

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5696098号
(P5696098)

(45) 発行日 平成27年4月8日(2015.4.8)

(24) 登録日 平成27年2月13日(2015.2.13)

(51) Int.Cl.

F I

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 4 H

請求項の数 1 (全 96 頁)

(21) 出願番号 特願2012-126489 (P2012-126489)
 (22) 出願日 平成24年6月1日(2012.6.1)
 (65) 公開番号 特開2013-248286 (P2013-248286A)
 (43) 公開日 平成25年12月12日(2013.12.12)
 審査請求日 平成25年10月25日(2013.10.25)

(73) 特許権者 597044139
 株式会社大都技研
 東京都台東区東上野一丁目1番14号
 (74) 代理人 100107102
 弁理士 吉延 彰広
 (74) 代理人 100164242
 弁理士 倉澤 直人
 (72) 発明者 中村 亮太
 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
 式会社大都技研内
 (72) 発明者 ▲高▼木 鉄平
 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
 式会社大都技研内

審査官 中村 祐一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリールと、
 前記複数のリールそれぞれに対応して設けられ、回転中の前記複数のリールを個別に停止させるために操作されるストップボタンと、
 前記複数のリールを制御するリール制御手段と、
 演出手段と、
 前記演出手段を制御する演出制御手段と、を備え、
 停止された前記複数のリールの態様に応じた利益を付与する遊技台であって、
 前記リール制御手段は、

第一の許容条件が充足され、かつ前記ストップボタンが第一の操作条件に従って操作された場合には、前記複数のリールを第一の停止態様で停止させる一方、

前記第一の許容条件が充足され、かつ前記ストップボタンが前記第一の操作条件に従って操作されなかった場合には、前記複数のリールを前記第一の停止態様で停止させず、

前記複数のリールのうちの少なくとも一部のリールを回転させることで前記複数のリールを前記第一の停止態様とは異なる第二の停止態様に切替える切替制御を実行可能に構成され、

前記第一の許容条件が充足された場合には、前記複数のリールが前記第一の停止態様で停止されたこと、および前記ストップボタンが前記第一の操作条件に従って操作されたことのいずれか一つで充足される所定の実行条件が充足されたことに基づいて、前記切替制

10

20

御を実行する一方、

前記第一の許容条件が充足され、前記所定の実行条件が充足されなかった場合には、前記切換制御を実行せず、

前記第一の許容条件とは異なる第二の許容条件が充足され、かつ前記ストップボタンが第二の操作条件に従って操作された場合には、前記複数のリールを前記第一の停止態様とは異なる第三の停止態様で停止させる一方、

前記第二の許容条件が充足され、かつ前記ストップボタンが前記第二の操作条件に従って操作されなかった場合には、前記複数のリールを前記第三の停止態様で停止させないものであり、

前記第三の停止態様は、

前記利益の獲得を容易にする特典の付与に関して前記第一の停止態様よりも有利なものであり、かつ前記第二の停止態様と同一のものであり、

前記演出制御手段は、

前記第一の許容条件が充足された場合のうちの少なくとも一部の場合、および前記第二の許容条件が充足された場合のうちの少なくとも一部の場合において、第三の操作条件を少なくとも含む操作条件を示唆する演出を行わせるものであり、

前記第三の操作条件は、

前記第一の操作条件および前記第二の操作条件の双方を充足させるものであって、

前記複数のリールが前記第三の停止態様に対応する位置となった時に前記ストップボタンを操作することで充足されるものであることを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）に代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技台の一つとして、例えば、スロットマシンが知られている。このスロットマシンは、規定数のメダルが投入され、スタートレバーが操作されることでリールを回転するとともに、内部抽選によって役を内部決定し、ストップボタンが操作されることでリールを停止させ、表示窓上に内部決定された役に応じて予め定められた図柄の組合せが表示されると役が成立し、メダルの払出を伴う役が成立したことに基づいて、成立した役に対応する規定数のメダルを払い出すようになっている。このようなスロットマシンには、予め決められた遊技に関する演出を行うとともに遊技を進行させるための次の操作の受け付けを無効にするフリーズ期間を設け、演出に対する関心を高めようとするものが存在する（例えば、特許文献1）。

【0003】

ところで、このようなフリーズ期間を設けて演出を行うだけでは行われる演出自体はフリーズ期間以外で行われる演出と何ら変わりなく、演出に対する遊技者の関心を高めるには至っていない。

【0004】

従って、演出に対する遊技者の関心を高める方法として、遊技者が最も注目しているリールの停止態様の切換えを絡めた演出を行うことが求められる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2010-227276号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

しかし、リールは遊技者の操作によって様々な停止態様で停止されるため、リールの停止態様の切換えを絡めた演出を行うには切換えパターンが多くなってしまい、制御負担や容量負担が大きくなってしまふなどの問題が発生する。

【 0 0 0 7 】

よって、本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、リールの停止態様の切換えを絡めた演出を行いつつも、演出におけるリール停止態様の切換えパターン数を制限することができる遊技台を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

上記課題を解決するため、本発明の遊技台は、
複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリールと、
前記複数のリールそれぞれに対応して設けられ、回転中の前記複数のリールを個別に停止させるために操作されるストップボタンと、
前記複数のリールを制御するリール制御手段と、
演出手段と、
前記演出手段を制御する演出制御手段と、を備え、
停止された前記複数のリールの態様に応じた利益を付与する遊技台であって、
前記リール制御手段は、

第一の許容条件が充足され、かつ前記ストップボタンが第一の操作条件に従って操作された場合には、前記複数のリールを第一の停止態様で停止させる一方、

前記第一の許容条件が充足され、かつ前記ストップボタンが前記第一の操作条件に従って操作されなかった場合には、前記複数のリールを前記第一の停止態様で停止させず、

前記複数のリールのうちの少なくとも一部のリールを回転させることで前記複数のリールを前記第一の停止態様とは異なる第二の停止態様に切換える切換制御を実行可能に構成され、

前記第一の許容条件が充足された場合には、前記複数のリールが前記第一の停止態様で停止されたこと、および前記ストップボタンが前記第一の操作条件に従って操作されたことのいずれか一つで充足される所定の実行条件が充足されたことに基づいて、前記切換制御を実行する一方、

前記第一の許容条件が充足され、前記所定の実行条件が充足されなかった場合には、前記切換制御を実行せず、

前記第一の許容条件とは異なる第二の許容条件が充足され、かつ前記ストップボタンが第二の操作条件に従って操作された場合には、前記複数のリールを前記第一の停止態様とは異なる第三の停止態様で停止させる一方、

前記第二の許容条件が充足され、かつ前記ストップボタンが前記第二の操作条件に従って操作されなかった場合には、前記複数のリールを前記第三の停止態様で停止させないものであり、

前記第三の停止態様は、

前記利益の獲得を容易にする特典の付与に関して前記第一の停止態様よりも有利なものであり、かつ前記第二の停止態様と同一のものであり、

前記演出制御手段は、

前記第一の許容条件が充足された場合のうちの少なくとも一部の場合、および前記第二の許容条件が充足された場合のうちの少なくとも一部の場合において、第三の操作条件を少なくとも含む操作条件を示唆する演出を行わせるものであり、

前記第三の操作条件は、

前記第一の操作条件および前記第二の操作条件の双方を充足させるものであって、

前記複数のリールが前記第三の停止態様に対応する位置となった時に前記ストップボタンを操作することで充足されるものであることを特徴とする。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 9 】

ここで、最大引込み範囲とは、一定速度で回るリールに対して停止操作がされてから、そのリールが停止するまでの予め定められた期間にリールに施された図柄を移動させることのできる最大範囲である。この範囲内であれば図柄の停止位置を調整することができる。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 0 】

本発明によれば、リールの停止態様の切換えを絡めた演出を行いつつも、演出におけるリール停止態様の切換えパターン数を制限することができる。

【 図面の簡単な説明 】

10

【 0 0 1 1 】

【図 1】スロットマシン 100 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図 2】投入枚数ごとの入賞ラインの一例を示す図である。

【図 3】制御部の回路ブロック図である。

【図 4】各リールに施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。

【図 5】入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組み合わせ、各入賞役の作動または払出を示す図である。

【図 6】スロットマシン 100 の遊技状態の遷移図である。

【図 7】各遊技状態における入賞役の抽選テーブルを示す図である。

【図 8】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

20

【図 9】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 10】図 8 の入賞役内部抽選処理（ステップ S 109）のフローチャートである。

【図 11】図 8 のリール回転処理（ステップ S 113）のフローチャートである。

【図 12】図 8 のリール停止制御処理（ステップ S 115）のフローチャートである。

【図 13】図 12 の演出回転準備処理（ステップ S 1319）のフローチャートである。

【図 14】（a）は、第 1 副制御部 400 の CPU 404 が実行するメイン処理のフローチャートであり、（b）は、（a）のコマンド受付時処理のフローチャートであり、（c）は、第 1 副制御部 400 のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図 15】図 14（a）の演出制御処理（ステップ S 309）のフローチャートである。

【図 16】図 15 の内部当選コマンド受付時処理（ステップ S 3103）のフローチャートである。

30

【図 17】図 15 の演出回転コマンド受付時処理（ステップ S 3107）のフローチャートである。

【図 18】図 15 の遊技状態更新コマンド受付時処理（ステップ S 3111）のフローチャートである。

【図 19】（a）は、第 2 副制御部 500 の CPU 504 が実行するメイン処理のフローチャートであり、（b）は、第 2 副制御部 500 のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（c）は、第 2 副制御部 500 のタイマ割込処理のフローチャートであり、（d）は、第 2 副制御部 500 の画像制御処理のフローチャートである。

【図 20】小役 4 に内部当選した場合の演出回転と液晶表示装置の演出の一例を示す図である。

40

【図 21】リールに施された図柄毎に演出パターンを設けたことを示す図である。

【図 22】小役 4 に内部当選した場合のリール停止データの一例を示す図である。

【図 23】小役 4 に内部当選した場合の演出回転の一例を示す図である。

【図 24】スロットマシン 100 に設けられた表示窓 113 に定義可能な停止領域の一例を示す図である。

【図 25】演出回転の変形例の一例を示す図である。

【図 26】小役 4 に内部当選した場合のリールの停止態様の一例を示す図である。

【図 27】特別遊技状態（RT5）中の内部当選結果がハズレであった場合のリールの停止態様の一例を示す図である。

50

【図 28】特別遊技状態（R T 5）中の内部当選結果がハズレであった場合のリール停止データの一例を示す図である。

【図 29】小役 4 が内部当選した場合と R T 5 設定中の内部当選結果がハズレであった場合の第 1 停止および第 2 停止のリール停止データを比較した図である。

【図 30】小役 4 が内部当選した場合と R T 5 設定中の内部当選結果がハズレであった場合の第 3 停止のリール停止データを比較した図である。

【図 31】リールに施されたベル図柄の間隔を示す図である。

【図 32】小役 3 a に内部当選した場合のリールの停止態様の一例を示す図である。

【図 33】小役 3 a に内部当選した場合の演出回転の一例を示す図である。

【図 34】小役 3 b に内部当選した場合のリールの停止態様の一例を示す図である。

10

【図 35】正解操作順序によって再遊技役 1 に入賞した場合のリールの停止態様の一例を示す図である。

【図 36】リールに施された図柄を変更した実施形態において、再遊技役 1 に内部当選した場合のリールの停止態様の一例を示す図である。

【図 37】図 4 に示す図柄配置とは異なる図柄配置を示す図である。

【図 38】演出回転に必要なリールの回転量を示す図である。

【図 39】図 36（a）においてリプレイ図柄を配置する範囲を示す図である。

【図 40】（a）は、第一～第三の図柄態様の組み合わせを示す図であり、（b）は、第一～第三の停止領域の組み合わせを示す図である。

20

【図 41】演出対象リールの停止態様のパターン数を示す図である。

【図 42】本発明の演出回転のパターン数と、本発明を用いない場合の演出回転パターン数を比較する図である。

【図 43】図 41 に示す演出対象リールの停止パターン数と、7 揃い報知演出に従った演出対象リールの停止パターン数を比較する図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、図面を用いて、本発明の遊技台の実施形態（以下、第 1 実施形態と称する場合がある）に係るスロットマシンについて説明する。

【0013】

以下説明する本実施形態のスロットマシンは、所定数の遊技媒体が投入され、且つ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の可否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技媒体を払い出して終了となり、合致していなければ遊技媒体を払い出さずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。

30

【0014】

まず、図 1 および図 2 を用いてスロットマシン 100 の基本構成を説明する。図 1 は、スロットマシン 100 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。図 2 は、投入枚数ごとの入賞ラインの一例を示す図である。

40

【0015】

図 1 に示すスロットマシン 100 は、本体 101 と、本体 101 の正面に取り付けられ、本体 101 に対して開閉可能な前面扉 102 と、を備える。本体 101 の中央内部には（図示省略）、外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが 3 個（左リール 110、中リール 111、右リール 112）収納され、スロットマシン 100 の内部で回転できるように構成されている。これらのリール 110～112 はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

【0016】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所

50

定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が構成されている。リール 1 1 0 ~ 1 1 2 上の図柄は、遊技者から見ると、表示窓 1 1 3 から縦方向に概ね 3 つ表示され、合計 9 つの図柄が見えるようになっている。図 2 (a) を用いて具体的に説明すると、左リール 1 1 0 の上段 (図に示す 1 の位置) に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール 1 1 0 の中段 (図に示す 2 の位置) に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール 1 1 0 の下段 (図に示す 3 の位置) に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール 1 1 1 の上段 (図に示す 4 の位置) に表示される図柄を中リール上段図柄、左リール 1 1 1 の中段 (図に示す 5 の位置) に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール 1 1 1 の下段 (図に示す 6 の位置) に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール 1 1 2 の上段 (図に示す 7 の位置) に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール 1 1 2 の中段 (図に示す 8 の位置) に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール 1 1 2 の下段 (図に示す 9 の位置) に表示される図柄を右リール下段図柄とそれぞれ呼び、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 のそれぞれの図柄は表示窓 1 1 3 を通して各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 にそれぞれ縦方向に 3 つ、合計 9 つ表示される。そして、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、3 個のリールをスロットマシン 1 0 0 の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。なお、この表示窓 1 1 3 の内側の領域が、本発明の遊技台における視認可能領域の一例に相当する。

10

20

【 0 0 1 7 】

各々のリール 1 1 0 ~ 1 1 2 の背面には、表示窓 1 1 3 に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト (図示省略) が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン 1 0 0 内部において各々のリール 1 1 0 ~ 1 1 2 の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ (図示省略) が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール 1 1 0 ~ 1 1 2 を停止させる。

30

【 0 0 1 8 】

入賞ライン表示ランプ 1 2 0 は、有効となる入賞ライン 1 1 4 を示すランプである。入賞ラインとは、後述する図 5 で説明する入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かが判定されるラインのことである。図 2 (a) には、メダルが 3 枚投入された場合に有効となる入賞ラインが示されており、図 2 (b) には、メダルが 2 枚投入された場合に有効となる入賞ラインが示されている。

【 0 0 1 9 】

本実施形態では左リール中段図柄、中リール中段図柄および右リール中段図柄で構成される中段入賞ライン L 1、左リール上段図柄、中リール中段図柄および右リール下段図柄で構成される右下がり入賞ライン L 2、左リール下段図柄、中リール中段図柄および右リール上段図柄で構成される右上がり入賞ライン L 3、左リール上段図柄、中リール上段図柄および右リール上段図柄で構成される上段入賞ライン L 4、の 4 つの入賞ラインが設けられている。有効となる入賞ライン (以下、単に「有効ライン」と称する場合がある) は、遊技媒体としてベットされたメダルの枚数によって予め定まっている。本実施形態のスロットマシン 1 0 0 は、後述する特別遊技状態では 2 枚のメダルを使用することで、またこの特別遊技状態以外の遊技状態では 3 枚のメダルを使用することで、遊技を開始できるようになっている。メダルを 3 枚使用して遊技を開始する場合は入賞ライン L 1 ~ L 4 が有効になり、メダルを 2 枚使用して遊技を開始する場合は入賞ライン L 2 および L 3 が有効になる。入賞ラインが有効になると、スタートレバー 1 3 5 を操作して遊技を開始することができるようになる。なお、遊技状態に応じた数のメダルがベットされない場合には

40

50

、どの入賞ラインも有効にはならず、遊技を開始することができない。なお、入賞ラインの数については4ライン又は2ラインに限定されるものではない。例えば、中段入賞ラインL1、右下がり入賞ラインL2および右上がり入賞ラインL3の3ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよく、ベット数に応じた数の入賞ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよい。

【0020】

告知ランプ123は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、特別役1および特別役2）に内部当選していること、または、後述する特別遊技状態であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ124は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ122は、10
前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役（詳細は後述する）に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ128は演出用のランプである。

【0021】

ベットボタン130乃至132は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン130が押下される毎に1枚ずつ投入され、ベットボタン131が押下されると2枚投入され、ベットボタン132が押下されると3枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン132はMAXベットボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ129は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ121が点灯する。20

【0022】

メダル投入口141は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン130乃至132により電子的に投入することもできるし、メダル投入口141から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。

【0023】

貯留枚数表示器125は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器126は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器127は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126、および、払出枚数表示器127は、7セグメント（SEG）表示器とした。30

【0024】

スタートレバー135は、リール110～112の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口141に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン130乃至132を操作して、スタートレバー135を操作すると、リール110～112が回転を開始することとなる。スタートレバー135に対する操作を遊技の開始操作と言う。40

【0025】

ストップボタンユニット136には、左ストップボタン137、中ストップボタン138および右ストップボタン139で構成されるストップボタン137～139が設けられている。ストップボタン137～139は、スタートレバー135の操作によって回転を開始したリール110～112を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール110～112に対応づけられている。より具体的に言えば、左ストップボタン137を操作することによって左リール110を停止させることができ、中ストップボタン138を操作することによって中リール111を停止させることができ、右ストップボタン139を操作することによって右リール112を停止させることができる。以下、ストップボタン137～139に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第1停止操50

作、次の停止操作を第2停止操作、最後の停止操作を第3停止操作という。また、これらの停止操作に対応して停止されるリールを順に第1停止リール、第2停止リール、第3停止リールと称する。さらに、回転中の各リール110～112を全て停止させるためにストップボタン137～139を停止操作する順序を操作順序または押し順という。さらに、第1停止操作を左リール110の停止操作とする操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第1停止操作を右リール112の停止操作とする停止操作を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。なお、各ストップボタン137～139の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン137～139の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。なお、これらのストップボタン137～139は、本発明の全ての遊技台における停止操作手段の一例に相当する。

10

【0026】

メダル返却ボタン133は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン134は、スロットマシン100に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口155から排出するためのボタンである。ドアキー孔140は、スロットマシン100の前面扉102のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。

【0027】

ストップボタンユニット136の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル162が設けられている。タイトルパネル162の下部には、メダル払出口155、メダルの受け皿161が設けられている。

20

【0028】

音孔145はスロットマシン100内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉102の左右各部に設けられたサイドランプ144は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉102の上部には演出装置160が配設されており、演出装置160の上部には音孔143が設けられている。この演出装置160は、水平方向に開閉自在な2枚の右シャッター163a、左シャッター163bからなるシャッター（遮蔽装置）163と、このシャッター163の奥側に配設された液晶表示装置157（演出画像表示装置）を備えており、右シャッター163a、左シャッター163bが液晶表示装置157の手前で水平方向外側を開くと液晶表示装置157の表示画面がスロットマシン100正面（遊技者側）に出現する構造となっている。なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（7セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ELディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。なお、この液晶表示装置157は、本発明の報知手段の一例に相当する。

30

【0029】

次に、図3を用いて、スロットマシン100の制御部の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

40

【0030】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部300と、主制御部300が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、によって構成されている。なお、以下説明する主制御部300は、本発明の抽選手段、リール制御手段の一例に相当するものである。また、第1副制御部400と第2副制御部500の組合せは、本発明の報知制御手段の一例に相当するものである。

50

【 0 0 3 1 】

< 主制御部 >

まず、スロットマシン 1 0 0 の主制御部 3 0 0 について説明する。主制御部 3 0 0 は、主制御部 3 0 0 の全体を制御する基本回路 3 0 2 を備えており、この基本回路 3 0 2 には、C P U 3 0 4 と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの図柄配列等を記憶した R O M 3 0 6 と、一時的にデータを記憶するための R A M 3 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 3 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 3 1 2 と、W D T (ウォッチドッグタイマ) 3 1 4 を搭載している。なお、R O M 3 0 6 や R A M 3 0 8 については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第 1 副制御部 4 0 0 や第 2 副制御部 5 0 0 についても同様である。この基本回路 3 0 2 の C P U 3 0 4 は、水晶発振器 3 1 5 b が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、C P U 3 0 4 は、電源が投入されると R O M 3 0 6 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 3 1 2 に送信し、カウンタタイマ 3 1 2 は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求を C P U 3 0 4 に送信する。C P U 3 0 4 は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器 3 1 5 b が出力するクロック信号を 8 M H z、カウンタタイマ 3 1 2 の分周値を $1 / 256$ 、R O M 3 0 6 の分周用のデータを 47 に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8 \text{ M H z} = 1.504 \text{ ms}$ となる。

10

【 0 0 3 2 】

主制御部 3 0 0 は、水晶発振器 3 1 5 a から入力されるクロック信号に基づき 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路 3 1 6 と、電源が投入されると起動信号 (リセット信号) を出力する起動信号出力回路 3 3 8 を備えており、C P U 3 0 4 は、この起動信号出力回路 3 3 8 から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する (後述する主制御部メイン処理を開始する)。

20

【 0 0 3 3 】

また、主制御部 3 0 0 は、センサ回路 3 2 0 を備えており、C P U 3 0 4 は、割り込み時間ごとに各種センサ 3 1 8 (ベットボタン 1 3 0 センサ、ベットボタン 1 3 1 センサ、ベットボタン 1 3 2 センサ、メダル投入口 1 4 1 から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー 1 3 5 センサ、左ストップボタン 1 3 7 センサ、中ストップボタン 1 3 8 センサ、右ストップボタン 1 3 9 センサ、精算ボタン 1 3 4 センサ、メダル払出装置 1 8 0 から払い出されるメダルのメダル払出センサ、左リール 1 1 0 のインデックスセンサ、中リール 1 1 1 のインデックスセンサ、右リール 1 1 2 のインデックスセンサ、等) の状態を監視している。

30

【 0 0 3 4 】

なお、センサ回路 3 2 0 がスタートレバーセンサの H レベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路 3 1 6 に出力する。この信号を受信した乱数発生回路 3 1 6 は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

【 0 0 3 5 】

メダル受付センサは、メダル投入口 1 4 1 の内部通路に 2 個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー 1 3 5 センサは、スタートレバー 1 3 5 内部に 2 個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。左ストップボタン 1 3 7 センサ、中ストップボタン 1 3 8 センサ、および、右ストップボタン 1 3 9 センサは、各々対応するストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

40

【 0 0 3 6 】

ベットボタン 1 3 0 センサ、ベットボタン 1 3 1 センサ、および、ベットボタン 1 3 2 センサは、対応するメダル投入ボタン 1 3 0 乃至 1 3 2 のそれぞれに設置されており、R A M 3 0 8 に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の

50

投入操作を検出する。精算ボタン１３４センサは、精算ボタン１３４に設けられている。精算ボタン１３４が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装置１８０が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

【００３７】

左リール１１０のインデックスセンサ、中リール１１１のインデックスセンサ、および、右リール１１２のインデックスセンサは、各リール１１０～１１２の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびにＬレベルになる。一旦Ｌレベルになってから次にＬレベルになるまでの間、リールが基準位置からどのくらい回転しているかを示す回転位置情報は、水晶発振器３１５ｂが出力するクロック信号をカウンタした値に基づいて算出される。ＣＰＵ３０４は、上記Ｌレベルの信号を検出すると、リールが１回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。この回転位置情報は、主制御部３００のＲＡＭ３０８に格納されている。

【００３８】

主制御部３００は、リール装置１１０乃至１１２に設けたステッピングモータを駆動する駆動回路３２２、投入されたメダルを選別するメダルセクタ１７０に設けたソレノイドを駆動する駆動回路３２４、メダル払出装置１８０に設けたモータを駆動する駆動回路３２６、各種ランプ３３９（入賞ライン表示ランプ１２０、告知ランプ１２３、遊技メダル投入可能ランプ１２４、再遊技ランプ１２２、遊技メダル投入ランプ１２９は、遊技開始ランプ１２１、貯留枚数表示器１２５、遊技情報表示器１２６、払出枚数表示器１２７）を駆動する駆動回路３２８を備えている。

【００３９】

また、基本回路３０２には、情報出力回路３３４を接続しており、主制御部３００は、この情報出力回路３３４を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路６５２にスロットマシン１００の遊技情報（例えば、遊技状態を示す情報）を出力する。

【００４０】

また、主制御部３００は、電源管理部（図示省略）から主制御部３００に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路３３０を備えており、電圧監視回路３３０は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では９ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路３０２に出力する。

【００４１】

また、主制御部３００は、第１副制御部４００にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第１副制御部４００との通信を可能としている。なお、主制御部３００と第１副制御部４００との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部３００は第１副制御部４００にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第１副制御部４００からは主制御部３００にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【００４２】

< 副制御部 >

次に、スロットマシン１００の第１副制御部４００について説明する。第１副制御部４００は、主制御部３００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信する。第１副制御部４００は、この制御コマンドに基づいて第１副制御部４００の全体を制御する基本回路４０２を備えており、この基本回路４０２は、ＣＰＵ４０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ４０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ４１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ４１２を搭載している。基本回路４０２のＣＰＵ４０４は、水晶発振器４１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ＲＯＭ４０６には、第１副制御部４００の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されている。

【００４３】

CPU404は、所定のタイミングでデータバスを介してROM406の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ412に送信する。カウンタタイマ412は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU404に送信する。CPU404は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

【0044】

また、第1副制御部400には、音源IC418を設けており、音源IC418に出力インタフェースを介してスピーカ272、277を設けている。音源IC418は、CPU404からの命令に応じてアンプおよびスピーカ272、277から出力する音声の制御を行う。音源IC418には音声データが記憶されたS-ROM（サウンドROM）が接続されており、このROMから取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ272、277から出力する。なお、このスピーカ272、277は、本発明の報知手段の一例に相当する。

10

【0045】

また、第1副制御部400には、駆動回路422が設けられ、駆動回路422に入出力インタフェースを介して各種ランプ420（上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ144、タイトルパネル162ランプ、ベットボタンランプ200等）が接続されている。なお、各種ランプ420は、本発明の報知手段の一例に相当するものである。

【0046】

また、CPU404は、出力インタフェースを介して第2副制御部500へ信号の送受信を行う。第2副制御部500は、演出画像表示装置157の表示制御を含む演出装置160の各種制御を行う。なお、第2副制御部500は、例えば、液晶表示装置157の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部（例えば、シャッタ163のモータ駆動を制御する制御部）とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

20

【0047】

第2副制御部500は、第1副制御部400が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第2副制御部500の全体を制御する基本回路502を備えており、この基本回路502は、CPU504と、一時的にデータを記憶するためのRAM508と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O510と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ512と、を搭載している。基本回路502のCPU504は、水晶発振器514が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM506には、第2副制御部500の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されている。

30

【0048】

CPU504は、所定のタイミングでデータバスを介してROM506の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ512に送信する。カウンタタイマ512は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU404に送信する。CPU504は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

40

【0049】

また、第2副制御部500には、シャッタ163のモータを駆動する駆動回路530を設けており、駆動回路530には出力インタフェースを介してシャッタ163を設けている。この駆動回路530は、CPU504からの命令に応じてシャッタ163に設けたステッピングモータ（図示省略）に駆動信号を出力する。

【0050】

また、第2副制御部500には、センサ回路532を設けており、センサ回路532には入力インタフェースを介してシャッタセンサ538を接続している。CPU504は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ538状態を監視している。

【0051】

50

また、第2副制御部500には、VDP534（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）を設けており、このVDP534には、バスを介してROM506、VRAM536が接続されている。VDP534は、CPU504からの信号に基づいてROM506に記憶された画像データ等を読み出し、VRAM536のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置157に画像を表示する。

【0052】

<図柄配列>

次に、図4を用いて、上述の各リール110～112に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール（左リール110、中リール111、右リール112）に施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。

10

【0053】

各リール110～112には、同図の右側に示す複数種類（本実施形態では9種類）の図柄が所定コマ数（本実施形態では、番号0～20の21コマ）だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号0～20は、各リール110～112上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施形態では、左リール110の番号1のコマには「スイカ図柄」、中リール111の番号0のコマには「ベル図柄」、右リール112の番号2のコマには「セブン1図柄」、がそれぞれ配置されている。

【0054】

<入賞役の種類>

次に、図5を用いて、スロットマシン100の入賞役の種類について説明する。なお、同図は入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組み合わせ、各入賞役の作動または払出を示す図である。

20

【0055】

スロットマシン100の入賞役には、特別役（特別役1、特別役2）と、一般役（再遊技役1～再遊技役4、小役1～小役4）がある。なお、入賞役の種類は、これらの役に限定されるものではなく、任意に採用することができる。

【0056】

本実施形態における入賞役のうち、特別役1および特別役2は、遊技者に所定の利益が付与される特別遊技状態に移行する役である。また、再遊技役1～再遊技役4は、新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役である。これらの入賞役は「作動役」と呼ばれる場合がある。また、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない（メダルの払い出しを伴わない）作動役の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、特別役1、特別役2、および再遊技役1～再遊技役4への入賞が含まれる。

30

【0057】

特別役1および特別役2は、入賞により特別遊技状態に移行する役（作動役）である。ただし、この役自身に入賞したことによるメダルの払出は行われない。対応する図柄組み合わせは、特別役1が「セブン1 - セブン1 - セブン1（BB）」又は「セブン2 - セブン2 - セブン2（BB）」であり、特別役2が「BAR - BAR - BAR（RB）」である。

40

【0058】

特別役1または特別役2に内部当選すると、この内部当選した役に対応する特別役内部当選フラグがオンに設定される（主制御部300のRAM308の所定のエリア内に記憶される）。このフラグがオンに設定されていると、主制御部300は、遊技状態を特別役内部当選状態（以下、この状態をRT4と称することがある）に移行させる。このフラグは、その内部当選した役に入賞するまでオンの状態が維持され、次回以降の遊技においてもその内部当選した役に入賞しやすい状態となる。すなわち、特別役1または特別役2に内部当選した遊技においてその特別役に入賞しなくとも、次回以降の遊技でその特別役に内部当選した状態となり、特別役に対応する図柄組み合わせ（例えば特別役1に内部当選した場合は「セブン1 - セブン1 - セブン1（BB）」又は「セブン2 - セブン2 - セブ

50

ン 2 (B B) 」の図柄組み合わせ) が、揃って入賞しやすい状態になる。この特別役内部当選状態 (R T 4) については後述する。

【 0 0 5 9 】

主制御部 3 0 0 は、特別役 1 または特別役 2 に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて遊技状態を特別遊技状態 (以下、この状態を R T 5 と称することがある) に移行させる。さらにこの特別遊技状態において、所定の枚数の払出しがされると再遊技低確率状態 (以下、この状態を R T 1 と称することがある) に移行させる。この特別遊技状態 (R T 5) および再遊技低確率状態 (R T 1) については後述する。

【 0 0 6 0 】

再遊技役 (再遊技役 1 から再遊技役 4) は、入賞により次回の遊技でメダル (遊技媒体) の投入を行うことなく遊技を行うことができる入賞役 (作動役) であり、メダルの払出しは行われない。なお、対応する図柄組み合わせは、再遊技役 1 は「リプレイ - リプレイ - リプレイ (通常リプレイ) 」、再遊技役 2 は「リプレイ - リプレイ - ベル (準備リプレイ) 」、再遊技役 3 は「リプレイ - リプレイ - スイカ (昇格リプレイ) 」、再遊技役 4 は「ベル - リプレイ - リプレイ (転落リプレイ) 」である。なお、主制御部 3 0 0 は、再遊技役 2 に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて遊技状態を再遊技高確率準備状態 (以下、この状態を R T 2 と称することがある) に移行させる。また、再遊技役 3 に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて遊技状態を再遊技高確率状態 (以下、この状態を R T 3 と称することがある) に移行させる。さらに、再遊技役 4 に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて遊技状態を再遊技低確率状態 (R T 1) に移行させる。これらの再遊技高確率準備状態 (R T 2) および再遊技高確率状態 (R T 3) については後述する。

【 0 0 6 1 】

上記再遊技役は、遊技者がメダルを投入することなく、次回の遊技を行うことができる役であればよい。したがって、例えば、再遊技に入賞すると次回遊技でメダルの投入が自動的に投入 (後述するメダル投入枚数記憶領域にメダル投入枚数を再設定) されるものであってもよいし、再遊技に入賞した遊技で投入されたメダルをそのまま次回の遊技に持ち越して使用できるものであってもよい。

【 0 0 6 2 】

「小役 (小役 1 ~ 小役 4) 」 (以下、それぞれ「小役 1 」、「小役 2 」、「小役 3 」、「小役 4 」と称する場合がある) は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役で、対応する図柄組み合わせは、小役 1 が「 A N Y - チェリー - A N Y (チェリー) 」、小役 2 が「スイカ - スイカ - スイカ (スイカ) 」、小役 3 が「 A N Y - ベル - A N Y (ベル) 」、小役 4 が「ブランク 2 - B A R - B A R (1 枚役) 」である。また、対応する払出枚数は同図に示す通りである。なお、「 A N Y - チェリー - A N Y 」の場合、中リール 1 1 1 の図柄が「チェリー」であればよく、左リール 1 1 0 と右リール 1 1 2 の図柄はどの図柄でもよい。また、「 A N Y - ベル - A N Y 」の場合、中リール 1 1 1 の図柄が「ベル」であればよく、左リール 1 1 0 と右リール 1 1 2 の図柄はどの図柄でもよい。

【 0 0 6 3 】

< 遊技状態の種類 >

次に、スロットマシン 1 0 0 の遊技状態の種類および変遷について説明する。図 6 は、スロットマシン 1 0 0 の遊技状態の遷移図である。

【 0 0 6 4 】

スロットマシン 1 0 0 は、大別すると再遊技低確率状態 (R T 1) 、再遊技高確率準備状態 (R T 2) 、再遊技高確率状態 (R T 3) 、特別役内部当選状態 (R T 4) 、特別遊技状態 (R T 5) の計 5 つの遊技状態があり、これらの遊技状態は主制御部 3 0 0 によって制御されている。図 6 (a) には、これらの 5 つの遊技状態が示されている。また、図 6 (b) には各遊技状態の移行条件が記載され、図 6 (a) には、各遊技状態を結ぶ矢印上に図 6 (b) に示す移行条件に対応する記号が記載されている。各矢印に記載された記号に対応する移行条件が成立すると、その矢印方向に向かって遊技状態が遷移する。この

遊技状態が移行する条件には、例えば、所定の役に入賞すること、所定の役に内部当選すること、特定の入賞ラインに特定の図柄組み合わせが停止表示すること、規定回数の遊技が消化されたこと、および所定枚数の払出しがされることなどがある。

【 0 0 6 5 】

図 7 は、各遊技状態における入賞役の抽選テーブルを示す図である。横軸はそれぞれの遊技状態を表し、縦軸はそれぞれの入賞役の抽選値を示す。以降説明する各遊技状態における役の内部当選確率は、ROM 306 に用意された抽選データから、各々の役に対応付けされた抽選データの範囲に該当する数値データを、内部抽選時に取得される乱数値の範囲の数値データ（例えば 6 5 5 3 5）で除した値で求められる。例えば、RT5（特別遊技状態）においては、小役 4 の抽選値が 5 1 2 であり、小役 4 の当選確率は $512 / 65536 \times 100 = 0.78\%$ である。抽選データは、予めいくつかの数値範囲に分割され、各数値範囲に各々の役やハズレを対応付けしている。内部抽選を実行した結果得られた乱数値が、何れの役に対応する抽選データに対応する値であったかを判定し、内部抽選役を決定する。この抽選データは少なくとも 1 つの役の当選確率を異ならせた設定 1 ～ 設定 6 が用意され、遊技店の係員等はいずれかの設定値を任意に選択し、設定することができる。

