決定されていることとなる。すなわち、遊技制御装置 5 0 が、内部抽選用の乱数の抽出結果に基づき複数のリール 6 の変動表示を複数の変動表示態様から一つを選択して制御可能な変動表示制御手段をなす。

## 【 0 1 3 7 】

なお、各有効待機時間におけるリール 6 の回転態様は、上述の回転態様に限られるものではない。また、同じ有効待機時間での回転態様を複数設定し、このうちから一つを選択して実行するようにしても良い。

## 【 0 1 3 8 】

以上のことから、遊技者により開始操作が行われた場合に複数のリール6の変動表示を伴うゲームを実行し、遊技者による停止操作が行われた場合に、ゲームの実行により抽出した乱数の結果に基づき該複数のリール6の停止制御を行うようにしたスロットマシン1において、開始操作が行われてから停止操作を有効とするまでの待機時間を所定の時間よりも遅延させる有効待機時間遅延手段（遊技制御装置50）と、有効待機時間遅延手段により遅延された待機時間において、乱数の抽出結果に基づき複数のリール6の変動表示を複数の変動表示態様から一つを選択して制御可能な変動表示制御手段（遊技制御装置50）と、を備え、変動表示制御手段は、乱数の抽出結果が特別入賞の当選であった場合に、当該特別入賞が当選したことを識別可能な特定の変動表示態様で複数のリール6の変動表示制御を行う特定変動表示制御手段（遊技制御装置50）を備えたこととなる。

10

#### 【0139】

また、変動表示制御手段（遊技制御装置50）は、複数のリール6の変動表示速度（回転速度）を異ならせて当該リール6の変動表示を行うこととなる。

#### 【0140】

また、特定変動表示制御手段（遊技制御装置50）は、変動表示中の複数のリール6が、特別入賞（ボーナス入賞）が当選した場合に停止可能となる特別図柄組合せ態様を形成する相対位置となるように複数のリール6の変動表示制御を行うこととなる。

#### 【0141】

また、演出制御装置70では、上述の有効待機時間設定処理で遊技制御装置50から送信された有効待機時間情報に基づき、上述のリール6の回転態様に応じた演出（有効待機時間に応じた演出）を、画像表示装置3、スピーカ4、発光装置71、演出装置72により実行する処理がなされる。

20

#### 【0142】

この演出のうち、例えば、決定された有効待機時間が5.0秒もしくは10.0秒の場合には、有効待機期間におけるリールストップボタン24の操作に基づき、画像表示装置3に表示した変動表示ゲームにてゲームの結果を示唆する表示を行うようにする。

#### 【0143】

このような演出表示を可能とするために、遊技制御装置50では図17に示すように、リールストップボタン24が操作されたことを演出制御装置70に送信するための停止信号送信処理を行い、停止操作を演出に反映できるようにする。この停止信号送信処理では、まず、停止信号が発生したか否かの判定（ステップS20）を行う。この停止信号が発生したか否かの判定（ステップS20）においては、リールストップボタン24の操作に基づき第1リール停止センサ53a、第2リール停止センサ53b、第3リール停止センサ53cの何れかから検出信号が入力されたかが判定される。この停止信号が発生したか否かの判定（ステップS20）において、停止信号が発生していない場合（ステップS20；N）は、停止信号送信処理を終了する。また、停止信号が発生したか否かの判定（ステップS20）において、停止信号が発生している場合（ステップS20；Y）は、有効待機時間であるか否かの判定（ステップS21）を行う。

30

#### 【0144】

有効待機時間であるか否かの判定（ステップS21）において、有効待機時間である場合（ステップS21；Y）は、有効待機時間内での停止信号として演出制御装置70にデータを送信する処理（ステップS22）を行い、停止信号送信処理を終了する。また、有効待機時間であるか否かの判定（ステップS21）において、有効待機時間でない場合（ステップS21；N）は、有効待機時間外での停止信号として演出制御装置70にデータを送信する処理（ステップS23）を行い、停止信号送信処理を終了する。

40

#### 【0145】

このような処理により、演出制御装置70において、リールストップボタン24が操作されたことを認識できるとともに、リールストップボタン24の操作が有効待機時間内で行われたものであるか、有効待機時間外で行われたものであるかを識別可能となる。なお、演出制御装置70に送信されるデータには、第1リールストップボタン24a、第2リ

50

ールストップボタン 24 b、及び第 3 リールストップボタン 24 c の何れが操作されたかのかを識別する情報も含まれる。

【0146】

そして演出制御装置 70 では、遊技制御装置 50 から受信したデータに基づき、画像表示装置 3 において演出表示を行うようになっている。演出表示として画像表示装置 3 に表示される変動表示ゲームは、第 1 リール 6 a、第 2 リール 6 b、及び第 3 リール 6 c とそれぞれ 1 対 1 で対応付けられた第 1 表示領域 3 a、第 2 表示領域 3 b、及び第 3 表示領域 3 c で、各リール 6 の図柄配置と同じ順で複数の識別図柄を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで行われる。また、変動表示ゲームの結果態様は、遊技制御装置 50 から演出制御装置 70 に送信される内部抽選の結果に関する情報である内部当選情報により予め決定されるようになっている。また、演出表示に合わせて音声の出力を行うようになっている。例えば、変動表示の停止に合わせて効果音が出力される。この他に演出表示に合わせて演出装置 72 の作動による演出や、発光装置 71 による演出を行うようにしても良い。

10

【0147】

この演出表示としての変動表示ゲームは、有効待機時間内におけるスタートレバー 21 の操作に基づき開始されるようになっていて、スタートレバー 21 を操作することで図 18 (a) に示すように、左右に並ぶ 3 つの各領域 3 a、3 b、3 c で図柄を変動表示が開始されるようになっている。

【0148】

20

そして、図 18 (b) に示すように、有効待機時間内に第 1 リールストップボタン 24 a が操作された場合に、この停止操作を演出表示に反映して第 1 表示領域 3 a の変動表示を停止する。同様に、第 2 リールストップボタン 24 b が操作された場合に第 2 表示領域 3 b の変動表示を停止する。また、第 3 リールストップボタン 24 c が操作された場合に第 3 表示領域 3 c の変動表示を停止する。

【0149】

これにより画像表示装置 3 には結果態様が表示される。この結果態様としては、例えば BB 入賞に当選している場合は、これを示唆する結果態様として、図 18 (c) に示すように、当選した BB 入賞の図柄が表示されるようにする。また、BB 入賞に当選していない場合は、これを示唆する結果態様として、例えば、先に停止した二つの表示領域には BB 入賞の図柄を停止していわゆるリーチ状態とし、最後に停止した表示領域には BB 入賞の図柄を停止しないようにして、BB 入賞の図柄が揃わないようにする。なお、リールストップボタン 24 の一部もしくは全部が操作されなかった場合には、待機時間の終了により変動している表示領域の変動表示を自動停止する。したがって、待機時間の長さに応じて演出表示が変化することとなる。すなわち、演出制御装置 70 が有効待機時間決定手段（遊技制御装置 50）により決定された待機時間に応じて演出を行う演出制御手段をなす。また、遊技制御装置 50 が、待機時間における停止操作により発生した停止信号を演出に反映させる停止信号制御手段をなす。

30

【0150】

このような演出を行うようにしたことで、内部当選に関する期待感や遊技の興趣を高めることが可能となる。また、待機時間における停止操作により発生した停止信号を演出に反映させるようにしたので、待機時間内で興趣の高い演出が行え、ゲームが中断してしまうといった印象を防止することができる。また、リール 6 の停止に対して無効となっている停止操作を有効に活用して専用の操作部を備えなくても演出を操作可能となる。

40

【0151】

以上のことから、有効待機時間遅延手段（遊技制御装置 50）により遅延された待機時間に応じて演出を行う演出制御手段（演出制御装置 70）を備えたこととなる。

【0152】

また、待機時間における停止操作により発生した停止信号を演出に反映させる停止信号制御手段（遊技制御装置 50）を備えたこととなる。

50



## 【 0 1 5 3 】

なお、変動表示ゲームの内容は上述のものに限られるものではない。また、決定された有効待機時間が 5 . 0 秒もしくは 1 0 . 0 秒の場合に上述のような変動表示ゲームを行うとしたが、その他の有効待機時間の場合にも行うようにしても良い。ただし、上述のような変動表示ゲームの場合は有効待機時間が長い場合にのみ行うことが望ましい。また、通常小役入賞に当選したゲームや外れのゲームでも有効待機時間として 1 0 . 0 秒を選択可能とし、有効待機時間が 1 0 . 0 秒の場合にのみ変動表示ゲームを行うようにしても良い。また、上述したリール 6 の回転態様による演出と、演出表示としての変動表示ゲームを同時に行うようにしてもよいし、何れか一方のみを選択して実行するようにしても良い。また、演出表示として変動表示ゲーム以外のゲームや、ゲーム以外の表示を行うようにしても良く、停止操作によって演出における所定の操作を可能とするものであれば良い。

10

## 【 0 1 5 4 】

また、リール 6 の変動表示態様（回転態様）による演出はどのようなものでも良く、例えば、複数のリールのうち、一部（1 個もしくは 2 個）を変動表示（回転）するものでも良い。また、変動表示制御手段が有効待機時間内に行うリール 6 の回転態様による演出において、一旦所定のリール 6 を停止（再変動させる場合の一時停止）させる場合に、停止表示される図柄と画像表示装置 3 での画像表示を関連づけるようにしても良い。例えば、変動表示制御手段により所定のリール 6 を変動表示させた後、画像表示装置 3 に特定の図柄を指示する画像表示（「ベルをだせ」等）を表示した後、ボーナス入賞が当選していた場合には、指示された図柄を一旦停止させ、ボーナス入賞に当選していない場合には、その他の図柄を一旦停止させる。この場合に、一旦停止させる回数は一回でも良いし複数回でも良い。また、ボーナス入賞が当選している場合にはその他の場合よりも一旦停止させる回数が多くなるように確率制御する等、内部抽選の結果に応じて一旦停止回数を制御しても良い。このようにすることにより、待機時間内でのリール 6 の変動表示態様と画像表示とにより従来にない興趣の高い演出が可能となり、期待感を高めることができる。

20

## 【 0 1 5 5 】

次に、特定小役入賞（チェリー入賞）にボーナス入賞と重複せず当選した場合（単独当選した場合）以外の場合において、所定の割合で実行される選択ゲームについて説明する。特定小役入賞をなすチェリー入賞には、赤チェリー入賞、白チェリー入賞、黒チェリー入賞の 3 種類があるが、各チェリー入賞の当選フラグは区別して扱われ、当選した種類のチェリー入賞のみが成立可能となっている。また、これら特定小役入賞は、ボーナス入賞と重複して当選する可能性がある。そして、選択ゲームは、ゲームの開始時に遊技者に対して狙うべきチェリー入賞の種類を指示し、この指示に合致するチェリー入賞を成立させることができた場合に、ボーナス入賞に当選していることを報知するものである。

30

## 【 0 1 5 6 】

この選択ゲームは、まず、図 1 9（a）もしくは（b）に示すように、画像表示装置 3 に遊技者が狙うべき特定小役入賞を指示する初期画像を表示する。そして、遊技者がこの初期画像に表示された指示に合致するチェリー入賞を成立させることができた場合には、図 1 9（d）に示すように、選択ゲーム結果画像として確定報知の表示がなされ、ボーナス入賞に当選していることが報知されるようになっている。また、遊技者が初期画像に表示された指示に合致するチェリー入賞を成立させることができなかった場合には、1 9（c）に示すように、選択ゲーム結果画像として外れ報知の表示がなされ、ボーナス入賞に当選していることが報知されない。なお、この場合は、ボーナス入賞に当選しているが指定のチェリー入賞を成立させることができなかった場合と、ボーナス入賞に当選していない場合が含まれる。

40

## 【 0 1 5 7 】

演出制御装置 7 0 では、このような選択ゲームに関する処理を行うための図 2 0 に示す選択ゲーム処理が行われる。なお、この選択ゲーム処理は、選択ゲーム実行情報を受信した際および選択ゲームの実行中に行われる。この選択ゲーム処理では、まず、スタート情報を受信したか否かの判定（ステップ S 3 0）を行う。このスタート情報を受信したか否

50

かの判定（ステップS30）において、スタート情報を受信していない場合（ステップS30；N）は、全リールが停止したか否かの判定（ステップS32）を行う。また、スタート情報を受信したか否かの判定（ステップS30）において、スタート情報を受信している場合（ステップS30；Y）は、選択ゲーム初期画像表示処理（ステップS31）を行う。

#### 【0158】

選択ゲーム初期画像表示処理（ステップS31）では、遊技状態（通常状態ST1もしくはRT状態ST4）やボーナス入賞の当選の有無に基づき選択ゲームでの初期画像を選択して表示する処理を行う。この選択ゲーム初期画像表示処理（ステップS31）では、遊技状態やボーナス入賞の当選の有無により決定テーブルを選択し、初期画像を選択する処理を行う。図21、22には、通常状態ST1（図5に図示）での選択ゲームにおける初期画像を選択するための決定テーブルを示した。初期画像の表示内容は、ここに示された選択率で選択されるようになっている。

10

#### 【0159】

このうち、図21はチェリー入賞に当選していない場合において、選択ゲームの実行が決定された場合に選択される決定テーブルである。この場合は、初期画像に表示される指示に従ってチェリー入賞を狙っても成立しない。このように、特別入賞および特定小役入賞が当選していない場合にも、所定数の特定小役入賞を遊技者に報知することで、当該報知が行われても必ず特別入賞が当選していることにはならないので、当該報知が行われるか否かだけに遊技者の興味が集中してしまうことを防止でき、報知による遊技性を十分に高めることが可能となる。また、当該報知の発生頻度も適度に高めることが可能となる。

20

#### 【0160】

また、図22は赤チェリー入賞とボーナス入賞が重複して当選している場合において、選択ゲームの実行が決定された場合に選択される決定テーブルである。この場合は、初期画像に表示される指示として、「何れかのチェリーを狙え」、「赤チェリーか白チェリーを狙え」、「黒チェリーか赤チェリーを狙え」のように、遊技者に停止すべき入賞の候補として、当選した特定小役入賞を、当該特定小役入賞とは別の特定小役入賞と共に遊技者に報知するようになっている。すなわち、演出制御装置70が、遊技者に停止すべき入賞の候補として、当該当選した特定小役入賞を、当該特定小役入賞とは別の特定小役入賞と共に遊技者に報知する報知手段をなす。また、「白チェリーと黒チェリーを狙うな」、「赤チェリーを狙え」の指示は、何れも赤チェリーのみを狙うようにさせる旨の指示であり、このような指示がなされるのは、ボーナス入賞に当選している場合のみである。すなわち、このような指示は、ボーナス入賞の当選を報知するボーナス確定報知である。また、このような指示は選択率が低くされており、出現頻度の低いいわゆるプレミア演出の一つである。

30

#### 【0161】

なお、図22には、赤チェリー入賞とボーナス入賞とが重複して当選している場合の決定テーブルを示したが、白チェリー入賞とボーナス入賞とが重複して当選している場合や、黒チェリー入賞とボーナス入賞とが重複して当選している場合の決定テーブルも別途設定されている。そして、これらの決定テーブルにも同様に、初期画像に表示される指示には必ず当選したチェリー入賞を狙うようにさせる旨の指示が含まれるようになっていて、その選択率も図22に示す赤チェリー入賞とボーナス入賞とが重複して当選している場合の決定テーブルと同様の選択率となっている。このように複数の報知パターンの何れから特別入賞の当選有無に基づく所定の確率で選択して報知するようにし、複数の報知パターンの選択率を特別入賞の当選有無に応じて異ならせたので、報知パターンの種類により遊技者の期待感を変化させることが可能となるので、遊技性を極めて高めることができる。

40

#### 【0162】

図23、24には、特定遊技状態であるRT状態ST4（図5に図示）での選択ゲームにおける初期画像を選択するための決定テーブルを示した。初期画像の表示内容は、ここ

50

に示された選択率で選択されるようになっている。

【0163】

このうち、図23はチェリー入賞に当選していない場合において、選択ゲームの実行が決定された場合に選択される決定テーブルである。この場合は、初期画像に表示される指示に従ってチェリー入賞を狙っても成立しない。また、図24は赤チェリー入賞とボーナス入賞が重複して当選している場合において、選択ゲームの実行が決定された場合に選択される決定テーブルである。この場合は、初期画像に表示される指示として「赤チェリーが揃えば大当り」の指示のみが選択される。この指示は、図23に示すようにチェリー入賞に当選していない場合において選択される指示と対応しており、この指示がなされた時点では、ボーナス入賞に当選しているか否かは判別できないようになっている。また、図24には、赤チェリー入賞とボーナス入賞とが重複して当選している場合を示したが、白チェリー入賞とボーナス入賞とが重複して当選している場合は「白チェリーが揃えば大当り」の指示のみが選択され、黒チェリー入賞とボーナス入賞とが重複して当選している場合は、「黒チェリーが揃えば大当り」の指示のみが選択されるようになっている。

10

【0164】

なお、RT状態は、チェリー入賞の成立が終了条件の一つとなっているが、指示に従ってチェリー入賞を狙えばRT状態が終了しない、もしくは、RT状態が終了するがボーナス入賞が成立することが報知されることとなり、遊技者は安心して指示に従ってチェリー入賞を狙うことができるようになっている。

【0165】

20

このような選択ゲーム初期画像表示処理(ステップS31)を行った後、全リールが停止したか否かの判定(ステップS32)を行う。全リールが停止したか否かの判定(ステップS32)において、全リールが停止していない場合(ステップS32;N)は、選択ゲーム処理を終了する。また、全リールが停止したか否かの判定(ステップS32)において、全リールが停止している場合(ステップS32;Y)は、入賞が成立したか否かの判定(ステップS33)を行う。

