

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5640301号
(P5640301)

(45) 発行日 平成26年12月17日(2014.12.17)

(24) 登録日 平成26年11月7日(2014.11.7)

(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 8 (全 47 頁)

| | |
|--|---|
| <p>(21) 出願番号 特願2011-244260 (P2011-244260) (22) 出願日 平成23年11月8日 (2011.11.8) (65) 公開番号 特開2013-99402 (P2013-99402A) (43) 公開日 平成25年5月23日 (2013.5.23) 審査請求日 平成25年5月15日 (2013.5.15)</p> | <p>(73) 特許権者 390026620 山佐株式会社 岡山県新見市高尾362-1 (74) 代理人 100105980 弁理士 梁瀬 右司 (74) 代理人 100105935 弁理士 振角 正一 (72) 発明者 荒木 章広 岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会 社内 (72) 発明者 平井 顕次 岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会 社内 審査官 高木 亨</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】

複数種類の図柄を可変表示する表示手段と、
 前記表示手段による前記各図柄の可変表示を停止させる複数のストップスイッチとを備える遊技機において、
 所定の情報を送信する送信手段と、
 前記各ストップスイッチの操作に関する操作関連情報を前記所定の情報として前記送信手段により送信する操作関連情報送信手段を有し、
 遊技に関する制御を行うメイン制御手段と、
 前記送信手段により送信された前記所定の情報を受信する受信手段と、
 遊技者にとって有利な有利状態に移行するか否かを設定する移行設定手段と、
 前記移行設定手段により前記有利状態に移行すると設定されたことを条件として、前記各ストップスイッチの特定の操作順序を報知する演出を含む有利演出を実行する有利演出実行手段と、
 前記受信手段により受信された前記操作関連情報に基づいて、前記各ストップスイッチが前記特定の操作順序で操作されたか否かを判定するサブ側判定手段と、
 前記移行設定手段により前記有利状態に移行すると設定されていない状態で、前記サブ側判定手段により前記各ストップスイッチが前記特定の操作順序で操作されていると判定されたことを条件として、前記各ストップスイッチが前記特定の操作順序と異なる操作順序で操作されている場合よりも前記移行設定手段が前記有利状態に移行すると設定する割

10

20

合が小さい不利状態に前記移行設定手段を制御する不利状態制御手段とを有し、演出に関する制御を行うサブ制御手段とを備え、

前記メイン制御手段は、

前記各ストップスイッチの操作順序を判定するメイン側判定手段と、

前記有利状態に関連した特殊な制御を行う特殊制御手段とを有し、

前記特殊制御手段は、

前記メイン側判定手段により前記各ストップスイッチが前記特定の操作順序で操作されていないと判定されれば、前記有利状態に関連した特殊な制御を行わない

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

10

前記サブ制御手段は、

前記移行設定手段により前記有利状態に移行すると設定されていない状態で、前記サブ側判定手段により前記各ストップスイッチが前記特定の操作順序で操作されていると判定されたことを条件として、各ストップスイッチを前記特定の操作順序で操作しないようにする規制演出を実行する規制演出実行手段をさらに有することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記メイン制御手段は、

複数の役抽選結果に当選したか否かの抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選手段による役抽選結果に基づく役抽選情報を前記所定の情報として前記送信手段により送信する役抽選情報送信手段とをさらに有し、

20

前記有利演出実行手段は、前記受信手段により受信された前記役抽選情報に基づいて、前記有利演出を実行す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】

前記メイン制御手段は、

前記各ストップスイッチが、前記役抽選手段による役抽選結果に対応して予め設定された操作順序で操作されたときと前記メイン側判定手段により判定されたときに、前記表示手段により可変表示されている前記各図柄を当該役抽選結果に対応した表示態様で停止させる停止制御手段と、

前記停止制御手段により停止制御された前記表示手段による前記各図柄の表示態様が、当該役抽選結果に対応した表示態様である場合に、遊技者に所定の利益を付与する利益付与手段とをさらに有し、

30

前記有利演出実行手段は、前記受信手段により受信された当該役抽選結果に基づく前記役抽選情報に基づいて、当該役抽選結果に対応して予め設定された前記各ストップスイッチの操作順序を報知する前記有利演出を実行することを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記役抽選情報送信手段は、前記役抽選手段により複数の役抽選結果に当選した場合に、当選した全ての役抽選結果に基づく前記役抽選情報を前記送信手段により送信し、

前記有利演出実行手段は、前記受信手段により受信された前記役抽選情報に基づいて、前記利益付与手段により遊技者に付与される利益が最も大きい前記役抽選結果に対応して予め設定された前記各ストップスイッチの操作順序を報知する前記有利演出を実行することを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

40

【請求項 6】

前記停止制御手段は、前記役抽選手段により特定の役抽選結果に当選したときに、前記各ストップスイッチが、前記特定の役抽選結果に対応して予め設定された前記特定の操作順序で操作されたときと前記メイン側判定手段により判定されたときに、前記表示手段により可変表示されている前記各図柄を前記特定の役抽選結果に対応した特定の表示態様で停止させる制御を行い、

前記有利演出実行手段は、前記受信手段により受信された前記特定の役抽選結果に基づ

50

く前記役抽選情報に基づいて、前記特定の操作順序を報知する前記有利演出を実行することを特徴とする請求項 4 または 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記移行設定手段は、前記受信手段により受信された前記役抽選情報に基づく抽選により、前記有利状態に移行するか否かを設定することを特徴とする請求項 3 ないし 6 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 8】

前記特殊制御手段は、前記表示手段に前記各図柄を所定の演出態様で表示させる表示演出を実行することを特徴とする請求項 1 ないし 7 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技に関する制御が行われるメイン制御手段から、演出に関連する制御が行われるサブ制御手段に対して一方向で情報が送信される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、表示手段による複数種類の図柄の可変表示を複数のストップスイッチにより停止させる遊技が実行されるスロットマシンなどの遊技機において、LEDランプやスピーカ、液晶表示器などの演出用周辺機器が組み合わされることによる多様な演出が実行されるようになり、演出を実行するためのデータ量が増大している。そこで、遊技に関する制御を行うメインCPUが設けられたメイン制御基板と、演出に関する制御を行うサブCPUが設けられたサブ制御基板とを別体で備え、演出用周辺機器を制御して演出を実行するための各種のデータが、サブ制御基板に設けられたメモリに格納されることにより、遊技に関する制御を行うメインCPUが設けられたメイン制御基板の制御負担が低減された遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

20

【0003】

このように構成された遊技機では、メイン制御基板から、役抽選手段による役抽選に関する情報など、メイン制御基板により制御されている遊技に関する大まかな情報をサブ制御基板に対して一方向で送信するだけで、サブ制御基板側で、メイン制御基板から送信された遊技に関する情報の内容を理解して演出用周辺機器を制御することにより、メイン制御基板において制御されている遊技に関連した演出を実行することができる。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2001-58021号公報（段落0008～0011，0052，0075～0077，0085、図5，6など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記した遊技機では、サブ制御基板において、メイン制御基板において制御されている遊技に関連した演出を実行することができるが、サブ制御基板からメイン制御基板に対して一切情報が送信されていないため、メイン制御基板では、サブ制御基板において実行されている演出に関連した制御を行うことができない。そこで、サブ制御基板で実行されている演出に関連した制御をメイン制御基板で行うために、サブ制御基板から、サブ制御基板において実行されている演出に関する情報をメイン制御基板に対して送信するように構成することが考えられる。ところが、この場合、ストップスイッチやスタートスイッチなどの操作信号等の遊技に関する制御を行うのに必要最低限の信号（情報）以外の信号を、役抽選などの遊技に関する制御が行われているメイン制御基板に対して送信可能に構成することは、不正防止の観点から現実的ではなく、技術の改善が求められていた。

40

【0006】

50

本発明は、上記課題に鑑みてなされたものであり、サブ制御手段からメイン制御手段に対して情報が送信されていなくても、メイン制御手段において、サブ制御手段において実行されている演出に関連して特殊な制御を実行することができる技術を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するために、本発明にかかる遊技機は、複数種類の図柄を可変表示する表示手段と、前記表示手段による前記各図柄の可変表示を停止させる複数のストップスイッチとを備える遊技機において、所定の情報を送信する送信手段と、前記各ストップスイッチの操作に関する操作関連情報を前記所定の情報として前記送信手段により送信する操作関連情報送信手段を有し、遊技に関する制御を行うメイン制御手段と、前記送信手段により送信された前記所定の情報を受信する受信手段と、遊技者にとって有利な有利状態に移行するか否かを設定する移行設定手段と、前記移行設定手段により前記有利状態に移行すると設定されたことを条件として、前記各ストップスイッチの特定の操作順序を報知する演出を含む有利演出を実行する有利演出実行手段と、前記受信手段により受信された前記操作関連情報に基づいて、前記各ストップスイッチが前記特定の操作順序で操作されたか否かを判定するサブ側判定手段と、前記移行設定手段により前記有利状態に移行すると設定されていない状態で、前記サブ側判定手段により前記各ストップスイッチが前記特定の操作順序で操作されていると判定されたことを条件として、前記各ストップスイッチが前記特定の操作順序と異なる操作順序で操作されている場合よりも前記移行設定手段が前記有利状態に移行すると設定する割合が小さい不利状態に前記移行設定手段を制御する不利状態制御手段とを有し、演出に関する制御を行うサブ制御手段とを備え、前記メイン制御手段は、前記各ストップスイッチの操作順序を判定するメイン側判定手段と、前記有利状態に関連した特殊な制御を行う特殊制御手段とを有し、前記特殊制御手段は、前記メイン側判定手段により前記各ストップスイッチが前記特定の操作順序で操作されていないと判定されれば、前記有利状態に関連した特殊な制御を行わないことを特徴としている（請求項1）。

【0008】

また、前記サブ制御手段は、前記移行設定手段により前記有利状態に移行すると設定されていない状態で、前記サブ側判定手段により前記各ストップスイッチが前記特定の操作順序で操作されていると判定されたことを条件として、各ストップスイッチを前記特定の操作順序で操作しないようにする規制演出を実行する規制演出実行手段をさらに有するようによい（請求項2）。

【0009】

また、前記メイン制御手段は、複数の役抽選結果に当選したか否かの抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選手段による役抽選結果に基づく役抽選情報を前記所定の情報として前記送信手段により送信する役抽選情報送信手段とをさらに有し、前記有利演出実行手段は、前記受信手段により受信された前記役抽選情報に基づいて、前記有利演出を実行するようによい（請求項3）。

【0010】

また、前記メイン制御手段は、前記各ストップスイッチが、前記役抽選手段による役抽選結果に対応して予め設定された操作順序で操作されたときと前記メイン側判定手段により判定されたときに、前記表示手段により可変表示されている前記各図柄を当該役抽選結果に対応した表示態様で停止させる停止制御手段と、前記停止制御手段により停止制御された前記表示手段による前記各図柄の表示態様が、当該役抽選結果に対応した表示態様である場合に、遊技者に所定の利益を付与する利益付与手段とをさらに有し、前記有利演出実行手段は、前記受信手段により受信された当該役抽選結果に基づく前記役抽選情報に基づいて、当該役抽選結果に対応して予め設定された前記各ストップスイッチの操作順序を報知する前記有利演出を実行するようによい（請求項4）。

【0011】

10

20

30

40

50

また、前記役抽選情報送信手段は、前記役抽選手段により複数の役抽選結果に当選した場合に、当選した全ての役抽選結果に基づく前記役抽選情報を前記送信手段により送信し、前記有利演出実行手段は、前記受信手段により受信された前記役抽選情報に基づいて、前記利益付与手段により遊技者に付与される利益が最も大きい前記役抽選結果に対応して予め設定された前記各ストップスイッチの操作順序を報知する前記有利演出を実行するようにしてもよい（請求項5）。

【0012】

また、前記停止制御手段は、前記役抽選手段により特定の役抽選結果に当選したときに、前記各ストップスイッチが、前記特定の役抽選結果に対応して予め設定された前記特定の操作順序で操作されたときと前記メイン側判定手段により判定されたときに、前記表示手段により可変表示されている前記各図柄を前記特定の役抽選結果に対応した特定の表示態様で停止させる制御を行い、前記有利演出実行手段は、前記受信手段により受信された前記特定の役抽選結果に基づく前記役抽選情報に基づいて、前記特定の操作順序を報知する前記有利演出を実行するようにしてもよい（請求項6）。

10

【0013】

また、前記移行設定手段は、前記受信手段により受信された前記役抽選情報に基づく抽選により、前記有利状態に移行するか否かを設定するようにしてもよい（請求項7）。

【0014】

また、前記特殊制御手段は、前記表示手段に前記各図柄を所定の演出態様で表示させる表示演出を実行するようにしてもよい（請求項8）。

20

【発明の効果】

【0015】

請求項1の発明によれば、サブ制御手段において、移行設定手段により有利状態に移行すると設定されたことを条件として、各ストップスイッチの特定の操作順序を報知する演出を含む有利演出が有利演出実行手段により実行される。また、各ストップスイッチの操作に関する操作関連情報が所定の情報として操作関連情報送信手段によりメイン制御手段から送信手段を介して送信されており、サブ制御手段において、移行設定手段により有利状態に移行すると設定されていない状態で、すなわち、有利演出が有利演出実行手段により実行されていない状態で、受信手段により受信された操作関連情報に基づいて、サブ側判定手段により各ストップスイッチが特定の操作順序で操作されていると判定されたことを条件として、各ストップスイッチが特定の操作順序と異なる操作順序で操作されている場合よりも移行設定手段が有利状態に移行すると設定する割合が小さい不利状態に移行設定手段が不利状態制御手段により制御される。

30

【0016】

そのため、有利演出が有利演出実行手段により実行されていない状態で各ストップスイッチが特定の操作順序で操作されている場合には、移行設定手段が有利状態に移行すると設定する割合が小さい不利状態に移行設定手段が不利状態制御手段により制御されて、移行設定手段により有利状態に移行すると設定されていない状態で、各ストップスイッチを特定の操作順序で操作することが抑制されるので、各ストップスイッチが特定の操作順序で操作された場合には、各ストップスイッチの特定の操作順序を報知する演出を含む有利演出が有利演出実行手段により実行されている蓋然性が非常に高い。したがって、特殊制御手段は、メイン側判定手段により各ストップスイッチが特定の操作順序で操作されていないと判定されれば、サブ制御手段からメイン制御手段に対して情報が送信されていなくても、サブ制御手段において、有利演出が有利演出実行手段により実行されていないと判定し、有利状態に関連した特殊な制御を行わないようにすることができる。

40

【0017】

請求項2の発明によれば、サブ制御手段において、移行設定手段により有利状態に移行すると設定されていない状態で、サブ側判定手段により各ストップスイッチが特定の操作順序で操作されていると判定されたことを条件として、各ストップスイッチを特定の操作順序で操作しないようにする規制演出が規制演出実行手段により実行されるので、移行設

50

定手段により有利状態に移行すると設定されていない状態で、遊技者が各ストップスイッチを特定の操作順序で操作することを確実に規制することができる。

【0018】

請求項3の発明によれば、複数の役抽選結果に当選したか否かの抽選を行う役抽選手段による役抽選結果に基づく役抽選情報が所定の情報として役抽選情報送信手段によりメイン制御手段から送信手段を介して送信され、サブ制御手段において、受信手段により受信された役抽選情報に基づいて有利演出が有利演出実行手段により実行されるため、遊技者に対して役抽選結果に対応した演出を実行することができるので、遊技者の興味を高めることができる。

【0019】

請求項4の発明によれば、メイン制御手段において、役抽選手段による役抽選結果に対応して予め設定された操作順序で各ストップスイッチが操作されたときメイン側判定手段により判定されたときに、表示手段により可変表示されている各図柄は当該役抽選結果に対応した表示態様で停止制御手段により停止制御され、停止制御手段により停止制御された表示手段による各図柄の表示態様が、当該役抽選結果に対応した表示態様である場合に、遊技者に所定の利益が利益付与手段により付与される。そして、サブ制御基板において、受信手段により受信された当該役抽選結果に基づく役抽選情報に基づいて、利益付与手段により所定の利益が付与される蓋然性が非常に高い、当該役抽選結果に対応して予め設定された各ストップスイッチの操作順序を報知する有利演出が有利演出実行手段により実行されるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0020】

請求項5の発明によれば、役抽選手段により複数の役抽選結果に当選した場合に、当選した全ての役抽選結果に基づく役抽選情報が役抽選情報送信手段によりメイン制御手段から送信手段を介して送信される。そして、サブ制御手段において、受信手段により受信された役抽選情報に基づいて、利益付与手段により遊技者に付与される利益が最も大きい役抽選結果に対応して予め設定された各ストップスイッチの操作順序を報知する有利演出が有利演出実行手段により実行されるため、遊技者の興味をさらに高めることができる。

【0021】

請求項6の発明によれば、メイン制御手段において、役抽選手段により特定の役抽選結果に当選したときに、特定の役抽選結果に対応して予め設定された特定の操作順序で各ストップスイッチが操作されたときメイン側判定手段により判定されたときに、表示手段により可変表示されている各図柄は特定の役抽選結果に対応した特定の表示態様で停止制御手段により停止制御される。そして、サブ制御手段において、受信手段により受信された特定の役抽選結果に基づく役抽選情報に基づいて、表示手段が特定の表示態様で停止制御手段により停止制御される特定の操作順序を報知する有利演出が有利演出実行手段により実行されるため、特定の操作順序で各ストップスイッチが操作されることで特殊制御手段により実行される特殊な制御を、役抽選手段による特定の役抽選結果と関連付けて実行することができる。

【0022】

請求項7の発明によれば、受信手段により受信された役抽選情報に基づく抽選により、有利状態に移行するか否かが移行設定手段により設定されるため、サブ制御手段において、メイン制御手段により制御される遊技の遊技状態に関連させて有利演出実行手段による有利演出が実行されるか否かを設定することができる。

【0023】

請求項8の発明によれば、特殊制御手段により、表示手段に各図柄を所定の演出態様で表示させる表示演出が実行されるため実用的である。

【図面の簡単な説明】

【0024】

【図1】本発明にかかる遊技機の一実施形態たるスロットマシンの斜視図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 3】スロットマシンの電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4】メイン制御基板およびサブ制御基板の機能を示す機能ブロック図である。
- 【図 5】メイン制御基板のリール演出実行手段の機能を示す機能ブロック図である。
- 【図 6】サブ制御基板の演出内容決定手段の機能を示す機能ブロック図である。
- 【図 7】遊技の説明を行うための図である。
- 【図 8】通常遊技中におけるリプレイ状態の遷移を示す状態遷移図である。
- 【図 9】当選役とリールの図柄の入賞態様との関係を示す図である。
- 【図 10】当選役とリールの図柄の入賞態様との関係を示す図である。
- 【図 11】当選役とリールの図柄の入賞態様との関係を示す図である。
- 【図 12】当選役とリールの図柄の入賞態様との関係を示す図である。
- 【図 13】当選役とリールの図柄の入賞態様との関係を示す図である。
- 【図 14】当選役とリールの図柄の入賞態様との関係を示す図である。
- 【図 15】当選役とリールの図柄の入賞態様との関係を示す図である。
- 【図 16】当選役とリールの図柄の入賞態様との関係を示す図である。
- 【図 17】当選役と当選役グループとの関係を示す図である。
- 【図 18】当選役と当選役グループとの関係を示す図である。
- 【図 19】当選役と当選役グループとの関係を示す図である。
- 【図 20】当選役と当選役グループとの関係を示す図である。
- 【図 21】当選役と当選役グループとの関係を示す図である。
- 【図 22】当選役グループと遊技状態との関係を示す図である。
- 【図 23】当選役グループと遊技状態との関係を示す図である。
- 【図 24】通常遊技および内部当選中遊技用の役抽選テーブルを示す図である。
- 【図 25】通常遊技および内部当選中遊技用の役抽選テーブルを示す図である。
- 【図 26】特別遊技用の役抽選テーブルを示す図である。
- 【図 27】特別遊技用の役抽選テーブルを示す図である。
- 【図 28】特定図柄を示す図である。
- 【図 29】メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】リール演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】リール演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 33】サブ演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 34】有利状態移行処理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】

【0025】

図 1 ~ 図 34 を参照して本発明にかかる遊技機の一実施形態たるスロットマシンについて説明する。

【0026】

(構成)

まず、図 1 および図 2 を参照して、スロットマシン 1 の構成の概略について説明する。図 1 は本発明にかかる遊技機の一実施形態たるスロットマシン 1 の斜視図である。図 2 はリールの図柄配列を示す図である。

【0027】

この実施形態におけるスロットマシン 1 は、メダルなどの遊技媒体が規定数投入されることを条件とする遊技者の操作に基づいて一回の遊技が実行されるものであって、例えば図 1 に示すように構成されている。すなわち、このスロットマシン 1 では、筐体 3 の前面が前面パネル 5 により開閉自在に閉塞され、この前面パネル 5 のほぼ中央高さの位置に操作板 7 が配設されると共に、この操作板 7 の上方に正面パネル 9 が配設されている。

【0028】

そして、この正面パネル 9 には横長矩形の表示窓 11 が設けられている。また、表示窓 11 の内側には、複数種類の図柄を予め定められた順序で可変表示する左・中・右リール 13

10

20

30

40

50

L, 13M, 13R (本発明の「表示手段」に相当)が配置されている。図2に示すように、左・中・右リール13L, 13M, 13Rには、例えば「赤7」「白7」「青7」「BAR」「チェリー(CH)」「ベル(BE)」「スイカ1(WM1)」「スイカ2(WM2)」「リプレイ1(RP1)」「リプレイ2(RP2)」の複数種類(この実施形態では10種類)の図柄が合計21個、所定の配列でそれぞれ設けられている。また、各図柄には、0番から20番までのコマ番号が順に付されている。そして、例えば、コマ番号0番から20番までの図柄が印刷されたリールテープがリールの周面に貼り付けられて各リール13L, 13M, 13Rがそれぞれ形成される。そして、リール13L, 13M, 13Rが回転すると、コマ番号20番、19番、...、0番、20番、...の予め定められた順に複数の図柄がそれぞれ表示窓11に変動表示される。表示窓11からは、各リール13L, 13M, 13Rの回転が停止すると、図柄が上段、中段および下段にそれぞれ1個の合計3個ずつ覗くように設定されている。すなわち、3個すべてのリール13L, 13M, 13Rが停止すると、縦3列横3行に配列された合計9個の図柄が表示窓11に停止表示されるようになっている。

