

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5783611号

(P5783611)

(45) 発行日 平成27年9月24日(2015.9.24)

(24) 登録日 平成27年7月31日(2015.7.31)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 1 (全 60 頁)

(21) 出願番号	特願2012-276290 (P2012-276290)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成24年12月18日(2012.12.18)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2014-117538 (P2014-117538A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成26年6月30日(2014.6.30)		シャイン60
審査請求日	平成26年4月14日(2014.4.14)	(74) 代理人	110001508
早期審査対象出願			特許業務法人 津国
		(74) 代理人	100078662
			弁理士 津国 肇
		(74) 代理人	100131808
			弁理士 柳橋 泰雄
		(74) 代理人	100132540
			弁理士 生川 芳徳
		(72) 発明者	伊藤 智彦
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄が表示された複数のリールを回転させて停止させる遊技を実施可能なスロットマシンであって、

抽選処理により複数の役の中から当選役を決定する役抽選を行なうための役抽選手段と、

複数の図柄を有する複数のリールを回転させた後、遊技者のリール停止操作に基づく信号を受信したとき、前記役抽選の結果に応じて、回転させたリールの停止制御を行なうリール制御手段と、

遊技者に所定の警告を与えるための制御処理を行なう警告制御手段と、

遊技者にとって有利な遊技結果を得るために有用な情報を含む報知演出を、所定の期間実施可能とする演出制御手段と、

を備え、

前記警告制御手段が、前記所定の警告を与えるための制御処理と、前記報知演出を実施する権利の獲得を困難にする制御処理とを行なう場合があり、

前記役として、

前記リールが所定の順番で停止操作されたときと、前記所定の順番以外の特定の順番で停止操作されたときとで表示可能な図柄の組み合わせが異なり、表示される図柄の組み合わせに基づく遊技媒体の払い出しに関する利益が異なる小役と、

前記リールが前記所定の順番で停止操作されたときと、前記所定の順番以外の前記特定

10

20

の順番で停止操作されたときとで表示可能な図柄の組み合わせが異なり、前記特定の順番で前記複数のリールが停止操作されたときに前記報知演出を実施可能とする所定の期間の延長に係る特定の図柄組合せが表示可能である再遊技役と、を含み、

前記演出制御手段は、前記報知演出を実施可能とする期間において、前記小役または前記再遊技役に当選したときは前記報知演出として前記リールの停止順番に関する情報を報知可能とし、

前記警告制御手段は、前記報知演出を実施しない遊技のうち所定の遊技において、

前記役抽選で前記小役に当選し前記所定の順番以外の前記特定の順番で前記リールが停止操作されたときに前記所定の警告を与えるための制御処理とともに、前記報知演出を実施する権利の獲得を困難にする制御処理を行い、

前記役抽選で前記再遊技役に当選し前記所定の順番以外の前記特定の順番で前記リールが停止操作されたときに前記所定の警告を与えるための制御処理は行うが、前記報知演出を実施する権利の獲得を困難にする制御処理を行わないことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者が遊技媒体を投入して、複数の図柄が表示された複数のリールを回転させて停止させ、停止時における図柄の組み合わせによって遊技結果を定めるスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

複数の図柄が表示された複数のリールを回転させた後、役抽選の結果に応じて、回転させたリールを停止させ、停止時に表示された図柄の組み合わせによって遊技結果を定めるスロットマシンが、遊技機の1つとして広く用いられている。この中には、所定の要件を満たしたときに、遊技者に所定のペナルティを与えるものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2003-117077号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載のスロットマシンでは、遊技状態に応じて禁止される順番でリール停止操作を行なった場合に、遊技者にペナルティ（遊技者にとって不利な状態）を付与することにより、禁止している順番でリール停止操作を行なうことを抑制することができる。しかし、禁止される順番でリール停止操作を行なった場合にペナルティを付与するだけなので、遊技の進行は単調になり、遊技者に遊技的な面白さを与えることは困難である。

よって、本願発明の目的は、ペナルティに基づく遊技の進行が単調になることなく、遊技的な面白さを与えて、遊技者が遊技を継続しても、遊技者の遊技に対する関心を維持させることが期待できるスロットマシンを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

以上のような目的を達成するため、本発明に係るスロットマシンとして、複数の図柄が表示された複数のリールを回転させて停止させる遊技を実施可能なスロットマシンであって、抽選処理により複数の役の中から当選役を決定する役抽選を行なうための役抽選手段と、複数の図柄を有する複数のリールを回転させた後、遊技者のリール停止操作に基づく信号を受信したとき、前記役抽選の結果に応じて、回転させたリールの停止制御を行なうリール制御手段と、所定の条件を満たしたときに、遊技者に所定のペナルティを付与する

ペナルティ付与手段と、を備え、前記ペナルティ付与手段が、前記所定の条件を満たしたときの遊技状態に応じた前記所定のペナルティを付与することが考えられる。

【0006】

一般的に、スロットマシンにおいては、所定のベットを行なって遊技を行なう。ベットを行なうことには、具体的に、遊技者がスロットマシンに設けられた遊技媒体投入口等から、遊技媒体（例えば、コイン）を投入することにも含まれるし、スロットマシンの記憶媒体に記憶させることにより、予めクレジットした所定数の遊技媒体を用いることも含まれる。また、遊技媒体としては、コイン、メダル、チップのような物品には限られず、例えば、磁気カードのような電磁的に作用させるものも適用可能である。

ここで「役」には、一般的に、遊技を遊技者にとって有利に進行させる「当たり遊技」を行なうための「当たり役」と、入賞すると予め定められた数の遊技媒体の払い出しを行なう一般役と、遊技媒体を投入しないで遊技を再実施できる「再遊技」のための「再遊技役」とが含まれる。

【0007】

「当たり役」とは、抽選で当たり役に当選し、その当たり役に対応した図柄が停止して入賞したときに、遊技が遊技者にとって有利な態様で進行する「当たり遊技」を行なうことができる役である。また、当たり役の中には、ビッグボーナス役（以下「BB役」という）があり、このBB役（「1種BB役」という場合がある）は、当たり遊技の1つであるBB遊技（「1種BB遊技」という場合がある）に移行させる役である。このBB遊技は、所定の役が高確率で当選する遊技を、予め定められた遊技媒体の払い出し数（「終了枚数」ともいう）に達するまで、連続して行なうことができる。なお、複数のBB遊技を設定することも可能であり、例えば、所定の役の当選確率や終了枚数の設定が異なる複数のBB遊技を設けることもできる。

【0008】

また、当たり役として、ミドルボーナス役（以下「MB役」という）を設定することも可能であり、このMB役（「2種BB役」という場合がある）は、当たり遊技の1つであるMB遊技（「2種BB遊技」という場合がある）に移行させる役である。このMB遊技は、役抽選の結果によらず、所定の図柄の組み合わせが停止したとき入賞処理が行なわれる遊技（「CB遊技」という場合がある）を、予め定められた遊技媒体の払い出し数（終了枚数）に達するまで、連続して行なうことができる。なお、複数のMB遊技を設定することも可能であり、例えば、終了枚数の設定が異なる複数のMB遊技を設けることもできる。更に、当たり役として、シングルボーナス役（以下「SB役」という）を設定することも可能あり、このSB役は、当たり遊技の1つであるSB遊技に移行させる役である。このSB遊技は、1遊技だけ行なわれる当たり遊技である。

【0009】

「一般役」とは、抽選で一般役に当選し、その一般役に対応した図柄が揃って入賞すると、予め定められた数の遊技媒体の払い出しが行なわれる役である。

また、「再遊技役」とは、抽選で再遊技役に当選し、再遊技役に対応した図柄が停止して入賞したときに、遊技媒体を投入することなく遊技を再実施できる「再遊技」（「リプレイ」ともいう）を実施することができる役である。また、再遊技役が当選し入賞したときには、再遊技役に当選した前の遊技でのベット数（投入した遊技媒体の枚数）と同じベット数で再遊技を行なうこともできるし、異なるベット数で再遊技を行なうこともできる。また、1回の遊技で投入できる遊技媒体の枚数である規定枚数としては、任意の枚数を用いることができ、複数種類の再遊技役を設定することもできる。

【0010】

1の役を定める「抽選」は、例えば、乱数を発生させてその値によって、1つの当選役を定めることが望ましい。乱数の発生については、乱数発生器を用いることも考えられるし、コンピュータ等を用いてソフトウェア上で発生させることも考えられる。

「複数の図柄を有するリール」については、モータ等によって物理的に回転、停止が行なわれるリールも含まれるし、表示装置に表示され、画像上で回転、停止が行なわれる画

10

20

30

40

50

像上のリールも含まれる。「リール制御手段」は、遊技者の停止操作に基づいて発信された停止信号を受信したときに、回転しているリールの停止制御を行なう。この場合、1つの停止操作で、全てのリールの回転を停止させる設定も可能であるし、各々のリールに対応した操作に基づいて、停止操作されたリールだけを停止させるように設定することも可能である。

【0011】

「所定のペナルティ」としては、通常、遊技者に特典を与える場合において、特典を与えないことや、付与する特典を遊技者が得る利益が少ないものに変更することが考えられる。また、遊技者にとって有利な遊技状態の継続期間を短縮したり、遊技者にとって有利な遊技状態を終了させたり、遊技者が得る利益が少ない他の遊技状態に移行させることも考えられる。遊技者に与える特典としては、遊技媒体の払い出しも考えられるし、下記に示すような報知演出を行なうことも考えられる。

10

ペナルティを付与するときの「所定の条件」には、例えば、役抽選で特定の役に当選したことや、リール停止操作で特定の図柄が表示されたことや、特定の順番でリール停止操作をしたことや、報知演出で指示された内容と異なる態様でリール停止操作すること、又はこれらの条件のうち何れかの条件を組み合わせることを例示することができる。ただし、これに限られるものではなく、その他の任意の条件を挙げることができる。

【0012】

本実施態様においては、所定の条件を満たしたときに、所定の条件を満たしたときの遊技状態に応じたペナルティを付与するようになっているので、遊技の進行に変化をつけることができ、戦略的に遊技を行なうといった遊技的な面白さを遊技者に与えることができる。よって、ペナルティに基づく遊技の進行が単調になることなく、遊技者が遊技を継続しても、遊技者の遊技に対する関心を維持させることが期待できる。

20

【0013】

本発明に係るスロットマシンとして、更に、前記役抽選で当選した役に対応した図柄を表示させるのに有用な情報を含む報知演出を、遊技者に付与された報知回数（AT遊技数）だけ実施する演出制御手段を備え、前記報知演出を実施する前記遊技状態と前記報知演出を実施しない前記遊技状態とにおいて、異なる前記所定のペナルティを付与することが考えられる。

【0014】

30

ここで、「報知演出」は、遊技者がリール停止操作により役抽選で当選した役に対応した図柄を表示させるのに有用な情報を含む演出であって、例えば、役抽選で当選した役に対応した図柄を報知する情報を含む場合もあるし、所定のリール停止順でリール停止操作を行なったとき、役抽選で当選した役に対応した図柄が表示される場合において、所定のリール停止順を報知する情報を含む場合を挙げる。ただし、これに限られるものではなく、その他の様々な情報を含む演出を適用することができる。

【0015】

本実施態様においては、報知演出を実施する遊技状態と報知演出を実施しない遊技状態とにおいて、異なるペナルティを付与するようになっている。よって、遊技者の関心が高い報知演出の実施の有無に応じて、異なるペナルティを付与するので、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

40

【0016】

本発明に係るスロットマシンとして、更に、前記所定のペナルティの1つが、前記報知演出を実施しない前記遊技状態から前記報知演出を実施する前記遊技状態に移行させるのを困難にすることであることが考えられる。

【0017】

ここで、「報知演出を実施しない遊技状態から報知演出を実施する遊技状態に移行させるのを困難にすること」としては、例えば、段階的な遊技状態の移行を経て報知演出を実施する遊技状態に移行させる場合に、報知演出を実施する遊技状態への移行が近い段階から遠い段階へ転落させることや、抽選処理で報知演出を実施する遊技状態に移行させる場

50

合に、移行させる確率を低下させることを例示することができる。ただし、これに限られるものではなく、その他の任意の事項を適用することができる。

【0018】

本実施態様においては、所定のペナルティの1つが、報知演出を実施しない遊技状態から報知演出を実施する遊技状態に移行させるのを困難にすることなので、遊技の進行にメリハリがつき、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

【0019】

本発明に係るスロットマシンとして、更に、前記所定のペナルティの1つが、前記報知回数（AT遊技数）を獲得するのを困難にすることであることが考えられる。

【0020】

ここで、「報知回数（AT遊技数）を獲得するのを困難にすること」としては、例えば、抽選処理で付与する報知回数（AT遊技数）を定める場合に、付与する確率を低くしたり、当選したときに付与する報知回数を低くしたり、所定の要件を満たした（例えば、所定の役の当選、所定の図柄の表示）ときに、報知回数（AT遊技数）を付与する場合に、付与の要件を厳しくする（例えば、該当する役や図柄を減らす）ことが考えられる。

【0021】

本実施態様においては、所定のペナルティの1つが、報知回数（AT遊技数）を獲得するのを困難にすることなので、遊技の進行にメリハリがつき、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

【0022】

本発明に係るスロットマシンとして、更に、前記所定のペナルティの1つが、既に獲得している前記報知回数（AT遊技数）を減少させることであることが考えられる。

【0023】

本実施態様においては、所定のペナルティの1つが、既に獲得している報知回数（AT遊技数）を減少させることなので、遊技の進行にメリハリがつき、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

【0024】

本発明に係るスロットマシンとして、更に、前記役抽選で何れかの役に決定したとき当選フラグを設定し、前記当選フラグが設定された状態で、前記リール停止制御により前記役抽選で決定された役に対応した図柄の組み合わせが有効ライン上に表示されて入賞したと判断したとき、前記入賞したと判断された役に対応した入賞処理を行なう入賞処理制御手段を備え、前記当選フラグが次遊技に持ち越し可能な役（以下「持越可能役」という）があり、前記所定の条件が、前記持越可能役が入賞したことであることが考えられる。

【0025】

ここで、「持越可能役」としては、例えば、上記の当たり役（BB役、MB役、SB役）を例示することができる。

本実施態様においては、ペナルティを付与する条件が、持越可能役が入賞したことなので、遊技者に遊技的な面白さを与えることができ、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

【0026】

本発明に係るスロットマシンとして、更に、前記役抽選で特定の抽選結果となりかつ前記複数のリールを特定の順番で停止させたときに前記持越可能役が入賞し、前記複数のリールを前記特定の順番以外の順番で停止させたときに、前記特定の順番で停止させたときに比べてより大きな特典を遊技者に与える場合があり、前記役抽選で特定の抽選結果となったとき、前記報知回数（AT遊技数）を獲得するための制御処理を行なうことが考えられる。

【0027】

ここで、報知回数を獲得するための制御処理として特定の抽選結果になったことに替えて特定の抽選結果に対応する特定の表示結果となったこととしてもよい。

本実施態様においては、リールを特定の順番で停止させたときに持越可能役が入賞し、

10

20

30

40

50

特定の順番以外の順番で停止させたときに、特定の順番で停止させたときに比べてより大きな特典を遊技者に与える場合があるので、遊技者に遊技的な面白さを与え、特に、遊技者に、特定の順番以外の順番でリール停止操作を行なうことの動機付けを与えることができる。更に、役抽選で特定の抽選結果となったとき、報知回数（ＡＴ遊技数）を獲得するための制御処理を行なうようになっていたため、役抽選で特定の抽選結果となったときは、演出制御手段により特定の抽選結果となった旨又は、ＡＴ抽選が行われＡＴ遊技数が加算される可能性を示唆する演出を実行してもよい。よって、遊技者は持越可能役を入賞させることよりＡＴ遊技数（報知回数）を獲得するための制御処理（ＡＴ抽選）に関する関心を高めることが期待できる。

【発明の効果】

10

【００２８】

上述の発明によれば、ペナルティを付与する条件を満たしたときの遊技状態に応じたペナルティを付与するようになっていたので、遊技の進行に変化をつけることができ、戦略的に遊技を行なうといった遊技的な面白さを遊技者に与えることができ、これにより、ペナルティに基づく遊技の進行が単調になることなく、遊技者が遊技を継続しても、遊技者の遊技に対する関心を維持させることが期待できる。

【図面の簡単な説明】

【００２９】

【図１】本発明に係るスロットマシンの外観を示す正面図である。

【図２】本発明に係るスロットマシンを制御する主制御回路を示すブロック図である。

20

【図３】本発明に係るスロットマシンを制御する副制御回路を示すブロック図である。

【図４】本発明に係るスロットマシンの制御の機能を示す機能ブロック図である。

【図５】主制御回路１００において実行される遊技の進行を制御するメインルーチンを示すフローチャートである。

【図６】役抽選処理と引き続いて実施されるフラグオン処理とを示す役抽選処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図７】リールの回転、停止のための制御を行なうリール変動、停止サブルーチンを示すフローチャートである。

【図８】リールの図柄が停止した後の制御処理を示す入賞判定、フラグオフ処理サブルーチンを示すフローチャートである。

30

【図９】入賞判定、フラグオフ処理サブルーチンの制御処理の一部であるＭＢ遊技中処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図１０】入賞判定、フラグオフ処理サブルーチンの制御処理の一部である役当選時処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図１１】主制御回路１００で制御される遊技状態の遷移状態を示す線図である。

【図１２】副制御回路２００で制御される遊技状態の遷移状態を示す線図である。

【図１３】副制御回路２００で実施される遊技状態設定サブルーチンを示すフローチャートである。

【図１４】副制御回路２００で実施される通常状態ＡＴ抽選サブルーチンを示すフローチャートである。

40

【図１５】副制御回路２００で実施されるＡＴ権利設定サブルーチンを示すフローチャートである。

【図１６】副制御回路２００で実施される通常状態判定サブルーチンを示すフローチャートである。

【図１７】副制御回路２００で実施される通常状態ＭＢ入賞時サブルーチンを示すフローチャートである。

【図１８】副制御回路２００で実施されるＡＴ演出表示遊技サブルーチンを示すフローチャートである。

【図１９】副制御回路２００で実施される報知画像表示サブルーチンを示すフローチャートである。

50

【図 20】副制御回路 200 で実施される A T 状態 A T 抽選サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 21】副制御回路 200 で実施される A T 状態昇格判定サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 22】副制御回路 200 で実施される A T 状態 3 終了サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 23】副制御回路 200 で実施される A T 状態 M B 入賞時サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 24】副制御回路 200 で実施される警告音発生サブルーチンを示すフローチャートである。

10

【図 25】副制御回路 200 で実施されるペナルティ時 A T 抽選サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 26】副制御回路 200 で実施されるループ抽選サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 27】副制御回路 200 で実施される押動遊技実施サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 28】副制御回路 200 で実施される補正遊技数報知サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 29】リール図柄配置の実施例を示す図である。

【図 30 A】規定枚数ごとの図柄の組み合わせの実施例を示すテーブルである。

20

【図 30 B】規定枚数ごとの図柄の組み合わせの実施例を示すテーブル（続き）である。

【図 30 C】規定枚数ごとの図柄の組み合わせの実施例を示すテーブル（続き）である。

【図 30 D】規定枚数ごとの図柄の組み合わせの実施例を示すテーブル（続き）である。

【図 30 E】規定枚数ごとの図柄の組み合わせの実施例を示すテーブル（続き）である。

【図 30 F】規定枚数ごとの図柄の組み合わせの実施例を示すテーブル（続き）である。

【図 30 G】規定枚数ごとの図柄の組み合わせの実施例を示すテーブル（続き）である。

【図 31 A】次遊技に持ち越しできない役の役抽選テーブルの実施例を示す図である。

【図 31 B】次遊技に持ち越しできない役の役抽選テーブルの実施例（続き）を示す図である。

【図 31 C】次遊技に持ち越しできない役の役抽選テーブルの実施例（続き）を示す図である。

30

【図 32】持ち越し可能な役の役抽選テーブルの実施例を示す図である。

【図 33 A】通常状態 1 における A T 抽選テーブルの実施例を示す図である。

【図 33 B】通常状態 2 における A T 抽選テーブルの実施例を示す図である。

【図 33 C】通常状態 3 における A T 抽選テーブルの実施例を示す図である。

【図 33 D】A T 状態 1 における A T 抽選テーブルの実施例を示す図である。

【図 33 E】A T 状態 2 における A T 抽選テーブルの実施例を示す図である。

【図 33 F】A T 状態 3 における A T 抽選テーブルの実施例を示す図である。

【図 34 A】A T 状態 3 における A T 抽選テーブルのその他の実施例を示す図である。

【図 34 B】A T 状態 3 における A T 抽選テーブルのその他の実施例を示す図である。

40

【図 35】昇格抽選テーブルの実施例を示す図である。

【図 36】ペナルティ時 A T 抽選テーブルの実施例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0030】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態を詳細に説明する。

本実施形態に係るスロットマシン 10 の外観を図 1 に示す。

図 1 は、本実施形態に係るスロットマシンの外観を示す正面図である。同図において、スロットマシン 10 の筐体の前面部には、フロントパネル 20 が設けてある。このフロントパネル 20 の略中央には、垂直方向に縦長矩形の 3 つの表示窓 22 L、22 C 及び 22 R が形成してある。

50

【 0 0 3 1 】

スロットマシン 10 の筐体の内部には、3 個のリール 40 L、40 C 及び 40 R が回転自在に設けてある。各リール 40 L、40 C 及び 40 R は、それぞれリング形状となっており、その外周面には、図柄を印刷したリールテープが貼着してある。このリールテープには、例えば、21 個の図柄が等間隔で描かれている。これら図柄の配列は、リール 40 L、40 C 及び 40 R ごとにそれぞれ異なっている。なお、各リールの具体的な図柄配置については、図 29 を用いて追って詳細に説明する。

各リール 40 L、40 C 及び 40 R は、上述した表示窓 22 L、22 C 及び 22 R を介してそれぞれ視認可能となっている。リールが停止しているときには、1 つの表示窓において、1 本のリールの連続した 3 つの図柄が視認可能となる。このため、3 つの表示窓 22 L、22 C 及び 22 R の全てからは、合計 9 つの図柄が視認可能となる。

後述するように、各リール 40 L、40 C 及び 40 R は、それぞれモータ（図示せず）により回転駆動され、各表示窓 22 L、22 C 及び 22 R において、各リール 40 L、40 C 及び 40 R の外周面に描かれた図柄が上から下に向かって移動する。

【 0 0 3 2 】

これらの 3 つの表示窓 22 L、22 C 及び 22 R の前面には、5 本の入賞ラインが定めである。これら 5 本の入賞ラインは、水平の 3 本（中央 L1、上下 L2 A、L2 B）の入賞ラインと、斜めの 2 本（斜め右下がり L3 A、斜め右上がり L3 B）の入賞ラインとで構成してある。これら入賞ライン L1、L2 A、L2 B、L3 A 及び L3 B の左端部には、有効ライン表示部（ベット数表示手段）24 a ~ 24 e が設けてある。これら有効ライン表示部 24 a ~ 24 e は、賭けの対象となった遊技媒体（本実施形態ではメダルを用いている。）の枚数により、有効となった入賞ライン（以下、有効ラインと称する）を表示する。なお、本実施形態では、賭けの対象となった遊技媒体の枚数（ベット数）によらず中央 L1 のみを有効ラインとして定められる。また、有効ライン以外の入賞ライン（上下 L2 A、L2 B、斜め右下がり L3 A、斜め右上がり L3 B）を表示ラインと称する。

【 0 0 3 3 】

上述したフロントパネル 20 の下方には、略水平の操作パネル部 30 が設けてある。この操作パネル部 30 の左側には、1 - ベットスイッチ 32、2 - ベットスイッチ 34 及び 3 - ベットスイッチ 36 が配設してある。また、操作パネル部 30 の右側には、遊技媒体を投入することができる遊技媒体投入口 38 が設けてある。

遊技媒体投入口 38 から遊技媒体が投入されると、遊技媒体カウンタ（図示せず）が遊技媒体の枚数を計数する。この遊技媒体投入口 38 から規定枚数以上の遊技媒体が投入された場合には、規定以上の枚数をクレジット数として後述する RAM 110 に記憶するとともに、このクレジット数をクレジット数表示部 53 に表示するようになっている。

1 - ベットスイッチ 32 は、クレジット数のうちの 1 枚だけを遊技の賭けの対象とするためのスイッチである。2 - ベットスイッチ 34 は、クレジット数のうちの 2 枚だけを遊技の賭けの対象とするためのスイッチである。3 - ベットスイッチ 36 は、クレジット数のうちの 3 枚のメダルを遊技の賭けの対象とするためのスイッチである。

なお、遊技媒体は、コインのような物品には限られず、例えば、磁気カードのような電磁的に作用させるものも適用可能である。

【 0 0 3 4 】

また、スロットマシン 10 の筐体の上方には、液晶ディスプレイパネルから構成される画像表示装置 70 が設けてある。なお、画像表示装置 70 は、上述した液晶ディスプレイパネルに限らず、遊技者が、画像情報や文字情報を遊技中に視認し得る装置であれば、その他あらゆる表示装置を用いることが可能である。

【 0 0 3 5 】

操作パネル部 30 の前面の左側には、スタートスイッチ（スタートレバー）50 が傾動可能に設けてあり、また、操作パネル部 30 の前面の中央部には、3 つのリール停止スイッチ 52 L、52 C 及び 52 R が設けてある。リール停止スイッチ 52 L は左リール 40 L に対応し、リール停止スイッチ 52 C は中リール 40 C に対応し、リール停止スイッチ

10

20

30

40

50

5 2 R は右リール 4 0 R に対応している。

遊技者が、スタートスイッチ 5 0 を傾動操作すると、上述した 3 つのリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R が一斉に回転を開始する。これらリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の回転速度が一定速度に達すると、遊技者によるリール停止スイッチ 5 2 L、5 2 C 及び 5 2 R の操作が有効となる。

遊技者が、リール停止スイッチ 5 2 L を押動操作すると左リール 4 0 L が停止する。リール停止スイッチ 5 2 C を押動操作すると中リール 4 0 C が停止する。リール停止スイッチ 5 2 R を押動操作すると右リール 4 0 R が停止する。

各リール 4 0 L、4 0 C 又は 4 0 R が停止したときは、それぞれの外周面に描かれた図柄が、上述した表示窓 2 2 L、C、R 中に見える縦 3 つのコマの位置に停止するように停止制御している。

10

【 0 0 3 6 】

スロットマシン 1 0 の筐体の下方の右側には、筐体の内部に収納した図示しないスピーカ（後述する図 4 に示すスピーカ 6 4 に対応する）から発せられた音を筐体の外部へ出すための透音穴 6 0 が設けてある。スロットマシン 1 0 の筐体の下方の中央部には、遊技媒体払出口 6 2 が設けてある。各リール 4 0 L、4 0 C 又は 4 0 R が停止して、有効ライン上に停止表示された図柄の組み合わせが、所定の組み合わせ、すなわち、役を構成する図柄の組み合わせとなった場合には、この組み合わせに応じて予め定めた枚数の遊技媒体を遊技媒体払出口 6 2 から払い出したり、下記に示す当たり遊技や再遊技を実施して、遊技者に所定の特典を与えるようになっている。

20

上述したように、スロットマシン 1 0 における遊技は、停止させた複数のリール 4 0 L、4 0 C 又は 4 0 R の図柄の組み合わせによって遊技結果が定まるといえるものである。この遊技は、スタートスイッチ 5 0 を遊技者が傾動操作するたびに行なわれ、複数のリール 4 0 L、4 0 C、4 0 R を回転させて停止させる遊技を繰り返し行なうことができる。

