

(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2017-18251

(P2017-18251A)

(43) 公開日 平成29年1月26日(2017.1.26)

(51) Int.Cl. F 1 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 3/02 (2006.01) A 6 3 F 3/02 5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 47 頁)

(21) 出願番号	特願2015-137776 (P2015-137776)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成27年7月9日(2015.7.9)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(74) 代理人	110001195
			特許業務法人深見特許事務所
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	梶原 涼
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内

最終頁に続く

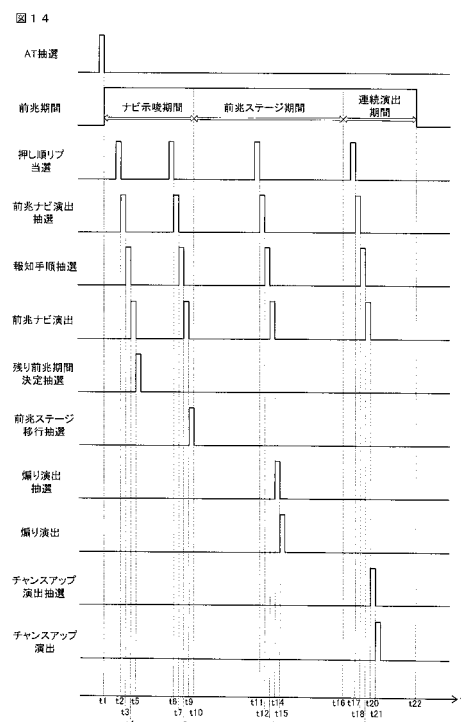
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】報知演出の実行によって遊技の興趣を向上させることができるスロットマシンを提供する。

【解決手段】ATに制御するための権利であるナビストックを付与するか否かを示唆する前兆期間中において、前兆ナビ演出が実行されたか否かに応じて、煽り演出やチャンスアップ演出の実行確率が異なり、さらに複数種類の演出内容の中から一の演出内容を選択する際の選択率も異なる。

【選択図】図14



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
特典を付与するか否かを決定する付与決定手段と、
前記付与決定手段により前記特典を付与するか否かが決定された以降の複数ゲームに亘る期間を、当該特典を付与するか否かを示唆する示唆期間に制御する示唆期間制御手段と、
前記事前決定手段により所定表示結果の導出が許容されたときに、前記導出操作手段の操作手順を報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、
前記示唆期間において複数種類の特定演出の中から一の特定演出を選択する特定演出選択手段と、
前記特定演出選択手段により選択された前記特定演出を実行する特定演出実行手段とを備え、
前記特定演出選択手段は、前記示唆期間において前記報知演出実行手段により前記報知演出が実行されたか否かに応じて前記特定演出の選択確率を異ならせる、スロットマシン。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

30

【0003】

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

40

【0004】

このようなスロットマシンの中には、所定の役に当選したときに、当選した役を入賞させるためのストップスイッチの操作手順を報知する報知演出を実行するスロットマシンがあった（たとえば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

50

【特許文献１】特許第４６８３８６７号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

特許文献１に記載されたスロットマシンにおいては、報知演出に従ってストップスイッチを操作することで遊技者は当選した役を入賞させることができるが、報知演出が実行されたことに応じて、その他の制御に影響が与えられるわけではなかった。このため、報知演出の実行が単に当選した役を入賞させることに活用されるだけであるため、報知演出の実行によって十分に遊技の興趣を向上させることが難しかった。

【０００７】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、報知演出の実行によって遊技の興趣を向上させることができるスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

（１） 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン１）において、

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

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

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（たとえば、メイン制御部４１によるリール制御を実行する処理）と、

特典（たとえば、ナビストック）を付与するか否かを決定する付与決定手段（たとえば、メイン制御部４１によるＡＴ抽選を実行する処理）と、

前記付与決定手段により前記特典を付与するか否かが決定された以降の複数ゲームに亘る期間を、当該特典を付与するか否かを示唆する示唆期間（たとえば、前兆期間）に制御する示唆期間制御手段（たとえば、サブ制御部９１による前兆期間に制御する処理）と、

前記事前決定手段により所定表示結果の導出が許容されたとき（たとえば、押し順リプに当選したとき）に、前記導出操作手段の操作手順を報知する報知演出（たとえば、前兆ナビ演出）を実行する報知演出実行手段（たとえば、サブ制御部９１による前兆ナビ演出を実行する処理）と、

前記示唆期間において複数種類の特定演出の中から一の特定演出を選択する特定演出選択手段（たとえば、サブ制御部９１による図１３（ａ）に示す煽り演出抽選を実行する処理）と、

