

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5945751号

(P5945751)

(45) 発行日 平成28年7月5日(2016.7.5)

(24) 登録日 平成28年6月10日(2016.6.10)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 2 (全 46 頁)

(21) 出願番号	特願2015-85579 (P2015-85579)	(73) 特許権者	597044139
(22) 出願日	平成27年4月20日 (2015.4.20)		株式会社大都技研
(62) 分割の表示	特願2013-142271 (P2013-142271)		東京都台東区東上野一丁目1番14号
	の分割	(74) 代理人	100119758
原出願日	平成25年7月8日 (2013.7.8)		弁理士 菊地 保宏
(65) 公開番号	特開2015-154960 (P2015-154960A)	(72) 発明者	加藤 守
(43) 公開日	平成27年8月27日 (2015.8.27)		東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
審査請求日	平成27年4月24日 (2015.4.24)		式会社大都技研内
		審査官	佐藤 史彬

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

回転駆動される複数のリールと、
遊技者に操作される複数種類の操作手段と、
遊技を実行する遊技実行手段と、
演出を実行する演出実行手段と、を備えた遊技台であって、
前記複数種類の操作手段は、前記複数のリールの回転を停止させるストップボタンと、
演出を進行させる演出ボタンと、を備えるものであり、
前記遊技実行手段は、所定の遊技において前記ストップボタンに対して操作が行われて、
前記複数のリールが第一の停止態様で停止した場合には、第一の停止態様情報を前記演
出実行手段に送信する一方、前記所定の遊技において前記ストップボタンに対して操作が
行われて、前記複数のリールが前記第一の停止態様とは異なる第二の停止態様で停止した
場合には、第二の停止態様情報を前記演出実行手段に送信する手段であり、
前記演出実行手段は、前記所定の遊技において前記ストップボタンに対して前記複数の
リールを前記第一の停止態様で停止させるための所定の操作を行うことを促す停止操作促
進演出を実行した後に前記第一の停止態様情報を受信した場合には、前記所定の遊技の一
の時期において特典の付与を報知する第一の特典付与演出を実行する一方、前記所定の遊
技において前記停止操作促進演出を実行した後に前記第二の停止態様情報を受信した場
合には、前記所定の遊技の前記一の時期に前記演出ボタンに対する操作を促す演出操作促
進演出を実行する手段であり、

10

20

前記演出実行手段は、前記演出操作促進演出を実行した後に前記所定の遊技において前記演出ボタンに対する操作が行われた場合には、前記特典の付与を報知する第二の特典付与演出を実行する手段であり、

前記演出実行手段は、前記演出操作促進演出を実行した後に前記所定の遊技において前記演出ボタンに対する操作が行われなかった場合には、前記所定の遊技の次遊技以降において前記第二の特典付与演出を実行する手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技台であって、

前記第一の特典付与演出と前記第二の特典付与演出は、同一の演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン（パチスロ）、パチンコに代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技台の一つとして、例えば、スロットマシンが知られている。このスロットマシンは、メダルを投入してスタートレバーを操作することでリールを回転させるとともに、内部抽選によって役を内部決定し、ストップボタンを操作することでリールを停止させた時に、図柄表示窓上に内部決定に応じて予め定められた図柄の組合せが表示されると役が成立するように構成されている。そして、メダルの払出を伴う役が成立した場合には、成立した役に対応する規定数のメダルが払い出されるようになっている。

【0003】

このような遊技台の中には、所定の操作条件でストップボタンの操作を行わせるような操作条件報知を行う遊技台がある。例えば、特許文献 1 には、操作条件報知を行う遊技台において、遊技者の操作ミスを低減させる遊技台が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2012-45129 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、極力遊技者の操作ミスを低減させるような操作条件報知を行ったとしても、遊技者が停止操作のミスをした場合には、心地よく遊技を進行させることが困難である。

【0006】

本発明は上記の事情を鑑みてなされたものであり、遊技者が停止操作のミスをして、心地よく遊技を進行させることができる遊技台を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技台は、その一態様として、回転駆動される複数のリールと、遊技者に操作される複数種類の操作手段と、遊技を実行する遊技実行手段と、演出を実行する演出実行手段と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の操作手段は、前記複数のリールの回転を停止させるストップボタンと、演出を進行させる演出ボタンと、を備えるものであり、前記遊技実行手段は、所定の遊技において前記ストップボタンに対して操作が行われて、前記複数のリールが第一の停止態様で停止した場合には、第一の停止態様情報を前記演出実行手段に送信する一方、前記所定の遊技において前記ストップボタンに対して操作が行われて、前記複数のリールが前記第一の停止態様とは異なる

10

20

30

40

50

る第二の停止態様で停止した場合には、第二の停止態様情報を前記演出実行手段に送信する手段であり、前記演出実行手段は、前記所定の遊技において前記ストップボタンに対して前記複数のリールを前記第一の停止態様で停止させるための所定の操作を行うことを促す停止操作促進演出を実行した後に前記第一の停止態様情報を受信した場合には、前記所定の遊技の一の時期において特典の付与を報知する第一の特典付与演出を実行する一方、前記所定の遊技において前記停止操作促進演出を実行した後に前記第二の停止態様情報を受信した場合には、前記所定の遊技の前記一の時期に前記演出ボタンに対する操作を促す演出操作促進演出を実行する手段であり、前記演出実行手段は、前記演出操作促進演出を実行した後に前記所定の遊技において前記演出ボタンに対する操作が行われた場合には、前記特典の付与を報知する第二の特典付与演出を実行する手段であり、前記演出実行手段は、前記演出操作促進演出を実行した後に前記所定の遊技において前記演出ボタンに対する操作が行われなかった場合には、前記所定の遊技の次遊技以降において前記第二の特典付与演出を実行する手段である、ことを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0008】

本発明の遊技台によれば、遊技者が停止操作のミスをして、心地よく遊技を進行させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

20

【図2】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの図柄表示窓の略示正面図である。

【図3】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの内部構成を示す正面図である

【図4】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの制御部の回路ブロック図である。

【図5】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの各リールに施される図柄の配列を表面的に展開して示した図である。

【図6】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの役の種類、図柄組合せ、及び払出し／作動を示した図である。

【図7】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部の遊技状態遷移図である。

【図8】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの入賞役の内部当選確率を示す図である。

30

【図9】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの第1副制御部の遊技状態遷移図、主制御部の遊技状態と第1副制御部の遊技状態の対応図、及び第1副制御部の遊技状態の変形例である。

【図10】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの真の停止操作報知演出の概要を示すフローチャートである（スイカ入賞の場合）。

【図11】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの真の停止操作報知演出の概要を示すフローチャートである（スイカ非入賞の場合）。

【図12】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの真の停止操作報知演出の概要を示すフローチャートである（スイカ非入賞の場合）。

【図13】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの真の停止操作報知演出の概要を示すフローチャートである（スイカ非入賞の場合）。

40

【図14】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの偽の停止操作報知演出の概要を示すフローチャートである（スイカ非入賞の場合）。

【図15】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図16】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図17】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの第1副制御部メイン処理、第1副制御部コマンド受信割込処理、及び第1副制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

50

【図 18】図 17 のステップ S 2 0 0 5 の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 19】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの第 2 副制御部メイン処理、第 2 副制御部コマンド受信割込処理、第 2 副制御部タイマ割込処理及び第 2 副制御部画像制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図 20】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの真の停止操作報知演出の変形例の概要を示すフローチャートである（スイカ非入賞の場合）。

【図 21】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの特典付与報知の演出態様の変形例を示す図である。

【図 22】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの真の停止操作報知演出の変形例の概要を示すフローチャートである（スイカ非入賞の場合）。 10

【図 23】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの偽の停止操作報知演出の変形例の概要を示すフローチャートである。

【図 24】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの真の停止操作報知演出の変形例の概要を示すフローチャートである（スイカ非入賞の場合）。

【図 25】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの偽の停止操作報知演出の変形例の概要を示すフローチャートである。

【図 26】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの偽の停止操作報知演出の変形例の概要を示すフローチャートである。

【図 27】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの停止操作報知演出の実行期間の変形例を示す図である。 20

【図 28】本発明の別の実施形態に係るスロットマシンの入賞役及び停止操作報知演出の概要を示すフローチャートである。

【図 29】本発明の別の実施形態に係るスロットマシンの停止操作報知演出の概要を示すフローチャートである。

【図 30】本発明の別の実施形態に係るスロットマシンの停止操作報知演出の変形例の概要を示すフローチャートである。

【図 31】本発明の別の実施形態に係るスロットマシンの停止操作報知演出の変形例の概要を示すフローチャートである。

【図 32】本発明の別の実施形態に係るスロットマシンの停止操作報知演出の変形例の概要を示すフローチャートである。 30

【図 33】本発明の別の実施形態に係るスロットマシンの停止操作報知演出の変形例の概要を示すフローチャートである。

【図 34】本発明の別の実施形態に係る遊技台の概要を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本発明の実施の形態について図面を用いて説明する。

【0011】

[第 1 実施形態]

<全体構成>

40

図 1 は、本発明の一実施形態（第 1 実施形態）に係るスロットマシン 100 の外観斜視図である。スロットマシン 100 は、メダルの投入により遊技が開始され、遊技の結果によりメダルが払い出されるものである。

【0012】

図 1 に示すスロットマシン 100 は、本体 101 と、本体 101 の正面に取付けられ、本体 101 に対して開閉可能な前面扉 102 と、を備える。本体 101 の中央内部には、（図 1 において図示省略）外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが 3 個（左リール 110、中リール 111、右リール 112）収納され、スロットマシン 100 の内部で回転できるように構成されている。これらのリール 110～112 はステッピングモータ等の駆動手段により回転駆動される。

50

【0013】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール110～112が構成されている。リール110～112上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓113から縦方向に概ね3つ表示され、合計9つの図柄が見えるようになっている。そして、各リール110～112を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール110～112は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示手段として機能する。なお、このような表示手段としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、3個のリールをスロットマシン100の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

10

【0014】

各々のリール110～112の背面には、図柄表示窓113に表示される個々の図柄を照明するためのリールバックライト（図示せず）が配置されている。リールバックライト、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン100内部において各々のリール110～112の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール110～112を停止させる。

20

【0015】

入賞ライン表示ランプ120は、有効となる入賞ライン114を示すランプである。有効となる入賞ラインは、後述する入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かを判定するラインのことである。有効となる入賞ライン（以下、有効ラインと称する場合がある）114は、遊技媒体としてベットされたメダルの数によって予め定まっており、入賞ライン114が有効になると、スタートレバー135を操作して遊技を開始することができるようになる。

【0016】

図2は、図柄表示窓113の9つの図柄領域1～9と、本実施形態で採用されている入賞ライン114との関係を示した図である。本実施形態では、図柄領域2（左リール110の中段位置）、図柄領域5（中リール111の中段位置）及び図柄領域8（右リール112の中段位置）によって構成される中段水平入賞ラインL1の1本の入賞ラインが設定されている。

30

【0017】

告知ランプ123は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、ボーナス）に内部当選していること、または、ボーナス遊技中であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ124は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプであり、遊技メダルを投入可能な期間においてランプを点灯させる。再遊技ランプ122は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ128は演出用のランプである。

40

【0018】

メダル投入ボタン（ベットボタンともいう）130～132は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダル（クレジットと言う）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、メダル投入ボタン130が押下される毎に1枚ずつ最大3枚まで投入され、メダル投入ボタン131が押下されると2枚投入され、メダル投入ボタン132が押下されると3枚投入されるようになっている。以下、メダル投入ボタン132はMAXベットボタンとも言う。本実施形態では、メダル投入ボタン130～132は、ランプ内蔵しており、遊技メダルを投入可能な期間においてランプを点灯させる。なお、遊技メダル投入ランプ129は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯

50

させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ121が点灯する。

【0019】

また、本実施形態のメダル投入ボタン132は、上述したメダル投入機能のほか、演出を実行する演出実行機能も有する。すなわち、メダル投入ボタン132は、メダル投入が可能な期間（以下、メダル投入可能期間という）においては、メダル投入機能を有するボタン（以下、投入ボタンともいう）として用いられる一方、メダル投入可能期間以外においては、演出実行機能を有するボタン（以下、演出ボタンともいう）として用いられる。なお、メダル投入ボタン132を演出ボタンとして用いる操作を演出ベット操作ともいう。

10

【0020】

メダル投入口141は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、メダル投入ボタン130～132により電子的に投入することもできるし、メダル投入口141から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。貯留枚数表示器125は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器126は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器127は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。本実施形態においては、貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126、および払出枚数表示器127は7セグメント（SEG）表示器で構成されている。

20

【0021】

スタートレバー135は、リール110～112の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口141に所望するメダル枚数を投入するか、メダル投入ボタン130～132を操作して、スタートレバー135を操作すると、リール110～112が回転を開始することとなる。スタートレバー135に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【0022】

ストップボタンユニット136には、ストップボタン137～139が設けられている。ストップボタン137～139は、スタートレバー135の操作によって回転を開始したリール110～112を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール110～112に対応づけられている。以下、ストップボタン137～139に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第1停止操作、次の停止操作を第2停止操作、最後の停止操作を第3停止操作という。また、第1停止操作の対象となるリールを第1停止リール、第2停止操作の対象となるリールを第2停止リール、第3停止操作の対象となるリールを第3停止リールという。なお、各ストップボタン137～139の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン137～139の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

30

【0023】

メダル返却ボタン133は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン134は、スロットマシン100に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口155から排出するためのボタンである。ドアキー孔140は、スロットマシン100の前面扉102のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。メダル払出口155は、メダルを払出すための払出口である。

40

【0024】

ストップボタンユニット136の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル162が設けられており、タイトルパネル162の下部には、メダル払出口155、メダルの受皿161が設けられている。

【0025】

50

音孔 181 はスロットマシン 100 内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉 102 の左右各部に設けられたサイドランプ 144 は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉 102 の上部には演出装置 160 が配設されており、演出装置 160 の上部には音孔 143 が設けられている。この演出装置 160 は、水平方向に開閉自在な 2 枚の右シャッタ 163 a、左シャッタ 163 b からなるシャッタ（遮蔽装置）163 と、このシャッタ 163 の奥側に配設された液晶表示装置 157（図示省略、演出画像表示装置）を備えており、右シャッタ 163 a、左シャッタ 163 b が液晶表示装置 157 の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置 157（図示省略）の表示画面がスロットマシン 100 正面（遊技者側）に出現する構造となっている。

【0026】

10

なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（7セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機 EL ディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成されている。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

【0027】

20

<内部構成>

図 3 は、前面扉 102 を開けた状態のスロットマシン 100 を示す正面図である。

【0028】

本体 101 は、上面板 261、左側の側面板 260、右側の側面板 260、下面板 264 および背面板 242 で囲われ、前面を開口する箱体である。本体 101 の内部には、背面板 242 の上部に設けた通風口 249 と重ならない位置に、内部に主制御基板（後述する主制御部 300 を実装する基板）を収納した主制御基板収納ケース 210 が配置され、この主制御基板収納ケース 210 の下方に、3 つのリール 110～112 が配置されている。主制御基板収納ケース 210 及びリール 110～112 の側方、即ち向って左側の側面板 260 には、内部に第 1 副制御基板（後述する第 1 副制御部 400 を実装する基板）を収納した副制御基板収納ケース 220 が配設してある。また、向かって右側の側面板 260 には、主制御基板に接続されて、スロットマシン 100 の情報を外部装置に出力する外部集中端子板 248 が取り付けられている。

30

【0029】

そして、下面板 264 には、メダル払出装置 180（バケットに溜まったメダルを払出す装置）が配設され、このメダル払出装置 180 の上方、即ちリール 110～112 の下方には、電源基板を有する電源装置 252 が配設され、電源装置 252 正面には電源スイッチ 244 を配設している。電源装置 252 は、スロットマシン 100 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部 300、第 1 副制御部 400 等の各制御部、各装置に供給する。さらには、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部 300 の RAM 308 等）に所定の期間（例えば 10 日間）電源を供給するための蓄電回路（例えばコンデンサ）を備えている。

40

【0030】

メダル払出装置 180 の右側には、メダル払出装置 180 から溢れたメダルを収容するメダル補助収納ケース 240 が配設してあり、この背後にはオーバーフロー端子が配設されている（図示省略）。電源装置 252 には、電源コード 265 を接続する電源コード接続部が設けられ、ここに接続された電源コード 265 が、筐体 101 の背面板 242 に開設した電源コード用穴 262 を通して外部に延出している。

【0031】

前面扉 102 は、本体 101 の左側の側面板 260 にヒンジ装置 276 を介して蝶着さ

50

れ、図柄表示窓113の上部には、演出装置160、およびこの演出装置160を制御する第2副制御基板（図示省略：後述する第2副制御部500を実装する基板）、上部スピーカ272を設けている。図柄表示窓113の下部には、投入されたメダルを選別するためのメダルセレクトア700、このメダルセレクトア700が不正なメダル等をメダルの受皿161に落下させる際にメダルが通過する通路266等を設けている。さらに、音孔191に対応する位置には低音スピーカ277を設けている。

【0032】

＜制御部の回路構成＞

次に、図4を用いて、スロットマシン100の制御部の回路構成について説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図である。

10

【0033】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部300と、主制御部300が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、によって構成されている。

【0034】

＜主制御部＞

まず、スロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの停止位置等を記憶するためのROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312と、WDT314とを搭載している。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400や第2副制御部500についても同様である。この基本回路302のCPU304は、水晶発振器314bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU304は、電源が投入されるとROM306の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ312に送信し、カウンタタイマ312は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU304に送信する。CPU304は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器314bが出力するクロック信号を8MHz、カウンタタイマ312の分周値を1/256、ROM306の分周用のデータを47に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8\text{MHz} = 1.504\text{ms}$ となる。

20

30

【0035】

基本回路302は、0～65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路316と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路332を設けており、CPU304は、この起動信号出力回路332から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