10

【 0 0 6 6 】

以降、図 6、図 7 を適宜参照しながら、スロットマシン 100 の遊技状態について説明する。

【 0 0 6 7 】

< 再遊技低確率状態（RT1） >

20

再遊技低確率状態は、再遊技の内部当選確率が他の遊技状態（例えば特別遊技状態を除く遊技状態）のうち最も低い（遊技者にとって不利な）遊技状態であり、通常遊技状態と称することもある。再遊技低確率状態では、図 7 に示す横軸の「RT1」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。

【 0 0 6 8 】

再遊技低確率状態において内部当選する入賞役には、特別役 1、特別役 2、再遊技役 1、再遊技役 1 - 2、小役 1、小役 2、小役 3 a、小役 3 b がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。なお、入賞ラインに入賞に係る図柄組み合わせが停止されないことを、「ハズレとなる」、と称する場合がある。また、入賞役に当選しなかったことを「ハズレに当選した」と表現する場合がある。

30

【 0 0 6 9 】

ここで、「再遊技役 1 - 2」とは、再遊技役 1 および再遊技役 2 が同時に当選したことを指す。この場合、遊技者の操作順序に応じてどの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。より具体的には、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされた場合は、再遊技役 2 に対応する図柄組み合わせ（準備リプレイ）が表示され（図 7 備考欄中、押し順正解時参照）、それ以外の場合には、再遊技役 1 に対応する図柄組み合わせ（通常リプレイ）が表示される（図 7 備考欄中、押し順不正解時参照）。

【 0 0 7 0 】

40

本実施形態のスロットマシン 100 においては、第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作の組み合わせによって複数の操作順序がある（例えば、左中右、左右中、中左右、中右左、右左中、右中左の計 6 通り）。上記説明した「再遊技役 1 - 2」は、これらの操作順序のうちの一つを上記正解操作順序とする「再遊技役 1 - 2」が、複数の操作順序のそれぞれに応じて複数種類存在する。なお、これら複数種類の「再遊技役 1 - 2」の内部当選確率は均等である。また、図 7 に示す内部当選確率は、これら複数種類の「再遊技役 1 - 2」の内部当選確率の総和である。この「再遊技役 1 - 2」のように、当選役に対応する図柄組み合わせが押し順によって決定される再遊技役を「押し順リプレイ」と呼ぶ場合がある。

【 0 0 7 1 】

50

また、「小役 3 a」に内部当選した場合、遊技者の操作順序に応じて小役 3 に対応する図柄組み合わせが表示される入賞ラインが決定される（図 7 備考欄参照）。より具体的には、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされた場合には、「ベル図柄」が中リール 1 1 1 の中段（図 2 に示す番号 5 の位置参照）に表示され、それ以外の場合には、「ベル図柄」が中リール 1 1 1 の上段（図 2 に示す番号 4 の位置参照）に表示される。

【 0 0 7 2 】

「ベル図柄」が中リール 1 1 1 の中段（図 2 に示す番号 5 の位置参照）に表示されると、図 2 に示す中段入賞ライン L 1、右下がり入賞ライン L 2、および右上がり入賞ライン L 3 の 3 つの入賞ラインで小役 3 に対応する図柄組み合わせが揃い、1 2 枚のメダルが払出される（図 7 備考欄中、押し順正解時参照）。また、「ベル図柄」が中リール 1 1 1 の上段（図 2 に示す番号 4 の位置参照）に表示されると、図 2 に示す上段入賞ライン L 4 に対応する図柄組み合わせが揃い、4 枚のメダルが払出される（図 7 備考欄中、押し順不正解時参照）。

【 0 0 7 3 】

本実施形態のスロットマシン 1 0 0 においては、第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作の組み合わせによって複数の操作順序がある（例えば、左右中、左中右、右左中、右中左、中第 1 停止の計 5 通り）。上記説明した「小役 3 a」は、これらの操作順序のうちの一つを上記正解操作順序とする「小役 3 a」が、複数の操作順序のそれぞれに応じて複数存在する。なお、これらの「小役 3 a」の内部当選確率は均等である。この「小役 3 a」のように、当選役に対応する図柄組み合わせが押し順によって決定される小役を「押し順小役」と呼ぶ場合がある。なお、ここで説明した「小役 3 a」については、以降説明する遊技状態でも同様である。

【 0 0 7 4 】

一方、「小役 3 b」に内部当選した場合には、操作順序に関わらず「ベル図柄」が中リール 1 1 1 の中段（図 2 に示す番号 5 の位置参照）に表示される（図 7 備考欄参照）。このことによって、図 2 に示す中段入賞ライン L 1、右下がり入賞ライン L 2、および右上がり入賞ライン L 3 の 3 つの入賞ラインで小役 3 に対応する図柄組み合わせが揃うため、1 2 枚のメダルが払出される。なお、ここで説明した「小役 3 b」については、特に説明がない限り以降説明する遊技状態でも同様である。

【 0 0 7 5 】

図 6 には、再遊技低確率状態（R T 1）において、再遊技役 2 に対応する図柄組み合わせが表示された場合（再遊技役 2 に入賞した場合）には、後述する再遊技高確率準備状態（R T 2）に移行することが示されている。また、同図には、特別役 1 または特別役 2 に内部当選した場合には、後述する特別役内部当選状態（R T 4）に移行することが示されている。さらに、特別役 1 または特別役 2 に対応する図柄組み合わせが表示された場合（特別役 1 または特別役 2 に入賞した場合）には、後述する特別遊技状態（R T 5）に移行することが示されている。

【 0 0 7 6 】

< 再遊技高確率準備状態（R T 2） >

再遊技高確率準備状態（R T 2）は、再遊技低確率状態（R T 1）よりも再遊技役の内部当選確率が高い遊技状態である。再遊技高確率準備状態（R T 2）では、図 7 に示す横軸の「R T 2」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。

【 0 0 7 7 】

再遊技高確率状態（R T 2）において内部当選する入賞役には、特別役 1、特別役 2、再遊技役 1、再遊技役 3 - 4、小役 1、小役 2、小役 3 a、小役 3 b がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。

【 0 0 7 8 】

ここで「再遊技役 3 - 4」とは、再遊技役 3 および再遊技役 4 が同時に当選したことを

指す。この場合、遊技者の操作順序に応じてどの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。より具体的には、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされた場合は、再遊技役 3 に対応する図柄組み合わせ（昇格子プレイ）が表示され（図 7 備考欄中、押し順正解時参照）、それ以外の場合には、再遊技役 4 に対応する図柄組み合わせ（転落リプレイ）が表示される（図 7 備考欄中、押し順不正解時参照）。

【 0 0 7 9 】

本実施形態のスロットマシン 1 0 0 においては、第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作の組み合わせによって複数の操作順序がある（例えば、左中右、左右中、中左右、中右左、右左中、右中左の計 6 通り）。上記説明した「再遊技役 3 - 4」は、これらの操作順序のうちの一つを上記正解操作順序とする「再遊技役 3 - 4」が、複数の操作順序のそれぞれに応じて複数種類存在する。なお、これら複数種類の「再遊技役 3 - 4」の内部当選確率は均等である。また、図 7 に示す内部当選確率は、これら複数種類の「再遊技役 3 - 4」の内部当選確率の総和である。この「再遊技役 3 - 4」も、「再遊技役 1 - 2」と同様に「押し順リプレイ」と呼ぶ場合がある。

【 0 0 8 0 】

図 6 には、再遊技高確率準備状態（R T 2）において、再遊技役 3 に対応する図柄組み合わせが表示された場合（再遊技役 3 に入賞した場合）には、後述する再遊技高確率状態（R T 3）に移行することが示され、再遊技役 4 に対応する図柄組み合わせが表示された場合（再遊技役 4 に入賞した場合）には、上述した再遊技低確率状態（R T 1）に移行することが示されている。また、同図には、特別役 1 または特別役 2 に内部当選した場合には、後述する特別役内部当選状態（R T 4）に移行することが示され、さらに、特別役 1 または特別役 2 に対応する図柄組み合わせが表示された場合（特別役 1 または特別役 2 に入賞した場合）には、後述する特別遊技状態（R T 5）に移行することが示されている。

【 0 0 8 1 】

< 再遊技高確率状態（R T 3） >

再遊技高確率状態（R T 3）は、全ての遊技状態中で最も再遊技役の内部当選確率が高い遊技状態である。再遊技高確率状態（R T 3）では、図 7 に示す横軸の「R T 3」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。

【 0 0 8 2 】

再遊技高確率状態（R T 3）において内部当選する入賞役には、特別役 1、特別役 2、再遊技役 1、小役 1、小役 2、小役 3 a、小役 3 b がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。

【 0 0 8 3 】

図 6 には、再遊技高確率状態（R T 3）において、規定回数の遊技を消化した場合には、上述した再遊技低確率状態（R T 1）に移行することが示されている。また、同図には、特別役 1 または特別役 2 に内部当選した場合には、後述する特別役内部当選状態（R T 4）に移行することが示され、さらに、特別役 1 または特別役 2 に対応する図柄組み合わせが表示された場合（特別役 1 または特別役 2 に入賞した場合）には、後述する特別遊技状態（R T 5）に移行することが示されている。

【 0 0 8 4 】

< 特別役内部当選状態（R T 4） >

特別役内部当選状態（R T 4）は、特別役内部当選フラグがオンに設定された状態であり、遊技者が所定のタイミングで停止操作をすることで特別役 1 または特別役 2 のいずれかの役に対応する図柄組み合わせを表示させることができる遊技状態である。特別役内部当選状態では、図 7 に示す横軸の「R T 4」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。特別役内部当選状態において内部当選する入賞役には、再遊技役 1、小役 1、小役 2、小役 3 a、小役 3 b がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。

【 0 0 8 5 】

また、図 6 には、特別役内部当選状態 (R T 4) において、特別役 1 または特別役 2 に対応する図柄組み合わせが表示された場合に、後述する特別遊技状態 (R T 5) に移行することが示されている。

【 0 0 8 6 】

< 特別遊技状態 (R T 5) >

特別遊技状態 (R T 5) は、全ての遊技状態中で最も遊技者に有利な遊技状態であり、メダルの最大投入可能枚数が 2 枚となる遊技状態である。特別遊技状態では、図 7 に示す横軸の「 R T 5 」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。特別遊技状態において内部当選する入賞役には、小役 3 b、小役 4 がある。また、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。なお、この特別遊技状態 (R T 5) はメダルの最大投入可能枚数は 2 枚であるため、図 2 (b) に示す通り、入賞ラインは L 2 および L 3 となり、小役 3 b に入賞した場合、図 2 に示す右下がり入賞ライン L 2、および右上がり入賞ライン L 3 の 2 つの入賞ラインで小役 3 に対応する図柄組み合わせが揃うため、8 枚のメダルが払出される。

【 0 0 8 7 】

図 6 には、特別遊技状態 (R T 5) において、規定枚数が払い出された場合に再遊技低確率状態 (R T 1) に移行することが示されている。具体的には、特別役 1 に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて特別遊技状態に移行した場合には、360 枚以上のメダルの払出しが終了すると再遊技低確率状態 (R T 1) に移行する。また、特別役 2 に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて特別遊技状態に移行した場合には、120 枚以上のメダルの払出しが終了すると再遊技低確率状態 (R T 1) に移行する。

【 0 0 8 8 】

なお、本実施形態では、特別遊技状態が規定枚数の払い出しが実行されると終了するが、例えば、所定の役 (例えばシングルボーナス) に当選した場合に終了するものや、さらには所定の回数 (例えば 8 回) の入賞があった場合、または所定の回数 (例えば 6 回) の遊技が行われた場合に終了するものであってもよい。

【 0 0 8 9 】

< A T 遊技状態 >

本実施形態のスロットマシン 100 の主制御部 300 は、5 つの遊技状態 (R T 1、R T 2、R T 3、R T 4、R T 5) を制御している。一方、第 1 副制御部 400 では、遊技状態が、再遊技低確率状態 (R T 1)、再遊技高確率準備状態 (R T 2)、および再遊技高確率状態 (R T 3) のいずれかである場合に、内部当選した役に関する情報を報知する停止操作演出が開始される場合がある。以下、この停止操作演出が実行されている状態を A T (アシストタイム) 遊技状態と称する。ここで、この A T 遊技状態の詳細について説明する。

【 0 0 9 0 】

A T 遊技状態では、役に内部当選すると、遊技者に有利な結果がもたらされるように停止操作手段の操作タイミング又は押す順番を報知する演出が実行される。具体的には、「再遊技役 1 - 2」に内部当選した場合には再遊技役 2 に入賞するための押し順を報知し、「再遊技役 3 - 4」に内部当選した場合には再遊技役 3 に入賞するための押し順を報知する。また、「小役 3 a」に内部当選した場合には、「ベル図柄」を中リール 1 1 1 中段 (図 2 に示す番号 5 の位置参照) に表示させるための押し順を報知する。なお、これらの内部当選役を A T 役と称することがある。

【 0 0 9 1 】

「再遊技役 1 - 2」は、再遊技低確率状態 (R T 1) において内部当選する役である。この役に内部当選すると、再遊技役 1 (通常リプレイ) または再遊技役 2 (準備リプレイ) のいずれかの役に入賞する。これらの役は、再遊技が付与される点で共通するものの、再遊技役 2 が遊技者にとってより有利な遊技状態である再遊技高確率準備状態 (R T 2) に移行する役である点が異なる。すなわち、再遊技役 1 に入賞するよりも再遊技役 2 に入

賞する方が遊技者にとって有利な結果になる。このため、A T遊技状態において、「再遊技役 1 - 2」に内部当選した場合には、再遊技役 2 に対応する図柄を揃えるための操作順序を報知する演出が実行される。

【 0 0 9 2 】

「再遊技役 3 - 4」は、再遊技高確率準備状態 (R T 2) において内部当選する役である。この役に内部当選すると、再遊技役 3 (昇格リプレイ) または再遊技役 4 (転落リプレイ) のいずれかの役に入賞する。これらの役は、再遊技が付与される点で共通するものの、再遊技役 3 が遊技者にとってより有利な遊技状態である再遊技高確率状態 (R T 3) に移行するのに対し、再遊技役 4 が遊技者にとって不利な遊技状態である再遊技低確率状態 (R T 1) に移行する点が異なる。すなわち、再遊技役 4 に入賞するよりも再遊技役 3 に入賞する方が遊技者にとって有利な結果になる。このため、A T遊技状態において、「再遊技役 3 - 4」に内部当選した場合には、再遊技役 3 に対応する図柄を揃えるための操作順序を報知する演出が実行される。

10

【 0 0 9 3 】

「小役 3 a」は、特別遊技状態 (R T 5) を除く遊技状態において内部当選する役である。この役に内部当選すると、「ベル図柄」が中リール 1 1 1 の中段 (図 2 に示す番号 5 の位置参照) または中リール 1 1 1 の上段 (図 2 に示す番号 4 の位置参照) のいずれかに表示される。上述したように「ベル図柄」が中リール 1 1 1 の中段に表示されると 1 2 枚のメダルが払い出され、「ベル図柄」が中リール 1 1 1 の下段に表示されると 4 枚のメダルが払い出される。すなわち、「ベル図柄」が中リール 1 1 1 の下段に表示されるよりも中リール 1 1 1 の上段に表示される方が遊技者にとって有利な結果になる。このため、A T遊技状態において、「小役 3 a」に内部当選した場合には、「ベル図柄」を中リール 1 1 1 の中段に表示させるための操作順序を報知する演出が実行される。

20

【 0 0 9 4 】

本実施形態のスロットマシン 1 0 0 では、第 1 副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 に設けられた A T フラグがオンに設定されることにより、第 1 副制御部メイン処理において、A T 遊技状態になる演出が実行される。この A T フラグは、R A M 4 0 8 に設けられた A T 回数 (残 A T 回数と称する場合もある) に従ってオンに設定される。ここで A T 回数とは、オフに設定されている A T フラグをオンに切り替える回数を示すものである。本実施形態では、遊技状態が、再遊技低確率状態 (R T 1)、再遊技高確率準備状態 (R T 2)、および再遊技高確率状態 (R T 3) のいずれかであって、かつ A T フラグがオフの場合に、A T 回数が 1 以上であれば A T 回数から 1 を減じて A T フラグがオンに設定される。なお、A T 回数が 0 の場合には、A T フラグはオフのままである。この A T 回数は、第 1 副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 に記憶されており、所定の条件に従って加算される。本実施形態では、小役 3 a に内部当選した場合および小役 4 に内部当選した場合に、抽選によって A T 回数に 1 が加算される場合がある。また、再遊技低確率状態 (R T 1)、再遊技高確率準備状態 (R T 2)、および再遊技高確率状態 (R T 3) のいずれかの遊技状態にあるときに小役 3 b に内部当選すると、A T 回数に 1 が加算される。さらに、遊技状態が特別遊技状態 (R T 5) のときにハズレに内部当選すると、A T 回数に 1 が加算される。オンに設定された A T フラグは、遊技状態が特別遊技状態 (R T 5) から再遊技低確率状態 (R T 1) へ移行した場合にオフに設定される。

30

40

【 0 0 9 5 】

なお、A T 回数によらず、所定の条件 (例えば特定の遊技状態になったとき) に従って A T 遊技状態が開始、終了されるようにしてもよい。また、所定の条件に従って A T 回数を加算するか否かの抽選が実行されるようにしてもよい。この A T 遊技が実行されている状態では、遊技者がメダルを得やすくなる。この期間の長さ等によっては、上記説明した特別遊技状態 (R T 5) よりも遊技者に有利な状態になる場合がある。

【 0 0 9 6 】

< 処理の概要 >

以下、上記説明した主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0、および第 2 副制御部 5 0 0

50

における処理をフローチャートを用いて説明する。この説明に先立って、これらの処理によってもたらされる動作の概要を説明する。

【 0 0 9 7 】

本実施形態のスロットマシン 1 0 0 では、小役 3 a 又は小役 4 に内部当選したときに、抽選によって後述する演出回転が実行される。本実施形態において演出回転とは、演出対象リール（本実施形態では全てのリール 1 1 0 ~ 1 1 2 を演出対象リールとして使用）が停止操作によって停止された後に、これらの演出対象リールのうちの少なくとも一つを予め定められた回転量だけ回転させる演出をいう。また、演出対象リールとは、この演出回転によって遊技者に所定の態様を視認させるために用いられるリールをいう。さらに、この演出対象リールのうち、演出回転によって回転されるリールを回転対象リールと称する。

10

【 0 0 9 8 】

本実施形態のスロットマシン 1 0 0 は、小役 3 a 又は小役 4 に内部当選した場合に演出回転をするにあたって好ましい停止態様（詳細は後述）が導出されやすいように構成されている。すなわち、回転前の停止態様として好ましい図柄態様が遊技の流れの中で導出されるように構成したものである。このようにすることによって、回転前の停止態様をある程度絞り込むことができ、所定の停止態様にするために必要な回転量を予め定めておくことによって、処理負担を軽減し、少ないデータ容量による演出回転を実行するようにしたものである。なお、停止態様とは、所定の図柄が視認可能領域内（本実施形態では表示窓 1 1 3 内）の所定の位置に停止していることをいう。

20

【 0 0 9 9 】

以下、主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0、第 2 副制御部 5 0 0 の処理について図面を用いて説明する。

【 0 1 0 0 】

< 主制御部メイン処理 >

まず、図 8 を用いて、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 0 1 】

上述したように、主制御部 3 0 0 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）3 3 8 を設けている。この起動信号を入力した基本回路 3 0 2 の C P U 3 0 4 は、リセット割込によりリセットスタートして R O M 3 0 6 に予め記憶している制御プログラムに従って図 8 に示す主制御部メイン処理を実行する。

30

【 0 1 0 2 】

電源投入が行われると、まず、ステップ S 1 0 1 で各種の初期設定を行う。この初期設定では、C P U 3 0 4 のスタックポインタ（S P）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I / O 3 1 0 の初期設定、R A M 3 0 8 に記憶する各種変数の初期設定、W D T 3 1 4 への動作許可及び初期値の設定等を行う。

【 0 1 0 3 】

ステップ S 1 0 3 では、メダル投入・スタート操作受付処理を実行する。ここではメダルの投入の有無をチェックし、メダルの投入に応じて入賞ライン表示ランプ 1 2 0 を点灯させる。また、メダルが投入されたことを示す投入コマンドの送信準備を行う。なお、前回の遊技で再遊技に入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、スタートレバー 1 3 5 が操作されたか否かのチェックを行い、スタートレバー 1 3 5 の操作があればステップ S 1 0 5 へ進む。

40

【 0 1 0 4 】

ステップ S 1 0 5 では、投入されたメダル枚数を確定し、有効な入賞ラインを確定する。

【 0 1 0 5 】

50

ステップS 1 0 7では、乱数発生回路3 1 6で発生させた乱数を取得する。

【0 1 0 6】

ステップS 1 0 9では、現在の遊技状態に応じてROM 3 0 6に格納されている入賞役抽選テーブルを読み出し、これとステップS 1 0 7で取得した乱数値とを用いて内部抽選を行うとともに、この内部抽選の結果を示す内部当選コマンドを第1副制御部4 0 0へ送信するための準備を行う。内部抽選の結果、いずれかの入賞役（作動役を含む）に内部当選した場合、その入賞役のフラグがオンになる。なお、この入賞役内部抽選処理の詳細については図1 0を用いて後述する。

【0 1 0 7】

ステップS 1 1 1では、内部抽選結果に基づき、リール停止データを選択する。なお、このリール停止データは、主制御部3 0 0のROM 3 0 6内に記憶されている。

10

【0 1 0 8】

ステップS 1 1 3では、リール回転処理が実行され、全リール1 1 0～1 1 2の回転を開始させる。なお、このリール回転処理の詳細については図1 1を用いて後述する。

【0 1 0 9】

ステップS 1 1 5では、ストップボタン1 3 7～1 3 9の受け付けが可能になり、いずれかのストップボタンが押されると、押されたストップボタンに対応するリールを停止させるために停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従ってリール1 1 0～1 1 2の何れかを停止させる。全リール1 1 0～1 1 2が停止するとステップS 1 1 7へ進む。なお、このリール停止制御処理の詳細については図1 2を用いて後述する。

20

【0 1 1 0】

ステップS 1 1 7では、入賞判定処理を行う。ここでは、有効化された入賞ライン1 1 4上に、何らかの入賞役に対応する絵柄組み合わせが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効化された入賞ライン上に「A N Y - ベル - A N Y」が揃っていたならば小役3に入賞したと判定する。

【0 1 1 1】

ステップS 1 1 9では払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを入賞ライン数に応じて払い出す。

【0 1 1 2】

30

ステップS 1 2 1では遊技状態制御処理を行う。遊技状態制御処理では、再遊技低確率状態（R T 1）、再遊技高確率準備状態（R T 2）、再遊技高確率状態（R T 3）、特別役内部当選状態（R T 4）、特別遊技状態（R T 5）の各遊技状態の移行に関する処理を行い、それらの開始条件又は終了条件の成立により、遊技状態を移行する。また、現在の遊技状態を示す遊技状態更新コマンドの送信準備を行う。以上により1遊技が終了する。以降、ステップS 1 0 3へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【0 1 1 3】

<主制御部3 0 0 タイマ割込処理>

次に図9を用いて、主制御部3 0 0のCPU 3 0 4が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

40

【0 1 1 4】

主制御部3 0 0は、所定の周期（本実施形態では約2 m sに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ3 1 2を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【0 1 1 5】

ステップS 2 0 1では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU 3 0 4の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0 1 1 6】

50

ステップS203では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDT314を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【0117】

ステップS205では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種センサ318のセンサ回路320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ318ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。

【0118】

ステップS207では、各種遊技処理が実行され、割込みステータスに応じた処理が実行される。

【0119】

ステップS209では、タイマ更新処理を行う。より具体的には、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する。また、遅延カウンタ（詳細は後述）が設定されている場合には、この遅延カウンタの減算処理を行う。

【0120】

ステップS211では、コマンド設定送信処理を行い、送信準備されていた各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は本実施形態では16ビットで構成しており、ビット15はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット11～14はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、投入コマンド、スタートレバー受付コマンド、内部当選コマンド、演出抽選処理に伴う演出コマンド、リール110～112の回転の開始に伴う回転開始コマンド、ストップボタン137～139の操作の受け付けに伴う停止ボタン受付コマンド、リール110～112の停止処理に伴う停止位置情報コマンド、入賞判定コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払出終了コマンド、リール停止コマンド、遊技状態更新コマンド、演出回転コマンド）、ビット0～10はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成されている。

【0121】

第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【0122】

ステップS213では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路334を介してスロットマシン100とは別体の情報入力回路652に出力する。

【0123】

ステップS215では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずはステップS205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ318の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には（図示省略）エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルセクタ170（メダルセクタ170内に設けたソレノイドが動作するメダルブロック）、各種ランプ339、各種の7セグメント（SEG）表示器の設定を行う。

【0124】

ステップS217では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS221に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS219に進む。

【0125】

10

20

30

40

50

ステップS 2 1 9では、タイマ割込終了処理を終了する各種処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS 2 0 1で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定等行う。その後、図8に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0126】

一方、ステップS 2 2 1では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM 3 0 8の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図8に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0127】

次に、図10を用いて、図8の主制御部メイン処理における入賞役内部抽選処理（ステップS 1 0 9）の詳細について説明する。同図は、図8に示す入賞役内部抽選処理（ステップS 1 0 9）の流れを示すフローチャートである。

10

【0128】

まず、最初のステップS 1 1 0 1では、図8に示すステップS 1 0 7で取得した乱数に基づき、入賞役の内部抽選が実行される。なお、役が抽選されたことを、役に内部当選したと称することがある。この内部抽選の後、ステップS 1 1 0 3に進む。

【0129】

ステップS 1 1 0 3では、小役3 aまたは小役4に内部当選したか否かが判定される。これらの役に内部当選している場合にはステップS 1 1 0 5に進み、そうでない場合にはステップS 1 1 1 1に進む。

【0130】

20

ステップS 1 1 0 5では、演出回転を実行するか否かの抽選（以下、演出回転実行抽選と称する）が実行され、ステップS 1 1 0 7に進む。なお、演出回転実行抽選のタイミングは、入賞役内部抽選処理に限らず、ステップS 1 1 0 5のタイミング（小役3 aまたは小役4が内部当選したタイミング）から演出回転が実行されるタイミングまでの任意のタイミングであってもよい。なお、演出回転実行抽選を行わなくてもよい。例えば、図8のステップS 1 1 5やステップS 1 1 7などの処理が行われるタイミングでは停止した図柄の情報が参照可能になるため、この情報に基づいて演出回転を実行するか否かを判定してもよい。なお、この場合には、後述する演出回転準備フラグが不要になる。

【0131】

ステップS 1 1 0 7では、ステップS 1 1 0 5での演出回転実行抽選に当選したか否かが判定される。この抽選に当選している場合にはステップS 1 1 0 9に進み、当選していない場合にはステップS 1 1 1 1に進む。

30

【0132】

ステップS 1 1 0 9では、演出回転準備フラグがオンに設定される。なお、この演出回転準備フラグは主制御部3 0 0のRAM 3 0 8に格納されている。演出回転準備フラグがオンに設定されると、ステップS 1 1 1 1に進む。

【0133】

ステップS 1 1 1 1では、内部抽選の結果を示す内部当選コマンドを第1副制御部4 0 0に送信する準備が実行される。なお、この内部当選コマンドは、内部当選の結果に加えて、演出回転準備フラグの有無を示す情報も含まれている。この内部当選コマンドの送信準備が終了すると、この図10に示す入賞役内部抽選処理が終了する。

40

【0134】

次に、図11を用いて、図8の主制御部メイン処理におけるリール回転処理（ステップS 1 1 3）の詳細について説明する。同図は、図8に示すリール回転処理（ステップS 1 1 3）の流れを示すフローチャートである。

【0135】

まず、最初のステップS 1 2 0 1では、演出回転フラグがオンに設定されているか否かが判定される。なお、この演出回転フラグは、後述する図13のステップS 1 4 0 7でオンに設定されるフラグであり、主制御部3 0 0のRAM 3 0 8に設けられている。この条件を満たす場合にはステップS 1 2 0 3に進み、この条件を満たさない場合にはステップS

50

1 2 1 3に進む。

【0 1 3 6】

ステップS 1 2 0 3では、遅延カウンタが設定される。この遅延カウンタは演出回転を実行中に遊技の進行を遅延させる時間を定めたタイマであり、その値は各演出回転に応じて設定される。なお、この遅延カウンタの値は主制御部3 0 0のRAM 3 0 8に格納されている。この遅延カウンタの設定後、ステップS 1 2 0 5に進む。

【0 1 3 7】

ステップS 1 2 0 5では、演出回転によって回転させるリール（回転対象リール）とその回転量を参照し、ステップS 1 2 0 7に進む。なお、この回転対象リールおよび回転量は、後述する図1 3のステップS 1 4 0 5によって主制御部3 0 0のRAM 3 0 8に設定された情報を参照する。

10

【0 1 3 8】

ステップS 1 2 0 7では、演出回転を行うにあたり、リールの回転方向を通常の回転方向とは逆方向に設定する。その後ステップS 1 2 0 9に進む。

【0 1 3 9】

ステップS 1 2 0 9では、回転対象リールの回転処理が実行され、ステップS 1 2 1 1に進む。

【0 1 4 0】

ステップS 1 2 1 1では、第1副制御部4 0 0に演出回転コマンドを送信する準備が実行され、ステップS 1 2 1 3に進む。なお、この演出回転コマンドには、回転対象リールおよびその回転量を示す情報が含まれる。

20

【0 1 4 1】

ステップS 1 2 1 3では、遅延カウンタの値が0であるか否かが判定される。遅延カウンタの値が0である場合には、ステップS 1 2 1 5に進み、そうでない場合には再度ステップS 1 2 1 3を実行する。遅延カウンタの値は、上述したタイマ更新処理でカウントダウンされる（図9のステップS 2 0 9）。このステップS 1 2 1 3は、遅延カウンタに設定された値が0にカウントダウンされるまでの間、繰り返し実行される。これによって遊技を遅延させる処理（フリーズ）が行われることになる。このステップS 1 2 1 3の遅延処理が実行されることによって、遊技者に演出回転を確実に見せるとともに、第1副制御部4 0 0において、演出回転コマンドを受信したことにより実行される所定の演出（図1 5のステップS 3 1 0 7）を遊技者に確実に見せることができる。なお、遅延カウンタに設定された0以外の値をカウントダウンする処理が、本発明の遅延手段の一例に相当する。

30

【0 1 4 2】

ステップS 1 2 1 5では、遊技間隔タイマの値が0であるか否かが判定される。遊技間隔タイマの値が0である場合には、ステップS 1 2 1 7に進み、そうでない場合には再度ステップS 1 2 1 5を実行する。なお、遊技間隔カウンタとは、遊技と遊技の間隔を調整するために、主制御部3 0 0のRAM 3 0 8に設けられたカウンタであり、上述したタイマ更新処理でカウントダウンされる（図9のステップS 2 0 9）。本実施形態では、前回のリールの回転開始から4 . 1秒経過したときにこの遊技間隔カウンタの値が0になるように、リールの回転開始の直前にその値が初期化される（図1 1のステップS 1 2 1 7）。なお、遊技間隔カウンタが0であるか否かの判定処理と、遅延カウンタの値が0であるか否かの判定処理の前後関係は特に限定されず、いずれの前後関係であってもよい。

40

【0 1 4 3】

ステップS 1 2 1 7では、上記説明した遊技間隔カウンタの値の初期化が実行され、ステップS 1 2 1 9に進む。

【0 1 4 4】

ステップS 1 2 1 9では、演出回転を行うためにリールの回転方向が逆方向に設定されている場合には、リールの回転方向を通常の回転方向に設定する。その後ステップS 1 2 2 1に進む。

【0 1 4 5】

50

ステップS 1 2 2 1では、全リール1 1 0 ~ 1 1 2の回転を開始する処理が実行され、ステップS 1 2 2 3に進む。

【0 1 4 6】

ステップS 1 2 2 3では、第1副制御部4 0 0にリール回転開始コマンドを送信する準備が実行され、一連のリール回転処理が終了する。なお、このリール回転開始コマンドを受信した第1副制御部4 0 0では、所定の演出が実行される（図15のステップS 3 1 1 3参照）。

【0 1 4 7】

次に、図12を用いて、図8の主制御部メイン処理におけるリール停止制御処理（ステップS 1 1 5）の詳細について説明する。同図は、図8に示すリール停止制御処理（ステップS 1 1 5）の流れを示すフローチャートである。

10

【0 1 4 8】

まず、最初のステップS 1 3 0 1では、各リールに設けられたセンサを用いて、リール1 1 0 ~ 1 1 2の回転速度が一定か否か判定される。回転が一定である場合にはステップS 1 3 0 3に進み、そうでない場合には再度ステップS 1 3 0 1の処理が実行される。

【0 1 4 9】

ステップS 1 3 0 3では、有効なストップボタン操作があったか否か判定される。この有効なストップボタン操作とは、回転しているリールに対応したストップボタンの操作であって、例えば上述の遅延処理等によって無効にされていない操作をいう。このストップボタンの操作があった場合にはステップS 1 3 0 5に進み、そうでない場合には再度ステップS 1 3 0 3の処理が実行される。

20

【0 1 5 0】

ステップS 1 3 0 5では、リールに施された図柄がその回転によってどの位置にあるのかを示す図柄位置情報を取得し、ステップS 1 3 0 7に進む。

【0 1 5 1】

ステップS 1 3 0 7では、ステップS 1 3 0 5で取得した図柄位置情報と、主制御部メイン処理において選択されたリール停止データ（図8のステップS 1 1 1参照）に基づいて、リールの停止位置を決定し、ステップS 1 3 0 9に進む。なお、このリール停止データには、停止操作がされたときの図柄位置情報に対応する引込み図柄数（詳細は後述）が設定されており、この値を参照して引込み（詳細は後述）を行うことで表示窓1 1 3に所定の図柄を視認可能にすることができる。

30

【0 1 5 2】

ここで、引込みについて説明する。

【0 1 5 3】

大半の遊技者は所定の停止領域に所定の図柄がきたタイミングに停止操作をすることは困難である。よって、所定の停止領域からリールの回転方向上流側の所定の範囲にこの所定の図柄がある場合には、所定の停止領域に所定の図柄を止める停止制御を行うことで、遊技の興趣の低下を抑制、または、遊技の公平性の担保している。このような処理を引込みと呼び、この引込みが行われる範囲を引込み範囲という。しかし、無制限にこの引込み範囲を設けてしまうと、かえって遊技の興趣を低下させてしまうため、引込み範囲には最大値を設けている。この引込み範囲の最大値を最大引込み範囲と称する（本実施形態では、図柄4つ分に相当する範囲）。また、この引込みによって停止操作がされたタイミングからリールが停止するまでに移動する距離に相当する図柄の数を引込み図柄数と称する。

40

【0 1 5 4】

ステップS 1 3 0 9では、ステップS 1 3 0 7で決定した停止位置で停止対象となったリールを停止させる。その後ステップS 1 3 1 1に進む。

【0 1 5 5】

ステップS 1 3 1 1では、リール停止情報が更新され、ステップS 1 3 1 3に進む。ここで、リール停止情報とは、リール1 1 0 ~ 1 1 2の停止順序および停止しているリールの図柄位置を示す情報をいう。

50

【0156】

ステップS1313では、第1副制御部400にリール停止コマンドを送信する準備を行い、ステップS1315に進む。なお、リール停止コマンドを受信した第1副制御部400では、所定の演出が実行される(図15のステップS3113)。

【0157】

ステップS1315では、操作を受け付けることが可能なストップボタン(有効ストップボタン)の更新が行われる。この処理では、回転が停止したリールに対応するストップボタンに対する操作が無効になるように設定される。その後、ステップS1317に進む。

【0158】

ステップS1317では、全てのリール110~112が停止したか否かが判定される。全てのリール110~112が停止している場合にはステップS1319に進み、そうでない場合にはステップS1321に進む。

