

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-86709

(P2017-86709A)

(43) 公開日 平成29年5月25日(2017.5.25)

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

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号	特願2015-223489 (P2015-223489)	(71) 出願人	390031772
(22) 出願日	平成27年11月13日 (2015.11.13)		株式会社オリンピア
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74) 代理人	110000936
			特許業務法人青海特許事務所
		(72) 発明者	小島 尚之
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	今井 崇夫
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	松田 泰祐
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内

最終頁に続く

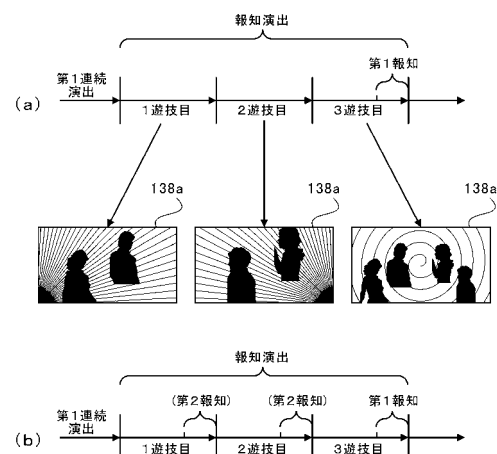
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技者の操作意欲を喚起し、演出効果の向上を図る。

【解決手段】スロットマシンの演出制御手段は、操作部のロック状態を制御し、遊技利益の取得有無を報知する報知演出において、操作部のロック状態をロック解除状態にするとともに、操作部の押圧操作を促し、特定遊技状態が決定されているか否か報知する第1報知と、操作部の押圧操作を促すことなく操作部のロック状態をロック解除状態にする第2報知と、を行う場合がある。

【選択図】図14



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技に使用するための遊技媒体をベットするベット手段と、  
遊技媒体をベットした後、スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、

前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、

前記当選種別抽選で決定した前記当選種別に含まれる小役の入賞に基づいて、前記小役に対応する遊技媒体を払い出す払出制御手段と、

特定遊技状態を含む複数種類の遊技状態のいずれかを決定する状態移行手段と、

遊技の進行に応じて演出を行うとともに、操作部のロック状態を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

遊技利益の取得有無を報知する報知演出において、前記操作部のロック状態をロック解除状態にするとともに、前記操作部の押圧操作を促し、前記特定遊技状態が決定されているか否か報知する第 1 報知と、

前記操作部の押圧操作を促すことなく前記操作部のロック状態をロック解除状態にする第 2 報知と、

を行う場合があることを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

遊技に使用するための遊技媒体をベットするベット手段と、

遊技媒体をベットした後、スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、

前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、

前記当選種別抽選で決定した前記当選種別に含まれる小役の入賞に基づいて、前記小役に対応する遊技媒体を払い出す払出制御手段と、

特定遊技状態を含む複数種類の遊技状態のいずれかを決定する状態移行手段と、

遊技の進行に応じて演出を行う演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

遊技利益の取得有無を報知する報知演出において、前記操作部の押圧操作を促し、前記操作部の押圧操作に応じて前記特定遊技状態が決定されているか否か報知する第 1 報知と、

前記操作部の押圧操作を促すことなく、前記操作部の押圧操作に応じて前記特定遊技状態が決定されているか否か報知する第 2 報知と、

を行う場合があることを特徴とする遊技機。

**【請求項 3】**

前記第 2 報知が行われることなく前記第 1 報知が行われた場合より、前記第 2 報知が行われた場合の方が、前記特定遊技状態が決定された確率が高くなることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記報知演出は複数遊技に跨がって実行され、前記第 1 報知と前記第 2 報知とは実行される遊技が異なることを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

10

20

30

40

50

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技者に遊技上の利益を付与するか否かを抽選により決定する遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技機としてのスロットマシンでは、遊技者によるメダル（遊技媒体）のベットおよびスタートスイッチの操作に応じて、当選役の抽選を行うとともに、種々の図柄が記された複数の回転リールが回転する。そして、抽選結果と遊技者によるストップスイッチの操作に応じて回転リールが順次停止され、払い出しの対象となるラインである有効ライン上に、当選役に対応する図柄組み合わせが表示されると、所定枚数のメダルが払い出されるなど、遊技上の利益（以下、単に遊技利益という）が遊技者に付与されることとなる。

10

## 【0003】

また、スロットマシンでは、遊技の進行に際し、遊技者の有利度合い（遊技利益）を異にする複数種類の遊技状態が設けられている。例えば、ストップスイッチの操作態様が、複数の操作態様のうちの所定の操作態様であること、すなわち、所定の操作順または所定の操作タイミングあるいはこれらの組み合わせであることが入賞条件として設定された遊技利益が大きい当選役（以下、選択当選役という）と他の当選役とが重複した当選種別（以下、選択当選種別という）に当選したときに、その選択当選役の入賞条件となる操作態様（以下、正解操作態様という）が報知されることで（以下、このような所定の当選役の入賞条件となる操作態様を報知する演出を単に補助演出という）、当該選択当選役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン上に容易に表示させることができる、所謂、AT（アシストタイム）遊技が実行されるAT遊技状態を設けているスロットマシンもある。また、所定の確率で上記選択当選種別に当選するように設定しておき、通常遊技状態では、補助演出を行わないことで遊技者のメダルを減少させ、AT遊技状態では、補助演出を行うことで当選した選択当選役を入賞させるようにして、遊技者のメダルを増加させる遊技性も取り入れられている。

20

## 【0004】

また、このような遊技状態の移行に伴い様々な演出が実行される。例えば、スロットマシンに演出スイッチを設け、遊技者の演出スイッチの押圧操作に応じて演出態様を変化させることで、遊技者の遊技への介入度合いを高めている。また、このような演出スイッチを、進出位置や退入位置にロックする技術も知られている（例えば、特許文献1）。

30

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0005】

【特許文献1】特開2011-10677号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0006】

このように、演出スイッチを通じて遊技者を遊技に介入させる遊技性が一般的になっている。しかし、演出スイッチが操作されたか否かは、遊技者の遊技利益に実質的な影響を及ぼさないので、演出スイッチの押圧操作を促しても、遊技者が、それに応じて演出スイッチを操作しない場合があった。このように遊技者の操作意欲が減退すると、操作に応じた演出を準備しても、演出効果を向上できないといった問題があった。

40

## 【0007】

本発明は、このような課題に鑑み、遊技者の操作意欲を喚起し、演出効果の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0008】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、遊技に使用するための遊技媒体をベッ

50

トするベット手段と、遊技媒体をベットした後、スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、前記当選種別抽選で決定した前記当選種別に含まれる小役の入賞に基づいて、前記小役に対応する遊技媒体を払い出す払出制御手段と、特定遊技状態を含む複数種類の遊技状態のいずれかを決定する状態移行手段と、遊技の進行に応じて演出を行うとともに、操作部のロック状態を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、遊技利益の取得有無を報知する報知演出において、前記操作部のロック状態をロック解除状態にするとともに、前記操作部の押圧操作を促し、前記特定遊技状態が決定されているか否か報知する第１報知と、前記操作部の押圧操作を促すことなく前記操作部のロック状態をロック解除状態にする第２報知と、を行う場合があることを特徴とする。

10

20

30

40

50

#### 【０００９】

上記課題を解決するために、本発明の他の遊技機は、遊技に使用するための遊技媒体をベットするベット手段と、遊技媒体をベットした後、スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、前記当選種別抽選で決定した前記当選種別に含まれる小役の入賞に基づいて、前記小役に対応する遊技媒体を払い出す払出制御手段と、特定遊技状態を含む複数種類の遊技状態のいずれかを決定する状態移行手段と、遊技の進行に応じて演出を行う演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、遊技利益の取得有無を報知する報知演出において、前記操作部の押圧操作を促し、前記操作部の押圧操作に応じて前記特定遊技状態が決定されているか否か報知する第１報知と、前記操作部の押圧操作を促すことなく、前記操作部の押圧操作に応じて前記特定遊技状態が決定されているか否か報知する第２報知と、を行う場合があることを特徴とする。

#### 【００１０】

前記第２報知が行われることなく前記第１報知が行われた場合より、前記第２報知が行われた場合の方が、前記特定遊技状態が決定された確率が高くなってもよい。

#### 【００１１】

前記報知演出は複数遊技に跨がって実行され、前記第１報知と前記第２報知とは実行される遊技が異なってもよい。

#### 【発明の効果】

#### 【００１２】

本発明によれば、遊技者の操作意欲を喚起し、演出効果の向上を図ることが可能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【００１３】

【図１】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための外観図である。

【図２】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための前面扉を開いた状態での外観図である。

【図３】リールの図柄配列を示す図である。

【図４】スロットマシンの概略的な電氣的構成を示したブロック図である。

【図５】有効ラインおよび仮想ラインを説明するための説明図である。

【図６】当選役を説明するための説明図である。

【図７】当選役を説明するための説明図である。

【図８】ボーナス状態の移行を説明するための説明図である。

- 【図 9】当選種別抽選テーブルを示す図である。
- 【図 10】遊技状態の移行を説明するための説明図である。
- 【図 11】遊技状態抽選テーブルを示す図である。
- 【図 12】連続演出を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 13】連続演出を説明するための説明図である。
- 【図 14】報知演出を説明するための説明図である。
- 【図 15】押圧演出の一例を説明する図である。
- 【図 16】主制御基板のメイン処理を示したフローチャートである。
- 【図 17】副制御基板のサブ処理を示したフローチャートである。
- 【図 18】コマンド受信処理を示したフローチャートである。
- 【図 19】演出決定処理を示したフローチャートである。
- 【図 20】第 1 連続演出を示したフローチャートである。
- 【図 21】第 2 連続演出を示したフローチャートである。
- 【図 22】演出態様変動を示したフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0014】

10

20

以下に添付図面を参照しながら、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。かかる実施形態に示す寸法、材料、その他具体的な数値等は、発明の理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。

【0015】

本発明の実施形態の理解を容易にするため、まず、遊技者が遊技可能なスロットマシン（遊技機）の機械的構成および電氣的構成を簡単に説明し、その後、スロットマシンの各基板における具体的な処理（役構成やボーナス状態、遊技状態の移行）および本実施形態で特徴的な処理を説明し、これらを実現するためのフローチャートを詳述する。

【0016】

（スロットマシン 100 の機械的構成）

図 1 および図 2 の外観図に示すように、スロットマシン 100 は、略矩形状の箱体である筐体 102 と、筐体 102 の前面開口部に対して回動可能な連結部材により開閉可能に取り付けられた前面上扉 104 と、前面上扉 104 の下方に位置し、前面上扉 104 同様、筐体 102 の前面開口部に対して開閉可能に取り付けられた前面下扉 106 と、前面下扉 106 の下部に位置し、メダル排出口 108 a から払い出されたメダルを貯留するための受け皿部 108 とを備えている。また、スロットマシン 100 は、ホールコンピュータ 112 と外部表示器（データカウンタ）114 とを含む別体の外部装置 110 に接続され、外部表示器 114 は、遊技者が視認可能となるようにスロットマシン 100 の上方に配置されている。

30

【0017】

前面下扉 106 の上部には操作部設置台 122 が形成され、操作部設置台 122 には、メダル投入部 124、ベットスイッチ 126、スタートスイッチ 128、ストップスイッチ 130、第 2 演出スイッチ 132 b 等が配設されている。

40

【0018】

操作部設置台 122 の右側に位置するメダル投入部 124 は、メダル投入口 124 a を通じて遊技媒体としてのメダルの投入を受け付け、前面下扉 106 の背面に設けられたメダルセレクタ（図示せず）にメダルを送る。メダルセレクタには、メダルの投入が可能な投入期間外に投入されたメダルや規格外のメダルをメダル排出口 108 a に導くブロッカー（図示せず）と、投入期間内に投入された規格内のメダルの通過を検出する投入メダル検出部 124 b とが設けられている。ここで、メダル排出口 108 a に導かれたメダルは受け皿部 108 に排出される。遊技者により、1 遊技を開始するために必要なメダルの投

50

入数である規定投入数を超えてメダルが投入されると、その規定投入数を超えた分のメダルが、所定枚数（例えば50枚）を上限としてスロットマシン100の内部に電氣的に貯留（以下、単にクレジットという）される。上記1遊技については後程詳述する。

【0019】

また、ここでは、規定投入数は「3」に設定されている。なお、1遊技を実行するために必要なメダル数を、複数の規定投入数から任意に選択できる場合、その複数の規定投入数の中の最大のものを最大規定投入数といい、最小のものを最小規定投入数という。仮に、規定投入数が1～3の間で選択可能な場合、最大規定投入数は「3」となり、最小規定投入数は「1」となる。

【0020】

ベットスイッチ126は、クレジットされているメダルのうち規定投入数のメダルを投入（ベット）する、押圧式のボタンスイッチである。規定投入数以上のメダルがクレジットされている状態で、ベットスイッチ126を押圧すると、1遊技が開始可能となるとともに、クレジットされているメダルが規定投入数分だけ減枚される。

【0021】

操作部設置台122の左側に位置するスタートスイッチ128は、傾倒操作を検出可能なレバーで構成され、遊技者による1遊技の開始操作を検出する。また、スタートスイッチ128は、押圧操作を検出可能なボタンスイッチによって構成することも可能である。

【0022】

前面上扉104の上部右側には、ガラス板や透明樹脂板等で構成された無色透明の図柄表示窓136が設けられ、筐体102内の図柄表示窓136に対応した位置には、リールユニット134が設けられている。リールユニット134には、図3のリールの図柄配列に示すように、16に等分された各領域に複数種類の図柄がそれぞれ配列された3つの回転リール（左リール134a、中リール134b、右リール134c）が、それぞれ独立して回転可能に設けられ、遊技者は、図柄表示窓136を通じて、左リール134a、中リール134b、右リール134cを視認することができる。リールユニット134は、スタートスイッチ128の操作を契機として、左リール134a、中リール134b、右リール134cの回転を開始する。

【0023】

操作部設置台122の中央に位置するストップスイッチ130は、左リール134a、中リール134b、右リール134cそれぞれに対応して設けられた、遊技者の押圧操作を検出可能なボタンスイッチであり、左リール134a、中リール134b、右リール134cそれぞれを停止させようとする遊技者の停止操作を検出する。なお、ストップスイッチ130に係る3つのボタンスイッチを特にストップボタンスイッチとよび、その位置に応じて左から順にストップボタンスイッチ130a、ストップボタンスイッチ130b、ストップボタンスイッチ130cとする。

【0024】

前面上扉104の下部略中央および前面下扉106の略中央には、演出に伴う様々な映像を表示する上方液晶表示部138a、下方液晶表示部138bが設けられている。上方液晶表示部138aは、ベットスイッチ126、スタートスイッチ128およびストップスイッチ130の上方に設けられ、下方液晶表示部138bは、ベットスイッチ126、スタートスイッチ128およびストップスイッチ130の下方に設けられている。遊技者は、上下独立して異なる画像を表示可能な液晶表示部（上方液晶表示部138a、下方液晶表示部138b）を通じて様々な演出を視認することができる。また、前面上扉104の左右には、例えば高輝度の発光ダイオード（LED）によって構成される演出用ランプ142が設けられる。

【0025】

また、前面下扉106の略中央には、第1演出スイッチ（操作部）132aが設けられている。第1演出スイッチ132aは、下方液晶表示部138bと一体的に設けられた押圧式のスイッチであり、詳しくは後述する第1演出スイッチソレノイド132cにより口

10

20

30

40

50

ックされている場合には押圧操作が不能（無効）であり、第1演出スイッチソレノイド132cによりロックが解除されると、押圧操作が可能（有効）となる。つまり、下方液晶表示部138bは、第1演出スイッチ132aの一部としても機能し、遊技者は、下方液晶表示部138bごと第1演出スイッチ132aを押圧することになる。なお、詳しい説明は省略するが、第1演出スイッチ132aの後方にはバネが設けられており、第1演出スイッチ132aはバネにより常時、前方側に付勢されているとともに、ストッパーによってバネの付勢があっても所定の突出位置を超えて前方（遊技者方向）に突出することがないようにしている。そして、第1演出スイッチ132aは、押圧操作が不能（無効）である場合、第1演出スイッチソレノイド132cがオンとなっており所定のロック機構が作用して突出位置よりも後方側の押圧位置へ押し込めないようにしている（ロック設定状態）。一方、第1演出スイッチ132aは、押圧操作が可能（有効）となると、第1演出スイッチソレノイド132cがオフになってロック機構の作用がなくなり、バネの付勢力に抗して第1演出スイッチ132aを突出位置から押圧位置へ押し込むことが可能となる（ロック解除状態）。

10

#### 【0026】

また、第2演出スイッチ132bは、押圧式のボタンスイッチを含んで構成され、遊技者の押圧操作や回転操作を検出する。かかる第2演出スイッチ132bは、遊技終了時に操作することで、スロットマシン100の遊技に関する仕様等を確認することができる。

#### 【0027】

また、図2に示すように、前面下扉106の裏面における内面左右位置には、効果音や楽音等による聴覚的な演出を行うスピーカ140が設けられている。さらに、筐体102内の下部には、メダル排出口108aからメダルを払い出すためのメダル払出装置（メダルホッパー）264が設けられている。メダル払出装置264は、メダルを貯留するメダル貯留部264aと、メダル貯留部264aに貯留されたメダルをメダル排出口108aから排出するための払出制御部264bと、メダル排出口108aから排出されるメダルを検出する払出メダル検出部264cとを備えている。具体的に払出制御部264bは、当該払出制御部264bの本体外装に回転可能に支持され、メダル貯留部264aから落下したメダルが上方より1枚ずつ嵌入するメダル嵌入孔を円周方向に複数配してなるディスク（図示せず）と、かかるディスクを回転させるディスクモータ（図示せず）とを備え、このディスクを回転させて、メダル嵌入孔に嵌入したメダルを、押出機構を通じて1枚

20

30

#### 【0028】

また、図1や図2では図示していないが、各回転リール134a、134b、134cの内側には、左リール134a、中リール134b、右リール134cそれぞれに施された図柄のうち、図柄表示窓136に対応する（有効ラインの対象となり得る）各回転リール134a、134b、134cの上段、中段、下段の図柄を背面から個々に独立して照射するリールバックライト144（図4参照）が設けられている。また、図柄表示窓136の裏面上部にも左リール134a、中リール134b、右リール134c全ての正面を直接照射するリール上方ライト146が設けられている。

40

#### 【0029】

また、図1に示すように、操作部設置台122において、上方液晶表示部138aとストップスイッチ130との間に設けられた段部122aの略水平面右側には、メインクレジット表示部152およびメイン払出表示部154が設けられている。これらメインクレジット表示部152にはクレジット枚数が表示され、メイン払出表示部154にはメダルの払出枚数が表示される。

#### 【0030】

また、筐体102内の任意の位置には、電源スイッチ148が設けられている。電源スイッチ148は、ロッカースイッチ等、押圧操作を検出可能なスイッチで構成され、当該スロットマシン100を管理する管理者側が操作し、電源の切断状態と電源の投入状態の

50

2つの状態を切り換えるために用いられる。

【0031】

なお、本実施形態において、上記1遊技は、メダル投入部124を通じたメダルの投入、ベットスイッチ126の操作を通じたクレジットされているメダルの投入、または、リプレイ役が有効ライン上に表示されたことに基づくメダルの自動投入のいずれかが行われてから、遊技者によるスタートスイッチ128の操作に応じて、複数の回転リール134a、134b、134cが回転制御されるとともに当選種別抽選が実行され、当選種別抽選の抽選結果および遊技者による複数のストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作に応じて、操作されたストップボタンスイッチ130a、130b、130cに対応する回転リール134a、134b、134cがそれぞれ停止制御され、メダルの払い出しを受け得る当選役に入賞した場合、そのメダルの払い出しが実行されるまでの遊技をいう。また、メダルの払い出しを受け得る当選種別に非当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合、回転リール134a、134b、134cが全て停止したことをもって1遊技が終了する。ただし、1遊技の開始を、上記のメダルの投入、または、リプレイ役の当選の代わりに、遊技者によるスタートスイッチ128の操作と読み替えてもよい。また、かかる1遊技が繰り返される数を遊技数とする。

