

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-79346  
(P2014-79346A)

(43) 公開日 平成26年5月8日(2014.5.8)

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

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 37 頁)

(21) 出願番号 特願2012-228602 (P2012-228602)  
 (22) 出願日 平成24年10月16日 (2012.10.16)

(71) 出願人 390031772  
 株式会社オリンピア  
 東京都台東区東上野2丁目11番7号  
 (74) 代理人 100118315  
 弁理士 黒田 博道  
 (72) 発明者 和田 大亮  
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株  
 式会社オリンピア内  
 (72) 発明者 三浦 和明  
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株  
 式会社オリンピア内  
 (72) 発明者 首藤 茂  
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株  
 式会社オリンピア内

最終頁に続く

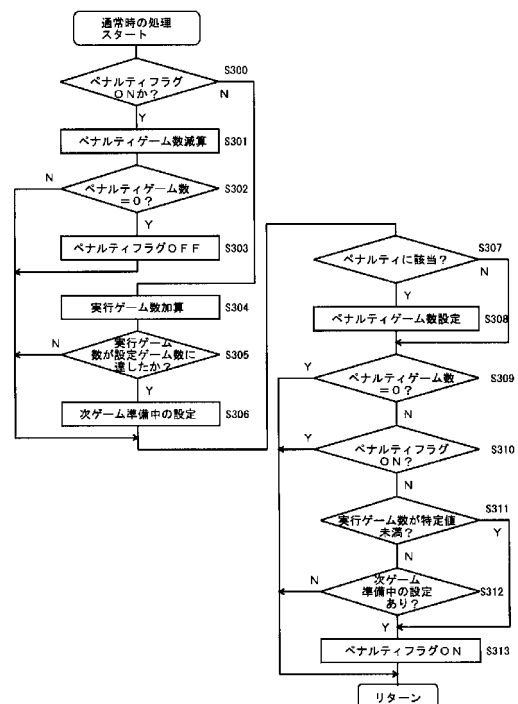
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】演出の流れを阻害することなく、攻略性を排除しつつ、適正なペナルティを実行可能とする遊技機を提供する。

【解決手段】AT状態終了時からのゲーム数をカウントするゲーム数カウンタのカウント値が所定値に達した場合に、AT準備状態に移行させることができるとともに、通常状態中に、ゲーム数カウンタのカウント値が所定値に達するまでの間の特定値に達した場合には、所定の前兆演出を実行可能である。ゲーム数カウンタのカウント値が特定値に達する前に、変則押しがされた場合にはただちにペナルティを実行し、ゲーム数カウンタのカウント値が特定値に達した後に、変則押しがされた場合には、AT準備状態に移行した後にペナルティを実行する。

【選択図】 図11



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数の図柄を表示した複数の回転リールと、  
前記複数の回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、  
回転中の前記回転リールを個々に停止させるための複数のストップスイッチと、  
前記スタートスイッチ、前記ストップスイッチの操作に基づき前記回転リールの回転及び停止を制御する遊技制御手段と、

遊技の進行に伴う演出を制御する演出制御手段とを備え、  
遊技結果に基づいて、所定の利益を付与するように形成された遊技機であって、  
前記演出制御手段の制御に基づく演出状態として、前記ストップスイッチの操作態様に  
関する報知を行う補助演出が行われる補助演出状態と、前記補助演出状態に移行する準備  
段階である補助演出準備状態と、それらの状態に該当しない通常状態とが設けられ、

前記演出制御手段は、前記補助演出状態の実行に基づく所定の契機からのゲーム数をカ  
ウントするゲーム数カウンタを備え、このゲーム数カウンタのカウント値が所定値に達し  
た場合に、演出状態を、前記通常状態から前記補助演出準備状態に移行させることができ  
るとともに、前記通常状態中において、所定のペナルティ実行契機が発生した場合には、  
前記補助演出状態に関わる所定のペナルティを実行可能に形成された遊技機において、

前記演出制御手段は、  
前記通常状態中に、前記ゲーム数カウンタのカウント値が前記所定値に達するまでの間  
の特定値に達した場合には、前記補助演出状態への移行の可能性を示唆する移行示唆演出  
を実行可能であり、

前記ゲーム数カウンタのカウント値が前記特定値に達する前に、前記ペナルティ実行契  
機が発生した場合にはただちにペナルティを実行し、前記ゲーム数カウンタのカウント値  
が前記特定値に達した後であって前記補助演出準備状態へ移行する前に、前記ペナルティ  
実行契機が発生した場合には、前記補助演出準備状態に移行した後にペナルティを実行可  
能に形成されていることを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記演出制御手段は、前記移行示唆演出において、前記補助演出状態への移行確定を示  
唆する演出を実行可能であり、前記通常状態中に、前記ゲーム数カウンタのカウント値が  
前記特定値に達した後に前記ペナルティ実行契機が発生した場合であって、前記補助演出  
状態への移行確定が示唆される移行示唆演出が実行される場合に、前記補助演出準備状態  
に移行した後のペナルティ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】**

前記演出制御手段は、前記移行示唆演出において、前記補助演出状態への移行が確定し  
たことの報知を実行可能であり、前記通常状態中に、前記ゲーム数カウンタのカウント値  
が前記特定値に達した後であって前記補助演出準備状態へ移行する前に前記ペナルティ実  
行契機が発生し、かつ前記補助演出状態への移行が確定したことの報知が実行される場合  
、あるいは実行される可能性がある場合に、前記補助演出準備状態に移行した後のペナル  
ティを実行することを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記ゲーム数カウンタのカウント値が前記特定値に達した後であって前記補助演出準備  
状態へ移行する前に、前記ペナルティ実行契機が発生した場合には、前記補助演出準備状  
態中にペナルティを実行可能に形成されていることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれ  
か 1 項に記載の遊技機。

**【請求項 5】**

前記演出状態として、前記通常状態中に前記ゲーム数カウンタのカウント値が前記特定  
値に達する前に、所定の契機に該当することより開始され、あらかじめ定められたゲーム  
数の実行により終了する特別演出状態をさらに備え、

前記特別演出状態中において、特定の役が当選又は入賞した場合には、前記ゲーム数カ  
ウンタのカウント値が前記所定値に達する前であっても、ただちに前記補助演出準備状態

10

20

30

40

50

に移行可能に形成され、

前記特別演出状態中に、前記ペナルティ実行契機が発生した場合には、前記特別演出状態が終了した後にペナルティを実行可能に形成されていることを特徴とする請求項1乃至4のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項6】

前記演出制御手段は、前記通常状態中に前記ゲーム数カウンタのカウント値が前記特定値に達する前において、所定条件に該当した場合には、前記通常状態から前記補助演出準備状態への移行を決定可能であるとともに、所定条件に該当して前記補助演出状態への移行が決定された場合には、前記補助演出準備状態に移行する前に、前記補助演出状態への移行が確定したことの報知が行われ得る所定ゲームにわたる特定演出を実行可能であり、

10

前記特定演出の実行中に、前記ペナルティ実行契機が発生した場合には、前記補助演出準備状態に移行した後にペナルティを実行可能に形成されていることを特徴とする請求項1乃至5のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項7】

複数の図柄を表示した複数の回転リールと、

前記複数の回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、

回転中の前記回転リールを個々に停止させるための複数のストップスイッチと、

前記スタートスイッチ、前記ストップスイッチの操作に基づき前記回転リールの回転及び停止を制御する遊技制御手段と、

20

遊技の進行に伴う演出を制御する演出制御手段とを備え、

遊技結果に基づいて、所定の利益を付与するように形成された遊技機であって、

前記演出制御手段の制御に基づく演出状態として、前記ストップスイッチの操作態様に関する報知を行う補助演出が行われる補助演出状態と、前記補助演出状態に移行する準備段階である補助演出準備状態と、それらの状態に該当しない通常状態とが設けられ、

前記演出制御手段は、前記通常状態中において、所定のペナルティ実行契機が発生した場合には、前記補助演出状態に関わる所定のペナルティを実行可能に形成された遊技機において、

前記演出状態として、所定の契機に該当することより開始され、あらかじめ定められたゲーム数の実行により終了する特別演出状態をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記特別演出状態中において、特定の役が当選又は入賞した場合には、前記補助演出準備状態に移行可能に形成され、

30

前記特別演出状態中に、前記ペナルティ実行契機が発生した場合には、前記特別演出状態が終了した後にペナルティを実行可能に形成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項8】

複数の図柄を表示した複数の回転リールと、

前記複数の回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、

回転中の前記回転リールを個々に停止させるための複数のストップスイッチと、

前記スタートスイッチ、前記ストップスイッチの操作に基づき前記回転リールの回転及び停止を制御する遊技制御手段と、

40

遊技の進行に伴う演出を制御する演出制御手段とを備え、

遊技結果に基づいて、所定の利益を付与するように形成された遊技機であって、

前記演出制御手段の制御に基づく演出状態として、前記ストップスイッチの操作態様に関する報知を行う補助演出が行われる補助演出状態と、前記補助演出状態に移行する準備段階である補助演出準備状態と、それらの状態に該当しない通常状態とが設けられ、

前記演出制御手段は、前記通常状態中において、所定のペナルティ実行契機が発生した場合には、前記補助演出状態に関わる所定のペナルティを実行可能に形成された遊技機において、

前記演出制御手段は、前記通常状態中に所定条件に該当した場合には、前記通常状態から前記補助演出状態への移行を決定可能であるとともに、所定条件に該当して前記補助演出状態への移行が決定された場合には、前記補助演出状態に移行する前に、前記補助演出

50

状態への移行が確定したことの報知が行われ得る所定ゲームにわたる特定演出を実行可能であり、

前記特定演出の実行中に、前記ペナルティ実行契機が発生した場合には、前記特定演出が終了した後にペナルティを実行可能に形成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、制御装置の制御に基づき作動する遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機、例えばスロットマシンにおいては、スタートスイッチの操作に基づき当選か否かの役抽選が行われるとともに複数の回転リールが回転開始し、ストップスイッチの操作に基づき回転している回転リールが停止し、回転リールが全て停止したときに表示される図柄組合せに応じて、入賞メダルが払い出されたり、通常よりも有利な有利遊技状態に移行するように形成されている。有利遊技状態には、役抽選における当選確率を高くして入賞メダルの払い出し率を高くしたボーナスゲームの他に、役抽選の結果に関する情報、例えば当選役を入賞させることができるストップスイッチの操作順番などを遊技者に報知（ナビ）して、報知に従いストップスイッチを操作することにより有利な遊技結果を得られるようにしたATやARTなどが知られている。

【0003】

かかるATを搭載している遊技機においては、ATでない場合にAT役が入賞したり遊技状態が移行したりすることを防ぐために、通常状態における停止操作の態様を所定の態様（例えば左第一停止）とする決まりを設けている。そして、この決まりが守られない場合には、ATの開始時期を遅延させたり所定のナビを行わない等のペナルティが付与される。例えば特許文献1には、禁止操作手順などによりペナルティに該当した場合には、ペナルティが付与されない特定遊技潜伏期間のゲーム数と、ペナルティゲーム数を足したゲーム数を消化することにより、特定遊技（AT）が開始されるようにした遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2010-75754号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで、AT終了後、所定ゲーム数の消化により次のATが開始される、いわゆる天井を設けている遊技機の場合、AT開始が近くなると、ATへの移行確定を報知する演出が行われる場合がある。このような場合に、ATの開始時期を遅延させるペナルティを行うと、例えば液晶画面などによってATに移行することを表示する確定表示がされているにもかかわらず、ATが発動しないという不都合が生じる場合がある。

一方、AT開始が近くなり確定演出が出現し得る状況でペナルティに該当する行為が行われた場合、全くペナルティを付与しない仕様にとすると、AT終了後のゲーム数が、次のATが開始されると推測されるゲーム数に近くなったときには、ペナルティに該当する行為、例えばあらかじめ設定されたストップスイッチの操作態様を遵守しない場合でも、ペナルティがかからないということになる。そうすると、通常時には入賞し得ない役を入賞させるなどして獲得メダルを増やし、有利な結果を得ることができるという攻略性が生まれてしまう。

【0006】

また、AT開始が近くなったときにはペナルティを行わず、例えばAT終了後にペナルティを実行するようにすると、ペナルティ行為を行った遊技者ではなく、次にその遊技機

10

20

30

40

50

で遊技を行う遊技者がペナルティを被る場合が生じ、公平性に欠ける。

そこで、本願発明は、演出の流れを阻害することなく、攻略性を排除しつつ、適正なペナルティを実行可能とする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】

【0007】

本発明は、上記した目的を達成するためになされたものであり、本発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、括弧内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

(第1の発明)

第1の発明の発明は、複数の図柄を表示した複数の回転リール(40)と、前記複数の回転リール(40)の回転を開始させるためのスタートスイッチ(30)と、回転中の前記回転リール(40)を個々に停止させるための複数のストップスイッチ(50)と、前記スタートスイッチ(30)、前記ストップスイッチ(50)の操作に基づき前記回転リール(40)の回転及び停止を制御する遊技制御手段(メイン制御装置21)と、遊技の進行に伴う演出を制御する演出制御手段(サブ制御装置22)とを備え、遊技結果に基づいて、所定の利益を付与するように形成された遊技機であって、前記演出制御手段(22)の制御に基づく演出状態として、前記ストップスイッチ(50)の操作態様に関する報知を行う補助演出(AT)が行われる補助演出状態(AT又はART状態)と、前記補助演出状態に移行する準備段階である補助演出準備状態(準備状態)と、それらの状態に該当しない通常状態(サブ通常状態)とが設けられ、前記演出制御手段(22)は、前記補助演出状態の実行に基づく所定の契機からのゲーム数をカウントするゲーム数カウンタ(実行ゲーム数カウンタ142)を備え、このゲーム数カウンタ(142)のカウント値が所定値(M)に達した場合に、演出状態を、前記通常状態から前記補助演出準備状態に移行させることができるとともに、前記通常状態中において、所定のペナルティ実行契機が発生した場合には、前記補助演出状態に関わる所定のペナルティを実行可能に形成された遊技機に係る。

【0008】

そして、前記演出制御手段(22)は、前記通常状態中に、前記ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が前記所定値(M)に達するまでの間の特定値(P)に達した場合には、前記補助演出状態への移行の可能性を示唆する移行示唆演出(前兆演出)を実行可能であり、前記ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が前記特定値(P)に達する前に、前記ペナルティ実行契機が発生した場合にはただちにペナルティを実行し、前記ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が前記特定値に達した後であって前記補助演出準備状態へ移行する前に、前記ペナルティ実行契機が発生した場合には、前記補助演出準備状態に移行した後にペナルティを実行可能に形成されていることを特徴とする。

【0009】

(作用・効果)

本発明には、補助演出状態が所定ゲーム数の消化により開始される、いわゆる天井機能を有する遊技機に係る。

本発明において、通常状態中であってゲーム数カウンタ(142)のカウント値が特定値(P)に達する前に、所定のペナルティ実行契機が発生した場合には、所定のペナルティがただちに実行される。ここで、「ペナルティ実行契機が発生」とは、遊技者が遊技の進行に伴い行う行為や、遊技者の行為に起因して起こり得る現象が、ペナルティ付与の対象となる行為や現象に合致することである。例えばストップスイッチ(50)の操作態様が、禁止されている態様に合致していること(又は推奨されている態様と合致していないこと)や、表示させてはいけない特定の図柄組合せが表示されること(又は表示させるべき特定の図柄組合せが表示されないこと)が該当する。またここで、「所定のペナルティ」とは、遊技者が受ける一定の不利益であって、例えば、ゲーム数カウンタ(142)のカウントを停止して補助演出状態の開始を遅延させることや、遊技者に有利な結果をもたらす報知を行わないことなどが該当する。

10

20

30

40

50

## 【0010】

また、本発明において、ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が特定値(P)に達した後、つまり、移行示唆演出が実行され得る期間中にペナルティ実行契機が発生した場合には、ペナルティの実行を留保して、補助演出準備状態に移行した後にペナルティを実行する。移行示唆演出には、補助演出状態への移行が確定していることを示唆する演出が含まれていてもよい。ここで、補助演出準備状態に移行した後に行われるペナルティは、ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が特定値(P)に達する前に行われるペナルティと、同種のものであってもよいし、異なる態様のものであってもよい。異なる態様のペナルティを実行する場合には、遊技者が受ける不利益が同等となるように設定するのが好ましい。

## 【0011】

本発明によれば、移行示唆演出において補助演出状態への移行や移行確定が示唆されているのに、補助演出準備状態に移行しない(補助演出状態が開始されない)という不都合を防止できる。