【 0 0 3 7 】

上述した役の種類には、例えば、当たり役、一般役、再遊技役等の種類がある。当たり役は、抽選で当たり役に当選し、その当たり役に応じた図柄が揃って入賞したときには、遊技を遊技者にとって有利に進行させる当たり遊技を行なうことができる役である。また、一般役は、抽選で一般役に当選し、その一般役に応じた図柄が揃って入賞すると、予め定めた数の遊技媒体を払い出す役である。なお、一般役の中には、遊技媒体の払い出し枚数が 1 枚の所謂一枚役も含まれる。また、再遊技役は、抽選で再遊技役に当選し、再遊技役に応じた図柄が揃って入賞したときに、遊技媒体を新たに投入することなく再遊技（リプレイとも称する）を行なうことができる役である。

30

【 0 0 3 8 】

また、例えば、リール停止操作で所定の図柄が表示されたとき、役抽選手段により再遊技役が当選する確率が通常の遊技より高い値に設定された R T 作動状態（再遊技選択高状態）を実施するという特典を遊技者に与えることもできる。この所定の図柄としては、上記のような役を構成する図柄だけでなく、当選した役に対応する図柄を停止させることができなかつた場合に表示される図柄（所謂こぼし目）であってもよいし、役抽選ではずれの場合に表示される図柄の 1 つであってもよい。

40

【 0 0 3 9 】

また、当たり役には、ビッグボーナス役（以下、B B 役と称する）がある。B B 役は、当たり遊技の 1 つである B B 遊技に移行させる役であり、この B B 遊技は、所定の役が高確率で当選する遊技を、予め定められた遊技媒体の払い出し数に達するまで、連続して行なうことができる。なお、複数の B B 遊技を設定することも可能であり、例えば、所定の役の当選確率や終了枚数の設定が異なる複数の B B 遊技を設けることもできる。

更に、当たり役として、ミドルボーナス役（以下、M B 役と称する）やシングルボーナス（以下、S B 役）を設定することもできる。M B 役（「2 種 B B 役」と称する場合がある）は、当たり遊技の 1 つである M B 遊技（「2 種 B B 遊技」と称する場合がある）に移行させる役であり、この M B 遊技は、役抽選の結果によらず、所定の図柄の組み合わせが

50

停止したとき入賞処理が行なわれる遊技（ＣＢ遊技と称する場合がある）を、予め定められた遊技媒体の払い出し数に達するまで、連続して行なうことができる。ＳＢ役は、当たり遊技の１つであるＳＢ遊技に移行させる役であり、このＳＢ遊技は、１遊技だけ行なわれる当たり遊技である。

【００４０】

後述するように、役抽選で複数の役に同時当選し、複数のリール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒを停止させる順番によって、表示される図柄が異なるようにすることができ、表示された図柄に応じて、遊技者に付与する特典を異ならせることもできる。なお、遊技者に付与する特典としては、遊技媒体の払い出しや、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行することや、リール停止操作で有利な情報を報知する報知演出を行なう回数を付与することを例示することができる。ただし、これに限られるものではない。

10

【００４１】

<制御手段の説明>

スロットマシン１０を制御する制御手段は、主制御回路１００と副制御回路２００から構成される。ここで、主制御回路１００のブロック図を図２に示し、これに電氣的に接続されている副制御回路２００のブロック図を図３に示す。

上述したスタートスイッチ５０は、主制御回路１００のインターフェイス回路１０２に接続され、インターフェイス回路１０２は、入出力バス１０４に接続されている。スタートスイッチ５０から発せられたリール回転開始信号は、インターフェイス回路１０２において所望の信号に変換された後、入出力バス１０４に供給される。入出力バス１０４は、中央処理回路（以下、ＣＰＵと称する）１０６にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。上述したリール回転開始信号は、「操作信号」の１つを構成する。

20

【００４２】

また、上述したインターフェイス回路１０２には、リール停止スイッチ５２Ｌ、５２Ｃ及び５２Ｒ、並びに１－ベットスイッチ３２、２－ベットスイッチ３４及び最大ベットスイッチ３６も接続されている。これらのボタンやスイッチから発せられる信号もインターフェイス回路１０２に供給され、所望の信号に変換された後、入出力バス１０４に供給される。上述したリール停止スイッチ５２Ｌ、５２Ｃ又は５２Ｒから発せられる信号も、操作信号を構成する。

30

上述した入出力バス１０４には、ＲＯＭ（リード・オンリー・メモリ）１０８及びＲＡＭ（ランダム・アクセス・メモリ）１１０も接続されている。ＲＯＭ１０８は、スロットマシンの全体の流れを制御する制御プログラムや、制御プログラムを実行するための初期データを記憶する。また、ＲＡＭ１１０は、上述した制御プログラムで使用するフラグや変数の値を一時的に記憶することができる。

【００４３】

入出力バス１０４には、乱数を発生させるための乱数発生器１１２も接続されている。乱数発生器１１２は、一定の範囲の数値、例えば０～６５５３５（２の１６乗）に含まれる乱数を発生させる。尚、ＣＰＵ１０６の演算処理により乱数を発生させるように構成してもよい。

40

入出力バス１０４には、モータ駆動回路１１４が接続されている。モータ駆動回路１１４には、上述した３つのリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各々を回転駆動するステッピングモータ８０Ｌ、８０Ｃ及び８０Ｒが接続されている。ステッピングモータ８０Ｌ、８０Ｃ及び８０Ｒの各々は、３つのリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの内部に設けられ、ステッピングモータ８０Ｌ、８０Ｃ及び８０Ｒの回転シャフトがリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの回転中心となるように、ステッピングモータ８０Ｌ、８０Ｃ及び８０Ｒに取り付けられている。

【００４４】

ＣＰＵ１０６から発せられる駆動制御命令は、モータ駆動回路１１４により駆動信号に変換され、駆動信号はステッピングモータ８０Ｌ、８０Ｃ及び８０Ｒに供給される。なお

50

、駆動制御命令には、回転速度の命令も含まれており、ステッピングモータ 80L、80C 及び 80R の回転制御及び停止制御を行なうとともに、回転速度の制御も行なう。

CPU106 が、上述したように、ステッピングモータ 80L、80C 及び 80R に対する制御をすることにより、リール 40L、40C 及び 40R の回転制御及び停止制御を行なうとともに、回転速度の制御を行なうことができる。

【0045】

リール 40L、40C 及び 40R の各々には、各リールの回転角度位置を検出するための回転角度位置センサ（図示せず）が設けられており、回転角度位置センサは、リール回転角度位置検出回路 116 に接続されている。リール 40L、40C 及び 40R の各々の回転角度位置を示す信号が回転角度位置センサから発せられたときには、リール回転角度位置検出回路 116 に供給され、所定の信号に変換された後、入出力バス 104 に供給される。CPU106 は、供給された回転角度位置から図柄の番号を算出し、表示窓 22L、22C 及び 22R の各々に表示される図柄を特定する。

10

【0046】

更に、インターフェイス回路 102 には、接続線 118 も接続されている。この接続線 118 によって、主制御回路 100 は、後述する副制御回路 200 に電氣的に接続される。この副制御回路 200 を示すブロック図を図 3 に示す。

上述した接続線 118 は、副制御回路 200 のインターフェイス回路 202 に接続され、インターフェイス回路 202 は、入出力バス 204 に接続されている。主制御回路 100 から副制御回路 200 に送信された信号は、インターフェイス回路 202 において所望の信号に変換された後、入出力バス 204 に供給される。入出力バス 204 は、中央処理回路（以下、CPU と称する）206 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

20

【0047】

上述した入出力バス 204 には、ROM（リード・オンリー・メモリ）208 及び RAM（ランダム・アクセス・メモリ）210 も接続されている。ROM 208 は、後述するランプ駆動回路 218 や、表示駆動回路 220 や、スピーカ駆動回路 222 を制御する制御プログラムや、制御プログラムを実行するための初期データを記憶する。ROM 208 は、表示装置 70 に表示するための種々の画像データや、スピーカ 64 から発するための音声データも記憶する。

30

入出力バス 204 には、各表示ランプ 124 を駆動するためのランプ駆動回路 218 も接続されている。CPU 206 は、主制御回路 100 から供給される制御情報に応じて駆動指令をランプ駆動回路 218 に発し、駆動指令に応じて表示ランプ 124 を点灯駆動する。

【0048】

また、入出力バス 204 には、表示装置 70 を駆動する表示駆動回路 220 も接続されている。CPU 206 は、主制御回路 100 から供給される制御情報に応じて ROM 208 に記憶されている画像データや文字データ等を読み出し、そのデータを表示駆動回路 220 に供給する。このようにすることにより、表示装置 70 には、様々な画像データや文字データが画像として表示される。

40

更に、入出力バス 204 には、スピーカ 64 を駆動するためのスピーカ駆動回路 222 も接続されている。CPU 206 は、主制御回路 100 から供給される制御情報に応じて ROM 208 に記憶されている音声データを読み出し、そのデータをスピーカ駆動回路 222 に供給する。このようにすることにより、スピーカ 64 から所定の音声が発せられる。

【0049】

（機能ブロック図の説明）

次に、スロットマシン 10 の制御の機能ブロック図を図 4 に示す。

制御回路として、主制御回路 100 と副制御回路 200 が電氣的に接続され、主制御回路 100 には、操作手段 300 が電氣的に接続され、また、リール 40L、40C 及び 4

50

０Ｒの各々に設けられたモータ８０Ｌ、８０Ｃ及び８０Ｒが電氣的に接続されている。副制御回路２００には、表示装置７０、表示ランプ１２４、及びスピーカ６４が電氣的に接続されている。

３つのリール停止スイッチ５２Ｌ、５２Ｃ及び５２Ｒから停止操作手段３１０が構成され、この停止操作手段３１０と、スタートスイッチ５０と、ベットスイッチ３２、３４及び３６とから操作手段３００が構成される。この操作手段３００は、スイッチに限られず、遊技者の四肢を用いた操作に基づいて操作信号を発生させるものであれば、あらゆる手段が適用できる。

【００５０】

<主制御回路１００の説明>

10

主制御回路１００は、役抽選手段４１０と、リール制御手段４４０と、入賞処理制御手段４５０と、再遊技制御手段４６０と、再遊技選択高状態制御手段４７０とを含む。

役抽選手段４１０は、役抽選処理によって、役（当たり役、一般役、再遊技役等）の抽選を行なうものである。役抽選手段４１０は、例えば、役抽選用の乱数発生器１１２（ハード乱数等）と、この乱数発生器１１２が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段４２０と、乱数抽出手段４２０が抽出した乱数値に基づいて役の当選の有無及び当選役を判定する乱数判定手段４３０とを備えている。この役抽選手段４１０による制御処理は、役抽選処理サブルーチン（図６参照）に示される。

【００５１】

リール制御手段４４０は、スタートスイッチ５０から発信されたリール回転開始信号を受信することによって、モータ８０Ｌ、８０Ｃ、８０Ｒの制御を行なって、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒを回転させ、そして、リール停止スイッチ５２Ｌ、５２Ｃ、５２Ｒの操作開始時に発信されるリール停止立ち上り信号または操作終了時に発信されるリール停止立ち下り信号に基づき、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒを停止させるリール作動に関する制御を行なう。停止の制御においては、当選した役に対応して、停止図柄が揃うまたは揃わないようにするための図柄組み合わせ制御を行なう。以上のようなリール制御手段４４０による制御処理は、リール変動、停止サブルーチン（図７参照）に示される。

20

【００５２】

入賞処理制御手段４５０は、役抽選処理で当たり役や一般役が当選し、停止した図柄に関する入賞図柄判定により、各々の役に対応した図柄が揃って入賞したと判別したときに、遊技が遊技者にとって有利に進行する当たり遊技や所定枚数の遊技媒体の払い出しを実施するための制御を行なう。

30

再遊技制御手段４６０は、抽選処理で再遊技役が当選し、停止した図柄に関する入賞図柄判定により、再遊技役に対応した図柄が揃ったと判別したときに、遊技媒体を投入しないで、次の遊技を行なうための制御を行なう。なお、入賞処理制御手段４５０や再遊技制御手段４６０による制御処理は、後述する入賞判定、フラグオフ処理サブルーチン（図８～図１０参照）に示される。

【００５３】

再遊技選択高状態制御手段４７０は、所定の開始要件を満たしたときに、遊技の態様を、役抽選手段により再遊技役が当選する確率が通常の遊技より高い値に設定されたＲＴ作動状態（再遊技選択高状態）に変更し、ＲＴ作動状態（再遊技選択高状態）に変更後、所定の解除要件を満たしたときに、ＲＴ作動状態（再遊技選択高状態）を解除する制御処理を行なう。なお、ＲＴ作動状態では、再遊技役の当選確率が通常の遊技より高い場合だけに限られず、通常の遊技と同じ場合や通常の遊技よりも低い場合もあり得る。

40

【００５４】

<副制御回路２００の説明>

副制御回路２００には、画像制御手段５１０、音声制御手段５２０、ランプ制御手段５３０、演出制御手段５４０、ペナルティ付与手段５５０、及び警告制御手段５６０が設けられている。画像制御手段５１０は、演出制御手段５４０等から受信した画像データに基づいて、表示駆動回路２２０を制御して、表示装置７０に所定の演出画像を表示すること

50

ができる。なお、表示装置 7 0、表示駆動回路 2 2 0、画像制御手段 5 1 0 を含めて、画像表示手段と称する場合もある。

【 0 0 5 5 】

また、ランプ制御手段 5 3 0 は、演出制御手段 5 4 0 等から受信したランプ点灯データに基づいて、ランプ駆動回路 2 1 8 を制御して、所定の表示ランプ 1 2 4 を点灯することができる。また、音声制御手段 5 2 0 は、演出制御手段 5 4 0 等から受信した音声データに基づいて、スピーカ駆動回路 2 2 2 を制御して、スピーカ 6 4 から所定の音声を発することができる。

【 0 0 5 6 】

また、演出制御手段 5 4 0 は、上述の画像制御手段 5 1 0、音声制御手段 5 2 0、及びランプ制御手段 5 3 0 に演出データを含む制御信号を送信して、所定の演出を実施するための制御処理を行なう。この所定の演出には、遊技者がリール停止操作により役抽選で当選した役に対応した図柄を表示させるのに有用な情報を有する報知演出が含まれる。更に、後述する押動遊技を実施したり、補正した遊技数を表示したりするための制御処理（図 2 7、2 8 参照）も行なう。

【 0 0 5 7 】

ペナルティ付与手段 5 5 0 は、所定の条件を満たしたときに、所定の条件を満たしたときの遊技状態に応じたペナルティを付与するための制御処理を行なう。ペナルティ付与手段 5 5 0 による具体的な制御処理は、後述する通常状態 M B 入賞時サブルーチン（図 1 7 参照）や A T 状態 M B 入賞時サブルーチン（図 2 3 参照）等に表示される。

警告制御手段 5 6 0 は、所定の要件を満たしたときに、所定の警告を発するための制御処理を行なう。警告制御手段 5 6 0 による具体的な制御処理は、後述する警告音発生サブルーチン（図 2 4 参照）に表示される。

【 0 0 5 8 】

（制御処理の説明）

以下に、上述した制御手段において行なわれる各種の制御について、フローチャートを用いながら詳細に説明する。

図 5 には、主制御回路 1 0 0 で行なわれる制御処理のメインルーチンを示す。図 6 から図 1 0 には、このメインルーチンで行なわれる制御処理である各サブルーチンを示す。

図 6 には、役抽選手段 4 1 0 により行なわれる役抽選と、役抽選に引き続き行なわれるフラグオン処理を行なう役抽選処理サブルーチンを示す。図 7 には、リール制御手段 4 4 0 により、リールの回転、停止のための制御を行なうリール変動、停止サブルーチンを実施するための各制御処理を示すフローチャートを示す。図 8 には、リール変動、停止サブルーチンにより図柄が停止した後の制御処理である入賞判定、フラグオフ処理サブルーチンを示す。

【 0 0 5 9 】

図 9 には、入賞判定、フラグオフ処理サブルーチンの制御処理の一部である M B 遊技中処理サブルーチンを示し、図 1 0 には、入賞判定・フラグオフ処理サブルーチンの制御処理の一部である役当選時処理サブルーチンを示す。

【 0 0 6 0 】

図 1 3 ~ 図 2 8 には、主制御回路 1 0 0 から受信した信号に基づき、副制御回路 2 0 0 で実施する制御処理を示し、図 1 3 ~ 図 2 3 には、M B 内部中に実施される R T 作動状態における、報知画像（A T）の表示に関する一連の制御処理を示し、M B 役（2 種 B B 役）が入賞した場合に所定のペナルティを付加する制御処理が示される。

図 2 4 ~ 図 2 5 には、複数のリールの停止操作の順番によって警告音を発する制御処理及び当該制御処理に関連する制御処理を示す。図 2 6 ~ 図 2 8 には、ループ抽選で定めた報知演出の実施回数（A T 遊技回数）を補正して表示することに関連する制御処理が示される。

なお、以下に説明する制御処理においては、スロットマシン 1 0 は予め起動されており、上述した主制御回路 1 0 0 や副制御回路 2 0 0 において用いられる変数は所定の値に初

10

20

30

40

50

期化され、定常動作しているものとする。

【 0 0 6 1 】

<メインルーチンの説明>

まず、メインルーチンの制御処理の説明を、図5のフローチャートを用いながら説明する。このメインルーチンでは、遊技者が遊技媒体を投入して、複数の図柄が表示された複数のリールを回転させて停止させるまでの1工程を1回とする遊技を、1回行なうときの制御処理を示す。

まず、パラメータN R Pの値が、0より大きいかなんかを判断する(ステップS 1 0)。ここでN R Pは、再遊技を行なうか否かを定めるパラメータであり、0より大きい場合には再遊技を行ない、0以下の場合には再遊技を行なわないように設定されている。また、図10のステップS 5 1 6に示すように、役抽選で再遊技役に当選し、当選役に対応した図柄が停止して入賞したときに、N R Pの値として1をインプットするようになっている。

10

【 0 0 6 2 】

ステップS 1 0の判断で、もし、N R Pの値が0以下である(N O)と判別したときには、再遊技を行なわないと判断して、次に、遊技媒体が投入されたかなんかを判断する(ステップS 1 2)。この判断で、もし、遊技媒体が投入された(Y E S)と判別したときには、ステップS 1 8へ進み、遊技媒体投入口3 8の下部に設置された遊技媒体カウンタでカウントした投入枚数を、ベット数として検出する。ただし、規定枚数(本実施形態では2または3枚)を越える枚数の遊技媒体が投入されたときには、規定枚数を越える分の遊技媒体は、クレジット枚数としてR A M 1 1 0に記憶する。

20

ステップS 1 2の判断において、もし、遊技媒体が投入されていない(N O)と判断したときには、次に、クレジットされた遊技媒体が有るかなんかを判断する(ステップS 1 4)。この判断で、もし、クレジットされた遊技媒体はない(N O)と判別したときには、再びステップS 1 2へ戻り、ステップS 1 2とステップS 1 4の判断処理を繰り返し実行する。

【 0 0 6 3 】

また、ステップS 1 4の判断で、もし、クレジットされた遊技媒体が有る(Y E S)と判別したときには、次に、ベット操作信号を受信したかなんかを判断する(ステップS 1 6)。このベット操作信号は、遊技者がベットスイッチ3 2、3 4または3 6の何れか1のスイッチを操作したときに発信される。この判断で、もし、ベット操作信号を受信していない(N O)と判別したときには、再びステップS 1 2に戻り、ステップS 1 2からステップS 1 6までの判断処理を繰り返し実行する。ステップS 1 6の判断で、もし、ベット信号を受信した(Y E S)と判別したときには、受信したベット操作信号からベット数を検出する(ステップS 1 8)。そして、遊技媒体の投入またはクレジットされた遊技媒体の使用の何れの場合においても、検出したベット数を新たなベット数としてR A M 1 1 0に記憶し、クレジットされた遊技媒体を使用する場合には、同時に、遊技媒体のクレジット数から、検出したベット数分の枚数だけ減じる処理を行なう(ステップS 2 0)。そして、役抽選処理サブルーチン(ステップS 2 4)へ進む。

30

【 0 0 6 4 】

ステップS 1 0の判断において、もし、N R Pの値が0より大きく(Y E S)、再遊技状態にあると判別したときには、N R Pの値に0をインプットして再遊技状態を解除し(ステップS 2 2)、ステップS 1 2からステップS 2 0の処理を行なわない再遊技の制御処理を行なって、役抽選処理サブルーチン(ステップS 2 4)へ進む。つまり、再遊技状態にあると判別したときには、遊技媒体を新たに投入したり、クレジットした遊技媒体を消費することなく、遊技を行なうことができる。また、再遊技におけるベット数としては、本実施形態では、前の遊技におけるベット数と同じベット数(3枚)を設定するような制御が行なわれるが、前の遊技のベット数と異なる値のベット数を設定する制御も可能である。

40

【 0 0 6 5 】

50

ステップS 2 4 の役抽選処理サブルーチンでは、役抽選手段 4 1 0 による役抽選が行なわれ、当選した役に応じたフラグ（図 3 1 A ~ 図 3 1 C 参照）をオンにするフラグオンの処理が行なわれる。このサブルーチンの詳細については、図 6 のフローチャートを用いて後述する。

役抽選処理サブルーチン（ステップ S 2 4 ）に引き続いて、この役抽選の結果に基づいて、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R を回転させてから停止させるリールの動きに関する制御処理を行なうリール変動、停止サブルーチン（ステップ S 2 6 ）が行なわれる。このリール変動、停止サブルーチンは、リール制御手段 4 4 0 によって行なわれ、このサブルーチンの詳細については、図 7 のフローチャートを用いて後述する。

【 0 0 6 6 】

10

そして、役抽選、入賞図柄判定の結果に基づいて、入賞した当たり遊技に対応した所定枚数の遊技媒体を払い出す払い出し処理（ステップ S 3 0 ）が行なわれ、ステップ S 3 2 へ進む。この払い出し処理は、実際に遊技媒体を遊技媒体払出口 6 2 から払い出すことも可能であるし、払い出す代わりに、所定枚数の遊技媒体をクレジットすることも可能である。

ステップ S 3 2 では、遊技状態の情報信号を副制御回路 2 0 0 へ送信して（ステップ S 3 2 ）、本サブルーチンを終了する。ここで、ステップ S 3 2 で副制御回路 2 0 0 へ送信される遊技状態の情報信号は、副制御回路 2 0 0 における各制御処理で用いられる。

以上の制御処理によって 1 回分の遊技が終了する。このメインルーチンに示される制御処理を繰り返すことによって、遊技者は複数回数の遊技を行なうことができる。

20

【 0 0 6 7 】

< 遊技状態の流れの説明 >

次に、図 1 1 の模式図を用いて、主制御回路 1 0 0 の制御処理で進行する遊技状態の流れの概要を説明する。

本実施形態では、R T、M B 未作動状態、M B（2 種 B B）内部中の R T 作動状態、及び M B（2 種 B B）作動状態の 3 つの遊技状態がある。

電源起動時には、R T、M B 未作動状態となり、役抽選で M B 役（2 種 B B 役）に当選すると、M B 内部中となって、R T 作動状態が開始される。R T 作動状態の遊技において、リール停止制御で M B（2 種 B B）入賞図柄（キャラクタ、バー、バー）が表示されると、M B（2 種 B B）遊技が開始される。そして、M B（2 種 B B）遊技における遊技媒体の累積払い出し枚数が所定枚数（例えば 3 0 枚）に達すると、M B（2 種 B B）遊技は終了して、R T、M B 未作動状態に移行する。ここで、再び役抽選で M B 役（2 種 B B 役）に当選すると、M B 内部中となって、R T 作動状態に戻るることができる。

30

【 0 0 6 8 】

なお、後述するように、M B（2 種 B B）役の当選確率は、約 $1 / 3.9$ （ $16730 / 65536$ 、図 3 2 参照）と比較的高く、特殊なリール停止操作をした場合にのみ、入賞図柄（キャラクタ、バー、バー）が表示されるので、M B（2 種 B B）内部中の遊技状態に滞在している場合が多いと考えられる。この M B（2 種 B B）内部中においては、R T 作動状態となり、副制御回路 2 0 0 の制御処理により報知演出（A T）を実施して、所謂 A R T 遊技が実施される場合がある。

40

以上のような遊技の流れを実現するための各制御処理の説明を、メインサブルーチンの流れに沿って以下に説明する。

【 0 0 6 9 】

< 役抽選処理サブルーチン >

次に、メインルーチンのステップ S 2 4 で行なわれる役抽選処理サブルーチンについて、図 6 に示したフローチャートを用いながら詳細に説明する。

まず、スタートスイッチ ON の信号を受信したか否かを判断する（ステップ S 4 0）。このスタートスイッチ ON の信号は、遊技者によるスタートスイッチ 5 0 の操作をしたときに操作手段 3 0 0 により発信される信号であり、この信号に基づいてリール制御手段 4 4 0 は、リールの回転を開始する制御を行なう（図 7 のステップ S 1 6 4 参照）。

50

【 0 0 7 0 】

この判断で、もし、スタートスイッチONの信号を受信していない(NO)と判別したときには、このステップS 4 0の判断処理を繰り返す。つまり、遊技者がスタートスイッチ5 0を操作するまで、遊技のスタートを待つ待機状態となっている。

ステップS 4 0の判断で、もし、スタートスイッチONの信号を受信した(YES)と判別したときには、次に、遊技開始信号を副制御回路2 0 0へ送信し(ステップS 4 2)、ステップS 4 2へ進む。ここで、ステップS 4 1で副制御回路2 0 0へ送信される遊技開始信号は、副制御回路2 0 0における各制御処理で用いられる。

【 0 0 7 1 】

次に、ステップS 4 4において、パラメータNMBの値が0より大きい値であるか否かを判断する(ステップS 4 4)。ここで、NMBは、MB(2種BB)遊技を行なうか否かを定めるパラメータであり、MB(2種BB)役に当選し入賞したときに、NMBの値に1をインプットするようになっている(図10のステップS 5 0 6参照)。この判断で、もし、NMBの値が0より大きい(YES)と判別したときには、全ての一般役のフラグをオンにして(ステップS 4 6)、ステップS 7 0へ進む。

【 0 0 7 2 】

ここで、フラグオンとなる一般役は、図3 1 A ~ 図3 1 Cの役抽選テーブルにおいて、「設定役の有無」の項目の「MB作動」の欄で丸印のついたチェリー及びベル役(名称の欄参照)であり、左欄の番号でNo . 2 0 ~ 5 2の役が該当する。MB遊技においては、遊技媒体の規定枚数が2枚であり、左リールはリール停止操作に基づくリール停止信号受信後、7 5 m s e c (通常は1 9 0 m s e c)で停止する。始めに左リールを停止させると、2枚の遊技媒体払出となる図柄が表示されるようになっている。