10

【0032】

(スロットマシン100の電氣的構成)

図4は、スロットマシン100の概略的な電氣的構成を示したブロック図である。図4に示すように、スロットマシン100は、制御基板によって制御されている。ここでは、制御基板の一例として、制御基板の機能を分担した、主制御基板200と、副制御基板202とを挙げて説明する。例えば、遊技の進行に関わるプログラムのうち、遊技に供する当選役の抽選やその入賞といったような、特に重要な処理を主制御基板200で実行し、それ以外の例えば演出に関する処理を副制御基板202で実行している。また、図4に示したように、主制御基板200と副制御基板202との間の電氣的な信号の伝達は、不正防止等の観点から、主制御基板200から副制御基板202への一方向のみに制限される。ただし、このような制限がなければ、電氣的に双方向通信も技術的に可能である。

20

【0033】

(主制御基板200)

主制御基板200は、中央処理装置であるメインCPU200a、プログラム等が格納されたメインROM200b、ワークエリアとして機能するメインRAM200c等を含む各種半導体集積回路を有し、スロットマシン100全体を統括的に制御する。ただし、メインRAM200cには不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、設定変更が行われてメインRAM200cの初期化処理を実行しない限り、データが消去されることなく保持される。

30

【0034】

また、主制御基板200は、メインCPU200aが、メインROM200bに格納されたプログラムに基づきメインRAM200cと協働することで機能する、初期化手段300、ベット手段302、当選種別抽選手段304、リール制御手段306、判定手段308、払出制御手段310、状態移行手段312、コマンド決定手段314、コマンド送信手段316、外部出力手段318等の機能部を有する。

40

【0035】

初期化手段300は、主制御基板200における初期化処理を実行する。ベット手段302は、遊技に使用するためのメダルをベットする。ここで、ベットは、ベットスイッチ126の操作を通じてクレジットされているメダルを投入する場合と、メダル投入部124を通じてメダルを投入する場合と、リプレイ役が有効ライン上に表示されたことに基づいてメダルを自動投入する場合のいずれも含む。当選種別抽選手段304は、メダルのベットおよびスタートスイッチ128の操作に基づき、小役、リプレイ役、および、ボーナス役を含む複数種類の当選役から選択された1からなるまたは複数重複してなる複数種類の当選種別、ならびに、ハズレのうちいずれかを当選種別抽選により決定する。

50



## 【 0 0 3 6 】

リール制御手段 3 0 6 は、スタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて、複数の回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c を回転制御し、回転している回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c にそれぞれ対応した複数のストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作に応じ、操作されたストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c に対応する回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c をそれぞれ停止制御する。また、リール制御手段 3 0 6 は、スタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて、前回の遊技においてストップスイッチ 1 3 0 の操作を有効化してから、当選種別抽選の抽選結果を表示するために遊技者によるストップスイッチ 1 3 0 の操作を有効化するまで（前回の遊技におけるストップスイッチ 1 3 0 の操作完了により無効化されている）の時間を規定の時間より延長し、その間、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c を多彩な態様で回転させるリール演出（フリーズ演出）を行う場合がある。リール演出は、本来有効となるべき任意のスイッチを所定時間有効にしなかったり、本来実行されるべき処理を所定時間保留したり、本来送受信されるべき任意のスイッチの信号を所定時間送信または受信させなかったりすることで実現できる。

10

## 【 0 0 3 7 】

判定手段 3 0 8 は、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか 1 の当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する。ここで、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか 1 の当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることを単に入賞という場合がある。払出制御手段 3 1 0 は、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか 1 の当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたこと（入賞されたこと）に基づいて、当該当選役に対応する数だけメダルを払い出す。状態移行手段 3 1 2 は、ボーナス役等、所定の当選種別の当選や所定の当選役の入賞に基づいてボーナス状態を移行させるとともに、所定の条件を満たすことで遊技状態を移行させる。

20

## 【 0 0 3 8 】

コマンド決定手段 3 1 4 は、ベット手段 3 0 2、当選種別抽選手段 3 0 4、リール制御手段 3 0 6、判定手段 3 0 8、払出制御手段 3 1 0、状態移行手段 3 1 2 等の動作に伴う、遊技に関するコマンドを順次決定する。コマンド送信手段 3 1 6 は、コマンド決定手段 3 1 4 が決定したコマンドを副制御基板 2 0 2 に順次送信する。外部出力手段 3 1 8 は、スロットマシン 1 0 0 の内部の状態を、信号（外部信号）により、ホールコンピュータ 1 1 2 を介して外部表示器 1 1 4 に出力する。

30

## 【 0 0 3 9 】

主制御基板 2 0 0 では、投入メダル検出部 1 2 4 b、ベットスイッチ 1 2 6、スタートスイッチ 1 2 8 およびストップスイッチ 1 3 0 から各種の検出信号を受信しており、受信した検出信号に基づいて、ベット手段 3 0 2、当選種別抽選手段 3 0 4、リール制御手段 3 0 6、判定手段 3 0 8 が上述した種々の処理を実行する。また、主制御基板 2 0 0 には、メインクレジット表示部 1 5 2 およびメイン払出表示部 1 5 4 が接続されており、払出制御手段 3 1 0 が両表示部 1 5 2、1 5 4 に対してメダルのクレジット枚数や払出枚数の表示を制御する。

40

## 【 0 0 4 0 】

また、主制御基板 2 0 0 には、リール駆動制御部 2 5 8 が接続されている。このリール駆動制御部 2 5 8 は、スタートスイッチ 1 2 8 の操作信号に応じ、リール制御手段 3 0 6 から送信される各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の回転開始信号に基づいて、ステッピングモータ 2 6 2 を駆動するとともに、ストップスイッチ 1 3 0 の操作信号に応じ、リール制御手段 3 0 6 から送信される、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c それぞれの停止信号および回転位置検出回路 2 6 0 の検出信号に基づいて、ステッピングモータ 2 6 2 の駆動を停止する。

## 【 0 0 4 1 】

また、主制御基板 2 0 0 には、メダル払出装置 2 6 4 が接続されている。主制御基板 2

50

00には払出メダル検出部264cの検出信号が入力されるようになっており、払出制御手段310は、その検出信号に応じてメダルの払出枚数を計数しながら払出制御部264bからのメダルの排出を制御する。

【0042】

また、主制御基板200には、乱数発生器200dが設けられる。乱数発生器200dは、計数値を順次インクリメントし、所定の数値範囲内でループさせ、所定の時点における計数値を抽出することで乱数を得る。主制御基板200の乱数発生器200dによって生成される乱数（以下、当選種別抽選乱数という）は、遊技者に付与する遊技利益、例えば、当選種別抽選手段304が当選種別を決定するために用いられる。

【0043】

（副制御基板202）

副制御基板202は、主制御基板200と同様に、中央処理装置であるサブCPU202a、プログラム等が格納されたサブROM202b、ワークエリアとして機能するサブRAM202c等を含む各種半導体集積回路を有し、主制御基板200からのコマンドに基づき、特に演出を制御する。また、サブRAM202cにもメインRAM200c同様、不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、データが消去されることなく保持される。なお、副制御基板202にも、主制御基板200同様、乱数発生器202dが設けられており、乱数発生器202dによって生成される乱数（以下、演出抽選乱数という）は、主に演出の態様を決定するために用いられる。

【0044】

また、副制御基板202は、サブCPU202aが、サブROM202bに格納されたプログラムに基づき、サブRAM202cと協働することで機能する、初期化決定手段330、コマンド受信手段332、演出制御手段334等の機能部を有する。

【0045】

初期化決定手段330は、副制御基板202における初期化処理を実行する。コマンド受信手段332は、主制御基板200等、他の制御基板からのコマンドを受信し、コマンドに対する処理を行う。演出制御手段334は、第1演出スイッチ132aから検出信号を受信するとともに、当選種別コマンドに基づいて上方液晶表示部138a、スピーカ140、演出用ランプ142の各デバイスで行われる遊技の演出を決定する。具体的に、演出制御手段334は、上方液晶表示部138aや下方液晶表示部138bに表示される画像データや、演出用ランプ142、リールバックライト144、リール上方ライト146等の電飾機器を通じた演出のための電飾データを決定するとともに、スピーカ140から出力すべき音声を構成する音声データを決定する。また、演出制御手段334は、第1演出スイッチソレノイド132cを制御して、第1演出スイッチ132aのロック状態をロック設定状態またはロック解除状態に制御し、第1演出スイッチ132aに対する操作の可否（有効、無効）を切り替える。そして、演出制御手段334は、決定した遊技の演出を実行する。

【0046】

演出は、上述したリール演出のような主制御基板200によって実行される演出と、副制御基板202によって実行される演出がある。副制御基板202によって実行される演出は、遊技の進行に伴い、上方液晶表示部138a、下方液晶表示部138b、スピーカ140、演出用ランプ142、リールバックライト144、リール上方ライト146等を通じて提供される視覚的および聴覚的な表現手段であり、当該遊技にストーリー性を与えたり、当選種別の抽選結果をよりダイナミックな画像で示唆したりすることができる。このような演出では、例えば、所定の遊技利益の付与（AT遊技の当選）を示唆する演出を複数遊技に亘って行い、遊技者の期待感を高めることができる。また、たとえ、いずれの当選種別にも当選していなかったとしても、恰も当選しているかのような演出を通じて遊技者に高配当の期待感を持たせ、遊技者を飽きさせないようにすることが可能となる。また、演出には、詳しくは後述する当選種別「選択ベル」に当選した場合や当選種別「維持ベル」に当選した場合に、期待獲得枚数が最大となる（後述する当選役「増加ベル」や当

10

20

30

40

50

選役「維持ベル」を入賞し得る)正解操作態様を報知する補助演出も含まれる。

【0047】

本実施形態では、副制御基板202内で演出動画进行处理しているが、上方液晶表示部138aや下方液晶表示部138bに表示される静止画や動画を含む画像は、データ容量やその表示に伴う処理負荷が膨大となるため、別途、液晶制御基板を介在させて演出動画进行处理する場合もある。

【0048】

上記の主制御基板200および副制御基板202を連動させることで、様々な遊技性を構築することができる。以下、主となる遊技形態を詳述する。

【0049】

(主制御基板200で用いられるテーブル)

スロットマシン100においては、複数種類のボーナス状態や複数種類の遊技状態が設けられており、遊技の進行に応じてボーナス状態や遊技状態が移行される。このうちボーナス状態については、ボーナス状態に対応する複数の当選種別抽選テーブル等がメインROM200bに格納されている。当選種別抽選手段304は、メインRAM200cに記憶された現在の設定値(遊技利益を得る容易性を段階的に示したもの)と現在のボーナス状態に応じて、対応する当選種別抽選テーブルをメインROM200bから抽出し、抽出した当選種別抽選テーブルに基づき、スタートスイッチ128の操作信号に応じて取得された当選種別抽選乱数が当選種別抽選テーブル内のいずれの当選種別またはハズレに対応するか判定する。

【0050】

ここで、当選種別抽選テーブルで抽出される当選種別を構成する当選役には、リプレイ役、小役、ボーナス役がある。このような当選役に対応する図柄組み合わせが、有効ライン上に揃った状態を表示または入賞といい、当選役を含む当選種別に当選し、その当選役に対応する図柄組み合わせが表示されるまでの状態を内部当選状態とする。当選役のうちのリプレイ役は、そのリプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されると、遊技者によるメダルの新たなるベットを行わずして再度1遊技を実行できる役であり、小役は、その小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることにより、図柄組み合わせに応じて所定枚数のメダルの払い出しを受けることができる役である。また、ボーナス役は、そのボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることにより、ボーナス状態をボーナス実行状態に移行させることができる当選役である。以下に、当選役および遊技者に付与される遊技利益について説明する。

【0051】

図5は、有効ラインおよび仮想ラインを説明するための説明図であり、図6および図7は、当選役を説明するための説明図であり、図8は、ボーナス状態の移行を説明するための説明図である。

【0052】

図5(a)は、本実施形態における有効ラインを示している。本実施形態において、有効ラインは1本であり、具体的に、図柄表示窓136に臨む9つの図柄(3リール×上中下の3段)のうち、左リール134aの上段、中リール134bの上段、右リール134cの中段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを有効ラインAとして設定している。また、図5(b)は、仮想ラインを示している。仮想ラインは、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせのみでは当選役を把握しにくい場合に、当選役の把握を容易にする他の図柄組み合わせを表示するラインであり、本実施形態では、5つの仮想ラインを想定している。具体的に、左リール134aの上段、中リール134bの上段、右リール134cの上段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインB1、左リール134aの中段、中リール134bの中段、右リール134cの中段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインB2、左リール134aの下段、中リール134bの下段、右リール134cの下段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインB3、左リール134aの上段、中リール134bの中段、右リール134cの下

段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインC 1、左リール1 3 4 aの下段、中リール1 3 4 bの中段、右リール1 3 4 cの上段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ラインC 2として設定している。ただし、仮想ラインB 1、B 2、B 3、C 1、C 2は、見かけ上、図柄が直線状に表示されるというだけで、あくまで当選役の入賞を判定するのは有効ラインAのみである。

#### 【0053】

また、本実施形態においては、当選役として、図6に示すように、当選役「通常リプレイ」、「チェリーリプレイ」、「7揃いリプレイ」、「スイカリリプレイ」、「ベルリプレイ」（以下、かかる5つのリプレイを単に当選役「リプレイ」と略す場合がある）、「増加ベル1」、「増加ベル2」、「増加ベル3」、「増加ベル4」、「増加ベル5」、「維持ベル1」、「維持ベル2」、「減少ベル1」、「減少ベル2」、「減少ベル3」、「減少ベル4」、「減少ベル5」、「減少ベル6」、「減少ベル7」、「減少ベル8」、「減少ベル9」、「減少ベル10」、「減少ベル11」、「減少ベル12」、「減少ベル13」（以下、当選役「増加ベル1」、「増加ベル2」、「増加ベル3」、「増加ベル4」、「増加ベル5」、「維持ベル1」、「維持ベル2」、「減少ベル1」、「減少ベル2」、「減少ベル3」、「減少ベル4」、「減少ベル5」、「減少ベル6」、「減少ベル7」、「減少ベル8」、「減少ベル9」、「減少ベル10」、「減少ベル11」、「減少ベル12」、「減少ベル13」の20個のベルを単に当選役「ベル」と略し、当選役「増加ベル1」、「増加ベル2」、「増加ベル3」、「増加ベル4」、「増加ベル5」の5個のベルを単に当選役「増加ベル」と略し、当選役「維持ベル1」、「維持ベル2」の2個のベルを単に当選役「維持ベル」と略し、当選役「減少ベル1」、「減少ベル2」、「減少ベル3」、「減少ベル4」、「減少ベル5」、「減少ベル6」、「減少ベル7」、「減少ベル8」、「減少ベル9」、「減少ベル10」、「減少ベル11」、「減少ベル12」、「減少ベル13」の13個のベルを単に当選役「減少ベル」と略す場合がある）、「ビッグボーナス（以下、BBという）」が設けられている。このうち、当選役「リプレイ」が上記リプレイ役に相当し、当選役「ベル」が上記小役に相当し、当選役「BB」が上記ボーナス役に相当する。

#### 【0054】

（リプレイ役）

当選種別抽選の結果、当選役「リプレイ」のいずれかが含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様（ここでは操作順）で操作した場合には、その当選役に対応する図柄組み合わせのうち、各回転リール1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 cそれぞれに記される図柄が有効ラインA上に表示可能となり、その当選役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されると、上記したように、遊技者によるベットを行わずして再度1遊技を実行できる。例えば、当選種別抽選の結果、当選役「通常リプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、図6に示した当選役「通常リプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、図7（a）のように、左リール1 3 4 aに記される「0」図柄が有効ラインA上に表示可能となり、中リール1 3 4 bに記される「2」図柄が有効ラインA上に表示可能となり、右リール1 3 4 cに記される「1」図柄が有効ラインA上に表示可能となる。図7（a）の例では、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせは「0」、「2」、「1」となっているが、仮想ラインB 2上に表示された図柄組み合わせは「1」、「1」、「1」となっており、遊技者は、当選役「通常リプレイ」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。

#### 【0055】

また、当選役「チェリーリプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、図6に示した当選役「チェリーリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、図7（b）のように、左リール1 3 4 aに記される「7」図柄が有効ラインA上に表示可能となり、中リール1 3 4 bに記される「1」図柄が有効ラインA上に表示可能となり、右リール1 3 4 cに記される「2」図柄が有効ラインA上に表示可能となる。図7（b）の例では、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせは

「 7 」、「 1 」、「 2 」となっているが、仮想ライン B 2 上に表示された図柄組み合わせは「 4 」、「 4 」、「 2 」となっており、遊技者は、当選役「チェリーリプレイ」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。

【 0 0 5 6 】

また、当選役「 7 揃いリプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、図 6 に示した当選役「 7 揃いリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、図 7 ( c ) のように、左リール 1 3 4 a に記される「 2 」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「 4 」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「 7 」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。図 7 ( c ) の例では、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせは「 2 」、「 4 」、「 7 」となっているが、仮想ライン B 2 上に表示された図柄組み合わせは「 7 」、「 7 」、「 7 」となっており、遊技者は、当選役「 7 揃いリプレイ」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。

10

【 0 0 5 7 】

また、当選役「スイカリプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、図 6 に示した当選役「スイカリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、図 7 ( d ) のように、左リール 1 3 4 a に記される「 0 」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「 2 」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「 0 」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。また、当選役「ベルリプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、図 6 に示した当選役「ベルリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、図 7 ( e ) のように、左リール 1 3 4 a に記される「 2 」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「 1 」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「 7 」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。

20

【 0 0 5 8 】

ここで、本実施形態においては、遊技者によってストップスイッチ 1 3 0 が押圧操作されたときに、当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ライン A 上にある場合には、リール制御手段 3 0 6 によって、当該図柄が有効ライン A 上に停止するように停止制御がなされる。また、ストップスイッチ 1 3 0 が押圧操作されたときに、当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、有効ライン A 上にはないが、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の回転方向と反対の方向の図柄 3 コマ分に相当する範囲（引込範囲）内に存在している場合には、リール制御手段 3 0 6 によって、離れている図柄数が滑りコマ数となり、当該当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を有効ライン A 上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。また、当選役に対応する図柄が各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 中に複数あり、いずれも各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の引込範囲内に存在している場合には、予め定められた優先順位に従っていずれの図柄を有効ライン A 上に引き込むか決定され、当該優先された図柄を有効ライン A 上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。なお、ストップスイッチ 1 3 0 が押圧操作されたときに、当選した当選役以外の当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ライン A 上にある場合には、リール制御手段 3 0 6 によって、その図柄を有効ライン A 上に停止させないようにする、所謂蹴飛ばし処理も並行して実行される。また、後述するように、当選種別を構成する当選役に操作態様（操作順や操作タイミング）が入賞条件として設定されている場合、リール制御手段 3 0 6 は、遊技者の操作態様にも応じて当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示可能に停止制御する。

30

40

【 0 0 5 9 】

そして、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c においては、当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている（図 3 および図 6 参照）。具体的に、当選役「通

50

常リプレイ」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄同士は、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 内で最大図柄 3 コマ分しか離隔していないので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、当選役「リプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、これら当選役「リプレイ」に対応するいずれかの図柄組み合わせが、必ず、有効ライン A 上に表示されることとなる。なお、無作為な操作タイミングでストップスイッチ 1 3 0 を操作したとき、該当する当選役の所定の回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c に対応する図柄が有効ライン A 上に表示される確率を「PB」と言い、0 (0%) ~ 1 (100%) の数値で表す。例えば、上記のように当選役「リプレイ」に対応する 1 または複数の図柄は、いずれの回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c においても有効ライン A 上に必ず表示させることができるように配列されているので、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のいずれにおいても PB = 1 となる。このようにして、当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示された場合には、メダルを投入することなく次の 1 遊技を開始することが可能となる。

