

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-202234

(P2015-202234A)

(43) 公開日 平成27年11月16日(2015.11.16)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 54 頁)

(21) 出願番号	特願2014-83546 (P2014-83546)	(71) 出願人	390031772
(22) 出願日	平成26年4月15日 (2014. 4. 15)		株式会社オリンピア
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74) 代理人	110000936
			特許業務法人青海特許事務所
		(72) 発明者	坪井 俊樹
			東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	石原 孝洋
			東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	片山 慎
			東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
			式会社オリンピア内

最終頁に続く

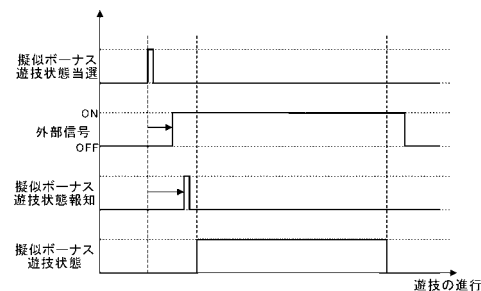
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】外部信号を契機に外部表示器を積極的に演出に利用して演出効果および遊技の興趣を高める事が可能な遊技機の提供。

【解決手段】主制御基板の主遊技状態遷移手段は、選択当選種別の当選に応じて正解操作態様を報知する補助演出が実行される特定遊技状態を含む複数の遊技状態から1の遊技状態を遊技状態抽選により決定し、遊技状態抽選の結果が特定遊技状態であった場合に、外部出力手段が特定遊技状態への移行を示す外部信号を出力するタイミングが、演出実行手段が報知演出を実行するタイミングより相対的に早くなるように設定されている。

【選択図】 図 1 3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技に関するコマンドを決定し、決定されたコマンドを送信する主制御基板と、
前記主制御基板から前記コマンドを受信し、受信したコマンドに応じて処理を実行する副制御基板と、
を備え、

前記主制御基板と前記副制御基板との前記コマンドを含む情報の伝達が、該主制御基板から該副制御基板への一方向のみに制限された遊技機であって、

前記主制御基板は、

遊技に使用するための遊技媒体をベットするベット手段と、

10

遊技媒体をベットした後、スタートスイッチの操作に基づき、ストップスイッチに対する複数の操作態様のうちの所定の操作態様である正解操作態様が入賞条件として設定された選択当選役と他の当選役とが重複した選択当選種別を含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、

前記選択当選種別の当選に応じて、前記正解操作態様を報知する補助演出が実行される特定遊技状態を含む複数の遊技状態から 1 の遊技状態を遊技状態抽選により決定する主遊技状態遷移手段と、

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

20

前記当選種別抽選で決定した小役の入賞に基づいて、該小役に対応する遊技媒体を払い出す払出制御手段と、

前記特定遊技状態への移行を含む前記遊技機の内部の状態を、外部信号を通じて外部に出力する外部出力手段と、

前記特定遊技状態への移行を示すコマンドを含む複数のコマンドを決定するコマンド決定手段と、

決定されたコマンドを前記副制御基板に送信するコマンド送信手段と、

を備え、

前記副制御基板は、

30

前記コマンドを受信するコマンド受信手段と、

前記特定遊技状態への移行を報知する報知演出および該特定遊技状態中の前記補助演出を含む演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記遊技状態抽選の結果が前記特定遊技状態であった場合に、前記外部出力手段が前記特定遊技状態への移行を示す外部信号を出力するタイミングが、前記演出実行手段が前記報知演出を実行するタイミングより相対的に早くなるように設定されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記外部出力手段は、前記主遊技状態遷移手段が前記特定遊技状態への移行を決定したタイミングで前記特定遊技状態への移行を示す外部信号を出力することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

40

【請求項 3】

前記主遊技状態遷移手段は、前記特定遊技状態への移行とともに、該特定遊技状態を繰り返し可能なセット数である継続セット数を決定し、

前記外部出力手段は、前記遊技状態抽選の結果が特定遊技状態であれば、前記継続セット数のそれぞれのセットに対応する特定遊技状態の前記報知演出が実行される前にそれぞれのセットに対応する特定遊技状態への移行を示す外部信号を出力し、

前記コマンド決定手段は、前記遊技状態抽選の結果が特定遊技状態であれば、該特定遊技状態への移行および前記継続セット数を示すコマンドを決定することを特徴とする請求

50

項 1 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記外部出力手段は、前記主遊技状態遷移手段が前記特定遊技状態への移行を決定したタイミングで前記継続セット数分の特定遊技状態への移行を示す外部信号を一度に出力することを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

10

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

20

また、スロットマシンでは、遊技の進行に際し、遊技者の有利度合いを異にする複数の遊技状態が設けられている。例えば、ストップスイッチの操作態様が、複数の操作態様のうちの所定の操作態様であること、すなわち、所定の操作順または所定の操作タイミングあるいはこれらの組み合わせであることが入賞条件として設定された遊技利益の大きい当選役（以下、選択当選役という）と他の当選役とが重複した当選種別（以下、選択当選種別という）に当選したときに、その選択当選役の入賞条件となる操作態様（以下、正解操作態様という）が報知されることで（以下、このような所定の当選役の入賞条件となる操作態様を報知する演出を単に補助演出という）、当該選択当選役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン上に容易に表示させることができる、所謂、AT（アシスタタイム）遊技が実行される AT 遊技状態を設けているスロットマシンもある。また、リプレイ役の当選確率を予め高くし、ほぼ毎遊技、上記選択当選役またはリプレイ役に当選するように設定しておき、通常遊技状態では、補助演出を行わないことで遊技者のメダルを減少させ、AT 遊技状態では、補助演出を行うことで当選した選択当選役を入賞させるようにして、遊技者のメダルを増加させる遊技性も取り入れられている。

30

【0004】

また、スロットマシンでは、内部の遊技状態が例えば AT 遊技状態に遷移すると、その旨を外部に伝達するために外部信号が出力される。ただし、スロットマシンでは、AT 遊技状態を管理する基板（副制御基板）と、AT 遊技状態に遷移したことを示す外部信号を出力する基板（主制御基板）とが異なる場合があり、また、副制御基板から主制御基板への情報の伝達は制限されているので、例えば、AT 遊技状態が開始したことを副制御基板から主制御基板に信号等によって直接伝達することができない。そこで、主制御基板においては、AT 遊技状態の開始や終了を、選択当選種別に当選した際、遊技者が正解操作態様による操作を行ったか否かに基づいて判断する手法がとられる場合がある。例えば、特許文献 1 に示すように、主制御基板では、選択当選種別に当選した遊技のうち、正解操作態様による操作が行われた遊技が複数回連続すると、AT 遊技状態が開始した旨の外部信号を出力し、その後、選択当選種別に当選した遊技のうち、正解操作態様による操作が行われない遊技が複数回連続すると、AT 遊技状態が終了した旨の外部信号を出力する。

40

【0005】

また、特許文献 2 に示すように、AT 遊技状態等の特定遊技状態への移行を遊技者が容易に把握することができないように設計されたスロットマシンにおいて、別体に設けられ

50

た外部表示器を通じて特定遊技状態に移行したことを遊技者に把握されてしまわないように、主制御基板が、外部信号を、特定遊技状態への移行を認識してから意図的に遅延させて出力する技術も開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2013-121452号公報

【特許文献2】特開2010-051365号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0007】

しかし、上述した特許文献1、2の技術は、いずれも、副制御基板における遊技状態の移行を主制御基板が把握した上で、その結果を、外部信号を通じて単純に結果伝達を行っているに過ぎなかった。したがって、外部表示器は、遊技者が、スロットマシンを通じて遊技状態の移行を把握した後、その結果を確認するための表示手段という役割に留まっていた。

【0008】

また、近年、外部表示器の高機能化が進み、外部表示器には、特定遊技状態の当選回数や当選頻度、それらを総合的にとらえたスランプチャートといった、遊技状態の様々な分析結果が表示されるようになってきた。しかし、その表示は、あくまで、スロットマシンを通じて把握できる遊技状態の遷移結果を事後的に表示しているに過ぎず、外部表示器自体によって何らかの遊技性が生じるものではなかった。

20

【0009】

本発明は、このような課題に鑑み、外部信号を契機に外部表示器を積極的に演出に利用して演出効果および遊技の興趣を高めることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、遊技に関するコマンドを決定し、決定されたコマンドを送信する主制御基板と、主制御基板からコマンドを受信し、受信したコマンドに応じて処理を実行する副制御基板と、を備え、主制御基板と副制御基板とのコマンドを含む情報の伝達が、主制御基板から副制御基板への一方向のみに制限された遊技機であって、主制御基板は、遊技に使用するための遊技媒体をベットするベット手段と、遊技媒体をベットした後、スタートスイッチの操作に基づき、ストップスイッチに対する複数の操作態様のうちの所定の操作態様である正解操作態様が入賞条件として設定された選択当選役と他の当選役とが重複した選択当選種別を含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、選択当選種別の当選に応じて、正解操作態様を報知する補助演出が実行される特定遊技状態を含む複数の遊技状態から1の遊技状態を遊技状態抽選により決定する主遊技状態遷移手段と、スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作されたストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、当選種別抽選で決定した小役の入賞に基づいて、小役に対応する遊技媒体を払い出す払出制御手段と、特定遊技状態への移行を含む遊技機の内部の状態を、外部信号を通じて外部に出力する外部出力手段と、特定遊技状態への移行を示すコマンドを含む複数のコマンドを決定するコマンド決定手段と、決定されたコマンドを副制御基板に送信するコマンド送信手段と、を備え、副制御基板は、コマンドを受信するコマンド受信手段と、特定遊技状態への移行を報知する報知演出および特定遊技状態中の補助演出を含む演出を実行する演出実行手段と、を備え、遊技状態抽選の結果が特定遊技状態であった場合に、外部出力手段が特定遊技状態への移行を示す外部信号を出力するタイミングが、演

30

40

50

出実行手段が報知演出を実行するタイミングより相対的に早くなるように設定されていることを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

外部出力手段は、主遊技状態遷移手段が特定遊技状態への移行を決定したタイミングで特定遊技状態への移行を示す外部信号を出力してもよい。

【 0 0 1 2 】

主遊技状態遷移手段は、特定遊技状態への移行とともに、特定遊技状態を繰り返し可能なセット数である継続セット数を決定し、外部出力手段は、遊技状態抽選の結果が特定遊技状態であれば、継続セット数のそれぞれのセットに対応する特定遊技状態の報知演出が実行される前にそれぞれのセットに対応する特定遊技状態への移行を示す外部信号を出力し、コマンド決定手段は、遊技状態抽選の結果が特定遊技状態であれば、特定遊技状態への移行および継続セット数を示すコマンドを決定してもよい。

10

【 0 0 1 3 】

外部出力手段は、主遊技状態遷移手段が特定遊技状態への移行を決定したタイミングで継続セット数分の特定遊技状態への移行を示す外部信号を一度に出力してもよい。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 4 】

本発明によれば、外部信号を契機に、外部表示器を通じて遊技機より先に内部の状態を積極的に報知することで、演出効果および遊技の興趣を高めることが可能となる。

【 図面の簡単な説明 】

20

【 0 0 1 5 】

【 図 1 】 スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための外観図である。

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

【 図 3 】 リールの図柄配列を示す図である。

【 図 4 】 スロットマシンの概略的な電氣的構成を示したブロック図である。

【 図 5 】 有効ラインおよび仮想ラインを説明するための説明図である。

【 図 6 】 当選役を説明するための説明図である。

【 図 7 】 当選役を説明するための説明図である。

【 図 8 】 遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

30

【 図 9 】 ボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルを示す図である。

【 図 1 0 】 ボーナス非成立遊技状態用当選種別抽選テーブルを示す図である。

【 図 1 1 】 遊技状態抽選テーブルを示す図である。

【 図 1 2 】 擬似ボーナス遊技当選時における処理の流れを示した説明図である。

【 図 1 3 】 外部信号の出力タイミングを説明するための説明図である。

【 図 1 4 】 擬似ボーナス遊技当選時における処理の流れを示した説明図である。

【 図 1 5 】 外部信号の変位を説明するための説明図である。

【 図 1 6 】 擬似ボーナス遊技当選時における他の処理の流れを示した説明図である。

【 図 1 7 】 通常 A T 遊技当選時における処理の流れを示した説明図である。

【 図 1 8 】 主制御基板のメイン処理を示したフローチャートである。

40

【 図 1 9 】 抽選処理を示したフローチャートである。

【 図 2 0 】 リール停止処理を示したフローチャートである。

【 図 2 1 】 副制御基板のサブ処理を示したフローチャートである。

【 図 2 2 】 コマンド受信処理を示したフローチャートである。

【 図 2 3 】 遊技状態終了判定処理を示したフローチャートである。

【 図 2 4 】 遊技状態開始判定処理を示したフローチャートである。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 6 】

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

50

の例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。

【0017】

本発明の実施形態の理解を容易にするため、まず、遊技者が遊技可能なスロットマシン（遊技機）の機械的構成および電氣的構成を簡単に説明し、その後、スロットマシンの各基板における具体的な処理（役構成や遊技状態の変移）および本実施形態で特徴的な処理を説明し、これらを実現するためのフローチャートを詳述する。

【0018】

（スロットマシン100の機械的構成）

図1および図2の外観図に示すように、スロットマシン100は、略矩形状の箱体である筐体102と、筐体102の前面開口部に対して回動可能な連結部材により開閉可能に取り付けられた前面上扉104と、前面上扉104の下方に位置し、前面上扉104同様、筐体102の前面開口部に対して開閉可能に取り付けられた前面下扉106と、前面下扉106の下部に位置し、メダル排出口108aから払い出されたメダルを貯留するための受け皿部108とを備えている。また、スロットマシン100は、ホールコンピュータ112と外部表示器（データカウンタ）114を含む別体の外部装置110に接続され、外部表示器114は、遊技者が視認可能となるようにスロットマシン100の上方に配置されている。

【0019】

前面下扉106の上部には操作部設置台122が形成され、操作部設置台122には、メダル投入部124、ベットスイッチ126、スタートスイッチ128、ストップスイッチ130、演出スイッチ132等が配設されている。

【0020】

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

【0021】

また、ここでは、規定投入数は「3」または「2」に設定されている。なお、1遊技を実行するために必要なメダル数を、複数の規定投入数から任意に選択できる場合、その複数の規定投入数の中の最大のものを最大規定投入数といい、最小のものを最小規定投入数という。仮に、規定投入数が1～3の間で選択可能な場合、最大規定投入数は「3」となり、最小規定投入数は「1」となる。ここでは、規定投入数が「3」に固定されているので、最大規定投入数および最小規定投入数は「3」となる。

【0022】

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

【0023】

操作部設置台122の左側に位置するスタートスイッチ128は、傾倒操作を検出可能なレバーで構成され、遊技者による1遊技の開始操作を検出する。また、スタートスイッ

10

20

30

40

50

チ 1 2 8 は、押圧操作を検出可能なボタンスイッチによって構成することも可能である。

【 0 0 2 4 】

前面上扉 1 0 4 の下部略中央には、ガラス板や透明樹脂板等で構成された無色透明の図柄表示窓 1 3 6 が設けられ、筐体 1 0 2 内の図柄表示窓 1 3 6 に対応した位置には、リールユニット 1 3 4 が設けられている。リールユニット 1 3 4 には、図 3 のリールの図柄配列に示すように、2 1 に等分された各領域に複数種類の図柄がそれぞれ配列された 3 つの回転リール（左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c）が、それぞれ独立して回動可能に設けられ、遊技者は、図柄表示窓 1 3 6 を通じて、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c を視認することができる。リールユニット 1 3 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 の操作を契機として、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c の回転を開始する。

10

【 0 0 2 5 】

操作部設置台 1 2 2 の中央に位置するストップスイッチ 1 3 0 は、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c それぞれに対応して設けられた、遊技者の押圧操作を検出可能なボタンスイッチであり、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c それぞれを停止させようとする遊技者の停止操作を検出する。なお、ストップスイッチ 1 3 0 に係る 3 つのボタンスイッチを特にストップボタンスイッチとよび、その位置に応じて左から順にストップボタンスイッチ 1 3 0 a、ストップボタンスイッチ 1 3 0 b、ストップボタンスイッチ 1 3 0 c とする。

【 0 0 2 6 】

20

演出スイッチ 1 3 2 は、押圧式のボタンスイッチと、その周囲に回転自在に配されたジョグダイヤルスイッチとから構成され、遊技者の押圧操作や回転操作を検出する。かかる演出スイッチ 1 3 2 は、主として演出中に用いられ、遊技者の操作によって演出態様を異ならせることができる。

【 0 0 2 7 】

前面上扉 1 0 4 の上部略中央には、演出に伴う様々な映像を表示する液晶表示部 1 3 8 が設けられている。また、前面上扉 1 0 4 の上部や左右には、例えば高輝度の発光ダイオード（LED）によって構成される演出用ランプ 1 4 2 が設けられる。

【 0 0 2 8 】

また、図 2 に示すように、前面上扉 1 0 4 の裏面における液晶表示部 1 3 8 の左右位置や前面下扉 1 0 6 の裏面における内面左右位置には、効果音や楽音等による聴覚的な演出を行うスピーカ 1 4 0 が設けられている。さらに、筐体 1 0 2 内におけるリールユニット 1 3 4 の下方には、メダル排出口 1 0 8 a からメダルを払い出すためのメダル払出装置（メダルホッパー）2 6 4 が設けられている。メダル払出装置 2 6 4 は、メダルを貯留するメダル貯留部 2 6 4 a と、メダル貯留部 2 6 4 a に貯留されたメダルをメダル排出口 1 0 8 a から排出するための払出制御部 2 6 4 b と、メダル排出口 1 0 8 a から排出されるメダルを検出する払出メダル検出部 2 6 4 c とを備えている。具体的に払出制御部 2 6 4 b は、当該払出制御部 2 6 4 b の本体外装に回転可能に支持され、メダル貯留部 2 6 4 a から落下したメダルが上方より 1 枚ずつ嵌入するメダル嵌入孔を円周方向に複数配してなるディスク（図示せず）と、かかるディスクを回転するディスクモータ（図示せず）とを備え、このディスクを回転させて、メダル嵌入孔に嵌入したメダルを、押出機構を通じて 1 枚ずつ外部に排出するとともに、排出により空いたメダル嵌入孔に次のメダルを順次嵌入させることで、メダルを 1 枚ずつ連続排出する。

30

【 0 0 2 9 】

また、図 1 や図 2 では図示していないが、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の内側には、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c それぞれに施された図柄のうち、図柄表示窓 1 3 6 に対応する（有効ラインの対象となり得る）各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の上段、中段、下段の図柄を背面から個々に独立して照射するリールバックライト 1 4 4（図 4 参照）が設けられている。また、図柄表示窓 1 3 6 の裏面上部にも左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c 全ての正面を

40

50

直接照射するリール上方ライト 1 4 6 が設けられている。

【 0 0 3 0 】

また、図 1 に示すように、操作部設置台 1 2 2 において、図柄表示窓 1 3 6 とストップスイッチ 1 3 0 との間に設けられた段部 1 2 2 a の略水平面には、メインクレジット表示部 1 5 2 およびメイン払出表示部 1 5 4 が設けられている。また、図柄表示窓 1 3 6 と操作部設置台 1 2 2 との間には、サブクレジット表示部 1 5 6 およびサブ払出表示部 1 5 8 が設けられている。これらメインクレジット表示部 1 5 2 およびサブクレジット表示部 1 5 6 にはクレジット枚数が表示され、メイン払出表示部 1 5 4 およびサブ払出表示部 1 5 8 にはメダルの払出枚数が表示される。なお、サブクレジット表示部 1 5 6 およびサブ払出表示部 1 5 8 には、演出に伴う様々な数値を表示することもできる。

10

【 0 0 3 1 】

また、筐体 1 0 2 内の任意の位置には、電源スイッチ 1 4 8 が設けられている。電源スイッチ 1 4 8 は、ロッカースイッチ等、押圧操作を検出可能なスイッチで構成され、当該スロットマシン 1 0 0 を管理する管理者側が操作し、電源の切断状態と電源の投入状態の 2 つの状態を切り換えるために用いられる。

【 0 0 3 2 】

なお、本実施形態において、上記 1 遊技は、メダル投入部 1 2 4 を通じたメダルの投入、ベットスイッチ 1 2 6 の操作を通じたクレジットされているメダルの投入、または、リプレイ役が有効ライン上に表示されたことに基づくメダルの自動投入のいずれかが行われてから、遊技者によるスタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて、複数の回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が回転制御されるとともに当選種別抽選が実行され、当選種別抽選の抽選結果および遊技者による複数のストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作に応じて、操作されたストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c に対応する回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c がそれぞれ停止制御され、メダルの払い出しを受け得る当選役に入賞した場合、そのメダルの払い出しが実行されるまでの遊技をいう。また、メダルの払い出しを受け得る当選種別に非当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が全て停止したことをもって 1 遊技が終了する。ただし、1 遊技の開始を、上記のメダルの投入、または、リプレイ役の当選の代わりに、遊技者によるスタートスイッチ 1 2 8 の操作と読み替えてもよい。また、かかる 1 遊技が繰り返される数を遊技数とする。

20

30

【 0 0 3 3 】

(スロットマシン 1 0 0 の電氣的構成)

図 4 は、スロットマシン 1 0 0 の概略的な電氣的構成を示したブロック図である。図 4 に示すように、スロットマシン 1 0 0 は、主として、主制御基板 2 0 0 と、副制御基板 2 0 2 とによって制御されている。ここでは、遊技の進行に関わるプログラムのうち、遊技に供する当選役の抽選やその入賞といったような、特に重要な処理を主制御基板 2 0 0 で実行し、それ以外の例えば演出に関する処理を副制御基板 2 0 2 で実行している。また、図 4 に示したように、主制御基板 2 0 0 と副制御基板 2 0 2 との間の電氣的な信号の伝達は、不正防止等の観点から、主制御基板 2 0 0 から副制御基板 2 0 2 への一方向のみに制限される。ただし、このような制限がなければ、電氣的に双方向通信も技術的に可能である。

40

【 0 0 3 4 】

(主制御基板 2 0 0)

主制御基板 2 0 0 は、中央処理装置であるメイン CPU 2 0 0 a、プログラム等が格納されたメイン ROM 2 0 0 b、ワークエリアとして機能するメイン RAM 2 0 0 c 等を含む各種半導体集積回路を有し、スロットマシン 1 0 0 全体を統括的に制御する。ただし、メイン RAM 2 0 0 c には不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、意図的にメイン RAM 2 0 0 c の初期化処理を実行しない限り、データが消去されることなく保持される。

【 0 0 3 5 】

50

また、主制御基板 200 は、メイン CPU 200 a が、メイン ROM 200 b に格納されたプログラムに基づきメイン RAM 200 c と協働することで機能する、初期化手段 300、ベット手段 302、当選種別抽選手段 304、リール制御手段 306、判定手段 308、払出制御手段 310、主遊技状態遷移手段 312、コマンド決定手段 314、コマンド送信手段 316、外部出力手段 318 等の機能部を有する。