【0159】

ステップS1319では、演出回転準備処理が実行され、その後、このリール停止制御処理が終了する。なお、この演出回転準備処理については、図13を用いて後述する。

【0160】

ステップS1317で全てのリール110~112が停止していない場合に進むステップS1321では、リール停止データの更新が実行される。より詳細には、既に停止しているリールの図柄位置情報に基づいて、回転中のリールに対するリール停止データが更新される。このことによって、既に停止しているリールに施された図柄のうち表示窓113内に視認可能になっている図柄に、回転中のリールに施された図柄の位置をあわせて停止させ、表示窓113内で視認可能な図柄態様を調整することができる。このリール停止データの更新後、ステップS1303に進む。

【0161】

次に、図13を用いて、図12のリール停止制御処理における演出回転準備処理(ステップS1319)の詳細について説明する。同図は、図12に示す演出回転制御処理(ステップS1319)の流れを示すフローチャートである。

【0162】

まず、最初のステップS1401では、演出回転準備フラグがオンに設定されているか否かが判定される。この条件を満たす場合にはステップS1403に進み、この条件を満たさない場合にはこの演出回転準備処理を終了する。なお、この演出回転準備フラグは、入賞役内部抽選処理においてオンに設定されるフラグである(図10のステップS1109)。

【0163】

ステップS1403では、内部抽選(図10のステップS1101)の結果と、リール停止情報(図12のステップS1311)を参照し、ステップS1404に進む。

【0164】

ステップS1404では、リール110~112が準備目で停止しているか否かが判定される。演出回転によって特定の停止態様を遊技者に視認させるためには、演出回転前の停止態様および演出回転による回転リールとその回転量を予め設定しておく必要がある。上記準備目とは、この演出回転前の停止態様を定めたものであり、この情報は主制御部300のROM306に記憶されている。本実施形態では、小役4に内部当選している場合には、図23(a)~(c)の一番上の図に示す停止態様が準備目として用いられる。また、小役3aに内部当選している場合には、図33(a)および(b)の一番上の図に示す停止態様が準備目として用いられる。リール110~112がこの準備目で停止している場合にはステップS1405に進み、そうでない場合にはステップS1409に進む。なお、上記した準備目が否かの判定処理は、リール110~112の停止態様が準備目であるか否かを判定できる情報であれば何の情報に基づいて実行されてもよく、これらの情報としては、例えば、停止した図柄位置、入賞結果、払出し数、移行先の遊技状態などが挙

10

20

30

40

50

げられる。

【0165】

ステップS1405では、ステップS1403で参照した内容に基づいて、回転対象リールおよびその回転量を設定する。具体的には、小役4に内部当選している場合は、最後に停止（第3停止操作による停止）されるリールを回転対象リールとし、その回転量は1図柄分である。また、小役3aに内部当選している場合は、左リール110および右リール112のうち、後に停止されたリールを回転対象リールとし、その回転量は2図柄分である。なお、これらの情報は主制御部300のROM306内に記憶されている。この処理の後、ステップS1407に進む。

【0166】

ステップS1407では、主制御部300のRAM308に設けられた演出回転フラグがオンに設定され、ステップS1409に進む。

【0167】

なお、ここまでのステップS1404～ステップS1407のような、上記準備目が導出された場合に演出回転フラグをオンにする構成以外に、事前にオンに設定された演出回転フラグを上記準備目以外の停止態様となった場合にオフに設定する構成を採用してもよい。

【0168】

ステップS1409では、演出回転準備フラグがオフに設定され、この演出回転準備処理が終了する。

【0169】

< 第1副制御部400の処理 >

次に、図14を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、図14(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。図14(b)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図14(c)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【0170】

まず、図14(a)のステップS301では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS301で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等を行う。この処理で、内部当選の結果を表す情報である内部当選情報を記憶させるための領域と、遊技状態を表す情報であるRT更新情報を記憶させるための領域が、それぞれRAM408に設けられる。

【0171】

ステップS303では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS305の処理に移行する。

【0172】

ステップS305では、タイマ変数に0を代入する。

【0173】

ステップS307では、主制御部300から受信した各コマンドに対応する処理であるコマンド処理が実行される。

【0174】

ステップS309では、演出制御処理を行う。ここでは、RAM408内に設けられた演出予約領域内にある演出予約情報に従って、演出の準備を行う。この準備には例えば、演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。なお、この演出制御処理の詳細については図15を用いて後述する。

【0175】

ステップS311では、ステップS309の処理結果に基づいて音制御処理を行う。例

10

20

30

40

50

えば、ステップ S 3 0 9 で読み出した演出データの中に音源 I C 4 1 8 への命令がある場合には、この命令を音源 I C 4 1 8 に出力する。

【 0 1 7 6 】

ステップ S 3 1 3 では、ステップ S 3 0 9 の処理結果に基づいてランプ制御処理を行う。例えば、ステップ S 3 0 9 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 2 0 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 2 に出力する。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 3 1 5 では、ステップ S 3 0 9 の処理結果に基づいて第 2 副制御部 5 0 0 に制御コマンドを送信する設定を行う情報出力処理を行う。例えば、ステップ S 3 0 9 で読み出した演出データの中に第 2 副制御部 5 0 0 に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップ S 3 0 3 へ戻る。

10

【 0 1 7 8 】

次に、図 1 4 (b) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 1 副制御部 4 0 0 が、主制御部 3 0 0 が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S 3 2 1 では、主制御部 3 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 4 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【 0 1 7 9 】

次に、図 1 4 (c) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 によって実行する第 1 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、所定の周期（本実施形態では 2 m s に 1 回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

20

【 0 1 8 0 】

ステップ S 3 3 1 では、図 1 4 (a) に示す第 1 副制御部メイン処理におけるステップ S 3 0 3 において説明した R A M 4 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ S 3 0 3 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎（ $2 \text{ m s} \times 10$ ）となる。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 3 3 3 では、ステップ S 3 1 5 で設定された第 2 副制御部 5 0 0 への制御コマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

30

【 0 1 8 2 】

次に、図 1 5 を用いて、図 1 4 (a) の第 1 副制御部メイン処理における演出制御処理（ステップ S 3 0 9 ）の詳細について説明する。同図は、図 1 4 (a) に示す演出制御処理（ステップ S 3 0 9 ）の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 8 3 】

まず、最初のステップ S 3 1 0 1 では、内部当選コマンドを受け付けたか否か判定される。この条件を満たす場合にはステップ S 3 1 0 3 に進み、この条件を満たさない場合にはステップ S 3 1 0 5 に進む。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 3 1 0 3 では、内部当選コマンド受付時処理が実行される。この処理の詳細は図 1 6 を用いて後述する。その後、ステップ S 3 1 0 5 に進む。

40

【 0 1 8 5 】

ステップ S 3 1 0 5 では、演出回転コマンドを受け付けたか否か判定される。この条件を満たす場合にはステップ S 3 1 0 7 に進み、この条件を満たさない場合にはステップ S 3 1 0 9 に進む。

【 0 1 8 6 】

ステップ S 3 1 0 7 では、演出回転コマンド受付時処理が実行される。この処理の詳細は図 1 7 を用いて後述する。その後、ステップ S 3 1 0 9 に進む。

【 0 1 8 7 】

ステップ S 3 1 0 9 では、遊技状態更新コマンドを受け付けたか否か判定される。この

50

条件を満たす場合にはステップS 3 1 1 1に進み、この条件を満たさない場合にはステップS 3 1 1 3に進む。

【0188】

ステップS 3 1 1 1では、遊技状態更新コマンド受付時処理が実行される。この処理の詳細は図18を用いて後述する。その後、ステップS 3 1 1 3に進む。

【0189】

ステップS 3 1 1 3では、内部当選コマンド、演出回転コマンド、および遊技状態更新コマンド以外のコマンドを受け付けた場合の処理が実行される。例えば、リール回転開始コマンド、リール停止コマンドを受け付けた場合に対応する演出データの読み出し等の処理を行う。その後、この演出制御処理を終了する。

10

【0190】

次に、図16を用いて、図15の演出制御処理における内部当選コマンド受付時処理(ステップS 3 1 0 3)の詳細について説明する。同図は、図15に示す内部当選コマンド受付時処理(ステップS 3 1 0 3)の流れを示すフローチャートである。

【0191】

まず、最初のステップS 3 2 0 1では、内部当選コマンドに含まれる内部当選情報に基づいて、小役3aに内部当選しているか否か判定される。この条件を満たす場合にはステップS 3 2 0 3に進み、この条件を満たさない場合にはステップS 3 2 0 9に進む。

【0192】

ステップS 3 2 0 3では、ATフラグがオンに設定されているか否か判定される。この条件を満たす場合にはステップS 3 2 0 7に進み、そうでない場合には、ステップS 3 2 0 5に進む。なお、ATフラグは、後述する遊技状態更新コマンド受付時処理においてオンに設定される(図18のステップS 3 4 0 9)。

20

【0193】

ステップS 3 2 0 5では、内部当選コマンドに含まれる演出回転準備フラグの情報に基づいて、演出回転準備フラグがオンに設定されているか否か判定される。この条件を満たす場合にはステップS 3 2 0 7に進み、そうでない場合には、ステップS 3 2 1 9に進む。

【0194】

ステップS 3 2 0 7では、ベル図柄を中リール111の中段(図2(a)の番号5の位置参照)に停止させるための操作条件(操作順序)を報知する演出データが読み出される。なお、第1副制御部400および第2副制御部500では、読み出された演出データに従って演出が実行される(図14のステップS 3 1 1~ステップS 3 1 5、および図19参照)。以降の演出データについても同様に演出が実行される。この演出データが読み出された後、ステップS 3 2 1 9に進む。

30

【0195】

ステップS 3 2 0 1において、小役3aに内部当選していない場合に進むステップS 3 2 0 9では、遊技状態が特別遊技状態(RT5)であって、かつハズレまたは小役4に内部当選しているか否か判定される。この条件を満たす場合にはステップS 3 2 1 1に進み、そうでない場合にはステップS 3 2 1 3に進む。なお、遊技状態を示す情報は、遊技状態更新コマンドに含まれており、このコマンドの受信時に第1副制御部400のRAM 408内に記憶される。

40

【0196】

ステップS 3 2 1 1では、7揃い報知用の演出データが読み出される。ここでの、7揃いとは、図2(a)に示す中段入賞ラインL1(特別遊技状態においては、入賞ラインとは無関係な無効ライン。以下、中段ラインと称する。)にセブン2図柄が揃うことを指す。この演出データが読み出されると、ステップS 3 2 1 9に進む。

【0197】

ステップS 3 2 0 9で、遊技状態が特別遊技状態(RT5)であって、ハズレまたは小役4に内部当選している、という条件を満たさない場合に進むステップS 3 2 1 3では、

50

A T フラグがオンに設定されているか否か判定される。この条件を満たす場合にはステップ S 3 2 1 5 に進み、そうでない場合には、ステップ S 3 2 1 9 に進む。

【 0 1 9 8 】

ステップ S 3 2 1 5 では、内部当選コマンドに含まれる内部当選情報に基づいて、A T 役に内部当選しているか否か判定される。具体的には、「再遊技役 1 - 2 」又は「再遊技役 3 - 4 」に内部当選しているか否か判定される。この条件を満たす場合にはステップ S 3 2 1 7 に進み、そうでない場合には、ステップ S 3 2 1 9 に進む。

【 0 1 9 9 】

ステップ S 3 2 1 7 では、内部当選役に合わせて、遊技者が有利な結果（図 7 の備考欄中の正解時参照）を得るための操作の報知（A T 報知）を実行するための演出データが読み出される。その後、ステップ S 3 2 1 9 に進む。

【 0 2 0 0 】

ステップ S 3 2 1 9 では、演出回転準備フラグがオンに設定されているか否か判定される。この条件を満たす場合にはステップ S 3 2 2 1 に進み、そうでない場合にはこの内部当選コマンド受付時処理を終了する。

【 0 2 0 1 】

ステップ S 3 2 2 1 では、A T 回数に 1 が加算され、この内部当選コマンド受付時処理を終了する。

【 0 2 0 2 】

なお、本実施形態は、演出回転準備フラグがオンの場合には操作条件の報知が実行されるように構成され、両者の間には因果関係があるが、このような場合に限らず、例えば、内部当選情報に基づいて、演出回転準備フラグをオンにする処理および操作条件の報知が実行される処理それぞれを独立して実行するように構成してもよく、少なくとも演出回転準備フラグがオンの場合の少なくとも一部において操作条件の報知が実行されるように構成されていけばよい。

【 0 2 0 3 】

次に、図 1 7 を用いて、図 1 5 の演出制御処理における演出回転コマンド受付時処理（ステップ S 3 1 0 7 ）の詳細について説明する。同図は、図 1 5 に示す演出回転コマンド受付時処理（ステップ S 3 1 0 7 ）の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 0 4 】

まず、最初のステップ S 3 3 0 1 では、演出回転コマンドに含まれる、演出回転リールおよびその回転量を示す情報を取得し、ステップ S 3 3 0 3 に進む。

【 0 2 0 5 】

ステップ S 3 3 0 3 では、ステップ S 3 3 0 1 で取得した情報に対応する演出データが読み出される。なお、本実施形態では演出回転は所定の内部当選役（R T 1 ~ R T 3 中の小役 3 a、および R T 5 中の小役 4 ）に限定されているため、回転対象リールおよびその回転量のパターン数が抑えられている。すなわち、演出を実行する処理が簡易になるため、この演出を演出回転と容易に合わせることができる。この演出データが読み出された後、この演出回転コマンド受付時処理を終了する。

【 0 2 0 6 】

次に、図 1 8 を用いて、図 1 5 の演出制御処理における遊技状態更新コマンド受付時処理（ステップ S 3 1 1 1 ）の詳細について説明する。同図は、図 1 5 に示す遊技状態更新コマンド受付時処理（ステップ S 3 1 1 1 ）の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 0 7 】

まず、最初のステップ S 3 4 0 1 では、遊技状態が再遊技低確率状態（R T 1）、再遊技高確率準備状態（R T 2）、および再遊技高確率状態（R T 3）のいずれかの場合に小役 3 b に内部当選したか、または遊技状態が特別遊技状態（R T 5）の場合にどの役にも内部当選していない（ハズレに内部当選した）かのいずれかの条件が満たされているか否か判定される。これら 2 つの条件のうち一方を満たす場合には、ステップ S 3 4 0 3 に進む、そうでない場合にはステップ S 3 4 0 5 に進む。

【 0 2 0 8 】

ステップ S 3 4 0 3 では、A T 回数（残り A T 回数）に 1 が加算され、ステップ S 3 4 0 5 に進む。

【 0 2 0 9 】

ステップ S 3 4 0 5 では、まず A T フラグがオンに設定されているか否か判定される。A T フラグがオンに設定されている場合にはステップ S 3 4 1 3 に進み、そうでない場合にはステップ S 3 4 0 7 に進む。

【 0 2 1 0 】

ステップ S 3 4 0 7 では、残 A T 回数の減算処理が実行される。具体的には、A T 回数から 1 が減算される。その後、ステップ S 3 4 1 3 に進む。

10

【 0 2 1 1 】

ステップ S 3 4 0 7 では、まず A T 回数（残 A T 回数）が 1 以上であるか否か判定される。この条件を満たす場合にはステップ S 3 4 0 9 に進み、そうでない場合にはこの遊技状態更新コマンド受付時処理を終了する。

【 0 2 1 2 】

ステップ S 3 4 0 9 では、A T フラグがオンに設定され、ステップ S 3 4 1 1 に進む。

【 0 2 1 3 】

ステップ S 3 4 1 1 では、A T 回数（残 A T 回数）から 1 が減算され、この遊技状態更新コマンド受付時処理を終了する。

【 0 2 1 4 】

ステップ S 3 4 0 5 において A T フラグがオンに設定されている場合に進むステップ S 3 4 1 3 では、遊技状態更新コマンドに含まれる新たな遊技状態を示す情報、および第 1 副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 に記憶されている現在の遊技状態を示す情報（R T 情報）に基づいて、特別遊技状態（R T 5）から再遊技低確率状態（R T 1）へ遊技状態が移行したか否か判定される。この条件を満たす場合にはステップ S 3 4 1 5 に進み、そうでない場合には、この遊技状態更新コマンド受付時処理を終了する。

20

【 0 2 1 5 】

ステップ S 3 4 1 5 では、A T フラグがオフに設定される（A T フラグの消去）。その後、この遊技状態更新コマンド受付時処理を終了する。

【 0 2 1 6 】

< 第 2 副制御部 5 0 0 の処理 >

次に、図 1 9 を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の処理について説明する。なお、図 1 9（a）は、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。図 1 9（b）は、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図 1 9（c）は、第 2 副制御部 5 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。図 1 9（d）は、第 2 副制御部 5 0 0 の画像制御処理のフローチャートである。

30

【 0 2 1 7 】

まず、図 1 9（a）のステップ S 4 0 1 では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップ S 4 0 1 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、R A M 5 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

40

【 0 2 1 8 】

ステップ S 4 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 4 0 5 の処理に移行する。

【 0 2 1 9 】

ステップ S 4 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 0 2 2 0 】

ステップ S 4 0 7 では、コマンド処理を行う。コマンド処理では第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 からコマンドを受信したか否かを判別する。

50

【 0 2 2 1 】

ステップ S 4 0 9 では、演出制御処理を行う。具体的には、ステップ S 4 0 7 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。例えば、背景画像に関する画像制御を行う演出データおよびシャッタ演出に関する演出データを R O M 5 0 6 から読み出す処理を実行する。また、これ以外の演出データを R O M 5 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【 0 2 2 2 】

ステップ S 4 1 1 では、ステップ S 4 0 9 の処理結果に基づいてシャッタ制御処理を行う。例えば、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中にシャッタ制御の命令がある場合には、この命令に対応するシャッタ制御を行う。

10

【 0 2 2 3 】

ステップ S 4 1 3 では、ステップ S 4 0 9 の処理結果に基づいて画像制御処理を行う。例えば、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行う。例えば、表示画像（報知画像、背景画像）に関する画像制御が実行される。この画像制御処理については、図 1 9（d）を用いて後述する。この画像制御処理が終了すると、ステップ S 4 0 3 へ戻る。

【 0 2 2 4 】

次に、図 1 9（b）を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 2 副制御部 5 0 0 が、第 1 副制御部 4 0 0 が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S 4 1 5 では、第 1 副制御部 4 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 5 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

20

【 0 2 2 5 】

次に、図 1 9（c）を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 によって実行する第 2 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、所定の周期（本実施形態では 2 m s に 1 回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【 0 2 2 6 】

ステップ S 4 1 7 では、図 1 9（a）に示す第 2 副制御部メイン処理におけるステップ S 4 0 3 において説明した R A M 5 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ S 4 0 3 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎（2 m s × 1 0）となる。

30

【 0 2 2 7 】

ステップ S 4 1 9 では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【 0 2 2 8 】

次に、図 1 9（d）を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のメイン処理におけるステップ S 4 1 3 の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示す図である。

【 0 2 2 9 】

40

ステップ S 4 2 1 では、画像データの転送指示を行う。ここでは、C P U 5 0 4 は、まず、V R A M 5 3 6 の表示領域 A と表示領域 B の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された 1 フレームの画像が演出画像表示装置 1 5 7 に表示される。次に、C P U 5 0 4 は、V D P 5 3 4 のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいて R O M 座標（R O M 5 0 6 の転送元アドレス）、V R A M 座標（V R A M 5 3 6 の転送先アドレス）などを設定した後、R O M 5 0 6 から V R A M 5 3 6 への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。V D P 5 3 4 は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データを R O M 5 0 6 から V R A M 5 3 6 に転送する。その後、V D P 5 3 4 は、転送終了割込信号を C P U 5 0 4 に対して出力する。

50

【0230】

ステップS423では、VDP534からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS425に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【0231】

ステップS425では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU504は、ステップS421でVRAM536に転送した画像データに基づいてVRAM536の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（VRAM536の座標軸、画像サイズ、VRAM座標（配置座標）、透過度など）をVDP534に指示する。VDP534はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

10

【0232】

ステップS427では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU504は、VDP534に画像の描画開始を指示する。VDP534は、CPU504の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【0233】

ステップS429では、画像の描画終了に基づくVDP534からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS431に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

20

【0234】

ステップS431では、RAM508の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント（+1）して処理を終了する。

【0235】

以下、上記説明した内容を踏まえ、本実施形態のスロットマシン100の特徴的な動作について説明する。まず、図20、図21を用いて、この動作の概要および本実施形態のスロットマシン100が解決しようとする課題について説明する。図20は、小役4に内部当選した場合の演出回転と液晶表示装置の演出の一例を示す図である。また、図21は、リールに施された図柄毎に演出パターンを設けたことを示す図である。

30

【0236】

まず、スタートレバー135によって遊技が開始して内部抽選が実行され（図8のステップS109）、小役4に内部当選し、さらに演出回転を実行する抽選（図10のステップS1105）に当選したとする。この結果に従って、上述の準備目（例えば図20（b））に示す停止態様、図13のステップS1404の説明参照）となることを許容するリール停止データが読み出される（図8のステップS111）。さらに、リール回転処理によってリール110～112が回転する（図11のステップS1221）。一方、第1副制御部400にはリール回転開始コマンドが送信され、液晶表示装置157による所定の演出が実行される（図15のステップS3113）。図20（a）には、リール110～112が回転している様子と、液晶表示装置157によって演出が実行されている様子が示されている。

40

【0237】

続いて、全てのリールに対して停止操作を行うと、上記リール停止データに従って停止制御が行われる（図8のステップS115）。ここでは、後述する所定のタイミングで停止操作を行った結果、リール110～112のそれぞれに施されたセブン2図柄が表示窓113内に停止し、上述の準備目になったものとして説明を続ける。なお、図20（b）には、準備目の一つである停止態様（左リール110および中リール111の中段、右リール112の下段にそれぞれセブン2図柄が停止した態様）が導出された様子が示されている。

【0238】

50

さらに、次の遊技を開始すべくメダルを投入し、スタートレバー 135 を操作すると、演出回転が実行される（図 11 のステップ S 1201 からステップ S 1209）。また、第 1 副制御部 400 には、演出回転コマンドが送信され、液晶表示装置 157 による所定の演出が実行される（図 15 のステップ S 3107）。図 20（c）には、この演出回転および液晶表示装置 157 による演出の最初の場面が示されており、図 20（d）には、この演出回転および液晶表示装置 157 による演出の最後の場面が示されている。

【0239】

演出回転および液晶表示装置 157 による演出の実行後、再び全てのリール 110～112 が回転を開始し（図 11 のステップ S 1221）、液晶表示装置 157 ではリール回転開始コマンドを受信したことによる演出が実行される（図 15 のステップ S 3113）。図 20（e）には、リール 110～112 が回転している様子と、液晶表示装置 157 によって演出が実行されている様子が示されている。

【0240】

一方、図 20（a）に示す状態から、停止操作を行った結果、準備目に設定された停止態様にならなかったとする。この場合、演出回転は実行されず、そのまま遊技が継続する（図 13 のステップ S 1404 参照）。図 20（f）には、準備目とは異なる停止態様が導出された様子が示されている。また、スタートレバー 135 を操作した後に演出回転が実行されず、そのまま図 20（e）に示す場面に移行していることが示されている。以上、図 20 を用いて説明したに示す動作が、本実施形態のスロットマシン 100 における特徴的な動作の一例である。

【0241】

ここで、図 20（c）から（d）にかけて実行される演出回転に関して従来のスロットマシンの問題点を説明する。従来のスロットマシンにおいて、リールの回転が停止した後に、所定の停止態様を導出する演出回転を実行したとする。ここで、リールの回転が停止したときに取り得る図柄態様のパターンは様々であるため、演出回転のパターン数が多くなり、制御負担やデータ容量が大きくなることが問題になる。

【0242】

そこで、リールの回転が停止したときに取りうる図柄態様のパターン全てに対応できるように演出回転に用いるデータを記憶しておく方法が考えられるが、この方法ではデータ容量が増加してしまうという問題がある。図 21 には、一つのリールに施された図柄のうちどの図柄が表示窓に導出されていても、図柄位置 10 に示す図柄を導出できるようにした場合、その図柄と同数の演出パターン数が必要になることが示されている。

【0243】

次に、データ容量を増加させないように、リールの回転が停止したときに取りうる図柄態様のパターン全てに応じてどのリールをどのくらい回転させるかをその都度計算させて演出回転を実行させる方法も考えられるが、このような方法であっても遊技の進行とこのような処理を両立させるには、処理が複雑になり、各ハードウェアの制御負担を招いてしまう。このため、例えば演出回転にかかる時間が増大したり、遊技の進行や他の演出とのタイミングを合わせることが困難になったり、遊技を円滑に進行させることができなくなったりする。

【0244】

また、リールの回転が停止したときに取りうる図柄態様のパターン全てに対応して演出を行うと、演出回転を開始してから所定の停止態様を導出するまでに要する時間も様々になり、例えば、図 22（e）で示すような演出の実行タイミングと所定の停止態様が導出されるタイミングのズレが大きくなってしまったりもする。

【0245】

本実施形態のスロットマシン 100 は、演出回転による回転前の図柄態様を小役 3a 又は小役 4 に内部当選した場合に導出できるように構成されている。すなわち、従来の遊技の流れを用いて回転前の停止態様を視認させるようにしたものである。これによって、演出回転前の停止態様をある程度絞り込み、演出回転のパターン数を制限することで、上記

10

20

30

40

50

のような処理負担、データ容量、演出の実行タイミングと所定の停止態様が導出されるタイミングのズレの問題を解決するものである。さらに、所定の停止態様（準備目）となった場合に演出回転を実行するように構成することによって、意図した通りの演出回転を確実に実行できるようにしたものである。

【0246】

以下、これらの動作の詳細について、上記説明したフローチャートを適宜参照しながら図面を用いて説明する。まず、上記図20を用いて説明した動作のうち、液晶表示装置157による演出を除いた動作について説明する。

【0247】

特別遊技状態（RT5）設定中に小役4に内部当選した場合において、小役4に入賞するための停止操作について説明する。図5に示すように、小役4に対応する図柄組み合わせは、「blank2-BAR-BAR」である。小役4に内部当選している場合において、全てのリール110～112に対してこれらの図柄を引き込むことが可能なタイミング（例えば、対応する図柄が入賞ラインのいずれかから最大引込み範囲にあるタイミング）で停止操作が行われると小役4に入賞するように停止制御が実行される。なお、この停止制御は、主制御部300のROM306より読み出された停止データに従って実行される（図8のステップS111およびステップS115、図12のステップS1305～ステップS1309）。

【0248】

一方、小役4に内部当選している場合において、上記小役4に対応する図柄を引き込むことができない場合、ハズレとなるように停止制御が実行される（図12のステップS1305～ステップS1309）。本実施形態のスロットマシン100は、このハズレとなる停止制御を行う際に、停止操作のタイミングに基づいて各リールのセブン2図柄を表示窓113内の所定の位置に停止させるように各リールを制御するものであり、さらにこの制御の後に演出回転を実行するものである。以下、この流れについて具体的に説明する。

【0249】

まず、小役4に内部当選した場合において、各リールのセブン2図柄を表示窓113内の所定の位置に停止させる停止操作のタイミングおよび各リールの停止制御について説明する。

【0250】

図22は、小役4に内部当選した場合のリール停止データの一例を示す図である。このうち、（a）には、左リール110に対して第1停止操作または第2停止操作がされた場合の停止データの一部が表で示され、（b）には、中リール111に対して第1停止操作または第2停止操作がされた場合の停止データの一部が表で示され、（c）には、右リール112に対して第1停止操作または第2停止操作がされた場合の停止データの一部が表で示されている。また、（d）～（f）には、第1停止および第2停止の時点でハズレとなることが決まった場合に使用される停止データが示されている。より具体的には、（d）には、左リール110に対して第3停止操作がされた場合の停止データの一部が表で示され、（e）には、中リール111に対して第3停止操作がされた場合の停止データの一部が表で示され、（f）には、右リール112に対して第3停止操作がされた場合の停止データの一部が表で示されている。

【0251】

図22に示す各表の左端の項目「図柄位置」には、図4に示す図柄の配置位置を示す番号が示されている。また、左から2つめの項目には、「図柄位置」の項目に示された番号に対応する、各リールに施された図柄が示されている。左から3つめの項目「停止位置」には、引込みによってどの位置の図柄を中段ラインに停止表示させるかが、黒丸および上向きの矢印によって示されている。より具体的には、黒丸は、対応する図柄が中段ライン（図2に示す番号「2」、「5」、「8」の位置）に引き込まれる図柄であることを示し、矢印は、対応する図柄が中段ラインにあるときに停止操作がされると引込みが行われることを示している。また、右端の項目「引込み」には、対応する図柄が中段ライン上にあ

10

20

30

40

50

るときに停止操作がされた場合に、引き込む図柄の数が示されている。この数に相当する図柄を引き込むことで、「停止位置」に示された黒丸に対応する図柄が中段ラインに停止する。

【0252】

図22に示す停止データのうち、太枠で囲まれた部分の図柄が中段入賞ラインにあるタイミングで停止操作が行われると、各リールのセブン2図柄を用いたハズレとなる。以下、この処理の詳細を説明する。

【0253】

まず、図22(a)～(c)を用いて、小役4に内部当選してから第2停止操作がされるまでの流れを説明する。

【0254】

図22(a)の太枠で示す部分(図柄位置「9」～「13」で示す範囲)のうち図柄位置「9」に対応するセブン2図柄が中段ラインにあるときに停止操作がされた場合、図柄の引込みは行われない(図柄位置「9」に対応する「引込み」の値が0)。すなわち、そのままセブン2図柄を中段ラインに停止させるように左リール110の停止制御が行われる。また、図柄位置「10」に対応するブランク1図柄が中段ラインにあるときに停止操作がされた場合、図柄1つ分の引込みが行われる(図柄位置「10」に対応する「引込み」の値が1)。同様に、図柄位置「11」～「13」に対応する図柄が中段ラインにあるときに停止操作がされた場合にも、それぞれの図柄位置に対応する引込みが行われる(図柄位置「11」～「13」に対応する「引込み」の値参照)。すなわち、セブン2図柄を中段ラインに停止させるように左リール110の停止制御が行われる。

【0255】

すなわち、図22(a)に示す停止データでは、太枠で示す部分(図柄位置「9」～「13」で示す範囲)に対応する図柄が中段ラインにあるときに、第1停止操作または第2停止操作がされると、セブン2図柄を中段ラインに停止させるように左リール110の停止制御が行われる。同様に、図22(b)および(c)に示す停止データでは、太枠で示す部分(図柄位置「10」～「14」で示す範囲)に対応する図柄が中段ラインにあるときに、第1停止操作または第2停止操作がされると、セブン2図柄を中段ラインに停止させるように左リール110の停止制御が行われる。

【0256】

次に、小役4に内部当選して、第1停止操作および第2停止操作によって中段ラインにセブン2図柄が2つ停止した後に第3停止操作がされ、さらに演出回転が実行されるまでの流れについて、図22(d)～(f)および図23を用いて説明する。図23は、小役4に内部当選した場合の演出回転の一例を示す図である。

【0257】

例えば、中リール111および右リール112の中段ラインにセブン2図柄が2つ停止してハズレとなることが決定した場合には、左リール110を停止させるための停止データとして図22(d)に示すリール停止データが読み出される。このリール停止データのうち、太枠で示す部分(図柄位置「8」～「12」で示す範囲)に対応する図柄が中段ラインにあるときに第3停止操作がされると、セブン2図柄を表示窓113の一番下(図2に示す番号「3」の位置)に停止させるように左リール110の停止制御が行われる。すなわち、図2に示す番号「3」「5」「8」の位置にセブン2図柄が停止することになる(図23(c)の一番上の図参照)。

【0258】

同様にして、左リール110および右リール112の中段ラインにセブン2図柄が2つ停止してハズレとなることが決定し、図22(e)に示すリール停止データが読み出された場合には、太枠で示す部分(図柄位置「9」～「13」で示す範囲)に対応する図柄が中段ラインにあるときに第3停止操作がされると、図2に示す番号「2」「6」「8」の位置にセブン2図柄が停止することになる(図23(b)の一番上の図参照)。

【0259】

また、左リール 1 1 0 および中リール 1 1 1 の中段ラインにセブン 2 図柄が 2 つ停止してハズレとなることが決定し、図 2 2 (f) に示すリール停止データが読み出された場合には、太枠で示す部分 (図柄位置「 9 」～「 1 3 」で示す範囲) に対応する図柄が中段ラインにあるときに第 3 停止操作がされると、図 2 に示す番号「 2 」 「 5 」 「 9 」の位置にセブン 2 図柄が停止することになる (図 2 3 (a) の一番上の図参照) 。

【 0 2 6 0 】

上記説明したように、小役 4 に内部当選したときに、所定のタイミング (図 2 2 の各停止データのうち、太線で示す部分に対応するタイミング) で停止操作を行うことで、3 つのセブン 2 図柄が中段ラインに揃い損ねた停止態様 (図 2 3 (a) ～ (c) の一番上の図参照) によるハズレとなることができる。この停止態様が、上記説明した準備目の一例に相当する。この準備目は、演出回転によって後述する演出回転目標態様を導出するために好ましい停止態様である。なお、本実施形態では、この準備目が主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されている。なお、上記所定のタイミング以外のタイミングではセブン 2 図柄とは異なる図柄が引き込まれるため、セブン 2 図柄は表示窓 1 1 3 の外側の領域に停止することになる。

【 0 2 6 1 】

また、上述の通り、本実施形態では、ストップボタン 1 3 7 ～ 1 3 9 がどの操作順序で操作された場合であっても、3 つのセブン 2 図柄が中段ラインに揃い損ねた停止態様 (図 2 3 (a) ～ (c) の一番上の図参照) によるハズレとすることができるリール停止データが読み出されるが、このようにストップボタンに操作順序の概念がない場合に限らず、ストップボタンに操作順序の概念を設けてもよい。具体的には、ストップボタン 1 3 7 ～ 1 3 9 が所定の操作順序に従って操作された場合には、図 2 2 (a) ～ (f) のリール停止データが選択されることを許容するように構成する (3 つのセブン 2 図柄が中段ラインに揃い損ねた停止態様 (図 2 3 (a) ～ (c) の一番上の図参照) でリール 1 1 0 ～ 1 1 2 が停止されることが許容される) とともに、これらのストップボタンが所定の操作順序に従って操作されなかった場合には、このリール停止データが選択されないように構成する (3 つのセブン 2 図柄が中段ラインに揃い損ねた停止態様 (図 2 3 (a) ～ (c) の一番上の図参照) でリール 1 1 0 ～ 1 1 2 が停止されることが許容されない) ようにすればよい。すなわち、3 つのセブン 2 図柄が中段ラインに揃い損ねた停止態様 (図 2 3 (a) ～ (c) の一番上の図参照) でリール 1 1 0 ～ 1 1 2 を停止させるためのストップボタン 1 3 7 ～ 1 3 9 の操作条件には、これらのストップボタンの操作順序に加え、各ストップボタンの操作タイミングが必要となる。

【 0 2 6 2 】

次に、上記説明した準備目から、演出回転が実行される流れについて説明する。

【 0 2 6 3 】

まず、演出回転を実行するか否かは、入賞役内部抽選処理 (図 8 のステップ S 1 0 9) で行われる。より具体的には、小役 4 に内部当選すると演出回転を実行するか否かの抽選が実行され (図 1 0 のステップ S 1 1 0 5) 、この抽選に当選すると演出回転準備フラグがオンに設定される (図 1 0 のステップ S 1 1 1 1) 。

【 0 2 6 4 】

入賞役内部抽選処理の後実行されるリール停止制御処理 (図 8 のステップ S 1 1 5 、および図 1 2) では、全リール 1 1 0 ～ 1 1 2 が停止したときに上記準備目と同一の停止態様になっており、かつ演出回転準備フラグがオンに設定されていると、演出回転を実行するためのフラグである演出回転フラグがオンに設定される (図 1 3 のステップ S 1 4 0 7) 。また、演出回転を行う際の回転対象リールおよびその回転量についても併せて設定される (図 1 3 のステップ S 1 4 0 5) 。小役 4 に内部当選している場合には、第 3 停止操作によって停止されたリールが回転対象リールとして設定され、その回転量は 1 図柄分である。

