

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6486216号
(P6486216)

(45) 発行日 平成31年3月20日(2019.3.20)

(24) 登録日 平成31年3月1日(2019.3.1)

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

請求項の数 1 (全 60 頁)

(21) 出願番号	特願2015-122699 (P2015-122699)	(73) 特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22) 出願日	平成27年6月18日(2015.6.18)	(74) 代理人	110001195 特許業務法人深見特許事務所
(65) 公開番号	特開2017-6235 (P2017-6235A)	(72) 発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
(43) 公開日	平成29年1月12日(2017.1.12)	(72) 発明者	梶原 涼 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
審査請求日	平成30年5月10日(2018.5.10)	審査官	金子 和孝

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

所定ゲームの前に、当該所定ゲームにおける遊技者の有利度を表示態様によって区別可能に示唆する示唆手段と、

前記所定ゲームの前に、前記示唆手段によって所定の有利度が示唆された表示態様を、当該所定の有利度よりも高い有利度を示唆する表示態様に变化させる变化演出を実行する变化演出実行手段と、

前記变化演出が実行される表示領域とは異なる表示領域において、前記变化演出とは異なる特定演出を実行する特定演出実行手段とを備え、

前記变化演出には、前記導出操作手段の操作に応じて進行する第1变化演出と、前記導出操作手段の操作に関わらず進行する第2变化演出とが含まれ、

前記特定演出には、前記導出操作手段の操作に応じて進行する第1特定演出と、前記導出操作手段の操作に関わらず進行する第2特定演出とが含まれ、

前記变化演出実行手段は、

前記第1特定演出が実行されるときには前記第2变化演出を実行可能であり、

前記第2特定演出が実行されるときには前記第1变化演出を実行可能である、スロッ

トマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、規定の賭数が設定された状態でスタート操作されることにより複数のリールが回転開始し、ストップスイッチが操作されて各リールの回転が停止したときに入賞ライン上に予め定められた図柄組合せ（たとえば、7 - 7 - 7、以下図柄組合せを役とも称する）が導出されることにより入賞が発生する。

10

【0003】

役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役を構成する図柄組合せが入賞ライン上に導出された場合には、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出される。特別役を構成する図柄組合せが入賞ライン上に導出された場合には、レギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行可能となる。再遊技役を構成する図柄組合せが入賞ライン上に導出された場合には、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。

20

【0004】

このようなスロットマシンの中には、ストップスイッチの操作手順が予め定められた役に当選したときに遊技者にとって有利な操作手順を報知するAT(Assist Time)に制御するか否かを決定する移行抽選を実行し、移行抽選における当選確率を表示態様によって区別可能に示唆する情報画像を、移行抽選が行われる前から表示装置に表示するスロットマシンがあった。また、このスロットマシンにおいては、表示された情報画像の表示態様を、移行抽選における当選確率がより高いことを示唆する表示態様に変化させる変化演出を実行するようになっていた（たとえば、特許文献1参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2014-230601号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1に記載されたスロットマシンによれば、変化演出によって表示された情報画像の表示態様を変化させることにより、移行抽選における当選確率が高まるといったような、遊技者の有利度が高まることを遊技者に期待させることができる。しかし、変化演出が実行される契機については何ら鑑みられていないため、変化演出が他の演出と重複して進行したときには、変化演出が他の演出によって阻害されてしまう虞があった。

40

【0007】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技者の有利度が高まる変化演出が他の演出によって阻害されてしまうことを防止できるスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結

50

果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン 1）において、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R）と、

所定ゲーム（たとえば、図 30（d）,（h）に示すように、保留表示を無効化して A T 抽選の結果を報知するゲーム）の前に、当該所定ゲームにおける遊技者の有利度を表示態様によって区別可能に示唆する示唆手段（たとえば、図 30 に示すように、サブ制御部 9 1 による保留表示を表示する処理）と、

前記所定ゲームの前に、前記示唆手段によって所定の有利度が示唆された表示態様（たとえば、緑色）を、当該所定の有利度よりも高い有利度を示唆する表示態様（たとえば、赤色）に変化させる変化演出を実行する変化演出実行手段（たとえば、図 32 に示すように、サブ制御部 9 1 による変化演出を実行する処理）と、

前記変化演出が実行される表示領域（たとえば、保留表示器 60 における表示領域）とは異なる表示領域（たとえば、液晶表示器 51 における表示領域）において、前記変化演出とは異なる特定演出（たとえば、チェリーやスイカといった A T 抽選が実行される条件となる役当選を示唆する演出）を実行する特定演出実行手段（たとえば、図 32 に示すように、サブ制御部 9 1 によるチェリーの当選を示唆する演出を実行する処理）とを備え、

前記変化演出には、前記導出操作手段の操作に応じて進行する第 1 変化演出（たとえば、図 32（A）に示す変化演出 A）と、前記導出操作手段の操作に関わらず進行する第 2 変化演出（たとえば、図 32（B）に示す変化演出 B）とが含まれ、

前記特定演出には、前記導出操作手段の操作に応じて進行する第 1 特定演出（たとえば、図 32（B）に示す操作連動演出）と、前記導出操作手段の操作に関わらず進行する第 2 特定演出（たとえば、図 32（A）に示す非操作連動演出）とが含まれ、

前記変化演出実行手段は、

前記第 1 特定演出が実行されるときには前記第 2 変化演出を実行可能であり（たとえば、図 25 の S c 9 に示すように、操作連動演出が実行される場合、サブ制御部 9 1 は、変化演出 B フラグをセットする、図 32（B））、

前記第 2 特定演出が実行されるときには前記第 1 変化演出を実行可能である（たとえば、図 25 の S c 10 に示すように、操作連動演出が実行されない場合、サブ制御部 9 1 は、変化演出 A フラグをセットする、図 32（A））。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、変化演出が実行される表示領域とは異なる表示領域において実行される特定演出が導出操作手段の操作に応じて進行する第 1 特定演出であれば、変化演出が導出操作手段の操作に関わらず進行する第 2 変化演出となり、特定演出が導出操作手段の操作に関わらず進行する第 2 特定演出であれば、変化演出が導出操作手段の操作に応じて進行する第 1 変化演出となる。このため、遊技者の有利度が高まる変化演出が特定演出によって阻害されてしまうことを防止できる。

【 0 0 1 0 】

（ 2 ） 上記（ 1 ）のスロットマシンにおいて、

前記変化演出が実行される表示領域と前記特定演出が実行される表示領域とは、互いに別の表示装置が有する表示領域である（たとえば、変化演出は保留表示器 60 における表示領域で実行され、チェリーやスイカといった A T 抽選が実行される条件となる役当選を示唆する演出は液晶表示器 51 における表示領域で実行される）。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、変化演出と特定演出とが、互いに別の表示装置が有する表示領域で行われるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

（ 3 ） 上記（ 1 ）または（ 2 ）のスロットマシンにおいて、

前記示唆手段は、複数の表示態様のいずれかで、1 個または複数個の表示体を表示する表示体表示手段（たとえば、図 24 の S b 8 の処理を実行する部分）を含み、

10

20

30

40

50

遊技者に有利な特典（たとえば、A T）を付与するか否かを決定する特典付与決定手段（たとえば、メイン制御部 4 1）と、

遊技者に前記特典が付与される可能性を報知するための所定演出を 1 回のゲームごとに実行する所定演出実行手段（たとえば、図 2 3 の S p 7 の処理を実行する部分）と、

前記表示体に対応付けられたゲームにおいて、当該ゲームに対応する前記表示体を少なくとも 1 個ずつ無効化することによって遊技者に前記特典が付与される可能性を報知する可能性報知手段（たとえば、図 2 3 の S p 7 の処理を実行する部分）とをさらに備え、

前記所定演出実行手段は、前記表示体を無効化したゲームにおいて、無効化された前記表示体の表示態様と当該ゲームにおける前記事前決定手段の決定結果とに応じた態様で前記所定演出を実行する（たとえば、図 2 7 の S h 3 の処理を実行する部分）。 10

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、ゲームの結果に対する遊技者の注目を集め、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 4 】

(4) 上記 (3) のスロットマシンにおいて、

前記表示体表示手段は、特定条件が成立したときに前記表示体の表示を行うとともに、当該特定条件が成立した後の不定期間を経てから前記表示体の表示を行う（たとえば、図 2 4 の S b 2 および S b 6 の処理を実行する部分）。

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、遊技者の期待感を持続させることが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。 20

【 0 0 1 6 】

(5) 上記 (3) または (4) のスロットマシンにおいて、

前記所定演出実行手段は、前記表示体の表示態様に応じた態様で前記所定演出を実行する。

【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、遊技者に意外性を付与して、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 8 】

(6) 上記 (3) ~ (5) のいずれかのスロットマシンにおいて、 30

前記表示体表示手段は、特定条件が成立したときに前記表示体の表示を行うとともに、成立した当該特定条件の種類に応じた数の前記表示体の表示を各々の表示態様を選択して行う（たとえば、図 2 4 の S b 5 , S b 7 の処理を実行する部分）。

【 0 0 1 9 】

このような構成によれば、遊技者の期待感を持続させることが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 0 】

(7) 上記 (3) ~ (6) のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記可能性報知手段は、前記表示体の表示態様に応じて前記特典が付与される可能性を報知し、 40

前記所定演出実行手段は、前記特典が付与される可能性に応じた態様で前記所定演出を実行し、

前記可能性報知手段による前記表示体の表示態様が特定態様のときに、前記所定演出実行手段は前記特典が付与される可能性が少なくとも他の一態様よりも低い態様による前記所定演出の実行を制限する（たとえば、図 2 8 において保留表示の色が赤のときは演出 A が選択されない部分）。

【 0 0 2 1 】

このような構成によれば、遊技者の期待感を持続させることが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 2 】 50

(8) 上記(1)～(7)のいずれかのスロットマシンにおいて、
プログラムを記憶する記憶手段(たとえば、ROM 41b)と、
前記記憶手段に記憶されたプログラムに従った処理を実行するマイクロコンピュータ(たとえば、CPU 41a)とをさらに備え、

前記プログラムは、割込の発生に応じて実行される割込プログラム(たとえば、ROM 41bやRAM 41cに記憶された割込プログラム)を含み、

前記マイクロコンピュータは、

割込に関する設定を行う処理を実行した後に割込を許可する処理を実行する割込許可手段(たとえば、図19および図20に示す部分)と、

割込が許可されているときに、当該割込に基づいて前記割込プログラムに従った処理
10
を実行する割込処理実行手段(たとえば、CPU 41aによる割り込みによる処理)と、

前記記憶手段における前記割込プログラムのアドレスを記憶可能な記憶領域を有する
アドレス記憶手段(たとえば、RAM 41cの格納領域)と、

前記アドレス記憶手段の記憶領域で記憶しているアドレスが所定の範囲にあるか否かを
前記マイクロコンピュータの起動時に判定する判定手段(たとえば、図21に示す部分
)と、

前記割込プログラムのアドレスが所定の範囲にないと前記判定手段が判定したときに
前記マイクロコンピュータの起動を制限する起動制限手段(たとえば、図21に示す部分
)とを含む。

【0023】

このような構成によれば、意図しない割込処理が実行されることを事前に防止すること
20
ができる。

【0024】

(9) 上記(1)～(7)のいずれかのスロットマシンにおいて、

制御を行う制御手段(たとえば、メイン制御部41)をさらに備え、

前記制御手段は、

前記制御手段の設定を行う設定手段(たとえば、起動処理)と、

前記設定手段による設定が行われた後、制御プログラム(たとえば、ユーザプログラ
ム)に基づく処理を実行する処理手段(たとえば、CPU 41a)と、

割込条件の成立に応じて割込を発生させる割込発生手段(たとえば、IMF = 1)と
30
、

割込に基づいて割込処理を実行する割込処理実行手段(たとえば、CPU 41aによ
る割り込みによる処理)と、

前記割込発生手段による割込の発生を制限する割込制限手段(たとえば、IMF = 0
)とを含む、

前記割込制限手段は、

前記制御プログラムに基づく処理が開始される前に割込の発生を制限する第1の割込
制限手段(たとえば、マイクロコンピュータの起動時にPSWが00hにクリアされてIMFが0となる部分)と、

前記制御プログラムに基づく処理の開始に際して割込の発生を制限する第2の割込制
限手段(たとえば、初期設定処理においてDI命令を実行することにより図19のSa1
の処理を実行する部分)とを含む。
40

【0025】

このような構成によれば、意図しない割込が発生することを防止できる。

(10) 上記(1)～(7)のいずれかのスロットマシンにおいて、

複数のタイマ値格納領域(たとえば、1バイトタイマA～C)が設けられ、データを記
憶するデータ記憶手段と、

複数種類の計時条件(たとえば、1バイトタイマA～Cの計時条件)のうちのいずれか
の種類計時条件が成立したときに、当該計時条件に応じたタイマ値格納領域(たと
えば、1バイトタイマA～C)に当該計時条件に応じたタイマ値を格納するタイマ値格納手段
50

(メイン処理)と、

所定周期(約2.24ms)ごとに複数の前記タイマ値格納領域(たとえば、1バイトタイマA~C)に格納されたタイマ値を更新可能なタイマ値更新手段(時間カウンタ更新処理)とをさらに備え、

複数の前記タイマ値格納領域(たとえば、1バイトタイマA~C)には、所定の規則(+1)で連続するアドレス(7E2Ch~7E2Eh)が割り当てられ、

前記タイマ値更新手段は、指定アドレスに対応する前記タイマ値格納領域に格納されたタイマ値を更新する更新処理(ポインタが示す値を1減算する処理)を、所定の演算(指定アドレス+1)を行うことにより前記タイマ値格納領域に対する指定アドレスを変更しながら繰り返し実行することで複数種類のタイマ値を更新可能である。

10

【0026】

このような構成によれば、複数のタイマ値格納領域には、所定の規則で連続するアドレスが割り当てられるとともに、指定アドレスに対応するタイマ値格納領域に格納されたタイマ値を更新する更新処理を、所定の演算の演算を行うことによりタイマ値格納領域に対する指定アドレスを変更しながら繰り返し実行することで複数種類のタイマ値を更新するので、複数種類のタイマ値を更新する処理をタイマ値の種類ごとに行う場合よりもプログラム容量を削減することができる。

【0027】

なお、所定の規則で連続するアドレスが割り当てられるとは、たとえば、開始アドレスおよび開始アドレスからN(Nは自然数)ずつ加算されるアドレスが割り当てられること

20

【0028】

また、所定の演算を行うことによりタイマ値格納領域に対する指定アドレスを変更するとは、たとえば、現在の指定アドレスに対して処理数に応じた値を加算または減算することで指定アドレスを変更すること、基準アドレスに対して定数を加算または減算することで指定アドレスを変更することが該当する。この際、処理数に応じた値または定数は、タイマ値の格納容量により異なる場合があり、たとえば、1バイトずつタイマ値が格納される構成であれば、処理数に応じた値は処理数に応じて1、2、3、・・・となり、定数は1となるが、2バイトずつタイマ値が格納される構成であれば、処理数に応じた値は処理数に応じて2、4、6、・・・となり、定数は2となる。

30

【0029】

(11) 上記(1)~(10)のいずれかのスロットマシンにおいて、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段(たとえば、メイン制御部41による内部抽選を実行する処理)をさらに備え、

前記変化演出実行手段は、前記事前決定手段によって特定表示結果の導出が許容されたときに前記変化演出を実行可能である(たとえば、図25のSc3に示すように、チェリーやスィカに当選したことを条件に、図25のSc9, Sc10に示すように、サブ制御部91は、変化演出フラグをセットする)。

【0030】

このような構成によれば、特定表示結果の導出が許容されたときに、表示態様をより高い有利度を示唆する表示態様に変化させる変化演出が実行されることがあるため、遊技者の有利度が高まる変化演出の実行契機となる特定表示結果の導出が許容されることに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0031】

「前記事前決定手段によって特定表示結果の導出が許容されたときに前記変化演出を実行可能である」とは、特定表示結果の導出が許容される条件のみが成立したときに変化演出を実行するものであってもよいし、特定表示結果の導出が許容される条件に加えて特定表示結果の導出が許容される条件以外の条件が成立したときに変化演出を実行するものであってもよい。

【0032】

50

(12) 上記(1)～(10)のいずれかのスロットマシンにおいて、遊技の進行を遅延させる遅延制御を実行する遅延制御手段(たとえば、メイン制御部41によるフリーズ抽選を実行する処理)をさらに備え、

前記変化演出実行手段は、前記遅延制御が実行されるときに前記変化演出を実行可能である(たとえば、図25のSc4に示すように、フリーズ当選したことを条件に、図25のSc9, Sc10に示すように、サブ制御部91は、変化演出フラグをセットする)。

【0033】

このような構成によれば、遊技の進行を遅延させる遅延制御が実行されるときに、表示態様をより高い有利度を示唆する表示態様に变化させる変化演出が実行されることがあるため、遊技者の有利度が高まる変化演出の実行契機となる遅延制御が実行されることに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0034】

「前記遅延制御が実行されるときに前記変化演出を実行可能である」とは、遅延制御が実行される条件のみが成立したときに変化演出を実行するものであってもよいし、遅延制御が実行される条件に加えて遅延制御が実行される条件以外の条件が成立したときに変化演出を実行するものであってもよい。

【0035】

(13) 上記(11)のスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段による決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段(たとえば、メイン制御部41によるリール制御)をさらに備え、

20

前記導出制御手段は、前記事前決定手段によって前記特定表示結果の導出が許容された場合(たとえば、チェリーやスイカに当選)、前記導出操作手段が特定操作手順で操作されたとき(たとえば、チェリーやスイカの入賞図柄を入賞ライン上に引き込む操作タイミングでストップスイッチが操作されたとき)には前記特定表示結果を導出する制御を行う(たとえば、チェリーやスイカの入賞図柄を入賞ライン上に引き込むリール制御を行う)一方で、前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の操作手順で操作されたときには前記特定表示結果以外の表示結果を導出する制御を行う(たとえば、チェリーやスイカの入賞図柄以外の図柄を入賞ライン上に引き込むリール制御を行う)。

【0036】

30

このような構成によれば、導出操作手段を特定操作手順で操作しなければ導出することができない特定表示結果の導出が許容されたときに、変化演出が実行される。このため、遊技者は、変化演出の実行契機に注目しながらも導出操作手段を上手く操作しなければならず、導出操作手段を操作することについて遊技者がより介入することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0037】

「特定操作手順」とは、可変表示部の変動表示を特定タイミングで停止させるための導出操作手段の操作タイミングであってもよいし、複数の可変表示部の変動表示を各々停止させるための複数の導出操作手段の押し順であってもよい。

【0038】

40

(14) 上記(11)または(13)のスロットマシンにおいて、

前記特定表示結果には、第1特定表示結果(たとえば、スイカや弱チェリー)と、当該第1特定表示結果よりも遊技者の有利度(たとえば、図22に示すAT抽選における有利度)が高い第2特定表示結果(たとえば、強チェリー)とが含まれ、

前記変化演出実行手段は、前記事前決定手段によって前記第1特定表示結果の導出が許容されたときよりも前記第2特定表示結果の導出が許容されたときの方が高い確率で、前記変化演出を実行する(たとえば、図26に示すように、スイカや弱チェリーよりも強チェリーに当選したときの方が高い確率で変化演出が実行される)。

【0039】

このような構成によれば、第1特定表示結果の導出が許容されたときよりも第2特定表

50

示結果の導出が許容されたときの方が高い確率で変化演出が実行されるため、導出が許容された表示結果の種類に注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 4 0 】

(1 5) 上記 (1 1)、(1 3)、および (1 4) のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記特定表示結果には、第 1 特定表示結果 (たとえば、スイカや弱チェリー) と、当該第 1 特定表示結果よりも遊技者の有利度 (たとえば、図 2 2 に示す A T 抽選における有利度) が高い第 2 特定表示結果 (たとえば、強チェリー) とが含まれ、

前記変化演出には、前記示唆手段によって所定の有利度が示唆された第 1 表示態様を、当該第 1 表示態様よりも遊技者の有利度が高い第 2 表示態様に変化させる第 1 変化演出 (たとえば、1 段階変化) と、前記第 1 表示態様を、当該第 1 表示態様および前記第 2 表示態様よりも遊技者の有利度が高い第 3 表示態様に変化させる第 2 変化演出 (たとえば、2 段階変化) とが含まれ、

前記変化演出実行手段は、前記事前決定手段によって前記第 1 特定表示結果の導出が許容されたときよりも前記第 2 特定表示結果の導出が許容されたときの方が高い確率で、前記第 2 変化演出を実行する (たとえば、図 2 6 に示すように、スイカや弱チェリーよりも強チェリーに当選したときの方が高い確率で 2 段階変化に決定される)。

【 0 0 4 1 】

このような構成によれば、第 1 特定表示結果の導出が許容されたときよりも第 2 特定表示結果の導出が許容されたときの方が高い確率で第 1 表示態様を第 3 表示態様に変化させる第 2 変化演出が実行されるため、導出が許容された表示結果の種類に注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 4 2 】

(1 6) 上記 (1 2) のスロットマシンにおいて、

前記遅延制御には、所定期間に亘って遊技の進行を遅延させる第 1 遅延制御 (たとえば、ショートフリーズ) と、当該所定期間よりも長い期間に亘って遊技の進行を遅延させる第 2 遅延制御 (たとえば、ロングフリーズ) とが含まれ、

前記変化演出実行手段は、前記第 1 遅延制御および前記第 2 遅延制御のいずれが実行されるときでも前記変化演出を実行可能である (たとえば、図 2 6 に示すように、ショートフリーズおよびロングフリーズのいずれが実行されるときでも変化演出が実行されることがある)。

【 0 0 4 3 】

このような構成によれば、第 1 遅延制御および第 2 遅延制御のいずれが実行されるときでも変化演出が実行されることがあるため、遅延制御が実行されることに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 4 4 】

(1 7) 上記 (1 2) または (1 6) のスロットマシンにおいて、

前記遅延制御には、所定期間に亘って遊技の進行を遅延させる第 1 遅延制御 (たとえば、ショートフリーズ) と、当該所定期間よりも長い期間に亘って遊技の進行を遅延させる第 2 遅延制御 (たとえば、ロングフリーズ) とが含まれ、

前記変化演出実行手段は、前記第 1 遅延制御が実行されるときよりも前記第 2 遅延制御が実行されるときの方が高い確率で、前記変化演出を実行する (たとえば、図 2 6 に示すように、ショートフリーズよりもロングフリーズが実行される方が高い確率で変化演出が実行される)。

【 0 0 4 5 】

このような構成によれば、第 1 遅延制御が実行されるときよりも第 2 遅延制御が実行されるときの方が高い確率で変化演出が実行されるため、実行される遅延制御の種類に注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 4 6 】

(1 8) 上記 (1 2)、(1 6)、および (1 7) のいずれかのスロットマシンにお

10

20

30

40

50

いて、

前記遅延制御には、所定期間に亘って遊技の進行を遅延させる第1遅延制御（たとえば、ショートフリーズ）と、当該所定期間よりも長い期間に亘って遊技の進行を遅延させる第2遅延制御（たとえば、ロングフリーズ）とが含まれ、

前記変化演出には、前記示唆手段によって所定の有利度が示唆された第1表示態様を、当該第1表示態様よりも遊技者の有利度が高い第2表示態様に変化させる第1変化演出（たとえば、1段階変化）と、前記第1表示態様を、当該第1表示態様および前記第2表示態様よりも遊技者の有利度が高い第3表示態様に変化させる第2変化演出（たとえば、2段階変化）とが含まれ、