【0036】

初期化手段 300 は、主制御基板 200 における初期化処理を実行する。ベット手段 302 は、遊技に使用するためのメダルをベットする。ここで、ベットは、ベットスイッチ 126 の操作を通じてクレジットされているメダルを投入する場合と、メダル投入部 124 を通じてメダルを投入する場合と、リプレイ役が有効ライン上に表示されたことに基づいてメダルを自動投入する場合のいずれも含む。当選種別抽選手段 304 は、メダルのベットおよびスタートスイッチ 128 の操作に基づき、小役、リプレイ役、および、ボーナス役を含む複数種類の当選役から選択された 1 からなるまたは複数重複してなる複数種類の当選種別、ならびに、ハズレのうちいずれかを当選種別抽選により決定する。

【0037】

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

【0038】

判定手段 308 は、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか 1 の当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する。ここで、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか 1 の当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることを単に入賞という場合がある。払出制御手段 310 は、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか 1 の当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたこと（入賞されたこと）に基づいて、当該当選役に対応する数だけメダルを払い出す。主遊技状態遷移手段 312 は、ボーナス役の当選や入賞、および、当選種別抽選の結果等に基づいて、主制御基板 200 で管理する遊技状態を遷移させる。

【0039】

コマンド決定手段 314 は、ベット手段 302、当選種別抽選手段 304、リール制御手段 306、判定手段 308、払出制御手段 310、主遊技状態遷移手段 312 等の動作に伴う、遊技に関するコマンドを順次決定する。コマンド送信手段 316 は、コマンド決定手段 314 が決定したコマンドを副制御基板 202 に順次送信する。外部出力手段 318 は、スロットマシン 100 の内部の状態を、信号（外部信号）により、ホールコンピュータ 112 を介して外部表示器 114 に出力する（以下、単に外部表示器 114 に出力と表現する）。

【0040】

主制御基板 200 では、投入メダル検出部 124 b、ベットスイッチ 126、スタートスイッチ 128 およびストップスイッチ 130 から各種の検出信号を受信しており、受信した検出信号に基づいて、ベット手段 302、当選種別抽選手段 304、リール制御手段

10

20

30

40

50

306、判定手段308が上述した種々の処理を実行する。また、主制御基板200には、メインクレジット表示部152およびメイン払出表示部154が接続されており、払出制御手段310が両表示部152、154に対してメダルのクレジット枚数や払出枚数の表示を制御する。

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

（主制御基板200で用いられるテーブル）

スロットマシン100においては、遊技の進行に際し、主制御基板200において複数の遊技状態が設けられており、所定の遊技状態に対応する複数の当選種別抽選テーブル等がメインROM200bに格納されている。当選種別抽選手段304は、メインRAM200cに記憶された現在の設定値（遊技利益を得る容易性を段階的に示したもの）と現在の遊技状態（後述するボーナス役の成立有無に基づく遊技状態）に応じて、対応する当選種別抽選テーブルをメインROM200bから抽出し、抽出した当選種別抽選テーブルに基づき、スタートスイッチ128の操作信号に応じて取得された当選種別抽選乱数が当選種別抽選テーブル内のいずれの当選種別またはハズレに対応するか判定する。

【0045】

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

【0046】

図5は、有効ラインおよび仮想ラインを説明するための説明図であり、図6および図7は、当選役を説明するための説明図であり、図8は、主制御基板200における遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【0047】

10

20

30

40

50

図5(a)は、本実施形態における有効ラインを示している。本実施形態において、有効ラインは1本であり、具体的に、図柄表示窓136に臨む9つの図柄(3リール×上中下の3段)のうち、左リール134a、中リール134b、右リール134cのそれぞれ中段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを有効ラインAとして設定している。また、図5(b)は、仮想ラインを示している。仮想ラインは、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせのみでは当選役を把握しにくい場合に、当選役の把握を容易にする他の図柄組み合わせを表示するラインであり、本実施形態では、4つの仮想ラインを想定している。具体的に、左リール134aの上段、中リール134bの上段、右リール134cの上段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインB1、左リール134aの下段、中リール134bの下段、右リール134cの下段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインB2、左リール134aの上段、中リール134bの中段、右リール134cの下段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインC1、左リール134aの下段、中リール134bの中段、右リール134cの上段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインC2として設定している。ただし、仮想ラインB1、B2、C1、C2は、見かけ上、図柄が直線的に表示されるというだけで、あくまで当選役の入賞を判定するのは有効ラインAのみである。

【0048】

また、本実施形態においては、当選役として、図6に示すように、当選役「通常リプレイ」、「特殊リプレイ」、「ATリプレイ」、「ビッグリプレイ」、「レギュラーリプレイ」(以下、かかる5つのリプレイを単に当選役「リプレイ」と略す場合がある)、「チェリー」、「通常ベル」、「共通ベル」、「特殊ベル1」、「特殊ベル2」、「特殊ベル3」、「特殊ベル4」、「特殊ベル5」、「特殊ベル6」、「特殊ベル7」、「特殊ベル8」、「特殊ベル9」、「特殊ベル10」、「特殊ベル11」、「特殊ベル12」、「特殊ベル13」(以下、当選役「通常ベル」、「共通ベル」、「特殊ベル1」、「特殊ベル2」、「特殊ベル3」、「特殊ベル4」、「特殊ベル5」、「特殊ベル6」、「特殊ベル7」、「特殊ベル8」、「特殊ベル9」、「特殊ベル10」、「特殊ベル11」、「特殊ベル12」、「特殊ベル13」の15個のベルを単に当選役「ベル」と略す場合がある)、「ビッグボーナス(以下、BBという)」が設けられている。このうち、当選役「通常リプレイ」、「特殊リプレイ」、「ATリプレイ」、「ビッグリプレイ」、「レギュラーリプレイ」が上記リプレイ役に相当し、当選役「チェリー」、「通常ベル」、「共通ベル」、「特殊ベル1」、「特殊ベル2」、「特殊ベル3」、「特殊ベル4」、「特殊ベル5」、「特殊ベル6」、「特殊ベル7」、「特殊ベル8」、「特殊ベル9」、「特殊ベル10」、「特殊ベル11」、「特殊ベル12」、「特殊ベル13」が上記小役に相当し、当選役「BB」が上記ボーナス役に相当する。

【0049】

(リプレイ役)

当選種別抽選の結果、当選役「リプレイ」(当選役「通常リプレイ」、「特殊リプレイ」、「ATリプレイ」、「ビッグリプレイ」、「レギュラーリプレイ」のいずれか)が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様(ここでは操作順)で操作した場合には、その当選役に対応する1または複数の図柄組み合わせのうち、各回転リール134a、134b、134cそれぞれに記される図柄が有効ラインA上に表示可能となり、その当選役に対応する1または複数の図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されると、上記したように、遊技者によるベットを行わずして再度1遊技を実行できる。例えば、当選種別抽選の結果、当選役「通常リプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、図6に示した当選役「通常リプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、各回転リール134a、134b、134cそれぞれに記される「リプレイA」図柄が、図7(a)のように有効ラインA上に表示可能となる。また、当選役「特殊リプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、図6に示した当選役「特殊リプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、図7(b)のように、中リール134bに記される「BAR」図柄が有効ラインA上

に表示可能となり、右リール１３４ｃに記される「ＢＡＲ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となる。また、当選役「特殊リプレイ」に対応する図柄組み合わせのうちの左リール１３４ａの図柄は「ＡＮＹ」となっている。ここで「ＡＮＹ」は、対応する有効ラインＡ上にいずれの図柄が停止してもよいことを示す。したがって、ここでは、当選役「特殊リプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作され、中リール１３４ｂおよび右リール１３４ｃが停止した状態で、左リール１３４ａに対応する有効ラインＡ上に表示される図柄がいずれであっても、当選役「特殊リプレイ」の入賞には影響を及ぼさず、すなわち、中リール１３４ｂに記される「ＢＡＲ」図柄が有効ラインＡ上に表示され、右リール１３４ｃに記される「ＢＡＲ」図柄が有効ラインＡ上に表示された時点で、左リール１３４ａの停止態様に拘わらず、当選役「特殊リプレイ」の入賞が確定することとなる。図７（ｂ）の例では、左リール１３４ａに記される「ＢＡＲ」図柄が有効ラインＡ上に表示され、有効ラインＡ上と仮想ラインＣ１上の両ラインに「ＢＡＲ」図柄が直線的に表示されている。また、当選役「ＡＴリプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、図６に示した当選役「ＡＴリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、図７（ｃ）のように、左リール１３４ａに記される「ベル」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、中リール１３４ｂに記される「リプレイＡ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、右リール１３４ｃに記される「リプレイＡ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となる。かかる図柄組み合わせにより、遊技者は、当選役「ＡＴリプレイ」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。

10

20

【００５０】

また、当選役「ビッグリプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合に、図６に示した当選役「ビッグリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、ストップスイッチ１３０が押圧操作されたときに各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃそれぞれに記される「赤７」図柄が引き込み範囲内に存在していれば、図７（ｄ）のように、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃそれぞれに記される「赤７」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となる。このように有効ラインＡ上に「赤７」図柄が直線的に表示されることで、遊技者は、当選役「ビッグリプレイ」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。また、当選役「レギュラーリプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、図６に示した当選役「レギュラーリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、図７（ｅ）のように、左リール１３４ａに記される「リプレイＡ」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、中リール１３４ｂに記される「赤７」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となり、右リール１３４ｃに記される「赤７」図柄が有効ラインＡ上に表示可能となる。当選役「レギュラーリプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合、例えば、遊技者は、まず、中リール１３４ｂおよび右リール１３４ｃに記される「赤７」図柄を有効ラインＡ上に表示させ、その後、左リール１３４ａに記される「赤７」図柄を有効ラインＡ上に表示させれば当選役「ビッグリプレイ」の入賞可能性がある状況下で、「赤７」図柄を狙っても、有効ラインＡ上に「リプレイＡ」図柄しか表示させることができない。図７（ｅ）の例では、有効ラインＡ上に表示された図柄組み合わせが「リプレイＡ」、「赤７」、「赤７」となっているが、仮想ラインＣ２上に表示された図柄組み合わせは「赤７」、「赤７」、「白７」となり、遊技者は、当選役「レギュラーリプレイ」が含まれる当選種別に当選したことを把握することとなる。

30

40

【００５１】

ここで、本実施形態においては、遊技者によってストップスイッチ１３０が押圧操作されたときに、当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ラインＡ上にある場合には、リール制御手段３０６によって、当該図柄が有効ラインＡ上に停止するように停止制御がなされる。また、ストップスイッチ１３０が押圧操作されたときに、当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、有効ラインＡ上にはないが、各回転リール１３４ａ、１３４ｂ、１３４ｃの回転方向と反対の方向の図柄４つ分に相当する範囲（引込範

50

囲)内に存在している場合には、リール制御手段306によって、離れている図柄数が滑りコマ数となり、当該当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を有効ラインA上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。また、当選役に対応する図柄が各回転リール134a、134b、134c中に複数あり、いずれも各回転リール134a、134b、134cの引込範囲内に存在している場合には、予め定められた優先順位に従っていずれの図柄を有効ラインA上に引き込むか決定され、当該優先された図柄を有効ラインA上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。このように、単に「停止制御」や「表示可能」と言った場合、当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を停止させるのみならず、引込範囲内で当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を引き込んで停止するといった処理を含む。なお、ストップスイッチ130が押圧操作されたときに、当選した当選役以外の当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ラインA上にある場合には、リール制御手段306によって、その図柄を有効ラインA上に停止させないようにする、所謂蹴飛ばし処理も並行して実行される。また、後述するように、当選種別を構成する当選役に操作態様(操作順や操作タイミング)が入賞条件として設定されている場合、リール制御手段306は、遊技者の操作態様にも応じて当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示可能に停止制御する。

10

【0052】

そして、各回転リール134a、134b、134cにおいては、当選役「リプレイ」に対応する1または複数の図柄組み合わせを構成する1または複数の図柄が、上記の停止制御によって、必ず有効ラインA上に表示可能なように配列されている(図3および図6参照)。例えば、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせを構成する1または複数の図柄同士は、各回転リール134a、134b、134c内で最大図柄4つ分しか離隔していないので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、当選役「リプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、これら当選役「リプレイ」に対応するいずれかの図柄組み合わせが、必ず、有効ラインA上に表示されることとなる。なお、無作為な操作タイミングでストップスイッチ130を操作したとき、該当する当選役の所定の回転リール134a、134b、134cに対応する1または複数の図柄が有効ラインA上に表示される確率を「PB」と言い、0(0%)~1(100%)の数値で表す。例えば、上記のように当選役「リプレイ」に対応する1または複数の図柄は、いずれの回転リール134a、134b、134cにおいても有効ラインA上に必ず表示させることができるように配列されているので、回転リール134a、134b、134cのいずれにおいてもPB=1となる。このようにして、当選役「リプレイ」に対応する1または複数の図柄組み合わせが有効ラインA上に表示された場合には、メダルを投入することなく次の1遊技を開始することが可能となる。

20

30

【0053】

なお、詳しくは後述するが、当選役「リプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合の停止制御は、その当選態様(例えば、当選役「通常リプレイ」が単独で当選したか、他の当選役(例えば、当選役「特殊リプレイ」)と重複当選したか、さらには他のいずれかの当選役と重複当選したか等)によって異なるように設定されている。したがって、その当選態様および遊技者の操作態様に応じて、重複当選した当選役「リプレイ」(当選役「通常リプレイ」、「特殊リプレイ」、「ATリプレイ」、「ビッグリプレイ」、「レギュラーリプレイ」)のいずれかの当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されることとなる。

40

【0054】

なお、上述したように、当選役「ビッグリプレイ」や当選役「レギュラーリプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合には、これら当選役に対応するいずれかの図柄組み合わせが、必ず、有効ラインA上に表示されることとなる。ただし、図3を参照して理解できるように、「赤7」図柄や「白7」図柄は、各回転リール134a、134b、134c

50

に1つずつしか配列されていないので、当選役「ビッグリプレイ」や当選役「レギュラーリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち1の図柄組み合わせが有効ラインA上に表示された場合に、有効ラインAまたは仮想ラインB1、B2、C1、C2上に「赤7」図柄や「白7」図柄が停止するとは限らない。すなわち、当選役「ビッグリプレイ」や当選役「レギュラーリプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合に、入賞条件となる操作順で操作したとしても、ストップスイッチ130を無作為な位置で停止操作すると、「赤7」図柄や「白7」図柄が有効ラインAまたは仮想ラインB1、B2、C1、C2上に表示されない場合があり、入賞した当選役が、当選役「ビッグリプレイ」や当選役「レギュラーリプレイ」であることを容易に把握できない場合がある。

【0055】

10

(小役)

また、当選種別抽選の結果、当選役「チェリー」が含まれる当選種別「チェリー」に当選した場合には、図6に示した、当選役「チェリー」に対応する図柄組み合わせのうち、例えば、図7(f)のように、左リール134aに記される「白7」図柄が有効ラインA上に表示可能となり、中リール134bに記される「チェリー」図柄が有効ラインA上に表示可能となる。また、右リール134cについては「ANY」となっているので、いずれの図柄が有効ラインA上に表示されてもよい。図7(f)の例では、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせは「白7」、「チェリー」、「リプレイA」となっているが、仮想ラインC2上に表示された図柄組み合わせは「チェリー」、「チェリー」、「スイカA」となっており、遊技者は、当選役「チェリー」が含まれる当選種別「チェリー」に当選したことを容易に把握できる。ただし、各回転リール134a、134b、134cにおいては、当選役「チェリー」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、上記の停止制御によっても、有効ラインA上に表示されない場合があるように配列されている。そのため、当選役「チェリー」が含まれる当選種別「チェリー」に当選したとしても、所謂取りこぼしが生じることがあり、遊技者は、当選役「チェリー」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ラインA上に表示させられるとは限らない。

20

【0056】

また、当選種別抽選の結果、当選役「ベル」(当選役「通常ベル」、「共通ベル」、「特殊ベル1」、「特殊ベル2」、「特殊ベル3」、「特殊ベル4」、「特殊ベル5」、「特殊ベル6」、「特殊ベル7」、「特殊ベル8」、「特殊ベル9」、「特殊ベル10」、「特殊ベル11」、「特殊ベル12」、「特殊ベル13」のいずれか)が含まれる当選種別に当選した場合には、その当選役に対応する1または複数の図柄組み合わせのうち、各回転リール134a、134b、134cそれぞれに記される1または複数の図柄が有効ラインA上に表示可能となり、当選役「ベル」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示された場合には、各当選役に対応した枚数のメダルが遊技者に払い出される。例えば、当選種別抽選の結果、当選役「通常ベル」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件(後述する当選役「通常ベル」に対応付けられた操作順での操作)を満たした場合には、当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせのうち、図6に示した、各回転リール134a、134b、134cそれぞれに記される「ベル」図柄が、図7(g)のように有効ラインA上に表示可能となる。また、当選種別抽選の結果、当選役「共通ベル」が含まれる当選種別に当選した場合には、図6に示した、当選役「共通ベル」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、図7(h)のように、左リール134aに記される「リプレイA」図柄が有効ラインA上に表示可能となり、中リール134bに記される「ベル」図柄が有効ラインA上に表示可能となり、右リール134cに記される「チェリー」図柄が有効ラインA上に表示可能となる。図7(h)の例では、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせは「リプレイA」、「ベル」、「チェリー」となっているが、仮想ラインC1上に表示された図柄組み合わせは「ベル」、「ベル」、「ベル」となっており、遊技者は、当選役「共通ベル」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。ここで、当選役「通常ベル」および当選役「共通ベル」に対応する図柄組み合わせを構成する1または複数の図柄同士は、各回転リール134a、134b、134c内で最大図柄4

30

40

50

つ分しか離隔していないので、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている（図 3 および図 6 参照）。ただし、当選役「通常ベル」は、当選役「共通ベル」より、払出枚数が多くなるように設定されている（例えば、当選役「通常ベル」= 9 枚、当選役「共通ベル」= 1 枚）。

【0057】

また、当選役「特殊ベル 1」～「特殊ベル 13」が含まれる当選種別に当選し、特定の条件（当選役「特殊ベル 1」～「特殊ベル 13」に対応付けられた操作順での操作）を満たした場合には、図 6 に示した、当選役「特殊ベル 1」～「特殊ベル 13」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、「特殊ベル 1」に対応する図柄組み合わせを例に挙げると、図 7（i）のように、左リール 134a に記される「スイカ A」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 134b に記される「ベル」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 134c に記される「リプレイ A」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。各回転リール 134a、134b、134c においては、当選役「特殊ベル 1」に対応する複数の図柄組み合わせを構成する 1 または複数の図柄が、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている（図 3 および図 6 参照）。したがって、当選役「特殊ベル 1」が含まれる当選種別に当選し、特定の条件（当選役「特殊ベル 1」に対応付けられた操作順での操作）を満たした場合には、当選役「特殊ベル 1」に対応するいずれかの図柄組み合わせが、必ず、有効ライン A 上に表示されることとなる。

【0058】

また、当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 13」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、当選役「特殊ベル 2」に対応する図柄組み合わせを例に挙げると、図 6 に示すように、かかる図柄組み合わせを構成する左リール 134a の図柄は「赤 7」または「スイカ B」であり、中リール 134b の図柄は、「赤 7」または「リプレイ A」であり、右リール 134c の図柄は「ベル」である。したがって、左リール 134a については、図 3 における 21 図柄のうち図柄番号 3～11 までの間といった図柄 9 つ分に相当する範囲で停止制御が実行されれば「赤 7」または「スイカ B」図柄を有効ライン A 上に表示させることができる。また、中リール 134b については、図 3 における 21 図柄のうち図柄番号 1～11 までの間または図柄番号 21 といった図柄 12 個分に相当する範囲で停止制御が実行されれば「赤 7」または「リプレイ A」図柄を有効ライン A 上に表示させることができる。また、右リール 134c については、上記の停止制御により、「ベル」図柄が必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている。したがって、例えば、上記の当選役「特殊ベル 2」が含まれる当選種別に当選した場合において、遊技者が無作為に操作した場合に当選役「特殊ベル 2」に対応するいずれかの図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる確率 P_B は、 $12 / 49$ ($9 / 21 \times 12 / 21 \times 21 / 21$) となる。同様の計算により、当選役「特殊ベル 3」～「特殊ベル 5」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる確率 P_B は、それぞれ、 $9 / 49$ 、 $16 / 49$ 、 $12 / 49$ となる。ここで、当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 5」の当選確率（当選範囲値の数）は等しく、また、遊技者は当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 5」のいずれの当選役が当選しているか把握できないので、当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 5」に対応するいずれかの図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる確率 P_B は、平均して $1 / 4$ ($(12 / 49 + 9 / 49 + 16 / 49 + 12 / 49) / 4$) となる。以下の説明では、当選役によって正確には異なるものの、説明の便宜上、確率 P_B について平均値を用い「約」を付けて説明する。よって、当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 5」に対応するいずれかの図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる確率 P_B は、約 $1 / 4$ であり、当選役「特殊ベル 6」～「特殊ベル 13」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる確率 P_B は、約 $1 / 8$ となる。したがって、当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 13」に当選したとしても、遊技者は、当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 13」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

【 0 0 5 9 】

なお、詳しくは後述するが、本実施形態においては、当選役「通常ベル」が単独で当選することがなく、必ず他の当選役（例えば、当選役「特殊ベル1」および当選役「特殊ベル6」）と重複当選するので、その重複当選の当選態様によって停止制御が異なるように設定されている。したがって、各回転リール134a、134b、134cにおいては、「ベル」図柄が、必ず有効ラインA上に表示可能なように配列されている（図3および図6参照）ものの、当選役「通常ベル」が含まれる当選種別に当選しても、その操作態様によっては、取りこぼすことがあり、遊技者は、当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ラインA上に表示させられるとは限らない。

【 0 0 6 0 】

（ボーナス役）

また、当選種別抽選の結果、当選役「BB」が含まれる当選種別「BB」に当選した場合には、図6に示した、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせである、図7（j）のように、左リール134aに記される「BAR」図柄が有効ラインA上に表示可能となり、中リール134bに記される「BAR」図柄が有効ラインA上に表示可能となり、右リール134cに記される「チェリー」図柄が有効ラインA上に表示可能となる。そして、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されると、ボーナス遊技フラグがONすることで、遊技状態がボーナス遊技状態に設定され、次の1遊技（以下、単に次遊技という）以降、メダルが所定枚数（例えば26枚）払い出されるまで、ボーナス遊技状態にて遊技を実行することが可能となる。なお、各回転リール134a、134b、134cにおいては、それぞれ「BAR」、「BAR」、「チェリー」図柄が、上記の停止制御によっても、有効ラインA上に表示されない場合があるように配列されている（図3および図6参照）。そのため、当選役「BB」が含まれる当選種別「BB」に当選したとしても、遊技者は、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ラインA上に表示させられるとは限らない。

