

(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2014-239

(P2014-239A)

(43) 公開日 平成26年1月9日(2014.1.9)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 54 頁)

(21) 出願番号 特願2012-137518 (P2012-137518)
 (22) 出願日 平成24年6月19日 (2012. 6. 19)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100140800
 弁理士 保坂 丈世
 (72) 発明者 林 英司
 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

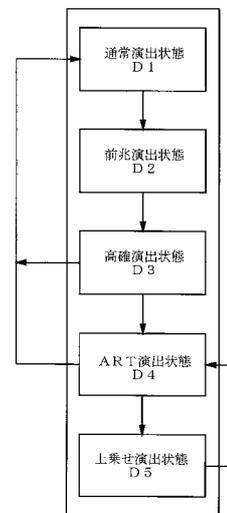
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 所定の情報により通常演出状態と高確演出状態とを繰り返す遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機（スロットマシン1）は、メイン制御手段と、特定演出状態（ART演出状態D4）、第1の演出状態（通常演出状態D1）、第2の演出状態（前兆演出状態D2）、及び第3の演出状態（高確演出状態D3）の中から選択して演出を実行する演出制御手段とを有し、第1の演出状態において、第1の条件を満たしたときにレベルを決定し、所定の段階以上のレベルのときに第2の演出状態に切り替え、第2の演出状態において、第1の遊技数の遊技が実行されたときに第3の演出状態に切り替えるとともに、現在のレベルを維持するかを決定し、第3の演出状態において、第2の遊技数の遊技の間、特定演出状態に移行するか否かを決定して特定演出状態に切り替える、若しくは第1の演出状態に切り替えるとともに、レベルを維持しないときに、レベルを変更する。

【選択図】 図23



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を実行するメイン制御手段と、

遊技者にとって有利な演出状態である特定演出状態、第 1 の演出状態、第 2 の演出状態、並びに、前記第 1 の演出状態及び前記第 2 の演出状態よりも前記特定演出状態への移行確率が高い第 3 の演出状態を含む複数の演出状態の中から何れか一つを選択し、前記遊技に応じて、選択されている前記演出状態の演出を実行する演出制御手段と、を有し、

前記演出制御手段は、

前記第 1 の演出状態の遊技において第 1 の条件が満たされたときに、2 段階以上のレベルの中からいずれか一つのレベルを決定し、所定の段階以上のレベルが決定されたときに、前記演出状態を前記第 2 の演出状態に切り替え、

前記第 2 の演出状態の遊技において、当該第 2 の演出状態における第 1 の遊技数の遊技が実行されたときに、前記演出状態を前記第 3 の遊技状態に切り替えるとともに、現在の前記レベルを維持するか否かを決定し、

前記第 3 の演出状態の遊技において、前記レベルに応じて 2 段階以上のステージの中から少なくとも一つのステージを少なくとも一つ以上選択するとともに、選択された前記ステージ毎に第 2 の遊技数の遊技の間、選択された前記ステージに応じて前記特定演出状態に移行するか否かを決定し、前記特定演出状態に移行すると決定したときは前記演出状態を前記特定演出状態に切り替え、選択された前記モードの全てに対して前記第 2 の遊技数の遊技が実行されたときは、前記第 1 の演出状態に切り替えるとともに、前記第 2 の演出状態から前記第 3 の演出状態に切り替えるときに前記レベルを維持しないと決定されているときは、前記レベルを変更するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、

前記第 3 の演出状態の遊技において、2 以上のステージが選択されたときは、段階の低い前記ステージから実行するように構成されていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出制御手段は、

前記特定演出状態から切り替えられた前記第 1 の演出状態にあるときに、前記レベルが前記所定の段階以上のレベルであるときは、前記遊技毎に抽選を行い、当該抽選に当選したときに、前記演出状態を前記第 2 の演出状態に切り替えるように構成されていることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記演出制御手段は、

前記第 1 の演出状態において、前記抽選を開始してから第 3 の遊技数の遊技が実行されるまでの間、連続して前記抽選に当選しないときは、前記演出状態を前記第 2 の演出状態に切り替えるように構成されていることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機

【請求項 5】

前記演出制御手段は、

前記演出状態を前記第 1 の演出状態から前記第 2 の演出状態を切り替えるときに、抽選で前記第 1 の遊技数を決定するように構成されていることを特徴とする請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載の遊技機

【請求項 6】

前記演出制御手段は、

前記演出状態を前記第 3 の演出状態から前記第 1 の演出状態に切り替えるときに、前記レベルを維持しないと決定されているときは、前記レベルを現在のレベルより低いレベルに設定するように構成されていることを特徴とする請求項 1 ~ 5 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記演出制御手段は、

前記演出状態を前記特定演出状態に切り替えるときに、前記レベルを現在の前記レベルより高いレベルにするか否かを決定するように構成されていることを特徴する請求項 1 ~ 6 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 8】

特定役を含む複数の役の中から当選役を決定する役決定手段を有し、

前記演出制御手段は、

前記第 2 の演出状態における遊技であって、前記役決定手段により前記当選役として前記特定役が決定された遊技において、前記レベルを現在の前記レベルより高いレベルにするか否かを決定するように構成されていることを特徴する請求項 1 ~ 7 の何れか一項に記載の遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、通常演出状態とこの通常演出状態よりも特定演出状態に移行しやすい高確演出状態とを遊技に応じて選択し、選択された演出状態により演出を実行する遊技機に関し、特に詳細には、所定の情報に基づいて通常演出状態と高確演出状態とを繰り返すように構成された遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシン等に代表される遊技機は、遊技者の操作により、役の抽選結果に応じた所定の図柄の組み合わせを揃えることで遊技媒体（遊技メダル等）を獲得する遊技を提供するように構成されている。このような遊技機は、遊技を実行するメイン制御手段と、この遊技に応じた演出を実行するサブ制御手段（演出制御手段）と、から構成されている。従来、サブ制御手段のモード（演出の状態を管理する情報）として、特定演出状態の遊技（例えば、停止手段の操作態様が割り当てられた役に当選したときに、その操作態様を遊技者に報知する ART 演出が実行される遊技）への移行抽選を行う複数の高確率モードと、この高確率モードへの移行抽選を行う通常モードとを有し、通常モードを遊技数で管理する遊技機が存在する（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2003 - 093599 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このような従来遊技機では、通常モードをさらに、高確率モードへの移行確率が高い通常モード（高）と、移行確率が低い通常モード（低）とで構成する場合があるが、この通常モード（高）へ移行したとしても、そのモードにおける遊技で高確率モードに移行する抽選に当選しないと特定演出状態（ART 遊技）への移行抽選が行われないまま、通常モード（低）に戻ってしまうことになる。そのため、このような遊技機では、特定演出状態（ART 遊技）への移行抽選すら行われない状況が続いてしまい、特定遊技状態への期待感が持てず、遊技者にとって単調な遊技となってしまうという課題があった。

40

【0005】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、所定の情報に基づいて通常演出状態（第 1 及び第 2 の演出状態）とこの通常演出状態よりも特定演出状態に移行しやすい高確演出状態（第 3 の演出状態）とを繰り返すように構成された遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

50

前記課題を解決するために、本発明に係る遊技機は、遊技を実行するメイン制御手段と、遊技者にとって有利な演出状態である特定演出状態、第1の演出状態、第2の演出状態、並びに、前記第1の演出状態及び前記第2の演出状態よりも前記特定演出状態への移行確率が高い第3の演出状態を含む複数の演出状態の中から何れか一つを選択し、前記遊技に応じて、選択されている前記演出状態の演出を実行する演出制御手段と、を有し、前記演出制御手段は、前記第1の演出状態の遊技において第1の条件が満たされたときに、2段階以上のレベルの中からいずれか一つのレベルを決定し、所定の段階以上のレベルが決定されたときに、前記演出状態を前記第2の演出状態に切り替え、前記第2の演出状態の遊技において、当該第2の演出状態における第1の遊技数の遊技が実行されたときに、前記演出状態を前記第3の遊技状態に切り替えるとともに、現在の前記レベルを維持するかどうかを決定し、前記第3の演出状態の遊技において、前記レベルに応じて2段階以上のステージの中から少なくとも一つのステージを少なくとも一つ以上選択するとともに、選択された前記ステージ毎に第2の遊技数の遊技の間、選択された前記ステージに応じて前記特定演出状態に移行するかどうかを決定し、前記特定演出状態に移行すると決定したときは前記演出状態を前記特定演出状態に切り替え、選択された前記モードの全てに対して前記第2の遊技数の遊技が実行されたときは、前記第1の演出状態に切り替えるとともに、前記第2の演出状態から前記第3の演出状態に切り替えるときに前記レベルを維持しないと決定されているときは、前記レベルを変更するように構成されていることを特徴とする。

10

【0007】

本発明に係る遊技機は、所定の情報（レベル）に基づいて第1及び第2の演出状態（例えば、通常演出状態D1及び前兆演出状態D2）とこの第1及び第2の演出状態よりも特定演出状態（例えば、ART演出状態D4）に移行しやすい第3の演出状態（例えば、高確演出状態D3）とを繰り返すように構成されているため、遊技者に対して特定演出状態へ移行する機会が周期的に与えられることになり、遊技者に対して連続した期待感を与えることができ、遊技が単調になることがない。また、高確演出状態である第3の演出状態において、複数のステージの中から少なくとも一つのステージを選択し、このステージに応じて特定演出状態への移行抽選を行うことにより、演出のバリエーションが増加し、遊技が単調になることを更に防止することができる。

20

【0008】

このような本発明に係る遊技機において、前記演出制御手段は、前記第3の演出状態の遊技において、2以上のステージが選択されたときは、段階の低い前記ステージから実行するように構成されていることが好ましい。

30

【0009】

ステージの段階が上がる毎に、特定演出状態への移行確率が高くなるように設定すると、一つのステージが終了してもさらにステージが継続する場合は、特定演出状態への移行への期待感が高まるので、遊技が単調になることを防止することができる。

【0010】

また、このような本発明に係る遊技機において、前記演出制御手段は、前記特定演出状態から切り替えられた前記第1の演出状態にあるときに、前記レベルが前記所定の段階以上のレベルであるときは、前記遊技毎に抽選を行い、当該抽選に当選したときに、前記演出状態を前記第2の演出状態に切り替えるように構成されていることが好ましい。

40

【0011】

また、このような本発明に係る遊技機において、前記演出制御手段は、前記第1の演出状態において、前記抽選を開始してから第3の遊技数の遊技が実行されるまでの間、連続して前記抽選に当選しないときは、前記演出状態を前記第2の演出状態に切り替えるように構成されていることが好ましい。

【0012】

このような構成によると、特定演出状態から第1の演出状態に移行したときは、レベルが所定の段階以上であれば、遊技毎に第2の演出状態に移行する抽選が行われるので、特定演出状態に移行する確率の高い高確演出状態に移行できる可能性が高くなり、遊技者の

50

期待感を更に高め、遊技が単調になることを防止することができる。

【0013】

また、このような本発明に係る遊技機において、前記演出制御手段は、前記演出状態を前記第1の演出状態から前記第2の演出状態を切り替えるときに、抽選で前記第1の遊技数を決定するように構成されていることが好ましい。

【0014】

この第2の演出状態は、第1の演出状態（通常演出状態）から第3の演出状態（高確演出状態）に移行するときの準備段階の演出状態（前兆演出状態）であるが、その遊技数を抽選により決定することで、遊技が単調になることを防止することができる。

【0015】

また、このような本発明に係る遊技機において、前記演出制御手段は、前記演出状態を前記第3の演出状態から前記第1の演出状態に切り替えるときに、前記レベルを維持しないと決定されているときは、前記レベルを現在のレベルより低いレベルに設定するように構成されていることが好ましい。

【0016】

上述したように、本発明に係る遊技機においては、通常演出状態（第1及び第2の演出状態）、高確演出状態（第3の演出状態）及び特定演出状態のループは所定の情報であるレベルで制御される。このレベルは、第2の演出状態から第3の演出状態に切り替えられるときに現在のレベルを維持するか否かが決定され、さらに、第3の演出状態から第1の演出状態に切り替えられるときにレベルが変更される。このレベルが変更されるタイミングは、第3の演出状態で特定演出状態に移行できずに第1の演出状態に戻ることであり、この場合、レベルを下げる（現在よりも低いレベルに設定する）ように構成することにより、演出の状態とレベルの変化を一致させることができ、遊技者にとってレベルの変化を推測し易くなる。

【0017】

また、このような本発明に係る遊技機において、前記演出制御手段は、前記演出状態を前記特定演出状態に切り替えるときに、前記レベルを現在の前記レベルより高いレベルにするか否かを決定するように構成されていることが好ましい。

【0018】

上述のレベルを下げるときの処理と同様に、第3の演出状態から特定演出状態に移行するときに、レベルを上げる（現在よりも高いレベルに設定する）ように構成することにより、演出の状態とレベルの変化を一致させることができ、遊技者にとってレベルの変化を推測し易くなる。

【0019】

また、このような本発明に係る遊技機は、特定役を含む複数の役の中から当選役を決定する役決定手段を有し、前記演出制御手段は、前記第2の演出状態における遊技であって、前記役決定手段により前記当選役として前記特定役が決定された遊技において、前記レベルを現在の前記レベルより高いレベルにするか否かを決定するように構成されていることが好ましい。

【0020】

本発明に係る遊技機は、複数の演出状態の各々において、遊技者に有利な処理（演出）が含まれており、この第2の演出状態においても、特定役に当選したことによりレベルを上げるか否かの抽選を行うことにより、遊技者に有利な演出を提供することができる。

【発明の効果】

【0021】

本発明に係る遊技機を以上のように構成すると、所定の情報に基づいて通常演出状態（第1及び第2の演出状態）とこの通常演出状態よりも特定演出状態（ART演出状態）に移行しやすい高確演出状態（第3の演出状態）とが繰り返されるため、遊技者に対して連続した期待感を与えることができ、遊技が単調になることがない。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

- 【 0 0 2 2 】
- 【 図 1 】 スロットマシンの正面図である。
- 【 図 2 】 リールの側面図である。
- 【 図 3 】 スロットマシンの機能の概略構成を示すブロック図である。
- 【 図 4 】 リール外周面の図柄配列の一例を示す説明図である。
- 【 図 5 】 役と図柄の組み合わせを示す説明図である。
- 【 図 6 】 スロットマシンにおける制御システムを示すブロック図である。
- 【 図 7 】 操作手段の操作とリールの作動のタイミングを示す説明図である。
- 【 図 8 】 最小遊技時間を説明するための説明図である。
- 【 図 9 】 ストップボタンの押し順と入賞との関係を示す説明図である。 10
- 【 図 10 】 スロットマシンの遊技状態の各々に対して設定された役抽選テーブルの当選確率を示す説明図である。
- 【 図 11 】 電源投入時の設定値設定手段の処理を示すフローチャートである。
- 【 図 12 】 スロットマシンにおける遊技状態の遷移を示す説明図である。
- 【 図 13 】 遊技開始時に遊技者がベット操作及びスタートレバー操作をするまでの処理の流れを示すフローチャートである。
- 【 図 14 】 リールの回転から停止までの処理の流れを示すフローチャートである。
- 【 図 15 】 リール停止後の処理の流れを示すフローチャートである。
- 【 図 16 】 役抽選処理の流れを示すフローチャートである。
- 【 図 17 】 上乗せ遊技処理の前段部分のフローチャートである。 20
- 【 図 18 】 上乗せ遊技処理の後段部分のフローチャートである。
- 【 図 19 】 フリーズ実行処理のフローチャートである。
- 【 図 20 】 フリーズモード変更処理のフローチャートである。
- 【 図 21 】 再遊技制御のフローチャートである。
- 【 図 22 】 1回の単位遊技において、メイン制御基板からサブ制御基板の演出制御基板に送信される制御コマンドの流れの一例を示す説明図である。
- 【 図 23 】 演出制御基板における演出状態の流れを示す説明図である。
- 【 図 24 】 通常演出処理、前兆演出処理及び高確演出処理の共通部分のフローチャートである。
- 【 図 25 】 通常演出処理の状態変更処理のフローチャートである。 30
- 【 図 26 】 前兆演出処理の状態変更処理のフローチャートである。
- 【 図 27 】 高確演出処理の状態変更処理のフローチャートである。
- 【 図 28 】 A R T 演出処理の前段部分のフローチャートである。
- 【 図 29 】 A R T 演出処理の中段部分のフローチャートである。
- 【 図 30 】 A R T 演出処理の後段部分のフローチャートである。
- 【 図 31 】 上乗せ遊技の演出による報知方法を示す説明図である。
- 【 図 32 】 上乗せ演出処理の前段部分のフローチャートである。
- 【 図 33 】 上乗せ演出処理で上乗せを行うときの第 1 停止時の処理のフローチャートである。
- 【 図 34 】 上乗せ演出処理で上乗せを行うときの第 2 停止時の処理のフローチャートである。 40
- 【 図 35 】 上乗せ演出処理で上乗せを行うときの第 3 停止時の処理のフローチャートである。
- 【 図 36 】 上乗せ演出処理の後段部分のフローチャートである。
- 【 図 37 】 演出制御手段の上乗せモードとメイン制御手段のフリーズモードとの関係を示す説明図である。
- 【 発明を実施するための形態 】
- 【 0 0 2 3 】
- 以下、本発明の好ましい実施形態について図面を参照して説明する。まず、図 1 ~ 図 1 2 を用いて、本発明に係る遊技機の一例であるスロットマシン 1 の構成について説明する 50

。ここで、図1はスロットマシン1の正面図であり、図2はリールの側面図であり、図3はスロットマシン1の機能の概略を示すブロック図であり、図4はリール外周面の図柄配列の一例を示す説明図であり、図5は役と図柄の組み合わせを示す説明図であり、図6はこのスロットマシン1における制御システムを示すブロック図であり、図7は操作手段の操作とリールの作動のタイミングを示す説明図であり、図8は最小遊技時間を説明するための説明図であり、図9はストップボタンの押し順と入賞との関係を示す説明図であり、図10は各遊技状態に対して設定された役抽選テーブルの当選確率を示す説明図であり、図11は電源投入時の設定値設定手段150の処理を示すフローチャートであり、図12はこのスロットマシン1における遊技状態の遷移を示す説明図である。

【0024】

このスロットマシン1は、図1に示すように、3個のリール21a~21cに表示されている図柄を所定のライン上に揃えることにより、所定の枚数の遊技メダルを獲得する遊技を提供するものであり、図3に示すように、リール21a~21cにより図柄を表示する図柄表示手段20と、遊技者の操作を受け付ける操作手段30と、遊技の制御を行うメイン制御基板100と、遊技に対する演出を行う演出手段40と、この演出手段40を制御するサブ制御基板200と、から構成されている。

【0025】

(メイン制御基板100)

メイン制御基板100は、スロットマシン1における遊技の進行や演出等を含む全体を統括制御する手段であり、役の抽選を行う役抽選手段110、図柄表示手段20の駆動(回転及び停止)制御を行うリール制御手段120、図柄表示手段20が停止したときの図柄の判定を行う停止図柄判定手段130、入賞時の遊技メダルの払出し等を制御する払出し制御手段140、出玉率に関する設定値を設定する設定値設定手段150、役抽選手段110の抽選結果等を記憶するフラグ情報記憶手段160、役抽選手段110で特別役に当選したときに、後述する有効ライン上に対応する図柄の組み合わせが停止するまで(入賞するまで)当選した状態を保持する特別役持ち越し手段170、遊技の進行や状態を制御する遊技状態制御手段180、及び、後述するフリーズ制御を行うフリーズ制御手段190を有して構成されている。このメイン制御基板100は、図6に示すように、演算等を行うメインCPU101と、役の抽選を行うための乱数発生器102と、メインCPU101が各種制御を行うときに、取り込んだデータ等を一時的に記憶しておくRAM103と、遊技の進行等に必要なプログラムを記憶しておくROM104と、サブ制御基板200と通信を行うI/F回路105と、を有しており、これらはバス106で接続されてデータの送受信が可能に構成されている。このメイン制御基板100において、メインCPU101は、ROM104に記録された遊技用制御プログラムをRAM103に展開して実行し、遊技の制御を行うように構成されている。

【0026】

このメイン制御基板100の出力側(図3中、右側)には、図柄表示手段20が電氣的に接続されている。この図柄表示手段20は、円筒外周面に沿って多種の図柄が描かれた回転可能な3個のリール21(左リール21a、中リール21b、右リール21c)、リール駆動手段22(左リール駆動手段22a、中リール駆動手段22b、右リール駆動手段22c)、及び、リール位置検出手段23(左リール位置検出手段23a、中リール位置検出手段23b、右リール位置検出手段23c)を有して構成されている。3個のリール21a~21cは、左右方向に並列に設けられており、スロットマシン1の前扉3に形成されたリール表示窓11から、上下に連続する3図柄が見えるように配置されている。よって、これらのリール21a~21cは、スロットマシン1のリール表示窓11からは、合計9個の図柄が見えるように配置されている。このリール21a~21cの各々には、例えば、図4に示すように0番から19番までの20個の図柄が表示されており、番号が増加する順で変動表示される。なお、この図4において、特別図柄は、このスロットマシン1の後述する特別役に特に関係する図柄である。また、図2に示すように、リール駆動手段22(22a~22c)は、ステッピングモータ等で構成され、リール21(21

10

20

30

40

50

a ~ 2 1 c) の各々の回転中心部に連結され、その作動はメイン制御基板 1 0 0 のリール制御手段 1 2 0 により制御される。さらに、図 2 には図示していないが、リール位置検出手段 2 3 a ~ 2 3 c は、各々のリール 2 1 a ~ 2 1 c の停止位置を検出し、有効ライン上に表示されている図柄を判定するためのものであり、このリール位置検出手段 2 3 a ~ 2 3 c による検出値はメイン制御基板 1 0 0 により読み出され停止図柄判定手段 1 3 0 に渡される。なお、各々のリール駆動手段 2 2 (2 2 a ~ 2 2 c) の上方には、リールセンサ 2 4 が配置されている。このリールセンサ 2 4 は、リール 2 1 (2 1 a ~ 2 1 c) のホームポジションを検知するものであり、リール 2 1 (2 1 a ~ 2 1 c) とリール駆動手段 2 2 (2 2 a ~ 2 2 c) とを連結する部分に取り付けられた被検知部材 2 5 がこのリールセンサ 2 4 の前を通過するように構成されている。これにより、リール 2 1 (2 1 a ~ 2 1 c) が一回転するごとに、それぞれがリールセンサ 2 4 により検知され、ホームポジションを特定することができる。また、表示窓 1 1 から見える 9 つの図柄のそれぞれの後方に、9 個のバックランプ 3 4 が配置されている。このバックランプ 3 4 を点灯することにより、各図柄を強調表示することができる。すなわち、リール 2 1 (2 1 a ~ 2 1 c) は、複数の図柄が表示された複数の表示領域 (表示窓 1 1 から見える合計 9 つの図柄の領域) を変動表示させる変動表示手段としての機能を有し、また、バックランプ 3 4 は、この変動表示手段の表示領域に対する演出を行う表示領域演出手段としての機能を有している。また、このメイン制御基板 1 0 0 の出力側には、遊技メダルを払出すホッパー装置 5 0 が接続されており、その動作は払出し制御手段 1 4 0 により制御される。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 7 】

また、メイン制御基板 1 0 0 の入力側 (図 3 中、左側) には、操作手段 3 0 が電氣的に接続されており、この操作手段 3 0 はベットボタン 3 1 (1ベットボタン 3 1 a 及び M A Xベットボタン 3 1 b)、スタートレバー 3 2、ストップボタン 3 3 (左ストップボタン 3 3 a、中ストップボタン 3 3 b、右ストップボタン 3 3 c)、及び、精算ボタン 3 4 を有している。スタートレバー 3 2 は、図柄表示手段 2 0 として設けられたリール 2 1 a ~ 2 1 c を始動させるときに操作するレバーであって、始動手段としての機能を有している。また、ストップボタン 3 3 (3 3 a ~ 3 3 c) は、回転しているリール 2 1 a ~ 2 1 c の各々を停止させるときに遊技者が操作するボタンであって、停止手段としての機能を有している。また、ベットボタン 3 1 は、遊技者が貯留メダル (クレジット) をスロットマシン 1 に投入する (ベットする) ときに操作するスイッチであって、その操作によって後述する図柄組み合わせラインが有効化される。なお、図 1 に示すメダル投入口 5 1 は、ベットボタン 3 1 と同様に、図柄組み合わせラインを有効化するために遊技メダルを投入する部分であり、このメダル投入口 5 1 からの遊技メダルの投入は、ベットボタン 3 1 の操作に含まれるものである。なお、1 回の単位遊技にベット可能な枚数を超えて遊技メダルが投入された場合には、所定の枚数の範囲内でこのスロットマシン 1 の内部 (遊技媒体貯留手段 1 4 1) に貯留されるように構成されている。また、精算ボタン 3 4 は、スロットマシン 1 の内部に貯留された遊技メダル及びベットされている遊技メダルを払い出すためのボタンである。

【 0 0 2 8 】

(役抽選手段 1 1 0)

役抽選手段 1 1 0 は、乱数値を発生させる乱数発生手段 1 1 1 と、この乱数発生手段 1 1 1 から乱数値を抽出する乱数抽出手段 1 1 2 と、複数の役の各々の当選確率が乱数値の取り得る範囲に対応して定義された役抽選テーブルを記憶する役抽選テーブル記憶手段 1 1 4 と、乱数抽出手段 1 1 2 により取得された乱数値及び役抽選テーブルにより役に当選したか否かを判定する乱数判定手段 1 1 3 と、を有して構成されている。ここで、役としては、図 5 に示すように、特別役、小役、及び、リプレイが設けられている。この役抽選手段 1 1 0 は、何らかの役に当選したときは、後述するフラグ情報記憶手段 1 6 0 に対して当選した役のフラグをオンにする。このように、役抽選手段 1 1 0 は、当選役を決定し、変動表示手段の表示領域を変動表示させるときに、少なくともその変動表示内容 (停止図柄) を決定する役決定手段としての機能を有している。

