

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-312562
(P2005-312562A)

(43) 公開日 平成17年11月10日(2005.11.10)

(51) Int.CI.⁷**A 63 F 5/04**

F 1

A 63 F 5/04 5 1 2 D
A 63 F 5/04 5 1 4 F

テーマコード(参考)

(21) 出願番号

特願2004-132145 (P2004-132145)

(22) 出願日

平成16年4月27日 (2004.4.27)

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 50 頁)

(71) 出願人 598098526
アルゼ株式会社
東京都江東区有明3丁目1番地25
(74) 代理人 100116872
弁理士 藤田 和子
(72) 発明者 岡田 和生
東京都江東区有明3丁目1番地25
(72) 発明者 桑名 祐行
東京都江東区有明3丁目1番地25
(72) 発明者 奥山 史朗
東京都江東区有明3丁目1番地25
(72) 発明者 八木 正史
東京都江東区有明3丁目1番地25
(72) 発明者 我妻 亮
東京都江東区有明3丁目1番地25

最終頁に続く

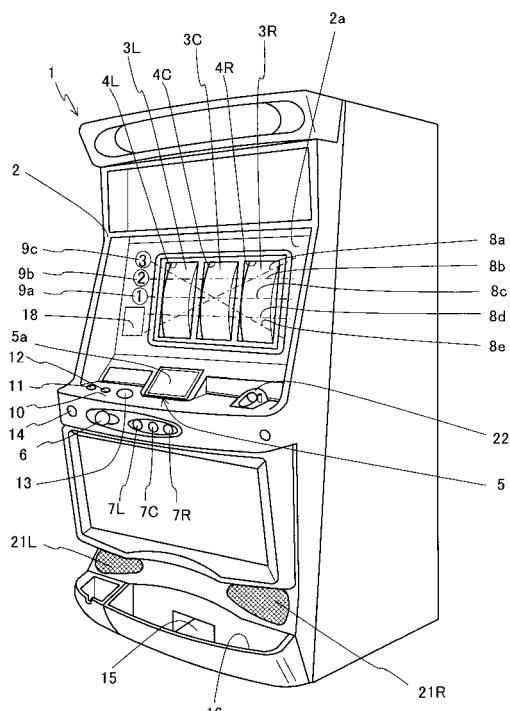
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】 面白みのある遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機1は、全ての変動表示部が変動表示しており、かつ時間計測手段が計測した時間が特定の時間(例えば、30秒)であることを条件に、停止指令信号の入力によらずに変動表示部を停止させる自動停止手段(例えば、ステップS29の滑りコマ数決定処理など)と、複数の変動表示部(例えば、リール3L, 3C, 3R)のうち、一の変動表示部(例えば、リール3L, 3C, 3Rのいずれか1つ)が変動表示制御手段により停止した場合、自動停止手段による変動表示部(例えば、残りの2つのリール)の停止を無効とする旨(例えば、残りの2つのリールについて自動停止を行わない情報)を報知する報知手段(例えば、図16の自動停止無報知表示制御処理、液晶表示装置5、スピーカ21L, 21R, LED類101、ランプ類102、副制御回路72)と、を備えた。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、

複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部を有する変動表示手段と、

前記遊技開始指令信号を入力したことに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段と、

前記複数の変動表示部夫々に対応して設けられ、遊技者による操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と、

前記停止指令信号を入力した場合に、前記当選役に基づいて、対応する変動表示部を停止させる変動表示制御手段と、

前記当選役が特定の役であり、かつ前記変動表示制御手段により特定の停止態様が前記変動表示手段に停止表示された場合に、遊技者に特定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

前記変動表示手段が前記変動表示を開始してからの時間を計測する時間計測手段と、

全ての前記変動表示部が変動表示しており、かつ前記時間計測手段が計測した時間が特定の時間であることを条件に、前記停止指令信号の入力によらずに前記変動表示部を停止させる自動停止手段と、

前記複数の変動表示部のうち、一の変動表示部が前記変動表示制御手段により停止した場合、前記自動停止手段による変動表示部の停止を無効とする旨を報知する報知手段と、
を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記自動停止手段は、前記当選役が前記特定の役であっても、前記変動表示手段に前記特定の停止態様とは異なる停止態様を停止表示させることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

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

【0003】

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

【0004】

また、現在主流の機種においては、有効化された入賞ライン（以下「有効ライン」という）に沿って所定の図柄の組合せが並び、コイン、メダル等が払出される入賞が成立するには、内部的な抽選処理（以下、「内部抽選」という）により入賞役に当選（以下、「内

10

20

30

40

50

部当選」という)し、且つその内部当選した入賞役(以下、「内部当選役」という)の入賞成立を示す図柄の組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行うことが要求される。つまり、いくら内部当選したとしても、遊技者の停止操作のタイミングが悪いと入賞を成立させることができない。すなわち、停止操作のタイミングに熟練した技術が要求される(「目押し」といわれる技術介入性の比重が高い)遊技機が現在の主流である(例えば、特許文献1参照。)。

【特許文献1】特公平3-72313号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記のような遊技機では、別の観点からのアプローチにより、面白みのある遊技機が望まれている。

【0006】

本発明の目的は、面白みのある遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

以上のような目的を達成するために、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0008】

(1) 遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部を有する変動表示手段と、前記遊技開始指令信号を入力したに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段と、前記複数の変動表示部夫々に対応して設けられ、遊技者による操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と、前記停止指令信号を入力した場合に、前記当選役に基づいて、対応する変動表示部を停止させる変動表示制御手段と、前記当選役が特定の役であり、かつ前記変動表示制御手段により特定の停止態様が前記変動表示手段に停止表示された場合に、遊技者に特定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、前記変動表示手段が前記変動表示を開始してからの時間を計測する時間計測手段と、全ての前記変動表示部が変動表示しており、かつ前記時間計測手段が計測した時間が特定の時間であることを条件に、前記停止指令信号の入力によらずに前記変動表示部を停止させる自動停止手段と、前記複数の変動表示部のうち、一の変動表示部が前記変動表示制御手段により停止した場合、前記自動停止手段による変動表示部の停止を無効とする旨を報知する報知手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【0009】

(1)の遊技機によれば、変動表示手段が変動表示を開始してからの時間を計測する時間計測手段と、全ての変動表示部が変動表示しており、かつ時間計測手段が計測した時間が特定の時間であることを条件に、停止指令信号の入力によらずに変動表示部を停止させる自動停止手段と、を備えるので、全ての変動表示部が変動表示しており、かつ時間計測手段が計測した時間が特定の時間であることを条件に、停止指令信号の入力によらずに変動表示部を停止させることができる。

【0010】

また、自動停止手段が停止指令信号の入力によらずに変動表示部を停止させるには、全ての変動表示部が変動表示しており、かつ時間計測手段が計測した時間が特定の時間であることを条件とするものである。従って、複数の変動表示部のうち少なくとも一の変動表示部が停止した場合は、たとえ、時間計測手段が計測した時間が特定の時間となっても、自動停止手段が残りの変動表示部を停止指令信号の入力によらずに停止させることができないようにすることができる。言い換えれば、少なくとも一の停止指令手段が遊技者により操作された場合、残りの変動表示部については、自動停止手段による停止を無効とし、停止指令手段が遊技者により操作されるまで停止させないようにすることができる。

【0011】

10

20

30

40

50

また、複数の変動表示部のうち、一の変動表示部が変動表示制御手段により停止した場合、自動停止手段による変動表示部の停止を無効とする旨を報知する報知手段を備えるので、複数の変動表示部のうち、一の変動表示部が停止した場合、残りの変動表示部について自動停止手段による変動表示部の停止を無効とする旨を報知することができる。従って、遊技者に対して、少なくとも一の停止指令手段の操作を行って対応する変動表示部を停止させた場合は、残りの変動表示部が自動停止手段によって停止されないことを認識させることができる。これにより、遊技者に停止指令手段の操作を行うように促すことができ、速やかな遊技の進行を図ることができる。

【0012】

(2) (1)に記載の遊技機において、前記自動停止手段は、前記当選役が前記特定の役であっても、前記変動表示手段に前記特定の停止態様とは異なる停止態様を停止表示させることを特徴とする遊技機。10

【0013】

(2)の遊技機によれば、(1)の遊技機の効果に加えて、当選役が特定の役であっても、変動表示手段に特定の停止態様とは異なる停止態様を表示させることができ。従って、変動表示手段の変動表示の開始から遊技者により停止指令手段の操作が行われず、停止指令信号の入力がないまま特定の時間となると、停止指令信号の入力によらずに変動表示部を停止させるが、この際、当選役が特定の役であっても、変動表示手段に特定の停止態様とは異なる停止態様を表示させることができる。これにより、停止指令信号の入力によらずに変動表示部を停止させた場合は、特定の停止態様を表示させないようにし、遊技者に特定の遊技価値を付与しないようにすることができる。これまでにない新規な遊技を提供することができ、遊技の面白みが増す。また、遊技者により停止指令手段の操作が行われずに、特定の停止態様が表示されてしまうことを防ぐことができ、遊技結果に遊技者の技量を反映させるようにできるので、遊技者が容易に遊技価値を獲得できてしまうことを防止することができる。20

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、これまでにない新規な遊技を提供できるとともに、遊技の面白みが増す。30

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

図1は、本発明の一実施例の遊技機1の外観を示す斜視図である。遊技機1は、いわゆる「パチスロ機」である。この遊技機1は、コイン、メダル、遊技球又はトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。40

【0016】

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

【0017】

ここで、入賞ライン8a～8eは、役の入賞の成否に関わる。具体的には、所定の役（例えば、後述の「上チリの小役」）に対応する一の図柄（例えば、後述の“上チリ（図柄96）”）がセンターライン8cに対応する所定の位置（例えば、後述のBET数が“3”であれば左の表示窓4L内の中段の位置）に停止表示されること、又は所定の役に対応

する図柄組合せを構成する図柄がいずれかの有効ラインに対応する所定の位置に並んで停止表示されることにより、所定の役が入賞することとなる。

【0018】

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

【0019】

表示窓4L, 4C, 4Rの左側には、1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c、情報表示部18が設けられる。1-BETランプ9a、2-BETランプ9b及び最大BETランプ9cは、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「BET数」という）に応じて点灯する。

【0020】

1-BETランプ9aは、BET数が“1”で1本の入賞ラインが有効化されたとき（1本の有効ラインが設定されたとき）に点灯する。2-BETランプ9bは、BET数が“2”で3本の入賞ラインが有効化されたとき（3本の有効ラインが設定されたとき）に点灯する。最大BETランプ9cは、BET数が“3”で全て（5本）の入賞ラインが有効化されたとき（全て（5本）の有効ラインが設定されたとき）に点灯する。情報表示部18は、7セグメントLEDから成り、貯留（クレジット）されているメダルの枚数、入賞時のメダルの払出枚数などを表示する。

【0021】

表示窓4L, 4C, 4Rの下方には水平面の台座部10が形成され、その台座部10と表示窓4L, 4C, 4Rとの間には液晶表示装置5が設けられている。この液晶表示装置5の表示画面5aには、遊技に関連する情報、例えば、後述のビッグボーナス或いはチャレンジタイムに内部当選したこと、持ち越していることなどを内容とする情報などが表示される。液晶表示装置5の右側にはメダル投入口22が設けられ、液晶表示装置5の左側には、1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、及び最大BETスイッチ13が設けられる。

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

台座部10の前面部中央で、液晶表示装置5の下方位置には、3個のリール3L, 3C, 3Rの回転をそれぞれ停止させるための3個の停止ボタン（停止操作手段）7L, 7C, 7Rが設けられている。メダル受け部16の上方の左右には、スピーカ21L, 21Rが設けられている。なお、実施例では、一のゲーム（単位遊技）は、基本的にスタートレバー6が操作されることにより開始し、全てのリール3L, 3C, 3Rが停止したときに終了する。

【0025】

10

20

30

40

50

ここで、実施例では、基本的に一又は複数のリールについて、後述のチャレンジゲーム状態中及びシングルチャレンジゲーム状態中における滑りコマ数の最大値（最大滑り表示数）を“1”に設定している。また、チャレンジゲーム状態中及びシングルチャレンジゲーム状態中以外の遊技状態中における滑りコマ数の最大値を“4”に設定している。「滑りコマ数」は、基本的に停止ボタン $7L$, $7C$, $7R$ が操作されてから（操作を検出してから）、リール $3L$, $3C$, $3R$ を停止させるまでの間に表示させる図柄の数である。また、停止ボタン $7L$, $7C$, $7R$ が操作された後、対応するリール $3L$, $3C$, $3R$ が停止するまでの間に移動した図柄の数（図柄の移動量）である。具体的には、滑りコマ数は、停止ボタン $7L$, $7C$, $7R$ が操作された後、対応するリール $3L$, $3C$, $3R$ が停止するまでの間に図柄中央がセンターライン $8c$ などの所定の入賞ラインを横切った図柄の数と一致する。
10

【0026】

また、後述のチャレンジゲーム状態中及びシングルチャレンジゲーム状態中において停止ボタン $7L$, $7C$, $7R$ が操作されたあと、所定時間（例えば、75ms）以内に一又は複数のリール $3L$, $3C$, $3R$ を停止制御する。また、チャレンジゲーム状態中及びシングルチャレンジゲーム状態中以外の遊技状態中において所定時間（例えば、190ms）以内に一又は複数のリール $3L$, $3C$, $3R$ を停止制御する。すなわち、停止ボタン $7L$, $7C$, $7R$ が操作された後、リール $3L$, $3C$, $3R$ が停止するまでの最大時間が異なる遊技状態を複数種類設けるようにすることもできる。

【0027】

また、本実施例では、全てのリールが回転しているときに行われるリールの停止操作（停止ボタンの操作）を「第1停止操作」、「第1停止操作」の後に行われる停止操作を「第2停止操作」、「第2停止操作」の後に行われる停止操作を「第3停止操作」という。

【0028】

図2は、各リール $3L$, $3C$, $3R$ に表わされた複数種類の図柄が21個配列された図柄列を示している。各図柄には“00”～“20”的コードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明するROM32（図10）に格納（記憶）されている。各リール $3L$, $3C$, $3R$ 上には、“白7（図柄91）”、“赤7（図柄92）”、“ベル（図柄93）”、“スイカ（図柄94）”、“Replay（図柄95）”、“上チリ（図柄96）”及び“下チリ（図柄97）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール $3L$, $3C$, $3R$ は、図柄列が図2の矢印方向に移動するように回転駆動される。
30

【0029】

ここで、実施例の役には、BB、チャレンジタイム（以下「CT」と略記する）、RB、シングルボーナス（以下「SB」と略記する）、シングルチャレンジタイム（以下「SC-T」と略記する）、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、上チリの小役、下チリの小役、及びJACの小役が設けられている。

【0030】

RBは、第1種特別役物である。BBは、第1種特別役物に係る役物連続作動装置である。後述のチャレンジゲームは、第2種特別役物である。SC-Tは、第2種特別役物の作動の条件である。CTは、第2種特別役物に係る役物連続作動装置である。SBは、普通役物である。
40

【0031】

図3は、各遊技状態の発生条件、移行条件、及び移行条件が充足された場合の移行先の遊技状態を示す。各遊技状態の遊技性（例えば、後述の停止用当選役に応じたリール $3L$, $3C$, $3R$ の停止制御の態様など）については、後で図6～図9を参照して説明する。

【0032】

実施例の遊技状態には、基本的に一般遊技状態、BB遊技状態、チャレンジタイム遊技状態（以下「CT遊技状態」と略記する）、RB遊技状態、シングルチャレンジゲーム状態（以下「SCG状態」と略記する）、BB持越状態、チャレンジタイム持越状態（以下「CT持越状態」と略記する）、RB持越状態、及びシングルボーナス遊技状態（以下
50

「S B 遊技状態」と略記する)がある。B B 持越状態、C T 持越状態、及びR B 持越状態を、以下「持越状態」という。また、この持越状態において持ち越された役を、以下「持越役」という。

【0033】

一般遊技状態は、基本的に、いわゆる「出玉率(遊技に賭けられた単位遊技価値に対して遊技者に付与される遊技価値)」の期待値が“1”よりも小さい遊技状態である。また、後述の持越役がない遊技状態であり、他の遊技状態と比べて遊技者にとって最も不利な遊技状態である。

【0034】

B B 遊技状態は、B B 一般遊技状態及びR B 遊技状態により構成される遊技状態である。また、B B 遊技状態は、基本的に、「第1種特別役物に係る役物連続作動装置」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【0035】

C T 遊技状態は、C T 一般遊技状態及びチャレンジゲーム状態(以下「C G 状態」と略記する)により構成される遊技状態である。C G 状態中及びS C G 状態中のゲームを、以下「チャレンジゲーム」という。また、C T 遊技状態は、基本的に、「第2種特別役物に係る役物連続作動装置」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【0036】

S C G 状態及びC G 状態は、基本的に、「第2種特別役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【0037】

R B 遊技状態は、基本的に、「第1種特別役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【0038】

C G 状態中及びS C G 状態中における遊技性は、基本的に似ているが、C G 状態がC T 一般遊技状態中に開始(発生)されるのに対し、S C G 状態は、一般遊技状態中に開始されるなどの違いがある。

【0039】

B B 持越状態は、B B の入賞が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態である。

【0040】

C T 持越状態は、C T の入賞が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態である。

【0041】

R B 持越状態は、R B の入賞が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態である。

【0042】

ここで、後述のように、B B 一般遊技状態において特定の条件が充足することにより、R B が入賞することなく(“赤7 - 赤7 - 白7”が有効ラインに沿って並んで停止表示されず)R B 遊技状態が発生(R B 遊技状態に移行)する。また、B B 遊技状態(B B 一般遊技状態及びB B 遊技状態におけるR B 遊技状態)においてR B が内部当選した場合は、B B 遊技状態の一又は複数のゲームにわたりR B 持越状態(B B 中R B 持越状態)を発生させ、R B が入賞した場合には、R B 持越状態(B B 中R B 持越状態)からB B 遊技状態におけるR B 遊技状態に遊技状態を移行させる。

【0043】

また、B B 遊技状態においてR B が内部当選した場合、又はR B 持越状態中にR B が入賞せず、特定の条件が成立した場合にも、現在の遊技状態(例えば、B B 中R B 遊技状態)からB B 遊技状態におけるR B 遊技状態に遊技状態を移行させることもできる。しかし、R B 持越状態(B B 中R B 持越状態)中にB B 遊技状態の終了条件が成立した場合には、R B 持越状態(B B 中R B 持越状態)から一般遊技状態に遊技状態を移行させるよ

10

20

30

40

50

うにしている。他方、一般遊技状態中においてRBに内部当選することにより、RB持越状態へ移行し、RBの持ち越しが行われる。

【0044】

SB遊技状態は、基本的に、「普通役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【0045】

図3に示すように、BB遊技状態の発生条件は、BBの入賞である。獲得枚数（例えば、いわゆる「純増枚数」或いは「払出枚数」）が所定枚数（例えば、361枚）以上となることにより遊技状態の移行条件が成立（充足）し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。
10

【0046】

CT遊技状態の発生条件は、後述のCTの入賞である。ここで、そのCTに内部当選した場合に、抽選によりCT1又はCT2のいずれかに振り分けられる。獲得枚数が所定枚数（例えば、254枚）以上となること、RBに内部当選すること、後述のSBに内部当選することという条件のうちのいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。

【0047】

一般遊技状態におけるRB遊技状態の発生条件は、RBの入賞である。所定回数（例えば、12回）のゲームが終了すること、所定回数（例えば、8回）の入賞が実現することという条件のうちのいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。
20

【0048】

持越状態の発生条件は、BBに内部当選すること、RBに内部当選すること、SCG及びCG状態中においてRBに内部当選すること、CTに内部当選すること、又はBB遊技状態中においてRBに内部当選することのいずれかである。BB、RB、又はCTが入賞すること、BB遊技状態が終了すること、又はBB遊技状態中においてRB遊技状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態がBB遊技状態、RB遊技状態、CT遊技状態、又は一般遊技状態へ移行する。

【0049】

SCG状態の発生条件は、一般遊技状態における後述のSCTの入賞である。他には、CG状態中にRB又はSBに内部当選した場合である。いずれの場合にも、所定回数（例えば、1回）のゲームが終了することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態、RB遊技状態、SB遊技状態、持越状態（RB持越状態）へ移行する。
30

【0050】

SB遊技状態の発生条件は、後述のSBの入賞である。所定回数（例えば、1回）のゲームが終了することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。

【0051】

BB一般遊技状態の発生条件は、BBが入賞すること、又はBB遊技状態中においてRB遊技状態が終了することである。BB遊技状態が終了すること、又はBB遊技状態中におけるRB遊技状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態又はRB遊技状態へ移行する。
40

【0052】

BB遊技状態中におけるRB遊技状態の発生条件は、BB一般遊技状態又はBB遊技状態中におけるRB遊技状態において特定の条件が成立すること、又はBB一般遊技状態中若しくはBB遊技状態におけるRB遊技状態中にRBが入賞することである。所定回数（例えば、12回）のゲームが終了すること、所定回数（例えば、8回）の入賞が実現すること、又はBB遊技状態が終了することという条件のうちのいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態、BB遊技状態中におけるRB遊技状態、又はBB一般遊技状態へ移行する。

【0053】

C T 一般遊技状態の発生条件は、後述の C T が入賞すること、又は C T 遊技状態中において C G 状態が終了することである。C T 遊技状態が終了すること、又は C T 遊技状態中において C G 状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態又は C G 状態へ移行する。

