

(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2015-146902
(P2015-146902A)

(43) 公開日 平成27年8月20日(2015.8.20)

(51) Int.Cl.
A63F 5/04 (2006.01)

F I
A63F 5/04 5 1 2 D
A63F 5/04 5 1 3 Z

テーマコード (参考)
2C082

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 42 頁)

(21) 出願番号	特願2014-21428 (P2014-21428)	(71) 出願人	390031772
(22) 出願日	平成26年2月6日 (2014.2.6)		株式会社オリンピア
		(74) 代理人	100135666
			弁理士 原 弘晃
		(74) 代理人	100131680
			弁理士 竹内 健一
		(72) 発明者	片山 慎
			東京都台東区東上野二丁目11番7号 株 式会社オリンピア内

最終頁に続く

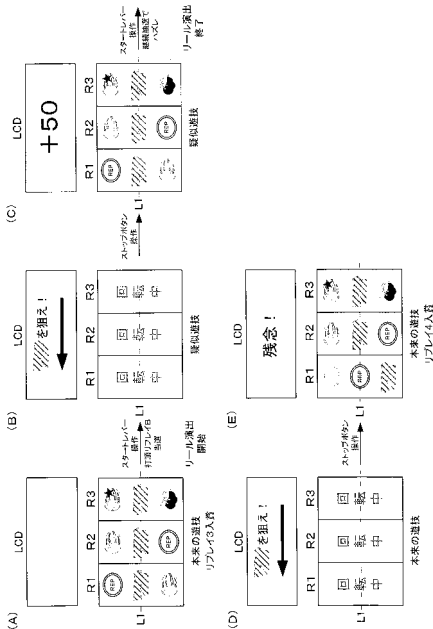
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】リールの挙動によって疑似遊技の終了が察知されることをできるだけ防ぐことができる遊技機を提供する。

【解決手段】リプレイ3が入賞した遊技の次の遊技において内部抽選で打順リプレイBが当選したことに基づいてリール演出を実行し、リール演出の実行中に、リプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に優先的に表示されるように回転中のリールを仮停止させる制御を行い、リール演出の終了時にリプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示されていた場合には、リール演出を実行しない遊技において遊技開始操作に基づいて各リールの回転駆動を開始させる場合と同一の態様で各リールの回転駆動を開始させる制御を行うようにしたため、リールの挙動によって疑似遊技の終了が察知されることをできるだけ防ぐことができる。

【選択図】 図14



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、
役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、
遊技開始操作に基づいて前記複数のリールの回転を開始させ、停止操作を契機として、
回転中のリールの位置を取得して前記内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段とを備えた遊技機であって、

前記リール制御手段が、

特定の停止態様で前記複数のリールが停止した遊技の次の遊技において、前記遊技開始操作が行われてから前記停止操作が有効化されるまでの期間内に前記複数のリールを特定態様で動作させるリール演出を実行する制御を行い、

前記リール演出の実行中に回転中のリールを仮停止させる制御を行うことにより、前記リール演出の実行中に、回転中のリールを仮停止させる疑似遊技を行い、

前記リール演出の実行中に回転中のリールを仮停止させる場合には、回転中のリールの位置を取得して前記特定の停止態様で前記複数のリールが停止した際の前記複数のリールの相対位置が優先的に停止位置となるように回転中のリールを仮停止させる制御を実行可能であり、

前記リール演出を終了する場合に、前記特定の停止態様で前記複数のリールが停止した際の相対位置で前記複数のリールが仮停止していた場合には、前記リール演出を実行しない遊技において前記遊技開始操作に基づいて前記複数のリールの回転を開始させる場合と同一の態様で前記複数のリールの回転を開始させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記リール制御手段が、

前記リール演出を終了する場合に、前記特定の停止態様で前記複数のリールが停止した際の相対位置とは異なる位置関係で前記複数のリールが仮停止していた場合には、前記特定の停止態様で前記複数のリールが停止した際の相対位置に前記複数のリールの位置関係を戻す制御を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 において、

前記リール制御手段が、

前記リール演出を終了する場合に、前記特定の停止態様で前記複数のリールが停止した際の相対位置とは異なる位置関係で前記複数のリールが仮停止していた場合には、リール毎に設定された時期に、対応するリールの回転駆動を開始させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 ～ 3 のいずれかにおいて、

前記リール制御手段が、

前記停止操作が有効化されている場合に、各リールに対応して設けられた停止操作手段に対する操作を前記停止操作として受け付けて、当該停止操作の時点から予め定められた最大引き込み期間内に当該停止操作に対応する回転中のリールを停止させる制御を行い、

前記リール演出の実行中において行われた前記停止操作手段に対する操作を第 1 特定操作として受け付けて、当該第 1 特定操作の時点から所定の最大引き込み期間内に当該第 1 特定操作に対応する回転中のリールを仮停止させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 4 において、

遊技毎に遊技媒体の投入を受け付けて、規定投入数に相当する遊技媒体が投入されたことに基づいて、前記遊技開始操作を有効化する投入受付手段をさらに備え、

前記リール制御手段が、

前記遊技開始操作が有効化されている場合に、遊技開始操作手段に対する操作を前記遊

10

20

30

40

50

技開始操作として受け付けて、前記複数のリールの回転を開始させる制御を行い、

前記リール演出の実行中において行われた前記遊技開始操作手段に対する操作を第2特定操作として受け付けて、前記リール演出を実行しない遊技において前記遊技開始操作に基づいて前記複数のリールの回転を開始させる場合と同一の態様で仮停止している状態の前記複数のリールの回転を開始させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の遊技開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しなどが行われる。

20

【0003】

ところで、近年では、遊技開始操作が行われてから停止操作が有効化されるまでの期間内にリールを特定態様で動作させるというリールの挙動を利用した演出手法が多くの遊技機で採用されており、例えば、特許文献1に示される遊技機では、前述のリールの挙動を利用した演出の実行中に所定の操作が行われると、回転中のリールを仮停止させるという疑似的な遊技（疑似遊技）を行わせることができる手法が提案されている。

【0004】

また近年では、前述のリールの挙動を利用した演出（リール演出）が目押しの補助とならないようにするために、リール演出を終了する場合に、一のリールが回転を開始してから次のリールが回転を開始するまでの時間をランダムに選択して各リールを順次回転させる手法が提案されている（特許文献2参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2011-194146号公報

【特許文献2】特開2013-121471号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら特許文献2に示される遊技機では、リール演出を終了する場合に、本来の遊技において遊技開始操作に基づいてリールを回転させる場合とは異なる態様で各リールを回転させるため、疑似遊技を行うようにした場合に、リールの回転開始時の挙動によって疑似遊技の終了が遊技者に察知されてしまう。

40

【0007】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、リールの挙動によって疑似遊技の終了が察知されることをできるだけ防ぐことができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

（1）本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、役の当否

50

を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、遊技開始操作に基づいて前記複数のリールの回転を開始させ、停止操作を契機として、回転中のリールの位置を取得して前記内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段とを備えた遊技機であって、前記リール制御手段が、特定の停止態様で前記複数のリールが停止した遊技の次の遊技において、前記遊技開始操作が行われてから前記停止操作が有効化されるまでの期間内に前記複数のリールを特定態様で動作させるリール演出を実行する制御を行い、前記リール演出の実行中に回転中のリールを仮停止させる制御を行うことにより、前記リール演出の実行中に、回転中のリールを仮停止させる疑似遊技を行い、前記リール演出の実行中に回転中のリールを仮停止させる場合には、回転中のリールの位置を取得して前記特定の停止態様で前記複数のリールが停止した際の前記複数のリールの相対位置が優先的に停止位置となるように回転中のリールを仮停止させる制御を実行可能であり、前記リール演出を終了する場合に、前記特定の停止態様で前記複数のリールが停止した際の相対位置で前記複数のリールが仮停止していた場合には、前記リール演出を実行しない遊技において前記遊技開始操作に基づいて前記複数のリールの回転を開始させる場合と同一の態様で前記複数のリールの回転を開始させる制御を行う遊技機に関するものである。

【0009】

本発明では、特定の停止態様で複数のリールが停止した遊技の次の遊技において複数のリールを特定態様で動作させるリール演出を実行し、リール演出の実行中に回転中のリールを仮停止させるという疑似的な遊技（疑似遊技）を行い、リール演出の実行中に回転中のリールを仮停止させる場合には、回転中のリールの位置を取得して特定の停止態様で複数のリールが停止した際の複数のリールの相対位置が優先的に停止位置となるように回転中のリールを仮停止させる制御を実行可能となっている。すなわち本発明では、リール演出の開始時のリールの相対位置が優先的に停止位置となるように回転中のリールを仮停止させる制御を実行可能となっている。そして本発明では、リール演出を終了する場合に、リール演出の開始時の相対位置で複数のリールが仮停止していた場合には、本来の遊技において遊技開始操作に基づいて複数のリールの回転を開始させる場合と同一の態様で複数のリールの回転を開始させるため、リール演出の終了時にリール演出の開始時の相対位置で複数のリールが仮停止していた場合に、リールの挙動によって疑似遊技の終了が察知されることをできるだけ防ぐことができるようになる。

【0010】

（２）本発明の遊技機では、前記リール制御手段が、前記リール演出を終了する場合に、前記特定の停止態様で前記複数のリールが停止した際の相対位置とは異なる位置関係で前記複数のリールが仮停止していた場合には、前記特定の停止態様で前記複数のリールが停止した際の相対位置に前記複数のリールの位置関係を戻す制御を行うようにしてもよい。

【0011】

このようにすれば、リール演出を終了する場合に、リール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で複数のリールが仮停止していた場合には、リール演出の開始時の相対位置に複数のリールの位置関係を戻す制御を行うが、リール演出の開始時の相対位置で複数のリールが仮停止していた場合には、本来の遊技における遊技開始時の態様と同一の態様で複数のリールの回転を開始させるため、リール演出の終了時にリール演出の開始時の相対位置で複数のリールが仮停止していた場合に、リールの挙動によって疑似遊技の終了が察知されることをできるだけ防ぐことができるようになる。

【0012】

（３）本発明の遊技機では、前記リール制御手段が、前記リール演出を終了する場合に、前記特定の停止態様で前記複数のリールが停止した際の相対位置とは異なる位置関係で前記複数のリールが仮停止していた場合には、リール毎に設定された時期に、対応するリールの回転駆動を開始させる制御を行うようにしてもよい。

【0013】

このようにすれば、リール演出を終了する場合に、リール演出の開始時の相対位置とは

異なる位置関係で複数のリールが仮停止していた場合には、リール毎に設定された時期に、対応するリールの回転駆動を開始させるが、リール演出の開始時の相対位置で複数のリールが仮停止していた場合には、本来の遊技における遊技開始時の態様と同一の態様で複数のリールの回転を開始させるため、リール演出の終了時にリール演出の開始時の相対位置で複数のリールが仮停止していた場合に、リールの挙動によって疑似遊技の終了が察知されることをできるだけ防ぐことができるようになる。

【 0 0 1 4 】

(4) 本発明の遊技機では、前記リール制御手段が、前記停止操作が有効化されている場合に、各リールに対応して設けられた停止操作手段に対する操作を前記停止操作として受け付けて、当該停止操作の時点から予め定められた最大引き込み期間内に当該停止操作に対応する回転中のリールを停止させる制御を行い、前記リール演出の実行中において行われた前記停止操作手段に対する操作を第 1 特定操作として受け付けて、当該第 1 特定操作の時点から所定の最大引き込み期間内に当該第 1 特定操作に対応する回転中のリールを仮停止させる制御を行うようにしてもよい。

10

【 0 0 1 5 】

このようにすれば、停止操作の行うための停止操作手段への操作によって操作された停止操作手段に対応する回転中のリールを本来の遊技中と同一の期間内に仮停止させることができるようになるため、第 1 特定操作について実際の停止操作と同様の操作感を提供することができるようになる。

20

【 0 0 1 6 】

(5) 本発明の遊技機では、遊技毎に遊技媒体の投入を受け付けて、規定投入数に相当する遊技媒体が投入されたことに基づいて、前記遊技開始操作を有効化する投入受付手段をさらに備え、前記リール制御手段が、前記遊技開始操作が有効化されている場合に、遊技開始操作手段に対する操作を前記遊技開始操作として受け付けて、前記複数のリールの回転を開始させる制御を行い、前記リール演出の実行中において行われた前記遊技開始操作手段に対する操作を第 2 特定操作として受け付けて、前記リール演出を実行しない遊技において前記遊技開始操作に基づいて前記複数のリールの回転を開始させる場合と同一の態様で仮停止している状態の前記複数のリールの回転を開始させる制御を行うようにしてもよい。

30

【 0 0 1 7 】

このようにすれば、遊技開始操作の行うための遊技開始操作手段への操作によって本来の遊技中と同一の態様で複数のリールの回転を開始させるため、第 2 特定操作について実際の遊技開始操作と同様の操作感を提供することができるようになる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 8 】

【 図 1 】 本発明の実施形態の遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

【 図 2 】 本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【 図 3 】 本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【 図 4 】 本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様を説明する図である。

40

【 図 5 】 本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【 図 6 】 本発明の実施形態に係る遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【 図 7 】 本発明の実施形態に係る遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【 図 8 】 本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【 図 9 】 本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【 図 1 0 】 本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【 図 1 1 】 本発明の実施形態の遊技機におけるサブ基板の処理を説明するフローチャート

50

である。

【図１２】本発明の実施形態の遊技機におけるサブ基板の処理を説明するフローチャートである。

【図１３】本発明の実施形態の遊技機におけるメイン基板の処理を説明するフローチャートである。

【図１４】本発明の実施形態の遊技機における疑似遊技を説明する図である。

【図１５】本発明の実施形態の遊技機における疑似遊技を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【００１９】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【００２０】

１．構成

図１は、本発明の実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【００２１】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【００２２】

本実施形態の遊技機は、収納箱ＢＸ、前面上扉ＵＤ、および前面下扉ＤＤからなる箱形の筐体内に第１リールＲ１～第３リールＲ３（複数のリール）からなるリールユニットが収められている。また筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット（図示省略）が収められている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、ＣＰＵ、ＲＯＭ（情報記憶媒体の一例）、ＲＡＭ等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板も収められている。なお本実施形態では、図２に示すように、制御基板として遊技の進行を制御するメイン基板１０と、メイン基板１０から送信される信号を受けて遊技の進行状況に合わせた表示演出や音響演出を実行するための制御を行うサブ基板２０を含む複数種類の電子回路基板が設けられている。

【００２３】

図１に示す第１リールＲ１～第３リールＲ３は、それぞれ外周面が一定の間隔で２１の領域（各領域を「コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第１リールＲ１～第３リールＲ３は、ステッピングモータ（リール駆動手段：図示省略）に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位（所定の回転角度単位、所定の回転量単位）で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第１リールＲ１～第３リールＲ３を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステッピングモータの回転が停止することに伴って第１リールＲ１～第３リールＲ３が停止する。

【００２４】

前面上扉ＵＤと前面下扉ＤＤとは個別に開閉可能に設けられており、前面上扉ＵＤには第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓ＤＷが設けられている。第１リールＲ１～第３リールＲ３の停止状態では、第１リールＲ１～第３リールＲ３それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている３つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を遊技機の正面から表示窓ＤＷを通じて観察できるようになっている。

【００２５】

また本実施形態の遊技機では、表示窓ＤＷを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定される。特に本実施の形態では、第１リールＲ１～第３リール

10

20

30

40

50

R 3 のそれぞれの中段の表示位置の組合せによって有効ライン L 1 が設定されている。

【 0 0 2 6 】

そして遊技結果は表示窓 D W 内の有効ライン L 1 に停止表示された図柄組合せによって判断され、有効ライン上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合には、その役が入賞したものととしてホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。なお、本実施形態の遊技機では、1 回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が遊技状態に応じて異なっており、通常状態、ボーナス成立状態については規定投入数が 3 枚（第 1 の投入数）に設定され、ボーナス状態については規定投入数が 2 枚（第 2 の投入数）に設定され、規定投入数のメダルが投入されたことに基づいて有効ライン L 1 が設定される。

10

【 0 0 2 7 】

また前面上扉 U D には、遊技情報表示部 D S が設けられている。遊技情報表示部 D S は、LED、ランプ、7 セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1 回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計等の各種遊技情報が表示される。

【 0 0 2 8 】

また前面上扉 U D には、遊技演出を行うための液晶ディスプレイ L C D が設けられている。この液晶ディスプレイ L C D には、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、前面上扉 U D や前面下扉 D D に対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

20

【 0 0 2 9 】

また前面下扉 D D には、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うための 1 ベットボタン（第 1 投入操作手段）B 0 1、MAX ベットボタン（第 2 投入操作手段）B 0 M、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー（遊技開始操作手段）S L、ステッピングモータにより回転駆動されている第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段）B 1 ~ B 3 などが設けられている。なお本実施形態では、リールの停止に関して、後述するリール演出の実行中に回転中のリールが停止する場合を「仮停止」と称し、リール演出の実行中以外で回転中のリールが停止する場合には単なる「停止」と称する。