前記変化演出実行手段は、前記第1遅延制御が実行されるより前記第2遅延制御が実行されるときの方が高い確率で、前記第2変化演出を実行する（たとえば、図26に示すように、ショートフリーズよりもロングフリーズが実行される方が高い確率で2段階変化に決定される）。

【0047】

このような構成によれば、第1遅延制御が実行されるより第2遅延制御が実行されるときの方が高い確率で第1表示態様から第3表示態様に変化させる第2変化演出が実行されるため、実行される遅延制御の種類に注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【0048】

(19) 上記(11)～(18)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記所定ゲームから複数ゲームに亘って演出が行われる連続演出（たとえば、バトル演出）を実行する連続演出実行手段（たとえば、サブ制御部91によるバトル演出を実行する処理）をさらに備え、

前記変化演出実行手段は、前記連続演出の実行中においても前記変化演出を実行可能である（たとえば、図31(f)に示すように、バトル演出中でも変化演出が実行される）。

【0049】

このような構成によれば、連続演出の実行中においても変化演出が実行されることに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【0050】

(20) 上記(1)～(10)のいずれかのスロットマシンにおいて、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部41による内部抽選を実行する処理）をさらに備え、

前記変化演出実行手段は、前記事前決定手段によって特定表示結果の導出が許容されたときには前記変化演出を実行せず、前記事前決定手段によって所定表示結果の導出が許容されたときには前記変化演出を実行可能である（たとえば、変形例の[変化演出について]の欄参照）。

【0051】

このような構成によれば、特定表示結果の導出が許容されたときには表示態様をより高い有利度を示唆する表示態様に変化させる変化演出が実行されず、所定表示結果の導出が許容されたときには変化演出が実行されることがある。このように、導出が許容された表示結果の種類に応じて変化演出の実行可否が決まるため、導出が許容された表示結果に注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【0052】

(21) 上記(1)～(10)のいずれかのスロットマシンにおいて、

遊技の進行を遅延させる遅延制御を実行する遅延制御手段（たとえば、メイン制御部41によるフリーズ抽選を実行する処理）をさらに備え、

前記変化演出実行手段は、前記遅延制御が実行されるより前記変化演出を実行せず、前記遅延制御が実行されないときには前記変化演出を実行可能である（たとえば、変形例の[変化演出について]の欄参照）。

10

20

30

40

50

【0053】

このような構成によれば、遊技の進行を遅延させる遅延制御が実行されるときには表示態様をより高い有利度を示唆する表示態様に変化させる変化演出が実行されず、遅延制御が実行されないときには変化演出が実行されることがある。このように、遅延制御が実行されるか否かに応じて変化演出の実行可否が決まるため、遅延制御が実行されるか否かに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【0054】

(22) 上記(20)のロットマシンにおいて、

前記事前決定手段による決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段(たとえば、メイン制御部41によるリール制御)をさらに備え、

10

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果の導出が許容された場合(たとえば、チェリーやスイカに当選)、前記導出操作手段が特定操作手順で操作されたとき(たとえば、チェリーやスイカの入賞図柄を入賞ライン上に引き込む操作タイミングでストップスイッチが操作されたとき)には前記特定表示結果を導出する制御を行う(たとえば、チェリーやスイカの入賞図柄を入賞ライン上に引き込むリール制御を行う)一方で、前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の操作手順で操作されたときには前記特定表示結果以外の表示結果を導出する制御を行い(たとえば、チェリーやスイカの入賞図柄以外の図柄を入賞ライン上に引き込むリール制御を行う)、

20

前記事前決定手段によって前記所定表示結果の導出が許容された場合、前記導出操作手段がいずれの操作手順で操作されても前記所定表示結果を導出する制御を行う(たとえば、変形例の[変化演出について]の欄参照)。

【0055】

このような構成によれば、導出操作手段を特定操作手順で操作しなければ導出することができない特定表示結果の導出が許容されたときに、変化演出が実行されない。このため、遊技者は、変化演出の実行によって導出操作手段の操作に対する集中力が途切れてしまうことがなく、遊技の興趣を向上させることができる。

【0056】

「特定操作手順」とは、可変表示部の変動表示を特定タイミングで停止させるための導出操作手段の操作タイミングであってもよいし、複数の可変表示部の変動表示を各々停止させるための複数の導出操作手段の押し順であってもよい。

30

【0057】

(23) 上記(21)のロットマシンにおいて、

前記遅延制御には、所定期間に亘って遊技の進行を遅延させる第1遅延制御(たとえば、ショートフリーズ)と、当該所定期間よりも長い期間に亘って遊技の進行を遅延させる第2遅延制御(たとえば、ロングフリーズ)とが含まれ、

前記変化演出実行手段は、前記第1遅延制御および前記第2遅延制御のいずれが実行されるときでも前記変化演出を実行しない(たとえば、変形例の[変化演出について]の欄参照)。

40

【0058】

このような構成によれば、第1遅延制御および第2遅延制御のいずれが実行されるときでも変化演出が実行されないため、遅延制御が実行されるか否かに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【0059】

(24) 上記(20)~(23)のいずれかのロットマシンにおいて、

前記所定ゲームから複数ゲームに亘って演出が行われる連続演出(たとえば、バトル演出)を実行する連続演出実行手段(たとえば、サブ制御部91によるバトル演出を実行する処理)をさらに備え、

前記変化演出実行手段は、前記連続演出の実行中においても前記変化演出を実行可能で

50

ある（たとえば、図31(f)に示すように、バトル演出中でも変化演出が実行される）。

【0060】

このような構成によれば、連続演出の実行中においても変化演出が実行されることに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0061】

【図1】本発明が適用された実施形態のスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

【図6】特別役の種類、特別役の図柄組合せ、および特別役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図7】小役の種類、小役の図柄組合せ、および小役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図8】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組合せ、および再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図9】移行出目の図柄組合せ、および移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。

【図10】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図11】遊技状態の概要を示す図である。

【図12】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図13】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図14】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図15】抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。

【図16】抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。

【図17】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図18】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図19】メイン制御部が起動時に実行する初期設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図20】メイン制御部が起動時に実行する初期設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図21】マイクロコンピュータの起動しない条件を示す説明図である。

【図22】AT抽選テーブルを説明するための図である。

【図23】サブ制御部が実行するタイマ割込処理（サブ）内の制御内容を示すフローチャートである。

【図24】サブ制御部が実行する保留表示制御処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図25】サブ制御部が実行する変化演出実行処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図26】変化演出決定抽選テーブルを説明するための図である。

【図27】サブ制御部が実行する演出選択処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図28】サブ制御部が演出選択処理で用いる演出選択テーブルを説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図29】本発明における具体例を示す説明図である。

【図30】本発明における具体例を示す説明図である。

【図31】本発明における具体例を示す説明図である。

【図32】本発明における具体例を示す説明図である。

【図33】保留表示の態様が異なる変形例を示す説明図である。

【図34】保留表示を常時表示する変形例を示す説明図である。

【図35】A T抽選テーブルの変形例を示す説明図である。

【図36】変形例においてメイン制御部が実行する時間カウンタ更新処理の制御内容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】

10

【0062】

[スロットマシンの構成例]

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を以下に説明する。

【0063】

本実施形態のスロットマシン1は、図1に示すように、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回転自在に枢支された前面扉1bとから構成されている。筐体1aの内部には、図2に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール2L、2C、2R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図1および図3に示すように、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄（所定の順序でそれぞれ21個ずつ描かれている互いに識別可能な複数種類の図柄のうち3つの図柄）が前面扉1bに設けられた透視窓3からそれぞれ見えるように配置されている。

20

【0064】

前面扉1bには、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施形態では後述するRT0～RT4の規定数として3、RBの規定数として2が定められている）を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L、2C、2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8Rが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

30

【0065】

また、前面扉1bには、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード、後述のナビ演出によるリールの停止順を識別可能な情報などが表示される遊技補助表示器12、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BETLED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BETLED16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中LED19、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

40

【0066】

ナビ演出とは、所定の入賞を発生させるためにストップスイッチ8L、8C、8Rの操作手順（押し順、リールの停止順）が遊技者に報知される演出であり、A T（A s s i s t T i m e）に制御されるための権利であるナビストックが付与されることを条件に行

50

われる。ナビストックを1消費するごとに、50ゲームに亘りATに制御される。ナビストックは、後述するAT抽選によって当選(AT当選ともいう)したときに付与される。AT中においてはナビ演出に従ってストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されることで所定の入賞が発生するため、非AT中よりも遊技者の有利度合いが高くなる。

【0067】

前面扉1bの上部には、液晶表示器51が設けられている。液晶表示器51は、表示領域に所定画像(たとえば、後述するチェリーの当選を示唆する演出画像やバトル演出の画像など)を表示することで遊技者に各種情報を報知する表示装置である。

【0068】

また、液晶表示器51の前面側には、液晶表示器51とは別の表示装置として保留表示器60が設けられている。本実施の形態の場合、保留表示器60は、液晶表示器51の表示領域の一部(表示領域の右上部)に重なるように配置されている。保留表示器60の表示領域は、液晶表示器51の表示領域よりも小さいが、遊技者は、液晶表示器51の表示領域を確認しつつも保留表示器60の表示領域も確認することができる。なお、保留表示器60は、図1に示す箇所に設けられるものに限らず、スロットマシン1におけるその他の箇所に設けられてもよい。

【0069】

保留表示器60の表示領域においては、保留表示が表示される表示領域として、第1保留表示領域60aと、第2保留表示領域60bと、第3保留表示領域60cと、第4保留表示領域60dと、アクティブ保留表示領域60fとが配置されている。

【0070】

保留表示とは、パチンコ遊技機において所定の入賞口にパチンコ球が入賞(始動入賞)したが未だ図柄の変動の開始条件が成立していないために当該図柄の変動が保留されていることを示す保留表示を模した画像表示である。パチンコ遊技機における保留表示は、大当り遊技状態に制御されるなど、将来的に遊技者にとって有利な状態に制御されることを保留表示の色を変化させるなどによって示唆するようになっている。本実施の形態のスロットマシン1においても同様に、保留表示器60に表示された保留表示の色が変化するなどすることで、将来的に何らかの有利な状態に制御されるのではないかと遊技者に期待させることができる。

【0071】

詳しくは後述するが、本実施の形態においては、AT抽選が行われたときに保留表示決定抽選が行われ、当該抽選で当選すると、その後の保留個数抽選によって決定された個数分の保留表示が保留表示器60の各保留表示領域(第1保留表示領域60a、第2保留表示領域60b、第3保留表示領域60c、および第4保留表示領域60dの全て、あるいはいずれか)に表示される。保留表示器60に保留表示が表示された後では、ゲームを消化するごとに少なくとも1個の保留表示がアクティブ保留表示領域60fに移動して表示される。そして、アクティブ保留表示領域60fに表示された保留表示を消化(本実施の形態においては、無効化とも称する)すると、消化したゲームの最後(たとえば、全てのリールが停止した後)でAT抽選に当選したか否かの結果が所定の演出によって報知される。さらに、保留表示の色は、赤、緑、青の順にAT当選の期待度が高くなっており、一旦表示された保留表示の色は変化することがある。この保留表示の色を変化させる演出は、変化演出とも称される。

【0072】

このような保留表示を用いた演出を実行することで、遊技者は、AT抽選の実行を期待しながら保留表示が表示されることに対して注目し、保留表示が表示された後は、AT当選の期待度が高まることを期待しながら変化演出が実行されて保留表示の色が変化することに対して注目し、さらに、AT当選が確定することを期待しながら、保留表示が無効化したときの演出に対して注目するようになっている。

【0073】

本実施形態のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル

10

20

30

40

50

投入部 4 から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには M A X B E T スイッチ 6 を操作すればよい。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L N (図 1 参照) が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施形態では、後述する R T 0 ~ R T 4 における規定数の賭数として 3 枚が定められ、後述する R B における規定数の賭数として 2 枚が定められており、これら遊技状態に応じた規定数の賭数が設定されると入賞ライン L N が有効となる。なお、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【 0 0 7 4 】

入賞ラインとは、各リール 2 L , 2 C , 2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施形態では、図 1 に示すように、リール 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L N のみが入賞ラインとして定められている。また、本実施形態では、入賞役として、入賞ライン L N に役として定められた所定の図柄の組合せが揃ったときに入賞するとともに、かつ所定の図柄組合せが揃うことにより無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに所定の図柄組合せよりも認識しやすい指標となる図柄の組合せが揃うことにより、無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに揃った図柄の組合せによって入賞したように見せることが可能な役を含む。

【 0 0 7 5 】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 を操作すると、各リール 2 L , 2 C , 2 R が回転し、各リール 2 L , 2 C , 2 R の図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作すると、対応するリール 2 L , 2 C , 2 R の回転が停止し、透視窓 3 に表示結果が導出表示される。そして全てのリール 2 L , 2 C , 2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、入賞ライン L N 上に予め定められた図柄の組合せが各リール 2 L , 2 C , 2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数 (本実施形態では 5 0) に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9 (図 1 参照) から払い出されるようになっている。

【 0 0 7 6 】

本実施の形態におけるスロットマシン 1 においては、ゲームが開始されて各リール 2 L , 2 C , 2 R が回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R に対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作から対応するリール 2 L , 2 C , 2 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 1 9 0 m s (ミリ秒) である。

【 0 0 7 7 】

リール 2 L , 2 C , 2 R は、1 分間に 8 0 回転し、 $8 0 \times 2 1$ (1 リール当たりの図柄コマ数) = 1 6 8 0 コマ分の図柄を変動させるので、1 9 0 m s の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分の図柄である。

【 0 0 7 8 】

このため、たとえば、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R のいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から 4 コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、リール 2 L , 2 C , 2 R 各々において、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R のうちいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの中段に表示されている図柄を含めて 5 コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。

【 0 0 7 9 】

図 4 は、スロットマシン 1 の構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 には、図

10

20

30

40

50

4に示すように、遊技制御基板40、演出制御基板90、電源基板101が設けられており、遊技制御基板40によって遊技状態が制御され、演出制御基板90によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板101によってスロットマシン1を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【0080】

遊技制御基板40には、メイン制御部41、制御用クロック生成回路42、乱数用クロック生成回路43、スイッチ検出回路44、モータ駆動回路45、ソレノイド駆動回路46、LED駆動回路47、電断検出回路48、リセット回路49が搭載され、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板40に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

10

【0081】

図5は、遊技制御基板40に搭載されたメイン制御部41の構成例を示している。図5に示すメイン制御部41は、1チップマイクロコンピュータであり、外部バスインターフェイス501と、クロック回路502と、照合用ブロック503と、固有情報記憶回路504と、演算回路505と、リセット/割込コントローラ506と、CPU(Central Processing Unit)41aと、ROM(Read Only Memory)41bと、RAM(Random Access Memory)41cと、フリーランカウンタ回路507と、乱数回路508a, 508bと、タイマ回路509と、割込コントローラ510と、パラレル入力ポート511と、シリアル通信回路512と、パラレル出力ポート513と、アドレスデコード回路514とを備えて構成される。

20

【0082】

本実施形態においてメイン制御部41は、パラレル出力ポート513を介してサブ制御部91に各種のコマンドを送信する。メイン制御部41からサブ制御部91へ送信されるコマンドは一方方向のみで送られ、サブ制御部91からメイン制御部41へ向けてコマンドが送られることはない。また、本実施形態では、パラレル出力ポート513を介してサブ制御部91に対してコマンドが送信される構成、すなわちコマンドがパラレル信号にて送信される構成であるが、シリアル通信回路512を介してサブ制御部91に対してコマンドを送信する構成、すなわちコマンドをシリアル信号にて送信する構成としてもよい。

【0083】

演出制御基板90には、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53, 54、リールLED55、および保留表示器60などの演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。なお、本実施形態では、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91により、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53, 54、リールLED55、および保留表示器60などの演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部91とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板90または他の基板に搭載し、サブ制御部91がメイン制御部41からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部91が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としてもよく、このような構成では、サブ制御部91および出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

30

40

【0084】

[設定値について]

本実施形態のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選、AT抽選などにおいて設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は1~6の6段階からなり、6が最も払出率が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0085】

設定値を変更するためには、まず、前面扉1bが開放された状態で、設定キースイッチ

50

37をON状態としてからスロットマシン1の電源をONする必要がある。設定キースイッチ37をON状態として電源をONすると、設定値表示器24にメイン制御部41の図示しないRAMから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット/設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態(設定変更モード)に移行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく(設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る)。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がOFFされると、確定した表示値(設定値)がRAMに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。なお、前面扉1bが開放されていなければ設定値を変更できないようにして、前面扉1bが開放されていない状態での不正な設定変更を防止してもよい。すなわち、前面扉1bの開放と設定キースイッチ37をON状態にする操作と電源スイッチ39の操作とを設定変更状態の開始条件としてもよい。なお、この場合、設定キースイッチ37がOFF状態になるまで前面扉1bの開閉に関わらず設定値変更状態が維持されるようにしてもよい。すなわち、前面扉1bの開放を設定変更状態の開始条件とした場合であっても前面扉1bの開閉を設定変更状態の終了条件にしなくてもよい。

10

【0086】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で前面扉1bを開放して設定キースイッチ37をON状態とすればよい。このような状況で設定キースイッチ37をON状態とすると、設定値表示器24にRAMから読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態(設定確認モード)に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ37をOFF状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。なお、設定値確認状態も設定値変更状態と同様に、前面扉1bが開放されていなければ設定値を変更できないようにして前面扉1bが開放されていない状態での不正な設定確認を防止してもよい。すなわち、前面扉1bの開放と設定キースイッチ37をON状態にする操作とを設定確認状態の開始条件としてもよい。また、前面扉1bの開放を設定値確認状態の開始条件とした場合であっても前面扉1bの開閉を設定値確認状態の終了条件にしなくてもよい。

20

【0087】

[入賞役などについて]

図6~図8は、本実施形態のスロットマシン1における役の種類、図柄組合せ、および役に関連する技術事項について説明するための図である。図9は、本実施形態のスロットマシン1における移行出目の図柄組合せ、および移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。また、図10は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図11は、遊技状態の概要を示す図である。

30

【0088】

本実施形態におけるスロットマシン1は、図10に示すように、RT0~RT4、ボーナスのいずれかに制御される。

【0089】

まず、図6を参照して、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス(以下、ビッグボーナスをBBと称する)、レギュラーボーナス(以下、レギュラーボーナスをRBと称する)の2種類のボーナスが含まれる。BBは、RT0~RT4において入賞ラインLNに「赤7-赤7-赤7」の組合せが揃ったときに入賞となる。BBに入賞すると、後述のレギュラーボーナス(以下、RBと称する)に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行する。そして、ビッグボーナスは、316枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。RBは、RT0~RT4において入賞ラインLNに「BAR-BAR-BAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。RBに入賞すると、レギュラーボーナス(以下、RBと称する)に移行される。そして、レギュラーボーナスは、いずれかの役が6回入賞するか、12ゲーム消化したことを条件として終了する。図10に示すように、BB、RBの

40

50

いずれかに当選してから入賞するまでは、内部中としての R T 4 に制御され、B B または R B (まとめてボーナスと称する) が終了した後は、R T 3 に制御されることとなる。

【 0 0 9 0 】

次に、図 7 を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、上段ベル 1、上段ベル 2、上段ベル 3、上段ベル 4、上段ベル 5、上段ベル 6、上段ベル 7、上段ベル 8、中段ベル、右下がりベル、中段スイカ、右下がりスイカ、中段チェリー、角チェリーが含まれる。以下、上段ベル 1、上段ベル 2、上段ベル 3、上段ベル 4、上段ベル 5、上段ベル 6、上段ベル 7、および上段ベル 8 を区別する必要がない場合には、単に上段ベルと称する。また、中段チェリーおよび角チェリーを区別する必要がない場合には、単にチェリーと称する。また、中段スイカおよび右下がりスイカを区別する必要がない場合には、単にスイカと称する。

10

【 0 0 9 1 】

チェリーやスイカの図柄組合せについて、入賞ライン L N 上に停止することで入賞が発生可能な図柄(入賞図柄ともいう)が、図柄配列上、5 コマ以内に配置されていないリールが存在する。このため、チェリーやスイカに当選したゲームにおいては、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の各々が、当選したチェリーやスイカに対応する入賞図柄を入賞ライン L N 上に停止させる適正なタイミングで操作されたときにはチェリーやスイカに入賞し得るが、適正なタイミングで操作されなかったときにはチェリーやスイカに入賞させることができない。このように、チェリーやスイカは、入賞図柄を入賞ライン上に引き込む操作タイミングでストップスイッチが操作されたときには入賞させることができるが、入賞図柄を入賞ライン上に引き込む操作タイミング以外のタイミングでストップスイッチが操作されたときには入賞図柄以外の図柄を入賞ライン上に引き込んでしまい、入賞させることができない。すなわち、チェリーやスイカは取りこぼしのある役であるともいえる。

20

【 0 0 9 2 】

次に、図 8 を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、中段リプレイ、右上がりリプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイ、転落リプレイ、赤 7 リプレイ、青 7 リプレイが含まれる。

【 0 0 9 3 】

次に、図 9 を参照して、移行出目について説明する。R T 0、R T 2、R T 3 において移行出目が入賞ライン L N に揃うと R T 1 に移行する。本実施形態では、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第 1 停止とし、かつ上段ベルを取りこぼした場合に、移行出目が入賞ライン L N に揃う。

30

【 0 0 9 4 】

[抽選対象役について]

次に、図 1 2 ~ 図 1 6 を参照して、遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明する。本実施形態では、遊技状態が、R T 1 であるか、R T 2 であるか、R T 3 であるか、R T 4 であるか、R B (B B 中 R B 含む) であるかによって内部抽選の対象となる役またはその当選確率の少なくとも一方が異なる。なお、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図 1 2 ~ 図 1 6 においては、入賞役の間に “ + ” を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。図 1 2 ~ 図 1 4 においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の 印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役となる旨を示し、× 印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役とならない旨を示している。また、 印の下に示す数値は、所定の設定値の判定値数(本実施形態では設定値に関わらず共通)を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。なお、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数(0 ~ 6 5 5 3 5 の整数)に対応させて、「 6 5 5 3 6 」に設定されている。このため、たとえば、判定値数として「 3 0 0 」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300 / 65536$ となる。また、図 1 2 は、遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される特別役の組合せを示し、図 1 3 および図 1 4 は、遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される小役の組合

40

50

せを示し、図14は、抽選対象役として読み出される再遊技役の組合せを示している。

【0095】

本実施形態では、押し順ベル（左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4）が当選している場合には、図17に示すように、押し順ベルの種類および押し順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。押し順ベルのいずれかが当選した場合には、押し順ベルの種類に応じた押し順で停止操作を行うことで、中段ベルが必ず入賞する一方で、押し順ベルの種類に応じた押し順以外の押し順で停止操作を行うことで、一定の割合で上段ベルが入賞するが、上段ベルが揃わず移行出目が停止することもある。このため、押し順ベルの当選時には、押し順ベルの種類に応じた押し順で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。

