

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-41799

(P2004-41799A)

(43) 公開日 平成16年2月12日(2004.2.12)

(51) Int.C1.⁷**A 63 F 5/04**

F 1

A 63 F 5/04 5 1 6 Z
A 63 F 5/04 5 1 2 D

テーマコード(参考)

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 69 頁)

(21) 出願番号 特願2003-384380 (P2003-384380)
 (22) 出願日 平成15年11月13日 (2003.11.13)
 (62) 分割の表示 特願2000-339159 (P2000-339159)
 の分割
 原出願日 平成12年11月7日 (2000.11.7)
 (31) 優先権主張番号 特願2000-294416 (P2000-294416)
 (32) 優先日 平成12年9月27日 (2000.9.27)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(71) 出願人 598098526
 アルゼ株式会社
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (74) 代理人 100116872
 弁理士 藤田 和子
 (72) 発明者 武市 和志
 東京都江東区有明3丁目1番地25

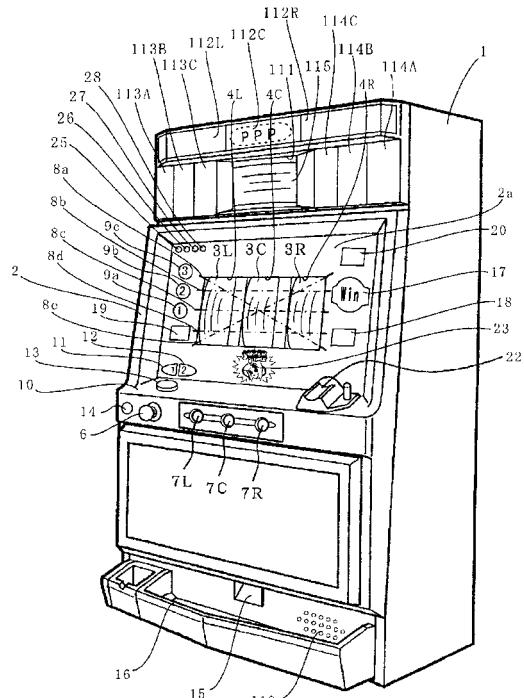
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技者にとって有利な状況の終了時期が多様な遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機1は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、変動表示手段を制御すると共に、遊技者にとって有利な図柄組合せが、変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、変動表示手段の変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、第二の決定により決定された態様が、小役の入賞成立を示すものであるとき、遊技者にとって有利な状況を終了させるとの決定を行う。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、前記変動表示手段を制御すると共に、遊技者にとって有利な図柄組合せが、前記変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、前記変動表示手段の変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、

前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、前記第二の決定により決定された態様が、前記小役の入賞成立を示すものであるとき、遊技者にとって有利な状況を終了させるとの決定を行うことを特徴とする遊技機。10

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機において、

特定役の入賞成立を示し、前記有利な図柄組合せに含まれる特定の図柄組合せが前記変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段を備え、

前記有利な状況は、前記報知手段による報知が行われる状況であることを特徴とする遊技機。20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段と、その変動表示を制御するマイクロコンピュータ等の制御手段とを備えたスロットマシン、パチンコ機その他の遊技機に関する。30

【背景技術】**【0002】**

例えば、停止ボタンを備えたスロットマシン、いわゆるパチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を表示する機械的回転リールを複数配列して構成した変動表示装置、或いはリール上の図柄を画面に表示する電気的変動表示装置を有する。遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、一定時間後自動的に或いは遊技者の停止操作により、各リールの回転を順次停止させる。このとき、表示窓内に現れた各リールの図柄が特定の組合せ（入賞図柄）になった場合にメダル、コイン等の遊技媒体を払出すことで遊技者に利益を付与するものである。40

【0003】

現在主流の機種は、複数種類の入賞態様を有するものである。特に、所定の入賞役の入賞が成立したときは、1回のメダルの払出しに終わらず、所定期間、通常の状態よりも条件の良い遊技状態となる。このような入賞役として、遊技者に相対的に大きい利益を与えるゲームが所定回数行える特別増加役（「ビッグボーナス」と称し、以下「BB」と略記する）と、遊技者に相対的に小さい利益を与える遊技を所定ゲーム数行える入賞役（「レギュラーボーナス」と称し、以下「RB」と略記する）がある。50

【0004】

また、現在主流の機種においては、有効化された入賞ライン（以下「有効ライン」という）に沿って所定の図柄の組合せが並び、メダル、コイン等が払出される入賞が成立するには、内部的な抽選処理（以下、「内部抽選」という）により入賞役に当選（以下、「内部当選」という）し、且つその内部当選した入賞役（以下、「内部当選役」という）の入賞成立を示す図柄の組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行うことが要求される。つまり、いくら内部当選したとしても、遊技者の停止操作のタイミングが悪いと入賞を成立させることができない。すなわち、停止操作のタイミングに熟

練した技術が要求される（「目押し」といわれる技術介入性の比重が高い）遊技機が現在の主流である（例えば、特許文献1参照。）。

【0005】

このような遊技機の一例として、払出枚数が同数の3種類の特定入賞役のいずれかに「内部当選」したとき、どの特定入賞役に「内部当選」したかを報知し、「目押し」ができる条件として遊技者が所持するメダルの数を減少させない、或いは増加させるようになることが可能な期間（当業界では「アシストタイム」と称されているので、以下これを「AT」と記述する）を発生させる機能を備えた遊技機（「AT機」と称されている）が提供されている。この「AT機」では、後述の「BB遊技状態」の終了後、“1/2”的確率で「AT」を発生させるようにしている。「BB遊技状態」の終了時には、「AT」が発生するか否かを報知する演出が行われる。この演出が行われているとき、「AT」が発生することに対する遊技者の期待感は高まる。「AT」は、予め定められた回数のゲームが終了したとき終了する。10

【特許文献1】特公平3-72313号

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上記「AT」は、入賞役のうち、内部当選することが困難なBBに内部当選し、その「BB遊技状態」が終了したときにのみ、「AT」が発生するか否かを報知する演出が行われる。一般に、BBに内部当選する確率は、“200～400分の1”である。従って、上記演出が行われる状況は、平均すると“200回”～“400回”的ゲームに1回程度であり、「AT」が発生することに対する遊技者の期待感が高まる状況が発生する頻度は低いものであった。また、BBの入賞が成立すると、多数のメダルが遊技者に付与されることからBBに内部当選する確率を高くし、上記期待感が高まる状況を多く発生させるには限界がある。20

【0007】

また、いわゆる「設定」が低い遊技機であればBBに内部当選する確率も低くなる。「設定」とは、一般に6段階設けられ、ゲームに賭けたメダル1枚に対して払出されるメダルの数の期待値が予め定められたものである。従って、「設定」が低い遊技機で遊技を行う遊技者は、獲得できるメダルの数が少ない上に、上記期待感を抱く機会も制限されるという不利益を受けることとなる。すなわち、「設定」の低い遊技機で遊技を行う遊技者は、十分に遊技を楽しむことができない。30

【0008】

また、上記「AT」は、予め定められた回数のゲームが終了したとき終了する。従って、予め定められた回数に到達する前のゲームでは、「AT」が終了することがないために遊技の面白さが半減し、遊技者は、遊技に対する興味を維持できない場合がある。また、「AT」が終了することとなるゲームの回数が予め定められていると遊技が単調となる。

【0009】

また、一般に、遊技者は、メダル等を獲得できる状況下において、達成感或いは優越感を抱き、興味を持って遊技を進めるが、例えば後述の一般遊技状態では、メダル等を獲得できる機会が少ないので、遊技に対する興味を失う場合がある。他方、遊技店側においては、遊技者に多くのメダルを付与するには限界がある。従って、例えば、一般遊技状態においてメダル等を獲得できる機会は少ないが、遊技者の遊技に対する興味を維持することができる遊技機が望まれている。40

【0010】

本発明の目的は、遊技者にとって有利な状況の終了時期が多様な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0011】

本発明の第1の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、変動50

表示手段を制御すると共に、遊技者にとって有利な図柄組合せが、変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、変動表示手段の変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、第二の決定により決定された態様が、小役の入賞成立を示すものであるとき、遊技者にとって有利な状況を終了させるとの決定を行うことを特徴とする。

【0012】

本発明の第2の態様では、特定役（例えば、後述のベルの小役）の入賞成立を示し、有利な図柄組合せに含まれる特定の図柄組合せが変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段（例えば、後述の補助期間表示LEDランプ）を備え、有利な状況は、報知手段による報知が行われる状況であることを特徴とする。 10

【発明の効果】

【0013】

本発明の第1の態様によれば、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、第二の決定により決定された態様が、小役の入賞成立を示すものであるとき、遊技者にとって有利な状況を終了させるとの決定を行う。従って、例えば、上記小役として後述の「ベルの小役」を採用することにより、「停止操作の順番」に応じて上記状況が終了（継続）するか否かが決定され、従来にない面白みのある遊技機を提供できる。また、例えば上記小役として、入賞成立を実現しないようにするために停止操作の熟練度を要する小役を採用することにより、上記状況の終了（継続）に技術介入性を持たせることもできる。 20

【0014】

本発明の第2の態様によれば、有利な状況として、報知手段による報知が行われる状況を採用することができる。従って、例えば、上記小役として後述の「ベルの小役」を採用することにより、「停止操作の順番」に応じて報知手段による報知が行われる状況が終了（継続）するか否かが決定され、従来にない面白みのある遊技機を提供できる。また、例えば上記小役として、入賞成立を実現しないようにするために停止操作の熟練度を要する小役を採用することにより、報知手段による報知が行われる状況の終了（継続）に技術介入性を持たせることもできる。 30

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

以下、実施例について説明する。

【実施例1】

【0016】

図1は、本発明の第1の実施例の遊技機1の外観を示す斜視図である。遊技機1は、いわゆる「パチスロ機」である。この遊技機1は、遊技媒体としてメダル、コイン又はトークンなどを用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。 40

【0017】

遊技機1の全体を形成しているキャビネット2の正面には、略垂直面としてのパネル表示部2aが形成され、その中央には縦長矩形の主表示窓4L, 4C, 4Rが設けられる。主表示窓4L, 4C, 4Rには、入賞ラインとして水平方向にトップライン8b, センターライン8c及びボトムライン8d、斜め方向にクロスダウンライン8a及びクロスアップライン8eが設けられている。これらの入賞ラインは、後述の1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大-BETスイッチ13を操作すること、或いはメダル投入口22にメダルを投入することにより、それぞれ1本、3本、5本が有効化される。どの入賞ラインが有効化されたかは、後で説明するBETランプ9a, 9b, 9cの点灯で 50

表示される。

【0018】

キャビネット2の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた3個のリール3L, 3C, 3R(以下、主リールという)が回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を構成している。各主リール3L, 3C, 3Rの図柄は主表示窓4L, 4C, 4Rを通して観察できるようになっている。各主リール3L, 3C, 3Rは、定速回転(例えば80回転/分)で回転する。

【0019】

主表示窓4L, 4C, 4Rの左側には、1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c、クレジット表示部19が設けられる。1-BETランプ9a、2-BETランプ9b及び最大BETランプ9cは、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数(以下、「BET数」という)に応じて点灯する。ここで、本実施例では、一のゲームは、スタートレバー6を操作したときに開始し、全ての主リールが停止したとき、又はそのゲームの演出(例えば、後述の演出用リール115による演出)が終了したときに終了する。1-BETランプ9aは、BET数が“1”で1本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。2-BETランプ9bは、BET数が“2”で3本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。最大BETランプ9cは、BET数が“3”で全て(5本)の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。クレジット表示部19は、7セグメントLEDから成り、貯留されているメダルの枚数を表示する。

【0020】

主表示窓4L, 4C, 4Rの右側には、WINランプ17及び払出表示部18が設けられる。WINランプ17は、BB入賞又はRB入賞が成立した場合に点灯し、BB又はRBに内部当選した場合に所定確率で点灯する。払出表示部18は、7セグメントLEDから成り、入賞成立時のメダルの払出枚数を表示する。パネル表示部2aの左側上部には、BB遊技状態LED25、RB遊技状態LED26、再遊技表示LED27、遊技停止表示LED28が設けられる。BB遊技状態LED25は、後で説明するBB遊技状態において点灯し、RB遊技状態LED26は、後で説明するRB遊技状態において点灯する。再遊技ランプ27は、後で説明する再遊技(リプレイ)の入賞が成立したときに点灯する。遊技停止表示LED28は、前回のゲームと今回のゲームとの間(例えば、前回のゲームの主リールの回転開始から今回のゲームの開始操作までの間)の時間が所定時間(例えば4.1秒)未満の時やエラー発生時等に点灯する。

【0021】

主表示窓4L, 4C, 4Rの下方には、STランプ23が設けられる。STランプ23は、後で説明する「停止操作補助期間」であることを遊技者に報知する。STランプ23は、「停止操作補助期間」が発生したゲームの終了時に点灯し、「停止操作補助期間」が終了したゲームの終了時に消灯する。なお、「STランプ」は、「Super Timeランプ」を略したものである。

【0022】

パネル表示部2aの右側上部には、ボーナス遊技情報表示部20が設けられる。ボーナス遊技情報表示部20は、7セグメントLEDから成り、後で説明するRBゲーム可能回数及びRBゲーム入賞可能回数を表示する。主表示窓4L, 4C, 4Rの下方には水平面の台座部10が形成される。

【0023】

パネル表示部2aの正面の主表示窓4L, 4C, 4Rの上方には、横長矩形の演出用表示窓111が設けられ、その上方には報知手段及び別報知手段の一例の補助期間表示LEDランプ112L~112Rが形成されている。補助期間表示LEDランプ112L~112Rは、後で説明する「停止操作補助期間」において「ベルの小役」に内部当選したとき、その入賞成立が許可されることとなる「停止操作の順番」、すなわち、入賞を成立させるために必要な停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作順序を示す。図1では、中央の補助期間表示LEDランプ112Cが点灯し、停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作順序として

10

20

30

40

50

後述の「中押し」を示している。また、補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R は、「停止操作補助期間」が発生又は終了する可能性があることを報知する。演出用表示窓 111 の左右には、それぞれ左の演出用 LED ランプ 113A ~ 113C、右の演出用 LED ランプ 114A ~ 114C が設けられている。

【0024】

演出用表示窓 111 の内側には、外周面に複数種類の図柄が描かれた演出用リール 115 が左右方向に回転可能に設けられている。この演出用リール 115 の外周面に描かれた図柄は、演出用表示窓 111 を通して観察できるようになっている。この演出用リール 115 の内部には、演出用表示窓 111 内に現われる図柄位置の裏側に、3 個のリールランプを横方向に配列した回路基板が設置されている。

10

【0025】

台座部 10 の右側にはメダル投入口 22 が設けられ、台座部 10 の左側には、1-BET スイッチ 11、2-BET スイッチ 12、および最大 BET スイッチ 13 が設けられる。1-BET スイッチ 11 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 1 枚がゲームに賭けられ、2-BET スイッチ 12 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 2 枚がゲームに賭けられ、最大 BET スイッチ 13 は、1 回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。これらの BET スイッチを操作することで、前述のとおり、所定の入賞ラインが有効化される。

【0026】

台座部 10 の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット / 払出しを押しボタン操作で切り換える C/P スイッチ 14 が設けられている。この C/P スイッチ 14 の切換えにより、正面下部のメダル払出口 15 からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部 16 に溜められる。メダル受け部 16 の後方には、スピーカ 21 (図 11) から発生した音を外部へ出すための透音口 119 が設けられている。C/P スイッチ 14 の右側には、遊技者の操作により上記主リールを回転させ、主表示窓 4L, 4C, 4R 内での図柄の変動表示を開始するためのスタートレバー 6 が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

20

【0027】

台座部 10 の下方位置には、3 個の主リール 3L, 3C, 3R の回転をそれぞれ停止させるための 3 個の停止ボタン 7L, 7C, 7R が設けられている。停止ボタン 7L, 7C, 7R の内側には、それぞれ後述の 3 色 LED ランプ 136L, 136C, 136R が設けられている。ここで、本実施例では、全ての主リールが回転しているときに行われる停止操作を「第 1 停止操作」、次に行われる停止操作を「第 2 停止操作」、「第 3 停止操作」の後に行われる停止操作を「第 3 停止操作」という。

30

【0028】

図 2 は、各主リール 3L, 3C, 3R に表わされた複数種類の図柄が 21 個配列された図柄列を示している。各図柄には“00”～“20”的コードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明する ROM 32 (図 10) に格納されている。各主リール 3L, 3C, 3R は、図柄列が図 2 の矢印方向に移動するように回転駆動される。

40

【0029】

実施例の遊技機 1において、遊技者は、通常の遊技状態である「一般遊技状態」、BB 又は RB に内部当選した遊技状態である「BB, RB 内部当り遊技状態」、多数のメダルを獲得可能な「BB 遊技状態」及び「RB 遊技状態」においてゲームを行うことができる。「一般遊技状態」、「BB, RB 内部当り遊技状態」、及び次に説明する「BB 遊技状態」では、後で説明する「ベルの小役」に内部当選したとき、その入賞を成立させるために必要な情報の一例の「停止操作の順番」の報知が行われる状況(以下「停止操作補助期間」という)が設けられる。この「停止操作補助期間」以外の状況を「通常期間」という。ここで、遊技状態とは、一般に、BB 又は RB に内部当選しているか否か、或いは BB 又は RB が作動しているか否かによって区別するものである。なお、内部当選する可能性のある入賞役の種類は、いわゆる確率抽選テーブルによって定まるものであるが、一般に

50

、確率抽選テーブルは、各遊技状態毎に設けられている。すなわち、同一の遊技状態のゲームでは、内部当選する可能性のある入賞役の種類が同一となる。ただし、「B B 遊技状態」は、「B B 中一般遊技状態」及び「R B 遊技状態」を含むものであり、内部当選する可能性のある入賞役の種類が異なる状態を含む。

【0030】

「B B 遊技状態」(ピックボーナス遊技状態)は、遊技者にとって最も有利な遊技状態であり、有効ラインに沿って“白7(図2の図柄91)-白7-白7”、“青7(図2の図柄92)-青7-青7”又は“大鷲(図2の図柄93)-大鷲-大鷲”が並び、B B の入賞が成立することにより発生する。このとき、15枚のメダルが払出される。この「B B 遊技状態」は、次に述べる「R B 遊技状態」、及び「小役」の入賞が成立する可能性がある「B B 中一般遊技状態」により構成される。「B B 遊技状態」が「停止操作補助期間」となる条件は、「停止操作補助期間」においてB B に内部当選することである。「B B 中一般遊技状態」は、後述のように(図9)、「ベルの小役」に内部当選する確率が高くなるように構成されている。従って、「B B 中一般遊技状態」が「停止操作補助期間」であれば、遊技者はより多くのメダルを獲得することができる。

【0031】

「R B 遊技状態」(レギュラーボーナス遊技状態)は、「一般遊技状態」において、有効ラインに沿って“白7-白7-青7”が並び、R B の入賞が成立することにより発生する。この「R B 遊技状態」は、メダルを1枚賭けることにより所定の図柄組合せ“J A C(図2の図柄97)-J A C-J A C”が揃い、15枚のメダルを獲得できるボーナスゲーム(J A Cゲームという)に当たりやすい遊技状態である。ここで、一般に上記J A Cゲームに入賞することを役物増加入賞と称している。「R B 遊技状態」は、上述の「B B 中一般遊技状態」において、有効ラインに沿って“J A C-J A C-J A C”が並ぶこと(いわゆる「JACIN」)によっても発生する。なお、「R B 遊技状態」では、次に説明する「ベルの小役」に内部当選することはない。従って、「R B 遊技状態」が「停止操作補助期間」又は「通常期間」のいずれであるかに従って、その「R B 遊技状態」において遊技者に付与されるメダルの枚数が異なることはない。

【0032】

「一般遊技状態」、「B B , R B 内部当り遊技状態」又は「B B 中一般遊技状態」において、“スイカ(図2の図柄94)-スイカ-スイカ”又は“ベル(図2の図柄95)-ベル-ベル”が有効ラインに沿って並ぶことにより、「スイカの小役」の入賞又は「ベルの小役」の入賞が成立する。「スイカの小役」の入賞が成立すると“14枚”的メダルが払出される。「ベルの小役」の入賞が成立すると“9枚”的メダルが払出される。左の主リール3Lの“チェリー(図2の図柄96)”が有効ライン上に停止したときは、中央の主リール3C及び右の主リール3Rの停止態様に拘わらず、「チェリーの小役」の入賞が成立する。「再遊技(リプレイ)」の入賞は、「一般遊技状態」において、“J A C-J A C-J A C”が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。「再遊技」の入賞が成立すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者は、メダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。「一般遊技状態」又は「B B , R B 内部当り遊技状態」が「停止操作補助期間」であれば、遊技者は獲得したメダルの数を減らすことなく遊技を進めることができる。

【0033】

ここで、「小役」とは、内部当選したゲームにおいて入賞成立が実現しない場合において、次のゲームにおいて入賞成立を実現するためには、そのゲームにおいてもその「小役」に内部当選する必要があるものである。具体的には、実施例では、「小役」は、いわゆる「持ち越し」が行われる「B B 」及び「R B 」以外の入賞役を指す。また、「小役」には、入賞成立が実現すると“15枚”的メダルが払出される、いわゆる「15枚役」及び「再遊技(リプレイ)」が含まれる。

【0034】

「停止操作補助期間」は、「一般遊技状態」のゲームにおいて「スイカの小役」に内部

10

20

30

40

50

当選したとき、約“1/3”的確率で発生する。「スイカの小役」に内部当選する確率は、“100/16384”である。従って、「一般遊技状態」において「停止操作補助期間」が発生する確率は、約“1/492”である。なお、「BB, RB内部当り遊技状態」、「RB遊技状態」及び「BB遊技状態」において「停止操作補助期間」が発生することはない。

【0035】

また、「停止操作補助期間」は、「一般遊技状態」のゲームにおいて「チェリーの小役」に内部当選したとき、約“1/3”的確率で終了する。「チェリーの小役」に内部当選する確率は、“100/16384”である。従って、「一般遊技状態」において「停止操作補助期間」が終了する確率は、約“1/492”である。なお、「BB, RB内部当り遊技状態」、「RB遊技状態」及び「BB遊技状態」において「停止操作補助期間」が終了することは基本的にない。ただし、「停止操作補助期間」は、「BB遊技状態」の終了時に終了する。10

【0036】

図3は、実施例の遊技機（いわゆる「Aタイプ」の遊技機）1の「BB遊技状態」の構成の例、「停止操作補助期間」においてBBに内部当選した場合の態様1、及び「通常期間」においてBBに内部当選した場合の態様2を示す。

【0037】

「BB遊技状態」は、3回の「BB中一般遊技状態」と、3回の「RB遊技状態」とにより構成される。「RB遊技状態」は、12ゲーム（RBゲーム可能回数）を消化すること、又は8回（RB入賞可能回数）入賞が成立することにより終了する。「BB中一般遊技状態」は、「RB（JAC IN）」の入賞が成立すること、又は“30ゲーム”（BB中一般ゲーム可能回数）を消化することにより終了する。「BB遊技状態」は、「RB遊技状態」が3回（RB発生可能回数）発生すること、又は「BB中一般遊技状態」において“30ゲーム”を消化することにより終了する。ここで、図3に示す「BB遊技状態」は、「RB遊技状態」が3回発生した場合を示している。20

【0038】

「一般遊技状態」においてBBに内部当選すると「BB, RB内部当り遊技状態」となる。「一般遊技状態」又は「BB, RB遊技状態」において、BB入賞が成立すると1回目の「BB中一般遊技状態」となる。1回目の「BB中一般遊技状態」において、RB入賞（いわゆる「JAC IN」）が成立すると「RB遊技状態」となる。この「RB遊技状態」が終了すると2回目の「BB中一般遊技状態」となる。2回目の「BB中一般遊技状態」において、RB（JAC IN）入賞が成立すると「RB遊技状態」となる。この「RB遊技状態」が終了すると3回目の「BB中一般遊技状態」となる。3回目の「BB中一般遊技状態」において、RB（JAC IN）入賞が成立すると「RB遊技状態」となる。この「RB遊技状態」が終了すると、「BB遊技状態」も終了し、遊技状態は「一般遊技状態」となる。なお、本実施例では、遊技状態は、一のゲームの終了時に変更される（後述の図21のST36）。BBに内部当選したゲームであっても、そのゲームの遊技状態は「一般遊技状態」である。従って、「BB, RB内部当り遊技状態」が発生せずに「BB遊技状態」が発生するという状況が起こりうる。30

【0039】

態様1は、「停止操作補助期間」においてBBに内部当選した場合を示す。態様1では、BBに内部当選した後、「BB遊技状態」が終了するまでの間、「停止操作補助期間」が継続する。なお、「BB, RB内部当り遊技状態」では、「停止操作補助期間」が終了することはない。従って、BBに内部当選した後、複数のゲームにわたってBB入賞を成立させることができない遊技者が、その間に「停止操作補助期間」が終了し、「BB遊技状態」が「通常期間」となり、本来獲得できたはずのメダルを取り逃すという不利益を受けることがない。「BB中一般遊技状態」が「停止操作補助期間」となることにより、遊技者は「ベルの小役」の入賞を成立させ、より多くのメダルを獲得することができる。40

【0040】

50

態様2は、「通常期間」においてBBに内部当選した場合を示す。態様2では、BBに内部当選した後、「BB遊技状態」が終了するまでの間、「通常期間」が継続し、「停止操作補助期間」が発生することはない。従って、「BB, RB内部当り遊技状態」において「停止操作補助期間」が発生するまでの間、BB入賞を成立させないような停止操作を行い、「停止操作補助期間」が発生した後、BB入賞を成立させることにより、「BB遊技状態」を「停止操作補助期間」とし、遊技を有利に進めるという行為を防止することができる。

【0041】

図4は、実施例の遊技機1の一般遊技状態における内部当選役に応じた「停止操作補助期間」と「通常期間」との間の変化、ランプ状態の変化、及びSTランプ23、補助期間表示LEDランプ112L～112Rの態様の変化を示す。

10

【0042】

初めに、ランプ状態について説明する。ランプ状態が示す情報は、補助期間表示LEDランプ112L～112Rの制御に使用される。ランプ状態には、状態A、状態B、及び状態Cがある。状態Bは、「停止操作補助期間」において「チェリーの小役」に内部当選したゲーム、及び「通常期間」において「スイカの小役」に内部当選したゲームの状態を示す。すなわち、状態Bのゲームでは、「停止操作補助期間」の発生又は終了の可能性がある。状態Aは、「停止操作補助期間」において状態Bである期間を除いた期間の状態を示す。従って、状態Aのゲームにおいて「ベルの小役」に内部当選したとき、入賞成立を実現するための停止操作の順番が報知される。状態Cは、「通常期間」において状態Bである期間を除いた期間の状態を示す。「停止操作補助期間」は、状態A及び状態Bにより構成される。また、「通常期間」は、状態B及び状態Cにより構成される。

20

【0043】

ゲーム(1)では、「スイカの小役」に内部当選し、且つ「停止操作補助期間」を「発生」させるか否かを決定するための抽選処理(後述の図24のST44)において「発生」に当選することにより、「停止操作補助期間」が発生している。ゲーム(1)は、「スイカの小役」に内部当選し、「停止操作補助期間」が発生する可能性のあるゲームのために、状態Bとなり、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て点滅し、遊技者は、「停止操作補助期間」が発生することに対して期待する。ゲーム(1)が終了したとき、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て消灯すると共にSTランプ23が点灯し、遊技者は、「停止操作補助期間」が発生したことを認識する。

30

【0044】

ゲーム(2)では、「停止操作補助期間」において「ベルの小役」に内部当選している。補助期間表示LEDランプ112L～112Rは、「ベルの小役」の入賞成立を実現するための停止操作の順番を報知する。ゲーム(2)が終了したとき、補助期間表示LEDランプ112L～112Rは、全て消灯する。

30

【0045】

ゲーム(3)では、いずれの入賞役にも内部当選せずに「はずれ」となっている。補助期間表示LEDランプ112L～112Rは、消灯した状態が維持される。

40

【0046】

ゲーム(4)では、「チェリーの小役」に内部当選し、「停止操作補助期間」を「終了」させるか否かを決定するための抽選処理(後述の図24のST43)において「終了」に当選せずに、「停止操作補助期間」が継続している。ゲーム(4)は、「チェリーの小役」に内部当選し、「停止操作補助期間」が終了する可能性があるゲームのために、状態Bとなり、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て点滅し、遊技者は、「停止操作補助期間」が終了しないことに対して期待する。ゲーム(4)が終了したとき、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て消灯する。STランプ23は、点灯した状態を維持する。遊技者は、STランプ23が点灯した状態を維持していることから、「停止操作補助期間」が終了せずに継続したことを認識する。

【0047】

50

ゲーム(5)では、「チェリーの小役」に内部当選し、「停止操作補助期間」を「終了」させるか否かを決定するための抽選において「終了」に当選し、「停止操作補助期間」が終了し、「通常期間」となる。ゲーム(5)は、「チェリーの小役」に内部当選し、「停止操作補助期間」が終了する可能性があるゲームであるために、状態Bとなり、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て点滅し、遊技者は、「停止操作補助期間」が終了しないことに対して期待する。ゲーム(5)が終了したとき、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て消灯すると共にSTランプ23が消灯し、遊技者は、「停止操作補助期間」が終了したことを認識する。

