

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6280719号
(P6280719)

(45) 発行日 平成30年2月14日(2018.2.14)

(24) 登録日 平成30年1月26日(2018.1.26)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 1 E
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 7 (全 48 頁)

(21) 出願番号	特願2013-206180 (P2013-206180)	(73) 特許権者	390026620 山佐株式会社
(22) 出願日	平成25年10月1日(2013.10.1)		岡山県新見市高尾362-1
(65) 公開番号	特開2015-66396 (P2015-66396A)	(74) 代理人	110001519 特許業務法人太陽国際特許事務所
(43) 公開日	平成27年4月13日(2015.4.13)	(74) 代理人	100118315 弁理士 黒田 博道
審査請求日	平成28年7月5日(2016.7.5)	(74) 代理人	100120488 弁理士 北口 智英
		(72) 発明者	渡邊 悟 岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会 社内
		(72) 発明者	山崎 大輔 岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会 社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

周囲に複数の図柄を配列させた複数のリールと、
 前記複数のリールの各々に対応して設けられると共に操作により前記各リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、

前記リールの正面側に設けられて、前記リールの回転が停止した際、所定の有効なライン上に停止している複数の図柄を視認するための図柄表示窓部と、

複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行う役抽選手段とを備え、

前記役抽選の結果及び前記ストップスイッチの停止操作に基づいて前記リールの回転を停止させ、前記役抽選により当選した役に対応する前記図柄の組合せが前記所定の有効なライン上に停止したか否かの判定を行い、その判定の結果に応じて所定の利益を付与するようにした遊技機であって、

前記図柄は、複数種類の通常図柄と、前記通常図柄とは態様が異なり前記通常図柄よりも視覚的に認識し易い態様の特殊図柄とを有し、

前記各リール毎に、前記図柄が表示されている領域の背景となる領域には、そのリールの図柄配列方向に連続する地模様が複数設けられており、

複数の前記リールが特定の位置で停止したときに、前記図柄表示窓部内に停止した複数の前記地模様が一体となって全体で1つの特殊地模様を形成し、遊技者に利益を付与する場合に前記特殊地模様を前記図柄表示窓部内に停止可能とし、

前記リールの全周に渡って複数の前記特殊地模様が表示されるように前記地模様が設け

られ、

前記各リールは、図柄配列方向に前記地模様が設けられた第1リール地模様部と、この第1リール地模様部の前記地模様と同一の地模様が設けられた第2リール地模様部とを有し、

前記第1リール地模様部の範囲の前記図柄には、前記通常図柄と、前記特殊図柄との両方が配置され、

前記第2リール地模様部の範囲の前記図柄には、前記特殊図柄が配置されずに前記通常図柄のみが配置され、

遊技を進行させることができないフリーズ状態を実行するフリーズ制御手段と、

前記フリーズ状態中に前記リールの回転及び停止によるリール演出を実行するリール演出実行手段とを備え、

前記リール演出実行手段は、

前記特殊地模様に関する前記リール演出を実行する場合、前記第2リール地模様部の範囲の前記特殊地模様を用いて前記リール演出を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記リール演出実行手段は、

前記特殊地模様を構成する複数の地模様の一部がずれた状態で前記リール演出を実行する場合、前記第2リール地模様部の範囲内で前記リール演出を実行することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記リール演出実行手段は、

前記リール演出で前記特殊地模様を停止させる場合、

全ての前記リールにより前記第2リール地模様部の範囲内の特定の図柄の組合せ(以下、「準備目」とする。)を停止させ、

その後、前記リールを再度回転させた後に前記第2リール地模様部の前記特殊地模様を停止させることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

【請求項4】

前回の前記リールの停止位置から前記準備目を停止させるための第1の停止制御情報を演算処理により算出するリール回転量演算手段と、

前記準備目の位置から前記特殊地模様を停止させるための第2の停止制御情報を予め記憶したリール回転量記憶手段とを有し、

前記リール演出実行手段は、

前記リール演出で前記特殊地模様を停止させる場合、

前記第1の停止制御情報に基づいて前記準備目を停止させ、

その後、前記リールを再度回転させた後に前記第2の停止制御情報に基づいて前記特殊地模様を停止させることを特徴とする請求項3に記載の遊技機。

【請求項5】

各リールにおける前記準備目を構成する前記図柄から前記第2リール地模様部の前記特殊地模様を構成する前記図柄の中心位置までの回転量は、全リールで同一になっていることを特徴とする請求項3又は4に記載の遊技機。

【請求項6】

前記リール演出実行手段は、

前記フリーズ状態中、

前記準備目を停止させた後、所定の操作スイッチの操作を契機に前記リールを再度回転させて前記第2リール地模様部の前記特殊地模様を停止させ、その後前記リールを再度回転させて前記準備目を停止させる前記リール演出を連続して繰り返し実行可能としたことを特徴とする請求項3、4又は5に記載の遊技機。

【請求項7】

前記第1リール地模様部の前記特殊地模様の中心と、この特殊地模様上に配置されて前記図柄表示窓部内に停止する複数の前記図柄の中心とは一致しないように配置され、

10

20

30

40

50

前記第2リール地模様部の前記特殊地模様の中心と、この特殊地模様上に配置されて前記図柄表示窓部内に停止する複数の前記図柄の中心とは一致するように配置されていることを特徴とする請求項1、2、3、4、5又は6に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、回転リールの周囲の図柄の背景の地模様を使ってリール演出を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、スロットマシン等の遊技機では、周囲に図柄を配置した回転リールが用いられている。複数の回転リールをスタートスイッチの操作により回転させて、ストップスイッチの操作により回転を停止させ、正面側の有効ライン上に停止した回転リール上の図柄が予め定めた所定の図柄の組合せである場合に遊技者に所定の利益を付与するものである。

近年、図柄が表示されている領域の背景となる領域に地模様が描かれ、図柄表示窓部内に表示される複数の地模様が一体となって全体で1つの特殊地模様を形成するようなものがある（特許文献1）

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-110423号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来では、このような特殊地模様を停止させる場合に、同時に表示される図柄（特殊図柄）が「7」等の目立つ図柄であると特殊地模様ではなく図柄の方に関心が寄せられ、本来意図していた特殊地模様の成立ではなく、図柄（特殊図柄、例えば「7」）により異なる内容が成立したと、遊技者が勘違いしてしまうという問題点がある。

具体的には、例えば、特殊地模様を停止させることで遊技者が利益を獲得することができたことを示唆するような場合、特殊図柄（例えば「7」）を伴って特殊地模様が停止すると、特殊図柄を伴うことなく特殊地模様が停止したことによる本来の期待度（獲得可能な利益）以上の期待を遊技者が抱いてしまうというような勘違いをしてしまう。

【0005】

上記の問題点を鑑み、本発明は、遊技者が図柄（特殊図柄）に惑わされることなく、特殊地模様による報知演出を確実に実施することができ、遊技者に勘違いさせる恐れがないようにした遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明は、周囲に複数の図柄を配列させた複数のリール62と、前記複数のリール62の各々に対応して設けられると共に操作により前記各リール62の回転を停止させるためのストップスイッチ50と、前記リール62の正面側に設けられて、前記リール62の回転が停止した際、所定の有効なライン上に停止している複数の図柄を視認するための図柄表示窓部16と、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行う役抽選手段130とを備え、前記役抽選の結果及び前記ストップスイッチ50の停止操作に基づいて前記リール62の回転を停止させ、前記役抽選により当選した役に対応する前記図柄の組合せが前記所定の有効なライン上に停止したか否かの判定を行い、その判定の結果に応じて所定の利益を付与するようにした遊技機10であって、前記図柄は、複数種類の通常図柄560と、前記通常図柄560とは態様が異なり前記通常図柄560よりも視覚的に認識し易い態様の特殊図柄580とを有し、前記各リール62毎に、前記図柄が表示されている領域の背景となる領域には、そのリール62の図柄配列方向に連続する地模様510が複数設けられており、複数の前記リール62が

10

20

30

40

50

特定の位置で停止したときに、前記図柄表示窓部16内に停止した複数の前記地模様510が一体となって全体で1つの特殊地模様520を形成し、遊技者に利益を付与する場合に前記特殊地模様520を前記図柄表示窓部16内に停止可能とし、前記リール62の全周に渡って複数の前記特殊地模様520が表示されるように前記地模様510が設けられ、前記各リール62は、図柄配列方向に前記地模様510が設けられた第1リール地模様部530と、この第1リール地模様部530の前記地模様510と同一の地模様510が設けられた第2リール地模様部540とを有し、前記第1リール地模様部530の範囲の前記図柄には、前記通常図柄560と、前記特殊図柄580との両方が配置され、前記第2リール地模様部540の範囲の前記図柄には、前記特殊図柄580が配置されずに前記通常図柄560のみが配置され、遊技を進行させることができないフリーズ状態を実行するフリーズ制御手段170と、前記フリーズ状態中に前記リール62の回転及び停止によるリール演出を実行するリール演出実行手段200とを備え、前記リール演出実行手段200は、前記特殊地模様520に関する前記リール演出を実行する場合、前記第2リール地模様部540の範囲の前記特殊地模様520を用いて前記リール演出を実行することを特徴とする。

10

【0009】

本発明では、特殊地模様520を用いたリール演出の際、特殊図柄580を有していない第2リール地模様部540の地模様510により構成される特殊地模様520を用いてリール演出を実行するため、遊技者が特殊図柄580に惑わされることなく、特殊地模様520による報知演出を確実に実施することができる。

特殊地模様520をずらして停止させたり、低速度で回転表示させるようなリール演出であっても、そのリール演出に用いられる特殊地模様520の付近に特殊図柄580が出現しないため、特殊図柄580による何か有利な状況が発生したと遊技者に勘違いさせる恐れがない。

20

【0010】

ここで、「視覚的に認識し易い態様」とは、形状や色や発光する光の強さ等により図柄の態様が他の図柄と比較して、明らかに目立つことで他の図柄が混在している中ではっきりと区別することができて、遊技者が容易に判別し易いことを意味する。この「視覚的に認識し易い態様」の図柄の中には、「7（セブン）」や「BAR（バー）」や「V（ブイ）」等のように遊技機10（スロットマシン等）において従来から大きな利益を遊技者に付与する代表的な図柄として慣習的に使用され、遊技者に広く一般的に認識されているようなものが含まれる。

30

ここで、「図柄配列方向に前記地模様510が設けられた第1リール地模様部530と、この第1リール地模様部530の前記地模様510と同一の地模様510が設けられた第2リール地模様部540とを有し、」の「地模様510が設けられ」とは、リール62の表面に当該地模様510が印刷により描かれるようなものや、地模様510が描かれたシール等が貼付されるものや、リール62の表面をエンボス加工により凹凸の形状で地模様510を形成するようなものが含まれる。

【0011】

また、本発明に係る遊技機10は、さらに、前記リール演出実行手段200は、前記特殊地模様520を構成する複数の地模様510の一部がずれた状態で前記リール演出を実行する場合、前記第2リール地模様部540の範囲内で前記リール演出を実行することを特徴とする。

40

本発明では、特殊地模様520を構成する複数の地模様510の一部がずれた状態でリール演出を実行するような場合にも、特殊図柄580が周辺に配置されていない第2リール地模様部540の範囲内でリール演出が実行される。特殊図柄580と一緒に停止したり低速で回転する等のリール演出が行われずに、特殊図柄580が配置されていない特殊地模様520だけでリール演出が行われることにより、遊技者が特殊図柄580に惑わされることなく当該リール演出を確実に実施することができる。

【0012】

ここで、「前記特殊地模様520を構成する複数の地模様510の一部がずれた状態で前記リール演出を実行する」の「一部がずれた状態」とは、例えば、複数のリール62により特殊

50

地模様520を構成している場合から、そのうちの1つのリール62が僅かに1コマだけ上方又は下方にずれているような状態が含まれる。また、「一部がずれた状態」の「リール演出」とは、そのように特殊地模様520の構成のうち僅かに一部がずれた状態で、図柄表示窓部16内に停止するようなものや、そのずれた状態のまま低速度で正回転又は逆回転するようなものや、そのずれた状態のまま上下に回転方向を反転する（振動する）ようなもの

【0013】

また、本発明に係る遊技機10は、さらに、前記リール演出実行手段200は、前記リール演出で前記特殊地模様520を停止させる場合、全ての前記リール62により前記第2リール地模様部540の範囲内の特定の前記図柄の組合せ（以下、「準備目600」とする。）を停止させ、その後、前記リール62を再度回転させた後に前記第2リール地模様部540の前記特殊地模様520を停止させることを特徴とする。

10

本発明のリール演出では、前回遊技のリール62の回転停止位置から回転開始させ、一旦、準備目600を停止させて、その後に特殊地模様520を停止させるようにしている。このため、準備目600を停止させるまでは、前回遊技のリール62の停止位置から準備目600のリール62の停止位置へ至るまでのリール62の回転量を演算処理により算出し、この算出した値に基づいてリール62を回転させることで準備目600を停止させている。すなわち、前回遊技のリール62の回転停止位置毎にそれぞれ演算処理を行い、それに基づいてリール62の回転制御処理を実施する必要がある。

【0014】

20

一方、その後の準備目600から特殊地模様520を停止させる等の各種のリール演出の回転制御は、準備目600を基準とした準備目600からの回転量であるため、各リール演出に応じて予め算出して記憶してある全て共通のものを使用することができる。

準備目600から特殊地模様520を停止させるまでのリール演出の回転制御は、複雑な演算処理をすることなく予め記憶してあるものを使用することができ、当該部分のリール62の制御処理を簡単なものにすることができる。これにより、準備目600から特殊地模様520を停止させるまでのリール演出の内容が複雑であったり、何パターンもあるような場合であっても、複雑な演算処理を実施することなく予め記憶したデータを用いるだけで停止制御処理を行うことができる。結果として、準備目600を停止させずに全て演算処理を行っていきなり特殊地模様520の停止やそれに関連するリール演出を行うようなものよりも、リール62の停止制御処理を簡単なものにすることができる。

30

【0015】

また、準備目600は、特殊図柄580を有していない第2リール地模様部540の範囲内の特定の図柄の組合せであるため、準備目600を停止させても準備目600の付近に特殊図柄580が停止しない。これにより、そのような特殊図柄580によって何か有利な状況が発生したと遊技者に勘違いさせる恐れがない。

また、準備目600を停止させた後に実施される第2リール地模様部540の特殊地模様520への回転量も少なくても済み、当該特殊地模様520を用いたリール演出へスムーズに移行させることができる。

なお、ここで、「準備目600を停止させ、その後、前記リール62を再度回転させた後に」とは、「全てのリール62の回転を停止させて、準備目600を有効ライン86上に停止させ、その後、リール62を再度回転させた後に、」という意味が含まれる。

40

【0016】

なお、準備目に対応する図柄の位置は、第2リール地模様部540の範囲の中からさらに限定してもよい。具体的には、第1リール地模様部530と第2リール地模様部540との境界に隣接する第1リール地模様部530に特殊図柄580が配置されても（すなわち特殊図柄580が第1リール地模様部530の一番下又は一番上に配置されても）図柄表示窓13内に特殊図柄580が出現しないように準備目の位置を限定してもよいものである。例えば、準備目600に対応する図柄の配置可能な範囲を、第1リール地模様部530と第2リール地模様部540との境界線から3コマ以上、第2リール地模様部540側に入り込んだ範囲に限定してもよい

50

。このようにすると、第1リール地模様部530の一番下に特殊図柄580が配置され有効ライン86がいかなる位置に設けられても図柄表示窓部16内に特殊図柄580を出現させないようにすることができる。このように、準備目に対応する図柄を設ける位置を、第2リール地模様部540の範囲の中でも、さらに第1リール地模様部530との境界線から離れる方向に限定してもよいものである。なお、ここで、上述した準備目600に対応する図柄を配置させる範囲を、有効ライン86の位置によって変動させてもよい。例えば、有効ライン86が下段の図柄を結ぶラインである場合に図柄表示窓部16内に特殊図柄580を出現させないようにするためには、準備目600に対応する図柄の配置可能な範囲は前記境界線から3コマ以上、第1リール地模様部530側に入り込んだ範囲となる。また、有効ライン86が中段の図柄を結ぶラインである場合には、前記境界線から2コマ以上、第1リール地模様部530側に入り込んだ範囲となる。また、有効ライン86が上段の図柄を結ぶラインである場合には、前記境界線から1コマ以上、第1リール地模様部530側に入り込んだ範囲、すなわち、第1リール地模様部530の範囲内であればよいものとなる。

10

【0017】

また、本発明に係る遊技機10は、さらに、前回の前記リール62の停止位置から前記準備目600を停止させるための第1の停止制御情報を演算処理により算出するリール回転量演算手段210と、前記準備目600の位置から前記特殊地模様520を停止させるための第2の停止制御情報を予め記憶したリール回転量記憶手段220とを有し、前記リール演出実行手段200は、前記リール演出で前記特殊地模様520を停止させる場合、前記第1の停止制御情報に基づいて前記準備目600を停止させ、その後、前記リール62を再度回転させた後に前記第2の停止制御情報に基づいて前記特殊地模様520を停止させることを特徴とする。

20

【0018】

本発明では、リール演出で特殊地模様520を停止させる場合、先ずリール回転量演算手段210が、前回のリール62の停止位置から準備目600を停止させるための第1の停止制御情報を演算処理により算出する。この第1の停止制御情報を得るためには、前回遊技のリール62の回転停止位置毎にそれぞれ演算処理を行う必要がある。そして、リール演出実行手段200が、その第1の停止制御情報に基づいて準備目600を停止させている。

リール回転量記憶手段220が、その準備目600の位置から特殊地模様520を停止させるための第2の停止制御情報を予め記憶している。

リール演出実行手段200は、その準備目600を停止させている状態から、その後、リール62を再度回転させ、その第2の停止制御情報に基づいて、特殊地模様520を停止させる。このリール回転量記憶手段220に予め記憶している第2の停止制御情報は、準備目600を基準とした準備目600からのリール62の回転量であるため、各リール演出に応じて予め算出して記憶してある全て共通のものを使用することができる。これにより、準備目600の停止を介さずに、いきなり、特殊地模様520の停止やそれに関連する全てのリール演出を開始させるよりも、リール62の回転制御の演算処理を簡単にすることが可能となる。

30

【0019】

第1の停止制御情報は、リール回転量演算手段210により前回のリール62の停止位置から準備目600を停止させるための演算処理により算出されるが、第2の停止制御情報は、リール回転量記憶手段220により予め記憶されているものである。

40

これにより、準備目600から特殊地模様520を停止させるリール演出に関しては複雑な動作が何パターンあっても、前回のリール62の停止位置に基づく個別の演算処理を行うことなくリール回転量記憶手段220に予め記憶した第2の停止制御情報を迅速且つ簡単に得ることができる。結果として、特殊地模様520を停止させるための全体の停止制御処理を容易なものにすることができる。

【0020】

また、本発明に係る遊技機10は、さらに、各リール62における前記準備目600を構成する前記図柄から前記第2リール地模様部540の前記特殊地模様520を構成する前記図柄の中心位置までの回転量は、全リール62で同一になっていることを特徴とする。

準備目600から第2リール地模様部540の特殊地模様520までの回転量が全リール62で同

50

ーであるため、全リール62の準備目600を構成する図柄が揃った状態のままの回転演出（いわゆる全回転演出）を行うことができ、全リール62において準備目600から共通の回転量で当該特殊地模様520を停止させることができる。これにより、回転量や回転速度等のリール62の回転に関するデータに関して全リール62で共通のデータを使用することができ、リール演出の回転制御を容易なものにすることができる。

【0021】

また、本発明に係る遊技機10は、さらに、前記第1リール地模様部530の前記特殊地模様520の中心と、この特殊地模様520上に配置されて前記図柄表示窓部16内に停止する複数の前記図柄の中心とは一致しないように配置され、前記第2リール地模様部540の前記特殊地模様520の中心と、この特殊地模様520上に配置されて前記図柄表示窓部16内に停止する複数の前記図柄の中心とは一致するように配置されていることを特徴とする。

本発明では、リール演出を実施する第2リール地模様部540の特殊地模様520の中心と、この特殊地模様520上に配置されて図柄表示窓部16内に停止する複数の図柄の中心とが一致している。このため、第2リール地模様部540以外、すなわち第1リール地模様部530の図柄550と特殊地模様520との位置関係がどのようになっても、第2リール地模様部540によるリール演出に影響を及ぼさない。すなわち、第1リール地模様部530の図柄配置により、結果としてリール62の周囲の図柄数が偶数個及び奇数個のいずれであってもよいことになる。このため、リール演出において、前記特殊地模様520を停止させる場合、停止した特殊地模様520とそれに重なる複数の図柄の中心が常に一致することになり、図柄を停止位置の基準として図柄表示窓部16内に停止させても、この図柄表示窓部16内に特殊地模様520も中心がずれることなく、停止位置の配置のバランスがとれたきれいな状態で停止させることができる。