【 0 2 6 5 】

その後、メダルの投入操作を行って次の遊技を開始すべくスタートレバー 1 3 5 を操作

10

20

30

40

50

すると、所定の処理を経てリール回転処理が実行される（図8のステップS113）。このリール回転処理において、演出回転フラグがオンに設定されていると、上記設定された回転対象リールおよびその回転量に従って回転処理が実行される（図11のステップS1201からステップS1209）。この処理によって、第3停止操作によって停止されたリールが1図柄分逆回転する演出回転が実行される。すなわち、準備目（図23（a）～（c）の一番上の図参照）から、3つのセブン2図柄が中段ラインに揃った停止態様に変化する演出回転が実行される。図23（a）～（c）における上から2つめの図には、セブン2図柄が中段ラインに揃った停止態様になった様子が示されている。なお以下では、この演出回転によってセブン2図柄が中段ラインに揃った停止態様を、演出回転目標態様と称する。この演出回転目標態様は、演出回転を行った後の停止態様の中で遊技者を楽しませることのできる停止態様である。なお、本実施形態における演出回転は、設定された回転量だけ回転対象リールを一度に回転させるものであるが、このような場合に限らず、設定された回転量を複数回に分けて回転対象リールを回転させるものであってもよい。より具体的には、所定時間経過すると、または所定の操作部（例えば、ベットボタン130乃至132）が操作されるごとに、演出回転に要する回転量の一部の回転量だけ回転させるものであってもよい。

【0266】

上記演出回転が実行された後、遊技を進行させるために全リール110～112を回転させる処理が実行される（図11のステップS1221）。図23（a）～（c）における一番下の図には、全リール110～112が回転している様子が示されている。なお、この場合において全リール110～112それぞれの回転を開始させるタイミングをランダムにしてもよい。より具体的には、例えば、全リール110～112それぞれに演出回転の実行が完了してから回転を開始させるまでの時間を対応付けた回転開始遅延テーブルを複数設け、この複数の遅延テーブルから一の遅延テーブルを抽選によって決定し、決定された遅延テーブルに基づいて全リール110～112それぞれの回転を開始させるようにすればよい。このように構成することで、スムーズに（急いで）停止操作を行う遊技者に対する停止態様のパターンに変化を与えることができる。

【0267】

以上説明した動作が、第1実施形態における特徴的な動作の一例に相当する。なお、セブン2図柄が図23（a）～（c）の一番上の図に示す位置に停止しない場合には、演出回転が実行されない（図13に示すステップS1404）。すなわち、この演出回転によって設計者の意図した通りの演出回転を確実に実行することができる。さらに、本実施形態では、演出回転が実行されるとAT回数に1が加算されるように構成しており、遊技者がこの演出回転を期待してより楽しむことができるようになっている。また、本実施形態では、従来の遊技における制御である内部当選した役に対する停止制御を用いて、演出回転による回転前の停止態様を導出できるように構成することで、演出回転のパターン数を制限（本実施形態では3パターンの演出回転のみ）することができ、制御負担およびデータ容量の増大を軽減することができたり、演出の実行タイミングと所定の停止態様が導出されるタイミングのズレを抑えることができる場合がある。

【0268】

なお、本実施例においては、準備目を、図23（a）～（c）における一番上の図のように一の図柄態様である3つのセブン2図柄が中段ラインに揃い損ねた3つの停止態様、すなわち、一の図柄態様が複数のラインのうちの一のラインに停止された停止態様として、このような場合に限らず、準備目を、一の図柄態様が一のラインに停止された停止態様としてもよいし、複数の図柄態様（全リール110～112で構成される全ての図柄態様のうちの一部）のうちの一の図柄態様が複数のラインのうちの一のラインに停止された停止態様としてもよい。このように準備目を構成した場合であっても演出回転のパターン数を制限することができ、上述した効果を得ることができる。なお、本実施例は第一の停止態様と第二の停止態様の相対的な関係が一律になるため、第一の停止態様から第二の停止態様に切り換えるために要する回転量は予め定められた一の回転量（一図柄分）と

10

20

30

40

50

なっているが、上述した通り、第一の停止態様と第二の停止態様の相対関係が一律にならない（複数パターンある）場合には、第一の停止態様から第二の停止態様に切り換えるために要する回転量は、第一の停止態様および第二の停止態様から導出するように構成すればよい。

【 0 2 6 9 】

なお、上記説明において、3つのリール110～112は、本発明の遊技台における演出対象リールの一例に相当するものである。また、上記準備目（図23（a）～（c）の一番上の態様）は、本発明の遊技台における第一の停止態様の一例に相当する。このとき、3つのセブン2図柄が本発明の遊技台における第一の図柄態様に相当し、セブン2図柄が停止している位置が第一の停止領域の一例に相当する（図23（a）～（c）のSL1で示すライン参照）。また、小役4は、本発明の遊技台における第一の抽選結果の一例に相当する。さらに、上記演出回転目標態様（図23（a）～（c）の上から2つ目の図参照）が、本発明の遊技台における第二の停止態様の一例に相当する。このとき、3つのセブン2図柄が本発明の遊技台における第二の図柄態様に相当し、セブン2図柄が停止している位置が第二の停止領域の一例に相当する（図23（a）～（c）のSL2で示すライン参照）。

10

【 0 2 7 0 】

ここで、図24、図25を用いて上記小役4に内部当選した場合の実施例の変形例について説明する。図24は、スロットマシン100に設けられた表示窓113に定義可能な停止領域の一例を示す図である。また、図25は、演出回転の変形例の一例を示す図である。

20

【 0 2 7 1 】

上記小役4に内部当選した場合の実施例では、図23（a）～（c）のSL1で示すラインを第一の停止領域とし、同図中のSL2で示すラインを第二の停止領域とした例について説明したが、これらの停止領域は一例であって、表示窓113において1つの演出対象リールに対して図柄一つ分の領域が割り当てられているものであればよい。図24には、表示窓113内において、1つの演出対象リールに対して図柄一つ分の領域を割り当てた停止領域の一例が、点線によって示されている。なお、これらの停止領域は、入賞役に対応する図柄組み合わせが揃ったか否かが判定される入賞ラインと重複するものであってもよいし、入賞役に対応する図柄組み合わせが揃ったか否かが判定されることがない無効ラインであってもよい。

30

【 0 2 7 2 】

上記小役4に内部当選した場合の実施例では、準備目では遊技者になんの利益も付与されず、演出回転目標態様になるとAT回数に1が加算されるように構成しているが、この実施例のように、第二の停止態様となった場合に、遊技者に利益が付与されるようにしてもよい。このように構成することで、遊技の興趣を向上させることができる。なお、利益が付与されない場合であっても演出回転によって遊技者を楽しませることができる。

【 0 2 7 3 】

上記小役4に内部当選した場合の実施例では、第一の図柄態様と第二の図柄態様が同一の図柄態様（3つのセブン2図柄）である場合について説明したが、例えば図25（a）に示すように第一の図柄態様（セブン2図柄）と第二の図柄態様（セブン1図柄）が異なる図柄態様であってもよい。

40

【 0 2 7 4 】

上記小役4に内部当選した場合の実施例では、3つのリール110～112を演出対象リールとして用いたが、複数のリール全てを演出対象リールとして用いなくてもよい。例えば、左リール110のみを演出対象リールとして、この左リール110だけを用いて演出回転を実行するという構成であってもよい。

【 0 2 7 5 】

上記小役4に内部当選した場合の実施例では、逆回転による演出回転を行う場合について説明したが、この回転方向に特に制限はなく、順方向（通常の遊技におけるリールの回

50

転方向)であってもよく、または演出対象リール毎に回転方向を設定したり、一旦順方向に回転した後逆方向に回転するようにしてもよい。さらに、本実施形態では、第3停止がされたリールを図柄1つ分逆回転する演出回転について説明したが、例えばリール1回転分の回転量をこれに加えてもよい(22図柄分逆回転)。

【0276】

上記小役4に内部当選した場合の実施例では、第一の停止領域と第二の停止領域が演出対象リール一つ分だけが違う構成について説明した(例えば、図23(a)では、右リール112だけが異なる。)。この場合、演出対象リール一つ分だけが異なっているため、回転対象リールが一つだけで済む。すなわち、第一の停止態様から第二の停止態様にする際にこの演出対象リールだけを回転させればよいので、演出回転における制御負担を軽減し、データ容量を少なくすることができる。なお、この構成は一例であって、第一の停止領域と第二の停止領域が全く重複しないように構成してもよいし、第一の停止領域と第二の停止領域が同一の領域となるように構成してもよい。

【0277】

ここで、上記説明した第一の停止領域と第二の停止領域が同一の領域となる構成の場合についてより詳細に説明する。図23を用いて説明した第一の停止領域(SL1参照)と第二の停止領域(SL2参照)とを同一の領域(例えばいずれの領域もSL2)とした場合、第一の停止態様と第二の停止態様が同一の停止態様となる。つまり、第一の停止態様が表示されている状態から、演出回転が実行され、再度第一の停止態様が表示された状態になる。本実施形態ではリール110~112のそれぞれに第一の図柄態様を構成する図柄(セブン2図柄)が一つだけ施されているため、この場合の演出回転では、回転対象リールが再度同じ位置で停止するようにすればよい。例えば、1周(21図柄分)だけ回転(順方向、逆方向いずれでもよい)させることを一回以上実行して再度同じ図柄を表示させたり、順方向に回転させた後に逆方向に同じだけ回転させることで再度同じ図柄を表示させたりしてもよい。なお、第一の図柄態様を構成する図柄が回転対象リールに複数施されている場合には、これらの図柄のうちのいずれか一つを第一の停止領域に表示させるように回転制御を実行させてもよい。すなわち、第一の図柄態様を構成する図柄(セブン2図柄)が第一の停止領域(中段ライン)に停止した停止態様から、演出回転によって第一の図柄態様と同一の図柄態様である第二の図柄態様が第一の停止領域と同一の第二の停止領域に停止した停止態様(第二の停止態様に相当する停止態様)になるように構成してもよい。この場合に演出回転に要する回転量は、リール110~112を一回転させるための回転量の整数倍の回転量(例えば、1回転分(22図柄分))となり、回転対象リールはリール110~112全てのリールとしてもよいし、リール110~112のうちの一部のリールとしてもよい。また、第一の図柄態様を構成する図柄(セブン2図柄)が第一の停止領域(中段ライン)に停止した第一の停止態様から、演出回転によって第一の停止態様になるように構成してもよい。

【0278】

上記小役4に内部当選した場合の実施例では、停止操作によって図23(a)~(c)のSL1で示すラインが3パターンに変化する構成について説明した。これ以外にも、例えば第一の停止領域を図23(a)に示すラインSLの1パターンだけにするとともに、右リール112の図柄1つ分逆回転する演出回転を実行させるというように、第一の停止領域および回転対象リールを固定した構成であってもよい。

【0279】

上記小役4に内部当選した場合の実施例では、演出対象リールである全てのリールが停止した後に、スタートレバー135を受け付けることによって演出回転が開始される例について説明した。すなわち、このスタートレバー135を受け付けたことが演出開始条件の一例に相当する。この演出開始条件は、スタートレバー135を受け付けたことに限らず、当該演出対象リールが停止されてから当該演出対象リールが停止されている間に成立する条件であればよく、例えば、演出対象リールが全て停止したことを演出開始条件としてもよい。なお、この演出回転が開始される条件が成立するときに上述の演出回転実行抽

選を行うように構成してもよい。

【0280】

上記小役4に内部当選した場合の実施例では、第一の停止領域に停止した第一の図柄態様が、第二の停止領域に移動する演出回転について説明した(図23参照)。これ以外に、例えば図25(b)に示すように、第一の図柄態様(セブン2図柄)が第一の停止領域(中段入賞ラインL1)に停止した停止態様から、演出回転によって第一の図柄態様とは異なる第二の図柄態様(セブン1図柄)が第一の停止領域に停止した停止態様になるように構成してもよい。なお、このように構成した遊技台を、第2実施形態と称する。

【0281】

ここまで、図20を用いて説明した動作のうち、液晶表示装置157による演出を除いた動作について説明した。この中で、図23(a)~(c)の一番上の図に示す準備目にするためには、図22の各停止テーブルにおいて、太線で囲んだ部分に該当するタイミングで停止操作を行う必要があることについて説明した。しかし、遊技者になんの情報も与えられない場合、このタイミングで停止操作が行われぬおそれがある。この問題を解決するため、例えば液晶表示装置157によって、上記準備目にするための停止操作を報知する演出を行ってもよい。このような構成にすることによって、演出回転が実行される頻度を高めることができる。

【0282】

本実施形態のスロットマシン100では、小役4に内部当選した場合に上記演出回転が実行される頻度を高めるため、後述する操作意欲向上態様となる停止操作を報知する演出(以下、7揃い報知演出と称する)が、液晶表示装置157によって実行される(図16のステップS3211参照)。この演出を加えた構成について、図26を用いて説明する。同図は、小役4に内部当選した場合のリールの停止態様の一例を示す図である。

【0283】

図26には、図20(a)に示す状態と同じ状態が示されている。ここで、液晶表示装置157には、「7(セブン2図柄)を狙え」という表示がされている。この7揃い報知演出によって、遊技者が表示窓113に現れるセブン2図柄を狙って停止操作を行うことが期待できる。セブン2図柄を狙って停止操作が行われれば、遊技者に何の情報も与えられない場合よりも、図22に示す太線で囲んだ部分に該当するタイミングで停止操作がされて上記準備目(図23(a)~(c)の一番上)となる頻度を高めることができる。なお、この7揃い報知演出は、遊技者に操作タイミングを報知する演出の一例である。また、この7揃い報知演出は、上述した「7(セブン2図柄)を狙え」といった直接的な表現に限らず、図23(a)~(c)の一番上の停止態様を導出させたいときにのみ実行される演出(例えば、「チャンス」という表示)であってもよい。これによって、演出回転が実行される頻度を高め、遊技者を楽しませることができる。

【0284】

上記説明において、液晶表示装置157は、本発明の報知手段の一例に相当する。また、第1副制御部400および第2副制御部500の組み合わせは、本発明の報知制御手段の一例に相当する。なお、報知手段は、液晶表示装置157に限らず、例えばスピーカ272、277やランプ420を用いてもよい。

【0285】

ここまで、上記演出回転が実行される頻度を高めるために、液晶表示装置157を用いて実行される演出(7揃い報知演出)について説明した。ここで、上記7揃い報知演出が実行された場合に、遊技者がより意欲的にセブン2図柄を狙うようにする構成について、図27および図28を用いて説明する。図27は、特別遊技状態(RT5)中の内部当選結果がハズレであった場合のリールの停止態様の一例を示す図である。また、図28は、特別遊技状態(RT5)中の内部当選結果がハズレであった場合のリール停止データの一例を示す図である。なお、図28のリール停止データの項目については、図22を用いた説明と同様であるため説明を省略する。

【0286】

本実施形態のスロットマシン１００では、特別遊技状態（ＲＴ５）中の内部当選結果がハズレであった場合に、小役４に内部当選した場合と同様に上記７揃い報知演出が実行される（図１６のステップＳ３２１１）。図２７には、特別遊技状態中にハズレに内部当選したときに、上記７揃い報知演出が実行されている様子が示されている。

【０２８７】

一方、この内部当選結果に従って読み出される（図８のステップＳ１１１）リール停止データは、後述する所定のタイミングで停止操作を行うことによりセブン２図柄を中段ラインに揃えることができるようになっている。図２８（ａ）～（ｃ）に示す各リールに対応するリール停止データには、セブン２図柄を中段ラインに停止させることができるタイミングに該当する範囲が、太枠の囲みで示されている。上記７揃い報知がされると、遊技者が表示窓１１３に現れるセブン２図柄を狙って停止操作を行うことが期待できる。セブン２図柄を狙って停止操作が行われれば、図２８（ａ）～（ｃ）のリール停止データ中、太枠で囲んだ範囲に該当するタイミングで停止操作がされて中段ラインにセブン２図柄が揃う頻度を高めることができる（図２７の一番下に示す図参照）。なお、特別遊技状態では中段ラインが有効ではないため、この入賞ラインにセブン２図柄が揃っても特別役１には入賞しない（ハズレとなる）。また、以下では、特別遊技状態中にハズレに内部当選した場合に、中段ラインにセブン２図柄が揃った停止態様を、操作意欲向上態様と称する。このとき、３つのセブン２図柄が本発明における第三の図柄態様の一例に相当し、セブン２図柄が停止している位置が第三の停止領域の一例に相当する。このように、第三の図柄態様は、上記した第一の図柄態様および第二の図柄態様のうちの少なくともいずれか一方と同一の図柄態様であってもよい。また、第三の停止領域についても、上記した第一の停止領域および第二の停止領域のうちの少なくともいずれか一方と同一の停止領域であってもよい（詳細は後述）。また、この操作意欲向上態様を導出するための停止操作は、上記準備目を導出しやすくする停止操作となっている。さらにこの操作意欲向上態様は、導出するための停止操作を遊技者が意欲的に行うほど遊技者に有利な停止態様である。なお、ここでの有利な停止態様としては、例えば、メダルの払出しが多い停止態様や、特別遊技状態や再遊技高確率状態に移行する停止態様や、ＡＴ遊技が実行される期間が付与または延長される停止態様が挙げられる。

【０２８８】

また、上記準備目（図２６の一番下の図参照）と、上記操作意欲向上態様（図２７の一番下の図参照）について、遊技者の有利度を比較する。まず、これらの停止態様は、役に入賞しておらずメダルの払出しが行われない。したがって、メダルの払出しによる有利度の違いはない。一方、準備目では、抽選によって演出回転を実行することが決定した場合にＡＴ回数に１が加算される（図１６のステップＳ３２２１）のに対し、操作意欲向上態様では、必ずＡＴ回数に１が加算される（図１８のステップＳ３４０３）。したがって、操作意欲向上態様は、準備目よりも遊技者にとって有利な停止態様であるといえる。なお、操作意欲向上態様は、本実施例のように準備目よりもＡＴの権利が得られ易い態様である場合に限らず、準備目よりも遊技者にとって有利な停止態様であればどのような停止態様であってもよい。

【０２８９】

７揃い報知演出が実行されると、小役４に内部当選している場合であっても、遊技者は上記操作意欲向上態様となることを期待して、意欲的にセブン２図柄を狙うようになる。これによって、上記準備目が導出されやすくなるため、演出回転が実行される頻度を高めることができる。さらに、準備目と操作意欲向上態様は、第１停止操作および第２停止操作がされた時点で同じであるため（図２６の上段と中段の図、および図２７の上段と中段の図参照）、第３停止操作がされるまで遊技者の操作意欲を保つことができる。

【０２９０】

準備目は、操作意欲向上態様よりもリールの回転方向下流側の領域を利用しているため、操作意欲向上態様を導出するためにセブン２図柄を中段ラインに引きつけると、準備目を導出するために必要な引込み範囲にセブン２図柄を引きつけることになる。すなわち、

準備目を、操作意欲向上態様よりもリールの回転方向下流側の領域で成立するようにすることで、操作意欲向上態様が導出されることをイメージさせ準備目を導出しやすくすることができる。なお、本実施形態のように、演出回転後の演出回転目標態様と、操作意欲向上態様を同一の停止態様にし、これらの停止態様と準備目とを最後に停止する演出対象リールにおいて異ならせることで、第3停止操作がされるまで遊技者の操作意欲を保ちつつ、一つのリールだけを回転させるだけの制御で演出回転を実行することができる。

【0291】

なお、上記説明において、特別遊技状態におけるハズレは、本発明の遊技台における第二の抽選結果の一例に相当する。また、上記操作意欲向上態様は、本発明の遊技台における第三の停止態様の一例に相当する。このとき、3つのセブン2図柄が停止している位置が第三の停止領域の一例に相当する。

10

【0292】

ここまで、上記7揃い報知演出が実行された場合に、遊技者がより意欲的にセブン2図柄を狙うようにする構成について説明した。ここで、図29および図30を用いて、特別遊技状態(RT5)において、小役4に内部当選して上記準備目を導出する場合と、ハズレに内部当選して上記操作意欲向上態様を導出する場合について、左リール110、中リール111、右リール112の順で停止操作がされた場合におけるリール停止データを比較する。図29は、小役4が内部当選した場合とRT5設定中の内部当選結果がハズレであった場合の第1停止および第2停止のリール停止データを比較した図である。また、図30は、小役4が内部当選した場合とRT5設定中の内部当選結果がハズレであった場合の第3停止のリール停止データを比較した図である。以下の説明では、上記の効果を確認するとともに、リール停止データの変形例について説明する。

20

【0293】

まず、図29(a)には、第1停止がされる左リール110のリール停止データが示されている。どちらのリール停止データでも、セブン2図柄を中段ラインに引き込むための範囲は同じである(太線で囲まれた部分参照)。すなわち、小役4に内部当選した場合に上記準備目にするための第1停止操作と、ハズレに内部当選した場合に上記操作意欲向上態様にするための第1停止操作は、同じ停止操作である。

【0294】

次に、図29(b)には、第2停止がされる中リール111のリール停止データが示されている。図29(a)の場合と同様、セブン2図柄を中段ラインに引き込むための範囲は同じである(太線で囲まれた部分参照)。すなわち、小役4に内部当選した場合に上記準備目にするための第2停止操作と、ハズレに内部当選した場合に上記操作意欲向上態様にするための第2停止操作は、同じ停止操作である。

30

【0295】

さらに、図30には、第3停止がされる右リール112のリール停止データが示されている。上記図29の場合と異なり、小役4に内部当選している場合には、セブン2図柄を中段ラインよりも下(より詳細には図2に示す番号「9」の位置)に停止させるように引込みが行われる。この引込みが行われる停止操作は、図柄位置「9」から「13」に対応する図柄が中段ラインにあるタイミングでの停止操作である。一方、ハズレに内部当選している場合には、セブン2図柄を中段ラインに停止させるように引込みが行われる。この引込みが行われる停止操作は、図柄位置「10」から「14」に対応する図柄が中段ラインにあるタイミングでの停止操作である。すなわち、小役4に内部当選した場合に上記準備目にするための第3停止操作と、ハズレに内部当選した場合に上記操作意欲向上態様にするための第3停止操作は、厳密には異なる停止操作である。しかし、双方のリール停止データを見ると、セブン2図柄の停止位置は図柄1つ分の差であるため、図柄位置「10」から「13」に対応する図柄が中段ラインにあるタイミングでの停止操作であれば、準備目および操作意欲向上態様の双方を導出することができる。なお、例えばセブン2図柄の停止位置が図柄2つ分の差である場合等も考えられるが、表示窓113の大きさが最大引込み範囲(本実施形態では図柄4つ分)よりも小さい場合には、双方の態様を導出する

40

50

ことが可能なタイミングでの停止操作が存在する。

【0296】

さらに、「セブン2図柄を狙え」という7揃い報知演出によって報知される停止操作は、表示窓113内にセブン2図柄視認可能になったタイミングでの停止操作を少なくとも含んだ停止操作である。特別遊技状態でのハズレに内部当選した場合において、この表示窓113内に視認可能になったタイミングでの報知に従って中段ラインにセブン2図柄を停止させる停止操作は、図2に示す番号「1」「2」「4」「5」「7」「8」の位置にセブン2図柄があるタイミングでの停止操作である。図29および図30には、このタイミングに該当する範囲が、点線で囲まれた領域で示されている。このタイミングでの停止操作は、準備目および操作意欲向上態様の双方の停止態様を導出することができる停止操作である。

10

【0297】

上記説明したように、小役4に内部当選している場合に、上記操作意欲向上態様にするための停止操作の報知を実行しても、上記演出回転が実行される頻度を高めることができる。

【0298】

図29および図30では、セブン2図柄の引込みが最大引込み範囲で行われる場合について説明したが、例えばこのセブン2図柄が表示窓113内にあるときに引込みが実行されるように、引込みの範囲がより狭い構成であってもよい。以下、この変形例について説明する。

20

【0299】

まず、図柄が表示窓113内にあるときに引込みが行われる場合について、図2(a)を用いて具体的に説明する。番号「1」に図柄を停止させるためには、この番号「1」の位置に図柄があるタイミングで停止操作を行う必要がある。同様に、番号「4」および番号「7」に図柄を停止させるためには、それぞれ番号「4」および番号「7」の位置に図柄があるタイミングで停止操作を行う必要がある。また、番号「2」に図柄を停止させるためには、番号「1」および「2」の位置に図柄があるタイミングで停止操作を行う必要がある。同様に、番号「5」に図柄を停止させるためには、番号「4」および「5」の位置に図柄があるタイミングで、番号「8」に図柄を停止させるためには、番号「7」および「8」の位置に図柄があるタイミングで、それぞれ停止操作を行う必要がある。さらに、番号「3」に図柄を停止させるためには、番号「1」から「3」の位置に図柄があるタイミングで停止操作を行う必要がある。同様に、番号「6」に図柄を停止させるためには、番号「4」から「6」の位置に図柄があるタイミングで、番号「9」に図柄を停止させるためには、番号「7」から「9」の位置に図柄があるタイミングで、それぞれ停止操作を行う必要がある。

30

【0300】

ここで、上記変形例において特別遊技状態(RT5)で小役4に内部当選したときに、上記操作意欲向上態様を導出するための停止操作を報知した場合について、再度図29および図30を用いて説明する。

【0301】

まず、左リール110に対する第1停止操作および中リール111に対する第2停止操作は、準備目と操作意欲向上態様の双方において同じであることは、上述した通りである。

40

【0302】

操作意欲向上態様を導出するための停止操作のうち、最後の右リール112に対する第3停止操作は、図2に示す番号「7」「8」の位置にセブン2図柄があるタイミングでの停止操作であり、図30に示す図柄位置「10」および「11」に対応する図柄が図2に示す番号「8」の位置にあるタイミングでの停止操作である。なお、図30に示す点線で囲まれた範囲は、このタイミングに相当する。一方、準備目を導出するための停止操作のうち、最後の右リール112に対する第3停止操作は、図2に示す番号「7」から「9」

50

の位置にセブン 2 図柄があるタイミングでの停止操作であり、図 3 0 に示す図柄位置「9」から「11」に対応する図柄が図 2 に示す番号「8」の位置にあるタイミングでの停止操作である。上記操作意欲向上態様を導出する停止操作のタイミングは、この準備目を導出する停止操作のタイミングに含まれている。

【0303】

上記説明したように、操作意欲向上態様を導出するための停止操作は、準備目を導出するための停止操作に含まれる。したがって、小役 4 に内部当選した場合に、操作意欲向上態様を導出するための停止操作を報知することによって、演出回転が実行される頻度を高めることができる。なお、上記の説明においては、準備目を導出しやすくさせるため、準備目を操作意欲向上態様よりもリールの回転方向下流側の領域で成立するように構成したが、このような構成に限らず、準備目を操作意欲向上態様よりもリールの回転方向上流側の領域で成立するように構成してもよい。すなわち、少なくとも準備目を導出するための停止操作が、操作意欲向上態様を導出するための停止操作と重複する停止操作を備えるように構成されていればよい。さらに、この重複停止操作は、狙う対象となる図柄（例えば、セブン 2 図柄）が表示窓 1 1 3 内の領域に存在する停止操作の少なくとも一部を含むように構成することが好ましい。このように構成した場合であっても、操作意欲向上態様が導出されることをイメージさせ準備目を導出しやすくすることができる。ここで、上述した第 1 実施形態の構成に対し、上記説明した引込み範囲を表示窓 1 1 3 内に限定した変形例を、第 3 実施形態と称する。また、上述した第 1 実施形態と第 2 実施形態の構成の違いを、上記説明した引込み範囲を表示窓 1 1 3 内に限定した変形例に適用したものを、第 4 実施形態と称する。

【0304】

ここまで、「小役 4」に内部当選した場合に実行される演出回転に関する動作についての実施形態およびその変形例について説明した。

【0305】

続いて、再遊技低確率状態（RT1）、再遊技高確率準備状態（RT2）、及び再遊技高確率状態（RT3）のいずれかの遊技状態において、小役 3 a に内部当選した場合に実行される演出回転に関して説明する。なお、この構成を、第 5 実施形態と称することとする。

【0306】

まず、小役 3 a について図 3 1 を用いて説明する。図 3 1 は、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 に施されたベル図柄の間隔を示す図である。小役 3 a は、上述したように第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作の組み合わせた複数の操作順序（例えば、左右中、中左右、中右左、右左中、中第 1 停止の計 5 通り）のうちの一つを正解操作順序とする役である。この正解操作順序に従って停止操作がされた場合（以下、押し順正解時と称する）には、「ベル図柄」が中リール 1 1 1 の中段（図 2 に示す番号 5 の位置参照）に表示され、それ以外の場合（以下、押し順不正解時と称する）には、「ベル図柄」が中リール 1 1 1 の上段（図 2 に示す番号 4 の位置参照）に表示される。

【0307】

本実施形態のスロットマシン 1 0 0 では、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 にベル図柄が複数施されており、どのタイミングで停止操作が行われてもベル図柄を表示窓 1 1 3 内に停止させることができるように間隔を空けて配置されている。図 3 1 には、各リールに施されたベル図柄が、最大で 4 図柄分の間隔を空けて施されていることが示されている。

【0308】

例えば、左リールにおける図柄位置「11」のリプレイ図柄が、図 2 に示す番号「2」の位置にあるタイミングで停止操作がされた場合を説明する。この停止操作によってベル図柄を図 2 に示す番号「3」の位置に停止させる場合には、引込みを行わない。この場合、図柄位置「12」にあるベル図柄が図 2 に示す番号「3」の位置に停止する。また、この停止操作によってベル図柄を図 2 に示す番号「2」の位置に停止させる場合には、4 図柄分の引込みを行う。この場合、図柄位置「7」にあるベル図柄が図 2 に示す番号「2」

の位置に停止する。また、この停止操作によってベル図柄を図2に示す番号「1」の位置に停止させる場合には、3図柄分の引込みを行う。この場合、図柄位置「7」にあるベル図柄が図2に示す番号「1」の位置に停止する。

【0309】

上記説明したように、本実施形態のスロットマシン100では、どのタイミングで停止操作が行われても引込みによってベル図柄を表示窓113内に停止させることができるように、リール110～112にベル図柄が複数施されている。この構成を用いることで、押し順正解時と押し順不正解時でベル図柄の停止位置を異ならせる停止制御を行うことができる。以下、この具体例について図32を用いて説明する。同図は、小役3aに内部当選した場合のリールの停止態様の一例を示す図である。

10

【0310】

図32には、左中右の順で停止操作することが正解操作順序である場合において、この正解操作順序に従って停止操作を行った場合の停止態様が、一番左端の列に示されている(図32(a)参照)。また、右中左の順で停止操作することが正解操作順序である場合において、この正解操作順序に従って停止操作を行った場合の停止態様が、真ん中の列に示されている(図32(b)参照)。さらに、上記2つの場合のいずれにおいても押し順不正解であった場合の停止態様が、一番右端の列に示されている(図32(c)参照)。

【0311】

押し順正解時には、図2に示す中段入賞ラインL1、右下がり入賞ラインL2、および右上がり入賞ラインL3の3つの入賞ラインで小役3に入賞するように、ベル図柄が中リール111の中段(図2に示す番号5の位置参照)に停止する。この際、ベル図柄が斜めに並んだ停止態様となるように、左リール110および右リール112にもベル図柄を停止させるためのリール停止データの読み出しと、このデータによる停止制御が実行される。この処理によって、左リール110および右リール112のうち、先に停止されたリールではベル図柄が上段に停止し、後に停止されたリールではベル図柄が下段に停止する。すなわち、左リールが右リールより先に停止した場合には、図2(a)に示す右下がり入賞ラインL3上にベル図柄が揃い(図32(a)参照)、左リールが右リールより後に停止した場合には、図2(a)に示す右上がり入賞ラインL2上にベル図柄が揃うことになる(図32(b)参照)。なお、これらの停止態様は、小役3aに内部当選した場合の準備目として、主制御部300のROM306に記憶されている。

20

30

【0312】

一方押し順不正解時には、図2に示す上段入賞ラインL4で小役3に入賞するように、ベル図柄が中リール111の上段(図2に示す番号4の位置参照)に停止する。この際、ベル図柄が上段入賞ラインL4に揃った停止態様となるように、左リール110および右リール112にもベル図柄を停止させるためのリール停止データの読み出しと、このデータによる停止制御が実行される(図32(c)参照)。

【0313】

次に、小役3aに内部当選した後、演出回転を実行する抽選(図10のステップS1105)に当選していた場合の動作について図33を用いて説明する。同図は、小役3aに内部当選した場合の演出回転の一例を示す図である。

40

【0314】

小役3aに内部当選し、その後演出回転を実行する抽選に当選した場合には、正解操作順序に従って停止操作がされて上記の準備目(図32(a)および(b)参照)となったことを条件に(図13のステップS1404)、左リール110および右リール112のうち、後に停止されたリールを回転対象リールとして、2図柄分逆方向に回転させる演出回転が実行され(図11のステップS1201からステップS1209、図13ステップS1405)、その後全てのリールが回転を開始する(図11のステップS1221)。

【0315】

例えば、押し順正解時であって、右リール112が左リール110より後に停止された場合には、この右リール112を図柄2つ分逆方向に回転させる処理が実行され、その後

50

、全てのリールが回転する。図33(a)には、この動作が示されている。また、押し順正解時であって、左リール110が右リール112より後に停止された場合には、この左リール110を図柄2つ分逆方向に回転させる処理が実行され、その後、全てのリールが回転する。図33(b)には、この動作が示されている。これらの場合、ベル図柄が図2に示す番号「1」「5」「7」の位置にそれぞれ停止した停止態様になる。

【0316】

一方、押し順不正解時には、演出回転が実行されない。したがってこの場合には、ベル図柄が図2に示す番号「1」「5」「7」の位置にそれぞれ停止することはない。

【0317】

本実施形態のスロットマシン100では、小役3aに内部当選した場合に、液晶表示装置157によって正解操作順序を報知する演出(以下、押し順演出と称する)が実行される場合がある(図16のステップS3207参照)。より詳細には、ATフラグがオンに設定されている場合、または演出回転準備フラグがオンに設定されている場合に、この押し順演出が実行される。この演出に従って操作すると、より多くのメダルが払い出されるため(押し順正解時は12枚、不正解時は4枚)、遊技者がこの演出に従って停止操作を行うことが期待できる。このため、押し順報知がされている場合には、右上がり入賞ラインL2または右下がり入賞ラインL3にベル図柄が揃いやすくなり、演出回転が実行される頻度が高まる。

【0318】

ここで、小役3bについて図34を用いて説明する。同図は、小役3bに内部当選した場合のリールの停止態様の一例を示す図である。本実施形態のスロットマシン100では、再遊技低確率状態(RT1)、再遊技高確率準備状態(RT2)、および再遊技高確率状態(RT3)のいずれかの遊技状態で内部当選するとAT回数に1が加算される役である小役3b(図18のステップS3403参照)を設けている。小役3bは、内部当選すると必ず図2に示す番号「1」「5」「7」の位置にベル図柄が揃う役である。図34には、左中右の順序で停止操作した場合と、右中左の順序で停止操作した場合が示されており、何れの場合にも図2に示す番号「1」「5」「7」の位置にベル図柄が揃った停止態様となっていることが示されている。この場合中段入賞ラインL1、右上がり入賞ラインL2、および右下がり入賞ラインL3で小役3に入賞し、12枚のメダルが払い出される。この小役3bにより、図2に示す番号「1」「5」「7」の位置にベル図柄が揃ったときに、12枚のメダルの払出しとAT回数の付与がされて遊技者に有利になることを、遊技者に印象付けることが出来る。

【0319】

このような印象を抱いた遊技者が、小役3aに内部当選し、押し順に従ったところ右上がり入賞ラインL2においてベル図柄が揃ったとする。ここで、さらに演出回転が実行されると、図2に示す番号「1」「5」「7」の位置にベル図柄が揃うため、遊技者は自身に有利となったことを知ってさらに遊技を楽しむことができる。

