

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5957510号
(P5957510)

(45) 発行日 平成28年7月27日 (2016. 7. 27)

(24) 登録日 平成28年6月24日 (2016. 6. 24)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 3 (全 32 頁)

(21) 出願番号	特願2014-239960 (P2014-239960)	(73) 特許権者	390026620
(22) 出願日	平成26年11月27日 (2014. 11. 27)		山佐株式会社
(65) 公開番号	特開2016-101223 (P2016-101223A)		岡山県新見市高尾 3 6 2 - 1
(43) 公開日	平成28年6月2日 (2016. 6. 2)	(74) 代理人	110001519
審査請求日	平成27年5月28日 (2015. 5. 28)		特許業務法人太陽国際特許事務所
早期審査対象出願		(74) 代理人	100118315
			弁理士 黒田 博道
		(74) 代理人	100120488
			弁理士 北口 智英
		(72) 発明者	川本 幸大
			岡山県新見市高尾 3 6 2 の 1 山佐株式会 社内
		審査官	安藤 達哉
		最終頁に続く	

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を表示変動可能な複数のリールと、
 遊技者の操作により、前記リールの図柄の変動表示を開始させるためのスタートスイッチと、

前記複数のリールにそれぞれ対応して設けられ、前記リールの図柄の変動表示の開始後、前記リールの図柄の変動表示を個別に停止可能な複数のストップスイッチと、

前記複数のリールの駆動源、前記スタートスイッチ及び前記複数のストップスイッチにそれぞれ接続され、遊技の進行及び演出を制御する遊技制御手段と、
 を備える遊技機において、

遊技者に特典を付与する遊技状態である特典状態への移行抽選に当選すると、前記特典状態に移行し、

前記遊技制御手段は、

前記特典状態において遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う特典付与抽選手段と

、
 前記特典付与抽選手段による抽選の結果に基づき、遊技者の操作が必要で、かつ前記リールを使用したリール演出を実行する第1モード、遊技者の操作が不要であるが、前記リールを使用したリール演出を実行する第2モード、及び遊技者の操作が不要で、かつ前記リールを使用したリール演出を実行しない第3モードを少なくとも備える複数のモードを有し、該複数のモードを遊技者が選択可能とするモード選択手段と、

10

20

前記特典状態において、前記リールを使用したリール演出を継続するか否かの抽選を行う継続抽選手段と、を備え、

前記特典付与抽選手段は、前記継続抽選手段による前記リール演出を継続するか否かの抽選で継続することが決定された場合、更に、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行い、

前記モード選択手段は、前記継続抽選手段による前記リール演出を継続するか否かの抽選で継続することが決定され、かつ第1モード又は第2モードが選択されている場合にモードの変更を可能にすることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記遊技者の操作は、

前記スタートスイッチ又は前記ストップスイッチのいずれか少なくとも一方の操作であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記特典付与抽選手段による抽選の結果、特典が付与されたか否かを示唆演出する特典示唆演出手段を備え、

前記特典示唆演出手段による前記示唆演出は、前記第3モードが選択された場合に限り実行されることを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、スロットマシン等の遊技機に関し、モードの種類を3種類に増加することで、遊技者の種々の要求に応えられ、変化に富み、発展性を有するばかりでなく、リール演出が継続可能な場合にも、遊技者が適宜、モードを選択することができるようにしたものである。

【背景技術】

【0002】

従来、フリーゲームで図柄の変動表示後に結果を表示する場合に加え、遊技者によるスキップ操作を可能とし、スキップ操作が行われた場合に、図柄の変動表示を行わず、結果だけを表示できるようにした遊技機が知られている（特許文献1の段落番号「0079」参照）。

また、上記した遊技機では、スキップ操作は初回のフリーゲームでしか実行することができなかった（特許文献1の段落番号「0070」、「0077」及び「0078」、並びに図10参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2004-267648号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、上記した従来の遊技機では、フリーゲームをそのまま実行するモードと、スキップ操作によるモードの2種類のモードしか無く、遊技が単調になるおそれがあるという第1の問題点があった。

また、上記した従来の遊技機では、初回のフリーゲームでしか、スキップ操作が選択できないという第2の問題点があった。

そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来の技術の有する第1、第2の問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

【0005】

本発明に係る遊技機は、以下の点を目的とする。

すなわち、本発明に係る遊技機は、モードの種類を3種類に増加することで、遊技者の種々の要求に応えられ、変化に富み、発展性を有するばかりでなく、リール演出が継続可能な場合にも、遊技者が適宜、モードを選択することができるようにしたものである。

【0006】

また、本発明に係る遊技機は、スタートスイッチ又はストップスイッチのいずれか少なくとも一方を遊技者が操作することで、モードを遊技者にわかりやすく、しかも操作が容易に行うことができるようにしたものである。

【0007】

また、本発明に係る遊技機は、遊技者の操作が不要で、かつリール演出を実行しない第3モードにおいて、抽選の結果、特典が付与されたか否かを示唆演出により遊技者に示唆することができるようにしたものである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

なお、カッコ内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

【0009】

本発明に係る遊技機は、複数種類の図柄(61)を変動表示可能な複数のリール(62)と、遊技者の操作により、前記リール(62)の図柄(61)の変動表示を開始させるためのスタートスイッチ(40)と、前記複数のリール(62)にそれぞれ対応して設けられ、前記リール(62)の図柄(61)の変動表示の開始後、前記リール(62)の図柄(61)の変動表示を個別に停止可能な複数のストップスイッチ(50)と、前記複数のリール(62)の駆動原、前記スタートスイッチ(40)及び前記複数のストップスイッチ(50)にそれぞれ接続され、遊技の進行及び演出を制御する遊技制御手段(100)と、を備える遊技機である。

本発明に係る遊技機は、更に、遊技者に特典を付与する遊技状態である特典状態への移行抽選に当選すると、前記特典状態に移行し、前記遊技制御手段(100)は、前記特典状態において遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う特典付与抽選手段(400)と、前記特典付与抽選手段による抽選の結果に基づき、遊技者の操作が必要で、かつ前記リール(62)を使用したリール演出を実行する第1モード、遊技者の操作が不要であるが、前記リール(62)を使用したリール演出を実行する第2モード、及び遊技者の操作が不要で、かつ前記リール(62)を使用したリール演出を実行しない第3モードを少なくとも備える複数のモードを有し、該複数のモードを遊技者が選択可能とするモード選択手段(440)と、前記特典状態において、前記リールを使用したリール演出を継続するか否かの抽選を行う継続抽選手段(430)と、を備え、前記特典付与抽選手段(400)は、前記継続抽選手段(430)による前記リール演出を継続するか否かの抽選で継続することが決定された場合、更に、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行い、前記モード選択手段(440)は、前記継続抽選手段(430)による前記リール演出を継続するか否かの抽選で継続することが決定され、かつ第1モード又は第2モードが選択されている場合にモードの変更を可能にすることを特徴とする。

【0010】

また、本発明に係る遊技機的具体例としては、さらに、前記遊技者の操作は、前記スタートスイッチ(40)又は前記ストップスイッチ(50)のいずれか少なくとも一方の操作であることを特徴とする。

【0011】

また、本発明に係る遊技機的具体例としては、さらに、前記特典付与抽選手段(400)による抽選の結果、特典が付与されたか否かを示唆演出する特典示唆演出手段(331)を備え

10

20

30

40

50

、前記特典示唆演出手段(331)による前記示唆演出は、前記第3モードが選択された場合に限り実行されることを特徴とする。

【発明の効果】

【0012】

本発明に係る遊技機は、以下のような効果を奏する。

すなわち、本発明に係る遊技機によれば、モードの種類を3種類に増加することで、遊技者の種々の要求に応えられ、変化に富み、発展性を有するばかりでなく、リール演出が継続可能な場合にも、遊技者が適宜、モードを選択することができる。

10

【0013】

また、本発明に係る遊技機によれば、スタートスイッチ又はストップスイッチのいずれか少なくとも一方を遊技者が操作することで、モードを遊技者にわかりやすく、しかも操作が容易に行うことができる。

【0014】

また、本発明に係る遊技機によれば、遊技者の操作が不要で、かつ前記リール演出を実行しない第3モードにおいて、抽選の結果、特典が付与されたか否かを示唆演出により遊技者に示唆することができる。

【図面の簡単な説明】

20

【0015】

【図1】本発明の実施の形態であって、遊技機の概略正面図である。

【図2】本発明の実施の形態であって、図柄の配列を説明するための説明図である。

【図3】本発明の実施の形態であって、遊技制御装置を説明するための概略ブロック図である。

【図4】本発明の実施の形態であって、図3のリール演出制御手段の詳細を説明するための概略ブロック図である。

【図5】本発明の実施の形態であって、図3のAT制御手段の詳細を説明するための概略ブロック図である。

【図6】本発明の実施の形態であって、図3のメイン制御手段側で管理している遊技状態の説明図である。

30

【図7】本発明の実施の形態であって、図3のサブ制御手段側で管理している遊技状態の説明図である。

【図8】本発明の実施の形態であって、モードを説明するための説明図である。

【図9】本発明の実施の形態であって、遊技の流れを説明するための概略フローチャートである。

【図10】本発明の実施の形態であって、モードの選択の流れを説明するためのフローチャートである。

【図11】図10に続くフローチャートである。

【図12】図11に続くフローチャートである。

40

【図13】モードの選択を説明するための説明図である。

【図14】特典示唆演出を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

(遊技機10)

本明細書では、各説明箇所において、方向についての定義等が示されていない場合には、遊技機10の方を向いて位置している遊技者から見て、遊技機10から遊技者の手前側に向かう方向を「前方向」とし、その逆方向を「後方向」とする。また、同様に、「左方向」や「右方向」等の左右方向も、遊技者から見た場合の左方向や、右方向を意味する。同様に、各部材の説明においても、方向についての定義等が示されていない場合には、各部材

50

を、遊技機10の所定位置に固定した状態における遊技者から見た方向を意味する。

本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンを、以下、図1を参照しながら説明する。本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンは、前方向に向かって開口する正面開口を有する四角箱状の筐体12と、この筐体12の正面開口を開閉自在に覆う前扉14とを備えている。

【0017】

(上パネル20)

前扉14の上部には、薄板樹脂からなる上パネル20を備えている。

(図柄表示窓部16)

この上パネル20の略中央には、3個のリール62（正面から向かって左側の左リール64、中央の中リール66、右側の右リール68）の円周上の図柄61を見ることができる透過可能な図柄表示窓部16が形成されている。この図柄表示窓部16は、3個全てのリール62の回転が停止した際には、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄61を遊技者に見せるように形成されている。この図柄表示窓部16は、リール62の正面側に設けられて、リール62の回転が停止した際、後述する有効ライン86上に停止している複数の図柄61を視認するためのものである。リール62は、図柄表示窓部16を介して複数の図柄61を変動表示可能なものである。

10

【0018】

(リールユニット60)

前記図柄表示窓部16の奥には、3個の駆動モータによってリール62を回転させるためのリールユニット60が配置されている。

20

【0019】

(演出装置70)

前記前扉14には、遊技者に役抽選の当選等の種々の情報を音や光や映像で報知させる演出装置70が形成されている。この演出装置70は、前扉14に配置されたスピーカー72と、画像表示部84と、演出用ランプ78とを備えている。

前記スピーカー72は、前扉14の上部左右に配置された上部スピーカー74と、前扉14の下部左右に配置された下部スピーカー76とを備えている。

前記画像表示部84は、その画面に種々の映像を表示するための表示デバイスであり、動画を含んだ映像の表示を行うための液晶表示装置を有する演出ユニットを構成するものである。