【0166】

入賞が成立したか否かの判定(ステップS33)においては、選択ゲームの初期画像に表示された指示に合致するチェリー入賞が成立したかが判定される。この入賞が成立したか否かの判定(ステップS33)において、入賞が成立していない場合(ステップS33;N)は、選択ゲーム結果画像として外れ報知の表示を行う処理(ステップS34)を行う。この処理により、図19(c)に示すような表示がなされる。また、入賞が成立したか否かの判定(ステップS33)において、入賞が成立した場合(ステップS33;Y)は、選択ゲーム結果画像として確定報知の表示を行う処理(ステップS35)を行う。この処理により図19(d)に示すような表示がなされる。また、特別入賞をなすBB1入賞、BB2入賞、RB1入賞、RB2入賞の当選フラグは区別して扱われ、当選した種類の特別入賞のみが成立可能となっており、確定報知においては、当選した特別入賞の種類を識別可能に報知するようになっている。なお、図19(d)では、BB1入賞に当選していることを報知した表示を示している。このように当選した特別入賞を識別可能に報知するようにしたので、遊技者はどの特別入賞が当選したかを即座に知ることができ、その報知により迅速に(遊技媒体の消費を抑えて)特別入賞を成立させることができる。すなわち、特定小役入賞の成立がその後のゲームにおける遊技媒体の消費抑制にもなる。

30

40

【0167】

このような選択ゲームを実行することにより、遊技者に対して選択して狙った特定小役入賞が成立したことで特別入賞が当選したような状態、すなわち、遊技者の勘が当たり、さらに正確に目押しが行えたことで特別入賞が当選したような印象を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、小役入賞の成立と同時に特別入賞の当選を報知できるので、小役入賞が成立しないで特別入賞を報知する場合に比べて遊技者の喜びを高めることができるし、その時に獲得した遊技媒体でその後に特別入賞を成立させることも可能となる。

50

## 【 0 1 6 8 】

以上のことから、遊技者により開始操作が行われた場合に複数のリール 6 の変動表示を伴うゲームを実行し、ゲームの実行により抽出した乱数の結果が所定の入賞の当選となった場合には当該入賞に対応した停止結果態様を導出表示可能に該リール 6 の停止制御を行うとともに、該入賞に対応した停止結果態様が導出表示された場合には入賞が成立して遊技者に所定の遊技価値を付与するようにしたスロットマシン 1 において、入賞として、当該入賞の成立により遊技媒体が付与される複数の小役入賞と、当該入賞の成立により遊技者に有利にゲームが実行可能となる特別遊技状態が発生される特別入賞とが設定されるとともに、該複数の小役入賞のうち所定数の特定小役入賞の各々は、該特別入賞と 1 のゲームにおいて重複して当選可能に設定され、特別入賞が特定小役入賞と重複して当選した場合に、遊技者に停止すべき入賞の候補として、当該当選した特定小役入賞を、当該特定小役入賞とは別の特定小役入賞と共に遊技者に報知する報知手段（演出制御装置 7 0）を備え、報知手段は、当選した特定小役入賞が成立した場合に、特別入賞が当選している旨を報知するようにしたこととなる。

10

## 【 0 1 6 9 】

また、報知手段（演出制御装置 7 0）は、特別入賞および特定小役入賞が当選していない場合にも、所定数の特定小役入賞を遊技者に報知するようにしたこととなる。

## 【 0 1 7 0 】

また、報知手段（演出制御装置 7 0）は、特定小役入賞が成立した場合に、複数の特別入賞のうち当選した特別入賞を識別可能に報知するようにしたこととなる。

20

## 【 0 1 7 1 】

また、報知手段（演出制御装置 7 0）は、複数の報知パターンの何れかから特別入賞の当選有無毎に所定の確率で選択して報知するようにし、複数の報知パターンの選択率を特別入賞の当選有無に応じて異ならせたこととなる。

## 【 0 1 7 2 】

また、特定条件の成立に基づきリプレイ入賞の当選確率を通常状態より高めた特定遊技状態（R T 状態 S T 4）を発生させるとともに、特定小役入賞の成立に基づき該特定遊技状態を終了させる特定遊技状態制御手段（遊技制御装置 5 0）を備え、報知手段（演出制御装置 7 0）は、特定遊技状態の発生中においては、報知態様を異ならせるようにしたこととなる。

30

## 【 0 1 7 3 】

なお、図 8 に示す有効待機時間設定処理における、選択ゲーム実行情報を送信する処理（ステップ S 8）を行った後、通常有効待機時間を設定する処理（ステップ S 9）を行わず、有効待機時間決定用乱数を抽出する処理（ステップ S 5）を行い、有効待機時間を設定する処理（ステップ S 6）を行って、有効待機時間設定処理を終了するようにしても良い。このようにすることで、例えば、チェリー入賞とボーナス入賞が重複して当選し、有効待機時間として 5 . 0 秒が選択された場合では、当該有効待機時間で当選したチェリー入賞を構成するチェリー図柄を遊技者が認識できるようにリール 6 が回転される。その後、選択ゲームが実行されるが、このとき、すでに有効待機時間において成立したチェリー入賞が報知されているので、ボーナス入賞の確定報知と同等の効果を得ることができる。

40

## 【 0 1 7 4 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 は、ゲームの終了から次のゲームの開始に関わる操作を有効とするまでのゲーム待機時間を設定可能であるとともに、その長さを変更できるようにになっている。このゲーム待機時間とは、図 2 5 に示すように、前後して実行される 2 のゲームの間において、前のゲームが終了したとき（t 1 0）からの所定時間（t 1 7 まで）であって、このゲーム待機時間中は、ベット操作やスタートレバー 2 1 の操作（例えば、t 1 4 の操作）などの後のゲームの開始に関わる操作を受け付けなくなっている。よって、次のゲームは、このゲーム待機時間の経過後、ベット操作（メダルの投入又はクレジットからの入力）の後、スタートレバー 2 1 の操作に基づくスタートレバーセンサ 5 2 からの検出信号の入力（t 1 8）があった際に開始される。なお、ゲーム待機

50

時間は、ウエイト時間よりも後に終了するように設定されている。

【 0 1 7 5 】

ゲーム待機時間としては、0 秒（ゲーム待機時間なし）、1 0 秒、2 0 秒、3 0 秒があり、後述するように、このうちから一つが内部抽選用の乱数の抽出結果に基づき選択されて設定されるようになっている。そして、ゲーム待機時間として0 秒以外が選択された場合に、そのゲーム待機時間において、終了したゲームで当選していた入賞を示唆する演出変動表示が行われるようになっている。

【 0 1 7 6 】

この演出変動表示は、ゲームの終了時（図 2 5 の t 1 0 ）に停止したリール 6 により図柄表示窓 5 にゲームの結果態様を表示する状態（図 2 6（a））から、所定のリール 6 の回転（変動表示）を開始して（図 2 5 の t 1 1、図 2 6（b））、所定時間後に停止する（図 2 5 の t 1 2）ことで、リール 6 により図柄表示窓 5 に演出用の表示態様を表示する状態（図 2 6（c）から（f））とする。

【 0 1 7 7 】

このとき停止したリール 6 により図柄表示窓 5 に形成される演出用の表示態様には、図 2 6（c）に示すようなゲームの結果態様と同じ表示態様、図 2 6（d）に示すような特定結果態様（いわゆるチャンス目）の表示態様、図 2 6（e）に示すような R B 入賞の図柄組合せ態様（ボーナス図柄組合せ態様、特別図柄組合せ態様）の表示態様、図 2 6（f）に示すような B B 入賞の図柄組合せ態様（ボーナス図柄組合せ態様、特別図柄組合せ態様）の表示態様があり、このうちいずれかが表示されるようになっている。なお、後述するように、演出用の表示態様も内部抽選用の乱数の抽出結果に基づき選択されるようになっており、ゲーム待機時間の長さで演出用の表示態様により、当選した入賞が示唆されるようになっている。この演出用の表示態様を所定時間表示した後、再び所定のリール 6 の回転（変動表示）を開始して（図 2 5 の t 1 3）、所定時間後に停止する（図 2 5 の t 1 6）ことで、リール 6 により図柄表示窓 5 に終了したゲームの結果態様を表示する状態（図 2 6（g））に戻すようになっている。また、演出変動表示が行われる場合には、画像表示装置 3 においても対応した演出表示がなされるようになっている。また、発光装置 7 1 による演出や、スピーカ 4 からの音声による演出、演出装置 7 2 による演出なども行うことで、興趣性をより高めるようになっている。

【 0 1 7 8 】

このようなゲーム待機時間の設定や、演出用の表示態様の設定を行う処理として、遊技制御装置 5 0 では図 2 7 に示すゲーム待機時間設定処理が行われる。このゲーム待機時間設定処理は、ゲームの開始時であって、上述した有効待機時間設定処理で有効待機時間が設定された後に行われるようになっている。

【 0 1 7 9 】

ゲーム待機時間設定処理では、まず、ゲームが開始されたか否かの判定（ステップ S 4 0）を行う。このゲームが開始されたか否かの判定（ステップ S 4 0）では、図 6 に示す場合はスタートレバー 2 1 の操作に基づきスタートレバーセンサ 5 2 から検出信号が入力されたとき（t 1）であるかを、図 7 に示す場合はウエイト時間が終了してリール 6 の回転を開始したとき（t 4）であるかを判定する。このゲームが開始されたか否かの判定（ステップ S 4 0）において、ゲームが開始されていない場合（ステップ S 4 0；N）は、ゲーム待機時間設定処理を終了する。また、ゲームが開始されたか否かの判定（ステップ S 4 0）において、ゲームが開始された場合（ステップ S 4 0；Y）は、設定された有効待機時間が 5 秒以上（5 . 0 秒もしくは 1 0 . 0 秒）であるか否かの判定（ステップ S 4 1）を行う。

【 0 1 8 0 】

設定された有効待機時間が 5 秒以上であるか否かの判定（ステップ S 4 1）において、5 秒以上である場合（ステップ S 4 1；Y）は、ゲーム待機時間設定処理を終了する。この場合はゲーム待機時間が設定されない（ゲーム待機時間が 0 秒となる）。これによりゲームの進行が著しく妨げられることを防止できる。なお、5 秒以上の有効待機時間が設定

されている場合は、ゲーム開始時の有効待機時間において内部抽選用の乱数の抽出結果に関する示唆として、ボーナス入賞が当選している可能性が高いことが示されることとなる。また、設定された有効待機時間が5秒以上であるか否かの判定（ステップS41）において、5秒以上でない場合（ステップS41；N）は、ゲーム待機時間決定用乱数を抽出する処理（ステップS42）を行い、内部抽選状態に応じたゲーム待機時間を設定する処理（ステップS43）を行う。

#### 【0181】

内部抽選状態に応じたゲーム待機時間を設定する処理（ステップS43）では、内部抽選用の乱数の抽出結果に基づきテーブルを選択し、ゲーム待機時間決定用乱数を抽出する処理（ステップS42）で抽出したゲーム待機時間決定用乱数を、選択した決定テーブルに参照してゲーム待機時間を決定する処理を行う。

10

#### 【0182】

ゲーム待機時間の選択に用いられる決定テーブルには、図28から31に示すテーブル1からテーブル4の四つが設定されている。このうち、内部抽選用の乱数の抽出結果がBB入賞の当選であった場合は、図28に示すテーブル1が選択される。なお、内部抽選用の乱数の抽出結果がBB入賞の当選であった場合には、BB入賞が重複小役入賞（チェリー入賞）と重複して当選した場合と、BB入賞が単独で当選した場合とがあるが、ここでは両方の場合を含むものとする。ただし、選択ゲームが実行されて、該当する重複小役入賞が成立してボーナス入賞の当選が報知された場合は、後に実行される図33に示す演出変動表示処理において、選択されたゲーム待機時間は無効（0秒）となる。このBB入賞の当選時に選択されるテーブル1では、ゲーム待機時間として0秒（ゲーム待機時間なし）が選択される選択率が30%であり、ゲーム待機時間として10秒が選択される選択率が30%となっている。また、ゲーム待機時間として20秒が選択される選択率が30%、ゲーム待機時間として30秒が選択される選択率が10%となっている。

20

#### 【0183】

このBB入賞の当選時に選択されるテーブル1では、BB入賞の当選時以外よりも、選択可能なゲーム待機時間のうち長いゲーム待機時間の選択率が高くなるようにされており、遊技者が最も関心を持つ事項であるBB入賞の当選に対する期待感を高めることができるようになっている。なお、30秒のゲーム待機時間はBB入賞の当選時でのみ選択できるようになっており、この30秒のゲーム待機時間が選択されて実行された場合は、遊技者がBB入賞に当選していることを認識可能となる。

30

#### 【0184】

内部抽選用の乱数の抽出結果がRB入賞の当選であった場合は、図29に示すテーブル2が選択される。なお、内部抽選用の乱数の抽出結果がRB入賞の当選であった場合には、RB入賞が重複小役入賞（チェリー入賞）と重複して当選した場合と、RB入賞が単独で当選した場合とがあるが、ここでは両方の場合を含むものとする。ただし、選択ゲームが実行されて、該当する重複小役入賞が成立してボーナス入賞の当選が報知された場合は、後に実行される図33に示す演出変動表示処理において、選択されたゲーム待機時間は無効（0秒）となる。このRB入賞の当選時に選択されるテーブル2では、ゲーム待機時間として0秒（ゲーム待機時間なし）が選択される選択率が30%であり、ゲーム待機時間として10秒が選択される選択率が40%となっている。また、ゲーム待機時間として20秒が選択される選択率が30%、ゲーム待機時間として30秒が選択される選択率が0%となっている。

40

#### 【0185】

このRB入賞の当選時のテーブル2では、BB入賞の当選時の場合に次いで、選択可能なゲーム待機時間のうち長いゲーム待機時間の選択率が高くなるようにされており、遊技者がBB入賞と同じく関心を持つ事項であるRB入賞の当選に対する期待感を高めることができるようになっている。

#### 【0186】

内部抽選用の乱数の抽出結果が重複小役入賞（チェリー入賞）の当選で、かつ、ボナ

50

ス入賞が重複して当選しなかった場合、すなわち重複小役入賞が単独で当選した場合は、図30に示すテーブル3が選択される。この重複小役入賞が単独で当選した場合に選択されるテーブル3では、ゲーム待機時間として0秒（ゲーム待機時間なし）が選択される選択率が80%であり、ゲーム待機時間として10秒が選択される選択率が15%となっている。また、ゲーム待機時間として20秒が選択される選択率が5%、ゲーム待機時間として30秒が選択される選択率が0%となっている。

【0187】

この重複小役入賞が単独で当選した場合に選択されるテーブル3では、ボーナス入賞と重複して当選する可能性のない通常小役入賞に当選した場合やはずれの場合に選択されるテーブル4（図31に図示）よりも、長いゲーム待機時間の選択率が高くなるようにされている。これにより、ボーナス入賞が重複して当選している可能性に対する期待感を高めることができるようになっている。

10

【0188】

内部抽選用の乱数の抽出結果が通常小役入賞に当選した場合やはずれの場合は、図31に示すテーブル4が選択される。ここで、通常小役入賞とは、ボーナス入賞と重複して当選する可能性のある重複小役入賞（チェリー入賞）以外の小役入賞（ベル入賞、スイカ入賞、リプレイ入賞）である。また、はずれとは何れの入賞にも当選しなかった場合である。この通常小役入賞に当選した場合やはずれの場合に選択されるテーブル4では、ゲーム待機時間として0秒（ゲーム待機時間なし）が選択される選択率が92%であり、ゲーム待機時間として10秒が選択される選択率が5%となっている。また、ゲーム待機時間として20秒が選択される選択率が3%、ゲーム待機時間として30秒が選択される選択率が0%となっている。

20

【0189】

この通常小役入賞に当選した場合やはずれの場合に選択されるテーブル4では、ゲーム待機時間がなしとなる0秒の他に、10秒、20秒のゲーム待機時間も僅かに選択可能となっており、通常小役入賞に当選した場合やはずれの場合であってもボーナス入賞に当選している可能性に対する期待感を持たせ、遊技の興趣が低下しないようにしている。

【0190】

なお、重複小役入賞が単独で当選した場合にテーブル3を選択するとしたが、ボーナス入賞に重複して当選した場合にもテーブル3を選択するようにしても良い。このようにすることで、ボーナス入賞が重複して当選したか否かが遊技者に分かりにくくなり、次ゲームへの期待感を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

30

【0191】

また、BB入賞の当選時にテーブル1を選択し、RB入賞の当選時にテーブル2を選択するとしたが、ボーナス入賞に内部当選したゲームより後のゲームであって、ボーナス入賞が成立するゲームまでのボーナス入賞当選フラグが持ち越されることとなるゲームでも引き続き同じ決定テーブル（テーブル1もしくはテーブル2）を選択するようにしても良い。この場合、一度ゲーム待機時間として20秒もしくは30秒が選択された場合には、そのゲームから当選しているボーナス入賞が成立するゲームまでのゲーム（当選したボーナス入賞の当選フラグが持ち越されているゲーム）では、ゲーム待機時間を設定しない（ゲーム待機時間として0秒を選択する）ようにしても良い。すなわち、特別入賞は、当該入賞に当選した場合に、当該入賞が成立するまで入賞の権利が持ち越されるようにされ、ゲーム待機時間設定手段（遊技制御装置50）は、特別入賞に当選して当該特別入賞が成立するまでのゲームで所定のゲーム待機時間を設定した場合は、次回以降の特別入賞が成立するまでのゲーム（ボーナス入賞当選フラグが持ち越されることとなるゲーム）についてゲーム待機時間の設定を禁止する禁止手段（遊技制御装置50）を備えるようにしても良い。