【0054】

また、C T 一般遊技状態中に R B 又は S B に内部当選した場合には、一般遊技状態又は持越状態に遊技状態が移行する。C G 状態中に R B に内部当選した場合には、その内部当選したゲームでチャレンジゲームが行われ、そのゲームで R B が入賞した場合には R B 遊技状態に、入賞させることができなかった場合には持越状態に遊技状態を移行させる。C G 状態中に S B に内部当選した場合には、その内部当選したゲームでチャレンジゲームが行われ、そのゲームで S B が入賞した場合には S B 遊技状態に、入賞させることができなかった場合には一般遊技状態に遊技状態を移行させる。

10

【0055】

C G 状態の発生条件は、C T 一般遊技状態中において特定の条件が成立すること、又は S C T が入賞することである。C T 一般遊技状態では、S C T が入賞した場合に、S C T 状態ではなく、C G 状態が発生する。所定回数（例えば、1回又は複数回）のゲームが終了することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態又はC T 一般遊技状態へ移行する。

20

【0056】

C T の入賞と所定の条件との成立を契機として開始される C T 1 中に発生する C G 状態を、以下「C T 1 中 C G 状態」という。また、C T の入賞と所定の条件との成立を契機として開始される C T 2 中に発生する C G 状態を、以下「C T 2 中 C G 状態」という。

【0057】

図4及び図5を参照して、役と図柄組合せと払出枚数について説明する。

【0058】

B B の入賞は、“赤7 - 赤7 - 赤7”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

【0059】

C T の入賞は、“白7 - 白7 - 白7”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

【0060】

R B の入賞は、“赤7 - 赤7 - 白7”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

30

【0061】

S B の入賞は、“ベル - ベル - Replay”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

【0062】

S C T の入賞は、“Replay - Replay - ベル”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

40

【0063】

リプレイの入賞は、“Replay - Replay - Replay”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。リプレイが入賞すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者はメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。すなわち、リプレイは、入賞することにより遊技価値の投入をすることによらずに遊技を行うことができる役である。

【0064】

また、「スイカの小役」、「ベルの小役」、「上チリの小役」及び「下チリの小役」が入賞することとなる図柄の組合せは図示の通りである。

【0065】

ここで、「上チリの小役」及び「下チリの小役」の入賞は、夫々“上チリ（図柄96）”及び“下チリ（図柄97）”が左の表示窓4 L 内に停止表示した場合に実現する。また、この“上チリ”及び“下チリ”は、図2に示すように、左のリール3 L 上に隣り合うように配置されている。

50

【 0 0 6 6 】

したがって、「上チリの小役」及び「下チリの小役」の入賞が重複して成立する場合がある（以下、この場合を「デカチリ小役」と称す）。この場合の払出枚数は、“9枚”又は“15枚”である。

【 0 0 6 7 】

JACの小役の入賞は、RB遊技状態中及びSB遊技状態中において“ベル-Replay-Bell”が並ぶことにより実現する。

【 0 0 6 8 】

一般遊技状態又は持越状態では、基本的にJACの小役以外の役が入賞する場合がある。ただし、BB持越状態中においてSB、SCT、CT及びRBが入賞する場合はない。また、CT持越状態中においてSB、SCT、BB及びRBが入賞する場合はない。また、RB持越状態中においてSB、SCT、BB及びCTが入賞する場合はない。また、BB遊技状態中におけるRB持越状態（BB中RB持越状態）では、SB、SCT、BB及びCTが入賞することはない。

10

【 0 0 6 9 】

CT一般遊技状態では、BB、CT、RB、SB、及びJACの小役以外の役が入賞する場合がある。

【 0 0 7 0 】

CG状態では、BB、CT、及びJACの小役以外の役が入賞する場合があり、SCG状態では、JACの小役以外の役が入賞する場合がある。図4では、SCG状態中における役BB、図柄組合せ“赤7-赤7-赤7”及び払出枚数15枚と、SCG状態中における役CT、図柄組合せ“白7-白7-白7”及び払出枚数15枚の図示を割愛している。

20

【 0 0 7 1 】

BB一般遊技状態では、RB、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、上チリの小役、又は下チリの小役が入賞する場合がある。

【 0 0 7 2 】

一般遊技状態中におけるRB遊技状態では、リプレイ、又はJACの小役が入賞する場合があり、さらにBB遊技状態中におけるRB遊技状態では、RB、リプレイ、又はJACの小役が入賞する場合がある。

30

【 0 0 7 3 】

SB遊技状態では、スイカの小役、ベルの小役、上チリの小役及び下チリの小役以外の役が入賞する場合がある。

【 0 0 7 4 】

図6～図8を参照して、確率抽選テーブルについて説明する。

【 0 0 7 5 】

図6(1)は、一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。一般遊技状態では、JACの小役以外の役のいずれにも内部当選する場合がある。

【 0 0 7 6 】

図6(2)は、CT遊技状態用確率抽選テーブルを示す。CT遊技状態では、BB、CT、及びJACの小役以外の役のいずれにも内部当選する場合がある。CT一般遊技状態及びCG状態のいずれの場合も図6(2)に示す確率抽選テーブルに基づいて内部当選役が決定されるが、停止用当選役の選択を異なる様で行う（停止用当選役の決定を異なる情報（抽選値）に基づいて行う）ようにしている。

40

【 0 0 7 7 】

図7(3)は、SCG状態用確率抽選テーブルを示す。SCG状態では、JACの小役以外の役のいずれにも内部当選する場合がある。

【 0 0 7 8 】

図7(4)は、BB一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。BB一般遊技状態では、RB、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、グループ役、又はハズレ（なし）のいずれかに内部当選する。BB一般遊技状態中においては、内部当選役に拘らずRB遊技状態へ

50

移行するようにしてもよいが、B B 遊技状態中におけるR B 遊技状態に遊技状態が移行する条件としてB B 中R B 持越状態を経由して移行するものとすることもできる。

【0079】

図7(5)は、一般遊技状態中におけるR B 遊技状態用確率抽選テーブルを示す。R B 遊技状態では、リプレイ、J A C の小役、又はハズレ(なし)のいずれかに内部当選する。

【0080】

図8(6)は、持越状態用確率抽選テーブルを示す。持越状態では、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、グループ役、又はハズレ(なし)のいずれかに内部当選する。

【0081】

図8(7)は、B B 遊技状態中におけるR B 遊技状態用確率抽選テーブルを示す。B B 遊技状態中におけるR B 遊技状態では、R B 、リプレイ、J A C の小役、又はハズレ(なし)のいずれかに内部当選する。また、B B 一般遊技状態であり、且つB B 中R B 持越状態においては、前述の図7(4)のB B 一般遊技状態用確率抽選テーブルからR B を除いたテーブルを使用する。抽選確率は、役R B の確率が“0”となるだけ(R B に内部当選する確率を0とし)で、他の役は同様の確率とする(ハズレの確率は変化させることもできる)。B B 遊技状態中におけるR B 遊技状態であり、且つB B 中R B 持越状態においては、前述の図8(7)のB B 遊技状態中におけるR B 遊技状態用確率抽選テーブルからR B を除いたテーブル(内部当選役としてR B が選択されることのないテーブル)を使用する。抽選確率は、役R B の確率が“0”になるだけで、他の役は同様の確率とする。

10

20

30

40

50

【0082】

図8(8)は、S B 遊技状態用確率抽選テーブルを示す。S B 遊技状態では、B B 、C T 、R B 、S B 、S C T 、リプレイ、J A C の小役、又はハズレ(なし)のいずれかに内部当選する。

【0083】

ここで、確率抽選テーブルは、複数段階(例えば、6段階)設けられた設定値(設定)毎に設けられているが、設定値毎の確率抽選テーブルを省略している。設定値は、基本的に遊技店側が設定(選択)する値であり、設定値に応じて遊技における遊技者の有利さの度合い(例えば、出玉率、役の内部当選確率など)が異なるようになっている。実施例では、設定値として“1”～“6”を設けるようにしている。B B 、C T 、R B 、S B 、S C T などの役のうちの少なくともいずれかの役に内部当選する確率が、少なくともいずれか“2つ”的設定値の間で異なるようにしている。また、全ての設定値で一の確率抽選テーブルを用いて内部当選役を決定し、後述の停止用当選役の決定に用いる停止用当選役選択テーブルを設定に応じて異らせることもできる。

【0084】

図9を参照して、停止用当選役選択テーブルについて説明する。

【0085】

停止用当選役選択テーブルには、内部当選役、遊技状態毎に、各停止用当選役に当選となる抽選値が示されている。

【0086】

停止用当選役は、リール3 L , 3 C , 3 R の停止制御に用いられる情報である。停止用当選役が決定された場合には、その役に対応する図柄又は図柄組合せの停止態様を表示窓4 L , 4 C , 4 R 内に停止表示することを許容した状態でリール3 L , 3 C , 3 R が停止制御される。また、停止用当選役以外の役に対応する図柄又は図柄組合せを許容しない状態で停止制御が行われる。

【0087】

抽選値は、抽出した乱数値から減算する値である。乱数値から抽選値を減算し、その減算した値が負である場合、その抽選値に対応する情報(停止用当選役)が選択される。乱数の抽出範囲は、“0”～“127”である。例えば、S C G 状態中において内部当選役がリプレイの場合、抽出した乱数値が“30”的とき、初めに、この“30”から停止用

当選役であるリプレイに対応する抽選値“20”を減算する。減算した値は、“10”である（正の値である）。次に、この“10”から停止用当選役である全ての小役に対応する抽選値“108”を減算する。減算した値は、負となる。したがって、停止用当選役として全ての小役が選択される。

【0088】

第1停止操作に対応するリールの最大滑りコマ数は“1”に設定され、第2停止操作及び第3停止操作に対応するリールの滑りコマ数（最大滑りコマ数）が、基本的に“0”に設定される。ただし、停止用当選役に小役が含まれない場合には、滑りコマ数（最大滑りコマ数）が、基本的に“1”に設定される。

【0089】

すなわち、停止用当選役として全ての小役が選択された場合には、全ての小役の入賞が許容されるが、その入賞の成否が遊技者による停止ボタンの操作タイミングに依存することとなる。同様に、停止用当選役にリプレイ以外の役が設定された場合でも、その役の入賞の成否は遊技者による停止ボタン_L, _C, _Rの操作タイミングに依存することとなる。

【0090】

内部当選役がB Bの場合には、一般遊技状態、及びS B遊技状態では、停止用当選役としてB Bが選択される。他方、S C G状態では、停止用当選役としてB B又は「B Bと全ての小役」のいずれかが選択される。

【0091】

内部当選役がC Tの場合には、一般遊技状態及びS B遊技状態では、停止用当選役としてC Tが選択される。他方、S C G状態では、停止用当選役としてC T又は「C Tと全ての小役」のいずれかが選択される。

【0092】

内部当選役がR Bの場合には、一般遊技状態、B B一般遊技状態、及びS B遊技状態では、停止用当選役としてR Bが選択される。他方、S C G状態では、停止用当選役としてR B又は「R Bと全ての小役」のいずれかが選択される。また、R B遊技状態では、停止用当選役としてR B又はなし（ハズレ）が選択される。ここで、R B遊技状態においてR Bに内部当選した場合には、R Bが持ち越される。

【0093】

内部当選役がS Bの場合には、一般遊技状態、及びS B遊技状態では、停止用当選役としてS Bが選択される。他方、S C G状態では、停止用当選役としてS B又は「S Bと全ての小役」のいずれかが選択される。

【0094】

内部当選役がS C Tの場合には、S C G状態及びS B遊技状態以外の遊技状態では、停止用当選役としてS C Tが選択される。他方、S C G状態及びS B遊技状態では、停止用当選役としてS C T又は全ての小役のいずれかが選択（所定の抽選によりS C G状態中ににおいてS C Tの入賞を許容するか否かの決定）される。

【0095】

ここで、一般遊技状態においてS C Tが入賞したゲームの次のゲームの遊技状態はS C G状態となるが、このS C G状態においてS C Tに内部当選し、停止用当選役としてS C Tが選択された場合には、その次のゲームの遊技状態もS C G状態となる。すなわち、S C Tの入賞を契機として、連続する複数のゲームの遊技状態がS C G状態となり、結果として擬似的な高確率C G状態が発生することとなる。

【0096】

ただし、この擬似的な高確率C G状態の継続条件は、停止用当選役としてS C Tが選択されることであり、停止用当選役として全ての小役が選択されたゲームで擬似的な高確率C G状態が終了する。したがって、擬似的な高確率C G状態中に、停止用当選役としてリプレイが設定されなければ、滑りコマ数（最大滑りコマ数）が“0”となるような制御が行われることとなる。また、C G状態においてもS C Tに内部当選し、擬似的な高確率

10

20

30

40

50

C G 状態が発生する場合もあり、連続する複数のゲームの遊技状態が C G 状態となる場合がある。

【 0 0 9 7 】

内部当選役がリプレイの場合には、一般遊技状態、持越状態、C T 一般遊技状態、B B 一般遊技状態、R B 遊技状態、及びS B 遊技状態では、停止用当選役としてリプレイが選択される。他方、C T 1 中 C G 状態、C T 2 中 C G 状態、及びS C G 状態では、停止用当選役としてリプレイ又は全ての小役のいずれかが選択（その選択確率は、各状態で異なるようにすることもできる）される。

【 0 0 9 8 】

ここで、C T 1 中 C G 状態、C T 2 中 C G 状態、及びS C G 状態において使用される確率抽選テーブル（図6（2）、図7（3））は、リプレイに内部当選する確率が最も高くなるように構成されているが、そのリプレイに内部当選した場合に停止用当選役をリプレイ又は全ての小役に振り分けるようにしている。

【 0 0 9 9 】

内部当選役がスイカの小役の場合には、一般遊技状態、持越状態、C T 一般遊技状態、及びB B 一般遊技状態では、停止用当選役としてスイカの小役が選択される。他方、C T 1 中 C G 状態、C T 2 中 C G 状態、及びS C G 状態では、停止用当選役として全ての小役が選択される。

【 0 1 0 0 】

内部当選役がベルの小役の場合には、一般遊技状態、持越状態、C T 一般遊技状態、及びB B 一般遊技状態では、停止用当選役としてベルの小役が選択される。他方、C T 1 中 C G 状態、C T 2 中 C G 状態、及びS C G 状態では、停止用当選役として全ての小役が選択される。

【 0 1 0 1 】

内部当選役がグループ役の場合には、一般遊技状態、持越状態、C T 一般遊技状態、及びB B 一般遊技状態では、停止用当選役として上チリの小役、下チリの小役、又はデカチリの小役（上チリの小役及び下チリの小役）のいずれかが選択される。停止用当選役としてデカチリの小役が選択される確率が最も高い。

【 0 1 0 2 】

また、内部当選役がグループ役の場合には、C T 1 中 C G 状態及びC T 2 中 C G 状態では、停止用当選役として上チリの小役、下チリの小役、デカチリの小役、及び全ての小役のいずれかが選択される。C T 1 中 C G 状態では、停止用当選役としてデカチリの小役（払出枚数は“15枚”）が選択される確率が最も高く、C T 2 中 C G 状態では、停止用当選役として上チリの小役（払出枚数は“2枚”）が選択される確率が最も高い（各役を停止用当選役として選択する確率が異なる）。

【 0 1 0 3 】

ここで、C T 遊技状態の終了条件には、獲得枚数が所定枚数以上となることが含まれている。したがって、C T 1 に振り分けられたC T が入賞することを契機として発生するC T 遊技状態の継続ゲーム回数の期待値は、C T 2 に振り分けられたC T が入賞することを契機として発生するC T 遊技状態の継続ゲーム回数の期待値と比べて大きくなる。継続ゲーム回数の期待値が異なる複数のC T 遊技状態を発生可能に構成することにより、多彩な遊技性を実現することができる場合がある。

【 0 1 0 4 】

また、内部当選役がグループ役の場合には、S C G 状態では、停止用当選役として全ての小役が選択される。

【 0 1 0 5 】

内部当選役がJ A C の小役の場合には、R B 遊技状態、及びS B 遊技状態では、停止用当選役としてJ A C の小役が選択される。

【 0 1 0 6 】

内部当選役がなし（ハズレ）の場合には、一般遊技状態、C T 一般遊技状態、B B 一般

10

20

30

40

50

遊技状態、R B 遊技状態、及びS B 遊技状態では、停止用当選役としてなし（ハズレ）が選択される。

【0107】

また、内部当選役がなし（ハズレ）の場合には、持越状態では、停止用当選役として持越役として持越役が選択される。この持越役には、B B 中 R B 持越状態において持ち越されたR B が含まれる。また、C T 1 中 C G 状態、C T 2 中 C G 状態、及びS C G 状態では、停止用当選役として全ての小役が選択される。

【0108】

ここで、停止用当選役選択テーブルは、設定値毎に設けられているが、設定値毎の確率抽選テーブルは省略している。実施例では、少なくともいずれかの内部当選役に対応する停止用当選役の選択確率が、少なくともいずれか“2つ”の設定値の間で異なるようにしている。また、全ての設定値で一の停止用当選役選択テーブルを用いて内部当選役を決定し、後述の停止用当選役の決定に用いる確率抽選テーブルを設定に応じて異ならせることもできる。

【0109】

図10は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電気的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置5、スピーカ21L, 21R、LED類101及びランプ類102を制御する副制御回路72とを含む回路構成を示す。

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

マイクロコンピュータ30のROM32には、スタートレバー6を操作（スタート操作）する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブル（図6～図8）、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための停止テーブル群、副制御回路72へ送信するための各種制御指令（コマンド）等が格納されている。副制御回路72が主制御回路71へコマンド、情報等を入力することなく、主制御回路71から副制御回路72への一方で通信が行われる。RAM33には、種々の情報が格納される。例えば、フラグ、遊技状態の情報等が格納される。

【0113】

図10の回路において、マイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、B E T ランプ（1-B E T ランプ9a、2-B E T ランプ9b、最大B E T ランプ9c）と、情報表示部18と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路41の命令により所定枚数のメダルを払い出すホッパー（払い出しのための駆動部を含む）40と、リール3L, 3C, 3Rを回転駆動するステッピングモータ49L, 49C, 49Rとがある。

【0114】

更に、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rを駆動制御するモータ駆動回路39、ホッパー40を駆動制御するホッパー駆動回路41、B E T ランプ9a, 9b, 9cを駆動制御するランプ駆動回路45、及び情報表示部18を駆動制御する表示部駆動回路4

10

20

30

40

50

8 が C P U 3 1 の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれ C P U 3 1 から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【 0 1 1 5 】

また、マイクロコンピュータ 3 0 が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ 6 S、1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、最大 B E T スイッチ 1 3、C / P スイッチ 1 4、メダルセンサ 2 2 S、リール停止信号回路 4 6、リール位置検出回路 5 0、払出完了信号回路 5 1 がある。

【 0 1 1 6 】

スタートスイッチ 6 S は、スタートレバー 6 の操作を検出する。メダルセンサ 2 2 S は、メダル投入口 2 2 に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路 4 6 は、各停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路 5 0 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール 3 L, 3 C, 3 R の位置を検出するための信号を C P U 3 1 へ供給する。払出完了信号回路 5 1 は、メダル検出部 4 0 S の計数値（ホッパー 4 0 から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

【 0 1 1 7 】

図 1 0 の回路において、乱数発生器 3 6 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 3 7 は、スタートレバー 6 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及び R O M 3 2 内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、当選役が決定される。

【 0 1 1 8 】

リール 3 L, 3 C, 3 R の回転が開始された後、ステッピングモータ 4 9 L, 4 9 C, 4 9 R の各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値は R A M 3 3 の所定エリアに書き込まれる。リール 3 L, 3 C, 3 R からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 5 0 を介して C P U 3 1 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、R A M 3 3 で計数されている駆動パルスの計数値が“0”にクリアされる。これにより、R A M 3 3 内には、各リール 3 L, 3 C, 3 R について一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【 0 1 1 9 】

上記のようなリール 3 L, 3 C, 3 R の回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブル（図示せず）が、R O M 3 2 内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール 3 L, 3 C, 3 R の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【 0 1 2 0 】

更に、R O M 3 2 内には、入賞図柄組合せテーブル（図示せず）が格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール 3 L, 中央のリール 3 C, 右のリール 3 R の停止制御時、及び全リール 3 L, 3 C, 3 R の停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

【 0 1 2 1 】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）に基づいて、C P U 3 1 は、遊技者が停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R を操作したタイミングでリール停止信号回路 4 6 から送られる操作信号、及び選択された「停止テーブル」に基づいて、リール 3 L, 3 C, 3 R を停止制御する信号をモータ駆動回路 3 9 に送る。

【 0 1 2 2 】

当選した役の入賞を示す停止態様となれば、C P U 3 1 は、払出指令信号をホッパー駆動回路 4 1 に供給してホッパー 4 0 から所定個数のメダルの払出を行う。その際、メダル検出部 4 0 S は、ホッパー 4 0 から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定

10

20

30

40

50

された数に達した時に、メダル払出了信号がCPU31に入力される。これにより、CPU31は、ホッパー駆動回路41を介してホッパー40の駆動を停止し、メダル払出処理を終了する。

【0123】

図11は、副制御回路72の構成を示すブロック図である。副制御回路72は、画像制御回路(gSub)72aと、音・ランプ制御回路(mSub)72bとから構成されている。この画像制御回路(gSub)72a又は音・ランプ制御回路(mSub)72bは、主制御回路71を構成する回路基板とは各々別の回路基板上に構成されている。

【0124】

主制御回路71と画像制御回路(gSub)72aとの間の通信は、主制御回路71から画像制御回路(gSub)72aへの一方向で行われ、画像制御回路(gSub)72aが主制御回路71へコマンド、情報等を入力することはない。また、画像制御回路(gSub)72aと音・ランプ制御回路(mSub)72bとの間の通信は、画像制御回路(gSub)72aから音・ランプ制御回路(mSub)72bへの一方向で行われ、音・ランプ制御回路(mSub)72bが画像制御回路(gSub)72aへコマンド、情報等を入力することはない。