30

前記演出用ランプ78は、前扉14の上部に配置された上部ランプ80と、前扉14の下部に配置された下部ランプ82とを備えている。

【0020】

(下パネル22)

前記前扉14の下部には下パネル22が設けられている。

(操作部30)

そして、前扉14には下パネル22の上に位置して前扉14の前方向へ向けて突出する操作部30を備えている。

本実施の形態に係る遊技機10には、遊技開始の条件として後述するメダル投入口38から予めメダルを投入して、最大50枚までクレジットメダルとして内部に貯留可能なクレジット機能（投入枚数を電子データとして電子的に記憶し管理する機能）を有している。なお、このクレジットメダルとして貯留可能な最大枚数である50枚を最大クレジットメダル数とする。

40

【0021】

(精算スイッチ36)

前記メダル投入口38の下には、クレジット機能によりクレジットしたメダルの全てを払い出すための精算スイッチ36が設けられている。

【0022】

(ストップスイッチ50)

50

この精算スイッチ36の左側には、操作により対応するリール62の回転を停止させるため、3個のリール62のそれぞれに対応する3個のストップスイッチ50が設けられている。このストップスイッチ50は、左リール64を停止させるための左ストップスイッチLと、中リール66を停止させるための中ストップスイッチCと、右リール68を停止させるための右ストップスイッチRとを有している。

すなわち、これらのストップスイッチ50は、複数のリール62それぞれに対応して設けられ、複数のリール62の図柄61の変動表示の開始後、遊技者の操作によりリール62の図柄61の変動表示を個別に停止させるためのものである。

【0023】

(スタートスイッチ40)

10

ストップスイッチ50の左側には、メダルの投入又は後述するマックスベットスイッチ34の操作を条件にリール62の回転を開始させるためのスタートスイッチ40が設けられている。すなわち、このスタートスイッチ40は、遊技者の操作によりリール62の図柄61の変動表示を開始させるためのものである。

【0024】

(マックスベットスイッチ34)

スタートスイッチ40の上には、クレジットしたメダル数から最大投入枚数（具体的には3枚）に達するまで投入可能なメダル数を減じて3枚のメダル投入に代えるマックスベットスイッチ34が設けられている。

なお、本実施の形態では、後述するように有効ライン86は1本であるため、マックスベットスイッチ34の他に、クレジットしたメダルを1枚減じて1枚のメダル投入に代えるシングルベットスイッチを設けていないが、有効ラインを1本以外の2本以上の複数本設定されている場合は、投入枚数を遊技者が選択可能にするために、シングルベットスイッチを設けるようにしてもよい。また、後述するCBB中には上記3枚投入が2枚投入に設定されている。

20

【0025】

(確定スイッチ90、左選択スイッチ91、右選択スイッチ92)

操作部30には、図1、図3及び図13に示すように、確定スイッチ90、左選択スイッチ91、右選択スイッチ92が設けられている。これらの3個のスイッチ90～92は、ストップスイッチ50の上方であり、マックスベットスイッチ34とメダル投入口38との間に位置する。これらの3個のスイッチ90～92は、図13を用いて後述するが、モードの選択・確定に用いられるものである。

30

【0026】

(ホッパーユニット24)

前記前扉14の下部の奥には、メダルを貯留することができるとともに、メダルを払い出すことができるホッパーユニット24（図3参照）と、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチを有すると共に各部品に電力を供給するための電源装置（図示せず）とが配置されている。

【0027】

(メダル払出口28、メダル受け皿26)

40

そして、前扉14の下部には、所定の場合にホッパーユニット24からメダルが払い出されるメダル払出口28が形成されている。

このメダル払出口28の下方には、メダル払出口28から払い出されたメダルを貯留するため、上方に向かって開口する皿状のメダル受け皿26が形成されている。なお、クレジットされているメダル数が最大クレジットメダル数である50枚未満の場合は、50枚に到達するまで、獲得したメダルはメダル払出口28から払い出されずにクレジットメダルの枚数に加算される。

【0028】

(1回の遊技及び有効ライン86)

本実施の形態に係る遊技機10は、マックスベットスイッチ34の操作又はメダル投入によ

50

り所定枚数のメダルを投入することにより遊技の開始を可能とするものである。

そして、スタートスイッチ40の押下操作により、リール62の回転を開始させて遊技が開始されるとともに、役抽選が行われる。そして、当該遊技機10は、各リール62に対応するストップスイッチ50の操作タイミング及び役抽選の結果に基づいて、リール62の回転を役抽選の結果に適合するように停止させる。当該遊技機10は、停止時の図柄61の組合せによって、当選した役を構成する図柄61の組合せが所定の有効なライン（所定の役の図柄61の組合せが当該ライン上に揃ったときに所定の利益が付与されるラインのことであり、以下、「有効ライン86」という。）上に停止した場合に、入賞等となり、所定枚数のメダルを払い出す等の所定の利益を遊技者に付与する。これにより、1回の遊技が終了するものである。

10

【0029】

なお、「有効ライン86」は、後述の遊技結果判定手段230の判定対象となるラインを意味し、後述する小役の「入賞」等は有効ライン86上に役に対応した図柄61の組合せが揃うことを意味する。本実施の形態の有効ライン86は、左リール64の中段と、中リール66及び右リール68の上段とを結んだ1本のみからなるものである。また、有効ライン86は1本に限定されず、2本以上であってもよい。

【0030】

（図柄61）

図2に示すように、左リール64、中リール66及び右リール68の表面には、「赤7（R7）」、「ベル（BE）」、「リプレイ（RP）」、「チェリー1（C1）」、「チェリー2（C2）」、「スイカ1（W1）」、「スイカ2（W2）」、「BR」、「B1」、「B2」等の複数の種々の図柄61が形成されている。

20

【0031】

これら図柄61は、それぞれの絵柄がプリントされたリールテープ63をリール62の外周表面に貼付することで形成されている。なお、図2の図柄番号（コマ番号）は、リール62の外周表面に物理的に付されているものではなく、仮想的な番号であって、各図柄61の停止を制御するためのプログラムで特定の図柄61を指定するためのものである。

【0032】

（遊技制御手段100）

遊技機10の内部には、図3に示すように、遊技機10の全体の動作を制御するための遊技制御手段100が形成されている。

30

前記遊技制御手段100は、遊技を進行させて遊技状態を制御するメイン制御手段200と、このメイン制御手段200からの情報（コマンド）を受けて、遊技の進行に応じた演出を制御し、主に遊技内容に関する情報を遊技者に報知する演出を行うために演出状態を制御するサブ制御手段300とを備えている。

【0033】

なお、メイン制御手段200とサブ制御手段300との間は、メイン制御手段200への不正操作を防止するために、メイン制御手段200からサブ制御手段300への一方向の通信により行われている。

メイン制御手段200は、マックスベットスイッチ34、精算スイッチ36、スタートスイッチ40、ストップスイッチ50、確定スイッチ90及び左右の選択スイッチ91,92の入力を受け付け、役抽選を行い、リールユニット60及びホッパーユニット24の作動を制御する。

40

【0034】

サブ制御手段300は、メイン制御手段200から信号を入力し、画像表示部84等の演出装置70の作動を制御する。

サブ制御手段300の出力側には、演出装置70としてのスピーカー72、画像表示部84、演出用ランプ78の各パーツが接続されている。

【0035】

なお、特に図示していないが、メイン制御手段200を有するメイン基板と、サブ制御手段300を有するサブ基板とは、それぞれ専用の基板ケースの内部に収納されている。具体

50

的には、メイン制御手段200は、メイン基板ケースの内部に収納され、サブ制御手段300は、サブ基板ケースの内部に収納されている。そして、メイン基板ケースは、筐体12内部の奥側の上部に固定され、サブ基板ケースは、筐体12内部の正面から向かって左側に固定されている。

【0036】

メイン制御手段200、サブ制御手段300のそれぞれは、CPU、ROM、RAM、I/Oポート（図示せず）を備えたマイクロコンピュータにより構成される。CPUは、タイマ割込などの割込機能を持ち、ROMに記憶されたプログラムを実行して、種々の処理を行う。ROMは、CPUが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶し、RAMは、CPUがプログラムを実行する際の一時的な記憶領域、例えば遊技機10の状態を記憶するための記憶領域や、役抽選の抽選結果を記憶するための記憶領域として使用される。

10

【0037】

（メイン制御手段200）

メイン制御手段200は、役抽選手段210、リール制御手段220、遊技結果判定手段230、通常状態制御手段240、特定状態制御手段250、ボーナス状態制御手段260、リール演出制御手段270、ホッパー制御手段280、AT制御手段285及び送信制御手段290の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

なお、これらの手段の全てをメイン制御手段200が制御することなく、その一部をサブ制御手段300側で制御してもよいし、或いはメイン制御手段200とサブ制御手段300とが協

20

同して制御するようにしてもよい。
以上の構成をもって、メイン制御手段200は、役の抽選を行い、リール62の回転及び停止を制御し、リール62がすべて停止したときに停止図柄判定を行い、遊技の進行を行う手段として機能することとなる。

【0038】

メイン制御手段200は、遊技を制御するためのものであって、メイン遊技を実行するためのものである。以下、本実施の形態における遊技について説明する。

規定の賭け数（3枚）が設定されると、1本の有効ライン86（図1参照）が設定される。なお、本実施の形態に係る遊技機10は、規定の賭け数として3が設定されている。賭け数を設定する方法には、メダル投入口38からメダルを投入する方法と、マックスベットスイッチ34を操作することによってクレジットメダルを賭け数として設定する方法とがある。そして、規定の賭け数（3枚）が設定されていることを条件に、スタートスイッチ40を操作すると、賭け数が確定し、役抽選手段210により、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの抽選（役抽選）が行われる。また、役抽選とほぼ同時に、前回の遊技でのリール62の回転開始時から所定の時間（本実施の形態では、4.1秒）が経過しているか否かが判定され、所定の時間が経過すると、3個すべてのリール62の回転が開始する。なお、本実施の形態では、後述するボーナス状態（CBB）中のみ上記規定数が2に設定されている。

30

【0039】

本実施の形態では、役として、大別すると、小役（メダルの払い出しを伴う役）、再遊技役（遊技者所有のメダルを使用することなく次回の遊技を開始可能とする役、いわゆるリプレイ役）、移行役（遊技状態の移行を伴う役）が設けられている。

40

リール62の回転開始後、所定の条件（本実施の形態では、リール62を加速する処理を実行した後、所定のセンサによりリール62の回転位置が基準位置であることを検出すること）が成立すると、ストップスイッチ50の操作が可能な状態（停止操作可能状態）となる。

その後、3個のストップスイッチ50のうち1個を操作すると、当該ストップスイッチ50に対応したリール62の回転が停止する。そして、3個すべてのストップスイッチ50の操作を終えると、3個すべてのリール62の回転が停止する。

【0040】

このとき、有効ライン86上に所定の図柄61の組合せが揃うと、当該図柄61の組合せに対

50

応した処理が行われる。本実施の形態に係る遊技機10は、有効ライン86上に予め定められた図柄61の組合せが揃うと遊技者に利益が付与されるように形成されている。例えば小役に対応した図柄61の組合せが有効ライン86上に揃うと、小役に対応した枚数のメダルが遊技者に対して付与される。

また、本実施の形態では、通常に行われる通常状態と、この通常状態よりも遊技者へ付与される利益がより大きくなり得るボーナス状態、特定状態（R T状態）及び有利遊技（A T状態）が設けられている。前記ボーナス状態は、いわゆるチャレンジボーナス（C B B）を実行可能なボーナス遊技状態（C B B状態）がある。前記特定状態は、いわゆるリプレイタイム（R T）を実行可能なリプレイタイム遊技状態（R T状態）がある。また、前記有利遊技は、いわゆるアシストタイム（A T）を実行可能なアシストタイム遊技状態（A T状態）と、A TとR Tとを組合せたいわゆるアシストリプレイタイム（A R T）を実行可能なアシストリプレイタイム遊技状態（A R T状態）とがある。