【 0 0 6 1 】

なお、いずれかの当選種別に当選すると、それぞれの当選種別に対応する内部当選フラグが成立（ON）するとともに、この内部当選フラグの成立状況に応じて、左リール134a、中リール134b、右リール134cそれぞれの停止制御がなされることとなる。このとき、小役が含まれる当選種別に当選したものの、これら当選役に対応する図柄組み合わせを、その1遊技内で有効ラインA上に表示させることができなかった場合には、当該1遊技の終了後に内部当選フラグがOFFされる。つまり、小役の当選の権利は小役が含まれる当選種別に当選した1遊技内のみに限られ、当該権利を次遊技に持ち越すことはできない。また、リプレイ役である当選役「リプレイ」が含まれる当選種別に対応する内部当選フラグが成立した場合には、その当選役に対応する図柄組み合わせが必ず有効ラインA上に表示され、メダルを要することなく次遊技を行うために必要となる処理が行われた後に、当該内部当選フラグがOFFされる。これらに対して、当選役「BB」（ボーナス役）が含まれる当選種別「BB」に当選した場合には、BB内部当選フラグが成立（ON）するとともに、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されるまで、BB内部当選フラグが遊技を跨いで持ち越される。このようなボーナス役の成立有無、すなわち、BB内部当選フラグの成立有無に基づいて遊技性の異なる複数の遊技状態を設定することができる。

【 0 0 6 2 】

図8は、遊技状態の遷移を説明するための説明図である。ここでは、図8（a）を用い、BB内部当選フラグの成立有無に基づく遊技状態の遷移について説明する。BB内部当選フラグが成立すると、BB内部当選フラグの成立状況に応じて、図8（a）の（1）に示すように、主制御基板200で管理している遊技状態が、ボーナス役が含まれる当選種別「BB」に当選していないボーナス非成立遊技状態から、ボーナス遊技状態の準備状態に相当するボーナス成立遊技状態となり、ボーナス成立遊技状態に基づいて左リール134a、中リール134b、右リール134cそれぞれの停止制御がなされる。このとき、

当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることができなかつた場合には、そのままBB内部当選フラグが次遊技に持ち越され（ボーナス成立遊技状態が維持され）、次回以降の遊技においても当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることが可能となる。そして、遊技者が、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させると、図8(a)の(2)に示すように、主制御基板200で管理している遊技状態がボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態に遷移する。また、ボーナス遊技状態において、メダルが所定枚数払い出されると、図8(a)の(3)に示すように、主制御基板200で管理している遊技状態が、ボーナス遊技状態からボーナス非成立遊技状態に遷移する。ただし、図8(a)の(4)に破線の矢印で示すように、ボーナス非成立遊技状態における当選役「BB」が成立した遊技で、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させた場合、ボーナス成立遊技状態を経由せず、直接、ボーナス遊技状態に遷移する。そして、当選種別抽選テーブルは、このようなボーナス役の成立有無に基づく遊技状態（ボーナス非成立遊技状態、ボーナス成立遊技状態、ボーナス遊技状態）毎に設けられる。

【0063】

（当選種別抽選テーブル）

図9および図10は、当選種別抽選乱数を判定する場合に用いられる当選種別抽選テーブルを示す図であり、図9は、上述したボーナス成立遊技状態において用いられるボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルを示し、図10は、ボーナス非成立遊技状態において用いられるボーナス非成立遊技状態用当選種別抽選テーブルを示している。当選種別抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、各遊技状態によって抽選の対象となる当選種別が異なったり、ハズレ（不当選）の有無が異なったりする。区画化された各当選領域にはそれぞれ所定の当選範囲値（置数）と当選種別が対応付けられており、遊技状態毎に割り当てられた全ての当選領域の当選範囲値を合計すると当選種別抽選乱数の総数（65536）となる。したがって、当選種別それぞれが決定される確率は、当選領域に対応付けられた当選範囲値を当選種別抽選乱数の総数で除算した値となる。当選種別抽選手段304は、その時点の遊技状態に基づいて、当該当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域から、順次、当選範囲値を取得し、その当選範囲値を当選種別抽選乱数から減算して、その減算値が0未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選種別を抽選結果としている。当該抽選の手順は、他の抽選においても適用できる。

【0064】

図9のボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルによれば、当選領域1には、当選種別「通常リプレイ」が対応付けられており、当該当選種別「通常リプレイ」の当選に応じて当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることができる。

【0065】

また、当選種別抽選テーブルによれば、複数の当選役が重複した当選種別に当選することがある。例えば、当選領域2には、当選役「通常リプレイ」、「特殊リプレイ」が重複した当選種別「特殊リプレイ」が対応付けられ、当選領域3には、当選役「通常リプレイ」、「ATリプレイ」が重複した当選種別「ATリプレイ」が対応付けられ、当選領域4には、当選役「通常リプレイ」、「ビッグリプレイ」が重複した当選種別「ボーナスリプレイ1」が対応付けられ、当選領域5には、当選役「通常リプレイ」、「レギュラーリプレイ」が重複した当選種別「ボーナスリプレイ2」が対応付けられている。このように、複数の当選役が重複して当選した場合には、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に優先的に表示させるかについての入賞条件、例えば、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cが操作される順番が設定されている。

【0066】

以下の説明において、左リール134a、中リール134b、右リール134cの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順1」とし、左リール134a、右リール134c、中リール134bの順に回転リ

10

20

30

40

50

ールを停止させるストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作を「打順 2」とし、中リール 134 b、左リール 134 a、右リール 134 c の順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作を「打順 3」とし、中リール 134 b、右リール 134 c、左リール 134 a の順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作を「打順 4」とし、右リール 134 c、左リール 134 a、中リール 134 b の順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作を「打順 5」とし、右リール 134 c、中リール 134 b、左リール 134 a の順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作を「打順 6」とする。

【0067】

例えば、ボーナス成立遊技状態において、当選領域 2 に対応する当選種別「特殊リプレイ」が当選種別抽選により決定され、左リール 134 a が最初に停止（第 1 停止）するようにストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c が順次操作された場合（打順 1 または打順 2）、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、中リール 134 b または右リール 134 c が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c が順次操作された場合（打順 3～打順 6）、当選役「特殊リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。したがって、当選種別「特殊リプレイ」に当選すると、図 7（b）に示したように、有効ライン A 上と仮想ライン C 1 上の両ラインに「BAR」図柄を直線的に表示することができる。

【0068】

このように、複数の当選役が重複した当選種別には、遊技者によるストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作順に応じ、有効ライン A 上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて、または、当選役が小役であった場合、その小役に対応するメダルの払出枚数に基づいて、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に優先的に表示するかが設定されており、リール制御手段 306 は、遊技者によるストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作順と操作タイミングに応じて停止制御する図柄を決定する。例えば、回転リール 134 a、134 b、134 c の回転中に、遊技者によって、ストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c のいずれかが操作されると、操作されたストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c に対応する回転リール 134 a、134 b、134 c における、その操作タイミングで引込範囲内に存在している図柄のうち、まだ、入賞の可能性が残っている全ての当選役に対応する図柄組み合わせの当該回転リール 134 a、134 b、134 c の図柄が停止制御の対象となり、さらに、操作されたストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作順に応じて設定された優先度に基づき、リール制御手段 306 は、いずれか 1 の図柄を有効ライン A 上に停止制御する。本実施形態では、有効ライン A 上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示可能となる当選役の図柄組み合わせの種類が多いほど優先度が高くなるように優先度が設定され、当選役（小役）に対応するメダルの払出枚数に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示されている図柄組み合わせに対応する小役の払出枚数が多いほど優先度が高くなるように優先度が設定される。

【0069】

なお、上記した通り、当選種別「特殊リプレイ」に当選した場合には、その図柄配列上、いずれのタイミングでストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c を押圧操作したとしても、重複するいずれかの当選役に対応する図柄組み合わせが、必ず、有効ライン A 上に表示されることとなる。したがって、遊技者が、左リール 134 a、中リール 134 b、右リール 134 c のいずれを最初に停止するようにストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c を操作したとしてもリプレイ役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示することは可能であるが、その停止順により表示される図柄の組み合わせが異なることとなる。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 0 】

このようなリプレイ役が重複した当選種別に当選した場合、副制御基板 2 0 2 は、補助演出を通じて重複当選した複数の当選役のいずれかに対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる。すなわち、本来、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の制御を行っていない副制御基板 2 0 2 が、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の停止態様を間接的に操作することが可能となる。また、主制御基板 2 0 0 では、遊技者によって行われた停止操作（ここでは操作順）を判定することで、副制御基板 2 0 2 の内部状態が変化したことを把握することが可能となる。例えば、所定の当選種別に当選した際、副制御基板 2 0 2 が補助演出を通じ、遊技者に、内部状態の変化を示す所定の打順による停止操作を行わせ、主制御基板 2 0 0 は、所定の当選種別に当選した際にそのような停止操作が行われたことをもって、内部状態の変化を把握することができる。また、主制御基板 2 0 0 では、このような遊技者によって行われた停止操作（操作態様）に代えて、または、加えて、遊技者の操作により有効ライン A 上に表示された（入賞した）当選役に基づいて、副制御基板 2 0 2 において内部状態が変化したことを把握することも可能である。このような副制御基板 2 0 2 の内部状態が変化したことを把握する対象を停止操作または入賞当選役のいずれにするか、または両方にするかは、仕様等により適宜選択することができる。

10

【 0 0 7 1 】

また、当選領域 3 に対応する当選種別「A T リプレイ」が当選種別抽選により決定され、左リール 1 3 4 a が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 1 または打順 2）、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、中リール 1 3 4 b または右リール 1 3 4 c が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 3 ~ 打順 6）、図 7（c）に示したように、当選役「A T リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。

20

【 0 0 7 2 】

また、当選領域 4 に対応する当選種別「ボーナスリプレイ 1」が当選種別抽選により決定され、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c のうち、左リール 1 3 4 a が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 1 または打順 2）、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されるように停止制御がなされる。また、中リール 1 3 4 b または右リール 1 3 4 c が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 3 ~ 打順 6）、図 7（d）に示したように、当選役「ビッグリプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されるように停止制御がなされる。

30

【 0 0 7 3 】

また、当選領域 5 に対応する当選種別「ボーナスリプレイ 2」が当選種別抽選により決定され、左リール 1 3 4 a が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 1 または打順 2）、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されるように停止制御がなされる。また、中リール 1 3 4 b または右リール 1 3 4 c が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 3 ~ 打順 6）、図 7（e）に示したように、当選役「レギュラーリプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されるように停止制御がなされる。

40

【 0 0 7 4 】

また、当選領域 6 には、当選種別「チェリー」が対応付けられており、当該当選種別「チェリー」の当選に応じて、図 7（f）に示したように、当選役「チェリー」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示させることができる。また、当選領域 7 には、当選種別「共通ベル」が対応付けられており、当選種別「共通ベル」の当選に応じて、図 7

50

(h) に示したように、当選役「共通ベル」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる。

【0075】

また、当選領域 8 には、当選役「通常ベル」、「特殊ベル 1」、「特殊ベル 6」が重複した当選種別「打順ベル中 1」が対応付けられている。かかる重複当選においても、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に優先的に表示させるかについての入賞条件、例えば、ストップボタンスイッチ 130a、130b、130c が操作される順番が設定されている。

【0076】

例えば、ボーナス成立遊技状態において、当選領域 8 に対応する当選種別「打順ベル中 1」が当選種別抽選により決定され、左リール 134a が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 130a、130b、130c が順次操作された場合（打順 1 または打順 2）、当選役「特殊ベル 6」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、左リール 134a、中リール 134b、右リール 134c のうち、中リール 134b が第 1 停止、左リール 134a が 2 番目に停止（第 2 停止）するようにストップボタンスイッチ 130a、130b、130c が順次操作された場合（打順 3）、当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、中リール 134b が第 1 停止、右リール 134c が第 2 停止するようにストップボタンスイッチ 130a、130b、130c が順次操作された場合（打順 4）、または、右リール 134c が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 130a、130b、130c が順次操作された場合（打順 5 または打順 6）、当選役「特殊ベル 1」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。

【0077】

このように、当選領域 8 に当選した場合、遊技者が、正解操作態様となる打順 3 によって操作すると、払出枚数 9 枚の当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせを必ず有効ライン A 上に表示でき（期待獲得枚数 = 9 枚）、打順 4 ~ 6 によって操作すると、払出枚数 1 枚の当選役「特殊ベル 1」に対応する図柄組み合わせを必ず有効ライン A 上に表示でき（期待獲得枚数 = 1 枚）、打順 1、2 によって操作すると、払出枚数 1 枚の当選役「特殊ベル 6」に対応する図柄組み合わせを約 1 / 8 の確率で有効ライン A 上に表示できる（期待獲得枚数 = 約 1 / 8 枚）。したがって、期待獲得枚数は、打順 3 による操作、打順 4 ~ 6 による操作、打順 1、2 による操作の順に少なくなっていく。

【0078】

また、当選種別抽選テーブルの当選領域 9 ~ 15 には、当選役「通常ベル」と、当選役「特殊ベル 1」と、当選役「特殊ベル 6」に相当する当選役「特殊ベル 7」~ 当選役「特殊ベル 13」のいずれか 1 の当選役が重複した当選種別「打順ベル中 2」~ 当選種別「打順ベル中 8」が対応付けられている。そして、当選領域 9 ~ 11 は、当選役「通常ベル」を入賞させるための停止操作が打順 3 に設定され、当選領域 12 ~ 15 は、当選役「通常ベル」を入賞させるための停止操作が打順 4 に設定されている。かかる当選領域 9 ~ 15 における操作態様と期待獲得枚数との関係は、上述した当選領域 8 における操作態様と期待獲得枚数との関係と対応しているため、ここでは、詳細な説明を省略する。

【0079】

また、当選領域 16 には、当選役「通常ベル」、「特殊ベル 2」、「特殊ベル 5」、「特殊ベル 6」が重複した当選種別「打順ベル右 1」が対応付けられている。かかる重複当選においても、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に優先的に表示させるかについての入賞条件が設定されている。

【0080】

例えば、ボーナス成立遊技状態において、当選領域 16 に対応する当選種別「打順ベル右 1」が当選種別抽選により決定され、左リール 134a が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 130a、130b、130c が順次操作された場合（打順 1 または打順

2)、当選役「特殊ベル6」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、中リール134bが第1停止するようにストップボタンスイッチ130a、130b、130cが順次操作された場合(打順3または打順4)、または、右リール134cが第1停止、中リール134bが第2停止するようにストップボタンスイッチ130a、130b、130cが順次操作された場合(打順6)、当選役「特殊ベル2」に対応する図柄組み合わせまたは当選役「特殊ベル5」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。この場合、払出枚数1枚の当選役「特殊ベル2」に対応する図柄組み合わせまたは当選役「特殊ベル5」に対応する図柄組み合わせのいずれかを約 $1/2$ (約 $1/4$ (当選役「特殊ベル2」)+約 $1/4$ (当選役「特殊ベル5」))の確率で有効ラインA上に表示できる(期待獲得枚数=約 $1/2$ 枚)。ただし、中リール134bが第1停止、左リール134aが第2停止するようにストップボタンスイッチ130a、130b、130cが順次操作された場合(打順3)、中リール134bの停止態様に応じて、有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御がなされる当選役を変化させる場合がある。具体的に、中リール134bの図柄番号1~11までの間または図柄番号21のいずれかの図柄(図3参照)が有効ラインA上に位置しているときにストップボタンスイッチ130bが操作されると、リール制御手段306は、当選役「特殊ベル2」に対応する図柄組み合わせのうち中リール134bに対応する「赤7」図柄または「リプレイA」図柄(当選役「特殊ベル6」と共通の図柄)が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。その後、リール制御手段306は、ストップボタンスイッチ130aの操作に応じて、攻略性抑制の観点から、当選役「特殊ベル2」ではなく、当選役「特殊ベル6」に対応する図柄組み合わせのうち左リール134aに対応する「リプレイA」図柄が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。一方、中リール134bの図柄番号12~21までのいずれかの図柄(図3参照)が有効ラインA上に位置しているときにストップボタンスイッチ130bが操作されると、リール制御手段306は、当選役「特殊ベル5」に対応する図柄組み合わせのうち中リール134bに対応する「リプレイB」図柄または「ハズレ」図柄が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。その後、リール制御手段306は、ストップボタンスイッチ130aの操作に応じて、当選役「特殊ベル5」に対応する図柄組み合わせのうち左リール134aに対応する「ハズレ」図柄または「スイカA」図柄が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。したがって、この場合、払出枚数1枚の当選役「特殊ベル6」に対応する図柄組み合わせまたは当選役「特殊ベル5」に対応する図柄組み合わせのいずれかを約 $3/8$ (約 $1/8$ (当選役「特殊ベル6」)+約 $1/4$ (当選役「特殊ベル5」))の確率で有効ラインA上に表示できる(期待獲得枚数=約 $3/8$ 枚)。また、右リール134cが第1停止、左リール134aが第2停止するようにストップボタンスイッチ130a、130b、130cが順次操作された場合(打順5)、当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。

【0081】

このように、当選領域16に当選した場合、遊技者が、正解操作態様となる打順5によって操作すると、払出枚数9枚の当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせを必ず有効ラインA上に表示でき(期待獲得枚数=9枚)、打順4、6によって操作すると、払出枚数1枚の当選役「特殊ベル2」または当選役「特殊ベル5」に対応する図柄組み合わせを約 $1/2$ の確率で有効ラインA上に表示でき(期待獲得枚数=約 $1/2$ 枚)、打順3によって操作すると、払出枚数1枚の当選役「特殊ベル6」に対応する図柄組み合わせを約 $3/8$ の確率で有効ラインA上に表示でき(期待獲得枚数=約 $3/8$ 枚)、打順1、2によって操作すると、払出枚数1枚の当選役「特殊ベル6」に対応する図柄組み合わせを約 $1/8$ の確率で有効ラインA上に表示できる(期待獲得枚数=約 $1/8$ 枚)。したがって、期待獲得枚数は、当選領域8に当選した場合同様、打順5による操作、打順4、6による操作、打順3による操作、打順1、2による操作の順に少なくなっていく。

【0082】

また、当選種別抽選テーブルの当選領域 17 ~ 23 には、当選役「通常ベル」と、当選役「特殊ベル 2」~ 当選役「特殊ベル 5」のいずれか 2 の当選役と、当選役「特殊ベル 6」に相当する当選役「特殊ベル 7」~ 当選役「特殊ベル 13」のいずれか 1 の当選役が重複した当選種別「打順ベル右 2」~ 当選種別「打順ベル右 8」が対応付けられている。そして、当選領域 17 ~ 19 は、当選役「通常ベル」を入賞させるための停止操作が打順 5 に設定され、当選領域 20 ~ 23 は、当選役「通常ベル」を入賞させるための停止操作が打順 6 に設定されている。かかる当選領域 17 ~ 23 における操作態様と期待獲得枚数との関係は、上記、当選領域 16 における操作態様と期待獲得枚数との関係と対応しているため、ここでは、詳細な説明を省略する。

【0083】

そして、当選種別抽選テーブルの当選領域 8 ~ 23 全てにおいて、当選役「通常ベル」と、当選役「特殊ベル 1」~ 当選役「特殊ベル 5」のいずれか 1 または 2 の当選役と、当選役「特殊ベル 6」~ 当選役「特殊ベル 13」のいずれか 1 の当選役が重複当選するようになっており（以下、当選領域 8 ~ 23 における当選種別「打順ベル中 1」、「打順ベル中 2」、「打順ベル中 3」、「打順ベル中 4」、「打順ベル中 5」、「打順ベル中 6」、「打順ベル中 7」、「打順ベル中 8」、「打順ベル右 1」、「打順ベル右 2」、「打順ベル右 3」、「打順ベル右 4」、「打順ベル右 5」、「打順ベル右 6」、「打順ベル右 7」、「打順ベル右 8」を合わせて当選種別「打順ベル」と略す場合がある）、期待獲得枚数が当選役「特殊ベル 1」~ 当選役「特殊ベル 13」より多い当選役「通常ベル」を入賞させるための停止操作が当選領域によって異なるように設定されている。なお、当選領域 8 ~ 23 の当選確率（当選範囲値の数）は等しくなるように設定されている。遊技者は、通常、いずれの当選種別に当選しているのかを知ることができないため、上記のような当選領域 8 ~ 23 を設けることにより、選択当選役としての当選役「通常ベル」を入賞させることが極めて難しくなっている。ただし、このようなストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作順に応じて遊技者の遊技利益が異なる当選種別に当選した場合においても、遊技者は、副制御基板 202 による補助演出を通じて当選役「通常ベル」を入賞し得る正解操作態様を把握することで、当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させ、通常遊技状態より多くのメダルを獲得することが可能となる。

【0084】

このように、補助演出を実行することで、遊技の進行に応じてメダルが増え易い A T 遊技状態と、補助演出を行わないことで、遊技の進行に応じてメダルが減り易い遊技状態（通常遊技状態）とを実現することができる。また、後述するように、通常遊技状態では、補助演出が実行されないのに加え、期待獲得枚数をさらに低減するため、ストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作が、打順 1 または打順 2 に遊技上制限されている（通常遊技状態では打順 1 および打順 2 以外の打順 3 ~ 6 で操作を行うと後述するペナルティを科すようにすることで、遊技者の操作を打順 1 または打順 2 に制限している）。具体的に、通常遊技状態では、当選種別「打順ベル」が当選した場合においても、打順 1 または打順 2 によって、当選役「特殊ベル 6」~ 「特殊ベル 13」にしか入賞させることができない（当選役「通常ベル」および当選役「特殊ベル 1」~ 「特殊ベル 5」を入賞させることができない）。そうすると、通常遊技状態では、当選種別「打順ベル」が当選した遊技において、規定投入数「3」に対して期待獲得枚数は約 1 / 8 枚となり、遊技の進行に応じてメダルが減り易くなる。一方で、ストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作が制限されることなく、かつ、補助演出が実行される A T 遊技状態では、当選種別「打順ベル」が当選した遊技において、当選役「通常ベル」を入賞させることができるので、規定投入数「3」に対して期待獲得枚数は 9 枚となり、当選種別「打順ベル」の当選確率を調整することで、遊技の進行に応じてメダルが増え易くなる遊技を実現することができる。

【0085】

また、当選領域 24 には、当選種別「ハズレ」が対応付けられており、かかるハズレは

メダルの払い出し等が行われることはないが、ＢＢ内部当選フラグが持ち越された当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させたり、特定の図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることで遊技の開始、終了条件や遊技利益の抽選契機に利用することができる。

【００８６】

次に、図１０のボーナス非成立遊技状態用当選種別抽選テーブルと、図９のボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルとを比較すると、前者は当選種別「ＢＢ」の抽選を行っているのに対し、後者では当選種別「ＢＢ」の抽選をしておらず、一方、後者は、当選種別「ハズレ」を抽選しているのに対し、前者では抽選していない。これは、後者では、既に当選種別「ＢＢ」に当選しているので重ねて当選種別「ＢＢ」を当選させることができず、また、後者では、後述するようにリプレイ役や小役が優先される状況下において、当選種別「ハズレ」が抽選された遊技で、当選している当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示可能とするためである。また、図示はしていないが、後者は、前者に対して当選種別「通常リプレイ」の当選確率が高く設定されている。

【００８７】

主制御基板２００で管理している遊技状態としては、上記ボーナス非成立遊技状態およびボーナス成立遊技状態以外にボーナス遊技状態が存在するが、かかるボーナス遊技状態では、後述するように、当選種別抽選の結果に拘わらず、全ての抽選結果において、対応する図柄組み合わせが、必ず有効ラインＡ上に表示可能な小役に強制的に設定されるので、当選種別抽選テーブルは設定されていない。

