

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5679294号
(P5679294)

(45) 発行日 平成27年3月4日(2015.3.4)

(24) 登録日 平成27年1月16日(2015.1.16)

(51) Int.Cl.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 512 D

請求項の数 1 (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2010-281663 (P2010-281663)
 (22) 出願日 平成22年12月17日 (2010.12.17)
 (65) 公開番号 特開2012-125498 (P2012-125498A)
 (43) 公開日 平成24年7月5日 (2012.7.5)
 審査請求日 平成25年2月26日 (2013.2.26)

(73) 特許権者 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100092897
 弁理士 大西 正悟
 (72) 発明者 世良田 篤
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内
 審査官 大澤 元成

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を可変表示する複数のリールと、前記複数のリールの回転開始及び回転停止に関する遊技者からのリール操作を受け付ける操作手段と、前記複数のリールを用いた遊技に関する制御を行う主制御手段と、前記遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段と、を備えたスロットマシンであって、

前記主制御手段は、

所定の役決定開始条件の成立を契機として役決定を行う役決定手段と、

前記役決定の結果及び前記操作手段が受け付けた前記リール操作に基づき前記複数のリールの駆動を制御するリール制御手段と、

所定のフリーズ決定開始条件の成立を契機として遊技の進行を所定時間遅延させるフリーズを発生させるフリーズ制御手段と、を備え、

前記副制御手段は、

前記役決定により特定役が決定された場合に、当該特定役に対応した図柄を前記複数のリールにより停止表示させることができるように、遊技者による前記リール操作を支援するアシスト演出を行うアシスト演出手段と、

前記アシスト演出手段による前記アシスト演出の終了条件が成立した場合には、前記アシスト演出手段による前記アシスト演出を終了させるアシスト制御手段と、

次遊技以降の遊技において適用可能となるものを含む所定の別終了条件をそれぞれ表す複数の別終了条件演出画像を、一度に視認可能な状態で、所定回数の遊技毎に所定数ずつ

順次ずらしながら表示画面上に巡回表示させる巡回表示演出を行う別終了条件演出手段と、を備え、

前記アシスト制御手段は、前記フリーズが発生されたときに前記表示画面上の所定位置に表示されていた所定の前記別終了条件演出画像が表す前記別終了条件に基づき、前記アシスト演出の終了条件を変更するように構成されている、ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数種類の図柄を変動表示する複数のリールを備え、リール停止時に表示された図柄の組合せにより入賞の有無が決定されるスロットマシンに関する。 10

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、リールを用いた遊技に関する制御（例えば、リール駆動の制御、役決定（役抽選）の制御、遊技メダルの受入・払出の制御、役決定の確率等が異なる複数の遊技状態間での遊技状態の移行制御等）を行う主制御基板と、遊技状況に応じて遊技の興趣向上等を目的とする種々の演出の制御を行う副制御基板とを備えており、両基板間の情報伝達は、主制御基板から副制御基板への一方向のみ行うことが可能となっている。

【0003】

また、従来のスロットマシンにおいて、リールを回転させたり停止させたりするための遊技者からのリール操作を所定時間無効にする、フリーズと称される状態を主制御基板において制御し、このフリーズに関連した報知演出を副制御基板において制御するものが知られている。例えば、下記特許文献1には、主制御基板において、リール操作の無効時間の長さが異なる複数のフリーズの中から1つのフリーズを選択決定するとともに、その選択決定情報を副制御基板に送信し、副制御基板においては、選択決定されたフリーズに対応した操作無効時間と同じ時間だけ報知演出を行うように構成されたスロットマシンが開示されている。 20

【0004】

スロットマシンにおけるフリーズは、例えば、遊技者にとって格別に有利となるビッグボーナス（BB）等の遊技状態への移行が内部決定された際などに多く発生するように設定されることが一般的であり、このため、フリーズが発生した場合やフリーズに関連する演出がなされた場合には、有利な遊技状態へ移行することへの遊技者の期待感を高めることができなど、遊技の興趣を向上させる効果がある。 30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2006-216号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、従来のスロットマシンでは、フリーズに関連する演出は、予め設定された所定の内容のものが、主制御基板での役やフリーズの決定結果に従って行われているに過ぎないため遊技者は、フリーズやその関連演出に対し一定の期待感を抱くものの、それは既に主制御基板において決定された内容に沿って発生しているだけであり、フリーズが発生（作動）した時点でどのような関連演出が行われるかについて、積極的な関心を抱くことは少なかった。

【0007】

例えば、有利な遊技状態へ移行しない場合でもフリーズが発生するように設定されているスロットマシンの場合、フリーズの発生やその関連演出に対して遊技者は、遊技結果と 50

何ら関連しない状況下で行われている、いわゆるやらせ演出であると察知することもあり、その場合フリーズが発生している期間は遊技者にとって、単に遊技が進行しない期間に過ぎないことになる。

【0008】

本発明はこのような事情に鑑みてなされたもので、フリーズ及びその関連演出と遊技との関連性を高めることにより、遊技の興奮を向上させることが可能なスロットマシン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】

【0009】

上記目的を達成するため本発明に係るスロットマシンは、以下の特徴を備えている。10 なお、以下の特徴構成の説明では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

【0010】

本発明に係るスロットマシン（例えば、スロットマシン1）は、複数種類の図柄を可変表示する複数のリール（例えば、リール3a, 3b, 3c）と、複数のリールの回転開始及び回転停止に関する遊技者からのリール操作を受け付ける操作手段（例えば、操作手段95）と、複数のリールを用いた遊技に関する制御を行う主制御手段（例えば、主制御手段100）と、遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段（例えば、副制御手段110）と、を備えたスロットマシンであって、

前記主制御手段は、所定の役決定開始条件の成立を契機として役決定を行う役決定手段（例えば、役決定手段101）と、役決定の結果及び前記操作手段が受け付けたリール操作に基づき複数のリールの駆動を制御するリール制御手段（例えば、リール制御手段104）と、所定のフリーズ決定開始条件の成立を契機として遊技の進行を所定時間遅延させるフリーズを発生させるフリーズ制御手段（例えば、フリーズ決定手段102、フリーズ状態制御手段103）と、を備え、20

前記副制御手段は、役決定により特定役が決定された場合に、当該特定役に対応した図柄を複数のリールにより停止表示させることができるように、遊技者による前記リール操作を支援するアシスト演出を行うアシスト演出手段（例えば、アシスト演出手段111）と、アシスト演出手段によるアシスト演出の終了条件が成立した場合には、アシスト演出手段によるアシスト演出を終了させるアシスト制御手段（例えば、アシスト制御手段112）と、次遊技以降の遊技において適用可能となるものを含む所定の別終了条件をそれぞれ表す複数の別終了条件演出画像を、一度に視認可能な状態で、所定回数の遊技毎に所定数ずつ順次ずらしながら表示画面上に巡回表示させる巡回表示演出を行う別終了条件演出手段（例えば、別終了条件演出手段113）と、を備え、アシスト制御手段は、フリーズが発生されたときに表示画面上の所定位置に表示されていた所定の別終了条件演出画像が表す別終了条件に基づき、アシスト演出の終了条件を変更するように構成されていることを特徴とする。30

参考のスロットマシン（例えば、スロットマシン1）は、複数種類の図柄を可変表示する複数のリール（例えば、リール3a, 3b, 3c）と、複数のリールの回転開始及び回転停止に関する遊技者からのリール操作を受け付ける操作手段（例えば、操作手段95）と、複数のリールを用いた遊技に関する制御を行う主制御手段（例えば、主制御手段100）と、遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段（例えば、副制御手段110）と、を備えたスロットマシンであって、40

前記主制御手段は、所定の役決定開始条件の成立を契機として役決定を行う役決定手段（例えば、役決定手段101）と、役決定の結果及び前記操作手段が受け付けたリール操作に基づき複数のリールの駆動を制御するリール制御手段（例えば、リール制御手段104）と、所定のフリーズ決定開始条件の成立を契機としてフリーズ決定を行うフリーズ決定手段（例えば、フリーズ決定手段102）と、フリーズ決定により所定のフリーズが決定された場合に、遊技の進行を所定時間遅延させるフリーズ状態とするフリーズ状態制御手段（例えば、フリーズ状態制御手段103）と、を備え、50

前記副制御手段は、役決定により特定役が決定された場合に、当該特定役に対応した図柄を複数のリールにより停止表示させることができるように、遊技者による前記リール操作を支援するアシスト演出を行うアシスト演出手段（例えば、アシスト演出手段111）と、アシスト演出手段によるアシスト演出の終了条件が成立した場合には、アシスト演出手段によるアシスト演出を終了させるアシスト制御手段（例えば、アシスト制御手段112）と、所定の別終了条件をそれぞれ表す複数の別終了条件演出画像を、予め設定された巡回表示態様に従って表示画面上に巡回表示させる巡回表示演出を行う別終了条件演出手段（例えば、別終了条件演出手段113）と、を備え、アシスト制御手段は、フリーズ状態に移行されたときに表示画面上に表示されていた所定の別終了条件演出画像が表す別終了条件に基づき、アシスト演出の終了条件を変更するように構成されていることを特徴とする。

10

【0011】

上記スロットマシンにおいては、所定の別終了条件をそれぞれ表す複数の別終了条件演出画像が、予め設定された巡回表示態様に従って表示画面上に巡回表示される巡回表示演出が行われ、フリーズ状態に移行されたときに表示画面上に表示されていた所定の別終了条件演出画像が表す別終了条件に基づき、アシスト演出の終了条件が変更される。

【0012】

アシスト演出は遊技を有利に継続させる上で重要であるため、その終了条件の変更は遊技との関連性が高く、遊技者にとっても非常に関心のある事項である。また、別終了条件演出画像の巡回表示演出は、予め設定された巡回表示態様に従って行われる（主制御手段における役決定等の結果によって途中で変更されない）ので、遊技者に対しては、自身の遊技結果により発生したフリーズが直接にアシスト演出の終了条件の変更に関わるという感覚を持たせることができるとなる。したがって、上述のような特徴構成のスロットマシンによれば、フリーズ及びその関連演出（複数の別終了条件演出画像の巡回表示演出）と遊技との関連性を高めることができ、遊技の興奮を向上させることができるとなる。なお、上記「役決定により特定役が決定された場合に、当該特定役に対応した図柄を複数のリールにより停止表示させる」とは、入賞位置（有効ライン上）に図柄を停止表示させる場合と、入賞位置から外れた位置に図柄を停止表示させる場合とを含む意味である。

20

【0013】

また、上記スロットマシンでは、所定のフリーズ決定確率上昇許可条件が成立した場合には、フリーズの決定確率を所定期間上昇させるように構成することができる。

30

【0014】

この態様のスロットマシンによれば、フリーズ決定確率上昇許可条件が成立した場合にはフリーズの決定確率が所定期間上昇するので、条件成立時におけるフリーズ発生（作動）への遊技者の期待感を高めることができるとともに、条件成立時における複数の別終了条件演出画像の巡回表示演出を、遊技との関連性がより高くなつた、フリーズ発生時の特別な演出として遊技者に認識させることができるとなる。