【 0 0 7 3 】

次に、ステップS 4 4の判断で、もし、NMBの値が0以下である(NO)と判別したときには、次に、パラメータNRTの値が、0より大きいか否かを判断する(ステップS 4 8)。ここでNRTは、遊技状態が、役抽選における再遊技役の当選確率が通常遊技に対して変動するRT作動状態であるか否かを定めるパラメータである。なお、「再遊技役の当選確率が変動する」とは、RT作動状態における再遊技役の当選確率が、遊技状態の移行によって変動することを意味し、通常遊技より高く設定された場合だけでなく、RT作動状態における再遊技役の当選確率が、通常の遊技における当選確率と同じ、または通常の遊技における当選確率より低く設定された場合も含まれることを意味する。本実施形態においては、MB内部中にRT作動状態の遊技を行なうようになっている。なお、RT作動状態及びMB、RT非作動状態においては、遊技媒体の規定枚数が3枚であり、全リールにおいて、リール停止操作に基づくリール停止信号受信後、1 9 0 m s e cで停止する。更に詳細な説明は、図7のフローチャートを用いて後述する。

【 0 0 7 4 】

ステップS 4 8においてパラメータNRTの値が0より大きい(YES)と判別したとき、ROM 1 0 8に記憶されたRT作動時の役抽選テーブルを読み出して(ステップS 5 0)、ステップS 5 4へ進む。RT作動時の役抽選テーブルについては、追って詳細に説明する。

ステップS 4 8において、パラメータNRTの値が0以下である(NO)と判別したとき、ROM 1 0 8に記憶されたMB、RT非作動時の役抽選テーブルを読み出して(ステップS 5 2)、ステップS 5 4へ進む。MB、RT非作動時の役抽選テーブルについては、追って詳細に説明する。

【 0 0 7 5 】

以上のように、遊技の状態に応じた抽選テーブルを読み出した後、乱数を取得して抽選判定を行なう役抽選を実施する(ステップS 5 4)。具体的には、乱数発生器1 1 2で発生させた乱数を乱数抽出手段4 2 0で抽出し、乱数判定手段4 3 0が、この抽出した乱数と上述の読み出した抽選テーブルを照らし合わせて当選の判定を行なう。

次に、抽選判定の結果、MB役に当選したか否かを判断する(ステップS 6 2)。この

10

20

30

40

50

判断で、もし、M B 役に当選した (Y E S) と判別したときには、M B フラグをオンにする (ステップ S 5 8) 。ここで、「フラグ」とは、データの状態または C P U 1 0 6 の演算状態を示す値 (標識) である。次に、N R T の値に 1 をインプットして、R T 作動状態の設定を行なって (ステップ S 6 0) 、ステップ S 7 0 へ進む。

【 0 0 7 6 】

ステップ S 5 6 の判断で、もし、M B 役に当選していない (N O) と判別したときには、次に、再遊技役に当選したか否かを判断する (ステップ S 6 2) 。この判断で、もし、役抽選によって再遊技役に当選した (Y E S) と判別したときには、再遊技フラグをオンにして、R A M 1 1 0 に記憶し (ステップ S 6 4) 、ステップ S 7 0 へ進む。

ステップ S 6 2 の判断で、もし、再遊技役に当選していない (N O) と判別したときには、次に、一般役に当選したか否かを判断する (ステップ S 6 6) 。この判断で、もし、役抽選によって一般役に当選した (Y E S) と判別したときには、一般役フラグをオンにして、R A M 1 1 0 に記憶し (ステップ S 6 8) 、ステップ S 7 0 へ進む。

【 0 0 7 7 】

ステップ S 6 6 の判断で、もし、一般役に当選していない (N O) と判別したときには、抽選判定の結果は、はずれであると判断し、はずれ時の所定の制御処理を行なって、ステップ S 7 0 へ進む。

以上のようにフラグオンに関する一連の処理を行なった後、ステップ 7 0 において、役抽選で当選した役に対応した図柄番号、制御図柄データを R O M 1 0 8 から読み出して、後述するリール変動、停止サブルーチンに用いるため、このデータを R A M 1 1 0 に記憶して (ステップ S 7 0) 、ステップ S 7 2 へ進む。

ステップ S 7 2 では、役抽選情報信号を副制御回路 2 0 0 へ送信して (ステップ S 7 2) 、本サブルーチンを終了する。なお、ステップ S 7 2 で副制御回路 2 0 0 へ送信される役抽選情報信号は、副制御回路 2 0 0 における様々な制御処理に用いられる。

【 0 0 7 8 】

(役抽選テーブルの説明)

ここで、図 3 1 A ~ 図 3 1 C 、図 3 2 を用いて、各遊技状態での役抽選テーブルの説明を行なう。はじめに役抽選テーブルの上に記載された各項目 (欄) の説明を行なう。

一番左の「番号」及び「名称」の欄に、各役の番号及び名称を示し、「条件装置」の欄に、各役を構成する条件装置を示す。ある役が複数の条件装置で構成されていれば、その役に当選したとき、記載された複数の条件装置に同時当選したことになる。そして、1つの役抽選の結果としては「名称」の欄に記載の内容、例えばプレイ 1 が当選したとされる。

条件装置としては、再遊技 A ~ L 、入賞 A ~ T 、及び 2 種 B B が設定されており、各条件装置の詳細は、図 3 0 A ~ 図 3 0 G に示される。例えば、再遊技 A は、再遊技 A 1 ~ A 3 で構成され (図 3 0 A 参照) 、条件装置入賞 A であれば、入賞 A 1 ~ A 3 から構成され (図 3 0 F 参照) 、対応する図柄の組み合わせが左側の欄に示されている。例えば、条件装置の入賞 A の場合 (図 3 0 F 参照) であれば、規定枚数が 3 枚の場合 (M B 、 R T 非作動時または R T 作動時) には入賞時に 8 枚の遊技媒体が払い出され、規定枚数が 2 枚の場合 (M B 遊技時) には入賞時に 2 枚の遊技媒体が払い出されることを示す。

【 0 0 7 9 】

図 3 1 A ~ 図 3 1 C 、図 3 2 の説明に戻り、「P A Y」の欄には、遊技媒体の規定 (投入) 枚数が 3 枚の場合及び 2 枚の場合における遊技媒体の払出枚数を示す。なお、R P は、遊技媒体を投入しないで次遊技を行なう再遊技が行われることを示す。M B 、 R T 非作動時においては、「設定役の有無」の欄の「非内部」の欄で丸印のついた役が設定 (役抽選の対象) され、その役の置数が右側の「非内部」の欄に示される。R T 作動時においては、「設定役の有無」の欄の「内部」の欄で丸印のついた役が設定され、その役の置数が右側の「内部」の欄に示される。M B 遊技中においては、「設定役の有無」の欄の「M B 作動」の欄で丸印のついた一般役が設定され、役抽選の結果によらず全一般役のフラグがオンとなる。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 0 】

「押し順に応じた表示図柄、払出枚数」の欄には、複数のリールの停止操作の順番（以下「押し順」という）による表示図柄と、一般役入賞時の遊技媒体の払出枚数を示す。なお、本実施形態におけるリール図柄配置を、図 2 9 に示す。

「押し順に応じた表示図柄、払出枚数」の欄の押し順の後に示す数値「1」は左リールを示し、「2」は中リールを示し、「3」は右リールを示す。例えば、番号 No. 1 のリプレイ 1 の場合であれば、左・中・右または左・右・中の押し順（つまり、左リールを第 1 停止）でリール停止操作した場合に、通常リプレイの図柄が表示され、中・左・右または中・右・左の押し順（つまり、中リールを第 1 停止）でリール停止操作した場合に、特定図柄が 2 本の有効ライン（ダブルライン揃い）上に表示され、右・中・左または右・左・中の押し順（つまり、右リールを第 1 停止）でリール停止操作した場合に、煽り図柄が表示されるようになっている。

10

【 0 0 8 1 】

特定図柄が表示された場合には、後述するように副制御回路 2 0 0 において、より遊技者に有利な遊技状態へ昇格したことを印象付けることができる。また、煽り図柄は、有利な遊技状態への昇格を煽る図柄である。「特定図柄 シングルライン揃い」は、1 本の有効ライン上又は 1 本の表示ライン上に特定図柄が表示された場合を示す。

つまり、同じ役に当選しても、押し順によって、通常の再遊技役として遊技者が認識する図柄が表示される場合と、有利な遊技状態に昇格することを遊技者が期待する図柄と、有利な遊技状態への昇格を煽る図柄とが表示される場合がある。

20

【 0 0 8 2 】

例えば、番号 No. 1 1 のスイカ 1（再遊技役）の場合であれば、左・中・右または左・右・中の押し順（つまり、左リールを第 1 停止）でリール停止操作した場合に、スイカの図柄が表示され、中・左・右または中・右・左の押し順（つまり、中リールを第 1 停止）でリール停止操作した場合に、特定図柄が 1 本の有効ライン（シングルライン揃い）上に表示され、右・中・左または右・左・中の押し順（つまり、右リールを第 1 停止）でリール停止操作した場合に、煽り図柄が有効ライン上に表示されるようになっている。

つまり、同じ役に当選しても、押し順によって、スイカの図柄（通常、一般役の 1 つとして遊技者が認識する図柄）が表示される場合と、有利な遊技状態に昇格することを遊技者が期待する図柄と、有利な遊技状態への昇格を煽る図柄とが表示される場合がある。

30

【 0 0 8 3 】

また、番号 No. 2 1 ~ 2 8 の 2 1 3 正解ベル 1 ~ 8 の場合であれば、中・左・右の押し順でリール停止操作した場合に、中段にベルの図柄が表示されて、8 枚の遊技媒体の払い出しがある。一方その他の押し順でリール停止操作を行った場合には、1 枚の遊技媒体の払い出し又は払い出しがないようになっている。

つまり、同じ役に当選しても、押し順によって、払い出される遊技媒体が異なる。言い換えれば、得られる利益状態が異なるようになっている。

【 0 0 8 4 】

< M B、R T 非作動時の役抽選テーブルの説明 >

< < M B、R T 非作動時の説明 > >

40

M B、R T 非作動時には、図 3 1 A ~ 図 3 1 C の役抽選テーブルにおいて、「設定役の有無」の項目の「非内部」の欄で丸印のついた役、及び図 3 2 の M B 役が設定され、各役に設定された置数が、右側の「置数の合計 6 5 5 3 6」欄の「非内部」の欄に記載されている。

具体的には、No. 0 のハズレ（ハズレ確率：約 $1 / 21$ （ $3112 / 65536$ ））、再遊技役として、No. 1 のリプレイ 1 及び NO. 1 9 のベル（再遊技合計当選確率：約 $1 / 7.3$ （ $8978 / 65536$ ））、一般役として、No. 2 0 のチェリー 5 及び NO. 2 1 ~ 5 2 の各種ベル（一般役合計当選確率：約 $1 / 1.78$ （ $36716 / 65536$ ））、M B 役（当選確率：約 $1 / 3.9$ （ $16730 / 65536$ ））が設定されている。なお、後述する R T 作動状態とは異なり、No. 2 ~ 1 8 のその他の再遊技役は

50

設定されていない。MB役の当選確率は約 $1/3.9$ であり、比較的早い時期に、MB、RT非作動状態から内部中のRT作動状態へ移行することが考えられる。一方、当選したMB役を入賞させるのには、RT作動状態であれば、役抽選でNo.20のチェリー5を当選させ、中・右・左の押し順でかつ入賞図柄を目押しして成功する必要がある。通常、チェリー5当選時は、画像制御手段510によりなにかしらのAT抽選役が当選したことを示唆する告知演出が実行される可能性が高く、変則押しを要するMB役が入賞する可能性は低いといえる。よって、RT作動状態に長く滞在することが考えられる。それ以外の場合としては、RT非作動状態において、役抽選でMB役に当選した遊技で入賞図柄を目押しすることで入賞が可能となっている。

【0085】

ここで、一般役の当選確率（約 $1/1.78$ ）が非常に高いが、実際に8枚の遊技媒体の払い出しとなるのは、6通りの押し順の中の1つの押し順だけなので、押し順を報知されない場合には、8枚の遊技媒体の払い出しとなる実質的な確率は $1/10$ を下回る。更に、後述するように、左・中・右の通常の押し順以外の押し順でリール停止操作をすると、所定のペナルティを付加するようになっている場合には、基本的に1枚の遊技媒体が払い出されるようになる。つまり、3枚の遊技媒体を投入して1枚の遊技媒体の払い出しを受ける遊技（遊技媒体2枚のロス）が多く実施されて、過剰な払い出しがなされることを防ぐことができる。

なお、MB、RT非作動時には、MB役が単独当選するので、MB役に当せんした遊技において、押し順によらず、引き込み制御でMB入賞図柄が表示されるように目押しすれば、MB役を入賞させることができる。

<<RT作動時の説明>>

RT作動時には、図31A～図31Cの役抽選テーブルにおいて、「設定役の有無」の項目の「内部」の欄で丸印のついた役が設定され、各役に設定された置数が、右側の「置数の合計65536」欄の「内部」の欄に記載されている。

具体的には、再遊技役として、No.1～6のリプレイ1～6、No.7～10のチェリー1～4、No.11～17のスイカ1～7、No.18のチャンス目及びNO.19のベル（再遊技合計当選確率：約 $1/2.3$ （ $28820/65536$ ））、一般役として、No.20のチェリー5及びNO.21～52の各種ベル（一般役合計当選確率：約 $1/1.78$ （ $36716/65536$ ））が設定されている。なお、上述のMB、RT非作動状態と比べると、ハズレ、MB役が設定されておらず、その代わりに、No.2～19の再遊技役が設定されている。一般役については、当選確率もMB、RT非作動状態と同じ値が設定されている。

RT作動時には、ハズレがないので、役抽選で必ず再遊技役が一般役が当選することになる。

【0086】

MB、RT非作動状態と同様に、一般役の当選確率（約 $1/1.78$ ）が非常に高いが、実際に8枚の遊技媒体の払い出しとなるのは、6通りの押し順の中の1つの押し順だけである。よって、報知演出（AT）が実施されて、8枚の遊技媒体の払い出しとなる押し順を報知された場合には、3枚の遊技媒体を投入して8枚の遊技媒体の払い出しを受ける（遊技媒体5枚分プラス）ので、所謂ARTの遊技状態は遊技者にとって非常に有利な遊技状態であると言える。一方、報知演出（AT）が実施されない場合には、上述のように、8枚の遊技媒体の払い出しとなる実質的な確率は $1/10$ を下回る。よって、本実施形態においては、副制御回路200で制御される報知演出（AT）の実施の有無で、遊技の進行に変化を付けることができる。

また、No.8～18またはNo.20のAT抽選役に当選した場合には、報知演出（AT）の実施回数（AT遊技数）を付加可能なAT抽選を行なうようになっている。

【0087】

上述のように、内部中のRT作動状態においては、No.20のチェリー5に当選させ、中・右・左の押し順でリール停止操作し、かつ引き込み制御でMB入賞図柄が表示され

10

20

30

40

50

るように目押しした場合にのみ、MB役が入賞するようになっているので、内部中のRT作動状態で遊技する場合が多いと考えられる。

【0088】

<<MB遊技時の説明>>

MB(2種BB)遊技を実施するときは、役抽選の結果に関らず、図31A~図31Cの役抽選テーブルにおいて、「設定役の有無」の項目の「MB作動」の欄で丸印のついた、No.20~52の一般役のフラグがオンとなる。MB遊技では遊技媒体の規定枚数が2枚であり、左リールはリール停止操作に基づくリール停止信号受信後、75ms以内で停止する。始めに左リールを停止させると、必ず2枚の遊技媒体は払い出されるが、始めにその他のリールを停止させるときには、2枚の遊技媒体は払い出される場合と、遊技媒体の払い出しがない場合とがある。

10

【0089】

<リール変動、停止サブルーチンの説明>

次に、図5のメインルーチンにおいて、上述の役抽選処理サブルーチン(ステップS24)が終了すると、次に、リール変動、停止サブルーチン(ステップS26)を行なう。図7に示すフローチャートを用いて、リール変動、停止サブルーチンの詳細な説明を行なう。

まず、図6のステップS70で記憶した図柄番号と制御図柄データを読み出す(ステップS160)。次に、予め定められた最短時間を経過したか否かの判断を行なう(ステップS162)。この判断で、もし、最短時間が経過していない(NO)と判別したときには、このステップS162の判断処理を繰り返し実行する。つまり、最短時間が経過するまで次の工程であるリールの回転開始を行なえないようになっている。この制御によって、一定時間に行なわれる遊技の回数を、所定の回数以内に抑える制御を行なっている。

20

【0090】

ステップS162の判断で、もし、最短時間が経過した(YES)と判別したときには、既にスタートスイッチONの信号を受信している(図6のステップS40参照)、リール回転開始信号をモータ駆動回路114に送信して、モータ80L、80C、80Rの回転を開始させ、リール40L、40C、40Rを回転させる(ステップS164)。

次に、回転を始めたリールが定速回転になっているか否かを判断する(ステップS166)。この判断で、もし、リールの回転がまだ定速回転になっていない(NO)と判別したときには、このステップS166の判断処理を繰り返す。つまり、リールの回転が定速回転に達するまでは、次の工程であるリールの停止制御が行なえないようになっている。

30

【0091】

ステップS166の判断で、もし、リールの回転が定速回転になっている(YES)と判断したときには、次に、リール停止信号を受信したか否かを判断する(ステップS168)。ここで、リール停止信号は、停止スイッチ52L、52C、52Rのうち、遊技者が何れか1つの停止スイッチを押動操作したときに、操作手段300によって発信される信号である。

ステップS168の判断で、もし、リール停止信号を受信した(YES)と判別したときには、リール制御手段440は、リール停止信号を発信した停止スイッチに対応するリールの図柄組み合わせ制御(停止制御)を行なう(ステップS170)。

40

【0092】

ここで、ステップS168、S170の制御処理を更に詳細に説明すれば、左リール用の停止スイッチ52Lが押動操作された場合には、リール制御手段440は、左リール40Lを回転させるモータ80LについてステップS170の停止制御を行なう。同様に、中リール用の停止スイッチ52Cが押動操作された場合には、中リール40Cを回転させるモータ80CについてステップS170の停止制御を行ない、右リール用の停止スイッチ52Rが押動操作された場合には、右リール40Rを回転させるモータ80RについてステップS170の停止制御を行なう。

【0093】

50

ステップS 1 7 0の図柄組み合わせ制御(停止制御)は、M B遊技を除いて、ステップS 1 6 0で読み出した図柄番号、制御図柄データに基づいて、リール停止信号を受信したときのコマを1コマ目として、最大5コマ目(190 msec)までリールを滑らして、その範囲内で、所定の図柄を有効ライン上に停止させる図柄組み合わせ制御(引き込み制御)、または停止させない図柄組み合わせ制御(蹴飛ばし制御)を行なうものである。

【0094】

本実施形態においては、図30A～Gに記載の条件装置が、図31A～Cに示すように複数同時当選し、図29に示すようなリール図柄配置において、上記の図柄組み合わせ制御(停止制御)により、図31A～Cの「押し順に応じた表示図柄」の欄に示すような図柄が表示される。

10

また、M B遊技状態においては、左リールにおいて、リール停止信号を受信したときのコマを1コマ目として、最大2コマ目(75 msec)までリールを滑らし、その他のリールについては、最大5コマ目(190 msec)までリールを滑らして、その範囲内で、所定の図柄を有効ライン上に停止させる図柄組み合わせ制御(引き込み制御)、または停止させない図柄組み合わせ制御(蹴飛ばし制御)を行なう。このような制御処理により、始めに左リールを停止させると、2枚の遊技媒体払出となる図柄が表示されるようになっている。

【0095】

No. 21の213正解ベル1を例にとって更に詳細に述べれば、213正解ベル1が当選する場合には、条件装置の入賞B C E Fが同時当選しており、押し順213(中・左・右)の場合には、入賞Bを引き込む。この場合、入賞Bの入賞図柄(ベル・ベル・ベル)の組み合わせは、全リールで4つずつあり(つまり、5コマ以内にあり)、引き込み率 $1/1$ ($4/4$)なので、中段にベルが揃って8枚の遊技媒体が払い出される。

20

押し順123(左・中・右)または132(左・右・中)の場合には、入賞EまたはFを引き込み、入賞EとFの入賞図柄の組み合わせ、左リールで4つ(リプレイA)、中リールで1つ(キャラクタ)、右リールで2つ(セブンまたはバー)あるので、引き込み率は、 $4/4 \times 1/4 \times 2/4 = 2/16$ となる(図31B参照)。これらの図柄の上にはベルの図柄があるので、タイミングが合った場合(つまり、中段に対応する図柄が揃った場合)には、見かけ上、上段にベルが揃い、タイミングが合わなかった場合には、上段にベルを揃えることができずに、いずれの役の組合せも構成しないハズレ(ハズレ目)となり払い出しはない。

30

押し順231(中・右・左)、312(右・左・中)または321(右・中・左)の場合には、入賞Cを引き込み、入賞Cの入賞図柄の組み合わせは引き込み率 $1/1$ で、バラケ目(スイカ・リプレイA・ベル等)が表示され、1枚の遊技媒体が払い出される。

なお、No. 22～52の正解ベルにおいても、同様な停止制御が行われる。

【0096】

以上のように、リール停止信号に対応したリールの図柄組み合わせ制御(停止制御)を行なった後、停止操作信号を副制御回路200へ送信する(ステップS 1 7 1)。ステップS 1 7 1で副制御回路200へ送信した停止操作信号は、副制御回路200で行なわれる各制御処理に用いられる。次に、全リールが停止したか否か判断する(ステップS 1 7 2)。この判断で、もし、全リールが停止してはいない(NO)へ送信と判別したときには、ステップS 1 1 6 8へ戻り、全リールが停止するまで、ステップS 1 6 8からS 1 7 2までの制御処理を繰り返す。ステップS 1 7 2の判断で、もし、全リールが停止した(YES)と判別したときには、次に、全リール停止信号を副制御回路200して(ステップS 1 7 3)、本サブルーチンを終了する。ステップS 1 7 3で副制御回路200へ送信した全リール停止信号は、副制御回路200で行なわれる各制御処理で用いられる。

40

【0097】

<入賞判定、フラグオフ処理サブルーチンの説明>

図5のメインルーチンにおいて、上述のリール変動、停止サブルーチン(ステップS 2 6)が終了すると、次に、入賞判定、フラグオフ処理サブルーチン(ステップ28)を行

50

なう。図 8 に示すフローチャートを用いて、入賞判定、フラグオフ処理サブルーチンの詳細な説明を行なう。

【 0 0 9 8 】

まず、遊技の状態が M B (2 種 B B) 遊技中であるか否かを判断する (ステップ S 2 0 0)。この判断で、もし、M B 遊技中である (Y E S) と判別したときには、M B 遊技中処理サブルーチン (ステップ S 2 0 2) を行なって、本サブルーチンを終了する。M B 遊技中処理サブルーチンの詳細な説明は後述する。

ステップ S 2 0 0 の判断で、もし、遊技の状態が M B 遊技中ではない (N O) と判別したときには、次に、当選役があるか否かを判断する (ステップ S 2 0 4)。この判断で、もし、当選役がある (Y E S) と判別したときには、役当選時処理サブルーチン (ステップ S 2 0 6) を行なって、入賞判定、フラグオフ処理サブルーチンを終了する。役当選時処理サブルーチンの詳細な説明は後述する。ステップ S 2 0 4 の判断で、もし、当選役がない (N O) と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。

以下に、ステップ S 2 0 2、S 2 0 6 に示されるサブルーチンの詳細な説明を行なう。

【 0 0 9 9 】

< M B 遊技中処理サブルーチンの説明 >

次に、入賞判定、フラグオフ処理サブルーチン (図 8 参照) において、ステップ S 2 0 0 で M B 遊技中であると判別したときに実施する M B 遊技中処理サブルーチン (ステップ S 2 0 2 参照) の詳細な説明を、図 9 に示すフローチャートを用いて説明する。

まず、上述のリール変動、停止サブルーチンによって停止したリール図柄が入賞しているか入賞図柄判定を行ない (ステップ S 4 0 0)、次に、入賞図柄判定の結果、何らかの役が入賞しているか否かを判断する (ステップ S 4 0 2)。この判断で、もし、入賞がない (N O) と判別したときには、一般役 (全一般役) のフラグをフラグオフにして (ステップ S 4 0 4)、ステップ S 4 1 0 へ進む。

【 0 1 0 0 】

ステップ S 4 0 2 の判断で、もし、入賞がある (Y E S) と判別したときには、払出枚数をカウントして、払出枚数のデータを更新し、更新したデータを R A M 1 1 0 に記憶する (ステップ S 4 0 6)。そして、一般役 (全一般役) のフラグをオフにして (ステップ S 4 0 8)、ステップ S 4 1 0 へ進む。なお、このデータは、M B 遊技の終了条件に用いられ、払出枚数が終了枚数に達したときには、M B 遊技を終了する。なお、M B 遊技の終了条件となる払出枚数としては、30 枚を例示することができるが、これに限られるものではない。

次に、M B 遊技の終了条件が達成したか否かを判断する (ステップ S 4 1 0)。この判断で、もし、M B 遊技の終了条件を達成していない (N O) と判別したときには、そのまま、本サブルーチンを終了する。また、ステップ S 4 1 0 の判断で、もし、M B 遊技の終了条件を達成している (Y E S) と判別したときには、M B 終了信号を副制御回路 2 0 0 へ送信して (ステップ S 4 1 4)、本サブルーチンを終了する。ステップ S 4 1 4 で副制御回路 2 0 0 へ送信した M B 終了信号は、副制御回路 2 0 0 で行なわれる制御処理で用いられる。

【 0 1 0 1 】

< 役当選時処理サブルーチンの説明 >

次に、入賞判定、フラグオフ処理サブルーチン (図 8 参照) において、ステップ S 2 0 4 で当選役ありと判別したときに実施する役当選時処理サブルーチン (ステップ S 2 0 6 参照) の詳細な説明を、図 10 に示すフローチャートを用いて説明する。

まず、上述のリール変動、停止サブルーチンによって停止したリール図柄が入賞しているか入賞図柄判定を行ない (ステップ S 5 0 0)、この入賞図柄判定の結果、何らかの役が入賞しているか否かを判断する (ステップ S 5 0 2)。この判断で、もし、入賞している (Y E S) と判別したときには、次に、M B 役が入賞したのか否かの判断を行なう (ステップ S 5 0 4)。この判断で、もし、M B 役が入賞した (Y E S) と判別したときには、パラメータ N M B の値に 1 をインプットして (ステップ S 5 0 6)、M B フラグをオフ

にし(ステップS508)、パラメータNRTの値に0をインプットして(ステップS510)、本サブルーチンを終了する。つまり、MB内部中に実施していたRT作動状態が、MB役入賞により終了することになる。

【0102】

ここで、MB、RT非作動時の遊技におけるMB役の当選確率は約1/3.9と比較的高く、MBフラグがオンになって内部中の状態に比較的なり易いと言えるが、MB役が入賞するのは、役抽選でNo.20のチェリー5(図31A参照)を当選させ、中・右・左の押し順でかつ入賞図柄を目押しして成功する必要がある。通常、チェリー5当選時は画像制御手段510によりなにかしらのAT抽選役が当選したことを示唆する告知演出が実行される可能性が高く、変則押しを要するMB役が入賞する可能性は低いといえる。よって、RT作動状態に長く滞在することが考えられる。

10

ステップS504の判断で、もし、MB役が入賞していない(NO)と判別したときには、次に、再遊技役が入賞したか否か判断する(ステップS512)。この判断で、もし、再遊技役が入賞した(YES)と判別したときには、次に、パラメータNRPの値に1をインプットし(ステップS514)、再遊技フラグをオフにし、MBフラグがオンであれば持ち越し処理を行なって(ステップS516)、本サブルーチンを終了する。

