

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5087692号
(P5087692)

(45) 発行日 平成24年12月5日(2012.12.5)

(24) 登録日 平成24年9月14日(2012.9.14)

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

請求項の数 3 (全 34 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2011-69807 (P2011-69807) (22) 出願日 平成23年3月28日(2011.3.28) (65) 公開番号 特開2012-200496 (P2012-200496A) (43) 公開日 平成24年10月22日(2012.10.22) 審査請求日 平成24年6月22日(2012.6.22)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 390031772 株式会社オリンピア 東京都台東区東上野2丁目11番7号</p> <p>(74) 代理人 100135666 弁理士 原 弘晃</p> <p>(74) 代理人 100131680 弁理士 竹内 健一</p> <p>(72) 発明者 平山 和之 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株 式会社オリンピア内</p> <p>審査官 太田 恒明</p>
---	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技媒体の投入を受け付けてから、役の当否を決定する内部抽選を行い、外周面に図柄が配列されているリールを回転させ、停止操作を契機として前記内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ、前記リールの停止状態に基づき役の入賞の有無を判定することにより遊技を進行させる制御を行い、所定条件下で遊技の進行を遅延させる遅延処理を実行するメイン基板と、

前記メイン基板からの信号に応答して遊技の進行状況に応じた演出を演出装置に行わせるサブ基板とを備えた遊技機であって、

前記メイン基板と前記サブ基板との間では、前記メイン基板側から前記サブ基板側への単方向通信のみが可能となっており、

前記メイン基板は、

停止操作が行われた場合に前記遅延処理を実行するか否かを判断し、前記リールの停止状態が特定の停止状態となる場合に前記遅延処理を実行し、

前記サブ基板は、

前記遅延処理の実行に応じて遊技者に特典を付与することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項1において、

前記メイン基板は、

複数の前記リールのうち特定リールについて停止操作が行われた場合に前記遅延処理を

実行するか否かを判断することを特徴とする遊技機。

【請求項3】

請求項1において、

前記メイン基板は、

複数の前記リールのそれぞれに対する停止操作のうち第N番目の停止操作が行われた場合に前記遅延処理を実行するか否かを判断することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の操作に基づいて役の当否を決定する内部抽選を行い、内部抽選の結果に基づいて遊技の結果をリールに配列された図柄の組合せを用いて表示し、表示された図柄組合せが役の入賞形態を示す図柄組合せである場合に、役が入賞したと判定して遊技媒体の払い出しなどを行う機能を備えている。

【0003】

20

また上記の遊技機は、一般的にメイン基板とサブ基板とによって制御され、メイン基板は内部抽選、リールの停止制御、役の入賞に伴う遊技媒体の払出制御など遊技の進行に関わる制御を行い、サブ基板は遊技の進行状況に応じた演出を演出装置に行わせる制御を行っている。またメイン基板は、遊技媒体の獲得性能に関わる制御を行うため、メイン基板への信号の入力は制限されており、メイン基板からサブ基板への信号の送信は可能であるが、サブ基板からメイン基板への信号の送信は不可能となっている。

【0004】

また従来から様々な演出により遊技を盛り上げる手法が提案されているが、なかでもサブ基板によって制御される液晶ディスプレイなどを用いた表示演出が多くの遊技機において採用されている。また液晶ディスプレイを用いた表示演出よりもより遊技者に対して印象深い演出を発生させる手法として、メイン基板により遊技の進行を遅延させる遅延処理を行う演出手法が知られている（特許文献1参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2006-20791号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながらこの種の遊技機では、遅延処理がメイン基板において行われる一方で、サブ基板からメイン基板への信号の送信は不可能となっているため、従来では遅延処理の機能が、役が当選あるいは入賞したことなどのメイン基板において行われた処理の結果を報知するものに留まっていた。

40

【0007】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、メイン基板において行われる遅延処理とサブ基板において行われる処理の結果とを連動させつつ、遊技者の関心を惹きつける遊技性を実現することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(1)本発明は、遊技媒体の投入を受け付けてから、役の当否を決定する内部抽選を行

50

い、外周面に図柄が配列されているリールを回転させ、停止操作を契機として前記内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ、前記リールの停止状態に基づき役の入賞の有無を判定することにより遊技を進行させる制御を行い、所定条件下で遊技の進行を遅延させる遅延処理を実行するメイン基板と、前記メイン基板からの信号に応答して遊技の進行状況に応じた演出を演出装置に行わせるサブ基板とを備えた遊技機であって、前記メイン基板と前記サブ基板との間では、前記メイン基板側から前記サブ基板側への単方向通信のみが可能となっており、前記メイン基板は、停止操作が行われた場合に前記遅延処理を実行するか否かを判断し、前記リールの停止状態が特定の停止状態となる場合に前記遅延処理を実行し、前記サブ基板は、前記遅延処理の実行に応じて遊技者に特典を付与することを特徴とする遊技機に関するものである。

10

【0009】

本発明では、リールの停止状態が特定の停止状態となる場合にメイン基板により遅延処理が実行されるとともに、遅延処理の実行に応じてサブ基板により遊技者に特典が付与されるので、メイン基板が特典の付与に関する情報をサブ基板から取得しなくても、遅延処理の実行と特典の付与とを連動させつつ、遅延処理の実行に関して遊技者が停止操作による技術的な介入をすることを通じて、特典の付与に関して遊技者が停止操作による技術的な介入をするという遊技性を実現することができる。

【0010】

(2) 本発明の遊技機では、前記メイン基板は、複数の前記リールのうち特定リールについて停止操作が行われた場合に前記遅延処理を実行するか否かを判断するようにしてもよい。

20

【0011】

このようにすれば、特定リールについての停止操作により、遅延処理の実行と特典の付与に関して遊技者が技術的な介入をすることができる。

【0012】

(3) 本発明の遊技機では、前記メイン基板は、複数の前記リールのそれぞれに対する停止操作のうち第N番目の停止操作が行われた場合に前記遅延処理を実行するか否かを判断するようにしてもよい。

【0013】

このようにすれば、第N番目の停止操作により、遅延処理の実行と特典の付与に関して遊技者が技術的な介入をすることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機の筐体内部の構成を示す斜視図である。

【図3】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図4】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

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

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

40

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

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

【図9】本発明の実施形態の遊技機におけるリプレイの抽選状態の状態遷移図である。

【図10】本発明の実施形態の遊技機におけるAT抽選テーブルを説明する図である。

【図11】本発明の実施形態の遊技機における処理の例を示すフローチャートである。

【図12】本発明の実施形態の遊技機における処理の例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0015】

50

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

【0016】

1. 構成

図1は、本発明の実施形態に係る遊技機の外觀構成を示す斜視図である。また図2は、本発明の実施の形態に係る遊技機の内部構成（リールユニット及び制御基板を除く）を示す斜視図である。

【0017】

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

【0018】

本実施形態の遊技機は、収納箱BX、前面上扉UD、および前面下扉DDからなる箱形の筐体内に第1リールR1～第3リールR3（複数のリール）からなるリールユニットが収められている。また収納箱BX内のリールユニット収納スペースPSの下部には、電源装置を内蔵し、電源スイッチES、設定変更スイッチSS、リセットスイッチRS等の各種スイッチが備えられた電源ユニットEUおよびメダルの払出装置としてのホッパーユニットHPが収められている。ホッパーユニットHPは、遊技に供するメダルを貯蔵するメダル貯蔵タンクMTと、ステップモータからなる払出モータ（図示省略）と払出モータに軸支された回転ディスク（図示省略）とを備えており、回転ディスクが払出モータによって回転駆動されて、1枚単位でメダルを払い出すことができるように構成されている。またホッパーユニットHPは、メダル貯蔵タンクMTにおけるメダルの貯蔵量が一定に達すると、余剰メダルが余剰メダル貯蔵タンクBTに送り出されるようになっている。また本実施形態の遊技機の収納箱BX内の例えば、リールユニット上部に、CPU、ROM（情報記憶媒体の一例）、RAM等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板（図示省略）が収められている。なお本実施の形態では、図3に示すように、制御基板として遊技の進行を制御するメイン基板10と、メイン基板10から送信される信号を受けて遊技の進行状況に合わせた表示演出や音響演出を実行するための制御を行うサブ基板20を含む複数種類の電子回路基板が設けられている。

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

また本実施形態の遊技機では、表示窓DWを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールに関する図柄の表示

10

20

30

40

50

位置の組合せによって有効ラインL1～L4が設定されている。具体的には、第1リールR1の上段、第2リールR2の中段、および第3リールR3の上段の組合せによって有効ラインL1が設定され、第1リールR1の上段、第2リールR2の中段、および第3リールR3の下段の組合せによって有効ラインL2が設定され、第1リールR1の下段、第2リールR2の中段、および第3リールR3の上段の組合せによって有効ラインL3が設定され、第1リールR1の下段、第2リールR2の中段、および第3リールR3の下段の組合せによって有効ラインL4が設定されている。なお本実施形態の遊技機では、第1リールR1の中段、第2リールR2の上段および下段、ならびに第3リールR3の中段は、いずれの有効ライン上の表示位置ともなっていない。

【0022】

そして遊技結果は表示窓DW内の有効ラインL1～L4に停止表示された図柄組合せによって判断され、有効ラインL1～L4上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合には、その役が入賞したものととしてホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。なお、本実施形態の遊技機では、1回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が3枚に設定され、規定投入数のメダルが投入されたことに基づいて有効ラインL1～L4が設定される。なお規定投入数については、遊技状態に応じて異なってもよく、規定投入数が複数種類設定されている場合には、規定投入数に応じて設定される有効ラインの数や種類が異なってもよい。

【0023】

また前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス遊技の残り回数等の各種遊技情報が表示される。

【0024】

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

【0025】

また前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタン（投入操作手段）B0、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー（遊技開始操作手段）SL、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段）B1～B3などが設けられている。

【0026】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入するか、ベットボタンB0を押下する操作を行うことで、第1リールR1～第3リールR3の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSLを押下すると、制御基板において第1リールR1～第3リールR3をステップモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンB1～B3の押下操作が有効化（許可）される。

【0027】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ストップボタンB1～B3のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

10

【 0 0 3 1 】

図 3 は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【 0 0 3 2 】

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

20

【 0 0 3 3 】

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

30

【 0 0 3 4 】

設定変更手段 1 0 0 は、メインメモリ 1 9 0 M の設定値記憶手段 1 9 6 M に記憶されている設定値を変更する制御を行う。本実施形態では、設定変更スイッチ S S を構成するキーリングに設定キーが挿入されて時計回り (あるいは反時計回り) に設定キーが回された状態で電源スイッチ E S が作動することにより電源ユニット E U から電力が供給されたことを設定変更許可条件として、設定変更手段 1 0 0 が、遊技機を設定変更許可状態に制御する。そして、設定変更許可状態においてリセットスイッチ R S が作動すると、設定変更手段 1 0 0 は、リセットスイッチ R S からの入力信号を受け付ける毎に、設定値記憶手段 1 9 6 M に記憶されている設定値を設定 1 設定 2 …… 設定 6 設定 1 …… の順序で循環的に変動させる。そして本実施形態の遊技機では、設定変更許可状態におけるスタートスイッチ 2 3 0 の作動が設定確定条件とされており、スタートレバー S L の押下により作動するスタートスイッチ 2 3 0 からのスタート信号 (設定変更許可状態において設定値を確定する信号) に基づいてメインメモリ 1 9 0 M の設定値記憶手段 1 9 6 M に記憶されている設定値を確定させて設定変更動作を終了する。