【００８８】

（遊技状態の遷移）

以下、主制御基板２００における遊技状態（ボーナス非成立遊技状態、ボーナス成立遊技状態、ボーナス遊技状態）の遷移について詳述する。なお、本実施形態では、規定投入数が遊技状態に応じて異なっており、ボーナス非成立遊技状態、および、ボーナス成立遊技状態では、規定投入数が３枚に設定されているのに対し、ボーナス遊技状態では、規定投入数が２枚に設定されている。

【００８９】

（ボーナス非成立遊技状態）

ボーナス非成立遊技状態は、主制御基板２００で管理されるボーナス役の成立有無に基づく複数の遊技状態のうち、初期状態に相当する遊技状態である。また、ボーナス非成立遊技状態では、当選種別「通常リプレイ」の当選確率が約１／７．３に設定される。そして、図８を用いて説明したように、ボーナス非成立遊技状態において、当選種別「ＢＢ」に当選すると、ボーナス成立遊技状態に移行する。本実施形態では、当選種別「ＢＢ」の当選確率が例えば約１／３に設定され、比較的少ない遊技で当選種別「ＢＢ」に当選するので、ボーナス非成立遊技状態の滞在期間は短くなる。

【００９０】

（ボーナス成立遊技状態）

ボーナス成立遊技状態は、ボーナス非成立遊技状態のみから移行し、当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されるまで継続する遊技状態である。この間、ＢＢ内部当選フラグが成立した状態に維持される。また、ボーナス成立遊技状態では、当選種別「通常リプレイ」の当選確率がボーナス非成立遊技状態より高く、例えば約１／３．８に設定される。

【００９１】

本実施形態では、後述するように、主制御基板２００においてボーナス成立遊技状態を維持しつつ、ＡＴ遊技状態（後述する通常ＡＴ遊技状態や擬似ボーナス遊技状態等）を実現する。したがって、ボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態に容易に遷移しないように、ボーナス成立遊技状態における当選種別抽選の当選確率を調整している。

【００９２】

ボーナス成立遊技状態において、図９に示したボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テ

ーブルを参照して理解できるように、当選種別抽選手段304は、BB内部当選フラグが持ち越されている遊技においても、リプレイ役や小役を抽選している。したがって、リプレイ役や小役が当選種別抽選により決定されると、リプレイ役や小役の当選フラグと、BB内部当選フラグとがいずれも成立していることとなる。ここで、本実施形態では、リプレイ役>小役>ボーナス役の順に優先順位が定められている。すなわち、リプレイ役や小役が含まれる当選種別に当選した遊技において、リール制御手段306は、リプレイ役や小役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されるように停止制御し、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせは、遊技者が狙ったとしても、有効ラインA上に表示されることはない。

【0093】

ここで、図9のボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルを参照すると、ボーナス成立遊技状態では、リプレイ役、小役、ハズレのいずれかに当選するようになっている。本実施形態では、ハズレの当選確率を、例えば、1/65536とすることで、ほぼ、リプレイ役または小役のいずれかに当選することになる。そうすると、上記の如く、リプレイ役または小役に対応する図柄組み合わせが優先され、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることができない。また、リプレイ役や小役が含まれる当選種別に当選していないハズレの遊技でのみ当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることが可能であるが、当選種別抽選においてハズレであったことを把握することができないようにすることで、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されないようにしている。また、当選種別抽選がハズレであったとしても、遊技者が無作為に操作した場合に、各回転リール134a、134b、134cに1図柄または連続2図柄しか記されていない当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが表示される可能性は少ない。こうして、遊技者が当選役「BB」の入賞を意図的に回避しなければならない状況を減らし、遊技者の煩わしい操作負担を軽減しつつ、ボーナス成立遊技状態を容易に維持させることが可能となる。

【0094】

また、ボーナス成立遊技状態では、上述したように、ほぼ、リプレイ役または小役のいずれかに当選することになっており、リプレイ役が約1/3.8の高確率で当選することで、遊技者のメダルの消費を抑え、また、AT遊技状態が実現されると、補助演出によって正解操作態様が報知されるので、遊技者は、メダルを獲得することが可能となる。ここでは、リプレイ役が、既に、約1/3.8といった高確率で当選するので、リプレイ役の当選確率が高くなるRT（リプレイタイム）等を実行することなく、AT遊技状態のみを速やかに開始することが可能となる。

【0095】

（ボーナス遊技状態）

ボーナス遊技状態は、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されたことを契機に移行し、メダルが所定枚数（例えば、26枚）払い出されるまで継続する遊技状態である。かかるボーナス遊技状態では、当選種別抽選テーブルが設定されておらず、当選種別抽選手段304による当選種別抽選の結果が全てハズレとなるようになっている。ただし、かかる当選種別抽選の結果に拘わらず、全ての抽選結果において、対応する図柄組み合わせが、必ず有効ラインA上に表示可能な小役に強制的に設定される。したがって、ボーナス遊技において、遊技者は、必ず、メダルの所定枚数の払出を受けることができる。ただし、本実施形態では、払出枚数を規定投入数（ここでは2枚）と等しくしているため、ボーナス遊技によって得られるメダル数は±0枚である。また、本実施形態では、ボーナス遊技終了後のボーナス非成立遊技状態において補助演出が実行されないため、遊技者のメダルは減ることが多くなる。

【0096】

一方、ボーナス成立遊技状態では、AT遊技状態を実現し、AT遊技状態において補助演出が実行されるため、メダルの増加が期待できる。したがって、遊技者は、遊技状態がボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態に移行するのを回避し、長期に亘ってボナ

10

20

30

40

50

ス成立遊技状態を維持しようとする。こうして、主制御基板 200 が管理する遊技状態をボーナス成立遊技状態に維持しつつ、ボーナス成立遊技状態中において、AT遊技状態を実現することができる。

【0097】

以下、ボーナス成立遊技状態中における、さらに細分化された遊技状態について説明する。主制御基板 200 の主遊技状態遷移手段 312 は、ボーナス成立遊技状態において、当選種別抽選手段 304 の抽選結果に基づき、遊技者に有利な特定遊技を含む複数の遊技状態から 1 の遊技状態を遊技状態抽選により決定し、図 8 (b) に示すように、ボーナス成立遊技状態中において遊技状態を遷移させる。以下では、このようなボーナス成立遊技状態中の遊技状態を単に遊技状態と略す場合がある。ここで、特定遊技とは、遊技者に対し遊技が有利に進行する、例えば、補助演出を実行する通常 AT 遊技や擬似ボーナス遊技をいう。また、特定遊技を実行している状態を特定遊技状態という。ここで、通常 AT 遊技と擬似ボーナス遊技は、いずれも補助演出を実行する所謂 AT 遊技であるが、擬似ボーナス遊技は、所謂ボーナス遊技に見立てた遊技であり、本実施形態では、期待獲得枚数が相対的に多いビッグボーナス遊技と、期待獲得枚数が相対的に少ないレギュラーボーナス遊技とが設けられている。

10

【0098】

本実施形態においては、主制御基板 200 の主遊技状態遷移手段 312 が、上記のように遊技状態の移行を決定するが、移行が決定された後の特定遊技状態の開始タイミングや、当該特定遊技状態を維持可能な（上限の）遊技数である継続遊技数、その上乘せ抽選、特定遊技状態に基づく補助演出等に関しては副制御基板 202 が管理する。詳しくは後程詳述するが、例えば、副制御基板 202 では、ビッグボーナス遊技状態への移行が決定されると、当選種別「ボーナスリプレイ 1」の当選時に補助演出を行い、当選役「ビッグリプレイ」に対応する図柄組合せを有効ライン A 上に表示させてビッグボーナス遊技状態を開始させる。また、副制御基板 202 では、レギュラーボーナス遊技状態への移行が決定されると、当選種別「ボーナスリプレイ 2」の当選時に補助演出を行い、当選役「レギュラーリプレイ」に対応する図柄組合せを有効ライン A 上に表示させてレギュラーボーナス遊技状態を開始させる。また、副制御基板 202 では、通常 AT 遊技状態への移行が決定されると、当選種別「ATリプレイ」の当選時に補助演出を行い、当選役「ATリプレイ」に対応する図柄組合せを有効ライン A 上に表示させて通常 AT 遊技状態を開始させる。そして、副制御基板 202 では、特定遊技の開始契機に継続遊技数を報知し、継続遊技数に到達するまで補助演出を行う。以下、図 8 (b) を用いて、ボーナス成立遊技状態中における遊技状態（通常遊技状態、通常 AT 遊技状態、擬似ボーナス遊技状態）の遷移について説明する。

20

30

【0099】

（通常遊技状態）

通常遊技状態は、ボーナス成立遊技状態中における遊技状態のうち、初期状態に相当する遊技状態である。通常遊技状態は、ボーナス成立遊技状態中の 1 遊技状態なので、リプレイ役や小役の当選確率が高く設定されていることになるが、補助演出の実行頻度が通常 AT 遊技状態や擬似ボーナス遊技状態より低く、ほぼ補助演出が行われないので、獲得できるメダルの枚数が制限される。

40

【0100】

また、通常遊技状態では、遊技上、期待獲得枚数を低減すべく、ストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作が正当な操作態様（打順 1 または打順 2）に制限され、遊技者は、そのような正当な操作態様以外の変則操作態様（打順 3 ～打順 6）で操作を行うと、例えば、所定の遊技数を消化するまで、通常 AT 遊技や擬似ボーナス遊技の当選確率が低く設定されたり、所定の遊技数が消化されると（所謂、天井到達等）遊技上の特典が与えられる条件下で遊技数の消化計数が一時的に停止する等、遊技が不利に進行するペナルティが科されることとなる。

【0101】

50

また、通常遊技状態では、ノーマル通常遊技状態とチャンス通常遊技状態とが設けられ、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、ノーマル通常遊技状態における所定の契機で遊技状態をチャンス通常遊技状態に移行させ（５）、所定の遊技数が消化されるとノーマル通常遊技状態に戻す（６）。また、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、ノーマル通常遊技状態およびチャンス通常遊技状態において、遊技状態を通常 A T 遊技状態もしくは擬似ボーナス遊技状態（ビッグボーナス遊技状態またはレギュラーボーナス遊技状態）に移行させることができる（７）。ただし、チャンス通常遊技状態の方がノーマル通常遊技状態より通常 A T 遊技状態に移行し易いように設定されている。例えば、チャンス通常遊技状態およびノーマル通常遊技状態のいずれの遊技状態においても、当選種別抽選により決定された当選種別に基づいて通常 A T 遊技状態へ移行するか否かが抽選（遊技状態抽選）により決定される場合に、当選種別毎に対応付けられた通常 A T 遊技状態へ移行する確率がノーマル通常遊技状態よりチャンス通常遊技状態の方が高くなっている。具体的に、当選種別抽選により当選種別「チェリー」が決定された場合、ノーマル通常遊技状態における通常 A T 遊技状態へ移行する確率に対し、チャンス通常遊技状態における通常 A T 遊技状態へ移行する確率の方が約 20 倍高い。したがって、遊技者は、ノーマル通常遊技状態より、チャンス通常遊技状態に滞在することを望むこととなる。また、通常 A T 遊技状態や擬似ボーナス遊技状態に移行することなく通常遊技状態で所定の遊技数が消化されると（所謂、天井到達）、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、遊技状態を通常 A T 遊技状態へ移行させる。

10

【0102】

（通常 A T 遊技状態）

20

通常 A T 遊技状態は、当選役「A T リプレイ」を有効ライン A 上に表示させ、通常遊技状態または擬似ボーナス遊技状態から移行する遊技状態であり、副制御基板 2 0 2 による補助演出が行われる。通常 A T 遊技状態もボーナス成立遊技状態の 1 遊技状態なので、リプレイ役や小役の当選確率が高く設定されており、補助演出によって正解操作態様が報知されることで、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。したがって、遊技者は、通常遊技状態と比べ、遊技を有利に進行することができる。また、通常 A T 遊技は、当選後、直ちに通常 A T 遊技を開始することができる。

【0103】

また、通常 A T 遊技状態では、通常遊技状態のようなペナルティを科していない。当該通常 A T 遊技状態では、選択当選役が重複当選している場合に、正解操作態様を報知することで、正解操作態様の操作により選択当選役を入賞させ、遊技者にメダルを獲得させることを目的としている。したがって、正解操作態様に対応している変則操作態様をペナルティにすることができないからである。

30

【0104】

主遊技状態遷移手段 3 1 2 によって当該通常 A T 遊技状態への移行が決定されると、副制御基板 2 0 2 において、通常 A T 遊技状態の継続遊技数が決定される。そして、通常 A T 遊技の遊技数が継続遊技数に到達すると、通常 A T 遊技状態が終了し、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、遊技状態をノーマル通常遊技状態に移行する（８）。ただし、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、通常 A T 遊技状態への移行を決定した場合、それとともに、通常 A T 遊技状態の継続セット数も決定できる。継続セット数は、継続遊技数に到達するまでの通常 A T 遊技状態を 1 セットとした場合の通常 A T 遊技状態を繰り返し可能な（上限の）セット数である。したがって、通常 A T 遊技状態が終了し、遊技状態がノーマル通常遊技状態に移行されたとしても、決定された通常 A T 遊技状態の継続セット数が 2 以上であれば、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、所定の条件を満たした後、遊技状態を再度、通常 A T 遊技状態に移行する（９）。このように通常 A T 遊技状態は、セット数が継続セット数に到達するまで繰り返し実行される。また、通常 A T 遊技状態において、副制御基板 2 0 2 では、通常 A T 遊技状態の継続遊技数の上乘せ抽選が行なわれ、上乘せ抽選に当選すると、例えば、当選種別「特殊リプレイ」が当選した遊技において、遊技者に打順 3 ～ 6 による操作を実行させ、当選役「特殊リプレイ」に対応する図柄組合せを有効ライン A 上に表示して遊技者にその旨報知するとともに、当選した上乘せにかかる遊技数を加えて継続遊技

40

50

数を更新する。また、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、通常 A T 遊技状態においても遊技状態を擬似ボーナス遊技状態（ビッグボーナス遊技状態またはレギュラーボーナス遊技状態）に移行させることができる（10）。

【0105】

（擬似ボーナス遊技状態）

擬似ボーナス遊技状態は、当選役「ビッグリプレイ」や当選役「レギュラーリプレイ」を有効ライン A 上に表示させ、通常遊技状態または通常 A T 遊技状態から移行する遊技状態であり、通常 A T 遊技状態同様、副制御基板 2 0 2 による補助演出が行われる。主遊技状態遷移手段 3 1 2 によって当該擬似ボーナス遊技状態への移行が決定されると、それに伴って、擬似ボーナス遊技状態の継続セット数（通常 A T 遊技状態の継続セット数と区別するために、ボーナス継続セット数と呼ぶ場合がある。これに対して通常 A T 遊技状態の継続セット数を A T 継続セット数と呼ぶ場合がある。）が決定され、副制御基板 2 0 2 において、擬似ボーナス遊技状態の継続遊技数が決定される。擬似ボーナス遊技状態では、ビッグボーナス遊技状態とレギュラーボーナス遊技状態とが設けられ、ビッグボーナス遊技状態は、レギュラーボーナス遊技状態より、擬似ボーナス遊技状態開始時に設定される継続遊技数が多い。したがって、遊技者は、レギュラーボーナス遊技状態よりビッグボーナス遊技状態で遊技するのを望むことになる。そして、擬似ボーナス遊技の遊技数が継続遊技数に到達すると、擬似ボーナス遊技状態が終了し、擬似ボーナス遊技状態開始前の遊技状態に戻る。したがって、擬似ボーナス遊技状態開始前の遊技状態が通常 A T 遊技状態であれば、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、遊技状態を通常 A T 遊技状態に戻し（11）、通常遊技状態（ノーマル通常遊技状態またはチャンス通常遊技状態）であれば、ノーマル通常遊技状態に戻す（12）。

【0106】

擬似ボーナス遊技状態は、通常 A T 遊技状態同様、ボーナス成立遊技状態の 1 遊技状態なので、リプレイ役や小役の当選確率が高く設定されており、補助演出によって正解操作態様が報知されることで、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。

【0107】

上述したように、ボーナス役の成立有無に基づく遊技状態は、ほぼ、ボーナス成立遊技状態に滞在しており、そのボーナス成立遊技状態において、遊技状態を、通常遊技状態、通常 A T 遊技状態、擬似ボーナス遊技状態の間で遷移させる。しかし、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示される可能性があり、ボーナス役の成立有無に基づく遊技状態がボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態に遷移する場合もある。このようにボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態に遷移した場合、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、ボーナス成立遊技状態中の遊技状態を一旦停止し、かつ、補助演出を行わないようにする。そして、ボーナス役の成立有無に基づく遊技状態がボーナス非成立遊技状態からボーナス成立遊技状態に遷移すると、ボーナス成立遊技状態中の遊技状態を再開する。

【0108】

（遊技状態抽選で用いられるテーブル）

メイン R O M 2 0 0 b には、複数の遊技抽選テーブル等も格納されている。主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、現在の遊技状態に基づいて対応する遊技状態抽選テーブルをメイン R O M 2 0 0 b から抽出するとともに、抽出した遊技状態抽選テーブルに基づき、所定の遊技の当選に対応するか否か判定する。

【0109】

図 1 1 は、遊技状態抽選テーブルを示す図であり、図 1 1 (a) は、ノーマル通常遊技状態に用いられ、図 1 1 (b) は、チャンス通常遊技状態に用いられ、図 1 1 (c) は、通常 A T 遊技状態に用いられる。かかる遊技状態抽選テーブルは、本来、同一の遊技状態であっても、当選種別抽選の抽選結果毎に異なるが、ここでは、説明の便宜上、当選種別抽選の抽選結果の影響を受けないとする。各遊技状態抽選テーブルでは、複数の当選領域

が区画されており、区画化された各当選領域にはそれぞれ所定の当選範囲値と遊技が対応付けられており、遊技状態毎に割り当てられた全ての当選領域の当選範囲値を合計すると所定の乱数の総数（65536）となる。したがって、特定遊技やハズレのそれぞれに当選する確率は、当選領域に対応付けられた当選範囲値を所定の乱数の総数で除算した値となる。例えば、図11（a）のノーマル通常遊技状態用遊技状態抽選テーブルでは、5つの当選領域が区画されており、それぞれ、チャンス通常遊技、通常AT遊技、ビッグボーナス遊技、レギュラーボーナス遊技、ハズレが割り当てられ、当選領域毎の当選範囲値に応じて、各遊技の当選確率が異なることとなる。図11（a）、図11（b）、図11（c）のいずれの遊技状態抽選テーブルにおいても、ビッグボーナス遊技、レギュラーボーナス遊技、ハズレの当選領域がある。また、チャンス通常遊技状態からノーマル通常遊技状態には所定の遊技数の消化により移行するので、図11（b）のチャンス通常遊技状態用遊技状態抽選テーブルにおいてノーマル通常遊技が抽選により決定されることはない。同様に、通常AT遊技状態からノーマル通常遊技状態には所定の遊技数の消化により移行するので、図11（c）の通常AT遊技状態用遊技状態抽選テーブルにおいてノーマル通常遊技やチャンス通常遊技が抽選により決定されることはない。

10

20

30

40

50

【0110】

（副制御基板202）

図4に戻って説明すると、副制御基板202は、主制御基板200と同様に、中央処理装置であるサブCPU202a、プログラム等が格納されたサブROM202b、ワークエリアとして機能するサブRAM202c等を含む各種半導体集積回路を有し、主制御基板200からのコマンドに基づき、特に演出を制御する。また、サブRAM202cにもメインRAM200c同様、不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、データが消去されることなく保持される。なお、副制御基板202にも、主制御基板200同様、乱数発生器202dが設けられており、乱数発生器202dによって生成される乱数（以下、演出抽選乱数という）は、主に演出の態様を決定するために用いられる。

【0111】

また、副制御基板202は、サブCPU202aが、サブROM202bに格納されたプログラムに基づき、サブRAM202cと協働することで機能する、初期化決定手段330、コマンド受信手段332、副遊技状態遷移手段334、演出決定手段336、演出実行手段338等の機能部を有する。

【0112】

初期化決定手段330は、副制御基板202における初期化処理を実行する。コマンド受信手段332は、主制御基板200等、他の制御基板からのコマンドを受信し、コマンドに対する処理を行う。副遊技状態遷移手段334は、主遊技状態遷移手段312が遊技状態を移行すると、移行した遊技状態の開始タイミングや終了タイミングを管理する。具体的に、副遊技状態遷移手段334は、遊技状態が特定遊技状態に移行すると、特定遊技状態の開始を示す当選役を有効ラインA上に表示し、その特定遊技状態の継続遊技数を決定するとともに、継続遊技数の上乘せ抽選を行い、上乘せ抽選に当選すると、当選した上乘せにかかる遊技数を加えて継続遊技数を更新する。

【0113】

演出決定手段336は、演出スイッチ132から検出信号を受信するとともに、当選種別コマンドに基づいて液晶表示部138、スピーカ140、演出用ランプ142の各デバイスで行われる遊技の演出を決定する。具体的に、演出決定手段336は、液晶表示部138に表示される画像データや、演出用ランプ142、リールバックライト144、リール上方ライト146、サブクレジット表示部156、サブ払出表示部158等の電飾機器を通じた演出のための電飾データを決定するとともに、スピーカ140から出力すべき音声を構成する音声データを決定する。演出実行手段338は、決定した遊技の演出を実行する。かかる各機能部については、後程詳述する。

【0114】

演出は、上述したリール演出のような主制御基板 200 によって実行される演出と、副制御基板 202 によって実行される演出がある。副制御基板 202 によって実行される演出は、遊技の進行に伴い、液晶表示部 138、スピーカ 140、演出用ランプ 142、リールバックライト 144、リール上方ライト 146、サブクレジット表示部 156、サブ払出表示部 158 等を通じて提供される視覚的および聴覚的な表現手段であり、当該遊技にストーリー性を与えたり、当選種別の抽選結果をよりダイナミックな画像で示唆したりすることができる。このような演出では、例えば、通常 A T 遊技や擬似ボーナス遊技の当選を示唆し、最終的に通常 A T 遊技や擬似ボーナス遊技への移行を報知する演出（報知演出）を複数遊技に亘って行い、遊技者の期待感を高めることができる。報知演出には、遊技状態の移行を文言等により明示的に示すのみならず、レインボー色の背景を提示する等、実質的に遊技状態の移行を示すものも含む。また、たとえ、いずれの当選種別にも当選していなかったとしても、恰も当選しているかのような演出を通じて遊技者に高配当の期待感を持たせ、遊技者を飽きさせないようにすることが可能となる。また、演出には、上述したように、図 9 に示すボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルの当選領域 8 ~ 23 の当選種別「打順ベル」に当選した場合に、期待獲得枚数が最大となる（当選役「通常ベル」を入賞し得る）正解操作態様を報知する補助演出も含まれる。

10

20

30

40

50

【0115】

本実施形態では、副制御基板 202 における副制御基板 202 内で演出動画进行处理しているが、液晶表示部 138 に表示される静止画や動画を含む画像は、データ容量やその表示に伴う処理負荷が膨大となるため、別途、液晶制御基板を介在させて演出動画进行处理する場合もある。