10

#### 【0060】

なお、詳しくは後述するが、当選役「リプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合の停止制御は、その当選態様（例えば、当選役「通常リプレイ」が単独で当選したか、他の当選役（例えば、当選役「7 揃いリプレイ」、「スイカリプレイ」）と重複当選したかによって異なるように設定されている。例えば、その当選態様および遊技者の操作態様に応じて、重複当選した当選役「リプレイ」（当選役「通常リプレイ」、「7 揃いリプレイ」、「スイカリプレイ」）のいずれかの当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示される。また、当選役「チェリーリプレイ」は、他の当選役（例えば、当選役「7 揃いリプレイ」や当選役「スイカリプレイ」）と重複するか否かによって以下のように停止制御を変更する。例えば、図 7 (b) では、リール制御手段 3 0 6 が、右リール 1 3 4 c の「2」図柄を有効ライン A 上に優先的に表示する例を挙げたが、他の当選役（当選役「スイカリプレイ」）と重複していると、図 7 (f) のように、右リール 1 3 4 c の「4」図柄を有効ライン A 上に優先的に表示することもできる。

20

#### 【0061】

なお、上述したように、当選役「7 揃いリプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合には、これら当選役に対応するいずれかの図柄組み合わせが、必ず、有効ライン A 上に表示されることとなる。ただし、図 3 を参照して理解できるように、「7」図柄は、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c に 1 つずつしか配列されていないので、当選役「7 揃いリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち 1 の図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示された場合に、有効ライン A または仮想ライン B 1、B 2、B 3、C 1、C 2 上に「7」図柄が停止するとは限らない。すなわち、当選役「7 揃いリプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合に、入賞条件となる操作順で操作したとしても、ストップスイッチ 1 3 0 を無作為な位置で停止操作すると、「7」図柄が仮想ライン B 1、B 2、B 3、C 1、C 2 上に表示されない場合があり、入賞した当選役が、当選役「7 揃いリプレイ」であることを容易に把握できない場合がある。

30

#### 【0062】

40

(小役)

また、当選種別抽選の結果、当選役「ベル」が含まれる当選種別に当選した場合には、その当選役に対応する図柄組み合わせのうち、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれに記される図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、当選役「ベル」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示された場合には、各当選役に対応した枚数のメダルが遊技者に払い出される。例えば、当選種別抽選の結果、当選役「増加ベル」（当選役「増加ベル 1」~「増加ベル 5」）が含まれる当選種別に当選し、入賞条件（後述する当選役「増加ベル 1」~「増加ベル 5」に対応付けられた操作順での操作）を満たした場合には、図 6 に示した、当選役「増加ベル 1」~「増加ベル 5」に対応する図柄組み合わせとして、例えば、「増加ベル 1」に対応する図柄組み合わせを例に挙げると、図 7 (g

50

のように、左リール 1 3 4 a に記される「1」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「0」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「0」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。ここで、当選役「増加ベル 1」～当選役「増加ベル 5」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄同士は、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 内で最大図柄 3 コマ分しか離隔していないので、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている（図 3 および図 6 参照）。

#### 【0063】

また、当選種別抽選の結果、当選役「維持ベル」（当選役「維持ベル 1」、「維持ベル 2」）が含まれる当選種別に当選し、入賞条件（後述する当選役「維持ベル 1」、「維持ベル 2」に対応付けられた操作順での操作）を満たした場合には、図 6 に示した、当選役「維持ベル 1」、「維持ベル 2」に対応する図柄組み合わせとして、例えば、「維持ベル 1」に対応する図柄組み合わせを例に挙げると、左リール 1 3 4 a に記される「1」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「1」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「7」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。ここで、当選役「維持ベル 1」、「維持ベル 2」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄同士は、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 内で最大図柄 3 コマ分しか離隔していないので、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている（図 3 および図 6 参照）。

#### 【0064】

また、当選役「減少ベル 1」～「減少ベル 1 2」が含まれる当選種別に当選し、特定の条件（当選役「減少ベル 1」～「減少ベル 1 2」に対応付けられた操作順での操作）を満たした場合には、図 6 に示した、当選役「減少ベル 1」～「減少ベル 1 2」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、当選役「減少ベル 1」に対応する図柄組み合わせを例に挙げると、図 7（h）のように、左リール 1 3 4 a に記される「1」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「5」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「5」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。ただし、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c においては、当選役「減少ベル 1」に対応する複数の図柄組み合わせを構成する図柄が、上記の停止制御によっても、有効ライン A 上に表示されない場合があるように配列されている。そのため、当選役「減少ベル 1」が含まれる当選種別に当選し、特定の条件（当選役「減少ベル 1」に対応付けられた操作順での操作）を満たした場合であっても、所謂取りこぼしが生じることがあり、遊技者は、当選役「減少ベル 1」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

#### 【0065】

具体的に、当選役「減少ベル 1」に対応する図柄組み合わせの停止制御を例に挙げると、図 6 に示すように、かかる図柄組み合わせを構成する左リール 1 3 4 a の図柄は「1」であり、中リール 1 3 4 b の図柄は、「5」または「6」であり、右リール 1 3 4 c の図柄は「3」または「5」である。したがって、左リール 1 3 4 a については、上記の停止制御により、「1」図柄が必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている。また、中リール 1 3 4 b については、図 3 における 1 6 図柄のうち図柄番号 1～7 の間または図柄番号 1 6 といった図柄 8 個分に相当する範囲で停止制御が実行されれば「5」または「6」図柄を有効ライン A 上に表示させることができる。また、右リール 1 3 4 c については、図 3 における 1 6 図柄のうち図柄番号 1～7 の間または図柄番号 1 6 といった図柄 8 個分に相当する範囲で停止制御が実行されれば「3」または「5」図柄を有効ライン A 上に表示させることができる。したがって、例えば、上記の当選役「減少ベル 1」が含まれる当選種別に当選した場合において、遊技者が無作為に操作した場合に当選役「減少ベル 1」に対応するいずれかの図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる確率 P B は、 $1/4$ （ $16/16 \times 8/16 \times 8/16$ ）となる。同様の計算により、当選役「減少ベル 2」～「減少ベル 1 2」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表

示させることができる確率  $P_B$  は、全て  $1/4$  となる。したがって、当選役「減少ベル 1」～「減少ベル 12」に当選したとしても、遊技者は、当選役「減少ベル 1」～「減少ベル 12」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

#### 【0066】

なお、詳しくは後述するが、本実施形態においては、当選役「増加ベル」が単独で当選することがなく、必ず当選役「減少ベル」と重複当選するので、その重複当選の当選態様によって停止制御が異なるように設定されている。したがって、各回転リール 134a、134b、134c においては、当選役「増加ベル」に対応する図柄組み合わせが、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている（図 3 および図 6 参照）ものの、当選役「増加ベル」が含まれる当選種別に当選しても、その操作態様によっては、取りこぼすことがあり、遊技者は、当選役「増加ベル」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。なお、当選役「減少ベル 1」～「減少ベル 12」には、それぞれ少なくとも 1 の回転リールについて有効ライン A 上に表示可能な図柄が排他的に設定されている当選役「減少ベル 1」～「減少ベル 12」が存在し（例えば、当選役「減少ベル 1」と当選役「減少ベル 4」とは中リール 134b と右リール 134c において排他的）、その 2 つの当選役のいずれかに対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる確率  $P_B$  は  $1/2$  となる。

10

#### 【0067】

また、当選種別抽選の結果、当選役「減少ベル 13」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件を満たした場合には、図 6 に示した、当選役「減少ベル 13」に対応する図柄組み合わせのうち、例えば、図 7 (i) のように、左リール 134a に記される「1」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 134b に記される「4」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 134c に記される「7」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。図 7 (i) の例では、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせは「1」、「4」、「7」となっているが、仮想ライン B2 上に表示された図柄組み合わせは「2」、「7」、「7」である。これは、図 7 (c) に示した当選役「7揃いリプレイ」と左リール 134a の図柄のみが異なっていることが理解できる。

20

#### 【0068】

（ボーナス役）

30

また、当選種別抽選の結果、当選役「BB」が含まれる当選種別「BB」に当選した場合には、図 7 (j) のように、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせである、左リール 134a に記される「7」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 134b に記される「4」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 134c に記される「7」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。そして、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、ボーナス遊技フラグが ON することで、ボーナス状態がボーナス実行状態に設定され、次の 1 遊技（以下、単に次遊技という）以降、メダルが所定枚数払い出されるまで、ボーナス実行状態にて遊技を実行することが可能となる。なお、各回転リール 134a、134b、134c においては、それぞれ「7」、「4」、「7」図柄が、上記の停止制御によっても、有効ライン A 上に表示されない場合があるように配列されている（図 3 および図 6 参照）。そのため、当選役「BB」が含まれる当選種別「BB」に当選したとしても、遊技者は、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

40

#### 【0069】

なお、上述したいずれかの当選種別に当選すると、それぞれの当選種別に対応する内部当選フラグが成立（ON）するとともに、この内部当選フラグの成立状況に応じて、左リール 134a、中リール 134b、右リール 134c それぞれの停止制御がなされることとなる。このとき、小役が含まれる当選種別に当選したものの、これら当選役に対応する図柄組み合わせを、その 1 遊技内で有効ライン A 上に表示させることができなかった場合には、当該 1 遊技の終了後に内部当選フラグが OFF される。つまり、小役の当選の権利

50



は小役が含まれる当選種別に当選した１遊技内のみに限られ、当該権利を次遊技に持ち越すことはできない。これに対して、当選役「ＢＢ」が含まれる当選種別に当選した場合には、ＢＢ内部当選フラグが成立（ＯＮ）するとともに、当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせが有効ラインＡ上に表示されるまで、ＢＢ内部当選フラグが遊技を跨いで持ち越される。なお、リプレイ役である当選役「リプレイ」が含まれる当選種別に対応する内部当選フラグが成立した場合には、その当選役に対応する図柄組み合わせが必ず有効ラインＡ上に表示され、メダルを要することなく次遊技を行うために必要となる処理が行われた後に、当該内部当選フラグがＯＦＦされる。

#### 【００７０】

ここで、ボーナス状態の移行と合わせ、当選種別「ＢＢ」の当選について具体的に説明する。ＢＢ内部当選フラグが成立すると、ＢＢ内部当選フラグの成立状況に応じて、図８の（１）に示すように、状態移行手段３１２により管理されるボーナス状態が、ボーナス役が含まれる当選種別「ＢＢ」に当選していないボーナス非成立状態から、ボーナス実行状態の準備状態に相当するボーナス成立状態となり、ボーナス成立状態に基づいて左リール１３４ａ、中リール１３４ｂ、右リール１３４ｃそれぞれの停止制御がなされる。このとき、当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることができなかつた場合には、そのままＢＢ内部当選フラグが次遊技に持ち越され（ボーナス成立状態が維持され）、次回以降の遊技においても当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることが可能となる。そして、遊技者が、当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させると、図８の（２）に示すように、ボーナス状態がボーナス成立状態からボーナス実行状態に移行する。また、ボーナス実行状態において、メダルが所定枚数払い出されると、図８の（３）に示すように、ボーナス状態が、ボーナス実行状態からボーナス非成立状態に移行する。ただし、図８の（４）に破線の矢印で示すように、ボーナス非成立状態における当選役「ＢＢ」が成立した遊技で、当選役「ＢＢ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させた場合、ボーナス成立状態を経由せず、直接、ボーナス実行状態に移行する。

#### 【００７１】

##### （当選種別抽選テーブル）

図９は、当選種別抽選乱数を判定する場合に用いられる当選種別抽選テーブルを示す図である。当選種別抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、各ボーナス状態によって抽選の対象となる当選種別が異なったり、ハズレ（非当選）の有無が異なったりする。図９では、各ボーナス状態（ボーナス非成立状態（図９中「ボ非成立」）、ボーナス成立状態（図９中「ボ成立」））毎に割り当てられた当選領域（当選種別）を「」で表している。したがって、「」が記載されていない当選領域は、その遊技状態に割り当てられていないことを示す。区画化された各当選領域にはそれぞれ当選範囲を示す所定の当選範囲値（置数）と当選種別が対応付けられており、ボーナス状態毎に割り当てられた全ての当選領域の当選範囲値を合計すると当選種別抽選乱数の総数（６５５３６）となる。したがって、当選種別それぞれが決定される確率は、当選領域に対応付けられた当選範囲値を当選種別抽選乱数の総数で除算した値となる。当選種別抽選手段３０４は、その時点のボーナス状態に基づいて、当該当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域から、順次、当選範囲値を取得し、その当選範囲値を当選種別抽選乱数から減算して、その減算値が０未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選種別を抽選結果としている。当該抽選の手順は、他の抽選においても適用できる。

#### 【００７２】

図９の当選種別抽選テーブルによれば、当選領域１～４には、当選種別「通常リプレイ１」～「通常リプレイ４」が対応付けられており、当該当選種別「通常リプレイ１」～「通常リプレイ４」の当選に応じて当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることができる。また、当選領域５には、当選種別「弱チェリーリプレイ」が対応付けられており、当該当選種別「弱チェリーリプレイ」の当選に応じて当選役「チェリーリプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させるこ

とができる。ただし、当該当選種別「弱チェリーリプレイ」が当選すると、リール制御手段306は、図7(b)に示したように、右リール134cの「2」図柄を有効ラインA上に優先的に表示する。

#### 【0073】

また、当選種別抽選テーブルによれば、複数の当選役が重複した当選種別に当選することがある。例えば、当選領域6には、当選役「チェリーリプレイ」と当選役「7揃いリプレイ」とが重複した当選種別「強チェリーリプレイ」が対応付けられている。ここでは、当選領域5の当選種別「弱チェリーリプレイ」同様、当選種別「強チェリーリプレイ」の当選に応じて当選役「チェリーリプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることができる。ただし、当選種別「弱チェリーリプレイ」と異なり、リール制御手段306は、右リール134cの「7」図柄を有効ラインA上に優先的に表示する。また、当選領域7には、当選役「チェリーリプレイ」と当選役「スイカリプレイ」とが重複した当選種別「最強チェリーリプレイ」が対応付けられている。ここでも、当選領域5の当選種別「弱チェリーリプレイ」同様、当選種別「最強チェリーリプレイ」の当選に応じて当選役「チェリーリプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることができる。ただし、当選種別「弱チェリーリプレイ」と異なり、リール制御手段306は、図7(f)に示したように、右リール134cの「4」図柄を有効ラインA上に優先的に表示する。また、当選領域8には、当選種別「弱ベルリプレイ」が対応付けられており、当選領域9には、当選役「ベルリプレイ」と当選役「通常リプレイ」とが重複した当選種別「強ベルリプレイ」が対応付けられている。いずれの場合も当選役「ベルリプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることができるが、リール制御手段306は、当選種別「弱ベルリプレイ」が当選した場合、右リール134cの「1」図柄を有効ラインA上に優先的に表示し、当選種別「強ベルリプレイ」が当選した場合、右リール134cの「7」図柄を有効ラインA上に優先的に表示することとなる。また、当選領域10には、当選種別「スイカリプレイ」が対応付けられており、当該当選種別「スイカリプレイ」の当選に応じて当選役「スイカリプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることができる。また、当選領域11には、当選役「通常リプレイ」と当選役「7揃いリプレイ」および当選役「スイカリプレイ」とが重複した当選種別「7揃いリプレイ」が対応付けられている。このように、複数の当選役が重複して当選した場合には、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に優先的に表示させるかについての入賞条件、例えば、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cが操作される順番を設定することができる。

#### 【0074】

以下の説明において、左リール134a、中リール134b、右リール134cの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順1」とし、左リール134a、右リール134c、中リール134bの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順2」とし、中リール134b、左リール134a、右リール134cの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順3」とし、中リール134b、右リール134c、左リール134aの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順4」とし、右リール134c、左リール134a、中リール134bの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順5」とし、右リール134c、中リール134b、左リール134aの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順6」とする。

#### 【0075】

例えば、ボーナス成立状態において、当選領域11に対応する当選種別「7揃いリプレイ」が当選種別抽選により決定され、左リール134aが最初に停止(第1停止)するようにストップボタンスイッチ130a、130b、130cが順次操作された場合(打順1または打順2)、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上

に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、中リール 1 3 4 b または右リール 1 3 4 c が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 3 ～ 打順 6）、当選役「7 揃いリプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。したがって、当選種別「7 揃いリプレイ」に当選すると、打順 3 ～ 打順 6 による操作を行うことで、図 7（c）に示したように、仮想ライン B 2 上に「7」図柄を直線的に表示することができる。

#### 【0076】

このように、複数の当選役が重複した当選種別には、遊技者によるストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作順に応じ、有効ライン A 上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて、または、当選役が小役であった場合、その小役に対応するメダルの払出枚数に基づいて、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に優先的に表示するかが設定されており、リール制御手段 3 0 6 は、遊技者によるストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作順と操作タイミングに応じて停止制御する図柄を決定する。例えば、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の回転中に、遊技者によって、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のいずれかが操作されると、操作されたストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c に対応する回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c における、その操作タイミングで引込範囲内に存在している図柄のうち、まだ、入賞の可能性が残っている全ての当選役に対応する図柄組み合わせの当該回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の図柄が停止制御の対象となり、さらに、操作されたストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作順に応じて設定された優先度に基づき、リール制御手段 3 0 6 は、いずれか 1 の図柄を有効ライン A 上に停止制御する。本実施形態では、有効ライン A 上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示可能となる当選役の図柄組み合わせの種類が多いほど優先度が高くなるように優先度が設定され、当選役（小役）に対応するメダルの払出枚数に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示されている図柄組み合わせに対応する小役の払出枚数が多いほど優先度が高くなるように優先度が設定される。

#### 【0077】

例えば、当選領域 1 2 には、当選役「増加ベル 1」、「減少ベル 1」、「減少ベル 4」、「減少ベル 5」、「減少ベル 8」、「減少ベル 9」、「減少ベル 1 2」が重複した当選種別「選択ベル左 1」が対応付けられている。かかる重複当選においても、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に優先的に表示させるかについての入賞条件、例えば、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が操作される順番が設定されている。

#### 【0078】

ここで、ボーナス成立状態において、当選領域 1 2 に対応する当選種別「選択ベル左 1」が当選種別抽選により決定され、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c のうち、左リール 1 3 4 a が第 1 停止、中リール 1 3 4 b が 2 番目に停止（第 2 停止）するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 1）、払出枚数が多い当選役「増加ベル 1」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c のうち、左リール 1 3 4 a が第 1 停止、右リール 1 3 4 c が第 2 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 2）、当選役「減少ベル 1」または当選役「減少ベル 4」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、中リール 1 3 4 b が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 3、4）、当選役「減少ベル 5」または当選役「減少ベル 8」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、右リール 1 3 4 c が第 1 停止するようにストップボタンスイッ

10

20

30

40

50

チ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 5、6）、当選役「減少ベル 9」または当選役「減少ベル 1 2」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。

#### 【0079】

このように、当選領域 1 2 に当選した場合、遊技者が、正解操作態様となる打順 1 によって操作すると、払出枚数 8 枚の当選役「増加ベル 1」に対応する図柄組み合わせを必ず有効ライン A 上に表示でき（期待獲得枚数 = 8 枚）、打順 2 ~ 6 によって操作すると、払出枚数 1 枚の当選役「減少ベル 1」、「減少ベル 4」、「減少ベル 5」、「減少ベル 8」、「減少ベル 9」、「減少ベル 1 2」に対応する図柄組み合わせのいずれかを  $1/2$ （ $1/4$ （当選役「減少ベル 1」）+  $1/4$ （当選役「減少ベル 4」）、 $1/4$ （当選役「減少ベル 5」）+  $1/4$ （当選役「減少ベル 8」）、または、 $1/4$ （当選役「減少ベル 9」）+  $1/4$ （当選役「減少ベル 1 2」））の確率で有効ライン A 上に表示できる（期待獲得枚数 =  $1/2$  枚）。したがって、期待獲得枚数は、打順 1 によって操作した方が打順 2 ~ 6 によって操作するより多くなる。