40

【 0 0 3 5 】

なお本実施形態では、設定変更動作が行われると、メイン基板 1 0 が、メインメモリ 1 9 0 M のリプレイの抽選状態に関する設定情報が保持されるようにメインメモリ 1 9 0 M

50

の一時記憶領域（図示省略）の初期化を行い、サブ基板 20 が、メイン基板 10 から設定変更動作が行われたことが通知されるとサブメモリ 190S の一時記憶領域（図示省略）の初期化を行う。ただし遊技状態がボーナス成立状態やボーナス状態に滞在している際に設定変更動作が行われると、遊技状態が通常状態に初期化されるばかりではなく、リプレイの抽選状態も初期化されて所定の抽選状態（第 1 リプレイ高確率状態）にリセットされる。

【0036】

投入受付手段 105 は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、規定投入数に相当する 3 枚のメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバー（遊技開始操作手段）SL に対する遊技開始操作を有効化（許可）する処理を行う。なお本実施形態の遊技機では、スタートレバー SL の押下操作が、第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の回転を開始させる契機となっているとともに、内部抽選を実行する契機となっている。

10

【0037】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口 MI にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ 210 が作動することに伴って、投入受付手段 105 が、遊技状態に応じた規定投入数である 3 枚を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。なおメダル投入口 MI に規定投入数である 3 枚を超えるメダルが投入されると、3 枚を超えた分のメダルについては、クレジットメダルとしてメインメモリ 190M のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶される。また本実施形態の遊技機では、遊技機にメダルがクレジットされた状態で、ベットボタン B0 が押下されると、ベットスイッチ 220 が作動することに伴って、投入受付手段 105 が、規定投入数である 3 枚を限度して、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

20

【0038】

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

【0039】

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

30

【0040】

抽選テーブル選択処理では、メインメモリ 190M の内部抽選テーブル記憶手段 191M に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル記憶手段 191M に、図 4 に示すような 5 種類の内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル E が記憶されている。そして各抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0 ~ 65535 の 65536 個の乱数値）のそれぞれに対して、リプレイおよび小役のいずれかが対応づけられている。

40

【0041】

なお本実施形態の遊技機では、リプレイとして、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D、リプレイ E が用意されている。

【0042】

そして内部抽選テーブル A、内部抽選テーブル C、および内部抽選テーブル D では、リプレイ A が単独で当選するように役と乱数値との対応関係が設定されており、内部抽選テーブル B では、リプレイ A が単独で当選する場合と、リプレイ B およびリプレイ C が重複して当選する場合と、リプレイ B、リプレイ C、およびリプレイ D が重複して当選する場

50

合と、リプレイB、リプレイC、およびリプレイEが重複して当選する場合とが存在するように役と乱数値との対応関係が設定されている。

【0043】

また本実施形態の遊技機では、小役として、ベル、スイカA、スイカB、スイカC、スイカD、および特殊小役が用意されており、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEのそれぞれにおいて、ベルがスイカAおよびスイカBと重複して当選する場合と、ベルがスイカCおよびスイカDと重複して当選する場合と、ベルがスイカAおよびスイカDと重複して当選する場合と、ベルがスイカBおよびスイカCと重複して当選する場合と、ベルがスイカAおよびスイカCと重複して当選する場合と、ベルがスイカBおよびスイカDと重複して当選する場合とが存在するように役と乱数値との対応関係が設定されている。

10

【0044】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、ボーナス成立状態、およびボーナス状態が設定可能とされているとともに、リプレイの抽選状態として、第1リプレイ低確率状態、第2リプレイ低確率状態、第3リプレイ低確率状態、第1リプレイ高確率状態、第2リプレイ高確率状態、およびリプレイ無抽選状態が設定可能とされており、抽選テーブル選択処理では、遊技状態およびリプレイの抽選状態に応じて内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEのいずれかを内部抽選で使用する内部抽選テーブルとして選択する。

【0045】

また本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル記憶手段191Mが、内部抽選で使用する内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEからなる内部抽選テーブル群について、それぞれ6段階の設定値(設定1～設定6:設定6>設定5>・・・>設定1の順序で設定値が高いことを示す)に対応づけられた内部抽選テーブル群を記憶している。すなわち本実施形態の遊技機では、6種類の内部抽選テーブル群が内部抽選テーブル記憶手段191Mに記憶されている。そして抽選テーブル選択処理では、設定値記憶手段196Mに記憶されている設定値に応じた内部抽選テーブル群から、遊技状態およびリプレイの抽選状態に応じた内部抽選テーブルを選択する処理を行う。

20

【0046】

なお本実施形態の遊技機では、設定値記憶手段196Mに記憶されている設定値が変更されると、変更前の設定値に対応する内部抽選テーブル群と、変更後の設定値に対応する内部抽選テーブル群とでは、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEのうち少なくとも1種類の内部抽選テーブルについて、少なくとも1種類以上の役の当選確率が異なり、設定値が高いほど、遊技者に有利な条件で内部抽選が行われるようになっている。

30

【0047】

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

【0048】

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

40

【0049】

また本実施形態の遊技機では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ(持越可能フラグ)と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ(持越不可フラグ)とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ビッグボーナス(BB)があ

50

り、それ以外の役（例えば、小役、リプレイ）は後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち抽選フラグ設定処理では、内部抽選でビッグボーナス（BB）に当選すると、当選したビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態を、当選したビッグボーナス（BB）が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段120は、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、ビッグボーナス（BB）以外の役（小役およびリプレイ）についての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち抽選フラグ設定処理では、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、内部抽選でビッグボーナス（BB）以外の役が当選した場合には、既に当選しているビッグボーナス（BB）の抽選フラグと内部抽選で当選したビッグボーナス（BB）以外の役の抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。

10

【0050】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバー（遊技開始操作手段）SLの押下操作（遊技開始操作）により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、第1リールR1～第3リールR3をステップモータにより回転駆動して、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定速度（約80rpm：1分間あたり約80回転となる回転速度）に達した状態において回転中のリールに対応するストップボタンB1～B3の押下操作（停止操作）を有効化（許可）する制御を行うとともに、ストップボタンB1～B3の押下操作により作動するストップスイッチ240からのリール停止信号に基づいて、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3を抽選フラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じて停止させる制御を行う。

20

【0051】

ここで本実施形態の遊技機では、リール制御手段130が、遊技の間隔を所定条件下で調整するウェイト処理を実行する。具体的に説明すると、リール制御手段130は、第1リールR1～第3リールR3の回転駆動の開始間隔を計測しており、スタートレバーSLが押下された際に、前回の遊技における第1リールR1～第3リールR3の回転駆動の開始からウェイト期間（例えば、4.1秒）が経過していない場合に、第1リールR1～第3リールR3の回転駆動の開始をウェイト期間が経過するまで保留させるウェイト処理を実行する。すなわち本実施形態の遊技機では、リール制御手段130が、スタートレバーSLが押下された際に、前回の遊技における第1リールR1～第3リールR3の回転駆動の開始からウェイト期間を経過していることに基づいて、第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を開始させる制御を行う。なおウェイト処理では、スタートレバーSLの操作間隔を計測して、操作間隔がウェイト期間（例えば、4.1秒）に達していない場合に、第1リールR1～第3リールR3の回転駆動の開始をウェイト期間が経過するまで保留するようにしてもよい。

30

【0052】

またリール制御手段130は、ストップボタン（停止操作手段）B1～B3に対する押下操作（停止操作）が有効化（許可）された状態において、遊技者がストップボタンB1～B3を押下することによりストップスイッチ240が作動すると、ストップスイッチ240からのリール停止信号に基づいて、リールユニット310のステップモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。

40

【0053】

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたストップボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1を押下することが第1リールR1の停止操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2の停止操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3の停止操作に対応する。すなわち本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1～B3の押下順序が変化すると、第1リ

50

ールR1～第3リールR3の停止順序が変化する。

【0054】

また本実施形態の遊技機では、第1リールR1～第3リールR3が、ストップボタンB1～B3が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御状態に設定されている。そして本実施形態の遊技機では、ストップボタンの押下操作が行われてからリールを停止させるまでに要する最大期間(190ms)を考慮して、ストップボタンB1～B3のいずれかが押下されてから前述の最大期間より長い所定期間(例えば、200ms)を経過すると次のストップボタンの押下操作が受け付けられるようになっている。また本実施形態の遊技機において、回転している各リールの停止位置は、ストップボタンが押下されてからリールを停止させるまでに要する最大期間(190ms)を考慮して、ストップボタンB1～B3の押下時点から各リールR1～R3が停止するまでに要するコマ数が0コマ～4コマの範囲(所定の引き込み範囲)で決定される。そして、リール制御手段130は、ストップボタンB1～B3のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ライン上の表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内に位置する場合に、当選した役に対応する図柄が有効ライン上の表示位置に表示されるように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

10

【0055】

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

20

【0056】

まずロジック演算処理では、役毎に定められた優先順位データに従ってストップスイッチ240の作動時点(ストップボタンの押下操作が検出された時点)におけるリールの位置である押下検出位置から0コマ～4コマの範囲内に存在する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。そして各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただしロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置などに応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合があり、最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、後述するテーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

30

【0057】

特に本実施形態の遊技機では、「リプレイ(リプレイA～リプレイE)＞小役(ベル、スイカA～スイカD、特殊小役)＞ビッグボーナス(BB)」の順序で優先順位が定められており、ロジック演算処理では、2種類以上の役に関する抽選フラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補のほうが優先度が高くなるように優先度を求める。役の優先順位については、「リプレイ(リプレイA～リプレイE)＞ビッグボーナス(BB)＞小役(ベル、スイカA～スイカD、特殊小役)」の順序で定められていてもよい。

40

【0058】

なお本実施形態の遊技機では、内部抽選で複数種類のリプレイが重複して当選した場合には、第1リールR1～第3リールR3のうち少なくとも1本のリールに関する停止位置を求めるロジック演算処理において、最も優先度の高い停止位置の候補が複数となるように優先度が求められる。

【0059】

また本実施形態の遊技機では、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における小役間の優先順位については、各小役について予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先順位が設定され、メダルの払出数が多いほど優先順位が高くなるように小

50

役間の優先順位を設定している。すなわち入賞に伴うメダルの払出数が等しい小役同士については同一の優先順位が設定されていることになる。

【 0 0 6 0 】

またロジック演算処理では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補を求める処理である。一方蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補を求める処理である。このようにリール制御手段 1 3 0 は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算処理を行っている。

10

【 0 0 6 1 】

また本実施形態の遊技機では、リールユニット 3 1 0 がフォトセンサからなるリールインデックス 3 1 5 を備えており、リール制御手段 1 3 0 は、リールが 1 回転する毎にリールインデックス 3 1 5 で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックスによって検出されるコマ）からの回転角度（ステップモータの回転軸の回転ステップ数）を求めることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。すなわちリール制御手段 1 3 0 は、ストップスイッチ 2 4 0 の作動時におけるリールの位置を、リールの基準位置からの回転角度を求めることにより得ることができる。

20

【 0 0 6 2 】

テーブル参照処理では、ロジック演算処理を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が複数得られた場合に、いずれの位置を停止位置とするかを、メインメモリ 1 9 0 M の停止制御テーブル記憶手段 1 9 3 M に記憶されている停止制御テーブルを参照して決定する。