【 0 0 2 9 】

ここで、特別役とは、その役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に停止（入賞）すると、遊技メダルは払い出されないが、特別遊技状態（通常遊技以上に遊技メダルの獲得が期待できる、遊技者にとって有利となる特別遊技が実行される状態）に移行されるという役であり、本実施形態においては、MB（ミドルボーナス）が設けられている。このMBは特別遊技の1つであるMB遊技（いわゆる、第二種特別役物に係る役物連続作動装置が作動する遊技）に移行させる役である。例えば、本実施形態に係るスロットマシン1においては、遊技メダルが3枚投入されて遊技が行われた場合には、図4に示す特別役MBの図柄の組み合わせが有効ライン上に停止（入賞）すると、MB遊技に移行するように構成されている。なお、MB遊技は、抽選結果に関わらず全ての小役が当選した状態となり、遊技メダルの払出枚数が所定枚数（例えば、10枚）を超えるまで繰り返し行うことができる遊技である。なお、このMB遊技においては、後述するリール制御手段120は、3つのリール21a～21cのうちの少なくとも1つのリールに対して、ストップボタン33（33a～33c）が押されたときから、1コマ分以内で、そのリール21a～21cの回転を停止させるよう定められている（本実施形態に係るスロットマシン1では、左リール21aが該当する）。また、本実施形態に係るスロットマシン1では、MB遊技においてベットされる遊技メダルの枚数は2枚に設定されている。

10

【 0 0 3 0 】

なお、特別役はこのMBに限定されることはなく、BB（ビッグボーナス）、RB（レギュラーボーナス）、SB（シングルボーナス）等を設けることもできる。BBは、特別遊技の1つであるBB遊技（いわゆる、第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動する遊技）に移行させる役であり、RBは特別遊技の他の1つであるRB遊技（いわゆる、第一種特別役物に係る条件作動装置が作動する遊技）に移行させる役である。ここで、BB遊技は、一般遊技と所定小役が高確率で当選するボーナスゲームとを、遊技メダルの払出枚数が所定枚数（例えば、345枚）を超えるまで繰り返し行うことができる遊技である。また、RB遊技は、所定小役が高確率で当選するボーナスゲームを12回行うか、8回入賞するまで繰り返し行うことができる遊技である。また、SBの図柄の組み合わせが有効ライン上に揃うと1遊技のSB遊技が行われるが、このSBは遊技状態を制御するための役として用いられることもある。

20

【 0 0 3 1 】

また、小役とは、その図柄の組み合わせが有効ライン上に揃うと、予め定められた枚数の遊技メダルが払い出される役であり、図5に示すように、小役の種類に応じて、その役に対応する図柄の組み合わせ及び払出される遊技メダルの枚数が異なるように設定されている。本実施形態に係るスロットマシン1においては、小役1～小役3と特殊役が設定されている（小役1に対しては小役1A～小役1Tが設定され、小役2に対しては小役2A～小役2Hが設定され、小役3に対しては小役3A～小役3Cが設定され、特殊役に対しては特殊役A～特殊役Eが設定されている）。なお、小役3Aや小役3Bの図柄の組み合わせに示す「any」とは、任意の図柄を意味する。さらに、リプレイとは、再遊技役であって、このリプレイの図柄の組み合わせが揃った遊技で投入したメダル枚数を維持して再度遊技が行えるようにした役である。本実施形態に係るスロットマシン1においては、図5に示すようにリプレイA～リプレイLが設定されている。

30

40

【 0 0 3 2 】

（リール制御手段120）

リール制御手段120は、操作手段30のスタートレバー32及びストップボタン33が操作されたタイミングに応じて、リール21a～21cの回転の開始及び停止の制御を行う。より具体的には、図7に示すように、リール制御手段120は、時刻t0においてスタートレバー32が操作されると、リール21a～21cを回転させ、その後、時刻t1～t3においてストップボタン33a～33cが操作される毎に、後述する遊技状態制御手段180で管理されている遊技状態（例えば、通常遊技状態、内部中遊技状態、特別遊技状態等）、役抽選手段110による抽選の結果、並びに、ストップボタン33（左ス

50

トップボタン 33 a、中ストップボタン 33 b、右ストップボタン 33 c) が操作されたタイミングに基づいて、当該操作がされたストップボタン 33 a ~ 33 c に対応するリール 21 a ~ 21 c の停止位置を決定すると共に、リール駆動手段 (ステッピングモータ) 22 a ~ 22 c の駆動を制御して、その決定した位置でリール 21 a ~ 21 c の各々の回転を停止させる。このように、リール制御手段 120 は、複数の図柄が表示された表示領域を変動表示させる変動表示手段としてのリール 21 a ~ 21 c を、停止手段であるストップボタン 33 a ~ 33 c の操作に応じて停止させる変動表示制御手段の機能を有している。

【 0033 】

ここで、スロットマシン 1 のリール表示窓 11 を含む部分には、図示しないが、図柄組み合わせラインが設けられている。この「図柄組み合わせライン」とは、リール 21 a ~ 21 c の停止時における図柄の並びラインであって、図柄の組み合わせを形成させるラインである。本実施形態では、上述のようにリール表示窓 11 に表示される 3 x 3 の図柄に対して、水平方向の中段、上段及び下段にそれぞれ設けられたラインと、右下がり及び左下がりの斜め方向の各ラインの合計 5 本から構成されている。そして、各リール 21 a ~ 21 c の上下に連続する 3 図柄は、それぞれ 1 以上の図柄組み合わせライン上に位置している。なお、この図柄組み合わせラインの構成は一例であって、本発明がこの構成に限定されることはない。

【 0034 】

さらに、5 本の図柄組み合わせラインの中から、有効ラインと無効ラインとが設定される。「有効ライン」とは、本実施形態では、いずれかの役に対応する図柄の組み合わせがそのライン上に停止したときに、入賞と判定されその役に依じた利益が遊技者に付与されるラインである。一方、「無効ライン」とは、図柄組み合わせラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組み合わせがそのライン上に停止した場合であっても、その役に依じた利益の付与 (遊技メダルの払い出し等) を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組み合わせの成立対象となっていないラインである。これらの有効ライン及び無効ラインは、遊技者によって投入された遊技メダルの枚数に応じて設定されるように構成することもできるし、予め決めておくこともできる。なお、本実施形態に係るスロットマシン 1 では、中段ラインが有効ラインとして設定されている。

【 0035 】

このリール制御手段 120 は、回転しているリール 21 a ~ 21 c に対してストップボタン 33 a ~ 33 c が押されると、その時点から所定の範囲内で対応するリール 21 a ~ 21 c を停止するように構成されている。具体的には、ストップボタン 33 a ~ 33 c の各々が押されると、対応するリール 21 a ~ 21 c の回転を所定の時間 T_s 内で停止させるように構成されている。この時間 T_s は、例えば 0.19 秒であって、これは、リール 21 a ~ 21 c に表示されている図柄の 4 コマ分に相当する。すなわち、リール制御手段 120 は、ストップボタン 33 a ~ 33 c が操作された時点で、その操作がされたストップボタン 33 a ~ 33 c に対応するリール 21 a ~ 21 c を、当該リールの有効ライン上に位置する図柄を含めて 5 図柄以内に停止させることができる。そのため、リール制御手段 120 は、役抽選手段 110 による抽選の結果、いずれの役にも当選していないときは、いずれかの役を構成する図柄が有効ライン上にあるときにストップボタン 33 a ~ 33 c が押されたとしても、有効になっている図柄組み合わせライン (有効ライン) 上にどの役の図柄の組み合わせも停止しないように、各リール 21 a ~ 21 c の停止位置を定める。一方、何らかの役に当選している場合には、リール制御手段 120 は、上記所定の範囲内において、対応する図柄がある場合には有効になっている図柄組み合わせライン (有効ライン) 上に当選した役の図柄の組み合わせが停止するように、各リール 21 a ~ 21 c の停止位置を定める。

【 0036 】

また、リール制御手段 120 は、特別役に当選し、後述する特別役持ち越し手段 170

10

20

30

40

50

によりその特別役が持ち越されている遊技において、小役 1 やリプレイに当選しているときは、これらの小役 1 やリプレイを優先して有効ライン上に停止させるようにリール 2 1 a ~ 2 1 c の作動を制御するように構成されている。なお、このようなリール 2 1 a ~ 2 1 c を停止させる際の制御は、リール制御用のテーブルを用いて行ってもよい。

【 0 0 3 7 】

また、リール制御手段 1 2 0 は、前の遊技と次の遊技との間隔が所定の時間（最小遊技時間） T_0 以上になるようにリール 2 1 a ~ 2 1 c の作動を制御するように構成されている。すなわち、図 7 に示すように、時刻 t_0 においてスタートレバー 3 2 が操作されてリール 2 1 a ~ 2 1 c が回転を開始したときから最小遊技時間 T_0 が経過した後に次の遊技が開始されたとき（時刻 t_0 から時間 T_0 が経過した時刻 t_4 よりも後の時刻 t_5 において再びスタートレバー 3 2 が操作されたとき）は、そのスタートレバー 3 2 の操作に応じてリール 2 1 a ~ 2 1 c の回転を開始させる（時刻 t_5 にリール 2 1 a ~ 2 1 c の回転を開始させる）。しかし、図 8 に示すように、最小遊技時間 T_0 が経過する時刻 t_4 より前の時刻 t_5 においてスタートレバー 3 2 が操作されたときは、リール制御手段 1 2 0 は、スタートレバー 3 2 が操作された時点（時刻 t_5 ）ではリール 2 1 a ~ 2 1 c の回転は開始させず、最小遊技時間 T_0 が経過した時点（時刻 t_4 ）においてリール 2 1 a ~ 2 1 c の回転を開始させる。なお、この最小遊技時間 T_0 としては、例えば、4.1 秒が設定される。

10

【 0 0 3 8 】

ここで、上述した小役 1（ベル）は、20 の小役 1 A ~ 小役 1 T から構成されている。この小役 1 A ~ 小役 1 T は、図 5 に示すようにそれぞれの図柄の組み合わせが異なるように構成されている。なお、この小役 1 A ~ 小役 1 T に対しては、図 9 に示すように、これらの小役 1 A ~ 小役 1 T を組み合わせた（重複当選されるように構成された）4 つの当選役（小役 1 - 1 ~ 小役 1 - 4）が割り当てられている。この図 9 において、当選役の括弧内は、小役 1 - 1 ~ 小役 1 - 4 に割り当てられた小役 1 A ~ 小役 1 T を示し、例えば、当選役として小役 1 - 1 が当選したときは、小役 1 A、小役 1 B、小役 1 C、小役 1 E、小役 1 F、小役 1 I、小役 1 J、小役 1 M、小役 1 N、小役 1 Q 及び小役 1 R が重複して当選することを示している。そして、小役 1 - 1 ~ 小役 1 - 4 に対して、ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c の押し順が割り当てられている。以下、リール制御手段 1 2 0 による停止制御の例として小役 1 - 1 が当選した場合を、押し順毎に説明する。

20

30

【 0 0 3 9 】

[中左右の順でストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c を操作した場合]

中左右の順でストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c が操作されると、リール制御手段 1 2 0 は「枚数優先停止制御」に従って、小役 1 A（「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」）の図柄組合せを停止させ 9 枚の払出しを行う（図 9 の「 \square 」）。

【 0 0 4 0 】

[中右左の順でストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c を操作した場合]

中右左の順でストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c が操作されると、中のストップボタン 3 3 b の操作時には、リール制御手段 1 2 0 は「枚数優先停止制御」に従って中リール 2 1 b の中段に「ベル」図柄を停止させ、右のストップボタン 3 3 c の操作時には、リール制御手段 1 2 0 は「個数優先停止制御」に従って右リール 2 1 c の中段に「リプレイ」図柄を停止させる。この時点で入賞の可能性がある役は小役 1 E（「スイカ」 - 「ベル」 - 「リプレイ」）と小役 1 I（「カバン」 - 「ベル」 - 「リプレイ」）となり、左のストップボタン 3 3 a の操作時に左リール 2 1 a の中段に「スイカ」又は「カバン」が停止可能な位置にある場合には小役 1 E 又は小役 1 I の図柄組合せが停止して 1 枚の払出しを行うが、停止可能な位置にない場合にはいずれの役の図柄の組み合わせも有効ライン上に停止しない図柄の組み合わせが表示される（図 9 の「 \square or \times 」）。また、このときに表示した図柄の組合せを「はずれ目」と呼ぶ。

40

【 0 0 4 1 】

ここで、「個数優先停止制御」とは、1 つのリール 2 1 の停止時に、その図柄を有効ラ

50

インに停止させたときに入賞可能性を有する役の数が最も多くなるように、リールを停止制御することを指し、「枚数優先停止制御」とは、最も払出し枚数が多い役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するようにリールを停止制御することを指す。

【0042】

[右中左の順でストップボタン33a～33cを操作した場合]

右中左の順でストップボタン33a～33cが操作されると、右のストップボタン33cの操作時には、リール制御手段120は「個数優先停止制御」に従って右リール21cの中段に「スイカ」図柄を停止させ、中のストップボタン33bの操作時に、中リール21bの中段に「赤7」図柄又は「青7」図柄が停止可能な位置にある場合には「赤7」図柄又は「青7」図柄のいずれかの図柄を停止させる。中のストップボタン33bの操作時に「赤7」図柄が停止した場合、この時点で入賞の可能性がある役は、小役1M（「赤7」-「赤7」-「スイカ」）と小役1Q（「チェリー」-「赤7」-「スイカ」）となり、左のストップボタン33aの操作時に、左リール21aの中段に「赤7」又は「チェリー」が停止可能な位置にある場合には小役1M又は小役1Qの図柄組合せが停止して1枚の払出しを行うが、停止可能な位置にない場合には「はずれ目」を表示させる（図9の「orx」）。また、中のストップボタン33bの操作時に「青7」図柄が停止した場合、この時点で入賞の可能性がある役は、小役1N（「赤7」-「青7」-「スイカ」）と小役1R（「チェリー」-「青7」-「スイカ」）となり、左のストップボタン33aの操作時に、左リール21aの中段に「赤7」又は「チェリー」が停止可能な位置にある場合には小役1M又は小役1Qの図柄組合せが停止して1枚の払出しを行うが、停止可能な位置にない場合には「はずれ目」を表示させる（図9の「orx」）。なお、中のストップボタン33b操作時に、「赤7」図柄又は「青7」図柄が停止可能な位置にない場合には「はずれ目」を構成する図柄を表示させるとともに残りの左のストップボタン33aの操作時に「はずれ目」を表示させる。

10

20

【0043】

[右左中の順でストップボタン33a～33cを操作した場合]

右左中の順でストップボタン33a～33cが操作されると、右のストップボタン33cの操作時には「個数優先停止制御」に従って右リール21cの中段に「スイカ」図柄を停止させ、左のストップボタン33aの操作時に、左リール21aの中段に「赤7」図柄又は「チェリー」図柄が停止可能な位置にある場合には「赤7」図柄又は「チェリー」図柄のいずれかの図柄を停止させる。左のストップボタン33aの操作時に「赤7」図柄が停止した場合、この時点で入賞の可能性がある役は、小役1M（「赤7」-「赤7」-「スイカ」）と小役1N（「赤7」-「青7」-「スイカ」）となり、中のストップボタン33bの操作時に、中リール21bの中段に「赤7」又は「青7」が停止可能な位置にある場合には小役1M又は小役1Nの図柄組合せが停止して1枚の払出しを行うが、停止可能な位置にない場合には「はずれ目」を表示させる（図9の「orx」）。また、左のストップボタン33aの操作時に「チェリー」図柄が停止した場合、この時点で入賞の可能性がある役は、小役1Q（「チェリー」-「赤7」-「スイカ」）と小役1R（「チェリー」-「青7」-「スイカ」）となり、中のストップボタン33bの操作時に、中リール21bの中段に「赤7」又は「青7」が停止可能な位置にある場合には小役1Q又は小役1Rの図柄組合せが停止して1枚の払出しを行うが、停止可能な位置にない場合には「はずれ目」を表示させる（図9の「orx」）。なお、中のストップボタン33b操作時に、「赤7」図柄又は「青7」図柄停止可能な位置にない場合には「はずれ目」を構成する図柄を表示させるとともに残りの左のストップボタン33aの操作時に「はずれ目」を表示させる。

30

40

【0044】

[左中右の順でストップボタン33a～33cを操作した場合]

左中右の順でストップボタン33a～33cが操作されると、左のストップボタン33aの操作時には「個数優先停止制御」に従って左リール21aの中段に「リプレイ」図柄を停止させ、次に中のストップボタン33bの操作時に、中リール21bの中段に「赤7

50

」図柄が停止可能な位置にある場合には「赤7」図柄を停止させる。中のストップボタン33bの操作時に「赤7」図柄が停止した場合、この時点で入賞の可能性がある役は、小役1B（「リプレイ」-「赤7」-「赤7」）と小役1C（「リプレイ」-「赤7」-「青7」）となり、右のストップボタン33cの操作時に、右リール21cの中段に「赤7」又は「青7」が停止可能な位置にある場合には小役1B又は小役1Cの図柄組合せが停止して1枚の払出しを行うが、停止可能な位置にない場合には「はずれ目」を表示させる（図9の「or x」）。なお、中のストップボタン33b操作時に「赤7」図柄が停止可能な位置にない場合には「はずれ目」を構成する図柄を表示させるとともに残りの右のストップボタン33cの操作時に「はずれ目」を表示させる。

【0045】

[左右中の順でストップボタン33a～33cを操作した場合]

左中右の順でストップボタン33a～33cが操作されると、左のストップボタン33aの操作時には「個数優先停止制御」に従って左リール21aの中段に「リプレイ」図柄を停止させ、次に右のストップボタン33cの操作時に、右リール21cの中段に「赤7」図柄又は「青7」図柄が停止可能な位置にある場合にはいずれかの図柄を停止させる。右のストップボタン33cの操作時に「赤7」図柄が停止した場合、この時点で入賞の可能性がある役は、小役1B（「リプレイ」-「赤7」-「赤7」）となり、中のストップボタン33aの操作時に中リール21bの中段に「赤7」が停止可能な位置にある場合には小役1Bの図柄の組合せが停止して1枚の払出しを行うが、停止可能な位置にない場合には「はずれ目」を表示させる（図9の「or x」）。また、右のストップボタン33cの操作時に「青7」図柄が停止した場合、この時点で入賞の可能性がある役は、小役1C（「リプレイ」-「赤7」-「青7」）となり、中のストップボタン33aの操作時に、中リール21bの中段に「赤7」が停止可能な位置にある場合には小役1Cの図柄組合せが停止して1枚の払出しを行うが、停止可能な位置にない場合には「はずれ目」を表示させる（図9の「or x」）。なお、右のストップボタン33c操作時に「赤7」図柄又は「青7」図柄が停止可能な位置にない場合には「はずれ目」を構成する図柄を表示させるとともに残りの中のストップボタン33bの操作時に「はずれ目」を表示させる。

【0046】

上記の例では、左のストップボタン33aの操作時には「個数優先停止制御」に従って「リプレイ」図柄を停止させると説明したが、実際には左リールに「リプレイ」図柄を含んで構成される役が小役1B（「リプレイ」-「赤7」-「赤7」）、小役1C（「リプレイ」-「赤7」-「青7」）の2種類であるのに対し、小役1E（「スイカ」-「ベル」-「リプレイ」）、小役1F（「スイカ」-「ベル」-「チェリー」）では「スイカ」図柄が2種類、小役1I（「カバン」-「ベル」-「リプレイ」）、小役1J（「カバン」-「ベル」-「チェリー」）では「カバン」図柄が2種類、小役1M（「赤7」-「赤7」-「スイカ」）、小役1N（「赤7」-「青7」-「スイカ」）では「赤7」図柄が2種類、小役1Q（「チェリー」-「赤7」-「スイカ」）、小役1R（「チェリー」-「青7」-「スイカ」）では「チェリー」図柄が2種類と、いずれも「リプレイ」図柄を含んで構成される役の数と同じ数にて構成されているため、必ずしも「リプレイ」図柄を含んで構成される小役1B（「リプレイ」-「赤7」-「赤7」）、小役1C（「リプレイ」-「赤7」-「青7」）を優先して引き込む必要はない。本実施形態では、左リールに配置された「リプレイ」図柄が、どのタイミングで左のストップボタン33aを操作された場合であっても必ず停止させることができる図柄であることを考慮して、このような実施形態を採用している。

【0047】

なお、以降の説明において、左ストップボタン33aを最初に押す操作を「順押し」と呼び、中ストップボタン33b又は右ストップボタン33cを最初に押す操作を「変則押し」と呼ぶ。

【0048】

同様に、小役2（スイカ）は、図5に示すように、8つの小役2A～小役2Hから構成

10

20

30

40

50

されており、図10に示すように、当選役はこれらの小役2A～小役2Hを組み合わせて、小役2-1及び小役2-2が設定されている。なお、この図10に示す当選役の括弧内も、重複して当選する役が示されており、例えば、小役2-1が当選すると、小役2A及び小役2Bが重複して当選することを示している。また、小役3(チェリー)は、図5に示すように3つの小役3A～小役3Cから構成されており、図10に示すように、当選役はこれらの小役3A～小役3C及び、後述する特殊役A～特殊役Eを組み合わせて、小役3-1及び小役3-2が設定されている。この図10においては、例えば小役3-1が当選すると、小役3A、小役3B、小役3C、特殊役A及び特殊役Eが重複して当選することを示している。さらに、特殊役は、図5に示すように、5つの特殊役A～特殊役Eから構成されており、図10に示すように、当選役はこれらの特殊役A～特殊役Eのうち、特殊役A～特殊役Dを組み合わせて、特殊役1及び特殊役2が設定されている。この特殊役は、特殊役の図柄を停止させることができなかつたときに、通常とは異なる図柄(チャンス目)の停止を行うために用いられる。

10

【0049】

また、リプレイは、図5に示すように、12のリプレイA～リプレイLから構成されており、それぞれ図柄の組み合わせが異なるように割り当てられている。これらのリプレイA～リプレイLに対する当選役は、図10に示すように、リプレイAが単独で当選するリプレイ1、及び、リプレイA～リプレイLが組み合わせられたリプレイ2～リプレイ4が設定されている。なお、図10における括弧内の意味は、上記の小役と同じである。

20

【0050】

ここで、上述したように、リール制御手段120は、ストップボタン33a～33cの各々が操作されると、対応するリール21a～21cを、その操作がされたときに有効ライン上に位置する図柄を含めて5図柄以内に停止するように構成されている。図4に示すように、本実施形態に係るスロットマシン1では、リール21a～21cの何れにおいても、リプレイの図柄は、互いの間隔が5図柄以内になるように配置されている。そのため、リール21a～21cの各々がどのような回転位置にあったとしても、ストップボタン33a～33cの操作がされると、リール制御手段120は、有効ライン上にリプレイの図柄を引き込むことができる。そのため、これらの図柄で構成されたリプレイ1(リプレイA)が当選すると、ストップボタン33a～33cがどのタイミングで操作されたとしても、リール制御手段120は、リプレイAの図柄の組み合わせを有効ライン上に揃える制御を行うように構成されている。また同様に、リール制御手段120は、リール21a～21cのベルの図柄もストップボタン33a～33cの操作タイミングに関わらず、有効ライン上に引き込むことができる。

30

【0051】

また、上述のリプレイの当選役のうち、リプレイ2～リプレイ4に対しては、ストップボタン33a～33cの押し順が割り当てられている。例えば、リール制御手段120は、リプレイ2が当選したときに、ストップボタン33a～33cが順押しされると、その操作タイミングに応じて、上記のように重複して当選するリプレイA～リプレイFの中から、いずれか一つの図柄の組み合わせを中段ライン(すなわち、有効ライン上)に揃えるように構成されており、これにより、上段ライン、又は右斜め下がりのライン(無効ライン)にベルの図柄の組み合わせ(特定小役である小役1Aの図柄の組み合わせ)が揃うことになる。すなわち、変動表示手段であるリール21a～21cの表示窓11から見える表示領域に停止した図柄の中の少なくとも一つの直線上に、特定小役(小役1A)の図柄の組み合わせが含まれる。また、リール制御手段120は、リプレイ2が当選したときに、ストップボタン33a～33cが変則押しされると、中段ライン(有効ライン)にリプレイの図柄が揃う、すなわち、リプレイAの図柄の組み合わせを停止させるように構成されている。同様に、リール制御手段120は、リプレイ3が当選したときに、ストップボタン33a～33cが順押しされたときは中段ラインにリプレイの図柄を停止させ、変則押しされたときは中段ラインに赤7の図柄を揃えることができるときは、赤7が揃うように停止させ、揃えることができないときはリプレイの図柄を停止させる。また、リール制

40

50

御手段 1 2 0 は、リプレイ 4 が当選したときに、ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c が順押しされたときは中段ラインにリプレイの図柄を停止させ、変則押しされたときは下段ラインにリプレイの図柄が揃うように停止させる。

【 0 0 5 2 】

なお、役抽選手段 1 1 0 は、特別役 (M B) が当選するときは、小役 1 A 又はリプレイ A のように、ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c の操作タイミングに関わらず、リール制御手段 1 2 0 がその図柄の組合せを有効ライン上に必ず揃えることができる役を重複して当選させるように構成されている。これにより、特別役 (M B) が当選した遊技においてこの M B の図柄の組合せが有効ライン上に揃うことはなく、M B 当選ですぐに特別遊技に移行しないように (内部中遊技状態 R T 1 が実行されるように) 構成することができる。

10

【 0 0 5 3 】

また、図 1 0 には、後述する各遊技状態における役の当選確率も示している。ここで、各役に示される「 - 」は、その遊技状態では当該役の抽選は行われなことを示している。なお、M B が当選してその図柄の組み合わせが有効ライン上に揃ったときの特別遊技状態においては、役の抽選が行われた後、全ての小役が当選した状態に書き替えられて遊技が行われる。さらに、どの役にも当選しない確率 (いわゆる「ハズレ」の場合の確率) は、特別役、小役及びリプレイ (再遊技役) の当選確率の合計を 1 から引いた確率である。

【 0 0 5 4 】

(停止図柄判定手段 1 3 0)