40

【0036】

また、基本回路302には、センサ回路320を設けており、CPU304は、割り込み時間ごとに各種センサ318（ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、ベットボタン132センサ、メダル投入口141から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー135センサ、ストップボタン137センサ、ストップボタン138センサ、ストップボタン139センサ、精算ボタン134センサ、メダル払出装置180から払い出されるメダルのメダル払出センサ、リール110のインデックスセンサ、リール111のインデックスセンサ、リール112のインデックスセンサ等）の状態を監視している。

【0037】

50

なお、センサ回路 320 がスタートレバーセンサの H レベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路 316 に出力する。この信号を受信した乱数発生回路 316 は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

【0038】

メダル受付センサは、メダル投入口 141 の内部通路に 2 個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー 135 センサは、スタートレバー 135 内部に 2 個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。ストップボタン 137 センサ、ストップボタン 138 センサ、および、ストップボタン 139 センサは、各々のストップボタン 137 ~ 139 に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

10

【0039】

ベットボタン 130 センサ、ベットボタン 131 センサ、およびベットボタン 132 センサは、メダル投入ボタン 130 ~ 132 のそれぞれに設置されており、RAM 308 に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン 134 センサは、精算ボタン 134 に設けられている。精算ボタン 134 が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装装置 180 が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

20

【0040】

リール 110 のインデックスセンサ、リール 111 のインデックスセンサ、およびリール 112 のインデックスセンサは、各リール 110 ~ 112 の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびに L レベルになる。CPU 304 は、この信号を検出すると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。

【0041】

主制御部 300 は、リール 110 ~ 112 に設けたステッピングモータを駆動する駆動回路 322、投入されたメダルを選別するメダルセレクト 700 に設けたソレノイドを駆動する駆動回路 324、メダル払出装装置 180 に設けたモータを駆動する駆動回路 326、及び各種ランプ 338（入賞ライン表示ランプ 120、告知ランプ 123、再遊技ランプ 122、遊技メダル投入ランプ 129、遊技開始ランプ 121、貯留枚数表示器 125、遊技情報表示器 126、払出枚数表示器 127、リールバックライト）を駆動する駆動回路 328 をそれぞれ設けている。

30

【0042】

また、基本回路 302 には、情報出力回路 334 が接続されており、主制御部 300 は、この情報出力回路 334 を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路 652 にスロットマシン 100 の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【0043】

また、主制御部 300 は、第 1 副制御部 400 にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第 1 副制御部 400 との通信を可能としている。なお、主制御部 300 と第 1 副制御部 400 との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部 300 は第 1 副制御部 400 にコマンド等の信号を送信できるが、第 1 副制御部 400 から主制御部 300 にコマンド等の信号を送信できない。

40

【0044】

<副制御部>

次に、スロットマシン 100 の第 1 副制御部 400 について説明する。第 1 副制御部 400 は、主制御部 300 が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 1 副制御部 400 の全体を制御する基本回路 402 を備えている。この基本回路 402 は、CPU 404 と、一時的にデータを記憶するための R

50

AM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、第1副制御部400は、第1副制御部400の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されたROM406を設けている。

【0045】

CPU404は、所定のタイミングでデータバスを介してROM406の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ412に送信する。カウンタタイマ412は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU404に送信する。CPU404は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

10

【0046】

また、第1副制御部400には、音源IC418が設けられ、音源IC418には出力インタフェースを介してスピーカ272、277が接続されている。音源IC418は、CPU404からの命令に応じてアンプおよびスピーカ272、277から出力する音声の制御を行う。音源IC418には音声データが記憶されたS-ROM（サウンドROM）が接続されており、このROMから取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ272、277から出力する。

【0047】

20

第1副制御部400には、また、駆動回路422が設けられ、駆動回路422には入力インタフェースを介して各種ランプ420（上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ144、タイトルパネルランプ、遊技メダル投入可能ランプ124、ベットボタンランプ、等）が接続されている。

【0048】

また、CPU404は、出力インタフェースを介して第2副制御部500へ信号の送受信を行う。スロットマシン100の第2副制御部500では、演出画像表示装置157やシャッタ163などの制御を行う。なお、第2副制御部500は、例えば、演出画像表示装置157の制御を行う制御部、シャッタ163の制御を行う制御部とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

30

【0049】

次に、スロットマシン100の第2副制御部500について説明する。第2副制御部500は、第1副制御部400が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第2副制御部500の全体を制御する基本回路502を備えており、この基本回路502は、CPU504と、一時的にデータを記憶するためのRAM508と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O510と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ512を搭載している。基本回路502のCPU504は、水晶発振器514が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、第2副制御部500は、第2副制御部500の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されたROM506を設けている。

40

【0050】

CPU504は、所定のタイミングでデータバスを介してROM506の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ512に送信する。カウンタタイマ512は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU504に送信する。CPU504は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

【0051】

また、第2副制御部500には、シャッタ163を駆動する駆動回路530が設けられ、駆動回路530には出力インタフェースを介してシャッタ163が接続されている。こ

50

の駆動回路 530 は、CPU 504 からの命令に応じてシャッタ 163 に設けたステッピングモータ（図示省略）に駆動信号を出力する。

【0052】

また、第2副制御部 500 には、センサ回路 532 が設けられ、センサ回路 532 には入力インタフェースを介してシャッタセンサ 538 が接続されている。CPU 504 は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ 538 の状態を監視している。

【0053】

また、第2副制御部 500 には、VDP 534（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）が設けられ、この VDP 534 には、バスを介して ROM 506、VRAM 536 が接続されている。VDP 534 は、CPU 504 からの信号に基づいて ROM 506 に記憶された画像データ等を読み出し、VRAM 536 のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置 157 に画像を表示する。

【0054】

＜図柄配列＞

図5を用いて、上述の各リール 110～112 に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール（左リール 110、中リール 111、右リール 112）に施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

【0055】

各リール 110～112 には、同図の右側に示す複数種類（本実施形態では 10 種類）の図柄が所定コマ数（本実施形態では、番号 0～20 の 21 コマ）だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号 0～20 は、各リール 110～112 上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施形態では、左リール 110 の番号 1 のコマには「スイカ」の図柄、中リール 111 の番号 0 のコマには「ベル」の図柄、右リール 112 の番号 2 のコマには「セブン 1」の図柄、がそれぞれ配置されている。

【0056】

＜入賞役の種類＞

次に、図6を用いて、スロットマシン 100 の入賞役の種類について説明する。なお、図6は入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組合せ、各入賞役の作動または払出を示す図である。

【0057】

本実施形態における入賞役のうち、特別役 1 および特別役 2（BB（ビッグボーナス））はボーナス遊技に移行する役として、再遊技役 1 および再遊技役 2 は新たにメダルを投入することなく再び遊技が可能となる役として、それぞれ入賞役とは区別され「作動役」と呼ばれる場合があるが、本実施形態における「入賞役」には、作動役である特別役 1、特別役 2、再遊技役 1 および再遊技役 2 が含まれる。なお、再遊技役 1 および再遊技役 2 に対応する図柄組み合わせが表示されたことによりメダルの投入が免除される遊技を再遊技と称する場合がある。より詳しく説明すると、再遊技役とは、遊技に用いる遊技媒体を新たに使用することなく遊技を行うことが可能である役である。また、本実施形態においては再遊技であると前回の遊技で投入した遊技媒体の数と同数の遊技媒体が自動的に設定される。また、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない（メダルの払い出しを伴わない）作動役の図柄組合せが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、特別役 1、特別役 2、再遊技役 1 および再遊技役 2 への入賞が含まれる。

【0058】

スロットマシン 100 の入賞役には、ビッグボーナス（BB1、BB2）と、小役（小役 1～小役 6）と、再遊技役（再遊技役 1 および再遊技役 2）がある。なお、入賞役の種類は、これに限定されるものではなく、任意に採用できることは言うまでもない。

【0059】

「ビッグボーナス（BB）」（以下、単に、「BB」と称する場合がある）は、入賞により特別遊技であるビッグボーナス遊技（BB遊技）が開始される特別役（作動役）である。対応する図柄組合せは、BB1 が「セブン 1ーセブン 1ーセブン 1」であり、BB2

10

20

30

40

50

が「セブン２－セブン２－セブン２」である。また、ＢＢについてはフラグ持越しを行う。すなわち、たとえばＢＢ１に内部当選すると、これを示すフラグが立つ（主制御部３００のＲＡＭ３０８の所定のエリア内に記憶される）が、その遊技においてＢＢに入賞しなかったとしても、入賞するまで内部当選を示すフラグが立った状態が維持され、次遊技以降でもＢＢに内部当選中となり、対応する図柄組み合わせ「セブン１－セブン１－セブン１」が、揃って入賞する状態にある。なお、主制御部３００は、ＢＢに対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて遊技状態をＲＴ２遊技状態（後述する図７で詳細に説明する）に移行させる。

【００６０】

「再遊技役（再遊技役１および再遊技役２）」は、入賞により次回の遊技でメダル（遊技媒体）の投入を行うことなく遊技を行うことができる再遊技の契機となる入賞役（作動役）であり、メダルの払出は行われない。なお、対応する図柄組合せは、再遊技役１は「リプレーーリプレーーリプレー（通常リプレー）」であり、再遊技役２は「リプレーーリプレーースイカ（チャンスリプレー）」である。

【００６１】

「小役（小役１～小役６）」（以下、単に、「小役１」、「小役２」、「小役３」、「小役４」、「小役５」、「小役６」と称する場合がある）は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役で、対応する図柄組合せは、小役１が「ＡＮＹ－チェリー－ＡＮＹ（チェリー）」、小役２が「スイカースイカースイカ（スイカ）」、小役３が「ブルーブルーベル（ベル）」、小役４が「リプレーーブルーベル（ベル１）」、小役５が「ブルーリプレーーブルーベル（ベル２）」、小役６が「ブルーブルーリプレー（ベル３）」である。また、対応する払出枚数は同図に示す通りである。なお、「ＡＮＹ－チェリー－ＡＮＹ」の場合、中リール１１１の中リール中段図柄が「チェリー」であればよく、左リール１１０と右リール１１２の図柄はどの図柄でもよい。

【００６２】

ここで、小役３（ベル）は、ストップボタン１３７～１３９の停止操作の順序（押し順）に関係なく、入賞する役であるが、小役４（ベル１）、小役５（ベル２）及び小役６（ベル３）は、ストップボタン１３７～１３９の停止操作の順序が予め定められた停止操作順序と一致した場合に入賞するようになっている。例えば、小役４（ベル１）は、第１停止リールを左リール１１０とする停止操作を行う場合に入賞し、小役５（ベル２）は、第１停止リールを中リール１１１とする停止操作を行う場合に入賞し、小役６（ベル３）は、第１停止リールを右リール１１２とする停止操作を行う場合に入賞する。以下、小役４（ベル１）を押し順ベル１、小役５（ベル２）を押し順ベル２、小役６（ベル３）を押し順ベル３ともいい、小役４～６を総称して押し順ベルともいう。

【００６３】

＜主制御部の遊技状態の種類＞

次に、スロットマシン１００の主制御部３００の遊技状態の種類および変遷について説明する。

【００６４】

図７はスロットマシン１００の主制御部３００の遊技状態の変遷推移図である。主制御部３００の遊技状態として、再遊技低確率状態（ＲＴ０）、特別役１または特別役２内部当選状態（ＲＴ１）、ＢＢ遊技状態（ＲＴ２）の３つの遊技状態に大別した。また、図に示す矢印方向に向かって、矢印上に記載された条件が成立した場合に遊技状態が移行する。なお、通常遊技状態（ＲＴ０およびＲＴ１）と、ＢＢ遊技状態（ＲＴ２）と、に大別するような区分けを行う場合がある。

【００６５】

図８は各遊技状態における入賞役の抽選テーブルを示すものである。横軸はそれぞれの遊技状態を表し、縦軸はそれぞれの入賞役の抽選値を示す。また、抽選確率は抽選値を６５５３６で除算した値に１００を乗算した値である。たとえば、ＲＴ０（再遊技低確率状態）においては、特別役１の抽選値が２５であり、特別役１の当選確率は２５／６５５３

10

20

30

40

50

6 * 1 0 0 0 . 0 3 %である。

【0066】

＜再遊技低確率状態（R T 0）＞

再遊技低確率状態は、通常遊技状態において再遊技役の内部当選確率が最も低い遊技状態であり、初期の遊技状態でもある。再遊技低確率状態では、図8に示す横軸の「R T 0」の列の抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。

【0067】

再遊技低確率状態において内部当選する入賞役には、特別役1と、特別役2と、特別役1 + 再遊技役1 + 再遊技役2と、特別役2 + 再遊技役1 + 再遊技役2と、再遊技役1と、再遊技役1 + 再遊技役2と、小役1と、小役2と、小役3と、小役4と、小役5と、小役6とがある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。また、入賞役に当選しなかったことを「ハズレに当選した」と表現する場合がある。

【0068】

ここで「特別役1 + 再遊技役1 + 再遊技役2」とは特別役1、再遊技役1および再遊技役2が同時に当選したことを示す。詳しくは後述するが、この役に内部当選した場合、主制御部300は、遊技者が予め定めた停止操作を行ったときに、再遊技役2に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示させる一方、上記予め定めた停止操作を行わなかったときには、再遊技役1に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示させるように停止制御する。

【0069】

また、「特別役2 + 再遊技役1 + 再遊技役2」とは特別役2、再遊技役1および再遊技役2が同時に当選したことを示す。この役に当選した場合も、「特別役1 + 再遊技役1 + 再遊技役2」に当選した場合と同じく、主制御部300は、遊技者が予め定めた停止操作を行ったときに、再遊技役2に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示させる一方、上記予め定めた停止操作を行わなかったときには、再遊技役1に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示させるように停止制御する。

【0070】

また、「再遊技役1 + 再遊技役2」とは再遊技役1および再遊技役2が同時に当選したことを示す。この役に当選した場合も、「特別役1 + 再遊技役1 + 再遊技役2」に当選した場合と同じく、主制御部300は、遊技者が予め定めた停止操作を行ったときに、再遊技役2に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示させる一方、上記予め定めた停止操作を行わなかったときには、再遊技役1に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示させるように停止制御する。なお、本実施形態における上記予め定めた停止操作は、第1停止リールを左リール110とする第1停止操作を意味するが、これに限定されるものではない。例えば、第1停止操作だけでなく第2停止操作までを上記予め定めた停止操作としてもよく、また、停止操作のタイミングを上記予め定めた停止操作としてもよい。

【0071】

また、再遊技低確率状態において、特別役1または特別役2に内部当選した場合は後述する特別役1または特別役2内部当選状態に移行する。

【0072】

＜特別役1または特別役2内部当選状態（R T 1）＞

特別役1または特別役2内部当選状態は、特別役1または特別役2が内部当選し、遊技者が所定のタイミングで停止操作をすることで特別役1または特別役2に対応する図柄組み合わせを表示させることができる遊技状態である。特別役1または特別役2内部当選状態では、図8に示す横軸の「R T 1」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。特別役1または特別役2内部当選状態において内部当選する入賞役には、再遊技役1と、再遊技役1 + 再遊技役2と、小役1と、小役2と、小役3と、小役4と、小役5と、小役6とがある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。

【0073】

また、図7に示すように、特別役1または特別役2内部当選状態において、特別役1に対応する「BB1（「セブン1ーセブン1ーセブン1）」の図柄組み合わせが表示された場合か、特別役2に対応する「BB2（セブン2ーセブン2ーセブン2）」の図柄組み合わせが表示された場合に後述するBB遊技状態に移行する。

【0074】

なお、本実施形態の特別役1または特別役2内部当選状態（RT1）において再遊技役に内部当選する確率（ $= (3977 + 5000) / 65536 \times 1 / 7.3$ ）は、図8に示すように、再遊技低確率状態（RT0）において再遊技役に内部当選する確率（ $= (150 + 150 + 7678 + 1000) / 65536 \times 1 / 7.3$ ）と同一である。

10

【0075】

<BB遊技状態（RT2）>

BB遊技状態は、通常遊技状態よりも有利な遊技状態である。BB遊技状態では、図8に示す横軸の「RT2」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。BB遊技状態において内部当選する入賞役には、小役2及び小役3がある。また、図8に示す抽選値から明らかであるように、RT2は、RT0およびRT1よりも払い出しを受ける遊技媒体の数の期待値が高い（小役2または小役3に90%以上の確率で内部当選する）。このため、BB遊技状態は通常遊技状態よりも有利な遊技状態といえる。

【0076】

また、図7に示すように、規定枚数以上（例えば324枚以上）が払いだされた場合に再遊技低確率状態に移行する。

20

【0077】

なお、「特別役1」および「特別役2」は入賞により特別遊技であるBB遊技が開始される特別役である。「再遊技役（リプレイ）」は、入賞により次回の遊技でメダルの投入を行うことなく遊技を行うことができる入賞役（作動役）であり、メダルの払出も行われない。「小役」は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役である。また、各々の役の内部当選確率は、ROM306に用意された抽選データから、各々の役に対応付けされた抽選データの範囲に該当する数値データを、内部抽選時に取得される乱数値の範囲の数値データ（例えば65535）で除した値で求められる。抽選データは、予めいくつかの数値範囲に分割され、各数値範囲に各々の役やハズレを対応付けしている。内部抽選を実行した結果得られた乱数値が、何れの役に対応する抽選データに対応する値であったかを判定し、内部抽選役を決定する。この抽選データは少なくとも1つの役の当選確率を異ならせた設定1～設定6が用意され、遊技店の係員等はいずれかの設定値を任意に選択し、設定することができる。

30

【0078】

また、再遊技低確率状態および特別役1または特別役2内部当選状態は、獲得するメダルの総数が、投入したメダルの総数に満たない遊技状態になっている。よって、遊技者にとっては不利益となる遊技状態である。また、BB遊技状態は、遊技者にとっては利益となる遊技状態になるように設定されている。つまり、BB遊技状態は、獲得するメダルの総数が、投入したメダルの総数を超える遊技状態となる。なお、本実施形態ではBB遊技状態は所定の払い出し枚数を払いだした場合に終了し、その間は遊技状態の移行がないとしたが、特別役1または特別役2の入賞により開始され、他の特別な遊技状態（いわゆるRB遊技状態など）を連続して繰り返し実行可能にしてもよい。また、BB遊技状態は、BB遊技中のRB遊技を除くBB一般遊技を予め定めた回数（例えば、30回）実行した場合、または、BB遊技中に実行したRB遊技の回数が予め定めた回数に達した場合（例えば、3回）に終了するようにしてもよい。