10

【0029】

また、各リール13L, 13M, 13Rをそれぞれ独立して回転駆動できるように、各リール13L, 13M, 13Rには、それぞれステッピングモータにより構成されるリールモータ14L, 14M, 14Rが連結されている。

【0030】

更に、操作板7には、内部に貯留されているクレジットメダルから1枚ずつのメダル投入を指示するためのベットスイッチ15、クレジットメダルから1ゲーム(遊技)あたりの最大投入枚数(3枚に設定されている)のメダル投入を指示するための最大ベットスイッチ17、各リール13L, 13M, 13Rを回転させて各図柄の可変表示を開始させるレバー状のスタートスイッチ19、左・中・右リール13L, 13M, 13Rの回転をそれぞれ停止させて各図柄の可変表示を停止させる左・中・右ストップスイッチ21L, 21M, 21R、クレジットメダルを払い出すための精算スイッチ23、およびメダル投入口25が設けられている。なお、この実施形態では、1ゲームに必要なメダル投入数(規定数)は、3枚の1種類が設定されている。

20

【0031】

また、正面板9の上方のほぼ中央には、動画などを表示して遊技者に当選や入賞などを告知する演出を行うための液晶表示器27が設けられ、液晶表示器27のすぐ上方には、各種の入賞図柄が表示された説明パネル29が設けられ、これら液晶表示器27および説明パネル29の左右には、音楽などによる演出を行うためのスピーカ31L, 31Rがそれぞれ設けられている。また、説明パネル29およびスピーカ31L, 31Rの上辺には中央ランプ部33Mが配設され、その左右には左・右ランプ部33L, 33Rがそれぞれ配設されている。各ランプ部33M, 33L, 33Rには、それぞれ発光ダイオードなどの光源が配設されている。これらのランプ部33M, 33L, 33Rは一体的に形成され、遊技者に当選や入賞を告知するなどの演出を行うための上部ランプ部33を構成している。

30

【0032】

また、操作板7の下方には、装飾画などが表示された下部パネル35が設けられ、この下部パネル35の左右には、それぞれ複数の光源が例えば2列に並んで配置された下部ランプ部37L, 37Rが設けられている。また、下部パネル35の下方には、メダルの払出口39や、この払出口39から払い出されるメダルを受けるメダル受け41が設けられている。また、正面板9には入賞ラインが描かれ、正面板9の左下隅にはクレジットメダルの貯留枚数を表示するクレジット表示器45が配設されている。このクレジット表示器45は、例えば2個の7セグメントLEDで構成され、2桁の貯留枚数(最大で50枚)が表示可能になっている。

40

【0033】

また、リール13L, 13M, 13Rを支持する支持枠体が、筐体3内の後壁に固定さ

50

れている。筐体 3 内の支持枠体の下方には、メダルを払出口 3 9 に排出するためのホッパーユニット 4 3 が配設されている。また、メダル投入口 2 5 付近の裏面側には、メダル投入口 2 5 に投入されたメダルが正規のものか否かを選別して正規のメダルのみをホッパーユニット 4 3 に導くメダルセレクト 4 8 が配設されている。また、ホッパーユニット 4 3 の左側には、操作ボックス 4 9 が筐体 3 内の左側壁に固定されている。この操作ボックス 4 9 には、電源のオンオフを切り換える電源スイッチ 5 0 が設けられるとともに、後述する設定変更処理のためのキーシリンダおよび押しボタン式の設定変更ボタン 5 2 が設けられている。

【 0 0 3 4 】

続いて、スロットマシン 1 の電氣的な構成について図 3 ~ 図 2 8 を参照して説明する。図 3 はスロットマシンの電氣的構成を示すブロック図、図 4 はメイン制御基板およびサブ制御基板の機能を示す機能ブロック図、図 5 はメイン制御基板のリール演出実行手段の機能を示す機能ブロック図、図 6 はサブ制御基板の演出内容決定手段の機能を示す機能ブロック図である。また、図 7 はスロットマシンにおいて実行される遊技の説明を行うための図、図 8 は通常遊技中におけるリプレイ状態の遷移を示す状態遷移図である。

【 0 0 3 5 】

また、図 9 ~ 図 1 6 はそれぞれ当選役とリールの図柄の入賞態様との関係を示す図、図 1 7 ~ 図 2 1 はそれぞれ当選役と当選役グループとの関係を示す図、図 2 2 および図 2 3 はそれぞれ当選役グループと遊技状態との関係を示す図、図 2 4 および図 2 5 はそれぞれ通常遊技および内部当選中遊技用の役抽選テーブルを示す図、図 2 6 および図 2 7 はそれぞれ特別遊技用の役抽選テーブルを示す図である。図 2 8 は特定図柄を示す図である。

【 0 0 3 6 】

図 3 において、投入センサ 5 3 は、筐体 3 内部のメダル投入口 2 5 近傍に設けられ、メダル投入口 2 5 に投入されたメダルを 1 枚ずつ検出するものである。払出センサ 5 4 は、ホッパーユニット 4 3 の出口に設けられ、払出口 3 9 に払い出されるメダルを 1 枚ずつ検出するものである。

【 0 0 3 7 】

左・中・右位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R は、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転位置をそれぞれ検出するためのもので、例えば左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R にそれぞれ設けられた突起部を検出するフォトインタラプタからなり、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が回転すると、一周ごとに突起部を検出してその検出信号をメイン制御基板 6 3 に出力する。この実施形態では、例えば左・中・右位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R が上記突起部を検出したときに、それぞれコマ番号 2 0 番の図柄が表示窓 1 1 の中段に位置するように構成されている。

【 0 0 3 8 】

変更処理開始スイッチ 5 6 は、操作ボックス 4 9 のキーシリンダの内部に設けられており、設定変更キー（図示省略）をキーシリンダに挿入して回転することによりオンオフが切り換えられる。

【 0 0 3 9 】

ホッパーモータ 5 7 はホッパーユニット 4 3 に配設され、その駆動によりメダルを払出口 3 9 に向けて払い出すものである。

【 0 0 4 0 】

また、このスロットマシン 1 では、遊技に関する制御を行うメイン CPU 6 1（本発明の「メイン制御手段」に相当）が実装されたメイン制御基板 6 3 と、遊技に関連する演出の制御を行うサブ CPU 7 1（本発明の「サブ制御手段」に相当）が実装されたサブ制御基板 7 3 とが別々に設けられており、メイン制御基板 6 3 からサブ制御基板 7 3 に対して各種のデータが一方方向で送信される。

【 0 0 4 1 】

メイン制御基板 6 3 の RAM 6 5 はスロットマシン 1 の遊技状態やデータなどを一時的に記憶し、これにより、1 ゲームに必要なメダルの枚数として設定された規定数まで、賭

10

20

30

40

50

け数として設定されたメダルの数（ベット枚数）を記憶するベット枚数カウンタ651や、クレジットメダルの枚数を記憶するクレジット枚数カウンタ652、後述する役抽選手段105による役抽選結果を記憶するための役抽選結果記憶領域653などが形成される。

【0042】

また、メイン制御手段63のROM67は予め設定されたデータ（役抽選テーブル671、停止テーブル672、各リールモータ14L, 14M, 14Rを駆動することにより各図柄の表示態様を変動制御するための励磁データを格納する励磁データテーブル673、表示演出抽選テーブル674など）を含む遊技機用プログラム（スロットマシン1用のプログラム）を記憶する。

10

【0043】

また、メイン制御基板63のメインCPU61は、タイマ割込などの割込機能を有し、ROM67に記憶された遊技機用プログラムを実行することにより、遊技の進行に関する処理を行う。また、メインCPU61は、役抽選手段105の役抽選結果に関するデータ、リール演出実行手段113により決定されるリール演出に関するデータ、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作に関する操作関連情報に関するデータ、スタートスイッチ19等の遊技者により操作される操作器具が操作された旨を通知するためのデータ、などの種々のデータをコマンド形式でサブ制御基板73（サブCPU71）に送信する。

【0044】

また、サブ制御基板73のメモリ75は、各種データを一時的に記憶するRAM部と、演出用の各種プログラムなどを記憶するROM部とを備えている。また、サブ制御基板73のサブCPU71は、タイマ割込などの割込機能を有し、サブCPU71は、メインCPU61から送信されるスロットマシン1に関する各種のデータ（役抽選手段105の役抽選により複数の当選役のいずれかに当選したか、リール演出実行手段113により決定されたリール演出態様、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されたか、スタートスイッチ19等の操作器具が操作されたか、などに関するデータ）に基づいてメモリ75に格納されたプログラムを実行することで、遊技者に対する遊技に関連する演出の内容を決定する。また、サブ制御基板73のサブCPU71は、決定された演出の内容に基づいて、サブ制御基板73が有するI/Oポートを介して、液晶表示器27やスピーカ31L, 31Rなどの演出機器の制御を行う。

20

【0045】

<メイン制御基板>

次に、メイン制御基板63について詳細に説明する。図4に示すように、メイン制御基板63は、ROM67に格納されたプログラムを実行することにより実現される種々の機能や、ハードウェアにより実現される種々の機能を備えている。

30

【0046】

(1) 遊技制御手段100

遊技制御手段100は、スロットマシン1の遊技を制御するためのものであり、一般的な遊技である通常遊技および遊技者にとって通常遊技よりも有利な遊技である特別遊技と、再遊技役の当選確率が異なる第4リプレイ状態RT4で遊技が実行される内部当選中遊技とを実行する。図7に示すように、通常遊技が実行される通常遊技状態において、所定の特別役（RBB1～RBB3、RB1～RB2）に入賞することにより、特別遊技が実行される特別遊技状態に移行する。そして、特別遊技状態において、所定枚数のメダルが払い出されたり、所定数の遊技（ゲーム）が実行されるなどの特別遊技終了条件が成立すれば、特別遊技を終了して通常遊技状態に移行する。

40

【0047】

また、図7に示すように、通常遊技状態において、特別役に当選したにも関わらず当該特別役に入賞しなかった場合、すなわち、当該特別役に対応した各図柄が表示窓11の中段に設定された入賞ライン上に表示されるように各リール13L, 13M, 13Rが停止

50

しなかった場合には、内部当選中遊技が実行される内部当選中遊技状態に移行する。そして、内部当選中遊技状態において、入賞せずに内部で持ち越されている特別役に入賞することにより特別遊技状態に移行する。

【 0 0 4 8 】

また、図 8 に示すように、通常遊技状態では、第 0 リプレイ状態 R T 0 ~ 第 3 リプレイ R T 3 のいずれかの動作モードにおいて通常遊技が実行される。各リプレイ状態 R T 0 ~ R T 3 は、後で図 2 8 を参照して説明する特定図柄 1 ~ 特定図柄 3 のいずれかが、表示窓 1 1 の中段に設定された入賞ライン上に成立する（揃う）ことにより状態が遷移するように構成されている。

【 0 0 4 9 】

すなわち、図 8 に示すように、第 0 リプレイ状態 R T 0 において特定図柄 1 が成立すれば第 1 リプレイ状態 R T 1 に遷移する。また、第 1 リプレイ状態 R T 1 において特定図柄 2 が成立すれば第 2 リプレイ状態 R T 2 に遷移し、特定図柄 3 が成立すれば第 3 リプレイ状態 R T 3 に遷移する。また、第 2 リプレイ状態 R T 2 において特定図柄 1 が成立すれば第 1 リプレイ状態 R T 1 に遷移し、特定図柄 3 が成立することにより第 3 リプレイ状態 R T 3 に遷移する。

【 0 0 5 0 】

また、第 3 リプレイ状態 R T 3 において特定図柄 1 が成立すれば第 1 リプレイ状態 R T 1 に遷移する。また、上記した特別遊技状態が終了することにより通常遊技状態に移行した場合に、第 0 リプレイ状態 R T 0 で通常遊技が実行される。

【 0 0 5 1 】

なお、第 0 リプレイ状態 R T 0 ~ 第 4 リプレイ状態 R T 4 により構成される各動作モードは、スロットマシン 1 における遊技の多様性を高めるために構成されており、各リプレイ状態 R T 0 ~ R T 4 において役抽選に用いられる抽選データテーブルは、当選する可能性のある当選役の組合せを異ならせたり（図 2 2 および図 2 3 参照）、再遊技役への当選確率（リプレイ確率）を異ならせて構成されている。例えば、この実施形態では、動作モードが第 2 リプレイ状態 R T 2 である場合に、動作モードが第 0、第 1、第 3 リプレイ状態 R T 0、R T 1、R T 3 のいずれかである場合と比較すると、後述する再遊技役への当選確率が極めて高く設定されることにより、遊技者が、メダルがあまり減らない状態で遊技を行うことができる、遊技者にとって有利な状態となるように構成されている。また、遊技制御手段 1 0 0 は、後述する図柄判定手段 1 9 により、表示窓 1 1 の中段に設定された入賞ライン上に特定図柄 1 ~ 特定図柄 3 のいずれかが揃ったと判定されると、第 0 リプレイ状態 R T 0 ~ 第 3 リプレイ状態 R T 3 を遷移させる制御を行う。

【 0 0 5 2 】

また、この実施形態では、スロットマシン 1 は、3 枚のメダルにより遊技が行われるように構成されており、ベット枚数カウンタ 6 5 1 は、投入メダルの数を 3 枚まで記憶する。そして、投入センサ 5 3、ベットスイッチ 1 5 または最大ベットスイッチ 1 7 により 3 枚のメダルの投入を検出すると、表示窓 1 1 の中央（中段）の水平な入賞ライン（センターライン）が有効となる。そして、規定数である 3 枚のメダルの投入を条件にスタートスイッチ 1 9 が操作されたことを検出すると、役抽選手段 1 0 5 により予め設定された複数の当選役（抽選結果）に当選したか否かの役抽選が行われる。また、左・中・右リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R の全ての回転を開始させ、表示窓 1 1 に表示される各リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R の図柄を各リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R の回転角に合わせて判別することを開始する。

【 0 0 5 3 】

その後、左・中・右リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R が加速され、左・中・右位置センサ 5 5 L、5 5 M、5 5 R により、左・中・右リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R の回転位置が所定の基準位置であることが検出されると、すべてのストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R の操作が有効となる。すべてのストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R の操作が有効となった後、左ストップスイッチ 2 1 L が操作されたことを検出すると左リールを停

10

20

30

40

50

止させ、中ストップスイッチ 2 1 M が操作されたことを検出すると中リール 1 3 M を停止させ、右ストップスイッチ 2 1 R が操作されたことを検出すると右リール 1 3 R を停止させる。このように、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R に対応する左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転が停止する。

【 0 0 5 4 】

そして、3個すべての左・中・右ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R を操作し終わると、3個すべての左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転が停止する。このとき、所定の図柄が、有効となった表示窓 1 1 の中段の入賞ライン上の所定の位置に停止すると、入賞となる。そして、入賞態様に応じた枚数のメダルが、クレジットされるか、
10
または払出口 3 9 から払い出される。また、メダルの払い出しに代えて、あるいはメダルの払い出しとともに、遊技者に対して所定の利益が付与されることもある。

【 0 0 5 5 】

図 9 ~ 図 1 6 に示すように、当選役としては、特別役（ボーナス：R B B 1 ~ R B B 3 , R B 1 ~ R B 2 ）、小役（ベル：B E 1 ~ B E 1 9 、スイカ：W M 1 ~ W M 1 2 、チェリー：C H 1 ~ C H 4 1 、1枚役：S P 1 ~ S P 2 、B B 中増加役：B P 1 ~ B P 1 0 ）、再遊技役（リプレイ：R P 1 ~ R P 5 9 ）が予め設定されている。そして、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果には、特別役当選（ボーナス当選）と、小役当選と、再遊技役当選（リプレイ当選）と、ハズレとがある。

【 0 0 5 6 】

また、入賞には、特別遊技（ボーナスゲーム）への移行に係る特別役入賞（ボーナス入賞）と、メダルの払い出しに係る小役入賞と、再遊技（リプレイ）の実行に係る再遊技役入賞（リプレイ入賞）とがある。
20

【 0 0 5 7 】

そして、例えば、図 9 に示す表示態様で各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の図柄が入賞ライン上に3個揃うと特別役入賞となって、ボーナスゲーム（特別遊技）が実行される。

【 0 0 5 8 】

なお、この実施形態では、特別役入賞によるメダル払い出しはなく（特別役の規定払出枚数は0）、特別役に係る入賞態様が成立した遊技の後にボーナスゲームへ移行するように構成されているが、特別役に所定枚数（例えば10枚）の規定払出枚数を設定し、メダルを払い出した後にボーナスゲームへ移行するようにしてもよい。
30

【 0 0 5 9 】

また、例えば、図 1 0 ~ 図 1 4 に示す表示態様で各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の図柄が入賞ライン上に3個揃うと小役入賞となって、各図の「配当」の欄に示す枚数のメダルが払い出される。なお、この実施形態では、表示窓 1 1 の中段の入賞ラインに小役の入賞に係る図柄が3個揃うと、表示窓 1 1 の入賞ライン以外に表示されている図柄を含めた各図柄の表示態様により、小役に係る図柄が表示窓 1 1 に揃ったことを遊技者が認識できるように構成されている。

【 0 0 6 0 】

例えば、図 1 0 に示す小役 B E 1 ~ B E 8 に入賞した場合には、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の上段にベルの図柄が揃うことにより、表示窓 1 1 の上段にベルの図柄が表示され、小役 B E 9 に入賞した場合には、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の中段にベルの図柄が揃うことにより、表示窓 1 1 の中段にベルの図柄が表示され、小役 B E 1 0 ~ B E 1 9 に入賞した場合には、左リール 1 3 L の上段、中リール 1 3 M の中段、右リールの下段にベルの図柄が揃うことにより、表示窓 1 1 に右下がりにベルの図柄が表示される。また、以下で説明する再遊技役についても同様に構成されているため、その構成の説明は省略する。また、図 1 2 において小役 C H 4 1 の入賞に係る表示態様として使用されている（A N Y ）は、中リール 1 3 M および右リール 1 3 R に設けられているどの図柄が入賞ライン上に配置されてもよいことを意味している。
40

【 0 0 6 1 】

また、例えば、図 1 5 および図 1 6 に示す表示態様で各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の図柄が入賞ライン上に 3 個揃うと再遊技役入賞となって、新たなメダルを投入することなく、前回の遊技と同じ条件で再度遊技を行うことができる。

【 0 0 6 2 】

特別遊技（ボーナスゲーム）は、小役の当選確率が通常遊技に比べて高く設定されており、遊技メダルの払い出しを受けやすい遊技である。したがって、特別遊技は、通常遊技に比べて遊技者に有利な遊技であり、遊技者がより多くのメダルを獲得し得る遊技である。図 9 中の特別役 R B 1 ~ R B 2 に入賞することにより特別遊技状態に移行すると、レギュラーボーナスゲームが実行される。

【 0 0 6 3 】

レギュラーボーナスゲームでは、役抽選手段 1 0 5 の抽選時の当選確率を規定する役抽選テーブル 6 7 1 が、通常遊技において選択される通常遊技用役抽選テーブルから、役抽選手段 1 0 5 の抽選時の当選確率が通常遊技の場合よりも高確率に規定された特別遊技用役抽選テーブルに切り換わることで、通常遊技中よりも、小役の当選確率が高くなるように設定されている。この結果、特別遊技は、通常遊技に比べて、遊技者に有利な遊技となる。そして、レギュラーボーナスゲームに移行した後、予め設定された回数、例えば 7 回の遊技が行われるとレギュラーボーナスゲームを終了して通常遊技へ移行する。

【 0 0 6 4 】

また、図 9 中の特別役 R B B 1 ~ R B B 3 に入賞することにより特別遊技状態に移行すると、ビッグボーナスゲームが実行される。ビッグボーナスゲームでは、上記したレギュラーボーナスゲームが連続的に実行される。また、ビッグボーナス中にのみ抽選の対象となる図 1 4 に示す B B 中増加役 B P 1 ~ B P 1 0 についても役抽選が行われる。そして、ビッグボーナスゲームに移行した後、予め設定された枚数のメダルが払い出されるとビッグボーナスゲームを終了する。

【 0 0 6 5 】

すなわち、この実施形態では、ビッグボーナスゲームは、ビッグボーナスゲームにおけるメダル払出枚数が、所定の上限枚数を超えたときに、特別遊技（ビッグボーナスゲーム）を終了して通常遊技へ移行するよう設定されている。例えば、特別役 R B B 1 に入賞してビッグボーナスゲームが実行されている場合には、4 0 0 枚のメダルが払い出されるとビッグボーナスゲームを終了し、特別役 R B B 2 ~ R B B 3 に入賞してビッグボーナスゲームが実行されている場合には、3 0 0 枚のメダルが払い出されることによりビッグボーナスゲームを終了する。

【 0 0 6 6 】

また、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果が特別役当選となると、特別役当選に基づいた図柄の停止制御が行われるが、このとき、特別役の入賞態様の図柄配列が引き当てられないと、内部当選中遊技に移行すると共に、この特別役当選は、特別役の入賞態様の図柄配列が引き当てられるまで持ち越される。

【 0 0 6 7 】

なお、小役当選は、抽選結果が小役当選となった遊技で小役の入賞態様の図柄配列を引き当てられないと、次回の遊技には持ち越されない。また、リプレイ当選の場合には、リプレイ（再遊技役）に係る図柄が必ず入賞ライン上に揃うように左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R に図柄が配置されているため、必ず再遊技役に入賞する。具体的には、複数の再遊技役を含む当選役グループに当選した場合には、当該当選役グループに属する各再遊技役のうちのいずれかの再遊技役に係る図柄が必ず入賞ライン上に揃うように構成されている。

【 0 0 6 8 】

なお、遊技制御手段 1 0 0 は、第 1 リプレイ状態状態 R T 1 において特定図柄 2 が成立すれば、再遊技役への当選確率が高く設定された第 2 リプレイ状態 R T 2 に遷移することにより、遊技者に利益を付与するように構成されている。図 1 5 を参照して後で説明するように、特定図柄 2 は、再遊技役 R P 1 1 ~ R P 4 0 それぞれに対応して設定された各表

10

20

30

40

50

示態様と同一の図柄であり、遊技制御手段100は、図柄の表示態様が再遊技役RP11～RP40（役抽選結果）に対応した表示態様である場合に、遊技者に所定の利益を付与する本発明の「利益付与手段」として機能している。