また、移行示唆演出が行われ得る期間は、遊技者がペナルティに該当する行為をしてもペナルティが実行されないが、そのペナルティに該当する行為に対しては、補助演出準備状態に移行してから対処される。補助演出準備状態は、いわば補助演出状態への移行待ち状態であるので、遊技者がこの状態で遊技を中止することは考えにくい。したがって、ペナルティが実行されない期間中にペナルティに該当する行為を行って不当な利益を得たとしても、その後ペナルティが付与されるので意味が無く、攻略性が生じないとともに、他の遊技者がペナルティを被ることもなく、公平性を保つことができる。

## 【0012】

さらに、本発明では、移行示唆演出が行われ得る期間中は、移行示唆演出が実際に行われるか否かや、移行示唆演出の内容にかかわらず、一律にペナルティの実行を留保することができる。これにより、ペナルティの有無によって演出態様を変更させたり演出の有無によってペナルティの実行の有無を判断する必要がなく、制御を簡素化することができる。

(第2の発明)

第2の発明の発明は、上記した第1の発明の特徴点に加え、前記演出制御手段(22)は、前記移行示唆演出において、前記補助演出状態への移行確定を示唆する演出を実行可能であり、前記通常状態中に、前記ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が前記特定値(P)に達した後に前記ペナルティ実行契機が発生した場合であって、前記補助演出状態への移行確定が示唆される移行示唆演出が実行される場合に、前記補助演出準備状態に移行した後のペナルティを実行することを特徴とする。

## 【0013】

(作用・効果)

本発明は、ペナルティの実行が留保される場合を限定したものである。すなわち、移行示唆演出において、補助演出状態への移行確定を示唆する演出が行われる場合にはペナルティの実行を留保するが、補助演出状態への移行確定を示唆する演出が行われない場合には、直ちにペナルティを実行可能としたものである。

ここで、「補助演出状態への移行確定が示唆される移行示唆演出が実行される場合」には、かかる移行示唆演出が実行されている場合と、かかる移行示唆演出の実行が決定されている場合が含まれる。

## 【0014】

本発明によれば、ペナルティ実行契機が発生した場合に、移行示唆演出が行われ得る期間から補助演出準備状態にいたるまでの演出の流れを阻害することなく、かつ、ペナルティを行った遊技者に対してできるだけ早期にペナルティを課すことができる。

(第3の発明)

第3の発明は、上記した第1又は第2の発明の特徴点に加え、前記演出制御手段(22)は、前記移行示唆演出において、前記補助演出状態への移行が確定したことの報知を実行可能であり、前記通常状態中に、前記ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が前記特定値に達した後であって前記補助演出準備状態へ移行する前に前記ペナルティ実行契機が発生し

10

20

30

40

50

、かつ前記補助演出状態への移行が確定したことの報知が実行される場合、あるいは実行される可能性がある場合に、前記補助演出準備状態に移行した後のペナルティを実行することを特徴とする。

【0015】

(作用・効果)

本発明によれば、補助演出状態への移行が確定したことの報知が実行される場合のみ、遊技者がペナルティに該当する行為をしてもペナルティが実行されないので、移行示唆演出が行われ得る期間から補助演出準備状態にいたるまでの演出の流れを阻害することなく、極力ペナルティを実行することができる。

(第4の発明)

第4の発明は、上記した第1から第3のいずれかの発明の特徴点に加え、前記ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が前記特定値に達した後であって前記補助演出準備状態へ移行する前に、前記ペナルティ実行契機が発生した場合には、前記補助演出準備状態中にペナルティを実行可能に形成されていることを特徴とする。

【0016】

(作用・効果)

本発明は、留保されていたペナルティの実行時期を限定したものである。

本発明によれば、ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が特定値に達する前に行われたペナルティ行為によっても、ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が特定値に達した後に行われたペナルティ行為によっても、補助演出状態に移行する前にペナルティを課すことができる。

(第5の発明)

第5の発明は、上記した第1から第4のいずれかの発明の特徴点に加え、前記演出状態として、前記通常状態中に前記ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が前記特定値に達する前に、所定の契機に該当することより開始され、あらかじめ定められたゲーム数の実行により終了する特別演出状態をさらに備え、前記特別演出状態中において、特定の役が当選又は入賞した場合には、前記ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が前記所定値に達する前であっても、ただちに前記補助演出準備状態に移行可能に形成され、前記特別演出状態中に、前記ペナルティ実行契機が発生した場合には、前記特別演出状態が終了した後にペナルティを実行可能に形成されていることを特徴とする。

【0017】

(作用・効果)

ここで、「特別演出状態の終了後」とは、補助演出準備状態に移行しないまま特別演出状態が終了した場合には通常状態が該当し、特別演出状態から補助演出準備状態に移行した場合には、補助演出準備状態又は補助演出状態が該当する。

本発明によれば、ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が特定値に達する前に、補助演出状態に移行可能な設定を有している場合においても、遊技者が補助演出状態への移行を知っているのに補助演出状態が開始されないという不都合を防止できる。

(第6の発明)

第6の発明は、上記した第1から第5のいずれかの発明の特徴点に加え、前記演出制御手段(22)は、前記通常状態中に前記ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が前記特定値に達する前において、所定条件に該当した場合には、前記通常状態から前記補助演出準備状態への移行を決定可能であるとともに、所定条件に該当して前記補助演出状態への移行が決定された場合には、前記補助演出準備状態に移行する前に、前記補助演出状態への移行が確定したことの報知が行われ得る所定ゲームにわたる特定演出を実行可能であり、前記特定演出の実行中に、前記ペナルティ実行契機が発生した場合には、前記補助演出準備状態に移行した後にペナルティを実行可能に形成されていることを特徴とする。

【0018】

(作用・効果)

ここで、通常状態から補助演出準備状態へと移行可能とする所定条件は、例えば、役抽

10

20

30

40

50

選の結果特定の役が当選した場合に行われる、補助演出状態に移行させるか否かの抽選（A T実行抽選）に当選した場合とすることができる。

本発明によれば、第6の発明と同様の効果を得ることができる。

（第7の発明）

第7の発明は、複数の図柄を表示した複数の回転リール(40)と、前記複数の回転リール(40)の回転を開始させるためのスタートスイッチ(30)と、回転中の前記回転リール(40)を個々に停止させるための複数のストップスイッチ(50)と、前記スタートスイッチ(30)、前記ストップスイッチ(50)の操作に基づき前記回転リール(40)の回転及び停止を制御する遊技制御手段（メイン制御装置21）と、遊技の進行に伴う演出を制御する演出制御手段（サブ制御装置22）とを備え、遊技結果に基づいて、所定の利益を付与するように形成された遊技機であって、前記演出制御手段(22)の制御に基づく演出状態として、前記ストップスイッチ(50)の操作態様に関する報知を行う補助演出（A T）が行われる補助演出状態（A T又はA R T状態）と、前記補助演出状態に移行する準備段階である補助演出準備状態（準備状態）と、それらの状態に該当しない通常状態（サブ通常状態）とが設けられ、前記演出制御手段(22)は、前記通常状態中において、所定のペナルティ実行契機が発生した場合には、前記補助演出状態に関わる所定のペナルティを実行可能に形成された遊技機に係る。

10

【0019】

そして、本発明に係る遊技機は、前記演出状態として、前記通常状態中に前記ゲーム数カウンタ(142)のカウント値が前記特定値に達する前に、所定の契機に該当することより開始され、あらかじめ定められたゲーム数の実行により終了する特別演出状態をさらに備え、前記演出制御手段(22)は、前記特別演出状態中において、特定の役が当選又は入賞した場合には、前記補助演出準備状態に移行可能に形成され、前記特別演出状態中に、前記ペナルティ実行契機が発生した場合には、前記特別演出状態が終了した後にペナルティを実行可能に形成されていることを特徴とする。

20

（作用・効果）

本発明は、特別演出状態中に行われたペナルティ行為に対するペナルティが、特別演出状態の終了後に実行されるようにしたものである。「特別演出状態の終了後」は、第5の発明について説明した内容と同様である。

【0020】

本発明によっても、遊技者が補助演出状態への移行を知っているのに補助演出状態が開始されないという不都合を防止できる。

30

（第8の発明）

第8の発明は、複数の図柄を表示した複数の回転リール(40)と、前記複数の回転リール(40)の回転を開始させるためのスタートスイッチ(30)と、回転中の前記回転リール(40)を個々に停止させるための複数のストップスイッチ(50)と、前記スタートスイッチ(30)、前記ストップスイッチ(50)の操作に基づき前記回転リール(40)の回転及び停止を制御する遊技制御手段（メイン制御装置21）と、遊技の進行に伴う演出を制御する演出制御手段（サブ制御装置22）とを備え、遊技結果に基づいて、所定の利益を付与するように形成された遊技機であって、前記演出制御手段(22)の制御に基づく演出状態として、前記ストップスイッチ(50)の操作態様に関する報知を行う補助演出（A T）が行われる補助演出状態（A T又はA R T状態）と、前記補助演出状態に移行する準備段階である補助演出準備状態（準備状態）と、それらの状態に該当しない通常状態（サブ通常状態）とが設けられ、前記演出制御手段(22)は、前記通常状態中において、所定のペナルティ実行契機が発生した場合には、前記補助演出状態に関わる所定のペナルティを実行可能に形成された遊技機に係る。

40

【0021】

そして、前記演出制御手段(22)は、前記通常状態中において、所定条件に該当した場合には、前記通常状態から前記補助演出状態への移行を決定可能であるとともに、所定条件に該当して前記補助演出状態への移行が決定された場合には、前記補助演出状態に移行す

50



る前に、前記補助演出状態への移行が確定したことの報知が行われ得る所定ゲームにわたる特定演出を実行可能であり、前記特定演出の実行中に、前記ペナルティ実行契機が発生した場合には、前記特定演出が終了した後にペナルティを実行可能に形成されていることを特徴とする。

(作用・効果)

本発明は、補助演出状態への移行が確定している場合に行われ得る特定演出中に行われたペナルティ行為に対するペナルティが、特定演出が終了した後に実行されるようにしたものである。「特定演出の終了後」には、補助演出準備状態中と、補助演出中が含まれる。

【0022】

本発明によっても、遊技者が補助演出状態への移行を知っているのに補助演出状態が開始されないという不都合を防止できる。

【発明の効果】

【0023】

本発明は、以上のように構成されているので、演出の流れを阻害することなく、攻略性を排除しつつ、適正なペナルティを実行可能とする遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0024】

【図1】本発明の第一の実施の形態であって、スロットマシンの外観正面図である。

【図2】第一の実施の形態であって、スロットマシンの入力、出力及び制御装置を示すブロック図である。

【図3】第一の実施の形態であって、回転リールの図柄配列を示す図である。

【図4】第一の実施の形態であって、役に対応する図柄組合せを示す図である。

【図5】第一の実施の形態であって、役抽選テーブルの当選領域を示す図である。

【図6】第一の実施の形態であって、メイン状態の移行を示す図である。

【図7】第一の実施の形態であって、サブ状態の移行を示す図である。

【図8】第一の実施の形態であって、ARTの終了から開始までを示すタイムチャートである。

【図9】第一の実施の形態であって、メイン制御装置の制御に基づくスロットマシンの作動の概略を示すフローチャートである。

【図10】第一の実施の形態であって、サブ制御装置の制御に基づくサブ処理を示すフローチャートである。

【図11】第一の実施の形態であって、サブ処理のうちの通常時における処理を示すフローチャートである。

【図12】第一の実施の形態であって、サブ処理のうちの準備中における処理を示すフローチャートである。

【図13】第一の実施の形態であって、サブ処理のうちのART中の処理を示すフローチャートである。

【図14】本発明の第二の実施の形態であって、サブ処理のうちの準備中における処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0025】

本発明の好適な実施の形態を、遊技機としてスロットマシンを例に、第一の実施の形態から第三の実施の形態に分けて、図面に基づき説明する。

(第一の実施の形態)

(スロットマシン10)

第一の実施の形態におけるスロットマシン10は、図1に示すように、正面側が開口する方形箱状の筐体11と、この筐体11の正面開口を開閉自在に設けられた前扉3を有している。前記筐体11の内部において、開口上部には、3個の回転リール40を有するリールユニット60が設置され、開口下部には、ホッパーユニット65と、電源ユニット5が設けられてい

10

20

30

40

50

る。また、前記リールユニット60の上方には、スロットマシン10の全体の動作を制御するための制御装置20が配置されている。

【0026】

前記前扉3は、筐体11にヒンジ(図示せず)を介して水平方向に回動自在に取り付けられた板状の扉である。前扉3には、図1に示すように、遊技者側に向かって臨む正面パネル12が設けられており、正面パネル12には、3個の回転リール40の図柄を視認可能な図柄表示窓13が形成されている。そして、この図柄表示窓13の下方であってスロットマシン10の高さ方向略中央部は、スロットマシン10を作動させるための操作手段が設けられたカウンター状の操作部3Aとなっている。操作手段としては、メダル投入口14、ベットスイッチ16、精算スイッチ17、スタートスイッチ30、ストップスイッチ50が設けられている。なお、操作スイッチとしては、その操作によりスロットマシン10により行われる演出に関わる選択を行うことができる演出選択スイッチが設けられていてもよい。前扉3の下部には、ホッパーユニット65から払い出されたメダルを受ける下皿3Bが設けられている。また、メダル投入口14の下方であって前扉3の裏側には、投入メダルを検知しメダルを判別するためのメダルセクター4が設けられている。

10

【0027】

前記リールユニット60は、筐体11の内部に収納される枠体に固定された3個のステッピングモータ(図示せず)と、各ステッピングモータの出力軸に固定された3個の回転リール40から構成されている。ここで、3個の回転リール40について、個々の回転リール40を特定して説明する場合には、正面視したときに左側に位置する回転リール40を左リール41と称し、中央に位置する回転リール40を中リール42と称し、右側に位置する回転リール40を右リール43と称するものとし、個々の回転リール40を特定しない場合には、単に回転リール40というものとする。

20

各回転リール40は、合成樹脂からなる回転ドラムと、この回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープとを備えている。このリールテープの表面には、図3に示すように、「赤7」、「青7」、「リプレイ」、「スイカ」、「ベルa」、「ベルb」、「ベルc」、「BAR」、「チェリー」などの図柄が、1つの回転リール40につき21個ずつ、表示されている。なお、「ダミー」は、何の役にも対応付けられていない図柄である。また、図3において左端の数字は、各図柄を特定するための図柄番号を示している。

【0028】

そして、スロットマシン10を正面視したとき、図柄表示窓13からは、各回転リール40の図柄がそれぞれ3個ずつ、合計9個視認できるようになっている。

30

また、特に図示しないが、各回転リール40には、リールユニット60に設けられたインデックスセンサ60A(図2参照)に検知される検知部としてのスタートインデックスが設けられている。スタートインデックスは、例えば回転ドラムの内側や回転ドラムとステッピングモータをつなぐスポークに設けられた突片とすることができる。

前記ホッパーユニット65は、図1に示すように、筐体11の内部に設けられた払い出し装置であって、遊技の結果に基づいて、遊技者にメダルを払い出すためのものである。前記電源ユニット5は、スロットマシン10の主電源のON/OFFを行うためのものである。

【0029】

40

(制御装置20)

上記制御装置20は、図示しないが、CPUを中心に構成され、ROM、RAM、I/O等を備えている。ここでCPUは、1個に限定されず、二個以上のCPUで制御するようにしてもよい。また、CPU、ROM、RAM及びI/O等は一体化されてワンチップを構成してもよい。そして、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、図2に示すように、メイン制御装置21及びサブ制御装置22を構成する。

ここで、メイン制御装置21の制御に基づくスロットマシン10の作動状態をメイン状態といい、サブ制御装置22の制御に基づくスロットマシン10の作動状態をサブ状態(演出状態)という。また、メイン状態とサブ状態とにより特定されるスロットマシン10の全体としての作動状態を遊技状態というものとする。

50

## 【 0 0 3 0 】

そして、制御装置20の入力側には、図2に示すように、メダルセンサ15、ベットスイッチ16、精算スイッチ17、スタートスイッチ30、ストップスイッチ50、インデックスセンサ60Aの各パーツが接続されている。

前記メダルセンサ15は、図1に示すように、メダルセレクター4に内蔵された検知センサであって、投入された遊技メダルの通過を検知するものである。

前記ベットスイッチ16は、カウンター状の操作部3Aの上面左側に設けられたボタンスイッチであって、クレジットをメダル投入に代えるためのものである。ここで、クレジットとは、次ゲーム以降に使用するためのメダルをあらかじめ遊技機内部に貯留しておくことであり、スロットマシン10は、メダル投入口14から投入されたメダル、又は入賞により払い出されるメダルを、最大50枚まで、遊技機内部に貯留する扱いができるように形成されている。