10

【0041】

前記リプレイタイム遊技状態（R T状態）は、再遊技役（リプレイ役）の当選の確率が通常状態での遊技よりも高く（或いは低く）設定されたものである。このR T状態は、特定状態制御手段250により制御される。

前記アシストタイム（A T）は、ストップスイッチ50の停止操作順番や当選図柄等を報知することによって役に係る図柄61の組合せを有効ライン86上に揃って停止させるためのアシストをする遊技状態である。このA Tは、演出（演出装置70を用いて実行する報知演出）に関するものであり、主に、サブ制御手段300により制御されるものである。

20

前記アシストリプレイタイム遊技状態（A R T状態）は、A T状態とR T状態とを組合せたものである。

【0042】

ボーナス状態は、移行役としてのボーナス移行役に当選し、さらにボーナス移行役に対応した図柄の組合せ（例えば、「C 1、B 2、B 1」）が有効ライン86上に揃うと、揃った遊技の次の遊技から開始される遊技である。

なお、ボーナス移行役は、当選時の遊技で有効ライン86上にボーナス移行役に対応する図柄の組合せが揃わなくても、次の遊技以降、有効ライン86上にボーナス移行役に対応する図柄の組合せが揃うまでボーナス移行役に当選した状態が有効である。その他の役は、当選時の遊技で有効ライン86上に役に対応する図柄の組合せが揃わなければ、次の遊技以降は無効となる。ボーナス状態は、ボーナス状態中に遊技者へ払い出したメダルの総枚数が予め設定された枚数を越えたときに終了する。

30

【0043】

本実施の形態では、ボーナス状態として、主にメイン制御手段200により制御されるチャレンジボーナス状態（C B B状態）が設けられている。チャレンジボーナス状態は、全ての小役を当選状態にすることで小役の入賞を容易にしているものである。

なお、チャレンジボーナス状態中は所定の場合にストップスイッチ50の操作時から75ms以内に停止させることになっており、通常状態よりもいわゆる滑りコマ数が少なくなっている。具体的には、本実施の形態に係るチャレンジボーナス状態では、右リール68は、右ストップスイッチRを停止操作したときのタイミングで表示位置にある図柄と、その図柄の1コマ上の図柄との2コマの範囲内の中から停止可能な、いわゆる「1コマすべり」の状態となっている。本実施の形態に係るチャレンジボーナス状態は34枚を超える払出枚数で終了する。もちろん、この終了条件は34枚に限定されるものではなく、他の枚数でもよいものである。

40

【0044】

また、有効ライン86上に再遊技役（リプレイ役）に対応する図柄の組合せが揃うと、メダルの払い出しはないものの、次の遊技において遊技者所有のメダルを使用することなく賭け数が自動的に設定され遊技を行うことができる。

【0045】

（役抽選手段210）

50

役抽選手段210は、メイン制御手段200が備える手段であり、スタートスイッチ40の操作を契機に、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの抽選（役抽選）を行うためのものである。役抽選手段210は、役に当選したか否かを決定するための抽選データを備えており、メイン制御手段200のROM上に記憶されている。役抽選手段210は、予め定めた抽選データと、所定範囲の整数値を繰り返してカウントするループカウンタを有する所定の乱数発生手段（乱数発生回路）が発生した乱数のうちから抽出した乱数とを比較して、当選か否かを判定する。

なお、役抽選手段210による処理は、後述するステップS12（図9参照）において行われる。

【0046】

10

（リール制御手段220）

リール制御手段220は、メイン制御手段200が備える手段であり、各リール62の回転を停止させるためのものである。リール制御手段220は、役抽選手段210の抽選結果と、各ストップスイッチ50が操作されたときの対応するリール62の回転位置とに基づいて、各リール62の回転を停止させる。

具体的には、各リール62の駆動モータを制御することで、回転方向に予め定められた図柄数分、本実施の形態では4コマ以内の図柄までの範囲に、当選した役に対応する図柄が含まれている場合には、当該図柄が有効ライン86上に揃うように引き込み制御を行い、且つ、当選していない役に対応した図柄が有効ライン86上に揃わないように蹴飛ばし制御を行う。

20

なお、リール制御手段220による処理は、後述するステップS13（図9参照）において行われる。

【0047】

（遊技結果判定手段230）

遊技結果判定手段230は、メイン制御手段200が備える手段であり、すべてのリール62が停止した際における有効ライン86上の図柄の組合せを記憶するとともに入賞等の判定をするためのものである。なお、遊技結果判定手段230による処理は、後述するステップS14（図9参照）において行われる。

【0048】

（通常状態制御手段240）

30

通常状態制御手段240は、通常状態の進行を制御するものである。

ここで、通常状態とは、後述する特定状態制御手段250によるリプレイタイム（RT状態）や、ボーナス状態制御手段260によるCBB状態以外の遊技状態をいう。

なお、通常状態中は、再遊技役の当選確率は、リプレイタイム（RT状態）より低く設定されている。

【0049】

（特定状態制御手段250）

特定状態制御手段250は、特定状態、本実施の形態ではリプレイタイム（RT状態）の進行を制御するものである。

【0050】

40

（ボーナス状態制御手段260）

ボーナス状態制御手段260は、ボーナス状態、本実施の形態ではボーナス状態（CBB状態）の進行を制御するものである。

なお、CBB中は、再遊技役の当選確率は「0」に設定されている。

【0051】

（リール演出制御手段270）

リール演出制御手段270は、所定の契機で実行されるリール62を使用したリール演出を制御可能なものである。

「所定の契機」の一つとしては、後述する特典付与抽選手段400による抽選があり、特典を付与する旨の抽選結果を意味する。なお、「所定の契機」として、特典付与抽選手段40

50

0による抽選を例示したが、これに限定されない。

【0052】

「リール演出」として、所定の開始契機にもとづいて、複数のリール62の回転を同時に開始させ、回転後、所定の停止契機にもとづいて、複数のリール62を微振動させた状態で停止させ、遊技者が停止した図柄61の組み合わせを視認可能としている。なお、「リール演出」として、複数のリール62の回転を同時に開始させ、微振動させた状態で停止させたが、これに限定されず、遊技者が図柄61をおおむね識別可能な状態と、視認可能な状態があれば足り、リール62を逆転させたり、或いは複数のリール62の回転を同期させるようにしてもよい。

【0053】

リール演出制御手段270は、図4に示すように、大別すると、特典付与抽選手段400、リール演出実行手段410、モード制御手段420、継続抽選手段430及びモード選択手段440の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。なお、これらの手段の全てをメイン制御手段200が制御することなく、その一部をサブ制御手段300側で制御してもよいし、或いはメイン制御手段200とサブ制御手段300とが協同して制御するようにしてもよい。

ここで、「リール演出」は、メダルの投入及び払い出しの無い、所定の遊技が可能な疑似遊技である。なお、本実施の形態では、回転開始から疑似停止（複数のリール62を微振動させた状態で停止させた状態）までを1回のリール演出とするが、これに限定されない。

【0054】

（ホッパー制御手段280）

ホッパー制御手段280は、遊技結果判定手段230の判定結果に基づいて、メダル払い出し等の所定の処理を行うためのものである。ホッパー制御手段280は、遊技結果判定手段230の判定の結果、小役が入賞していると判定されるとメダルの払い出しを行う。

なお、ホッパー制御手段280による処理は、後述するステップS15（図9参照）において行われる。

【0055】

A T制御手段285は、サブ制御手段300により実行される有利遊技、すなわちA T状態の開始及び終了条件を決定するためのものである。

A T制御手段285は、図5に示すように、A T抽選手段286、A Tストック抽選手段287及びA T継続抽選手段288の各手段を有する。手段の詳細については後述する。なお、これらの手段の全てをメイン制御手段200が制御することなく、その一部をサブ制御手段300側で制御してもよいし、或いはメイン制御手段200とサブ制御手段300とが協同して制御するようにしてもよい。

【0056】

（送信制御手段290）

送信制御手段290は、サブ制御手段300へ信号を送信するためのものである。

【0057】

（サブ制御手段300）

サブ制御手段300は、受信制御手段310、通常遊技制御手段320、特殊遊技制御手段330及び有利遊技制御手段340の各手段を有する。手段の詳細については後述する。なお、これらの手段の全てをサブ制御手段300が制御することなく、その一部をメイン制御手段200側で制御してもよいし、或いはメイン制御手段200とサブ制御手段300とが協同して制御するようにしてもよい。

以上の構成をもって、サブ制御手段300は、演出の有無、態様を決定し、遊技の状態に応じた演出を制御する手段として機能することとなる。

サブ制御手段300は、所定の演出を実行することが決定された場合に演出を実行するためのものである。

【0058】

具体的には、サブ制御手段300は、演出用ランプ78を駆動するためのLED駆動回路（

10

20

30

40

50

図示せず) に対してLEDの点灯や消灯を規定するデータを出力したり、スピーカー72から音を出力するための音声出力回路(図示せず)に対して出力する音声を規定するデータを出力したり、画像表示部84を駆動するための液晶制御基板(図示せず)に対して出力する映像データを規定するデータを出力したりする。

【0059】

(受信制御手段310)

受信制御手段310は、送信制御手段290からの信号を受信するものである。

【0060】

(通常遊技制御手段320)

通常遊技制御手段320は、通常遊技の実行を制御するものである。

ここで、通常遊技とは、後述する有利遊技制御手段340によるアシストタイム(AT状態)、アシストリプレイタイム(ART状態)以外の遊技状態をいう。

【0061】

(特殊遊技制御手段330)

特殊遊技制御手段330は、特殊遊技の実行を制御するものである。

特殊遊技制御手段330は、特典示唆演出手段331を備える。特典示唆演出手段331は、後述する特典付与抽選手段400による抽選の結果、特典が付与されたか否かを示唆演出するものである。特殊遊技制御手段330は、後述するモード選択手段440により、同じく後述する第3モードが選択された場合に限り、特典示唆演出を実行する。なお、特典示唆演出については、図13を用いて後述する。

【0062】

(有利遊技制御手段340)

有利遊技制御手段340は、有利遊技、すなわちAT状態の実行を制御するものである。

有利遊技制御手段340は、操作態様報知手段341を備える。操作態様報知手段341は、有利遊技であるAT中に、ストップスイッチ50の操作態様、例えば画像表示部84などを用いることにより停止操作順を報知するものである。

ここで、通常遊技より有利な有利遊技には、本実施の形態では上述したようにAT、ARTが含まれる。

なお、有利遊技はAT、ARTに限定されず、他の遊技であってもよい。

【0063】

(特典付与抽選手段400)

特典付与抽選手段400は、メイン制御手段200が備える手段であり、所定の抽選契機で遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行うものである。

「所定の抽選契機」として、例えばスタートスイッチ40の操作を契機としている。なお、「所定の抽選契機」として、スタートスイッチ40の操作を例示したが、これに限定されず、ストップスイッチ50の操作、リール62の疑似停止、或いはリール62の回転開始等でもよい。

【0064】

「特典」としては、例えばATのストック抽選を実行し、当該ストック抽選の結果に基づいて獲得したストックを蓄積可能としている。ATのストック抽選は、ATを継続できるという特典を獲得できるか否かの抽選であり、当選した場合にはストックを獲得できる。例えば、ストック数が1個の場合には、ATのゲーム数の消化後、所定のゲーム数を有するATを1回、継続できるという意味である。