10

#### 【0080】

また、当選種別抽選テーブルの当選領域 1 3 ~ 3 5 には、当選役「増加ベル」のいずれかと当選役「減少ベル」のいずれか複数が重複した当選種別「選択ベル左 2」~ 当選種別「選択ベル右 8」が対応付けられている。そして、当選領域 1 3 は、当選役「増加ベル 1」を入賞させるための停止操作が打順 1 に設定され、当選領域 1 4、1 5 は、当選役「増加ベル 4」を入賞させるための停止操作が打順 1 に設定され、当選領域 1 6、1 7 は、当選役「増加ベル 1」を入賞させるための停止操作が打順 2 に設定され、当選領域 1 8、1 9 は、当選役「増加ベル 4」を入賞させるための停止操作が打順 2 に設定され、当選領域 2 0、2 1 は、当選役「増加ベル 2」を入賞させるための停止操作が打順 3 に設定され、当選領域 2 2、2 3 は、当選役「増加ベル 5」を入賞させるための停止操作が打順 3 に設定され、当選領域 2 4、2 5 は、当選役「増加ベル 2」を入賞させるための停止操作が打順 4 に設定され、当選領域 2 6、2 7 は、当選役「増加ベル 5」を入賞させるための停止操作が打順 4 に設定され、当選領域 2 8、2 9 は、当選役「増加ベル 3」を入賞させるための停止操作が打順 5 に設定され、当選領域 3 0、3 1 は、当選役「増加ベル 4」を入賞させるための停止操作が打順 5 に設定され、当選領域 3 2、3 3 は、当選役「増加ベル 3」を入賞させるための停止操作が打順 6 に設定され、当選領域 3 4、3 5 は、当選役「増加ベル 4」を入賞させるための停止操作が打順 6 に設定されている。かかる当選領域 1 3 ~ 3 5 における操作態様と期待獲得枚数との関係は、上述した当選領域 1 2 における操作態様と期待獲得枚数との関係と対応しているため、ここでは、詳細な説明を省略する。

20

30

#### 【0081】

このように、当選種別抽選テーブルの当選領域 1 2 ~ 3 5 全てにおいて、当選役「増加ベル」のいずれかと当選役「減少ベル」のいずれか複数が重複当選するようになっており（以下、当選領域 1 2 ~ 3 5 における当選種別「選択ベル左 1」、「選択ベル左 2」、「選択ベル左 3」、「選択ベル左 4」、「選択ベル左 5」、「選択ベル左 6」、「選択ベル左 7」、「選択ベル左 8」、「選択ベル中 1」、「選択ベル中 2」、「選択ベル中 3」、「選択ベル中 4」、「選択ベル中 5」、「選択ベル中 6」、「選択ベル中 7」、「選択ベル中 8」、「選択ベル右 1」、「選択ベル右 2」、「選択ベル右 3」、「選択ベル右 4」、「選択ベル右 5」、「選択ベル右 6」、「選択ベル右 7」、「選択ベル右 8」を合わせて当選種別「選択ベル」（選択当選種別）と略す場合がある）、期待獲得枚数が当選役「減少ベル 1」~ 当選役「減少ベル 1 2」より多い当選役「増加ベル」を入賞させるための停止操作が当選領域によって異なるように設定されている。なお、当選領域 1 2 ~ 3 5 の当選確率（当選範囲値の数）は等しくなるように設定されている。遊技者は、通常、いずれの当選種別に当選しているのかを知ることができないため、上記のような当選領域 1 2 ~ 3 5 を設けることにより、選択当選役としての当選役「増加ベル」を入賞させることが極めて難しくなっている。ただし、このようなストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作順に応じて遊技者の遊技利益が異なる当選種別に当選した場合において

40

50

も、遊技者は、補助演出を通じて当選役「増加ベル」を入賞し得る正解操作態様を把握することで、当選役「増加ベル」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させ、通常遊技状態より多くのメダルを獲得することが可能となる。

#### 【0082】

このように、補助演出を実行することで、遊技の進行に応じてメダルが増え易いAT遊技状態と、補助演出を行わないことで、遊技の進行に応じてメダルが減り易い遊技状態（通常遊技状態）とを実現することができる。具体的に、通常遊技状態では、当選種別「選択ベル」（選択当選種別）が当選した遊技において、遊技者が無作為な操作態様でストップスイッチ130を操作すると、規定投入数「3」に対して期待獲得枚数は $21/12$ 枚（ $8 \times 1/6 + 1/2 \times 5/6$ ）となり、遊技の進行に応じてメダルが減り易くなる。一方で、補助演出が実行されるAT遊技状態では、当選種別「選択ベル」が当選した遊技において、当選役「増加ベル」を入賞させることができるので、規定投入数「3」に対して期待獲得枚数は8枚となり、当選種別「選択ベル」の当選確率を調整することで、遊技の進行に応じてメダルが増え易くなる遊技を実現することができる。

#### 【0083】

また、当選領域36～39には、当選役「維持ベル1」と当選役「減少ベル5」～当選役「減少ベル12」のいずれか2つとが重複した当選種別「維持ベル左1」～「維持ベル左4」が対応付けられている。ここでは、当選役「維持ベル1」を入賞させるための停止操作が打順1、2に設定されている。したがって、例えば、当選領域36に当選した場合、遊技者が、正解操作態様となる打順1、2によって操作すると、払出枚数3枚の当選役「維持ベル1」に対応する図柄組み合わせを必ず有効ラインA上に表示でき（期待獲得枚数＝3枚）、打順3～6によって操作すると、払出枚数1枚の当選役「減少ベル5」、「減少ベル12」に対応する図柄組み合わせのいずれかを $1/4$ の確率で有効ラインA上に表示できる（期待獲得枚数＝ $1/4$ 枚）。また、当選領域40～43には、当選役「維持ベル2」と当選役「減少ベル1」～当選役「減少ベル4」のいずれかが重複した当選種別「維持ベル中右1」～「維持ベル中右4」が対応付けられている（以下、当選領域36～43における当選種別「維持ベル左1」、「維持ベル左2」、「維持ベル左3」、「維持ベル左4」、「維持ベル中右1」、「維持ベル中右2」、「維持ベル中右3」、「維持ベル中右4」を合わせて当選種別「維持ベル」と略す場合がある）。ここでは、当選役「維持ベル2」を入賞させるための停止操作が打順3～6に設定されている。したがって、例えば、当選領域40に当選した場合、遊技者が、正解操作態様となる打順3～6によって操作すると、払出枚数3枚の当選役「維持ベル2」に対応する図柄組み合わせを必ず有効ラインA上に表示でき（期待獲得枚数＝3枚）、打順1、2によって操作すると、払出枚数1枚の当選役「減少ベル1」に対応する図柄組み合わせのいずれかを $1/4$ の確率で有効ラインA上に表示できる（期待獲得枚数＝ $1/4$ 枚）。

#### 【0084】

当選領域44には、当選種別「7揃い煽り」が対応付けられており、当該当選種別「7揃い煽り」の当選に応じて当選役「減少ベル13」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることができる。また、当選領域45には、当選種別「BB」が対応付けられており、当該当選種別「BB」の当選に応じて当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることができる。そして、当選領域46には、当選種別「ハズレ」が対応付けられており、かかるハズレはメダルの払い出し等が行われない。図9を参照すると、当選領域45と当選領域46とは、ボーナス非成立状態では抽選の対象となっているが、ボーナス成立状態では抽選の対象となっていない。これは、後者では、既に当選種別「BB」に当選しているので重ねて当選種別「BB」を当選させることができず、また、当選している当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させないためである。また、図示はしていないが、後者は、前者に対して当選種別「通常リプレイ1」～「通常リプレイ4」の当選確率が高く設定されている。

#### 【0085】

状態移行手段312により管理されるボーナス状態としては、上記ボーナス非成立状態

およびボーナス成立状態以外にボーナス実行状態が存在するが、かかるボーナス実行状態では、後述するように、当選種別抽選の結果に拘わらず、全ての抽選結果において、対応する図柄組み合わせが、必ず有効ラインA上に表示可能な小役に強制的に設定されるので、当選種別抽選テーブルは設定されていない。

#### 【0086】

(ボーナス状態の移行)

以下、ボーナス状態(ボーナス非成立状態、ボーナス成立状態、ボーナス実行状態)の移行について改めて詳述する。なお、本実施形態では、規定投入数がボーナス状態に応じて異なり、ボーナス非成立状態、および、ボーナス成立状態では、規定投入数が3枚に設定されているのに対し、ボーナス実行状態では、規定投入数が2枚に設定されている。

10

#### 【0087】

(ボーナス非成立状態)

ボーナス非成立状態は、状態移行手段312により管理される、ボーナス役の成立有無に基づく複数のボーナス状態のうち、初期状態に相当するボーナス状態である。また、ボーナス非成立状態では、当選種別「通常リプレイ1」～「通常リプレイ4」の当選確率が約1/7.3に設定される。そして、図8を用いて説明したように、ボーナス非成立状態において、当選種別「BB」に当選すると、ボーナス成立状態に移行する。本実施形態では、当選種別「BB」の当選確率が例えば約1/3に設定され、比較的少ない遊技で当選種別「BB」に当選するので、ボーナス非成立状態の滞在期間は短くなる。

20

#### 【0088】

(ボーナス成立状態)

ボーナス成立状態は、ボーナス非成立状態のみから移行し、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されるまで継続するボーナス状態である。この間、BB内部当選フラグが成立した状態に維持される。また、ボーナス成立状態では、当選種別「通常リプレイ1」～「通常リプレイ4」の当選確率がボーナス非成立状態より高く、例えば約1/3.8に設定される。

#### 【0089】

本実施形態では、後述するように、ボーナス状態としてボーナス成立状態を維持しつつ、遊技状態としてのAT遊技状態を実現する。したがって、ボーナス成立状態からボーナス実行状態に容易に移行しないように、ボーナス成立状態における当選種別抽選の当選確率を調整している。

30

#### 【0090】

ボーナス成立状態において、図9に示した当選種別抽選テーブルを参照して理解できるように、当選種別抽選手段304は、BB内部当選フラグが持ち越されているボーナス成立状態においても、リプレイ役や小役を抽選している。したがって、リプレイ役や小役が当選種別抽選により決定されると、リプレイ役や小役の当選フラグと、BB内部当選フラグとがいずれも成立していることとなる。ここで、本実施形態では、リプレイ役>小役>ボーナス役の順に優先順位が定められている。すなわち、リプレイ役や小役が含まれる当選種別に当選した遊技において、リール制御手段306は、リプレイ役や小役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されるように停止制御し、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせは、遊技者が狙ったとしても、有効ラインA上に表示されることはない。こうして、遊技者が当選役「BB」の入賞を意図的に回避しなければならない状況無くし、遊技者の煩わしい操作負担を軽減しつつ、ボーナス成立状態を容易に維持させることが可能となる。

40

#### 【0091】

また、ボーナス成立状態では、上述したように、ほぼ、リプレイ役または小役のいずれかに当選することになっており、リプレイ役が約1/3.8の高確率で当選することで、遊技者のメダルの消費を抑え、また、AT遊技状態が実現されると、補助演出によって正解操作態様が報知されるので、遊技者は、メダルを獲得することが可能となる。ここでは

50

、リプレイ役が、既に、約 1 / 3 . 8 といった高確率で当選するので、リプレイ役の当選確率が高くなる R T (リプレイタイム) 等を実行することなく、A T 遊技状態のみを速やかに開始することが可能となる。

【 0 0 9 2 】

( ボーナス実行状態 )

ボーナス実行状態は、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されたことを契機に移行し、メダルが所定枚数払い出されるまで継続するボーナス状態である。かかるボーナス実行状態では、得られるメダル数は約 ± 0 枚もしくはメダルが減ることとなる。また、本実施形態では、ボーナス実行状態終了後のボーナス非成立状態において補助演出が実行されないので、遊技者のメダルは減ることが多くなる。

10

【 0 0 9 3 】

一方、ボーナス成立状態では、A T 遊技状態において補助演出が実行されるため、メダルの増加が期待できる。したがって遊技者は、ボーナス状態がボーナス成立状態からボーナス実行状態に移行するのを回避し、長期に亘ってボーナス成立状態を維持しようとする。こうして、状態移行手段 3 1 2 により管理されるボーナス状態をボーナス成立状態に維持しつつ、ボーナス成立状態中において、遊技状態としての A T 遊技状態を実現することができる。

【 0 0 9 4 】

( 遊技状態の移行 )

また、状態移行手段 3 1 2 は、上述したボーナス状態の移行と並行して、スタートスイッチ 1 2 8 の操作等、所定の契機に応じ、遊技者に有利な特定遊技を含む複数の遊技状態から 1 の遊技状態を遊技状態抽選により決定して、遊技状態を移行させる。ここで、特定遊技とは、遊技者に対し遊技が有利に進行する、例えば、補助演出を実行する A T 遊技をいう。また、特定遊技を実行している状態を特定遊技状態という。

20

【 0 0 9 5 】

図 1 0 は、遊技状態の移行を説明するための説明図である。以下、状態移行手段 3 1 2 により移行される遊技状態 ( 通常遊技状態、A T 遊技状態 ) について詳述する。

【 0 0 9 6 】

( 通常遊技状態 )

通常遊技状態は、状態移行手段 3 1 2 により管理される複数の遊技状態のうち、初期状態に相当する遊技状態である。通常遊技状態が実行される際、ボーナス状態はボーナス成立状態となっている。ただし、通常遊技状態では、補助演出の実行頻度が A T 遊技状態より低く、ほぼ補助演出が行われないので、獲得できるメダルの枚数が制限される。

30

【 0 0 9 7 】

また、通常遊技状態では、ノーマル通常遊技状態とチャンス通常遊技状態とが設けられ、状態移行手段 3 1 2 は、ノーマル通常遊技状態における所定の契機で遊技状態をチャンス通常遊技状態に移行させ ( 1 )、チャンス通常遊技状態のまま所定の条件が満たされると、例えば、所定の遊技数が消化されると、遊技状態をノーマル通常遊技状態に戻す ( 2 )。また、状態移行手段 3 1 2 は、ノーマル通常遊技状態およびチャンス通常遊技状態において、A T 遊技状態への移行を決定し、当選種別「7 揃いリプレイ」の当選に応じ、当選役「7 揃いリプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、遊技状態を A T 遊技状態に移行させる ( A T 遊技を実行する ) ことができる ( 3 )。ただし、チャンス通常遊技状態の方がノーマル通常遊技状態より A T 遊技状態に移行し易いように設定されている。例えば、チャンス通常遊技状態およびノーマル通常遊技状態のいずれの遊技状態においても、当選種別抽選により決定された当選種別に基づいて A T 遊技状態へ移行するか否かが抽選 ( 遊技状態抽選 ) により決定される場合に、当選種別毎に対応付けられた A T 遊技状態へ移行する確率がノーマル通常遊技状態よりチャンス通常遊技状態の方が高くなっている。例えば、当選種別抽選により当選種別「弱チェリーリプレイ」が決定された場合において、遊技状態がノーマル通常遊技状態であれば 1 / 1 0 の確率で A T 遊技状態に移行するのに対し、チャンス通常遊技状態であれば 1 / 2 の確率で A T 遊技

40

50

状態に移行する。このように、当選種別抽選により決定されるいくつかの当選種別それぞれに対して A T 遊技状態へ移行する確率が設定されており、その確率はノーマル通常遊技状態よりチャンス通常遊技状態の方が高くなるように設定されている。したがって遊技者は、ノーマル通常遊技状態より、チャンス通常遊技状態に滞在することを望むこととなる。また、A T 遊技状態に移行することなく通常遊技状態で所定の遊技数が消化されると（所謂、天井到達）、状態移行手段 3 1 2 は、遊技状態を A T 遊技状態へ移行させることができる。

#### 【0098】

（A T 遊技状態）

A T 遊技状態は、所定の条件が満たされると、通常遊技状態から移行する遊技状態であり、演出制御手段 3 3 4 による補助演出が行われる。A T 遊技状態では、補助演出によって正解操作態様が報知されることで、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。したがって遊技者は、通常遊技状態と比べ、遊技を有利に進行することができる。

10

#### 【0099】

当該 A T 遊技状態への移行が決定され、当選種別「7 揃いリプレイ」の当選に応じ、当選役「7 揃いリプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、遊技状態が A T 遊技状態に移行されるとともに、移行後の最初の遊技のスタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて獲得上限枚数（継続期間）が決定される。ここで、獲得上限枚数は、当該 A T 遊技状態を維持可能な（上限の）獲得枚数（払出枚数 - 投入枚数）である。そして、A T 遊技状態における獲得枚数（消化期間）が獲得上限枚数以上となると（所定の終了条件を満たすと）、A T 遊技状態が終了し、状態移行手段 3 1 2 は、次の遊技から、スタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて A T 遊技状態の継続抽選を行う。そして、A T 遊技状態の継続抽選に当選すると、状態移行手段 3 1 2 は、遊技状態を、再度、A T 遊技状態へ移行させ、移行後の最初の遊技のスタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて A T 遊技状態の獲得上限枚数を決定する（4）。また、A T 遊技状態の継続抽選に当選しなかった場合は、遊技状態を、ノーマル通常遊技状態へ移行させる（5）。また、A T 遊技状態において、状態移行手段 3 1 2 は、A T 遊技状態の獲得上限枚数の上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選に当選すると、遊技者にその旨報知するとともに、当選した上乗せにかかる獲得枚数を加えて獲得上限枚数を更新する。

20

30

#### 【0100】

上述したように、状態移行手段 3 1 2 は、ボーナス状態として、ほぼ、ボーナス成立状態を維持しており、ボーナス状態がボーナス成立状態であることを条件に、遊技状態を、通常遊技状態、A T 遊技状態の間で移行させる。しかし、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示される可能性があり、ボーナス状態がボーナス成立状態からボーナス実行状態に移行する場合もある。ここで、ボーナス状態が、ボーナス成立状態からボーナス実行状態に移行した場合、状態移行手段 3 1 2 は、遊技状態の進行を一旦停止し、かつ、補助演出を行わないようにする。そして、ボーナス状態がボーナス非成立状態からボーナス成立状態に移行すると、状態移行手段 3 1 2 は、遊技状態の進行を再開する。

40

#### 【0101】

（遊技状態の移行に関するテーブル）

メイン ROM 2 0 0 b には、さらに、複数の遊技状態抽選テーブル等が格納されている。状態移行手段 3 1 2 は、現在の遊技状態に基づいて対応する遊技状態抽選テーブルをメイン ROM 2 0 0 b から抽出するとともに、抽出した遊技状態抽選テーブルを参照し、スタートスイッチ 1 2 8 の操作に基づき、複数の遊技状態のうち、いずれか 1 の遊技状態を遊技状態抽選によって決定する。

#### 【0102】

図 1 1 は、遊技状態抽選テーブルを示す図であり、図 1 1 ( a ) は、ノーマル通常遊技状態に用いられ、図 1 1 ( b ) は、チャンス通常遊技状態に用いられ、図 1 1 ( c ) は、