【 0 0 6 3 】

ここで停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、ストップスイッチ 2 4 0 の作動時点（ストップボタンの押下操作が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置と、実際の停止位置との対応関係が設定されている。なお停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、押下検出位置と押下検出位置から実際の停止位置までの回転量を示す滑りコマ数（停止操作が行われたときのリールの回転位置と当該リールの停止位置との差）との対応関係が設定されていてもよい。

30

【 0 0 6 4 】

そして本実施形態の遊技機では、図 5 に示すように、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 のそれぞれの外周面には、ベル図柄「 B L 」が 6 コマ間隔で配列されており、ストップボタン B 1 , B 3 の押下タイミングに関わらず、ベル図柄「 B L 」を有効ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。

【 0 0 6 5 】

また図 5 に示すように、第 2 リール R 2 の外周面には、ベル図柄「 B L 」が 4 コマ以内の間隔で配列されており、ストップボタン B 2 の押下タイミングに関わらず、ベル図柄「 B L 」を有効ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。

40

【 0 0 6 6 】

また図 5 に示すように、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 のそれぞれの外周面には、リプレイ図柄「 R P 」が 6 コマ間隔で配列されており、ストップボタン B 1 , B 3 の押下タイミングに関わらず、リプレイ図柄「 R P 」を有効ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。

【 0 0 6 7 】

また図 5 に示すように、第 2 リール R 2 の外周面には、リプレイ図柄「 R P 」が 4 コマ以内の間隔で配列されており、ストップボタン B 2 の押下タイミングに関わらず、リプレイ図柄「 R P 」を有効ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。

50

【0068】

また図5に示すように、第1リールR1の外周面には、2つのスイカ図柄A「WMA」と、1つのスイカ図柄B「WMB」とが配列されており、スイカ図柄A「WMA」同士の間隔、およびスイカ図柄A「WMA」とスイカ図柄B「WMB」との間隔がいずれも6コマであるため、ストップボタンB1の押下タイミングに関わらず、スイカ図柄A「WMA」、あるいはスイカ図柄B「WMB」のいずれかを有効ライン上の表示位置に択一的に引き込むことができるようになっている。

【0069】

また図5に示すように、第2リールR2の外周面には、スイカ図柄A「WMA」が4コマ以内の間隔で配列されており、ストップボタンB2の押下タイミングに関わらず、スイカ図柄A「WMA」を有効ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。

10

【0070】

また図5に示すように、第3リールR3の外周面には、1つのスイカ図柄A「WMA」と、2つのスイカ図柄B「WMB」とが配列されており、スイカ図柄B「WMB」同士の間隔、およびスイカ図柄A「WMA」とスイカ図柄B「WMB」との間隔がいずれも6コマであるため、ストップボタンB3の押下タイミングに関わらず、スイカ図柄A「WMA」、あるいはスイカ図柄B「WMB」のいずれかを有効ライン上の表示位置に択一的に引き込むことができるようになっている。

【0071】

そして内部抽選でベルがスイカAおよびスイカBと重複して当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図6に示すように、ストップボタンB1が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずスイカAおよびスイカBの入賞を回避しつつベルが入賞し、ストップボタンB2あるいはストップボタンB3が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに応じて、ベルの入賞を回避しつつスイカAあるいはスイカBが入賞するか、ベル、スイカA、およびスイカBがいずれも入賞せずに有効ライン上に特殊図柄組合せ(「WMA・WMA・BL」、「BL・WMA・WMA」、「WMB・WMA・BL」、あるいは「BL・WMA・WMB」)が表示されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

20

30

【0072】

また内部抽選でベルがスイカCおよびスイカDと重複して当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図6に示すように、ストップボタンB1が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずスイカCおよびスイカDの入賞を回避しつつベルが入賞し、ストップボタンB2あるいはストップボタンB3が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに応じて、ベルの入賞を回避しつつスイカCあるいはスイカDが入賞するか、ベル、スイカC、およびスイカDがいずれも入賞せずに有効ライン上に特殊図柄組合せ(「WMA・WMA・BL」、「BL・WMA・WMA」、「WMB・WMA・BL」、あるいは「BL・WMA・WMB」)が表示されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

40

【0073】

また内部抽選でベルがスイカAおよびスイカDと重複して当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図6に示すように、ストップボタンB2が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずスイカAおよびスイカDの入賞を回避しつつベルが入賞し、ストップボタンB1あるいはストップボタンB3が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに応じて、ベルの入賞を回避しつつスイカAあるいはスイカDが入賞するか、ベル、スイカA、およびスイカDがいずれも入賞せずに有効ライン上に特殊図柄組合せ(「WMA・WMA・BL」、「BL・WM

50

A・WMA」、「WMB・WMA・BL」、あるいは「BL・WMA・WMB」)が表示されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0074】

また内部抽選でベルがスイカBおよびスイカCと重複して当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図6に示すように、ストップボタンB2が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずスイカBおよびスイカCの入賞を回避しつつベルが入賞し、ストップボタンB1あるいはストップボタンB3が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに応じて、ベルの入賞を回避しつつスイカBあるいはスイカCが入賞するか、ベル、スイカB、およびスイカCがいずれも入賞せずに有効ライン上に特殊図柄組合せ(「WMA・WMA・BL」、「BL・WMA・WMA」、「WMB・WMA・BL」、あるいは「BL・WMA・WMB」)が表示されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

10

【0075】

また内部抽選でベルがスイカAおよびスイカCと重複して当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図6に示すように、ストップボタンB3が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずスイカAおよびスイカCの入賞を回避しつつベルが入賞し、ストップボタンB1あるいはストップボタンB2が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに応じて、ベルの入賞を回避しつつスイカAあるいはスイカCが入賞するか、ベル、スイカA、およびスイカCがいずれも入賞せずに有効ライン上に特殊図柄組合せ(「WMA・WMA・BL」、「BL・WMA・WMA」、「WMB・WMA・BL」、あるいは「BL・WMA・WMB」)が表示されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

20

【0076】

また内部抽選でベルがスイカBおよびスイカDと重複して当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図6に示すように、ストップボタンB3が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずスイカBおよびスイカDの入賞を回避しつつベルが入賞し、ストップボタンB1あるいはストップボタンB2が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに応じて、ベルの入賞を回避しつつスイカBあるいはスイカDが入賞するか、ベル、スイカB、およびスイカDがいずれも入賞せずに有効ライン上に特殊図柄組合せ(「WMA・WMA・BL」、「BL・WMA・WMA」、「WMB・WMA・BL」、あるいは「BL・WMA・WMB」)が表示されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

30

【0077】

このように本実施形態の遊技機では、ベルがスイカA～スイカDのうち2種類のスイカと重複して当選すると、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じて、ベルが入賞する場合と、2種類のスイカのいずれかが入賞する場合と、いずれの役も入賞せずに特殊図柄組合せが有効ライン上に表示される場合とが存在するように、第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御が行われるようになっている。

40

【0078】

また内部抽選でリプレイBおよびリプレイCが重複して当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図7に示すように、ストップボタンB1が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずリプレイCの入賞を回避しつつリプレイBが入賞し、ストップボタンB2あるいはストップボタンB3が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずリプレイBの入賞を回避しつつリプレイCが入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0079】

50

また内部抽選でリプレイB、リプレイC、およびリプレイDが重複して当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図7に示すように、ストップボタンB2が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずリプレイCおよびリプレイDの入賞を回避しつつリプレイBが入賞し、ストップボタンB1あるいはストップボタンB3が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずリプレイBおよびリプレイDの入賞を回避しつつリプレイCが入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0080】

また内部抽選でリプレイB、リプレイC、およびリプレイEが重複して当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図7に示すように、ストップボタンB3が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずリプレイCおよびリプレイEの入賞を回避しつつリプレイBが入賞し、ストップボタンB1あるいはストップボタンB2が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずリプレイBおよびリプレイEの入賞を回避しつつリプレイCが入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0081】

このように本実施形態の遊技機では、複数種類のリプレイが重複して当選すると、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じて、リプレイBが入賞する場合と、リプレイCが入賞する場合とが存在するように、第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御が行われるようになっている。

【0082】

またリール制御手段130は、第1リールR1～第3リールR3の停止制御に関して、通常停止処理（通常処理）と特殊停止処理（遅延処理）とを切り替えることにより、ストップボタンB1～B3が押下されてから、押下されたストップボタンに対応するリールを停止させるまでの期間を調整する。

【0083】

具体的に説明すると、リール制御手段130は、通常停止処理を行う場合には、上述したように、ストップボタンB1～B3が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを、押下検出位置に対応する実際の停止位置で停止させる制御を行う。

【0084】

またリール制御手段130は、所定条件下で特殊抽選を行って、特殊抽選の結果に基づいて特殊停止処理を実行するか否かを判断する。特に本実施形態では、内部抽選で特殊小役が当選したことに基づいて特殊抽選が行われる。この特殊抽選では、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値をメインメモリ190Mの特殊抽選テーブル記憶手段197Mに記憶されている特殊抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて特殊停止処理の実行に当選したか否かを判定する。ここで特殊抽選テーブルでは、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、特殊停止処理の実行あるいはハズレのいずれかが対応付けられており、特殊抽選で取得した乱数値が特殊抽選テーブルにおいて特殊停止処理の実行に対応付けられている場合に、特殊停止処理の実行に当選したと判定され、特殊抽選で取得した乱数値が特殊抽選テーブルにおいてハズレに対応付けられている場合に、ハズレであると判定される。

【0085】

そしてリール制御手段130は、特殊停止処理の実行が当選した場合には、特殊小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるようにストップボタンB2の押下操作が行われることを条件として（リールの停止状態が特定の停止状態となる場合に）、ストップボタンB2が押下された時点から190ms以内に第2リールR2を停止させずに、ストップボタンB2が押下されてから第2リールR2が複数周（例えば、5周）回転

10

20

30

40

50

した後に、ストップボタン B 2 の押下検出位置に対応する実際の停止位置で第 2 リール R 2 を停止させるように第 2 リール R 2 の回転駆動を制御する特殊停止処理を実行する。

【 0 0 8 6 】

従って本実施形態では、特殊停止処理が行われる場合には、通常停止処理が行われる場合よりも第 2 リール R 2 の回転駆動の停止タイミングを第 2 リール R 2 が複数周回転するために要する期間分だけ遅延させるので、通常停止処理が行われる場合と比べて遊技の進行が遅延することになる。

【 0 0 8 7 】

このように本実施形態の遊技機では、特殊抽選により特殊停止処理の実行が決定されると、特殊小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるようにストップボタン B 2 の押下操作が行われたことに基づいて、第 2 リール R 2 について特殊停止処理が実行されるようになっている。なお本実施形態では、特殊停止処理が行われる場合であっても、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 に関しては通常停止処理と同様に、ストップボタン B 1 あるいはストップボタン B 3 が押下された時点から 190ms 以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを、押下検出位置に対応する実際の停止位置に停止させる制御を行う。

【 0 0 8 8 】

入賞判定手段 140 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインメモリ 190M の入賞判定テーブル記憶手段 194M に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の全てが停止した時点で有効ライン L 1 ~ L 4 上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。

【 0 0 8 9 】

本実施形態では、図 5 に示すように、リールユニット 310 を構成する第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面に対して、赤 7 図柄「赤 7」、黒 7 図柄「黒 7」、白 7 図柄「白 7」、V 図柄「V」、ベル図柄「BL」、スイカ図柄 A「WMA」、スイカ図柄 B「WMB」、リプレイ図柄「RP」、ダミー図柄「DUM」が配列されている。そして、各リールが停止した状態における有効ライン L 1 ~ L 4 上に表示された図柄組合せによって、図 8 に示すように、ビッグボーナス(BB)、リプレイ A ~ リプレイ E、ベル、スイカ A ~ スイカ D、特殊小役の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。

