

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6263748号
(P6263748)

(45) 発行日 平成30年1月24日(2018.1.24)

(24) 登録日 平成30年1月5日(2018.1.5)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 1 (全 56 頁)

(21) 出願番号 特願2017-20040 (P2017-20040)

(22) 出願日 平成29年2月7日(2017.2.7)

審査請求日 平成29年2月7日(2017.2.7)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 000169477

株式会社コナミアミューズメント

愛知県一宮市高田字池尻 1 番地

(72) 発明者 上野 直純

愛知県一宮市高田字池尻 1 番地 株式会社

コナミアミューズメント内

審査官 山本 一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

1 以上のゲームで構成される第 1 期間と、当該第 1 期間に続く期間であって、複数のゲームで構成される第 2 期間とから構成される特別期間を備え、当該特別期間中における条件成立に応じて特典が付与される遊技機において、

前記第 1 期間におけるゲームの実行に応じて第 1 カウンタを進行させる第 1 カウンタ進行手段と、

前記第 1 カウンタが第 1 所定値に達したか否かを判定する第 1 判定手段と、

前記第 1 判定手段により肯定判定された場合に、前記第 1 期間を終了して前記第 2 期間に移行させる第 1 移行手段と、

前記第 2 期間におけるゲームの実行に応じて第 2 カウンタを進行させる第 2 カウンタ進行手段と、

前記第 2 カウンタが 2 以上の第 2 所定値に達したか否かを判定する第 2 判定手段と、

前記第 2 判定手段により肯定判定された場合に、前記第 2 期間を終了して前記特別期間を終了させる第 2 移行手段と、

前記特別期間中の各ゲームにおいて、所定条件が成立したか否かを判定する第 3 判定手段と、

前記第 3 判定手段によって肯定判定されたことに伴って第 3 カウンタを進行させる第 3 カウンタ進行手段と、

前記特別期間中の各ゲームにおいて、前記第 3 カウンタが第 3 所定値に達したか否かを判

定する第 4 判定手段と、
前記第 4 判定手段によって肯定判定されたことに応じて前記特典を付与する特典付与手段と、を備え、
前記第 1 カウンタ進行手段は、
前記第 1 期間において、前記第 3 判定手段により否定判定された場合は、前記第 1 カウンタを進行させる一方で、前記第 3 判定手段により肯定判定した場合は、前記第 1 カウンタを進行させず、
前記第 2 カウンタ進行手段は、
前記第 2 期間において、前記第 3 判定手段により否定判定した場合は、前記第 2 カウンタを進行させる一方で、前記第 3 判定手段により肯定判定した場合は、前記第 2 カウンタを初期化する
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、スロットマシンやパチンコ機などの遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来から、メダルをベットした状態でスタートレバーを操作することで複数の役から当選する役を決定する内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、ストップボタンを操作することで複数のリールを停止させ、役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に停止して役が入賞した場合に、入賞した役に対する遊技価値が付与されるスロットマシンが知られている。

20

【0003】

現在提供されているスロットマシンの多くは、特定の役を入賞させるためのストップボタンの操作態様を報知する状態であるアシストタイム（以下「AT」という）という遊技性を備えている。報知された通りに遊技者がストップボタンを操作することで特定の役が入賞し、より多くのメダルを獲得することが可能となる有利な状態である。

【0004】

30

また、アシストタイムは、所定の有効ゲーム数を消化するまで継続するものであるが、アシストタイム中に所定の条件が成立した場合に、アシストタイムの有効ゲーム数を増加させる特典を備えたものがある。

【0005】

このような遊技性を備えたスロットマシンでは、上述したアシストタイムの開始やアシストタイム中におけるアシストタイムの有効ゲーム数の増加といった特典を得られるか否かが、遊技者にとっての最も重要な関心事項となるため、これらの事象が発生するか否かを決定するプロセスについて期待感を高めることが求められる。

【先行技術文献】**【特許文献】**

40

【0006】

【特許文献 1】特開 2016 - 063943 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0007】**

このようなスロットマシンでは、上述したような特典を得られるか否かを決定するプロセスとして、複数のゲーム数で構成される特定の期間において、内部抽選により特定の役の当選が決定された場合に、特典を得られるか否かが決定されるものが一般的である。

【0008】

しかしながら、内部抽選により当選が決定された場合に特典の付与を決定する対象の役

50

は、そもそも当選確率が低く設定されているため、特定の期間が複数のゲーム数で構成されているものであっても、最終的に特典を得られるという期待感決して高くは感じられない。

【 0 0 0 9 】

本発明は、上述した問題に鑑みてなされたものであり、特典を得られるか否かを決定するプロセスにおいて、特典が得られることの期待感を高めることが可能な遊技機を提供することを解決課題とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 0 】

以上の課題を解決するために本発明が採用する手段を以下に説明する。なお、本発明の理解を容易にするために以下では図面の参照符号等を便宜的に括弧書で付記するが、本発明を表示の形態に限定する趣旨ではない。

【 0 0 1 1 】

本発明の遊技機は、1以上のゲームで構成される第1期間（CZ状態前半期間）と、当該第1期間に続く期間であって、複数のゲームで構成される第2期間（CZ状態後半期間）とから構成される特別期間（CZ状態）を備え、当該特別期間中における条件成立（リプレイ役10回成立）に応じて特典（AT当選）が付与される遊技機において、前記第1期間におけるゲームの実行に応じて第1カウンタ（第1CZ進行カウンタ）を進行させる第1カウンタ進行手段と、前記第1カウンタが第1所定値（10ゲーム）に達したか否かを判定する第1判定手段と、前記第1判定手段により肯定判定された場合に、前記第1期間を終了して前記第2期間に移行させる第1移行手段と、前記第2期間におけるゲームの実行に応じて第2カウンタ（第2CZ進行カウンタ）を進行させる第2カウンタ進行手段と、前記第2カウンタが2以上の第2所定値（5ゲーム）に達したか否かを判定する第2判定手段と、前記第2判定手段により肯定判定された場合に、前記第2期間を終了して前記特別期間を終了させる第2移行手段と、前記特別期間中の各ゲームにおいて、所定条件（リプレイ役成立）が成立したか否かを判定する第3判定手段と、前記第3判定手段によって肯定判定されたことに応じて第3カウンタ（特定役成立カウンタ）を進行させる第3カウンタ進行手段と、前記特別期間中の各ゲームにおいて、前記第3カウンタが第3所定値（10）に達したか否かを判定する第4判定手段と、前記第4判定手段によって肯定判定されたことに応じて前記特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第1カウンタ進行手段は、前記第1期間において、前記第3判定手段により否定判定した場合は、前記第1カウンタを進行させる一方で、前記第3判定手段により肯定判定した場合は、前記第1カウンタを進行させず、前記第2カウンタ進行手段は、前記第2期間において、前記第3判定手段により否定判定した場合は、前記第2カウンタを進行させる一方で、前記第3判定手段により肯定判定した場合は、前記第2カウンタを初期化するように制御する。

【 0 0 1 2 】

本発明の好適な態様の遊技機の第1カウンタ進行手段は、前記第1期間において、前記第3判定手段により否定判定された場合は、前記第1カウンタを進行させる一方で、前記第3判定手段により肯定判定された場合は、前記第1カウンタを進行させないよう制御してもよい。

【 0 0 1 3 】

また、本発明の好適な態様の遊技機の前記第1所定値、前記第2所定値、及び前記第3所定値の少なくとも1つは、前記特別期間の発生ごとに、所定の数値範囲から選択された1の数値が設定されるよう制御してもよい。

【 0 0 1 4 】

また、本発明の好適な態様の遊技機は、前記所定値として設定されるべく前記所定の数値範囲から選択された数値に応じて、前記所定条件の内容を変化させるよう制御してもよい

。

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、特典を得られるか否かを決定するプロセスにおいて、特典が得られることの期待感を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】本発明の実施形態に係るスロットマシン1の概観を示す斜視図である。

【図2】兼用表示器23aの拡大図を示す説明図である。

【図3】(A)リールユニットRL全体の構造を示す説明図、(B)右リールR3の詳細の構造を示す説明図である。 10

【図4】(A)リール帯58a~58cに印刷された図柄の配置を示す説明図、(B)リール窓20内に表示される図柄の位置と入賞ラインLの関係を示す説明図である。

【図5】スロットマシン1の電氣的構成を示すブロック図である。

【図6】1回のゲームに係る基本処理の流れを示すフローチャートである。

【図7A】内部抽選テーブル(抽選対象1~10)の構成を示す説明図である。

【図7B】内部抽選テーブル(抽選対象11~16)の構成を示す説明図である。

【図7C】内部抽選テーブル(抽選対象抽選対象17~26)の構成を示す説明図である。

。

【図8】役構成テーブルの構成を示す説明図である。 20

【図9】リール回転処理におけるウェイト処理に係る処理の流れを示すフローチャートである。

【図10】リール回転処理における基本処理に係る処理の流れを示すフローチャートである。

【図11A】停止リンクデータ(抽選対象1~10)の構成を示す説明図である。

【図11B】停止リンクデータ(抽選対象11~16)の構成を示す説明図である。

【図11C】停止リンクデータ(抽選対象17~26)の構成を示す説明図である。

【図12】停止テーブルの構成を示す説明図である。

【図13】内部抽選処理により(A)抽選対象17が抽選された場合、(B)抽選対象3が抽選された場合に用いられる停止テーブルを示している。 30

【図14】内部抽選処理により抽選対象11が抽選された場合であって、(A)押し順が左 中 右の場合、(B)押し順が左 右 中/右 左 中の場合、(C)押し順が中 右 左/中 左 右/右 中 左の場合に用いられる停止テーブルを示している。

【図15】内部抽選処理により抽選対象18が抽選された場合であって、(A)押し順が左 中 右/左 右 中の場合、(B)押し順が中 右 左/中 左 右/右 左 中/右 中 左の場合に用いられる停止テーブルを示している。

【図16】特図構成テーブルの構成を示す説明図である。

【図17】RTに係る遊技状態の変化の流れを示す説明図である。

【図18】AT状態におけるストップボタンの操作順序の報知に係る処理の流れを示すフローチャートである。 40

【図19】操作順序報知テーブルの構成を示す説明図である。

【図20】ATに係る遊技状態の移行に係る処理の流れ(内部抽選処理後)を示すフローチャートである。

【図21】状態移行抽選テーブルの構成を示す説明図である。

【図22】CZ進行カウンタ処理に係る処理の流れを示すフローチャートである。

【図23】ATに係る遊技状態の移行に係る処理(内部抽選処理前)の流れを示すフローチャートである。

【図24】区間表示ランプKLを制御する処理として、図23(A)内部抽選処理の前に実行される処理と、図23(B)リール停止処理の後に実行される図柄判定処理の一部として実行される処理の流れを示すフローチャートである。 50

【図 2 5】特殊図柄テーブルの構成を示す説明図である。

【図 2 6】A T 状態（第 2 A T 状態）における処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 7】（ A ）第 1 上乗せ抽選テーブル、（ B ）第 2 上乗せ抽選テーブルの構成を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 7 】

< 1 . 用語の定義 >

本明細書で用いる用語について、以下に説明する。

【 0 0 1 8 】

「可変表示装置」とは、複数の図柄で構成された表示列を備え、表示列の図柄を可変表示させる表示装置のことをいう。表示列が物理的なリールで構成される場合には、リールの回転動作によりリール上に配置された図柄を可変表示させる。表示列が液晶表示器等による表示画像で構成される場合には、表示画像の内容を変化させることで表示画像としての図柄を可変表示させる。

10

【 0 0 1 9 】

「リール窓」とは、可変表示装置の備える表示列を構成する複数の図柄の一部を遊技者に視認可能とするものをいう。

【 0 0 2 0 】

「停止図柄」とは、可変表示装置により表示列の図柄の可変表示を停止した場合において、表示列を構成する複数の図柄のうち、リール窓を通して遊技者に視認可能となった図柄のことをいう。リール窓内に図柄が停止することを「停止表示」という。

20

【 0 0 2 1 】

「遊技媒体」とは、遊技機に使用されるメダル又は遊技球のことをいう。遊技機に電氣的又は磁氣的に記憶された遊技媒体の数を示す情報のことを「クレジット」といい、その数を「クレジット数」という。

【 0 0 2 2 】

「ベット」とは、ゲームを開始するために必要な遊技媒体を設定することをいう。ベットされた遊技媒体はゲームの開始とともに消費される。ゲームを開始するために設定された遊技媒体の数のことを「ベット数」という。「ベットボタン」とは、ゲームを開始するために必要な遊技媒体を設定するために遊技者が操作するための装置のことをいう。

30

【 0 0 2 3 】

「スタートレバー」とは、ゲームの開始を指示するために遊技者が操作するための装置のことをいう。

【 0 0 2 4 】

「ゲーム」とは、スタートレバーの操作を契機として可変表示装置が備える表示列の図柄の可変表示を開始したときから、表示列の図柄の可変表示が停止して入賞の判定の結果に基づく処理が終了するまでの一連の過程のことをいう。「1 ゲーム」、「1 回のゲーム」とは、その一連の過程の 1 回分のことをいう。

【 0 0 2 5 】

40

「ストップボタン」とは、可変表示装置が備える表示列の図柄の可変表示の停止を指示するために遊技者が操作するための装置のことをいう。

【 0 0 2 6 】

「内部抽選」とは、ゲームの開始を契機として、予め定められた複数の役から 1 以上の役の当選または何れの役も当選しないハズレを、抽選により決定する動作のことをいう。

【 0 0 2 7 】

「役」とは、所定の特典に対応付けられた図柄組合せパターンのことをいう。役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に停止表示した場合に、役に対応する特典が付与される（本明細書では、例えば入賞ライン上に、表示列の左から右にかけて「X」図柄、「Y」図柄、「Z」図柄が停止表示した場合に所定の特典を付与するような役を、「X - Y - Z」

50

役と称する場合がある)。役の「当選」とは、内部抽選の結果として、役の入賞が許容される状態になることをいう。役の「入賞」とは、役に対応する図柄組合せが入賞ライン上に停止表示することをいう。役は、特典の種別に応じてボーナス役、小役、再遊技役に大別される。小役は、入賞に応じてメダルが払出される役である。再遊技役は、入賞に応じて再遊技が付与される役であって、入賞に応じて追加のベットなしに再度のゲームの開始が可能となる。ボーナス役は、入賞に応じてボーナスゲームが作動する役であって、入賞に応じてメダルの払出しに関して有利な状態に移行する。

【 0 0 2 8 】

「ボーナスゲーム」とは、ボーナス役の入賞に応じて移行する遊技状態であって、ボーナスゲームが作動中の遊技状態は、ボーナスゲームが作動していない遊技状態と比較して、メダルの払出しに関して有利な状態である。ボーナスゲームは、遊技規則上における「普通役物」、「第一種特別役物」、「第一種特別役物に係る役物連続作動装置」、「第二種特別役物」、「第二種特別役物に係る役物連続作動装置」等によって実現される。

10

【 0 0 2 9 】

「入賞ライン」とは、役の入賞を判定する対象である所定の図柄位置の組合せのことをいう。ベットに応じて入賞の判定が無効の状態から有効な状態に変化する。

【 0 0 3 0 】

「停止テーブル」とは、ストップボタンが操作された場合に、ストップボタンが操作されたタイミングに応じてリール上の図柄をどのように停止表示させるかを定義したデータテーブルのことをいい、リールの停止制御に利用される。

20

【 0 0 3 1 】

「役構成テーブル」とは、役に対応する図柄組合せと特典が定義されたデータテーブルのことをいい、リール窓に停止表示した図柄を判定する処理に利用される

【 0 0 3 2 】

「A T (状態)」（アシストタイム）とは、特定の役を入賞させるためのストップボタンの操作手順（操作順序又は操作タイミング）を遊技者に対して報知する遊技状態のことをいう。本明細書では、当該報知の有無を区別するために、当該報知がなされる遊技状態を「A T (状態)」、当該報知がなされない遊技状態を「非A T (状態)」という。

【 0 0 3 3 】

「R T (状態)」（リプレイタイム）とは、内部抽選による再遊技役の抽選確率が相対的に高確率な遊技状態のことをいう。本明細書では、内部抽選による再遊技役の抽選確率の違いを区別するために、「R T [N] (状態)」（Nは整数）のように記載する。また、再遊技役の特定の抽選確率への移行に関連付けられた特定の図柄の組合せを「特図」といい、「R T [N] (状態)」への移行に関連付けられた特図のことを、「R T [N] (状態)移行特図」という。

30

【 0 0 3 4 】

「A R T (状態)」とは、A T 状態とR T 状態の両方が有効となっている遊技状態のことをいう。

【 0 0 3 5 】

「設定値」とは、スロットマシンにおける、ベットされるメダル枚数に対して支払われるメダル枚数の割合である払出率の設定内容を示す値であり、予め定められた複数種類の設定値から、任意の設定値をスロットマシンに設定することができる。複数種類の設定値のそれぞれは、内部抽選による役の抽選確率に関連付けられている。

40

【 0 0 3 6 】

以下に、本発明に係る遊技機を、実施形態としてスロットマシンを例に説明する。

【 0 0 3 7 】

< 2 . 遊技機の構成 >

(1) 全体構成

図 1 は、本発明の実施形態に係るスロットマシン 1 の概観を示す斜視図である。スロットマシン 1 は、前面が開口した箱状の本体 2 と本体 2 の前面に配置した前面扉 3 から構成

50

されている。本体 2 と前面扉 3 とは片側で蝶番により開閉できるようになっている。前面扉 3 は、遊技者が遊技を行うためのボタン類を配置した操作部 O P、リールユニット R L が備える各リール R 1 ~ R 3 の図柄を視認するリール窓 2 0 や遊技の進行に係る情報を表示するための表示器類を配置したパネル表示部 D P、遊技の進行に係る情報を表示するための液晶表示器類や電飾装置を配置した演出表示部 T P 及び受皿部 B P から構成されている。

【 0 0 3 8 】

操作部 O P には、操作部 O P の上面右側にメダル投入口 1 0 を配置し、上面左側にベットボタン 1 1 が配置されている。メダル投入口 1 0 へのメダルの投入、またはベットボタン 1 1 を操作することにより、スロットマシン 1 に対してベットすることができる。ベットボタン 1 1 の下部位置の前面側には、リールユニット R L の各リール R 1 ~ R 3 の回転の開始を指示するためのスタートレバー 1 2 を配置し、その右側には左リール R 1 の回転の停止を指示するための左ストップボタン 1 3 a、中リール R 2 の回転の停止を指示するための中ストップボタン 1 3 b 及び右リール R 3 の回転の停止を指示するための右ストップボタン 1 3 c を配置し、遊技を進行させるための基本操作順序となる、ベットボタン 1 1 スタートレバー 1 2 左ストップボタン 1 3 a 中ストップボタン 1 3 b 右ストップボタン 1 3 c という、一連の流れの操作を行い易いようになっている。

【 0 0 3 9 】

スタートレバー 1 2 の左側には、貯留装置（後述する R A M 1 0 5 におけるメダルのクレジット数の記憶領域のこと）に記憶されたクレジットを精算してメダル受皿 4 0 にメダルを払い出す精算ボタン 1 4 を配置する。この精算ボタン 1 4 は遊技をやめる場合に使用し、操作の頻度が低いことや遊技中に誤って操作しないよう、上記一連の操作の流れから外れる位置に配置してある。さらに操作部 O P には、メダル貸機がスロットマシン 1 に接続されている場合に使用する貸出ボタン 1 5、メダル貸機に挿入されたプリペイドカードや現金を返却する返却ボタン 1 6 及びメダル貸機の貸出可能な度数表示が行われる度数表示器 1 7 が設けてある。なお、このように、スロットマシン 1 にメダル貸機が接続されている場合には、スロットマシン 1 のこれらの貸出ボタン 1 5、返却ボタン 1 6 の操作によるメダル貸機の作動及び度数表示器 1 7 による度数表示は、メダル貸機の制御によって行われる。

【 0 0 4 0 】

パネル表示部 D P には、1 つのリールにつき 3 個の連続した図柄が目視でき、3 つのリールで 9 個分の図柄をのぞむ透明アクリル板からなるリール窓 2 0 を設け、さらにリール窓 2 0 上には水平の入賞ライン L を有する。このリール窓 2 0 の左側には、入賞ライン L に対応した入賞ライン表示器 2 1 を設け、メダルを 3 枚投入すると入賞ライン L に対応した入賞ライン表示器 2 1 が点灯するようになっている。なお、入賞ライン L とは、役の入賞を判定する対象である所定の図柄位置の組合せを遊技者に分かりやすく表現したリール窓 2 0 上の表示のことであるが、本明細書では、役の入賞を判定する対象である所定の図柄位置の組合せにより形成される位置関係と同義として扱う。

【 0 0 4 1 】

遊技の結果、入賞ライン L 上に役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合には役の入賞となり、入賞ライン L に対応した入賞ライン表示器 2 1 が点滅表示し、役の入賞について遊技者に知らせるようになっている。また、リール窓 2 0 の右側には、役が入賞した場合に点灯する表示器や遊技状態に応じて点灯する L E D などの複数の L E D が配置された遊技ガイド表示器 2 2 が設けられている。さらにリール窓 2 0 の下側には、後述する兼用表示器 2 3 a、特定の遊技状態におけるメダルの獲得枚数の表示を行う獲得枚数表示器 2 3 b、及び役が入賞した場合に付与された配当数を表示する配当数表示器 2 3 c から構成される遊技価値情報表示部 2 3 を有している。

【 0 0 4 2 】

図 2 は、兼用表示器 2 3 a の拡大図を示している。兼用表示器 2 3 a は、ドット付きの 2 桁の 7 セグメント表示器で構成されている。兼用表示器 2 3 a の 2 桁の 7 セグメント部

10

20

30

40

50

分は、貯留装置に蓄えられたクレジット数を表示するクレジット数表示器 C R と、後述するメイン制御基板 1 0 0 A から表示制御基板 1 0 0 B に対してストップボタン 1 3 の操作順序に係る報知の実行を指示する際に、当該操作順序を識別する識別情報を表示する指示モニタ N M とで兼用している。また、兼用表示器 2 3 a のドット部分は、A T に係る遊技状態が A T 状態（有利区間）である場合には点灯状態、非 A T 状態（通常区間）である場合には消灯状態に制御される区間表示ランプ K L として利用している。

【 0 0 4 3 】

図 1 に戻り、演出表示部 T P には、各種の演出画像を表示する液晶表示装置 3 0、各種の演出画像を色彩や点灯パターンを変化させて表示させる電飾 L E D 3 1 及び各種の演出音声として B G M やボタン操作に応じた操作音、ガイド音声を出力するスピーカ 3 2 が配置されている。

10

【 0 0 4 4 】

受皿部 B P には、メダル払出装置が駆動されてメダル払出口 4 0 a から排出されたメダルを貯めるメダル受皿 4 0 を設け、メダル受皿 4 0 の左側には灰皿を設けてある。

【 0 0 4 5 】

（ 2 ）リールユニットの構成

図 3 は、スロットマシン 1 のリールユニット R L の構造を示す説明図である。図 3 （ A ）は、リールユニット R L 全体の構造を示し、図 3 （ B ）は、右リール R 3 の詳細の構造を示す。

【 0 0 4 6 】

20

リール R 1 ～ R 3 は、透明な A B S 樹脂等からなり、軸部から放射線状に延びた複数のスポーク部と環状の枠からなるリール枠 5 6 a ～ 5 6 c と、そのリール枠 5 6 a ～ 5 6 c の周面に貼り付けられている 2 1 個の各種の図柄（図柄番号 P N ： 1 ～ 2 1 ）が印刷されたリール帯 5 8 a ～ 5 8 c から構成される。リール R 1 ～ R 3 は、ステッピングモータ 5 4 a ～ 5 4 c に固定され回転動作するようになっている。リール R 1 ～ R 3 の回転動作には、5 0 4 ステップのパルスを供給することで 1 回転するステッピングモータ 5 4 a ～ 5 4 c を使用し、所定のパルスを供給することで所定の図柄をリール窓 2 0 に表示させることができる。さらに L E D （図示せず）を設置したバックライト装置 5 3 a ～ 5 3 c を設け、リール帯 5 8 a ～ 5 8 c の内側から光を照射できるようになっている。このように、リール帯 5 8 a ～ 5 8 c の内側からバックライト装置 5 3 a ～ 5 3 c によって光を照射することで、遊技者にリール帯 5 8 a ～ 5 8 c 上の図柄を目立たせることができる。

30

【 0 0 4 7 】

またスポーク部の一つに検知板 5 7 a ～ 5 7 c を取り付け、リール位置検出センサ 5 5 a ～ 5 5 c によって、リール R 1 ～ R 3 が 1 回転するごとに 1 パルスのリール位置検出信号 1 5 5 a ～ 1 5 5 c を出力できるようになっている。このリール位置検出信号 1 5 5 a ～ 1 5 5 c を検知してから 1 2 ステップ進めたときに、図柄番号 P N = 1 がリール窓の中央の入賞ライン L 上に位置するように検知板 5 7 a ～ 5 7 c とリール帯 5 8 a ～ 5 8 c との位置が設定してある。