50



A T遊技状態に用いられる。各遊技状態抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、区画化された各当選領域にはそれぞれ所定の当選範囲値と遊技が対応付けられており、遊技状態毎に割り当てられた全ての当選領域の当選範囲値を合計すると当選種別抽選乱数の総数（65536）となる。したがって、A T遊技やハズレのそれぞれに当選する確率は、当選領域に対応付けられた当選範囲値を当選種別抽選乱数の総数で除算した値となる。例えば、図11(a)のノーマル通常遊技状態用遊技状態抽選テーブルでは、3つの当選領域が区画されており、それぞれ、チャンス通常遊技、A T遊技、ハズレが割り当てられ、当選領域毎の当選範囲値に応じて、各遊技の当選確率が異なることとなる。図11(a)、図11(b)、図11(c)のいずれの遊技状態抽選テーブルにおいても、A T遊技、ハズレの当選領域がある。また、チャンス通常遊技状態からノーマル通常遊技状態には所定の遊技数の消化により移行するので、図11(b)のチャンス通常遊技状態用遊技状態抽選テーブルにおいてノーマル通常遊技が抽選により決定されることはない。同様に、A T遊技状態からノーマル通常遊技状態には所定の遊技数の消化により移行するので、図11(c)のA T遊技状態用遊技状態抽選テーブルにおいてノーマル通常遊技やチャンス通常遊技が抽選により決定されることはない。また、図11(c)のA T遊技状態用遊技状態抽選テーブルにおいては、さらにA T遊技の当選領域が準備されており、A T遊技の当選により、A T遊技状態の獲得上限枚数が上乗せされることとなる。

10

20

30

40

50

#### 【0103】

(A T遊技当選示唆のための連続演出)

図11(a)に示すように、ノーマル通常遊技状態において、所定の確率でA T遊技に当選する場合があります。その当選確率は、例えば、当選役「通常リプレイ」や当選役「ベル」が入賞した場合より、当選役「チェリーリプレイ」や当選役「スイカリリプレイ」といった所謂レア役が入賞した方が高くなるように設定されている。また、A T遊技に当選すると、演出制御手段334は、遊技者の期待感を高めるべく、所定範囲の遊技数（例えば4～40遊技）に跨がった連続演出（所謂前兆演出）を行ってA T遊技に当選した旨を報知し、その後、当選種別「7揃いリプレイ」の当選に応じ、当選役「7揃いリプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されると、状態移行手段312は、遊技状態をA T遊技状態に移行させる。ただし、A T遊技に当選したときのみ、このような連続演出を行おうとすると、連続演出の結果を待つことなく、連続演出が開始された時点でA T遊技の当選が確定してしまうので、A T遊技に当選していない場合においても、所定の契機、例えば、上記レア役が入賞した場合における所定の確率で連続演出を実行する。かかる構成により、遊技者は、レア役が入賞したことで、A T遊技への当選を期待し、また、連続演出を通じて期待感を高めることができる。

#### 【0104】

図12は、連続演出を説明するためのタイミングチャートであり、図13は、連続演出を説明するための説明図である。例えば、図12(a)のA時点において、レア役が入賞したとする。ここで、状態移行手段312は、遊技状態抽選によりA T遊技状態へ移行するか否かを決定し、演出制御手段334は、連続演出を開始する。連続演出は、報知演出（報知機会）を実行する権利を取得可能な第1連続演出と、第1連続演出の終了後、第1連続演出において取得した報知演出を実行する権利に基づき報知演出を実行する第2連続演出との2段階で構成される。ここで、報知演出は、遊技利益の取得有無を報知する演出であり、例えば、A T遊技の当否が遊技者に報知される。

#### 【0105】

なお、ここでは、レア役の入賞に応じて連続演出を行う例を挙げて説明するが、かかる場合に限らず、小役や他のリプレイ役の当選に応じて連続演出を行う場合もある。また、図10で説明したように、A T遊技状態に移行することなく通常遊技状態で所定の遊技数が消化された場合（所謂、天井到達）や、A T遊技状態の継続抽選に落選した後において連続演出を行ってもよい。以下、連続演出を構成する第1連続演出および第2連続演出の詳細な処理を説明する。

#### 【0106】

## (第1連続演出)

まず、演出制御手段334は、第1連続演出において、図13(a)のように、上方液晶表示部138aの画面左右に複数(ここでは8)種類のキャラクタ(「A」、「B」、「C」、「D」、「E」、「F」、「G」、「H」)を表示する。ただし、この時点では、キャラクタはその選択肢を示すために表示されているにすぎず、すなわち、報知演出を実行する権利の対象として有効に選択されてはいない。そして、演出制御手段334は、遊技毎に、有効なキャラクタとしてキャラクタを追加するか否かを決定するとともに、キャラクタを追加することが決定された場合、追加する1のキャラクタを抽選により決定する。ここで、追加するキャラクタは、遊技状態抽選の結果に基づいて決定され、例えば、遊技状態抽選の結果がAT遊技の当選であれば、遊技者に遊技上比較的強いと認識されているキャラクタが決定され易くあり、遊技状態抽選の結果がAT遊技の非当選であれば、遊技者に遊技上比較的弱いと認識されているキャラクタが決定され易くなっている。例えば、図13(a)の例では、キャラクタが(「A」=「B」)>(「C」=「D」)>(「E」=「F」)>(「G」=「H」)のような強さの関係が設定されており、上位のキャラクタが決定されるほど、AT遊技が当選している可能性が高くなる。

10

## 【0107】

また、ここでは、左右に対向する位置にあるキャラクタ同士がペア(キャラクタペア)の関係となっている。例えば、「A」と「B」、「C」と「D」、「E」と「F」、「G」と「H」とがそれぞれキャラクタペアを構成する。ここで、演出制御手段334は、複数種類のキャラクタから1つずつ抽選によりキャラクタを決定し、キャラクタペアとなる2つのキャラクタがいずれも決定された場合、そのキャラクタペアによって報知演出を実行する権利が付与される。例えば、図13(b)に示すように、キャラクタ「A」、「B」、「C」、「D」、「E」、「F」、「G」、「H」のうち、既に「A」、「D」、「E」が決定されている状態で(図13(b)中、黒の塗り潰しで示す)、演出制御手段334が、残りの「B」、「C」、「F」、「G」、「H」のうち、図13(c)のように、キャラクタ「H」を決定したとしても、未だ、キャラクタペアは結成されていないので、報知演出を実行する権利は取得されていない。続いて、演出制御手段334が、残りの「B」、「C」、「F」、「G」のうち、図13(d)のように、キャラクタ「G」を決定すると、キャラクタ「G」と「H」のキャラクタペアが結成され、遊技者は、報知演出を実行する権利を取得する。このように、図12(a)のB時点で、複数種類のキャラクタのうち少なくとも所定数(ここでは1)のキャラクタペアが結成されると、演出制御手段334は、即座に第2連続演出へ移行、もしくは、第1連続演出を継続のいずれかを選択する。ここで、第2連続演出への移行、もしくは、第1連続演出を継続のいずれかは、遊技状態抽選の結果に基づいてA時点には決定されており、例えば、遊技状態抽選の結果がAT遊技の当選であれば、第1連続演出の継続が決定され易くあり、遊技状態抽選の結果がAT遊技の非当選であれば、第2連続演出への移行が決定され易くなっている。

20

30

## 【0108】

図12(a)では、仮に、第1連続演出の継続が決定された場合を説明する。この場合、演出制御手段334は、取得した報知演出を実行する権利、すなわち、キャラクタペアを1組ストックした状態で(ストックホールド)、さらなるキャラクタの抽選を継続する。ただし、キャラクタペアを1組ストックするまでの遊技数には制限がないのに対し、継続された第1連続演出(B時点~C時点、ここでは継続第1連続演出という。)では、終了条件が決まっている。例えば、終了条件として、報知演出を実行する権利を得られる遊技数の上限(例えば、5遊技)が決まっており、終了条件を満たすと(5遊技消化すると)、第2連続演出に移行する。演出制御手段334は、このような所定の上限遊技数に到達するまで、その遊技数をカウントダウン(5 4 3 2 1 0)するカウントダウン演出を行い、第1連続演出がどの程度継続するのか遊技者に報知する。そして、この継続第1連続演出において新たにキャラクタが決定され、キャラクタペアが結成されると、そのキャラクタペアがストックされ(報知演出を実行する権利が増え)、キャラクタが決

40

50

定されない、または、決定されたがキャラクタペアが結成されないと、キャラクタペアは既にストックしている１組のみとなる。

【０１０９】

なお、かかる継続第１連続演出は、新たなキャラクタペアの結成によっては終了しない。つまり、キャラクタペアが結成され、キャラクタペアのストックが増えたとしても、所定の上限遊技数に到達するまでは継続第１連続演出が継続される。こうして、所定の上限遊技数の間、キャラクタペアを最大数（ここでは３組）まで結成することが可能となる。例えば、図１２（ａ）のＤ時点において、演出制御手段３３４が、残りの「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｆ」のうち、キャラクタ「Ｂ」を決定すると、キャラクタ「Ａ」と「Ｂ」のキャラクタペアが結成され、図１２（ａ）のＥ時点において、演出制御手段３３４が、残りの「Ｃ」、「Ｆ」のうち、キャラクタ「Ｆ」を決定すると、キャラクタ「Ｅ」と「Ｆ」のキャラクタペアが結成される。こうして、所定の上限遊技数が経過した図１２（ａ）のＣ時点では、「Ａ」と「Ｂ」、「Ｅ」と「Ｆ」、「Ｇ」と「Ｈ」の３組のキャラクタペアが結成されることとなる。

10

【０１１０】

（第２連続演出）

Ｂ時点において、第１連続演出の継続が決定されることなく、即座に第２連続演出への移行が決定された場合（図１２（ｂ））、もしくは、Ｂ時点において第１連続演出の継続が決定され、Ｃ時点において所定の上限遊技数に到達した場合（図１２（ａ））、第１連続演出において結成されたキャラクタペア、すなわち、第１連続演出において取得した、報知演出を実行する権利に基づいて第２連続演出が実行される。具体的に、演出制御手段３３４は、第２連続演出として、結成されたキャラクタペアの数分だけ、所定の遊技数（ここでは３遊技）に跨がる報知演出を連続的に繰り返し実行する。かかる報知演出の詳細な処理は後程述べることとし、ここでは第２連続演出の流れを説明する。

20

【０１１１】

例えば、上述したように、「Ａ」と「Ｂ」、「Ｅ」と「Ｆ」、「Ｇ」と「Ｈ」の３つのキャラクタペアが結成された場合、演出制御手段３３４は、かかる３組のキャラクタペアのうち、遊技者に遊技上比較的弱いと認識されているキャラクタペアを選択し（ここでは「Ｇ」と「Ｈ」のキャラクタペア）、報知演出を行う。そして、演出制御手段３３４は、「Ｇ」と「Ｈ」のキャラクタペアによる報知演出の結果に拘わらず、残りの「Ａ」と「Ｂ」、「Ｅ」と「Ｆ」の２組のキャラクタペアのうち、遊技者に遊技上比較的弱いと認識されているキャラクタペアを選択し（ここでは「Ｅ」と「Ｆ」のキャラクタペア）、報知演出を行い、その後、「Ｅ」と「Ｆ」のキャラクタペアによる報知演出の結果に拘わらず、残りの「Ａ」と「Ｂ」のキャラクタペアによる報知演出を実行する。このとき、演出制御手段３３４は、遊技状態抽選によりＡＴ遊技に当選していれば、３回の報知演出のいずれかにおいてＡＴ遊技に当選した旨の報知を行い、遊技状態抽選によりＡＴ遊技に当選していなければ、３回の報知演出のいずれにおいてもＡＴ遊技に非当選の旨の報知を行う。また、演出制御手段３３４は、遊技状態抽選によりＡＴ遊技に当選していれば、遊技者に遊技上比較的強いと認識されているキャラクタによる報知演出が実行される後半の報知演出において、ＡＴ遊技に当選した旨の報知を行う比率が高くなるように、ＡＴ遊技に当選した旨の報知を行う報知演出を決定する。こうして、遊技者は、連続する複数回の報知演出のうち、前半の報知演出においてＡＴ遊技に当選した旨の報知が行われなかったとしても、後半の報知演出においてＡＴ遊技に当選した旨の報知が行われる期待感を高めることができる。

30

40

【０１１２】

また、第２連続演出における報知演出では、主としてＡ時点の遊技状態抽選の結果を報知することとなるが、それに留まらず、Ａ時点後、第２連続演出が終了するまでの遊技においても遊技状態抽選を行い、その結果も報知することができる。したがって、Ａ時点の遊技状態抽選の結果が非当選であったとしても、その後の遊技状態抽選によってＡＴ遊技に当選した場合、演出制御手段３３４は、第２連続演出のいずれかの報知演出において、

50

A T遊技に当選した旨の報知を行うこととなる。また、A時点の遊技状態抽選の結果がA T遊技の当選であり、その後の遊技状態抽選によって、さらにA T遊技に当選した場合、演出制御手段334は、複数の報知演出それぞれにおいて、A T遊技に当選した旨の報知を行うことができる。なお、A時点後の遊技状態抽選によりさらにA T遊技に当選した場合であっても、その当選した分全ての報知演出においてA T遊技に当選した旨の報知を行うとは限らず、当選したA T遊技の数より少ない1以上の報知演出においてのみA T遊技に当選した旨の報知を行い、残りのA T遊技の当選は報知しないこともある。

#### 【0113】

また、連続演出（A時点後、第2連続演出が終了するまで）の遊技における遊技状態抽選については、図11(a)のノーマル通常遊技状態用遊技状態抽選テーブルとA T遊技当選の確率を異ならせてもよく、例えば、連続演出中の遊技の方が、A時点より前、および、連続演出終了後より、A T遊技に当選する確率が高いとすることができる。こうして、遊技者は、連続演出（「第1連続演出」+「第2連続演出」）によって、A時点の遊技状態抽選の結果が報知されることのみならず、その途中の遊技状態抽選により、A T遊技の当選に期待することができ、期待感を継続することが可能となる。

#### 【0114】

さらに、上述したように、連続演出において、最初のキャラクタペアが結成されるまでの遊技数は変化し、また、1組のキャラクタペアが結成された後に、第1連続演出の継続が決定されることなく、即座に第2連続演出への移行が決定された場合と、第1連続演出の継続が決定された場合とで、所定の上限遊技数分だけ遊技数が異なり、さらに、報知演出の回数に応じて遊技数が異なることとなる。ここで、連続演出における遊技状態抽選のA T遊技の当選確率が、連続演出以外より高くなるように設定すると、連続演出の遊技数が長ければ長い程、A T遊技に当選する可能性が高くなり、遊技者に有利になる。したがって、仮に、A時点における遊技状態抽選によりA T遊技が当選している場合、連続演出が長くなる可能性が高くなるので、遊技者は、さらなるA T遊技の当選に期待を持つこととなる。

#### 【0115】

なお、第2連続演出においては、第2連続演出のいずれかの報知演出においてA T遊技に当選した旨の報知があったか否かに拘わらず、すなわち、複数の報知演出の前半でA T遊技に当選した旨の報知が行われた場合であっても、第1連続演出において取得した報知演出を実行する権利の数だけ、報知演出を繰り返し実行する。こうして、遊技者は、取得した報知演出を実行する権利に基づく複数の報知演出の一部でA T遊技の当選が確定したとしても、その後の報知演出でさらなるA T遊技の当選を得られるかもしれないという期待感を継続することができ、その報知機会を失う損失感を抱かなくてよくなる。また、複数の報知演出を最後まで行うことで、A T遊技に複数当選している場合に、遊技者は、その数のある程度推定することが可能となる。

#### 【0116】

また、本実施形態においては、A T遊技状態に移行した後の継続抽選ではなく、まだA T遊技状態に移行していない、ノーマル通常遊技状態における遊技状態抽選において当該連続演出を行い、第2連続演出において取得した報知演出を実行する権利を使い切ること

#### 【0117】

なお、上述した実施形態では、継続第1連続演出（B時点からC時点まで）の所定の遊技数の間に、残りのキャラクタペアが結成された場合、その数に応じて第2連続演出の遊技数が延長され、遊技状態抽選の機会が増える例を挙げて説明した。これに加え、少なくとも1以上のA T遊技の当選が決定している場合にのみ、残り3組のキャラクタペアのうち、2組以上のキャラクタペアが結成される可能性があるとし、また、3組全てのキャラクタペアが結成されたら（結果的に、上方液晶表示部138aに表示されている4組全てのキャラクタペアが結成されたことになる）、その時点でA T遊技が当選していることを

確定させ、第2連続演出に移行することなく、即時、AT遊技に当選した旨の報知を行うとしてもよい。したがって、このような遊技性を取り入れると、AT遊技に非当選の場合、継続第1連続演出では2組以上のキャラクタペアが結成されないようなテーブルを採用する必要がある。なお、このような遊技性から、第2連続演出での報知演出は最大3回となるので、連続演出における遊技状態抽選により、AT遊技の当選が4以上となった場合、報知演出によってはその数を把握できないこととなる。また、ここでは、キャラクタの数を8とし、最大4組のキャラクタペアを結成可能な例を挙げて説明したが、その数に制限はなく、任意の数のキャラクタおよび任意の数のキャラクタペアを対象としてもよい。ただし、キャラクタペアを結成するためキャラクタの数は偶数が好ましい。

#### 【0118】

10

そして、A時点における遊技状態抽選もしくはそれ以降の連続演出においてAT遊技に当選した場合、演出制御手段334は、図12(a)のように、いずれかの報知演出においてAT遊技に当選した旨の報知を行い、状態移行手段312は、第2連続演出終了後、遊技状態をAT遊技状態に移行させるとともに、AT遊技状態の最初の遊技におけるスタートスイッチ128の操作に応じ、そのAT遊技状態の獲得上限枚数(例えば100枚)を決定する。

#### 【0119】

(報知演出)

図14は、報知演出を説明するための説明図である。報知演出では、図14(a)のように、上方液晶表示部138aにおいて、味方となるキャラクタペアと、敵となるキャラクタペアとが配置され、対決が行われる。そして、1遊技目および2遊技目それぞれにおいて、味方のキャラクタペアまたは敵のキャラクタペアの一方が他方を攻撃し、他方が防御する。ここで、AT遊技の当選が決定されていれば、比較的、味方のキャラクタペアが敵のキャラクタペアを攻撃する確率が高くなるように設定されており、さらに、攻撃した際の攻撃手段、または、防御した際の防御手段が、味方のキャラクタペアが有利だと認識される演出が行われる。そして、3遊技目において、演出制御手段334は、上方液晶表示部138aに対決の決着を付ける演出を実行する。このとき、演出制御手段334は、第1演出スイッチ132aの押圧操作を促す押圧演出を行う場合がある。以下、押圧演出について詳述する。

20

#### 【0120】

30

(押圧演出)

図15は、押圧演出の一例を説明する図である。演出制御手段334は、報知演出のいずれかの遊技(ここでは3遊技目)の第3停止(ストップボタンスイッチ130a、130b、130cの3回目の押し止)後において、第1演出スイッチソレノイド132cを制御して、第1演出スイッチ132aのロック状態をロック解除状態にするとともに、図15(a)に示すように、上方液晶表示部138aに「ボタンを押し込め」の文字を表示し、下方液晶表示部138bに「PUSH」の文字を表示することで、下方液晶表示部138bと一体的に形成された第1演出スイッチ132aの押圧操作を促す。こうして、遊技者は、第1演出スイッチ132aを押圧操作することができる。

#### 【0121】

40

ここで、遊技者により第1演出スイッチ132aが押圧操作されると、演出制御手段334は、状態移行手段312が遊技状態抽選により決定したAT遊技またはハズレの抽選結果を上方液晶表示部138aに表示する。具体的には、遊技状態抽選によりAT遊技に当選している場合には、遊技者により第1演出スイッチ132aが押圧操作されると、図15(b)に示すように、「congratulation」と記された画像を上方液晶表示部138aに表示し、AT遊技に当選したことを遊技者に報知する。一方、遊技状態抽選によりハズレが決定されていた場合には、遊技者により第1演出スイッチ132aが押圧操作されると、図15(c)に示すように、「残念」と記された画像を上方液晶表示部138aに表示し、AT遊技に当選しなかったことを遊技者に報知する。なお、演出制御手段334は、次の遊技が開始されると、第1演出スイッチソレノイド132cを制御して、第1演出