【0125】

画像制御回路(gSub)72aは、画像制御マイコン81、シリアルポート82、プログラムROM83、ワークRAM84、カレンダIC85、画像制御IC86、制御RAM87、画像ROM(CROM(キャラクタROM))88及びビデオRAM89で構成される。

【0126】

画像制御マイコン81は、CPU、割込コントローラ、入出力ポート(シリアルポートは図示)を備えている。画像制御マイコン81に備えられたCPUは、主制御回路71から送信されたコマンドに基づき、プログラムROM83内に格納された制御プログラムに従って各種の処理を行う。尚、画像制御回路(gSub)72aは、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、画像制御マイコン81の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。

【0127】

シリアルポート82は、主制御回路71から送信されるコマンド等を受信する。プログラムROM83は、画像制御マイコン81で実行する制御プログラム(図16)や前述の各種テーブル等を格納する。ワークRAM84は、画像制御マイコン81が前述した制御プログラムを実行する場合の、作業用の一時記憶手段として構成される。ワークRAM83には、種々の情報が格納される。

【0128】

カレンダIC85は、日付データを記憶する。画像制御マイコン81には、操作部17が接続されている。実施例では、この操作部17を遊技場の従業員等が操作することにより日付の設定等が行われるようになっている。画像制御マイコン81は、操作部17から送信される入力信号に基づいて設定された日付情報をカレンダIC85に記憶する。カレンダIC85に記憶された日付情報はバックアップされることとなる。

【0129】

また、前述のワークRAM84とカレンダIC85は、バックアップ対象となっている。つまり、画像制御マイコン81に供給される電源が遮断された場合であっても、電源が供給され続け、記憶された情報等の消去が防止される。

【0130】

画像制御IC86は、画像制御マイコン81により決定された演出内容に応じた画像(後述の図16)を生成し、液晶表示装置5に出力する。

【0131】

制御RAM87は、画像制御IC86の中に含まれている。画像制御マイコン81は、この制御RAM87に対して情報等の書き込みや読み出しを行う。また、制御RAM87

10

20

30

40

50

には、画像制御 I C 8 6 のレジスタと、スプライト属性テーブルと、カラーパレットテーブルと、が展開されている。画像制御マイコン 8 1 は、画像制御 I C 8 6 のレジスタと、スプライト属性テーブルとを所定のタイミングごとに更新する。

【 0 1 3 2 】

画像制御 I C 8 6 には、液晶表示装置 5 と、画像 R O M 8 8 と、ビデオ R A M 8 9 とが接続されている。尚、画像 R O M 8 8 が画像制御マイコン 8 1 に接続された構成であってもよい。この場合、3 次元画像データなど大量の画像データを処理する場合に有効な構成となる場合がある。画像 R O M 8 8 は、画像を生成するための画像データ、ドットデータ等を格納する。ビデオ R A M 8 9 は、画像制御 I C 8 6 で画像を生成する場合の一時記憶手段として構成される。また、画像制御 I C 8 6 は、ビデオ R A M 8 9 のデータを液晶表示装置 5 に転送終了する毎に画像制御マイコン 8 1 に信号を送信する。

【 0 1 3 3 】

また、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a では、画像制御マイコン 8 1 が、音・ランプの演出の制御も行うこととなっている。画像制御マイコン 8 1 は、決定された演出に基づいて、音・ランプの種類及び出力タイミングを決定する。そして、画像制御マイコン 8 1 は、所定のタイミングごとに、音・ランプ制御回路 (m S u b) 7 2 b にシリアルポート 8 2 を介してコマンドを送信する。音・ランプ制御回路 (m S u b) 7 2 b では、主に、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a から送信されたコマンドに応じて、音・ランプの出力のみを行うこととなる（後述する音量調節制御を除く）。

【 0 1 3 4 】

音・ランプ制御回路 (m S u b) 7 2 b は、音・ランプ制御マイコン 9 1 、シリアルポート 9 2 、プログラム R O M 9 3 、ワーク R A M 9 4 、音源 I C 9 5 、パワーアンプ 9 6 、音源 R O M 9 7 で構成される。

【 0 1 3 5 】

音・ランプ制御マイコン 9 1 は、C P U 、割込コントローラ、入出力ポート（シリアルポートは図示）を備えている。音・ランプ制御マイコン 9 1 に備えられた C P U は、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a から送信されたコマンドに基づき、プログラム R O M 9 3 内に格納された制御プログラムに従って音・ランプの出力処理を行う。また、音・ランプ制御マイコン 9 1 には、L E D 類 1 0 1 及びランプ類 1 0 2 が接続されている。音・ランプ制御マイコン 9 1 は、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a から所定のタイミングで送信されるコマンドに応じて、この L E D 類 1 0 1 及びランプ類 1 0 2 に出力信号を送信する。これにより、L E D 類 1 0 1 及びランプ類 1 0 2 が演出に応じた所定の態様で発光することとなる。

【 0 1 3 6 】

シリアルポート 9 2 は、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a から送信されるコマンド等を受信する。プログラム R O M 9 3 は、音・ランプ制御マイコン 9 1 で実行する制御プログラム等を格納する。ワーク R A M 9 4 は、音・ランプ制御マイコン 9 1 が前述した制御プログラムを実行する場合の、作業用の一時記憶手段として構成される。

【 0 1 3 7 】

音源 I C 9 5 は、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a から送信されたコマンドに基づいて音源を生成し、パワーアンプ 9 6 に出力する。パワーアンプ 9 6 は増幅器であり、このパワーアンプ 9 6 にはスピーカ 2 1 L , 2 1 R が接続されている。パワーアンプ 9 6 は、音源 I C 9 5 から出力された音源を増幅し、増幅した音源をスピーカ 2 1 L , 2 1 R から出力させる。音源 R O M 9 7 は、音源を生成するための音源データ（フレーズ等）等を格納する。

【 0 1 3 8 】

また、音・ランプ制御マイコン 9 1 には、音量調節部 1 0 3 が接続されている。音量調節部 1 0 3 は、遊技場の従業員等により操作可能となっており、スピーカ 2 1 L , 2 1 R から出力される音量の調節が行われる。音・ランプ制御マイコン 9 1 は、音量調節部 1 0 3 から送信される入力信号に基づいて、スピーカ 2 1 L , 2 1 R から出力される音を入力

10

20

30

40

50

された音量に調節する制御を行う。

【0139】

図12～図14に示すメインフローチャートを参照して、主制御回路71の制御動作について説明する。

【0140】

初めに、CPU31は、遊技開始時の初期化を行う（ステップS1）。具体的には、RAM33の記憶内容の初期化、通信データの初期化等を行う。続いてゲーム終了時のRAM33の所定の記憶内容（所定の記憶領域（例えば、内部当選役を記憶する領域）の情報を消去する（ステップS2）。具体的には、前回のゲームに使用されたRAM33の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM33の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定等を行う。次に、前回のゲーム終了後、すなわち全リール3L, 3C, 3R停止後から“30秒”経過したか否かを判別する（ステップS3）。この判別が“YES”であれば、副制御回路72に対し、「デモ画像」の表示を要求する「デモ表示コマンド」を送信する（ステップS4）。ステップS3の判別が“NO”的ときは、ステップS5に移る。

10

【0141】

次に、CPU31は、メダルの自動投入の要求があるか、すなわち前回のゲームでリプレイの入賞が実現したか否かを判別する（ステップS5）。この判別が“YES”的ときは、投入要求分のメダルを自動投入し（ステップS6）、ステップS8に移る。ステップS5の判別が“NO”的ときは、メダルセンサ22S又はBETスイッチ11～13からの入力があるか否かを判別する（ステップS7）。この判別が“YES”的ときは、ステップS8に移り、“NO”的ときは、ステップS3に移る。

20

【0142】

ステップS8では、BETスイッチ11～13の操作又はメダルを投入する操作が行われたことを示す「BETコマンド」を副制御回路72へ送信する。続いて、スタートレバー6の操作に基づくスタートスイッチ6Sからの入力があるか否かを判別する（ステップS9）。この判別が“YES”的ときは、ステップS10に移り、“NO”的ときは、ステップS9を繰り返す。ステップS10では、抽選用の乱数を抽出する。この処理で抽出した乱数は、後で説明する確率抽選処理において使用される。続いて、遊技状態監視処理を行う（ステップS11）。

30

【0143】

次に、CPU31は、確率抽選処理を行う（ステップS12）。この確率抽選処理では、図6～図8に示す確率抽選テーブルを使用し、ステップS10の処理で抽出した乱数と遊技状態とに応じて内部当選役の決定を行う。また、確率抽選処理では、CT遊技状態中においてRB又はSBに内部当選した場合に、遊技状態を持越状態（RB持越状態）へ移行させる。また、内部当選役がCTの場合に、抽選、遊技に関する情報、遊技者の遊技操作などに基づいて、CT1又はCT2への振り分けを行う。

【0144】

次に、停止用当選役の決定処理を行う（ステップS13）。この停止用当選役の決定処理では、図9に示す停止用当選役選択テーブルを使用し、ステップS12で決定した内部当選役と遊技状態に応じて停止用当選役の決定を行う。また、停止用当選役に対応する図柄組合せを並べる入賞ラインの選択（テーブルラインの選択）を行う。続いて、停止テーブル選択処理を行い（ステップS14）、ステップS15に移る。ステップS15では、副制御回路72へ「スタートコマンド」を送信し、図13のステップS16に移る。「スタートコマンド」は、内部当選役、停止用当選役、遊技状態の情報などを含む。

40

【0145】

図13のステップS16では、前回のゲームが開始してから“4.1秒”経過しているか否かを判別し（ステップS16）、この判別が“YES”的ときはステップS18に移り、“NO”的ときはステップS17に移る。ステップS17では、ゲーム開始待ち時間消化の処理を行い、ステップS18に移る。具体的には、前回のゲームが開始してから所

50

定時間（例えば、後述のステップS18でセットする“4.1秒”）経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。

【0146】

ステップS18では、CPU31は、1ゲーム監視用タイマをRAM33の所定領域にセットする。実施例では、1ゲーム監視用タイマを、“4.1”秒に設定するようにしており、RAM33の所定領域に格納された1ゲーム監視用タイマに“4.1”秒を示す値をセットする。続いて、CPU31は、自動停止タイマをRAM33の所定領域にセットする（ステップS19）。自動停止タイマは、遊技者の停止ボタン7L, 7C, 7Rの停止操作によらずに自動的にリール3L, 3C, 3Rを停止させるためにセットされる。実施例では、自動停止タイマを“30”秒に設定するようにしてあり、RAM33の所定領域に格納された自動停止タイマに“30”秒を示す値をセットする。尚、自動停止タイマに設定する時間としては、“30”秒に限らず、任意の時間を適宜設定することができる。続いて、リール3L, 3C, 3Rの回転処理を行い（ステップS20）、ステップS21に移る。

【0147】

ステップS21では、CPU31は、停止ボタンが“オン”であるか否かを判別する。具体的には、いずれかの停止ボタン7L, 7C, 7Rが遊技者により操作され、入力を検出したか否かを判別する。この判別が“YES”的なときは、ステップS22に移り、“NO”的なときは、ステップS25に移る。

【0148】

停止ボタンが“オン”である場合のステップS22では、CPU31は、停止操作識別子をRAM33の所定領域に格納し、ステップS23に移る。停止操作識別子は、入力を検出した停止ボタン7L, 7C, 7Rを特定し、停止させるリール3L, 3C, 3Rを特定するための識別子である。例えば、入力を検出した停止ボタンが左の停止ボタン7Lであれば、停止操作識別子として“0”をセットする。また、入力を検出した停止ボタンが中央の停止ボタン7Cであれば、停止操作識別子として“1”をセットする。さらに、入力を検出した停止ボタンが右の停止ボタン7Rであれば、停止操作識別子として“2”をセットする。

【0149】

ステップS23では、CPU31は、RAM33の所定領域に格納されている停止操作個数カウンタに“1”を加算し、ステップS24に移る。停止操作個数カウンタは、3つの停止ボタン7L, 7C, 7Rのうち入力を検出した停止ボタンの個数を換算するためのカウンタである。例えば、入力を検出していない場合、停止操作個数カウンタは“0”であり、第1停止操作が行われた場合、停止操作個数カウンタを“1”に更新し、第2停止操作が行われた場合、停止操作個数カウンタを“2”に更新し、第3停止操作が行われた場合、停止操作個数カウンタを“3”に更新する。

【0150】

ステップS24では、CPU31は、副制御回路72に対して停止操作コマンドを送信し、ステップS29に移る。停止操作コマンドは、前述の停止操作識別子の情報や停止操作個数カウンタの情報が含まれている。副制御回路72では、この停止操作コマンドに基づいて、入力を検出した停止ボタン7L, 7C, 7Rの種類や入力を検出した停止ボタン7L, 7C, 7Rの数を特定する。

【0151】

停止ボタンが“オン”ではない場合のステップS25では、CPU31は、RAM33の所定領域に格納されている停止操作個数カウンタの値は“1”以上であるか否かを判別する。即ち、3つの停止ボタン7L, 7C, 7Rのうちいずれか1つでも停止ボタンの入力を検出しているか否かを判別する。この判別が“YES”的なときは、ステップS21に移り、“NO”的なときは、ステップS26に移る。このように、停止操作個数カウンタの値が“1”以上の場合、即ちいずれか1つでも停止ボタンの入力を検出している場合、自動停止タイマに関係なく（即ち、後述の自動停止フラグがオンされず）、変動表示してい

10

20

30

40

50

る各リール 3 L , 3 C , 3 R に対応する停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の入力が検出されるまで、リール 3 L , 3 C , 3 R の変動表示を停止させないようにすることができる。

【0152】

いずれの停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の入力も検出していない場合のステップ S 2 6 では、RAM 3 3 の所定領域に格納されている自動停止タイマの値が“0”であるか否かを判別する。即ち、“30秒”が経過したか否かを判別する。この判別が“YES”的なときは、ステップ S 2 7 に移り、“NO”的なときは、ステップ S 2 1 に移る。このように、停止操作個数カウンタの値が“0”的な場合、即ちいずれの停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の入力も検出していない場合にのみ、自動停止タイマの値が“0”となることによって、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の入力が検出されることによらずにリール 3 L , 3 C , 3 R の変動表示を停止させるようにすることができる。10

【0153】

自動停止タイマの値が“0”である場合のステップ S 2 7 では、RAM 3 3 の所定領域に格納された自動停止フラグをオンにし、ステップ S 2 8 に移る。ここで、自動停止フラグがオンに更新されると、リール 3 L , 3 C , 3 R の変動表示を自動停止させるものであるが、この際、確率抽選テーブルにより決定された内部当選役、停止用当選役にかかわらず、ハズレに対応する図柄の組合せが有効ライン上に入賞するようにリール 3 L , 3 C , 3 R を停止制御するようになっている。つまり、有効ライン上に、内部当選役又は停止用当選役に対応する図柄の組合せが入賞しないようにリール 3 L , 3 C , 3 R を停止制御するようになっている。なお、この処理では、CPU 3 1 は、遊技状態が CG 状態又は SC G 状態であると判別すると、自動停止フラグをオンにする条件を満たしても、自動停止フラグをオンさせないようにしている。また、自動停止フラグがオンに更新されると、リール 3 L , 3 C , 3 R の変動表示を自動停止するものであるが、自動停止させる 3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R の順番は、如何なる順番をも設定できるが、実施例では左リール 3 L 、中央リール 3 C 、右リール 3 R の順番に自動停止が行われることとする。20

【0154】

ステップ S 2 8 では、副制御回路 7 2 に対して自動停止コマンドを送信し、ステップ S 2 9 に移る。自動停止コマンドには、自動停止フラグがオンである情報などが含まれている。副制御回路 7 2 では、この自動停止コマンドに基づいて、リール 3 L , 3 C , 3 R の自動停止が行われることなどを特定する。なお、この処理では、CPU 3 1 は、遊技状態が CG 状態又は SC G 状態であると判別すると、自動停止コマンドを副制御回路 7 2 に対して送信しない。30

【0155】

ステップ S 2 9 では、CPU 3 1 は、後で図 15 を参照して説明する滑りコマ数決定処理を行う。続いて、ステップ S 2 9 で決定された滑りコマ数分、停止操作された停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R に対応するリール 3 L , 3 C , 3 R を回転させてから停止させる（ステップ S 3 0）。続いて、全てのリールが停止したかどうかを判別する（ステップ S 3 1）。この判別が“YES”的なときは、ステップ S 3 2 に移り、“NO”的なときは、ステップ S 2 1 に移る。また、全てのリールが停止した場合には、CPU 3 1 は、RAM 3 3 の所定領域に格納されている、自動停止フラグをオフに更新し、停止操作個数カウンタを“0”に更新し、停止操作識別子をクリアする。40

【0156】

ステップ S 3 2 では、副制御回路 7 2 に対して全てのリールが停止したことを示す「全リール停止コマンド」を送信し、図 14 のステップ S 3 3 に移る。

【0157】

図 14 のステップ S 3 3 では、CPU 3 1 は、入賞検索を行う。入賞検索とは、表示窓 4 L , 4 C , 4 R の図柄の停止態様に基づいて入賞役（入賞した役）を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、センターライン 8 c に沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する（ステップ S 3 4）。具体的には、入賞役が「ハズレ（な

し)」の場合は、遊技状態に拘らず“正常(“YES”)”と判定(判別)する。入賞役が判定用当選役に含まれる場合は、遊技状態に拘らず“正常(“YES”)”と判定する。

【0158】

また、入賞役が判定用当選役に含まれない場合において、遊技状態がCG状態及びSCG状態以外の場合は、“不正(“NO”)”と判定する。入賞役が判定用当選役に含まれない場合において、遊技状態がCG状態又はSCG状態の場合は、入賞役がボーナス(BB、CT、SCT、RB、SBなど)又はリプレイの場合は、“不正(“NO”)”と判定する。入賞役が判定用当選役に含まれない場合において、遊技状態がCG状態又はSCG状態の場合は、入賞役がボーナス(BB、CT、SCT、RB、SBなど)及びリプレイ以外の場合は、“正常(“YES”)”と判定する。10

【0159】

このステップS34の処理における判定用当選役(作動している条件装置)は、確率抽選処理(図12のステップS12)の結果として得られる内部当選役と、遊技状態、内部当選役、入賞役などに基づく遊技状態の更新(後述の図14のステップS38)の結果として得られる持越役と、により構成されるものである。

【0160】

例えば、BB持越状態(持越役がBB)の単位遊技における確率抽選処理(図12のステップS12)でベルの小役が内部当選役に選ばれた場合は、その遊技における判定用当選役は、BB及びベルの小役となる。また、一般遊技状態の単位遊技における確率抽選処理でスイカの小役が内部当選役に選ばれた場合は、その遊技における判定用当選役はスイカの小役となる。停止用当選役の決定(図12のステップS13)の結果として得られる停止用当選役は、判定用当選役には含まないものとしている。20

【0161】

ステップS34の判別が“NO”的ときはイリーガルエラーの表示を行う(ステップS35)。この場合、遊技は中止となる。ステップS34の判別が“YES”的ときは、入賞役と遊技状態に応じてメダルのクレジット又は払出しを行う(ステップS36)。続いて、獲得枚数を更新する(ステップS37)。

【0162】

次に、CPU31は、遊技状態、内部当選役、入賞役などに基づいて遊技状態を更新する(ステップS38)。具体的には、BB、CT、又はRBに内部当選した場合には、遊技状態を持越状態に更新(移行)するとともに持越状態に対応するBB、CT、又はRBのいずれかを持越役として設定する。また、BBが入賞した場合にBB遊技状態、CTが入賞した場合にCT遊技状態、RBが入賞した場合にRB遊技状態に更新する。また、SCTが入賞した場合にSCG状態、SBが入賞した場合にSB遊技状態に更新する。ボーナス役(BB、CT、RBなど)に入賞した場合は、持越役をクリア(消去)する。また、SB遊技状態、或いはSCG状態から一般遊技状態などへの遊技状態の更新を行う。また、入賞役がリプレイである場合には、入賞役がリプレイであることを示す情報を格納する。この情報に基づいて、次のゲームが開始した場合にメダルの自動投入を行うか否かの判別(図12のステップS5)が行われる。なお、ステップS5の判別が行われた場合には、入賞役がリプレイであることを示す情報がクリアされる。3040

【0163】

次に、CPU31は、現在の遊技状態が一般遊技状態中において発生したRB遊技状態であるか否かを判別する(ステップS39)。この判別が“YES”的ときは、ステップS40に移り、“NO”的ときは、ステップS41に移る。

【0164】

ステップS40では、RB遊技状態制御処理を行い、図12のステップS2に移る。ステップS40のRB遊技状態制御処理では、回数の情報(ゲーム回数、入賞回数)の更新、回数の情報に基づいて、RB遊技状態を維持するか、又は一般遊技状態へ移行するかの決定などをを行う。

【0165】

ステップS39の判別が“NO”的ときは、現在の遊技状態がCT遊技状態であるか否かを判別する(ステップS41)。この判別が“YES”的ときは、ステップS42に移り、“NO”的ときは、ステップS43に移る。

【0166】

ステップS42では、CT遊技状態制御処理を行い、図12のステップS2に移る。ステップS42のCT遊技状態制御処理では、獲得枚数の情報の更新、CT一般遊技状態とCG状態との間の遊技状態の移行(切替)、獲得枚数に基づいて一般遊技状態へ移行するか否かの決定などを行う。