【 0 0 4 8 】

リールユニット R L において、リール R 1 ～ R 3、リール R 1 ～ R 3 が固定されたステッピングモータ 5 4 a ～ 5 4 c、バックライト装置 5 3 a ～ 5 3 c 及びリール位置検出センサ 5 5 a ～ 5 5 c を、それぞれベース板 5 2 a ～ 5 2 c に固定することで一つのユニット構成としている。また、リールユニット R L は、ベース板 5 2 a ～ 5 2 c をリールユニット R L のケース体 5 0 に設けられたガイドレール 5 1 a ～ 5 1 c に沿って挿入してケース体 5 0 内に収容するようになっている。

40

【 0 0 4 9 】

図 4 （ A ）は、リール帯 5 8 a ～ 5 8 c に印刷された図柄の配置を示す説明図である。各リール R 1 ～ R 3 にはそれぞれ 2 1 個の図柄を等間隔で配置して印刷されている。5 0 4 ステップのパルスを供給することで 1 回転するステッピングモータ 5 4 a ～ 5 4 c を使用しているので、2 1 個の図柄を配置すると図柄の間隔は 2 4 ステップとなる。また、リ

50

ール位置検出信号 155a ~ 155c を検知してから 12 ステップ進めたときに、図柄番号 PN = 1 がリール窓の中央の入賞ライン L 上に位置するようにしてあるので、リール位置検出信号 155a ~ 155c を検知してから 36 ステップ進めれば図柄番号 PN = 2 が入賞ライン L 上に位置し、60 ステップ進めれば図柄番号 PN = 3 が入賞ライン L 上に位置し、492 ステップ進めれば図柄番号 PN = 21 が入賞ライン L 上に位置することになる。492 ステップより先に進めると、再びリール位置検出信号 155a ~ 155c が検知される。これにより、リール位置検出信号 155a ~ 155c が検知されたタイミングを基点にして、進めるステップ数により所定の図柄を入賞ライン L 上に位置させることができる。

【0050】

10

図4(B)は、スロットマシン1の入賞ラインLを示す説明図である。スロットマシン1は1つの入賞ラインLを備えている。入賞ラインLは、リール窓20内における各リールの中段の図柄位置により形成される。スロットマシン1は、入賞ラインL上に役に対応する図柄組合せが停止表示したことが判定された場合に、役が入賞したと判定する。

【0051】

(3) 設定変更装置の構成

図示は省略するが、スロットマシン1の本体2の内部には、設定変更キー受容部と、設定表示器と、設定変更ボタンとを含んで構成される設定変更ユニット70を備えている。設定変更キー受容部は、専用の設定変更キーの挿入を受け付ける受付部である。設定変更キーを設定変更キー受容部に挿入し、所定位置まで回転させた状態でスロットマシン1の電源を投入することで、スロットマシン1は設定変更モードとして起動する。

20

【0052】

設定変更モードでは、スロットマシン1に設定されている現在の設定値が設定表示器に表示される。このとき、設定変更ボタンが押下されると、1~6の範囲で循環的に設定値が1つずつ変化する。スタートレバー12が操作されると、そのときに設定表示器に表示されている設定値が、スロットマシン1に設定される設定値として確定される。

【0053】

設定変更モードにおいて確定された設定値は、スロットマシン1の電源を再投入することで有効化される。このような手順により、予め定められたスロットマシン1の払出率に係る複数種類の設定を、選択的に利用することができる。

30

【0054】

< 3. スロットマシンの電氣的構成 >

図5は、スロットマシン1の電氣的構成を示すブロック図である。スロットマシン1は、遊技の主たる制御を行うメイン制御基板100A、液晶表示器に対して表示制御を行い画像表示する表示制御基板100B、パネル表示部DP又は演出表示部TPのLED類や音の演出の制御を行う電飾制御基板100Cを備えている。メイン制御基板100Aは、CPU (central processing unit) 101、クロック発生回路a102、クロック発生回路b103、ROM (read-only memory) 104、RAM (random-access memory) 105、データ送出回路106、入出力ポート107から構成されている。なお、CPU101としてROMやRAMを内蔵しているものを採用することができる。その場合には、外付けのROM104、RAM105を備えなくてもよい。

40

【0055】

CPU101は、ROM104に格納されたプログラムを、クロック発生回路a102で発生したCLK信号のタイミングに基づいて読み出し、プログラムを逐次実行する。CPU101は、電源が投入されるとあらかじめ定められたアドレスからメインプログラムを実行し、クロック発生回路a102の周期とは異なるクロック発生回路b103で発生されたINTR信号のタイミングで、あらかじめ定められたアドレスから始まる割込みプログラムを実行する。ここで、INTR信号のタイミングは、例えば、2ミリ秒である。CPU101はプログラムの実行に応じて、フラグ類やカウンタ類などの各種の遊技

50

情報をRAM 105に保存する。外部から供給される電源が遮断した場合でも、RAM 105は電池により記憶情報が保持されており、その後電源が復帰した場合には、電源断発生の直前の状態から再開する。CPU 101は、入出力ポート107を介して各種ボタン、センサの状態を読み取り、各種モータ、LEDを駆動する。

【0056】

ベット操作指示信号111a~111c、開始操作指示信号112、停止操作指示信号113a~113c及び精算操作指示信号114は、それぞれ操作部OPに設けられたベットボタン11、スタートレバー12、ストップボタン13a~13c、精算ボタン14ボタンが遊技者に操作されたことに応じて出力される信号であり、入出力ポート107を介してCPU 101に入力されることで検知される。

10

【0057】

表示制御信号123a~123cは、それぞれパネル表示部DPに設けられた兼用表示器23a、獲得枚数表示器23b、配当数表示器23cに表示するための表示信号であり、入出力ポート107を介してCPU 101より出力される。リール位置検出信号155a~155cのそれぞれは、リールユニットRLのそれぞれのリールに対応し、リールが1回転するたびに1回検出する信号であり入出力ポート107を介してCPU 101に入力される。リール駆動信号154a~154cのそれぞれは、リールユニットRLのそれぞれのリールR1~R3を駆動するステッピングモータ駆動信号であり、入出力ポート107を介してCPU 101より出力される。

【0058】

20

メダル投入信号160は、メダル投入口10から通ずる前面扉3の内部に設けられたメダル検出装置に設けられたメダル投入センサが、投入されたメダルを検出した場合に出力される信号であり、入出力ポート107を介してCPU 101に入力される。また、メダルブロック信号161はメダル検出装置に設けられたソレノイドを駆動する信号であり入出力ポート107を介してCPU 101より出力される。メダル払出信号162は、メダル払出装置のメダル放出部に設けられたメダル払出センサが、メダル払出装置により払い出されたメダルを検出した場合に出力される信号であり、入出力ポート107を介してCPU 101に送られる。また、払出駆動信号163はメダル払出装置に設けられたモータを駆動する信号であり、入出力ポート107を介してCPU 101より出力される。

【0059】

30

設定信号170は、設定変更ユニット70を構成する設定変更キー受容部が、専用の設定変更キーの挿入を受け付けて所定位置まで回転された状態であることを検出した場合に出力される設定変更キーON情報と、設定変更ユニット70を構成する設定変更ボタンが押下されたことを検出した場合に出力される設定変更ボタン押下情報とを含んだ信号であり、入出力ポート107を介してCPU 101に入力される。また、設定信号170は、設定変更ユニット70を構成する設定表示器に設定値を表示するための表示信号を含み、入出力ポート107を介してCPU 101より出力される。

【0060】

CPU 101は、データ送出回路106を介して表示制御基板100B及び電飾制御基板100Cへ各種コマンドを出力する。電飾制御基板100Cは、メイン制御基板100Aより各種コマンドを受信し、入賞ライン表示器21、遊技ガイド表示器22、電飾LED 31による電飾装置の点灯制御、リールユニットRLに設けられたバックライト装置53a~53cの点灯制御及びBGMなどのサウンドをスピーカ32から出力する。

40

【0061】

表示制御基板100Bは、CPU (central processing unit) 191、クロック発生回路c192、クロック発生回路d193、ROM (read-only memory) 194、RAM (random-access memory) 195、データ入力回路196及びグラフィックLSIとその周辺回路からなる表示回路197を備えている。このCPU 191は、ROM 194に格納されたプログラムを、クロック発生回路c192で発生したCLK信号のタイミングに基づいて読み出し、プロ

50

グラムを逐次実行する。CPU 191は、電源が投入されるとあらかじめ定められたアドレスからメインプログラムを実行し、クロック発生回路c 192の周期とは異なるクロック発生回路b 193で発生せられたINTR 1信号のタイミングで、あらかじめ定められたアドレスから始まる割込みプログラムを実行する。ここで、INTR 1信号のタイミングは、例えば、2ミリ秒とする。CPU 191のストローブ信号は、プログラムの実行に応じて、フラグ類やカウンタ類などの各種の遊技情報をRAM 195に保存する。また、メイン制御基板100Aのデータ送出回路からのデータ送出タイミングに同期して送出されるストローブ信号に基づいてINTR 2信号を発生させ、このINTR 2信号のタイミングで、あらかじめ定められたアドレスから始まる割込みプログラムを実行する。

【0062】

10

< 4 . ゲーム基本処理 >

スロットマシン1における1回のゲームに係る基本処理の流れを、図6を用いて説明する。

【0063】

(1) メダル受付処理

スロットマシン1は、メダル投入口10へメダルが投入されると、投入されたメダルを受け付けてスロットマシン1の内部に取り込むか、投入されたメダルを受け付けずにメダル受皿40に返却する(S a 6 0 1)。

【0064】

具体的には、ベット数が3かつクレジット数が50未満の場合にメダル投入口10へメダルが投入されると、CPU 101は、投入されたメダルをスロットマシン1の内部に取り込むとともに、投入されたメダルの枚数だけクレジット数を加算する。また、ベット数が3かつクレジット数が50の場合にメダル投入口10へメダルが投入されると、CPU 101は、メダル検出装置に設けられたソレノイドを駆動して、投入されたメダルをメダル受皿40に返却する。

20

【0065】

(2) ベット処理

スロットマシン1は、メダル投入口10へのメダルの投入、ベットボタン11の操作、または再遊技役の入賞に応じて、ゲームの開始に必要なベット数を設定する(S a 6 0 2)。

30

【0066】

具体的には、ベット数が3未満の場合にメダル投入口10にメダルが投入されると、CPU 101は、投入されたメダルの枚数だけベット数を加算する。また、ベット数が3未満の場合にベットボタン11が操作されると、CPU 101は、クレジット数を減算してベット数を加算する。また、再遊技役が入賞した場合には、CPU 101は、そのゲームでベットされていたベット数を、クレジット数の減算なしに再びベットする自動ベット処理を実行する。

【0067】

(3) レバー受付処理

スロットマシン1は、3枚のメダルがベットされている状態でスタートレバー12の操作を受け付けた場合にゲームを開始させる(S a 6 0 3)。具体的には、ベット数が3に設定された状態でスタートレバー12が操作されると、CPU 101は、後述する内部抽選処理以降の遊技処理を実行する。一方で、ベット数が3未満に設定された状態でスタートレバー12が操作された場合には、CPU 101は、内部抽選処理以降の遊技処理を実行しない。

40

【0068】

(4) 内部抽選処理

スロットマシン1は、ゲームの開始にともない、予め定められた複数の役から1以上の役の当選または何れの役も当選しないハズレを、抽選により決定する(S a 6 0 4)。内部抽選処理の詳細については後述する。

50

【 0 0 6 9 】

(5) リール回転処理

スロットマシン 1 は、内部抽選処理の実行とともに、リール R 上に配置された図柄を可変表示させるためにリール R 1 ~ R 3 のそれぞれを回転動作させる (S a 6 0 5)。具体的には、C P U 1 0 1 は、ステッピングモータ 5 4 a ~ 5 4 c のそれぞれに対して継続的にパルスを供給することで、リール R 1 ~ R 3 のそれぞれを回転させる。リール回転処理の詳細については後述する。

【 0 0 7 0 】

(6) リール停止処理

スロットマシン 1 は、リール R の回転中にストップボタン 1 3 が操作されるとリール R の回転動作を停止させる (S a 6 0 6)。リール R の回転中にストップボタン 1 3 が操作されると、C P U 1 0 1 は、操作されたストップボタン 1 3 に対応するリール R が固定されたステッピングモータ 5 4 に所定のパルスを供給することで、対応するリール R の回転動作を停止させる。リール停止処理の詳細については後述する。

【 0 0 7 1 】

(7) 図柄判定処理

スロットマシン 1 は、リール R 1 ~ R 3 の全てが停止した後に、入賞ライン L 上に停止表示された図柄組合せを判定する (S a 6 0 7)。リール R 1 ~ R 3 の全てが停止した後に、C P U 1 0 1 は、入賞ライン L 上に停止表示された図柄組合せが、予め定められた所定の図柄組合せであるか否かを判定する。図柄判定処理の詳細については後述する。

【 0 0 7 2 】

(8) 特典付与処理

スロットマシン 1 は、図柄判定処理によって、特典の付与に係る役に入賞したと判定された場合に、役に対応する特典を付与する処理を実行する (S a 6 0 8)。特典付与処理の詳細については後述する。

【 0 0 7 3 】

(9) 状態移行処理

スロットマシン 1 は、遊技状態の移行に係る遊技結果が得られた等の場合に、遊技状態の移行に係る処理を実行する (S a 6 0 9)。状態移行処理の詳細については後述する。

【 0 0 7 4 】

< 5 . 内部抽選処理 >

【 0 0 7 5 】

スロットマシン 1 における内部抽選処理の詳細について説明する。内部抽選処理は、予め定められた複数の役から、1 以上の役の当選または何れの役も当選しないハズレを抽選により決定するための処理であり、図 7 A ~ 図 7 C に示す内部抽選テーブルを用いて実行される。図 7 A は抽選対象 1 ~ 1 0、図 7 B は抽選対象 1 1 ~ 1 6、図 7 C は抽選対象 1 7 ~ 2 6 に対応する内容を示す。内部抽選テーブルでは、1 以上の役が関連付けられた複数の抽選対象と、各抽選対象の抽選確率を示す抽選値との対応関係が、後述する R T 状態の種別ごとに定義されている。

【 0 0 7 6 】

C P U 1 0 1 は、スタートレバー 1 2 の操作を受け付けると、不図示の乱数発生器から 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲から 1 つの乱数値を取得する。次に、取得した乱数値を、内部抽選テーブルで定義された複数の抽選値と順次比較しながら、該当する抽選値を特定する。より具体的には、C P U 1 0 1 は、乱数発生器から取得した乱数値と、内部抽選テーブルにおける 1 番目の抽選値とを比較する。比較した結果、乱数値が抽選値未満の場合には、1 番目の抽選値に対応付けられた役の当選を決定する。乱数値が抽選値以上の場合には、乱数値と、1 番目 ~ 2 番目の抽選値の合計値とを比較する。比較した結果、乱数値が 1 番目 ~ 2 番目の抽選値の合計値未満の場合には、2 番目の抽選値に対応付けられた役の当選を決定する。乱数値が 1 番目 ~ 2 番目の抽選値の合計値以上の場合には、乱数値と、1 番目 ~ 3 番目の抽選値の合計値とを比較する。

【0077】

このように、乱数値が、1番目からN番目までの抽選値の合計値未満となるまで繰り返したときのN番目の抽選値に対応付けられた役を、当選する役として決定する。例えば、RT状態がRT0である場合において、CPU101は、乱数発生器から取得した乱数値が3077である場合、乱数値は1番目の抽選値(300)以上であるので、この値に2番目の抽選値(2500)を加える。乱数値(3077)は、1番目～2番目の抽選値の合計値(2800)以上であるので、これに3番目の抽選値(500)を加算する。乱数値(3077)は、1番目～3番目の抽選値の合計値(3300)未満であるので、3番目の抽選値(500)に対応付けられた「スイカ1」役の当選を決定する。

【0078】

10

スロットマシン1における役構成テーブルの構成を図8に示す。役構成テーブルでは、予め定義されている複数の役のそれぞれについて、対応する図柄組合せと、役が入賞した場合に付与する配当との対応関係が定義されている。

【0079】

以上のように、内部抽選処理では、内部抽選テーブルを利用して、乱数発生器から取得した乱数値に該当する抽選値を特定し、特定した抽選値に対応する役の当選を決定する。なお、本明細書では、内部抽選処理により抽選される対象である1以上の役のグループを、内部抽選テーブルで定義された複数の抽選値のそれぞれと対応付けて、「抽選対象N」のように称する場合がある。

【0080】

20

なお、スロットマシン1は、内部抽選処理における再遊技役の抽選態様の異なる複数のRT状態を備えている。再遊技役の抽選態様とは、具体的には内部抽選処理により当選が決定される再遊技役の種類や各再遊技役の当選確率のことであり、RT状態の種別に応じてこれらが変化する。

【0081】

RT0状態である場合、内部抽選処理における再遊技役に係る抽選対象は、抽選対象17のみである。RT1状態である場合、内部抽選処理における再遊技役に係る抽選対象は、抽選対象17～20のみである。RT2状態である場合、内部抽選処理における再遊技役に係る抽選対象は、抽選対象17、及び抽選対象21～23のみである。RT3状態である場合、内部抽選処理における再遊技役に係る抽選対象は、抽選対象17、及び抽選対象24～26のみである。

30

【0082】

スロットマシン1では、RT0～RT3状態のそれぞれにおける、再遊技役の抽選確率を示す抽選値の合計値は、それぞれ8978、8978、8978、18235である。従って、RT3状態である場合において、内部抽選処理における再遊技役の抽選確率は最も高確率となる。

【0083】

また、図7A～図7Cに示す内部抽選テーブルを用いて実行される内部抽選処理により決定される各抽選対象に対して、リールRの停止順序(ストップボタン13の操作順序)に応じて、当該抽選対象に属する役のいずれかが入賞するようにリールRを停止させるための制御が、後述するリール停止処理により実行される。

40

【0084】

具体的には、例えば、内部抽選処理により抽選対象1が抽選された場合には、リールRの停止順序(ストップボタン13の操作順序)によらず、ストップボタン13に対する操作がなされた時点から、最大4図柄分のリールの回転量の範囲内において、抽選対象1に属する「チェリー1」役に対応する図柄組合せを、各リールRについて入賞ラインL上に引き込んで停止させる制御が、後述するリール停止処理により実行される。このようなリールRの停止順序(ストップボタン13の操作順序)を、図面において「- - -」のように示す。

【0085】

50

また、例えば、内部抽選処理により抽選対象 5 が抽選された場合には、リール R の停止順序（ストップボタン 13 の操作順序）が、左 中 右の順番である場合に、ストップボタン 13 に対する操作がなされた時点から、最大 4 図柄分のリールの回転量の範囲内において、抽選対象 5 に属する複数の役のうち、「制御 7」役又は「制御 8」役に対応する図柄組合せを、各リール R について入賞ライン L 上に引き込んで停止させる制御が、後述するリール停止処理により実行される。このようなリール R の停止順序（ストップボタン 13 の操作順序）を、図面において「（１）（２）（３）」のように示す。一方で、リール R の停止順序（ストップボタン 13 の操作順序）が、他の順番である場合には、ストップボタン 13 に対する操作がなされた時点から、最大 4 図柄分のリールの回転量の範囲内において、抽選対象 5 に属する複数の役のうち、「ベル」役に対応する図柄組合せを、各リール R について入賞ライン L 上に引き込んで停止させる制御が、後述するリール停止処理により実行される。これらのリール R の停止順序（ストップボタン 13 の操作順序）を、左 右 中、中 右 左、中 左 右、右 左 中、右 中 左のそれぞれに対応して、図面において「（１）（３）（２）」、「（３）（１）（２）」、「（２）（１）（３）」、「（２）（３）（１）」、「（３）（２）（１）」のように示す。

【 0 0 8 6 】

また、例えば、内部抽選処理により抽選対象 18 が抽選された場合には、リール R の停止順序（ストップボタン 13 の操作順序）が、第 1 停止が左である場合（最初に停止対象となるリール R が左リール R 1 である場合、換言すると最初に停止操作されるストップボタン 13 が左ストップボタン 13 a である場合）に、ストップボタン 13 に対する操作がなされた時点から、最大 4 図柄分のリールの回転量の範囲内において、抽選対象 18 に属する複数の役のうち、「リプレイ 2」役に対応する図柄組合せを、各リール R について入賞ライン L 上に引き込んで停止させる制御が、後述するリール停止処理により実行される。このようなリール R の停止順序（ストップボタン 13 の操作順序）を、図面において「（１） - -」のように示す。一方で、リール R の停止順序（ストップボタン 13 の操作順序）が、他の順番である場合には、ストップボタン 13 に対する操作がなされた時点から、最大 4 図柄分のリールの回転量の範囲内において、抽選対象 18 に属する複数の役のうち、「リプレイ 1」役に対応する図柄組合せを、各リール R について入賞ライン L 上に引き込んで停止させる制御が、後述するリール停止処理により実行される。これらのリール R の停止順序（ストップボタン 13 の操作順序）を、第 1 停止が中である場合、第 1 停止が右である場合のそれぞれに対応して、図面において「 - （１） - 」、「 - - （１）」のように示す。

【 0 0 8 7 】

< 6 . リール回転処理 >

スロットマシン 1 におけるリール回転処理の詳細について説明する。上述したように、スロットマシン 1 は、ステッピングモータ 54 にパルスを供給することでリール R を回転動作させる。

【 0 0 8 8 】

（１）ウェイト処理

スロットマシン 1 は、リール R の回転動作の開始に先だって、各ゲーム間における最小遊技時間を確保するためのウェイト処理を実行する。リール回転処理におけるウェイト処理に係る処理の流れを、図 9 を用いて説明する。

【 0 0 8 9 】

まず、スロットマシン 1 は、インターバルタイマーの値が最小遊技時間を経過しているか否かを判断する（S a 9 0 1）。具体的には、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 5 に記憶されたインターバルタイマーの値が、最小遊技時間を超えているか否かを判断する。スロットマシン 1 において、最小遊技時間は 4 . 1 秒に予め設定されている。C P U 1 0 1 は、インターバルタイマーの値が最小遊技時間を超えていると判断した場合（S a 9 0 1 : Y E S）には処理を先に進め、インターバルタイマーの値が最小遊技時間を超えていないと判断した場合には、インターバルタイマーの値が最小遊技時間を超えるまで処理を待機す

る (S a 9 0 1 : N O) 。これが、スロットマシン 1 における、各ゲーム間における最小遊技時間を担保するためのウェイト処理である。

【 0 0 9 0 】

C P U 1 0 1 は、インターバルタイマーの値が最小遊技時間を超えていると判断した場合 (S a 9 0 1 : Y E S) には、インターバルタイマーの値を 0 にリセットするとともに (S a 9 0 2) 、インターバルタイマーの計時を開始する (S a 9 0 3) 。 C P U 1 0 1 は、インターバルタイマーをリセットして計時を開始させた後に、ウェイト処理を終了して以降の処理を実行する。

【 0 0 9 1 】

以上のように、スロットマシン 1 では、3 枚のメダルがベットされている状態でスタートレバー 1 2 の操作を受け付けた後に実行されるウェイト処理により、各ゲーム間の間隔が最小遊技時間である 4 . 1 秒以上となるよう制御される。

【 0 0 9 2 】

リール R が回転動作を開始してからストップボタン 1 3 が操作されるまでの間は、リール R は回転動作が継続されるが、この間にもインターバルタイマーは計時される。従って、リール R が回転動作を開始してからストップボタン 1 3 が操作されるまでの期間が長いほど、次のゲームにおけるウェイト処理での待機時間は短くなり、リール R が回転動作を開始してからストップボタン 1 3 が操作されるまでの期間が短いほど、次のゲームにおけるウェイト処理での待機時間は長くなる。このように、リール R が回転動作を開始してから、遊技者によりストップボタン 1 3 が操作されるまでの期間に応じて、次のゲームにおけるウェイト処理での待機時間は変化する。

【 0 0 9 3 】

(2) リール回転動作に係る処理

スロットマシン 1 は、上述したウェイト処理の後に、ステッピングモータ 5 4 にパルスを供給することでリール R を回転動作させる。メイン制御基板 1 0 0 A (C P U 1 0 1) は、各リール R に供給したパルスのステップ数をそれぞれ R A M 1 0 5 に保持しており、各リール R にパルスを供給するたびにステップ数をそれぞれ加算して更新する。また、C P U 1 0 1 は、リール位置検出センサ 5 5 から出力されるリール位置検出信号 1 5 5 が入力されると、対応するリール R についてのステップ数を 0 にリセットする。

【 0 0 9 4 】

このように、C P U 1 0 1 は、リール位置検出信号 1 5 5 が入力された時点で、リールの回転位置が基準回転位置にあると判断できるので、基準回転位置から供給したステップ数を管理することで、現在のリールの回転位置を常に把握することができる。

【 0 0 9 5 】

図 1 0 を用いて、スロットマシン 1 のリール回転処理における基本処理に係る処理の流れを説明する。なお、本処理は、上述した C P U 1 0 1 で実行される割込みプログラム内で実行される処理であり、リール R の回転動作が開始されてから、周期的に発生する割込みのたびに実行される。また、本処理は 1 つのリール R に対して実行される処理であり、複数のリール R が回転動作している場合は、回転動作する各リール R に対してそれぞれ実行される。