【0065】

なお、「特典」として、「ATのストック抽選」を例示したが、これに限定されず、例えば「ATの上乗せ抽選」を行うようにしてもよいし、或いはAT移行後の上乗せ特化ゾーン等への移行権利を抽選で付与するようにしてもよい。また、いわゆる「裏ストック」でもよく、「裏ストック」はATの終了後、ATを継続させるか否かの継続抽選を受け得る特典を付与するものである。さらに、「ポイント」でよく、「ポイント」を所定個数、蓄積することで、ATのストックや「裏ストック」に変換できる特典を付与するものであ

10

20

30

40

50

る。

【0066】

(リール演出実行手段410)

リール演出実行手段410は、メイン制御手段200のリール演出制御手段270が備える手段であり、特典付与抽選手段400による抽選の結果に基づいたリール演出を実行するものである。

【0067】

(モード制御手段420)

モード制御手段420は、メイン制御手段200のリール演出制御手段270が備える手段であり、複数のモードを制御するものである。

複数のモードとしては、次の第1～第3モードを含む。なお、「複数のモード」として、第1～第3モードを例示したが、他のモードを含んでいてもよい。

(1) 第1モード

第1モードは、遊技者の操作が必要で、かつリール演出を実行するものである。

(2) 第2モード

第2モードは、遊技者の操作が不要であるが、リール演出を実行するものである。

(3) 第3モード

第3モードは、遊技者の操作が不要で、かつリール演出を実行しないものである。

【0068】

「遊技者の操作」としては、例えばスタートスイッチ40と、複数のストップスイッチ50との両操作を意味する。なお、「遊技者の操作」として、スタートスイッチ40と複数のストップスイッチ50との両操作を例示したが、これに限定されず、いずれか一方でもよい。

具体的には、モード制御手段420には、上記した第1モードを制御する第1モード制御手段421、第2モードを制御する第2モード制御手段422、及び第3モードを制御する第3モード制御手段423を備える。

【0069】

なお、第1モード制御手段421による処理は、後述するステップS40(図12参照)において行われる。第2モード制御手段422による処理は、後述するステップS30(図11参照)において行われる。第3モード制御手段423による処理は、後述するステップS26(図10参照)において行われる。

【0070】

(継続抽選手段430)

継続抽選手段430は、メイン制御手段200のリール演出制御手段270が備える手段であり、リール演出を継続するか否かの抽選を行うものである。なお、継続抽選手段430による処理は、後述するステップS31,S41(図11及び図12参照)において行われる。

【0071】

(モード選択手段440)

モード選択手段440は、メイン制御手段200のリール演出制御手段270が備える手段であり、リール演出は複数のモードを有し、該複数のモードを遊技者が選択可能とするものである。

「遊技者が選択可能」としては、例えば確定スイッチ90及び左右の選択スイッチ91,92を用いて、現在のモードから移行する他のモードを選択することができる。モードの選択は、リール演出への移行時の初回に限らず、リール演出が継続している間は可能である。例えば、現在のモードが第1モードの場合には、第1モードから第2モード、第1モードから第3モードへの選択が可能である。現在のモードが第2モードの場合には、第2モードから第1モード、第2モードから第3モードへの選択が可能である。第3モードについては、一旦、選択されると、特典の付与の結果がでてしまうので、第3モードの選択後、他の第1モードや第2モードを選択できなくなってしまう。

【0072】

(AT抽選手段286)

A T抽選手段286は、メイン制御手段200のA T制御手段285が備える手段であり、A Tを開始するか否かを抽選により決定するためのものである。

【0073】

(A Tストック抽選手段287)

A Tストック抽選手段287は、メイン制御手段200のA T制御手段285が備える手段であり、A Tのストックを付与するか否かを抽選により決定するためのものである。

【0074】

(A T継続抽選手段288)

A T継続抽選手段288は、メイン制御手段200のA T制御手段285が備える手段であり、A Tを継続するか否かを抽選により決定するためのものである。

10

【0075】

(図6を用いたメイン制御手段200側で管理している遊技状態の説明)

図6は、メイン制御手段200側で管理している遊技状態の一例を示している。

(通常状態)

通常状態は、通常状態制御手段240により制御される通常状態の遊技が行われる遊技状態である。

通常状態における役抽選手段210による役抽選によりC B Bに当選した場合に、通常状態からR T 1状態に移行する。

移行はメイン制御手段200により行われる。

なお、本実施の形態において、通常状態中では数ゲーム以内にC B Bに当選するように設定されており、メイン制御手段200の遊技状態は、R T 1状態で遊技される割合が大きいように設定されている。

20

【0076】

(R T 1状態)

R T 1状態は、特定状態制御手段250により制御される再遊技が通常状態より高確率で当選する遊技状態である。

R T 1状態において、C B Bのボーナス移行役の図柄組合せ(C 1、B 2、B 1)が揃った場合に、R T 1からC B Bに移行する。

なお、R T 1状態中はC B Bが当選しないように、C B Bを役抽選手段210の役抽選の対象外としている。

30

移行はメイン制御手段200により行われる。

【0077】

(C B B状態)

C B B状態は、ボーナス状態制御手段260により制御されるC B Bが行われる遊技状態である。

C B B状態において所定枚数、例えば、34枚の払出がされた場合に、C B B状態から通常状態に移行する。

移行はメイン制御手段200により行われる。

【0078】

(図7を用いたサブ制御手段300側で管理している遊技状態の説明)

40

図7は、主としてサブ制御手段300側で管理している遊技状態を示している。

(通常遊技、通常モード)

通常遊技は、通常遊技が行われる遊技状態である。通常遊技は、サブ制御手段300の通常遊技制御手段320により制御される。

通常遊技には、「通常モード」及び「前兆モード」が含まれ、初期には「通常モード」に位置する。

通常遊技中には、有利遊技への移行抽選、すなわちA T抽選が行われる。A T抽選は、メイン制御手段200のA T抽選手段286により実行される。なお、A T抽選を、メイン制御手段200で行ったが、これに限定されず、サブ制御手段300と協働して行ってもよいし、或いはサブ制御手段300側で行ってもよい。

50

【0079】

また、通常遊技中には、特殊遊技への移行抽選が行われる。特殊遊技への移行抽選は、サブ制御手段300により実行され、特殊遊技への移行抽選に当選した場合、ストップスイッチ50の操作態様（押し順）を報知し、遊技者が報知された操作態様でストップスイッチ50を操作すると、メイン制御手段200はサブ制御手段300で管理している遊技状態が特殊遊技へ移行したことを認識する。なお、特殊遊技の移行抽選を、サブ制御手段300により行ったが、これに限定されず、メイン制御手段200と協働して行ってもよいし、或いはメイン制御手段200側で行ってもよい。

【0080】

（前兆モード）

前兆モードは、通常モードから移行し、有利遊技に当選している可能性を示唆する前兆演出が行われる。前兆モードは、通常遊技制御手段320により制御される。

前兆モードは、前兆モードへの移行抽選に当選した場合や、通常遊技への移行時に決定された所定遊技数に達した場合に移行する。前兆モードでは、所定ゲーム数の遊技が実行され、当該遊技中に、有利遊技に当選した場合には、前兆モードから準備状態を経て有利遊技に移行する。これに対し、非当選のまま、ゲーム数を消化すると、前兆モードから通常モードに復帰する。

【0081】

（特殊遊技）

特殊遊技は、A Tのストック抽選が実行される。特殊遊技は、サブ制御手段300の特殊遊技制御手段330により制御される。特殊遊技には、「特典状態」が含まれる。

特殊遊技は、通常遊技中に特殊遊技への移行抽選に当選した場合に移行する。特殊遊技では、所定ゲーム数の遊技が実行される。当該遊技中には、有利遊技への移行抽選（A T抽選）が行われるほか、特典状態への移行抽選が行われる。特典状態への移行抽選は、メイン制御手段200のリール演出制御手段270により実行される。なお、特典状態への移行抽選を、メイン制御手段200で行ったが、これに限定されず、サブ制御手段300と協働して行ってもよいし、或いはサブ制御手段300側で行ってもよい。

【0082】

特殊遊技中、特典状態への移行抽選に当選すると、特典状態に移行する。

これに対し、特殊遊技中、有利遊技への移行抽選に当選した場合において、特典状態への移行抽選に当選せず、特殊遊技のゲーム数を消化した場合には、特殊遊技から準備状態を経て有利遊技に移行する。

また、有利遊技への移行抽選及び特典状態への移行抽選に当選しなかった場合には、ゲーム数を消化後、特殊遊技から通常遊技に復帰する。

【0083】

（特典状態）

特典状態は、遊技者に特典を付与する遊技状態である。特典状態は、メイン制御手段200のリール演出制御手段270により制御され、各種の演出は、サブ制御手段300の特殊遊技制御手段330により実行される。なお、特典状態を、メイン制御手段200側で制御したが、これに限定されず、サブ制御手段300と協働して制御したり、或いはサブ制御手段300側で制御してもよい。

特典としては、特典付与抽選、すなわちA Tのストック抽選が実行される。特典付与抽選は、リール演出制御手段270の特典付与抽選手段400により実行される。

特典状態においては、（１）特典付与抽選（A Tのストック抽選）、（２）継続抽選、（３）第１、第２モードにおいてはリール演出、（４）第３モードにおいては特典の示唆演出がそれぞれ実行される。

前記「（２）継続抽選」は、メイン制御手段200側の継続抽選手段430により実行される。「（３）リール演出」は、メイン制御手段200側のリール演出実行手段410により実行される。「（４）特典の示唆演出」は、サブ制御手段300側の特典示唆演出手段331により実行される。

10

20

30

40

50

上記継続抽選の結果、当選しなかった場合には、特典状態を終了し、獲得したストック数を蓄積した状態で、特殊遊技から準備状態を経て有利遊技に移行する。

【0084】

(準備状態)

準備状態は、A Tを実行するための準備状態である。準備状態は、サブ制御手段300の有利遊技制御手段340により制御される。

準備状態へ移行した後に、所定の契機、本実施の形態では、予め定められた役に当選した際に当該予め定められた役に対応した押し順でストップスイッチ50を操作させるナビを表示させ、当該押し順でストップスイッチ50が操作されることが、2回のゲームで行われた場合に、有利遊技へ移行する。

10

また、2回目のストップスイッチの操作がされた次のゲームのスタートスイッチ操作によりリール演出が発生し、当該リール演出時にA Tゲーム数が決定される。

【0085】

(有利遊技)

有利遊技は、有利遊技としてA Tが実行される遊技状態である。有利遊技は、メイン制御手段200のA T制御手段285により制御され、操作態様の報知等の各種の演出は、サブ制御手段300の有利遊技制御手段340により実行される。なお、有利遊技を、メイン制御手段200で制御したが、これに限定されず、サブ制御手段300と協働して制御したり、或いはサブ制御手段300側で制御してもよい。

また、有利遊技中、A Tのストック抽選が行われる。A Tのストック抽選は、メイン制御手段200側のA Tストック抽選手段287により実行される。なお、ストック抽選を、メイン制御手段200側で行ったが、これに限定されず、サブ制御手段300と協働して行ってもよいし、或いはサブ制御手段300側で行ってもよい。

20

準備状態中に決定されたA Tのゲーム数を消化した後、特殊遊技中に抽選されたA Tのストックがある場合及び有利遊技中のA Tのストックがある場合は、再度、ストック数分のA Tが実行される。

一方、A Tのストックがない場合は、有利遊技から有利遊技終了準備状態へ移行する。

【0086】

(有利遊技終了準備状態)