40

【0192】

また、一度演出用の表示態様として特定の表示態様（パターン1またはパターン2）が選択された場合には、そのゲームから当選しているボーナス入賞が成立するゲームまでの

50

ゲーム（当選したボーナス入賞の当選フラグが持ち越されているゲーム）では、ゲーム待機時間を設定しない（ゲーム待機時間として0秒を選択する、演出変動表示を行わない）ようにしても良い。すなわち、特別入賞は、当該入賞に当選した場合に、当該入賞が成立するまで入賞の権利が持ち越されるようにされ、ゲーム待機時間設定手段（遊技制御装置50）は、特別入賞に当選して当該特別入賞が成立するまでのゲームで、特別変動表示制御手段（遊技制御装置50）が当該特別入賞に当選したことを識別可能な特定な表示態様を停止させた場合は、次回以降の特別入賞が成立するまでのゲーム（ボーナス入賞当選フラグが持ち越されることとなるゲーム）についてゲーム待機時間の設定を禁止する禁止手段（遊技制御装置50）を備えるようにしても良い。

#### 【0193】

このような禁止手段をそなえる場合には、画像表示装置3、スピーカ4、発光装置71、演出装置72などによりボーナス入賞に当選したことを報知（例えば、「ボーナス確定」の表示や当選した入賞の図柄を表示）するようにしても良い。

#### 【0194】

以上のようなテーブルを参照してゲーム待機時間を決定した後、演出用停止図柄を決定する処理（ステップS44）を行い、ゲーム待機時間設定処理を終了する。演出用停止図柄を決定する処理（ステップS44）では、上述のように決定したゲーム待機時間と、内部抽選用の乱数の抽出結果およびこの処理において抽出される演出用停止図柄決定用乱数に基づき、演出用停止図柄（演出用の表示態様）を決定する処理がなされる。

#### 【0195】

この演出用停止図柄は、図32に示す決定テーブルに基づき決定されるようになっており、この決定テーブルでは、例えば、ゲーム待機時間として10秒が選択され、内部抽選用の乱数の抽出結果がBB入賞の当選であった場合に、演出用の表示態様としてパターン1が選択される選択率が20%、パターン2が選択される選択率が30%、パターン3が選択される選択率が40%、パターン4が選択される選択率が10%となっている。また、ゲーム待機時間として20秒が選択され、内部抽選用の乱数の抽出結果がBB入賞の当選であった場合に、演出用の表示態様としてパターン1が選択される選択率が40%、パターン2が選択される選択率が40%、パターン3が選択される選択率が15%、パターン4が選択される選択率が5%となっている。

#### 【0196】

ここで、図32に示す演出用の表示態様のうち、パターン1は、図26(f)に示すようなBB入賞の図柄組合せ態様の表示態様である。決定テーブルに示すように、このパターン1が選択されるのは内部抽選用の乱数の抽出結果がBB入賞の当選であった場合のみとなっており、このパターン1の演出用の表示態様が表示された場合は、遊技者がBB入賞に当選したことを認識可能となる。なお、パターン1の演出用の表示態様においては、複数種類あるBB入賞の図柄組合せ態様のうち、当選したBB入賞に対応する図柄組合せ態様が表示されるようになっている。また、ゲーム待機時間として30秒が選択される場合はBB入賞に当選した場合のみであるので、決定テーブルではその他の入賞やはずれの場合の選択率は設定されていない。さらに、演出用の表示態様としてパターン1が選択される選択率が100%とされ、遊技者にBB入賞の当選を確実に認識させることができるようにされている。

#### 【0197】

パターン2は、図26(e)に示すようなRB入賞の図柄組合せ態様の表示態様である。決定テーブルに示すように、このパターン2が選択されるのは、内部抽選用の乱数の抽出結果がボーナス入賞の当選の場合のみとなっており、このパターン2の演出用の表示態様が表示された場合も、遊技者がボーナス入賞に当選したことを認識可能となる。なお、RB入賞の当選時にパターン2の演出用の表示態様が表示される場合には、複数種類あるRB入賞の図柄組合せ態様のうち、当選したRB入賞に対応する図柄組合せ態様が表示されるようになっている。また、RB入賞の当選時以外（ここではBB入賞時）でパターン2の演出用の表示態様が表示される場合には、複数種類あるRB入賞の図柄組合せ態様の

10

20

30

40

50



うち、任意の R B 入賞に対応する図柄組合せ態様が表示されるようになっている。

【 0 1 9 8 】

パターン 3 は、図 2 6 ( d ) に示すような特定結果態様（いわゆるチャンス目）の表示態様である。ここで、特定結果態様は、ボーナス入賞に当選している場合に出現する可能性が高いゲームの結果態様で、例えば、ボーナス図柄が有効化可能ライン上に並ぶパターン（特別図柄組合せ態様を除く）である。本実施形態のスロットマシン 1 では、ボーナス入賞に当選しているが当該ボーナス入賞が成立する図柄組合せ態様を停止できなかった場合や、重複小役入賞に当選（ボーナス入賞の重複当選の有無を問わず）しているが当該重複小役入賞が成立する図柄組合せ態様を停止できなかった場合にゲームの結果態様として出現可能とされている。

10

【 0 1 9 9 】

パターン 4 は、図 2 6 ( c ) に示すような、ゲーム終了時の結果態様と同じ表示態様である。決定テーブルに示すように、内部抽選用の乱数の抽出結果がボーナス入賞の当選の場合であってもパターン 4 が選択される可能性があり、パターン 4 が表示された場合でもボーナス入賞に当選している可能性に対する期待感を失わないようにし、遊技の興趣が低下しないようにしている。なお、このパターン 4 の表示態様を表示する場合は、演出用の表示態様を表示する状態からゲームの結果態様に戻す変動表示を行わないようにしても良い。すなわち、ゲームの結果態様を表示する状態からリール 6 を回転（変動表示）して、元のゲームの結果態様を表示する状態で停止し、この状態で表示しているゲームの結果態様を演出用の表示態様とするようにしても良い。また、リール 6 の回転（変動表示）を行わず、ゲーム待機時間においてゲームの開始に関わる操作を受け付けないようにするだけでも良い。

20

【 0 2 0 0 】

以上のようにゲーム待機時間設定処理で決定されたゲーム待機時間の長さや演出用の表示態様などのゲーム待機時間に関する情報は、ゲーム待機時間情報として演出制御装置 7 0 に送信されるようになっている。すなわち、遊技制御装置 5 0 が、ゲーム待機時間を複数の時間のうちから何れかに決定するゲーム待機時間決定手段をなすとともに、前後して実行される 2 のゲームの間において、後のゲームを開始するための所定の操作を無効とするゲーム待機時間を設定するゲーム待機時間設定手段をなす。また、遊技制御装置 5 0 が、ゲーム待機時間に応じて演出用の表示態様を決定する表示態様決定手段をなす。

30

【 0 2 0 1 】

このように複数のゲーム待機時間の設定があることで、遊技を多彩にすることが可能となる。また、その分、演出変動表示のバリエーションも増やすことができ興趣性を高めることが可能となる。また、ゲーム待機時間の長さに応じて演出用の表示態様を形成できるので、遊技者の期待感を高めることができる。例えば、ゲーム待機時間が長くなるほど特別の当選（ボーナス入賞の当選）の可能性が高い表示態様が停止しやすくなるなどの制御が可能となる。

【 0 2 0 2 】

また、遊技制御装置 5 0 では、上述のように設定されたゲーム待機時間や演出用の表示態様を実行するための演出変動表示処理が行われる。図 3 3 に示すように、この演出変動表示処理においては、まず、ゲームが終了したか否かの判定（ステップ S 5 0）を行う。ここで、ゲームの終了とは、すべてのリール 6 が停止してゲームの結果態様が表示されることである。なお、ゲームの結果態様により入賞が成立してメダルの払い出しがある場合には、その払い出しの終了がゲームの終了となる。ゲームが終了したか否かの判定（ステップ S 5 0）において、ゲームが終了していない場合（ステップ S 5 0；N）は、演出変動表示処理を終了する。また、ゲームが終了したか否かの判定（ステップ S 5 0）において、ゲームが終了している場合（ステップ S 5 0；Y）は、ゲーム待機時間が設定されているか否かの判定（ステップ S 5 1）を行う。

40

【 0 2 0 3 】

ゲーム待機時間が設定されているか否かの判定（ステップ S 5 1）において、ゲーム待

50

機時間が設定されていない（ゲーム待機時間が0秒）場合（ステップS51；N）は、賭入力を有効化する処理（ステップS55）を行い、演出変動表示処理を終了する。この賭入力を有効化する処理（ステップS55）では、ベット操作やスタートレバー21の操作などの後のゲームの開始に関わる操作の受け付けを有効にする処理が行われる。なお、ウエイト時間がある場合は、該ウエイト時間が経過した後、賭入力等を有効にする。また、ゲーム待機時間が設定されているか否かの判定（ステップS51）において、ゲーム待機時間が設定されている場合（ステップS51；Y）は、演出変動表示条件が成立しているか否かの判定（ステップS52）を行う。

【0204】

この演出変動表示条件が成立しているか否かの判定（ステップS52）において、演出変動表示条件が成立している場合（ステップS52；Y）は、演出変動表示処理（ステップS53）を行い、演出変動表示処理を終了する。また、演出変動表示条件が成立しているか否かの判定（ステップS52）において、演出変動表示条件が成立していない場合（ステップS52；N）は、決定内容をクリアする処理（ステップS54）を行い、賭入力を有効化する処理（ステップS55）を行って、演出変動表示処理を終了する。

【0205】

この演出変動表示条件とは、例えば、内部抽選用の乱数の抽出結果がボーナス入賞の当選であった場合に、ゲームの結果態様で当該ボーナス入賞に対応する図柄組合せ態様が形成されていないことである。この演出変動表示条件が成立していない場合、すなわち、ボーナス入賞が成立した場合には演出変動表示を行う必要がないため、決定内容をクリアする処理（ステップS54）で、設定されていたゲーム待機時間や演出用の表示態様をクリアする処理（ゲーム待機時間を0秒とする）を行い、演出変動表示を行わないようにする。また、演出変動表示条件として、選択ゲームが実行された場合に特定小役入賞が成立していないことも条件とされている。すなわち、選択ゲームで特定小役入賞が成立した場合は、ボーナス入賞の当選が報知される場合であるので演出変動表示を行う必要がなく、決定内容をクリアする処理（ステップS54）で、設定されていたゲーム待機時間や演出用の表示態様をクリアする処理（ゲーム待機時間を0秒とする）を行い、演出変動表示を行わないようにする。

【0206】

なお、ボーナス入賞に対応する図柄組合せ態様を狙うような停止操作が行われていないことを演出変動表示条件として加えても良い。ここで、ボーナス入賞に対応する図柄組合せ態様を狙うような停止操作が行われた場合とは、例えば、ボーナス入賞に対応する図柄組合せ態様が有効ライン上に形成されるタイミング（引込停止制御が可能な範囲（例えば、ボーナス図柄の手前4コマ以内））で停止操作が行われた場合である。また、当選していないボーナス入賞に対応する図柄組合せ態様が有効ライン上に形成されるタイミングで停止操作が行われ、当該図柄組合せ態様を構成する図柄が有効ラインを通り過ぎるようにする、いわゆる蹴飛ばし停止制御が行われた場合としても良い。また、すべてのリール6を停止する前に、すでに停止したリール6の結果によりボーナス入賞の当否が判定可能（いわゆる1リール確定や2リール確定）な場合は、そのボーナス入賞の当否が判定可能な結果を停止可能な範囲で停止操作が行われた場合や、狙った結果、蹴飛ばし停止制御が行われた場合としても良い。

【0207】

このように、遊技者がボーナス入賞に対応する図柄組合せ態様を狙って停止操作を行った場合、内部抽選用の乱数の抽出結果がボーナス入賞の当選でない場合（狙ったボーナス入賞の当選でない場合）は、対応する図柄組合せ態様が形成されないように制御される。よって、その時点で遊技者が当該ボーナス入賞に当選していないことを認識できるので、その後に当該ボーナス入賞が当選している可能性があるような演出変動表示を行っても意味がないため、演出変動表示を行わないようにしても良い。

【0208】

また、演出変動表示処理（ステップS53）では、ゲーム待機時間内におけるリール6

10

20

30

40

50

の演出変動表示を制御する処理が行われ、これにより、図 26 に示すように、ゲームの結果態様を表示する状態から所定のリール 6 を変動表示して演出用の表示態様を表示する状態とし、所定時間後に再び所定のリール 6 を変動表示してゲームの結果態様を表示する状態に復帰させる演出変動表示が行われるようになる。すなわち、遊技制御装置 50 が、ゲーム待機時間設定手段により設定されたゲーム待機時間において、所定のリール 6 を変動表示させたのち乱数の抽出結果に基づく演出用の表示態様を停止させる演出変動表示の制御を行う演出変動表示制御手段をなす。また、遊技制御装置 50 が、遊技者にとって有利なボーナス状態を発生させる特別入賞（ボーナス入賞）が当選した場合に、当該特別入賞が当選したことを識別可能な特定な表示態様（パターン 1 もしくはパターン 2 の表示態様）を停止させる特定演出変動表示制御手段をなす。また、遊技制御装置 50 が、演出用の表示態様を停止させた後、ゲーム終了時に停止されたゲームの結果態様に復帰させるように所定のリール 6 を変動表示させる復帰変動表示制御手段をなす。

10

#### 【0209】

以上のように、ゲーム待機時間を設定するとともに、該ゲーム待機時間において演出変動表示を行うようにしたことで、内部抽選用の乱数の抽出結果を報知したり演出したりすることが可能となり、興趣性を極め高めることが可能となる。特に、ゲームの結果態様を導出するリール 6 の変動表示で内部抽選結果に応じた演出を行うことで、従来にない斬新且つ興趣性の高い演出が可能となる。また、ボーナス入賞に当選した場合に、当該ボーナス入賞が当選したことを識別可能な特定な表示態様を停止させることができるので、遊技者に確実に内部当選結果を報知することができるし、遊技者の喜びを極めて高めることが可能となり、特別入賞の当選に対する期待感や遊技の興趣性を高めることができる。また、演出変動表示が行われても最終的にはゲーム終了時の結果態様に戻るので、遊技者自らリール 6 を停止させてゲームの結果態様を導出する、といったスロットマシン本来のゲーム性を損なうことなく興趣性や期待感を高めることが可能となる。また、ゲーム終了時の結果態様に戻るので、例えば、ボーナス入賞が成立する図柄組合せ態様と同一の表示態様となったのにボーナスゲームが開始されないといった遊技者の勘違いを防止することも可能となる。

20

#### 【0210】

以上のことから、遊技者により開始操作が行われた場合に複数のリール 6 の変動表示を伴うゲームを実行し、遊技者による停止操作が行われた場合に、ゲームの実行により抽出した乱数の結果に基づき該複数のリール 6 の停止制御を行うようにしたスロットマシンにおいて、前後して実行される 2 のゲームの間において、後のゲームを開始するための所定の操作を無効とするゲーム待機時間を設定するゲーム待機時間設定手段（遊技制御装置 50）と、ゲーム待機時間設定手段により設定されたゲーム待機時間において、所定のリール 6 を変動表示させたのち乱数の抽出結果に基づく演出用の表示態様を停止させる演出変動表示の制御を行う演出変動表示制御手段（遊技制御装置 50）と、を備え、演出変動表示制御手段は、遊技者にとって有利なボーナス状態を発生させる特別入賞が当選した場合に、当該特別入賞が当選したことを識別可能な特定な表示態様を停止させる特定演出変動表示制御手段（遊技制御装置 50）を含んでいることとなる。

30

#### 【0211】

また、ゲーム待機時間設定手段（遊技制御装置 50）は、ゲーム待機時間を複数の時間のうちから何れかに決定するゲーム待機時間決定手段（遊技制御装置 50）を備え、ゲーム待機時間決定手段は、乱数の抽出結果に基づきゲーム待機時間を決定するようにしたこととなる。

40

#### 【0212】

また、演出変動表示制御手段（遊技制御装置 50）は、ゲーム待機時間決定手段で決定したゲーム待機時間に応じて演出用の表示態様を決定する表示態様決定手段（遊技制御装置 50）を備えたこととなる。

#### 【0213】

また、演出変動表示制御手段（遊技制御装置 50）は、演出用の表示態様を停止させた

50

後、ゲーム終了時に停止されたゲームの結果態様に復帰させるように所定のリール 6 を変動表示させる復帰変動表示制御手段（遊技制御装置 50）を含んでいることとなる。

【0214】

なお、演出変動表示におけるリール 6 の回転態様についても、内部抽選用の乱数の抽出結果などに基づき別途決定するようにしても良い。このリール 6 の回転態様としては、順方向に等速で回転する場合のほか、例えば、逆方向への回転、回転速度の変化、リール 6 の一時停止と再回転、回転開始や停止のタイミングの変化などであり、これらを任意に組み合わせても良い。また、ゲームの結果態様が所定の結果態様になることによってリール 6 の回転態様を変化させるようにしても良く、例えば、二つのリール 6 でボーナス入賞が成立する図柄組合せ態様の一部が形成された結果態様であるいわゆるテンパイ目や、特別入賞に当選している場合に出現する可能性が高い結果態様である特定結果態様（いわゆるチャンス目）である場合に变化させるようにしても良い。また、全部のリール 6 を回転させるのではなく、一部のリール 6 のみを回転させるようにしても良い。また、ゲーム待機時間を決定する決定テーブルや、演出用の表示態様を決定する決定テーブルにおける選択率も任意に変更可能であり、例えば、BB 入賞が当選した場合にのみゲーム待機時間として 30 秒が設定されるとしたが、これに加えて、ボーナス入賞が当選した場合にのみゲーム待機時間として 20 秒が設定されるようにしても良い。

10

【0215】

また、有効待機時間やゲーム待機時間を決定する遊技制御装置 50 では、ゲームの開始時に設定された有効待機時間が 5 秒以上であるゲームについては、当該ゲームの終了後にゲーム待機時間を設定しない（ゲーム待機時間として 0 秒を選択する）ようにしているが、ゲーム待機時間を設定しないようにする有効待機時間の閾値は他の値（3 秒、10 秒）としても良い。また、待機時間が遅延されたゲームのすべて、すなわち、有効待機時間が 1 秒以上であるゲームでゲーム待機時間を設定しないようにしても良い。このようにすることによって、ゲームの進行が著しく妨げられることを防止できる。すなわち、遊技制御装置 50 が、1 のゲームに対して、待機時間の遅延とゲーム待機時間の両方が設定されることを禁止する設定禁止手段をなす。すなわち、1 のゲームに対して、待機時間の遅延とゲーム待機時間の両方が設定されることを禁止する設定禁止手段（遊技制御装置 50）を備えるようにしても良い。