50

スイッチ 1 3 2 a のロック状態をロック設定状態にする。このように、本実施形態では、報知演出の最後の遊技において第 1 演出スイッチ 1 3 2 a のロック状態をロック設定状態  
ロック解除状態 ロック設定状態と変化させ、その間に、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を促し、遊技者に対して、A T 遊技に当選しているか否かを報知する（第 1 報知）。

#### 【 0 1 2 2 】

また、このような押圧演出において、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を促さない場合もある（第 2 報知）。例えば、演出制御手段 3 3 4 は、図 1 4（b）のように、報知演出のいずれかの遊技（ここでは 1 遊技目および 2 遊技目のいずれか一方または双方）の第 3 停止後において、第 1 演出スイッチソレノイド 1 3 2 c を制御して、ロック状態を  
10 ロック解除状態にする。そして、演出制御手段 3 3 4 は、次の遊技が開始されると、第 1 演出スイッチソレノイド 1 3 2 c を制御して、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a のロック状態をロック設定状態にする。ただし、ここでは、図 1 5（a）に示したような、上方液晶表示部 1 3 8 a に「ボタンを押し込め」の文字や、下方液晶表示部 1 3 8 b に「P U S H」の文字を表示しない。すなわち、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を促さない。したがって、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a が押圧操作可能な状態であるか否かを外観上見分けることができない。

#### 【 0 1 2 3 】

かかる第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を促さない第 2 報知によっても、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を促す第 1 報知同様、A T 遊技の当選可能性を報知することが  
20 ができる。例えば、第 2 報知が行われることなく第 1 報知が行われた場合より、第 2 報知が行われた場合の方が A T 遊技に当選している確率が高いように設定する。遊技者は、報知演出における第 1 報知が行われる前の 1 遊技目や 2 遊技目で第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を試み、本来ロック設定状態であるはずの第 1 演出スイッチ 1 3 2 a が押圧操作可能であることを認識することによって、まだ、A T 遊技の当否が報知されていない間から、A T 遊技の当選に期待を持てることとなる。この場合、遊技者は、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a が押圧操作可能か否かを判断するだけなので、他の遊技者に気付かれることなく、A T 遊技に当選した可能性が高いことを自分のみが知っているという優越感に浸ることができる。なお、第 2 報知は、第 1 報知のように所定の画像を上方液晶表示部 1 3 8 a に表示する  
30 ような積極的な報知ではなく、第 1 演出スイッチソレノイド 1 3 2 c のロック状態をロック解除状態にしているだけであるが、遊技者は、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を試みた場合の第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作の可否によって、結果的に、A T 遊技に当選した期待度を把握できるので、その機能は、A T 遊技に当選したか否かを遊技者に伝達する「報知」に相当する。

#### 【 0 1 2 4 】

また、このような第 2 報知により、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作が行われた場合に、上方液晶表示部 1 3 8 a または下方液晶表示部 1 3 8 b に A T 遊技に当選した旨の何らかの積極的な報知を行うとしてもよい。また、このとき、かかる第 2 報知でしか採用  
40 されていない A T 遊技に当選した旨のプレミアム画像を表示するとしてもよい。遊技者は、報知演出における第 1 報知が行われる前の 1 遊技目や 2 遊技目で第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を試み、押圧操作が可能であることによって、まだ、3 遊技目（第 1 報知）に至っていないときから、A T 遊技に当選したか否かを把握することが可能となる。この場合、遊技者は A T 遊技の当選を確信した後、さらに 3 遊技目において第 1 報知を受ける可能性があり、その第 1 報知により確実に A T 遊技の当選が報知されることとなるので、A T 遊技当選の優越感および安心感を得ることができる。

#### 【 0 1 2 5 】

上記では、第 2 報知が行われることなく第 1 報知が行われた場合より、第 2 報知が行われた場合の方が A T 遊技に当選している確率が高いように設定する例を挙げて説明したが、第 2 報知が行われた場合、A T 遊技の当選が確定しているとしてもよい。すなわち、A T 遊技に当選していなければ第 2 報知を行わないとしてもよい。こうして、遊技者は、第  
50

1 演出スイッチ 1 3 2 a が押圧操作可能か否か判断するだけで、他の遊技者に気付かれることなく、A T 遊技に当選したことを自分のみが知っているという優越感に浸ることができる。こうして、遊技者の操作意欲を喚起し、演出効果の向上を図ることが可能となる。

【0 1 2 6】

また、ここでは、第 1 報知を 3 遊技目に行い、第 2 報知を 1 遊技目および 2 遊技目のいずれか一方または双方で行う例を挙げて説明したが、第 1 報知および第 2 報知それぞれを、報知演出のいずれの遊技で行ってもよい。

【0 1 2 7】

また、ここでは、第 1 報知と第 2 報知とを異なる遊技（例えば、第 1 報知を 3 遊技目、第 2 報知を 1 遊技目および 2 遊技目のいずれか一方または双方）で行う例を挙げて説明したが、両報知を複数の遊技のうちのいずれか 1 の遊技（同一の遊技）で実行してもよい。また、ここでは、報知演出が複数遊技に跨がって行われる例を挙げて説明したが、報知演出が 1 遊技で完了するとしてもよい。このように報知演出が 1 遊技で完了する場合、その遊技で第 1 報知または第 2 報知のいずれかが実行され得る。例えば、1 の遊技において、（1）第 1 演出スイッチ 1 3 2 a のロック状態をロック解除状態にし、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を促して A T 遊技に当選しているか否か報知する（第 1 報知）、（2）第 1 演出スイッチ 1 3 2 a のロック状態をロック設定状態にし、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を促して A T 遊技に当選しているか否か報知する、（3）第 1 演出スイッチ 1 3 2 a のロック状態をロック解除状態にし、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を促すことなく A T 遊技に当選しているか否か報知する（第 2 報知）、（4）第 1 演出スイッチ 1 3 2 a のロック状態をロック設定状態にし、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を促すことなく A T 遊技に当選しているか否か報知するといった 4 つの報知のいずれかを抽選等により決定することができる。

【0 1 2 8】

また、上記の例では、第 2 報知において、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作を全く促さない例を挙げて説明したが、リール回転、映像、ランプ、音声等、遊技者が違和感を覚える何らかの演出を行うことで、間接的に第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の押圧操作が可能であることを示唆してもよい。

【0 1 2 9】

以下、主制御基板 2 0 0、副制御基板 2 0 2 における具体的処理をフローチャートに基づいて説明する。

【0 1 3 0】

（主制御基板 2 0 0 のメイン処理）

図 1 6 は、主制御基板 2 0 0 のメイン処理を示したフローチャートである。ここでは、まず、主制御基板 2 0 0 のメイン処理に沿って、初期化後の 1 遊技の概略を説明し、その後、各処理の詳細について説明する。また、ここでは、本実施形態の特徴に係る処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。また、詳細な説明は省略するが、各処理が遂行される際、各処理において用いられるスイッチ（ベットスイッチ 1 2 6、スタートスイッチ 1 2 8、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c）は、処理の開始時に有効化され、処理の終了時に無効化される。

【0 1 3 1】

（ステップ S 1 0 0）

電源スイッチ 1 4 8 を介してスロットマシン 1 0 0 の電源が投入され、通電状態になると、初期化手段 3 0 0 は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化手段 3 0 0 は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをメイン R A M 2 0 0 c に保持している。したがって、不意の電断が生じたとしても、この初期化処理において、保持されたバックアップデータを用い電断前の状態に復帰させることができる。例えば、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の回転中に不意の電断が起きたとしても、復帰動作後に再度各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が回転している状態から開始される。したがって、初期化処理では、基本的に、メイン R A M 2 0

0 c の初期化 ( R A M クリア ) は行われない。

【 0 1 3 2 】

( ステップ S 2 0 0 )

続いて、遊技者によるベットスイッチ 1 2 6 の操作、または、メダル投入部 1 2 4 へのメダルの投入を通じ、ベット手段 3 0 2 がメダルをベットする。また、コマンド決定手段 3 1 4 は、その操作がなされたことを示す投入コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された投入コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

【 0 1 3 3 】

( ステップ S 3 0 0 )

次に、当選種別抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 に対する遊技開始操作を有効化し、スタートスイッチ 1 2 8 の操作待ち状態に移行する。ここで、当選種別抽選手段 3 0 4 は、遊技者によるスタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて、主制御基板 2 0 0 の乱数発生器 2 0 0 d によって更新された当選種別抽選乱数から、スタートスイッチ 1 2 8 が操作された時点における 1 の当選種別抽選乱数を取得する。そして、当選種別抽選手段 3 0 4 は、図 9 に示した当選種別抽選テーブルから、現在設定されているボーナス状態に対応する 1 の当選種別抽選テーブルを選択するとともに、取得した当選種別抽選乱数が、選択した当選種別抽選テーブルにおけるいずれの当選領域に対応するか判定し、判定された当選領域の当選種別またはハズレを抽選結果として決定する。また、状態移行手段 3 1 2 は、ボーナス非成立状態において当選種別「 B B 」に当選したことに基づきボーナス状態をボーナス非成立状態からボーナス成立状態へ移行させる。さらに、状態移行手段 3 1 2 は、当選種別抽選手段 3 0 4 による当選種別抽選の結果等、所定の契機に応じ、遊技者に有利な特定遊技を含む複数種類の遊技状態から 1 の遊技状態を遊技状態抽選により決定して、遊技状態を移行させる。また、コマンド決定手段 3 1 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて抽選結果が決定された後、当選種別抽選の抽選結果 ( 当選種別またはハズレ ) や遊技状態に関する情報等を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された当選種別コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

【 0 1 3 4 】

( ステップ S 4 0 0 )

スタートスイッチ 1 2 8 が操作されると、リール制御手段 3 0 6 は、ステッピングモータ 2 6 2 を駆動して左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c を回転させる。このリール回転処理においては、前回の 1 遊技における左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c の回転開始時点から所定の時間 ( 例えば 4 . 1 秒 ) が経過すると ( ウェイト )、当該遊技における左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c の回転を開始し、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c の全てが定速回転となったところで、ステップ S 5 0 0 に処理を移す。また、リール制御手段 3 0 6 は、リール演出を実行する場合もある。

【 0 1 3 5 】

( ステップ S 5 0 0 )

続いて、リール制御手段 3 0 6 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c を有効化し、遊技者によるストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作を受け付けると、その操作に対応する回転リール ( 左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c のいずれか ) を停止制御する。また、コマンド決定手段 3 1 4 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のいずれかの操作がなされると、操作がなされたストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の情報を示す停止コマンド ( 第 1 停止コマンド、第 2 停止コマンド、第 3 停止コマンド ) を操作の度に生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された停止コマンドを順次、副制御基板 2 0 2 に送信する。

【 0 1 3 6 】

( ステップ S 6 0 0 )

次に、判定手段 3 0 8 は、図 5 ( a ) に示した有効ライン A 上に表示された図柄組み合

10

20

30

40

50



わせが予め定められたどの組み合わせに相当するかを判定し、その図柄組み合わせに応じて遊技状態の変更やリプレイ役に際して要求される種々の処理を実行する。また、コマンド決定手段 3 1 4 は、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせや、有効ライン A 上に小役に対応する図柄組み合わせが表示された場合におけるメダルの払出枚数等を含む入賞コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された入賞コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。また、状態移行手段 3 1 2 は、ボーナス成立状態において当選役「B B」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されたことに基づき、ボーナス状態をボーナス成立状態からボーナス実行状態へ移行させる。また、外部出力手段 3 1 8 は、判定手段 3 0 8 によって判定された結果に基づき、スロットマシン 1 0 0 の外部信号を出力する。

10

#### 【0137】

##### (ステップ S 7 0 0)

続いて、払出制御手段 3 1 0 は、ステップ S 6 0 0 における判定結果に基づき、例えば、有効ライン A 上に小役に対応する図柄組み合わせが表示されると、当該小役に対応するメダルの払出処理を実行し、有効ライン A 上にリプレイ役に対応する図柄組み合わせが表示されると、自動的に次遊技のベットを行うための処理を実行する。また、状態移行手段 3 1 2 は、ボーナス実行状態においてメダルの所定枚数の払い出しが実行されると、ボーナス状態をボーナス実行状態からボーナス非成立状態へ移行させる。このように、払出制御手段 3 1 0 は、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせに対応して種々の処理を遂行し、当該 1 遊技を終了する。また、コマンド決定手段 3 1 4 は、メダルの払出処理がなされた場合、払出処理がなされたことを示す払出コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された払出コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

20

#### 【0138】

ステップ S 2 0 0 からステップ S 7 0 0 までの一連の処理を通じて 1 遊技が実行される。以後は、ステップ S 2 0 0 からステップ S 7 0 0 までを繰り返すこととなる。

#### 【0139】

##### (副制御基板 2 0 2 のサブ処理)

図 1 7 は、副制御基板 2 0 2 のサブ処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態の特徴に係る処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

30

#### 【0140】

##### (ステップ S 1 1 0 0)

電源スイッチ 1 4 8 を介してスロットマシン 1 0 0 の電源が投入され、通電状態になると、初期化決定手段 3 3 0 は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化決定手段 3 3 0 は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをサブ R A M 2 0 2 c に保持している。

#### 【0141】

##### (ステップ S 1 2 0 0)

コマンド受信手段 3 3 2 は、主制御基板 2 0 0 からのコマンドが受信されているか否かを判定する。その結果、コマンドが受信されていれば、ステップ S 1 3 0 0 に処理を移し、コマンドが受信されていなければ、ステップ S 1 4 0 0 に処理を移す。

40

#### 【0142】

##### (ステップ S 1 3 0 0)

上記ステップ S 1 2 0 0 においてコマンドが受信されていると判定されれば、コマンド受信手段 3 3 2 は、当該受信されたコマンドに基づいて種々の処理を実行する。かかるコマンド受信処理 S 1 3 0 0 は後程詳述する。

#### 【0143】

##### (ステップ S 1 4 0 0)

演出制御手段 3 3 4 は、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a の検出信号を解析し、その解析結果に基づいて種々の処理を行う。

50

## 【 0 1 4 4 】

## ( ステップ S 1 5 0 0 )

演出制御手段 3 3 4 は、実行が決定された各種演出の実行情報 ( タイムテーブル ) を参照して、当該タイムテーブルに記憶された該当時間に対応する処理を実行する演出実行処理を行い、ステップ S 1 2 0 0 からの処理を繰り返す。ここで、タイムテーブルは、どの操作契機において何の演出を実行するかを複数の操作契機毎に対応付けたテーブルである。この処理では、上方液晶表示部 1 3 8 a や下方液晶表示部 1 3 8 b の表示画像を挿入したり切り換えたりし、また、各種のコマンドを各デバイスに送信する。これにより各種演出が実行されることとなる。

## 【 0 1 4 5 】

10

## ( コマンド受信処理 S 1 3 0 0 )

図 1 8 は、上記ステップ S 1 3 0 0 のコマンド受信処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態の特徴に係る処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

## 【 0 1 4 6 】

## ( ステップ S 1 3 0 1 )

まず、コマンド受信手段 3 3 2 は、受信したコマンドが投入コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが投入コマンドであれば、ステップ S 1 3 0 2 に処理を移し、受信したコマンドが投入コマンドでなければ、ステップ S 1 3 0 3 に処理を移す。

20

## 【 0 1 4 7 】

## ( ステップ S 1 3 0 2 )

上記ステップ S 1 3 0 1 において受信したコマンドが投入コマンドであると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、次の遊技のための遊技開始準備が行われたとして、それまで実行されていた演出を所定条件下で切り換えたり、終了させたりして、当該投入コマンドに基づく演出をタイムテーブルに設定する。また、本実施形態において、演出制御手段 3 3 4 は、前の遊技で第 1 報知や第 2 報知が実行された場合、後述するステップ S 1 3 0 7 - 4 でロック解除状態となった第 1 演出スイッチ 1 3 2 a をロック設定状態に戻す。

## 【 0 1 4 8 】

## ( ステップ S 1 3 0 3 )

30

続いて、コマンド受信手段 3 3 2 は、受信したコマンドが当選種別コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが当選種別コマンドであれば、1 遊技が開始されたとし、ステップ S 1 3 0 4 に処理を移し、受信したコマンドが当選種別コマンドでなければ、ステップ S 1 3 0 6 に処理を移す。

## 【 0 1 4 9 】

## ( ステップ S 1 3 0 4 )

上記ステップ S 1 3 0 3 において受信したコマンドが当選種別コマンドであると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、当選種別コマンドに基づいて遊技の演出を決定する。ここで、遊技状態が A T 遊技状態に移行されており、かつ、当選種別コマンドに示される当選種別が当選種別「選択ベル」である場合、演出制御手段 3 3 4 は、その当選種別「選択ベル」の正解操作態様を報知する補助演出を決定する。また、当選種別コマンドに示される当選種別が、A T 遊技への移行決定後最初の当選種別「7 揃いリプレイ」である場合、当選役「7 揃いリプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させるべく、演出制御手段 3 3 4 は、打順 3 ~ 6 のいずれかを報知する補助演出を決定する。また、演出制御手段 3 3 4 は、所定の契機に連続演出を実行するか否か決定する。かかる連続演出に関しては以下で詳述する。

40

## 【 0 1 5 0 】

## ( ステップ S 1 3 0 5 )

次に、演出制御手段 3 3 4 は、決定した演出を実行開始する。例えば、決定した演出が補助演出であれば、演出制御手段 3 3 4 は、当該補助演出をタイムテーブルに設定する。

50

## 【 0 1 5 1 】

## ( ステップ S 1 3 0 6 )

続いて、コマンド受信手段 3 3 2 は、受信したコマンドが停止コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが停止コマンドであれば、ステップ S 1 3 0 7 に処理を移し、受信したコマンドが停止コマンドでなければ、ステップ S 1 3 0 8 に処理を移す。

## 【 0 1 5 2 】

## ( ステップ S 1 3 0 7 )

上記ステップ S 1 3 0 6 において受信したコマンドが停止コマンドであると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、その停止コマンドが、第 1 停止コマンド、第 2 停止コマンド、第 3 停止コマンドのいずれであるか、また、その停止操作は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のいずれになされた停止操作かを判定し、その判定結果と演出の内容に基づいて、種々の処理を行うとともに、タイムテーブルに設定された演出態様を変動させる。また、演出制御手段 3 3 4 は、第 3 停止コマンドに応じて第 1 報知もしくは第 2 報知を行う場合がある。かかる第 1 報知および第 2 報知に関しては以下で詳述する。

10

## 【 0 1 5 3 】

## ( ステップ S 1 3 0 8 )

続いて、コマンド受信手段 3 3 2 は、受信したコマンドが入賞コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが入賞コマンドであれば、ステップ S 1 3 0 9 に処理を移し、受信したコマンドが入賞コマンドでなければ、ステップ S 1 3 1 0 に処理を移す。

20

## 【 0 1 5 4 】

## ( ステップ S 1 3 0 9 )

上記ステップ S 1 3 0 8 において受信したコマンドが入賞コマンドであると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、当該入賞コマンドに基づく演出をタイムテーブルに設定する。

## 【 0 1 5 5 】

## ( ステップ S 1 3 1 0 )

続いて、コマンド受信手段 3 3 2 は、受信したコマンドが払出コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが払出コマンドであれば、ステップ S 1 3 1 1 に処理を移し、受信したコマンドが払出コマンドでなければ、当該コマンド受信処理 S 1 3 0 0 を終了する。

30

## 【 0 1 5 6 】

## ( ステップ S 1 3 1 1 )

上記ステップ S 1 3 1 0 において受信したコマンドが払出コマンドであると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、当該払出コマンドに基づく演出をタイムテーブルに設定し、当該コマンド受信処理 S 1 3 0 0 を終了する。

## 【 0 1 5 7 】

## ( 演出決定処理 S 1 3 0 4 )

図 1 9 は、上記ステップ S 1 3 0 4 の演出決定処理を示したフローチャートである。ここでは、特に、連続演出について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