【0015】

また、上記スロットマシンでは、別終了条件演出画像は、複数のリールの各々に対応するように複数表示されるようにし、フリーズ決定は、複数のフリーズの中から所定のフリーズを選択決定するものとし、アシスト制御手段は、選択決定された所定のフリーズと関連する所定のリールの各々に対応して表示された別終了条件演出画像が表す各々の別終了条件に基づき、アシスト演出の終了条件を変更するように構成することができる。

40

【0016】

この態様のスロットマシンによれば、遊技に用いられるリールと巡回表示される別終了条件演出画像とが対応付けられ、かつどのフリーズが発生するのかによって、アシスト演出の終了条件の変更態様が変わるので、どのフリーズが作動したのかという点と、作動したフリーズと対応する別終了条件演出画像によってアシスト演出の終了条件がどのように変更されるのかという点について、遊技者に期待感を持たせることができるとなる。

【0017】

50

また、上記スロットマシンでは、フリーズ状態制御手段は、所定のフリーズが決定された場合、所定の必要回数の遊技が実行された後に、フリーズ状態に移行させるように構成することができる。

【0018】

この態様のスロットマシンによれば、フリーズの決定とフリーズの発生とのタイミングを所定期間ずらすことができるので、その期間においてフリーズが発生することを期待させる演出等を行うことが可能となる。

【0019】

また、上記スロットマシンでは、所定の遊技状態変更条件の成立を契機として、再遊技の当選確率が異なる複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態制御手段を備え、複数の遊技状態のうち所定の再遊技変動遊技状態に移行した期間において、所定のフリーズが決定されており、かつ所定の必要回数のうちの一部の回数の遊技が実行されていない状況において、終了条件が成立した場合には、アシスト制御手段は、再遊技変動遊技状態から他の遊技状態に移行しない限りにおいて、フリーズ状態に移行されるまでアシスト演出手段によるアシスト演出を延長して行わせるように構成することができる。

10

【0020】

この態様のスロットマシンによれば、フリーズ決定しているのに終了条件が成立したために、フリーズ発生により遊技者に与えられるアシスト演出の終了条件変更の機会が失われることを防止することが可能となる。

【0021】

20

また、上記スロットマシンでは、所定の遊技状態変更条件の成立を契機として、再遊技の当選確率が異なる複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態制御手段を備え、複数の遊技状態のうち所定の再遊技変動遊技状態に移行した期間において、所定のフリーズが決定されており、かつ所定の必要回数のうちの一部の回数の遊技が実行されていない状況において、再遊技変動遊技状態から他の遊技状態へ移行した場合には、フリーズ状態制御手段は、他の遊技状態に移行している期間はフリーズ状態に移行させず、再遊技変動遊技状態に再び移行した場合において当該再遊技変動遊技状態の期間中に前記一部の回数の遊技が実行された後に、フリーズ状態に移行せるように構成することができる。

【0022】

30

この態様のスロットマシンによれば、フリーズ決定しているのに再遊技変動遊技状態から他の遊技状態へ移行したために、フリーズ発生により遊技者に与えられるアシスト演出の終了条件変更の機会が失われることを防止するとともに、他の遊技状態へ移行している期間にフリーズが発生することを防止することが可能となる。

【0023】

また、上記スロットマシンでは、別終了条件演出手段は、複数の別終了条件演出画像のうち、再遊技変動遊技状態から他の遊技状態へ移行しなければ次の遊技期間において表示する予定であった別終了条件演出画像を、再遊技変動遊技状態に再び移行した際の最初の遊技期間に表示し、巡回表示態様に従って巡回表示演出を行うように構成することができる。

【0024】

40

この態様のスロットマシンによれば、遊技者が意図的に再遊技変動遊技状態から他の遊技状態へ移行させて、フリーズが発生するときに表示される別終了条件演出画像を変更してしまうことを防止することが可能となる。

【発明の効果】

【0025】

本発明に係るスロットマシンによれば、フリーズ及びその関連演出（複数の別終了条件演出画像の巡回表示演出）と遊技との関連性を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができとなる。

【図面の簡単な説明】

【0026】

50

- 【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの正面図である。
- 【図2】図1に示すスロットマシンの全体構成を概略的に示すブロック図である。
- 【図3】図1に示すスロットマシンのリールの図柄配置を示す図である。
- 【図4】図1に示すスロットマシンの機能を概念的に示すブロック図である。
- 【図5】図1に示すスロットマシンにおいて設定される遊技状態の関係を示す図である。
- 【図6】非RT、RT3、RT1における各遊技状態中の役の当選確率の一例を示す図である。
- 【図7】BB遊技状態中における役の当選確率の一例を示す図である。
- 【図8】RT2遊技状態中における役の当選確率及びフリーズの当選確率の一例を示す図である。 10
- 【図9】押し順の種類と正解押し順手順を示す押し順対応表の図である。
- 【図10】押し順の正解時と不正解時の停止表示図柄の一例を示す図である。
- 【図11】フリーズの種類と当選確率を示す図である。
- 【図12】巡回表示演出の一例を示す図である。
- 【図13】巡回表示演出で表示される画像番号とアシスト上乗せ回数との対応関係を示す図である。
- 【図14】基本制御処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図15】リール停止処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図16】RT2遊技状態中の制御処理の流れを示すフローチャートである。 20
- 【図17】フリーズ抽選処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図18】巡回表示演出処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図19】アシスト演出可能回数制御処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図20】アシスト演出実行制御処理の流れ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】
- 【0027】
- 以下、上記図面を参照して本発明の実施形態について説明する。まず、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの全体的な構成について、図1～図3を参照して説明する。なお、以下の説明において、「役が成立する」と「役の成立」等と記載する場合の「成立」とは、当選役の図柄が後述の有効ライン上に停止表示された時点と、当選役の図柄が有効ライン上に停止表示された後に遊技メダルが払い出された時点（入賞時）との両方の場合を含む概念として用いている。 30
- 【0028】
- ＜スロットマシンの外観＞
- 本実施形態に係るスロットマシン1は、図1に示すように、本体筐体の前面に開閉可能に取り付けられた前扉2を備えており、この前扉2の前面には、上部から順に、上パネルアセンブリ10、中パネルアセンブリ20、下パネルアセンブリ30及び受け皿アセンブリ40が取り付けられている。
- 【0029】
- 上記上パネルアセンブリ10の中央部には、その裏面側に配された画像表示装置11（図2参照）の表示画面11aが前方を臨むように配置されており、その周辺部には、第1演出ランプ12、第2演出ランプ13a、13b、第3演出ランプ14a、14bが配置されている。また、表示画面11aの下方左右には、一対の上部スピーカ15a、15bが配置されている。 40
- 【0030】
- 上記中パネルアセンブリ20の中央部には、本体筐体内に横並びに配設された3個のリール3a、3b、3cの表面が臨む表示窓Wが設けられており、この表示窓Wの下方には、遊技に供する遊技メダルが投入されるメダル投入口21、クレジットされた範囲内で遊技に供する遊技メダルを1枚投入するための1-BETスイッチ22、遊技に供する遊技メダルを最大許容投入枚数（例えば3枚）投入するためのMAX-BETスイッチ23、クレジットされた遊技メダルを払い出すための貯留メダル精算スイッチ24、全リール3 50

a, 3 b, 3 c を一斉に回転開始させるためのスタートレバー 2 5、各リール 3 a, 3 b, 3 c の回転を個別に停止させるための 3 個のストップスイッチ 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c 及びメダル投入口 2 1 に投入した遊技メダルを返却するためのリジェクトスイッチ 2 7 等が設けられている。また、メダル投入口 2 1 の内部には、遊技メダルを検知するための投入メダルセンサ 2 8 (図 2 参照) が設けられている。

【0031】

上記表示窓 W は、3 個のリール 3 a, 3 b, 3 c が全て停止した際に、リール毎に 3 個の図柄、合計 9 個の図柄が遊技者から視認可能に表示されるように構成されている。また、表示窓 W には、表示窓 W を横断するようにして合計 5 本の入賞ライン 2 9 a, 2 9 b, 2 9 c, 2 9 d, 2 9 e が表示可能に設けられている。入賞ライン 2 9 a は、左上段、中央中段及び右上段の各図柄表示領域を結ぶ V 字状のラインであり、入賞ライン 2 9 b は、左上段、中央中段及び右下段の各図柄表示領域を結ぶ右下がりのラインであり、入賞ライン 2 9 c は、左中段、中央中段及び右中段の各図柄表示領域を結ぶ横一直線のラインである。また、入賞ライン 2 9 d は、左下段、中央中段及び右上段の各図柄表示領域を結ぶ右上がりのラインであり、入賞ライン表示 2 9 e は、左下段、中央中段及び右下段の各図柄表示領域を結ぶ逆 V 字状のラインである。各入賞ライン 2 9 a, 2 9 b, 2 9 c, 2 9 d, 2 9 e は、遊技に供された遊技メダル数によって有効となるライン数が変化し、最大許容投入枚数がベットされることにより、5 本全てが有効となる。以下、有効となった入賞ラインを有効ラインと称することがある。

【0032】

上記下パネルアセンブリ 3 0 の中央部には、透明な下パネルカバー 3 1 が取り付けられており、その左右両端部には、飾りランプ 3 2 a, 3 2 b が配置されている。なお、下パネルカバー 3 1 の裏面側には、所定の図柄が設けられた半透明の下パネルベース及び下パネル照明用蛍光灯 (いずれも図示せず) が取り付けられており、この下パネル照明用蛍光灯を点灯させることにより、下パネルベースの図柄を後面側から照明するように構成されている。

【0033】

上記受け皿アセンブリ 4 0 には、遊技メダルを払い出すための遊技メダル払出口 4 1 が開設されているとともに、遊技メダル払出口 4 1 に臨むようにして遊技メダルを貯留するための遊技メダル貯留皿 4 2 が設けられており、この遊技メダル貯留皿 4 2 の左には、灰皿 4 3 が設けられている。また、遊技メダル払出口 4 1 の左右には、受け皿アセンブリ 4 0 の背面側に配置された一対の下部スピーカ 4 4 a, 4 4 b (図 2 参照) の前面に対向して、多数の小孔からなるスピーカ口 4 5 a, 4 5 b が形成されている。

【0034】

さらに、本体筐体内には、所定の賞状態が構成された場合に遊技メダルを払い出すためのホッパー 5 0 (図 2 参照) が設けられており、このホッパー 5 0 には遊技メダルを検出するためのメダル検出部 5 1 (図 2 参照) が設けられている。

【0035】

<リール>

各リール 3 a, 3 b, 3 c はそれぞれステッピングモータ 3 5 a, 3 5 b, 3 5 c (図 2 参照) の駆動により回転するように構成されている。また、各リール 3 a, 3 b, 3 c は透光性を有する部材により構成されており、その外周面には、複数種類の図柄 (図 3 参照) が表示された、透光性を有するリールテープが貼り付けられている。また、各リール 3 a, 3 b, 3 c の内面側には、バックランプ 3 8 a, 3 8 b, 3 8 c (図 2 参照) が配設されており、このバックランプ 3 8 a, 3 8 b, 3 8 c を点灯させることにより、各リール 3 a, 3 b, 3 c の図柄を内面側から照明するように構成されている。

【0036】

各リール 3 a, 3 b, 3 c が表示する図柄は、図 3 に示すように構成されている。すなわち、「ベル」、「リプレイ」、「スイカ」、「赤チェリー」、「青チェリー」、「黒チェリー」、「バー」、「菊」、「赤セブン」、「青セブン」の 10 種類の図柄が所定数ず