【0022】

また、本発明に係る遊技機10は、さらに、前記リール演出実行手段200は、前記フリーズ状態中、前記準備目600を停止させた後、所定の操作スイッチ（例えばスタートスイッチ40）の操作を契機に前記リール62を再度回転させて前記第2リール地模様部540の前記特殊地模様520を停止させ、その後前記リール62を再度回転させて前記準備目600を停止させる前記リール演出を連続して繰り返し実行可能としたことを特徴とする。

本発明は、フリーズ状態中、準備目600を停止させた後、操作スイッチの操作を契機に、リール62を再度回転させて、第2リール地模様部540の特殊地模様520を停止させ、その後リール62を再度回転させて準備目600を停止させるリール演出を連続して繰り返し実行することができる。遊技者に利益を付与する場合に前記リール演出を実行するようにすることで、繰り返し停止させる特殊地模様520を見せることで遊技者への利益付与の報知をインパクトのあるものにすることができる。

【0023】

なお、ここで、操作スイッチは、フリーズ状態中に遊技者が操作可能なスイッチであれば良いものであって、例えば、スタートスイッチ40、スタートスイッチ40、マックスベットスイッチ34、シングルベットスイッチ32等が含まれる。

【発明の効果】

【0024】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

本発明によれば、遊技者が図柄（特殊図柄）に惑わされることなく、特殊地模様による報知演出を確実に実施することができ、遊技者に勘違いさせる恐れがないようにした遊技機を提供することができる。

本発明によれば、さらに、特殊図柄が配置されていない特殊地模様だけでリール演出が行われることで遊技者が特殊図柄に惑わされることなく当該リール演出を確実に実施することができる遊技機を提供することができる。

本発明によれば、さらに、準備目を停止させずに全て演算処理を行って特殊地模様の停止やそれに関連するリール演出を行うようなものよりも、リールの停止制御処理を簡単なものにすることができる遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 5 】

本発明によれば、さらに、準備目から特殊地模様を停止させるリール演出に関しては、前回のリールの停止位置に基づく個別の演算処理を行うことなくリール回転量記憶手段に予め記憶した第2の停止制御情報を迅速且つ簡単に得ることができ、特殊地模様を停止させるための全体の停止制御処理を容易なものにすることができる遊技機を提供することができる。

本発明によれば、さらに、リールの回転に関するデータに関して全リールで共通のデータを使用することができ、リール演出の回転制御を容易なものにすることができる遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 6 】

本発明によれば、さらに、リール演出において、特殊地模様を停止させる場合、特殊地模様とそれに重なる複数の図柄の中心が常に一致することになり、図柄を停止位置の基準として図柄表示窓部内に停止させても、この図柄表示窓部内に特殊地模様も中心がずれることなく、停止位置の配置のバランスがとれたきれいな状態で停止させることができる遊技機を提供することができる。

本発明によれば、さらに、繰り返し停止させる特殊地模様を見せることで遊技者への利益付与の報知をインパクトのあるものにすることができる遊技機を提供することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 7 】

【 図 1 】 本発明の実施の形態であって、遊技機を示す外観正面図である。

【 図 2 】 本発明の実施の形態であって、各リールに設けてある図柄及び地模様の配置を示す図である。

【 図 3 】 本発明の実施の形態であって、図柄を省略して各リールに設けてある地模様の配置を示す図である。

【 図 4 】 本発明の実施の形態であって、地模様を省略して各リールに設けてある図柄の配置を示す図である。

【 図 5 】 本発明の実施の形態であって、図柄を省略して各リールに設けてある地模様の配置を示す図である。

【 図 6 】 本発明の実施の形態であって、各リールに設けてある図柄と地模様との位置関係を示す図であって、(A) は図柄番号 0 ~ 3 に設けてある図柄と地模様との位置関係を示す図、(B) は図柄番号 3 ~ 6 に設けてある図柄と地模様との位置関係を示す図、(C) は図柄番号 6 ~ 9 に設けてある図柄と地模様との位置関係を示す図である。

【 図 7 】 本発明の実施の形態であって、各リールに設けてある図柄と地模様との位置関係を示す図であって、(A) は図柄番号 1 0 ~ 1 4 に設けてある図柄と地模様との位置関係を示す図、(B) は図柄番号 1 3 ~ 1 7 に設けてある図柄と地模様との位置関係を示す図、(C) は図柄番号 1 6 ~ 2 0 に設けてある図柄と地模様との位置関係を示す図である。

【 図 8 】 本発明の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【 図 9 】 本発明の実施の形態であって、特別役の図柄組合せ等を示す図である。

【 図 1 0 】 本発明の実施の形態であって、再遊技役の図柄組合せ等を示す図である。

【 図 1 1 】 本発明の実施の形態であって、小役(入賞役)の図柄組合せ等を示す図である。

【 図 1 2 】 本発明の実施の形態であって、特殊リプレイ役の重複当選役(同時当選役)の停止操作順序を示す図である。

【 図 1 3 】 本発明の実施の形態であって、再遊技役の図柄組合せを示す図である。

【 図 1 4 】 本発明の実施の形態であって、小役(入賞役)の重複当選役(同時当選役)の停止操作順序を示す図である。

【 図 1 5 】 本発明の実施の形態であって、第3リール演出開始時のリール演出パターンを示す図である。

10

20

30

40

50

【図16】本発明の実施の形態であって、第3リール演出Aのリール演出パターンを示す図である。

【図17】本発明の実施の形態であって、第3リール演出Bのリール演出パターンを示す図である。

【図18】本発明の実施の形態であって、第3リール演出終了時のリール演出パターンを示す図である。

【図19】本発明の実施の形態であって、第1～第4リール演出の抽選テーブルである。

【図20】本発明の実施の形態であって、準備目の図柄番号を示す準備目情報テーブルである。

【図21】本発明の実施の形態であって、第3リール演出の演出制御テーブルである。

【図22】本発明の実施の形態であって、第3リール演出A、Bの抽選テーブルである。

【図23】本発明の実施の形態であって、第3リール演出開始時のリール演出制御テーブルである。

【図24】本発明の実施の形態であって、第3リール演出A、第3リール演出B及び第3リール演出終了時のリール演出制御テーブルである。

【図25】本発明の実施の形態であって、メイン制御部における遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図26】本発明の実施の形態であって、メイン制御部におけるリール演出処理を示すフローチャートである。

【図27】本発明の実施の形態であって、メイン制御部における第3リール演出処理を示すフローチャートである。

【図28】本発明の実施の形態であって、メイン制御部における第3リール演出処理を示すフローチャートである。

【図29】本発明の実施の形態であって、メイン制御部におけるリール回転制御処理を示すフローチャートである。

【図30】本発明の実施の形態であって、メイン制御部における繰り返し回数算出処理を示すフローチャートである。

【図31】本発明の実施の形態であって、サブ制御部における第3リール演出の制御処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0028】

本明細書では、各説明箇所において、方向についての定義等が示されていない場合には、遊技機10の方を向いて位置している遊技者から見て、遊技機10から遊技者の手前側に向かう方向を「前方向」とし、その逆方向を「後方向」とする。また、同様に、「左方向」や「右方向」等の左右方向も、遊技者から見た場合の左方向や、右方向を意味する。同様に、各部材の説明においても、方向についての定義等が示されていない場合には、各部材を、遊技機10の所定位置に固定した状態における遊技者から見た方向を意味する。

本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンを、以下、図1を参照しながら説明する。本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンは、前方向に向かって開口する正面開口を有する四角箱状の筐体12と、この筐体12の正面開口を開閉自在に覆う前扉14とを備えている。

【0029】

前扉14の上部には、薄板樹脂からなる上パネル20を備えている。この上パネル20の略中央には、3個のリール62（正面から向かって左側の左リール64、中央の中リール66、右側の右リール68）の円周上の図柄550を見ることができる透過可能な図柄表示窓部16が形成されている。この図柄表示窓部16は、3個全てのリール62の回転が停止した際には、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄550を遊技者に見せるように形成されている。この図柄表示窓部16は、リール62の正面側に設けられて、リール62の回転が停止した際、後述する有効ライン86上に停止している複数の図柄550を視認するためのものである。リール62は、複数の図柄550を図柄表示窓部16を介して変動表示可能なものである。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 0 】

前記図柄表示窓部16の奥には、3個の駆動モータによって表示手段84としてのリール62を回転させるためのリールユニット60が配置されている。

前記前扉14には、遊技者に役抽選の当選等の種々の情報を音や光や映像で報知させる報知手段70が形成されている。この報知手段70は、前扉14に配置されたスピーカー72と、表示手段84と、演出用ランプ78とを備えている。

前記スピーカー72は、前扉14の上部左右に配置された上部スピーカー74と、前扉14の下部左右に配置された下部スピーカー76とを備えている。

前記表示手段84は、その画面に種々の映像を表示するための表示デバイスであり、動画を含んだ映像の表示を行うための液晶表示装置を有する演出ユニットを構成するものである。

10

【 0 0 3 1 】

前記演出用ランプ78は、前扉14の上部に配置された上部ランプ80と、前扉14の下部に配置された下部ランプ82とを備えている。

前記前扉14の下部には下パネル22が設けられている。そして、前扉14には下パネル22の上に位置して前扉14の前方向へ向けて突出する操作部30を備えている。

本実施の形態に係る遊技機10には、遊技開始の条件として投入するためのメダルを後述するメダル投入口38からあらかじめ投入して、最大50枚までクレジットメダルとして内部に貯留可能なクレジット機能（投入枚数を電子データとして電子的に記憶し管理する機能）を有している。なお、このクレジットメダルとして貯留可能な最大枚数である50枚を最大クレジットメダル数とする。

20

【 0 0 3 2 】

前記メダル投入口38の下には、クレジット機能によりクレジットしたメダルの全てを払い出すための精算スイッチ36が設けられている。この精算スイッチ36の左側には、操作により対応するリール62の回転を停止させるため、3個のリール62のそれぞれに対応する3個のストップスイッチ50が設けられている。このストップスイッチ50は、左リール64を停止させるための左ストップスイッチLと、中リール66を停止させるための中ストップスイッチCと、右リール68を停止させるための右ストップスイッチRとを有している。すなわち、これらのストップスイッチ50は、複数のリール62それぞれに対応して設けられ、複数のリール62の図柄550の変動表示の開始後、遊技者の操作によりリール62の図柄550の変動表示を個別に停止させるためのものである。このストップスイッチ50の左側には、メダルの投入又はベットスイッチの操作を条件にリール62の回転を開始させるためのスタートスイッチ40が設けられている。すなわち、このスタートスイッチ40は、遊技者の操作によりリール62の図柄550の変動表示を開始させるためのものである。このスタートスイッチ40の上には、クレジットしたメダル数から最大投入枚数（具体的には3枚）に達するまで投入可能なメダル数を減じて3枚のメダル投入に代えるマックスベットスイッチ34と、クレジットしたメダル数を1枚減じて1枚のメダル投入に代えるシングルベットスイッチ32とが設けられている。

30

【 0 0 3 3 】

前記前扉14の下部の奥には、いわゆるホッパーユニットであって、メダルを貯留することができるとともに、メダルを払い出すことができる貯留払出手段24（図8参照）と、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチを有すると共に各部品に電力を供給するための電源装置（図示せず）とが配置されている。

40

そして、前扉14の下部には、所定の場合に貯留払出手段24からメダルが払い出されるメダル払出口28が形成されている。このメダル払出口28の下方には、メダル払出口28から払い出されたメダルを貯留するため、上方に向かって開口する皿状のメダル受け皿26が形成されている。なお、クレジットされているメダル数が最大クレジットメダル数である50枚未満の場合は、50枚に到達するまで、獲得したメダルはメダル払出口28から払い出されずにクレジットメダルの枚数に加算される。

【 0 0 3 4 】

50

本実施の形態に係る遊技機10は、マックスベットスイッチ34等の操作又はメダル投入により所定枚数のメダルを投入することにより遊技の開始を可能とするものである。そして、スタートスイッチ40の押下操作により、リール62の回転を開始させて遊技が開始されるとともに、役抽選が行われる。そして、当該遊技機10は、各リール62に対応するストップスイッチ50の操作タイミング及び役抽選の結果に基づいて、リール62の回転を役抽選の結果に適合するように停止させる。当該遊技機10は、停止時の図柄550の組合せによって、当選した役を構成する図柄550の組合せが所定の有効なライン（所定の役の図柄550の組合せが当該ライン上に揃ったときに所定の利益が付与されるラインのことであり、以下、有効ライン86とする。）上に停止した場合に、入賞等となり、所定枚数のメダルを払い出す等の所定の利益を遊技者に付与する。これにより、1回の遊技が終了するものである。

10

【0035】

なお「有効ライン86」は後述の停止図柄判定手段150の判定対象となるラインを意味し、後述する小役の「入賞」等は有効ライン86上に役に対応した図柄550の組合せが揃うことを意味する。本実施の形態の有効ライン86は、各リール62の中段を結んだ1本のみからなるものである。

図2に示すように、左リール64、中リール66及び右リール68の表面には、「7」、「A」、「B」、「C」、「D」、「E」、「W」、「X」、「Y」等の複数の種々の図柄550が形成されている。前記図柄550は、複数種類の通常図柄560と、通常図柄560とは態様が異なり通常図柄560よりも視覚的に認識し易い態様の特殊図柄580とを有している。この通常図柄560は、上述した「A」、「B」、「C」、「D」、「E」、「W」、「X」、「Y」の図柄550であり、特殊図柄580は、上述した「7」の図柄550である。

20

【0036】

具体的には、図面中の記号「A」、「B」、「C」、「D」、「E」で示す通常図柄560は、順に、「クジラ」、「カメ」、「フグ」、「タイ」、「イカ」を模したデザイン（態様）であり、記号「W」、「X」、「Y」で示す通常図柄560は、順に「タコ」、「イルカ」、「サメ」を模したデザイン（態様）である。これらの通常図柄560は、デザイン（態様）が異なるものの、全体的な色彩が同じ灰色となっており、特殊図柄580の赤色の赤7図柄をより目立たせる色彩になっている。また、特殊図柄580を目立たせるため、全体的に通常図柄560は特殊図柄580よりもサイズ（寸法）を小さくしている。しかも、左リール64及び右リール68においては、通常図柄560を、各リールテープ500の幅方向に対する中心から少し中リール66寄りにはずらして設けているため、地模様510の形状が遊技者へ認識し易くなっている。

30

【0037】

なお、ここで、「複数種類の通常図柄560」とあるが、必ずしも「複数種類」に限定されるものではなく、通常図柄560は1つの種類の通常図柄560を複数設けるようにしてもよく、また、複数の種類の通常図柄560を1個だけ設けるようにしてもよいものである。

この特殊図柄580である「7」図柄550は、視覚的に認識し易い態様となっているものであって、遊技者から見て、形状、色（具体的には赤色）及び発光する光の強さにより、具体的には、リールテープ500の背面側から赤色LEDによ赤色に発光することにより図柄550の態様が他の図柄550と比較して、明らかに目立つことで他の図柄550が混在している中ではっきりと区別することができて、遊技者が容易に判別し易いように構成されている。

40

【0038】

また、この特殊図柄580の「7（セブン）」は、スロットマシンにおいて従来から大きな利益を遊技者に付与する代表的な図柄として慣習的に使用され、遊技者に広く一般的に認識されている。また、特殊図柄580は、3つのリール62の全てに含まれているが、特にこれに限定されるものではなく、3つのリール62の中のいずれか1つにだけ含まれるようにしてもよく、また、3つのリール62の中のいずれか2つにだけ含まれるようにしてもよい。

これら図柄550は、それぞれの絵柄がプリントされたテープをリール62の外周表面に貼付することで形成されている。なお、図2の図柄番号（コマ番号）は、リール62の外周表

50

面に物理的に付されているものではなく、仮想的な番号であって、各図柄550の停止を制御するためのプログラムで特定の図柄550を指定するためのものである。

【 0 0 3 9 】

各リール62毎に、図柄550が表示されている領域の背景となる領域には、そのリール62の図柄配列方向に連続する地模様510が複数設けられている。

ここで、「連続する地模様510」は、本実施の形態のように図柄表示窓部16を通じて視認される3個の図柄550分だけ上下方向に連続させるものが好適である。そのようにすると、特定の特殊地模様520を停止させた場合、図柄表示窓部16を通じて視認される背景領域が、当該特殊地模様520で埋まってしまい、意図しない別の特殊地模様520と一緒に表示されるようなことが発生しないようにすることが可能となり、遊技者に誤解を与えるようなことを抑えることができる。

10

【 0 0 4 0 】

ここで、リール62の図柄配列方向に連続する地模様510とは、本実施の形態のように3個の図柄550分だけ連続する地模様510を設ける場合には、図柄550の配列方向（上下方向）に沿って並ぶ3個の図柄550を跨ぐように、3個の連続する図柄550の背景領域に1つの地模様510が形成されているものである。なお、地模様510は、この3個の連続する図柄550に跨るように限定されるものではなく、図柄配列方向（上下方向）に2個の図柄550分だけ連続する地模様510を設けてもよいものであり、かかる場合には、図柄配列方向（上下方向）に沿って並ぶ2個の図柄550を跨ぐように、2個の図柄550の背景領域に1つの地模様510が形成されるようにしてもよいものである。

20

【 0 0 4 1 】

図柄表示窓部16内に連続する地模様510を設けるような場合に、本実施の形態のように図柄表示窓部16内の上段、中段、下段の全てを使って3個の連続する図柄に跨るように形成してもよいが、特にこれに限定されるものではない。具体的には例えば上段、中段の2個の連続する図柄に跨るように連続する地模様510を設けて、下段には地模様510を設けないようにしてもよく、また、中段、下段の2個の連続する図柄に跨るように連続する地模様510を設けて、上段には地模様510を設けないようにしてもよいものである。

さらに、例えば上段、中段の2個の連続する図柄に跨るように連続する地模様510を設けて、且つ、下段及びその下段の1つ下の2個の連続する図柄に跨るように連続する別の地模様510を設けてもよい、このときは、図柄表示窓部16の上段及び中段に連続する地模様510が表示され、下段に別の地模様510の一部が表示されることになる。

30

【 0 0 4 2 】

また、例えば中段、下段の2個の連続する図柄に跨るように連続する地模様510を設けて、且つ、上段及びその上段の1つ上の2個の連続する図柄に跨るように連続する別の地模様510を設けてもよい、このときは、図柄表示窓部16の中段及び下段に連続する地模様510が表示され、上段に別の地模様510の一部が表示されることになる。

また、この「連続する地模様510」には、1つの図柄550のみを跨ぐように、1個の図柄550の背景領域にだけ設けるようなものは含まれない。

また、この「連続する地模様510」は、第1リール地模様部530と、第2リール地模様部540とのそれぞれに少なくとも1つ設けるため、少なくとも2つは必要になる。

40

【 0 0 4 3 】

複数（3個）のリール62が特定の位置で停止したときに、図柄表示窓部16内に停止した複数の地模様510が一体となって全体で1つの特殊地模様520を形成している。

リール62の全周に渡って複数の特殊地模様520が表示されるように地模様510が設けられている。本実施の形態に係る遊技機10では、遊技者に利益を付与する場合に特殊地模様520を図柄表示窓部16内に停止可能としている。

前記各リール62は、図柄番号0～9の範囲において図柄配列方向に地模様510が設けられた第1リール地模様部530と、図柄番号10～20の範囲において第1リール地模様部530の地模様510と同一の地模様510が設けられた第2リール地模様部540とを有している。

【 0 0 4 4 】

50

第1リール地模様部530の範囲の図柄550には、通常図柄560(「X」等)と、特殊図柄580(「7」)との両方が配置されている。

第2リール地模様部540の範囲の図柄550には、特殊図柄580(「7」)が配置されずに通常図柄560(「X」等)のみが配置されている。

図3に示すように、リールテープ500の表面から図柄550を省略して地模様510だけを示すと、図柄配列方向に6つの特殊地模様520が並んで配置されている。第1リール地模様部530では、リール62の図柄番号0~9の領域に、3種類の特殊地模様520が設けられ、第2リール地模様部540では、リール62の図柄番号10~20の領域に、第1リール地模様部530と同一の3種類の特殊地模様520が設けられている。

【0045】

なお、地模様510及び特殊地模様520の一部には、背面側の光を透過可能な領域(光透過領域)が設けられている。リールテープ500の背面側に設けたLED等のバックライトにより、光透過領域を介して地模様510及び特殊地模様520の一部を光らせて、地模様510や特殊地模様520が明瞭に認識されるように形成されている。

図3を用いてさらに詳細に説明する。図柄番号0~3の領域には3つのリール62に跨る特殊地模様520として、「大きな7」や「でっかいセブン」を意味するデカ7(セブン)521が設けられている。

図柄番号4~5の領域には、左リール64の地模様510として星524が設けられ、中リール66の地模様510として月525が設けられ、右リール68の地模様510として太陽526が設けられ、これらの星524、月525及び太陽526を組み合わせた全体により特殊地模様520としての星月太陽522が設けられている。