30

【 0 0 3 0 】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口 M I に投入するか、1 ベットボタン B 0 1 あるいは MAX ベットボタン B 0 M を押下する操作を行うことで、メダルが投入され、規定投入数のメダルが投入されたことに基づいて第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転制御を開始することが可能な遊技開始待機状態にセットされ、スタートレバー S L の押下操作が有効化（許可）される。なお本実施形態では、スタートレバーの押下操作が有効化されるとは、後述するリール演出の実行中に第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を回転させて疑似遊技を開始する契機となる操作としてスタートレバー S L の押下操作を受け付け可能にすることではなく、リール演出の実行中以外で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を回転させて本来の遊技を開始する契機となる操作としてスタートレバー S L の押下操作を受け付け可能にすることを意味する。そして、遊技者がスタートレバー S L を押下すると、制御基板において第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下操作が有効化（許可）される。なお本実施形態では、ストップボタンの押下操作が有効化されるとは、前述の「仮停止」の契機となる操作としてストップボタンの押下操作を受け付け可能にすることではなく、前述の「停止」の契機となる操作としてストップボタンの押下操作を受け付け可能にすることを意味する。

40

50

【 0 0 3 1 】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタン B 1 ~ B 3 を押下していくと、ストップボタン B 1 ~ B 3 のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

【 0 0 3 2 】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタン B 1 ~ B 3 を解放すると、各ボタンのストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態へ変化させる。

【 0 0 3 3 】

そして制御基板は、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる。

【 0 0 3 4 】

また前面下扉 D D の下部には、メダル払い出し口 M O とメダル受け皿 M P とが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払い出し口 M O からメダル受け皿 M P へ払い出されるようになっている。

【 0 0 3 5 】

図 2 は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【 0 0 3 6 】

本実施形態の遊技機は、メイン基板 1 0 およびサブ基板 2 0 を含む制御基板によって制御される。メイン基板 1 0 は、メダル投入スイッチ 2 1 0、ベットスイッチ 2 2 0、スタートスイッチ 2 3 0、ストップスイッチ 2 4 0 等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット 3 1 0 や、ホッパーユニット 3 2 0 等の出力手段の動作制御を行う。またサブ基板 2 0 は、メイン基板 1 0 から送られてくる信号を受けて、遊技の進行状況に合わせた演出を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて表示装置 3 3 0 や、音響装置 3 4 0 等の出力手段の動作制御を行う。またメイン基板 1 0 やサブ基板 2 0 等の各基板の機能は各種のプロセッサ（CPU、DSP など）、ASIC（ゲートアレイなど）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいは RAM などのハードウェアや、ROM などに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【 0 0 3 7 】

そしてメイン基板 1 0 は、投入受付手段 1 0 5 と、乱数発生手段 1 1 0 と、内部抽選手段 1 2 0 と、リール制御手段 1 3 0 と、入賞判定手段 1 4 0 と、払出制御手段 1 5 0 と、リプレイ処理手段 1 6 0 と、遊技状態移行制御手段 1 7 0 と、通信制御手段 1 7 5 と、メインメモリ 1 9 0 M とを含んで構成されている。

【 0 0 3 8 】

投入受付手段 1 0 5 は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、規定投入数のメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバー（遊技開始操作手段）S L に対する遊技開始操作を有効化（許可）する制御を行う。なお本実施形態の遊技機では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバー S L の最初の押下操作が、遊技開始操作として受け付けられ、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転を開始させる契機となっているとともに、内部抽選を実行する契機となっている。

【 0 0 3 9 】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口 M I にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ 2 1 0 が作動することに伴って、投入受付手段 1 0 5 は、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また本実施形態の遊技機では、遊技機にメダルがクレジットされた状態で、1 ベットボタン B 0 1 や M A X ベットボタン B 0 M が押下されると、ベットスイッチ 2 2 0 が作動することに伴って、投入受付手段 1 0 5 が、規定投入数を限度して、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。なお本実施形態で

10

20

30

40

50

は、1ベットボタンB 0 1が押下される毎に、クレジットされたメダルが1枚ずつ投入状態に設定され、規定投入数が3枚に設定されている場合にMAXベットボタンB 0 Mが押下されると、クレジットされたメダルが3枚以上である場合には、3枚分が投入状態に設定され、クレジットされたメダルが2枚以下である場合には、クレジットされたメダルの全てが投入状態に設定される。

【0040】

また本実施形態では、投入受付手段105は、通常状態、ボーナス成立状態では規定投入数を3枚に設定し、遊技状態がボーナス状態に移行する場合に規定投入数を2枚に設定し、遊技状態が通常状態に復帰する場合に規定投入数を3枚に再設定する制御を行う。そして投入受付手段105は、規定投入数に相当するメダルが投入されたことに基づいてスタートレバーSLに対する遊技開始操作を有効化する制御を行う。

10

【0041】

また本実施形態では、投入受付手段105は、スタートレバーSLに対する遊技開始操作が行われたことに基づいてスタートレバーSLに対する遊技開始操作を無効化する制御を行う。

【0042】

乱数発生手段110は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、インクリメントカウンタ(所定のカウンタ範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ)のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

20

【0043】

内部抽選手段120は、スタートレバーSLに対する遊技開始操作(有効化されたスタートレバーSLへの最初の押下操作)により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理などを行う。

【0044】

抽選テーブル選択処理では、メインメモリ190Mの内部抽選テーブル記憶手段191に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル記憶手段191に、図3に示すような3種類の抽選テーブルA~抽選テーブルCが記憶されている。そして各抽選テーブルでは、複数の乱数値(例えば、0~65535の65536個の乱数値)のそれぞれに対して、リプレイ、小役、およびボーナスなどの各種の役やハズレ(不当選)が対応づけられている。

30

【0045】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、ベル、不正解小役1~不正解小役6、制御小役1、制御小役2、チェリー、特殊小役が用意されており、小役の当選態様として、図3に示すように、打順ベルC1~打順ベルC6、打順ベルR1~打順ベルR6、強チェリーが設定されている。これらの当選態様は、図4(A)に示すように、上記小役のうち複数種類の小役が重複して当選することを意味しており、特に打順ベルにおいては、ベルが必ず含まれ、ベルと重複して当選する他の小役の組合せが互いに異なっている。

40

【0046】

また本実施形態の遊技機では、リプレイとして、リプレイ1~リプレイ10が用意されており、リプレイの当選態様として、図3に示すように、打順リプレイA、打順リプレイB、打順リプレイCが設定されている。これらの当選態様は、図4(B)に示すように、上記リプレイのうち複数種類のリプレイが重複して当選することを意味しており、これらの各当選態様において、重複して当選するリプレイの組合せが互いに異なっている。

【0047】

また本実施形態の遊技機では、ボーナスとしてビッグボーナス(BB)が用意されてお

50

り、内部抽選テーブルAでは、ビッグボーナス（BB）が抽選対象として設定されているが、内部抽選テーブルBおよび内部抽選テーブルCでは、ビッグボーナス（BB）が抽選対象から除外されている。

【0048】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、ボーナス成立状態、ボーナス状態が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、遊技状態に応じて内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのいずれか1つを内部抽選で使用する内部抽選テーブルとして選択する。

【0049】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、遊技毎に乱数発生手段110から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値についてメインメモリ190Mの内部抽選テーブル記憶手段191に記憶されている内部抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

【0050】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非当選状態（第1のフラグ状態、オフ状態）から当選状態（第2のフラグ状態、オン状態）に設定する。本実施形態の遊技機では、2種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した2種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。なお抽選フラグの設定情報は、メインメモリ190Mの抽選フラグ記憶手段192に格納される。また本実施形態の遊技機では、ボーナス状態では、例外的に内部抽選の結果に関わらず全ての小役の抽選フラグを当選状態に設定する。

【0051】

また本実施形態の遊技機では、小役やリプレイの抽選フラグは、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）となっており、ボーナスの抽選フラグは、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）となっている。すなわち抽選フラグ設定処理では、内部抽選でビッグボーナス（BB）に当選すると、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態を当該ボーナスが入賞するまで持ち越す処理を行い、このとき内部抽選手段120は、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選を行う。

【0052】

リール制御手段130は、スタートレバーSLに対する遊技開始操作により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、ステッピングモータにより第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を開始し、第1リールR1～第3リールR3が所定速度（約80rpm：1分間あたり約80回転となる回転速度）で定常回転しているリールに対応するストップボタン（停止操作手段）B1～B3を押下することによる停止操作を有効化する制御を行うとともに、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3を抽選フラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じた態様で停止させる制御を行う。

【0053】

具体的には、リール制御手段130は、スタートレバーSLに対する遊技開始操作が有効化されている場合に、遊技者がスタートレバーSLを操作することによりスタートスイッチ230が作動すると、スタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、リールユニット310のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を開始することによって、第1リールR1～第3リールR3を回転速度が所定速度に達するように回転駆動させ、所定速度（約80rpm）に達すると所定速度で定常回転させ、各リールが定常回転していることに基づいて、ストップボタンB1～B3に対する停止操作を有効化する制御を行う。このように本実施形態では、スタートレバーSLに対する遊技開始操作が有効化されている場合に、スタートレバーSLに対する操作を遊技開始操作として受け付けて、各リールの回転駆動を開始させる制御を行う。そして本実施形態の遊技機で

10

20

30

40

50

は、各リールが定常回転していることに基づいて有効化された各ストップボタンに対する最初の押下操作が、停止操作として受け付けられる。

【0054】

またリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化されている場合に、遊技者がストップボタンB1～B3を押下することによりストップスイッチ240が作動すると、ストップスイッチ240からのリール停止信号に基づいて、リールユニット310のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することによって、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。このように本実施形態では、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化されている場合に、ストップボタンB1～B3に対する操作を停止操作として受け付けて、操作されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行う。

10

【0055】

またリール制御手段130は、ストップボタンに対する停止操作が行われたことに基づいて操作されたストップボタンに対する停止操作を無効化する制御を行う。

【0056】

なお本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1を押下することが第1リールR1を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3を停止させるための操作に対応する。すなわち本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1～B3の押下順序が変化すると、第1リールR1～第3リールR3の停止順序が変化する。

20

【0057】

また本実施形態の遊技機では、原則的には、第1リールR1～第3リールR3について、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われた時点から190ms以内（最大引き込み期間）に、停止操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールが停止し、ボーナス状態では、例外的に第3リールR3について、ストップボタンB3に対する停止操作が行われた時点から75ms以内に停止し、第1リールR1および第2リールR2について、ストップボタンB1、B2に対する停止操作が行われた時点から190ms以内に、停止操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールが停止するようになっている。そしてストップボタンに対する停止操作が行われた時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合には、回転している各リールの停止位置は、ストップボタンに対する停止操作が行われた時点からリールが停止するまでに要するコマ数が0コマ～4コマの範囲（所定の引き込み範囲、第1の引き込み範囲）で決定される。またストップボタンに対する停止操作が行われた時点から75ms以内に回転中のリールを停止させる場合には、ストップボタンに対する停止操作が行われた時点からリールが停止するまでに要するコマ数が0～1コマの範囲（所定の引き込み範囲より狭い引き込み範囲、第2の引き込み範囲）で決定される。そして、リール制御手段130は、停止操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する停止操作が行われた時点で有効ライン上の表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内（190ms以内に停止させる場合）、あるいは0コマ～1コマの範囲内（75ms以内に停止させる場合）に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ライン上の表示位置に表示されるように、停止操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

30

40

【0058】

また本実施形態の遊技機では、リールユニット310がフォトセンサからなるリールインデックス315を備えており、リール制御手段130は、リールが1回転する毎にリー

50

ルインデックス 315 で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックス 315 によって検出されるコマ）からの回転角度（ステッピングモータの回転軸の回転ステップ数）を求めることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっていいる。すなわちリール制御手段 130 は、ストップスイッチ 240 の作動時点（ストップボタンの押下検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置を、リールの基準位置からの回転角度を求めることにより得ることができる。

【0059】

そして本実施形態では、図 5 に示すように、リールユニット 310 を構成する第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の外周面に対して、赤 7 図柄「赤 7」、青 7 図柄「青 7」、リプレイ図柄「RP」、ベル図柄「BL」、スイカ図柄 A「WMA」、スイカ図柄 B「WMB」、チェリー図柄「CH」、ダミー図柄 1「DUM1」、ダミー図柄 2「DUM2」、およびダミー図柄 3「DUM3」が配列されており、役の入賞形態を構成する図柄がリールの外周面において 4 コマ以内の間隔（190ms 以内に停止させる場合）、あるいは 1 コマ以内の間隔（75ms 以内に停止させる場合）で配列されていれば、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示させることができるようになっていいる。

【0060】

また本実施形態では、リール制御手段 130 は、ロジック演算により回転中のリールの停止位置を求める処理（ロジック演算処理）と、メインメモリ 190M の停止制御テーブル記憶手段 193 に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定する処理（テーブル参照処理）とを行っている。

【0061】

まずロジック演算処理では、役毎に定められた優先順位データに従って押下検出位置から 0 コマ ~ 4 コマの範囲内に存在する 5 コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。なおボーナス状態では、第 3 リール R3 については押下検出位置から 0 コマ ~ 1 コマの範囲内に存在する 2 コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求め、第 1 リール R1 および第 2 リール R2 については上記と同様に押下検出位置に対応する 5 コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。そして各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただしロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置などに応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合があり、最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、後述するテーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

【0062】

特に本実施形態の遊技機では、原則的には、「リプレイ > 小役 > ボーナス」の順序で優先順位が定められており、ボーナス状態では、例外的に「小役 > リプレイ」の順序で優先順位が定められている。そしてロジック演算処理では、2 種類以上の役に関する抽選フラグが当選状態に設定されている場合には、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補について優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。

【0063】

なお本実施形態の遊技機では、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補についての優先度は、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種類に応じて優先度を求める場合と、小役について予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める場合とが存在し、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種類に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合には、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの種類が多くなる停止位置ほど優先度が高くなるように各停止位置の候補についての優先度を求め、メダルの払出数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合には、有効ライン上の表示位置に表示されている図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数が多くなる停止位置（配当が多い小役を入賞させることができる停止位置）ほど優先順位が高くなるように各停止位置の候補についての優先度を求める。

ただし、メダルの払出数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補についての優先度はそれぞれ同一のものとして扱われる。

【0064】

そして本実施形態では、いずれかの打順ベルが当選した場合に、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序に応じたロジック演算が行われる。具体的には、打順ベル C 1 ~ 打順ベル C 6、打順ベル R 1 ~ 打順ベル R 6 のそれぞれに対して正解打順が設定されており、正解打順とは異なる順序は不正解打順として扱われる。そして、いずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、メダルの払出数に応じて優先度を求めるロジック演算を行い、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。また、いずれかの打順ベルが当選した場合に、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種類に応じて停止位置の候補についての優先度を求めるロジック演算を行い、最も多くの入賞形態を示す図柄組合せを表示させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。なお本実施形態では、いずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、最初のリールを停止させる際には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種類が最も多くなる停止位置の候補がメダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補となっており、2 番目以降に停止するリールにおいても正解打順である場合には、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が高くなり、2 番目以降に停止するリールにおいて不正解打順に転じた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種類が最も多くなる停止位置の候補の優先度が高くなるようになっている。

【0065】

そして本実施形態では、図 8 および図 9 に示すように、各打順ベルに含まれる複数種類の小役のうち、ベルは、配当が 8 枚で入賞形態を示す図柄組合せの種類は 1 種類であり、不正解小役 1 ~ 特殊小役 6 は、いずれも配当が 1 枚で入賞形態を示す図柄組合せの種類は各 2 種類、制御小役 1 および制御小役 2 は、いずれも配当が 1 枚で入賞形態を示す図柄組合せの種類は各 4 種類となっている。このためいずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、メダルの払出数が多くなるベルを入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われ、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、入賞形態を示す図柄組合せの種類が多くなる不正解小役や制御小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。

【0066】

またロジック演算処理では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補を求める処理である。一方蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補を求める処理である。このようにリール制御手段 130 は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算処理を行っている。

【0067】

テーブル参照処理では、ロジック演算処理を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が複数得られた場合に、いずれの位置を停止位置とするかを、メインメモリ 190 M の停止制御テーブル記憶手段 193 に記憶されている停止制御テーブルを参照して決定する。停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、押下検出位置と、押下検出位置から実際の停止位置までの回転量を示す滑りコマ数との対応関係が設定されている。なお停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、押下検出位置と実際の停止位置との対応関係が設定されていてもよい。このように本実施形態では、リール制御手段

130は、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、当該停止操作の時点における当該停止操作に対応するリールの押下検出位置を取得して内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行う。

【0068】

そして内部抽選でいずれかの打順ベルが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図6に示すように、それぞれの打順ベルに対して正解打順が設定されており、正解打順と異なる押下順序は不正解打順として扱われる。そして本実施形態では、打順ベルC1～打順ベルC6、打順ベルR1～打順ベルR6のいずれかが当選した場合には、正解打順でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、ベルが入賞するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されており、不正解打順でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、ストップボタンB1が最初に押下される打順1や打順2では、当選した打順ベルに含まれる不正解小役が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合とが存在するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されており、ストップボタンB2やストップボタンB3が最初に押下される打順3～打順6では、当選した打順ベルに含まれる制御小役が入賞するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されている。なお停止制御テーブルにおいても、正解打順では最も多くのメダルが払い出される停止位置となるように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されており、不正解打順では有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種類が最も多くなる停止位置となるように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されている。