10

【0096】

本実施形態では、押し順リブ（リプレイGR1～6、GR11～13、GR21～26）が当選している場合には、図18に示すように、その種類および押し順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。RT1において抽選対象となるリプレイGR1～6のいずれかが当選した場合には、その種類に応じた押し順で停止操作を行うことで、昇格リプレイが入賞してRT0へ移行する一方、その種類に応じた押し順以外の押し順で停止操作を行うことで、中段リプレイが入賞してRT1が維持される。また、RT0において抽選対象となるリプレイGR11～13のいずれかが当選した場合には、その種類に応じた押し順で停止操作を行うことで、特殊リプレイが入賞してRT2へ移行する一方、その種類に応じた押し順以外の押し順で停止操作を行うことで、転落リプレイが入賞してRT1へ移行する。また、RT2において抽選対象となるリプレイGR21～23のいずれかが当選した場合には、その種類に応じた押し順で停止操作を行うことで、中段リプレイまたは赤7リプレイが入賞してRT2が維持される一方、その種類に応じた押し順以外の押し順で停止操作を行うことで、転落リプレイが入賞してRT1へ移行する。また、RT2において抽選対象となるリプレイGR24～26のいずれかが当選した場合には、その種類に応じた押し順で停止操作を行うことで、中段リプレイまたは青7リプレイが入賞してRT2が維持される一方、その種類に応じた押し順以外の押し順で停止操作を行うことで、転落リプレイが入賞してRT1へ移行する。

20

【0097】

[遊技状態の概要について]

本実施形態では、図10および図11に示すように、RT0～RT4、ボーナス（RB、BB中のRB）のいずれかに制御される。本実施形態では、RT0、RT1、RT3、RT4は、1ゲームあたりのメダルの払出率は100%未満となり、RT2、RB、BBは、1ゲームあたりのメダルの払出率は100%以上となる。RT0～RT4、RB、BB（RB）のうち、RBおよびBBが1ゲームあたりのメダルの払出率がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。また、RT0～RT4のうちRT0、RT2、RT4は、再遊技役の当選確率が高確率となり、1ゲームあたりのメダルの払出率がRT1、3に比較して高い点、特にRT0は、RT2へ移行可能となる点において、RT1、3よりも遊技者にとって有利な状態といえる。また、RT0、RT2、RT4のうちRT2は、1ゲームあたりのメダルの払出率がRT0、RT4に比較して高い点において、RT0、RT4よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

30

40

【0098】

また、本実施形態におけるスロットマシンでは、遊技状態がRT0～2であるときに、メイン制御部41により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる押し順を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるATに制御可能となっている。

【0099】

メイン制御部41は、ATに制御している場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行するとともに、サブ制御部91に対して押し順コマンドを送信することで、ナビ演出を実行させる。遊技状態に応じたナビ対象役とは、RT1であるときにはリプレイGR1～6であり、RT0であるときにはリプレイGR11～1

50

3であり、RT2であるときにはリプレイGR21～26である。また、RT0～2のいずれにおいても、押し順ベルが共通のナビ対象役である。また、本実施形態においてメイン制御部41は、ATに制御していない通常状態（たとえば、RT1かつ非ATの状態）であっても、一定の条件を満たすことにより、ナビ演出を実行し、ナビ演出を実行させることが可能である。

【0100】

本実施形態のナビ演出は、遊技補助表示器12の点灯態様を変化させることにより遊技者にとって有利な押し順を識別可能に報知する。なお、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであってもよい。また、本実施形態のナビ演出は、ナビ演出により報知された遊技者にとって有利な押し順を、液晶表示器51からのナビ画像の表示と、スピーカ53、54からのナビ音声の出力とによっても報知する。

10

【0101】

たとえば、左中右の押し順を報知する場合には、「123」（左リールが第1停止、中リールが第2停止、右リールが第3停止であることを示す）といったストップスイッチ8L、8C、8Rの押し順を示す画像を表示する。また、ナビ音声として、たとえば、「左中右！」（左リールが第1停止、中リールが第2停止、右リールが第3停止であることを示す）といったストップスイッチの押し順を示す音声を出力する。

【0102】

また、左リールを第1停止とする押し順を報知する場合には、「1 - -」（左リールが第1停止であることを示す）といったストップスイッチ8L、8C、8Rの押し順を示す画像を表示する。また、ナビ音声としては、たとえば、「左！」（左リールが第1停止であることを示す）（左リールが第1停止であることを示す）といったストップスイッチの押し順を示す音声を出力する。また、特に、RT2においてリプレイGR21～26が当選し、赤7リプレイまたは青7リプレイが入賞する押し順を報知する場合には、上述のナビ画像に加え、各リールに赤7および青7を狙ったタイミングでの停止操作を促す画像も表示され、そのタイミングでの停止操作が促されるようになっている。

20

【0103】

ナビ演出では、RT1においてリプレイGR1～6のいずれかが当選したときには、昇格リプレイが入賞する押し順を識別可能に報知する。また、RT0においてリプレイGR11～13のいずれかが当選したときには、特殊リプレイが入賞する押し順を識別可能に報知する。また、RT2においてリプレイGR21～23のいずれかが当選したときには、中段リプレイまたは赤7リプレイが入賞する押し順を識別可能に報知する。また、RT2においてリプレイGR24～26のいずれかが当選したときには、中段リプレイまたは青7リプレイが入賞する押し順を識別可能に報知する。

30

【0104】

なお、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであってもよい。また、ナビ演出は、液晶表示器51、スピーカ53、54を用いたものに限らず、演出効果LED52、リールLED55などを用いて実行するものであってもよい。

40

【0105】

以上のように、ナビ演出では、遊技者にとって有利となる押し順が識別可能に報知される。このため、遊技者は、ナビ演出に従った押し順で停止操作を行うことにより、意図的にRT1において昇格リプレイを入賞させること、中段ベルを入賞させることができ、RT0において特殊リプレイを入賞させること、中段ベルを入賞させること、転落リプレイの入賞を回避すること、移行出目の停止を回避することができ、RT2において中段ベルを入賞させること、転落リプレイの入賞を回避すること、移行出目の停止を回避することができる。

【0106】

本実施形態においてメイン制御部41は、所定の抽選条件が成立した場合にATに制御

50

するか否かを決定する A T 抽選を行う。

【 0 1 0 7 】

そして、メイン制御部 4 1 は、A T 抽選に当選すること、または A T、B B または R B の終了時から A T、B B、R B のいずれにも継続して制御されないゲーム数が規定ゲーム数に到達することで A T に制御する。

【 0 1 0 8 】

なお、本実施形態では、A T、B B または R B の終了時からのゲーム数を計数し、規定ゲーム数に到達することで A T に制御する構成であるが、A T、B B または R B の終了時のうちのいずれか一の契機からのゲーム数を計数し、規定ゲーム数に到達することで A T に制御する構成としてもよい。また、A T の終了契機として、A T が終了したときとして

10

【 0 1 0 9 】

メイン制御部 4 1 は、準備状態 (A T の制御を開始した後、R T 2 へ移行するまでの状態) において、対象役の当選時にナビ演出を実行する。この際、R T 1 においては、リプレイ G R 1 ~ 6 の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイ G R 1 ~ 6 の当選時に昇格リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより昇格リプレイを入賞させて R T 1 から R T 0 に移行させることが可能となる。また、準備状態に移行後は、R T 0 ~ 2 のどの遊技状態であっても押し順

20

【 0 1 1 0 】

R T 1 において昇格リプレイが入賞し、R T 0 に移行した後は、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3 当選時にナビ演出の対象となり、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3 の当選時に特殊リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより特殊リプレイを入賞させて R T 0 から R T 2 に移行させることが可能となるとともに、転落リプレイの入賞を回避し、R T 1 へ移行してしまうことを回避できる。また、前述のように押し順ベルの当選時には中段ベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実に 8 枚のメダルを獲得することが可能となるとともに、移行出目の停止を回避し、R T 1 へ移行してしまうことを回避できる。

30

【 0 1 1 1 】

R T 0 において特殊リプレイが入賞し、R T 2 に移行した場合には、その後最初のリプレイ G R 2 1 ~ 2 3 の当選時、または最初のリプレイ G R 2 4 ~ 2 6 の当選時に、赤 7 リプレイを入賞させる押し順を報知するナビ演出または青 7 リプレイを入賞させる押し順を報知するナビ演出を実行するようになっており、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、赤 7 リプレイまたは青 7 リプレイを入賞させるとともに、転落リプレイの入賞を回避し、R T 1 へ移行してしまうことを回避できる。また、前述のように押し順ベルの当選時には中段ベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実に 8 枚のメダルを獲得することが可能となるとともに、移行出目の停止を回避し、R T 1 へ移行してしまうことを回避できる。

40

【 0 1 1 2 】

メイン制御部 4 1 は、赤 7 リプレイまたは青 7 リプレイが入賞することで準備状態を終了し、A R T (A s s i s t R e p l a y T i m e) の制御を開始する。これに伴いメイン制御部 4 1 は、A T 抽選で当選したナビストック数に対応するゲーム数を、R A M 9 1 c に割り当てられた A T の残りゲーム数として設定し、A T の残りゲーム数の計数を開始する。

【 0 1 1 3 】

A R T 開始後は、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる押し順が報知されるので

50

、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実に8枚のメダルを獲得することが可能となるとともに、移行出目の停止を回避し、RT1へ移行してしまうことを回避できる。また、リプレイGR21～26の当選時に中段リプレイを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、転落リプレイの入賞を回避し、RT1へ移行してしまうことを回避できる。

【0114】

また、ART中においては、抽選条件が成立した場合にAT抽選が行われ、ATのゲーム数を上乘せするか否かが決定される。そして、上乘せする場合には、AT開始時と同様に、AT抽選で当選したゲーム数を、RAM91cに割り当てられたATの残りゲーム数に加算する。

10

【0115】

また、ARTの開始後、1ゲーム消化するごとに残りゲーム数が1減算されるとともに、残りゲーム数が0となる前に特別役が当選した場合にはRT2の終了によりARTを中断し、これに伴いARTのゲーム数の計数も中断する。その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御し、当該ボーナス終了後に移行するRT3において移行出目が停止してRT1に移行した時点でATの制御を再開し、これに伴い準備状態を経てRT2に再度移行することでARTを再開し、ARTの残りゲーム数の計数も再開する。

【0116】

また、ARTの開始後、残りゲーム数が0となった場合には、ARTの制御を終了する。これに伴いナビ演出が実行されなくなるので、押し順ベルの当選時に移行出目の停止を回避すること、リプレイGR21～26の当選時に転落リプレイの入賞を回避することが不可能となり、移行出目の停止または転落リプレイの入賞によりRT1に移行することで一連のATの制御が終了することとなる。

20

【0117】

また、本実施形態においてメイン制御部41は、ART中のリプレイGR21～26の当選時に、初回を除いて中段リプレイが入賞する押し順をナビ演出により報知するようになっており、報知された押し順を無視して停止操作を行った場合には、赤7リプレイまたは青7リプレイが入賞してRT2が維持される場合もあるが、転落リプレイが入賞してRT1へ移行してしまう場合もあるため、リプレイGR21～26の当選時に、ナビ演出により報知された中段リプレイを入賞させる押し順での停止操作を促すことが可能となり、意味もなく赤7リプレイまたは青7リプレイが入賞することを防止できるようになっている。

30

【0118】

次に、メイン制御部41が実行する処理の内容について説明する。

[初期設定処理]

まず、メイン制御部41が実行する初期設定処理について説明する。メイン制御部41は、電力が供給されてリセット回路49からリセット信号が入力されると、システムリセットを行い、起動処理を実行する。そして、起動処理を実行することにより、CPUコアのプログラムステータスワード(PSW)に割り当てられている割込マスタ許可フラグ(IMF)=0となり、割込禁止状態が設定される。なお、IMF=1のときには割込が許可される。また、起動処理によって内部機能レジスタ(CTCコントロールレジスタや乱数回路に関わるレジスタなど)に初期値が設定される。その後、ユーザプログラムとしてROM41bに記憶されたプログラムにしたがって、図19および図20のフローチャートに示す初期設定処理を行う。

40

【0119】

図19および図20に示すように、メイン制御部41は、まず、DI命令の実行により割込マスタ許可フラグ(IMF)=0にし、割込を禁止する(Sa1)。なお、割込処理とは、割込要因が発生したときに基本処理に割り込んで発生する処理である。メイン制御部41が一定間隔(0.56msの間隔)で実行するタイマ割込処理(メイン)の割込を禁止する(Sa1)。次に、初期化データをセットし(Sa2)、各出力ポートを初期化

50

する (S a 3) 。次に、内蔵レジスタの設定を行う (S a 4) 。

【 0 1 2 0 】

内蔵レジスタの設定では、たとえば、乱数発生回路 4 2 の設定を行う。具体的には、メイン制御部 4 1 は、乱数回路の設定において、ユーザによって予め設定された乱数最大値を指定する乱数最大値設定データを内蔵レジスタに書き込む。また、メイン制御部 4 1 は、内蔵レジスタに設定した乱数最大値が所定の下限値以下でないかを確認し、乱数最大値が下限値以下である場合には、乱数最大値設定レジスタに設定されている乱数最大値の再設定を行う乱数最大値再設定処理を実行する。

【 0 1 2 1 】

また、メイン制御部 4 1 は、乱数発生回路 4 2 のカウンタが更新するカウント値の初期値を変更させる初期値変更処理を実行する。また、メイン制御部 4 1 は、乱数更新方式選択データを乱数更新方式選択レジスタに書き込む。また、メイン制御部 4 1 は、ユーザによって予め設定された乱数発生用クロック信号の周期を指定する周期設定データ (基準クロック信号を何分周させるかを設定するためのデータ) を書き込む。また、メイン制御部 4 1 は、乱数発生回路 4 2 のカウンタによって所定の最終値までカウント値が更新されたときに、カウンタに入力する初期値を更新するか否かを設定する。また、メイン制御部 4 1 は、乱数発生回路 4 2 のカウンタによって所定の最終値までカウント値が更新されたときに、カウンタが更新するカウント値の順列を変更するか否かを設定する。そして、メイン制御部 4 1 は、乱数回路起動データを書き込む。そのようにすることによって、メイン制御部 4 1 は乱数発生回路 4 2 を起動させる。

【 0 1 2 2 】

次に、電源電圧が正常か否かを判定する (S a 5) 。電源電圧が正常でない場合 (S a 5 で N) には正常になるまで判定を繰り返す。電源電圧が正常である場合 (S a 5 で Y) には割込ベクタの上位アドレスをセットする (S a 6) 。そして、RAM 4 1 c のアクセスを許可し (S a 7) 、スタックポインタを初期化する (S a 8) 。

【 0 1 2 3 】

次に、RAM パリティを計算する (S a 1 0) 。そして、計算した RAM パリティが 0 になるか否かを判定する (S a 1 1) 。RAM パリティが 0 にならない場合 (S a 1 1 で N) には S a 1 4 に進む。

【 0 1 2 4 】

RAM パリティが 0 になる場合 (S a 1 1 で Y) には RAM 破壊診断用固定データを RAM 4 1 c から取得する (S a 1 2) 。そして、取得した RAM 破壊診断用固定データが正しいか否かを判定する (S a 1 3) 。次に、S a 1 4 のステップでは、RAM 破壊診断用固定データをクリアする (S a 1 4) 。

【 0 1 2 5 】

次に、設定キースイッチがオンにされているか否かを判定する (S a 1 5) 。設定キースイッチがオンの場合 (S a 1 5 で Y) には、メイン制御部 4 1 は、タイマ割込の設定を行う (S a 2 2) 。具体的には、所定時間ごとに定期的にタイマ割込がかかるようにメイン制御部 4 1 に内蔵されているタイマ回路のレジスタの設定を行う。たとえば 0 . 5 6 m s に相当する値が所定のレジスタ (時間定数レジスタ) に設定される。この実施の形態では、0 . 5 6 m s ごとに定期的にタイマ割込がかかるとする。なお、タイマ回路では該レジスタの設定が行われることにより、タイマが初期化され、初期値から計時を開始することになる。そして、タイマ割込の設定が終了すると設定変更処理に移行する。

【 0 1 2 6 】

一方、設定キースイッチがオフの場合 (S a 1 5 で Y) には、S a 1 1 の判定、S a 1 3 の判定、後述する RAM 異常フラグがセットされているか否かに基づき RAM 4 1 c の記憶内容が破壊されていたか否か、すなわち RAM 4 1 c の記憶内容が正常か否かを判定する (S a 1 6) 。RAM 4 1 c の記憶内容が破壊されていない場合 (S a 1 6 で N) には、電断復帰コマンド (電断復帰コマンド 1 ~ 4) をサブ制御部 9 1 に送信するとともに (S a 1 7) 、ホットスタートコマンドをサブ制御部 9 1 に送信する (S a 1 8) 。なお

10

20

30

40

50

、RAM 41cの記憶内容が破壊されていない場合とは、Sa11でY、かつSa13でRAM破壊診断用固定データが正しいと判定され、かつRAM異常フラグがセットされていない場合である。

【0127】

そして、全レジスタを復帰し(Sa19)、Sa22と同様のタイマ割込みの設定を行う(Sa20)。そして、タイマ割込処理(メイン)に復帰する。復帰したタイマ割込処理(メイン)では、スタック領域に退避したレジスタを復帰し、禁止されていた割込が許可されて、割込前の処理に戻る。以降、メイン制御部41(CPU41a)によって、ROM41bやRAM41cに記憶された割込プログラムに従った処理が割り込まれて実行される。

10

【0128】

また、RAM41cの記憶内容が破壊されている場合(Sa16でY)には、初期化するRAM41cの開始アドレスをレジスタにセットし(Sa23)、指定したアドレスで示すRAM41cの領域をクリア(以下、「初期化」ともいう)する(Sa24)。なお、RAM41cの記憶内容が破壊されている場合とは、Sa11でNまたはSa13でRAM破壊診断用固定データが正しいと判定されない場合またはRAM異常フラグがセットされている場合のいずれかの場合である。

【0129】

ここで、RAM41cの格納領域は、設定値ワーク、特別ワーク、重要ワーク、一般ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

20

【0130】

設定値ワーク(本実施形態では0000H~)は、設定値や乱数値など、通常の設定変更時に初期化すると不都合のあるデータが格納される領域である。

【0131】

特別ワーク(本実施形態では0003H~)は、I/Oポート41dの入出力データや、演出制御基板90へコマンドを送信するためのデータなど、設定変更開始前にのみ初期化されるデータが格納される領域である。

【0132】

重要ワーク(本実施形態では0014H~)は、クレジット数を示すカウンタや、各種表示器やLEDの表示データ、遊技時間の計時カウンタ、ゲーム終了時に初期化すると不都合があるデータが格納される領域である。

30

【0133】

一般ワーク(本実施形態では0045H~)は、持越しが行われない当選フラグや、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払い出し枚数など、1遊技(1ゲーム)に必要なデータであって、ゲーム終了時に初期化可能なデータが格納される領域である。

【0134】

未使用領域(本実施形態では0173H~)は、RAM41cの格納領域のうち使用していない領域である。

【0135】

スタック領域(本実施形態では01CCH~)は、メイン制御部41のレジスタから退避したデータが格納される領域である。

40

【0136】

そして、Sa23でアドレスを指定した場合には、RAM41cの格納領域のうち、上記した全ての領域が初期化される。次に、RAM41cの記憶内容が正常でないことを示すRAM異常フラグをRAM41cにセットし(Sa25)、エラー処理に移行する。エラー処理では、エラー状態になって遊技を行うことが不能になる。エラー状態は、設定キースイッチ37をオンにして電源スイッチ39をオンにすることによって、Sa15でYと判定させ、設定変更処理に移行させることにより解除することができる。よって、設定キースイッチ37をオンにせずに電源スイッチ39をオンにした場合には、Sa15でNとなり、Sa16でYとなるので再度エラー状態になる。

50

【 0 1 3 7 】

なお、本実施形態では、データを「00h」とすること、すなわちクリアすることにより初期化を行っている。しかし、たとえば、データを「FFh」としたり、データごとに予め決められた値を入力することにより、初期化を行うことも可能である。

【 0 1 3 8 】

このように、本実施形態では、マイクロコンピュータの起動において割込を禁止するとともに、初期設定処理において割込を禁止する（本実施形態では、マイクロコンピュータの起動時にPSWが00hにクリアされてIMFが0となり、割込禁止状態に設定するとともに、初期設定処理においてDI命令を実行することにより図19のS a 1の処理を実行する部分）。よって、意図しない割込が発生することを防止できる。

10

【 0 1 3 9 】

[ゲーム制御処理]

メイン制御部41が1ゲームごとに実行するゲーム制御処理について説明する。メイン制御部41は、ゲーム制御処理を行って1回のゲームを制御する。ゲーム制御処理では、まず、賭数設定やクレジット精算・賭数精算するためのBET処理が行われる。賭数設定後、スタートスイッチ7が操作されると乱数抽選により入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理（図12～図14など参照）が行われる。内部抽選処理が終了すると、リール回転処理が行われる。リール回転処理では、前回ゲームのリール回転開始から規定期間（たとえば、4.1秒）経過していることを条件に、リール2L, 2C, 2Rの回転を開始させた後、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rを有効化し、停止操作に応じてリールの回転を停止させる（図15～図18など参照）。リール2L, 2C, 2Rが停止してリール回転処理が終了すると、入賞ライン上の図柄組合せに基づいて入賞などが発生したか否かを判定する入賞判定処理（図6～図9など参照）が行われる。入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる。払出処理では、入賞の発生に応じてメダルの払出またはクレジット加算が行われるとともに、入賞ライン上の図柄組合せに応じて遊技状態が移行される（図10, 図11など参照）。これにより、1ゲーム分のゲーム制御処理が終了し、次の1ゲーム分のゲーム制御処理が開始する。

20

【 0 1 4 0 】

また、メイン制御部41は、内部抽選処理実行中において、AT抽選処理を行い、AT当選、すなわち、ナビストックを付与したときには、ATに制御し、ナビ演出およびナビ演出のための制御を行う。

30

【 0 1 4 1 】

[起動しない条件]

次に、本実施形態において、メイン制御部41やサブ制御部91として使用されるマイクロコンピュータが起動しない条件について図21を用いて説明する。図21に示す条件を満たした場合はエラー状態と判断してマイクロコンピュータは起動しない。

【 0 1 4 2 】

図21に示すように、ベクタテーブルの設定（関係するシンボル名：HPRGEND）においては、0000hと8000h～HPRGEND以外の値が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。

40

【 0 1 4 3 】

CS/PWM設定（関係するシンボル名：HCSMD、HCSRW16～HCSRW23）においては、CS/PWM設定で設定した値がHCSMD=0、かつHCSRW16が00以外の値が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。HCSRW17～HCSRW23も同様である。

【 0 1 4 4 】

CS/PWM設定（関係するシンボル名：HCSMD、HCSRW15）においては、HCSMD=1、かつHCSRW15が00以外の値が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。

【 0 1 4 5 】

50

CS/PWM設定(関係するシンボル名:HPW0MD~HPW3MD、HCSRW11~HCSRW14)においては、HPW0MD=1、かつHCSRW11が00以外の値が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。また、HPW1MD=1、かつHCSRW12が00以外の値が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。HPW2MD=1、かつHCSRW13が00以外の値が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。HPW3MD=1、かつHCSRW14が00以外の値が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。

【0146】

CS/PWM設定(関係するシンボル名:HCSMOD)においては、HCSMODのビット4=1が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。また、HCSMODのビット5=1が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。また、HCSMODのビット6=1が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。

10

【0147】

乱数回路動作モード設定(関係するシンボル名:HRDMD)においては、HEDMDのビット3=1が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。

【0148】

乱数回路動作モード設定(関係するシンボル名:HFRCLK)においては、HFRCLK=1を設定し、かつ乱数外部クロック(EXCLK)入力がないときにマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。

20

【0149】

乱数回路動作モード設定(関係するシンボル名:HRDME)においては、HRDME=1の場合にマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。

【0150】

システム設定(関係するシンボル名:HSYSCNT)においては、HSYSCNTのビット5=1が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。また、HSYSCNTのビット6=1が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。また、HSYSCNTのビット7=1が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。なお、HSYSCNTのビット5~7は、いずれの機能の設定にも用いられていない未使用ビットであり、通常は0が設定される。