【0046】

図柄番号6~9の領域には、3つのリール62に跨る特殊地模様520として、「三叉の矛」を意味するトライデント523が設けられている。

各リール62の特殊地模様520は、リール62毎に異なる特定の配列パターンが2つ形成されることで、リール62全体に設けられている。

具体的には、左リール64における特定のパターンは、デカ7(セブン)521の左側部分を構成する地模様510と、星524の地模様510と、トライデント523の左側部分を構成する地模様510とを順に配置したものである。このパターンが左リール64に2つ形成されることで、左リール64の全周に渡って当該パターンが設けられている。

【0047】

同様に、中リール66における特定のパターンは、デカ7(セブン)521の中央部分を構成する地模様510と、月525の地模様510と、トライデント523の中央部分を構成する地模様510とを順に配置したものである。このパターンが中リール66に2つ形成されることで、中リール66の全周に渡って当該パターンが設けられている。

同様に、右リール68における特定のパターンは、デカ7(セブン)521の右側部分を構成する地模様510と、太陽526の地模様510と、トライデント523の右側部分を構成する地模様510とを順に配置したものである。このパターンが右リール68に2つ形成されることで、右リール68の全周に渡って当該パターンが設けられている。

【0048】

この図柄番号0~9の領域におけるデカ7(セブン)521、星月太陽522及びトライデント523の3種類の特殊地模様520により、第1リール地模様部530が構成されている。

上述した第1リール地模様部530のデカ7(セブン)521、星月太陽522及びトライデント523の3種の特殊地模様520と同一の態様からなる特殊地模様520が、図柄番号10~20にも同様に設けられ、かかる図柄番号10~20におけるデカ7(セブン)521、星月太陽522及びトライデント523の3種の特殊地模様520により、第2リール地模様部540が構成されている。

なお、地模様510と特殊地模様520との関係は、トライデント523やデカ7(セブン)521のように、全体として縦方向及び横方向に連続して全体として一体となるようなものに限定されるものではない。本実施の形態のように、星524、月525及び太陽526の3つの地模

10

20

30

40

50

様510のように図柄550として連続しなくても、観念的に関連性があるようなものが集合することで全体として1つの対応関係のある特殊地模様520としての星月太陽522が形成されるようなものも含まれるものである。

【 0 0 4 9 】

図4では、リールテープ500の表面から地模様510を省略して図柄550だけを示す。

「A」、「B」、「C」、「D」、「E」、「W」、「X」、「Y」の通常図柄560と、「7」の特殊図柄580とにより図柄550が構成され、第1リール地模様部530の範囲の図柄550には通常図柄560と特殊図柄580との両方が配置され、第2リール地模様部540の範囲の図柄550には特殊図柄580が配置されずに通常図柄560のみが配置されている。

図5に示すように、第1リール地模様部530の特殊地模様520の中心と、この特殊地模様520上に配置されて図柄表示窓部16内に停止する複数の図柄(3個×3個の合計9個の図柄)の中心とは一致しないように配置されている。

【 0 0 5 0 】

第2リール地模様部540の特殊地模様520の中心と、この特殊地模様520上に配置されて図柄表示窓部16内に停止する複数の図柄(3個×3個の合計9個の図柄)の中心とは一致するように配置されている。

ここで、図5における第1リール地模様部530の各特殊地模様520上に描かれている2本の一点鎖線は、各特殊地模様520(デカ7(セブン)521、星月太陽522、トライデント523)の前面側に設けられる図柄550の中心位置を結んだ線を示している。例えば、デカ7(セブン)521と重なって描かれている2本の一点鎖線は、デカ7(セブン)521の前面側に設けられる図柄550の組合せ(X、Y、A)の中心位置を結んだ線と、図柄550の組合せ(7、X、Y)の中心位置を結んだ線とを示している。

【 0 0 5 1 】

同様に、図5における第2リール地模様部540の各特殊地模様520上に描かれている一点鎖線も、各特殊地模様520(デカ7(セブン)521、星月太陽522、トライデント523)の前面側に設けられる図柄550の中心位置を結んだ線を示している。例えば、デカ7(セブン)521と重なって描かれている1本の一点鎖線は、デカ7(セブン)521の前面側に設けられる図柄550の組合せ(W、A、C)の中心位置を結んだ線を示している。

図6に示すように、仮に第1リール地模様部530の特殊地模様520を図柄表示窓部16の中心に配置しようとしても、第1リール地模様部530の特殊地模様520の中心と、この特殊地模様520上に配置されて図柄表示窓部16内に停止する複数の図柄の中心とは一致しないように配置されているため、各図柄550の中心が有効ライン86上に停止せず、各図柄550の停止位置が有効ライン86により決定される正規の停止位置(各図柄550の中心が有効ライン86上に配置されるような位置)からずれてしまう。具体的には、例えば特殊地模様520としてのトライデント523の中心は、図柄番号6～8の図柄の中心となる図柄番号7の図柄の中心にも一致せず、図柄番号7～9の図柄の中心となる図柄番号8の図柄の中心にも一致しない。他の特殊地模様520であるデカ7(セブン)521や星月太陽522でも同様に中心が一致しない。すなわち、図6に示すような停止位置となることはなく、第1リール地模様部530の特殊地模様520にある図柄550を有効ライン86上に停止させると、第1リール地模様部530の特殊地模様520の中心は、その特殊地模様520上に配置されて図柄表示窓部16内に停止する複数の図柄(3個×3個の合計9個の図柄)の中心位置からずれて停止してしまうことになる。

【 0 0 5 2 】

図7に示すように、第2リール地模様部540の特殊地模様520を図柄表示窓部16の中心に配置させると、第2リール地模様部540の特殊地模様520の中心と、この特殊地模様520上に配置されて図柄表示窓部16内に停止する複数の図柄(3個×3個の合計9個の図柄)の中心とは一致するため、各図柄550の停止位置が正規の停止位置と一致する。具体的には、例えば特殊地模様520としてのトライデント523の中心は、このトライデント523上に配置されて図柄表示窓部16内に停止する図柄番号17～19の図柄の中心となる図柄番号18の図柄の中心に一致する。他の特殊地模様520であるデカ7(セブン)521や星月太陽52

10

20

30

40

50

2でも同様に中心が一致する。すなわち、第2リール地模様部540の特殊地模様520上にある図柄550(3個×3個の合計9個の図柄)を有効ライン86上に停止させると、第2リール地模様部540の特殊地模様520の中心は、図柄表示窓部16の中心位置に停止することになる。

【0053】

図8に示すように、遊技機10の内部には、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置100が形成されている。前記制御装置100は、遊技を進行させて遊技状態を制御するメイン制御部110と、このメイン制御部110からの情報(コマンド)を受けて、遊技の進行に応じた演出を制御し、主に遊技内容に関する情報を遊技者に報知する演出を行うために演出状態を制御するサブ制御部400とを備えている。なお、メイン制御部110とサブ制御部400との間は、メイン制御部110への不正操作を防止するために、メイン制御部110からサブ制御部400への一方向の通信により行われている。メイン制御部110は、役抽選を行うとともに、リールユニット60及び貯留払出手段24の作動を制御する。サブ制御部400は、メイン制御部110から信号を入力し、表示手段84等の報知手段70の作動を制御する。サブ制御部400の出力側には、報知手段70としてのスピーカ72、表示手段84、演出用ランプ78の各パーツが接続されている。

【0054】

なお、特に図示していないが、メイン制御部110を有するメイン基板と、サブ制御部400を有するサブ基板とは、それぞれ専用の基板ケースの内部に収納されている。具体的には、メイン制御部110は、メイン基板ケースの内部に収納され、サブ制御部400は、サブ基板ケースの内部に収納されている。そして、メイン基板ケースは、筐体12内部の奥側の上部に固定され、サブ基板ケースは、筐体12内部の正面から向かって左側に固定されている。

制御装置100は、CPU、ROM、RAM、I/Oポート(図示せず)を備えたマイクロコンピュータにより構成される。CPUは、タイマ割込などの割込機能を持ち、ROMに記憶されたプログラムを実行して、種々の処理を行う。ROMは、CPUが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶し、RAMは、CPUがプログラムを実行する際の一時的な記憶領域、例えば遊技機10の状態を記憶するための記憶領域や、役抽選の抽選結果を記憶するための記憶領域として使用される。

【0055】

メイン制御部110は、遊技制御手段120、役抽選手段130、停止制御手段140、停止図柄判定手段150、メイン側特典付与手段160(特典付与手段420)、フリーズ制御手段170、リール演出抽選手段240、表示図柄抽選手段250、継続回数カウント手段260、継続率抽選手段270、継続抽選手段280、リール演出実行手段200、リール回転量演算手段210、リール回転量記憶手段220、メイン側演出装置駆動手段230(演出装置駆動手段450)の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

以上の構成をもって、メイン制御部110は、役の抽選を行い、リール62の回転及び停止を制御し、リール62がすべて停止したときに停止図柄判定を行い、遊技の進行を行う手段として機能することとなる。

【0056】

前記遊技制御手段120は、遊技を制御するためのものであって、メイン遊技を実行するためのものである。以下、本実施の形態における遊技について説明する。

規定の賭け数(3枚)が設定されると、1本の有効ライン86(図1参照)が設定される。なお、本実施の形態に係る遊技機10は、規定の賭け数として3が設定されている。賭け数を設定する方法には、メダル投入口38からメダルを投入する方法と、シングルベットスイッチ32又はマックスベットスイッチ34を操作することによってクレジットメダルを賭け数として設定する方法とがある。そして、規定の賭け数(3枚)が設定されていることを条件に、スタートスイッチ40を操作すると、賭け数が確定し、役抽選手段130により、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの抽選(役抽選)が行われる。また、役抽選とほぼ同時に、前回の遊技でのリール62の回転開始時から所定の時間(本実施の形態では、4.1秒)が経過しているか否かが判定され、所定の時間が経過すると、3個すべての

リール62の回転が開始する。

【0057】

本実施の形態では、役として、大別すると、小役（メダルの払い出しを伴う役）、再遊技役（遊技者所有のメダルを使用することなく次の遊技を開始可能とする役、いわゆるリプレイ役）、特別役（遊技状態の移行を伴う役）が設けられている。

リール62の回転開始後、所定の条件（本実施の形態では、リール62を加速する処理を実行した後、所定のセンサがリール62の回転位置が基準位置であることを検出すること）が成立すると、ストップスイッチ50の操作が可能な状態（停止操作可能状態）となる。

その後、3個のストップスイッチ50のうち1個を操作すると、当該ストップスイッチ50に対応したリール62の回転が停止する。そして、3個すべてのストップスイッチ50の操作を終えると、3個すべてのリール62の回転が停止する。

10

【0058】

このとき、有効ライン86上に所定の図柄550の組合せが揃うと、当該図柄550の組合せに対応した処理が行われる。本実施の形態に係る遊技機10は、有効ライン86上に予め定められた図柄550の組合せが揃うと遊技者に利益が付与されるように形成されている。例えば小役に対応した図柄550の組合せが有効ライン86上に揃うと、小役に対応した枚数のメダルが遊技者に対して付与される。

また、本実施の形態では、通常に行われる通常遊技状態と、この通常遊技状態よりも遊技者へ付与される利益がより大きくなり得る特別遊技状態及び特殊遊技状態が設けられている。前記特別遊技状態は、いわゆるボーナス遊技（チャレンジボーナス遊技（CBB））を実行可能なボーナス遊技状態（CBB遊技状態）がある。前記特殊遊技状態は、いわゆるアシストタイム遊技（AT遊技）を実行可能なアシストタイム遊技状態（AT遊技状態）と、リプレイタイム遊技（RT遊技）を実行可能なリプレイタイム遊技状態（RT遊技状態）と、AT遊技とRT遊技とを組合せたいわゆるアシストリプレイタイム遊技（ART遊技）を実行可能なアシストリプレイタイム遊技状態（ART遊技状態）とがある。

20

【0059】

前記アシストタイム遊技状態（AT遊技状態）は、ストップスイッチ50の停止操作順序や当選図柄等を報知することによって役に係る図柄550の組合せを有効ライン86上に揃って停止させるためのアシストをする遊技状態である。このAT遊技状態は、演出（報知手段70を用いて実行する報知演出）に関するものであり、主に、サブ基板を有するサブ制御部400により制御されるものである。

30

前記リプレイタイム遊技状態（RT遊技状態）は、再遊技役（リプレイ役）の当選の確率が通常遊技状態での遊技よりも高く（或いは低く）設定されたものである。このRT遊技状態は、メイン基板を有するメイン制御部110により制御される。

【0060】

前記アシストリプレイタイム遊技状態（ART遊技状態）は、AT遊技状態とRT遊技状態とを組合せたものである。

本実施の形態では、スタートスイッチ40操作時に発生可能であり遊技を進行させることができない後述のフリーズ状態のもとで、リール62の回転や停止によるリール演出を実行可能に設けられている。

40

ボーナス遊技は、特別役であるボーナス移行役に当選し、さらにボーナス移行役に対応した図柄の組合せが有効ライン86上に揃うと、揃った遊技の次の遊技から開始される遊技である。なお、ボーナス移行役は、当選時の遊技で有効ライン86上にボーナス移行役に対応する図柄の組合せが揃わなくても、次の遊技以降、有効ライン86上にボーナス移行役に対応する図柄の組合せが揃うまでボーナス移行役に当選した状態が有効である。その他の役は、当選時の遊技で有効ライン86上に役に対応する図柄の組合せが揃わなければ、次の遊技以降は無効となる。ボーナス遊技状態は、ボーナス遊技状態へ移行していない遊技に比べ小役の当選確率が高くなるように設定されており、このため、通常遊技状態よりも遊技者に大きな利益が付与される可能性が高い遊技状態である。ボーナス遊技状態は、ボーナス遊技状態中に遊技者へ払い出したメダルの総枚数が予め設定された枚数を超え

50

たときに終了する。

【0061】

本実施の形態では、ボーナス遊技状態として、チャレンジボーナス遊技状態(CBB)が設けられている。チャレンジボーナス遊技状態は、全ての小役を当選状態にすることで小役の入賞を容易にしているものである。なお、チャレンジボーナス遊技状態中は所定の場合にストップスイッチ50の操作時から75ms以内に停止させることになっており、通常遊技状態よりもいわゆる滑りコマ数が少なくなっている。具体的には、本実施の形態に係るチャレンジボーナス遊技状態では、右リール68は、右ストップスイッチRを停止操作したときのタイミングで表示位置にある図柄と、その図柄の1コマ上の図柄との2コマの範囲内の中から停止可能な、いわゆる「1コマすべり」の状態となっている。本実施の形態に係るチャレンジボーナス遊技状態は34枚を超える払出枚数で終了する。もちろん、この終了条件は34枚に限定されるものではなく、他の枚数でもよいものである。

10

【0062】

また、有効ライン86上に再遊技役(リプレイ役)に対応する図柄の組合せが揃うと、メダルの払い出しはないものの、次の遊技において遊技者所有のメダルを使用することなく賭け数が自動的に設定され遊技を行うことができる。

前記役抽選手段130は、メイン制御部110が備える手段であり、スタートスイッチ40の操作を契機に、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの抽選(役抽選)を行うためのものである。役抽選手段130は、役に当選したか否かを決定するための抽選データを備えており、メイン制御部110のROM上に記憶されている。役抽選手段130は、予め定めた抽選データと、所定範囲の整数値を繰り返してカウントするループカウンタを有する所定の乱数発生手段(乱数発生回路)が発生した乱数のうちから抽出した乱数とを比較して、当選か否かを判定する。なお、役抽選手段130による処理は、後述するステップ113(図25参照)において行われる。

20

【0063】

前記停止制御手段140は、メイン制御部110が備える手段であり、各リール62の回転を停止させるためのものである。停止制御手段140は、役抽選手段130の抽選結果と、各ストップスイッチ50が操作されたときの対応するリール62の回転位置とに基づいて、各リール62の回転を停止させる。なお、停止制御手段140は、必要に応じて各ストップスイッチ50が停止操作されるときの順番(停止操作順序)が所定の条件に適合しているか否かも停止させる条件にする場合がある。停止制御手段140による処理は、後述するステップ115(図25参照)において行われる。

30

前記停止図柄判定手段150は、メイン制御部110が備える手段であり、すべてのリール62が停止した際における有効ライン86上の図柄の組合せを記憶するとともに入賞等の判定をするためのものである。なお、停止図柄判定手段150による処理は、後述するステップ116(図25参照)において行われる。

【0064】

前記特典付与手段420としての前記メイン側特典付与手段160は、メイン制御部110が備える手段であり、停止図柄判定手段150の判定結果に基づいて、メダル払い出し等の所定の処理を行うためのものである。メイン側特典付与手段160は、停止図柄判定手段150の判定結果、小役が入賞していると判定されるとメダルの払い出しを行う。

40

また、メイン側特典付与手段160は、停止図柄判定手段150の判定結果、再遊技役(リプレイ役)に係る図柄の組合せが有効ライン86上に揃っていると、その旨をメイン制御部110のRAMに記憶する。これにより、メイン制御部110は、次の遊技において、遊技者所有のメダルを使用しなくても遊技を可能とする。

【0065】

前記メイン側特典付与手段160は、特殊遊技において実行されるいわゆるリプレイタイムゲーム(RTゲーム)を付与する。なお、このメイン側特典付与手段160は、後述するサブ側特典付与手段430と一緒にあって、特殊遊技の上乗せ等の特典を遊技者に付与する特典付与手段420を形成する。

50

前記メイン側特典付与手段160は、特殊遊技状態において実施されるリール演出を付与する。このメイン側特典付与手段160は、メイン側演出装置駆動手段290を介して、フリーズ制御手段170によるフリーズ状態中にリール62の回転及び停止を実施するリール演出を実行させる。

【 0 0 6 6 】

前記フリーズ制御手段170は、スタートスイッチ40の操作を契機として遊技を一時的に保留させて遊技を進行させることができないフリーズ状態を実行可能なものである。このフリーズ状態中において、リール62の回転及び停止からなるリール演出が実行可能なものである。

前記リール演出には、その演出内容の相違により、第1リール演出と、第2リール演出と、第3リール演出と、第4リール演出との4種類が設けてある。第1リール演出及び第2リール演出では、そのリール演出の具体的内容に関しては省略するが後述する準備目がリール演出中に停止することはないものである。第3リール演出及び第4リール演出では、後述する準備目がリール演出中に停止可能に設定されている。さらに、第3リール演出には、特殊地模様520としてトライデント523を図柄表示窓部16に停止させる第3リール演出Aと、特殊地模様520としてデカ7（セブン）521を図柄表示窓部16に停止させる第3リール演出Bとが設けてある。

【 0 0 6 7 】

前記リール演出抽選手段240は、所定の場合にリール演出を実行するか否かを抽選により決定するものである。具体的には、リール演出抽選手段240は、役抽選手段130の抽選結果、予め定めたりール演出契機役に当選している場合に、その当選しているリール演出契機役の種類に応じた抽選確率の抽選テーブルを用いて、リール演出を実行するか否かの抽選を行う。その抽選テーブルに記憶されている抽選確率は、当選したりール演出契機役毎に異なる数値に設定されている。

さらに、前記リール演出抽選手段240は、上述したりール演出を実行するか否かの抽選を行う際、上述した4種類のリール演出（第1～第4リール演出）のうちから実施するリール演出を抽選により決定するものである。リール演出抽選手段240では、第1リール演出、第2リール演出、第3リール演出、第4リール演出の各抽選確率が、順に、103/256、103/256、38/256、12/256に設定されている（図19の抽選テーブル参照。）。なお、リール演出抽選手段240は、上述したように役抽選の結果、所定の演出契機役に当選している場合に、そのリール演出の種類を抽選により行うようにしているが、抽選方法は、これに限定されるものではない。役抽選の結果に関係なく、別個独立の抽選で決定するようにしてもよいし、また、1回の抽選でリール演出を実行するか否かと、実行する場合のリール演出の種類とを決定するようにしてもよいし、リール演出を実行するか否かの抽選を実施した後、リール演出を実行することに当選した場合に限っていずれの種類のリール演出を実行するかを決定するための抽選を実施する、いわゆる2段階抽選で行ってもよいものである。

【 0 0 6 8 】

前記表示図柄抽選手段250は、有効ライン86上に停止させる図柄として、左リール64の中段に図柄番号18の「X」図柄、中リール66の中段に図柄番号18の「Y」図柄、右リール68の中段に図柄番号18の「Y」図柄を停止させて図柄表示窓部16にトライデント523を表示させるか、又は、左リール64の中段に図柄番号12の「W」図柄、中リール66の中段に図柄番号12の「A」図柄、右リール68の中段に図柄番号12の「C」図柄を停止させて図柄表示窓部16にデカ7（セブン）521を表示させるかのいずれにするかを抽選により決定するものである。結果として、表示図柄抽選手段250は、第3リール演出において、特殊地模様520として、トライデント523を停止させる第3リール演出Aを実施するか、又はデカ7（セブン）521を停止させる第3リール演出Bを実施するかのいずれにするかを抽選により決定していることになる。表示図柄抽選手段250では、第3リール演出Aと、第3リール演出Bとの各抽選確率は、いずれも128/256に設定されている（図22の抽選テーブル参照。）。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 9 】