【0069】

またボーナス成立状態において内部抽選で弱チェリーが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、チェリーが入賞する場合と、ビッグボーナス(BB)が入賞する場合とが存在するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されている。

【0070】

またボーナス成立状態において内部抽選で強チェリーが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、チェリーが入賞する場合と、不正解小役1が入賞する場合と、ビッグボーナス(BB)が入賞する場合とが存在するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されている。

【0071】

またボーナス状態において内部抽選の結果がハズレ(不当選)となった場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1～B3に対する停止操作の態様に関わらずベルが入賞する場合と、特殊小役が入賞する場合とが存在するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されている。

【0072】

また内部抽選でいずれかの打順リプレイが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図7に示すように、それぞれの打順リプレイに対して特定打順が設定されており、特定打順と異なる押下順序は非特定打順として扱われる。そして本実施形態では、打順リプレイAが当選した場合に、特定打順でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、リプレイ3が入賞する場合と、リプレイ3を入賞させることができない場合にリプレイ1、リプレイ4～リプレイ6のいずれかが入賞する場合とが存在するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されており、非特定打順でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、リプレイ1が入賞するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されている。また本実施形態では、打順リプレイBが当選した場合に、特定打順でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、ストップボタンB3が最初に押下される打順5(B3 B1 B2)では、リプレイ6が入賞する場合と、リプレイ6を入賞させることができない場合にリプレイ1、リプレイ4、リプレイ5のいずれかが入賞する場合とが存在するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されており、ストップボタンB3が最初に押下される打順6(B3 B2 B1)では、リプレイ4が入賞する場合と、リプレイ4を入賞させることができない場合にリプレイ1、リプレイ5、リプレイ6のいずれかが入賞する場合とが存在するように押下検出位置に対する滑り

コマ数が設定されており、非特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、リプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されている。また本実施形態では、打順リプレイ C が当選した場合に、特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、リプレイ 7 が入賞する場合と、リプレイ 7 を入賞させることができない場合にリプレイ 1、リプレイ 8 ~ リプレイ 10 のいずれかが入賞する場合とが存在するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されており、非特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、リプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する滑りコマ数が設定されている。

【 0 0 7 3 】

また本実施形態の遊技機では、リール制御手段 130 は、遊技の間隔を所定条件下で調整するウェイト処理を実行する。具体的に説明すると、リール制御手段 130 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動の開始間隔を計測しており、スタートレバー S L に対する遊技開始操作が行われた際に、前回の遊技における第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動の開始からウェイト期間（例えば、4 . 1 秒）が経過していない場合に、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動の開始をウェイト期間が経過するまで保留させるウェイト処理を実行する。すなわち本実施形態の遊技機では、リール制御手段 130 が、スタートレバー S L に対する遊技開始操作が行われた際に、前回の遊技における第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動の開始からウェイト期間を経過していることに基づいて、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始させる制御を行う。なおウェイト処理では、スタートレバー S L に対する遊技開始操作の操作間隔を計測して、操作間隔がウェイト期間（例えば、4 . 1 秒）に達していない場合に、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動の開始をウェイト期間が経過するまで保留するようにしてもよい。

【 0 0 7 4 】

また本実施形態の遊技機では、リール制御手段 130 は、リプレイ 3 が入賞したことに基づいて、リール演出実行予約フラグをメインメモリ 190 M のリール演出フラグ記憶手段 199 に設定することによりスタートレバー S L に対する遊技開始操作が行われてからストップボタンに対する停止操作が有効化されるまでの期間内に第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を特定態様で動作させるリール演出の実行を予約する。そして本実施形態では、リール演出の実行が予約された遊技の次の遊技において内部抽選で打順リプレイ B が当選したことに基づいてリール演出を実行し、リール演出の終了条件が成立すると、リール演出を終了して、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始して定常回転させる制御を行う。一方リール演出の実行が予約された遊技の次の遊技において内部抽選で打順リプレイ B が当選しなかった場合には、リール演出を行うことなく第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始して定常回転させる制御を行う。すなわち本実施形態では、リプレイ 3 が入賞した遊技（特定の停止態様で複数のリールが停止した遊技）の次の遊技において打順リプレイ B が当選したことをリール演出の開始条件としている。なお本実施形態では、リール演出の実行期間はウェイト期間よりも長期間となるように設定されており、リール演出が行われる場合には、スタートレバー S L に対する遊技開始操作が行われてからストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が有効化されるまでの期間が長期化して遊技の進行が遅延することになる。そしてリール制御手段 130 は、リール演出の実行が予約された遊技の次の遊技においてリール演出を実行したか否かに関わらずリール演出実行予約フラグをクリアする処理を行う。

【 0 0 7 5 】

またリール制御手段 130 は、リール演出の実行中において行われたストップボタン B 1 ~ B 3 に対する操作を第 1 特定操作として受け付けて、当該第 1 特定操作に対応する定常回転中のリールを仮停止させ、全てのリールが仮停止すると、各リールを仮停止させたまま維持する制御を行う。

【 0 0 7 6 】

またリール制御手段 130 は、リール演出の実行中において行われたスタートレバー S L に対する操作を第 2 特定操作として受け付けて、全てのリールが仮停止した状態でスタ

10

20

30

40

50

ートレバー S L に対する第 2 特定操作が行われたことを契機として継続抽選を行い、継続抽選で当選したことに基づいて、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始して定常回転させる制御を行うことによりリール演出を継続する制御を行う。一方、継続抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合には、リール演出を終了する制御を行う。

【 0 0 7 7 】

継続抽選では、乱数値を取得して、取得した乱数値を抽選テーブル記憶手段 2 0 0 に記憶されている継続抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて継続抽選に当選したか否かを判定する。継続抽選テーブルでは、例えば、0 ~ 3 2 7 6 7 までの 3 2 7 6 8 個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレ（不当選）のいずれかが対応付けられており、継続抽選で取得した乱数値が継続抽選テーブルにおいて当選に対応付けられている場合に、継続抽選に当選したと判定される。なお本実施形態では、当選確率が異なる複数種類の継続抽選テーブルが用意されており、継続抽選では、いずれかの継続抽選テーブルが選択されるようになっている。

10

【 0 0 7 8 】

そしてリール演出では、まず第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始して定常回転させる制御が行われる。なお本実施形態におけるリール演出では、前回の遊技（リプレイ 3 が入賞した遊技）における第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動の開始からウェイト期間が経過しているか否かに関わらず第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始させるが、ウェイト期間が経過していない場合にはウェイト処理を実行して、ウェイト期間を経過したことに基づいて、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始させるようにしてもよい。そしてリール演出では、各リールが定常回転している状態でストップボタンに対する第 1 特定操作が行われると、第 1 特定操作が行われたストップボタンに対応するリールをストップボタンに対する第 1 特定操作が行われた時点から予め定められた最大引き込み期間内（例えば、1 9 0 m s 以内）に仮停止させ、全てのリールが仮停止すると、各リールを仮停止させたまま維持する制御が行われる。そしてリール演出では、全てのリールが仮停止した状態でスタートレバー S L に対する第 2 特定操作が行われると、継続抽選が行われ、継続抽選で当選すると、再び第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始して定常回転させる制御が行われる。このように本実施形態では、リール演出の実行中に、スタートレバー S L に対する第 2 特定操作により仮停止している状態の各リールの回転駆動を開始させて、ストップボタンに対する第 1 特定操作により回転中のリールを仮停止させる疑似的な遊技（疑似遊技）が継続抽選の結果がハズレ（不当選）となるまで行われるようになっている。

20

30

【 0 0 7 9 】

また本実施形態では、リール制御手段 1 3 0 は、リール演出の実行中に回転中のリールを仮停止させる場合には、ストップボタンが押下されてから仮停止するまでの期間（引き込み範囲に相当する期間）をリール演出の実行中以外でリールを停止させる場合（本来の遊技においてリールを停止させる場合）と同一に設定し、内部抽選で打順リプレイ A が当選した場合に参照される停止制御テーブルを参照してリールの停止位置を決定する。すなわち特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 に対する第 1 特定操作が行われると、リプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せ（「赤 7 ・ 赤 7 ・ 赤 7」）が優先的に有効ライン L 1 に表示されるようになっている。このように本実施形態では、リール演出の実行中にストップボタン B 1 ~ B 3 に対する第 1 特定操作が行われると、当該第 1 特定操作の時点における当該第 1 特定操作に対応するリールの押下検出位置を取得してリール演出の開始時（特定の停止態様で複数のリールが停止した際）の第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の相対位置が優先的に停止位置となるように回転中のリールを仮停止させる制御を実行可能となっている。

40

【 0 0 8 0 】

そして本実施形態では、リール演出の実行中に全てリールが仮停止した時点で有効ライン L 1 に表示されている図柄組合せを判定する表示判定処理が入賞判定手段 1 4 0 により行われる。なお本実施形態では、リール演出の実行中に役の入賞形態を示す図柄組合せが

50

有効ライン L 1 に表示されても当該役が入賞したことに基づいて付与される利益は付与されないようになっている。すなわちリール演出の実行中に役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン L 1 に表示されても役に入賞したとはみなさないようになっている。

【 0 0 8 1 】

また本実施形態では、リール制御手段 1 3 0 は、リール演出の実行中に継続抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合にリール演出の終了条件が成立したものと判断してリール演出を終了するが、この際にリール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が仮停止していた場合（特定の停止態様で複数のリールが停止した際の相対位置とは異なる位置関係で複数のリールが仮停止していた場合）には、リール演出の開始時の相対位置に第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の位置関係を戻す制御を行ってからリール演出を終了する。特に本実施形態では、リール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が仮停止していた場合には、リール演出の開始時の各リールの停止位置、すなわち「赤 7 ・ 赤 7 ・ 赤 7 」の図柄組合せが有効ライン L 1 に表示される停止位置（特定の停止態様）に第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の位置関係を戻して仮停止させる制御を行う。具体的には、各リールの回転駆動を開始して、ストップボタン B 1 ~ B 3 に対する第 1 特定操作によらずにリプレイ 3 の入賞形態を示す「赤 7 ・ 赤 7 ・ 赤 7 」の図柄組合せが有効ライン L 1 に表示されるように回転中のリールを自動で仮停止（自動仮停止）させる制御を行う。一方、リール演出を終了する際にリール演出の開始時の相対位置で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が仮停止していた場合には、リール演出の開始時の相対位置と同一の相対位置であるため、リールの位置関係を戻す制御を行うことなくリール演出を終了する。そしてリール制御手段 1 3 0 は、リール演出を終了したことに基づいて、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始して定常回転させ、各リールが定常回転していることに基づいて、ストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作を有効化する制御を行う。このように本実施形態では、リール演出を終了する場合に、リール演出の開始時の相対位置で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が仮停止していた場合には、リール演出を実行しない遊技においてスタートレバー S L に対する遊技開始操作に基づいて第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転を開始させる場合と同一の態様で各リールの回転を開始させる制御を行う。具体的には、各リールの回転を同時に開始させる。

【 0 0 8 2 】

また本実施形態では、リール制御手段 1 3 0 は、リール演出の実行中に継続抽選で当選し、仮停止している状態の第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始して定常回転させる場合に、リール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が仮停止していた場合には、上記したリールの位置関係を戻す制御を行い、その後各リールの回転駆動を開始して定常回転させる制御を行い、一方、リール演出の開始時の相対位置で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が仮停止していた場合には、リール演出の開始時の相対位置と同一の相対位置であるため、上記したリールの位置関係を戻す制御を行うことなく各リールの回転駆動を開始して定常回転させる制御を行う。このように本実施形態では、リール演出の実行中にスタートレバー S L に対する第 2 特定操作が行われると、リール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が仮停止していた場合には、継続抽選の結果に関わらず、上記したリールの位置関係を戻す制御を行い、その後継続抽選の結果に応じてリール演出を終了したり継続したりする。

【 0 0 8 3 】

また本実施形態では、リール制御手段 1 3 0 は、リール演出の実行中に第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始して定常回転させる場合には、リール演出を実行しない遊技においてスタートレバー S L に対する遊技開始操作に基づいて各リールの回転駆動を開始させる場合と同一の態様で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始して定常回転させる制御を行う。すなわち本来の遊技において各リールの回転駆動を開始する通常の加速制御と同一の加速制御が行われて各リールの回転駆動が開始され、所定速度（

約 80rpm) に達すると、本来の遊技において所定速度で定常回転させる通常の制御と同一の制御が行われて各リールが定常回転される。

【0084】

またリール制御手段130は、リール演出の実行中にストップボタンに対する第1特定操作(リールを仮停止させるための操作)が行われたことに基づいて操作されたストップボタンに対する操作の受け付けを終了する制御を行う。

【0085】

またリール制御手段130は、リール演出の実行中にスタートレバーSLに対する第2特定操作(仮停止している状態のリールを回転させるための操作)が行われたことに基づいてスタートレバーSLに対する操作の受け付けを終了する制御を行う。

10

【0086】

入賞判定手段140は、第1リールR1~第3リールR3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、メインメモリ190Mの入賞判定テーブル記憶手段194に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第1リールR1~第3リールR3の全てが停止した時点で有効ラインL1に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ラインL1に表示された図柄組合せによって、図8および図9に示すように、ビッグボーナス(BB)、リプレイ1~リプレイ10、ベル、不正解小役1~不正解小役6、制御小役1、制御小役2、チェリー、特殊小役の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。

20

【0087】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段140の判定結果に基づいて、入賞時処理が実行される。入賞時処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段150によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段160によってリプレイ処理が行われ、ボーナスが入賞した場合には遊技状態移行制御手段170によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。

【0088】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、ホッパーユニット320(払出装置)に払い出させる制御を行う。なお本実施形態では、1回の遊技でのメダルの払出数に上限(例えば、8枚)が設けられており、払出数の合計が上限を超える場合には、上限に相当する数を遊技におけるメダルの払出数として決定する。

30

【0089】

なお本実施形態では、小役の配当が規定投入数によって決定され、規定投入数が3枚である場合にはベルの配当が規定投入数よりも高く設定されているがベル以外の小役の配当は規定投入数よりも低く設定されており、規定投入数が2枚である場合にはベルを含む全ての小役の配当が規定投入数と同数以下に設定されている。

【0090】

ホッパーユニット320は、払出制御手段150によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット320には、メダルを1枚払い出す毎に作動する払出メダル検出スイッチ325が備えられており、払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号に基づいてホッパーユニット320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。

40

【0091】

なおメダルのクレジット(内部貯留)が許可されている場合には、ホッパーユニット320によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、メインメモリ190Mのクレジット記憶領域(図示省略)に記憶されているクレジット数(クレジットされたメダルの数)に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

50

【 0 0 9 2 】

リプレイ処理手段 1 6 0 は、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要せずに前回の遊技と同じ遊技開始待機状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインを設定した状態で次のスタートレバー S L に対する遊技開始操作を待機する。

【 0 0 9 3 】

遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、図 1 0 に示すように、通常状態、ボーナス成立状態、およびボーナス状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1 の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち 1 の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

【 0 0 9 4 】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からはボーナス成立状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態においてビッグボーナス（B B）が当選した場合にボーナス成立状態へ移行する。また通常状態では、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C のうち、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定され、かつビッグボーナス（B B）が抽選対象として設定されている内部抽選テーブル A を参照した内部抽選が行われる。

【 0 0 9 5 】

ボーナス成立状態は、内部抽選でビッグボーナス（B B）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス成立状態では、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C のうち、リプレイの当選確率が約 1 / 3 . 8 に設定され、かつビッグボーナス（B B）が抽選対象から除外された内部抽選テーブル B を参照した内部抽選が行われる。そしてボーナス成立状態において参照される内部抽選テーブル B では、図 3 に示すように、内部抽選で不当選が発生することがなく小役あるいはリプレイが必ず当選するようになっている。

【 0 0 9 6 】

またボーナス成立状態では、ビッグボーナス（B B）が入賞するまでビッグボーナス（B B）に対応する抽選フラグが当選状態に維持され、ビッグボーナス（B B）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、遊技状態をボーナス成立状態からボーナス状態へ移行させる。

【 0 0 9 7 】

ボーナス状態は、ビッグボーナス（B B）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス状態では、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C のうち、全ての乱数値に対してハズレが対応づけられた内部抽選テーブル C を参照した内部抽選が行われるが、内部抽選の結果に関わらずに全ての小役についての抽選フラグが強制的に当選状態に設定され、第 3 リール R 3 については図柄の引き込み範囲が 0 コマ ~ 1 コマに設定され、第 1 リール R 1 と第 2 リール R 2 については図柄の引き込み範囲が 0 コマ ~ 4 コマに設定されてリールを停止させる制御が行われる。そしてボーナス状態では、小役の抽選フラグが内部抽選の結果に関わらずに当選状態となる点で、他の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。

【 0 0 9 8 】

またボーナス状態では、ボーナス状態によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた所定枚数（例えば、1 0 枚）を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、ボーナス状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う。