20

【0216】

なお、待機時間の遅延を設定する処理を行った後にゲーム待機時間を設定する処理を行うようにしているが、ゲーム待機時間を設定する処理を待機時間の遅延を設定する処理よりも先に行うようにして、ゲーム待機時間の選択結果に応じて待機時間の遅延処理を行うようにしても良い。そして、ゲーム待機時間が設定される場合（0 秒以外のゲーム待機時間が設定される場合）には、待機時間を遅延しないようにして、ゲーム待機時間の設定を優先するようにしても良い。

30

【0217】

次に、上述した実施形態のスロットマシンの第 1 変形例について図 34 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のスロットマシン 1 と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例のスロットマシンは、ボーナス入賞と複数の特定小役入賞（チェリー入賞）とが同時に当選できるようにしている。そして、これに伴い、ボーナス入賞と複数の特定小役入賞（チェリー入賞）とが同時に当選した場合において、選択ゲームの実行が決定された場合に選択される決定テーブルが設定されている。

40

【0218】

図 34 には、赤チェリー入賞と黒チェリー入賞とボーナス入賞が重複して当選している場合において、選択ゲームの実行が決定された場合に選択される決定テーブルを示した。この場合は、初期画像に表示される指示として、「何れかのチェリーを狙え」、「赤チェリーか白チェリーを狙え」、「白チェリーか黒チェリーを狙え」のように、遊技者に停止すべき入賞の候補として、当選した特定小役入賞を、当該特定小役入賞とは別の特定小役

50

入賞と共に遊技者に報知するようになっている。また、「黒チェリーか赤チェリーを狙え」、「赤チェリーを狙え」、「黒チェリーを狙え」の指示は、何れも当選した特定小役入賞のみを狙うようにさせる旨の指示であり、このような指示がなされるのは、ボーナス入賞に当選している場合のみとされている。すなわち、このような指示は、ボーナス入賞の当選を報知するボーナス確定報知である。また、このような指示は選択率が低くされており、出現頻度の低いいわゆるプレミア演出の一つである。なお、図34には、赤チェリー入賞と黒チェリーとボーナス入賞とが重複して当選している場合の決定テーブルを示したが、その他の組合せの場合における決定テーブルも別途設定されている。なお、本変形例を後述する他の変形例と組み合わせて適用するようにしても良い。

#### 【0219】

次に、上述した実施形態のスロットマシンの第2変形例について図35を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のスロットマシン1と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例のスロットマシンは、特別入賞が特定小役入賞と重複して当選し、報知手段により遊技者に停止すべき入賞の候補が報知されたにも関わらず、当選した特定小役入賞が成立しなかった場合に、所定のゲーム待機時間を設定するようにしている。

#### 【0220】

図35には、本変形例のスロットマシンで実行されるゲーム待機時間設定処理を示した。なお、図27に示す上述の実施形態のスロットマシンで実行されるゲーム待機時間設定処理と同様の処理には、同じ符号を付して詳細な説明を省略する。本変形例のゲーム待機時間設定処理では、まず、ゲームが開始されたか否かの判定(ステップS40)を行う。このゲームが開始されたか否かの判定(ステップS40)において、ゲームが開始されていない場合(ステップS40;N)は、ゲーム待機時間設定処理を終了する。また、ゲームが開始されたか否かの判定(ステップS40)において、ゲームが開始された場合(ステップS40;Y)は、選択ゲームが実行されるか否かの判定(ステップS60)を行う。

#### 【0221】

選択ゲームが実行されるか否かの判定(ステップS60)において、選択ゲームが実行される場合(ステップS60;Y)は、重複小役によるボーナス当選であるか否かの判定(ステップS61)を行う。この重複小役によるボーナス当選であるか否かの判定(ステップS61)では、重複小役である特定小役入賞(チェリー入賞)とボーナス入賞(BB入賞、RB入賞)が重複して当選したかが判定される。なお、ここでは、ボーナス入賞に当選したが特別入賞が成立せず、次回以降の特別入賞が成立するまでのゲーム(ボーナス入賞当選フラグが持ち越されることとなるゲーム)で特定小役入賞に当選した場合は、重複して当選したものとしないようになっている。この重複小役によるボーナス当選であるか否かの判定(ステップS61)において、重複小役によるボーナス当選でない場合(ステップS61;N)は、設定された有効待機時間が5秒以上(5.0秒もしくは10.0秒)であるか否かの判定(ステップS41)を行う。すなわち、この場合は、特定小役入賞とボーナス入賞が重複して当選していないゲームで選択ゲームが実行される場合である。

#### 【0222】

また、この重複小役によるボーナス当選であるか否かの判定(ステップS61)において、重複小役によるボーナス当選である場合(ステップS61;Y)は、ゲーム待機時間として20秒をセットする処理(ステップS61)を行い、演出用停止図柄を決定する処理(ステップS44)を行って、ゲーム待機時間設定処理を終了する。すなわち、この場合は、特定小役入賞とボーナス入賞が重複して当選したゲームで選択ゲームが実行される場合である。なお、この特定小役入賞とボーナス入賞が重複して当選したゲームで選択ゲームが実行される場合、演出用停止図柄を決定する処理(ステップS44)では、図32に示す決定テーブルによらず、内部抽選用の乱数の抽出結果がボーナス入賞の当選の場合

10

20

30

40

50

のみに選択されるパターン 1 もしくはパターン 2 が選択されるようになっている。ただし、パターン 2 は B B 入賞の当選、R B 入賞の当選のいずれの場合でも選択可能であるが、パターン 1 は B B 入賞の当選時にのみ選択される。

#### 【 0 2 2 3 】

また、設定された有効待機時間が 5 秒以上（5 . 0 秒もしくは 1 0 . 0 秒）であるか否かの判定（ステップ S 4 1）において、5 秒以上である場合（ステップ S 4 1；Y）は、ゲーム待機時間設定処理を終了する。この場合はゲーム待機時間が設定されない（ゲーム待機時間が 0 秒となる）。また、設定された有効待機時間が 5 秒以上であるか否かの判定（ステップ S 4 1）において、5 秒以上でない場合（ステップ S 4 1；N）は、ゲーム待機時間決定用乱数を抽出する処理（ステップ S 4 2）を行い、内部抽選状態に応じたゲーム待機時間を設定する処理（ステップ S 4 3）を行う。

10

#### 【 0 2 2 4 】

内部抽選状態に応じたゲーム待機時間を設定する処理（ステップ S 4 3）では、内部抽選用の乱数の抽出結果に基づき図 2 8 から 3 1 に示すテーブルを選択し、ゲーム待機時間決定用乱数を抽出する処理（ステップ S 4 2）で抽出したゲーム待機時間決定用乱数を、選択した決定テーブルに参照してゲーム待機時間を決定する処理を行う。

#### 【 0 2 2 5 】

内部抽選状態に応じたゲーム待機時間を設定する処理（ステップ S 4 3）によりゲーム待機時間を決定した後、演出用停止図柄を決定する処理（ステップ S 4 4）を行い、ゲーム待機時間設定処理を終了する。演出用停止図柄を決定する処理（ステップ S 4 4）では、上述のように決定したゲーム待機時間と、内部抽選用の乱数の抽出結果およびこの処理において抽出される演出用停止図柄決定用乱数に基づき、演出用停止図柄（演出用の表示態様）を決定する処理がなされる。

20

#### 【 0 2 2 6 】

また、遊技制御装置 5 0 で実行される図 3 3 に示す演出変動表示処理における演出変動表示条件が成立しているか否かの判定（ステップ S 5 2）では、演出変動表示条件として、選択ゲームが実行された場合に特定小役入賞が成立していないことが条件とされている。すなわち、選択ゲームで特定小役入賞が成立した場合は、ボーナス入賞の当選が報知される場合であるので演出変動表示を行う必要がなく、決定内容をクリアする処理（ステップ S 5 4）で、設定されていたゲーム待機時間や演出用の表示態様をクリアする処理（ゲーム待機時間を 0 秒とする）を行い、演出変動表示を行わないようになっている。つまり、遊技制御装置 5 0 では、特別入賞が特定小役入賞と重複して当選し報知手段（演出制御装置 7 0）により遊技者に停止すべき入賞の候補が報知されたにも関わらず、当選した特定小役入賞が成立しなかった場合に、ゲーム待機時間を設定するようにする処理が行われる。

30

#### 【 0 2 2 7 】

このような処理によって、特定小役入賞とボーナス入賞とが重複して当選したことに基づく選択ゲームで、特定小役入賞が成立しなかった場合（取りこぼした場合）には、ゲーム待機時間として 2 0 秒が強制的に設定される。また、特定小役入賞が成立してボーナス入賞の当選が報知される場合には、ゲーム待機時間が設定されないようになる。これにより、仮に選択ゲームにおいて当選していた特定小役入賞を取りこぼした場合でも、ゲーム待機時間を設定といった別の態様で遊技者に特別入賞の当選を報知できるので、遊技上不慣れな遊技者が極めて不利になることも防止できるし、特定小役入賞の不成立でも特別入賞の当選への期待感を持続させることができる。また、ゲーム待機時間においてゲームの結果態様を導出するリールの変動表示で内部抽選結果に応じた演出を行うので従来にない斬新且つ興趣性の高い演出が可能となるし、遊技者に確実に内部当選結果を報知することができる。

40

#### 【 0 2 2 8 】

なお、特定小役入賞を取りこぼした場合に行うゲーム待機時間の設定を、当選した特定小役入賞が成立しなかったゲームより後のゲームで行うようにすれば、選択ゲームで特定

50

小役入賞が成立した場合には、より早く特別入賞の当選を知ることができるので、特定小役入賞が成立した場合の特典を高めることにもなる。この場合は、例えば、ボーナス入賞（特別入賞）がチェリー入賞（特定小役入賞）と重複して当選し、遊技者に停止すべき入賞の候補を報知する選択ゲームが実行されたが、当選した特定小役入賞が成立しなかった場合に取りこぼしフラグを設定するようにする。そして、ゲーム待機時間設定処理において、この取りこぼしフラグがある場合に、ゲーム待機時間として20秒をセットする処理を行うようにする。また、本変形例を他の変形例と組み合わせて適用するようにしても良い。

#### 【0229】

以上のことから、前後して実行される2のゲームの間において、後のゲームを開始するための所定の操作を無効とするゲーム待機時間を設定するゲーム待機時間設定手段（遊技制御装置50）と、ゲーム待機時間設定手段により設定されたゲーム待機時間において、所定のリール6を変動表示させたのち乱数の抽出結果に基づく演出用の表示態様を停止させる演出変動表示の制御を行う演出変動表示制御手段（遊技制御装置50）と、を備え、演出変動表示制御手段は、特別入賞が当選した場合に、当該特別入賞が当選したことを識別可能な特定な表示態様を停止させる特定演出変動表示制御手段（遊技制御装置50）を含み、ゲーム待機時間設定手段は、特別入賞が特定小役入賞と重複して当選し報知手段（演出制御装置70）により遊技者に停止すべき入賞の候補が報知されたにも関わらず、当選した特定小役入賞が成立しなかった場合に、ゲーム待機時間を設定するようにしたこととなる。

#### 【0230】

次に、上述した実施形態のスロットマシンの第3変形例について図36、37を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のスロットマシン1と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例のスロットマシンは、ゲームの結果態様が所定の結果態様となったことを条件に演出変動表示を行うようにしている。

#### 【0231】

図36には、所定の結果態様として、ゲームの結果態様が二つのリール6でBB入賞が成立する特別図柄組合せ態様の一部が形成された結果態様であるいわゆるテンパイ目となった場合に、残りの一つのリール6を変動表示することで演出変動表示を行う例を示した。この例では、図36(a)に示すように、左リール6a、中リール6bの二つのリールによりBB入賞が成立する特別図柄組合せ態様の一部（白7 - 白7）が中段の横ラインに形成され、右リール6cを変動表示することで演出変動表示を行う場合を示した。この場合、図36(a)に示すゲームの結果態様を表示する状態から、図36(b)に示すように右リール6cを回転（変動表示）して所定時間後に停止することで、リール6により図柄表示窓5に演出用の表示態様を表示する状態（図36(c)から(e)）とする。

#### 【0232】

このとき停止したリール6により図柄表示窓5に形成される演出用の表示態様には、図36(c)に示すようなはずれパターンの表示態様、図36(d)に示すようなチャンス目パターンの表示態様、図36(e)に示すような確定パターンの表示態様があり、このうち何れかが内部抽選用の乱数の抽出結果に基づき選択されるようになっている。この演出用の表示態様を所定時間表示した後、再び右リール6cを回転（変動表示）して所定時間後に停止することで、リール6により図柄表示窓5に終了したゲームの結果態様を表示する状態（図36(f)）に戻すようになっている。

#### 【0233】

図36(c)に示すようなはずれパターンの表示態様は、内部抽選用の乱数の抽出結果が、主にははずれや小役入賞であった場合に選択されるようになっている。なお、ボーナス入賞に当選した場合にも低い確率ではあるが選択可能となっている。このはずれパターンの表示態様は、左リール6a、中リール6bによって形成されたボーナス入賞が成立する特別図柄組合せ態様の一部（白7 - 白7）に対して、変動表示した右リール6cにある当

該特別図柄組合せ態様を構成する図柄（白 7）が、図柄表示窓内に停止するが当該特別図柄組合せ態様を形成しない位置（図 3 6 に示す場合は中段以外の上段もしくは下段）に停止した状態である。

【 0 2 3 4 】

図 3 6（d）に示すような特定結果態様（いわゆるチャンス目）パターンの表示態様は、上述のはずれパターンの表示態様を表示する場合よりも、ボーナス入賞の可能性が高い場合に表示されるようになっている。なお、特定結果態様は、ゲームの結果態様として、ボーナス入賞に当選している場合に出現する可能性が高い結果態様であって、例えば、ボーナス図柄が有効化可能ライン上に並ぶパターン（特別図柄組合せ態様を除く）である。図 3 6（d）では、チャンス目パターンとして、左リール 6 a、中リール 6 b によって形成されたボーナス入賞が成立する特別図柄組合せ態様の一部（白 7 - 白 7）に対して、変動表示した右リール 6 c にある他の特別図柄組合せ態様を構成する図柄（赤 7）が、同じ有効化可能ライン上に並ぶ位置（図 3 6 に示すの場合は中段）に停止した表示態様を示している。

10

【 0 2 3 5 】

図 3 6（e）に示すような確定パターンの表示態様は、内部抽選用の乱数の抽出結果が B B 入賞の当選であった場合にのみ表示されるようになっており、この確定パターンの表示態様が表示された場合は、遊技者が B B 入賞に当選したことを認識可能となる。すなわち、遊技者にとって有利なボーナス状態を発生させる特別入賞が当選したことを識別可能な特定な表示態様である。この確定パターンの表示態様は、左リール 6 a、中リール 6 b によって形成されたボーナス入賞が成立する特別図柄組合せ態様の一部（白 7 - 白 7）に対して、変動表示した右リール 6 c にある当該特別図柄組合せ態様を構成する図柄（白 7）が、当該特別図柄組合せ態様を形成する位置（図 3 6 に示すの場合は中段）に停止し、当該特別図柄組合せ態様が形成された表示態様である。

20

【 0 2 3 6 】

本変形例のスロットマシンでの演出変動表示に関する制御処理は、上述のスロットマシンと略同様であり、内部抽選用の乱数の抽出結果に基づき、ゲーム待機時間や演出用の表示態様を決定する。また、図 3 3 に示す演出変動表示処理における、演出変動表示条件が成立しているか否かの判定（ステップ S 5 2）において、ゲームの結果態様がテンパイ目となったかを条件に加えるようにする。そして、少なくともゲームの結果態様がテンパイ目となった場合に条件が成立するものとし、演出変動表示を行うようにする。このように、ゲームの結果態様がテンパイ目となったことを条件として演出変動表示を行うようにしたこと、ゲームの結果態様に無関係に演出変動表示を行う場合よりも遊技者はゲームの結果態様に注目することとなりゲームに対する興趣性が向上する。また所定の結果態様が導出表示された場合に遊技者に期待感を高めることが可能となる。

30

【 0 2 3 7 】

なお、上述したように、内部抽選用の乱数の抽出結果がボーナス入賞の当選であった場合に、ゲームの結果態様で当該ボーナス入賞に対応する図柄組合せ態様が形成された場合は演出変動表示を行わないようにする。また、上述したように、ボーナス入賞に対応する特別図柄組合せ態様を狙うような停止操作が行われた場合として、例えば、図 3 6 に示す場合では、右リール 6 c で白 7 を狙った停止操作があった場合には演出変動表示を行わないようにしても良い。また、ボーナス入賞の当否が判定可能な結果を狙うような停止操作が行われた場合にも演出変動表示を行わないようにしても良い。また、内部抽選用の乱数の抽出結果が B B 入賞の当選である場合には、当該 B B 入賞に対応する特別図柄組合せ態様のテンパイ目が形成された場合のみ演出変動表示を行うようにしても良い。この場合、確定パターンの表示態様では、当該 B B 入賞に対応する特別図柄組合せ態様が表示されることとなる。

40

【 0 2 3 8 】

また、図 3 7 に示すように、演出変動表示を行う条件となる所定の結果態様として、ゲームの結果態様が、ボーナス入賞に当選している場合に出現する可能性が高い結果態様で