【0103】

ステップS512の判断で、もし、再遊技役が入賞していない(NO)と判別したときには、一般役が入賞したと判断して、一般役フラグをオフにして、MBフラグがオンであれば持ち越し処理を行なって(ステップS518)、本サブルーチンを終了する。

20

【0104】

ステップS502の判断に戻って、もし、入賞がない(NO)と判別したときには、次に、MBフラグがオンになっているか否かを判断する(ステップS520)。この判断で、もし、MBフラグがオンになっている(YES)と判別したときには、MBフラグの持ち越し処理を行ない、他のフラグ(再遊技役、一般役)がオンになっていれば、そのフラグをオフにして(ステップS522)、本サブルーチンを終了する。

ステップS520の判断で、もし、MBフラグがオンになっていない(NO)と判別したときには、フラグオンになっているフラグ(再遊技役、一般役)をオフにして(ステップS524)、本サブルーチンを終了する。

【0105】

30

<メインルーチンの説明(続き)>

以上のように、ステップS202、S206に示されるサブルーチンが終了して、図8に示す入賞判定、フラグオフ処理サブルーチンが終了する。ここで、図5のメインルーチンに戻り、ステップS28の入賞判定、フラグオフ処理サブルーチンを終了し、ステップS30の払い出し処理を行なって(ステップS30)、本メインルーチンを終了する。

以上のようにして、図柄が変動してから停止するまでの1工程を1回とする遊技を行なうための制御処理が終了する。

【0106】

(副制御回路200により行なわれる制御処理の説明)

次に、主制御回路100から受信した信号に基づいて、副制御回路200で行なわれる制御処理を示す各サブルーチンの説明を行なう。

40

<制御回路200により制御される遊技の流れの説明>

始めに、図12に示すブロック図を用いて、MB内部中のRT作動状態の遊技において、制御回路200により制御される遊技の流れについて説明する。この副制御回路200による遊技状態には、通常状態とAT状態があり、それぞれ3つの遊技状態(通常状態1~3及びAT状態1~3)がある。通常状態1~3では、リール停止操作で当選した役に対応した図柄を表示させるに有用な情報を含む報知演出(AT)を実施せず、AT状態1~3では、報知演出(AT)を実施するようになっている。

【0107】

主制御回路100において、役抽選でMB役(2種BB役)が当選すると、次遊技から

50

R T 作動状態の遊技が開始され、副制御回路 2 0 0 においては、通常状態 1 または A T 状態 1 が開始される。電源投入後、始めて R T 作動状態になった場合、または通常状態 1 ~ 3 の何れかに滞在中に、M B 役が入賞して R T 作動状態が終了し、再び R T 作動状態が開始されるときには、通常状態 1 が開始される。一方、A T 状態 1 ~ 3 の何れかに滞在中に、M B 役が入賞して R T 作動状態が終了し、再び R T 作動状態が開始されるときには、A T 状態 1 が開始される。

遊技者は、より有利な遊技状態を得るため、通常状態 1 から通常状態 2 へ、そして通常状態 3 へ昇格することを目指し、更に、通常状態 3 から、報知演出 (A T) を実施する A T 状態 1 への昇格を目指し、更に、より有利な A T 状態 2 へ、そして最も有利な A T 状態 3 への昇格を目指すことになる。

10

【 0 1 0 8 】

通常状態 1 (パラメータ T U J Y O J I S S I = 1) では、主制御回路 1 0 0 による役抽選で A T 抽選役に当選したとき、A T 抽選、及び通常状態 2 への昇格抽選を行なう。ここで、A T 抽選は、抽選処理により報知演出 (A T) を実施する A T 遊技数 (報知回数) を定め (ゼロの場合もある)、既に A T 遊技数を獲得している場合には、その値に A T 抽選で定められた A T 遊技数を付加する制御処理を行なう。A T 抽選で A T 遊技数を獲得した場合には、A T 実施の権利を付与する。また、昇格抽選は、抽選処理で次の遊技状態へ昇格させるか否か定めるものである。

【 0 1 0 9 】

通常状態 1 における昇格抽選で、通常状態 1 から通常状態 2 へ昇格させる (当選) と定められた場合には、次遊技から通常状態 2 (パラメータ T U J Y O J I S S I = 2) を開始し、主制御回路 1 0 0 による役抽選で A T 抽選役に当選したとき、A T 抽選、及び通常状態 2 から通常状態 3 への昇格抽選を行なう。

20

通常状態 2 における昇格抽選で、通常状態 2 から通常状態 3 へ昇格させる (当選) と定められた場合には、次遊技から通常状態 3 (パラメータ T U J Y O J I S S I = 3) を開始し、主制御回路 1 0 0 による役抽選で A T 抽選役に当選したとき、A T 抽選、及び通常状態 3 から A T 状態 1 への昇格抽選を行なう。なお、昇格抽選で当選するだけでなく、A T 抽選で既に A T 遊技数を獲得している場合 (つまり、A T 実施の権利を有している場合) にのみ、A T 状態 1 へ昇格できる。昇格抽選で当選しても、A T 抽選で A T 遊技数を獲得したとき得られる A T 権利を有していない場合には、通常状態 3 での遊技を継続する。

30

また、本実施形態においては、A T 抽選で A T 遊技数を獲得する確率は、通常状態 1、通常状態 2、通常状態 3 の順に高くなっている。

【 0 1 1 0 】

ここで、通常状態 1 ~ 3 の何れかの遊技状態に滞在中に、フラグがオンになっている M B (2 種 B B) 役が入賞した場合、M B (2 種 B B) 遊技へ移行するが、このとき通常状態 1 ~ 3 も終了する。この M B 遊技が終了して、M B、R T 非作動状態に移行し、M B、R T 非作動状態の遊技で、再び M B (2 種 B B) 役に当選して、R T 作動状態が開始するとき、副制御回路 2 0 0 で制御する遊技状態においては、通常状態 1 から開始するようになっている。

つまり、昇格抽選で当選して、通常状態 2 や通常状態 3 の報知演出を実施する A T 遊技状態に近づいた遊技状態にいたとしても、M B (2 種 B B) 役が入賞した場合には、振り出しの通常状態 1 へ戻るといったペナルティを受けることになる。更に、既に獲得していた A T 実施の権利や A T 遊技数 (報知回数) を喪失するというペナルティを受けることになる。

40

【 0 1 1 1 】

昇格抽選で、通常状態 3 から A T 状態 1 へ昇格させると定められた場合には、次遊技から A T 状態 1 (パラメータ A T J I S S I = 1) を開始し、主制御回路 1 0 0 による役抽選で A T 抽選役に当選したとき、A T 抽選、及び A T 状態 1 から A T 状態 2 への昇格抽選を行なう。なお、A T 抽選役に当選したとき、所定の押し順でリール停止操作を行った場合、特定図柄が表示されるので、遊技者に昇格する喜びや実感を与えることができる。

50

例えば、図 3 1 A の役抽選テーブルの No. 11 のスイカ 1 は、A T 抽選役であるが、通常状態 1 ~ 3 で当選した場合には、報知演出がなく、後述するように警告音が発せられる場合もあるので、遊技者は通常の左・中・右の押し順でリール停止操作をする可能性が高く、その場合には、スイカ図柄が表示される。一方、A T 状態 1 または 2 で当選した場合には、報知演出に基づいて中・左・右または中・右・左の押し順でリール停止操作を行なう可能性が高く、これにより特定図柄が表示されるようになっている。

【 0 1 1 2 】

A T 状態 1 における昇格抽選で、A T 状態 1 から A T 状態 2 へ昇格させる（当選）と定められた場合には、次遊技から A T 状態 2（パラメータ A T J I S S I = 2）を開始し、主制御回路 1 0 0 による役抽選で A T 抽選役に当選したとき、A T 抽選、及び A T 状態 2 から A T 状態 3 への昇格抽選を行なう。

10

A T 状態 2 における昇格抽選で、A T 状態 2 から A T 状態 3 へ昇格させる（当選）と定められた場合には、次遊技から A T 状態 3（パラメータ A T J I S S I = 3）を開始する。A T 状態 3 では、A T 抽選を行なうが（昇格抽選はない）、A T 遊技数を獲得する回数が他の遊技状態に比べて非常に高くなっており、遊技者にとって非常に有利な遊技状態になっている。A T 状態 3 で所定の遊技数の遊技を実施すると、A T 状態 3 は終了して、A T 状態 1 へ移行する。

また、A T 状態 1 ~ 3 において、報知演出（A T）を伴う遊技を重ねて、残存する A T 遊技数がゼロになった場合には、通常状態 1 へ移行するようになっている。

【 0 1 1 3 】

20

A T 状態 1 ~ 3 の何れかの遊技状態に滞在中に、フラグがオンになっている M B（2 種 B B）役が入賞した場合、M B（2 種 B B）遊技へ移行するが、このとき A T 状態 1 ~ 3 も終了する。この M B 遊技が終了した後、M B、R T 非作動状態に移行し、M B、R T 非作動状態の遊技で、再び M B（2 種 B B）役に当選して、R T 作動状態が開始するとき、副制御回路 2 0 0 で制御する遊技状態においては、A T 状態 1 から開始する。

つまり、昇格抽選で当選して、より有利な A T 状態 2 や A T 状態 3 にいたとしても、M B（2 種 B B）役が入賞した場合には、A T 状態 1 へ戻るといったペナルティを受けることになる。更に、既に獲得していた A T 遊技数（報知回数）の一部を喪失するというペナルティを受ける場合もある。なお、この詳細については後述する。

【 0 1 1 4 】

30

（図 1 2 の模式図に示す遊技の流れを実現するための制御処理の説明）

次に、図 1 3 ~ 図 2 3 を用いて、図 1 2 に示す遊技の流れを実現するための制御処理の説明を行なう。

< 遊技状態設定サブルーチンの説明 >

始めに、図 1 3 に示すフローチャートを用いて、遊技状態設定サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンは遊技ごとに実施され、主制御回路 1 0 0 により実施される役抽選で M B（2 種 B B）役に当選したとき、次遊技から通常状態 1 または A T 状態 1 を開始するための制御処理を行なう。

【 0 1 1 5 】

40

まず、主制御回路 1 0 0 から遊技開始信号（図 6 のステップ S 4 2 参照）を受信したか否か判断する（ステップ S 6 0 0）。この判断で、もし、遊技開始信号を受信していない（N O）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップ S 6 0 0 の判断で、もし、遊技開始信号を受信した（Y E S）と判別したときには、次に、主制御回路 1 0 0 から当選役情報信号（図 6 のステップ S 7 2 参照）を受信したか否か判断する（ステップ S 6 0 2）。この判断で、もし、当選役情報信号を受信していない（N O）と判別したときには、この判定処理を繰り返す。つまり、当選役情報信号を受信するまで待機状態になっている。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 6 0 2 の判断で、もし、当選役情報信号を受信した（Y E S）と判別したときには、次に、受信した当選役情報信号に含まれる情報に基づき、M B（2 種 B B）役に

50

ステップS 6 2 4の判断で、もし、当選役情報信号を受信した(Y E S)と判別したときには、次に、受信した当選役情報信号に含まれる情報に基づき、A T抽選役に当選したか否か判断する(ステップS 6 2 6)。ここで、A T抽選役としては、図3 1 Aに示すN o . 7 ~ 1 0のチェリー1 ~ 4(再遊技役)、N o . 1 1 ~ 1 7のスイカ1 ~ 7(再遊技役)、N o . 1 8のチャンス目(再遊技役)、及びN o . 2 0の一般役(チェリー5)を例示することができる。ただし、これに限られるものではなく、その他の任意の役をA T抽選役に設定することができる。

ステップS 6 2 6の判断で、もし、A T抽選役に当選していない(N O)と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップS 6 2 6の判断で、もし、A T抽選役に当選した(Y E S)と判別したときには、次に、実施中の遊技状態(通常状態1 ~ 3の何れであるか)及び当選したA T抽選役に対応した抽選テーブルを、R O M 2 0 8から読み出して、A T抽選処理を行なう(ステップ6 2 8)。

10

【0 1 2 2】

副制御回路2 0 0における抽選処理においても、乱数発生器(ハード乱数等)と、この乱数発生器が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて抽選結果を判定する乱数判定手段とを備えた抽選手段を用いることができる。本実施形態では、副制御回路2 0 0において、2 5 6個の乱数を発生させて抽選処理を行なっているが、その他の任意の数の置数を用いることができる。

また、ハードウェアを用いた抽選処理だけでなく、ソフトウェアを用いた抽選処理も可能である。

20

【0 1 2 3】

次に、通常状態1 ~ 3及びA T抽選役に対応した抽選テーブルの実施例を、図3 3 A ~ 図3 3 Cに示す。図3 3 Aには、通常状態1における抽選テーブルを示し、図3 3 Bには、通常状態2における抽選テーブルを示し、図3 3 Cには、通常状態3における抽選テーブルを示す。何れの抽選テーブルにおいても、当選したA T抽選役がチェリー(N o . 7 ~ 1 0、2 0)の場合、スイカ(N o . 1 1 ~ 1 7)の場合、及びチャンス目(N o . 2 0)の場合における当選確率(置数)が示されている。

各抽選テーブルにおける抽選番号で1 ~ 5では、それぞれ、A欄に示す1 0、2 0、3 0、4 0、5 0回のA T遊技数が設定され、抽選番号で6 ~ 1 0では、B欄に示すA T演出が設定され(1が抽選対象であることを示す)、1個のA T演出が有するA T遊技数が、C欄(それぞれ、2 0、4 0、6 0、8 0、1 0 0回)に示されている。抽選番号1 1には、ハズレ(獲得A T遊技数ゼロ)が設定されている。

30

【0 1 2 4】

図3 3 Aに示す通常状態1のチェリー当選時においては、抽選番号1 ~ 1 0の各々の当選確率が約 $1 / 4 2 . 7 (6 / 2 5 6)$ であり、ハズレの確率が約 $1 / 1 . 3 1 (1 9 6 / 2 5 6)$ になっている。通常状態1のスイカ当選時においては、抽選番号1 ~ 1 0の各々の当選確率が約 $1 / 3 6 . 6 (7 / 2 5 6)$ であり、ハズレの確率が約 $1 / 1 . 3 8 (1 8 6 / 2 5 6)$ になっている。通常状態1のチャンス目当選時においては、抽選番号1 ~ 1 0の各々の当選確率が $1 / 3 2 (8 / 2 5 6)$ であり、ハズレの確率が約 $1 / 1 . 4 5 (1 7 6 / 2 5 6)$ になっている。

40

【0 1 2 5】

図3 3 Bに示す通常状態2のチェリー当選時においては、抽選番号1 ~ 1 0の各々の当選確率が約 $1 / 3 6 . 6 (7 / 2 5 6)$ であり、ハズレの確率が約 $1 / 1 . 3 8 (1 8 6 / 2 5 6)$ になっている。通常状態2のスイカ当選時においては、抽選番号1 ~ 1 0の各々の当選確率が $1 / 3 2 (8 / 2 5 6)$ であり、ハズレの確率が約 $1 / 1 . 4 5 (1 7 6 / 2 5 6)$ になっている。通常状態2のチャンス目当選時においては、抽選番号1 ~ 1 0の各々の当選確率が約 $1 / 2 8 . 4 (9 / 2 5 6)$ であり、ハズレの確率が約 $1 / 1 . 5 4 (1 6 6 / 2 5 6)$ になっている。

【0 1 2 6】

図3 3 Bに示す通常状態3のチェリー当選時においては、抽選番号1 ~ 1 0の各々の当

50

選確率が $1/32$ ($8/256$) であり、ハズレの確率が約 $1/1.45$ ($176/256$) になっている。通常状態 3 のスイカ当選時においては、抽選番号 1 ~ 10 の各々の当選確率が約 $1/28.4$ ($9/256$) であり、ハズレの確率が約 $1/1.54$ ($166/256$) になっている。通常状態 3 のチャンス目当選時においては、抽選番号 1 ~ 10 の各々の当選確率が $1/25.6$ ($10/256$) であり、ハズレの確率が約 $1/1.64$ ($156/256$) になっている。

【0127】

以上のように、通常状態 1、通常状態 2、通常状態 3 の順に、A T 遊技数を獲得する確率が高くなっており、通常状態 1、通常状態 2、通常状態 3 の順に、遊技者にとって有利な遊技状態であると言える。また、同じ遊技状態の中では、当選した A T 抽選役が、チェ
 10

【0128】

ステップ S 6 2 8 で A T 抽選を行った後、次に、A T 抽選の結果、A T 遊技数を獲得したか否か判断する (ステップ S 6 3 0)。この判断で、もし、A T 遊技数を獲得した (Y
 E S) と判別したときには、次に、報知演出 (A T) を実施する回数 (A T 遊技数) を示
 すカウンタ N A T の値に、A T 抽選で獲得した A T 遊技数を付加する制御処理を行なっ
 て (ステップ S 6 3 2)、ステップ S 6 3 4 へ進む。ステップ S 6 3 0 の判断で、もし、A
 T 遊技数を獲得していない (N O) と判別したときには、そのままステップ S 6 3 4 へ進
 20

【0129】

ステップ S 6 3 4 では、A T 抽選の結果、抽選番号 6 ~ 10 の A T 演出 (図 3 3 A ~ C
 参照) を獲得したか否か判断する (ステップ S 6 3 4)。この判断で、もし、A T 演出を
 獲得した (Y E S) と判別したときには、獲得した J 番目の A T 演出とその A T 遊技数 (J)
 を、R A M 2 1 0 に記憶し (ステップ S 6 3 6)、本サブルーチンを終了する。

ここで、J は 1 以上の整数であり、始めて A T 演出を獲得した場合には J = 1 となり、
 その後、A T 演出を獲得するたびに、J の値は 1 ずつ繰り上がっていく。

ステップ S 6 3 4 の判断で、もし、A T 抽選で A T 演出を獲得していない (N O) と判
 別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。

なお、上述のように、A T 抽選で A T 遊技数または A T 演出を獲得するたびに累積され
 ていくが、M B (2 種 B B) 役が入賞した場合には、獲得していた A T 遊技数や A T 演出
 は、全て喪失するペナルティを受ける。

【0130】

< A T 権利設定サブルーチンの説明 >

次に、図 1 5 に示すフローチャートを用いて、A T 権利設定サブルーチンの詳細な説明
 を行なう。本サブルーチンは遊技ごとに実施され、A T 抽選で A T 遊技数または A T 演出
 を獲得した場合に、A T 実施の権利を付与する制御処理を行なう。

まず、主制御回路 1 0 0 から遊技開始信号 (図 6 のステップ S 4 2 参照) を受信したか
 否か判断する (ステップ S 6 6 0)。この判断で、もし、遊技開始信号を受信していない
 (N O) と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップ S 6 6 0 の
 判断で、もし、遊技開始信号を受信した (Y E S) と判別したときには、次に、パラメー
 タ T U J Y O J I S S I の値が 0 より大きい
 40

【0131】

この判断で、もし、T U J Y O J I S S I の値が 0 以下である (N O) と判別したとき
 には、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップ S 6 6 2 の判断で、もし、T U J Y
 O J I S S I の値が 0 より大きい (Y E S) と判別したときには、次に、パラメータ A T
 K E N R I の値が 0 より大きい
 50

態 3 の昇格抽選で当選しても、A T 状態へは昇格できないようになっている。

【 0 1 3 2 】

ステップS 6 6 4の判断で、もし、A T K E N R Iの値が0より大きい(Y E S)と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。つまり、既にA T実施権を獲得しているので、更に設定のための制御処理を行なう必要はない。ステップS 6 6 4の判断で、もし、A T K E N R Iの値が0以下である(N O)と判別したときには、次に、A T抽選で、A T遊技数またはA T演出を獲得したか否か判断する(ステップS 6 6 6)。この判断で、A T抽選でA T遊技数またはA T演出を獲得した(Y E S)と判別したときには、パラメータA T K E N R Iの値として1をインプットして(ステップS 6 6 8)、本サブルーチンを終了する。ステップS 6 6 8の判断で、もし、A T抽選でA T遊技数もA T演出も獲得していない(N O)と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。

つまり、通常状態 1 ～ 3 において、A T 抽選で始めて A T 遊技数または A T 演出を獲得したときに、A T 実施権を付与するようになっている。

【 0 1 3 3 】

< 通常状態昇格判定サブルーチンの説明 >

次に、図 16 に示すフローチャートを用いて、通常状態昇格判定サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンは遊技ごとに実施され、主制御回路 100 により実施される役抽選で AT 抽選役に当選したとき、昇格抽選を行って、当選した場合には、次の遊技状態（例えば、通常状態 1 から通常状態 2）へ昇格させる制御処理を行なう。

まず、主制御回路１００から遊技開始信号（図６のステップＳ４２参照）を受信したか否か判断する（ステップＳ７００）。この判断で、もし、遊技開始信号を受信していない（ＮＯ）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップＳ７００の判断で、もし、遊技開始信号を受信した（ＹＥＳ）と判別したときには、次に、パラメータＴＵＪＹＯＪＩＳＳＩの値が０より大きいと否か判断する（ステップＳ７０２）。

【 0 1 3 4 】

この判断で、もし、T U J Y O J I S S I の値が 0 以下である (N O) と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップ S 7 0 2 の判断で、もし、T U J Y O J I S S I の値が 0 より大きい (Y E S) と判別したときには、次に、主制御回路 1 0 0 から当選役情報信号 (図 6 のステップ S 7 2 参照) を受信したか否か判断する (ステップ S 7 0 4) 。この判断で、もし、当選役情報信号を受信していない (N O) と判別したときには、この判定処理を繰り返す。つまり、当選役情報信号を受信するまで待機状態になっている。

ステップS704の判断で、もし、当選役情報信号を受信した(Y E S)と判別したときには、次に、受信した当選役情報信号に含まれる情報に基づき、A T抽選役に当選したか否か判断する(ステップS706)。

【 0 1 3 5 】

この判断で、もし、ＡＴ抽選役に当選していない（ＮＯ）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップＳ７０６の判断で、もし、ＡＴ抽選役に当選した（ＹＥＳ）と判別したときには、各通常状態１～３に応じた昇格抽選テーブルをＲＯＭ２０８から読み出して、昇格抽選処理を行なう（ステップＳ７０８）。昇格抽選処理においても、ＡＴ抽選処理と同様に２５６個の乱数を発生させて抽選処理を行なっているが、これに限られるものではない。

ここで、通常状態 1 ～ 3 に応じた昇格抽選テーブルの実施例を図 3 5 に示す。通常状態 1 から通常状態 2 へ昇格する確率、及び通常状態 2 から通常状態 3 へ昇格する確率は、それぞれ 1 / 3 に設定され、通常状態 3 から A T 状態 1 へ昇格する確率は、1 / 4 に設定されている。ただし、後述するように、A T 実施権を有していない (A T K E N R I = 0) 場合には、昇格抽選で当選しても、A T 状態 1 へ昇格できなくなっている。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 7 0 8 の昇格抽選に引き続いて、昇格抽選で当選したか否か判断する（ステ

ップS710)。この判断で、もし、当選していない(ＮＯ)と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップS710の判断で、もし、昇格抽選で当選した(ＹＥＳ)と判別したときには、次に、パラメータＴＵＪＹＯＪＩＳＳＩの値が３であるか否か、つまり通常状態３であるか否か判断する(ステップS712)。この判断で、もし、ＴＵＪＹＯＪＩＳＳＩの値が３ではない(ＮＯ)、つまり通常状態１または２であると判別したときには、パラメータＴＵＪＹＯＪＩＳＳＩの値に１を加える制御処理を行なって(ステップS714)、本サブルーチンを終了する。この制御処理により、通常状態１から通常状態２、または通常状態２から通常状態３へ昇格することになる。

【 0 1 3 7 】

ステップS712の判断で、もし、パラメータT U J Y O J I S S Iの値が3である（YES）、つまり通常状態3であると判別したときには、次に、パラメータA T K E N R Iの値が0より大きいかな否かを判断する（ステップS716）。この判断で、もし、A T K E N R Iの値が0より大きい（YES）、つまりAT実施権利を有すると判別したときには、パラメータA T J I S S Iの値に1をインプットし、パラメータA T K E N R Iの値に0をインプットして初期化して（ステップS718）、本サブルーチンを終了する。この制御処理により、次の遊技からAT状態1が開始される。

ステップS716の判断で、もし、ATKENRIの値が0以下である(NO)、つまりAT実施権利を有していないと判別したときには、パラメータTUYOJISSIの値として3を維持して(ステップS720)、本サブルーチンを終了する。この制御処理で、次遊技でも通常状態3に留まることになる。

【 0 1 3 8 】

< 通常状態 M B 入賞時サブルーチンの説明 >

次に、図１７に示すフローチャートを用いて、通常状態ＭＢ入賞時サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンは遊技ごとに実施され、主制御回路１００により実施されるリール停止制御でＭＢ役の入賞図柄が表示されたとき、通常状態における所定のペナルティを付加するための制御処理を行なう。

まず、主制御回路１００から遊技開始信号（図６のステップＳ４２参照）を受信したか否か判断する（ステップＳ７４０）。この判断で、もし、遊技開始信号を受信していない（ＮＯ）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップＳ７４０の判断で、もし、遊技開始信号を受信した（ＹＥＳ）と判別したときには、次に、パラメータＴＵＪＹＯＪＩＳＳＩの値が０より大きいと否か判断する（ステップＳ７４２）。

【 0 1 3 9 】

この判断で、もし、T U J Y O J I S S I の値が 0 以下である (N O) と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップ S 7 4 2 の判断で、もし、T U J Y O J I S S I の値が 0 より大きい (Y E S) と判別したときには、次に、主制御回路 1 0 0 から表示図柄情報信号 (図 8 のステップ S 2 0 8 参照) を受信したか否か判断する (ステップ S 7 4 4)。この判断で、もし、表示図柄情報信号を受信していない (N O) と判別したときには、この判定処理を繰り返す。つまり、表示図柄情報信号を受信するまで待機状態になっている。

ステップS744の判断で、もし、表示図柄情報信号を受信した（YES）と判別したときには、次に、受信した表示図柄情報信号に含まれる情報に基づき、MB役の入賞図柄が表示されたか否か判断する（ステップS746）。上述のように、役抽選でNo.20のチェリー5（図31A参照）に当選し、中・右・左の押し順でかつ入賞図柄を目押しして成功した場合に、MB役の入賞図柄が表示される。

【 0 1 4 0 】

ステップS746の判断で、もし、MB役の入賞図柄が表示されていない(NO)と判断したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。

ステップS746の判断で、もし、MB役の入賞図柄が表示された（YES）と判別したときには、次に、パラメータATKENRIの値が0より大きいかなが判断する（ステップ748）。この判断で、もし、ATKENRIの値が0以下である（NO）と判別し

たときには、そのままステップS754へ進む。つまり、AT実施権利を有しない場合には、AT遊技数やAT演出も獲得していないので、それらを消去する制御処理は行なう必要はない。

【0141】

ステップS748の判断で、もし、ATKENRIの値が0より大きい(YES)と判別したときには、ATKENRIの値に0をインプットして初期化し(ステップS750)、獲得していたAT遊技数であるNATの値として0をインプットして初期化し、AT演出(1)～AT演出(J)を獲得している場合には、AT演出(1)～AT演出(J)を消去する制御処理を行なう(ステップS752)。そして、パラメータTSUJYOJISSIの値として1をインプットして(ステップS754)、本サブルーチンを終了する。