【 0 0 9 6 】

リール回転処理において、C P U 1 0 1 は、回転動作の対象であるリール R に対応するステッピングモータ 5 4 に対して、パルス (ステッピングモータ駆動信号としてのリール駆動信号 1 5 4) を供給する (S a 1 0 0 1) 。これにより、リール R が 1 ステップだけ回転動作する。C P U 1 0 1 は、ステッピングモータ 5 4 に対してパルスを供給したことに応じて、R A M 1 0 5 に記憶されたステップ数を示す変数に 1 を加算する (S a 1 0 0 2) 。これにより、C P U 1 0 1 は、ステッピングモータ 5 4 に供給した累積のパルス数を把握することができる。

【 0 0 9 7 】

次に、C P U 1 0 1 は、リール位置検出信号 1 5 5 が入力されているか否かを判定する

10

20

30

40

50

(S a 1 0 0 3)。リール位置検出信号 1 5 5 が入力されていない場合は (S a 1 0 0 3 : N O)、現在のステップ数が 5 0 4 を超えているか否かを判定する (S a 1 0 0 4)。現在のステップ数が 5 0 4 を超えていない場合は、そのまま処理を終了する (S a 1 0 0 4 : N O)。

【 0 0 9 8 】

一方で、リール位置検出信号 1 5 5 が入力されている場合は (S a 1 0 0 3 : Y E S)、現在のステップ数が 5 0 4 より少ないか否かを判定する (S a 1 0 0 5)。現在のステップ数が 5 0 4 より少なくない場合は (S a 1 0 0 5 : N O)、ステップ数を 0 にリセットする (S a 1 0 0 6)。これにより、C P U 1 0 1 は、リール R の回転位置が基準回転位置に到達した時点からステッピングモータ 5 4 に供給した累積のパルス数を把握することができる。

10

【 0 0 9 9 】

これに対して、現在のステップ数が 5 0 4 より少ない場合には (S a 1 0 0 5 : Y E S)、C P U 1 0 1 は、リール R の回転動作が異常状態にあると判断し、所定のエラー処理を実行する (S a 1 0 0 7)。これは、リール R の回転位置が基準回転位置に到達した時点から 1 周分を回転動作させるために必要な 5 0 4 パルスをステッピングモータ 5 4 に供給するよりも前に、リール R の回転位置が基準回転位置に到達してしまったことを意味する。つまり、何らかの理由により、C P U 1 0 1 が把握しているリール R の回転位置と、実際のリール R の回転位置とのズレが発生していることを意味する。

【 0 1 0 0 】

20

また、現在のステップ数が 5 0 4 を超えているか否かを判定した際に (S a 1 0 0 4)、現在のステップ数が 5 0 4 を超えている場合 (S a 1 0 0 4 : Y E S) も、C P U 1 0 1 は、リール R の回転動作が異常状態にあると判断し、所定のエラー処理を実行する (S a 1 0 0 7)。これは、リール R の回転位置が基準回転位置に到達した時点から 1 周分を回転動作させるために必要な 5 0 4 パルスよりも多くのパルスをステッピングモータ 5 4 に供給しているにも関わらず、リール R の回転位置が基準回転位置に到達していないことを意味する。つまり、上述したケースと同様に、何らかの理由により、C P U 1 0 1 が把握しているリール R の回転位置と、実際のリール R の回転位置とのズレが発生していることを意味する。

【 0 1 0 1 】

30

このように、スロットマシン 1 は、リール回転処理において、現在のリールの回転位置を常に把握しながら、リール R の回転動作を制御している。これにより、管理上の回転位置と、実際の回転位置との差異に基づいて、リール R が正常に動作しているか否かを正確に判断することができる。

【 0 1 0 2 】

< 7 . リール停止処理 >

スロットマシン 1 におけるリール停止処理の詳細について説明する。スロットマシン 1 におけるリール停止処理は、リール R の回転中にストップボタン 1 3 の操作を受け付けた場合に、対応するリール R を停止させる処理である。このとき、ストップボタン 1 3 に対する操作がなされた時点から、最大 4 図柄分のリールの回転量の範囲内において、内部抽選処理により当選が決定された役に対応する図柄組合せを入賞ライン L 上に引き込んで各リール R を停止させる。また、4 図柄分のリールの回転量の範囲内において当該図柄組合せを入賞ライン L 上に引き込めない場合であっても、内部抽選処理により当選が決定されていない役に対応する図柄組合せを入賞ライン L 上に停止表示させないように、各リール R を停止させる。

40

【 0 1 0 3 】

(1) 停止リンクデータと停止テーブル

図 1 1 A ~ 図 1 1 C は、スロットマシン 1 におけるリール停止処理で用いられる停止リンクデータの構成を示している。図 1 1 A は抽選対象 1 ~ 1 0、図 1 1 B は抽選対象 1 1 ~ 1 6、図 1 1 C は抽選対象 1 7 ~ 2 6 に対応する内容を示す。停止リンクデータは、内

50

部抽選処理における抽選対象ごとに、リールRの停止順序（ストップボタン13の操作順序）に応じて各リールRに適用される停止テーブルの種別が定義されている。

【0104】

リールRの停止順序（ストップボタン13の操作順序）は、左 中 右、左 右 中、中 右 左、中 左 右、右 左 中、右 中 左の6通り存在する。スロットマシン1は、停止リンクデータを用いてリール停止処理を実行することで、リールRの停止順序（ストップボタン13の操作順序）に応じてリールRの停止態様が異なるように、リールRの停止順序（ストップボタン13の操作順序）に応じた停止テーブルが予め定義されている。

【0105】

図12は、スロットマシン1におけるリール停止処理で用いられる停止テーブルの構成を示している。スロットマシン1は、各リールRごとに複数の停止テーブルを備えている。各停止テーブルは、ストップボタン13が操作されたタイミングで入賞ラインL上に位置する図柄の図柄番号PNと、当該操作のタイミングからリールRが停止するまでに継続させるリールRの回転移動の移動量を図柄数として示す滑りコマ数との対応関係が定義されている。

【0106】

例えば、左リールR1に適用される停止テーブルL001では、図柄番号PN=16~19の図柄が入賞ラインL上に位置するタイミングで左ストップボタン13aが操作された場合には、図柄番号PN=19の図柄（「プラム」図柄）を入賞ラインL上に引き込んで停止するように、図柄番号PNと滑りコマ数との対応関係が定義されている。同様に、図柄番号PN=12~15の図柄が入賞ラインL上に位置するタイミングで左ストップボタン13aが操作された場合には図柄番号PN=15の図柄（「プラム」図柄）を、図柄番号PN=7~11の図柄が入賞ラインL上に位置するタイミングで左ストップボタン13aが操作された場合には図柄番号PN=11の図柄（「プラム」図柄）を、図柄番号PN=3~6の図柄が入賞ラインL上に位置するタイミングで左ストップボタン13aが操作された場合には図柄番号PN=6の図柄（「プラム」図柄）を、図柄番号PN=1~2, 20~21の図柄が入賞ラインL上に位置するタイミングで左ストップボタン13aが操作された場合には図柄番号PN=2の図柄（「プラム」図柄）を、入賞ラインL上に引き込んで停止するように、図柄番号PNと滑りコマ数との対応関係が定義されている。従って、停止テーブルL001は、左リールR1について、左リールR1の停止タイミング（左ストップボタン13aの操作タイミング）に関わらず、入賞ラインL上に「プラム」図柄を引き込んで停止させる停止テーブルである。

【0107】

詳細は省略するが、その他の各停止テーブルは次のような特性を備えている。停止テーブルL002は、左リールR1について、左リールR1の停止タイミング（左ストップボタン13aの操作タイミング）に関わらず、入賞ラインL上に「ベル」図柄を引き込んで停止させる。停止テーブルL003は、左リールR1について、左リールR1の停止タイミング（左ストップボタン13aの操作タイミング）に応じて、入賞ラインL上に「チェリー」図柄を引き込んで停止させる。「チェリー」図柄を引き込めない場合は、「黒BAR」図柄又は「青7」図柄を引き込んで停止させる。停止テーブルL004は、左リールR1について、左リールR1の停止タイミング（左ストップボタン13aの操作タイミング）に応じて、入賞ラインL上に「スイカ」図柄を引き込んで停止させる。「スイカ」図柄を引き込めない場合は、「チェリー」図柄を引き込んで停止させる。停止テーブルL010は、左リールR1について、左リールR1の停止タイミング（左ストップボタン13aの操作タイミング）に応じて、入賞ラインL上に「黒BAR」図柄又は「白BAR」図柄を引き込んで停止させる。「黒BAR」図柄又は「白BAR」図柄を引き込めない場合は、「スイカ」図柄又は「チェリー」図柄を引き込んで停止させる。

【0108】

また、停止テーブルC001は、中リールR2について、中リールR2の停止タイミン

10

20

30

40

50

グ（中ストップボタン１３ｂの操作タイミング）に関わらず、入賞ラインＬ上に「プラム」図柄を引き込んで停止させる。停止テーブルＣ００２は、中リールＲ２について、中リールＲ２の停止タイミング（中ストップボタン１３ｂの操作タイミング）に関わらず、入賞ラインＬ上に「ベル」図柄を引き込んで停止させる。停止テーブルＣ００３は、中リールＲ２について、中リールＲ２の停止タイミング（中ストップボタン１３ｂの操作タイミング）に応じて、入賞ラインＬ上に「チェリー」図柄を引き込んで停止させる。「チェリー」図柄を引き込めない場合は、「黒ＢＡＲ」図柄又は「白ＢＡＲ」図柄を引き込んで停止させる。停止テーブルＣ００４は、中リールＲ２について、中リールＲ２の停止タイミング（中ストップボタン１３ｂの操作タイミング）に応じて、入賞ラインＬ上に「スイカ」図柄を引き込んで停止させる。「スイカ」図柄を引き込めない場合は、「青７」図柄を引き込んで停止させる。停止テーブルＣ０１０は、中リールＲ２について、中リールＲ２の停止タイミング（中ストップボタン１３ｂの操作タイミング）に応じて、入賞ラインＬ上に「黒ＢＡＲ」図柄又は「白ＢＡＲ」図柄を引き込んで停止させる。「黒ＢＡＲ」図柄又は「白ＢＡＲ」図柄を引き込めない場合は、「チェリー」図柄を引き込んで停止させる。

10

【０１０９】

また、停止テーブルＲ００１は、右リールＲ３について、右リールＲ３の停止タイミング（右ストップボタン１３ｃの操作タイミング）に関わらず、入賞ラインＬ上に「プラム」図柄を引き込んで停止させる。停止テーブルＲ００２は、右リールＲ３について、右リールＲ３の停止タイミング（右ストップボタン１３ｃの操作タイミング）に関わらず、入賞ラインＬ上に「ベル」図柄を引き込んで停止させる。停止テーブルＲ００３は、右リールＲ３について、右リールＲ３の停止タイミング（右ストップボタン１３ｃの操作タイミング）に応じて、入賞ラインＬ上に「チェリー」図柄を引き込んで停止させる。「チェリー」図柄を引き込めない場合は、「白ＢＡＲ」図柄又は「青７」図柄を引き込んで停止させる。停止テーブルＲ００４は、右リールＲ３について、右リールＲ３の停止タイミング（右ストップボタン１３ｃの操作タイミング）に応じて、入賞ラインＬ上に「スイカ」図柄を引き込んで停止させる。「スイカ」図柄を引き込めない場合は、「青７」図柄を引き込んで停止させる。停止テーブルＲ００９は、右リールＲ３について、右リールＲ３の停止タイミング（右ストップボタン１３ｃの操作タイミング）に応じて、入賞ラインＬ上に「黒ＢＡＲ」図柄又は「白ＢＡＲ」図柄を引き込んで停止させる。「黒ＢＡＲ」図柄又は「白ＢＡＲ」図柄を引き込めない場合は、「スイカ」図柄又は「青７」図柄を引き込んで停止させる。停止テーブルＲ０１０は、右リールＲ３について、右リールＲ３の停止タイミング（右ストップボタン１３ｃの操作タイミング）に応じて、入賞ラインＬ上に「黒ＢＡＲ」図柄又は「白ＢＡＲ」図柄を引き込んで停止させる。「黒ＢＡＲ」図柄又は「白ＢＡＲ」図柄を引き込めない場合は、「チェリー」図柄又は「青７」図柄を引き込んで停止させる。

20

30

【０１１０】

スロットマシン１は、上述した停止リンクデータ及び停止テーブルを用いたリール停止処理を実行することで、内部抽選処理における抽選対象と、リールＲの停止順序（ストップボタン１３の操作順序）と、リールＲの停止タイミング（ストップボタン１３の操作タイミング）とに応じて、リールＲの停止態様が異なるように制御される。

40

【０１１１】

（２）単独当選時の停止制御

スロットマシン１における、単独当選時の停止制御について説明する。なお、単独当選とは、内部抽選処理の抽選結果として、単一の役の当選が決定されることをいう。

【０１１２】

（２－１）押し順共通小役に係る停止制御（取りこぼしなし）

単独当選時における、押し順共通役に係る停止制御（取りこぼしなし）について説明する。「押し順共通（役）」とは、ストップボタン１３の操作順序（リールＲの停止順序）によらず、同一の役に対応する図柄組合せを、入賞ラインＬ上に引き込んで停止させる停

50

止制御のことをいう。また、「取りこぼしなし」とは、ストップボタン１３を操作するタイミングによらず、内部抽選処理により当選が決定された役に対応する図柄組合せを、入賞ラインＬ上に必ず引き込む停止制御のことをいう。

【０１１３】

例えば、内部抽選処理により抽選対象１７が抽選された場合における停止制御について説明する。抽選対象１７は、「リプレイ」役の当選に対応する抽選対象である（図７Ｃ参照）。スロットマシン１は、この場合、「リプレイ」役に対応する図柄組合せ（「プラム - プラム - プラム」）を入賞ラインＬ上に引き込むように、各リールＲを停止させる。

【０１１４】

停止リンクテーブルにおいて、抽選対象１７には、６通りのリールＲの停止順序（ストップボタン１３の操作順序）の全てにおいて、各リールＲに適用される停止テーブルは同一に設定されている（図１１Ｃ参照）。また、各リールＲの停止結果（停止位置）に応じて他のリールＲに適用される停止テーブルが異なることもない。

【０１１５】

具体的には、内部抽選処理により抽選対象１７が抽選された場合は、リールＲの停止順序（ストップボタン１３の操作順序）、及び各リールＲの停止結果（停止位置）によらず、左リールＲ１に対して停止テーブルＬ００１、中リールＲ２に対して停止テーブルＣ００１、右リールＲ３に対して停止テーブルＲ００１の停止テーブルを適用してリール停止処理が実行される。内部抽選処理により抽選対象１７が抽選された場合に各リールに適用される停止テーブルを図１３（Ａ）に示す。

【０１１６】

停止テーブルＬ００１、Ｃ００１、Ｒ００１のそれぞれは、ストップボタン１３を操作するタイミングによらず、「プラム」図柄を入賞ラインＬ上に必ず引き込むように、対応する各リールＲを停止させるための停止テーブルである。

【０１１７】

スロットマシン１では、各リールＲにおける各「プラム」図柄は、最大４図柄の間隔で配置されている。このため、各リールＲにおいて、ストップボタン１３を操作するタイミングによらず、「プラム」図柄を入賞ラインＬ上に必ず引き込むように停止させるための停止テーブルを定義することができる。

【０１１８】

このように、スロットマシン１では、内部抽選処理により抽選対象１７が抽選された場合に、各リールＲに対して停止テーブルＬ００１、Ｃ００１、Ｒ００１を適用することで、ストップボタン１３の操作順序、及びタイミングによらず、単独当選している「リプレイ」役を取りこぼすことなく確実に入賞させることができる。

【０１１９】

（２－２）押し順共通小役に係る停止制御（取りこぼしあり）

次に、単独当選時における、押し順共通役に係る停止制御（取りこぼしあり）について説明する。「取りこぼしあり」とは、ストップボタン１３を操作するタイミング（リールＲの停止タイミング）に応じて、対応するリールＲにおいて、内部抽選処理により当選が決定された役に対応する図柄組合せを、入賞ラインＬ上に引き込んで当選役が入賞する場合と、引き込めずに当選役が入賞しない場合とが存在する停止制御のことをいう。

【０１２０】

例えば、内部抽選処理により抽選対象３が抽選された場合における停止制御について説明する。抽選対象３は、「スイカ１」役の当選に対応する抽選対象である（図７Ａ参照）。スロットマシン１は、「スイカ１」役の当選時には、「スイカ１」役に対応する図柄組合せ（「スイカ - スイカ - スイカ」）を入賞ラインＬ上に引き込むように、各リールＲを停止させる。

【０１２１】

停止リンクテーブルにおいて、抽選対象３には、６通りのリールＲの停止順序（ストップボタン１３の操作順序）の全てにおいて、各リールＲに適用される停止テーブルは同一

10

20

30

40

50

に設定されている（図 1 1 A 参照）。また、各リール R の停止結果（停止位置）に応じて他のリール R に適用される停止テーブルが異なることもない。

【 0 1 2 2 】

具体的には、内部抽選処理により抽選対象 3 が抽選された場合は、リール R の停止順序（ストップボタン 1 3 の操作順序）、及び各リール R の停止結果（停止位置）によらず、左リール R 1 に対して停止テーブル L 0 0 4、中リール R 2 に対して停止テーブル C 0 0 4、右リール R 3 に対して停止テーブル R 0 0 4 の停止テーブルを適用してリール停止処理が実行される。内部抽選処理により抽選対象 3 が抽選された場合に各リールに適用される停止テーブルを図 1 3（B）に示す。

【 0 1 2 3 】

スロットマシン 1 では、各リール R における各「スイカ」図柄は、左リール R 1 で最大 7 図柄、中リール R 2 で最大 8 図柄、右リール R 3 で最大 9 図柄の間隔で配置されている。このため、各リール R において、ストップボタン 1 3 を操作するタイミングによらず、「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に必ず引き込むように停止させるための停止テーブルを定義することができない。

【 0 1 2 4 】

上述したように、停止テーブル L 0 0 4 は、左ストップボタン 1 3 a を操作するタイミングが、「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込めるタイミングである場合には「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込み、「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込めないタイミングである場合には「チェリー」図柄を入賞ライン L 上に引き込むように、左リール R 1 を停止させるための停止テーブルである。また、停止テーブル C 0 0 4 及び R 0 0 4 のそれぞれは、ストップボタン 1 3 を操作するタイミングが、「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込めるタイミングである場合には「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込み、「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込めないタイミングである場合には「青 7」図柄を入賞ライン L 上に引き込むように、中リール R 2 及び右リール R 3 を停止させるための停止テーブルである。

【 0 1 2 5 】

これらの停止テーブルを適用して各リール R を停止させた結果、入賞ライン L 上に引き込まれる図柄組合せは、「スイカ - スイカ - スイカ」、「スイカ - スイカ - 青 7」、「スイカ - 青 7 - 青 7」、「スイカ - 青 7 - スイカ」、「チェリー - スイカ - スイカ」、「チェリー - スイカ - 青 7」、「チェリー - 青 7 - 青 7」、又は「チェリー - 青 7 - スイカ」のいずれかとなる。図柄組合せ「スイカ - スイカ - スイカ」は「スイカ 1」役に対応し、他の図柄組合せは、いずれの役にも対応しない。

【 0 1 2 6 】

このように、スロットマシン 1 では、内部抽選処理により抽選対象 3 が抽選された場合に、各リール R に対して停止テーブル L 0 0 4、C 0 0 4、R 0 0 4 を適用することで、ストップボタン 1 3 の操作タイミングに応じて、単独当選している「スイカ 1」役を入賞させる場合と、「スイカ 1」役を入賞させずに取りこぼす場合とが存在するが、「スイカ 1」役を入賞させない場合であっても、役に対応する図柄組合せが入賞ライン L 上に停止しないように制御される。

【 0 1 2 7 】

（ 3 ）同時当選時の停止制御

スロットマシン 1 における、同時当選時の停止制御について説明する。なお、同時当選とは、内部抽選処理の抽選結果として、複数の役の当選が決定されることをいう。

【 0 1 2 8 】

（ 3 - 1 ）押し順小役に係る停止制御

同時当選時における、押し順小役に係る停止制御について説明する。「押し順小役」とは、ストップボタン 1 3 が特定の操作順序で操作された場合（リール R が特定の停止順序で停止される場合）には、同時当選している複数の小役に含まれる特定の小役を入賞させ、その他の操作順序で操作された場合（その他の停止順序で停止される場合）には特定の

10

20

30

40

50

小役を入賞させないように停止制御される抽選対象のことである。これは、ストップボタン13の操作順序（リールRの停止順序）に応じて、各リールRに適用される停止テーブルを異ならせることで実現される。

【0129】

例えば、内部抽選処理により抽選対象11が抽選された場合における停止制御について説明する。抽選対象11は、「ベル」役、「制御1」役、「制御2」役、「制御3」役、「制御4」役、「制御5」役、及び「制御6」役の当選に対応する抽選対象である。スロットマシン1は、内部抽選処理により抽選対象11が抽選された場合、「ベル」役、「制御1」役、「制御2」役、「制御3」役、「制御4」役、「制御5」役、又は「制御6」役のいずれかの小役に対応する図柄組合せを入賞ラインL上に引き込むように、各リールRを停止させる。

10

【0130】

停止リンクテーブルにおいて、抽選対象11には、6通りのリールRの停止順序（ストップボタン13の操作順序）のそれぞれにおいて、各リールRに適用される停止テーブルが異なるように設定されている（図11B参照）。

【0131】

具体的には、内部抽選処理により抽選対象11が抽選された場合は、リールRの停止順序（ストップボタン13の操作順序）が、左 中 右の順番の場合には、左リールR1に対して停止テーブルL002、中リールR2に対して停止テーブルC002、右リールR3に対して停止テーブルR002の停止テーブルが適用されて、リール停止処理が実行される。また、左 右 中、又は右 左 中の順番の場合には、左リールR1に対して停止テーブルL002、中リールR2に対して停止テーブルC010、右リールR3に対して停止テーブルR001の停止テーブルが適用される。また、中 右 左、中 左 右、又は右 中 左の順番の場合には、左リールR1に対して停止テーブルL004、中リールR2に対して停止テーブルC001、右リールR3に対して停止テーブルR001の停止テーブルが適用される。

20

【0132】

内部抽選処理により抽選対象11が抽選された場合に各リールに適用される停止テーブルを図14に示す。図14（A）は、抽選対象11・押し順：左 中 右、図14（B）は、抽選対象11・押し順：左 右 中 / 右 左 中、図14（C）は、抽選対象11・押し順：中 右 左 / 中 左 右 / 右 中 左の場合に各リールに適用される停止テーブルを示す。

30

【0133】

図14（A）で示す停止テーブル（抽選対象11・押し順：左 中 右）を適用したリール停止処理について説明する。当該リール停止処理では、第1停止として左ストップボタン13aが操作された場合に、抽選対象11に係る当選役である「ベル」役（8枚配当）、又は「制御5」～「制御6」役（1枚配当）を構成する「ベル」図柄と、他の当選役である「制御1」～「制御4」役（1枚配当）を構成する「スイカ」図柄のいずれかを入賞ラインL上に引き込んで停止させる。このとき、左リールR1の引き込み可能な範囲内に、これらの図柄が複数存在する場合には、払出し数優先制御の原則に従って、配当（特典としてのメダル枚数）が最も高い「ベル」役を構成する図柄である「ベル」図柄を、他の図柄に優先して入賞ラインL上に引き込んで停止させる。

40

【0134】

第1停止として左リールR1において入賞ラインL上に「ベル」図柄が停止した場合、抽選対象11に係る当選役である「ベル」役、「制御1」～「制御6」役のうち、入賞の可能性の残された役は「ベル」役、「制御5」役、及び「制御6」役のみとなる。

【0135】

次に、第2停止として中ストップボタン13bが操作された場合に、「ベル」役を構成する「ベル」図柄と、「制御5」役を構成する「黒BAR」図柄と、「制御6」役を構成する「白BAR」図柄のいずれかを入賞ラインL上に引き込んで停止させる。このとき、

50

左リール R 1 の引き込み可能な範囲内に、これらの図柄が複数存在する場合には、払出し数優先制御の原則に従って、配当（特典としてのメダル枚数）が最も高い「ベル」役を構成する図柄である「ベル」図柄を、他の図柄に優先して入賞ライン L 上に引き込んで停止させる。

【 0 1 3 6 】

第 2 停止として中リール R 2 において入賞ライン L 上に「ベル」図柄が停止した場合、抽選対象 1 1 に係る当選役である「ベル」役、「制御 1」～「制御 6」役のうち、入賞の可能性の残された役は「ベル」役のみとなる。