有利遊技終了準備状態は、有利遊技であるA Tの終了後、有利遊技から移行し、有利遊技であるA Tへ引き戻すか否かの継続抽選を行う遊技状態である。有利遊技終了準備状態は、サブ制御手段300の有利遊技制御手段340により制御される。A Tの継続抽選は、メイン制御手段200側のA T継続抽選手段288により実行される。なお、A Tの継続抽選を、メイン制御手段200側で行ったが、これに限定されず、サブ制御手段300と協働して行ってもよいし、或いはサブ制御手段300側で行ってもよい。

30

有利遊技終了準備状態は、所定の押し順役を所定回数こぼすまで継続し、所定の役に当選した場合に継続抽選を行い、継続抽選に所定回数当選した場合に有利遊技へ戻る。これに対し、所定の役に所定回数当選する前にベル役の当選を所定回数こぼした場合は、有利遊技終了準備状態から通常遊技に移行する。

【0087】

(図8を用いたモードの説明)

図8を用いて、モードの基本パターン及びそのバリエーションについて説明する。

(基本パターン)

基本パターンは、ストップスイッチ50の操作要否でモードを差別化するものである。

(基本パターンの第1モード)

基本パターンの第1モードでは、モード開始時(初回)に、スタートスイッチ40の操作を契機として、(1)特典付与抽選(A Tのストック抽選)、(2)継続抽選(特典状態(フリーゲーム)の継続抽選)、(3)リール演出の開始(リール62の回転開始)を実行する。その後、ストップスイッチ50の操作を契機として、(4)リール演出の終了(リール62の回転の疑似停止)を実行する。

40

50

【0088】

2回目以降は、スタートスイッチ40の操作を「不要」とし、継続抽選の当選を前提とし、上記(1)～(3)を実行する。

すなわち、基本パターンの第1モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時(初回)は「要」、2回目以降は、「不要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「要」である。

なお、モード開始時(初回)に、スタートスイッチ40の操作を「要」としたが、他のモード(第2モード)から第1モードへモードが変更された場合のモードの開始時(初回)には、スタートスイッチ40の操作を「不要」としてもよい。

【0089】

(基本パターンの第2モード)

基本パターンの第2モードは、第1モードと比較し、ストップスイッチ50の操作を不要とした点が相違する。

すなわち、第2モードは、スタートスイッチ40の操作については第1モードと同様である。

【0090】

これに対し、(4)リール演出の終了(リール62の回転の疑似停止)については、ストップスイッチ50の操作を不要とし、スタートスイッチ40の操作時若しくはリール演出の開始時(リール62の回転開始時)から時間の計測を開始し、所定時間の経過時に、前記(4)を実行している。

すなわち、第2モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時(初回)は「要」、2回目以降は、「不要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「不要」である。

なお、モード開始時(初回)に、スタートスイッチ40の操作を「要」としたが、他のモード(第1モード)から第2モードへモードが変更された場合のモードの開始時(初回)には、スタートスイッチ40の操作を「不要」としてもよい。

【0091】

(基本パターンの第3モード)

基本パターンの第3モードは、第2モードと比較し、ストップスイッチ50の操作に加え、スタートスイッチ40の操作を不要し、リール演出を実行しない点が、第1、第2モードと相違する。

すなわち、第3モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時(初回)は「不要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「不要」である。

また、継続抽選手段430のリール演出を行うか否かの抽選を、非当選になるまで繰り返し行うとともに、継続抽選手段430のリール演出を行うか否かの抽選の当選毎に特典付与抽選400の遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う。

なお、モード開始時(初回)に、スタートスイッチ40の操作を「不要」としたが、モード開始時(初回)や、他のモード(第1モード、第2モード)から第3モードへモードが変更された場合のモードの開始時(初回)には、スタートスイッチ40の操作を「不要」としてもよい。

【0092】

(バリエーション1)

バリエーション1は、基本パターンと同様に、ストップスイッチ50の操作要否でモードを差別化するものである。

バリエーション1は、第1、第2モードが、基本パターンと相違する。なお、バリエーション1の第3モードは、基本パターンの第3モードと同じであるので説明を省略する。

【0093】

(バリエーション1の第1モード)

バリエーション1の第1モードは、基本パターンの第1モードと比較し、2回目以降のスタートスイッチ40の操作を「要」とした点で相違する。

すなわち、バリエーション1の第1モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時（初回）は「要」、2回目以降は、「要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「要」である。

【0094】

（バリエーション1の第2モード）

バリエーション1の第2モードは、基本パターンの第1モードと比較し、2回目以降のスタートスイッチ40の操作を「要」とした点で相違する。

すなわち、バリエーション1の第2モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時（初回）は「要」、2回目以降は、「要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「不要」である。

10

【0095】

（バリエーション2）

バリエーション2は、基本パターンと同様に、ストップスイッチ50の操作要否でモードを差別化するものである。

バリエーション2は、第1、第2モードが、基本パターンと相違する。なお、バリエーション2の第3モードは、基本パターンの第3モードと同じであるので説明を省略する。

【0096】

（バリエーション2の第1モード）

バリエーション2の第1モードは、基本パターンの第1モードと比較し、モード開始時（初回）2回目以降のスタートスイッチ40の操作を「不要」とした点で相違する。

20

すなわち、バリエーション2の第1モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時（初回）は「不要」、2回目以降は、「不要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「要」である。

【0097】

（バリエーション2の第2モード）

バリエーション2の第2モードは、基本パターンの第1モードと比較し、モード開始時（初回）のスタートスイッチ40の操作を「不要」とした点で相違する。なお、バリエーション2の第2モードは、（4）リール演出の終了（リール62の回転の疑似停止）時のストップスイッチ50の操作要否で、第1モードと差別化を図っている。

すなわち、バリエーション2の第2モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時（初回）は「不要」、2回目以降は、「不要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「不要」である。

30

【0098】

（バリエーション3）

バリエーション3は、スタートスイッチ40の操作要否でモードを差別化するものである。

バリエーション3は、第1、第2モードが、基本パターンと相違する。なお、バリエーション3の第3モードは、基本パターンの第3モードと同じであるので説明を省略する。

また、バリエーション3は、第1、第2モードが、バリエーション1、2と相違する。

【0099】

（バリエーション3の第1モード）

バリエーション3の第1モードは、基本パターンの第1モードと比較し、2回目以降のスタートスイッチ40の操作を「要」とした点で相違する。

すなわち、バリエーション3の第1モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時（初回）は「要」、2回目以降は、「要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「要」である。

40

【0100】

（バリエーション3の第2モード）

バリエーション3の第2モードは、基本パターンの第1モードと比較し、モード開始時（初回）及び2回目以降のスタートスイッチ40の操作を「不要」とした点で相違する。な

50

お、バリエーション3の第2モードは、リール演出の開始（リール62の回転開始）時のスタートスイッチ40の操作要否で、第1モードと差別化を図っている。

すなわち、バリエーション3の第2モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時（初回）は「不要」、2回目以降は、「不要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「要」である。

【0101】

（バリエーション4）

バリエーション4は、バリエーション3と同様に、スタートスイッチ40の操作要否でモードを差別化するものである。

バリエーション4は、第1、第2モードが、基本パターンと相違する。なお、バリエーション4の第3モードは、基本パターンの第3モードと同じであるので説明を省略する。

また、バリエーション4は、第1、第2モードが、バリエーション1～3と相違する。

【0102】

（バリエーション4の第1モード）

バリエーション4の第1モードは、基本パターンの第1モードと比較し、2回目以降のスタートスイッチ40の操作を「要」とした点で相違する。

また、バリエーション4の第1モードは、基本パターンの第1モードと比較し、ストップスイッチ50の操作を「不要」とした点で相違する。

すなわち、バリエーション4の第1モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時（初回）は「要」、2回目以降は、「要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「不要」である。

【0103】

（バリエーション4の第2モード）

バリエーション4の第2モードは、基本パターンの第1モードと比較し、モード開始時（初回）のスタートスイッチ40の操作を「不要」とした点で相違する。なお、バリエーション4の第2モードは、リール演出の開始（リール62の回転開始）時のスタートスイッチ40の操作要否で、第1モードと差別化を図っている。

すなわち、バリエーション4の第2モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時（初回）は「不要」、2回目以降は、「不要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「不要」である。

【0104】

（バリエーション5）

バリエーション5は、スタートスイッチ40、及びストップスイッチ50の操作要否でモードを差別化するものである。

バリエーション5は、第1、第2モードが、基本パターンと相違する。なお、バリエーション5の第3モードは、基本パターンの第3モードと同じであるので説明を省略する。

【0105】

（バリエーション5の第1モード）

バリエーション5の第1モードは、基本パターンの第1モードと比較し、2回目以降のスタートスイッチ40の操作を「要」とした点で相違する。

すなわち、バリエーション5の第1モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時（初回）は「要」、2回目以降は、「要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「要」である。

【0106】

（バリエーション5の第2モード）

バリエーション5の第2モードは、基本パターンの第1モードと比較し、モード開始時（初回）のスタートスイッチ40の操作を「不要」とした点で相違する。なお、バリエーション5の第2モードは、スタートスイッチ40及びストップスイッチ50の操作要否で、第1モードと差別化を図っている。

すなわち、バリエーション5の第2モードは、スタートスイッチ40の操作については、

モード開始時（初回）は「不要」、2回目以降は、「不要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「不要」である。

【0107】

（バリエーション6）

バリエーション6は、バリエーション5と同様に、スタートスイッチ40、及びストップスイッチ50の操作要否でモードを差別化するものである。

バリエーション6は、第2モードが、基本パターンと相違する。なお、バリエーション6の第1、第3モードは、基本パターンの第1、第3モードと同じであるので説明を省略する。

【0108】

（バリエーション6の第2モード）

バリエーション6の第2モードは、基本パターンの第1モードと比較し、モード開始時（初回）のスタートスイッチ40の操作を「不要」とした点で相違する。なお、バリエーション6の第2モードは、スタートスイッチ40及びストップスイッチ50の操作要否で、第1モードと差別化を図っている。

すなわち、バリエーション6の第2モードは、スタートスイッチ40の操作については、モード開始時（初回）は「不要」、2回目以降は、「不要」となる。ストップスイッチ50の操作については、「不要」である。

【0109】

（図9を用いた遊技の流れを説明するための概略フローチャートの説明）

図9に示すフローチャートに基づいて、メイン制御手段200が1回の遊技毎に実行する遊技制御処理について説明する。

まず、ステップS10において、賭け数設定処理が行われる。この賭け数設定処理では、賭け数として規定の賭け数が設定されたか否かが判定されるものである。具体的には、メイン制御手段200により、当該遊技の賭け数として設定されているメダルの枚数が規定の賭け数に達しているか否かの判定が行われる。本実施の形態では、規定の賭け数は、2枚又は3枚である。このため、所定数の賭け数が設定された場合に、次のステップS11に進む。所定数の賭け数が設定されていない場合には当該ステップにとどまることになる。

【0110】

ステップS11において、メイン制御手段200により、スタートスイッチ40の操作があったか否かの判定が行われる。ここで、スタートスイッチ40の操作があったと判定されると、メイン制御手段200により、賭け数の設定が不可能な状態とされる。その後、次のステップS12に進む。一方、スタートスイッチ40の操作がないと判定されると、再度ステップS11となる。

【0111】

ステップS12において、役抽選手段210により、役抽選処理が行われる。また、このとき、役抽選の結果がメイン制御手段200からサブ制御手段300へ送信される。役抽選処理が終了すると、次のステップS13に進む。