【0167】

ステップS41の判別が“NO”的ときは、現在の遊技状態がBB遊技状態であるか否かを判別する(ステップS43)。この判別が“YES”的ときは、ステップS44に移り、“NO”的ときは、図12のステップS2に移る。

【0168】

ステップS44では、BB遊技状態制御処理を行い、ステップS45に移る。ステップS44のBB遊技状態制御処理では、獲得枚数の情報の更新、BB一般遊技状態からRB遊技状態への遊技状態の移行、獲得枚数に基づいて一般遊技状態へ移行するか否かの決定などを行う。

【0169】

次に、ステップS45では、RB遊技状態であるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときはステップS46に移り、“NO”的ときは図12のステップS2に移る。

【0170】

ステップS46では、RB遊技状態制御処理を行い、図12のステップS2に移る。ステップS46のRB遊技状態制御処理では、回数の情報(ゲーム回数、入賞回数)の更新、回数の情報に基づいて、RB遊技状態を維持するか、又はBB一般遊技状態へ移行するかの決定などを行う。

【0171】

次に、図15を参照して、図13のステップS29で行う滑りコマ数決定処理について説明する。

【0172】

初めに、CPU31は、現在の遊技状態がCG状態又はSCG状態であるか否かを判別する(ステップS51)。この判別が“YES”的ときは、ステップS52に移り、“NO”的ときは、ステップS56に移る。ステップS52では、最大滑りコマ数を“1”にセットし、ステップS53に移る。ステップS53では、停止用当選役が小役を含むか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ステップS54に移り、“NO”的ときは、ステップS57に移る。

【0173】

ステップS54では、今回のリールの停止制御が第1停止操作に対応するものであるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ステップS57に移り、“NO”的ときは、ステップS55に移る。ステップS55では、CG状態中又はSCG状態中ににおいて停止用当選役が全ての小役であり、リールの停止制御が第2停止操作又は第3停止操作に対応するものである場合には、滑りコマ数を“0”にセットし、ステップS58に移る。

【0174】

ステップS51の判別が“NO”的の場合、すなわち、CG状態又はSCG状態以外の遊技状態の場合には、最大滑りコマ数“4”にセットし(ステップS56)、ステップS57に移る。ステップS57では、BET数、遊技状態、内部当選役、停止用当選役、最大滑りコマ数、自動停止フラグなどに基づいて滑りコマ数を決定し、図13のステップS30に移る。

【0175】

10

20

30

40

50

このステップ S 5 7 の処理において、CPU31 は、前述した自動停止フラグがオンであるか否かを判別し、自動停止フラグがオンでないと判別されたときには、内部当選役や停止用当選役等の当選役にかかるわらず、いわゆる蹴飛ばし制御（入賞が実現しないようにする制御）を行う滑りコマ数を、上述した最大滑りコマ数に基づいて決定する。このような構成によれば、遊技者の操作によらず（即ち、自動停止によって）、入賞が成立することを防止することができ、ギャンブル性の低減を図ることができる。尚、実施例では、全てのリール 3 L, 3 C, 3 R について、対応する停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の入力が検出されることによらずに停止制御させる場合に（即ち、自動停止させる場合に）、前述の蹴飛ばし制御を行うものとしたが、本発明はこれに限られるものではなく、何れか 1 つ又は複数のリール 3 L, 3 C, 3 R について、対応する停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の入力が検出されることによらずに停止制御させる場合に、前述の蹴飛ばし制御を行うものとしても良い。10

【 0 1 7 6 】

また、実施例では、少なくとも何れか 1 つの停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R が操作されたか否かを判別し、何れか 1 つの停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R でも操作されたと判別された場合、前述のいわゆる蹴飛ばし制御（入賞が実現しないようにする制御）を行わず、停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の入力を検出するまで待機するようにしている。このような構成によれば、遊技者の操作によらず（即ち、自動停止によって）、入賞が成立しないことを回避することができる。即ち、実施例に係る遊技機 1 は、停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作によらずにリール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われると（即ち、自動停止されると）、内部当選役や停止用当選役等にかかるわらず、入賞を示す図柄の組合せが有効ラインに沿って並ばない制御が行われる。しかしながら、少なくとも何れか 1 つの停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R が操作されることにより、少なくとも何れか 1 つのリール 3 L, 3 C, 3 R の回転が自動停止しないような制御を行うので、例えば、入賞に係る当選役が決定されているにもかかるわらず、入賞が全く成立しないことを回避することが可能となる。また、実施例の「上チリの小役」や「下チリの小役」等のように、何れか 1 つのリール 3 L, 3 C, 3 R の停止態様のみによって、入賞が成立する役を搭載した場合、当該リールの停止態様によっては（実施例で言えば、リール 3 L の停止態様が表示窓 4 L 内に“上チリ”又は“下チリ”を示すものであり、他のリール 3 C, 3 R が回転中であるとき）、蹴飛ばし制御ができないため、上述した制御を行うことにより、遊技者の操作によらずに入賞が成立することを回避する、という目的を達成することができる。20

【 0 1 7 7 】

ここで、ステップ S 5 3 の判別が“NO”的場合にステップ S 5 7 が行われた場合には、第 1 停止操作～第 3 停止操作に対応する全てのリールの停止制御において、最大滑りコマ数が“1”的範囲内で、小役以外の役に対応する図柄組合せの引き込み制御（最大限入賞が実現するための制御）が行われる。また、ステップ S 5 3 の判別において、停止用当選役が JAC の小役以外の小役を含むか否かを判別するようにしてもよい。30

【 0 1 7 8 】

また、ステップ S 5 4 の判別が“YES”的場合にステップ S 5 7 が行われた場合には、停止用当選役が全ての役であり、第 1 停止操作に対応するリールの停止制御についてのみ、最大滑りコマ数が“1”的範囲内で、停止制御が行われる。なお、この停止制御において、いずれの役に対応する図柄を優先するかは、抽選などにより決定することもできる。40

【 0 1 7 9 】

ステップ S 5 8 では、CPU31 は、今回のリールの停止制御が第 3 停止操作に対応するものであるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ステップ S 5 9 に移り、“NO”的ときは、図 13 のステップ S 3 0 に移る。ステップ S 5 9 では、入賞役（入賞した役）と停止用当選役とが不一致であるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ステップ S 6 0 に移り、“NO”的ときは、図 13 のステップ S 3 0 に移る。ステップ S 6 0 では、リプレイの誤入賞を回避するべく、滑りコマ数を“1”にセットし、50

図13のステップS30に移る。

【0180】

また、ステップS59において、CPU31が、前述の自動停止フラグがオンであるか否かを判別し、この自動停止フラグがオンでないと判別したとき、ステップS60において、遊技者の操作によらずに（即ち、いわゆる自動停止によって）入賞が成立することを回避するために、滑りコマ数を“1”にセットするようにしても良い。

【0181】

次に、図16を参照して、副制御回路72で行われる自動停止無報知表示制御について説明する。

【0182】

初めに、画像制御マイコン81は、主制御回路71より停止操作コマンドを受信したか否かを判別する（ステップS61）。停止操作コマンドには、停止操作識別子の情報や停止操作個数カウンタの情報が含まれている。画像制御マイコン81は、停止操作コマンドを受信したことにより、停止ボタン7L, 7C, 7Rが遊技者により操作され、入力が検出されたことを判別する。この判別が“YES”的なときは、ステップS62に移り、“NO”的なときは、主制御回路71より停止操作コマンドを受信するまで以降の処理を行わずに待機する。

【0183】

停止操作コマンドを受信したステップS62では、画像制御マイコン81は、自動停止無報知表示態様処理を行う。この自動停止無報知表示態様処理では、画像制御マイコン81は、自動停止無報知表示態様を決定し、画像制御IC86に対して自動停止無報知表示態様に基づく画像生成コマンドを出力する。画像制御マイコン81は、画像制御IC86に、自動停止無報知表示態様に基づく画像を生成させ、液晶表示装置5に出力させる。これにより、液晶表示装置5の表示画面5aに、図17に示すような画像を表示させる。図17に示すように、液晶表示装置5の表示画面5a上には「残りのリールは自動停止されません。」といった、残りのリールについて自動停止を行わない旨（自動停止が無効となる旨）を遊技者に報知する画像が表示される。この際、図17のように文字画像のほか、キャラクタや背景などを表示させることも可能である。

【0184】

また、画像制御マイコン81は、自動停止無報知表示態様に基づいて、音・ランプの出力パターンなどを決定する。そして、音・ランプ制御マイコン91に対して音・ランプの出力パターンなどの決定情報を含む音・ランプ出力コマンドを出力する。音・ランプ制御マイコン91は、音・ランプ出力コマンドに基づいてLED類101やランプ類102を発光させると共に、スピーカ21L, 21Rから効果音や音声などを出力する。実施例では、図17の報知画像を表示させるとともに、「残りのリールは自動停止されません。」といった、残りのリールについて自動停止を行わない旨を遊技者に報知する音声が出力される。

【0185】

このように、いずれかの停止ボタンの入力を検出して対応するリールを停止させる際に、画像や音声などを出力することによって、遊技者に対して残りのリールについて自動停止を行わない旨を報知することができる。従って、遊技者に対して、いずれかの停止ボタンを操作した場合、残りのリールについて自動停止が行われないことを認識させることができる。これにより、遊技者に残りのリールに対応する停止ボタンの操作を行うように促すことができ、速やかな遊技の進行を図ることができる。

【0186】

次に、画像制御マイコン81は、停止操作コマンドに含まれる停止操作個数カウンタの情報から入力を検出した停止ボタンの個数を特定し、その個数が“3”個であるか否かを判別する（ステップS63）。即ち、全ての停止ボタン7L, 7C, 7Rの入力を検出したか否かを判別する。この判別が“YES”的なときは、ステップS64に移り、“NO”的なときは、ステップS61に移る。

10

20

30

40

50

【0187】

全ての停止ボタン 7L , 7C , 7R の入力を検出した場合のステップ $S64$ では、画像制御マイコン 81 は、通常表示態様処理を行い、ステップ $S61$ に移る。この通常表示態様処理では、前述のステップ $S62$ の処理で液晶表示装置 5 に表示させた図 17 の報知画像の表示を終了させるなど、残りのリールについて自動停止を行わない旨を報知する処理を終了させ、通常の演出処理を行う。例えば、キャラクタや背景などを含む演出画像を表示させるなどを行うようにしても良い。これにより、全ての停止ボタン 7L , 7C , 7R の入力を検出するまで、操作が行われて停止したリール以外の残りのリールについて自動停止を行わない旨を報知することができる。

【0188】

以上、実施例について説明した。実施例の遊技機 1 は、以下のような構成を備える遊技機であることを特徴とする。

【0189】

遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号（例えば、スタート信号）を出力する遊技開始指令手段（例えば、スタートレバー 6 、スタートスイッチ $6S$ ）と、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部を有する変動表示手段（例えば、リール 3L , 3C , 3R 、表示窓 4L , 4C , 4R 、ステッピングモータ 49L , 49C , 49R 、モータ駆動回路 39 、CPU 31 ）と、前記遊技開始指令信号を入力したことに基づいて、所定の役を当選役（例えば、内部当選役、停止用当選役）として決定する当選役決定手段（例えば、ステップ $S12$ の確率抽選処理、ステップ $S13$ の停止用当選役の決定処理）と、前記複数の変動表示部夫々に対応して設けられ、遊技者による操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号（例えば、停止信号）を出力する停止指令手段（例えば、停止ボタン 7L , 7C , 7R 、リール停止信号回路 46 ）と、前記停止指令信号を入力した場合に、前記当選役に基づいて、対応する変動表示部を停止させる変動表示制御手段（例えば、ステップ $S28$ の滑りコマ数決定処理）と、前記当選役が特定の役（例えば、BB、CT、RB、SB、SCT、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、上チリの小役、下チリの小役、デカチリの小役、JACの小役）であり、かつ前記変動表示制御手段により特定の停止態様（例えば、図 4 又は図 5 に示す図柄組合せ）が前記変動表示手段に停止表示された場合に、遊技者に特定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、ステップ $S35$ のメダルの付与等に係る処理、ステップ $S37$ の遊技状態の更新等に係る処理）と、前記変動表示手段が前記変動表示を開始してからの時間を計測する時間計測手段（例えば、ステップ $S18$ の自動停止タイマをセットする処理、ステップ $S25$ の自動停止タイマの監視に係る処理）と、全ての前記変動表示部が変動表示しており、かつ前記時間計測手段が計測した時間が特定の時間（例えば、30秒）であることを条件に、前記停止指令信号の入力によらずに前記変動表示部を停止させる自動停止手段（例えば、ステップ $S25$ の自動停止タイマの監視に係る処理、ステップ $S26$ の自動停止フラグをオンに更新する処理、ステップ $S28$ の滑りコマ数決定処理、ステップ $S29$ のリールの回転を停止させる処理）と、前記複数の変動表示部（例えば、リール 3L , 3C , 3R ）のうち、一の変動表示部（例えば、リール 3L , 3C , 3R のいずれか1つ）が前記変動表示制御手段により停止した場合、前記自動停止手段による変動表示部（例えば、停止したリール以外の2つのリール）の停止を無効とする旨（例えば、残りのリールについて自動停止を行わない情報）を報知する報知手段（例えば、図 16 の自動停止無報知表示制御処理、液晶表示装置 5 、スピーカ 21L , 21R 、LED類 101 、ランプ類 102 、副制御回路 72 ）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【0190】

前記遊技機において、前記自動停止手段は、前記当選役が前記特定の役（例えば、BB、CT、RB、SB、SCT、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、上チリの小役、下チリの小役、デカチリの小役、JACの小役）であっても、前記変動表示手段に前記特定の停止態様（例えば、図 4 又は図 5 に示す図柄組合せ）とは異なる停止態様（例えば、ハズレに対応する図柄組合せ）を停止表示させることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 1 】

尚、実施例の遊技機 1 を構成する、遊技開始指令手段、変動表示手段、当選役決定手段、停止指令手段、変動表示制御手段、遊技価値付与手段、時間計測手段、特定の時間、自動停止手段、報知手段などの具体的構成については前述した実施例の各要素に限らず任意に変更可能である。

【 0 1 9 2 】

尚、実施例の遊技機 1 では、液晶表示装置 5 を使用して、例えば図 17 のような報知画像を表示し、自動停止が無効となる旨を報知することとしたが、これに限らず、例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R の前面に設けられた液晶表示装置を採用して報知画像を表示し、自動停止が無効となる旨を報知することとしても良い。

10

【 0 1 9 3 】

また、実施例では、図 17 のように、自動停止が無効となる旨を報知する手法として、「残りのリールは自動停止されません。」との画像を表示させることとしたが、これに限らず、自動停止が無効となる情報を報知するものであれば、背景画像やキャラクタ画像によるものや、静止画像や動画像によるものなど如何なる表現での画像も適用可能である。また、画像に限らず、実施例の音声、光なども同様に、自動停止が無効となる情報を報知するものであれば適宜適用可能である。

【 0 1 9 4 】

また、報知のパターン（実施例の自動停止無報知表示態様など）を複数設け、単位遊技ごとや抽選などを行って報知のパターンを異ならせるように構成しても良い。例えば、液晶表示装置 5 に表示させる報知画像を複数設けるようにし、表示させる画像を異ならせるようにしても良い。なお、ここでいう報知のパターンとは表現（画像、音声、光など）の違いを意味するものであって、自動停止が無効となる情報を報知するものであることに変わりはない。

20

【 0 1 9 5 】

また、液晶表示装置に限らず、例えば、7セグメント LED などの表示装置を採用して演出を実行することとしても良い。実施例の遊技機 1 では、情報表示部 18 に自動停止が無効となる旨を報知する文字等をスクロール表示させる、という手法などが適用可能である。

30

【 0 1 9 6 】

また、実施例では、画像と音声により、自動停止が無効となる旨を報知することとしたが、画像又は音声のいずれか一方のみで報知することとしても良い。また、画像、音、光を組合せて報知することとしても良い。このようにしても、自動停止が無効となる旨を報知することができるとともに、遊技者の遊技に対する興味を向上させる面白みのある演出を行うことができる。

【 0 1 9 7 】

また、実施例では、いずれか 1 つの停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の入力を検出した場合に、残りのリールについて自動停止を行わないようにし、その旨を報知することとしたが、これに限らず、いずれか 2 つの停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の入力を検出した場合に、残りのリールについて自動停止を行わないようにし、その旨を報知するようにしても良い。

40

【 0 1 9 8 】

また、実施例では、全ての停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の入力が検出されると、残りのリールについて自動停止を行わない旨の報知を終了させることとしたが、これに限らず、停止操作コマンドを受信してからの時間を計数し、所定時間（例えば 10 秒）が経過した場合に報知を終了させようにも良い。

【 0 1 9 9 】

また、実施例では、停止操作コマンドを受信した場合（遊技者による停止指令手段の操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号を入力した場合）に、自動停止が無効となる旨を報知することとしたが、これに限らず、スタートコマンド（図 1

50

2 のステップ S 15) を受信した場合 (遊技者による遊技開始指令手段の操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を入力した場合) 、前回のゲーム終了後から 30 秒経過した場合のデモ表示コマンド (図 12 のステップ S 4) を受信した場合、全リールが停止した場合の全リール停止コマンド (図 13 のステップ S 31) を受信した場合 (全ての変動表示部が停止した場合) に、報知するようにしても良い。

【 0200 】

また、実施例では、単位遊技ごとに、自動停止が無効となる旨を報知することとしたが、これに限らず、例えば、特定の単位遊技数ごと (例えば 10 ゲームごと) 、報知実行抽選を行って当選した場合、自動停止手段が停止指令信号の入力によらずに変動表示部を停止させた単位遊技の次の単位遊技 (即ち、自動停止が行われた次のゲーム) などにおいて報知手段による報知を行うようにしても良い。これにより、毎ゲーム報知が行われる煩わしさを解消することができる。また、報知手段により報知が行われることを中止する報知中止手段を設けるようにしても良い。例えば、遊技機 1 の前面にスタートレバー 6 や停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R とともに報知中止ボタン (スイッチ) を設け、これを画像制御マイコン 8 1 に接続するように構成し、この報知中止ボタンの入力を検出した場合に図 16 の自動停止無報知表示制御処理を行わないようとする、という手法などが適用可能である。これにより、遊技者が、1 つの停止ボタンの操作を行うと、自動停止が無効となることを認識し、報知中止ボタンを操作した場合に、以降の報知を行わないようにすることができ、毎ゲーム報知が行われる煩わしさを解消することができる。

【 0201 】

実施例では、停止操作識別子および停止操作個数カウンタを利用しているが、これに限らず、停止リール識別子および停止リール個数カウンタを利用するようにしても良い。停止リール識別子は、停止したリールを特定するための識別子であり、例えば、停止したリールが左リール 3 L であれば、停止リール識別子が “ 0 ” となっている。停止したリールが中央リール 3 C であれば、停止リール識別子が “ 1 ” となっている。停止したリールが右リール 3 R であれば、停止リール識別子が “ 2 ” となっている。このようにすれば、遊技者に新たな遊技性を提供することができる。

【 0202 】

尚、実施例では、自動停止フラグは、停止操作個数カウンタの値が “ 0 ” で、かつ、自動停止タイマの値が “ 0 ” であることを条件に、オンされるようにしているが、全リール 3 L , 3 C , 3 R のうち、少なくとも一のリールが変動表示している際に (停止操作個数カウンタの値が “ 1 ” 以上であるときに) 、自動停止タイマの値が “ 0 ” となったことを条件に、オンされるようにしても良い。このようにすれば、遊技者に新たな遊技性を提供することができる。

【 0203 】

また、実施例では、遊技者の操作に応じてリール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御が行われずに、自動停止タイマの値が “ 0 ” になったことを契機として、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御が行われた場合、内部当選役や停止用当選役等の当選役にかかわらず、跳飛ばし制御が行われることとしたが、特別な当選役が決定されている場合 (例えば、内部当選役としてリプレイが決定されている場合) 、跳飛ばし制御を行わない構成を適用しても良い。この場合における具体的な手法として、CPU 3 1 が、滑りコマ数決定処理 (図 15 参照) にて、当該ゲームにおける内部当選役 (又は停止用当選役) が特別な当選役 (例えば、リプレイ) か否かを判別し、内部当選役として特別な当選役が決定されている場合、ステップ S 57 (又は、ステップ S 60) にて、上述した自動停止フラグにかかわらず、その入賞を実現することが可能な滑りコマ数を決定する、という手法などが適用可能である。

【 0204 】

また、リール 3 L , 3 C , 3 R が回転を始めてから、30 秒が経過する直前に、まもなくリール 3 L , 3 C , 3 R の自動停止が行われる旨の報知を行う構成を付加しても良い。具体的な手法としては、副制御回路 7 2 が、スタートコマンドを受信してから、20 秒が

10

20

30

40

50

経過したにもかかわらず、全リール停止コマンドを受信しなかったと判別した場合、特定の音を出力するようスピーカ 21 L, 21 R を制御する、という手法などが適用可能である。尚、スピーカ 21 L, 21 R の代わりに、液晶表示装置 5 を制御し、特定の画像を表示する構成であっても良い。このような構成によれば、当選役として入賞にかかるものが決定されているにもかかわらず、停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作が行われないと、入賞が成立しないことによる遊技者の不利益を未然に防止することが可能となる。