【 0 1 3 7 】

次に、第 3 停止として中ストップボタン 1 3 b が操作された場合に、「ベル」役を構成する「ベル」図柄を入賞ライン L 上に引き込んで停止させる。

10

【 0 1 3 8 】

上述したように、スロットマシン 1 では、各リール R における各「ベル」図柄は、最大 4 図柄の間隔で配置されている。つまり、内部抽選処理により抽選対象 1 1 が抽選された状況において、第 1 停止として左ストップボタン 1 3 a、第 2 停止として中ストップボタン 1 3 b、第 3 停止として右ストップボタン 1 3 c が操作された場合には、当該操作のタイミングに関わらず、各リール R において入賞ライン L 上に「ベル」図柄を停止させる。つまり、内部抽選処理により抽選対象 1 1 が抽選された状況において、第 1 停止として左ストップボタン 1 3 a、第 2 停止として中ストップボタン 1 3 b、第 3 停止として右ストップボタン 1 3 c が操作された場合には、必ず「ベル」役が入賞する。

20

【 0 1 3 9 】

次に、図 1 4 (B) で示す停止テーブル（抽選対象 1 1 ・押し順：左 右 中 / 右 左 中）を適用したリール停止処理について説明する。当該リール停止処理では、第 1 停止として左ストップボタン 1 3 a が操作された場合に、抽選対象 1 1 に係る当選役である「ベル」役（8 枚配当）、又は「制御 5」～「制御 6」役（1 枚配当）を構成する「ベル」図柄と、他の当選役である「制御 1」～「制御 4」役（1 枚配当）を構成する「スイカ」図柄のいずれかを入賞ライン L 上に引き込んで停止させる。このとき、左リール R 1 の引き込み可能な範囲内に、これらの図柄が複数存在する場合には、払出し数優先制御の原則に従って、配当（特典としてのメダル枚数）が最も高い「ベル」役を構成する図柄である「ベル」図柄を、他の図柄に優先して入賞ライン L 上に引き込んで停止させる。

30

【 0 1 4 0 】

第 1 停止として左リール R 1 において入賞ライン L 上に「ベル」図柄が停止した場合、抽選対象 1 1 に係る当選役である「ベル」役、「制御 1」～「制御 6」役のうち、入賞の可能性の残された役は「ベル」役、「制御 5」役、及び「制御 6」役のみとなる。

【 0 1 4 1 】

次に、第 2 停止として右ストップボタン 1 3 c が操作された場合に、「ベル」役を構成する「ベル」図柄（1 種類の役の入賞に寄与）、又は「制御 5」～「制御 6」役を構成する「プラム」図柄（2 種類の役の入賞に寄与）のいずれかを入賞ライン L 上に引き込んで停止させる。このとき、右リール R 3 の引き込み可能な範囲内に、これらの図柄が複数存在する場合には、組合せ数優先制御の原則に従って、最も多くの役の入賞に寄与する図柄（入賞に係る役の図柄組合せ数を最も多くする図柄）である「プラム」図柄を、他の図柄に優先して入賞ライン L 上に停止させる。

40

【 0 1 4 2 】

第 2 停止として右リール R 3 において入賞ライン L 上に「プラム」図柄が停止した場合、抽選対象 1 1 に係る当選役である「ベル」役、「制御 1」～「制御 6」役のうち、入賞の可能性の残された役は「制御 5」役、及び「制御 6」役のみとなる。

【 0 1 4 3 】

次に、第 3 停止として中ストップボタン 1 3 b が操作された場合に、「制御 5」役を構成する「黒 B A R」図柄、又は「制御 6」役を構成する「白 B A R」図柄を入賞ライン L 上に引き込んで停止させる。これにより、「制御 5」役、又は「制御 6」役が入賞する。

50

このとき、中ストップボタン13bを操作するタイミングが、「黒BAR」図柄、又は「白BAR」図柄を入賞ラインL上に引き込めないタイミングである場合には、「制御5」役、又は「制御6」役を入賞させずに取りこぼすが、当選が決定されていない「リプレイ3」役の図柄組合せ「ベル-プラム-プラム」を入賞ラインL上に停止させないよう、中リールR2では「プラム」図柄を停止させない。

【0144】

上述したように、スロットマシン1では、各リールRにおける各「ベル」図柄、及び「プラム」図柄は、最大4図柄の間隔で配置されている。つまり、内部抽選処理により抽選対象11が抽選された状況において、第1停止として左ストップボタン13a、第2停止として右ストップボタン13cが操作された場合には、当該操作のタイミングに関わらず、左リールR1においては「ベル」図柄、右リールR3においては「プラム」図柄を、入賞ラインL上に停止させる。そして、第3停止として中ストップボタン13bが操作された場合に、中ストップボタン13bを操作するタイミングに応じて、「黒BAR」図柄、又は「白BAR」図柄を入賞ラインL上に引き込んで停止させる場合と、「黒BAR」図柄、又は「白BAR」図柄を入賞ラインL上に引き込めない場合とがある。つまり、内部抽選処理により抽選対象11が抽選された状況において、第1停止として左ストップボタン13a、第2停止として右ストップボタン13c、第3停止として中ストップボタン13bが操作された場合には、「制御5」役、又は「制御6」役が入賞する場合と、「制御5」役、又は「制御6」役が入賞しない場合とがある。

【0145】

一方で、第1停止として右ストップボタン13cが操作された場合には、抽選対象11に係る当選役である「ベル」役を構成する「ベル」図柄(1種類の役の入賞に寄与)、「制御1」役を構成する「黒BAR」図柄(1種類の役の入賞に寄与)、「制御2」役を構成する「チェリー」図柄(1種類の役の入賞に寄与)、又は「制御3」~「制御6」を構成する「プラム」図柄(4種類の役の入賞に寄与)のいずれかを入賞ラインL上に引き込んで停止させる。このとき、右リールR3の引き込み可能な範囲内に、これらの図柄が複数存在する場合には、組合せ数優先制御の原則に従って、最も多くの役の入賞に寄与する図柄(入賞に係る役の図柄組合せ数を最も多くする図柄)である「プラム」図柄を、他の図柄に優先して入賞ラインL上に停止させる。

【0146】

第1停止として右リールR3において入賞ラインL上に「プラム」図柄が停止した場合、抽選対象11に係る当選役である「ベル」役、「制御1」~「制御6」役のうち、入賞の可能性の残された役は「制御3」役~「制御6」役のみとなる。

【0147】

次に、第2停止として左ストップボタン13aが操作された場合に、「制御3」役(1枚配当)、及び「制御4」役(1枚配当)を構成する「スイカ」図柄(2種類の役の入賞に寄与)、又は「制御5」役(1枚配当)、及び「制御6」(1枚配当)役を構成する「ベル」図柄(2種類の役の入賞に寄与)のうち、「ベル」図柄を入賞ラインL上に引き込んで停止させる。この場合、特典としてのメダル枚数、及び入賞に係る役の図柄組合せ数はともに同数であり、優先順位は任意に設定される。

【0148】

第2停止として左リールR1において入賞ラインL上に「ベル」図柄が停止した場合、抽選対象11に係る当選役である「ベル」役、「制御1」~「制御6」役のうち、入賞の可能性の残された役は「制御5」役、及び「制御6」役のみとなる。

【0149】

次に、第3停止として中ストップボタン13bが操作された場合に、「制御5」役を構成する「黒BAR」図柄、又は「制御6」役を構成する「白BAR」図柄を入賞ラインL上に引き込んで停止させる。これにより、「制御5」役、又は「制御6」役が入賞する。このとき、中ストップボタン13bを操作するタイミングが、「黒BAR」図柄、又は「白BAR」図柄を入賞ラインL上に引き込めないタイミングである場合には、「制御5」

10

20

30

40

50

役、又は「制御 6」役を入賞させずに取りこぼすが、当選が決定されていない「リプレイ 3」役の図柄組合せ「ベル - プラム - プラム」を入賞ライン L 上に停止させないよう、中リール R 2 では「プラム」図柄を停止させない。

【 0 1 5 0 】

上述したように、スロットマシン 1 では、各リール R における各「ベル」図柄、及び「プラム」図柄は、最大 4 図柄の間隔で配置されている。つまり、内部抽選処理により抽選対象 1 1 が抽選された状況において、第 1 停止として右ストップボタン 1 3 c、第 2 停止として左ストップボタン 1 3 a が操作された場合には、当該操作のタイミングに関わらず、右リール R 3 においては「プラム」図柄、左リール R 1 においては「ベル」図柄を、入賞ライン L 上に停止させる。そして、第 3 停止として中ストップボタン 1 3 b が操作された場合に、中ストップボタン 1 3 b を操作するタイミングに応じて、「黒 B A R」図柄、又は「白 B A R」図柄を入賞ライン L 上に引き込んで停止させる場合と、「黒 B A R」図柄、又は「白 B A R」図柄を入賞ライン L 上に引き込めない場合とがある。つまり、内部抽選処理により抽選対象 1 1 が抽選された状況において、第 1 停止として右ストップボタン 1 3 c、第 2 停止として左ストップボタン 1 3 a、第 3 停止として中ストップボタン 1 3 b が操作された場合には、「制御 5」役、又は「制御 6」役が入賞する場合と、「制御 5」役、又は「制御 6」役が入賞しない場合とがある。

【 0 1 5 1 】

次に、図 1 4 (C) で示す停止テーブル (抽選対象 1 1 ・押し順 : 中 右 左 / 中 左 右 / 右 中 左) を適用したリール停止処理について説明する。当該リール停止処理では、第 1 停止として中ストップボタン 1 3 b が操作された場合に、抽選対象 1 1 に係る当選役である「ベル」役、又は「制御 4」役を構成する「ベル」図柄 (2 種類の役の入賞に寄与)、他の当選役である「制御 1」~「制御 3」役を構成する「プラム」図柄 (3 種類の役の入賞に寄与)、「制御 5」役を構成する「黒 B A R」図柄 (1 種類の役の入賞に寄与)、又は「制御 6」役を構成する「白 B A R」図柄 (1 種類の役の入賞に寄与) のいずれかを入賞ライン L 上に引き込んで停止させる。このとき、中リール R 2 の引き込み可能な範囲内に、これらの図柄が複数存在する場合には、組合せ数優先制御の原則に従って、最も多くの役の入賞に寄与する図柄 (入賞に係る役の図柄組合せ数を最も多くする図柄) である「プラム」図柄を、他の図柄に優先して入賞ライン L 上に停止させる。

【 0 1 5 2 】

第 1 停止として中リール R 2 において入賞ライン L 上に「プラム」図柄が停止した場合、抽選対象 1 1 に係る当選役である「ベル」役、「制御 1」~「制御 6」役のうち、入賞の可能性の残された役は「制御 1」役~「制御 3」役のみとなる。

【 0 1 5 3 】

次に、第 2 停止として右ストップボタン 1 3 c が操作された場合に、「制御 1」役 (1 枚配当) を構成する「黒 B A R」図柄 (1 種類の役の入賞に寄与)、「制御 2」役 (1 枚配当) を構成する「チェリー」図柄 (1 種類の役の入賞に寄与)、「制御 3」役 (1 枚配当) を構成する「プラム」図柄 (1 種類の役の入賞に寄与) のうち、「プラム」図柄を入賞ライン L 上に引き込んで停止させる。この場合、特典としてのメダル枚数、及び入賞に係る役の図柄組合せ数はともに同数であり、優先順位は任意に設定される。

【 0 1 5 4 】

第 2 停止として右リール R 3 において入賞ライン L 上に「プラム」図柄が停止した場合、抽選対象 1 1 に係る当選役である「ベル」役、「制御 1」~「制御 6」役のうち、入賞の可能性の残された役は「制御 3」役のみとなる。

【 0 1 5 5 】

次に、第 3 停止として右ストップボタン 1 3 c が操作された場合に、「制御 3」役を構成する「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込んで停止させる。これにより、「制御 3」役が入賞する。このとき、左ストップボタン 1 3 a を操作するタイミングが、「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込めないタイミングである場合には、「制御 3」役を入賞させずに取りこぼすが、当選が決定されていない「リプレイ」役の図柄組合せ「プラム -

10

20

30

40

50

プラム - プラム」、又は「リプレイ 3」役の図柄組合せ「ベル - プラム - プラム」、を入賞ライン L 上に停止させないよう、中リール R 2 では「プラム」図柄、又は「ベル」を停止させない。

【0156】

上述したように、スロットマシン 1 では、各リール R における各「ベル」図柄、及び「プラム」図柄は、最大 4 図柄の間隔で配置されている。つまり、内部抽選処理により抽選対象 1 1 が抽選された状況において、第 1 停止として中ストップボタン 1 3 b、第 2 停止として右ストップボタン 1 3 c が操作された場合には、当該操作のタイミングに関わらず、中リール R 3、右リール R 1 とともに、「プラム」図柄を入賞ライン L 上に停止させる。そして、第 3 停止として左ストップボタン 1 3 a が操作された場合に、左ストップボタン 1 3 a を操作するタイミングに応じて、「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込んで停止させる場合と、「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込めない場合とがある。

10

【0157】

つまり、内部抽選処理により抽選対象 1 1 が抽選された状況において、第 1 停止として中ストップボタン 1 3 b、第 2 停止として右ストップボタン 1 3 c 第 3 停止として左ストップボタン 1 3 a、が操作された場合には、「制御 3」役が入賞する場合と、「制御 3」役が入賞しない場合とがある。

【0158】

一方で、第 2 停止として左ストップボタン 1 3 a が操作された場合には、抽選対象 1 1 に係る当選役である「制御 1」役～「制御 3」を構成する「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込んで停止させる。このとき、左ストップボタン 1 3 a を操作するタイミングが、「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込めないタイミングである場合には、「制御 1」役～「制御 3」役を入賞させずに取りこぼす。

20

【0159】

第 2 停止として左リール R 1 において入賞ライン L 上に「スイカ」図柄が停止した場合、抽選対象 1 1 に係る当選役である「ベル」役、「制御 1」～「制御 6」役のうち、入賞の可能性の残された役は「制御 1」役～「制御 3」役のままである。

【0160】

次に、第 3 停止として右ストップボタン 1 3 c が操作された場合に、「制御 1」役（1 枚配当）を構成する「黒 B A R」図柄（1 種類の役の入賞に寄与）、「制御 2」役（1 枚配当）を構成する「チェリー」図柄（1 種類の役の入賞に寄与）、又は「制御 3」役（1 枚配当）を構成する「プラム」図柄（1 種類の役の入賞に寄与）のうち、「プラム」図柄を入賞ライン L 上に引き込んで停止させる。この場合、特典としてのメダル枚数、及び入賞に係る役の図柄組合せ数はともに同数であり、優先順位は任意に設定される。

30

【0161】

上述したように、スロットマシン 1 では、各リール R における各「プラム」図柄は、最大 4 図柄の間隔で配置されている。つまり、内部抽選処理により抽選対象 1 1 が抽選された状況において、第 1 停止として中ストップボタン 1 3 b、第 3 停止として右ストップボタン 1 3 c が操作された場合には、当該操作のタイミングに関わらず、中リール R 3、右リール R 1 とともに、「プラム」図柄を入賞ライン L 上に停止させる。そして、第 2 停止として左ストップボタン 1 3 a が操作された場合に、左ストップボタン 1 3 a を操作するタイミングに応じて、「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込んで停止させる場合と、「スイカ」図柄を入賞ライン L 上に引き込めない場合とがある。

40

【0162】

つまり、内部抽選処理により抽選対象 1 1 が抽選された状況において、第 1 停止として中ストップボタン 1 3 b、第 2 停止として左ストップボタン 1 3 a、第 3 停止として右ストップボタン 1 3 c が操作された場合には、「制御 3」役が入賞する場合と、「制御 3」役が入賞しない場合とがある。

【0163】

一方で、第 1 停止として右ストップボタン 1 3 c が操作された場合には、上述したよう

50

に、「プラム」図柄を、他の図柄に優先して入賞ラインL上に停止させる。

【0164】

第1停止として右リールR3において入賞ラインL上に「プラム」図柄が停止した場合、抽選対象11に係る当選役である「ベル」役、「制御1」～「制御6」役のうち、入賞の可能性の残された役は「制御3」役～「制御6」役のみとなる。

【0165】

次に、第2停止として中ストップボタン13bが操作された場合に、「制御3」役(1枚配当)を構成する「プラム」図柄(1種類の役の入賞に寄与)、「制御4」役(1枚配当)を構成する「ベル」図柄(1種類の役の入賞に寄与)、「制御5」役(1枚配当)を構成する「黒BAR」図柄(1種類の役の入賞に寄与)、及び「制御6」役(1枚配当)を構成する「白BAR」図柄(1種類の役の入賞に寄与)うち、「プラム」図柄を入賞ラインL上に引き込んで停止させる。この場合、特典としてのメダル枚数、及び入賞に係る役の図柄組合せ数はともに同数であり、優先順位は任意に設定される。

10

【0166】

第2停止として中リールR2において入賞ラインL上に「プラム」図柄が停止した場合、抽選対象11に係る当選役である「ベル」役、「制御1」～「制御6」役のうち、入賞の可能性の残された役は「制御3」役のみとなる。

【0167】

次に、第3停止として左ストップボタン13aが操作された場合に、「制御3」役を構成する「スイカ」図柄を入賞ラインL上に引き込んで停止させる。これにより、「制御3」役が入賞する。このとき、左ストップボタン13aを操作するタイミングが、「スイカ」図柄を入賞ラインL上に引き込めないタイミングである場合には、「制御3」役を入賞させずに取りこぼすが、当選が決定されていない「リプレイ3」役の図柄組合せ「ベル-プラム-プラム」を入賞ラインL上に停止させないよう、左リールR1では「ベル」図柄を停止させない。

20

【0168】

上述したように、スロットマシン1では、各リールRにおける各「プラム」図柄は、最大4図柄の間隔で配置されている。つまり、内部抽選処理により抽選対象11が抽選された状況において、第1停止として右ストップボタン13c、第2停止として中ストップボタン13bが操作された場合には、当該操作のタイミングに関わらず、右リールR3、中リールR2とともに中リールR3、右リールR1ともに、「プラム」図柄を入賞ラインL上に停止させる。そして、第3停止として左ストップボタン13aが操作された場合に、左ストップボタン13aを操作するタイミングに応じて、「スイカ」図柄を入賞ラインL上に引き込んで停止させる場合と、「スイカ」図柄を入賞ラインL上に引き込めない場合とがある。

30

【0169】

つまり、内部抽選処理により抽選対象11が抽選された状況において、第1停止として右ストップボタン13c、第2停止として中ストップボタン13b、第3停止として左ストップボタン13aが操作された場合には、「制御3」役が入賞する場合と、「制御3」役が入賞しない場合とがある。

40

【0170】

以上のように、スロットマシン1では、内部抽選処理により抽選対象11が抽選された状況において、第1停止として左ストップボタン13a、第2停止として中ストップボタン13b、第3停止として右ストップボタン13cが操作された場合には、「ベル」役が必ず入賞する。そして、上記以外の操作順序でストップボタン13が操作された場合には「ベル」役は入賞せず、「制御1」役～「制御6」役のいずれかの役が入賞するか、又は入賞せずに取りこぼす。

【0171】

なお、詳細な説明は省略するが、抽選対象12～16においても、上述した抽選対象11に係る停止制御と同様の仕組み、つまり、ストップボタン13の操作順序(リールRの

50

停止順序)に応じて払出し数優先制御と組合せ数優先制御とを適宜に使い分けることで、同時当選した複数の役において入賞する役を異ならせる仕組みが適用される。

【0172】

内部抽選処理により抽選対象12が抽選された状況においては、第1停止として左ストップボタン13a、第2停止として右ストップボタン13c、第3停止として中ストップボタン13bが操作された場合には、「ベル」役が必ず入賞し、それ以外の操作順序でストップボタン13が操作された場合には「ベル」役は入賞せず、他の当選役が入賞するか、又は入賞せずに取りこぼす。

【0173】

また、内部抽選処理により抽選対象13が抽選された状況においては、第1停止として中ストップボタン13b、第2停止として右ストップボタン13c、第3停止として左ストップボタン13aが操作された場合には、「ベル」役が必ず入賞し、それ以外の操作順序でストップボタン13が操作された場合には「ベル」役は入賞せず、他の当選役が入賞するか、又は入賞せずに取りこぼす。

10

【0174】

また、内部抽選処理により抽選対象14が抽選された状況においては、第1停止として中ストップボタン13b、第2停止として左ストップボタン13a、第3停止として右ストップボタン13cが操作された場合には、「ベル」役が必ず入賞し、それ以外の操作順序でストップボタン13が操作された場合には「ベル」役は入賞せず、他の当選役が入賞するか、又は入賞せずに取りこぼす。

20

【0175】

また、内部抽選処理により抽選対象15が抽選された状況においては、第1停止として右ストップボタン13c、第2停止として左ストップボタン13a、第3停止として中ストップボタン13bが操作された場合には、「ベル」役が必ず入賞し、それ以外の操作順序でストップボタン13が操作された場合には「ベル」役は入賞せず、他の当選役が入賞するか、又は入賞せずに取りこぼす。

【0176】

また、内部抽選処理により抽選対象16が抽選された状況においては、第1停止として右ストップボタン13c、第2停止として中ストップボタン13b、第3停止として左ストップボタン13aが操作された場合には、「ベル」役が必ず入賞し、それ以外の操作順序でストップボタン13が操作された場合には「ベル」役は入賞せず、他の当選役が入賞するか、又は入賞せずに取りこぼす。

30

【0177】

抽選対象5～10においても、同様の仕組みが適用されている。

【0178】

内部抽選処理により抽選対象5が抽選された状況においては、第1停止として左ストップボタン13a、第2停止として中ストップボタン13b、第3停止として右ストップボタン13cが操作された場合には、「ベル」役は入賞せず、他の当選役が入賞するか、又は入賞せずに取りこぼし、それ以外の操作順序でストップボタン13が操作された場合には「ベル」役が入賞する。

40

【0179】

内部抽選処理により抽選対象6が抽選された状況においては、第1停止として左ストップボタン13a、第2停止として右ストップボタン13c、第3停止として中ストップボタン13bが操作された場合には、「ベル」役は入賞せず、他の当選役が入賞するか、又は入賞せずに取りこぼし、それ以外の操作順序でストップボタン13が操作された場合には「ベル」役が入賞する。

【0180】

内部抽選処理により抽選対象7が抽選された状況においては、第1停止として中ストップボタン13b、第2停止として右ストップボタン13c、第3停止として左ストップボタン13aが操作された場合には、「ベル」役は入賞せず、他の当選役が入賞するか、又

50

は入賞せずに取りこぼし、それ以外の操作順序でストップボタン 1 3 が操作された場合には「ベル」役が入賞する。

【 0 1 8 1 】

内部抽選処理により抽選対象 8 が抽選された状況においては、第 1 停止として中ストップボタン 1 3 b、第 2 停止として左ストップボタン 1 3 a、第 3 停止として右ストップボタン 1 3 c が操作された場合には、「ベル」役は入賞せず、他の当選役が入賞するか、又は入賞せずに取りこぼし、それ以外の操作順序でストップボタン 1 3 が操作された場合には「ベル」役が入賞する。

【 0 1 8 2 】

内部抽選処理により抽選対象 9 が抽選された状況においては、第 1 停止として右ストップボタン 1 3 c、第 2 停止として左ストップボタン 1 3 a、第 3 停止として中ストップボタン 1 3 b が操作された場合には、「ベル」役は入賞せず、他の当選役が入賞するか、又は入賞せずに取りこぼし、それ以外の操作順序でストップボタン 1 3 が操作された場合には「ベル」役が入賞する。

【 0 1 8 3 】

内部抽選処理により抽選対象 1 0 が抽選された状況においては、第 1 停止として右ストップボタン 1 3 c、第 2 停止として中ストップボタン 1 3 b、第 3 停止として左ストップボタン 1 3 a が操作された場合には、「ベル」役は入賞せず、他の当選役が入賞するか、又は入賞せずに取りこぼし、それ以外の操作順序でストップボタン 1 3 が操作された場合には「ベル」役が入賞する。

【 0 1 8 4 】

(3 - 2) 押し順リプレイに係る停止制御

同時当選時における、押し順リプレイに係る停止制御について説明する。「押し順リプレイ」とは、ストップボタン 1 3 が特定の操作順序で操作された場合(リール R が特定の停止順序で停止される場合)には、同時当選している複数の再遊技役に含まれる特定の再遊技役を入賞させ、その他の操作順序で操作された場合(その他の停止順序で停止される場合)には特定の再遊技役を入賞させないように停止制御される抽選対象のことである。これは、ストップボタン 1 3 の操作順序(リール R の停止順序)に応じて、各リール R に適用される停止テーブルを異ならせることで実現される。

【 0 1 8 5 】

例えば、内部抽選処理により抽選対象 1 8 が抽選された場合における停止制御について説明する。抽選対象 1 8 は、「リプレイ 1」役、「リプレイ 2」役、及び「リプレイ A」役の当選に対応する抽選対象である。この場合、スロットマシン 1 は、「リプレイ 1」役、「リプレイ 2」役、又は「リプレイ A」役のいずれかの再遊技役に対応する図柄組合せを入賞ライン L 上に引き込むように、各リール R を停止させる。

【 0 1 8 6 】

停止リンクテーブルにおいて、抽選対象 1 8 には、6 通りのリール R の停止順序(ストップボタン 1 3 の操作順序)のそれぞれにおいて、各リール R に適用される停止テーブルが異なるように設定されている。