40

【0079】

<第1副制御部の遊技状態>

次に、図9（a）を用いて、第1副制御部400の遊技状態の遷移（モード遷移）について説明する。なお、図9（a）は第1副制御部400の遊技状態遷移図である。

50

【0080】

スロットマシン100の第1副制御部400の遊技状態は、大別して、モードA（非ATモード）と、モードB（ATモード）の2種類がある。ここで、モードB、つまりAT（アシストタイム）モードとは、遊技者に有利な結果がもたらされるように停止操作方法（操作タイミング又は停止操作の操作順序）を報知する演出が実行される遊技状態をいう。本実施形態のモードB（ATモード）においては、押し順ベルに内部当選した場合に、演出画像表示装置157の画像を用いて、内部当選した押し順ベルに入賞するための停止操作（正解の停止操作ともいう）を報知するようになっている。例えば、ベル1に内部当選した場合には、第1停止リールを左リール110とする停止操作を報知する。

【0081】

10

<モードA（非ATモード）>

モードA（非ATモード）は、スロットマシン100の電源投入後やリセット後に最初に移行する初期の状態である。本実施形態では、主制御部300の遊技状態がBB遊技状態（RT2）にあり、かつ小役2（スイカ）に内部当選した場合に、所定のATゲーム数（本実施形態では、100ゲーム）が付与されるようになっており、主制御部300がBB遊技状態（RT2）から再遊技低確率状態（RT0）に移行するときにATゲーム数>0の場合に、第1副制御部400の遊技状態は、モードA（非ATモード）からモードB（ATモード）に移行する。

【0082】

20

<モードB（ATモード）>

モードB（ATモード）では、押し順ベル（小役4、5、6）に内部当選した場合、内部当選した押し順ベルに入賞するための停止操作を報知する。この結果、ATモードでは、押し順ベルに入賞しやすくなり、遊技者はより多くのメダルを獲得することが可能となっている。

【0083】

このモードB（ATモード）では、ATモードのゲーム数を全て消化し、ATゲーム数が0になった場合、第1副制御部400は、モードB（ATモード）からモードA（非ATモード）に移行する。

【0084】

なお、主制御部300の遊技状態と第1副制御部400の遊技状態は、図9（b）に示すように、リンクしているものではなく、主制御部300の遊技状態の遷移時期と第1副制御部400の遊技状態の遷移時期は必ずしも一致しない。

30

【0085】

また、本実施形態では、ATモードを1種類としたが、複数のATモードを備えるようにしてもよく、それぞれのATモードごとに報知内容を変えてもよい。一台の遊技台で、多種の遊技性を提供でき、遊技者を飽きさせない場合がある。例えば、図9（c）に示すように3種類のATモードを備えた場合、（1）AT1モードでは、小役1に内部当選した場合には、内部当選した役を報知し、小役4、5または6に内部当選した場合には、正解の停止操作を報知し、（2）AT2モードでは、小役4、5または6に内部当選した場合、当選確率50%の抽選を行い当選した場合に正解の停止操作を報知し、（3）AT3モードでは、小役4、5または6に内部当選した場合、正解の停止操作を報知するようによい。なお、ATモードは、3種類のATモードの中から抽選処理によりいずれか1つのATモードが選択されるようにしてもよい。

40

【0086】

<停止操作報知演出>

次に、図10～図14を用いて、本実施形態の停止操作報知演出について説明する。停止操作報知演出は、BB遊技状態（RT2）において、小役2（スイカ）に内部当選した場合またはハズレの場合に実行される演出であり、具体的には、小役2（スイカ）の図柄を狙わせる報知を行う演出である。なお、小役2（スイカ）に内部当選した場合に実行される停止操作報知演出を、真の停止操作報知演出、ハズレの場合に実行される停止操作報

50

知演出を、偽（ガセ）の停止操作報知演出ともいう。詳しくは、後述するが、本実施形態では、小役2（スイカ）に内部当選した場合には、小役2（スイカ）に入賞した場合のみならず、小役2（スイカ）に入賞しなかった場合（図5の各リール110～112に施される図柄配列に示すように、小役2（スイカ）は取りこぼしが発生する役である）であっても、特典を付与することになっている。ここで、本実施形態における特典の付与とは、上述したATゲーム数（100ゲーム）の付与であり、特典が付与された場合には、BB遊技状態（RT2）の終了後、第1副制御部400の遊技状態はATモードに移行するようになっている。

【0087】

図10は、BB遊技状態（RT2）において、小役2（スイカ）に内部当選し、小役2に入賞した場合の停止操作報知演出（真の停止操作報知演出）の概要を示すタイミングチャートである。

【0088】

停止操作報知演出では、図10に示すように、スロットマシン100は、スタートレバー操作時及び停止操作時（ただし、スイカ図柄が有効ライン上に停止表示される場合）において、小役2（スイカ）の図柄を狙う旨の報知を実行する。具体的には、演出画像表示装置157を用いた画像演出（例えば、「スイカを狙って」「次もスイカを狙って」などの文字を画面上に表示する演出）及びスピーカ272及び277を用いた音声演出（例えば、「スイカを狙って」「次もスイカを狙って」などの音声を出力する演出）により、小役2（スイカ）の図柄を狙う旨の報知を実行する。

【0089】

スロットマシン100は、停止操作報知演出において、より詳しくは、遊技者がスタートレバー135を操作して、リール110～112が回転開始した時点t1に、第1停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（1回目の停止操作報知）を行い、1回目の停止操作報知に従って遊技者が第1停止操作を行い、停止した第1停止リールにおいてスイカ図柄が有効ライン上に停止表示された時点t2（第1停止操作が成功したとき）に、第2停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（2回目の停止操作報知）を行い、2回目の停止操作報知に従って遊技者が第2停止操作を行い、停止した第2停止リールにおいてスイカ図柄が有効ライン上に停止表示された時点t3（第2停止操作が成功したとき）に、第3停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（3回目の停止操作報知）を行い、3回目の停止操作報知に従って遊技者が第3停止操作を行い、停止した第3停止リールにおいてスイカ図柄が有効ライン上に停止表示された時点t4（第3停止操作が成功したとき）、つまり有効ライン上に小役2（スイカ）の図柄組合せが停止表示されたときに、特典付与報知を実行する。ここで、特典付与報知とは、特典が付与されたことを報知する演出であり、具体的には、演出画像表示装置157を用いた画像演出（例えば、「おめでとう、AT獲得」などの文字を画面上に表示する演出。特典付与を示唆する画像を表示する特典付与画像表示演出ともいう）及びスピーカ272及び277を用いた音声演出（例えば、「おめでとう」などの音声を出力する演出。特典付与を示唆する音声を出力する特典付与音声出力演出ともいう）により、ATゲームが付与された旨を報知する。

【0090】

このように本実施形態の真の停止操作報知演出によれば、スロットマシン100は、スタートレバー操作時及び成功した停止操作時に次の停止操作に関する報知を行い、有効ライン上に小役2（スイカ）の図柄組合せが停止表示されたときに、特典付与報知を実行する。この結果、小役2に入賞することが容易となり、遊技者は小役2に入賞することにより、より多くのメダルが獲得できるとともに、特典付与の報知により、ATゲームが付与されたことを把握できるので、遊技に対する興味を高めることができる。

【0091】

図11～図13は、BB遊技状態（RT2）において、小役2（スイカ）に内部当選し、小役2に入賞しなかった場合の停止操作報知演出（真の停止操作報知演出）の概要を示すタイミングチャートである。図11は、第3停止操作において操作ミスをした場合、図

10

20

30

40

50

12は、第2停止操作において操作ミスをした場合、及び図13は、第1停止操作において操作ミスをした場合の停止操作報知演出の概要を示している。

【0092】

まず、図11を用いて、第3停止操作において操作ミスをした場合の停止操作報知演出について説明する。

【0093】

この場合、スロットマシン100は、停止操作報知演出において、遊技者がスタートレバー135を操作して、リール110～112が回転開始した時点t1に、第1停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（1回目の停止操作報知）を行い、1回目の停止操作報知に従って遊技者が第1停止操作を行い、停止した第1停止リールにおいてスイカ図柄が有効ライン上に停止表示された時点t2（第1停止操作が成功したとき）に、第2停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（2回目の停止操作報知）を行い、2回目の停止操作報知に従って遊技者が第2停止操作を行い、停止した第2停止リールにおいてスイカ図柄が有効ライン上に停止表示された時点t3（第2停止操作が成功したとき）に、第3停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（3回目の停止操作報知）を行い、3回目の停止操作報知に従って遊技者が第3停止操作を行い、停止した第3停止リールにおいてスイカ図柄が有効ライン上に停止表示されなかった時点t4（第3停止操作が失敗したとき）に、再操作報知を実行する。ここで、再操作報知とは、メダル投入ボタン（ベットボタン）132の操作を促す旨の報知演出であり、具体的には、演出画像表示装置157を用いた画像演出（例えば、「ベットボタンを押して」などの文字を画面上に表示する演出。遊技を進行させる次の操作を示唆する画像を表示する遊技進行操作画像表示演出ともいう）及びスピーカ272及び277を用いた音声演出（例えば、「ベットボタンを押して」などの音声を出力する演出。遊技を進行させる次の操作を示唆する音声を出力する遊技進行操作音声出力演出）により、ベットボタン132の操作を促す旨の報知を実行する。すなわち、真の停止操作報知演出では、停止操作のミスが発生した場合、第3停止操作の時点t4において、再操作報知を実行し、遊技者にメダル投入ボタン132の操作を促すようになっている。そして、再操作報知に応じて遊技者がメダル投入ボタン132の操作を行った場合には、メダル投入ボタン132を操作した時点t5に特典付与報知を実行する。なお、時点t5におけるメダル投入ボタン132の操作は、次遊技のメダル投入操作も兼ねているので、1回の操作でメダル投入機能及び演出実行機能が実現されている。なお、メダルをメダル投入口141に1枚投入させた場合に特典付与報知を実行するようにしてもよい。クレジットがない場合でも遊技者操作に応じた演出を実行できる場合がある。

【0094】

次に、図12を用いて、第2停止操作において操作ミスをした場合の停止操作報知演出について説明する。

【0095】

この場合、スロットマシン100は、停止操作報知演出において、遊技者がスタートレバー135を操作して、リール110～112が回転開始した時点t1に、第1停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（1回目の停止操作報知）を行い、1回目の停止操作報知に従って遊技者が第1停止操作を行い、停止した第1停止リールにおいてスイカ図柄が有効ライン上に停止表示された時点t2（第1停止操作が成功したとき）に、第2停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（2回目の停止操作報知）を行い、2回目の停止操作報知に従って遊技者が第2停止操作を行い、停止した第2停止リールにおいてスイカ図柄が有効ライン上に停止表示されなかった時点t3（第2停止操作が失敗したとき）には、第3停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（3回目の停止操作報知）を行わない。小役2（スイカ）の図柄組合せが有効ライン上に揃う可能性がなくなったからである。次いで、スロットマシン100は、遊技者が第3停止操作を行った時点t4において再操作報知を実行する。すなわち、本実施形態の停止操作報知演出では、停止操作のミスが発生した場合、第3停止操作の時点t4において、再操作報知を実行し、遊技者にメダル投入ボタン132の操作を促すようになっている。そして、再操作報知に応じて遊技者が

メダル投入ボタン132の操作を行った場合には、スロットマシン100は、メダル投入ボタン132を操作した時点t5に特典付与報知を実行する。

【0096】

次に、図13を用いて、第1停止操作において操作ミスをした場合の停止操作報知演出について説明する。

【0097】

この場合、スロットマシン100は、停止操作報知演出において、遊技者がスタートレバー135を操作して、リール110～112が回転開始した時点t1に、第1停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（1回目の停止操作報知）を行い、1回目の停止操作報知に従って遊技者が第1停止操作を行い、停止した第1停止リールにおいてスイカ図柄が有効ライン上に停止表示されなかった時点2（第1停止操作が失敗したとき）には、第2停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（2回目の停止操作報知）を行わない。小役2（スイカ）の図柄組合せが有効ライン上に揃う可能性がなくなったからである。次いで、スロットマシン100は、遊技者が第2停止操作及び第3停止操作を行った場合には、第3停止操作を行った時点t4において再操作報知を実行する。すなわち、本実施形態の停止操作報知演出では、停止操作のミスが発生した場合、第3停止操作の時点t4において、再操作報知を実行し、遊技者にメダル投入ボタン132の操作を促すようになっている。そして、再操作報知に応じて遊技者がメダル投入ボタン132の操作を行った場合には、スロットマシン100は、メダル投入ボタン132を操作した時点t5に特典付与報知を実行する。

【0098】

このように本実施形態の真の停止操作報知演出によれば、スロットマシン100は、遊技者が停止操作ミスをし、小役2に入賞しない場合であっても、第3停止操作の時点において再操作報知を実行し、遊技者がメダル投入ボタン132の操作を行うことにより、特典付与報知を実行する。この結果、遊技者は小役2に入賞しなくても、ATゲームが付与されたことを把握するので、心地よく遊技を進行させることができる。すなわち、停止操作ミスをし、小役2に入賞しなくても遊技者を落胆させることなく、遊技に対する興趣を高めることができる。なお、メダルをメダル投入口141に1枚投入させた場合に特典付与報知を実行するようにすれば、クレジットがある場合においてもクレジットがない場合においても、必ず再操作報知を実行するようになるので、心地よく遊技を進行させることができる。

【0099】

図14は、BB遊技状態（RT2）において、ハズレに内部当選した場合の停止操作報知演出（偽の停止操作報知演出）の概要を示すタイミングチャートである。

【0100】

この場合、スロットマシン100は、停止操作報知演出において、遊技者がスタートレバー135を操作して、リール110～112が回転開始した時点t1に、第1停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（1回目の停止操作報知）を行い、1回目の停止操作報知に従って遊技者が第1停止操作を行い、停止した第1停止リールにおいてスイカ図柄が有効ライン上に停止表示された時点t2（第1停止操作が成功したとき）に、第2停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（2回目の停止操作報知）を行い、2回目の停止操作報知に従って遊技者が第2停止操作を行い、停止した第2停止リールにおいてスイカ図柄が有効ライン上に停止表示された時点t3（第2停止操作が成功したとき）に、第3停止操作においてスイカ図柄を狙う旨の報知（3回目の停止操作報知）を行い、3回目の停止操作報知に従って遊技者が第3停止操作を行い、停止した第3停止リールにおいてスイカ図柄が有効ライン上に停止表示されなかった時点t4（第3停止操作が失敗したとき）に、残念報知を実行する。ここで、残念報知とは、スイカ非内部当選の旨を報知する演出であり、具体的には、演出画像表示装置157を用いた画像演出（例えば、「残念」などの文字を画面上に表示する演出）及びスピーカ272及び277を用いた音声演出（例えば、「残念」などの音声を出力する演出）により、小役2（スイカ）に内部当選せず、

小役2（スイカ）に入賞しなかった旨の報知を実行する。

【0101】

このように本実施形態の偽の停止操作報知演出によれば、ハズレの場合であっても、スイカ図柄が有効ライン上に停止表示され、テンパイすることがあるので、スロットマシン100は、第3停止操作の時点も4において、残念報知を実行し、小役2（スイカ）の非内部当選を報知するようにしている。この結果、遊技者はスイカ入賞の可能性がなくなるまで特典付与の期待感を持ち続けることができる。なお、テンパイとは、既に停止済みのリールによって表示されている図柄の組合せが、役に対応する図柄組合せの一部と一致しており、残りの回転中のリールによって表示される図柄次第で役に対応する図柄組合せを揃えることが可能になっている状態をいう。

10

【0102】

以上に述べた停止操作報知演出を中心に、以下、スロットマシン100の動作について説明する。

【0103】

＜主制御部メイン処理＞

まず、図15を用いて、主制御部300のメイン処理について説明する。なお、同図は、主制御部300のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0104】

遊技の基本的制御は、主制御部300のCPU304が中心になって行い、電源断等を検知しないかぎり、CPU304が同図の主制御部メイン処理を繰り返し実行する。

20

【0105】

電源投入が行われると、まず、ステップS101で各種の初期設定を行う。この初期設定では、CPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。

【0106】

ステップS102では、遊技開始処理を実行する。遊技開始処理では、メダル補助収納ケース240のメダルオーバーフローに関するエラーチェック、自動発動役物（SRB）の設定、ボーナス信号の更新、メダルの規定枚数の設定、一遊技の開始を示す遊技開始コマンドの送信準備を行う。また、前回遊技で再遊技役に内部当選した場合には、メダル投入枚数に前回遊技で投入されたメダル投入枚数を設定し、再遊技役に内部当選しなかった場合には、非遊技状態の時間を監視する遊技アイドルタイマの設定を行う。

30

【0107】

ステップS103では、メダル投入・スタート操作受付処理を実行する。メダル投入・スタート操作受付処理ではメダルの投入の有無をチェックし、メダルの投入に応じて入賞ライン表示ランプ120を点灯させる。また、第1副制御部400に対してメダルが投入されたことを示すメダル投入コマンドを送信する準備を行う。なお、前回の遊技で再遊技に入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、スタートレバー135が操作されたか否かのチェックを行い、スタート操作されたと判断した場合は、投入されたメダル枚数を確定するとともに、第1副制御部400に対してスタートレバー135が操作されたことを示すスタートレバー受付コマンドを送信する準備を行う。