## 【 0 0 3 1 】

前記精算スイッチ17は、操作部3Aの上面左端に設けられたボタンスイッチであって、クレジットを払い戻すためのものである。

前記スタートスイッチ30は、操作部3Aの正面左側に設けられたレバー状のスイッチであって、回転リール40を回転開始させるためのものである。スタートスイッチ30の筐体内部側には、特に図示しないが、レバーの位置移動を検出する接触センサあるいは遮光センサが設けられており、センサの検出信号がスタートスイッチ30の操作信号として扱われるようになっている。

ストップスイッチ50は、操作部3Aの正面中央部に設けられた3個のボタンスイッチであって、回転中の回転リール40を停止させるためのものである。ここで、3個のストップスイッチ50について、個々のストップスイッチ50を特定して説明する場合には、正面視したときに左側に位置するストップスイッチ50を左停止スイッチ51と称し、中央に位置するストップスイッチ50を中停止スイッチ52と称し、右側に位置するストップスイッチ50を右停止スイッチ53と称するものとし、個々のストップスイッチ50を特定しない場合には、単にストップスイッチ50というものとする。3個のストップスイッチ50は、それぞれ、3個の回転リール40に対応して設けられている。具体的には、左リール41には左停止スイッチ51が対応し、中リール42には中停止スイッチ52が対応し、右リール43には右停止スイッチ53が対応している。各ストップスイッチ50の筐体内部側には、特に図示しないが、ボタンの位置移動を検出する接触センサあるいは遮光センサがそれぞれ設けられており、センサの検出信号が各ストップスイッチ50の操作信号として扱われるようになっている。そして、左停止スイッチ51の操作により左リール41を停止させることができ、中停止スイッチ52の操作により中リール42を停止させることができ、右停止スイッチ53の操作により右リール43を停止させることができる。

## 【 0 0 3 2 】

前記インデックスセンサ60Aは、特に図示しないが、リールユニット60の枠体に設けられた検知部であって、回転リール40の回転を検知するためのものである。

一方、制御装置20の出力側には、図2に示すように、リールユニット60、ホッパーユニット65、液晶表示装置67、ランプ68、スピーカ69の各パーツが接続されている。液晶表示装置67は、図1に示すように、図柄表示窓13の上側に設けられており、入賞の報知その他の演出画像を表示するためのものである。ランプ68は正面パネル12の周囲に設けられており、発光体の点灯又は点滅により入賞等を報知するためのものである。スピーカ69は、下皿3Bの奥壁に設けられており、BGMや操作音等、所定の音声を出力するためのものである。

## 【 0 0 3 3 】

(メイン制御装置21)

メイン制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御する遊技制御手段である。そして、メイン制御装置21は、図2に示すように、役抽選手段70、メイン状態移行制御手段80、リール制御手段90、遊技

進行停止手段100、遊技結果判定手段110、ホッパー制御手段120、信号出力手段130の各手段として機能する。

(役抽選手段70)

役抽選手段70は、複数の図柄から構成される図柄組合せが対応付けられた所定の「役」について、当選したか否かを抽選により決定するものであり、図示しないが、役抽選テーブルと、判定手段とを備えている。そして、スタートスイッチ30の操作信号受信のタイミングで、図示しないカウント抽出手段が、図示しないループカウンタの数値を読み取り、判定手段がこの数値と役抽選テーブルとを比較して、当選の有無を判定するものである。

【0034】

役抽選テーブルは、前記ループカウンタがカウントする数値(例えば0~65535)を全領域として各当選項目の当選領域を規定したものである。なお、役抽選テーブルの詳細については後述する。判定手段は、カウント抽出手段がピックアップしたカウントデータと、前記役抽選テーブルの当選判定領域データとを照合し、カウントデータが所定の当選領域に属する場合には当該当選領域に対応する当選を決定し、カウントデータがいずれの当選領域にも属さない場合には、「ハズレ」の決定をするものである。

ここで、スロットマシン10は、ストップスイッチ50の操作によって所定の当選役に対応する図柄組合せが有効ライン上に揃って表示される(以下、このことを入賞という)と、役に応じた利益が付与されるようになっている。なお、有効ラインとは、3個の回転リール40のそれぞれに表示されている図柄であって図柄表示窓13の上段、中段、下段に位置する各回転リール40につき1個ずつの図柄を繋いでできるライン(入賞ライン)のうち、入賞するために有効となる図柄組合せの並びを規定したラインである。入賞ラインは、規定数のメダルをベットすることにより有効ラインになる。ここで、規定数とは、1回の遊技を行うために賭けることができるメダル数である。本実施の形態においては、図1に示すように、各回転リール40の中段に位置する図柄を繋いでできる中段ラインL1と、各回転リール40の下段に位置する図柄を繋いでできる下段ラインL2と、左リール41の上段に位置する図柄、中リール42の中段に位置する図柄、右リール43の下段に位置する図柄を繋いでできる右下がりラインL3とが入賞ラインとして設定されている。そして、本実施の形態では、1回の遊技につき、メダルを3枚ベットすることが可能となっており、3枚のメダルをベットすると、入賞ラインL1~L3が有効になる。

【0035】

本実施の形態においては、前記役として、図4に示すように、ボーナス役と、再遊技役と、小役とが設けられている。ボーナス役が入賞すると、次ゲームからボーナスゲームが開始される。再遊技役が入賞すると、再遊技が作動し、次ゲームにおいて、新たにメダルを投入することなくスタートスイッチ30が操作可能となる。小役が入賞すると、所定枚数のメダルが払い出される。

前記ボーナス役としては、「赤7・赤7・赤7」の図柄組合せが対応付けられたBB(ビッグボーナス)と、「BAR・BAR・BAR」の図柄組合せが対応付けられたRB(レギュラーボーナス)が設けられている。また、再遊技役としては、「リプレイ・リプレイ・リプレイ」の図柄組合せが対応付けられたリプレイ1と、「リプレイ・リプレイ・ベル(ベルa又はベルb又はベルc)」の図柄組合せが対応付けられたリプレイ2と、「リプレイ・ベル(ベルa又はベルb又はベルc)・リプレイ」の図柄組合せが対応付けられたリプレイ3とが設けられている。そして、小役としては、入賞により9枚のメダルが払い出される28個のベル役と、入賞により5枚のメダルが払い出されるスイカ役と、入賞により4枚のメダルが払い出されるチェリー役が設けられている。スイカ役には「スイカ・スイカ・スイカ」の図柄組合せが対応付けられており、チェリー役には、「チェリー・ANY・ANY」(ANYは何の図柄でもよい)の図柄組合せが対応付けられている。

【0036】

前記した28個のベル役は、ベルa図柄、ベルb図柄、ベルc図柄(以下ベル図柄と総称する)の3種類の図柄の順列により構成される27個のベル役(ベル1~ベル27)と、3個のベル図柄及び赤7図柄、青7図柄、チェリー図柄の6種類の図柄の順列により構

10

20

30

40

50

成される27個の図柄組合せが対応付けられたベル28とからなる。

前記ボーナス役が入賞すると、次ゲームからボーナスゲームが開始される。すなわち、BBが入賞した場合にはビッグボーナスゲーム(BBゲーム)が開始され、RBが入賞した場合にはレギュラーボーナスゲーム(RBゲーム)が開始される。RBゲームは、他の遊技期間に比べて小役の当選確率が高く設定された遊技期間であり、所定回数の入賞又は所定回数のゲーム消化により終了する。BBゲームは、RBゲームが連続して行われる遊技期間である。なお、RBゲームに移行した場合には投入メダルの規定数を1枚に変更するように形成してもよい。規定数を1枚にした場合には、ベットにより入賞ラインL1~L3のいずれかが有効になるようにしてもよいし、異なるライン、例えば上段ラインのみが有効になるようにしてもよい。そして、BBゲームに移行すると、RBゲームが無条件で、すなわちRBゲームに移行させるための図柄(RB図柄)を揃えることなく開始され、1回のRBゲームが終了すると、再び無条件で次のRBゲームが開始される。そして、BBゲームは、払い出しメダルの総数があらかじめ定められた一定枚数を超えた場合に終了する。

10

#### 【0037】

なお、BBゲーム中に、所定のRB図柄を揃えた場合にRBゲームが開始されるようにしてもよい。また、ボーナス役が入賞した場合に、所定枚数(例えば15枚)のメダルを払い出した後に、ボーナス状態に移行するようにしてもよい。また、BBゲーム、RBゲームの終了条件を、他の条件(例えばゲーム回数)としてもよい。

ここで、抽選の結果、いずれかの役が当選すると、当選に対応する当選フラグが成立する。当選役が小役の場合には小役フラグ(チェリーフラグ、ベルフラグなど)が、ボーナス役の場合にはボーナスフラグ(BBフラグ)が、再遊技役の場合にはリプレイフラグがそれぞれ成立する。小役フラグ及びリプレイフラグは当該遊技限りでリセットされるが、ボーナスフラグは、当該ボーナス役が入賞するまでリセットされない。すなわち、ボーナス役当選の場合には、当選の権利が次ゲーム以降に持ち越されるようになっている。また、ボーナスフラグが持ち越されている間(ボーナス内部中)は、ボーナス役の当選判定は行われない。また、本実施の形態では、以下に述べるように、役抽選テーブルには、複数の役が同時に当選となる重複当選領域が設けられており、カウント抽出手段が抽出したループカウンタのカウントデータが前記した重複当選領域に属する場合には、当該領域に含まれる役の全てについて、それぞれに対応する当選フラグを成立させることになる。

20

30

#### 【0038】

(役抽選テーブル)

本実施の形態における役抽選テーブルの概念図を図5に示す。ここで、図5は、複数の役抽選テーブルに設定されている当選領域の有無を示したものであり、役抽選テーブルに左欄に示した当選領域が含まれている場合を丸印で表し、その当選領域が含まれていない場合には無印で表している。

役抽選テーブル71としては、図5に示すように、通常状態において用いられる通常テーブルと、RT状態において用いられるRTテーブルと、ボーナス内部中状態において用いられる内部中テーブルと、ボーナス作動中状態において用いられるRBテーブルとが設けられている。

40

#### 【0039】

ここで、通常状態とは、スロットマシン10の初期状態(工場出荷時又は設定変更後)のメイン状態をいうものである。RT状態とは、再遊技役の当選確率が通常状態とは異なるように設定されているメイン状態であり、いわゆるリプレイタイムと呼ばれるものである。ボーナス内部中状態とは、ボーナスフラグが持ち越されているメイン状態であり、ボーナス作動中状態とはビッグボーナスゲームが行われるメイン状態である。

各役抽選テーブルには、当選の領域と、ハズレの領域とが設定されている。当選の領域としては、一の役に対応付けられた当選領域である単独当選領域の他に、複数種類の役に対応付けられた重複当選領域が設定されている。図5において、「リプレイA」「スイカ」「チェリー」「BB」「RB」の当選領域は、それぞれ、リプレイ役、スイカ役、チェ

50

リー役、BB、RBの単独当選領域である。一方、「左ベル1」から「右ベル3」までの9個の当選領域は、それぞれ、複数のベル役の重複当選領域となっている。具体的には、図4に示すベル1～ベル27のうちのいずれかのベル役と、ベル28が同時に当選する当選領域である。また、「リプレイB」の当選領域は、リプレイ1及びリプレイ2の重複当選領域であり、「リプレイC」の当選領域は、リプレイ1及びリプレイ3の重複当選領域である。そして、「ベル」の当選領域は、ベル役全ての重複当選領域となっている。

#### 【0040】

ここで、上記した「左ベル1」～「右ベル3」の9個の重複当選領域に対しては、3個のストップスイッチ50に基づく3通りの操作順序（押し順）が、それぞれ割り当てられている。具体的には、「左ベル1」～「左ベル3」の各当選領域に対しては、左停止スイッチ51を最初に操作する押し順（左第一停止）が、「中ベル1」～「中ベル3」の各当選領域に対しては、中停止スイッチ52を最初に操作する押し順（中第一停止）が、「右ベル1」～「右ベル3」の各当選領域に対しては、右停止スイッチ53を最初に操作する押し順（右第一停止）が、それぞれ割り当てられている。割り当てられている押し順が、各当選領域の当選に対する正解の押し順となる。以下、「左ベル1」から「右ベル3」までの9個の当選領域に含まれる当選領域を「押し順ベル」と総称するものとする。そして、いずれかの「押し順ベル」が当選した場合、正解の押し順で、ストップスイッチ50が操作（停止操作）されたか否かによって、ベル役が入賞し得るか否かが変化しているが、これについては後述する。

#### 【0041】

なお、押し順の設定は、上記した3通りを設定する場合に限られない。例えば、各当選領域に、3個のストップスイッチ50に基づく6通りの押し順（左中右、左右中、中左右、中右左、右中左、右左中）をそれぞれ割り当てることができる。

さらに、「リプレイB」「リプレイC」の当選時には、ストップスイッチ50の押し順により、入賞する再遊技役が変化しているが、この詳細については後述する。

さて、図5では明記していないが、各役抽選テーブルにおける小役の、当選領域の全領域に対する割合（以下当選確率という）は、通常テーブル、RTテーブル及び内部中テーブルにおいては、同等に設定されている。RBテーブルでは、全ての小役の当選確率の合計が他のテーブルに比べて非常に高く、例えば約1/1.1に設定されている。ここで、「押し順リプレイ」のうち、「左ベル1」～「左ベル3」の当選確率の合計は、「中ベル1」～「中ベル3」の当選確率の合計、「右ベル1」～「右ベル3」の当選確率の合計のいずれと比べても低く設定されているが、これについては後述する。また、「リプレイB」「リプレイC」の当選領域は通常テーブルにのみ設けられており、RBテーブルには再遊技役の当選領域は設けられていない。各役抽選テーブル71における再遊技役の当選確率は、RTテーブルが最も高く、通常テーブル及び内部中テーブルはそれよりも低くなるように設定されている。例えば、RTテーブルでは、再遊技役の当選確率が約1/1.5に設定されており、通常テーブル及び内部中テーブルでは、再遊技役の当選確率が約1/7.3に設定されている。これにより、メイン状態がRT状態である遊技は、ベットなしで遊技を行える再遊技の回数が増えるとともに、小役の当選確率は変化しないので、手持ちのメダルの目減りが少なくなる。

#### 【0042】

なお、上記した役抽選テーブルの構成や当選確率は一例であって、上記した態様や数値に限られるものではない。

（メイン状態移行制御手段80）

メイン状態移行制御手段80は、メイン状態を特定し、メイン状態の移行を制御するためのものであり、図示しないが、移行条件判定手段、状態記憶手段、遊技カウンタの各手段を備えている。

移行条件判定手段は、役抽選手段70の抽選結果、後述する遊技結果判定手段100の判定結果、及び以下に述べる遊技カウンタの計測値に基づいて、遊技状況が、メイン状態を移行させるための所定条件に該当するか否かを判定するためのものである。また、状態記憶

10

20

30

40

50

手段は、前記移行条件判定手段の判定結果及び役抽選手段70の抽選結果に基づいて、現在のメイン状態を記憶するためのものである。遊技カウンタは、遊技に関する数値を計測するものである。具体的には、BB(RB)ゲーム中のゲーム回数、入賞回数、払出枚数などのカウントなどを行うものである。

#### 【0043】

移行条件判定手段は、役抽選手段70の抽選結果に基づいてボーナス内部中状態への移行及びRT状態の終了を決定し、遊技結果判定手段100の判定結果に基づいて、ボーナス内部中状態の終了、ボーナス作動中状態への移行、再遊技の作動、RT状態への移行又は終了(通常状態への移行)を決定し、遊技カウンタの計測値に基づいて、ボーナス状態の終了などを決定する。そして、状態記憶手段が記憶している記憶内容に応じて、役抽選手段70が対応する役抽選テーブル71を選択し役抽選を行うことにより、通常状態、ボーナス内部中状態、ボーナス作動中状態、RT状態などの所定のメイン状態が発動するようになっている。

10

#### 【0044】

メイン状態移行制御手段80の制御に基づくメイン状態の移行について、図6のフローを参照しつつ説明する。本実施の形態では、上述したように、メイン状態として、通常状態、ボーナス内部中状態、ボーナス作動中状態及びRT状態を有している。