【 0 1 8 7 】

具体的には、内部抽選処理により抽選対象 1 8 が抽選された場合は、リール R の停止順序(ストップボタン 1 3 の操作順序)が、左 中 右、又は左 右 中の順番の場合には、左リール R 1 に対して停止テーブル L 0 0 1、中リール R 2 に対して停止テーブル C 0 0 2、右リール R 3 に対して停止テーブル R 0 0 1 の停止テーブルが適用されて、リール停止処理が実行される。また、中 右 左、中 左 右、右 左 中、又は右 中 左の順番の場合には、左リール R 1 に対して停止テーブル L 0 0 1、中リール R 2 に対して停止テーブル C 0 0 1、右リール R 3 に対して停止テーブル R 0 0 2 の停止テーブルが適用される。

【 0 1 8 8 】

内部抽選処理により抽選対象 1 8 が抽選された場合に各リールに適用される停止テーブ

10

20

30

40

50

ルを図15に示す。図15(A)は、抽選対象18・押し順：左 中 右 / 左 右 中、図15(B)は、抽選対象18・押し順：中 右 左 / 中 左 右 / 右 左 中 / 右 中 左、の場合に各リールに適用される停止テーブルを示す。

【0189】

図15(A)で示す停止テーブル(抽選対象18・押し順：左 中 右 / 左 右 中)を適用したリール停止処理について説明する。当該リール停止処理では、第1停止として左ストップボタン13aが操作された場合に、抽選対象18に係る当選役である「リプレイ1」役、「リプレイ2」役、及び「リプレイA」役、を構成する「プラム」図柄を入賞ラインL上に引き込んで停止させる。

【0190】

第1停止として左リールR1において入賞ラインL上に「プラム」図柄が停止した場合、抽選対象18に係る当選役である「リプレイ1」役、「リプレイ2」、及び「リプレイA」役のうち、入賞の可能性の残された役は「リプレイ1」役、「リプレイ2」、及び「リプレイA」役のみである。

【0191】

上述したように、スロットマシン1では、各リールRにおける各「プラム」図柄は、最大4図柄の間隔で配置されている。つまり、内部抽選処理により抽選対象18が抽選された状況において第1停止として左ストップボタン13aが操作された場合には、当該操作のタイミングに関わらず、左リールR1において、「プラム」図柄を入賞ラインL上に停止させる。

【0192】

次に、第2停止として中ストップボタン13bが操作された場合に、「リプレイ1」役(再遊技役)を構成する「プラム」図柄、及び「リプレイ2」役(再遊技役)、及び「リプレイA」役(再遊技役)を構成する「ベル」図柄のうち、「ベル」図柄を入賞ラインL上に引き込んで停止させる。この場合、特典としての価値(再遊技)はともに等価であり、優先順位は任意に設定される。

【0193】

第2停止として中リールR2において入賞ラインL上に「ベル」図柄が停止した場合、抽選対象18に係る当選役である「リプレイ1」役、「リプレイ2」、及び「リプレイA」役のうち、入賞の可能性の残された役は「リプレイ2」役、及び「リプレイA」役のみとなる。

【0194】

次に、第3停止として右ストップボタン13cが操作された場合に、「リプレイ2」役を構成する「プラム」図柄を入賞ラインL上に引き込んで停止させる。これにより、「リプレイ2」役が入賞する。

【0195】

一方で、第2停止として右ストップボタン13cが操作された場合に、「リプレイ1」役(再遊技役)、及び「リプレイA」役(再遊技役)を構成する「ベル」図柄、及び「リプレイ2」役(再遊技役)を構成する「プラム」図柄のうち、「プラム」図柄を入賞ラインL上に引き込んで停止させる。この場合、特典としての価値(再遊技)はともに等価であり、優先順位は任意に設定される。

【0196】

第2停止として右リールR3において入賞ラインL上に「プラム」図柄が停止した場合、抽選対象18に係る当選役である「リプレイ1」役、「リプレイ2」、及び「リプレイA」役のうち、入賞の可能性の残された役は「リプレイ2」役のみとなる。

【0197】

次に、第3停止として中ストップボタン13bが操作された場合に、「リプレイ2」役を構成する「ベル」図柄を入賞ラインL上に引き込んで停止させる。これにより、「リプレイ2」役が入賞する。

【0198】

10

20

30

40

50

次に、図 15 (B) で示す停止テーブル (抽選対象 18・押し順：中 右 左 / 中 左 右 / 右 左 中 / 右 中 左) を適用したリール停止処理について説明する。当該リール停止処理では、抽選対象 18 に係る当選役である「リプレイ 1」役、「リプレイ 2」役、及び「リプレイ A」役のうち、「リプレイ 1」役の構成図柄を、各リール R について入賞ライン L 上に引き込んで停止させる。上述したように、複数の当選役はいずれも再遊技役として等価であるため、各リール R における各当選役の構成図柄のうち、任意の図柄を優先して入賞ライン L 上に停止させることができる。

【 0 1 9 9 】

このように、スロットマシン 1 では、内部抽選処理により抽選対象 18 が抽選された状況においては、第 1 停止として左ストップボタン 13 a が操作された場合には「リプレイ 2」役が必ず入賞し、第 1 停止として中ストップボタン 13 b 又は右ストップボタン 13 c が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞する。

10

【 0 2 0 0 】

なお、詳細な説明は省略するが、抽選対象 19 ~ 26 においても、上述した抽選対象 18 に係る停止制御と同様の仕組みが適用される。

【 0 2 0 1 】

内部抽選処理により抽選対象 19 が抽選された状況においては、第 1 停止として左ストップボタン 13 a が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞し、第 1 停止として中ストップボタン 13 b が操作された場合には「リプレイ 2」役が必ず入賞し、第 1 停止として右ストップボタン 13 c が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞する。

20

【 0 2 0 2 】

内部抽選処理により抽選対象 20 が抽選された状況においては、第 1 停止として左ストップボタン 13 a が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞し、第 1 停止として中ストップボタン 13 b が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞し、第 1 停止として右ストップボタン 13 c が操作された場合には「リプレイ 2」役が必ず入賞する。

【 0 2 0 3 】

内部抽選処理により抽選対象 21 が抽選された状況においては、第 1 停止として左ストップボタン 13 a が操作された場合には「リプレイ 3」役が必ず入賞し、第 1 停止として中ストップボタン 13 b が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞し、第 1 停止として右ストップボタン 13 c が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞する。

30

【 0 2 0 4 】

内部抽選処理により抽選対象 22 が抽選された状況においては、第 1 停止として左ストップボタン 13 a が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞し、第 1 停止として中ストップボタン 13 b が操作された場合には「リプレイ 3」役が必ず入賞し、第 1 停止として右ストップボタン 13 c が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞する。

【 0 2 0 5 】

内部抽選処理により抽選対象 23 が抽選された状況においては、第 1 停止として左ストップボタン 13 a が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞し、第 1 停止として中ストップボタン 13 b が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞し、第 1 停止として右ストップボタン 13 c が操作された場合には「リプレイ 3」役が必ず入賞する。

40

【 0 2 0 6 】

内部抽選処理により抽選対象 24 が抽選された状況においては、第 1 停止として左ストップボタン 13 a が操作された場合には「リプレイ」役が必ず入賞し、第 1 停止として中ストップボタン 13 b が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞し、第 1 停止として右ストップボタン 13 c が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞する。

【 0 2 0 7 】

内部抽選処理により抽選対象 25 が抽選された状況においては、第 1 停止として左ストップボタン 13 a が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞し、第 1 停止として中ストップボタン 13 b が操作された場合には「リプレイ」役が必ず入賞し、第 1 停止として右ストップボタン 13 c が操作された場合には「リプレイ 1」役が必ず入賞する。

50

【0208】

内部抽選処理により抽選対象26が抽選された状況においては、第1停止として左ストップボタン13aが操作された場合には「リプレイ1」役が必ず入賞し、第1停止として中ストップボタン13bが操作された場合には「リプレイ1」役が必ず入賞し、第1停止として右ストップボタン13cが操作された場合には「リプレイ」役が必ず入賞する。

【0209】

< 8. 図柄判定処理 >

スロットマシン1における図柄判定処理の詳細について説明する。CPU101は、リールR1～R3の全てが停止した後に、図柄判定処理を実行する。

【0210】

CPU101は、リールR1～R3の全てが停止した後に、入賞ラインL上に停止表示された図柄組合せが、図8で示される役構成テーブルで定義された図柄組合せのいずれかと一致するか否かを判定する。CPU101は、入賞ラインL上に停止表示された図柄組合せが、役構成テーブルで定義された図柄組合せのいずれかと一致すると判定した場合は、その図柄組合せに対応する役が入賞したと判定する。また、入賞ラインL上に停止表示された図柄組合せが、役構成テーブルで定義された図柄組合せのいずれにも一致しないと判定した場合には、何れの役にも入賞していないと判定する。

【0211】

CPU101は、役構成テーブルを用いて役の入賞に係る判定を行うとともに、図16に示す特図構成テーブルを用いて、特図に係る判定を行う。特図構成テーブルでは、特図と、当該特図が停止表示された場合に移行させるRT状態との対応関係が定義されている。CPU101は、入賞ラインL上に停止表示された図柄組合せが、特図構成テーブルで定義された特図のいずれかと一致するか否かを判定する。

【0212】

スロットマシン1では、特図構成テーブルにおいて、図柄組合せ「プラム - プラム - ベル」（「リプレイ1」役に対応する図柄組合せ）と、移行先のRTに係る遊技状態としてRT1、図柄組合せ「プラム - ベル - プラム」（「リプレイ2」役に対応する図柄組合せ）と、移行先のRTに係る遊技状態としてRT2、図柄組合せ「ベル - プラム - プラム」（「リプレイ3」役に対応する図柄組合せ）と、移行先のRTに係る遊技状態としてRT3が、それぞれ関連付けられている。

【0213】

また、図柄組合せ「スイカ - プラム - 黒BAR」、「スイカ - プラム - チェリー」、「スイカ - プラム - プラム」、「スイカ - ベル - プラム」、「ベル - 黒BAR - プラム」、「ベル - 白BAR - プラム」、「ベル - プラム - 黒BAR」、「ベル - プラム - 白BAR」、「プラム - ベル - 黒BAR」、「プラム - ベル - 白BAR」、「黒BAR - ベル - プラム」、「白BAR - ベル - プラム」、「黒BAR - プラム - ベル」、及び「白BAR - プラム - ベル」（それぞれ「制御1」役～「制御9」役、「制御A」～「制御E」役に対応する図柄組合せ）と、移行先のRTに係る遊技状態としてRT1が関連付けられている。

【0214】

また、図柄組合せの内容は省略するが、内部抽選処理により押し順小役（抽選対象5～10、11～16）が抽選された場合における、当該抽選対象に係る複数の小役のいずれも入賞しなかった場合に入賞ラインL上に停止表示される全ての図柄組合せと、移行先のRTに係る遊技状態としてRT1が関連付けられている。

【0215】

< 9. 特典付与処理 >

スロットマシン1における特典付与処理の詳細について説明する。CPU101は、図柄判定処理を実行した後に、特典付与処理を実行する。特典付与処理は、図柄判定処理により入賞が判定された役に対応する特典を付与するための処理であり、図8で示した役構成テーブルを用いて実現される。

【0216】

CPU101は、図柄判定処理により再遊技役に入賞したと判定した場合には、特典付与処理により、自動ベット処理を実行する（図6：Sa608 Sa602）。自動ベット処理では、直前のゲームを開始させるためのベット数と同数のベット数を、RAM105に記憶するベットカウンタに設定する。スロットマシン1においては、「リプレイ」役、「リプレイ1」役、「リプレイ2」役、「リプレイ3」役、「リプレイA」役、「リプレイB」役、及び「リプレイC」役が、再遊技役に該当する。

【0217】

CPU101は、図柄判定処理により小役に入賞したと判定した場合に、特典付与処理により、入賞した小役に対応する特典として示された枚数のメダルを払出するための処理を実行する。

10

【0218】

小役とは、特典としてのメダルの支払いが対応付けられた役であり、スロットマシン1においては、「チェリー1」役、「チェリー2」役、「スイカ1」役、「スイカ2」役、「ベル」役、「制御1」役、「制御2」役、「制御3」役、「制御4」役、「制御5」役、「制御6」役、「制御7」役、「制御8」役、「制御9」役、「制御A」役、「制御B」役、「制御C」役、「制御D」役、及び「制御E」役が該当し、それぞれ2枚、2枚、3枚、3枚、8枚、1枚、1枚、1枚、1枚、1枚、1枚、1枚、1枚、1枚、1枚、1枚、及び1枚のメダルの支払いが対応付けられている。CPU101は、特典付与処理において、入賞したことを判定した小役に対応するメダル枚数に応じた値を、貯留装置に加算する。CPU101は、貯留装置のクレジット数が50枚を超えた分については、メダル払出装置を駆動してメダル受皿40に遊技メダルを払い出す。

20

【0219】

<10.状態移行処理>

スロットマシン1は、図柄判定処理により入賞ラインL上に停止表示された図柄組合せが、特図構成テーブルで定義された特図のいずれかと一致すると判定した場合は、当該特図に関連付けられた移行先のRT状態に、RTに係る遊技状態を移行させる。

【0220】

また、スロットマシン1は、ATに係る遊技状態をAT状態と非AT状態との間で移行させる条件が成立したことに応じて、ATに係る遊技状態を移行させる。

30

【0221】

また、スロットマシン1は、ATに係る遊技状態に応じて区間表示ランプKL（兼用表示器23a）の表示を制御する。具体的には、AT状態と非AT状態との間でATに係る遊技状態が移行されたことに応じて、CPU101は、入出力ポート107を介して、区間表示ランプKL（兼用表示器23a）に対して、対応する表示制御信号123a（点灯又は消灯）を入力する。

【0222】

<11. ART>

(1) AT状態

スロットマシン1は、所定の開始条件が成立したことを契機としてATに係る遊技状態を非AT状態からAT状態に移行させ、所定の終了条件が成立したことを契機としてATに係る遊技状態をAT状態から非AT状態に移行させる。AT状態とは、内部抽選処理の結果として特定の抽選対象が抽選された場合に、当該特定の抽選対象に属する特定の役を入賞させるためのストップボタン13の操作手順（操作順序又は操作タイミング）を、少なくとも1回のゲームにおいて遊技者に報知する状態であり、非AT状態とは、当該操作手順を遊技者に報知しない状態のことである。

40

【0223】

より具体的には、スロットマシン1におけるAT状態とは、内部抽選処理により抽選対象5～10、又は11～16が抽選された場合に、各抽選対象に属する配当の異なる複数の小役のうち、最も配当の高い小役である「ベル」役を入賞させるためのストップボタン

50

1 3 の操作順序を遊技者に報知する遊技状態のことをいう。

【 0 2 2 4 】

また、A T 状態では、内部抽選処理により抽選対象 1 8 ~ 2 0 が抽選された場合に、各抽選対象に属する複数の再遊技役のうち、再遊技役である「リプレイ 2」役を入賞させるためのストップボタン 1 3 の操作順序を遊技者に報知する。このとき、報知された操作順序以外の操作順序でストップボタン 1 3 が操作された場合には、「リプレイ 1」役が入賞するように制御される。

【 0 2 2 5 】

また、内部抽選処理により抽選対象 2 1 ~ 2 3 が抽選された場合には、各抽選対象に属する複数の再遊技役のうち、再遊技役である「リプレイ 3」役を入賞させるためのストップボタン 1 3 の操作順序を遊技者に報知する。このとき、報知された操作順序以外の操作順序でストップボタン 1 3 が操作された場合には、再遊技役である「リプレイ 1」役が入賞するように制御される。

【 0 2 2 6 】

また、内部抽選処理により抽選対象 2 4 ~ 2 6 が抽選された場合に、各抽選対象に属する複数の再遊技役のうち、再遊技役である「リプレイ」役を入賞させるためのストップボタン 1 3 の操作順序を遊技者に報知する。このとき、報知された操作順序以外の操作順序でストップボタン 1 3 が操作された場合には、再遊技役である「リプレイ 1」役が入賞するように制御される。

【 0 2 2 7 】

一方で、非 A T 状態とは、特定の役を入賞させるためのストップボタン 1 3 の操作順序が遊技者に報知されない遊技状態のことである。また、スロットマシン 1 は、A T に係る遊技状態が非 A T 状態である場合には、通常区間中として区間表示ランプ K L を消灯状態とし、A T に係る遊技状態が A T 状態である場合には、有利区間中として区間表示ランプ K L を点灯状態とする。具体的には、C P U 1 0 1 は、入出力ポート 1 0 7 を介して、区間表示ランプ K L (兼用表示器 2 3 a) に対して、対応する表示制御信号 1 2 3 a を入力する。

【 0 2 2 8 】

(2) R T 状態

スロットマシン 1 は、上述したように、再遊技役の抽選確率が相対的に低い R T 0 ~ 2 状態と、再遊技役の抽選確率が相対的に高い R T 3 状態とを備え、R T に係る遊技状態を切り替えながら遊技を進行させる。スロットマシン 1 は、図柄判定処理により、予め定義された特図が入賞ライン L 上に停止表示されたことに基づいて、当該特図に関連付けられた移行先の R T 状態に、R T に係る遊技状態を移行させる。このように、スロットマシン 1 は、上述した A T 状態と非 A T 状態とを含んだ A T に係る遊技状態とは独立して、R T に係る遊技状態を切り替えながら遊技を進行させる。

【 0 2 2 9 】

(3) A R T 状態

スロットマシン 1 は、A T に係る遊技状態が A T 状態となり、且つ R T に係る遊技状態が再遊技役の当選確率が相対的に高い R T 3 状態となった場合に、遊技者にとって最も有利な状態 (A R T 状態) となる。

【 0 2 3 0 】

上述したように、スロットマシン 1 は、A T に係る遊技状態が A T 状態である場合に、内部抽選処理により抽選対象 5 ~ 1 0、又は 1 1 ~ 1 6 が抽選された場合には、リール停止処理により、「ベル」役を入賞させるためのリール R の停止処理に予め関連付けられたストップボタン 1 3 の操作順序を遊技者に報知する。これにより、当該ストップボタン 1 3 の操作順序が報知されない非 A T 状態である場合と比較して「ベル」役が入賞する頻度が増加するため、遊技者はより多くのメダルを獲得することが可能となる (報知された通りに遊技者がストップボタン 1 3 を操作する限りは、確実に「ベル」役が入賞する) 。

【 0 2 3 1 】

また、スロットマシン 1 は、A T に係る遊技状態が A T 状態、かつ R T に係る遊技状態が R T 1 である場合に、内部抽選処理により抽選対象 1 8 ~ 2 0 が抽選された場合には、「リプレイ 2」役を入賞させるためのリール R の停止処理に予め関連付けられたストップボタン 1 3 の操作順序を遊技者に報知する。「リプレイ 2」役に対応する図柄組合せは、R T 2 移行特図でもあるため、「リプレイ 2」役の入賞にともない、R T に係る遊技状態が R T 1 から R T 2 に移行する。これにより、当該ストップボタン 1 3 の操作順序が報知されない非 A T 状態である場合と比較して「リプレイ 2」役が入賞する頻度が増加するため、R T に係る遊技状態が R T 2 に移行し易い状態となる（報知された通りに遊技者がストップボタン 1 3 を操作する限りは、R T に係る遊技状態は確実に R T 2 に移行する）。

【 0 2 3 2 】

10

また、スロットマシン 1 は、A T に係る遊技状態が A T 状態、かつ R T に係る遊技状態が R T 2 である場合に、内部抽選処理により抽選対象 2 1 ~ 2 3 が抽選された場合には、「リプレイ 3」役を入賞させるためのリール R の停止処理に予め関連付けられたストップボタン 1 3 の操作順序を遊技者に報知する。「リプレイ 3」役に対応する図柄組合せは、R T 3 移行特図でもあるため、「リプレイ 3」役の入賞にともない、R T に係る遊技状態が R T 2 から R T 3 に移行する。これにより、当該ストップボタン 1 3 の操作順序が報知されない非 A T 状態である場合と比較して「リプレイ 3」役が入賞する頻度が増加するため、R T に係る遊技状態が R T 3 に移行し易い状態となる（報知された通りに遊技者がストップボタン 1 3 を操作する限りは、R T に係る遊技状態は確実に R T 3 に移行する）。

【 0 2 3 3 】

20

また、スロットマシン 1 は、A T に係る遊技状態が A T 状態、かつ R T に係る遊技状態が R T 3（A R T 状態）である場合に、内部抽選処理により抽選対象 2 4 ~ 2 6 が抽選された場合には、「リプレイ」役を入賞させるためのリール R の停止処理に予め関連付けられたストップボタン 1 3 の操作順序を遊技者に報知する。このとき、報知された通りの操作順序でストップボタン 1 3 を操作した場合に入賞する「リプレイ」役は、R T に係る遊技状態を移行させる特図ではなく、報知された通りの操作順序以外の操作順序でストップボタン 1 3 を操作した場合に入賞する「リプレイ 1」役に対応する図柄組合せは、R T 1 移行特図である。これにより、当該ストップボタン 1 3 の操作順序が報知されない非 A T 状態である場合と比較して「リプレイ」役が入賞する頻度が増加するため、R T に係る遊技状態が R T 1 に移行し難い状態となる（報知された通りに遊技者がストップボタン 1 3 を操作する限りは、R T 3 状態を確実に維持することができる）。

【 0 2 3 4 】

30

このように、スロットマシン 1 は、A T に係る遊技状態が A T 状態になると、報知された通りに遊技者がストップボタン 1 3 を操作することで、R T に係る遊技状態は、R T 1 から R T 2 に、R T 2 から R T 3 に移行していくとともに、R T に係る遊技状態が R T 3 となつてからは、R T 3 のまま維持されることになる。

【 0 2 3 5 】

スロットマシン 1 における R T に係る遊技状態の変化の流れを図 1 7 に示す。初期状態として設定された R T 0 において、「リプレイ 1」役の入賞、「制御 1 ~ E」役の入賞、又は抽選対象 5 ~ 1 0、1 1 ~ 1 6 に係る当選役の取りこぼしに応じて R T 1 移行特図が停止表示される。R T 1 移行特図の停止表示に基づいて、R T 状態が R T 0 から R T 1 に移行する。

【 0 2 3 6 】

40

また、R T に係る遊技状態が R T 1 である場合において、「リプレイ 2」役の入賞に応じて R T 2 移行特図が停止表示される。R T 2 移行特図の停止表示に基づいて、R T に係る遊技状態が R T 1 から R T 2 に移行する。

【 0 2 3 7 】

また、R T に係る遊技状態が R T 2 である場合において、「リプレイ 3」役の入賞に応じて R T 3 移行特図が停止表示される。R T 3 移行特図の停止表示に基づいて、R T に係る遊技状態が R T 2 から R T 3 に移行する。

50

【0238】

また、R Tに係る遊技状態がR T 2又はR T 3である場合において、「リプレイ1」役の入賞、「制御1～E」役の入賞、又は抽選対象5～10、11～16に係る当選役の取りこぼしに応じてR T 1移行特図が停止表示される。R T 1移行特図の停止表示に基づいて、R Tに係る遊技状態がR T 2又はR T 3からR T 1に移行する。

【0239】

上述したように、A Tに係る遊技状態がA T状態である場合には、R Tに係る遊技状態はR T 1からR T 2に、R T 2からR T 3に移行し、R T 3に移行してからはR T 3が維持されるようなストップボタン13の操作順序が遊技者に報知される。

【0240】

一方で、A Tに係る遊技状態が非A T状態である場合には、内部抽選処理により特定の抽選対象が抽選された場合であっても、上述したようなストップボタン13の操作順序が遊技者に報知されないため、偶然に当該操作順序でストップボタン13を操作してR Tに係る遊技状態がR T 2やR T 3に移行する場合があるにしても、いずれは当該操作順序以外の操作順序でストップボタン13が操作されることにより、結果的にR T 1移行特図が停止表示されてR Tに係る遊技状態がR T 1に移行してしまうため、R Tに係る遊技状態としてR T 3を維持することができない。

【0241】

<11-1. ストップボタンの操作順序の報知>

スロットマシン1のA T状態におけるストップボタン13の操作順序の報知に係る処理の流れを、図18を用いて説明する。メイン制御基板100A(CPU101)は、内部抽選処理が実行されると、現在のA Tに係る遊技状態がA T状態であるか否かを判定する(Sa1801)。具体的には、CPU101は、RAM105に記憶された、A Tに係る遊技状態を示すフラグ変数の内容が、A T状態を示しているか否かを判定する。CPU101は、A Tに係る遊技状態がA T状態ではないと判定した場合には、そのまま処理を終了する(Sa1801:NO)。一方で、CPU101は、A Tに係る遊技状態がA T状態であると判定した場合には(Sa1801:YES)、内部抽選処理の結果に基づいて報知内容を特定する処理を実行する(Sa1802)。次に、特定された報知内容に応じた報知の実行を、データ送出回路106を介して表示制御基板100Bに指示する(Sa1803)。図示は省略するが、表示制御基板100B(CPU191)は、メイン制御基板100A(CPU101)から受け付けた報知の実行に係る指示に従って、特定された報知内容を液晶表示装置30に出力させる。また、このときCPU101は、入出力ポート107を介して、指示モニタNM(兼用表示器23a)に対して、表示制御基板100Bに対して実行を指示した報知内容を識別する識別情報を表示させるための表示制御信号123aを出力する(Sa1804)。