40

【0108】

ステップS104では、投入されたメダル枚数を確定し、有効な入賞ラインを確定する。

【0109】

ステップS105では、乱数発生回路316で発生させた乱数を取得する。

【0110】

ステップS106では、入賞役内部抽選処理を行う。入賞役内部抽選処理では、現在の遊技状態に応じてROM306に格納されている入賞役抽選テーブルを読み出し、これと

50

ステップS105で取得した乱数値とを用いて内部抽選を行う。内部抽選の結果、いずれかの入賞役（作動役を含む）に内部当選した場合には、内部当選した役の条件装置（フラグ）を作動させる（その入賞役のフラグがONになる）。また、このステップS106では、入賞役内部抽選の結果を示す内部抽選コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。例えば、再遊技役（リプレイ）に内部当選した場合には、再遊技役（リプレイ）に内部当選したことを示す内部抽選コマンドを第1副制御部400に対して送信する準備を行い、入賞役内部抽選の結果がハズレ（役の非当選）の場合には、ハズレを示す内部抽選コマンドを第1副制御部400に対して送信する準備を行う。

【0111】

ステップS107では、ステップS106の内部抽選結果に基づき、リール停止データを選択する。

10

【0112】

ステップS108では全リール110～112の回転を開始させる。また、このステップS108では、リール110～112が回転開始したことを示すリール回転開始コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。

【0113】

ステップS109では、ストップボタン137～139の受け付けが可能になり、いずれかのストップボタンが押されると、押されたストップボタンに対応するリール110～112の何れかをステップS106で選択したリール停止データに基づいて停止させる。全リール110～112が停止するとステップS110へ進む。なお、このステップS109では、各停止操作に対しては停止操作したストップボタン137～139に関する停止ボタン受付コマンド（詳しくは、第1停止操作に対しては、停止ボタン受付1コマンド、第2停止操作に対しては、停止ボタン受付2コマンド、第3停止操作に対しては、停止ボタン受付3コマンド）を第1副制御部400に送信する準備を行い、各リールの停止に対しては、リールの停止位置に関するリール停止コマンド（詳しくは、第1停止リールに対しては、リール停止1コマンド、第2停止操作に対しては、リール停止2コマンド、第3停止操作に対しては、リール停止3コマンド）を第1副制御部400に送信する準備を行う。

20

【0114】

ステップS110では、表示判定処理を行う。表示判定処理では、有効化された入賞ライン114上に、何らかの入賞役に対応する絵柄組合せが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効化された入賞ライン上に「スイカ図柄ースイカ図柄ースイカ図柄」が揃っていたならばスイカ入賞と判定する。また、このステップS110では、入賞判定の結果を示す表示判定コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。

30

【0115】

ステップS111では、メダル払出処理を行う。このメダル払出処理では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを払い出す。

【0116】

ステップS112では、遊技状態を移行するための制御が行われる遊技状態制御処理を行う。例えば、BB（ビッグボーナス）入賞の場合には次回からBB遊技状態を開始できるよう準備する。また、このステップS112では、遊技状態を示す遊技状態コマンドを送信する準備を行う。例えば、遊技状態がBB遊技状態の場合には、BB遊技状態を示す遊技情報コマンドを送信する準備を行う。

40

【0117】

以上により1ゲームが終了する。以降ステップS102へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【0118】

上記各ステップで準備された各種コマンドは、後述する主制御部タイマ割込処理のコマンド設定送信処理（図16のステップS1006）において送信される。

50

【0119】

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図16を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【0120】

主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約1.5msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0121】

ステップS1001では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0122】

ステップS1002では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDTを定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約1.5msに1回）リスタートを行う。

【0123】

ステップS1003では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種センサ318のセンサ回路320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ318（例えば、扉開閉センサ、設定キースイッチセンサ、リセットスイッチセンサ、第1メダル検出センサ760、第2メダル検出センサ790など）ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。

【0124】

ステップS1004では、各種遊技処理を行う。具体的には、割込みステータスを取得し（各種センサ318からの信号に基づいて各種割込みステータスを取得する）、このステータスに従った処理を行う。例えば、割込みステータスがメダル投入処理中であれば、メダル投入受付処理を行い、また、割込みステータスが払出処理中であれば、メダル払出処理を行う。

【0125】

ステップS1005では、タイマ更新処理を行う。各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する。

【0126】

ステップS1006では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は本実施形態では16ビットで構成しており、ビット15はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット11～14はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、スタートレバー受付コマンド、内部抽選コマンド、リール110～112の回転を開始に伴う回転開始コマンド、ストップボタン137～139の操作の受け付けに伴う停止ボタン受付コマンド、リール110～112の停止処理に伴う停止位置情報コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払出終了コマンド等）、ビット0～10はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

【0127】

第1副制御部400は、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することが可能となる。

【0128】

ステップS1007では、外部信号出力処理を行う。この、外部信号出力処理では、R

10

20

30

40

50

AM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路334を介してスロットマシン100とは別体の情報入力回路652に出力する。

【0129】

ステップS1008では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まず、ステップS1003において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ318の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合にはエラー処理を実行する。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルセレクト700（メダルセレクト700内に設けたソレノイドが動作するメダルブロッカ）、各種ランプ338、各種の7セグメント（SEG）表示器の設定を行う。

【0130】

ステップS1009では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS1011に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS1010に進む。

【0131】

ステップS1010では、タイマ割込終了処理を終了する各種処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS1001で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定等行う。その後、図15に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0132】

一方、ステップS1011では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポート初期化等の電断処理を行い、その後、図15に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0133】

＜第1副制御部400の処理＞

図17を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、同図（a）は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。同図（b）は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、同図（c）は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【0134】

電源投入が行われると、まずステップS2001で初期設定を実行する。この初期設定では、入出力ポートの初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0135】

ステップS2002では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS1003の処理に移行する。

【0136】

ステップS2003では、タイマ変数に0を代入する。

【0137】

ステップS2004では、第1副制御部コマンド入力処理（詳しくは後述）を行う。第1副制御部コマンド入力処理では、主制御部300からコマンドを受信したか否かを判別し、コマンドを受信した場合には、受信したコマンドに応じた処理を行う。

【0138】

ステップS2005では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS2004で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する各イベント処理の結果に基づいて、演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には各演出デバイス（スピーカ、ランプ、液晶表示装置、シャッタなど）の演出データの更新処理を行う。

【0139】

ステップS2006では、音制御処理を行う。音制御処理では、ステップS2005で読み出した演出データの中に音源IC418への命令がある場合には、この命令を音源IC418に出力する。

10

20

30

40

50

【0140】

ステップS2007では、ランプ制御処理を行う。ランプ制御処理では、ステップS2005で読み出した演出データの中に各種ランプ420への命令がある場合には、この命令を駆動回路422に出力する。

【0141】

ステップS2008では、情報出力処理を行う。情報出力処理では、ステップS2005で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップS2002へ戻る。この結果、設定された制御コマンドは、第2副制御部500に送信される。

【0142】

次に、同図(b)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS2101では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0143】

次に、同図(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期(本実施例では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0144】

ステップS2201では、同図(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS2002において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS2002において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

【0145】

ステップS2202では、演出用乱数値の更新処理等の各種更新処理を行う。

【0146】

<演出制御処理>

次に、図18を用いて、演出制御処理について詳細に説明する。なお、図18は、図17(a)のステップS2005の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0147】

ステップS2301では、真の停止操作報知演出を実行中であるか否かを判定する。ここで、真の停止操作報知演出は、BB遊技状態(RT2)において、小役2(スイカ)に内部当選した場合に実行される停止操作報知演出である。真の停止操作報知演出を実行中の場合には、ステップS2302に進み、真の停止操作報知演出を実行中でない場合には、ステップS2306に進む。

【0148】

ステップS2302では、小役2(スイカ)に入賞したか否かを判定する。小役2(スイカ)に入賞した場合には、ステップS2303に進み、小役2(スイカ)に入賞しなかった場合には、ステップS2305に進む。

【0149】

ステップS2303では、BB遊技状態(RT2)において、小役2(スイカ)に入賞したので、特典として、ATゲームを付与する。本実施形態では、100ゲームのATが付与される。

【0150】

ステップS2304では、特典付与報知の設定を行う。この結果、特典付与報知が第3停止操作時に実行される(図10の時点t4参照)。

【0151】

ステップS 2 3 0 5では、B B遊技状態（R T 2）において、小役2（スイカ）に入賞しなかったので、再操作報知の設定を行う。この結果、再操作報知が第3停止操作時に実行される（図1 1～図1 3の時点t 4参照）。

【0 1 5 2】

ステップS 2 3 0 6では、再操作報知を実行中であるか否かを判定する。再操作報知は、真の停止操作演出を実行中、かつ小役2に入賞しなかった場合に第3停止操作時に実行される演出である。再操作報知を実行中の場合には、ステップS 2 3 0 7に進み、そうでない場合には、ステップS 2 3 0 9に進む。

【0 1 5 3】

ステップS 2 3 0 7では、メダル投入ボタン1 3 2の操作があったか否かを判定する。メダル投入ボタン1 3 2の操作があった場合には、ステップS 2 3 0 8に進み、メダル投入ボタン1 3 2の操作がなかった場合には、ステップS 2 3 0 9に進む。

【0 1 5 4】

ステップS 2 3 0 8では、再操作報知を実行中にメダル投入ボタン1 3 2の操作があったので、特典付与報知の設定を行う。この結果、メダル投入ボタン1 3 2の操作時に特典付与報知がメダル投入ボタン1 3 2の操作時に実行される（図1 1～図1 3の時点t 5参照）。

【0 1 5 5】

ステップS 2 3 0 9では、その他の演出制御処理を実行する。例えば、B B遊技状態（R T 2）において、ハズレに内部当選した場合には、偽の停止操作報知演出を実行する（図1 4参照）。また、真または偽の停止操作報知演出を実行中にスイカ図柄が有効ライン上に停止表示する場合には、停止操作報知を行う。また、偽の停止操作報知演出を実行中の第3停止操作時には、残念報知を行う。

【0 1 5 6】

＜第2副制御部の処理＞

図1 9を用いて、第2副制御部5 0 0の処理について説明する。なお、同図（a）は、第2副制御部5 0 0のC P U 5 0 4が実行するメイン処理のフローチャートである。同図（b）は、第2副制御部5 0 0のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図（c）は、第2副制御部5 0 0のタイマ割込処理のフローチャートである。同図（d）は、第2副制御部5 0 0の画像制御処理のフローチャートである。

【0 1 5 7】

まず、同図（a）を用いて、第2副制御部5 0 0のメイン処理について説明する。

【0 1 5 8】

電源投入が行われると、まずS 3 0 0 1で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、R A M 5 0 8内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0 1 5 9】

ステップS 3 0 0 2では、タイマ変数が1 0以上か否かを判定し、タイマ変数が1 0となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が1 0以上となったときには、ステップS 3 0 0 3の処理に移行する。

【0 1 6 0】

ステップS 3 0 0 3では、タイマ変数に0を代入する。

【0 1 6 1】

ステップS 3 0 0 4では、コマンド処理を行う。第2副制御部5 0 0のC P U 5 0 4は、第1副制御部4 0 0のC P U 4 0 4からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0 1 6 2】

ステップS 3 0 0 5では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS 3 0 0 4で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをR O M 5 0 6から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【0 1 6 3】

ステップS 3 0 0 6では、ステップS 3 0 0 5で読み出した演出データの中にシャッタ

10

20

30

40

50

制御の命令がある場合には、この命令に対応するシャッタ制御を行う。

【0164】

ステップS3007では、ステップS3005で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行い（詳細は後述する）、ステップS3002へ戻る。

【0165】

次に、同図（b）を用いて、第2副制御部500のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が、第1副制御部400が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。

【0166】

コマンド受信割込処理のステップS3101では、第1副制御部400が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM508に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0167】

次に、同図（c）を用いて、第2副制御部500のCPU504によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0168】

ステップS3201では、同図（a）に示す第2副制御部メイン処理におけるステップS3002において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。

【0169】

ステップS3202では、演出用乱数値などを更新する各種更新処理等を行う。

【0170】

次に、同図（d）を用いて、第2副制御部500の画像制御処理について説明する。同図（d）は、同図（a）のステップS3007の画像制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0171】

ステップS3301では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU504は、まず、VRAM536の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が演出画像表示装置157に表示される。次に、CPU504は、VDP534のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標（ROM506の転送元アドレス）、VRAM座標（VRAM536の転送先アドレス）などを設定した後、ROM506からVRAM536への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP534は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM506からVRAM536に転送する。その後、VDP534は、転送終了割込信号をCPU504に対して出力する。

【0172】

ステップS3302では、VDP534からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS3303に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【0173】

ステップS3303では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU504は、ステップS3301でVRAM536に転送した画像データに基づいてVRAM536の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（VRAM536の座標軸、画像サイズ、VRAM座標（配置座標）など）をVDP534に指示する。VDP534はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

10

20

30

40

50

【0174】

ステップS3304では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU504は、VDP534に画像の描画開始を指示する。VDP534は、CPU504の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【0175】

ステップS3305では、画像の描画終了に基づくVDP534からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS3306に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【0176】

ステップS3306では、RAM508の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント(+1)して処理を終了する。

10

【0177】

<第1実施形態の変形例>

なお、本実施形態の停止操作報知演出では、メダル投入ボタン132の操作に基づいて、特典付与報知を行ったが、特典付与報知の実行契機は、遊技の進行に係わるメダル投入ボタン132に限定されるものではなく、演出進行に係わる他の操作ボタン(演出ボタン)であってもよい(変形例1)。

【0178】

図20は、別途、演出ボタン190を設けたスロットマシン100Aの停止操作報知演出の概要を示している。図20(a)は、スロットマシン100Aの操作部の外観斜視図であり、図20(b)は、スロットマシン100Aの停止操作報知演出の概要を示すタイミングチャートである。

20

【0179】

変形例1の真の停止操作報知演出では、スロットマシン100Aは、図20(b)に示すように、停止操作ミスがあった場合、第3停止操作の時点t4において演出ボタン190の操作を促す再操作報知を実行し、演出ボタン190の操作の時点t5において特典付与報知を実行する。

【0180】

このように操作部に演出専用の演出ボタン190を設けたスロットマシン100Aにおいては、真の停止操作報知演出を実行中に停止操作ミスが生じ、演出ボタン190に対する操作があった場合には、演出ボタン190の操作に基づいて特典付与報知を行うようにしてもよい。

30

【0181】

なお、演出ボタン190は演出を実行するために備えられたものであり、遊技を進行させるために備えられたものではないことから、演出ボタン190の操作を行うことがなくても遊技を進行させることができる。よって、演出ボタン190の操作に基づいて特典付与報知を行うようにした場合、特典付与報知を実行させたくない遊技者は、演出ボタン190の操作することなく遊技を進行させることができる。つまり、付与された特典の報知がないままにしたい遊技者(後で特典を知りたい遊技者)の好みに合わせた演出とすることが

40

【0182】

また、図21は、特典付与報知の演出態様の変形例(変形例2)を示す図である。本実施形態では、小役2入賞に基づく特典付与報知の演出態様と、小役2に入賞せず、メダル投入ボタン132の操作に基づく特典付与報知(以下、ベットボタン操作に基づく特典付与報知ともいう)の演出態様は同一であった(図10～図13の特典付与報知の演出態様を参照)。しかしながら、小役2入賞に基づく特典付与報知の内容と、ベットボタン操作に基づく特典付与報知の内容が、略同一であれば、その表記は必ずしも同一でなくてもよい。例えば、表示文字は同一であるが、背景画像は異なるようにしてもよい。図21(a)はこの一例を示しており、ベットボタン操作に基づく特典付与報知は、小役2入賞に基

50

づく特典付与報知の文字表記に星マークが追加された演出態様となっている。このような演出態様の差異があったとしても同一とみなせるからである。また、同一内容であれば、多少表記は異なってもよい。図21(b)はこの一例を示しており、AT付与という内容は同一であるが、ベットボタン操作に基づく特典付与報知と小役2入賞に基づく特典付与報知では、文字表記及び文字フォントが異なっている。このような演出態様の差異があったとしても同一とみなせるからである。また、ベットボタン操作に基づく特典付与報知においては、内部当選役を報知してもよい。ベットボタン操作に基づく特典付与報知では、遊技者は何に起因して特典が付与されたのかわからない場合があるからである。図21(c)はこの一例を示しており、小役2入賞に基づく特典付与報知においてはAT付与の旨だけを報知して内部当選役を報知しない一方、ベットボタン操作に基づく特典付与報知においては、AT付与及び内部当選役を報知している。このような演出態様の差異があったとしても同一とみなせるからである。同一とみなせる演出が実行されることで、遊技者は停止操作ミスをしてしまった場合でも、停止操作ミスがなかった場合に得られた特典を付与されたと認識可能になり、心地よく遊技を進行させることができる。

10

【0183】

なお、本実施形態の停止操作報知演出では、第3停止操作時に再操作報知を実行したが、再操作報知の実行時期はこれに限定されるものではない。例えば、停止操作のミスをした時点において再操作報知を実行するようにしてもよい(変形例3)。図22～図23は、このような変形例3の場合の停止操作報知演出の概要を示すタイミングチャートである。

20

【0184】

図22は、真の停止操作報知演出を実行中の第1停止操作において停止操作のミスをした場合を示しており、この場合には、スロットマシン100は、操作ミスをした第1停止操作の時点t2において再操作報知を実行する。そして、遊技者が再操作報知に応じて、全停止操作(第1～第3停止操作)を行なった後にメダル投入ボタン132の操作を行った場合には、スロットマシン100は、メダル投入ボタン132の操作の時点t5において特典付与報知を実行する。一方、図23は、偽の停止操作報知演出を実行中の第1停止操作において停止操作のミスをした場合を示しており、この場合には、スロットマシン100は、操作ミスをした第1停止操作の時点t2において再操作報知を実行する。そして、遊技者が再操作報知に応じて、全停止操作(第1～第3停止操作)を行なった後にメダル投入ボタン132の操作を行った場合には、スロットマシン100は、メダル投入ボタン132の操作の時点t5において残念報知を実行する。

30

【0185】

このように変形例3によれば、スロットマシン100は、真の停止操作報知演出の場合も偽の停止操作演出の場合も停止操作ミスがあったときに同一の再操作報知を実行するので、遊技者は実際にメダル投入ボタン132を操作するまで、特典が付与されるのか否かを把握できず、メダル投入ボタン132の操作まで期待感を持続させることができる。