停止図柄判定手段 1 3 0 は、リール 2 1 a ~ 2 1 c の全てが停止したときに、上述の有効ライン上のいずれかに役の図柄の組み合わせが並んでいるか否かを判定し、並んでいるものがあれば当該遊技でその役が成立した (入賞した) 、又は、遊技状態が移行する特定図柄が停止したと判定する。このとき、停止図柄判定手段 1 3 0 は、リール位置検出手段 2 3 a ~ 2 3 c を用いて、例えばステッピングモータの停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上に位置する図柄を判定し、これに基づいて、役の成立 (入賞) の有無を判定する。なお、リール 2 1 a ~ 2 1 c を停止させる際の制御にテーブルを用いている場合には、リール 2 1 a ~ 2 1 c が実際に停止してから停止図柄判定手段 1 3 0 が図柄の組み合わせを判定するのではなく、リール制御手段 1 2 0 によってテーブルを用いてリール 2 1 a ~ 2 1 c の停止位置が定められた時に、有効ライン上に停止する図柄の組み合わせを判定するようにしてもよい。

20

30

【 0 0 5 5 】

(払出し制御手段 1 4 0)

払出し制御手段 1 4 0 は、停止図柄判定手段 1 3 0 による判定の結果、成立 (入賞) している役 (本実施形態に係るスロットマシン 1 においては小役 1 ~ 3) に応じたメダルの払出しを行う。ここで、本実施形態に係るスロットマシン 1 においては、払出し制御手段 1 4 0 に設けられた遊技媒体貯留手段 1 4 1 により、内部に所定の枚数 (例えば 5 0 枚) の遊技メダルを貯留することができる (以下、このスロットマシン 1 の内部に貯留されている遊技メダルを「クレジット」と呼ぶ) 。メダル投入口 5 1 から最大のベット数 (本実施の形態では 3 枚) 以上の遊技メダルが投入されるか、若しくは、遊技メダルが払い出される役に入賞すると、払出し制御手段 1 4 0 は、その遊技メダルを遊技媒体貯留手段 1 4 1 に記憶 (内部に貯留) する。なお、貯留されている遊技メダル (クレジット) の枚数が所定の枚数 (上述の場合 5 0 枚) を超えると、払出し制御手段 1 4 0 は、超えた枚数の遊技メダルの払出しを、ホッパー装置 5 0 に行わせるように構成されている。また、払出し制御手段 1 4 0 は、精算ボタン 3 4 が操作されると、ベットされている遊技メダル及び貯留されている遊技メダル (クレジット) の払出しを、ホッパー装置 5 0 に行わせるように構成されている。このとき、ベットされている遊技メダル及び遊技媒体貯留手段 1 4 1 の貯留数は 0 になる。

40

【 0 0 5 6 】

(設定値設定手段 1 5 0)

設定値設定手段 1 5 0 は、図示しない設定キーの操作により、本実施形態に係るスロッ

50

トマシン 1 における役の抽選や払い出しに関する設定等を行うものである。このスロットマシン 1 においては、電源がオフされている状態で設定キーをオンにして電源を投入し、所定の操作を行って設定値を入力した後、設定キーをオフすると、この設定値が設定値記憶手段 151 に記憶されるように構成されている。例えば、1 ~ 6 までの 6 段階の設定値を設定することができ、役抽選手段 110 は、当該設定値に応じて役の当選確率を変化させ、これにより、払い出される遊技メダルの出玉率（払出し率）を変化させるように構成されている。したがって、図 10 に示す当選確率は一例である。また、設定値の変更が行われると遊技に関する情報のうちの一部（特別役の当選フラグや通常遊技状態、再遊技確率変動遊技状態などの遊技状態）は保持される一方、他の情報（リールの駆動状態や小役の当選フラグなど）は初期化されるように構成することもできる。また、特別遊技状態 R T 2 にあるときは、上記操作を行っても設定値の変更ができないように構成することもできる。さらに、内部中遊技状態 R T 1 においても設定値の変更ができないように構成しても良い。

10

【0057】

図 11 に示すように、設定値設定手段 150 は、電源が投入されると、前扉 3 が開放されていて、且つ、設定キーがオンになっているかを判定する（ステップ S 530）。さらに、設定値設定手段 150 は、前扉 3 が開放された状態で設定キーがオンになっていると判断すると、RAM 103 の状態をチェックする（ステップ S 531）。例えば、RAM 103 が、記憶しているデータのチェックサムを生成してこれらのデータとともに記憶する機能を有する場合、設定値設定手段 150 は、RAM 103 の現在のデータから求められるチェックサムと、RAM 103 に記憶されているチェックサムとを比較し、一致をすれば RAM 103 が正常であると判断し、一致しなければ異常であると判断する。設定値設定手段 150 は、この RAM 103 の状態のチェックの結果から（ステップ S 532）、正常であると判断すると正常な状態で設定値の変更が開始される旨の制御コマンド（正常設定値変更開始コマンド）をサブ制御基板 200 に送信し（ステップ S 533）、異常であると判断すると異常がある状態で設定値の変更が開始される旨の制御コマンド（異常設定値変更開始コマンド）をサブ制御基板 200 に送信する（ステップ S 534）。そして、設定値設定手段 150 は、設定キーがオフされるのを監視し（ステップ S 535）、設定キーがオフされると、設定された設定値を設定値記憶手段 151 に記憶させるとともに、この設定値を含む制御コマンド（設定値変更終了コマンド）をサブ制御基板 200 に送信する（ステップ S 536）。また、ステップ S 530 で設定キーがオフであると判断すると、設定値設定手段 150 はサブ制御基板 200 に対して電源断復帰時コマンドを送信する（ステップ S 537）。

20

30

【0058】

（フラグ情報記憶手段 160）

フラグ情報記憶手段 160 は、役抽選手段 110 によって何らかの役に対するフラグがオンになった場合に、当選した役の種類及びそのフラグがオンになったことを記憶する。なお、後述するように、フラグ情報記憶手段 160 に記憶されている情報が消去されるタイミング（当選フラグがオフとなるタイミング）は、特別役とそれ以外の役とで異なっている。すなわち、特別役の場合、フラグ情報記憶手段 160 に記憶されている情報は、特別役の図柄が有効ライン上に揃ったことを条件として消去され、特別役の図柄が有効ライン上に揃わなければ次遊技以降、当該図柄が有効ライン上に揃うまで持ち越されるのに対し、それ以外の役の場合には、その役に対する図柄が有効ライン上に揃うか否かに関わらず、当該遊技の終了の際に消去され、次遊技まで持ち越されることはない。

40

【0059】

（特別役持ち越し手段 170）

特別役持ち越し手段 170 は、役抽選手段 110 により特別役に当選し、フラグ情報記憶手段 160 に、この特別役に対するフラグが立てられると、当選した特別役の図柄が有効ライン上に揃うまで、その当選役を持ち越し（フラグが立てられた状態を維持し）、特別役の図柄が有効ライン上に揃うと特別役の持ち越しを終了する（フラグが下げられる）

50

。なお、特別役のうちS Bと、その他の役は、当選した遊技で図柄を揃えることができないと、フラグは下げられる（次遊技に持ち越すことはできない）。

【0060】

（遊技状態制御手段180）

遊技状態制御手段180は、このスロットマシン1における遊技状態を制御するものであり、通常遊技制御手段181、特別遊技制御手段182、及び、再遊技確率変動遊技制御手段183を有して構成される。図12に示すように、このスロットマシン1の電源が投入されたときやリセットされたとき（「RAMクリア」とも呼ばれる）のような初期状態において、遊技状態制御手段180は、通常遊技制御手段181を実行し、このスロットマシン1は、通常遊技状態（非内部中）R T 0になる。ここで、「非内部中」とは、電源投入やRAMクリア時のように特別役に当選していない状態のことを指す。

10

【0061】

そして、この通常遊技状態R T 0において、役抽選手段110により特別役に当選すると、遊技状態制御手段180は、再遊技確率変動遊技制御手段183を起動し、このスロットマシン1は、内部中遊技状態R T 1に移行する。ここで、「内部中」とは、特別役に当選はしているが、有効ライン上にこの特別役に対応する図柄の組み合わせを揃えていない状態のことである。また、再遊技確率変動遊技とは、リプレイ（再遊技役）の当選確率が通常遊技状態R T 0とは異なるように構成された遊技である。また、図10に示す内部中遊技状態R T 1のように、リプレイ（再遊技役）の当選確率が通常遊技状態R T 0よりも高く設定されている遊技状態を「リプレイタイム（R T）」とも呼ぶ。このように、内部中遊技状態R T 1に移行すると、特別役持ち越し手段170により、当選した特別役の図柄の組み合わせが有効ライン上に揃うまで当選役が持ち越される（すなわち、内部中遊技状態R T 1が継続される）。

20

【0062】

また、内部中遊技状態R T 1において、当選した特別役に対応する図柄の組み合わせを有効ライン上に揃えると、遊技状態制御手段180は特別遊技制御手段182を実行し（作動させ）、このスロットマシン1は、特別遊技状態R T 2になる。特別遊技状態R T 2に移行すると、所定の終了条件を満たすまで通常遊技以上の遊技メダルの獲得を期待できる遊技者にとって有利な遊技（特別遊技）が実行される。ここで、所定の終了条件とは、上述したように、例えばその特別遊技状態R T 2において、遊技者に対して所定の枚数以上の遊技メダルが払い出された場合である。この特別遊技状態R T 2において所定の終了条件が満たされると、特別遊技制御手段182の作動が終了し、通常遊技制御手段181が実行されて通常遊技状態R T 0に移行する。

30

【0063】

なお、いずれの遊技状態においても、小役に当選して対応する図柄の組み合わせを有効ライン上に揃える（入賞する）と払出し制御手段140により所定の枚数の遊技メダルが払い出され（若しくは貯留され）、リプレイ（再遊技役）に当選して対応する図柄の組み合わせを有効ライン上に揃えると再遊技が実行されるように構成されている。また、以上の遊技状態の説明は一例であり、本発明がこの遊技状態の遷移に限定されることはない。例えば、有効ラインに当選役の図柄の組み合わせが揃うことにより遊技状態を移行させるように構成しても良いし、当選役の図柄の組み合わせが揃う有効ライン以外の有効ラインに、当選役とは異なる遊技状態移行図柄を表示させて、遊技状態を移行させても良い。

40

【0064】

（フリーズ制御手段190）

フリーズ制御手段190は、所定の条件を満たしたときに、遊技の進行を所定時間不能にする（一時停止状態にする）フリーズを行う。例えば、スロットマシン1の操作手段30の機能を一時停止状態にする「フリーズ演出」としては、遊技媒体の受け付け、または予めクレジットされた遊技媒体のベット数を定めるためのベットボタン31の操作を一時停止状態にすることも考えられるし、遊技を開始するためのスタートレバー32の操作を一時停止状態にすることも考えられるし、ストップボタン33a～33cによるリール2

50

1 a ~ 2 1 c の停止操作を一時停止状態にすることも考えられる。ここで、操作手段 3 0 の機能を一時停止状態にする態様としては、遊技者の操作に基づく信号（例えば、遊技媒体の投入を感知するセンサからの信号、ベットボタン 3 1、スタートレバー 3 2 またはストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c の操作に基づき操作手段 3 0 から送信される信号）の受け付けを所定期間行わない場合があり得る。この場合、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときは、受け付けた信号を無効にする制御処理を行なうことも考えられるし、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を検知したときであっても、受け付け処理自体を行わないことも考えられる。また、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときは、遊技者の操作に基づく信号の受け付けは行なうが、受け付けた信号に基づいて実施する操作手段 3 0 の制御処理を所定期間実行せず、所定期間経過後に受け付けた信号に基づいた制御処理を開始させる場合もあり得る。なお、スタートレバー 3 2 のフリーズに関しては、スタートレバー 3 2 を操作しても、所定期間リール 2 1 a ~ 2 1 c の回転が開始されない場合や、所定期間、役抽選が開始されない場合を例示することができる。また、このようなフリーズ制御はスタートレバー 3 2 の操作時に限定されることはなく、例えば、全てのリール 2 1 a ~ 2 1 c が停止したときに有効ライン上に所定の図柄の組み合わせが揃っていた場合（例えば、特別役の図柄の組み合わせが有効ライン上に揃い、次の遊技から特別遊技が行われることが確定したとき）に、予め決められた時間だけフリーズ制御を行うように構成することができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 5 】

なお、本実施形態に係るスロットマシン 1 のフリーズ制御手段 1 9 0 は、フリーズ制御の一つとして、予め定められた特定役（複数の小役のうち、当選確率の低い小役（以下、「レア役」と呼ぶ））に当選したときに、抽選を行い、その抽選に当選すると、当該特定役に当選した遊技において、スタートレバー 3 2 の操作後の遊技の進行を所定の時間不能にする制御を行うように構成されている。同様に、フリーズ制御手段 1 9 0 は、リプレイ 2 に当選レベルの図柄（小役 1 A の図柄の組み合わせ）が無効ラインに揃った場合に、遊技の進行を所定の時間不能にする制御を行うように構成されている。一方、このフリーズ制御手段 1 9 0 は、所定の条件を満たしたときに実行される演出（上乘せ演出）に対応する上乘せ遊技を実行し、この上乘せ遊技の間はフリーズを実行しないように構成されている。具体的な処理については後述する。なお、リプレイ 2 に当選し、小役 1 A（ベル）の図柄の組み合わせが無効ライン上に揃ったときに実行されるフリーズは、所定の時間（例えば 2 0 秒）経過するか、若しくは、このスロットマシン 1 に対して所定の操作（例えば、メダル投入口 5 1 に対する遊技メダルの投入、ベットボタン 3 1 の操作、精算ボタン 3 4 の操作、スタートレバー 3 2 の操作、ストップスイッチ 3 3 a ~ 3 3 c の操作等）がされると、終了するように構成されている。

【 0 0 6 6 】

また、フリーズ制御手段 1 9 0 は、リプレイ 2 が当選したときに、その押し順のうち、変則押し 4 つの押し順の中から、フリーズモード B 及びフリーズモード C に対して異なる押し順を抽選により決定して割り当て、その情報を制御コマンドによりサブ制御基板 2 0 0（演出制御基板 3 0 0 で実行される演出制御手段）に送信するように構成されている。また、フリーズ制御手段 1 9 0 は、このリプレイ 2 の当選に対して、上述のようにして割り当てられた押し順でストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c が操作されたときは、対応するフリーズモードを設定し、そのフリーズモードに応じてレア役に当選時にスタートレバー 3 2 の操作後のフリーズを発生させるように構成されている。フリーズモードとリプレイ 2 の押し順とを固定して対応付けしてしまうと、遊技者にその関係が知られてしまうが、リプレイ 2 に当選するごとに、抽選で押し順を割り当てることにより、リプレイ 2 の押し順とフリーズモードの関係を推測することが不可能になる。

【 0 0 6 7 】

（サブ制御基板 2 0 0）

このようなスロットマシン 1 においては、遊技の結果に外部からの影響を加えることが

できないように、遊技を制御するメイン制御基板 100 とその遊技に対する演出を制御するサブ制御基板 200 とは分離して構成されている。そのため、メイン制御基板 100 は、サブ制御基板 200 で実行される演出を制御するために、上述の当選結果や遊技状態等の遊技に関する情報（制御状態）を含む制御コマンドをサブ制御基板 200 に送信するように構成されており、サブ制御基板 200 の演出制御基板 300 は、この制御コマンドを受信してその演出の態様を決定し、演出手段 40 を構成する画像表示装置 41、各種演出用ランプ 42、放音部（スピーカー）43、及び、バックランプ 44 により映像、光及び音響効果を用いて演出を行うように構成されている。

【0068】

このサブ制御基板 200 において演出制御基板 300 と画像音響生成基板 400 とは、図 6 に示すように、バス 210 に接続されている。演出制御基板 300 には、サブ CPU 310、乱数発生器 320、RAM 330、ROM 340 及び I/F 回路 350 が設けられており、これらはバス 210 に接続されている。一方、画像音響生成基板 400 には、上述のバス 210 に接続された画像制御 IC 410 及び音源 IC 440 が設けられている。さらに、画像制御 IC 410 には、ビデオ RAM 420 及び画像 ROM 430 と、画像表示装置 41 が接続されている。また、音源 IC 440 には音源 ROM 450 及びアンプ 460 が接続され、アンプ 460 には上部及び下部スピーカー 43（43a, 43b）が接続されている。また、バス 210 には、上述の各種演出用ランプ 42（42a, 42b）及びバックランプ 44 も接続されてその点灯・消灯動作が演出制御基板 300 により制御される。さらにバス 210 には、サブ入力手段 45 が接続されている。このサブ入力手段 45 は、サブ制御基板 200 で実行される演出に対して遊技者からの指示を与えるものであり、例えば、ボタン及び方向キーから構成されている。このサブ入力手段 45 は、例えば、図 1 に示すように、ストップボタン 33a ~ 33c の上方に配置されている。

【0069】

サブ CPU 310 は、ROM 340 に記録された演出用制御プログラムを RAM 330 に展開して実行し、画像音響生成基板 400 に設けられた画像制御 IC 410 及び音源 IC 440 を制御して、画像表示装置 41 やスピーカー 43（43a, 43b）を用いて映像や音響効果による遊技の演出を行うように構成されている。なお、画像表示装置 41 に表示される映像は、画像制御 IC 410 が、画像 ROM 430 に記憶された画像情報をビデオ RAM 420 に展開して実行することにより表示され、また、スピーカー 43（43a, 43b）から出力される音響効果（音楽、音声、効果音等）は、音源 IC 440 が音源 ROM 450 から取り出した音響情報から再生され、アンプ 460 を介してスピーカー 43（43a, 43b）から出力される。

【0070】

なお、このサブ CPU 310 で実行される演出は、上述のように、メイン制御基板 100 から送信される制御コマンドを、サブ CPU 310 が I/F 回路 350 を介して受信し、この制御コマンドに応じて決定・制御されるが、この演出の態様（パターン）の一部は、演出制御基板 300 に設けられた乱数発生器 320 で発生された乱数値を用いて決定されるように構成されている。

【0071】

（メイン制御基板 100 での処理）

次に、図 13 ~ 図 22 を合わせて用いてメイン制御基板 100 で制御される各遊技における処理について説明する。ここで、図 13 は遊技開始時に遊技者がベット操作及びスタートレバー操作をするまでの処理の流れを示すフローチャートであり、図 14 はリールの回転から停止までの処理の流れを示すフローチャートであり、図 15 はリール停止後の処理の流れを示すフローチャートであり、図 16 は役抽選処理の流れを示すフローチャートであり、図 17 は上乗せ遊技処理の前段部分のフローチャートであり、図 18 は上乗せ遊技処理の後段部分のフローチャートであり、図 19 はフリーズ実行処理のフローチャートであり、図 20 はフリーズモード変更処理のフローチャートであり、図 21 は再遊技制御のフローチャートであり、図 22 は、1 回の単位遊技において、メイン制御基板 100 が

10

20

30

40

50

らサブ制御基板200(演出制御基板300)に送信される制御コマンドの流れの一例を示す説明図である。なお、以降の説明において、メイン制御基板100のメインCPU101で実行される遊技用制御プログラムによる機能を「メイン制御手段」と呼ぶ。

【0072】

図13に示すように、遊技が開始されると、メイン制御手段は、遊技状態制御手段180により、遊技状態を管理する(ステップS500)。すなわち、前回の遊技において特別役の図柄の組み合わせが有効ライン上に揃ったときは、当該特別役に対応する特別遊技の開始のための処理(初期設定等)を行う。そして、メイン制御手段は、遊技の実行が可能になると、現在の遊技状態及び遊技メダルの受付(ベット)が可能になったことを示す遊技状態コマンドC1000をサブ制御基板200に送信する(ステップS501)。なお、メイン制御基板100からサブ制御基板200(演出制御基板300)に送信される制御コマンドは、図22に示されている。

10

【0073】

遊技の開始時には、遊技者は、メダル投入口51から遊技メダルを投入するか、若しくは、ベットボタン31(1ベットボタン31a又はMAXベットボタン31b)を操作して遊技者の望む遊技メダルの数のベットを行う。なお、本実施形態に係るスロットマシン1では、特別遊技が実行されるときはベット数は2枚、その他の場合は3枚に設定されている。メイン制御手段は、このベット操作が行われることを監視し(ステップS502)、ベット操作が行われると、メダル投入口51から投入された遊技メダルの枚数が若しくはベットボタン31の操作によりベットされた遊技メダルの枚数等の情報を含むベット情報をベットコマンドC1001としてサブ制御基板200に送信する(ステップS503)。ここで、前の遊技でリプレイ(再遊技役)の図柄の組み合わせが有効ライン上に揃ったときは、遊技メダルが自動投入されたことを示すベットコマンドC1001が送信される。

20

【0074】

さらに、メイン制御手段は、遊技者によりスタートレバー32が操作されたか否かを監視する(ステップS504)。そして、メイン制御手段は、スタートレバー32が操作されたと判断すると、役抽選手段110により役の抽選を行う(ステップS505)。図16に示すように、この役抽選手段110による役抽選処理は、現在の遊技状態に応じて、図10に示す抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルを用いて役の抽選を行い(ステップS5051)、当選役にレア役(例えば、本実施形態では、小役2、小役3及び特殊役)が含まれるか否かを判断する(ステップS5052)。メイン制御手段は、このステップS5052において、当選役にレア役が含まれていると判断したときは、後述する上乘せ遊技が実行されていることを示すフラグ(以下、「上乘せ遊技フラグF2」と呼ぶ)がオンになっているか否かを判断し(ステップS5053)、オンになっていると判断すると、後述するフリーズモードに応じて抽選テーブルを選択し、この抽選テーブルを用いて抽選により、フリーズを実行するか否かを決定する(ステップS5054)。そして、メイン制御手段は、この抽選に当選したときは、当該遊技でフリーズを実行することを示すフラグ(以下、「フリーズフラグF1」と呼ぶ)をオンにして(ステップS5056)この役抽選処理を終了し、この抽選に外れたときはそのまま役抽選処理を終了する。また、上述したように、本実施形態に係るスロットマシン1は、上乘せ遊技中はフリーズを実行しないように構成されているため、ステップS5053で上乘せ遊技フラグF2がオンであると判断したときも、そのまま役抽選処理を終了するように構成されている。一方、メイン制御手段は、ステップS5052で当選役にレア役が含まれていないと判断したときは、さらに当選役にリプレイ2が含まれるか否かを判断し(ステップS5057)、含まれていないと判断したときはそのまま役抽選処理を終了し、含まれていると判断したときは、このリプレイ2に対する押し順を抽選して役抽選処理を終了する(ステップS5058)。ここで、ステップS5058で決定される押し順とは、後述するフリーズモードのうち、フリーズモードB及びフリーズモードCに割り当てる押し順であって、それぞれに対して変則押しの押し順の何れか(中左右、中右左、右左中、右中左の4通りのうち

30

40

50

の何れか)が割り当てられる。

【0075】

なお、フリーズを実行する条件(本実施形態ではレア役に当選したことがフリーズを実行する条件となる)及びフリーズが実行されるまでの遊技数は、上述の構成に限定されることはない。例えば、レア役に限定せず、全ての小役に当選したときに抽選によりフリーズを実行しても良いし、特別役(MB)に当選して内部中になった遊技においてフリーズを実行させるように構成しても良い。また、レア役に当選した遊技でフリーズを実行するのではなく、その当選した遊技から所定の遊技数が経過したときに、フリーズを実行するように構成しても良い。

【0076】

図13に戻り、役抽選手段110による役の抽選が行われると、メイン制御手段は、上述した上乘せ遊技の処理を行う(ステップS506)。図17に示すように、メイン制御手段は、現在の遊技が上乘せ遊技であるか否か、すなわち、上乘せ遊技フラグF2がオンであるか否かを判断し(ステップS5061)、上乘せ遊技でないと判断すると、当該遊技でフリーズが実行されるか否か、すなわち、フリーズフラグF1がオンであるか否かを判断する(ステップS5062)。本実施形態に係るスロットマシン1では、上述したように役抽選手段110によりレア役に当選し、さらに抽選でフリーズが実行されると決定したときに、フリーズモードに応じた抽選で、上乘せ遊技を実行するか否かを決定するように構成されている。そのため、メイン制御手段は、ステップS5062でフリーズフラグF1がオンであると判断すると、フリーズモードに応じて抽選テーブルを選択し、この抽選テーブルを用いて上乘せ遊技を実行するか否かを抽選する(ステップS5063)。なお、本実施形態に係るスロットマシン1においては、後述するように、この上乘せ遊技は、ART演出状態のときに実行される遊技であり、メイン制御手段は、現在の演出状態がART演出状態であるか否かをフリーズモードで判断している。具体的には、ART演出状態になると、演出制御基板300で実行される演出制御手段により、フリーズモードが「B」又は「C」になるように制御される。そのため、このステップS5063において、メイン制御手段により抽選に用いられる抽選テーブルのうち、フリーズモードAに対応する抽選テーブルは、上乘せ遊技がほとんど当選しないか、若しくは、全く当選しないように構成することが好ましい。また、フリーズモードBよりもフリーズモードCの抽選テーブルの方が上乘せ遊技に当選する確率が高くなるように設定されており、このとき、フリーズモードCに対応する抽選テーブルは、必ず上乘せ遊技が当選するように構成しても良い。そして、メイン制御手段は、ステップS5063の抽選処理により、上乘せ遊技に当選したか否かを判断し(ステップS5064)、当選した場合は、上述した上乘せ遊技フラグF2をオンにセットする(ステップS5065)。また、このとき、メイン制御手段は、次遊技から実行される上乘せ遊技の遊技数Tを抽選で決定して記憶し(ステップS5066)、さらに、ステップS5066で決定された遊技数Tの上乗せ遊技が終了したときに、再度上乘せ遊技を継続するか否かを抽選で決定して記憶し(ステップS5067)、この上乘せ遊技処理を終了する。一方、ステップS5062でフリーズフラグF1がオフであると判断したとき、及び、ステップS5064で上乘せ遊技の抽選にはずれたと判断したときは、そのまま上乘せ遊技処理を終了する。このように、本実施形態に係るスロットマシン1においては、上乘せ遊技を実行すると決定したときに、その上乘せ遊技を実行する前に、当該上乘せ遊技の遊技数T、及び、当該遊技数Tの遊技が終了したときに再度上乘せ遊技を継続するか否かを決定するように構成されている。