【0069】

（2）設定制御手段101

設定制御手段101は、設定値（設定1～設定6）を設定することで、後述するテーブル選択手段102により選択される役抽選テーブル671を選択するためのものであって、ROM67に格納された複数の役抽選テーブル671のそれぞれに各設定値が対応付けられている。設定制御手段101は、電源投入時に変更処理開始スイッチ56のオンオフ状態を判定し、変更処理開始スイッチ56がオンの状態で電源が投入されると所定の設定変更処理を開始する。

10

【0070】

この実施形態では、通常遊技の抽選における当選確率は複数種類の設定値（この実施形態では6種類）により区別される複数段階に設定されており、複数段階の設定値のそれぞれに、役抽選テーブル671（通常遊技用役抽選テーブル）が対応付けられている。そして、上記設定変更処理が開始されると、スロットマシン1を設置するパチンコホールの管理者が、この設定値を変更することが可能になる。

【0071】

この手順は例えば以下のようにして行われる。すなわち、管理者は、前面パネル5を開放して、電源スイッチ50がオフの状態を設定変更キー（図示省略）を操作ボックス49のキーシリンダに挿入して回転し、変更処理開始スイッチ56をオンにする。この状態で、電源スイッチ50をオンにすることで、設定変更処理が開始される。

20

【0072】

そして、管理者による設定変更ボタン52の操作ごとに当選確率の設定値が設定1～設定6にサイクリックに切り換えられる。この設定値は、例えば7セグメント式の設定値表示用LEDにより1～6を表示することで報知される。設定変更ボタン52の操作により当選確率の設定値が所望の値になった（設定値表示用LEDの表示値が所望の値になった）ときに、スタートスイッチ19を操作すると設定値が確定する。そして、キーシリンダに挿入されている設定変更キーを回転して変更処理開始スイッチ56をオフにすると設定変更処理が終了する。その後、メダル投入口25からメダルが投入されるとゲームが開始される。

30

【0073】

（3）テーブル選択手段102

テーブル選択手段102は、メイン制御基板63における遊技制御手段100により制御される遊技の種類（通常遊技や内部当選中遊技、特別遊技など）、設定制御手段101により設定される設定値（設定1から設定6）に基づき、複数の役抽選テーブル671から1つの役抽選テーブルを選択するものである。すなわち、例えば通常遊技では、テーブル選択手段102は、役抽選テーブルとして、入賞確率の設定値（設定1～設定6）に応じて役抽選テーブル671（通常遊技用役抽選テーブル）を選択する。

【0074】

40

（4）乱数発生手段103

乱数発生手段103は、抽選用の乱数を所定の範囲内で発生させるものである。また、乱数発生手段103は、例えば、発振回路と、この発振回路が発生させたクロック信号をカウントするカウンタ回路とによって構成することができる（いわゆるハード乱数）。なお、乱数発生手段103は、例えば、平均採中法で乱数を発生させる手段や、あるいは素数の加算によって乱数を発生させる手段によって構成することもできる。これらの手段は、例えば、メインCPU61に所定のプログラムを実行させることによって構成することができる（いわゆるソフト乱数）。また、ハード乱数とソフト乱数の双方を備え、それらの結果に基づき乱数をソフト的に生成するようにしてもよい。また、この実施形態では、後述する役抽選手段105、リール演出実行手段113および演出内容決定手段116に

50

において用いられる乱数を発生させる。

【 0 0 7 5 】

(5) 乱数抽出手段 1 0 4

乱数抽出手段 1 0 4 は、乱数発生手段 1 0 3 が発生させた乱数値を抽出するもので、乱数発生手段 1 0 3 が発生させた乱数値を所定の条件で抽出する。この実施形態では、乱数抽出手段 1 0 4 は、スタートスイッチ 1 9 が操作されたタイミングで、役抽選手段 1 0 5 用の乱数から乱数値を抽出し、リール演出実行手段 1 1 3 および演出内容決定手段 1 1 6 用の乱数から乱数値を抽出する。なお、乱数発生手段 1 0 3 は、カウンタ回路などによって構成されるため、乱数発生手段 1 0 3 が発生させる数値は、厳密には乱数ではない。しかしながら、スタートスイッチ 1 9 が操作されるタイミングはランダムであると考えられるため、乱数抽出手段 1 0 4 が抽出する数値は、実質的には乱数として取り扱うことができる。

10

【 0 0 7 6 】

(6) 役抽選手段 1 0 5

役抽選手段 1 0 5 は、予め設定された複数の当選役（役抽選結果）に当選したか否かの乱数抽選を行うもので、図 4 に示すように、役抽選判定手段 1 0 5 a および役抽選情報送信手段 1 0 5 b を備えている。

【 0 0 7 7 】

この実施形態では、役抽選手段 1 0 5 により複数の当選役に同時に当選することができるように構成されており、図 1 7 ~ 図 2 1 に示すように、複数の当選役（役抽選結果）により構成される複数の当選役グループが形成されており、各当選役グループに当選したか否かが役抽選手段 1 0 5 により抽選される。各当選役グループには、複数の当選役が含まれており、例えば、図 1 8 の当選役グループ N R P は、再遊技役 R P 1 ~ R P 1 0 , R P 5 2 ~ R P 5 9 により構成されている。したがって、役抽選手段 1 0 5 により、当選役グループ N R P に当選したと判定されれば、各再遊技役 R P 1 ~ R P 1 0 , R P 5 2 ~ R P 5 9 に同時に当選していることになる。なお、各図の「当選役」の欄における各当選役は、図 9 ~ 図 1 6 に示す当選役のいずれかを表している。

20

【 0 0 7 8 】

また、図 1 7 ~ 図 2 1 に示すように、各当選役グループには、それぞれ固有の上位役番号または下位役番号が 1 6 進数で対応付けされている。そして、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果に基づいて、当選した当選役グループに上位役番号が対応付けされていれば、当選した当選役グループに対応付けされている上位役番号が役抽選結果記憶領域 6 5 3 の上位記憶領域に格納される。また、当選した当選役グループに下位役番号が対応付けされていれば、当選した当選役グループに対応付けされている下位役番号が役抽選結果記憶領域 6 5 3 の下位記憶領域に格納される。

30

【 0 0 7 9 】

具体的には、この実施形態では、役抽選結果記憶領域 6 5 3 は、R A M 6 5 に 2 バイトのデータ領域として割当てられており、役抽選結果記憶領域 6 5 3 は、それぞれ 1 バイトのデータ領域が割当てられた、特別役に関する役抽選結果を記憶する上位記憶領域と、小役、B B 中増加役および再遊技役に関する役抽選結果を記憶する下位記憶領域とを備えている。

40

【 0 0 8 0 】

そして、図 1 7 に示す、特別役（ボーナス）により構成される当選役グループのいずれかに当選した場合には、当選した当選役グループに対応付けされている上位役番号 " 0 0 h " ~ " 0 5 h " のいずれかが上位記憶領域に記憶される。また、図 1 8 ~ 図 2 1 に示す、小役、B B 中増加役および再遊技役により構成される当選役グループのいずれかに当選した場合には、各当選役グループに対応付けされている下位役番号 " 0 0 h " ~ " 1 E h " のいずれかが下位記憶領域に記憶される。

【 0 0 8 1 】

なお、図 1 7 および図 1 8 に示す当選役グループ H Z は、役抽選手段 1 0 5 による役抽

50

選結果がハズレである場合を示し、役抽選結果がハズレである場合には、同図中に示すように、役抽選結果記憶領域 6 5 3 の上位記憶領域および下位記憶領域の両方に " 0 0 h " が格納される。

【 0 0 8 2 】

また、図 2 2 および図 2 3 に示すように、各当選役グループは、遊技状態に応じて、役抽選手段 1 0 5 による役抽選が行われるか否かが設定されている。例えば、図 2 3 に示すように、当選役グループ N R P は、通常遊技状態における第 0、第 2 および第 3 リプレイ状態 R T 0, R T 2, R T 3 のときと、内部当選中遊技状態 (第 4 リプレイ状態 R T 4) のときに、役抽選手段 1 0 5 による抽選が行われる。なお、図 2 2 および図 2 3 中の " " は役抽選手段 1 0 5 により当選となる可能性があることを示し、 " x " は、役抽選手段 1 0 5 による役抽選が行われず、もしくは、当選確率 0 % の抽選データに基づく役抽選が行われることにより、役抽選手段 1 0 5 により当選となる可能性がないことを示す。

10

【 0 0 8 3 】

そして、この実施形態では、図 2 4 ~ 図 2 7 に示すように、各当選役グループにそれぞれ抽選データが設定されることにより役抽選テーブル 6 7 1 が形成されている。役抽選テーブル 6 7 1 は、各当選役グループに当選したか否かの抽選を行うためのものであって、各抽選データにより、乱数発生手段 1 0 3 が発生させる乱数の全範囲中での当選領域が決定される。

【 0 0 8 4 】

なお、詳細な説明は省略するが、役抽選テーブル 6 7 1 には、役抽選におけるメダル数増加の期待値が異なる複数種類の抽選データが設けられており、この実施形態では、期待値が最も低い設定 1 から期待値が最も高い設定 6 までの 6 種類の抽選データが各当選役グループに対応して設けられている。

20

【 0 0 8 5 】

具体的には、図 2 4 および図 2 5 に示す、通常遊技および内部当選中遊技用の役抽選テーブル 6 7 1 は、抽選データ No. 1 ~ 抽選データ No. 6 6 の抽選データにより形成され、図 2 6 に示す、特別遊技 (R B B 1 ~ R B B 3) 用の役抽選テーブル 6 7 1 は、抽選データ No. 1 ~ 抽選データ No. 6 の 6 個の抽選データにより形成され、図 2 7 に示す、特別遊技 (R B 1 ~ R B 2) 用の役抽選テーブル 6 7 1 は、抽選データ No. 1 ~ 抽選データ No. 9 の 9 個の抽選データにより形成されており、各抽選データには、役抽選におけるメダル数増加の期待値が異なる複数種類の抽選データがそれぞれ設定されている。そして、通常遊技および内部当選中遊技用の役抽選テーブル 6 7 1 は、第 1 ~ 第 4 リプレイ状態 R T 0 ~ R T 4 である場合に、特別遊技 (R B B 1 ~ R B B 3) 用の役抽選テーブル 6 7 1 は、特別役 (R B B 1 ~ R B B 3) に入賞した場合に、特別遊技 (R B 1 ~ R B 2) 用の役抽選テーブル 6 7 1 は、特別役 (R B 1 ~ R B 2) に入賞した場合に、それぞれテーブル選択手段 1 0 2 により選択される。

30

【 0 0 8 6 】

また、図 2 4 および図 2 5 に示す役抽選テーブル 6 7 1 において、1つの抽選データに複数の当選役グループが対応付けされているものがあるが、この場合、1つの抽選データを用いて、当該抽選データに対応付けされている複数の当選役グループに同時に当選したか否かが役抽選手段 1 0 5 により抽選される。例えば、図 2 4 に示すように、抽選データ No. 1 0 の抽選データには複数の当選役グループ B B 1, S R P 2 が対応付けされており、抽選データ No. 1 0 の抽選データを用いることにより、当選役グループ B B 1, S R P 2 に同時に当選したか否かが役抽選手段 1 0 5 により抽選される。

40

【 0 0 8 7 】

なお、図 2 4 ~ 図 2 7 中には、説明を簡易なものとするために、各抽選データ No. の抽選データを用いた役抽選手段 1 0 5 による役抽選に当選した場合に、役抽選結果記憶領域 6 5 3 に格納される上位役番号および下位役番号が記載されている。

【 0 0 8 8 】

a) 役抽選判定手段 1 0 5 a

50

役抽選判定手段105aは、乱数抽出手段104が抽出した乱数値と、テーブル選択手段102が選択した役抽選テーブル671に含まれる抽選データとを照合して、乱数抽選結果の判定を行うものである。すなわち、この役抽選判定手段105aは、乱数抽出手段104が抽出した乱数と、複数の役抽選テーブル671からテーブル選択手段102により選択された役抽選テーブルに含まれる抽選データを照合して、乱数抽選の結果が、特別役当選か、小役当選か、BB中増加役当選か、再遊技役当選か、あるいはハズレかを判定する。そして、役抽選判定手段105aによる判定結果が、RAM65に形成された役抽選結果記憶領域653に記憶される。

【0089】

なお、役抽選判定手段105aは、各役抽選テーブル671を構成する抽選データを、抽選データNo.の順番に参照して判定を行う。また、図24に示す、通常遊技および内部当選中遊技用の役抽選テーブル671がテーブル選択手段102により選択されている場合には、役抽選判定手段105aは、各役抽選テーブル671を構成する抽選データを、抽選データNo.の順番に参照して判定を行う。ここで、再遊技役を含む当選役グループに対応して設定された抽選データNo.の抽選データは、リプレイ状態(RT0~RT4)に応じて、再遊技役の当選確率が定められている。また、特別役を含む当選役グループに対応して設定された抽選データNo.の抽選データに、内部当選中遊技状態において当選しても、特別役に当選した旨が役抽選結果記憶領域653に記憶されない。このため、複数の特別役が重ねて役抽選結果記憶領域653に記憶されることはない。

【0090】

b) 役抽選情報送信手段105b

役抽選情報送信手段105bは、役抽選判定手段105aに判定結果に基づく役抽選情報を、サブ制御コマンド送信手段114を介してサブ制御基板73に送信するものである。

【0091】

(7) メイン側操作判定手段106

メイン側操作判定手段106(本発明の「メイン側判定手段」に相当)は、メイン制御基板63に入力される各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されることによる検出信号に基づいて、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作順序を判定するものであり、操作情報送信手段106aを備えている。

【0092】

a) 操作情報送信手段106a

操作情報送信手段106a(本発明の「操作関連情報送信手段」に相当)は、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作に関する操作情報をサブ制御コマンド送信手段114を介してサブ制御基板73に送信する。なお、この実施形態では、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rが有効な状態で各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rのいずれかが操作されると、いずれのストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されたかを示す情報を操作情報(操作関連情報)としてサブ制御基板73に送信する。

【0093】

(8) リール検出手段107

リール検出手段107は、左・中・右位置センサ55L, 55M, 55Rの検出信号と、左・中・右リール13L, 13M, 13Rを駆動する各リールモータ14L, 14M, 14Rへの供給パルス数とに基づき、左・中・右リール13L, 13M, 13Rの回転位置をそれぞれ検出するものである。すなわち、このリール検出手段107は、左・中・右リール13L, 13M, 13Rの回転中および回転停止時に、所定の基準位置(この実施形態では例えば、表示窓11の中段)に位置する図柄に対応するコマ番号をそれぞれ検出する。

【0094】

(9) 停止制御手段108

停止制御手段108は、役抽選手段105の役抽選結果に基づき、停止テーブル672

10

20

30

40

50

を用いて各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御を行って、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R による図柄の表示結果を制御するものである。すなわち、停止制御手段 1 0 8 は、遊技毎に、役抽選判定手段 1 0 5 a による判定結果に基づき各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御を行う。また、停止制御手段 1 0 8 は、停止情報送信手段 1 0 8 a を備えている。

【 0 0 9 5 】

停止テーブル 6 7 2 は、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果それぞれに対応して複数のテーブルが設定されている。この停止テーブル 6 7 2 は、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止位置を決定するためのものであって、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作されたときのリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転位置に応じて、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の滑りコマ数をあらかじめ定めたものである。停止テーブル 6 7 2 は、この実施形態では、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R それぞれについて、対応するストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の停止操作順序に対応して滑りコマ数が異なるように形成されている。すなわち、例えば左リール 1 3 L が 1 番目に停止（第 1 停止）されたときと、2 番目に停止（第 2 停止）されたときと、3 番目に停止（第 3 停止）されたときとで滑りコマ数（テーブルデータ）が異なるように、停止テーブル 6 7 2 は、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止操作順序に対応して定められている。

【 0 0 9 6 】

具体的には、停止テーブル 6 7 2 は、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R それぞれについて、対応する各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が 1 番目に操作されたときの第 1 停止用の停止テーブルと、2 番目に操作されたときの第 2 停止用の停止テーブルと、3 番目に操作されたときの第 3 停止用の停止テーブルとを個別に備えている。そして、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R それぞれに対応する第 1 停止用の停止テーブルと、第 2 停止用の停止テーブルと、第 3 停止用の停止テーブルとは、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果に対応して、異なる滑りコマ数を定められている。

【 0 0 9 7 】

そして、停止制御手段 1 0 8 は、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果と、メイン側操作判定手段 1 0 6 により判定された、ストップスイッチ 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R のうち、いずれのストップスイッチが何番目に操作されたのかという情報とに基づいて、複数の停止テーブル 6 7 2 の中から一の停止テーブル 6 7 2 を選択する。次に、この選択した一の停止テーブル 6 7 2 と、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R のうち、操作されたストップスイッチに対応するリールの、ストップスイッチが操作されたときの回転位置とから、操作されたストップスイッチに対応するリールの滑りコマ数を決定する。

【 0 0 9 8 】

ここで、滑りコマ数が 0 と決定されれば、直ちにリールの回転を停止させる。すなわち、滑りコマ数が 0 と決定されると、ストップスイッチが操作されたときに表示窓 1 1 の上段に表示されていた図柄は、そのまま表示窓 1 1 の上段に停止表示される。また、滑りコマ数が 1 と決定されれば、1 コマ分だけリールを回転させて停止させる。すなわち、滑りコマ数が 1 と決定されると、ストップスイッチが操作されたときに表示窓 1 1 の上段に表示されていた図柄は、リールの回転方向に 1 コマずれて、表示窓 1 1 の中段に停止表示される。

【 0 0 9 9 】

また、停止制御手段 1 0 8 は、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果が複数の当選役のいずれかへの当選であれば、この役抽選結果に基づいて選択された停止テーブル 6 7 2 と、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作されたときの各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転位置とから、当選役に入賞するように各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の滑りコマ数を決定して、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御を行う。また、停止制御手段 1 0 8 は、役抽選手段 1 0 5 による役抽選結果がハズレであれば、この役抽選結果に基づいて選択された停止テーブル 6 7 2 と、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作されたときの各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転位置とから、複数の当選役の

10

20

30

40

50

いずれにも入賞しないように各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の滑りコマ数を決定して、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御を行う。

【 0 1 0 0 】

ところで、あまりに大きな滑りコマ数であれば、遊技者が不信感をいただくため、滑りコマ数には上限が設けられており、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R がそれぞれ所定の回転位置にあるタイミングで各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作されなければ、停止制御手段 1 0 8 は、たとえ役抽選手段 1 0 5 による役抽選結果が複数の当選役のいずれかへの当選であっても、表示窓 1 1 に表示される図柄が当選役に対応した入賞態様で停止表示されるようにリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を停止制御することができない。したがって、停止制御手段 1 0 8 は、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果に基づいて、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R がそれぞれ所定の回転位置にあるタイミングでストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作されることを条件にして、表示窓 1 1 に表示される図柄が当選役に対応した入賞態様で停止表示されるようにリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を停止制御する。

10

【 0 1 0 1 】

また、この実施形態では、図 1 8 ~ 図 2 1 に示す各当選役グループのいずれかに当選することにより、複数の当選役に同時に当選している場合に、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序に対応して、各当選役のうち、入賞に係る図柄を優先的に入賞ライン上に揃える当選役が異なるように、停止テーブル 6 7 2 に滑りコマ数が定められている。また、停止制御手段 1 0 8 は、メイン側操作判定手段 1 0 6 により判定される各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序に対応した停止テーブル 6 7 2 を選択することにより、各当選役のうち、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序に対応した当選役に対応する図柄が入賞ラインに揃うように構成されている。

20

【 0 1 0 2 】

すなわち、図 1 8 ~ 図 2 1 の「備考」の欄に示すように、役抽選手段 1 0 5 による役抽選結果（当選役グループ）が同一の場合であっても、遊技者が各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R をどのような順番で操作したかによって入賞態様（表示態様）が異なるように、停止制御手段 1 0 8 が各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を停止制御するように構成されている。具体的には、図 1 8 に示すように、例えば役抽選手段 1 0 5 による役抽選結果が当選役グループ S R P 2 に当選であった場合に、メイン側操作判定手段 1 0 6 により、最初に右ストップスイッチ 2 1 R に対して操作が行われた（特定の操作順序で操作が行われた）と判定されると、再遊技役 R P 4 7 （特定の抽選結果）に対応した表示態様である図柄「青 7 」が入賞ライン上に揃った状態（特定の表示態様）で図柄が表示されることがある。その一方で、メイン側操作判定手段 1 0 6 により、最初に右ストップスイッチ 2 1 R に対して操作が行われなかったと判定されると、再遊技役 R P 4 7 に対応した表示態様である図柄「青 7 」が入賞ライン上に揃った状態で図柄が表示されることはない。すなわち、特定の役抽選結果に対応して予め設定された特定の操作順序で操作されたときメイン側判定手段 1 0 6 により判定されない限り、特定の役抽選結果に対応した特定の表示態様が表示されることはない。

30

【 0 1 0 3 】

また、この実施形態では、停止テーブル 6 7 2 は、図 1 8 ~ 図 2 1 に示す各当選役グループのいずれかに当選することにより、複数の当選役に同時に当選している場合に、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R がそれぞれ所定の回転位置にあるタイミングで、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が、所定の操作順序で操作されたときメイン側操作判定手段 1 0 6 に判定されたときに、図 2 8 に示す特定図柄 1 ~ 特定図柄 3 のいずれかの表示態様で各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が停止制御手段 1 0 8 により停止制御されるように構成されている。

40

【 0 1 0 4 】

なお、図 2 8 に示す特定図柄 2 は、図 1 5 に示すように、それぞれ、再遊技役 R P 1 1 ~ R P 4 0 それぞれに対応して設定された各表示態様と同一の図柄であり、図 2 8 に示す