本実施の形態では、第3リール演出中に停止表示される特殊地模様520（デカ7（セブン）521又はトライデント523）と、この特殊地模様520が停止表示された直後に表示手段84上に表示されることとなる上乗せ遊技回数との間に関連性を持たせている。

具体的には、メイン制御部110において、デカ7（セブン）521又はトライデント523のいずれの特殊地模様520を停止させるかを表示図柄抽選手段250により後述するステップ354で決定した後、この決定結果に関する情報を含むコマンドをサブ制御部400へ送信する。

一方、サブ制御部400の後述する上乗せ抽選手段460では、予め、各特殊地模様520（デカ7（セブン）521、トライデント523）に対応する上乗せ抽選テーブルがそれぞれ設けられている。これらの上乗せ抽選テーブルでは、デカ7（セブン）521に比べて、トライデント523の方が、多い上乗せ遊技回数が選択され易いように設定されている。上記コマンドを受信した場合には、メイン制御部110の表示図柄抽選手段250が決定した結果（デカ7（セブン）521又はトライデント523）に基づいて上乗せ抽選テーブルが選択され、この上乗せ抽選テーブルを用いて上乗せ抽選が実行される。よって、第3リール演出において、例えばデカ7（セブン）521よりもトライデント523が停止表示された場合、遊技者はより多くの上乗せ遊技回数の獲得を期待することができるものである。

【 0 0 7 0 】

本実施の形態では、上乗せ抽選で獲得する上乗せ遊技回数と、停止表示する特殊地模様520の種類との関係は、上述したように、デカ7（セブン）521よりもトライデント523の方が上乗せ遊技回数が大きくなる（「デカ7（セブン）521」 < 「トライデント523」）ように設定されているが、特にこれに限定されるものではない。例えば、逆に、停止表示する特殊地模様520としてトライデント523よりもデカ7（セブン）521の方が上乗せ遊技回数が大きくなる（「デカ7（セブン）521」 > 「トライデント523」）ように設定してもよく、また、デカ7（セブン）521とトライデント523との上乗せ遊技回数が等しくなる（「デカ7（セブン）521」 = 「トライデント523」）ように設定してもよい。

【 0 0 7 1 】

本実施の形態では、フリーズ状態中にスタートスイッチ40から後述する準備目600が停止するまでの第3リール演出（第3リール演出A又は第3リール演出B）を最低でも2回は実行できる回数、いわゆる最低保障回数として設定している。

前記継続回数カウント手段260は、フリーズ状態中に継続して実行可能なリール演出の回数（継続回数）をカウントし記憶するものである。継続回数カウント手段260は、最初にリール演出の継続回数として2回を初期値（継続保証回数）として設定する。そして、継続回数カウント手段260は、リール演出を1回、実行するごとに継続回数から1回を減算する。

【 0 0 7 2 】

なお、継続回数としての2回のリール演出を実行した後、後述する継続抽選手段280の継続抽選にも当選しない場合には、リール演出は終了となる。

前記継続率抽選手段270は、フリーズ状態中に継続保障回数（2回）のリール演出を実行した後に継続してリール演出を実行するか否かの抽選確率、いわゆる継続率を予め定められた数値範囲の中から抽選により決定するものである（図27のステップ312参照。）。40

前記継続抽選手段280は、フリーズ状態中に継続保障回数（2回）のリール演出を実行した後に前記継続率抽選手段270により決定された継続率に基づいて、継続してリール演出を実行するか否かを抽選により決定するものである（図27のステップ318参照。）。継続抽選手段280は、継続抽選に当選した場合には、継続するか否かの判定結果を「継続」に設定し、継続抽選に当選しなかった場合には、継続するか否かの判定結果を「非継続」に設定する。

【 0 0 7 3 】

前記リール演出実行手段200は、フリーズ状態中にリール62の回転及び停止によるリール演出を実行可能なものである。50

リール演出実行手段200は、特殊地模様520に関するリール演出を実行する場合、第2リール地模様部540の範囲の特殊地模様520を用いてリール演出を実行する。さらに、このリール演出実行手段200は、特殊地模様520を構成する複数の地模様510の一部がずれた状態でリール演出を実行する場合も、第2リール地模様部540の範囲内でリール演出を実行する。

ここで、「特殊地模様520を構成する複数の地模様510の一部がずれた状態でリール演出を実行する」の「一部がずれた状態」とは、複数のリール62により特殊地模様520を構成している場合から、そのうちの1つのリール62が僅かに1コマだけ上方又は下方にずれているような状態である。具体的には、3つのリール62により特殊地模様520としてのデカ7（セブン）521が揃っている状態から右リール68だけが、上方又は下方に1コマだけ移動しているようなものである。もちろん、ずれるリール62は、右リール68だけに限定されるものではなく、3つのリール62のうちいずれか1つのリール62であってもよく、また、ずれるリール62の数も1つに限定されるものではなく、2つ又は3つのリール62がずれてもよい。さらに、上方又は下方にずれるコマ数（図柄数）も1コマに限定されるものではなく、2コマ又は3コマずれてもよいものである。

【0074】

また、「一部がずれた状態」の「リール演出」とは、そのように特殊地模様520の構成のうち僅かに一部がずれた状態で、図柄表示窓部16内に停止するようなものに限定されるものではなく、上述したようなずれた状態のまま低速度で正回転又は逆回転するようなものや、そのずれた状態のまま上下に回転方向を反転する（振動する）ようなものでもよい。

リール演出実行手段200は、リール演出抽選手段240により第3リール演出又は第4リール演出の実行が決定された場合に、全てのリール62により第2リール地模様部540の範囲内の特定の図柄の組合せ（準備目600）を停止させ、その後、リール62を再度回転させた後に第2リール地模様部540の特殊地模様520を停止させる。

【0075】

第3リール演出で用いられる準備目600は、有効ライン86上に左リール64の図柄番号15と、中リール66の図柄番号15と、右リール68の図柄番号15との図柄が停止しているものである。

前記リール演出実行手段200は、上述した第3リール演出で用いられる準備目600の各リール62の図柄番号等の準備目600に関する情報を予め記憶している。

この第3リール演出で用いられる準備目600が有効ライン86上に停止すると、図柄表示窓部16内の各リール62に星524、月525及び太陽526がずれることなく停止し、全体として特殊地模様520としての星月太陽522がずれることなく表示される。なお、準備目600は、上述したように、準備目600を有効ライン86上に停止させた場合に特殊地模様520も表示されるようなものに限定されるものではなく、準備目600が有効ライン86上に停止しても、特殊地模様520が表示されないような図柄停止態様であってもよいものである。

【0076】

第4リール演出で用いられる準備目600は、有効ライン86上に左リール64の図柄番号15と、中リール66の図柄番号14と、右リール68の図柄番号16との図柄が停止しているものである。

前記リール演出実行手段200は、上述した第4リール演出で用いられる準備目600の各リール62の図柄番号等の準備目600に関する情報を予め記憶している。

リール演出実行手段200は、リール演出（第3リール演出及び第4リール演出）で特殊地模様520を停止させる場合、第1の停止制御情報に基づいて準備目600を停止させ、その後、リール62を再度回転させた後に第2の停止制御情報に基づいて特殊地模様520を停止させる。

【0077】

その際、第3リール演出においては、各リール62における準備目600を構成する図柄から第2リール地模様部540の特殊地模様520を構成する図柄の中心位置までの回転量は、全

10

20

30

40

50

リール62で同一になっている。

具体的には、全リール62において、左リール64の図柄番号15、中リール66の図柄番号15、右リール68の図柄番号15の準備目600から第2リール地模様部540の特殊地模様520としてのデカ7(セブン)521の中心図柄(全リール62共、図柄番号12)まで全て3コマ離れている。すなわち、それらの回転量は全リール62で同一となる(図5参照)。

また、全リール62において、左リール64の図柄番号15、中リール66の図柄番号15、右リール68の図柄番号15の準備目600から第2リール地模様部540の特殊地模様520としてのトライデント523の中心図柄(全リール62共、図柄番号18)まで全て3コマ離れている。すなわち、それらの回転量は全リール62で同一となる(図5参照)。

【0078】

結果として、第3リール演出においては、準備目600を揃えた状態のままで、全リール62を回転するいわゆる全回転演出が可能となり、同一の回転量で特殊地模様520(デカ7(セブン)521、トライデント523)を停止させることが可能となる。

リール演出実行手段200は、第3リール演出では、有効ライン86上に準備目600を停止させて全リール62を3コマだけ下方に回転移動させることにより、デカ7(セブン)521の特殊地模様520を図柄表示窓部16に停止させ、また、有効ライン86上に準備目600を停止させて全リール62を3コマだけ上方に回転移動させることにより、トライデント523の特殊地模様520を図柄表示窓部16に停止させる。

【0079】

さらにリール演出実行手段200は、第3リール演出において、フリーズ状態中、準備目600を停止させた後、操作スイッチ(具体的には、スタートスイッチ40)の操作を契機にリール62を再度回転させて第2リール地模様部540の特殊地模様520を停止させ、その後にリール62を再度回転させて準備目600を停止させるリール演出を連続して繰り返し実行可能としている(図15~図18参照)。

前記リール回転量演算手段210は、前回のリール62の停止位置から準備目600を停止させるための第1の停止制御情報を演算処理により算出するためのものである(図29のステップ414、図30)。

【0080】

リール回転量演算手段210は、第3リール演出では、後述する第3リール演出開始時用リール演出制御テーブルの「高速正回転」の「繰り返し回数」P、Q及びRを演算処理により算出する(図23参照)。また、リール回転量演算手段210は、後述する第3リール演出A用のリール演出制御テーブルの後半の「高速正回転」の「繰り返し回数」S回や、第3リール演出B用のリール演出制御テーブルの後半の「高速正回転」の「繰り返し回数」T回等の第1の停止制御情報を演算処理により算出する(図24参照)。

なお、ここで、図23及び図24において星印を付した「高速正回転」の「繰り返し回数」の箇所には常に「0」が格納されてある。繰り返し回数として、P、Q、R、S、Tの文字も「0(P)」等のように記入されているが、これは説明上の都合で便宜上記載しているだけであり、繰り返し回数を示す0以外の数値や記号、また算出した数値がこれらのテーブルに格納されるものではない。この「0」が格納されているか否かにより、繰り返し回数を演算処理により算出するか否かを判断し、算出する場合には繰り返し回数算出処理により当該繰り返し回数として実際に使用する数値P、Q、R、S及びTが算出される。

【0081】

なお、ここで、「前回のリール62の停止位置」とは、前回の遊技結果のリール62の停止位置であって、それは今回のリール演出を実行する遊技の開始時点でのリール62の停止位置でもある。

前記リール回転量記憶手段220は、準備目600の位置から特殊地模様520(当該準備目600以外の特殊地模様520)を停止させるための第2の停止制御情報を予め記憶しているものである(図29のステップ412)。

リール回転量記憶手段220は、第3リール演出では、図柄番号(15、15、15)の

10

20

30

40

50

準備目600（図柄表示窓部16内には星月太陽522が停止することになる）から、当該星月太陽522以外の特殊地模様520（デカ7（セブン）521又はトライデント523）を停止させるための第2の停止制御情報を記憶している。

【0082】

具体的には、第3リール演出Aでは、リール回転量記憶手段220は、後述する第3リール演出A用のリール演出制御テーブルの前半の「回胴逆回転」の「繰り返し回数」1回や、「高速逆回転」の「繰り返し回数」6回等の第2の停止制御情報を予め記憶しているものである（図24参照。）。また、第3リール演出Bでは、リール回転量記憶手段220は、後述する第3リール演出B用のリール演出制御テーブルの前半の「回胴正回転」の「繰り返し回数」1回や、「高速正回転」の「繰り返し回数」6回等の第2の停止制御情報を

10

予め記憶しているものである。
前記演出装置駆動手段450としてのメイン側演出装置駆動手段230は、前記フリーズ制御手段170によるフリーズ状態のもとで、リール62の回転及び停止によるリール演出を実行するためのものである。

【0083】

前記サブ制御部400は、演出制御手段410、サブ側特典付与手段430（特典付与手段420）、サブ側演出装置駆動手段440（演出装置駆動手段450）及び上乗せ抽選手段460の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

以上の構成をもって、サブ制御部400は、演出の有無、態様を決定し、遊技の状態に応じた演出を制御する手段として機能することとなる。

20

前記サブ制御部400は、所定の演出を実行することが決定された場合に演出を実行するためのものである。

前記演出制御手段410は、液晶表示装置を有する表示手段84、スピーカー72及び演出用ランプ78からなる報知手段70を制御するためのものである。

【0084】

前記サブ側特典付与手段430（特典付与手段420）は、遊技者の利益となる特典を遊技者に付与するためのものである。

具体的には、前記サブ側特典付与手段430は、上乗せ抽選手段460の上乗せ抽選により決定された特殊遊技状態の遊技回数を付与するためのものである。

前記サブ側演出装置駆動手段440（演出装置駆動手段450）は、所定の演出を、表示手段84、スピーカー72及び演出用ランプ78の報知手段70により実行する。

30

サブ側演出装置駆動手段440は、演出用ランプ78を駆動するためのLED駆動回路（図示せず）に対してLEDの点灯や消灯を規定するデータを出力したり、スピーカー72から音を出力するための音声出力回路（図示せず）に対して出力する音声を規定するデータを出力したり、表示手段84を駆動するための液晶制御基板（図示せず）に対して出力する映像データを規定するデータを出力したりする。

【0085】

前記上乗せ抽選手段460は、特殊遊技状態の特殊遊技の遊技回数に対して、乱数を用いた抽選（上乗せ抽選）により上乗せさせる遊技回数を決定するためのものである。

上乗せ抽選手段460は、抽選値と、所定範囲の整数値を繰り返してカウントするループカウンタを有する所定の乱数発生手段（乱数発生回路）が発生した乱数のうちから抽出した乱数とを比較して、いずれの遊技回数の上乗せに当選したかを判定する。上乗せ回数が0回の場合は、上乗せ無しとして判定される。なお、上乗せ抽選手段460による処理は、後述するステップ615（図31参照）において行われる。

40

前記上乗せ抽選手段460は、上乗せ抽選の抽選確率を記憶した上乗せ抽選テーブルを有している。この上乗せ抽選手段460では、予め、各特殊地模様520（デカ7（セブン）521及びトライデント523）に対応する上乗せ抽選確率を格納した上乗せ抽選テーブルがそれぞれ設けられている。上乗せ抽選テーブルでは、上乗せ抽選の結果、デカ7（セブン）521に比べて、トライデント523の方が、多い上乗せ遊技回数が選択され易いように上乗せ抽選確率が設定されている。メイン制御部110から、表示図柄抽選手段250が決定した結果に

50

関する情報を含むコマンドを受信した場合には、表示図柄抽選手段250が決定した結果（デカ7（セブン）521又はトライデント523）に基づいて上乗せ抽選テーブルが選択され、この上乗せ抽選テーブルを用いて上乗せ抽選が実行される。第3リール演出において、デカ7（セブン）521よりもトライデント523が停止表示された場合、遊技者はより多くの上乗せ遊技回数の獲得を期待することができるように設定されている。

【0086】

図9に示すように、特別役があり、その図柄組合せが、左リール64、中リール66、右リール68の順（以下同様）に（W、W、W）であり、配当（メダル払出枚数）は0枚となっている。

図10に示すように、第1再遊技役、第2再遊技役、第3再遊技役があり、その図柄組合せが、第1再遊技役（E、A、Y）（E、B、Y）、第2再遊技役（7、A、7）（7、B、7）（X、A、7）（X、B、7）（Y、7、7）（Y、X、7）、第3再遊技役（7、7、W）（7、W、7）（7、W、W）であり、配当（メダル払出枚数）は、無し（但し次の遊技がメダル投入無しで遊技開始可能）となっている。

【0087】

図11に示すように、小役として第1入賞役、第2入賞役・・・第5入賞役があり、その図柄組み合わせが、第1入賞役（X、X、Y）（X、Y、X）（X、Y、Y）（Y、X、X）（Y、X、Y）（Y、Y、X）、第2入賞役（E、A、B）（E、A、C）（E、A、D）（E、B、A）（E、B、A）（E、B、D）、第3入賞役（Y、Y、Y）、第4入賞役（7、7、7）（7、X、7）（X、7、7）（X、X、7）、第5入賞役（X、X、X）であり、配当（メダル払出枚数）は、第1入賞役及び第2入賞役が1枚、第3入賞役及び第4入賞役が3枚、第5入賞役が9枚となっている。

図12に示すように、役抽選の抽選結果として、第2再遊技役、第1再遊技役が同時に当選（重複して当選）する第1特殊RP（第1特殊リプレイ）が設けられている。ここで、第2再遊技役は、停止操作順番が右ストップスイッチR、左ストップスイッチL、中ストップスイッチCの順番（右左中（RLC））又は停止操作順番が右ストップスイッチR、中ストップスイッチC、左ストップスイッチLの順番（右中左（RCL））であるときに優先して入賞するものである。なお、ここで、停止操作順番が右左中（RLC）とは、遊技者によるストップスイッチ50の停止操作順番が、右リール68、左リール64、中リール66にそれぞれ対応するストップスイッチ50である右ストップスイッチR、左ストップスイッチL、中ストップスイッチCを順番に操作することを意味する。また、第1再遊技役は、停止操作順番が、上述した右左中（RLC）及び右中左（RCL）の順番以外（中左右（CLR）、中右左（CRL）、左中右（LCR）、左右中（LRC））であるときに優先して入賞するものである。

【0088】

役抽選の抽選結果として、第2再遊技役、第1再遊技役、第3再遊技役Aが同時に当選（重複して当選）する第2特殊RP（第2特殊リプレイ）が設けられている。ここで、第2再遊技役は、停止操作順番が右左中（RLC）又は右中左（RCL）であるときに優先して入賞するものである。また、第1再遊技役は、停止操作順番が、上述した右左中（RLC）及び右中左（RCL）の順番以外（中左右（CLR）、中右左（CRL）、左中右（LCR）、左右中（LRC））であるときに優先して入賞するものである。また、第3再遊技役Aは、第1再遊技役及び第2再遊技役と同時に当選（重複して当選）しているが、当選するだけであって、実際には、停止表示（成立）しない再遊技役である。

【0089】

役抽選の抽選結果として、第2再遊技役、第1再遊技役、第3再遊技役Bが同時に当選（重複して当選）する第3特殊RP（第3特殊リプレイ）が設けられている。ここで、第2再遊技役は、停止操作順番が右左中（RLC）又は右中左（RCL）であるときに優先して入賞するものである。また、第1再遊技役は、停止操作順番が、上述した右左中（RLC）及び右中左（RCL）の順番以外（中左右（CLR）、中右左（CRL）、左中右（LCR）、左右中（LRC））であるときに優先して入賞するものである。また、第3

10

20

30

40

50

再遊技役 B は、第 1 再遊技役及び第 2 再遊技役と同時に当選（重複して当選）しているが、当選するだけであって、実際には、停止表示（成立）しない再遊技役である。

【 0 0 9 0 】

役抽選の抽選結果として、第 2 再遊技役、第 1 再遊技役、第 3 再遊技役 C が同時に当選（重複して当選）する第 4 特殊 R P（第 4 特殊リプレイ）が設けられている。ここで、第 2 再遊技役は、停止操作順番が右左中（ R L C ）又は右中左（ R C L ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 1 再遊技役は、停止操作順番が、上述した右左中（ R L C ）及び右中左（ R C L ）の順番以外（中左右（ C L R ）、中右左（ C R L ）、左中右（ L C R ）、左右中（ L R C ））であるときに優先して入賞するものである。また、第 3 再遊技役 C は、第 1 再遊技役及び第 2 再遊技役と同時に当選（重複して当選）しているが、当選するだけであって、実際には、停止表示（成立）しない再遊技役である。

10

【 0 0 9 1 】

役抽選の抽選結果として、第 2 再遊技役、第 1 再遊技役、第 3 再遊技役 D が同時に当選（重複して当選）する第 5 特殊 R P（第 5 特殊リプレイ）が設けられている。ここで、第 2 再遊技役は、停止操作順番が右左中（ R L C ）又は右中左（ R C L ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 1 再遊技役は、停止操作順番が、上述した右左中（ R L C ）及び右中左（ R C L ）の順番以外（中左右（ C L R ）、中右左（ C R L ）、左中右（ L C R ）、左右中（ L R C ））であるときに優先して入賞するものである。また、第 3 再遊技役 D は、第 1 再遊技役及び第 2 再遊技役と同時に当選（重複して当選）しているが、当選するだけであって、実際には、停止表示（成立）しない再遊技役である。