【 0 0 9 0 】

すなわち本実施形態では、図 8 に示すように、有効ライン上に「赤 7・赤 7・赤 7」の図柄組合せが表示された場合に、ビッグボーナス(BB)が入賞したと判定され、有効ライン上に「RP・RP・RP」の図柄組合せが表示された場合に、リプレイ A が入賞したと判定され、有効ライン上に「RP・RP・BL」の図柄組合せが表示された場合に、リプレイ B が入賞したと判定され、有効ライン上に「BL・RP・RP」の図柄組合せが表示された場合に、リプレイ C が入賞したと判定され、有効ライン上に「RP・黒 7・RP」の図柄組合せが表示された場合に、リプレイ D が入賞したと判定され、有効ライン上に「RP・白 7・RP」の図柄組合せが表示された場合に、リプレイ E が入賞したと判定され、有効ライン上に「BL・BL・BL」の図柄組合せが表示された場合に、ベルが入賞したと判定され、有効ライン上に「WMA・WMA・WMA」の図柄組合せが表示された場合に、スイカ A が入賞したと判定され、有効ライン上に「WMA・WMA・WMB」の図柄組合せが表示された場合に、スイカ B が入賞したと判定され、有効ライン上に「WMB・WMA・WMB」の図柄組合せが表示された場合に、スイカ C が入賞したと判定され、有効ライン上に「V・V・V」の図柄組合せが表示された場合に、特殊小役が入賞したと判定される。

【 0 0 9 1 】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段 140 の判定結果に基づいて、入賞時処

10

20

30

40

50

理が実行される。入賞時処理としては、例えば、小役（ベル、スイカA～スイカD、特殊小役）が入賞した場合には払出制御手段150によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイ（リプレイA～リプレイE）が入賞した場合にはリプレイ処理手段160によってリプレイ処理が行われ、ビッグボーナス（BB）が入賞した場合には遊技状態移行制御手段170によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。

【0092】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、ホッパーユニットHP（払出装置）に払い出させる制御を行う。なお複数種類の小役が入賞した場合には、入賞した各小役の配当に基づくメダルの払出数の合計を遊技におけるメダルの払出数として求める。ただし本実施形態の遊技機では、1回の遊技におけるメダルの払出数に上限が設けられており、具体的には、9枚がメダルの払出数の上限とされている。そして払出制御手段150は、小役の入賞に伴うメダルの払出数が9枚以上となるような場合には、遊技におけるメダルの払出数を上限に相当する9枚として求める。

10

【0093】

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

20

【0094】

なおメダルのクレジット（内部貯留）が許可されている場合には、ホッパーユニットHPによって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、メインメモリ190Mのクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。また遊技の結果、リプレイ（リプレイA～リプレイE）あるいはビッグボーナス（BB）が入賞した場合には、図8に示すように、リプレイ（リプレイA～リプレイE）およびビッグボーナス（BB）に対して配当が設定されていないため、ホッパーユニットHPからのメダルの払い出しは行われませんが、形式的に0枚のメダルを払い出したとする処理（0枚処理）が行われる。

30

【0095】

リプレイ処理手段160は、リプレイ（リプレイA～リプレイE）が入賞した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要せずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイ（リプレイA～リプレイE）が入賞した場合には、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインを設定した状態で次の遊技の開始操作（遊技者によるスタートレバーSLの押下操作）を待機する。

40

【0096】

遊技状態移行制御手段170は、所定の移行条件の成立に基づいて、内部抽選の態様が互いに異なる複数の遊技状態（通常状態、ボーナス成立状態、およびボーナス状態）の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

【0097】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からはボーナス成立状態への移行が可能となっている。また通常状態では、図4に示す内部抽

50

選テーブルA～内部抽選テーブルEのうち、ビッグボーナス（BB）が抽選対象として設定されている内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのいずれかを参照した内部抽選が行われる。

【0098】

そして本実施形態の遊技機では、リプレイの抽選状態に応じて通常状態での内部抽選で参照される内部抽選テーブルが選択される。具体的には、通常状態においてリプレイの抽選状態が第1リプレイ低確率状態あるいは第2リプレイ低確率状態である場合には、内部抽選テーブルAを参照して内部抽選が行われ、通常状態においてリプレイの抽選状態が第1リプレイ高確率状態である場合には、内部抽選テーブルBを参照して内部抽選が行われ、通常状態においてリプレイの抽選状態が第2リプレイ高確率状態である場合には、内部抽選テーブルCを参照して内部抽選が行われる。

10

【0099】

ボーナス成立状態は、内部抽選でビッグボーナス（BB）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス成立状態では、リプレイの抽選状態が第3リプレイ低確率状態に設定され、図4に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEのうち、小役の当選確率が通常状態において参照される内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCと同一に設定され、ビッグボーナス（BB）が抽選対象から除外された内部抽選テーブルDを参照した内部抽選が行われる。

【0100】

またボーナス成立状態では、ビッグボーナス（BB）が入賞するまでビッグボーナス（BB）に対応する抽選フラグが当選状態に維持され、ビッグボーナス（BB）の入賞形態を示す図柄組合せ「赤7・赤7・赤7」が有効ライン上に表示されると、遊技状態移行制御手段170は、遊技状態をボーナス成立状態からボーナス状態へ移行させる制御を行う。

20

【0101】

ボーナス状態は、ボーナス成立状態においてビッグボーナス（BB）の入賞形態を示す図柄組合せ「赤7・赤7・赤7」が有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス状態では、リプレイの抽選状態がリプレイ無抽選状態に設定され、図4に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEのうち、ビッグボーナス（BB）およびリプレイ（リプレイA～リプレイE）が内部抽選の対象から除外され、小役の当選確率が内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDよりも高く設定された内部抽選テーブルEを参照した内部抽選が行われる。すなわちボーナス状態では、他の遊技状態よりも小役が頻繁に当選するようになっている点で、通常状態やボーナス成立状態よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。

30

【0102】

またボーナス状態では、ボーナス遊技によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、入賞したボーナスの種類に応じて予め定められた払出上限数（例えば、300枚）を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段170は、ボーナス状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う。

【0103】

リプレイ確率変動手段172は、所定条件下で内部抽選におけるリプレイの当選確率を変動させる制御を行う。本実施形態の遊技機では、リプレイの抽選状態として、リプレイが内部抽選の対象から除外されるリプレイ無抽選状態、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定される第1リプレイ低確率状態、第2リプレイ低確率状態、および第3リプレイ低確率状態、ならびにリプレイの当選確率が約1/1.5に設定される第1リプレイ高確率状態および第2リプレイ高確率状態という複数種類の抽選状態を設定可能とされており、リプレイ確率変動手段172は、図9に示すように、リプレイの抽選状態を変化させることにより、内部抽選におけるリプレイの当選確率を変動させる。

40

【0104】

具体的に説明すると、リプレイ確率変動手段172は、リプレイの抽選状態が第1リブ

50

レイ低確率状態に設定されている場合に特殊図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、リプレイの抽選状態を第1リプレイ高確率状態に設定する。なお本実施形態の遊技機では、第1リプレイ高確率状態がリプレイの抽選状態に関する初期状態となっている。

【0105】

また、リプレイ確率変動手段172は、リプレイの抽選状態が第1リプレイ高確率状態に設定されている場合に、リプレイBが入賞するとリプレイの抽選状態を第2リプレイ高確率状態に設定し、リプレイCが入賞するとリプレイの抽選状態を第2リプレイ低確率状態に設定する。

【0106】

またリプレイ確率変動手段172は、リプレイの抽選状態が第2リプレイ低確率状態に設定されることを契機として、メインメモリ190MのRT終了判定カウンタ195Mに所定回数分の遊技回数(例えば、999回)に相当する値(例えば、999)を書き込み、第2リプレイ低確率状態での遊技が行われる毎にスタートレバーSLの押下操作などを契機としてRT終了判定カウンタ195Mの記憶値から1回分の遊技回数に相当する値(例えば、1)を減算するデクリメント更新を行う。そしてリプレイ確率変動手段172は、RT終了判定カウンタ195Mの記憶値がしきい値(例えば、0)に達すると、リプレイの抽選状態を第1リプレイ高確率状態に復帰させる。

【0107】

またリプレイ確率変動手段172は、リプレイの抽選状態が第2リプレイ高確率状態に設定されている場合に、特殊図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、リプレイの抽選状態を第1リプレイ高確率状態に復帰させる。

【0108】

またリプレイ確率変動手段172は、リプレイの抽選状態が第1リプレイ低確率状態、第2リプレイ低確率状態、第1リプレイ高確率状態、あるいは第2リプレイ高確率状態に設定されている場合に、内部抽選でビッグボーナス(BB)が当選したことに基づいて、リプレイの抽選状態を第3リプレイ低確率状態に設定する。そしてリプレイ確率変動手段172は、内部抽選で当選したビッグボーナス(BB)が入賞するとリプレイの抽選状態をリプレイ無抽選状態に設定し、ボーナス状態の終了を契機として、リプレイの抽選状態をリプレイ無抽選状態から第1リプレイ低確率状態に設定する。なおリプレイの抽選状態が第2リプレイ低確率状態に設定されている遊技においてビッグボーナス(BB)が当選した場合には、リプレイの抽選状態が第3リプレイ低確率状態に設定されることに伴って、RT終了判定カウンタ195Mの記憶値は初期値(例えば、0)にリセットされる。

【0109】

通信制御手段174は、サブ基板20に信号を送信する制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、メイン基板10とサブ基板20の間では、メイン基板10からサブ基板20への単方向通信のみが可能となっており、サブ基板20からはメイン基板10へ信号を送信することができないように通信接続されている。

【0110】

まず通信制御手段174は、内部抽選手段120が内部抽選を行うと、サブ基板20に対して内部抽選結果通知信号を送信することによって、サブ基板20に内部抽選の結果を通知する通信制御を行う。また通信制御手段174は、サブ基板20にメイン状態通知信号を送信することによって、サブ基板20に現在の遊技状態および現在のリプレイの抽選状態を通知する通信制御を行う。なおメイン状態通知信号は、遊技毎にサブ基板20に送信されるようにしてもよいし、遊技状態やリプレイの抽選状態が変動する毎にサブ基板20に送信されるようにしてもよい。また前述の契機に関わらず、通信制御手段174は、必要に応じてメイン状態通知信号をサブ基板20に送信する。

【0111】

このように本実施形態の遊技機では、メイン基板10から送信される内部抽選結果通知信号や、メイン状態通知信号に基づいて、サブ基板20の演出制御手段180が内部抽選

10

20

30

40

50

の結果、遊技状態、リプレイの抽選状態などに応じた演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させることができるようになっている。

【0112】

また通信制御手段 174 は、設定変更動作に伴うスタートスイッチ 230 の作動により設定値を確定するスタート信号がメイン基板 10 に入力された場合に、サブ基板 20 に対して設定変更信号を送信してサブ基板 20 に設定変更動作に伴う設定値を確定する信号がメイン基板 10 に入力されたことを通知する。

【0113】

また通信制御手段 174 は、特殊抽選が行われた場合に、サブ基板 20 に対して特殊停止信号を送信することによって、サブ基板 20 に特殊停止処理の実行が決定されたことあるいはハズレであることを通知する通信制御を行う。