【0048】

ゲーム(6)では、いずれの入賞役にも内部当選せずに「はずれ」となっている。補助期間表示LEDランプ112L～112Rは、消灯した状態が維持される。 10

【0049】

ゲーム(7)では、「スイカの小役」に内部当選し、且つ「停止操作補助期間」を「発生」させるか否かを決定するための抽選において「発生」に当選しないことにより、「停止操作補助期間」が発生していない。ゲーム(7)は、「スイカの小役」に内部当選し、「停止操作補助期間」が発生する可能性のあるゲームであるために、状態Bとなり、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て点滅し、遊技者は、「停止操作補助期間」が発生することに対して期待する。ゲーム(7)が終了したとき、STランプ23が点灯しないことから、遊技者は、「停止操作補助期間」が発生しなかったことを認識する。 20

【0050】

ゲーム(8)では、「通常期間」において「ベルの小役」に内部当選している。補助期間表示LEDランプ112L～112Rは、「ベルの小役」の入賞成立を実現するための停止操作の順番を報知せずに、全て消灯した状態を維持する。 30

【0051】

ここで、後述のように、図4に示すランプ状態(状態A～状態C)は、主制御回路71が送信するランプ状態コマンド(図27のST72, ST73)が示すランプ状態、及び副制御回路72の制御RAM76内のランプ状態格納領域に格納されたランプ状態と必ずしも一致しない。ランプ状態コマンドが示す情報、及びランプ状態格納領域に格納された情報は、状態A又は状態Cのいずれかを示し、状態Bを示すものではない。なお、主制御回路71は、「停止操作補助期間」であるとき、状態Aを示すランプ状態コマンドを送信し、「通常期間」であるとき、状態Cを示すランプ状態コマンドを送信する。図4に示すランプ状態は、補助期間表示LEDランプ112L～112Rを制御するために、ランプ状態コマンドが示す情報、及びランプ状態格納領域に格納された情報に基づいて、副制御回路72のサブCPU74が決定(図33のST129)したものを含む。 30

【0052】

具体的には、ゲーム(1)の開始時には、主制御回路71は、状態Aを示すランプ状態コマンドを送信する。ゲーム(1)中において、ランプ状態格納領域には、状態Cを示す情報が格納されている。ゲーム(2)～ゲーム(4)の開始時には、主制御回路71は、状態Aを示すランプ状態コマンドを送信する。ゲーム(2)～ゲーム(4)において、ランプ状態格納領域には、状態Aを示す情報が格納されている。ゲーム(5)の開始時には、主制御回路71は、状態Cを示すランプ状態コマンドを送信する。ゲーム(5)が終了するまでの間、ランプ状態格納領域には、状態Aを示す情報が格納されている。ゲーム(6)～ゲーム(8)の開始時には、主制御回路71は、状態Cを示すランプ状態コマンドを送信する。ゲーム(6)～ゲーム(8)において、ランプ状態格納領域には、状態Cを示す情報が格納されている。 40

【0053】

次に、図5～図7を参照して補助期間表示LEDランプ112L～112Rの点灯態様について説明する。

【0054】

図5は、「停止操作補助期間」において、「ベルの小役」に内部当選したときの補助期 50

間表示 LED ランプ 112L ~ 112R の態様、具体的には、図 4 のゲーム(2)における態様について説明する。なお、図 5 は、スタートレバー 6 の操作(以下「スタート操作」という)が行われたときの態様を示す。

【0055】

(1)に示す例では、左の補助期間表示 LED ランプ 112L が点灯し、「ベルの小役」の入賞を成立させるためには、第 1 停止操作として左の停止ボタン 7L を操作(以下「順押し」という)すべきことを報知している。(2)に示す例では、中央の補助期間表示 LED ランプ 112C が点灯し、第 1 停止操作として中央の停止ボタン 7C を操作(以下「中押し」という)すべきことを報知している。(3)に示す例では、右の補助期間表示 LED ランプ 112R が点灯し、第 1 停止操作として右の停止ボタン 7R を操作(以下「逆押し」という)すべきことを報知している。 10

【0056】

本実施例では、「ベルの小役」に内部当選したとき、「第 1 停止操作」、「第 2 停止操作」、及び「第 3 停止操作」の各々を、いずれか一の有効ラインの位置に“ベル(図 2 の図柄 95)”が到達したときに行つたとしても、必ずしも「ベルの小役」の入賞は成立しない。具体的には、「ベルの小役」に内部当選した後、後で説明する「停止制御テーブル」のテーブルナンバー“1”~“3”的いずれかが選択される。選択されたテーブルナンバー毎に、「ベルの小役」の入賞成立を実現できる「停止操作の順番」、すなわち「順押し」、「中押し」又は「逆押し」が予め定められている。「停止操作補助期間」において、「ベルの小役」の入賞を成立させるための「停止操作の順番」が報知されることにより、遊技者は「目押し」を行うことなく確実にその入賞を成立させることができる。 20

【0057】

図 6 は、「停止操作補助期間」において「チェリーの小役」に内部当選したとき、又は「通常期間」において「スイカの小役」に内部当選したとき、具体的には、図 4 のゲーム(1)、ゲーム(4)、ゲーム(5)及びゲーム(7)における補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R の態様を示す。図 6 では、補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R の全てが点滅し、「チェリーの小役」、又は「スイカの小役」に内部当選したことを報知している。

【0058】

図 7 は、「停止操作補助期間」において「チェリーの小役」又は「ベルの小役」に内部当選しなかったゲーム、「通常期間」において「スイカの小役」に内部当選しなかったゲーム、及びゲームとゲームの間ににおける補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R の態様を示す。具体的には、図 4 のゲーム(3)、ゲーム(6)及びゲーム(8)における態様を示す。図 7 では、補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R の全てが消灯している。 30

【0059】

次に、図 8 及び図 9 を参照して「一般遊技状態」及び「BB 中一般遊技状態」における「ベルの小役」に内部当選する確率(以下、「内部確率」という)と、「ベルの小役」の入賞が成立することにより遊技者に付与されるメダルの数の期待値について説明する。

【0060】

図 8 は、「通常期間」及び「停止操作補助期間」の「一般遊技状態」における「ベルの小役」の内部確率と、「ベルの小役」の入賞が成立することにより遊技に賭けたメダル 1 枚に対して遊技者に付与されるメダルの数の期待値を示す。 40

【0061】

「通常期間」において、「ベルの小役」の「内部確率」は、約“1/3”である。前述のように、「ベルの小役」に内部当選したとき、その入賞を成立させるために必要な「停止操作の順番」が定められた「停止制御テーブル」に対応した 3 つのテーブルナンバーが選択される。従って、「停止操作の順番」を含めた「内部確率」は、「ベルの小役」の「内部確率」約“1/3”と、いずれかのテーブルナンバーが選択される確率(以下「選択確率」という)“1/3”とを掛けることにより、それぞれ約“1/9”となる。 50

【0062】

「順押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」、「中押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」、又は「逆押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」の入賞成立により、遊技に賭けたメダル1枚に対して遊技者に付与されるメダルの数の「期待値」は、各々「内部確率」×「選択確率」×「1／賭け枚数」×「1／停止操作の順番」の種類」×「払出枚数」により算出される。具体的には、「順押し」、「中押し」又は「逆押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」の各々の「期待値」は、“1／3”×“1／3”×“1／3”×“1／3”×“9”を計算することにより、“1／9”となる。従って、上記3つの「ベルの小役」を含めた「期待値」は、“1／3”となる。すなわち、「通常期間」においては、一のゲームについて“3枚”的メダルを賭けて遊技を行った場合、約“1枚”的メダルが払出されることとなる。ただし、上記の「期待値」は、「ベルの小役」の入賞が成立した場合のみを想定しており、他の小役の入賞成立した場合については、考慮していない。10

【0063】

「停止操作補助期間」において、「ベルの小役」の「内部確率」は、「通常期間」と同様に約“1／3”である。「停止操作補助期間」では、「ベルの小役」に内部当選したとき、入賞を成立させるために必要な「停止操作の順番」、すなわち、「順押し」、「中押し」、「逆押し」のいずれかが報知され、確実に入賞を成立させることができる。従って、「順押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」、「中押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」、又は「逆押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」の入賞成立の各々について、「停止順番の種類」は“1”となることから、遊技に賭けたメダル1枚当たりの遊技者に付与されるメダルの数の「期待値」は、約“1／3”となる。従って、3つの「ベルの小役」を含めた「期待値」は、約“1”となる。すなわち、「停止操作補助期間」においては、一のゲームについて“3枚”的メダルを賭けて遊技を行った場合、一のゲームにおいて、約“3枚”的メダルが払出されることとなる。このため、「停止操作補助期間」では、遊技者は、所持するメダルの数を減少させることなく遊技を進めることができる。20

【0064】

図9は、「通常期間」及び「停止操作補助期間」の「B B中一般遊技状態」における「ベルの小役」の内部確率と、「ベルの小役」の入賞が成立することにより遊技に賭けたメダル1枚に対して遊技者に付与されるメダルの数の期待値を示す。30

【0065】

「通常期間」において、「ベルの小役」の「内部確率」は、約“1／1.2”である。「停止操作の順番」を含めた「内部確率」は、「ベルの小役」の「内部確率」約“1／1.2”と、「選択確率”“1／3”とを掛けることにより、それぞれ約“1／3.6”となる。

【0066】

遊技に賭けたメダル1枚に対して遊技者に付与されるメダルの数の「期待値」は、各々「内部確率」×「選択確率」×「1／賭け枚数」×「1／停止操作の順番」の種類」×「払出枚数」により算出され、“1／1.2”×“1／3”×“1／3”×“1／3”×“9”を計算し、約“1／3.6”となる。従って、入賞を成立させるために必要な「停止操作の順番」が異なる3つの「ベルの小役」を含めた「期待値」は、約“1／1.2”となる。すなわち、「通常期間」においては、一のゲームについて“3枚”的メダルを賭けて遊技を行った場合、約“2.5枚”的メダルが払出されることとなる。ただし、上記の「期待値」は、「ベルの小役」の入賞が成立した場合のみを想定しており、他の小役の入賞が成立した場合については、考慮していない。40

【0067】

「停止操作補助期間」において、「ベルの小役」の「内部確率」は、「通常期間」と同様に約“1／1.2”である。「停止操作補助期間」では、「ベルの小役」に内部当選したとき、入賞を成立させるために必要な「停止操作の順番」、すなわち、「順押し」、「逆押し」、「中押し」のいずれかが報知され、確実に入賞を成立させることができる。従って、「順押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」、「中押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」、又は「逆押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」の入賞成立の各々について、「停止順番の種類」は“1”となることから、遊技に賭けたメダル1枚当たりの遊技者に付与されるメダルの数の「期待値」は、約“1／3”となる。従って、3つの「ベルの小役」を含めた「期待値」は、約“1”となる。すなわち、「停止操作補助期間」においては、一のゲームについて“3枚”的メダルを賭けて遊技を行った場合、一のゲームにおいて、約“3枚”的メダルが払出されることとなる。このため、「停止操作補助期間」では、遊技者は、所持するメダルの数を減少させることなく遊技を進めることができる。50

中押し」、「逆押し」のいずれかが報知され、確実に入賞を成立させることができる。従って、「順押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」、「中押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」、又は「逆押し」により入賞を成立させることができる「ベルの小役」の入賞成立の各々について、「停止順番の種類」は“1”となることから、遊技に賭けたメダル1枚当たりの遊技者に付与されるメダルの数の「期待値」は、約“1/1.2”となる。従って、3つの「ベルの小役」を含めた「期待値」は、約“2.5”となる。すなわち、「停止操作補助期間」においては、一のゲームについて“3枚”的メダルを賭けて遊技を行った場合、一のゲームにおいて、約“7.5枚”的のメダルが払出されることとなる。このため、「停止操作補助期間」では、遊技者はより多くのメダルを獲得することができる。

10

【0068】

図10は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電気的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいて補助期間表示LEDランプ112L～112R、演出用リール115等を制御する副制御回路72とを含む回路構成を示す。

【0069】

主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ30を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ30は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU31と、記憶手段であるROM32及びRAM33を含む。

20

【0070】

CPU31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34及び分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36及びサンプリング回路37とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ30内で、すなわちCPU31の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器36及びサンプリング回路37は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0071】

マイクロコンピュータ30のROM32には、スタートレバー6を操作（スタート操作）する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブル、停止ボタンの操作に応じて主リールの停止態様を決定するための停止制御テーブル（図13～図15）、副制御回路72へ送信するための各種制御指令（コマンド）等が格納されている。このコマンドには、「内部当選役及び作動フラグコマンド」、「ランプ状態コマンド」、「入賞役コマンド」、「全主リール停止コマンド」等がある。これらのコマンドについては後で説明する。

30

【0072】

図10の回路において、マイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、各種ランプ（1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c、WINランプ17、BB遊技状態LED25、RB遊技状態LED26、再遊技表示LED27、遊技停止表示LED28）と、各種表示部（払出表示部18、クレジット表示部19、ボーナス遊技情報表示部20）と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路41の命令により所定枚数のメダルを払出す遊技価値付与手段としてのホッパー（払出しのための駆動部を含む）40と、主リール3L、3C、3Rを回転駆動するステッピングモータ49L、49C、49Rとがある。

40

【0073】

更に、ステッピングモータ49L、49C、49Rを駆動制御するモータ駆動回路39、ホッパー40を駆動制御するホッパー駆動回路41、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路45、及び各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路48がI/Oポート38を介してCPU31の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれCPU31

50

から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【0074】

また、マイクロコンピュータ30が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ6S、1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大BETスイッチ13、C/Pスイッチ14、投入メダルセンサ22S、主リール停止信号回路46、主リール位置検出回路50、払出完了信号回路51がある。これらも、I/Oポート38を介してCPU31に接続されている。

【0075】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出する。投入メダルセンサ22Sは、メダル投入口22に投入されたメダルを検出する。主リール停止信号回路46は、各停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作に応じて停止信号を発生する。主リール位置検出回路50は、主リール回転センサからのパルス信号を受けて各主リール3L, 3C, 3Rの位置を検出するための信号をCPU31へ供給する。払出完了信号回路51は、メダル検出部40Sの計数値（ホッパー40から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

【0076】

図10の回路において、乱数発生器36は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路37は、スタートレバー6が操作された後の適宜のタイミングで1個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数を用いて、ROM32内に格納されている確率抽選テーブルから内部当選役が決定される。内部当選役が決定された後、「停止制御テーブル」を選択するために再び乱数のサンプリングが行われる。

【0077】

主リール3L, 3C, 3Rの回転が開始された後、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値はRAM33の所定エリアに書き込まれる。主リール3L, 3C, 3Rからは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスは主リール位置検出回路50を介してCPU31に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM33で計数されている駆動パルスの計数値が“0”にクリアされる。これにより、RAM33内には、各主リール3L, 3C, 3Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【0078】

上記のような主リール3L, 3C, 3Rの回転位置と主リール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブルが、ROM32内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各主リール3L, 3C, 3Rの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【0079】

更に、ROM32内には、入賞図柄組合せテーブルが格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左の主リール3L, 中央の主リール3C, 右の主リール3Rの停止制御時、及び全主リール停止後の入賞確認を行うときに参照される。

【0080】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）により内部当選した場合には、CPU31は、遊技者が停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作したタイミングで主リール停止信号回路46から送られる操作信号、及び選択された「停止制御テーブル」に基づいて、主リール3L, 3C, 3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路39に送る。

【0081】

内部当選した入賞役の入賞成立を示す停止態様となれば、CPU31は、払い指令信号をホッパー駆動回路41に供給してホッパー40から所定個数のメダルの払いを行う。その際、メダル検出部40Sは、ホッパー40から払い出されるメダルの枚数を計数し、

10

20

30

40

50

その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号が C P U 3 1 に入力される。これにより、C P U 3 1 は、ホッパー駆動回路 4 1 を介してホッパー 4 0 の駆動を停止し、「メダルの払出し処理」を終了する。

【 0 0 8 2 】

図 1 1 は、主制御回路 7 1 、副制御回路 7 2 及びこれに接続したアクチュエータを示す。

【 0 0 8 3 】

副制御回路 7 2 は、主制御回路 7 1 が配置された回路基板とは別の回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ（サブマイクロコンピュータという）7 3 を主たる構成要素とし、これにアクチュエータを駆動する駆動回路等を加えて構成されている。サブマイクロコンピュータ 7 3 は、主制御回路 7 1 から送信されたコマンドに従って制御動作を行い、C P U (サブ C P U という) 7 4 と、記憶手段であるプログラム R O M 7 5 及び制御 R A M 7 6 とを含む。副制御回路 7 2 は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及び乱数サンプリング回路を備えていないが、サブ C P U 7 4 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。

【 0 0 8 4 】

サブマイクロコンピュータ 7 3 のプログラム R O M 7 5 には、演出用リール 1 1 5 のシンボルテーブル、演出用リール 1 1 5 を制御するためのデータ（回転数、回転方向等）等が格納されている。制御 R A M 7 6 には、現在の遊技状態、内部当選役、入賞役等を示すデータが格納されている。また、プログラム R O M 7 5 には、主リールのシンボルテーブル及び入賞シンボル組合せテーブルが格納されている。

【 0 0 8 5 】

図 1 1 の回路において、サブマイクロコンピュータ 7 3 からの制御信号により動作が制御されるアクチュエータとしては、S T ランプ 2 3 、補助期間表示 L E D ランプ 1 1 2 L , 1 1 2 C , 1 1 2 R 、左の演出用 L E D ランプ 1 1 3 A , 1 1 3 B , 1 1 3 C 、右の演出用 L E D ランプ 1 1 4 A , 1 1 4 B , 1 1 4 C 、3色 L E D ランプ 1 3 6 L , 1 3 6 C , 1 3 6 R 、演出用リール 1 1 5 を回転駆動するサブステッピングモータ 1 1 5 S 、増幅器であるパワーアンプ 7 9 に接続したスピーカ 2 1 、及びリールランプ 1 2 1 がある。更に、音源 I C 7 8 、L E D 駆動回路 1 4 5 、演出用モータ駆動回路 1 4 6 、及びリールランプ駆動回路 1 4 7 が O U T ポート 8 0 を介してサブ C P U 7 4 に接続されている。これらは、それぞれサブ C P U 7 4 から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。L E D 駆動回路 1 4 5 は、サブ C P U 7 4 から送信された制御指令に基づいて、S T ランプ 2 3 、補助期間表示 L E D ランプ 1 1 2 L , 1 1 2 C , 1 1 2 R 、左の演出用 L E D ランプ 1 1 3 A , 1 1 3 B , 1 1 3 C 、右の演出用 L E D ランプ 1 1 4 A , 1 1 4 B , 1 1 4 C 、及び3色 L E D ランプ 1 3 6 L , 1 3 6 C , 1 3 6 R の動作を制御する。

【 0 0 8 6 】

補助期間表示 L E D ランプ 1 1 2 L , 1 1 2 C , 1 1 2 R 、左の演出用 L E D ランプ 1 1 3 C 、及び右の演出用 L E D ランプ 1 1 4 C は、赤色に発光可能に構成されている。左の演出用 L E D ランプ 1 1 3 B 及び右の演出用 L E D ランプ 1 1 4 B は、黄色に発光可能に構成されている。左の演出用 L E D ランプ 1 1 3 A 及び右の演出用 L E D ランプ 1 1 4 A は、緑色に発光可能に構成されている。3色 L E D ランプは、「赤色 L E D 」、「緑色 L E D 」及び「青色 L E D 」の3つの領域により構成される。「赤色 L E D 」、「緑色 L E D 」及び「青色 L E D 」の発光動作を制御することにより、各停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が「赤色」、「緑色」、「青色」、「黄色」、「水色」、「紫色」、「白色」のいずれかに光って見える。

【 0 0 8 7 】

本実施例において、サブマイクロコンピュータ 7 3 が制御信号を発生するためには必要な入力信号は、主制御回路 7 1 により送信されるコマンドのみである。ここで、コマンドは、主制御回路 7 1 から副制御回路 7 2 への一方向に送信され、副制御回路 7 2 から主制御

10

20

30

40

50

回路 7 1 へは送信されない。すなわち、副制御回路 7 2 は、主制御回路 7 1 に対してデータを送信することはない。

【0088】

演出用リール 115 の回転が開始した後、サブステッピングモータ 115S の各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値は制御 RAM76 の所定エリアに書き込まれる。演出用リール 115 からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスは演出用リール位置検出回路 148 を介してサブ CPU74 に入力される。こうして得られたりセットパルスにより、制御 RAM76 で計数されている駆動パルスの計数値が“0”にクリアされる。これにより、制御 RAM76 内には、演出用リール 115 について一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

10

【0089】

上記のような演出用リール 115 の回転位置とシンボル等とを対応づけるために、シンボルテーブル（図示せず）がプログラム ROM75 に格納されている。このシンボルテーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、演出用リール 115 の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられたシンボル等を示すシンボルコードとが対応づけられている。

【0090】

【主制御回路】次に、「ベルの小役」に内部当選したときに選択される「テーブルナンバー」と、「停止操作の順番」と、「ベルの小役」の入賞の成否との関係を、図 12 を参考して説明する。

20

【0091】

テーブルナンバー“1”～“3”は、「ベルの小役」に内部当選したとき、後で説明する「停止制御テーブル選択処理」（図 28）において選択される。ROM32 には、各テーブルナンバーに対応した「停止制御テーブル」（後述の図 13～図 15）が設けられている。テーブルナンバー“1”が選択されたとき、「順押し」を行った場合にのみ、「ベルの小役」の入賞を成立させることができる。テーブルナンバー“2”が選択されたとき、「中押し」を行った場合にのみ、「ベルの小役」の入賞を成立させることができる。テーブルナンバー“3”が選択されたとき、「逆押し」を行った場合にのみ、「ベルの小役」の入賞を成立させることができる。このように、テーブルナンバーが選択されることにより、「ベルの小役」の入賞を成立させるために必要な「停止操作の順番」が決定されることとなる。

30

【0092】

次に、図 13～図 15 を参考して「ベルの小役」に内部当選した場合に参照される「停止制御テーブル」について説明する。

【0093】

「停止制御テーブル」には、「順押し」、「中押し」、及び「逆押し」に対応して、各主リール 3L, 3C, 3R の「停止操作位置」と「停止制御位置」とが示されている。「停止操作位置」は、各主リール 3L, 3C, 3R に対応して設けられた停止ボタン 7L, 7C, 7R が操作されたとき、センターライン 8c に位置していた図柄のコードナンバーを表わす。「停止制御位置」とは、停止操作が行われた主リールが停止したとき、センターライン 8c の位置に停止表示される図柄のコードナンバーを表わす。ここで、本実施例では、いわゆる「引き込み数」を最大“4コマ”としている。例えば、左の主リール 3L の回転中において、コードナンバー“04”の“ベル（図 2 の図柄 95）がセンターライン 8c の位置に到達したとき、停止ボタン 7L が操作された場合、センターライン 8c の位置にコードナンバー“08”の“JAC（図 2 の図柄 97）が停止表示するように左の主リール 3L を停止制御することができる。

40

【0094】

図 13 は、「ベルの小役」に内部当選し、テーブルナンバーとして“1”が選択された場合に使用される「停止制御テーブル」を示す。図 13 に示す「停止制御テーブル」において、左の主リール 3L の「停止制御位置」は、「停止操作の順番」が異なると「停止操

50

作位置」が同一であっても、「停止制御位置」が異なる。具体的には、「中押し」とび「逆押し」の場合は、「停止操作位置」に対応する左の主リール3 Lの「停止制御位置」は同じであるが、「順押し」の場合、その「停止制御位置」は「中押し」とび「逆押し」の場合と異なる。中央の主リール3 C及び右の主リール3 Rに関しては、「停止操作の順番」が異なる場合であっても、「停止操作」に対応する「停止制御位置」は同一である。

【0095】

図13に示す「停止制御テーブル」は、前述のように「順押し」を行うことにより「ベルの小役」の入賞を成立させることができるように構成されている。また、「中押し」又は「逆押し」を行った場合、正確な「目押し」を行ったとしても「ベルの小役」の入賞を成立させることができないように構成されている。

10

【0096】

具体的には、「順押し」を行った場合、常にクロスダウンライン8 aに沿って“ベル(図2の図柄95)-ベル-ベル”が並ぶことにより「ベルの小役」の入賞が成立する。「中押し」又は「逆押し」を行った場合、左の主リール3 Lでは、原則として左の主表示窓4 Lの中段、中央の主リール3 Cでは、中央の主表示窓4 Cの中段、右の主リール3 Rでは、右の主表示窓4 Rの下段に“ベル”が位置するように停止し、「ベルの小役」の入賞が不成立となる。

【0097】

「順押し」の場合、左の主リール3 Lの「停止制御位置」は、コードナンバー“01”, “03”, “08”, “10”, “13”又は“18”的いずれかである。図2に示す図柄列において、これらに対応する図柄の上には、“ベル”が配置されている。すなわち、「順押し」の場合、左の主リール3 Lが停止したとき、常に左の主表示窓4 Lの上段には、「ベル」が表示される。左の主リール3 Lにおいて、「中押し」又は「逆押し」の場合、各「停止操作位置」に対応する「停止制御位置」には、「順押し」と同様のコードナンバーは、表示されていない。すなわち、「中押し」又は「逆押し」の場合、左の主リール3 Lが停止したとき、左の主表示窓4 Lの上段には、「ベル」が表示されることはない。

20

【0098】

中央の主リール3 Cの「停止制御位置」は、「停止操作の順番」に拘らず、コードナンバー“01”, “06”, “10”, “14”又は“18”的いずれかである。これらのコードナンバーが示す図柄は、“ベル”である。すなわち、中央の主リール3 Cが停止したとき、「順押し」、「中押し」、「逆押し」のいずれの場合も、常に中央の主表示窓4 Cの中段には、「ベル」が表示される。

30

【0099】

右の主リール3 Rの「停止制御位置」は、「停止操作の順番」に拘らず、コードナンバー“04”, “09”, “13”, “17”又は“20”的いずれかである。図2に示す図柄列において、これらに対応する図柄の下には、“ベル”が配置されている。すなわち、右の主リール3 Rが停止したとき、「順押し」、「中押し」、「逆押し」のいずれの場合も、常に右の主表示窓4 Rの下段には、「ベル」が表示される。

40

【0100】

以上のように、「ベルの小役」に内部当選し、テーブルナンバーとして“1”が選択された場合、「順押し」を行うことにより、常にクロスダウンライン8 aに沿って“ベル(図2の図柄95)-ベル-ベル”が並び、「ベルの小役」の入賞が成立する。「中押し」又は「逆押し」を行った場合、入賞ラインに沿って“ベル(図2の図柄95)-ベル-ベル”が並ぶことはなく、「ベルの小役」の入賞は不成立となる。すなわち、「順押し」が行われた場合にのみ、「ベルの小役」の入賞成立が許可されることとなる。

【0101】

図14は、「ベルの小役」に内部当選し、テーブルナンバーとして“2”が選択された場合に使用される「停止制御テーブル」を示す。図14に示す「停止制御テーブル」では、「順押し」とび「逆押し」の場合は、「停止操作位置」に対応する左の主リール3 Lの

50

「停止制御位置」は同じである。「中押し」の場合、その「停止制御位置」は「順押し」と「逆押し」の場合と異なる。中央の主リール3C及び右の主リール3Rに関しては、「停止操作の順番」が異なる場合であっても、「停止操作」に対応する「停止制御位置」は同一である。

【0102】

図14に示す「停止制御テーブル」では、前述のように「中押し」を行うことにより「ベルの小役」の入賞を成立させることができるように構成されている。また、「順押し」又は「逆押し」を行った場合、正確な「目押し」を行ったとしても「ベルの小役」の入賞を成立させることができないように構成されている。

【0103】

具体的には、「中押し」の場合、左の主リール3Lの各「停止操作位置」に対応する「停止制御位置」は、図13の「順押し」の場合と同様である。「順押し」又は「逆押し」の場合、左の主リール3Lの「停止制御位置」は、図13の「中押し」又は「逆押し」の場合と同様である。従って、「ベルの小役」に内部当選し、テーブルナンバーとして“2”が選択された場合、「中押し」を行うことにより左の主リール3Lが停止したとき、常に左の主表示窓4Lの上段には、「ベル」が表示される。また、「順押し」又は「逆押し」を行った場合、左の主表示窓4Lの上段には、「ベル」が表示されることはない。

【0104】

中央の主リール3Cの各「停止操作位置」に対応する「停止制御位置」は、図13の中央の主リール3Cのものと同一である。従って、中央の主リール3Cが停止したとき、「順押し」、「中押し」、「逆押し」のいずれの場合も、常に中央の主リール3Cの中段には、「ベル」が表示される。

【0105】

右の主リール3Rの各「停止操作位置」に対応する「停止制御位置」は、図13の右の主リール3Rのものと同一である。従って、右の主リール3Rが停止したとき、「順押し」、「中押し」、「逆押し」のいずれの場合も、常に右の主表示窓4Rの下段には、「ベル」が表示される。