前記特定演出選択手段により選択された前記特定演出を実行する特定演出実行手段（たとえば、サブ制御部９１による煽り演出を実行する処理）とを備え、

前記特定演出選択手段は、前記示唆期間において前記報知演出実行手段により前記報知演出が実行されたか否かに応じて前記特定演出の選択確率を異ならせる（たとえば、煽り演出抽選においては、前兆ナビ演出が実行されるか否かに応じて煽り演出の実行確率が異なり、さらに演出の選択率も異なる）。

【０００９】

このような構成によれば、報知演出の実行によって遊技者に所定表示結果を導出させることが可能になるだけでなく、示唆期間において報知演出が実行されたか否かに応じて特定演出の選択確率を異ならせることができる。これにより、報知演出が実行されるか否か、および実行される特定演出に対して遊技者に注目させることができ、報知演出の実行によって遊技の興趣を向上させることができる。

【００１０】

10

20

30

40

50

(2) 上記(1)のスロットマシンにおいて、

前記報知演出は、前記所定表示結果を導出させるための操作手順(たとえば、ベルリブを入賞させるための操作手順)を報知する演出である。

【0011】

このような構成によれば、報知演出が実行されるだけでなく、報知演出によって所定表示結果を導出させるための操作手順が報知されたことを条件に示唆期間に関する特定制御を実行することができる。これにより、報知演出が実行されるか否かに加えて、所定表示結果を導出させるための操作手順が報知されたか否かに対しても遊技者に注目させることができ、報知演出の実行によって遊技の興趣を向上させることができる。

【0012】

10

(3) 上記(1)または(2)のスロットマシンにおいて、

前記示唆期間において複数ゲームに亘って前記特典を付与するか否かを示唆するとともに前記特典が付与される場合は当該特典の付与を報知する連続演出を実行する連続演出実行手段(たとえば、サブ制御部91による連続演出を実行する処理)と、

前記連続演出を実行している期間において複数種類の特別演出の中から一の特別演出を選択する特別演出選択手段(たとえば、サブ制御部91による図13(b)に示すチャンスアップ演出抽選を実行する処理)と、

前記特別演出選択手段により選択された前記特別演出を実行する特別演出実行手段(たとえば、サブ制御部91によるチャンスアップ演出を実行する処理)とを備え、

前記特別演出選択手段は、前記連続演出を実行している期間において前記報知演出実行手段により前記報知演出が実行されたか否かに応じて前記特別演出の選択確率を異ならせる(たとえば、チャンスアップ演出抽選においては、前兆ナビ演出が実行されるか否かに応じてチャンスアップ演出の実行確率が異なり、さらに複数種類の演出内容の中から一の演出内容を選択する際の選択率も異なる)。

20

【0013】

このような構成によれば、報知演出の実行によって遊技者に所定表示結果を導出させることが可能になるだけでなく、連続演出を実行している期間において報知演出が実行されたか否かに応じて特別演出の選択確率を異ならせることができる。これにより、報知演出が実行されるか否か、および実行される特別演出に対して遊技者に注目させることができ、報知演出の実行によって遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0014】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記所定表示結果(たとえば、ベルリブの図柄組合せ)とともに特定表示結果(たとえば、通常リブやチャンスリブの図柄組合せ)の導出を許容することがあり、

前記報知演出実行手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定表示結果および前記特定表示結果の導出の許容を含む結果である所定決定結果であるとき(たとえば、押し順リブに当選したとき)には、前記報知演出によって、前記所定表示結果を導出させるための所定操作手順(たとえば、ベルリブを入賞させるための操作手順)および前記特定表示結果を導出させるための特定操作手順(たとえば、通常リブを入賞させるための操作手順、もしくはチャンスリブを入賞させるための操作手順)のいずれかを報知し、

40

前記特定演出選択手段は、前記報知演出が実行されたか否かと、前記報知演出が実行される場合は当該報知演出によって前記所定操作手順および前記特定操作手順のいずれが報知されたかとに応じて前記特定演出の選択確率を異ならせる(たとえば、図13(a)に示すように、煽り演出抽選においては、前兆ナビ演出が実行されるか否かと、いずれの操作手順が報知されたかとに応じて煽り演出の実行確率が異なり、さらに演出の選択率も異なる)。

【0015】

このような構成によれば、報知演出が実行されたか否かに加えて、報知演出によって所定操作手順および特定操作手順のいずれが報知されたかによっても特定演出の選択確率を

50

異ならせることができる。これにより、報知演出が実行されるか否か、および報知演出によって報知された操作手順に対して遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0016】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記報知演出実行手段は、前記示唆期間のうちの制御されている期間に応じて前記報知演出の実行確率を異ならせる(たとえば、図10(a)～(c)に示すように、前兆期間のうちのナビ示唆期間、前兆ステージ期間、および連続演出期間のいずれであるかに応じて前兆ナビ演出の実行確率が異なる)。