【 0 0 9 9 】

通信制御手段１７５は、サブ基板２０に対して信号を出力する制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、メイン基板１０とサブ基板２０の間では、メイン基板１０からサブ基板２０への単方向通信のみが可能となっており、サブ基板２０からはメイン基板１０へ信号を送信することができないように通信接続されている。

【０１００】

そして通信制御手段１７５は、内部抽選手段１２０が内部抽選を行うと、サブ基板２０に内部抽選の結果を通知する信号を出力する。また通信制御手段１７５は、メダルを投入するために１ベットボタンＢ０１あるいはＭＡＸベットボタンＢ０Ｍが押下されたり、スタートレバーＳＬに対する遊技開始操作が行われたり、ストップボタンＢ１～Ｂ３に対する停止操作が行われたりすると、サブ基板２０に１ベットボタンＢ０１あるいはＭＡＸベットボタンＢ０Ｍが押下されたことや、スタートレバーＳＬが押下されたことや、押下されたストップボタンの種類など遊技者の行った操作を通知する信号を出力する。また通信制御手段１７５は、サブ基板２０に現在の遊技状態を通知する信号を出力する。

10

【０１０１】

また本実施形態の遊技機では、通信制御手段１７５は、リール演出の実行中に、ストップボタンＢ１～Ｂ３に対する第１特定操作が行われたり、スタートレバーＳＬに対する第２特定操作が行われたりすると、サブ基板２０にスタートレバーＳＬが押下されたことや、押下されたストップボタンの種類など遊技者の行った操作を通知する信号を出力する。また通信制御手段１７５は、リール演出の実行中に、継続抽選が行われたり、表示判定処理が行われたりすると、サブ基板２０に継続抽選の結果や、表示判定処理の結果を通知する信号を出力する。また通信制御手段１７５は、サブ基板２０にリール演出の開始や終了を通知する信号を出力する。このように本実施形態の遊技機では、メイン基板１０からの各種の通知に基づいて、サブ基板２０の演出制御手段１８０が内部抽選の結果、遊技者が行った操作、現在の遊技状態、リール演出に応じた演出を表示装置３３０や音響装置３４０に実行させることができるようになっている。

20

【０１０２】

続いて、サブ基板２０について説明する。サブ基板２０は、演出制御手段１８０と、サブメモリ１９０Ｓとを含んで構成されている。

【０１０３】

演出制御手段１８０は、サブメモリ１９０Ｓの演出データ記憶手段１９５に記憶されている演出データに基づいて、表示装置３３０（演出装置の一例）を用いて行う表示演出や音響装置３４０（演出装置の一例）を用いて行う音響演出に関する制御を行う。例えば、メダルの投入や１ベットボタンＢ０１、ＭＡＸベットボタンＢ０Ｍ、スタートレバーＳＬ、ストップボタンＢ１～Ｂ３に対する操作などの遊技イベントの発生に応じてランプ（表示装置３３０の一例）やＬＥＤ（表示装置３３０の一例）を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイＬＣＤ（表示装置３３０の一例）の表示内容を変化させたり、スピーカ（音響装置３４０の一例）から音を出力させたりすることにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

30

【０１０４】

特に本実施形態の遊技機では、演出制御手段１８０が、通常演出状態、アシストタイム準備状態（ＡＴ準備状態：特別演出状態）、アシストタイム状態（ＡＴ状態：特別演出状態）を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を変化させる制御を行う。そして本実施形態では、演出制御手段１８０は、演出状態がＡＴ準備状態あるいはＡＴ状態に設定されている遊技では、打順ベルの当選時に、正解打順を報知することによりベルの入賞を補助する入賞補助演出を表示装置３３０や音響装置３４０に実行させる制御を行う。このように演出状態がＡＴ準備状態あるいはＡＴ状態に設定されている遊技では、入賞補助演出で報知された正解打順に沿ってストップボタンに対する停止操作を行うと必ずベルが入賞して８枚のメダルを獲得することができるようになっているため、演出状態が通常演出状態に設定されている遊技よりもメダルを獲得しやすい遊技を行うことができるようになっている。また本実施形態では、各演出状態は、ボーナス成立状態において設定可能となってい

40

50

る。

【 0 1 0 5 】

そして本実施形態では、演出制御手段 1 8 0 は、ボーナス成立状態において演出状態が通常演出状態に設定されている場合に、リプレイ 2、弱チェリー、強チェリーのいずれかが当選したことを契機として A T 抽選（所定の演出抽選）を行う。A T 抽選では、乱数値を取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段 1 9 7 に記憶されている A T 抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて A T 抽選に当選したか否かを判定する。A T 抽選テーブルでは、例えば、0 ~ 3 2 7 6 7 までの 3 2 7 6 8 個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレ（不当選）のいずれかが対応付けられており、A T 抽選で取得した乱数値が A T 抽選テーブルにおいて当選に対応付けられている場合に、A T 抽選に当選したと判定され、演出状態が A T 準備状態に設定される。なお本実施形態では、当選確率が異なる複数種類の A T 抽選テーブルが用意されており、A T 抽選では、内部抽選の結果に応じていずれかの A T 抽選テーブルが選択されるようになっており、「弱チェリー < リプレイ 2 < 強チェリー」の順で A T 抽選の当選確率が高くなるように設定されている。

10

【 0 1 0 6 】

そして演出制御手段 1 8 0 は、A T 抽選に当選したことに基づいて、A T 終了判定カウンタ 1 9 8 の記憶値に所与の加算値を加算する処理を行う。例えば、A T 抽選に当選した場合に、5 0 回分の遊技に相当する値として「5 0」が設定される。

【 0 1 0 7 】

また演出制御手段 1 8 0 は、ボーナス成立状態において演出状態が A T 準備状態に設定されている場合に、打順リプレイ C が当選したことに基づいて、演出状態を A T 状態に設定する制御を行う。

20

【 0 1 0 8 】

また演出制御手段 1 8 0 は、A T 準備状態において打順リプレイ C が当選すると、特定打順およびリプレイ 7 の入賞形態を示す図柄組合せ（「青 7 ・ 青 7 ・ 青 7」）を報知することによりリプレイ 7 の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。なお本実施形態では、A T 準備状態における打順リプレイ C の当選に基づいて演出状態が A T 状態に移行するようになっているため、遊技者が、入賞補助演出で報知された特定打順およびタイミングでストップボタンに対する停止操作を行っていれば、リプレイ 7 が入賞することによって A T 状態での遊技が開始されることを認識できるようになっている。

30

【 0 1 0 9 】

また演出制御手段 1 8 0 は、A T 準備状態において打順リプレイ A あるいは打順リプレイ B が当選すると、非特定打順を報知することによりリプレイ 1 の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。

【 0 1 1 0 】

また演出制御手段 1 8 0 は、A T 状態での遊技が行われる毎に A T 終了判定カウンタ 1 9 8 の記憶値から 1 回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行う。なお本実施形態では、A T 終了判定カウンタ 1 9 8 の記憶値のデクリメント更新は、A T 準備状態において打順リプレイ C が当選した遊技の次の遊技から開始される。そして A T 終了判定カウンタ 1 9 8 の記憶値がしきい値（例えば、0）に達すると、A T 状態の終了条件が成立したものと判断して、A T 状態を終了させ、演出状態を通常演出状態に設定する制御を行う。なお本実施形態では、A T 状態においてビッグボーナス（B B）が入賞した場合には、A T 終了判定カウンタ 1 9 8 の更新中断条件が成立したと判断され、この場合には、演出状態を A T 状態に維持しつつ、A T 終了判定カウンタ 1 9 8 の記憶値に関するデクリメント更新を中断し、ボーナス状態の終了後に遊技状態がボーナス成立状態に移行したことを契機に A T 終了判定カウンタ 1 9 8 のデクリメント更新を再開させて未消化分の遊技を行わせる。ただしビッグボーナス（B B）が入賞した場合には、A T 終了判定カウンタ 1 9 8 の記憶値がしきい値に達していなくても、A T 状態を終了させ、演出状態を通常演出状態に設定し、ビッグボーナス（B B）の当選に伴って A T 終

40

50

了判定カウンタ 199 の記憶値を初期値（例えば、0）にリセットするようにしてもよい。

【0111】

また演出制御手段 180 は、AT 状態において、リプレイ 2、弱チェリー、強チェリーのいずれかが当選したことを契機として第 1 上乗せ抽選および第 2 上乗せ抽選を行い、第 1 上乗せ抽選で当選した場合には、抽選結果に応じた加算値を AT 終了判定カウンタ 198 の記憶値に上乗せし、第 2 上乗せ抽選で当選した場合には、特定当選フラグをサブメモリ 190S の演出フラグ記憶手段 196 に設定し、第 2 上乗せ抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合には、特定ハズレフラグを演出フラグ記憶手段 196 に設定する処理を行う。

10

【0112】

第 1 上乗せ抽選では、乱数値を取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段 197 に記憶されている第 1 上乗せ抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて第 1 上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。第 1 上乗せ抽選テーブルでは、例えば、0～32767 までの 32768 個の乱数値のそれぞれに対して、「10」～「100」までのいずれかの加算値、およびハズレが対応づけられており、第 1 上乗せ抽選で取得した乱数値が第 1 上乗せ抽選テーブルにおいていずれかの加算値に対応付けられている場合に、第 1 上乗せ抽選に当選したと判定され、第 1 上乗せ抽選で取得した乱数値に対応付けられた加算値が、AT 終了判定カウンタ 198 の記憶値に加算される。なお本実施形態では、態様が異なる複数種類の第 1 上乗せ抽選テーブルが用意されており、第 1 上乗せ抽選では、内部抽選の結果に応じていずれかの第 1 上乗せ抽選テーブルが選択されるようになっており、「リプレイ 2 < 弱チェリー < 強チェリー」の順で第 1 上乗せ抽選の当選確率が高くなるように、かつ上乗せされる加算値の期待値が大きくなる設定されている。

20

【0113】

また第 2 上乗せ抽選では、乱数値を取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段 197 に記憶されている第 2 上乗せ抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて第 2 上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。第 2 上乗せ抽選テーブルでは、例えば、0～32767 までの 32768 個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレ（不当選）のいずれかが対応付けられており、第 2 上乗せ抽選で取得した乱数値が第 2 上乗せ抽選テーブルにおいて当選に対応付けられている場合に、第 2 上乗せ抽選に当選したと判定され、特定当選フラグが演出フラグ記憶手段 196 に設定され、一方、第 2 上乗せ抽選で取得した乱数値が第 2 上乗せ抽選テーブルにおいてハズレ（不当選）に対応付けられている場合には、第 2 上乗せ抽選の結果がハズレ（不当選）となったと判定され、特定ハズレフラグが演出フラグ記憶手段 196 に設定される。なお本実施形態では、当選確率が異なる複数種類の第 2 上乗せ抽選テーブルが用意されており、第 2 上乗せ抽選では、内部抽選の結果に応じていずれかの第 2 上乗せ抽選テーブルが選択されるようになっており、「弱チェリー < リプレイ 2 < 強チェリー」の順で第 2 上乗せ抽選の当選確率が高くなるように設定されている。

30

【0114】

また演出制御手段 180 は、AT 状態において特定当選フラグが演出フラグ記憶手段 196 に設定されている場合に打順リプレイ A が当選すると、特定打順およびリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せ（「赤 7・赤 7・赤 7」）を報知することによりリプレイ 3 の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる制御を行う。特に本実施形態では、演出制御手段 180 は、メイン基板 10 からの通知に基づいて、メイン基板 10 のリール演出が開始された場合、およびメイン基板 10 の継続抽選で当選した場合にも、特定打順およびリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せを報知することによりリプレイ 3 の入賞を補助する入賞補助演出を実行させる制御を行う。さらに本実施形態では、演出制御手段 180 は、メイン基板 10 からの通知に基づいて、メイン基板 10 におけるリール演出が終了した場合にも、特定打順およびリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せを報知することによりリプレイ 3 の入賞を補助する入賞補助演出を実行させる制

40

50

御を行う。上述の如くリール演出は、リプレイ3が入賞した遊技の次の遊技において内部抽選で打順リプレイBが当選した場合に実行されるため、リール演出の終了時には打順リプレイBが当選した状態となっている。そして打順リプレイBの当選時には、特定打順でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、リプレイ4の入賞形態を示す図柄組合せ(「RP・赤7・赤7」)が有効ラインL1に表示され得るようになっていたため、これによりメイン基板10の継続抽選の結果がハズレ(不当選)となったことを報知するようにしている。

【0115】

また本実施形態では、AT状態において特定ハズレフラグが演出フラグ記憶手段196に設定されている場合に打順リプレイBが当選した場合にも、特定打順およびリプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せを報知することによりリプレイ3の入賞を補助する入賞補助演出を実行させる制御を行い、これにより第2上乗せ抽選で当選したことに対する期待感を高めるようにしている。そして演出制御手段180は、打順リプレイAあるいは打順リプレイBが当選した遊技においてリプレイ3の入賞を補助する入賞補助演出を実行したことに基づいて、設定されている特定当選フラグあるいは特定ハズレフラグをクリアする処理を行う。

10

【0116】

また演出制御手段180は、AT状態において、特定ハズレフラグが設定されている場合に打順リプレイAが当選した場合、特定当選フラグが設定されている場合に打順リプレイBが当選した場合、並びに特定当選フラグおよび特定ハズレフラグのいずれもが設定されていない場合に打順リプレイAあるいは打順リプレイBが当選した場合に、非特定打順を報知することによりリプレイ1の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。

20

【0117】

また演出制御手段180は、AT状態において打順リプレイCが当選すると、非特定打順を報知することによりリプレイ1の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。

【0118】

また演出制御手段180は、AT状態において、メイン基板10からの、リール演出の開始あるいはリール演出の実行中における継続抽選で当選したことの通知に基づいて、第3上乗せ抽選を行い、抽選結果に応じた加算値をAT終了判定カウンタ198の記憶値に上乗せする処理を行う。第3上乗せ抽選では、乱数値を取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段197に記憶されている第3上乗せ抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて第3上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。第3上乗せ抽選テーブルでは、例えば、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、「50」～「300」までのいずれかの加算値が対応づけられており、第3上乗せ抽選で取得した乱数値が第3上乗せ抽選テーブルにおいていずれかの加算値に対応付けられている場合に、第3上乗せ抽選に当選したと判定され、第3上乗せ抽選で取得した乱数値に対応付けられた加算値が、AT終了判定カウンタ198の記憶値に加算される。そして演出制御手段180は、メイン基板10からの通知に基づいて、リール演出の実行中に、リプレイ3の入賞形態を示すリプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せ(「赤7・赤7・赤7」)が有効ラインL1に表示される停止位置で各リールが仮停止した場合に、第3上乗せ抽選の結果を報知する報知演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。

30

40

【0119】

また演出制御手段180は、演出状態がAT状態に設定され、特定当選フラグが設定されている場合に打順リプレイAが当選した遊技においてリプレイ3が入賞しなかった場合、および演出状態がAT状態に設定され、特定当選フラグが設定されている場合に打順リプレイAが当選した遊技においてリプレイ3は入賞したが次の遊技において打順リプレイBが当選しなかった場合に、第3上乗せ抽選を行い、抽選結果に応じた加算値をAT終了判定カウンタ198の記憶値に上乗せする処理を行う。すなわち本実施形態では、特定

50

当選フラグが設定されている場合に打順リプレイ A に当選したが、メイン基板 10 におけるリール演出の開始条件が成立しなかった場合に、第 3 上乗せ抽選を行う。なお本実施形態では、リール演出が行われた場合には第 3 上乗せ抽選が複数回行われ得るため、特定当選フラグが設定されている場合に打順リプレイ A が当選した場合には、リール演出が行われなかった場合よりもリール演出が行われた場合の方が上乗せされる加算値の期待値が高くなっており遊技者にとって有利なものとなるようになっているが、上乗せされる加算値の期待値が同一となるように設定してもよい。

【0120】

また演出制御手段 180 は、AT 状態において AT 終了判定カウンタ 198 の記憶値がしきい値に達した場合に、特定当選フラグが設定されている場合には、AT 条件の終了条件が成立したものと判断しないようにして AT 状態を継続しつつ第 3 上乗せ抽選を行い、抽選結果に応じた加算値を AT 終了判定カウンタ 198 の記憶値に上乗せする処理を行う。なお本実施形態では、この場合には、AT 終了判定カウンタ 198 のデクリメント更新を中断しつつ打順リプレイ A に当選するまで AT 状態を継続するようにしてもよい。

【0121】

また演出制御手段 180 は、演出状態が通常演出状態に設定されている遊技において、第 2 リール R2 や第 3 リール R3 が最初に停止する場合に遊技者にとって不利益となるペナルティを発生させるペナルティ処理を行う。ペナルティ処理としては、例えば、一定の遊技回数を消化するまで AT 抽選の実行を禁止する処理や、一定の遊技回数を消化するまで AT 抽選の結果を破棄する処理や、AT 抽選に当選しても一定の遊技回数を消化するまで AT 状態への移行を保留する処理などを行うことができる。すなわち本実施の形態では、通常演出状態での遊技においてストップボタン B2 やストップボタン B3 を最初に押下すると、一定の遊技回数を消化するまで AT 状態への移行の機会を失ったり、AT 状態への移行が遅れたりするというペナルティが発生するようになっている。