40

## 【 0 1 5 8 】

## ( ステップ S 1 3 0 4 - 1 )

まず、演出制御手段 3 3 4 は、受信したコマンドが当選種別コマンドに A T 遊技に当選した旨の情報が含まれているか否か、すなわち、当該遊技において A T 遊技に当選しているか否か判定する。その結果、A T 遊技に当選していれば、ステップ S 1 3 0 4 - 2 に処理を移し、A T 遊技に当選していなければ、ステップ S 1 3 0 4 - 3 に処理を移す。

## 【 0 1 5 9 】

50

## (ステップ S 1 3 0 4 - 2)

上記ステップ S 1 3 0 4 - 1 において A T 遊技に当選していると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、A T カウンタを 1 だけインクリメントする。ここで、A T カウンタは、報知演出において A T 遊技に当選した旨を報知する上限を示している（あくまで報知の数）。したがって、A T 遊技に当選した旨の報知を受け得る報知演出の数は A T カウンタの値以下となる。

## 【0 1 6 0】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 3)

続いて、演出制御手段 3 3 4 は、演出フラグが 0 であるか否か判定する。その結果、演出フラグが 0 である、すなわち、連続演出がまだ開始されていなければ、ステップ S 1 3 0 4 - 4 に処理を移し、演出フラグが 0 でなければ、ステップ S 1 3 0 4 - 5 に処理を移す。ここで、演出フラグは、連続演出の状態を示し、0 は連続演出に移行していない状態、1 は第 1 連続演出、2 は第 2 連続演出を表す。

10

## 【0 1 6 1】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 4)

上記ステップ S 1 3 0 4 - 3 において演出フラグが 0 であると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、遊技状態および当選種別コマンドに基づいて連続演出を実行するか否か抽選により決定する。また、連続演出を実行することが決定されると、演出制御手段 3 3 4 は、1 組のキャラクタペアが決定された後、即座に第 2 連続演出へ移行するか、もしくは、第 1 連続演出を継続した後、第 2 連続演出へ移行するかを決定する。そして、後者が決定されると、演出カウンタに 5 を設定する。ここで、演出カウンタは、継続した継続第 1 連続演出の残りの遊技数を示す。

20

## 【0 1 6 2】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 5)

続いて、演出制御手段 3 3 4 は、演出フラグが 1 であるか否か判定する。その結果、演出フラグが 1 であれば、ステップ S 1 3 0 4 - 6 に処理を移し、演出フラグが 1 でなければ、ステップ S 1 3 0 4 - 7 に処理を移す。

## 【0 1 6 3】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 6)

上記ステップ S 1 3 0 4 - 5 において演出フラグが 1 であると判定されれば、すなわち、第 1 連続演出中であると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、第 1 連続演出に基づく種々の演出を決定する。かかる第 1 連続演出については、後程詳述する。

30

## 【0 1 6 4】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 7)

上記ステップ S 1 3 0 4 - 5 において演出フラグが 1 ではないと判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、演出フラグが 2 であるか否か判定する。その結果、演出フラグが 2 であれば、ステップ S 1 3 0 4 - 8 に処理を移し、演出フラグが 2 でなければ、当該演出決定処理 S 1 3 0 4 を終了する。

## 【0 1 6 5】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 8)

上記ステップ S 1 3 0 4 - 7 において演出フラグが 2 であると判定されれば、すなわち、第 2 連続演出中であると判定されれば、演出制御手段 3 3 4 は、第 2 連続演出に基づく種々の演出を決定し、当該演出決定処理 S 1 3 0 4 を終了する。かかる第 2 連続演出については、後程詳述する。

40

## 【0 1 6 6】

## (第 1 連続演出 S 1 3 0 4 - 6)

図 2 0 は、上記ステップ S 1 3 0 4 - 6 の第 1 連続演出を示したフローチャートである。

## 【0 1 6 7】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 1 1)

50

まず、演出制御手段 334 は、受信したコマンドが当選種別コマンドに示される当選種別および A T 遊技の当否情報に基づいて、キャラクタを追加するか否か決定するとともに、キャラクタを追加することが決定された場合、図 13 に示したように、キャラクタ「A」、「B」、「C」、「D」、「E」、「F」、「G」、「H」から追加する 1 のキャラクタを抽選により決定する。ただし、A T 遊技に非当選の場合、3 組以上のキャラクタペアが結成されることはない。

【0168】

(ステップ S 1304 - 12)

次に、演出制御手段 334 は、ステップ S 1304 - 11 のキャラクタ抽選によりキャラクタペアが結成されたか否か判定する。その結果、キャラクタペアが結成されていれば、ステップ S 1304 - 13 に処理を移し、キャラクタペアが結成されていなければ、ステップ S 1304 - 14 に処理を移す。

10

【0169】

(ステップ S 1304 - 13)

上記ステップ S 1304 - 12 においてキャラクタペアが結成されたと判定されれば、演出制御手段 334 は、ペアカウンタを 1 だけインクリメントする。ここで、ペアカウンタは、結成されたキャラクタペア（報知演出を実行する権利）の数を示している。

【0170】

(ステップ S 1304 - 14)

続いて、演出制御手段 334 は、ペアカウンタが 1 以上であるか否か判定する。その結果、ペアカウンタが 1 以上であれば、ステップ S 1304 - 15 に処理を移し、ペアカウンタが 1 未満であれば、すなわち、キャラクタペアが結成されていなければ、当該第 1 連続演出 S 1304 - 6 を終了する。

20

【0171】

(ステップ S 1304 - 15)

上記ステップ S 1304 - 14 においてペアカウンタが 1 以上であると判定されれば、演出制御手段 334 は、ペアカウンタが 4 であるか否か判定する。その結果、ペアカウンタが 4 であれば、ステップ S 1304 - 16 に処理を移し、ペアカウンタが 4 でなければ、ステップ S 1304 - 17 に処理を移す。

【0172】

(ステップ S 1304 - 16)

上記ステップ S 1304 - 15 においてペアカウンタが 4 であると判定されれば、演出制御手段 334 は、上方液晶表示部 138a に表示されている 4 組全てのキャラクタペアが結成されたとして、A T 遊技に当選した旨の報知を行い、連続演出を終了すべく、演出フラグ、A T カウンタ、演出カウンタ、および、ペアカウンタを 0 にリセットする。

30

【0173】

(ステップ S 1304 - 17)

続いて、演出制御手段 334 は、演出カウンタが 0 であるか否か判定する。その結果、演出カウンタが 0 であれば、ステップ S 1304 - 18 に処理を移し、演出カウンタが 0 でなければ、ステップ S 1304 - 19 に処理を移す。

40

【0174】

(ステップ S 1304 - 18)

上記ステップ S 1304 - 17 において演出カウンタが 0 であると判定されれば、演出制御手段 334 は、第 1 連続演出を終了して第 2 連続演出を開始すべく、演出フラグに 2 を設定する。

【0175】

(ステップ S 1304 - 19)

続いて、演出制御手段 334 は、演出カウンタが 0 より大きいか否か判定する。その結果、演出カウンタが 0 より大きければ、ステップ S 1304 - 20 に処理を移し、演出カウンタが 0 以下であれば、当該第 1 連続演出 S 1304 - 6 を終了する。

50

## 【 0 1 7 6 】

( ステップ S 1 3 0 4 - 2 0 )

上記ステップ S 1 3 0 4 - 1 9 において演出カウンタが 0 より大きいと判定されれば、すなわち、継続第 1 連続演出中であれば、演出制御手段 3 3 4 は、演出カウンタの値によるカウントダウン演出をタイムテーブルに設定する。かかる演出カウンタの値は、第 1 連続演出を継続可能な残りの遊技数として、次遊技の開始時に遊技者に報知される。

## 【 0 1 7 7 】

( ステップ S 1 3 0 4 - 2 1 )

次に、演出制御手段 3 3 4 は、演出カウンタを 1 だけデクリメントし、当該第 1 連続演出 S 1 3 0 4 - 6 を終了する。

10

## 【 0 1 7 8 】

( 第 2 連続演出 S 1 3 0 4 - 8 )

図 2 1 は、上記ステップ S 1 3 0 4 - 8 の第 2 連続演出を示したフローチャートである。

## 【 0 1 7 9 】

( ステップ S 1 3 0 4 - 3 1 )

まず、演出制御手段 3 3 4 は、ゲーム数カウンタの値が 2 以下か否か判定する。その結果、ゲーム数カウンタの値が 2 以下であれば、ステップ S 1 3 0 4 - 3 2 に処理を移し、ゲーム数カウンタの値が 2 より大きければ ( ゲーム数カウンタの値が 3 であれば )、ステップ S 1 3 0 4 - 3 4 に処理を移す。ここで、ゲーム数カウンタは、報知演出中のゲーム数 ( 何遊技目か ) を示す。

20

## 【 0 1 8 0 】

( ステップ S 1 3 0 4 - 3 2 )

上記ステップ S 1 3 0 4 - 3 1 においてゲーム数カウンタの値が 2 以下であると判定されれば、すなわち、報知演出の 1 遊技目もしくは 2 遊技目であれば、演出制御手段 3 3 4 は、A T 遊技の当否に基づいて第 2 報知を行うか否か抽選により決定する。例えば、A T 遊技に当選していた場合の所定の確率で第 2 報知の実行を決定する。

## 【 0 1 8 1 】

( ステップ S 1 3 0 4 - 3 3 )

次に、演出制御手段 3 3 4 は、ゲーム数カウンタを 1 だけインクリメントする。

30

## 【 0 1 8 2 】

( ステップ S 1 3 0 4 - 3 4 )

上記ステップ S 1 3 0 4 - 3 1 においてゲーム数カウンタの値が 2 より大きい、すなわち、報知演出の 3 遊技目であれば、演出制御手段 3 3 4 は、現在の A T カウンタの値およびペアカウンタの値に基づいて第 1 報知を行うか否か抽選により決定する。例えば、A T カウンタの値が 1 であり、ペアカウンタの値が 1 であれば、A T 遊技の当選を報知すべく、所定の確率で第 1 報知の実行を決定する。ここで、第 1 報知の実行が決定されると、A T カウンタの値を 1 だけデクリメントする。

## 【 0 1 8 3 】

( ステップ S 1 3 0 4 - 3 5 )

次に、演出制御手段 3 3 4 は、ペアカウンタを 1 だけデクリメントするとともに、ゲーム数カウンタに 1 を設定する。

40

## 【 0 1 8 4 】

( ステップ S 1 3 0 4 - 3 6 )

続いて、演出制御手段 3 3 4 は、ペアカウンタが 0 であるか否か判定する。その結果、ペアカウンタが 0 であれば、ステップ S 1 3 0 4 - 3 7 に処理を移し、ペアカウンタが 0 でなければ、当該第 2 連続演出 S 1 3 0 4 - 8 を終了する。

## 【 0 1 8 5 】

( ステップ S 1 3 0 4 - 3 7 )

上記ステップ S 1 3 0 4 - 3 6 においてペアカウンタが 0 であると判定されれば、すな

50

わち、報知演出を実行する権利を全て消化すれば、演出制御手段 334 は、第 2 連続演出を終了すべく、演出フラグに 0 を設定し、当該第 2 連続演出 S 1304 - 8 を終了する。

【0186】

(演出態様変動 S 1307)

図 22 は、上記ステップ S 1307 の演出態様変動を示したフローチャートである。ここでは、特に、第 1 報知および第 2 報知について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

【0187】

(ステップ S 1307 - 1)

まず、演出制御手段 334 は、受信したコマンドが第 3 停止コマンドか否かを判定する。その結果、第 3 停止コマンドであれば、ステップ S 1307 - 2 に処理を移し、第 3 停止コマンドでなければ、当該演出態様変動 S 1307 を終了する。

【0188】

(ステップ S 1307 - 2)

上記ステップ S 1307 - 1 において受信したコマンドが第 3 停止コマンドであると判定されれば、演出制御手段 334 は、ステップ S 1304 - 34 において第 1 報知の実行が決定されているか否かを判定する。その結果、第 1 報知の実行が決定されていれば、ステップ S 1307 - 3 に処理を移し、第 1 報知の実行が決定されていなければ、ステップ S 1307 - 5 に処理を移す。

【0189】

(ステップ S 1307 - 3)

上記ステップ S 1307 - 2 において第 1 報知の実行が決定されていると判定されれば、演出制御手段 334 は、第 1 演出スイッチ 132a の押圧操作を促す押圧演出を行う。

【0190】

(ステップ S 1307 - 4)

続いて、演出制御手段 334 は、第 1 演出スイッチソレノイド 132c を制御して、第 1 演出スイッチ 132a のロック状態をロック解除状態にして、当該演出態様変動 S 1307 を終了する。こうして、遊技者は、第 1 演出スイッチ 132a の押圧操作を実行できる。なお、ロック解除状態になった第 1 演出スイッチ 132a は、次の遊技が開始されたステップ S 1302 においてロック設定状態に戻される。

【0191】

(ステップ S 1307 - 5)

上記ステップ S 1307 - 2 において第 1 報知の実行が決定されていないと判定されれば、演出制御手段 334 は、ステップ S 1304 - 32 において第 2 報知の実行が決定されているか否かを判定する。その結果、第 2 報知の実行が決定されていれば、ステップ S 1307 - 4 に処理を移し、第 2 報知の実行が決定されていなければ、当該演出態様変動 S 1307 を終了する。

【0192】

以上、添付図面を参照しながら本発明の好適な実施形態について説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されないことはいうまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変更例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に本発明の技術的範囲に属するものと了解される。

【0193】

例えば、上述した実施形態においては、A T 遊技の可否を決定した後、連続演出を実行する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、連続演出の実行を決めた後、その連続演出中に所定の確率の遊技状態抽選を行うとしてもよい。例えば、報知演出中に A T 遊技状態への移行確率の高い遊技状態抽選が行われ、その結果を報知演出の最終遊技で行うこともできる。また、上述した実施形態では、第 1 連続演出を継続するか否かを連続演出の開始時点に決定する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、最初のキャラクタペアが結成された時点で抽選により決定するとしてもよい。

## 【 0 1 9 4 】

また、上述した実施形態では、第 2 報知として、操作部の押圧操作を促すことなく、第 1 演出スイッチ 1 3 2 a のロック状態をロック解除状態にする例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、例えば、第 2 報知として、スイッチにロック機構が形成されていない（常に押圧可能な）場合において、そのようなスイッチの押圧操作を促すことなく、スイッチの押圧操作に応じて A T 遊技状態が決定されているか否か報知することも考えられる。すなわち、押圧操作は促されていないが、スイッチを押圧することにより、A T 遊技の当選を示す何らかの表示（映像、ランプ、音声等も含む）があるように構成する。かかる構成により、ロック機構の有無に拘わらず、遊技者は、他の遊技者に気付かれることなく、A T 遊技に当選した可能性が高いことを自分のみが知っているという優越感に浸ることができる。

10

## 【 0 1 9 5 】

また、上述した実施形態においては、特定遊技状態として所謂 A T 遊技状態を挙げて説明したが、特定遊技状態として、リプレイ役の当選確率が通常遊技状態より高く設定された R T 遊技状態や、A T 遊技状態と R T 遊技状態が同時に進行される所謂 A R T 遊技状態を用いることもできる。

## 【 0 1 9 6 】

また、上述した実施形態では、状態移行手段 3 1 2 が、主制御基板 2 0 0 において通常遊技状態や A T 遊技状態を管理する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、副制御基板 2 0 2 において通常遊技状態や A T 遊技状態を管理してもよい。また、上述した実施形態では、演出制御手段 3 3 4 が、副制御基板 2 0 2 において連続演出を管理する例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、主制御基板 2 0 0 において連続演出を管理してもよい。また、上述した実施形態では、主制御基板 2 0 0 と副制御基板 2 0 2 とが、遊技を進行するための機能部を分担するように配したが、主制御基板 2 0 0 の機能部を副制御基板 2 0 2 に配しても、副制御基板 2 0 2 の機能部を主制御基板 2 0 0 に配してもよく、また、全ての機能部を 1 の制御基板に纏めて配することもできる。

20

## 【 0 1 9 7 】

また、上述した主制御基板 2 0 0 および副制御基板 2 0 2 が行う各処理は、必ずしもフローチャートとして記載された順序に沿って時系列に処理する必要はなく、並列的あるいはサブルーチンによる処理を含んでもよい。

30

## 【 符号の説明 】

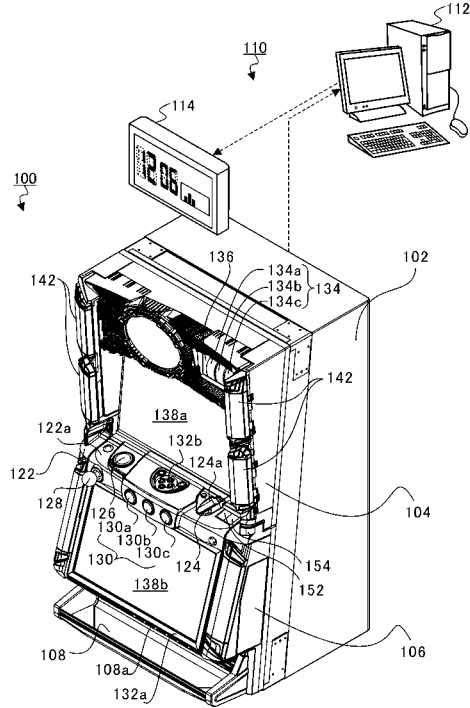
## 【 0 1 9 8 】

- 1 0 0    スロットマシン（遊技機）
- 1 2 6    ベットスイッチ
- 1 2 8    スタートスイッチ
- 1 3 0    ストップスイッチ
- 1 3 2 a    第 1 演出スイッチ（操作部）
- 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c    回転リール
- 3 0 2    ベット手段
- 3 0 4    当選種別抽選手段
- 3 0 6    リール制御手段
- 3 1 0    払出制御手段
- 3 1 2    状態移行手段
- 3 3 4    演出制御手段