【0116】

ところで、上述したように、主制御基板 200 では、外部出力手段 318 が、現在実行されている遊技状態等、スロットマシン 100 の内部状態を、外部信号を通じて外部表示器 114 に出力している。ただし、従来のスロットマシンにおいては、遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、その特定遊技状態への移行を報知する報知演出の前に、遊技者が特定遊技状態への移行を把握してしまわないよう、主制御基板 200 では、報知演出と同時にもしくはその後に、特定遊技状態への移行を示す外部信号を出力していた。したがって、外部表示器 114 は、遊技者が、遊技機を通じて遊技状態の移行を把握した後、その結果を確認するための表示手段という役割に留まっていた。また、近年、外部表示器 114 の高機能化が進み、外部表示器 114 には、特定遊技状態の当選回数や当選頻度、それらを総合的にとらえたスランプチャートといった、遊技状態の様々な分析結果が表示されるようになってきた。しかし、その表示はあくまで、遊技機を通じて把握できる遊技状態の遷移結果を事後的に表示しているに過ぎず、外部表示器 114 自体によって何らかの遊技性が生じるものではなかった。

【0117】

そこで、本実施形態では、主制御基板 200 の主遊技状態遷移手段 312 が特定遊技状態への移行を決定すると、外部出力手段 318 が、報知演出が実行されるタイミングより早いタイミングで外部信号を外部表示器 114 に出力し、外部表示器 114 を通じてスロットマシン 100 より先に特定遊技状態へ移行したことを積極的に報知する。こうして、外部表示器 114 を通じた演出効果および遊技の興趣を高める。以下、本実施形態における、擬似ボーナス遊技当選時の処理の流れを詳述する。

【0118】

（遊技段階の遷移）

図 12 は、擬似ボーナス遊技当選時における処理の流れを示した説明図である。図 12 では図中下方向に遊技が進行する。ここでは、擬似ボーナス遊技状態に当選した際、ボーナス継続セット数として「1」が決定され、遊技状態が通常遊技状態 擬似ボーナス遊技状態 通常遊技状態と遷移する例を挙げて説明する。

【0119】

遊技状態が通常遊技状態である場合に、主遊技状態遷移手段 312 が、擬似ボーナス遊

技状態（例えば、ビッグボーナス遊技状態）への移行と、ボーナス継続セット数「１」とを決定した（当選した）とする（a）。擬似ボーナス遊技状態への移行が決定されると、外部出力手段３１８は、ボーナス継続セット数「１」に相当する分、擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号を出力する（b）。具体的に、外部出力手段３１８は、擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号をONする。このとき、コマンド決定手段３１４は、擬似ボーナス遊技状態への移行を示すコマンドと、決定されたボーナス継続セット数「１」を示すコマンドを決定し、コマンド送信手段３１６は、例えば、両コマンドを合わせて、または、別々に当選種別コマンドとして副制御基板２０２に送信する。副制御基板２０２の副遊技状態遷移手段３３４は、当選種別コマンドに基づきボーナス継続セット数を「１」に設定する。

10

【０１２０】

このとき、外部表示器１１４では、スロットマシン１００においてまだ報知演出が実行されていないにも拘わらず（独立して）、擬似ボーナス遊技の総数が変化し、遊技者は、その変化分を通じて擬似ボーナス遊技への移行を事前に把握することができる。

【０１２１】

副制御基板２０２の演出実行手段３３８は、擬似ボーナス遊技状態（例えば、ビッグボーナス遊技状態）への移行を把握すると、その時点で実行されていた演出に拘わらず、擬似ボーナス遊技を開始するための準備（演出）を行い、当選種別「ボーナスリプレイ１」の当選に応じて、打順３～６を報知する。そして、遊技者が報知された打順３～６に従って停止操作を行うと、主制御基板２００は、その停止操作に応じて当選役「ビッグリプレイ」に対応する図柄組合せを有効ラインA上に表示する（c）。主制御基板２００の主遊技状態遷移手段３１２は、ビッグボーナス遊技に関する停止操作に基づき、副制御基板２０２においてビッグボーナス遊技状態が開始されたことを把握する。

20

【０１２２】

こうして、遊技者は、当選役「ビッグリプレイ」に対応する図柄組合せが有効ラインA上に表示されたことで、移行する擬似ボーナス遊技状態がビッグボーナス遊技状態であることを把握できる。

【０１２３】

その後、副制御基板２０２の副遊技状態遷移手段３３４は、擬似ボーナス遊技状態を開始し、演出実行手段３３８は、補助演出を実行する。このように擬似ボーナス遊技状態が開始されると、遊技者は、補助演出に従うことで正解操作態様の操作により選択当選役を有効ラインA上に表示できるようになる。

30

【０１２４】

続いて、副遊技状態遷移手段３３４は、擬似ボーナス遊技の遊技数が規定の継続遊技数に到達すると補助演出を終了するとともに、ボーナス継続セット数を１減算し（１０）、遊技状態を、通常遊技状態に戻す準備を行う（d）。そうすると、当選種別「打順ベル」が当選した場合においても補助演出が実行されないの、遊技者は、正解当選役に対応する図柄組合せを有効ラインA上に表示することができず、主制御基板２００では、その停止操作に応じて失敗カウンタを１に設定する（e）。ここで、失敗カウンタは、当選種別「打順ベル」に当選した際に遊技者が正解操作態様による操作を行わなかった遊技が何回連続したか計数するためのカウンタである。さらに、当選種別「打順ベル」が当選した場合において補助演出が実行されないの、遊技者は、正解当選役に対応する図柄組合せを有効ラインA上に表示することができず、主制御基板２００では、その停止操作に応じて失敗カウンタを２に更新する（f）。

40

【０１２５】

こうして、主制御基板２００では、擬似ボーナス遊技の１セット分が終了したことを把握し、ボーナス継続セット数を１減算する（１０）。そして、外部出力手段３１８は、擬似ボーナス遊技状態が終了した旨の外部信号を出力する（g）。具体的に、外部出力手段３１８は、擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号をOFFする。

【０１２６】

50

このように本実施形態では、外部信号を契機に、外部表示器 1 1 4 を通じてスロットマシン 1 0 0 より先に遊技状態の遷移を積極的に報知することで、演出効果および遊技の興趣を高めることが可能となる。

【0 1 2 7】

図 1 2 の例では、主遊技状態遷移手段 3 1 2 が擬似ボーナス遊技状態への移行を決定したタイミングで、擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号を出力することで、擬似ボーナス遊技状態への移行を知らされる報知演出を実行する前に、外部表示器 1 1 4 を通じて擬似ボーナス遊技状態への移行を報知している。しかし、外部出力手段 3 1 8 が擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号を出力するタイミングは、演出実行手段 3 3 8 が報知演出を実行するタイミングより相対的に早くなるように設定さえすれば、本実施形態の目的を達成できる。

10

【0 1 2 8】

図 1 3 は、外部信号の出力タイミングを説明するための説明図である。図 1 3 を参照すると、遊技状態抽選において擬似ボーナス遊技状態に当選すると、その擬似ボーナス遊技状態の当選に基づいて、主制御基板 2 0 0 の外部出力手段 3 1 8 は、擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号を出力し、副制御基板 2 0 2 の演出実行手段 3 3 8 は擬似ボーナス遊技状態に当選した旨の報知演出を実行する。そして、所定の条件を満たすと擬似ボーナス遊技状態が開始される。ここで、外部出力手段 3 1 8 が擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号を出力するタイミングを、演出実行手段 3 3 8 が報知演出を実行するタイミングより相対的に早くなるように設定する。例えば、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、擬似ボーナス遊技状態への移行を決定した際、外部信号の出力タイミングが報知演出の実行タイミングより相対的に早くなるようにそれぞれのタイミングを決定し、外部出力手段 3 1 8 および演出実行手段 3 3 8 は、その決定されたタイミングで、それぞれ外部信号を出力および報知演出を実行する。また、副制御基板 2 0 2 において、擬似ボーナス遊技への移行を把握してから演出実行手段 3 3 8 が擬似ボーナス遊技への移行を報知するまでの所謂前兆演出を実行する遊技数が設定されている場合、それより短い遊技数で外部出力手段 3 1 8 が擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号を出力するとしてもよい。こうして、外部表示器 1 1 4 を通じてスロットマシン 1 0 0 より先に遊技状態の遷移を報知することが可能となる。

20

【0 1 2 9】

また、本実施形態では、主遊技状態遷移手段 3 1 2 が擬似ボーナス遊技状態への移行を決定した際、複数の継続セット数を決定した場合に、外部出力手段 3 1 8 は、そのタイミングで継続セット数分の擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号を一度に出力することができる。

30

【0 1 3 0】

図 1 4 は、擬似ボーナス遊技当選時における処理の流れを示した説明図である。図 1 4 では図中下方向に遊技が進行する。ここでは、擬似ボーナス遊技状態に当選した際、ボーナス継続セット数として「2」が決定され、遊技状態が通常遊技状態 擬似ボーナス遊技状態 通常遊技状態 擬似ボーナス遊技状態 通常遊技状態と遷移する例を挙げて説明する。

40

【0 1 3 1】

遊技状態が通常遊技状態である場合に、主遊技状態遷移手段 3 1 2 が、擬似ボーナス遊技状態（例えば、ビッグボーナス遊技状態）への移行と、ボーナス継続セット数「2」とを決定した（当選した）とする（a）。擬似ボーナス遊技状態への移行が決定されると、外部出力手段 3 1 8 は、ボーナス継続セット数「2」に相当する分、擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号を出力する（b）。

【0 1 3 2】

図 1 5 は、外部信号の変位を説明するための説明図である。従来では、擬似ボーナス遊技に当選すると、外部出力手段 3 1 8 は、図 1 5（a）に示すように、擬似ボーナス遊技状態の開始時に擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号を ON し、擬似ボーナス遊

50

技状態の終了時に同外部信号をOFFしていた。また、擬似ボーナス遊技状態が2セット分当選した場合であっても、外部出力手段318は、そのセット毎に外部信号をON、OFFしていた。本実施形態において、外部出力手段318は、図15(b)に示すように、外部信号をON、OFF、ONと順次変位させ、擬似ボーナス遊技が一度開始、終了し、再度開始したかの如く外部表示器114に伝達することができる。外部信号の1回目のOFFと2回目のONのタイミングは、1遊技中であってもよいし、複数の遊技に跨がってもよい。こうして、外部信号が積極的に利用され、外部表示器114の擬似ボーナス遊技の総数に、ボーナス継続セット数である「2」が追加される。このとき、コマンド決定手段314は、決定されたボーナス継続セット数「2」を示すコマンドを決定し、コマンド送信手段316は、例えば、当選種別コマンドとして副制御基板202に送信する。副制御基板202の副遊技状態遷移手段334は、当選種別コマンドに基づきボーナス継続セット数を「2」に設定する。

10

【0133】

このとき、外部表示器114では、スロットマシン100においてまだ報知演出が実行されていないにも拘わらず（独立して）、擬似ボーナス遊技の総数が変化し、遊技者は、その変化分を通じて擬似ボーナス遊技への移行、および、ボーナス継続セット数を事前に把握することができる。したがって、遊技者は、単に擬似ボーナス遊技に当選したことのみならず、外部表示器114を通じ、そのボーナス継続セット数が2であることを把握して歓喜することとなる。

【0134】

20

図14に戻って、副制御基板202の演出実行手段338は、擬似ボーナス遊技状態（例えば、ビッグボーナス遊技状態）への移行を把握すると、当選種別「ボーナスリプレイ1」の当選に応じて、打順3～6を報知する。そして、遊技者が報知された打順3～6に従って停止操作を行うと、主制御基板200は、その停止操作に応じて当選役「ビッグリプレイ」に対応する図柄組合せを有効ラインA上に表示する(c)。主制御基板200の主遊技状態遷移手段312は、ビッグボーナス遊技に関する停止操作に基づき、副制御基板202においてビッグボーナス遊技状態が開始されたことを把握する。

【0135】

こうして、遊技者は、当選役「ビッグリプレイ」に対応する図柄組合せが有効ラインA上に表示されたことで、移行する擬似ボーナス遊技状態がビッグボーナス遊技状態であることを把握できる。

30

【0136】

その後、副制御基板202の副遊技状態遷移手段334は、擬似ボーナス遊技状態を開始し、演出実行手段338は、補助演出を実行する。このように擬似ボーナス遊技状態が開始されると、遊技者は、補助演出に従うことで正解操作態様の操作により選択当選役を有効ラインA上に表示できるようになる。

【0137】

そして、副遊技状態遷移手段334は、擬似ボーナス遊技の遊技数が規定の継続遊技数に到達すると補助演出を終了するとともに、ボーナス継続セット数を1減算し(2-1)、遊技状態を通常遊技状態に戻す準備を行う(d)。そうすると、当選種別「打順ベル」が当選した場合においても補助演出が実行されないの、遊技者は、正解当選役に対応する図柄組合せを有効ラインA上に表示することができず、主制御基板200では、その停止操作に応じて失敗カウンタを1に設定する(e)。ここで、失敗カウンタは、当選種別「打順ベル」に当選した際に遊技者が正解操作態様による操作を行わなかった遊技が何回連続したか計数するためのカウンタである。さらに、当選種別「打順ベル」が当選した場合において補助演出が実行されないの、遊技者は、正解当選役に対応する図柄組合せを有効ラインA上に表示することができず、主制御基板200では、その停止操作に応じて失敗カウンタを2に更新する(f)。

40

【0138】

こうして、主制御基板200では、擬似ボーナス遊技の1セット分が終了したことを把

50

握し、ボーナス継続セット数を1減算する(2 1)(g)。ここで、本来なら外部出力手段3 1 8が、擬似ボーナス遊技状態が終了した旨の外部信号を出力するのだが、既に、擬似ボーナス遊技の1セット目の終了に相当する外部信号の出力を完了しているので、ここでは、擬似ボーナス遊技状態の終了に関する外部信号を出力しない。また、ボーナス継続セット数が1以上残っていると、本来なら外部出力手段3 1 8が、擬似ボーナス遊技状態を開始する旨の外部信号を出力するのだが、既に、擬似ボーナス遊技の2セット目の開始に相当する外部信号の出力を完了しているので、擬似ボーナス遊技状態の開始に関する外部信号も出力しない(図1 4中、破線の四角で示す)。また、ボーナス継続セット数が1以上あるので、当該擬似ボーナス遊技に関するボーナス継続セット数は、既に副制御基板2 0 2に伝達されていると判定し、コマンド決定手段3 1 4も、ボーナス継続セット数を示すコマンドを決定しない。すなわち、ボーナス継続セット数を示すコマンドは送信されない。

10

【0 1 3 9】

ここで、遊技状態が通常遊技状態である場合に、ボーナス継続セット数が1以上残っていると、副遊技状態遷移手段3 3 4は、再度の擬似ボーナス遊技状態への移行準備を行う。副制御基板2 0 2の演出実行手段3 3 8は、ボーナス継続セット数が1以上残っていると、当選種別「ボーナスリプレイ1」の当選に応じて、打順3～6を報知する。そして、遊技者が報知された打順3～6に従って停止操作を行うと、主制御基板2 0 0は、その停止操作に応じて当選役「ビッグリプレイ」に対応する図柄組合せを有効ラインA上に表示する(h)。主制御基板2 0 0の主遊技状態遷移手段3 1 2は、ビッグボーナス遊技に関する停止操作に基づき、副制御基板2 0 2においてビッグボーナス遊技状態が開始されたことを把握する。

20

【0 1 4 0】

こうして、遊技者は、当選役「ビッグリプレイ」に対応する図柄組合せが有効ラインA上に表示されたことで、移行する擬似ボーナス遊技状態がビッグボーナス遊技状態であることを把握できる。

【0 1 4 1】

その後、副制御基板2 0 2の副遊技状態遷移手段3 3 4は、擬似ボーナス遊技状態を開始し、演出実行手段3 3 8は、補助演出を実行する。

【0 1 4 2】

続いて、副遊技状態遷移手段3 3 4は、1セット目同様、擬似ボーナス遊技の遊技数が規定の継続遊技数に到達すると補助演出を終了するとともに、ボーナス継続セット数を1減算し(1 0)、遊技状態を通常遊技状態に戻す準備を行う(i)。そうすると、当選種別「打順ベル」が当選した場合においても補助演出が実行されないで、遊技者は、正解当選役に対応する図柄組合せを有効ラインA上に表示することができず、主制御基板2 0 0では、その停止操作に応じて失敗カウンタを1に設定する(j)。さらに、当選種別「打順ベル」が当選した場合において補助演出が実行されないで、遊技者は、正解当選役に対応する図柄組合せを有効ラインA上に表示することができず、主制御基板2 0 0では、その停止操作に応じて失敗カウンタを2に更新する(k)。

30

【0 1 4 3】

こうして、主制御基板2 0 0では、擬似ボーナス遊技の2セット目が終了したことを把握し、ボーナス継続セット数を1減算する(1 0)。そして、外部出力手段3 1 8は、擬似ボーナス遊技状態が終了した旨の外部信号を出力する(l)。こうして、実際に実行された擬似ボーナス遊技の総数と、外部表示器1 1 4で加算された擬似ボーナスの総数との整合をとりつつ、外部信号を積極的に利用した演出を行い、外部表示器1 1 4を通じた演出効果および遊技の興趣を高めることが可能となる。

40

【0 1 4 4】

図1 4の例では、主遊技状態遷移手段3 1 2がボーナス継続セット数を決定したタイミングで、外部出力手段3 1 8がボーナス継続セット数(例えば「2」)に相当する外部信号を一度に出力する例を挙げた。しかし、ボーナス継続セット数を報知するタイミングは

50

かかる場合に限らず、任意のタイミングで別々に報知することができる。

【0145】

図16は、擬似ボーナス遊技当選時における他の処理の流れを示した説明図である。図16でも図中下方向に遊技が進行する。ここでも、図14同様、擬似ボーナス遊技が当選した際、ボーナス継続セット数として「2」が決定され、遊技状態が通常遊技状態 擬似ボーナス遊技状態 通常遊技状態 擬似ボーナス遊技状態 通常遊技状態と遷移する例を挙げて説明する。ただし、図14を用いて既に説明した処理については、実質的に処理が等しいので重複説明を省略する。

【0146】

図16では、主遊技状態遷移手段312がボーナス継続セット数を決定したタイミングで、外部出力手段318は、ボーナス継続セット数のうち、1セット目の擬似ボーナス遊技状態（ここではビッグボーナス遊技状態）への移行を示す外部信号を出力する（m）。具体的に、外部出力手段318は、擬似ボーナス遊技に当選した旨の外部信号をONし、擬似ボーナス遊技状態が開始した旨の外部信号のみを出力する。こうして、外部表示器114の擬似ボーナス遊技の総数に、ボーナス継続セット数のうちの1セット目である「1」のみが追加される。ただし、コマンド決定手段314は、決定されたボーナス継続セット数「2」全てを示すコマンドを副制御基板202に送信する。こうして、副制御基板202は、当該ボーナス継続セット数が「2」であることを把握することができる。

【0147】

そして、外部出力手段318は、主遊技状態遷移手段312がボーナス継続セット数を決定したタイミング以降であり、2セット目の擬似ボーナス遊技状態の報知演出が実行されるまでの任意のタイミングで、ボーナス継続セット数のうち、残りの2セット目について、擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号を出力する（n）。具体的に、外部出力手段318は、擬似ボーナス遊技状態の外部信号をOFF、ONと順次変位させ、擬似ボーナス遊技状態が一旦終了し、再度開始したかの如く外部表示器114に伝達する。ここでは、任意のタイミングを、2セット目の擬似ボーナス遊技状態の報知演出が実行されるまでとしているが、2セット目の擬似ボーナス遊技状態の報知タイミングを主制御基板200で予め明確に把握することができない場合、1セット目の擬似ボーナス遊技状態が終了する可能性がある遊技、例えば、選択され得る継続遊技数の最小値までとしてもよい。また、任意のタイミングを、当選種別抽選における、当選種別「特殊リプレイ」等、所定の当選種別の当選時とし、遊技者は、所定の当選種別の当選時にボーナス継続セット数の残りがあることを把握できるとしてもよい。

【0148】

こうして、外部表示器114の擬似ボーナス遊技の総数に、ボーナス継続セット数のうちの2セット目である「1」が追加され、結果的に「2」追加されたことになる。ここで、コマンド送信手段316は、主遊技状態遷移手段312が擬似ボーナス遊技のボーナス継続セット数を決定したタイミングで、既にボーナス継続セット数を示すコマンドを副制御基板202に送信しているので、ここでは、ボーナス継続セット数に関するコマンドを送信しない。

【0149】

図16の例において、遊技者は、当選役「ビッグリプレイ」に対応する図柄組合せが有効ラインA上に表示されたことで、少なくとも、擬似ボーナス遊技状態への移行を把握し、外部表示器114においても1セット分の擬似ボーナス遊技状態の権利を得たことを把握できる。また、図16の例では、外部表示器114において、任意のタイミングで擬似ボーナス遊技の総数がさらに変化し（1追加された状態が2追加された状態に変化し）、その変化分を通じて決定されたボーナス継続セット数を把握することができる。したがって、遊技者は、単に擬似ボーナス遊技に当選したのみならず、擬似ボーナス遊技状態の途中で、外部表示器114を通じ、そのボーナス継続セット数が2であることを把握して歓喜することとなる。

【0150】

また、図 1 4 や図 1 6 の例では、主遊技状態遷移手段 3 1 2 がボーナス継続セット数を決定したタイミングや、次セット目の擬似ボーナス遊技状態の報知演出が実行されるまでの任意のタイミングで、外部出力手段 3 1 8 が継続決定されたボーナス継続セット数（例えば「2」）に相当する外部信号を出力している。しかし、敢えて、外部信号によって積極的な演出をしない場合、従来通り、擬似ボーナス遊技状態の新たなセットが開始される度に、擬似ボーナス遊技状態の開始と同時に 1 セットに相当する外部信号を出力するとしてもよい。こうして、外部表示器 1 1 4 によって、2 以上のボーナス継続セット数を把握できる状況とできない状況を作ることができ、より遊技の興趣を高めることが可能となる。

【0151】

10

また、図 1 4 や図 1 6 の例では、通常遊技状態において擬似ボーナス遊技状態に移行する例を挙げているが、通常 A T 遊技状態において擬似ボーナス遊技状態に移行する場合も、同様の処理が実行される。また、通常遊技状態において擬似ボーナス遊技状態に移行する場合のみならず、通常遊技状態において通常 A T 遊技状態に移行する場合も、同様の処理が実行される。以下、通常 A T 遊技状態への移行について説明する。

【0152】

図 1 7 は、通常 A T 遊技当選時における処理の流れを示した説明図である。図 1 7 でも図中下方向に遊技が進行する。ここでは、通常 A T 遊技が当選した際、継続セット数（A T 継続セット数）として「2」が決定され、遊技状態が通常遊技状態 通常 A T 遊技状態 通常遊技状態 通常 A T 遊技状態 通常遊技状態と遷移する例を挙げて説明する。