10

【0114】

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

【0115】

演出制御手段 180 は、サブメモリ 190 S の演出データ記憶手段 191 S に記憶されている演出データに基づいて、表示装置 330 (演出装置の一例) に表示演出を実行させたり、音響装置 340 (演出装置の一例) に音響演出を実行させたりする制御を行う。例えば、メダルの投入やベットボタン B0、スタートレバー S L、ストップボタン B1 ~ B3 に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプや LED を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイ LCD の表示内容を変化させたり、スピーカから音を出力させたりすることにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出を実行させる制御を行う。

20

【0116】

また演出制御手段 180 は、複数種類の演出状態(制御状態)の間で演出状態を変化させており、所定条件下で演出フラグ記憶手段 193 S に A T フラグを設定することにより演出状態をアシストタイム状態(A T 状態:特別演出状態、有利制御状態)に設定し、A T 状態の終了条件の成立に伴い A T フラグをクリアすることによって A T 状態を終了させる制御を行う。そして演出制御手段 180 は、演出状態が A T 状態に設定されている場合に、複数種類の役のうち予め定められた役が当選した遊技で当選役の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる制御を行う。

30

【0117】

具体的に説明すると、演出制御手段 180 は、演出状態が A T 状態に設定されている場合に、内部抽選でベルが 2 種類のスイカと重複して当選すると、ベルを入賞させることができるストップボタンの押下順序を報知する第 1 入賞補助演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる制御を行う。第 1 入賞補助演出としては、種々の演出を採用することができ、例えば、ベルを入賞させるために最初に押下すべきストップボタンの種類を報知する演出画像を液晶ディスプレイ LCD に表示させたり、ベルを入賞させるために最初に押下すべきストップボタンの種類を報知する音声をスピーカ S P から出力させたりすることができる。

40

【0118】

また演出制御手段 180 は、演出状態が A T 状態に設定されている場合に、内部抽選で複数種類のリプレイが当選すると、リプレイ B を入賞させることができるストップボタンの押下順序を報知する第 2 入賞補助演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる制御を行う。第 2 入賞補助演出としては、種々の演出を採用することができ、例えば、リプレイ B を入賞させるために最初に押下すべきストップボタンの種類を報知する演出画像を液晶ディスプレイ LCD に表示させたり、リプレイ B を入賞させるために最初に押下すべきストップボタンの種類を報知する音声をスピーカ S P から出力させたりすることができる。

【0119】

50

従って演出状態がA T状態に設定されている場合には、第1入賞補助演出が行われることにより当選役の入賞率が高くなるため、遊技者の手持ちのメダルが増加しやすくなり、かつ第2入賞補助演出が行われることによりリプレイBの入賞率が高くなるため、リプレイの抽選状態が第1リプレイ高確率状態から第2リプレイ低確率状態に移行されずに第2リプレイ高確率状態に移行される確率が高くなり、遊技者の手持ちのメダルが減少し難くなる。すなわち本実施形態では、演出状態がA T状態に設定されたA T遊技区間（特別遊技区間）は、メダルの獲得性能が上昇するため遊技者に有利な遊技区間となっている。

【0120】

詳細には本実施形態では、演出制御手段180は、メイン基板10から送信される特殊停止信号を受信したことを契機としてA T抽選を行う。A T抽選では、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値をサブメモリ190Sの演出抽選テーブル記憶手段192Sに記憶されているA T抽選テーブルと比較して、比較結果に応じてA T抽選に当選したか否かを判定する。ここでA T抽選テーブルでは、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、サブメモリ190MのA T終了判定カウンタ194Sの記憶値に「50」（第1の値）を加算すること、「30」（第2の値）を加算すること、ハズレのいずれかが対応づけられており、A T抽選で取得した乱数値がA T抽選テーブルにおいて「50」を加算することに対応付けられている場合に「50」を加算することに当選したと判定され、A T抽選で取得した乱数値がA T抽選テーブルにおいて「30」を加算することに対応付けられている場合に「30」を加算することに当選したと判定される。

【0121】

そして演出制御手段180は、A T抽選で「50」を加算することが当選した場合には、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値に50回の遊技回数に相当する値（例えば、50）を加算（特典を付与）し、A T抽選で「30」を加算することが当選した場合には、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値に30回の遊技回数に相当する値（例えば、30）を加算（特典を付与）する。

【0122】

そして演出制御手段180は、リプレイの抽選状態が第1リプレイ高確率状態あるいは第2リプレイ高確率状態に設定されていることに基づいてA T終了判定カウンタ194Sの記憶値をチェックし、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値が0でない場合には、演出フラグ記憶手段193SにA Tフラグを設定することにより演出状態をA T状態に設定する。すると演出制御手段180は、A T状態の遊技が行われる毎にA T終了判定カウンタ194Sの記憶値から1回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を開始し、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値が閾値（例えば、0）に達すると、演出フラグ記憶手段193SのA TフラグをクリアすることによりA T状態を終了させる。

【0123】

従って本実施形態では、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値が増加されるほどA T遊技区間が長く継続されるので、A T抽選で「50」を加算することが当選した場合とA T抽選で「30」を加算することが当選した場合とを比較すると、A T抽選で「50」を加算することが当選した場合の方がA T遊技区間が長く継続されるという特典が遊技者に付与されるようになっている。

【0124】

ここで本実施形態では、内部抽選でビッグボーナス（BB）が当選した場合には、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値が閾値（例えば、0）に達していなくても、演出フラグ記憶手段193Sに設定されているA TフラグがクリアされることによってA T状態が終了する。ただし、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値が閾値に達することなくA T状態が終了する場合には、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値が初期値（例えば、0）にリセットされるようにしてもよいし、A T状態の終了時におけるA T終了判定カウンタ194Sの記憶値を保持するようにしてもよい。

【 0 1 2 5 】

なお本実施形態の機能は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）によって仮想的に実現することができる。これらのシステムでは、本実施形態のメイン基板10やサブ基板20としてコンピュータを機能させるプログラムを、CD、DVD等の情報記憶媒体あるいはインターネット上のWebサーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット310、ホッパーユ

10

【 0 1 2 6 】

2. 本実施形態の制御手法

以下では、本実施形態の遊技機において採用されている各種の制御手法を具体的に説明する。

【 0 1 2 7 】

本実施形態の遊技機では、図5に示すように、第1リールR1および第3リールR3のそれぞれの外周面には、特殊小役の入賞形態を構成するV図柄「V」が6コマ間隔で配列されており、ストップボタンB1、B3の押下タイミングに関わらず、V図柄「V」を有効ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。しかし第2リールR2の外周面には、V図柄「V」が4コマ間隔で配列されていない部分があるため、ストップボタンB2の押下タイミングによっては、V図柄「V」を有効ライン上の表示位置に引き込むことができない場合があるようになっている。

20

【 0 1 2 8 】

具体的には本実施形態では、内部抽選で特殊小役が当選した遊技における第2リールR2についての押下検出位置が、第2リールR2の第1コマ～第10コマ、第14コマ～第18コマの図柄のいずれかが中段の表示位置に表示される位置である場合には、V図柄「V」を有効ライン上の表示位置に引き込むことにより特殊小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるが、第2リールR2の押下検出位置が、第2リールR2の第0コマ、第11コマ～第13コマ、第19コマ～第20コマの図柄のいずれかが中段の表示位置に表示される位置である場合には、V図柄「V」を有効ライン上の表示位置に引き込むことができずに特殊小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されないようになっている。

30

【 0 1 2 9 】

そして本実施形態では、内部抽選で特殊小役が当選した際にメイン基板10において行われた特殊抽選で特殊停止処理の実行が当選した場合には、特殊小役の入賞形態を構成するV図柄「V」が有効ライン上に表示されるようにストップボタンB2の押下操作が行われたことに基づいて、特殊停止処理が実行される。詳細には本実施形態では、特殊停止処理の実行が当選した遊技における第2リールR2についての押下検出位置が、第2リールR2の第1コマ、第2コマ、第6コマ、第7コマ、第14コマ、第15コマの図柄のいずれかが中段の表示位置に表示される第1位置である場合には、すなわち第2リールR2についての滑りコマ数が1コマ以内となるようにストップボタンB2の押下操作が行われた場合には、第1特殊停止処理（第1遅延処理）が実行される。

40

【 0 1 3 0 】

この第1特殊駆動処理では、ストップボタンB2が押下された時点から190ms以内に第2リールR2を停止させずに、ストップボタンB2の押下検出位置に対応する実際の停止位置を5回通過した後に、すなわちストップボタンB2が押下されてから第2リールR2が5周回転した後に、ストップボタンB2の押下検出位置に対応する実際の停止位置

50

で第2リールR2を停止させるように第2リールR2の回転駆動が制御される。つまり第1特殊停止処理では、ストップボタンB2が押下されてから第2リールR2が5周回転した後に、V図柄「V」が有効ライン上の表示位置に表示されるように第2リールR2が停止される。

【0131】

一方、特殊停止処理の実行が当選した遊技における第2リールR2についての押下検出位置が、第2リールR2の第3コマ～第5コマ、第8コマ～第10コマ、第16コマ～第18コマの図柄のいずれかが中段の表示位置に表示される第2位置である場合には、すなわち第2リールR2についての滑りコマ数が2コマ以上となるようにストップボタンB2の押下操作が行われた場合には、第2特殊停止処理(第2遅延処理)が実行される。

10

【0132】

この第2特殊駆動処理では、ストップボタンB2が押下された時点から190ms以内に第2リールR2を停止させずに、ストップボタンB2の押下検出位置に対応する実際の停止位置を2回通過した後に、すなわちストップボタンB2が押下されてから第2リールR2が2周回転した後に、ストップボタンB2の押下検出位置に対応する実際の停止位置で第2リールR2を停止させるように第2リールR2の回転駆動が制御される。つまり第2特殊停止処理では、ストップボタンB2が押下されてから第2リールR2が2周回転した後に、V図柄「V」が有効ライン上の表示位置に表示されるように第2リールR2が停止される。

【0133】

20

また本実施形態では、特殊停止処理の実行が当選した遊技における第2リールR2の押下検出位置が第1位置であることに基づいて、第1特殊停止処理が実行されることを通知する第1特殊停止信号がメイン基板10からサブ基板20に対して送信され、特殊停止処理の実行が当選した遊技における第2リールR2の押下検出位置が第2位置であることに基づいて、第2特殊停止処理が実行されることを通知する第2特殊停止信号がメイン基板10からサブ基板20に対して送信される。

【0134】

すると、第1特殊停止信号あるいは第2特殊停止信号が受信されたことに基づいてサブ基板20においてAT抽選が行われる。詳細には本実施形態では、第1特殊停止処理が実行されることが通知された場合には、演出抽選テーブル記憶手段192Sに記憶されているAT抽選テーブルのうち図10に示すAT抽選テーブルAが参照されてAT抽選が行われ、第2特殊停止処理が実行されることが通知された場合には、図10に示すAT抽選テーブルBが参照されてAT抽選が行われる。

30

【0135】

このAT抽選テーブルAおよびAT抽選テーブルBでは、図10に示すように、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、AT終了判定カウンタ194Sの記憶値に「50」(第1の値)を加算すること、「30」(第2の値)を加算すること、ハズレのいずれかが対応づけられており、AT抽選テーブルBよりもAT抽選テーブルAの方が、「50」を加算することが当選となる確率が高くなる一方で「30」を加算することが当選となる確率とハズレとなる確率が低くなるように各乱数値と抽選結果の対応関係が設定されている。