【0106】

以上のように、「ベルの小役」に内部当選し、テーブルナンバーとして“2”が選択された場合、「中押し」を行うことにより、常にクロスダウンドライン8aに沿って“ベル(図2の図柄95)-ベル-ベル”が並び、「ベルの小役」の入賞が成立する。「順押し」又は「逆押し」を行った場合、入賞ラインに沿って“ベル(図2の図柄95)-ベル-ベル”が並ぶことはなく、「ベルの小役」の入賞は不成立となる。すなわち、「中押し」が行われた場合にのみ、「ベルの小役」の入賞成立が許可されることとなる。

【0107】

図15は、「ベルの小役」に内部当選し、テーブルナンバーとして“3”が選択された場合に使用される「停止制御テーブル」を示す。図15に示す「停止制御テーブル」では、「順押し」及び「中押し」の場合は、「停止操作位置」に対応する左の主リール3Lの「停止制御位置」は同じである。「逆押し」の場合、その「停止制御位置」は「順押し」及び「中押し」の場合と異なる。中央の主リール3C及び右の主リール3Rに関しては、「停止操作の順番」が異なる場合であっても、「停止操作」に対応する「停止制御位置」は同一である。

【0108】

図15に示す「停止制御テーブル」では、前述のように「逆押し」を行うことにより「ベルの小役」の入賞を成立させることができるように構成されている。また、「順押し」又は「中押し」を行った場合、正確な「目押し」を行ったとしても「ベルの小役」の入賞を成立させることができないように構成されている。

【0109】

具体的には、「逆押し」の場合、左の主リール3Lの各「停止操作位置」に対応する「停止制御位置」は、図13の「順押し」の場合と同様である。「順押し」又は「中押し」

10

20

30

40

50

の場合、左の主リール3Lの「停止制御位置」は、図13の「中押し」又は「逆押し」の場合と同様である。従って、「ベルの小役」に内部当選し、テーブルナンバーとして“2”が選択された場合、「逆押し」を行うことにより左の主リール3Lが停止したとき、常に左の主表示窓4Lの上段には、「ベル」が表示される。また、「順押し」又は「中押し」を行った場合、左の主表示窓4Lの上段には、「ベル」が表示されることはない。

【 0 1 1 0 】

中央の主リール 3 C の「停止制御位置」は、図 13 の中央の主リール 3 C のものと同一である。従って、中央の主リール 3 C が停止したとき、「順押し」、「中押し」、「逆押し」のいずれの場合も、常に中央の主リール 3 C の中段には、「ベル」が表示される。

【 0 1 1 1 】

右の主リール 3 R の「停止制御位置」は、図 13 の右の主リール 3 R のものと同一である。従って、右の主リール 3 R が停止したとき、「順押し」、「中押し」、「逆押し」のいずれの場合も、常に右の主表示窓 4 R の下段には、「ベル」が表示される。

【 0 1 1 2 】

以上のように、「ベルの小役」に内部当選し、テーブルナンバーとして“3”が選択された場合、「逆押し」を行うことにより、常にクロスダウンライン8aに沿って“ベル(図2の図柄95) - ベル - ベル”が並び、「ベルの小役」の入賞が成立する。「順押し」又は「中押し」を行った場合、入賞ラインに沿って“ベル(図2の図柄95) - ベル - ベル”が並ぶことはなく、「ベルの小役」の入賞は不成立となる。すなわち、「逆押し」が行われた場合にのみ、「ベルの小役」の入賞成立が許可されることとなる。

【 0 1 1 3 】

ここで、実施例では、「スイカの小役」の入賞を成立させるために必要な「停止操作の順番」は、「順押し」、「中押し」及び「逆押し」である。すなわち、「スイカの小役」の入賞の成否は、「停止操作の順番」には影響を受けることがない。なお、他の入賞役に内部当選した場合に参照される停止制御テーブルは、任意に構成することができる。

【 0 1 1 4 】

図16は、「ベルの小役」に内部当選し、テーブルナンバー“1”が選択され、「順押し」及び「適当押し」を行った場合に停止表示される図柄を示す。「適当押し」とは、「目押し」を行わない主リールの停止操作のことである。

(0 1 1 5)

(1)に示す全主リールの回転時において、「順押し」及び各停止ボタン7L, 7C, 7Rを「適当押し」することにより、(2)に示すようにクロスダウンライン8aに沿つて“ベル-ベル-ベル”が並ぶこととなる。(2)に示す主リールの停止時において、各主表示窓4L, 4C, 4R内に表示される「ベル」以外の図柄の表示を省略している。「停止操作補助期間」における全主リールの回転時における補助期間表示LEDランプ112L～112Rの態様は、図5の(1)のようになる。なお、テーブルナンバー“2”が選択され、「中押し」が行われた場合、及びテーブルナンバー“3”が選択され、「逆押し」が行われた場合にも、同様にクロスダウンライン8aに沿つて“ベル-ベル-ベル”が並ぶこととなる。

【 0 1 1 6 】

図17は、「ベルの小役」に内部当選し、テーブルナンバー“1”が選択され、「中押し」又は「逆押し」且つ「適当押し」が行われた場合に停止表示される図柄を示す。

〔 0 1 1 7 〕

(1)に示す全主リールの回転時において、「中押し」又は「逆押し」且つ「適当押し」を行うことにより、(2)に示すように左の主表示窓4Lの中段には、原則として「ベル」が表示される。中央の主表示窓4Cの中段及び右の主表示窓4Rの下段には、それぞれ「ベル」が表示される。すなわち、有効ラインに沿って“ベル-ベル-ベル”が並ぶことはない。(2)に示す主リールの停止時において、各主表示窓4L, 4C, 4R内に表示される「ベル」以外の図柄の表示を省略している。なお、テーブルナンバー“2”が選択され、「順押し」又は「逆押し」が行われた場合、及びテーブルナンバー“3”が選択

され、「順押し」又は「中押し」が行われた場合にも、同様に有効ラインに沿って“ベル-ベル-ベル”が並ぶことはない。

【0118】

次に、主制御回路71のCPU31の制御動作について、図18～図21に示すフローチャートを参照して説明する。

【0119】

初めに、CPU31は、遊技開始時の初期化を行う（ステップ[以下、STと表記する]1）。具体的には、RAM33の記憶内容の初期化、通信データの初期化等を行う。続いてゲーム終了時のRAM33の記憶内容を消去する（ST2）。具体的には、前回のゲームに使用されたRAM33の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM33の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定等を行う。

10

【0120】

次に、CPU31は、メダルの自動投入の要求があるか、すなわち前回のゲームでリプレイに入賞したか否かを判別する（ST3）。この判別が“YES”的なときは、投入要求分のメダルを自動投入し（ST4）、ST6の処理に移る。ST3の判別が“NO”的なときは、投入メダルセンサ22S又はBETスイッチ11, 12, 13からの入力があるか否かを判別する（ST5）。この判別が“YES”的なときは、ST6の処理に移り、“NO”的なときは、ST3の処理に移る。

20

【0121】

次に、CPU31は、スタートレバー6の操作に基づくスタートスイッチ6Sからの入力があるか否かを判別する（ST6）。この判別が“YES”的なときは前回のゲームが開始してから4.1秒経過しているか否かを判別し（ST7）、この判別が“YES”的なときはST9の処理に移り、“NO”的なときはST8の処理に移る。ST8の処理では、「ゲーム開始待ち時間消化処理」を行う。具体的には、前回のゲームが開始してから4.1秒経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。

30

【0122】

次に、CPU31は、主リールの回転処理を行い（ST9）、同時に“0”～“16383”的範囲の乱数から抽選用の乱数を抽出し（ST10）、1ゲーム監視用タイマをセットする（ST11）。ST10の処理で抽出した乱数は、次に説明する確率抽選処理において使用される。ST11の処理の1ゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタンの停止操作によらずに自動的に主リールを停止させるための自動停止タイマが含まれる。

40

【0123】

図19のST12の処理では、CPU31は、上記ST10の処理において抽出した乱数値に基づいて確率抽選処理を行う。この確率抽選処理は、遊技状態に応じて確率抽選テーブルを使用し、乱数値がどの入賞役の乱数値範囲に属するか否かを判別し、内部当選役（成立フラグ）を決定するものである。例えば、「スイカの小役」に内部当選する確率は、“100/16384”である。また、「チェリーの小役」に内部当選する確率は、“100/16384”である。ここで、内部当選役をBBと決定した後、BBの入賞が成立するまでの間に行われるゲームでは、CPU31は、他の入賞役に内部当選した場合を除いて、BBの入賞成立を示す図柄組み合わせが有効ラインに並ぶことを許可する。次に、CPU31は、後で図24を参照して説明する「停止操作補助期間選択処理」を行う（ST13）。このST13の処理では、現在「停止操作補助期間」であるか否かを示す「停止操作補助期間作動フラグ」のセット、クリア等の処理を行う。「停止操作補助期間作動フラグ」がセットされているとき、現在「停止操作補助期間」であることを示し、クリアされているとき、現在「通常期間」であることを示す。ここで、上記停止操作補助期間作動フラグは、複数のゲームに渡りセット、或いはクリアされた状態が維持されるものである。続いて、CPU31は、後で図27を参照して説明する「ランプ状態選択処理」を行う（ST14）。このST14の処理では、ランプ状態（状態A又は状態C）を示す「ランプ状態コマンド」を副制御回路72へ送信する処理を行う。続いて、CPU31は、

50

後で図28を参照して説明する「停止制御テーブル選択処理」を行う(ST15)。

【0124】

次に、ST15の処理で決定されたテーブルナンバーの情報を含む「停止制御テーブルナンバーコマンド」を副制御回路72へ送信し(ST16)、「メイン側演出選択処理」を行う(ST17)。この「メイン側演出選択処理」では、副制御回路72が直接的に制御する演出用リール115による演出に関連する事項を決定する。例えば、全ての主リールが停止した後に、演出用リール115における演出の時間(以下「演出時間」という)を決定する。続いて、CPU31は、後で図29及び図30を参照して説明する「主リール停止処理」を行い(ST18)、全ての主リールが停止したかどうかを判別する(ST19)。この判別が“NO”的きは、ST18の処理に移り、“YES”的きは、全ての主リールが停止したことを示す「全主リール停止コマンド」を副制御回路72へ送信する(ST20)。

【0125】

図20のST21の処理では、CPU31は入賞検索を行う。入賞検索とは、主表示窓4L, 4C, 4R内の図柄の停止態様に基づいて入賞役を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、センターライン8cに沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する(ST22)。この判別が“NO”的きはイリーガルエラーの表示を行う(ST23)。ST22の判別が“YES”的きは、遊技状態に応じてメダルのクレジット、又は払出しを行う(ST24)。続いて、入賞役を示す「入賞役コマンド」を送信し(ST25)、「ロック時間処理」を行う(ST26)。この「ロック時間処理」では、全主リールが停止した後、「演出時間」が経過するまでの間、次のゲームを開始するための操作を無効とする。具体的には、スタートレバー6の操作を無効とする。続いて、CPU31は、「WINランプ点灯処理」を行い(ST27)、一のゲームが終了したことを示す「1ゲーム終了コマンド」を送信する(ST28)。「WINランプ点灯処理」においては、所定の条件下で、「演出時間」経過後WINランプ17を点灯させる処理を行う。

【0126】

図21のST29の処理では、BB遊技状態又はRB遊技状態であるか否かを判別する。この判別が“YES”的きは、BB又はRBの「遊技数チェック処理」を行う(ST30)。BB遊技状態の場合、この「遊技数チェック処理」では、RB遊技状態が発生した回数、BB中一般遊技状態のゲーム回数、RB遊技状態における入賞回数、及びRB遊技状態におけるゲーム回数をチェックする。RB遊技状態の場合、遊技数チェック処理では、RB遊技状態における入賞回数、及びRB遊技状態におけるゲーム回数をチェックする。

【0127】

次に、BB遊技状態又はRB遊技状態の終了時であるか否かを判別する(ST31)。具体的には、BB遊技状態のときは、3回目のRB遊技状態において入賞回数が8回又はゲーム回数が12回であるか、又はBB中一般遊技状態においてゲーム回数が30回であるか否かを判別する。BB遊技状態以外のRB遊技状態であれば、入賞回数が8回又はゲーム回数が12回であるか否かを判別する。ST31の判別が“YES”的きは、BB遊技状態又はRB遊技状態の終了時のRAM33をクリアする(ST32)。続いて、「BB終了コマンド」又は「RB終了コマンド」を副制御回路72へ送信する(ST33)。続いて、「BB遊技状態」の終了時であるか否かを判別する(ST34)。この判別が“YES”的きは、「停止操作補助期間作動フラグ」をクリアし(ST35)、ST36の処理に移る。ST34の判別が“NO”的きは、ST36の処理に移る。

【0128】

ST36の処理では、CPU31は、遊技状態変更処理を行う。遊技状態変更処理では、RAM33内の遊技状態格納領域に格納された現在の遊技状態を示す情報を変更する。具体的には、確率抽選処理(ST12)においてBB又はRBに内部当選した場合には、

10

20

30

40

50

B B , R B 内部当り遊技状態を示す情報を遊技状態格納領域にセットする。B B の入賞成立時には、B B 中一般遊技状態を示す情報をセットする。R B の入賞成立時には、R B 遊技状態を示す情報をセットする。B B 中一般遊技状態の終了時には、R B 遊技状態を示す情報をセットする。B B 遊技状態におけるR B 遊技状態の終了時には、B B 中一般遊技状態を示す情報をセットする。B B 遊技状態又はR B 遊技状態の終了時には、一般遊技状態を示す情報をセットする。遊技状態格納領域に格納された情報は、確率抽選処理において使用する確率抽選テーブルの選択等に使用される。S T 3 6 の処理の後、S T 2 の処理に移る。

【 0 1 2 9 】

図22は、「停止操作補助期間」を発生、終了(継続)させるために使用される抽選テーブルを示す。この抽選テーブルは、R O M 3 2 に格納されている。 10

【 0 1 3 0 】

図22(1)は、停止操作補助期間発生用抽選テーブルを示す。この抽選テーブルは、「通常期間」において、乱数抽出に基づいて「停止操作補助期間」を発生させるか否かを決定するために使用される。“0”～“127”的範囲から抽出した乱数値が“0”～“42”的範囲内のものであれば「当選」となり、「停止操作補助期間」が発生する。乱数値が“43”～“127”的範囲内のものであれば「はずれ」となり、「停止操作補助期間」は発生せず、「通常期間」が維持される。停止操作補助期間発生用テーブルは、後述の図26のS T 6 3 の処理において使用される。

【 0 1 3 1 】

図22(2)は、停止操作補助期間終了用抽選テーブルを示す。この抽選テーブルは、「停止操作補助期間」において、乱数抽出に基づいて「停止操作補助期間」を終了(継続)させるか否かを決定するために使用される。“0”～“127”的範囲から抽出した乱数値が“0”～“42”的範囲内のものであれば「当選」となり、「停止操作補助期間」が終了する。乱数値が“43”～“127”的範囲内のものであれば「はずれ」となり、「停止操作補助期間」が継続する。停止操作補助期間終了用テーブルは、後述の図25のS T 5 3 の処理において使用される。 20

【 0 1 3 2 】

次に、図23を参照してR O M 3 2 内に格納されたテーブルナンバー選択テーブルについて説明する。このテーブルは、「停止操作補助期間」において「ベルの小役」に内部当選したとき、テーブルナンバーを決定するために使用される。具体的には、後で説明する図28のS T 8 3 の処理において使用される。“0”～“16383”的範囲から抽出した乱数値が“0”～“5460”的範囲内のものであればテーブルナンバーとして“1”が選択される。乱数値が“5461”～“10921”的範囲内のものであればテーブルナンバーとして“2”が選択される。乱数値が“10922”～“16383”的範囲内のものであればテーブルナンバーとして“3”が選択される。 30

【 0 1 3 3 】

次に、図24を参照して「停止操作補助期間選択処理」について説明する。

【 0 1 3 4 】

初めに、C P U 3 1 は、現在の遊技状態が「B B , R B 内部当り遊技状態」、「B B 遊技状態」又は「R B 遊技状態」であるか否かを判別する(S T 4 1)。この判別が“Y E S”的ときは、S T 4 5 の処理に移り、“N O”的ときは、S T 4 2 の処理に移る。S T 4 2 の処理では、「停止操作補助期間作動フラグ」がセットされているか、すなわち現在「停止操作補助期間」であるか否かを判別する。S T 4 2 の判別が“Y E S”的ときは、後で図25を参照して説明する「停止操作補助期間終了抽選処理」を行い(S T 4 3)、“N O”的ときは、後で図26を参照して説明する「停止操作補助期間発生抽選処理」を行う(S T 4 4)。続いて、「内部当選役及び作動フラグコマンド」を副制御回路72へ送信する(S T 4 5)。このコマンドは、S T 1 2 の処理で決定された内部当選役の情報、及び「停止操作補助期間作動フラグ」がセットされているか否かを示す情報を含む。続いて、C P U 3 1 は、図19のS T 1 4 の処理に戻る。 40 50

【0135】

次に、図25を参照して「停止操作補助期間終了抽選処理」について説明する。

【0136】

初めに、CPU31は、確率抽選処理(図19のST12)において「チェリーの小役」に内部当選したか否かを判別する(ST51)。この判別が“YES”的なときは、ST52の処理に移り、“NO”的なときは、図24のST45の処理に戻る。ST52の処理では、“0”～“127”的な範囲から一の乱数を抽出する。続いて、停止操作補助期間終了用抽選テーブル(図22(2))をセットし(ST53)、終了に当選であるか否かを判別する(ST54)。具体的には、抽出した乱数値が“0”～“42”的範囲内のものであれば当選と判別する。ST54の判別が“YES”的なときは、「停止操作補助期間作動フラグ」をクリアし(ST55)、図24のST45の処理に移る。ST54の判別が“NO”的なときは、図24のST45の処理に移る。ここで、ST55の処理は、スタート操作が行われた後(図18のST6の判別が“YES”)、主リールを停止する処理(図19のST18)の前に行われる。従って、実施例では、ゲーム開始時において、「通常期間」から「停止操作補助期間」への移行が行われる。なお、「停止操作補助期間」から「通常期間」への移行もゲーム開始時に行われる(後述の図26のST65)。

10

【0137】

ここで、図25に示すフローチャートでは、乱数抽出の結果に基づいて「停止操作補助期間」を終了(継続)させるか否かを決定しているが、乱数抽出を行わずに、「チェリーの小役」に内部当選したとき、必ず「停止操作補助期間」を終了するようにしてもよい。

20

【0138】

次に、図26を参照して「停止操作補助期間発生抽選処理」について説明する。

【0139】

初めに、CPU31は、確率抽選処理(図19のST12)において「スイカの小役」に内部当選したか否かを判別する(ST61)。この判別が“YES”的なときは、ST62の処理に移り、“NO”的なときは、図24のST45の処理に戻る。ST62の処理では、“0”～“127”的な範囲から一の乱数を抽出する。続いて、停止操作補助期間発生用抽選テーブル(図22(1))をセットし(ST63)、終了に当選であるか否かを判別する(ST64)。具体的には、抽出した乱数値が“0”～“42”的範囲内のものであれば当選と判別する。ST64の判別が“YES”的なときは、「停止操作補助期間作動フラグ」をクリアし(ST65)、図24のST45の処理に移る。ST64の判別が“NO”的なときは、図24のST45の処理に移る。

30

【0140】

ここで、図26に示すフローチャートでは、乱数抽出の結果に基づいて「停止操作補助期間」を発生させるか否かを決定しているが、乱数抽出を行わずに、「スイカの小役」に内部当選したとき、必ず「停止操作補助期間」を発生するようにしてもよい。

【0141】

次に、図27を参照してランプ状態選択処理について説明する。

【0142】

初めに、CPU31は、「停止操作補助期間作動フラグ」がセットされているか否かを判別する(ST71)。この判別が“YES”的なときは、ランプ状態Aを示すランプ状態コマンドを副制御回路72へ送信し(ST72)、図19のST15の処理に戻る。ST71の判別が“NO”的なときは、ランプ状態Cを示すランプ状態コマンドを送信し(ST73)、図19のST15の処理に戻る。すなわち、主制御回路71は、ゲーム開始時の停止操作補助期間選択処理(図19のST13)の後、「停止操作補助期間」であるとき、状態Aを示すランプ状態コマンド、クリアされているとき、ランプ状態Cを示すランプ状態コマンドを副制御回路72へ送信する。副制御回路72は、ランプ状態コマンドに基づいて「停止操作補助期間」であるか否かを識別する。副制御回路72は、ゲーム開始時にランプ状態コマンドを受信した後、そのゲームの終了時にランプ状態コマンドが示すランプ状態の情報をランプ状態格納領域に格納する(後述の図31のST118)。

40

50

【0143】

次に、図28を参照して「停止制御テーブル選択処理」について説明する。

【0144】

初めに、CPU31は、内部当選役が「ベルの小役」であるかどうかを判別する(ST81)。この判別が“YES”的なとき、CPU31は、“0”～“16383”的範囲から乱数を抽出する(ST82)。続いて、抽出した乱数値及びテーブルナンバー選択テーブル(図23)に基づいてテーブルナンバーとして“1”，“2”又は“3”的いずれかを各々約“1/3”的確率で選択し、対応する「停止制御テーブル」を選択する(ST83)。具体的には、乱数値が“0”～“5460”的いずれかのときは、テーブルナンバーとして“1”を選択する。乱数値が“5461”～“10921”的いずれかのときは、テーブルナンバーとして“2”を選択する。乱数値が“10922”～“16383”的いずれかのときは、テーブルナンバーとして“3”を選択する。テーブルナンバーとして“1”，“2”，“3”が選択された場合、それぞれ図13、図14、図15に示す「停止制御テーブル」が選択される。ST81の判別が“NO”(内部当選役が「ベルの小役」以外)であるとき、内部当選役、遊技状態等によって「停止制御テーブル」を選択する(ST84)。ST83又はST84の処理の後、図19のST16の処理に戻る。ここで、ST81の処理は、実施例において「ベルの小役」に内部当選した場合の処理を中心に説明するために設けられている。従って、内部当選役が「ベルの小役」以外の場合においても、乱数抽出を行い、抽出した乱数値に基づいて「停止制御テーブル」を選択するようにしてもよい。

10

20

30

40

【0145】

次に、図29及び図30を参照して「主リール停止処理」について説明する。

【0146】

初めに、CPU31は、停止ボタンがオンか、すなわち主リール停止信号回路46からの入力があるか否かを判別する(ST91)。この判別が“YES”的なときはST93の処理に移る。“NO”的なときは自動停止タイマが“0”であるか否かを判別する(ST92)。この判別が“YES”的なときはST93の処理に移り、“NO”的なときはST91の処理に移る。ST93の処理では、CPU31は、内部当選役が「ベルの小役」であるか否かを判別する。この判別が“YES”的なときは、図30のST96の処理に移り、“NO”的なときは、ST94の処理に移る。ST94の処理では、CPU31は、当選要求(内部当選役のこと)及び停止操作がなされたときの停止操作位置等から、いわゆる「滑りコマ数」を決定し(ST94)、その「滑りコマ数」分、主リールを回転させた後、停止させる(ST95)。

【0147】

図30のST96の処理では、CPU31は、第1停止操作に基づいて、ST91又はST92の判別が“YES”とされたかどうかを判別する。この判別が“YES”的なときは、ST97の処理に移り、“NO”的なときは、ST104の処理に移る。ST97の処理では、CPU31は、第1停止操作に対応する主リールが左の主リール3Lであるか否か、すなわち「順押し」が行われたかどうかを判別する。この判別が“YES”的なときは、「停止制御テーブル選択処理」(図28)において選択されたテーブルナンバーが“1”かどうかを判別する(ST98)。この判別が“YES”、すなわちテーブルナンバーが“1”及び「順押し」のときは、「ベルの小役」の入賞成立を許可し、「ベルの小役」の入賞が成立するように「滑りコマ数」を決定し(ST99)、ST95(図29)の処理に移る。具体的には、図13に示す「停止制御テーブル」の「左の主リール(順押し)」の欄を参照して、「停止操作位置」と「停止制御位置」との差に基づいて「滑りコマ数」を決定する。ST98の判別が“NO”、すなわち、テーブルナンバーが“2”又は“3”であり、「停止操作の順番」が「順押し」のときは、「ベルの小役」の入賞成立を不許可とし、「ベルの小役」の入賞が成立しないように「滑りコマ数」を決定し(ST100)、ST95(図29)の処理に移る。

【0148】

50

S T 9 7 の判別が“NO”、すなわち「中押し」又は「逆押し」のとき、C P U 3 1 は、第1停止操作に対応する主リールが中央の主リール3 C であるか否か、すなわち「中押し」が行われたかどうかを判別する(S T 1 0 1)。この判別が“YES”的ときは、「停止制御テーブル選択処理」(図28)において選択されたテーブルナンバーが“2”かどうかを判別する(S T 1 0 2)。この判別が“YES”的ときは、S T 9 9 の処理に移り、“NO”的ときは、S T 1 0 0 の処理に移る。テーブルナンバーとして“1”が選択され、S T 1 0 2 の判別が“NO”的とき、S T 1 0 0 の処理では、図13に示す「停止制御テーブル」の「中央の主リール」の欄を参照して、「停止操作位置」と「停止制御位置」との差に基づいて「滑りコマ数」を決定する。

【0149】

10

S T 1 0 1 の判別が“NO”、すなわち「逆押し」が行われたとき、C P U 3 1 は、「停止制御テーブル選択処理」(図28)において選択されたテーブルナンバーが“3”かどうかを判別する(S T 1 0 3)。この判別が“YES”的ときは、S T 9 9 の処理に移り、“NO”的ときは、S T 1 0 0 の処理に移る。テーブルナンバーとして“1”が選択され、S T 1 0 3 の判別が“NO”的とき、S T 1 0 0 の処理では、図13に示す「停止制御テーブル」の「右の主リール」の欄を参照して、「停止操作位置」と「停止制御位置」との差に基づいて「滑りコマ数」を決定する。

【0150】

20

S T 9 6 の判別が“NO”、すなわち「第2停止操作」又は「第3停止操作」のとき、C P U 3 1 は、既に選択されているテーブルナンバーと、「第1停止操作」、すなわち「停止操作の順番」と、停止操作に対応する主リールとに基づいて「滑りコマ数」を決定し(S T 1 0 4)、S T 9 5 (図29)の処理に移る。具体的には、テーブルナンバーに基づいて選択されている「停止制御テーブル」を参照して、「停止操作の順番」、対応する主リールに基づいて「滑りコマ数」を決定する。例えば、テーブルナンバーとして“1”が選択され、「停止操作の順番」が「中押し」又は「逆押し」の場合、左の主リール3 L の停止処理では、図13に示す「停止制御テーブル」の「左の主リール(中押し、逆押し)」の欄を参照して「滑りコマ数」を決定する。

【0151】

30

[副制御回路] 次に、副制御回路72のサブC P U 7 4 の制御動作について、図31に示すフローチャートを参照して説明する。

【0152】

初めに、サブC P U 7 4 は、内部当選役及び作動フラグコマンドを受信したか否かを判別する(S T 1 1 1)。この判別が“YES”的ときは、ランプ状態コマンドを受信したか否かを判別する(S T 1 1 2)。この判別が“YES”的ときは、停止制御テーブルナンバーコマンドを受信したか否かを判別する(S T 1 1 3)。この判別が“YES”的ときは、ランプ状態コマンドを制御R A M 7 6 のランプ状態コマンド格納領域に格納する。

【0153】

続いて、サブC P U 7 4 は、内部当選役及び作動フラグコマンドが示す内部当選役は、「スイカの小役」又は「チェリーの小役」であるか否かを判別する(S T 1 1 5)。この判別が“NO”的ときは、図32を参照して次に説明する「順番報知処理」を行い(S T 1 1 6)、S T 1 1 8 の処理に移る。S T 1 1 5 の判別が“YES”的ときは、後で図33を参照して説明する「補助期間発生終了演出処理」を行い(S T 1 1 7)、S T 1 1 8 の処理に移る。S T 1 1 8 の処理では、「ランプ状態書換え処理」を行う。「ランプ状態書換え処理」では、ランプ状態コマンドが示す状態A又は状態Cのいずれかを示す情報を制御R A M 7 6 のランプ状態格納領域に格納する。S T 1 1 8 の処理の後、S T 1 1 1 の処理に移る。

【0154】

40

ここで、後述の図32及び図33に示すように、S T 1 1 6 又はS T 1 1 7 の処理は、全ての主リール3 L , 3 C , 3 R の回転が終了した後、終了する。従って、ランプ状態コマンドが示す情報は、全ての主リール3 L , 3 C , 3 R が停止した後、すなわちーのゲー

50

ムの終了時に、「ランプ状態書換え処理」においてランプ状態格納領域に格納される。なお、「スイカの小役」又は「チェリーの小役」に内部当選したとき、及びB B遊技状態が終了した後の最初のゲームの開始時において、「停止操作補助期間」と「通常期間」との間の移行が行われる可能性がある。従って、ST115の処理の判別が“NO”とされた場合、「ランプ状態書換え処理」では、B B遊技状態が終了した後の最初のゲームの終了時を除いて既に格納されたランプ状態の情報が異なるランプ状態を示す情報に書換えられることはない。