【0077】

また、ステップS5061で上乘せ遊技フラグF2がオンであると判断すると、現在の上乘せ遊技の遊技数Tから1を減算し(ステップS5068)、遊技数Tが0になったか否かを判断する(ステップS5069)。そして、上乘せ遊技数Tが0であると判断すると、現在の上乘せ遊技を開始すると決定した遊技における上述したステップS5067で上乘せ遊技を継続することに決定しているか否かを判断し(ステップS5070)、継続すると決定しているときは、次遊技から継続して実行する上乘せ遊技数の遊技数Tを抽選

10

20

30

40

50

で決定して記憶し(ステップS5066)、さらに、ステップS5066で決定された遊技数の上乘せ遊技が終了したときに、再度上乘せ遊技を継続するか否かを抽選で決定して記憶し(ステップS5067)、上乘せ遊技処理を終了する。また、ステップS5070で上乘せ遊技の継続に当選していないと判断したときも、当該遊技でレア役に当選しているか否かを判断し(ステップS5071)、当選しているときは、上乘せ遊技を継続すると判断し、上述のステップS5066及びS5067を実行して、遊技数T及び継続の有無を決定する。また、ステップS5071でレア役に当選していないと判断したときは、上乘せ遊技フラグF2にオフを設定し、上乘せ遊技処理を終了する。このように、本実施形態に係るスロットマシン1では、上乘せ遊技の開始前の抽選で、上乘せ遊技を継続していないと決定されているときでも、最後の遊技(T=0の遊技)においてレア役に当選したときは、上乘せ遊技を継続するように構成されている。このとき、抽選で継続するか否かを決定するように構成しても良い。

10

【0078】

一方、ステップS5069で遊技数Tが0でないと判断したときは、図18に示すように、現在実行されている上乘せ遊技が終了したときに、継続しないと決定されているか否かを判断し(ステップS5073)、また、継続していないと決定されているときに、当該遊技でレア役に当選しているか否かを判断し(ステップS5074)、継続しないと決定されており、さらにレア役に当選していると判断したときは、上乘せ遊技の継続抽選を行い(ステップS5075)、継続すると決定されたときは、上乘せ遊技を継続することに置き換え(ステップS5077)、上乘せ遊技処理を終了する。それ以外の場合は、上乘せ遊技処理をそのまま終了する。このように、本実施形態のスロットマシン1では、現在の上乗せ遊技が継続しないと決定されているときでも、この上乘せ遊技中にレア役に当選したときは、抽選で、継続するか否かが再度決定されるように構成されている。

20

【0079】

再び図13に戻り、上乘せ遊技処理が終了すると、メイン制御手段は、スタートレバー32が操作された情報(始動操作情報)をスタートレバー受付コマンドC1002としてサブ制御基板200に送信し(ステップS507)、また、例えば、スタートレバー32が操作されたときに、所定時間だけリール21a~21cの少なくとも一部の回転開始を遅らせる制御(フリーズ制御)が行われる場合には、メイン制御手段のフリーズ制御手段190はサブ制御基板200に対して待機演出コマンドC1003を送信し(ステップS508)、さらに役の抽選結果である当選情報を含み演出態様の決定を指示するための条件装置状態番号コマンドC1004をサブ制御基板200に送信する(ステップS509)。この条件装置状態番号コマンドC1004には、役抽選処理S505でリプレイ2に当選して割り当てられた押し順や、小役1-1~小役1-4に予め割り当てられている押し順も含まれる。また、上乘せ遊技処理により決定された、上乘せ遊技の遊技数や継続の有無についても、メイン制御手段からサブ制御基板200に送信される(例えば、上述の待機演出コマンドC1003等にこれらの情報が設定されて送信される)。

30

【0080】

続いて、メイン制御手段は、リール制御手段120により、リール駆動手段22a~22cを駆動制御して、すべてのリール21a~21cを回転させるように制御するが、まず、所定の条件を満たすと判定したときは(例えば、レア役に当選してフリーズフラグF1がオンされていると判定したときは)、フリーズ制御を実行する(ステップS510)。具体的には、図19に示すように、メイン制御手段は、フリーズフラグF1がオンされているか否かを判断し(ステップS5101)、このフリーズフラグF1がオンされていなければ、当該遊技でフリーズは実行しないと判断してこのフリーズ実行処理を終了する。一方、ステップS5101でフリーズフラグF1がオンされていると判断すると、メイン制御手段は、フリーズ制御を実行して、例えば、所定の時間だけリール21a~21cの回転開始を遅延させる(ステップS5102)。そして、メイン制御手段はフリーズフラグF1をオフにして(ステップS5103)、このフリーズ実行処理を終了する。

40

【0081】

50

次に、メイン制御手段は、図14に示すように、前の遊技の開始（リール21a～21cの回転開始）から最小遊技時間が経過しているかを監視し（ステップS511）、最小遊技時間が経過しているときはこの最小遊技時間のカウンタを0にセットして次の遊技のために再度計時を開始する（ステップS512）とともに、全てのリール21a～21cを回転させる（ステップS513）。なお、このステップS513においてリール制御手段120は、各リール21a～21cの回転を開始させたときに、変動開始情報である第1～第3回胴回転開始コマンドC1005～C1007をサブ制御基板200に送信する。ここで、3つのリール21a～21cのうち、左リール21aの回転が開始すると第1回胴回転開始コマンドC1005が送信され、中リール21bの回転が開始すると第2回胴回転開始コマンドC1006が送信され、右リール21cの回転が開始されると第3回胴回転開始コマンドC1007が送信される。そのため、第1～第3回胴回転開始コマンドC1005～C1007は、必ずしも図21に示される順番で送信されるわけではない。このようにして、リール21a～21cがリール駆動手段22a～22cによって回転されることで、リール21a～21c上の図柄は、所定の速度でリール表示窓11内において上下方向に変動表示される。

10

20

30

40

50

【0082】

遊技者が、各ストップボタン33a～33cを操作すると、そのときに発生する操作信号がメイン制御基板100に入力される。リール21a～21cが変動表示されている状態で、メイン制御手段は、遊技者のストップボタン33a～33cに対する停止操作によりこの操作信号が入力されるのを監視し（ステップS514）、この操作信号を受信すると、リール制御手段120により、役の抽選結果とストップボタン33a～33cが操作されたときのリール21a～21c上の図柄の位置（受付位置）により、一意の停止位置を決め、ストップボタン33a～33cに対応するリール駆動手段22a～22cを駆動制御することにより、そのリール駆動手段22a～22cに係るリール21a～21cの停止制御を行う（ステップS515）。ここで、回転する3つのリール21a～21cに対する停止操作のうち、3つのストップボタン33a～33cがどの順序で操作されたとしても、最初の操作を第1停止と呼び、次の操作を第2停止と呼び、最後の操作を第3停止と呼ぶ。また、メイン制御手段は、3つのストップボタン33a～33cが遊技者により押されて、対応するリール21a～21cの回転が停止される毎に、ストップボタン33a～33cの操作情報として、第1停止受付コマンドC1008及び第1回胴回転停止コマンドC1009、第2停止受付コマンドC1010及び第2回胴回転停止コマンドC1011、並びに、第3停止受付コマンドC1012及び第3回胴回転停止コマンドC1013をサブ制御手段に送信する（ステップS516）。これらの制御コマンドのうち、第1～第3停止受付コマンドC1008、C1010、C1012は、ストップボタン33a～33cの操作を受け付けたことを示すコマンドであり、また、第1～第3回胴回転停止コマンドC1009、C1011、C1013は、リール21a～21cが停止したこと示すコマンドである。また、このストップボタン33a～33cの操作情報には、3つのストップボタン33a～33cのうちの操作されたストップボタンの順番や、中段に停止した図柄の情報（停止位置）、及び、ストップボタン33a～33cが押されたときのリール21a～21c各々の位置の情報であって、リール表示窓11の中段にある図柄に関する情報（図柄受付位置情報）が含まれる。このステップS514～S516の処理は、全てのリール21a～21cの回転が停止するまで繰り返される（ステップS517）。

【0083】

次に、全てのリール21a～21cが停止すると、メイン制御手段は、停止図柄判定手段130により、有効ライン上にいずれかの役（抽選により当選した役）に対応する図柄の組み合わせが停止したか否かを判定し（ステップS518）、リール21a～21cに停止した図柄の組み合わせに応じた演出の開始を指示するための、表示されている図柄の組み合わせに関する情報を示す作動図柄表示コマンドC1014をサブ制御基板200に送信する（ステップS519）。この作動図柄表示コマンドC1014は、例えば、特別

役や小役、リプレイの図柄が有効ライン上に揃った場合に、対応する演出の実行をサブ制御基板 200 に指示するためのコマンドであり、図柄に応じた演出が無い場合も送信される。

【0084】

また、メイン制御手段は、図 15 に示すように、フリーズモード変更処理を実行する（ステップ S520）。本実施形態に係るスロットマシン 1 において、「フリーズモード」とは、上述したように、役抽選処理においてレア役に当選したときにフリーズ制御を実行するか否かを決定するための抽選の当選確率を決定するものである。ここでは、レア役に当選してもほとんどフリーズが当選しない「フリーズモード A」、フリーズモード A よりはフリーズに当選する確率が高い「フリーズモード B」及び最もフリーズに当選する確率が高い「フリーズモード C」から構成されているものとして説明する。このフリーズモードの設定は、予め押し順が割り当てられている小役 1-1 ~ 小役 1-4、及び、役抽選処理でフリーズモード「B」及び「C」に対して押し順が割り当てられるリプレイ 2 により判定される。

10

【0085】

図 20 に示すように、メイン制御手段は、まず、上乗せ遊技が実行されているか否かを上乗せ遊技フラグ F2 がオンされているか否かにより判断する（ステップ S5201）。上述したように、本実施形態に係るスロットマシン 1 では、上乗せ遊技中はフリーズを発生させないように構成されており、これに応じて、上乗せ遊技中はフリーズモードを変更させないためである。メイン制御手段は、このステップ S5201 で上乗せ遊技フラグ F2 がオンであると判断すると、フリーズモード変更処理を終了する。次に、メイン制御手段は、役抽選手段 110 によりリプレイ 2 に当選しているか否かを判断し（ステップ S5202）、リプレイ 2 に当選していると判断すると、遊技者によるストップボタン 33a ~ 33c の操作順序が、役抽選処理 S505 のステップ S5058 でフリーズモード C に割り当てられた押し順であるか否かを判断し（ステップ S5203）、フリーズモード C に割り当てられた押し順であるときは、フリーズモードを「C」にセットして、このフリーズモード変更処理を終了する（ステップ S5204）。また、メイン制御手段は、ステップ S5203 でフリーズモード C の押し順でないと判断したときは、その押し順がフリーズモード B に割り当てられた押し順であるか否かを判断し（ステップ S5205）、フリーズモード B に割り当てられた押し順であるときは、フリーズモードを「B」にセットして、このフリーズモード変更処理を終了する（ステップ S5206）。また、メイン制御手段は、ステップ S5202 で、役抽選手段 110 により当選した役がリプレイ 2 で無いと判断すると、当選役が小役 1-1 ~ 小役 1-4 であるか否かを判断し（ステップ S5207）、小役 1-1 ~ 小役 1-4 であると判断すると、さらに、それらの役に割り当てられた正解押し順（有効ラインである中段にベルの図柄が揃う押し順）でストップボタン 33a ~ 33c が操作されたか否かを判断し（ステップ S5208）、正解押し順で操作された判断すると、現在のフリーズモードを変更せずに、このフリーズモード変更処理を終了する。また、ステップ S5207 で当選役が小役 1-1 ~ 小役 1-4 でないと判断したときも、メイン制御手段は、現在のフリーズモードを変更せずに、このフリーズモード変更処理を終了する。一方、メイン制御手段は、遊技者によるストップボタン 33a ~ 33c の操作が、ステップ S5205 でフリーズモード B に割り当てられた押し順でないと判断したとき、及び、ステップ S5208 で小役 1-1 ~ 小役 1-4 に割り当てられた正解押し順でないと判断したときは、フリーズモードを「A」にセットして、このフリーズモード変更処理を終了する（ステップ S5209）。なお、このようなフリーズモードは、例えば、メイン制御基板 100 の RAM 103 に記憶される。

20

30

40

【0086】

このように、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、リプレイ 2 又は小役 1-1 ~ 小役 1-4 が当選したときに、その押し順によりフリーズモードを変更するように構成されている。そのため、後述する演出制御基板 300 で実行される演出制御手段は、リプレイ 2 に当選したときに、フリーズモード B 又はフリーズモード C に割り当てられた押し順を遊

50

技者に報知してストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c を操作させることにより、フリーズモードを、「B」又は「C」に変更することができるし、報知しなければ、フリーズモードを「A」に変更することができる。また同様に、小役 1 - 1 ~ 小役 1 - 4 に当選したときに、その正解押し順を報知しなければ、フリーズモードを「A」に変更することができる。上述したように、リプレイ 2 及び小役 1 - 1 ~ 小役 1 - 4 に割り当てられる押し順は変則押しであるため、遊技者が順押しをしている限りは、フリーズモードは、「A」に設定された状態が継続することになる。

【 0 0 8 7 】

図 1 5 に戻り、メイン制御手段は、遊技メダルの払出しが開始されたことを示す情報をメダル払出開始コマンド C 1 0 1 5 としてサブ制御基板 2 0 0 に送信する（ステップ S 5 2 1 ）。このメダル払出開始コマンド C 1 0 1 5 には、払出されるメダルの枚数が設定されており、遊技メダルが払出される小役以外の図柄が有効ライン上に揃っているときは 0 枚が設定される。そして、メイン制御手段は、ステップ S 5 1 8 の停止図柄の判定の結果、有効ライン上に特別役に対応する図柄（ボーナス図柄）の組み合わせが表示されていると判定したときは（ステップ S 5 2 2 ）、次遊技から特別遊技を実行する。また、有効ライン上にボーナス図柄が揃っていない場合に、小役 1 ~ 3 に対応する図柄（小役図柄）が揃っている（入賞している）と判定したときは（ステップ S 5 2 3 ）、メイン制御手段は、払出し制御手段 1 4 0 により入賞した小役に対応する遊技メダルの払い出しを行い（ステップ S 5 2 4 ）、遊技メダルの払出しが終了するとメダル払出終了コマンド C 1 0 1 6 をサブ制御基板 2 0 0 に送信する（ステップ S 5 2 5 ）。さらに、有効ライン上に小役の図柄が揃っていない場合に、有効ライン上にリプレイ（再遊技役）に対応する図柄（リプレイ図柄）が揃っていると判定したときは（ステップ S 5 2 6 ）、メイン制御手段は、再遊技制御を実行する（ステップ S 5 2 7 ）。

【 0 0 8 8 】

ここで、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、図 1 0 に示すように、特別役（MB）に当選して内部中遊技状態 RT 1 になると、約 1 / 2 の確率で押し順ベル（小役 1 - 1 ~ 小役 1 - 4 ）に当選し、約 1 / 2 の確率でリプレイ（リプレイ 1 ~ リプレイ 4 ）に当選する。また、このリプレイのうち、約 1 / 3 の確率で通常のリプレイ（ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c の押し順に関わらず有効ラインにリプレイの図柄が揃うリプレイ 1 ）に当選し、約 2 / 3 の確率でベル揃いリプレイ（順押しで無効ラインにベルの図柄が揃い、変則押しで有効ラインにリプレイの図柄が揃うリプレイ 2 ）に当選するように構成されている。そのため、かなりの確率でベル揃いリプレイ（リプレイ 2 ）に当選し、この場合、ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c を順押しすると、無効ラインにベルの図柄が揃う。このリプレイ 2 において、無効ラインにベルの図柄が揃うときは、有効ライン上にはリプレイ B ~ F の図柄の組み合わせが揃うが、図 4 に示す通り、リプレイの図柄が揃ったことは判別しにくく、遊技者にとってはベルの図柄が揃った状態（小役 1 A に入賞した状態）に見える。そこで、このスロットマシン 1 においては、リプレイ 2 に当選して無効ラインにベルの図柄が揃ったときは、ステップ S 5 2 6 の再遊技制御において、演出により、遊技者に対して小役 1 A に当選したように感じさせるように構成されている。

【 0 0 8 9 】

図 2 1 に示すように、メイン制御手段は、役抽選手段 1 1 0 によりリプレイ 2 が当選したか否かを判断し（ステップ S 5 2 7 1 ）、リプレイ 2 に当選している場合にはさらに、無効ラインにベルの図柄が揃っているか否かを判断する（ステップ S 5 2 7 2 ）。このステップ S 5 2 7 2 の判断は、例えば、作動図柄表示コマンド C 1 0 1 4 により有効ライン上にリプレイ B ~ F のいずれかの図柄が揃っているか否かで判断しても良いし、第 1 ~ 第 3 停止受付コマンド C 1 0 0 9 , C 1 0 1 1 , C 1 0 1 3 から、ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c が順押しされたか否かで判断しても良い。そして、メイン制御手段は、無効ライン上にベルの図柄が揃っていると判断したときは、フリーズを実行するとともに、演出制御基板 3 0 0 を介して無効ラインに並んでいるベルの図柄の後ろに配置されたバックランプ 4 4 を点灯させる演出を実行する（ステップ S 5 2 7 3 ）。すなわち、遊技者に対して、あ

たかも無効ラインに揃ったベル（小役1）が入賞したと感じさせる演出（これを「ベル入賞演出」と呼ぶ）を実行する。なお、このステップS5273の演出は、バックランプ44の点灯に限定されることはなく、例えば、貯留されている遊技メダルの枚数の表示を点滅させてもよし、演出用ランプ42を点滅させても良いし、スピーカー43からベル入賞時に効果音を再生する場合は、無効ラインにベルが揃ったときも同一の効果音を再生しても良い。そして、メイン制御手段は、所定の時間（例えば20秒）が経過したこと、若しくは、所定の操作がされたことの何れかを検出すると（ステップS5274）、フリーズ及びベル入賞演出を終了し（ステップS5275）、再遊技制御を終了する。ここで、所定の操作とは、上述したように、メダル投入口51に対する遊技メダルの投入、ベットボタン31の操作、精算ボタン34の操作、スタートレバー32の操作、ストップスイッチ33a～33cの操作等が該当する。このように所定の操作によりフリーズを終了すると、小役1に入賞したように見せる演出を実行するとともに、次の遊技の開始操作でこのフリーズを終了させ通常の遊技を実行させることができる。なお、ステップS5271でプレイ2に当選していないと判断したとき、及び、ステップS5272で無効ラインにベルの図柄が揃っていないと判断したときは、そのまま再遊技制御を終了する。

10

20

30

40

50

【0090】

図15に戻り、メイン制御手段は、図12に示す条件に従って、遊技状態制御手段180により遊技状態を設定する（ステップS528）。例えば、メイン制御手段は、通常遊技状態RT0のときに、特別役に当選すると再遊技確率変動遊技制御手段183を実行し、内部中遊技状態RT1に移行させる。また、特別役の図柄の組み合わせが有効ライン上に揃った場合には、特別遊技制御手段182を実行し、特別遊技状態RT2（上述の場合、MB遊技）に移行させる。また、メイン制御手段は、特別遊技状態RT2のときに、上述したような所定の終了条件を満足したと判断すると、通常遊技制御手段181を実行し、通常遊技状態RT0に移行させる。こうして、一回の遊技に対する処理が終了すると、メイン制御手段はその情報を作動終了コマンドC1017としてサブ制御基板200に送信する（ステップS529）。

【0091】

なお、図22には図示していないが、このスロットマシン1においてエラーが発生したことをメイン制御基板100が検知すると、サブ制御基板200に対してエラー通知コマンドが送信される。例えば、前扉3が開放されたことを検知すると、その旨を通知する制御コマンドとしてエラー通知コマンドがサブ制御基板200に対して送信される。また、エラー状態から正常な状態に復帰したことを検知すると、その旨を通知する制御コマンドとしてエラー解除コマンドがサブ制御基板200に対して送信される。例えば、前扉3が閉じられるとその旨を通知するエラー解除コマンドが送信される。また、メイン制御基板100は、ホッパー装置50において、遊技メダルが詰まったり、払い出す遊技メダルが無いために、遊技メダルの払出しに所定の時間以上を要していたりすることを検知すると、このホッパー装置50に異常がある旨を通知するエラー通知コマンドをサブ制御基板200に送信し、異常状態が解除されてエラー前の状態に戻ると、その旨を通知するエラー解除コマンドが送信される。また、遊技中に何らかの理由により電源が切断された場合には、再度電源が投入されたときに、図11を用いて説明したように、その旨を通知するエラー解除コマンドがサブ制御基板200に対して送信される。さらに、前回の遊技が終了してから次の遊技のスタートレバー32が操作されるまでの間に精算ボタン34が操作されると、精算が開始されたことを精算が終了したことを示す制御コマンドがメイン制御基板100からサブ制御基板200に送信される。

【0092】

（演出制御基板300による演出）

上述したように、本実施形態に係るスロットマシン1では、メイン制御基板（メイン制御手段）100で制御される遊技の進行に応じて、単位遊技ごとに、サブ制御基板200の演出制御基板300で実行される演出制御手段（例えば、演出制御基板300のサブCPU310で実行されるプログラム）により演出パターンが選択され、画像表示装置41

、演出用ランプ42、放音部43、バックランプ44等からなる演出手段40を用いた演出が実行される。まず、図23を用いてこの演出制御基板300で実行される演出の流れについて説明する。ここで、図23は演出制御基板300における演出状態の流れを示す説明図である。なお、以降の説明において、演出制御基板300のサブCPU310で実行される処理のうち、演出の実行に関する処理を「演出制御手段」と呼ぶ。

【0093】

ここで、本実施形態に係るスロットマシン1において、通常遊技状態RT0の遊技で用いられる役抽選テーブルによる役の抽選では、図10に示すように、約1/3の確率で特別役に当選する。そのため、すぐに、遊技状態は内部中遊技状態RT1に移行する。また、内部中遊技状態RT1の遊技で用いられる役抽選テーブルによる抽選では、小役1（小役1-1～小役1-4）、リプレイ1及びリプレイ2に当選する確率が非常に高くなっており、これらの役に当選すると特別役（MB）の図柄の組み合わせを有効ライン上に揃えることが困難になる。そのため、このスロットマシン1においては、ほとんどの遊技が内部中遊技状態RT1で実行されることになるので、以下の説明では、特に断らない限り、内部中遊技状態RT1で遊技が行われているものとして説明する。

【0094】

図23に示すように、本実施形態に係るスロットマシン1において、工場出荷時のようにメイン制御手段の遊技状態が通常遊技状態RT0にあるときは、演出制御手段は通常演出状態D1の演出を実行する。また、役抽選手段110により特別役（MB）に当選し、この通常遊技状態RT0から内部中遊技状態RT1に移った遊技でも、基本的には通常演出状態D1の演出が実行される。この通常演出状態D1の遊技において、所定の条件を満足すると（詳細は後述する）、演出制御手段は、抽選で決定された遊技数の遊技の間、前兆演出状態D2の演出を実行し、その後、高確演出状態D3に移行する。さらに、この高確演出状態D3の遊技において、所定の条件が満たされると、ART演出状態D4に移行し、ART遊技が実行される。このART遊技とは、AT遊技とRT遊技とが組み合わされた遊技である。AT遊技とは、上述した小役1-1～小役1-4のように、ストップボタン33a～33cの押し順を伴う役が当選したときに、その押し順を上述の画像表示装置41等を用いて遊技者に報知することにより（以下、「アシスト」と呼ぶ）、遊技者に有利な遊技を提供するものである。また、RT遊技とは、遊技状態制御手段180により制御される再遊技確率変動遊技状態のうち、とくに、リプレイ（再遊技役）の当選確率が通常遊技状態RT0と異なる遊技状態において行われる遊技のことを示している。例えば、本実施形態に係るスロットマシン1においては、このリプレイ（再遊技役）の当選確率が通常遊技状態RT0よりも高く設定されている遊技状態（内部中遊技状態RT1）において行われる遊技であるが、これに限定されず、リプレイ確率が通常遊技状態RT0と同じかそれよりも低く設定されている遊技状態においてRT遊技を実行するように構成しても良い。なお、AT遊技として、ストップボタン33a～33cの押し順を報知するのではなく、当選した小役の種類を報知するように構成することも可能である

【0095】

また、このART演出状態D4の遊技において、所定の条件を満たすと（上述したメイン制御手段で上乗せ遊技が実行されると）、上乗せ演出状態D5の演出が実行される。この上乗せ演出状態D5の遊技では、ART演出状態D4の遊技の遊技数を上乗せする演出が実行される。そして、演出制御手段は、ART演出状態D4の遊技数が0になると、通常演出状態D1の遊技を実行し、上述の演出状態の遷移を繰り返す。

【0096】

それでは、上述の各演出状態における演出制御手段の処理について図24～図37を用いて説明する。ここで、図24は通常演出処理、前兆演出処理及び高確演出処理の共通部分のフローチャートであり、図25は通常演出処理の状態変更処理のフローチャートであり、図26は前兆演出処理の状態変更処理のフローチャートであり、図27は高確演出処理の状態変更処理のフローチャートであり、図28はART演出処理の前段部分のフローチャートであり、図29はART演出処理の中段部分のフローチャートであり、図30は

A R T演出処理の後段部分のフローチャートであり、図31は上乘せ遊技の演出による報知方法を示す説明図であり、図32は上乘せ演出処理の前段部分のフローチャートであり、図33は上乘せ演出処理で上乘せを行うときの第1停止時の処理のフローチャートであり、図34は上乘せ演出処理で上乘せを行うときの第2停止時の処理のフローチャートであり、図35は上乘せ演出処理で上乘せを行うときの第3停止時の処理のフローチャートであり、図36は上乘せ演出処理の後段部分のフローチャートであり、図37は演出制御手段の上乘せモードとメイン制御手段のフリーズモードとの関係を示す説明図である。