40

【0136】

従って本実施形態では、第1特殊停止処理が実行される場合には、AT抽選においてAT終了判定カウンタ194Sの記憶値に「50」を加算することが当選しやすくなり、第2特殊停止処理が実行される場合には、AT抽選においてAT終了判定カウンタ194Sの記憶値に「30」を加算することが当選しやすくなっている。すなわち本実施形態では、第1特殊停止処理が実行される場合には、第2特殊停止処理が実行される場合よりも、AT抽選においてAT終了判定カウンタ194Sの記憶値に「50」を加算することが当選しやすくなっている点およびハズレとなりにくくなっている点で、特典が付与されるようになっている。

50

【 0 1 3 7 】

そして本実施形態では、第1特殊停止処理が実行される場合には、ストップボタンB2が押下されてから第2リールR2が5周回転している間において、AT終了判定カウンタ194Sの記憶値が増加することに対する遊技者の期待感を高める第1特殊演出が表示装置330や音響装置340により実行される。そして第2リールR2が停止されたタイミングで、AT抽選の結果を示す演出が表示装置330や音響装置340により実行される。

【 0 1 3 8 】

一方、第2特殊停止処理が実行される場合には、ストップボタンB2が押下されてから第2リールR2が2周回転している間において、AT終了判定カウンタ194Sの記憶値が増加することに対する遊技者の期待感を高める第2特殊演出が表示装置330や音響装置340により実行される。そして第2リールR2が停止されたタイミングで、AT抽選の結果を示す演出が表示装置330や音響装置340により実行される。

10

【 0 1 3 9 】

そして、AT抽選において「50」を加算することが当選した場合には、AT終了判定カウンタ194Sの記憶値に「50」が加算され、AT抽選で「30」を加算することが当選した場合には、AT終了判定カウンタ194Sの記憶値に「30」が加算される。

【 0 1 4 0 】

こうして本実施形態では、メイン基板10により行われる特殊停止処理の種類に応じて、サブ基板20により行われるAT抽選において参照されるAT抽選テーブルが切り替えられるので、サブ基板20からメイン基板10へ信号を送信することができなくても、メイン基板10により制御される特殊停止処理の実行有無および実行される特殊停止処理の種類と、サブ基板20により制御されるAT終了判定カウンタ194Sの記憶値に加算される値とを連動させることができる。従って本実施形態によれば、各特殊停止処理が実行された場合におけるAT終了判定カウンタ194Sの記憶値が増加されることに関する信頼度が形成されるようにすることができる。

20

【 0 1 4 1 】

これにより本実施形態では、第1特殊停止処理が実行された場合には、AT終了判定カウンタ194Sの記憶値に「50」が加算されることに対する遊技者の期待感を高めることができ、第2特殊停止処理が実行された場合には、AT終了判定カウンタ194Sの記憶値に「30」が加算されることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

30

【 0 1 4 2 】

特に本実施形態では、特殊停止処理が実行されることにより遊技の進行が遅延するため、特殊停止処理の実行有無および実行される特殊停止処理の種類と、AT終了判定カウンタ194Sの記憶値に加算される値とが連動しない場合には、特殊停止処理の実行が遊技者にとって煩わしく感じられてしまうおそれがあるが、本実施形態によればかかる問題が発生しないようにすることができる。

【 0 1 4 3 】

また本実施形態では、内部抽選で特殊小役が当選した遊技における第2リールR2についての押下検出位置に応じて、第1特殊停止処理の実行と第2特殊駆動処理の実行とが切り替えられるので、特定の押下検出位置を狙って停止操作を行うことができる遊技者は、第1特殊停止処理を実行させることによりAT終了判定カウンタ194Sの記憶値が増加される確率を上昇させることができる。すなわち本実施形態によれば、特定種類の特殊停止処理の実行に関して遊技者が停止操作による技術的な介入をすることを通じて、AT終了判定カウンタ194Sの記憶値の増加に関して遊技者が停止操作による技術的な介入をすることができる。そして本実施形態では、かかる停止操作を契機として遅延処理が実行されるので、遅延処理による演出効果を大いに高めることができる。

40

【 0 1 4 4 】

3. 本実施形態の処理

続いて、フローチャートを参照しながら本実施形態の制御手法を実現する処理の一例に

50

ついて説明する。

【0145】

図11は、本実施形態の遊技機のメイン基板10において行われる第1リールR1～第3リールR3の停止制御処理の一例を示すフローチャート図である。図11に示すように本実施形態では、まず、スタートレバーSLが押下されると(ステップS10)、内部抽選が行われる(ステップS12)。そして内部抽選で特殊小役が当選すると(ステップS14でY)、特殊抽選が行われ(ステップS16)、第1リールR1～第3リールR3の回転駆動が開始される(ステップS18)。

【0146】

そして、第1リールR1が回転中であって、かつストップボタンB1が押下されると(ステップS20でY)、通常停止処理により第1リールR1が停止される(ステップS22)。

10

【0147】

また、第2リールR2が回転中であって、かつストップボタンB2が押下されると(ステップS24でY)、特殊抽選に当選しているか否かが判断される(ステップS26)。ここで特殊抽選に当選し(ステップS26でY)、押下検出位置が第1位置である場合には(ステップS28でY)、第1特殊停止信号がサブ基板20に送信され(ステップS30)、第1特殊停止処理により第2リールR2が停止される(ステップS32)。また、押下検出位置が第2位置である場合には(ステップS34でY)、第2特殊停止信号がサブ基板20に送信され(ステップS36)、第2特殊停止処理により第2リールR2が停止される(ステップS38)。

20

【0148】

一方、特殊抽選に当選しなかった場合(ステップS26でN)、および特殊抽選に当選したが押下検出位置が第1位置でもなく第2位置でもない場合には(ステップS34でN)、通常停止処理により第2リールR2が停止される(ステップS39)。

【0149】

また、第3リールR3が回転中であって、かつストップボタンB3が押下されると(ステップS40でY)、通常停止処理により第3リールR3が停止される(ステップS42)。

【0150】

そして第1リールR1～第3リールR3が全て停止した場合には(ステップS44でY)、停止制御処理を終了し、第1リールR1～第3リールR3が全て停止していない場合には(ステップS44でN)、ステップS20に戻る。

30

【0151】

図12は、本実施形態の遊技機のサブ基板20において行われるAT抽選処理の一例を示すフローチャート図である。図12に示すように本実施形態では、まず、メイン基板10から第1特殊停止信号を受信すると(ステップS52でY)、AT抽選テーブルAを参照してAT抽選が行われる(ステップS54)。一方、第2特殊停止信号を受信すると(ステップS56でY)、AT抽選テーブルBを参照してAT抽選が行われる(ステップS58)。

40

【0152】

そして、AT抽選の結果、AT終了判定カウンタ194Sの記憶値に「50」を加算することが当選した場合には(ステップS60でY)、AT終了判定カウンタ194Sの記憶値に「50」が加算される(ステップS62)。一方、「30」を加算することが当選した場合には(ステップS64でY)、AT終了判定カウンタ194Sの記憶値に「30」が加算される(ステップS66)。

【0153】

4. 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種

50

の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせる採用することができる。

【0154】

4-1. 変形例1 (遅延処理の実行判断)

例えば上記実施形態では、内部抽選で特殊小役が当選した遊技におけるストップボタンB2の押下タイミングによっては特殊小役を入賞させることができない場合があるように第1リールR1~第3リールR3の外周面に図柄が配列されている例を挙げて説明したが、ストップボタンB1~B3の押下タイミングに関わらず特殊小役を入賞させることができるように第1リールR1~第3リールR3の外周面に図柄が配列されていてもよい。

【0155】

また上記実施形態では、リプレイの抽選状態に関わらず内部抽選で特殊小役が当選したことを契機として特殊抽選が行われる例を挙げて説明したが、リプレイの抽選状態が第1リプレイ高確率状態および第2リプレイ高確率状態である場合にのみ特殊抽選が行われるなど、リプレイの抽選状態が特定の状態である場合に特殊抽選が行われるようにしてもよいし、メイン基板10が特殊停止処理の許可状態と禁止状態との間で設定状態を移行させ、設定状態が許可状態であることを条件に特殊抽選が行われるようにしてもよい。

10

【0156】

また上記実施形態では、内部抽選で特殊小役が当選するとストップボタンB1~B3の押下操作が行われる前に特殊抽選が行われる例を挙げて説明したが、内部抽選で特殊小役が当選した遊技においてストップボタンB2が行われたことを契機として特殊抽選が行われるようにしてもよい。

20

【0157】

また、設定値記憶手段196Mに記憶されている設定値(設定状態)に応じて、特殊抽選で参照する特殊抽選テーブルが切り替えられるようにしてもよい。この例では、特殊抽選テーブル記憶手段197Mに、設定1~設定6のそれぞれについて特殊停止処理の実行が当選する確率が異なる特殊抽選テーブルが記憶されており、設定値記憶手段196Mに記憶されている設定値に応じた特殊抽選テーブルが選択されるようにしてもよい。

【0158】

また上記実施形態では、特殊小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるようにストップボタンB1~B3の押下操作が行われる場合に特殊停止処理が行われる例を挙げて説明したが、役の入賞形態に関わらない特定の図柄組合せが有効ライン上に表示されるようにストップボタンB1~B3の押下操作が行われる場合に特殊停止処理が行われるようにしてもよい。

30

【0159】

また上記実施形態では、特殊抽選に当選しても特殊小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるようにストップボタンB1~B3の押下操作が行われない場合には特殊停止処理が行われない例を挙げて説明したが、かかる場合には第1特殊停止処理および第2特殊停止処理とは遅延期間が異なる第3特殊停止処理が行われるようにしてもよい。そして第3特殊停止処理が行われた場合には、AT抽選テーブルBよりもAT終了判定カウンタ194Sに「50」を加算することが当選となる確率および「30」を加算することが当選となる確率が低くなり、ハズレとなる確率が高くなるように各乱数値と抽選結果の対応関係が設定されたAT抽選テーブルCを参照してAT抽選が行われるようにしてもよい。すなわち、ストップボタンB1~B3の押下順序や押下タイミングなどの停止操作の態様に依りて、特殊停止処理の実行有無や実行対象となる特殊停止処理の種類が切り替えられるようにしてもよい。

40

【0160】

また上記実施形態では、内部抽選で特殊小役が当選しかつ特殊抽選に当選した遊技における第2リールR2についての押下検出位置に応じて実行対象となる特殊停止処理の種類が切り替えられる例を挙げて説明したが、特定遊技における第1リールR1~第3リールR3の少なくとも1つのリールについての押下検出位置に応じて実行対象となる特殊停止処理の種類が切り替えられるようにしてもよいし、特定遊技における第1リールR1~第

50

3 リール R 3 の少なくとも 1 つのリールについての停止位置に応じて実行対象となる特殊停止処理の種類が切り替えられるようにしてもよいし、特定遊技における第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の少なくとも 1 つのリールについての滑りコマ数に応じて実行対象となる特殊停止処理の種類が切り替えられるようにしてもよい。

【 0 1 6 1 】

また、例えば複数種類の小役が重複して当選した遊技や複数種類のリプレイが重複して当選した遊技における役の当選態様とストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序に応じて、特殊停止処理の実行有無や実行対象となる特殊停止処理の種類が切り替えられるようにしてもよい。この場合には、例えばストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミングに関わらずベルを入賞させることができる順序でストップボタン B 1 ~ B 3 の押下操作が行われたか否かに応じて特殊停止処理の実行有無や実行対象となる特殊停止処理の種類が切り替えられるようにしてもよい。