30

【0151】

システム設定(関係するシンボル名:HLNKMD、HAUTLK)においては、HLNKMD=0、かつHAUTLK=1が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。

【0152】

プログラムエンドアドレス(関係するシンボル名:HPRGEND)においては、HPRGENDに8000h~A6FF以外の値が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。

【0153】

RAMアクセス禁止アドレス(関係するシンボル名:HRAMSTAT、HRAMEND)においては、0000h HRAMSTAT HRAMEND 01FFhを満たさない場合はマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。

40

【0154】

SWステータス(関係するシンボル名:HSWSTS0~HSWSTS9)においては、HSWSTS0が0000h~01FFh以外の値が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。HSWSTS1~HSWSTS9も同様である。

【0155】

SWステータス(関係するシンボル名:HSWSTS0~HSWSTS9、HRAMSTAT、HRAMEND)においては、HSWSTS0がHRAMSTATとHRAME

50

N Dで設定したアクセス禁止権領域の値が設定されるとマイクロコンピュータが起動しない条件が満たされる。H S W S T S 1 ~ H S W S T S 9も同様である。

【 0 1 5 6 】

このように、本実施形態では、初期設定処理でタイマ割込の設定を行った後に割込許可し、バクタテーブルに設定した値が0 0 0 0 h、8 0 0 0 h ~ H P R G E N D以外の値の場合にはマイクロコンピュータの起動を制限する（本例では、図5および図6、図21に示す部分）。よって、意図しない割込処理が実行されることを事前に防止することができる。

【 0 1 5 7 】

[A T 抽 選]

本実施の形態において、メイン制御部41は、所定の役に当選した場合にA Tに制御する権利であるナビストックを付与するか否かを決定するA T抽選を実行する。A T抽選では、0を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か、および付与する場合にはその個数が決定される。なお、ナビストック数が残っているときに、ナビストック数を新たに獲得したときには、残っているナビストック数に今回獲得したナビストック数が上乗せ加算される。

【 0 1 5 8 】

本実施の形態においては、保留表示器60において保留表示が表示されているか否かに応じて複数種類のA T抽選テーブルを使い分け、ナビストック数を付与する当選確率（A T当選の確率）と、付与するナビストック数とを異ならせている。

【 0 1 5 9 】

まず、図22（a）を参照しながら、保留表示なしの場合のA T抽選について説明する。図22（a）に示すA T抽選テーブルにおいては、スイカ、弱チェリー、および強チェリーのいずれに当選したかに応じて当選確率を異ならせている。

【 0 1 6 0 】

図22（a）に示すように、スイカに当選したときには、95%の当選確率でナビストックを付与しないことに決定され、5%の当選確率でナビストックを1個付与することに決定される。弱チェリーに当選したときには、90%の当選確率でナビストックを付与しないことに決定され、5%の当選確率でナビストックを1個付与することに決定され、5%の当選確率でナビストックを2個付与することに決定される。強チェリーに当選したときには、85%の当選確率でナビストックを付与しないことに決定され、5%の当選確率でナビストックを1個付与することに決定され、5%の当選確率でナビストックを2個付与することに決定され、5%の当選確率でナビストックを3個付与することに決定される。

【 0 1 6 1 】

このように、保留表示なしの場合のA T抽選においては、強チェリー、弱チェリー、スイカの順にナビストックが付与される確率が高く、かつ強チェリー、弱チェリー、スイカの順に多くのナビストックが付与されるようになっている。

【 0 1 6 2 】

次に、図22（b）を参照しながら、保留表示ありの場合のA T抽選について説明する。図22（b）に示すA T抽選テーブルにおいては、スイカ、弱チェリー、および強チェリーのいずれに当選したか、さらに、ショートフリーズおよびロングフリーズのいずれが実行されるかに応じて当選確率を異ならせている。

【 0 1 6 3 】

フリーズとは、メイン制御部41によって行われる制御であり、遊技の進行を遅延させる遅延制御のことである。本実施の形態においては、スタートスイッチ7が操作されたときにリールの回転開始が所定期間に亘り遅延し、所定期間の経過後にリールが回転し始める。本実施の形態においては、フリーズが実行される場合、1ゲーム内において、変化演出の前に実行される。また、フリーズには、ショートフリーズとロングフリーズとが含まれる。ショートフリーズは、リールの回転開始を遅らせる期間がロングフリーズよりも短

10

20

30

40

50

いフリーズである。ロングフリーズは、リールの回転開始を遅らせる期間がショートフリーズよりも長いフリーズである。

【0164】

メイン制御部41は、スイカ、弱チェリー、および強チェリーのいずれかに当選したゲームにおいて、スタートスイッチ7が操作されたときにフリーズを実行するか否かのフリーズ抽選を実行する。フリーズ抽選においては、スイカ、弱チェリー、および強チェリーのいずれに当選したかに応じて異なる当選確率で、フリーズを実行するか否か、およびフリーズを実行する場合にはショートフリーズおよびロングフリーズのいずれを実行するかが決定される。具体的に、フリーズ抽選においては、強チェリー、弱チェリー、スイカの順にフリーズが実行される確率が高く、かつ強チェリー、弱チェリー、スイカの順にロングフリーズが実行される確率が高くなり、かつスイカ、弱チェリー、強チェリーの順にショートフリーズが実行される確率が高くなっている。これにより、たとえば、フリーズが実行されたときには、弱チェリーやスイカよりも強チェリーに内部当選したことを期待でき、さらに、フリーズの中でもロングフリーズが実行されたときには、弱チェリーやスイカよりも強チェリーに内部当選したことを期待できる。すなわち、遊技者は、フリーズ(特にロングフリーズ)が実行されたときには、AT抽選においてナビストックが付与される確率が高く、かつ多くのナビストックが付与されることを期待することができる。

10

【0165】

図22(b)に示すように、スイカに当選したときには、80%の当選確率でナビストックを付与しないことに決定され、10%の当選確率でナビストックを1個付与することに決定され、10%の当選確率でナビストックを2個付与することに決定される。弱チェリーに当選したときには、75%の当選確率でナビストックを付与しないことに決定され、10%の当選確率でナビストックを1個付与することに決定され、15%の当選確率でナビストックを2個付与することに決定される。強チェリーに当選したときには、70%の当選確率でナビストックを付与しないことに決定され、10%の当選確率でナビストックを1個付与することに決定され、10%の当選確率でナビストックを2個付与することに決定され、10%の当選確率でナビストックを3個付与することに決定される。ショートフリーズが実行されると決定されたときには、80%の当選確率でナビストックを付与しないことに決定され、10%の当選確率でナビストックを1個付与することに決定され、10%の当選確率でナビストックを2個付与することに決定される。ロングフリーズが実行されると決定されたときには、70%の当選確率でナビストックを付与しないことに決定され、10%の当選確率でナビストックを1個付与することに決定され、10%の当選確率でナビストックを2個付与することに決定され、10%の当選確率でナビストックを3個付与することに決定される。

20

30

【0166】

このように、保留表示ありの場合のAT抽選においては、強チェリー、弱チェリー、スイカの順にナビストックが付与される確率が高く、かつ強チェリー、弱チェリー、スイカの順により多くのナビストック数が付与されるようになっている。さらに、保留表示ありの場合は、保留表示なしの場合よりも、ナビストックが付与される確率が高く、より多くのナビストック数が付与されるようになっている。このため、遊技者は、保留表示ありの場合にフリーズが実行されたときには、保留表示なしの場合にロングフリーズが実行されたときよりも、AT抽選においてナビストックが付与される確率が高く、かつより多くのナビストックが付与されることを期待することができる。

40

【0167】

さらに、保留表示ありの場合には、保留表示なしの場合とは異なり、スイカ、弱チェリー、および強チェリーのいずれかに当選したことに加えて、ショートフリーズおよびロングフリーズのいずれかが実行されると決定されたときにもAT抽選が実行され、かつロングフリーズが実行されるときには、ショートフリーズが実行されるときよりも、ナビストックが付与される確率が高く、かつより多くのナビストックが付与されるようになっている。このため、遊技者は、保留表示ありの場合にフリーズが実行されたときには、フリー

50

ズの実行によってもA T抽選が実行されてナビストックが付与されることを期待し、さらに、ロングフリーズが実行されたときには、ショートフリーズが実行されるときよりも、A T抽選においてナビストックが付与される確率が高く、かつより多くのナビストックが付与されることを期待することができる。

【 0 1 6 8 】

次に、サブ制御部 9 1 が実行する処理の内容について説明する。

[タイマ割込処理 (サブ)]

図 2 3 に示すように、サブ制御部 9 1 (C P U 9 1 c) は内部クロックのカウント値に基づいて 1 . 1 2 m s の間隔でタイマ割込処理 (サブ) を実行する。タイマ割込処理 (サブ) においては、サブ制御部 9 1 は、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する (S p 1)。次に、停電判定処理を行う (S p 2)。停電判定処理では、電断検出回路 4 8 から電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、電圧低下信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていた場合には停電と判定し、その旨を示す電断フラグを設定する。

10

【 0 1 6 9 】

停電判定処理の後、電断フラグが設定されているか否かを判定し、電断フラグが設定されていた場合には電断処理 (サブ) に移行する (S p 3)。

【 0 1 7 0 】

電断フラグが設定されていない場合にはコマンド解析処理を実行する (S p 4)。コマンド解析処理では、コマンドバッファにコマンドが格納されているか否かを判定し、コマンドバッファにコマンドが格納されていればコマンドバッファからコマンドを取得する。そして、取得したコマンドに応じた処理を実行する。

20

【 0 1 7 1 】

S p 5 のステップでは、保留表示制御処理を実行する (S p 5)。保留表示制御処理ではA T抽選に当選した可能性を報知するための保留表示を液晶表示器 5 1 から表示する処理を実行する。サブ制御部 9 1 は、内部抽選でチェリーまたはスイカに当選したときに実行する保留表示決定抽選に当選したときに保留表示を表示する。保留表示決定抽選に当選したときには保留個数決定抽選によって表示する保留表示の個数を決定する。前述したように、保留表示は、赤または青または緑のうちのいずれかの色で表示する。青はA T抽選に当選した可能性が最も低く、赤はA T抽選に当選した可能性が最も高い。緑は青と赤の中間の期待度である。保留表示はゲームが行われるたびに 1 個ずつ順次無効化していく。保留表示を無効化したゲームでは演出の実行を経てA T抽選に当選した可能性を報知する。本実施形態では、A T抽選に当選した可能性が 1 0 0 % であることの確定報知、または、A T抽選に当選した可能性が 0 % であることのハズレ報知がなされる。

30

【 0 1 7 2 】

S p 5 a のステップでは、変化演出実行処理を実行する (S p 5 a)。変化演出実行処理では、表示されている保留表示の色を変化させる変化演出を実行する。サブ制御部 9 1 は、内部抽選でチェリーまたはスイカに当選し、かつフリーズが実行することが決定されたときに実行する変化演出決定抽選に当選したときに変化演出を実行する。

40

【 0 1 7 3 】

S p 6 のステップでは、演出選択処理を実行する (S p 6)。演出選択処理では、保留表示を無効化するゲームで実行する演出の態様を決定する。演出の態様は、演出 A、演出 B、演出 C、演出 D のうちから決定する。演出の態様は、無効化する保留表示の色と、そのゲームでの内部抽選の抽選結果とに応じて決定する。

【 0 1 7 4 】

S p 7 のステップでは、演出実行処理を実行する (S p 7)。演出実行処理では、演出選択処理で決定した態様の演出を実行する。そして、演出の結果としてA T抽選に当選した可能性を報知する。

【 0 1 7 5 】

50

〔 保留表示制御処理 〕

次に、タイマ割込処理（サブ）内で実行する保留表示制御処理の制御内容について説明する。

【 0176 】

図24に示すように、保留表示制御処理では、サブ制御部91は、まず、内部抽選の結果を示す内部当選コマンドをメイン制御部41から受信したか否かを判定する（Sb1）。内部当選コマンドを受信していない場合（Sb1でN）には処理を終了する。

【 0177 】

内部当選コマンドを受信した場合（Sb1でY）には、チェリーまたはスイカに当選したか否かを判定し（Sb2）、チェリーまたはスイカに当選したときには保留表示を行うか否かを決定する保留表示決定抽選を実行する（Sb3）。たとえば、チェリーまたはスイカに当選したときのAT抽選においてAT当選したときには、AT当選しなかったときよりも高い確率で、保留表示決定抽選で当選するようになっている。チェリーまたはスイカに当選していないときには処理を終了する。

10

【 0178 】

次に、保留表示決定抽選に当選したか否かを判定する（Sb4）。保留表示決定抽選に当選していない場合（Sb4でN）には処理を終了する。

【 0179 】

保留表示決定抽選に当選した場合（Sb4でY）には、保留表示の個数を決定する保留個数抽選を実行する（Sb5）。たとえば、AT当選したときには、AT当選しなかったときよりも高い確率で、保留表示の個数が多くなるようになっている。さらに、AT当選したときのAT抽選の実行契機となった当選役の種類に応じて、保留表示の個数が異なるようになっている。これにより、遊技者の期待感を持続させることが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0180 】

次に、保留表示を表示するまでの潜伏ゲーム数を決定する潜伏ゲーム数抽選を実行する（Sb6）。たとえば、AT当選したときには、AT当選しなかったときよりも高い確率で、潜伏ゲーム数が多くなるようになっている。このように、潜伏期間を経てから保留表示が表示されるため、遊技者の期待感を持続させることが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0181 】

また、保留表示の色を決定する表示色決定抽選を実行する（Sb7）。このとき、保留表示の色は保留表示ごとに抽選により決定する。また、保留表示の色は、AT抽選の抽選結果に応じた確率で決定する。AT抽選の結果は、メイン制御部41から送信されるAT抽選の抽選結果コマンドに基づいて識別する。具体的には、保留表示の色は、赤、緑、青の3種類から決定する。そして、AT抽選に当選しているときは、赤が最も選択されやすく、青が最も選択されにくく、緑がその中間となる確率で保留表示の表示色を決定する。また、AT抽選に当選したときで、かつ保留表示を複数個表示するときには、いずれの保留表示を無効化したときにAT抽選に当選したことの報知を行うかを決定する。このように、これにより、遊技者の期待感を持続させることが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0182 】

そして、保留表示を行うことを示す保留表示フラグをRAM91cにセットする（Sb8）。保留表示フラグには、保留表示の個数を示すデータ、潜伏ゲーム数を示すデータ、保留表示の表示色を示すデータ、AT抽選に当選したことの報知を行うときに無効化する保留表示を示すデータが付加される。サブ制御部91は、保留表示フラグがセットされていることに基づいて潜伏ゲーム数を経た後に決定した個数および色の保留表示を液晶表示器51に表示するとともに、それぞれの保留表示に対応するゲームで保留表示を無効化していく。

【 0183 】

50

保留表示を無効化するゲームが開始されると、保留表示器 60 の表示領域において無効化した保留表示を表示する。サブ制御部 91 は、最終的に保留表示器 60 の表示領域に表示されている保留表示の色に応じて演出の結果として A T 抽選に当選した可能性を報知する。そして、保留表示が表示されている間に演出が実行されたときは、保留表示器 60 の表示領域で表示している保留表示の色を現状の色よりも A T 抽選に当選した可能性の高い期待度を示す色に変更する。これにより、遊技者に意外性を付与して、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 8 4 】

また、保留表示を無効化するときに A T 抽選の結果を報知する演出の態様を保留表示領域で表示している保留表示の色に応じた態様にする。すなわち、演出によって保留表示の色を変化させたときには演出の態様も変更する。これにより、遊技者に意外性を付与して、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 1 8 5 】

なお、本実施形態では、特定条件の成立としてチェリーやスイカに当選して保留表示決定抽選に当選したときに保留表示を表示しているが、特定条件を複数種類設けることも可能である。この場合に、成立した特定条件の種類に応じた確率で保留個数抽選や表示色決定抽選を実行する。これにより、遊技者の遊技への期待感を持続させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 8 6 】

[変化演出実行処理]

20

次に、タイマ割込処理 (サブ) 内で実行する変化演出実行処理の制御内容について説明する。

【 0 1 8 7 】

図 25 に示すように、変化演出実行処理では、サブ制御部 91 は、まず、内部当選コマンドをメイン制御部 41 から受信したか否かを判定する (S c 1)。内部当選コマンドを受信していない場合 (S c 1 で N) には処理を終了する。

【 0 1 8 8 】

内部当選コマンドを受信した場合 (S c 1 で Y) には、保留表示が 1 個でも表示されているか否かを判定する (S c 2)。保留表示が表示されていない場合 (S c 2 で N) には、処理を終了する。

30

【 0 1 8 9 】

一方、保留表示が表示されている場合 (S c 2 で Y) には、チェリーまたはスイカに当選したか否かを判定し (S c 3)、チェリーまたはスイカに当選していない場合 (S c 3 で N) には、処理を終了する。

【 0 1 9 0 】

一方、チェリーまたはスイカに当選した場合 (S c 3 で Y) には、フリーズ抽選の結果を示すフリーズ当選コマンドをメイン制御部 41 から受信したか否かを判定する (S c 4)。フリーズ当選コマンドを受信していない場合 (S b 4 で N) には、処理を終了する。

【 0 1 9 1 】

一方、フリーズ当選コマンドを受信した場合 (S b 4 で Y) には、表示されている保留表示のうち、最も有利度 (A T 抽選の期待度) の高い保留表示、あるいは全てが同じ有利度の場合には最後に無効化される保留表示 (最後まで残る保留表示) を特定する (S c 5)。すなわち、サブ制御部 91 は、表示されている保留表示で最も期待度の高い色 (たとえば、赤、赤が無ければ緑) の保留表示を特定するか、あるいは、全ての保留表示が同じ色であれば、最後まで残って遊技者に視認可能な保留表示を特定する。

40

【 0 1 9 2 】

サブ制御部 91 は、変化演出決定抽選を実行する (S c 6)。変化演出決定抽選では、変化演出を実行するか否か、および実行する場合には 1 段階上に期待度の高い色に変更するか、あるいは 2 段階上に期待度の高い色に変更するかが決定される。

【 0 1 9 3 】

50

ここで、図26は、変化演出決定抽選テーブルを説明するための図である。変化演出決定抽選テーブルにおいては、ショートフリーズおよびロングフリーズのうちのいずれが実行されるか、さらに、実行されるフリーズがスイカ、弱チェリー、および強チェリーのうちのいずれが当選したときに実行が決定されたかに応じて当選確率を異ならせている。

【0194】

図26に示すように、ショートフリーズが実行される場合、スイカに当選したときには、90%の当選確率で変化演出を実行しないことに決定され、10%の当選確率で1段階変化させる変化演出を実行することに決定される。また、弱チェリーに当選したときには、80%の当選確率で変化演出を実行しないことに決定され、20%の当選確率で1段階変化させる変化演出を実行することに決定される。また、強チェリーに当選したときには、70%の当選確率で変化演出を実行しないことに決定され、25%の当選確率で1段階変化させる変化演出を実行することに決定され、5%の当選確率で2段階変化させる変化演出を実行することに決定される。

10

【0195】

ロングフリーズが実行される場合、スイカに当選したときには、60%の当選確率で変化演出を実行しないことに決定され、30%の当選確率で1段階変化させる変化演出を実行することに決定され、10%の当選確率で2段階変化させる変化演出を実行することに決定される。また、弱チェリーに当選したときには、50%の当選確率で変化演出を実行しないことに決定され、30%の当選確率で1段階変化させる変化演出を実行することに決定され、20%の当選確率で2段階変化させる変化演出を実行することに決定される。また、強チェリーに当選したときには、40%の当選確率で変化演出を実行しないことに決定され、30%の当選確率で1段階変化させる変化演出を実行することに決定され、30%の当選確率で2段階変化させる変化演出を実行することに決定される。

20

【0196】

このように、チェリーやスイカに当選したときに、保留表示の色をより高い有利度を示唆する色に変化させる変化演出が実行されることがあるため、遊技者の有利度が高まる変化演出の実行契機となるチェリーやスイカの当選に注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。そして、遊技者は、変化演出が実行されたときにはチェリーやスイカに当選しているため、チェリーやスイカの当選によってAT抽選が実行されたことを期待することができる。

30

【0197】

また、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの各々が、当選した役に対応する入賞図柄を入賞ラインLN上に停止させる適正なタイミングで操作されなければ入賞させることができないチェリーやスイカが当選したときに、変化演出が実行される。このため、遊技者は、変化演出の実行契機に注目しながらもストップスイッチ8L, 8C, 8Rを上手く操作しなければならず、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作することについて遊技者がより介入することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0198】

また、強チェリー、弱チェリー、スイカの順に変化演出が実行される確率が高く、かつ強チェリー、弱チェリー、スイカの順に1段階変化よりも2段階変化される確率が高くなっている。このため、当選した役の種類に注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。そして、遊技者は、変化演出が実行されたときには、弱チェリーやスイカよりも強チェリーに当選したことを期待でき、その結果、AT抽選においてナビストックが付与される確率が最も高く、かつ最も多くのナビストックが付与されることを期待することができる。さらに、遊技者は、2段階の変化演出が実行されたときには、弱チェリーやスイカよりも強チェリーに当選したことを期待でき、その結果、AT抽選においてナビストックが付与される確率が最も高く、かつ最も多くのナビストックが付与されることを期待することができる。

40

【0199】

また、遊技の進行を遅延させるフリーズが実行されるときに、保留表示の色をより高い

50

有利度を示唆する色に変化させる変化演出が実行されることがある。さらに、ショートフリーズおよびロングフリーズのいずれが実行されるときでも変化演出が実行されることがある。このため、遊技者の有利度が高まる変化演出の実行契機となるフリーズが実行されることに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 0 0 】

また、ロングフリーズが実行されるときには、ショートフリーズが実行されるときよりも、変化演出が実行される確率が高く、かつ1段階変化よりも2段階変化される確率が高くなっている。このため、実行されるフリーズの種類に注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 0 1 】

図 25 に戻り、サブ制御部 9 1 は、変化演出決定抽選に当選したか否かを判定する (S c 7)。変化演出決定抽選に当選していない場合 (S c 7 で N) には、処理を終了する。

【 0 2 0 2 】

一方、変化演出決定抽選に当選した場合 (S c 7 で Y) には、液晶表示器 5 1 の表示領域において操作連動演出を実行予定か否かを判定する (S c 8)。

【 0 2 0 3 】

操作連動演出とは、遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて進行する演出であり、かつチェリーやスイカといった A T 抽選が実行される条件となる役当選を示唆する演出である。ここで、遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて進行する演出とは、いずれかのストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたことを契機として進行する演出であり、本実施の形態の場合、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されるごとに演出が進行する。

【 0 2 0 4 】

また、本実施の形態においては、操作連動演出とは異なり、遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に関わらず進行する演出であり、かつチェリーやスイカといった A T 抽選が実行される条件となる役当選を示唆する演出である非操作連動演出が行われることがある。ここで、遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に関わらず進行する演出とは、いずれかのストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたことによっても進行しない演出であり、本実施の形態の場合、いずれかのストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作される前から演出が行われ、その後、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されても演出は進行しない。

【 0 2 0 5 】

サブ制御部 9 1 は、チェリーやスイカが当選したときには、操作連動演出および非操作連動演出のいずれかを実行するか否かを決定し、さらに、実行する場合には、操作連動演出および非操作連動演出のいずれを実行するかを決定する連動演出決定抽選を実行する。サブ制御部 9 1 は、操作連動演出を実行する場合には、操作連動演出フラグを R A M 9 1 c にセットする一方で、非操作連動演出を実行する場合には、非操作連動演出フラグを R A M 9 1 c にセットする。