【0097】

なお、演出制御手段の基本的な処理は、遊技者によりスタートレバー32が操作されると、現在の演出状態に応じて、抽選により演出パターンを決定し、遊技の進行（ストップボタン33a～33cの操作や、遊技メダルの払い出し等）に応じて、演出パターンにより決定される演出を画像表示装置41、演出用ランプ42、放音部43及びバックランプ44等を用いて実行する。ここで、演出パターンには、スタートレバー32が操作されてから第3停止のストップボタン33（33a～33cのいずれか）が操作されて全てのリール21a～21cが停止するまでの間に行う演出パターン（この演出パターンによる演出を「演出1」と呼ぶ）、全てのリール21a～21cが停止したときに実行される演出パターン（「演出2」）、及び、次の遊技のベットボタン31の操作時に行う演出パターン（「演出3」）が含まれる。また、演出制御手段は、通常演出状態D1、前兆演出状態D2及び高確演出状態D3のときは、通常・前兆・高確演出処理S600を実行し、A R T演出状態D4のときはA R T演出処理S620を実行し、上乘せ演出状態D5のときは上乘せ演出処理S660を実行するが、これらは、R A M 3 3 0等に記憶されて管理される演出状態によって切り換えられるように構成されている。この演出状態は、例えば工場出荷時のような初期状態においては、通常演出状態D1に設定されているものとする。

【0098】

（通常演出状態D1）

まず、図24及び図25を用いて、通常演出状態D1における演出制御手段の処理（通常演出処理S600）について説明する。演出制御手段は、メイン制御基板100から送信されるスタートレバー受付コマンドC1002を受信してスタートレバー32が操作されたと判断すると（ステップS601）、遊技状態コマンドC1000に含まれる遊技状態、待機演出コマンドC1003に含まれるフリーズ制御の有無、及び、条件装置状態番号コマンドC1004に含まれる条件装置状態番号（役抽選手段110による役の抽選結果）等の遊技情報を取得し、これらの情報をR A M 3 3 0に記憶し（ステップS602）、演出状態に応じた状態変更処理を実行する（ステップS603）。この状態変更処理は、次の演出状態に移行する条件を満たしているか否かを判断し、条件を満たしている場合には、次の演出状態を設定して、次遊技からの演出状態を変更するための処理である。この通常演出状態D1においては、図25に示す通常演出状態変更処理S6000が実行される。まず、演出制御手段は、現在のレベルLvが0であるか否かを判断する（ステップS6001）。このレベルLvは、前兆演出状態D2の遊技を経て高確演出状態D3の遊技に移行させるか否かの条件、及び、通常演出状態D1 - 前兆演出状態D2 - 高確演出状態D3の演出状態のループを繰り返すときの繰り返し回数の条件となるものであり、工場出荷時のような初期状態においては、このレベルLvに0が設定されている。なお、このレベルLvもR A M 3 3 0に記憶されて管理される。

【0099】

ステップS6001でレベルLvが0であると判断すると、次に、演出制御手段は、条件装置状態番号から、現在の遊技の当選役にレア役が含まれているか否かを判断し（ステップS6002）、レア役に当選している場合には、抽選によりレベルLvを決定して記憶する（ステップS6003）。例えば、本実施形態に係るスロットマシン1においては、0～5の範囲（整数）のレベルが抽選で決定されるが、このレベルの最大値が5に限定されることはない。演出制御手段は、このステップS6003のレベル抽選により1以上のレベルが決定されたと判断したときは（ステップS6004）、次の遊技からの演出状

態を前兆演出状態 D 2 に設定し (ステップ S 6 0 0 5)、さらに、その前兆演出状態 D 2 での遊技数 M を抽選で決定して R A M 3 3 0 に記憶し (ステップ S 6 0 0 6)、通常演出状態変更処理 S 6 0 0 0 を終了する。なお、本実施形態に係るスロットマシン 1 では、この遊技数 M は 1 ~ 3 2 の範囲で抽選により決定されるが、この範囲に限定されることはないし、抽選に依らず、固定の遊技数を設定するようにしても良い。また、ステップ S 6 0 0 2 でレア役に当選していないと判断したとき、及び、ステップ S 6 0 0 4 でレベル L v が 0 であると判断したときは、そのまま通常演出状態変更処理 S 6 0 0 0 を終了する。

【 0 1 0 0 】

一方、高確演出状態 D 3 又は A R T 演出状態 D 4 から通常演出状態 D 1 に移行したときは、レベル L v が 0 でない場合がある (レベル L v の増加及び減少処理については後述する)。その場合、演出制御手段は、この通常演出状態変更処理のステップ S 6 0 0 1 においてレベル L v が 0 でないと判断し、前兆演出状態 D 2 に移行するか否かの抽選 (移行抽選) を実行する (ステップ S 6 0 0 7)。この移行抽選は、例えば、1 / 1 0 の確率で前兆演出状態 D 2 への移行が当選するように構成されており、演出制御手段は、この移行抽選に当選したと判断すると (ステップ S 6 0 0 8)、次の遊技からの演出状態を前兆演出状態 D 2 に設定し (ステップ S 6 0 0 5)、さらに、その前兆演出状態 D 2 での遊技数 M を抽選で決定して R A M 3 3 0 に記憶し (ステップ S 6 0 0 6)、通常演出状態変更処理 S 6 0 0 0 を終了する。また、演出制御手段は、レベル L v が 1 以上の状態で通常演出状態 D 1 に移行したときの、この通常演出状態 D 1 で実行されている遊技数をカウントしており、5 0 ゲーム連続して移行抽選にはずれたと判断したときも (ステップ S 6 0 0 9)、次の遊技からの演出状態を前兆演出状態 D 2 に設定し (ステップ S 6 0 0 5)、さらに、その前兆演出状態 D 2 での遊技数 M を抽選で決定して R A M 3 3 0 に記憶し (ステップ S 6 0 0 6)、通常演出状態変更処理 S 6 0 0 0 を終了する。また、移行抽選にはずれた連続遊技数が 5 0 ゲーム未満のときは、そのまま通常演出状態変更処理 S 6 0 0 0 を終了する。

【 0 1 0 1 】

図 2 4 に戻り、演出制御手段は、通常演出状態 D 1 に対応した演出パターンを抽選で決定し (ステップ S 6 0 4)、この演出パターンに基づいて演出 1 を実行する (ステップ S 6 0 5)。この演出 1 は、全てのリール 2 1 a ~ 2 1 c が停止するまで同じ演出を実行するように構成しても良いし、各リールが停止する毎に変化する演出を実行しても良い。さらに、第 1 停止受付コマンド C 1 0 0 8 ~ 第 3 回胴回転停止コマンド C 1 0 1 3 により有効ラインや無効ラインに停止した図柄を判定し、それらの図柄に応じて演出を変化させても良い。そして、演出制御手段は、例えば、メイン制御基板 1 0 0 から送信される第 3 停止受付コマンド C 1 0 1 2 やそれに対応する第 3 回胴回転停止コマンド C 1 0 1 3 に基づいて全てのリール 2 1 a ~ 2 1 c が停止したと判断すると (ステップ S 6 0 6)、作動図柄表示コマンド C 1 0 0 4 等に基づいて有効ライン上に停止した図柄 (停止図柄) を判定する (ステップ S 6 0 7)。

【 0 1 0 2 】

また、演出制御手段は、現在の遊技の当選役にリプレイ 2 が含まれているか否かを判断し (ステップ S 6 0 8)、さらに、リプレイ 2 が当選していると判断したときに第 1 ~ 第 3 停止受付コマンド及びこれらに対応する第 1 ~ 第 3 回胴回転停止コマンド C 1 0 0 8 ~ C 1 0 1 3 に基づいて、ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c が変則押しされたか否か (左ストップボタン 3 3 a からではなく、中又は右ストップボタン 3 3 b, 3 3 c から押しされたか) を判断し (ステップ S 6 0 9)、変則押しされたと判断した場合は、罰則処理を行う (ステップ S 6 1 0)。本実施形態に係るスロットマシン 1 においては、上述したように、メイン制御手段は、リプレイ 2 又は小役 1 - 1 ~ 小役 1 - 4 が当選したときに、そのときのストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c の押し順により、フリーズモードを変化させるように構成されている。すなわち、演出制御手段は、これらの当選役の押し順を報知するか否かで、メイン制御手段におけるフリーズモードを制御している。そのため、遊技者の意思でこのフリーズモードが変更されるのを防止するため、通常演出状態 D 1、前兆演出状態 D 2

及び高確演出状態 D 3 においては、遊技者によりストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c の変則押しがされたときは、罰則処理により遊技者にペナルティを与える（遊技者に不利益を与える）ように構成されている。ここで、ペナルティとは、所定の遊技数の遊技の間、遊技者にとって有利な処理の少なくとも 1 つを実行しない等を行うことである。例えば、ペナルティが発生したときは、演出制御手段は、当該ペナルティが発生した遊技から所定の遊技数の遊技が経過するまでの間、上述したレベル L v の抽選や移行抽選を実行しないように構成される。なお、このように、通常演出状態 D 1、前兆演出状態 D 2 及び高確演出状態 D 3 では、遊技者は、ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c を順押しする（左ストップボタン 3 3 a から操作を行う）ため、メイン制御手段におけるフリーズモードは、常に、「A」が設定された状態となる（すなわち、スタートレバー 3 2 の操作時のフリーズはほとんど若しくは全く発生しない）。また、リプレイ 2 の当選に関わらず、演出制御手段により押し順を報知していないにも関わらず、遊技者がストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c を変則押しした場合には、ランプを点滅させる等により警告するように構成することが好ましい。

10

20

30

40

50

【0103】

次に、演出制御手段は、上述の演出パターンに基づいて演出 2 を実行する（ステップ S 6 1 1）。この演出 2 は、例えば、有効ライン上に何らかの役の図柄の組み合わせが揃ったときにはその役に応じた演出が実行される。例えば、小役 1 A の図柄の組み合わせ（ベル - ベル - ベル）が有効ライン上に揃ったときには、この小役 1 A（ベル）に入賞したことを示す演出が実行される。同様に、リプレイ A の図柄の組み合わせ（リプレイ - リプレイ - リプレイ）が有効ライン上に揃ったときには、リプレイ時の演出を実行する。また、上述したように、当選役としてリプレイ 2 が決定された場合、ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c が順押しされると小役 1 A の図柄の組み合わせ（ベル - ベル - ベル）が無効ライン上（上段のライン、又は、右下がりの斜めのライン）に揃い、メイン制御手段により所定の時間、フリーズが実行されるとともに、ベル入賞演出（バックランプ 4 4 のうち、小役 A の図柄が揃っている箇所が点灯（点滅）する等）が実行される。そのため、演出制御手段は、このフリーズ及びベル入賞演出の実行に対応して小役 1 A（ベル）に入賞したことを示す演出を実行する。なお、リプレイ 2 に当選し、ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c が順押しされたときの演出 2 の内容は、以降の演出状態でも同様である。このとき、演出 2 として、小役 1 A（ベル）に入賞したことを示す演出に加えて、そのときの演出状態に応じた演出を実行するように構成することも可能である（例えば、後述する上乗せ演出処理では上乗せ遊技数の報知を行う等）。

【0104】

最後に、演出制御手段は、次の遊技のベット操作が行われ、メイン制御基板 1 0 0 から送信されたベットコマンド C 1 0 0 1 によりベット操作がされたと判断すると（ステップ S 6 1 2）、上述の演出パターンに基づいて演出 3 を実行し（ステップ S 6 1 3）、一回の単位遊技に対する演出を終了する。

【0105】

なお、ステップ S 6 0 4 で決定される演出パターンは、演出状態だけでなく、当選役やレベル L v の値に応じて変化させるように構成しても良い。例えば、レア役に当選してレベル L v の抽選が行われる遊技では、その抽選が行われることを示唆する演出を実行しても良いし、現在のレベル L v の値に応じて、演出の背景や内容を変化させるように構成しても良い。また、例えば、レベル L v が 1 以上のときで、移行抽選に当選するまでの遊技において、連続演出（演出の内容が複数の遊技に跨って関連する演出）を実行するように構成しても良い。

【0106】

以上の処理をまとめると、通常演出状態 D 1 における遊技では、レベル L v が 0 の状態のときは、レア役に当選して 1 以上のレベル L v が設定されるまでは、通常演出状態 D 1 の演出が実行され、レベル L v が 1 以上になると、次の遊技から前兆演出状態 D 2 に移行する。また、レベル L v が 1 以上の状態で通常演出状態 D 1 に移行したときは、移行抽選にはずれたとき、又は、通常演出状態 D 1 に移行してから 5 0 ゲームが経過するまでは、

通常演出状態 D 1 の演出が実行され、移行抽選に当選するか 50 ゲームが経過すると、次の遊技から前兆演出状態 D 2 に移行する。

【0107】

(前兆演出状態 D 2)

次に、図 2 4 及び図 2 6 を用いて、前兆演出状態 D 2 における演出制御手段の処理(前兆演出処理 S 6 0 0)について説明する。なお、通常演出処理と同一の処理は簡略化して説明する。図 2 4 に示すように、演出制御手段は、スタートレバー 3 2 が操作されたと判断すると(ステップ S 6 0 1)、遊技情報を取得して RAM 3 3 0 に記憶し(ステップ S 6 0 2)、状態変更処理として、前兆演出状態変更処理 S 6 0 2 0 を実行する(S 6 0 3)。図 2 6 に示すように、演出制御手段は、まず、前兆演出状態 D 2 の遊技数 M から 1 を減算し(ステップ S 6 0 2 1)、この遊技数 M が 0 であるか否かを判断する(ステップ S 6 0 2 2)。このステップ S 6 0 2 2 で遊技数 M が 0 でないと判断すると、演出制御手段は、当選役にレア役が含まれているか否かを判断し(ステップ S 6 0 2 8)、レア役に当選していると判断するとレベル Lv を上昇させるか否かの抽選(レベルアップ抽選)を行い(ステップ S 6 0 2 9)、レベルアップに当選したと判断すると(ステップ S 6 0 3 0)、レベル Lv に 1 を加算し(ステップ S 6 0 3 1)、前兆演出状態変更処理 S 6 0 2 0 を終了する。なお、ステップ S 6 0 3 0 でレベル Lv が最大値であるときは、演出制御手段はこの処理を実行しない。また、ステップ S 6 0 2 8 でレア役に当選していないと判断したときは、そのまま前兆演出状態変更処理 S 6 0 2 0 を終了する。

10

【0108】

一方、通常演出状態 D 1 の遊技において決定された遊技数 M の前兆演出状態 D 2 の最後の遊技において、ステップ S 6 0 2 1 の実行により、この遊技数 M が 0 となり、演出制御手段はステップ S 6 0 2 2 で遊技数 M が 0 であると判断する。すると、演出制御手段は、次の遊技からの演出状態を高確演出状態 D 3 に設定し(ステップ S 6 0 2 3)、さらに、その高確演出状態 D 3 で実行される演出パターンを抽選で決定して RAM 3 3 0 に記憶する(ステップ S 6 0 2 4)。ここで、高確演出状態 D 3 の演出は、詳細は後述するが、演出のストーリーや背景画像等が異なる複数のステージを有し、この複数のステージの中から何れかのステージが選択されて演出が実行される。また、各ステージの各々には、実行される遊技数が設定されている。例えば、本実施形態に係るスロットマシン 1 においては、ステージ A、ステージ B 及びステージ C の 3 つのステージが設定されており、また、ステージ A 及びステージ B の遊技数は 15 ゲーム、ステージ C の遊技数は 256 ゲームに設定されている。ここで、演出制御手段は、ステップ S 6 0 2 4 において、1 以上のステージを選択する。なお、以降の説明では、選択したステージの数(繰り返し回数)を P とし、選択されたステージを Q とし、各ステージの遊技数を R とする。また、選択された P 個のステージのうち、x 番目に実行されるステージを Q(x)として表現し、その遊技数を R(x)として表現する。また、選択されたステージは、レベルの低い順、すなわち、ステージ A、ステージ B、ステージ C の順番で実行されるように並べられる。例えば、ステージ A を 2 回と、ステージ B を 1 回の合計 3 回(P=3)のステージが選択された場合は、ステージ A、ステージ A、ステージ B の順番で実行されるように、演出制御手段は演出パターンを記憶する。

20

30

40

【0109】

さらに、演出制御手段は、次の遊技から高確演出状態 D 3 に移行すると決定すると、レベル Lv を下降させるか否かの抽選(レベルダウン抽選)を行い(ステップ S 6 0 2 5)、レベルダウンに当選したと判断すると(ステップ S 6 0 2 6)、レベル Lv から 1 を減算する(ステップ S 6 0 2 7)。以降の処理は、上述のステップ S 6 0 2 8 ~ ステップ S 6 0 3 1 と同じである(すなわち、レア役に当選している場合はレベルアップ抽選が行われる)。

【0110】

図 2 4 に戻り、演出制御手段は、ステップ S 6 0 3 の前兆演出状態変更処理が終了すると、前兆演出状態 D 2 に対応した演出パターンを抽選により選択し(ステップ S 6 0 4)

50

、この演出パターンに基づいて演出 1 を実行する（ステップ S 6 0 5）。そして、全てのリール 2 1 a ~ 2 1 c が停止したと判断すると（ステップ S 6 0 6）、停止図柄を判定し（ステップ S 6 0 7）、また、リプレイ 2 に当選している場合であって、変則押しがされた場合には罰則処理を実行し（ステップ S 6 0 8 ~ ステップ S 6 1 0）、その後、演出 2 を実行する。さらに、演出制御手段は、次の遊技のベット操作がされたと判断すると（ステップ S 6 1 2）、演出 3 を実行して（ステップ S 6 1 3）、一回の単位遊技に対する演出を終了する。

【 0 1 1 1 】

なお、本実施形態に係るスロットマシン 1 では、前兆演出状態 D 2 から高確演出状態 D 3 に移行すると決定したときに、レベル L v に対するレベルダウン抽選を行っているが、このレベルダウン抽選は、例えば、高確演出状態 D 3 に移行した最初の遊技で実行しても良いし、高確演出状態 D 3 の遊技を終了し、通常演出状態 D 1 への移行を決定したときに実行しても良いし、通常演出状態 D 1 に移行した最初の遊技で実行しても良い。

10

【 0 1 1 2 】

以上の処理をまとめると、前兆演出状態 D 2 における遊技では、この前兆演出状態 D 2 の遊技に移行すると決定された通常演出状態 D 1 の遊技で遊技数 M が決定され、この遊技数 M の遊技が繰り返し実行される。そして、この遊技数 M の前兆演出状態 D 2 の遊技が終了すると高確演出状態 D 3 に移行する。また、この前兆演出状態 D 2 の遊技において、レア役に当選するとレベルアップ抽選が行われ、高確演出状態 D 3 に移行すると決定されたときにレベルダウン抽選が行われる。また、高確演出状態 D 3 に移行すると決定されたときに、高確演出状態 D 3 で実行される演出パターン（実行されるステージ数（繰り返し回数）P、各ステージ Q 及びその遊技回数 R）が決定される。

20

【 0 1 1 3 】

（高確演出状態 D 3）

さらに、図 2 4 及び図 2 7 を用いて、高確演出状態 D 3 における演出制御手段の処理（高確演出処理 S 6 0 0）について説明する。なお、通常演出処理と同一の処理は簡略化して説明する。また、上述したように、ステージの繰り返し回数を P で管理し、現在実行されているステージを Q（P）とし、そのときの遊技数を R（P）として表す。

【 0 1 1 4 】

図 2 4 に示すように、演出制御手段は、スタートレバー 3 2 が操作されたと判断すると（ステップ S 6 0 1）、遊技情報を取得して RAM 3 3 0 に記憶し（ステップ S 6 0 2）、状態変更処理として、高確演出状態変更処理 S 6 0 4 0 を実行する（S 6 0 3）。図 2 7 に示すように、演出制御手段は、まず現在実行されているステージ Q（P）の遊技数 R（P）から 1 減算し（ステップ S 6 0 4 1）、現在のステージ Q（P）に応じた確率で次の遊技から ART 演出状態 D 4 に移行するか否かを抽選で決定する（ステップ S 6 0 4 2）。本実施形態に係るスロットマシン 1 においては、ステージ毎に ART 演出状態 D 4 に移行する確率が異なり、ステージ A が最も低い確率、ステージ B が中間の確率、そして、ステージ C が最も高い確率に設定されている。このステップ S 6 0 4 2 の抽選で ART 演出状態 D 4 に移行すると決定されたと判断すると（ステップ S 6 0 4 3）、演出制御手段は、次の遊技からの演出状態を ART 演出状態 D 4 に設定し（ステップ S 6 0 4 4）、この ART 演出状態 D 4 での遊技数 N に初期値を設定する（ステップ S 6 0 4 5）。本実施形態ではこの遊技数 N の初期値を 5 0 ゲームとしている。さらに、演出制御手段は、次の遊技から ART 演出状態 D 4 に移行すると決定すると、レベルアップ抽選を行い（ステップ S 6 0 4 6）、レベルアップ抽選に当選したと判断すると（ステップ S 6 0 4 7）、レベル L v に 1 を加算し（ステップ S 6 0 4 8）、この高確演出状態変更処理 S 6 0 4 0 を終了する。また、レベルアップ抽選にはずれた場合は、そのまま高確演出状態変更処理 S 6 0 4 0 を終了する。なお、ステップ S 6 0 4 8 で、既にレベル L v が最大値である場合は、演出制御手段は、このステップ S 6 0 4 8 を実行しない。

30

40

【 0 1 1 5 】

一方、ステップ S 6 0 4 3 で ART 演出状態 D 4 への移行に当選していないと判断する

50

と、演出制御手段は、現在のステージの遊技数 R (P) が 0 であるか否かを判断し (ステップ S 6 0 4 9)、この遊技数 R (P) が 0 であると判断すると、さらに、繰り返し回数 P から 1 を減算し (ステップ S 6 0 5 0)、この繰り返し回数 P が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 6 0 5 1)。そして、繰り返し回数 P が 0 であると判断すると、次の遊技からの演出状態を通常演出状態 D 1 に設定し (ステップ S 6 0 5 2)、この高確演出状態変更処理 S 6 0 4 0 を終了する。また、ステップ S 6 0 4 9 で現在のステージの遊技数 R (P) が 0 でないと判断したとき、及び、ステップ S 6 0 5 1 で繰り返し回数 P が 0 でないと判断したときは、そのまま高確演出状態変更処理 S 6 0 4 0 を終了する。

【 0 1 1 6 】

図 2 4 に戻り、演出制御手段は、ステップ S 6 0 3 の高確演出状態変更処理が終了すると、高確演出状態 D 3 に対応した演出パターンを抽選により選択し (ステップ S 6 0 4)、この演出パターンに基づいて演出 1 を実行する (ステップ S 6 0 5)。そして、全てのリール 2 1 a ~ 2 1 c が停止したと判断すると (ステップ S 6 0 6)、停止図柄を判定し (ステップ S 6 0 7)、リプレイ 2 に当選している場合であって、変則押しがされた場合には罰則処理を実行し (ステップ S 6 0 8 ~ ステップ S 6 1 0)、その後、演出 2 を実行する。さらに、演出制御手段は、次の遊技のベット操作がされたと判断すると (ステップ S 6 1 2)、演出 3 を実行して (ステップ S 6 1 3)、一回の単位遊技に対する演出を終了する。

【 0 1 1 7 】

なお、本実施形態に係るスロットマシン 1 では、高確演出状態 D 3 から A R T 演出状態 D 4 に移行すると決定したときに、レベル L v に対するレベルアップ抽選を行っているが、このレベルアップ抽選は、例えば、A R T 演出状態 D 4 に移行した最初の遊技で実行しても良いし、A R T 演出状態 D 4 の遊技を終了し、通常演出状態 D 1 への移行を決定したとき、または、通常演出状態 D 1 に移行した最初の遊技で実行しても良い。

【 0 1 1 8 】

以上の処理をまとめると、高確演出状態 D 3 における遊技では、この高確演出状態 D 3 に移行すると決定された前兆演出状態 D 2 の遊技で繰り返し回数 P、ステージ Q 及びその遊技数 R が決定されて実行される。この高確演出状態 D 3 の遊技において、抽選により A R T 演出状態 D 4 への移行が決定されるか、若しくは、繰り返し回数 P のステージ Q の全ての遊技が終了するまでこの高確演出状態 D 3 の遊技が繰り返される。ここで、前兆演出状態 D 4 への移行の当選確率が低いステージから実行されるため、1 つのステージが終了しても再度次のステージが実行される場合には、A R T 演出状態 D 4 への移行確率が高くなり、遊技者のこのスロットマシン 1 に対する興味を維持することができる。そして、A R T 演出状態 D 4 への移行が決定されると、次の遊技から A R T 演出状態 D 4 の遊技が実行され、一方、全てのステージの遊技が実行されると、次の遊技から通常演出状態 D 1 の遊技が実行される。なお、本実施形態に係るスロットマシン 1 では、A R T 演出状態 D 4 に移行すると決定されると、レベル L v のレベルアップ抽選が行われる。

【 0 1 1 9 】

(A R T 演出状態 D 4)

高確演出状態 D 3 の遊技において、A R T 演出状態 D 4 に移行することが決定されると、次の遊技から、A R T 演出状態 D 4 の演出が演出制御手段により実行される。ここで、A R T 演出状態 D 4 の演出について説明する。上述したように、メイン制御基板 1 0 0 で実行されるメイン制御手段は、役抽選手段 1 1 0 による当選役にリプレイ 2 が含まれているときに、ストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c の押し順によりフリーズモードを設定するように構成されている。このフリーズモードは、メイン制御手段で実行されるフリーズの発生頻度 (発生確率) を決定するものであり、フリーズモードが「 A 」のときはフリーズがほとんど発生せず、フリーズモードが「 B 」のときよりもフリーズモードが「 C 」のときの方が、フリーズを発生させる確率高くなるように設定されている。さらに、メイン制御手段は、フリーズが発生するときに抽選で上乘せ遊技を実行するか否かを決定している。

10

20

30

40

50

なわち、フリーズモードが「A」のときは上乗せ遊技が実行される場合はほとんどなく、フリーズモードが「B」、「C」となる順で上乗せ遊技が実行される確率が高くなる。そこで、本実施形態に係るスロットマシン1の演出制御手段においては、ART演出状態D4の演出において、メイン制御手段のフリーズモードを「B」又は「C」に設定し、上乗せ遊技の発生確率を変化させるとともに、メイン制御手段で上乗せ遊技が実行されるときは、後述する上乗せ演出状態D5に移行して、ART遊技状態D4の遊技数Nに加算される上乗せ遊技数を決定するように構成されている。なお、演出制御手段は、「低確」及び「高確」の何れかの状態を取る上乗せモードを管理しており、この上乗せモードが「低確」のときは、リプレイ2が当選したときに、メイン制御手段のフリーズモードが「B」となる押し順を報知、「高確」のときは、リプレイ2が当選したときに、メイン制御手段の