【0017】

このような構成によれば、示唆期間のうちの制御されている期間に応じて報知演出の実行確率が異なるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0018】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記特典が付与されたことを条件に特定期間(たとえば、AT)に制御する特定期間制御手段(たとえば、メイン制御部41によるATに制御する処理)をさらに備え、

前記示唆期間において前記報知演出実行手段により実行される前記報知演出(たとえば、前兆ナビ演出)と、前記特定期間において前記報知演出実行手段により実行される前記報知演出(たとえば、ナビ演出)とでは、演出内容が共通する。

【0019】

このような構成によれば、示唆期間において実行される報知演出の演出内容が、特典が付与されたことを条件に制御される特定期間において実行される報知演出の演出内容と共通するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0020】

(7) 上記(1)～(5)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記特典が付与されたことを条件に特定期間(たとえば、AT)に制御する特定期間制御手段(たとえば、メイン制御部41によるATに制御する処理)をさらに備え、

前記示唆期間において前記報知演出実行手段により実行される前記報知演出(たとえば、前兆ナビ演出)と、前記特定期間において前記報知演出実行手段により実行される前記報知演出(たとえば、ナビ演出)とでは、演出内容が異なる。

【0021】

このような構成によれば、示唆期間において実行される報知演出の演出内容が、特典が付与されたことを条件に制御される特定期間において実行される報知演出の演出内容と異なるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0022】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定表示結果の導出の許容を含む結果である所定決定結果であるとき(たとえば、押し順リブに当選したとき)には、前記導出操作手段の操作手順に関わらず、互いの有利度が同じであり、かつ導出が許容された複数種類の表示結果のうちのいずれかを導出する制御を行う(たとえば、通常リブ、チャンスリブ、およびベルリブのいずれかを入賞させるリール制御を行う)。

【0023】

このような構成によれば、示唆期間において報知演出が実行されたとしても、導出操作手段の操作手順に応じて導出された表示結果によって有利度が変化しないため、安心して遊技者に導出操作手段を操作させることができる。

【0024】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記示唆期間において前記報知演出実行手段により前記報知演出が実行されたことを条件に、前記示唆期間に関する特定制御(たとえば、前兆期間の残りゲーム数の決定や前兆ステージへの移行)を実行可能な特定制御実行手段(たとえば、サブ制御部91による残

10

20

30

40

50

り前兆期間決定抽選を実行する処理や前兆ステージ移行抽選を実行して前兆ステージへ移行する処理)をさらに備える。

【0025】

このような構成によれば、報知演出の実行によって遊技者に所定表示結果を導出させることが可能になるだけでなく、示唆期間における報知演出の実行を条件に示唆期間に関する特定制御も実行することができる。これにより、報知演出が実行されるか否か、および特定制御が実行されるか否かに対して遊技者に注目させることができ、報知演出の実行によって遊技の興趣を向上させることができる。

【0026】

(10) 上記(9)のスロットマシンにおいて、

10

前記特定制御実行手段は、前記特定制御として、前記示唆期間を示す示唆演出(たとえば、前兆ステージ演出)を実行する(たとえば、図12に示す前兆ステージ移行抽選を実行する)。

【0027】

このような構成によれば、特定制御として示唆演出が実行されることによって、示唆期間であることを遊技者に認識させやすくすることができる。

【0028】

(11) 上記(9)または(10)のスロットマシンにおいて、

20

前記特定制御実行手段は、前記特定制御として、前記特典付与報知手段により前記特典を付与するか否かが報知されるまでのゲーム数(たとえば、前兆期間の残りゲーム数)を決定する(たとえば、図11に示す残り前兆期間決定抽選を実行する処理)。

【0029】

このような構成によれば、特定制御として特典を付与するか否かが報知されるまでのゲーム数が決定されるため、示唆期間において報知演出が実行された以降のゲームに対して遊技者に注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0030】

【図1】本実施の形態におけるスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

30

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】小役の種類、小役の図柄組合せ、払出枚数、および小役に関連する技術事項について説明するための図である。

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

【図7】小役に関する抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図8】再遊技役に関する抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図9】AT抽選テーブルを示す図である。

【図10】(a)～(c)は、前兆ナビ演出抽選テーブルを示す図であり、(d)は、報知手順抽選テーブルを示す図である。

40

【図11】残り前兆期間決定抽選テーブルを示す図である。

【図12】前兆ステージ移行抽選テーブルを示す図である。

【図13】(a)は、煽り演出抽選テーブルを示す図であり、(b)は、チャンスアップ演出抽選テーブルを示す図である。

【図14】前兆期間中における制御の実行タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0031】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態の一例を実施の形態に基づいて以下に説明する。