10

ステップS750からS754の制御処理により、通常状態1～3に滞在中に、MB役が入賞した場合には、獲得していたAT演出権利を喪失し、獲得していたAT遊技数やAT演出を喪失し、再びRT作動状態に復帰した場合には、いずれの通常状態に滞在していたとしても、一番下の通常状態1から開始するというペナルティを受けることになる。

【0142】

本実施形態では、所定の条件(MB役入賞)を満たしたときに、所定の条件を満たしたときの遊技状態(通常状態)に応じたペナルティを付与するようになっているので、遊技の進行に変化をつけることができ、戦略的に遊技を行なうといった遊技的な面白さを与えることができる。よって、ペナルティに基づく遊技の進行が単調になることなく、遊技者が遊技を継続しても、遊技者の遊技に対する関心を維持させることが期待できる。

20

【0143】

特に、後述するように、報知演出(AT)を実施するAT状態と報知演出(AT)を実施しない通常状態とにおいて、異なるペナルティを付与するようになっている。つまり、遊技者の関心が高い報知演出の実施の有無に応じて、異なるペナルティを付与するので、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

【0144】

本実施形態においては、報知演出(AT)が行われるAT状態へ昇格する直前の通常状態3や、AT状態へ昇格する可能性が高まってきた通常状態2に滞在していたとしても、MB役が入賞した場合には、再びRT作動状態に復帰した場合に、一番下の通常状態1から開始することになる。

30

つまり、ペナルティの1つが、報知演出(AT)を実施しない通常状態から報知演出(AT)を実施するAT状態に移行させるのを困難にすることであるということができ、この場合には、遊技の進行にメリハリがつき、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

【0145】

本実施形態においては、AT抽選における当選確率が通常状態の中で最も高い通常状態3や、次に高い通常状態2に滞在していたとしても、MB役が入賞した場合には、再びRT作動状態に復帰した場合に、最もAT抽選における当選確率が低い通常状態1から開始することになる。

40

よって、本実施形態においては、ペナルティの1つが、AT遊技数(報知回数)を獲得するのを困難にすることなので、遊技の進行にメリハリがつき、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

【0146】

本実施形態においては、ペナルティの1つが、既に獲得しているAT遊技数(報知回数)を減少させる、特に通常状態においては喪失させることなので、遊技の進行にメリハリがつき、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

【0147】

本実施形態においては、ペナルティを付与する条件が、MB役のような持越可能役が入賞したことなので、遊技者に遊技的な面白さを与えることができ、遊技者の遊技に関する

50

関心を高めることが期待できる。

【0148】

更に、本実施形態では、役抽選で特定の抽選結果（No. 20のチェリー5当選）となりかつ複数のリールを特定の順番（中・右・左）で停止させたときに持越可能役（MB役）が入賞し、複数のリールを特定の順番以外の順番で停止させたときに、特定の順番で停止させたときに比べてより大きな特典を遊技者に与える場合（払い出しなし（0枚）に対して8枚の遊技媒体払い出し）がある。

よって、リールを特定の順番で停止させたときに持越可能役（MB役）が入賞し、特定の順番以外の順番で停止させたときに、特定の順番で停止させたときに比べてより大きな特典を遊技者に与える場合があるので、遊技者に遊技的な面白さを与え、特に、遊技者に、特定の順番以外の順番でリール停止操作を行なうことの動機付けを与えることができる。

10

更に、役抽選で特定の抽選結果（AT抽選役当選）となったとき、AT遊技数（報知回数）を獲得するための制御処理（AT抽選）を行なうようになっているため、役抽選で特定の抽選結果となったときは、演出制御手段により特定の抽選結果となった旨又は、AT抽選が行われAT遊技数が加算される可能性を示唆する演出を実行してもよい。

よって、遊技者は持越可能役を入賞させることよりAT遊技数（報知回数）を獲得するための制御処理（AT抽選）に関する関心を高めることが期待できる。

【0149】

以下においては、報知演出（AT）を実施するAT遊技状態における制御処理を説明する。

20

< AT演出表示遊技サブルーチンの説明 >

始めに、図18に示すフローチャートを用いて、AT演出表示遊技サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンは、AT抽選でAT演出を獲得した場合に、1つのAT演出に対して1遊技を使って、AT演出（1）を放出して、その代わりにそれに対応したAT遊技数をカウンタNATに付加する制御処理を行なう。

まず、主制御回路100から遊技開始信号（図6のステップS42参照）を受信したか否か判断する（ステップS820）。この判断で、もし、遊技開始信号を受信していない（NO）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップS820の判断で、もし、遊技開始信号を受信した（YES）と判別したときには、次に、AT遊技数を示すカウンタNATが0より大きいと否か判断する（ステップS822）。

30

【0150】

この判断で、もし、カウンタNATが0より大きい（YES）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。つまり、本実施形態では、NATが0になったときに、ストックしていたAT演出を放出して、対応するAT遊技数をNATに付加するようになっている。

ステップS822の判断で、もし、カウンタNATが0以下である（NO）と判別したときには、次に、AT演出（1）が存在するか否か判断する（ステップS824）。この判断で、もし、AT演出（1）が存在しない（NO）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。

40

【0151】

ステップS824の判断で、もし、AT演出（1）が存在する（YES）と判別したときには、次に、NATの値にAT演出（1）に対応するAT遊技数を付加する制御処理を行なう（ステップS826）。例えば、AT演出（1）が、図33A～FのNo. 7のAT演出であれば、AT遊技数として40をNATに付加する制御処理を行なう。

次に、表示していたAT演出（1）の表示を消去し、代わりに、AT演出（1）に対応したAT遊技数を表示する制御処理を行なう（ステップS828）。

【0152】

そして、主制御回路100から全リール停止信号（図7のステップS173参照）を受信したか否か判断する（ステップS830）。この判断で、もし、全リール停止信号を受

50

信していない(N O)と判別したときには、この判断処理を繰り返す。つまり、全リールが停止するまで、A T 演出(1)に対応したA T 遊技数の表示が継続する。ステップS 8 3 0の判断で、もし、全リール停止信号を受信した(Y E S)と判別したときには、A T 遊技数の画像を消去し(ステップS 8 3 2)、次に、A T 演出(1)のデータ(対応するA T 遊技数のデータも含む)を消去する制御処理を行なう(ステップ8 3 4)。

次に、A T 演出(1)のデータを消去した後も、A T 演出が残存しているか否か判断する(ステップS 3 8 6)。この判断で、もし、A T 演出が残存していない(N O)と判別したときには、そのままサブルーチンを終了する。ステップS 8 3 6の判断で、もし、A T 演出が残存している(Y E S)と判別したときには、残存するA T 演出(2) ~ (J)を、新たなA T 演出(1) ~ (J - 1)として記憶し(ステップS 8 3 8)、本サブルーチンを終了する。

10

なお、本サブルーチンと同時に、図19に示す報知画像表示サブルーチンを実施して、報知演出(A T)を行なうようになっている。

【0153】

本実施形態においては、ストックしていたA T 演出がなくなるまで、N A Tの値がゼロになるごとに(図18のステップS 8 2 2参照)A T 演出表示遊技サブルーチンを繰り返して、A T 演出(1)に対応するA T 遊技数をN A Tに付加する制御処理を行なう。例えば、40のA T 遊技数を有するA T 演出(3)と、80のA T 遊技数を有するA T 演出(2)と、20のA T 遊技数を有するA T 演出(1)とをストックしている場合には、始めの遊技で、A T 演出(1)に対応する20をN A Tに付加し、このN A T = 20を消化した時点で、A T 演出(2)に対応する80をN A Tに付加し、このN A T = 80を消化した時点で、A T 演出(3)に対応する40をN A Tに付加する。このA T 演出に対応するA T 遊技数をN A Tに付加する制御処理を行なう3回の遊技において、それぞれ報知演出(A T)が行なわれるので、各A T 演出が有するA T 遊技数の合計に加えて、獲得したA T 演出の数だけ、実質的に報知演出(A T)の実施回数が増えることになる。

20

【0154】

なお、A T 演出表示遊技サブルーチンのその他の実施形態として、付加したA T 遊技数を消化するのを待たずに、ストックしていたA T 演出がなくなるまで、遊技ごとにA T 演出表示遊技サブルーチンを繰り返して、A T 演出(1)に対応するA T 遊技数をN A Tに付加する制御処理を行なうことも考えられる。上述の例で言えば、始めの遊技で、A T 演出(1)に対応する20をN A Tに付加し、次の遊技で、A T 演出(2)に対応する80をN A Tに付加し、その次の遊技で、A T 演出(3)に対応する40をN A Tに付加する。このときにおいても、A T 演出に対応するA T 遊技数をN A Tに付加する制御処理を行なう3回の遊技において、それぞれ報知演出(A T)が行なわれるので、各A T 演出が有するA T 遊技数の合計に加えて、獲得したA T 演出の数だけ、実質的に報知演出(A T)の実施回数が増えることになる。

30

【0155】

< 報知画像表示サブルーチンの説明 >

次に、図19に示すフローチャートを用いて、報知画像表示サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンはA T 状態1 ~ 3において、遊技ごとに実施され、主制御回路100により実施される役抽選における当選役に対応した押し順(リール停止操作順)を報知する報知演出(A T)を行なうための制御処理を行なう。

40

まず、主制御回路100から遊技開始信号(図6のステップS 4 2参照)を受信したか否か判断する(ステップS 8 0 0)。この判断で、もし、遊技開始信号を受信していない(N O)と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップS 8 0 0の判断で、もし、遊技開始信号を受信した(Y E S)と判別したときには、次に、パラメータA T J I S S Iの値が0より大きいのか否か判断する(ステップS 8 0 2)。

【0156】

この判断で、もし、A T J I S S Iの値が0以下である(N O)と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップS 8 0 2の判断で、もし、A T J I S S I

50

の値が0より大きい(YES)と判別したときには、次に、主制御回路100から当選役情報信号(図6のステップS72参照)を受信したか否か判断する(ステップS804)。この判断で、もし、当選役情報信号を受信していない(NO)と判別したときには、この判断処理を繰り返す。つまり、当選役情報信号を受信するまで、待機状態になっている。

【0157】

ステップS804の判断で、もし、当選役情報信号を受信した(YES)と判別したときには、当選役に応じた押し順(リール停止操作順)を報知する画像データをROM208から読み出して、表示装置70に表示する(ステップS806)。次に、主制御回路100から全リール停止信号(図7のステップS173参照)を受信したか否か判断する(ステップS808)。この判断で、もし、全リール停止信号を受信していない(NO)と判別したときには、ステップS808の判断処理を繰り返す。つまり、全リールが停止するまで、報知画像の表示が継続する。

10

ステップS808の判断で、もし、全リールが停止した(YES)と判別したとき、表示していた報知画像を消去する(ステップS810)。次に、AT遊技数を示すカウンタNATの値から1を減じる制御処理を行ない(ステップS812)、ステップS814へ進む。ステップS814では、NATの値が0より大きい(YES)と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。

【0158】

20

ステップS814の判断で、もし、NATの値が0以下である(NO)と判別したときには、次に、AT演出(J)が残存するか否か判断する(ステップS816)。この判断で、AT演出(J)が残存している(YES)と判別したときには、パラメータATJIS SIの値1を維持させて(ステップS818)、本サブルーチンを終了する。AT演出(J)が残存する状態で、NATが0となった場合には、上述のAT演出表示サブルーチンに示すように、AT演出(1)を消化して、それに対応するAT遊技数をNATの値として付加する制御処理を行なう。

ステップS816の判断で、もし、AT演出(J)が残存していない(NO)と判別したときには、パラメータATJIS SIの値に0をインプットして初期化し、TUYOJIS SIの値として1をインプットして(ステップS820)、本サブルーチンを終了する。つまり、NATも0であり、AT演出(J)が残存していない場合には、次の遊技から、通常状態1へ移行することになる。

30

【0159】

本サブルーチンにより、遊技ごとに役抽選で当選した役に対応した押し順を報知することができる。報知演出(AT)はRT作動中に行なわれるので、所謂ARTを実施することができる。例えば、図31Aに記載の役抽選テーブルのNo.7~18の再遊技役はAT抽選役であり、AT抽選役時の昇格抽選で当選すれば、より有利なAT状態へ移行できる。この場合、報知演出(AT)で特定図柄が表示されるような押し順を報知することにより、特定図柄を表示すれば、遊技者に昇格に対する期待感を高め、遊技的な面白さを与えることができる。

40

また、図31B、Cに記載の正解ベル役に当選した場合であれば、中段にベル図柄が表示される押し順を報知することにより、8枚の遊技媒体の払い出しを受けることができるので、遊技者に大きな特典を与えることができる。以上のように、副制御回路200で実施される報知演出(AT)によって、遊技の進行状況(遊技者にとって有利な遊技状態か否か)を定めていくことが可能であり、遊技者の遊技に対する関心を高めることが期待できる。

【0160】

<AT状態AT抽選サブルーチンの説明>

次に、図20に示すフローチャートを用いて、AT状態AT抽選サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンは遊技ごとに実施され、主制御回路100により実施され

50

る役抽選でA T抽選役に当選したとき、A T抽選を行って、何らかのA T遊技数を獲得した場合には、獲得したA T遊技数をこれまで獲得したA T遊技数に付加する制御処理を行なう。

基本的に、図14に示す通常状態A T抽選サブルーチンと同様なので、各制御処理の詳細な説明は省略する。ただし、ステップ868において、ROM208から読み出す遊技状態(A T状態1~3の何れであるか)及び当選したA T抽選役に対応したA T抽選テーブルについて、図33D~Fを用いて説明する。

【0161】

これらの抽選テーブルは、通常状態における抽選テーブル(図33A~C参照)と同様に、抽選番号で1~5では、それぞれ、A欄に示す10、20、30、40、50回のA T遊技数が設定され、抽選番号で6~10では、B欄に示すA T演出が設定され(1が抽選対象であることを示す)、各A T演出が有するA T遊技数が、C欄(それぞれ、20、40、60、80、100回)に示されている。抽選番号11には、ハズレ(獲得A T遊技数ゼロ)が設定されている。

【0162】

図33Dに示すA T状態1のチェリー当選時においては、抽選番号1~10の各々の当選確率が $1/25.6$ ($10/256$)であり、ハズレの確率が約 $1/1.64$ ($156/256$)になっている。A T状態1のスイカ当選時においては、抽選番号1~10の各々の当選確率が約 $1/23.3$ ($11/256$)であり、ハズレの確率が約 $1/1.75$ ($146/256$)になっている。通常状態1のチャンス目当選時においては、抽選番号1~10の各々の当選確率が約 $1/21.3$ ($12/256$)であり、ハズレの確率が約 $1/1.88$ ($136/256$)になっている。

【0163】

図33Eに示すA T状態2のチェリー当選時においては、抽選番号1~10の各々の当選確率が約 $1/19.7$ ($13/256$)であり、ハズレの確率が約 $1/2.03$ ($126/256$)になっている。A T状態2のスイカ当選時においては、抽選番号1~10の各々の当選確率が約 $1/18.3$ ($14/256$)であり、ハズレの確率が約 $1/2.21$ ($116/256$)になっている。通常状態2のチャンス目当選時においては、抽選番号1~10の各々の当選確率が約 $1/17.1$ ($15/256$)であり、ハズレの確率が約 $1/2.42$ ($106/256$)になっている。

【0164】

図33Fに示すA T状態3のチェリー当選時においては、抽選番号1~10の各々の当選確率が $1/12.8$ ($20/256$)であり、ハズレの確率が約 $1/4.57$ ($56/256$)になっている。A T状態3のスイカ当選時においては、抽選番号1~10の各々の当選確率が約 $1/11.6$ ($22/256$)であり、ハズレの確率が約 $1/7.11$ ($36/256$)になっている。A T状態3のチャンス目当選時においては、抽選番号1~10の各々の当選確率が $1/10.7$ ($24/256$)であり、ハズレの確率が約 $1/16.6$ ($16/256$)になっている。

【0165】

以上のように、A T遊技状態においては、A T遊技数を獲得する確率が通常状態(図33A~C参照)に比べて高くなっている。またA T状態においては、A T状態1、A T状態2、A T状態3の順に、A T遊技数を獲得する確率が高くなっており、A T状態1、A T状態2、A T状態3の順に、遊技者にとって有利な遊技状態であると言える。また、同じA T状態の中では、当選したA T抽選役が、チェリー、スイカ、チャンス目の順にA T遊技数を獲得する確率が高くなっており、遊技者に遊技的な面白さを与えることができる。

特に、A T状態3においては、チェリー当選時に $1/1.28$ ($200/256$)、スイカ当選時に約 $1/1.16$ ($220/256$)、チャンス目当選時に約 $1/1.07$ ($240/256$)という高い確率でA T遊技数を獲得することができるので、遊技者にとって非常に有利な遊技状態であると言える。

【0166】

なお、A T 状態において M B (2 種 B B) 役が入賞した場合には、所定のペナルティが付加されるが、それまでに A T 抽選で獲得していた A T 遊技数 (ステップ 8 7 2 参照) や A T 演出 (ステップ S 8 7 6 参照) が喪失することはない点で、通常状態と異なる。

【0167】

< A T 状態 3 における A T 抽選テーブルのその他の実施例の説明 >

図 3 4 A 及び B を用いて、A T 状態 3 における A T 抽選テーブルのその他の実施例の説明を行なう。図 3 4 A 及び B の A T 抽選テーブルにおいても、上述と同様に、抽選番号で 1 ~ 5 では、A 欄に示す 1 0、2 0、3 0、4 0、5 0 回の A T 遊技数が設定され、抽選番号で 6 ~ 1 0 では、B 欄に示す A T 演出が設定され (1 が抽選対象であることを示す)、各 A T 演出が有する A T 遊技数が、C 欄 (それぞれ、2 0、4 0、6 0、8 0、1 0 0 回) に示されている。抽選番号 1 1 には、ハズレ (獲得 A T 遊技数ゼロ) が設定されている。

10

【0168】

始めに、図 3 4 A に示す A T 抽選テーブルの説明を行なう。この A T 抽選テーブルにおいては、特定役 1 に当選した場合と、特定役 2 に当選した場合とにおいて、図 3 4 A に示すような置数 (当選確率) が設定されている。また、N o . 1 1 のハズレの確率は 0 であり、何らかの A T 遊技数を獲得することができるようになっている。

特定役 1 は、図 3 1 A の役抽選テーブルに示す N o . 1、2、4、5 の再遊技役であり、所定の押し順でリール停止操作を行なうと、2 本のライン (有効ラインと表示ライン) 上に特定図柄が表示される (ダブルライン揃い) ことになる。特定役 2 は、図 3 1 A の役抽選テーブルに示す N o . 3、6 ~ 1 9 の再遊技役であり、所定の押し順でリール停止操作を行なうと、1 本の有効ライン又は、1 本の表示ライン上に特定図柄が表示される (シングルライン揃い) ことになる。

20

図 3 4 A に示す A T 抽選テーブルでは、必ず A T 遊技数を獲得できるので、報知演出 (A T) で特定図柄がダブルライン揃いまたはシングルライン揃いする押し順を報知することにより、遊技者に特典を得られる喜びと遊技的な面白さを与えることができる。

【0169】

次に、図 3 4 B に示す A T 抽選テーブルの説明を行なう。この A T 抽選テーブルにおいては、特定役 1 に当選した場合と、特定役 2 に当選した場合とにおいて、図 3 4 B に示すような置数 (当選確率) が設定されている。また、N o . 1 1 のハズレの確率は $1 / 2$ ($128 / 256$) となっていて、常に A T 遊技数を獲得できるわけではない。

30

この場合、何らかの A T 遊技数が獲得できたとき (確率 $1 / 2$) にのみ、特定図柄がダブルライン揃いまたはシングルライン揃いする押し順を報知することにより、表示図柄の信頼度を高めることができる。

【0170】

また、特定役がダブルライン揃いまたはシングルライン揃いした時点や、ダブルライン揃いまたはシングルライン揃いが可能な押し順操作をした時点で、A T 抽選を行なって、獲得する A T 遊技数を確定してもよい。更に、この場合、所定の確率 (例えば、確率 $1 / 2$) で、特定役がダブルライン揃いまたはシングルライン揃いする押し順を報知するようにすることもできるし、全く報知を行わないことも考えられる。

40

【0171】

< A T 状態昇格判定サブルーチンの説明 >

次に、図 2 1 に示すフローチャートを用いて、A T 状態昇格判定サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンは遊技ごとに実施され、主制御回路 1 0 0 により実施される役抽選で A T 抽選役に当選したとき、昇格抽選を行って、当選した場合には、次の遊技状態 (例えば、A T 状態 1 から A T 状態 2) へ昇格させる制御処理を行なう。

まず、主制御回路 1 0 0 から遊技開始信号 (図 6 のステップ S 4 2 参照) を受信したか否か判断する (ステップ S 9 0 0)。この判断で、もし、遊技開始信号を受信していない (N O) と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップ S 9 0 0 の

50

判断で、もし、遊技開始信号を受信した（YES）と判別したときには、次に、パラメータATJISSIの値が0より大きいかな否か判断する（ステップS902）。

【0172】

この判断で、もし、ATJISSIの値が0以下である（NO）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップS902の判断で、もし、ATJISSIの値が0より大きい（YES）と判別したときには、次に、主制御回路100から当選役情報信号（図6のステップS72参照）を受信したかな否か判断する（ステップS904）。この判断で、もし、当選役情報信号を受信していない（NO）と判別したときには、この判断処理を繰り返す。つまり、当選役情報信号を受信するまで、待機状態になっている。ステップS904の判断で、もし、当選役情報信号を受信した（YES）と判別したとき

10

【0173】

この判断で、もし、AT抽選役に当選していない（NO）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップS906の判断で、もし、AT抽選役に当選した（YES）と判別したときには、各AT状態1～3に応じた昇格抽選テーブルをROM208から読み出して、昇格抽選処理を行なう（ステップS908）。

ここで、AT状態1～3に応じた昇格抽選テーブルの実施例を図35に示す。AT状態1からAT状態2へ昇格する確率は、1/3に設定され、AT状態2からAT状態3へ昇格する確率は、1/4に設定されている。

20

【0174】

ステップS908の昇格抽選に引き続いて、昇格抽選で当選したかな否か判断する（ステップS910）。この判断で、もし、当選していない（NO）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップS910の判断で、もし、昇格抽選で当選した（YES）と判別したときには、次に、パラメータATUJISSIの値が3であるかな否か、つまりAT状態3であるかな否か判断する（ステップS912）。この判断で、もし、ATJISSIの値が3ではない（NO）、つまりAT状態1または2であると判別したときには、パラメータATJISSIの値に1を加える制御処理を行なって（ステップS914）、本サブルーチンを終了する。この制御処理により、AT状態1からAT状態2またはAT状態2からAT状態3へ昇格することになる。

30

【0175】

ステップS912の判断で、もし、パラメータATJISSIの値が3である（YES）、つまりAT状態3であると判別したときには、ATJISSIの値として3を維持する、つまりAT状態3を維持する制御処理を行なって（ステップS916）、本サブルーチンを終了する。

なお、本実施形態では、AT状態3で所定の遊技数（例えば、40遊技）を消化するとAT状態3が終了するようになっているが（図22参照）、AT状態3において、昇格抽選で当選したときに、ただAT状態3を維持するだけでなく、AT状態3を実施する遊技数を追加する特典を与えることもできる。

【0176】

< AT状態3終了サブルーチンの説明 >

次に、図22に示すフローチャートを用いて、AT状態3終了サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンは、AT状態3で40遊を消化したときに、AT状態3を終了して、AT状態1へ移行させる制御処理を行なう。

まず、主制御回路100から遊技開始信号（図6のステップS42参照）を受信したかな否か判断する（ステップS920）。この判断で、もし、遊技開始信号を受信していない（NO）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップS920の判断で、もし、遊技開始信号を受信した（YES）と判別したときには、次に、パラメータATJISSIの値が3であるかな否か判断する（ステップS922）。この判断で、もし、ATJISSIの値が3ではない（NO）と判別したときには、そのまま本サブルー

40

50

【 0 1 7 7 】

以上のような制御処理により、ＡＴ状態３で４０遊を消化したときには、ＡＴ状態３を終了して、次の遊技からＡＴ状態１を開始することになる。

< A T 状態 M B 入賞時サブルーチンの説明 >

まず、主制御回路１００から遊技開始信号（図６のステップＳ４２参照）を受信したか否か判断する（ステップＳ９４０）。この判断で、もし、遊技開始信号を受信していない（ＮＯ）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップＳ９４０の判断で、もし、遊技開始信号を受信した（ＹＥＳ）と判別したときには、次に、パラメータＡＴＪＩＳＳＩの値が０より大きいと否か判断する（ステップＳ９４２）。

ステップS944の判断で、もし、表示図柄情報信号を受信した（YES）と判別したときには、次に、受信した表示図柄情報信号に含まれる情報に基づき、MB役の入賞図柄が表示されたか否か判断する（ステップS946）。上述のように、役抽選でNo.20のチェリー5（図31A参照）に当選し、中・右・左の押し順でかつ入賞図柄を目押しして成功した場合に、MB役の入賞図柄が表示される。

ステップS946の判断で、もし、MB役の入賞図柄が表示された(YES)と判別したときには、次に、AT抽選でAT演出を獲得している場合には、獲得したAT演出(1)~(J)に対応する全てのAT遊技数を、カウンタATに加える制御処理を行なう(ステップS948)。そして、パラメータATJISSIの値に1をインプットして(ステップS950)、本サブルーチンを終了する。

以上のように、ＡＴ状態１～３に滞在中に、ＭＢ役が入賞した場合には、再びＲＴ作動状態に復帰した場合には、いずれのＡＴ状態に滞在していたとしても、一番下のＡＴ状態１から開始するというペナルティを受けることになる。また、獲得していたＡＴ遊技数やＡＴ演出を喪失することはないが、図１８のＡＴ演出表示遊技サブルーチンを実施する遊技数、つまり獲得したＡＴ演出の個数分だけは、報知演出（ＡＴ）の実施回数が減ることになり、実質的にＡＴ遊技数が減少するというペナルティを受けることになる。

また、獲得したA T演出(1)～(J)に対応する全てのA T遊技数を、カウンタN A Tに加える制御処理をM B役の入賞図柄が表示された際に行ったが、再びR T作動状態に復帰した場合に行なってもよい。

M B遊技中はベット数が2枚に設定され、払い出しも2枚となることから実質的にメダルが増えない遊技となる。そのため最低でも15遊技行なう必要があり、遊技の進行が遅くなるというペナルティを受けることになる。

【0182】

本実施形態では、所定の条件(M B役入賞)を満たしたときに、所定の条件を満たしたときの遊技状態(A T状態)に応じたペナルティを付与するようになっているので、遊技の進行に変化をつけることができ、戦略的に遊技を行なうといった遊技的な面白さを与えることができる。よって、ペナルティに基づく遊技の進行が単調になることなく、遊技者が遊技を継続しても、遊技者の遊技に対する関心を維持させることが期待できる。

10

【0183】

特に、報知演出(A T)を実施するA T状態と報知演出(A T)を実施しない通常状態とにおいて、異なるペナルティを付与するようになっている。つまり、遊技者の関心が高い報知演出の実施の有無に応じて、異なるペナルティを付与するので、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

【0184】

本実施形態においては、A T抽選における当選確率がA T状態の中で最も高いA T状態3や、次に高いA T状態2に滞在していたとしても、M B役が入賞した場合には、再びR T作動状態に復帰した場合に、最もA T抽選における当選確率が低いA T状態1から開始することになる。