本実施の形態におけるスロットマシン10は、初期状態(工場出荷時)のメイン状態は、通常状態となっている。すなわち、役抽選手段70は、役抽選に用いる役抽選テーブルとして通常テーブル(図5参照)を取得している。そして、通常状態中に、BBが当選した場合にはボーナス内部中状態に移行し、ボーナス内部中状態においてBBが入賞した場合には、ボーナス作動中状態に移行する。そして、払い出しメダル数が所定値を超えてBBゲームが終了することによりボーナス作動中状態が終了すると、通常状態に移行する。

20

#### 【0045】

一方、通常状態中に特定の再遊技役(リプレイ2又はリプレイ3)が入賞した場合には、RT状態に移行する。また、RT状態中(以下RT中と省略する)に、BBが当選した場合にはボーナス内部中状態に移行し、ベルblankが表示された場合には通常状態に移行するようになっている。ここで、通常状態中においては、所定条件の下で、後述するAT制御手段140の制御に基づき、「リプレイB」または「リプレイC」が当選した場合に、特定の再遊技役を入賞させるためのストップスイッチ50の押し順を報知(ナビ)するナビ演出(移行ナビ)が行われるとともに、RT中においては、「押し順ベル」が当選した場合に正解の押し順をナビするナビ演出(ベルナビ)が行われるようになっているが、これについては後述する。

30

#### 【0046】

(リール制御手段90)

リール制御手段90は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作信号に基づいて、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものであり、図2に示すように、回転制御手段91と、停止制御手段92とを少なくとも備えている。

(回転制御手段91)

回転制御手段91は、スタートスイッチ30の有効な操作信号を受信した場合に、リールユニット60のステッピングモータを駆動させて回転リール40を回転させるためのものである。具体的には、規定数のベットがされている状態でスタートスイッチ30の操作信号を入力した場合には、所定のウェイト時間(前ゲームのスタートスイッチ30の操作から4.1秒)が経過していることを条件に、各ステッピングモータに駆動信号を出力することにより、全ての回転リール40の回転を一斉に、あるいは所定の順番で開始させる。そして、全ての回転リール40の回転速度が所定の定常回転速度(例えば80rpm)に達すると、この定常回転速度で定速回転を行わせるものとなっている。

40

#### 【0047】

(停止制御手段92)

停止制御手段92は、ストップスイッチ50の操作信号を受信した場合に、リールユニット

50

60のステッピングモータの駆動を停止させるための停止信号を出力して、回転中の回転リール40を停止させる制御を行うものである。

また、停止制御手段92は、リールユニット60に設けられた回転リール40の回転を検知するためのインデックスセンサ(図示せず)の検知信号に基づき、現時点における回転リール40の回転角度を把握し、ストップスイッチ50が操作された時点での回転リール40の回転角度から、所定の有効ライン上に位置している図柄を特定することができるようになっていいる。そして、特定された図柄を基準として、この基準図柄から回転方向にあらかじめ定められた個数(最大スベリコマ数、例えば4コマ)移動したときの図柄までの範囲で、対応する回転リール40を停止させるように形成されている。換言すれば、停止制御手段92は、ストップスイッチ50が操作された時点から対応する回転リール40が停止するまでに、この回転リール40が回転する回転量があらかじめ定められたコマ数の範囲内となるように、ステッピングモータの駆動停止を制御するものである。具体的には、前記基準図柄をその位置に停止させてもよい場合にはそのまま回転リール40を停止させ、その位置に停止させてはいけない場合には、回転リール40が停止するまでの時間(停止信号を出力するまでの時間)を遅らせて、有効ライン上からその当選図柄を蹴飛ばして停止させる。また、最大スベリコマ数の範囲内に、当選図柄が含まれている場合には、回転リール40が停止するまでの時間を遅らせて、有効ライン上にその当選図柄を引き込んで停止させる。

10

#### 【0048】

ここで、停止制御手段92は、複数の当選フラグが同時に成立している場合に、引き込み制御において、当選した複数の役のうちいずれの役を優先して引き込むかをあらかじめ設定している。例えば、異種役が同時当選している場合の引き込み優先順位を、再遊技役>小役>ボーナス役に設定している。具体的には、ボーナス役と小役が同時に当選している場合には小役の図柄を優先して引き込み、ボーナス役と再遊技役が同時に当選している場合には再遊技役の図柄を優先して引き込む。

20

停止制御手段92は、メイン状態に応じて、「押し順ベル」が当選した場合の引き込み制御を異なるものとするように形成されている。以下、「押し順ベル」当選時の停止制御について詳述する。

#### 【0049】

ここで、本実施の形態では、図3のリール図柄の配列に示すように、ベル1~27役に対応する図柄組合せに含まれる図柄は、全ての回転リール40において、最大スベリコマ数の範囲内で有効ライン上に引き込み可能となるように配置されているわけではないので、ストップスイッチ50の操作のタイミングにより、それらの図柄組合せに含まれる図柄を有効ライン上に引き込める場合もあるし、引き込めない場合もある。一方、ベル28役に対応付けられている図柄組合せに含まれる図柄は、個々の図柄組合せについてみると、全ての回転リール40において、最大スベリコマ数の範囲内で有効ライン上に引き込み可能となるように配置されているものではないが、ベル28役が当選している場合には、ストップスイッチ50の操作のタイミングにかかわらず、ベル28役に対応付けられているいずれかの図柄組合せに含まれる図柄を、有効ライン上に引き込むことができるようになっている。

30

#### 【0050】

停止制御手段92は、役抽選により、いずれかの「押し順ベル」が当選した場合には、ストップスイッチ50の操作態様に依じて、ベル役に対応する図柄組合せか、あるいは他のいずれの役に対応付けられた図柄組合せにも該当しない特定のハズレの図柄組合せであるブランク(ベルブランク)を有効ライン上に停止表示させるように停止制御を行う。

40

具体的には、当選した「押し順ベル」に対して割り当てられている正解の押し順でストップスイッチ50が操作されると、ストップスイッチ50の操作のタイミングにかかわらず、中リール42及び右リール43において、ベル1~27役に対応する図柄(ベルa図柄、ベルb図柄、ベルc図柄)に優先して、ベル28役に対応するいずれかの図柄(赤7図柄、青7図柄又はチェリー図柄)を有効ライン上に引き込んで、ベル28役を入賞させる。前記したように、この場合には、ベル28役が必ず入賞する。一方、その正解の押し順以外の

50



押し順（不正解の押し順）でストップスイッチ50が操作された場合には、中リール42及び右リール43において、ストップスイッチ50の操作のタイミングが、ベル1～27役のうちのいずれかのベル役に対応する図柄を有効ライン上に引き込み可能な場合には、当該図柄を有効ライン上に引き込んで、ベル役を入賞させることができる。しかし、ベル1～27役のうちのベル役に対応する図柄のうちのいずれも有効ライン上に引き込むことができない場合には、ベルblankを有効ライン上に停止表示させ、この場合には入賞はしない。

#### 【0051】

このように、「押し順ベル」が当選した場合において、当該「押し順ベル」に設定された正解の押し順でストップスイッチ50が操作された場合には、必ずベル28役が入賞し、正解の押し順でストップスイッチ50が操作されなかった場合には、ベル28役は入賞せず、ベル1～27役のうちのいずれかが入賞するか、あるいは何の役も入賞しないようになっている。

10

さらに、停止制御手段92は、「リプレイB」又は「リプレイC」が当選した場合には、ストップスイッチ50の押し順によって、入賞する再遊技役が変化するように停止制御を行う。具体的には、「リプレイB」の当選時において、左第一停止または中第一停止でストップスイッチ50が操作された場合には、右リール43において、ベル図柄に優先して、リプレイ図柄を有効ライン上に引き込んで、リプレイ1を入賞させる。一方、右第一停止でストップスイッチ50が操作された場合には、右リール43においてベル図柄を優先して有効ライン上に引き込んで、リプレイ2を入賞させる。また、「リプレイC」の当選時において、左第一停止又は右第一停止でストップスイッチ50が操作された場合には、中リール42において、ベル図柄に優先して、リプレイ図柄を有効ライン上に引き込んで、リプレイ1を入賞させる。一方、中第一停止でストップスイッチ50が操作された場合には、中リール42において、リプレイ図柄に優先して、ベル図柄を有効ライン上に引き込んで、リプレイ3を入賞させる。前述したように、通常状態中にリプレイ2又はリプレイ3が入賞すると、メイン状態がRT状態に移行するようになっている。

20

#### 【0052】

停止制御手段92は、上記したような制御を、優先度に基づいて停止位置候補を特定するための優先度判定データと、基準図柄から図柄何コマ分回転させて回転リール40を停止させるかを役抽選の結果及びストップスイッチ50の操作タイミングに応じて各当選図柄ごとにテーブル上に規定した停止テーブルとに基づいて、行うようになっている。また、停止図柄の情報は所定の記憶部に記憶される。

30

（遊技結果判定手段100）

遊技結果判定手段100は、ストップスイッチ50の操作によって回転リール40が全て停止したときに、当該遊技の結果を判定するためのものである。

#### 【0053】

具体的には、停止制御手段92の記憶している停止図柄の情報に基づき、有効ライン上に揃った図柄組合せが、所定の役に対応するものか否かを判断し、所定の役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたと判断した場合には、その判定結果情報を、ホッパー制御手段110及びメイン状態移行制御手段80に送信する。また、役に対応する図柄組合せではないが、メイン状態の移行契機となっている図柄組合せが表示されたと判断した場合には、その判定結果情報を、メイン状態移行制御手段80に送信する。判定結果情報を受信したホッパー制御手段110は、入賞メダルの払い出し処理を行い、メイン状態移行制御手段80は、ボーナス状態やRT状態への移行処理、あるいは再遊技作動処理を行う。再遊技が作動すると、次ゲーム開始前に、自動的に規定数のメダルが投入された扱い（自動ベット）とされる。具体的には、ベットスイッチ16の操作又はメダル投入によらず、図示しない所定のベット表示部にベット表示（掛け枚数の表示）がされて、その後のスタートスイッチ30の操作が可能となる。さらに、サブ制御装置22に所定の信号出力を行うことにより、液晶表示装置67やランプ68やスピーカ69により、入賞やボーナスゲームの開始に際して所定の演出が行われる。

40

#### 【0054】

50

## (ホッパー制御手段110)

ホッパー制御手段110は、遊技結果判定手段110の判定結果及び精算スイッチ17の操作に基づいて、ホッパーユニット65を作動させメダルを払い出させるものである。すなわち、遊技結果判定手段110が払い出し小役の入賞を判定した場合には、当該小役入賞に応じたメダルを払い出し、クレジットが1以上ある場合に精算スイッチ17が操作されたときには、クレジットとして貯留されているメダルを払い出すようになっている。

## (サブ制御装置22)

サブ制御装置22は、メイン制御装置21からの出力信号を一方向的に入力して、演出を実行させるための演出制御手段である。そして、サブ制御装置22は、図2に示すように、少なくとも、サブ状態移行制御手段130、AT制御手段140、ペナルティ制御手段150、及び演出実行制御手段160を備えている。

10

## 【0055】

## (サブ状態移行制御手段130)

サブ状態移行制御手段130は、現在のサブ状態を記憶するとともに、所定条件に応じて、サブ状態の移行を制御するためのものである。

サブ状態には、図7に示すように、サブ通常状態と、補助演出準備状態としての準備状態と、補助演出状態としてのART(アシストリプレイタイム)状態とが設けられている。ここで、ART状態は、AT制御手段140の制御に基づくアシストタイム(AT)が行われるサブ状態であって、メイン状態がRT状態の場合のサブ状態である。ATは、ストップスイッチ50の操作態様に関する報知である補助演出が行われる所定期間である。準備状態は、ART状態への移行待ち状態である。サブ通常状態は、上記以外のサブ状態であり、メイン状態が通常状態である場合の他、メイン状態がボーナス作動中状態である場合も含まれる。

20

## 【0056】

そして、サブ状態移行制御手段130は、遊技状態が上記した各サブ状態の条件に該当するか否かを判断して、それぞれのサブ状態を記憶する。サブ状態移行制御手段130の記憶に応じて、AT制御手段140の制御に基づく報知内容が変化する。

## (サブ状態の移行)

ここで、サブ状態移行制御手段130の制御に基づくサブ状態の移行の具体例を、図7に基づき説明する。

30

前述したように、スロットマシン10は、初期状態(工場出荷時等)においては、メイン状態は通常状態であり、サブ状態もサブ通常状態となっている。そして、サブ通常状態において、所定のゲーム数が消化された場合には、準備状態に移行させる。所定のゲーム数は、あらかじめ設定されたゲーム数(例えば1000ゲーム)、又は所定契機(ART終了時)に行われる設定ゲーム数抽選より決定されたゲーム数(設定ゲーム数)である。

## 【0057】

準備状態中(以下準備中という)においては、RT状態への移行契機役となっているリプレイ2又はリプレイ3(以下移行リプレイという)の当選時に移行ナビが行われ、ナビに従って停止操作された場合には、メイン状態がRT状態に移行する。準備中に移行リプレイが入賞した場合には、サブ状態移行制御手段130は、サブ状態をART状態に移行させる。なお、ペナルティ制御手段150の制御に基づきペナルティ状態となっている場合には、準備状態やART状態に移行させない場合があるが、それについては後述する。

40

ART状態中(以下ART中という)においては、所定回数のATゲームが保証されており、後述する上乘せ抽選で当選した場合にはさらに所定回数のゲーム数が上乘せされる。そして、設定された回数のゲームが終了した場合には、ART状態を終了させてサブ通常状態に移行させる。また、ART中にベルブランクが表示されてART状態が終了した場合は、ATゲーム数が残っていてもサブ状態をサブ通常状態に移行させる。一方、ART中にボーナスが入賞してARTが終了した場合でATゲーム数が残っている場合には、ボーナス終了後に準備状態に移行させる。

## 【0058】

50

( A T 制御手段140 )

A T 制御手段140は、メイン制御装置21から出力される役抽選の結果や遊技結果に関する情報等に基づき、A T の開始及び終了を制御するものである。

そして、A T 制御手段140は、図 2 に示すように、設定ゲーム数抽選手段141、実行ゲーム数カウンタ142、A T 抽選手段143、A T カウンタ144及び報知実行手段145を備えている。

( 設定ゲーム数抽選手段141 )

設定ゲーム数抽選手段141は、準備状態に移行するまでのゲーム数を、抽選により決定するためのものである。具体的には、A R T の終了時に、次の準備状態までのゲーム数を、例えば60ゲーム、100ゲーム、600ゲーム、1000ゲームの中から抽選により決定する。決定したゲーム数は、設定ゲーム数M ( 図 8 参照 ) として所定の記憶部に記憶される。

10

【 0 0 5 9 】

( 実行ゲーム数カウンタ142 )

実行ゲーム数カウンタ142は、A R T 終了後のサブ通常状態中の実行ゲーム数をカウントするものである。具体的には、カウント値を記憶する所定の記憶部を備え、A R T 終了後、ゲーム開始ごとに、カウント値を1ずつ加算する。そして、カウント値すなわち実行ゲーム数が設定ゲーム数Mに達した場合には、カウント値をリセットする。実行ゲーム数が設定ゲーム数Mに達すると、所定の記憶部に、次ゲームから準備状態である旨が記憶される ( 次ゲーム準備中の設定が行われる ) 。そして、サブ状態移行制御手段130は、次ゲーム準備中の設定に基づいて、当該ゲームの終了後、サブ状態を準備状態に移行させる。次ゲーム準備中の設定は、準備状態への移行を契機にリセットされる。

20

【 0 0 6 0 】

また、実行ゲーム数カウンタ142のカウント値が、設定ゲーム数Mよりも少ない特定値P ( Nゲーム前 ) となった場合 ( 図 8 参照 ) には、演出実行制御手段160が所定の前兆演出を開始する。前兆演出に関しては後述する。特定値Pは、あらかじめ設定されている固定値であってもよいし、例えば設定ゲーム数Mの決定時などに抽選によって決定される値としてもよい。

実行ゲーム数カウンタ142は、ゲーム数のカウント中にボーナスが当選した場合には、ゲーム数のカウントを中断する。また、後述するペナルティが実行される場合にも、ゲーム数のカウントを中断する。

30

【 0 0 6 1 】

なお、実行ゲーム数カウンタ142の初期値を設定ゲーム数Mとして、ゲーム開始ごとにカウント値を減算するように形成してもよい。

( A T 抽選手段143 )

A T 抽選手段143は、A T に関する抽選を行うものである。本実施の形態においては、上乘せ抽選と、ゲーム数短縮抽選を行う。具体的には、所定の契機、例えば、準備中や、A R T 中における所定の契機役の当選時に、A T ゲーム数の上乘せ抽選を行う。上乘せゲーム数は、例えば1~300ゲームの中から抽選により決定する。上乘せ抽選に当選すると、当選に係るゲーム数が後述するA T カウンタ144に加算される。また、サブ通常状態中の所定時 ( 契機役当選時等 ) に、準備状態移行までの設定ゲーム数を短縮するゲーム数短縮抽選を行うようにしてもよい。