【0205】

また、変動表示手段が変動表示を開始してから時間計測手段が計測する特定の時間までの時間情報を報知するようにしても良い。例えば、自動停止タイマの値に基づいて、“30”秒から“29”秒、“28”秒・・・と、カウントダウンを行う画像を表示させる、という手法などが適用可能である。このように、リール 3 L, 3 C, 3 R の自動停止が行われるまでの時間を遊技者に報知することにより、遊技者は、リール 3 L, 3 C, 3 R が自動停止されるまでの時間を認識することができ、停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作を行う際の目安とすることができます。これにより、遊技者に停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作を行うように促すことができ、当選役として入賞にかかる役が決定されているにもかかわらず、入賞が成立しないことによる遊技者の不利益を未然に防止するのにより好適である。

【0206】

また、リール 3 L, 3 C, 3 R の自動停止が行われると入賞に係る役が決定されても入賞が成立しない旨の報知を行う構成を付加しても良い。具体的な手法としては、副制御回路 72 が、スタートコマンドを受信してから、例えば所定に時間（例えば 20 秒）が経過したにもかかわらず、停止操作コマンドを受信しなかったと判別した場合、液晶表示装置 5 を制御し、特定の画像を表示する、という手法などが適用可能である。このような構成によれば、当選役として入賞にかかるものが決定されているにもかかわらず、停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作が行われないと、入賞が成立しないことによる遊技者の不利益を未然に防止することが可能となる。

【0207】

また、特定の時間として、実施例では“30”秒を適用したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、“20”秒であっても、“40”秒であっても良く、ゲーム（単位遊技）毎に異なる値であっても良い。また、自動停止タイマをセットするとき（例えば、ステップ S 18 の 1 ゲーム用監視用タイマをセットする処理やスタートスイッチ 6 が操作されたときやステップ S 19 のリール回転処理）などにおいて、所定の抽選を行う手段を設け、その値を決定する構成を付加しても良い。また、相対的に小さな値がセットされる期間と、相対的に大きな値がセットされる期間とを設けても良い。例えば、相対的に小さな値が連続的にセットされる期間では、遊技者が不利益を被らないよう遊技のスピードを上げ、遊技機 1 の稼働が向上することが期待できる。

【0208】

また、自動停止タイマの値が“0”となった際に、変動表示されているリールの種類、具体的には、左リール 3 L、中央リール 3 C、右リール 3 R のいずれか 1 又は 2 のリールが変動表示されているかにより、自動停止フラグをオンするか否かを決定するようにしても良い。このようにすれば、遊技者に新たな遊技性を提供することができる。

【0209】

例えば、自動停止タイマの値が“0”となった際に、変動表示されているリールが左リール 3 L である場合には、自動停止フラグをオンするようにし、変動表示されているリールがその他のリール（中央リール 3 C、右リール 3 R）である場合には、自動停止フラグをオンしないようにしても良い。このリール設定は、適宜設定可能となっている。

【0210】

また、他の例として、自動停止タイマの値が“0”となった際に、変動表示されているリールが左リール 3 L、中央リール 3 C の組合せである場合には、自動停止フラグをオンするようにし、変動表示されているリールがその他の 2 つのリールの組合せ（中央リール

10

20

30

40

50

3 C、右リール 3 R の組合せ又は左リール 3 L、右リール 3 R の組合せ)である場合には、自動停止フラグをオンしないようにしても良い。これらのリールの設定は、適宜設定可能となっている。

【0211】

さらに、停止した順序を加味するようにしてもよい。例えば、第一停止操作として左リール 3 L を停止させ、次に、第二停止操作として中央リール 3 C を停止させた場合に、自動停止フラグをオンするようにし、その他の停止順序であれば、自動停止フラグをオンしないようにしても良い。これらのリールの設定は、適宜設定可能となっている。これるのようにすれば、遊技者に新たな遊技性を提供することができる。

【0212】

また、自動停止タイマの値が“0”となった際に、停止したリールの図柄が特定の図柄である場合、例えば、左リール 3 L の図柄 9 6 又は図柄 9 7 が有効ライン上に停止表示されている場合は、自動停止フラグがオンされず、他の役(ベル、スイカなど)が重複して入賞しないように停止制御するようにしても良い。

【0213】

また、特定の役が「リプレイ」の場合は、他の特定の役(例えば、「B B」、「R B」、「C T」、「小役」など)よりも当選確率又は入賞確率が高くなるように設定されてもよい。このようにすれば、遊技者に新たな遊技性を提供することができる。

【0214】

また、特定の役が「リプレイ」は、自動停止フラグがオンされていても、「リプレイ」に対応する図柄の組合せを有効ライン上に表示させるようにしてもよく、その他の特定の役(例えば、「B B」、「R B」、「C T」、「小役」など)はその特定の役に対応する図柄の組合せを有効ライン上に表示しなくても良い。このようにすれば、遊技者に新たな遊技性を提供することができる。

【0215】

さらに、自動停止フラグのオンは、自動停止フラグをオンする条件を満たしていれば、遊技状態に関係なく行うようにしても良く、特定の遊技状態(例えば、一般遊技状態など)のみ行うようにしても良く、特定の遊技状態において行わないようにしても良い。このようにすれば、遊技者に新たな遊技性を提供することができる。

【0216】

また、遊技状態が C G 状態又は S C G 状態の場合、自動停止フラグをオンする条件を満たしていても、自動停止フラグをオンさせないようにしているが、これに限らず、一般遊技状態と同様に、最大滑りコマ数を“4”とし、内部当選役、停止用当選役に関係なく各リールに対して、有効ライン上に停止する図柄の組合せが“ハズレ”となるようにしても良い。このようにすれば、遊技者に新たな遊技性を提供することができる。

【0217】

さらに、特定の役は、一の役に限らず、B B、R B、S B、C T、C G、S C G、小役、リプレイのうちの複数又は全てなどでもよい。また、特定の役は、第1の役および第2の役などのグループにグループ化されていても良く、第1の役と第2の役とは異なるようにしても良い。なお、第1の役および第2の役は、共通の役が重複していてもよく、全ての役が同一でなければ良い。このようにすれば、遊技者に新たな遊技性を提供することができる。

【0218】

また、特定の役に当選している単位遊技の場合、リールの回転開始からの時間が特定の時間を経過したことを条件に、遊技者の操作タイミングによらずに、特定の役が入賞することとならない図柄の組合せを有効ラインに沿って停止表示するように回転中のリールの停止制御を行っても良い。なお、「リールの回転開始からの時間が特定の時間を経過したことを条件に、」は、「複数又は全部のリールが回転表示中であり、リールの回転開始からの時間が特定の時間を経過したことを条件に、」としてもよく、また、「すでに停止しているリールが特定の図柄を停止表示しており、リールの回転開始からの時間が特定の時

10

20

30

40

50

間を経過したことを条件に、」としてもよい。このようにすれば、遊技者に新たな遊技性を提供することができる。

【0219】

さらに、第1の役に当選している単位遊技の場合は、リールの回転開始からの時間が特定の時間を経過したことを条件に、遊技者の操作タイミングによらずに、第1の役が入賞することとなる図柄の組合せを有効ラインに沿って停止表示するように回転中のリールの停止制御を行い、第1の役とは異なる第2の役に当選している単位遊技の場合は、リールの回転開始からの時間が特定の時間を経過したことを条件に、遊技者の操作タイミングによらずに、第2の役が入賞することとならない図柄の組合せを有効ラインに沿って停止表示するように回転中のリールの停止制御を行ってもよい。なお、第1の役は、「リプレイ」が好適であり、第2の役は、「リプレイ」以外の役が好適である。このようにすれば、遊技者に新たな遊技性を提供することができる。10

【0220】

遊技状態がCG状態、SCG状態の一方又は両方の場合、全てのリールのうちの1、複数又は全てのリールは、遊技者がリールの停止を指示したことを検出してから、その指示されたリールを75ms（図柄数でいうと1コマ、2コマ）以内に停止させるように構成しているが、リールの回転開始からの時間が特定の時間を経過したことを条件に、遊技者の操作タイミングによらずに、（特定の役が入賞することとならない図柄の組合せを有効ラインに沿って停止表示するように）全てのリールを75ms以上（190ms以下）の時間を掛けて停止させるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に新たな遊技性を提供することができる。20

【0221】

実施例では、CG状態又はSCG状態においてリプレイに内部当選した場合に、停止用当選役として全ての小役を選択し、全ての小役の入賞を許容するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、全ての小役の他、特定の小役、BB、CT、RB、SB、SCT、JACの小役などの入賞を許容するようにしてもよい。また、遊技者により操作される操作手段（停止ボタン7L, 7C, 7R、スタートレバー6など）の操作タイミング、操作順序、操作方向、操作回数などに基づいて、入賞を許容する役を変化させることもできる。例えば、第1停止操作として所定の停止ボタン（例えば、左の停止ボタン7L）が操作された場合にリプレイの小役を停止用当選役として選択し、第1停止操作として所定の停止ボタンとは別の停止ボタンが操作された場合に全ての小役を停止用当選役として選択するようにしてもよい。30

【0222】

実施例では、一般遊技状態におけるSCTの入賞を契機として発生するSCG状態は、基本的に一のゲーム（単位遊技）で終了するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、一般遊技状態において発生するSCG状態の継続ゲーム回数（回数の期待値）と、BB一般遊技状態において発生するCG状態の継続ゲーム回数（回数の期待値）を異ならせ、SCG状態を複数のゲームにわたり継続させることもできる。

【0223】

また、CT一般遊技状態を、CG状態が発生する確率が第1の確率であるCG発生高確率状態（CG集中状態）と、その確率が第1の確率と比べて低い第2の確率であるCG発生低確率状態と、のいずれかに区分（移行）するようにすることもできる。また、BB遊技状態中のRB遊技状態、CT遊技状態中のCG状態を、特定の条件（例えば、後述の所定の条件（情報））成立、RB入賞、或いはSCT入賞を契機として発生させるようにしているが、これに限られるものではない。所定の時点（例えば、BBの入賞、CTの入賞など）からのゲーム回数に基づいて、CG発生高確率状態、BB遊技状態中のRB遊技状態、CT遊技状態中のCG状態を発生させたり、発生させるか否かの抽選を行うようにすることもできる。例えば、所定の時点からのゲーム回数に基づいて上記発生させるか否かの抽選を行うとともに、抽選により発生に当選しなかった場合には、抽選が行われた時点からのゲーム回数に基づいて再び抽選を行うこともできる（例えば、10ゲーム間隔で抽4050

選を行うこともできる)。

【0224】

また、所定の時点を基準として、CG発生高確率状態、BB遊技状態中のRB遊技状態、CT遊技状態中のCG状態を、遊技者が遊技に用いた遊技価値、遊技者に払い出された遊技価値の少なくともいずれか一方に基づく情報(例えば、獲得枚数、純増枚数、払枚数)に基づいて、発生させるか否かを決定することもできる。所定の時点としては、BB入賞時、CT入賞時、遊技機1への電源投入時など、任意の時点を採用することができる。

【0225】

また、所定の時点を基準として、CG発生高確率状態、BB遊技状態中のRB遊技状態、CT遊技状態中のCG状態を、所定の役が入賞した回数に基づいて、発生させるか否かを決定することもできる。所定の役としては、小役、リプレイ、SCT、JACの小役、BB、RB、SB、CTなど、或いはこれらの役の組合せを採用することもできる。また、所定の役が停止用当選役と決定された場合に、その停止用当選役の入賞を許可する停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作順序を決定し、その決定結果及び遊技者による停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作順序に基づいてリール3L, 3C, 3Rの停止制御(所定の役の入賞の成否の振り分け)を行うようにすることもできる。この場合、所定の役が連続して入賞した回数、或いは停止用当選役として所定の役が選択されたゲームにおいて連続して所定の役が入賞した回数などの情報を、上記決定に用いることができる。

【0226】

また、所定の時点を基準として、CG発生高確率状態、BB遊技状態中のRB遊技状態、CT遊技状態中のCG状態を、所定の役に内部当選した回数に基づいて決定することもできる。

【0227】

また、CG発生高確率状態、BB遊技状態中のRB遊技状態、CT遊技状態中のCG状態を、内部当選役或いは停止用当選役の抽選とは別の抽選の結果に基づいて発生させるか否かを決定することもできる。

【0228】

実施例では、CT遊技状態、SCG状態の発生の契機となる役(図柄組合せ)としてCT(白7-白7-白7)、SCT(Replay-Replay-ベル)を設けるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、特定の役(例えば、リプレイなど)に対応する図柄組合せが停止表示された場合に、CT遊技状態、SCG状態、CG状態を発生させるか否かの抽選(後述の所定の条件に基づいた抽選)を行うようにしてもよい。この抽選は、また、CG状態の発生(発生の抽選)の契機となる図柄又は図柄組合せを設けることもできる。CT遊技状態、SCG状態、CG状態を発生させるか否かの抽選を、内部当選役或いは停止用当選役に基づかずに行うこともできる。これらの抽選は、例えば、小役、リプレイなどが内部当選した時点から、次のゲームの第3停止操作時までの間に行うことができる。

【0229】

実施例では、CTが入賞した場合にCT遊技状態が発生する。また、SCTが入賞した場合に、SCT状態が発生する。すなわち、役が入賞した場合(対応する図柄組合せが表示された場合)に、その役(図柄組合せ)に対応する遊技状態を発生させるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、対応役(対応図柄組合せ)が入賞(停止表示)した場合に、その役(例えば、CT)に対応する遊技状態(CT遊技状態)を発生させるか否かを決定することもできる。すなわち、対応役が入賞した場合に、対応遊技状態が発生する場合と、発生しない場合とを発生させることもできる。その決定は、乱数抽選の結果、後述の所定の条件、これらの組合せなどに基づいて行うことができる。

【0230】

実施例では、CTに内部当選することを契機として、CT1又はCT2に振り分け、C

10

20

30

40

50

T遊技状態が継続するゲーム回数の期待値を変化させるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、後述の所定の条件、乱数抽選の結果、C Tに対応する図柄組合せが有効ラインに沿って並んだゲームにおける停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rの操作順序などに基づいて、上記期待値を変化させることもできる。また、C T遊技状態の発生の契機となる図柄又は図柄組合せを複数種類設け、発生の契機となつた図柄又は図柄組合せの種類に基づいて上記期待値を変化させることもできる。この場合、停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rの操作タイミングにより上記期待値を遊技者が選択できる場合があり、遊技の面白みが増大する場合がある。

【0231】

また、実施例では、停止用当選役としてのデカチリの小役の選択確率及び上チリの小役の選択確率を変化させることにより、C T遊技状態の継続ゲーム回数の期待値を異ならせるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、R B、S Bに内部当選することは、C T遊技状態の終了条件になっているので、R B、S B、或いはR B及びS Bに内部当選する確率を変化させることにより、C T遊技状態の継続ゲーム回数の期待値を変化させることもできる。また、R B或いはS Bとは別の役の内部当選確率を変化させたり、デカチリの小役及び上チリの小役以外の役（所定の役）が停止用当選役として選択される確率を変化させることにより、上記期待値を変化させることもできる。また、役（所定の役）が停止用当選役と決定された場合に、その所定の役の入賞を許可する停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rの操作順序を決定するC T遊技状態と、操作順序に拘らず入賞を許可するC T遊技状態とを発生可能に構成することにより、上記期待値を変化させることもできる。

【0232】

実施例では、各遊技状態に応じてリプレイに内部当選する確率を確率抽選テーブルの構成により設定するようにしているが、各遊技状態においてリプレイに内部当選する確率は任意に設定することができる。例えば、実施例では、B B遊技状態中のR B遊技状態においてリプレイに内部当選する確率は、一般遊技状態においてリプレイに内部当選する確率と比べて高くなるように設定しているが、低くなるように設定することもできる。

【0233】

実施例では、C T遊技状態中では、C Tに内部当選しないように確率抽選テーブル（図6（2））を設定するようにしているが、これに限られるものではない。C T遊技状態中にC Tに内部当選するように確率抽選テーブルを設定し、C T遊技状態中にC Tに内部当選した場合には、遊技状態をC T遊技状態からC T持越状態へ移行させたり、C T遊技状態を継続したりすることもできる。C T遊技状態を継続させる場合には、C T遊技状態の終了条件が成立（充足）したか否かの情報（例えば、獲得枚数の情報）を初期状態（C Tが入賞したときの状態）にリセットする（例えば、いわゆる「上乗せ」する）のが好適である。また、C T遊技状態中にC Tに内部当選するように確率抽選テーブルを設定し、C Tに内部当選すること、或いは停止用当選役としてC Tが選択されることを、C T遊技状態の終了条件とするようにしてもよい。また、B B遊技状態中にB Bに内部当選するよう確率抽選テーブルを設定し、上記C T遊技状態と同様の制御を行うこともできる。

【0234】

また、遊技店側により設定された設定値（或いは、設定値及び後述の所定の条件）に応じて、一般遊技状態中のR B遊技状態、B B遊技状態、B B遊技状態中のR B遊技状態、C T遊技状態、C T遊技状態中のC G状態、S C G状態の発生確率、終了確率、発生条件、終了条件などを変化させることもできる。この発生確率及び終了確率は、発生条件或いは終了条件に関わる種々の条件が充足される確率を考慮して算出されるものを採用することができる。また、少なくともいずれか2つの設定値（設定）において、上記遊技状態のうちの少なくとも2以上の遊技状態の発生条件或いは終了条件を異ならすことにより、遊技者は、設定を把握、予測、或いは絞ることができる場合があり、遊技の興味が増大する場合がある。

【0235】

10

20

30

40

50

また、B B 遊技状態、C T 遊技状態、C G 発生高確率状態、及びC G 状態など（以下「特別遊技状態」という）の終了条件は、実施例の条件に限られず、所定の条件を採用する（所定の条件（所定の情報）に基づいて決定する）ことができる。所定の条件として、特別遊技状態が開始した後、その特別遊技状態中の各ゲーム或いは所定のゲームにおいて行われる抽選の結果、特定区間における特定の役或いはいずれかの役の入賞回数、特定区間内の時間（経過時間）、特定区間ににおける特定の役（一又は複数の役）或いはいずれかの役の入賞回数、特定区間ににおいて特定の役（一又は複数の役）に内部当選した回数、或いは特定の役が停止用当選役として決定された回数を採用することもできる。

【0236】

上記特定区間としては、例えば、特別遊技状態（今回の特別遊技状態）が開始してから区間（現在までの区間）、前回の特別遊技状態の区間、前回の特別遊技状態が終了してから現在の特別遊技状態が開始するまでの区間、遊技機1に電源が投入されてから現在までの遊技区間、電源が投入されてから発生した複数の特別遊技状態の区間、今回の特別遊技状態が発生する前の所定回数分のゲームの区間などを採用することもできる。10

【0237】

また、特別遊技状態の所定の条件として、時刻に関する条件（情報）、特定の役に内部当選することに関連する条件、表示窓4L, 4C, 4R内の図柄の停止態様に関連する条件、特別遊技状態が開始してからのゲーム回数に関連する条件などを採用することもできる。また、予め設定された遊技条件（いわゆる「ミッション」）を遊技者が充足できた場合に特別遊技状態を継続し、充足できない場合（所定の条件が成立する場合）に特別遊技状態を終了させることもできる。20

【0238】

また、所定の条件として、特定区間における一又は複数のリールの滑りコマ数の総和、停止操作が行われてから停止するまでの時間の総和、特定のゲーム（例えば、特別遊技状態が終了するか否かの分岐のゲーム）において、役の入賞を示す図柄組合せが並ぶ入賞ライン、特定区間ににおいて遊技者が遊技に用いた遊技価値、遊技者に払い出された遊技価値の少なくともいずれか一方に基づく条件（例えば、獲得枚数、純増枚数、払枚数などの条件）などを採用することもできる。

【0239】

また、C T の入賞を示す図柄組合せ（作動図柄）を複数設け、C T 遊技状態の発生の契機となった図柄組合せに応じてC T 遊技状態の終了条件を異ならせることもできる。また、複数の終了条件を設け、上記図柄組合せに応じて各終了条件の選択確率を変化させることもできる。また、C T 遊技状態の終了条件として、毎ゲーム或いは所定のゲーム（例えば、内部当選役がリプレイのゲーム）において行われるC T 遊技状態の終了抽選に当選することを採用し、C T 遊技状態をその終了抽選に当選する確率が第1の確率である第1確率状態と、その確率が第1の確率と比べて高い第2確率状態とに区分する（確率状態を移行させる）ようにすることもできる。また、所定の条件として、リール3L, 3C, 3Rの変動表示を停止制御するための停止制御の態様に関連する条件を採用することもできる。停止制御の態様としては、停止用当選役の入賞の成否を停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作順序で振り分ける停止制御の態様であるか否か、停止用当選役に対応する図柄組合せを有効ラインに沿って停止させる場合に滑りコマ数を選択する場合の滑りコマ数の優先順位の態様、停止用当選役に対応する図柄組合せを停止表示する入賞ラインの選択に関する態様などを採用することもできる。3040

【0240】

また、特定の種類の条件（例えば、獲得枚数、払枚数、純増枚数などに関する条件など）について複数の段階（例えば、200枚、300枚、400枚など）のうちのいずれかの段階を、特別遊技状態の終了条件（継続条件）として抽選などにより決定することもできる。また、特定の種類の条件として、特別遊技状態の終了の抽選に当選する確率の条件を採用し、複数の段階として、例えば“1/10”、“1/100”、“1/500”などを採用することもできる。また、特定の種類の条件として、特別遊技状態が開始して

10

20

30

40

50

からの時間の条件を採用し、複数の段階として、例えば“10秒”、“30秒”、“50秒”などを採用することもできる。

【0241】

また、特定の条件として、特別遊技状態の開始後において予め定めた役が入賞したゲームの回数（単位遊技の数）、いずれの役も入賞しないゲームの回数、予め定めた役に内部当選したゲームの回数の条件を採用し、複数段階として、例えば“10回”、“30回”、“50回”などを採用することもできる。また、特定の条件として、特別遊技状態の開始後の一又は複数のリールの滑りコマ数の総数（加算したもの）を採用し、複数段階として、例えば“30コマ”、“50コマ”、“70コマ”などを採用することもできる。特定の種類の条件として、特別遊技状態の開始後の一又は複数のリールの総滑り時間（停止ボタンが操作されてから停止するまでの時間を加算した時間）を採用し、複数段階として、例えば“1秒”、“3秒”、“5秒”などを採用することもできる。10