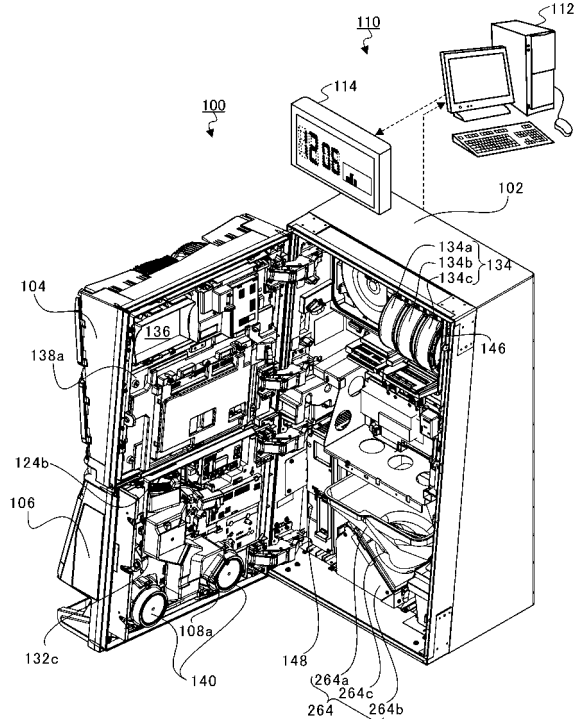
40



【図 1】



【図 2】

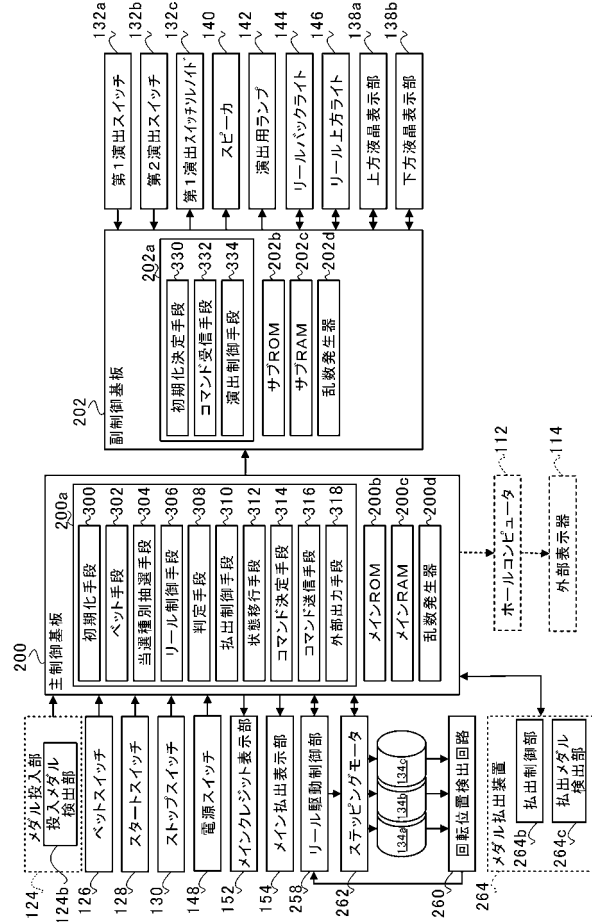


【図 3】

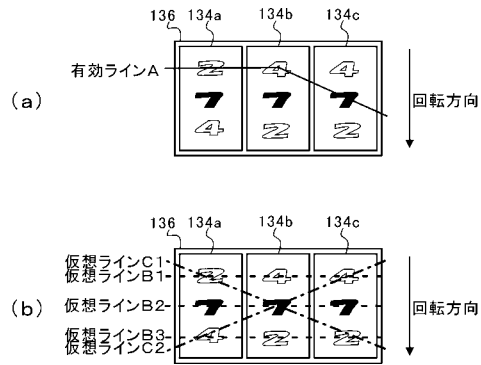
図柄番号	左リール134a	中リール134b	右リール134c
1	0	2	2
2	1	1	1
3	2	0	0
4	3	5	5
5	0	2	2
6	1	1	1
7	2	4	4
8	7	7	7
9	4	2	2
10	1	1	1
11	2	0	0
12	5	3	6
13	0	2	2
14	1	1	1
15	2	0	0
16	6	6	3

回転方向

【図 4】



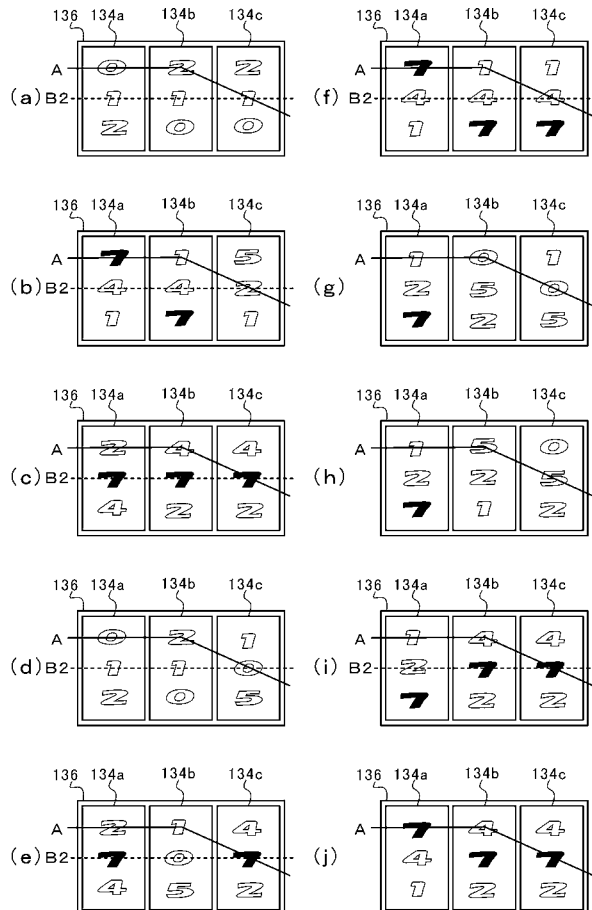
【図5】



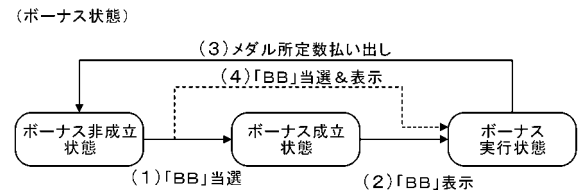
【図6】

当選役	左リール134a	中リール134b	右リール134c	払出枚数
通常リプレイ	0 4	2	1	—
チェリーリプレイ	3 5 6 7	1	0 2 4 7	—
7揃いリプレイ	2	0 4	3 5 6 7	—
スイカリプレイ	0 4	2	0 4	—
ベルリプレイ	2	1	1 7	—
増加ベル1	1	0 4	0 4	8
増加ベル2	2	2	2	8
増加ベル3	2	0 4	1	8
増加ベル4	1	0 4	1	8
増加ベル5	0 4	2	2	8
維持ベル1	1	1	3 5 6 7	3
維持ベル2	2	3 5 6 7	2	3
減少ベル1	1	5 6	3 5	1
減少ベル2	1	5 6	6 7	1
減少ベル3	1	3 7	3 5	1
減少ベル4	1	3 7	6 7	1
減少ベル5	3 6	2	3 5	1
減少ベル6	3 6	2	6 7	1
減少ベル7	5 7	2	3 5	1
減少ベル8	5 7	2	6 7	1
減少ベル9	3 6	5 6	1	1
減少ベル10	3 6	5 6	1	1
減少ベル11	5 7	3 7	1	1
減少ベル12	5 7	3 7	1	1
減少ベル13	1	4	7	1
BB	7	4	7	—

【図7】



【図8】



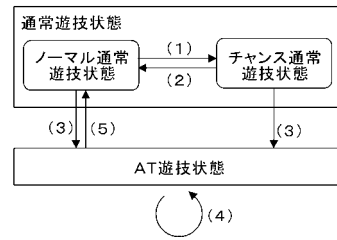
【図 9】

当選種別抽選テーブル

当選領域	当選種別	当選役	中 止 可 否	打順に応じて優先的に表示可能な図柄組み合わせ 打順1   打順2   打順3   打順4   打順5   打順6 (左中右)   (左右中)   (中左右)   (右左右)   (右中左)
1	通常リプレイ1	通常リプレイ	○	通常リプレイ
2	通常リプレイ2	通常リプレイ	○	通常リプレイ
3	通常リプレイ3	通常リプレイ	○	通常リプレイ
4	通常リプレイ4	通常リプレイ	○	通常リプレイ
5	弱チェリーリプレイ	チェリーリプレイ	○	チェリーリプレイ(右リール2優先)
6	強チェリーリプレイ	チェリーリプレイ	○	チェリーリプレイ(右リール7優先)
7	最強チェリーリプレイ	チェリーリプレイ	○	チェリーリプレイ(右リール4優先)
8	弱ベルリプレイ	ベルリプレイ	○	ベルリプレイ(右リール1優先)
9	強ベルリプレイ	ベルリプレイ	○	ベルリプレイ(右リール7優先)
10	スイカリプレイ	スイカリプレイ	○	スイカリプレイ
11	7揃いリプレイ	通常リプレイ	○	通常リプレイ
12	選択ベル左1	減少ベル	○	減少ベル
13	選択ベル左2	減少ベル	○	減少ベル
14	選択ベル左3	減少ベル	○	減少ベル
15	選択ベル左4	減少ベル	○	減少ベル
16	選択ベル左5	減少ベル	○	減少ベル
17	選択ベル左6	減少ベル	○	減少ベル
18	選択ベル左7	減少ベル	○	減少ベル
19	選択ベル左8	減少ベル	○	減少ベル
20	選択ベル中1	減少ベル	○	減少ベル
21	選択ベル中2	減少ベル	○	減少ベル
22	選択ベル中3	減少ベル	○	減少ベル
23	選択ベル中4	減少ベル	○	減少ベル
24	選択ベル中5	減少ベル	○	減少ベル
25	選択ベル中6	減少ベル	○	減少ベル
26	選択ベル中7	減少ベル	○	減少ベル
27	選択ベル中8	減少ベル	○	減少ベル
28	選択ベル右1	減少ベル	○	減少ベル
29	選択ベル右2	減少ベル	○	減少ベル
30	選択ベル右3	減少ベル	○	減少ベル
31	選択ベル右4	減少ベル	○	減少ベル
32	選択ベル右5	減少ベル	○	減少ベル
33	選択ベル右6	減少ベル	○	減少ベル
34	選択ベル右7	減少ベル	○	減少ベル
35	選択ベル右8	減少ベル	○	減少ベル
36	維持ベル左1	維持ベル	○	維持ベル
37	維持ベル左2	維持ベル	○	維持ベル
38	維持ベル左3	維持ベル	○	維持ベル
39	維持ベル左4	維持ベル	○	維持ベル
40	維持ベル中右1	維持ベル	○	維持ベル
41	維持ベル中右2	維持ベル	○	維持ベル
42	維持ベル中右3	維持ベル	○	維持ベル
43	維持ベル中右4	維持ベル	○	維持ベル
44	7揃い爆り	減少ベル	○	減少ベル
45	BB	BB	○	BB
46	ハズレ	ハズレ	○	-

【図 10】

(遊技状態)



【図 11】

(a) ノーマル通常遊技状態用遊技状態抽選テーブル

当選領域	遊技
1	チャンス通常遊技
2	AT遊技
3	ハズレ

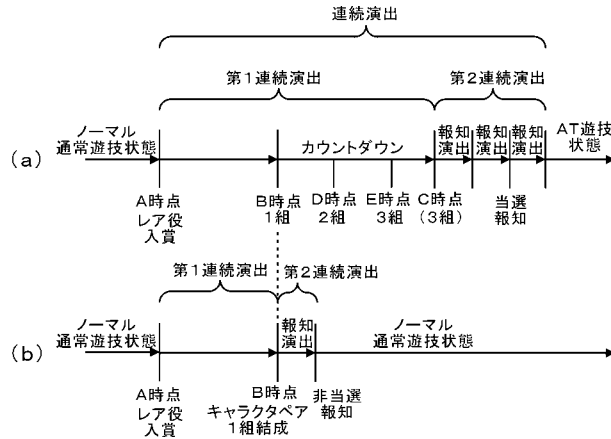
(b) チャンス通常遊技状態用遊技状態抽選テーブル

当選領域	遊技
1	AT遊技
2	ハズレ

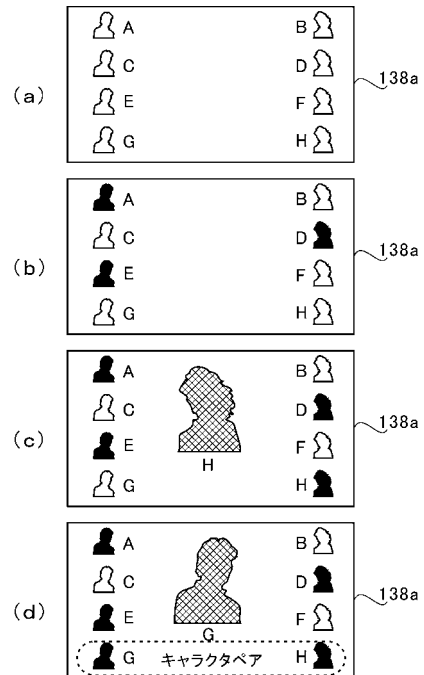
(c) AT遊技状態用遊技状態抽選テーブル

当選領域	遊技
1	AT遊技
2	ハズレ

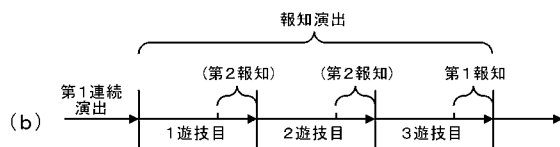
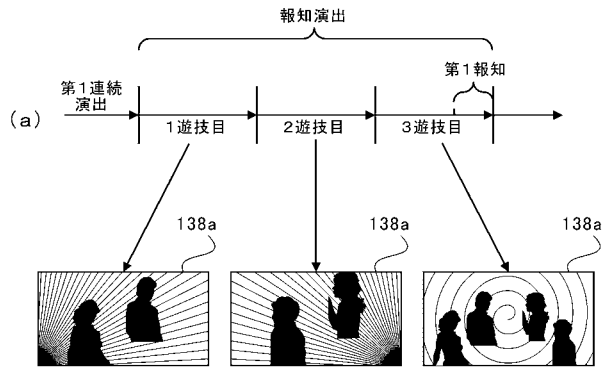
【図 12】



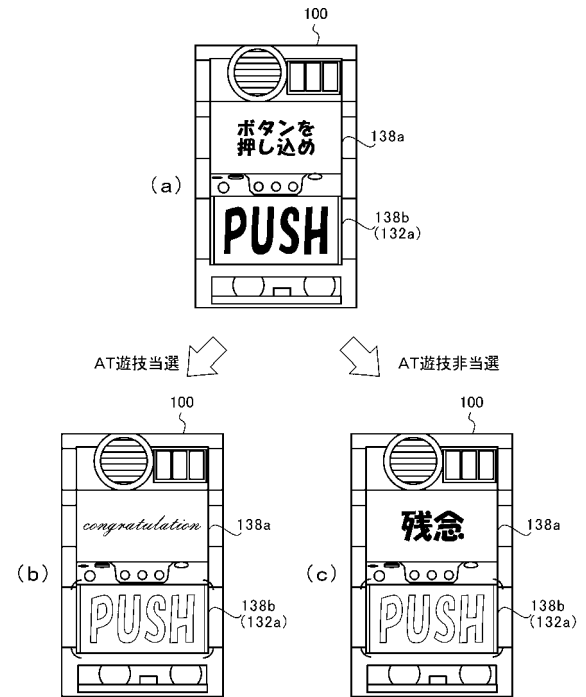
【図 13】



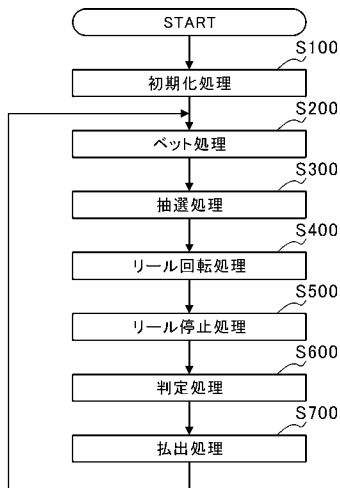
【図 14】



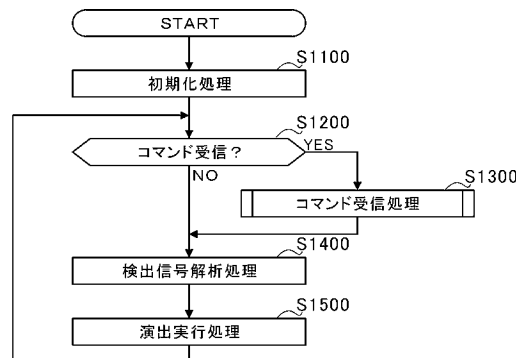
【図 15】



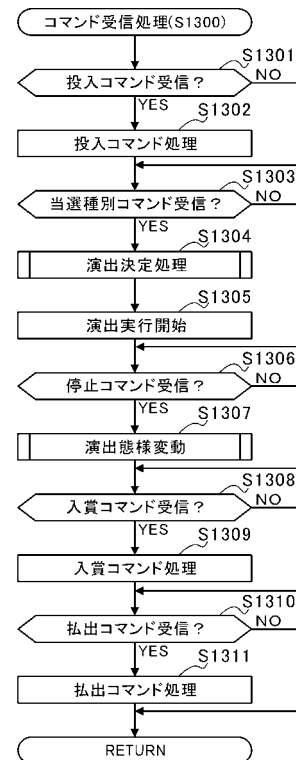
【図 16】



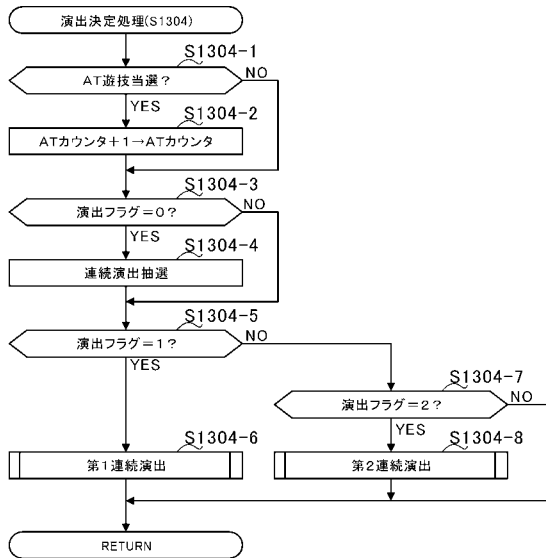
【図 17】



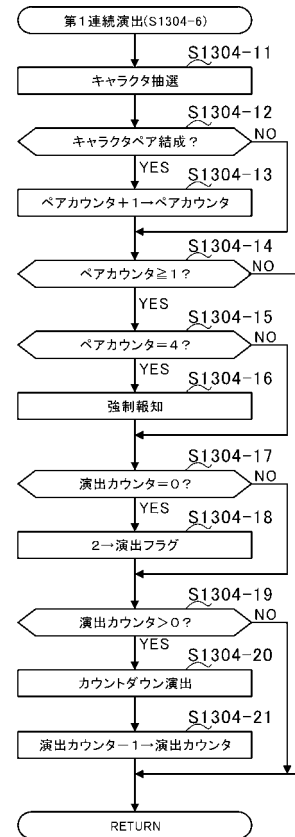
【図 18】



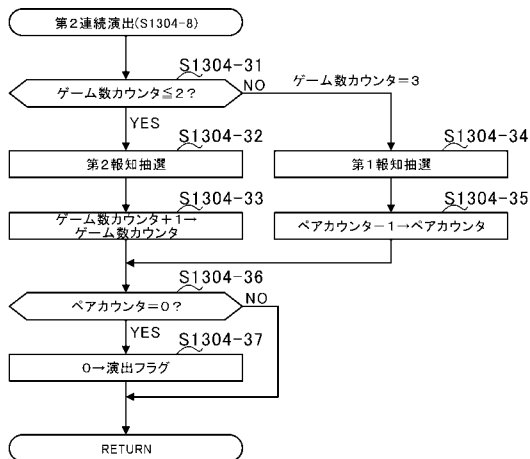
【図 19】



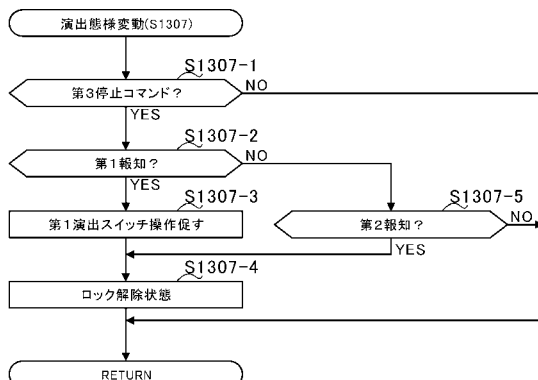
【図 20】



【図 21】



【図 22】



---

 フロントページの続き

- (72)発明者 森下 恭好  
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 片山 慎  
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 山根 大地  
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 北 正吾  
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 末岡 文明  
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 山口 貴之  
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 位田 雄祐  
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 能富 晃輔  
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 市川 銀次  
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 長田 優輝  
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC52 AC64 AC65  
AC77 AC82 BA03 BA07 BA12 BA22 BA32 BA35 BA38 BB02  
BB16 BB63 BB74 BB78 BB83 BB93 BB96 CA02 CA23 CA24  
CA25 CA27 CB04 CB07 CB23 CB32 CB49 CB50 CC01 CC12  
CC24 CC28 CC35 CC51 CD12 CD20 CD48 CD49 CD55 DA52  
DA54 DA58 DA63 DA64