【0112】

ステップS13において、リールユニット60におけるリール62の回転変動処理が行われる。リール62が所定の回転速度に達した後、メイン制御手段200により、回転中のリール62に対応するストップスイッチ50の操作があった場合に、リール制御手段220により、各リール62の回転が停止させられる。このときのストップスイッチ50（左ストップスイッチL、中ストップスイッチC、右ストップスイッチR）の当選役に対応する停止操作順番は、メイン制御手段200に形成された所定の記憶領域に記憶されると共に、その後の処理にて読み出される。ここで、第3番目のストップスイッチ50の停止操作が行われると、メイン制御手段200からサブ制御手段300へ全リール62の回転停止情報が送信される。そして、全てのリール62の回転変動処理が終了すると、次のステップS14に進む。

【0113】

ステップS14において、遊技結果判定手段230により、有効ライン86上の図柄の組合せに

10

20

30

40

50

対して所定の役の図柄の組合せが有効ライン86上に揃っているか否かの入賞等の判定処理が行われる。ここで、入賞等の判定処理の判定結果のデータは、メイン制御手段200からサブ制御手段300へ送信される。そして、判定処理が終わると、次のステップS15に進む。

ステップS15において、ホッパー制御手段280により、遊技結果判定手段230の判定結果に対応した払出処理等が行われる。なお、判定結果、払出が不要な場合には、払出処理は行われない。そして、当該処理が終了する。

【0114】

(図10を用いたモードの選択の流れを説明するためのフローチャートの説明)

図10に示すフローチャートに基づいて、メイン制御手段200が特殊遊技中に実行する処理について説明する。

10

まず、ステップS20に進み、特典状態の移行抽選が実行される。特典状態の移行抽選は、メイン制御手段200のリール演出制御手段270で実行される。また、特典状態の遊技内容は、主としてリール演出制御手段270により制御され、特典示唆演出等の特典状態中の各種の演出は、メイン制御手段200からの制御情報にもとづいてサブ制御手段300の特殊遊技制御手段330や、その特典示唆演出手段331により実行される。

【0115】

特典状態の移行抽選の実行後、ステップS20から次のステップS21に進み、当否が判定される。特典状態の移行抽選の当否の判定は、リール演出制御手段270により行われる。

上記判定の結果、特典状態の移行抽選に当選した場合には、ステップS21から次のステップS22に進み、現在のモードとして「第3モード」が選択されているか否かが判定される。「第3モード」の選択の判定は、リール演出制御手段270により行われる。「第3モード」は、遊技者の操作が不要で、かつリール演出を実行しないものである。

20

これに対し、特典状態の移行抽選の結果、当選しなかった場合、すなわち「ハズレ」の場合には、図10に示すフローチャートを終了する。

【0116】

「第3モード」の選択の判定の結果、「第3モード」が選択されていない場合には、ステップS22から次のステップS23に進み、「第2モード」が選択されているか否かが判定される。「第2モード」の選択の判定は、リール演出制御手段270により行われる。「第2モード」は、遊技者の操作が不要であるが、リール演出を実行するものである。

「第2モード」の選択の判定の結果、「第2モード」が選択されていない場合には、ステップS23から次のステップS24に進み、「第1モード」が選択されているか否かが判定される。「第1モード」の選択の判定は、リール演出制御手段270により行われる。「第1モード」は、遊技者の操作が必要で、かつリール演出を実行するものである。

30

これに対し、「第2モード」の選択の判定の結果、「第2モード」が選択されている場合には、後述する図11の丸「1」に進む。

【0117】

「第1モード」の選択の判定の結果、「第1モード」が選択されていない場合には、ステップS24から次のステップS25に進み、所定時間が経過したか否かが判定される。判定は、リール演出制御手段270により行われる。所定時間は、モードの選択時間である。

これに対し、判定の結果、「第1モード」が選択されている場合には、後述する図12の丸「2」に進む。

40

【0118】

所定時間の経過の判定の結果、所定時間が経過していない場合には、ステップS25から先のステップS22に戻り、再度、「第3モード」が選択されているか否かが判定される。

判定の結果、所定時間が経過している場合には、ステップS25から次のステップS26に進み、第3モード処理が実行される。第3モード処理は、第3モード制御手段423により実行される。「第3モード」は、遊技者の操作が不要で、かつリール演出を実行しないものである。「第3モード」においては、ATのストック数の示唆演出が実行される。示唆演出は、サブ制御手段300側の特典示唆演出手段331により実行される。

第3モード処理の実行後、図10に示すフローチャートを終了する。

50

【0119】

一方、先のステップS22において、「第3モード」の選択の判定の結果、「第3モード」が選択されている場合には、ステップS26に進み、第3モード処理が実行される。

【0120】

(図11を用いた図10に続くフローチャートの説明)

図11に図示するフローチャートは、先に説明した図10のステップS23において、「第2モード」が選択されていると判定されていた場合の処理である。

まず、ステップS30に進み、第2モード処理が実行される。第2モード処理は、第2モード制御手段422により実行される。「第2モード」は、遊技者の操作が不要であるが、リール演出を実行するものである。

10

【0121】

第2モード処理、すなわちリール演出の実行後、ステップS30から次のステップS31に進み、特典状態の継続抽選が実行される。継続抽選は、継続抽選手段430により行われる。なお、継続抽選は、特典状態の各リール演出終了後に実行される。

継続抽選の実行後、ステップS31から次のステップS32に進み、当選したか否かが判定される。判定は、リール演出制御手段270により行われる。

【0122】

判定の結果、継続抽選に当選している場合には、ステップS32から次のステップS33に進み、「第3モード」が選択されているか否かが判定される。判定は、リール演出制御手段270により行われる。

20

これに対し、継続抽選に当選していない場合、すなわち「ハズレ」の場合には、図11に示すフローチャートを終了する。

【0123】

「第3モード」が選択されているか否かの判定の結果、「第3モード」が選択されている場合には、図10の丸「3」に進み、同図のステップS26において第3モード処理が実行される。

これに対し、判定の結果、「第3モード」が選択されていない場合には、ステップS33から次のステップS34に進み、「第1モード」が選択されているか否かが判定される。判定は、リール演出制御手段270により行われる。

【0124】

30

「第1モード」が選択されているか否かの判定の結果、「第1モード」が選択されている場合には、後述する図12の丸「2」に進む。

判定の結果、「第1モード」が選択されていない場合には、ステップS34から次のステップS35に進み、所定時間が経過したか否かが判定される。判定は、リール演出制御手段270により行われる。

【0125】

所定時間の経過の判定の結果、所定時間が経過している場合には、ステップS35から先のステップS30に戻り、第2モード処理が実行される。

これに対し、判定の結果、所定時間が経過していない場合には、ステップS35から先のステップS33に戻り、再度、「第3モード」が選択されているか否かが判定される。

40

【0126】

(図12を用いた図11に続くフローチャートの説明)

図12に図示するフローチャートは、先に説明した図10のステップS24、及び図11のステップS34において、「第1モード」が選択されていると判定されていた場合の処理である。

まず、ステップS40に進み、第1モード処理が実行される。第1モード処理は、第1モード制御手段421により実行される。「第1モード」は、遊技者の操作が必要で、かつリール演出を実行するものである。

【0127】

第1モード処理、すなわちリール演出の実行後、ステップS40から次のステップS41に進

50

み、特典状態の継続抽選が実行される。継続抽選は、継続抽選手段430により行われる。なお、継続抽選は、特典状態の各リール演出の終了後に実行される。

継続抽選の実行後、ステップS41から次のステップS42に進み、当選したか否かが判定される。判定は、リール演出制御手段270により行われる。

【0128】

判定の結果、継続抽選に当選している場合には、ステップS42から次のステップS43に進み、「第3モード」が選択されているか否かが判定される。判定は、リール演出制御手段270により行われる。

これに対し、継続抽選に当選していない場合、すなわち「ハズレ」の場合には、図12に示すフローチャートを終了する。

10

【0129】

「第3モード」が選択されているか否かの判定の結果、「第3モード」が選択されている場合には、図10の丸「3」に進み、同図のステップS26において第3モード処理が実行される。

これに対し、判定の結果、「第3モード」が選択されていない場合には、ステップS43から次のステップS44に進み、「第2モード」が選択されているか否かが判定される。判定は、リール演出制御手段270により行われる。

【0130】

「第2モード」が選択されているか否かの判定の結果、「第2モード」が選択されている場合には、後述する図11の丸「1」に進み、同図のステップS30において第2モード処理が実行される。

20

判定の結果、「第2モード」が選択されていない場合には、ステップS44から次のステップS45に進み、所定時間が経過したか否かが判定される。判定は、リール演出制御手段270により行われる。

【0131】

所定時間の経過の判定の結果、所定時間が経過している場合には、ステップS45から先のステップS40に戻り、第1モード処理が実行される。

これに対し、判定の結果、所定時間が経過していない場合には、ステップS45から先のステップS43に戻り、再度、「第3モード」が選択されているか否かが判定される。

【0132】

30

(図13を用いたモードの選択の説明)

図13を用いてモードの選択について説明する。モードの選択は、メイン制御手段200のモード選択手段440により制御され、メイン制御手段200側からの選択信号に基づいて、画像表示部84の表示を通じて実行される。

遊技機10の操作部30には、マックスベットスイッチ34とメダル投入口38との間に位置する確定スイッチ90と、その左右にそれぞれ位置する左右の選択スイッチ91,92を設けている。確定スイッチ90及び左右の選択スイッチ91,92は、図3に示すように、メイン制御手段200に接続されている。

【0133】

画像表示部84には、「第1モード」、「第2モード」及び「第3モード」の文字が表示されている。「第1モード」の周囲の「実線」による四角囲みは、現在の選択状態のモードを示している。「第2モード」及び「第3モード」の「周囲」の「点線」による四角囲みは、現在の非選択状態のモードを示している。

40

【0134】

「第2モード」の上方の下向きの矢印は、モードが選択可能な時に表示される。下向きの矢印は、左右の選択スイッチ91,92により左右方向に移動する。下向きの矢印を変更したいモードの直上に位置させた状態で、左右の選択スイッチ91,92の中央に位置する確定スイッチ90を操作すると、選択状態が確定する。図13を例にすると、下向きの矢印が「第2モード」の直上に位置した状態で、確定スイッチ90を操作すると、「第2モード」の選択が確定し、図示しないが、「第2モード」の四角囲みが「点線」から「実線」に変更

50

され、「第1モード」の四角囲みが「実線」から「点線」に変更される。

【0135】

なお、モードの選択に、確定スイッチ90及び左右の選択スイッチ91,92を用いたが、これに限定されず、確定スイッチ90単独でもよいし、或いはマックスベットスイッチ34を用いてもよい。

【0136】

(図14を用いた特典示唆演出の説明)

図14を用いて特典示唆演出について説明する。特典示唆演出は、サブ制御手段300の特典示唆演出手段331により制御される。

「第3モード」の終了後、表示手段84に「ストック数」の文字を表示させ、当該「第3モード」において獲得したATのストック数に応じ、文字の周囲の色を変化させるようにしている。例えば、図14(a)に図示したように、周囲の色が「1色」の場合には、「ストック数」が「1〜3個」であることが示唆される。また、同図(b)に図示のように、「2色」に変化すると、「4〜6個」であることが示唆され、さらに同図(c)に図示のように、「3色」に変化すると、「7個以上」であることが示唆される。

【0137】

なお、示唆は、100%で無くともよく、偽りの情報を含んでいてもよい。

また、ATのストック数に応じて文字の周囲の色数を変化させたが、これに限定されず、図示しないが、文字の大きさや形、動き、或いはストック数に応じて背景を変化させたり、登場するキャラクターを変化させてもよいし、表示手段84にも限らず、演出装置70の他のスピーカー72や演出用ランプ78を用いて示唆してもよいし、これらを組み合わせて示唆するようにしてもよい。さらに、本実施の形態では、特典付与抽選手段400と継続抽選手段430を設けたが、特典付与抽選手段400を設けず、特典状態への移行が決定した場合、特典が付与され、その後、継続抽選手段430の継続抽選に当選する毎に抽選無しで特典が付与されるようにしてもよい。