【0242】

特定の条件、所定の条件、終了条件、発生条件、遊技条件、或いは継続条件として、一又は複数の条件（複数種類の条件など）を適用することもできる。また、特定の条件、所定の条件、終了条件、発生条件、遊技条件、或いは継続条件として、“0枚役”に対応する図柄又は図柄組合せが表示窓4L, 4C, 4R内に停止表示されること、入賞ライン（有効ライン）に沿って停止表示されることなどを採用することもできる。“0枚役”は、例えば、対応する図柄又は図柄組合せが有効ラインに沿って停止表示した場合でも、遊技者に利益が付与されない役などである。20

【0243】

実施例では、BB遊技状態をBB一般遊技状態及びRB遊技状態により構成できるようになっているが、これに限られるものではない。例えば、BB遊技状態をBB一般遊技状態、RB遊技状態、及びCT遊技状態により構成することもできる。また、実施例では、第2停止操作及び第3停止操作に対応するリール3L, 3C, 3Rの最大滑りコマ数を“1”に設定するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、第1停止操作に対応するリール3L, 3C, 3R、全てのリール3L, 3C, 3R、特定のリール3L, 3C, 3Rなど、少なくともいずれか一のリール3L, 3C, 3Rの最大滑りコマ数を“1”にすればよい。また、CG状態及びSCG状態と、これら以外の遊技状態（状態）との間で最大の滑りコマ数が異なればよく、最大滑りコマ数は“4コマ”、“2コマ”などに限られるものではない。また、再遊技に内部当選する確率は、特別遊技状態終了後、特定の図柄が停止表示された後、予め定められた遊技結果が得られた後から、所定回数分のゲームにおいて、それ以外のゲームと比べて高く設定することもできる。30

【0244】

また、CG状態中（CG中）は、SCT、リプレイを同一フラグにする（例えば、グループ役にする）こともできる。CT一般遊技状態用確率抽選テーブルを図6(2)に替えて、次のような確率抽選テーブルを使用しても良い。「役：SCT - 当選確率：16383 / 16384」、「役：ハズレ（なし） - 当選確率：1 / 16384」。CT遊技状態用確率抽選テーブルを図6(2)に替えて、次のような確率抽選テーブルを使用しても良い。「役：CTグループ役 - 当選確率：16383 / 16384」、「役：ハズレ（なし） - 当選確率：1 / 16384」。40

【0245】

さらにCT遊技状態における内部当選役、停止用当選役、選択確率との関係は次のようにしても良い。「内部当選役：SCT - 停止用当選役：SCTと全ての小役 - 選択確率：128 / 128」、「内部当選役：リプレイ - 停止用当選役：リプレイ - 選択確率：128 / 128」、「内部当選役：ハズレ（なし） - 停止用当選役：全ての小役 - 選択確率：128 / 128」。ここでCTグループ役は、SCT及びリプレイを示し、CTグループ役が確率抽選処理で当選と決定された場合は、SCT及びリプレイがそのゲームにおける内部当選役となる。その場合、停止用当選役はSCTと全ての小役、リプレイが選択される。従って、そのゲームで遊技者が入賞させられる可能性がある役は、「SCT」、「S50

「 C T 及びリプレイ」、「 S C T 及び所定の小役」、「リプレイ」、「リプレイ及び所定の小役」又は「所定の小役」のいずれかとなる。

【 0 2 4 6 】

そのうちで「 S C T 及びリプレイ」を入賞させた場合、具体的には、遊技メダルを 3 枚賭け、有効ラインを 5 ラインとし、例えば図 2 のリールの図柄配列では左のリール 3 L の上段から図柄コード 1 6 ~ 1 8 、すなわち上段リプレイ、中段ベル、下段リプレイ、中央リールの上段から図柄コード 1 6 ~ 1 8 すなわち上段上チリ、中段リプレイ、下段ベル、右リールの上段から図柄コード 1 5 ~ 1 7 すなわち上段リプレイ、中段スイカ、下段ベル、を遊技者による操作で停止表示させた場合、クロスアップライン 8 a に“ Replay - Replay - Replay ”、クロスダウンライン 8 e に“ Replay - Replay - ベル ” が、それぞれ揃って表示されることになる。 10

【 0 2 4 7 】

その結果、 S C T 入賞に基づく 1 5 枚の遊技メダル払出しが行われるとともに、次回のゲームは遊技メダルの投入なしでゲームを開始することができる再遊技の状態であり、かつ C G 状態になる。すなわち C T 遊技状態が開始された後の最初（ C T 開始 + 0 ）のゲームでは、遊技者が遊技メダルを 3 枚投入しゲームを開始させると、高い確率で S C T が内部当選し、所定の位置でリールを停止させると、 1 5 枚の遊技メダルが払出されるとともに次回（ C T 開始 + 1 ）ゲームは C G 状態となる。同様に遊技者が遊技メダルを 3 枚投入してゲームを開始すると、高い確率で S C T 及びリプレイが内部当選し、前述の位置でリールを停止させると、 1 5 枚の遊技メダルが払出されるとともに次回（ C T 開始 + 2 ）ゲームは再遊技状態及び C G 状態となる。 20

【 0 2 4 8 】

次回（ C T 開始 + 3 ）のゲームでは、遊技メダルを投入することなくゲームを開始させられ、再び高い確率で S C T 及びリプレイが内部当選し、前述の位置でリールを停止させると、 1 5 枚の遊技メダルが払出されるとともにさらに次回ゲームも再遊技状態及び C G 状態となる。従って、遊技者による操作が正確であれば、 C T 遊技開始後、遊技メダルを 6 枚賭けるだけで、その C T 遊技状態が終了するまで、毎ゲーム S C T 入賞に基づく遊技メダルの払出し（ここでは 1 5 枚）を受けることが出来るようになる。この例のように C G 、 S C G 中に S C T 及びリプレイをグループ役として、新たな遊技性を作ることができ、遊技者に新たな遊技性を提供することができる場合がある。 30

【 0 2 4 9 】

また、 B B 中 R B （ B B 遊技状態中の R B 状態）では、 R B 、 J A C の小役を同一フラグにすることもできる。 B B 遊技状態中ににおける R B 遊技状態を発生させる特定の開始条件として「 R B 遊技状態が終了すること」とする。 B B 一般遊技状態用確率抽選テーブルを図 6 (4) に替えて、次のような確率抽選テーブルを使用しても良い。「役： R B - 当選確率： 1 6 3 8 3 / 1 6 3 8 4 」、「役：ハズレ（なし） - 当選確率： 1 / 1 6 3 8 4 」。また、 B B 遊技状態中ににおける R B 遊技状態用確率抽選テーブルを図 6 (7) に変えて、次のような確率抽選テーブルを使用しても良い。「役： R B グループ役 - 当選確率： 1 6 3 8 3 / 1 6 3 8 4 」、「役：ハズレ（なし） - 当選確率： 1 / 1 6 3 8 4 」。 40

【 0 2 5 0 】

ただし、 B B 遊技状態中ににおける R B 遊技状態（ B B 中 R B 持越状態）の場合は次の確率抽選テーブルを使用しても良い。「役： J A C の小役 - 当選確率： 1 6 3 8 3 / 1 6 3 8 4 」、「役：ハズレ（なし） - 当選確率： 1 / 1 6 3 8 4 」。ここで R B グループ役は、 R B 及び J A C の小役を示し、 R B グループ役が確率抽選処理で当選と決定された場合は、 R B 及び J A C の小役がそのゲームにおける内部当選役となる。その場合、停止用当選役は R B と J A C の小役が選択される。従って、そのゲームで遊技者が入賞させられる可能性がある役は、 R B または J A C の小役のいずれかとなる。そのうちで J A C の小役を入賞させた場合、 R B は持越役になるとともに B B 中 R B 持越状態になる。

【 0 2 5 1 】

具体的には、 B B 開始後の最初（ B B 開始 + 0 ）のゲームで、高い確率で R B が内部当

10

20

30

40

50

選し、所定の位置でリールを停止させると、15枚の遊技メダルが払出されるとともに次回（B B 開始 + 1、R B 開始 + 0）ゲームからR B状態が開始される。遊技者が遊技メダルを1枚投入してゲームを開始すると、高い確率でR B及びJ A Cの小役が内部当選し、J A Cの小役が入賞させられる所定の位置でリールを停止させると、15枚の遊技メダルが払出されるとともに次回（B B 開始 + 2、R B 開始 + 1）ゲームからB B中R B持越状態となる。その次回（B B 開始 + 2、R B 開始 + 1）ゲームでは、高い確率でJ A Cの小役が内部当選し、所定の位置でリールを停止させると15枚の遊技メダルが払出される。その後所定のR B終了条件が成立すると、前述のB B遊技状態中におけるR B遊技状態を発生させる特定の開始条件が充足されるため、直ちにR B遊技状態が発生する。

【0252】

10

このような構成にすると、一度B B遊技状態中におけるR B遊技状態が発生すると、連続的にB B遊技状態中におけるR B遊技状態を発生させることができるようになる。ここで、B B遊技状態中におけるR B遊技状態中におけるR B及びJ A Cの小役をグループ役としなかった場合は、R Bが内部当選役として決定された単位遊技で、R Bを入賞させてしまい、作動中のR Bを最後まで行う前に新たなR Bを作動させてしまうことになり、全体的な出球が少なくなり、遊技者に不満を与える場合がある。もし、遊技者がR Bを外した場合は、そのゲームでは入賞が得られず、単位時間当たりの出球が下がり、ゲームが間延びしてしまうといったデメリットが出る場合がある。

【0253】

20

この例のようにB B遊技状態中におけるR B遊技状態中におけるR B及びJ A Cの小役を、グループ役としてすることで、新たな遊技性を作ることができ、遊技者に新たな遊技性を提供することができる場合がある。ここで、B B遊技状態中におけるR B遊技状態の作動条件を、すでに作動しているB B遊技状態中におけるR B遊技状態の終了と例示したが、これに限定されず、別途記載しているB B遊技状態中におけるR B遊技状態の作動条件を適用しても良い。

【0254】

30

実施例では、C G状態中及びS C G状態中も、スイカの小役、ベルの小役、グループ役を内部当選役として決定するか否かの抽選を行っているが、これを行わなくても良い。すなわち、C G状態中は、R B、S B、S C T、リプレイのうちの1又は複数の抽選を行うように構成し、S C G状態中は、B B、R B、R B、S B、S C T、リプレイのうちの1又は複数の抽選を行うように構成しても良い。

30

【0255】

40

実施例では、滑りコマ数決定処理S 2 2で、最大滑りコマ数をセットするように構成しているが、これに限定されず、例えば、遊技者によるリール停止操作があった時点で所定の入賞ライン（例えばセンターライン8 c）上を通過している図柄位置と、その図柄位置に対応する滑りコマ数を予め定めた停止用テーブルを備え、遊技状態がC G状態（S C G状態としても良い）である場合に、C G状態用の特定のコマ数以下の値のみにより構成された停止用テーブルを選択するように構成しても良い。また、その停止用テーブルを選択するための停止用パラメータをリールの停止操作が許可されるよりも前に決定し、遊技者に報知しても良い。そうすることで、演出効果を高められる場合がある。

【0256】

40

遊技状態がC G状態（S C G状態としても良い）であっても、全てのリールに対して、特定のコマ数以下の値のみにより構成された停止用テーブルを選択するように構成するように限定せず、特定のリール（例えば、左のリール3 Lのみ、第1停止操作されるリールのみ）が操作された場合に停止制御に使用するリールに対してだけ特定のコマ数以下の値のみにより構成された停止用テーブルを選択し、特定のリール以外のリールを停止制御する場合は特定のコマ数よりも多い所定のコマ数以下の値のみにより構成された停止用テーブルを選択するように構成しても良い。さらに、その特定のリールがどのリールであるかをリールの停止操作が許可されるよりも前に決定し、遊技者に報知しても良い。そうすることで、どのリールの操作が遊技者にとってシビア（正確）な操作が必要なのかを遊技者

50

に知らせることができるなどの効果ができる場合がある。

【0257】

また、特定のリールをどのリールにするかは、遊技者が所定のリールの停止操作を行つてから決定しても良い。例えば、第1停止操作がなされた時点におけるその第1停止操作がなされたリールにおける所定の入賞ライン（例えばセンターライン8c）上を通過している図柄位置によって決定しても良い（例えば、第1停止操作がなされたリールが左のリール3Lの場合、操作された時点でセンターライン8c上の図柄が上チリであれば、左のリール3Lを特定のリールとして適用するなど）し、複数のリールのうちの停止操作順序に基づいて決定しても良い（例えば、順押しの場合は左のリール3Lを特定のリールとして適用し、逆押しの場合は、右リール及び中央リールを特定のリールとして適用するなど）。このようにすることで、リール停止制御のバリエーションが拡がり、遊技性を向上させることができる場合がある。10

【0258】

また、滑りコマ数決定処理S22でリールの引き込み制御及び逃げる制御を行う場合の最大検索数をCG状態（またはSCG状態）とCG状態（及びSCG状態）以外の遊技状態の場合とで異ならせても良い。例えば、CG状態またはSCG状態で前述の特定のリールに対して、引き込み制御を行う場合は、特定のリールの操作がなされたリールにおける所定の入賞ライン（例えばセンターライン8c）上を通過している図柄位置から（最大検索数を1コマとした場合）1コマ先に引き込みたい図柄があれば1コマ分リールを回転させてから停止させ、CG状態及びSCG以外では、停止操作がなされたリールにおける所定の入賞ライン（例えばセンターライン8c）上を通過している図柄位置から（最大検索数を4コマとした場合）4コマ以内に引き込みたい図柄があればそのコマ数分リールを回転させてから停止させるようにしても良い。（例えば3コマ先に引き込みたい図柄があれば3コマ数分リールを回転させてから停止させるようにしても良い）。20

【0259】

ここで、引き込みたい図柄は主には、入賞させることができる可能性のある役に対応する図柄を適用する場合が多い。例えば内部当選役がリプレイであり、あと1コマ引き込めばリール上段にリプレイ図柄が表示されるといった場合（図2の左のリール3Lを例にすると、停止操作がなされた時点でセンターライン8c上を図柄コード20の図柄が通過中の場合）には、1コマ数分リールを回転させてからそのリールを停止させるようにしても良い（図2の左のリール3Lの場合、図柄コード18がリール上段に停止表示される）。最大検索数が大きい方が、小さいよりも遊技者に有利となるので、その最大検索数が少なくなる特定のリール制御がどのリールであるかを前述の報知により遊技者に知ることで、遊技者は有利に遊技を進められる場合がある。30

【0260】

例えば、図4の上チリの小役などは左のリール3Lにのみ上チリ図柄を停止表示させれば良いので、もし特定のリールは第1停止操作されるリール及び第2停止操作されるリールであるといった報知が全てのリールに関して停止操作される前に知らせられれば、遊技者が左のリール3Lを第3停止操作するようにして、最大検索数が大きい引き込み制御により、それ程シビア（正確）なタイミングで左のリール3Lを停止操作しなくとも上チリ図柄を左のリール3Lの有効ライン上に停止させられる場合がある。最大検索数が4コマの場合は図2の左のリール3Lの図柄配列では、遊技者が左のリール3Lを停止操作した時点でセンターライン8c上を図柄コード07～13のいずれかの図柄が通過中の場合であれば、上チリ（図柄96）を左のリール3Lの有効ライン上に停止させられる。40

【0261】

他方、最大検索数が4コマの場合遊技者が左のリール3Lを停止操作した時点でセンターライン8c上を図柄コード07～09のいずれかの図柄が通過中の場合であれば、上チリ（図柄96）を左のリール3Lの有効ライン上に停止させられる。このように、特定のリールの報知は、遊技者の有利さをも左右させられ、興趣の向上を図ることができる場合がある。最大滑りコマ数は実施例では、CG状態またはSCG状態では1を適用し、最大

10

20

30

40

50

滑りコマ数は実施例では、C G 状態及び S C G 状態以外では 4 を適用しているが、これに限定されず、C G 状態または S C G 状態では 0 を適用するのが好適な場合がある。すなわちリールに表示された図柄が入賞ラインからズレた位置を通過している場合に、遊技者が、そのリールの停止操作を行なった場合に、入賞ラインに沿ってリールに表示された図柄が表示される位置まで、そのリールを回転させ停止させるようにしても良い。こうした場合には、遊技者の停止操作のみによってリールが停止することになり、遊技者の技術介入性と、遊技者に自分の力で停止させたといった満足感を向上させられる場合がある。

【 0 2 6 2 】

また、C G 状態、S C G 状態などでは、判定用当選役と一致しない役の入賞を許容するようになっている。前記遊技開始手段から出力された前記遊技開始指令信号を検出したことに基づいて所定の役を当選役（例えば、判定用当選役）として決定する当選役決定手段を備え、停止制御手段を、所定の遊技状態（例えば、C G 状態又は S C G 状態）においては、前記当選役（例えば、リプレイ）に基づかない入賞態様（例えば、ベル・ベル・ベル）を変動表示手段に停止表示させることができ、且つ該変動表示手段に停止表示された入賞態様に対応する遊技価値（例えば、ベルの小役に対応した量の賞媒体の払出し）を遊技者に付与可能に構成し、所定の遊技状態以外の遊技状態（例えば、C G 状態及び S C G 状態）においては、前記当選役（例えば、ベルの小役）に基づいた入賞態様（例えば、ベル・ベル・ベル）のみを変動表示手段に停止表示させるように構成している。すなわち、所定の遊技状態においては、前記当選役（例えば、ハズレ）に基づかない入賞態様（例えば、ベル・ベル・ベル）を変動表示手段に停止表示させることができ、所定の遊技状態以外の遊技状態においては、前記当選役がハズレの場合、ボーナス、小役、リプレイなどが入賞することはないように構成している。

【 0 2 6 3 】

また、C T 遊技状態中は、判定用当選役として S C T が決定されていないゲーム、又はその次のゲームから C G 状態などを発生させるように構成することもできる。また、B B 遊技状態中は、判定用当選役として S C T が決定されていないゲーム、又はその次のゲームから C G 状態などを発生させるように構成することもできる。

【 0 2 6 4 】

また、C T、S C T についても、B B 遊技状態中（B B 中）は、判定用当選役が R B を含んでいる場合にのみ（だけ）、R B に対応する図柄又は図柄組合せが揃って表示されないとても R B 遊技状態を発生させるという構成にすることもできる。また、当選役に対応する役が判定用当選役であり、停止用当選役はあくまで停止制御のパラメータ（制御情報）とすることもできる。

【 0 2 6 5 】

また、実施例では、スタート操作（例えば、スタートレバー 6 の操作（遊技開始操作）など）に基づいて乱数を抽選し、確率抽選（当選役、内部当選役、停止用当選役などの決定）を行うようにしている。

【 0 2 6 6 】

また、所定の遊技状態の移行は、スタート操作前、確率抽選の前、又は入賞検索の後に限定されるものではなく、確率抽選とリール回転開始（回転処理）との間、所定のリールの停止操作から対応するリールなどが停止するまでの間、所定のリールが停止してから次のリールの停止操作があるまでの間に行うようにすることもできる。

【 0 2 6 7 】

また、実施例では、停止用当選役において小役についての振り分けを行うようにしているが、これに限られるものではない。例えば、停止用当選役が上チリの小役などの小役である場合について、停止用当選役を全ての小役とすることもできる。また、ボーナス、リプレイなどについても同様とすることができる。また、C G 状態或いは S C G 状態において、第 3 停止操作に対応するリールについて、引き込み制御（例えば、4 コマの範囲内、或いは 1 コマの範囲内で引き込み制御）を行うこともできる。

【 0 2 6 8 】

10

20

30

40

50

また、CG状態、SCG状態では、小役の抽選を行う（確率抽選テーブルに小役に当選となる乱数範囲を設ける）ようにしているが、これに限られるものではない。小役の抽選を行わずに、遊技者による停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作タイミングのみに基づいてリール3L, 3C, 3Rを停止制御することもできる。また、CG状態、SCG状態における確率抽選テーブルを、ハズレ（なし）、リプレイ、又はボーナスのいずれかに内部当選するように構成（小役に内部当選しないように構成）することもできる。

【 0 2 6 9 】

また、以下のような構成を備えるようにしても良い。

【 0 2 7 0 】

遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、B B 遊技状態、R B 遊技状態、B B 一般遊技状態、C T 遊技状態、C T 一般遊技状態、C G 状態、C G 発生高確率状態、S C G 状態、S C T 状態、S B 遊技状態、持越状態など）を発生させる特別遊技状態発生手段（例えば、主制御回路71、図12のステップS12、図14のステップS37、ステップS39、ステップS41、ステップS43、ステップS45の処理を行う手段など）と、前記特別遊技状態発生手段が発生させた特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（例えば、主制御回路71、図12のステップS12、図14のステップS37、ステップS39、ステップS41、ステップS43、ステップS45の処理を行う手段など）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 7 1 】

この遊技機によれば、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるので、遊技者の期待感を向上させることができ、面白みがある遊技機を提供することができる場合がある。