20

よって、本実施形態においては、ペナルティの1つが、報知回数(A T遊技数)を獲得するのを困難にすることなので、遊技の進行にメリハリがつき、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

【0185】

本実施形態においては、ペナルティの1つが、既に獲得している報知回数(A T遊技数)を減少させることなので、遊技の進行にメリハリがつき、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

【0186】

30

本実施形態においては、ペナルティを付与する条件が、M B役のような持越可能役が入賞したことなので、遊技者に遊技的な面白さを与えることができ、遊技者の遊技に関する関心を高めることが期待できる。

【0187】

更に、本実施形態では、役抽選で特定の抽選結果(N o . 20のチェリー5当選)となりかつ複数のリールを特定の順番(中・右・左)で停止させたときに持越可能役(M B役)が入賞し、複数のリールを特定の順番以外の順番で停止させたときに、特定の順番で停止させたときに比べてより大きな特典を遊技者に与える場合(払い出しなし(0枚)に対して8枚の遊技媒体払い出し)がある。

よって、リールを特定の順番で停止させたときに持越可能役(M B役)が入賞し、特定の順番以外の順番で停止させたときに、特定の順番で停止させたときに比べてより大きな特典を遊技者に与える場合があるので、遊技者に遊技的な面白さを与え、特に、遊技者に、特定の順番以外の順番でリール停止操作を行なうことの動機付けを与えることができる。

40

更に、役抽選で特定の抽選結果(A T抽選役当選)となったとき、A T遊技数(報知回数)を獲得するための制御処理(A T抽選)を行なうようになっているため、役抽選で特定の抽選結果となったときは、演出制御手段により特定の抽選結果となった旨又は、A T抽選が行われA T遊技数が加算される可能性を示唆する演出を実行してもよい。

よって、遊技者は持越可能役を入賞させることよりA T遊技数(報知回数)を獲得するための制御処理(A T抽選)に関する関心を高めることが期待できる。

50

【 0 1 8 8 】

(所定の順番以外の順番でリール停止させたときに所定の警告を与える実施態様の説明)

次に、所定の順番以外の順番でリール停止させたときに所定の警告を与える実施態様の説明を、図 2 4 及び 2 5 を用いて説明する。

< 警告音発生サブルーチンの説明 >

始めに、図 2 4 に示すフローチャートを用いて、警告音発生サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンは、報知演出 (A T) を実施しない遊技で行なわれ、つまり上述の通常状態 1 ~ 3 で行なわれ、主制御回路 1 0 0 により実施される役抽選で一般役または再遊技役に当選したとき、通常の停止操作順でリール停止操作を行なわなかった場合に、警告音を発生する等の制御処理を行なう。

10

【 0 1 8 9 】

まず、主制御回路 1 0 0 から遊技開始信号 (図 6 のステップ S 4 2 参照) を受信したか否か判断する (ステップ S 1 0 0 0)。この判断で、もし、遊技開始信号を受信していない (N O) と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップ S 1 0 0 0 の判断で、もし、遊技開始信号を受信した (Y E S) と判別したときには、次に、主制御回路 1 0 0 から当選役情報信号 (図 6 のステップ S 7 2 参照) を受信したか否か判断する (ステップ S 1 0 0 2)。この判断で、もし、当選役情報信号を受信していない (N O) と判別したときには、この判断処理を繰り返す。つまり、当選役情報信号を受信するまで、待機状態になっている、

【 0 1 9 0 】

20

ステップ S 1 0 0 2 の判断で、もし、当選役情報信号を受信した (Y E S) と判別したときには、次に、押し順 (リール停止順) を遊技者の報知する報知演出 (A T) を実施したか否か判断する (ステップ 1 0 0 4)。この判断で、もし、報知演出 (A T) を実施していた (Y E S) と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。つまり、本実施形態では、報知演出 (A T) を行なわない場合の遊技において、所定の警告を発するための制御処理を行なう。

ステップ S 1 0 0 4 の判断で、もし、報知演出 (A T) を実施していない (N O) と判別したときには、次に、一般役または再遊技役に当選したか否か判断する (ステップ S 1 0 0 6)。

【 0 1 9 1 】

30

更に詳細に述べれば、ここでいう一般役とは、図 3 1 B 及び C に示す N o . 2 1 ~ 5 2 の正解ベルを意味し、押し順によって、8 枚の遊技媒体が払い出される場合と、1 枚の遊技媒体が払い出される場合とがある。つまり、所定の順番でリールを停止させたととき、所定の順番以外の順番で停止させたとときとで、遊技者に付与する特典が異なる役である。また、ここでいう再遊技役とは、図 3 1 A に示す N o . 1 ~ 1 9 の再遊技役を意味し、押し順によって、表示する図柄が異なるが、どの図柄が表示されても再遊技役として入賞する。つまり、所定の順番でリールを停止させたととき、所定の順番以外の順番で停止させたとときとで、遊技者に付与する特典が異なる役である。

【 0 1 9 2 】

40

ステップ S 1 0 0 6 の判断で、もし、一般役にも再遊技役にも当選していない (N O) と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップ S 1 0 0 6 の判断で、もし、一般役または再遊技役に当選した (Y E S) と判別したときには、次に、押し順 (リール停止操作順) が判定可能か否か判断する (ステップ S 1 0 0 8)。ここで、押し順 (リール停止操作順) は、各リールのリール停止操作ごとに主制御回路 1 0 0 から送信される停止操作信号 (図 7 のステップ S 1 7 1 参照) に基づいて判断する。判定するリール停止操作順が第 1 リール停止操作のみで定まる場合には、1 回目の停止操作信号を受信した時点で判定可能となるし、判定するリール停止操作順が第 1 及び第 2 リール停止操作で定まる場合には、2 回目の停止操作信号を受信した時点で判定可能となる。

【 0 1 9 3 】

ステップ S 1 0 0 8 の判断で、リール停止操作順が判定可能でない (N O) と判別した

50

ときは、この判断処理を繰り返す。ステップS 1 0 0 8の判断で、リール停止操作順が判定可能である（YES）と判別したときには、次に、通常のリール停止操作順であるか否か判断する（ステップS 1 0 1 0）。ここで、通常のリール停止操作順とは、左・中・右の押し順でリール停止操作を行った場合であり、No. 2 1 ~ 5 2の正解ベル（一般役）の場合には、上段にベル図柄が揃って1枚の遊技媒体の払い出しがある場合がある。No. 1 ~ 1 9の再遊技役の場合には、通常リプレイ図柄、スイカ図柄等が表示される。

つまり、通常の押し順でリール停止操作をした場合には、8枚の遊技媒体が払い出されることはなく、AT状態における遊技状態の昇格（AT状態1から2、または2から3）を示す特定図柄が表示されることもない。

【0194】

10

ステップS 1 0 1 0の判断で、もし、通常のリール停止操作順である（YES）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップS 1 0 1 0の判断で、もし、通常のリール停止操作順ではない（NO）と判別したときには、次に、スピーカ駆動回路2 2 2及びスピーカ6 4（図3参照）を用いて所定の警告音を発生させる制御処理を行なう（ステップS 1 0 1 2）。

つまり、本実施形態では、通常の順番以外の順番でリールを停止させたときに、警告を与えることができるので、遊技者が所定の順番以外の順番でリールを停止させることを防止することができる。

更に、本実施形態では、警告音を発することによって警告を行なうので、遊技上の操作を邪魔することなく、効果的に警告を与えることができる。

20

【0195】

次に、警告に関連する関連制御処理として、全リールの停止時に開始する表示ランプ1 2 4を点灯、点滅させる停止表示演出を中止する制御処理を行なう（ステップS 1 0 1 4）。ここで、停止表示演出には、8枚の遊技媒体が払い出しに対応して行なう表示ランプ1 2 4の点灯、点滅や、上述のAT演出における昇格を遊技者に知らせるための表示ランプ1 2 4の点灯、点滅を例示することができるが、これに限られるものではない。

また、表示ランプはリール内に備えたランプ（所謂バックランプ）としてもよいし、画像表示装置7 0や3つの表示窓2 2 L、2 2 C及び2 2 Rの周囲に配設したランプとしてもよい。

これにより、実際に特典を付与しないときに、遊技者に不要な期待感を抱かせることを防ぐことができる。

30

つまり、関連制御処理として、通常の順番以外の順番でリールを停止させたときに表示される図柄の組み合わせに対応した演出（例えば、8枚の遊技媒体が払い出しに対応して行なう表示ランプ演出、AT演出における昇格を遊技者に知らせる表示ランプ演出）を行なわないことにより、遊技者の表示図柄や演出に対する信頼感を高めて、遊技者の遊技に対する関心を高めることが期待できる。

【0196】

ステップS 1 0 1 4に引き続いて、当選した役が一般役であるか否か判断する（ステップS 1 0 1 6）。この判断で、当選した役が一般役ではない（NO）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップS 1 0 1 6の判断で、もし、当選した役が一般役である（YES）と判別したときには、警告に関連する関連制御処理として、カウンタPENAの値として2 0をインプットして（ステップS 1 0 1 8）、本サブルーチンを終了する。

40

この制御処理により、警告に関連する関連制御処理として、次の遊技から2 0遊技間、AT抽選における当選確率が低くなるペナルティを加えることになる。つまり、所定の順番でリールを停止させたと、所定の順番以外の順番で停止させたとで遊技者に付与する特典が異なる一般役の場合にのみ、このようなペナルティを与えることになっている。

【0197】

以上のように、本実施形態では、役抽選で、通常の順番でリールを停止させたと、

50

それ以外の順番で停止させたときとで特典が異なる（払い出し枚数：１枚対８枚）一般役に当選したときと、特典が異なる再遊技役に当選したときとで、異なる関連制御処理（ＡＴ抽選に関するペナルティを付加するか否か）を行なうようになっている。このように、当選した役の特性に応じた関連制御処理を行なうことによって、遊技の進行に適合した警告を遊技者に与えることができるので、遊技者の遊技に対する関心を高めることが期待できる。

【０１９８】

<ペナルティ時ＡＴ抽選サブルーチンの説明>

次に、図２５に示すフローチャートを用いて、ペナルティ時ＡＴ抽選サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンは、報知演出（ＡＴ）を伴わない遊技で、一般役に当選して通常の押し順と異なる押し順でリール停止操作を行ったときに実施されるペナルティであって、通常よりも当選確率の低い抽選テーブルを用いてＡＴ抽選を行なうようになっている。

10

まず、主制御回路１００から遊技開始信号（図６のステップＳ４２参照）を受信したか否か判断する（ステップＳ１０４０）。この判断で、もし、遊技開始信号を受信していない（ＮＯ）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップＳ１０４０の判断で、もし、遊技開始信号を受信した（ＹＥＳ）と判別したときには、次に、カウンタＰＥＮＡの値が０より大きいと否か判断する（ステップＳ１０４２）。上述のように、報知演出（ＡＴ）を伴わない遊技で、一般役に当選して通常の押し順以外でリール停止操作を行ったときに、ＰＥＮＡの値として２０がインプットされる（図２４のステップＳ１０１８）。

20

【０１９９】

この判断で、もし、カウンタＰＥＮＡの値が０以下である（ＮＯ）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップＳ１０４２の判断で、もし、ＰＥＮＡの値が０より大きい（ＹＥＳ）と判別したときには、次に、主制御回路１００から当選役情報信号（図６のステップＳ７２参照）を受信したか否か判断する（ステップＳ１０４４）。この判断で、もし、当選役情報信号を受信していない（ＮＯ）と判別したときには、この判断処理を繰り返す。つまり、当選役情報信号を受信するまで、待機状態になっている。

【０２００】

ステップＳ１０４４の判断で、もし、当選役情報信号を受信した（ＹＥＳ）と判別したときには、次に、受信した当選役情報信号に含まれる情報に基づき、ＡＴ抽選役に当選したか否か判断する（ステップＳ１０４６）。なお、ＡＴ抽選役は、上述と同様に、図３１Ａに示すＮｏ．７～１０のチェリー１～４（再遊技役）、Ｎｏ．１１～１７のスイカ１～７（再遊技役）、Ｎｏ．１８のチャンス目（再遊技役）、及びＮｏ．２０の一般役（チェリー５）を例示することができる。

30

ステップＳ１０４６の判断で、もし、ＡＴ抽選役に当選していない（ＮＯ）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップＳ１０４６の判断で、もし、ＡＴ抽選役に当選した（ＹＥＳ）と判別したときには、次に、ペナルティ時のＡＴ抽選テーブルをＲＯＭ２０８から読み出して、ＡＴ抽選処理を行なう（ステップ１０４８）。

【０２０１】

40

ここで、ペナルティ時のＡＴ抽選テーブルの実施例を図３６に示す。図３３Ａ～図３３Ｃに示すＡＴ抽選テーブルと同様に、当選したＡＴ抽選役がチェリー（Ｎｏ．７～１０、２０）の場合、スイカ（Ｎｏ．１１～１７）の場合、及びチャンス目（Ｎｏ．２０）の場合における当選確率が示されている。

ＡＴ抽選テーブルにおける抽選番号で１～５では、Ａ欄に示す１０、２０、３０、４０、５０回のＡＴ遊技数が設定され、抽選番号で６～１０では、Ｂ欄に示すＡＴ演出が設定され（１が抽選対象であることを示す）、１個のＡＴ演出が有するＡＴ遊技数が、Ｃ欄（２０、４０、６０、８０、１００回）に示されている。抽選番号１１には、ハズレ（獲得ＡＴ遊技数ゼロ）が設定されている。

【０２０２】

50

チェリー当選時においては、抽選番号 1 ~ 10 の各々の当選確率が 1 / 100 であり、ハズレの確率が 9 / 10 になっている。スイカ当選時においては、抽選番号 1 ~ 10 の各々の当選確率が 1 / 80 であり、ハズレの確率が 7 / 8 になっている。チャンス目当選時においては、抽選番号 1 ~ 10 の各々の当選確率が 1 / 80 であり、ハズレの確率が約 5 / 6 になっている。

以上のように、図 33A ~ 図 33C に示すペナルティのない通常状態の A T 抽選テーブルと比較して、A T 遊技数を獲得する確率が非常に低く設定されている。

尚、A T 遊技数を獲得する確率が非常に低く設定したが、当選する確率を 0 としてもよいし、抽選を行わないようにしてもよい。

【0203】

ステップ S 1048 で A T 抽選を行った後、次に、カウンタ P E N A の値から 1 を減じる制御処理を行なって (ステップ S 1050)、ステップ S 1052 へ進む。この制御処理により、P E N A の値が 0 となるまで、A T 遊技数を獲得する確率が非常に低く設定された A T 抽選テーブルを用いた A T 抽選が行われる。

ステップ S 1052 では、A T 抽選の結果、A T 遊技数を獲得したか否か判断する (ステップ S 1052)。この判断で、もし、A T 遊技数を獲得した (Y E S) と判別したときには、次に、報知演出 (A T) を実施する回数を示すカウンタ N A T の値に、A T 抽選で獲得した A T 遊技数を付加する制御処理を行なって (ステップ S 1054)、ステップ S 1056 へ進む。ステップ S 1052 の判断で、もし、A T 遊技数を獲得していない (N O) と判別したときには、そのままステップ S 1056 へ進む。

【0204】

ステップ S 1056 では、A T 抽選の結果、抽選番号 6 ~ 10 の A T 演出 (図 36 参照) を獲得したか否か判断する (ステップ S 1056)。この判断で、もし、A T 演出を獲得した (Y E S) と判別したときには、獲得した J 番目の A T 演出とその A T 遊技数 (J) を、R A M 210 に記憶し (ステップ S 1058)、本サブルーチンを終了する。

ステップ S 1056 の判断で、もし、A T 抽選で A T 演出を獲得していない (N O) と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。

【0205】

以上のように、本実施形態では、役抽選で第 1 の役に当選したとき、警告に関連する関連制御処理が、報知演出を得られる報知回数を獲得するのを困難にすることなので、遊技者が所定の順番以外の順番でリールを停止させることを効果的に防止することができ、遊技の進行に変化を付けて、遊技者に遊技的な面白さを与えることができる。

【0206】

< 関連制御処理のその他の実施形態の説明 >

関連制御処理として、上述の実施形態においては、通常の押し順以外の押し順でリールを停止させたときに表示される図柄の組み合わせに対応した演出 (例えば、8 枚の遊技媒体が払い出しに対応して行なう表示ランプ演出、A T 演出における昇格を示す表示ランプ演出) を行なわないようにしているが、これに限られるものではない。

例えば、表示ランプ演出に加えて払い出しに応じた払い出し音などの効果音演出を行わないようにしてもよい。

また、設定されたカウンタ P E N A は A T 抽選役で値を減じたが、毎遊技当選役に関係なく減じてもよい

また、ペナルティ中は昇格抽選処理を行わないようにしてもよい。

また、通常の押し順でリールを停止させたときにも、通常の押し順以外の順番でリールを停止させたときにも、同じ演出を行なうようにすることにより対処することもできるし、表示された図柄に応じて、異なる演出を実施することにより対処することもできる。

【0207】

(ストックする A T 遊技数が所定値の倍数になるように、表示する A T 遊技数を補正する実施形態の説明)

次に、ループ抽選処理で A T 遊技数を定め、押動遊技を実施して暫定的な表示 A T 遊技

10

20

30

40

50

数を定め、更にストックするＡＴ遊技数が所定値(例えば１０)の倍数になるように、押動遊技で定めた暫定的な表示ＡＴ遊技数を補正して表示する実施形態の説明を、図２６～図２８を用いて説明する。例えば、ストックしていたＡＴ演出を放出する場合に、予め定められたＡＴ遊技数を付加するのではなく、これらの制御処理を行なってＡＴ遊技数を定めて報知するようにすることができる。その他、役抽選でＡＴ抽選役に当選したときに、これらの制御処理を行なって、ＡＴ遊技数を定めて報知することもできる。

【０２０８】

< ループ抽選サブルーチンの説明 >

始めに、図２６に示すフローチャートを用いて、ループ抽選サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンは遊技ごとに実施され、所定のループ率(ここでは９９%)で抽選処理を繰り返し行なってＡＴ遊技数を定め、更に、押動遊技実施サブルーチンにより暫定的な表示ＡＴ遊技数を定め、補正遊技数報知サブルーチンにより、暫定的な表示ＡＴ遊技数を補正する制御処理を行なう。

10

図２６において、まず、主制御回路１００から遊技開始信号(図６のステップＳ４２参照)を受信したか否か判断する(ステップＳ２０００)。この判断で、もし、遊技開始信号を受信していない(ＮＯ)と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップＳ２０００の判断で、もし、遊技開始信号を受信した(ＹＥＳ)と判別したときには、次に、遊技状態が押動遊技を実施する状態であるか否か判断する(ステップＳ２００２)。

【０２０９】

20

ここで、押動遊技を実施する場合としては、上述のように、ＡＴ抽選でＡＴ演出に当選し、ストックしたＡＴ演出を放出して対応するＡＴ遊技数を付加する場合を例示することができる。更に、役抽選でＡＴ抽選役に当選して、付加するＡＴ遊技数を定めるときに、押動遊技を用いて付加するＡＴ遊技数を報知することも考えられるし、その他の様々なタイミングを適用することができる。

【０２１０】

ステップＳ２００２の判断で、もし、遊技状態が押動遊技を実施する状態ではない(ＮＯ)と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。ステップＳ２００２の判断で、もし、遊技状態が押動遊技を実施する状態である(ＹＥＳ)と判別したときには、当選した場合に上乘せするＡＴ遊技数が１であり、ループ率(当選確率)９９%であって、非当選となるまで抽選処理を繰り返すループ抽選処理を行ない(ステップＳ２００４)、このループ抽選処理で獲得した値を、獲得したＡＴ遊技数を示すＬＮＡＴの値として記憶する(ステップＳ２００６)。次に、押動遊技実施サブルーチンを実施し(ステップＳ２００８)、補正遊技数報知サブルーチンを実施して(ステップＳ２０１０)、本サブルーチンを終了する。

30

【０２１１】

< 押動遊技実施サブルーチンの説明 >

次に、図２７に示すフローチャートを用いて、上述のループ抽選サブルーチンのステップＳ２００８の制御処理である、押動遊技実施サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンでは、遊技者がベットスイッチを連打して、暫定的な表示ＡＴ遊技数を定める押動遊技を実施するための制御処理を行なう。本実施形態では、ストックしていたＡＴ演出を放出する場合に対応し、１つのＡＴ演出の表示を消去して、それに対応したＡＴ遊技数を定めるために、遊技者が押動遊技を行なう場合の制御処理を示す。ただし、実際に獲得したＡＴ遊技数は、既に上述のループ抽選で定まったＬＮＡＴなので、押動遊技で定まる暫定的な表示ＡＴ遊技数は、ＬＮＡＴ以下の値となる。

40

まず、ストックしているＡＴ演出(１)～(Ｊ)のうち、最初に獲得したＡＴ演出(１)の表示を消去し(ステップＳ２０２０)、次に、ベットスイッチを連打することを指示する画像を表示する(ステップＳ２０２２)。

【０２１２】

そして、カウンタＣＯＵＮＴの値に０をインプットして(ステップＳ２０２４)、ステ

50

ップS 2 0 2 6へ進む。ここで、COUNTは、押動遊技で獲得したAT遊技数（暫定的な表示AT遊技数）を表わすカウンタであり、ベットスイッチを1回押すごとに、COUNTの値に1が付加される（つまりAT遊技数が1増える）ようになっている。

ステップS 2 0 2 6では、主制御回路100からの信号に基づき、最初のベットスイッチの操作信号を受信したか否か判断する（ステップS 2 0 2 6）。この判断で、もし、最初のベットスイッチの操作信号を受信していない（NO）と判別したときには、次に、タイムT1（本実施形態では20秒）を経過したか否か判断する（ステップS 2 0 2 8）。

【0213】

この判断で、もし、タイムT1が経過していない（NO）と判別したときには、ステップS 2 0 2 6へ戻り、ステップS 2 0 2 6及びステップS 2 0 2 8の判断処理を繰り返す。ステップS 2 0 2 8の判断で、もし、タイムT1が経過した（YES）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。つまり、最初のベットスイッチの操作信号を受信しない状態で、タイムT1（20秒）を経過した場合には、押動遊技は実施せずに終了することになる。なお、タイムT1は、20秒に限られるものではなく、その他の任意の時間を設定できる。

【0214】

ステップS 2 0 2 6の判断で、もし、初のベットスイッチの操作信号を受信した（YES）と判別したときには、COUNTの値に1を加える制御処理を行ない（ステップS 2 0 3 0）、引き続いて、次のベットスイッチの操作信号を受信したか否か判断する（ステップS 2 0 3 2）。この判断で、もし、ベットスイッチの操作信号を受信していない（NO）と判別したときには、次に、タイムT2（本実施形態では0.5秒）を経過したか否か判断する（ステップS 2 0 3 4）。

【0215】

この判断で、もし、タイムT2が経過していない（NO）と判別したときには、ステップS 2 0 3 2へ戻り、ステップS 2 0 3 2及びステップS 2 0 3 4の判断処理を繰り返す。ステップS 2 0 3 4の判断で、もし、タイムT2が経過した（YES）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。つまり、ベットスイッチの押動操作から、次のベットスイッチの押動操作までに0.5秒より長い時間が経過した場合には、ベットスイッチの連打は終了したと判断して、本サブルーチンを終了する。なお、タイムT2は、0.5秒に限られるものではなく、スイッチの連打として違和感を与えない範囲で、任意の時間を設定できる。

ステップS 2 0 3 2の判断で、もし、ベットスイッチの操作信号を受信した（YES）、つまり0.5秒以内に次のベットスイッチ操作があった場合には、COUNTの値に1を加える制御処理を行ない（ステップS 2 0 3 6）、次に、COUNTの値がLNATに達したか否か判断する（ステップS 2 0 3 8）。なお、上述のように、LNATは、ループ抽選で実際に獲得したAT遊技数である。

【0216】

ステップS 2 0 3 8の判断で、COUNTの値がLNATに達していない（NO）と判別したときには、ステップS 2 0 3 2へ戻り、ステップS 2 0 3 2からステップS 2 0 3 8の制御処理を繰り返し、遊技者が0.5秒以内にベットスイッチを操作すごとに、COUNTの値に1を加えていく制御処理を行なう。そして、ステップS 2 0 3 4の判断で、次のベットスイッチの押動操作までに0.5秒より長い時間が経過したと判断した場合には、ベットスイッチの連打は終了したと判断して、本サブルーチンを終了するようになり、終了時のCOUNTの値を、暫定的な表示AT遊技数とする。

ステップS 2 0 3 8の判断で、もし、COUNTの値がLNATに達した（YES）と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。つまり、押動遊技で獲得できるAT遊技数の最大値は、ループ抽選で実際に獲得したLNATの値である。

【0217】

<補正遊技数報知サブルーチンの説明>

次に、図28に示すフローチャートを用いて、上述のループ抽選サブルーチンのステッ

10

20

30

40

50

プ S 2 0 1 0 の制御処理である、補正遊技数報知サブルーチンの詳細な説明を行なう。本サブルーチンでは、ループ抽選により実際に獲得した A T 遊技数 L N A T のうち、押動遊技で得られた A T 遊技数 C O U N T を報知して、残りの A T 遊技数をストックしておくのが原則であるが、ストックしておく A T 遊技数が所定値（本実施形態では 1 0 ）の倍数となるように、表示する A T 遊技数を補正する制御処理を行なう。

【 0 2 1 8 】

まず、ループ抽選で実際に獲得した A T 遊技数 L N A T から、押動遊技で得た A T 遊技数 C O U N T の値を減じて、ストックする A T 遊技数を示す N O K O R I の値とする制御処理を行なう（ステップ S 2 0 6 0）。次に、カウンタ K の値に 1 をインプットし（ステップ S 2 0 6 2）、N O K O R I の値から $10 \times K$ の値を減じた値が、0 より大きい
10
か判断する（ステップ S 2 0 6 4）。この判断で、もし、N O K O R I の値から $10 \times K$ の値を減じた値が 0 より大きい（Y E S）と判別したときには、次に、N の値に 1 を加える制御処理を行なって（ステップ S 2 0 6 6）、ステップ S 2 0 6 4 へ戻り、N O K O R I の値から $10 \times K$ の値を減じた値が 0 以下となるまで、ステップ S 2 0 6 4 及びステップ S 2 0 6 6 の制御処理を繰り返す。

例えば、N O K O R I の値が 3 3 の場合、N O K O R I から、順に、 $10 \times 1 = 10$ 、 $10 \times 2 = 20$ 、 $10 \times 3 = 30$ 、 $10 \times 4 = 40$ を引いて、0 より大きい
20
か否か判断し、K = 4 の 40 を引いたとき、始めて 0 以下であると判別されることになる。

【 0 2 1 9 】

ステップ S 2 0 6 4 の判断で、もし、N O K O R I の値から $10 \times K$ の値を減じた値が 0 以下である（N O）と判別したときには、報知しないでストックする A T 遊技数を示す M I H O C H I A T の値として、 $10 \times (K - 1)$ の値をインプットする（ステップ S 2 0 6 8）。上述の N O K O R I の値が 3 3 の場合であれば、 $10 \times (4 - 1) = 30$ を M I H O C H I A T の値とする。