【0155】

次に、図32を参照して「順番報知処理」について説明する。

【0156】

初めに、サブCPU74は、ランプ状態格納領域に格納されたランプ状態が状態Aであるか否かを判別する(ST121)。この判別が“YES”的ときは、ST122の処理に移り、“NO”的ときは、図31のST118の処理に移る。ここで、ランプ状態コマンドが示すランプ状態に関する情報は、一のゲームの終了時にランプ状態格納領域に格納される。ST121の判別は、ゲーム開始時に行われる。従って、ST121の判別に用いるランプ状態は、前回のゲームの終了時に格納されたものである。ここで、ランプ状態コマンドは、状態A又は状態Cのいずれかを示すものである。従って、状態Bを示す情報がランプ状態格納領域に格納されることはない。また、「順番報知処理」が行われるのは、内部当選役が「スイカの小役」又は「チェリーの小役」でないとき(図31のST115の判別が“NO”)である。「チェリーの小役」に内部当選した場合にのみ、「停止操作補助期間」が「通常期間」に移行する場合がある。従って、ST121の判別が“YES”とされるのは、ランプ状態格納領域の情報が状態Aを示し、現在、「停止操作補助期間」である場合である。

【0157】

ST122の処理では、サブCPU74は、内部当選役及び作動フラグコマンドが示す内部当選役が「ベルの小役」であるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ST123の処理に移り、“NO”的ときは、図31のST118の処理に移る。ST123の処理では、停止制御テーブルナンバーコマンドが示すテーブルナンバーに対応した補助期間表示LEDランプを点灯する。具体的には、「停止制御テーブルナンバーコマンド」が示すテーブルナンバーが“1”的とき、「順押し」を報知する。この場合、補助期間表示LEDランプ112L～112Rは、図5の(1)に示す状態となる。テーブルナンバーが“2”的とき、「中押し」を報知する。この場合、補助期間表示LEDランプ112L～112Rは、図5の(2)に示す状態となる。テーブルナンバーが“3”的とき、「逆押し」を報知する。この場合、補助期間表示LEDランプ112L～112Rは、図5の(3)に示す状態となる。続いて、サブCPU74は、「全主リール停止コマンド」を受信したか否かを判別する(ST124)。この判別が“YES”的ときは、ST125の処理に移り、“NO”的ときは、ST123の処理に移る。ST125の処理では、全ての主リール3L, 3C, 3Rが停止したので、補助期間表示LEDランプ112L～112Rを消灯し、図31のST118の処理に移る。

【0158】

次に、図33を参照して「補助期間発生終了演出処理」について説明する。この処理では、「停止操作補助期間」と「通常期間」との間の移行が生じる可能性があることを遊技者に報知し、遊技の興奮を高めることを目的とする処理である。

【0159】

初めに、サブCPU74は、ランプ状態格納領域に格納されたランプ状態は、状態Aかどうかを判別する(ST126)。ここで、ST126の処理は、ランプ状態書換え処理(図31のST118)の前に行われる。従って、ST126の判別を行うときにランプ状態格納領域に格納されている情報は、前回のゲームにおいて受信したランプ状態コマンドが示す情報である。ST126の判別が“YES”的ときは、ST127の処理に移り、“NO”的ときは、ST128の処理に移る。

10

20

30

40

50

【0160】

ST127の処理では、内部当選役が「チェリーの小役」であるか否かを判別し、この判別が“YES”的ときは、ST129の処理に移り、“NO”的ときは、ST130の処理に移る。ST128の処理では、内部当選役が「スイカの小役」であるか否かを判別し、この判別が“YES”的ときは、ST129の処理に移り、“NO”的ときは、ST130の処理に移る。ST129の処理では、サブCPU74は、ランプ状態を状態Bとし、全ての補助期間表示LEDランプ112L～112Rが点滅するように制御する。ST129の処理では、ランプ状態が状態Bとされるが、状態Bを示す情報は、ランプ状態格納領域には格納されない。続いて、サブCPU74は、全主リール停止コマンドを受信したか否かを判別し(ST130)、この判別が“YES”的ときは、補助期間表示LEDランプ112L～112Rを消灯し(ST131)、図31のST118の処理に移る。

10

【0161】

ここで、ST129の処理が行われるのは、前回のゲームが「停止操作補助期間」であり(ST126の判別が“YES”)、今回のゲームにおいて「チェリーの小役」に内部当選した場合、及び前回のゲームが「通常期間」であり(ST126の判別が“NO”)、今回のゲームにおいて「スイカの小役」に内部当選した場合である。すなわち、「停止操作補助期間」が終了する可能性があるとき、及び「停止操作補助期間」が発生する可能性があるときにST129の処理が行われる。ST129の処理では、全ての補助期間表示LEDランプ112L～112Rが点滅し、遊技者は、「停止操作補助期間」が発生すること、或いは「停止操作補助期間」が終了しないこと(継続すること)に対して期待することとなる。

20

【0162】

次に、図34を参照して「STランプ作動処理」について説明する。

【0163】

初めに、サブCPU74は、ランプ状態格納領域に格納された情報は、状態Aを示すか否かを判別する(ST141)。この判別が“YES”的ときは、STランプ23を点灯し(ST142)、ST141の処理に移る。ST141の判別が“NO”的ときは、STランプ23を消灯し(ST143)、ST141の処理に移る。ここで、ランプ状態書換え処理(図31のST118)は、全ての主リール3L, 3C, 3Rが停止したときに行われる。すなわち、全ての主リール3L, 3C, 3Rが停止したとき、STランプ23が点灯した状態から消灯した状態へ、又は消灯した状態から点灯した状態へ移行する。従って、遊技者は、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て点滅することにより「停止操作補助期間」の発生又は継続(終了)に対して興味を抱き、STランプ23の点灯又は消滅により、「停止操作補助期間」が発生したか又は継続したかを認識することができる。

30

【実施例2】

【0164】

次に、第2実施例の遊技機について説明する。第2実施例の遊技機では、「停止操作補助期間」は、一般遊技状態において「ベルの小役」の入賞が成立したとき、すなわちテーブルナンバーに対応した順番で停止操作をしたとき発生し、「チェリーの小役」又は「スイカの小役」の入賞が成立したとき終了する。第2実施例の遊技機の構造、電気回路等も、基本的に第1実施例のものと同じである。ただし、第2実施例のCPU31は、図24に示す「停止操作補助期間選択処理」、図25に示す「停止操作補助期間終了抽選処理」、及び図26に示す「停止操作補助期間発生抽選処理」は行わない。また、第2実施例のCPU31は、図18～図21に示すメインフローチャートの一部(図19及び図20)と異なる処理を行う。第2実施例のサブCPU74は、図31～図33に示す処理は行わない。なお、第2実施例のCPU31は、図18、図21、及び図27～図30に示す処理を行う。また、第2実施例のサブCPU74は、図34に示す処理を行う。

40

【0165】

50

図35は、第2実施例の遊技機の一般遊技状態における内部当選役及びその入賞の成立・不成立に応じた「停止操作補助期間」と「通常期間」との間の変化、ランプ状態の変化、及びS Tランプ23、補助期間表示LEDランプ112L～112Rの態様の変化を示す。

【0166】

初めに、ランプ状態について説明する。ランプ状態が示す情報は、補助期間表示LEDランプ112L～112Rの制御に使用される。ランプ状態には、状態A、状態X、及び状態Cがある。状態Xは、「停止操作補助期間」において「チェリーの小役」又は「スイカの小役」に内部当選したゲーム、及び「通常期間」において「ベルの小役」に内部当選したゲームの状態を示す。前述のように、第2実施例では、「停止操作補助期間」は、「ベルの小役」の入賞が成立したとき発生し、「チェリーの小役」又は「スイカの小役」の入賞が成立したとき終了する。従って、状態Xのゲームでは、「停止操作補助期間」の発生又は終了の可能性がある。状態Aは、「停止操作補助期間」において状態Xである期間を除いた期間の状態を示す。従って、状態Aのゲームにおいて「ベルの小役」に内部当選したとき、入賞成立を実現するための停止操作の順番が報知される。状態Cは、「通常期間」において状態Xである期間を除いた期間の状態を示す。「停止操作補助期間」は、状態A及び状態Xにより構成される。また、「通常期間」は、状態X及び状態Cにより構成される。

【0167】

図35において初めのゲーム(11)では、「ベルの小役」に内部当選し、且つその入賞が成立することにより「停止操作補助期間」が発生している。このゲーム(11)は、「ベルの小役」に内部当選し、「停止操作補助期間」が発生する可能性のあるゲームであるために、状態Xとなり、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て点滅し、遊技者は、「停止操作補助期間」が発生することに対して期待する。ゲーム(11)が終了したとき、「ベルの小役」の入賞成立に基づいてランプ状態が状態Aに移行する。また、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て消灯すると共にS Tランプ23が点灯し、遊技者は、「停止操作補助期間」が発生したことを確認する。

【0168】

次のゲーム(12)では、「停止操作補助期間」において「ベルの小役」に内部当選している。補助期間表示LEDランプ112L～112Rは、「ベルの小役」の入賞成立を実現するための停止操作の順番を報知する。ゲーム(12)が終了したとき、補助期間表示LEDランプ112L～112Rは、全て消灯する。

【0169】

ゲーム(13)では、いずれの入賞役にも内部当選せずに「はずれ」となっている。補助期間表示LEDランプ112L～112Rは、消灯した状態が維持される。

【0170】

ゲーム(14)では、「チェリーの小役」に内部当選したが、その入賞が不成立であることから「停止操作補助期間」が終了せずに継続している。ゲーム(14)は、「チェリーの小役」に内部当選し、「停止操作補助期間」が終了する可能性があるゲームであるために、状態Xとなり、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て点滅し、遊技者は、「停止操作補助期間」が終了しないことに対して期待する。ゲーム(14)が終了したとき、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て消灯する。S Tランプ23は、点灯した状態を維持する。遊技者は、S Tランプ23が点灯した状態を維持していることから、「停止操作補助期間」が終了せずに継続したことを確認する。

【0171】

ゲーム(15)では、「スイカの小役」に内部当選し、且つその入賞が成立することにより「停止操作補助期間」が終了し、「通常期間」となっている。ゲーム(15)は、「スイカの小役」に内部当選し、「停止操作補助期間」が終了する可能性があるゲームであるために、状態Xとなり、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て点滅し、遊技者は、「停止操作補助期間」が終了しないことに対して期待する。ゲーム(15)が終了し

10

20

30

40

50

たとき、補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R が全て消灯すると共に ST ランプ 23 が消灯し、遊技者は、「停止操作補助期間」が終了したことを認識する。

【0172】

ゲーム(16)では、「ベルの小役」に内部当選したが、その入賞が不成立であることから「停止操作補助期間」が発生していない。ゲーム(16)は、「ベルの小役」に内部当選し、「停止操作補助期間」が発生する可能性のあるゲームであるために、状態 X となり、補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R が全て点滅し、遊技者は、「停止操作補助期間」が発生することに対して期待する。ゲーム(16)が終了したとき、ST ランプ 23 が点灯しないことから、遊技者は、「停止操作補助期間」が発生しなかったことを確認する。

10

【0173】

ここで、図 35 に示すランプ状態(状態 A、状態 X、状態 C)は、前述のように、主制御回路 71 が送信するランプ状態コマンド(図 27 の ST72, ST73)が示すランプ状態、及び副制御回路 72 の制御 RAM76 内のランプ状態格納領域に格納されたランプ状態と必ずしも一致しない。ランプ状態コマンドが示す情報、及びランプ状態格納領域に格納された情報は、状態 A 又は状態 C のいずれかを示し、状態 X を示すものではない。なお、主制御回路 71 は、「停止操作補助期間」であるとき、状態 A を示すランプ状態コマンドを送信し、「通常期間」であるとき、状態 C を示すランプ状態コマンドを送信する。具体的には、ゲーム(11) ~ ゲーム(14)のゲーム終了時には、主制御回路 71 は、状態 A を示すランプ状態コマンドを送信する。ゲーム(15)及びゲーム(16)のゲーム終了時には、ランプ状態 C を示すランプ状態コマンドを送信する。図 35 に示すランプ状態は、補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R を制御するために、ランプ状態コマンドが示す情報、及びランプ状態格納領域に格納された情報に基づいて、副制御回路 72 のサブ CPU74 が決定(後述する図 43 の ST284)したものを含む。

20

【0174】

第 2 実施例では、「通常期間」において「ベルの小役」に内部当選したとき(例えば、ゲーム(11))、「停止操作補助期間」が発生する可能性のあることを補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R の点滅により報知する。この補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R の点滅は、同時に「ベルの小役」に内部当選したことを報知するものである。前述の(図 13 ~ 図 15)に示すように、「ベルの小役」に内部当選したとき、テーブルナンバーに対応した順番で停止操作を行うことにより、その入賞成立を実現することができる。従って、「通常期間」において補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R が点滅したとき、遊技者は、「ベルの小役」の入賞成立を実現するために任意の順番により停止操作を行い、「停止操作補助期間」の発生に期待する。

30

【0175】

また、「停止操作補助期間」において「チェリーの小役」又は「スイカの小役」に内部当選したとき(例えば、ゲーム(14))、「停止操作補助期間」が終了する可能性のあることを補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R の点滅により報知する。この補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R の点滅は、同時に「チェリーの小役」又は「スイカの小役」のいずれかに内部当選したことを報知するものである。従って、「停止操作補助期間」において補助期間表示 LED ランプ 112L ~ 112R が点滅したとき、遊技者は、「チェリーの小役」及び「スイカの小役」の入賞成立が実現しないような停止操作(いわゆる「ハズシ」)を行い、「停止操作補助期間」が終了しないことに対して期待する。

40

【0176】

[主制御回路] 次に、第 2 実施例の CPU31 の制御動作について、図 36 及び図 37 に示すフローチャートを参照して説明する。図 36 に示す処理は、図 18 に示した処理の後、続いて行われる。そして、図 37 に示す処理の後、図 21 に示す処理に続く。第 1 実施例の図 19 及び図 20 に示す処理と、第 2 実施例の図 36 及び図 37 に示す処理とは、「停止操作補助期間選択処理」及び「ランプ状態選択処理」を行うタイミングが異なる。

50

また、後者では、内部当選役コマンドを送信する処理（後述の ST 202）が行われるが、前者では行われない。

【0177】

初めに、CPU31は、確率抽選処理を行う（ST 201）。次に、CPU31は、今回のゲームの内部当選役を示す「内部当選役コマンド」を送信する（ST 202）。続いて、CPU31は、前述（図28）した「停止制御テーブル選択処理」を行う（ST 203）。

【0178】

次に、「停止制御テーブルナンバーコマンド」を副制御回路72へ送信し（ST 204）、「メイン側演出選択処理」を行う（ST 205）。続いて、CPU31は、前述（図29及び図30）した「主リール停止処理」を行い（ST 206）、全ての主リールが停止したかどうかを判別する（ST 207）。この判別が“NO”的ときは、ST 206の処理に移り、“YES”的ときは、「全主リール停止コマンド」を副制御回路72へ送信する（ST 208）。

【0179】

図37のST 209の処理では、CPU31は入賞検索を行う。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する（ST 210）。この判別が“NO”的ときはイリーガルエラーの表示を行う（ST 211）。ST 210の判別が“YES”的ときは、次に図38を参照して説明する「停止操作補助期間選択処理」を行う（ST 212）。続いて、前述の図27に示す「ランプ状態選択処理」を行い（ST 213）、遊技状態に応じてメダルのクレジット、又は払出しを行う（ST 214）。続いて、「入賞役コマンド」を送信し（ST 215）、「ロック時間処理」を行う（ST 216）。続いて、CPU31は、「WINランプ点灯処理」を行い（ST 217）、「1ゲーム終了コマンド」を送信する（ST 218）。

【0180】

次に、図38を参照して第2実施例の「停止操作補助期間選択処理」について説明する。

【0181】

初めに、CPU31は、現在の遊技状態が「BB, RB内部当り遊技状態」、「BB遊技状態」又は「RB遊技状態」であるか否かを判別する（ST 221）。この判別が“YES”的ときは、ST 225の処理に移り、“NO”的ときは、ST 222の処理に移る。ST 222の処理では、「停止操作補助期間作動フラグ」がセットされているか、すなわち現在「停止操作補助期間」であるか否かを判別する。ST 222の判別が“YES”的ときは、次に図39を参照して説明する「停止操作補助期間終了処理」を行い（ST 223）、「NO”的ときは、後で図40を参照して説明する「停止操作補助期間発生処理」を行う（ST 224）。続いて、「作動フラグコマンド」を副制御回路72へ送信する（ST 225）。このコマンドは、「停止操作補助期間作動フラグ」がセットされているか否かを示す情報を含む。続いて、CPU31は、図37のST 213の処理に移る。

【0182】

次に、図39を参照して第2実施例の「停止操作補助期間終了処理」について説明する。

【0183】

初めに、CPU31は、「チェリーの小役」又は「スイカの小役」の入賞が成立したか否かを判別する（ST 231）。この判別が“YES”的ときは、ST 232の処理に移る。この判別が“NO”的ときは、図38のST 225の処理に移る。ST 232の処理では、「停止操作補助期間作動フラグ」をクリアし、図38のST 225の処理に移る。

【0184】

ここで、図39に示すように、第2実施例では、「チェリーの小役」又は「スイカの小役」の入賞が成立したとき、常に「停止操作補助期間作動フラグ」がクリアされ、常に「停止操作補助期間」が終了することとなる。なお、その入賞の成立及び乱数抽選の結果に

10

20

30

40

50

基づいて「停止操作補助期間」を終了させるか否かを決定するようにしてもよい。

【0185】

次に、図40を参照して第2実施例の「停止操作補助期間発生処理」について説明する。

【0186】

初めに、CPU31は、「ベルの小役」の入賞が成立したか否かを判別する(ST241)。この判別が“YES”的ときは、ST242の処理に移る。この判別が“NO”的ときは、図38のST225の処理に移る。ST242の処理では、「停止操作補助期間作動フラグ」をセットし、図38のST225の処理に移る。

【0187】

ここで、図40に示すように、第2実施例では、「ベルの小役」の入賞が成立したとき、常に「停止操作補助期間作動フラグ」がセットされ、常に「停止操作補助期間」が発生或いは継続することとなる。なお、その入賞の成立及び乱数抽選の結果に基づいて「停止操作補助期間」を発生或いは継続させるか否かを決定するようにしてもよい。

【0188】

[副制御回路]次に、第2実施例のサブCPU74の制御動作について、図41に示すフローチャートを参照して説明する。

【0189】

初めに、サブCPU74は、内部当選役コマンドを受信したか否かを判別する(ST251)。この判別が“YES”的ときは、停止制御テーブルナンバー命令を受信したか否かを判別する(ST252)。この判別が“YES”的ときは、内部当選役が「ベルの小役」であるか否かを判別する(ST253)。この判別が“YES”的ときは、ST254の処理に移り、“NO”的ときは、ST256の処理に移る。ST254の処理では、ランプ状態格納領域に格納されたランプ状態が状態Cであるか否か、すなわち「通常期間」であるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ST258の処理に移り、“NO”的とき、すなわち「停止操作補助期間」であるときは、ST255の処理に移る。ST255の処理では、次に図42を参照して説明する「順番報知処理」を行い、ST259の処理に移る。

【0190】

ST256の処理では、内部当選役が「チェリーの小役」又は「スイカの小役」であるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ST257の処理に移り、“NO”的ときは、ST259の処理に移る。ST257の処理では、ランプ状態格納領域に格納されたランプ状態が状態Aであるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ST258の処理に移り、“NO”的ときは、ST259の処理に移る。ST258の処理では、後で図43を参照して説明する「補助期間発生終了演出処理」を行い、ST259の処理に移る。ST259の処理では、ランプ状態コマンドを受信したか否かを判別し、この判別が“YES”的ときは、「ランプ状態書き換え処理」を行い(ST260)、ST251の処理に移る。

【0191】

次に、図42を参照して第2実施例の「順番報知処理」について説明する。

【0192】

初めに、サブCPU74は、ST252(図41)の処理において受信した停止制御テーブルナンバー命令が示すテーブルナンバーに対応した補助期間表示LEDランプを点灯する(ST271)。続いて、サブCPU74は、「全主リール停止コマンド」を受信したか否かを判別する(ST272)。この判別が“YES”的ときは、ST273の処理に移り、“NO”的ときは、ST271の処理に移る。ST273の処理では、全ての主リール3L, 3C, 3Rが停止したので、補助期間表示LEDランプ112L~112Rを消灯し、図41のST259の処理に移る。

【0193】

ここで、図42に示す処理は、内部当選役が「ベルの小役」であり(図41のST25

10

20

30

40

50

3 が“YES”)、「停止操作補助期間」であるとき(図41のST254の判別が“NO”)に行われる。

【0194】

次に、図43を参照して第2実施例の「補助期間発生終了演出処理」について説明する。この処理では、「停止操作補助期間」と「通常期間」ととの間の移行が生じる可能性があることを遊技者に報知し、遊技の興奮を高めることを目的とする処理である。

【0195】

初めに、サブCPU74は、ランプ状態格納領域に格納されたランプ状態は、状態Aかどうかを判別する(ST281)。ここで、ST281の処理は、ランプ状態書換え処理(図41のST260)の前に行われる。従って、ST281の判別を行うときにランプ状態格納領域に格納されている情報は、前回のゲームにおいて受信したランプ状態コマンドが示す情報である。ST281の判別が“YES”的ときは、ST282の処理に移り、“NO”的ときは、ST283の処理に移る。

10

【0196】

ST282の処理では、内部当選役が「チェリーの小役」又は「スイカの小役」であるか否かを判別し、この判別が“YES”的ときは、ST284の処理に移り、“NO”的ときは、ST285の処理に移る。ST283の処理では、内部当選役が「ベルの小役」であるか否かを判別し、この判別が“YES”的ときは、ST284の処理に移り、“NO”的ときは、ST285の処理に移る。ST284の処理では、サブCPU74は、ランプ状態を状態Xとし、全ての補助期間表示LEDランプ112L～112Rが点滅するように制御する。ST284の処理では、ランプ状態が状態Xとされるが、状態Xを示す情報は、ランプ状態格納領域には格納されない。続いて、サブCPU74は、「全主リール停止コマンド」を受信したか否かを判別し(ST285)、この判別が“YES”的ときは、補助期間表示LEDランプ112L～112Rを消灯し(ST286)、図41のST259の処理に移る。

20

【0197】

ここで、ST284の処理が行われるのは、前回のゲームが「停止操作補助期間」であり(ST281の判別が“YES”)、今回のゲームにおいて「チェリーの小役」又は「スイカの小役」に内部当選した場合、及び前回のゲームが「通常期間」であり(ST281の判別が“NO”)、今回のゲームにおいて「ベルの小役」に内部当選した場合である。すなわち、「停止操作補助期間」が終了する可能性があるとき、及び「停止操作補助期間」が発生する可能性があるときにST284の処理が行われる。ST284の処理では、全ての補助期間表示LEDランプ112L～112Rが点滅し、遊技者は、「停止操作補助期間」が発生すること、或いは「停止操作補助期間」が終了しないこと(継続すること)に対して期待することとなる。

30

【実施例3】

【0198】

次に、第3実施例の遊技機について説明する。第3実施例の遊技機では、一般遊技状態において、「補助付きBB発生可能期間」が設けられる。この「補助付きBB発生可能期間」においてBBに内部当選した場合、BB遊技状態が「停止操作補助期間」となる。「補助付きBB発生可能期間」は、「ベルの小役」の入賞が成立したとき、発生する。また、「補助付きBB発生可能期間」は、「ベルの小役」に内部当選したにも拘らず、その入賞成立が実現しなかったとき、又はBBの入賞成立が実現したとき、終了する。なお、「補助付きBB発生可能期間」では、「停止操作の順番」は報知されない。「補助付きBB発生可能期間」は、この期間においてBBに内部当選することにより、そのBB遊技状態において「停止操作補助期間」が発生するという利益のみを遊技者に与えるものである。

40

【0199】

第3実施例の遊技機の構造、電気回路等も、基本的に第1実施例のものと同じである。ただし、第3実施例のCPU31は、図24に示す「停止操作補助期間選択処理」、図25に示す「停止操作補助期間終了抽選処理」、図26に示す「停止操作補助期間発生抽選

50

処理」、及び図27に示す「ランプ状態選択処理」は行わない。この場合、CPU31は、図18～図21に示すメインフローチャートの一部（図19及び図20）と異なる処理を行う。このCPU31は、図18、図21、及び図28～図30に示す処理を行う。第3実施例のサブCPU74は、図31、図33、及び図34に示す処理は行わない。このサブCPU74は、図32に示す処理を行う。

【0200】

第3実施例の遊技機では、STランプ23を補助タイムランプと称し、以下HTランプと略記する。この「HTランプ」は、「補助付きBB発生可能期間」と「停止操作補助期間」において点灯する。また、図3に示す「BB遊技状態」の構成は第3実施例においても同様であるが、態様1及び態様2は、第3実施例には適用されない。

10

【0201】

図44～図46は、第3実施例における内部当選役及びその入賞の成立・不成立に応じた「停止操作補助期間」と、「補助付きBB発生可能期間」と、「通常期間」との間の変化、ランプ状態の変化、及びHTランプ23、補助期間表示LEDランプ112L～112Rの態様の変化を示す。

【0202】

初めに、ランプ状態について説明する。ランプ状態が示す情報は、補助期間表示LEDランプ112L～112Rの制御に使用される。ランプ状態には、状態A、状態Y、状態Z、及び状態Cがある。状態Aは、「停止操作補助期間」であることを示す。従って、状態Aにおいて「ベルの小役」に内部当選したとき、その入賞成立を実現するための「停止操作の順番」が報知される。状態Zは、「BB遊技状態」以外の遊技状態において、「ベルの小役」に内部当選したゲームの状態を示す。従って、状態Zのゲームでは、「補助付きBB発生可能期間」の発生又は終了の可能性がある。状態Yは、「補助付きBB発生可能期間」において状態Zである期間を除いた期間の状態を示す。従って、遊技者は、この状態においてBBに内部当選することに期待する。状態Cは、状態A、状態Y、及び状態Zである期間を除いた期間の状態を示す。なお、「停止操作補助期間」は、状態Aにより構成される。「補助付きBB発生可能期間」は、状態Y又は状態Zにより構成される。「通常期間」は、状態Z又は状態Cにより構成される。

20

【0203】

図44は、「一般遊技状態」における内部当選役及びその入賞の成立・不成立に応じたランプ状態等の変化を示す。

30

【0204】

初めに、ゲーム(21)では、「通常期間」において「ベルの小役」に内部当選しており、ランプ状態が状態Zとなり、補助期間表示LEDランプ112L～112Rが全て点滅する。この点滅により、遊技者は、「ベルの小役」に内部当選したことを認識し、その入賞成立を実現し、「補助付きBB発生可能期間」を発生させるために、任意の順番で停止操作を行う。ゲーム(21)の終了時において、「ベルの小役」の入賞成立が実現しないことから「補助付きBB発生可能期間」は、発生していない。また、ランプ状態は、状態Cとなり、補助期間表示LEDランプ112L～112Rは、全て消灯する。HTランプ23は、消灯した状態が維持される。

40

【0205】

次のゲーム(22)では、ゲーム(21)と同様に「ベルの小役」に内部当選している。ゲーム(22)の終了時には、「ベルの小役」の入賞成立が実現しているので、「補助付きBB発生可能期間」が発生し、ランプ状態が状態Yとなる。「補助付きBB発生可能期間」が発生したことからHTランプ23が点灯し、遊技者は、BBに内部当選し、BB遊技状態において「停止操作補助期間」が発生することに対して期待する。

【0206】

ゲーム(23)では、「チェリーの小役」に内部当選し、その入賞成立が実現している。第3実施例では、「チェリーの小役」は、「補助付きBB発生可能期間」の発生及び終了の契機となる入賞役ではないことから、ゲーム(23)の終了後においても「補助付きBB

50

発生可能期間」が継続し、HTランプ23は、点灯した状態が維持される。

【0207】

ゲーム(24)では、「ベルの小役」に内部当選し、ランプ状態が状態Zとなり、補助期間表示LEDランプ112L~112Rが全て点滅している。ゲーム(24)の終了時において、「ベルの小役」の入賞成立が実現していることから「補助付きBB発生可能期間」は、終了せずに継続している。また、HTランプ23は、点灯した状態が維持される。

【0208】

ゲーム(25)では、いずれの入賞役にも内部当選せずに「はずれ」となっている。ゲーム(25)の終了後においても「補助付きBB発生可能期間」が継続し、HTランプ23は、点灯した状態が維持される。

10

【0209】

ゲーム(26)では、「ベルの小役」に内部当選したが、その入賞成立が実現しなかったことから、「補助付きBB発生可能期間」が終了すると共に、HTランプ23が消灯している。

【0210】

図44の例では、BBに内部当選することなく「補助付きBB発生可能期間」が終了したことから、遊技者は、「停止操作補助期間」の発生に対する期待感を抱くことはできたが、獲得できたメダルの枚数は、「補助付きBB発生可能期間」が発生しない場合のものと同程度である。