50

特定図柄 3 は、図 16 に示すように、それぞれ、再遊技役 R P 4 1 ~ R P 4 6 にそれぞれ対応して設定された各表示態様と同一の図柄である。

【 0 1 0 5 】

また、図 18 ~ 図 21 の「備考」欄には、役抽選手段 105 の役抽選結果（当選役グループ）と、メイン側操作判定手段 106 により判定されるストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作順序と、停止制御手段 108 により停止制御された各リール 13L, 13M, 13R による図柄の表示態様との関係が示されている。ところで、この実施形態では、特定図柄 1 ~ 特定図柄 3 が入賞ライン上に揃うことによりリプレイ状態 R T 0 ~ R T 3 が遷移すると共に、後述するように、再遊技役 R P 4 7（特定の役抽選結果）に対応した特定の操作順序で右ストップスイッチ 21R が操作されて、再遊技役 R P 4 7 に対応した表示態様である青 7 が 3 つ入賞ライン上に揃った状態となることにより特殊なリール演出（本発明の「特殊な制御」に相当）が実行されるように構成されている。また、各小役に入賞することにより、メダルが払い出される。したがって、図 18 ~ 図 21 の「備考」欄には、特定図柄 1 ~ 特定図柄 3、再遊技役 R P 4 7、各小役に関係する項目において、停止制御手段 108 による各リール 13L, 13M, 13R の停止制御について特に詳細に記載されている。

10

【 0 1 0 6 】

次に、図 18 ~ 図 21 の「備考」欄に示されている各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R の押し順および操作タイミングについて説明するが、特に各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R の押し順等について「備考」欄に記載されていない場合には、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作タイミングおよび操作順序に基づいて、各当選役グループを構成する複数の当選役のいずれかに対応する表示態様で図柄が表示されるように、各リール 13L, 13M, 13R が停止制御手段 108 により停止制御される。

20

【 0 1 0 7 】

・押し順『 』

” ” に記載された、“左”、“中”、“右”はそれぞれ、

右...右ストップスイッチ 21R、

左...左ストップスイッチ 21L、

中...中ストップスイッチ 21M、

を示し、『 』内に記載された順番に各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が操作されることを示す。

30

【 0 1 0 8 】

・押し順『 - - 』

” ” に記載された、“左”、“中”、“右”のいずれかに対応するストップスイッチが最初に操作された後は、残りのストップスイッチの操作順序は無関係であることを示す。

【 0 1 0 9 】

・青 7 狙い

滑りコマ数の上限の範囲内で図柄「青 7」を入賞ライン上に停止可能なタイミングで各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が操作されることを示す。

40

・青 7 を狙わない場合

滑りコマ数の上限の範囲内で図柄「青 7」を入賞ライン上に停止不可能なタイミングで各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が操作されることを示す。

・押し位置によって...揃う

各当選役に対応する図柄が入賞ライン上に停止可能なタイミングで各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が操作されることを示す。

【 0 1 1 0 】

a) 停止情報送信手段 108 a

停止情報送信手段 108 a（本発明の「操作関連情報送信手段」に相当）は、各ストッ

50

プスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作されることにより、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が停止制御手段 1 0 8 により停止制御されたことを示す情報（操作関連情報）を、サブ制御コマンド送信手段 1 1 4 を介してサブ制御基板 7 3 に送信する。

【 0 1 1 1 】

(1 0) 図柄判定手段 1 0 9

図柄判定手段 1 0 9 は、リール検出手段 1 0 7 により検出された各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R それぞれの回転位置に基づき、停止制御手段 1 0 8 により、予め定められた表示態様で図柄が停止表示されたか否かを判定する。

【 0 1 1 2 】

具体的には、図柄判定手段 1 0 9 は、図 9 に示す表示態様で図柄が入賞ライン上に揃うと、特別役入賞と判定する。また、図柄判定手段 1 0 9 は、図 1 0 ~ 図 1 3 に示す表示態様で図柄が入賞ライン上に揃うと、小役入賞と判定し、図 1 4 に示す表示態様で図柄が入賞ライン上に揃うと、B B 中増加役入賞と判定する。

10

【 0 1 1 3 】

また、図柄判定手段 1 0 9 は、図 1 5 および図 1 6 に示す表示態様で図柄が入賞ライン上に揃うと、再遊技役入賞と判定する。また、図柄判定手段 1 0 9 は、図 2 8 に示す表示態様で図柄が入賞ライン上に揃うと、特定図柄 1 ~ 特定図柄 3 のいずれかが揃ったと判定する。

【 0 1 1 4 】

(1 1) 払出制御手段 1 1 0

払出制御手段 1 1 0 は、図柄判定手段 1 0 9 により、複数の役のいずれかに入賞したと判定されたときに、メダル払い出しのある入賞であれば、クレジットメダルの貯留枚数が上限値（この実施形態では例えば 5 0 枚）に達した後は、ホッパーユニット 4 3 を動作させて、入賞した役に対応した払出数だけメダルを払い出すことにより、遊技者に所定の利益を付与するものである。また、払出制御手段 1 1 0 は、クレジットメダルの貯留枚数が上限値に達するまでは、メダル払い出しとして、ホッパーユニット 4 3 の動作に代えて上記払出数だけクレジットメダルを増加させるものである。

20

【 0 1 1 5 】

また、払出制御手段 1 1 0 は、図柄判定手段 1 0 9 により再遊技役に入賞したと判定されたときに、規定数（3 枚）のメダルが投入されたものとして、ベット枚数カウンタ 6 5 1 の値を更新する。以上のように、払出制御手段 1 1 0 は、本発明の「利益付与手段」として構成されている。

30

【 0 1 1 6 】

(1 2) メダル制御手段 1 1 1

メダル制御手段 1 1 1 は、メダルセレクト 4 8 の動作を制御することにより、メダル受入可と受入不可とを切替えるものである。

【 0 1 1 7 】

(1 3) リール演出設定手段 1 1 2

リール演出設定手段 1 1 2（本発明の「特殊制御手段」に相当）は、第 2 リプレイ状態 R T 2 において役抽選手段 1 0 5 により特定の役抽選結果（再遊技役 R P 4 7）に当選したと判定された場合に、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が、右ストップスイッチ 2 1 R が最初に操作されるといふ特定の操作順序で操作されたときメイン側操作判定手段 1 0 6 により判定されれば、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R に各図柄を所定の演出態様で表示させるリール演出（表示演出）を実行することを設定する。この実施形態では、特定の役抽選結果として、図 1 8 に示す当選役グループ S R P 2 を構成する再遊技役 R P 4 7 が設定されており、再遊技役 R P 4 7 に対応した表示態様が表示されることがある「最初に右ストップスイッチ 2 1 R を操作すること」が特定の操作順序として設定されている。

40

【 0 1 1 8 】

したがって、第 2 リプレイ状態 R T 2 において役抽選手段 1 0 5 による役抽選結果が当

50

選役グループSRP2に当選である場合に、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rが特定の操作順序で図柄「青7」を狙って操作されれば、図柄「青7」が入賞ライン上に揃い得るように各リール13L, 13M, 13Rが停止制御手段108により停止制御されると共に、リール演出設定手段112により、リール演出を実行することがリール演出設定手段112により設定される。

【0119】

なお、後述するように、この実施形態では、サブ制御基板73が有利状態に移行しており、サブ制御基板73において遊技者にとって有利な有利演出が実行されていると、役抽選手段105による役抽選結果が当選役グループSRP2に当選である場合に、再遊技役RP47に対応した表示態様が表示されることがある「最初に右ストップスイッチ21Rを操作すること」が遊技者に報知される。また、サブ制御基板73が有利状態に移行しておらず、サブ制御基板73において遊技者にとって有利な有利演出が実行されていないときに、遊技者が、最初に右ストップスイッチ21Rを操作しないようにする規制演出が適宜実行される。

10

【0120】

したがって、最初に右ストップスイッチ21Rが操作されれば、サブ制御基板73において、遊技者にとって有利な有利演出が実行されている蓋然性が非常に高い。したがって、第2リプレイ状態RT2において役抽選手段105による役抽選結果が当選役グループSRP2に当選である場合に、最初に右ストップスイッチ21Rが操作されたことを条件に、リール演出を実行することがリール演出設定手段112により設定されることで、サブ制御基板73において遊技者にとって有利な有利演出が実行されている状態で、入賞ライン上に図柄「青7」が揃った状態から、サブ制御基板73における有利状態に関連したリール演出(特殊な制御)を開始することができる。

20

【0121】

(14)リール演出実行手段113

リール演出実行手段113(本発明の「特殊制御手段」に相当)は、リール演出設定手段112によりリール演出を実行すると設定されると、停止制御手段108により入賞ライン上に図柄「7」が揃うように各リール13L, 13M, 13Rが停止制御された遊技の次の遊技においてリール演出を実行するものであり、励磁データテーブル673と、スタートスイッチ検出手段113aと、リール演出種別決定抽選手段113bと、励磁データ選択手段113cと、リール制御手段113dと、継続抽選手段113eとを備えている。

30

【0122】

a)励磁データテーブル673

ステッピングモータにより構成される各リールモータ14L, 14M, 14Rを制御することにより、各リール13L, 13M, 13Rを回転させて各図柄を予め定められた順序で可変表示させることで、各リール13L, 13M, 13Rによる各図柄の表示態様を変動制御するための励磁データ(制御指令)を格納するものである。励磁データテーブル673は、複数の励磁データにより構成される以下のデータテーブルを備えている。

【0123】

・準備目作成用データテーブル(初期設定用の制御指令)

各リール13L, 13M, 13Rによる各図柄の表示態様を、各リール13L, 13M, 13Rを回転させることにより、入賞ライン上に図柄「青7」が揃った状態(特定の表示態様)から、図柄「青7」が表示窓11の上部に揃った状態(初期表示態様)に変動させる複数の励磁データが格納されている。

40

【0124】

・「青7」揃い用データテーブル(リール演出用の制御指令:異態様制御指令)

各リール13L, 13M, 13Rによる各図柄の表示態様を、表示窓11の上部に図柄「青7」が揃った状態から、一旦、図柄「青7」が入賞ライン上に揃った状態(演出態様)とした後に、各リール13L, 13M, 13Rをさらに回転させることにより、図柄「

50

青 7」が表示窓 1 1 の上部に揃った状態（初期表示態様）に変動させる複数の励磁データが格納されている（リール演出種別フラグ = 1）。

【 0 1 2 5 】

・「青 7」復活用データテーブル（リール演出用の制御指令：異態様制御指令）

各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R による各図柄の表示態様を、表示窓 1 1 の上部に図柄「青 7」が揃った状態から回転を開始する前に、図柄「青 7」を上下に微動させ、その後、しばらく静止させた後に、一旦、図柄「青 7」が入賞ライン上に揃った状態（演出態様）とし、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R をさらに回転させることにより、図柄「青 7」が表示窓 1 1 の上部に揃った状態（初期表示態様）に変動させる複数の励磁データが格納されている（リール演出種別フラグ = 2）。

10

【 0 1 2 6 】

・「赤 7」揃い用データテーブル（リール演出用の制御指令：異態様制御指令）

各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R による各図柄の表示態様を、表示窓 1 1 の上部に図柄「青 7」が揃った状態から、一旦、図柄「赤 7」が入賞ライン上に揃った状態（演出態様）とした後に、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R をさらに回転させることにより、図柄「青 7」が表示窓 1 1 の上部に揃った状態（初期表示態様）に変動させる複数の励磁データが格納されている（リール演出種別フラグ = 3）。

【 0 1 2 7 】

・「白 7」揃い用データテーブル（リール演出用の制御指令：異態様制御指令）

各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R による各図柄の表示態様を、表示窓 1 1 の上部に図柄「青 7」が揃った状態から、一旦、図柄「白 7」が入賞ライン上に揃った状態（演出態様）とした後に、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R をさらに回転させることにより、図柄「青 7」が表示窓 1 1 の上部に揃った状態（初期表示態様）に変動させる複数の励磁データが格納されている（リール演出種別フラグ = 4）。

20

【 0 1 2 8 】

・演出終了用データテーブル（リール演出終了用の制御指令）

各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R による各図柄の表示態様を、表示窓 1 1 の上部に図柄「青 7」が揃った状態から、図柄「青 7」を上下に微動させ、その後、しばらく静止させる複数の励磁データが格納されている。

【 0 1 2 9 】

なお、「青 7」復活用データテーブル」において、図柄「青 7」を上下に微動させ、その後、しばらく静止させる表示態様が、「演出終了用データテーブル」における図柄の表示態様と同一の動作であるため、「青 7」復活用データテーブル」を用いることにより、遊技者に、「リール演出が終了する」と勘違いさせる効果があり、遊技者の興味を高めることができる。

30

【 0 1 3 0 】

b) スタートスイッチ検出手段 1 1 3 a

スタートスイッチ検出手段 1 1 3 a は、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R による各図柄の表示態様が、表示窓 1 1 の上部に図柄「青 7」が揃った状態（初期表示態様）であるときに、スタートスイッチ 1 9 が操作されたことを検出する。

40

【 0 1 3 1 】

c) リール演出種別決定抽選手段 1 1 3 b

リール演出種別決定抽選手段 1 1 3 b は、リール演出種別フラグに設定される値（1 ~ 4）を、ROM 6 7 に格納されたリール演出抽選テーブル 6 7 4 が備えるリール演出種別決定用の抽選データに基づいて、抽選により決定するものである。

【 0 1 3 2 】

d) 励磁データ選択手段 1 1 3 c

励磁データ選択手段 1 1 3 c は、リール演出種別フラグに設定されている値に基づいて、「青 7」揃い用データテーブル」、「青 7」復活用データテーブル、「赤 7」揃い用データテーブル、「白 7」揃い用データテーブル」のいずれかを選択するもの

50

である。具体的には、励磁データ選択手段 1 1 3 c は、リール演出種別フラグ = 1 であれば、「青 7」揃い用データテーブル」を選択し、リール演出種別フラグ = 2 であれば、「青 7」復活用データテーブル」を選択し、リール演出種別フラグ = 3 であれば、「赤 7」揃い用データテーブル」を選択し、リール演出種別フラグ = 4 であれば、「白 7」揃い用データテーブル」を選択する。

【 0 1 3 3 】

e) リール制御手段 1 1 3 d

リール制御手段 1 1 3 d は、ステッピングモータにより構成される各リールモータ 1 4 L, 1 4 M, 1 4 R を励磁データに基づいて制御して各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R を回転させることにより各図柄の表示態様を制御するものであり、励磁データテーブル 6 7 3 に格納されている各データテーブルを構成する複数の励磁データに基づいて、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R による各図柄の表示態様を所定の演出態様に変動制御する。

10

【 0 1 3 4 】

また、リール制御手段 1 1 3 d は、リール演出を実行する際に、「準備目作成用データテーブル」を構成する励磁データに基づいて、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R による各図柄の表示態様を、図柄「青 7」が表示窓 1 1 の上部に揃った状態（初期表示態様）に変動させた後に、リール演出用の各データテーブルのいずれかを構成する励磁データに基づいて各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R による各図柄の表示態様を変動制御し、リール演出用の各データテーブルのいずれかに基づく各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R による各図柄の表示態様の変動制御が終了すれば、「演出終了用データテーブル」を構成する励磁データに基づいて各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R による各図柄の表示態様を変動制御することによりリール演出を終了する。

20

【 0 1 3 5 】

具体的には、リール制御手段 1 1 3 d は、励磁データ選択手段 1 1 3 c により選択されたリール演出用のデータテーブルを構成する励磁データに基づいて、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R による各図柄の表示態様を変動制御する。また、リール制御手段 1 1 3 d は、「準備目作成用データテーブル」を構成する励磁データに基づいて、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R による各図柄の表示態様を、図柄「青 7」が表示窓 1 1 の上部に揃った状態（初期表示態様）に変動させた状態で、スタートスイッチ検出手段 1 1 3 a により、スタートスイッチ 1 9 が操作されたことが検出されれば、リール演出用の各データテーブルのいずれかを構成する励磁データを用いたリール演出を実行する。

30

【 0 1 3 6 】

f) 継続抽選手段 1 1 3 e

継続抽選手段 1 1 3 e は、リール制御手段 1 1 3 d により、リール演出用のデータテーブルに基づくリール演出が実行された後に、ROM 6 7 に格納されたリール演出抽選テーブル 6 7 4 が備える継続抽選用データテーブルに設定された抽選データに基づいて、リール演出用のデータテーブルに基づくリール演出を継続するか否かを抽選により決定するものである。リール制御手段 1 1 3 d は、継続抽選手段 1 1 3 e によりリール演出を継続すると決定されれば、リール演出用のデータテーブルに基づくリール演出をさらに実行する。

40

【 0 1 3 7 】

(1 5) サブ制御コマンド送信手段 1 1 4

サブ制御コマンド送信手段 1 1 4 (本発明の「送信手段」に相当) は、メイン制御基板 6 3 からサブ制御基板 7 3 へ、種々のデータを含む通信コマンドを所定の情報として一方通行で送信するものである。すなわち、サブ制御コマンド送信手段 1 1 4 は、設定制御手段 1 0 1 により設定される設定値、通常遊技状態および特別遊技状態などの遊技状態、リプレイ状態、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果、図柄判定手段 1 0 9 による図柄判定結果、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の回転・停止状態、払出制御手段 1 1 0 によるメダルの払出状態、前面パネル 5 の開放または閉塞の状態、スロットマシン 1 のエラー状態など、スロットマシン 1 の状態を表すデータをサブ制御基板 7 3 へ送信する。

50

【 0 1 3 8 】

また、サブ制御コマンド送信手段 1 1 4 は、投入センサ 5 3 により投入メダルが検出されたとき、ベットスイッチ 1 5 が操作されたとき、最大ベットスイッチ 1 7 が操作されたとき、再遊技役の入賞による再遊技に係る遊技を開始するとき、ベット枚数カウンタ 6 5 1 に格納されるベット枚数分のメダル投入が行われたことを表すデータをサブ制御基板 7 3 に送信する。

【 0 1 3 9 】

また、サブ制御コマンド送信手段 1 1 4 は、払出制御手段 1 1 0 により払い出されるメダル数を表すデータをサブ制御基板 7 3 に送信する。また、サブ制御コマンド送信手段 1 1 4 は、スタートスイッチ 1 9 およびストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R などの各種スイッチが遊技者により操作されたことを示すデータをサブ制御基板 7 3 に送信する。

10

【 0 1 4 0 】

また、サブ制御コマンド送信手段 1 1 4 は、サブ制御基板 7 3 に対して、リール演出実行手段 1 1 3 により決定されたリール演出の態様を通知するために、リール演出種別フラグに設定された値をサブ制御基板 7 3 に送信する。

【 0 1 4 1 】

< サブ制御基板 >

次に、サブ制御基板 7 3 について詳細に説明する。サブ制御基板 7 3 は、メイン制御基板 6 3 から送信された通信コマンドを受信し、メイン制御基板 6 3 の動作や状態に応じた演出を行うものである。図 4 および図 6 に示すように、サブ制御基板 7 3 は、メモリ 7 5 に格納されたプログラムを実行することにより実現される種々の機能や、ハードウェアにより実現される種々の機能を備えている。

20

【 0 1 4 2 】

(1 6) サブ制御コマンド受信手段 1 1 5

サブ制御コマンド受信手段 1 1 5 は、メイン制御基板 6 3 のサブ制御コマンド送信手段 1 1 4 により送信された種々のデータを含む通信コマンドを所定の情報として受信するものである。サブ制御コマンド受信手段 1 1 5 は、メイン制御基板 6 3 から送信される通信コマンドを受信し、通信コマンドを受信すれば、通信コマンドの種類に応じてサブ制御基板 7 3 が備える各機能に通知を行う。

【 0 1 4 3 】

(1 7) 演出内容決定手段 1 1 6

演出内容決定手段 1 1 6 は、サブ制御コマンド受信手段 1 1 5 により受信された通信コマンドに応じて、演出の内容を決定するためのものである。具体的には、遊技の進行や、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果およびリール演出実行手段 1 1 3 により決定されたリール演出の種別などに対応して予め設定された演出パターンから、液晶表示器 2 7 に表示される動画を決定したり、スピーカ 3 1 L , 3 1 R から流れる音楽を決定したり、上部ランプ部 3 3 や下部ランプ部 3 7 L , 3 7 R の光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの演出を決定する。

30

【 0 1 4 4 】

また、演出内容決定手段 1 1 6 は、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果や、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序などに基づく演出を実行するために、以下の機能を備えている。

40

【 0 1 4 5 】

a) 移行設定手段 1 1 6 a

移行設定手段 1 1 6 a は、遊技者にとって有利な有利状態に移行するか否かを設定する。移行設定手段 1 1 6 a は、例えば、サブ制御コマンド受信手段 1 1 5 により受信された、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果に関する役抽選情報に応じて、所定の抽選条件が設定された有利状態移行抽選に当選すると、有利状態に移行すると設定する。

【 0 1 4 6 】

具体的には、サブ制御基板 7 3 のメモリ 7 5 には、有利状態移行抽選に使用される抽選

50

データが各役抽選結果ごとに対応して設定された有利状態移行抽選テーブル（図示省略）が予め格納されている。そして、移行設定手段 1 1 6 a は、サブ CPU 7 1 により構成されるソフトウェア乱数により乱数値を取得し、取得した乱数値と、サブ制御コマンド受信手段 1 1 5 により受信された役抽選情報に対応して選択された有利状態移行抽選テーブルの抽選データとに基づいて、有利状態に移行するか否かを決定する有利状態移行抽選を行う。

【 0 1 4 7 】

なお、特別役に当選することなく所定数の遊技が実行されたり、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果が予め定められた所定の抽選結果であった場合に、有利状態に移行すると設定するように移行設定手段 1 1 6 a を構成してもよい。

10

【 0 1 4 8 】

b) 有利演出実行手段 1 1 6 b

有利演出実行手段 1 1 6 b は、移行設定手段 1 1 6 a により有利状態に移行すると設定されたことを条件として、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序を報知する演出を含む有利演出を実行する。例えば、有利演出実行手段 1 1 6 b は、サブ制御コマンド受信手段 1 1 5 により受信された役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果に基づく役抽選情報に基づいて、遊技者にとって有利な表示態様を実現し得る各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序を報知する有利演出を実行する。具体的には、例えば、同時に複数の当選役に当選している場合に、各当選役のうち、最も遊技者にとって有利な当選役に入賞するための各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序を報知する。

20

【 0 1 4 9 】

このとき、サブ制御コマンド受信手段 1 1 5 により受信された役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果に基づく役抽選情報に、複数の当選役に同時に当選している情報が含まれている場合に、有利演出実行手段 1 1 6 b は、遊技者に付与される利益がもっとも大きい、例えば、メダルの払い出し数が最も大きい当選役に対応して予め設定された各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序を報知してもよい。また、また、サブ制御コマンド受信手段 1 1 5 により受信された役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果に基づく役抽選情報に、複数の当選役に同時に当選している情報が含まれている場合に、第 2 リプレイタイム状態 R T 2 に移行することで遊技者に利益が付与されるように、特定図柄 2 が揃う当選役に対応して予め設定された各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序を報知してもよい。