40

【 0 0 6 2 】

( A T カウンタ144 )

A T カウンタ144は、A R T 状態のゲーム数をカウントするものである。具体的には、設定ゲーム数抽選手段141により準備状態に移行するまでのゲーム数が設定されると、最低限保証されているA T ゲーム数、例えば40ゲームを所定の記憶部に記憶するとともに、A R T 状態への移行後、ゲーム開始ごとに、記憶値を1ずつ減算する。そして、ゲーム消化によってゲーム数が0になると、A R T が終了する。A R T が終了すると、ベルナビが行われなくなり、ベルブランクが表示されることにより、メイン状態はR T 状態から通

50

常状態に戻る。また、ART中にベルblankが表示された場合には、ゲーム数を初期化（0クリア）する。すなわち、ゲーム数が残っていてもメイン状態がRT状態から通常状態に転落した場合にはARTが終了するようになっている。また、ART中にボーナスが入賞した場合には、ATカウンタはカウント値を初期化しないが、ARTは終了する。なお、未消化のATゲーム数は、次回ARTに持ち越される。ATカウンタがゲーム数を有している場合において上乘せ抽選に当選した場合には、抽選に基づくゲーム数がATカウンタに加算される。ATカウンタは、ART中でないときにはゲーム数の減算を行わない。

### 【0063】

（報知実行手段145）

報知実行手段145は、演出実行制御手段160によるナビ演出の実行を管理するためのものである。具体的には、準備中には、RT状態への移行ナビを行わせ、ART中には、ベルナビを行わせるように形成されている。

移行ナビは、準備中において、「リプレイB」が当選した場合に、リプレイ2を入賞させるための押し順（右第一停止）を報知し、「リプレイC」が当選した場合に、リプレイ3を入賞させるための押し順（中第一停止）を報知するものである。ナビに従って停止操作された場合には、リプレイ2又はリプレイ3（移行リプレイ）が必ず入賞して、メイン状態がRT状態に移行するとともに、ARTが開始される。ナビに従わなかった場合には、リプレイ1役が必ず入賞するが、メイン状態は変化せず、サブ状態も変わらない。なお、報知実行手段145は、サブ通常状態では、移行リプレイを含む「リプレイB」や「リプレイC」が当選しても、移行ナビを行わせないので、メイン状態がRT状態に移行することはない。なお、ナビが行われないのに中第一停止又は右第一停止で停止操作された結果、メイン状態がRT状態に移行しても、設定ゲーム数Mが消化されない限りART状態には移行しない。また、かかる場合には、所定のペナルティが付与される。

### 【0064】

ベルナビは、ART中において、「押し順ベル」が当選した場合に正解の押し順を報知するものである。前述したように、正解の押し順で停止操作された場合には、ベル役（ベル28）が必ず入賞し、不正解の押し順で停止操作された場合には、いずれかのベル役が入賞するか、ベルblankが表示される。ART中は、ナビに従って停止操作することによりベル役を必ず入賞させることができるので、サブ通常状態よりも多くの利益を獲得することが可能となる。なお、既述したが、左第一停止が正解の押し順に設定されている「押し順ベル」（左ベル1～左ベル3）の当選確率（合算値）は、他の押し順が正解の押し順に設定されている「押し順ベル」の当選確率よりも低く設定されている。これは、遊技進行が適正に行われるように、通常状態において左第一停止以外の操作順で停止操作すること（いわゆる変則押し）を禁じる（以下に述べるペナルティが課せられる）とともに、普通は左第一停止で停止操作すると思われる通常状態よりも、左第一停止以外の操作順が許可されるART中の有利度が高くなるようするためである。

### 【0065】

（ペナルティ制御手段150）

ペナルティ制御手段150は、ATに関するペナルティを管理するためのものであり、図2に示すように、ペナルティ判定手段151と、ペナルティ実行決定手段152と、ペナルティカウンタ153とを備えている。

ここで、ペナルティカウンタ153は、ペナルティゲーム数をカウントするものであり、ペナルティゲーム数を記憶する所定の記憶部を備えている。そして、ペナルティゲーム数が1以上記憶されている場合に、ゲーム開始ごとに、ペナルティゲーム数を1ずつ減算するようになっている。

### 【0066】

（ペナルティ判定手段151）

ペナルティ判定手段151は、遊技結果が、あらかじめ設定されたペナルティ実行条件に該当しているか否かを判定するものである。

10

20

30

40

50

具体的には、ペナルティ判定手段151は、サブ通常状態において、ストップスイッチ50の操作順として許可されている操作順（左第一停止）が遵守されなかった場合に、ペナルティに該当していると判断する。ペナルティ判定手段151がペナルティ実行条件に該当していると判断した場合には、ペナルティカウンタ153に所定のペナルティゲーム数（例えば10ゲーム）が設定される。

#### 【0067】

（ペナルティ実行決定手段152）

ペナルティ実行決定手段152は、前記ペナルティ判定手段151がペナルティ実行条件に該当していると判断した場合（ペナルティ実行契機が発生した場合）に、当該ペナルティを即座に実行するか否かを、サブ状態に応じて判断するためのものである。

具体的には、ペナルティ実行決定手段152は、サブ状態がサブ通常状態であって、実行ゲーム数カウンタ142のカウンタ値が特定値Pに達していない場合のいずれかのゲーム（図8のX参照）で、ペナルティ実行契機が発生した場合には、ペナルティ状態中であることを記憶しておくためのペナルティフラグをONにして、即座にペナルティの実行を決定する。ペナルティフラグがONとなっている間は、実行ゲーム数カウンタ142による実行ゲーム数のカウンタが中断されることより、設定ゲーム数が実質的に延長される（ART状態への移行が延期される）というペナルティが付与されることとなる。具体的には、ペナルティフラグがONとなっている場合には、ペナルティカウンタ153は、設定されたペナルティゲーム数の減算を行うが、実行ゲーム数カウンタ142は実行ゲーム数の加算を行わない。そして、ペナルティ実行決定手段152は、ペナルティカウンタ153のカウンタするペナルティゲーム数が0になると、ペナルティフラグをOFFにして、ペナルティ状態を解除する。ペナルティフラグがOFFの場合は、実行ゲーム数カウンタ142は実行ゲーム数の加算を行うので、ペナルティ状態が解除されることより、実行ゲーム数カウンタ142の実行ゲーム数カウンタが再開されることとなる。

#### 【0068】

一方、実行ゲーム数カウンタ142のカウンタ値が特定値Pに達している場合かつ設定ゲーム数Mに達する前のいずれかのゲーム（図8のY参照）で、ペナルティ実行契機が発生した場合には、ペナルティ実行契機の発生を記憶するもののペナルティフラグをONにしない。この場合、ペナルティカウンタ153は、ペナルティ実行契機の発生に伴い設定されたペナルティゲーム数を有しているが、ペナルティ状態とはなっていない扱いとなる。このように、カウンタ値が特定値Pから設定ゲーム数Mの間であるNゲーム中にペナルティ実行契機が発生した場合、実行ゲーム数カウンタ142のカウンタを停止させるペナルティを実行しないこととしたのは、実行ゲーム数カウンタ142のカウンタ値が特定値Pになると、前兆演出が行われ、この前兆演出によって、ARTの確定報知が行われる可能性が高いからである。すなわち、前兆演出によってARTの確定報知が行われているにもかかわらず、ペナルティのために実行ゲーム数カウンタ142のカウンタ値が設定ゲーム数Mに達していないことより、準備状態に移行しないという不自然な状況を避けるためである。

#### 【0069】

そして、ペナルティ実行決定手段152は、次ゲーム準備中の設定がされた場合、換言すれば、実行ゲーム数が設定ゲーム数Mに達した場合において、ペナルティゲーム数が0でない場合には、当該ゲーム終了時に、ペナルティフラグをONにして、ペナルティの実行を決定する。すなわち、準備状態の開始とともに、ペナルティ状態とする。ペナルティフラグがONとなっている場合に、ペナルティカウンタ153が、設定されたペナルティゲーム数の減算を行うのは上記と同様である。そして、準備中においてペナルティカウンタ153がペナルティゲーム数を有している間は、サブ状態移行制御手段130は、移行リプレイが当選しても、移行ナビを行わせない制御を行う。これにより、結果として、準備状態に滞在する期間が延長され、ART状態への移行が延期されることになる。また、準備状態ではベルナビも行われないので、実質的にサブ通常状態と変わらないものとなる。

#### 【0070】

なお、ひとたび移行リプレイの当選時に移行ナビを行わせないペナルティを付与した後

は、ペナルティカウンタをクリアしてペナルティフラグをOFFにするようにしてもよい。移行ナビが行われないうまま、あまりにも長期間、準備状態に滞在することとなるのは、準備状態前にペナルティが実行される場合と格差が付きすぎて好ましくないからである。あるいは、準備中のペナルティとして、ペナルティフラグがONである間は、移行リプレイが入賞してもART状態に移行させない（ベルナビを行わない）こととしてもよい。さらに、特定役が当選するとARTゲーム数の上乘せ抽選が行われる設定となっている場合に、前兆演出期間中においてペナルティの実行条件に該当する行為（ペナルティ行為）が行われた場合には、準備中に特定役が当選しても上乘せ抽選を行わないようにしてもよい。

#### 【0071】

（演出実行制御手段160）

演出実行制御手段160は、画像表示部67やランプ68やスピーカ69等の演出装置の作動を制御するためのものである。具体的には、ART制御手段140や、図示しない演出決定手段の決定に基づき、ROMに記憶されている演出データをもとに、各演出装置に演出データやコマンドを出力して、演出を実行させる。

前記演出データとしては、画像表示部67としての液晶表示装置に所定の動画や静止画を表示させるための画像データ、ランプ68を所定の態様で点灯点滅させるための発光パターンデータ、スピーカ69から所定の音声出力させるための音声データなどが設けられている。また、これらのデータに基づき実行される演出パターンのデータとして、少なくともナビ演出を行わせる場合に用いられるナビ演出データと、ナビ演出を行わない場合に用いられる通常演出データと、実行ゲーム数カウンタ142のカウント値が特定値Pとなった場合に用いられる前兆演出データと、準備状態において用いられる準備中演出データが設けられている。この他にも、ART中にナビ演出と同時に行われる演出の演出データや、メイン状態がボーナス中であるときに用いられる特別演出データや、その他の報知（例えば変則押しに対する警告）に係るデータなどが設けられているが、説明は省略する。

#### 【0072】

ナビ演出データは、押し順が設定された当選領域の当選時に押し順を報知する、いわゆる押し順ナビに係る演出データである。具体的には、画像表示部67に、停止操作すべきストップスイッチ50の位置を左、中、右などの文字で表示させたり、スピーカ69から音声により指示したり、ストップスイッチ50のボタンの内部に設けた発光体の発光色を変化させて、最初に操作すべきストップスイッチ50を指示したりするものである。

通常演出データには、演出表現のパターンが異なる演出ステージごとに、役抽選結果がハズレの場合などの一般的なゲームに用いられる演出データや、所定の役例えば特定の小役やボーナスが当選した場合に用いられる演出データや、複数回のゲームにわたり連続して実行される連続演出に係る演出データが含まれる。

#### 【0073】

前兆演出データは、ARTへの移行を示唆する移行示唆演出である前兆演出に係る演出データであって、抽選により決定された、あるいはあらかじめ定められたゲーム数（図8のNゲーム）にわたって、所定の筋書きに沿った連続演出が行われる演出データに係る。そして、連続演出の最終回は、ARTへの移行の有無を示唆する結果表示（確定演出）が行われるようになっている。例えば、主人公と敵キャラクターとのバトルが繰り広げられる連続演出の最終回に、主人公が敵に勝利する場面が表示される。なお、前兆演出データの中には、連続演出の最終回でなくても、連続演出の内容によって、ART確定を示唆する表現の演出表示が行われる演出に係るものを設けてもよい。例えば、特定の演出ステージにおいてはARTへの移行が確定している場合に高確率で（あるいは必ず）特定のバトルが行われる設定としたり、ARTへの移行が確定している場合には高確率で（あるいは必ず）特定のキャラクターが登場するようなものとする事ができる。また、前兆演出データとして、いわゆる鉄板演出（当該演出が行われた場合には必ずARTが開始されるという演出、換言すれば、ARTへの移行が確定している場合にのみ実行され得る演出）に係る演出データを設けてもよい。例えば、画面中のキャラクターが持つ小物として特定のものが出現したら100%ARTへの移行が確定するようなものとする事ができる。また

10

20

30

40

50

、ARTへの移行確定を示唆する確定演出が行われない前兆演出データを設けてもよい。例えば、バトルの結果引き分けとなるような場面が表示されるものとして設けることができる。これらの演出データのうちいずれを用いて前兆演出を行わせるかは、例えば前兆演出の開始時に、前兆演出抽選によって決定する。

#### 【0074】

ここで、ARTへの移行を示唆する前兆演出には、実行ゲーム数カウンタ142のカウンタ値が特定値Pとなった場合に行われる本来の前兆演出の他に、実行ゲーム数カウンタ142のカウンタ値が特定値Pとなっていない場合であっても所定の演出実行抽選の結果に基づいて行われるフェイク前兆演出が含まれる。フェイク前兆演出は、例えば、所定契機（特定役の当選時又は不当選時）に行われる演出実行抽選の抽選結果に基づいて行われる。本来の前兆演出と、フェイク前兆演出とは、確定演出までに同様の演出が行われる場合もあるが、本来の前兆演出では、ARTへの移行確定を報知する確定演出が行われるのに対し、フェイク前兆演出では、ARTに移行しないことを報知する確定演出が行われる。例えばバトルに負ける結果表示が行われる。あるいは、フェイク前兆演出では、確定演出自体が行われないようにしてもよい。いずれにせよ、準備状態への移行が確定している場合のみ、ARTへの移行確定を示唆する確定演出が行われるようになっていく。また、準備状態への移行が確定している場合にARTへの移行確定を示唆する確定演出が行われない場合はあり得るが、準備状態への移行が確定していない場合（フェイクの場合）には、ARTへの移行確定を示唆する確定演出が行われないようになっていく。

10

20

#### 【0075】

なお、フェイク前兆演出中に、例えばゲーム数短縮抽選に当選するなどして、実行ゲーム数カウンタ142のカウンタ値が特定値Pとなった場合には、実行中のフェイク前兆演出がART確定の前兆演出に書き換えられ、ARTへの移行確定を示唆する確定演出が行われる。また、フェイク前兆演出中に、ペナルティ実行契機が発生した場合には、実際には実行ゲーム数カウンタ142のカウンタ値が特定値Pとなっていない状態であるので、直ちに、実行ゲーム数のカウンタが中断されるペナルティが実行される。

準備中演出データは、ART準備中であることを知らせる準備中演出に係る演出データである。準備中演出は、画像表示部67などにより、ARTへの移行が確定している状態であることの告知がされるものである。例えば、ART中と同様の又は近似した画像が表示されるものの、当該画像中に「準備中」の文字が表示される演出を行わせることができる。準備状態に移行した場合には、この準備中演出が行われることによって、遊技者は近い将来ARTが開始されることを確信することができるものとなる。なお、準備中は、移行ナビのみが行われるようにしてもよいし、移行ナビとベルナビの両方が行われるようにしてもよい。

30

#### 【0076】

なお、準備中に所定の契機役が当選した場合には上乗せ抽選が行われ、上乗せ抽選に当選した場合には、その旨が当選したゲーム数とともに告知される。また、移行リプレイが入賞してARTが開始される場合には、「START」などの表示によりその旨が告知される。

（スロットマシン10の作動）

40

次に、上記構成を有するスロットマシン10の、メイン制御装置21の制御に基づく遊技作動の概略を、図9のフローに基づき説明する。図9は、1回のゲームの流れを示す。

まず、図9に示すステップ100において、規定数のメダルがベットされたか否かが判断される。ベットには、メダルの投入、ベットスイッチ16の操作の他、再遊技作動による自動ベットも含まれる。規定数のメダルがベットされない場合にはステップ100に戻り、規定数のメダルが投入された場合には、次のステップ101に進む。

#### 【0077】

ステップ101において、スタートスイッチ30がONとなったか否かが判断される。スタートスイッチ30がONにならない場合には、ステップ101に戻り、スタートスイッチ30がONとなった場合には、次のステップ102に進む。