10

【 0 1 6 2 】

また、例えばストップボタン B 1 ~ B 3 のうち、最初に押下されたストップボタンによる押下検出位置に応じて、特殊停止処理の実行有無や実行対象となる特殊停止処理の種類が切り替えられるようにしてもよいし、特殊抽選で決定された順番に押下されたストップボタンによる押下検出位置に応じて、特殊停止処理の実行有無や実行対象となる特殊停止処理の種類が切り替えられるようにしてもよい。

【 0 1 6 3 】

4 - 2 . 変形例 2 (遅延処理)

20

また上記実施形態では、特殊停止処理として、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転が定常回転に達するとストップボタン B 1 ~ B 3 の押下操作を受け付けるが所定期間が経過した後に押下操作が行われたストップボタン B に対応するリール R の回転を停止させる保留制御が行われることにより遊技の進行が遅延される例を挙げて説明したが、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転が定常回転に達しても所定期間が経過するまでストップボタン B 1 ~ B 3 の押下操作を受け付けない無効化制御が行われることにより遊技の進行が遅延されるようにしてもよい。この例では、第 1 特殊停止処理では、特定リールについては定常回転に達してから 5 秒経過後に特定リールに対応するストップボタンの押下操作を受け付け、第 2 特殊停止処理では、特定リールについては定常回転に達してから 2 秒経過後に特定リールに対応するストップボタンの押下操作を受け付けるようにしてもよい。

30

【 0 1 6 4 】

また上記実施形態では、停止操作の態様に応じて、第 2 リール R 2 の回転停止に関して、通常停止処理と特殊停止処理とが切り替えられる例を挙げて説明したが、メダルを投入状態に設定することに関して、あるいは第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転開始に関して、役の入賞判定に関して、あるいはメダルの払い出しに関して、通常処理と通常処理よりも遊技の進行を遅延させる遅延処理とが切り替えられるようにしてもよい。

【 0 1 6 5 】

詳細には、メダルを投入状態に設定することに関する遅延処理では、入賞判定あるいはメダルの払い出しが終了しても所定期間が経過するまでベットボタン B 0 の押下操作を受け付けない無効化制御、または入賞判定あるいはメダルの払い出しが終了するとベットボタン B 0 の押下操作を受け付けるが通常期間よりも長い所定期間が経過した後にメダルを投入状態に設定する保留制御が行われることにより遊技の進行が遅延される。また、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転開始に関する遅延処理では、メダルが投入状態に設定され、かつウェイト期間が経過しても所定期間が経過するまでスタートレバー S L の押下操作を受け付けない無効化制御、またはメダルが投入状態に設定され、かつウェイト期間が経過するとスタートレバー S L の押下操作を受け付けるが通常期間よりも長い所定期間が経過した後に第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転を開始させる保留制御が行われることにより遊技の進行が遅延される。また、役の入賞判定に関する遅延処理では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転が停止してから通常期間よりも長い所定期間が経過した後に入賞判定が行われる保留制御が行われることにより遊技の進行が遅延される。ま

40

50

た、メダルの払い出しに関する遅延処理では、入賞判定が終了してから通常期間よりも長い所定期間が経過した後にメダルが払い出される保留制御が行われることにより遊技の進行が遅延される。

【 0 1 6 6 】

また、停止操作の態様に応じて、第1リールR1～第3リールR3の回転駆動に関して、通常駆動処理（通常処理）と特殊駆動処理（遅延処理）とが切り替えられることにより、第1リールR1～第3リールR3の回転駆動が開始されてから、各リールの回転速度がそれぞれ所定速度（約80rpm）に達した定常回転に移行するまでの期間が調整されるようにしてもよい。

【 0 1 6 7 】

具体的に説明すると、この例では通常駆動処理を行う場合には、リール制御手段130は、第1リールR1～第3リールR3の正回転（図柄が下方へ移動するように観察される方向での回転：図5参照）での回転駆動を略同時に開始させ、略同時に各リールの回転速度が所定速度に達するように各リールの回転駆動を制御する。

【 0 1 6 8 】

またこの例ではリール制御手段130は、内部抽選で特殊小役が当選した遊技における停止操作の態様に応じて、第1特殊駆動処理（第1遅延処理）と第2特殊駆動処理（第2遅延処理）とを切り替えて行うようにしてもよい。そして第1特殊駆動処理を行う場合には、リール制御手段130は、内部抽選で特殊小役が当選した遊技の次の遊技におけるスタートレバーSLの押下操作を契機として、第1リールR1～第3リールR3が略同時に逆回転（図柄が上方へ移動するように観察される方向での回転）で回転駆動を開始し、その後、各リールの回転方向を正回転に変更して、各リールが略同時に定常回転に達するように各リールの回転駆動を制御する。そして本実施形態では、第1特殊駆動処理が行われる場合には、第1リールR1～第3リールR3の回転駆動の開始時に各リールを逆回転させる分だけ、通常駆動処理が行われる場合よりも、全てのリールが定常回転に達するまでの所要時間が長くなるため、第1リールR1～第3リールR3が回転を開始してからストップボタンB1～B3の押下操作が有効化されるまでの期間が長期化し、通常駆動処理が行われる場合と比べて遊技の進行が遅延することになる。

【 0 1 6 9 】

また第2特殊駆動処理を行う場合には、リール制御手段130は、内部抽選で特殊小役が当選した遊技の次の遊技におけるスタートレバーSLの押下操作を契機として、第1リールR1～第3リールR3が「第1リールR1 第2リールR2 第3リールR3」の順に時期をずらして正回転で回転駆動を開始し、その後、各リールが「第1リールR1 第2リールR2 第3リールR3」の順に定常回転に達するように各リールの回転駆動を制御する。そして本実施形態では、第2特殊駆動処理が行われる場合には、第1リールR1～第3リールR3の回転駆動の開始時期をずらしている分だけ、通常駆動処理が行われる場合よりも、全てのリールが定常回転に達するまでの所要時間が長くなるため、第1リールR1～第3リールR3が回転を開始してからストップボタンB1～B3の押下操作が有効化されるまでの期間が長期化し、通常駆動処理が行われる場合と比べて遊技の進行が遅延することになる。

【 0 1 7 0 】

また上記実施形態では、遅延処理として、ストップボタンB2の操作態様が特定の操作態様であった場合に、ストップボタンB2の押下操作を受け付けるが通常期間（200ms）よりも長い所定期間（5sあるいは2s）が経過するまでストップボタンB2に対応する第2リールR2の回転を停止させることを保留する保留制御が行われることにより遊技の進行が遅延される例を挙げて説明したが、ストップボタンB2の操作態様が特定の操作態様であった場合に、ストップボタンB2の押下操作を受け付けてから190ms以内にストップボタンB2に対応する第2リールR2の回転を停止させるが、ストップボタンB2よりも後に押下されるストップボタンBの回転停止に関して保留制御あるいは無効化制御が行われるようにしてもよい。ここでストップボタンB2がストップボタンB1～B

10

20

30

40

50

3のうち最後に押下される場合であって、ストップボタンB2の操作態様が特定の操作態様である場合に、ストップボタンB2の押下操作を受け付けてから190ms以内にストップボタンB2に対応する第2リールR2の回転を停止させつつ、その遊技についての役の入賞判定に関する遅延処理、メダルの払い出しに関する遅延処理、次の遊技についてのメダルを投入状態に設定することに関する遅延処理、第1リールR1～第3リールR3の回転開始に関する遅延処理、第1リールR1～第3リールR3の回転停止に関する遅延処理が行われるようにしてもよい。

【0171】

また上記実施形態では、特殊小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示される際の停止操作の態様に応じて遅延処理が行われる例を挙げて説明したが、特定の図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて(リールの停止状態が特定の停止状態となる場合に)遅延処理が行われるようにしてもよい。この例では、特定の図柄組合せが有効ライン上に表示されたか否かに応じて遅延処理の実行有無や遅延処理の種類が切り替えられるようにしてもよいし、有効ライン上に表示された図柄組合せの種類に応じて遅延処理の実行有無や遅延処理の種類が切り替えられるようにしてもよい。

10

【0172】

ここで、メダルを投入状態に設定することに関する遅延処理、あるいは第1リールR1～第3リールR3の回転開始に関する遅延処理を行う場合には、停止操作の態様に応じて遅延処理を実行することを決定した遊技の次の遊技以降において遅延処理が実行されるようにすることができ、第1リールR1～第3リールR3の回転停止に関する遅延処理、あるいはメダルの払い出しに関する遅延処理では、停止操作の態様に応じて遅延処理を実行することを決定した遊技以降において遅延処理が実行されるようにすることができる。

20

【0173】

そして上述したいずれの遅延処理を採用する場合であっても、メイン基板10が複数種類の遅延処理から実行対象とする遅延処理を選択し、選択された遅延処理の種類に応じてサブ基板20が特典付与処理を行うようにすることができる。ここで複数種類の遅延処理の間では、遅延する期間が異なるようにしてもよいし、遅延する対象が異なるようにしてもよい。例えば第1遅延処理としてメダルを投入状態に設定することに関する遅延処理が設定され、第2遅延処理として第1リールR1～第3リールR3の回転開始に関する遅延処理が設定されるようにしてもよいし、第1遅延処理として第1リールR1の回転停止に関する遅延処理が設定され、第2遅延処理として第2リールR2の回転停止に関する遅延処理が設定されるようにしてもよい。

30

【0174】

4-3. 変形例3(特典付与処理)

また上記実施形態では、特殊停止処理が実行されない場合にはAT抽選が行われない例を挙げて説明したが、特殊停止処理が実行されない場合には、AT抽選テーブルBよりもAT終了判定カウンタ194Sに「50」を加算することが当選となる確率および「30」を加算することが当選となる確率が低くなり、ハズレとなる確率が高くなるように各乱数値と抽選結果の対応関係が設定されたAT抽選テーブルCを参照してAT抽選が行われるようにしてもよいし、特殊停止処理が実行される場合には、AT抽選テーブルAを参照してAT抽選が行われ、特殊停止処理が実行されない場合には、AT抽選テーブルBを参照してAT抽選が行われるようにしてもよい。すなわち、実行される特殊停止処理の種類や特殊停止処理の実行有無に応じてAT抽選テーブルが切り替えられるようにしてもよい。

40

【0175】

また上記実施形態では、AT抽選の結果に応じてAT終了判定カウンタ194Sに加算される値が選択される例を挙げて説明したが、複数種類の特殊停止処理のそれぞれに対してAT終了判定カウンタ194Sの記憶値に加算する値(例えば、0、30、50のいずれか)を対応付けておき、実行対象とする特殊停止処理の種類に対応する値がAT終了判定カウンタ194Sに加算する値として選択されるようにしてもよい。この例では、第1

50

特殊停止処理が実行された場合にはA T終了判定カウンタ194Sの記憶値に加算する値として「50」が選択され、第2特殊停止処理が実行された場合にはA T終了判定カウンタ194Sに加算する値として「30」が選択されるようにしてもよい。

【0176】

また上記実施形態では、ストップボタンB1～B3の押下操作の態様に応じて、実行対象とする特殊停止処理が選択され、選択された特殊停止処理の種類に応じて、遊技者に特典が付与される例を挙げて説明したが、特定種類の特殊停止処理が実行される遊技におけるストップボタンB1～B3の押下操作の態様に応じて、遊技者に特典が付与されるようにしてもよい。この例では、例えば第1特殊停止処理が実行される遊技において特定の図柄組合せが有効ライン上に表示されるようにストップボタンB1～B3の押下操作が行われ、第2特殊停止処理が実行される遊技において特定の図柄組合せが有効ライン上に表示されるようにストップボタンB1～B3の押下操作が行われることを条件として、A T抽選テーブルBを参照してA T抽選が行われるようにしてもよい。