【0211】

ここで、図44に示すランプ状態(状態A、状態Y、状態Z、状態C)は、主制御回路71が送信するランプ状態コマンド(後述の図52のST352, ST354, ST355)が示すランプ状態、及び副制御回路72の制御RAM76内のランプ状態格納領域に格納されたランプ状態と必ずしも一致しない。ランプ状態コマンドが示す情報、及びランプ状態格納領域に格納された情報は、状態A、状態Y又は状態Cのいずれかを示し、状態Zを示すものではない。なお、主制御回路71は、「停止操作補助期間」であるとき、状態Aを示すランプ状態コマンドを送信する。「補助付きBB発生可能期間」であるとき、状態Yを示すランプ状態コマンドを送信する。「通常期間」であるとき、状態Cを示すランプ状態コマンドを送信する。

20

【0212】

図45は、「補助付きBB発生可能期間」においてBBに内部当選した場合のランプ状態の変化等を示す。

30

【0213】

初めに、ゲーム(31)では、「通常期間」において「ベルの小役」に内部当選し、その入賞成立が実現している。ゲーム(31)の終了時には、「ベルの小役」の入賞成立が実現したことから、「補助付きBB発生可能期間」が発生し、ランプ状態が状態Yとなる。また、HTランプ23は、点灯している。

【0214】

ゲーム(32)では、「補助付きBB発生可能期間」においてBBに内部当選している。従って、この時点において、「停止操作補助期間」が発生することが確定する。ゲーム(32)の終了時には、BBの入賞成立は実現していないが、「補助付きBB発生可能期間」は、継続している。

40

【0215】

ゲーム(33)では、「補助付きBB発生可能期間」において「ベルの小役」に内部当選したが、その入賞成立が実現していない。従って、「補助付きBB発生可能期間」が終了することも考えられる。しかし、ゲーム(32)において、「停止操作補助期間」の発生が確定しているので、「補助付きBB発生可能期間」は終了せずに継続している。

【0216】

ゲーム(34)では、ゲーム(32)において内部当選し、持ち越されたBBの入賞成立が実現している。ゲーム(34)の終了時には、「停止操作補助期間」が発生し、ランプ状態

50

が状態 A となる。

【 0 2 1 7 】

ゲーム (35) では、「停止操作補助期間」である B B 遊技状態において「ベルの小役」に内部当選している。補助期間表示 L E D ランプ 1 1 2 L ~ 1 1 2 R は、「ベルの小役」の入賞成立を実現するための停止操作の順番を報知する。ゲーム (35) が終了したとき、補助期間表示 L E D ランプ 1 1 2 L ~ 1 1 2 R は、全て消灯する。

【 0 2 1 8 】

その後、多くのゲームが行われ、図 4 5 で最後のゲーム (79) の終了時には、B B 遊技状態が終了している。従って、「停止操作補助期間」が終了し、ランプ状態が状態 C となる。H T ランプ 2 3 は、消灯する。

10

【 0 2 1 9 】

図 4 6 は、「通常期間」において B B に内部当選した場合のランプ状態の変化等を示す。

【 0 2 2 0 】

初めに、ゲーム (81) では、「通常期間」において「ベルの小役」に内部当選したが、その入賞成立が実現していない。従って、ゲーム (81) の終了後、「補助付き B B 発生可能期間」は、発生していない。

【 0 2 2 1 】

ゲーム (82) では、「通常期間」において B B に内部当選している。従って、この時点において、B B 遊技状態において「停止操作補助期間」が発生しないことが確定する。なお、ゲーム (82) では、B B の入賞が成立していない。

20

【 0 2 2 2 】

ゲーム (83) では、「通常期間」の B B , R B 内部当り遊技状態において、「ベルの小役」に内部当選し、その入賞成立が実現している。従って、「補助付き B B 発生可能期間」を発生させることも考えられる。しかし、ゲーム (82) において、「停止操作補助期間」が発生しないことが確定しているので、「補助付き B B 発生可能期間」は発生せずに、「通常期間」が継続する。H T ランプ 2 3 は、消灯した状態が維持される。

【 0 2 2 3 】

ゲーム (84) では、ゲーム (82) において内部当選し、持ち越された B B の入賞成立が実現している。ゲーム (84) の終了時には、「停止操作補助期間」は発生しない。

30

【 0 2 2 4 】

ゲーム (85) では、「通常期間」の B B 遊技状態において「ベルの小役」に内部当選している。「停止操作補助期間」ではないことから補助期間表示 L E D ランプ 1 1 2 L ~ 1 1 2 R が全て点滅する。この点滅により、遊技者は、「ベルの小役」に内部当選したこと認識し、その入賞成立を実現するために任意の順番で停止操作を行う。

【 0 2 2 5 】

ゲーム (122) の終了時には、B B 遊技状態が終了している。「通常期間」が継続し、H T ランプ 2 3 は、消灯した状態が維持される。

【 0 2 2 6 】

[主制御回路] 次に、第 3 実施例の C P U 3 1 の制御動作について、図 4 7 及び図 4 8 に示すフローチャートを参照して説明する。なお、図 4 7 に示す処理は、図 1 8 に示す処理の後、継続して行われる。図 4 8 に示す処理の後、図 2 1 に示す処理が継続して行われる。第 1 実施例の図 1 9 及び図 2 0 に示す処理と、第 2 実施例の図 4 7 及び図 4 8 とは、「停止操作補助期間選択処理」及び「ランプ状態選択処理」を行うタイミングが異なる。また、後者では、内部当選役コマンドを送信する処理（後述の S T 3 0 2 ）が行われるが、前者では行われない。

40

【 0 2 2 7 】

初めに、C P U 3 1 は、確率抽選処理を行う (S T 3 0 1)。次に、C P U 3 1 は、今回のゲームの内部当選役を示す「内部当選役コマンド」を送信する (S T 3 0 2)。続いて、C P U 3 1 は、前述（図 2 8 ）した「停止制御テーブル選択処理」を行う (S T 3 0

50

3)。

【0228】

次に、「停止制御テーブルナンバーコマンド」を副制御回路72へ送信し(ST304)、「メイン側演出選択処理」を行う(ST305)。続いて、CPU31は、前述(図29及び図30)した「主リール停止処理」を行い(ST306)、全ての主リールが停止したかどうかを判別する(ST307)。この判別が“NO”的ときは、ST306の処理に移り、“YES”的ときは、「全主リール停止コマンド」を副制御回路72へ送信する(ST308)。

【0229】

図48のST309の処理では、CPU31は入賞検索を行う。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する(ST310)。この判別が“NO”的ときはイリーガルエラーの表示を行う(ST311)。ST310の判別が“YES”的ときは、次に図49を参照して説明する「期間選択処理」を行う(ST312)。続いて、後で図52を参照して説明する「ランプ状態選択処理」を行い(ST313)、遊技状態に応じてメダルのクレジット、又は払出しを行う(ST314)。続いて、「入賞役コマンド」を送信し(ST315)、「ロック時間処理」を行う(ST316)。続いて、CPU31は、「WINランプ点灯処理」を行い(ST317)、「1ゲーム終了コマンド」を送信する(ST318)。

【0230】

次に、図49を参照して第3実施例の「期間選択処理」について説明する。なお、第3実施例のゲームは、「停止操作補助期間」、「補助付きBB発生可能期間」、及び「通常期間」のいずれかに含まれる。

【0231】

初めに、CPU31は、現在の遊技状態が「BB, RB内部当り遊技状態」、「BB遊技状態」又は「RB遊技状態」であるか否かを判別する(ST321)。この判別が“YES”的ときは、ST326の処理に移り、“NO”的ときは、ST322の処理に移る。

【0232】

ST322の処理では、「補助付きBB可能フラグ」がセットされているか否かを判別する。この「補助付きBB可能フラグ」は、次に説明する図50のST334の処理においてクリアされ、図51のST342の処理においてセットされる。「補助付きBB発生可能期間」であるとき、「補助付きBB可能フラグ」は、セットされた状態にある。なお、「通常期間」であるとき、「停止操作補助期間作動フラグ」及び「補助付きBB可能フラグ」のいずれもセットされていない状態にある。

【0233】

ST322の判別が“YES”的ときは、次に図50を参照して説明する「補助付きBB発生可能期間終了処理」を行う(ST323)。ST322の判別が“NO”的ときは、後で図51を参照して説明する「補助付きBB発生可能期間発生処理」を行う(ST324)。続いて、「作動フラグコマンド」を副制御回路72へ送信し(ST325)、図48のST313の処理に移る。この作動フラグコマンドは、「停止操作補助期間作動フラグ」又は「補助付きBB可能フラグ」がセットされているか否かを示す情報を含む。

【0234】

ST321の判別が“YES”的とき、「BB, RB内部当り遊技状態」であるか否かを判別する(ST326)。この判別が“YES”的ときは、ST327の処理に移り、“NO”的ときは、ST325の処理に移る。ST327の処理では、「補助付きBB可能フラグ」がセットされているか否か、すなわち「補助付きBB発生可能期間」であるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ST328の処理に移り、“NO”的ときは、ST325の処理に移る。ST328の処理では、今回のゲームにおいてBBの入賞が成立したか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、次に説明する図50のST332の処理に移り、“NO”的ときは、ST325の処理に移る。

【0235】

ここで、原則として「B B, R B 内部当り遊技状態」、「B B 遊技状態」又は「R B 遊技状態」のいずれかであるとき、「停止操作補助期間」と、「補助付き B B 発生可能期間」と、「通常期間」との間の移行は行われない。ただし、「補助付き B B 発生可能期間」における「B B, R B 内部当り遊技状態」では、B B の入賞が成立したとき、「停止操作補助期間」が発生するので「補助付き B B 可能フラグ」をクリアする必要がある。従って、S T 3 2 6 ~ S T 3 2 8 の処理が行われる。なお、B B 遊技状態の終了時には、「停止操作補助期間作動フラグ」がクリアされる(図21のS T 3 5)。

【0236】

次に、図50を参照して第3実施例の「補助付き B B 発生可能期間終了処理」について 10 説明する。この処理は、「補助付き B B 発生可能期間」である一般遊技状態において行われる(図49のS T 3 2 1の判別が“NO”、S T 3 2 2の判別が“YES”)。

【0237】

初めに、C P U 3 1は、今回のゲームでB B の入賞が成立したか否かを判別する(S T 3 3 1)。この判別が“YES”的ときは、「停止操作補助期間作動フラグ」をセットし(S T 3 3 2)、S T 3 3 4の処理に移る。S T 3 3 1の判別が“NO”的ときは、今回のゲームにおいて「ベルの小役」を取りこぼしたか否かを判別する(S T 3 3 3)。具体的には、確率抽選処理(図47のS T 3 0 1)の結果、「ベルの小役」に内部当選したが、入賞検索(図48のS T 3 0 9)の処理の結果、「ベルの小役」の入賞が成立しなかったかどうかを判別する。この判別が“YES”的ときは、S T 3 3 4の処理に移り、“NO”的ときは、図49のS T 3 2 5の処理に移る。S T 3 3 4の処理では、「補助付き B B 可能フラグ」をクリアし、図49のS T 3 2 5の処理に移る。 20

【0238】

ここで、「補助付き B B 可能フラグ」をクリアする処理(S T 3 3 4)は、「一般遊技状態」において「ベルの小役」の入賞が成立したとき(S T 3 3 1の判別が“YES”)、「補助付き B B 発生可能期間」において「ベルの小役」を取りこぼしたとき(S T 3 3 3の判別が“YES”)、及び「補助付き B B 可能フラグ」がセットされた「B B, R B 内部当り遊技状態」においてB B の入賞が成立したとき(図49のS T 3 2 8の判別が“YES”)である。なお、実施例では、「遊技状態変更処理」は、一のゲームの終了時に行われる(図21のS T 3 6)。従って、S T 3 3 1の判別が“YES”とされるのは、B B に内部当選したゲームにおいて、B B の入賞が成立した場合である。B B に内部当選したゲームの次のゲーム以降にB B の入賞が成立した場合には、図49のS T 3 2 8の判別が“YES”となり、S T 3 3 4の処理が行われる。 30

【0239】

次に、図51を参照して第3実施例の「補助付き B B 発生可能期間発生処理」について説明する。この処理は、「通常期間」である一般遊技状態において行われる(図49のS T 3 2 1の判別が“NO”、S T 3 2 2の判別が“NO”)。

【0240】

初めに、C P U 3 1は、今回のゲームで「ベルの小役」の入賞が成立したか否かを判別する(S T 3 4 1)。この判別が“YES”的ときは、「補助付き B B 可能フラグ」をセットし(S T 3 4 2)、図49のS T 3 2 5の処理に移る。S T 3 4 1の判別が“NO”的ときは、図49のS T 3 2 5の処理に移る。 40

【0241】

次に、図52を参照して第3実施例の「ランプ状態選択処理」について説明する。ここで、図52に示す処理は、全ての主リール3 L, 3 C, 3 R が停止(図47のS T 3 0 7の判別が“YES”)した後、すなわち一のゲームの終了時に行われる。

【0242】

初めに、C P U 3 1は、「停止操作補助期間作動フラグ」がセットされているか否かを判別する(S T 3 5 1)。この判別が“YES”的ときは、ランプ状態Aを示すランプ状態コマンドを副制御回路7 2へ送信し(S T 3 5 2)、図48のS T 3 1 4の処理に移る 50

。S T 3 5 1 の判別が“NO”的ときは、「補助付きB B可能フラグ」がセットされているか否かを判別する(S T 3 5 3)。この判別が“YES”的ときは、ランプ状態Yを示すランプ状態コマンドを送信し(S T 3 5 4)、「NO」のときは、ランプ状態Cを示すランプ状態コマンドを送信する(S T 3 5 5)。続いて、図48のS T 3 1 4の処理に移る。

【0243】

ランプ状態コマンドを受信したとき(後述の図53のS T 3 6 8の判別が“YES”)、副制御回路72は、ランプ状態コマンドが示す情報に基づいてランプ状態格納領域の内容を書き換える(図53のS T 3 6 9)。

【0244】

【副制御回路】次に、第3実施例のサブC P U 7 4の制御動作について、図53に示すフローチャートを参照して説明する。

【0245】

初めに、サブC P U 7 4は、内部当選役コマンドを受信したか否かを判別する(S T 3 6 1)。この判別が“YES”的ときは、停止制御テーブルナンバーコマンドを受信したか否かを判別する(S T 3 6 2)。この判別が“YES”的ときは、内部当選役が「ベルの小役」であるか否かを判別する(S T 3 6 3)。この判別が“YES”的ときは、S T 3 6 5の処理に移り、「NO」のときは、S T 3 6 4の処理に移る。S T 3 6 4の処理では、内部当選役がB Bであるか否かを判別し、この判別が“YES”的ときは、S T 3 6 5の処理に移り、「NO」のときは、S T 3 6 1の処理に移る。

【0246】

S T 3 6 5の処理では、ランプ状態格納領域に格納されたランプ状態が状態Aであるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、図32に示す「順番報知処理」を行い(S T 3 6 6)、S T 3 6 8の処理に移る。S T 3 6 5の判別が“NO”的ときは、次に図54を参照して説明する「補助付きB B発生可能期間発生終了演出処理」を行い(S T 3 6 7)、S T 3 6 8の処理に移る。S T 3 6 8の処理では、ランプ状態コマンドを受信したか否かを判別し、この判別が“YES”的ときは、「ランプ状態書換え処理」を行い(S T 3 6 9)、S T 3 6 1の処理に移る。

【0247】

次に、図54を参照して第3実施例の「補助付きB B発生可能期間発生終了演出処理」について説明する。この処理は、基本的には、「ベルの小役」に内部当選したこと、及び「補助付きB B発生可能期間」と「通常期間」との間の移行が生じる可能性があることを遊技者に報知し、遊技の興奮を高めることを目的とするものである。なお、図54の処理は、内部当選役が「ベルの小役」又はB Bであるとき(図53のS T 3 6 3又はS T 3 6 4の判別が“YES”)、行われる。

【0248】

初めに、サブC P U 7 4は、ランプ状態格納領域に格納されたランプ状態は、状態Yかどうかを判別する(S T 3 7 1)。ここで、S T 3 7 1の処理は、ランプ状態書換え処理(図53のS T 3 6 9)の前に行われる。従って、S T 3 7 1の判別を行うときにランプ状態格納領域に格納されている情報は、前回のゲームにおいて受信したランプ状態コマンドが示す情報である。S T 3 7 1の判別が“YES”的ときは、S T 3 7 2の処理に移り、「NO」のときは、S T 3 7 5の処理に移る。

【0249】

S T 3 7 2の処理では、内部当選役が「ベルの小役」であるか否かを判別し、この判別が“YES”的ときは、「補助付きB B発生可能期間終了可能性報知処理」を行い(S T 3 7 3)、S T 3 7 8の処理に移る。S T 3 7 3の処理では、演出用リール115の動作、或いはスピーカ119が出力する音により、「補助付きB B発生可能期間」が終了する可能性があることを報知する。

【0250】

S T 3 7 2の判別が“NO”的とき、すなわち内部当選役がB Bであるとき、「補助付

10

20

30

40

50

き B B 発生確定報知処理」を行う (S T 3 7 4)。具体的には、B B の入賞が成立した後、「停止操作補助期間」が発生することが確定したことを演出用リール 1 1 5 の動作等により遊技者に報知する。S T 3 7 4 の処理の後、S T 3 7 9 の処理に移る。

【0 2 5 1】

S T 3 7 1 の判別が“NO”的とき、すなわちランプ状態格納領域に状態 C を示す情報が格納され、「通常期間」であるとき、サブ C P U 7 4 は、内部当選役が「ベルの小役」であるか否かを判別する (S T 3 7 5)。この判別が“YES”的ときは、「補助付き B B 発生可能期間発生可能性報知処理」を行い (S T 3 7 6)、S T 3 7 8 の処理に移る。S T 3 7 6 の処理では、演出用リール 1 1 5 の動作、或いはスピーカ 1 1 9 が出力する音により、「補助付き B B 発生可能期間」が発生する可能性があることを報知する。

10

【0 2 5 2】

S T 3 7 5 の判別が“NO”的とき、すなわち内部当選役が B B であるとき、「通常の B B 発生確定報知処理」を行う (S T 3 7 7)。具体的には、B B の入賞が成立した後、「停止操作補助期間」が発生しないことを遊技者に報知する。S T 3 7 7 の処理の後、S T 3 7 9 の処理に移る。

【0 2 5 3】

S T 3 7 8 の処理では、サブ C P U 7 4 は、ランプ状態を状態 Z とし、全ての補助期間表示 L E D ランプ 1 1 2 L ~ 1 1 2 R が点滅するように制御する。S T 3 7 8 の処理では、ランプ状態が状態 Z とされるが、状態 Z を示す情報は、ランプ状態格納領域には格納されない。続いて、サブ C P U 7 4 は、「全主リール停止コマンド」を受信したか否かを判別し (S T 3 7 9)、この判別が“YES”的ときは、補助期間表示 L E D ランプ 1 1 2 L ~ 1 1 2 R を消灯し (S T 3 8 0)、図 5 3 の S T 3 6 8 の処理に移る。

20

【0 2 5 4】

ここで、S T 3 7 3 又は S T 3 7 6 の処理を行うことにより、S T 3 7 8 の処理のみを行う場合のみと比較して、初心者であっても、適切な順番により停止操作を行えば、「補助付き B B 発生可能期間」が発生すること、或いは終了しないことを認識し、任意の順番を選択して停止操作を行うことができる。例えば、S T 3 7 3 の処理において、スピーカ 1 9 から「補助付き B B 発生可能期間の終了の可能性があるので、適切な順番により停止操作をしてください」のような音声を出力し、「補助付き B B 発生可能期間」の終了の可能性があることを報知することができる。

30

【0 2 5 5】

また、S T 3 7 4 又は S T 3 7 7 の処理を行うことにより、初心者であっても、B B に内部当選したことを認識し、更に B B 遊技状態が「停止操作補助期間」となるか否かを把握することができる。なお、この S T 3 7 4 及び S T 3 7 7 の処理を行うか否かを、B B に内部当選した後、抽選処理により決定するようにしてもよい。

【0 2 5 6】

次に、図 5 5 を参照して「H T ランプ作動処理」について説明する。

【0 2 5 7】

初めに、サブ C P U 7 4 は、ランプ状態格納領域に格納された情報は、状態 A 又は状態 Y を示すか否かを判別する (S T 3 9 1)。この判別が“YES”的ときは、H T ランプ 2 3 を点灯し (S T 3 9 2)、S T 3 9 1 の処理に移る。S T 3 9 1 の判別が“NO”的ときは、H T ランプ 2 3 を消灯し (S T 3 9 3)、S T 3 9 1 の処理に移る。遊技者は、H T ランプ 2 3 が点灯しているか否かを認識することにより、現在「通常期間」であるか否かを把握することができる。

40

【0 2 5 8】

ここで、第 3 実施例では、「補助付き B B 発生可能期間」において、B B に内部当選したとき、「停止操作補助期間」の発生が確定するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、「補助付き B B 発生可能期間」において、B B に内部当選し、且つ乱数抽選において当選したこと、B B の入賞が成立したこと、B B の入賞が成立し、且つ乱数抽選において当選したこと等を採用するようにしてもよい。

50

【実施例 4】

【0259】

図56は、本発明の第4の実施例の遊技機101の外観を示す斜視図である。第4の実施例の遊技機101の構造、電気回路等は、基本的に第1の実施例の遊技機1と同じである。ただし、遊技機101は、副制御回路72により制御される液晶駆動回路(図示せず)、液晶表示装置5等を備えているが、演出用リール115、演出用表示窓111等を備えていない。また、遊技機101では、「ベルの小役」の入賞成立を実現するための停止操作の順番を液晶表示装置5を用いて報知する。従って、図32のST123の処理では、サブCPU74は、テーブルナンバーに対応した画像を液晶表示装置5の表示画面5aに表示する処理を行う。

10

【0260】

図57は、「停止操作補助期間」において、「ベルの小役」に内部当選したとき、表示画面5aに表示される情報の例について説明する。これらの表示例は、スタート操作が行われたときのものである。

【0261】

(1)に示す例では、表示画面5aに「左のリールから押して下さい」と表示され、「ベルの小役」の入賞を成立させるためには、第1停止操作として左の停止ボタン7Lを操作すべきことを報知している。(2)に示す例では、「中央のリールから押して下さい」と表示され、第1停止操作として中央の停止ボタン7Cを操作すべきことを報知している。(3)に示す例では、「右のリールから押して下さい」と表示され、第1停止操作として右の停止ボタン7Rを操作すべきことを報知している。「停止操作補助期間」において、「ベルの小役」の入賞を成立させるための「停止操作の順番」が液晶表示装置5を用いて報知されることにより、「ベルの小役」の入賞成立を実現するための「停止操作の順番」を確実に認識し、「目押し」を行うことなくその入賞を成立させることができる。

20

【0262】

なお、第3実施例のST373、ST374、ST376、及びST377に示す報知を表示画面5aにおいて行うようにしてもよい。

【0263】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【0264】

実施例では、「停止操作補助期間」の発生の契機として「スイカの小役」に内部当選したこと、「停止操作補助期間」の終了の契機として「チェリーの小役」に内部当選したことを採用しているが、これに限られるものではない。例えば、一の入賞役に内部当選したことを「停止操作補助期間」の発生及び終了の契機とするようにしてもよい。また、「停止操作補助期間」の発生又は終了の契機となる小役が内部当選する確率は、任意に設定できる。また、「停止操作補助期間」の発生又は終了の契機となる小役に内部当選した後、現実に「停止操作補助期間」が発生又は終了する確率は、共に1/3としているがこれに限られるものではなく、また、両者の確率を異ならせるようにしてもよい。また、「停止操作補助期間」の発生の契機となる小役に内部当選する確率を小さくし、その小役に内部当選した後、現実に「停止操作補助期間」が発生する確率を大きくするようにしてもよい。

30

【0265】

また、「停止操作補助期間」の発生又は終了の契機となる小役を、それぞれ複数設けるようにしてもよい。例えば、「停止操作補助期間」の発生の契機となる小役を「スイカの小役」及び「ベルの小役」とするようにしてもよい。この場合、「スイカの小役」又は「ベルの小役」に内部当選した後、それぞれ「停止操作補助期間」が発生する確率が異なるようにしてもよい。

【0266】

また、各ゲーム毎に、「停止操作補助期間」の発生、終了の抽選を行うようにしてもよい。この場合、小役に内部当選したとき、「停止操作補助期間」の発生及び終了の確率を

40

50

他のゲームのものと比較して高くするのが好ましい。

【0267】

また、実施例では、小役に内部当選することにより「停止操作補助期間」が発生する可能性があるが、小役に内部当選し、且つその入賞成立を実現したときのみ、発生の可能性及び終了の可能性があることとしてもよい。この場合、小役の入賞成立が実現しないようなリールの停止操作（いわゆる「ハズシ」）を行なうことにより、半永久的に「停止操作補助期間」が終了しない（継続する）ことが考えられる。従って、小役の入賞の成否に拘らず各ゲーム毎に発生、終了の抽選を行うのが好ましい。この場合、小役の入賞成立が実現したとき、「停止操作補助期間」の発生及び終了の確率を通常のゲームと比較して高くするようにしてもよい。これにより、遊技者は、「通常期間」において小役に内部当選したとき、入賞成立を実現させるように心がけるようになる。また、「停止操作補助期間」では、遊技者は、小役の入賞成立を実現してメダルを獲得するべきか、又は「ハズシ」を行うことにより「停止操作補助期間」が終了する確率が高くならないようにするべきかを判断するという新たな興趣を遊技に付加することができる。また、「停止操作補助期間」において小役の入賞成立が実現したとき、「停止操作補助期間」が終了する確率を他のゲームのものと比較して低くするようにしてもよい。

【0268】

また、一の入賞役（例えば、ベルの小役）を特定役及び「停止操作補助期間」の発生・終了の契機となる小役として採用するようにしてもよい。一般に、B B、或いはR Bに内部当選したことを主リールの停止態様により遊技者に報知する、いわゆる「リーチ目」は、「順押し」の場合にのみ有効なものが多い。従って、通常、遊技者は「順押し」を行う。「通常期間」において特定役に内部当選したことが常に報知される。従って、遊技者は、この報知が行われた場合にのみ、「順押し」、「中押し」又は「逆押し」のいずれかを選択し、遊技を楽しむことができる。

【0269】

実施例では、報知手段及び別報知手段として補助期間表示LEDランプ、及び液晶表示装置を用いているが、演出用のリール、模型等の動作物（いわゆる「役物」等）、音、光、LEDドットマトリクス等を用いるようにしてもよい。例えば、第一の決定の結果を報知する報知手段として液晶表示装置、或いはLEDドットマトリクスを採用した場合には、「スイカの小役」に内部当選したとき、「停止操作補助期間が発生する可能性があります」のような文章を表示するようにしてもよい。これにより、遊技者は、その可能性を確実に認識し、主リールが停止した後、STランプが点灯するか否かを確認せずに遊技を終了し、不利益を受けることがなくなる。なお、報知手段及び別報知手段を一の装置により実現するようにしてもよいし、それぞれを異なる装置により実現するようにしてもよい。

【0270】

また、実施例では、「一般遊技状態」におけるゲームでのみ「停止操作補助期間」を発生させるか否かの抽選を行うこととしているが、「B B中一般遊技状態」、「R B遊技状態」、いわゆる「チャレンジタイム」において「停止操作補助期間」を発生させる抽選、及び終了させる抽選を行うようにしてもよい。また、例えば「R B遊技状態」及び「チャレンジタイム」では、遊技者は、「停止操作補助期間」であることの利益を受けることがない、或いは少ないので、「停止操作補助期間」を発生させるための抽選のみを行うようにしてもよい。

【0271】

また、実施例では、「一般遊技状態」における「ベルの小役」の内部確率を約“1/3”としているが、「スイカの小役」等にも内部当選することを考慮し、「ベルの小役」の内部確率は、“1/3”より小さいほうが好ましい。すなわち、「停止操作補助期間」中の「一般遊技状態」において、遊技者が遊技に賭けたメダル1枚に対して遊技者に払出されるメダルの枚数の期待値を“1”以下にするのが好ましい。これにより、B Bに内部当選したとき、「停止操作補助期間」であればB B入賞が成立するまでの間の「一般遊技状態」において「停止操作補助期間」が維持されるが、B B入賞を成立させないような停止

10

20

30

40

50

操作を行うことによりメダルを獲得するという行為を防止することができる。

【0272】

また、実施例では、遊技者にとって有利な状況として「停止操作補助期間」を採用しているが、特定役に内部当選したとき、特定役の入賞成立を示す図柄組合せを構成する図柄が報知される状況を採用するようにしてもよい。この場合、一の特定役の入賞成立を示す図柄組合せを複数用意する。特定役に内部当選したとき、抽選処理により一の図柄組合せのみを有効ラインに沿って停止することを許可することとする。許可された図柄組合せを構成する図柄のうち、他の図柄組合せを構成しないものを報知するようにしてもよい。

【0273】

また、図24に示す「停止操作補助期間選択処理」を主制御回路71により送信された10コマンドに従って副制御回路72が行うようにしてもよい。これにより、法令で機能が制限された主制御回路71の負担を軽減することができる。