50

【0032】

[スロットマシンの構成]

まず、本実施の形態に用いたスロットマシン1について以下に説明すると、本実施の形態のスロットマシン1は、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回転自在に枢支された前面扉1bとから構成されている。

【0033】

本実施の形態のスロットマシン1の筐体1aの内部には、図2に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール2L、2C、2R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図3に示すように、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が前面扉1bに設けられた透視窓3から見えるように配置されている。

10

【0034】

リール2L、2C、2Rの外周部には、図3に示すように、それぞれ「ベル」、「リプレイ」、「スイカA」、「白7」、「黒BAR」、「チェリー」、「スイカB」、「blank」、「白BAR」、および「黒7」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ20個ずつ描かれている。リール2L、2C、2Rの外周部に描かれた図柄は、前面扉1bのリールパネルの略中央に設けられた透視窓3において各々上中下三段に表示される。上記の複数種類の図柄は、各々他の図柄と外形が異なる図柄である。

【0035】

各リール2L、2C、2Rは、各々対応して設けられリールモータ32L、32C、32R（図4参照）によって回転させることで、各リール2L、2C、2Rの図柄が透視窓3に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール2L、2C、2Rの回転を停止させることで、透視窓3に3つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

20

【0036】

リール2L、2C、2Rの内側には、リール2L、2C、2Rそれぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ33L、33C、33Rと、リール2L、2C、2Rを背面から照射するリールLED55とが設けられている。また、リールLED55は、リール2L、2C、2Rの連続する3つの図柄に対応する12のLEDからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

30

【0037】

前面扉1bにおける各リール2L、2C、2Rに対応する位置には、リール2L、2C、2Rを前面側から透視可能とする横長長形状の透視窓3が設けられており、該透視窓3を介して遊技者側から各リール2L、2C、2Rが視認できるようになっている。

【0038】

前面扉1bには、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9と、クレジット（賭数の設定に使用可能な遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（上限数：本実施の形態ではいずれの遊技状態においても3）を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6と、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ10と、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7と、リール2L、2C、2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8Rと、演出に用いるための演出用スイッチ56とが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

40

【0039】

本実施の形態では、回転を開始した3つのリール2L、2C、2Rのうち、最初に停止するリールを第1停止リールと称し、また、その停止を第1停止と称する。同様に、2番目に停止するリールを第2停止リールと称し、また、その停止を第2停止と称し、3番目に停止するリールを第3停止リールと称し、また、その停止を第3停止あるいは最終停止

50

と称する。また、3つのリール2 L, 2 C, 2 Rのうち、左リール2 Lを第1停止することを左第1停止、中リール2 Cを第1停止することを中第1停止、右リール2 Rを第1停止することを右第1停止と称する。

【0040】

また、本実施の形態では、遊技者がストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rを操作する操作手順（押し順、停止操作順とも称する）には、順押し、順挟み押し、中左押し、中右押し、逆挟み押し、および逆押しが含まれる。順押しとは、左リール2 Lを第1停止させた後に中リール2 Cを第2停止させる押し順をいう。また、順挟み押しとは、左リール2 Lを第1停止させた後に右リール2 Rを第2停止させる押し順をいう。中左押しとは、中リール2 Cを第1停止させた後に左リール2 Lを第2停止させる押し順をいう。中右押しとは、中リール2 Cを第1停止させた後に右リール2 Rを第2停止させる押し順をいう。逆挟み押しとは、右リール2 Rを第1停止させた後に左リール2 Lを第2停止させる押し順をいう。逆押しとは、右リール2 Rを第1停止させた後に中リール2 Cを第2停止させる押し順をいう。

【0041】

前面扉1 bには、ペイアウト表示器1 3が設けられている。ペイアウト表示器1 3には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器1 1と、役の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードなどが表示される遊技補助表示器1 2と、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1 B E T L E D 1 4と、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2 B E T L E D 1 5と、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3 B E T L E D 1 6と、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求L E D 1 7と、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効L E D 1 8と、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過せずにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中L E D 1 9と、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中L E D 2 0とが設けられている。

【0042】

M A X B E Tスイッチ6の内部には、M A X B E Tスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するB E Tスイッチ有効L E D 2 1（図4参照）が設けられており、ストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rの内部には、該当するストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効L E D 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R（図4参照）がそれぞれ設けられている。また、前面扉1 bにおけるストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rの下方には、スロットマシン1のタイトルや配当表などが印刷された下部パネルが設けられている。