50

ステップ102において、役抽選手段70により役抽選処理が行われる。そして、次のステップ103に進む。

ステップ103において、回転リール40の回転開始処理が行われる。そして、次のステップ104に進む。

ステップ104において、いずれかのストップスイッチ50がONとなったか否かが判断される。ストップスイッチ50がONとならない場合には、ステップ104に戻り、いずれかのストップスイッチ50がONとなった場合には、次のステップ105に進む。

【0078】

ステップ105において、回転リール40の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ106に進む。

ステップ106において、全ての回転リール40が停止したか、すなわち3個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたか否かが判定される。全ての回転リール40が停止していない場合にはステップ104に戻り、全ての回転リール40が停止した場合には、次のステップ107に進む。

ステップ107において、遊技結果判定処理が行われる。そして、次のステップ108に進み、遊技結果に応じた処理が行われる。すなわち、所定の役が入賞した場合には、入賞メダルの払い出しや、再遊技作動や、ボーナスゲームへの移行処理が行われ、1回の遊技が終了する。所定の役は入賞しないものの、メイン状態の移行契機となる図柄組合せが表示された場合には、メイン状態の移行処理が行われる。何の役も入賞せず、かつメイン状態の移行契機となる図柄組合せも表示されない場合には、そのまま1回のゲームが終了する。

【0079】

次に、サブ制御装置22の制御に基づくサブ処理について、図10のフローに基づき説明する。なお、図10は、1回のゲームにおける処理を示すものである。なお、役抽選の結果やメイン状態は、メイン制御装置21から遊技の進行に応じて出力される情報信号の入力に基づき判断される。

まず、図10のステップ200において、サブ状態が準備中か否かが判断される。すなわち、サブ状態移行制御手段130が準備中である旨を記憶しているか否かが判断される（以下同様）。準備中であると判断された場合には、次のステップ201において準備中の処理が行われる。準備中でないと判断された場合には、次のステップ202に進む。

【0080】

ステップ202において、ART中か否かが判断される。ART中であると判断された場合には、次のステップ203において準備中の処理が行われる。ART中でないと判断された場合には、次のステップ204に進む。

ステップ204において、通常時の処理、すなわちサブ状態がサブ通常状態である場合の処理が行われる。そして1回の処理を終了する。

ここで、上記したステップ204の通常時の処理について、図11のフローに基づき説明する。

まず、図11のステップ300において、ペナルティフラグがONであるか否かが判断される。ペナルティフラグがONである場合、すなわちペナルティ状態である場合には、次のステップ301に進む。

【0081】

ステップ301において、ペナルティゲーム数が減算される。そして、次のステップ302に進む。

ステップ302において、ペナルティゲーム数が0になったか否かが判断される。ペナルティゲーム数が0になった場合には、次のステップ303において、ペナルティフラグがOFFとされる。そして、ステップ307に進む。ペナルティゲーム数が0でない場合には、そのままステップ307に進む。

前記ステップ300において、ペナルティフラグがONでない場合、すなわちペナルティ状態でない場合には、ステップ304に進む。

10

20

30

40

50



## 【0082】

ステップ304において、実行ゲーム数が加算される。そして、次のステップ305に進む。

ステップ305において、実行ゲーム数が設定ゲーム数（図8のM値）に達したか否かが判断される。実行ゲーム数が設定ゲーム数に達した場合は、次のステップ306に進み、次ゲーム準備中の設定が行われる。そして、ステップ307に進む。一方、実行ゲーム数が設定ゲーム数に達していない場合は、ステップ306を飛び越してステップ307に進む。

ここにおいて、ステップ300からステップ306までは、ゲーム開始時（スタートスイッチ30の操作時）における処理である。このように、ゲーム開始時において、ペナルティ状態であるか否かによって、ペナルティゲーム数が減算されるか、実行ゲーム数が加算されるかのいずれかの処理が行われるようになっている。

10

## 【0083】

さて、ステップ307において、当該ゲームにおいてペナルティ実行契機が発生したか否かが判断される。すなわち、ストップスイッチ50が左第一停止以外の操作順で操作（変則押し）されたか否かが判断される。ペナルティ実行契機が発生している場合には、次のステップ308において、ペナルティカウンタ153に所定のペナルティゲーム数が設定される。なお、ペナルティゲーム数を有しているときにペナルティ実行契機が発生した場合は、ペナルティゲーム数が上書き（あるいは加算）されるようにしてもよい。そして、次のステップ309に進む。一方、ペナルティ実行契機が発生していない場合には、ステップ308を飛び越してステップ309に進む。

20

## 【0084】

ステップ309において、ペナルティゲーム数が0か否かが判断される。ペナルティゲーム数が0の場合には、そのまま通常時の処理を終了する。一方、ペナルティゲーム数が0でない場合には、次のステップ310に進む。

ステップ310において、ペナルティフラグがONか否かが判断される。ペナルティフラグがONの場合は、そのまま通常時の処理を終了する。一方、ペナルティフラグがONでない場合、すなわち、当該ゲームでペナルティ実行契機が発生した場合には、次のステップ311に進む。

ステップ311において、実行ゲーム数が特定値（図8のP）未満か、すなわち、設定ゲーム数Mに到達するまでNゲーム以上あるか否かが判断される。実行ゲーム数が特定値未満でない場合、すなわち、実行ゲーム数が特定値以上の場合（特定値に達している場合）には、次のステップ312に進む。

30

## 【0085】

ステップ312において、次ゲーム準備中の設定がなされているか否かが判断される。次ゲーム準備中の設定がなされていない場合、換言すれば、実行ゲーム数が設定ゲーム数に達していない場合には、そのまま通常時の処理を終了する。一方、次ゲーム準備中の設定がなされている場合、換言すれば、実行ゲーム数が設定ゲーム数に達している場合には、次のステップ313に進む。

前記ステップ311において、実行ゲーム数が特定値未満である場合は、ステップ312を飛び越してステップ303に進む。

40

ステップ303において、ペナルティフラグがONとされる。そして、通常時の処理を終了する。

## 【0086】

このように、通常時にペナルティ実行契機が発生した場合において、実行ゲーム数が特定値に達している場合にはペナルティフラグがONとならず（つまり準備状態のNゲーム前まではペナルティ状態とならず）、実行ゲーム数が設定値に達した場合にペナルティフラグがONとなる（つまり準備状態への移行時にペナルティ状態となる）ようになっている。

なお、上記フローは、実行ゲーム数カウンタ142が実行ゲーム数を加算していく態様で

50

説明したが、実行ゲーム数カウンタ142の初期値を設定ゲーム数にして、ゲームごとに減算していくようにしてもよい。この場合には、ステップ305において、カウント値が0となったか否かが判断され、ステップ311では、残りゲーム数が特定値よりも大きいかが判断されるように形成することができる。

#### 【0087】

次に、図10のステップ201における準備中の処理について、図12のフローに基づき説明する。

ここで、図12のステップ400からステップ403までの流れは、図11のステップ300からステップ303までの流れと同様であるので、説明を省略する。

ステップ400においてペナルティフラグがONでない場合、及びステップ402においてペナルティゲーム数が0でない場合には、ステップ404に進む。

ステップ404において、役抽選の結果、移行リプレイ（リプレイ2又は3）が当選したか否かが判断される。移行リプレイが当選した場合には、次のステップ405に進む。

#### 【0088】

ステップ405において、ペナルティフラグがONであるか否かが判断される。ペナルティフラグがONでない場合には、次のステップ406において、移行リプレイを入賞させるためのストップスイッチ50の操作順をナビする移行ナビ実行処理が行われる。そして、次のステップ407進む。

前記ステップ404で移行リプレイが当選していない場合、及びステップ405でペナルティフラグがONである場合は、ステップ406を飛び越してステップ407に進む。

ステップ407において、当該ゲームにおいてペナルティ実行契機が発生したか否かが判断される。ペナルティ実行契機が発生している場合には、次のステップ408において、ペナルティカウンタ153に所定のペナルティゲーム数が設定される。そして、次のステップ409に進む。

#### 【0089】

ステップ409において、ペナルティフラグがONか否かが判断される。ペナルティフラグがONでない場合には、次のステップ410に進む。

ステップ410において、ペナルティフラグがONとされる。そして、ステップ411に進む。

前記ステップ409においてペナルティフラグがONの場合には、ステップ410を飛び越してステップ411進む。

前記ステップ407において、当該ゲームにおいてペナルティ実行契機が発生していない場合には、ステップ411に進む。

#### 【0090】

ステップ411において、当該ゲームで移行リプレイが入賞したか否かが判断される。移行リプレイが入賞していない場合は、そのまま準備中の処理を終了する。移行リプレイが入賞した場合には、次のステップ412に進み、ART状態の設定が行われる。すなわち、サブ状態移行制御手段130が、サブ状態をART状態に移行させ、ATカウンタ143には所定のATゲーム数がセットされる。そして、準備中の処理を終了する。

なお、上記フローは、準備中にベルナビが行われない場合の例であるが、準備中にベルナビを行う場合には、ペナルティ状態中はベルナビを行わない設定にすることができる。

続いて、図10のステップ203におけるART中の処理について、図13のフローに基づき説明する。

#### 【0091】

ここで、図13のステップ500からステップ503までの流れは、図11のステップ300からステップ303までの流れと同様であるので、説明を省略する。ここまでの流れにより、ART開始時にペナルティ状態であっても、ゲーム消化によってペナルティが解除されるようになっている。なお、ART状態の設定時にペナルティゲーム数をクリアしてペナルティフラグをOFFにしてもよい。

ステップ500においてペナルティフラグがONでない場合には、ステップ504に進

10

20

30

40

50

む。

ステップ504において、役抽選の結果「押し順ベル」が当選したか否かが判断される。「押し順ベル」が当選している場合には、次のステップ505において、当選している「押し順ベル」に割り当てられたストップスイッチ50の正解の押し順をナビするベルナビ実行処理が行われる。そして、次のステップ506に進む。「押し順ベル」が当選していない場合には、ステップ505を飛び越してステップ506に進む。

#### 【0092】

前記ステップ502において、ペナルティゲーム数が0でない場合には、ステップ503、504を飛び越してステップ506に進む。すなわち、ペナルティ状態中は、ベルナビが行われない。

ステップ506において、当該ゲームでベルブランクが表示されたか否かが判断される。ベルブランクが表示されていない場合には、次のステップ507に進み、ATゲーム数が減算される。そして、次のステップ508に進む。

ステップ508において、ATゲーム数が0となったか否かが判断される。ATゲーム数が0でない場合は、そのままART中の処理を終了する。一方、ATゲーム数が0の場合には、次のステップ510に進む。

#### 【0093】

前記ステップ506において、ベルブランクが表示された場合には、ステップ509に進み、ATゲーム数が0にされる。またこの際、ペナルティカウンタ153のペナルティゲーム数が0にされるとともに、ペナルティフラグがOFFとなって、ペナルティがクリアされる。そして、ステップ510に進む。

ステップ510において、次回の準備状態への移行までの設定ゲーム数を決定する設定ゲーム数抽選が行われる。抽選結果は設定ゲーム数として記憶される。そして、次のステップ511において、サブ通常状態の設定が行われる。すなわち、サブ状態移行制御手段130が、サブ状態をサブ通常状態に移行させる。そして、ART中の処理を終了する。

#### 【0094】

(まとめ)

以上のように、第一の実施の形態では、ゲーム数の消化によってARTへの移行が可能となり、ARTに移行する前には準備状態が設けられているとともに、準備状態の所定ゲーム前の特定期間(前兆演出期間)になると、ARTへの移行可能性を示唆する演出が行われるようになっている場合において、特定期間よりも前にペナルティ実行契機が発生した場合には、実行ゲーム数のカウントを行わないペナルティをただちに実行するが、特定期間中にペナルティ実行契機が発生した場合には、ペナルティを実行させないようにしている。具体的には、特定期間中に発生したペナルティ実行契機については、ペナルティゲーム数を設定するものの、ペナルティ状態にはしない(ペナルティフラグをONとしない)。つまり、ペナルティゲーム数の設定によりペナルティの実行を留保させている。このように形成することにより、AT移行の確定演出が行われているのにATが開始される旨の演出が行われない(見た目上、ATが発動しない)という不自然な状態を回避でき、プログラムにバグが発生しているのではないかと遊技者が疑念を持つこともなく、商品性を保つことができる。

#### 【0095】

また、実行ゲーム数が設定ゲーム数に達した場合には、ペナルティゲーム数の有無を判断して、ペナルティ状態(ペナルティフラグON)としている。これにより、準備状態に移行してから、ペナルティが実行されることとなる。本実施の形態では、ペナルティ中は移行ナビを行わないことより、ARTの開始時期を遅延させるペナルティを付与している。

ここで、確定演出が出現し得る状況でペナルティ行為(変則押し)が行われた場合、全くペナルティを付与しない仕様にする、AT終了時に決定される次回ATまでのいわゆるハマリゲーム数(設定ゲーム数)の傾向、例えば何ゲーム目にATに移行する可能性がある(何ゲーム目はアツい)ということ把握している遊技者が、ART終了後のゲーム

10

20

30

40

50

回数が当該ゲーム数に近くなるときの変則押しをしても、ペナルティがかからない可能性が高い。そうすると、ペナルティを受けないまま、通常時には入賞しない設定となっている正解役（「中ベル1～3」、「右ベル1～3」）を入賞させて獲得メダルを増やしたり、メイン状態を、通常時から移行させない設定となっているRTに移行させて消費メダル数を少なくしたりして、有利な結果を得ることができるという攻略性が生まれることとなる。本実施の形態では、かかる攻略性を排除することができる。

#### 【0096】

またここで、確定演出が出現し得る状況において実行を留保したペナルティは、できるだけ早い時期に実行するのが好ましい。例えば、ART終了後にペナルティが実行されるような仕様にする、ペナルティ行為を行った遊技者はART終了直後に遊技を終了してしまい、次にその台についた遊技者が、前遊技者のペナルティを被るという問題が発生し得る。その点、本実施の形態では、ARTへの移行待ち状態である準備中にペナルティを実行するようになっている。準備中に遊技者が途中で遊技を終了してしまうことは考え難いことから、ARTの開始前にペナルティ行為を行った遊技者自身に、ペナルティを受けさせることができ、公平性を保つことができる。

#### 【0097】

さらに、本実施の形態では、特定期間中は、前兆演出の内容にかかわらず、一律にペナルティの実行を留保することとしているので、ペナルティの有無により確定演出までの流れを左右されず、演出内容に応じてペナルティを実行するか否かを判断するような処理の複雑化を必要としない。例えば、ペナルティ行為が行われた場合に、確定演出が行われる前兆演出を確定演出が行われない前兆演出に変更することや、確定演出が行われない前兆演出の実行中にペナルティ行為が行われた場合にはただちにペナルティを実行するが、確定演出が行われる前兆演出の実行中にペナルティ行為が行われた場合にはペナルティの実行を留保するといった、複雑な制御を行う必要がない。これにより、プログラム作成の簡素化を図ることができるとともに、サブ制御装置22にかかる負担を軽減することができる。

#### 【0098】

なお、上記した第一の実施の形態では、正解の押し順で停止操作をすると所定の役（ベル役）が必ず入賞し、不正解の押し順で停止操作をすると所定の役と同等のメダルが払い出される他の役（他のベル役）が入賞する場合があるという設定となっていたが、ARTの様態はそのような設定であるものに限られない。例えば、正解の押し順で停止操作をすると所定の役が必ず（あるいは操作タイミングに応じて）入賞するが、不正解の押し順で停止操作をすると所定の役よりも払い出し枚数の少ない他の役が入賞し得る（あるいは必ず入賞する）設定となっている場合であっても、本発明を利用できる。また、正解の押し順で停止操作をすると所定の役に対応付けられた図柄組合せが複数の有効ライン上に揃って所定の役が重複入賞し得る（あるいは必ず入賞する）が、不正解の押し順で停止操作をすると所定の役に対応付けられた図柄組合せが単独の有効ライン上に揃って所定の役が単独入賞し得る（あるいは必ず入賞する）ような設定となっている場合であっても、本発明を利用可能である。

#### 【0099】

また、上記した第一の実施の形態においては、ATは、ストップスイッチ50の操作態様として押し順を報知するものとなっていたが、ストップスイッチ50の操作タイミングを合わせて目押しすべき指標図柄（当選役に対応付けられた図柄組合せに含まれる図柄）を報知するものであってもよい。ストップスイッチ50を正解の押し順で停止操作し、かつ目押しをしないと正解役の当選図柄を有効ライン上に引き込めないようになっている場合には、正解の押し順と、目押しすべき図柄の種類や色を報知するような設定とすることができる。