20

【0153】

遊技状態が通常遊技状態である場合に、主遊技状態遷移手段 3 1 2 が、通常 A T 遊技状態への移行と、A T 継続セット数「2」とを決定した（当選した）とする（a）。通常 A T 遊技状態への移行が決定されると、外部出力手段 3 1 8 は、A T 継続セット数「2」に相当する分、通常 A T 遊技状態への移行を示す外部信号を出力する（b）。このとき、コマンド決定手段 3 1 4 は、決定された A T 継続セット数「2」を示すコマンドを決定し、コマンド送信手段 3 1 6 は、例えば、当選種別コマンドとして副制御基板 2 0 2 に送信する。副制御基板 2 0 2 の副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、当選種別コマンドに基づき A T 継続セット数を「2」に設定する。

【0154】

30

このとき、外部表示器 1 1 4 では、スロットマシン 1 0 0 において、まだ報知演出が実行されていないにも拘わらず（独立して）、通常 A T 遊技の総数が変化し、遊技者は、その変化分を通じて通常 A T 遊技への移行、および、A T 継続セット数を事前に把握することができる。したがって、遊技者は、単に通常 A T 遊技に当選したことのみならず、外部表示器 1 1 4 を通じ、その A T 継続セット数が 2 であることを把握して歓喜することとなる。

【0155】

続いて、副制御基板 2 0 2 の演出実行手段 3 3 8 は、通常 A T 遊技状態への移行を把握すると、当選種別「A T リプレイ」の当選に応じて、打順 3 ~ 6 を報知する。そして、遊技者が報知された打順 3 ~ 6 に従って停止操作を行うと、主制御基板 2 0 0 は、その停止操作に応じて当選役「A T リプレイ」に対応する図柄組合せを有効ライン A 上に表示する（c）。主制御基板 2 0 0 の主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、通常 A T 遊技に関する停止操作に基づき、副制御基板 2 0 2 において通常 A T 遊技状態が開始されたことを把握する。

40

【0156】

その後、副制御基板 2 0 2 の副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、通常 A T 遊技状態を開始し、演出実行手段 3 3 8 は、補助演出を実行する。このように通常 A T 遊技状態が開始されると、遊技者は、補助演出に従うことで正解操作態様の操作により選択当選役を有効ライン A 上に表示できるようになる。

【0157】

続いて、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、通常 A T 遊技の遊技数が規定の継続遊技数に到

50

達すると補助演出を終了するとともに、A T 継続セット数を 1 減算し (2 1)、遊技状態を通常遊技状態に戻す準備を行う (d)。そうすると、当選種別「打順ベル」が当選した場合においても補助演出が実行されないの、遊技者は、正解当選役に対応する図柄組合せを有効ライン A 上に表示することができず、主制御基板 2 0 0 では、その停止操作に応じて失敗カウンタを 1 に設定する (e)。さらに、当選種別「打順ベル」が当選した場合においても補助演出が実行されないの、遊技者は、正解当選役に対応する図柄組合せを有効ライン A 上に表示することができず、主制御基板 2 0 0 では、その停止操作に応じて失敗カウンタを 2 に更新する (f)。

【 0 1 5 8 】

こうして、主制御基板 2 0 0 では、通常 A T 遊技の 1 セット分が終了したことを把握し、A T 継続セット数を 1 減算する (2 1) (g)。ここで、本来なら外部出力手段 3 1 8 が、通常 A T 遊技が終了した旨の外部信号を出力するのだが、既に、通常 A T 遊技の 1 セット目の終了に相当する外部信号の出力を完了しているので、ここでは、通常 A T 遊技の終了に関する外部信号を出力しない。また、A T 継続セット数が 1 以上残っていると、本来なら外部出力手段 3 1 8 が、通常 A T 遊技状態を開始する旨の外部信号を出力するのだが、既に、通常 A T 遊技の 2 セット目の開始に相当する外部信号の出力を完了しているので、通常 A T 遊技状態の開始に関する外部信号も出力しない (図 1 7 中、破線の四角で示す)。また、A T 継続セット数が 1 以上あるので、当該通常 A T 遊技に関する A T 継続セット数は、既に副制御基板 2 0 2 に伝達されていると判定し、コマンド決定手段 3 1 4 も、A T 継続セット数を示すコマンドを決定しない。すなわち、A T 継続セット数を示すコマンドは送信されない。

【 0 1 5 9 】

ここで、遊技状態が通常遊技状態である場合に、A T 継続セット数が 1 以上であると、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、再度の通常 A T 遊技状態への移行準備を行う。副制御基板 2 0 2 の演出実行手段 3 3 8 は、A T 継続セット数が 1 以上残っていると、当選種別「A T リプレイ」の当選に応じて、打順 3 ~ 6 を報知する。そして、遊技者が報知された打順 3 ~ 6 に従って停止操作を行うと、主制御基板 2 0 0 は、その停止操作に応じて当選役「A T リプレイ」に対応する図柄組合せを有効ライン A 上に表示する (h)。主制御基板 2 0 0 の主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、通常 A T 遊技に関する停止操作に基づき、副制御基板 2 0 2 において通常 A T 遊技状態が開始されたことを把握する。

【 0 1 6 0 】

その後、副制御基板 2 0 2 の副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、通常 A T 遊技状態を開始し、演出実行手段 3 3 8 は、補助演出を実行する。

【 0 1 6 1 】

続いて、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、1 セット目同様、通常 A T 遊技の遊技数が規定の継続遊技数に到達すると補助演出を終了するとともに、A T 継続セット数を 1 減算し (1 0)、遊技状態を通常遊技状態に戻す準備を行う (i)。そうすると、当選種別「打順ベル」が当選した場合においても補助演出が実行されないの、遊技者は、正解当選役に対応する図柄組合せを有効ライン A 上に表示することができず、主制御基板 2 0 0 では、その停止操作に応じて失敗カウンタを 1 に設定する (j)。さらに、当選種別「打順ベル」が当選した場合においても補助演出が実行されないの、遊技者は、正解当選役に対応する図柄組合せを有効ライン A 上に表示することができず、主制御基板 2 0 0 では、その停止操作に応じて失敗カウンタを 2 に更新する (k)。

【 0 1 6 2 】

こうして、主制御基板 2 0 0 では、通常 A T 遊技の 2 セット目が終了したことを把握し、A T 継続セット数を 1 減算する (1 0)。そして、外部出力手段 3 1 8 は、通常 A T 遊技が終了した旨の外部信号を出力する (l)。こうして、実際に実行された通常 A T 遊技の総数と、外部表示器 1 1 4 で加算された通常 A T 遊技の総数との整合をとりつつ、外部信号を積極的に利用した演出を行い、外部表示器 1 1 4 を通じた演出効果および遊技の興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 6 3 】

また、擬似ボーナス遊技の場合同様、通常 A T 遊技においても、A T 継続セット数を報知するタイミングは、主遊技状態遷移手段 3 1 2 が A T 継続セット数を決定したタイミングに限らず、通常 A T 遊技状態の 2 セット目の報知演出が実行される前の任意のタイミングで別々に報知することができる。

【 0 1 6 4 】

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

【 0 1 6 5 】

(主制御基板 2 0 0 のメイン処理)

10

図 1 8 は、主制御基板 2 0 0 のメイン処理を示したフローチャートである。ここでは、まず、主制御基板 2 0 0 のメイン処理に沿って、初期化後の 1 遊技の概略を説明し、その後、各処理の詳細について説明する。また、ここでは、本実施形態の特徴に係る処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。また、詳細な説明は省略するが、各処理が遂行される際、各処理において用いられるスイッチ(ベットスイッチ 1 2 6、スタートスイッチ 1 2 8、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c)は、処理の開始時に有効化され、処理の終了時に無効化される。

【 0 1 6 6 】

(ステップ S 1 0 0)

20

電源スイッチ 1 4 8 を介してスロットマシン 1 0 0 の電源が投入され、通電状態になると、初期化手段 3 0 0 は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化手段 3 0 0 は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをメイン R A M 2 0 0 c に保持している。したがって、不意の電断が生じたとしても、この初期化処理において、保持されたバックアップデータを用い電断前の状態に復帰させることができる。例えば、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の回転中に不意の電断が起きたとしても、復帰動作後に再度各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が回転している状態から開始される。したがって、初期化処理では、基本的に、メイン R A M 2 0 0 c の初期化(R A M クリア)は行われない。

【 0 1 6 7 】

(ステップ S 2 0 0)

30

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

【 0 1 6 8 】

(ステップ S 3 0 0)

40

次に、当選種別抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 に対する遊技開始操作を有効化し、スタートスイッチ 1 2 8 の操作待ち状態に移行する。そして、当選種別抽選手段 3 0 4 は、遊技者によるスタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて、主制御基板 2 0 0 の乱数発生器 2 0 0 d によって更新された当選種別抽選乱数から、スタートスイッチ 1 2 8 が操作された時点における 1 の当選種別抽選乱数を取得する。そして、当選種別抽選手段 3 0 4 は、図 9 および図 1 0 に示した複数の当選種別抽選テーブルから、現在設定されている遊技状態に対応する 1 の当選種別抽選テーブルを決定するとともに、取得した当選種別抽選乱数が、決定した当選種別抽選テーブルにおけるいずれの当選領域に対応するか判定し、判定された当選領域の当選種別またはハズレを抽選結果として決定する。また、コマンド決定手段 3 1 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて抽選結果が決定された後、当選種別抽選の抽選結果(当選種別またはハズレ)や遊技状態に関する情報等を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された当選種別コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。また、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、ボーナス非成立遊技状態において当選種別「B B」に当選したことに基づき、ボーナス役の成立有無に基づく遊

50

技状態をボーナス非成立遊技状態からボーナス成立遊技状態へ遷移させる。かかる抽選処理 S 3 0 0 は後程詳述する。

【 0 1 6 9 】

(ステップ S 4 0 0)

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

10

【 0 1 7 0 】

(ステップ S 5 0 0)

続いて、リール制御手段 3 0 6 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c を有効化し、遊技者によるストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作を受け付けると、その操作に対応する回転リール（左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c のいずれか）を停止制御する。また、コマンド決定手段 3 1 4 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のいずれかの操作がなされると、操作がなされたストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の情報を示す停止コマンド（第 1 停止コマンド、第 2 停止コマンド、第 3 停止コマンド）を操作の度に生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された停止コマンドを順次、副制御基板 2 0 2 に送信する。かかるリール停止処理 S 5 0 0 は後程詳述する。

20

【 0 1 7 1 】

(ステップ S 6 0 0)

次に、判定手段 3 0 8 は、図 5 (a) に示した有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせが予め定められたどの組み合わせに相当するかを判定し、その図柄組み合わせに応じて遊技状態の変更やリプレイに際して要求される種々の処理を実行する。また、コマンド決定手段 3 1 4 は、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせや、有効ライン A 上に小役に対応する図柄組み合わせが表示された場合におけるメダルの払出枚数等を含む入賞コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された入賞コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。また、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、ボーナス成立遊技状態において当選役「 B B 」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されたことに基づき、ボーナス役の成立有無に基づく遊技状態をボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態へ遷移させる。また、外部出力手段 3 1 8 は、判定手段 3 0 8 によって判定された結果に基づき、スロットマシン 1 0 0 の外部信号を出力する。

30

【 0 1 7 2 】

(ステップ S 7 0 0)

続いて、払出制御手段 3 1 0 は、ステップ S 6 0 0 における判定結果に基づき、例えば、有効ライン A 上に小役に対応する図柄組み合わせが表示されると、当該小役に対応するメダルの払出処理を実行し、有効ライン A 上にリプレイ役に対応する図柄組み合わせが表示されると、自動的に次遊技のベットを行うための処理を実行する。また、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、ボーナス遊技状態においてメダルの所定枚数の払い出しが実行されると、ボーナス役の成立有無に基づく遊技状態をボーナス遊技状態からボーナス非成立遊技状態へ遷移させる。このように、払出制御手段 3 1 0 は、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせに対応して種々の処理を遂行し、当該 1 遊技を終了する。また、コマンド決定手段 3 1 4 は、メダルの払出処理がなされた場合、払出処理がなされたことを示す払出コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された払出コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

40

【 0 1 7 3 】

50

ステップ S 2 0 0 からステップ S 7 0 0 までの一連の処理を通じて 1 遊技が実行される。以後は、ステップ S 2 0 0 からステップ S 7 0 0 までを繰り返すこととなる。

【 0 1 7 4 】

(抽選処理 S 3 0 0)

図 1 9 は、上記ステップ S 3 0 0 の抽選処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態に特徴的な通常 A T 遊技状態および擬似ボーナス遊技状態への移行処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

【 0 1 7 5 】

(ステップ S 3 0 1)

まず、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、特定遊技状態 (通常 A T 遊技状態、擬似ボーナス遊技状態) を含む複数の遊技状態から 1 の遊技状態を遊技状態抽選により決定する。

10

【 0 1 7 6 】

(ステップ S 3 0 2)

続いて、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、遊技状態抽選の結果が通常 A T 遊技状態への移行であるか否か判定する。その結果、通常 A T 遊技状態への移行であれば、ステップ S 3 0 3 に処理を移し、通常 A T 遊技状態への移行でなければ、ステップ S 3 0 6 に処理を移す。

【 0 1 7 7 】

(ステップ S 3 0 3)

ステップ S 3 0 2 において遊技状態抽選の結果が通常 A T 遊技状態への移行であると判定されれば、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、A T 継続セット数を抽選により決定する。

20

【 0 1 7 8 】

(ステップ S 3 0 4)

続いて、外部出力手段 3 1 8 は、主遊技状態遷移手段 3 1 2 が決定した A T 継続セット数に相当する分、通常 A T 遊技状態への移行を示す外部信号を出力する。かかる外部信号は、A T 継続セット数に相当する分を一度に連続して出力してもよいし、以降の遊技に分散して別々に出力してもよい。ただし、少なくとも A T 継続セット数の 1 セット目に相当する外部信号はすぐに出力し、通常 A T 遊技状態が継続していることを示すべく最終的に外部信号の O N 状態を維持する。また、外部信号を分散する場合、外部出力手段 3 1 8 は、当該ステップ S 3 0 4 において 2 セット目以降の通常 A T 遊技状態それぞれについて外部信号を出力する遊技数を決定し、その遊技数に到達すると外部信号を O F F / O N する。

30

【 0 1 7 9 】

(ステップ S 3 0 5)

次に、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、A T 継続セット数を示すコマンドを決定し、コマンド送信手段 3 1 6 は、決定されたコマンドを当選種別コマンドとして副制御基板 2 0 2 に送信し、当該抽選処理 S 3 0 0 の処理を終了する。

【 0 1 8 0 】

(ステップ S 3 0 6)

続いて、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、遊技状態抽選の結果が擬似ボーナス遊技状態への移行であるか否か判定する。その結果、擬似ボーナス遊技状態への移行であれば、ステップ S 3 0 7 に処理を移し、擬似ボーナス遊技状態への移行でなければ、当該抽選処理 S 3 0 0 の処理を終了する。

40

【 0 1 8 1 】

(ステップ S 3 0 7)

ステップ S 3 0 6 において遊技状態抽選の結果が擬似ボーナス遊技状態への移行であると判定されれば、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、ボーナス継続セット数を抽選により決定する。

【 0 1 8 2 】

(ステップ S 3 0 8)

50

続いて、外部出力手段 3 1 8 は、主遊技状態遷移手段 3 1 2 が決定したボーナス継続セット数に相当する分、擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号を出力する。かかる外部信号は、ボーナス継続セット数に相当する分を一度に連続して出力してもよいし、以降の遊技に分散して別々に出力してもよい。ただし、少なくともボーナス継続セット数の 1 セット目に相当する外部信号はすぐに出力し、擬似ボーナス遊技状態が継続していることを示すべく最終的に外部信号の ON 状態を維持する。また、外部信号を分散する場合、外部出力手段 3 1 8 は、当該ステップ S 3 0 8 において 2 セット目以降の擬似ボーナス遊技状態それぞれについて外部信号を出力する遊技数を決定し、その遊技数に到達すると外部信号を OFF / ON する。

【 0 1 8 3 】

(ステップ S 3 0 9)

次に、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、ボーナス継続セット数を示すコマンドを決定し、コマンド送信手段 3 1 6 は、決定されたコマンドを当選種別コマンドとして副制御基板 2 0 2 に送信し、当該抽選処理 S 3 0 0 の処理を終了する。

【 0 1 8 4 】

(リール停止処理 S 5 0 0)

図 2 0 は、上記ステップ S 5 0 0 のリール停止処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態の特徴に係る処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。したがって、ここでは、特に、通常 A T 遊技状態および擬似ボーナス遊技状態の開始および終了について述べる。

【 0 1 8 5 】

(ステップ S 5 0 1)

まず、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、当選種別抽選において当選種別「打順ベル」に当選したか否か判定する。その結果、当選種別「打順ベル」に当選していれば、ステップ S 5 0 2 に処理を移し、当選種別「打順ベル」に当選していなければ、ステップ S 5 0 5 に処理を移す。

【 0 1 8 6 】

(ステップ S 5 0 2)

ステップ S 5 0 1 において当選種別「打順ベル」に当選していると判定されれば、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、遊技者が正解操作態様による操作を行ったか否か判定し、正解操作態様による操作を行っていれば、ステップ S 5 0 3 に処理を移し、正解操作態様による操作を行っていなければ、ステップ S 5 0 4 に処理を移す。

【 0 1 8 7 】

(ステップ S 5 0 3)

ステップ S 5 0 2 において遊技者が正解操作態様による操作を行ったと判定されれば、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、失敗カウンタを 0 にリセットする。

【 0 1 8 8 】

(ステップ S 5 0 4)

ステップ S 5 0 2 において遊技者が正解操作態様による操作を行っていないと判定されれば、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、失敗カウンタに 1 を加算する。

【 0 1 8 9 】

(ステップ S 5 0 5)

続いて、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、通常 A T 遊技状態への移行を示す外部信号が ON 状態であり、かつ、失敗カウンタが 2 以上であるか否か判定する。その結果、外部信号が ON であり、かつ、失敗カウンタが 2 以上であれば、ステップ S 5 0 6 に処理を移し、外部信号が OFF である、または、失敗カウンタが 2 未満であれば、ステップ S 5 0 9 に処理を移す。

【 0 1 9 0 】

(ステップ S 5 0 6)

ステップ S 5 0 5 において通常 A T 遊技状態への移行を示す外部信号が ON 状態であり

10

20

30

40

50

、かつ、失敗カウンタが2以上であると判定されれば、主遊技状態遷移手段312は、AT継続セット数が1であるか否か判定する。その結果、AT継続セット数が1であると判定されれば、ステップS507に処理を移し、AT継続セット数が1以外である、すなわち、2以上であると判定されれば、ステップS508に処理を移す。

【0191】

(ステップS507)

ステップS506においてAT継続セット数が1であると判定されれば、外部出力手段318は、通常AT遊技状態がAT継続セット数分全て終了したと判定し、AT継続セット数を0にリセットするとともに外部信号をOFFする。

【0192】

(ステップS508)

ステップS506においてAT継続セット数が2以上であると判定されれば、主遊技状態遷移手段312は、AT継続セット数分が終了していないと判定し、AT継続セット数から1を減算する。また、コマンド決定手段314は、AT継続セット数が1以上残っていることを示すコマンドを決定し、コマンド送信手段316は、決定されたコマンドを停止コマンドとして副制御基板202に送信する。外部信号については、ステップS304に基づいて既に出力されているので、ここでは外部信号をOFFしない。

【0193】

(ステップS509)

続いて、主遊技状態遷移手段312は、擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号がON状態であり、かつ、失敗カウンタが2以上であるか否か判定する。その結果、外部信号がONであり、かつ、失敗カウンタが2以上であれば、ステップS510に処理を移し、外部信号がOFFである、または、失敗カウンタが2未満であれば、当該リール停止処理S500を終了する。

【0194】

(ステップS510)

ステップS510において擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号がON状態であり、かつ、失敗カウンタが2以上であると判定されれば、主遊技状態遷移手段312は、ボーナス継続セット数が1であるか否か判定する。その結果、ボーナス継続セット数が1であると判定されれば、ステップS511に処理を移し、ボーナス継続セット数が1以外である、すなわち、2以上であると判定されれば、ステップS512に処理を移す。

【0195】

(ステップS511)

ステップS510においてボーナス継続セット数が1であると判定されれば、外部出力手段318は、ボーナス継続セット数分全て終了したと判定し、ボーナス継続セット数を0にリセットするとともに外部信号をOFFして、当該リール停止処理S500を終了する。

【0196】

(ステップS512)

ステップS510においてボーナス継続セット数が2以上であると判定されれば、主遊技状態遷移手段312は、ボーナス継続セット数分が終了していないと判定し、ボーナス継続セット数から1を減算する。また、コマンド決定手段314は、ボーナス継続セット数が1以上残っていることを示すコマンドを決定し、コマンド送信手段316は、決定されたコマンドを停止コマンドとして副制御基板202に送信して、当該リール停止処理S500を終了する。外部信号については、ステップS308に基づいて既に出力されているので、ここでは外部信号をOFFしない。

【0197】

(副制御基板202のサブ処理)

図21は、副制御基板202のサブ処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態の特徴に係る処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成に

10

20

30

40

50

については説明を省略する。

【0198】

(ステップS1100)

電源スイッチ148を介してスロットマシン100の電源が投入され、通電状態になると、初期化決定手段330は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化決定手段330は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをサブRAM202cに保持している。

【0199】

(ステップS1200)

コマンド受信手段332は、主制御基板200からのコマンドが受信されるまで待機する。

【0200】

(ステップS1300)

上記ステップS1200においてコマンドが受信されていると判定されれば、コマンド受信手段332は、当該受信されたコマンドに基づいて種々の処理を実行し、ステップS1200からの処理を繰り返す。

【0201】

(コマンド受信処理S1300)

図22は、上記ステップS1300のコマンド受信処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態の特徴に係る処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。したがって、ここでは、特に、通常AT遊技状態および擬似ボーナス遊技状態の遷移について述べ、他の遊技状態については説明を省略する。

【0202】

(ステップS1301)

まず、コマンド受信手段332は、受信したコマンドが投入コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが投入コマンドであれば、ステップS1302に処理を移し、受信したコマンドが投入コマンドでなければ、ステップS1303に処理を移す。

【0203】

(ステップS1302)

上記ステップS1301において受信したコマンドが投入コマンドであると判定されれば、演出実行手段338は、次の遊技のための遊技開始準備が行われたとして、それまで実行されていた演出を所定条件下で切り換えたり、終了させる。

【0204】

(ステップS1303)

続いて、コマンド受信手段332は、受信したコマンドが当選種別コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが当選種別コマンドであれば、1遊技が開始されたとし、ステップS1304に処理を移し、受信したコマンドが当選種別コマンドでなければ、ステップS1307に処理を移す。

【0205】

(ステップS1304)

上記ステップS1303において受信したコマンドが当選種別コマンドであると判定されれば、副遊技状態遷移手段334は、当選種別コマンドの遊技状態(ノーマル通常遊技状態、チャンス通常遊技状態、通常AT遊技状態、ビッグボーナス遊技状態、レギュラーボーナス遊技状態)への移行を示す情報に、特定遊技状態(通常AT遊技状態、ビッグボーナス遊技状態、レギュラーボーナス遊技状態)への移行が含まれている場合、その遊技状態に応じて当選状態(AT当選状態、ボーナス当選状態)に移行させる。また、当選種別コマンドに、継続セット数を示すコマンドが含まれる場合、副遊技状態遷移手段334は、特定遊技状態の種別(通常AT遊技状態、擬似ボーナス遊技状態等)に応じて、それ