20

【 0 0 9 2 】

図 1 3 に示すように、第 3 再遊技役 A は、有効ライン 86 上に停止する図柄の組合せが、左リール 64、中リール 66、右リール 68 の順に（ 7、7、W ）である。第 3 再遊技役 B は、有効ライン 86 上に停止する図柄の組合せが、左リール 64、中リール 66、右リール 68 の順に（ 7、W、7 ）である。第 3 再遊技役 C は、有効ライン 86 上に停止する図柄の組合せが、左リール 64、中リール 66、右リール 68 の順に（ 7、W、W ）である。第 3 再遊技役 D は、有効ライン 86 上に停止する図柄の組合せが、左リール 64、中リール 66、右リール 68 の順に（ 7、7、W ）（ 7、W、7 ）又は（ 7、W、W ）である。

図 1 4 に示すように、役抽選の抽選結果として、第 2 入賞役、第 3 入賞役、第 1 入賞役及び第 4 入賞役が同時に当選（重複して当選）する第 1 特殊 A T が設けられている。ここで、第 2 入賞役は、停止操作順番が左中右（ L C R ）又は左右中（ L R C ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 3 入賞役は、停止操作順番が、中左右（ C L R ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 1 入賞役は、停止操作順番が、中右左（ C R L ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 4 入賞役は、停止操作順番が、右左中（ R L C ）又は右中左（ R C L ）であるときに優先して入賞するものである。

30

【 0 0 9 3 】

役抽選の抽選結果として、第 2 入賞役、第 1 入賞役、第 3 入賞役及び第 4 入賞役が同時に当選（重複して当選）する第 2 特殊 A T が設けられている。ここで、第 2 入賞役は、停止操作順番が左中右（ L C R ）又は左右中（ L R C ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 1 入賞役は、停止操作順番が、中左右（ C L R ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 3 入賞役は、停止操作順番が、中右左（ C R L ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 4 入賞役は、停止操作順番が、右左中（ R L C ）又は右中左（ R C L ）であるときに優先して入賞するものである。

40

役抽選の抽選結果として、第 2 入賞役、第 3 入賞役及び第 1 入賞役が同時に当選（重複して当選）する第 3 特殊 A T が設けられている。ここで、第 2 入賞役は、停止操作順番が左中右（ L C R ）又は左右中（ L R C ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 3 入賞役は、停止操作順番が、中左右（ C L R ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 1 入賞役は、停止操作順番が、中右左（ C R L ）、右左中（ R L C ）又は右中左（ R C L ）であるときに優先して入賞するものである。

50

【 0 0 9 4 】

役抽選の抽選結果として、第 2 入賞役、第 1 入賞役及び第 3 入賞役が同時に当選（重複して当選）する第 4 特殊 A T が設けられている。ここで、第 2 入賞役は、停止操作順番が左中右（ L C R ）又は左右中（ L R C ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 1 入賞役は、停止操作順番が、中左右（ C L R ）、右左中（ R L C ）又は右中左（ R C L ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 3 入賞役は、停止操作順番が、中右左（ C R L ）であるときに優先して入賞するものである。

役抽選の抽選結果として、第 2 入賞役、第 5 入賞役及び第 1 入賞役が同時に当選（重複して当選）する第 5 特殊 A T が設けられている。ここで、第 2 入賞役は、停止操作順番が左中右（ L C R ）又は左右中（ L R C ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 5 入賞役は、停止操作順番が、中左右（ C L R ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 1 入賞役は、停止操作順番が、中右左（ C R L ）、右左中（ R L C ）又は右中左（ R C L ）であるときに優先して入賞するものである。

10

【 0 0 9 5 】

役抽選の抽選結果として、第 2 入賞役、第 1 入賞役及び第 5 入賞役が同時に当選（重複して当選）する第 6 特殊 A T が設けられている。ここで、第 2 入賞役は、停止操作順番が左中右（ L C R ）又は左右中（ L R C ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 1 入賞役は、停止操作順番が、中左右（ C L R ）、右左中（ R L C ）又は右中左（ R C L ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 5 入賞役は、停止操作順番が、中右左（ C R L ）であるときに優先して入賞するものである。

20

役抽選の抽選結果として、第 2 入賞役、第 1 入賞役及び第 5 入賞役が同時に当選（重複して当選）する第 7 特殊 A T が設けられている。ここで、第 2 入賞役は、停止操作順番が左中右（ L C R ）又は左右中（ L R C ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 1 入賞役は、停止操作順番が、中左右（ C L R ）、中右左（ C R L ）又は右中左（ R C L ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 5 入賞役は、停止操作順番が、右左中（ R L C ）であるときに優先して入賞するものである。

【 0 0 9 6 】

役抽選の抽選結果として、第 2 入賞役、第 1 入賞役及び第 5 入賞役が同時に当選（重複して当選）する第 8 特殊 A T が設けられている。ここで、第 2 入賞役は、停止操作順番が左中右（ L C R ）又は左右中（ L R C ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 1 入賞役は、停止操作順番が、中左右（ C L R ）、中右左（ C R L ）又は右左中（ R L C ）であるときに優先して入賞するものである。また、第 5 入賞役は、停止操作順番が、右中左（ R C L ）であるときに優先して入賞するものである。

30

図 1 5 に示すように、第 3 リール演出開始時のリール演出パターンは、時間経過と共に図 1 5 (A) ~ (H) のように移行する。

【 0 0 9 7 】

先ず、図 1 5 (A) に示すように、前回の遊技結果、図柄表示窓部 16 の有効ライン 86 上に図柄番号 (2 、 1 1 、 1 6) 等の任意の図柄が停止しているとする。次に図 1 5 (B) に示すように左リール 64 のみが正方向 (下方向) に回転を開始する。次に図 1 5 (C) に示すように中リール 66 が正方向 (下方向) に回転を開始する。次に図 1 5 (D) に示すように右リール 68 が正方向 (下方向) に回転を開始し、全リール 62 が回転中の状態となる。次に、図 1 5 (E) に示すように左リール 64 が上下にバウンドするように振動しながら回転を停止する。その際、有効ライン 86 上に左リール 64 の図柄番号 1 5 の図柄が停止し、地模様 510 としての星 524 が図柄表示窓部 16 内の中心に停止する。次に図 1 5 (F) に示すように中リール 66 が上下にバウンドするように振動しながら回転を停止する。その際、有効ライン 86 上に中リール 66 の図柄番号 1 5 の図柄が停止し、地模様 510 としての月 525 が図柄表示窓部 16 内の中心に停止する。

40

【 0 0 9 8 】

次に図 1 5 (G) に示すように右リール 68 が上下にバウンドするように振動しながら回転を停止する。その際、有効ライン 86 上に右リール 68 の図柄番号 1 5 の図柄が停止し、地

50

模様510としての太陽526が図柄表示窓部16内の中心に停止する。これにより、第2リール地模様部540にある図柄番号(15、15、15)の準備目600が停止し、図柄表示窓部16内には、星月太陽522の特殊地模様520がずれることなく、その中心が図柄表示窓部16の中心と一致した状態で停止している状態となる。このとき、特に図示していないが、表示手段84には、「レバーを叩け!(スタートスイッチ40を押下操作しろ)」の案内文及び絵文字が表示される。この状態のとき図15(H)に示すように、遊技者によるスタートスイッチ40の操作待ちの状態となる。

【0099】

図16に示すように、第3リール演出Aのリール演出パターンは、時間経過と共に、図16(A)~(G)のように移行する。

まず、図16(A)に示すように、遊技者により、スタートスイッチ40の押下操作が行われる。このスタートスイッチ40の押下操作を契機として、図16(B)に示すように、3個のリール62が逆方向(上方向)の回転を開始する。次に図16(C)に示すように、左リール64、中リール66、右リール68の3つのリール62が一体となって上下にバウンドするように振動しながら回転を停止し、有効ライン86上に図柄番号(18、18、18)の図柄が停止する。それに伴って、第2リール地模様部540の地模様510の組合せの特殊地模様520であるトライデント523がずれることなく停止する。すなわち、トライデント523の中心が図柄表示窓部16の中心と一致した状態で停止する。次に図16(D)に示すように、全リール62が正方向(下方向)に回転を開始する。この際、表示手段84には、トライデント523の図柄が表示される。次に図16(E)に示すように、全リール62の回転中、表示手段84には、特殊遊技状態の特殊遊技の遊技回数に50回の上乗せを獲得したことを意味する「+50G」が表示される。

【0100】

なお、この上乗せ遊技回数の50回の数値は一例であって、上乗せ抽選の結果により数値は種々変わるものである。次に図16(F)に示すように、全リール62が上下にバウンドするように振動しながら回転を停止し、有効ライン86上に図柄番号(15、15、15)の準備目600が停止する。それに伴って、第2リール地模様部540の特殊地模様520である星月太陽522がずれることなく停止する。すなわち、星月太陽522の中心が図柄表示窓部16の中心と一致した状態で停止する。このとき、特に図示していないが、表示手段84には、「スタートスイッチ40を押下操作しろ」を意味する「レバーを叩け!」の案内文及び絵文字が表示される。この状態のとき図16(G)に示すように、遊技者によるスタートスイッチ40の操作待ちの状態となる。

【0101】

図17に示すように、第3リール演出Bのリール演出パターンは、時間経過と共に、図17(A)~(G)のように移行する。

まず、図17(A)に示すように、遊技者により、スタートスイッチ40の押下操作が行われる。このスタートスイッチ40の押下操作を契機として、図17(B)に示すように、3個のリール62が正方向(下方向)の回転を開始する。次に図17(C)に示すように、左リール64、中リール66、右リール68が一体となって上下にバウンドするように振動しながら回転を停止し、有効ライン86上に図柄番号(12、12、12)の図柄が停止する。それに伴って、第2リール地模様部540の地模様510の組合せの特殊地模様520であるデカ7(セブン)521がずれることなく停止する。すなわち、デカ7(セブン)521の中心が図柄表示窓部16の中心と一致した状態で停止する。次に図17(D)に示すように、全リール62が正方向(下方向)に回転を開始する。この際、表示手段84には、デカ7(セブン)521の図柄が表示される。

【0102】

次に図17(E)に示すように、全リール62の回転中、表示手段84には、特殊遊技状態の特殊遊技の遊技回数に30回の上乗せを獲得したことを意味する「+30G」が表示される。なお、この上乗せ遊技回数の30回の数値は一例であって、上乗せ抽選の結果により数値は種々変わるものである。次に図17(F)に示すように、全リール62が上下にバ

10

20

30

40

50

ウンドするように振動しながら回転を停止し、有効ライン86上に図柄番号(15、15、15)の準備目600が停止する。それに伴って、第2リール地模様部540の特殊地模様520である星月太陽522がずれることなく停止する。すなわち、星月太陽522の中心が図柄表示窓部16の中心と一致した状態で停止する。このとき、特に図示していないが、表示手段84には、「スタートスイッチ40を押下操作しろ」を意味する「レバーを叩け!」の案内文及び絵文字が表示される。この状態のとき図17(G)に示すように、遊技者によるスタートスイッチ40の操作待ちの状態となる。

【0103】

図18に示すように、第3リール演出終了時のリール演出パターンは、時間経過と共に、図18(A)~(F)のように移行する。

まず、図18(A)に示すように、遊技者により、スタートスイッチ40の押下操作が行われる。このスタートスイッチ40の押下操作を契機として、図18(B)に示すように、左リール64、中リール66、右リール68が一体となって上下にバウンドするように振動しながら回転を停止し、有効ライン86上に図柄番号(15、15、15)の図柄が停止する。それに伴って、第2リール地模様部540の特殊地模様520である星月太陽522がずれることなく停止する。すなわち、星月太陽522の中心が図柄表示窓部16の中心と一致した状態で停止する。次に図18(C)に示すように、表示手段84に特殊遊技状態の特殊遊技の上乗せ(追加)として獲得できた上乗せ遊技回数の総合計が表示される。今回の場合は、2回のリール演出により30回と、50回との上乗せ遊技回数を各リール演出により獲得できたので、上乗せ遊技回数の総合計としては、30回と50回との合計である80回を獲得したことになる。もちろん、これらの回数は上乗せ抽選による一例であって、この回数に限定されるものではなく、上乗せ抽選により変動するものである。

【0104】

次に、準備目600で停止している状態から、図18(D)に示すように、左リール64のみが正方向(下方向)に回転を開始する。次に図18(E)に示すように、中リール66が正方向(下方向)に回転を開始する。次に図18(F)に示すように、右リール68が正方向(下方向)に回転を開始し、全リール62が回転している状態となる。

なお、本実施の形態では、上述したように図18(A)でスタートスイッチ40の押下操作の後、「回胴正回転」等を経ることなく、いきなり図18(B)でリール62がバウンドして停止しているが、特にこれに限定されるものではない。例えば、図18(A)でスタートスイッチ40の押下操作の後、3個のリール62が正方向(下方向)に回転し、その後に図18(B)のようにリール62がバウンドして停止するようにしてもよい。

【0105】

図19に示すように、第1~第4リール演出を選択するための抽選テーブルによると、リール演出抽選手段240では、第1リール演出、第2リール演出、第3リール演出、第4リール演出の中でいずれのリール演出を選択するかの抽選確率が、順に、103/256、103/256、38/256、12/256に予め設定されている。

図20に示すように、第3リール演出に用いられる準備目600は、左リール64の図柄番号15の図柄と、中リール66の図柄番号15の図柄と、右リール68の図柄番号15の図柄とから構成されている。この準備目600が停止すると、同時に図柄表示窓部16内に星月太陽522の中心がずれることなく停止する。

【0106】

また、第4リール演出に用いられる準備目600は、左リール64の図柄番号15の図柄と、中リール66の図柄番号14の図柄と、右リール68の図柄番号16の図柄とから構成されている。この準備目600が停止すると、同時に図柄表示窓部16内に特殊地模様520としての星月太陽522の一部がくずれた状態のものが停止する。なお、第4リール演出においても、当該準備目600を用いて、第3リール演出と同様のリール演出が行われる。

図21に示すように、第3リール演出に関するリール演出制御テーブルには、第3リール演出開始時用と、第3リール演出A用と、第3リール演出B用と、第3リール演出終了時用の4種類がある。

【 0 1 0 7 】

各リール演出制御テーブルには、励磁データテーブルを指定する情報と、その励磁データテーブルを指定する情報に示される処理の繰り返し回数を指定する情報とが格納されている（図 2 3 及び図 2 4 参照。）。

この励磁データテーブルは、ステッピングモーターにおける基本的な励磁パターンの組合せで構成されているものである。その各励磁パターンの組合せ数により、励磁データテーブルの 1 回の処理に必要な時間（単位処理時間）は種々の数値に設定可能なものである。さらにこの単位処理時間が種々設定されている励磁データテーブルの処理回数が繰り返される回数（繰り返し回数）が種々の回数に設定されることにより、励磁データテーブルにより行われる処理の時間が種々設定されている。すなわち、（励磁データテーブルの 1 回の処理単位の時間である単位処理時間）×（繰り返し回数）が、励磁データテーブルにより行われる処理の合計時間となる。

10

【 0 1 0 8 】

図 2 2 に示すように、第 3 リール演出 A、B の抽選テーブルによると、表示図柄抽選手段 250 では、特殊地模様 520 としてトライデント 523 を停止させる第 3 リール演出 A の抽選確率が $128 / 256$ に設定され、特殊地模様 520 としてデカ 7（セブン）521 を停止させる第 3 リール演出 B の抽選確率が $128 / 256$ に設定されている。もちろん、これらの数値に限定されるものではなく、いずれかのリール演出が発生し易いように抽選確率に差異を設けてもよい。

図 2 3 に示すように、第 3 リール演出開始時用のリール演出制御テーブルは、左リール 64 と、中リール 66 と、右リール 68 とで異なるものとなっている。これは、第 3 リール演出の開始時のリール演出では、左リール 64、中リール 66、右リール 68 の順番で回転を開始させるタイミングをずらしていることによるものである。具体的には、第 3 リール演出開始時用のリール演出制御テーブルでは、励磁データテーブルのロングウェイト（リール 62 を停止させている状態）の処理の繰り返し回数を左リール 64 では合計 40 回、中リール 66 では 25 回と 40 回との合計 65 回、右リール 68 では 25 回と 25 回と 40 回との合計 90 回に設定されている。なお、このロングウェイトの 1 回の単位処理時間は、 22.5 ms に設定されている。これにより、各リール 62 毎に停止させている時間を異なるものにすることができ、回転開始のタイミングをずらしている。

20

【 0 1 0 9 】

励磁データテーブルの高速正回転の 1 回の単位処理時間は、 12 ms に設定されている。この励磁データテーブルの高速正回転の 1 回の単位処理を 3 回繰り返すことにより、リール 62 を 1 コマだけ回転移動できるように設定されている。この励磁データテーブルの高速正回転の処理は、先ず全リール 62 共、63 回の繰り返し回数に設定されている。これにより、リール 62 の 21 コマの回転量が確保される。さらに、これに加えて、上述した高速正回転は、左リール 64 で繰り返し回数 P 回、中リール 66 で繰り返し回数 Q 回、右リール 68 で繰り返し回数 R 回行われる。この繰り返し回数 P 回、Q 回、R 回の各回数は、前回の遊技結果により今回の遊技開始時のリール 62 の停止位置が各リール 62 毎に異なるため、各リール 62 毎に今回の遊技開始時の停止位置から準備目 600 までのコマ数を算出し、リール回転量演算手段 210 により、そのコマ数に基づいて演算処理により繰り返し回数 P 回、Q 回、R 回がそれぞれ算出されているものである。具体的には、リール回転量演算手段 210 により、例えば左リール 64 において今回の遊技開始時の停止位置から準備目 600 までのコマ数として 3 コマが算出された場合には、9 回（3 回 × 3 コマ）の繰り返し回数 P が設定される。

30

40

【 0 1 1 0 】

その後は、全リール 62 と励磁データテーブル及びその繰り返し回数は共通であって、「3 相励磁」により回転を停止させ、「ブル 5」～「ブル 3」によりリール 62 の回転をバウンドさせるように振動させ、「3 相励磁」により回転を停止させ、「ロングウェイト」によりその停止状態を維持させるように設定されている。なお、ここで「ブル 5」～「ブル 3」は、リール 62 をバウンドさせるように振動させる際のその振動の大きさを規定して

50

いるものであって、「ブル3」は中くらいにバウンドさせ、「ブル4」は大きくバウンドさせ、「ブル5」はより大きくバウンドさせるものである。なお、後述する「ブル2」は小さくバウンドさせ、「ブル1」はより小さくバウンドさせるものである。なお、後述する「バウンド」も中くらいにバウンドさせるものであって、リール62をバウンドさせるように振動させる際のその振動の大きさや時間のタイミングが異なるものである。

【0111】

ここで、図23及び図24において星印を付した「高速正回転」の「繰り返し回数」の箇所には「0」が格納されている。この「0」が格納されているか否かを判定することで、繰り返し回数を別途の演算処理により算出するか否かを判断し、算出する場合には後述する繰り返し回数算出処理により当該繰り返し回数として実際に使用する数値P、Q、R、S及びTが算出される。

10

図24に示すように、第3リール演出A用、第3リール演出B用、第3リール演出終了時用のリール演出制御テーブルは、図23の第3リール演出開始時用のリール演出制御テーブルと異なり、全リール62において共通のものとなる。これは、第3リール演出の最初に準備目600を停止させており、この準備目600から特殊地模様520としてのデカ7（セブン）521やトライデント523の停止位置までのコマ数は全リール62で共通となるように設定されているからである。

【0112】

ここで、第3リール演出A用と第3リール演出B用とのリール演出制御テーブルは、特殊地模様520（トライデント523又はデカ7（セブン）521）を停止させるまでの「前半」と、その「前半」後に、回転を再度開始して準備目600を停止させるまでの「後半」との2つからなる。

20

第3リール演出Aのリール演出制御テーブルでは、フリーズ状態中、有効ライン86に準備目600が停止している状態で遊技者によりスタートスイッチ40の押下操作が行われると、リール回転量記憶手段220が記憶した励磁データテーブルの「回胴逆回転」及び「高速逆回転」の処理を「繰り返し回数」だけ実行することにより全リール62を逆回転（上回転）させ図柄表示窓部16にトライデント523を表示させるように設定されている。その後、「3相励磁」で回転を一瞬停止させて直ぐにリール62を振動させる励磁データテーブルの「ブル5」～「ブル3」によりリール62をバウンドするように振動させた後「3相励磁」により停止させ、その「ロングウェイト」によりその状態を維持させるように設定されている。その後、「回胴正起動」を経て「高速正回転」を63回繰り返すことにより、21コマの回転移動、すなわち全リール62を1回転させるように設定されている。トライデント523から準備目600を停止させるコマ数に基づいて追加される「高速正回転」の繰り返し回数S回がリール回転量演算手段210の演算処理により全リール62共通で算出されている。この「高速正回転」の処理が繰り返し回数S回実施されるように設定されている。その後は、上記と同様に「3相励磁」で回転を停止させ、「ブル5」～「ブル3」によりリール62をバウンドさせるように振動させ、さらに「3相励磁」で回転を停止させて準備目600を停止させ「ロングウェイト」によりその停止状態を維持させるように設定されている。