30

【 0 1 5 0 】

以下に、役抽選手段 1 0 5 による抽選結果に基づく役抽選情報に基づいて実行される有利演出の一例について具体的に説明する。

【 0 1 5 1 】

b - 1) 遊技制御手段 1 0 0 による制御が第 1 リプレイ状態 R T 1 であるとき

・当選役グループ： R R P 1

『右 左 中』の操作順序を報知する。

報知に基づくストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により、特定図柄 2 が入賞ライン上に揃うことにより第 2 リプレイ状態 R T 2 に移行する。

40

・当選役グループ： R R P 2

『右 中 左』の操作順序を報知する。

報知に基づくストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により、特定図柄 2 が入賞ライン上に揃うことにより第 2 リプレイ状態 R T 2 に移行する。

【 0 1 5 2 】

・当選役グループ： L P Z 1 ~ L P Z 4

『左 - -』の操作順序を報知する。

報知に基づくストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により、小役 B E 1 0 ~ 1 9 に入賞する。

・当選役グループ： C P Z 1 ~ C P Z 4

50

『中 - -』の操作順序を報知する。

報知に基づくストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により、小役 B E 9 に入賞する。

・当選役グループ：R P Z 1 ~ R P Z 4

『右 - -』の操作順序を報知する。

報知に基づくストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により、小役 B E 9 に入賞する。

【 0 1 5 3 】

b - 2) 遊技制御手段 1 0 0 による制御が第 2 リプレイ状態 R T 2 であるとき

・当選役グループ：T R P 1

10

『左 - -』の操作順序を報知する。

通常リプレイに入賞する。なお、ここで、「通常リプレイ」とは、再遊技役に対応して設定された表示態様のうち、図 2 8 に示す特定図柄の表示態様には対応していないものをいう。

・当選役グループ：T R P 2

『中 - -』の操作順序を報知する。

通常リプレイに入賞する。

・当選役グループ：T R P 3

『右 - -』の操作順序を報知する。

通常リプレイに入賞する。

20

【 0 1 5 4 】

・当選役グループ：S R P 1

『右 中 左』の操作順序を報知する。

青 7 揃い失敗リプレイ (R P 4 8) に入賞する。

・当選役グループ：S R P 2

『右 中 左』の操作順序を報知する。

青 7 揃いリプレイ (R P 4 7) に入賞する。

・当選役グループ：S R P 3

『右 中 左』の操作順序を報知する。

青 7 揃い失敗リプレイ (R P 4 8) に入賞する。

30

【 0 1 5 5 】

・当選役グループ：L P Z 1 ~ L P Z 4

『左 - -』の操作順序を報知する。

報知に基づくストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により、小役 B E 1 0 ~ 1 9 に入賞する。

また、報知に基づくストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により特定図柄 1 が入賞ライン上に揃うことがない。このため、再遊技役の当選確率が第 2 リプレイ状態 R T 2 に比べて低い第 1 リプレイ状態 R T 1 に移行することがない。

・当選役グループ：C P Z 1 ~ C P Z 4

『中 - -』の操作順序を報知する。

40

報知に基づくストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により、小役 B E 9 に入賞する。

また、当選役グループ L P Z 1 ~ L P Z 4 の場合と同様に、特定図柄 1 が入賞ライン上に揃うことを防止することができる。

・当選役グループ：R P Z 1 ~ R P Z 4

『右 - -』の操作順序を報知する。

報知に基づくストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により、小役 B E 9 に入賞する。

また、当選役グループ L P Z 1 ~ L P Z 4 の場合と同様に、特定図柄 1 が入賞ライン上に揃うことを防止することができる。

50

【 0 1 5 6 】

なお、上記した有利演出は、遊技制御手段 1 0 0 による制御が第 2 リプレイ状態 R T 2 である状態が維持されるように、遊技者に対して、再遊技役と小役（ベル）に入賞するストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序が報知される。このため、再遊技役への当選確率が高い第 2 リプレイ状態 R T 2 が維持され、遊技者は、手持ちのメダルを減らさずに、多くのメダルを獲得することができる。また、メイン制御基板 6 3 の遊技制御手段 1 0 0 による制御が第 2 リプレイ状態 R T 2 であるときに、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果が、リール演出実行手段 1 1 3 により実行されるリール演出にかかる当選役グループ S R P 2 に当選である場合には、有利演出実行手段 1 1 6 b は、当選役グループ S R P 2 を構成する再遊技役 R P 4 7 に対応した操作順序を報知する。

10

【 0 1 5 7 】

c) サブ側操作判定手段 1 1 6 c

サブ側操作判定手段 1 1 6 c (本発明の「サブ側判定手段」に相当) は、サブ制御コマンド受信手段 1 1 5 により受信された、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作情報や各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止情報などの、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作に関する操作関連情報に基づいて、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序を判定する。

【 0 1 5 8 】

d) 不利状態制御手段 1 1 6 d

不利状態制御手段 1 1 6 d は、移行設定手段 1 1 6 a により有利状態に移行すると設定されていない状態で、サブ側操作判定手段 1 1 6 c により、最初に右ストップスイッチ 2 1 R が操作されていると判定されたことを条件として、最初に右ストップスイッチ 2 1 R が操作される操作順序と異なる操作順序で操作されている場合と異なり、移行設定手段 1 1 6 a が有利状態に移行すると設定する割合がゼロである不利状態に移行設定手段 1 1 6 a を制御する。

20

【 0 1 5 9 】

なお、最初に右ストップスイッチ 2 1 R が操作される操作順序と異なる操作順序で操作されている場合よりも、移行設定手段 1 1 6 a が有利状態に移行すると設定する割合が小さい不利状態、すなわち、有利状態移行抽選は行われるが、最初に右ストップスイッチ 2 1 R が操作される操作順序と異なる操作順序で操作されている場合よりも、有利状態移行へ移行すると決定される確率が低く設定されることで、有利状態へ移行する設定される割合が小さい不利状態に移行設定手段 1 1 6 a を制御するように、不利状態制御手段 1 1 6 d を構成してもよい。

30

【 0 1 6 0 】

また、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果を参照して、所定の役抽選結果の場合にのみ、有利状態に移行すると設定される割合が小さい不利状態に移行設定手段 1 1 6 a を制御するように、不利状態制御手段 1 1 6 d を構成してもよい。

【 0 1 6 1 】

e) 規制演出実行手段 1 1 6 e

規制演出実行手段 1 1 6 e は、移行設定手段 1 1 6 a により有利状態に移行すると設定されていない状態で、サブ側操作判定手段 1 1 6 c により、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が特定の操作順序である最初に右ストップスイッチ 2 1 R が操作される操作順序で操作されていると判定されたことを条件として、遊技者が、最初に右ストップスイッチ 2 1 R を操作しないようにする規制演出を実行する。例えば「最初に左ストップスイッチ 2 1 L を操作することを遊技者に促すメッセージを液晶表示機 2 7 に表示する」演出や、「左ストップスイッチ 2 1 L に埋め込まれたランプを点灯（点滅）することにより左ストップスイッチ 2 1 L を操作することを遊技者に促す」演出が適宜実行される。

40

【 0 1 6 2 】

したがって、移行設定手段 1 1 6 a により有利状態に移行すると設定されていない状態で、最初に右ストップスイッチ 2 1 R が操作されるのを防止することができ、各ストップ

50

スイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が、設計者が意図していない操作順序により操作されることにより、メダルの払出率（出玉率）が変化すること防止することができる。

【 0 1 6 3 】

そして、演出内容決定手段 1 1 6 は、決定した演出態様に関するデータを含む信号を表示制御手段 1 1 7 および音声制御手段 1 1 8 に送信する。

【 0 1 6 4 】

(1 8) 表示制御手段 1 1 7

表示制御手段 1 1 7 は、演出内容決定手段 1 1 6 から送信された信号に含まれるデータに基づいて、液晶表示器 2 7 に動画（画像）を表示したり、上部ランプ部 3 3 や下部ランプ部 3 7 L , 3 7 R の光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの演出を実行するものである。

10

【 0 1 6 5 】

(1 9) 音声制御手段 1 1 8

音声制御手段 1 1 8 は、演出内容決定手段 1 1 6 から送信された信号に含まれるデータに基づいて、スピーカ 3 1 L , 3 1 R から音楽を流したり、音声を出力したりするなどの演出を実行するものである。

【 0 1 6 6 】

< 動作 >

次に、図 2 9 ~ 図 3 4 を参照して、この実施形態における動作の一例について説明する。なお、この実施形態では、メイン制御基板 6 3 の遊技制御手段 1 0 0 による制御が第 2 リプレイ状態 R T 2 であり、サブ制御基板 7 3 の演出内容決定手段 1 1 6 により有利演出が実行されている状態で、役抽選手段 1 0 5 により当選役グループ S R P 2 に当選し、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が特定の操作順序で操作されて、入賞ライン上に図柄「青 7」が揃ったときに、サブ制御基板 7 3 の演出内容決定手段 1 1 6 により実行されている有利演出と同時に、リール演出実行手段 1 1 3 によるリール演出が実行される。

20

【 0 1 6 7 】

以下で説明する動作は、上記した種々の機能および手段と、説明は省略したが、メイン制御基板 6 3 のメイン CPU 6 1 およびサブ制御基板 7 3 のサブ CPU 7 1 が種々のプログラムを実行することにより実現されるその他の機能とにより実行される処理である。また、以下の処理で実行される各種のフラグを ON（オン）または OFF（オフ）に設定したり、各種のフラグに値を設定する処理については、周知の技術であるので、その詳細な説明は省略する。

30

【 0 1 6 8 】

1 . メイン処理

図 2 9 および図 3 0 を参照してメイン処理について説明する。図 2 9 および図 3 0 はそれぞれメイン処理を示すフローチャートであって、図 3 0 は図 2 9 に続くフローチャートである。スロットマシン 1 の電源がオンされれば、メイン制御基板 6 3 が備える RAM 6 5 の状態がチェックされ、メモリにエラーが生じていないかが判定されて、各種の初期設定が行われる。具体的には、RAM 6 5 上の 1 バイトの記憶領域を用いて構成されたリール演出フラグおよび実行フラグが OFF に設定される。なお、リール演出フラグは、リール演出の第 1 実行条件の成立を設定するフラグであり、実行フラグは、リール演出の第 1 実行条件の成立および後述の第 2 実行条件の成立を条件としてリール演出の実行許可を設定するフラグである。

40

【 0 1 6 9 】

次に、各メモリのチェックが終了し、異常が無ければ通常遊技状態へ移行して、規定数（3 枚）のメダルが投入されたかが判定されて、規定数のメダルが投入されたことを条件としてスタートスイッチ 1 9 が操作されれば（ステップ S 1）、役抽選手段 1 0 5 による役抽選処理が行われる（ステップ S 2）。

【 0 1 7 0 】

50

そして、遊技制御手段 100 による制御が第 2 リプレイ状態 RT2 で当選役グループ SRP2 に当選したか否かがリール演出設定手段 112 により判定されて (ステップ S3)、ステップ S3 において YES であれば、リール演出設定手段 112 により、リール演出フラグが ON に設定されることによりリール演出の第 1 実行条件が成立したことが設定される (ステップ S4)。一方、ステップ S3 において NO であれば、リール演出設定手段 112 によりリール演出フラグが OFF に設定される (ステップ S5)。

【0171】

次に、実行フラグが ON であるか否かがリール演出実行手段 113 により判定されて (ステップ S6)、実行フラグが ON であれば (ステップ S6 で YES)、実行フラグが OFF に設定され (ステップ S7)、後述するリール演出処理がリール演出実行手段 113 により実行される (ステップ S8)。そして、リール演出処理が終了するか、ステップ S6 において NO であれば、リール演出設定手段 112 により、実行フラグにリール演出フラグの値が設定される (ステップ S9)。

【0172】

続いて、各リール 13L, 13M, 13R の回転が開始され (ステップ S10)、回転中の各リール 13L, 13M, 13R それぞれに対応する各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R のいずれかが操作されるまで待機し (ステップ S11 で NO)、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R のいずれかが操作されれば (ステップ S11 で YES)、最初にストップスイッチが操作されたか否かがメイン側操作判定手段 106 により判定される (ステップ S12)。

【0173】

最初にストップスイッチが操作されたと判定されれば (ステップ S12 で YES)、右リール 13R が停止したか否か、すなわち、右ストップスイッチ 21R が操作されたか否かが、メイン側操作判定手段 106 により判定される (ステップ S13)。そして、右ストップスイッチ 21R が操作されていないと判定されれば (ステップ S13 で NO)、リール演出設定手段 112 により、図柄「青 7」が入賞ライン上に揃わないと判定されて、リール演出の第 1 実行条件の成立が取り消されると共に、サブ制御基板 73 の演出内容決定手段 116 により有利演出が実行されているというリール演出の第 2 実行条件が成立していないと判定されて、実行フラグが OFF に設定されて (ステップ S14)、停止制御手段 108 によるリール回転停止処理により、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転が停止される (ステップ S15)。

【0174】

また、ストップスイッチの操作が第 1 停止ではなかった場合と (ステップ S12 で NO)、右ストップスイッチ 21R が第 1 停止された場合には (ステップ S13 で YES)、リール回転停止処理により、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転が停止される (ステップ S15)。

【0175】

そして、全てのリール 13L, 13M, 13R の回転が停止されるまでステップ S11 ~ ステップ S16 までの処理を繰返して実行し (ステップ S16 で NO)、全てのリール 13L, 13M, 13R が停止されれば (ステップ S16 で YES)、図柄判定手段 109 により図柄の判定が行われて (ステップ S17)、図柄判定手段 109 の判定結果に応じた処理が実行されて、メイン処理が終了する。

【0176】

2. リール演出処理

図 31 および図 32 を参照してリール演出処理について説明する。図 31 および図 32 はそれぞれリール演出処理を示すフローチャートであって、図 32 は図 31 に続くフローチャートである。まず、「準備目作成用データテーブル」を構成する励磁データに基づいて、各図柄の表示態様が、入賞ライン上に図柄「青 7」が揃った状態から、図柄「青 7」が表示窓 11 の上部に揃った状態 (初期表示態様) にリール制御手段 113d により変動制御される (ステップ S101)。次に、サブ制御基板 73 に「スタートスイッチが操作

10

20

30

40

50

可能」であることを表す情報が送信されて(ステップS102)、これにより、サブ制御基板73の演出内容決定手段116により、遊技者に対して、スタートスイッチ19の操作を促す報知演出が実行される。

【0177】

次に、所定時間、スタートスイッチ検出手段113aにより、スタートスイッチ19の操作が検出されるまで待機し(ステップS103でNO、ステップS104でNO)、スタートスイッチ19の操作が検出されるか(ステップS103でYES)、所定時間が経過すると(ステップS104でYES)、乱数発生手段103および乱数抽出手段104を用いて抽選用の乱数を取得する(ステップS105)。なお、抽選用の乱数として、ステップS108において継続抽選手段113eによる継続抽選に用いられる乱数と、ステップS111においてリール演出種別決定抽選手段113bによるリール演出種別を決定するための抽選に用いられる乱数とが取得される。

10

【0178】

続いて、予め設定されている最低保証回数(例えば5回)、リール演出が実行されたか否かが判定されて、最低保証回数のリール演出が実行されていないならば(ステップS106でNO)、リール演出種別フラグに"1"が設定されて(ステップS109)、ステップS114に進む。一方、ステップS106でYESと判定されると、ROM67に格納されたリール演出抽選テーブル674が備える継続抽選用データテーブルが取得されて(ステップS107)、継続抽選用データテーブルに設定された抽選データと、ステップS105において取得された乱数値とに基づいて、継続抽選手段113eにより、リール演出を継続するか否かの抽選が行われる(ステップS108)。

20

【0179】

継続抽選に当選すれば(ステップS110でYES)、ROM67に格納されたリール演出抽選テーブル674が備えるリール演出種別決定用の抽選データに基づいて、リール演出種別決定抽選手段113bにより、リール演出種別フラグに設定される値(1~4)が抽選により決定され(ステップS111)、抽選結果がリール演出種別フラグに設定される(ステップS112)。一方、継続抽選に当選しなければ(ステップS110でNO)、リール演出種別フラグに"0"が設定される(ステップS113)。

【0180】

そして、リール演出種別フラグに設定された値がサブ制御基板73にサブ制御コマンド送信手段114を介して通知され(ステップS114)、これにより、サブ制御基板73の演出内容決定手段116により、リール演出種別フラグに設定されている値に対応した演出、すなわち、リール演出の種別に対応した演出が実行される(図34のステップS309)。

30

【0181】

続いて、リール演出種別フラグの値が"0"か否かが判定されて(ステップS115)、"0"でなければ(ステップS115でNO)、リール演出種別フラグの値に基づいて、リール演出用のデータテーブルが励磁データ選択手段113cにより選択され、選択されたリール演出用のデータテーブルに基づいてリール制御手段113dによりリール演出が実行されて(ステップS116)、ステップ102に進む。

40

【0182】

一方、リール演出種別フラグの値が"0"と判定されれば(ステップ115でYES)、「演出終了用データテーブル」に基づいてリール制御手段113dによる制御が行われて、リール演出処理が終了し、メイン処理に復帰する。

【0183】

3. サブ演出処理

図33を参照してサブ演出処理について説明する。図33はサブ演出処理を示すフローチャートである。スロットマシン1の電源がオンされれば、サブ制御基板73が備えるメモリ75の状態がチェックされ、メモリにエラーが生じていないかが判定されて、各種の初期設定が行われる。具体的には、メモリ75上の1バイトの記憶領域を用いて構

50

成された有利状態移行フラグ、有利状態実行フラグがオフに設定される。また、メモリ上の1バイトの記憶領域を用いて構成された有利状態回数カウンタの値が「0」で初期化される。なお、有利状態移行フラグは、有利状態へ移行することを設定するフラグであり、有利状態実行フラグは有利演出を実行することを設定するフラグである。また、有利状態回数カウンタは、有利演出を実行する遊技数（ゲーム数）を格納するためのカウンタである。なお、この実施形態では、有利状態実行フラグがオンに設定されれば、有利演出実行手段116bにより上記した有利演出が実行される。

【0184】

まず、サブ制御コマンド受信手段115により、役抽選手段105の役抽選結果に関する役抽選情報が受信されるまで待機し（ステップS201でNO）、役抽選情報がサブ制御コマンド受信手段115により受信されれば（ステップS201でYES）、移行設定手段116aにより有利状態移行フラグがオン（ON）であるか否かが判定される（ステップS202）。有利状態移行フラグがオフ（OFF）であれば（ステップS202でNO）、サブ側操作判定手段116cにより、右リール13R（右ストップスイッチ21R）が最初に操作されたか否かが判定される（ステップS203）。

10

【0185】

右リール13Rが最初に操作されていないと判定されれば（ステップS203でNO）、ステップS201で受信した役抽選情報（役抽選結果）に応じた抽選確率で、有利状態に移行するか否かを決定する有利状態移行抽選が移行設定手段116aにより実行される（ステップS204）。この実施形態では、役抽選結果に応じて有利状態へ移行すると決定される確率を異ならせている。具体的には、小役のいずれかに当選すると5%の確率で役抽選結果に応じて有利状態へ移行すると決定され、小役以外の役に当選またはハズレの場合は、有利状態へ移行すると決定されないように設定されている。

20

【0186】

有利状態移行抽選に当選すれば（ステップS205でYES）、有利状態への移行開始タイミングが移行設定手段116aによる抽選により決定される（ステップS206）。具体的には、有利状態移行へ移行すると決定されると、何回の遊技の後に有利状態へ移行するかが、2回～10回のいずれかから抽選により移行設定手段116aにより決定される。また、この実施形態では、有利状態へ移行すると決定された遊技から有利状態が開始される遊技までの間、すなわち、有利状態移行フラグがオンであって有利状態実行フラグがオフである間に、有利状態へ移行する可能性が高い旨を遊技者へ報知する演出（所謂、前兆演出）が有利演出実行手段116bにより実行され、遊技者の期待感を煽るように構成されている。なお、上記した前兆演出を実行せず、有利状態へ移行すると決定された遊技からすぐに有利状態へ移行するように構成してもよい。

30

【0187】

続いて、移行設定手段116aにより有利状態移行フラグがオンに設定され（ステップS207）、有利状態回数カウンタに所定回数（例えば50回）が移行設定手段116aにより設定されて（ステップS208）、処理が終了する。また、移行設定手段116aによる有利状態移行抽選が当選でなければ（ステップS205でNO）、そのまま処理が終了する。

40

【0188】

また、移行設定手段116aにより有利状態移行フラグがオンであると判定されれば（ステップS202でYES）、後述する有利状態移行処理が実行されて（ステップS209）、処理が終了する。また、サブ側操作判定手段116cにより最初に右リール13R（右ストップスイッチ21R）が操作されたと判定されれば（ステップS203でYES）、「右リール13Rを最初に操作してはいけない旨」を報知する規制演出が規制演出実行手段116eにより実行されて（ステップS210）、処理が終了する。

【0189】

4. 有利状態移行処理

図34を参照して有利状態移行処理について説明する。図34は有利状態移行処理を示

50

すフローチャートである。まず、有利状態移行開始タイミングであるか否か、すなわち、移行設定手段 1 1 6 a により有利状態に移行すると決定された後、図 3 3 のステップ S 2 0 6 おいて決定された遊技数目的遊技であるか否かが、移行設定手段 1 1 6 a により判定され (ステップ S 3 0 1)、有利状態への移行を開始するタイミングであると判定されれば (ステップ S 3 0 1 で YES)、移行設定手段 1 1 6 a により有利状態実行フラグがオンに設定されて (ステップ S 3 0 2)、ステップ S 3 0 3 に進む。一方、有利状態への移行を開始するタイミングでないと判定されれば (ステップ S 3 0 1 で NO)、ステップ S 3 0 3 に進む。