【 0 2 0 6 】

操作連動演出を実行予定の場合、すなわち、操作連動演出フラグがセットされている場合には、変化演出 B フラグを R A M 9 1 c にセットする (S c 9)。非操作連動演出を実行予定の場合、すなわち、非操作連動演出フラグがセットされている場合には、変化演出 A フラグを R A M 9 1 c にセットする (S c 1 0)。S c 9 , S c 1 0 の後、サブ制御部 9 1 は、処理を終了する。変化演出フラグがセットされると、変化演出フラグがセットされたゲーム、あるいはそれ以降のゲームにおいて変化演出が実行される。

【 0 2 0 7 】

ここで、本実施の形態においては、変化演出として、変化演出 A と変化演出 B とが設けられている。変化演出 A は、保留表示器 6 0 の表示領域において、遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて進行する演出である。ここで、遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて進行する演出とは、いずれかのストップ

10

20

30

40

50

スイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたことを契機として進行する演出であり、本実施の形態の場合、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されるごとに演出が進行する。

【 0 2 0 8 】

変化演出 B は、保留表示器 6 0 の表示領域において、遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に関わらず進行する演出である。ここで、遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に関わらず進行する演出とは、いずれのストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたことによっても進行しない演出であり、本実施の形態の場合、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されることとは関係なく、変化演出が行われるゲームの中のいずれかのタイミングで行われる。

【 0 2 0 9 】

このように、液晶表示器 5 1 の表示領域において遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて進行する操作連動演出が実行されるときには、保留表示器 6 0 の表示領域において遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に関わらず進行する変化演出 B が実行される。一方、液晶表示器 5 1 の表示領域において遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に関わらず進行する非操作連動演出が実行されるときには、保留表示器 6 0 の表示領域において遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて進行する変化演出 A が実行される。

【 0 2 1 0 】

[演出選択処理]

次に、タイマ割込処理 (サブ) 内で実行する演出選択処理の制御内容について説明する。

【 0 2 1 1 】

図 2 7 に示すように、演出選択処理では、サブ制御部 9 1 は、まず、表示中の保留表示のいずれか (表示されている保留表示が 1 個の場合には当該保留表示) に対応付けされた無効化対象ゲームか否かを判定する (S h 1)。無効化対象ゲームでは、当該無効化対象ゲームに対応付けされた保留表示を 1 個無効化する。無効化対象ゲームでない場合 (S h 1 で N) には処理を終了する。

【 0 2 1 2 】

無効化対象ゲームである場合 (S h 1 で Y) には、内部当選コマンドをメイン制御部 4 1 から受信したか否かを判定する (S h 2)。内部当選コマンドを受信していない場合 (S h 2 で N) には処理を終了する。

【 0 2 1 3 】

内部当選コマンドを受信した場合 (S h 2 で Y) には、無効化する保留表示の色と、内部当選コマンドから識別した内部抽選の結果とに基づいて演出の態様を選択する (S h 3)。演出態様の選択が終了すると、演出を実行することを示す演出フラグを R A M 9 1 c にセットする (S h 4)。演出フラグには、演出決定抽選で決定した演出態様を示すデータも付加される。サブ制御部 9 1 は、演出フラグがセットされているときに演出を実行するとともに、演出フラグに付加された態様の演出を実行する。演出の実行が終了した後は演出フラグをクリアする。

【 0 2 1 4 】

[演出態様の選択で用いる演出選択テーブル]

次に、演出態様の選択で用いる演出選択テーブルについて説明する。

【 0 2 1 5 】

図 2 8 に示すように、演出態様の選択を行うときには、内部抽選の結果がハズレ (いずれの内部抽選役にも当選しなかったとき) で保留表示の色が青である場合には演出 A が選択される。内部抽選の結果がリプレイ (通常リプレイ、リプレイ G R 1 ~ 6、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3、リプレイ G R 2 1 ~ 2 6 のいずれか) で保留表示の色が青である場合には演出 A が選択される。内部抽選の結果がベル (左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 のいずれか) で保留表示の色が青である場合には演出 B が選択される。内部抽選の結果がチェリー (強チェリー、弱チェリーのいずれか) で保留表示の色が青である場合には演

10

20

30

40

50

出 C が選択される。

【 0 2 1 6 】

また、内部抽選の結果がハズレで保留表示の色が緑である場合には演出 A が選択される。内部抽選の結果がリプレイで保留表示の色が緑である場合には演出 B が選択される。内部抽選の結果がベルで保留表示の色が緑である場合には演出 C が選択される。内部抽選の結果がチェリーで保留表示の色が緑である場合には演出 C が選択される。

【 0 2 1 7 】

また、内部抽選の結果がハズレで保留表示の色が赤である場合には演出 B が選択される。内部抽選の結果がリプレイで保留表示の色が赤である場合には演出 C が選択される。内部抽選の結果がベルで保留表示の色が赤である場合には演出 C が選択される。内部抽選の結果がチェリーで保留表示の色が赤である場合には演出 D が選択される。

10

【 0 2 1 8 】

なお、本実施形態ではボーナスに当選したか否かによってテーブルを区別していないが、ボーナスの当選の有無、さらには、当選した B B か R B かによって選択される演出の態様が変化するように演出選択テーブルを複数種類設けることも可能である。これにより、遊技者の期待感を持続させ、遊技への興趣を向上させることができる。

【 0 2 1 9 】

このように、無効化した保留表示の態様と内部抽選の抽選結果に応じて演出の態様を決定するため、ゲームの結果に対する遊技者の注目を集め、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 2 2 0 】

さらに、期待度の高い保留表示の色のとくに期待度の低い演出の実行を制限する。本実施の形態においては、保留表示の色が赤のときは演出 A が選択されない。これにより、遊技を進行させて演出をキャンセルすることを希望する遊技者に対しても必要な情報を与えることができる。

【 0 2 2 1 】

[具体例]

次に、本発明の具体例について説明する。

【 0 2 2 2 】

まず、図 2 9 を参照しながら、保留表示を無効化するときにおける A T 抽選を結果報知する演出の選択について説明する。

30

【 0 2 2 3 】

図 2 9 に示すように、内部抽選でスイカに当選して保留表示決定抽選に当選すると、液晶表示器 5 1 から保留表示 2 0 0 ~ 2 0 2 が表示される。図 2 6 の例では、3 個の保留表示を表示し、保留表示の色は 1 個目が「青」、2 個目が「青」、3 個目が「赤」になっている。

【 0 2 2 4 】

この状態で、1 個目の保留表示 2 0 0 に対応する次ゲーム (図中「 1 G 目」) が行われたときに 1 個目の保留表示 2 0 0 を無効化する (保留表示がアクティブ保留表示領域 6 0 f に移動し、アクティブ保留表示領域 6 0 f に表示された保留表示を消化する) 。そして、無効化された保留表示 2 0 0 の色と内部抽選の抽選結果に基づいて、図 2 8 に示す演出選択テーブルを用いて演出の態様を選択する。このとき、内部抽選でリプレイに当選した場合には保留表示 2 0 0 の色が青であることに基づいて演出 A を選択する。そして、演出 A を実行する。また、演出の結果として A T 抽選に当選した可能性を報知する。

40

【 0 2 2 5 】

次に、2 個目の保留表示 2 0 1 に対応する次ゲーム (図中「 2 G 目」) が行われたときに 2 個目の保留表示 2 0 1 を無効化する。そして、無効化された保留表示 2 0 1 の色と内部抽選の抽選結果に基づいて、図 2 8 に示す演出選択テーブルを用いて演出の態様を選択する。このとき、内部抽選でハズレになった場合には保留表示 2 0 1 の色が青であることに基づいて演出 A を選択する。そして、演出 A を実行する。また、演出の結果として A T

50

抽選に当選した可能性を報知する。

【0226】

次に、3個目の保留表示202に対応する次ゲーム(図中「3G目」)が行われたときに3個目の保留表示202を無効化する。そして、無効化された保留表示202の色と内部抽選の抽選結果に基づいて、図28に示す演出選択テーブルを用いて演出の態様を選択する。このとき、内部抽選でチェリーに当選した場合には保留表示202の色が赤であることに基いて演出Dを選択する。そして、演出Dを実行する。また、演出の結果としてAT抽選に当選した可能性を報知する。

【0227】

次に、図30を参照しながら、保留表示を表示してから、変化演出が実行され、さらに保留表示を無効化したときにAT抽選の結果を報知する演出が実行されるまでの一例について説明する。

10

【0228】

図30(a)に示すように、保留表示器60の表示領域には何らの保留表示も表示されていない。

【0229】

図30(b)に示すように、たとえば、スイカ当選したときには、AT抽選が行われ、その結果に基づき保留表示決定抽選が行われる。そして、保留表示決定抽選で当選すると、保留個数抽選、潜伏ゲーム数抽選、および保留色決定抽選が行われる。この例では、潜伏ゲーム数抽選において0ゲームに決定されたため、スイカ当選したゲームで保留表示が表示される。このとき、保留個数抽選においては、4個に決定されている。さらに、保留色決定抽選においては、1個目の保留表示(第1保留表示領域60aに表示される保留表示)が青色に決定され、2個目の保留表示(第2保留表示領域60bに表示される保留表示)が青色に決定され、3個目の保留表示(第3保留表示領域60cに表示される保留表示)が緑色に決定され、4個目の保留表示(第4保留表示領域60dに表示される保留表示)が青色に決定されている。

20

【0230】

このように、第1保留表示領域60a、第2保留表示領域60b、第3保留表示領域60c、および第4保留表示領域60dの全てを用いて保留表示が表示されたときには、全ての保留表示領域を用いなかったときよりも、AT当選を遊技者に期待させることができる。また、3個目の保留表示は緑色であるのに対して、その他の保留表示は青色であるため、3個目の保留表示を無効化したときにAT当選が報知されることを遊技者に期待させることができる。

30

【0231】

図30(c)に示すように、次のゲームの開始時では、1個目の保留表示がアクティブ保留表示領域60fに移動する。

【0232】

図30(d)に示すように、アクティブ保留表示領域60fに表示された保留表示が無効化すると、演出選択処理で選択された演出によってAT抽選の結果が報知される。この例では、1個目の保留表示を無効化したことによってAT当選しなかったことが報知される。たとえば、AT抽選に当選した可能性が0%であることを示す「残念」の文字画像が表示される。

40

【0233】

図30(e)に示すように、次のゲームの開始時では、2個目の保留表示がアクティブ保留表示領域60fに移動する。

【0234】

図30(f)に示すように、たとえば、チェリー当選し、かつフリーズ抽選で当選したときには、変化演出決定抽選が行われる。変化演出決定抽選において、1段階変化あるいは2段階変化することに決定されると、最も有利度(AT抽選の期待度)の高い3個目の保留表示に対して変化演出を決定するように変化演出フラグがセットされる。そして、変

50

化演出フラグがセットされていることに基づき、3個目の保留表示が緑色から赤色に変化する。なお、変化演出決定抽選で2段階変化することに決定された場合でも、3個目の保留表示はすでに緑色であるため、最も有利度の高い赤色までは1段階しか変化しない。3個目の保留表示が変化するときには、変化演出として、3個目の保留表示に対して雲から稲妻が放出される画像が表示される。

【0235】

このように、変化演出が実行されて保留表示が変化したときには、保留表示が変化しなかったときよりも、AT抽選が実行されたこと（またはナビストックが付与されること）に対して、遊技者に期待させることができる。

【0236】

その後、図30(g)に示すように、次のゲームの開始時では、赤色に変化した3個目の保留表示がアクティブ保留表示領域60fに移動する。

【0237】

図30(h)に示すように、アクティブ保留表示領域60fに表示された保留表示が無効化すると、演出選択処理で選択された演出によってAT抽選の結果が報知される。この例では、3個目の保留表示を無効化したことによってAT当選したことが報知される。たとえば、AT抽選に当選した可能性が100%であることを示す「大当たり」の文字画像が表示される。

【0238】

以上のように、チェリーやスイカに当選したときに、保留表示の色をより高い有利度を示唆する色に変化させる変化演出が実行されることがあるため、遊技者の有利度が高まる変化演出の実行契機となるチェリーやスイカの当選に注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【0239】

また、遊技の進行を遅延させるフリーズが実行されるときに、保留表示の色をより高い有利度を示唆する色に変化させる変化演出が実行されることがあるため、遊技者の有利度が高まる変化演出の実行契機となるフリーズが実行されることに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【0240】

次に、図31を参照しながら、アクティブ保留表示領域60fに保留表示が移動した後、所定ゲーム数に亘って連続演出が実行され、その後、AT抽選の結果を報知する演出が実行されるまでの一例について説明する。

【0241】

図31(a)に示すように、すでに1個目および2個目の保留表示が無効化された後では、3個目の保留表示として緑色の保留表示が第3保留表示領域60cに表示され、4個目の保留表示として青色の保留表示が第4保留表示領域60cに表示されている。

【0242】

図31(b)に示すように、次のゲームの開始時では、3個目の保留表示がアクティブ保留表示領域60fに移動する。

【0243】

図31(c)に示すように、たとえば、チェリー当選し、かつフリーズ抽選で当選したときには、変化演出決定抽選が行われる。変化演出決定抽選において、1段階変化あるいは2段階変化することに決定されると、最も有利度(AT抽選の期待度)の高い3個目の保留表示(アクティブ保留表示領域60fに表示された保留表示)に対して変化演出を実行するように変化演出フラグがセットされる。また、チェリー当選したときには、連動演出決定抽選が行われる。連動演出決定抽選において、操作連動演出および非操作連動演出のいずれかを実行することに決定されると、操作連動演出フラグ(あるいは非操作連動演出フラグ)がセットされる。操作連動演出フラグがセットされることによって、チェリー図柄を示す画像が液晶表示器51に表示される。これにより、チェリー当選していることを遊技者に示唆することができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 4 】

図 3 1 (d) に示すように、全てのリールが停止したときには、「発展」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。これにより、何かしら有利な事象が起こるのではないかと遊技者に期待させることができる。

【 0 2 4 5 】

図 3 1 (e) に示すように、アクティブ保留表示領域 6 0 f に緑色の保留表示が表示されたままの状態でのゲームが開始すると、味方キャラクターと敵キャラクターとのバトル演出の画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 2 4 6 】

さらに、図 3 1 (f) に示すように、次のゲームが開始した以降でも、バトル演出の画像が継続して液晶表示器 5 1 に表示される。さらに、変化演出フラグがセットされていることに基づき、保留表示器 6 0 において、3 個目の保留表示が緑色から赤色に変化する。このとき、変化演出として、3 個目の保留表示に対して雲から稲妻が放出される画像が保留表示器 6 0 に表示される。

10

【 0 2 4 7 】

図 3 1 (g) に示すように、アクティブ保留表示領域 6 0 f に表示された保留表示が無効化すると、演出選択処理で選択された演出によって A T 抽選の結果が報知される。この例では、3 個目の保留表示を無効化したことによって A T 当選したことが報知される。

【 0 2 4 8 】

以上のように、複数ゲームに亘って連続して行われるバトル演出の実行中においても変化演出が実行されることがあるため、バトル演出の実行中においても変化演出が実行されることに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 2 4 9 】

次に、図 3 2 を参照しながら、変化演出と操作連動演出（または非操作連動演出）との関係について説明する。

【 0 2 5 0 】

まず、図 3 2 (A) を参照しながら、チェリー当選したことを示唆し、かつ遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に関わらず進行する非操作連動演出が実行された場合の変化演出の一例について説明する。

【 0 2 5 1 】

図 3 2 (A) の (a) に示すように、すでに 1 個目および 2 個目の保留表示が無効化された後では、3 個目の保留表示として緑色の保留表示が第 3 保留表示領域 6 0 c に表示され、4 個目の保留表示として青色の保留表示が第 4 保留表示領域 6 0 c に表示されている。たとえば、チェリー当選し、かつフリーズ抽選で当選したときには、変化演出決定抽選が行われる。変化演出決定抽選において、1 段階変化あるいは 2 段階変化することに決定されると、最も有利度（A T 抽選の期待度）の高い 3 個目の保留表示に対して変化演出を実行するように変化演出フラグがセットされる。ここで、チェリー当選したときの連動演出決定抽選において、非操作連動演出を実行することに決定されると、非操作連動演出フラグがセットされるため、変化演出 A フラグがセットされる。非操作連動演出フラグがセットされることによって、ストップスイッチの操作前からチェリー図柄を示す画像が液晶表示器 5 1 に表示される。これにより、チェリー当選していることを遊技者に確定的に認識させることができる。

30

40

【 0 2 5 2 】

図 3 2 (A) の (b) に示すように、遊技者がストップスイッチを操作することでリールを第 1 停止したときには、保留表示器 6 0 の表示領域において雲の画像が表示される。なお、非操作連動演出に対応するチェリー図柄を示す画像は液晶表示器 5 1 に表示されたままである。

【 0 2 5 3 】

図 3 2 (A) の (c) に示すように、遊技者がストップスイッチを操作することでリールを第 2 停止したときには、保留表示器 6 0 の表示領域において雲から稲妻が放出される

50

画像が表示される。なお、非操作連動演出に対応するチェリー図柄を示す画像は液晶表示器 5 1 に表示されたままである。

【 0 2 5 4 】

図 3 2 (A) の (d) に示すように、遊技者がストップスイッチを操作することでリールを第 3 停止したときには、保留表示器 6 0 の表示領域において雲から放出された稲妻が 3 個目の保留表示まで伸びる画像が表示され、さらに、3 個目の保留表示が緑色から赤色に変化する。なお、非操作連動演出に対応するチェリー図柄を示す画像は液晶表示器 5 1 に表示されたままである。

【 0 2 5 5 】

次に、図 3 2 (B) を参照しながら、チェリー当選したことを示唆し、かつ遊技者によるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて進行する操作連動演出が実行された場合の変化演出の一例について説明する。

【 0 2 5 6 】

図 3 2 (B) の (a) に示すように、すでに 1 個目および 2 個目の保留表示が無効化された後では、3 個目の保留表示として緑色の保留表示が第 3 保留表示領域 6 0 c に表示され、4 個目の保留表示として青色の保留表示が第 4 保留表示領域 6 0 c に表示されている。たとえば、チェリー当選し、かつフリーズ抽選で当選したときには、変化演出決定抽選が行われる。変化演出決定抽選において、1 段階変化あるいは 2 段階変化することに決定されると、最も有利度 (A T 抽選の期待度) の高い 3 個目の保留表示に対して変化演出を実行するように変化演出フラグがセットされる。ここで、チェリー当選したときの連動演出決定抽選において、操作連動演出を実行することに決定されると、操作連動演出フラグがセットされるため、変化演出 B フラグがセットされる。操作連動演出フラグがセットされることによって、ストップスイッチの操作前に「 ? 」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。これにより、何らかの事象が発生していることを遊技者に示唆することができる。

【 0 2 5 7 】

図 3 2 (B) の (b) に示すように、遊技者がストップスイッチを操作することでリールを第 1 停止したときには、「チェ ? 」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。これにより、チェリー当選しているのではないかと遊技者に思わせることができる。なお、変化演出は未だ実行されていない。

【 0 2 5 8 】

図 3 2 (B) の (c) に示すように、遊技者がストップスイッチを操作することでリールを第 2 停止したときには、チェリー図柄を示す小さい画像とともに、「チェリー ? 」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。これにより、チェリー当選しているのではないかと強く遊技者に思わせることができる。なお、変化演出は未だ実行されていない。

【 0 2 5 9 】

図 3 2 (B) の (d) に示すように、遊技者がストップスイッチを操作することでリールを第 3 停止したときには、チェリー図柄を示す大きい画像とともに、「チェリー !! 」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。これにより、チェリー当選していることを遊技者に確定的に認識させることができる。ここで、ようやく保留表示器 6 0 の表示領域において雲から稲妻が放出される画像が表示され、3 個目の保留表示が緑色から赤色に変化する。

【 0 2 6 0 】

このように、変化演出が実行される保留表示器 6 0 の表示領域とは異なる液晶表示器 5 1 の表示領域において実行されるチェリーやスイカの当選を示唆する演出がストップスイッチの操作に応じて進行する操作連動演出であれば、変化演出がストップスイッチの操作に関わらず進行する変化演出 B となり、チェリーやスイカの当選を示唆する演出がストップスイッチの操作に関わらず進行する非操作連動演出であれば、変化演出がストップスイッチの操作に応じて進行する変化演出 A となる。このため、遊技者の有利度が高まる変化演出がチェリーやスイカの当選を示唆する演出によって阻害されてしまうことを防止でき

10

20

30

40

50

る。

【0261】

また、変化演出とチェリーやスイカの当選を示唆する演出とが、互いに別の表示装置が有する表示領域で行われるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0262】

[変形例]

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

【0263】

[保留表示の態様が異なる変形例]

次に、図33を参照しながら、保留表示の態様が異なる変形例について説明する。この変形例では、保留表示の態様が上記実施形態と異なり、1個の保留表示を無効化するまでに複数のゲーム数を要する例である。

【0264】

図33に示すように、すごろくをモチーフにした画像400が表示されている。そして、すごろくは4マスで構成されゲームが消化されるたびにキャラクタ401がすごろく上を1マスずつ進んでいく。

【0265】

具体的には、1ゲーム目(1G目)がスタート地点となり、キャラクタ401は「S T A R T」のマスに位置する。そして、2ゲーム目(2G目)、3ゲーム目(3G目)と消化されるにつれてキャラクタ401が進んでいく。4ゲーム目(4G目)にはキャラクタ401がゴール地点に到達し、キャラクタ401は「G O A L」のマスに移動する。ここで、ゴール地点のマスの色がA T抽選に対する当選期待度に応じて複数種類の色から選択されている。そして、ゴール地点のマスの色と内部抽選の結果に基づいて演出の態様を決定する。

【0266】

[保留表示について]

本実施の形態においては、複数の保留表示を一度に表示し、1ゲームを消化するごとに保留表示を1個ずつ無効化するものであったが、これに限らない。たとえば、所定条件が成立したことを契機として保留表示を順次追加していくものであってもよい。

【0267】

たとえば、A T抽選が行われるごとに保留表示を1個追加するものであってもよい。また、A T抽選が実行される条件となる役に当選するごとに保留表示を1個追加するものであってもよい。また、1ゲームを消化するごとに保留表示を1個追加するものであってもよい。また、フリーズを実行するごとに保留表示を1個追加するものであってもよい。また、チェリーやスイカのように、ストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rの各々が、当選したチェリーやスイカに対応する入賞図柄を入賞ラインL N上に停止させる適正なタイミングで操作されないと入賞しない役に限らず、押し順ベルのように、当選した押し順ベルの種類に応じた押し順でストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rを操作しないと中段ベルのような有利な役(たとえば、払出枚数の多い役)を入賞させることができない役に当選したことを契機として保留表示を追加するものであってもよい。あるいは、押し順リブのように、当選した押し順リブの種類に応じた押し順でストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rを操作しないと昇格リプレイや特殊リプレイのような有利な役(たとえば、有利な状態に制御する役や有利な状態を維持する役)を入賞させることができない役に当選したことを契機として保留表示を追加するものであってもよい。その他、いずれの条件が成立するごとに保留表示を1個追加するものであってもよい。

【0268】

さらに、所定条件が成立するごとに保留表示を1個追加するものに限らず、所定条件が所定回数成立するごとに保留表示を1個追加するものであってもよい。たとえば、A T抽

10

20

30

40

50

選が2回行われるごとに保留表示を1個追加するものであってもよい。

【0269】

また、保留表示を1個ずつ無効化するものに限らず、保留表示を複数個ずつ無効化するものであってもよい。

【0270】

また、図34に示すようにして、保留表示を用いた演出を行ってもよい。図34に示すように、内部抽選の結果に関わらず液晶表示器51から保留表示500～502が3個表示される。図34の例では、保留表示の色は1個目の保留表示500が「青」、2個目の保留表示501が「赤」、3個目の保留表示502が「赤」になっている。