【0320】

以上説明した動作が、第5実施形態における特徴的な動作の一例に相当する。この演出回転によって、押し順の正解、不正解に関わらず、遊技者を楽しませることができる。さらに、本実施形態では、演出回転が実行されるとAT回数に1が加算されるように構成しており、遊技者がこの演出回転が実行されることをより楽しむことができるようになっている。また、本実施形態では、従来の遊技における制御である内部当選した役に対する停止制御を用いて、演出回転による回転前の図柄態様を導出できるように構成することで、演出パターンの増加を抑え(本実施形態では3パターンの演出回転のみ)、制御負担を軽減し、少ないデータ容量で演出回転を実行することができる。なお、上記説明では、押し順正解時に、右上がり入賞ラインL2および右下がり入賞ラインL3のいずれかにベル図柄が揃う例について説明したが、例えば右上がり入賞ラインL2一つに固定したうえで左リール110を回転対象リールとする演出回転を行うようにしてもよい。また、小役3aは正解操作順序が予め定められているため、左リール110および右リール112のうち

、正解操作順序において後に操作されるリールを回転対象リールとして設定してもよい。さらにこの場合、停止操作がされる前に回転対象リールを定めておいてもよい。さらに、処理に余裕があれば、押し順不正解時にベル図柄が上段入賞ラインL4に揃った後、中リール111を図柄一つ分順方向に回転させる演出回転を行わせるようにしてもよい。すなわち、押し順不正解時の演出回転によって導出された態様と、押し順正解時の演出回転によって導出された態様とが同じ態様になるように構成してもよい。このようにすることで、押し順に不正解の場合であっても遊技者の遊技意欲が減退しないようにすることができる。

【0321】

なお、上記説明において、3つのリール110～112は、本発明の遊技台における演出対象リールの一例に相当するものである。また、右上がり入賞ラインL2および右下がり入賞ラインL3にベル図柄が揃った停止態様(図33(a)および(b)の一番上の図参照)は、本発明の遊技台における第一の停止態様の一例に相当する。このとき、3つのベル図柄が本発明の遊技台における第一の図柄態様に相当し、ベル図柄が停止している入賞ラインL2および右下がり入賞ラインL3が第一の停止領域の一例に相当する(図33(a)および(b)のSL3で示すライン参照)。また、小役3aは、本発明の遊技台における第一の抽選結果の一例に相当する。さらに、ベル図柄が図2に示す番号「1」「5」「7」の位置にそれぞれ停止した停止態様が、本発明の遊技台における第二の停止態様の一例に相当する。このとき、3つのベル図柄が停止している位置が第二の停止領域の一例に相当する(図33(a)および(b)のSL4で示すライン参照)。

【0322】

ここで、上記小役3aに内部当選した場合の実施例(第5実施形態)の変形例について説明する。

【0323】

上記第5実施形態では、図33(a)および(b)のSL3で示すラインを第一の停止領域とし、同図中のSL4で示すラインを第二の停止領域とした例について説明したが、これらの停止領域は一例であって、表示窓113において1つの演出対象リールに対して図柄一つ分の領域が割り当てられているものであればよい(図24参照)。なお、これらの停止領域は、入賞役に対応する図柄組み合わせが揃ったか否かが判定される入賞ラインと重複するものであってもよく、入賞ラインとは無関係なものであってもよい。

【0324】

上記第5実施形態では、押し順に従った場合にメダルが12枚付与され、さらに演出回転が実行されるとともにAT回数に1が加算されるように構成している。この実施例のように、第二の停止態様となった場合に、遊技者に利益が付与されるようにしてもよい。このように構成することで、遊技の興趣を向上させることができる。なお、利益が付与されない場合であっても演出回転によって遊技者を楽しませることができる。

【0325】

上記第5実施形態では、演出回転によって第一の図柄態様(3つのベル図柄)が第一の停止領域(図33のSL3参照)から第二の停止領域(図33のSL4参照)に移動する例について説明した。これ以外に例えば、右下がり入賞ラインL3を第一の停止領域(図33(a)に示すSL3参照)とした場合に、この領域に第一の図柄態様(3つのベル図柄)が揃った状態から、右リール112を図柄3つ分逆回転させる演出回転によって、第二の停止領域(図33(a)に示すSL4参照)に第一の図柄態様とは異なる第二の図柄態様(ベル-ベル-リプレイ)を停止させてもよい。なお、この第二の図柄態様が第二の停止領域にある停止態様は本発明の遊技台における第二の停止態様の一例に相当する。なお、この場合、同じ回転量でどのベル図柄が視認可能な状態からでもリプレイ図柄が視認可能になるようにこれらの図柄を施す必要がある。すなわち、回転対象リールのうち、第一の図柄態様を構成する図柄(ベル図柄)と第二の図柄態様を構成する図柄(リプレイ図柄)の双方が施されたリール(右リール112)では、第一の図柄態様を構成する図柄(ベル図柄)から、隣接あるいは所定の間隔を空けて第二の図柄態様を構成する図柄(リブ

レイ図柄)が施されている必要がある。例えば、図4に示す右リール112では、どのベル図柄に対しても隣接した位置にリプレイ図柄が配置されているため、演出回転によって確実に第一の停止態様から第二の停止態様にすることができる。

【0326】

上記第5実施形態では、3つのリール110～112を演出対象リールとして用いたが、複数のリール全てを演出対象リールとして用いなくてもよい。例えば、左リール110のみを演出対象リールとして、この左リール110だけを用いて演出回転を実行するという構成であってもよい。

【0327】

上記第5実施形態では、逆回転による演出回転を行う場合について説明したが、この回転方向に特に制限はなく、順方向(通常の遊技におけるリールの回転方向)であってもよく、または演出対象リール毎に回転方向を設定したり、一旦順方向に回転した後逆方向に回転するようにしてもよい。さらに、上記実施例では、演出回転によってリールが図柄2つ分逆回転する例について説明したが、例えばリール1回転分の回転量をこれに加えてもよい(23図柄分逆回転)。

【0328】

上記第5実施形態では、第一の停止領域と第二の停止領域が演出対象リール一つ分だけが違う構成について説明した(例えば、図33(a)では、右リール112だけが異なる)。この場合、演出対象リール一つ分だけが異なっているため、回転対象リールが一つだけで済む。すなわち、第一の停止態様から第二の停止態様にする際にこの演出対象リールだけを回転させればよい。そのため、演出回転における制御負担を軽減し、データ容量負担を少なくすることができる。なお、この構成は一例であって、第一の停止領域と第二の停止領域が全く重複しないように構成してもよいし、既に上述の通り、第一の停止領域と第二の停止領域が同一の領域となるように構成してもよい。

【0329】

上記小役3aに内部当選した場合の実施例では、演出対象リールである全てのリールが停止した後に、スタートレバー135を受け付けることによって演出回転が開始される例について説明した。すなわち、このスタートレバー135を受け付けたことが演出開始条件の一例に相当する。この演出回転が開始される条件は、スタートレバー135を受け付けたことに限らず、当該演出対象リールが停止されてから当該演出対象リールが停止されている間に成立する条件であればよく、例えば、演出対象リールが全て停止したことを演出開始条件としてもよい。

【0330】

上記小役3aに内部当選した場合の実施例では、第一の停止領域に停止した第一の図柄態様が、第二の停止領域に移動する演出回転について説明した(図33参照)。これ以外に、第一の図柄態様(例えば3つのベル図柄)が第一の停止領域(例えば右上がり入賞ラインL2)に停止した状態から、演出回転(例えば右リール112を1図柄分逆回転)によって第一の図柄態様とは異なる第二の図柄態様(例えばベル-ベル-リプレイ)が第一の停止領域に停止した状態になるように構成してもよい。なお、このように構成した遊技台は、第6実施形態と称する。

【0331】

ここまで、再遊技低確率(RT1)、再遊技高確率準備状態(RT2)、および再遊技高確率状態(RT3)のいずれかの遊技状態中に小役3aに内部当選した場合の演出回転について説明した。

【0332】

続いて、上記小役3aとは異なる押し順役に内部当選した場合に演出回転を行う実施例(以下、第7実施形態と称する)について、図35を用いて説明する。同図は、正解操作順序によって再遊技役1に入賞した場合のリールの停止態様の一例を示す図である。なお、図7に示す入賞役の抽選テーブルには、押し順正解時に再遊技役1に入賞する役は存在しないが、この第7実施形態では、このような押し順正解時に再遊技役1に入賞する内部

10

20

30

40

50

当選役が存在するものとして説明する。

【 0 3 3 3 】

まず、再遊技役 1 を構成するリプレイ図柄は、ベル図柄の間隔（図 3 1 参照）と同様に図柄の間隔が最大 4 図柄分になるように配置されている（図 4 参照）。この間隔は、最大引込み範囲が 4 図柄分であることによる。なお、図 3 1 において、どのタイミングで停止操作を行ってもベル図柄を表示窓 1 1 3 に引き込むことができる場合について説明したが、このベル図柄と同様、どのタイミングで停止操作を行ってもリプレイ図柄も引き込むことができる。さらに、図 3 3（a）および（b）に示すような演出回転を、これらのリプレイ図柄を用いても実行させることができる。図 3 5（a）には、ベル図柄ではなく、リプレイ図柄によって演出回転を実行させた場合の例が示されており、左リール 1 1 0 が図柄一つ分順方向に回転し、右リール 1 1 2 が図柄一つ分逆方向に回転する演出回転が実行されている様子が示されている。なお、この場合、リプレイ図柄が中段入賞ライン L 1 にリプレイ図柄が揃った停止態様が、準備目として主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 に記憶されている。

10

【 0 3 3 4 】

この図 3 5（a）に示す、押し順正解時に再遊技役 1 に入賞した場合の実施例（第 7 実施形態）は、S L 5 で示すラインが本発明の遊技台における第一の停止領域の一例に相当し、同図中の S L 6 で示すラインが本発明の遊技台における第二の停止領域の一例に相当する。なお、これらの停止領域は一例であって、表示窓 1 1 3 において 1 つの演出対象リールに対して図柄一つ分の領域が割り当てられているものであればよい（図 2 4 参照）。なお、これらの停止領域は、入賞役に対応する図柄組み合わせが揃ったか否かが判定される入賞ラインと重複するものであってもよく、入賞ラインとは無関係なものであってもよい。

20

【 0 3 3 5 】

上記第 7 実施形態では、再遊技役 1 に入賞したことで再び遊技を行うことができるが、演出回転が実行されることによって遊技者に有利になることはない。しかし、この実施例に限らず、第二の停止態様となった場合に、遊技者に利益が付与されるようにしてもよい。このように構成することで、遊技の興趣を向上させることができる。なお、利益が付与されない場合であっても演出回転によって遊技者を楽しませることができる。

【 0 3 3 6 】

上記第 7 実施形態では、第一の図柄態様（3 つのリプレイ図柄）が第一の停止領域（図 3 5（a）の S L 5 参照）から第二の停止領域（図 3 5（a）の S L 6 参照）に移動する例について説明した。これ以外に例えば、図 3 5（b）に示すように、第一の図柄態様（3 つのリプレイ図柄）が第一の停止領域（図 3 5（a）の S L 5 参照）に停止した停止態様から、第一の図柄態様とは異なる第二の図柄態様（リプレイ・リプレイ・スイカ）が第二の停止領域に停止した停止態様となるように、演出回転を行ってもよい。なお、この第二の図柄態様が第二の停止領域にある停止態様は本発明の遊技台における第二の停止態様の一例に相当する。なお、この場合、同じ回転量でどのリプレイ図柄が視認可能な状態からでもスイカ図柄が視認可能になるようにこれらの図柄を施す必要がある。すなわち、回転対象リールのうち、第一の図柄態様を構成する図柄（リプレイ図柄）と第二の図柄態様を構成する図柄（スイカ図柄）の双方が施されたリール（右リール 1 1 2）では、第一の図柄態様を構成する図柄（リプレイ図柄）に隣接して、あるいは所定の間隔を空けて第二の図柄態様を構成する図柄（スイカ図柄）が施されている必要がある。例えば、図 3 5（d）の点線で示す枠 A ~ E には、右リール 1 1 2 に施されたどのリプレイ図柄からであっても、図柄 1 つ分の間隔を空けた位置にスイカ図柄が配置されていることが示されている。このような構成にすることで、演出回転によって確実に第一の停止態様から第二の停止態様にすることができる。なお、この構成の場合には、例えば、左リール 1 1 0 を順方向に図柄 1 つ分回転し、右リール 1 1 2 を逆方向に図柄 3 つ分回転する演出回転を実行すればよい。

30

40

【 0 3 3 7 】

50

上記第7実施形態では、3つのリール110～112を演出対象リールとして用いたが、複数のリール全てを演出対象リールとして用いなくてもよい。例えば、左リール110のみを演出対象リールとして、この左リール110だけを用いて演出回転を実行するという構成であってもよい。

【0338】

上記第7実施形態では、逆方向と順方向の回転を組み合わせた演出回転を行う場合について説明したが、この回転方向に特に制限はない。また、一旦順方向に回転した後逆方向に回転するようにしてもよい。さらに、上記実施例では、第3停止がされたリールを図柄1つ分だけ回転する演出回転について説明したが、例えばリール1回転分の回転量をこれに加えてもよい(22図柄分の回転)。

10

【0339】

上記第7実施形態では、第一の停止領域と第二の停止領域が演出対象リール2つ分違う構成について説明した(図35(a)では、左リール110および右リール112が異なる。)。これ以外に例えば、演出対象リールのうちだけが演出回転によって回転するように(回転対象リールが一つになるように)、第一の停止領域と第二の停止領域に重複部分を設けてもよい。この場合、第一の停止態様から第二の停止態様にする際に一つの演出対象リールだけを回転させればよいため、演出回転における制御負担を軽減し、データ容量を少なくすることができる。なお、この構成は一例であって、第一の停止領域と第二の停止領域が全く重複しないように構成してもよいし、既に上述の通り、第一の停止領域と第二の停止領域が同一の領域となるように構成してもよい。

20

【0340】

上記第7実施形態では、演出回転の開始条件として、上述の小役4および小役3aに内部当選した実施例と同様の条件を採用できる。例えば、全リールの停止後にスタートレバー135を受け付けることや、演出対象リールが全て停止したことなど、当該演出対象リールが停止されてから当該演出対象リールが停止されている間に成立する条件を演出開始条件とすることができる。なお、これらの条件は、本発明の遊技台における演出開始条件の一例に相当する。

【0341】

上記第7実施形態では、第一の停止領域に停止した第一の図柄態様が、第二の停止領域に移動する演出回転について説明した(図35(a)参照)。これ以外に、例えば図35(c)に示すように、第一の図柄態様(3つリプレイ図柄)が第一の停止領域(中段入賞ラインL1)に停止した停止態様から、演出回転(右リール112を2図柄分逆回転)によって第一の図柄態様とは異なる第二の図柄態様(リプレイ・リプレイ・スイカ)が第一の停止領域に停止した停止態様になるように構成してもよい。なお、このように構成した遊技台を、第8実施形態と称する。

30

【0342】

ここまで、押し順正解時に再遊技役1に入賞した実施例について説明した。

【0343】

続いて、上記説明したスロットマシン100のリールの図柄構成を変更した例(以下、第9実施形態)について説明する。

40

【0344】

上述した小役4を用いて説明した実施例では、上述の操作意欲向上態様(図27の一番下の段の態様)を導出させるための操作を、小役4に内部当選した場合、および特別遊技状態中のハズレに内部当選した場合のいずれの場合でも報知(図16のステップS321、図26および図27に示す液晶表示装置157参照)する構成について説明した。このことにより、上述の準備目(図26の一番下の段の態様)が導出される頻度を高め、演出回転が実行される頻度を高めることができる。

【0345】

上述の実施例における2つの停止態様(準備目、操作意欲向上態様)は、同一の図柄態様(3つのセブン2図柄)を用いて構成されている。以下説明する第9実施形態は、上述

50

した実施例とは異なり、これら2つの停止態様を構成する図柄を異ならせた変形例である。まず、図36を用いてこの実施形態による演出回転の動作について説明する。図36は、リールに施された図柄を変更した実施形態において、再遊技役1に内部当選した場合のリールの停止態様の一例を示す図である。なお、以下の実施例においては、表示窓113の番号「3」「6」「9」を結ぶラインが、有効な入賞ライン（以下、下段入賞ラインL5と称する）であるものとして説明する。また、図36(a)~(c)の一番上に示す再遊技役1が入賞ライン上にある停止態様が、準備目として主制御部300のROM306に記憶されているものとして説明する。

【0346】

まず、再遊技低確率状態(RT1)、再遊技高確率準備状態(RT2)、および再遊技高確率状態(RT3)のいずれかの遊技状態において、再遊技役1に内部当選し、さらに演出回転が実行される抽選に当選したとする。また、この演出回転に当選したことにより、上記の7揃い報知演出(図26および図27の液晶表示装置157参照)が実行されるものとする。

【0347】

この7揃い報知演出を目にした遊技者は、3つのセブン2図柄によって構成される特別役1に内部当選したかもしれない期待を抱く。特別役1は、遊技者に有利な特別遊技状態(RT5)に移行する役であるため、遊技者がこのセブン2図柄を狙って停止操作を行うことが期待できる。なお、本実施例では、特別役1に内部当選した場合にも、7揃い報知演出がされるものとする。

【0348】

セブン2図柄を狙って停止操作がされると、第1停止および第2停止までは、セブン2図柄が下段入賞ラインL5に揃う。さらにセブン2図柄をこの下段入賞ラインL5に揃えるように第3停止操作を行うと、セブン2図柄は下段入賞ラインL5には停止せず、別の有効な入賞ラインで再遊技役1が成立する。図36(a)の一番上には、右リール112が第3停止された場合に、セブン2図柄が下段入賞ラインL5で停止せずに、右下がり入賞ラインL3で再遊技役1が成立した様子が示されている。図36(b)の一番上には、中リール111が第3停止された場合に、セブン2図柄が下段入賞ラインL5で停止せずに、上段入賞ラインL4で再遊技役1が成立した様子が示されている。図36(c)の一番上には、左リール110が第3停止された場合に、セブン2図柄が下段入賞ラインL5で停止せずに、右上がり入賞ラインL2で再遊技役1が成立した様子が示されている。

【0349】

上記説明したように、最後に停止されるまで特別役1に入賞する期待を抱かせることができるため、遊技者が7揃い報知演出に従って操作することが期待できる。

【0350】

本実施形態では、再遊技役1に内部当選しているときに7揃い報知演出に従って操作すると、特定の位置にあるリプレイ図柄を引き込むことによって再遊技役1が成立する頻度が高まるようにするため、セブン2図柄およびこの図柄よりも遅れて視認可能になるリプレイ図柄を近づけて配置したリールを採用している。以下、このリールについて図37を用いて説明する。図37は、図4に示す図柄配置とは異なる図柄配置を示す図である。

【0351】

図37に示す左リール110には、セブン2図柄と、遅れて視認可能になるリプレイ図柄が図柄1つ分けて配置されている(図柄位置「9」および「7」参照)。図37に示す中リール111には、セブン2図柄と、遅れて視認可能になるリプレイ図柄が続けて配置されている(図柄位置「10」および「9」参照)。図37に示す右リール112には、セブン2図柄と、遅れて視認可能になる2つのリプレイ図柄が連続して配置されている(図柄位置「10」~「8」参照)。このように配置されたリールを採用し、セブン2図柄を狙わせることで、特定の位置にあるリプレイ図柄によって再遊技役1が成立することができる。

【0352】

次に、図 3 6 の一番上の段に示す態様から、同図の真ん中段に示す中段ラインにセブン 1 図柄が揃った態様にする演出回転に必要なリールの回転量について、図 3 8 を用いて説明する。同図は、演出回転に必要なリールの回転量を示す図である。図 3 8 には、図 3 6 (a) ~ (c) の一番上の態様から、中段ラインに図柄位置「 2 」のセブン 1 図柄が揃うための回転量が、各リールごとに示されている。

【 0 3 5 3 】

図 3 6 (a) の一番上に示す再遊技役 1 に入賞した停止態様から、中段ラインにセブン 1 図柄が揃った停止態様にするためには、左リール 1 1 0 を 6 図柄分、中リール 1 1 1 を 7 図柄分、右リール 1 1 2 を 6 図柄分、それぞれ順方向に回転させればよい。したがって、右下がり入賞ライン L 3 で再遊技役 1 に入賞した場合には、この演出回転が実行される。

10

【 0 3 5 4 】

図 3 6 (b) の一番上に示す再遊技役 1 に入賞した停止態様から、中段ラインにセブン 1 図柄が揃った停止態様にするためには、左リール 1 1 0 を 6 図柄分、中リール 1 1 1 を 8 図柄分、右リール 1 1 2 を 7 図柄分、それぞれ順方向に回転させればよい。したがって、上段入賞ライン L 4 で再遊技役 1 に入賞した場合には、この演出回転が実行される。

【 0 3 5 5 】

図 3 6 (c) の一番上に示す再遊技役 1 に入賞した停止態様から、中段ラインにセブン 1 図柄が揃った停止態様にするためには、左リール 1 1 0 を 4 図柄分、中リール 1 1 1 を 7 図柄分、右リール 1 1 2 を 7 図柄分、それぞれ順方向に回転させればよい。したがって、右上がり入賞ライン L 2 で再遊技役 1 に入賞した場合には、この演出回転が実行される。

20

【 0 3 5 6 】

上記 7 揃い報知演出によって、図 3 6 (a) ~ (c) のそれぞれの一番上に示す停止態様が導出されやすくなるため、図 3 6 に示すような流れで演出回転が実行される頻度が高くなる。なお、本実施例では停止態様によって演出回転を行うか否かを判定しているため、特定の位置にないリプレイ図柄によって再遊技役 1 に入賞した場合にも演出回転が実行される場合がある。この場合には、図 3 6 (a) ~ (c) の上から 2 つめの図に示す態様とはならないものの、演出回転により遊技者を楽しませることができる。

【 0 3 5 7 】

30

ここで、図 3 6 (a) の場合を例に、セブン 2 図柄を揃えるための停止操作をした場合に、引き込むことが可能なリプレイ図柄の範囲について、図 3 9 を用いて説明する。同図は、図 3 6 (a) においてリプレイ図柄を配置する範囲を示す図である。

【 0 3 5 8 】

まず、左リール 1 1 0 について説明する。この左リール 1 1 0 では、セブン 2 図柄を一番下に停止させるように停止操作を行ったときに、リプレイ図柄を一番上に停止させることができるように、リプレイ図柄を配置する必要がある。

【 0 3 5 9 】

ここで、左リール 1 1 0 の一番下にセブン 2 図柄を停止させるため、図柄位置「 9 」のセブン 2 図柄が図 2 に示す番号「 3 」の位置にあるときに停止操作を行ったとする。このとき左リール 1 1 0 の一番下から上に 2 図柄分離れた左リール 1 1 0 の一番上には図柄位置「 7 」にある図柄を停止させることができる。さらに本実施形態では最大引込み範囲が 4 図柄分であるため、この引込みを利用して図柄位置「 3 」にある図柄まで左リール 1 1 0 の一番上に停止させることができる。すなわち、セブン 2 図柄を停止させる位置とリプレイ図柄を停止させる位置までの距離 (2 図柄分) に、最大引込み範囲 (4 図柄分) を加えた範囲にリプレイ図柄を配置すれば、セブン 2 図柄を狙った停止操作によってこのリプレイ図柄が引き込まれる確率が高くなる。なお、セブン 2 図柄を狙う場合、上記のタイミングよりも早めに停止操作が行われる場合を考慮すると、セブン 2 図柄にリプレイ図柄を近づけて配置する方が好ましい。また、セブン 2 図柄が左リール 1 1 0 の一番下にあるタイミングで停止操作がされた場合には、図柄位置「 8 」にある図柄は左リール 1 1 0 の一

40

50

番上に停止させることができない。本実施形態ではこれらのことを考慮して、図柄位置「7」の位置にリプレイ図柄を配置している。

【0360】

上記左リール110による説明に従って、中リール111では、セブン2図柄（第三の図柄態様を構成する図柄）を停止させる位置とリプレイ図柄（第一の図柄態様を構成する図柄）を停止させる位置までの距離（1図柄分）に、最大引込み範囲（4図柄分）を加えた範囲（5図柄分）にリプレイ図柄を配置している（図柄位置「9」）。また、右リール112では、セブン2図柄を停止させる位置とリプレイ図柄を停止させる位置までの距離（0図柄分）に、最大引込み範囲（4図柄分）を加えた範囲（4図柄分）にリプレイ図柄を配置している（図柄位置「8」、「9」）。なお、本実施形態では、リプレイ図柄が揃う領域（第一の停止領域）と、セブン2図柄が揃う領域（第三の停止領域）とを異ならせた例について説明したが、右リール112を用いて示した構成のように、セブン2図柄から最大引込み範囲にリプレイ図柄を配置することで、これらの領域を同じにすることもできる。これによって例えば、下段入賞ラインL5にセブン2図柄を狙うと、下段入賞ラインL5にリプレイ図柄が揃うように構成することができる。すなわち、本実施形態において第一の停止領域に停止させる第一の図柄態様は、上記したリプレイ図柄3つに限らず、第一の図柄態様と同一または異なる任意の図柄態様であればよい。

10

【0361】

なお、上記図36から図39を用いて説明した実施例（第9実施形態）は、上述の小役4に内部当選した場合の実施例の変形例であり、上記説明以外の部分については上述の小役4に内部当選した実施例と同様である。

20

【0362】

さらに、ここで、図40を用いて、上述した第一～第三の図柄態様および第一～第三の停止領域の組み合わせのうち本実施形態に適用可能な組み合わせを整理する。

【0363】

まず、図柄態様の組み合わせを考えると、例えば、第一～第三の図柄態様全てが同一の図柄態様となるパターンなど、図40(a)のA-1～A-5までの全5パターンが存在する。同様に、停止領域の組み合わせについて考えると、図40(b)に示す通り、B-1～B-5までの全5パターンが存在する。すなわち、第一～第三の図柄態様および第一～第三の停止領域の組み合わせを全て考えると、A-1～A-5それぞれに対してB-1～B-5を対応付けた全25パターンが存在することになる。

30

【0364】

ここで、例えば、図23の(a)に対応する組み合わせを考えると、この場合における第一の図柄態様、第二の図柄態様および第三の図柄態様は全て3つのセブン2図柄であり、第一の停止領域はラインSL1であり、かつ第二の停止領域および第三の停止領域はともにラインSL2となる。よって、この場合に対応する組合せは、A-1とB-4の組み合わせとなる。また、図25の(a)について同様に考えると、この場合における第一の図柄態様および第三の図柄態様はともに3つのセブン2図柄であり、第二の図柄態様は3つのセブン1図柄であり、第一の停止領域は上記したラインSL1と同様のラインであり、かつ第二の停止領域および第三の停止領域は上記したラインSL2と同様のラインである。よって、この場合に対応する組み合わせは、A-3とB-4の組み合わせとなる。

40

【0365】

ところで、上述した操作意欲向上態様によって準備目を導出させ易くする、ということからすると、第一の停止態様と第三の停止態様は異なる停止態様であることが前提となる。すなわち、第一の図柄態様と第三の図柄態様が同一の図柄態様であり、かつ第一の停止領域と第三の停止領域が同じ停止領域である場合、具体的には、A-1とB-1、A-1とB-3、A-3とB-1およびA-3とB-3の組み合わせでは、この前提が満たされないことになる。

【0366】

よって、本実施形態に適用可能な第一～第三の図柄態様および第一～第三の停止領域の

50

組み合わせは、A - 1 ~ A - 5 それぞれに対して B - 1 ~ B - 5 を対応付けた全 25 パターンから、A - 1 と B - 1、A - 1 と B - 3、A - 3 と B - 1 および A - 3 と B - 3 の 4 パターンを除いたパターンで示される組み合わせとなる。

【0367】

以下、図 41 ~ 44 を用いて、本実施形態のスロットマシン 100 の構成について説明を補足する。以下の補足説明においては、引き続き全てのリール 110 ~ 112 を演出対象リールとして使用する場合を例に挙げて説明する。

【0368】

まず、図 41 を用いて、リール 110 ~ 112 が停止されるパターンの数について説明する。図 4 を用いて説明したように、リール 110 ~ 112 それぞれには 21 図柄設けられている。このため、リール 110 ~ 112 全てが停止した停止パターンの数は、本図に示す通り 9261 パターンとなる。なお、この停止パターンの数は内部当選結果を考慮した数ではないが、各リールは、ストップボタンが操作されてから最大引込み範囲内で停止するため、内部当選結果を考慮した場合であってもリール 110 ~ 112 全てが停止した停止パターンの数は莫大な数となる。

【0369】

そこで、図 42 に示す通り、本実施形態における遊技台では、上述した図 41 で示した莫大な停止パターンの数それぞれに対応して演出回転が実行される停止パターン（準備目）の数を制限（例えば、小役 4 内部当選時における図 23（a）~（c）の一番上の図に示す 3 つの停止パターン）し、制限した停止パターンに応じた演出回転を行うように構成している。このように構成することで、演出回転のパターンの数を上述した図 41 で示した莫大な停止パターンの数それぞれに対応して中段ラインにセブン 2 図柄を停止させるために必要となる演出回転のパターン数よりもはるかに少ない数としている。

【0370】

しかし、図 42 に示すように演出回転が実行される停止パターンの数を制限すると、リール 110 ~ 112 がこれらの停止パターンで停止される可能性が低くなるため、演出回転自体が実行される可能性が低くなってしまいうという問題が起きる。そこで、本実施形態では、上述した 7 揃い報知演出を実行することにより、図 43 に示すようにリール 110 ~ 112 が演出回転が実行される停止パターンで停止される可能性を高め、演出回転が実行される可能性を高めるように構成している。

【0371】

また、演出回転が実行される停止パターンでリール 110 ~ 112 が停止される可能性を高める方法の一つとして、リール 110 ~ 112 それぞれにおいて、準備目を構成する図柄が施されている数を増加させる（例えば、リール 110 ~ 112 それぞれにおいてこれらの図柄が最大引込み内に必ず存在するように図柄を施す）方法が考えられるが、このような方法では、準備目を構成する図柄が他の図柄に比べて相対的に多くなってしまい、リール 110 ~ 112 の図柄配列の自由度が著しく害されることになってしまう。しかし、本実施形態のように 7 揃い報知演出を実行することで、演出回転が実行される可能性を高めつつもリール 110 ~ 112 の図柄配列の自由度が害されてしまうことを防止することができる場合がある。

【0372】

より具体的には、本実施形態は、リール 110 ~ 112 それぞれにおいて、第一の図柄態様を構成する図柄（セブン 2 図柄）は一つだけ施されているのみで、この図柄によってリール 110 ~ 112 の図柄配列の自由度が害されてしまうことを防止するように構成されている。このような場合に限らず、リール 110 ~ 112 が、第一の図柄態様を構成する図柄が一つ施されているリール、および第一の図柄態様を構成する図柄が複数施されたリールであって複数施されたこれらの図柄の間隔のうち少なくとも一の間隔が最大引込み範囲を超えるように構成されているリールのうちのいずれか一方のリール（以下、特定のリールと称する）を少なくとも含むように構成されていれば、リール 110 ~ 112 図柄配列の自由度が害されてしまうことを防止することができる場合がある。

【 0 3 7 3 】

さらに、本実施形態において、第一の図柄態様を構成する図柄と第三の図柄態様を構成する図柄は同一の図柄（セブン 2 図柄）であるので、上述した操作意欲向上態様を用いた場合であってもリール 1 1 0 ~ 1 1 2 の図柄配列の自由度が害されてしまうことを防止することができる場合がある。なお、本実施形態のように第一の図柄態様と第三の図柄態様が同一の態様である場合には、よりリール 1 1 0 ~ 1 1 2 の図柄配列の自由度が害されてしまうことを防止する効果は高いが、このような場合に限らず、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 のうちの少なくとも一のリールにおいて第一の図柄態様を構成する図柄と第三の図柄態様を構成する図柄が異なる場合であっても、上記の特定のリールが、第三の図柄態様を構成する図柄が一つ施されているリール、および第三の図柄態様を構成する図柄が複数施されたリールであって複数施されたこれらの図柄の間隔のうち少なくとも一の間隔が最大引込み範囲を超えるように構成されているリールのうちのいずれか一方のリールを少なくとも含むように構成されていれば、操作意欲向上態様を用いた場合であってもリール 1 1 0 ~ 1 1 2 の図柄配列の自由度が害されてしまうことを防止することができる場合がある。

10

【 0 3 7 4 】

また、本実施形態は、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が準備目で停止されていない場合には演出回転を実行しないように構成されているが、このような場合に限らず、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が準備目で停止されていない場合には上述の演出回転と異なる演出回転を実行するように構成してもよい。なお、この異なる演出回転とは、例えば、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 を特定の停止態様で停止させるための演出回転とは異なる演出回転とすればよく、より具体的には、リールを通常の回転方向とは異なる方向で回転させるものや、リールの回転速度を通常と異なる回転速度にして回転させるものなどが挙げられる。このように、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が準備目で停止されていない場合であっても上記した異なる演出回転を実行するように構成されれば、本来ならば遊技者に有利な情報を示唆する演出回転が実行されていた旨を示す情報を遊技者に確実に認識させることができる。

20

【 0 3 7 5 】

以上の説明では、

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（リール 1 1 0 ~ 1 1 2 ）と、前記リールそれぞれに対応して設けられ、回転中の前記リールを個別に停止させる停止操作手段（ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 ）と、

30

複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選により導出する抽選手段（主制御部 3 0 0 ）と、

前記抽選手段により導出された抽選結果と前記停止操作手段の操作結果に基づいて、最大引込み範囲内で前記リールを停止させる制御を含む前記リールの回転に関する制御を実行するリール制御手段（主制御部 3 0 0 ）とを備え、

前記リールそれぞれに対して前記最大引込み範囲内の所定範囲で構成される予め定められた視認可能領域（表示窓 1 1 3 内の領域）において前記リールそれぞれに施された図柄が視認可能な遊技台であって、

前記複数のリールは、

1 または複数種類の図柄によって構成される第一の図柄態様（3 つのセブン 2 図柄）を構成する第一の構成図柄（セブン 2 図柄）を含む複数種類の図柄が施された 1 または複数の演出対象リール（リール 1 1 0 ~ 1 1 2 ）を含むものであり、

40

前記抽選手段は、

前記視認可能領域内で前記演出対象リール一つに対して図柄一つ分の領域を定めた第一の停止領域（図 2 3（a）~（c）それぞれに示すライン S L 1）に前記第一の図柄態様を停止させることを許容する第一の抽選結果（小役 4）を含む複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選により導出するものであり、

前記リール制御手段は、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された

50

前記第一の構成図柄が前記第一の停止領域から最大引込み範囲内の領域にある場合には、該第一の構成図柄を前記第一の停止領域に停止させる制御を実行（図12のステップS1309、図22に示すリール停止テーブルのうち太線で囲んだタイミングでの停止操作に対するリール停止制御）し、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された前記第一の構成図柄が前記第一の停止領域から最大引込み範囲内の領域よりも外にある場合には、該第一の構成図柄を前記第一の停止領域とは異なる領域に停止させる制御を実行（図12のステップS1309、図22に示すリール停止テーブルのうち太線で囲んだタイミング以外のタイミングでの停止操作に対するリール停止制御）し、

10

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、前記第一の図柄態様が前記第一の停止領域に停止した状態である第一の停止態様になった場合には、前記演出対象リールが全て停止された以降に成立する演出開始条件（スタートレバー135の操作）が成立したことに基づいて、前記演出対象リールのうち少なくとも1つのリールを予め定められた回転量だけ回転させる演出回転制御を実行し、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、該第一の停止態様とは異なる状態になった場合には、該演出回転制御を実行しないものであり、（図11のステップS1209、図13のステップS1404およびステップS1405）

さらに前記リール制御手段は、

前記第一の停止態様（図23（a）～（c）の一番上の態様）から、前記第一の図柄態様と同一又は異なる図柄態様である第二の図柄態様（図23の例ではセブン2図柄、図25の例ではセブン1図柄）が、前記視認可能領域内で前記演出対象リール一つに対して図柄一つ分の領域を定めた領域であって前記第一の停止領域とは異なる第二の停止領域（図23（a）～（c）それぞれに示すラインSL2）に停止した状態である第二の停止態様（図23（a）～（c）の上から2つ目の態様、図25（a）の上から2つ目の態様）にするために必要な回転量（図23の例では第3停止したリールを図柄一つ分逆回転）を予め定められた回転量として前記演出回転制御を実行するものであることを特徴とする遊技台（スロットマシン100、第1実施形態）、が記載されている。