10

20

30

40

50

つ計 21 個、各リール 3a, 3b, 3c にそれぞれ表示されている。なお、図 3 中における左リール、中リール及び右リールとは、リール 3a, リール 3b 及びリール 3c をそれぞれ表している。

【0037】

＜遊技を行うための基本操作＞

スロットマシン 1 で遊技を行うには、まず実際にメダル投入口 21 に遊技メダルを投入するか、1-BET スイッチ 22 または MAX-BET スイッチ 23 のいずれかを操作することによりクレジットの範囲内で遊技に供するための遊技メダルの設定 BET 数を設定し、その BET 数に応じた有効ラインを決定する。本実施形態では、説明を簡単とするため、5 本の入賞ライン 29a, 29b, 29c, 29d, 29e が全て有効とされる、遊技メダルが 3 枚投入された状態 (BET 数が 3 の状態) のみで遊技が行われるものとして、以下では説明するが、例えば、1 枚の遊技メダルが投入された場合には、入賞ライン 29c のみを有効とし、2 枚の遊技メダルが投入された場合には、3 本の入賞ライン 29b, 29c, 29d を有効とするなど、有効ラインの設定はメダルの投入枚数に応じて適宜変更することが可能である。また、遊技状態に応じて、BET 数を変えて遊技を行うようにすることも可能である。例えば、通常の遊技状態 (例えば、後述する非 RT、RT1, RT3 の各遊技状態) や、再遊技 (リプレイ) の確率が高まる遊技状態 (例えば、後述する RT2 遊技状態) では 3 枚の BET 数で遊技を行い、遊技者にとって有利な特別遊技状態 (例えば、後述する BB 遊技状態) 中は、1 枚の BET 数で遊技を行うようにすることなどが挙げられる。

10

【0038】

次に、遊技者がスタートレバー 25 を操作すると、各リール 3a, 3b, 3c が一斉に回転を開始し、リール 3a, 3b, 3c の外周表面に表示された複数種類の図柄が表示窓 W 内を上下に (通常、上から下に) 移動表示される。そして、リール 3a, 3b, 3c の回転が所定の速度に達すると各ストップスイッチ 26a, 26b, 26c が有効化され、遊技者が各ストップスイッチ 26a, 26b, 26c を操作すると、対応するリール 3a, 3b, 3c の回転がそれぞれ停止する。

20

【0039】

ここで、有効とされた入賞ライン 29a, 29b, 29c, 29d, 29e 上に停止表示された図柄の組み合わせが予め定めた入賞態様となっている場合には、各入賞態様に対応した枚数の遊技メダルがホッパー 50 により払い出されるか、またはクレジットとして加算される。

30

【0040】

＜制御基板と各機器との接続＞

スロットマシン 1 では、遊技に関する主たる制御が図 2 に示す主制御基板 60 上に配設された制御回路により行われ、画像表示装置 11 による演出画像表示制御、上部スピーカ 15a, 15b 等のスピーカからの音声発生制御及びバックランプ 38a, 38b, 38c 等のランプによる照明制御等は、副制御基板 70 上に配設された制御回路により行われるよう構成されている。また、両制御基板 60, 70 間の情報伝達は、主制御基板 60 から副制御基板 70 への一方方向のみを行うことが可能となっている。

40

【0041】

主制御基板 60 には、遊技に関する各種の演算処理を行うメイン CPU 61 と、制御プログラム等を記憶した ROM 62 と、一時記憶領域である RAM 63 とが配設されており、ROM 62 に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン 1 における遊技に関する主たる制御が行われるようになっている。

【0042】

上記メイン CPU 61 には、駆動パルスを発生するためのクロックパルス発生器 64、クロックパルス発生器 64 で発生した駆動パルスを分周するための分周器 65、小役やビッグボーナス等の大役の抽選に用いる乱数を発生するための乱数発生器 66、及び乱数発生器 66 で発生した乱数をサンプリングして抽選を行うためのサンプリング回路 67 が接

50

続されている。また、メインC P U 6 1は、インターフェイス回路6 8を介して、モータ駆動回路3 6、ホッパー駆動回路5 2及び副制御基板7 0に対して信号を送信するとともに、リール位置検出回路3 7、払出完了信号回路5 3、リセットスイッチ8 1及び設定用鍵型スイッチ8 2からの信号を受信するように構成されている。

【0 0 4 3】

ここで、モータ駆動回路3 6は、各リール3 a , 3 b , 3 cを回転駆動するステッピングモータ3 5 a , 3 5 b , 3 5 cの回転・停止制御を行うための回路であり、リール位置検出回路3 7は、各リール3 a , 3 b , 3 cに設置されたセンサ(図示せず)からの検出信号に基づき、各リール3 a , 3 b , 3 cの回転位置を検出する回路である。また、ホッパー駆動回路5 2は、小役等の賞状が成立した際に、ホッパー5 0を駆動して遊技メダルの払い出しを行わせる回路であり、払出完了信号回路5 3は、ホッパー5 0から所定数の遊技メダルが払い出されたことがメダル検出部3 1により検出された際に、主制御基板6 0に払出完了信号を送信する回路である。また、リセットスイッチ8 1は、スロットマシン1においてエラーが発生した際等に、主制御基板6 0に搭載された各回路等をリセットするためのスイッチであり、設定用鍵型スイッチ8 2は、役の発生確率等を例えれば6段階で設定するためのスイッチである。

【0 0 4 4】

また、メインC P U 6 1には、スイッチ基板9 0に接続されているか、またはスイッチ基板9 0上に搭載されている、リール停止信号回路9 1、スタートレバー2 5、投入メダルセンサ2 8、1 - B E Tスイッチ2 2、M A X - B E Tスイッチ2 3、貯留メダル精算スイッチ2 4及びリジェクトスイッチ2 7からの各信号が、インターフェイス回路6 8を介して入力されるようになっている。

【0 0 4 5】

一方、副制御基板7 0には、演出に関する各種の演算処理を行うサブC P U 7 1と、制御プログラム等を記憶したR O M 7 2と、一時記憶領域であるR A M 7 3とが配設されており、R O M 7 2に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン1における演出に関する制御が行われるようになっている。

【0 0 4 6】

上記サブC P U 7 1は、インターフェイス回路7 4を介して、主制御基板6 0からの各種信号を受信するとともに、表示装置制御回路1 6、スピーカ制御回路1 7及びランプ制御回路1 8に対し信号を送信するように構成されている。ここで、表示装置制御回路1 6は、画像表示装置1 1を制御して所定の演出画像を表示させる回路であり、スピーカ制御回路1 7は、上部スピーカ1 5 a , 1 5 b等のスピーカから発生させる音声等の種類や音量を制御する回路であり、ランプ制御回路1 8は、バックランプ3 8 a , 3 8 b , 3 8 c等のランプの点灯を制御する回路である。

【0 0 4 7】

次に、主に図4～図8を参照しながら、本実施形態に係るスロットマシン1の特徴構成について説明する。

【0 0 4 8】

<機能ブロックの説明>

図4に示すように、本実施形態に係るスロットマシン1は、機能的な観点から説明すれば主に、複数種類の図柄を可変表示する3個のリール3 a , 3 b , 3 cの回転開始及び回転停止に関する遊技者からのリール操作(例えば、スタートレバー2 5の傾動操作やストップスイッチ2 6 a , 2 6 b , 2 6 cの押圧操作)を受け付ける操作手段9 5と、各リール3 a , 3 b , 3 cを用いた遊技に関する制御を行う主制御手段1 0 0と、遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段1 1 0とを備えてなる。

【0 0 4 9】

上記主制御手段1 0 0は、役決定手段1 0 1、リール制御手段1 0 4、遊技状態制御手段1 0 5、フリーズ決定手段1 0 2、フリーズ状態制御手段1 0 3、及び情報送信手段1 0 6を備えている。なお、主制御手段1 0 0における上述の各手段は、図2に示す主制御

10

20

30

40

50

基板 6 0 上に配されたメイン C P U 6 1、R O M 6 2、R A M 6 3、電子回路等のハードウェア及びR O M 6 2 等に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【 0 0 5 0 】

上記役決定手段 1 0 1 は、スタートレバー 2 5 が傾動操作され、その信号が入力された際に、予め設定された役の中から当選役の抽選を行うように構成されている。なお、役抽選は、図 2 に示す乱数発生器 6 6 及びサンプリング回路 6 7 を用いて行われるが、その詳細については説明を省略する。

【 0 0 5 1 】

上記リール制御手段 1 0 4 は、スタートレバー 2 5 が傾動操作され、その信号が入力された際に、各リール 3 a , 3 b , 3 c を一斉に回転開始させるとともに、ストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が順次押圧操作され、それらの各信号が入力された際に、対応する各リール 3 a , 3 b , 3 c を順次回転停止させるように構成されている。なお、各リール 3 a , 3 b , 3 c の回転停止制御は、ストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が操作されたタイミングから、各リール 3 a , 3 b , 3 c が最大で 4 図柄移動する範囲内で行われる。すなわち、役決定手段 1 0 1 による役抽選の結果、所定の役が当選している場合には、その当選役の対応図柄が有効ライン上に停止表示されるように、逆に、何ら役が当選していない場合には、設定されたいずれの役の対応図柄も有効ライン上に停止表示されないよう停止制御がなされるようになっている。例えば、図 3 に示すように「ベル」の図柄は、各リール 3 a , 3 b , 3 c において、5 図柄以内毎に配置されているので、「ベル・ベル・ベル」の図柄は、ストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c の操作タイミングに関わらず、必ず、有効ライン上に停止表示させることが可能となっている。

【 0 0 5 2 】

上記遊技状態制御手段 1 0 5 は、後述する条件 A ~ E のいずれかを満足することを契機として、再遊技（リプレイ）の当選確率が異なる、後述する非 R T 遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、B B 遊技状態の 5 つの遊技状態の間で遊技状態を移行させるように構成されている。

【 0 0 5 3 】

上記フリーズ決定手段 1 0 2 は、上記役決定手段 1 0 1 による役抽選の結果に基づき、当選役に応じて予め設定されたフリーズ当選確率に従って、フリーズの当選・非当選の抽選を行うとともに、フリーズが当選した場合には、予め設定された複数のフリーズの中から 1 つのフリーズを選択する抽選を行うように構成されている。なお、本実施形態では、フリーズ抽選は、後述する R T 2 遊技状態に移行している期間においてのみ行われるようになっている。また、このフリーズ抽選は、図 2 に示す乱数発生器 6 6 及びサンプリング回路 6 7 を用いて行われるが、その詳細については説明を省略する。

【 0 0 5 4 】

上記フリーズ状態制御手段 1 0 3 は、所定のフリーズが当選した場合に、当選したフリーズに対応させて所定の時間に亘ってリール操作を無効とするフリーズ状態を発生させる（詳しくは後述する）ように構成されている。

【 0 0 5 5 】

上記情報送信手段 1 0 6 は、遊技に関する各種情報（例えば、スタートレバー 2 5 やストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が操作されたことの情報、役抽選結果及び当選役の成立の有無の情報、遊技状態が移行された情報、フリーズ抽選結果及びフリーズが発生したことの情報等）を副制御手段 1 1 0 に送信するように構成されている。