30

【0113】

一方、第3リール演出Bのリール演出制御テーブルでは、フリーズ状態中、有効ライン86に準備目600が停止している状態で遊技者によりスタートスイッチ40の押下操作が行われると、リール回転量記憶手段220が記憶した励磁データテーブルの「回胴正回転」及び「高速正回転」の処理を「繰り返し回数」だけ実行することにより全リール62を正回転（下回転）させ図柄表示窓部16にデカ7（セブン）521を表示させるように設定されている。その後、リール62を振動させる励磁データテーブルの「ブル5」～「ブル3」によりリール62をバウンドするように振動させた後「3相励磁」により停止させ、「ロングウェイト」によりその状態を維持させるように設定されている。その後、「回胴正起動」の処理を経て「高速正回転」の処理を63回繰り返すことにより、21コマの回転移動、すなわち全リール62を1回転させるように設定されている。デカ7（セブン）521から準備目600

40

50

を停止させるコマ数に基づいて追加される「高速正回転」の繰り返し回数T回がリール回転量演算手段210の演算処理により全リール62共通で算出されている。この「高速正回転」の処理が繰り返し回数T回だけ実行されるように設定されている。その後は、第3リール演出Aのリール演出制御テーブルと同様であって、「3相励磁」で回転を停止させ、「ブル5」～「ブル3」によりリール62をバウンドさせるように振動させ、さらに「3相励磁」で回転を停止させて準備目600を停止させ「ロングウェイト」によりその停止状態を維持させるように設定されている。

【0114】

ここで、図24に示すように、第3リール演出A用リール演出制御テーブルの後半と、第3リール演出B用リール演出制御テーブルの後半とは、実際のテーブルでは、同じ内容になるものである。これは、第3リール演出A用リール演出制御テーブルと、第3リール演出B用リール演出制御テーブルとは、前半の処理を終了すると、同じ制御データを用いて後半の処理（特殊地模様520（デカ7（セブン）521又はトライデント523）の停止表示正回転 準備目600の停止表示）を行っていることを示している。これにより、共通の制御データを使用することができ、データ容量の削減に寄与することができる。なお、これらのテーブルにおいて、星印を付した「高速正回転」は、既に説明したように数値0が格納されている。この数値0であることを判定して、他の処理（繰り返し回数算出処理）で繰り返し回数S、Tを算出しているため、両テーブルの後半は、同一の制御データとなっているものである。

【0115】

但し、星印を付した高速正回転の数値は0で同一となっても、第3リール演出Aと、第3リール演出Bとでは、前半で停止させる特殊地模様520が、トライデント523と、デカ7（セブン）521とで異なるため、準備目600まで同一方向に回転させるときのコマ数が異なり、後半の全体の演出時間（回転時間）は、第3リール演出Aと、第3リール演出Bとでは異なることになる。

第3リール演出終了時用のリール演出制御テーブルでは、全リール62共通に制御されているものであって、励磁データテーブルの「バウンド」によりリール62をバウンドさせるように振動させるように設定され、その後、「3相励磁」によりリール62の回転を停止させ、「ロングウェイト」によりその停止状態を維持させるように設定されている。

【0116】

図25に示すフローチャートに基づいて、メイン制御部110において、制御装置100が1回の遊技毎に実行する遊技制御処理について説明する。

まず、ステップ110において、電源投入時処理が行われる。この電源投入時処理では、電源装置の電源スイッチが操作されたか否かが判定されるものである。この電源スイッチが操作された際に、電源投入に伴う種々の初期設定処理が行われる。そして、電源スイッチが操作されて電源投入時処理が行われた場合には、次のステップ111に進む。

ステップ111において、賭け数設定処理が行われる。この賭け数設定処理では、賭け数として規定の賭け数が設定されたか否かが判定されるものである。具体的には、メイン制御部110により、当該遊技の賭け数として設定されているメダルの枚数が規定の賭け数に達しているか否かの判定が行われる。本実施の形態では、規定の賭け数は、2枚又は3枚である。CBB作動時にのみ2枚に設定され、それ以外の遊技では3枚に設定されている。このため、所定数の賭け数が設定された場合に、次のステップ112に進む。所定数の賭け数が設定されていない場合には当該ステップにとどまることになる。

【0117】

ステップ112において、メイン制御部110により、スタートスイッチ40の操作があったか否かの判定が行われる。ここで、スタートスイッチ40の操作があったと判定されると、メイン制御部110により、賭け数の設定が不可能な状態とされる。その後、次のステップ113に進む。一方、スタートスイッチ40の操作がないと判定されると、再度ステップ112となる。

ステップ113において、役抽選手段130により、役抽選処理が行われる。また、この

10

20

30

40

50

とき、役抽選の結果がメイン制御部110からサブ制御部400へ送信される。役抽選処理が終了すると、次のステップ114に進む。

【0118】

ステップ114において、リール演出実行手段200等によりリール演出処理が行われる。そして、次のステップ115に進む。なおリール演出処理の詳細は後で説明する。

ステップ115において、リールユニット60におけるリール62の回転変動処理が行われる。リール62が所定の回転速度に達した後、メイン制御部110により、回転中のリール62に対応するストップスイッチ50の操作があった場合に、停止制御手段140により、各リール62の回転が停止させられる。このときのストップスイッチ50（左リール64、中リール66、右リール68）に対する停止操作順序は、メイン制御部110に形成された所定の記憶領域に記憶されると共に、その後の処理にて読み出される。ここで、第3番目のストップスイッチ50の停止操作が行われると、メイン制御部110からサブ制御部400へ全リール62の回転停止情報が送信される。そして、全てのリール62の回転変動処理が終了すると、次のステップ116に進む。

10

【0119】

ステップ116において、停止図柄判定手段150により、有効ライン86上の図柄の組合せに対して所定の役の図柄の組合せが有効ライン86上に揃っているか否かの入賞等の判定処理が行われる。ここで、入賞等の判定処理の判定結果のデータは、メイン制御部110からサブ制御部400へ送信される。そして、判定処理が終わると、次のステップ117に進む。

20

ステップ117において、メイン側特典付与手段160により、停止図柄判定手段150の判定結果に対応した払出処理等が行われる。なお、判定結果、払出が不要な場合には、払出処理は行われない。そして、当該処理が終了する。

【0120】

図26に示すフローチャートに基づいて、上記ステップ114のリール演出処理について説明する。

先ず、ステップ210において、現在の遊技状態がART遊技状態であるか否かの判定が行われる。なお、このART遊技状態であるか否かの遊技状態の管理はサブ制御部400において行われている。不正操作防止のためメイン制御部110からサブ制御部400へ信号を送信するのみであってサブ制御部400からメイン制御部110へ信号を直接送信していない。詳細な説明は省略するが、メイン制御部110がサブ制御部400における遊技状態を把握するため、メイン制御部110により遊技者に停止操作させる停止操作順序を報知手段70で報知し、遊技者がその停止操作順序通りに停止操作することで、メイン制御部110は、サブ制御部400における遊技状態を把握することができるよう形成されている。そして、現在の遊技状態がART遊技状態であると判定された場合、次のステップ211に進み、ART遊技状態でないと判定された場合、当該処理は終了する。

30

【0121】

ステップ211において、リール演出抽選手段240により、役抽選手段130の役抽選の結果、所定のリール演出契機役に当選しているか否かが判定される。所定のリール演出契機役に当選していると判定された場合、次のステップ212に進み、当選していないと判定された場合、当該処理は終了する。

40

ステップ212において、リール演出抽選手段240により、リール演出契機役の種類に応じた抽選確率を格納した抽選テーブルの設定が行われる。そして、次のステップ213に進む。

ステップ213において、リール演出契機役の種類に応じた抽選テーブルを用いて、リール演出の抽選処理が行われる。このリール演出の抽選処理には、リール演出を実行するか否かの抽選処理と、このリール演出を実行する場合に4種類のリール演出（第1～第4リール演出）のうちから実施するリール演出を決定するための抽選処理とが設けられている。そして、次のステップ214に進む。

【0122】

50

ステップ214において、第1リール演出処理が行われる。この第1リール演出処理では、リール演出の抽選処理において第1リール演出の実行が抽選により決定されている場合に第1リール演出が実行され、抽選により決定されていない場合には第1リール演出は実行されない。そして、次のステップ215に進む。

ステップ215において、第2リール演出処理が行われる。この第2リール演出処理では、リール演出の抽選処理において第2リール演出の実行が抽選により決定されている場合に第2リール演出が実行され、抽選により決定されていない場合には第2リール演出は実行されない。そして、次のステップ216に進む。

【0123】

ステップ216において、第3リール演出処理が行われる。この第3リール演出処理では、リール演出の抽選処理において第3リール演出の実行が抽選により決定されている場合に第3リール演出が実行され、抽選により決定されていない場合には第3リール演出は実行されない。そして、次のステップ217に進む。

ステップ217において、第4リール演出処理が行われる。リール演出の抽選処理において、第4リール演出の実行が抽選により決定されている場合に第4リール演出が実行され、抽選により決定されていない場合には第4リール演出は実行されない。そして、リール演出処理は終了する。

【0124】

図27及び図28に示すフローチャートに基づいて、上記ステップ216の第3リール演出処理について説明する。

ステップ310において、リール演出抽選手段240のリール演出抽選の結果、第3リール演出を実行することに当選したか否かが判定される。リール演出抽選の結果、第3リール演出の実行に当選していると判定された場合に次のステップ311に進み、第3リール演出の実行に当選していないと判定された場合に第3リール演出処理は終了する。

ステップ311において、継続回数カウント手段260により、リール演出の継続回数として2回の初期値(継続保証回数)が設定される。また、継続抽選手段280は、リール演出を継続するか否かの判定結果を、「継続」に設定する。そして、次のステップ312に進む。

【0125】

ステップ312において、継続率抽選手段270により、リール演出を継続させるか否かの継続抽選に用いられる抽選確率(継続率)の抽選が行われる。そして、次の313に進む。

ステップ313において、停止制御手段140により、第3リール演出において準備目600として用いられる図柄の組合せの図柄番号が設定される。具体的には、左リール64の図柄番号15の図柄と、中リール66の図柄番号15の図柄と、右リール68の図柄番号15の図柄とからなる準備目600を停止させるために左リール64、中リール66、右リール68の停止位置として図柄番号(15、15、15)が設定される。なお、この第3リール演出の準備目の情報は、リール演出実行手段200から読み出される。そして、次のステップ314に進む。

【0126】

ステップ314において、リール演出実行手段200により、リール演出制御テーブルとして、第3リール演出開始時用のリール演出制御テーブルの設定が行われる。そして、次のステップ315に進む。

ステップ315において、リール演出実行手段200により、リール回転制御処理が行われる。なお、ここで、このステップ315におけるリール回転制御処理は、リール演出制御テーブル毎に実行される。したがって、第3リール演出開始時のリール演出制御テーブルのように、3個のリール62毎に回転挙動が一部が異なり各リール演出制御テーブルが設けられている場合には、各リール演出制御テーブル毎に各リール毎に独立して実施される。一方、第3リール演出A用又は第3リール演出B用の後半のリール演出制御テーブルのように、3つのリール62の回転挙動が全く同一のリール演出制御テーブルである場合には

10

20

30

40

50

、3つのリール62で共通のリール演出制御テーブルが用いられる。そして、次のステップ316に進む。

【0127】

ステップ316において、スタートスイッチ40が押下操作されたか否かが判定される。そして、スタートスイッチ40が押下操作されたと判定された場合、次のステップ317に進み、スタートスイッチ40が押下操作されていないと判定された場合、ステップ316の前に戻る。なお、特に図示していないが、当該ステップの前、表示手段84に「レバーを叩け!」という画像が表示され、音声も出力されて、遊技者にスタートスイッチ40の押下操作を指示する内容の報知演出が行われる。

ステップ317において、継続抽選手段280の継続抽選の結果が「継続」であるか否かが判定される。継続抽選の結果が「継続」である場合に次のステップ318に進み、継続抽選の結果が「継続」でない、すなわち「非継続」である場合にステップ350に進む。

【0128】

ステップ318において、継続抽選手段280により、リール演出を継続するか否かの継続抽選が行われる。そして、次のステップ350に進む。

ステップ350(図28)において、継続抽選手段280による継続抽選の結果が記憶される。そして、次のステップ351に進む。

ステップ351において、リール演出の継続回数が0より大きいかが判定される。継続回数が0より大きいと判定された場合、次のステップ352に進み、継続回数が0以下であると判定された場合、ステップ353に進む。

ステップ352において、継続回数カウント手段260により、継続回数から「1」が減算され、その減算後の数値が新たな継続回数として設定される。そして、次のステップ354に進む。

【0129】

ステップ353において、リール演出実行手段200により、継続抽選手段280の継続抽選の結果「継続」であるか否かが判定される。継続抽選の結果が「継続」であると判定された場合にはステップ354に進み、継続抽選の結果が「継続」でない、すなわち「非継続」であると判定された場合にはステップ355に進む。

ステップ354において、表示図柄抽選手段250により、表示図柄抽選処理が行われる。この表示図柄抽選処理は、第3リール演出において、特殊地模様520として、トライデント523を停止させる第3リール演出Aを実施するか、又はデカ7(セブン)521を停止させる第3リール演出Bを実施するかのいずれにするかを抽選により決定するものである。なお、抽選確率は、いずれも128/256に設定されている。そして、次のステップ355に進む。

【0130】

ステップ355において、継続抽選等に関する種々の抽選結果の情報(抽選結果情報)がメイン制御部110からサブ制御部400に送信される。そして、次のステップ356に進む。

ステップ356において、継続抽選手段280の継続抽選結果が「非継続」であるか否かが判定される。そして、継続抽選結果が「非継続」である場合にはステップ357に進み、継続抽選結果が「非継続」でない、すなわち「継続」である場合にはステップ359に進む。

ステップ357において、リール演出制御テーブルに第3リール演出終了時用のリール演出制御テーブルが設定される。そして、次のステップ358に進む。

【0131】

ステップ358において、リール演出実行手段200により、リール回転制御処理が行われる。なお、ここで、このリール回転制御処理は、リール演出制御テーブル毎に実行される。したがって、ステップ358のリール回転制御処理は、3つのリール62の回転拳動が全く同一のリール演出制御テーブルであるため、3つのリール62で共通のものとして処理される。そして、当該第3リール演出処理が終了する。

10

20

30

40

50

一方、前記ステップ356で継続抽選結果が「非継続」でない場合は、ステップ359において、表示図柄抽選手段250による表示図柄抽選の結果に対応するリール演出制御テーブル（前半）が設定される。すなわち、表示図柄抽選の結果、第3リール演出Aに当選した場合には、特殊地模様520としてトライデント523を停止させる第3リール演出A用のリール演出制御テーブル（前半）が設定される。また、表示図柄抽選の結果、第3リール演出Bに当選した場合には、特殊地模様520としてデカ7（セブン）521を停止させる第3リール演出B用のリール演出制御テーブル（前半）が設定される。そして、次のステップ360に進む。

【0132】

ステップ360において、リール演出実行手段200により、リール回転制御処理が行われる。なお、ここで、このリール回転制御処理は、リール演出制御テーブル毎に実行される。したがって、ステップ360のリール回転制御処理は、3つのリール62の回転挙動が全く同一のリール演出制御テーブルであるため、3つのリール62で共通のものとして処理される。そして、次のステップ361に進む。

10

ステップ361において、表示図柄抽選手段250による表示図柄抽選の結果に対応するリール演出制御テーブル（後半）が設定される。すなわち、表示図柄抽選の結果、第3リール演出Aに当選した場合には、特殊地模様520として停止したトライデント523から、再回転し、準備目600を停止させるまでの第3リール演出A用のリール演出制御テーブル（後半）が設定される。また、表示図柄抽選の結果、第3リール演出Bに当選した場合には、特殊地模様520として停止したデカ7（セブン）521から、再回転し、準備目600を停止させるまでの第3リール演出B用のリール演出制御テーブル（後半）が設定される。そして、次のステップ362に進む。

20

【0133】

ステップ362において、第3リール演出において準備目600として用いられる左リール64の図柄番号15の図柄と、中リール66の図柄番号15の図柄と、右リール68の図柄番号15の図柄とからなる準備目600を有効ライン86上に停止させるために左リール64、中リール66、右リール68の停止位置として図柄番号（15、15、15）が設定される。なお、この第3リール演出の準備目の情報は、リール演出実行手段200から読み出される。そして、ステップ315に進む。

図29に示すフローチャートに基づいて、上記ステップ315、358、360のリール回転制御処理について説明する。

30

【0134】

ステップ410において、設定されたリール演出制御テーブルに対応するデータ個数の取得が行われる。具体的には、励磁データテーブルの個数が取得されるものである。例えば、第3リール演出A用のリール演出制御テーブル（前半）であれば、「回胴逆回転」から「ロングウェイト」までの励磁データテーブルの個数11個が取得される。そして、次のステップ411に進む。

ステップ411において、残りのデータ個数が0より大きいと判定される。そして、残りのデータ個数が0より大きいと判定された場合、すなわち未だ処理すべき励磁データテーブルが残っている場合には次のステップ412に進み、大きくないと判定された場合、すなわち処理すべき励磁データテーブルが残っていない場合には当該リール回転制御処理が終了する。

40

【0135】

ステップ412において、設定されたリール演出制御テーブルから励磁データ情報の取得が予め予定された順番通りに行われる。ここで、「励磁データ情報」とは、励磁データテーブルを指定する情報と、その励磁データテーブルを指定する情報に基づいて行われる処理の繰り返し回数を指定する情報とを有しているものである。そして、次のステップ413に進む。

ステップ413において、今回取得した（読み出した）励磁データ情報の励磁データテーブルが準備目600を停止させる励磁データテーブル（具体的には、図23及び図24の

50

星印のついたもの)であるか否かが判定される。準備目600を停止させる励磁データテーブルと判定された場合には次のステップ4 1 4に進み、準備目600を停止させない励磁データテーブルと判定された場合にはステップ4 1 6に進む。

【0 1 3 6】

なお、ここで、ステップ4 1 3は、実際には、その時点でのリール演出制御テーブルの繰り返し回数を示す情報が「0」であるか否かを判定しており、「0」であると判定したならば、ステップ4 1 3から「YES」のステップ4 1 4に進むものである。なお、ステップ4 1 3からステップ4 1 4に進んだ場合、ステップ4 1 4の繰り返し回数算出処理で算出した繰り返し回数に基づいて準備目600を停止させることになる。

ステップ4 1 4において、繰り返し回数算出処理が行われる。そして、次のステップ4 1 5に進む。

10

ステップ4 1 5において、リール演出実行手段200により、算出した繰り返し回数だけ取得した励磁データテーブルを用いてリール62の制御が行われる。そして、次のステップ4 1 7に進む。

【0 1 3 7】

ステップ4 1 6において、取得した繰り返し回数だけ取得した励磁データテーブルを用いてリール62の制御が行われる。そして、ステップ4 1 7に進む。

ステップ4 1 7において、残りデータの個数が減算される。そして、次のステップ4 1 8に進む。

ステップ4 1 8において、リール演出制御テーブルの取得する励磁データ情報(励磁データテーブルを指定する情報及び繰り返し回数を指定する情報)の取得位置(読出位置)の更新が行われる。そして、ステップ4 1 1に戻る。

20

図30に示すフローチャートに基づいて、上記ステップ4 1 4の繰り返し回数算出処理について説明する。

【0 1 3 8】

ステップ5 1 0において、励磁データテーブルが「高速正回転」であるか否かが判定される。そして、励磁データテーブルが「高速正回転」であると判定された場合、次のステップ5 1 1に進み、励磁データテーブルが「高速正回転」でないと判定された場合、すなわち「高速逆回転」であると判定された場合、ステップ5 1 4に進む。

ステップ5 1 1において、設定された準備目600の停止位置が図柄番号Xに設定される。

30

そして、次のステップ5 1 2に進む。

ステップ5 1 2において、現在のリールの停止位置の取得が行われる。そして、次のステップ5 1 3に進む。

【0 1 3 9】

ステップ5 1 3において、取得した現在のリール停止位置が図柄番号Yに設定される。そして、次のステップ5 1 7に進む。

ステップ5 1 0で励磁データテーブルが「高速正回転」でないと判定された場合はステップ5 1 4において、現在のリール停止位置が取得される。そして、次のステップ5 1 5に進む。

ステップ5 1 5において、取得したリール停止位置が図柄番号Xに設定される。そして、次のステップ5 1 6に進む。

40

ステップ5 1 6において、設定された準備目600の停止位置が図柄番号Yに設定される。そして、次のステップ5 1 7に進む。

【0 1 4 0】

ステップ5 1 7において、図柄番号Yから図柄番号Xの減算(計算)が行われる。そして、次のステップ5 1 8に進む。

ステップ5 1 8において、その減算結果により得られた数値(計算値)が0より小さいか否かの判定が行われる。その計算値が0より小さい場合には、次のステップ5 1 9に進み、計算値が0以上の場合には、ステップ5 2 0に進む。

ステップ5 1 9において、その計算値に対して、補正值「2 1」の加算が行われる。こ

50

の加算後の数値を新たな計算値として設定し、この計算値が、現在のリール停止位置から準備目600までリール62を正回転（又は逆回転）したときのコマ数となる。そして、次のステップ520に進む。