【0186】

なお、停止操作のミスをしたときに再操作報知を実行する場合、メダル投入ボタン132の操作受付は、全停止操作(第1～第3停止操作)を行なった後に限定されるものではなく、全停止操作が終了する前であってもよい(変形例4)。

40

【0187】

例えば、図24は、真の停止操作報知演出を実行中の第2停止操作において停止操作のミスをした場合のタイミングチャートを示している。この場合、スロットマシン100は、操作ミスをした第2停止操作の時点t3において再操作報知を実行し、再操作報知に応じて、第3停止操作の前に、メダル投入ボタン132の操作を受け付けるようにしてもよい。そして、メダル投入ボタン132の操作の時点t5(<第3停止操作の時点t4)において特典付与報知を実行するようにしてもよい。一方、図25は、偽の停止操作報知演出を実行中の第2停止操作において停止操作のミスをした場合のタイミングチャートを示している。この場合、スロットマシン100は、操作ミスをした第2停止操作の時点t3

50

において再操作報知を実行し、再操作報知に応じて、第3停止操作の前に、メダル投入ボタン132の操作を受け付けるようにしてもよい。そして、メダル投入ボタン132の操作の時点t5（＜第3停止操作の時点t4）において残念報知を実行するようにしてもよい。

【0188】

なお、図24及び図25に示した変形例4の場合、時点t5におけるメダル投入ボタン132の操作は、演出進行に係わる演出ベット操作を意味するものであり、次遊技のメダル投入操作を意味するものではない。

【0189】

また、停止操作のミスをしたときに再操作報知を実行する場合、再操作報知の実行時間を微小（遊技者が実際にベット操作できない程度の短い時間であり、例えば、0.5秒など）とし、すぐに再操作報知を終了させるようにしてもよい。そして、メダル投入ボタン132の操作があっても特典付与報知または残念報知を実行しないようにしてもよい（変形例5）。

【0190】

図26は、このような変形例5の場合の停止操作報知演出の概要を示すタイミングチャートであり、偽の停止操作報知演出を実行中の第2停止操作において停止操作のミスをした場合を示している。この場合、スロットマシン100は、操作ミスをした第2停止操作の時点t3において再操作報知を実行するが、微小時間の経過により再操作報知は終了するので、演出は、BB遊技状態における通常演出（ボーナス中の文字だけを演出画像表示装置157の画面上に表示する演出）、つまり停止操作報知演出が実行開始されるまでのボーナス中の演出に戻る。なお、微小時間とは、メダル投入ボタン132の操作を行う前に再操作報知が終わっている程度に短い時間であり、また、遊技者が気付ける程度に長い時間であり、概ね0.2秒から0.5秒の範囲とすることが好ましい。

【0191】

このように変形例5によれば、停止操作報知演出を実行中の停止操作において操作ミスをした場合、スロットマシン100は、瞬間的に再操作報知を実行するだけなので、遊技者は瞬間的に期待感を向上させることができる。

【0192】

また、本実施形態では、BB遊技状態（RT2）の全期間において、停止操作報知演出を実行したが、BB遊技状態（RT2）の一部期間において停止操作報知演出を実行するようにしてもよい。すなわち、図27（a）に示すように、BB遊技状態（RT2）において停止操作報知演出を実行する期間T1と停止操作報知演出を実行しない期間T2を設けてもよい。真の停止操作報知演出と偽の停止操作報知演出を実行することから、BB遊技状態（RT2）の操作が面倒との印象になり、その結果として誤操作が増える可能性があるが、期間T1と期間T2とに分けることにより、期間T1に集中力を高めて挑むことができ、誤操作を少なくできる場合がある。なお、期間T2においては、真の停止操作報知演出を実行することなくとも特典付与するようにしておくことにより、期間T1と期間T2とに分けたとしても、遊技者は不利益感を抱くことなく心地よく遊技を進行させることができる。

【0193】

また、本実施形態では、BB遊技状態（RT2）の全期間において真及び偽の停止操作報知演出を実行したが、特定期間においては真の停止操作報知演出だけを実行するようにしてもよい。すなわち、図27（b）に示すように、BB遊技状態（RT2）において真及び偽の停止操作報知演出を実行する期間T3と真の停止操作報知演出だけを実行する（偽の停止操作報知演出は実行されない）期間T4を設けてもよい。この場合、真の停止操作報知演出だけを実行する期間T4は、図27（b）に示すように、BB遊技状態（RT2）の終了近傍を含む期間とするのが好適である。ボーナス遊技状態の終了が近くなって、特典が付与されないことを示す残念報知（遊技者に不利な演出）を実行すると、遊技者の失望感が大きいので、期間T4では特典が付与されることを示す特典付与報知（遊技者

10

20

30

40

50

に有利な演出)だけを実行することとしたものである。

【0194】

[第2実施形態]

次に、図28～図29を用いて、本発明の第2実施形態について説明する。第2実施形態は、第1実施形態と比べて、入賞役の種類が異なっており、停止操作報知演出の内容が異なっている(その他の構成及び作用は第1実施形態と同一である)。そのため、以下では、異なる入賞役及び停止操作報知演出について説明する。

【0195】

本実施形態(第2実施形態)では、第1実施形態の入賞役に代えてまたは加えて、図28(a)に示す再遊技役3を備えている。ここで、再遊技役3について説明すると、再遊技役3は、入賞により次回の遊技でメダル(遊技媒体)の投入を行うことなく遊技を行うことができる再遊技の契機となる入賞役であり(メダルの払出は行われず)、対応する図柄組合せは、「リプレーリプレーリプレー」と、「セブン2ーセブン1ーセブン2」である。つまり、再遊技役3に対応する図柄組合せには2種類の図柄組合せが存在する。本実施形態では、第1停止リールを右リール112とする停止操作をした場合、停止操作のタイミングが好適であれば、「セブン2ーセブン1ーセブン2」の図柄組合せが有効ライン上に揃うが、停止操作のタイミングが好適でなければ、「リプレーリプレーリプレー」の図柄組合せが有効ライン上に揃うようにリール110～112は停止制御される。一方、第1停止リールを右リール112以外とする停止操作をした場合(第1停止リールを左リール110または中リール111とする停止操作をした場合)には、「リプレーリプレーリプレー」が有効ライン上に揃うようにリール110～112は停止制御される。なお、以下では、「セブン2ーセブン1ーセブン2」の図柄組合せが有効ライン上に揃って再遊技役3に入賞することを、セブン図柄に基づく再遊技役3入賞、「リプレーリプレーリプレー」の図柄組合せが有効ライン上に揃って再遊技役3に入賞することを、リプレー図柄に基づく再遊技役3入賞という。

【0196】

本実施形態(第2実施形態)の停止操作報知演出は、BB遊技状態(RT2)において、再遊技役3に内部当選した場合に実行される演出であり、具体的には、セブン図柄を狙わせる報知を行う演出である。したがって、停止操作報知演出の報知内容に従った停止操作を行うと、セブン図柄に基づく再遊技役3の入賞が容易となる。

【0197】

また、本実施形態では、「セブン2ーセブン1ーセブン2」が有効ライン上に揃った場合に、特典付与報知を実行し、「リプレーリプレーリプレー」が有効ライン上に揃った場合には、再操作報知を実行するようになっている。そして、遊技者が、再操作報知に応じて、メダル投入ボタン132を操作した場合には、特典付与報知を実行するようになっている。すなわち、本実施形態では、BB遊技状態(RT2)において再遊技役3に内部当選した場合、セブン図柄に基づく再遊技役3入賞の場合だけでなく、リプレー図柄に基づく再遊技役3入賞の場合であっても、特典を付与することになっている。なお、本実施形態における特典の付与とは、第1実施形態と同様に、ATゲーム数(100ゲーム)の付与であり、特典が付与された場合には、BB遊技状態(RT2)の終了後、第1副制御部400の遊技状態はATモードに移行するようになっている。

【0198】

図28(b)は、BB遊技状態(RT2)において、再遊技役3に内部当選し、セブン図柄に基づく再遊技役3に入賞した場合の停止操作報知演出の概要を示すタイミングチャートである。

【0199】

停止操作報知演出では、図28(b)に示すように、スロットマシン100は、スタートレバー操作時及び停止操作時(ただし、セブン図柄が有効ライン上に停止表示される場合)において、セブン図柄を狙う旨の報知(どのリールのどの図柄を狙うかの報知)を実行する。具体的には、演出画像表示装置157を用いた画像演出(例えば、「右に7を狙

って」「中に7を狙って」などの文字、及び図柄の画像を画面上に表示する演出）及びスピーカ272及び277を用いた音声演出（例えば、「右に7を狙って」「中に7を狙って」などの音声出力する演出）により、セブン図柄（セブン1図柄、セブン2図柄）を狙う旨の報知を実行する。

【0200】

スロットマシン100は、停止操作報知演出において、より詳しくは、遊技者がスタートレバー135を操作して、リール110～112が回転開始した時点t1に、第1停止操作において右リール112のセブン2図柄を狙う旨の報知（1回目の停止操作報知）を行い、1回目の停止操作報知に従って遊技者が第1停止操作を行い、停止した右リール112においてセブン2図柄が有効ライン上に停止表示された時点t2（第1停止操作が成功したとき）に、第2停止操作において中リール111のセブン1を狙う旨の報知（2回目の停止操作報知）を行い、2回目の停止操作報知に従って遊技者が第2停止操作を行い、停止した中リール111においてセブン1図柄が有効ライン上に停止表示された時点t3（第2停止操作が成功したとき）に、第3停止操作において左リール110のセブン2を狙う旨の報知（3回目の停止操作報知）を行い、3回目の停止操作報知に従って遊技者が第3停止操作を行い、停止した左リール110においてセブン2が有効ライン上に停止表示された時点t4（第3停止操作が成功したとき）、つまり有効ライン上に「セブン2ーセブン1ーセブン2」が停止表示されたときに、特典付与報知を実行する。ここで、特典付与報知とは、特典が付与されたことを報知する演出であり、具体的には、演出画像表示装置157を用いた画像演出（例えば、「おめでとう、AT獲得」などの文字を画面上に表示する演出）及びスピーカ272及び277を用いた音声演出（例えば、「おめでとう」などの音声出力する演出）により、ATゲームが付与された旨を報知する。

【0201】

このように本実施形態の停止操作報知演出によれば、スロットマシン100は、スタートレバー操作時及び成功した停止操作時に次の停止操作に関する報知を行い、有効ライン上に「セブン2ーセブン1ーセブン2」が停止表示されたときに、特典付与報知を実行する。この結果、セブン図柄に基づく再遊技役3に入賞することが容易となり遊技者はセブン図柄に基づく再遊技役3に入賞することによりATゲームが付与されたことを把握するので、遊技に対する興味を高めることができる。

【0202】

図29は、BB遊技状態（RT2）において、再遊技役3に内部当選し、リプレイ図柄に基づく再遊技役3に入賞した場合の停止操作報知演出の概要を示すタイミングチャートである。なお、図29は、第1停止操作において操作ミスをした場合の停止操作報知演出を示している。

【0203】

この場合、スロットマシン100は、停止操作報知演出において、遊技者がスタートレバー135を操作して、リール110～112が回転開始した時点t1に、第1停止操作において右リール112のセブン2図柄を狙う旨の報知（1回目の停止操作報知）を行い、1回目の停止操作報知に従って遊技者が第1停止操作を行い、停止した第1停止リールにおいてセブン2図柄が有効ライン上に停止表示されなかった時点2（第1停止操作が失敗したとき）には、第2停止操作においてセブン1図柄を狙う旨の報知（2回目の停止操作報知）を行わない。セブン図柄が有効ライン上に揃う可能性がなくなったからである。次いで、遊技者が第2停止操作及び第3停止操作を行った場合には、スロットマシン100は、第3停止操作を行った時点t4において再操作報知を実行する。すなわち、本実施形態の停止操作報知演出では、停止操作のミスが発生した場合、第3停止操作の時点t4において、再操作報知を実行し、遊技者にメダル投入ボタン132の操作を促すようになっている。そして、再操作報知に応じて遊技者がメダル投入ボタン132の操作を行った場合には、スロットマシン100は、メダル投入ボタン132を操作した時点t5に特典付与報知を実行する。なお、時点t5におけるメダル投入ボタン132の操作は、演出ベット操作である。再遊技役入賞の場合には、次遊技においてメダル投入操作を行う必要が

ないからである。

【0204】

このように本実施形態の停止操作報知演出によれば、スロットマシン100は、停止操作ミスを行い、リプレイ図柄に基づく再遊技役3に入賞した場合であっても、第3停止操作の時点において再操作報知を実行し、遊技者がメダル投入ボタン132の操作を行うことにより、特典付与報知を実行する。この結果、遊技者はセブン図柄に基づく再遊技役3に入賞しなくても、ATゲームが付与されたことを把握するので、心地よく遊技を進行させることができる。すなわち、停止操作ミスを行い、セブン図柄に基づく再遊技役3に入賞しなくても遊技者を落胆させることなく、遊技に対する興味を高めることができる。

【0205】

なお、特典付与報知の実行契機を演出ベット操作としたので、特典付与報知を実行させたくない遊技者は、メダル投入ボタン132を操作することなく遊技を進行させることができる。つまり、付与された特典の報知がないままにしたい遊技者（あとで特典を知りたい遊技者）の好みに合わせた演出とすることができる場合がある。なお、メダル投入ボタン132を操作することなく遊技を進行させた場合、特典の報知がないままATゲームを開始するようにしてもよいし、次遊技以降の好適なタイミングで特典の報知をしてもよい。特典の報知がないままとすることにより、特典付与報知を実行させたくない遊技者が心地よく遊技を進行させることができる場合がある。次遊技以降の好適なタイミング（例えば、BB遊技状態の終了時）で特典の報知することにより、うっかり操作ミスをしてしまった遊技者が心地よく遊技を進行させることができる場合がある。

【0206】

また、本実施形態では、メダル投入ボタン132の操作を契機として特典付与報知を実行したが、これとは別に、スタートレバー操作を契機として特典付与報知を実行するようにしてもよい（変形例1）。図30は、再遊技役3に内部当選し、リプレイ図柄に基づく再遊技役3に入賞した場合の停止操作報知演出の概要を示すタイミングチャートであって、スタートレバー操作に基づいて特典付与報知を実行する場合を示している。

【0207】

この場合、スロットマシン100は、停止操作報知演出において、遊技者がスタートレバー135を操作して、リール110～112が回転開始した時点t1に、第1停止操作において右リール112のセブン図柄を狙う旨の報知（1回目の停止操作報知）を行い、1回目の停止操作報知に従って遊技者が第1停止操作を行い、停止した第1停止リールにおいてセブン2図柄が有効ライン上に停止表示されなかった時点2（第1停止操作が失敗したとき）には、第2停止操作においてセブン1図柄を狙う旨の報知（2回目の停止操作報知）を行わない。セブン図柄が有効ライン上に揃う可能性がなくなったからである。次いで、遊技者が第2停止操作、及び第3停止操作を行った場合には、スロットマシン100は、第3停止操作を行った時点t4において再操作報知を実行する。しかしながら、この再操作報知に応じず、遊技者がスタートレバー135の操作を行った場合には、スロットマシン100は、スタートレバー135を操作した時点t6に特典付与報知を実行する。

【0208】

このように変形例1によれば、遊技者がスタートレバー操作を行うことにより、次遊技を進行させるとともに、特典付与報知を実行させるので、1回の操作で遊技進行と演出進行が可能であり、遊技者の操作負担を軽減させることができる。

【0209】

また、本実施形態及び変形例1の停止操作報知演出では、セブン図柄に基づく再遊技役3に入賞したとき、またはメダル投入ボタン132若しくはスタートレバー135を操作した時に、特典付与報知を実行したが、特典付与報知の実行時期はこれに限定されない。

【0210】

例えば、BB遊技状態（RT2）の終了時（例えば、RT0への移行条件が成立したとき）に特典付与報知を実行してもよい（変形例2）。図31は、変形例2の停止操作報知

演出の概要を示すタイミングチャートである。この場合には、スロットマシン100は、図31に示すように、メダル投入ボタン132の操作時t5ではなく、BB遊技状態(RT2)の終了時t7に特典付与報知を実行する。

【0211】

また、例えば、停止操作報知演出においてリプレイ図柄に基づく再遊技役3に入賞した場合には、当該遊技の次遊技以降であって、ハズレに対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示されたとき(いずれの役にも非入賞のとき)に再操作報知を実行してもよい(変形例3)。ハズレのときに再操作報知を行う場合、遊技者は、特典付与の原因が前回のリプレイ図柄に基づく再遊技役3入賞であることに気づく場合があるためである。図32は、変形例3の停止操作報知演出の概要を示すタイミングチャートである。

10

【0212】

この場合、スロットマシン100は、停止操作報知演出において、遊技者がスタートレバー135を操作して、リール110~112が回転開始した時点t1に、第1停止操作において右リール112のセブン2図柄を狙う旨の報知(1回目の停止操作報知)を行い、1回目の停止操作報知に従って遊技者が第1停止操作を行い、停止した第1停止リールにおいてセブン2図柄が有効ライン上に停止表示されなかったため、時点2以後、当該ゲームにおいてセブン図柄を狙う旨の報知は行われない。次いで、スロットマシン100は、次遊技において遊技者がスタートレバー135を操作して、ハズレに内部当選した場合には、ハズレに対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示された時点t9において、再操作報知を実行する。そして、再操作報知に応じて遊技者がメダル投入ボタン132の操作を行った場合には、スロットマシン100は、メダル投入ボタン132を操作した時点t10に特典付与報知を実行する。

20

【0213】

このように変形例3によれば、リプレイ図柄に基づく再遊技役3に入賞したときに再操作報知を実行するのではなく、次遊技以降においてハズレの図柄組合せが有効ライン上に表示されたときに再操作報知を実行し、この再操作報知に応じたメダル投入ボタン132の操作に基づいて、特典付与報知を実行する。この結果、ハズレの図柄組合せが有効ライン上に表示されたとき、遊技者は特典付与がないものと思っているから、遊技者は遊技の意外性を楽しむことができる。