【 0 2 7 2 】

例えば、実施例の遊技機のように、B B 遊技状態、R B 遊技状態、B B 一般遊技状態、C T 遊技状態、C T 一般遊技状態、C G 状態、C G 発生高確率状態、S C G 状態、S C T 状態、S B 遊技状態、持越状態などの複数種類の特別遊技状態を発生又は終了させることにより、多様な遊技を提供することができ、従来にない新規な遊技性を有する遊技機を提供することができる場合がある。これにより、遊技者の期待感を向上させ、遊技への興趣を増大させることができる場合がある。また、上記した特別遊技状態の発生又は終了に関する条件を複数種類設けるようにすれば、特別遊技状態の発生又は終了の多様化を図ることができ、より面白みのある遊技機を提供することができる場合がある。

[0 2 7 3]

遊技者による操作に応じて遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段（例えば、スタートレバー 6、スタートスイッチ 6 S など）と、前記遊技開始指令手段から出力された前記遊技開始指令信号を検出したことに基づいて遊技に必要な複数の識別情報（例えば、図 2 に示す図柄など）を変動表示する変動表示手段（例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R など）と、遊技者による操作に応じて停止指令信号を出力する停止指令手段（例えば、停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R、リール停止信号回路 4 6 など）と、前記停止指令手段から出力された前記停止指令信号を検出したことに基づいて前記識別情報の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、主制御回路 7 1、図 1 3 のステップ S 2 8、ステップ S 2 9 の処理を行う手段）と、前記停止制御手段が停止させた前記変動表示手段の停止態様（例えば、表示窓 4 L, 4 C, 4 R に表示された図柄組合せなど）が所定の入賞態様（例えば、図 4 又は図 5 に示す役に対応する図柄組合せなど）である場合に、遊技者に遊技価値（例えば、メダル、ボーナスなどの遊技者にとって有利な有利状態の発生、賞媒体の払い出し、再遊技の作動など）を付与する遊技価値付与手段（例えば、主制御回路 7 1、図 1 4 のステップ S 3 5 の処理を行う手段、或いはホッパー 4 0 など）と、遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、B B 遊技状態、R B 遊技状態、B B 一般遊技状態、C T 遊技状態、C T 一般遊技状態、C G 状態、C G 発生高確率状態、S C G 状態、S C T 状態、S B 遊技状態、持越状態など）を発生させる特別遊技状態発生手段（例えば、主制御回路 7 1、図 1 2 のステップ S 1 2、図 1 4 のステップ S 3 7、ステップ S 3 9、ステップ S 4 1、ステップ S 4 2 の処理を行う手段）。

ップS43、ステップS45の処理を行う手段など)と、前記特別遊技状態発生手段が発生させた特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段(例えば、主制御回路71、図12のステップS12、図14のステップS37、ステップS39、ステップS41、ステップS43、ステップS45の処理を行う手段など)と、前記特別遊技状態の開始から前記遊技価値付与手段が遊技者に付与した所定の遊技価値数(例えば、入賞により払出又はクレジットが行われるメダル枚数など)を計数する払出遊技価値数計数手段(例えば、主制御回路71、図14のステップS36の処理を行う手段など)と、を備え、前記特別遊技状態終了手段は、前記払出遊技価値数計数手段が計数した前記所定の遊技価値数が所定数に達したことを条件に前記特別遊技状態を終了させることを特徴とする遊技機。

【0274】

この遊技機によれば、払出遊技価値数計数手段が特別遊技状態の開始から計数した所定の遊技価値数が所定数に達したことを条件に前記特別遊技状態を終了させるので、遊技者に付与した遊技価値数によって特別遊技状態を終了させることができ、面白みのある遊技機を提供することができる場合がある。

【0275】

例えば、所定数の遊技価値を付与するまでは特別遊技状態を終了させることができないので、遊技者にとってみれば、特別遊技状態において所定数の遊技価値が付与されることは保障されることとなり、安心して遊技を行うことができる場合がある。また、遊技者の技量等を問わず、特別遊技状態において付与する遊技価値数を遊技者間で公平なものとすることができるので、遊技者の遊技への期待感を低下させず、遊技への興味を向上させることができる場合がある。

【0276】

例えば、また、所定数の遊技価値を付与すると特別遊技状態を終了させるので、特別遊技状態では所定数以上の遊技価値が遊技者に付与されないようにすることができる場合がある。これにより、遊技機が付与する遊技価値の量を抑えることができ、急激に大量の遊技価値を付与することがなくなり、遊技者の射幸心を煽りすぎることのない遊技機を提供することができる場合がある。

【0277】

前記の遊技機において、前記停止制御手段が所定の初期停止制御(例えば、操作された停止ボタン7L, 7C, 7Rに対応するリール3L, 3C, 3Rを停止制御状態にすることなど)を行ってから前記変動表示を停止させるまでの間に前記変動表示手段に表示させる識別情報の数である滑り表示数(例えば、滑りコマ数など)を、所定の最大滑り表示数(例えば、4コマなど)以下の数(例えば、0コマ~4コマなど)のうちから決定する滑り表示数決定手段(例えば、主制御回路71、図13のステップS28の処理を行う手段など)を有し、遊技状態が特定の遊技状態(例えば、CG状態など)であることを条件に、前記滑り表示数決定手段が、特定の最大滑り表示数(例えば、1コマなど)以下の数(例えば、0コマ~1コマなど)のうちから前記滑り表示数を決定するように構成し、前記特別遊技状態(例えば、CG発生高確率状態など)は、前記特定の遊技状態を発生させる確率が、当該特別遊技状態以外の所定の遊技状態(例えば、一般遊技状態など)よりも高い、連続した複数回の単位遊技により構成された遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【0278】

この遊技機によれば、特別遊技状態は、特定の最大滑り表示数以下の数のうちから滑り表示数を決定する特定の遊技状態を発生させる確率が高い、連続した複数回の単位遊技により構成された遊技状態であるので、連続した複数回の単位遊技に亘って停止制御手段による停止制御の態様を変化させることができる場合があり、面白みのある遊技機を提供することができる場合がある。

【0279】

例えば、特定の遊技状態では、特定の最大滑り表示数以下の数のうちから滑り表示数を決定するので、停止制御手段が所定の初期停止制御を行ってから前記変動表示を停止させ

10

20

30

40

50

るまでの間の識別情報の移動量を少なくすることができる場合がある。従って、遊技者の停止指令手段の操作に関する技術介入性を高めることができ、遊技者の遊技への興趣を向上させることができる場合がある。

【0280】

例えば、また、特別遊技状態は、前記特定の遊技状態を発生させる確率が高く、連続した複数回の単位遊技により構成されるので、遊技者に対して、技術介入性を高めた遊技を連続的に行わせることができるのである。遊技者の遊技への興趣を向上させることができるのである。

【0281】

例えば、また、特定の遊技状態の一例として実施例のCG状態を採用する場合は、確率抽選処理により決定された内部当選役（例えば、リプレイ）にかかわらず、停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作のタイミングのみに基づいて任意の役（例えば、実施例の全ての小役）を入賞させることができるので、技術介入性を高めることができるとともに、遊技者が入賞させたい役を自由に選択する面白みを与えることができ、遊技への興趣を向上させることができるのである。また、特別遊技状態の一例として実施例のCG発生高確率状態を採用する場合は、CG状態を発生させる確率が高い遊技を複数回連続させて、技術介入性を高めることができるとともに、遊技者が入賞させたい役を自由に選択する面白みを与える機会を増大させることができ、遊技者の遊技への興趣を増大させることができるのである。

【0282】

前記の遊技機において、前記停止制御手段が所定の初期停止制御を行ってから前記変動表示を停止させるまでの間に前記変動表示手段に表示させる識別情報の数である滑り表示数を、所定の最大滑り表示数以下の数のうちから決定する滑り表示数決定手段を有し、遊技状態が特定の遊技状態（例えば、CG状態など）であることを条件に、前記滑り表示数決定手段が、特定の最大滑り表示数以下の数のうちから前記滑り表示数を決定するように構成し、前記特別遊技状態（例えば、CT遊技状態など）は、前記変動表示手段の停止態様が特定の入賞態様（例えば、CTに対応する“白7-白7-白7”など）であることを条件に前記特別遊技状態発生手段が発生させる遊技状態であり、かつ、前記特定の遊技状態を発生させる確率が、当該特別遊技状態以外の所定の遊技状態（例えば、一般遊技状態など）よりも高い遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【0283】

この遊技機によれば、特別遊技状態は、特定の遊技状態を発生させる確率が、当該特別遊技状態以外の所定の遊技状態よりも高い遊技状態であるので、特別遊技状態の発生中は停止制御手段による停止制御の態様を変化させる確率を高くすることができ、面白みのある遊技機を提供することができる場合がある。

【0284】

例えば、特定の遊技状態では、特定の最大滑り表示数以下の数のうちから滑り表示数を決定するので、停止制御手段が所定の初期停止制御を行ってから前記変動表示を停止させるまでの間の識別情報の移動量を少なくすることができるのである。従って、遊技者の停止指令手段の操作に関する技術介入性を高めることができ、遊技者の遊技への興趣を向上させることができるのである。

【0285】

例えば、また、特別遊技状態は、特定の遊技状態を発生させる確率が、当該特別遊技状態以外の所定の遊技状態よりも高い遊技状態であるので、遊技者に対して、技術介入性を高めた遊技を行わせる機会を多くすることができるのである。遊技者の遊技への興趣を向上させることができるのである。

【0286】

例えば、また、特定の遊技状態の一例として実施例のCG状態を採用する場合は、確率抽選処理により決定された内部当選役（例えば、リプレイ）にかかわらず、停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作のタイミングのみに基づいて任意の役（例えば、実施例の全ての小

10

20

30

40

50

役)を入賞させることができるので、技術介入性を高めることができるとともに、遊技者が入賞させたい役を自由に選択する面白みを与えることができ、遊技への興趣を向上させることができる場合がある。また、特別遊技状態の一例として実施例のC T遊技状態を採用する場合は、C G状態を発生させる確率が高いので、技術介入性を高めることができるとともに、遊技者が入賞させたい役を自由に選択する面白みを与える機会を増大させることができ、遊技者の遊技への興趣を増大させることができる場合がある。

【0287】

前記の遊技機において、複数回の単位遊技(例えば、12回のゲームなど)に亘って所定の入賞態様(例えば、J A Cの小役に対応する“ベル-Replay-ベル”など)を表示する確率を向上させた高確率入賞遊技状態(例えば、R B遊技状態など)を発生可能に構成し、前記特別遊技状態(例えば、B B遊技状態など)は、前記変動表示手段の停止態様が特定の入賞態様(例えば、B Bに対応する“赤7-赤7-赤7”など)であることを条件に前記特別遊技状態発生手段が発生させる遊技状態であり、かつ、前記高確率入賞遊技状態を発生させる確率が、当該特別遊技状態以外の所定の遊技状態(例えば、一般遊技状態など)よりも高い遊技状態であることを特徴とする遊技機。10

【0288】

この遊技機によれば、特別遊技状態は、複数回の単位遊技に亘って所定の入賞態様を表示する確率を向上させた高確率入賞遊技状態を発生させる確率が、当該特別遊技状態以外の所定の遊技状態よりも高い遊技状態であるので、入賞態様が表示される回数が増し、遊技者の期待感を高め、遊技への興趣を向上させることができる場合がある。20

【0289】

例えば、高確率入賞遊技状態の一例として実施例のR B遊技状態を採用する場合は、J A Cの小役が内部当選する確率が高く、入賞する可能性も高いので、遊技者の期待感を増大させることができる場合がある。また、特別遊技状態の一例として実施例のB B遊技状態を採用する場合は、R B遊技状態を発生させる確率が高いので、まとめた量のメダルが払出されることが期待でき、遊技者の期待感を増大させ、遊技者の遊技への興趣を増大させることができる場合がある。

【0290】

尚、払出遊技価値数計数手段は、特別遊技状態の開始から前記遊技価値付与手段が遊技者に付与した所定の遊技価値数を計数することとしたが、これに限られるものではない。払出遊技価値数計数手段は、特定の遊技区間において前記遊技価値付与手段が遊技者に付与した所定の遊技価値数を計数することもできる。特定の遊技区間としては、特別遊技状態、特別遊技状態の開始からの所定の単位遊技数(例えば、開始から15ゲームなど)、特別遊技状態中の特定の遊技区間(例えば、特別遊技状態の開始後5ゲーム目から20ゲーム目までや、特別遊技状態の終了後10ゲーム目など)、特別遊技状態発生手段が前回発生させた特別遊技状態(前回の特別遊技状態の開始から所定の単位遊技数、前回の特別遊技状態中の特定の遊技区間などを含む)、特別遊技状態以外の所定の遊技状態、特別遊技状態以外の所定の遊技状態の開始からの所定の単位遊技数(例えば、開始から15ゲームなど)、特別遊技状態以外の所定の遊技状態中の特定の遊技区間(例えば、前回の特別遊技状態から次回の特別遊技状態が開始するまでの間の遊技区間、特別遊技状態の開始後5ゲーム目から20ゲーム目までなど)、特別遊技状態発生手段が特別遊技状態を発生するまでの所定の単位遊技数(例えば、特別遊技状態の発生前20ゲームから発生までのゲーム区間など)、特別遊技状態と特別遊技状態以外の所定の遊技状態との両方に亘る特定の遊技区間(例えば、特別遊技状態開始前10ゲームから特別遊技状態開始後10ゲームの区間など)、特定の役が当選役として決定されてから当該特定の役が再度当選役として決定されるまでの区間(例えば、S B当選から次のS B当選までの区間など)、前記変動表示手段の停止態様が特定の入賞態様となってから前記変動表示手段の停止態様が再度当該特定の入賞態様となるまでの区間(例えば、スイカの小役が入賞してから次のスイカの小役の入賞までの区間)などを採用することができる。これにより、特別遊技状態の終了条件を多彩なものとすることができますので、従来にない新規な遊技を提供304050

することができるとともに、遊技者の遊技への興趣を向上させる遊技を提供することができる場合がある。

【0291】

また、払出遊技価値数計数手段は、停止制御手段が停止させた変動表示手段の停止態様が特定の入賞態様である場合に、遊技価値付与手段が遊技者に付与した所定の遊技価値数を計数することを採用することもできる。これにより、遊技者の興趣を向上させることができる場合がある。

【0292】

また、前記特別遊技状態終了手段が前記特別遊技状態を終了させる前記所定の遊技価値の所定数を設定する終了遊技価値数設定手段を設けることを採用することができる。これにより、特別遊技状態が終了する条件となる遊技価値数を変化させることができ、特別遊技状態の終了条件の多様化を図ることができ、遊技者の遊技への興趣を高めることができる場合がある。例えば、終了遊技価値数設定手段が作動する条件は、特別遊技状態が発生した場合、特定の当選役が決定された場合、停止制御手段が停止制御した変動表示の停止態様が特定の入賞態様である場合、終了遊技価値数設定手段が作動するか否かの抽選を行う抽選手段により終了遊技価値数設定手段が作動すると決定された場合など、任意の条件を採用することができる。また、終了遊技価値数設定手段が終了遊技価値数を複数選択し、その選択された複数の終了遊技価値数のうちから遊技者が所望する終了遊技価値数を選択し、その遊技者が選択した終了遊技価値数が充足した場合に特別有利状態を終了させることもできる。

10

20

30

【0293】

また、特別遊技状態が終了する条件となる所定数として、例えば、200枚、450枚など任意の数を設定することが可能である。また、所定数を複数設け、特別遊技状態の開始時に複数から抽選又は設定（即ち、遊技者の有利さの度合いの指標）などにより決定するようにも良い。

【0294】

尚、上記の遊技機では、特別遊技状態終了手段は、前記獲得遊技価値数計数手段が計数した前記所定の遊技価値数が所定数に達したことを条件に前記特別遊技状態を終了させることとしたが、これに限られるものではない。例えば、特別遊技状態発生手段は、前記獲得遊技価値数計数手段が計数した前記所定の遊技価値数が所定数に達したことを条件に前記特別遊技状態を発生させることを採用することもできる。これにより、遊技者に付与した遊技価値数によって特別遊技状態を発生させることができ、遊技の多様性を増大させることができる場合があり、面白みのある遊技機を提供することができる場合がある。

30

【0295】

また、例えば、所定数の遊技価値を付与されると特別遊技状態が発生するので、遊技者にとってみれば、所定量の遊技価値を獲得することができることに加え、さらに有利な状態で遊技を行うことができる場合があるので、遊技への興趣を増大させることができの場合がある。

【0296】

また、滑り表示数決定手段は、停止制御手段が所定の初期停止制御を行ってから変動表示を停止させるまでの間に変動表示手段に表示させる識別情報の数である滑り表示数を、所定の最大滑り表示数以下の数のうちから決定することとしたが、所定の初期停止制御としては、遊技者により操作された停止ボタン7L, 7C, 7Rなどの停止指令手段に対応するリール3L, 3C, 3Rなどの変動表示手段を停止制御可能な状態にする（例えば、図12のステップS13、ステップS14の処理を行う手段など）こと、停止ボタン7L, 7C, 7Rなど遊技者が操作可能な停止指令手段の操作の許可を無効化すること、変動表示手段に変動表示されている識別情報の確認をすること、変動表示手段に変動表示されている識別情報の位置の確認（停止制御の後でもコマズれなく、適切に入賞ラインに表示できる位置かどうかなど）をすること、変動表示手段に変動表示されている識別情報の位置の補正（停止制御の後でもコマズれなく、適切に入賞ラインに表示できる位置が来るま

40

50

で変動表示を継続する)をすることなどを採用することができる。

【0297】

また、特別遊技状態終了手段が特別遊技状態を終了させる終了条件としては、様々な条件を採用することができる。例えば、遊技価値付与手段が遊技者に付与した所定の遊技価値が所定数に達したことを採用することができる。また、特別遊技状態の開始から特別遊技状態を終了させるか否かを決定するための乱数抽選を行い、当該乱数抽選により特別遊技状態を終了させると決定したことを採用することができる。また、特別遊技状態の開始から停止制御手段が停止した変動表示の停止態様が入賞態様である回数を計数し、計数した前記変動表示の停止態様が入賞態様である回数が所定の回数に達したことを採用することとしても良い。また、特別遊技状態の開始からの時間を計測し、計測した特別遊技状態の開始からの時間が所定の時間に達したことを採用することもできる。また、特別遊技状態の開始から確率抽選処理により内部当選役(特定の内部当選役でも良い)を決定した回数を計数し、計数した内部当選役(特定の内部当選役でも良い)を決定した回数が所定の回数に達したことを採用することもできる。また、特別遊技状態の開始から停止制御手段が停止した変動表示手段の停止態様が入賞態様ではない回数を計数し、計数した変動表示手段の停止態様が入賞態様ではない回数が所定の回数に達したことを採用することもできる。また、所定の時刻になったことを採用することもできる。また、特別遊技状態において停止制御手段が停止した前記変動表示手段の停止態様が特定の停止態様となったことを採用することもできる。また、特別遊技状態の開始から単位遊技の回数を計数し、計数した単位遊技の回数が所定の回数に達したことを採用することもできる。また、特別遊技状態の開始から特定の遊技回数以内に確率抽選処理により特定の内部当選役が決定されたことを採用することもできる。遊技者の遊技操作の技量を反映した指標、例えば、停止制御手段が所定の初期停止制御を行ってから前記変動表示を停止させるまでの識別情報の移動量(例えば滑りコマ数)を採用することもできる。また、特別遊技状態の開始から遊技に使用された遊技価値と遊技価値付与手段により遊技者に付与された遊技価値との差が所定の値になったことを採用することもできる。また、停止制御手段が変動表示手段により変動表示された識別情報を停止した位置に対応する入賞ライン又は所定の入賞態様を構成する識別情報が並ぶ入賞ラインを採用することもできる。このように、種々の終了条件を採用することにより、遊技の多様性を増大させることができる場合があり、面白みのある遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50

【0298】

更に、本実施例のような遊技機1の他、パチンコ遊技機、パチロット等の他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述の遊技機1での動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、CD-ROM、FD(フレキシブルディスク)、その他任意の記録媒体を利用できる。