【0274】

また、実施例では、「停止操作の順番」として、「順押し」、「中押し」、「逆押し」の3種類を採用しているが、これに限られるものではない。実施例の遊技機では、停止ボタンを3個備えているので、最大6種類の「停止操作の順番」を採用することが可能である。

【0275】

また、各ゲームにおいて「停止操作補助期間」を発生又は終了させる確率を、いわゆる電源メインスイッチ、リセットスイッチ、設定用鍵型スイッチ、スタートレバー等の操作により設定できるようにしてもよい。20

【0276】

また、第3実施例では、「補助付きBB発生可能期間」の所定の開始条件として、「ベルの小役の入賞が成立したこと」を採用しているが、これに限られるものではない。例えば、(a) BB遊技状態が終了したこと、(b) 乱数抽選において当選したこと、(c) 小役に内部当選したこと、及び(d) 当該小役の入賞が成立したことの4つの条件のいずれか一つ又は二以上の可能な組合せを採用することができる。

【0277】

以下の表1は、上記(a)~(d)の条件の組合せのうち、所定の開始条件として採用することが可能なものを「○」、採用できないものを「×」で示す。例えば、(a)の「BB遊技状態が終了したこと」は、(b)の「乱数抽選において当選したこと」と組合せることができる。また、(b)の「乱数抽選において当選したこと」は、(a)、(c)及び(d)のいずれとも組合せることができる。なお、(a)と(c)、及び(a)と(d)とは、組合せて所定の開始条件として採用することはできない。他方、(c)と(d)との組合せは、所定の開始条件として採用することができる。従って、(b)、(c)及び(d)の3つの条件の組合せを所定の開始条件として採用できる。30

【0278】

【表1】

所定の開始条件として採用することができる条件の組合せ

条件	(a)	(b)	(c)	(d)
(a)		○	×	×
(b)	○		○	○
(c)	×	○		○
(d)	×	○	○	

【0279】

また、第3実施例では、「補助付きBB発生可能期間」の所定の終了条件として、「ベルの小役を取りこぼしたこと」を採用しているが、これに限られるものではない。例えば、(h) 乱数抽選において当選したこと、(i) 上記所定の開始条件が成立した後、所定

10

20

30

40

50

回数のゲームが行われたこと、(j)BBに内部当選したこと、(k)BBの入賞が成立したこと、(l)小役に内部当選したこと、(m)小役の入賞が成立したこと、及び(n)小役の入賞が成立しなかったことの7つの条件のいずれか一つ又は二以上の可能な組合せを含むものを採用することができる。

【0280】

表2は、上記(h)～(n)の条件の組合せのうち、所定の開始条件として採用することができるものを「○」、採用できないものを「×」で示す。例えば、(h)の乱数抽選に当選したことは、他のいずれの条件とも組合せて、所定の終了条件として採用できる。また、(h)、(l)及び(m)の3つの条件の組合せを所定の終了条件として採用できる。

10

【0281】

【表2】

所定の終了条件として採用することができる条件の組合せ

条件	(h)	(i)	(j)	(k)	(l)	(m)	(n)
(h)		○	○	○	○	○	○
(i)	○		×	×	×	×	×
(j)	○	×		○	×	×	×
(k)	○	×	○		×	×	×
(l)	○	×	×	×		○	○
(m)	○	×	×	×	○		×
(n)	○	×	×	×	○	×	

【0282】

また、第3実施例では、「有利な状況」として「停止操作補助期間」を採用しているが、これに限られるものではない。例えば、「再遊技」に入賞しやすい状況、いわゆる「チャレンジタイム(CT)」、いわゆる「シングルボーナス」の入賞が成立しやすい状況(S・B高確率状態)、いわゆる「小役の集中」等を採用するようにしてもよい。また、「アシストタイム」を採用することもできる。

20

【0283】

更に、本実施例のようなスロットマシンの他、パチンコ遊技機等の他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述のスロットマシンでの動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、CD-ROM、FD(フレキシブルディスク)、その他任意の記録媒体を利用できる。

30

【0284】

尚、実施例の遊技機として、以下のような遊技機を採用することもできる。

【0285】

(1) 遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが前記変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、前記変動表示手段及び前記報知手段を制御すると共に、前記特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、前記変動表示の停止時に前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、前記変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、乱数抽選の結果に基づいて、前記報知手段による報知が行われる状況を発生させるか否かを決定する第三の決定を行うことを特徴とする遊技機。

40

50

【0286】

(2) (1)記載の遊技機において、前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、前記小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、該第一の決定の結果を報知するように前記報知手段又はこれとは別に設けられた別報知手段を制御することを特徴とする遊技機。

【0287】

(3) (1)又は(2)記載の遊技機において、前記有利な図柄組合せは、特別遊技状態を発生させる特別増加役の入賞成立を示す特別の図柄組合せを含み、前記制御手段は、前記特別遊技状態であるとき前記第三の決定を行わないことを特徴とする遊技機。

【0288】

(4) (1)乃至(3)のいずれか記載の遊技機において、前記有利な図柄組合せは、特別遊技状態を発生させる特別増加役の入賞成立を示す特別の図柄組合せを含み、前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、前記特別の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものとなった後、前記特別増加役の入賞が成立するまでの間、前記第三の決定を行わないことを特徴とする遊技機。

【0289】

(5) (1)乃至(4)のいずれか記載の遊技機において、前記制御手段は、前記変動表示手段の制御と前記第一及び第二の決定とを行う主制御手段と、前記報知手段の制御及び前記第三の決定を行う副制御手段とで構成されていることを特徴とする遊技機。

【0290】

(6) 遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが、前記変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、前記変動表示手段及び前記報知手段を制御すると共に、前記特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、前記変動表示の停止時に前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かの第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、前記変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、所定役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、乱数抽選の結果に基づいて、前記報知手段による報知が行われる状況を終了させるか否かを決定する第四の決定を行うことを特徴とする遊技機。

【0291】

(7) (6)記載の遊技機において、前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、前記所定役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、該第一の決定の結果を報知するように前記報知手段又はこれとは別に設けられた別報知手段を制御することを特徴とする遊技機。

【0292】

(8) (6)又は(7)記載の遊技機において、前記有利な図柄組合せは、特別遊技状態を発生させる特別増加役の入賞成立を示す特別の図柄組合せを含み、前記制御手段は、前記特別遊技状態であるとき、前記第四の決定を行わないことを特徴とする遊技機。

【0293】

(9) (6)乃至(8)のいずれか記載の遊技機において、前記有利な図柄組合せは、特別遊技状態を発生させる特別増加役の入賞成立を示す特別の図柄組合せを含み、前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、前記特別の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものとなった後、前記特別増加役の入賞が成立するまでの間、前記第四の決定を行わないことを特徴とする遊技機。

【0294】

(10) (6)乃至(9)のいずれか記載の遊技機において、前記有利な図柄組合せは、特別遊技状態を発生させる特別増加役の入賞成立を示す特別の図柄組合せを含み、前記制御手段は、前記特別遊技状態が終了したとき、前記第四の決定の結果に拘らず、前記

10

20

30

40

50

報知手段による報知が行われる状況を終了させることを特徴とする遊技機。

【0295】

(11) (6)乃至(10)のいずれか記載の遊技機において、前記制御手段は、前記変動表示手段の制御と前記第一及び第二の決定とを行う主制御手段と、前記報知手段の制御及び前記第四の決定を行う副制御手段とで構成されていることを特徴とする遊技機。

【0296】

(12) (1)乃至(11)のいずれか記載の遊技機において、前記制御手段は、前記第一の決定の結果と前記タイミングのほか遊技者の停止操作の順番に基づいて前記第二の決定を行い、前記第一の決定結果が、前記特定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、前記情報として停止操作の順番が報知されることを特徴とする遊技機。10

【0297】

(13) (1)乃至(11)のいずれか記載の遊技機において、前記第一の決定の結果が、前記特定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、前記情報として前記特定の図柄組合せを構成する図柄が報知されることを特徴とする遊技機。

【0298】

(14) 遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが前記変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、前記変動表示手段及び前記報知手段を制御すると共に、前記特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、前記変動表示の停止時に前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、前記変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、前記報知手段による報知が行われる状況を発生させるとの決定を行うことを特徴とする遊技機。20

【0299】

(15) 遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが前記変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、前記変動表示手段及び前記報知手段を制御すると共に、前記特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、前記変動表示の停止時に前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、前記変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、前記報知手段による報知が行われる状況を終了させるとの決定を行うことを特徴とする遊技機。30

【0300】

(16) 遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが前記変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、前記変動表示手段及び前記報知手段を制御すると共に、前記特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、前記変動表示の停止時に前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、前記変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、前記第二の決定により決定された態様が、前記小役の入賞成立を示すものであるとき、前記報知手段による報知が行われる状況を発生させるとの決定を行うことを特徴とする遊技機。40

50

【0301】

(17) 遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが前記変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、前記変動表示手段及び前記報知手段を制御すると共に、前記特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、前記変動表示の停止時に前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、前記変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、前記第二の決定により決定された態様が、前記小役の入賞成立を示すものであるとき、乱数抽選の結果に基づいて、前記報知手段による報知が行われる状況を発生させるか否かを決定することを特徴とする遊技機。10

【0302】

(18) 遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが前記変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、前記変動表示手段及び前記報知手段を制御すると共に、前記特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、前記変動表示の停止時に前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、前記変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、前記第二の決定により決定された態様が、前記小役の入賞成立を示すものであるとき、前記報知手段による報知が行われる状況を終了させるとの決定を行うことを特徴とする遊技機。20

【0303】

(19) 遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが前記変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、前記変動表示手段及び前記報知手段を制御すると共に、前記特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、前記変動表示の停止時に前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、前記変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、前記制御手段は、前記第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、前記第二の決定により決定された態様が、前記小役の入賞成立を示すものであるとき、乱数抽選の結果に基づいて、前記報知手段による報知が行われる状況を終了させるか否かを決定することを特徴とする遊技機。30

【0304】

(20) 遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが前記変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、前記変動表示手段及び前記報知手段を制御すると共に、前記特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、前記変動表示の停止時に前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、前記変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、前記制御手段は、一般遊技状態において所定の開始条件が成立した時から所定の終了条件が成立するまでの間の期間は、一般遊技状態と比較して遊技者に付与される遊技価値が変化せず、当該期間中に、前記第一の決定の結果が、特別増加役の入賞成立を示す特別の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものとなったとき、前記40

特別増加役の入賞が成立した後、遊技者にとって有利な状況を発生させることを特徴とする遊技機。

【0305】

(21) (20)記載の遊技機において、前記有利な状況は、前記報知手段による報知が行われる状況であることを特徴とする遊技機。

【0306】

(22) (20)又は(21)記載の遊技機において、前記所定の開始条件は、前記特別増加役の入賞成立に基づき発生する特別遊技状態が終了したこと、乱数抽選において当選したこと、前記第一の決定結果が小役の入賞成立を示す図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであること、及び当該小役の入賞が成立したことの4つの条件のいずれか一の条件又は二以上の可能な組合せの条件であることを特徴とする遊技機。

10

【0307】

(23) (20)又は(21)記載の遊技機において、前記所定の終了条件は、乱数抽選において当選したこと、前記所定の開始条件が成立した後、所定回数のゲームが行われたこと、前記第一の決定結果が前記特別の図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであること、前記特別増加役の入賞が成立したこと、前記第一の決定結果が小役の入賞成立を示す図柄組合せが前記所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであること、当該小役の入賞が成立したこと、及び当該小役の入賞が成立しなかったことの7つのうちのいずれか一の条件又は二以上の可能な組合せの条件であることを特徴とする遊技機。

20

【0308】

尚、本実施例の遊技機の目的は、報知手段による報知が行われる状況が発生する可能性のある状況を増加させ、面白みのある遊技機を提供することである。また、本実施例の遊技機のもう一つの目的は、報知手段による報知が行われる状況の終了時期が多様な遊技機を提供することである。更に、もう一つの目的は、メダル等を獲得できる機会は少ないが、遊技者の遊技に対する興味を維持することができる遊技機を提供することである。

30

【0309】

本実施例の第1の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役(例えば、後述のベルの小役)の入賞成立を示す特定の図柄組合せが変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段(例えば、後述の補助期間表示LEDランプ)と、変動表示手段及び報知手段を制御すると共に、特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、制御手段は、第一の決定の結果が、小役(例えば、後述のスイカの小役、或いはベルの小役)の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、乱数抽選の結果に基づいて、報知手段による報知が行われる状況を発生させるか否かを決定する第三の決定を行うことを特徴とする。

40

【0310】

本実施例の第2の態様では、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、第一の決定の結果を報知するように報知手段(例えば、後述の補助期間表示LEDランプ)又はこれとは別に設けられた別報知手段(例えば、後述の液晶表示装置)を制御することを特徴とする。

【0311】

本実施例の第3の態様では、有利な図柄組合せは、特別遊技状態を発生させる特別増加役の入賞成立を示す特別の図柄組合せを含み、制御手段は、特別遊技状態であるとき第三の決定を行わないことを特徴とする。

50

【0312】

本実施例の第4の態様では、有利な図柄組合せは、特別遊技状態を発生させる特別増加役の入賞成立を示す特別の図柄組合せを含み、制御手段は、第一の決定の結果が、特別の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものとなった後、特別増加役の入賞が成立するまでの間、第三の決定を行わないことを特徴とする。

【0313】

本実施例の第5の態様では、制御手段は、変動表示手段の制御と第一及び第二の決定とを行う主制御手段と、報知手段の制御及び第三の決定を行う副制御手段とで構成されていることを特徴とする。

【0314】

本実施例の第6の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが、変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段（例えば、後述の補助期間表示LEDランプ）と、変動表示手段及び報知手段を制御すると共に、特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かの第一の決定、並びに第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、制御手段は、第一の決定の結果が、所定役（例えば、チェリーの小役或いはBB）の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、乱数抽選の結果に基づいて、報知手段による報知が行われる状況を終了させるか否かを決定する第四の決定を行うことを特徴とする。

10

20

30

40

50

【0315】

本実施例の第7の態様では、制御手段は、第一の決定の結果が、所定役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、第一の決定の結果を報知するように報知手段（例えば、後述の補助期間表示LEDランプ）又はこれとは別に設けられた別報知手段（例えば、後述の液晶表示装置）を制御することを特徴とする。

【0316】

本実施例の第8の態様では、有利な図柄組合せは、特別遊技状態を発生させる特別増加役の入賞成立を示す特別の図柄組合せを含み、制御手段は、特別遊技状態であるとき、第四の決定を行わないことを特徴とする。

【0317】

本実施例の第9の態様では、有利な図柄組合せは、特別遊技状態を発生させる特別増加役の入賞成立を示す特別の図柄組合せを含み、制御手段は、第一の決定の結果が、特別の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものとなった後、特別増加役の入賞が成立するまでの間、第四の決定を行わないことを特徴とする。

【0318】

本実施例の第10の態様では、有利な図柄組合せは、特別遊技状態を発生させる特別増加役の入賞成立を示す特別の図柄組合せを含み、制御手段は、特別遊技状態が終了したとき、第四の決定の結果に拘らず、報知手段による報知が行われる状況を終了させることを特徴とする。

【0319】

本実施例の第11の態様では、制御手段は、変動表示手段の制御と第一及び第二の決定とを行う主制御手段と、報知手段の制御及び第四の決定を行う副制御手段とで構成されていることを特徴とする。

【0320】

本実施例の第12の態様では、制御手段は、第一の決定の結果とタイミングのほか遊技者の停止操作の順番に基づいて第二の決定を行い、第一の決定結果が、特定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、情報として停止操作の順番が報知されることを特徴とする。

【0321】

本実施例の第13の態様では、第一の決定の結果が、特定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、情報として特定の図柄組合せを構成する図柄が報知されることを特徴とする。

【0322】

本実施例の第14の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、変動表示手段及び報知手段を制御すると共に、特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定（例えば、内部当選役の決定）、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、報知手段による報知が行われる状況を発生させるとの決定を行うことを特徴とする。10

【0323】

本実施例の第15の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、変動表示手段及び報知手段を制御すると共に、特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、報知手段による報知が行われる状況を終了させるとの決定を行うことを特徴とする。20

【0324】

本実施例の第16の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、変動表示手段及び報知手段を制御すると共に、特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、第二の決定により決定された態様が、小役の入賞成立を示すものであるとき、報知手段による報知が行われる状況を発生させるとの決定を行うことを特徴とする。30

【0325】

本実施例の第17の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、変動表示手段及び報知手段を制御すると共に、特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、第二の決定により決定された態様が、小役の入賞成立を示すものであるとき、乱数抽選の結果に基づいて、報知手段による報知が行われる状況を発生させるか否かを決定することを特徴とする。40

10

20

30

40

50

【0326】

本実施例の第18の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、変動表示手段及び報知手段を制御すると共に、特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、第二の決定により決定された態様が、小役の入賞成立を示すものであるとき、報知手段による報知が行われる状況を終了させるとの決定を行うことを特徴とする。10

【0327】

本実施例の第19の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、変動表示手段及び報知手段を制御すると共に、特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、第二の決定により決定された態様が、小役の入賞成立を示すものであるとき、乱数抽選の結果に基づいて、報知手段による報知が行われる状況を終了させるか否かを決定することを特徴とする。20

【0328】

本実施例の第20の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、特定役の入賞成立を示す特定の図柄組合せが変動表示手段の変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報を報知する報知手段と、変動表示手段及び報知手段を制御すると共に、特定の図柄組合せを含む、遊技者にとって有利な図柄組合せが、変動表示の停止時に所定のラインに沿って並ぶことを許可するか否かを決定する第一の決定、並びに該第一の決定の結果及び遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、変動表示の停止時に表示すべき態様を決定する第二の決定を行う制御手段とを具備し、制御手段は、一般遊技状態において所定の開始条件が成立した時から所定の終了条件が成立するまでの間の期間（例えば、後述の補助付きB B 発生可能期間）は、一般遊技状態と比較して遊技者に付与される遊技価値が変化せず、当該期間中に、第一の決定の結果が、特別増加役（例えば、B B）の入賞成立を示す特別の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものとなったとき、特別増加役の入賞が成立した後、遊技者にとって有利な状況（例えば、後述の停止操作補助期間）を発生させることを特徴とする。30

【0329】

本実施例の第21の態様では、有利な状況は、報知手段による報知が行われる状況であることを特徴とする。40

【0330】

本実施例の第22の態様では、所定の開始条件は、特別増加役の入賞成立に基づき発生する特別遊技状態が終了したこと、乱数抽選において当選したこと、第一の決定結果が小役の入賞成立を示す図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであること、及び当該小役の入賞が成立したことの4つのうちのいずれか一の条件又は二以上の可能な組合せの条件であることを特徴とする。

【0331】

本実施例の第23の態様では、所定の終了条件は、乱数抽選において当選したこと、所定の開始条件が成立した後、所定回数のゲームが行われたこと、第一の決定結果が特別の50

図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可すること、特別増加役の入賞が成立したこと、第一の決定結果が小役の入賞成立を示す図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可すること、当該小役の入賞が成立したこと、及び当該小役の入賞が成立しなかったことの7つのうちのいずれか一の条件又は二以上の可能な組合せの条件であることを特徴とする。

【0332】

本実施例の第1の態様によれば、報知手段による情報報知が行われるのは遊技者にとって有利な状況であるが、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであれば、制御手段は、乱数抽選の結果に基づいて当該状況を発生させるか否かについて決定する第三の決定を行う。従って、第三の決定が行われる確率は、B Bに内部当選する確率よりも高いので、遊技者は、上記有利な状況が発生することに対する期待感を常に抱きながら遊技を進めることができる。

【0333】

また、例えば、各「設定」において、小役に内部当選する確率を同一とする。これにより、「設定」が低い遊技機であっても、「設定」が高い遊技機と同様の確率で上記有利な状況が発生する。従って、「設定」が低い遊技機で遊技を行う遊技者は、獲得できるメダルの枚数は少ないが、「設定」が高い遊技機で遊技を行う遊技者と同様の頻度で上記有利な状況を楽しむことができる。

【0334】

また、一般に遊技機には、入賞成立が実現することにより払出されるメダルの枚数が異なる複数種類の小役が設けられる。各小役に内部当選する確率は、それぞれ異なる。従って、第三の決定を行う契機となる小役としていずれの小役を採用するかの決定、及び第三の決定の結果として、遊技者にとって有利な状況を発生させるとの結果を得ることができる確率の設定により、遊技者にとって有利な状況が発生する確率を所望の値に設定し、遊技を構成することができる。また、これにより遊技機を設計する際の自由度を高めることができる。なお、第三の決定を行う契機となる小役は、一の小役を採用してもよいし、複数種類の小役を採用するようにしてもよい。

【0335】

本実施例の第2の態様によれば、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、すなわち第三の決定が行われ、遊技者にとって有利な状況が発生する可能性があるとき、制御手段は、第一の決定の結果を報知するように報知手段又はこれとは別に設けられた報知手段を制御する。従って、第一の決定の結果を報知することにより、遊技者の上記有利な状況が発生することに対する期待感を高めることができる。また、小役に内部当選する確率は、B Bに内部当選する確率より大きいので、上記有利な状況が発生することに対する遊技者の期待感が高まる状況が発生する頻度が高くなり、遊技の興趣を高めることができる。

【0336】

本実施例の第3の態様によれば、制御手段は、特別遊技状態（例えば、後述の「B B遊技状態」）であるとき、第三の決定を行わない。従って、特別遊技状態が発生したときに報知手段による報知が行われる遊技者にとって有利な状況でない場合、その特別遊技状態において有利な状況が発生しないようにすることができる。

【0337】

本実施例の第4の態様によれば、特別の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことが許可された後（例えば、許可されたゲームの次のゲーム以降）、特別増加役の入賞が成立するまでの間、制御手段は、第三の決定を行わない。従って、特別の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことが許可された後、特別増加役の入賞が成立しないように遊技を進めて、報知手段による報知が行われる遊技者にとって有利な状況が発生した後、特別増加役の入賞を成立させ、特別遊技状態においてより多くの遊技媒体を獲得する行為を防止することができる。

【0338】

10

20

30

40

50

本実施例の第5の態様によれば、報知手段の制御及び第三の決定を副制御手段に行わせることにより、法令により機能が制限された主制御手段の負担を軽減することができる。

【0339】

本実施例の第6の態様によれば、報知手段による情報報知が行われるのは遊技者にとって有利な状況であるが、第一の決定の結果が、所定役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであれば、制御手段は、乱数抽選の結果に基づいて当該状況を終了させるか否かについて決定する第四の決定を行う。従って、各ゲームにおいて有利な状況が終了する可能性があるため、遊技者は、有利な状況において遊技に対する興味を維持することができる。

【0340】

本実施例の第7の態様によれば、第一の決定の結果が、所定役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、すなわち第四の決定が行われ、遊技者にとって有利な状況が終了する可能性があるとき、制御手段は、第一の決定の結果を報知するように報知手段又は報知手段とは別に設けられた報知手段を制御する。従って、第一の決定の結果を報知することにより、遊技者の上記有利な状況が終了しないこと、すなわち継続することに対する期待感を高めることができる。また、一般に小役に内部当選する確率は高い。従って、所定役としていずれかの小役を採用することにより、上記有利な状況が継続することに対する遊技者の期待感が高まる状況が発生する頻度が高くなり、遊技の興味を高めることができる。

【0341】

本実施例の第8の態様によれば、制御手段は、特別遊技状態であるとき、第四の決定を行わない。従って、特別遊技状態において報知手段による報知が行われる遊技者にとって有利な状況が終了することがないので、遊技者の遊技に対する興味を維持することができる。

【0342】

本実施例の第9の態様によれば、特別の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことが許可された後、特別増加役の入賞が成立するまでの間、制御手段は、第四の決定を行わない。すなわち、上記許可が行われた後、特別増加役の入賞が成立するまでの間に、報知手段による報知が行われる遊技者にとって有利な状況が終了することがない。従って、上記許可が行われた後、特別増加役の入賞を成立させる前に上記有利な状況が終了し、特別遊技状態を上記有利な状況とすることができなくなり、特に初心者が遊技に対する興味を失うという事態の発生を防止することができる。

【0343】

本実施例の第10の態様によれば、制御手段は、特別遊技状態が終了したとき、第四の決定の結果に拘らず、報知手段による報知が行われる遊技者にとって有利な状況を終了させる。一般に、遊技者は、多くの遊技媒体を獲得できる特別遊技状態が発生することに期待して遊技を行う。従って、特別遊技状態の終了と共に上記有利な状況が終了することにより、遊技者は、その終了後の遊技を新たな気持ちで開始することができる。

【0344】

本実施例の第11の態様によれば、報知手段の制御及び第四の決定を副制御手段に行わせることにより、法令により機能が制限された主制御手段の負担を軽減することができる。

【0345】

本実施例の第12の態様によれば、制御手段は、第一の決定の結果とタイミングのほか遊技者の停止操作の順番に基づいて第二の決定を行い、特定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報は、停止操作の順番である。従って、報知された停止操作の順番に従って停止操作を行うことにより特定役の入賞を成立させることができるので、いわゆる「目押し」ができない遊技者であっても遊技を楽しむことができる。

【0346】

本実施例の第13の態様によれば、特定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶこと

10

20

30

40

50

となるために必要な情報は、特定の図柄組合せを構成する図柄である。従って、報知された図柄を狙って「目押し」を行えば特定役の入賞成立を実現することができるので、「目押し」という技術介入の要素を遊技に付加することができる。

【0347】

本実施例の第14の態様によれば、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、報知手段による報知が行われる状況を発生させるとの決定を行う。従って、上記状況が発生する頻度が高いので、遊技の興趣を高めることができる。

【0348】

本実施例の第15の態様によれば、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであるとき、報知手段による報知が行われる状況を終了させる。従って、上記状況が終了する頻度が高くなり、上記状況の発生の頻度と相俟って遊技の興趣を高めることができる。

【0349】

本実施例の第16の態様によれば、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、第二の決定により決定された態様が、小役の入賞成立を示すものであるとき、報知手段による報知が行われる状況を発生させるとの決定を行う。従って、例えば、上記小役として後述の「ベルの小役」を採用することにより、「停止操作の順番」に応じて上記状況が発生するか否かが決定され、従来にない面白みのある遊技機を提供できる。また、例えば上記小役として、入賞成立を実現するために停止操作の熟練度を要する小役を採用することにより、上記状況の発生に技術介入性を持たせることもできる。

【0350】

本実施例の第17の態様によれば、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、第二の決定により決定された態様が、小役の入賞成立を示すものであるとき、乱数抽選の結果に基づいて、報知手段による報知が行われる状況を発生させるか否かを決定する。従って、上記小役の入賞成立が実現したとき、上記状況の発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0351】

本実施例の第18の態様によれば、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、第二の決定により決定された態様が、小役の入賞成立を示すものであるとき、報知手段による報知が行われる状況を終了させるとの決定を行う。従って、例えば、上記小役として後述の「ベルの小役」を採用することにより、「停止操作の順番」に応じて上記状況が終了（継続）するか否かが決定され、従来にない面白みのある遊技機を提供できる。また、例えば上記小役として、入賞成立を実現しないようにするために停止操作の熟練度を要する小役を採用することにより、上記状況の終了（継続）に技術介入性を持たせることもできる。

【0352】

本実施例の第19の態様によれば、制御手段は、第一の決定の結果が、小役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであり、且つ、第二の決定により決定された態様が、小役の入賞成立を示すものであるとき、乱数抽選の結果に基づいて、報知手段による報知が行われる状況を終了（継続）させるか否かを決定する。従って、上記小役の入賞成立が実現したとき、上記状況の継続に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0353】

本実施例の第20の態様によれば、制御手段は、一般遊技状態において所定の開始条件が成立した時から所定の終了条件が成立するまでの間の期間は、一般遊技状態と比較して遊技者に付与される遊技価値が変化せず、当該期間中に、第一の決定の結果が、特別増加

10

20

30

40

50

役の入賞成立を示す特別の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものとなつたとき、特別増加役の入賞が成立した後、遊技者にとって有利な状況を発生させる。従つて、所定期間中において遊技者が獲得できる遊技価値は、他の期間と大きく異なることはない。しかし、第一の決定の結果が、特別増加役の入賞成立を示す特別の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものとなつた後、遊技者にとって有利な状況が発生することから、遊技者の遊技に対する興味を維持することができる。なお、上記有利な状況は、例えば後述の B B 遊技状態中において発生するようにしてもよいし、B B 遊技状態の終了後に発生するようにしてもよい。

【0354】

本実施例の第21の態様では、有利な状況として、報知手段による報知が行われる状況を採用することができる。 10

【0355】

本実施例の第22の態様では、所定の開始条件として、特別増加役の入賞成立に基づき発生する特別遊技状態が終了したこと、乱数抽選において当選したこと、第一の決定結果が小役の入賞成立を示す図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであること、及び当該小役の入賞が成立したことの4つのうちのいずれか一つの条件又は二以上の可能な組合せの条件を採用することができる。