【 0 0 5 6 】

一方、上記副制御手段 1 1 0 は、アシスト演出手段 1 1 1 、アシスト制御手段 1 1 2 、別終了条件演出手段 1 1 3 、及び情報受信手段 1 1 4 を備えている。なお、副制御手段 1 1 0 における上述の各手段（副制御手段 1 1 0 を含む）は、図 2 に示す副制御基板 7 0 上に配されたサブ C P U 7 1 、R O M 7 2 、R A M 7 3 、電子回路等のハードウェア及びR O M 7 2 に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に

10

20

30

40

50

表したものである。

【0057】

上記アシスト演出手段111は、後述するRT2遊技状態中の期間において、役決定手段101による役抽選により特定役（後述する押し順選択小役）が当選した場合に、遊技者によるストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作順（押し順）を報知するアシスト演出（後述の押し順ナビ演出）を行うように構成されている。

【0058】

上記アシスト制御手段112は、後述するRT2遊技状態中の期間において、アシスト演出手段111による押し順ナビ演出の終了条件が満足された場合に、アシスト演出手段111による押し順ナビ演出を終了させるように構成されている。

10

【0059】

上記別終了条件演出手段113は、後述するRT2遊技状態中の期間において、所定の別終了条件（後述するアシスト上乗せ回数）をそれぞれ表す複数の別終了条件演出画像を、予め設定された巡回表示態様に従って画像表示装置11の表示画面11a上に巡回表示させる巡回表示演出を行うように構成されている。

【0060】

上記情報受信手段114は、主制御手段100から送信された遊技に関する各種情報を受信し、アシスト演出手段111及び別終了条件演出手段113に対し必要な情報を伝達するように構成されている。

【0061】

なお、本実施形態では、上記アシスト演出手段111が、RT2遊技状態中に押し順ナビ演出を行うことが可能な回数（以下「押し順ナビ可能回数」と称する）は、RT2遊技状態に移行した時点で既定の所定回数（例えば、30回）に設定され、以降、押し順ナビ演出が行われたか否かに関係なく、遊技が行われる毎に押し順ナビ可能回数が1つずつ減少するようになっている。この押し順ナビ可能回数がゼロとなることと、RT2遊技状態から他の遊技状態への移行が決定されることが、押し順ナビ演出の終了条件とされる。また、アシスト制御手段112は、フリーズ状態に移行されたときに表示画面11a上に表示されていた所定の別終了条件演出画像が表すアシスト上乗せ回数を、押し順ナビ可能回数の残数に加算することにより、アシスト演出の終了条件を変更するように構成されている。

30

【0062】

<遊技状態の移行>

遊技状態制御手段105は、図5に示すように、非RT遊技状態、RT1遊技状態、RT2遊技状態、RT3遊技状態及びBB遊技状態の計5個の遊技状態（図5では「遊技状態」を省略）の間で遊技状態を移行させるように構成されている。

【0063】

非RT遊技状態は、スロットマシン1の初期状態において設定される通常の遊技状態であり、後述する再遊技役の当選確率が基準値（例えば、1/7）に設定されている。RT2遊技状態は、非RT遊技状態において、条件Aが満足されたことを契機として、非RT遊技状態から移行される遊技状態であり、後述する再遊技役の当選確率が非RT遊技状態中よりも高い値（例えば、1/1.5）に設定されている。ここで、条件Aとは、各リール3a, 3b, 3cの停止表示図柄の有効ライン上での組合せが、例えば、「ベル・赤チェリー・リプレイ」、「ベル・菊・リプレイ」または「ベル・バー・リプレイ」である場合とされる。なお、これら3通りの図柄の組合せは、いずれも、後述するSB役のいわゆる「こぼし目」で表示される図柄の組合せとなっている。すなわち、SB役が当選している場合において、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作タイミングに応じ、SB役の対応図柄を引き込むことが可能な場合は対応図柄を有効ライン上に停止表示させ、引き込めない場合は、「ベル・赤チェリー・リプレイ」、「ベル・菊・リプレイ」または「ベル・バー・リプレイ」の図柄の組合せを有効ライン上に停止表示させるようになっている。

40

50

【0064】

R T 3 遊技状態は、非 R T 遊技状態中、R T 1 遊技状態中またはR T 2 遊技状態中において、条件 B が満足されたことを契機として移行される遊技状態であり、再遊技役の当選確率は非 R T 遊技状態中と同じに設定されている。また、R T 3 遊技状態中に条件 C が満足されたことを契機として、非 R T 遊技状態に移行されるようになっている。ここで、条件 B とは、各リール 3 a , 3 b , 3 c の停止表示図柄の有効ライン上での組合せが、例えば、「リプレイ・赤チェリー・リプレイ」、「リプレイ・バー・リプレイ」または「リプレイ・菊・リプレイ」である場合とされる。また、条件 C とは、R T 3 遊技状態中に連續して行われた遊技回数が規定回数（例えば、64回）に達したこととされる。なお、これら 3 通りの図柄の組合せは、いずれも、後述する押し順対応小役の当選時に、押し順が不正解となった場合に有効ライン上に表示される図柄の組合せとなっており、押し順が不正解の場合には、「リプレイ・赤チェリー・リプレイ」、「リプレイ・バー・リプレイ」または「リプレイ・菊・リプレイ」が左中段・中中段・右中段の横一直線の有効ライン上に停止表示されるとともに、左上段・中上段・右上段の横一直線のライン（無効ライン）上に「ベル・ベル・ベル」が停止表示されるようになっている。10

【0065】

B B 遊技状態は、非 R T 遊技状態中、R T 1 遊技状態中、R T 2 遊技状態中またはR T 3 遊技状態中において、条件 D が満足されたことを契機として移行される、遊技メダルの獲得が容易となる特別遊技状態である。ここで、条件 D とは、各リール 3 a , 3 b , 3 c の停止表示図柄の有効ライン上での組合せが、後述する第 1 B B 役、第 2 B B 役または第 3 B B 役の入賞図柄である場合とされる。また、B B 遊技状態中に条件 E が満足されたことを契機として、R T 1 遊技状態に移行されるようになっている。ここで、条件 E とは、第 1 B B 役、第 2 B B 役及び第 3 B B 役の成立により移行した場合において、所定枚数の遊技メダルが払い出されたこととされる。20

【0066】

R T 1 遊技状態は、B B 遊技状態中において条件 E が満足されたことを契機として移行される遊技状態であり、再遊技役の当選確率は非 R T 遊技状態中と同じに設定されている。また、上述したように、R T 1 遊技状態において、条件 A が成立した場合にはR T 2 遊技状態に、条件 B が成立した場合にはR T 3 遊技状態に、条件 D が成立した場合にはB B 遊技状態に、それぞれ移行されるようになっている。30

【0067】

<各遊技状態中の役の当選確率等>

図 6 に示すように、非 R T 遊技状態中、R T 3 遊技状態中またはR T 1 遊技状態中においては、第 1 B B 役、第 2 B B 役及び第 3 B B 役の 3 つの大役（特別役）と、1 つの S B 役と、小役 1 ~ 12 までの 12 の小役と、再遊技役との計 17 の役が設定され、それぞれの役が成立（入賞）するための各リール 3 a , 3 b , 3 c による表示図柄の組合せ、役成立時における遊技メダルの払出枚数及び各役の当選確率は、図 6 に示すように設定されている（当選確率を合計した値を 1 から引いた数値が「ハズレ」の当選確率となっている）。なお、第 1 B B 役、第 2 B B 役及び第 3 B B 役は、対応する図柄が停止表示された際には、遊技メダルは払い出されず、次の遊技から B B 遊技状態に移行されることを示す役となっている。B B 遊技に移行されている期間は、第 1 B B 役、第 2 B B 役及び第 3 B B 役において、それぞれ遊技メダルが 300 枚、200 枚及び 50 枚以上払い出されるまでの期間である。また、S B 役は、非 R T 遊技状態またはR T 1 遊技状態から R T 2 遊技状態への移行の端緒となる役である。すなわち、S B 役の対応図柄である「青セブン・青チェリー・赤チェリー」は、各リール 3 a , 3 b , 3 c に 1 つずつしか描出されていない図柄の組合せであり、当選した場合でも有効ライン上に停止表示されにくい役（引き込みにくい役）となっている。また、上述したように、S B 役のこぼし目で有効ライン上に停止表示される「ベル・赤チェリー・リプレイ」、「ベル・菊・リプレイ」または「ベル・バー・リプレイ」の図柄の組合せは、非 R T 遊技状態から R T 2 遊技状態へ移行する場合の条件 A を満足する図柄となっている。このため、S B 役が当選した場合には、高い確率で条40

件 A が満足されて非 R T 遊技状態または R T 1 遊技状態から R T 2 遊技状態へ移行するようになっている。なお、S B 役の対応図柄である「青セブン・青チェリー・赤チェリー」が有効ライン上に停止表示された際には、遊技メダルは払い出されず、次回も同じ遊技状態で遊技が行われる。

【 0 0 6 8 】

また、小役 4 は、3 組の図柄パターン「ベル・赤チェリー・ベル」、「ベル・バー・ベル」、「ベル・菊・ベル」のいずれか（重複可）が有効ライン上に停止表示されれば成立する役である。さらに、小役 3 ~ 小役 10 は、それが単独で当選する役ではなく、図 9 の「押し順対応表」に示すように、小役 3 ~ 小役 8 が重複当選する場合（後述の押し順 1、当選確率 1 / 21）と、小役 3 ~ 小役 7 及び小役 9 が重複当選する場合（後述の押し順 2、当選確率 1 / 21）と、小役 3 ~ 小役 7 及び小役 10 が重複当選する場合（後述の押し順 3、当選確率 1 / 21）とに場合分けされて、当選確率（3 つの場合の合計が 1 / 7）が設定されたものである。

【 0 0 6 9 】

また、小役 3 ~ 小役 10 は、「押し順選択小役」として設定されている。ここで、押し順選択小役とは、これらの役の当選後に、ストップスイッチ 26a, 26b, 26c がどのような順序で操作されたかによって、成立する役が変動する役のことを意味している。本実施形態では、図 9 の「押し順対応表」に示すように、押し順 1 ~ 押し順 3 の 3 種類の押し順が設定されている。押し順 1 は、小役 3 ~ 小役 8 が重複当選した場合に設定されるもので、ストップスイッチ 26a が最初に操作された場合には、小役 3 ~ 小役 8 のうちの払出枚数の多い小役が成立し、他のストップスイッチ 26b, 26c が最初に操作された場合には、払出枚数の少ない他の役が成立するようになっている。同様に、押し順 2 は、小役 3 ~ 小役 7 及び小役 9 が重複当選した場合に設定されるもので、ストップスイッチ 26b が最初に操作された場合のみ、小役 3 ~ 小役 7 及び小役 9 のうちの払出枚数の多い小役が成立するようになっており、押し順 3 は、小役 3 ~ 小役 7 及び小役 10 が重複当選した場合に設定されるもので、ストップスイッチ 26c が最初に操作された場合のみ、小役 3 ~ 7 及び小役 10 のうちの払出枚数の多い小役が成立するようになっている。