10

20

30

40

50

【0120】

それでは、このようなART演出状態D4における演出制御手段の処理（ART演出処理S620）について説明する。図28に示すように、演出制御手段は、スタートレバー32が操作されたと判断すると（ステップS621）、遊技情報を取得してRAM330に記憶する（ステップS622）。ここで、メイン制御基板100から送信された制御コマンドから取得する遊技情報には、上乗せ遊技に関する情報（次遊技から上乗せ遊技が実行される情報、上乗せ遊技の遊技数及び継続の有無等）が含まれる。そして、演出制御手段は、現在のART演出状態D4の遊技数Nから1を減算し（ステップS623）、さらに、メイン制御手段で上乗せ遊技に当選したか否か（次の遊技から上乗せ遊技が実行されるか否か）を判断する（ステップS624）。このステップS624で上乗せ遊技に当選したと判断すると、演出制御手段は、次の遊技からの演出状態を上乗せ演出状態D5に設定し（ステップS625）、メイン制御手段から送信された上乗せ遊技に関する情報（上乗せ遊技の遊技数T及び継続の有無）をRAM330に記憶し（ステップS626）、更に、後述する上乗せ倍率Xに1を設定してRAM330に記憶する（ステップS627）。これらの処理により、次の遊技から、メイン制御手段で実行される上乗せ遊技に対応して、この演出制御手段により上乗せ演出状態D5の演出が実行されることになる。

【0121】

次に、演出制御手段は、レア役に当選しているか否かを判断し（ステップS628）、レア役に当選していると判断したときは、上乗せモードを変更するか否かを抽選で決定し（ステップS629）、変更すると判断すると（ステップS630）、現在の上乗せモードを変更する（ステップS631）。例えば、ステップS629の上乗せモード変更抽選前の上乗せモードが「低確」であれば「高確」に変更し、「高確」であれば「低確」に変更する。なお、この上乗せモードは、工場出荷時のような初期設定状態のときは「低確」が設定されるように構成することができる。また、前回のART演出状態D4のときの上乗せモードを、次のART演出状態D4において引き継ぐように構成しても良いし、高確演出状態D3からART演出状態D4に移行すると決定したとき、またはART演出状態D4に移行した最初の遊技において、予め決められた上乗せモードに設定する（例えば、必ず「低確」に設定される）又は抽選で決定するように構成しても良い。

【0122】

さらに、演出制御手段は、ART演出状態D4に対応した演出パターンを抽選で選択する（ステップS632）。そして、図29に示すように、演出制御手段は、小役1（小役1-1～小役1-4のいずれかである押し順ベル）に当選しているか否かを判断し（ステップS633）、当選していると判断したときは、遊技者によりストップボタン33a～33cが操作される前までに、その正解押し順（小役1Aの図柄の組み合わせが有効ライン上に揃う押し順）を演出1として報知する（ステップS634）。また、ステップS633で小役1に当選していないと判断すると、演出制御手段は、リプレイ2に当選しているか否かを判断し（ステップS635）、当選していると判断したときは、さらに、現在の

と判断したときは、遊技者によりストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c が操作される前までに、演出 1 としてフリーズモード C に割り当てられた押し順を報知し（ステップ S 6 3 7 ）、
 「高確」でない（「低確」である）と判断したときは、遊技者によりストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c が操作される前までに、演出 1 としてフリーズモード B に割り当てられた押し順を報知する（ステップ S 6 3 8 ）。また、ステップ S 6 3 5 でリプレイ 2 に当選していないと判断したときは、演出 1 として通常の演出を実行する。このように、ART 演出状態 D 4 の遊技において、小役 1（小役 1 - 1 ~ 小役 1 - 4）に当選すると演出制御手段によりその正解押し順が報知されるので、遊技者はその押し順でストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c を操作することにより、小役 1 A の図柄の組み合わせ（ベルの図柄の組み合わせ）を有効ライン上に必ず揃えることができ、遊技メダルを獲得できるという、遊技者にとって
 10 有利な遊技が行われる。また、リプレイ 2 が当選したときは、現在の上乗せモードに応じた押し順が報知されるので、メイン制御手段のフリーズモードを、演出制御手段の上乗せモードと一致させることができる（上乗せモードが「高確」のときはフリーズモードを「C」に設定し、「低確」のときは「B」に設定することができる）。

【0123】

また、演出制御手段は、全てのリール 2 1 a ~ 2 1 c が停止したか否かを判断し（ステップ S 6 4 0 ）、全てのリール 2 1 a ~ 2 1 c が停止したと判断すると、停止図柄を判定する（ステップ S 6 4 1 ）。また、リプレイ 2 に当選しているか否かを判断し（ステップ S 6 4 2 ）、リプレイ 2 に当選していると判断した場合は、さらに、遊技者により、上述の演出 1 で報知された押し順以外の押し順でストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c が操作された
 20 か否かを判断し（ステップ S 6 4 3 ）、報知以外の押し順で操作がされた場合は罰則処理を実行する（ステップ S 6 4 4 ）。上述したように、この ART 演出状態 D 4 においては、リプレイ 2 の押し順によりメイン制御手段のフリーズモードを制御しており、遊技者が、報知された押し順と異なる押し順でストップボタン 3 3 a ~ 3 3 c 操作してフリーズモードを変更しようとした場合は、上述したペナルティを与えるように構成されている。

【0124】

次に、図 3 0 に示すように、演出制御手段は、現在の ART 演出状態 D 4 の遊技数 N が 0 であるか否か、すなわち、ART 演出状態 D 4 の最後の遊技であるか否かを判断し（ステップ S 6 4 5 ）、遊技数 N が 0 である（最後の遊技である）と判断したときは、次の遊技からの演出状態を通常演出状態 D 1 に設定し（ステップ S 6 4 6 ）、演出 2 として ART
 30 遊技が終了することを報知する（ステップ S 6 4 7 ）。一方、演出制御手段は、ステップ S 6 4 5 で遊技数 N が 0 でないと判断すると、レア役に当選しているか否かを判断し（ステップ S 6 4 8 ）、レア役に当選しているときは、上乗せモードに応じた抽選テーブルを選択して上乗せ遊技数 Z を抽選で決定し、この上乗せ遊技数 Z が 0 より大きいときは（ステップ S 6 5 0 ）、現在の遊技数 N にこの上乗せ遊技数 Z を加算する（ステップ S 6 5 1 ）。とともに、演出 2 として当選した上乗せ遊技数 Z を報知する（ステップ S 6 5 2 ）。また、ステップ S 6 4 8 でレア役に当選していないと判断したとき、及び、ステップ S 6 5 0 で上乗せ遊技数 Z が 0 であると判断したときは、通常の ART 遊技中の演出を演出 2 として実行する（ステップ S 6 5 3 ）。このように、本実施形態に係るスロットマシン 1
 40 においては、ART 演出状態 D 4 の遊技においてレア役に当選すると、抽選で上乗せ遊技数が決定され、現在の遊技数 N に加算される。なお、ステップ S 6 4 5 で ART 演出状態 D 4 の最後の遊技である（遊技数 N が 0 である）と判断したときも、上乗せ遊技数の抽選を行い、この上乗せ遊技数が 0 より大きいときは、遊技数 N にこの上乗せ遊技数を加算して、ART 演出状態 D 4 の遊技を継続するように構成しても良い。また、上述の上乗せ遊技数の抽選では、上乗せモードが「低確」の状態よりも「高確」の状態の方が、上乗せされる遊技数 Z の期待値（抽選で得られる上乗せ遊技数の大きさ）が大きくなるように構成することが望ましい。

【0125】

最後に、演出制御手段は、次の遊技のベット操作がされたと判断すると（ステップ S 6 5 4 ）、演出 3 を実行して（ステップ S 6 5 5 ）、一回の単位遊技に対する演出を終了す
 50

る。

【0126】

このように、ART演出状態D4の演出は、遊技数Nが0になるまで、小役1である押し順ベルの正解押し順（小役1A（ベル）の図柄が有効ライン上に揃う押し順）が報知される遊技が繰り返されるので、遊技者は、遊技メダルを獲得できる可能性が高くなる。

【0127】

（上乘せ演出状態D5）

上述したように、ART演出状態D4において演出制御手段は、リプレイ2が当選すると、上乘せモードに応じたフリーズモードになるように（「低確」のときは「B」に、「高確」のときは「C」になるように）ストップボタン33a~33cの押し順を報知する。そして、フリーズモードが「B」又は「C」のときに、レア役に当選すると、メイン制御手段は、フリーズモードに応じた確率でフリーズを実行するか否かを決定し、さらに、フリーズを実行すると決定したときは、フリーズモードに応じた確率で上乘せ遊技を実行するか否かを決定する。すなわち、本実施形態に係るスロットマシン1では、原則として演出制御手段による演出状態がART演出状態D4にあるときに、メイン制御手段において上乘せ遊技が実行される。そして、演出制御手段は、メイン制御手段で上乘せ遊技が実行されるときは、この上乘せ遊技に対応して、ART演出状態D4の遊技数Nに上乘せする遊技数Wを決定する演出を実行する。この上乘せ遊技数Wを決定する演出が実行される演出状態が上乘せ演出状態D5である。

【0128】

また、メイン制御手段は、上乘せ遊技を実行すると決定すると、その時点で、遊技数Tと、その遊技数Tの上乗せ遊技が終了するときに更に上乘せ遊技を継続するか否かを決定するように構成されている。そのため、演出制御手段は、上乘せ演出状態D5の遊技において、メイン制御手段で決定された遊技数T及び継続の有無に基づいた演出を実行するように構成されている。例えば、図31に示すように、画像表示装置41の少なくとも一部に、決定された遊技数Tを表示する。この一例では、各单位遊技を円の図形で示し、時系列に沿って左から右に並べている。そして、メイン制御手段で決定された遊技数Tの遊技のうち、最後の遊技を、上乘せ遊技が継続するか否かを決定する遊技（以下、「継続判定遊技」と呼ぶ）として表示し、それ以外の遊技を遊技数の上乗せが実行される遊技（以下、「上乘せ実行遊技」と呼ぶ）として表示している。図31に示す例では、遊技数Tとして3ゲームが当選し、最初の2回の遊技は、上乘せが実行される上乘せ実行遊技（円の図形の中に「S」が表示されている）として表示され、最後の遊技は、上乘せ遊技が継続するか否かが決定される継続判定遊技（円の図形の中に「G」が表示されている）として表示される（図31（a））。また、この図31の例では、現在実行している遊技を太い線の円で表し、これから実行される遊技を破線の円で表している。そして、各单位遊技を実行する毎に、終了した遊技を示す円を左方向にスクロールして行き、かつ、上乘せが終了した遊技には終了したことを示す「C」が表示される（図31（b）及び（c））。そして、継続判定遊技（「G」が表示されている円）において、メイン制御手段で継続すると決定していた場合は、継続することを表示し（例えば、円の図形に「D」が表示される）、さらに、継続する上乘せ遊技の遊技数に対して、上述の表示を繰り返す（図31（d））。このように、演出としてメイン制御手段で決定された上乘せ遊技の遊技数を演出として画像表示装置41に表示することにより、その遊技数の間、常に連続した上乘せ抽選が行われるため、連続した期待感を遊技者に持たせることができる。また、遊技者は、上乘せ遊技の遊技数は報知されるが、継続するか否かが不明となるため、この遊技に対する興味を持続させることができる。

【0129】

- 上乘せが実行される遊技（上乘せ実行遊技） -

それでは、上乘せ演出状態D5における演出制御手段の処理（上乘せ演出処理S660）について説明する。まず、上乘せ遊技の遊技数Tが0でないとき、すなわち、上乘せ実行遊技の流れについて説明する。図32に示すように、演出制御手段は、スタートレバー

32が操作されたと判断すると(ステップS661)、遊技情報を取得してRAM330に記憶する(ステップS662)。ここで、メイン制御基板100から送信された制御コマンドから取得する遊技情報には、上乗せ遊技に関する情報が含まれているが、この情報には、次遊技から上乗せ遊技が実行される情報、上乗せ遊技の遊技数及び継続の有無だけでなく、上乗せ遊技中の抽選により、メイン制御手段で上乗せを継続すると置き換えられた旨の情報が含まれる。そのため、メイン制御手段により上乗せ遊技を継続すると置き換えられたときは、RAM330に対しても、現在の上乗せ遊技が終了した時点で、次の上乗せ遊技を継続するという情報に書き換える(ステップS663)。そして、演出制御手段は、現在の上乗せ演出状態D5の遊技数Tから1を減算し(ステップS664)、この遊技数Tが0であるか否かを判断する(ステップS665)。このステップS665の判断において、遊技数Tが0でない、すなわち、上乗せ実行遊技であると判断すると、演出制御手段は、ART演出状態D4の遊技数Nに上乗せする遊技数を決定し、その遊技数を報知する演出を実行する。

10

【0130】

ここで、本実施形態に係るスロットマシン1においては、演出1(スタートレバー32の操作から全てのリール21a~21cが停止するまでの演出)において、上乗せ遊技数を決定して報知する。具体的には、上乗せ演出状態D5の開始時には、第3停止時(3つのストップボタン33a~33cのうち、最後のストップボタンが操作されたとき)に、上乗せ遊技数を抽選して決定し、その遊技数を報知する。このとき、当該遊技でレア役に当選しているときとしていないときとで、上乗せ遊技数を決定する抽選テーブルを異なるように構成し、レア役に当選しているときの方が上乗せされる遊技数の期待値が高くなるように構成されている。また、このスロットマシン1においては、上乗せ遊技中にレア役に当選すると、遊技数の上乗せの倍率(一回の単位遊技で上乗せ遊技数が付与される回数)を増加させるように構成されている(この倍率をXとして示す)。すなわち、上乗せ演出状態D5の開始時には、倍率Xは1であり、上述のように第3停止時に上乗せ遊技数が報知されるが、レア役に当選し、かつ、倍率を上げる抽選に当選すると、この倍率Xが2になり、第1停止時及び第3停止時にそれぞれ上乗せ遊技数が抽選で決定されて報知される。さらに、その後の遊技でレア役に当選し倍率を上げる抽選に当選すると、この倍率Xが3になり、第1停止時、第2停止時及び第3停止時にそれぞれ上乗せ遊技数が抽選で決定されて報知される。

20

30

【0131】

ステップS665で遊技数Tが0でないと判断すると、演出制御手段は、レア役に当選しているか否かを判断し(ステップS666)、レア役に当選している場合には、倍率上げ抽選を行い(ステップS667)、この抽選に当選したと判断すると(ステップS668)、倍率Xに1を加算する(ステップS669)。なお、本実施形態に係るスロットマシン1では、上述したように、3つのストップボタン33a~33cの操作時に上乗せ遊技数を抽選して報知するように構成されているため、倍率Xの最大値は3となる。そのため、ステップS669で倍率Xが最大値にあるときはこの処理は実行されない。

【0132】

次に、図33に示すように、演出制御手段は、上乗せ遊技に対する演出の演出パターンを抽選で決定し(ステップS670)、その演出パターンに基づいた演出1を開始する(ステップS671)。たとえば、現在の遊技が上乗せ実行遊技であることを示すため、安全地帯を通過する演出を実行する。そして、演出制御手段は、ストップボタン33a~33cに対して第1停止(最初の停止操作)が行われたと判断すると(ステップS672)、倍率Xが2以上であるか否かを判断する(ステップS673)。上述したように、倍率Xが2倍のときと3倍のときは、第1停止で上乗せ遊技数の抽選と報知を行うため、ステップS673で倍率Xが2以上であると判断すると、演出制御手段は、当該遊技でレア役に当選しているか否かを判断し(ステップS674)、レア役に当選していないときは通常の確率で上乗せ遊技数Y1を抽選して決定し(ステップS675)、レア役に当選しているときは特別な確率で上乗せ遊技数Y1を抽選して決定し(ステップS676)、このよ

40

50

うにして決定された遊技数 Y_1 を、当該上乗せ遊技で得た遊技数 W に加算するとともに（ステップ $S677$ ）、この遊技数 Y_1 を演出 1 として報知する（ステップ $S678$ ）。上述したように、レア役に当選した遊技における上乗せ遊技数 Y_1 は当選していないときよりもその期待値が高くなるように構成されている。

【0133】

また、図 3 4 に示すように、演出制御手段は、ストップボタン 33 a ~ 33 c に対して第 2 停止（2 番目の停止操作）が行われたと判断すると（ステップ $S679$ ）、倍率 X が 3 以上であるか否かを判断する（ステップ $S680$ ）。上述したように、倍率 X が 3 倍のときは、第 2 停止で上乗せ遊技数の抽選と報知を行うため、ステップ $S680$ で倍率 X が 3 以上であると判断すると、演出制御手段は、当該遊技でレア役に当選しているか否かを判断し（ステップ $S681$ ）、レア役に当選していないときは通常の高率で上乗せ遊技数 Y_2 を抽選して決定し（ステップ $S682$ ）、レア役に当選しているときは特別な高率で上乗せ遊技数 Y_2 を抽選して決定し（ステップ $S683$ ）、このようにして決定された遊技数 Y_2 を、当該上乗せ遊技で得た遊技数 W に加算するとともに（ステップ $S684$ ）、この遊技数 Y_2 を演出 1 として報知する（ステップ $S685$ ）。上述したように、レア役に当選した遊技における上乗せ遊技数 Y_2 は当選していないときよりもその期待値が高くなるように構成されている。

【0134】

さらに、図 3 5 に示すように、演出制御手段は、ストップボタン 33 a ~ 33 c に対して第 3 停止（3 番目の停止操作）が行われたと判断すると（ステップ $S686$ ）、当該遊技でレア役に当選しているか否かを判断し（ステップ $S687$ ）、レア役に当選していないときは通常の高率で上乗せ遊技数 Y_3 を抽選して決定し（ステップ $S688$ ）、レア役に当選しているときは特別な高率で上乗せ遊技数 Y_3 を抽選して決定し（ステップ $S689$ ）、このようにして決定された遊技数 Y_3 を、当該上乗せ遊技で得た遊技数 W に加算するとともに（ステップ $S690$ ）、この遊技数 Y_3 を演出 1 として報知する（ステップ $S691$ ）。第 3 停止時は、倍率に関係なく上乗せ遊技数の抽選と報知が行われる。また、上述したように、レア役に当選した遊技における上乗せ遊技数 Y_3 は当選していないときよりもその期待値が高くなるように構成されている。

【0135】

次に、図 3 6 に示すように、演出制御手段は、全てのルール 21 a ~ 21 c が停止したと判断すると、停止図柄を判定する（ステップ $S697$ ）。そして、演出制御手段は、当該上乗せ遊技の遊技数 T が 0 か否かを判断し（ステップ $S698$ ）、上述したように現在遊技では遊技数 T は 0 でないため、上乗せ実行遊技中の演出として演出 2 を実行し（ステップ $S699$ ）、次の遊技のベット操作がされたと判断すると（ステップ $S708$ ）、上乗せ遊技実行遊技中の演出として演出 3 を実行して（ステップ $S709$ ）、一回の単位遊技に対する演出を終了する。

【0136】

- 上乗せ遊技が継続するか否かが決定される遊技（継続判定遊技） -

それでは、メイン制御手段で決定された遊技数 T の最後の上乗せ遊技における演出制御手段の処理について説明する。図 3 2 に示すように、演出制御手段は、スタートレバー 3 2 が操作されたと判断すると（ステップ $S661$ ）、遊技情報を取得して RAM 330 に記憶する（ステップ $S662$ ）。ここで、メイン制御手段により上乗せ遊技を継続すると置き換えられたときは、RAM 330 に対しても、現在の上乗せ遊技が終了した時点で、次の上乗せ遊技を継続するという情報に書き換える（ステップ $S663$ ）。そして、演出制御手段は、現在の上乗せ演出状態 $D5$ の遊技数 T から 1 を減算し（ステップ $S664$ ）、この遊技数 T が 0 であるか否かを判断する（ステップ $S665$ ）。このステップ $S665$ の判断において、遊技数 T が 0 である、すなわち、継続判定遊技であると判断すると、演出制御手段は、上乗せ遊技が継続されるか否かを判断する（ステップ $S692$ ）。メイン制御手段により上乗せ遊技を継続すると決定されているときは、上記ステップ $S662$ の遊技情報の取得時に、次の上乗せ遊技の遊技数 T と継続の有無を受信しているため、そ

これらの情報を一旦RAM330に記憶する(ステップS693)。なお、これらの情報は、現在実行されている上乗せ遊技の遊技数Tとは区別できるように記憶される。そして、継続判定遊技の演出パターンを抽選で決定し(ステップS694)、その演出パターンに基づいて演出1を開始する(ステップS695)。例えば、現在の遊技が継続判定遊技であることを示すため、扉(ゲート)で進路が塞がれている演出を実行する。なお、この演出1において、例えば、扉の色を、上乗せ遊技を継続すると決定されているかしないか決定されているかで、異なる確率の抽選テーブルを用いて抽選により決定するように構成しても良い。例えば、上乗せ遊技を継続すると決定されているときは青い扉が表示される確率を高くし、上乗せ遊技を継続しないと決定されているときは赤い扉が表示される確率を高くすることで、遊技者に対して継続するかしないかを示唆することができる。

10

【0137】

そして、演出制御手段は、全てのルール21a~21cが停止したと判断すると(ステップS696)、図36に示すように、停止図柄を判定する(ステップS697)。さらに、演出制御手段は、当該上乗せ遊技の遊技数Tが0か否かを判断し(ステップS698)、上述したように現在の遊技では遊技数Tは0であるため、演出制御手段は、メイン制御手段により上乗せ遊技を継続すると決定されているか否かを判断し(ステップS700)、継続することが決定されていると判断したときは、上乗せ遊技数Y4を抽選で決定し(ステップS701)、この遊技数Y4を当該上乗せ遊技で得た遊技数Wに加算するとともに(ステップS702)演出2として報知する(ステップS703)。このステップS703の演出としては、例えば、上述の演出1で表示した壁が破壊されるとともに、上乗せ遊技数Y4が表示される。さらに、演出制御手段は、ステップS693でRAM330に記憶した次の上乗せ遊技の遊技数T及び継続の有無を、現在のの上乗せ遊技の情報として設定する(ステップS704)。このステップS704の設定により、次の遊技から遊技数Tの上乗せ演出状態D5の演出が実行されることになる。一方、ステップS700で継続しないと決定されていると判断すると、演出制御手段は、次の遊技からの演出状態をART演出状態D4に設定し(ステップS705)、今回の上乗せ遊技で取得した上乗せ遊技数の合計値Wを、ART演出状態D4の遊技数Nに加算し(ステップS706)、演出2として上乗せ遊技の終了を報知する(ステップS707)。そして、次の遊技のベット操作がされたと判断すると(ステップS708)、上乗せ遊技中の演出として演出3を実行して(ステップS709)、一回の単位遊技に対する演出を終了する。

20

30

【0138】

以上のように、本実施形態に係るスロットマシン1においては、メイン制御手段で上乗せ遊技が実行されるときに、演出制御手段で、この上乗せ遊技に対応して上乗せ演出状態D5の演出を実行するが、この演出において、上乗せ遊技の最後の遊技以外は、上乗せ遊技数を決定して報知するとともに、この上乗せ遊技数を蓄積するように構成されている。すなわち、ART演出状態D4の遊技における特定の期間(上乗せ遊技が実行されている上乗せ演出状態D5の期間)で、毎遊技、上乗せする遊技数の抽選が行われるため、遊技者に対して連続した期待感を与えることができる。また、この上乗せ演出状態D5に移行すると決定された遊技において、上乗せ演出状態D5での遊技数と継続の有無が決定されている。しかし、継続しないと決定されているときでも、上乗せ演出状態D5中の遊技又は最後の遊技において所定の条件(レア役に当選すること)を満たしたときに、上乗せ演出状態D5を継続することに置き換えられるように構成されているので、演出のバリエーションが増え、このスロットマシン1に対する遊技者の期待感を高めることができる。

40

【0139】

また、この上乗せ演出状態D5の遊技において、レア役が当選すると抽選を行い、倍率Xを増加させる。これにより、1回の単位遊技において上乗せ遊技数を決定し報知する回数が増加する。これにより、遊技を実行する毎に上乗せされる遊技数が増加して行くため、遊技者の期待感を更に高めることができる。なお、以上の演出制御手段の処理は一例であり、上乗せ遊技数の抽選及び報知はこの内容に限定されることはない。例えば、上記の演出制御手段の処理では、3つのストップボタン33a~33cの各々の停止操作毎に上

50

乗せ遊技数の抽選と報知をしていたが、第1停止の前又は第1停止の直後に、倍率Xに応じた抽選を行い（倍率Xが1のときは1回の抽選を行い、倍率Xが2のときは2回、3のときは3回の抽選を行う）、それぞれの抽選で当選した遊技数をストップボタン33a～33cの停止操作毎に報知するように構成しても良い。あるいは、倍率に応じた遊技数を第1停止の前又は第1停止の直後に抽選して決定し、この遊技数を倍率Xで分割し、ストップボタン33a～33cの停止操作毎に分割された遊技数を報知するように構成しても良い。あるいは、上述のように演出1として上乘せ遊技数を報知するのではなく、全てのリール21a～21cが停止した後の演出2として上乘せ遊技数を報知しても良い（上乘せ遊技数の抽選は、スタートレバー32の操作からこの演出2を実行するまでの間に行う）。さらには、倍率が2以上のときは、1回目の上乘せ遊技数の報知を演出2として実行し、残りの上乘せ遊技数の報知を演出3（次の遊技のベット操作がされたときの演出）として報知しても良い。もちろん、上述したように、倍率Xに応じて複数回に分けて上乘せ遊技数を報知するだけでなく、これらの遊技数をまとめて（合計値を）報知するように構成しても良い。また、倍率Xの最大値は3に限定されることはない。