さらに、上記した実施の形態では、ゲーム数の消化によって準備状態に移行し、準備状態からART状態へと移行するものとして説明したが、設定ゲーム数を消化していなくても（設定ゲーム数のカウント中であっても）、特定役、例えば特定の再遊技役が当選ある

10

20

30

40

50

いは入賞した場合には、ただちにART状態に移行するような仕様となってもよい。

【0100】

(第二の実施の形態)

図14は、本発明の第二の実施の形態を示すものである。なお、図1乃至図11、図13は本実施の形態にも適用できる。また、本実施の形態におけるスロットマシン10の基本的構成は、第一の実施の形態と同様であるので、重複する部分は説明を省略し、第二の実施の形態の特徴点のみ説明する。

上記した第一の実施の形態では、準備状態においてメイン状態がRT状態に移行した場合にARTが開始される設定となっていたが、第二の実施の形態では、準備状態に移行した際のメイン状態の如何にかかわらず、ATが開始される仕様となっている。

10

【0101】

第二の実施の形態におけるスロットマシン10は、図示しないが、サブ状態として、サブ通常状態と、準備状態と、AT状態と、ART状態とを有している。第一の実施の形態と同様に、サブ通常状態において所定のゲーム数(設定ゲーム数)を消化することにより準備状態に移行するが、準備状態からAT状態に移行する条件は、所定のゲーム数を消化した場合となっている。準備状態の滞在ゲーム数は、例えば、デフォルトで1ゲームとすることができ、画像表示部67等でAT開始の告知演出を行ったり、AT中の演出モードを遊技者が所定の操作スイッチ(例えばストップスイッチ50や演出選択スイッチ)により選択可能な状態となる期間とすることかできる。また、準備中は、ベルナビや移行ナビは行われない。

20

【0102】

そして、準備状態の所定ゲーム前の特定期間中にペナルティ実行契機が発生した場合には、準備状態において、ペナルティが実行される。具体的には、ペナルティカウンタ153は、ゲームごとに、設定されたペナルティゲーム数を減算するが、ペナルティゲーム数が残っている間は、準備状態からAT状態に移行させない処理を行う。これにより、結果として、準備状態に滞在する期間が延長され、AT状態への移行が延期されることになる。なお、準備状態のデフォルトの滞在ゲーム数が2ゲーム以上である場合には、準備状態の滞在ゲーム数をカウントする手段を設け、滞在ゲーム数のカウントが終了したらAT状態に移行するように形成するとともに、ペナルティ中は、滞在ゲーム数のカウントを行わないように形成すればよい。

30

【0103】

準備状態の終了後は、AT状態あるいはART状態に移行する。すなわち、ペナルティ状態でない場合には次ゲームからATが開始され、ペナルティ状態である場合には、所定のペナルティゲーム数を消化した後に、ATが開始される。AT状態及びART状態においては、ベルナビが行われるとともに、AT状態(メイン状態がRT状態でない場合)では、移行リプレイの当選時に移行ナビが行われる。移行リプレイが入賞すると、サブ状態はART状態になる。なお、ベルブランクの表示によりメイン状態が通常状態に戻り、ARTが終了しても、ATカウンタ143がATゲーム数を有している場合には、AT状態を継続させる。ATの終了時には、設定ゲーム数抽選が行われ、次回準備状態に移行するまでのゲーム数が決定される。

40

【0104】

次に、第二の実施の形態における準備中の処理について、図14のフローに基づき説明する。図14は、準備状態のデフォルト滞在ゲーム数が1ゲームである場合の例である。

まず、図14のステップ600において、ペナルティフラグがONであるか否かが判断される。ペナルティフラグがONである場合には、次のステップ601に進む。

ステップ601において、ペナルティゲーム数が減算される。そして、次のステップ602に進む。

ステップ602において、ペナルティゲーム数が0になったか否かが判断される。ペナルティゲーム数が0になった場合には、次のステップ603において、ペナルティフラグがOFFとされる。そして、ステップ604に進む。ペナルティゲーム数が0でない場合に

50

は、ステップ603を飛び越してステップ304に進む。

【0105】

前記ステップ600において、ペナルティフラグがONでない場合には、ステップ601～603を飛び越してステップ604に進む。

ステップ604において、当該ゲームにおいてペナルティ実行契機が発生したか否かが判断される。ペナルティ実行契機が発生している場合には、次のステップ605において、ペナルティカウンタ153に所定のペナルティゲーム数が設定される。なお、ペナルティゲーム数を有しているときにペナルティ実行契機が発生した場合は、ペナルティゲーム数が上書き（あるいは加算）されるようにしてもよい。そして、次のステップ606に進む。

10

【0106】

ステップ606において、ペナルティフラグがONとされる。なお、すでにペナルティフラグがONとなっている場合には、ON状態が維持される。そして、次のステップ607に進む。

前記ステップ604において、ペナルティ実行契機が発生していない場合には、ステップ605、606を飛び越してステップ607に進む。

ステップ607において、ペナルティフラグがONか否かが判断される。ペナルティフラグがONの場合は、そのまま準備中の処理を終了する。一方、ペナルティフラグがONでない場合には、次のステップ608に進む。

【0107】

20

ステップ608において、サブ状態がAT状態に設定される。そして準備中の処理を終了する。

以上のように形成することにより、準備状態前の前兆演出期間においてペナルティ行為が行われた場合には、AT状態あるいはART状態への移行が遅延されることとなる。

第二の実施の形態によれば、第一の実施の形態の効果に加え、前兆演出中に行ったペナルティ行為に対するペナルティと、準備中に行ったペナルティ行為に対するペナルティを全く同一とする（同じペナルティゲーム数分だけAT開始が遅延される）ことができる。

（第三の実施の形態）

図示しないが、第三の実施の形態について説明する。なお、図1乃至図13は本実施の形態にも適用できる。本実施の形態におけるサブ状態の移行と準備中の処理に関しては、第一の実施の形態の仕様であっても第二の実施の形態の仕様であってもよい。本実施の形態におけるスロットマシン10の基本的構成は、第一又は第二のいずれかの実施の形態と同様であるので、重複する部分は説明を省略し、第三の実施の形態の特徴点のみ説明する（以下第四から第六までの実施の形態において同じ）。

30

【0108】

第三の実施の形態は、実行されている又は実行が決定されている前兆演出が、AT又はARTへの移行確定の示唆を含む態様（確定演出）である場合にはペナルティの実行を留保するものの、確定演出でない場合には、ただちにペナルティを実行させるようにしたものである。

具体的には、図11のステップ312でNoと判断された後に、実行中の演出は確定演出か（実行している演出又は実行する予定の演出のデータとしてそのような前兆演出データが選択されているか）否かが判断される。そして、確定演出である場合にはそのまま処理を終了し、確定演出でない場合にはペナルティフラグをONにしてペナルティ状態を設定する。このように形成することにより、前兆演出で確定演出が行われる場合にのみ、ペナルティの実行が留保されることとなる。

40

【0109】

本実施の形態によれば、前兆演出中にペナルティ実行契機が発生した場合において、前兆演出から準備状態へと至る演出の流れを阻害することなく、かつ、ペナルティ行為を行った遊技者に対してできるだけ早期にペナルティを課すことができる。

（第四の実施の形態）

50

第四の実施の形態は、AT終了後、次回ATの準備状態に移行するまでの残りゲーム数が所定ゲーム数となった場合は前兆演出が行われ、この際には、前兆演出中に確定演出が行われる可能性のある演出データが選択されるように設定されている。そして、前記した所定ゲーム数の間にペナルティ行為が行われた場合には、準備中にペナルティを実行するようにしたものである。

#### 【0110】

ここで、所定ゲーム数は、あらかじめ設定されていても、可変であってもよい。例えば、前兆演出のゲーム数が可変となっており、前兆演出の最大ゲーム数が10ゲームの場合には所定ゲーム数は8ゲーム、前兆演出の最大ゲーム数が6ゲームの場合には所定ゲーム数は5ゲームとなるように形成してもよい。またここで、前兆演出中に確定演出が行われる可能性のある演出データとは、既述したいわゆる鉄板演出の演出データを含み、液晶画面上に特定のキャラクターが登場したり特定の小物が出現するような内容のものである。

本実施の形態によっても、上記した第三の実施の形態と同様の効果を得ることができる。

#### 【0111】

(第五の実施の形態)

第五の実施の形態は、上記した各実施の形態と同様に、サブ通常状態において所定のゲーム数(設定ゲーム数)を消化することにより準備状態に移行するが、設定ゲーム数を消化する前であっても、特定役の当選又は入賞を契機にAT状態に移行可能となる所定のゲーム期間(特別演出状態)が設けられている。そして、この特別演出状態中にペナルティ行為が行われた場合には、特別演出状態の終了後にペナルティを実行するように形成したものである。

ここで、特別演出状態は、サブ通常状態において、所定の契機、例えば特定役の当選又は入賞や、特定役の当選又は入賞時、あるいはゲームごとに行われる所定の抽選に当選した場合に開始され、あらかじめ定められたゲーム数の消化により終了する。そして、この特別演出状態に、特定役が当選した場合、又は特定役が入賞した場合に、AT状態への移行が確定する。

#### 【0112】

具体的には、特定役の当選によりAT状態への移行が確定するように形成した場合には、当該ゲームの結果に関わらず、AT状態への移行が確定する。特定役が当選した場合には、当該ゲームにおいて、特定役に対応付けられた図柄組合せ、特定役と同時当選している他の役(重複当選領域に含まれる役)に対応付けられた図柄組合せ、特定役が当選したときに表示し得る図柄組合せであって入賞の態様でない図柄組合せ(同時に特定役に対応付けられた図柄組合せが表示される場合も含む)、のうちのいずれかを表示させることができ、いずれの図柄組合せが表示された場合でも、次ゲームから準備状態に移行する。

また、特定役の入賞によりAT状態への移行が確定するように形成した場合には、特定役が当選したゲームにおいて、特定役に対応付けられた図柄組合せ、特定役と同時当選している他の役に対応付けられた図柄組合せ、特定役が当選したときに表示し得る図柄組合せであって入賞の態様でない図柄組合せ(同時に特定役に対応付けられた図柄組合せが表示される場合も含む)、のうちのいずれかを表示させることができた場合に、AT状態への移行が確定する。この場合、特定役の当選時には、ストップスイッチ

50の操作タイミングにかかわらず、上記したいずれかの図柄組合せが必ず表示可能な設定となってもよいし、ストップスイッチ50の操作タイミングによって、上記したいずれかの図柄組合せを表示可能な設定となってもよい。そして、上記したいずれの図柄組合せが表示された場合でも、次ゲームから準備状態に移行する。

#### 【0113】

そして、かかる特別演出状態の最中に、ペナルティ実行契機が発生した場合には、特別演出状態の終了後にペナルティが実行される。具体的には、前記特定役が当選又は入賞しないで特別演出状態が終了した場合には、サブ通常状態に戻るため、実行ゲーム数カウンタ142のカウンタを行わないペナルティを実行する。一方、前記特定役が当選又は入賞し

た場合は、準備中において、ベルナビや移行ナビを行わないペナルティ、あるいは、準備状態に所定ゲーム滞在するペナルティを実行する。

前記したように、特別演出状態は、特定役の当選又は入賞によってAT状態に移行する可能性がある期間であり、特定役が入賞したり、特定役に対応付けられていない図柄組合せ(AT状態への移行契機となる特定の目)が表示されたりすれば、遊技者はATが開始されることを必ず認知してしまう。したがって、この期間中に、ATの開始時期を遅らせるペナルティを実行すると、特定役が当選又は入賞しても、ATが開始されない場合が生じ得る。そこで、特別演出状態中は、ペナルティを実行しない設定とし、特別演出状態中に発生したペナルティ実行契機に対するペナルティは、特別演出状態の終了後に行うようにしたものである。

10

#### 【0114】

本実施の形態においても、ATが開始されるはずの状況でATが開始されない不都合を防止することができる。

(第六の実施の形態)

第六の実施の形態は、サブ通常状態中であって実行ゲーム数カウンタ142のカウント値が特定値Pに達する前に、所定のゲーム数にわたり行われる連続演出(特定演出)を実行可能であり、この連続演出において、当該連続演出のゲーム数として設定されたゲーム数の残りゲーム数が所定ゲーム数となった場合に、ペナルティ実行契機が発生してもペナルティを実行せず、準備状態に移行した後に実行するようにしたものである。

20

#### 【0115】

連続演出は、サブ通常状態中に、特定役が当選した場合に行われるAT抽選に当選した場合に実行が決定され、所定ゲーム数(例えば5ゲーム)にわたり、例えばバトルが行われる演出とすることができる。なお、所定ゲーム数はあらかじめ設定されていても、可変であってもよい。連続演出の実行を決定する際に、ゲーム数の抽選によって決定することができる。また、連続演出が行われる前に、所定ゲームの前兆期間(煽り演出期間)を設けてもよい。連続演出の最終回、あるいは連続演出中の残りゲーム数が所定ゲーム(例えば残り3ゲーム)となると、ATへの移行が確定した旨の報知(確定報知)が行われ得るようになっている。

#### 【0116】

そして、連続演出の残りゲーム数が所定ゲームとなった場合、すなわち確定報知が発生する可能性のある期間には、ペナルティ実行契機が発生してもペナルティを実行せず、準備状態に移行してから、前記期間中に行われたペナルティ行為に対するペナルティを実行する(ペナルティを持ち越す)。このよう形成した場合でも、ATが開始されるはずの状況でATが開始されない不都合を防止することができる。

30

なお、実行に係る演出データとして、確定報知が発生する可能性のある連続演出データが選択されている場合に、当該連続演出の開始から終了までの全てのゲームで、ペナルティの実行を準備状態への移行後に持ち越すようにしてもよい(残りゲーム数=連続演出の全ゲーム数)。を持ち越すようにしてもよい。あるいは、確定報知が発生する可能性のある連続演出データが選択されている場合に、ペナルティ実行契機が発生したときは、当該連続演出データにおいて、確定報知を行う予定のゲームよりも前であればただちにペナルティを実行し、確定報知を行う予定のゲーム以降であれば、ペナルティの実行を準備状態への移行後に持ち越すようにしてもよい。

40

#### 【0117】

(変形例)

上記した第一乃至第六の実施の形態では、通常時の変則押しをペナルティ行為とし、AT(AT状態又はART状態)の開始時期を遅らせるペナルティが課せられるものとなっていたが、ペナルティの態様はこのようなものに限られない。例えば、遊技の結果、表示させてはいけないことになっている特定の図柄組合せが表示された場合、あるいは、表示させるべきであることになっている特定の図柄組合せが表示されなかった場合に、ペナルティが課せられるようにしてもよい。

50



また、前兆演出中に発生したペナルティ行為に対するペナルティを実行する時期は、準備中に限られず、A T中又はA R T中に実行するようにしてもよい。この場合には、A T状態やA R T状態に移行しても、ペナルティゲーム数を有している間は、ベルナビや移行ナビが行われないこととなる。

【0118】

また、上記した第一乃至第六の実施の形態では、実行ゲーム数カウンタ142は、A T (A T状態又はA R T状態)終了を契機にサブ通常状態中の実行ゲーム数をカウントするように形成されていたが、実行ゲーム数カウンタ142のカウント開始契機は、A T終了に限られず、A Tの開始時や、契機役の当選に基づくA T抽選に当選してA Tの開始が決定されたときとしてもよい。要は、A Tの実行に基づく所定の契機からのゲーム数をカウント

10

するようになっていればよい。  
本発明は、スロットマシン以外の遊技機にも応用できる。例えば、遊技媒体として遊技球(パチンコ球)を用いてスロットマシンと同様の遊技を行わせるパロット遊技機に応用できる。また、所定の操作手段の操作に基づいて遊技が進行する遊技機にも応用できる。

【0119】

さらに、本発明は、ゲーム数消化によってA Tが開始される、いわゆる天井を有していない遊技機についても応用可能である。具体的には、上記した第五の実施の形態や第六の実施の形態に記載されている内容に適用することができる。このように形成した場合でも、A Tが開始されるはずの状況でA Tが開始されない不都合を防止することができる。

上述した実施の形態及び変形例に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲における変形および改良なども含む。そして、本発明は、矛盾が生じない範囲で、上述した実施の形態又は変形例に記載されている構成要件を適宜組み合わせる、または組み替えることもできるものである。