【0138】

(実施の形態の補足的な説明)

上記実施の形態は、以下の技術思想を包含する特徴点を含むものである。

(1) 第1の特徴点

(1-1) 第1の特徴点の構成

第1の特徴点は、次の通りである。

第1に、遊技機(10)は、例えば図1及び図3に示すように、次の構成を備える。

(1) 複数のリール(62)

複数のリール(62)は、複数種類の図柄(61)を変動表示可能なものである。

(2) スタートスイッチ(40)

スタートスイッチ(40)は、遊技者の操作により、前記リール(62)の図柄(61)の変動表示を開始させるためのものである。

(3) 複数のストップスイッチ(50)

複数のストップスイッチ(50)は、前記複数のリール(62)にそれぞれ対応して設けられ、前記リール(62)の図柄(61)の変動表示の開始後、遊技者の操作により、前記リール(62)の図柄(61)の変動表示を個別に停止可能なものである。

(4) 遊技制御手段(100)

遊技制御手段(100)は、前記複数のリール(62)の駆動原、前記スタートスイッチ(40)及び前記複数のストップスイッチ(50)にそれぞれ接続され、遊技の進行及び演出を制御するものである。

第2に、前記遊技制御手段(100)は、例えば図3に示すように、所定の契機で実行される前記リール(62)を使用したリール演出を制御可能なリール演出制御手段(270)を備える。

第3に、前記リール演出制御手段(270)は、例えば図4に示すように、次の構成を備える。

10

20

30

40

50

(5) 特典付与抽選手段(400)

特典付与抽選手段(400)は、所定の抽選契機で遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行うものである。

(6) リール演出実行手段(410)

リール演出実行手段(410)は、前記特典付与抽選手段(400)による抽選の結果に基づいたリール演出を実行するものである。

(7) 継続抽選手段(430)

継続抽選手段(430)は、前記リール演出を継続するか否かの抽選を行うものである。

(8) モード選択手段(440)

モード選択手段(440)は、前記リール演出は複数のモードを有し、該複数のモードを遊技者が選択可能とするものである。

第4に、前記複数のモードは、次の第1～第3モードを少なくとも備える。

(9) 第1モード

第1モードは、遊技者の操作が必要で、かつ前記リール演出を実行するものである。

(10) 第2モード

第2モードは、遊技者の操作が不要であるが、前記リール演出を実行するものである。

(11) 第3モード

第3モードは、遊技者の操作が不要で、かつ前記リール演出を実行しないものである。

【0139】

(1-2) 第1の特徴点と実施の形態との対応関係

第1の特徴点と実施の形態との対応関係は、次の通りである。

ここで、「所定の契機」としては、その一つとしては特典付与抽選手段(400)による抽選があり、特典を付与する旨の抽選結果を意味する。

ここで、「リール演出」は、メダルの投入及び払い出しの無い、所定の遊技が可能な疑似遊技である。なお、本実施の形態では、回転開始から疑似停止（複数のリール62を微振動させた状態で停止させた状態）までを1回のリール演出とする。

ここで、「所定の抽選契機」として、例えばスタートスイッチ(40)の操作を契機としている。

ここで、「特典」としては、例えばATのストック抽選を実行し、当該ストック抽選の結果に基づいて獲得したストックを蓄積可能としている。

ここで、「遊技者の操作」としては、例えばスタートスイッチ(40)と、複数のストップスイッチ(50)との両操作を意味する。

ここで、「遊技者が選択可能」としては、例えば確定スイッチ(90)及び左右の選択スイッチ(91,92)の操作で、現在のモードから移行する他のモードを選択することができる。モードの選択は、リール演出への移行時の初回に限らず、リール演出が継続している間は可能である。例えば、現在のモードが第1モードの場合には、第1モードから第2モード、第1モードから第3モードへの選択が可能である。現在のモードが第2モードの場合には、第2モードから第1モード、第2モードから第3モードへの選択が可能である。第3モードについては、一旦、選択されると、特典の付与の結果がでてしまうので、第3モードの選択後、他の第1モードや第2モードを選択できなくなってしまう。

【0140】

(1-3) 第1の特徴点のバリエーション

第1の特徴点のバリエーションも、次の通りである。

ここで、「所定の契機」として、特典付与抽選手段(400)による抽選を例示したが、これに限定されない。

ここで、「リール演出」として、複数のリール(62)の回転を同時に開始させ、微振動させた状態で停止させたが、これに限定されず、遊技者が図柄(61)の組み合わせを視認不能な状態と、視認可能な状態があれば足り、リール(62)を逆転させたり、或いは複数のリール(62)の回転を同期させるようにしてもよい。また、回転開始から疑似停止（複数のリール62を微振動させた状態で停止させた状態）までを1回のリール演出とするが、これに限

10

20

30

40

50

定されない。

ここで、「所定の抽選契機」として、スタートスイッチ(40)の操作を例示したが、これに限定されず、ストップスイッチ(50)の操作、リール(62)の疑似停止、或いはリール(62)の回転開始等でもよい。

ここで、「特典」として、「A Tのストック抽選」を例示したが、これに限定されず、例えば「A Tの上乗せ抽選」を行うようにしてもよいし、或いはA T移行後の上乗せ特化ゾーン等への移行権利を抽選で付与するようにしてもよい。

ここで、「複数のモード」は、第1～第3モードを含んでいれば足り、他のモードを含んでいてもよい。

ここで、「遊技者の操作」として、スタートスイッチ(40)と複数のストップスイッチ(50)との両操作を例示したが、これに限定されず、いずれか一方でもよいし、或いは、図示しないが、サブ制御手段(300)に接続されたチャンススイッチ等でもよい。

ここで、「遊技者が選択可能」として、例えば確定スイッチ(90)及び左右の選択スイッチ(91,92)を用いたが、これに限定されず、確定スイッチ(90)単独でもよいし、或いはマックスベットスイッチ(34)を用いてもよい。また、第3モードについては、一旦、選択されると、他の第1モードや第2モードを選択できなくなってしまうと説明したが、第3モードを選択後、所定の猶予時間を設定し、当該猶予時間内であれば、第3モードから元のモードに戻せたり、或いは第3モードから第1モード、第3モードから第2モードへ自由に選択できるようにしても良い。

【0141】

(1-4) 第1の特徴点の作用効果

第1の特徴点の作用効果は、次の通りである。

すなわち、第1の特徴点によれば、モードの種類を3種類に増加することで、遊技者の種々の要求に応えられ、変化に富み、発展性を有するばかりでなく、リール演出が継続可能な場合にも、遊技者が適宜、モードを選択することができる。

【0142】

(2) 第2の特徴点

(2-1) 第2の特徴点の構成

第2の特徴点は、上記した第1の特徴点に加え、次の通りである。

すなわち、前記遊技者の操作は、前記スタートスイッチ(40)又は前記ストップスイッチ(50)のいずれか少なくとも一方の操作であることを特徴とする。

【0143】

(2-2) 第2の特徴点の作用効果

第2の特徴点は、上記した第1の特徴点の作用効果に加え、次のような作用効果を奏する。

すなわち、第2の特徴点によれば、スタートスイッチ又はストップスイッチのいずれか少なくとも一方を遊技者が操作することで、モードを遊技者にわかりやすく、しかも操作が容易に行うことができる。

【0144】

(3) 第3の特徴点

(3-1) 第3の特徴点の構成

第3の特徴点は、上記した第1の特徴点又は第2の特徴点に加え、次の通りである。

第1に、前記特典付与抽選手段(400)による抽選の結果、特典が付与されたか否かを示唆演出する特典示唆演出手段(331)を備える。

第2に、前記モード選択手段(440)は、前記第3モードが選択された場合に限り、前記特典示唆演出手段(331)による前記示唆演出を実行する。

【0145】

(3-2) 第3の特徴点と実施の形態との対応関係

第3の特徴点と実施の形態との対応関係は、次の通りである。

ここで、「示唆演出」として、表示を例示する。

【0146】

(3-3) 第3の特徴点のバリエーション

第3の特徴点のバリエーションは、次の通りである。

ここで、「示唆演出」として、表示を例示した、これに限定されず、音、或いは表示と音との組み合わせでもよい。

【0147】

(3-4) 第3の特徴点の作用効果

第3の特徴点は、上記した第1の特徴点又は第2の特徴点の作用効果に加え、次のような作用効果を奏する。

すなわち、第3の特徴点によれば、遊技者の操作が不要で、かつリール演出を実行しない第3モードにおいて、抽選の結果、特典が付与されたか否かを示唆演出により遊技者に示唆することができる。

【符号の説明】

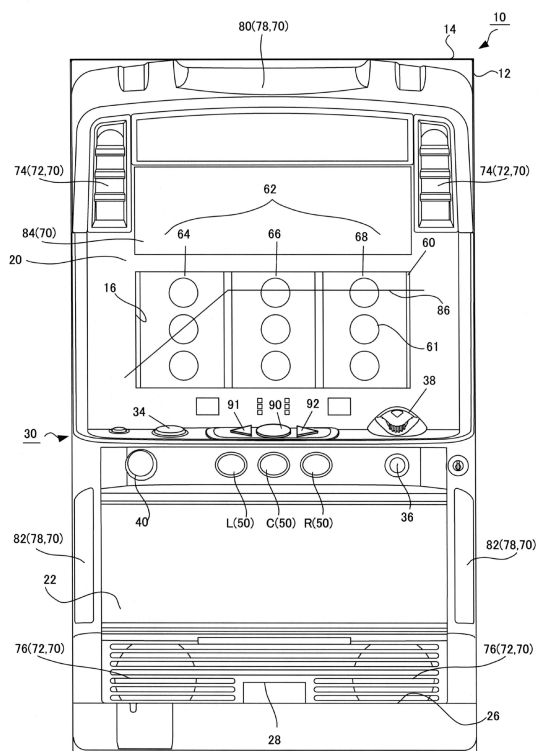
【0148】

10 遊技機	12 筐体	
14 前扉	16 図柄表示窓部	
20 上パネル	22 下パネル	
24 ホッパーユニット	26 メダル受け皿	
28 メダル払出口		
30 操作部	34 マックスベットスイッチ	20
36 精算スイッチ	38 メダル投入口	
40 スタートスイッチ		
50 ストップスイッチ	L 左ストップスイッチ	
C 中ストップスイッチ	R 右ストップスイッチ	
60 リールユニット		
61 図柄	62 リール	
63 リールテープ	64 左リール	
66 中リール	68 右リール	
70 演出装置	72 スピーカー	
74 上部スピーカー	76 下部スピーカー	30
78 演出用ランプ	80 上部ランプ	
82 下部ランプ	84 画像表示部	
86 有効ライン		
90 確定スイッチ		
91 左選択スイッチ	92 右選択スイッチ	
100 遊技制御手段	200 メイン制御手段	
210 役抽選手段	220 リール制御手段	
230 遊技結果判定手段	240 通常状態制御手段	
250 特定状態制御手段	260 ボーナス状態制御手段	
270 リール演出制御手段	280 ホッパー制御手段	40
285 A T 制御手段	286 A T 抽選手段	
287 A T ストック抽選手段	288 A T 継続抽選手段	
290 送信制御手段		
300 サブ制御手段		
310 受信制御手段	320 通常遊技制御手段	
330 特殊遊技制御手段	331 特典示唆演出手段	
340 有利遊技制御手段	341 操作態様報知制御手段	
400 特典付与抽選手段	410 リール演出実行手段	
420 モード制御手段	421 第1モード制御手段	
422 第2モード制御手段	423 第3モード制御手段	50