【0122】

なお本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段 100 としてコンピュータを機能させるプログラムを、CD、DVD 等の情報記憶媒体あるいはインターネット上の Web サーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ 210、ベットスイッチ 220、スタートスイッチ 230、ストップスイッチ 240 等は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット 310、ホッパーユニット 320 などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ（表示装置 330）に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。

【0123】

2. 本実施形態の手法

本実施の形態では、リール演出の開始時の第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の相対位置と、リール演出の終了時の第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の相対位置とを同一にすることにより、リール演出の終了時に、本来の遊技における遊技開始操作に基づいて第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の回転を開始させる場合と同一の態様で各リールの回転を開始させる制御手法を採用している。以下、図 11 ~ 図 15 を参照しながら、本実施形態の遊技機で採用されている制御手法を具体的に説明する。

【0124】

まずサブ基板 20 では、図 11 および図 12 に示すように、AT 状態において打順リプレイ A が当選すると（ステップ S100 で Y）、特定当選フラグが設定されている場合には（ステップ S101 で Y）、特定打順およびリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せ（「赤 7・赤 7・赤 7」）を報知することによりリプレイ 3 の入賞を補助する入賞補助演出

が実行され（ステップS 1 0 2）、一方、特定当選フラグが設定されていない場合、すなわち特定ハズレフラグが設定されているか特定当選フラグおよび特定ハズレフラグのいずれもが設定されていない場合には（ステップS 1 0 1でN）、非特定打順を報知することによりリプレイ 1 の入賞を補助する入賞補助演出が実行される（ステップS 1 0 3）。

【0 1 2 5】

そして入賞補助演出で報知された特定打順およびタイミングでストップボタンB 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われてリプレイ 3 が入賞し（ステップS 1 0 4でY）、次の遊技においてスタートレバーS L に対する操作（遊技開始操作）が行われて（ステップS 1 0 5でY）、打順リプレイB が当選すると（ステップS 1 0 6でY）、メイン基板 1 0 からの通知に基づいてリール演出が開始されたか否かが判断され（ステップS 1 0 7）、メイン基板 1 0 においてリール演出が開始されると（ステップS 1 0 7でY）、特定打順およびリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せを報知することによりリプレイ 3 の入賞を補助する入賞補助演出が実行され（ステップS 1 0 8）、第 3 上乗せ抽選が行われ（ステップS 1 0 9）、ストップボタンB 1 ~ B 3 に対する操作（第 1 特定操作）により全てのリールが仮停止してリプレイ 3 の入賞形態を示す「赤 7 ・ 赤 7 ・ 赤 7」の図柄組合せが有効ラインL 1 に表示された場合には（ステップS 1 1 0でY）、第 3 上乗せ抽選の抽選結果に応じた加算値をAT 終了判定カウンタ 1 9 8 の記憶値に上乗せする処理が行われ（ステップS 1 1 1）、第 3 上乗せ抽選の結果を報知する報知演出が実行される（ステップS 1 1 2）。

【0 1 2 6】

そしてスタートレバーS L に対する操作（第 2 特定操作）が行われると（ステップS 1 1 3でY）、メイン基板 1 0 からの通知に基づいてメイン基板 1 0 の継続抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合には（ステップS 1 1 4でN）、特定打順およびリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せを報知することによりリプレイ 3 の入賞を補助する入賞補助演出が実行され（ステップS 1 1 5）、一方、メイン基板 1 0 からの通知に基づいてメイン基板 1 0 の継続抽選で当選した場合には（ステップS 1 1 4でY）、再び、リール演出に応じた処理が行われる（ステップS 1 0 8 ~ ステップS 1 1 4、後述するステップS 1 1 6 ~ ステップS 1 1 9）。

【0 1 2 7】

一方、リール演出の実行中に、ストップボタンB 1 ~ B 3 に対する操作（第 1 特定操作）により全てのリールが仮停止してリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL 1 に表示されなかった場合には（ステップS 1 1 0でN）、スタートレバーS L に対する操作（第 2 特定操作）が行われて（ステップS 1 1 6でY）、メイン基板 1 0 におけるリール演出の開始時の相対位置に第 1 リールR 1 ~ 第 3 リールR 3 の位置関係を戻す制御により全てのリールが自動仮停止してリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL 1 に表示されると（ステップS 1 1 7）、第 3 上乗せ抽選の抽選結果に応じた加算値をAT 終了判定カウンタ 1 9 8 の記憶値に上乗せする処理が行われ（ステップS 1 1 8）、第 3 上乗せ抽選の結果を報知する報知演出が実行される（ステップS 1 1 9）。そしてメイン基板 1 0 からの通知に基づいてメイン基板 1 0 の継続抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合には（ステップS 1 1 4でN）、特定打順およびリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せを報知することによりリプレイ 3 の入賞を補助する入賞補助演出が実行され（ステップS 1 1 5）、一方、メイン基板 1 0 からの通知に基づいてメイン基板 1 0 の継続抽選で当選した場合には（ステップS 1 1 4でY）、再び、リール演出に応じた処理が行われる（ステップS 1 0 8 ~ ステップS 1 1 4、ステップS 1 1 6 ~ ステップS 1 1 9）。

【0 1 2 8】

また特定当選フラグが設定されている場合に、打順リプレイA が当選した遊技においてリプレイ 3 が入賞しなかった場合（ステップS 1 0 4でN）、および打順リプレイA が当選した遊技においてリプレイ 3 は入賞したが次の遊技において打順リプレイB が当選しなかった場合には（ステップS 1 0 6でN）、第 3 上乗せ抽選が行われ（ステップS 1 2

0)、抽選結果に応じた加算値をAT終了判定カウンタ198の記憶値に上乗せする処理が行われる(ステップS121)。

【0129】

なお本実施形態では、特定当選フラグが設定されていない場合に、打順リプレイAが当選した遊技において入賞補助演出で報知された非特定打順に従わずにストップボタンB1~B3に対する停止操作が行われてリプレイ3が入賞し、さらに次の遊技において打順リプレイBが当選すると、メイン基板10においてリール演出が実行されるが、特定当選フラグが設定されていないこの場合には、演出制御手段180は、リール演出が実行されても、リール演出の実行に応じた処理、特に第3上乗せ抽選、および第3上乗せ抽選の抽選結果に応じた加算値をAT終了判定カウンタ198の記憶値に上乗せする処理を行わないようにしている。

10

【0130】

続いてメイン基板10では、図13に示すように、リプレイ3が入賞し(ステップS200でY)、次の遊技においてスタートレバーSLに対する遊技開始操作が行われて(ステップS201でY)、打順リプレイBが当選すると(ステップS202でY)、リール演出が開始される(ステップS203)。具体的にはまず、各リールの回転駆動が開始され(ステップS204)、各リールが定常回転すると(ステップS205でY)、ストップボタンB1~B3に対する操作の受け付けが開始され(ステップS206)、ストップボタンに対する操作が行われると(ステップS207でY)、当該操作が第1特定操作として受け付けられて対応するリールが仮停止され(ステップS208)、操作されたストップボタンに対する操作の受け付けが終了される(ステップS209)。

20

【0131】

そして全てのリールが仮停止すると(ステップS210でY)、有効ラインL1に表示されている図柄組合せが判定される(ステップS211)。そしてスタートレバーSLに対する操作の受け付けが開始され(ステップS212)、スタートレバーに対する操作が行われると(ステップS213でY)、当該操作が第2特定操作として受け付けられてスタートレバーSLに対する操作の受け付けが終了され(ステップS214)、継続抽選が行われる(ステップS215)。そしてリール演出の開始時の相対位置で第1リールR1~第3リールR3が仮停止しているか否か、具体的にはリプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示されているか否かが判断され(ステップS216)、リプレイ3の図柄組合せが表示されていない場合には(ステップS216でY)、各リールの回転駆動が開始され(ステップS217)、リール演出の開始時の各リールの停止位置(「赤7・赤7・赤7」の図柄組合せが有効ラインL1に表示される停止位置)に位置関係を戻して仮停止させ(ステップS218)、継続抽選の結果がハズレ(不当選)となった場合には(ステップS219でN)、リール演出が終了し(ステップS220)、各リールの回転駆動が開始され(ステップS221)、一方、継続抽選で当選した場合には(ステップS219でY)、再び各リールの回転駆動が開始されてリール演出が継続される(ステップS204~ステップS218)。

30

【0132】

そしてこのような制御により本実施形態では、リール演出の実行中に、「赤7・赤7・赤7」の図柄組合せが揃う度にAT終了判定カウンタ198の記憶値に所与の加算値が上乗せされるという遊技者にとって有利な疑似遊技が行われる。

40

【0133】

具体的には、打順リプレイAが当選した遊技において入賞補助演出で報知された特定打順およびタイミングでストップボタンB1~B3に対する停止操作が行われて、図14(A)に示すようにリプレイ3が入賞し、さらに次の遊技においてスタートレバーSLに対する遊技開始操作が行われて打順リプレイBが当選すると、図14(B)に示すように、メイン基板10においてリール演出が開始されて各リールの回転駆動が開始される。この際リール演出では、本来の遊技における遊技開始操作に基づいて各リールの回転を開始させる場合と同一の態様で各リールの回転が開始する。

50

【 0 1 3 4 】

そしてリール演出が開始されると、サブ基板 2 0 において、第 3 上乗せ抽選が行われるとともに、図 1 4 (B) に示すように、特定打順およびリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せを報知することによりリプレイ 3 の入賞を補助する入賞補助演出が実行され、入賞補助演出で報知された特定打順およびタイミングでストップボタン B 1 ~ B 3 に対する第 1 特定操作が行われると、図 1 4 (C) に示すように、リプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せ (「 赤 7 ・ 赤 7 ・ 赤 7 」) が有効ライン L 1 に表示される。この際リール演出では、本来の遊技においてリールを停止させる場合と同一の態様で各リールが仮停止する。具体的には、ストップボタンに対する第 1 特定操作が行われた時点からリールが仮停止するまでに要するコマ数が 0 コマ ~ 4 コマの範囲に設定され、内部抽選で打順リプレイ A が当選した場合に参照される停止制御テーブルが参照されてリールの停止位置が決定される。

10

【 0 1 3 5 】

そしてリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン L 1 に表示されると、サブ基板 2 0 において第 3 上乗せ抽選の結果に応じた加算値が A T 終了判定カウンタ 1 9 8 の記憶値に上乗せされ、第 3 上乗せ抽選の結果を報知する報知演出が実行される。

【 0 1 3 6 】

そしてスタートレバー S L に対する第 2 特定操作が行われると、メイン基板 1 0 において継続抽選が行われ、継続抽選で当選すると、再び、図 1 4 (B) 、 (C) に示すような「赤 7 ・ 赤 7 ・ 赤 7 」の図柄組合せが揃う度に A T 終了判定カウンタ 1 9 8 の記憶値に所与の加算値が上乗せされる疑似遊技が行われる。一方、継続抽選の結果がハズレ (不当選) になると、図 1 4 (D) に示すように、リール演出が終了して各リールの回転駆動が開始される。

20

【 0 1 3 7 】

そしてリール演出が終了すると、サブ基板 2 0 において、図 1 4 (D) に示すように、特定打順およびリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せを報知することによりリプレイ 3 の入賞を補助する入賞補助演出が実行され、入賞補助演出で報知された特定打順およびタイミングでストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、図 1 4 (E) に示すように、リプレイ 4 の入賞形態を示す図柄組合せ (「 R P ・ 赤 7 ・ 赤 7 」) が有効ライン L 1 に表示されてリプレイ 4 が入賞する。これによりメイン基板 1 0 における継続抽選の結果がハズレ (不当選) となったことを報知する。この際サブ基板 2 0 において、継続抽選の結果がハズレ (不当選) となったことを報知する報知演出が実行される。

30

【 0 1 3 8 】

このように本実施の形態では、リール演出の実行中は、ストップボタン B 1 ~ B 3 の操作 (第 1 特定操作) により本来の遊技においてリールを停止させる場合と同一の態様で各リールを仮停止させ、スタートレバー S L の操作 (第 2 特定操作) により各リールの回転駆動を開始させ、特にスタートレバー S L に対する第 2 特定操作が行われた場合に、リプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン L 1 に表示されていた場合には、リール演出の開始時の相対位置に第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の位置関係を戻す制御を行うことなく本来の遊技において遊技開始操作に基づいて各リールの回転駆動を開始させる場合と同一の態様で各リールの回転駆動を開始させるため、入賞補助演出で報知された特定打順およびタイミングでストップボタン B 1 ~ B 3 に対する操作が行われる限り、疑似遊技と本来の遊技とをリールの挙動によっては区別がつかないように見せることができるようになる。特に本実施の形態では、メイン基板 1 0 における継続抽選の結果がハズレ (不当選) となってリール演出を終了する場合に、リプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン L 1 に表示されていた場合には、本来の遊技において遊技開始操作に基づいて各リールの回転駆動を開始させる場合と同一の態様で各リールの回転駆動を開始させるため、リール演出の終了時にリール演出の開始時の相対位置で各リールが仮停止していた場合に、リールの挙動によって疑似遊技の終了が察知されることをできるだけ防ぐことができ、疑似遊技と本来の遊技との境目を分からなくすることができるようになる。

40

【 0 1 3 9 】

50

また本実施の形態では、リール演出の実行中において、ストップボタンへの操作によって、操作されたストップボタンに対応する回転中のリールを本来の遊技中と同一の期間内に仮停止させるため、第1特定操作について実際の停止操作と同様の操作感を提供することができるようになる。

【0140】

また本実施の形態では、リール演出の実行中において、スタートレバーSLへの操作によって本来の遊技中と同一の態様で各リールの回転駆動を開始させるため、第2特定操作について実際の遊技開始操作と同様の操作感を提供することができるようになる。

【0141】

また本実施の形態では、リール演出の終了後もリール演出の実行中と同一の態様の入賞補助演出を実行し、入賞補助演出で報知された特定打順およびタイミングでストップボタンB1～B3に対する停止操作を行ってもリプレイ3の入賞形態を示す「赤7・赤7・赤7」の図柄組合せが揃わないことにより、メイン基板10における継続抽選の結果がハズレ（不当選）となったことを報知するため、疑似遊技と疑似遊技が終了した後の1回目の本来の遊技とにおけるリールの動作を、連続した一体のリール演出として見せることができるようになる。

【0142】

また本実施の形態では、リール演出の実行中に、図15（A）に示すように、特定打順およびリプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せを報知することによりリプレイ3の入賞を補助する入賞補助演出が実行され、入賞補助演出で報知された特定打順あるいはタイミングに従わずにストップボタンB1～B3に対する第1特定操作が行われると、図15（B）に示すように、リプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せ（「赤7・赤7・赤7」）とは異なる図柄組合せ（図15（B）ではリプレイ5の入賞形態を示す図柄組合せ）が有効ラインL1に表示される。この際サブ基板20において、継続抽選の結果がハズレ（不当選）となったことを報知する報知演出が実行される。

【0143】

そして前回の疑似遊技においてリプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示されていない場合に、スタートレバーSLに対する第2特定操作が行われると、図15（C）に示すように、各リールの回転駆動が開始され、図15（D）に示すように、ストップボタンに対する第1特定操作によらずにリプレイ3の入賞形態を示す「赤7・赤7・赤7」の図柄組合せが有効ラインL1に表示されるように回転中のリールが自動で仮停止される。この際サブ基板20において、第3上乗せ抽選の結果に応じた加算値がAT終了判定カウンタ198の記憶値に上乗せされ、第3上乗せ抽選の結果を報知する報知演出が実行される。

【0144】

そして図15に示すように、継続抽選の結果がハズレ（不当選）であった場合には、リプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示されると、図15（E）に示すように、リール演出が終了して各リールの回転駆動が開始される。一方、継続抽選で当選した場合には、リール演出が継続されて各リールの回転駆動が開始される。

【0145】

このように本実施の形態では、リール演出の実行中にリール演出の開始時の相対位置に第1リールR1～第3リールR3の位置関係を戻す制御を行う場合であっても、当該リールの動作をリール演出の一部（逆転演出）として見せることができるため、リール演出の終了時にリール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で各リールが仮停止していた場合にも、リールの挙動によって疑似遊技の終了が察知されることをできるだけ防ぐことができ、疑似遊技と本来の遊技との境目を分からなくすることができるようになる。

【0146】

また本実施の形態では、リール演出の実行中はいずれかのリプレイの入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に必ず表示されて遊技者の所有するメダルを消費することなく次の遊技を行うことができるように遊技者に認識させることができるため、疑似遊技中

10

20

30

40

50

に遊技者が遊技を終了してしまうことをできるだけ防ぐことができるようになる。

【 0 1 4 7 】

3. 変形例

【 0 1 4 8 】

上記実施形態で説明した手法は、一例を示したに過ぎず、上記実施形態の手法と同様の効果を奏する均等な手法を採用した場合においても本発明の範囲に含めることができる。また本発明は、上記実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能である。そして上記実施形態や変形例として後述する各種の手法は、本発明を実現する手法として適宜組み合わせる採用することができる。