【0043】

前面扉1 bの内側には、所定のキー操作によりエラー状態および打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ2 3と、設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器2 4と、A T（A s s i s t T i m e）の終了時に打止状態に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ3 6 aと、自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ3 6 bと、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク3 4 a側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ3 1（流路切替ソレノイド3 0よりもホッパータンク3 4 a側（下流側）に配置）を有するメダルセクタ（図示略）と、前面扉1 bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ2 5（図4参照）とが設けられている。

【0044】

A Tとは、所定の入賞を発生させるためにストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rの操作手順が遊技者に報知されるナビ演出が実行される期間である。A Tには、A T制御への権利となるナビストックを保有していることを条件に制御される。A Tは、保有するナビスト

ックの数に基づき所定期間に亘り制御される。すなわち、ナビストック数は、A Tに制御される権利の数を示し、このナビストック数を多く保有すればするほど、長い期間に亘りA Tに制御される。本実施の形態においては、ナビストックを1つ消化するごとに、50ゲームに亘ってA Tに制御される。さらに、A T中における1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。このため、A T制御への権利となるナビストックは遊技者にとって有利な特典であるといえる。なお、ナビストックは、メイン制御部41によって行われるA T抽選で当選したときに付与される。

【0045】

筐体1a内部には、図2に示すように、リール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ33L、33C、33R（図4参照）からなるリールユニットと、外部出力信号を出力するための外部出力基板1000と、メダル投入部4から投入されたメダルを貯留するホッパータンク34a、ホッパータンク34aに貯留されたメダルをメダル払出口9より払い出すためのホッパーモータ34b、ホッパーモータ34bの駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ34cからなるホッパーユニット34と、電源ボックス100とが設けられている。

【0046】

ホッパーユニット34の側部には、ホッパータンク34aから溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク35が設けられている。オーバーフロータンク35の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ35aが設けられており、導電部材がオーバーフロータンク35内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

【0047】

電源ボックス100の前面には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ37と、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ38と、電源をON／OFFする際に操作される電源スイッチ39とが設けられている。

【0048】

本実施の形態のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するにはMAX BETスイッチ6を操作すればよい。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインL1（図1参照）が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施の形態では、規定数の賭数として遊技状態にかかわらず3枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ラインL1が有効となる。なお、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【0049】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが後述する小役や再遊技役などの図柄組合せであるかを判定するために設定されるラインである。なお、本実施の形態においては、これらの役を「入賞役」や「入賞」ともいい、いずれかの役を構成する図柄の組合せが入賞ライン上に停止することを、入賞する、入賞が発生するなどともいう。たとえば、再遊技役を構成する図柄組合せが入賞ライン上に導出されたときには、遊技者がメダルを用いて賭数を設定することなく次のゲームを行うことが可能なリプレイゲームが作動するが、当該再遊技役を構成する図柄組合せが入賞ライン上に導出されることを再遊技入賞（リプレイ入賞）が発生するともいう。

【0050】

本実施の形態では、図1に示すように、リール2Lの中段、リール2Cの中段、リール

10

20

30

40

50

2 R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄を結ぶ入賞ライン L 1 のみが入賞ラインとして定められている。なお、本実施の形態では、1 本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用してもよい。たとえば、入賞ラインは、左リール 2 L の上段、中リール 2 C の上段、右リール 2 R の上段、すなわち上段に並んだ図柄を結ぶ入賞ライン L 2 と、左リール 2 L の上段、中リール 2 C の中段、右リール 2 R の下段、すなわち右下がりには並んだ図柄を結ぶ入賞ライン L 3 と、左リール 2 L の下段、中リール 2 C の中段、右リール 2 R の上段、すなわち右上がりには並んだ図柄を結ぶ入賞ライン L 4 と、左リール 2 L の下段、中リール 2 C の下段、右リール 2 R の下段、すなわち下段に並んだ図柄を結ぶ入賞ライン L 5 とを含んでいてもよい。

【0051】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 を操作すると、各リール 2 L, 2 C, 2 R が回転し、各リール 2 L, 2 C, 2 R の図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R を操作すると、対応するリール 2 L, 2 C, 2 R の回転が停止し、透視窓 3 に表示結果が導出表示される。

【0052】

そして、全てのリール 2 L, 2 C, 2 R が停止されたときにおいて、有効化された入賞ライン L 1 に小役を発生させる図柄の組合せが停止していないときには、当該停止時に 1 ゲームが終了する。一方、有効化された入賞ライン L 1 に小役を発生させる図柄の組合せが停止しているときには、その小役の入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与（クレジット加算、クレジットが上限数（本実施の形態では 50）に達した場合にはメダル払出口 9（図 1 参照）からメダル払い出されて、1 ゲームが終了する。