50



ある特定結果態様（いわゆるチャンス目）となった場合としても良い。この特定結果態様は、例えば図 3 7（a）に示すような、ボーナス図柄が有効化可能ライン上に並ぶパターン（特別図柄組合せ態様を除く）である。この場合は、図 3 7（b）に示すように、すべてのリール 6 を変動表示して演出変動表示を行うようにする。ただし、チャンス目がテンパイ目である場合は、図 3 6 に示すように、残りの一つのリール 6 を変動表示するようにしても良い。

#### 【0239】

また、特定結果態様が導出される場合を、ボーナス入賞に当選しているが当該ボーナス入賞が成立する特別図柄組合せ態様を停止できなかった場合と、重複小役入賞に当選（ボーナス入賞の重複当選の有無を問わず）しているが当該重複小役入賞が成立する特別図柄組合せ態様を停止できなかった場合にのみゲームの結果態様として出現可能とすれば、いずれの場合と通常小役入賞の当選の場合に演出変動表示が行われることがなくなる。これにより、ゲームの進行を著しく遅らせてしまうようなことを防止できるとともに、演出変動表示が行われた場合の期待感を高めることができる。このように、ゲームの結果態様が特定結果態様（チャンス目）となったことを条件として演出変動表示を行うようにしたこと、特定結果態様が導出表示された場合に特別入賞の当選に対する期待感を極めて高めることが可能となる。

#### 【0240】

なお、特別入賞（ボーナス入賞）に当選して演出変動表示を実行することが決定したにもかかわらず、所定の結果態様（テンパイ目やチャンス目）が成立せずに演出変動表示を実行しなかった場合に、当該演出変動表示を実行する権利を次回以降のゲーム（ボーナス入賞当選フラグが持ち越されることとなるゲーム）に持ち越す持越手段（遊技制御装置 5 0）を設けるようにしても良い。すなわち、特別入賞は、当該入賞に当選した場合に、当該入賞が成立するまで入賞の権利が持ち越されるようにされ、演出変動表示制御手段（遊技制御装置 5 0）は、ゲームの結果態様が所定の結果態様となったことを条件に演出変動表示を行うようにされ、特別入賞に当選したにもかかわらず、演出変動表示制御手段が、所定の結果態様とならなかったことに基づき演出変動表示を実行しないと決定した場合に、当該演出変動表示を実行する権利を、次回以降の特別入賞が成立するまでのゲーム（ボーナス入賞当選フラグが持ち越されることとなるゲーム）に持ち越す持越手段を設けるようにしても良い。このようにすれば、演出変動表示の実行頻度が著しく低下してしまうことを防止できる。

#### 【0241】

また、本変形例を上述の実施形態と組み合わせて適用するようにしても良く、例えば、上述の実施形態のように、演出変動表示の実行条件として所定の結果態様となることを条件としないスロットマシンにおいて、ゲームの結果態様に応じて演出変動表示させるリール 6 を選択する変動態様選択手段（遊技制御装置 5 0）を備えるようにしても良い。例えば、テンパイ目が形成された場合には、図柄が揃っていないリール 6（テンパイ目を形成していない残りのリール 6）のみを演出変動表示させるようにする。また、何れの入賞にも当選せず、かつ、テンパイ目でないゲームの結果態様（いわゆるバラケ目）の場合には、全リール 6 を演出変動表示させる。このようにすれば、ゲームの結果態様を反映した演出変動表示が実行できる上、どのような結果態様でも演出変動表示の実行に対して期待を持つことができる。また、テンパイ目の場合はそのテンパイ目が維持されるので、ゲームの結果態様よりも演出変動表示時の表示態様の方が安い出目となること、すなわち、期待感が低くなるような出目となること（例えば、ゲームの結果態様がテンパイ目であったのに演出用の表示態様がバラケ目になってしまうこと）を防止できる。

#### 【0242】

以上のことから、演出変動表示制御手段（遊技制御装置 5 0）は、ゲームの結果態様が所定の結果態様となったことを条件に演出変動表示を行うようにしたこととなる。

#### 【0243】

また、特別入賞（ボーナス入賞）の抽選は、1 のゲームにおいて当該特別入賞を単一で

10

20

30

40

50

当選させる場合と、当該特別入賞と所定の小役入賞（重複小役入賞、チェリー入賞）とを重複して当選させる場合との何れかで制御され、演出変動表示制御手段（遊技制御装置 50）は、特別入賞が当選したにもかかわらずゲームの結果態様が当該特別入賞が成立しない結果態様となった場合、或いは所定の小役入賞が当選したにもかかわらずゲームの結果態様が当該所定の小役入賞が成立しない結果態様となった場合に導出される特定結果態様（チャンス目）が停止表示された場合に演出変動表示を行うようにしたこととなる。

#### 【0244】

次に、上述した実施形態のスロットマシンの第4変形例について図38を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のスロットマシン1と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例のスロットマシンは、演出変動表示でボーナス入賞の当選を報知する表示態様を表示した後に、次のゲームでリール6を自動停止させることでボーナス入賞に対応する特別図柄組合せ態様が導出されるようなリール6の停止態様である特定停止態様とするようにしている。

#### 【0245】

本変形例のスロットマシンでは、ゲームにおいて所定の自動停止時間が経過しても遊技者の停止操作が行われなかった場合には、リール6を自動的に停止させる制御を遊技制御装置50が行うようにしている。このように自動的にリール6が停止される場合に導出されるゲームの結果態様は、前回のゲームの結果態様に基づいて決定するようになっている。すなわち、遊技制御装置50が、前回のゲームの結果態様に基づく結果態様となるようにリール6を自動的に停止させる自動停止制御手段をなす。

#### 【0246】

そして、演出変動表示において、ゲームの結果態様を表示する状態から図38(a)に示すようにリールを回転（変動表示）し、所定時間後に図38(b)に示すように、演出用の表示態様として特定の表示態様を停止表示した場合に、この演出用の表示態様を所定時間表示した後、リール6を回転（変動表示）して所定時間後に、図38(c)に示すような特定停止態様とする制御を遊技制御装置50が行うようになっている。ここで、図38(b)に示す特定の表示態様とは、内部抽選用の乱数の抽出結果がボーナス入賞の当選である場合にのみ表示される表示態様で、例えば、図26(f)や図36(e)に示したような表示態様であり、遊技者にボーナス入賞が当選したことが報知される表示態様である。また、図38(c)に示す特定停止態様では、具体的なリール6の停止位置は示していないが、制御の態様やリール6における図柄の配置などにより機種ごと決定されることとなる特定のリール6の停止態様となっている。このような特定停止態様となった場合、遊技者はスタートレバー21を操作してゲームを開始した後、停止操作を行わずに自動的にリール6が停止するのを待てば、当選した特別入賞が成立することとなる。すなわち、遊技制御装置50が、自動停止制御手段（遊技制御装置50）による自動停止制御が行われると該特別入賞（ボーナス入賞）を成立させる特別結果態様（特別図柄組合せ態様）が停止される表示態様（特定停止態様）となるように所定のリール6を変動表示させる特定復帰変動表示制御手段をなす。

#### 【0247】

なお、遊技制御装置50は、リール6の停止位置を特定停止態様とする場合には、演出制御装置70に対してその旨を含む情報を送信し、演出制御装置70では、この情報の受信に基づき、画像表示装置3に、次ゲームでリール6を自動停止させれば、特別図柄組合せ態様が形成されてボーナス入賞が成立する旨を表示するようになっている。

#### 【0248】

このような機能を備えることにより、ボーナス入賞が当選した場合には、次ゲームでは自動停止制御を利用して特別図柄組合せ態様を停止させることが可能となるので、目押し操作が苦手な遊技者にとって非常に喜ばれる機能を提供できる。また、リールストップボタン24による停止操作は可能であるので、それ以外の遊技者も通常通り目押しにより特別組合せ態様を停止させることも可能であり、遊技の興趣を損なうことはない。なお、本

変形例を他の変形例と組み合わせて適用するようにしても良い。

【0249】

以上のことから、ゲームにおいて所定の自動停止時間が経過しても遊技者の停止操作が行われなかった場合に、前回のゲームの結果態様に基づく結果態様となるようにリール6を自動的に停止させる自動停止制御手段（遊技制御装置50）を備え、演出変動表示制御手段は、特別入賞（ボーナス入賞）に当選した場合は、演出用の表示態様を停止させた後、自動停止制御手段による自動停止制御が行われると該特別入賞を成立させる特別結果態様（特別図柄組合せ態様）が停止される表示態様（特定停止態様）となるように所定のリール6を変動表示させる特定復帰変動表示制御手段（遊技制御装置50）を含んでいることとなる。

10

【0250】

次に、上述した実施形態のスロットマシンの第5変形例について図39を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のスロットマシン1と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例のスロットマシンは、演出変動表示において、ゲームの結果態様から演出用の表示態様に変動表示する際や、演出用の表示態様からゲームの結果態様に戻すために変動表示する際に、リール6の各々を変動距離の短い方向に変動表示させるようにしている。

【0251】

リール6の変動表示を制御する遊技制御装置50では、演出変動表示においてリール6を回転させる場合に、順方向（図柄表示窓5の前面側から見て上から下）へ変動表示した場合に必要な変動距離（図柄数や回転角度としても良い）と、逆方向（図柄表示窓5の前面側から見て下から上）へ変動表示した場合に必要な変動距離とを比較する。そして、いずれか必要な変動距離が少ない方向（図柄数や回転角度が少ない方向）へリール6を回転する制御を行うようになっている。

20

【0252】

ここでは、図39（a）に示すように演出用の表示態様を表示した状態から、図39（b）に示すように各リール6を回転（変動表示）して所定時間後に停止し、図39（c）に示すようにゲームの結果態様を表示する状態に戻す場合を例として説明する。図39（a）に示す状態から図39（c）に示す状態にする場合、左リール6aでは、図2に示す図柄の数で見ると、順方向へ変動表示すると14図柄分の変動距離を変動表示する必要があり、逆方向へ変動表示すると7図柄分の変動距離を変動表示する必要がある。また、中リール6bでは、図2に示す図柄の数で見ると、順方向へ変動表示すると14図柄分の変動距離を変動表示する必要がある。また、右リール6cでは、図2に示す図柄の数で見ると、順方向へ変動表示すると8図柄分の変動距離を変動表示する必要がある。よって、図39（b）に示すように、左リール6aでは逆方向へ変動表示するように制御され、中リール6bでは逆方向へ変動表示するように制御され、右リール6cでは順方向へ変動表示するように制御される。

30

【0253】

このようにすることで、ゲーム終了時の結果態様に迅速に復帰させることができ、稼働率の低下を極力防止することが可能となる。また、変動表示の方向が変化することで演出変動表示の演出効果を高めることができる。なお、順方向と逆方向の変動距離が同じとなる場合は、任意の方向に変動表示するようにしても良い。また、ゲームの結果態様を表示する状態から演出用の表示態様を表示する状態にする際にも上述のような変動表示をするようにしても良い。また、リール6における図柄の間隔や大きさが異なる場合は、必要な回転角度により比較するようにしても良い。また、本変形例を他の変形例と組み合わせて適用するようにしても良い。

40

【0254】

以上のことから、演出変動表示制御手段（遊技制御装置50）は、現在の表示態様もし

50

くは結果態様から所定の表示態様もしくは結果態様に変動表示するリール6の各々を変動距離の近い方向に変動表示させるようにしたこととなる。

【0255】

次に、上述した実施形態のスロットマシンの第6変形例について図40、41を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のスロットマシン1と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例のスロットマシンは、演出変動表示において、予め表示態様を指定して報知し、当該指定した表示態様が表示されるか否かにより内部抽選用の乱数の抽出結果を報知するようになっている。

【0256】

図40には、画像表示装置3で予め表示態様を指定して報知し、当該指定された表示態様が表示されることでボーナス入賞の当選が報知される場合を示した。遊技制御装置50は、演出変動表示に関する情報として、報知する表示態様に関する情報を演出制御装置70に対して送信するようになっている。そして、演出制御装置70ではこの情報に基づき、演出変動表示において演出用の表示態様が表示される前に、指定する表示態様を報知するための表示である指定表示を画像表示装置3に表示する処理を行うようになっている。これにより、図40(a)に示すように、ゲームの結果態様から変動表示を行っている期間に、画像表示装置3に指定表示(例えば、「リプレイ リプレイ チェリーを出せ!」)が行われるようになる。

【0257】

そして、遊技制御装置50は、内部抽選用の乱数の抽出結果がボーナス入賞の当選であり、かつ、当該入賞を報知することが決定された場合に、図40(b)に示すように、指定表示に表示された表示態様が形成されるようにリール6を停止する。これにより遊技者にボーナス入賞の当選が報知されるようになる。また、このとき演出制御装置70は、画像表示装置3にボーナス入賞の当選を報知する報知表示(例えば、「見事! ボーナス確定!」)を表示する処理を行う。なお、内部抽選用の乱数の抽出結果がボーナス入賞の当選でない場合や、入賞を報知しないことが決定された場合に指定表示を行うとした場合は、指定表示に表示された表示態様が形成されないようにリール6を停止する。

【0258】

すなわち、演出変動表示制御手段(遊技制御装置50)は、遊技者にとって有利なボーナス状態を発生させる特別入賞が当選した場合に、当該特別入賞が当選したことを識別可能な特定な表示態様を停止させる特定演出変動表示制御手段(遊技制御装置50)を含み、演出変動表示制御手段は、特定の表示態様をなす所定の表示態様を予め決定して報知する報知手段(遊技制御装置50)を備え、特定演出変動表示制御手段は、遊技者にとって有利なボーナス状態を発生させる特別入賞が当選した場合に、決定された(報知された)特定の表示態様をなす所定の表示態様を停止させるようにしたこととなる。

【0259】

また、上述のようにリール6を自動的に停止する場合の他、図41に示すように、画像表示装置3に指定表示(例えば、「リプレイ リプレイ チェリーを停止させろ!」)を行うとともに、リールストップボタン24の操作を有効とし、演出変動表示において遊技者がリール6を停止して表示態様を導出できるようにしても良い。すなわち、演出変動表示をリールストップボタン24の操作で停止させる演出変動表示停止制御手段(遊技制御装置50)を備えるようにしても良い。

【0260】

このとき、ゲーム中と同様に、ストップボタンLED66を点灯して、リールストップボタン24a、24b、24cの操作により各リール6を停止可能な状態であることを報知するようにする。また、画像表示装置3に表示することで報知するようにしても良い。また、ゲームにおけるリール制御と同様に、引込停止制御、蹴飛ばし停止制御も行うようにする。なお、ゲームにおける引込停止制御、蹴飛ばし停止制御で停止タイミングを変化可能な範囲は、停止操作が行われた位置から所定の図柄数以内(例えば、4コマ以内)と

10

20

30

40

50

されているが、演出変動表示においてはこれ以上の図柄数で停止タイミングを変化できるようにしても良い。また、リールストップボタン24の一部もしくは全部が操作されなかった場合には、所定時間の経過により変動しているリール6の変動表示を自動停止するようにする。

#### 【0261】

また、ゲーム待機時間における所定時間以内であれば、リール6を停止して表示態様を導出した後に、再度変動表示を開始して再びリール6の停止操作を行えるようにし、遊技者が表示態様を複数回導出できるようにしても良い。このとき、自動的に変動表示を開始するようにしても良いし、スタートレバー21の操作により変動表示を開始するようにしても良い。このようにすれば、一度で指定された表示態様を導出できなくても再度挑戦できるようになり、遊技者の内部当選に関する期待感や遊技の興趣を高めることが可能となる。また、目押しの苦手な遊技者でも楽しむことができる。また、ゲーム待機時間内で興趣の高い演出が行え、ゲームが中断してしまうといった印象を防止することができる。

#### 【0262】

なお、図39(b)では、演出用の表示態様として中央の有効化可能ラインに図柄組合せ態様が形成された例を示したが、他のラインに図柄組合せ態様を形成するようにしてもよい。さらに、指定表示で演出用の表示態様をなす図柄組合せ態様を形成する有効化可能ラインを指定するようにしても良い。また、演出用の表示態様は、図柄組合せ態様でなくとも良く、一つまたは二つのリールの表示態様を指定するのみでも良い。また、内部抽選用の乱数の抽出結果がボーナス入賞の当選であることを報知する場合を示したが、入賞の可能性を報知するようにしても良い。また、ボーナス入賞以外の入賞（ベルやリプレイなどの入賞）の当選を報知する場合に行うようにしても良い。この場合、ボーナス入賞に当選しているときにも、演出変動表示でボーナス入賞以外の入賞（ベルやリプレイなどの入賞）の当選を報知するようにして、ゲームにおいて報知された入賞が成立しなかったことに基づき、遊技者がボーナス入賞の当選（または当選の可能性）を推測できるようにしても良い。また、本変形例を他の変形例と組み合わせて適用するようにしても良い。

#### 【0263】

また、上述した実施形態や変形例においても、演出変動表示時に演出変動表示しているリール6に対して、停止操作を可能にして、演出変動表示をリールストップボタン24の操作で停止させる演出変動表示停止制御手段（遊技制御装置50）を備えるようにしてもよい。このようにすれば、遊技性が高まり興趣が向上する。なお、ここでの停止操作はゲームの結果には影響しない擬似的な停止操作、すなわち演出上の停止操作とする。また、このとき、リール6の引込停止制御および蹴飛ばし停止制御は本ゲームと同様にしても良いが、少なくとも一部のリール6（例えば、最初に停止させる2個）に関しては引込停止制御を遊技者に有利、すなわち4コマよりも多い引込範囲に設定し、テンパイ目を形成しやすいように制御することが望ましい。もちろん特別入賞が当選していない場合に特定の表示態様が停止することを防止するために蹴飛ばし停止制御は必須である。