【0242】

報知内容を特定する処理(Sa1802)は、図19に示す操作順序報知テーブルを用いて実行される。操作順序報知テーブルでは、内部抽選処理における抽選対象と、液晶表示装置30に表示すべき報知内容との対応関係が定義されている。

【0243】

また、詳細は後述するが、A T状態は、第1A T状態と第2A T状態とで区別される。操作順序報知テーブルでは、内部抽選処理における抽選対象と、A T状態の種別とに応じて、液晶表示装置30に表示すべき報知内容が特定される。例えば、内部抽選処理により抽選対象11～16が抽選された場合においては、第1A T状態である場合には、ストップボタン13の操作順序の報知は行われず、第2A T状態である場合にのみ、ストップボタン13の操作順序が報知される。内部抽選処理における抽選対象がその他の抽選対象の場合には、A T状態の種別に関わらず、抽選対象ごとに1つの報知内容が関連付けられている。

【0244】

操作順序報知テーブルでは、抽選対象5に対して、報知内容として「(1)(2)(3

10

20

30

40

50

)」以外が関連付けられている。「(1)(2)(3)」とは、操作順序が、第1停止として左ストップボタン13a、第2停止として中ストップボタン13b、第3停止として右ストップボタン13cであることを示している。つまり、「(1)(2)(3)」以外とは、上記の操作手順以外の操作手順であることを示しており、「(1)(2)(3)」以外の操作手順が液晶表示装置30に表示されることを示している。従って、内部抽選処理における抽選対象が抽選対象5である場合に、「(1)(2)(3)」以外の操作手順でストップボタン13が操作されると、必ず「ベル」役が入賞する。

【0245】

同様に、抽選対象6に対して、報知内容として「(1)(3)(2)」以外が関連付けられている。「(1)(3)(2)」とは、操作順序が、第1停止として左ストップボタン13a、第2停止として右ストップボタン13c、第3停止として中ストップボタン13bであることを示している。「(1)(3)(2)」以外とは、上記の操作手順以外の操作手順であることを示している。

10

【0246】

また、抽選対象7に対して、報知内容として「(3)(1)(2)」以外が関連付けられている。「(3)(1)(2)」とは、操作順序が、第1停止として中ストップボタン13b、第2停止として右ストップボタン13c、第3停止として左ストップボタン13aであることを示している。「(3)(1)(2)」以外とは、上記の操作手順以外の操作手順であることを示している。

【0247】

20

また、抽選対象8に対して、報知内容として「(2)(1)(3)」以外が関連付けられている。「(2)(1)(3)」とは、操作順序が、第1停止として中ストップボタン13b、第2停止として左ストップボタン13a、第3停止として右ストップボタン13cであることを示している。「(2)(1)(3)」以外とは、上記の操作手順以外の操作手順であることを示している。

【0248】

また、抽選対象9に対して、報知内容として「(2)(3)(1)」以外が関連付けられている。「(2)(3)(1)」とは、操作順序が、第1停止として右ストップボタン13c、第2停止として左ストップボタン13a、第3停止として中ストップボタン13bであることを示している。「(2)(3)(1)」以外とは、上記の操作手順以外の操作手順であることを示している。

30

【0249】

また、抽選対象10に対して、報知内容として「(3)(2)(1)」以外が関連付けられている。「(3)(2)(1)」とは、操作順序が、第1停止として右ストップボタン13c、第2停止として中ストップボタン13b、第3停止として左ストップボタン13aであることを示している。「(3)(2)(1)」以外とは、上記の操作手順以外の操作手順であることを示している。

【0250】

抽選対象11に対して、第2AT状態である場合、報知内容として「(1)(2)(3)」が関連付けられている。上述したように、「(1)(2)(3)」とは、操作順序が、第1停止として左ストップボタン13a、第2停止として中ストップボタン13b、第3停止として右ストップボタン13cであることを示している。つまり、「(1)(2)(3)」とは、上記の操作手順であることを示しており、「(1)(2)(3)」の操作手順が液晶表示装置30に表示されることを示している。従って、内部抽選処理における抽選対象が抽選対象5である場合に、「(1)(2)(3)」の操作手順でストップボタン13が操作されると、必ず「ベル」役が入賞する。

40

【0251】

同様に、抽選対象12に対して、第2AT状態である場合、報知内容として「(1)(3)(2)」が関連付けられている。上述したように、「(1)(3)(2)」とは、操作順序が、第1停止として左ストップボタン13a、第2停止として右ストップボタン1

50

3 c、第3停止として中ストップボタン13 bであることを示している。

【0252】

また、抽選対象13に対して、第2AT状態である場合、報知内容として「(3)(1)(2)」が関連付けられている。上述したように、「(3)(1)(2)」とは、操作順序が、第1停止として中ストップボタン13 b、第2停止として右ストップボタン13 c、第3停止として左ストップボタン13 aであることを示している。

【0253】

また、抽選対象14に対して、第2AT状態である場合、報知内容として「(2)(1)(3)」が関連付けられている。上述したように、「(2)(1)(3)」とは、操作順序が、第1停止として中ストップボタン13 b、第2停止として左ストップボタン13 a、第3停止として右ストップボタン13 cであることを示している。

10

【0254】

また、抽選対象15に対して、第2AT状態である場合、報知内容として「(2)(3)(1)」が関連付けられている。上述したように、「(2)(3)(1)」とは、操作順序が、第1停止として右ストップボタン13 c、第2停止として左ストップボタン13 a、第3停止として中ストップボタン13 bであることを示している。

【0255】

また、抽選対象16に対して、第2AT状態である場合、報知内容として「(3)(2)(1)」が関連付けられている。上述したように、「(3)(2)(1)」とは、操作順序が、第1停止として右ストップボタン13 c、第2停止として中ストップボタン13 b、第3停止として左ストップボタン13 aであることを示している。

20

【0256】

抽選対象18に対して、報知内容として「(1)-」が関連付けられている。「(1)-」とは、操作順序が、第1停止として左ストップボタン13 aであることを示している(第2停止及び第3停止のストップボタン13の種別は問わない)。つまり、「(1)-」とは、上記の操作手順であることを示しており、「(1)-」の操作手順が液晶表示装置30に表示されることを示している。

【0257】

同様に、抽選対象19に対して、報知内容として「-(1)-」が関連付けられている。「-(1)-」とは、操作順序が、第1停止として中ストップボタン13 bであることを示している(第2停止及び第3停止のストップボタン13の種別は問わない)。つまり、「-(1)-」とは、上記の操作手順であることを示しており、「-(1)-」の操作手順が液晶表示装置30に表示されることを示している。

30

【0258】

また、抽選対象20に対して、報知内容として「--(1)」が関連付けられている。「--(1)」とは、操作順序が、第1停止として右ストップボタン13 cであることを示している(第2停止及び第3停止のストップボタン13の種別は問わない)。つまり、「--(1)」とは、上記の操作手順であることを示しており、「--(1)」の操作手順が液晶表示装置30に表示されることを示している。

40

【0259】

抽選対象21~23、及び抽選対象24~26に対応する報知内容は、上述した抽選対象18~20と同様であるため、説明は省略する。

【0260】

なお、その他の抽選対象には、報知を行わないことが対応付けられている。CPU101は、報知内容を特定する処理において、操作順序報知テーブルを参照することで、内部抽選処理における抽選対象に基づいて、液晶表示装置30に出力させるための報知内容を特定する。このように、スロットマシン1は、ATに係る遊技状態がAT状態である場合において、内部抽選処理の結果に応じた報知内容を遊技者に報知する。

【0261】

<11-2. AT状態の遷移>

50

スロットマシン 1 における、A T 状態と非 A T 状態との間における A T に係る遊技状態の移行について説明する。

【 0 2 6 2 】

(1) A T 開始条件

スロットマシン 1 における、A T に係る遊技状態の移行に係る処理の流れについて、図 2 0 を用いて説明する。なお、本処理は、内部抽選処理の後、リール回転処理の開始前（少なくともリール停止処理によるリール R の第 1 停止に係る処理が実行される前）に実行される。

【 0 2 6 3 】

まず、C P U 1 0 1 は、現在の A T に係る遊技状態が非 A T 状態であるか否かを判定する (S a 2 0 0 1) 。 C P U 1 0 1 は、現在の A T に係る遊技状態が非 A T 状態であると判定した場合には (S a 2 0 0 1 : Y E S) 、 A T に係る遊技状態を C Z 状態へ移行させるか否かを、内部抽選処理の結果に基づいた抽選により決定する C Z 移行抽選処理を実行する (S a 2 0 0 2) 。なお、スロットマシン 1 において、A T に係る遊技状態を C Z 状態へ移行させることとは、A T に係る遊技状態を第 1 A T 状態に移行させることである。換言すれば、第 1 A T 状態のことを遊技上は「 C Z 状態」と称している。

10

【 0 2 6 4 】

C Z 移行抽選処理は、図 2 1 に示す状態移行抽選テーブルを用いて実行される。状態移行抽選テーブルでは、抽選の種別 (C Z 移行抽選 / A T 移行抽選) ごとに、内部抽選処理における抽選対象と、移行対象状態への移行を決定する抽選確率を示す抽選値との対応関係が定義されている。

20

【 0 2 6 5 】

まず、C P U 1 0 1 は、状態移行抽選テーブルを用いて、抽選の種別、及び内部抽選処理の結果に対応する抽選値を特定する。次に、C P U 1 0 1 は、不図示の乱数発生器から 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で取得した乱数値と、特定した抽選値とを比較して、乱数値が抽選値よりも小さな値となった場合に、C Z 当選 (C Z 状態に移行することが決定された) と判定し、乱数値が抽選値以上の値となった場合に、C Z 不当選 (C Z 状態に移行することが決定されなかった) と判定する。

【 0 2 6 6 】

スロットマシン 1 における状態移行抽選テーブルでは、内部抽選処理における抽選対象のうち、抽選対象 1 ~ 1 0 に対して抽選値が割り当てられており、抽選対象 1 1 ~ 2 6 に対しては抽選値が割り当てられていない。従って、内部抽選処理により抽選対象 1 ~ 1 0 が抽選された場合のみ、C Z 当選となる可能性がある。

30

【 0 2 6 7 】

図 2 0 に戻り、C P U 1 0 1 は、C Z 移行抽選処理の結果を判定する (S a 2 0 0 3) 。 C P U 1 0 1 は、C Z 移行抽選処理の結果として C Z 当選が決定されたと判定した場合は (S a 2 0 0 3 : Y E S) 、 A T に係る遊技状態の第 1 A T 状態への移行に係る A T 状態移行準備処理を実行する (S a 2 0 0 4) 。具体的には、R A M 1 0 5 に記憶された A T 準備状態を示すフラグ変数に、第 1 A T 状態を示す情報を設定する。次に、C P U 1 0 1 は、区間表示ランプ K L (兼用表示器 2 3 a) の点灯に係る区間表示ランプ準備処理を実行する (S a 2 0 0 5) 。具体的には、R A M 1 0 5 に記憶された区間表示ランプ準備状態を示すフラグ変数に、「点灯」を示す情報を設定する。

40

【 0 2 6 8 】

次に、C P U 1 0 1 は、C Z 状態初期化処理を実行して、処理を終了する (S a 2 0 0 6) 。具体的には、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 5 に記憶された、C Z 状態の進行ゲーム数を示す第 1 C Z 進行カウンタ変数及び第 2 C Z 進行カウンタ変数のそれぞれに 0 を設定する。また、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 5 に記憶された、特定役が成立した回数を示す、後述する特定役成立カウンタ変数に 0 を設定する。

【 0 2 6 9 】

なお、C Z 移行抽選処理 (S a 2 0 0 2) の結果として C Z 不当選が決定されたと判定

50

した場合は (S a 2 0 0 3 : N O)、A T に係る遊技状態を A T 状態 (第 2 A T 状態) へ移行させるか否かを、内部抽選処理の結果に基づいた抽選により決定する A T 移行抽選処理を実行する (S a 2 0 0 7)。

【 0 2 7 0 】

A T 移行抽選処理は、図 2 1 に示す状態移行抽選テーブルを用いて実行される。状態移行抽選テーブル、及び当該テーブルを用いた抽選の制御の詳細は上述した C Z 移行抽選処理と同様であるので詳細は省略する。

【 0 2 7 1 】

図 2 0 に戻り、C P U 1 0 1 は、A T 移行抽選処理の結果を判定する (S a 2 0 0 8) 。C P U 1 0 1 は、A T 移行抽選処理の結果として A T 当選 (第 2 A T 状態に移行すること) が決定されたと判定した場合は (S a 2 0 0 8 : Y E S)、A T に係る遊技状態の第 2 A T 状態への移行に係る A T 状態移行準備処理を実行する (S a 2 0 0 9)。具体的には、R A M 1 0 5 に記憶された A T 準備状態を示すフラグ変数に、第 2 A T 状態を示す情報を設定する。次に、C P U 1 0 1 は、区間表示ランプ K L (兼用表示器 2 3 a) の点灯に係る区間表示ランプ準備処理を実行する。具体的には、R A M 1 0 5 に記憶された区間表示ランプ準備状態を示すフラグ変数に、「点灯」を示す情報を設定する (S a 2 0 1 0)。

【 0 2 7 2 】

次に、C P U 1 0 1 は、A T 状態 (第 2 A T 状態) の残りゲーム数の初期値を設定して、処理を終了する (S a 2 0 1 1)。具体的には、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 5 に記憶された、A T 状態 (第 2 A T 状態) の残りゲーム数を示すカウンタ変数に 4 0 を設定する。

【 0 2 7 3 】

次に、C Z 状態における A T 開始条件について説明する。A T に係る遊技状態が C Z 状態、つまり A T に係る遊技状態が第 1 A T 状態である場合には、ステップ S a 2 0 0 1 の処理で、C P U 1 0 1 は、現在の A T に係る遊技状態が非 A T 状態ではないと判定され (S a 2 0 0 1 : N O)、A T に係る遊技状態が第 1 A T 状態であると判定される (S a 2 0 1 2 : Y E S)。

【 0 2 7 4 】

ここで、C P U 1 0 1 は、特定役成立カウンタ処理を実行する (S a 2 0 1 3)。具体的には、C P U 1 0 1 は、内部抽選処理の結果として、リプレイ役が成立した場合、つまり、抽選対象 1 7 ~ 2 6 のいずれかが抽選された場合に、R A M 1 0 5 に記憶された、特定役成立カウンタ変数に 1 を加算する。

【 0 2 7 5 】

C P U 1 0 1 は、特定役成立カウンタの値に基づいて、A T 当選を判定する (S a 2 0 0 8)。具体的には、R A M 1 0 5 に記憶された、特定役成立カウンタ変数の値が 1 0 以上であるか否かが判定され、1 0 以上である場合には A T 当選と判定され、1 0 未満である場合には A T 不当選と判定される。

【 0 2 7 6 】

判定の結果、A T 当選 (第 2 A T 状態に移行すること) であると判定した場合は (S a 2 0 0 8 : Y E S)、以降の処理は、上述したステップ S a 2 0 0 9 ~ S a 2 0 1 1 と同様であるため、詳細な説明を省略する。なお、A T に係る遊技状態が第 1 A T 状態である場合には、S a 2 0 1 0 の処理は、A T に係る遊技状態が非 A T 状態から第 1 A T 状態に移行する際に実行済みであるため、省略されても構わない。

【 0 2 7 7 】

一方で、C P U 1 0 1 は、A T 当選の判定の結果として A T 不当選 (第 2 A T 状態に移行しないこと) であると判定した場合は (S a 2 0 0 8 : N O)、A T に係る遊技状態が第 1 A T 状態であるか否かを判定する (S a 2 0 1 4)。C P U 1 0 1 は、A T に係る遊技状態が第 1 A T 状態ではないと判定した場合には、そのまま処理を終了する (S a 2 0 1 4 : N O)。なお、このステップ S a 2 0 1 4 の処理は、A T に係る遊技状態が非 A T

10

20

30

40

50

状態である場合に A T 移行抽選処理の結果として A T 不当選が決定された場合 (S a 2 0 0 7 S a 2 0 0 8 : N O) にも、同様に実施される。

【 0 2 7 8 】

C P U 1 0 1 は、A T に係る遊技状態が第 1 A T 状態であると判定した場合には (S a 2 0 1 4 : Y E S)、C Z 進行カウンタ処理を実行する (S a 2 0 1 5)。C Z 進行カウンタ処理に係る処理の流れを、図 2 2 を用いて説明する。

【 0 2 7 9 】

まず、C Z 状態の前半期間であるか否かを判定する (S a 2 2 0 1)。具体的には、C P U 1 0 1 は、第 1 C Z 進行カウンタ変数の値が第 1 C Z 進行上限値である 1 0 未満である場合に、C Z 状態が前半期間であると判定する。C Z 状態が前半期間であると判定された場合 (S a 2 2 0 1 : Y E S)、次に、内部抽選処理の結果としてリプレイ役が成立したか否かを判定する (S a 2 2 0 2)。具体的には、内部抽選処理の結果として、抽選対象 1 7 ~ 2 6 が抽選されたか否かを判定する。リプレイ役が成立しなかった場合 (S a 2 2 0 2 : N O)、C Z 前半カウンタを進行させる (S a 2 2 0 3)。具体的には、R A M 1 0 5 に記憶された、第 1 C Z 進行カウンタ変数に 1 を加算する。リプレイ役が成立した場合には、C Z 状態の前半期間の進行状態はそのまま維持される S a 2 2 0 2 : Y E S)。

【 0 2 8 0 】

次に、C Z 状態の前半期間が終了したか否かを判定する (S a 2 2 0 4)。具体的には、第 1 C Z 進行カウンタ変数の値が第 1 C Z 進行上限値である 1 0 以上である場合に、C Z 状態の前半期間が終了したと判定する (S a 2 2 0 4 : Y E S) C Z 状態の前半期間が終了したと判定した場合には、C Z 状態の前半期間を終了させて後半期間に移行させて処理を終了する (S a 2 2 0 5)。C Z 状態の前半期間が終了していないと判定した場合には、そのまま処理を終了する (S a 2 2 0 5)。

【 0 2 8 1 】

ステップ S a 2 2 0 1 の処理において、C Z 状態の前半期間ではない (つまり C Z 状態の後半期間) と判定した場合 (S a 2 2 0 1 : N O)、内部抽選処理の結果としてリプレイ役が成立したか否かを判定する (S a 2 2 0 6)。具体的には、内部抽選処理の結果として、抽選対象 1 7 ~ 2 6 が抽選されたか否かを判定する。リプレイ役が成立しなかった場合 (S a 2 2 0 6 : N O)、C Z 後半カウンタを進行させる (S a 2 2 0 7)。具体的には、R A M 1 0 5 に記憶された、第 2 C Z 進行カウンタ変数に 1 を加算する。そしてリプレイ役が成立した場合には (S a 2 2 0 6 : Y E S)、C Z 後半カウンタをリセットする (S a 2 2 0 8)。具体的には、R A M 1 0 5 に記憶された、第 2 C Z 進行カウンタ変数の値を 0 にリセットする。

【 0 2 8 2 】

次に、C Z 状態の後半期間が終了したか否かを判定する (S a 2 2 0 9)。具体的には、第 2 C Z 進行カウンタ変数の値が第 2 C Z 進行上限値である 5 以上である場合に、C Z 状態の後半期間が終了したと判定する (S a 2 2 0 9 : Y E S)。C Z 状態の後半期間が終了したと判定した場合には、C Z 状態を終了させて処理を終了する (S a 2 2 1 0)。具体的には、A T に係る遊技状態を、A T 状態 (第 1 A T 状態) から非 A T 状態に移行させる。当該処理は、実際には後述するステップ S a 2 0 1 8 において実行される。

【 0 2 8 3 】

図 2 0 に戻り、C P U 1 0 1 は、上述した C Z 進行カウンタ処理において、C Z 状態の終了条件が成立していないと判定した場合には、そのまま処理を終了する (S a 2 0 1 6 : N O)。

【 0 2 8 4 】

一方で、C P U 1 0 1 は、上述した C Z 進行カウンタ処理において、C Z 状態の終了条件が成立していると判定した場合には (S a 2 0 1 6 : Y E S)、小役報知カウンタがカウントされているか否かを判定する (S a 2 0 1 7)。具体的には、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 5 に記憶された、小役報知回数を示すカウンタ変数が 0 であるか否かを判定し、0 であると判定した場合には小役報知回数がカウントされていないと判定し、0 ではない

10

20

30

40

50

と判定した場合には小役報知回数がカウントされていると判定する。

【0285】

なお、小役報知カウントとは、A Tに係る遊技状態がC Z状態である場合、つまりA Tに係る遊技状態が第1 A T状態である場合に、小役を入賞させるためのストップボタン13の操作順序の報知が実行された場合に、加算されるカウンタ変数である。より具体的には、小役報知カウントは、A Tに係る遊技状態がC Z状態である場合、つまりA Tに係る遊技状態が第1 A T状態である場合に、内部抽選処理により抽選対象5～10が抽選された場合に、上述したステップ1803の処理により、ストップボタン13の操作順序の報知が実行されることに応じて、加算される。

【0286】

なお、上述したステップ1803の処理の説明では、小役報知カウントの値に関わらず、ストップボタン13の操作順序の報知が実行されるように説明したが、A Tに係る遊技状態がC Z状態である場合、つまりA Tに係る遊技状態が第1 A T状態である場合には、小役報知カウントが0である場合にのみ、ストップボタン13の操作順序の報知が実行されるようにしてもよい。つまり、A Tに係る遊技状態がC Z状態である場合、つまりA Tに係る遊技状態が第1 A T状態である場合には、ストップボタン13の操作順序の報知が2回以上実行されないように制御してもよい。

【0287】

ステップS a 2 0 1 7に戻り、C P U 1 0 1は、小役報知カウントがカウントされていないと判定した場合には、そのまま処理を終了する(S a 2 0 1 7 : N O)。

【0288】

一方で、C P U 1 0 1は、小役報知カウントがカウントされていると判定した場合には(S a 2 0 1 7 : Y E S)、A Tに係る遊技状態の非A T状態への移行に係るA T状態移行準備処理を実行する(S a 2 0 1 8)。具体的には、R A M 1 0 5に記憶されたA T準備状態を示すフラグ変数に、非A T状態を示す情報を設定する。次に、C P U 1 0 1は、区間表示ランプK L(兼用表示器23a)の消灯に係る区間表示ランプ準備処理を実行する。具体的には、R A M 1 0 5に記憶された区間表示ランプ準備状態を示すフラグ変数に、「消灯」を示す情報を設定して、全体の処理を終了する(S a 2 0 1 9)。

【0289】

なお、ステップS a 2 0 1 2の処理で、A Tに係る遊技状態が第1 A T状態ではないと判定された場合は、このまま処理を終了する(S a 2 0 1 2 : N O)。この場合は、A Tに係る遊技状態は第2 A T状態であるため、A T開始条件(第1 A T状態/第2 A T状態への移行に係る条件)に係る処理は行わず、後述するA T終了条件に係る処理が実行される。

【0290】

スロットマシン1における、非A T状態とA T状態との間でのA Tに係る遊技状態の移行に係る処理の流れについて、図23を用いて説明する。なお、この処理は1ゲームに係る処理において、内部抽選処理の前に実行される処理である。

【0291】

まず、C P U 1 0 1は、現在のA Tに係る遊技状態を他の状態に移行させることが決定されているか否かを判定する(S a 2 3 0 1)。具体的には、R A M 1 0 5に記憶された、A T準備状態を示すフラグ変数の内容が、A Tに係る遊技状態を示すフラグ変数の内容と同一ではないことが確認された場合には、現在のA Tに係る遊技状態を他の状態に移行させることが決定されていると判定され、同一であることが確認された場合には、現在のA Tに係る遊技状態を他の状態に移行させることが決定されていないと判定される。

【0292】

この判定処理において、現在のA Tに係る遊技状態を他の状態に移行させることが決定されていないと判定された場合には、このまま処理を終了する(S a 2 3 0 1 : N O)。一方で、現在のA Tに係る遊技状態を他の状態に移行させることが決定されていると判定された場合には(S a 2 3 0 1 : Y E S)、現在のA Tに係る遊技状態を他の状態に移行

10

20

30

40

50

させる A T 状態移行処理が実行される (S a 2 3 0 2) 。具体的には、 R A M 1 0 5 に記憶された、 A T に係る遊技状態を示すフラグ変数の内容を、 A T 準備状態を示すフラグ変数の内容で更新する。例えば、 A T に係る遊技状態を示すフラグ変数が、非 A T 状態から A T 状態に更新されると、上述したストップボタン 1 3 の操作順序の報知に係る処理 (図 1 8 参照) により、内部抽選処理の結果に基づいた報知に係る処理が実行されることになる。

【 0 2 9 3 】

なお、上述したように、この A T 状態の移行に係る処理は、内部抽選処理の前に実行される処理である。従って、内部抽選処理の結果に基づいて A T に係る遊技状態を移行させることが決定されたゲームではなく、当該ゲームの次のゲームにおいて、 A T に係る遊技状態が移行されることになる。