【0053】

なお、本実施の形態では、3 つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを 1 つのみ用いた構成、2 つのリールを用いた構成、4 つ以上のリールを用いた構成としてもよく、2 以上のリールを用いた構成においては、2 以上の全てのリールに導出された表示結果の組合せに基づいて入賞を判定する構成とすればよい。また、本実施の形態では、物理的なリールにて可変表示装置が構成されているが、液晶表示器 51 などの画像表示装置にて可変表示装置が構成されていてもよい。

【0054】

また、本実施の形態におけるスロットマシン 1 にあっては、ゲームが開始されて各リール 2 L, 2 C, 2 R が回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R に対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の操作から対応するリール 2 L, 2 C, 2 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 190 ms（ミリ秒）である。

【0055】

リール 2 L, 2 C, 2 R は、1 分間に 80 回転し、 80×21 （1 リール当たりの図柄コマ数）＝1680 コマ分の図柄を変動させるので、190 ms の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分の図柄である。このため、たとえば、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R のいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から 4 コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、リール 2 L, 2 C, 2 R 各々において、ストップスイッチ 8 L, 8 R のうちいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの中段に表示されている図柄を含めて 5 コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。

【0056】

図 4 は、スロットマシン 1 の構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 には、図 4 に示すように、遊技制御基板 40、演出制御基板 90、電源基板 101 が設けられてお

10

20

30

40

50

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

【００５７】

また、電源基板１０１には、ホッパーモータ３４ｂと、払出センサ３４ｃと、満タンセンサ３５ａと、設定キースイッチ３７と、リセット／設定スイッチ３８と、電源スイッチ３９とが接続されている。

【００５８】

遊技制御基板４０には、MAX BETスイッチ６と、スタートスイッチ７と、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、精算スイッチ１０と、リセットスイッチ２３と、打止スイッチ３６ａと、自動精算スイッチ３６ｂと、投入メダルセンサ３１と、ドア開放検出スイッチ２５と、リールセンサ３３Ｌ，３３Ｃ，３３Ｒとが接続されているとともに、電源基板１０１を介して払出センサ３４ｃと、満タンセンサ３５ａと、設定キースイッチ３７と、リセット／設定スイッチ３８とが接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【００５９】

遊技制御基板４０には、クレジット表示器１１と、遊技補助表示器１２と、１～３ BET LED １４～１６と、投入要求LED １７と、スタート有効LED １８と、ウェイト中LED １９と、リプレイ中LED ２０と、BETスイッチ有効LED ２１と、左、中、右停止有効LED ２２Ｌ，２２Ｃ，２２Ｒと、設定値表示器２４と、流路切替ソレノイド３０と、リールモータ３２Ｌ，３２Ｃ，３２Ｒとが接続されているとともに、電源基板１０１を介してホッパーモータ３４ｂが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板４０に搭載された後述のメイン制御部４１の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【００６０】

遊技制御基板４０には、メインCPU ４１ａ、ROM ４１ｂ、RAM ４１ｃ、およびI/Oポート４１ｄを備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行うメイン制御部４１と、所定範囲（本実施の形態では０～６５５３５）の乱数を発生させる乱数回路４２と、一定周波数のクロック信号を乱数回路４２に供給するパルス発振器４３と、遊技制御基板４０に直接または電源基板１０１を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路４４と、リールモータ３２Ｌ，３２Ｃ，３２Ｒの駆動制御を行うモータ駆動回路４５と、流路切替ソレノイド３０の駆動制御を行うソレノイド駆動回路４６と、遊技制御基板４０に接続された各種表示器やLEDの駆動制御を行うLED駆動回路４７と、スロットマシン１に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部４１に対して出力する電断検出回路４８と、電源投入時またはメインCPU ４１ａからの初期化命令が入力されないときにメインCPU ４１ａにリセット信号を与えるリセット回路４９と、その他各種デバイスおよび回路とが搭載されている。

【００６１】

メインCPU ４１ａは、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、ROM ４１ｂに記憶されたプログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板４０に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。ROM ４１ｂは、メインCPU ４１ａが実行するプログラムや各種テーブルなどの固定的なデータを記憶する。RAM ４１ｃは、メインCPU ４１ａがプログラムを実行する際のワーク領域などとして使用される。I/Oポート４１ｄは、メイン制御部４１が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【００６２】

また、メイン制御部４１には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM ４１ｃに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【００６３】

10

20

30

40

50

0

20

20

30

30

40

40

50

50

本実施の形態では、演出制御基板 90 に搭載されたサブ制御部 91 により、液晶表示器 51、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、およびリール LED 55 などの演出装置の出力制御が行われる構成である。なお、演出装置は、これに限らず、たとえば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用してもよい。