【 0 1 4 9 】

上記実施形態では、リール演出の終了時にリール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で第1リールR1～第3リールR3が仮停止していた場合には、リール演出の開始時の相対位置に第1リールR1～第3リールR3の位置関係を戻す制御を行う場合を例に取り説明したが、リール毎に設定された時期に、対応するリールの回転駆動を開始させる制御を行うようにしてもよい。例えば、演出制御手段180は、リール演出の実行中にメイン基板10における継続抽選で当選した場合には、リプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示されたか否かに関わらず全てのリールが仮停止したことを契機として、第3上乗せ抽選の結果に応じた加算値をAT終了判定カウンタ198の記憶値に上乗せする処理を行うとともに第3上乗せ抽選の結果を報知する報知演出を実行させ、リール制御手段130は、リール演出の終了時にリール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で第1リールR1～第3リールR3が仮停止していた場合には、リール毎に設定された時期に、対応するリールの回転駆動を開始させる制御を行うようにしてもよい。この場合には、リール制御手段130は、リール演出を終了したことに基づいて、リール毎に遅延時間をランダムに設定して、各遅延時間の計測を開始し、リール毎に設定された遅延時間が経過したことに基づいて対応するリールの回転駆動を開始させるようにしてもよいし、リール演出を終了したことに基づいて、回転を開始する順序およびリール毎に遅延時間をランダムに設定して、設定された順序に沿って最初のリールの回転駆動を開始させるとともに、当該リールが定常回転したことに基づいて当該リールに対して設定された遅延時間の計測を開始し、当該遅延時間が経過したことに基づいて設定された順序に沿って次のリールの回転駆動を開始させるとともに、当該リールが定常回転したことに基づいて当該リールに対して設定された遅延時間の計測を開始し、当該遅延時間が経過したことに基づいて設定された順序に沿って最後のリールの回転駆動を開始させるとともに、当該リールが定常回転したことに基づいて当該リールに対して設定された遅延時間の計測を開始し、当該遅延時間が経過したことに基づいてストップボタンB1～B3に対する停止操作を有効化する制御を行うようにしてもよい。

【 0 1 5 0 】

また上記実施形態では、リール演出の実行中に各リールが定常回転したことに基づいてストップボタンB1～B3に対する操作の受け付けを開始する場合を例に取り説明したが、ストップボタンB3に対する操作の受け付けのみを開始し、ストップボタンB3に対する第1特定操作が行われたことに基づいて残りのストップボタンB1、B2に対する操作の受け付けを開始するようにしてもよい。このようにすれば、リール演出の実行中に特定打順（ストップボタンB3を最初に操作する順序）でストップボタンB1～B3に対する第1特定操作を行わせることができるようになる。

【 0 1 5 1 】

また上記実施形態では、リール演出の実行中に回転中のリールを仮停止させる場合には、引き込み範囲に相当する期間を本来の遊技においてリールを停止させる場合と同一に設定し、内部抽選で打順リプレイAが当選した場合に参照される停止制御テーブルを参照してリールの停止位置を決定する場合を例に取り説明したが、ロジック演算によって停止位置を決定したり、本来の遊技においてリールを停止させる場合に使用される停止制御テーブルであって打順リプレイAが当選した場合に参照される停止制御テーブルとは異なる停

10

20

30

40

50

止制御テーブルを参照してリールの停止位置を決定したり、押下検出位置と押下検出位置から実際の仮停止するリールの停止位置までの回転量を示す滑りコマ数との対応関係が設定された仮停止制御テーブルを用意し、当該仮停止制御テーブルを参照してリールの停止位置を決定するようにしてもよい。またリール演出の実行中にストップボタンに対する第1特定操作によりリールを仮停止させる場合には、引き込み範囲に相当する期間を本来の遊技においてリールを停止させる場合と同一する必要はなく、引き込み範囲に相当する期間を本来の遊技においてリールを停止させる場合よりも狭くしてもよいし拡大してもよい。例えば、ストップボタンの押下態様に関わらず特定の図柄組合せ（例えば、リプレイ3の入賞形態を示す「赤7・赤7・赤7」の図柄組合せなど）が有効ラインL1に表示されるように回転中のリールを仮停止させるようにしてもよい。

10

【0152】

またリール演出の実行中に内部抽選で打順リプレイCが当選した場合に参照される停止制御テーブルを参照してリールの停止位置を決定するようにしてもよい。例えば、継続抽選において参照される継続抽選テーブルでは、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、第1当選、第2当選あるいはハズレ（不当選）のいずれかを対応付け、継続抽選で取得した乱数値が継続抽選テーブルにおいて第1当選あるいは第2当選に対応付けられている場合に、継続抽選に当選したと判定し、リール制御手段130は、リール演出の実行中に継続抽選の結果が第1当選となった場合には、打順リプレイAが当選した場合に参照される停止制御テーブルを参照し、リール演出の実行中に継続抽選の結果が第2当選となった場合には、打順リプレイCが当選した場合に参照される停止制御テーブルを参照してリールの停止位置を決定し、演出制御手段180は、リール演出の実行中に継続抽選の結果が第2当選となった場合には、特定打順およびリプレイ7の入賞形態を示す図柄組合せ（「青7・青7・青7」）を報知することによりリプレイ7の入賞を補助する入賞補助演出を実行させ、第3上乗せ抽選において参照される第3上乗せ抽選テーブルとして、継続抽選の結果が第1当選となった場合に参照されるテーブルと継続抽選の結果が第2当選となった場合に参照されるテーブルとを用意し、第2当選時に参照されるテーブルでは、第1当選時に参照されるテーブルよりも遊技者にとって有利となるように乱数値とAT終了判定カウンタ198の記憶値に上乗せする加算値との対応関係を設定するようにしてもよい。このようにすれば、リール演出の実行中に、リプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示された場合のみならずリプレイ7の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示された場合にもAT終了判定カウンタ198の記憶値に所与の加算値が上乗せされる疑似遊技を行うことができるようになる。なお上記実施形態では、リプレイ7の入賞形態を示す「青7・青7・青7」の図柄組合せが有効ラインL1に表示された場合における第1リールR1～第3リールR3の相対位置は、図5に示すように、リール演出の開始時（「赤7・赤7・赤7」の図柄組合せが有効ラインL1に表示された場合）の第1リールR1～第3リールR3の相対位置と同一であるため、リール演出の終了時にリプレイ7の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示されていた場合にも、リール演出の開始時の相対位置に第1リールR1～第3リールR3の位置関係を戻す制御を行うことなく本来の遊技において遊技開始操作に基づいて各リールの回転駆動を開始させる場合と同一の態様で各リールの回転駆動を開始させるようにしてもよい。

20

30

40

【0153】

また例えば、演出制御手段180は、リール演出の実行中に継続抽選の結果が上記した第1当選あるいは第2当選となった場合に、特定打順、並びにリプレイ3およびリプレイ7の入賞形態を示す図柄組合せのいずれか一方を選択して表示させることを報知する入賞補助演出を実行させ、リプレイ3あるいはリプレイ7の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示された場合に、AT終了判定カウンタ198の記憶値に所与の加算値を上乗せする処理を行うようにしてもよい。またこの場合には、リール制御手段130は、特定打順に沿ってストップボタンB1～B3に対する第1特定操作が行われると最初に仮停止する第3リールR3において、リプレイ3の入賞形態を構成する赤7図柄「赤7」あ

50

るいはリプレイ 7 の入賞形態を構成する青 7 図柄「青 7」を必ず有効ライン L 1 に表示させるようにしてもよく、例えば、押下検出位置が 6 番～13 番の図柄位置であった場合には赤 7 図柄「赤 7」が有効ライン L 1 に表示されるように第 3 リール R 3 を仮停止させ、押下検出位置が 6 番～13 番の図柄位置以外の位置であった場合には青 7 図柄「青 7」が有効ライン L 1 に表示されるように第 3 リール R 3 を仮停止させ、演出制御手段 180 は、継続抽選の結果が第 1 当選となった場合に赤 7 図柄「赤 7」が有効ライン L 1 に表示されるように第 3 リール R 3 が仮停止した場合、あるいは継続抽選の結果が第 2 当選となった場合に青 7 図柄「青 7」が有効ライン L 1 に表示されるように第 3 リール R 3 が仮停止した場合に、継続抽選の結果に応じた正解の図柄組合せが選択されたと判断して、AT 終了判定カウンタ 198 の記憶値に所与の加算値を上乗せする処理を行うようにしてもよい。

10

【0154】

またリール演出の実行中に内部抽選で打順リプレイ B が当選した場合に参照される停止制御テーブルを参照してリールの停止位置を決定するようにしてもよい。例えば、継続抽選の結果が上記した第 1 当選の場合には、内部抽選で打順リプレイ A が当選した場合に参照される停止制御テーブルを参照してリールの停止位置を決定し、継続抽選の結果が上記した第 2 当選の場合には、内部抽選で打順リプレイ B が当選した場合に参照される停止制御テーブルを参照してリールの停止位置を決定するようにしてもよい。この場合に、継続抽選の結果が第 2 当選の場合には、入賞補助演出で報知された特定打順およびタイミングでストップボタン B 1～B 3 に対する停止操作が行われても、リプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン L 1 に表示されることはないが、その後にスタートレバー S L に対する第 2 特定操作が行われて、リール演出の開始時の相対位置に第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の位置関係を戻す制御が行われたことに基づいて、演出制御手段 180 は、AT 終了判定カウンタ 198 の記憶値に所与の加算値を上乗せする処理を行うようにしてもよいし、リール演出の開始時の相対位置に第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の位置関係を戻す制御を行わないようにするとともに、演出制御手段 180 は、AT 終了判定カウンタ 198 の記憶値に所与の加算値を上乗せする処理を行わないようにしてもよい。

20

【0155】

またリール演出の実行中にリプレイ 3 あるいはリプレイ 7 の入賞形態を示す図柄組合せが無効ライン（役の入賞の判定に無関係なライン）に表示されるように回転中のリールを仮停止させるようにしてもよい。例えば、第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 のそれぞれの上段の表示位置の組合せからなる上段無効ラインや第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 のそれぞれの下段の表示位置の組合せからなる下段無効ラインに表示されるように回転中のリールを仮停止させるようにしてもよい。なお上記実施形態では、リプレイ 3 あるいはリプレイ 7 の入賞形態を示す図柄組合せが上段無効ラインあるいは下段無効ラインに表示された場合における第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の相対位置は、リール演出の開始時の第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の相対位置と同一であるため、リール演出の終了時にリプレイ 3 あるいはリプレイ 7 の入賞形態を示す図柄組合せが上段無効ラインあるいは下段無効ラインに表示されていた場合にも、リール演出の開始時の相対位置に第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の位置関係を戻す制御を行うことなく本来の遊技において遊技開始操作に基づいて各リールの回転駆動を開始させる場合と同一の態様で各リールの回転駆動を開始させるようにしてもよい。

30

40

【0156】

またリール演出の実行中は、リプレイ 3 やリプレイ 7 の入賞形態を示す図柄組合せが表示されるように回転中のリールを仮停止させるのみならず、リール演出の開始時（「赤 7・赤 7・赤 7」の図柄組合せが有効ライン L 1 に表示された場合）の第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の相対位置と同一の相対位置に存在する特定の図柄組合せ（例えば、特定の小役の入賞形態を示す図柄組合せなど）、あるいはリール演出の開始時の第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の相対位置とは異なる相対位置に存在する特定の図柄組合せ（例えば、特定の小役の入賞形態を示す図柄組合せなど）が有効ライン L 1 あるいは無効ラインに表

50

示されるように回転中のリールを仮停止させるようにしてもよい。なおリール演出の開始時の第1リールR1～第3リールR3の相対位置とは異なる相対位置に存在する特定の図柄組合せを表示させる場合には、当該特定の図柄組合せが表示され得る疑似遊技の後にさらに疑似遊技が行われることが継続抽選により決定されていることが望ましい。

【0157】

また上記実施形態では、リール演出の実行中にストップボタンB1～B3に対する第1特定操作により回転中のリールを仮停止させる疑似遊技を行う場合を例に取り説明したが、スタートレバーSLに対する第2特定操作により各リールの回転駆動を開始させて、各リールが定常回転したことあるいはスタートレバーSLに対する第2特定操作が行われてから所定時間が経過したことに基づいて、ストップボタンB1～B3に対する第1特定操作によらずにリプレイ3あるいはリプレイ7の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1あるいは無効ラインに表示されるように回転中のリールを自動で仮停止（自動仮停止）させる疑似遊技を継続抽選の結果がハズレ（不当選）となるまで行うようにしてもよい。例えば、リール演出の実行中に、継続抽選の結果が上記した第1当選あるいはハズレ（不当選）となった場合には、ストップボタンB1～B3に対する第1特定操作によりリプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1あるいは無効ラインに表示されるように回転中のリールを仮停止させる疑似遊技を行い、継続抽選の結果が上記した第2当選となった場合には、ストップボタンB1～B3に対する第1特定操作によらずにリプレイ7の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1あるいは無効ラインに表示されるように回転中のリールを自動で仮停止（自動仮停止）させる疑似遊技を行うようにしてもよい。なお全てのリールを自動で仮停止させなくてもよく、第1リールR1～第3リールR3のうち一部のリールのみを自動で仮停止させ、残りのリールについては、ストップボタンに対する第1停止操作により仮停止させるようにしてもよい。例えば、リール演出の実行中に第2リールR2および第3リールR3についてはリプレイ3あるいはリプレイ7の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1あるいは無効ラインに表示されるように回転中のリールを自動で仮停止させ、第2リールR2および第3リールR3が仮停止したことに基づいてストップボタンB1に対する操作の受け付けを開始して、ストップボタンB1に対する第1停止操作により回転中の第1リールR1を仮停止させるようにしてもよい。

【0158】

また上記実施形態では、リプレイ3が入賞した遊技の次の遊技において打順リプレイBが当選した場合に、リール演出を実行する場合を例に取り説明したが、リプレイ3が入賞した遊技の次の遊技において打順リプレイBが当選しなかった場合にもリール演出を実行するようにしてもよい。すなわちリプレイ3が入賞した遊技の次の遊技において、内部抽選の結果に関わらずリール演出を実行するようにしてもよい。例えば、リプレイ3が入賞した遊技の次の遊技において打順リプレイBが当選しなかった場合には、リール演出の実行中に上記した各リールが定常回転したことあるいはスタートレバーSLに対する第2特定操作が行われてから所定時間が経過したことに基づいて、ストップボタンB1～B3に対する第1特定操作によらずにリプレイ3あるいはリプレイ7の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1あるいは無効ラインに表示されるように回転中のリールを自動で仮停止させる疑似遊技を継続抽選の結果がハズレ（不当選）となるまで行うようにしてもよい。また例えば、リプレイ3が入賞した遊技の次の遊技において打順リプレイBが当選しなかった場合にも、打順リプレイBが当選した場合と同一の態様のリール演出を実行し、この場合には、リール演出の終了後の本来の遊技において、打順リプレイBが当選していた場合には、特定打順およびリプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せを報知することによりリプレイ3の入賞を補助する入賞補助演出を実行させ、内部抽選の結果が打順リプレイBの当選以外であった場合には、当該入賞補助演出を実行させないようにしてもよい。すなわちリール演出の終了後の本来の遊技において、内部抽選の結果に応じて、当該入賞補助演出を実行させるようにしてもよい。

【0159】

また例えば、リプレイ3が入賞した遊技の次の遊技において打順リプレイBが当選し

た場合に加えて打順リプレイ A が当選した場合にも、打順リプレイ B が当選した場合と同一の態様のリール演出を実行し、演出制御手段 180 は、リール演出が終了したことに基づいて特定打順およびリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せを報知することによりリプレイ 3 の入賞を補助する入賞補助演出を実行させ、入賞補助演出で報知された特定打順およびタイミングでストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、リプレイ 3 が入賞するため、次の遊技において打順リプレイ A あるいは打順リプレイ B が当選した場合に再び同一の態様のリール演出を実行するようにしてもよい。この場合には、継続抽選の結果がハズレ（不当選）となって疑似遊技が終了して、打順リプレイ B が当選した本来の遊技が行われるか、打順リプレイ A が当選した本来の遊技が行われて次の遊技において打順リプレイ A および打順リプレイ B のいずれにも当選しなかった場合に、一連の演出が終了する。このようにすると、リール演出の開始時の遊技において打順リプレイ A に当選していれば、継続抽選の結果がハズレ（不当選）となってリール演出が終了してもリール演出を再開（継続）することができるようになるため、遊技性の向上を図ることができるようになる。なおこの場合には、演出制御手段 180 は、リール演出が終了した後の 1 回目の本来の遊技においてリプレイ 3 が入賞したことに基づいて第 3 上乗せ抽選の結果に応じた加算値を AT 終了判定カウンタ 198 の記憶値に上乗せする処理を行うとともに第 3 上乗せ抽選の結果を報知する報知演出を実行させるようにしてもよい。