10

【 0 2 9 4 】

以上のように、スロットマシン 1 は、 A T に係る遊技状態が非 A T 状態である場合に、 A T に係る遊技状態が C Z 状態に、つまり A T に係る遊技状態が第 1 A T 状態に移行する条件が成立する場合がある。

【 0 2 9 5 】

C Z 状態では、 C Z 状態である期間中に、内部抽選処理の結果として、リプレイ役が成立した場合 (抽選対象 1 7 ~ 2 6 のいずれかが抽選された場合) に 1 加算される特定役成立カウンタ変数の値が、 1 0 に達した場合に A T 当選が決定される (A T 開始条件が成立する) 。つまり、 C Z 状態である期間中にリプレイ役が 1 0 回成立したことを条件に、 A T 当選が決定される。

20

【 0 2 9 6 】

C Z 状態である期間は、前半期間と後半期間に区別され、前半期間は 1 0 ゲームの消化で終了して後半期間に移行し、後半期間は 5 ゲームの消化で終了して C Z 状態である期間を終了する。しかし、前半期間においては、リプレイ役が成立した場合には消化ゲーム数を進行させないように制御されるため、前半期間は最低 1 0 ゲームの消化で終了することになる。また、後半期間においては、リプレイ役が成立した場合には消化ゲーム数が 0 にリセットされるため、前半期間と同様に、最低 5 ゲームの消化で終了することになるが、リプレイ役が成立した場合に享受される恩恵は、前半期間よりも大きいものとなる。

【 0 2 9 7 】

30

(2) 区間表示ランプ制御

上述したように、スロットマシン 1 は、 A T に係る遊技状態が非 A T 状態と A T 状態との間で移行されることが決定された場合、つまり、 A T に係る遊技状態が非 A T 状態から A T 状態 (第 1 A T 状態又は第 2 A T 状態) に移行されることが決定された場合、又は A T に係る遊技状態が A T 状態 (第 1 A T 状態又は第 2 A T 状態) から非 A T 状態に移行されることが決定された場合に、区間表示ランプ準備状態を示すフラグ変数に「点灯」又は「消灯」を示す情報をセットする区間表示ランプ準備処理が実行される。

【 0 2 9 8 】

スロットマシン 1 における、区間表示ランプ準備状態を示すフラグ変数に基づいて区間表示ランプ K L (兼用表示器 2 3 a) を制御する処理の流れを、図 2 4 を用いて説明する。なお、ここで説明する処理は、 1 回のゲームにおいて、図 2 0 で説明した、非 A T 状態から A T 状態に移行するまでの処理の前後において実行される。具体的には、図 2 4 (A) 内部抽選処理の前に実行される処理と、図 2 4 (B) リール停止処理の後に実行される図柄判定処理の一部として実行される処理との 2 種類の処理とが、それぞれ実行される。

40

【 0 2 9 9 】

まず、図 2 4 (A) 内部抽選処理の前に実行される処理について説明する。まず、 C P U 1 0 1 は、区間表示ランプ準備状態を判定する (S a 2 4 0 1) 。具体的には、区間表示ランプ準備状態を示すフラグ変数が、「点灯」を示す情報であるか、「消灯」を示す情報であるかを判定する。

【 0 3 0 0 】

50

次に、CPU101は、区間表示ランプ準備状態が「点灯」を示していると判定した場合（Sa2401：点灯）、区間表示ランプ状態に「点灯」を示す情報を設定する区間表示ランプ状態移行処理を実行する（Sa2402）。具体的には、RAM105に記憶された、区間表示ランプ状態を示すフラグ変数の内容を、区間表示ランプ準備状態を示すフラグ変数の内容で更新する。一方で、CPU101は、区間表示ランプ準備状態が「消灯」を示していると判定した場合（Sa2401：消灯）、区間表示ランプ状態に「消灯」を示す情報を設定する区間表示ランプ状態移行処理を実行する（Sa2403）。具体的には、RAM105に記憶された、区間表示ランプ状態を示すフラグ変数の内容を、区間表示ランプ準備状態を示すフラグ変数の内容で更新する。

【0301】

なお、図示は省略するが、スロットマシン1には、図24で示した処理とは異なる所定の割込みプログラムが2msの周期で動作している。この割込みプログラムの中で、CPU101は、入出力ポート107を介して、区間表示ランプKL（兼用表示器23a）に対して、区間表示ランプ状態に応じた表示制御信号123aを入力する。具体的には、CPU101は、RAM105に記憶された、区間表示ランプ状態を示すフラグ変数の内容を参照し、当該フラグ変数の内容に応じた表示制御信号123aを、区間表示ランプKL（兼用表示器23a）に対して入力する。

【0302】

上述したように、図24で説明した処理は、内部抽選処理の前と、リール停止処理の後に実行される図柄判定処理の一部として、それぞれ実行される。

【0303】

次に、図24（B）リール停止処理の後に実行される図柄判定処理の一部として実行される処理について説明する。基本的には図24（A）に示す処理と同一の処理であるため、同一の部分については説明を省略する。

【0304】

CPU101は、区間表示ランプ準備状態が「点灯」を示していると判定した場合（Sa2404：点灯）、特殊図柄判定処理を実行する（Sa2405）。次に、CPU101は、特殊図柄判定処理の結果について判定する（Sa2406）。CPU101は、特殊図柄判定処理の結果が肯定であると判定された場合（Sa2406：YES）、区間表示ランプ状態に「点灯」を示す情報を設定する区間表示ランプ状態移行処理を実行する（Sa2407）。具体的には、RAM105に記憶された、区間表示ランプ状態を示すフラグ変数の内容を、区間表示ランプ準備状態を示すフラグ変数の内容で更新する。一方で、CPU101は、特殊図柄判定処理の結果が否定であると判定された場合、区間表示ランプ状態移行処理の実行を省略し、そのまま処理を終了する（Sa2406：NO）。

【0305】

なお、CPU101は、区間表示ランプ準備状態が「消灯」を示していると判定した場合には、区間表示ランプ状態移行処理を実行せずに処理を終了する（Sa2404：消灯）。これにより、ATに係る遊技状態がAT状態から非AT状態に移行することが確定された場合であっても、直ちに区間表示ランプKLを消灯させずに、ATに係る遊技状態に係る遊技から非AT状態に移行することを、遊技者は最も遅いタイミングで認識することになる。

【0306】

特殊図柄判定処理の内容について説明する。特殊図柄判定処理は、リール停止処理の結果として、予め定められた所定の図柄組合せが入賞ラインLに停止されたか否かが判定される（Sa2405）。具体的には、CPU101は、入賞ラインLに停止された図柄組合せが、特殊図柄テーブルで定義された図柄組合せの何れかと一致するか否かを判定する。特殊図柄判定処理で利用される特殊図柄テーブルの構成を図25に示す。CPU101は、賞ラインLに停止された図柄組合せが、特殊図柄テーブルで定義された図柄組合せと一致すると判定した場合、RAM105に記憶された、判定結果を示すフラグ変数に肯定を示す情報を設定し、一致しないと判定した場合は、判定結果を示すフラグ変数に否定を

10

20

30

40

50

示す情報を設定する。次に実行されるステップ2406の処理は、判定結果を示すフラグ変数を参照して、上述したように処理を分岐させる。

【0307】

このように、リール停止処理の後に実行される図柄判定処理の一部として実行される、区間表示ランプの制御に係る処理では、区間表示ランプ準備状態が「点灯」であり、かつ、賞ラインLに停止された図柄組合せが、特殊図柄テーブルで定義された図柄組合せの何れかと一致する場合に、区間表示ランプ状態に「点灯」を示す情報を設定する区間表示ランプ状態移行処理が実行される。上述したように、2msの周期で動作する割込みプログラムの中で、区間表示ランプKL（兼用表示器23a）に対して、区間表示ランプ状態に応じた表示制御信号123aを入力する処理が実行される。従って、区間表示ランプ状態移行処理により区間表示ランプ状態が「点灯」に設定されると、直ちに区間表示ランプKL（兼用表示器23a）に対して「点灯」に対応する表示制御信号123aが入力される。この場合、遊技者にとっては、ストップボタン13を操作して第3停止としてのリールRを停止させた瞬間に、区間表示ランプKLの点灯を認識することができる。

10

【0308】

上述した特殊図柄テーブルで定義された図柄組合せは、「チェリー1」役及び「スイカ1」役に対応している。図21で説明した状態移行抽選テーブルでは、CZ移行抽選及びAT以降抽選ともに、「チェリー1」役（抽選対象1）及び「スイカ1」役（抽選対象3）について、それぞれ抽選値として65536が関連付けられている。つまり、ATに係る遊技状態が非AT状態の場合に、内部抽選処理の結果として「チェリー1」役又は「スイカ1」役の当選が決定した場合には、100%の確率でATに係る遊技状態がAT状態（第1AT状態又は第2AT状態）に移行する。また、各リールRにおける図柄の配置関係から、「チェリー1」役及び「スイカ1」役は、いずれも取りこぼしのある役（ストップボタン13を操作するタイミングによって役が入賞する場合としない場合とが存在する役）である。

20

【0309】

従って、内部抽選処理の結果として「チェリー1」役又は「スイカ1」役の当選が決定した場合には、ATに係る遊技状態が非AT状態からAT状態に移行することが確定するが、当該役が入賞する場合には第3停止としてのリールRを停止させた瞬間に直ちに区間表示ランプKLが点灯し、当該役が入賞しない場合には、スタートレバー12を操作して次のゲームが開始された直後に区間表示ランプKLが点灯することになる。つまり、これらの役を入賞させた場合には、ATに係る遊技状態が非AT状態からAT状態に移行することを、遊技者は最も早いタイミングで認識することができる。

30

【0310】

（3）AT終了条件

スロットマシン1におけるAT状態中（第2AT状態中）の処理の流れを、図26を用いて説明する。上述したように、AT状態は、第1AT状態と第2AT状態とで区別される。第1AT状態における処理の流れは、図20を用いて説明した。ここでは、第2AT状態における処理の流れについて説明する。

【0311】

まず、CPU101は、ATに係る遊技状態がAT状態（第2AT状態）であるか否かを判定する（Sa2601）。具体的には、CPU101は、RAM105に記憶されたATに係る遊技状態を示すフラグ変数がAT状態（第2AT状態）を示す情報であるか否かを判定する。

40

【0312】

CPU101は、ATに係る遊技状態がAT状態（第2AT状態）ではないと判定した場合には、そのまま処理を終了する（Sa2601：NO）。一方で、CPU101は、AT状態（第2AT状態）であると判定した場合には（Sa2601：YES）、ストップボタン13の操作順序の報知に係る処理を実行する（Sa2602～Sa2604）。この処理は、図18における処理Sa1802～Sa1804と同一の処理であるため、

50

説明は省略する。

【0313】

次に、CPU101は、AT状態（第2AT状態）の残りゲーム数を減算する（Sa2605）。具体的には、RAM105に記憶された、AT状態（第2AT状態）の残りゲーム数を示すカウンタ変数を1だけ減算する。

【0314】

次に、CPU101は、AT上乗せ抽選処理を実行する（Sa2606）。AT上乗せ抽選処理とは、AT状態（第2AT状態）の残りゲーム数に追加するゲーム数を、抽選により決定する処理である。AT上乗せ抽選処理についての詳細は後述する。

【0315】

次に、CPU101は、AT上乗せ抽選処理により決定されたゲーム数を、AT状態（第2AT状態）の残りゲーム数に加算する（Sa2607）。具体的には、RAM105に記憶されたAT状態（第2AT状態）の残りゲーム数を示すカウンタ変数に、AT上乗せ抽選処理により決定されたゲーム数を加算する。

【0316】

次に、CPU101は、AT状態（第2AT状態）の残りゲーム数が残っているか否かを判定する（Sa2608）。

【0317】

具体的には、RAM105に記憶されたAT状態（第2AT状態）の残りゲーム数を示すカウンタ変数が0であるか否かを判定する。当該カウンタ変数が0ではないと判定した場合は、そのまま処理を終了する（Sa2608：YES）。

【0318】

一方で、当該カウンタ変数が0であると判定した場合は（Sa2608：NO）、ATに係る遊技状態を非AT状態に移行させる（Sa2609）。具体的には、RAM105に記憶されたATに係る遊技状態を示すフラグ変数に、非AT状態を示す情報を設定する。最後に、CPU101は、区間表示ランプKL（兼用表示器23a）の消灯に係る区間表示ランプ準備処理を実行する（Sa2610）。具体的には、RAM105に記憶された区間表示ランプ準備状態を示すフラグ変数に、「消灯」を示す情報を設定して、処理を終了する。

【0319】

以上のように、スロットマシン1は、ATに係る遊技状態がAT状態（第2AT状態）である場合において、AT状態（第2AT状態）の残りゲーム数が残っている場合には、内部抽選処理の結果として特定の抽選対象が抽選された場合に、当該特定の抽選対象に属する特定の役を入賞させるための操作手順が報知され、AT上乗せ抽選処理及び当該処理で決定した上乗せゲーム数がAT状態（第2AT状態）の残りゲーム数に加算される。

【0320】

そして、AT状態（第2AT状態）の残りゲーム数を消化した場合に、ATに係る遊技状態をAT状態（第2AT状態）から非AT状態に移行させるとともに、区間表示ランプKL（兼用表示器23a）を消灯する処理が予約される。

【0321】

また、AT状態（第2AT状態）では、特定の抽選対象が抽選された場合に報知される操作順序の通りにストップボタン13を操作することで、「ベル役」が入賞したり、リール停止処理により停止表示される図柄組合せに基づいて、RTに係る遊技状態がRT3に移行するとともにRT3状態が維持される。

【0322】

そして、AT状態（第2AT状態）が終了してATに係る遊技状態が非AT状態に移行すると、内部抽選処理により特定の抽選対象が抽選された場合であっても、「ベル」役を入賞させるためのストップボタン13の操作順序が遊技者に報知されなくなり、さらに、各抽選対象に予め関連付けられた、RT3状態を維持するため（RT1移行特図の停止表示を回避するため）のストップボタン13の操作順序が遊技者に報知されなくなるため、

10

20

30

40

50

結果的に R T 1 移行特図が停止表示されることにより、R T に係る遊技状態が R T 1 に移行する。

【 0 3 2 3 】

(4) リミット機能

スロットマシン 1 は、A T 状態 (第 1 A T 状態 / 第 2 A T 状態) において消化したゲーム数が最大消化 A T ゲーム数として予め定められた 1 5 0 0 ゲームに到達したことを条件として、A T 状態の残りゲーム数の有無に関わらず、A T 状態を強制的に終了させるリミット機能を備えている。

【 0 3 2 4 】

より具体的には、C P U 1 0 1 は、A T 状態における各ゲームごとに、R A M 1 0 5 に記憶された A T 状態において消化したゲーム数を示すカウンタ変数を 1 ずつ加算するとともに、当該カウンタ変数が 1 5 0 0 に到達したか否かを判断しており、当該カウンタ変数が 1 5 0 0 に到達したと判断した場合には、A T 状態 (第 1 A T 状態 / 第 2 状態) の残りゲーム数を 0 にリセットして A T に係る遊技状態を A T 状態から非 A T 状態に移行させる。なお、リミット機能により A T 状態が終了する場合であっても、その時点での R T に係る遊技状態は変化しない。

10

【 0 3 2 5 】

リミット機能の存在により、一連の A R T の最中に払い出されるメダルの総量が一定量を超えないように制御される。

【 0 3 2 6 】

20

(5) A T ゲーム数上乘せ

スロットマシン 1 における A T ゲーム数上乘せについて説明する。上述したように、C P U 1 0 1 は、A T に係る遊技状態が A T 状態 (第 2 A T 状態) である場合に A T 状態 (第 2 A T 状態) の残りゲーム数が残っている場合において、A T 上乘せ抽選処理を実行する。A T 上乘せ抽選処理は、第 1 の抽選処理、及び第 2 の抽選処理で構成される。

【 0 3 2 7 】

A T 上乘せ抽選処理における第 1 の抽選処理は、内部抽選処理により抽選された抽選対象に基づく抽選確率により、A T 状態 (第 2 A T 状態) の残りゲーム数を追加するか否かを抽選により決定する処理である。第 1 の抽選処理は、図 2 7 (A) に示す第 1 上乘せ抽選テーブルを用いて実行される。第 1 上乘せ抽選テーブルでは、内部抽選処理における抽選対象と、A T 状態 (第 2 A T 状態) の残りゲーム数を追加することを決定する抽選確率を示す抽選値との対応関係が定義されている。本テーブルを用いた抽選処理の方法は、上述した状態移行抽選テーブルを用いた処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。第 1 の抽選処理により A T 状態 (第 2 A T 状態) の残りゲーム数を追加することが決定されない場合は、その時点で A T 上乘せ抽選処理は終了する。A T 状態 (第 2 A T 状態) の残りゲーム数を追加することが決定された場合は、第 2 の抽選処理が実行される。

30

【 0 3 2 8 】

A T 上乘せ抽選処理における第 2 の抽選処理は、A T 状態 (第 2 A T 状態) の残りゲーム数に対して加算するゲーム数を抽選により決定する処理である。第 2 の抽選処理は、図 2 7 (B) に示す第 2 上乘せ抽選テーブルを用いて実行される。第 2 上乘せ抽選テーブルでは、追加するゲーム数として、5、10、20、30、50、100、200、300 が定義されており、ゲーム数に対応する抽選値に基づいて、1 つのゲーム数が抽選により決定される。本テーブルを用いた抽選処理の方法は、上述した内部抽選テーブルを用いた処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。

40

【 0 3 2 9 】

以上のように、スロットマシン 1 は、A T に係る遊技状態が A T 状態 (第 2 A T 状態) である場合に、A T 上乘せ抽選処理を実行する。A T 上乘せ抽選処理では、決定した追加分のゲーム数が、A T 状態 (第 2 A T 状態) の残りゲーム数に追加される。

【 0 3 3 0 】

< 1 2 . 変形例 >

50

前述の形態は多様に変形され得る。具体的な変形の態様を以下に例示する。以下の例示から任意に選択された１以上の態様は相互に矛盾しない範囲で適宜に併合され得る。

【０３３１】

(１) 変形例１

上述の形態においては、ＣＺ状態（第１ＡＴ状態）中に、リプレイ役が成立した場合、つまり内部抽選処理の結果として抽選対象１７～２６のいずれかが抽選された場合に、特定役成立カウンタ変数を加算する態様について説明したが、この条件は任意の条件に変形されてもよい。例えば、リプレイ役に代えて、小役等の他の役の成立に応じて、特定役成立カウンタ変数を加算するようにしてもよい。また、複数の役を特定役として設定してもよい。また、条件の成立に伴う加算値は、成立した役の種別または／および所定の抽選の結果に基づいて可変であってもよい。なお、特定役の成立について、内部抽選処理において役の当選を決定したことを条件としてもよいし、図柄判定処理により役の入賞を判定したことを条件としてもよい。その他、任意の条件が設定され得る。

10

【０３３２】

(２) 変形例２

上述の形態においては、第１ＣＺ進行カウンタ変数、第２ＣＺ進行カウンタ変数、及び特定役成立カウンタ変数等の各種カウンタ変数について、初期値が０として設定されて所定の条件により加算処理がなされ、所定の値に達したか否かが判定される態様について説明したが、加算処理に代えて減算処理が適用されても構わない。この場合は、例えば初期値として所定の値が設定されて、カウンタの値が０となったか否かが判定されるように処理してもよい。

20

【０３３３】

(２) 変形例２

上述の形態においては、第１ＣＺ進行カウンタ変数、第２ＣＺ進行カウンタ変数、及び特定役成立カウンタ変数等の各種カウンタ変数について、所定の値に達したか否かが判定される態様について説明したが、所定の数値範囲から選択された１の数値を、所定の値として設定するようにしてもよい。例えば、ＡＴに係る遊技状態がＣＺ状態（第１ＡＴ状態）に移行することが決定した際に、第１ＣＺ進行上限値として、３～１０の範囲で抽選された１つの数値が設定され、第２ＣＺ進行上限値として、２～５の範囲で抽選された１つの数値が設定され、特定役成立カウンタ変数におけるＡＴ当選の条件として、５～１０の範囲で抽選された１つの数値が設定されるように構成してもよい。また、例えば特定役成立カウンタ変数におけるＡＴ当選の条件として、５～１０の範囲で抽選された１つの数値が設定されるように構成した場合、抽選された数値が小さいほど、特定役成立カウンタ変数を加算する条件を変化させてもよい。また、例えば、特定役成立カウンタ変数におけるＡＴ当選の条件として抽選された数値が小さいほど、特定役成立カウンタ変数を加算する条件として、当選を判定する対象の役の数が少なくなるよう設定してもよい。

30

【０３３４】

(３) 変形例３

上述の形態においては、ＣＺ状態の進行を管理する手段として、第１ＣＺ進行カウンタ変数、第２ＣＺ進行カウンタ変数のように複数のカウンタ変数を用いる態様について説明したが、１つのカウンタ変数により実現される態様についても、本件発明の技術的範囲に包含される。１つのカウンタ変数のみを用いる場合には、予め定められた閾値と当該カウンタ値の比較により、ＣＺ状態の前半期間であるか後半期間を判定すればよく、また後半期間に所定の条件が成立した場合において実行されるカウンタ変数のリセット値も、０ではなく当該閾値に関連する一の値にリセットされればよい。

40

【符号の説明】

【０３３５】

１……スロットマシン、１２……スタートレバー、１３ａ～１３ｃ……ストップボタン、Ｒ１～Ｒ３……リール、２０……リール窓、Ｌ……入賞ライン、１４……精算ボタン、３０……液晶表示装置、４０……メダル受皿、１００Ａ……メイン制御基板、１０１……

50

CPU、104.....ROM、105.....RAM、100B.....表示制御基板、191.....CPU、194.....ROM、195.....RAM、23a.....兼用表示器、CR.....クレジット数表示器、NM.....指示モニタ、KL.....区間表示ランプ

【要約】

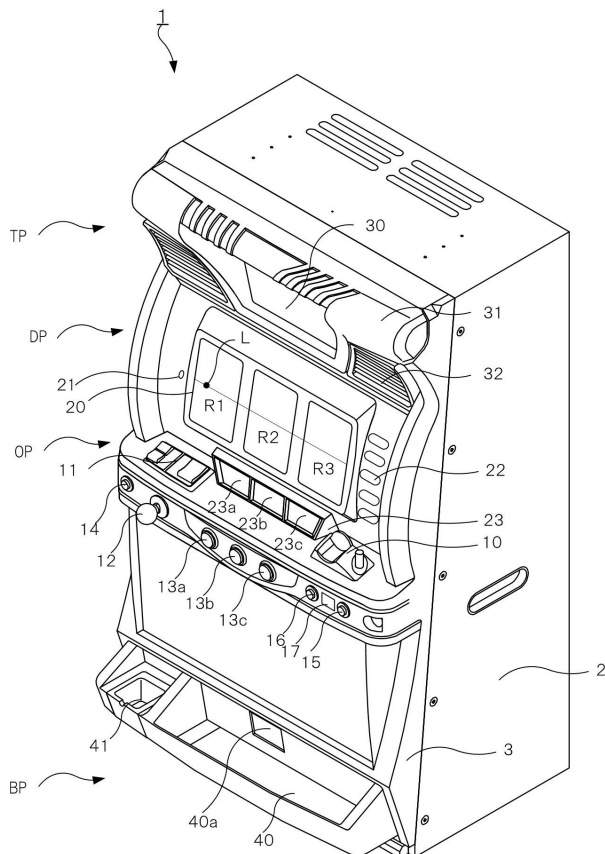
【課題】特典が得られるか否かを決定するプロセスにおいて、特典が得られることの期待感を高めることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】第1期間と第2期間で構成される特別期間中に特典を付与する遊技機において、第1期間におけるゲームの実行に応じて第1カウンタを進行させ、第1カウンタが第1所定値に達した場合に第1期間を終了して第2期間に移行させ、第2期間におけるゲームの実行に応じて第2カウンタを進行させ、第2カウンタが第2所定値に達した場合に第2期間を終了して特別期間を終了させ、各ゲームにおいて所定条件が成立したことに応じて第3カウンタを進行させ、各ゲームにおいて第3カウンタが第3所定値に達したことに応じて特典を付与し、第2期間において、所定条件が成立していない場合は第2カウンタを進行させる一方で、所定条件が成立した場合は、第2カウンタを初期化する。