【図面の簡単な説明】

【0299】

【図1】外観を示す斜視図である。

【図2】リール上に配列された図柄の例を示す図である。

【図3】各遊技状態の発生条件、移行条件及び移行先遊技状態を示す図である。

【図4】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図である。

【図5】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図である。

【図6】確率抽選テーブルを示す図である。

【図7】確率抽選テーブルを示す図である。

【図8】確率抽選テーブルを示す図である。

【図9】停止用当選役選択テーブルを示す図である。

【図10】電気回路の構成を示すブロック図である。

【図11】実施例の副制御回路72の構成を示すブロック図である。

【図12】主制御回路のメインフローチャートである。

【図13】図12に続くフローチャートである。

【図14】図13に続くフローチャートである。

【図15】滑りコマ数決定処理を示すフローチャートである。

【図16】副制御回路72の自動停止無報知表示制御処理を示すフローチャートである。

【図17】液晶表示装置5の画像表示の例を示す図。

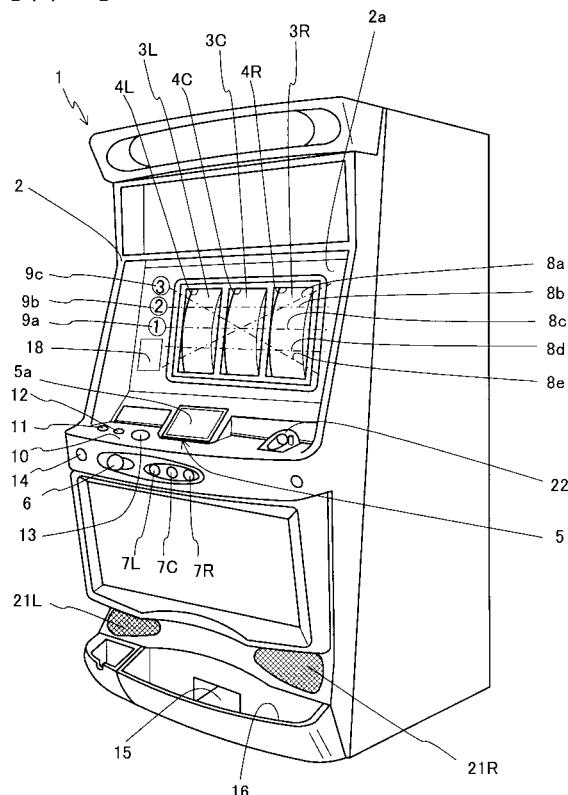
【符号の説明】

【0300】

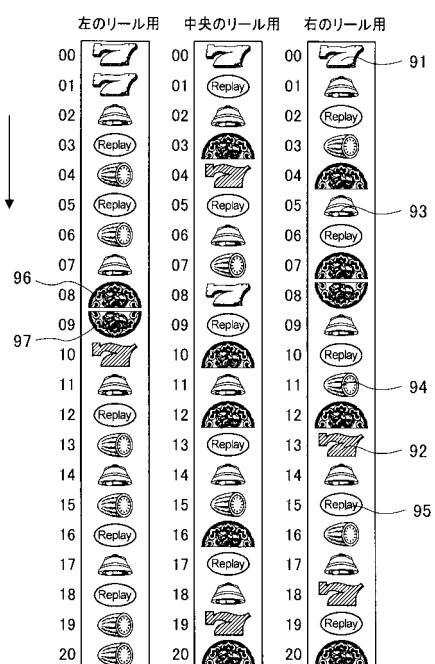
- | | |
|-----------------|------------|
| 1 | 遊技機 |
| 2 | キャビネット |
| 3 L , 3 C , 3 R | リール |
| 6 | スタートレバー |
| 7 L , 7 C , 7 R | 停止ボタン |
| 3 0 | マイクロコンピュータ |
| 3 1 | C P U |
| 3 2 | R O M |
| 3 3 | R A M |
| 7 1 | 主制御回路 |
| 7 2 | 副制御回路 |

10

【図1】



【図2】



【図3】

各遊技状態の発生条件、移行条件、及び移行先遊技状態

遊技状態	発生条件	移行条件	移行先遊技状態
BB遊技状態	BB入賞	獲得枚数が所定枚数(例えば361枚)以上	一般遊技状態
CT遊技状態	CT入賞	獲得枚数が所定枚数(例えば254枚)以上 SBに内部当選	一般遊技状態
一般遊技状態中におけるRB遊技状態	RB入賞	所定回数(例えば12回)のゲーム終了 所定回数(例えば8回)の入賞	一般遊技状態
持越状態 (BB中RB持越状態)	BB内部当選	BB入賞	BB遊技状態
	RB内部当選	RB入賞	RB遊技状態
	SCG及びCG状態中ににおけるRB内部当選	RB入賞	RB遊技状態
	CT内部当選	CT入賞	CT遊技状態
	BB遊技状態中におけるRB内部当選	BB遊技状態終了 RB遊技状態中のRB遊技状態開始	一般遊技状態
SCG状態	一般遊技状態中におけるSCT入賞	所定回数(例えば1回)のゲーム終了	一般遊技状態
	CG状態中におけるRB内部当選	所定回数(例えば1回)のゲーム終了	持越状態
	CG状態中におけるSB内部当選	所定回数(例えば1回)のゲーム終了	一般遊技状態
SB遊技状態	SB入賞	所定回数(例えば1回)のゲーム終了	一般遊技状態
BB一般遊技状態	BB入賞	BB遊技状態終了 BB遊技状態開始	一般遊技状態
	BB遊技状態中におけるRB遊技状態終了	BB遊技状態終了 BB遊技状態開始	一般遊技状態
	BB遊技状態中におけるRB遊技状態開始	BB遊技状態開始	BB遊技状態
BB遊技状態中におけるRB遊技状態	BB遊技状態中における特定の条件成立	所定回数(例えば12回)のゲーム終了 所定回数(例えば8回)の入賞	BB一般遊技状態 BB一般遊技状態
	BB遊技状態中におけるRB入賞	BB遊技状態終了 所定回数(例えば8回)の入賞	BB一般遊技状態 BB一般遊技状態
	CT入賞	CT遊技状態終了 CT遊技状態開始	CG状態
	CT遊技状態中におけるCG状態終了	CT遊技状態終了 CT遊技状態開始	一般遊技状態
	CT遊技状態中における特定の条件成立	所定回数(例えば1回)のゲーム終了	CT一般遊技状態 一般遊技状態
CG状態	CT遊技状態中におけるSCT入賞	所定回数(例えば1回)のゲーム終了	CT一般遊技状態 一般遊技状態

【図4】

役	C G状態 S C G状態		C T一般遊技状態
	一一般遊技状態、持越状態	二	
B B	赤7-赤7-赤7	15枚	—
C T	白7-白7-白7	15枚	—
R B	赤7-赤7-白7	15枚	赤7-赤7-白7 15枚
S B	赤7-赤7-白7	15枚	ベルーベル-Replay 3枚
S C T	—	—	Replay-Replay-Bell 15枚
リプレイ	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚
スイカの小役	スイカ-スイカ-スイカ	6枚	—
ベルの小役	ベル-ベル-ベル	10枚	—
上チリの小役	上チリ-any-any	1枚	—
下チリの小役	下チリ-any-any	7枚	—
J A Cの小役	—	—	ベル-Replay-Bell 15枚

(1) 役と図柄組合せと払枚枚数

【図5】

役	BB一般遊技状態	RB遊技状態	SB遊技状態
B B	—	—	赤7-赤7-赤7 15枚
C T	—	—	白7-白7-白7 15枚
R B	赤7-赤7-白7 15枚	赤7-赤7-白7 15枚	赤7-赤7-白7 15枚
S B	—	—	ベルーベル-Replay 3枚
S C T	—	—	Replay-Replay-Bell 15枚
リプレイ	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚
スイカの小役	スイカ-スイカ-スイカ	6枚	スイカ-スイカ-スイカ 6枚
ベルの小役	ベル-ベル-ベル	10枚	スイカ-スイカ-スイカ 6枚
上チリの小役	上チリ-any-any	1枚	ベル-ベル-ベル 10枚
下チリの小役	下チリ-any-any	7枚	上チリ-any-any 1枚
J A Cの小役	—	—	下チリ-any-any 7枚

(2) 役と図柄組合せと払枚枚数

【図6】

(1) 一般遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
B B	0 ~ 29	30 / 16384
C T	30 ~ 59	30 / 16384
R B	60 ~ 119	60 / 16384
S B	120 ~ 179	60 / 16384
S C T	180 ~ 239	60 / 16384
リプレイ	240 ~ 2484	2245 / 16384
スイカの小役	2485 ~ 2584	100 / 16384
ベルの小役	2585 ~ 4584	2000 / 16384
グループ役	4585 ~ 4784	200 / 16384
ハズレ(なし)	4785 ~ 16383	11599 / 16384

(2) CT遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
R B	0 ~ 59	60 / 16384
S B	60 ~ 119	60 / 16384
S C T	120 ~ 179	60 / 16384
リプレイ	180 ~ 14082	13903 / 16384
スイカの小役	14083 ~ 14182	100 / 16384
ベルの小役	14183 ~ 16182	2000 / 16384
グループ役	16183 ~ 16382	200 / 16384
ハズレ(なし)	16383	1 / 16384

【図7】

(3) SCG状態用確率抽選テーブル

役	乱数範囲	当選確率
BB	0 ~ 29	30 / 16384
CT	30 ~ 59	30 / 16384
RB	60 ~ 119	60 / 16384
SB	120 ~ 179	60 / 16384
SCT	180 ~ 239	60 / 16384
リプレイ	240 ~ 14082	13843 / 16384
スイカの小役	14083 ~ 14182	100 / 16384
ベルの小役	14183 ~ 16182	2000 / 16384
グループ役	16183 ~ 16382	200 / 16384
ハズレ(なし)	16383	1 / 16384

(乱数抽出範囲: 0~16383)

(4) BB一般遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
RB	0 ~ 2047	2048 / 16384
リプレイ	2048 ~ 6537	4490 / 16384
スイカの小役	6538 ~ 6637	100 / 16384
ベルの小役	6638 ~ 8637	2000 / 16384
グループ役	8638 ~ 8837	200 / 16384
ハズレ(なし)	8838 ~ 16383	7546 / 16384

(5) 一般遊技状態中におけるRB遊技状態用確率抽選テーブル

(乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
リプレイ	0 ~ 4489	4490 / 16384
JACの小役	4490 ~ 16382	11893 / 16384
ハズレ(なし)	16383	1 / 16384

【図8】

(6) 持越し状態用確率抽選テーブル

役	乱数範囲	当選確率
リプレイ	0 ~ 2249	2250 / 16384
スイカの小役	2250 ~ 2349	100 / 16384
ベルの小役	2350 ~ 4349	2000 / 16384
グループ役	4350 ~ 4549	200 / 16384
ハズレ(なし)	4550 ~ 16383	11834 / 16384

(7) BB遊技状態中におけるRB遊技状態用確率抽選テーブル

(乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
RB	0 ~ 2047	2048 / 16384
リプレイ	2048 ~ 6537	4490 / 16384
JACの小役	6538 ~ 16382	9845 / 16384
ハズレ(なし)	16383	1 / 16384

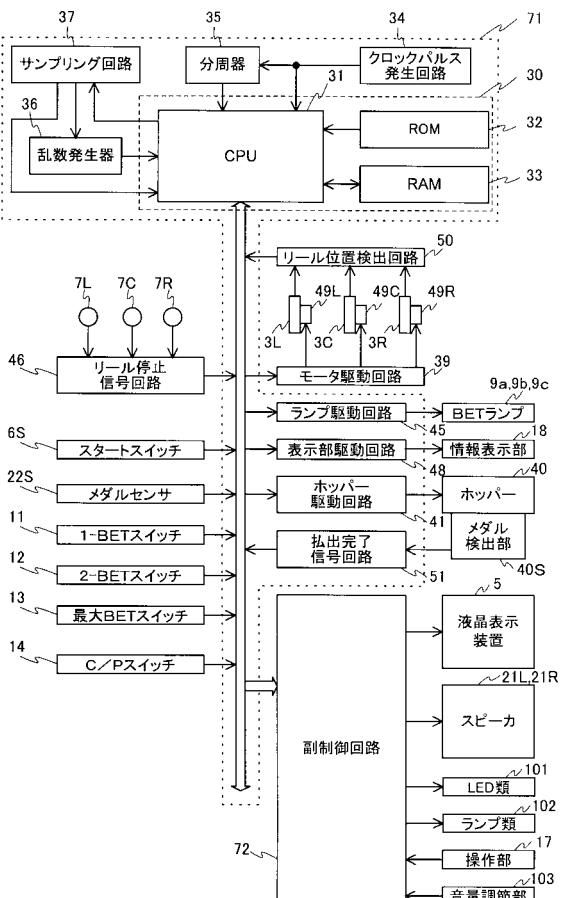
(8) SB遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
BB	0 ~ 29	30 / 16384
CT	30 ~ 59	30 / 16384
RB	60 ~ 119	60 / 16384
SB	120 ~ 179	60 / 16384
SCT	180 ~ 239	60 / 16384
リプレイ	240 ~ 2484	2245 / 16384
JACの小役	2485 ~ 16382	13898 / 16384
ハズレ(なし)	16383	1 / 16384

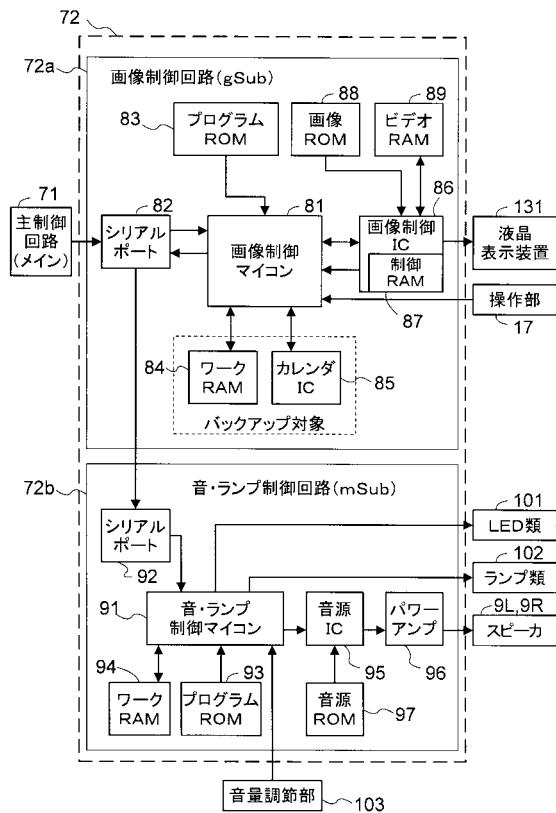
【図9】

内部当選役	一般遊技状態		持越し状態		CT1中		CT2中		CG状態		BB		RB		SB		遊技状態		停止用当選役
	持越し状態	一般遊技状態	持越し状態	一般遊技状態	CG状態	BB	BB	RB	RB	SB	SB	BB	BB	RB	RB	SB	SB	遊技状態	停止用当選役
BB	128	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	128	-	-	-	-	-	BB	BB
CT	0	128	-	-	-	-	-	-	-	112	-	0	0	0	0	0	0	BBと全ての小役	CT
RB	0	128	-	-	-	-	-	-	-	112	-	16	128	16	128	0	0	RBと全ての小役	RB
SB	0	128	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	0	0	0	112	0	SBと全ての小役	SB
SCT	0	128	-	-	-	-	-	-	-	8	128	-	-	-	-	-	-	SBと全ての小役	SCT
リプレイ	-	-	0	0	0	128	128	128	128	112	-	-	-	-	-	-	-	全ての小役	リプレイ
スイカの小役	-	-	0	0	0	128	128	128	108	20	128	128	128	128	128	0	0	全ての小役	スイカの小役
ベルの小役	-	-	0	0	0	128	128	128	0	0	128	128	128	128	128	0	0	全ての小役	ベルの小役
グループ役	-	-	0	0	0	128	128	128	128	128	0	0	0	0	0	0	0	全ての小役	グループ役
JACの小役	-	-	0	0	0	128	128	128	128	128	0	0	0	0	0	0	0	全ての小役	JACの小役
なし(ハズレ)	-	-	0	0	0	128	128	128	128	128	0	0	0	0	0	0	0	全ての小役	なし(ハズレ)

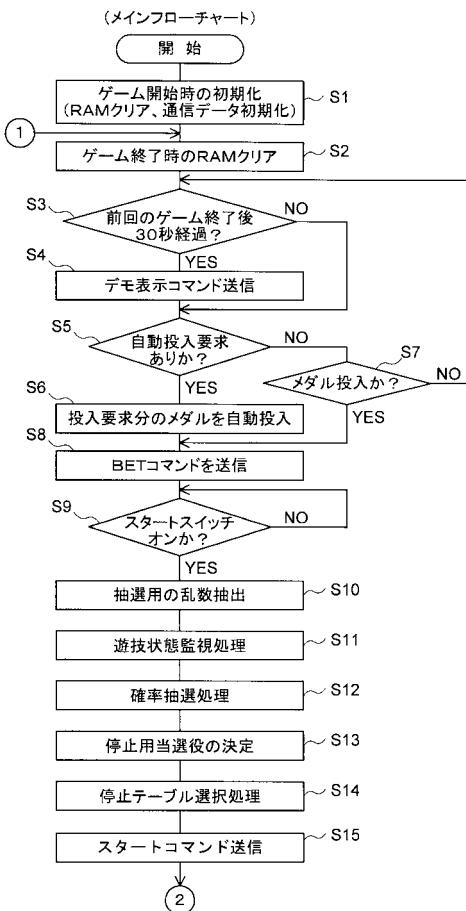
【図10】



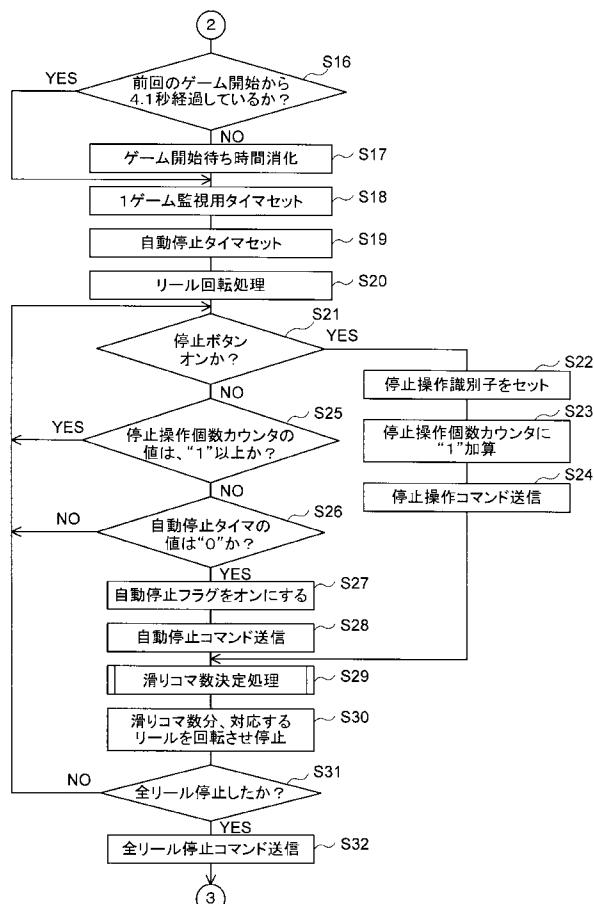
【図11】



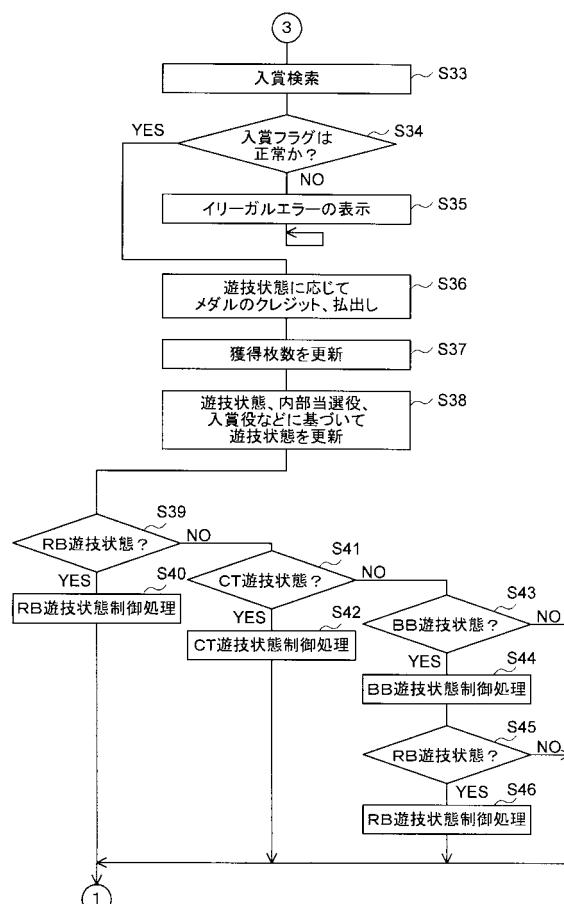
【図12】



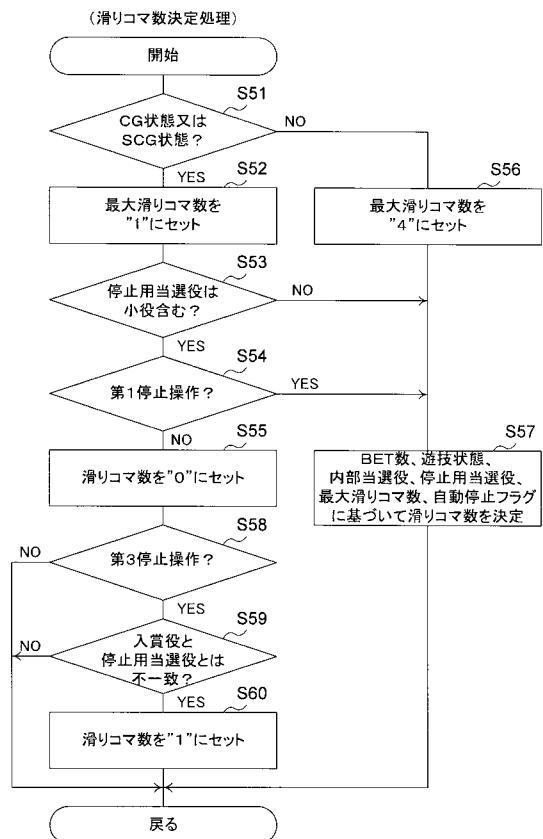
【図13】



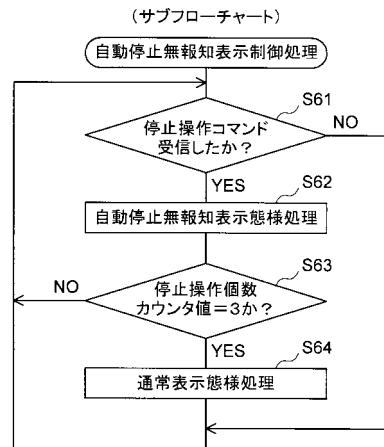
【図14】



【 図 1 5 】



【図16】



【図 17】

**残りのリールは
自動停止されません。**

フロントページの続き

(72)発明者 堀口 秀夫
東京都江東区有明3丁目1番地25