【0214】

30

また、例えば、停止操作報知演出においてリプレイ図柄に基づく再遊技役3に入賞した場合には、当該遊技の次遊技以降において、セブン図柄に基づく再遊技役3に入賞したときに、特典付与報知を実行し、今までに累積して付与されたATセット数を報知するようにしてもよい(変形例4)。図33は、変形例4の停止操作報知演出の概要を示すタイミングチャートである。

【0215】

この場合、スロットマシン100は、停止操作報知演出において、遊技者がスタートレバー135を操作して、再遊技役3に内部当選したので、リール110~112が回転開始した時点t1に、第1停止操作において右リール112のセブン2図柄を狙う旨の報知(1回目の停止操作報知)を行い、1回目の停止操作報知に従って遊技者が第1停止操作を行い、停止した第1停止リールにおいてセブン2図柄が有効ライン上に停止表示されなかったため、時点t2以後、当該ゲームにおいてセブン図柄を狙う旨の報知を行わない。次いで、スロットマシン100は、次遊技において遊技者がスタートレバー135を操作して、再遊技役3に内部当選した場合、リール110~112が回転開始した時点t6に、第1停止操作において右リール112のセブン2図柄を狙う旨の報知(1回目の停止操作報知)を行い、1回目の停止操作報知に従って遊技者が第1停止操作を行い、停止した第1停止リールにおいてセブン2図柄が有効ライン上に停止表示された時点(第1停止操作が成功したとき)に、第2停止操作において中リール111のセブン1を狙う旨の報知(2回目の停止操作報知)を行い、2回目の停止操作報知に従って遊技者が第2停止操作を行い、停止した中リール111においてセブン1が有効ライン上に停止表示された時点

40

50

t 3（第2停止操作が成功したとき）に、第3停止操作において左リール110のセブン2を狙う旨の報知（3回目の停止操作報知）を行い、3回目の停止操作報知に従って遊技者が第3停止操作を行い、停止した左リール110においてセブン2が有効ライン上に停止表示された時点t 9（第3停止操作が成功したとき）、つまり有効ライン上に「セブン2ーセブン1ーセブン2」が停止表示されたときに、特典付与報知を実行する。この特典報知では、図33に示すように、今までに付与された特典の累積、つまりAT2セット分が付与されたことを報知する。

【0216】

このように変形例4によれば、スロットマシン100は、再遊技役3に内部当選することによって特典を付与する一方、セブン図柄に基づく再遊技役3に入賞したときだけに特典付与報知を実行する。そして、特典付与報知では、未だ報知されていない、累積された特典（ATゲーム数）を報知する。この結果、操作ミスした遊技の特典も含めた特典報知が行われるので、遊技者に意外性を与え、遊技意欲を駆り立てることができる。

【0217】

なお、上記実施形態においては、スタートレバー135やストップボタン137～139に対する操作に基づき、遊技を進行させる処理を実行し、また、メダル投入ボタン132や演出ボタン190に対する操作に基づき、演出を進行させる処理を実行するようにしたが、一旦、処理が実行開始されれば、その後の状態は問わないものである。例えば、遊技を進行させる処理または演出を進行させる処理を実行中のほか、実行開始した後に中断したり、終了したりしてもよいものである。

【0218】

〔その他実施形態〕

なお、上記実施形態においては、遊技台の一例として、メダル（コイン）を遊技媒体としたスロットマシン100を示したが、これに限定されるものではなく、遊技球（例えば、パチンコ玉）を遊技媒体としたスロットマシンや、ぱちんこ機、アレンジボール遊技機や、じゃん球遊技機、スマートボール等に適用可能である。

【0219】

なお、スロットマシンは、メダルを使用せずに電子データのやり取りのみ行うスロットマシンであってもよく、この場合、遊技媒体は、メダルに相当する電子化したデータを含むものであり、遊技媒体の投入は、所定の外部装置（電子貯留装置）から、電子化したデータを入力することを含むものであり、遊技媒体の払出は、所定の外部装置（電子貯留装置）へ、電子化したデータを出力することを含むものである。

【0220】

また、本発明に係る遊技台は図34（a）に示す、「紙幣投入口2002に紙幣を投入し、ベット2004およびスタート2006操作に基づいて抽選を実行し、抽選結果を抽選結果表示装置2008で表示し、当選時には特典コイン数を残クレジット数に加算し、キャッシュアウト2009が選択された場合には、レシート発行機2010から残クレジット数に対応するコードが記載されたレシートを発行するカジノマシン2000」であってもよい。

【0221】

さらには、同図（b）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機3000、同図（c）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機4000、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機5000、に適用してもよい。

【0222】

より具体的には、同図（b）における携帯電話機3000は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを携帯電話回線を通じて取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

【0223】

同図(c)におけるポータブルゲーム機4000は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体(DVD等)から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ(本発明を実現する電子データ)を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。同図(c)における家庭用テレビゲーム機5000は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体(DVD等)から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ(本発明を実現する電子データ)を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

10

【0224】

さらには、同図(d)に示すように、本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ6000に適用してもよい。このデータサーバ6000からインターネット回線を介して同図(d)に示す家庭用テレビゲーム機5000に本発明を実現する電子データをダウンロードするような場合がある。

【0225】

また、スロットマシン等の実機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、DVD-ROM、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。

20

【0226】

<実施形態のまとめ>

以上述べたように、上記実施形態の遊技台(例えば、スロットマシン100、1000)によれば、遊技者に操作される操作手段(例えば、ストップボタン137~139、メダル投入ボタン132、演出ボタン190など)と、遊技を実行する遊技実行手段(例えば、主制御部300)と、演出を実行する演出実行手段(例えば、第1副制御部400、第2副制御部500)と、を備えた遊技台であって、前記操作手段は、少なくとも、第一の操作手段(例えば、ストップボタン137~139)と、第二の操作手段(メダル投入ボタン132、演出ボタン190)と、を備えるものであり、前記第一の操作手段に対する操作が行われた場合、少なくとも、前記遊技実行手段は遊技の進行を実行するものであり、前記第二の操作手段に対する操作が行われた場合、少なくとも、前記演出実行手段は演出の進行を実行するものであり、前記演出実行手段は、第一の条件の成立(例えば、RT2中での小役2内部当選またはハズレ、RT2中での再遊技役3内部当選)に基づいて、前記第一の操作手段に対する操作を促す第一の演出(例えば、停止操作報知演出)を少なくとも実行するものであり、前記遊技実行手段は、前記第一の操作手段に対する操作が行われて、第一の遊技結果(例えば、小役2入賞、セブン図柄による再遊技役3入賞)となった場合、少なくとも、該第一の遊技結果を前記演出実行手段に送信可能なものであり、前記遊技実行手段は、前記第一の操作手段に対する操作が行われて、前記第一の遊技結果とは異なる第二の遊技結果(例えば、小役2非入賞、リプレイ図柄による再遊技役3入賞)となった場合、少なくとも、該第二の遊技結果を前記演出実行手段に送信可能なものであり、前記演出実行手段は、前記第一の遊技結果を受信した場合、第二の条件の成立(例えば、即時や所定時間経過など)に基づいて、特典の付与を報知する第二の演出(例えば、特典付与報知)を少なくとも実行するものであり、前記演出実行手段は、前記第二の遊技結果を受信した場合、第三の条件の成立(例えば、即時や所定時間経過など)に基づいて、前記第二の操作手段に対する操作を促す第三の演出(例えば、再操作報知)を少なくとも実行するものであり、前記演出実行手段は、前記第三の演出を実行した後、前記第二の操作手段に対する操作が行われた場合には、第四の条件(例えば、即時や所定時間経過など)の成立に基づいて、特典の付与を報知する第四の演出(例えば、特典付与報知)を少なくとも実行するものであることを基本的構成とする。

30

40

【0227】

50

上記基本的構成においては、遊技者が第一の操作手段に対する操作が失敗しても、第二の操作手段に対する操作を促し、第二の操作手段に対する操作が行われた場合には特典付与を示唆する演出を実行するので、例えば、遊技者が停止操作のミスをして、心地よく遊技を進行させることができる。

【0228】

また、上記基本的構成において、前記第二の演出は、前記第四の演出と同一であることが好ましい。

【0229】

この場合には、遊技者が第一の操作手段に対する操作が成功した場合と失敗した場合の特典付与を示唆する演出が同一なので、例えば、遊技者が停止操作のミスをして、落胆することなく興趣を向上させることができる。

10

【0230】

また、上記構成において、前記第一の操作手段は、複数の操作手段（例えば、ストップボタン137～139）から構成され、前記第三の条件は、前記第一の操作手段の各々に対する操作がすべて行われることにより、成立するものであることが好ましい。

【0231】

この場合には、第一の操作手段の複数の操作部に対する操作がすべて終了してから、第二の操作手段を促す報知が行われるので、第三の演出が遊技の進行を邪魔することはない。

【0232】

20

また、上記構成において、前記第一の操作手段に対して第一の操作（例えば、第1停止リールは右リール112）が行われた場合には、前記第一の遊技結果（例えば、セブン図柄による再遊技役3入賞）または前記第二の遊技結果（例えば、リプレイ図柄による再遊技役3入賞）のいずれかの遊技結果となるものであり、前記第一の操作手段に対して前記第一の操作とは異なる第二の操作（例えば、第1停止リールは中リール111または右リール112）が行われた場合には前記第二の遊技結果となるものであることが好ましい。

【0233】

この場合には、第一の操作手段に対する操作内容に基づいて遊技結果が変化するとともに、第一の操作を行っても確実に第一の遊技結果が得られるわけではないので、第一の操作手段に対する操作を刺激的で緊迫感あるものとすることができる。

30

【0234】

また、上述した遊技台の機能を、コンピュータプログラムとして実現してもよい。このコンピュータプログラムは、ハードディスク、フレキシブルディスク、CD-ROM、MO、DVD-ROMなどのコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録することも、通信ネットワークを介して配信することも可能である。

【0235】

すなわち、本実施形態に係るコンピュータプログラムは、遊技者の操作に基づいて、遊技の進行及び演出の進行を制御するコンピュータプログラムであって、（A）第一の条件の成立に基づいて、第一の操作手段に対する操作を促す第一の演出を少なくとも実行するステップと、（B）前記第一の演出を実行した後、前記第一の操作手段に対する操作が行われて、第一の遊技結果となった場合、第二の条件の成立に基づいて、特典の付与を報知する第二の演出を少なくとも実行するステップと、（C）前記第一の演出を実行した後、前記第一の操作手段に対する操作が行われて、前記第一の遊技結果とは異なる第二の遊技結果となった場合、第三の条件の成立に基づいて、前記第一の操作手段とは異なる第二の操作手段に対する操作を促す第三の演出を少なくとも実行するステップと、（D）前記第三の演出を実行した後、前記第二の操作手段に対する操作が行われた場合には、第四の条件の成立に基づいて、特典の付与を報知する第四の演出を少なくとも実行するステップと、を少なくともコンピュータに実行させることを基本的構成とする。

40

【0236】

このコンピュータプログラムの基本的構成においては、上記遊技台における効果（遊技

50

者が第一の操作手段に対する操作が失敗しても、第二の操作手段に対する操作を促し、第二の操作手段に対する操作が行われた場合には特典付与を示唆する演出を実行するので、例えば、遊技者が停止操作のミスをして、心地よく遊技を進行させることができる）を、家庭用テレビゲーム機5000や携帯情報端末においても容易に実現させることが可能となる。

【0237】

また、このコンピュータプログラムの基本的構成において、第二の演出は、前記第四の演出と同一であることが好ましい。また、前記第一の操作手段は、複数の操作手段から構成され、前記第三の条件は、前記第一の操作手段の各々に対する操作がすべて行われることにより、成立するものであることが好ましい。さらには、前記第一の操作手段に対して第一の操作が行われた場合には、前記第一の遊技結果または前記第二の遊技結果のいずれかの遊技結果となるものであり、前記第一の操作手段に対して前記第一の操作とは異なる第二の操作が行われた場合には前記第二の遊技結果となることが好ましい。

10

【0238】

以上、本発明の実施の形態について説明してきたが、本発明は、上述した実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、本発明の実施の形態に対して種々の変形や変更を施すことができ、そのような変形や変更を伴うものもまた、本発明の技術的範囲に含まれるものである。また、発明の実施の形態に記載された、作用及び効果は、本発明から生じる最も好適な作用及び効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用及び効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

20

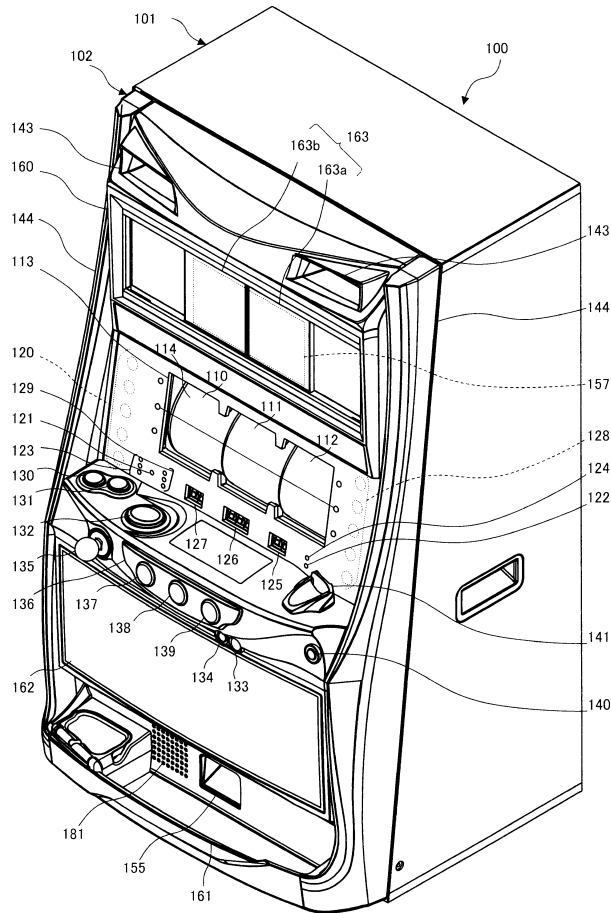
【符号の説明】

【0239】

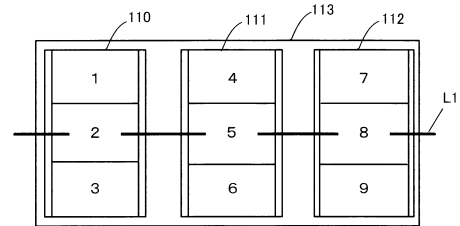
100、100A スロットマシン
110、111、112 リール
113 図柄表示窓
114 入賞ライン
130、131、132 メダル投入ボタン
135 スタートレバー
137、138、139 ストップボタン
141 メダル投入口
157 液晶表示装置
190 演出ボタン
272、277 スピーカ
300 主制御部
400 第1副制御部
500 第2副制御部