【 0 1 9 0 】

次に、有利状態実行フラグがオンであるか否かが有利演出実行手段 1 1 6 b により判定され (ステップ S 3 0 3)、有利状態実行フラグがオンであれば (ステップ S 3 0 3 で YES)、有利演出実行手段 1 1 6 b により有利演出が実行されて、有利状態回数カウンタの値が移行設定手段 1 1 6 a により更新される (ステップ S 3 0 4)。一方、有利状態実行フラグがオンでなければ (ステップ S 3 0 3 で NO)、処理が終了する。

10

【 0 1 9 1 】

続いて、サブ制御コマンド受信手段 1 1 5 により受信されたリール演出種別フラグの値が移行設定手段 1 1 6 a により判定され (ステップ S 3 0 5)、リール演出種別フラグの値が 0 であればリール演出が終了すると判定され (ステップ S 3 0 5 で NO)、有利状態回数カウンタの値が移行設定手段 1 1 6 a により判定される (ステップ S 3 0 6)。そして、有利状態回数カウンタの値が 0 であれば (ステップ S 3 0 6 で YES)、有利状態移行フラグおよび有利状態実行フラグが移行設定手段 1 1 6 a によりオフに設定されて (ステップ S 3 0 7)、処理が終了する。一方、リール演出種別フラグの値が 0 でなければ (ステップ S 3 0 6 で NO)、処理が終了する。

20

【 0 1 9 2 】

また、移行設定手段 1 1 6 a により判定されたリール演出種別フラグの値が 0 よりも大きければリール演出が継続して実行されると判定され (ステップ S 3 0 5 で YES)、リール演出種別フラグの値に応じて、有利状態回数カウンタの値に所定数が移行設定手段 1 1 6 a により加算される (ステップ S 3 0 8)。具体的には、この実施形態では、リール演出種別フラグの値に応じて、

リール演出種別フラグ：1 (青7揃い) 加算数：10回、

30

リール演出種別フラグ：2 (青7復活) 加算数：20回、

リール演出種別フラグ：3 (赤7揃い) 加算数：50回、

リール演出種別フラグ：4 (白7揃い) 加算数：100回、

に示す所定数が有利状態回数カウンタの値に移行設定手段により加算される。

【 0 1 9 3 】

そして、有利状態回数カウンタに加算した値、すなわち、リール演出種別フラグの値に応じた演出が有利演出実行手段 1 1 6 b により実行されて (ステップ S 3 0 9)、ステップ S 3 0 5 に進み、サブ制御コマンド受信手段 1 1 5 により受信されたリール演出種別フラグの値が 0 であると移行設定手段 1 1 6 a により判定されるまで (ステップ S 3 0 5 NO)、ステップ S 3 0 5、ステップ S 3 0 8、ステップ S 3 0 9 の処理が繰返し実行される。

40

【 0 1 9 4 】

以上説明したように、この実施形態によれば、サブ制御基板 7 3 において、移行設定手段 1 1 6 a により有利状態に移行すると設定されたことを条件として、「右ストップスイッチ 2 1 R を最初に操作する」という特定の操作順序を報知する演出を含む有利演出が有利演出実行手段 1 1 6 b により実行される。また、各ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R の操作に関する操作関連情報が所定の情報として、操作情報送信手段 1 0 6 a および停止情報送信手段 1 0 8 a によりメイン制御基板 6 3 からサブ制御コマンド送信手段 1 1 4 を介して送信されている。

【 0 1 9 5 】

50

そして、サブ制御基板 73 において、移行設定手段 116a により有利状態に移行すると設定されていない状態で、すなわち、有利演出が有利演出実行手段 116b により実行されていない状態で、サブ制御コマンド制御手段 115 により受信された操作関連情報に基づいて、サブ側操作判定手段 116c により「右ストップスイッチ 21R が最初に操作されている」と判定されれば、有利状態に移行すると設定される確率がゼロである不利状態に移行設定手段 116a が不利状態制御手段 116d により制御される。

【0196】

そのため、有利演出が有利演出実行手段 116b により実行されていない状態で「右ストップスイッチ 21R が最初に操作されている」場合には、有利状態に移行すると設定される確率がゼロである不利状態に移行設定手段 116a が不利状態制御手段 116d により制御されるので、移行設定手段 116a により有利状態に移行すると設定されていない状態で「右ストップスイッチ 21R が最初に操作される」ことが抑制される。したがって、「右ストップスイッチ 21R が最初に操作されている」場合には、「右ストップスイッチ 21R を最初に操作する」という特定の操作順序を報知する演出を含む有利演出が有利演出実行手段 116b により実行されている蓋然性が非常に高い。したがって、メイン側操作判定手段 106 により「右ストップスイッチ 21R が最初に操作されている」と判定されたことを条件として、リール演出実行手段 113 によりリール演出を実行することで、サブ制御基板 73 からメイン制御基板 63 に対して情報が送信されていなくても、サブ制御基板 73 において実行されている有利演出に関連したリール演出をメイン制御基板 63 において実行することができる。

【0197】

また、移行設定手段 116a により有利状態に移行すると設定されていない状態で、サブ側操作判定手段 116c により「右ストップスイッチ 21R が最初に操作されている」と判定されたことを条件として、「右ストップスイッチ 21R を最初に操作しないようにする」規制演出が規制演出実行手段 116e により実行されるので、移行設定手段 116a により有利状態に移行すると設定されていない状態で、遊技者が「右ストップスイッチ 21R を最初に操作する」ことを確実に規制することができる。

【0198】

また、サブ制御コマンド受信手段 115 により受信された役抽選情報に基づいた有利演出が有利演出実行手段 116b により実行されるため、遊技者に対して役抽選手段 105 の役抽選結果に対応した有利演出を実行することができるので、遊技者の興味を高めることができる。

【0199】

また、サブ制御コマンド受信手段 115 により受信された役抽選結果に基づく役抽選情報に基づいて、払出制御手段 110 によりメダルが払い出されたり、遊技制御手段 100 により第 2 リプレイタイム状態 RT2 に移行される蓋然性が非常に高い、当該役抽選結果に対応して予め設定された各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作順序を報知する有利演出が有利演出実行手段 116b により実行されるため、当該役抽選結果に対応して予め設定された図柄が入賞ライン上に揃い易くなり、遊技者の興味を高めることができる。

【0200】

また、役抽選手段 105 により複数の役抽選結果に当選した場合に、遊技者にとって利益が最も大きい役抽選結果に対応して予め設定された各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作順序を報知する有利演出が有利演出実行手段 116b により実行されるため、遊技者にとって利益が最も大きい役抽選結果に対応した図柄が入賞ライン上に揃い易くなり、遊技者の興味をさらに高めることができる。

【0201】

また、役抽選手段 105 により当選役グループ SRP2 に当選したときに、再遊技役 RP47 に対応して予め設定された「右ストップスイッチ 21R を最初に操作する」という特定の操作順序で各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が操作されたとメイン側操

10

20

30

40

50

作判定手段 106b により判定されれば、再遊技役 RP47 に対応した図柄「青7」が優先的に入賞ライン上に揃うように各リール 13L, 13M, 13R が停止制御手段 108 により停止制御される。そして、移行設定手段 116a により有利状態に移行すると設定されていることを条件として、有利演出実行手段 116b により、再遊技役 RP47 に対応して予め設定された「右ストップスイッチ 21R を最初に操作する」という特定の操作順序を報知する有利演出が実行されるため、「右ストップスイッチ 21R が最初に操作される」ことでリール演出実行手段 113 により実行されるリール演出を、役抽選手段 105 による当選役グループ SRP2 への当選と関連付けて実行することができる。

【0202】

また、サブ制御コマンド受信手段 115 により受信された役抽選情報に基づく抽選により、有利状態に移行するか否かが移行設定手段 116a により設定されるため、メイン制御基板 63 において制御されている遊技の遊技状態に関連させて、有利演出実行手段 116b による有利演出が実行されるか否かを設定することができる。

10

【0203】

また、リール演出実行手段 113 により、各リール 13L, 13M, 13R の回転を制御することにより、各リール 13L, 13M, 13R により表示される各図柄の表示態様を変化させる表示演出を簡単に実行することができる。

【0204】

また、役抽選手段 105 により再遊技役 RP47 に当選したと判定された場合に、ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が特定の操作順序で操作されたらメイン側操作判定手段 106 により判定されれば、入賞ライン上に図柄「青7」が揃った状態で各リール 13L, 13M, 13R が停止制御手段 108 により停止される。一方、役抽選手段 105 により再遊技役 RP47 に当選したと判定された場合に、ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が特定の操作順序で操作されたらメイン側操作判定手段 106 により判定されれば、各リール 13L, 13M, 13R を用いたリール演出を実行することがリール演出設定手段 112 により設定される。そして、リール演出設定手段 112 によりリール演出を実行すると設定されると、停止制御手段 108 により図柄「青7」が入賞ライン上に揃うように停止制御された後に、リール演出がリール演出実行手段 113 により実行される。

20

【0205】

すなわち、役抽選手段 105 により再遊技役 RP47 に当選したと判定された場合に、ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が特定の操作順序で操作されれば、図柄「青7」が入賞ライン上に揃うように停止制御手段 108 により各リール 13L, 13M, 13R が停止制御される。したがって、リール演出実行手段 113 によりリール演出を実行する前に、各リール 13L, 13M, 13R の停止状態を判定しなくとも、ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が特定の操作順序で操作されたか否かをメイン側操作判定手段 106 により判定することにより、図柄「青7」が入賞ライン上に揃った状態か否かを判定することができる。そして、各リールモータ 14L, 14M, 14R を制御して各リール 13L, 13M, 13R を回転させることにより、表示窓 11 に表示される図柄を変動制御するための励磁データが励磁データテーブル 673 に格納されており、リール演出が実行される際に、励磁データテーブル 673 に格納された励磁データに基づいて、各リール 13L, 13M, 13R による各図柄の表示態様が所定の演出態様にリール制御手段 113d により変動制御される。

30

40

【0206】

したがって、役抽選手段 105 により再遊技役 RP47 に当選したと判定された場合に、ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が特定の操作順序で操作されたらメイン側操作判定手段 106 により判定されることを条件に、リール演出を実行することがリール演出設定手段 112 により設定されることで、各リール 13L, 13M, 13R による各図柄の表示態様を所定の演出態様に変動制御するリール演出を、各リール 13L, 13M, 13R の回転位置を判定しなくとも、図柄「青7」が入賞ライン上に揃った状態から実行

50

することができる。

【0207】

また、励磁データテーブル673は、各リール13L, 13M, 13Rによる各図柄の表示態様を、各リール13L, 13M, 13Rを回転させることにより、図柄「青7」が入賞ライン上に揃った状態から、表示窓11の上部に図柄「青7」が揃った状態に変動させる初期設定用の準備目作成用データテーブルと、表示窓11の上部に図柄「青7」が揃った状態から、所定の演出態様に変動させた後に、さらに表示窓11の上部に図柄「青7」が揃った状態に変動させる複数のリール演出用のデータテーブルとを有している。そして、リール演出実行手段113によりリール演出が実行される際に、初期設定用の準備目作成用データテーブルに基づいて、表示窓11の上部に図柄「青7」が揃った状態に変動

10

【0208】

そのため、リール表示演出は、図柄「青7」が入賞ライン上に揃った状態から必ず実行されるので、予め設定されている初期設定用の準備目作成用データテーブルに基づいて、図柄「青7」が入賞ライン上に揃った状態から、図柄「青7」が表示窓11の上部に揃った状態（初期表示態様）に確実に変動させることができる。そして、初期設定用の準備目作成用データテーブルに基づいて、図柄「青7」が表示窓11の上部に揃った状態で、予め設定されているリール演出用のデータテーブルに基づいて、各リール13L, 13M, 13Rによる各図柄の表示態様を、図柄「青7」が表示窓11の上部に揃った状態から所

20

【0209】

したがって、所望のリール演出を実行するために、各リール13L, 13M, 13Rによる各図柄の複数の表示態様にそれぞれ対応した複数のリール演出用のデータテーブルを予め設定しなくとも、図柄「青7」が入賞ライン上に揃った状態に対応した初期設定用の準備目作成用データテーブルと、図柄「青7」が表示窓11の上部に揃った状態に対応したリール演出用のデータテーブルとを備えるだけで、所望のリール演出を予め設計された通りに確実に実行することができるため、データテーブル（励磁データ）を格納するための励磁データテーブル673の記憶容量を抑制することができ、スロットマシン1の製造コストの低減を図ることができる。

30

【0210】

また、リール演出用のデータテーブルに基づいて、図柄「青7」が表示窓11の上部に揃った状態から各図柄の変動制御が開始されることにより、各リール13L, 13M, 13Rによる各図柄の表示態様が所定の演出態様に変動制御された後に、さらに図柄「青7」が表示窓11の上部に揃った状態に変動制御された状態でリール演出が終了する。したがって、各リール13L, 13M, 13Rによる各図柄の表示態様を、図柄「青7」が表示窓11の上部に揃った状態（初期表示態様）から変動させるリール演出用のデータテーブルのみを用いて、繰返しリール演出を実行することができるので、リール演出を繰返し実行するのに、複数の異なる回転開始位置にそれぞれ対応した複数のデータテーブル（励磁データ）を励磁データテーブル673に格納する必要がなく、データテーブルを格納する

40

【0211】

また、励磁データテーブル673に予め格納されたデータテーブル（励磁データ）のみを用いて所望のリール演出を実行することができる。したがって、所望のリール演出を実行するために、回転位置に応じて各リール13L, 13M, 13Rを制御するための励磁データを新たに生成する処理などが必要ないので、スロットマシン1の制御負担の低減を図ることができる。

【0212】

また、リール制御手段113dにより、リール演出用のデータテーブルに基づくリール

50

演出が実行された後に、リール演出を継続するか否かが継続抽選手段 1 1 3 e により抽選され、継続抽選手段 1 1 3 e によりリール演出を継続すると決定されれば、リール演出用のデータテーブルに基づくリール演出がリール制御手段 1 1 3 d によりさらに実行されるため、リール演出用のデータテーブルに基づくリール演出を繰り返す回数を変動させることができるので、遊技者の興味を高めることができる。

【 0 2 1 3 】

また、リール演出用のデータテーブルとして、異なる演出態様を有する、「青 7」揃い用データテーブル、「青 7」復活用データテーブル、「赤 7」揃い用データテーブル、「白 7」揃い用データテーブルを有しており、励磁データ選択手段 1 1 3 c により選択されたいずれかのデータテーブルに基づいてリール演出がリール制御手段 1 1 3 d により実行されることにより、多様な演出態様でリール演出を実行することができる。

10

【 0 2 1 4 】

また、各データテーブルに基づいて、図柄「青 7」が表示窓 1 1 の上部に揃った状態から所定の演出態様に変動制御された後に、再度、図柄「青 7」が表示窓 1 1 の上部に揃った状態に変動制御されるため、いずれのデータテーブルを用いても、繰り返し、リール演出を実行することができる。また、リール演出が繰り返されるたびに、励磁データ選択手段 1 1 3 d により選択された各データテーブルのいずれかに基づくリール演出が実行されることにより、励磁データ選択手段 1 1 3 d により選択されたデータテーブルに応じて各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R による各図柄の演出態様が決定されるため、多様な表示演出を実行することができる。

20

【 0 2 1 5 】

また、図柄「青 7」が表示窓 1 1 の上部に揃った状態であるときに、遊技者により操作されるスタートスイッチ 1 9 が操作されたことがスタートスイッチ検出手段 1 1 3 a により検出されれば、リール演出用のデータテーブルに基づくリール演出がリール制御手段 1 1 3 d により実行されるため、遊技者はスタートスイッチ 1 9 を操作することによりリール演出を開始させることができる。したがって、遊技者がリール演出に関与することができるので、遊技者のリール演出に対する興味を高めることができる。

【 0 2 1 6 】

また、図柄「青 7」が表示窓 1 1 の上部に揃った状態であるときに、スタートスイッチ 1 9 が操作されたか否かがスタートスイッチ検出手段 1 1 3 a により検出される。すなわち、遊技者がスタートスイッチ 1 9 を操作することによりリール演出に関与できるのは、図柄「青 7」が表示窓 1 1 の上部に揃った状態であるときに限られる。したがって、リール制御手段 1 1 3 d が、リール演出用のデータテーブルに基づき各図柄を変動制御している間に、スタートスイッチ 1 9 が操作されたか否かがスタートスイッチ検出手段 1 1 3 a により検出されることがなく、スタートスイッチ検出手段 1 1 3 a によりスタートスイッチ 1 9 の操作が検出される期間と、リール制御手段 1 1 3 d により各図柄が変動制御される期間とが重複しないため、リール演出実行手段 1 1 3 の制御負担が増大するのを抑制することができる。

30

【 0 2 1 7 】

なお、本発明は上記各実施形態に限定されるものではなく、その趣旨を逸脱しない限りにおいて上述したもの以外に種々の変更を行うことが可能であり、例えば、上記した実施形態では、メイン制御基板 6 3 において実行される本発明の特殊な制御として「リール演出」を例に挙げて説明したが、特殊な制御としてはこれに限られず、各操作スイッチ類を無効にする、所謂、「フリーズ演出」を特殊な制御として実行してもよい。また、「リール演出」と「フリーズ演出」とを組み合わせて特殊な制御として実行してもよい。

40

【 0 2 1 8 】

また、パチンコ店などの店舗等において遊技機の稼働状況を集計管理するために設置されるコンピュータ（ホールコンピュータ）などの外部装置に必要な信号である外部出力信号を出力する外部出力基板をスロットマシン 1 が備え、メイン制御基板 6 3 と外部出力基板とが接続され、メイン制御基板 6 3 がメダルの投入やメダルの払い出しや特別役入賞等

50

を検知した場合等にその旨が外部出力信号としてメイン制御基板 63 から外部出力基板を介して外部装置へ出力されるようにスロットマシン 1 が構成されている場合に、本発明の特殊な制御として、現在のサブ制御基板 73 による遊技の状態が有利演出を実行する有利状態である旨をメイン制御基板 63 から外部出力信号として出力する制御を実行してもよい。このような構成によると、サブ制御基板 73 から外部出力信号を出力するための基板や配線が不必要となるため、スロットマシン 1 の構造を簡単なものとすることができ、スロットマシン 1 の製造コストを下げることができる。

【0219】

また、特殊な制御を実行するための条件として、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が特定の操作順序で操作された遊技が、1 回だけではなく複数回の遊技において発生したことを条件に、メイン制御基板 63 において特殊な制御を実行するとしてもよい。このような構成によると、サブ制御基板 73 の遊技の状態が、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が複数回の遊技に渡って同様の操作順序で操作されたことに基づいて判定されるため、サブ制御基板 73 の遊技の状態が有利状態であるとメイン制御基板 63 が確実に判定することができる。

10

【0220】

また、上記した実施形態では、リール演出実行手段 113 によるリール演出中にストップスイッチ 19 が使用されているが、遊技者により操作される操作器具であれば何でもよく、スタートスイッチ 19 に代えて、あるいは、これと併用して、ベットスイッチ 15、最大ベットスイッチ 17、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R 等を使用してもよい。

20

【0221】

また、上記した実施形態では、役抽選およびリール演出抽選において、同一の乱数発生手段 103 および乱数抽出手段 104 を使用したが、役抽選およびリール演出抽選にそれぞれ対応して個別に設けられた乱数発生手段および乱数抽出手段を用いてもよい。

【0222】

また、上記した実施形態では、本発明の遊技機としてスロットマシン 1 を例に挙げて説明したが、スロットマシンとパチンコ機とを組合わせた遊技機（所謂、パロット）に本発明を適用してもよく、このような遊技機に本発明を適用すれば、遊技媒体としてのパチンコ球を採用すればよい。また、本発明の遊技機として、コンピュータプログラムが実行されることによるビデオゲームを採用してもよい。この場合、テレビモニタにより本発明の「表示手段」を構成すればよい。

30

【0223】

また、上記した実施形態では、再遊技役 RP47（特定の役抽選結果）に当選し、最初に右ストップスイッチ 21R が操作された（特定の操作順序で操作された）場合であっても、各リール 13L, 13M, 13R に設けられた図柄の配置関係を工夫することにより、遊技者が各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R を操作したタイミングによっては図柄「青 7」が入賞ライン上に停止しない場合があるようにして遊技者の興味を高めている。しかしながら、例えば、各リール 13L, 13M, 13R 上に図柄を配置する際に、特定の役抽選結果に対応する表示態様に係る図柄を滑りコマ数の範囲内に必ず配置することにより、遊技者が各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R を操作したタイミングにかかわらず、特定の役抽選結果に対応する表示態様に係る図柄が必ず入賞ライン上に停止表示されるように構成してもよい。この場合、初心者や遊技者であっても、安心して遊技を楽しむことができる。

40

【0224】

また、停止制御手段 108 は、特定の役抽選結果に当選した場合であっても、特定の操作順序で操作されなかったときに、特定の表示態様が表示されないように構成されていればよく、それ以外の構成は適宜選択可能である。

【0225】

例えば、上記した実施形態では、再遊技役 RP47（特定の役抽選結果）に当選し、最

50

初に右ストップスイッチ 2 1 R が操作された（特定の操作順序で操作された）場合であっても、2 番目に操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ 2 1 L であるか中ストップスイッチ 2 1 M であるかによって、再遊技役 R P 4 7 に対応する表示態様である図柄「青 7」が入賞ライン上に揃った状態に優先的に表示されない場合があるようにして遊技者の興味を高めている。しかしながら、例えば、再遊技役 R P 4 7（特定の役抽選結果）に当選した場合、最初に右ストップスイッチ 2 1 R が操作されれば、2 番目以降は、左・中ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M のいずれのストップスイッチが操作された場合であっても、特定の役抽選結果に対応した特定の表示態様（図柄「青 7」）が優先的に（入賞ライン上に）停止するように停止制御手段 1 0 8 を構成しても良い。

【 0 2 2 6 】

10

具体的には、特定の役抽選結果（再遊技役 R P 4 7）を含む当選役グループ（S R P 2）に当選した場合、最初にストップスイッチ 2 1 R が操作されれば（特定の操作順序で操作されれば）、2 番目以降は、左・中ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M のいずれのストップスイッチが操作された場合であっても、特定の役抽選結果に対応する表示態様（図柄「青 7」）を、当該当選役グループ（S R P 2）に含まれる他の当選役に対応する表示態様よりも優先的に（入賞ライン上に）停止表示させるように停止制御手段 1 0 8 を構成してもよい。この場合、遊技者の運に拠る割合が減少するため、遊技者は安心して遊技を楽しむことができる。