20

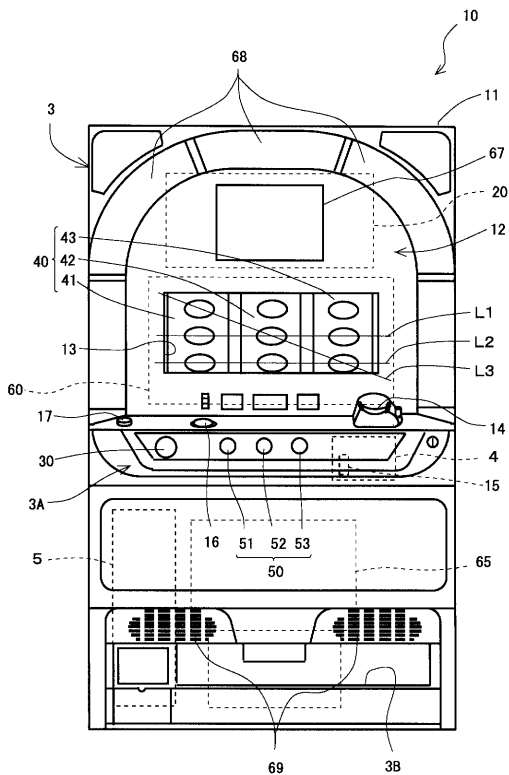
【符号の説明】

【0120】

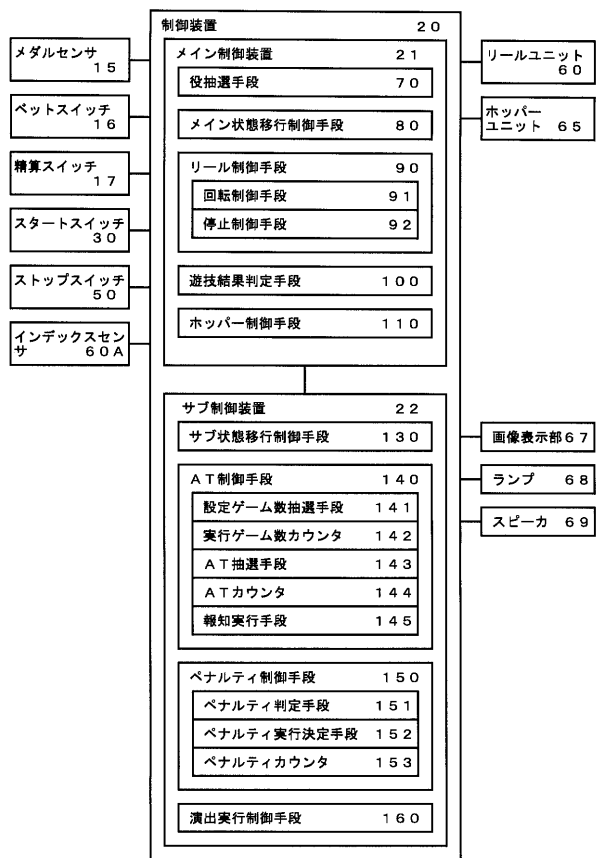
10	スロットマシン	20	制御装置
21	メイン制御装置(遊技制御手段)	22	サブ制御装置(演出制御手段)
30	スタートスイッチ	40	回転リール
50	ストップスイッチ	60	リールユニット
65	ホッパーユニット	67	液晶表示装置(演出装置)
70	役抽選手段	90	リール制御手段
142	実行ゲーム数カウンタ(ゲーム数カウンタ)		
150	ペナルティ制御手段		

30

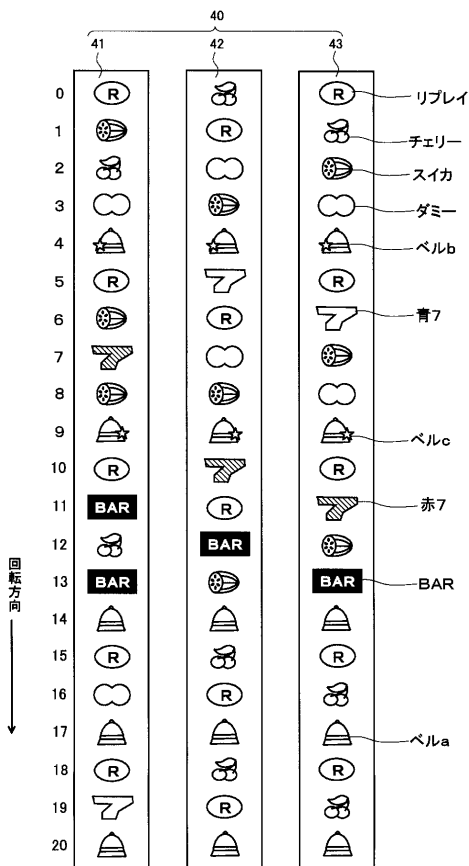
【図1】



【図2】



【図3】



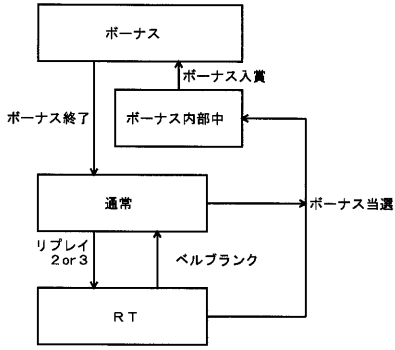
【図4】

役	図柄組合せ	配当	
ボーナス	BB	赤7・赤7・赤7	-
	RB	BAR・BAR・BAR	-
再遊技	リプレイ1	リプレイ・リプレイ・リプレイ	-
	リプレイ2	リプレイ・リプレイ・ベルa/b/c	-
	リプレイ3	リプレイ・ベルa/b/c・リプレイ	-
小役	ベル1	ベルa・ベルa・ベルa	9枚
	ベル2	ベルa・ベルa・ベルb	
	ベル3	ベルa・ベルa・ベルc	
	ベル4	ベルa・ベルb・ベルa	
	ベル5	ベルa・ベルb・ベルc	
	ベル6	ベルa・ベルb・ベルb	
	ベル7	ベルa・ベルc・ベルa	
	ベル8	ベルa・ベルc・ベルb	
	ベル9	ベルa・ベルc・ベルc	
	ベル10	ベルb・ベルa・ベルa	
	ベル11	ベルb・ベルa・ベルb	
	ベル12	ベルb・ベルa・ベルc	
	ベル13	ベルb・ベルb・ベルa	
	ベル14	ベルb・ベルb・ベルb	
	ベル15	ベルb・ベルb・ベルc	
	ベル16	ベルb・ベルc・ベルa	
	ベル17	ベルb・ベルc・ベルb	
	ベル18	ベルb・ベルc・ベルc	
	ベル19	ベルc・ベルa・ベルa	
	ベル20	ベルc・ベルa・ベルb	
	ベル21	ベルc・ベルa・ベルc	
	ベル22	ベルc・ベルb・ベルa	
	ベル23	ベルc・ベルb・ベルb	
	ベル24	ベルc・ベルb・ベルc	
	ベル25	ベルc・ベルc・ベルa	
	ベル26	ベルc・ベルc・ベルb	
	ベル27	ベルc・ベルc・ベルc	
	ベル28	ベルa・赤7/青7/チェリー・赤7/青7/チェリー ベルb・赤7/青7/チェリー・赤7/青7/チェリー ベルc・赤7/青7/チェリー・赤7/青7/チェリー	
スイカ	スイカ・スイカ・スイカ	5枚	
チェリー	チェリー・ANY・ANY	4枚	

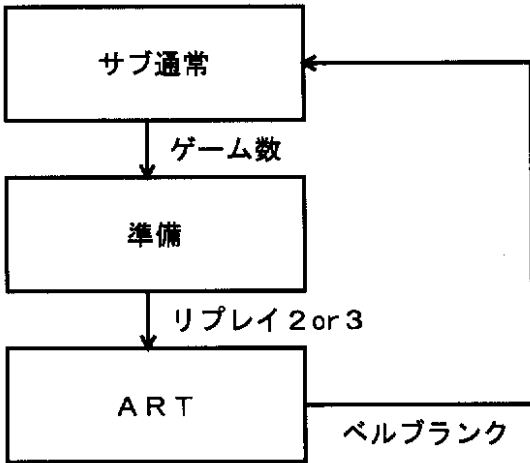
【図5】

当選領域	役構成	役抽選テーブル71			
		通常	RT	内部	RB
リプレイA	リプレイ1	○	○	○	○
リプレイB	リプレイ1+2	○	○	○	○
リプレイC	リプレイ1+3	○	○	○	○
左ベル1	ベル1+5+9+11+15+16+21+22+26+28	○	○	○	○
左ベル2	ベル2+6+7+12+13+17+19+23+27+28	○	○	○	○
左ベル3	ベル3+4+8+10+14+18+20+24+25+28	○	○	○	○
中ベル1	ベル1+6+8+12+14+16+20+22+27+28	○	○	○	○
中ベル2	ベル2+9+10+15+17+21+23+25+28	○	○	○	○
中ベル3	ベル3+5+7+11+13+18+19+24+26+28	○	○	○	○
右ベル1	ベル1+6+8+11+13+18+21+23+25+28	○	○	○	○
右ベル2	ベル2+4+9+12+14+16+19+24+26+28	○	○	○	○
右ベル3	ベル3+5+7+10+15+17+20+22+27+28	○	○	○	○
ベル	ベル1~28	○	○	○	○
スイカ	スイカ	○	○	○	○
チェリー	チェリー	○	○	○	○
BB	BB	○	○	○	○
RB	RB	○	○	○	○

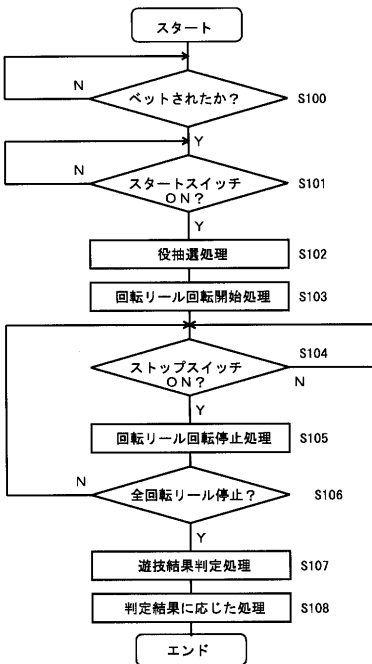
【 図 6 】



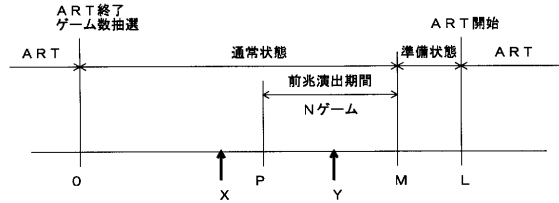
【 図 7 】



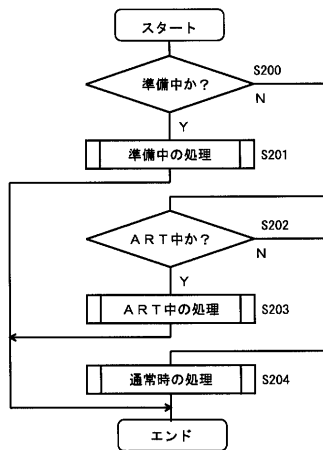
【 図 9 】



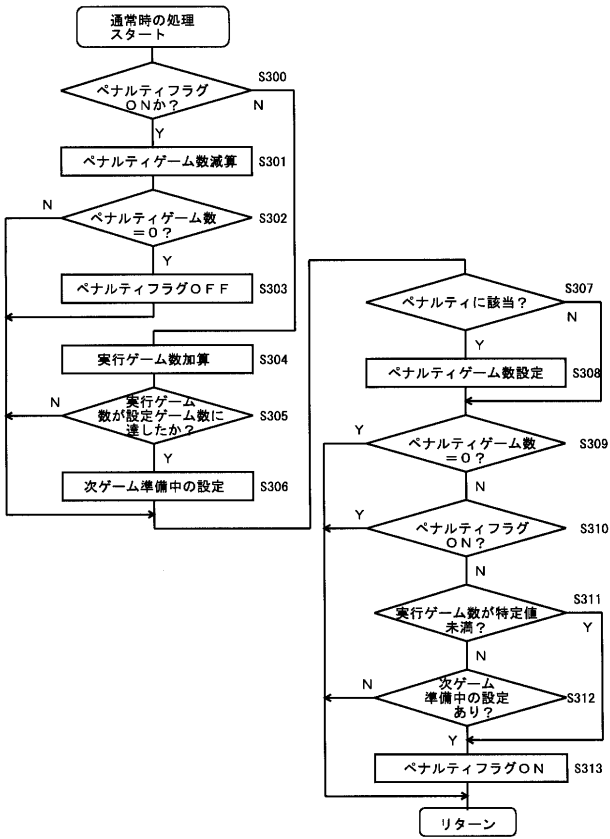
【 図 8 】



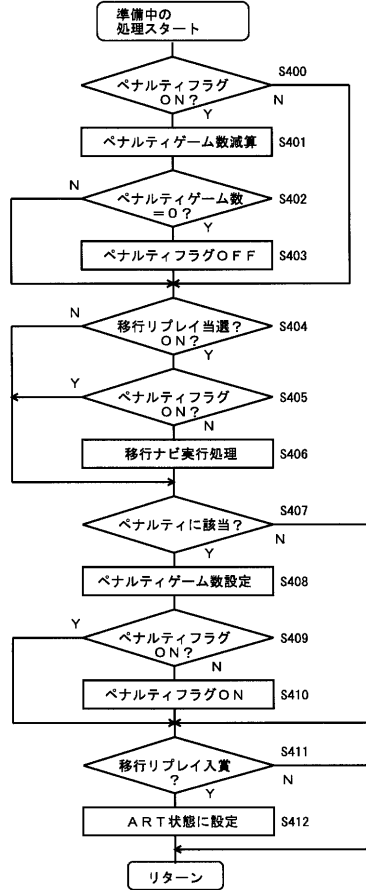
【 図 10 】



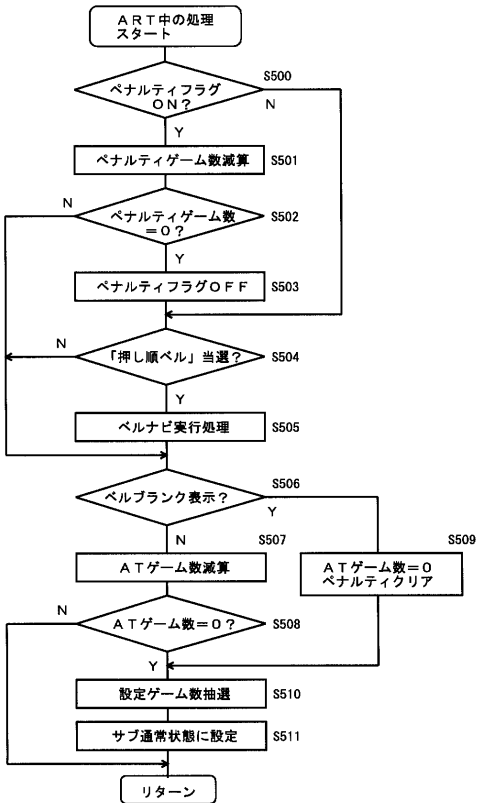
【 図 1 1 】



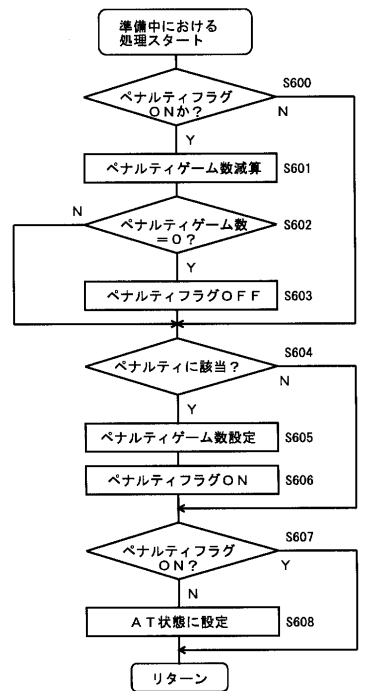
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



## フロントページの続き

- (72)発明者 森下 恭好  
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 石原 孝洋  
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 片山 和也  
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 飯沼 卓巳  
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 長村 友和  
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 丸田 智行  
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 工藤 恭弘  
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 福田 英之  
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB06 AB12 AB16 AC14 AC23 AC34 AC52 AC64 AC65  
AC82 BA03 BA17 BA22 BA35 BA38 BB02 BB16 BB48 BB64  
BB78 BB93 CA02 CA27 CB04 CB23 CB32 CC01 CC13 CC24  
CC28 CD12 CD18 CD32 CD48 CD49 DA52 DA54 DA58 DA63