30

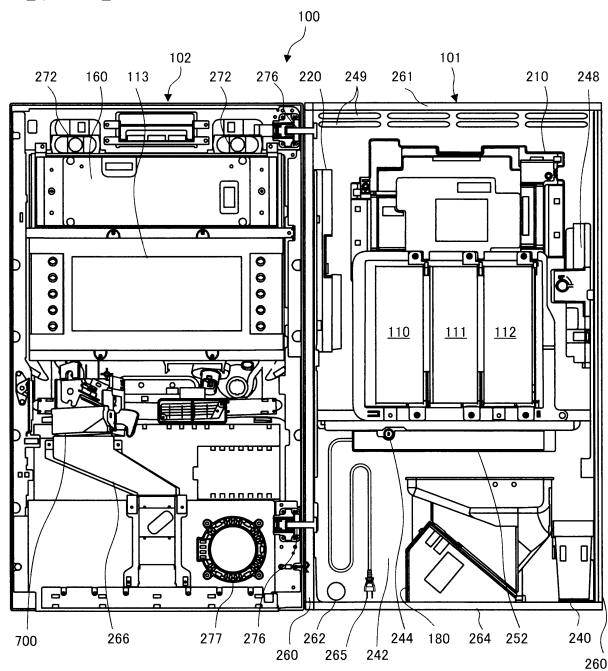
【図 1】



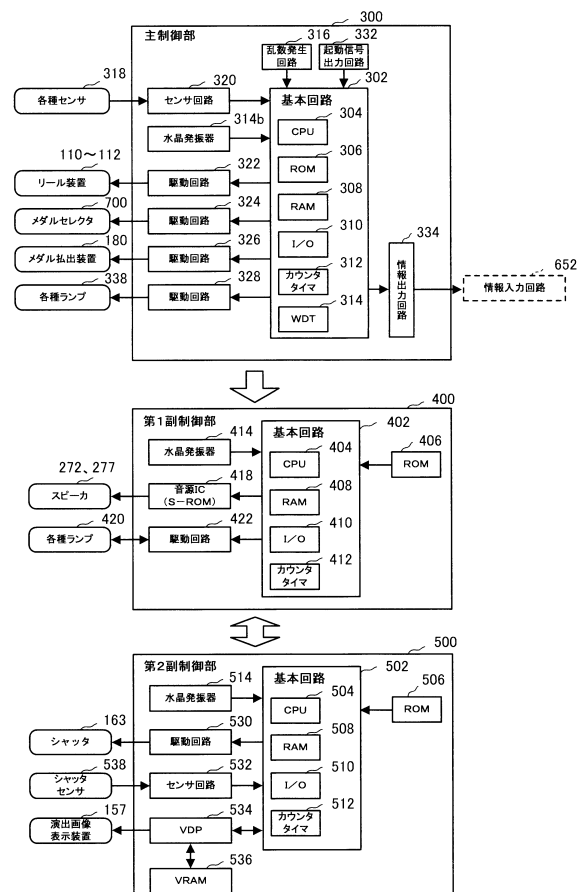
【図 2】



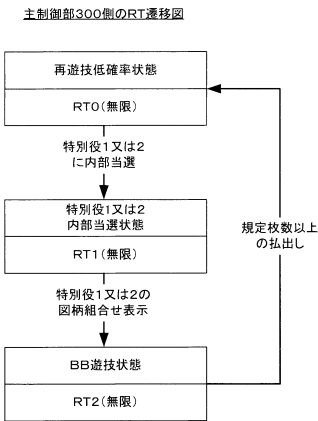
【図 3】



【図 4】



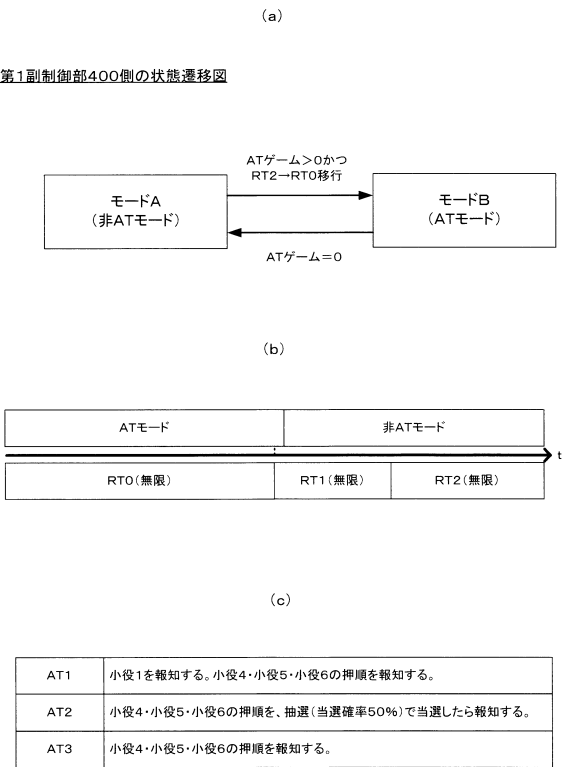
【図 7】



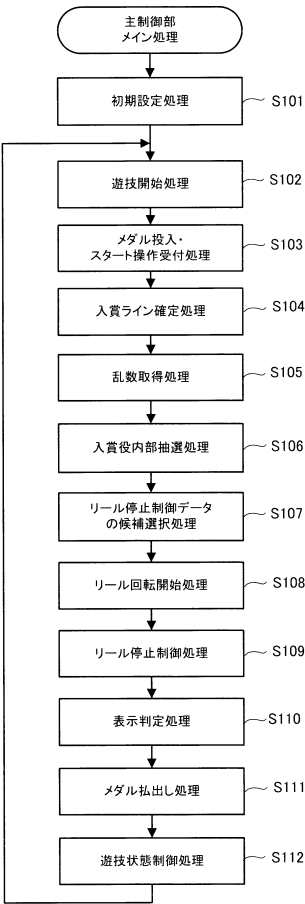
【図 8】

* 設定N				
NO	条件装置	RTモード別の内部当選確率 (65536で除する)		
		RT0	RT1	RT2
1	特別役1 (BB1)	25	0	0
2	特別役2 (BB2)	25	0	0
3	特別役1 (BB1)+再遊技役1 (リプレイ)+再遊技役2 (チャンスリプレイ)	150	0	0
4	特別役2 (BB2)+再遊技役1 (リプレイ)+再遊技役2 (チャンスリプレイ)	150	0	0
5	再遊技役1 (リプレイ)	7677	3977	0
6	再遊技役1 (リプレイ)+再遊技役2 (チャンスリプレイ)	1000	5000	0
7	小役1 (チェリー)	500	500	0
8	小役2 (スイカ)	1000	1000	1536
9	小役3 (ベル)	2000	2000	60000
10	小役4 (押順ベル1)	3500	3500	0
11	小役5 (押順ベル2)	3500	3500	0
12	小役6 (押順ベル3)	3500	3500	0

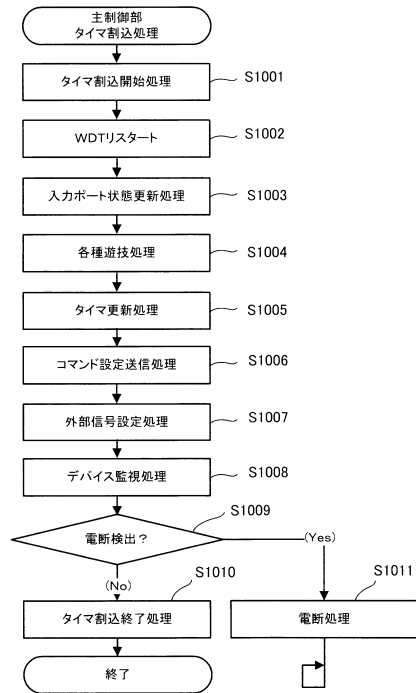
【図 9】



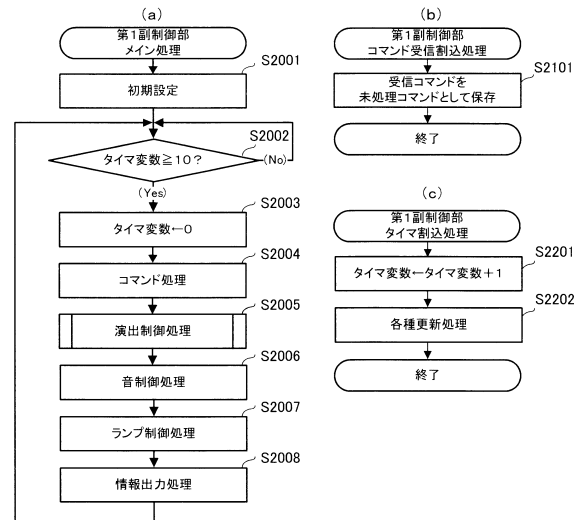
【図 15】



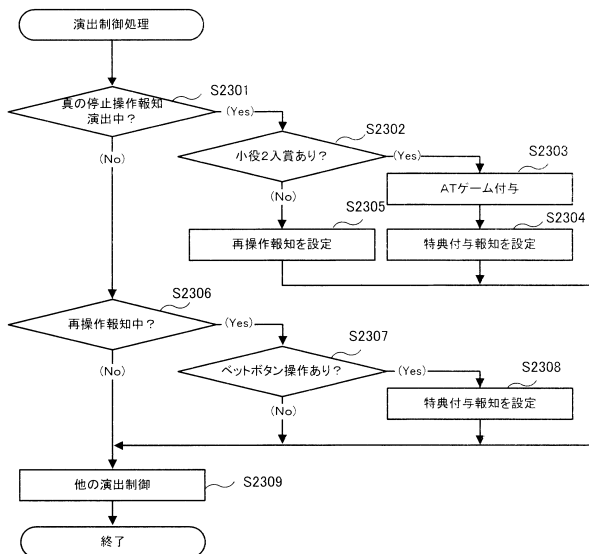
【図 16】



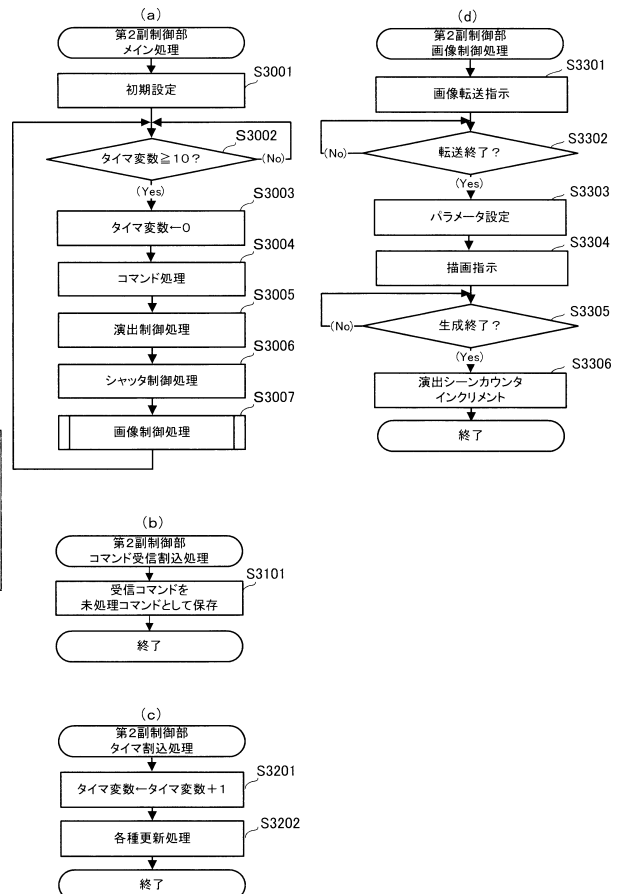
【図 17】



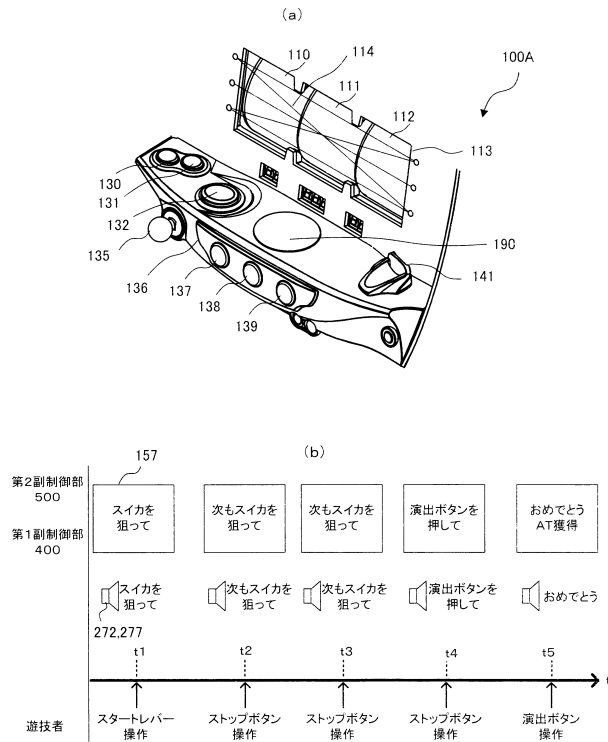
【図 18】



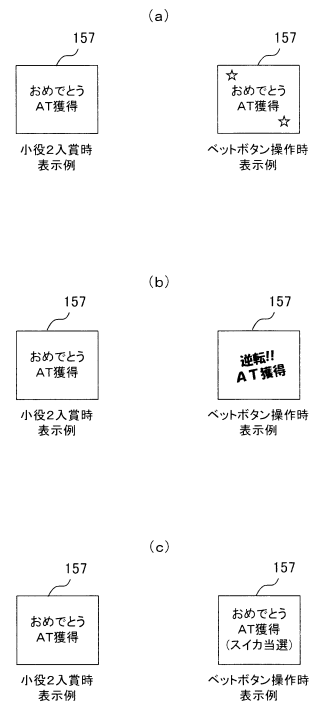
【図 19】



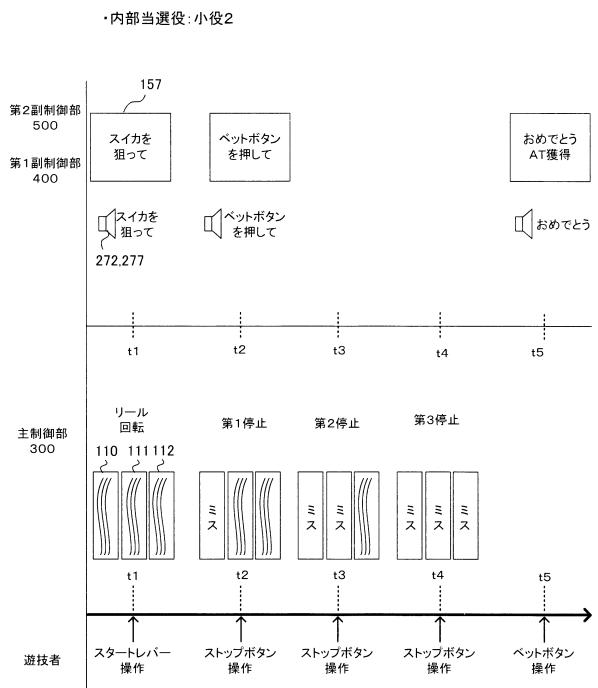
【図 20】



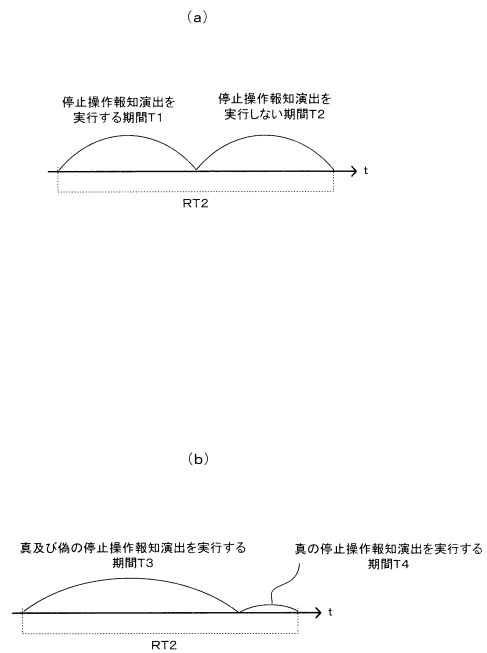
【図 21】



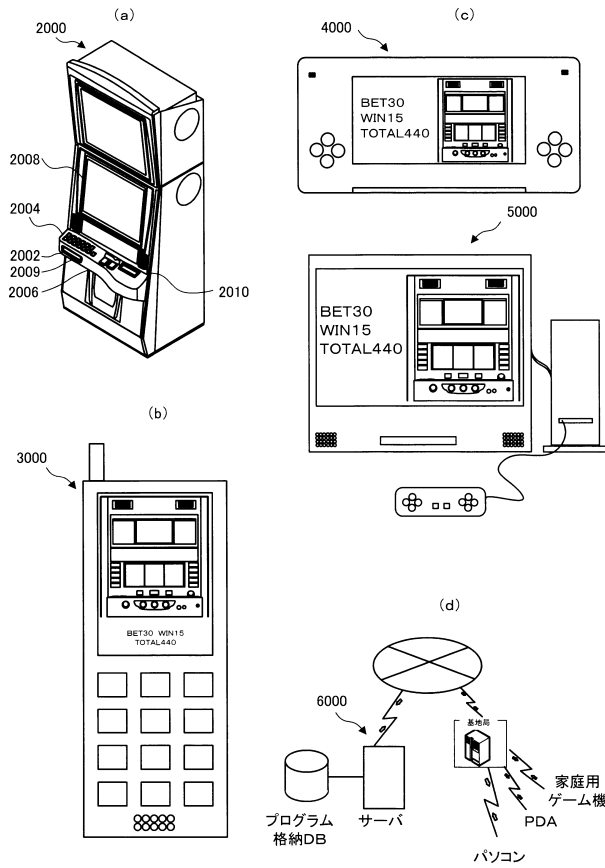
【図 22】



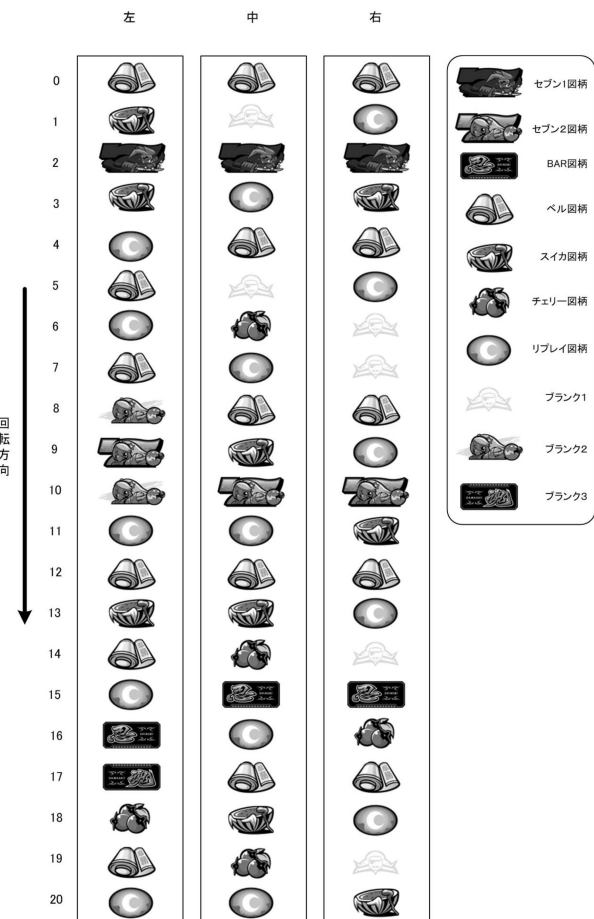
【図 27】



【図34】



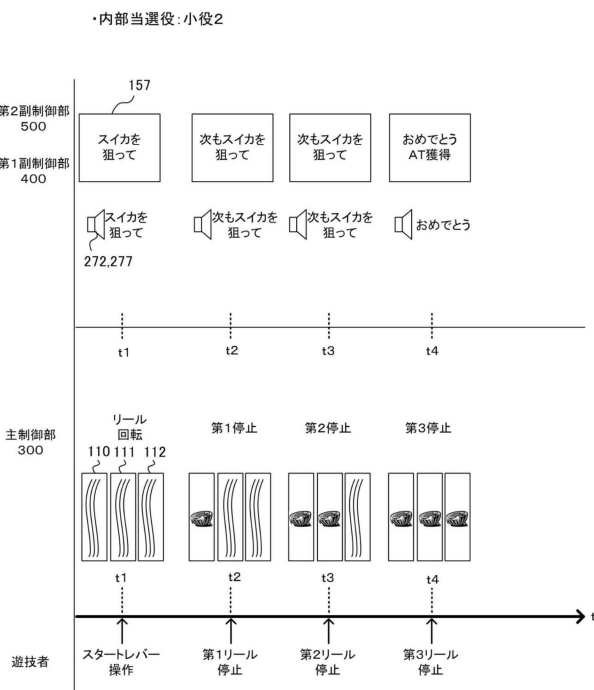
【図5】



【図6】

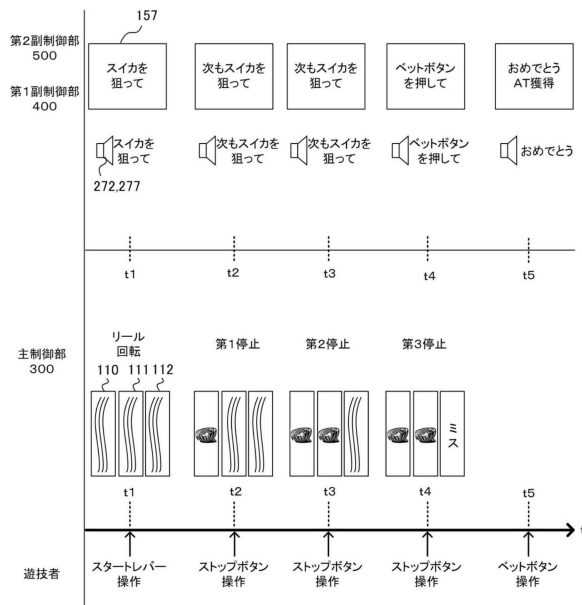
役	名称	図柄組合せ	払出し	備考
特別役 ボーナス役	特別役1	BB1	・0枚	・図柄組合せ表示でRT2移行 ・324枚を超えるメダル払出しでRT0移行
	特別役2	BB2	・0枚	・図柄組合せ表示でRT2移行 ・324枚を超えるメダル払出しでRT0移行
一般役	再遊技役1	リプレイ	・0枚	・メダルの投入なしに前回遊技で投入した枚数と同じ枚数の遊技が再度行える。
	再遊技役2	チャンスリプレイ	・0枚	・メダルの投入なしに前回遊技で投入した枚数と同じ枚数の遊技が再度行える。
	小役1	チェリー	ANY	・2枚
	小役2	スイカ	ANY	・10枚
	小役3	ベル	ANY	・4枚
	小役4	ベル1	ANY	・10枚
一般役	小役5	ベル2	ANY	・10枚
	小役6	ベル3	ANY	・10枚