【 0 0 7 0 】

例えば、押し順 1 が当選している場合に、ストップスイッチ 26a が最初に操作された場合（押し順正解時）には、小役 3 の成立図柄である「ベル・ベル・ベル」が有効ライン上に停止表示されて、遊技メダルが 12 枚払い出される（図 10 (a) 参照）のに対し、他のストップスイッチ 26b, 26c が最初に操作された場合（押し順不正解時）には、小役 4 の成立図柄である「ベル・赤チェリー・ベル」及び小役 5 の成立図柄である「リブレイ・赤チェリー・リブレイ」が有効ライン上に停止表示され、遊技メダルの払出しは、1 枚 + 3 枚の計 4 枚に留まる（図 10 (b) 参照）ようになっている。

【 0 0 7 1 】

なお、非 R T 遊技状態中、R T 3 遊技状態中または R T 1 遊技状態中においては、アシスト演出手段 111 によるアシスト演出（押し順ナビ演出）は行われないので、押し順選択小役が当選した場合においても、押し順を正解させて小役 3 を成立させることは難しくなっている。

【 0 0 7 2 】

図 7 に示すように、B B 遊技状態中においては、小役 3 のみが 100% の確率で当選するよう設定されている。先に述べたように、小役 3 の成立図柄である「ベル・ベル・ベル」は、ストップスイッチ 26a, 26b, 26c の操作タイミングに関わらず、必ず有効ライン上に停止表示させることが可能となっているため、B B 遊技状態中においては、遊技を行うごとに、12 枚の遊技メダルが払い出されることとなる。

【 0 0 7 3 】

図 8 に示すように、R T 2 遊技状態中においては、図 6 に示す非 R T 遊技状態中、R T 3 遊技状態中または R T 1 遊技状態中のものと同じ種類の役が設定されている。当選確率については、再遊技役の当選確率が 1 / 1.5 と高めに設定されているのを除き、他の役

10

20

30

40

50

の当選確率は、図6に示すものと同じに設定されている。

【0074】

また、RT2遊技状態中においても、小役3～小役10は押し順選択小役とされている。ただし、RT2遊技状態中においては、アシスト演出手段111によるアシスト演出（押し順ナビ演出）が行われる。押し順ナビ演出の具体的な態様としては、例えば、押し順1が当選している場合には「左第一」という画像を、押し順2が当選している場合には「中第一」という画像を、押し順3が当選している場合には「右第一」という画像を、それぞれ表示画面11a上に表示させることが挙げられるが、他の態様のものでも構わない。このように、RT2遊技状態中においては、押し順選択小役が当選した場合、押し順ナビ演出の終了条件が成立しない限り押し順ナビ演出が行われるため、押し順選択小役が当選した場合には、多くの遊技メダルを容易に獲得することが可能となる。なお、上述したように、押し順選択小役が当選している場合に押し順が不正解ならば、「リプレイ・赤チェリー・リプレイ」、「リプレイ・バー・リプレイ」または「リプレイ・菊・リプレイ」が有効ライン上に停止表示されることにより上記条件Bが満足され、RT2遊技状態からRT3遊技状態に移行されてしまうので、遊技者にとって押し順ナビ演出は、RT3遊技状態に移行されずにRT2遊技状態に留まるための重要な役割を担っている。10

【0075】

＜フリーズの抽選及びフリーズ状態の発生＞

先に述べたように、RT2遊技状態中においては、上記フリーズ決定手段102によるフリーズの抽選も行われる。そのフリーズ当選確率は、図8に示すように、役の当選結果に応じて設定されている。例えば、第1BB役が当選した場合は、フリーズ当選確率が1/2に設定された抽選テーブル（図示略）を用いて、フリーズの抽選が行われる。なお、役抽選の結果が「ハズレ」の場合は、フリーズの抽選は行われない。20

【0076】

また、フリーズ抽選の結果、フリーズが当選した場合には、引き続きフリーズ決定手段102により、複数のフリーズの中から1つのフリーズを選択する選択抽選が行われる。本実施形態では、図11に示すように、「左リール始動フリーズ」、「中リール始動フリーズ」、「右リール始動フリーズ」及び「全リール始動フリーズ」の4種類のフリーズが設定されており、それらの中から1つのフリーズが選択されるようになっている。30

【0077】

左リール始動フリーズは、スタートレバー25が操作された場合に、所定時間については全リールが回転開始せず、その後に、左側のリール3aのみが単独で回転開始し、さらにフリーズ終了時間に達したら全リールが回転開始し、全リールが定速回転に至ったらリール操作を有効とするフリーズ状態を発生させるものである。同様に、中リール始動フリーズは、スタートレバー25が操作された場合に、所定時間については全リールが回転開始せず、その後に、中央のリール3bのみが単独で回転開始し、さらにフリーズ終了時間に達したら全リールが回転開始し、全リールが定速回転に至ったらリール操作を有効とするフリーズ状態を発生させるものであり、右リール始動フリーズは、スタートレバー25が操作された場合に、所定時間については全リールが回転開始せず、その後に、右側のリール3cのみが単独で回転開始し、さらにフリーズ終了時間に達したら全リールが回転開始し、全リールが定速回転に至ったらリール操作を有効とするフリーズ状態を発生させるものである。また、全リール始動フリーズは、スタートレバー25が操作された場合に、所定時間については全リール3a, 3b, 3cが回転開始せず、その後に、全リール3a, 3b, 3cが一斉に逆向き（図柄が下から上へ移動する方向）に回転し、さらにフリーズ終了時間に達したら全リール3a, 3b, 3cが一斉に正常な向きに回転開始し、全リールが定速回転に至ったらリール操作を有効とするフリーズ状態を発生させるものである。40

【0078】

＜巡回表示演出＞

本実施形態において、上記別終了条件演出手段113が行う巡回表示演出は、図12に50

示すように、所定のアシスト上乗せ回数をそれぞれ表す複数の別終了条件演出画像（図12には、別終了条件演出画像G3～G5が示されている）を、予め設定された巡回表示様（巡回表示順序）で表示画面11a上に3個ずつ巡回表示させるものである。ここで、アシスト上乗せ回数とは、アシスト演出手段111による押し順ナビ演出の押し順ナビ可能回数の残数に加算される回数を意味している。なお、図12において画像番号G3、G5の別終了条件演出画像が示す「ハズレ」とは、アシスト上乗せ回数がゼロであることを示している。

【0079】

図13に示すように、本実施形態では、画像番号G1～G7の7個の別終了条件演出画像が設定されており、RT2遊技状態に移行した最初の遊技期間においては、画像番号G1～G3の別終了条件演出画像が表示され、以降、遊技が行われる毎に、表示される画像が1つずつ画像番号の順にずれながら巡回表示されるようになっている。例えば、次の遊技期間では、画像番号G2～G4の別終了条件演出画像が表示され、3回目の遊技期間では、画像番号G3～G5の別終了条件演出画像が表示される。なお、各別終了条件演出画像の巡回表示順序は予め設定されたものであり、主制御手段100における役抽選の結果等により変更されることはない。

10

【0080】

＜押し順ナビ演出の終了条件の変更＞

本実施形態において、アシスト制御手段112によるアシスト演出の終了条件の変更は、前述したように、フリーズ状態に移行されたときに表示画面11a上に表示されていた別終了条件演出画像が表すアシスト上乗せ回数を、押し順ナビ可能回数の残数に加算することにより行われる。図12に示すように、表示画面11a上に一度に表示される別終了条件演出画像は3個であり、それらの各々が3個のリール3a、3b、3cに対応するよう表示される。すなわち、表示画面11a上の左側に表示された別終了条件演出画像（G3）は、左側のリール3aに対応するものであり、中央に表示された別終了条件演出画像（G4）は、中央のリール3bに対応するものであり、右側に表示された別終了条件演出画像（G5）は、右側のリール3cに対応するものである。

20

【0081】

アシスト制御手段112は、フリーズ状態とされた際に、そのフリーズと関連するリールに対応して表示されていた別終了条件演出画像がそれぞれ示すアシスト上乗せ回数を、押し順ナビ可能回数の残数に加算することにより、アシスト制御手段112によるアシスト演出の終了条件を変更するように構成されている。例えば、図12に示す表示状態において、中リール始動フリーズ状態となって中央のリール3bが単独で回転開始した場合には、表示画面11a上の中央に表示された別終了条件演出画像（G4）が示す「+500」というアシスト上乗せ回数が、押し順ナビ可能回数の残数に加算されるが、左リール始動フリーズ状態または右リール始動フリーズ状態となった場合には、表示画面11a上の左側に表示された別終了条件演出画像（G3）と右側に表示された別終了条件演出画像（G5）が示すアシスト上乗せ回数がどちらも「ハズレ」すなわちゼロであるので、押し順ナビ可能回数の残数は変更されないこととなる。

30

【0082】

以下、本実施形態における主要な制御処理について、主に図14～図20を参照しながら説明する。以下では、まず、図14及び図15を用いて、非RT状態から他の遊技状態に移行するまでの、主制御手段100により行われる基本的な制御処理を説明し、次に、図16及び図17を用いて、RT2遊技状態に移行している期間における主制御手段100により行われる制御処理について説明する。また、最後に、図18～図20を用いて、副制御手段110により行われるサブ制御処理について説明する。なお、主制御手段100による制御処理中、遊技に関する各種情報（例えば、スタートレバー25やストップスイッチ26a、26b、26cが操作されたことの情報、役抽選結果及び当選役の成立の有無の情報、遊技状態が移行された情報、フリーズ抽選結果及びフリーズが発生したことの情報等）が適宜なタイミングで副制御手段110に送信されるが、そのタイミング等に

40

50

については説明を省略する。

【0083】

< 基本制御処理 >

まず、電源投入後に初期化し(ステップS1)、遊技状態を非R T状態に設定する(ステップS2)。次に、MAX-B E Tされたか否かの判定を行い(ステップS3)、MAX-B E Tされた場合には、スタートレバー25が操作されたか否かの判定を行う(ステップS4)。スタートレバー25が操作された場合には、役抽選を行うとともに(ステップS5)、各リール3a, 3b, 3cを一齊に回転開始させる(ステップS6)。

【0084】

次いで、各ストップスイッチ26a, 26b, 26cが操作されたか否かを判定し(ステップS7)、操作された場合にはリール停止処理を行う。このリール停止処理では、図15に示すように、押し順選択小役が当選しているか否かを判定し(ステップS81)、当選している場合には、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの押し順が、当選している押し順選択小役について正解か否かを判定する(ステップS82)。押し順が正解の場合には、当選している押し順選択小役のうち、遊技メダルの払出枚数が多い有利な小役を成立させるためのリール停止制御を行い(ステップS83)、押し順が不正解の場合には、当選している押し順選択小役のうち、遊技メダルの払出枚数が少ない不利な小役を成立させるためのリール停止制御を行う(ステップS84)。

【0085】

一方、ステップS81において、押し順選択小役が当選していない場合には、他の役が当選しているか否かを判定する(ステップS85)。当選している場合には、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作タイミングと当選役に基づいて、当選役を成立させるためのリール停止制御を行い(ステップS86)、当選していない場合には、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作タイミングに基づいて、ハズレを成立させるためのリール停止制御を行う(ステップS87)。なお、ステップS85においてSB役が当選している場合には、ステップS86において、SB役を成立させるリール制御を行うが、前述のようにSB役は引き込みにくい役となっており、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作タイミングによりSB役を引き込めない場合には、条件Aを満足する図柄である「ベル・赤チェリー・リプレイ」、「ベル・菊・リプレイ」または「ベル・バー・リプレイ」の図柄の組合せを有効ライン上に停止表示させるリール制御が行われる。