【0141】

ステップ520において、計算値（コマ数）に対応する繰り返し回数を計算する。例えば計算値が5コマになった場合には、「高速正回転」の処理を3回繰り返すと、1コマ移動することになり、3回×5コマで、繰り返し回数は15に設定される。そして、当該繰り返し回数算出処理は終了する。

図31に示すフローチャートに基づいて、サブ制御部400における第3リール演出制御処理について説明する。

10

まず、ステップ610において、メイン制御部110からサブ制御部400にリール演出情報を受信したか否かが判定される。ここで、リール演出情報とは、リール演出抽選手段240の演出抽選により、第1リール演出、第2リール演出、第3リール演出、第4リール演出のいずれを実行することに決定した等の情報である。リール演出情報を受信していると判定された場合には、次のステップ611に進み、受信していないと判定された場合には、当該第3リール演出制御処理は終了する。

【0142】

ステップ611において、リール演出情報に基づいて第3リール演出に当選しているか否かが判定される。第3リール演出に当選していると判定された場合には、次のステップ612に進み、当選していないと判定された場合には、当該第3リール演出制御処理は終了する。

20

ステップ612において、サブ側演出装置駆動手段440により、表示手段84に星月太陽522を表示させて準備目600が揃う際の演出を行い、さらに「レバーを叩け!」というスタートスイッチ40の押下操作を報知する映像を順に表示させる。そして、次のステップ613に進む。

【0143】

ステップ613において、メイン制御部110からサブ制御部400が抽選結果情報を受信したか否かが判定される。抽選結果情報とは、メイン制御部110の継続抽選手段280により行われるリール演出を継続させるか否かの継続抽選の結果や、表示図柄抽選の結果等の種々の抽選結果である。そして、抽選結果情報を受信していると判定された場合には次のステップ614に進み、抽選結果情報を受信していないと判定された場合にはステップ613の前に戻る。

30

ステップ614において継続抽選手段280による継続抽選に当選しているか否かが判定される。継続抽選に当選していると判定された場合、次のステップ615に進み、継続抽選に当選していないと判定された場合、ステップ619に進む。

【0144】

ステップ615において、上乗せ抽選手段460により、特殊遊技の遊技回数の上乗せ抽選処理が行われる。そして、次のステップ616に進む。

ステップ616において、上乗せ抽選手段460の上乗せ抽選により獲得した上乗せ遊技回数を総上乗せ遊技回数に加算する。そして、次のステップ617に進む。

40

ステップ617において、継続抽選手段280の継続抽選結果に応じた演出用画像の表示手段84への表示が行われる。そして、次のステップ618に進む。

ステップ618において、上乗せ抽選手段460の上乗せ抽選により獲得した特殊遊技の上乗せ遊技回数の画像が表示手段84に表示される。そして、ステップ613に戻る。

【0145】

一方ステップ614の継続抽選に当選していないと判定された場合は、ステップ619において、特殊遊技の総上乗せ遊技回数が0より大きいかが判定される。総上乗せ遊技回数が0より大きいと判定された場合、ステップ620に進み、0より大きくないと判定された場合、当該第3リール演出制御処理は終了する。

ステップ620において、総上乗せ遊技回数の画像が表示手段84に表示される。そして

50

、当該第3リール演出制御処理が終了する。

図7に示すように、本実施の形態では、特殊地模様520を用いたリール演出の際、特殊図柄580を有していない第2リール地模様部540の地模様510により構成される特殊地模様520を用いてリール演出を実行するため、遊技者が特殊図柄580に惑わされることなく、特殊地模様520による報知演出を確実に実施することができる。

【0146】

特殊地模様520をずらして停止させたり、低速度で回転表示させるようなリール演出であっても、そのリール演出に用いられる特殊地模様520の付近に特殊図柄580が配置されていないため、特殊図柄580による何か有利な状況が発生したと遊技者に勘違いさせる恐れがない。

10

図20に示すように、本実施の形態では、第4リール演出において、左リール64の図柄番号15、中リール66の図柄番号14、右リール68の図柄番号16からなる準備目600を用いて、特殊地模様520を構成する複数の地模様510の一部がずれた状態でリール演出を実行するような場合にも、特殊図柄580が周辺に配置されていない第2リール地模様部540の範囲内でリール演出が実行される。特殊図柄580と一緒に停止したり低速で回転する等のリール演出が行われずに、特殊図柄580が配置されていない特殊地模様520だけでリール演出が行われることにより、遊技者が特殊図柄580に惑わされることなく当該リール演出を確実に実施して、その演出内容を正確に報知することができる。

【0147】

図15に示すように、本実施の形態の第3リール演出では、前回遊技のリール62の回転停止位置から回転開始させ、一旦、準備目600を停止させて、その後に特殊地模様520を停止させるようにしている。このため、準備目600を停止させるまでは、前回遊技のリール62の停止位置から準備目600のリール62の停止位置へ至るまでのリール62の回転量を演算処理により算出し、この算出した値に基づいてリール62を回転させることで準備目600を停止させている。すなわち、前回遊技のリール62の回転停止位置毎にそれぞれ演算処理を行い、それに基づいてリール62の回転制御処理を実施する必要がある。

20

一方、図24に示すように、その後の準備目600から特殊地模様520を停止させる等の各種のリール演出の回転制御は、準備目600を基準とした準備目600からの回転量であるため、各リール演出に応じて予め算出して記憶してある全て共通のものを使用することができる。

30

【0148】

準備目600から特殊地模様520を停止させるまでのリール演出の回転制御は、複雑な演算処理をすることなく予め記憶してあるものを使用することができ、当該部分のリール62の制御処理を簡単なものにすることができる。これにより、準備目600から特殊地模様520を停止させるまでのリール演出の内容が複雑であったり、何パターンもあるような場合であっても、複雑な演算処理を実施することなく予め記憶したデータを用いるだけで停止制御処理を行うことができる。結果として、準備目600を停止させずに全て演算処理を行っていきなり特殊地模様520の停止やそれに関連するリール演出を行うようなものよりも、リール62の停止制御処理を簡単なものにすることができる。

【0149】

40

また、準備目600は、特殊図柄580を有していない第2リール地模様部540の範囲内の特定の図柄の組合せであるため、準備目600を停止させても準備目600の付近に特殊図柄580が停止しない。これにより、そのような特殊図柄580によって何か有利な状況が発生したと遊技者に勘違いさせる恐れがない。

また、準備目600を停止させた後に実施される第2リール地模様部540の特殊地模様520への回転量も少なくして済み、当該特殊地模様520を用いたリール演出へスムーズに移行させることができる。

図29のステップ414や、図30に示すように、本実施の形態では、リール演出で特殊地模様520を停止させる場合、先ずリール回転量演算手段210が、前回のリール62の停止位置から準備目600を停止させるための第1の停止制御情報を演算処理により算出する。

50

この第1の停止制御情報を得るためには、前回遊技のリール62の回転停止位置毎にそれぞれ演算処理を行う必要がある。そして、リール演出実行手段200が、その第1の停止制御情報に基づいて準備目600を停止させている。

【0150】

図24の「高速逆回転」の処理の「繰り返し回数」6回等のように、リール回転量記憶手段220が、その準備目600の位置から特殊地模様520を停止させるための第2の停止制御情報を予め記憶している。

リール演出実行手段200は、その準備目600を停止させている状態から、その後、リール62を再度回転させ、その第2の停止制御情報に基づいて、特殊地模様520を停止させる。このリール回転量記憶手段220に予め記憶している第2の停止制御情報は、準備目600を基準とした準備目600からのリール62の回転量であるため、各リール演出に応じて予め算出して記憶してある全て共通のものを使用することができる。これにより、準備目600の停止を介さずに、いきなり、特殊地模様520の停止やそれに関連する全てのリール演出を開始させるよりも、リール62の回転制御の演算処理を簡単にすることが可能となる。

【0151】

図23の「高速正回転」の「繰り返し回数」P、Q、R等に示すように、第1の停止制御情報は、リール回転量演算手段210により前回のリール62の停止位置から準備目600を停止させるための演算処理により算出される。

一方、第2の停止制御情報は、図24の第3リール演出A用の励磁データテーブル「高速逆回転」の「繰り返し回数」6回や、第3リール演出B用の励磁データテーブル「高速正回転」の「繰り返し回数」6回等のように、リール回転量記憶手段220により予め記憶されているものである。

これにより、準備目600から特殊地模様520を停止させるリール演出に関しては複雑な動作が何パターンあっても、前回のリール62の停止位置に基づく個別の演算処理を行うことなくリール回転量記憶手段220に予め記憶した第2の停止制御情報を迅速且つ簡単に得ることができる。結果として、特殊地模様520を停止させるための全体の停止制御処理を容易なものにすることができる。

【0152】

図5に示すように、本実施の形態では、第3リール演出において準備目600（図柄番号（15、15、15））から第2リール地模様部540の特殊地模様520（デカ7（セブン）521及びトライデント523）までの回転量が全リール62で同一であるため、全リール62の準備目600を構成する図柄が揃った状態のままの回転演出（いわゆる全回転演出）を行うことができ、全リール62において準備目600から共通の回転量（同一のコマ数、具体的には3コマ）で当該特殊地模様520を停止させることができる。これにより、回転量や回転速度等のリール62の回転に関するデータに関して全リール62で共通のデータを使用することができ、リール演出の回転制御を容易なものにすることができる。

【0153】

本実施の形態では、図5に示すように、第3リール演出において、リール演出を実施する第2リール地模様部540の特殊地模様520の中心と、この特殊地模様520上に配置されて図柄表示窓部16内に停止する複数の図柄550の中心とが一致している。このため、第2リール地模様部540以外、すなわち第1リール地模様部530の図柄550と特殊地模様520との位置関係がどのように配置されていても、第2リール地模様部540によるリール演出に影響を及ぼさない。すなわち、第1リール地模様部530の図柄550の配置により、結果としてリール62の周囲の図柄550の数が偶数個及び奇数個のいずれであってもよいことになる。このため、当該リール演出において、第2リール地模様部540の前記特殊地模様520（デカ7（セブン）521及びトライデント523）を図柄表示窓部16に停止させる場合、停止した特殊地模様520とそれに重なる複数の図柄550の中心が常に一致することになり、当該図柄550を停止位置の基準として図柄表示窓部16内に停止させても、この図柄表示窓部16内に特殊地模様520も中心がずれることなく、停止位置の配置のバランスがとれたきれいな状態で停止させることができる。

【 0 1 5 4 】

本実施の形態は、図 1 5 ~ 図 1 8 に示すように、特殊遊技状態の特殊遊技 (A T) の遊技回数を上乗せする上乗せ演出において、フリーズ状態中、準備目600を停止させた後、スタートスイッチ40の押下操作を契機に、リール62を再度回転させて、第 2 リール地模様部540の特殊地模様520を停止させ、その後にリール62を再度回転させて準備目600を停止させるリール演出を連続して繰り返し実行することができる。遊技者に利益としての特殊遊技を上乗せする遊技回数 (上乗せ遊技回数) を付与する場合に前記リール演出を実行するようにすることで、図柄表示窓部16の全体に渡って出現する特殊地模様520を繰り返し見せることで遊技者への利益付与の報知をインパクトのあるものにすることができる。

【 0 1 5 5 】

上述した本実施の形態では、図 1 5 ~ 図 1 8 に示すリール演出において特殊地模様520を複数回繰り返し停止させるようにしているが必ずしもこれに限定されるものではない。単に特殊地模様520が表示されるか否かによって上乗せ抽選の当選、不当選を遊技者に報知するようなものであってもよいものである。具体的には、例えば、上乗せ抽選に当選した場合、リール演出が開始され、特殊地模様520が図柄表示窓部16内に停止し、上乗せ遊技回数を表示手段84に表示させ、リール演出が終了する。そして、上乗せ抽選に不当選の場合、リール演出が開始され、特殊地模様520が図柄表示窓部16内に停止せず、表示手段84に「残念」の文字が表示され、リール演出が終了するようなものでもよい。

【 0 1 5 6 】

本実施の形態では、継続抽選手段280による継続抽選の結果が「当選」(継続) であった場合に特殊地模様520 (デカ7 (セブン) 521又はトライデント523) を停止させ、継続抽選の結果が「非当選」(非継続) であった場合に特殊地模様520 (デカ7 (セブン) 521又はトライデント523) を停止させず、リール演出も終了となる (図 2 8 のステップ3 5 6、ステップ3 5 7、ステップ3 5 9等参照。) 。ただし、これに限定されるものではなく所定の抽選を介して、特殊地模様520 (デカ7 (セブン) 521又はトライデント523) を停止させるようにしてもよいものである。具体的には、例えば、継続抽選手段280による継続抽選の結果が「当選」(継続) であった場合、特殊地模様520 (デカ7 (セブン) 521又はトライデント523) が停止するか否かの抽選を実行し、この抽選に当選すると特殊地模様520 (デカ7 (セブン) 521又はトライデント523) を停止させて、上乗せ遊技回数を表示させる。一方、継続抽選の結果が「非当選」(非継続) であった場合、一旦、特殊地模様520 (デカ7 (セブン) 521又はトライデント523) を、1コマずらした状態で図柄表示窓部16に停止させて (特殊地模様520が非成立) 、ハズレたかのように遊技者に見せた後、上乗せ遊技回数を表示させるようにしてもよいものである。

【 0 1 5 7 】

特に図示していないが、本実施の形態では、図柄表示窓部16の上部に表示手段84が配置され、表示手段84には、種々のキャラクターが出現する動画像が表示される。フリーズ状態中、この表示手段84の動画像と、図柄表示窓部16のリール62の停止及び回転とは連動して行うことが可能なものである。具体的には、リール62の回転が停止しているとき、表示手段84の各リール62の上方にキャラクターが登場し、そのキャラクターが下のリール62を引っ張り上げるような動作表示にともなって、各リール62の図柄550が上方に引っ張り上げられるように各リール62の回転動作 (上下方向の振動) が行われる。そして、当該キャラクターが引っ張り上げる動作で勢い余ったのけぞった瞬間にそのキャラクターの下に位置するリール62が逆回転 (図柄が上方向へ移動するような回転) を開始するようなものである。そして、上述した一連の演出 (キャラクターが引っ張り上げる動作表示) 及びリール62の演出 (逆回転) を行った結果として、準備目600 (を構成する図柄) でリール62が停止する。このように、メイン制御部110のリール演出の回転制御のタイミングに合わせてサブ制御部400における表示手段84のキャラクター等の動作表示が可能なものである。

【 0 1 5 8 】

本実施の形態では、第 1 リール地模様部530及び第 2 リール地模様部540の 2 つを設けているが必ずしも2つに限定されるものではなく、これらに加えて第 3 リール地模様部、第

10

20

30

40

50

4 リール地模様部、・・・第N（ここで、Nは3以上の整数）リール地模様部を設けてもよい。そのような場合であっても少なくとも1つの地模様部において特殊図柄580が配置されずに通常図柄560のみが配置されており、当該リール地模様部でリール演出を実施することができるように形成されてあればよいものである。

本実施の形態では、ART遊技状態で行われる演出の一種としてのリール演出に関するものである（図26のステップ210参照。）。しかし、上述したようなリール演出は、必ずしもART遊技状態で行われる演出に限定されるものではなく、通常遊技状態等（ART遊技状態以外の遊技状態）で行われる演出の一種としてのリール演出としても良いものである。すなわち、通常遊技状態等（ART遊技状態以外の遊技状態）におけるフリーズ状態（フリーズ演出）中のリール演出としてもよいものである。

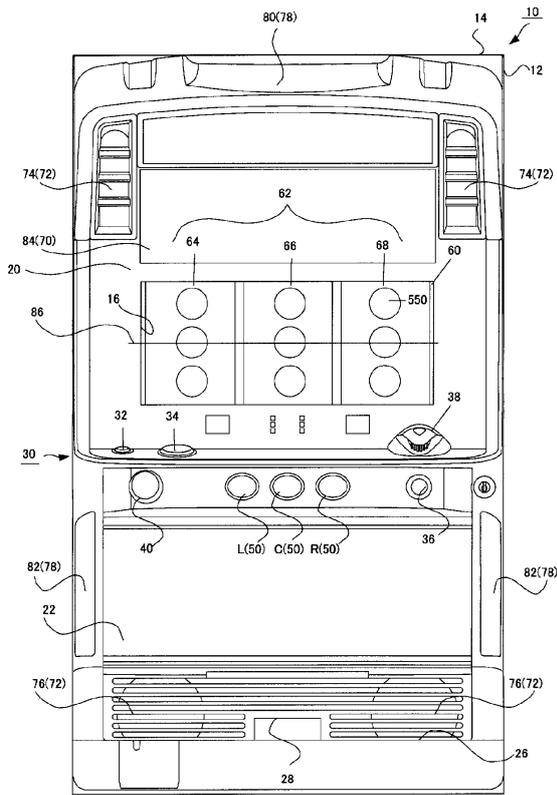
10

【符号の説明】

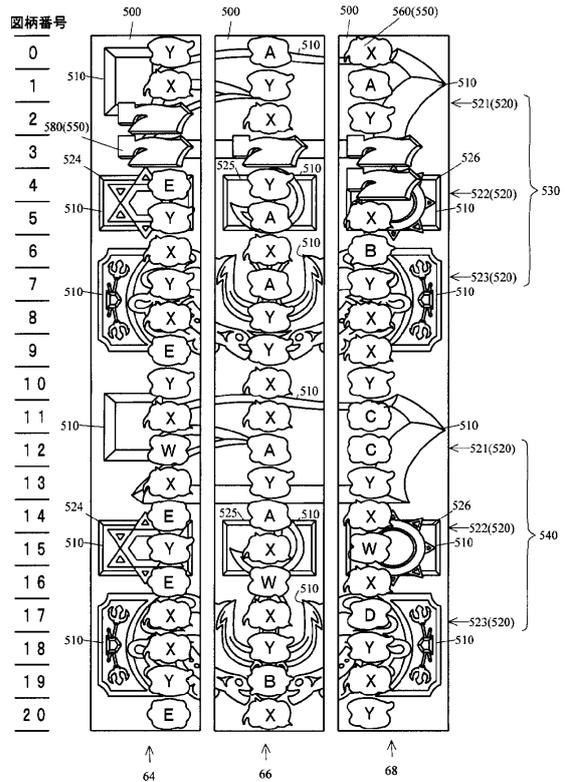
【0159】

10	遊技機	12	筐体	
14	前扉	16	図柄表示窓部	
20	上パネル	22	下パネル	
24	貯留払出手段	26	メダル受け皿	
28	メダル払出口	30	操作部	
32	シングルベットスイッチ	34	マックスベットスイッチ	
36	精算スイッチ	38	メダル投入口	
40	スタートスイッチ	50	ストップスイッチ	20
L	左ストップスイッチ	C	中ストップスイッチ	
R	右ストップスイッチ	60	リールユニット	
62	リール	64	左リール	
66	中リール	68	右リール	
70	報知手段	72	スピーカー	
74	上部スピーカー	76	下部スピーカー	
78	演出用ランプ	80	上部ランプ	
82	下部ランプ	84	表示手段	
86	有効ライン	100	制御装置	
110	メイン制御部	120	遊技制御手段	30
130	役抽選手段	140	停止制御手段	
150	停止図柄判定手段	160	メイン側特典付与手段	
170	フリーズ制御手段	200	リール演出実行手段	
210	リール回転量演算手段	220	リール回転量記憶手段	
230	メイン側演出装置駆動手段	240	リール演出抽選手段	
250	表示図柄抽選手段	260	継続回数カウント手段	
270	継続率抽選手段	280	継続抽選手段	
400	サブ制御部	410	演出制御手段	
420	特典付与手段	430	サブ側特典付与手段	
440	サブ側演出装置駆動手段	450	演出装置駆動手段	40
460	上乗せ抽選手段	500	リールテープ	
510	地模様	520	特殊地模様	
521	デカ7（セブン）	522	星月太陽	
523	トライデント	524	星	
525	月	526	太陽	
530	第1リール地模様部	540	第2リール地模様部	
550	図柄	560	通常図柄	
580	特殊図柄	600	準備目	