【図10】



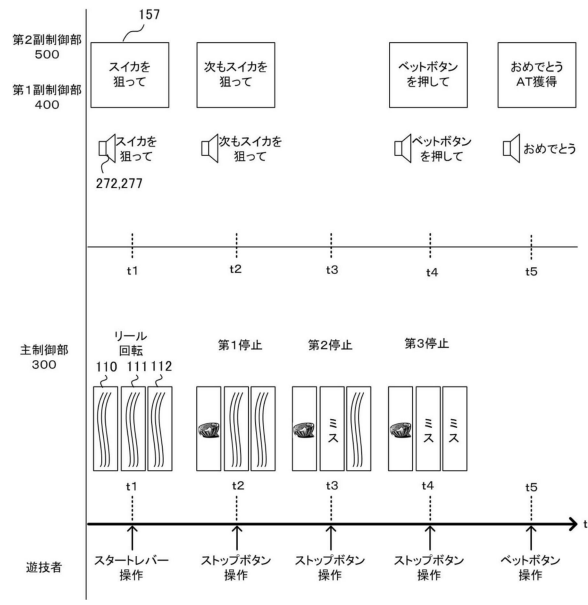
【図 1 1】

・内部当選役: 小役2



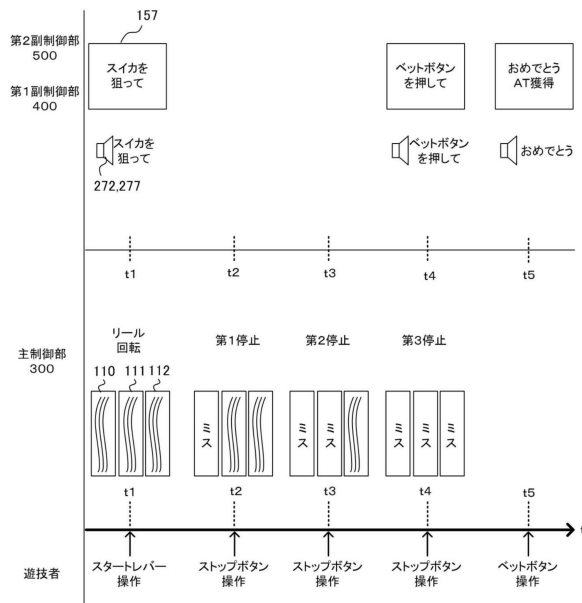
【図 1 2】

・内部当選役: 小役2



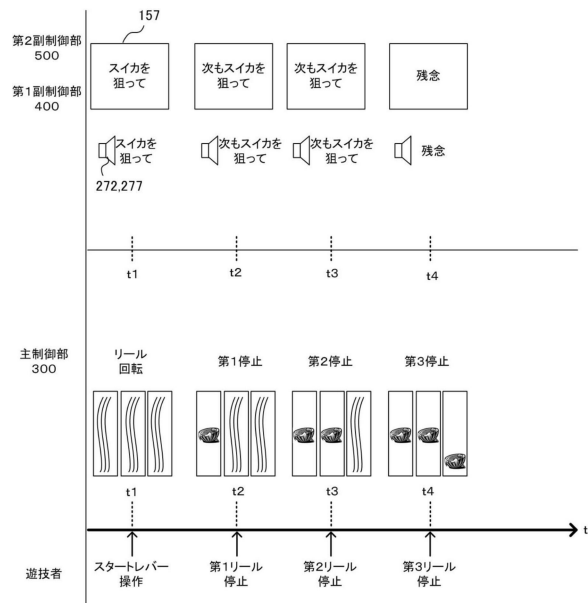
【図 1 3】

・内部当選役: 小役2



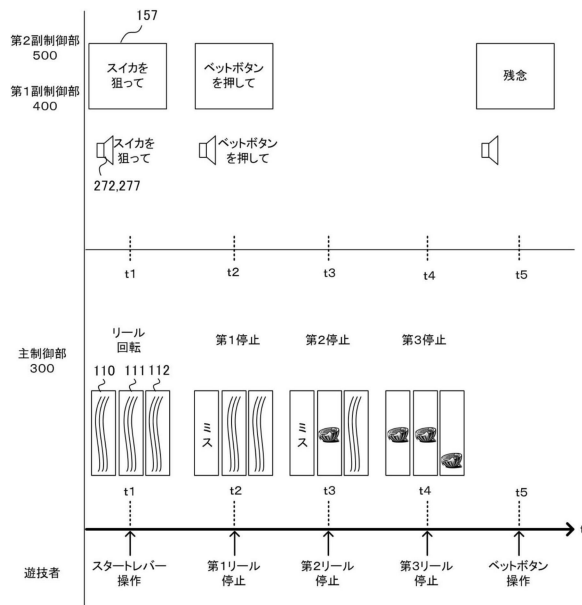
【図 1 4】

・内部当選役: はずれ



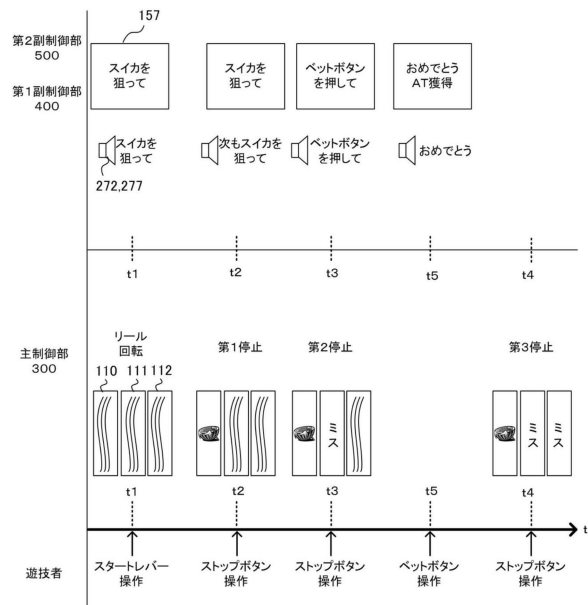
【図 2 3】

・内部当選役:はずれ



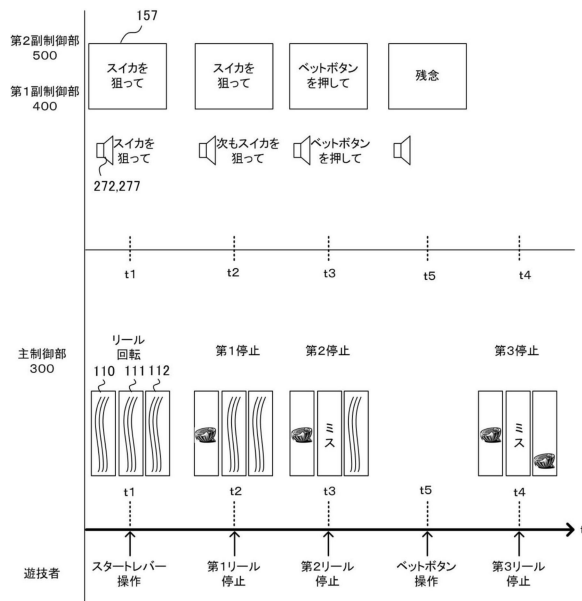
【図 2 4】

・内部当選役:小役2



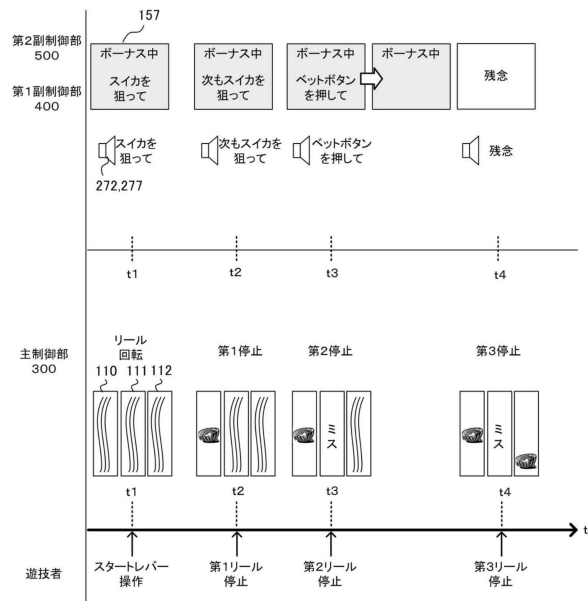
【図 2 5】

・内部当選役:はずれ

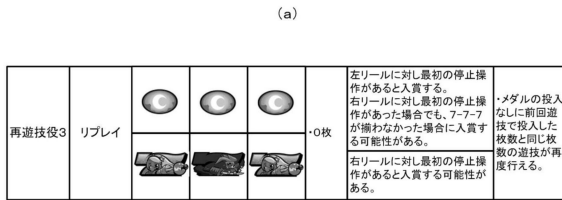


【図 2 6】

・内部当選役:はずれ

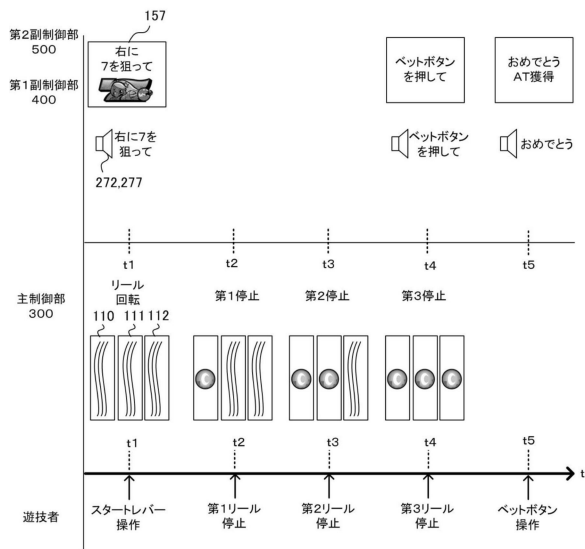


【図 28】

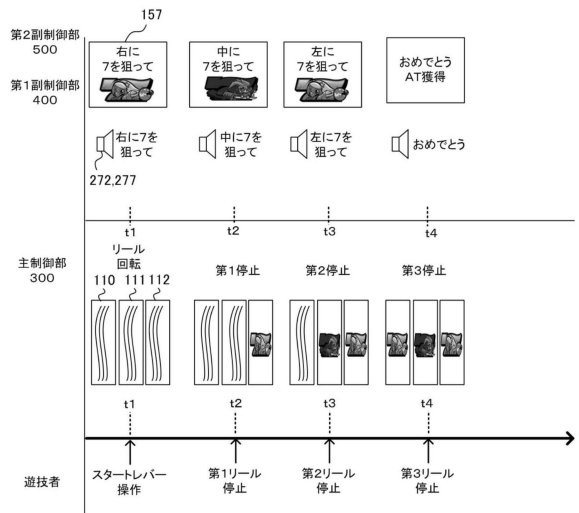


【図 29】

・内部当選役:再遊技役3

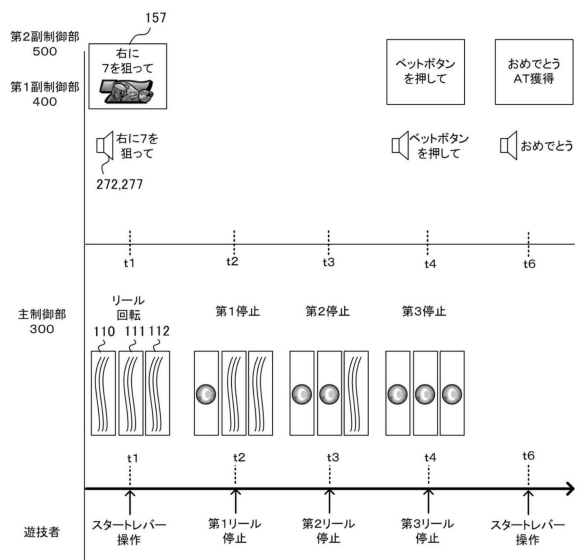


・内部当選役:再遊技役3



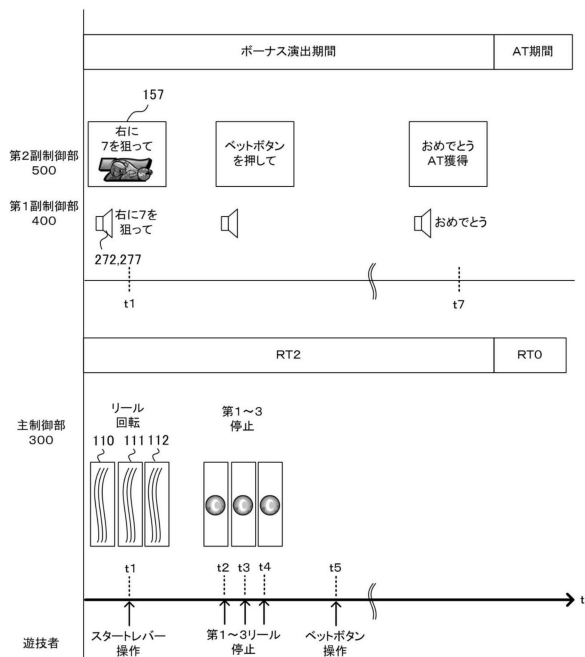
【図 30】

・内部当選役:再遊技役3



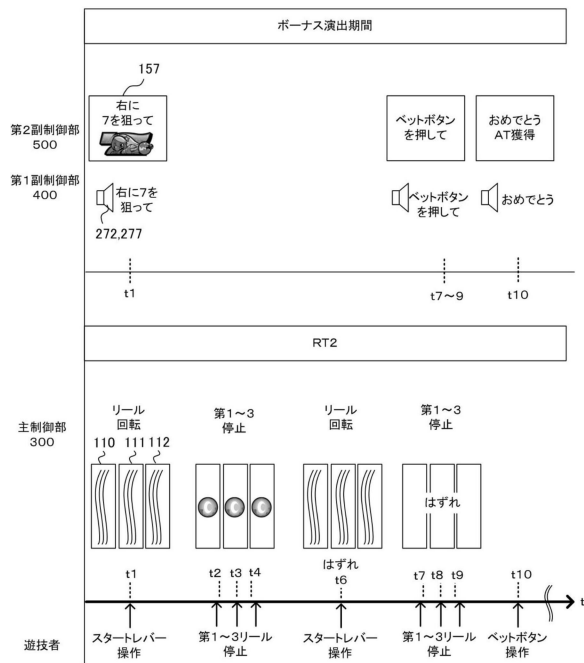
【図 31】

・内部当選役:再遊技役3



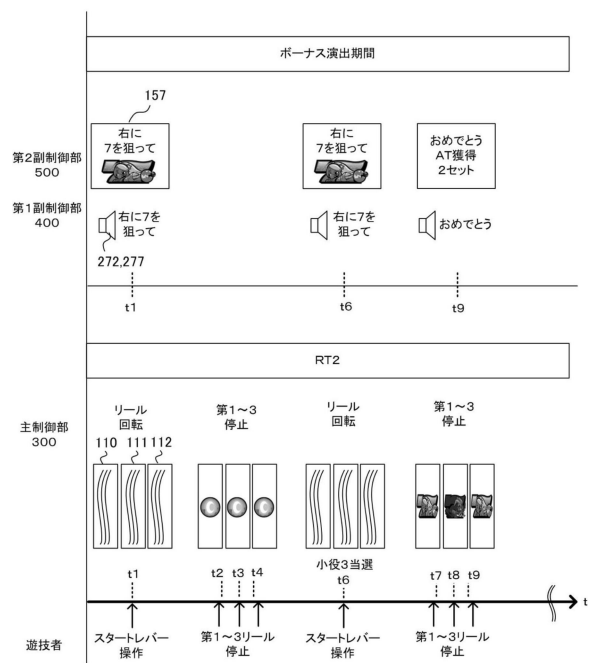
【図 3 2】

・内部当選役:再遊技役3



【図 3 3】

・内部当選役:再遊技役3



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5747338 (JP, B2)
特開2013-034732 (JP, A)
特開2010-207358 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04