#### 【0264】

以上のようなスロットマシン1は、遊技者により開始操作が行われた場合に複数のリール6の変動表示を伴うゲームを実行し、ゲームの実行により抽出した乱数の結果が所定の入賞の当選となった場合には当該入賞に対応した停止結果態様を導出表示可能に該リール6の停止制御を行うとともに、該入賞に対応した停止結果態様が導出表示された場合には入賞が成立して遊技者に所定の遊技価値を付与するようにしたスロットマシン1であって、入賞として、当該入賞の成立により遊技媒体が付与される複数の小役入賞と、当該入賞の成立により遊技者に有利にゲームが実行可能となる特別遊技状態が発生される特別入賞とが設定されるとともに、該複数の小役入賞のうち所定数の特定小役入賞の各々は、該特別入賞と1のゲームにおいて重複して当選可能に設定され、特別入賞が特定小役入賞と重複して当選した場合に、遊技者に停止すべき入賞の候補として、当該当選した特定小役入賞を、当該特定小役入賞とは別の特定小役入賞と共に遊技者に報知する報知手段（演出制御装置70）を備え、報知手段は、当選した特定小役入賞が成立した場合に、特別入賞が

当選している旨を報知するようにしている。

【 0 2 6 5 】

したがって、特別入賞が特定小役入賞と重複して当選した場合に、遊技者に停止すべき入賞の候補として、当該当選した特定小役入賞が別の特定小役入賞と共に遊技者に報知され、ゲームの結果、当選した特定小役入賞が成立した場合には、特別入賞が当選している旨が報知される。よって、遊技者に対して選択して狙った特定小役入賞が成立したことで特別入賞が当選したような状態、すなわち、遊技者の勘が当たり、さらに正確に目押しが行えたことで特別入賞が当選したような印象を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、小役入賞の成立と同時に特別入賞の当選を報知できるので、小役入賞が成立しないで特別入賞を報知する場合に比べて遊技者の喜びを高めることができし、その時に獲得した遊技媒体でその後に特別入賞を成立させることも可能となる。

10

【 0 2 6 6 】

また、報知手段（演出制御装置 7 0 ）は、特別入賞および特定小役入賞が当選していない場合にも、所定数の特定小役入賞を遊技者に報知するようにしている。

【 0 2 6 7 】

したがって、報知手段は、特別入賞および特定小役入賞が当選していない場合にも、所定数の特定小役入賞を遊技者に報知する。すなわち、当該報知が行われても必ず特別入賞が当選していることにはならないので、当該報知が行われるか否かだけに遊技者の興味が集約してしまうことを防止でき、報知による遊技性を十分に高めることが可能となる。また、当該報知の発生頻度も適度に高めることが可能となる。

20

【 0 2 6 8 】

また、報知手段（演出制御装置 7 0 ）は、特定小役入賞が成立した場合に、複数の特別入賞のうち当選した特別入賞を識別可能に報知するようにしている。

【 0 2 6 9 】

したがって、報知手段は、特定小役入賞が成立した場合に、複数の特別入賞のうち当選した特別入賞を識別可能に報知するようにしたので、遊技者はどの特別入賞が当選したかを即座に知ることができ、その報知により迅速に（遊技媒体の消費を抑えて）特別入賞を成立させることができる。すなわち、特定小役入賞の成立がその後のゲームにおける遊技媒体の消費抑制にもなる。

【 0 2 7 0 】

また、報知手段（演出制御装置 7 0 ）は、複数の報知パターンの何れかから特別入賞の当選有無毎に所定の確率で選択して報知するようにし、複数の報知パターンの選択率を特別入賞の当選有無に応じて異ならせている。

30

【 0 2 7 1 】

したがって、報知手段は、複数の報知パターンの何れかから特別入賞の当選有無に基づく所定の確率で選択して報知するようにし、複数の報知パターンの選択率を特別入賞の当選有無に応じて異ならせたので、報知パターンの種類により遊技者の期待感を変化させることが可能となるので、遊技性を極めて高めることができる。

【 0 2 7 2 】

また、特定条件の成立に基づきリプレイ入賞の当選確率を通常状態より高めた特定遊技状態（R T 状態 S T 4 ）を発生させるとともに、特定小役入賞の成立に基づき該特定遊技状態を終了させる特定遊技状態制御手段（遊技制御装置 5 0 ）を備え、報知手段（演出制御装置 7 0 ）は、特定遊技状態の発生中においては、報知態様を異ならせるようにしている。

40

【 0 2 7 3 】

したがって、特定条件の成立に基づきリプレイ入賞の当選確率を通常状態より高めた特定遊技状態を発生させるとともに、特定小役入賞の成立に基づき該特定遊技状態を終了させる特定遊技状態制御手段を備え、報知手段は、特定遊技状態の発生中においては、報知態様を異ならせるようにしたので、特定遊技状態中は特定小役入賞の成立により当該特定遊技状態が終了してしまうので、通常状態と同様の報知、すなわち遊技者に狙う小役を選

50

抑させるような報知を行うのでは、特別入賞の非当選とともに特定遊技状態が終了してしまうのではという心配を抱かせてしまうが、本発明ではそのような遊技者の心配を解消することができる。

【0274】

また、前後して実行される2のゲームの間において、後のゲームを開始するための所定の操作を無効とするゲーム待機時間を設定するゲーム待機時間設定手段（遊技制御装置50）と、ゲーム待機時間設定手段により設定されたゲーム待機時間において、所定のリール6を変動表示させたのち乱数の抽出結果に基づく演出用の表示態様を停止させる演出変動表示の制御を行う演出変動表示制御手段（遊技制御装置50）と、を備え、演出変動表示制御手段は、特別入賞が当選した場合に、当該特別入賞が当選したことを識別可能な特定な表示態様を停止させる特定演出変動表示制御手段（遊技制御装置50）を含み、ゲーム待機時間設定手段は、特別入賞が特定小役入賞と重複して当選し報知手段（演出制御装置70）により遊技者に停止すべき入賞の候補が報知されたにも関わらず、当選した特定小役入賞が成立しなかった場合に、ゲーム待機時間を設定するようにしている。

10

【0275】

したがって、前後して実行される2のゲームの間において、後のゲームを開始するための所定の操作を無効とするゲーム待機時間を設定するゲーム待機時間設定手段と、ゲーム待機時間設定手段により設定されたゲーム待機時間において、所定のリール6を変動表示させたのち乱数の抽出結果に基づく演出用の表示態様を停止させる演出変動表示の制御を行う演出変動表示制御手段と、を備え、演出変動表示制御手段は、特別入賞が当選した場合に、当該特別入賞が当選したことを識別可能な特定な表示態様を停止させる特定演出変動表示制御手段を含み、ゲーム待機時間設定手段は、特別入賞が特定小役入賞と重複して当選し報知手段により遊技者に停止すべき入賞の候補が報知されたにも関わらず、当選した特定小役入賞が成立しなかった場合に、ゲーム待機時間を設定するので、仮に特定小役入賞を取りこぼした場合でも、ゲーム待機時間を設定といった別の態様で遊技者に特別入賞の当選を報知できるので、遊技者不慣れな遊技者が極めて不利になることも防止できるし、特定小役入賞の不成立でも特別入賞の当選への期待感を持続させることができる。また、ゲーム待機時間においてゲームの結果態様を導出するリールの変動表示で内部抽選結果に応じた演出を行うので従来にない斬新且つ興趣性の高い演出が可能となるし、遊技者に確実に内部当選結果を報知することができる。なお、特定小役入賞を取りこぼした場合に行うゲーム待機時間の設定を、当選した特定小役入賞が成立しなかったゲームより後のゲームで行うようにすれば、選択ゲームで特定小役入賞が成立した場合には、より早く特別入賞の当選を知ることができるので、特定小役入賞が成立した場合の特典を高めることにもなる。

20

30

【0276】

また、演出変動表示制御手段（遊技制御装置50）は、演出用の表示態様を停止させた後、ゲーム終了時に停止されたゲームの結果態様に復帰させるように所定のリール6を変動表示させる復帰変動表示制御手段（遊技制御装置50）を含んでいる。

【0277】

したがって、演出変動表示制御手段は、演出用の表示態様を停止させた後、ゲーム終了時に停止されたゲームの結果態様に復帰させるように所定のリール6を変動表示させる復帰変動表示制御手段を含んでいるので、演出変動表示が行われても最終的にはゲーム終了時の結果態様に戻るので、遊技者自らリール6を停止させてゲームの結果態様を導出する、といったスロットマシン本来のゲーム性を損なうことなく興趣性や期待感を高めることが可能となる。また、ゲーム終了時の結果態様に戻るので、例えば、特別入賞が成立する表示態様となったのにボーナスゲームが開始されないといった遊技者の勘違いを防止することも可能となる。

40

【0278】

また、ゲームにおいて所定の自動停止時間が経過しても遊技者の停止操作が行われなかった場合には、前回のゲームの結果態様に基づく結果態様となるようにリール6を自動的

50

に停止させる自動停止制御手段（遊技制御装置 50）を備え、演出変動表示制御手段は、特別入賞に当選した場合は、演出用の表示態様を停止させた後、自動停止制御手段による自動停止制御が行われると該特別入賞を成立させる特別結果態様が停止される表示態様となるように所定のリール 6 を変動表示させる特定復帰変動表示制御手段（遊技制御装置 50）を含んでいる。

【0279】

したがって、ゲームにおいて所定の自動停止時間が経過しても遊技者の停止操作が行われなかった場合には、前回のゲームの結果態様に基づく結果態様となるようにリール 6 を自動的に停止させる自動停止制御手段を備え、演出変動表示制御手段は、前記特別入賞に当選した場合は、演出用の表示態様を停止させた後、自動停止制御手段による自動停止制御が行われると該特別入賞を成立させる特別結果態様が停止される表示態様となるように所定のリール 6 を変動表示させる特定復帰変動表示制御手段を含んでいるので、特別入賞が当選した場合には、次ゲームでは自動停止制御を利用して特別結果態様を停止させることが可能となるので、目押し操作が苦手な遊技者にとって非常に喜ばれる機能を提供できる。また、停止操作は可能であるので、それ以外の遊技者も通常通り目押しにより特別結果態様を停止させることも可能である。

【0280】

また、演出変動表示制御手段（遊技制御装置 50）は、現在の表示態様もしくは結果態様から所定の表示態様もしくは結果態様に変動表示するリール 6 の各々を変動距離の近い方向に変動表示させるようにしている。

【0281】

したがって、演出変動表示制御手段は、現在の表示態様もしくは結果態様から所定の表示態様もしくは結果態様に変動表示するリール 6 の各々を変動距離の近い方向に変動表示させるので、演出用の表示態様を、もしくは、ゲーム終了時の結果態様を迅速に表示することができ、稼働率の低下を極力防止することが可能となる。また、変動表示の方向が変化することで演出変動表示の演出効果を高めることができる。

【0282】

以上、本発明に係るスロットマシンについて、実施の形態に基づいて具体的に説明したが、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。すなわち、本発明の技術的範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0283】

なお、例えば、1 の特別入賞が当選した場合に、複数のゲームにわたって待機時間を遅延するようにし、それら複数のゲームの待機時間の加算値（トータルの時間）に制限を設ける総合計時間制限手段を設けるようにしてもよい。このようにすれば、複数のゲームで演出や報知が行えるほか、時間に制限が設けられているので遊技の進行を著しく遅くなることも防止できる。また、ゲーム待機時間についても同様の制御を行うようにしても良いし、待機時間とゲーム待機時間を合算するようにしても良い。

【0284】

また、設定装置 60 の確率設定値に応じて、有効待機時間の決定テーブルを変化させるようにしても良い。例えば、図 9 に示した BB 入賞当選中の決定テーブルを複数種類設け、設定が高くなる（BB 入賞の当選確率が高くなる）ほど、長い有効待機時間が決定されて遅延が大きくなるような決定テーブルを選択するようにする。このようにすれば、長い待機時間の発生頻度により遊技者は確率設定値を予測することがある程度可能となり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、長期間遊技しなければ確率設定値の予測ができないような選択率にすることにより、確率設定値を予測するための遊技の実行により稼働率を高めることも可能となる。また、ゲーム待機時間についても同様に設定装置 60 の確率設定値に応じて、ゲーム待機時間の決定テーブルを変化させるようにしても良い。

【0285】



また、ゲームの終了から次ゲームの開始までの待機期間中（例えば、図 25 では、t 10 から t 18 の期間であって、ゲーム待機時間中を含む）に、画像表示装置 3 にゲーム待機時間の長さに応じた演出表示を行う制御を演出制御手段（演出制御装置 70）が行うようにしても良い。そして、例えばゲーム待機期間中におけるベット操作（マックスベットボタン 16 の操作に基づくマックスベットセンサ 57 からの入力信号）を演出に反映させるようにしても良い。この場合、例えば、上述した有効待機期間における演出と同様に、演出制御装置 70 が遊技制御装置 50 から送信されるデータに基づき表示制御を行うようにする。また、遊技制御装置 50 から演出制御装置 70 に対してマックスベットボタン 16 が操作されたことに関する情報を含むデータを送信するようにする。なお、演出制御装置 70 では表示制御の他、発光装置 71 やスピーカ 4、演出装置 72 など併せて制御を行う。

10

#### 【0286】

この演出としては、例えば、ゲーム待機期間となった場合に、画像表示装置 3 に表示ゲーム（例えば、対戦ゲーム）を表示し、ベット操作に応じて自分のキャラクタが攻撃するような演出表示を行うようにする。この場合、表示ゲームの結果は、内部抽選用の乱数の結果がボーナス入賞に当選している場合に特定の結果（例えば、対戦で相手に勝つ結果）を表示するようにする。また、表示ゲームを表示したがベット操作が行われなかった場合には、当該ゲームでは特定の結果を表示しないで、特定の結果の表示を以降のゲームに持ち越すようにしても良い。なお、ベット操作以外の該当期間で無効となっているその他の開始操作、停止操作等（スタートレバー 21 の操作、リールストップボタン 24 の操作等）を表示ゲームに反映するようにしても良い。また、表示ゲームとゲーム待機時間に行われる演出変動表示とを関連付け、表示ゲームの結果と演出用の表示態様とにより内部抽選用の乱数の抽選結果が推測できるようにしても良い。

20

#### 【0287】

また、待機時間や有効待機時間およびゲーム待機時間の残り時間を表示したり音声出力したりする残り時間報知手段を備えるようにしても良い。

#### 【0288】

また、演出制御装置 70 で作動制御する可動式の演出装置 72（可動式の演出部材 72a など）を、有効待機時間に応じて表示される演出表示や、ゲーム待機時間での演出変動表示に合わせて作動させる制御を演出制御手段（演出制御装置 70）が行うようにしても良い。例えば、変動表示ゲームの開始時や停止時、演出変動表示の開始時や停止時に演出装置 72 を作動させるようにする。これにより、より演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上することができる。なお、演出部材 72a は上述したものに限られず、例えば、画像表示装置 3 を隠蔽するように出現するシャッター装置などなんでも良い。

30

#### 【0289】

また、演出制御装置 70 で作動制御する可動式の演出装置 72（可動式の演出部材 72a など）を、有効待機時間やゲーム待機時間において所定の回転態様で回転させるリール 6 に合わせて作動させるようにしても良い。例えば、リール 6 の回転開始時に演出装置 72 を作動させるようにする。また、有効待機時間やゲーム待機時間におけるリール 6 の回転態様として、回転するリール 6 を一旦停止した後、再度回転させるような回転態様とした場合に、一旦停止したリール 6 を演出装置 72 の作動により再変動表示させるような演出を行うようにしても良い。このようにすれば、リール 6 の変動表示態様（回転および停止）をより効果的に演出することが可能となり期待感を高めるとともに興趣を向上することができる。

40

#### 【0290】

以上のことから、演出制御手段（演出制御装置 70）は、可動式の演出部材 72a を動作制御可能とし、変動表示制御手段（遊技制御装置 50）による複数のリール 6 の変動表示態様および演出変動表示制御手段（遊技制御装置 50）による所定のリール 6 を変動表示させたのち乱数の抽出結果に基づく演出用の表示態様を停止させる演出変動表示に対応して演出部材 72a の演出動作を行うようにしたこととなる。

50

## 【 0 2 9 1 】

また、有効待機時間遅延手段やゲーム待機時間決定手段は、現在停止している複数のリール6の停止表示態様（前回のゲームで停止した停止表示態様）に応じて、待機時間の遅延やゲーム待機時間の決定を行うようにしても良い。例えば、前回のゲームで所定の図柄組合せ態様（例えば、チェリー入賞の取りこぼし時の組合せ態様、リーチ図柄組合せ態様（7、7、-などのいわゆるテンパイ目））が形成された場合に、所定の有効待機時間やゲーム待機時間を設定し、このときに変動表示制御手段や演出変動表示制御手段が複数のリール6の変動表示態様による演出を実行するようにする。このようにすれば、前回の停止態様を利用して遊技者の期待感をより高めることができるし、特定の重複入賞の取りこぼし時の図柄組合せ態様が形成されたゲームの次のゲームで、待機時間中のリール6の変動表示態様による演出や、ゲーム待機時間中の演出変動表示が行われるようにすれば、遊技者の期待感を極めて高めることができる。

10

## 【 0 2 9 2 】

また、演出制御手段により有効待機時間に応じた演出表示が行われている間に、停止操作（リールストップボタン24の操作）を演出に反映させるようにした場合に、待機時間の終了まで演出を行うようにすると、誤って待機時間経過後に停止操作が行われてしまう可能性がある。このような場合には、演出に対して停止操作したつもりが待機期間の終了により回転の停止が有効とされたリール6を停止させてしまうこととなり、目押し操作を行おうとしていた遊技者が不満となってしまう。このような事態を防止するために、待機時間終了前に演出を終了させる事前終了手段を演出制御手段に含ませるようにするとともに、停止信号制御手段は待機時間終了の所定時間前に演出に対する停止操作を無効とするようにしてもよい。このようにすれば上記課題を解決することが可能となる。またこの場合には、演出表示に対する停止操作の有効、無効を報知する報知手段を設けることが望ましい。なお、ゲーム待機時間中の演出変動表示に伴う演出表示で、スタートレバー21の操作とリールストップボタン24の操作を必要とするような演出（例えば、図41に示すような演出）を行った場合は、同様に、ゲーム待機時間の終了に伴い誤った操作を行ってしまう可能性があるが、この場合もゲーム待機時間終了の所定時間前に演出に対するスタート操作や停止操作を無効とするようにしてもよい。