20

【0376】

また、

30

上記記載の遊技台であって、

前記停止操作手段の操作条件に関する報知を行う報知手段（液晶表示装置157）と、前記報知手段を制御する報知制御手段（第1副制御部400、第2副制御部500）とを備え、

前記抽選手段は、

前記演出対象リールに対応する前記視認可能領域のうち前記第一の停止領域および該第一の停止領域よりも該演出対象リールの回転方向上流側の領域を併せた領域内において、前記演出対象リール一つに対して図柄一つ分の領域を定めた、前記第一の停止領域とは異なる第3停止領域（図27の一番下の段でセブン2図柄が停止している位置参照）に、前記第一の図柄態様が停止した状態である、前記第一の停止態様と比較して遊技者に有利な第三の停止態様（図27の一番下の段の態様）となることを許容する第二の抽選結果（特別遊技状態中のハズレ）を含む複数種類の抽選結果から一の抽選結果を導出するものであり、

40

前記リール制御手段は、

前記抽選手段により前記第二の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された前記第一の構成図柄が、前記視認可能領域のうち前記第三の停止領域および前記第三の停止領域よりも該演出対象リールの回転方向上流側の領域を併せた領域（図2（a）に示す番号「1」「2」「4」「5」「7」「8」）を少なくとも含む、前記第三の停止領域から最大引込み範囲内の領域に含まれる所定領域（図2（a）に示す中段入賞ラインL1か

50

ら回転方向上流側に4図柄分の範囲)にある場合には、該第一の構成図柄を前記第三の停止領域に停止させる制御を実行(図12のステップS1309、図28に示すリール停止テーブルのうち太線で囲んだタイミングでの停止操作に対するリール停止制御)し、

前記抽選手段により前記第二の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された前記第一の構成図柄が該所定領域よりも外にある場合には、該第一の構成図柄を前記第三の停止領域とは異なる領域に停止させる制御を実行するもの(図12のステップS1309、図28に示すリール停止テーブルのうち太線で囲んだタイミング以外のタイミングでの停止操作に対するリール停止制御)であり、

前記報知制御手段は、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果または前記第二の抽選結果が導出された場合に、前記第一の図柄態様を前記第三の停止領域に停止させる操作条件を報知するもの(図16のステップS3211、図26及び図27の液晶表示装置157による演出参照)であることを特徴とする遊技台、が記載されている。

【0377】

また、

上記記載の遊技台であって、

前記停止操作手段の操作条件に関する報知を行う報知手段(液晶表示装置157)と、前記報知手段を制御する報知制御手段(第1副制御部400、第2副制御部500)とを備え、

前記報知制御手段は、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出された場合に、前記第一の図柄態様を前記第一の停止領域に停止させる操作条件を報知させる制御を実行する(液晶表示装置157によって実行される、準備目にする停止操作の演出)ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【0378】

また、

上記記載の遊技台であって、

前記抽選手段は、

前記演出対象リールのうち最後に停止されるリールに対する領域のみを前記第1停止領域と異ならせ、他の領域は前記第一の停止領域と重複させた前記第三の停止領域(図26の一番下の段および図27の一番下の段参照)に対し、前記第三の停止態様が成立することを許容する前記第二の抽選結果を含む複数種類の抽選結果から一の抽選結果を導出するものであり、

前記リール制御手段は、

前記抽選手段により前記第二の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された前記第一の構成図柄が前記所定領域にある状態において、該演出対象リールが前記演出対象リールのうち最後に停止されるリール以外のリールである場合には、前記第三の停止領域であって前記第一の停止領域と重複する領域に該第一の構成図柄を停止させる制御を実行し(図26および図27において、第1停止、第2停止まで同一の態様)、

前記抽選手段により前記第二の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された前記第一の構成図柄が前記所定領域にある状態において、該演出対象リールが前記演出対象リールのうち最後に停止されるリールである場合には、前記第三の停止領域であって前記第一の停止領域とは異なる領域に該第一の構成図柄を停止させる制御を実行する(図26および図27において、第3停止が異なる態様)ものであることを特徴とする遊技台、が記載されている。

【0379】

また、

上記記載の遊技台であって、
前記リール制御手段は、

前記第三の停止領域を前記第二の停止領域として（図23（a）～（c）の上から2つ目の態様と図27の一番下の段の態様において、セブン2図柄の停止位置が同一）、前記第一の停止態様から、該第二の停止領域に前記第一の図柄態様が停止した状態である前記第二の停止態様にするために必要な回転量を予め定められた回転量として前記演出回転制御を実行するものであることを特徴とする遊技台、が記載されている。

【0380】

また、

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（リール110～112）と、
前記リールそれぞれに対応して設けられ、回転中の前記リールを個別に停止させる停止操作手段（ストップボタン137～139）と、

複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選により導出する抽選手段（主制御部300）と、

前記抽選手段により導出された抽選結果と前記停止操作手段の操作結果に基づいて、最大引込み範囲内で前記リールを停止させる制御を含む前記リールの回転に関する制御を実行するリール制御手段（主制御部300）とを備え、

前記リールそれぞれに対して前記最大引込み範囲内の所定範囲で構成される予め定められた視認可能領域（表示窓113内の領域）において前記リールそれぞれに施された図柄が視認可能な遊技台であって、

前記複数のリールは、

1または複数種類の図柄によって構成される第一の図柄態様（3つのセブン2図柄）を構成する第一の構成図柄（セブン2図柄）を含む複数種類の図柄が施された1または複数の演出対象リール（リール110～112）を含むものであり、

前記抽選手段は、

前記視認可能領域内で前記演出対象リール一つに対して図柄一つ分の領域を定めた第一の停止領域（図25（b）参照）に前記第一の図柄態様を停止させることを許容する第一の抽選結果（小役4）を含む複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選により導出するものであり、

前記リール制御手段は、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された前記第一の構成図柄が前記第一の停止領域から最大引込み範囲内の領域にある場合には、該第一の構成図柄を前記第一の停止領域に停止させる制御を実行（図12のステップS1309）し、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された前記第一の構成図柄が前記第一の停止領域から最大引込み範囲内の領域よりも外にある場合には、該第一の構成図柄を前記第一の停止領域とは異なる領域に停止させる制御を実行（図12のステップS1309）し、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、前記第一の図柄態様が前記第一の停止領域に停止した状態である第一の停止態様になった場合には、前記演出対象リールが全て停止された以降に成立する演出開始条件（スタートレバー135の操作）が成立したことに基いて、前記演出対象リールのうち少なくとも1つのリールを予め定められた回転量だけ回転させる演出回転制御を実行し、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、該第一の停止態様とは異なる状態になった場合には、該演出回転制御を実行しないものであり、（図11のステップS1209、図13のステップS1404およびステップS1405）

さらに前記リール制御手段は、

前記第一の停止態様（図25（b）の一番上の態様）から、前記第一の図柄態様とは異

10

20

30

40

50

なる第二の図柄態様が前記第一の停止領域に停止した状態である第二の停止態様（図 2 5（b）の上から 2 つ目の態様）にするために必要な回転量を予め定められた回転量として前記演出回転制御を実行するものであることを特徴とする遊技台（スロットマシン 1 0 0 の変形例、第 2 実施形態）、が記載されている。

【 0 3 8 1 】

また、

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（リール 1 1 0 ~ 1 1 2 ）と、前記リールそれぞれに対応して設けられ、回転中の前記リールを個別に停止させる停止操作手段（ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 ）と、

複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選により導出する抽選手段（主制御部 3 0 0 ）と、

前記抽選手段により導出された抽選結果と前記停止操作手段の操作結果に基づいて、最大引込み範囲内で前記リールを停止させる制御を含む前記リールの回転に関する制御を実行するリール制御手段（主制御部 3 0 0 ）と、

前記停止操作手段の操作条件に関する報知を行う報知手段（液晶表示装置 1 5 7 ）と、

前記報知手段を制御する報知制御手段（第 1 副制御部 4 0 0 、第 2 副制御部 5 0 0 ）とを備え、

前記リールそれぞれに対して前記最大引込み範囲内の所定範囲で構成される予め定められた視認可能領域（表示窓 1 1 3 内の領域）において前記リールそれぞれに施された図柄が視認可能な遊技台であって、

前記複数のリールは、

1 または複数種類の図柄によって構成される第一の図柄態様（3 つのセブン 2 図柄）を構成する第一の構成図柄（セブン 2 図柄）を含む複数種類の図柄が施された 1 または複数の演出対象リール（リール 1 1 0 ~ 1 1 2 ）を含むものであり、

前記抽選手段は、

前記視認可能領域内で前記演出対象リール一つに対して図柄一つ分の領域を定めた第一の停止領域（図 2 3（a）~（c）それぞれに示すライン S L 1）に前記第一の図柄態様を停止させることを許容する第一の抽選結果（小役 4）を含む複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選により導出するものであり、

前記リール制御手段は、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された前記第一の構成図柄が前記視認可能領域のうち前記第一の停止領域および前記第一の停止領域よりも該演出対象リールの回転方向上流側の領域を併せた領域を少なくとも含み、且つ、前記第一の停止領域から最大引込み範囲内に含まれる所定領域にある場合には、該第一の構成図柄を前記第一の停止領域に停止させる制御を実行（図 1 2 のステップ S 1 3 0 9、図 2 9 および図 3 0 に示すリール停止テーブルのうち点線で囲んだタイミングでの停止操作に対するリール停止制御）し、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された前記第一の構成図柄が該所定領域よりも外にある場合には、該第一の構成図柄を前記第一の停止領域とは異なる領域に停止させる制御を実行（図 1 2 のステップ S 1 3 0 9、図 2 9 および図 3 0 に示すリール停止テーブルのうち点線で囲んだタイミング以外のタイミングでの停止操作に対するリール停止制御）し、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、前記第一の図柄態様が前記第一の停止領域に停止した状態である第一の停止態様になった場合には、前記演出対象リールが全て停止された以降に成立する演出開始条件（スタートレバー 1 3 5 の操作）が成立したことに基いて、前記演出対象リールのうち少なくとも 1 つのリールを予め定められた回転量だけ回転させる演出回転制御を実行し、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、該第一の停止態様とは異なる状態になった場合には、該演出回転制御を実行しな

10

20

30

40

50

いものであり、(図11のステップS1209、図13のステップS1404およびステップS1405)

さらに前記リール制御手段は、

前記第一の停止態様(図23(a)~(c)の一番上の態様)から、前記第一の図柄態様と同一又は異なる図柄態様である第二の図柄態様(図23の例ではセブン2図柄、図25の例ではセブン1図柄)が前記第一の停止領域とは異なる第二の停止領域(図23(a)~(c)それぞれに示すラインSL2)に停止した状態である第二の停止態様(図23(a)~(c)の上から2つ目の態様、図25(a)の上から2つ目の態様)にするために必要な回転量(図23の例では第3停止したリールを図柄一つ分逆回転)を予め定められた回転量として前記演出回転制御を実行するものであり、

10

前記報知制御手段は、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出された場合に、前記第一の図柄態様を前記第一の停止領域に停止させる操作条件を報知させる制御(図16のステップS3211)を実行するものであることを特徴とする遊技台(スロットマシン100の変形例、第3実施形態)、が記載されている。

【0382】

また、

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール(リール110~112)と、前記リールそれぞれに対応して設けられ、回転中の前記リールを個別に停止させる停止操作手段(ストップボタン137~139)と、

20

複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選により導出する抽選手段(主制御部300)と、

前記抽選手段により導出された抽選結果と前記停止操作手段の操作結果に基づいて、最大引込み範囲内で前記リールを停止させる制御を含む前記リールの回転に関する制御を実行するリール制御手段(主制御部300)と、

前記停止操作手段の操作条件に関する報知を行う報知手段(液晶表示装置157)と、

前記報知手段を制御する報知制御手段(第1副制御部400、第2副制御部500)とを備え、

前記リールそれぞれに対して前記最大引込み範囲内の所定範囲で構成される予め定められた視認可能領域(表示窓113内の領域)において前記リールそれぞれに施された図柄が視認可能な遊技台であって、

30

前記複数のリールは、

1または複数種類の図柄によって構成される第一の図柄態様(3つのセブン2図柄)を構成する第一の構成図柄(セブン2図柄)を含む複数種類の図柄が施された1または複数の演出対象リール(リール110~112)を含むものであり、

前記抽選手段は、

前記視認可能領域内で前記演出対象リール一つに対して図柄一つ分の領域を定めた第一の停止領域(図25(b)参照)に前記第一の図柄態様を停止させることを許容する第一の抽選結果(小役4)を含む複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選により導出するものであり、

40

前記リール制御手段は、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された前記第一の構成図柄が前記視認可能領域のうち前記第一の停止領域および前記第一の停止領域よりも該演出対象リールの回転方向上流側の領域を併せた領域を少なくとも含み、且つ、前記第一の停止領域から最大引込み範囲内に含まれる所定領域にある場合には、該第一の構成図柄を前記第一の停止領域に停止させる制御を実行(図12のステップS1309、)し、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された

50

前記第一の構成図柄が該所定領域よりも外にある場合には、該第一の構成図柄を前記第一の停止領域とは異なる領域に停止させる制御を実行（図12のステップS1309）し、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、前記第一の図柄態様が前記第一の停止領域に停止した状態である第一の停止態様になった場合には、前記演出対象リールが全て停止された以降に成立する演出開始条件（スタートレバー135の操作）が成立したことに基づいて、前記演出対象リールのうち少なくとも1つのリールを予め定められた回転量だけ回転させる演出回転制御を実行し、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、該第一の停止態様とは異なる状態になった場合には、該演出回転制御を実行しないものであり、（図11のステップS1209、図13のステップS1404およびステップS1405）

10

さらに前記リール制御手段は、

前記第一の停止態様（図25（b）の一番上の態様）から、前記第一の図柄態様とは異なる第二の図柄態様が前記第一の停止領域に停止した状態である第二の停止態様（図25（b）の上から2つ目の態様）にするために必要な回転量を予め定められた回転量として前記演出回転制御を実行するものであり、

前記報知制御手段は、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出された場合に、前記第一の図柄態様を前記第一の停止領域に停止させる操作条件を報知させる制御（図16のステップS3211）を実行するものであることを特徴とする遊技台（スロットマシン100の変形例、第4実施形態）、が記載されている。

20

【0383】

また、

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（リール110～112）と、前記リールそれぞれに対応して設けられ、回転中の前記リールを個別に停止させる停止操作手段（ストップボタン137～139）と、

複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選により導出する抽選手段（主制御部300）と、

前記抽選手段により導出された抽選結果と前記停止操作手段の操作結果に基づいて、最大引込み範囲内で前記リールを停止させる制御を含む前記リールの回転に関する制御を実行するリール制御手段（主制御部300）とを備え、

30

前記リールそれぞれに対して前記最大引込み範囲内の所定範囲で構成される予め定められた視認可能領域（表示窓113内の領域）において前記リールそれぞれに施された図柄が視認可能な遊技台であって、

前記抽選手段は、

前記リールのうち1または複数の演出対象リールに施され、最大引込み範囲内に配置された1又は複数種類の図柄で構成される第一の図柄態様（3つのベル図柄）が前記視認可能領域内で前記演出対象リール一つに対して図柄一つ分の領域を定めた第一の停止領域（図33に示すラインSL3）に停止されることを許容する第一の抽選結果（小役3a）を含む複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選により導出するものであり、

前記リール制御手段は、

40

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が特定の操作順序に従って操作された場合（図7の小役3aに対応する備考欄の押し順正解時）には、前記第一の図柄態様を構成する図柄のうち停止対象となったリールに対応する図柄を前記第一の停止領域に停止させる制御（図12のステップS1309、図32（a）および（b）参照）を実行し、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が前記特定の操作順序とは異なる操作順序に従って操作された場合（図7の小役3aに対応する備考欄の押し順不正解時）には、前記第一の図柄態様を構成する図柄のうち停止対象となったリールに対応する図柄を前記第一の停止領域とは異なる領域に停止させる制御（図12のステップS1309、図32（c）参照）を実行し、

50

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、前記第一の図柄態様が前記第一の停止領域に停止した状態である第一の停止態様になった場合には、前記演出対象リールが全て停止された以降に成立する演出開始条件（スタートレバー１３５の操作）が成立したに基づいて、前記演出対象リールのうち少なくとも１つのリールを予め定められた回転量だけ回転させる演出回転制御を実行し、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、該第一の停止態様とは異なる状態になった場合には、該演出回転制御を実行しないものであり、（図１１のステップＳ１２０９、図１３のステップＳ１４０４およびステップＳ１４０５）

さらに前記リール制御手段は、

前記第一の停止態様（図３３（ａ）および（ｂ）の一番上の態様）から、前記第一の図柄態様または前記第一の図柄態様とは異なる図柄態様であって前記演出対象リールのうち１または複数のリールそれぞれにおいて前記第一の図柄態様を構成する図柄と隣接または所定の図柄間隔を空けて施された図柄で構成される第二の図柄態様が、前記視認可能領域内で前記演出対象リール一つに対して図柄一つ分の領域を定めた領域であって前記第一の停止領域とは異なる第二の停止領域（図３３に示すラインＳＬ４参照）に停止した状態である第二の停止態様（図３３（ａ）および（ｂ）の上から２つ目の態様）にするために必要な回転量を予め定められた回転量（図３３の例では左リール１１０および右リール１１２のうち、後に停止したリールを図柄２つ分逆回転）として前記演出回転制御を実行するものであることを特徴とする遊技台（スロットマシン１００、第５実施形態）、が記載されている。

【０３８４】

また、

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（リール１１０～１１２）と、前記リールそれぞれに対応して設けられ、回転中の前記リールを個別に停止させる停止操作手段（ストップボタン１３７～１３９）と、

複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選により導出する抽選手段（主制御部３００）と、

前記抽選手段により導出された抽選結果と前記停止操作手段の操作結果に基づいて、最大引込み範囲内で前記リールを停止させる制御を含む前記リールの回転に関する制御を実行するリール制御手段（主制御部３００）とを備え、

前記リールそれぞれに対して前記最大引込み範囲内の所定範囲で構成される予め定められた視認可能領域（表示窓１１３内の領域）において前記リールそれぞれに施された図柄が視認可能な遊技台であって、

前記抽選手段は、

前記リールのうち１または複数の演出対象リールに施され、最大引込み範囲内に配置された１又は複数種類の図柄で構成される第一の図柄態様（３つのベル図柄）が前記視認可能領域内で前記演出対象リール一つに対して図柄一つ分の領域を定めた第一の停止領域（図３３（ｂ）に示すラインＳＬ３参照）に停止されることを許容する第一の抽選結果（小役３ａ）を含む複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選により導出するものであり、

前記リール制御手段は、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が特定の操作順序に従って操作された場合（図７の小役３ａに対応する備考欄の押し順正解時）には、前記第一の図柄態様を構成する図柄のうち停止対象となったリールに対応する図柄を前記第一の停止領域に停止させる制御（図１２のステップＳ１３０９、図３２（ｂ）参照）を実行し、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が前記特定の操作順序とは異なる操作順序に従って操作された場合（図７の小役３ａに対応する備考欄の押し順不正解時）には、前記第一の図柄態様を構成する図柄のうち停止対象となったリールに対応する図柄を前記第一の停止領域とは異なる領域に停止させる制御（図１２のステップＳ１３０９、図３２（ｃ）参照）を実行し、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、前記第一の図柄態様が前記第一の停止領域に停止した状態である第一の停止態様になった場合には、前記演出対象リールが全て停止された以降に成立する演出開始条件（スタートレバー１３５の操作）が成立したことに基づいて、前記演出対象リールのうち少なくとも１つのリールを予め定められた回転量だけ回転させる演出回転制御を実行し、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出され、該第一の停止態様とは異なる状態になった場合には、該演出回転制御を実行しないものであり、（図１１のステップＳ１２０９、図１３のステップＳ１４０４およびステップＳ１４０５）

さらに前記リール制御手段は、

前記第一の停止態様（図３３（ｂ）の一番上の態様）から、前記第一の図柄態様とは異なる図柄態様であって前記演出対象リールのうち１または複数のリールそれぞれにおいて前記第一の図柄態様を構成する図柄と隣接または所定の図柄間隔を空けて施された図柄で構成される第二の図柄態様（ベル－ベル－リプレイ）が、前記第一の停止領域に停止した状態である第二の停止態様にするために必要な回転量（右リール１１２を１図柄分逆回転）を予め定められた回転量として前記演出回転制御を実行するものであることを特徴とする遊技台（スロットマシン１００の変形例、第６実施形態）、が記載されている。

【０３８５】

また、

上記記載の遊技台（図３６から図３９の変形例参照）であって、

前記停止操作手段の操作条件に関する報知を行う報知手段（液晶表示装置１５７）と、
前記報知手段を制御する報知制御手段（第１副制御部４００、第２副制御部５００）とを備え、

前記演出対象リールは、

前記第一の図柄態様（３つのリプレイ図柄）とは異なる図柄態様であって１または複数種類の図柄によって構成される第三の図柄態様（３つのセブン２図柄）を構成する第３構成図柄（セブン２図柄）が施されたものであり、

前記抽選手段は、

前記視認可能領域内で前記演出対象リール一つに対して図柄一つ分の領域を定めた領域であって前記第一の停止領域（図３９に示すラインＳＬ７参照）とは異なる第三の停止領域（図３９に示すラインＳＬ８参照）に、前記第三の図柄態様が停止した状態である、前記第一の停止態様と比較して遊技者に有利な第三の停止態様（下段入賞ラインにセブン２図柄が揃った態様）となることを許容する第二の抽選結果（特別役１）を含む複数種類の抽選結果から一の抽選結果を導出するものであり、

前記リール制御手段は、

前記抽選手段により前記第二の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された前記第３構成図柄が、前記視認可能領域のうち前記第三の停止領域および前記第三の停止領域よりも該演出対象リールの回転方向上流側の領域を併せた領域を少なくとも含む、前記第三の停止領域から最大引込み範囲内の領域に含まれる所定領域（下段入賞ライン）にある場合には、該第３構成図柄を前記第三の停止領域に停止させる制御（図１２のステップＳ１３０９）を実行し、

前記抽選手段により前記第二の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、停止対象となった該演出対象リールに施された前記第３構成図柄が該所定領域よりも外にある場合には、該第３構成図柄を前記第三の停止領域とは異なる領域に停止させる制御を実行するもの（図１２のステップＳ１３０９）であり、

前記報知制御手段は、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果または前記第二の抽選結果が導出された場合に、前記第三の図柄態様を前記第三の停止領域に停止させる操作条件（図２６および図２７の７揃い報知演出参照）を報知するものであり、

10

20

30

40

50

前記演出対象リールは、前記第3構成図柄が前記視認可能領域のうち前記第三の停止領域および前記第三の停止領域よりも該演出対象リールの回転方向上流側の領域を併せた領域にある場合に、前記第一の構成図柄が前記第一の停止領域から最大引込み範囲内にある状態が成立するように、前記第一の構成図柄と前記第3構成図柄が施されたもの（図39に示す図柄配列参照）であることを特徴とする遊技台（第9実施形態）、が記載されている。

【0386】

また、この遊技台における、前記演出対象リールが、

前記第3構成図柄が前記所定領域（下段入賞ライン）にある場合に、前記第一の構成図柄が前記第一の停止領域から最大引込み範囲内の領域にある状態が成立するように、前記第一の構成図柄と前記第3構成図柄が施されたもの（図39に示す図柄配列参照）であることが記載されている。

10

【0387】

また、この遊技台における、前記演出対象リールが、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が導出された場合に、前記報知制御手段により報知される前記操作条件に従って操作すると、前記第一の構成図柄が前記第一の停止領域に停止するように、前記第一の構成図柄と前記第3構成図柄の間隔が定められたもの（図39に示す図柄配列参照）であることが記載されている。

【0388】

また、

20

上記記載の遊技台（図36から図39の変形例参照）であって、

前記停止操作手段の操作条件に関する報知を行う報知手段（液晶表示装置157）と、

前記報知手段を制御する報知制御手段（第1副制御部400、第2副制御部500）とを備え、

前記抽選手段は、

前記演出対象リールに施された図柄で構成され、前記第一の図柄態様（3つのリプレイ図柄）と異なる第三の図柄態様（3つのセブン2図柄）が、前記第一の停止領域（図39に示すラインSL7参照）に停止した状態である、前記第一の停止態様と比較して遊技者に有利な第三の停止態様（右下がり入賞ラインにセブン2図柄が揃った態様）となることを許容する第二の抽選結果（特別役1）を含む複数種類の抽選結果から一の抽選結果を導出するものであり、

30

前記リール制御手段は、

前記抽選手段により前記第二の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、前記第3構成図柄を構成する図柄のうち停止対象となった該演出対象リールに施された図柄が前記第一の停止領域から最大引込み範囲内の領域に含まれる所定領域にある場合には、該第3構成図柄を前記第一の停止領域に停止させる制御（図12のステップS1309）を実行し、

前記抽選手段により前記第二の抽選結果が導出され、かつ前記演出対象リールに対応する前記停止操作手段が操作されたときに、前記第3構成図柄を構成する図柄のうち停止対象となった該演出対象リールに施された図柄が該所定領域よりも外にある場合には、該第3構成図柄を前記第一の停止領域とは異なる領域に停止させる制御を実行するもの（図12のステップS1309）であり、

40

前記演出対象リールは、

前記第三の図柄態様を構成する図柄が前記所定領域内のいずれかの位置にあるときに、前記第一の構成図柄が第一の停止領域から最大引込み範囲内の領域にある状態が成立するように、これらの図柄が施されたもの（セブン2図柄から最大引込み範囲にリプレイ図柄を配置した態様、図39の説明参照）であり、

前記報知制御手段は、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果または前記第二の抽選結果が導出された場合に、前記第三の図柄態様を前記第一の停止領域に停止させる操作条件（図26および図27

50

の7揃い報知演出参照)を報知するものであることを特徴とする遊技台(第9実施形態)、が記載されている。

【0389】

さらに、

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール(リール110~112)と、前記複数のリールそれぞれに対応して設けられ、回転中の前記複数のリールを個別に停止させるために操作される複数の停止操作手段(ストップボタン137~139)と、複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選によって導出する抽選手段(主制御部300)と、

前記抽選手段によって導出された前記一の抽選結果、および前記複数の停止操作手段のうち操作された一の停止操作手段の操作結果に基づいて、前記複数のリールのうちの操作された該一の停止操作手段に対応するリールを停止させる停止制御(図12のステップS1309)を含む、前記複数のリールに関する制御を実行するリール制御手段(主制御部300)と、

前記複数の停止操作手段のうちの一または複数の停止操作手段の操作条件に関する報知を行う報知手段(液晶表示装置157)と、

前記報知手段を制御する報知制御手段(第1副制御部400、第2副制御部500)と、

遊技の進行を遅延させる遅延処理を実行する遅延手段(主制御部300、図11のステップS1213)と、を備え、

予め定められた視認可能領域(表示窓113内の領域)において前記複数のリールそれぞれに施された図柄を視認可能にする遊技台であって、

前記複数のリールは、

一または複数のリールで構成される演出対象リール(リール110~112)を含んで構成されたものであり、

前記抽選手段は、

特定の抽選結果(例えば小役4)を含む複数種類の抽選結果から一の抽選結果を抽選によって導出するものであり、

前記リール制御手段は、

前記抽選手段によって前記特定の抽選結果が導出された場合には、前記演出対象リールに施された図柄によって構成される複数の図柄態様のうちの一または複数の図柄態様である第一の図柄態様(3つのセブン2図柄)を、前記視認可能領域の中で前記複数のリールそれぞれに対して図柄一つ分の領域を定めた複数の停止領域のうちの一または複数の停止領域である第一の停止領域(図23(a)~(c)それぞれに示すラインSL1)に停止させる前記停止制御を実行可能に構成され、

前記演出対象リール全てが停止された状態で実行される制御であって、前記演出対象リールのうちの少なくとも一のリール(例えばリール110~112のうち最後に停止されたリール)を回転させることで前記演出対象リールによって構成される停止態様を切り換える演出回転制御(図11のステップS1209、図13のステップS1405)を実行可能に構成され、

前記演出回転制御として、前記第一の図柄態様が前記第一の停止領域に停止された第一の停止態様(図23の一番上、図25の一番上)から、前記複数の図柄態様のうちの一の図柄態様であって該第一の図柄態様と同一または異なる第二の図柄態様が前記複数の停止領域のうちの一の停止領域であって該第一の停止領域と同一または異なる第二の停止領域に停止された第二の停止態様(図23の中段、図25の中段)へ切り換える制御を実行し、

前記演出対象リールが前記第一の停止態様で停止されていない場合には、前記演出回転制御を実行せず、

前記演出対象リールが前記第一の停止態様で停止されている場合には、前記演出回転制御の実行を許容する(図13のステップS1404)ものであり、

10

20

30

40

50

前記遅延手段は、

少なくとも前記演出回転制御が実行される場合に前記遅延処理を実行するもの（図 1 1 のステップ S 1 2 0 1、ステップ 1 2 0 3）であり、

前記報知制御手段は、

少なくとも前記抽選手段によって前記特定の抽選結果が導出された場合には、前記演出対象リールを前記第一の停止態様で停止させるための操作条件の少なくとも一部を含む操作条件（例えば図 2 9 および図 3 0 に示す停止テーブルのうち点線で囲んだタイミングでの停止操作）を報知させるように前記報知手段を制御（図 1 6 のステップ S 3 2 1 1、図 2 6 および図 2 7 の液晶表示装置 1 5 7 による操作タイミングの報知）することを特徴とする遊技台、が記載されている。

10

【 0 3 9 0 】

また、上記記載の遊技台であって、

前記リール制御手段は、

前記複数の停止操作手段のうちの一の操作手段が操作されたことに基づいて、前記複数のリールのうちの操作された該一の操作手段に対応するリールを最大引込み範囲内で停止させる前記停止制御を実行するものであり、

前記演出対象リールは、

前記第一の図柄態様を構成する図柄が一つ施されたリール、および該図柄が複数施されたリールであって複数施された該図柄の間隔のうち少なくとも一の間隔が前記最大引込み範囲を超えるように構成されたリールのうちの少なくともいずれか一方のリールを含んで構成されたもの（図 4 1 ~ 図 4 4 を用いた説明中、図柄配列の自由度の記載参照）であり、

20

前記報知制御手段は、

少なくとも前記抽選手段によって前記特定の抽選結果が導出された場合には、前記演出対象リールを前記第一の停止態様で停止させるための操作タイミングの一部を少なくとも含む操作条件（例えば図 2 9 および図 3 0 に示す停止テーブルのうち点線で囲んだタイミング）を報知させるように前記報知手段を制御するものであることを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 符号の説明 】

【 0 3 9 1 】

1 0 0 スロットマシン

1 1 0 ~ 1 1 2 リール

1 1 3 表示窓

1 3 0 ~ 1 3 2 ベットボタン

1 3 5 スタートレバー

1 3 7 ~ 1 3 9 ストップボタン

1 5 7 液晶表示装置

2 7 2 , 2 7 7 スピーカ

4 2 0 各種ランプ

3 0 0 主制御部

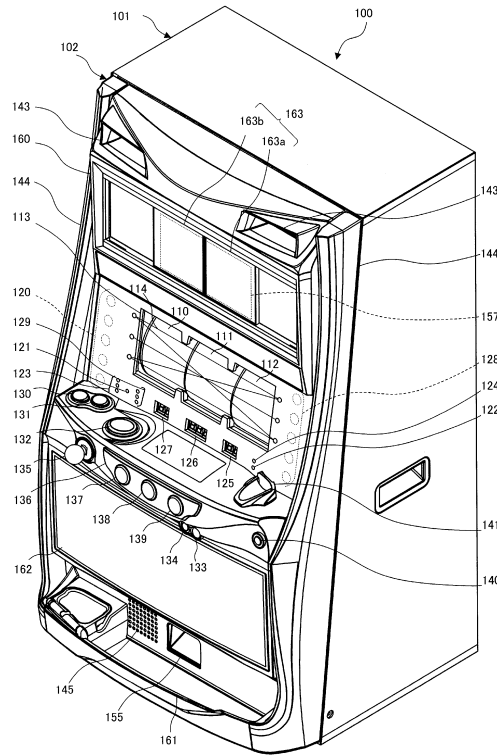
4 0 0 第 1 副制御部

5 0 0 第 2 副制御部

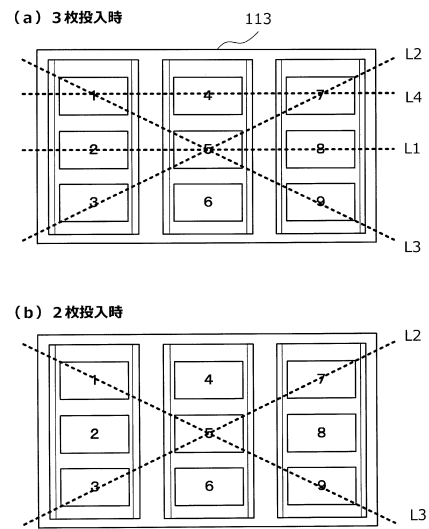
30

40

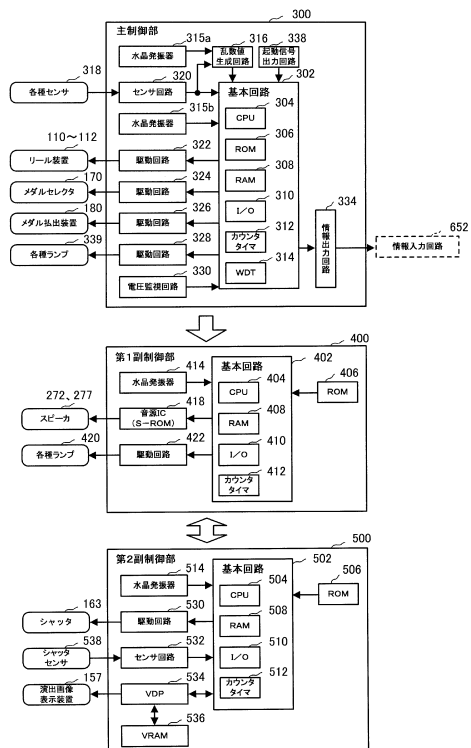
【図 1】



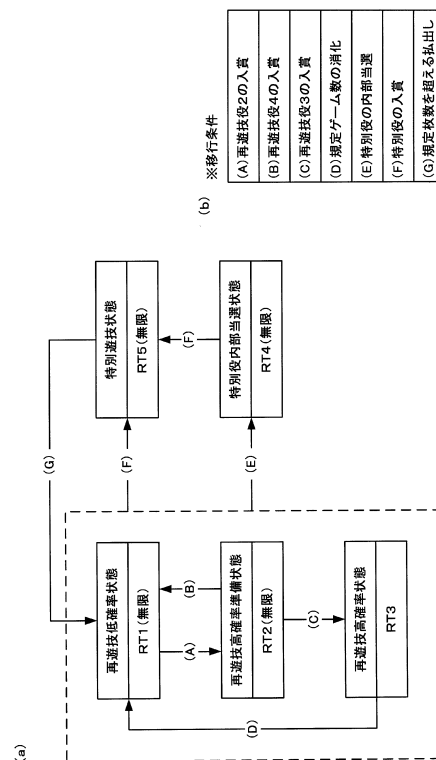
【図 2】



【図 3】



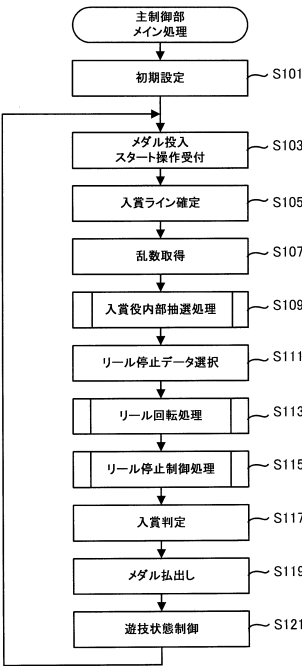
【図 6】



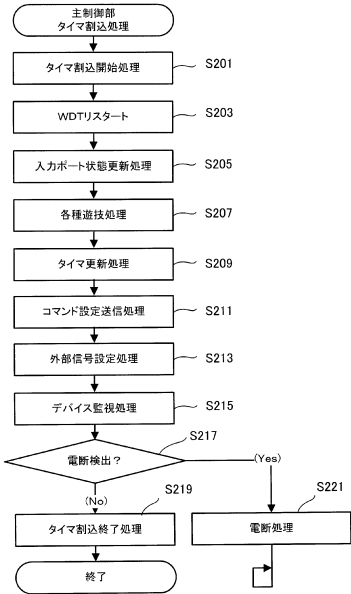
【図 7】

NO	条件装置	内部当選確率（65536で除する）					備考
		RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	
1	特別役1 (EB)	128	128	128	0	0	—
2	特別役2 (RB)	128	128	128	0	0	—
3	再遊技役1	6096	24384	48832	12192	0	—
4	再遊技役1-2	3048	0	0	0	0	・押し順正解時は、再遊技役2を表示 ・押し順不正解時は、再遊技役1を表示
5	再遊技役3-4	0	24384	0	0	0	・押し順正解時は、再遊技役3を表示 ・押し順不正解時は、再遊技役4を表示
6	小役1 (チェリー)	512	512	512	512	0	—
7	小役2 (スイカ)	512	512	512	512	0	—
8	小役3a (5択ベル)	12192	12192	12192	12192	0	・押し順正解時は、中リール中段にベル図柄停止 (払出し12枚) ・押し順不正解時は、中リール上段にベル図柄停止 (払出し4枚)
9	小役3b (共通ベル)	64	64	64	64	64512	押し順に関わらず、中リール中段にベル図柄停止 (払出し12枚)
10	小役4 (1枚役)	0	0	0	0	512	—