【0271】

この状態で、1ゲーム目(図中「1G目」)が行われたときに1個目の「青」の保留表示500を無効化する。そして、無効化とともに保留表示503を1個追加する。図中の例では追加された保留表示503の色は「赤」である。そして、無効化した保留表示500の色と内部抽選の抽選結果に基づいて、図28に示す演出選択テーブルを用いて演出の態様を選択する。

【0272】

次に、2ゲーム目(図中「2G目」)が行われたときに2個目の「青」の保留表示501を無効化する。そして、無効化とともに保留表示504を1個追加する。図中の例では追加された保留表示504の色は「緑」である。そして、無効化した保留表示501の色と内部抽選の抽選結果に基づいて、図28に示す演出選択テーブルを用いて演出の態様を選択する。

【0273】

次に、3ゲーム目(図中「3G目」)が行われたときに3個目の「赤」の保留表示502を無効化する。そして、無効化とともに保留表示505を1個追加する。図中の例では追加された保留表示505の色は「青」である。そして、無効化した保留表示502の色と内部抽選の抽選結果に基づいて、図28に示す演出選択テーブルを用いて演出の態様を選択する。

【0274】

以降、同様にゲームが消化されるたびに保留表示の無効化および追加が行われる。

また、以下のようにして、保留表示を用いた演出を行ってもよい。たとえば、AT抽選が実行される条件となる役に当選するごとに保留表示を1個追加する。このとき、保留表示の色は、AT当選の確率に応じて異ならせる。たとえば、AT当選の確率が高ければ赤色に表示し、AT当選の確率が低ければ青色に表示すればよい。そして、1ゲームを消化するごとに保留表示が順次無効化され、無効化された保留表示の色に基づきAT当選有無を報知する演出を実行する。たとえば、赤色の保留表示が無効化されたときにはAT当選の期待度の高い演出を実行し、AT当選していればAT当選していることを確定的に報知する一方で、AT当選していなければAT当選していないことを確定的に報知する。また、青色の保留表示が無効化されたときにはAT当選の期待度の低い演出を実行し、AT当選していればAT当選していることを確定的に報知する一方で、AT当選していなければAT当選していないことを確定的に報知する。さらに、上記のような例であっても、本実施の形態のように、表示中の保留表示に対して変化演出を実行してもよい。

【0275】

[保留表示の無効化について]

本実施の形態においては、保留表示が表示される前からAT当選しているか否かが予め決まっており、保留表示が無効化されたときには、有利な演出、すなわちAT当選を期待することができる演出が実行されることを遊技者に期待させ、さらに、AT当選が確定的に報知されることを遊技者に期待させるものであった。つまり、本実施の形態における保留表示は、その表示態様(たとえば、色)によって、AT当選を期待することができる演出の実行やAT当選の確定報知を遊技者に期待させるものであった。

【0276】

10

20

30

40

50

しかし、これに限らず、保留表示は、その表示態様（たとえば、色）によって、その他の事象を遊技者に期待させるものであってもよい。

【0277】

たとえば、保留表示を無効化したときにAT抽選が行われ、無効化された保留表示の色に応じて当該AT抽選の当選確率が異なるものであってもよい。

【0278】

図35は、AT抽選テーブルの変形例を示す説明図である。図35に示すように、無効化された保留表示が青色の場合、無効化されたときのゲームでスイカに当選したときには5%の当選確率でAT当選し、弱チェリーに当選したときには10%の当選確率でAT当選し、強チェリーに当選したときには15%の当選確率でAT当選し、その他の役に当選したときには1%の当選確率でAT当選してもよい。また、無効化された保留表示が緑色の場合、無効化されたときのゲームでスイカに当選したときには10%の当選確率でAT当選し、弱チェリーに当選したときには20%の当選確率でAT当選し、強チェリーに当選したときには30%の当選確率でAT当選し、その他の役に当選したときには5%の当選確率でAT当選してもよい。また、無効化された保留表示が赤色の場合、無効化されたときのゲームでスイカに当選したときには30%の当選確率でAT当選し、弱チェリーに当選したときには40%の当選確率でAT当選し、強チェリーに当選したときには50%の当選確率でAT当選し、無効化されたときのゲームでその他の役に当選したときには10%の当選確率でAT当選してもよい。

【0279】

このように、無効化された保留表示の色に応じてAT抽選の当選確率を異ならせれば、保留表示の色によって、無効化されたときに行われるAT抽選でAT当選することに対して遊技者に期待させることができる。つまり、この場合の保留表示は、その表示態様（たとえば、色）によって、無効化時に行われるAT抽選におけるAT当選を遊技者に期待させるものとなる。

【0280】

なお、図35の例では、無効化された保留表示の色に応じて当該AT抽選の当選確率を異ならせるものであったが、無効化された保留表示の色に応じて付与されるナビストック数の決定確率を異ならせるものであってもよい。

【0281】

[変化演出について]

本実施の形態においては、変化演出を実行するか否かを決定する変化演出決定抽選は、チェリーやスイカに当選し、かつフリーズが実行されるときに行われるものであったが、これに限らない。

【0282】

たとえば、フリーズが実行されるか否かに関わらず、チェリーやスイカに当選したときに変化演出が実行されるものであってもよい。また、チェリーやスイカに当選したか否かに関わらず、フリーズが実行されるときに変化演出が実行されるものであってもよい。

【0283】

また、チェリーやスイカのように、ストップスイッチ8L、8C、8Rの各々が、当選したチェリーやスイカに対応する入賞図柄を入賞ラインLN上に停止させる適正なタイミングで操作されないと入賞しない役に限らず、押し順ベルのように、当選した押し順ベルの種類に応じた押し順でストップスイッチ8L、8C、8Rを操作しないと中段ベルのような有利な役（たとえば、払出枚数の多い役）を入賞させることができない役に当選したときに変化演出が実行されるものであってもよい。あるいは、押し順リブのように、当選した押し順リブの種類に応じた押し順でストップスイッチ8L、8C、8Rを操作しないと昇格プレイや特殊プレイのような有利な役（たとえば、有利な状態に制御する役や有利な状態を維持する役）を入賞させることができない役に当選したときに変化演出が実行されるものであってもよい。その他、いずれの条件が成立しても変化演出が実行されるものであってもよい。

10

20

30

40

50

【0284】

さらに、変化演出決定抽選においては、A T抽選においてA T当選したか否かに応じて異なる確率で変化演出を実行するか否かを決定してもよい。たとえば、A T当選したときには、A T当選しなかったときよりも高い確率で変化演出を実行することに決定されてもよい。

【0285】

本実施の形態においては、A T抽選においてA T当選する確率が高く、かつ付与されるナビストックが多くなる確率が高い点で、スイカや弱チェリーよりも有利度の高い強チェリーを設け、強チェリーに当選したときには、スイカや弱チェリーに当選したときよりも、変化演出が実行する確率が高く、かつ2段階変化する確率が高くなっていた。しかし、有利度の異なる複数の役については、スイカや弱チェリー、および強チェリーに限らない。たとえば、上段ベルと、上段ベルよりもメダルの払出枚数が多い点で上段ベルよりも有利度の高い中段ベルとのいずれかに当選したときに変化演出決定抽選を実行してもよい。そして、中段ベルに当選したときには、上段ベルに当選したときよりも、変化演出が実行する確率が高く、かつ2段階変化する確率が高くなっているもよい。このように、変化演出決定抽選の実行契機となる有利度の異なる複数の役は、いずれの役を用いてもよく、その有利度の違いについても、いずれの点で有利度が異なってもよい。

【0286】

本実施の形態においては、青、緑、赤の3種類の中から保留表示の色が選択されるものであったが、色の種類は、3種類未満であってもよいし、4種類以上であってもよい。また、保留表示の色が4種類以上の場合には、1段階変化や2段階変化に加えて、3段階以上の段階で変化演出によって保留表示が変化するものであってもよい。また、上記のように3種類以外の色の中から保留表示の色が選択される場合においても、フリーズの種類や当選した役に応じて変化演出によって変化する段階を異ならせてもよい。

【0287】

本実施の形態においては、最も有利度(A T抽選の期待度)の高い保留表示、あるいは全てが同じ有利度の場合には最後に無効化される保留表示(最後まで残る保留表示)に対して変化演出を実行するものであったが、これに限らない。たとえば、表示された全ての保留表示に対して変化演出を実行するものであってもよいし、最初に無効化される保留表示に対して変化演出を実行するものであってもよいし、抽選によってランダムに決定された保留表示に対して変化演出を実行するものであってもよい。また、アクティブ保留表示領域60fに表示されている保留表示を優先して変化演出を実行するものであってもよい。

【0288】

また、保留表示の態様としては、色の変化に限らず、保留表示の大きさ、柄、形など他の態様を変化させるものであってもよい。さらに、保留表示の態様としては、無効化時に行われる演出の画像(たとえば、演出で登場するキャラクタ画像)や動画を表示し、変化演出によって、当該画像や動画を変更するものであってもよい。

【0289】

変化演出決定抽選は、サブ制御部91によって実行されていたが、これに限らない。たとえば、メイン制御部41によって変化演出決定抽選が実行され、その結果を示すコマンドをメイン制御部41からサブ制御部91に対して送信されるものであってもよい。

【0290】

本実施の形態においては、チェリーやスイカといった特定役に当選したことを条件に変化演出を実行可能である一方で、チェリーやスイカ以外の所定役(たとえば、ベルやリプレイなど)に当選しても変化演出を実行しないものであった。これにより、当選役の種類に応じて変化演出の実行可否が決まるため、当選役に注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。また、反対に、特定役に当選したときには変化演出を実行しない一方で、所定役に当選したときには変化演出を実行可能であってもよい。このようにしても、当選役の種類に応じて変化演出の実行可否が決まるため、当選役に注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0291】

また、チェリーやスイカといった特定役のように、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの各々が、当選した役に対応する入賞図柄を入賞ラインLN上に停止させる適正なタイミングで操作されなければ入賞させることができない役に当選したときに、変化演出を実行しない場合、遊技者は、変化演出の実行によってストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作に対する集中力が途切れてしまうことがなく、遊技の興趣を向上させることができるという効果を奏する。なお、特定役は、押し順ベルのように、当選した押し順ベルの種類に応じた押し順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作しないと中段ベルのような有利な役(たとえば、払出枚数の多い役)を入賞させることができない役であってもよいし、押し順リブのように、当選した押し順リブの種類に応じた押し順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作しないと昇格リプレイや特殊リプレイのような有利な役を入賞させることができない役(たとえば、有利な状態に制御する役や有利な状態を維持する役)であってもよい。

10

【0292】

本実施の形態においては、フリーズが実行されることを条件に変化演出を実行可能である一方で、フリーズが実行されないときには変化演出を実行しないものであった。これにより、フリーズが実行されるか否かに応じて変化演出の実行可否が決まるため、フリーズが実行されるか否かに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。また、反対に、フリーズが実行されるときには変化演出を実行しない一方で、フリーズが実行されないときには変化演出を実行可能であってもよい。このようにしても、フリーズが実行されるか否かに応じて変化演出の実行可否が決まるため、フリーズが実行されるか否かに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0293】

また、ショートフリーズおよびロングフリーズのいずれが実行されたときでも、変化演出を実行しないものであってもよい。このようにしても、フリーズが実行されるか否かに注目を集めて遊技の興趣を向上させることができる。

【0294】

[フリーズについて]

本実施の形態においては、フリーズを実行するか否かを決定するフリーズ抽選は、チェリーやスイカに当選したときに行われるものであったが、これに限らない。

30

【0295】

たとえば、チェリーやスイカのように、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの各々が、当選したチェリーやスイカに対応する入賞図柄を入賞ラインLN上に停止させる適正なタイミングで操作されないと入賞しない役に限らず、押し順ベルのように、当選した押し順ベルの種類に応じた押し順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作しないと中段ベルのような有利な役(たとえば、払出枚数の多い役)を入賞させることができない役に当選したときにフリーズが実行されるものであってもよい。あるいは、押し順リブのように、当選した押し順リブの種類に応じた押し順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作しないと昇格リプレイや特殊リプレイのような有利な役(たとえば、有利な状態に制御する役や有利な状態を維持する役)を入賞させることができない役に当選したときにフリーズが実行されるものであってもよい。その他、いずれの条件が成立してもフリーズが実行されるものであってもよい。

40

【0296】

本実施の形態においては、ショートフリーズおよびロングフリーズの2種類の中からフリーズの種類が選択されるものであったが、フリーズの種類は、3種類未満であってもよいし、4種類以上であってもよい。また、上記のように3種類以外のフリーズの中から選択される場合においても、フリーズの種類に応じて変化演出によって変化する段階を異ならせてもよい。

【0297】

本実施の形態においては、スタートスイッチ7が操作されたときにフリーズが実行され

50

てリールの回転開始が所定期間に亘り遅延するものであった。しかし、フリーズの実行タイミングは、スタートスイッチ7が操作されたときに限らず、第1停止後や第2停止後、あるいは全てのリールが停止して表示結果が導出された後であってもよく、1ゲーム内のいずれのタイミングであってもよい。また、フリーズは、変化演出の前に実行されるものに限らず、変化演出と同時にあるいは変化演出の後に実行されてもよい。なお、フリーズの実行によって変化演出が実行されることに対して遊技者を期待させる点では、フリーズは、変化演出の前に実行される方が好ましい。

【0298】

[操作連動演出について]

本実施の形態においては、操作連動演出や非操作連動演出によって、チェリーやスイカといったAT抽選が実行される条件となる役当選を示唆するものであったが、その他の事象を示唆するものであってもよい。

【0299】

たとえば、操作連動演出や非操作連動演出によって、AT当選やボーナス当選を示唆するものであってもよい。

【0300】

本実施の形態においては、遊技者によるストップスイッチの操作に関わらずチェリーやスイカの当選を示唆する演出を進行する非操作連動演出について、いずれかのストップスイッチが操作される前からチェリーやスイカの当選を示唆する演出が行われるものであった。しかし、非操作連動演出は、遊技者によるストップスイッチの操作に関わらず進行するものであれば、いずれの方法で進行するものであってもよい。たとえば、非操作連動演出は、時間の経過に応じてチェリーやスイカの当選を示唆する演出を段階的に進行するものであってもよい。また、非操作連動演出は、遊技者によるストップスイッチ以外のスイッチ（たとえば、演出用スイッチ56）の操作に応じてチェリーやスイカの当選を示唆する演出を段階的に進行するものであってもよい。

【0301】

同様に、遊技者によるストップスイッチの操作に関わらず保留表示を変化させる演出を進行する変化演出Bについては、遊技者によるストップスイッチの操作に関わらず進行するものであれば、いずれの方法で進行するものであってもよい。たとえば、変化演出Bは、時間の経過に応じて保留表示を変化させる演出を段階的に進行するものであってもよい。また、変化演出Bは、遊技者によるストップスイッチ以外のスイッチ（たとえば、演出用スイッチ56）の操作に応じて保留表示を変化させる演出を段階的に進行するものであってもよい。

【0302】

また、本実施の形態においては、チェリーやスイカの当選を示唆する演出がストップスイッチの操作に応じて進行する操作連動演出であれば、変化演出は、100%の確率でストップスイッチの操作に関わらず進行する変化演出Bとなり、チェリーやスイカの当選を示唆する演出がストップスイッチの操作に関わらず進行する非操作連動演出であれば、変化演出は、100%の確率でストップスイッチの操作に応じて進行する変化演出Aとなっていたが、これに限らない。たとえば、チェリーやスイカの当選を示唆する演出がストップスイッチの操作に応じて進行する操作連動演出であれば、変化演出は、変化演出Aよりも高い確率で変化演出Bとなり、チェリーやスイカの当選を示唆する演出がストップスイッチの操作に関わらず進行する非操作連動演出であれば、変化演出は、変化演出Bよりも高い確率で変化演出Aとなるものであってもよい。このようにすれば、遊技者の有利度が高まる変化演出がチェリーやスイカの当選を示唆する演出によって阻害されてしまうことを高い確率で防止できる。

【0303】

[AT抽選について]

本実施の形態においては、図22や図35に示す各種条件が成立したときにAT抽選が実行されるものであったが、その他の条件が成立したときにAT抽選が実行されるもので

10

20

30

40

50

あってもよい。

【0304】

また、表示されている保留表示の数に応じて、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合にはその個数を異ならせてもよい。たとえば、表示されている保留表示の数が多ければ多いほど、ナビストックを付与する確率が高く、かつ多くのナビストックが付与されるものであってもよい。

【0305】

[ボーナス確変状態について]

本実施の形態においては、いずれの遊技状態であっても、ボーナス(BB, RB)の当選確率は一律同じであった。しかし、これに限らず、ボーナスの当選確率が通常状態よりも高まるボーナス確変状態を設けてもよい。

10

【0306】

たとえば、本実施の形態であれば、さらにRT5を設け、RT5においては、その他の遊技状態(RT0~4)に比べてボーナス(BB, RB)の当選確率が高くなるものであってもよい。また、RT5に移行するか否かの移行抽選を実行するものであってもよい。さらに、保留表示は、その態様によって、移行抽選において当選しているか否かの結果、あるいは移行抽選において当選する期待度を示唆するものであってもよい。たとえば、保留表示が無効化されたときの態様に応じて、移行抽選における当選確率が決まるものであってもよい。

【0307】

20

[保留表示制御処理について]

上記実施形態では、チェリーやスイカに当選して保留表示決定抽選に当選したことを特定条件が成立した事実として保留表示を表示したが、他の特定条件が成立したときに保留表示を表示してもよい。たとえば、規定ゲーム数のゲームが行われたときに保留表示を表示することや、RTが移行するときに保留表示を表示することが挙げられる。

【0308】

上記実施形態では、特定条件が成立したときに保留表示を表示したが、特定条件を設けることなくゲームごとに保留表示を表示してもよい。

【0309】

上記実施形態では、保留表示の色を保留表示ごとに個別に決定したが、保留表示の個数に応じて各保留表示の色を割り振った表示色パターンを複数種類設けておき、この表示色パターンを決定することにより、一括して各保留表示の色を決定してもよい。

30

【0310】

上記実施形態では、特典が付与された可能性を報知するための保留表示のみを表示したが、特典が付与された可能性のない、換言すると特典が付与される契機になっていないときに擬似保留表示を表示してもよい。擬似保留表示は保留表示と見分けがつかない態様として表示する。これにより、遊技者の期待感を持続させ、遊技の興趣を向上させることができる。以下に、擬似保留表示を表示するときの例について説明する。

【0311】

たとえば、当選により特定条件成立となる抽選対象役と同時に当選しうる抽選対象役が当選したときに、当選により特定条件成立となる抽選対象役と同時に当選したか否かに関わらず、擬似保留表示を表示する。そして、擬似保留表示を無効化するゲームにおいて、擬似保留表示の表示態様と内部抽選の抽選結果に基づいて演出の態様を決定する。当選により特定条件成立となる抽選対象役に当選しているときは演出として期待度の高い演出を実行する。このように、当選により特定条件成立となる抽選対象役が当選しうる状況で擬似保留表示を表示するので、特典付与への遊技者の期待感を高めることができる。

40

【0312】

また、たとえば、RTの移行契機となる移行出目が導出されたときに擬似保留表示を表示する。そして、擬似保留表示を無効化するゲームにおいて演出を実行する。また、擬似保留表示の表示中は、当該ゲームにおいて、擬似保留表示の表示態様と当該ゲームにお

50

る導出結果（停止図柄）とに基づいて演出の態様を決定する。導出結果としては、有利な R T に移行する契機となる移行出目、不利な R T に移行する契機となる移行出目、R T を維持することとなる出目を挙げることができる。このように擬似保留表示を表示することにより、R T の移行によって特典付与の確率が高まるときは、特典付与への遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 3 1 3 】

上記実施形態では、予め複数の保留表示の色を決定したが、無効化のたびに保留表示の色（表示態様）を決定してもよい。

【 0 3 1 4 】

上記実施形態では、表示体として保留表示器 6 0 が表示する保留表示を例に挙げたが、他の表示体を適用してもよい。表示体として、たとえば、LED やランプなどが挙げられる。また、保留表示は、保留表示器 6 0 のように、液晶表示器 5 1 とは別の表示装置の表示領域に表示されるものに限らず、液晶表示器 5 1 の表示領域に表示されてもよい。

【 0 3 1 5 】

[特典について]

上記実施形態では、保留表示によって遊技者に期待させる特典として、A T（ナビストック）を例に挙げたが、他の特典を適用してもよい。たとえば、ボーナスや R T など遊技者にとって有利な有利状態へ移行させることが可能となる権利（有利状態を発生するか否かを決定する抽選に当選すること、有利状態へ移行する入賞が許容されることなど）が付与された可能性、遊技者にとって有利な操作態様が報知される権利が付与された可能性、遊技用価値が付与される期待値が高い遊技状態に制御される権利が付与された可能性、現在の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態か否かが報知される権利が付与された可能性、A T の上乘せゲーム数など有利状態に制御される期間（固定ゲーム数、終了条件によって変動するゲーム数の平均値など）に移行する可能性など、遊技者にとって直接的な有利な特典、遊技者にとって直接的に有利ではないが、たとえば、インターネット上で特典を得るための条件となるなど、遊技者にとって間接的に有利な特典を適用してもよい。

【 0 3 1 6 】

また、ナビストックが付与される確率が通常よりも高まる高確率ゾーンに移行するか否かを決定する高確率ゾーン抽選を実行し、当該高確率ゾーン抽選において当選することに対して、保留表示の態様によって遊技者に期待させるものであってもよい。

【 0 3 1 7 】

上記実施形態では、遊技者にとって有利な特典（A T）に関する制御をメイン制御部 4 1 が行う構成であるが、遊技者にとって有利な特典に関する制御の一部または全部をサブ制御部 9 1 が行う構成としてもよい。

【 0 3 1 8 】

[時間カウンタ更新処理]

次に、図 3 6 を参照しながら、メイン制御部 4 1 が実行する時間カウンタ更新処理について説明する。複数種類のタイマカウンタ値が格納される領域が R A M 4 1 c の所定の規則で連続するアドレスが割り当てられた領域に設定されるとともに、指定アドレスに格納されたタイマ値を更新する処理を、現在の指定アドレスに対して定数を加算することで複数種類のタイマカウンタ値が格納された領域に対する指定アドレスを変更しながら繰り返し実行することにより複数種類のタイマ値を更新する。

【 0 3 1 9 】

図 3 6 は、時間カウンタ更新処理の制御内容を示すフローチャートである。時間カウンタ更新処理は、メイン制御部 4 1 が一定間隔（約 0 . 5 6 m s の間隔）で基本処理（主にメイン処理）に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）内で実行される。なお、タイマ割込処理（メイン）とは、タイマ回路 5 0 9 のカウントに応じて発生する割込により実行される処理であり、タイマ割込処理（メイン）のプログラムが格納されたアドレスは、ベクタテーブルのタイマ割込に対応する値として設定されている。そして、タイマ割込が発生すると当該アドレスからの処理が実行される。また、タイマ割込処理（メイン）の

実行期間中は自動的に他の割込が禁止される。

【0320】

時間カウンタ更新処理では、まず、1バイト用処理回数として、更新すべき1バイトのタイマカウンタの数(本実施例ではA~Cの3)をセットし(Sg1)、1バイトタイマ群の先頭アドレス(7E2Ch)にポインタをセットする(Sg2)。