20

## 【 0 2 9 3 】

また、ゲームにおけるウエイト時間の発生状況を監視する監視手段を備え、所定のゲーム数内で実行されたウエイト時間の合計時間が所定時間以上となった場合に（すなわち、ゲームを迅速に進めた場合に）、待機時間決定手段が比較的長い待機時間を決定するように決定テーブルの切換制御を行うようにしても良い。また、ゲーム待機時間決定手段が比較的長いゲーム待機時間を決定するように決定テーブルの切換制御を行うようにしても良い。このようにすれば、待機時間の挿入により稼働率が著しく低下してしまうことを防止できる。

30

## 【 0 2 9 4 】

また、演出変動表示の実行の有無、或いは実行頻度を係員等の外部操作に基づき変更する変更手段（遊技制御装置50）を設けるようにしても良い。演出変動表示の実行により単位時間当たりのゲームの実行回数が低下してしまう可能性があるが、変更手段を設けることにより、遊技店で自由に演出変動表示の実行頻度を調整できるので、遊技店の営業に対応した演出を行うことが可能となる。

40

## 【 0 2 9 5 】

また、上述の実施形態においては、ボーナス入賞が成立した場合（特別図柄組合せ態様が形成された場合）には演出変動表示を禁止するようにしたが、ゲームの実行に際して演出変動表示を実行することが決定していて、ボーナス入賞が成立した場合には、決定していたゲーム待機時間内においてボーナス入賞の成立をリール6の演出変動表示で装飾・報知する確定演出変動表示制御手段（遊技制御装置50）を備えるようにしても良い。この場合には、演出変動表示のパターンや予め決定した演出用停止図柄は無効として、ボーナス入賞成立時の演出変動表示パターンおよび演出用停止図柄（表示態様）を決定して実行

50

する。例えば、斜めの有効ラインに特別図柄組合せ態様が形成されてボーナス入賞が成立した場合には、再度リール6を変動表示させてその後中央の有効ラインで特別図柄組合せ態様を形成するような演出変動表示を実行する。この場合、リール6の変動表示は適宜速度の切替や一時停止等を織り交ぜて装飾効果を高めるようにすることが望ましい。このような機能を備えることにより、遊技者の興趣性を高めることができる上、直ぐにボーナス図柄が停止した場合としない場合とで単位時間当たりのゲームの実行回数に大きな差が出てしまうことを防止できる。

【図面の簡単な説明】

【0296】

【図1】本発明に係るスロットマシンの一例を示す外観正面図である。

10

【図2】スロットマシンの制御系の一部を示すブロック図である。

【図3】スロットマシンが備えるリールの外周面に形成されている図柄の配列図である。

【図4】入賞の種類と各入賞に対応する図柄組合せ態様、及び入賞内容との対応図である。

。

【図5】スロットマシンにおける遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【図6】スタートレバーの操作に基づく各リールの動作とリールストップボタンの有効期間のタイミングを説明するためのタイムチャートである。

【図7】スタートレバーの操作に基づく各リールの動作とリールストップボタンの有効期間のタイミングを説明するためのタイムチャートであって、ウエイト期間がある場合のタイムチャートである。

20

【図8】有効待機時間設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図9】有効待機時間を選択するための決定テーブルであって、BB入賞当選中のゲームに対して用いられる決定テーブルを示す図である。

【図10】有効待機時間を選択するための決定テーブルであって、RB入賞当選中のゲームに対して用いられる決定テーブルを示す図である。

【図11】有効待機時間を選択するための決定テーブルであって、重複小役入賞に当選したゲームに対して用いられる決定テーブルを示す図である。

【図12】有効待機時間を選択するための決定テーブルであって、通常小役入賞に当選したゲームに対して用いられる決定テーブルを示す図である。

【図13】有効待機時間を選択するための決定テーブルであって、外れのゲームに対して用いられる決定テーブルを示す図である。

30

【図14】有効待機時間を選択するための決定テーブルであって、ボーナス中のゲームに対して用いられる決定テーブルを示す図である。

【図15】リール回転開始処理を説明するためのフローチャートである。

【図16】有効待機時間中におけるリールの回転態様を説明するための図である。

【図17】停止信号送信処理を説明するためのフローチャートである。

【図18】有効待機時間中における演出表示を説明するための図である。

【図19】選択ゲームにおける画像表示装置3での表示を説明するための図である。

【図20】選択ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図21】選択ゲームの初期画像を選択するための決定テーブルであって、通常状態において特定小役入賞に当選していない場合に用いられる決定テーブルを示す図である。

40

【図22】選択ゲームの初期画像を選択するための決定テーブルであって、通常状態において赤チェリー入賞とボーナス入賞が重複して当選している場合に用いられる決定テーブルを示す図である。

【図23】選択ゲームの初期画像を選択するための決定テーブルであって、RT状態において特定小役入賞に当選していない場合に用いられる決定テーブルを示す図である。

【図24】選択ゲームの初期画像を選択するための決定テーブルであって、RT状態において赤チェリー入賞とボーナス入賞が重複して当選している場合に用いられる決定テーブルを示す図である。

【図25】ゲームの状態とゲーム待機時間、演出変動表示、スタートレバーの操作、ウエ

50

イト期間のタイミングを説明するためのタイムチャートである。

【図 2 6】演出変動表示における図柄表示窓の表示態様を説明するための図である。

【図 2 7】ゲーム待機時間設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 2 8】ゲーム待機時間を選択するための決定テーブルであって、B B 入賞当選時のゲームに対して用いられる決定テーブルを示す図である。

【図 2 9】ゲーム待機時間を選択するための決定テーブルであって、R B 入賞当選時のゲームに対して用いられる決定テーブルを示す図である。

【図 3 0】ゲーム待機時間を選択するための決定テーブルであって、重複小役入賞が単独で当選した場合に選択される決定テーブルを示す図である。

【図 3 1】ゲーム待機時間を選択するための決定テーブルであって、通常小役入賞に当選した場合やはずれの場合に選択される決定テーブルを示す図である。

【図 3 2】演出用の表示態様を選択するための決定テーブルを示す図である。

【図 3 3】演出変動表示処理を説明するためのフローチャートである。

【図 3 4】第 1 変形例における選択ゲームの初期画像を選択するための決定テーブルであって、通常状態において赤チェリー入賞と黒チェリー入賞とボーナス入賞が重複して当選している場合に用いられる決定テーブルを示す図である。

【図 3 5】第 2 変形例におけるゲーム待機時間設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 3 6】第 3 変形例における演出変動表示での図柄表示窓の表示態様を説明するための図であって、テンパイ目を実行条件とする場合の図である。

【図 3 7】第 3 変形例における演出変動表示での図柄表示窓の表示態様を説明するための図であって、チャンス目を実行条件とする場合の図である。

【図 3 8】第 4 変形例における演出変動表示での図柄表示窓の表示態様を説明するための図である。

【図 3 9】第 5 変形例における演出変動表示での図柄表示窓の表示態様を説明するための図である。

【図 4 0】第 6 変形例における演出変動表示での図柄表示窓の表示態様を説明するための図であって、リールを自動的に停止する場合の図である。

【図 4 1】第 6 変形例における演出変動表示での図柄表示窓の表示態様を説明するための図であって、リールを遊技者が停止可能とする場合の図である。

【符号の説明】

【 0 2 9 7 】

1 スロットマシン

6 リール

5 0 遊技制御装置（特定遊技状態制御手段、ゲーム待機時間設定手段、演出変動表示制御手段、特定演出変動表示制御手段、復帰変動表示制御手段、自動停止制御手段、特定復帰変動表示制御手段）

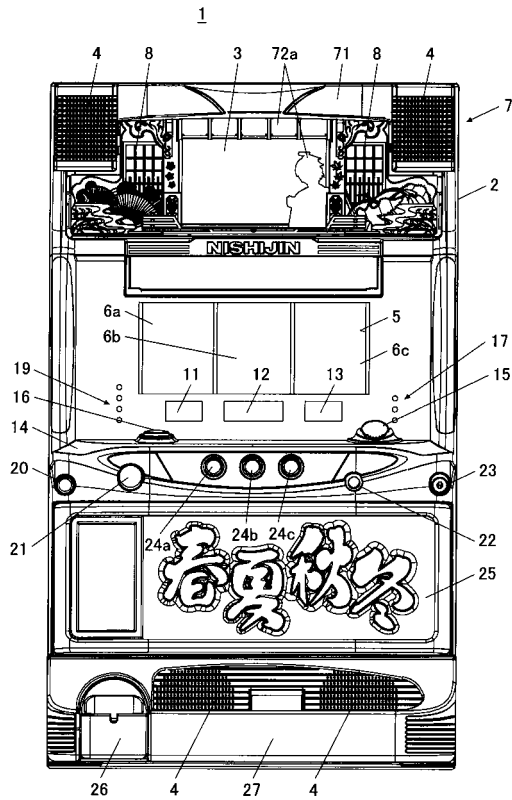
7 0 演出制御装置（報知手段）

10

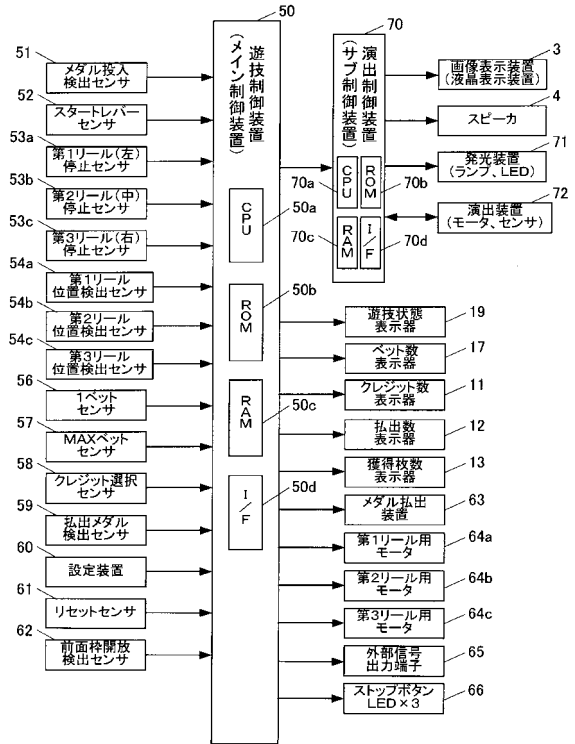
20

30

【図 1】



【図 2】



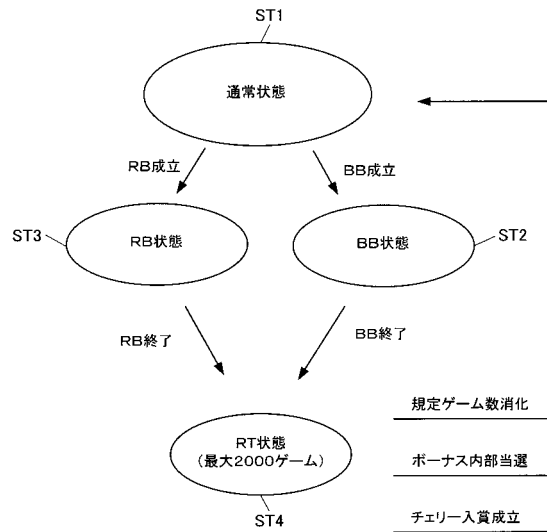
【図 3】

	6a	6b	6c
0	ベル	チェリー	リプレイ
1	リプレイ	チェリー	チェリー
2	7	7	7
3	ベル	ベル	リプレイ
4	赤チェリー	リプレイ	チェリー
5	リプレイ	スイカ	ベル
6	ベル	チェリー	スイカ
7	blank	ベル	チェリー
8	リプレイ	リプレイ	リプレイ
9	7	スイカ	ベル
10	ベル	7	スイカ
11	白チェリー	ベル	7
12	リプレイ	リプレイ	リプレイ
13	ベル	スイカ	チェリー
14	blank	チェリー	ベル
15	リプレイ	ベル	スイカ
16	BAR	リプレイ	チェリー
17	ベル	チェリー	リプレイ
18	黒チェリー	チェリー	ベル
19	リプレイ	ベル	スイカ
20	スイカ	リプレイ	ベル

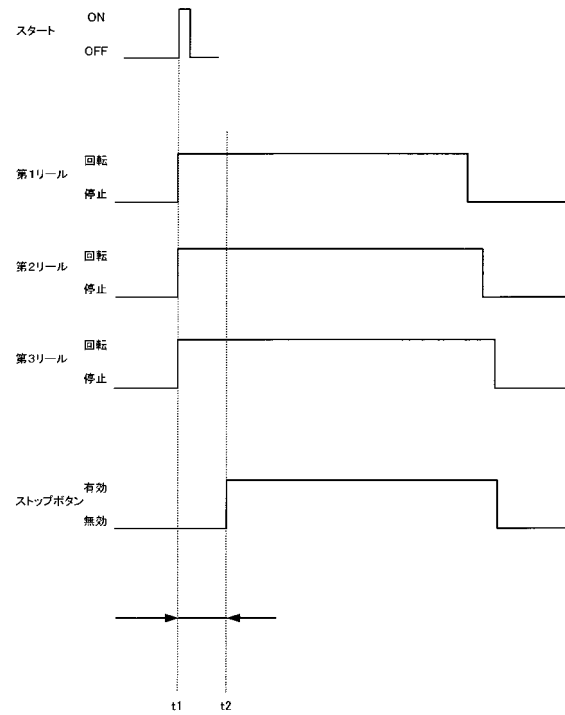
【図 4】

入賞	図柄組合せ態様	払出
BB1	777 払出250枚で終了 +RT2000ゲーム	0枚
BB2	777 払出250枚で終了 +RT2000ゲーム	0枚
RB1	BAR 77 12ゲーム終了若しくは 入賞8回+RT2000ゲーム	0枚
RB2	BAR 77 12ゲーム終了若しくは 入賞8回+RT2000ゲーム	0枚
ベル	ベル ベル ベル	9枚
スイカ	スイカ スイカ スイカ	6枚
赤チェリー	赤チェリー — —	2枚
白チェリー	白チェリー — —	2枚
黒チェリー	黒チェリー — —	2枚
リプレイ	リプレイ リプレイ リプレイ 再遊技	0枚