【0069】

演出制御基板90には、メイン制御部41と同様にサブCPU91a、ROM91b、RAM91c、I/Oポート91dを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92、演出効果LED52、およびリールLED55の駆動制御を行うLED駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、演出制御基板90に接続された演出用スイッチ56から入力された検出信号を検出するスイッチ回路96、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視して電圧低下を検出したときにその旨を示す電圧低下信号をサブCPU91aに対して出力する電断検出回路98、その他の回路などが搭載されている。サブCPU91aは、遊技制御基板40から送信されるコマンドを受けて、演出を実行するための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

10

【0070】

サブCPU91aは、メインCPU41aと同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブ制御部91の割込端子の1つは、コマンド伝送ラインのうち、メイン制御部41がコマンドを送信する際に出力するストローブ（INT）信号線に接続されており、サブCPU91aは、ストローブ信号の入力に基づいて割込を発生させて、メイン制御部41からのコマンドを取得し、バッファに格納する。また、サブCPU91aは、クロック入力数が一定数に到達すると、すなわち一定間隔ごとに割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。また、サブ制御部91の割込端子の1つは、電断検出回路98と接続されており、サブCPU91aは、電断検出回路98から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断処理（サブ）を実行する。また、サブCPU91aにおいても未使用の割込が発生した場合には、もとの処理に即時復帰させるようになっている。

20

【0071】

また、サブ制御部91にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM91cに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0072】

〔設定値〕

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

30

【0073】

〔電断処理〕

本実施の形態におけるスロットマシン1においては、メインCPU41aが電断検出回路48からの電圧低下信号を検出した際に、電断処理（メイン）を実行する。電断処理（メイン）では、レジスタを後述するRAM41cのスタックに退避し、RAM41cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データ、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM41cに格納する処理を行うようになっている。

40

【0074】

そして、メインCPU41aは、その起動時においてRAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、R

50

AM41cに記憶されているデータに基づいてメインCPU41aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合（1の場合）や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。なお、RAM異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット／設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

【0075】

また、サブCPU91aも電断検出回路98からの電圧低下信号を検出した際に、電断処理（サブ）を実行する。電断処理（サブ）では、レジスタを後述するRAM91cのスタックに退避し、RAM91cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データを格納するとともに、RAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM91cに格納する処理を行うようになっている。

【0076】

そして、サブCPU91aは、その起動時においてRAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算し、RAMパリティが0であることを条件に、RAM91cに記憶されているデータに基づいてサブCPU91aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合（1の場合）には、RAM異常と判定し、RAM91cを初期化するようになっている。この場合、サブCPU91aと異なり、RAM91cが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【0077】

〔初期化〕

次に、メイン制御部41のRAM41cの初期化について説明する。RAM41cの格納領域は、重要ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、特別ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【0078】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oの入出力データなど、初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM41cのデータが破壊されているか否かにかかわらず必ず値が設定されることとなる。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数など、初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、各種ソフトウェア乱数など、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。未使用領域は、RAM41cの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部41のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

【0079】

本実施の形態においてメイン制御部41は、設定キースイッチ37がONの状態での起動時、RAM異常エラー発生時、設定キースイッチ37がOFFの状態での起動時でRAM41cのデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の5つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる4種類の初期化を行う。

【0080】

〔入賞ライン〕

本実施の形態のスロットマシン1は、遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。なお、本実施の形態では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインL1が有効化される。

【0081】

本実施の形態のスロットマシン1は、全てのリール2L, 2C, 2Rが停止した際に、有効化された入賞ラインL1上に役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと入賞となる。

【0082】

入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、遊技用価値（メダル、クレジットなど）を用いた賭数の設定を行わずとも入賞したゲームで設定されていた賭数を自動設定（自動BET）させることにより次のゲームを行うことが可能な再遊技役とがある。なお、本実施の形態では、小役と再遊技役のみを備える構成であるが、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役（ビッグボーナス、チャレンジボーナスなど）を備えていてもよい。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM41cに設定されている必要がある。なお、小役および再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となる。特別役を備える場合、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。

10

【0083】

〔内部抽選〕

以下、本実施の形態の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L, 2C, 2Rの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ7の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ7の検出時に内部抽選用の乱数値（0～65535の整数）を取得する。詳しくは、RAM41cに割り当てられた乱数値格納ワークの値と同じくRAM41cに割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、賭数および設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

20

【0084】

乱数値格納ワークは、スタートスイッチ7の操作と同時にラッチされた数値データが格納される記憶領域であり、新たな数値データがラッチされるごとにラッチされた数値データがその後のタイマ割込処理（メイン）において読み出され、乱数値格納ワークに格納された数値データが新たにラッチされた最新の数値データに更新されるようになっている。