次に、すぐに報知する A T 遊技数を表わす H Y O J I N A T の値として、C O U N T と N O K O R I を加えた値、つまり L N A T の値から M I H O C H I A T の値を減じた値をインプットし（ステップ S 2 0 7 0）、次に、H Y O J I N A T の値を表示装置 7 0 に表示して（ステップ S 2 0 7 2）、本サブルーチンを終了する。

【 0 2 2 0 】

ここで、具体的な数値を用いて、図 2 6 ~ 図 2 8 に示す制御処理を再度説明すると、ループ抽選処理（図 2 6 のステップ S 2 0 0 4、2 0 0 6 参照）で L N A T = 8 8 を獲得し、押動遊技で遊技者がベットスイッチを 4 2 回連打して、C O U N T = 4 2 となった場合（図 2 7 のステップ S 2 0 3 2 ~ S 2 0 3 8 参照）、N O K O R I の値は、 $88 - 42 = 46$ となる（図 2 8 のステップ S 2 0 6 0 参照）。図 2 8 に示す補正遊技数報知サブルーチンにおいて、N O K O R I の値から、順に $10 \times K$ （K = 1、2・・・）つまり、10、20、30、40、50 を引いて、その値が 0 より大きい
30
か否かを判定し（図 2 8 のステップ S 2 0 6 4 参照）、K = 5 の 50 を引いたときに、始めて 0 以下となるので、報知せずにストックしておく A T 遊技数 M I H O C H I N A T の値として、 $10 \times (5 - 1) = 40$ を記憶する（図 2 8 のステップ S 2 0 6 8 参照）。そして、表示する A T 遊技数である H Y O J I N A T の値として、 $88 (C O U N T + N O K O R I \text{つまり} L N A T) - 10 \times (5 - 1) = 48$ を算出し（図 2 8 のステップ S 2 0 7 0 参照）、A T 遊技数として 48 を報知することになる（図 2 8 のステップ S 2 0 7 2 参照）。
40

【 0 2 2 1 】

。また、ストックしている A T 遊技数を、例えば、1 図形が 1 0 遊技を意味する図形で表わすときに、不具合が生じる場合がある。

そこで、本実施形態では、ストックする A T 遊技数が 1 0 の倍数である 4 0 になるように補正して、今回表示する A T 遊技数を、押動遊技で獲得した A T 遊技数 C O U N T の値 4 2 に対して、補正值として 6 を加えて 4 8 を報知し、4 0 をストックするようにしている。つまり、本実施形態では、補正により、遊技者がベットスイッチを連打して獲得した A T 遊技数 C O U N T よりも大きな値を表示して、ストックする A T 遊技数を 1 0 の倍数
50

にするようにしている。

なお、上述においては、ストックするＡＴ遊技数を１０の倍数にしているが、これに限られるものではなく、その他の任意の数の倍数とすることもできる。

【０２２２】

例えば、表示したＡＴ遊技数であるＨＹＯＪＩＮＡＴに対応する報知演出（ＡＴ）が終了したときに、ストックしているＡＴ遊技数であるＭＩＨＯＣＨＩＮＡＴの値を表示することが考えられ、この場合には、遊技者に意外性と継続して報知演出（ＡＴ）を堪能できる喜びを与えることができる。その他、特定の遊技状態が終了したとき、例えば、上述のＡＴ遊技状態３が終了したときに、ストックしているＭＩＨＯＣＨＩＮＡＴの値を表示することも考えられる。

10

また、ＡＴ演出を複数ストックしており、ストックしていたＡＴ演出を連続して放出する場合に、各ＡＴ演出に対応した押動遊技を実施するごとに、補正を行なってＡＴ遊技数ＨＹＯＪＩＮＡＴを表示することもできるし、全てのＡＴ演出に対応した押動遊技を実施した後、その合計の値に対して補正を行なってＡＴ遊技数ＨＹＯＪＩＮＡＴを表示することもできる。

【０２２３】

<表示するＡＴ遊技数を補正する場合のその他の実施形態の説明>

表示するＡＴ遊技数を補正する場合のその他の実施形態として、はじめて、 $NOKORI - 10 \times K$ の値が０以下となったときのＫについて、ストックするＡＴ遊技数ＭＩＨＯＣＨＩＮＡＴを、 $10 \times (K - 1)$ ではなく $10 \times K$ とし、すぐに表示するＡＴ遊技数

20

ＨＹＯＪＩＮＡＴを、 $COUNT + NOKORI - 10 \times (K - 1)$ ではなく、 $COUNT + NOKORI - 10 \times K$ とすることが考えられる。

上述の $L N A T = 88$ 、 $COUNT = 42$ 、 $NOKORI = 6$ の場合であれば、 $M I H O C H I N A T = 50 (= 10 \times 5)$ であり、 $H Y O J I N A T = 88 - 50 = 38$ となる。つまり、本実施形態では、補正により、遊技者がベットスイッチを連打して獲得した $COUNT$ よりも小さな値を表示して、ストックするＡＴ遊技数を１０の倍数にするようにしている。

【０２２４】

更に、１０の倍数を減じていった残りの一桁の数が４以下であれば、補正により、遊技者がベットスイッチを連打して獲得した $COUNT$ よりも小さな値を表示して、ストック

30

するＡＴ遊技数を１０の倍数にするようにし、１０の倍数を減じていった残りの一桁の数が５以上であれば、補正により、遊技者がベットスイッチを連打して獲得した $COUNT$ よりも大きな値を表示して、ストックするＡＴ遊技数を１０の倍数にするようにすることもできる。この場合には、補正する値をより小さい値にすることができる。

例えば、１０の倍数を減じていった残りの一桁の数が３であれば、３を引いた値を表示し、１０の倍数を減じていった残りの一桁の数が７であれば、３を加えた値を表示することになる。

【０２２５】

以上のように、本実施形態では、ループ抽選処理で遊技者に付与することが定められたＡＴ遊技数（報知回数）のうち、一部のＡＴ遊技数（非保留報知回数）を遊技者に示し、

40

残りのＡＴ遊技数（保留報知回数）を遊技者に示さずにストック（保留）するようになっているので、遊技者に意外性や遊技的な面白さを与えることができる。

更に、ストックするＡＴ遊技数（保留報知回数）が、所定値（例えば１０）の倍数になるように、表示するＡＴ遊技数（非保留報知回数）を定めるようになっているので、ストックするＡＴ遊技数（保留報知回数）を切りの良い数値にすることによって、ストックしていたＡＴ遊技数（保留報知回数）を遊技者に違和感を与えることなく表示することができる。よって、スムーズな遊技の進行が実現でき、遊技者に報知演出（ＡＴ）を伴う遊技を堪能させることができる。

【０２２６】

本実施形態では、予め暫定的な表示ＡＴ遊技数（非保留報知回数）である $COUNT$ を

50

定めてから、実際にストックするＡＴ遊技数（非保留報知回数）であるＨＹＯＪＩＮＡＴの値を定めるので、ストックするＡＴ遊技数（非保留報知回数）の定め方について多様な態様を採用することができる。更に、暫定的なＡＴ遊技数（非保留報知回数）ＣＯＵＮＴに対して、所定値（例えば１０）より小さい値を加算または減算することにより、確実にストックするＡＴ遊技数（保留報知回数）ＭＩＨＯＣＨＩＮＡＴの値を所定値（例えば１０）の倍数とすることができるので、遊技者に違和感を与えることなく、報知演出（ＡＴ）を伴う遊技を堪能させることができる。

特に、押動遊技のような副制御回路２００で制御する遊技によって表示するＡＴ遊技数（非保留報知回数）を定めることができるので、遊技者に遊技的な面白さを与えることができる。

10

【０２２７】

本実施形態では、所定の当選確率（例えば９９％）で抽選処理を行なって、当選時に報知回数を上乘せする制御処理を、非当選となるまで繰り返し行なうループ抽選処理により、遊技者に付与するＡＴ遊技数（報知回数）ＬＮＡＴを定める。よって、予め定められたＡＴ遊技数（報知回数）の中から選択するものではないので、より多彩なＡＴ遊技数（報知回数）を定めることができ、遊技者に遊技的な面白さを与えることができる。なお、ＡＴ遊技数（報知回数）がどのような値になったとしても、上記のような制御処理で、常にストックするＡＴ遊技数（保留報知回数）ＭＩＨＯＣＨＩＮＡＴを所定値（例えば１０）の倍数になるようにすることができる。

20

【０２２８】

本実施形態では、既に示されているＡＴ遊技数（報知回数）ＨＹＯＪＩＮＡＴの報知演出を実施した後に、ストックしていたＡＴ遊技数（保留報知回数）ＭＩＨＯＣＨＩＮＡＴを遊技者に示すので、スムーズに遊技を進行させることができ、遊技者の遊技に対する関心を高めることができる。

【０２２９】

（本発明に係るその他の実施形態の説明）

本発明に係るスロットマシンは、上述の実施形態には限られず、その他様々な実施形態が含まれる。

【符号の説明】

【０２３０】

30

- １０ スロットマシン
- ３８ 遊技媒体投入口
- ３２、３４、３６ ベットスイッチ
- ４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ リール
- ５０ スタートスイッチ（操作手段）
- ５２Ｌ、５２Ｃ、５２Ｒ リール停止スイッチ（操作手段）
- ７０ 表示装置
- ８０Ｌ、８０Ｃ、８０Ｒ ステッピングモータ
- ９０ サブスイッチ
- １００ 主制御回路
- １０６ ＣＰＵ
- １０８ ＲＯＭ
- １１０ ＲＡＭ
- １１２ 乱数発生器
- １１４ モータ駆動回路
- １２４ 表示ランプ
- ２００ 副制御回路
- ２２０ 表示駆動回路
- ３００ 操作手段
- ３１０ 停止操作手段

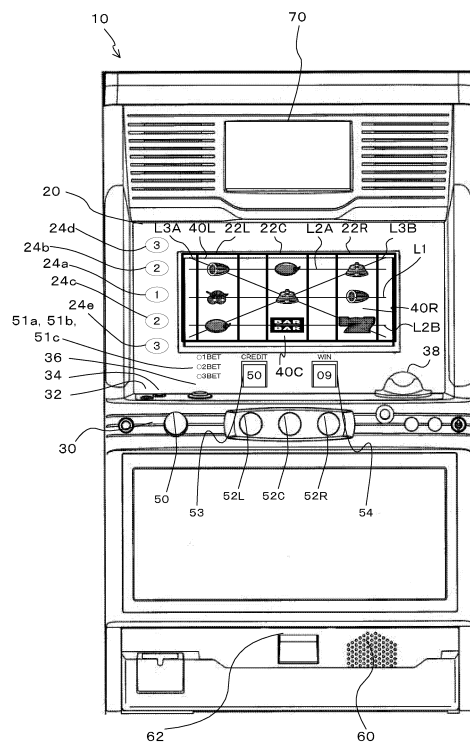
40

50

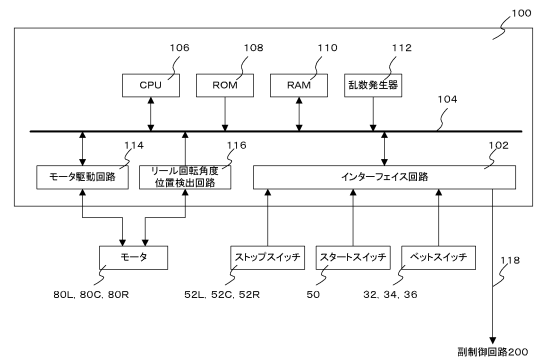
- 4 1 0 役抽選手段
- 4 2 0 乱数抽出手段
- 4 3 0 乱数判定手段
- 4 4 0 リール制御手段
- 4 5 0 入賞処理制御手段
- 4 6 0 再遊技制御手段
- 4 7 0 再遊技選択高状態制御手段
- 5 1 0 画像制御手段
- 5 2 0 音声制御手段
- 5 3 0 ランプ制御手段
- 5 4 0 演出制御手段
- 5 5 0 ペナルティ付与手段
- 5 6 0 警告制御手段