10

20

30

40

50

【0140】

また、上乘せ遊技の最後の遊技（継続判定遊技）においては、メイン制御手段により継続すると決定されているときは、全てのリール21a～21cが停止した後に、上乘せ抽選を行い、この抽選で得た上乘せ遊技数を報知しているが、このとき、当該遊技でレア役に当選しているか否かを判定し、当選しているときといないときとで、得られる遊技数の期待値が異なるように（レア役に当選しているときの方がより多くの上乘せ遊技数を得ることができるよう）構成することも可能である。また、上述の上乗せ実行遊技の演出においては、演出2で上乘せ遊技数の抽選は行っていないが、レア役に当選しているときなどに、更に上乘せ遊技数を抽選して報知するように構成することも可能である。

【0141】

ところで、本実施形態に係るスロットマシン1のART演出状態D4の遊技において、演出制御手段が上乘せモードを変更すると、その変更をした以降の遊技であって、リプレイ2に当選した遊技で、変更された上乘せモードに応じたフリーズモードが設定される。そのため、演出制御手段で制御する上乘せモードと、メイン制御手段で制御するフリーズモードとが、一致しない状態が発生する。具体的には、図37に示すように、高確演出状態D3からART演出状態D4に移行したときの状態であって、演出制御手段の上乗せモードは「低確」又は「高確」にあるが、メイン制御手段のフリーズモードは「A」にある状態0、演出制御手段の上乗せモードは「低確」であり、メイン制御手段のフリーズモードは「B」にある状態1、演出制御手段の上乗せモードは「高確」に変更されたが、メイン制御手段のフリーズモードは「B」のままである状態2、反対に、演出制御手段の上乗せモードは「低確」に変更されたが、メイン制御手段のフリーズモードは「C」のままである状態3、及び、演出制御手段の上乗せモードは「高確」であり、メイン制御手段のフリーズモードは「C」である状態4に分類される。ここで、状態0は、ART演出状態D4に移行したときの過渡的状态であり、フリーズモードが「A」であるのでフリーズが発生せず上乘せ演出状態D5にも移行しない最も遊技者にとって不利な遊技である。一方、メイン制御手段においては、フリーズモードBよりもフリーズモードCの方がフリーズ及び上乘せ遊技の発生頻度が高く、演出制御手段においては、上乘せモードが「低確」のときよりも「高確」のときの方が、遊技者に対する有利度合いが高いので、状態1から状態4に移行するにしたがって、ART演出状態D4の遊技中に遊技数が直接上乘せされる確率、及び、上乘せ演出状態D5に移行する確率が増加し、遊技者に対する有利度合いが上昇する。すなわち、本実施形態に係るスロットマシン1は、演出制御手段における上乘せモードの変更タイミングと、それによるメイン制御手段のフリーズモードの変更タイミングとが一致しない場合があるため、遊技者に対する有利度合いを5段階に分けて設定することが可能となる。

【0142】

この上乘せモードとフリーズモードの遷移について、具体的に説明する。演出制御手段

は、ART演出モードD4に移行すると、上乘せモードは「低確」又は「高確」であるが（ここでは、「低確」として説明する）、メイン制御手段のフリーズモードは「A」であるため、まず、状態0となる。そして、この状態0のときにリプレイ2に当選すると、演出制御手段はフリーズモードBに割り当てられた押し順を報知することにより、メイン制御手段のフリーズモードが「B」に移行し状態1となる。さらに、この状態1のときにレア役に当選し上乘せモードを変更する抽選に当選するとこの上乘せモードは「高確」に移行するが、メイン制御手段のフリーズモードは「B」のままであるため状態2となる。さらにこの状態2のときにリプレイ2に当選すると、演出制御手段はフリーズモードCに割り当てられた押し順を報知することにより、メイン制御手段のフリーズモードが「C」に移行し状態4となる。また、この状態4のときにレア役に当選し上乘せモードを変更する抽選に当選するとこの上乘せモードは「低確」に移行するが、メイン制御手段のフリーズモードは「C」のままであるため状態3となる。そして、この状態3のときにリプレイ2に当選すると、演出制御手段はフリーズモードBに割り当てられた押し順を報知することにより、メイン制御手段のフリーズモードが「B」に移行し状態1に戻る。もちろん、状態1から状態2に移行したときに、リプレイ2に当選する前にレア役に当選して上乘せモードを変更する抽選に当選したときは上乘せモードが「低確」になって状態1に戻り、状態3に移行したときにも、リプレイ2に当選する前にレア役に当選して上乘せモードを変更する抽選に当選したときは状態4に戻る。さらに、ART演出状態D4から通常演出状態D1に移行したときは、メイン制御手段のフリーズモードは「B」又は「C」であるが、この通常演出状態D1ではストップボタン33a~33cの押し順は報知されず、遊技者は順押しをするため、通常演出状態D1に移行した遊技において全てのルール21a~21cが停止した時点でフリーズモードは「A」に移行する。

10

20

30

40

50

【0143】

なお、上述したように、メイン制御手段において上乘せ遊技が実行されているときは、リプレイ2が当選しても、ストップボタン33a~33cの押し順によりフリーズモードを変更する処理は実行されない。すなわち、上乘せ遊技が実行されているときは、フリーズモードが変更されることはない（上乘せ遊技開始時のフリーズモードが維持される）。したがって、上乘せ演出状態D5からART演出状態D4に移行したときは、この上乘せ演出状態D5に移行する時点のフリーズモードが維持されており、同様に、上乘せモードも移行する時点の状態が維持されている。また、上乘せ遊技が実行されているときは、メイン制御手段は、スタートレバー32が操作されたときのフリーズを実行しないように構成されている。

【0144】

以上のように、本実施形態に係るスロットマシン1において、演出制御手段は、通常演出状態D1、前兆演出状態D2及び高確演出状態D3と、これらの演出状態よりも遊技者にとって有利なART演出状態D4（上乘せ演出状態D5を含む）とを切り換えて演出を実行するが、このときのメイン制御手段における遊技状態は、原則として、内部中遊技状態RT1である。このように一つの遊技状態で少なくとも2つの演出状態の演出を実行するために、演出制御手段は、リプレイ2（第2の特定役）及び小役1（小役1-1~小役1-4からなる特定小役）の押し順を報知するか否かを切り換えている。具体的には、通常演出状態D1、前兆演出状態D2及び高確演出状態D3のときは、小役1の押し順を報知しないことにより、遊技メダルを獲得することができる小役1A（ベル）の図柄の組み合わせを有効ライン上に揃い難くし、その代わりに、リプレイ2の押し順を報知しないことにより、無効ライン上に小役1A（ベル）の図柄を揃えさせ、遊技者に対してあたかも小役1Aに入賞したように感じさせる。これにより、通常演出状態D1、前兆演出状態D2及び高確演出状態D3のときは、小役1にハズレの役割を持たせ、また、リプレイ1（第1の特定役）及びリプレイ2は共に再遊技役であるが、一方のリプレイ2は小役1に入賞したように見せかけることにより、遊技メダルの払い出しを抑えるとともに、遊技に変化を持たせている。一方、ART演出状態D4のときは、小役1の正解押し順を報知することにより、小役1Aの図柄の組み合わせが有効ライン上に揃うようにして遊技メダルを

獲得しやすくし、且つ、リプレイ2に対しては、その押し順を報知することにより、本来の再遊技役の図柄の組み合わせ（リプレイ1の図柄の組み合わせ）が有効ライン上に揃うようにして、再遊技役の当選確率が上がったように見せている（RT遊技が実行されているように見せている）。

【0145】

このようなスロットマシン1において、通常演出状態D1、前兆演出状態D2及び高確演出状態D3のときにリプレイ2に当選すると、小役1A（ベル）の図柄の組み合わせが無効ライン上に揃うが、そのままでは小役1Aに入賞したように思わせるのが難しいため、メイン制御手段は、全てのリール21a～21cが停止して無効ライン上に小役1A（ベル）の図柄の組み合わせが揃ったときに、所定の時間（例えば、20秒間）、フリーズを行い、且つ、小役1Aの図柄の組み合わせが揃っているライン上のバックランプ34を点灯させて、あたかも小役1A（ベル）に入賞したように見せるように構成されている。また、このフリーズに合わせて、演出制御手段も、小役1A（ベル）に入賞したことを表す演出を実行するように構成されている。このように構成すると、遊技者を小役1Aに入賞したと思わせることができるので、このスロットマシン1の遊技を単調なものとしな

10

【0146】

また、本実施例に係るスロットマシン1において、演出制御手段は、図23に示すように、通常演出状態D1及び前兆演出状態D2、これらの演出状態よりもART演出状態D4に移行しやすい高確演出状態D3、並びに、遊技者にとって有利な演出が実行されるART演出状態D4（上乘せ演出状態D5を含む）を、所定の情報であるレベルLvに基づいて繰り返し実行するように構成されている。そのため、遊技者に対してART演出状態D4へ移行する機会が周期的に与えられるので、遊技者に対して連続した期待感を与えることができ、遊技が単調になることがない。なお、通常演出状態D1においてレベルLvが0であるときは、特定役であるレア役に当選することにより、このレベルが決定されて前兆演出状態D2に移行する。一方、レベルLvが1以上であるときは遊技毎に抽選が行われて、当選すると前兆演出状態D2に移行するので、ART演出状態D4に移行する確率の高い高確演出状態D3に移行できる可能性が高くなり、遊技者の期待感を高めることができ、遊技が短調になるのを防止することができる。さらに、レベルLvが1以上であるときは、50ゲーム以上連続して抽選にはずれると、この抽選結果に関わらず前兆演出状態D2に移行する。そのため、遊技者には必ず高確演出状態D3の遊技が与えられるため、遊技者のこのスロットマシン1に対する期待感をさらに高めることができる。また、このスロットマシン1において、前兆演出状態D2は、通常演出状態D1から高確演出状態D3に移行するときの準備段階の演出状態であるが、その遊技数を抽選により決定することで、遊技が単調になることを防止することができる。

20

30

【0147】

また、前兆演出状態D2から高確演出状態D3に切り替えられるときに、現在のレベルを維持するか否かが決定され、さらに、高確演出状態D3から通常演出状態D1に切り替えられるときにレベルが変更される。このレベルが変更されるタイミングは、高確演出状態D3でART演出状態D4に移行できずに通常演出状態D1に戻るときであり、この場合、レベルLvを下げる（現在よりも低いレベルに設定する）ように構成することにより、演出の状態とレベルの変化を一致させることができ、遊技者にとってレベルの変化を推測し易くなる。同様に、高確演出状態D3からART演出状態D4に移行するときに、レベルLvを上げる（現在よりも高いレベルに設定する）ように構成することにより、演出の状態とレベルの変化を一致させることができ、遊技者にとってレベルの変化を推測し易くなる。

40

【0148】

また、演出制御手段は、高確演出状態D3において、複数のステージの中から少なくとも一つのステージを選択し、このステージに沿った演出を実行するとともに、ステージに応じた確率でART演出状態D4への移行抽選を行うことにより、演出のバリエーション

50

が増加し、遊技が単調になることを防止することができる。このとき、複数のステージが選択されているときは、ステージの段階（「A」、「B」、「C」の順で高くなる）が低い順で実行さ、このステージの段階が上がる毎に、特定演出状態への移行確率が高くなるように設定されているので、1つのステージが終了してもさらに次のステージが継続する場合は、ART演出状態D4への移行の期待が高まるので、遊技が単調になることを防止することができる。

【0149】

また、本実施形態に係るスロットマシン1において、演出制御手段は、各演出状態において、遊技者にとって有利な処理を実行するように構成されている。具体的には、通常演出状態D1において、レベルLvが0のときにレア役に当選すると、レベルを付与する抽選が行われ、この抽選の結果、1以上のレベルが得られたときは、次の遊技から前兆遊技状態D2に移行される。また、レベルLvが1以上のときは、各遊技で前兆演出状態D2への移行抽選が行われる。また、前兆演出状態D2のときは、レア役に当選するとレベルLvのレベルアップ抽選が行われる。また、高確演出状態D3では、各単位遊技において、そのときのステージ応じた確率でART演出状態D4への移行の抽選が行われる。また、ART演出状態D4でレア役に当選すると、ART遊技数の上乘せ遊技数の抽選が行われる。さらに、上乘せ演出状態D5でレア役に当選すると、上乘せの倍率Xを上げるか否かの抽選や上乘せ遊技数の抽選が行われる。上述した遊技者の変則押しに対するペナルティは、これらの遊技者に有利な処理の少なくとも一部を所定の遊技数の間、実行しないように構成される。なお、以上の説明では、これらの処理が実行される契機としてレア役の当選としているが、処理毎に、複数のレア役のいずれかを割り当てても良い。

10

20

【0150】

なお、このような内部中遊技状態RT1の遊技において、例えばレア役に当選し、その図柄の組み合わせを有効ライン上に揃えることができないタイミングであって、且つ、特別役(MB)の図柄の組み合わせを有効ライン上に揃えることができるタイミングでストップボタン33a~33cの操作が為されると、MBの図柄の組み合わせが有効ライン上に揃い、次の遊技から特別遊技(MB遊技)が開始されてしまう。しかしながら、本実施形態に係るスロットマシン1では、遊技状態が特別遊技状態RT2に移行したとしても、上記演出状態に応じた演出を実行するように構成されている。但し、このMB遊技状態(特別遊技状態RT2)では、各単位遊技において全ての小役が当選した状態となるため、上述のレア役当選により実行される遊技者に有利な処理(例えば、前兆演出状態D2への移行抽選、レベルLvのレベルアップ抽選、ART遊技数の上乘せ抽選等)を行わないように構成することが望ましい。

30

【0151】

また、本実施形態に係るスロットマシン1は、特定役(第2の特定役)であるリプレイ2に当選したときに、メイン制御手段でフリーズモードに割り当てられた操作態様(ストップボタン33a~33cの押し順)によりストップボタン33a~33cを操作することで、メイン制御手段のフリーズモードを所望の状態(「A」、「B」又は「C」)に設定することができる。また、このフリーズモードによるフリーズ状態に応じて、メイン制御手段における、スタートレバー32が操作されたときのフリーズの発生頻度が決定される。上述したように、メイン制御基板100(メイン制御手段)の情報は制御コマンドによりサブ制御基板200(演出制御手段)に送信することができるが、サブ制御基板200(演出制御手段)における演出状態及び各種モードをメイン制御手段に送信することはできない。しかしながら、特定役(リプレイ2)が当選したときにその押し順でメイン制御手段のフリーズモードを設定できるようにすると、演出制御手段からメイン制御手段のフリーズの発生頻度を制御することができる。ここで、本実施形態に係るスロットマシン1では、フリーズが発生すると上乘せ遊技の抽選が行われるが、フリーズモードC(第2のフリーズ状態)の方がフリーズモードB(第1のフリーズ状態)よりも、上乘せ遊技の発生頻度が高い、すなわち、遊技者の有利度合いが高くなるように設定されている。さらに、このフリーズモードの設定により演出制御手段の演出状態をメイン制御手段に通知す

40

50

ることが可能となる。具体的には、演出制御手段が、フリーズモードを「B」又は「C」に設定することにより、メイン制御手段に対して、この演出制御手段の演出状態がART演出状態D4であること、及び、そのときの上乘せモード（「低確」又は「高確」であって、このような情報も演出制御手段の演出状態の一部を構成している）を通知することができ、さらに、この情報により、メイン制御手段に対して、所定の条件を満たしたときに上乘せ遊技を実行させることができる。

【0152】

なお、上述の説明では、上乘せ遊技をメイン制御手段の処理として実行しているが、演出制御手段の演出として実行することも可能である。但し、メイン制御手段で実行させることにより、フリーズに関する処理（上乘せ遊技時はフリーズを発生させないようにし、

10

【0153】

また、本実施形態で説明したように、通常遊技状態（非内部中）RT0と内部中遊技状態RT1と特別遊技状態RT2のみで構成し、1つの遊技状態内で操作態様の報知を切り替える遊技生のスロットマシンだけでなく、リプレイ確率の異なる複数の遊技状態を備え、リプレイ確率が低い状態から高い状態へ移行したことを契機に操作態様の報知を切り替えるような遊技性等、種々のスロットマシンにて本発明を実施することが可能である。

【符号の説明】

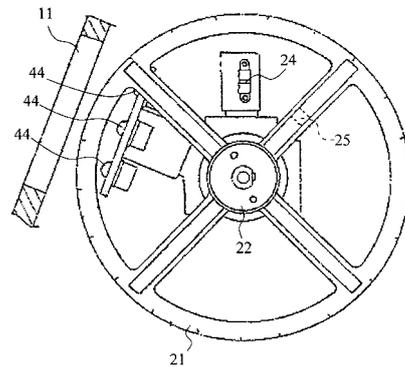
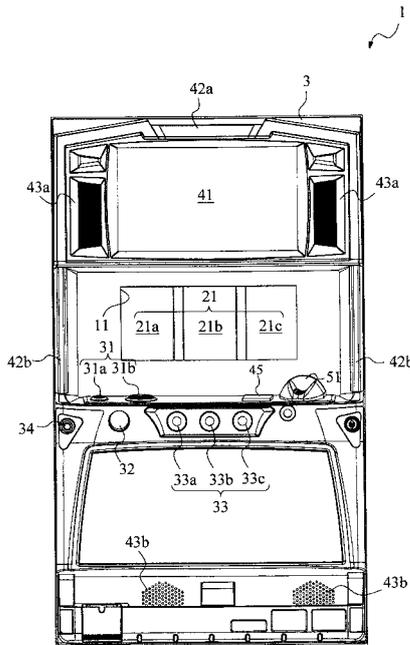
【0154】

- 1 スロットマシン（遊技機）
- 100 メイン制御基板（メイン制御手段）
- 110 役抽選手段（役決定手段）
- 300 演出制御基板（演出制御手段）

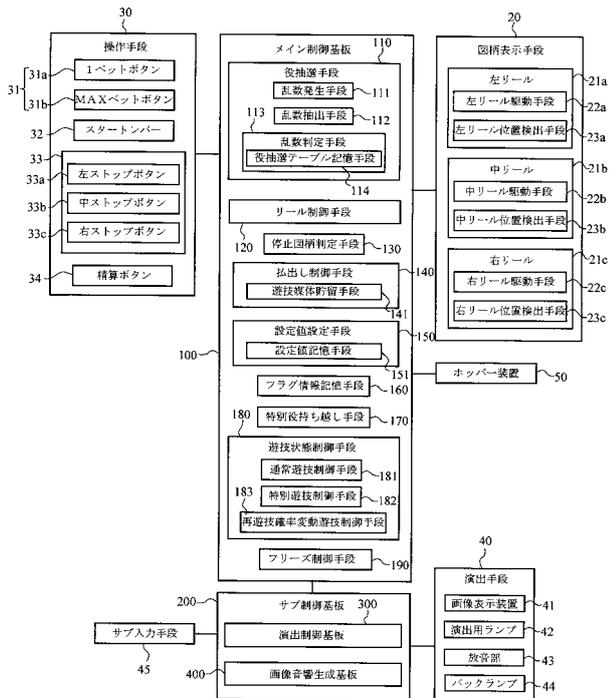
20

【図1】

【図2】



【図3】



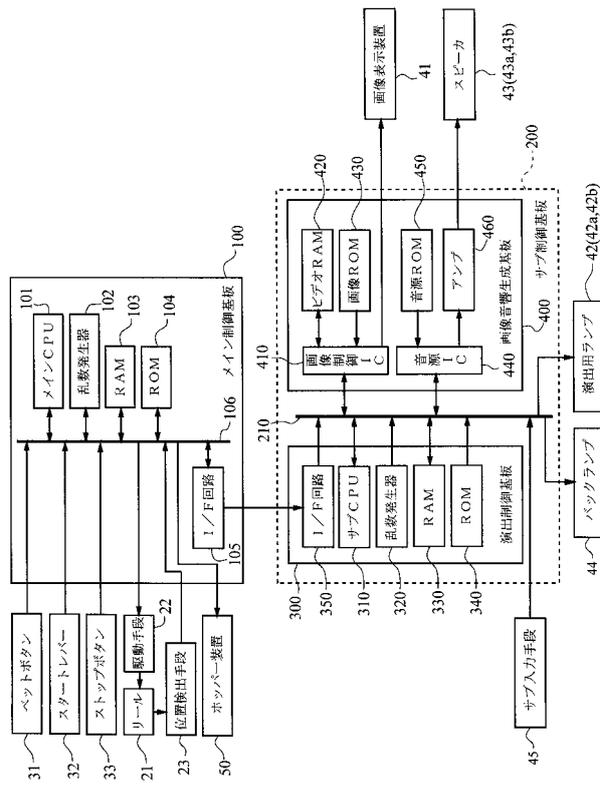
【図4】

	左リール21a	中リール21b	右リール21c
9	リプレイ	スイカ	スイカ
0	特別図柄	ベル	特別図柄
18	白BAR	白BAR	白BAR
17	スイカ	リプレイ	リプレイ
16	ベル	チェリー	ベル
15	リプレイ	特別図柄	スイカ
14	青7	ベル	チェリー
13	チェリー	青7	青7
12	カバン	リプレイ	リプレイ
11	ベル	チェリー	ベル
10	リプレイ	チェリー	スイカ
9	スイカ	ベル	チェリー
8	赤7	赤7	赤7
7	スイカ	リプレイ	リプレイ
6	ベル	チェリー	ベル
5	リプレイ	スイカ	スイカ
4	黒BAR	ベル	チェリー
3	チェリー	黒BAR	黒BAR
2	カバン	リプレイ	リプレイ
1	ベル	チェリー	ベル

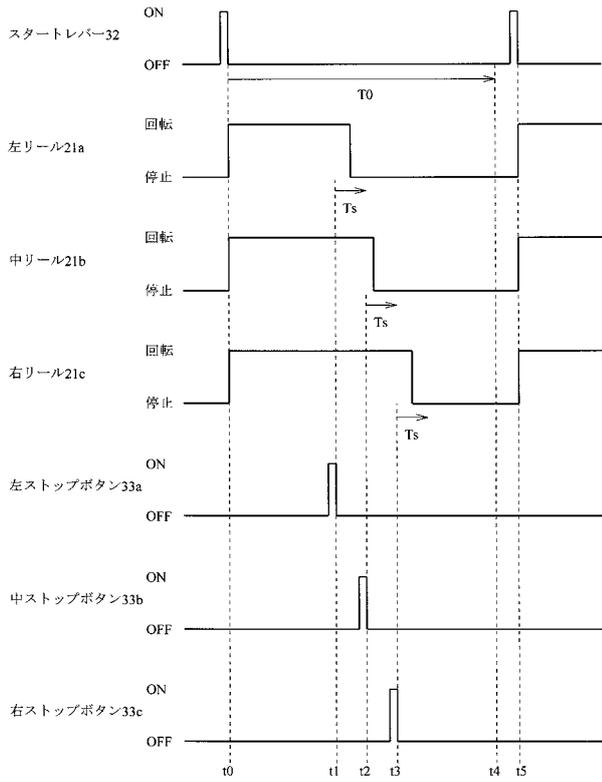
【図5】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ
特別役	0枚	「特別図柄」-「特別図柄」-「特別図柄」
小役	9枚/2枚	「ベル」-「ベル」-「ベル」 「リプレイ」-「赤7」-「赤7」 「リプレイ」-「青7」-「青7」 「リプレイ」-「赤7」-「黒BAR」 「スイカ」-「ベル」-「リプレイ」 「スイカ」-「ベル」-「チェリー」 「スイカ」-「リプレイ」-「ベル」 「スイカ」-「スイカ」-「ベル」 「カバン」-「ベル」-「リプレイ」 「カバン」-「ベル」-「チェリー」 「カバン」-「リプレイ」-「ベル」 「カバン」-「スイカ」-「ベル」 「赤7」-「赤7」-「スイカ」 「赤7」-「青7」-「スイカ」 「赤7」-「チェリー」-「赤7」 「赤7」-「チェリー」-「青7」 「チェリー」-「赤7」-「スイカ」 「チェリー」-「青7」-「スイカ」 「チェリー」-「チェリー」-「赤7」 「チェリー」-「チェリー」-「青7」
	1枚	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」 「ベル」-「スイカ」-「スイカ」 「赤7」-「スイカ」-「チェリー」 「赤7」-「スイカ」-「特別図柄」 「白BAR」-「スイカ」-「チェリー」 「白BAR」-「スイカ」-「特別図柄」 「チェリー」-「スイカ」-「チェリー」 「チェリー」-「スイカ」-「特別図柄」
	5枚/2枚	「青7」-「any」-「any」 「黒BAR」-「any」-「any」 「カバン」-「チェリー」-「any」 「白BAR」-「白BAR」-「ベル」 「白BAR」-「黒BAR」-「ベル」 「リプレイ」-「白BAR」-「リプレイ」 「ベル」-「青7」-「ベル」 「スイカ」-「チェリー」-「any」
リプレイ	再遊戯	「リプレイ」-「リプレイ」-「リプレイ」 「リプレイ」-「赤7」-「スイカ」 「リプレイ」-「青7」-「スイカ」 「リプレイ」-「黒BAR」-「スイカ」 「リプレイ」-「白BAR」-「スイカ」 「リプレイ」-「ベル」-「リプレイ」 「赤7」-「赤7」-「赤7」 「ベル」-「青7」-「赤7」 「ベル」-「黒BAR」-「赤7」 「ベル」-「白BAR」-「赤7」 「赤7」-「リプレイ」-「赤7」

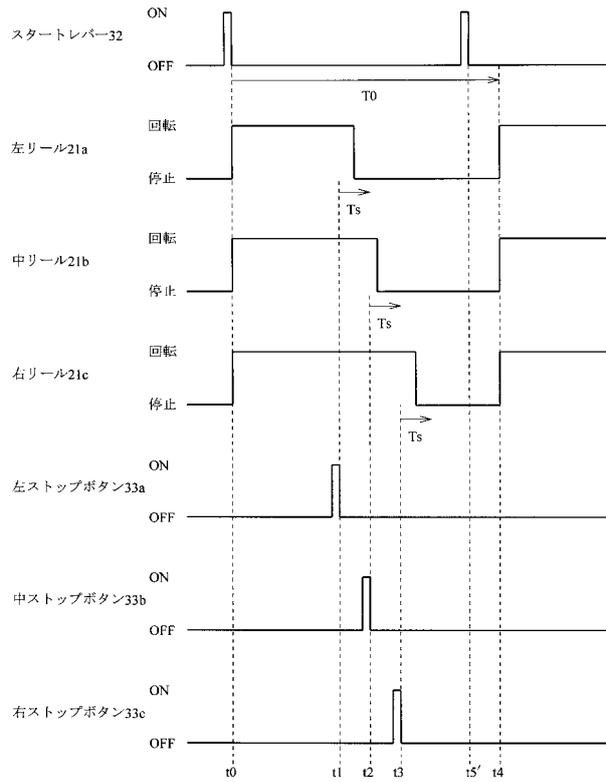
【図6】



【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】

当選役	ストップボタンの押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
小役1-1 (ABCEFIJMNQR)	△or×	△or×	○	△or×	△or×	△or×
小役1-2 (ABDEFIJMNQR)	△or×	△or×	△or×	○	△or×	△or×
小役1-3 (ABCGHKLQST)	△or×	△or×	△or×	△or×	○	△or×
小役1-4 (ABDGHKLQST)	△or×	△or×	△or×	△or×	△or×	○