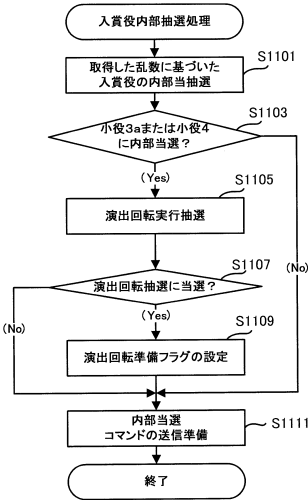
【図 8】



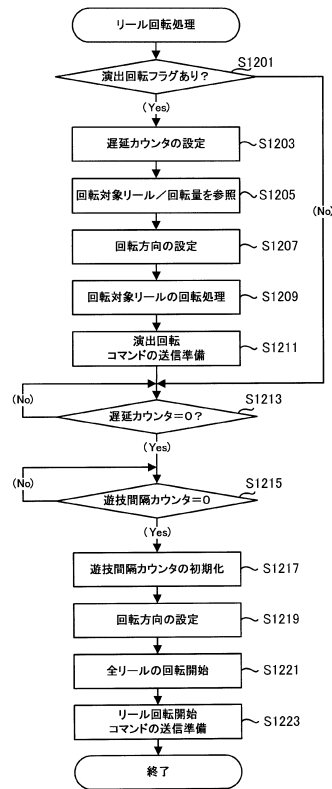
【図 9】



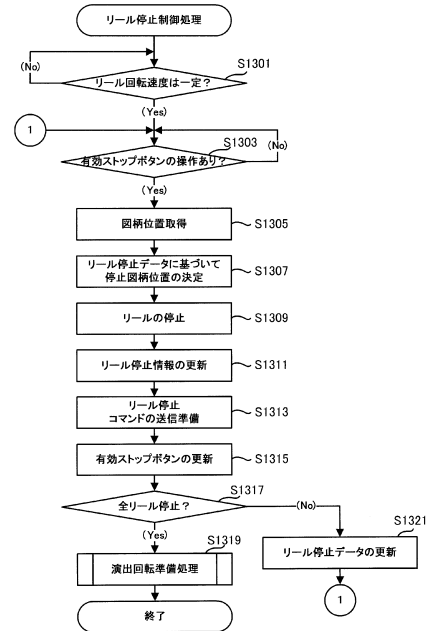
【図 10】



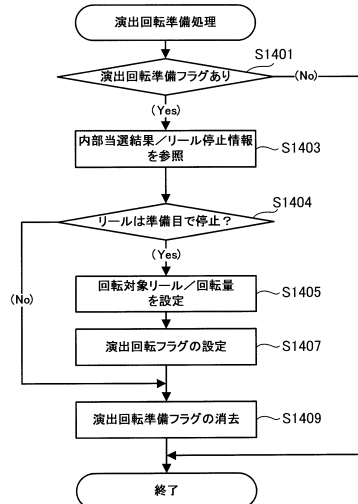
【図 1 1】



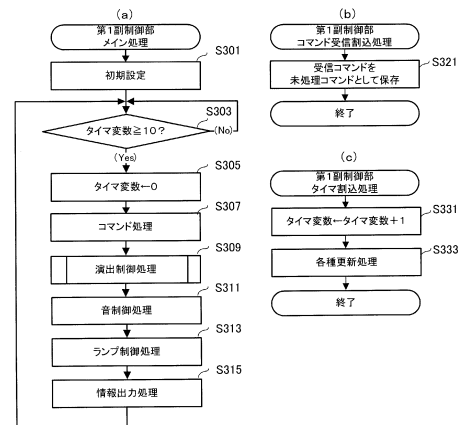
【図 1 2】



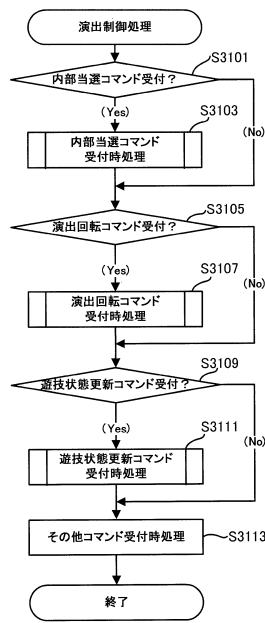
【図 1 3】



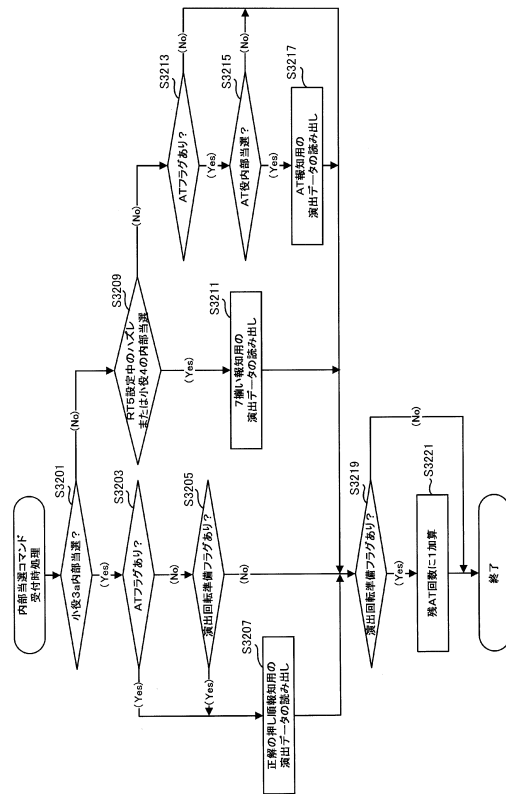
【図 1 4】



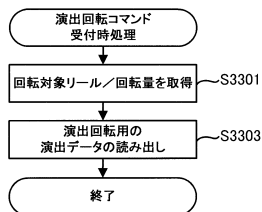
【図 15】



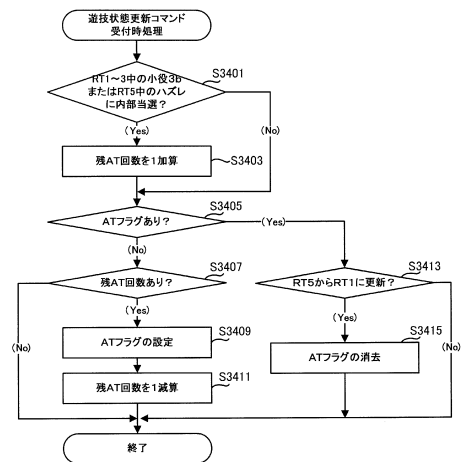
【図 16】



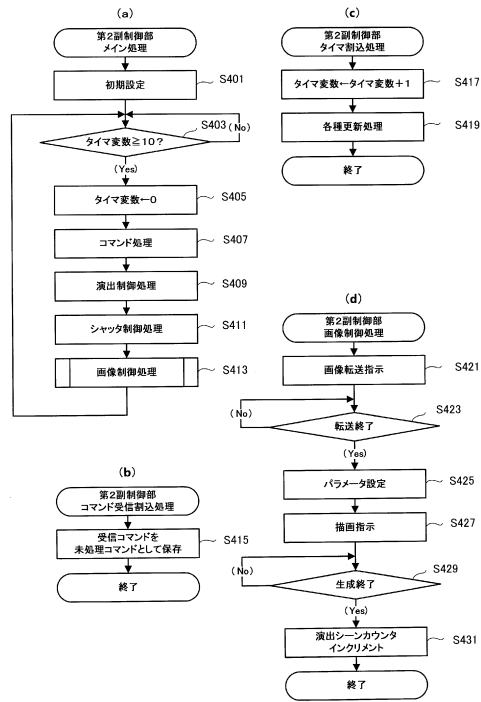
【図 17】



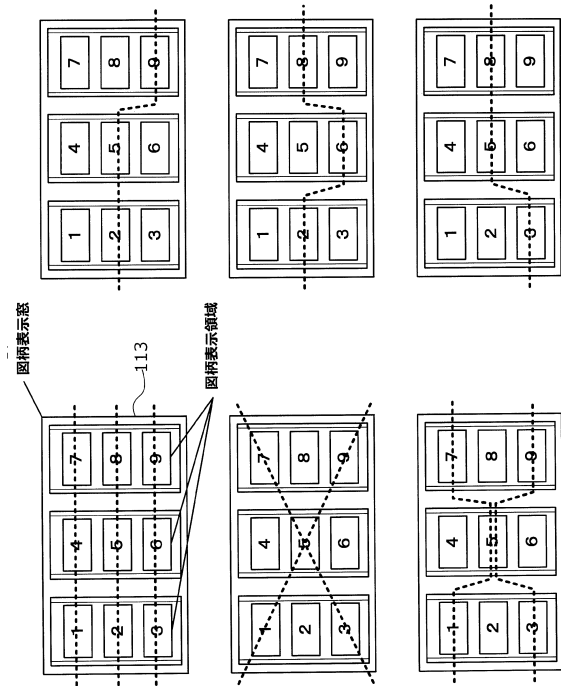
【図 18】



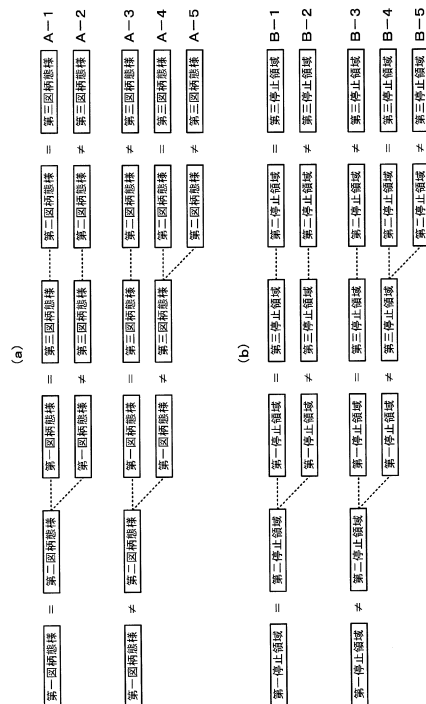
【図 19】



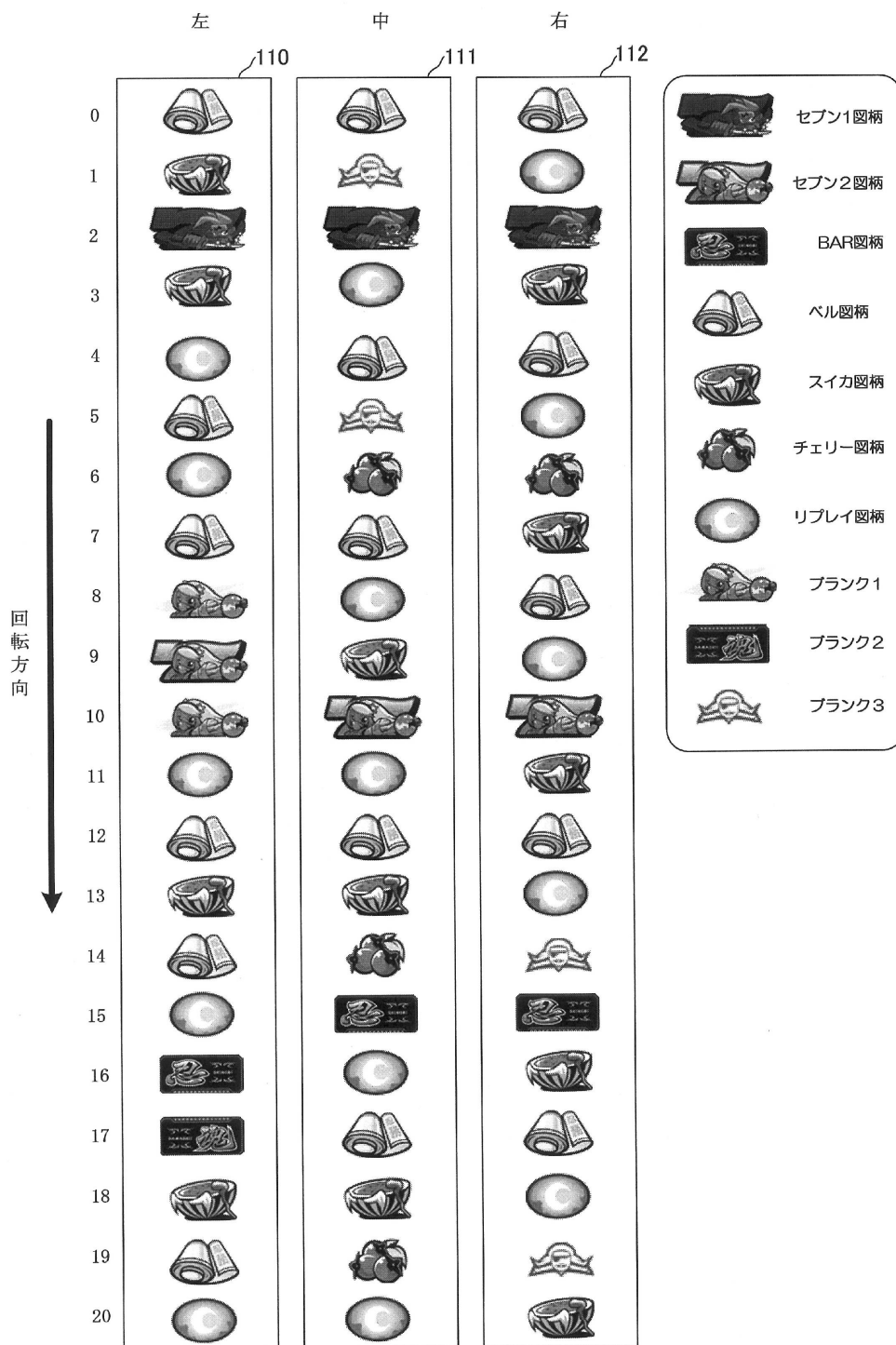
【図 24】


















【図 40】



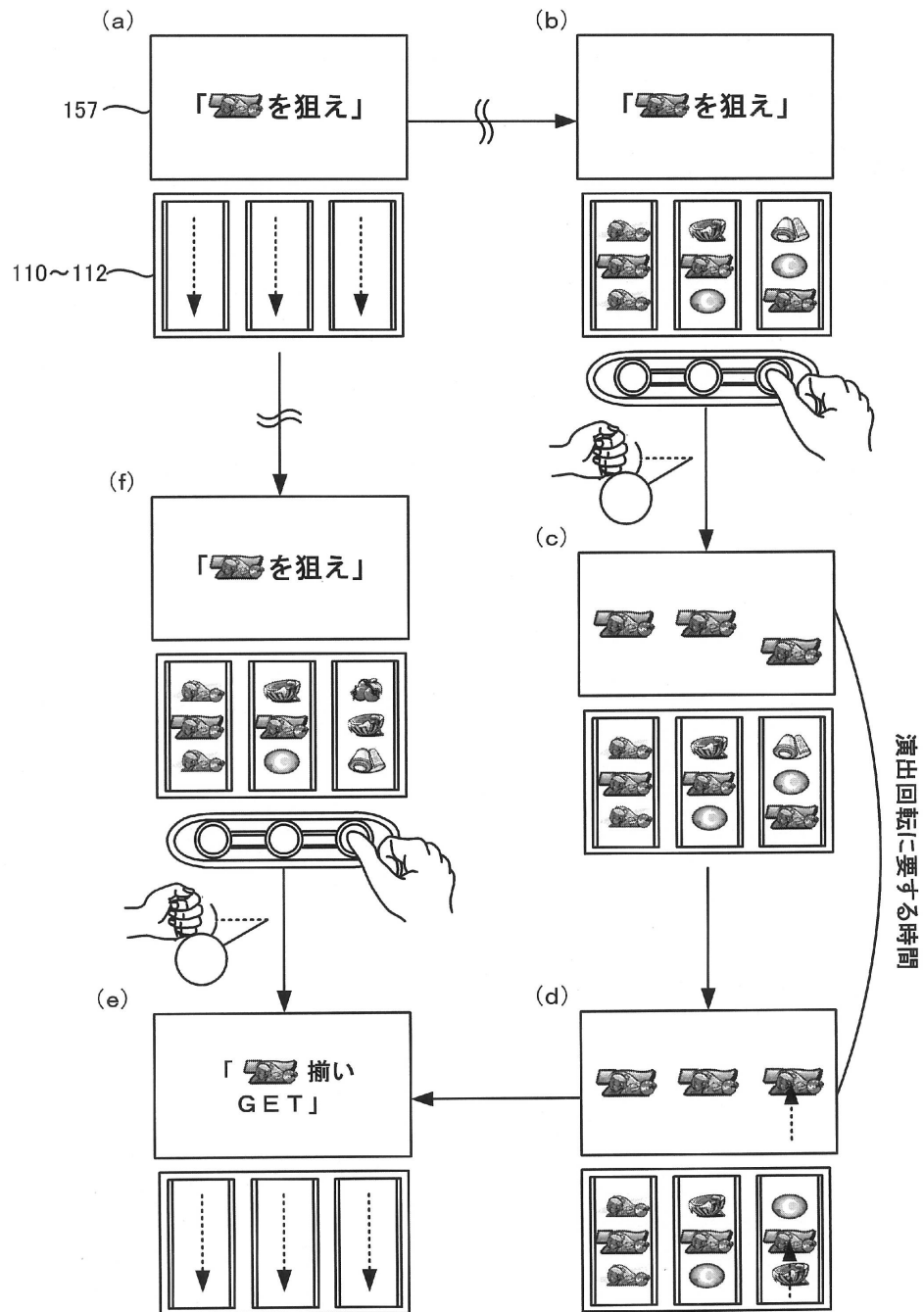
【図4】
























【図5】

役	名称	図柄組合せ			払出し	備考
特別役 1	BB				0枚	・図柄組合せ表示でRT5移行 ・360枚を超えるメダル払出しでRT1移行
					0枚	・図柄組合せ表示でRT5移行 ・360枚を超えるメダル払出しでRT1移行
特別役 2	RB				0枚	・図柄組合せ表示でRT5移行 ・120枚を超えるメダル払出しでRT1移行
再遊技役 1	通常 リプレイ				0枚	・メダルの投入なしに前回遊技で投入した 枚数と同じ枚数の遊技が再度行える。
再遊技役 2	準備 リプレイ				0枚	・メダルの投入なしに前回遊技で投入した 枚数と同じ枚数の遊技が再度行える。 ・図柄組合せ表示でRT2へ移行
再遊技役 3	昇格 リプレイ				0枚	・メダルの投入なしに前回遊技で投入した 枚数と同じ枚数の遊技が再度行える。 ・図柄組合せ表示でRT3へ移行
再遊技役 4	転落 リプレイ				0枚	・メダルの投入なしに前回遊技で投入した 枚数と同じ枚数の遊技が再度行える。 ・図柄組合せ表示でRT1へ移行
小役 1	チェリー	ANY		ANY	2枚	—
小役 2	スイカ				5枚	—
小役 3	ベル	ANY		ANY	4枚	・押し順(5択)によって入賞ラインが変化
小役 4	1枚役				1枚	—

【図 20】












【図 21】










図柄位置	右リール	移動方向	移動図柄数	演出回転パターン
0		↓	10	...
1		↓	9	...
2		↓	8	...
3		↓	7	...
4		↓	6	...
5		↓	5	...
6		↓	4	演出回転パターン4
7		↓	3	演出回転パターン3
8		↓	2	演出回転パターン2
9		↓	1	演出回転パターン1
10		●	—	—
11		↓	20	演出回転パターン20
12		↓	19	...
13		↓	18	...
14		↓	17	...
15		↓	16	...
16		↓	15	...
17		↓	14	...
18		↓	13	...
19		↓	12	...
20		↓	11	...










演出回転のパターン数

(a)










図柄位置	左リール	停止位置	引き込み
⋮	⋮	⋮	⋮
7		●	0
8		↑	1
9		●	0
10		↑	1
11		↑	2
12		↑	3
13		↑	4
14		●	0
15		↑	1
⋮	⋮	⋮	⋮










(c)










図柄位置	中リール	停止位置	引き込み
⋮	⋮	⋮	⋮
7		↑	1
8		↑	2
9		↑	3
10		●	0
11		↑	1
12		↑	2
13		↑	3
14		↑	4
15		●	0
⋮	⋮	⋮	⋮

図柄位置	右リール	停止位置	引き込み
⋮	⋮	⋮	⋮
7		●	0
8		↑	1
9		↑	3
10		●	0
11		↑	1
12		↑	2
13		↑	3
14		↑	4
15		●	0
⋮	⋮	⋮	⋮

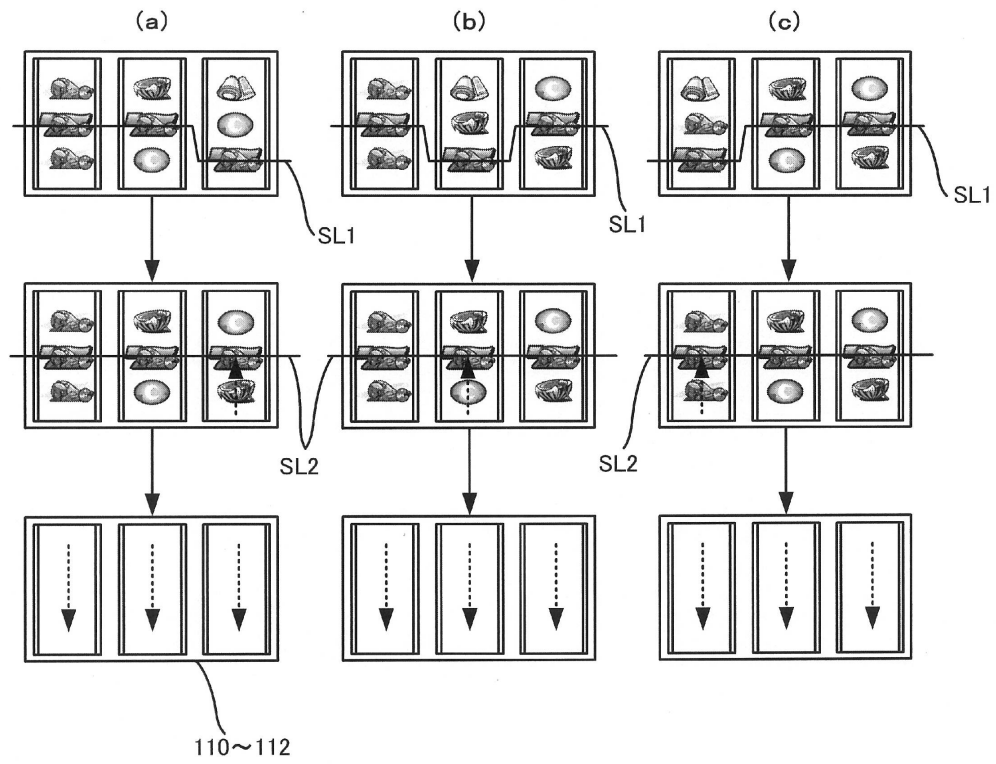
(e)

図柄位置	左リール	停止位置	引き込み
⋮	⋮	⋮	⋮
7		↑	1
8		●	0
9		↑	1
10		↑	2
11		↑	3
12		↑	4
13		●	0
14		↑	1
15		↑	2
⋮	⋮	⋮	⋮

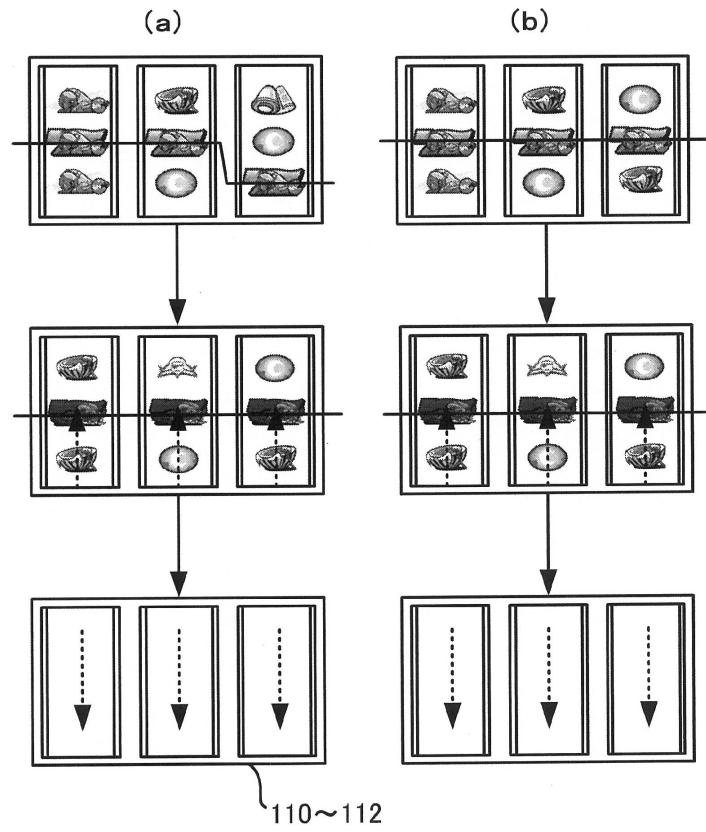
図柄位置	中リール	停止位置	引き込み
⋮	⋮	⋮	⋮
7		↑	1
8		↑	2
9		●	0
10		↑	1
11		↑	2
12		↑	3
13		↑	4
14		●	0
15		↑	1
⋮	⋮	⋮	⋮

図柄位置	右リール	停止位置	引き込み
⋮	⋮	⋮	⋮
7		●	0
8		↑	1
9		●	0
10		↑	1
11		↑	2
12		↑	3
13		↑	4
14		●	0
15		↑	1
⋮	⋮	⋮	⋮

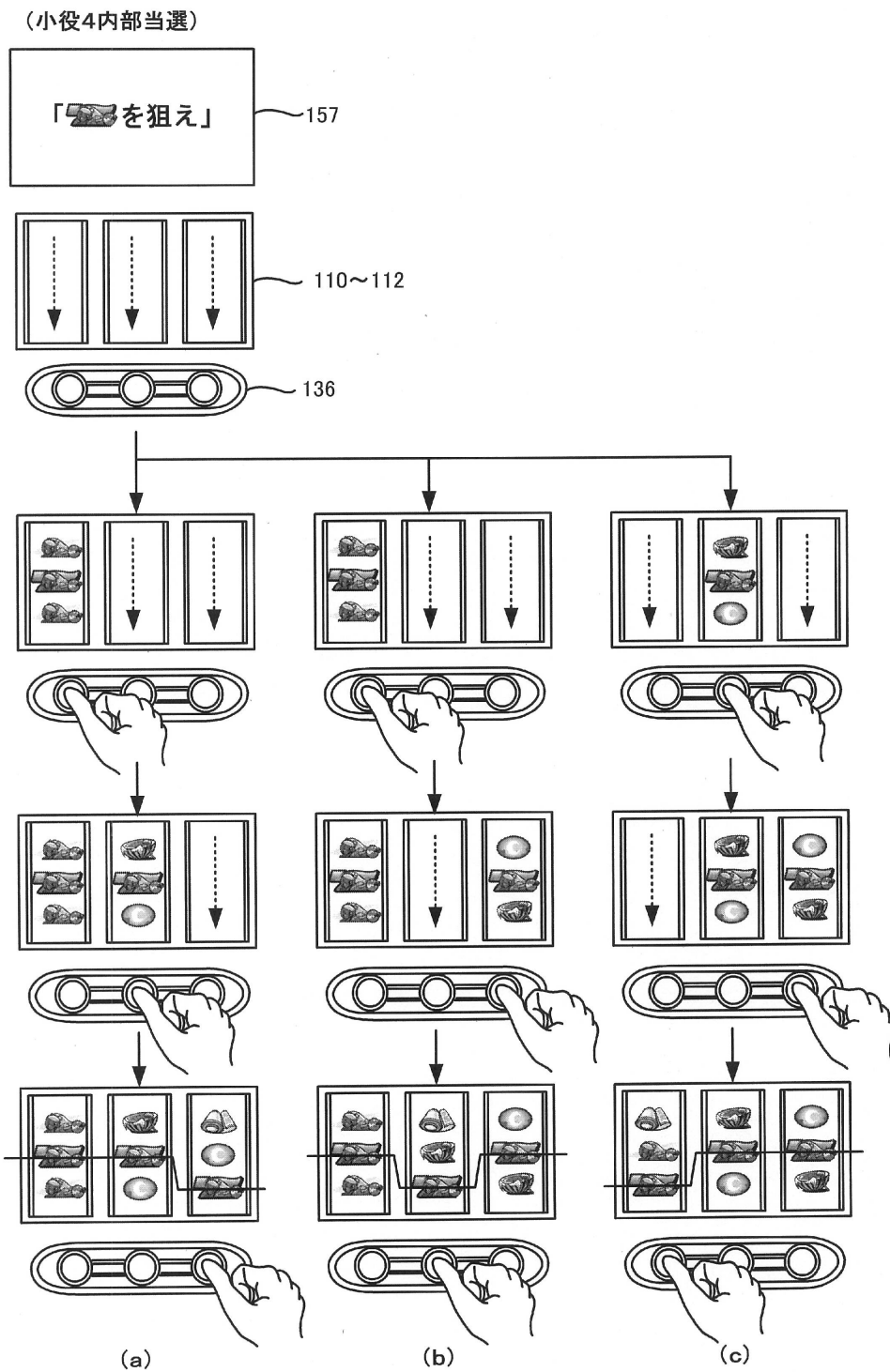
【図 23】



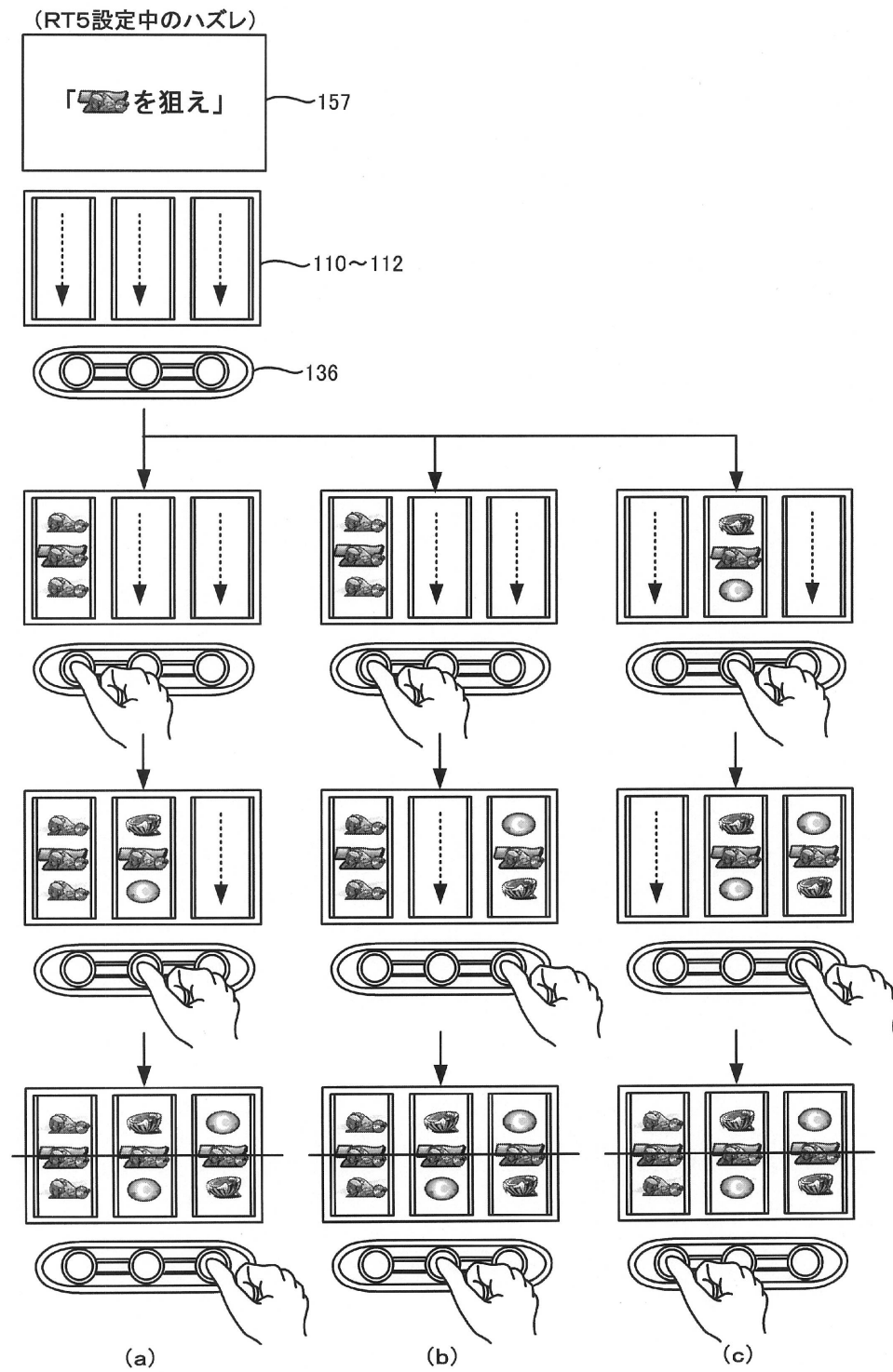
【 図 25 】












【図 26】



【図 27】



(c)

図柄位置	右リール	停止位置	引き込み
⋮	⋮	⋮	⋮
7		●	0
8		↑	1
9		↑	3
10		●	0
11		↑	1
12		↑	2
13		↑	3
14		↑	4
15		●	0
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 29】

(a) 小役4の内部当選 (左→中→右) RT5設定中のハズレ (左→中→右)

図柄位置	左リール	停止位置	引き込み
⋮	⋮	⋮	⋮
7		●	0
8		↑	1
9		●	0
10		↑	1
11		↑	2
12		↑	3
13		↑	4
14		●	0
15		↑	1
⋮	⋮	⋮	⋮

図柄位置	左リール	停止位置	引き込み
⋮	⋮	⋮	⋮
7		●	0
8		↑	1
9		●	0
10		↑	1
11		↑	2
12		↑	3
13		↑	4
14		●	0
15		↑	1
⋮	⋮	⋮	⋮

報知する操作条件 (左リール)



















(b) 小役4の内部当選 (左→中→右) RT5設定中のハズレ (左→中→右)

図柄位置	中リール	停止位置	引き込み
⋮	⋮	⋮	⋮
7		↑	1
8		↑	2
9		↑	3
10		●	0
11		↑	1
12		↑	2
13		↑	3
14		↑	4
15		●	0
⋮	⋮	⋮	⋮

図柄位置	中リール	停止位置	引き込み
⋮	⋮	⋮	⋮
7		↑	1
8		↑	2
9		↑	3
10		●	0
11		↑	1
12		↑	2
13		↑	3
14		↑	4
15		●	0
⋮	⋮	⋮	⋮