10

【0160】

また例えば、リプレイ 4 あるいはリプレイ 6 が入賞した次の遊技において、内部抽選の結果に関わらずリール演出を実行するようにしてもよい。この場合には、リール制御手段 130 は、リール演出の実行中に、まずリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン L 1 に表示されるように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の位置関係を変更する制御を行ってから、全てのリールの回転を開始させて疑似遊技を開始するようにし、継続抽選の結果が上記した第 1 当選となった場合には、内部抽選で打順リプレイ A に当選した場合に参照される停止制御テーブルを参照してリールの停止位置を決定し、継続抽選の結果が上記した第 2 当選となった場合には、内部抽選で打順リプレイ B に当選した場合に参照される停止制御テーブルを参照してリールの停止位置を決定し、演出制御手段 180 は、継続抽選の結果が第 1 当選となった場合に、AT 終了判定カウンタ 198 の記憶値に所与の加算値を上乗せする処理を行うようにしてもよい。

20

【0161】

また上記実施形態では、継続抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合に、リール演出を終了する場合を例に取り説明したが、例えば、リール演出の実行中に、入賞補助演出で報知された押下順序（特定打順）に沿ってストップボタン B 1 ~ B 3 に対する第 1 特定操作が行われなかった場合にも、リール演出の強制終了条件が成立したと判断して、リール演出を終了するようにしてもよい。また例えば、リール演出の実行中に、スタートレバー S L に対する第 2 特定操作、ストップボタン B 1 ~ B 3 に対する第 1 特定操作のそれぞれが行われる毎に、所定時間（例えば、60 秒）のカウントを開始し、当該所定時間内に疑似遊技を進行させるための特定操作が行われなかった場合にも、リール演出の強制終了条件が成立したと判断して、リール演出を終了するようにしてもよい。なおリール演出の強制終了条件が成立した場合には、リール演出の開始時の相対位置に第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の位置関係を戻す制御を行ってから、リール演出を終了するようにしてもよい。

30

40

【0162】

また上記実施形態では、リール演出の実行中に、今回の疑似遊技の第 2 特定操作を契機として継続抽選により今回の疑似遊技の実行（継続）の有無を決定する場合を例に取り説明したが、今回の疑似遊技の第 2 特定操作を契機として継続抽選により次の疑似遊技の実行（継続）の有無を決定するようにしてもよい。

【0163】

また上記実施形態では、リール演出の実行中に、リール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で各リールが仮停止した場合には、必ず、リール演出の開始時の相対位置に

50

各リールの位置関係を戻す制御を行う場合を例に取り説明したが、当該リールの位置関係を戻す制御を行わない場合があってもよい。例えば、リール演出の実行中に、リール演出の開始時の第1リールR1～第3リールR3の相対位置とは異なる相対位置に存在する特定の図柄組合せが表示されるように回転中のリールを仮停止させる場合には、当該疑似遊技の開始時にリール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で各リールが仮停止していても、上記したリールの位置関係を戻す制御を行うことなく本来の遊技において遊技開始操作に基づいて各リールの回転駆動を開始させる場合と同一の態様で回転駆動を開始するようにしてもよい。

【0164】

また上記実施形態では、リール演出の実行中にスタートレバーSLに対する第2特定操作が行われると、リール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で第1リールR1～第3リールR3が仮停止していた場合には、継続抽選の結果に関わらずリール演出の開始時の相対位置に第1リールR1～第3リールR3の位置関係を戻す制御を行う場合を例に取り説明したが、上記したリールの位置関係を戻す制御を行うことなく本来の遊技において遊技開始操作に基づいて各リールの回転駆動を開始させる場合と同一の態様で回転駆動を開始して疑似遊技を開始するようにしてもよい。この場合には、リプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示されるまで疑似遊技が何回行われてもメイン基板10における継続抽選およびサブ基板20における第3上乗せ抽選の実行を中断するようにし、リプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示されたことに基づいて第3上乗せ抽選の結果に応じた加算値をAT終了判定カウンタ198の記憶値に上乗せする処理を行うとともに第3上乗せ抽選の結果を報知する報知演出を実行させ、継続抽選および第3上乗せ抽選の実行を再開するようにしてもよい。またこの場合に、リール演出の終了時にリール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で第1リールR1～第3リールR3が仮停止していた場合には、本来の遊技において遊技開始操作に基づいて各リールの回転駆動を開始させる場合と同一の態様で回転駆動を開始して疑似遊技を開始してリプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示されるまで疑似遊技を繰り返し、リプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に表示されたことに基づいてリール演出を終了するようにしてもよい。このようにすれば、リール演出の実行中に本来の遊技におけるリールの動作とは異なる動作を行うことがなくなるため、入賞補助演出で報知された特定打順およびタイミングでストップボタンB1～B3に対する第1

10

20

30

【0165】

また上記実施形態では、リール演出の実行中にストップボタンB1～B3の操作により回転中のリールを仮停止させる場合を例に取り説明したが、1ベットボタンB01やMAXベットボタンB0Mの操作を受け付けて、当該操作に基づいて回転中のリールを仮停止させるようにしてもよい。

【0166】

また上記実施形態では、リール演出の実行中にリール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で第1リールR1～第3リールR3が仮停止した場合には、スタートレバーSLに対する第2特定操作が行われると、リール演出の開始時の相対位置に第1リールR1～第3リールR3の位置関係を戻す制御を行う場合を例に取り説明したが、リール演出の実行中にリール演出の開始時の相対位置とは異なる位置関係で第1リールR1～第3リールR3が仮停止した場合には、入賞補助演出に従わない第1特定操作を行ったペナルティとして、当該リールの位置関係を戻す制御が終了するまでに所定時間が経過するようにしてもよい。例えば、スタートレバーSLに対する第2特定操作が行われてから所定時間（例えば、10秒）が経過したに基づいて当該リールの位置関係を戻す制御を行うようにしたり、スタートレバーSLに対する第2特定操作に基づいて各リールの回転駆動を開始させ、各リールが所定の回転数（例えば、15回転）回転したに基づいてリール演出の開始時の相対位置で各リールを自動で仮停止させるようにしてもよい。

40

50

【0167】

また上記実施形態では、リール演出の実行中に第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を開始して定常回転させる場合には、本来の遊技において遊技開始操作に基づいて各リールの回転駆動を開始させる場合と同一の態様で回転駆動を開始して定常回転させる場合を例に取り説明したが、本来の遊技における加速制御とは異なる加速制御（例えば、本来の遊技よりも速い加速度や遅い加速度による加速制御など）を行うようにしたり、本来の遊技におけるリールの回転方向とは逆方向に回転させるようにしたり、本来の遊技において所定速度（約80rpm）で定常回転させる制御とは異なる制御（例えば、所定速度より速い速度や遅い速度で定常回転させる制御など）を行うようにしてもよい。

【0168】

また上記実施形態では、リール演出の実行中に表示判定処理が行われたことに基づいてスタートレバーSLに対する操作の受け付けを開始する場合を例に取り説明したが、例えば、表示判定処理が行われたことに基づいて1ベットボタンB01あるいはMAXベットボタンB0Mに対する操作の受け付けを開始し、1ベットボタンB01あるいはMAXベットボタンB0Mが操作されると、スタートレバーSLに対する操作の受け付けを開始するようにしてもよい。なお上記実施形態では言及しなかったが、遊技情報表示部DSは、投入状態に設定されたメダル数を表示するようになっており、この場合には、1ベットボタンB01あるいはMAXベットボタンB0Mが操作されたことに基づいて規定投入数（例えば、3枚）のメダルを投入状態に設定した場合と同一の態様の表示を遊技情報表示部DSに行わせて、規定投入数のメダルを投入状態に設定したように見せるようにし、当該表示処理を行ったことに基づいてスタートレバーSLに対する操作の受け付けを開始するようにしてもよい。そしてスタートレバーSLに対する第2特定操作が行われると、当該第2特定操作、ストップボタンB1～B3に対する第1特定操作、表示判定処理などを契機として、遊技情報表示部DSの投入状態に設定されたメダル数の表示を、いずれのメダルも投入状態に設定されていない状態の表示態様にリセット（例えば、消灯）するようにしてもよい。ここで本来の遊技においてもスタートレバーSLに対する遊技開始操作、ストップボタンB1～B3に対する停止操作、入賞判定処理などを契機として、遊技情報表示部DSの投入状態に設定されたメダル数の表示をリセットするようにすれば、疑似遊技も本来の遊技も同一のタイミングで遊技情報表示部DSの投入状態に設定されたメダル数の表示をリセットすることができるようになる。

【0169】

また例えば、上記実施形態ではリール演出の実行中はいずれかのリブレイの入賞形態を示す図柄組合せが有効ラインL1に必ず表示されるため、リール演出の実行中に表示判定処理が行われたことに基づいて規定投入数（例えば、3枚）のメダルを投入状態に設定した場合と同一の態様の表示を遊技情報表示部DSに行わせて、リブレイが入賞して自動投入処理が行われたように見せるようにし、当該表示処理を行ったことに基づいてスタートレバーSLに対する操作の受け付けを開始するようにしてもよい。

【0170】

また上記実施形態では、本来の遊技においてリールが停止した状態と、リール演出の実行中にリールが仮停止した状態とで異なる内部処理を行うことにより、本来の遊技と疑似遊技とにおける内部的な状態を異なる状態とするようにしてもよい。具体的には上記実施形態では言及しなかったが、各リールのステッピングモータは、回転子（ロータ）として歯車状の鉄心あるいは永久磁石と、固定子（ステータ）として4相の巻線（コイル）を備え、各相の励磁を切り替えることにより回転動作させるようになっている。そして励磁する相を切り替えずに同じステータに所定時間電流を流し続けると、ロータが同じステータの位置に固定され、モータが現在の位置を保持しつづけることになり、リールが現在の位置で停止することになる。そして例えば、本来の遊技においてリールが停止した状態を維持する場合には、リールの停止位置に対応する相の巻線について励磁し続けることにより当該リールの停止状態を維持し、リール演出の実行中にリールが仮停止した状態を維持する場合には、リールの停止位置に対応する相の巻線について予め定められた間隔で励磁と

10

20

30

40

50

開放を繰り返すことにより当該リールの停止状態を維持するようにしてもよい。このようにすれば、本来の遊技と疑似遊技とにおけるリールの停止状態を同一の態様に見せることができつつ内部的な状態を異なる状態とすることができるようになる。また例えば、リールが停止した状態（本来の遊技中）あるいはリールが仮停止した状態（リール演出の実行中）を維持する場合には、全ての相の巻線について所定時間にわたって励磁し続けた後に、全相の巻線について開放し続けることにより当該リールの停止状態を維持するようにしてもよい。

【0171】

また上記実施形態では、AT状態において第2上乗せ抽選を行う場合を例に取り説明したが、通常演出状態において第2上乗せ抽選を行い、通常演出状態においてもリール演出を実行可能としてもよい。通常演出状態においてリール演出を実行する場合には、演出制御手段180は、リール演出が開始されたことあるいはスタートレバーSLに対する第2特定操作が行われたことに基づいて、AT抽選を行い、当該AT抽選の結果がハズレ（不当選）となったことに基づいて、非特定打順を報知してリプレイ1の入賞を補助する入賞補助演出を実行させ、AT抽選に当選したことに基づいて、特定打順およびリプレイ3の入賞形態を示す図柄組合せを報知することによりリプレイ3の入賞を補助する入賞補助演出を実行させ、演出状態をAT準備状態に設定し、リール制御手段130は、特定打順でストップボタンB1～B3に対する第1特定操作が行われたことあるいは所定回数（例えば、10回）の疑似遊技が行われたことに基づいて、リール演出を終了するようにしてもよい。なおこの場合には、リール制御手段130は、打順リプレイAの当選時に特定打順でストップボタンB1～B3が押下されたことに基づいて、リール演出を実行するようにしてもよい。またこの場合には、メイン基板10において、演出状態が通常演出状態であるかAT状態であるかを判断することができるようにしてもよい。例えば、メイン基板10において、打順ベルの当選時に連続してベルが入賞した回数をカウントするカウンタを用意し、打順ベルの当選時にベルが入賞したことに基づいて、当該カウンタの値に1回のベルの入賞に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行い、打順ベルの当選時にベルが入賞しなかったことに基づいて、当該カウンタの値を初期値にリセットし、当該カウンタの値がしきい値（例えば、3）以上である場合に、演出状態がAT状態であると判断し、当該カウンタの値がしきい値未満である場合に、演出状態が通常演出状態であると判断するようにしてもよい。また例えば、演出制御手段180は、通常演出状態において特定当選フラグが設定されている場合には、打順リプレイAの当選時に特定打順のうち打順5を報知する入賞補助演出を実行させ、AT状態において特定当選フラグが設定されている場合には、打順リプレイAの当選時に特定打順のうち打順6を報知する入賞補助演出を実行させ、メイン基板10において、打順リプレイAの当選時におけるストップボタンB1～B3の押下順序（打順5あるいは打順6）に応じて、演出状態を判断するようにしてもよい。

【0172】

また上記実施形態では、リール演出の実行中に行われる疑似遊技の保障回数を設定してもよく、保障回数が経過するまでは、継続抽選の実行を禁止したり継続抽選の結果を破棄することにより、リール演出を継続させるようにしてもよい。

【0173】

また上記実施形態では、リール演出の実行中に、メダルの投入を受け付けるようにしてもよい。例えば、リール演出の実行中に、表示判定処理が行われたことに基づいて、メダルの投入を受け付けるようにして、メダル投入口MIにメダルが投入されたこと、あるいは1ベットボタンB01やMAXベットボタンB0Mの操作によりメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーSLに対する第2特定操作の受け付けを開始するようにしてもよい。なおリール演出の実行中に投入されたメダルは、予め定められた上限数（例えば、50枚）を限度としてクレジットされるようにしてもよい。またリール演出の実行中における表示判定処理が行われた後（1回の疑似遊技が終了して）からスタートレバーSLに対する第2特定操作が行われるまでの期間においてメダル投入口MIにメダルが投入

された場合には、投入されたメダルを投入状態に設定した場合と同一の態様の表示を遊技情報表示部 D S に行わせるようにしてもよい。

【 0 1 7 4 】

また上記実施形態では、ビッグボーナス (B B) が単独で当選する場合を例に取り説明したが、リプレイや小役と重複して当選するようにしてもよい。

【 0 1 7 5 】

また上記実施形態では、ボーナス状態において内部抽選の結果に関わらず小役の当選フラグを当選状態に設定する場合を例に取り説明したが、ボーナス状態では、通常状態よりも高確率で小役が当選するように内部抽選を行い、当選した役の抽選フラグのみを当選状態に設定するようにしてもよい。そしてこの場合には、第 1 リール R 1 と第 2 リール R 2 と同様に、第 3 リール R 3 についても図柄の引き込み範囲を 0 コマ ~ 4 コマに設定するようにしてもよい。

10

【 0 1 7 6 】

また上記実施形態では、ボーナス成立状態では内部抽選でハズレ (不当選) が発生しないように設定されている場合を例に取り説明したが、小役やリプレイに比べて極めて低い確率 (例えば、 1 / 6 5 5 3 6) でハズレ (不当選) が発生するようにしてもよい。

【 符号の説明 】

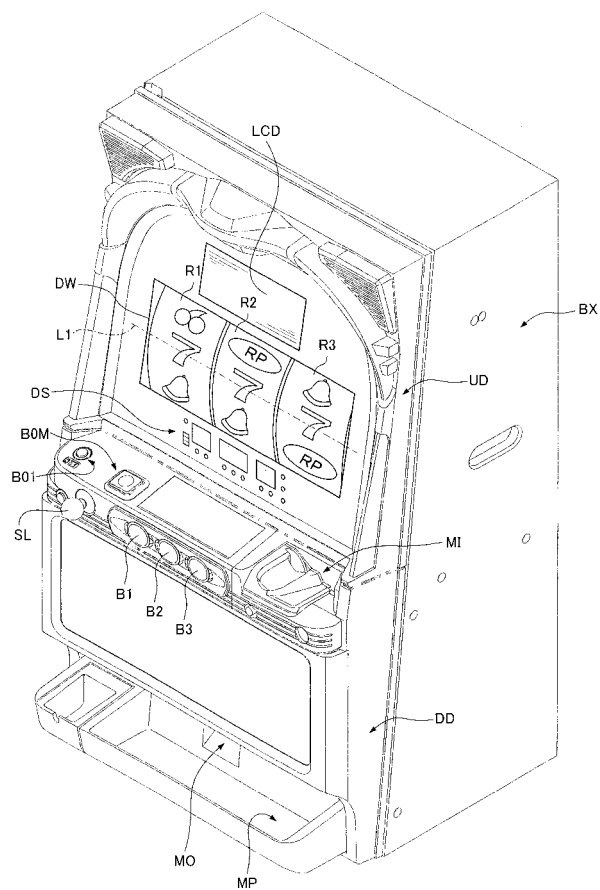
【 0 1 7 7 】

B X 収納箱、 U D 前面上扉、 D D 前面下扉、 D W 表示窓、
 L 1 有効ライン、 D S 遊技情報表示部、 L C D 液晶ディスプレイ、
 R 1 第 1 リール、 R 2 第 2 リール、 R 3 第 3 リール、 B 0 1 1 ベットボタン、
 B 0 M M A X ベットボタン、 S L スタートレバー、 B 1 ~ B 3 ストップボタン、
 M I メダル投入口、 M O メダル払い出し口、 M P メダル受け皿、
 1 0 メイン基板、 1 0 5 投入受付手段、 1 1 0 乱数発生手段、
 1 2 0 内部抽選手段、 1 3 0 リール制御手段、 1 4 0 入賞判定手段、
 1 5 0 払出制御手段、 1 6 0 リプレイ処理手段、 1 7 0 遊技状態移行制御手段、
 1 7 5 通信制御手段、
 1 9 0 M メインメモリ、 1 9 1 内部抽選テーブル記憶手段、
 1 9 2 抽選フラグ記憶手段、 1 9 3 停止制御テーブル記憶手段、
 1 9 4 入賞判定テーブル記憶手段、 1 9 9 リール演出フラグ記憶手段、
 2 0 0 抽選テーブル記憶手段、
 2 0 サブ基板、 1 8 0 演出制御手段、
 1 9 0 S サブメモリ、 1 9 5 演出データ記憶手段、 1 9 6 演出フラグ記憶手段、
 1 9 7 演出抽選テーブル記憶手段、 1 9 8 A T 終了判定カウンタ、
 2 1 0 メダル投入スイッチ、 2 2 0 ベットスイッチ、 2 3 0 スタートスイッチ、
 2 4 0 ストップスイッチ、 3 1 0 リールユニット、 3 1 5 リールインデックス、
 3 2 0 ホッパーユニット、 3 2 5 払出メダル検出スイッチ、
 3 3 0 表示装置、 3 4 0 音響装置