【0356】

本実施例の第23の態様では、所定の終了条件として、所定の終了条件は、乱数抽選において当選したこと、所定の開始条件が成立した後、所定回数のゲームが行われたこと、第一の決定結果が特別の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであること、特別増加役の入賞が成立したこと、第一の決定結果が小役の入賞成立を示す図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶことを許可するものであること、当該小役の入賞が成立したこと、及び当該小役の入賞が成立しなかったことの7つのうちのいずれか一つの条件又は二以上の可能な組合せの条件を採用することができる。 20

【図面の簡単な説明】

【0357】

【図1】第1の実施例のスロットマシンの斜視図。

【図2】リール上に配列された図柄の例を示す図。

【図3】実施例のB B 遊技状態の構成を示す図。 30

【図4】実施例の一般遊技状態におけるランプ状態等を示す図。

【図5】第1の実施例の停止操作の順番の報知の例を示す図。

【図6】補助期間表示LEDランプの態様の例を示す図。

【図7】補助期間表示LEDランプの態様の例を示す図。

【図8】一般遊技状態のベルの小役の内部確率及び獲得枚数の期待値を示す図。

【図9】B B 中一般遊技状態のベルの小役の内部確率及び獲得枚数の期待値を示す図。

【図10】実施例の電気回路の構成を示すブロック図。

【図11】実施例の副制御回路の構成を示すブロック図。

【図12】テーブルナンバー、停止操作及びベルの小役の入賞の成否の関係を示す図。

【図13】停止制御テーブルの例を示す図。 40

【図14】停止制御テーブルの例を示す図。

【図15】停止制御テーブルの例を示す図。

【図16】所定の停止操作に基づき表示窓内に停止表示される図柄の例を示す図。

【図17】所定の停止操作に基づき表示窓内に停止表示される図柄の例を示す図。

【図18】主制御回路のメインフローチャート。

【図19】図18に続くフローチャート。

【図20】図19に続くフローチャート。

【図21】図20に続くフローチャート。

【図22】停止操作補助期間の発生・終了の抽選に使用されるテーブルを示す図。

【図23】テーブルナンバー選択テーブルを示す図。 50

【図24】停止操作補助期間選択処理を示すフローチャート。

【図25】停止操作補助期間終了抽選処理を示すフローチャート。

【図26】停止操作補助期間発生抽選処理を示すフローチャート。

【図27】ランプ状態選択処理を示すフローチャート。

【図28】停止制御テーブル選択処理を示すフローチャート。

【図29】主リール停止処理を示すフローチャート。

【図30】図29に続くフローチャート。

【図31】副制御回路における処理を示すフローチャート。

【図32】順番報知処理を示すフローチャート。

【図33】補助期間発生終了演出処理を示すフローチャート。

【図34】STランプ制御処理を示すフローチャート。

【図35】第2実施例のランプ状態等を示す図。

【図36】第2実施例のメインフローチャート。

【図37】図36に続くフローチャート。

【図38】第2実施例の停止操作補助期間選択処理を示すフローチャート。

【図39】第2実施例の停止操作補助期間終了処理を示すフローチャート。

【図40】第2実施例の停止操作補助期間発生処理を示すフローチャート。

【図41】第2実施例の副制御回路における処理を示すフローチャート。

【図42】第2実施例の順番報知処理を示すフローチャート。

【図43】第2実施例の補助期間発生終了演出処理を示すフローチャート。

【図44】第3実施例のランプ状態等を示す図。

【図45】第3実施例のランプ状態等を示す図。

【図46】第3実施例のランプ状態等を示す図。

【図47】第3実施例のメインフローチャート。

【図48】図47に続くフローチャート。

【図49】第3実施例の期間選択処理を示すフローチャート。

【図50】第3実施例の補助付きBB発生可能期間終了処理を示すフローチャート。

【図51】第3実施例の補助付きBB発生可能期間発生処理を示すフローチャート。

【図52】第3実施例のランプ状態選択処理を示すフローチャート。

【図53】第3実施例の副制御回路における処理を示すフローチャート。

【図54】補助付きBB発生可能期間発生終了演出処理を示すフローチャート。

【図55】第3実施例のHTランプ制御処理を示すフローチャート。

【図56】第4実施例のスロットマシンの斜視図。

【図57】第4実施例の停止操作の順番の報知の例を示す図。

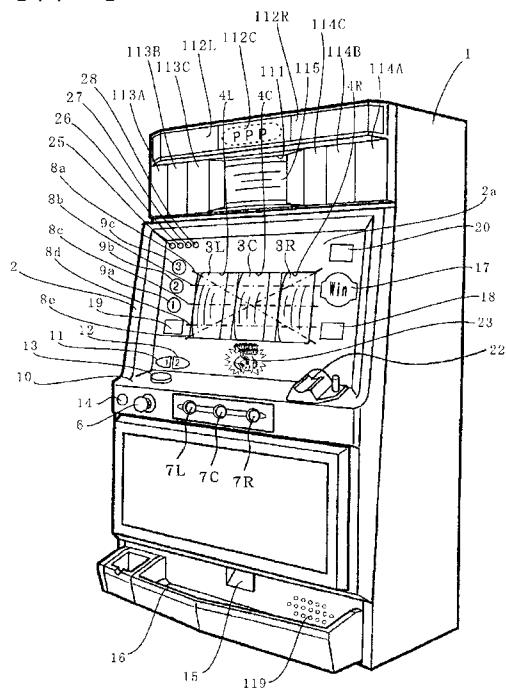
【符号の説明】

【0358】

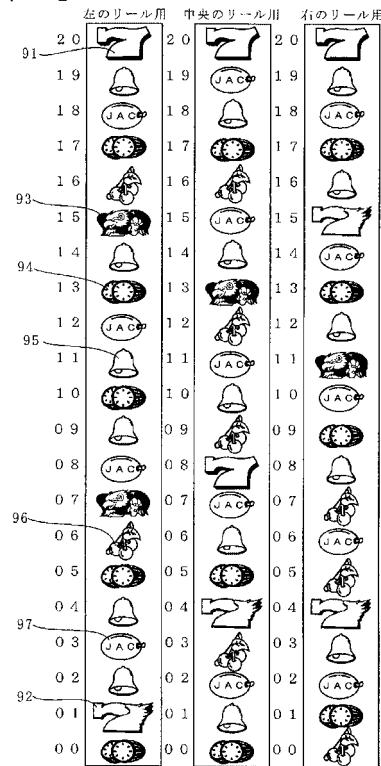
1...遊技機、2...キャビネット、2a...パネル表示部、3L, 3C, 3R...主リール、
 4L, 4C, 4R...主表示窓、6...スタートレバー、7L, 7C, 7R...停止ボタン、8a...クロスダウンライン、8b...トップライン、8c...センターライン、8d...ボトムライン、8e...クロスアップライン、9a...1-BETランプ、9b...2-BETランプ、
 9c...最大BETランプ、10...台座部、11...1-BETスイッチ、12...2-BETスイッチ、13...最大-BETスイッチ、14...C/Pスイッチ、15...メダル払出口、
 16...メダル受け部、17...WINランプ、18...払出表示部、19...クレジット表示部、
 20...ボーナス遊技情報表示部、21...スピーカ、22...メダル投入口、22S...投入
 メダルセンサ、23...STランプ、25...BB遊技状態LED、26...RB遊技状態LED、
 27...再遊技表示LED、28...遊技停止表示LED、30...マイクロコンピュータ、
 31...CPU、32...ROM、33...RAM、34...クロックパルス発生回路、35...
 分周器、36...乱数発生器、37...サンプリング回路、38...I/Oポート、39...モータ駆動回路、40...ホッパー、41...ホッパー駆動回路、45...ランプ駆動回路、46...
 主リール停止信号回路、48...表示部駆動回路、49L, 49C, 49R...ステッピング 50

モータ、50…主リール位置検出回路、51…払出完了信号回路、71…主制御回路、72…副制御回路、73…サブマイクロコンピュータ、74…サブC P U、75…プログラムROM、76…制御RAM、77…INポート、78…音源IC、79…パワーアンプ、80…OUTポート、112L～112R…補助期間表示LEDランプ、113A～113C…左の演出用LEDランプ、114A～114C…右の演出用LEDランプ。

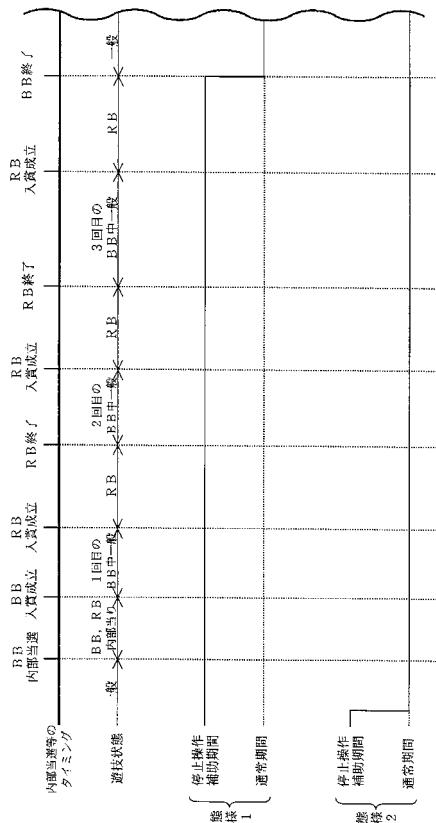
【図1】



【図2】

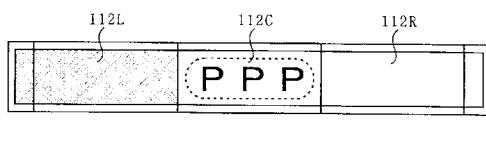


【 図 3 】

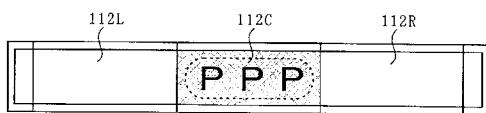


【 図 5 】

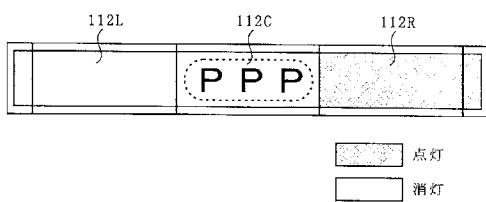
(1) 左の主リール停止示唆



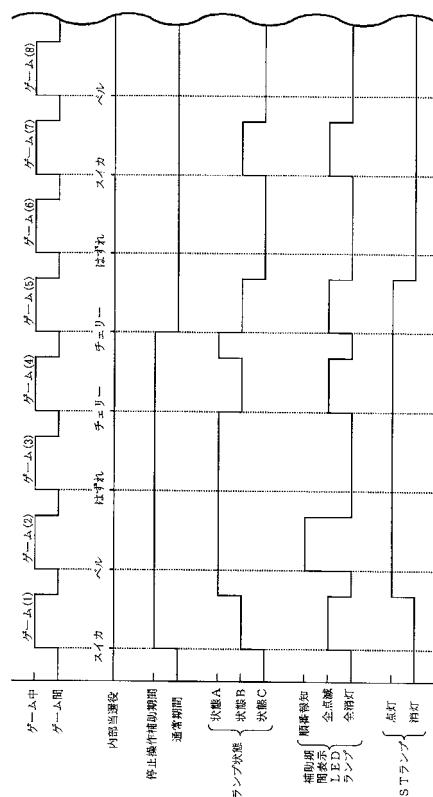
(2) 中央の主リール停止示唆



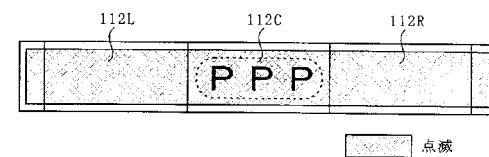
(3) 右の主リール停止示唆



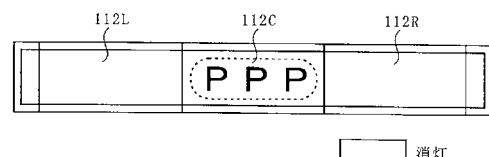
【 四 4 】



【 四 6 】



〔 図 7 〕

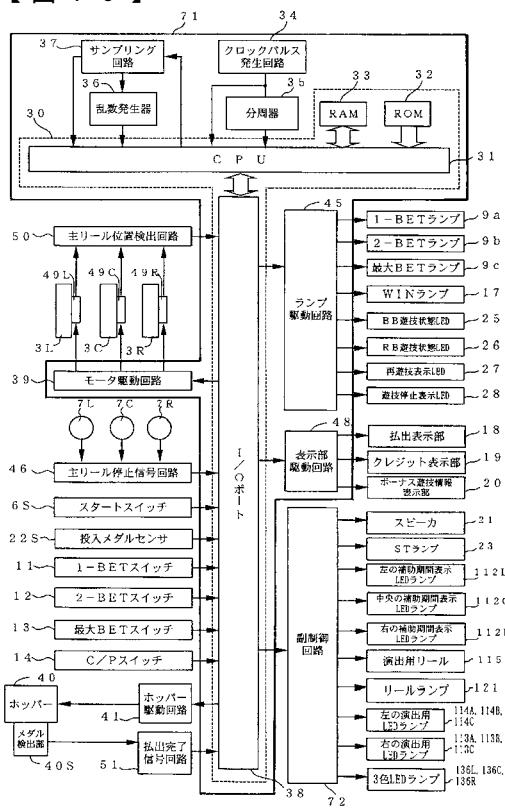


【 四 8 】

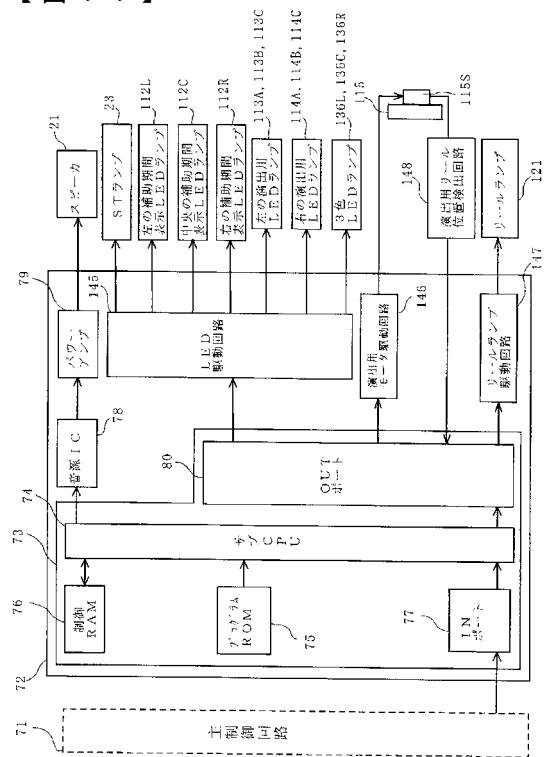
内部確率	通常期間		停止操作初期期間	
	停止操作を含めた内部確率	期待値	内部確率	期待値
~ $\sqrt{1-\gamma_1-\gamma_2-\gamma_3}$ (順逆)	約1/9	約1/9	約1/9	約1/3
~ $\sqrt{1-\gamma_1-\gamma_2-\gamma_3}$ (中押)	約1/9	約1/9	約1/9	約1/3
~ $\sqrt{1-\gamma_1-\gamma_2-\gamma_3}$ (逆逆)	約1/9	約1/9	約1/9	約1/3

【 四 9 】

【 図 1 0 】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

停止操作の順番	操作	中押し	逆押し
データーブルナンバー1	入賞成立	入賞不成立	入賞不成立
データーブルナンバー2	入賞不成立	入賞成立	入賞不成立
データーブルナンバー3	入賞不成立	入賞不成立	入賞成立

【 図 1 4 】

右の主リール 内部当選役への小役、ラーブルナンバー2の停止位置表示用テーブル						
左の主リール 中止の主リール			右の主リール 内部当選役への小役、ラーブルナンバー2の停止位置表示用テーブル			
(作押)		(押押)		(押押)		(押押)
停止位置表示位置	停止位置表示位置	停止位置表示位置	停止位置表示位置	停止位置表示位置	停止位置表示位置	(押押)
停止位置表示位置	停止位置表示位置	停止位置表示位置	停止位置表示位置	停止位置表示位置	停止位置表示位置	(押押)
00	01	00	00	00	00	(押押)
01	01	01	04	01	01	(押押)
02	03	02	04	02	06	(押押)
03	03	03	04	03	06	(押押)
04	08	04	04	04	06	(押押)
05	08	05	09	05	06	(押押)
06	08	06	09	06	06	(押押)
07	08	07	09	07	10	(押押)
08	08	08	09	08	10	(押押)
09	10	09	09	09	10	(押押)
10	10	10	12	10	10	(押押)
11	13	11	14	11	14	(押押)
12	13	12	14	12	14	(押押)
13	13	13	14	13	14	(押押)
14	18	14	14	14	14	(押押)
15	18	15	19	15	18	(押押)
16	18	16	19	16	18	(押押)
17	18	17	19	17	18	(押押)
18	18	18	19	18	18	(押押)
19	01	20	19	19	19	(押押)
20	01	20	19	20	01	(押押)

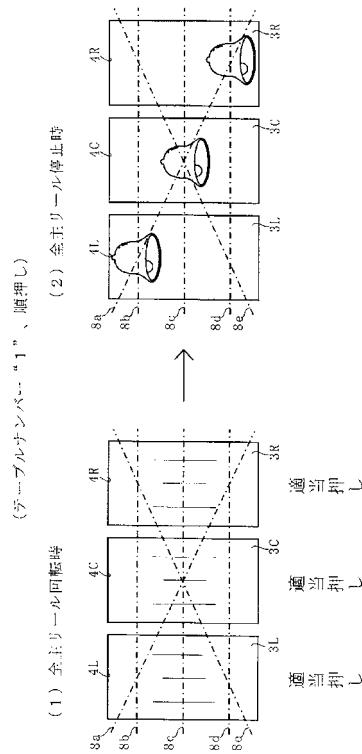
【 図 1 3 】

内部当番役(「A」の小役)、テーブルナンバーの状況で選択される停止制御テーブル		中央の主)一ルル 右の主)一ルル	
左の主)一ルル (操作)		中央(中押し、逆押し) (操作)	
停止操作位置 停止操作位置 停止操作位置		停止操作位置 停止操作位置 停止操作位置	
停止操作位置	停止操作位置	停止操作位置	停止操作位置
00	01	00	00
01	01	01	01
02	03	02	04
03	03	03	04
04	08	04	04
05	08	05	09
06	08	06	09
07	08	07	09
08	08	08	09
09	10	09	09
10	10	10	12
11	13	11	14
12	13	12	14
13	13	13	14
14	18	14	14
15	18	15	19
16	18	16	19
17	18	17	19
18	18	18	19
19	01	19	19
20	01	20	00

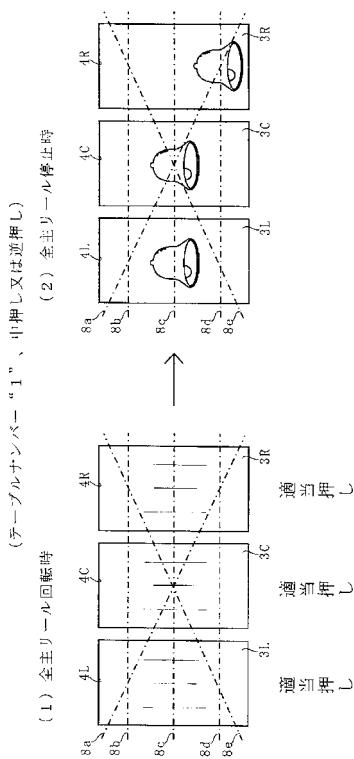
【 図 1 5 】

内部当選役「1」の小役、テーブルランンバ-3の状況で選択される停上制御テーブル									
左の主リール					右の主リール				
(逆押)		(順押)		停止駆動位置	(順押、中押)		(順押、中押)		停止駆動位置
停止駆動位置	停止駆動位置	停止駆動位置	停止駆動位置	停止駆動位置	停止駆動位置	停止駆動位置	停止駆動位置	停止駆動位置	停止駆動位置
00	01	00	00	00	00	00	00	00	00
01	01	01	01	04	01	01	01	01	04
02	03	02	04	04	02	06	02	04	04
03	03	03	04	04	03	06	03	04	04
04	08	04	04	04	04	06	04	04	04
05	08	05	09	05	05	06	05	09	09
06	08	06	09	06	06	06	06	09	09
07	08	07	09	07	07	10	07	09	09
08	08	08	09	08	08	10	08	09	09
09	10	09	09	09	09	10	09	09	09
10	10	10	12	10	10	10	10	13	13
11	13	11	14	11	14	14	11	13	13
12	13	12	14	12	12	14	12	13	13
13	13	13	14	13	13	14	13	13	13
14	18	14	14	14	14	14	14	17	17
15	18	15	19	15	15	18	15	17	17
16	18	16	19	16	19	18	16	17	17
17	18	17	19	17	19	18	17	17	17
18	18	18	19	19	18	18	18	20	20
19	01	19	19	19	19	01	19	20	20
20	01	20	00	20	00	01	19	20	20

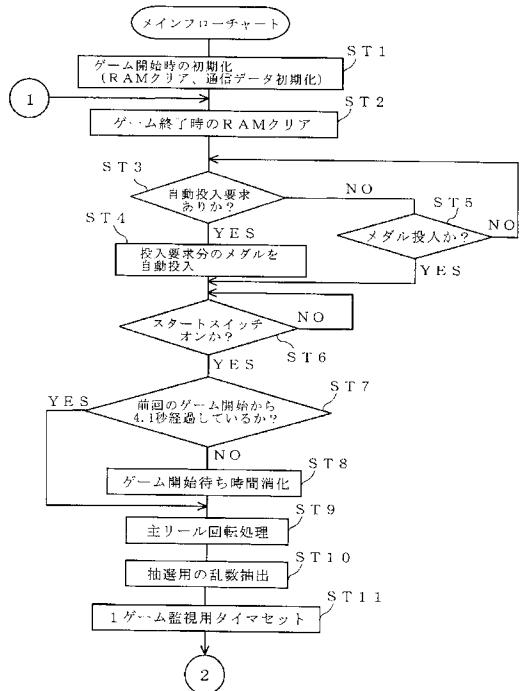
【図16】



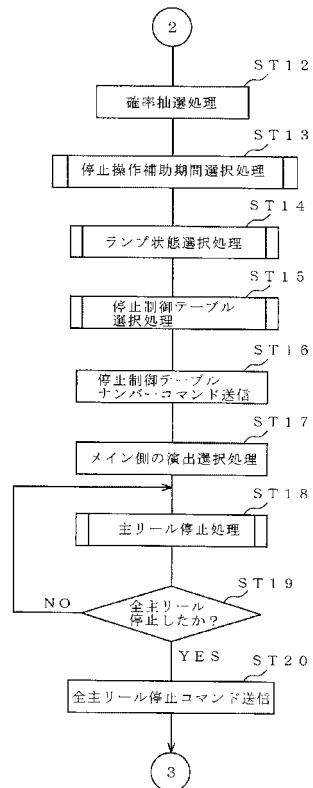
【図17】



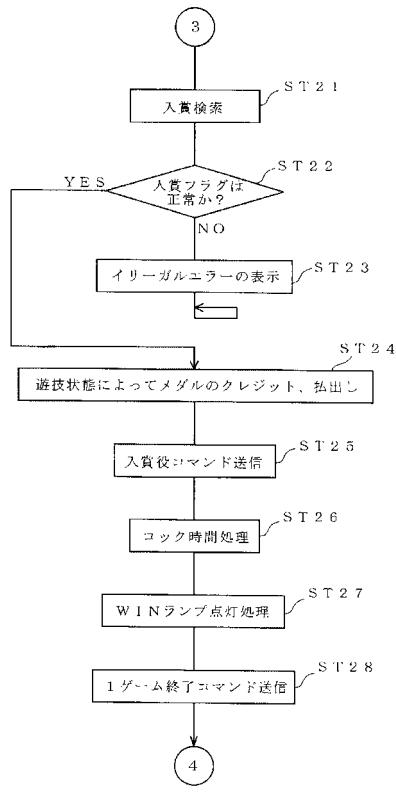
【図18】



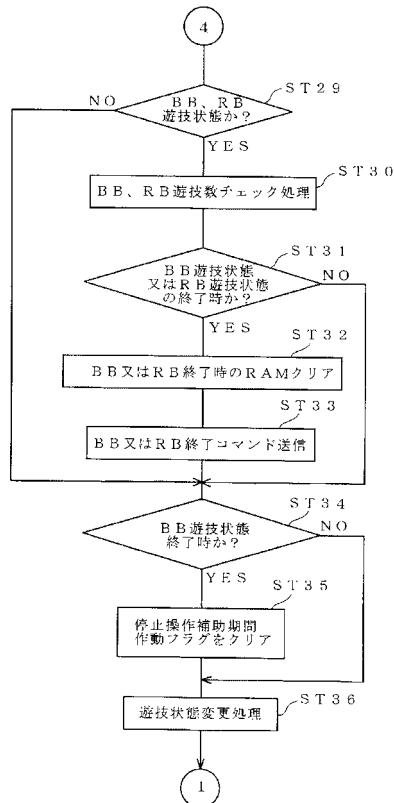
【図19】



【 図 2 0 】



【 図 2 1 】



【図22】

(1) 停止操作補助期間発生用抽選テーブル

(乱数抽出範囲: 0 ~ 1 2 7)

当選乱数範囲	
当選(発生)	0 ~ 42
はずれ	43 ~ 127

(2) 停止操作補助期間終了用抽選テーブル

(乱数抽出範囲: 0 ~ 1 2 7)

当選乱数範囲	
当選（終了）	0 ~ 42
はずれ（継続）	43 ~ 127

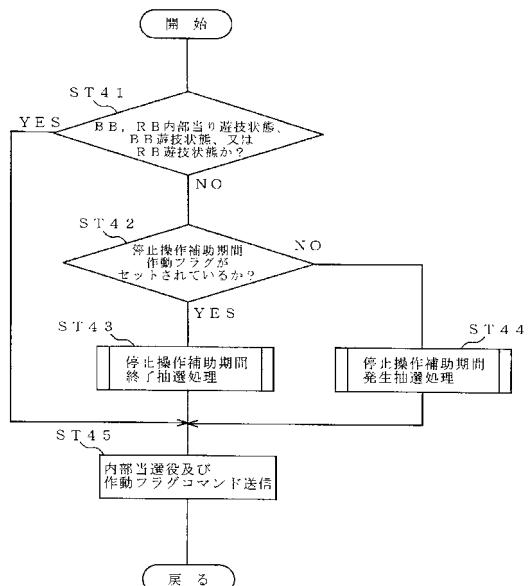
【 図 2 3 】

テーブルナンバー選択テーブル

乱数範囲	デーブルナンバー
0 ~ 5460	1
5461 ~ 10921	2
10922 ~ 16383	3

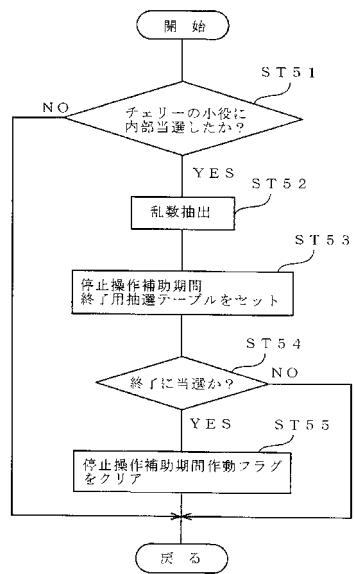
【 図 2 4 】

(停止操作補助期間選択処理)



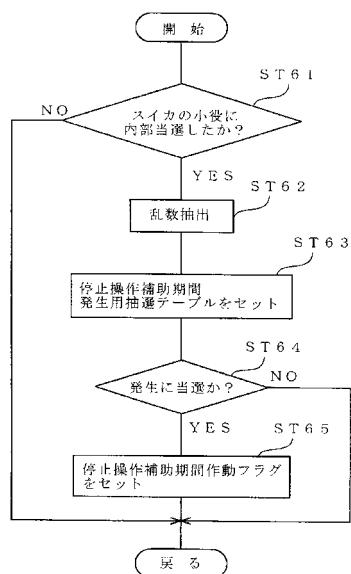
【図25】

(停止操作補助期間終了抽選処理)



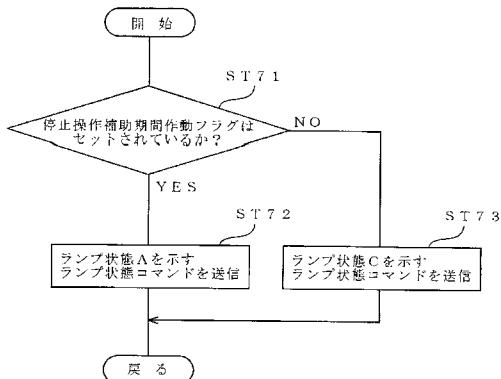
【図26】

(停止操作補助期間発生抽選処理)