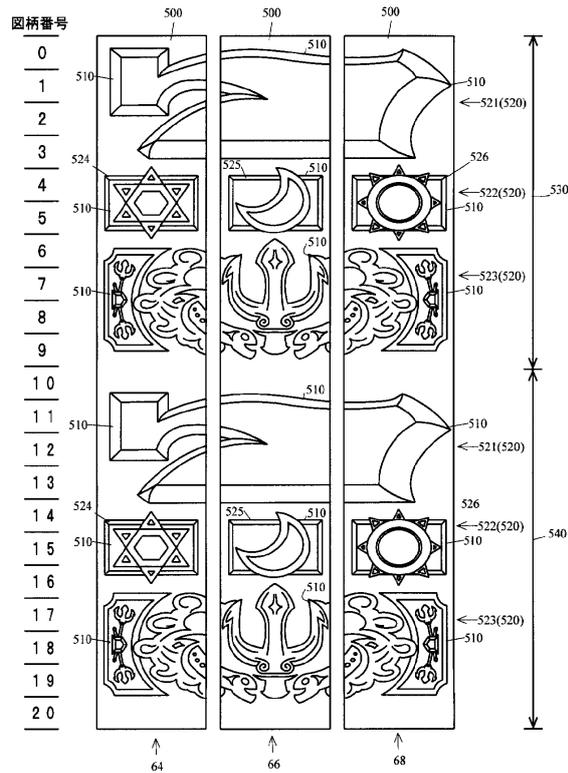
【図1】



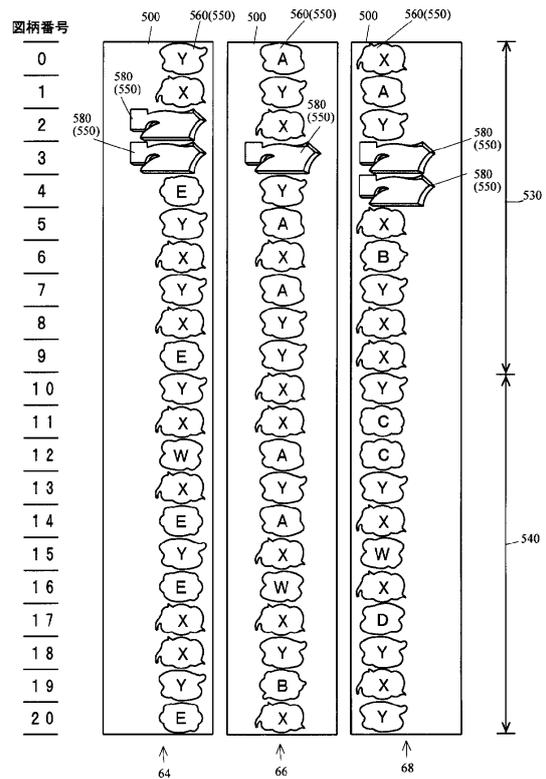
【図2】



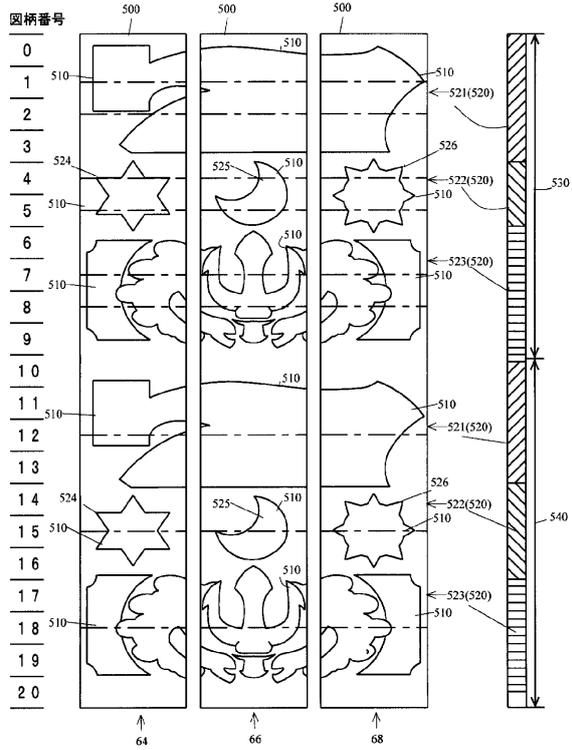
【図3】



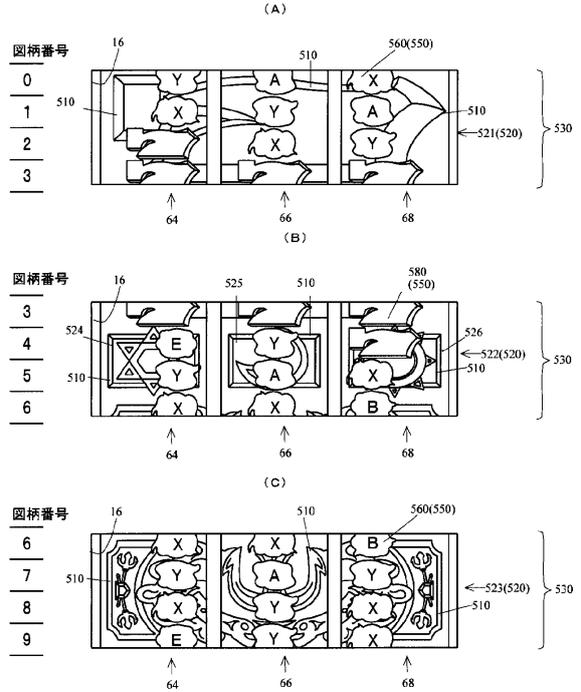
【図4】



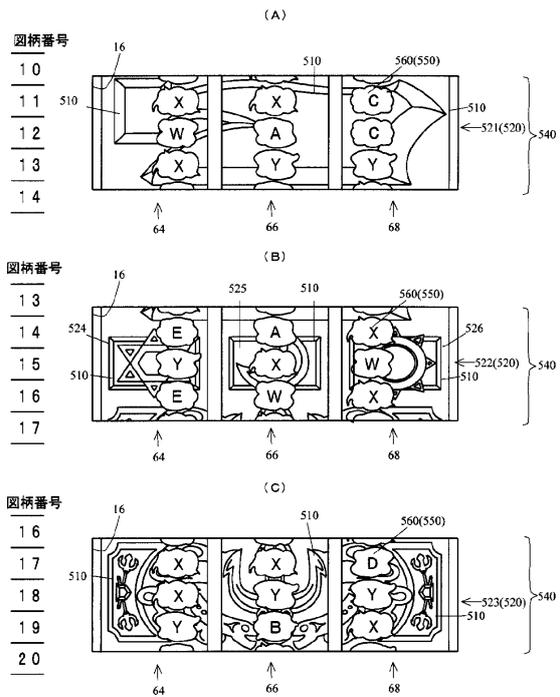
【図5】



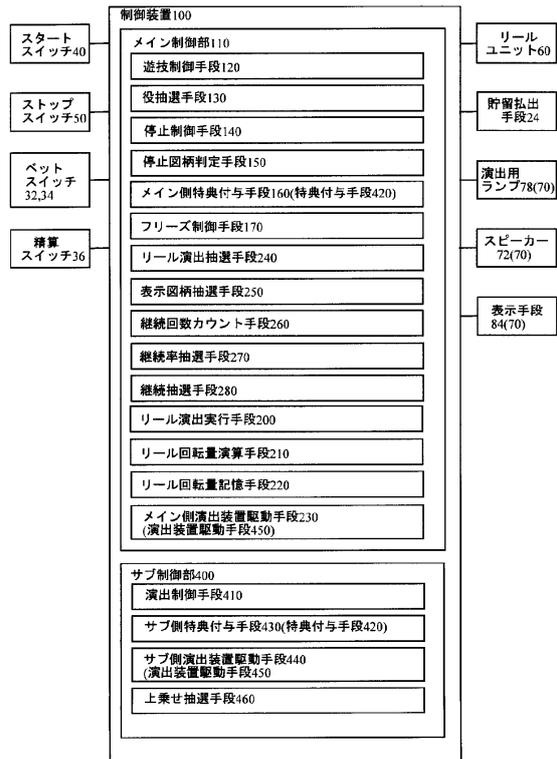
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

	図柄組合せ			配当
特別役				0

【図10】

	図柄組合せ			配当
第1再遊技役				—
第2再遊技役				—
第3再遊技役				—

【図11】

	図柄組合せ			配当
第1入賞役				1
第2入賞役				1
第3入賞役				3
第4入賞役				3
第5入賞役				9

【図12】

	同時に当選している役		
	RLC・RCL	CLR・CRL LCR・LRC	—
第1特殊RP	第2再遊技役	第1再遊技役	
第2特殊RP	第2再遊技役	第1再遊技役	第3再遊技役A
第3特殊RP	第2再遊技役	第1再遊技役	第3再遊技役B
第4特殊RP	第2再遊技役	第1再遊技役	第3再遊技役C
第5特殊RP	第2再遊技役	第1再遊技役	第3再遊技役D

【図13】

第3再遊技役A

第3再遊技役B

第3再遊技役C

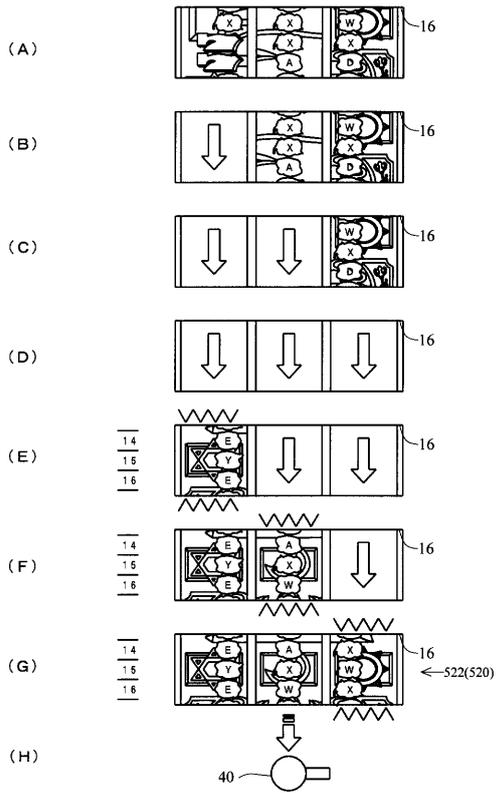
第3再遊技役D

【図14】

	同時に当選している役					
	LCR	LRC	CLR	CRL	RLC	RCL
第1特殊AT	第2入賞役		第3入賞役	第1入賞役	第4入賞役	
第2特殊AT	第2入賞役		第1入賞役	第3入賞役	第4入賞役	
第3特殊AT	第2入賞役		第3入賞役	第1入賞役		
第4特殊AT	第2入賞役		第1入賞役	第3入賞役	第1入賞役	
第5特殊AT	第2入賞役		第5入賞役	第1入賞役		
第6特殊AT	第2入賞役		第1入賞役	第5入賞役	第1入賞役	
第7特殊AT	第2入賞役		第1入賞役		第5入賞役	第1入賞役
第8特殊AT	第2入賞役		第1入賞役			第5入賞役

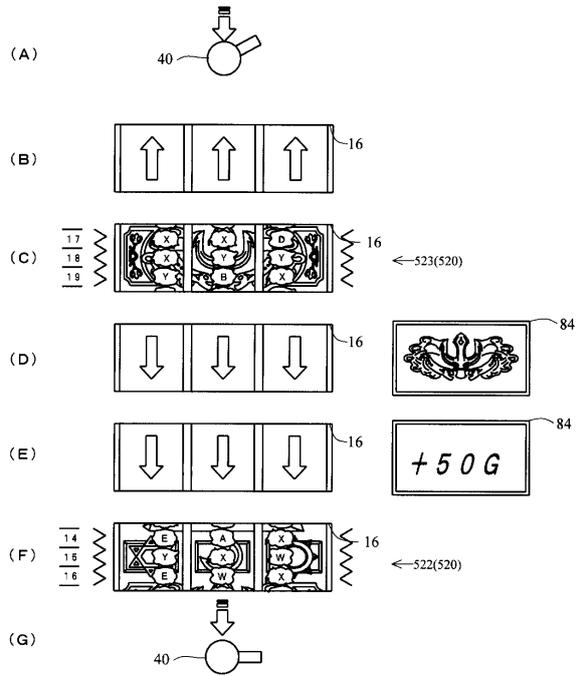
【図15】

(第3リール演出開始時)



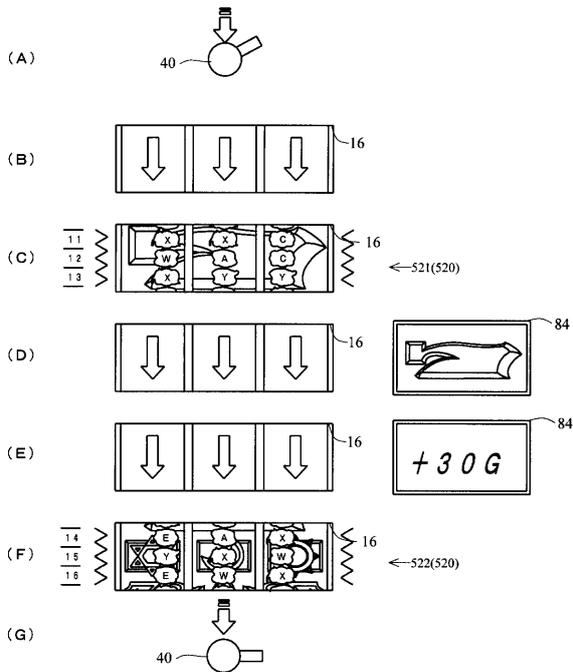
【図16】

(第3リール演出A)



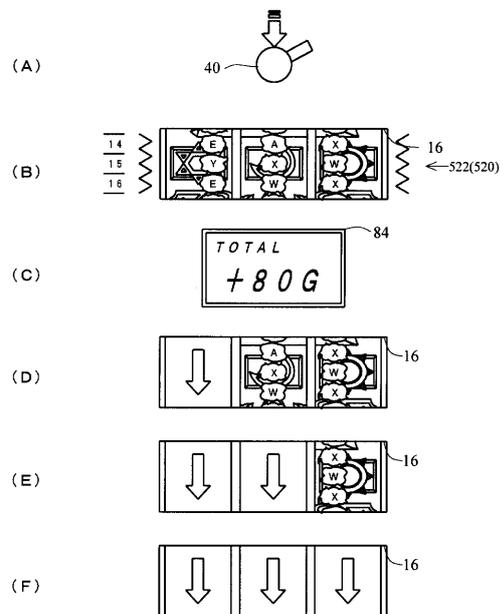
【図17】

(第3リール演出B)



【図18】

(第3リール演出終了時)



【図19】

	抽選値
第1リール演出	103
第2リール演出	103
第3リール演出	38
第4リール演出	12

【図20】

	左リール	中リール	右リール
第3リール演出	15	15	15
第4リール演出	15	14	16

【図21】

第3リール演出開始時用
リール演出制御テーブル

第3リール演出A用
リール演出制御テーブル

第3リール演出B用
リール演出制御テーブル

第3リール演出終了時用
リール演出制御テーブル

【図22】

	抽選値
第3リール演出A	128
第3リール演出B	128

【図23】

(第3リール演出開始時用リール演出制御テーブル)

左リール		中リール		右リール	
励磁データ テーブル	繰返 回数	励磁データ テーブル	繰返 回数	励磁データ テーブル	繰返 回数
ロングウェイト	40	ロングウェイト	25	ロングウェイト	25
回胴正起動	1	ロングウェイト	40	ロングウェイト	25
高速正回転	63	回胴正起動	1	ロングウェイト	40
* 高速正回転	0(P)	高速正回転	63	回胴正起動	1
3相励磁	1	* 高速正回転	0(Q)	高速正回転	63
3相励磁	1	3相励磁	1	* 高速正回転	0(R)
ブル5	1	3相励磁	1	3相励磁	1
ブル4	1	ブル5	1	3相励磁	1
ブル3	1	ブル4	1	ブル5	1
3相励磁	10	ブル3	1	ブル4	1
ロングウェイト	10	3相励磁	10	ブル3	1
ロングウェイト	25	ロングウェイト	10	3相励磁	10
		ロングウェイト	25	ロングウェイト	10
				ロングウェイト	25

★…プログラムで繰返回数P、Q、Rを各リール毎に計算

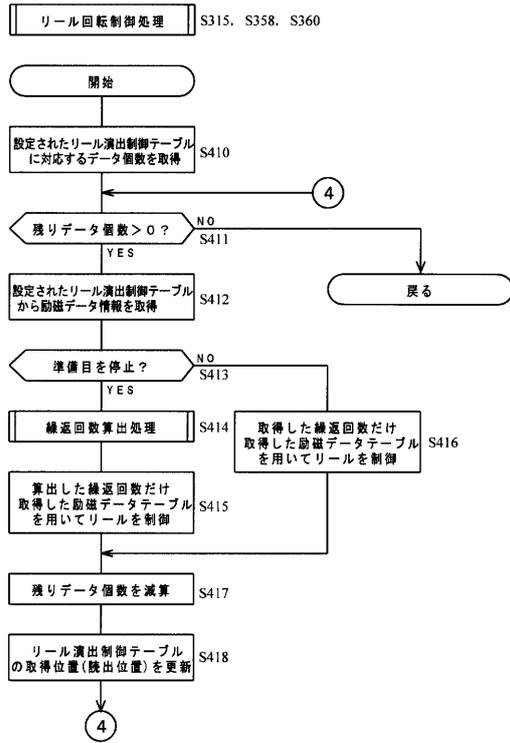
【図24】

(第3リール演出A用リール演出制御テーブル) (第3リール演出B用リール演出制御テーブル) (第3リール演出終了時用リール演出制御テーブル)

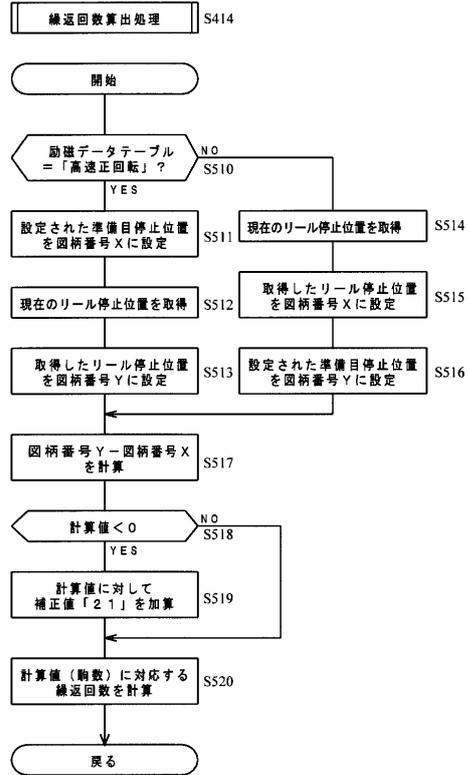
全リール共通		全リール共通		全リール共通	
励磁データ テーブル	繰返 回数	励磁データ テーブル	繰返 回数	励磁データ テーブル	繰返 回数
回胴正起動	1	回胴正起動	1	励磁データ テーブル	繰返 回数
高速正回転	6	高速正回転	6	バウンド	2
3相励磁	2	3相励磁	2	3相励磁	6
ブル5	1	ブル5	1	ロングウェイト	5
ブル4	1	ブル4	1	ロングウェイト	30
ブル3	2	ブル3	2	ロングウェイト	60
ブル4	2	ブル4	2	ロングウェイト	40
ブル3	3	ブル3	3	ロングウェイト	60
3相励磁	10	3相励磁	10	ロングウェイト	60
ロングウェイト	10	ロングウェイト	10	ロングウェイト	60
ロングウェイト	60	ロングウェイト	60	ロングウェイト	60
回胴正起動	1	回胴正起動	1		
高速正回転	63	高速正回転	63		
* 高速正回転	0(S)	* 高速正回転	0(T)		
3相励磁	1	3相励磁	1		
3相励磁	1	3相励磁	1		
ブル5	1	ブル5	1		
ブル4	1	ブル4	1		
ブル3	1	ブル3	1		
3相励磁	10	3相励磁	10		
ロングウェイト	10	ロングウェイト	10		
ロングウェイト	25	ロングウェイト	25		

★…プログラムで繰返回数S、Tを3個のリール共通で計算

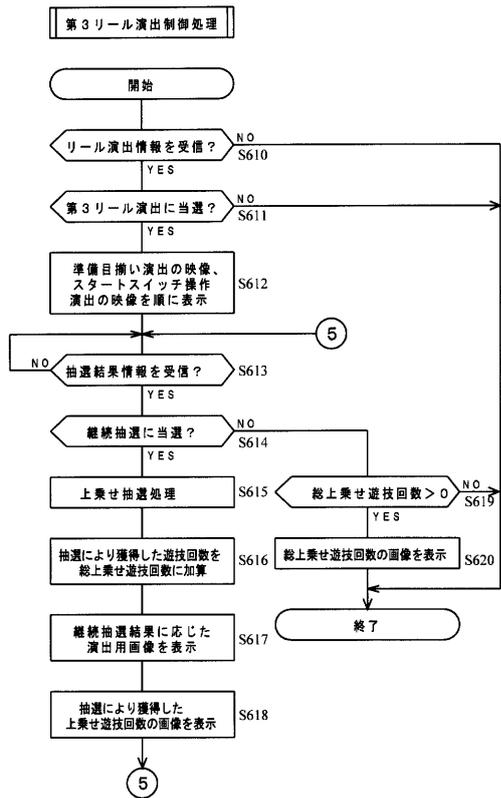
【図 29】



【図 30】



【図 31】



フロントページの続き

(72)発明者 後藤 祐樹
岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社内

審査官 井海田 隆

(56)参考文献 特開2010-110423(JP,A)
特開2004-351029(JP,A)
特開2008-220756(JP,A)
特開2003-159363(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04