【 0 2 2 7 】

また、前述の「特定の役抽選結果に対応する表示態様に係る図柄を滑りコマ数の範囲内に必ず配置すること」および前述の「特定の操作順序で操作された場合であれば、特定の役抽選結果を含む当選役グループを構成する複数の当選役のうち特定の役抽選結果に対応する表示態様を優先的に停止表示させる停止制御手段 1 0 8」とを組み合わせることで、特定の操作順序で各ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R が操作された場合であれば、遊技者が各ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R を操作したタイミングにかかわらず、特定の役抽選結果に対応する特定の表示態様が必ず表示されるように構成してもよい。

20

【 0 2 2 8 】

また、特定の役抽選結果に当選した場合に、サブ制御基板 7 3 において、特定の役抽選結果に対応した操作順序の全てを遊技者に報知してもよいし、特定の役抽選結果に対応した操作順序の一部のみを遊技者に報知することによって遊技者に運試しをさせ遊技者の興味を高めてもよい。

30

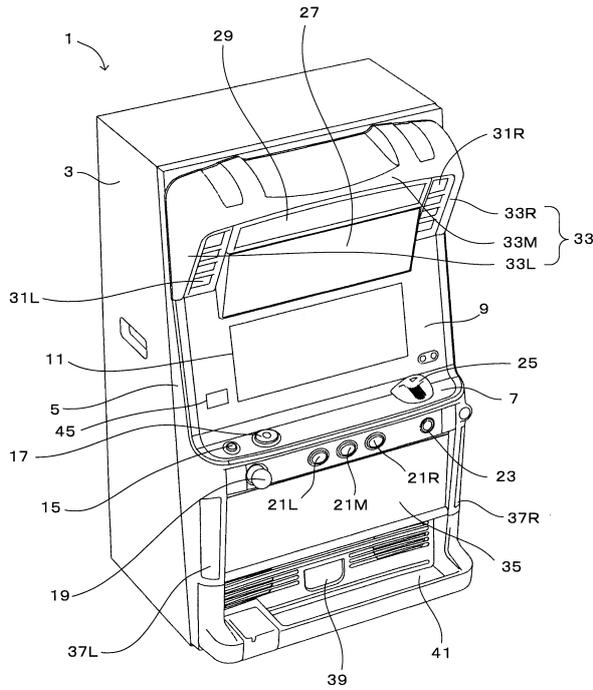
【符号の説明】

【 0 2 2 9 】

1 ... スロットマシン（遊技機）、1 3 L ... 左リール（表示手段）、1 3 M ... 中リール（表示手段）、1 3 R ... 右リール（表示手段）、6 3 ... メイン CPU（メイン制御手段）、7 3 ... サブ CPU（サブ制御手段）、1 0 0 ... 遊技制御手段（利益付与手段）、1 0 5 ... 役抽選手段、1 0 5 b ... 役抽選情報送信手段、1 0 6 ... メイン側操作判定手段（メイン側判定手段）、1 0 6 a ... 操作情報送信手段（操作関連情報送信手段）、1 0 8 ... 停止制御手段、1 0 8 a ... 停止情報送信手段（操作関連情報送信手段）、1 1 0 ... 払出制御手段（利益付与手段）、1 1 2 ... リール演出設定手段（特殊制御手段）、1 1 3 ... リール演出実行手段（特殊制御手段）、1 1 4 ... サブ制御コマンド送信手段（送信手段）、1 1 6 a ... 移行設定手段、1 1 6 b ... 有利演出実行手段、1 1 6 c ... サブ側操作判定手段（サブ側判定手段）、1 1 6 d ... 不利状態制御手段

40

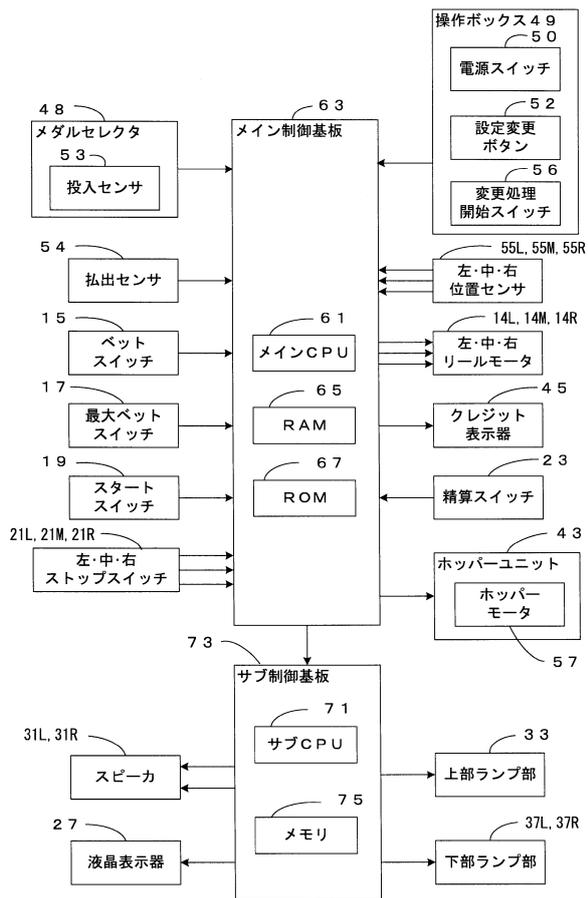
【図1】



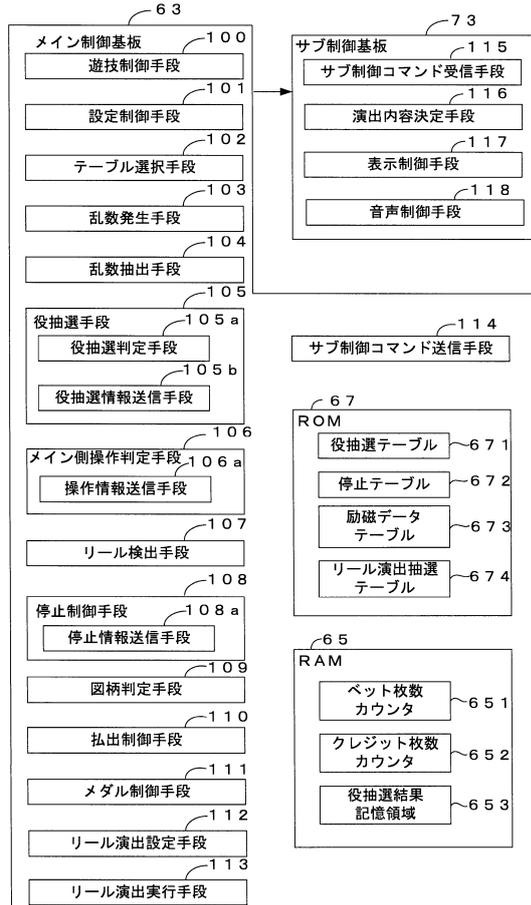
【図2】

| コマ番号 | 左リール13L | 中リール13M | 右リール13R |
|------|---------|---------|---------|
| 0 | BE | CH | BE |
| 1 | RP1 | BE | WM1 |
| 2 | 赤7 | RP1 | RP1 |
| 3 | 青7 | 青7 | 青7 |
| 4 | WM1 | 赤7 | 赤7 |
| 5 | BE | WM1 | BE |
| 6 | RP2 | BE | WM2 |
| 7 | BAR | RP2 | RP2 |
| 8 | CH | CH | BE |
| 9 | WM2 | BE | WM2 |
| 10 | BE | RP2 | RP2 |
| 11 | RP1 | CH | CH |
| 12 | 白7 | 白7 | 白7 |
| 13 | BE | WM1 | BE |
| 14 | RP1 | BE | WM2 |
| 15 | WM2 | RP2 | RP2 |
| 16 | CH | CH | CH |
| 17 | 青7 | WM2 | BAR |
| 18 | BE | BAR | BE |
| 19 | RP1 | BE | WM1 |
| 20 | WM1 | RP1 | RP1 |

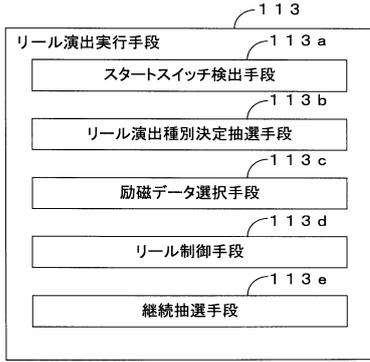
【図3】



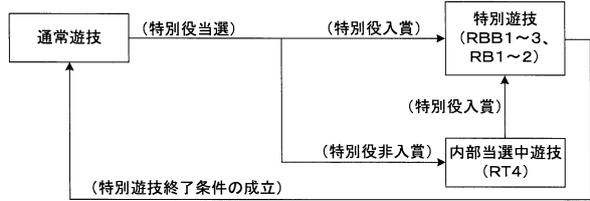
【図4】



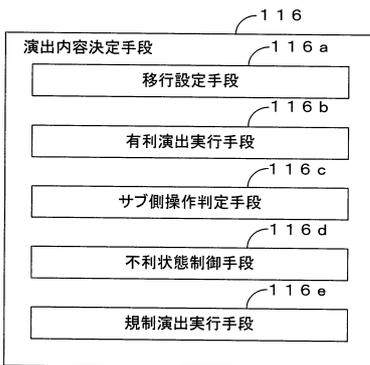
【図5】



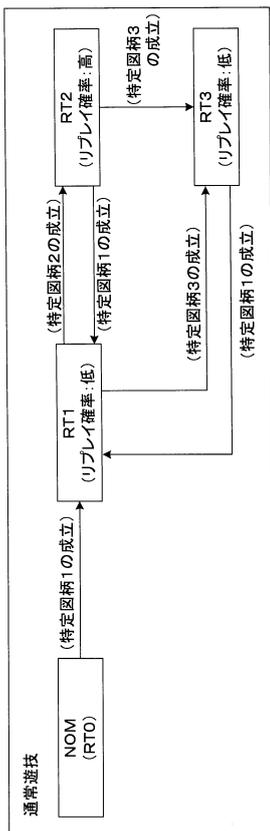
【図7】



【図6】



【図8】



【図9】

(特別役)

| 当選役 | 左リール | 中リール | 右リール | 配当 |
|------|------|------|------|----|
| RBB1 | 赤7 | 赤7 | 赤7 | — |
| RBB2 | 赤7 | 青7 | 赤7 | — |
| RBB3 | 白7 | 白7 | 白7 | — |
| RB1 | 赤7 | 赤7 | BAR | — |
| RB2 | 白7 | 白7 | BAR | — |

【図10】

(小役:ベル)

| 当選役 | 左リール | 中リール | 右リール | 配当 |
|------|------|------|------|----|
| BE1 | RP1 | RP1 | WM1 | 10 |
| BE2 | RP1 | RP1 | WM2 | 10 |
| BE3 | RP1 | RP2 | WM1 | 10 |
| BE4 | RP1 | RP2 | WM2 | 10 |
| BE5 | RP2 | RP1 | WM1 | 10 |
| BE6 | RP2 | RP1 | WM2 | 10 |
| BE7 | RP2 | RP2 | WM1 | 10 |
| BE8 | RP2 | RP2 | WM2 | 10 |
| BE9 | BE | BE | BE | 10 |
| BE10 | RP1 | BE | 赤7 | 10 |
| BE11 | RP1 | BE | 白7 | 10 |
| BE12 | RP1 | BE | BAR | 10 |
| BE13 | RP1 | BE | RP1 | 10 |
| BE14 | RP1 | BE | RP2 | 10 |
| BE15 | RP2 | BE | 赤7 | 10 |
| BE16 | RP2 | BE | 白7 | 10 |
| BE17 | RP2 | BE | BAR | 10 |
| BE18 | RP2 | BE | RP1 | 10 |
| BE19 | RP2 | BE | RP2 | 10 |

【図 1 1】

(小役:スイカ)

| 当選役 | 左リール | 中リール | 右リール | 配当 |
|------|------|------|------|----|
| WM1 | BE | WM1 | BE | 5 |
| WM2 | BE | WM1 | RP1 | 5 |
| WM3 | BE | WM1 | RP2 | 5 |
| WM4 | BE | WM2 | BE | 5 |
| WM5 | BE | WM2 | RP1 | 5 |
| WM6 | BE | WM2 | RP2 | 5 |
| WM7 | RP1 | WM1 | BE | 5 |
| WM8 | RP1 | WM1 | RP1 | 5 |
| WM9 | RP1 | WM1 | RP2 | 5 |
| WM10 | RP1 | WM2 | BE | 5 |
| WM11 | RP1 | WM2 | RP1 | 5 |
| WM12 | RP1 | WM2 | RP2 | 5 |

【図 1 2】

(小役:チェリー)

| 当選役 | 左リール | 中リール | 右リール | 配当 |
|------|------|-------|-------|----|
| CH1 | 青7 | CH | 白7 | 3 |
| CH2 | 青7 | CH | BAR | 3 |
| CH3 | 青7 | CH | WM1 | 3 |
| CH4 | 青7 | CH | WM2 | 3 |
| CH5 | 青7 | CH | RP2 | 3 |
| CH6 | 青7 | BE | BE | 3 |
| CH7 | 青7 | BE | RP2 | 3 |
| CH8 | BAR | CH | 白7 | 3 |
| CH9 | BAR | CH | BAR | 3 |
| CH10 | BAR | CH | WM1 | 3 |
| CH11 | BAR | CH | WM2 | 3 |
| CH12 | BAR | CH | RP2 | 3 |
| CH13 | BAR | BE | BE | 3 |
| CH14 | BAR | BE | RP2 | 3 |
| CH15 | BAR | RP1 | RP2 | 3 |
| CH16 | BAR | RP2 | RP2 | 3 |
| CH17 | WM2 | CH | 白7 | 3 |
| CH18 | WM2 | CH | BAR | 3 |
| CH19 | WM2 | CH | WM1 | 3 |
| CH20 | WM2 | CH | WM2 | 3 |
| CH21 | WM2 | CH | RP2 | 3 |
| CH22 | WM2 | BE | BE | 3 |
| CH23 | WM2 | BE | RP2 | 3 |
| CH24 | WM2 | RP1 | RP2 | 3 |
| CH25 | WM2 | RP2 | RP2 | 3 |
| CH26 | 青7 | 青7 | 白7 | 3 |
| CH27 | 青7 | 青7 | BAR | 3 |
| CH28 | 青7 | 青7 | WM1 | 3 |
| CH29 | 青7 | 青7 | WM2 | 3 |
| CH30 | 青7 | 青7 | RP2 | 3 |
| CH31 | BAR | 青7 | 白7 | 3 |
| CH32 | BAR | 青7 | BAR | 3 |
| CH33 | BAR | 青7 | WM1 | 3 |
| CH34 | BAR | 青7 | WM2 | 3 |
| CH35 | BAR | 青7 | RP2 | 3 |
| CH36 | WM2 | 青7 | 白7 | 3 |
| CH37 | WM2 | 青7 | BAR | 3 |
| CH38 | WM2 | 青7 | WM1 | 3 |
| CH39 | WM2 | 青7 | WM2 | 3 |
| CH40 | WM2 | 青7 | RP2 | 3 |
| CH41 | CH | (ANY) | (ANY) | 3 |

【図 1 3】

(小役:1枚役)

| 当選役 | 左リール | 中リール | 右リール | 配当 |
|-----|------|------|------|----|
| SP1 | 赤7 | WM2 | BAR | 1 |
| SP2 | 白7 | WM2 | BAR | 1 |

【図 1 5】

(再遊技役(1))

| 当選役 | 左リール | 中リール | 右リール | 特定図柄 |
|------|------|------|------|-------|
| RP1 | RP1 | RP1 | RP1 | — |
| RP2 | RP1 | RP1 | RP2 | — |
| RP3 | RP1 | RP2 | RP1 | — |
| RP4 | RP1 | RP2 | RP2 | — |
| RP5 | RP2 | RP1 | RP1 | — |
| RP6 | RP2 | RP1 | RP2 | — |
| RP7 | RP2 | RP2 | RP1 | — |
| RP8 | RP2 | RP2 | RP2 | — |
| RP9 | BE | BE | WM1 | — |
| RP10 | BE | BE | WM2 | — |
| RP11 | 赤7 | RP1 | 青7 | 特定図柄2 |
| RP12 | 赤7 | RP1 | CH | — |
| RP13 | 赤7 | RP1 | BE | — |
| RP14 | 赤7 | RP2 | 青7 | — |
| RP15 | 赤7 | RP2 | CH | — |
| RP16 | 赤7 | RP2 | BE | — |
| RP17 | 白7 | RP1 | 青7 | — |
| RP18 | 白7 | RP1 | CH | — |
| RP19 | 白7 | RP1 | BE | — |
| RP20 | 白7 | RP2 | 青7 | — |
| RP21 | 白7 | RP2 | CH | — |
| RP22 | 白7 | RP2 | BE | — |
| RP23 | BAR | RP1 | 青7 | — |
| RP24 | BAR | RP1 | CH | — |
| RP25 | BAR | RP1 | BE | — |
| RP26 | BAR | RP2 | 青7 | — |
| RP27 | BAR | RP2 | CH | — |
| RP28 | BAR | RP2 | BE | — |
| RP29 | WM1 | RP1 | 青7 | — |
| RP30 | WM1 | RP1 | CH | — |
| RP31 | WM1 | RP1 | BE | — |
| RP32 | WM1 | RP2 | 青7 | — |
| RP33 | WM1 | RP2 | CH | — |
| RP34 | WM1 | RP2 | BE | — |
| RP35 | WM2 | RP1 | 青7 | — |
| RP36 | WM2 | RP1 | CH | — |
| RP37 | WM2 | RP1 | BE | — |
| RP38 | WM2 | RP2 | 青7 | — |
| RP39 | WM2 | RP2 | CH | — |
| RP40 | WM2 | RP2 | BE | — |

【図 1 4】

(BB中増加役)

| 当選役 | 左リール | 中リール | 右リール | 配当 |
|------|------|------|------|----|
| BP1 | 赤7 | BE | WM1 | 12 |
| BP2 | 赤7 | BE | WM2 | 12 |
| BP3 | 白7 | BE | WM1 | 12 |
| BP4 | 白7 | BE | WM2 | 12 |
| BP5 | 青7 | BE | WM1 | 12 |
| BP6 | 青7 | BE | WM2 | 12 |
| BP7 | WM1 | BE | WM1 | 12 |
| BP8 | WM1 | BE | WM2 | 12 |
| BP9 | WM2 | BE | WM1 | 12 |
| BP10 | WM2 | BE | WM2 | 12 |

【図16】

(再遊技役(2))

| 当選役 | 左リール | 中リール | 右リール | 特定図柄 |
|------|------|------|------|-------|
| RP41 | BE | RP1 | 青7 | 特定図柄3 |
| RP42 | BE | RP1 | CH | |
| RP43 | BE | RP1 | BE | |
| RP44 | BE | RP2 | 青7 | |
| RP45 | BE | RP2 | CH | |
| RP46 | BE | RP2 | BE | |
| RP47 | 青7 | 青7 | 青7 | |
| RP48 | BE | 青7 | 青7 | |
| RP49 | WM1 | 青7 | 青7 | |
| RP50 | BE | CH | 青7 | |
| RP51 | WM1 | CH | 青7 | |
| RP52 | 赤7 | RP1 | WM1 | |
| RP53 | 赤7 | RP1 | WM2 | |
| RP54 | 赤7 | RP2 | WM1 | |
| RP55 | 赤7 | RP2 | WM2 | |
| RP56 | 白7 | RP1 | WM1 | |
| RP57 | 白7 | RP1 | WM2 | |
| RP58 | 白7 | RP2 | WM1 | |
| RP59 | 白7 | RP2 | WM2 | |

【図17】

| 上位役番号 | 当選役グループ | 当選役 |
|-------|---------|------|
| 00h | HZ | - |
| 01h | RBB1 | RBB1 |
| 02h | RBB2 | RBB2 |
| 03h | RBB3 | RBB3 |
| 04h | RB1 | RB1 |
| 05h | RB2 | RB2 |

【図19】

| 下位役番号 | 当選役グループ | 当選役 | 備考 |
|-------|---------|--|---|
| 09h | SRP3 | RP1~10 RP42 RP48~59 | (1)押し順『右→中→左』 a)青7狙い 青7揃い失敗リプレイ(RP48)が揃う b)青7を狙わない場合 通常リプレイ(RP1~10,49~59)が揃う (2)その他 RP1~10,49~59が揃う |
| 0Ah | PZA | BE1~19 WM1~12 CH1~41 SP1 SP2 | 当選役のいずれかが入賞ライン上に揃う |
| 0Bh | LPZ1 | BE10~19 BE1, 8 | (1)押し順『左→』の時 BE10~19が揃う (2)その他 a)押し位置によってBE1, BE8が揃う b)それ以外のときは特定図柄1が揃う |
| 0Ch | LPZ2 | BE10~19 BE2, 7 | (1)押し順『左→』 BE10~19が揃う (2)その他 a)押し位置によってBE2, BE7が揃う b)それ以外のときは特定図柄1が揃う |
| 0Dh | LPZ3 | BE10~19 BE3, 6 | (1)押し順『左→』 BE10~19が揃う (2)その他 a)押し位置によってBE3, BE6が揃う b)それ以外のときは特定図柄1が揃う |
| 0Eh | LPZ4 | BE10~19 BE4, 5 | (1)押し順『左→』 BE10~19が揃う (2)その他 a)押し位置によってBE4, BE5が揃う b)それ以外のときは特定図柄1が揃う |
| 0Fh | CPZ1 | BE9 BE1, 8 | (1)押し順『中→』 BE9が揃う (2)その他 a)押し位置によってBE1, BE8が揃う b)それ以外のときは特定図柄1が揃う |