10

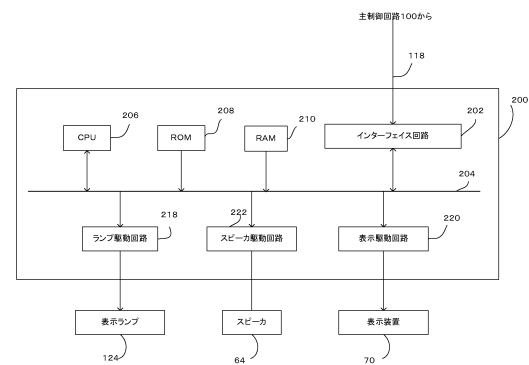
【図 1】



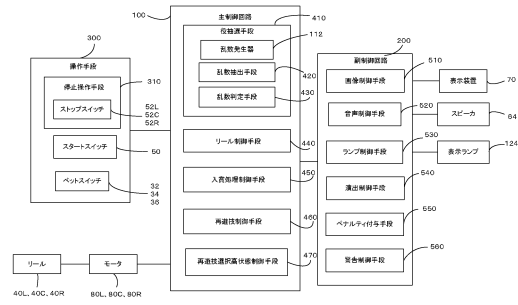
【図 2】



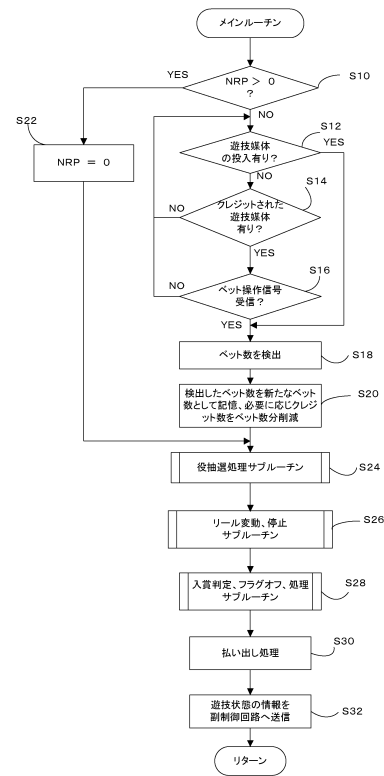
【図 3】



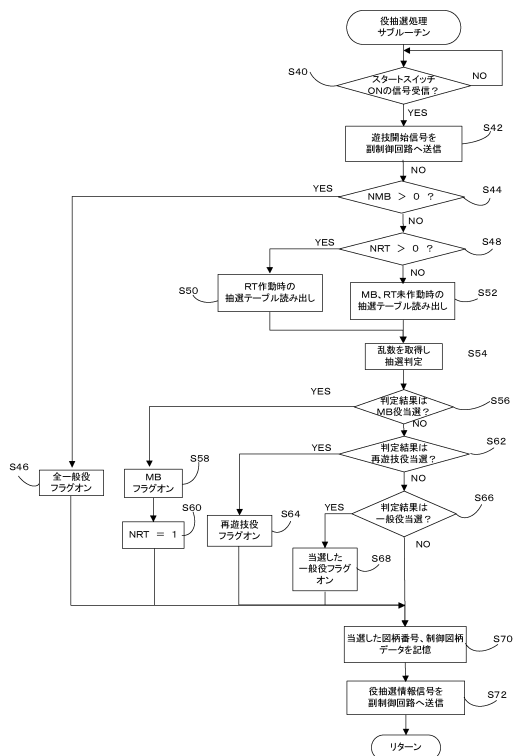
【図 4】



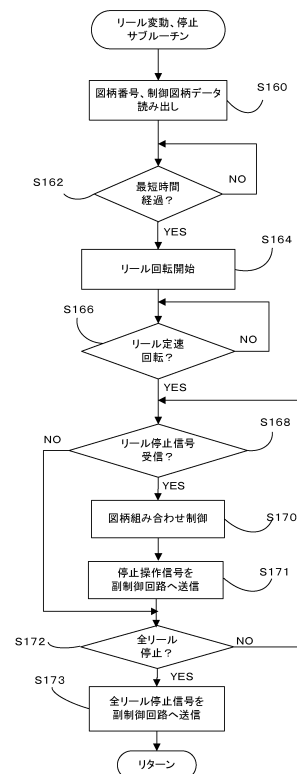
【図 5】



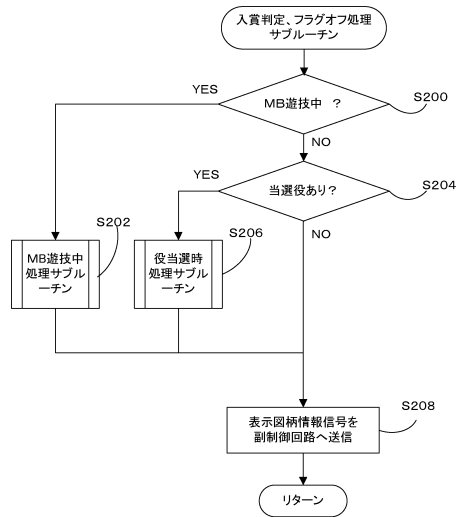
【図 6】



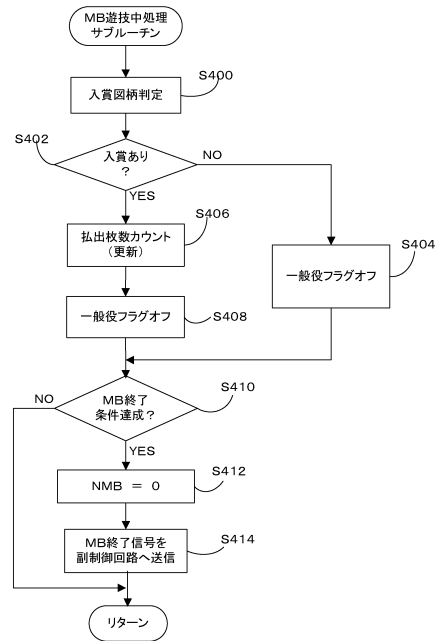
【図 7】



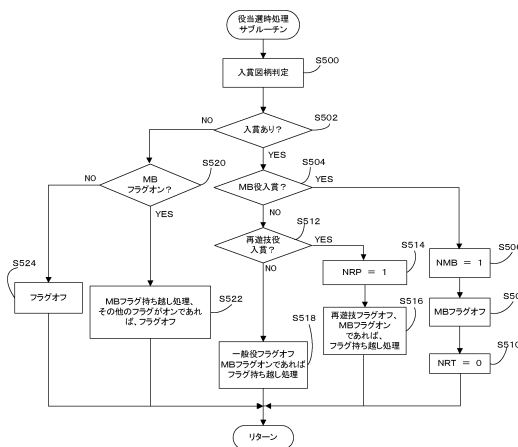
【図 8】



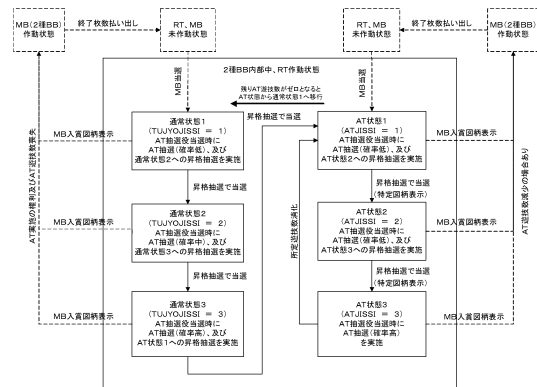
【図 9】



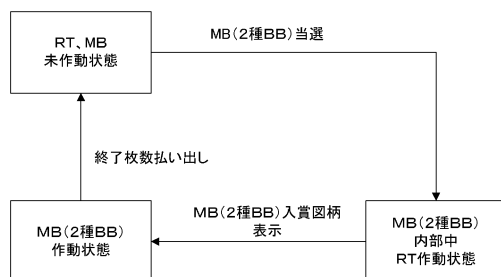
【図 10】



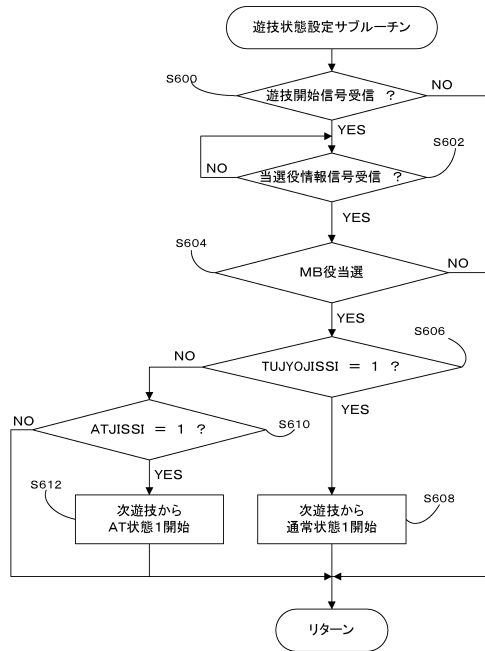
【図 12】



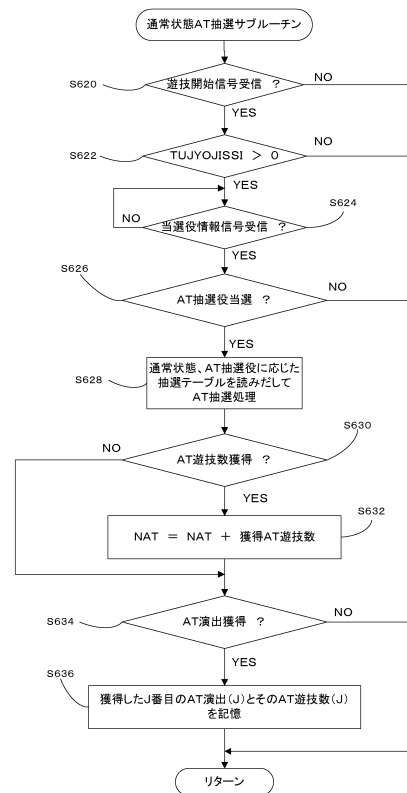
【図 11】



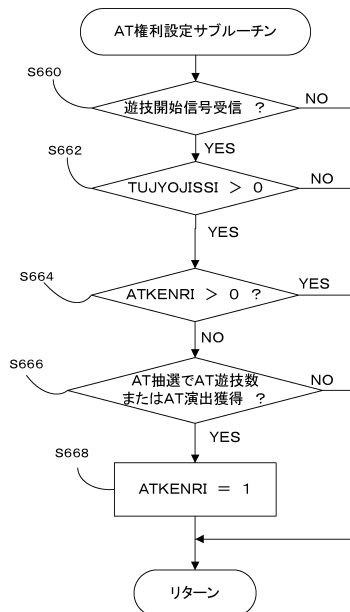
【図 13】



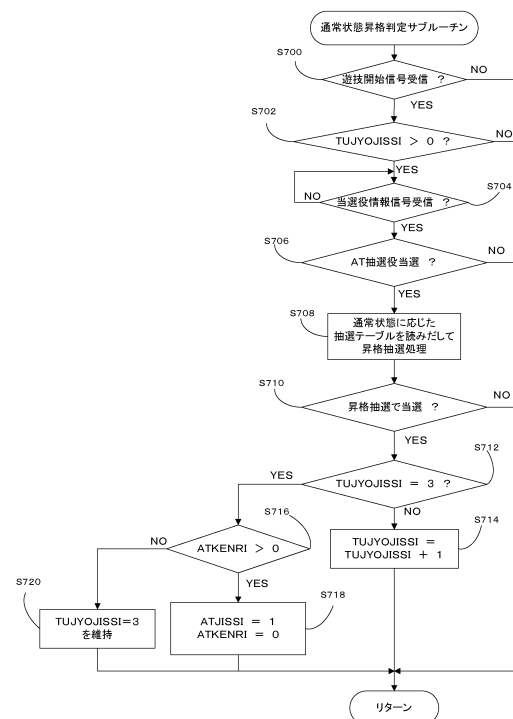
【図 14】



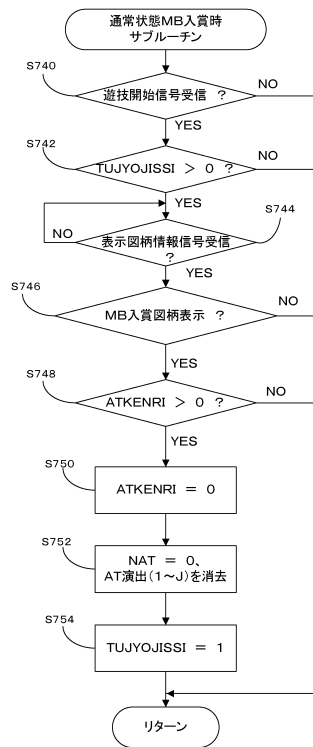
【図 15】



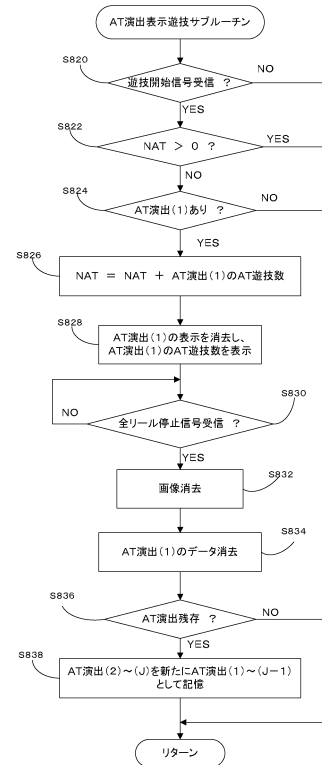
【図 16】



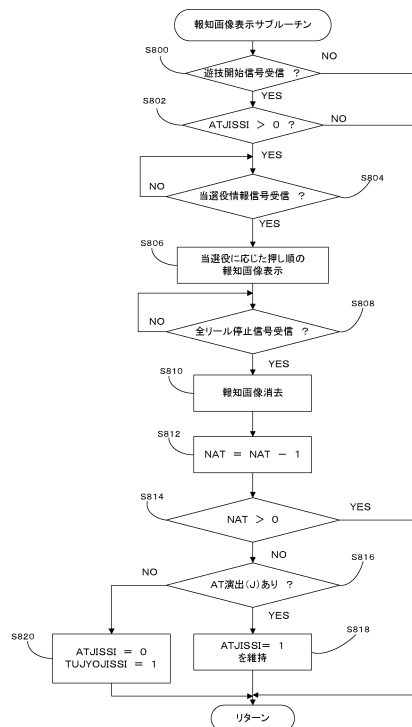
【図 17】



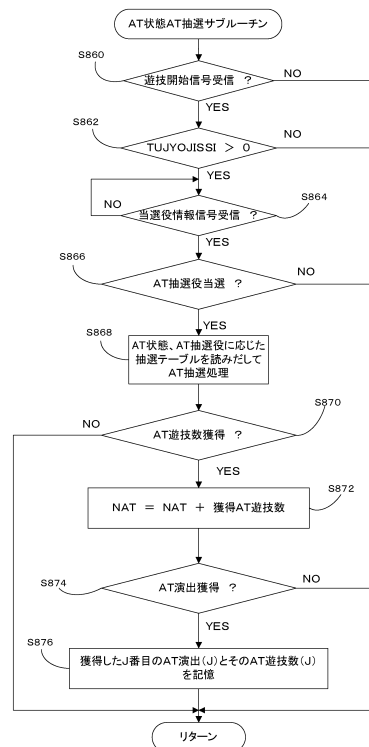
【図 18】



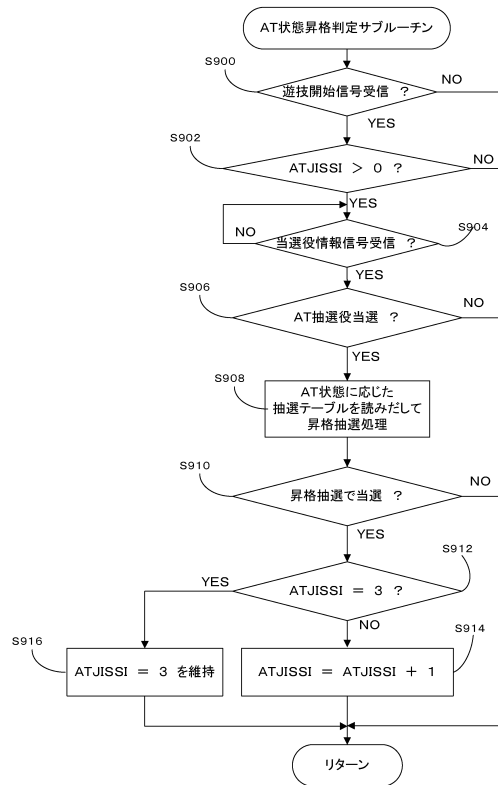
【図 19】



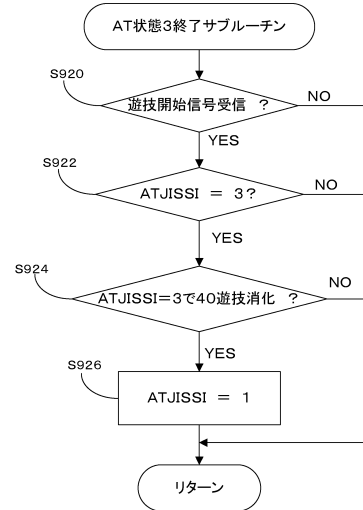
【図 20】



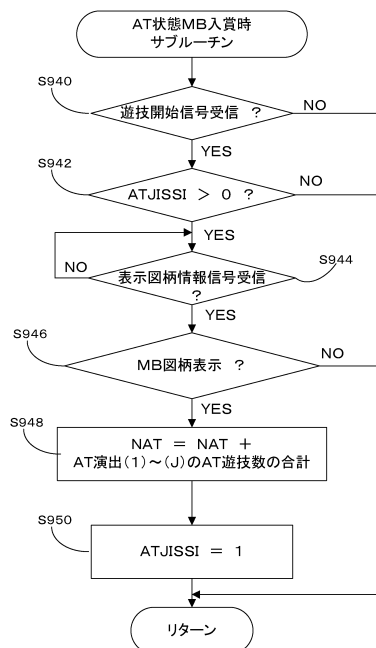
【図 2 1】



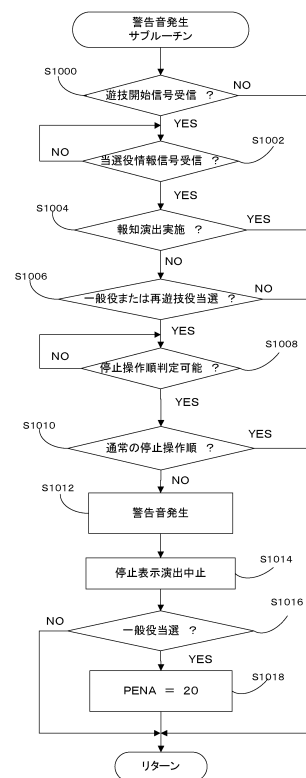
【図 2 2】



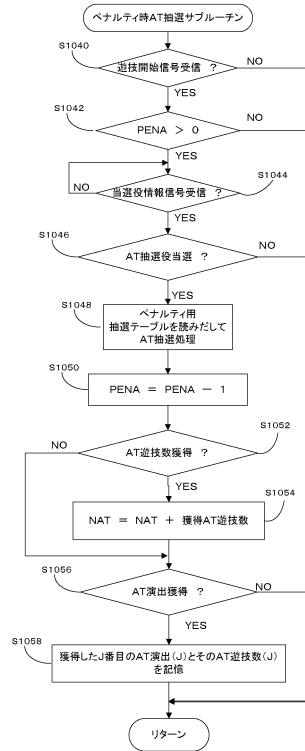
【図 2 3】



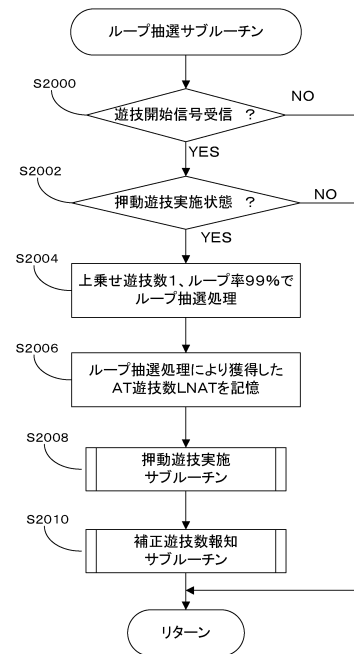
【図 2 4】



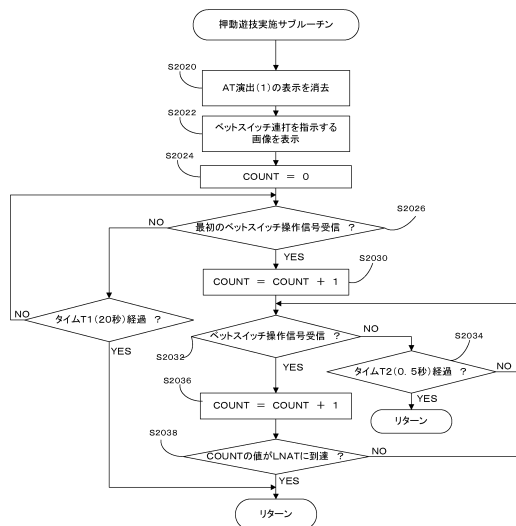
【図 25】



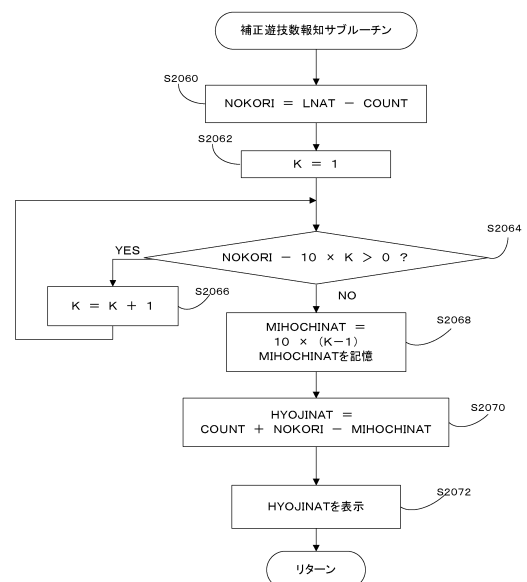
【図 26】



【図 27】



【図 28】



【図 2 9】

リール図柄配列

	左	中	右
0	リアレイA	ベル	ベル
19	セブン	セブン	セブン
18	チェリー	チェリー	キャラクタ
17	ブランク	スイカA	キャラクタ
16	ベル	リアレイB	リアレイB
15	リアレイA	ベル	ベル
14	スイカA	スイカB	ブランク
13	スイカB	チェリー	チェリー
12	スイカA	スイカA	スイカA
11	ベル	リアレイA	リアレイA
10	リアレイA	ベル	ベル
9	バー	キャラクタ	スイカB
8	チェリー	チェリー	チェリー
7	スイカA	スイカA	スイカA
6	ベル	リアレイA	リアレイA
5	リアレイA	ベル	ベル
4	キャラクタ	ブランク	バー
3	キャラクタ	チェリー	チェリー
2	スイカA	バー	スイカA
1	ベル	リアレイB	リアレイB

【図 3 0 A】

規定数ごとの図柄の組合せ

	左	中	右	条件装置	規定数及び遊技状態	
					3枚	2枚
1	キャラクタ	バー	バー	2種BB	2種BB	-
2	リアレイA	リアレイA	リアレイA	再遊技 - A1	再遊技 - A	再遊技
3	リアレイA	リアレイA	リアレイB			
4	リアレイA	リアレイB	リアレイA			
5	リアレイA	リアレイB	リアレイB			
6	ベル	バー	キャラクタ	再遊技 - A2		
7	ベル	バー	スイカA			
8	ベル	スイカA	キャラクタ			
9	ベル	スイカA	スイカA			
10	ベル	リアレイA	ベル	再遊技 - A3		
11	ベル	リアレイB	ベル			
12	ベル	ベル	リアレイA	再遊技 - B1	再遊技 - B	再遊技
13	ベル	ベル	リアレイB			
14	スイカA	リアレイA	バー	再遊技 - B2		
15	スイカA	リアレイA	スイカB			
16	スイカA	リアレイA	ブランク			
17	スイカA	リアレイB	バー			
18	スイカA	リアレイB	スイカB			
19	スイカA	リアレイB	ブランク			

【図 3 0 B】

	左	中	右	条件装置	規定数及び遊技状態	
					3枚	2枚
20	スイカA	チェリー	チェリー	再遊技 - B3	再遊技	-
21	スイカA	チェリー	ベル			
22	ブランク	リアレイA	バー	再遊技 - B2		
23	ブランク	リアレイA	スイカB			
24	ブランク	リアレイA	ブランク			
25	ブランク	リアレイB	バー			
26	ブランク	リアレイB	スイカB			
27	ブランク	リアレイB	ブランク	再遊技 - B3		
28	ブランク	チェリー	チェリー			
29	ブランク	チェリー	ベル	再遊技 - B4		
30	セブン	キャラクタ	スイカA			
31	セブン	セブン	スイカA	再遊技 - B5		
32	セブン	チェリー	セブン			
33	セブン	チェリー	バー			
34	セブン	チェリー	スイカB	再遊技 - B4		
35	セブン	チェリー	ブランク			
36	セブン	スイカB	スイカA			
37	セブン	ブランク	スイカA			
38	バー	キャラクタ	スイカA	再遊技 - B5		
39	バー	セブン	スイカA			
40	バー	チェリー	セブン			
41	バー	チェリー	バー	再遊技 - B5		
42	バー	チェリー	スイカB			
43	バー	チェリー	ブランク			

【図 3 0 C】

	左	中	右	条件装置		規定数及び遊技状態	
						3枚	2枚
44	バー	スイカB	スイカA	再遊技 - B4	再遊技 - B	再遊技	-
45	バー	ブランク	スイカA				
46	スイカA	チェリー	バー	再遊技 - C1	再遊技 - C	再遊技	-
47	スイカA	チェリー	スイカB				
48	スイカA	チェリー	ブランク				
49	ブランク	チェリー	バー				
50	ブランク	チェリー	スイカB				
51	ブランク	チェリー	ブランク				
52	セブン	チェリー	スイカA				
53	バー	チェリー	スイカA	再遊技 - C2			
54	バー	バー	ベル	再遊技 - C3			
55	スイカA	バー	キャラクタ	再遊技 - D1			
56	スイカA	バー	スイカA				
57	スイカA	スイカA	キャラクタ				
58	スイカA	スイカA	スイカA	再遊技 - D2			
59	ベル	リアレイA	リアレイA				
60	ベル	リアレイA	リアレイB				
61	ベル	リアレイB	リアレイA				
62	ベル	リアレイB	リアレイB	再遊技 - D3			
63	ベル	バー	チェリー				
64	ベル	バー	ベル				
65	ベル	スイカA	チェリー				
66	ベル	スイカA	ベル				
67	スイカA	スイカB	キャラクタ	再遊技 - E1	再遊技 - E	再遊技	-

【図 30D】

	左	中	右	条件装置	規定数及び遊技状態	
					3枚	2枚
68	スイカA	スイカB	スイカA	再遊技-E1	再遊技-E	-
69	ベル	リプレイA	チェリー	再遊技-E2		
70	ベル	リプレイB	チェリー	再遊技-E3		
71	ベル	チェリー	リプレイA	再遊技-E3		
72	ベル	チェリー	リプレイB	再遊技-F1	再遊技-F	-
73	キャラクタ	キャラクタ	キャラクタ	再遊技-F2		
74	キャラクタ	キャラクタ	ベル	再遊技-F3		
75	キャラクタ	ベル	キャラクタ	再遊技-F4		
76	リプレイA	キャラクタ	キャラクタ	再遊技-F5		
77	リプレイA	キャラクタ	リプレイA	再遊技-F6		
78	リプレイA	キャラクタ	リプレイB	再遊技-F7		
79	リプレイA	ベル	キャラクタ	再遊技-F8		
80	ベル	キャラクタ	キャラクタ	再遊技-F9		
81	ベル	キャラクタ	ベル	再遊技-F10		
82	ベル	ベル	キャラクタ	再遊技-G1	再遊技-G	-
83	リプレイA	リプレイA	キャラクタ	再遊技-G2		
84	リプレイA	リプレイB	キャラクタ	再遊技-G3		
85	リプレイA	リプレイA	チェリー	再遊技-G4		
86	リプレイA	リプレイB	チェリー	再遊技-H1	再遊技-H	-
87	リプレイA	ベル	チェリー	再遊技-H2		
88	リプレイA	チェリー	リプレイA	再遊技-I1	再遊技-I	-
89	リプレイA	チェリー	リプレイB	再遊技-I2		
90	リプレイA	ベル	リプレイA	再遊技-I3		
91	リプレイA	ベル	リプレイB	再遊技-I4	再遊技-I	再遊技

【図 30E】

	左	中	右	条件装置	規定数及び遊技状態		
					3枚	2枚	
92	ベル	リプレイA	キャラクタ	再遊技-J1	再遊技-J	再遊技	-
93	ベル	リプレイA	スイカA				
94	ベル	リプレイB	キャラクタ				
95	ベル	リプレイB	スイカA	再遊技-J2			
96	ベル	バー	リプレイA				
97	ベル	バー	リプレイB				
98	ベル	スイカA	リプレイA				
99	ベル	スイカA	リプレイB	再遊技-K1	再遊技-K	再遊技	-
100	スイカA	バー	ベル				
101	スイカA	スイカA	ベル				
102	スイカA	スイカB	ベル	再遊技-K2			
103	スイカB	スイカB	スイカB				
104	スイカB	スイカB	ベル				
105	スイカB	ベル	スイカB				
106	スイカB	ベル	ベル				
107	バー	バー	バー	再遊技-L	再遊技-L	再遊技	-

【図 30F】

	左	中	右	条件装置	規定数及び遊技状態	
					3枚	2枚
108	チェリー	ANY	ANY	入賞-A1	入賞-A	8
109	キャラクタ	セブン	バー	入賞-A2		
110	キャラクタ	ブランク	バー	入賞-A3		
111	セブン	バー	リプレイA	入賞-A4		
112	セブン	バー	リプレイB	入賞-A5	8	2
113	セブン	スイカA	リプレイA			
114	セブン	スイカA	リプレイB			
115	バー	バー	リプレイA			
116	バー	バー	リプレイB			
117	バー	スイカA	リプレイA			
118	バー	スイカA	リプレイB			
119	ブランク	バー	リプレイA			
120	ブランク	バー	リプレイB			
121	ブランク	スイカA	リプレイA			
122	ブランク	スイカA	リプレイB	入賞-A6	8	2
123	ベル	ベル	ベル	入賞-B1		
124	スイカA	ベル	リプレイA	入賞-B2		
125	スイカA	ベル	リプレイB	入賞-B3		
126	ブランク	ベル	リプレイA	入賞-B4		
127	ブランク	ベル	リプレイB	入賞-B5		
128	スイカA	リプレイA	ベル	入賞-B6		
129	スイカA	リプレイB	ベル	入賞-B7		
130	ブランク	リプレイA	ベル	入賞-B8		
131	ブランク	リプレイB	ベル	入賞-B9		

【図 30G】

	左	中	右	条件装置	規定数及び遊技状態	
					3枚	2枚
132	リプレイA	キャラクタ	セブン	入賞-E1	1	2
133	リプレイA	キャラクタ	バー	入賞-E2	1	2
134	リプレイA	キャラクタ	スイカB	入賞-E3	1	2
135	リプレイA	キャラクタ	ブランク	入賞-E4	1	2
136	リプレイA	セブン	セブン	入賞-E5	1	2
137	リプレイA	セブン	バー	入賞-E6	1	2
138	リプレイA	セブン	スイカB	入賞-E7	1	2
139	リプレイA	セブン	ブランク	入賞-E8	1	2
140	リプレイA	スイカB	セブン	入賞-E9	1	2
141	リプレイA	スイカB	バー	入賞-E10	1	2
142	リプレイA	スイカB	スイカB	入賞-E11	1	2
143	リプレイA	スイカB	ブランク	入賞-E12	1	2
144	リプレイA	ブランク	セブン	入賞-E13	1	2
145	リプレイA	ブランク	バー	入賞-E14	1	2
146	リプレイA	ブランク	スイカB	入賞-E15	1	2
147	リプレイA	ブランク	ブランク	入賞-E16	1	2

【図 3 1 A】

後抽選テーブル

番号	名称	条件数値	設定値の名称				押し順に応じた表示回数、払戻枚数	賞金の合計55536		
			3枚	2枚	1枚	内部		金内部	MM内部	内部
0	ハズレ		--	--	--	O	--	3112	28820	0
1	リプレイ1	高遊技-AF	RP	--	--	O		4469	0	72
2	リプレイ2	高遊技-AFG	RP	--	--	O		0	0	288
3	リプレイ3	高遊技-AFH	RP	--	--	O		0	0	2605
4	リプレイ4	高遊技-AFI	RP	--	--	O		0	0	72
5	リプレイ5	高遊技-AFK	RP	--	--	O		0	0	288
6	リプレイ6	高遊技-AFL	RP	--	--	O		0	0	14049
7	チェリー1 (AT後抽選)	高遊技-BGF	RP	--	--	O		0	0	10
8	チェリー2 (AT後抽選)	高遊技-BFG	RP	--	--	O		0	0	246
9	チェリー3 (AT後抽選)	高遊技-BGI	RP	--	--	O		0	0	4
10	チェリー4 (AT後抽選)	高遊技-BF	RP	--	--	O		0	0	655
11	スイカ1 (AT後抽選)	高遊技-BEF	RP	--	--	O		0	0	40
12	スイカ2 (AT後抽選)	高遊技-BEG	RP	--	--	O		0	0	20
13	スイカ3 (AT後抽選)	高遊技-BFIH	RP	--	--	O		0	0	167
14	スイカ4 (AT後抽選)	高遊技-BEPI	RP	--	--	O		0	0	107
15	スイカ5 (AT後抽選)	高遊技-BEPIK	RP	--	--	O		0	0	20
16	スイカ6 (AT後抽選)	高遊技-BFI	RP	--	--	O		0	0	167
17	スイカ7 (AT後抽選)	高遊技-BFIH	RP	--	--	O		0	0	439
18	チャンス目 (AT後抽選)	高遊技-BFIH	RP	--	--	O		0	0	329
19	ベル (AT後抽選)	高遊技-BFI	RP	--	--	O		4469	0	3363
20		入賞-A	8	2	0	O		76	76	76

【図 3 1 B】

番号	名称	条件数値	設定値の名称				押し順に応じた表示回数、払戻枚数	賞金の合計44536		
			3枚	2枚	1枚	内部		金内部	MM内部	内部
21	213正解<6>1	入賞-BDEP	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
22	213正解<6>2	入賞-BDGH	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
23	213正解<6>3	入賞-BDQ	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
24	213正解<6>4	入賞-BDHL	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
25	213正解<6>5	入賞-BDHN	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
26	213正解<6>6	入賞-BDOP	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
27	213正解<6>7	入賞-BDGH	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
28	213正解<6>8	入賞-BDPT	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
29	231正解<6>1	入賞-BDGS	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
30	231正解<6>2	入賞-BDGH	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
31	231正解<6>3	入賞-BDQ	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
32	231正解<6>4	入賞-BDGL	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
33	231正解<6>5	入賞-BDMD	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
34	231正解<6>6	入賞-BDMP	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
35	231正解<6>7	入賞-BDGS	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
36	231正解<6>8	入賞-BDPT	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
37	313正解<6>1	入賞-BDEP	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
38	313正解<6>2	入賞-BDGH	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
39	313正解<6>3	入賞-BDQ	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
40	313正解<6>4	入賞-BDHL	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
41	313正解<6>5	入賞-BDHN	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
42	313正解<6>6	入賞-BDOP	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
43	313正解<6>7	入賞-BDGH	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
44	313正解<6>8	入賞-BDPT	1x6	2	0	O		1145	1145	1145

【図 3 1 C】

番号	名称	条件数値	設定値の名称				押し順に応じた表示回数、払戻枚数	賞金の合計55536		
			3枚	2枚	1枚	内部		金内部	MM内部	内部
45	221正解<6>1	入賞-BDEG	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
46	221正解<6>2	入賞-BDGH	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
47	221正解<6>3	入賞-BDQ	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
48	221正解<6>4	入賞-BDGL	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
49	221正解<6>5	入賞-BDMD	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
50	221正解<6>6	入賞-BDMP	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
51	221正解<6>7	入賞-BDGS	1x6	2	0	O		1145	1145	1145
52	221正解<6>8	入賞-BDPT	1x6	2	0	O		1145	1145	1145

【図 3 2】

後抽選テーブル

押し順に応じた表示回数、払戻枚数 (MM内部数値は、PAY=2枚でMM内部=199)

番号	名称	条件数値	設定値の名称				押し順に応じた表示回数、払戻枚数	賞金の合計55536		
			3枚	2枚	1枚	内部		金内部	MM内部	内部
1	MM	2枚以上	8枚	--	--	O	--	14720	0	0

【図 3 3 A】

AT抽選テーブル(通常状態1)

置数総数256

NO.	A AT選抜数	B AT選出	C AT選出のAT選抜数	チェリー当選	スイカ当選	チャンス当選
1	10	0	0	6	7	8
2	20	0	0	6	7	8
3	30	0	0	6	7	8
4	40	0	0	6	7	8
5	50	0	0	6	7	8
6	0	1	20	6	7	8
7	0	1	40	6	7	8
8	0	1	60	6	7	8
9	0	1	80	6	7	8
10	0	1	100	6	7	8
11	0	0	0	195	186	176

【図 3 3 B】

AT抽選テーブル(通常状態2)

置数総数256

NO.	A AT選抜数	B AT選出	C AT選出のAT選抜数	チェリー当選	スイカ当選	チャンス当選
1	10	0	0	7	8	9
2	20	0	0	7	8	9
3	30	0	0	7	8	9
4	40	0	0	7	8	9
5	50	0	0	7	8	9
6	0	1	20	7	8	9
7	0	1	40	7	8	9
8	0	1	60	7	8	9
9	0	1	80	7	8	9
10	0	1	100	7	8	9
11	0	0	0	186	176	166

【図 3 3 C】

AT抽選テーブル(通常状態3)

置数総数256

NO.	A AT選抜数	B AT選出	C AT選出のAT選抜数	チェリー当選	スイカ当選	チャンス当選
1	10	0	0	8	9	10
2	20	0	0	8	9	10
3	30	0	0	8	9	10
4	40	0	0	8	9	10
5	50	0	0	8	9	10
6	0	1	20	8	9	10
7	0	1	40	8	9	10
8	0	1	60	8	9	10
9	0	1	80	8	9	10
10	0	1	100	8	9	10
11	0	0	0	176	166	156

【図 3 3 D】

AT抽選テーブル(AT状態1)

置数総数256

NO.	A AT選抜数	B AT選出	C AT選出のAT選抜数	チェリー当選	スイカ当選	チャンス当選
1	10	0	0	10	11	12
2	20	0	0	10	11	12
3	30	0	0	10	11	12
4	40	0	0	10	11	12
5	50	0	0	10	11	12
6	0	1	20	10	11	12
7	0	1	40	10	11	12
8	0	1	60	10	11	12
9	0	1	80	10	11	12
10	0	1	100	10	11	12
11	0	0	0	156	146	136

【図 3 3 E】

AT抽選テーブル(AT状態2)

置数総数256

NO.	A AT選抜数	B AT選出	C AT選出のAT選抜数	チェリー当選	スイカ当選	チャンス当選
1	10	0	0	13	14	15
2	20	0	0	13	14	15
3	30	0	0	13	14	15
4	40	0	0	13	14	15
5	50	0	0	13	14	15
6	0	1	20	13	14	15
7	0	1	40	13	14	15
8	0	1	60	13	14	15
9	0	1	80	13	14	15
10	0	1	100	13	14	15
11	0	0	0	126	116	106

【図 3 3 F】

AT抽選テーブル(AT状態3)

置数総数256

NO.	A AT選抜数	B AT選出	C AT選出のAT選抜数	チェリー当選	スイカ当選	チャンス当選
1	10	0	0	20	22	24
2	20	0	0	20	22	24
3	30	0	0	20	22	24
4	40	0	0	20	22	24
5	50	0	0	20	22	24
6	0	1	20	20	22	24
7	0	1	40	20	22	24
8	0	1	60	20	22	24
9	0	1	80	20	22	24
10	0	1	100	20	22	24
11	0	0	0	66	36	16

【図 3 4 A】

AT抽選テーブル(AT状態3) その他実施例1

NO.	A AT遊技数	B AT演出	C AT演出のAT遊技数	特定役1当選	特定役2当選
1	10	0	0	0	0
2	20	0	0	0	0
3	30	0	0	0	0
4	40	0	0	0	0
5	50	0	0	0	0
6	0	1	20	20	116
7	0	1	40	30	50
8	0	1	60	40	40
9	0	1	80	50	30
10	0	1	100	116	20
11	0	0	0	0	0

【図 3 6】

ペナルティ時AT抽選テーブル

NO.	A AT遊技数	B AT演出	C AT演出のAT遊技数	チェリー当選	スイカ当選	チャンス当選
1	10	0	0	1/100	1/80	1/60
2	20	0	0	1/100	1/80	1/60
3	30	0	0	1/100	1/80	1/60
4	40	0	0	1/100	1/80	1/60
5	50	0	0	1/100	1/80	1/60
6	0	1	20	1/100	1/80	1/60
7	0	1	40	1/100	1/80	1/60
8	0	1	60	1/100	1/80	1/60
9	0	1	80	1/100	1/80	1/60
10	0	1	100	1/100	1/80	1/60
11	0	0	0	9/10	7/8	5/6

【図 3 4 B】

AT抽選テーブル(AT状態3) その他実施例2

NO.	A AT遊技数	B AT演出	C AT演出のAT遊技数	特定役1当選	特定役2当選
1	10	0	0	0	0
2	20	0	0	0	0
3	30	0	0	0	0
4	40	0	0	0	0
5	50	0	0	0	0
6	0	1	20	10	58
7	0	1	40	10	30
8	0	1	60	20	20
9	0	1	80	30	10
10	0	1	100	58	10
11	0	0	0	128	128

【図 3 5】

昇格抽選テーブル

NO.	サブ遊技状態	昇格	非昇格
1	通常1から通常2	1/3	2/3
2	通常2から通常3	1/3	2/3
3	通常3からAT1	1/4	3/4
4	AT1からAT2	1/3	2/3
5	AT2からAT3	1/4	3/4

フロントページの続き

- (72)発明者 上田 政成
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 佐藤 義朗
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 矢嶋 悠紀
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 鈴木 洋七郎
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

審査官 東 治企

- (56)参考文献 特開2012-205892(JP,A)
特開2012-125508(JP,A)
特開2012-095707(JP,A)
特許第5506068(JP,B1)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04