430 継続抽選手段

440 モード選択手段

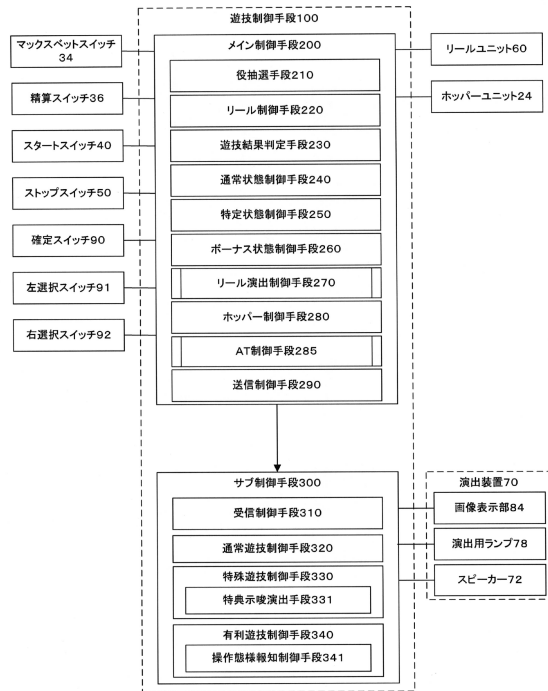
【図 1】



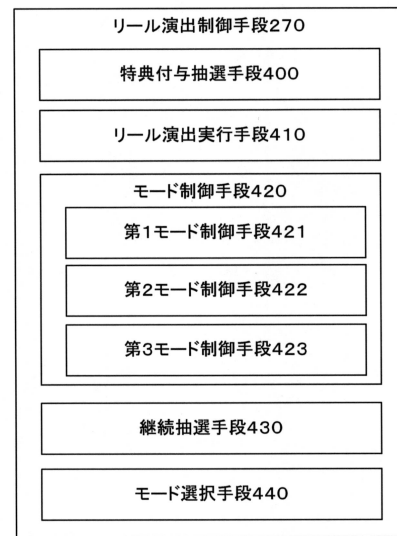
【図 2】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	RP	W1	C1
1	BE	RP	BE
2	R7	BE	RP
3	W1	R7	W1
4	R7	R7	R7
5	RP	W1	C1
6	BE	RP	BE
7	B2	BE	RP
8	RP	B2	W1
9	W2	C1	B2
10	RP	W1	C1
11	BE	RP	BE
12	BR	BE	RP
13	C1	C2	W1
14	C2	BR	BR
15	RP	C1	C1
16	BE	RP	BE
17	W1	BE	RP
18	B1	B1	W1
19	W2	C1	B1

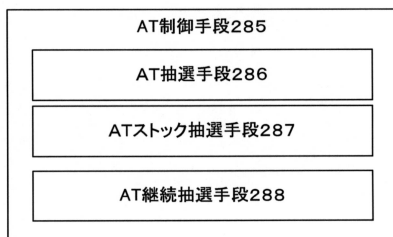
【図 3】



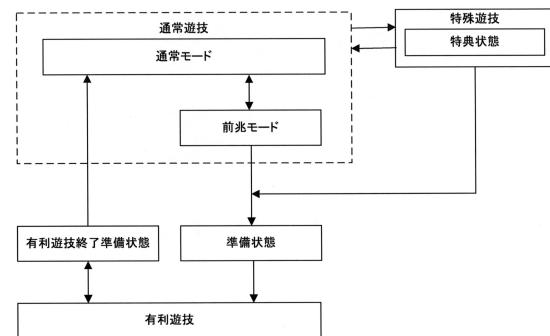
【図 4】



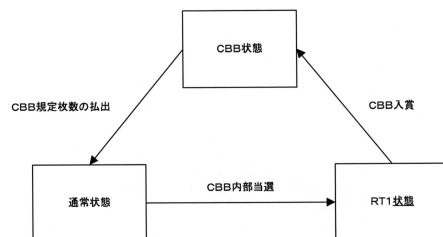
【図 5】



【図 7】



【図 6】



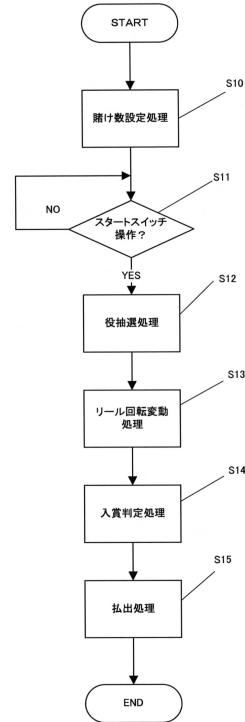
【図 8】

			基本
第1モード	スタートスイッチ	モード開始時	要
	ストップスイッチ	2回目以降	不要
第2モード	スタートスイッチ	モード開始時	要
	ストップスイッチ	2回目以降	不要
第3モード	スタートスイッチ	モード開始時	要
	ストップスイッチ	2回目以降	不要

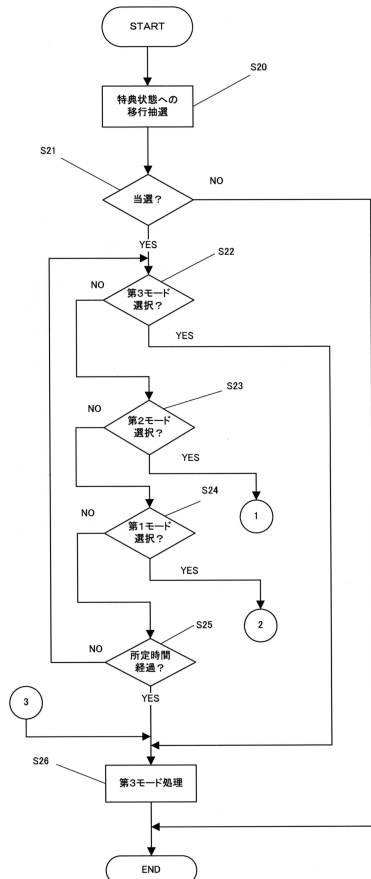
			バリエーション1	バリエーション2	バリエーション3
第1モード	スタートスイッチ	モード開始時	要	不要	要
	ストップスイッチ	2回目以降	要	不要	要
第2モード	スタートスイッチ	モード開始時	要	不要	要
	ストップスイッチ	2回目以降	不要	不要	不要
第3モード	スタートスイッチ	モード開始時	不要	不要	要
	ストップスイッチ	2回目以降	不要	不要	不要

			バリエーション4	バリエーション5	バリエーション6
第1モード	スタートスイッチ	モード開始時	要	要	要
	ストップスイッチ	2回目以降	不要	要	不要
第2モード	スタートスイッチ	モード開始時	不要	不要	不要
	ストップスイッチ	2回目以降	不要	不要	不要
第3モード	スタートスイッチ	モード開始時	不要	不要	不要
	ストップスイッチ	2回目以降	不要	不要	不要

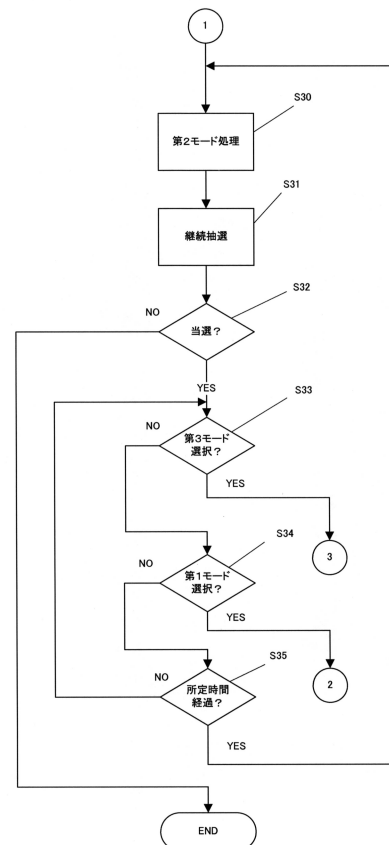
【図 9】



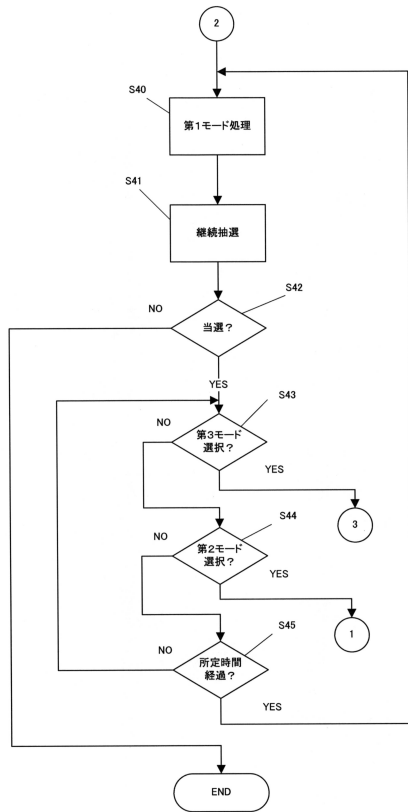
【図 10】



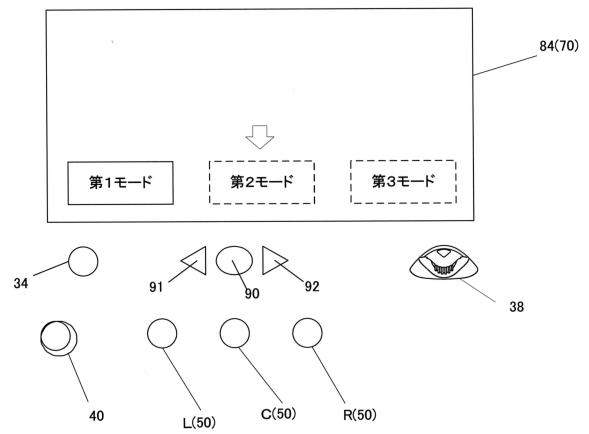
【図 11】



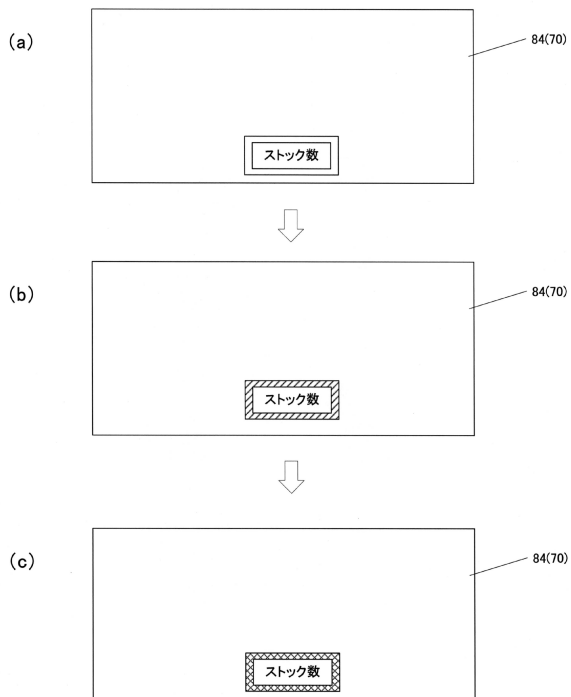
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2012-019869 (JP, A)
特開2013-094347 (JP, A)
特開2014-171615 (JP, A)
特開2013-039190 (JP, A)
特開2003-010388 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 5 / 0 4