10

【0177】

また上記実施形態では、サブ基板20でA T抽選が行われる例を挙げて説明したが、A T抽選はメイン基板10で行われるようにしてもよい。この例ではメイン基板10が、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値に「50」を加算することが決定されたこと、「30」を加算することが決定されたこと、あるいはハズレであることをサブ基板20に通知する通信制御を行い、メイン基板10からの通知に基づいて、サブ基板20が、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値を増加させるようにしてもよい。

20

【0178】

また上記実施形態では、遊技者に付与される特典として、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値が増加される例、あるいはA T終了判定カウンタ194Sの記憶値が増加されやすいA T抽選テーブルを参照してA T抽選が行われる例を挙げて説明したが、遊技者に付与される特典として、設定値記憶手段196Mに記憶されている設定値を報知する演出が行われるようにしてもよい。この例では、例えば第1特殊停止処理が実行される場合には、設定値を報知する演出を行うことが当選する確率が相対的に高い抽選テーブルを参照して演出抽選が行われ、第2特殊停止処理が実行される場合には、設定値を報知する演出を行うことが当選する確率が相対的に低い抽選テーブルを参照して演出抽選が行われるようにしてもよい。

30

【0179】

また、設定値記憶手段196Mに記憶されている設定値(設定状態)に応じて、A T抽選で参照するA T抽選テーブルが切り替えられるようにしてもよい。この例では、演出抽選テーブル記憶手段192Sに、設定1～設定6のそれぞれについて、A T抽選テーブルAとA T抽選テーブルBを含むA T抽選テーブル群が記憶されており、設定値記憶手段196Mに記憶されている設定値に応じたA T抽選テーブル群から、停止操作の態様に応じたA T抽選テーブルが選択されるようにしてもよい。ここで各A T抽選テーブル群では、A T抽選テーブルAおよびA T抽選テーブルBのうち少なくとも1種類のA T抽選テーブルについて、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値に「50」を加算することが当選する確率、A T終了判定カウンタ194Sの記憶値に「30」を加算することが当選する確率、あるいはハズレの確率が異なるようにしてもよい。

40

【符号の説明】

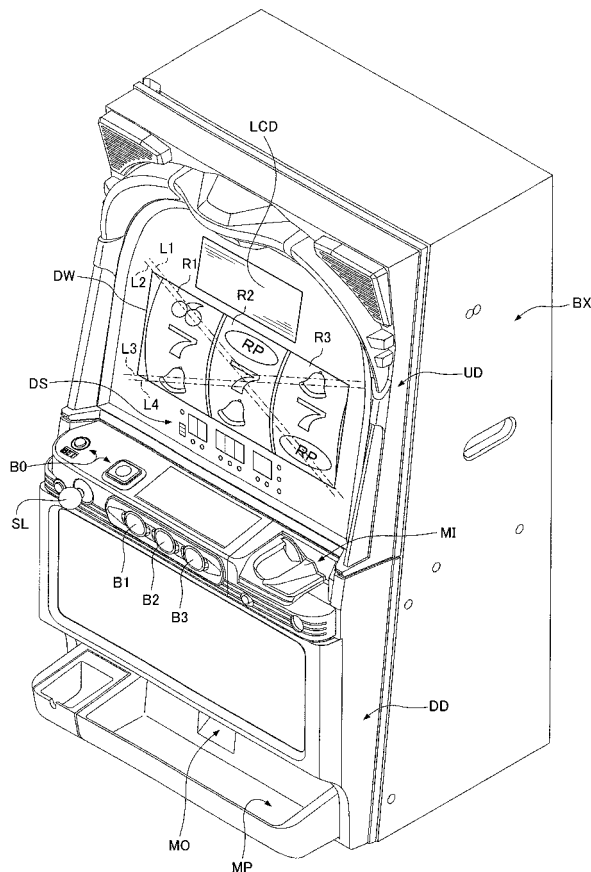
【0180】

B X 収納箱、U D 前面上扉、D D 前面下扉、D W 表示窓、
L 1～L 4 有効ライン、D S 遊技情報表示部、S P スピーカ、
R 1 第1リール、R 2 第2リール、R 3 第3リール、
B 0 ベットボタン、S L スタートレバー、B 1～B 3 ストップボタン、
M I メダル投入口、M O メダル払い出し口、
M P メダル受け皿、H P ホッパーユニット、

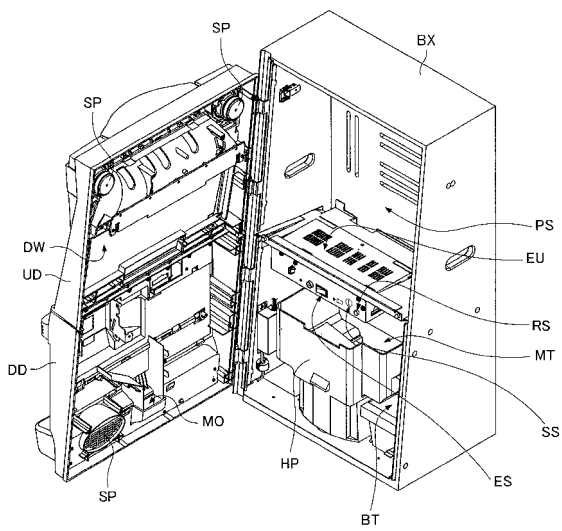
50

- M T メダル貯蔵タンク、 B T 余剰メダル貯蔵タンク、
- P S リールユニット収納スペース、 E U 電源ユニット、 E S 電源スイッチ、
- S S 設定変更スイッチ、 R S リセットスイッチ、
- 1 0 メイン基板、 1 0 0 設定値変更手段、 1 0 5 投入受付手段、
- 1 1 0 乱数発生手段、 1 2 0 内部抽選手段、 1 3 0 リール制御手段、
- 1 4 0 入賞判定手段、 1 5 0 払出制御手段、 1 6 0 リプレイ処理手段、
- 1 7 0 遊技状態移行制御手段、 1 7 2 リプレイ確率変動手段、
- 1 7 4 通信制御手段、
- 1 9 0 M メインメモリ、 1 9 1 M 内部抽選テーブル記憶手段、
- 1 9 2 M フラグ記憶手段、 1 9 3 M 停止制御テーブル記憶手段、
- 1 9 4 M 入賞判定テーブル記憶手段、 1 9 5 M R T 終了判定カウンタ、
- 1 9 6 M 設定値記憶手段、 1 9 7 M 特殊抽選テーブル記憶手段、
- 2 0 サブ基板、 1 8 0 演出制御手段、
- 1 9 0 S サブメモリ、 1 9 1 S 演出データ記憶手段、
- 1 9 2 S 演出抽選テーブル記憶手段、 1 9 3 S 演出フラグ記憶手段、
- 1 9 4 S A T 終了判定カウンタ、
- 2 1 0 メダル投入スイッチ、 2 2 0 ベットスイッチ、 2 3 0 スタートスイッチ、
- 2 4 0 ストップスイッチ、 3 1 0 リールユニット、 3 1 5 リールインデックス、
- 3 2 5 払い出しメダル検出スイッチ、 3 3 0 表示装置、 3 4 0 音響装置

【図 1】



【図 2】



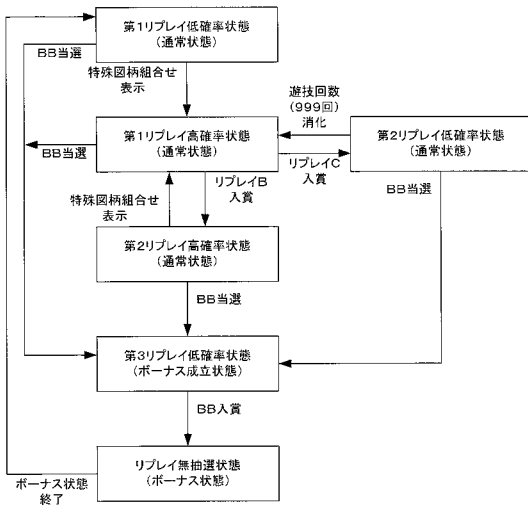
【図7】

当選役	左1st B1→B2→B3 B1→B3→B2	中1st B2→B1→B3 B2→B3→B1	右1st B3→B1→B2 B3→B2→B1
リプレイB + リプレイC	リプレイB	リプレイC	
リプレイB + リプレイC + リプレイD	リプレイC	リプレイB	リプレイC
リプレイB + リプレイC + リプレイE	リプレイC		リプレイB

【図8】

入賞役	図柄組合せ			配当
BB				—
リプレイA				—
リプレイB				—
リプレイC				—
リプレイD				—
リプレイE				—
ベル				9枚
スイカA				9枚
スイカB				9枚
スイカC				9枚
スイカD				9枚
特殊小役				1枚

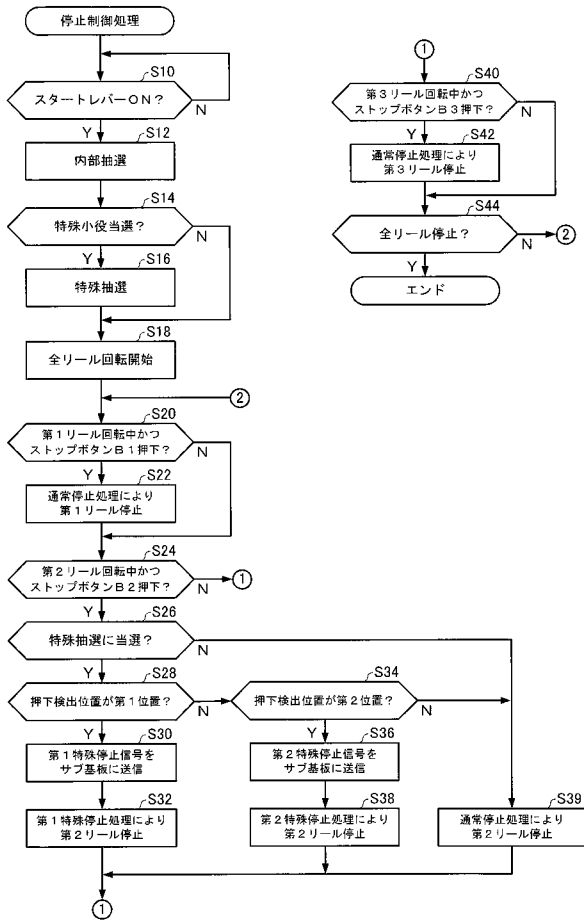
【図9】



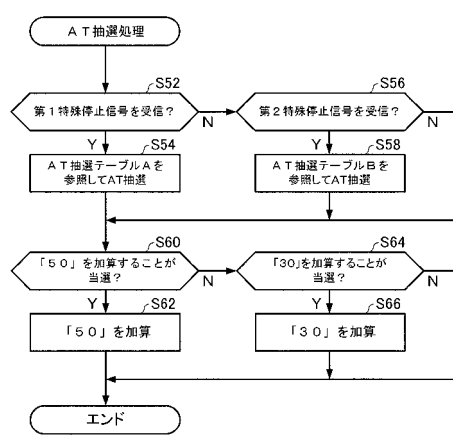
【図10】



【図11】



【図12】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-246627(JP,A)
特開2010-279479(JP,A)
特開2011-45476(JP,A)
特開2009-291392(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04