【図18】

| 下位役番号 | 当選役グループ | 当選役 | 備考 |
|-------|---------|--------------------------------------|---|
| 00h | HZ | - | |
| 01h | NRP | RP1~8 RP9~10 RP52~59 | 通常リプレイ:リプレイが中段に揃う 通常リプレイ:リプレイが下段に揃う 通常リプレイ:リプレイが右下がりに揃う |
| 02h | RRP1 | RP1~46 RP51~59 | (1)押し順『右→左→中』 特定図柄2が揃う→RT2へ移行 (2)押し順『右→中→左』 特定図柄3が揃う→RT3へ移行 (3)その他 通常RPが揃う |
| 03h | RRP2 | RP1~46 RP50 RP52~59 | (1)押し順『右→中→左』 特定図柄2が揃う→RT2へ移行 (2)押し順『右→左→中』 特定図柄3が揃う→RT3へ移行。 (3)その他 通常RPが揃う |
| 04h | TRP1 | RP1~10 RP41~46 RP52~59 | (1)押し順『左→』 通常リプレイが揃う (2)その他 特定図柄3が揃う→RT3へ移行 |
| 05h | TRP2 | RP1~10 RP41~46 RP48 RP52~59 | (1)押し順『中→』 通常リプレイが揃う (2)その他 特定図柄3が揃う→RT3へ移行 |
| 06h | TRP3 | RP1~10 RP41~46 RP49 RP52~59 | (1)押し順『右→』 通常リプレイが揃う (2)その他 特定図柄3が揃う→RT3へ移行 |
| 07h | SRP1 | RP1~10 RP41 RP48~59 | (1)押し順『右→中→左』 a)青7狙い 青7揃い失敗リプレイ(RP48)が揃う b)青7を狙わない場合 通常リプレイ(RP1~10,49~59)が揃う (2)その他 RP1~10,49~59が揃う |
| 08h | SRP2 | RP1~10 RP42 RP47~59 | (1)押し順『右→中→左』 a)青7狙い 青7揃いリプレイ(RP47)が揃う b)青7を狙わない場合 通常リプレイ(RP1~10,48~59)が揃う (2)その他 RP1~10,48~59が揃う |

【図20】

| 下位役番号 | 当選役グループ | 当選役 | 備考 |
|-------|---------|------------------------------|--|
| 10h | CPZ2 | BE9 BE2, 7 | (1)押し順『中→』 BE9が揃う (2)その他 a)押し位置によってBE2, BE7が揃う b)それ以外のときは特定図柄1が揃う |
| 11h | CPZ3 | BE9 BE3, 6 | (1)押し順『中→』 BE9が揃う (2)その他 a)押し位置によってBE3, BE6が揃う b)それ以外のときは特定図柄1が揃う。 |
| 12h | CPZ4 | BE9 BE4, 5 | (1)押し順『中→』 BE9が揃う (2)その他 a)押し位置によってBE4, BE5が揃う b)それ以外のときは特定図柄1が揃う |
| 13h | RPZ1 | BE9 BE1, 8 SP1 | (1)押し順『右→』 BE9が揃う (2)その他 a)押し位置によってBE1, BE8が揃う b)それ以外のときは特定図柄1が揃う |
| 14h | RPZ2 | BE9 BE2, 7 SP1 | (1)押し順『右→』 BE9が揃う (2)その他 a)押し位置によってBE2, BE7が揃う b)それ以外のときは特定図柄1が揃う |
| 15h | RPZ3 | BE9 BE3, 6 SP1 | (1)押し順『右→』 BE9が揃う (2)その他 a)押し位置によってBE3, BE6が揃う b)それ以外のときは特定図柄1が揃う |
| 16h | RPZ4 | BE9 BE4, 5 SP1 | (1)押し順『右→』 BE9が揃う (2)その他 a)押し位置によってBE4, BE5が揃う b)それ以外のときは特定図柄1が揃う |
| 17h | NCH1 | CH1~14 CH17~23 CH26~41 | CH |

【図 2 1】

| 下位役番号 | 当選役グループ | 当選役 | 備考 |
|-------|---------|------------|--------------------------|
| 18h | NCH2 | CH1~40 | CH |
| 19h | NCH3 | CH1~41 | CH |
| 1Ah | NWM | WM1~12 | スイカ 左リールから押した場合は斜めに揃う |
| 1Bh | NSP1 | SP1 | 配当が1枚の小役 |
| 1Ch | NSP2 | SP2 | 配当が1枚の小役 |
| 1Dh | NSP3 | SP1 SP2 | 配当が1枚の小役 |
| 1Eh | BPZ | BP1~10 | BB中増加役 |

【図 2 2】

| 当選役グループ (上位役番号) | 通常遊技状態 | | | | 内部当選中遊技状態 | | 特別遊技状態 | |
|--------------------|--------------|-----|-----|-----|-----------|--------|--------|--|
| | NOM (RT0) | RT1 | RT2 | RT3 | RT4 | RBB1~3 | RB1~2 | |
| HZ(00h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| RBB1(01h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| RBB2(02h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| RBB3(03h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| RB1(04h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| RB2(05h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |

【図 2 3】

| 当選役グループ (下位役番号) | 通常遊技状態 | | | | 内部当選中遊技状態 | | 特別遊技状態 | |
|--------------------|--------------|-----|-----|-----|-----------|--------|--------|--|
| | NOM (RT0) | RT1 | RT2 | RT3 | RT4 | RBB1~3 | RB1~2 | |
| HZ(00h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| NRP(01h) | ○ | x | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| RRP1(02h) | x | ○ | x | x | x | x | x | |
| RRP2(03h) | x | ○ | x | x | x | x | x | |
| TRP1(04h) | x | x | ○ | x | ○ | x | x | |
| TRP2(05h) | x | x | ○ | x | ○ | x | x | |
| TRP3(06h) | x | x | ○ | x | ○ | x | x | |
| SRP1(07h) | x | x | ○ | x | x | ○ | x | |
| SRP2(08h) | x | x | ○ | x | x | ○ | x | |
| SRP3(09h) | x | x | x | x | x | ○ | x | |
| PZA(0Ah) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| LPZ1(0Bh) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| LPZ2(0Ch) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| LPZ3(0Dh) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| LPZ4(0Eh) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| CPZ1(0Fh) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| CPZ2(10h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| CPZ3(11h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| CPZ4(12h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| RPZ1(13h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| RPZ2(14h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| RPZ3(15h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| RPZ4(16h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | x | |
| NCH1(17h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | ○ | |
| NCH2(18h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | ○ | |
| NCH3(19h) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | ○ | |
| NWN(1Ah) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | ○ | |
| NSP1(1Bh) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | ○ | |
| NSP2(1Ch) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | ○ | |
| NSP3(1Dh) | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | x | ○ | |
| BPZ(1Eh) | x | x | x | x | x | ○ | x | |

【図 2 4】

| 通常遊技および内部当選中遊技用の役抽選テーブル(RT0~RT4) | | | |
|----------------------------------|-------|-------|--------------------|
| 抽選データNo. | 上位役番号 | 下位役番号 | 抽選が行われる 当選役グループ |
| 1 | 00h | 01h | NRP |
| 2 | 00h | 02h | RRP1 |
| 3 | 00h | 03h | RRP2 |
| 4 | 00h | 04h | TRP1 |
| 5 | 00h | 05h | TRP2 |
| 6 | 00h | 06h | TRP3 |
| 7 | 00h | 07h | SRP1 |
| 8 | 00h | 08h | SRP2 |
| 9 | 01h | 00h | BB1+HZ |
| 10 | 01h | 08h | BB1+SRP2 |
| 11 | 01h | 0Ah | BB1+PZA |
| 12 | 00h | 0Ah | PZA |
| 13 | 01h | 17h | BB1+NCH1 |
| 14 | 01h | 18h | BB1+NCH2 |
| 15 | 01h | 19h | BB1+NCH3 |
| 16 | 00h | 0Bh | LPZ1 |
| 17 | 00h | 0Ch | LPZ2 |
| 18 | 00h | 0Dh | LPZ3 |
| 19 | 00h | 0Eh | LPZ4 |
| 20 | 01h | 1Ah | BB1+NWM |
| 21 | 01h | 1Bh | BB1+NSP1 |
| 22 | 01h | 1Ch | BB1+NSP2 |
| 23 | 01h | 1Dh | BB1+NSP3 |
| 24 | 00h | 0Fh | CPZ1 |
| 25 | 00h | 10h | CPZ2 |
| 26 | 00h | 11h | CPZ3 |
| 27 | 00h | 12h | CPZ4 |
| 28 | 02h | 00h | BB2+HZ |
| 29 | 03h | 00h | BB3+HZ |
| 30 | 02h | 08h | BB2+SRP2 |
| 31 | 03h | 08h | BB3+SRP2 |
| 32 | 02h | 17h | BB2+NCH1 |
| 33 | 03h | 17h | BB3+NCH1 |

【図 2 5】

| 通常遊技および内部当選中遊技用の役抽選テーブル(RT0~RT4) | | | |
|----------------------------------|-------|-------|--------------------|
| 抽選データNo. | 上位役番号 | 下位役番号 | 抽選が行われる 当選役グループ |
| 34 | 02h | 18h | BB2+NCH2 |
| 35 | 03h | 18h | BB3+NCH2 |
| 36 | 02h | 1Ah | BB2+NWM |
| 37 | 03h | 1Ah | BB3+NWM |
| 38 | 00h | 13h | RPZ1 |
| 39 | 00h | 14h | RPZ2 |
| 40 | 00h | 15h | RPZ3 |
| 41 | 00h | 16h | RPZ4 |
| 42 | 02h | 1Bh | BB2+NSP1 |
| 43 | 03h | 1Bh | BB3+NSP1 |
| 44 | 00h | 17h | NCH1 |
| 45 | 02h | 1Ch | BB2+NSP2 |
| 46 | 03h | 1Ch | BB3+NSP2 |
| 47 | 02h | 1Dh | BB2+NSP3 |
| 48 | 03h | 1Dh | BB3+NSP3 |
| 49 | 04h | 00h | RB1+HZ |
| 50 | 05h | 00h | RB2+HZ |
| 51 | 04h | 18h | RB1+NCH2 |
| 52 | 05h | 18h | RB2+NCH2 |
| 53 | 00h | 18h | NCH2 |
| 54 | 00h | 1Ah | NWM |
| 55 | 00h | 1Bh | NSP1 |
| 56 | 04h | 1Ah | RB1+NWM |
| 57 | 05h | 1Ah | RB2+NWM |
| 58 | 04h | 1Bh | RB1+NSP1 |
| 59 | 05h | 1Bh | RB2+NSP1 |
| 60 | 00h | 1Ch | NSP2 |
| 61 | 04h | 1Ch | RB1+NSP2 |
| 62 | 05h | 1Ch | RB2+NSP2 |
| 63 | 00h | 1Dh | NSP3 |
| 64 | 04h | 1Dh | RB1+NSP3 |
| 65 | 05h | 1Dh | RB2+NSP3 |
| 66 | 00h | 00h | HZ |

【図26】

| 特別遊技用の役抽選テーブル(RBB1~RBB3) | | | |
|--------------------------|-------|-------|--------------------|
| 抽選データNo. | 上位役番号 | 下位役番号 | 抽選が行われる 当選役グループ |
| 1 | 00h | 07h | SRP1 |
| 2 | 00h | 08h | SRP2 |
| 3 | 00h | 09h | SRP3 |
| 4 | 00h | 0Ah | PZA |
| 5 | 00h | 1Eh | BPZ |
| 6 | 00h | 00h | HZ |

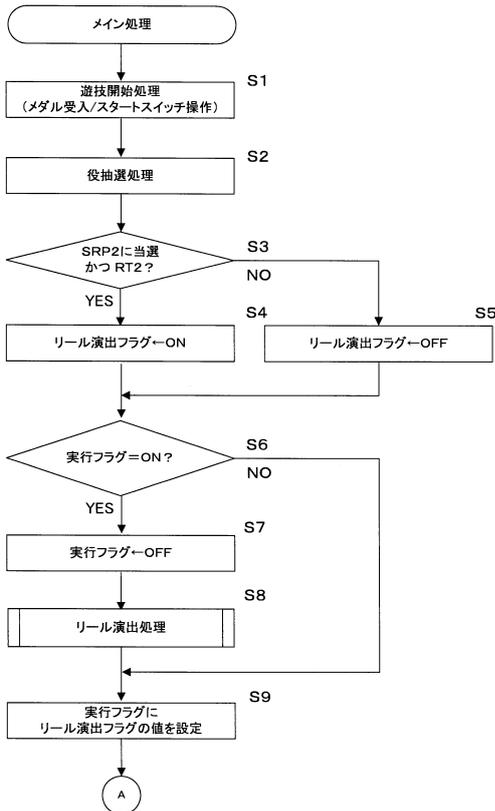
【図27】

| 特別遊技用の役抽選テーブル(RB1~RB2) | | | |
|------------------------|-------|-------|--------------------|
| 抽選データNo. | 上位役番号 | 下位役番号 | 抽選が行われる 当選役グループ |
| 1 | 00h | 17h | NCH1 |
| 2 | 00h | 18h | NCH2 |
| 3 | 00h | 19h | NCH3 |
| 4 | 00h | 1Ah | NWM |
| 5 | 00h | 1Bh | NSP1 |
| 6 | 00h | 1Ch | NSP2 |
| 7 | 00h | 1Dh | NSP3 |
| 8 | 00h | 0Ah | PZA |
| 9 | 00h | 00h | HZ |

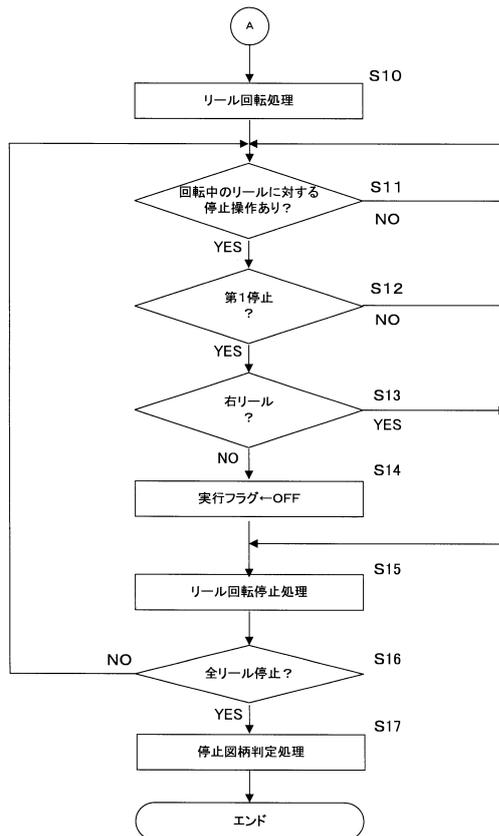
【図28】

| 特定図柄 | 左リール | 中リール | 右リール |
|-------|------|------|------|
| 特定図柄1 | RP1 | RP1 | BE |
| | RP1 | RP2 | BE |
| | RP2 | RP1 | BE |
| | RP2 | RP2 | BE |
| | RP1 | BE | WM1 |
| | RP1 | BE | WM2 |
| | RP2 | BE | WM1 |
| | RP2 | BE | WM2 |
| | BE | RP1 | WM1 |
| | BE | RP1 | WM2 |
| | BE | RP2 | WM1 |
| | BE | RP2 | WM2 |
| | 赤7 | RP1 | 青7 |
| | 赤7 | RP1 | CH |
| 赤7 | RP1 | BE | |
| 特定図柄2 | 赤7 | RP2 | 青7 |
| | 赤7 | RP2 | CH |
| | 赤7 | RP2 | BE |
| | 白7 | RP1 | 青7 |
| | 白7 | RP1 | CH |
| | 白7 | RP1 | BE |
| | 白7 | RP2 | 青7 |
| | 白7 | RP2 | CH |
| | 白7 | RP2 | BE |
| | BAR | RP1 | 青7 |
| | BAR | RP1 | CH |
| | BAR | RP1 | BE |
| | BAR | RP2 | 青7 |
| | BAR | RP2 | CH |
| | BAR | RP2 | BE |
| | WM1 | RP1 | 青7 |
| | WM1 | RP1 | CH |
| | WM1 | RP1 | BE |
| | WM1 | RP2 | 青7 |
| | WM1 | RP2 | CH |
| | WM1 | RP2 | BE |
| | WM2 | RP1 | 青7 |
| | WM2 | RP1 | CH |
| | WM2 | RP1 | BE |
| WM2 | RP2 | 青7 | |
| WM2 | RP2 | CH | |
| WM2 | RP2 | BE | |
| 特定図柄3 | BE | RP1 | 青7 |
| | BE | RP1 | CH |
| | BE | RP1 | BE |
| | BE | RP2 | 青7 |
| | BE | RP2 | CH |
| | BE | RP2 | BE |

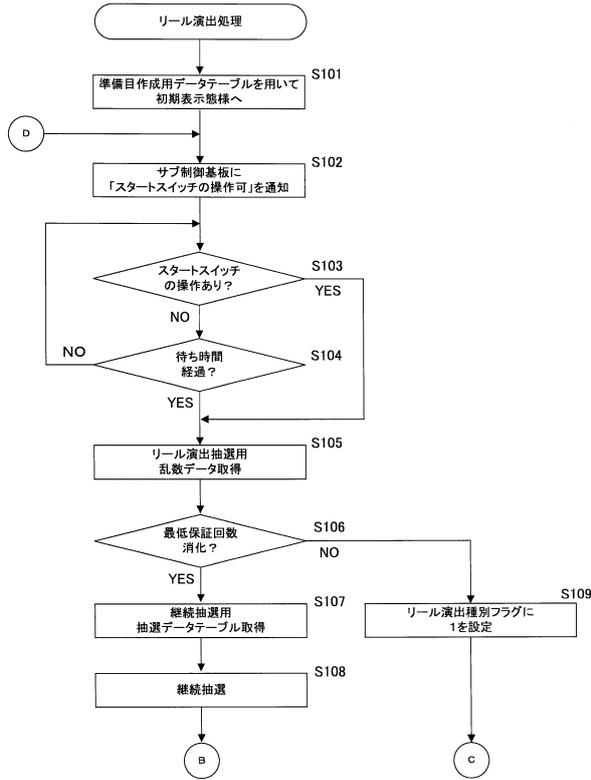
【図29】



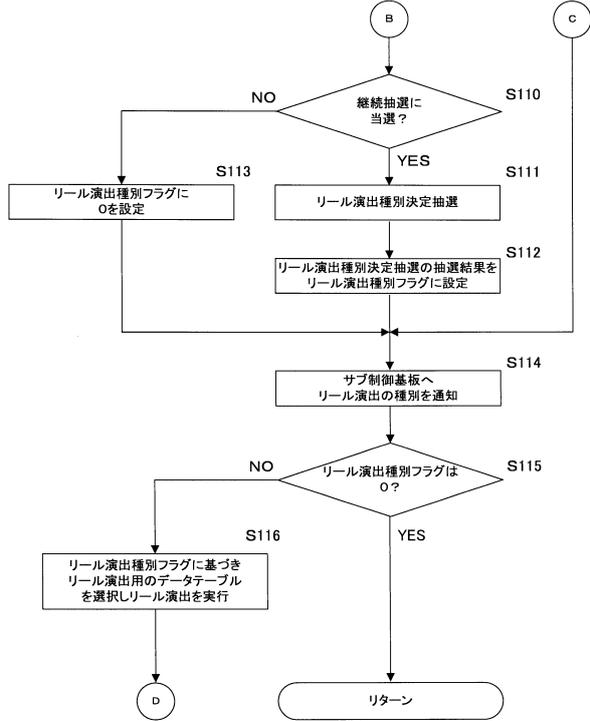
【図30】



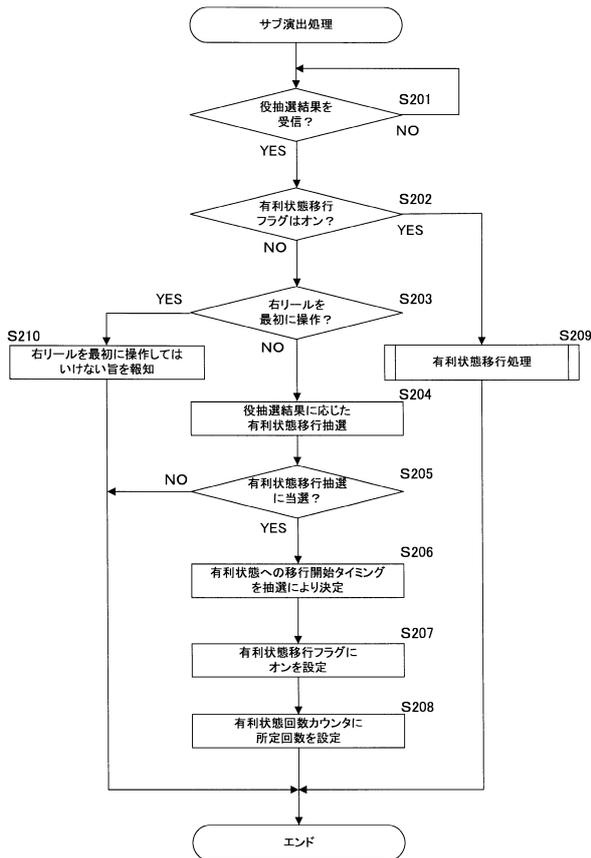
【図31】



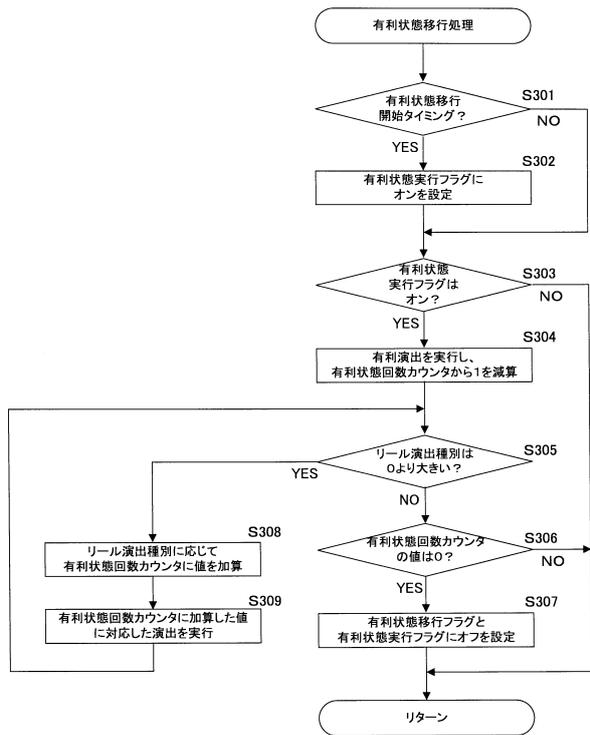
【図32】



【図33】



【図34】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2003-117077(JP,A)
特開2011-115389(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04