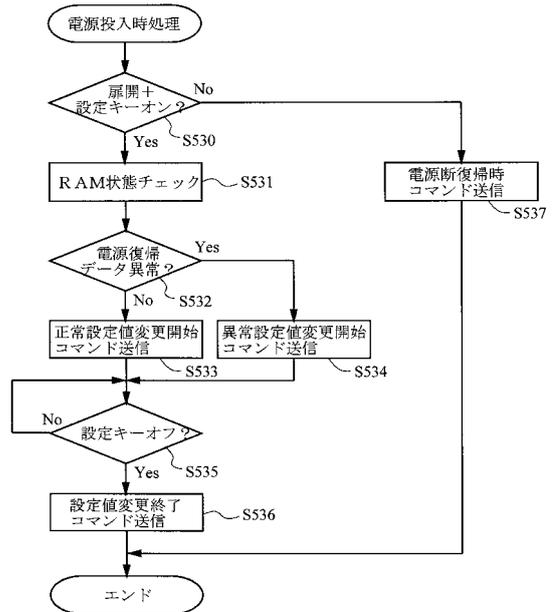
○:有効ライン上にレベル図柄が揃う
 △:小役1B~Tを優先する
 ×:はずれ目

【 図 10 】

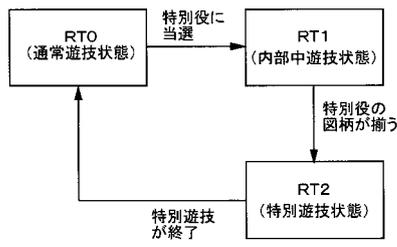
当選役	遊技状態	役抽選テーブルに設定された当選確率		
		RT0 (通常)	RT1 (内部中)	RT2 (特別遊技)
特別役 (MB)		21522	-	-
小役1-1 (ABCEFIJMNQR)		8264	8264	全ての小役が当選
小役1-2 (ABDEFIJMNQR)		8264	8264	
小役1-3 (ABCGHKLQST)		8264	8264	
小役1-4 (ABDGHKLQST)		8264	8264	
小役2-1 (AB)		650	650	
小役2-2 (ACDEFGH)		2	2	
小役3-1 (ABC+特殊AE)		550	550	
小役3-2 (ABC+特殊BC)		202	202	
特殊役1 (AC)		150	150	
特殊役2 (BD)		326	326	
リプレイ1 (A)		8978	10000	
リプレイ2 (ABCDEF)		1	20278	
リプレイ3 (AGHIJKL)		1	80	
リプレイ4 (AFGHIJKL)		1	240	

※当選確率は分子だけを表示し、分母は65536。

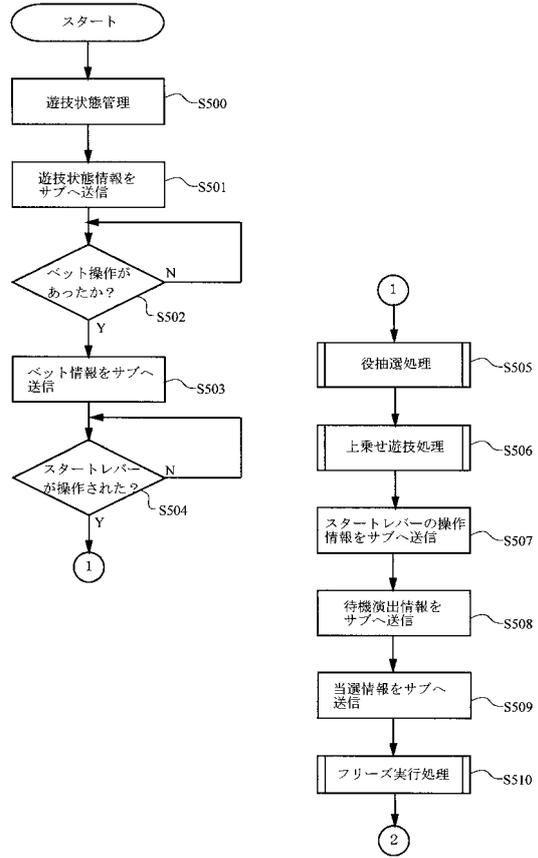
【 図 11 】



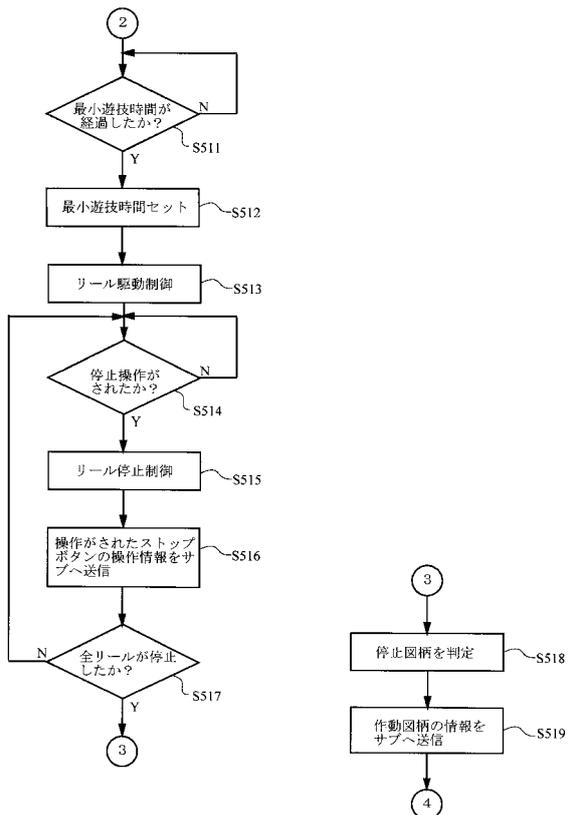
【図 1 2】



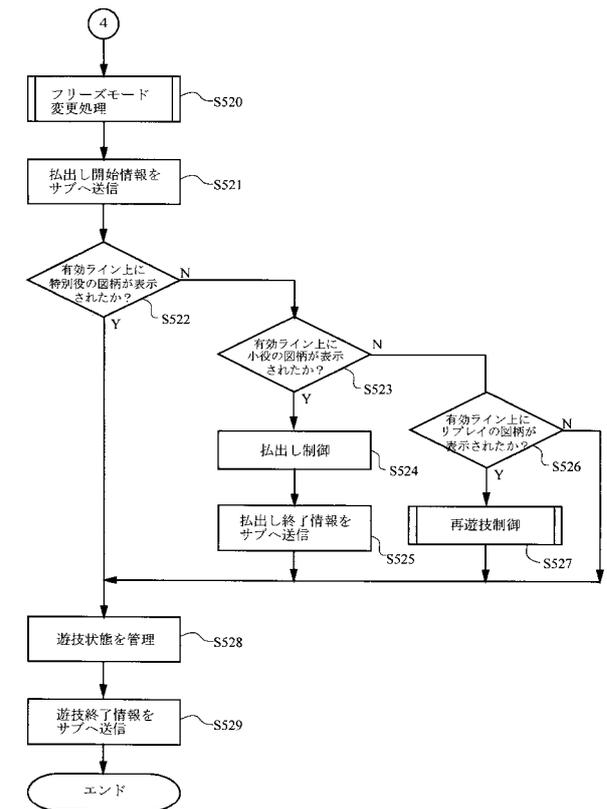
【図 1 3】



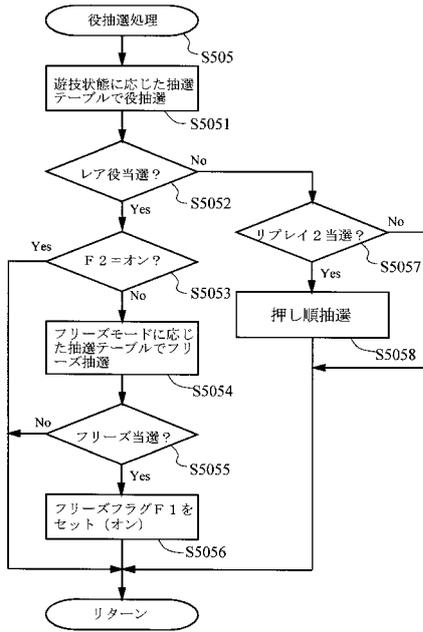
【図 1 4】



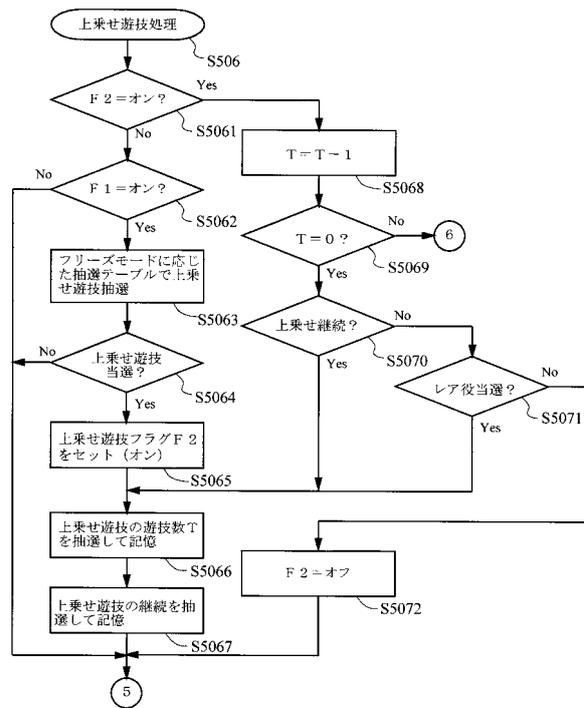
【図 1 5】



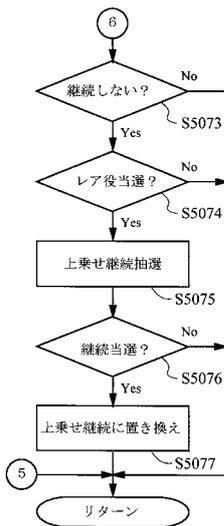
【図16】



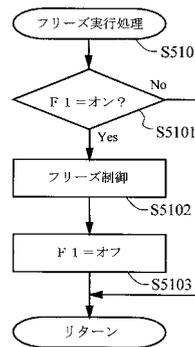
【図17】



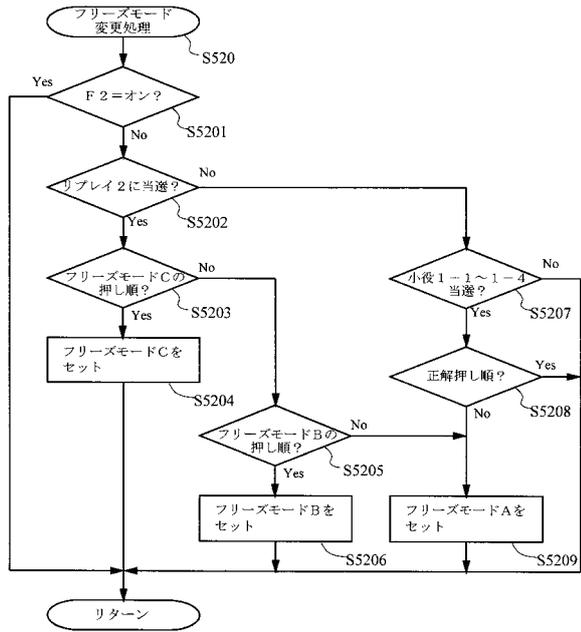
【図18】



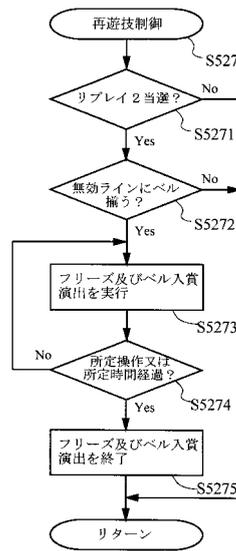
【図19】



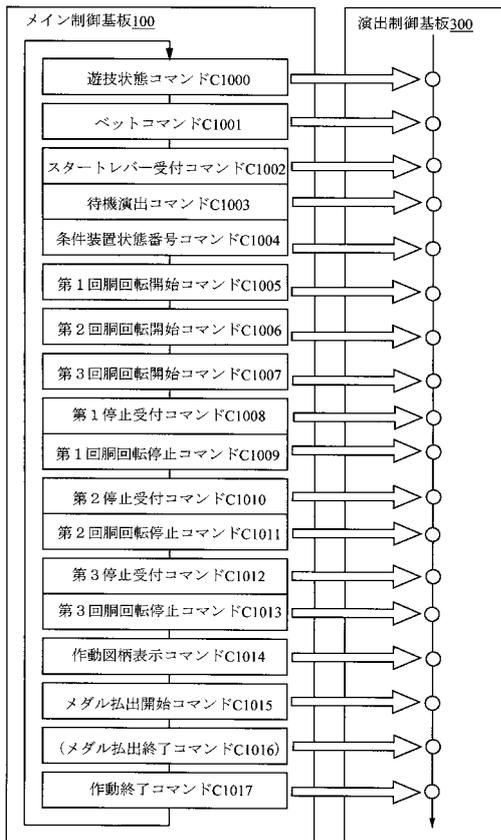
【図20】



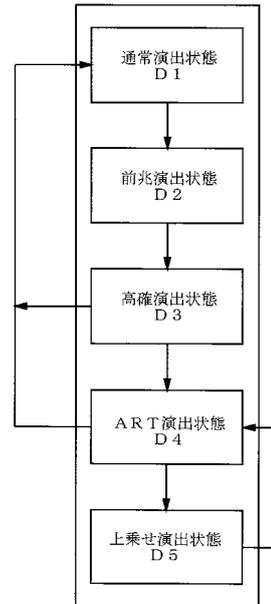
【図21】



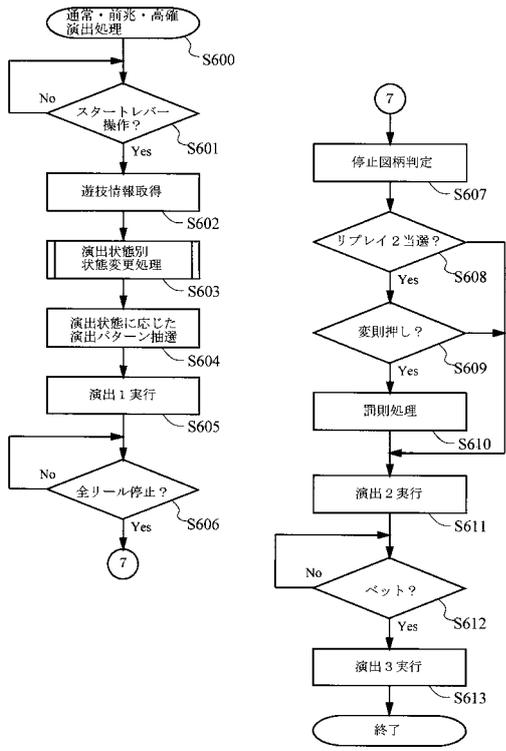
【図22】



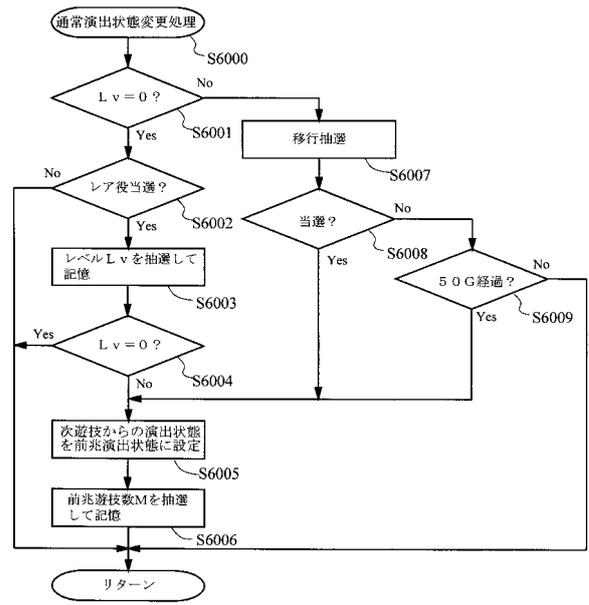
【図23】



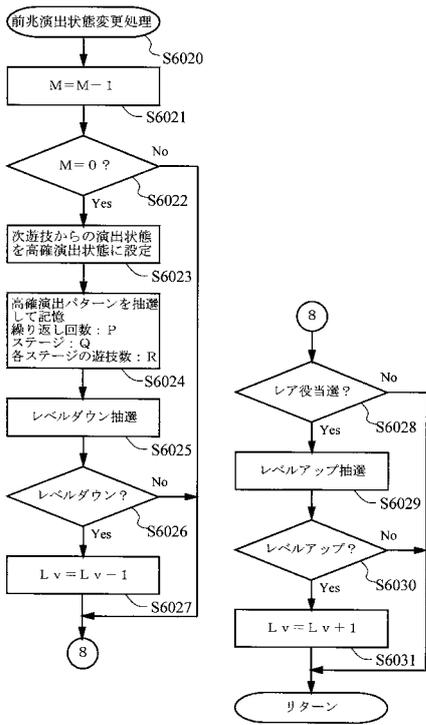
【図24】



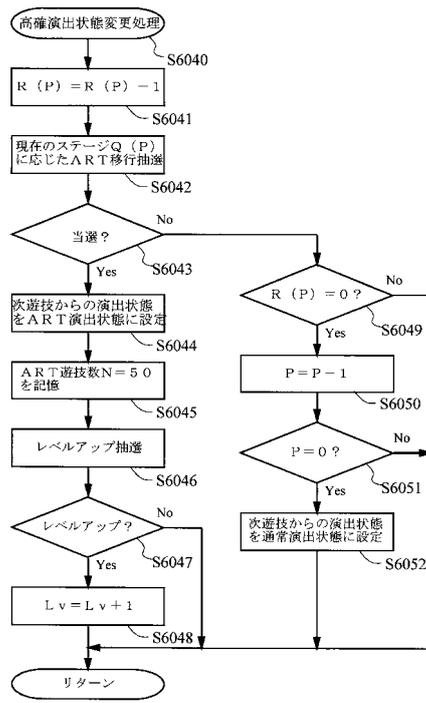
【図25】



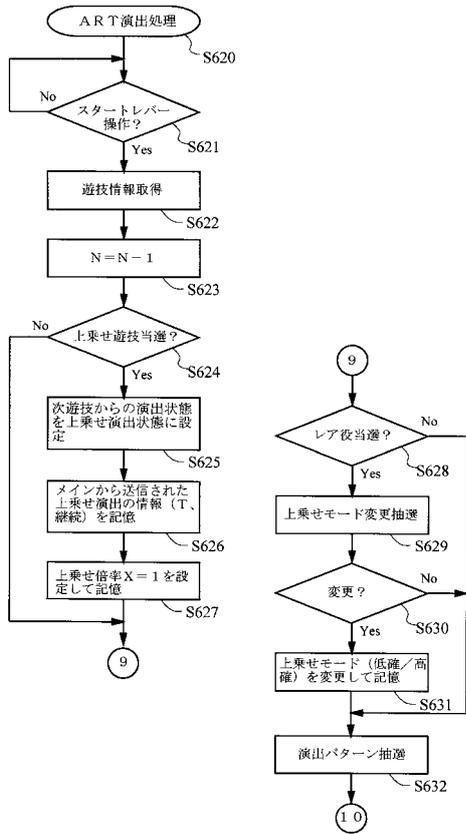
【図26】



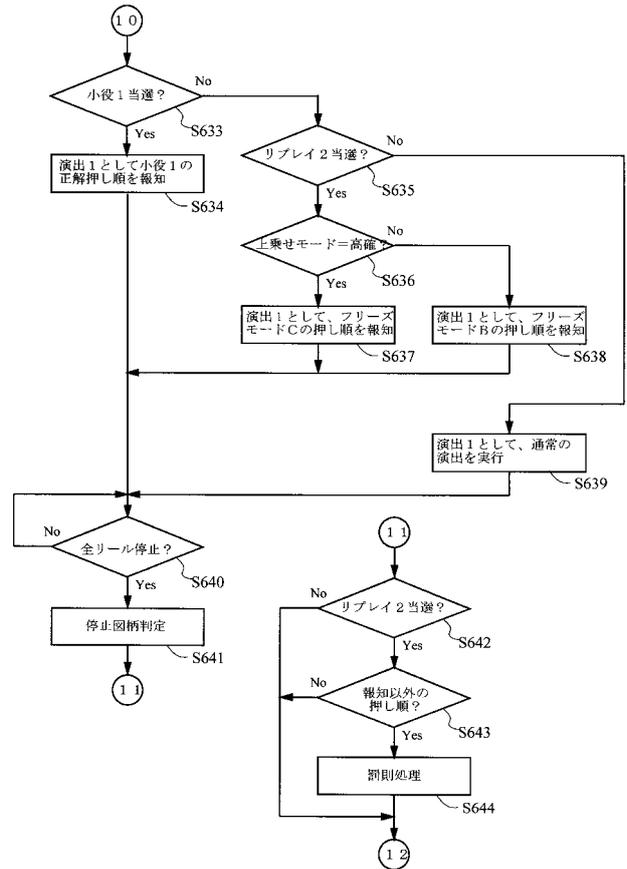
【図27】



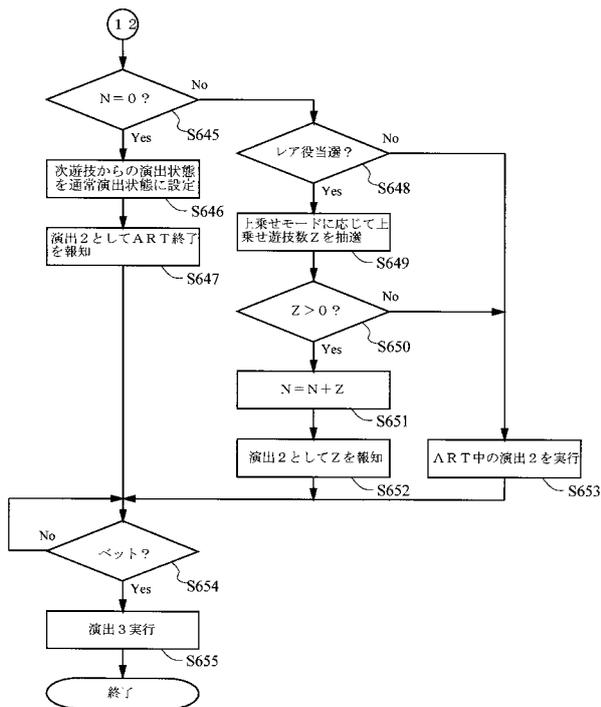
【図 28】



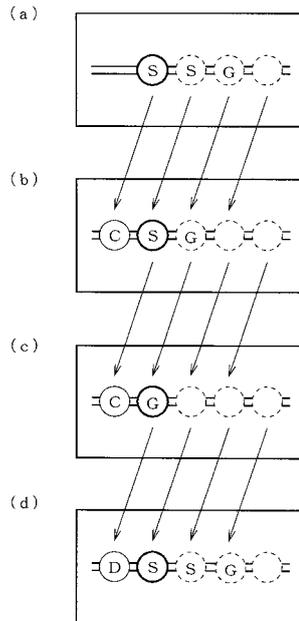
【図 29】



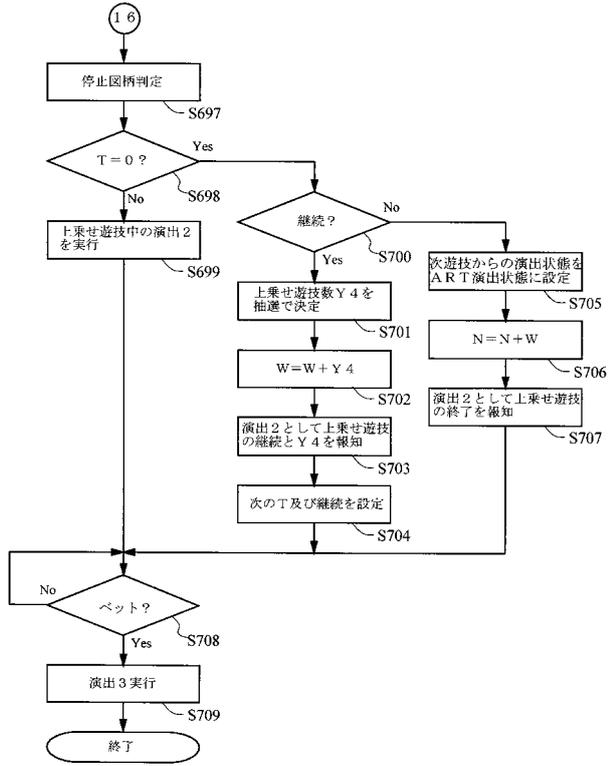
【図 30】



【図 31】



【図36】



【図37】

	状態0	状態1	状態2	状態3	状態4
演出制御手段	低確/高確	低確	高確	低確	高確
メイン制御手段	リリースモードA	リリースモードB	リリースモードB	リリースモードC	リリースモードC

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB08 AB12 AB16 AB32 AB43 AB56 AC14 AC23 AC27
AC32 AC38 AC52 AC77 AC82 BA03 BA07 BA13 BA17 BA22
BA35 BA38 BB16 BB48 BB59 BB78 BB93 CA02 CB04 CB23
CB33 CB47 CB49 CC01 CC12 CD12 CD18 CD23 CD25 DA52
DA54 DA63