【0086】

リール停止処理を行った後、図14に示すように、停止表示図柄の認識を行い(ステップS9)、小役が成立しているか否かを判定し(ステップS10)、小役が成立している場合には、成立している小役に応じて遊技メダルを払い出した(ステップS11)後、R T2遊技状態への移行条件である上述の条件Aが満足されているか否かを判定する(ステップS12)。一方、小役が成立していない場合は、上記ステップ10は実行せずに、上記条件Aが満足されているか否かを判定する(ステップS12)。条件Aが満足されている場合は、R T2遊技状態へ移行させる(ステップS13)。上記ステップS12を実行した結果、条件Aが満足されていない場合は、R T3遊技状態への移行条件である上述の条件Bが成立しているか否かを判定し(ステップS14)、条件Bが満足されている場合は、R T3遊技状態へ移行させる(ステップS15)。条件Bが満足されていない場合は、B B遊技状態への移行条件である上述の条件Dが満足されているか否かを判定し(ステップS16)、条件Dが満足されている場合は、B B遊技状態へ移行させ(ステップS17)、条件Dが満足されていない場合は、非R T遊技状態を維持し、ステップS3に戻る。

【0087】

< R T2遊技状態中の制御処理 >

R T2遊技状態では、図16に示すように、MAX-B E Tされたか否かの判定を行い(ステップT1)、MAX-B E Tされた場合には、スタートレバー25が操作されたか否かの判定を行い(ステップT2)、スタートレバー25が操作された場合には、役抽選

10

20

30

40

50

を行う（ステップT3）。次に、役抽選において何らかの役が当選しているか否かを判定し（ステップT4）、役が当選している場合にはフリーズ抽選処理を行う（ステップT5）。

【0088】

このフリーズ抽選処理では、図17に示すように、当選している役に応じた当選確率設定（図8参照）の下でフリーズの抽選を行うとともに（ステップT51）、このフリーズ抽選においてフリーズが当選しているか否かを判定し（ステップT52）、フリーズが当選している場合には、上述の4種類のフリーズ（図11参照）から1つのフリーズを選択するフリーズ選択抽選を行い（ステップT53）、そのフリーズ選択抽選結果を副制御手段110に送信する（ステップT54）。そして、選択されたフリーズを発生させてリール操作を無効化するとともに、所定時間の経過後にフリーズを終了させてリール操作を有効化し（ステップT55）、フリーズ抽選処理を終了する。一方、フリーズ抽選においてフリーズが当選していない場合には、フリーズ選択抽選を行わずにフリーズ抽選処理を終了する。なお、上述した様態とは異なるが、役抽選において何ら役が当選していない場合（ハズレ時）においてもフリーズ抽選を行うようにしたり、役抽選において当選した役に応じて、フリーズが自動的に選択されるようにしたりすること（例えば、小役3～小役8が重複当選した場合には左リール始動フリーズが選択され、小役1が当選した場合には中リール始動フリーズが選択されるようにすることなど）も可能である。

10

【0089】

フリーズ抽選処理の終了後、図16に示すように、各リール3a, 3b, 3cを正常に回転させる（ステップT6）。次いで、各ストップスイッチ26a, 26b, 26cが操作されたかを判定し（ステップT7）、操作された場合にはリール停止処理を行う（ステップT8）。このリール停止処理は、上述の基本制御処理におけるリール停止処理と処理内容が同じであるので説明は省略する。

20

【0090】

リール停止処理を行った後、停止表示図柄を認識し（ステップT9）、小役が成立しているか否かを判定し（ステップT10）、小役が成立している場合は、成立している小役に応じて遊技メダルを払い出す（ステップT11）。遊技メダルの払出後、または小役が成立していない場合は、RT3遊技状態への移行条件である上述の条件Bが成立しているか否かを判定し（ステップT12）、条件Bが成立している場合は、RT3遊技状態へ移行させる（ステップT13）。一方、条件Bが成立していない場合は、BB遊技状態への移行条件である上述の条件Dが成立しているか否かを判定し（ステップT14）、条件Dが成立している場合は、BB遊技状態へ移行させ（ステップT15）、条件Dが成立していない場合は、RT2遊技状態を維持しリターンする。

30

【0091】

次に、主に図18～図20を参照しながら、副制御手段110により行われるサブ制御処理を説明する。以下では、まず、図18を用いて、巡回表示演出処理について説明し、次いで、図19を用いて、アシスト演出可能回数の制御処理について説明する。また、図20を用いて、アシスト演出を実行する制御処理について説明する。

【0092】

40

<巡回表示演出処理>

巡回表示演出処理では、図18に示すように、まず、RT2遊技状態に移行されたか否かを判定し（ステップU1）、RT2遊技状態に移行された場合には、巡回表示演出を開始する（ステップU2）。例えば、上述の画像番号G1～G3の別終了条件演出画像を表示画面11a上に表示する。次いで、次の遊技期間に移行したか否かを判定し（ステップU3）、次の遊技期間に移行した場合には、RT2遊技状態から他の遊技状態に移行したか否かを判定する（ステップU4）。他の遊技状態に移行した場合には、巡回表示演出を終了してリターンし、他の遊技状態に移行していない場合には、巡回表示演出の表示状態を1ステップ進めて（例えば、画像番号G2～G4の別終了条件演出画像を表示画面11a上に表示する。ステップU6）、ステップU3に戻る。なお、巡回表示演出の表示状態

50

を 1 ステップ進めるタイミングとしては、具体的には例えば、遊技毎に、最後のリール停止操作がなされた時点とすることなどが挙げられる。また、R T 2 遊技状態中だけではなく、他の遊技状態中においても同様に巡回表示演出を行うようにしてもよい。こうすることにより、巡回表示演出が、主制御手段 100 における抽選結果等により変更される、いわゆるやらせ演出の類ではないことが、より遊技者に伝わりやすくなる。

【0093】

<アシスト演出可能回数制御処理>

アシスト演出可能回数制御処理では、図 19 に示すように、まず、R T 2 遊技状態に移行されたか否かを判定し(ステップ V1)、R T 2 遊技状態に移行された場合には、既定のアシスト演出可能回数の値(例えば、30)を設定する(ステップ V2)。次いで、フリーズが発生したか否かを判定し(ステップ V3)、フリーズが発生した場合には、発生したフリーズにおいて回転開始されるリールに対応して表示されていた別終了条件演出画像を認識する(ステップ V4)。そして、判定された別終了条件演出画像が示すアシスト上乗せ回数を、アシスト演出可能回数の残数に加算する(ステップ V5)。

10

【0094】

次いで、次の遊技期間に移行したか否かを判定し(ステップ V6)、次の遊技期間に移行した場合には、R T 2 遊技状態から他の遊技状態に移行したか否かを判定する(ステップ V7)。他の遊技状態に移行した場合には、アシスト演出の実行を禁止して(ステップ V8)、リターンする。一方、他の遊技状態に移行していない場合には、アシスト演出可能回数の残数を 1 つ減らし(ステップ V9)、アシスト演出可能回数の残数がゼロとなったか否かを判定し(ステップ V10)、残数がゼロとなった場合には、アシスト演出の実行を禁止して(ステップ V8)、リターンする。なお、上記ステップ V10 の判定において、アシスト演出可能回数の残数がゼロとなっていない場合には、ステップ V3 に戻る。

20

【0095】

<アシスト演出実行制御処理>

アシスト演出実行制御処理では、図 20 に示すように、まず、R T 2 遊技状態に移行されたか否かを判定し(ステップ W1)、R T 2 遊技状態に移行された場合には、押し順選択小役が当選しているか否かを判定する(ステップ W2)。押し順選択小役が当選している場合には、当選している小役に対応した押し順ナビ演出を実行し(ステップ W3)、当選していない場合には、押し順ナビ演出を行わない。

30

【0096】

次いで、次の遊技期間に移行したか否かを判定し(ステップ W4)、次の遊技期間に移行した場合には、R T 2 遊技状態から他の遊技状態に移行したか否かを判定する(ステップ W5)。他の遊技状態に移行した場合にはリターンし、他の遊技状態に移行していない場合には、ステップ W2 に戻る。

【0097】

<態様の変更>

上述の実施形態においては、複数(7 個)の別終了条件演出画像のうちの 3 個が、3 個のリールの各々に対応するように一度に表示され、他の 4 個の別終了条件演出画像は、3 個の別終了条件演出画像が表示されている期間は表示されないようになっているが、全ての別終了条件演出画像を一度に表示するようにしてもよい。その場合、7 個の別終了条件演出画像のうちの 3 個がリールの各々に対応していることを明らかとするため、リールと対応する別終了条件演出画像は、対応しない他の別終了条件演出画像よりも大きく表示するなど、表示態様を工夫することが好ましい。別終了条件演出画像の設定数は適宜変更することができる。また、1 個の別終了条件演出画像だけを表示し、フリーズが発生した場合には、表示されている 1 個の別終了条件演出画像が示す別終了条件に基づき、アシスト演出の終了条件が変更されるように構成することも可能である。

40

【0098】

また、R T 2 遊技状態中において、所定の遊技期間毎(例えば、40 ゲーム毎)にアシスト演出を継続するか否かのアシスト継続抽選を行うようにし、このアシスト継続抽選に

50

おいて当選した場合にはアシスト演出を継続して行い、非当選の場合にはアシスト演出を終了するように構成してもよい。この場合において、巡回表示演出は、アシスト継続抽選における当選確率を増減させることを示す別終了条件演出画像を巡回表示させるものとしてもよい。例えば、アシスト継続抽選における当選確率を50%に設定しておき、巡回表示演出では「当選確率+10%」、「当選確率+20%」、「当選確率-5%」、…というように、当選確率を変動させることを示す複数の別終了条件演出画像を巡回表示するようになることが可能である。

【0099】

また、RT2の遊技期間中において、例えば、成立する確率が低い所定の役（例えば、上述の小役1や小役2）が成立した場合には、フリーズ抽選におけるフリーズの当選確率を所定の遊技期間（例えば、5ゲームの期間）、一定の割合（例えば、+10%）で上昇させるようにしてもよい。こうすることにより遊技者に対し、自力でフリーズの当選確率を高めたという満足感を与えることができる。

10

【0100】

また、上述の実施形態においては、各々の遊技期間毎（1ゲーム毎に）に、表示される別終了条件演出画像を巡回させるようになっているが、複数の遊技期間毎（例えば、4ゲーム毎）に、表示される別終了条件演出画像を巡回させるようにしてもよい。また、遊技期間とは関係なく、一定の速さで、複数の別終了条件演出画像を巡回表示するようにしてもよい。

【0101】

20

また、上述の実施形態においては、フリーズが当選した場合、その遊技期間において直ちに、フリーズを発生させるようになっているが、所定の必要回数（例えば、5回）の遊技が実行された後に、フリーズを発生させるようにしてもよい。この場合、フリーズが当選していても、所定の必要回数のうちの一部の回数の遊技が実行されない状況で、アシスト演出の終了条件が成立することがある。そこで、このようなときは、フリーズが発生するまでの期間、アシスト演出を延長して行うようにすることが好ましい。