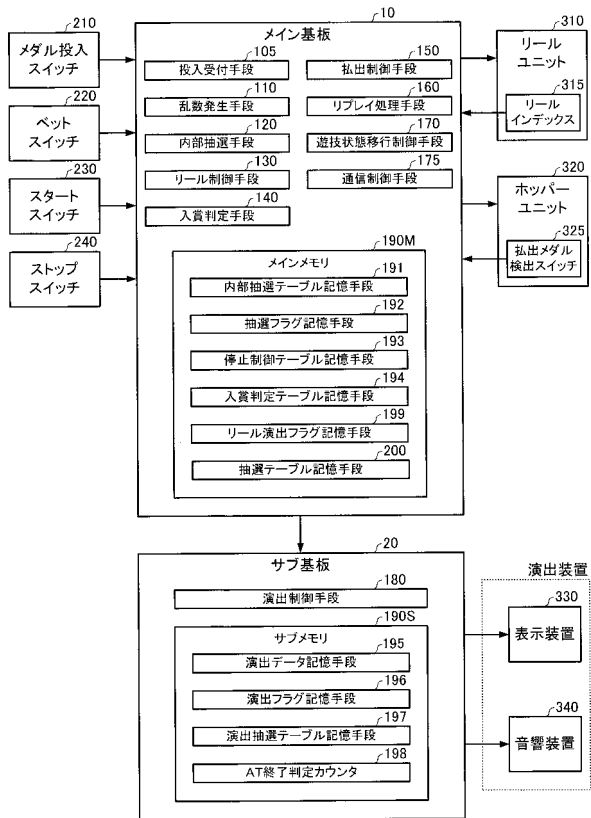
20

30

【図 1】



【図 2】



【図 3】

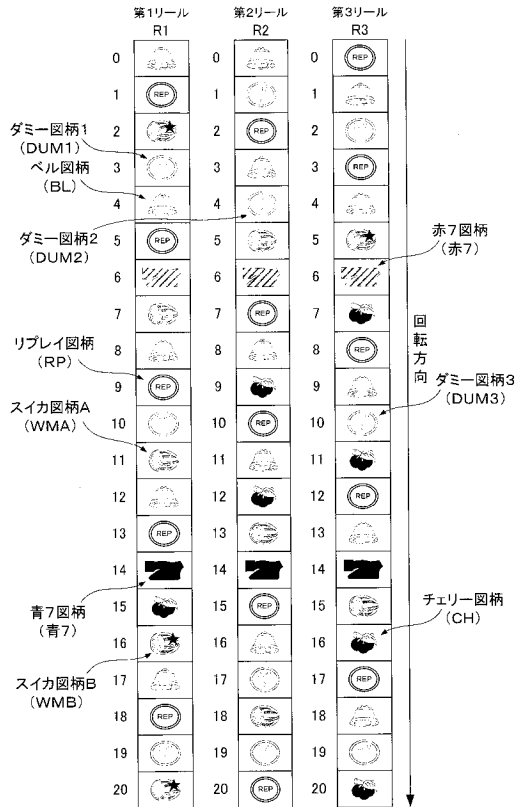
内部抽選 テーブルA	内部抽選 テーブルB	内部抽選 テーブルC
打順ベルC1	打順ベルC1	ハズレ
打順ベルC2	打順ベルC2	
打順ベルC3	打順ベルC3	
打順ベルC4	打順ベルC4	
打順ベルC5	打順ベルC5	
打順ベルC6	打順ベルC6	
打順ベルR1	打順ベルR1	
打順ベルR2	打順ベルR2	
打順ベルR3	打順ベルR3	
打順ベルR4	打順ベルR4	
打順ベルR5	打順ベルR5	
打順ベルR6	打順ベルR6	
弱チェリー	弱チェリー	
強チェリー	強チェリー	
特殊小役	特殊小役	
BB	リプレイ1	
	打順リプレイA	
	打順リプレイB	
リプレイ1	打順リプレイC	
	リプレイ2	
リプレイ2	リプレイ2	
ハズレ		

【図 4】

(A)			
打順ベルC1	ベル	不正解小役1	制御小役1
打順ベルC2	ベル	不正解小役2	制御小役1
打順ベルC3	ベル	不正解小役3	制御小役1
打順ベルC4	ベル	不正解小役4	制御小役1
打順ベルC5	ベル	不正解小役5	制御小役1
打順ベルC6	ベル	不正解小役6	制御小役1
打順ベルR1	ベル	不正解小役1	制御小役2
打順ベルR2	ベル	不正解小役2	制御小役2
打順ベルR3	ベル	不正解小役3	制御小役2
打順ベルR4	ベル	不正解小役4	制御小役2
打順ベルR5	ベル	不正解小役5	制御小役2
打順ベルR6	ベル	不正解小役6	制御小役2
弱チェリー	チェリー	—	—
強チェリー	チェリー	不正解小役1	—

(B)					
打順リプレイA	リプレイ1	リプレイ3	リプレイ4	リプレイ5	リプレイ6
打順リプレイB	リプレイ1	リプレイ4	リプレイ5	リプレイ6	—
打順リプレイC	リプレイ1	リプレイ7	リプレイ8	リプレイ9	リプレイ10

【図 5】



【図 6】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベルC1 (正解打順 打順3)	不正解小役1 または 取りこぼし	ベル	制御小役1			
打順ベルC2 (正解打順 打順3)	不正解小役2 または 取りこぼし	ベル	制御小役1			
打順ベルC3 (正解打順 打順3)	不正解小役3 または 取りこぼし	ベル	制御小役1			
打順ベルC4 (正解打順 打順4)	不正解小役4 または 取りこぼし	制御小役1	ベル	制御小役1		
打順ベルC5 (正解打順 打順4)	不正解小役5 または 取りこぼし	制御小役1	ベル	制御小役1		
打順ベルC6 (正解打順 打順4)	不正解小役6 または 取りこぼし	制御小役1	ベル	制御小役1		
打順ベルR1 (正解打順 打順5)	不正解小役1 または 取りこぼし	制御小役2	ベル	制御小役2		
打順ベルR2 (正解打順 打順5)	不正解小役2 または 取りこぼし	制御小役2	ベル	制御小役2		
打順ベルR3 (正解打順 打順5)	不正解小役3 または 取りこぼし	制御小役2	ベル	制御小役2		
打順ベルR4 (正解打順 打順6)	不正解小役4 または 取りこぼし	制御小役2	ベル	制御小役2		
打順ベルR5 (正解打順 打順6)	不正解小役5 または 取りこぼし	制御小役2	ベル	制御小役2		
打順ベルR6 (正解打順 打順6)	不正解小役6 または 取りこぼし	制御小役2	ベル	制御小役2		

打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3
 打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

【図 7】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順リプレイA (特定打順 打順5, 6)	リプレイ1	リプレイ1	リプレイ1	リプレイ3 または リプレイ1, 4, 5, 6 のいずれか		
打順リプレイB (特定打順 打順5, 6)	リプレイ1	リプレイ1	リプレイ1	リプレイ4 または リプレイ1, 4, 5 のいずれか	リプレイ4 または リプレイ1, 5, 6 のいずれか	
打順リプレイC (特定打順 打順5, 6)	リプレイ1	リプレイ1	リプレイ1	リプレイ7 または リプレイ1, 8, 9, 10 のいずれか		

打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3
 打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

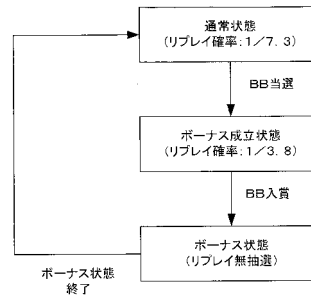
【図 8】

入賞役	図柄組合せ			配当	
				2枚投入	3枚投入
BB				—	—
リプレイ1				—	—
リプレイ2				—	—
リプレイ3				—	—
リプレイ4				—	—
リプレイ5				—	—
リプレイ6				—	—
リプレイ7				—	—
リプレイ8				—	—
リプレイ9				—	—
リプレイ10				—	—
ベル				2枚	8枚
不正解小役1				1枚	1枚
不正解小役2				1枚	1枚
不正解小役3				1枚	1枚
不正解小役4				1枚	1枚

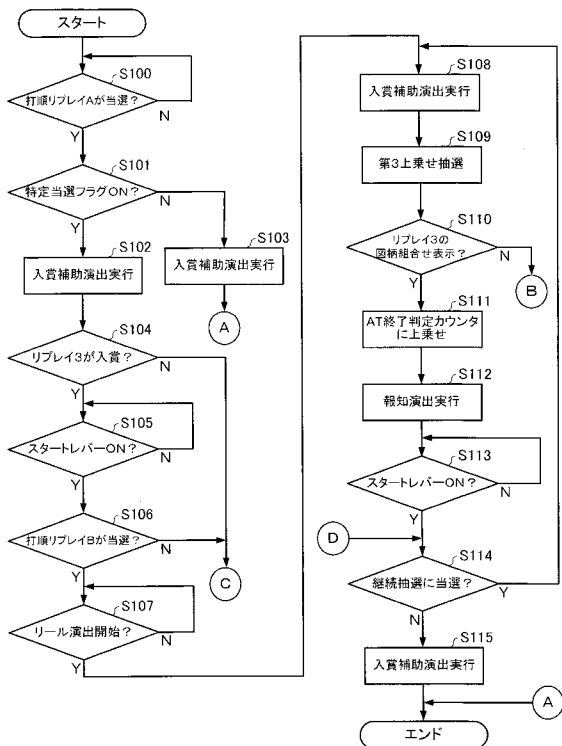
【図 9】

入賞役	図柄組合せ	配当	
		2枚投入	3枚投入
不正解 小役5		1枚	1枚
		1枚	1枚
不正解 小役6		1枚	1枚
		1枚	1枚
制御 小役1		1枚	1枚
		1枚	1枚
		1枚	1枚
		1枚	1枚
制御 小役2		1枚	1枚
		1枚	1枚
		1枚	1枚
		1枚	1枚
チェリー		1枚	1枚
		1枚	1枚
		1枚	1枚
		1枚	1枚
特殊小役		2枚	3枚
		2枚	3枚
		2枚	3枚
		2枚	3枚

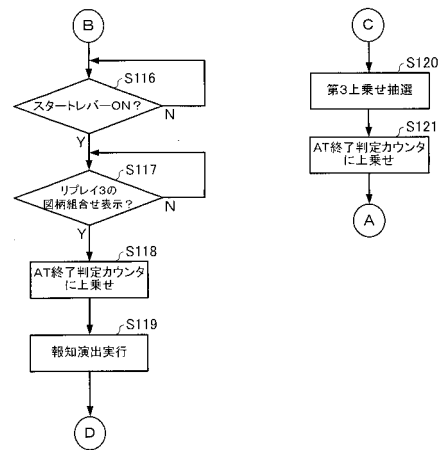
【図 10】



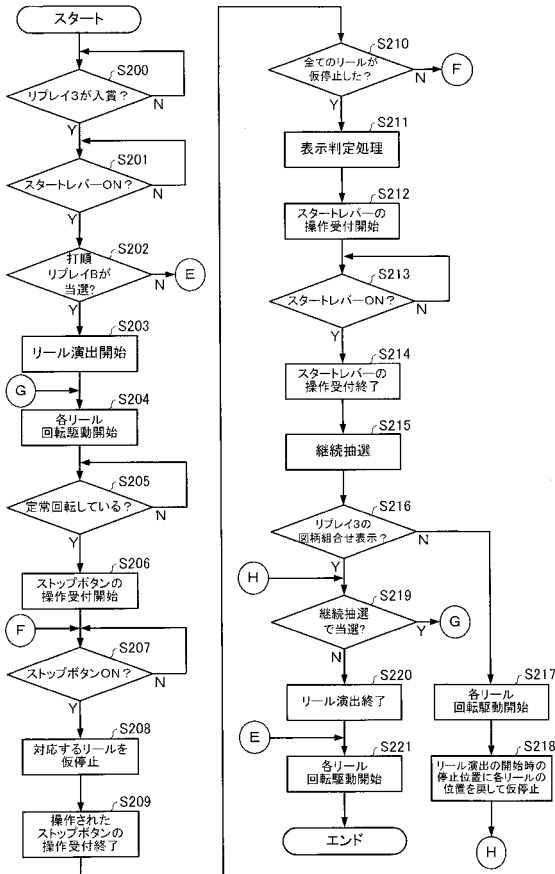
【図 11】



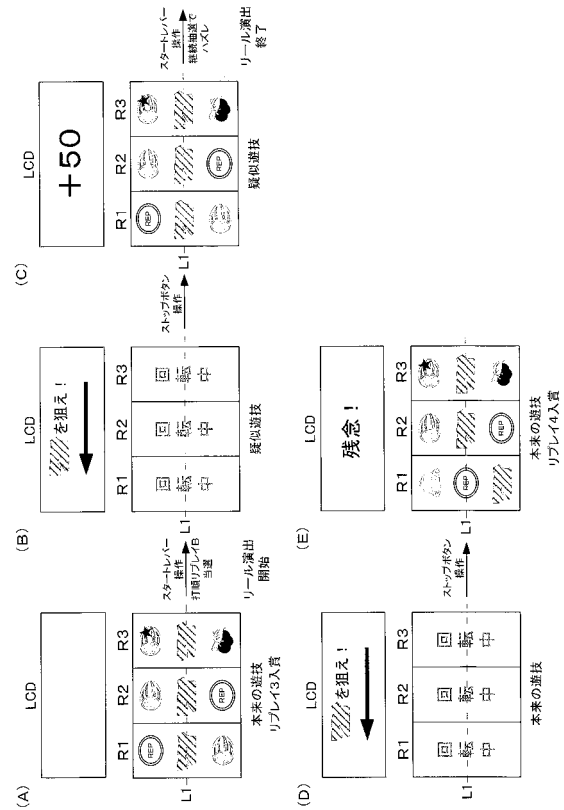
【図 12】



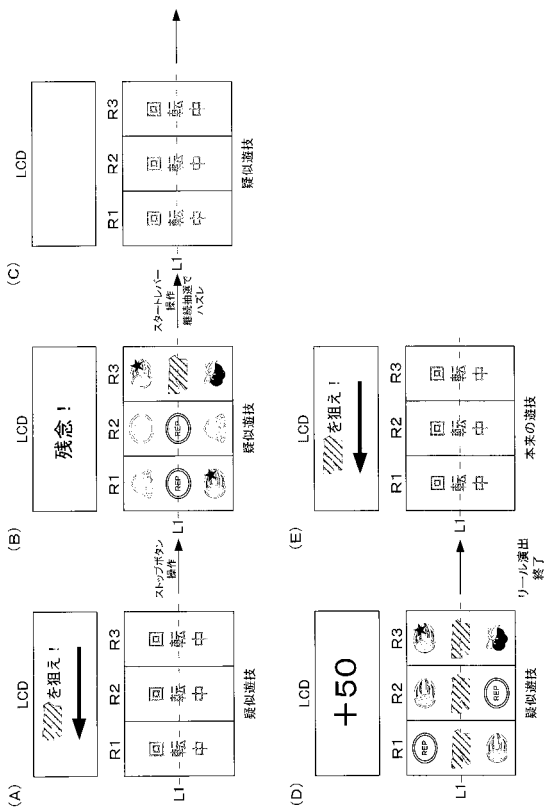
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AC14 AC34 AC77 BA02 BA22 BA35 BB02 BB16
BB54 BB55 BB56 BB78 BB80 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02
CA25 CB04 CB23 CB33 CC01 CC24 CC27 CD12 CD18 DA02
DA52 DA54 DA58