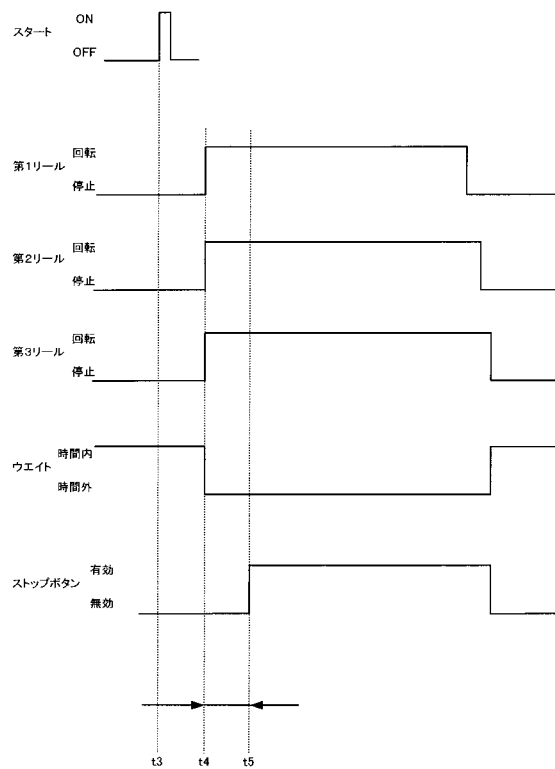
【図5】



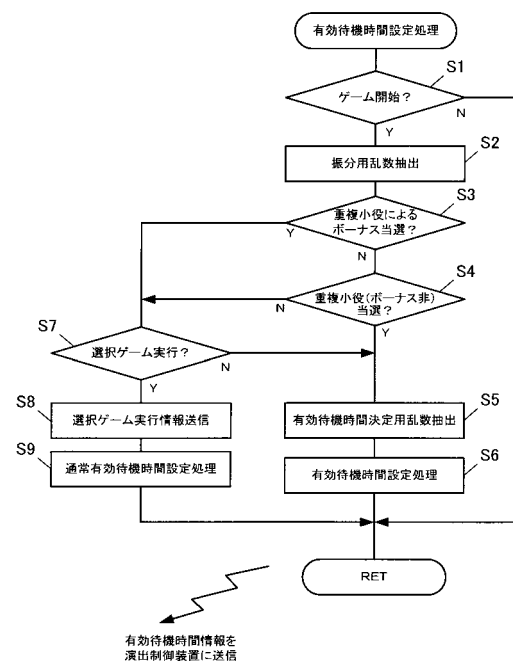
【図6】



【図7】



【図8】



【図 9】

BB当選中(小役重複当選を除く)	
選択率	有効待機時間
10%	0.3秒
20%	1.0秒
30%	3.0秒
35%	5.0秒
5%	10.0秒

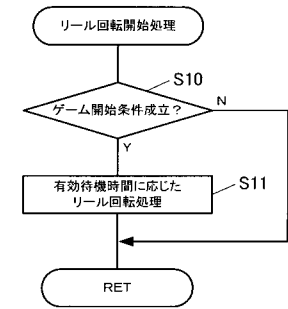
【図 10】

RB当選中(小役重複当選を除く)	
選択率	有効待機時間
15%	0.3秒
25%	1.0秒
30%	3.0秒
30%	5.0秒
0%	10.0秒

【図 11】

重複小役当選(ボーナス当選及び非当選)	
選択率	有効待機時間
20%	0.3秒
35%	1.0秒
25%	3.0秒
20%	5.0秒
0%	10.0秒

【図 15】



【図 12】

通常小役当選	
	有効待機時間
50%	0.3秒
30%	1.0秒
20%	3.0秒
0%	5.0秒
0%	10.0秒

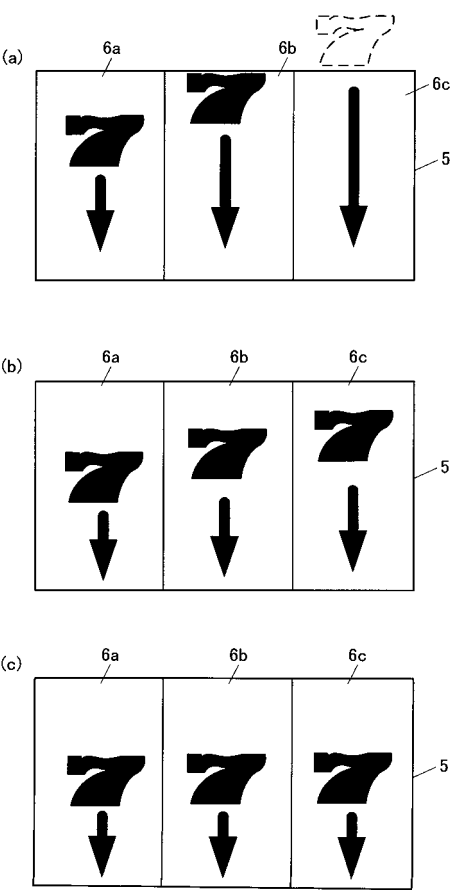
【図 13】

外れ(ボーナス当選後の外れを除く)	
	有効待機時間
60%	0.3秒
40%	1.0秒
0%	3.0秒
0%	5.0秒
0%	10.0秒

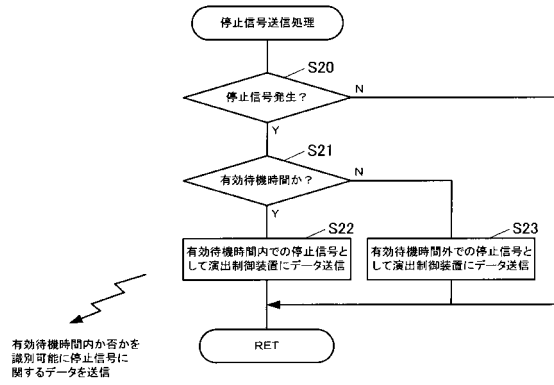
【図 14】

ボーナス中	
	有効待機時間
100%	0.3秒
0%	1.0秒
0%	3.0秒
0%	5.0秒
0%	10.0秒

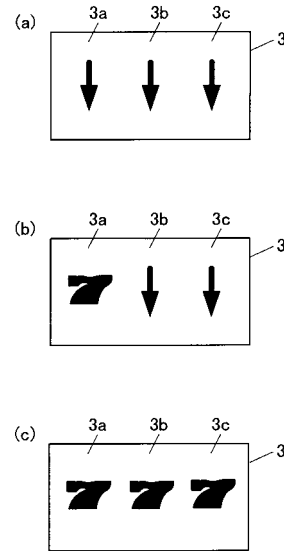
【図 16】



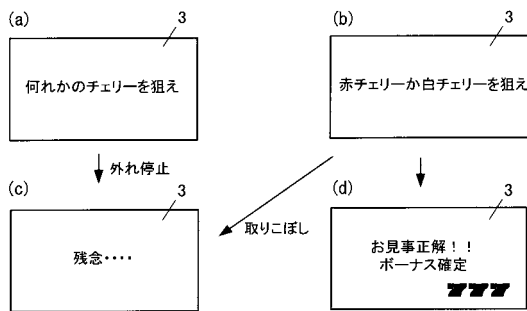
【図 17】



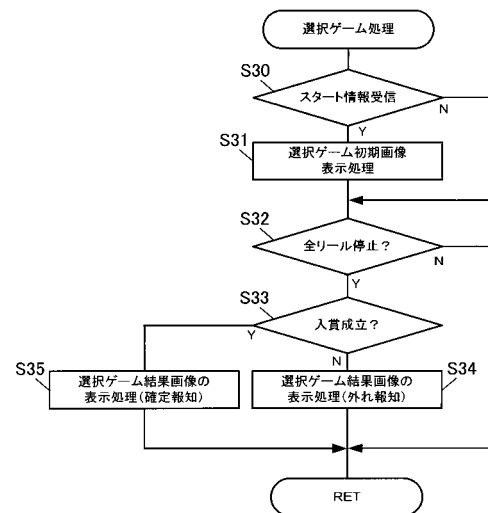
【図 18】



【図 19】



【図 20】



【図 21】

	表示画像(選択ゲーム初期画像)
40%	何れかのチェリーを狙え
20%	赤チェリーか白チェリーを狙え
20%	白チェリーか黒チェリーを狙え
20%	黒チェリーか赤チェリーを狙え



【図 2 2】

	表示画像(選択ゲーム初期画像)
10%	何れかのチェリーを狙え
40%	赤チェリーか白チェリーを狙え
40%	黒チェリーか赤チェリーを狙え
5%	白チェリーと黒チェリーを狙うな
5%	赤チェリーを狙え

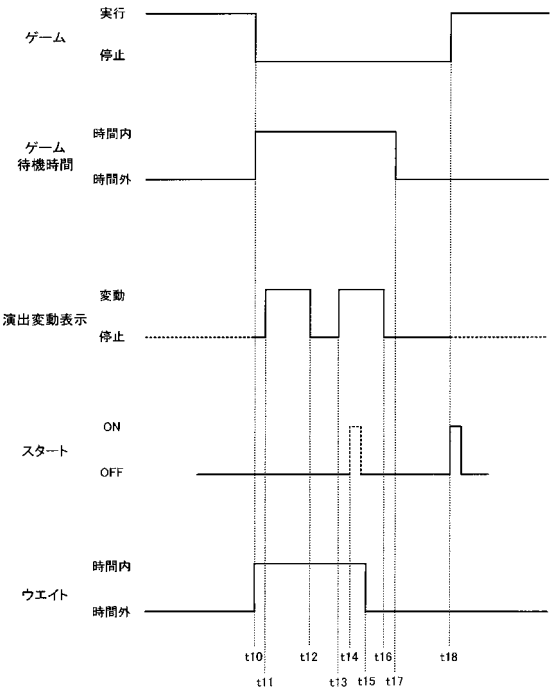
【図 2 3】

	表示画像(選択ゲーム初期画像)
33%	赤チェリーが揃えば大当り
33%	白チェリーが揃えば大当り
33%	黒チェリーが揃えば大当り

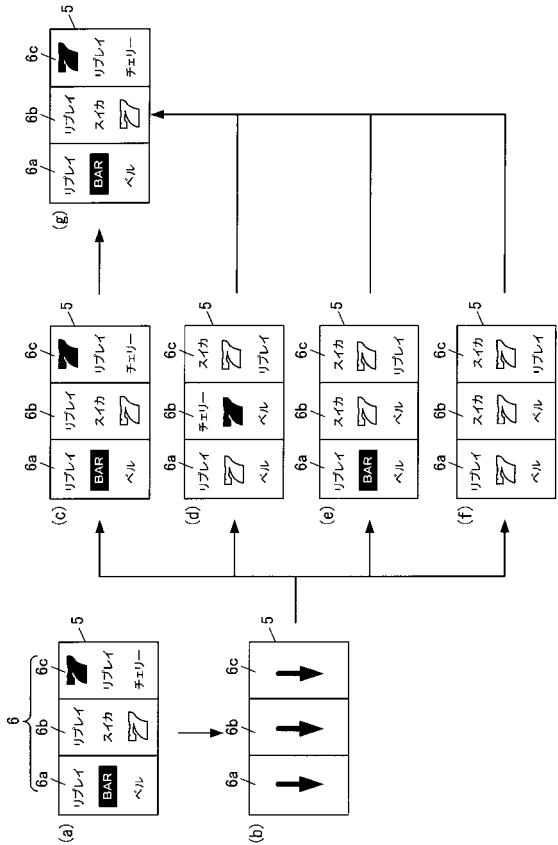
【図 2 4】

	表示画像(選択ゲーム初期画像)
100%	赤チェリーが揃えば大当り

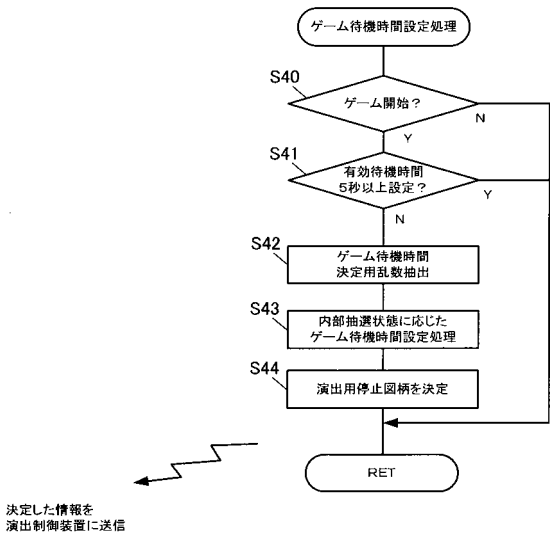
【図 2 5】



【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】

テーブル1(BB当選時)	
	ゲーム待機時間
30%	0秒
30%	10秒
30%	20秒
10%	30秒

【図 29】

テーブル2(RB当選時)

	ゲーム待機時間
30%	0秒
40%	10秒
30%	20秒
0%	30秒

【図 30】

テーブル3(重複小役当選時(ハズレ))



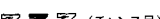
	ゲーム待機時間
80%	0秒
15%	10秒
5%	20秒
0%	30秒

【図 31】

テーブル4(通常小役当選時、ハズレ時)

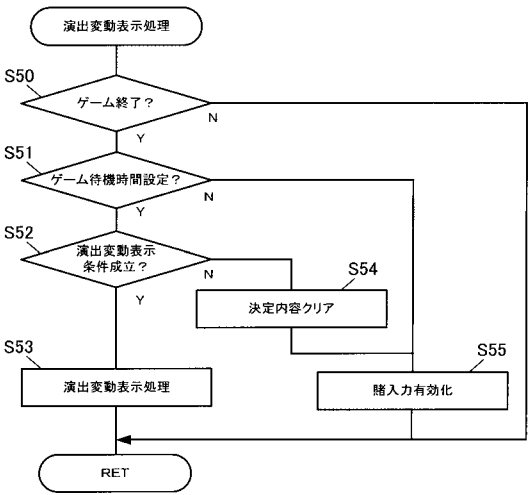
	ゲーム待機時間
92%	0秒
5%	10秒
3%	20秒
0%	30秒

【図 32】

① (パターン1)   
② (パターン2)   
③ (パターン3)  (チャンス目)  
④ (パターン4) 変動開始時の出目

ゲーム待機時間	選択率				演出用の表示態様
	BB当選時	RB当選時	重複小役	小役ハズレ	
10秒	20%	0%	0%	0%	①
	30%	70%	0%	0%	②
	40%	20%	50%	30%	③
	10%	10%	50%	70%	④
20秒	40%	0%	0%	0%	①
	40%	70%	0%	0%	②
	15%	25%	90%	80%	③
	5%	5%	10%	20%	④
30秒	100%	—	—	—	①
	0%	—	—	—	②
	0%	—	—	—	③
	0%	—	—	—	④

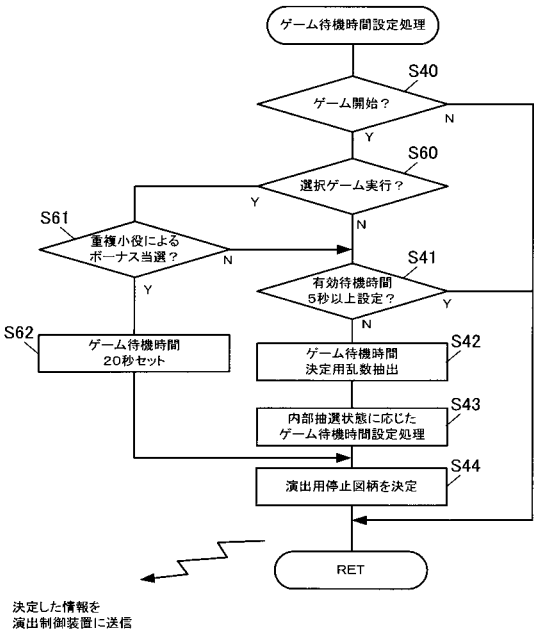
【図 33】



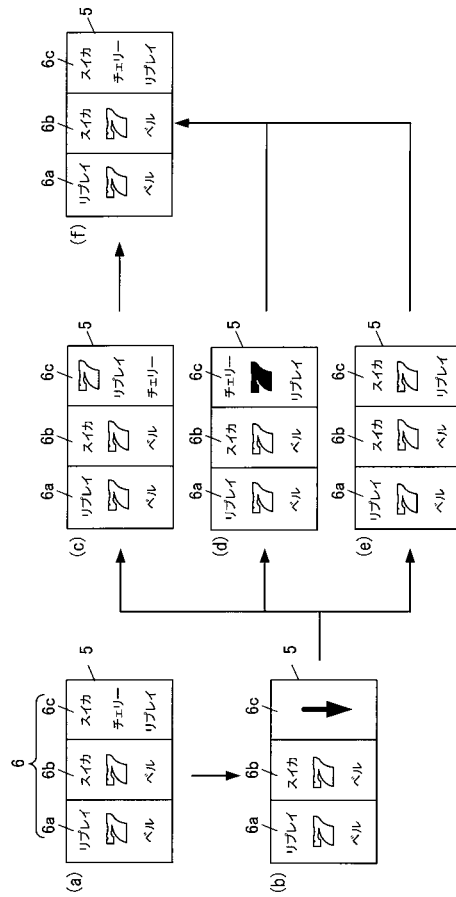
【図 34】

	表示画像(選択ゲーム初期画像)
10%	何れかのチェリーを狙え
35%	赤チェリーか白チェリーを狙え
35%	白チェリーか黒チェリーを狙え
10%	黒チェリーか赤チェリーを狙え
5%	赤チェリーを狙え
5%	黒チェリーを狙え

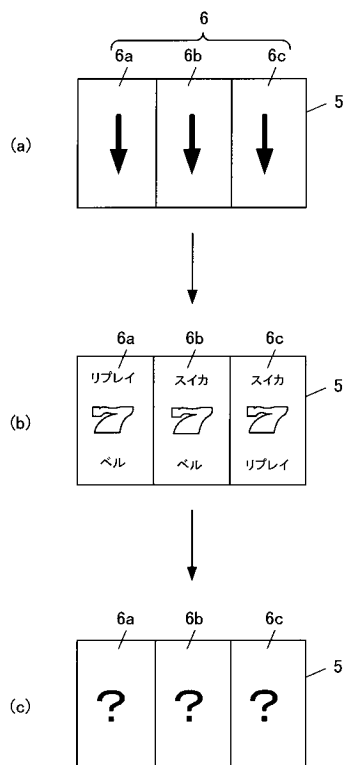
【図 35】



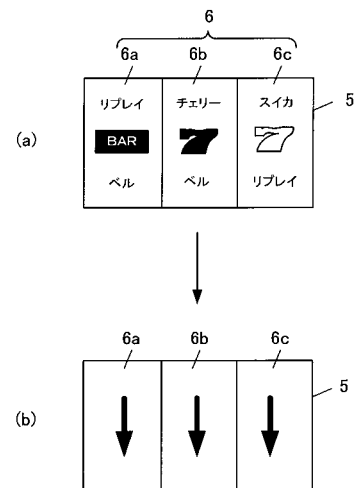
【図 36】



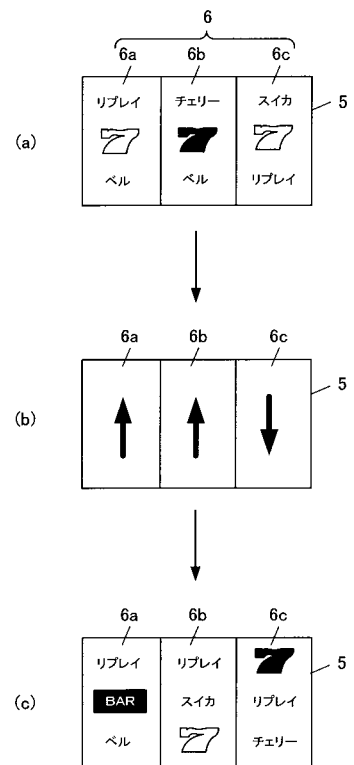
【図 38】



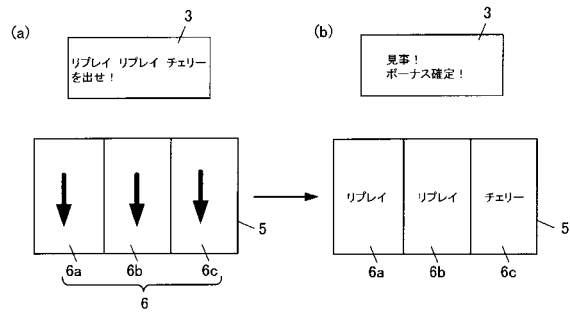
【図 37】



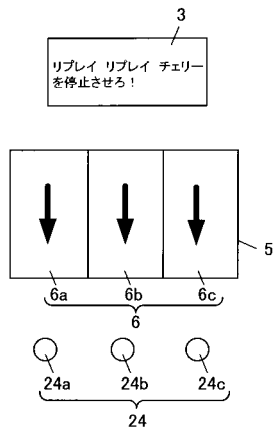
【図 39】



## 【図 40】



## 【図 41】



---

フロントページの続き

審査官 大澤 元成

- (56)参考文献 特開2008-054740(JP,A)  
特開2006-212114(JP,A)  
特開2007-252691(JP,A)  
特開平10-179846(JP,A)  
特開2002-320707(JP,A)  
特開2002-065954(JP,A)  
特開2008-125709(JP,A)  
特開2003-079809(JP,A)  
特開2001-046588(JP,A)  
特開2008-043470(JP,A)  
特開平11-235437(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04