【0321】

次に、指定アドレス(ポインタが示すアドレス)に格納された1バイトの値が0でなければ指定アドレスの1バイトの値を1減算し(Sg3)、Sg1のステップで設定した処理回数を1減算し(Sg4)、減算後の処理回数が0か否かを判定する(Sg5)。

【0322】

Sg5のステップで減算後の処理回数が0でない場合、すなわち全ての1バイトタイマの更新が終了していない場合には、ポインタを1加算し(Sg6)、Sg3のステップに戻る。これにより、未処理の1バイトタイマのアドレスにポインタが移動し、指定アドレスの1バイトの値が0でなければ減算される。

【0323】

Sg5のステップで減算後の処理回数が0の場合、すなわち全ての1バイトタイマの更新が終了した場合には、2バイト用処理回数として、更新すべき2バイトのタイマカウンタの数(本実施例ではA~Dの4)をセットし(Sg7)、ポインタを1加算する(Sg8)。これにより、2バイトカウンタ群の先頭アドレス(7E2Fh)にポインタが移動する。

【0324】

次に、指定アドレス(ポインタが示すアドレス)および次のアドレスからなる領域に格納された2バイトの値が0でなければ指定アドレスおよび次のアドレスの2バイトの値を1減算し(Sg9)、Sg7のステップで設定した処理回数を1減算し(Sg10)、減算後の処理回数が0か否かを判定する(Sg11)。

【0325】

Sg11のステップで減算後の処理回数が0でない場合、すなわち全ての2バイトタイマの更新が終了していない場合には、ポインタを2加算し(Sg12)、Sg9のステップに戻る。これにより、未処理の2バイトタイマのアドレスにポインタが移動し、指定アドレスおよび次のアドレスの2バイトの値が0でなければ減算される。

【0326】

Sg11のステップで減算後の処理回数が0の場合、すなわち全ての2バイトタイマの更新が終了した場合には、処理を終了する。

【0327】

このように、RAM41cに割り当てられたタイマカウンタの値を定期的に更新し、特定の値(0)となることで時間の経過を特定するようになっている。従来は、複数種類の時間間隔を計測する場合に、計時を要する複数種類の処理内で、タイマ値の設定および更新を行っており、複数種類のタイマ値を更新するためのプログラムをそれぞれの処理内に設ける必要があるため、プログラム容量が増大する要因となっていた。また、複数種類のタイマカウンタは、それぞれが用いられる処理ごとのデータ群として割り当てられているため、一の処理においてまとめて更新するためには、それぞれの関連性のないアドレスの値を読み出す必要があった。

【0328】

これに対して変形例のスロットマシンにおいては、複数種類のタイマカウンタ値が格納される領域がRAM41cの所定の規則で連続するアドレスが割り当てられた領域に設定されるとともに、指定アドレスに格納されたタイマ値を更新する処理を、現在の指定アドレスに対して定数を加算することで複数種類のタイマカウンタ値が格納された領域に対する指定アドレスを変更しながら繰り返し実行することにより複数種類のタイマ値を更新するので、複数種類のアドレスをそれぞれ指定して当該アドレスの値を更新する処理を個々の処理で行う場合よりもプログラム容量を削減することができる。

10

20

30

40

50

【0329】

なお、指定アドレスに格納されたタイマ値を更新する処理を、所定の演算を行うことで複数種類のタイマカウンタ値が格納された領域に対する指定アドレスを変更しながら繰り返し実行することにより複数種類のタイマ値を更新する構成であればよく、たとえば、現在の指定アドレスに対して定数を加算することで複数種類のタイマカウンタ値が格納された領域に対する指定アドレスを変更しながら繰り返し実行することにより複数種類のタイマ値を更新する構成でもよいし、基準アドレスに対して処理数に応じた値（たとえば、1バイトカウンタであれば、処理数1の場合に+1、処理数2の場合に+2、処理数3の場合に+3...）を加算または減算することで複数種類のタイマカウンタ値が格納された領域に対する指定アドレスを変更しながら繰り返し実行することにより複数種類のタイマ値を更新する構成でもよい。

10

【0330】

また、上記の例では、1バイトタイマA～C、2バイトタイマA～Dの7種類のタイマカウンタの値を備える構成であるが、少なくとも2種類以上のタイマカウンタの値をRAM41cの所定の規則で連続するアドレスが割り当てられた領域に設定し、指定アドレスに格納されたタイマ値を更新する処理を、所定の演算を行うことで複数種類のタイマ値が格納された領域に対する指定アドレスを変更しながら繰り返し実行することにより2種類以上のタイマ値を更新する構成であれば、上記のようにプログラム容量を削減することができる。

【0331】

20

また、1バイトタイマまたは2バイトタイマの一方のみ、タイマカウンタの値をRAM41cの所定の規則で連続するアドレスが割り当てられた領域に設定し、指定アドレスに格納されたタイマ値を更新する処理を、所定の演算を行うことで複数種類のタイマ値が格納された領域に対する指定アドレスを変更しながら繰り返し実行することにより複数種類のタイマ値を更新する構成でもよい。

【0332】

また、メイン制御部41が備える一部のタイマカウンタのみ、タイマ値をRAM41cの所定の規則で連続するアドレスが割り当てられた領域に設定し、指定アドレスに格納されたタイマ値を更新する処理を、所定の演算を行うことで複数種類のタイマ値が格納された領域に対する指定アドレスを変更しながら繰り返し実行することにより複数種類のタイマ値を更新する構成でもよい。

30

【0333】

また、上記の例では、計測する期間の種類ごとに別個のタイマカウンタを備える構成であるが、たとえば、計測する期間が重複しない複数種類の期間について一のタイマカウンタを共用する構成としてもよい。

【0334】

また、上記の例では、メイン制御部41が実行する処理として、遊技の進行状況に関わらず予め定められた処理を定期的に行うタイマ割込処理（メイン）と、遊技の進行状況に応じて段階的に異なる処理を行うメイン処理と、を含み、メイン制御部41は、メイン処理において計時条件が成立した場合にタイマカウンタに初期値を設定し、タイマ割込処理（メイン）において複数種類のタイマ値を更新するようになっており、メイン処理を構成する各処理内に複数種類のタイマ値を更新する処理を設ける必要がないため、複数種類のタイマ値の更新に係るプログラム容量を削減することができる。

40

【0335】

なお、上記の例では、メイン処理に定期的に割り込んでタイマ割込処理（メイン）を実行する構成であるが、定期的に行うタイマ割込処理内で、遊技の進行状況に関わらず予め定められた処理を行う定期処理と、遊技の進行状況に応じて段階的に異なる処理を行うメイン処理との双方を行う構成としてもよく、このような構成においても、メイン制御部41は、メイン処理において計時条件が成立した場合にタイマカウンタに初期値を設定し、定期処理において複数種類のタイマ値を更新する構成とすることで、メイン処理を構成す

50

る各処理内に複数種類のタイマ値を更新する処理を設ける必要がないため、複数種類のタイマ値の更新に係るプログラム容量を削減することができる。

【0336】

また、上記の例では、時間カウンタ更新処理において、指定アドレスの値が0でないことを条件に当該アドレスの値を更新するようになっており、タイマ値が異常な値に更新されてしまうことを防止できる。

【0337】

また、上記の例では、時間カウンタ更新処理において、更新するタイマカウンタの数と同数の処理数を設定し、設定した処理数分、タイマ値を更新する処理を繰り返し実行する構成であるため、更新するタイマカウンタの数の管理が容易になるとともに、たとえば、更新間隔が異なる複数種類のタイマカウンタを備える場合などに、設定する処理数に応じて更新するタイマ値の種類を任意に設定することができる。

【0338】

なお、処理数、すなわち更新するタイマカウンタの数は、プログラムに設定されていてもよいし、テーブルに設定された値を読み出して設定するようにしてもよい。

【0339】

また、最初に処理数を設定することなく、最後に更新するタイマカウンタを予め設定するとともに、当該タイマカウンタのアドレスに到達するまでタイマ値を更新する処理を繰り返し実行する構成としたり、最後に更新するタイマカウンタの次のアドレスに特定のエンド値（たとえば、FFh）を格納し、指定アドレスから読み出された値が特定のエンド値となるまでタイマ値を更新する処理を繰り返し実行する構成としてもよい。

【0340】

また、上記の例では、1バイトのタイマカウンタと、2バイトのタイマカウンタと、を備え、1バイトのタイマ値を更新する処理と、2バイトのタイマ値を更新する処理と、を別個に備えるため、1バイトのタイマ値を更新する処理と、2バイトのタイマ値を更新する処理と、を共通化する場合よりもプログラムの容量やRAM41cにおいてタイマ値が占有する容量を削減することができる。

【0341】

なお、上記の例では、2バイトのタイマカウンタを備えることで1バイトを超える初期値に対応する相対的に長い時間を計測する構成であるが、たとえば、更新間隔が異なるタイマカウンタ、たとえば、タイマ割込処理（メイン）4回に1回更新する第1のタイマカウンタと、14回に1回更新する第2のタイマカウンタと、を備えることにより、2バイトのカウンタを設けることなく、相対的に長い時間間隔を計測する構成としてもよく、このようにすることで、1バイトのタイマ値を更新する処理と、2バイトのタイマ値を更新する処理と、それぞれ設ける必要がなくなるため、タイマ値の更新に係るプログラム容量を削減できる。

【0342】

また、上記の例では、複数種類のタイマカウンタがRAM41cにおいて遊技の進行に応じて初期化されることのない特別ワークに割り当てられており、遊技の進行に応じて初期化されることがないため、遊技の進行状況に関わらず、遊技の進行に応じてRAM41cの一部が初期化されるタイミングを跨ぐ期間の時間を計測することができる。

【0343】

特に、上記の例では、計測期間が1遊技の終了するタイミング、すなわち遊技の進行に応じてRAM41cの一部が初期化されるタイミングを跨ぐことのあるタイマカウンタだけでなく、計測期間が遊技の進行に応じてRAM41cの一部が初期化されるタイミングを跨ぐことのないタイマカウンタについても他のタイマカウンタとともに特別ワークに割り当てられた領域に格納されているため、タイマカウンタの管理が容易になるとともに、計測期間が遊技の進行に応じてRAM41cの一部が初期化されるタイミングを跨ぐことのないタイマカウンタを、計測期間が遊技の進行に応じてRAM41cの一部が初期化されるタイミングを跨ぐことのあるタイマカウンタに変更するなど、後の設計変更などによ

10

20

30

40

50

リタイマカウンタの用途を容易に変更することができる。また、上記のように計測する期間が重複しない複数種類の期間について一のタイマカウンタを共用する構成であれば、遊技の進行に応じてRAM 41cの一部が初期化されるタイミングを跨ぐことのある計測期間と、遊技の進行に応じてRAM 41cの一部が初期化されるタイミングを跨ぐことのない計測期間と、を一のタイマカウンタにて計測することが可能となる。

【0344】

[その他の変形例]

本実施の形態では、賭数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシン（いわゆるパロット）であってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、たとえば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記の実施の形態で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

10

【0345】

また、本実施の形態では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、これに限定されるものではなく、遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、クレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであってもよい。遊技球を遊技用価値として用いる場合には、たとえば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記実施の形態で賭数として3を設定する場合は15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

20

【0346】

さらに、本実施の形態においては、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値のうちいずれか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、たとえばメダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値を併用できるのもであってもよい。すなわち、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るのもであってもよい。

【0347】

また、本実施の形態では、3つのリール2L、2C、2Rを有する可変表示装置を備え、すべてのリールが停止した時点で1ゲームが終了し、3つのリールに導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシンについて説明した。すなわち、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域のすべてに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンについて説明した。しかし、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであれば、3つのリールを有する可変表示装置を備えるものに限らず、1のリールしか有しないものや、3以外の複数のリールを有する可変表示装置を備えるスロットマシンであってもよい。また、本実施の形態では、リール2L、2C、2Rは縦方向に回転するリールであるが、リール2L、2C、2Rは横方向や斜め方向など、どの方向に回転するリールであってもよい。

30

40

【0348】

また、本実施の形態に係るスロットマシン1は、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な複数の可変表示領域（透視窓3）のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値（メダル、クレジット）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、複

50

数の可変表示領域のすべてに表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として複数の可変表示領域のそれぞれに導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであってもよい。

【0349】

また、本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンを説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点(得点)を加算する封入式のスロットマシンを採用してもよい。基盤とドラムとが流通可能で、筐体が共通なもので基盤のみあるいは基盤とドラムとを遊技機と称する。

【0350】

なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

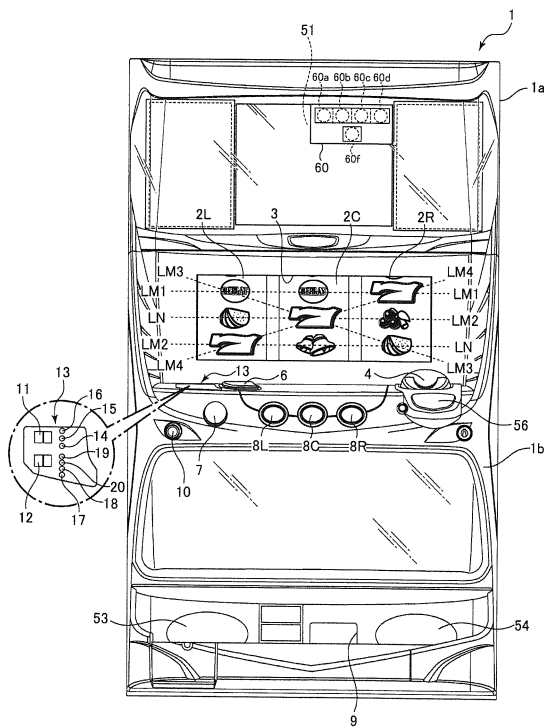
【符号の説明】

【0351】

1 スロットマシン、2L, 2C, 2R リール、6 MAXBETスイッチ、7 スタートスイッチ、8L, 8C, 8R ストップスイッチ、41 メイン制御部、51 液晶表示器、60 保留表示器、91 サブ制御部。

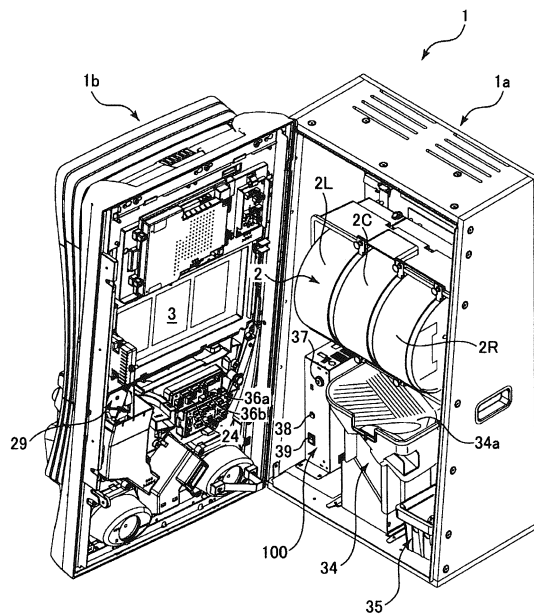
【図1】

図1



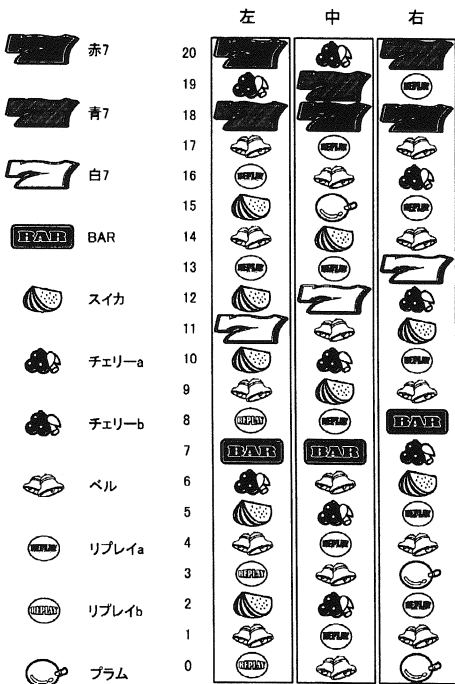
【図2】

図2



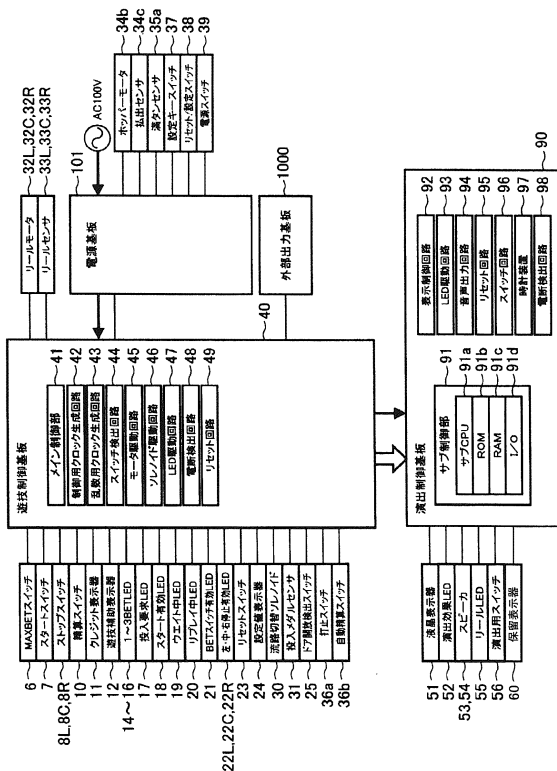
【図3】

図3



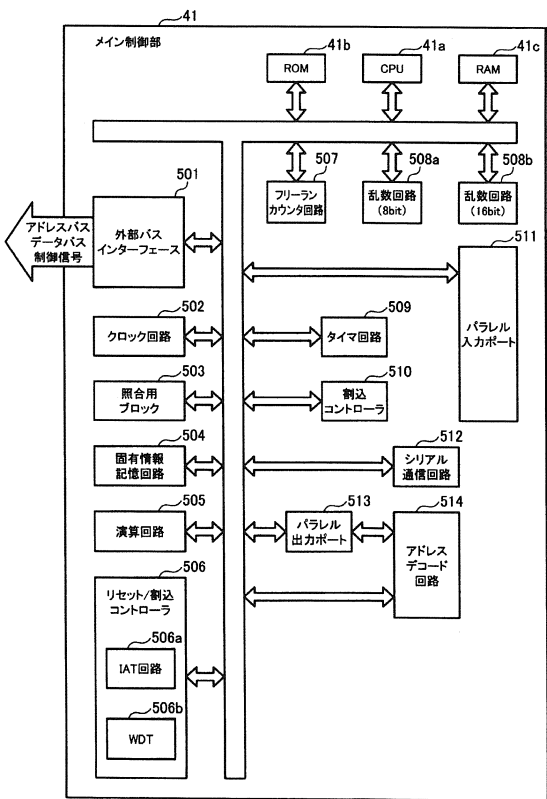
【図4】

図4



【図5】

図5



【図6】

図6

名称	図中の格納せ	遊技状態	譲渡情報	ボーナス終了条件
BB	赤7-赤7	BB R8当選時~RT4(入賞まで)	BB中はBB中RBに毎ゲーム割増	31割以上
RB	BAR-BAR-BAR			6回入賞or20

【 図 7 】

図 7

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	遊技状態	払枚数
上段ベル1	リプレイa - チェリーa - チェリーa	ベル - ベル - ベル (LM1)	-	3枚 (3枚)
	リプレイa - チェリーa - 白7			
	リプレイa - チェリーa - BAR			
	リプレイa - チェリーb - チェリーa			
	リプレイa - チェリーb - 白7			
	リプレイa - チェリーb - BAR			
上段ベル2	リプレイa - チェリーa - プラム	-	-	-
	リプレイa - チェリーb - プラム			
上段ベル3	リプレイa - プラム - チェリーa	-	-	-
	リプレイa - プラム - 白7			
	リプレイa - プラム - BAR			
上段ベル4	リプレイa - プラム - プラム	-	-	-
上段ベル5	リプレイb - チェリーa - チェリーa	-	-	-
	リプレイb - チェリーa - 白7			
	リプレイb - チェリーa - BAR			
	リプレイb - チェリーb - チェリーa			
	リプレイb - チェリーb - 白7			
	リプレイb - チェリーb - BAR			
上段ベル6	リプレイb - チェリーa - プラム	-	-	-
	リプレイb - チェリーb - プラム			
	リプレイb - プラム - チェリーa			
上段ベル7	リプレイb - プラム - チェリーa	-	-	-
	リプレイb - プラム - 白7			
	リプレイb - プラム - BAR			
上段ベル8	リプレイb - プラム - プラム	-	-	-
中段ベル	ベル - ベル - ベル	-	-	8枚 (8枚)
右下がりベル	リプレイa - ベル - 赤7	ベル - ベル - ベル (LM3)	-	-
	リプレイa - ベル - リプレイa			
	リプレイb - ベル - 赤7			
	リプレイb - ベル - リプレイa			
中段スイカ	スイカ - スイカ - スイカ	-	-	5枚 (5枚)
	スイカ - スイカ - 青7			
右下がりスイカ	ベル - スイカ - チェリーb	スイカ - スイカ - スイカ (LM3)	-	-
	ベル - スイカ - 白7			
中段チェリー	チェリーa - ベル - リプレイa	-	-	1枚 (1枚)
角チェリー	赤7 - ベル - リプレイa	チェリーa - any - any (LM1 + LM3 or LM2 + LM4)	-	-
	BAR - ベル - リプレイa			

【 図 8 】

図 8

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	遊技状態	配当
中段リプレイ	リプレイa-リプレイa-リプレイa	-	-	再遊技
	リプレイb-リプレイa-リプレイa			
右上がりリプレイ	ベル - リプレイa - 赤7	リプレイa-リプレイa-リプレイa (LM4)	-	-
	ベル - リプレイa - ベル			
昇格リプレイ	ベル - リプレイa - リプレイa	リプレイb-リプレイa-リプレイa (LM4)	-	入賞時-RT0
特殊リプレイ	リプレイa-リプレイa - ベル	-	-	入賞時-RT2
	リプレイb-リプレイa - ベル			
転落リプレイ	ベル - 赤7 - チェリーa	リプレイa-リプレイa-リプレイa (LM2)	-	入賞時-RT1
	ベル - 赤7 - スイカ			
	ベル - 赤7 - プラム			
	ベル - スイカ - チェリーa			
	ベル - スイカ - スイカ			
	ベル - スイカ - プラム			
	ベル - チェリーa - チェリーa			
赤7リプレイ	リプレイa - 青7 - リプレイa	赤7-赤7-赤7 (LM2)	-	-
	リプレイa-スイカ-リプレイa			
	リプレイa-チェリーa-リプレイa			
	リプレイa-青7-リプレイa			
青7リプレイ	チェリーa - 青7 - リプレイa	青7-青7-青7 (LM4)	-	-
	リプレイa-スイカ-リプレイa			
	リプレイa-チェリーa-リプレイa			
	チェリーa-スイカ-リプレイa			
	チェリーa-チェリーa-リプレイa			
	ベル - 青7 - リプレイa			