【0102】

また、同様の状況において、再遊技変動遊技状態（RT2遊技状態）から、他の遊技状態へ移行されることもあるので、その場合には、他の遊技状態に移行している期間はフリーズを発生させず、再遊技変動遊技状態に再び移行されて上記一部の回数の遊技が実行された後に、フリーズを発生させるようにしてもよい。ただし、この場合、遊技者が意図的に再遊技変動遊技状態から他の遊技状態へ移行させて、フリーズが発生するときに表示される別終了条件演出画像を変更することが考えられる。例えば、図12に示すように、「+500」という最大のアシスト上乗せ回数を示す別終了条件演出画像G4が表示されているときに、あと2回遊技を行わなければ、フリーズが発生しないことを遊技者が察知している場合、押し順ナビ演出に従わずに押し順を不正解とすることにより、意図的に他の遊技状態に移行されることが考えられる。これは、再遊技変動遊技状態に再び移行され、あと2回の遊技を行ってフリーズが発生したときに、別終了条件演出画像G4が表示されていること等を期待する場合に行われる可能性がある。

30

【0103】

40

そこで、このような行為が行われることを防止するため、再遊技変動遊技状態から他の遊技状態へ移行しなければ次の遊技期間において表示する予定であった別終了条件演出画像（図12の例では、G4～G6の別終了条件演出画像）を、再遊技変動遊技状態に再び移行した際の最初の遊技期間に表示し、巡回表示態様に従って巡回表示演出を行うようにすることが好ましい。

【0104】

また、上述の実施形態において、フリーズが発生してからリールが回転開始するまでの期間に、遊技者が、副制御手段110に接続された演出変更用のサブ操作ボタン等（図示略）を操作することにより、表示されている別終了条件演出画像の配置を変更することができるような演出を行うようにしてもよい。そして、発生したフリーズに対応するリール

50

が回転開始した時点で、そのリールに対応した別終了条件演出画像が示すアシスト上乗せ回数が付与されるようになる。こうすることにより、遊技者が自らアシスト上乗せ回数を選択したことが明らかとなるので、巡回表示演出がやらせ演出ではないということが、より遊技者に伝わりやすくなる。なお、別終了条件演出画像の配置を変更した後の巡回表示演出では、遊技者が変更した配置を元に戻すことが好ましいが、元の位置には戻さずに新しい巡回表示態様を新規に表示するようにしてよい。

【符号の説明】

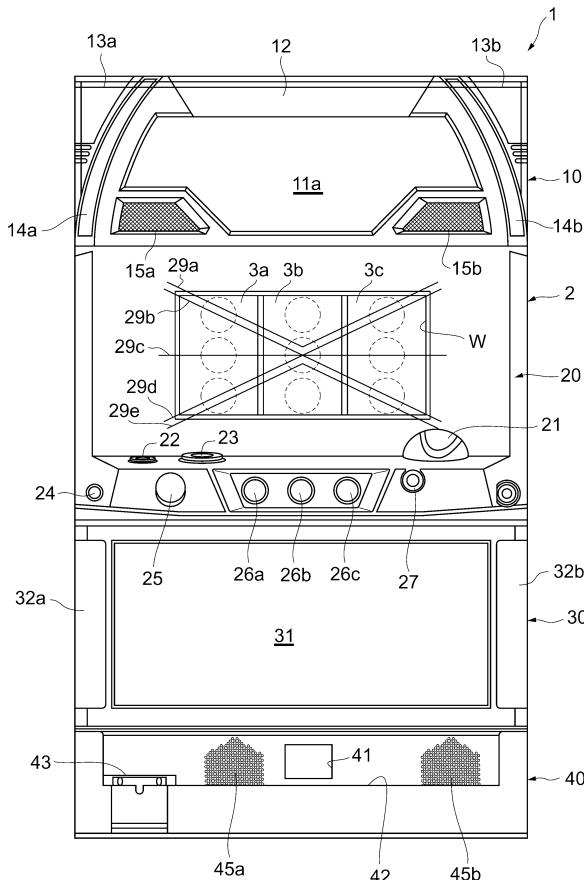
〔 0 1 0 5 〕

- 1 スロットマシン
 - 3 a , 3 b , 3 c リール
 - 2 5 スタートレバー
 - 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c ストップスイッチ
 - 6 0 主制御基板
 - 7 0 副制御基板
 - 1 0 0 主制御手段
 - 1 0 1 役決定手段
 - 1 0 2 フリーズ決定手段
 - 1 0 3 フリーズ状態制御手段
 - 1 0 4 リール制御手段
 - 1 0 5 遊技状態制御手段
 - 1 1 0 副制御手段
 - 1 1 1 アシスト演出手段
 - 1 1 2 アシスト制御手段
 - 1 1 3 別終了条件演出手段

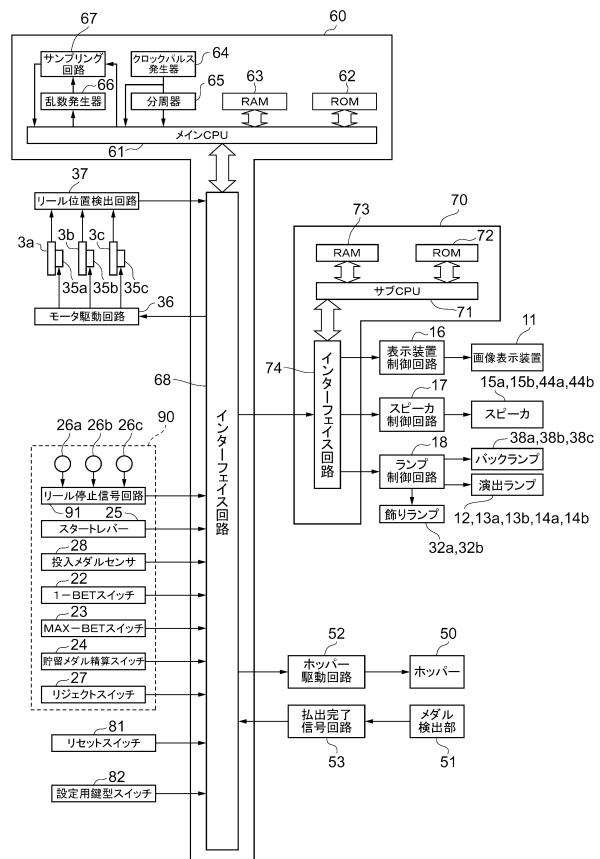
10

20

〔 四 1 〕



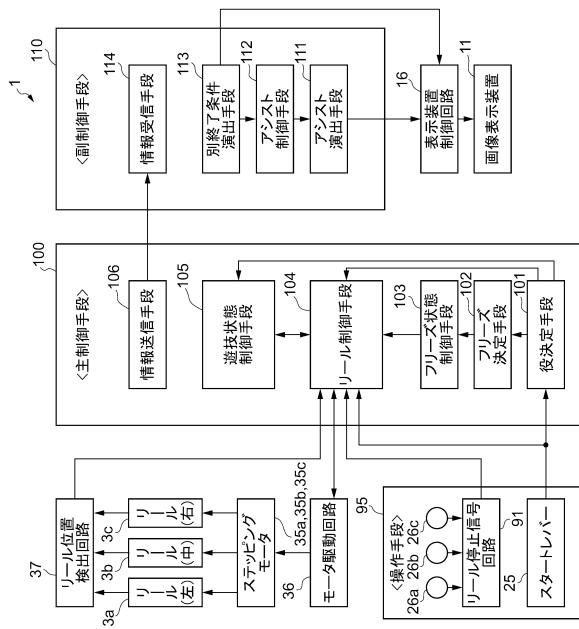
【図2】



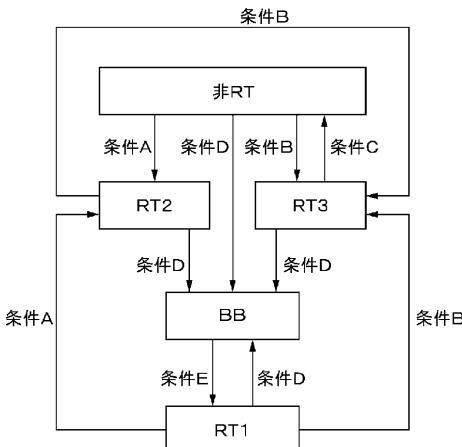
【図3】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
21	リプレイ	スイカ	リプレイ
20	赤セブン	赤セブン	赤セブン
19	赤セブン	ベル	スイカ
18	スイカ	赤チェリー	ベル
17	ベル	リプレイ	リプレイ
16	リプレイ	青チェリー	バー
15	菊	ベル	スイカ
14	赤チェリー	菊	バー
13	ベル	リプレイ	ベル
12	リプレイ	スイカ	リプレイ
11	スイカ	ベル	青セブン
10	青セブン	赤チェリー	スイカ
9	ベル	リプレイ	ベル
8	リプレイ	青セブン	リプレイ
7	スイカ	ベル	菊
6	ベル	赤チェリー	スイカ
5	リプレイ	リプレイ	ベル
4	バー	スイカ	リプレイ
3	黒チェリー	ベル	赤チェリー
2	バー	バー	スイカ
1	ベル	リプレイ	ベル

【図4】



【図5】



【図6】

役	表示図柄	払出枚数	備考	当選確率
第1B	赤セブン・赤セブン・赤セブン	—	300枚の払出で終了	1/800
第2B	赤セブン・赤セブン・青セブン	—	200枚の払出で終了	1/600
第3B	赤セブン・赤セブン・菊	—	50枚の払出で終了	1/500
SB	青セブン・青チェリー・赤チェリー	—	—	1/11
小役1	赤チエリー・バー	2	—	1/60
小役2	スイカ・スイカ・スイカ	5	—	1/80
小役3	ベル・ベル・ベル	12	—	—
小役4	ベル・赤チエリー・ベル ベル・バー・ベル ベル・菊・ベル	1	3組の図柄パターンのいずれかが揃っても成立	1/7
小役5	リプレイ・赤チエリー・リプレイ	3	—	—
小役6	リプレイ・バー・リプレイ	3	—	—
小役7	リプレイ・菊・リプレイ	3	—	—
小役8	黒チエリー・青チエリー・赤セブン	12	—	—
小役9	黒チエリー・青チエリー・赤セブン	12	—	—
小役10	黒チエリー・青チエリー・菊	12	—	—
小役11	赤セブン・青チエリー・スイカ	1	—	1/100
小役12	青セブン・青チエリー・スイカ	1	—	1/200
再遊技	リプレイ・リプレイ・リプレイ	—	—	1/7