10

20

30

40

50

それぞれの継続セット数（ＡＴ継続セット数、ボーナス継続セット数）を設定する。また、副遊技状態遷移手段３３４は、特定遊技状態（通常ＡＴ遊技状態、ビッグボーナス遊技状態、レギュラーボーナス遊技状態）に応じて、演出抽選乱数を用い、それぞれの遊技状態における継続遊技数の上乘せ抽選を行い、上乘せ抽選に当選すると、以下のステップＳ１３０５で演出決定手段３３６の当選種別「特殊リプレイ」を通じた上乘せ演出が実行された後、当選した上乘せにかかる遊技数を加えて継続遊技数を更新する。

【０２０６】

（ステップＳ１３０５）

続いて、演出決定手段３３６は、当選種別コマンドに基づいて遊技の演出を決定する。ここで、当選状態（ＡＴ当選状態、ボーナス当選状態）または、特定遊技状態（通常ＡＴ遊技状態、ビッグボーナス遊技状態、レギュラーボーナス遊技状態）に移行されており、かつ、当選種別コマンドに示される当選種別が当選種別「打順ベル」である場合、演出決定手段３３６は、その当選種別「打順ベル」の正解操作態様を報知する補助演出を決定する。また、ＡＴ当選状態に移行しており、かつ、当選種別コマンドに示される当選種別が当選種別「ＡＴリプレイ」である場合、演出決定手段３３６は、打順３～６のいずれかを報知する補助演出を決定する。また、ボーナス当選状態に移行しており、かつ、当選種別コマンドに示される当選種別が、当選した擬似ボーナス遊技の種別に対応する当選種別（例えば、当選種別「ボーナスリプレイ１」）である場合、演出決定手段３３６は、打順３～６のいずれかを報知する補助演出を決定する。また、副遊技状態遷移手段３３４による上乘せ抽選に当選し、かつ、当選種別コマンドに示される当選種別が当選種別「特殊リプレイ」である場合、演出決定手段３３６は、打順３～６のいずれかを報知する補助演出を決定する。

10

20

【０２０７】

（ステップＳ１３０６）

次に、演出実行手段３３８は、演出決定手段３３６によって決定された演出を実行開始する。例えば、決定された演出が補助演出であれば、演出実行手段３３８は、当該補助演出を実行する。

【０２０８】

（ステップＳ１３０７）

続いて、コマンド受信手段３３２は、受信したコマンドが停止コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが停止コマンドであれば、ステップＳ１３０８に処理を移し、受信したコマンドが停止コマンドでなければ、ステップＳ１３０９に処理を移す。

30

【０２０９】

（ステップＳ１３０８）

上記ステップＳ１３０７において受信したコマンドが停止コマンドであると判定されれば、演出実行手段３３８は、その停止コマンドが、第１停止コマンド、第２停止コマンド、第３停止コマンドのいずれであるか、また、その停止操作は、ストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃのいずれになされた停止操作かを判定し、その判定結果と演出の内容に基づいて、種々の処理を行うとともに、演出態様を変動させる。また、本実施形態においては、副遊技状態遷移手段３３４は、停止コマンドに、継続セット数が１以上残っていることを示すコマンドが含まれる場合、副制御基板２０２における継続セット数が１以上残っていることを条件に、その当選した遊技状態に応じて当選状態（ＡＴ当選状態、ボーナス当選状態）に移行させる。

40

【０２１０】

（ステップＳ１３０９）

続いて、コマンド受信手段３３２は、受信したコマンドが入賞コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが入賞コマンドであれば、ステップＳ１３１０に処理を移し、受信したコマンドが入賞コマンドでなければ、ステップＳ１３１３に処理を移す。

50

【 0 2 1 1 】

(ステップ S 1 3 1 0)

上記ステップ S 1 3 0 9 において受信したコマンドが入賞コマンドであると判定されれば、演出実行手段 3 3 8 は、当該入賞コマンドに基づく演出を実行する。

【 0 2 1 2 】

(ステップ S 1 3 1 1)

続いて、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、副制御基板 2 0 2 における遊技状態の進行状態を把握し、遊技状態の終了判定を行う。かかる遊技状態終了判定処理 S 1 3 1 1 は後程詳細に説明する。

【 0 2 1 3 】

(ステップ S 1 3 1 2)

次に、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、副制御基板 2 0 2 における遊技状態の開始判定を行う。かかる遊技状態開始判定処理 S 1 3 1 2 は後程詳細に説明する。

【 0 2 1 4 】

(ステップ S 1 3 1 3)

続いて、コマンド受信手段 3 3 2 は、受信したコマンドが払出コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが払出コマンドであれば、ステップ S 1 3 1 4 に処理を移し、受信したコマンドが払出コマンドでなければ、当該コマンド受信処理 S 1 3 0 0 を終了する。

【 0 2 1 5 】

(ステップ S 1 3 1 4)

上記ステップ S 1 3 1 3 において受信したコマンドが払出コマンドであると判定されれば、演出実行手段 3 3 8 は、当該払出コマンドに基づく演出を実行し、当該コマンド受信処理 S 1 3 0 0 を終了する。そうすると、メダルの払出に応じて、サブクレジット表示部 1 5 6 およびサブ払出表示部 1 5 8 の数値が更新される。

【 0 2 1 6 】

(遊技状態終了判定処理 S 1 3 1 1)

図 2 3 は、上記ステップ S 1 3 1 1 の遊技状態終了判定処理を示したフローチャートである。かかる遊技状態終了判定処理では、遊技状態の終了判定が実行される。

【 0 2 1 7 】

(ステップ S 1 3 1 1 - 1)

まず、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、副制御基板 2 0 2 における遊技状態が通常 A T 遊技状態であるか否か判定する。その結果、通常 A T 遊技状態であれば、ステップ S 1 3 1 1 - 2 に処理を移し、通常 A T 遊技状態でなければ、ステップ S 1 3 1 1 - 5 に処理を移す。

【 0 2 1 8 】

(ステップ S 1 3 1 1 - 2)

上記ステップ S 1 3 1 1 - 1 において遊技状態が通常 A T 遊技状態であると判定されれば、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、通常 A T 遊技カウンタが 0 であるか否か判定する。ここで、通常 A T 遊技カウンタは、通常 A T 遊技の残り継続遊技数を示すカウンタである。その結果、通常 A T 遊技カウンタが 0 でなければ、ステップ S 1 3 1 1 - 3 に処理を移し、通常 A T 遊技カウンタが 0 であれば、ステップ S 1 3 1 1 - 4 に処理を移す。

【 0 2 1 9 】

(ステップ S 1 3 1 1 - 3)

ステップ S 1 3 1 1 - 2 において通常 A T 遊技カウンタが 0 ではないと判定されれば、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、通常 A T 遊技カウンタから 1 を減算する。

【 0 2 2 0 】

(ステップ S 1 3 1 1 - 4)

ステップ S 1 3 1 1 - 2 において通常 A T 遊技カウンタが 0 であると判定されれば、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態をノーマル通常遊技状態に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 1 】

(ステップ S 1 3 1 1 - 5)

続いて、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、副制御基板 2 0 2 における遊技状態が擬似ボーナス遊技状態であるか否か判定する。その結果、擬似ボーナス遊技状態であれば、ステップ S 1 3 1 1 - 6 に処理を移し、擬似ボーナス遊技状態でなければ、当該遊技状態終了判定処理 S 1 3 1 1 を終了する。

【 0 2 2 2 】

(ステップ S 1 3 1 1 - 6)

上記ステップ S 1 3 1 1 - 5 において遊技状態が擬似ボーナス遊技状態であると判定されれば、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、擬似ボーナス遊技カウンタが 0 であるか否か判定する。ここで、擬似ボーナス遊技カウンタは、擬似ボーナス遊技の残り継続遊技数を示すカウンタである。その結果、擬似ボーナス遊技カウンタが 0 でなければ、ステップ S 1 3 1 1 - 7 に処理を移し、擬似ボーナス遊技カウンタが 0 であれば、ステップ S 1 3 1 1 - 8 に処理を移す。

10

【 0 2 2 3 】

(ステップ S 1 3 1 1 - 7)

ステップ S 1 3 1 1 - 6 において擬似ボーナス遊技カウンタが 0 ではないと判定されれば、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、擬似ボーナス遊技カウンタから 1 を減算し、当該遊技状態終了判定処理 S 1 3 1 1 を終了する。

【 0 2 2 4 】

(ステップ S 1 3 1 1 - 8)

ステップ S 1 3 1 1 - 6 において擬似ボーナス遊技カウンタが 0 であると判定されれば、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、擬似ボーナス遊技状態開始前の遊技状態に遊技状態に移行し（戻し）、当該遊技状態終了判定処理 S 1 3 1 1 を終了する。

20

【 0 2 2 5 】

(遊技状態開始判定処理 S 1 3 1 2)

図 2 4 は、上記ステップ S 1 3 1 2 の遊技状態開始判定処理を示したフローチャートである。かかる遊技状態開始判定処理では、遊技状態の開始判定が実行される。

【 0 2 2 6 】

(ステップ S 1 3 1 2 - 1)

まず、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態が A T 当選状態であり、A T 継続セット数が 1 以上であり、かつ、入賞コマンドに示される入賞役が当選役「A T リプレイ」であるか否か判定する。その結果、A T 当選状態であり、A T 継続セット数が 1 以上であり、当選役「A T リプレイ」であれば、ステップ S 1 3 1 2 - 2 に処理を移し、A T 当選状態ではない、A T 継続セット数が 0 である、または、当選役「A T リプレイ」でなければ、ステップ S 1 3 1 2 - 4 に処理を移す。

30

【 0 2 2 7 】

(ステップ S 1 3 1 2 - 2)

上記ステップ S 1 3 1 2 - 1 において遊技状態が A T 当選状態であり、A T 継続セット数が 1 以上であり、かつ、入賞コマンドに示される入賞役が当選役「A T リプレイ」であると判定されれば、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態を通常 A T 遊技状態に移行し（A T 当選状態ではなくなり）、通常 A T 遊技状態の継続遊技数（例えば 4 0 回）を通常 A T 遊技カウンタに設定する。

40

【 0 2 2 8 】

(ステップ S 1 3 1 2 - 3)

続いて、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、A T 継続セット数から 1 を減算する。

【 0 2 2 9 】

(ステップ S 1 3 1 2 - 4)

次に、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態がボーナス当選状態であり、ボーナス継続セット数が 1 以上であり、かつ、入賞コマンドに示される入賞役が当選役「ビッグリブ

50

レイ」、「レギュラーリプレイ」のいずれかであるか否か判定する。その結果、ボーナス当選状態であり、ボーナス継続セット数が1以上であり、当選役「ビッグリプレイ」、「レギュラーリプレイ」のいずれかであれば、ステップS1312-5に処理を移し、ボーナス当選状態ではない、ボーナス継続セット数が0である、または、当選役「ビッグリプレイ」、「レギュラーリプレイ」のいずれでもなければ、当該遊技状態開始判定処理S1312を終了する。

【0230】

(ステップS1312-5)

上記ステップS1312-4において遊技状態がボーナス当選状態であり、ボーナス継続セット数が1以上であり、かつ、入賞コマンドに示される入賞役が当選役「ビッグリプレイ」、「レギュラーリプレイ」のいずれかであると判定されれば、副遊技状態遷移手段334は、遊技状態を擬似ボーナス遊技状態に移行し(ボーナス当選状態ではなくなり)、擬似ボーナス遊技状態の継続遊技数(例えば50回)を擬似ボーナス遊技カウンタに設定する。

10

【0231】

(ステップS1312-6)

続いて、副遊技状態遷移手段334は、ボーナス継続セット数から1を減算し、該遊技状態開始判定処理S1312を終了する。

【0232】

以上、説明した処理により、外部信号を契機に、外部表示器114を通じて遊技機より先に内部の状態を積極的に報知することで、演出効果および遊技の興趣を高めることが可能となる。こうして、外部表示器114をパトランプのような先告知(完全告知)の報知演出に用いることもできる。

20

【0233】

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

【0234】

例えば、通常遊技状態のうち、チャンス通常遊技状態において特定遊技状態に複数の契機で当選した場合、外部出力手段318は、その当選契機毎に特定遊技状態への移行を示す外部信号を出力し、演出実行手段338は、チャンス通常遊技状態の終了時に、チャンス通常遊技状態中に当選した特定遊技状態全てについて一度に報知演出を行うとしてもよい。この場合も、遊技者は、外部表示器114を通じてスロットマシン100より先に内部の状態を把握することが可能となる。

30

【0235】

また、上述した実施形態においては、特定遊技状態を繰り返す場合、1セット目の特定遊技状態の遊技数が設定された継続遊技数に到達すると、一旦、特定遊技状態開始前の遊技状態(例えば、通常遊技状態)に移行させた後、改めて特定遊技状態に移行する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、上乘せ抽選による遊技数の追加を含む継続遊技数を主制御基板で管理できる場合、遊技状態を移行させることなく、特定遊技状態を継続セット数分連続して繰り返すこともできる。また、上述した実施形態においては、当選役「ATリプレイ」、「ビッグリプレイ」、「レギュラーリプレイ」等が入賞したことを契機に副制御基板202において特定遊技状態を開始しているが、かかる場合に限らず、このような当選役を入賞させずして特定遊技状態を開始してもよい。

40

【0236】

また、上述した実施形態においては、外部信号として、通常AT遊技状態への移行を示す外部信号と、擬似ボーナス遊技状態への移行を示す外部信号の2つを例示したが、擬似ボーナス遊技状態をビッグボーナス遊技状態とレギュラーボーナス遊技状態とに分ける等、さらに細分化した外部信号を用いることができる。

50

【 0 2 3 7 】

また、上述した実施形態においては特定遊技状態として所謂 A T 遊技状態を挙げて説明したが、特定遊技状態として、リプレイ役の当選確率が通常遊技状態より高く設定された R T 遊技状態が同時に進行される所謂 A R T 遊技状態を用いることもできる。

【 0 2 3 8 】

また、上述した実施形態においては、主制御基板 2 0 0 が、選択当選種別に当選した遊技のうち、正解操作態様による操作が行われたか否かに基づいて、副制御基板 2 0 2 における遊技状態を把握する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、遊技者による停止操作（操作態様）に代えて、または、加えて、遊技者の操作により有効ライン A 上に表示された（入賞した）当選役が選択当選役であるか否かに基づいて副制御基板 2 0 2 における遊技状態を把握することもできる。本実施形態において、正解操作態様による操作が行われた場合、必ず、選択当選役に入賞するので（P B = 1）、このような置き換えが可能となる。

10

【 0 2 3 9 】

また、上述した実施形態において、通常 A T 遊技状態および擬似ボーナス遊技状態は、設定された継続遊技数に到達することで終了する旨、説明したが、かかる場合に限らず、補助演出を受け得る各遊技状態（通常 A T 遊技状態、擬似ボーナス遊技状態）は、補助演出により正解操作態様を報知する遊技数であるナビ回数に到達したこと、設定された払出枚数に到達したこと、または設定された獲得枚数（払出枚数 - 投入枚数）に到達したこと等、補助演出を受け得る様々な遊技機会の消化により終了するとしてもよい。また、上述した実施形態においては、補助演出を受け得る各遊技状態において、継続遊技数の上乘せ抽選が行われ、当選することで継続遊技数が延長される旨、説明したが、かかる場合に限らず、補助演出を受け得る様々な遊技機会の数を増減したり、変更したりする等、その遊技状態の終了条件を変更する様々な抽選を行うことができる。

20

【 0 2 4 0 】

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

【 符号の説明 】

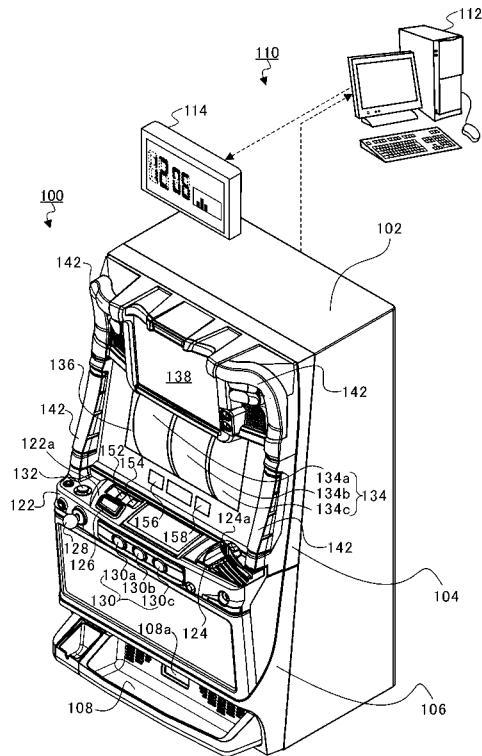
【 0 2 4 1 】

30

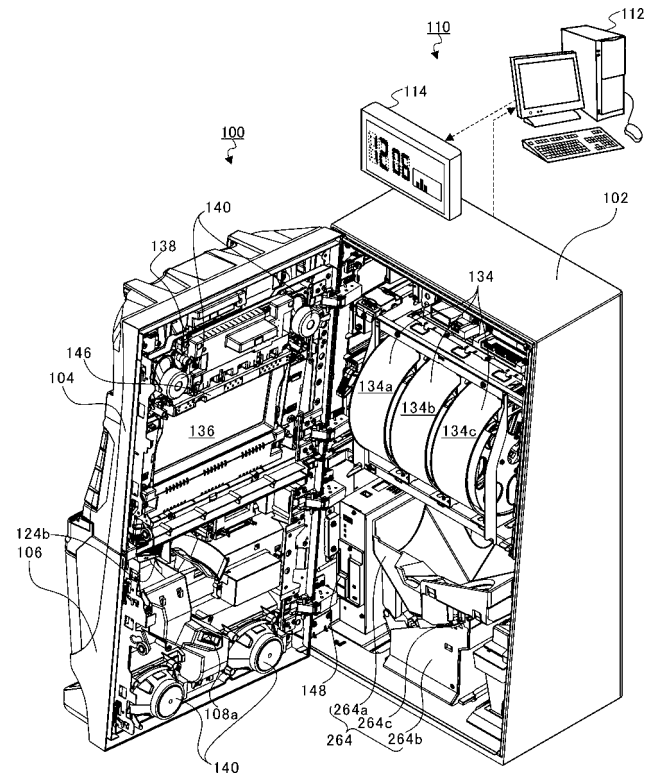
- 1 0 0 スロットマシン（遊技機）
- 1 1 4 外部表示器
- 1 2 6 ベットスイッチ
- 1 2 8 スタートスイッチ
- 1 3 0 ストップスイッチ
- 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 回転リール
- 2 0 0 主制御基板
- 2 0 2 副制御基板
- 3 0 2 ベット手段
- 3 0 4 当選種別抽選手段
- 3 0 6 リール制御手段
- 3 1 0 払出制御手段
- 3 1 2 主遊技状態遷移手段
- 3 1 4 コマンド決定手段
- 3 1 6 コマンド送信手段
- 3 1 8 外部出力手段
- 3 3 2 コマンド受信手段
- 3 3 4 副遊技状態遷移手段
- 3 3 8 演出実行手段

40

【図 1】



【図 2】

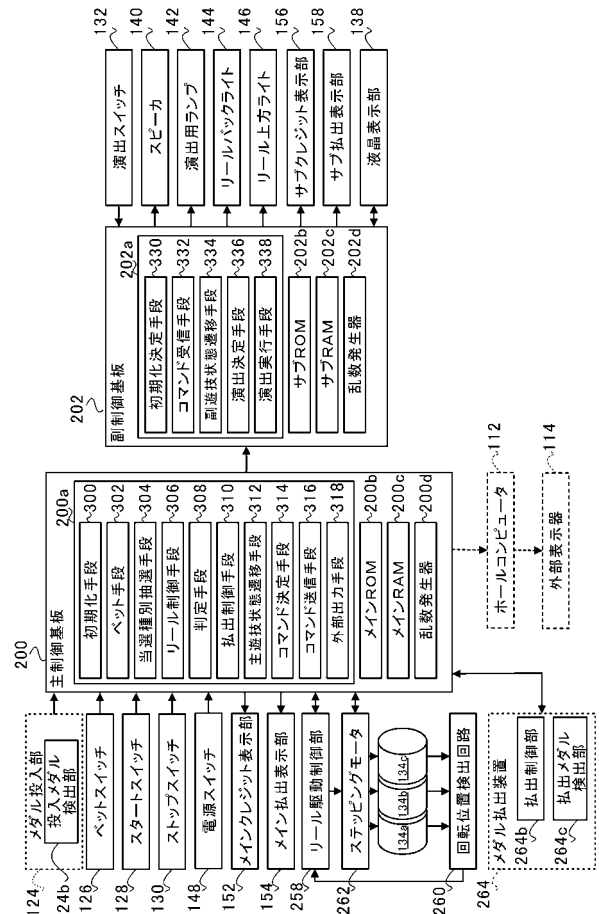


【図 3】

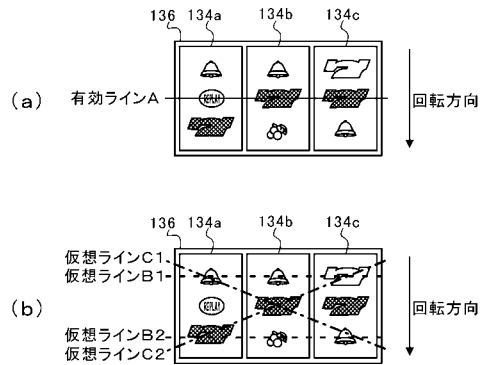
図柄番号	左リール134a	中リール134b	右リール134c
21	リプレイA	チェリー	リプレイB
20	ハズレ	リプレイB	ハズレ
19	スイカA	ベル	チェリー
18	ベル	ハズレ	ベル
17	リプレイA	チェリー	スイカA
16	スイカA	リプレイB	リプレイB
15	ベル	ベル	BAR
14	リプレイA	スイカB	BAR
13	白7	白7	ベル
12	チェリー	チェリー	スイカA
11	スイカB	リプレイA	リプレイA
10	ベル	ベル	ベル
9	リプレイA	赤7	スイカB
8	赤7	チェリー	リプレイA
7	スイカB	リプレイA	ベル
6	ベル	ベル	スイカA
5	リプレイA	チ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