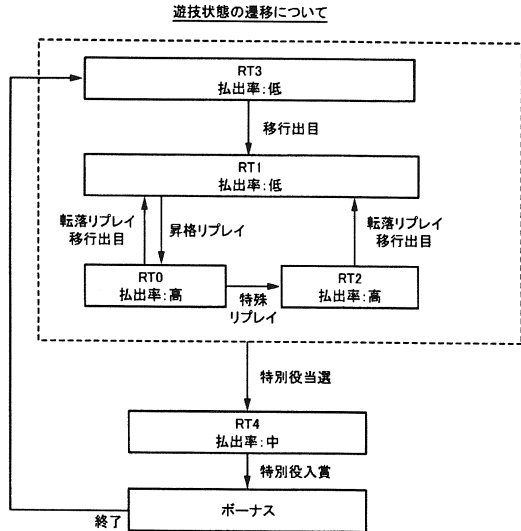
【 図 9 】

図 9

名称	図柄の組合せ	遊技状態	配当
移行出目	リプレイa-チェリーa - ベル	入賞時-RT1	-
	リプレイa チェリーb ベル		
	リプレイa- プラム - ベル		
	リプレイb-チェリーa - ベル		
	リプレイb-チェリーb - ベル		
	リプレイb- プラム - ベル		
	リプレイa- ベル - チェリーa		
	リプレイa- ベル - 白7		
	リプレイa- ベル - BAR		
	リプレイb- ベル - チェリーa		
	リプレイb- ベル - 白7		
	リプレイb- ベル - BAR		
	ベル - チェリーa - チェリーa		
	ベル - チェリーa - 白7		
	ベル - チェリーa - BAR		
	ベル - チェリーb - チェリーa		
	ベル - チェリーb - 白7		
	ベル - チェリーb - BAR		
	ベル プラム チェリーa		
	ベル - プラム - 白7		
	ベル プラム BAR		

【 図 10 】

図 10



【 図 1 1 】

図 1 1

	開始条件	終了条件	ゲーム数	特別役	再遊技役	小役
RT0	RT1→昇格リプレイ入賞	特殊リプレイ入賞 転落リプレイ入賞 移行目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT1	RT0,2,3→転落リプレイ入賞 移行目停止	昇格リプレイ入賞 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT2	RT0→特殊リプレイ入賞	転落リプレイ入賞 移行目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT3	ボーナス終了	移行目停止 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT4	特別役当選	特別役入賞	無限	0	高確率	通常
RB	RB入賞	12ゲームAor6回入賞	12	0	0	高確率
BB	BB入賞	払出総数>規定枚数	無限	0	0	高確率

【 図 1 2 】

図 1 2

抽選対象役	遊技状態					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
BB	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	○ ×	○ ×
BB+強チェリー	○ 69	○ 69	○ 69	○ 69	○ ×	○ ×
BB+弱チェリー	○ 26	○ 26	○ 26	○ 26	○ ×	○ ×
BB+スイカ	○ 15	○ 15	○ 15	○ 15	○ ×	○ ×
RB	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ ×	○ ×
RB+弱チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	○ ×	○ ×
RB+スイカ	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	○ ×	○ ×

【 図 1 4 】

図 1 4

抽選対象役	遊技状態					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
通常リプレイ	×	○ 1464	○ 30760	○ 8964	○ 28734	×
リプレイGR1	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR11	○ 7738	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 7738	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 7738	×	×	×	×	×
リプレイGR21	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR22	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR23	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR24	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR25	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR26	×	×	○ 2000	×	×	×

【 図 1 3 】

図 1 3

抽選対象役	遊技状態					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
左ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
左ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
左ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
左ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
強チェリー	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 219	○ 219
弱チェリー	○ 270	○ 270	○ 270	○ 270	○ 346	○ 346
スイカ	○ 300	○ 300	○ 300	○ 300	○ 327	○ 327
共通ベル	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	○ 6000

【 図 1 5 】

図 1 5

抽選対象役	組合せ
左ベル1	中段ベル + 上段ベル1 + 上段ベル6
左ベル2	中段ベル + 上段ベル2 + 上段ベル7
左ベル3	中段ベル + 上段ベル3 + 上段ベル8
左ベル4	中段ベル + 上段ベル4 + 上段ベル5
中ベル1	中段ベル + 上段ベル1 + 上段ベル6
中ベル2	中段ベル + 上段ベル2 + 上段ベル5
中ベル3	中段ベル + 上段ベル3 + 上段ベル8
中ベル4	中段ベル + 上段ベル4 + 上段ベル7
右ベル1	中段ベル + 上段ベル1 + 上段ベル7
右ベル2	中段ベル + 上段ベル2 + 上段ベル8
右ベル3	中段ベル + 上段ベル3 + 上段ベル5
右ベル4	中段ベル + 上段ベル4 + 上段ベル6
共通ベル	中段ベル + 右下がりベル
強チェリー	角チェリー + 中段チェリー
弱チェリー	角チェリー
スイカ	中段スイカ + 右下がりスイカ

【図 16】

図 16

抽選対象役	組合せ
通常リプレイ	中段リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR1	中段リプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR2	中段リプレイ+昇格リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR3	中段リプレイ+昇格リプレイ+赤7リプレイ
リプレイGR4	中段リプレイ+昇格リプレイ+赤7リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR5	中段リプレイ+昇格リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR6	中段リプレイ+昇格リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR11	特殊リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR12	特殊リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR13	特殊リプレイ+転落リプレイ+中段リプレイ
リプレイGR21	中段リプレイ+赤7リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR22	中段リプレイ+赤7リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR23	中段リプレイ+赤7リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR24	中段リプレイ+青7リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR25	中段リプレイ+青7リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR26	中段リプレイ+青7リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ+昇格リプレイ

【図 17】

図 17

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
左ベル1	左第1停止	中段ベル
	中・右第1停止	上段ベル1 or 上段ベル8 or 移行出目
左ベル2	左第1停止	中段ベル
	中・右第1停止	上段ベル2 or 上段ベル7 or 移行出目
左ベル3	左第1停止	中段ベル
	中・右第1停止	上段ベル3 or 上段ベル6 or 移行出目
左ベル4	左第1停止	中段ベル
	中・右第1停止	上段ベル4 or 上段ベル5 or 移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1 or 上段ベル6 or 移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2 or 上段ベル5 or 移行出目
中ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3 or 上段ベル8 or 移行出目
中ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4 or 上段ベル7 or 移行出目
右ベル1	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル1 or 上段ベル7 or 移行出目
右ベル2	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル2 or 上段ベル8 or 移行出目
右ベル3	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル3 or 上段ベル5 or 移行出目
右ベル4	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル4 or 上段ベル6 or 移行出目

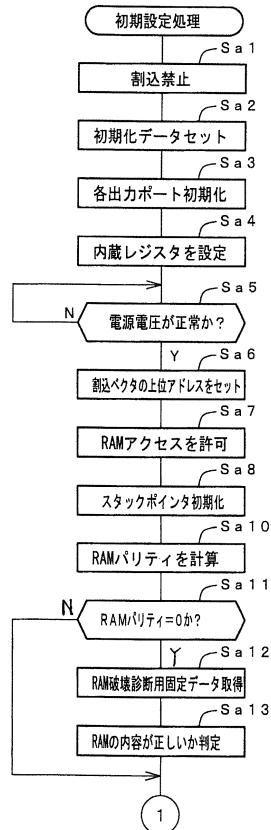
【図 18】

図 18

当選役	押し順	停止する図柄組合せ	当選役	押し順	停止する図柄組合せ
リプレイGR1	左中右	昇格リプレイ	リプレイGR21	左第1停止	中段リプレイ
	左中右以外	中段リプレイ		中第1停止	転落リプレイ
リプレイGR2	左中右	昇格リプレイ	リプレイGR22	右第1停止	赤7リプレイ
	左中右以外	中段リプレイ		左第1停止	赤7リプレイ
リプレイGR3	中左右	昇格リプレイ	リプレイGR23	中第1停止	中段リプレイ
	中左右以外	中段リプレイ		右第1停止	転落リプレイ
リプレイGR4	中右左	昇格リプレイ	リプレイGR24	左第1停止	中段リプレイ
	中右左以外	中段リプレイ		中第1停止	赤7リプレイ
リプレイGR5	右左中	昇格リプレイ	リプレイGR25	右第1停止	中段リプレイ
	右左中以外	中段リプレイ		左第1停止	中段リプレイ
リプレイGR6	右中左	昇格リプレイ	リプレイGR26	左第1停止	転落リプレイ
	右中左以外	中段リプレイ		中第1停止	青7リプレイ
リプレイGR11	左第1停止	特殊リプレイ	リプレイGR26	右第1停止	中段リプレイ
	中第1停止	転落リプレイ		左第1停止	中段リプレイ
	右第1停止	転落リプレイ		中第1停止	青7リプレイ
リプレイGR12	左第1停止	転落リプレイ	リプレイGR26	右第1停止	中段リプレイ
	中第1停止	特殊リプレイ		左第1停止	転落リプレイ
	右第1停止	転落リプレイ		中第1停止	青7リプレイ
リプレイGR13	左第1停止	転落リプレイ	リプレイGR26	右第1停止	中段リプレイ
	中第1停止	転落リプレイ		左第1停止	中段リプレイ
	右第1停止	特殊リプレイ		中第1停止	中段リプレイ

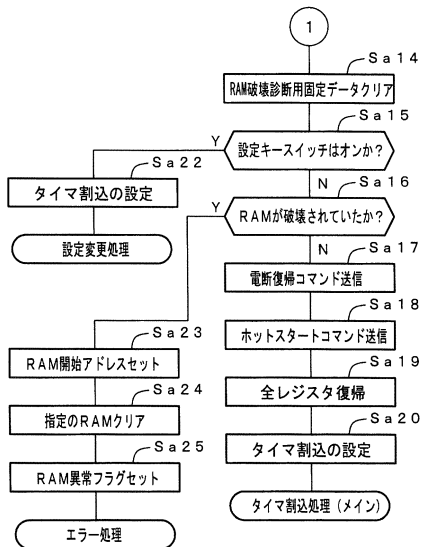
【図 19】

図 19



【図 20】

図 20



【図 21】

図 21

起動しない条件

設定内容	関係するシンボル名	起動しない条件
1 ベクターテーブル	HPRGEND	0000hと0000h~HPRGEND以外の値
2 OS/PMW設定	HCSMD HCSR16~HCSR23	HCSMD=0、かつHCSR16が00以外の値 HCSR17~HCSR23も同様です。
3 OS/PMW設定	HCSMD HCSR15	HCSMD=1、かつHCSR15が00以外の値
4 OS/PMW設定	HPWMD HCSR11~HCSR14	HPWMD=1、かつHCSR11が00以外の値 HPWMD=1、かつHCSR12が00以外の値 HPWMD=1、かつHCSR13が00以外の値 HPWMD=1、かつHCSR14が00以外の値
5 OS/PMW設定	HCSMOD	HCSMODのビット4=1 HCSMODのビット5=1 HCSMODのビット6=1
6 乱数回自動動作モード設定	HRND	HRNDのビット3=1
7 乱数回自動動作モード設定	HRLOCK	HRLOCK=1、かつ乱数外部クロック(EXCLK)入力がない
8 乱数回自動動作モード設定	HRDWE	HRDWE=1
9 システム設定	HSYSOINT	HSYSOINTのビット5=1 HSYSOINTのビット6=1 HSYSOINTのビット7=1
10 システム設定	HLNMD HAUTLK	HLNMD=0、かつHAUTLK=1
11 プログラムエンドアドレス	HPRGEND	HPRGENDが0000h~AFFfh以外の値
12 RAMアクセス禁止アドレス	HRAMSTAT HRAMEND	0000h ≤ HRAMSTAT ≤ HRAMEND ≤ 01FFh を満たさない
13 SWステータス	HSNST0~HSNST9	HSNST0が0000h~01FFh以外の値 HSNST1~HSNST9も同様です。
14 SWステータス	HSNST0~HSNST9 HRAMSTAT HRAMEND	HSNST0がHRAMSTATとHRAMENDで設定した アクセス禁止領域の値 HSNST1~HSNST9も同様です。

【図 22】

図 22

(a)AT抽選テーブル(保留表示なしのとき)

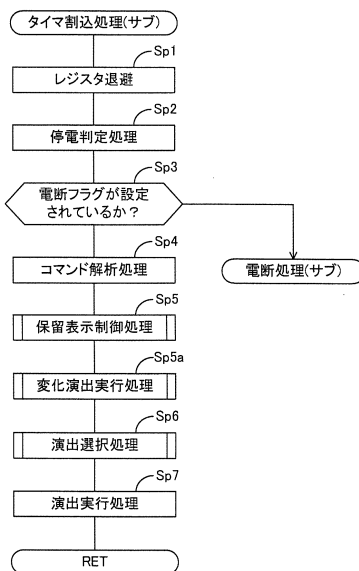
ナビストック数	当選確率(%)		
	スイカ当選	弱チェリー当選	強チェリー当選
0	95	90	85
1	5	5	5
2	0	5	5
3	0	0	5

(b)AT抽選テーブル(保留表示ありのとき)

ナビストック数	当選確率(%)				
	スイカ当選	弱チェリー当選	強チェリー当選	ショートフリーズ	ロングフリーズ
0	80	75	70	80	70
1	10	10	10	10	10
2	10	15	10	10	10
3	0	0	10	0	10

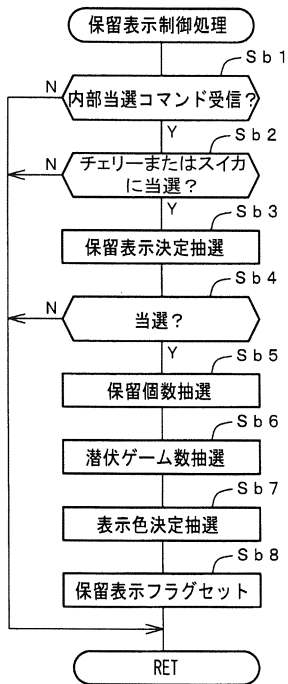
【図 23】

図 23



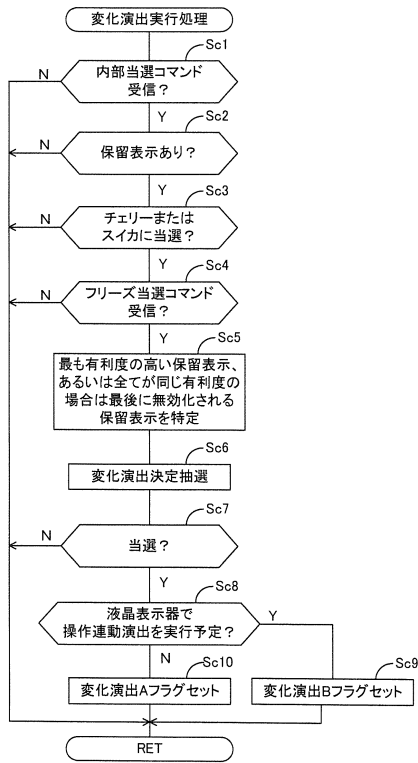
【図 2 4】

図 2 4



【図 2 5】

図 2 5



【図 2 6】

図 2 6

変化演出決定抽選テーブル

変化演出	当選確率 (%)					
	ショートフリーズ			ロングフリーズ		
	スイカ当選	弱チェリー当選	強チェリー当選	スイカ当選	弱チェリー当選	強チェリー当選
なし	90	80	70	60	50	40
1段階変化	10	20	25	30	30	30
2段階変化	0	0	5	10	20	30

【図 2 8】

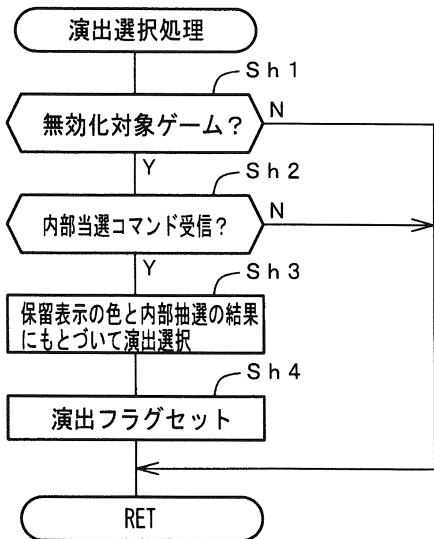
図 2 8

保留表示の色	ハズレ	リプレイ	ベル	チェリー
青	演出A	演出A	演出B	演出C
緑	演出A	演出B	演出C	演出C
赤	演出B	演出C	演出C	演出D

期待度：赤>緑>青

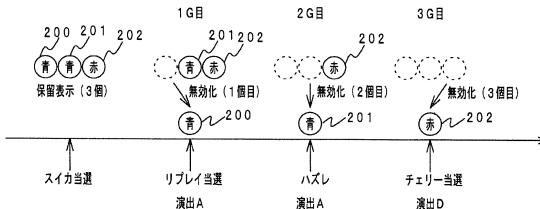
【図 2 7】

図 2 7



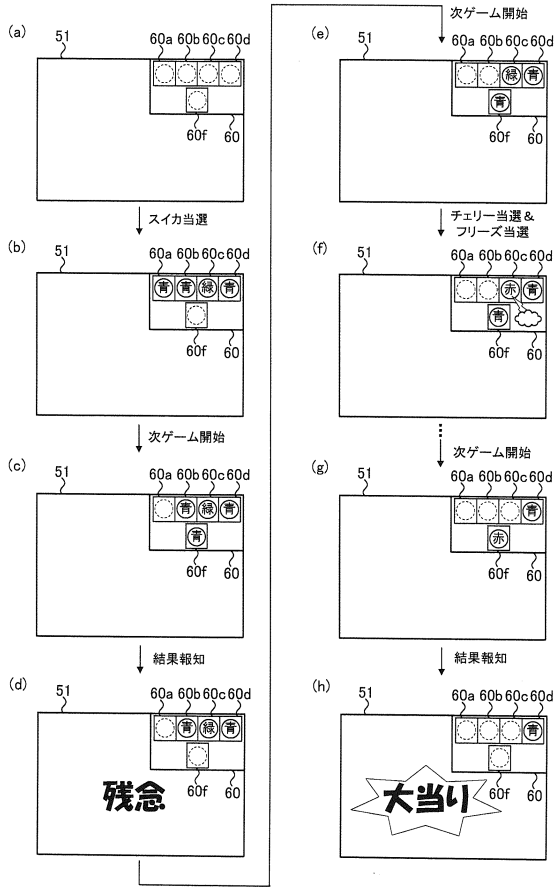
【図 2 9】

図 2 9



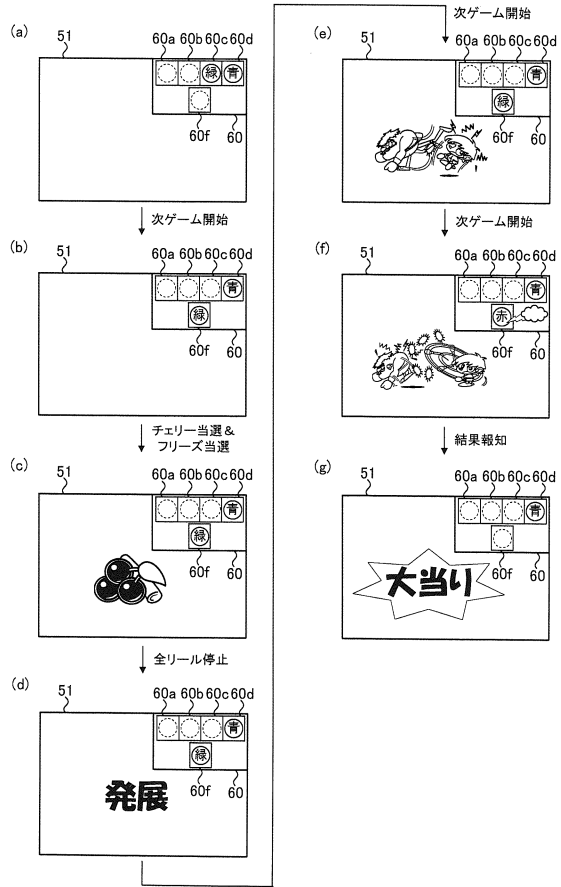
【図30】

図30



【図31】

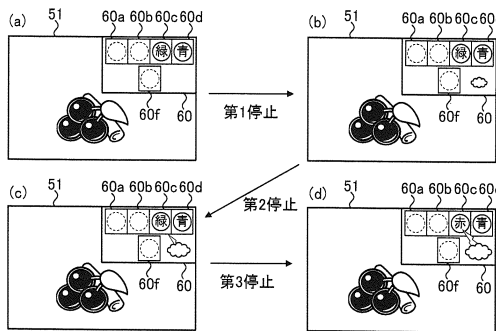
図31



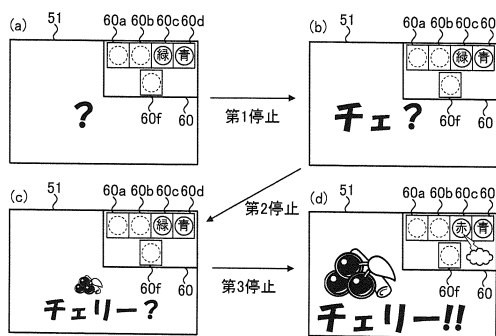
【図32】

図32

(A)変化演出A(非操作運動演出が実行される場合)

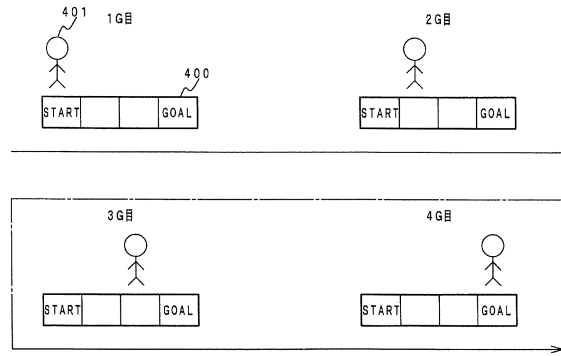


(B)変化演出B(操作運動演出が実行される場合)



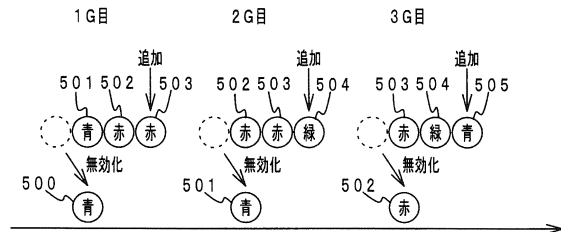
【図33】

図33



【図34】

図34



【図35】

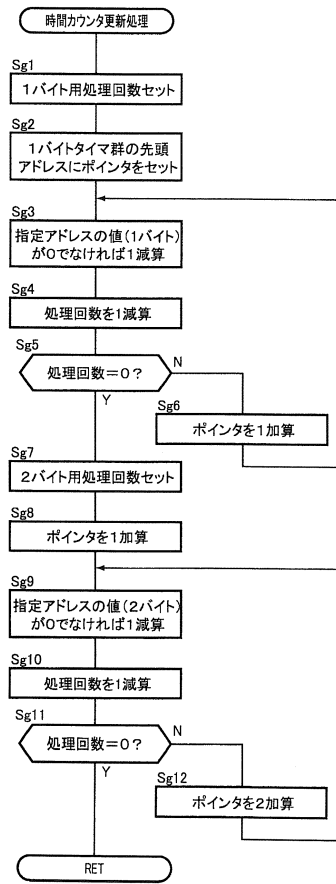
図35

AT抽選テーブル

無効化された 保留表示	当選確率(%)			
	スイカ当選	弱チェリー当選	強チェリー当選	他の当選
青	5	10	15	1
緑	10	20	30	5
赤	30	40	50	10

【図36】

図36



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2015-047212(JP,A)
特開2014-121415(JP,A)
特開2014-018576(JP,A)
特開2010-119685(JP,A)
特開2010-240160(JP,A)
特開2015-002763(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04