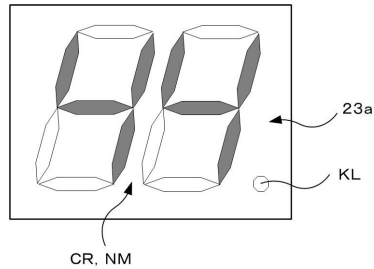
10

【選択図】図22

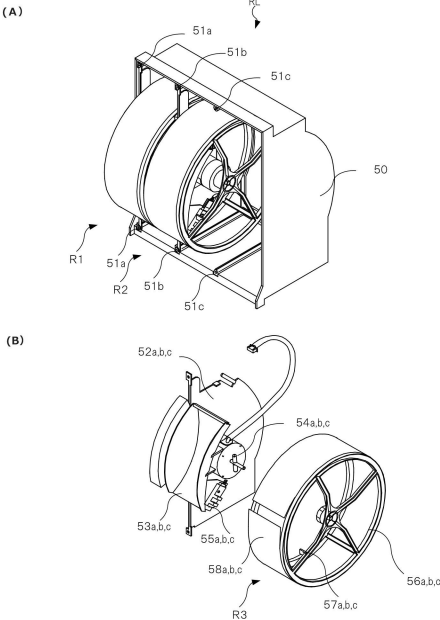
【図1】



【図2】



【図 3】

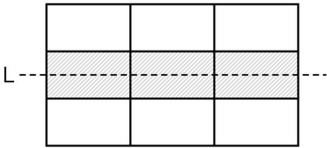


【図 4】

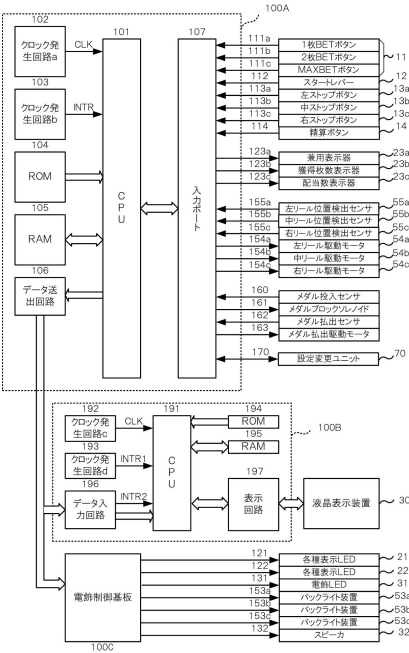
(A)

図柄番号 PN	左リール	中リール	右リール
21	黒BAR	チェリー	ブラム
20	チェリー	青7	ベル
19	ブラム	ベル	白BAR
18	スイカ	ブラム	スイカ
17	ベル	スイカ	ブラム
16	青7	白BAR	ベル
15	ブラム	ベル	スイカ
14	白BAR	ブラム	チェリー
13	チェリー	スイカ	ブラム
12	ベル	黒BAR	ベル
11	ブラム	ベル	黒BAR
10	スイカ	ブラム	青7
9	青7	青7	赤7
8	ベル	赤7	ブラム
7	赤7	チェリー	ベル
6	ブラム	ベル	白BAR
5	チェリー	ブラム	スイカ
4	ベル	スイカ	ブラム
3	スイカ	白BAR	ベル
2	ブラム	ベル	スイカ
1	ベル	ブラム	青7

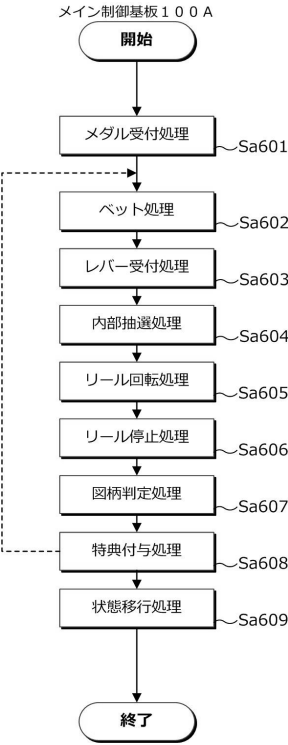
(B)



【図 5】



【図 6】



【図 7 A】

抽選対象	役	抽選値				備考
		RT0	RT1	RT2	RT3	
1	チリ-1	300	300	300	300	---:「チリ-1」投入賞/非入賞
2	チリ-2	2500	2500	2500	2500	---:「チリ-2」投入賞/非入賞
3	スイカ1	500	500	500	500	---:「スイカ1」投入賞/非入賞
4	スイカ2	3000	3000	3000	3000	---:「スイカ2」投入賞/非入賞
5	ベル	833	833	833	833	(1)(2)(3):「制御7」役/「制御8」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	制御7					(1)(3)(2):「ベル」投入賞 (3)(1)(2):「ベル」投入賞 (2)(1)(3):「ベル」投入賞 (2)(3)(1):「ベル」投入賞 (3)(2)(1):「ベル」投入賞
6	ベル	833	833	833	833	(1)(2)(3):「ベル」投入賞 (1)(3)(2):「制御5」役/「制御6」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	制御5					(3)(1)(2):「ベル」投入賞 (2)(1)(3):「ベル」投入賞 (2)(3)(1):「ベル」投入賞 (3)(2)(1):「ベル」投入賞
7	ベル	833	833	833	833	(1)(2)(3):「ベル」投入賞 (1)(3)(2):「ベル」投入賞
	制御8					(3)(1)(2):「制御B」役/「制御C」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (2)(1)(3):「ベル」投入賞 (2)(3)(1):「ベル」投入賞 (3)(2)(1):「ベル」投入賞
8	ベル	833	833	833	833	(1)(2)(3):「ベル」投入賞 (1)(3)(2):「ベル」投入賞 (3)(1)(2):「ベル」投入賞 (2)(1)(3):「制御9」役/「制御A」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	制御9					(2)(3)(1):「ベル」投入賞 (3)(2)(1):「ベル」投入賞
9	ベル	833	833	833	833	(1)(2)(3):「ベル」投入賞 (1)(3)(2):「ベル」投入賞 (3)(1)(2):「ベル」投入賞
	制御F					(2)(3)(1):「制御F」役/「制御G」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (3)(2)(1):「ベル」投入賞
10	ベル	833	833	833	833	(1)(2)(3):「ベル」投入賞 (1)(3)(2):「ベル」投入賞 (3)(1)(2):「ベル」投入賞 (2)(3)(1):「ベル」投入賞 (3)(2)(1):「制御D」役/「制御E」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	制御D					

【図 7 B】

抽選対象	役	抽選値				備考
		RT0	RT1	RT2	RT3	
11	ベル	6000	6000	6000	6000	(1)(2)(3):「ベル」投入賞 (1)(3)(2):「制御5」役/「制御6」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (3)(1)(2):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (2)(1)(3):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (2)(3)(1):「制御5」役/「制御6」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (3)(2)(1):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	制御1					
	制御2					
	制御3					
	制御4					
	制御5					
12	ベル	6000	6000	6000	6000	(1)(2)(3):「制御7」役/「制御8」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (1)(3)(2):「ベル」投入賞 (3)(1)(2):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (2)(1)(3):「制御7」役/「制御8」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (2)(3)(1):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (3)(2)(1):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	制御1					
	制御2					
	制御3					
	制御4					
	制御5					
13	ベル	6000	6000	6000	6000	(1)(2)(3):「制御9」役/「制御A」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (1)(3)(2):「制御9」役/「制御A」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (3)(1)(2):「ベル」投入賞 (2)(1)(3):「制御9」役/「制御A」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (2)(3)(1):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (3)(2)(1):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	制御1					
	制御2					
	制御3					
	制御4					
	制御5					
14	ベル	6000	6000	6000	6000	(1)(2)(3):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (1)(3)(2):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (3)(1)(2):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (2)(1)(3):「ベル」投入賞 (2)(3)(1):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (3)(2)(1):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	制御1					
	制御2					
	制御3					
	制御4					
	制御5					
15	ベル	6000	6000	6000	6000	(1)(2)(3):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (1)(3)(2):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (3)(1)(2):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (2)(1)(3):「制御D」役/「制御E」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (2)(3)(1):「ベル」投入賞 (3)(2)(1):「制御D」役/「制御E」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	制御1					
	制御2					
	制御3					
	制御4					
	制御5					
16	ベル	6000	6000	6000	6000	(1)(2)(3):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (1)(3)(2):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (3)(1)(2):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (2)(1)(3):「制御3」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (2)(3)(1):「制御F」役/「制御G」役投入賞/非入賞 (RT1移行特図) (3)(2)(1):「ベル」投入賞
	制御1					
	制御2					
	制御3					
	制御4					
	制御F					

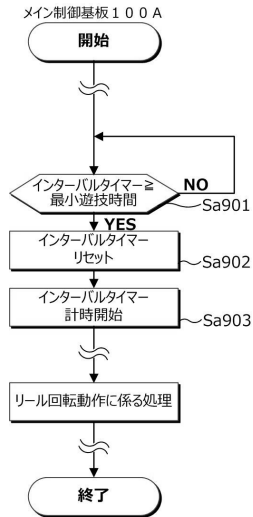
【図 7 C】

抽選対象	役	抽選値				備考
		RT0	RT1	RT2	RT3	
17	リプレイ	8978	8081	7634	5470	---:「リプレイ」役投入賞
18	リプレイ1	0	299	0	0	(1)---:「リプレイ1」役投入賞 (RT2移行特図) (1)-(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) --(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図)
	リプレイ2					
	リプレイA					
19	リプレイ1	0	299	0	0	(1)---:「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) (1)-(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT2移行特図) --(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図)
	リプレイ2					
	リプレイB					
20	リプレイ1	0	299	0	0	(1)---:「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) (1)-(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) --(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT2移行特図)
	リプレイ2					
	リプレイC					
21	リプレイ1	0	0	448	0	(1)---:「リプレイ3」役投入賞 (RT3移行特図) (1)-(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) --(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図)
	リプレイ3					
	リプレイA					
22	リプレイ1	0	0	448	0	(1)---:「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) (1)-(1):「リプレイ3」役投入賞 (RT3移行特図) --(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図)
	リプレイ3					
	リプレイB					
23	リプレイ1	0	0	448	0	(1)---:「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) (1)-(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) --(1):「リプレイ3」役投入賞 (RT3移行特図)
	リプレイ3					
	リプレイC					
24	リプレイ	0	0	0	4255	(1)---:「リプレイ」役投入賞 (1)-(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) --(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図)
	リプレイA					
	リプレイB					
25	リプレイ	0	0	0	4255	(1)---:「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) (1)-(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) --(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図)
	リプレイB					
	リプレイC					
26	リプレイ	0	0	0	4255	(1)---:「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) (1)-(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図) --(1):「リプレイ1」役投入賞 (RT1移行特図)
	リプレイB					
	リプレイC					

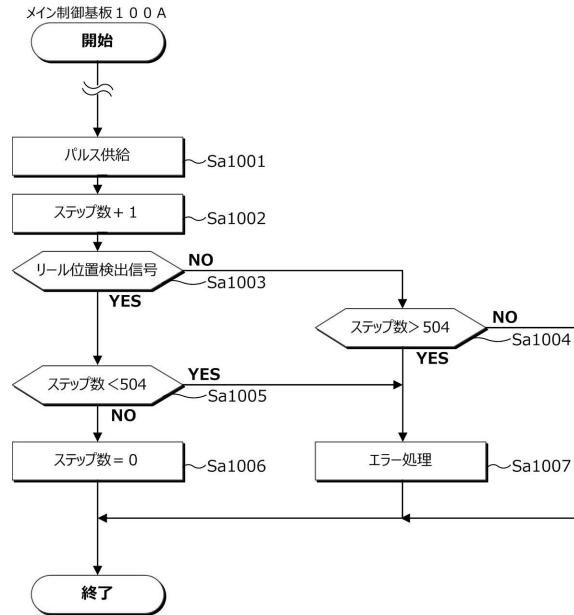
【図 8】

役	図柄組合せ			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
チェリー-1	チェリー	チェリー	チェリー	2枚	
チェリー-2	チェリー	チェリー	黒BAR		
スイカ1	スイカ	スイカ	スイカ	3枚	
スイカ2	スイカ	スイカ	白BAR		
ベル	ベル	ベル	ベル	8枚	
制御1	スイカ	プラム	黒BAR	1枚	RT1移行特図
制御2	スイカ	プラム	チェリー		
制御3	スイカ	プラム	プラム		
制御4	スイカ	ベル	プラム		
制御5	ベル	黒BAR	プラム		
制御6	ベル	白BAR	プラム		
制御7	ベル	プラム	黒BAR		
制御8	ベル	プラム	白BAR		
制御9	プラム	ベル	黒BAR		
制御A	プラム	ベル	白BAR		
制御B	黒BAR	ベル	プラム	再遊技	RT1移行特図 RT2移行特図 RT3移行特図
制御C	白BAR	ベル	プラム		
制御D	黒BAR	プラム	ベル		
制御E	白BAR	プラム	ベル		
リプレイ1	プラム	プラム	プラム		
リプレイ2	プラム	ベル	プラム		
リプレイ3	ベル	プラム	プラム		
リプレイA	プラム	ベル	ベル		
リプレイB	ベル	プラム	ベル		
リプレイC	ベル	ベル	プラム		

【図 9】



【図 10】



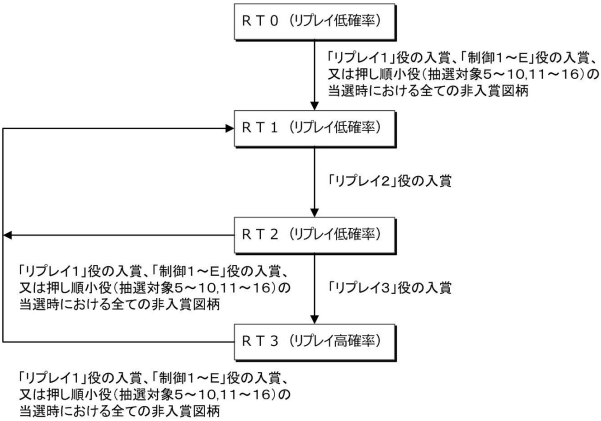
【図 11A】

抽選 対象	第 1 停止	第 2 停止	第 3 停止	備考
	リール 停止プログラム	リール 停止プログラム	リール 停止プログラム	
1	左 L003	中 C003	右 R003	----:「チャージ-1」投入賞/非入賞
	中 C003	右 R003	左 L003	
	右 R003	左 L003	中 C003	
	左 L003	中 C003	右 R003	
2	左 L003	中 C003	右 R009	----:「チャージ-2」投入賞/非入賞
	中 C003	右 R009	左 L003	
	右 R009	左 L003	中 C003	
	左 L003	中 C003	右 R009	
3	左 L004	中 C004	右 R004	----:「スライ1」投入賞/非入賞
	中 C004	右 R004	左 L004	
	右 R004	左 L004	中 C004	
	左 L004	中 C004	右 R004	
4	左 L004	中 C004	右 R010	----:「スライ2」投入賞/非入賞
	中 C004	右 R010	左 L004	
	右 R010	左 L004	中 C004	
	左 L004	中 C004	右 R010	
5	左 L002	中 C001	右 R010	(1)(2)(3):「制御7」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C002	右 R002	左 L002	
	右 R002	左 L002	中 C002	
	左 L002	中 C002	右 R002	
6	左 L002	中 C001	右 R002	(1)(2)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C002	右 R002	左 L002	
	右 R002	左 L002	中 C002	
	左 L002	中 C002	右 R002	
7	左 L002	中 C002	右 R002	(1)(2)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C002	右 R002	左 L002	
	右 R002	左 L002	中 C002	
	左 L002	中 C002	右 R002	
8	左 L002	中 C002	右 R002	(1)(2)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C002	右 R002	左 L002	
	右 R002	左 L002	中 C002	
	左 L002	中 C002	右 R002	
9	左 L002	中 C002	右 R002	(1)(2)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C002	右 R002	左 L002	
	右 R002	左 L002	中 C002	
	左 L002	中 C002	右 R002	
10	左 L002	中 C002	右 R002	(1)(2)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C002	右 R002	左 L002	
	右 R002	左 L002	中 C002	
	左 L002	中 C002	右 R002	

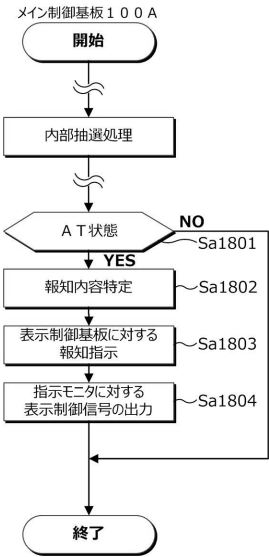
【図 11B】

抽選 対象	第1停止	第2停止	第3停止	備考
	リール 停止プログラム	リール 停止プログラム	リール 停止プログラム	
11	左 L002	中 C002	右 R002	(1)(2)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
		中 R001	中 C010	(1)(3)(2):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C001	右 R001	左 L004	(3)(1)(2):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	左 L004	右 R001	左 L004	(2)(1)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C002	中 C010	右 R002	(3)(2)(1):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	右 R001	中 C001	左 L004	(3)(2)(1):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
12	左 L002	中 C001	右 R010	(1)(2)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
		中 R002	中 C002	(1)(3)(2):「制御5」投入賞 (RT1移行特図)
	中 C001	右 R002	左 L004	(3)(1)(2):「制御5」投入賞 (RT1移行特図)
	左 L004	右 R002	右 R010	(3)(2)(1):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	右 R001	左 L004	中 C001	(2)(1)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C002	中 C001	左 L004	(3)(2)(1):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
13	左 L002	中 C002	右 R010	(1)(2)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
		中 R002	中 C002	(1)(3)(2):「制御5」投入賞 (RT1移行特図)
	中 C002	右 R002	左 L002	(3)(1)(2):「制御5」投入賞 (RT1移行特図)
	左 L004	右 R001	右 R010	(3)(2)(1):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	右 R001	中 C001	左 L004	(2)(1)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C002	中 C001	左 L004	(3)(2)(1):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
14	左 L004	中 C001	右 R001	(1)(2)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
		中 R001	中 C001	(1)(3)(2):「制御5」投入賞 (RT1移行特図)
	中 C002	右 R001	左 L010	(3)(1)(2):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	左 L002	右 R002	右 R002	(3)(2)(1):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	右 R001	左 L004	中 C001	(2)(1)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C001	中 C001	左 L004	(3)(2)(1):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
15	左 L004	中 C001	右 R001	(1)(2)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
		中 R001	左 L004	(1)(3)(2):「制御5」投入賞 (RT1移行特図)
	中 C001	右 R001	左 L010	(3)(1)(2):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	左 L010	右 R002	右 R002	(3)(2)(1):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	右 R002	中 C002	中 C002	(2)(1)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C001	中 C001	左 L010	(3)(2)(1):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
16	左 L004	中 C001	右 R001	(1)(2)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
		中 R001	中 C001	(1)(3)(2):「制御5」投入賞 (RT1移行特図)
	中 C001	右 R001	左 L004	(3)(1)(2):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	左 L004	右 R001	左 R001	(3)(2)(1):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	右 R002	中 C010	中 C010	(2)(1)(3):「制御5」投入賞/非入賞 (RT1移行特図)
	中 C002	中 C002	左 L004	(3)(2)(1):「制御5」投入賞 (RT1移行特図)

【図 17】



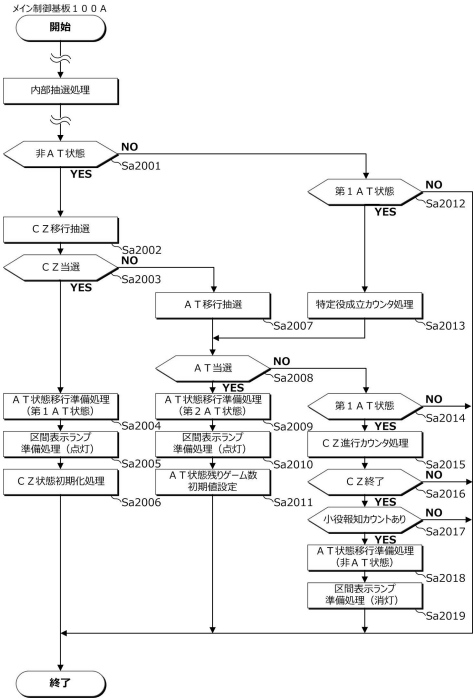
【図 18】



【図 19】

抽選対象	報知内容	
	第 1 A T 状態	第 2 A T 状態
1		なし
2		なし
3		なし
4		なし
5		(1)(2)(3)以外
6		(1)(3)(2)以外
7		(3)(1)(2)以外
8		(2)(1)(3)以外
9		(2)(3)(1)以外
10		(3)(2)(1)以外
11	なし	(1)(2)(3)
12	なし	(1)(3)(2)
13	なし	(3)(1)(2)
14	なし	(2)(1)(3)
15	なし	(2)(3)(1)
16	なし	(3)(2)(1)
17		なし
18	(1) --	
19	-- (1)	
20	-- (1) --	
21	(1) --	
22	-- (1) --	
23	-- (1)	
24	(1) --	
25	-- (1) --	
26	-- (1)	

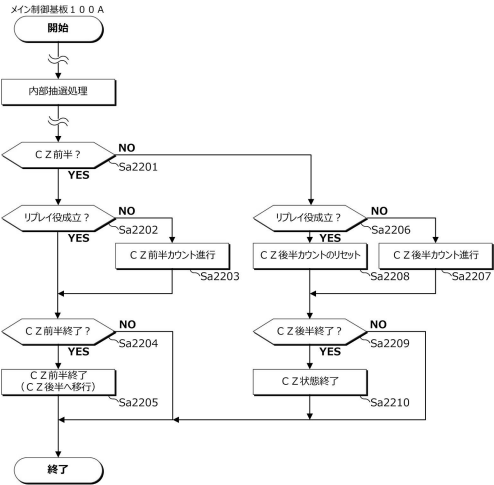
【図 20】



【図 2 1】

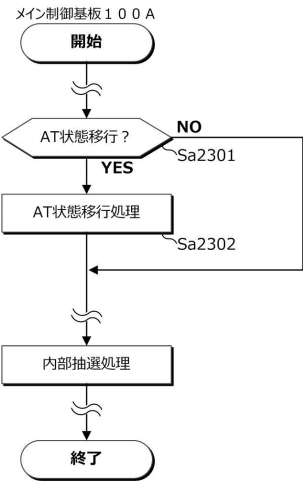
抽選対象	抽選値	
	C Z 移行抽選	A T 移行抽選
1	65536	65536
2	6554	1311
3	65536	65536
4	3277	655
5	655	131
6	655	131
7	655	131
8	655	131
9	655	131
10	655	131
11	0	0
12	0	0
13	0	0
14	0	0
15	0	0
16	0	0
17	0	0
18	0	0
19	0	0
20	0	0
21	0	0
22	0	0
23	0	0
24	0	0
25	0	0
26	0	0

【図 2 2】

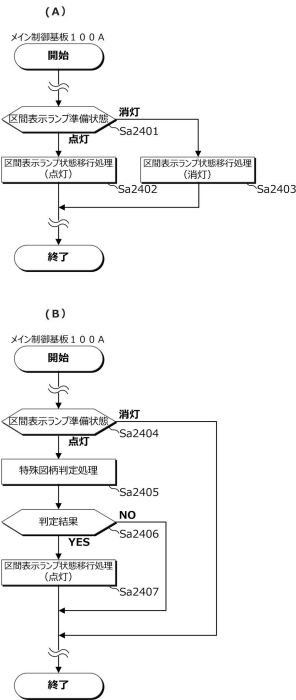


終了

【図 2 3】



【図 2 4】

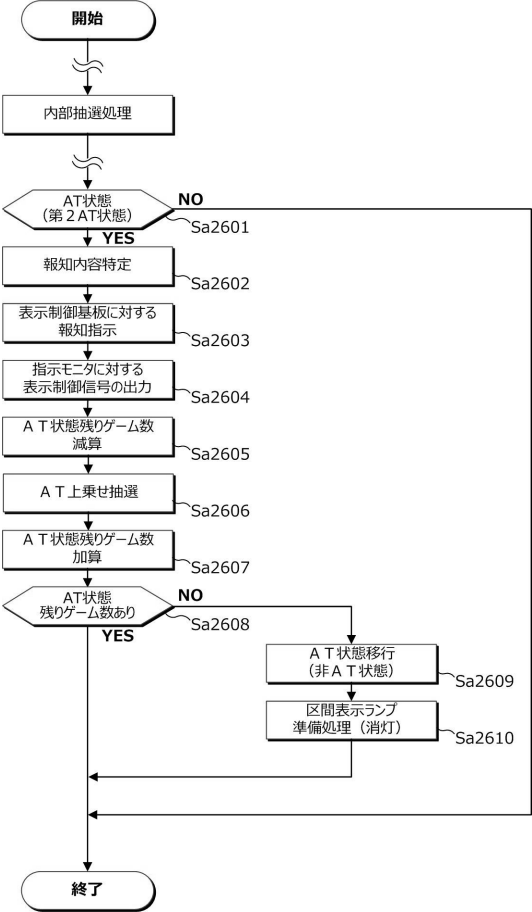


【図 2 5】

図柄組合せ (特図)			備考
左リール チェリー スイカ	中リール チェリー スイカ	右リール チェリー スイカ	
			「チェリー 1」役
			「スイカ 1」役

【図 26】

メイン制御基板 100A



【図 27】

(A)

抽選対象	抽選値
1	65536
2	52429
3	62259
4	42598
5	9830
6	0
7	0
8	0
9	0
10	0
11	0
12	0
13	0
14	0
15	0
16	0
17	0
18	0
19	0
20	0
21	0

(B)

上乗せG数	抽選値
5	23896
10	17066
20	10240
30	6826
50	3413
100	2048
200	1365
300	682

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2016-209174(JP,A)
特開2015-016060(JP,A)
特開2013-075088(JP,A)
特開2016-221021(JP,A)
「キャプテンパルサー」,パチスロ攻略マガジン2013年6月号,株式会社双葉社,2013年
5月 7日,p.119-121
- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 5/04