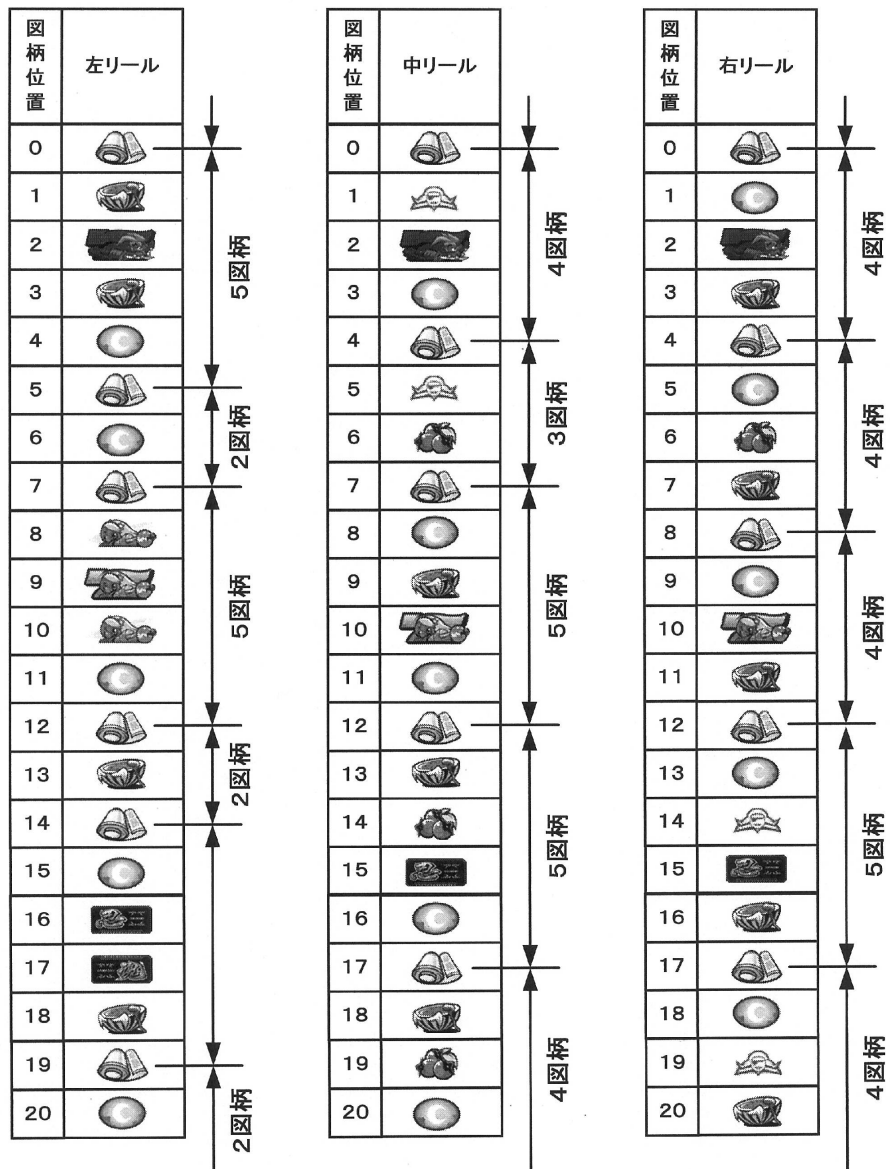
報知する操作条件 (中リール)

【図 30】

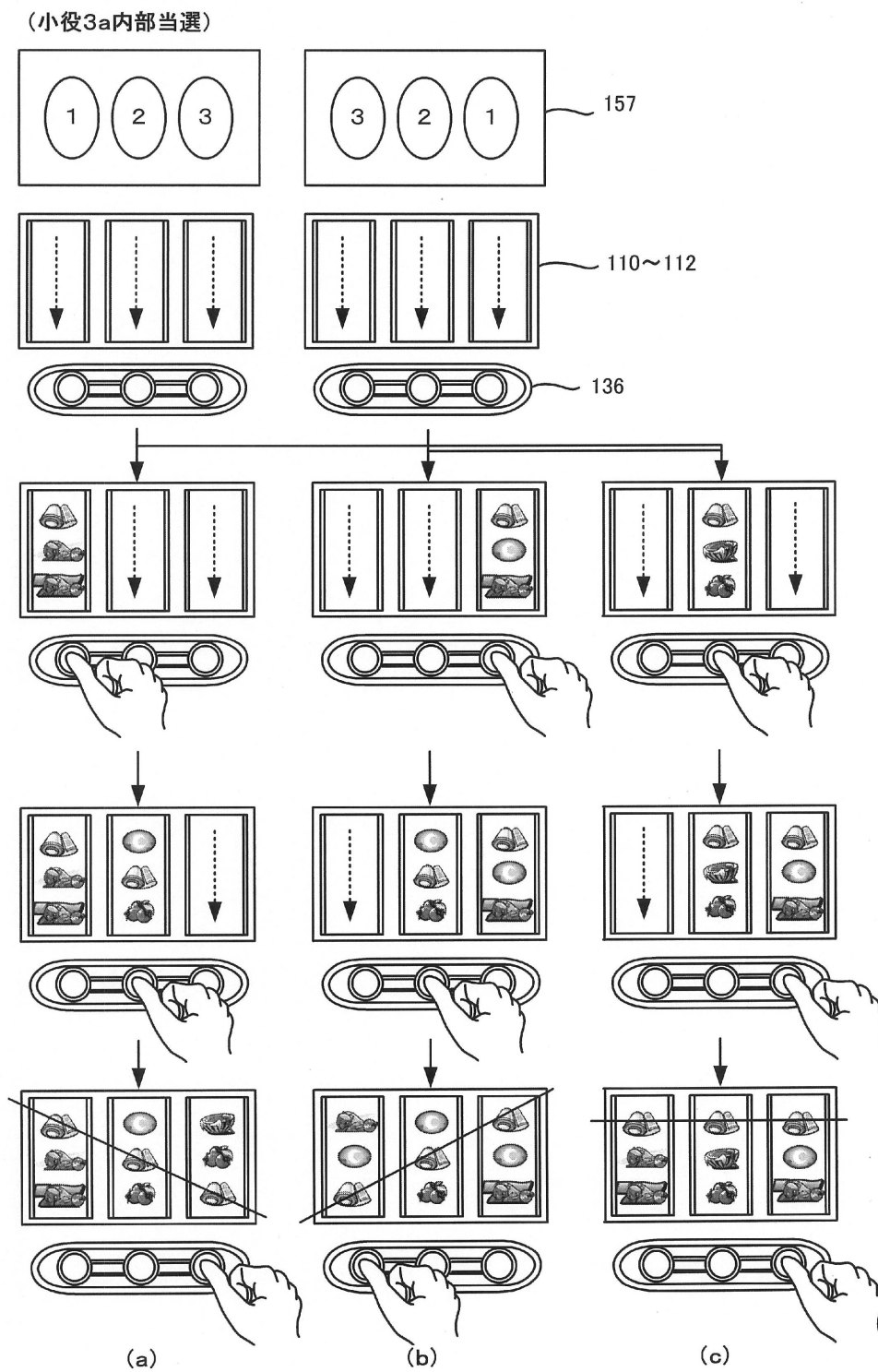
小役4の内部当選 (左→中→右)				RT5設定中のハズレ (左→中→右)			
図柄位置	右リール	停止位置	引き込み	図柄位置	右リール	停止位置	引き込み
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
7		●	0	7		●	0
8		↑	1	8		↑	1
9		●	0	9		↑	3
10		↑	1	10		●	0
11		↑	2	11		↑	1
12		↑	3	12		↑	2
13		↑	4	13		↑	3
14		●	0	14		↑	4
15		↑	1	15		●	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

報知する操作条件
(右リール)

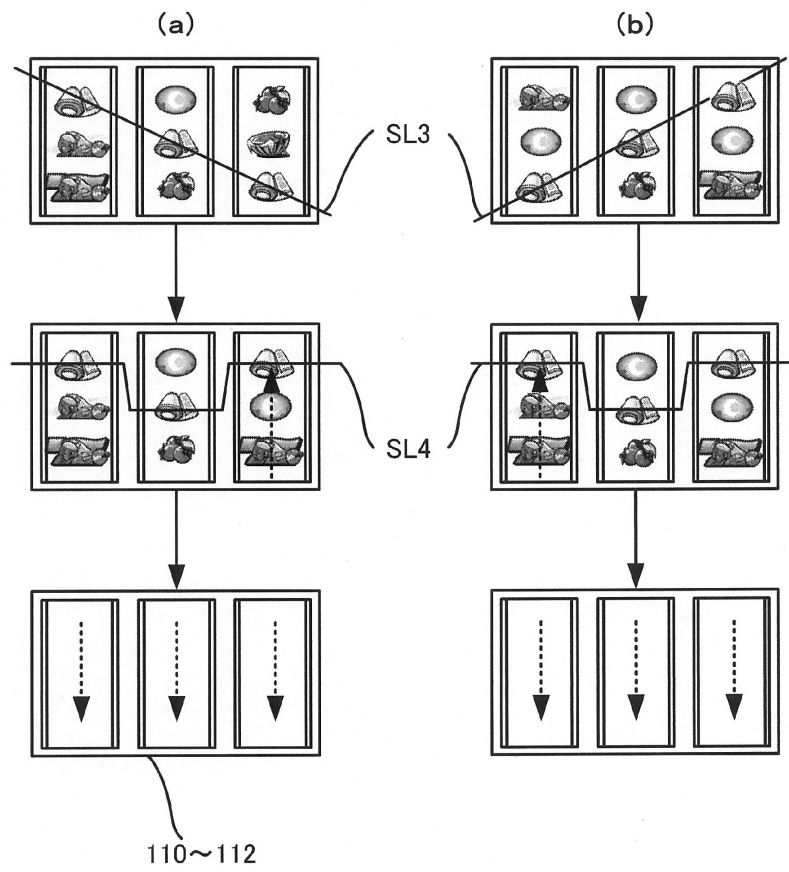
【図 3 1】



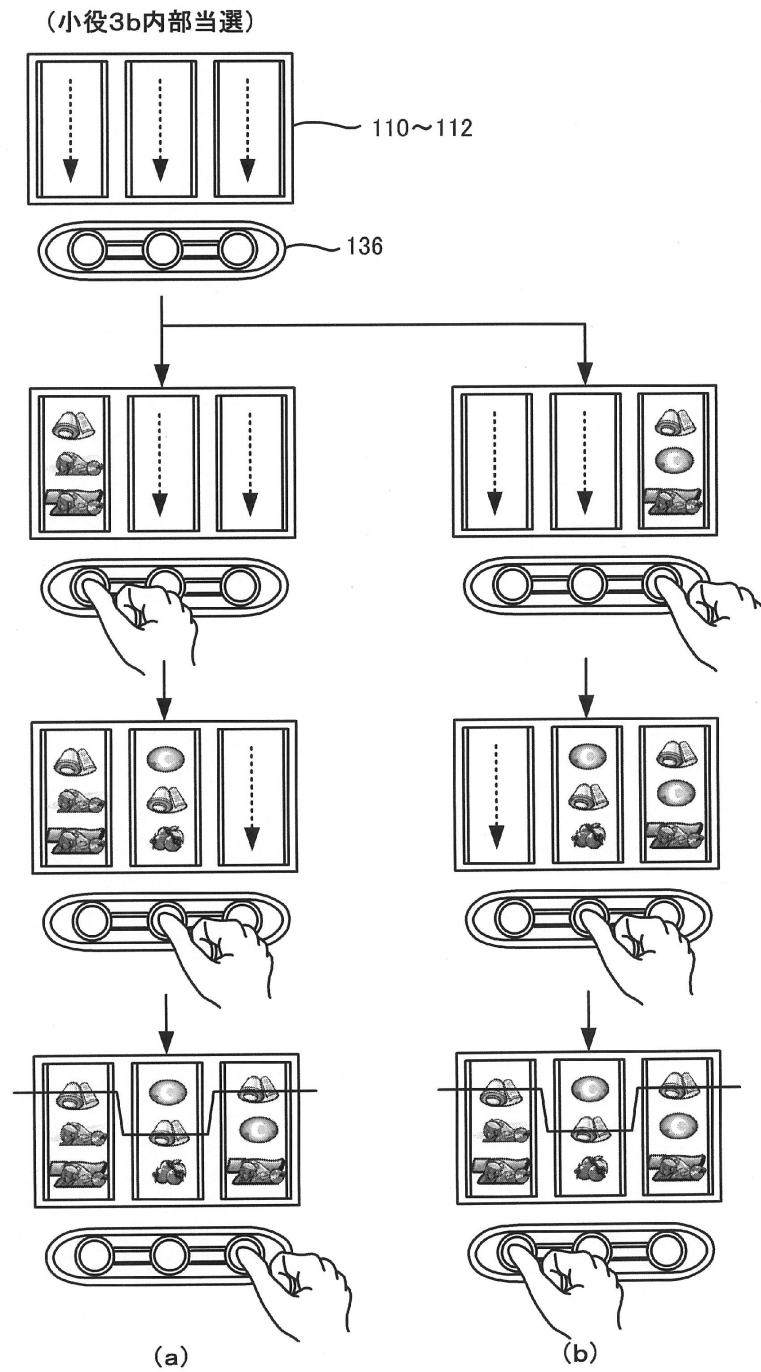
【図 3 2】



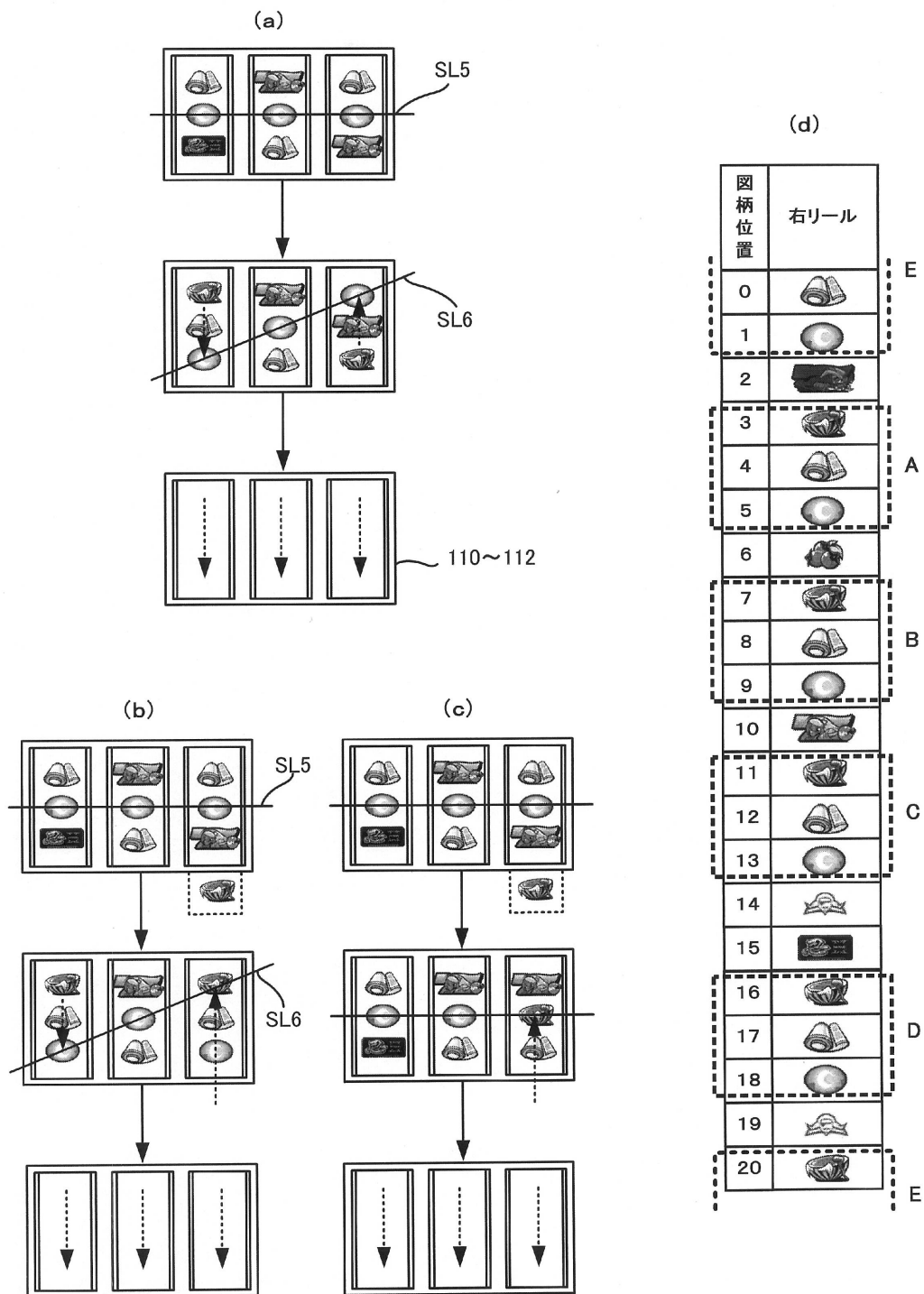
【図 33】



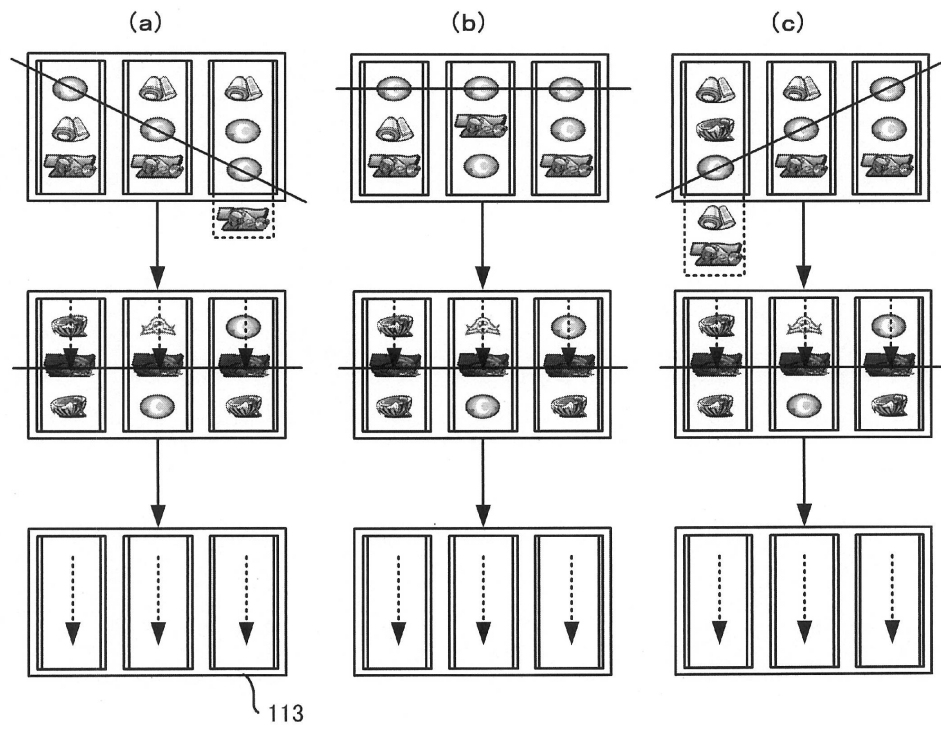
【図 3 4】



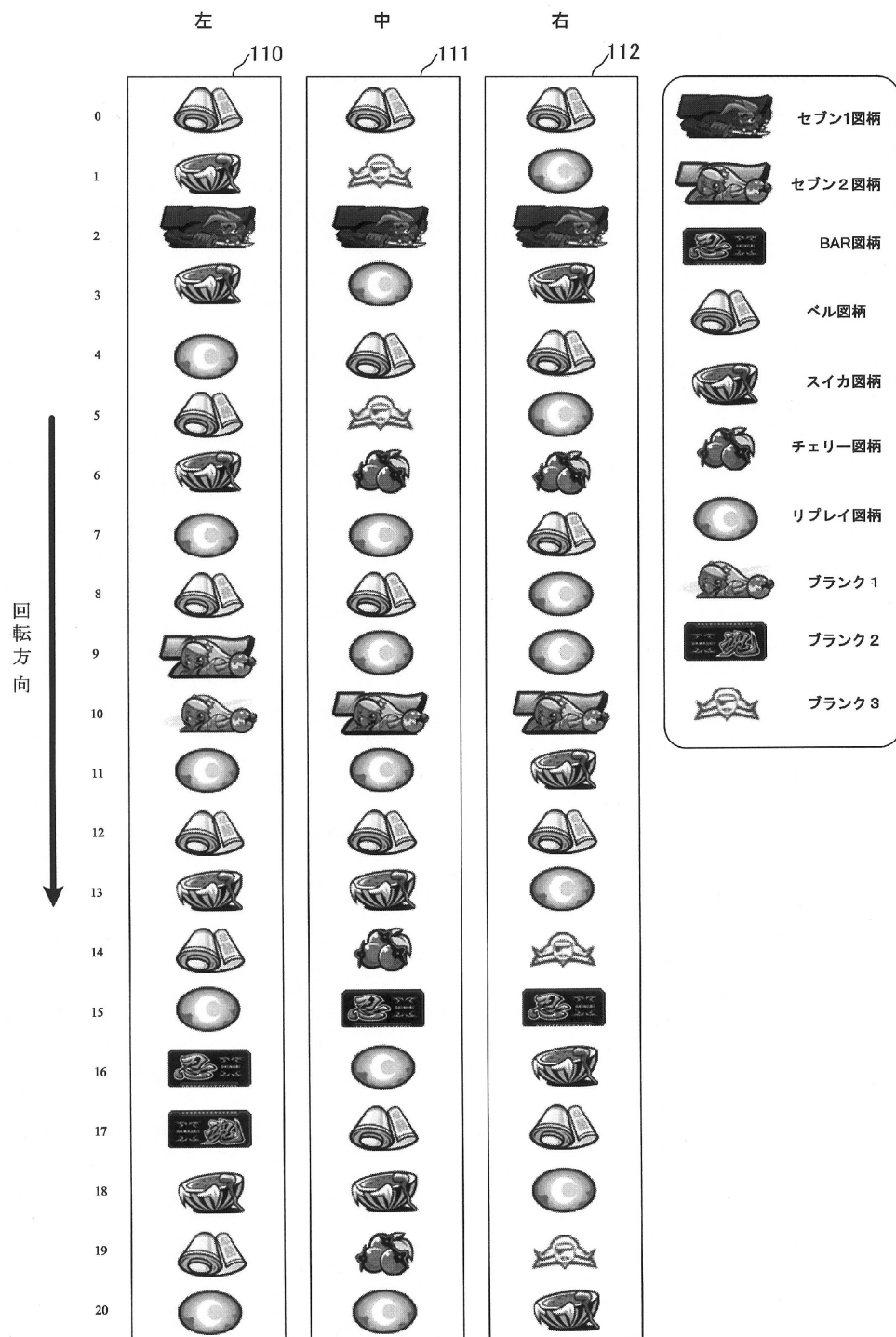
【図 35】



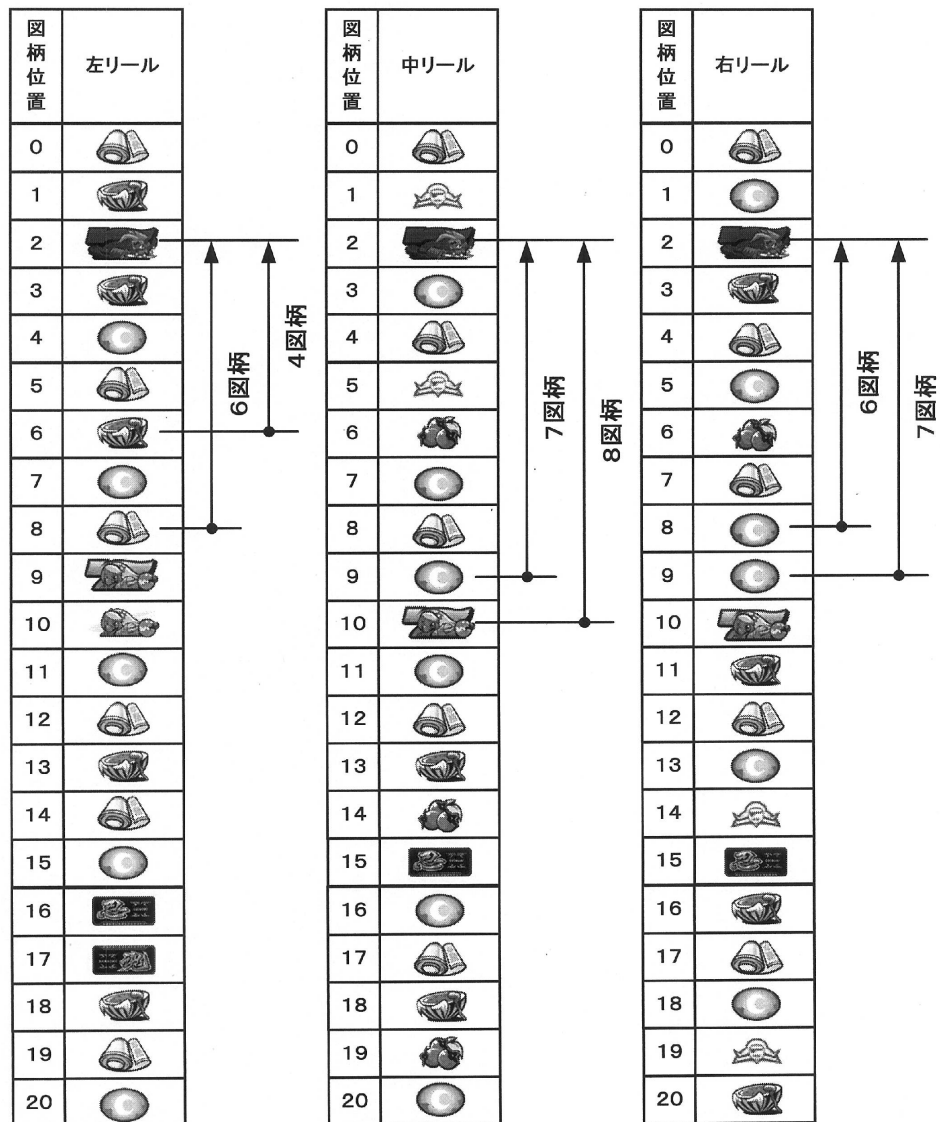
【図 36】



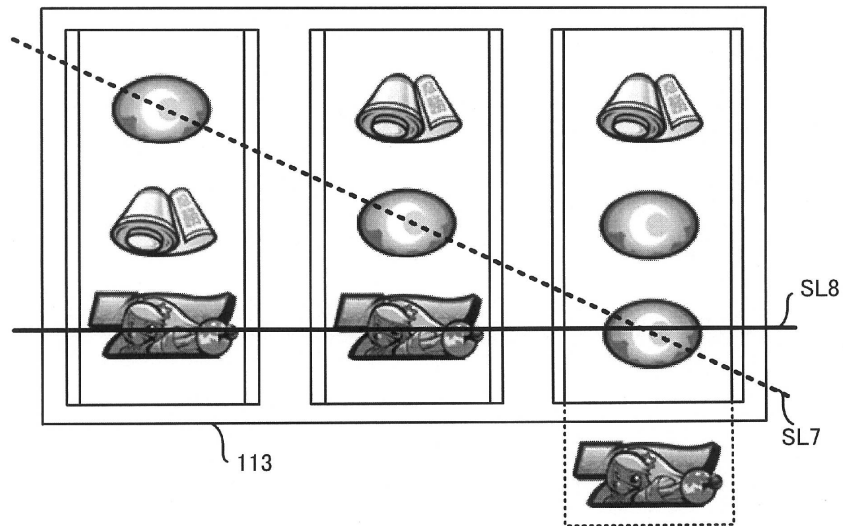
【図 37】



【図 38】



【図 39】



図柄位置	左リール
0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
...	...

6図柄

図柄位置	中リール
0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
...	...

5図柄

図柄位置	右リール
0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
...	...

4図柄

The diagram shows a 3x10x3 grid of symbols. The symbols are arranged in a repeating pattern of 10 columns and 3 rows. The symbols are as follows:

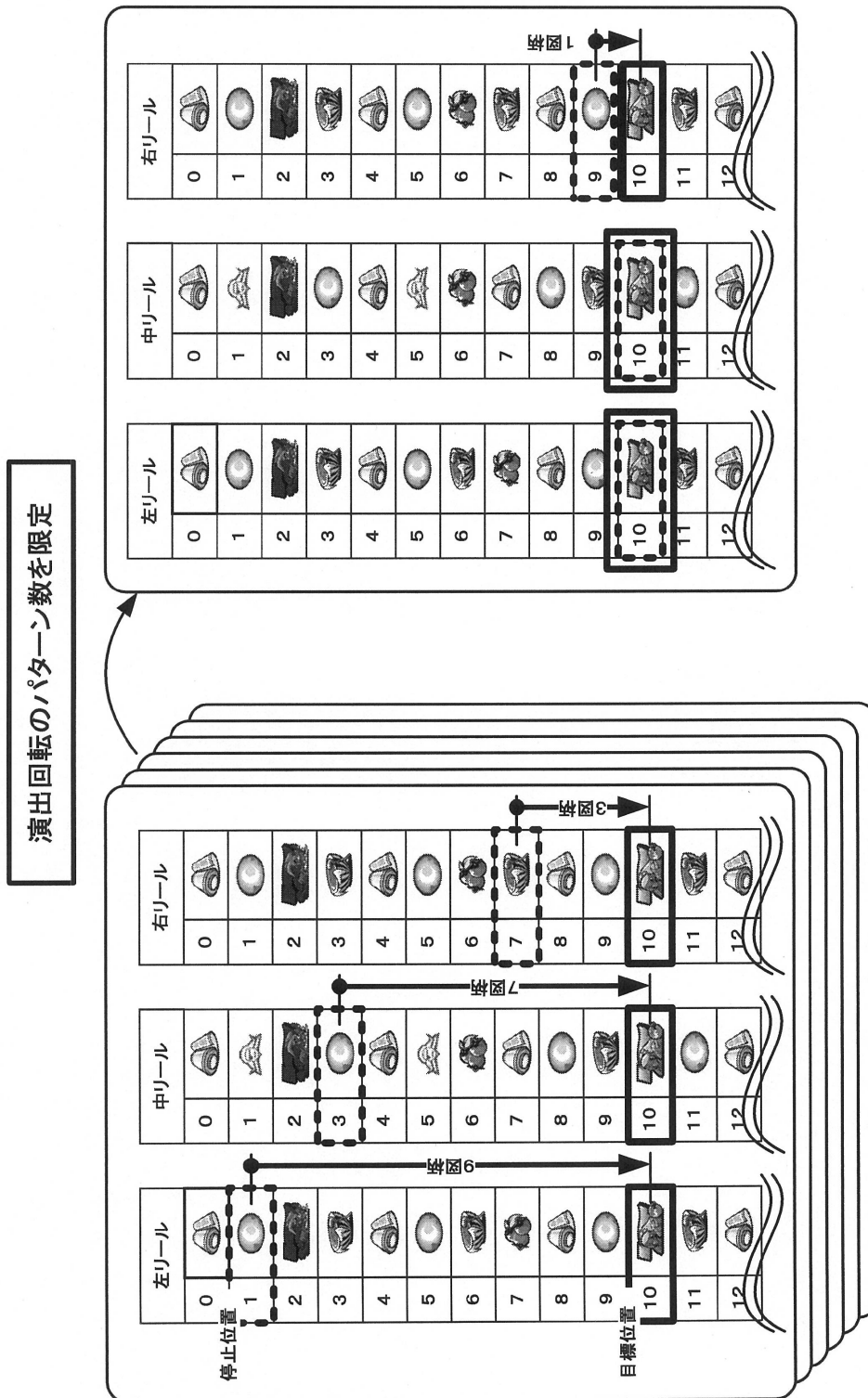
左リール	中リール	右リール
0	0	0
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10

A dashed line indicates a path starting from the '停止位置' (Stop Position) at the intersection of the 1st column and 1st row, moving horizontally to the 10th column, then vertically to the 10th row, and finally horizontally to the 10th column and 10th row intersection.

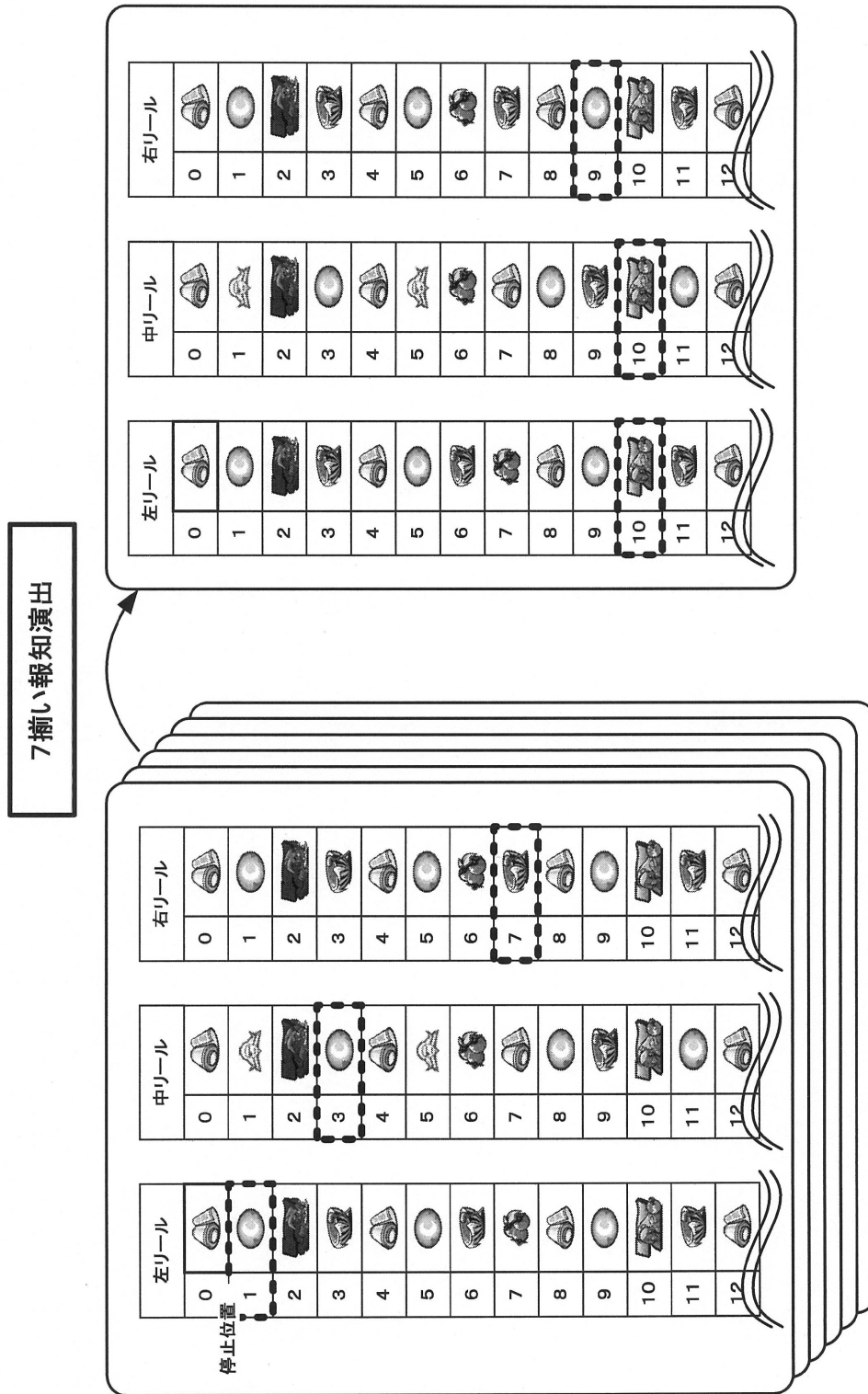
21パターン	×	21パターン	×	21パターン
--------	---	--------	---	--------

$$= \frac{441 \text{ パターン}}{9261 \text{ パターン}}$$

【図42】



【図 43】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 0 - 0 1 1 9 5 0 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 2 5 4 9 2 0 (J P , A)

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