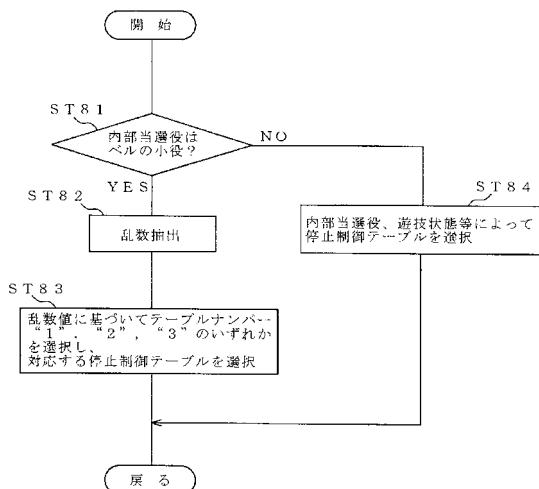
【図27】

(ランプ状態選択処理)

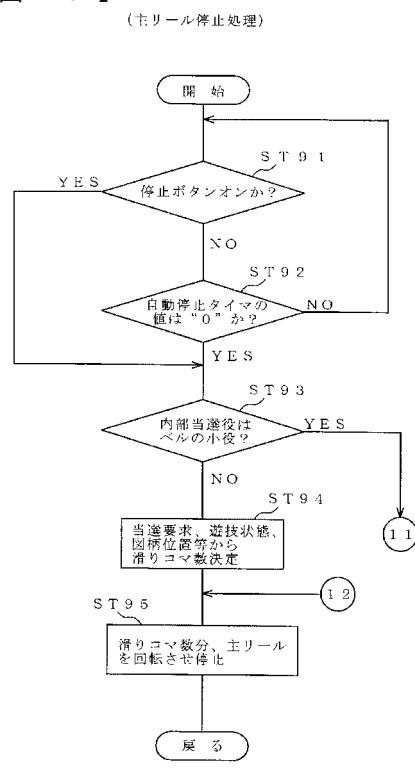


【図28】

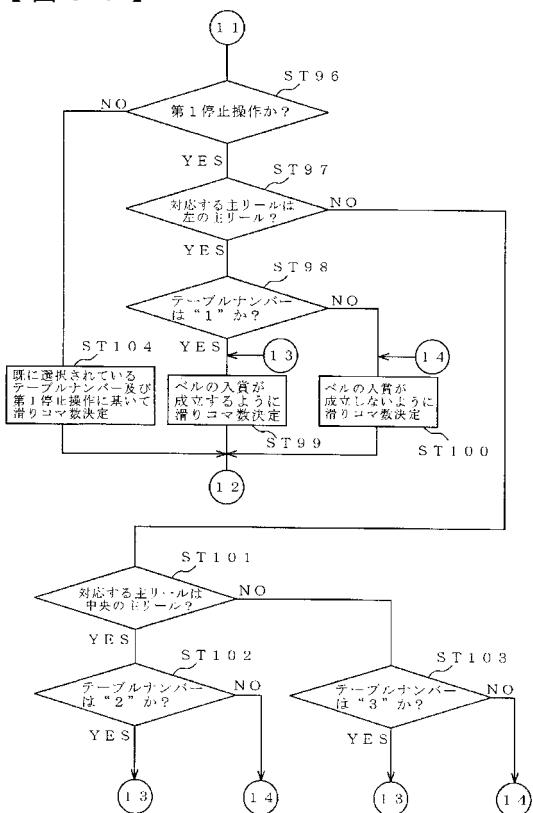
(停止制御テーブル選択処理)



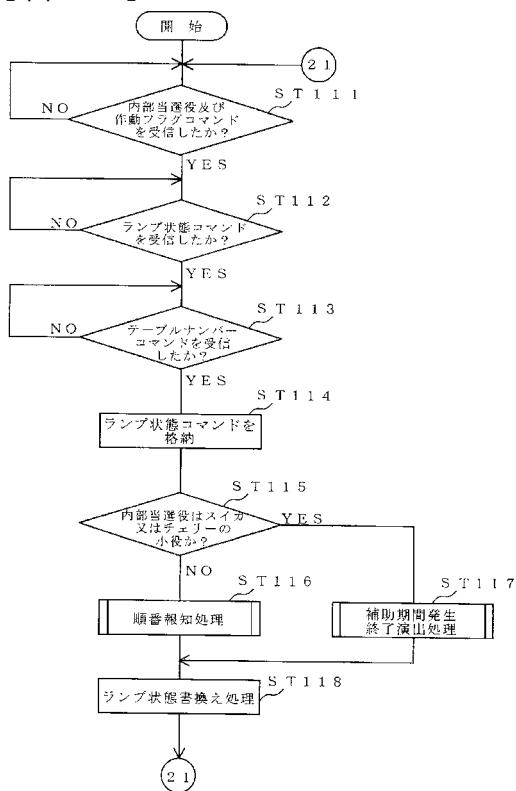
【図29】



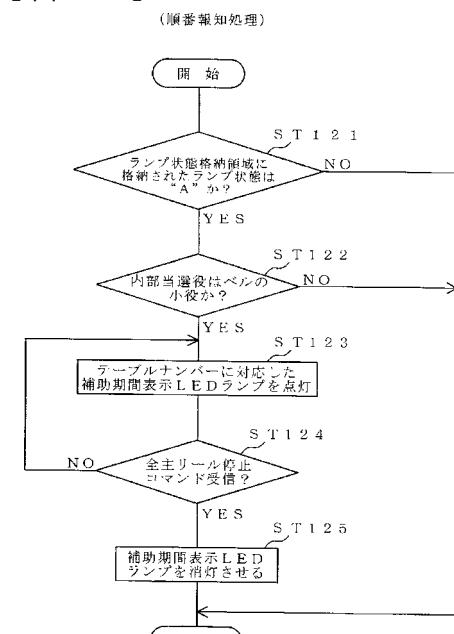
【図30】



【図31】

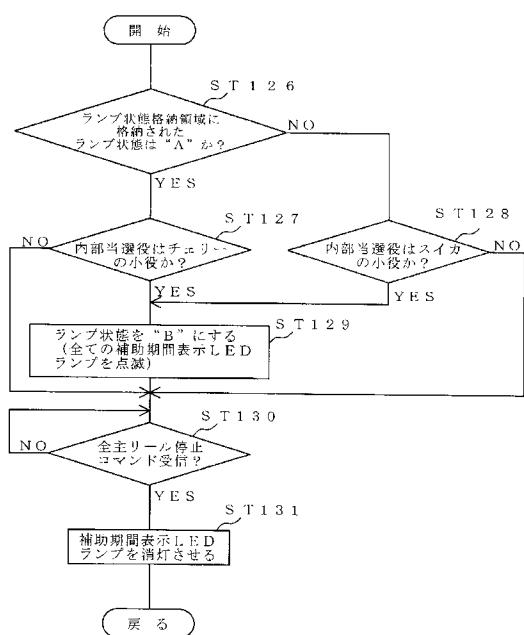


【図32】



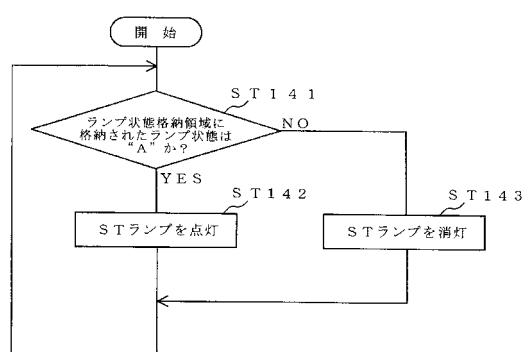
【 図 3 3 】

(補助期間發生終了演出處理)

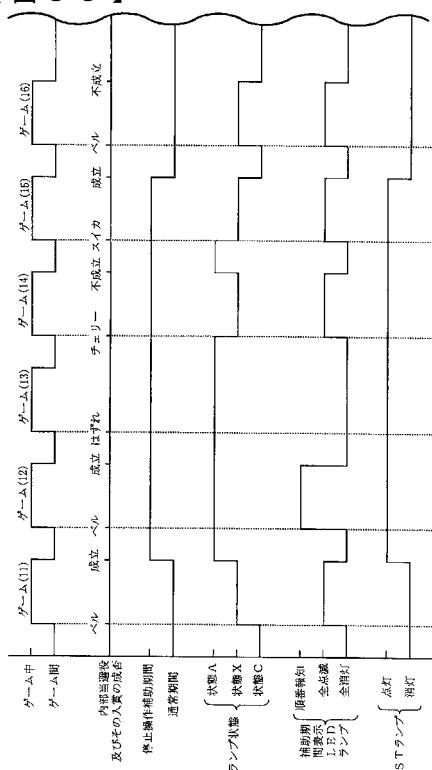


【 図 3 4 】

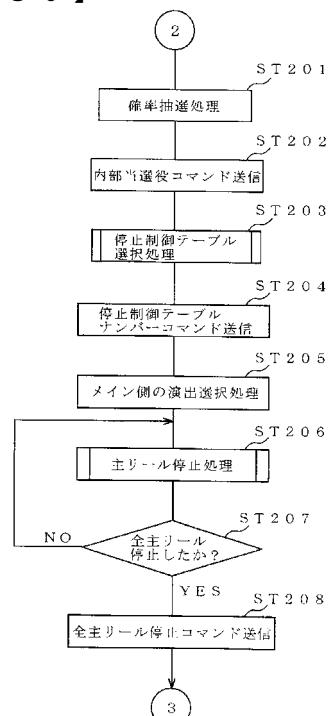
(S T ランプ制御処理)



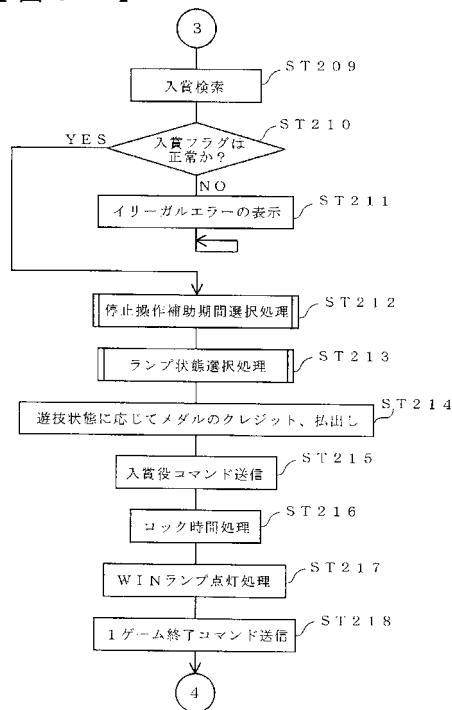
〔 図 3 5 〕



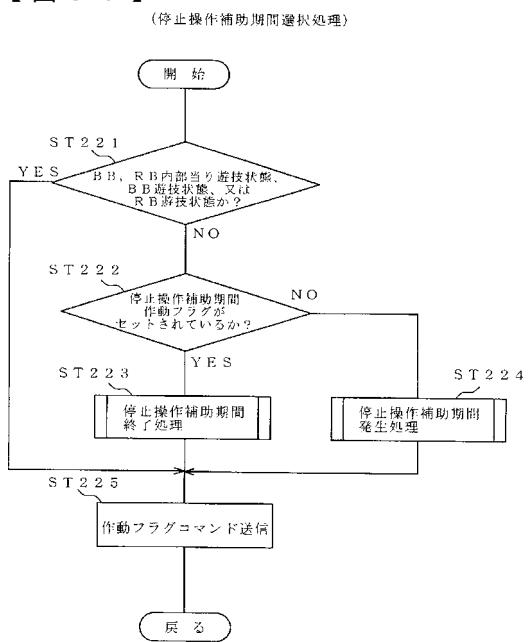
【 四 3 6 】



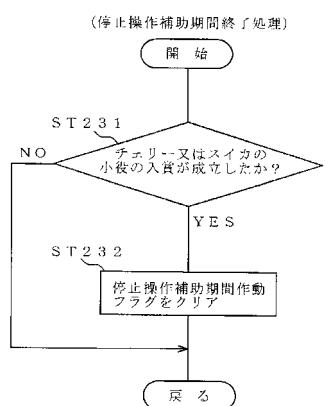
【図37】



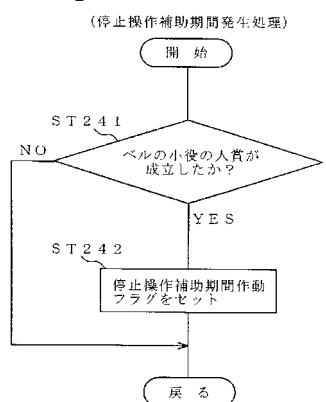
【図38】



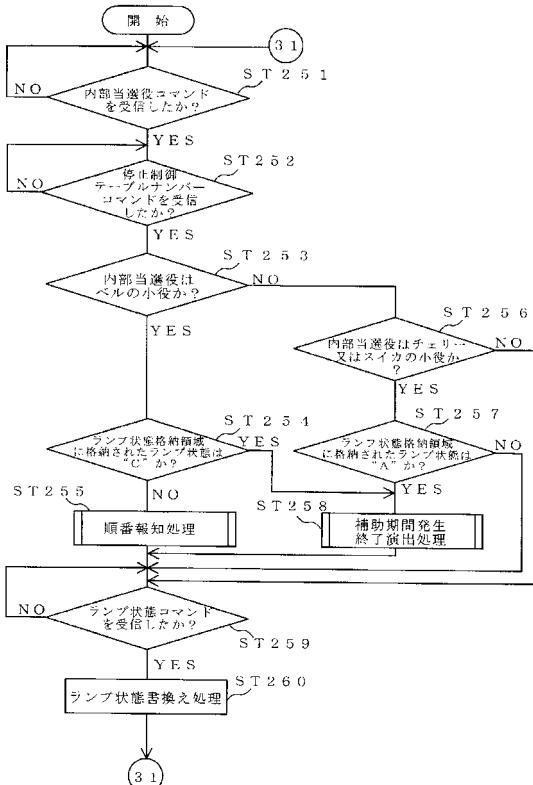
【図39】



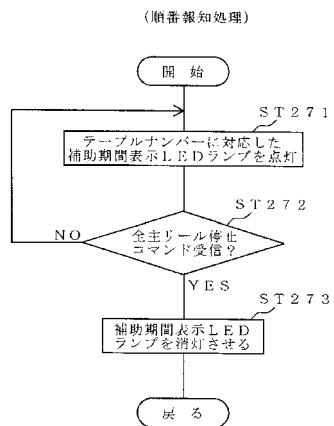
【図40】



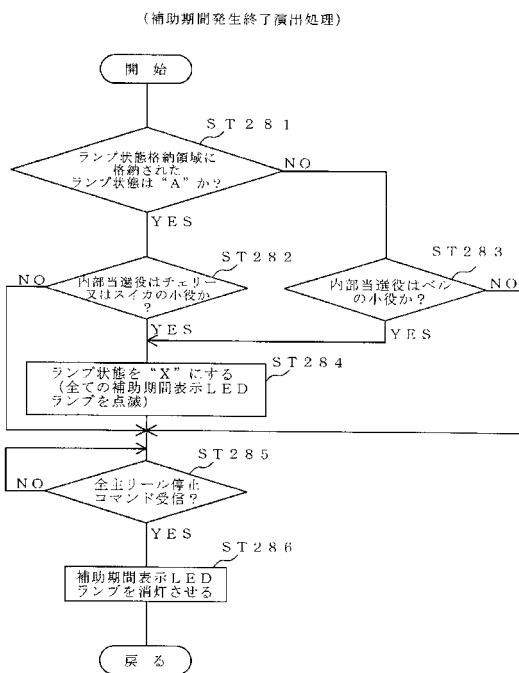
【図41】



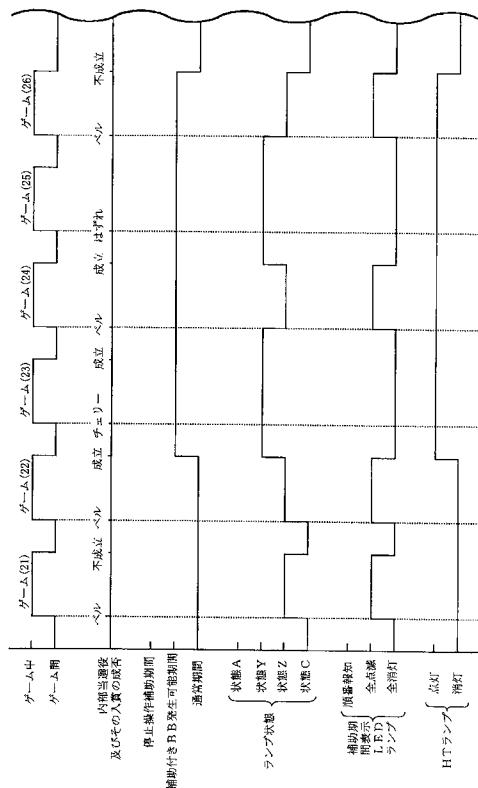
【 図 4 2 】



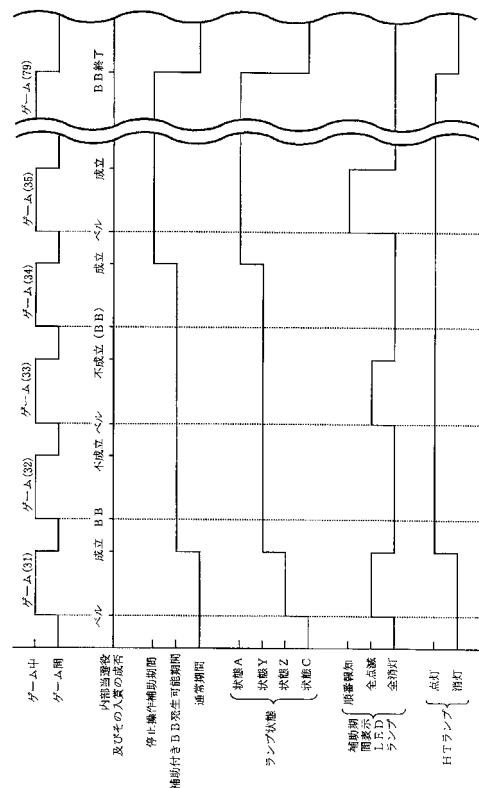
【 図 4 3 】



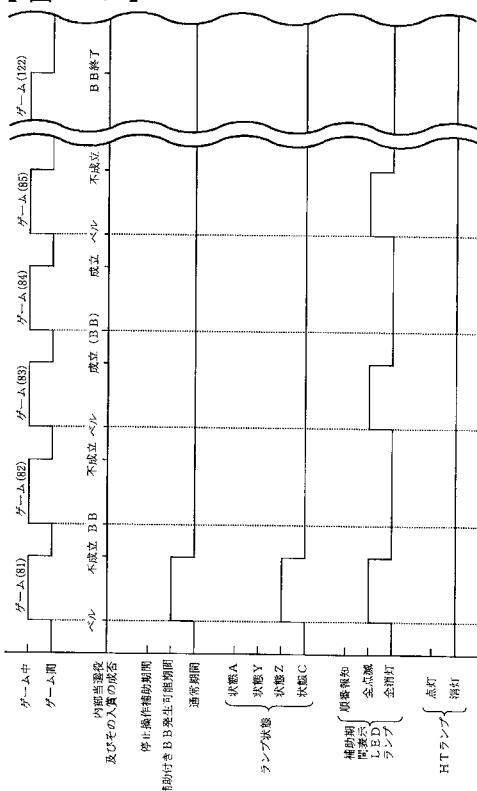
【 図 4 4 】



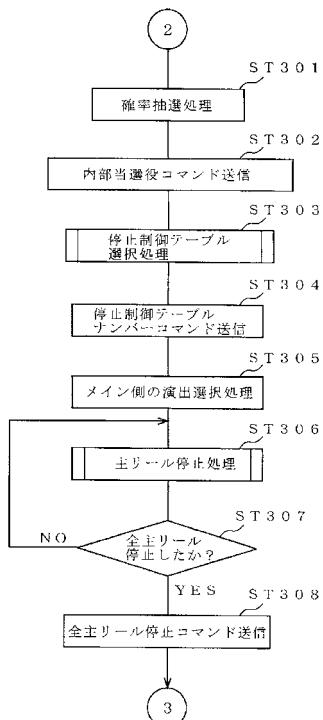
【図45】



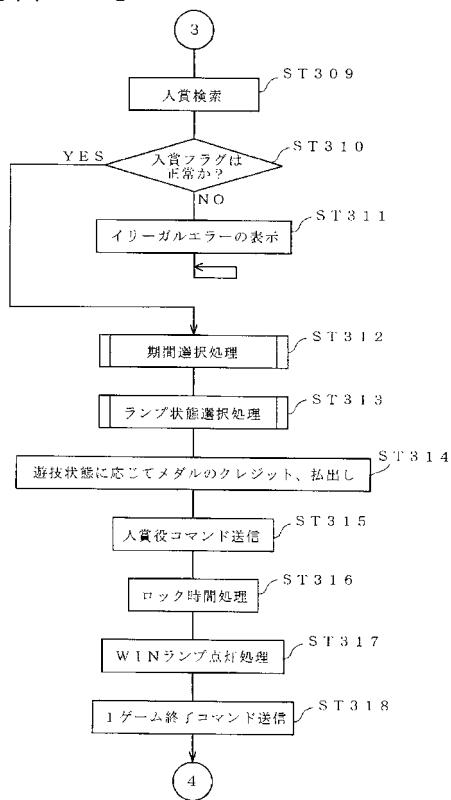
【図46】



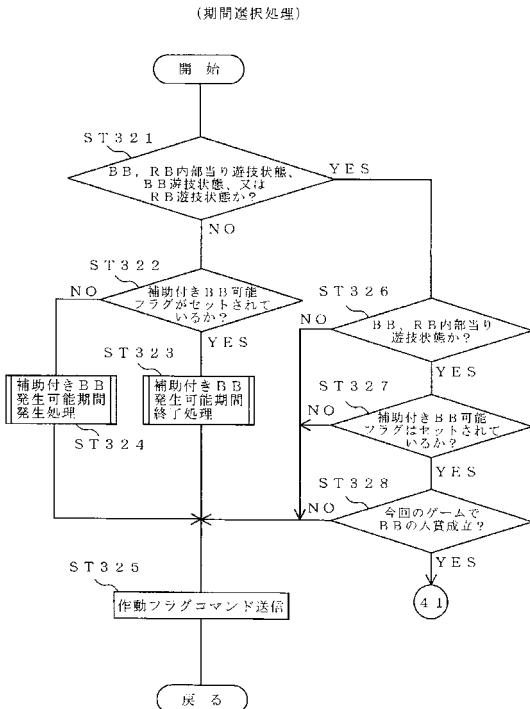
【図47】



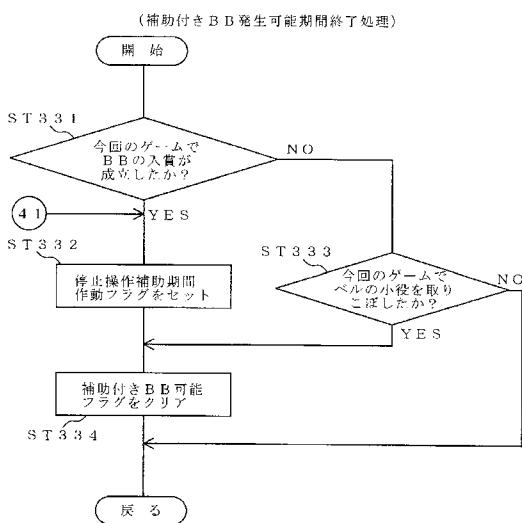
【 図 4 8 】



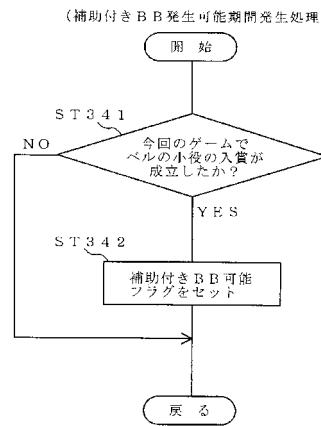
【図49】



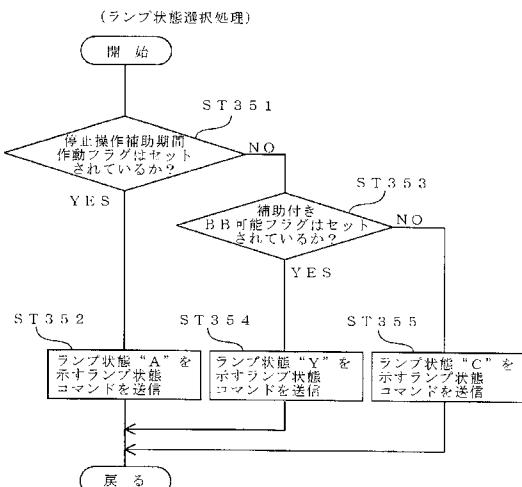
【図50】



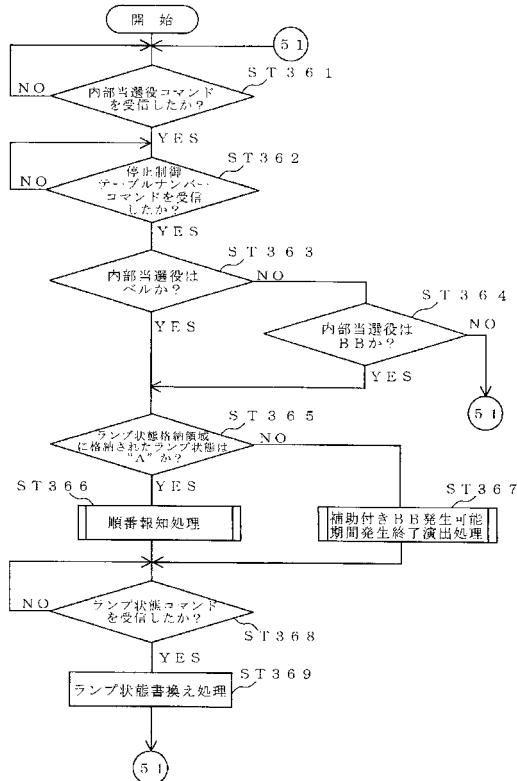
【図51】



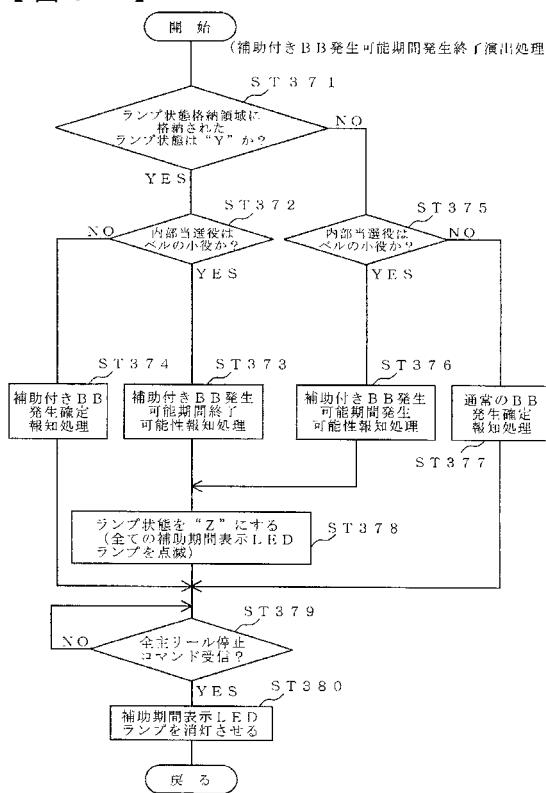
【図52】



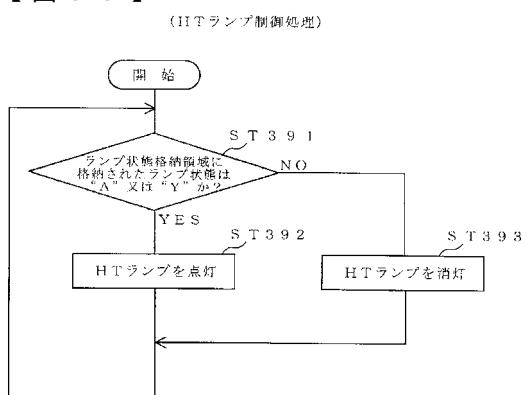
【図53】



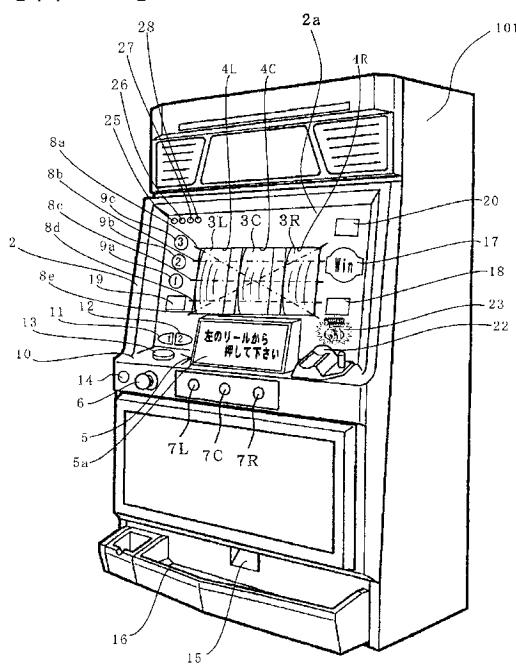
【図54】



【 図 5 5 】



【図56】



【図 5 7】