回転方向

【図 4】



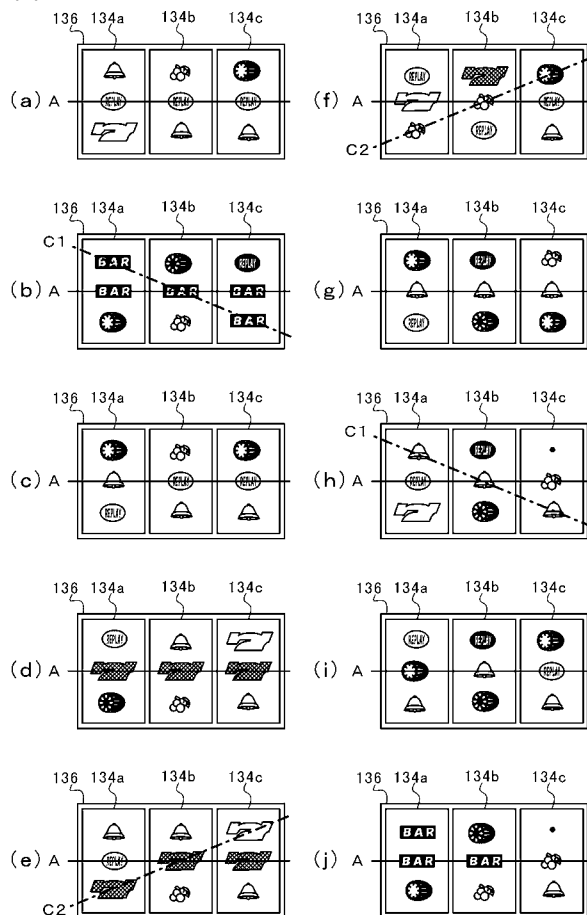
【図5】



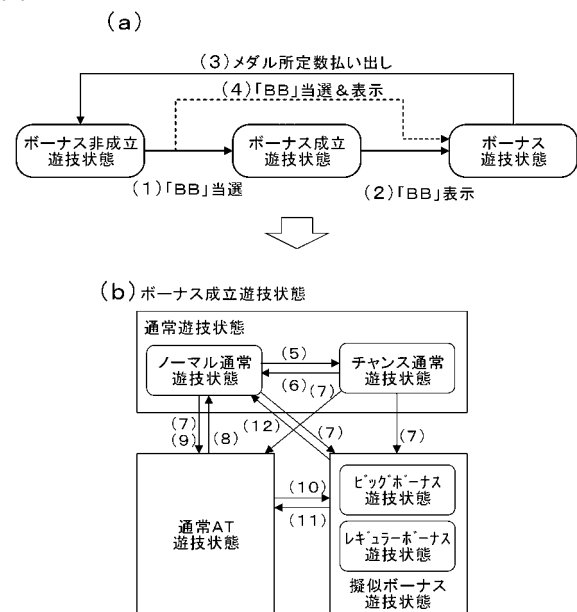
【図6】

当選役	左リール134a	中リール134b	右リール134c	払出枚数
通常リプレイ	リプレイA チェリー	リプレイA リプレイB	赤7 リプレイA リプレイB	0
特殊リプレイ	ANY	BAR	BAR	0
ATリプレイ	ベル	リプレイA リプレイB	リプレイA リプレイB	0
ビッグリプレイ	赤7 白7 スイカA スイカB ベル	赤7 白7 リプレイA リプレイB	赤7 白7 スイカA スイカB	0
レギュラーリプレイ	リプレイA チェリー	赤7 白7	リプレイA リプレイB ベル	0
チェリー	白7	チェリー	ANY	1
通常ベル	ベル	ベル	ベル	9
共通ベル	リプレイA	ベル	リプレイA チェリー BAR	1
特殊ベル1	スイカA スイカB	ベル	リプレイA リプレイB	1
特殊ベル2	赤7 スイカB	赤7 リプレイA	ベル	1
特殊ベル3	赤7 スイカB	リプレイB ハズレ	ベル	1
特殊ベル4	ハズレ スイカA	赤7 リプレイA	ベル	1
特殊ベル5	ハズレ スイカA	リプレイB ハズレ	ベル	1
特殊ベル6	リプレイA	赤7 リプレイA	白7	1
特殊ベル7	リプレイA	赤7 リプレイA	BAR BAR	1
特殊ベル8	リプレイA	赤7 リプレイA	スイカB	1
特殊ベル9	リプレイA	赤7 リプレイA	ハズレ	1
特殊ベル10	リプレイA	リプレイB ハズレ	白7	1
特殊ベル11	リプレイA	リプレイB ハズレ	BAR BAR	1
特殊ベル12	リプレイA	リプレイB ハズレ	スイカB	1
特殊ベル13	リプレイA	リプレイB ハズレ	ハズレ	1
BB	BAR BAR	BAR BAR	チェリー	0

【図7】



【図8】



【図 9】

ボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブル

当選領域	当選種別	当選役	打順に応じて表示可能な図柄組み合わせ					
			打順1 (左中右)	打順2 (左中右)	打順3 (中左右)	打順4 (右左中)	打順5 (右中左)	打順6 (右中左)
1	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ					
2	特殊リプレイ	通常リプレイ 特殊リプレイ	通常リプレイ			特殊リプレイ		
3	ATリプレイ	通常リプレイ ATリプレイ	通常リプレイ			ATリプレイ		
4	ボーナスリプレイ1	通常リプレイ ビッグリプレイ	通常リプレイ			ビッグリプレイ		
5	ボーナスリプレイ2	通常リプレイ レギュラーリプレイ	通常リプレイ			レギュラーリプレイ		
6	チェリー	チェリー	チェリー					
7	共通ベル	共通ベル	共通ベル					
8	打順ベル中1	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル6	特殊ベル6	通常ベル	特殊ベル1			
9	打順ベル中2	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル7	特殊ベル7	通常ベル	特殊ベル1			
10	打順ベル中3	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル8	特殊ベル8	通常ベル	特殊ベル1			
11	打順ベル中4	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル9	特殊ベル9	通常ベル	特殊ベル1			
12	打順ベル中5	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル10	特殊ベル10	特殊ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
13	打順ベル中6	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル11	特殊ベル11	特殊ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
14	打順ベル中7	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル12	特殊ベル12	特殊ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
15	打順ベル中8	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル13	特殊ベル13	特殊ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
16	打順ベル右1	通常ベル 特殊ベル2 特殊ベル5	特殊ベル6	特殊ベル2 2(6)or5	通常ベル	特殊ベル2or5	特殊ベル2or5	
17	打順ベル右2	通常ベル 特殊ベル2 特殊ベル5	特殊ベル7	特殊ベル2 2(7)or5	通常ベル	特殊ベル2or5	特殊ベル2or5	
18	打順ベル右3	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル8	特殊ベル8	特殊ベル3 3or4(8)	通常ベル	特殊ベル3or4	特殊ベル3or4	
19	打順ベル右4	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル9	特殊ベル9	特殊ベル3 3or4(9)	通常ベル	特殊ベル3or4	特殊ベル3or4	
20	打順ベル右5	通常ベル 特殊ベル2 特殊ベル10	特殊ベル10	特殊ベル2 2or5(10)	通常ベル	特殊ベル2or5	通常ベル	
21	打順ベル右6	通常ベル 特殊ベル2 特殊ベル11	特殊ベル11	特殊ベル2 2or5(11)	通常ベル	特殊ベル2or5	通常ベル	
22	打順ベル右7	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル12	特殊ベル12	特殊ベル3 3(12)or4	通常ベル	特殊ベル3or4	通常ベル	
23	打順ベル右8	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル13	特殊ベル13	特殊ベル3 3(13)or4	通常ベル	特殊ベル3or4	通常ベル	
24	ハズレ	ハズレ	—					

【図 11】

(a) ノーマル通常遊技状態用遊技状態抽選テーブル

当選領域	遊技
1	チャンス通常遊技
2	通常AT遊技
3	ビッグボーナス遊技
4	レギュラーボーナス遊技
5	ハズレ

(b) チャンス通常遊技状態用遊技状態抽選テーブル

当選領域	遊技
1	通常AT遊技
2	ビッグボーナス遊技
3	レギュラーボーナス遊技
4	ハズレ

(c) 通常AT遊技状態用遊技状態抽選テーブル

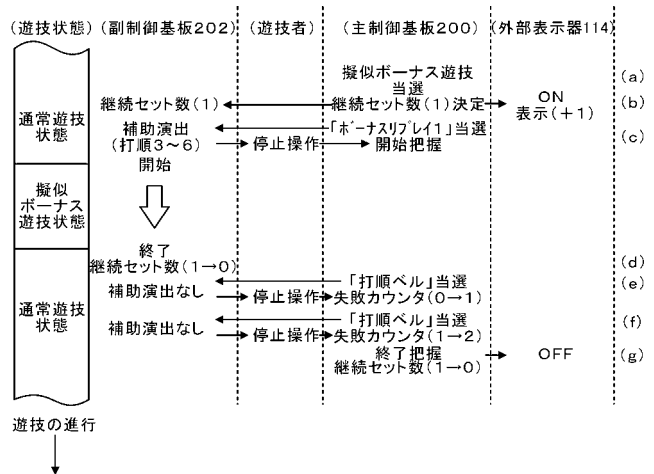
当選領域	遊技
1	ビッグボーナス遊技
2	レギュラーボーナス遊技
3	ハズレ

【図 10】

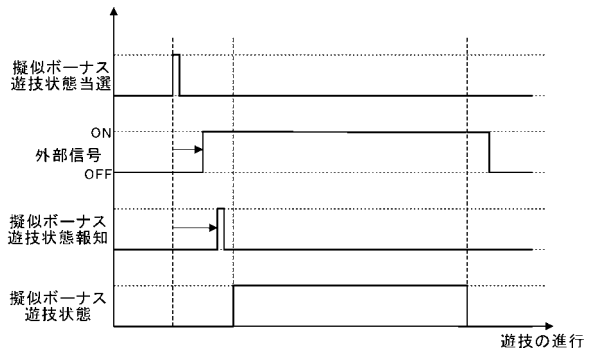
ボーナス非成立遊技状態用当選種別抽選テーブル

当選領域	当選種別	当選役	打順に応じて表示可能な図柄組み合わせ					
			打順1 (左中右)	打順2 (左中右)	打順3 (中左右)	打順4 (中左右)	打順5 (右左中)	打順6 (右中左)
1	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ					
2	特殊リプレイ	通常リプレイ 特殊リプレイ	通常リプレイ			特殊リプレイ		
3	ATリプレイ	通常リプレイ ATリプレイ	通常リプレイ			ATリプレイ		
4	ボーナスリプレイ1	通常リプレイ ビッグリプレイ	通常リプレイ			ビッグリプレイ		
5	ボーナスリプレイ2	通常リプレイ レギュラーリプレイ	通常リプレイ			レギュラーリプレイ		
6	チェリー	チェリー	チェリー					
7	共通ベル	共通ベル	共通ベル					
8	打順ベル中1	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル6	特殊ベル6	通常ベル	特殊ベル1			
9	打順ベル中2	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル7	特殊ベル7	通常ベル	特殊ベル1			
10	打順ベル中3	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル8	特殊ベル8	通常ベル	特殊ベル1			
11	打順ベル中4	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル9	特殊ベル9	通常ベル	特殊ベル1			
12	打順ベル中5	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル10	特殊ベル10	特殊ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
13	打順ベル中6	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル11	特殊ベル11	特殊ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
14	打順ベル中7	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル12	特殊ベル12	特殊ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
15	打順ベル中8	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル13	特殊ベル13	特殊ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
16	打順ベル右1	通常ベル 特殊ベル2 特殊ベル5	特殊ベル6	特殊ベル2 2(6)or5	通常ベル	特殊ベル2or5	通常ベル	特殊ベル2or5
17	打順ベル右2	通常ベル 特殊ベル2 特殊ベル5	特殊ベル7	特殊ベル2 2(7)or5	通常ベル	特殊ベル2or5	通常ベル	特殊ベル2or5
18	打順ベル右3	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル8	特殊ベル8	特殊ベル3 3or4(8)	通常ベル	特殊ベル3or4	通常ベル	特殊ベル3or4
19	打順ベル右4	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル9	特殊ベル9	特殊ベル3 3or4(9)	通常ベル	特殊ベル3or4	通常ベル	特殊ベル3or4
20	打順ベル右5	通常ベル 特殊ベル2 特殊ベル10	特殊ベル10	特殊ベル2 2or5(10)	通常ベル	特殊ベル2or5	通常ベル	特殊ベル2or5
21	打順ベル右6	通常ベル 特殊ベル2 特殊ベル11	特殊ベル11	特殊ベル2 2or5(11)	通常ベル	特殊ベル2or5	通常ベル	特殊ベル2or5
22	打順ベル右7	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル12	特殊ベル12	特殊ベル3 3(12)or4	通常ベル	特殊ベル3or4	通常ベル	特殊ベル3or4
23	打順ベル右8	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル13	特殊ベル13	特殊ベル3 3(13)or4	通常ベル	特殊ベル3or4	通常ベル	特殊ベル3or4
24	ビッグボーナス	BB	BB					

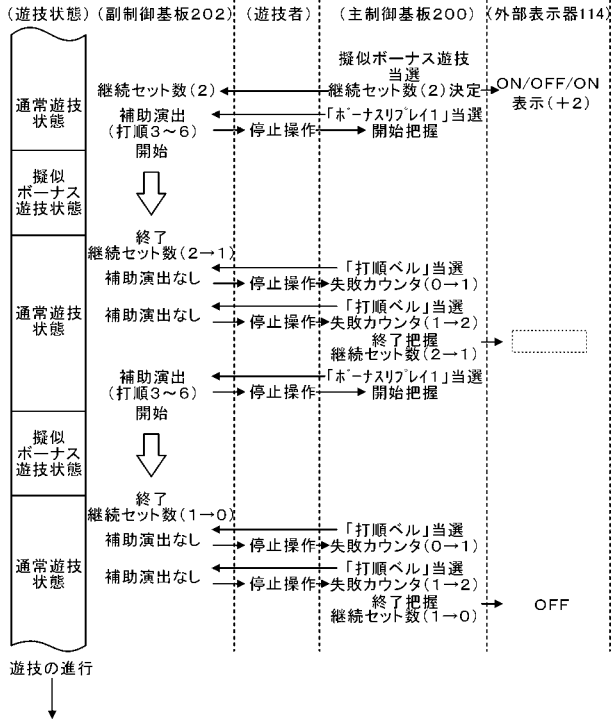
【図 12】



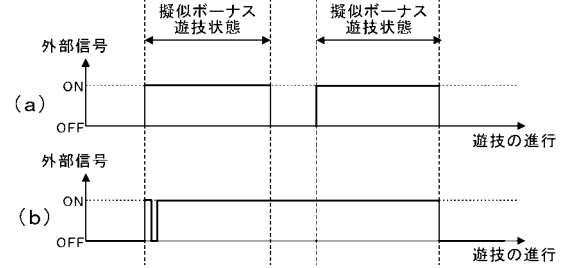
【図 13】



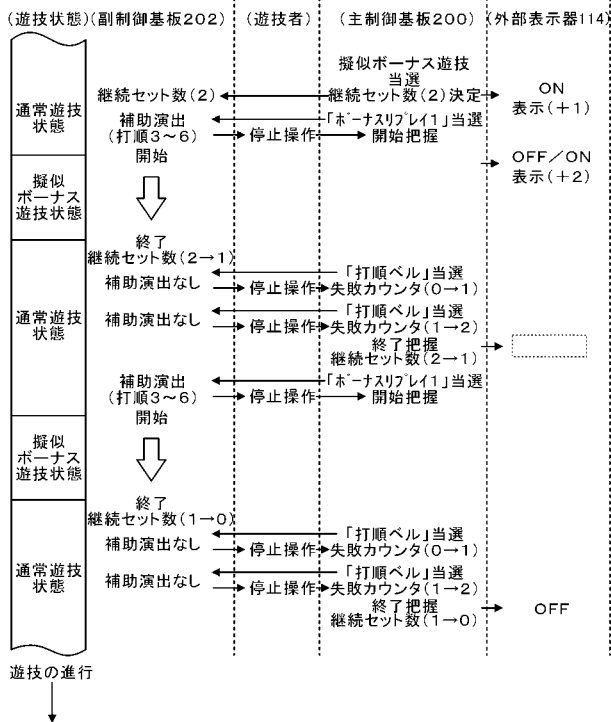
【図 14】



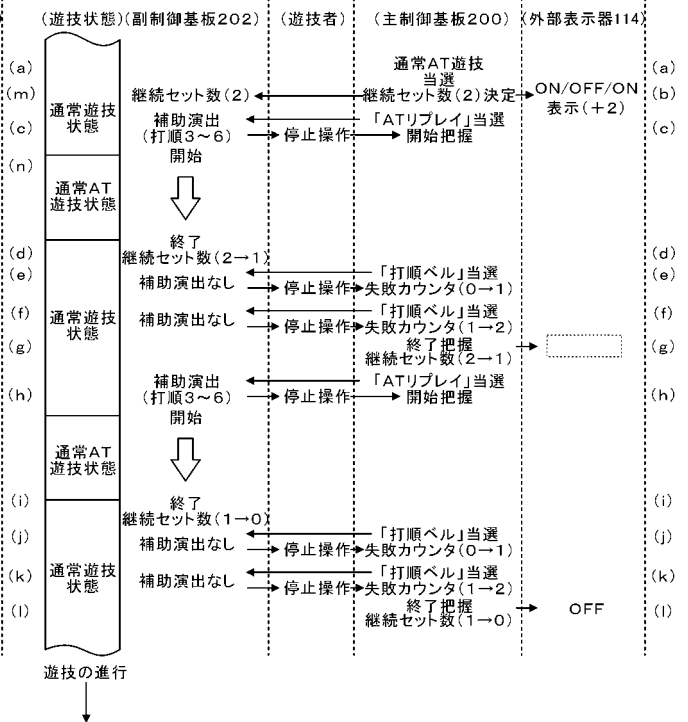
【図 15】



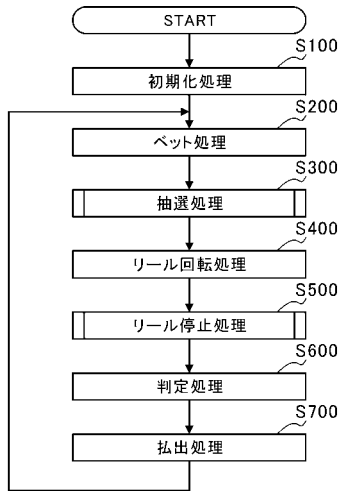
【図 16】



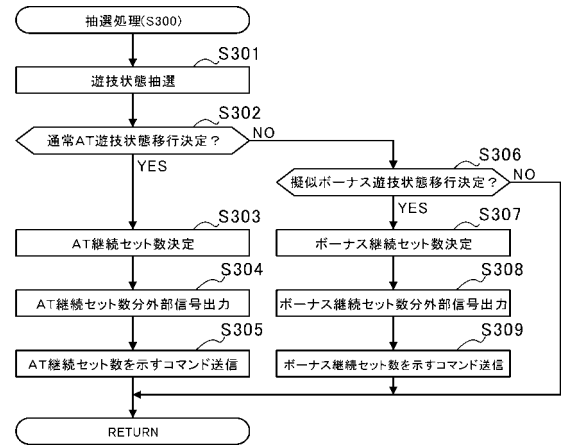
【図 17】



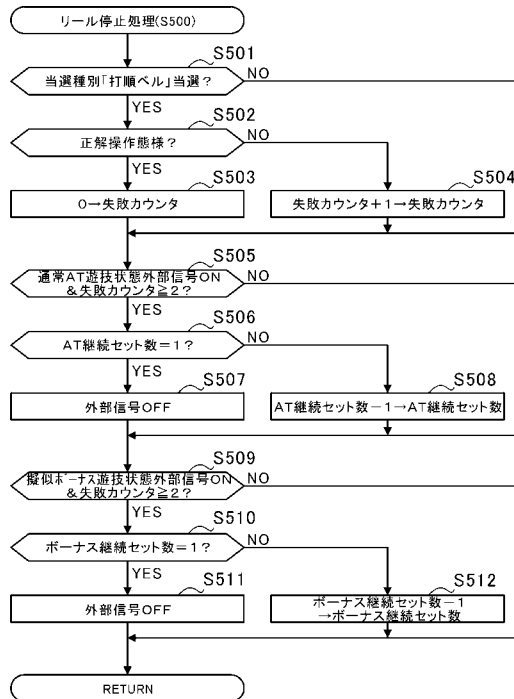
【図 18】



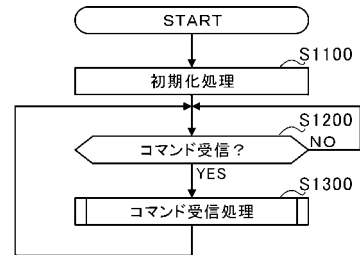
【図 19】



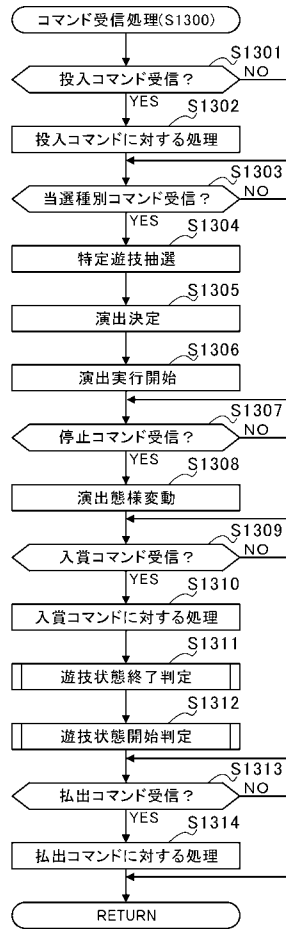
【図 20】



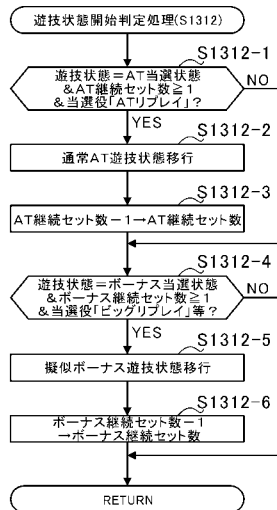
【図 21】



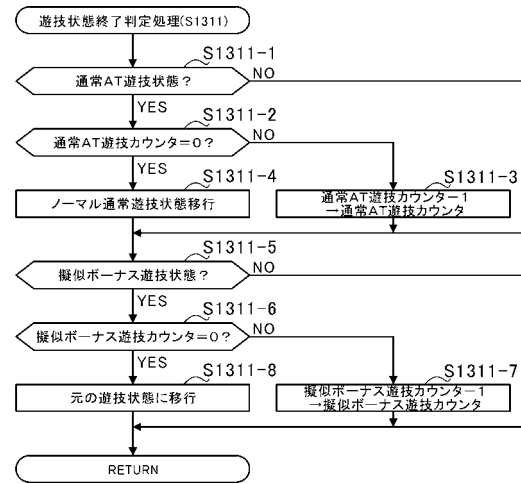
【図 2 2】



【図 2 4】



【図 2 3】



フロントページの続き

(72)発明者 菅野 翔太

東京都台東区東上野二丁目 1 1 番 7 号 株式会社オリンピア内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AC14 AC23 AC27 AC38 AC52 AC65 AC77 AC82 BA03
BA17 BA22 BA35 BA38 BB02 BB16 BB34 BB78 BB90 BB93
CA02 CA34 CA45 CB04 CB23 CB32 CC01 CC13 CC24 CC28
CD12 CD18 CD32 CD48 CD49 CD58 DA04 DA52 DA54 DA58
DA63