【図7】

BB中				
役	表示図柄	払出枚数	備考	当選確率
小役3	ベル・ベル・ベル	12	—	1/1

【図8】

RT2中

役	表示図柄	払出枚数	備考	当選確率	フリーズ当選確率
第1BB	赤セブン・赤セブン・赤セブン	—	300枚の払出で終了	1/800	1/2
第2BB	赤セブン・赤セブン・青セブン	—	200枚の払出で終了	1/600	1/2
第3BB	赤セブン・赤セブン・菊	—	50枚の払出で終了	1/500	1/2
SB	青セブン・青セブン・赤セブン	—	—	1/11	1/30
小役1	赤セブン・—・—	2	—	1/60	1/4
小役2	スイカ・スイカ・スイカ	5	—	1/80	1/4
小役3	ベル・ベル・ベル	12	—		
小役4	ベル・赤セブン・ベル ベル・バー・ベル ベル・菊・ベル	1	3組の図柄パターンのいずれかが揃っても成立		
小役5	リプレイ・赤セブン・リプレイ	3	—		
小役6	リプレイ・バー・リプレイ	3	—		
小役7	リプレイ・菊・リプレイ	3	—		
小役8	黒セブン・青セブン・赤セブン	12	—		
小役9	黒セブン・青セブン・赤セブン	12	—		
小役10	黒セブン・青セブン・菊	12	—		
小役11	赤セブン・青セブン・スイカ	1	—	1/100	1/3
小役12	青セブン・青セブン・スイカ	1	—	1/200	1/3
再遊技	リプレイ・リプレイ・リプレイ	—	—	1/1.5	1/50

【図9】

押し順対応表

種類	正解押し順	小役の組合せ	当選確率
押し順1	左第一	3+4+5+6+7+8	1/21
押し順2	中第一	3+4+5+6+7+9	1/21
押し順3	右第一	3+4+5+6+7+10	1/21

【図13】

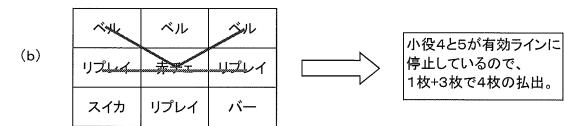
画像番号	表示するアシスト上乗せ回数
G 1	+1 0 0
G 2	+1 0
G 3	ハズレ
G 4	+5 0 0
G 5	ハズレ
G 6	+2 0
G 7	+5

【図10】

例:押し順1が当選した場合
○左リール第一停止操作時(押し順正解時)



○左リール第一以外停止操作時(押し順不正解時)

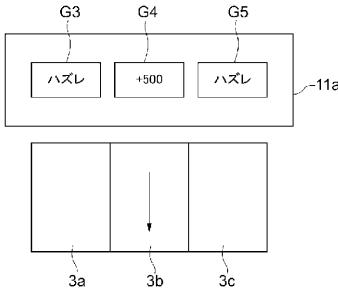


【図11】

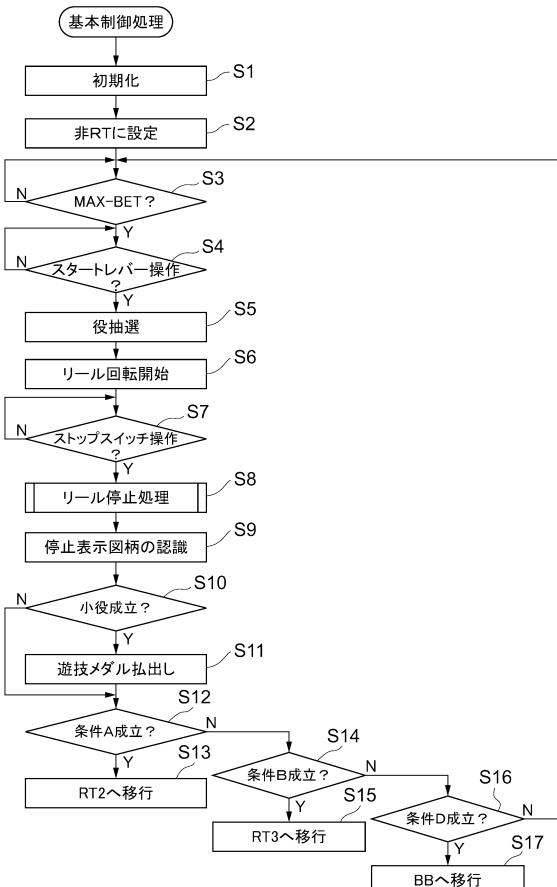
フリーズの種類と当選確率

フリーズの種類	当選確率
左リール始動フリーズ	1/3.1
中リール始動フリーズ	1/3.1
右リール始動フリーズ	1/3.1
全リール始動フリーズ	1/31

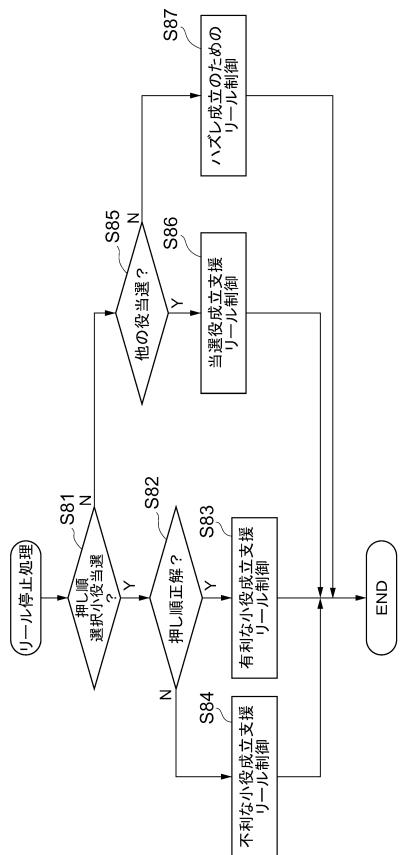
【図12】



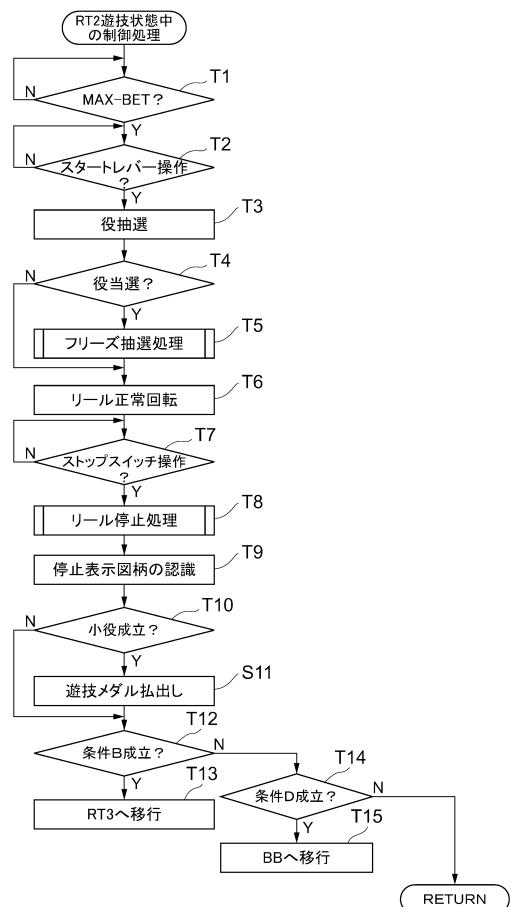
【図14】



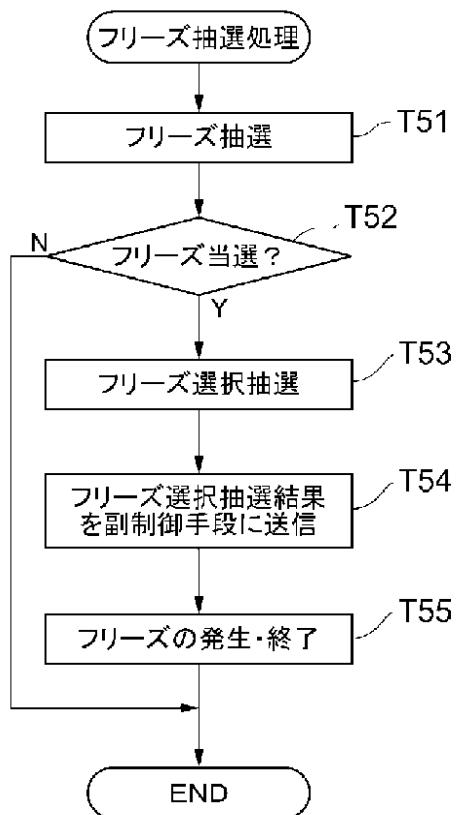
【図15】



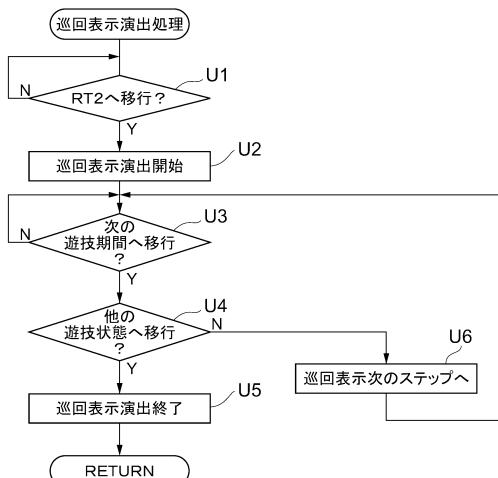
【図16】



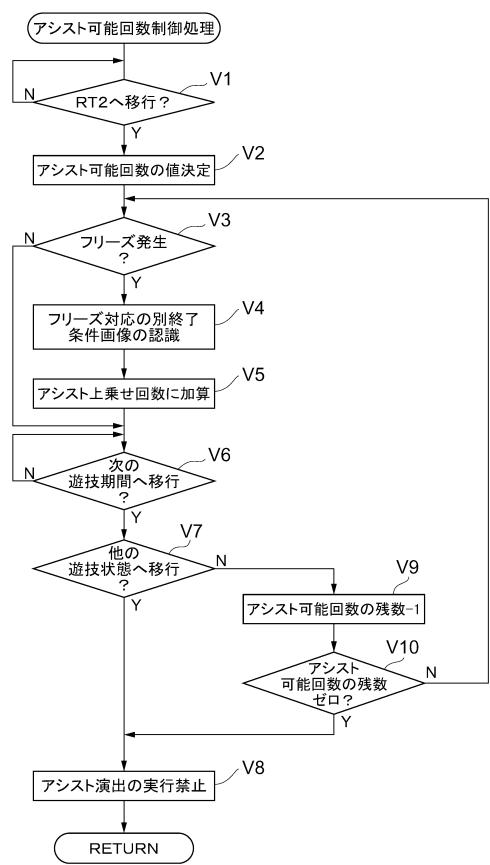
【図17】



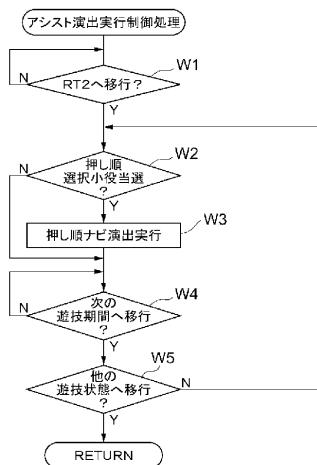
【図18】



【図19】



【図20】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-099330(JP,A)
特開2005-013432(JP,A)
特開2010-057736(JP,A)
特開2009-233094(JP,A)
特開2010-057579(JP,A)
特開2008-301986(JP,A)
特開2011-200350(JP,A)
特開2003-000792(JP,A)
「めぞん一刻2」, パチスロ攻略マガジン2009年9月号, 株式会社双葉社, 2009年 8月
7日, p.132-135

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04