30

【0085】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態フラグ値および設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値（抽選用ワークに格納された数値データ）に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数／65536）で役が当選することとなる。そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグをRAM41cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。なお、内部当選フラグ格納ワークに設定された当選フラグは、1ゲームごとにクリアされる。

【0086】

〔リールの停止制御〕

次に、リール2L, 2C, 2Rの停止制御について説明する。メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、およびリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、セキュリティチェックプログラムに格納されているテーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L, 8C, 8Rに対応するリール2L, 2C, 2Rの回転を停止させる制御を行う。

40

【0087】

50

テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態（以下、内部当選状態と呼ぶ）別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。なお、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合においてはインデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して停止制御テーブルが作成されることとなる。

【0088】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた滑りコマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスとからなる。リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているかによって異なる場合がある。さらに、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてそれぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスからそれぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。なお、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

【0089】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施の形態では、リールモータ32L、32C、32Rに、336ステップ（0～335）の周期で1周するステップモータを用いている。すなわちリールモータ32L、32C、32Rを336ステップ駆動させることでリール2L、2C、2Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して16ステップ（1図柄が移動するステップ数）ごとに分割した20の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から1～20の領域番号が割り当てられている。

【0090】

一方、1リールに配列された図柄数も20であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から1～20の図柄番号が割り当てられているので、1番図柄から20番図柄に対して、それぞれ1～20の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

【0091】

テーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施の形態では、透視窓3の下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング）でストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

【0092】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まずリール回転開始時においてはそのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。具体的には、まずテーブルインデックスを参照し、内部当選状態に対応するインデックスデータを取得し、そして取得したインデックスデータに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリールが回転中の状態に対応する各

リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して全てのリールについて停止制御テーブルを作成する。

【0093】

また、いずれか1つのリールが停止したとき、またはいずれか2つのリールが停止したときには、リール回転開始時に取得したインデックスデータ、すなわちそのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリールおよび当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

10

【0094】

次に、メイン制御部41がストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明する。ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。

【0095】

20

具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（たとえば、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【0096】

本実施の形態のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、さらに、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。

30

【0097】

すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、およびリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、およびリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

40

【0098】

また、本実施の形態では、滑りコマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4コマ図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1図柄分リールを移動させるのに1コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

【0099】

本実施の形態では、いずれかの役に当選している場合には、当選役を入賞ライン上に4

50

コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ライン上に揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

【0100】

本実施の形態においてメイン制御部41は、リール2L、2C、2Rの回転が開始した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。なお、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

【0101】

[コマンド]

メイン制御部41がサブ制御部91に対して送信するコマンドについて説明する。

【0102】

本実施の形態では、メイン制御部41がサブ制御部91に対して、BETコマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、フリーズコマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンド、ナビコマンド、およびAT当選コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【0103】

これらコマンドは、コマンドの種類を示す1バイトの種類データとコマンドの内容を示す1バイトの拡張データとからなる。サブ制御部91は、種類データに基づいてコマンドの種類を判別する。

【0104】

BETコマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドである。BETコマンドは、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、MAX BETスイッチ6が操作されて賭数が設定されたときに送信される。BETコマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるため、サブ制御部91は、BETコマンドを受信することで賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

【0105】

クレジットコマンドは、クレジットとして記憶されているメダル枚数を特定可能なコマンドである。クレジットコマンドは、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されている状態において、メダルが投入されてクレジットが加算されたときに送信される。

【0106】

内部当選コマンドは、内部抽選の結果を特定可能なコマンドである。内部当選コマンドは、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。サブ制御部91は、内部当選コマンドを受信することにより、スタートスイッチ7の操作、および内部抽選の結果を特定可能である。

【0107】

フリーズコマンドは、フリーズの実行有無を特定可能なコマンドである。フリーズコマ

10

20

30

40

50

ンドは、フリーズの実行時に送信される。フリーズとは、ゲームの進行を所定時間遅延させる制御のことである。

【0108】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドである。リール回転開始コマンドは、リール 2 L, 2 C, 2 R の回転が開始されたときに送信される。

【0109】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドである。リール停止コマンドは、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われるごとに送信される。サブ制御部 91 は、リール停止コマンドを受信することでストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されたことを特定可能である。

10

【0110】

入賞判定コマンドは、入賞ライン L N に揃った図柄の組合せ、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドである。入賞判定コマンドは、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。

【0111】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドである。払出開始コマンドは、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払い出しが開始されたときに送信される。払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドである。払出終了コマンドは、入賞およびクレジットの精算によるメダルの払い出しが終了したときに送信される。

20

【0112】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態および R T (R e p l a y T i m e) の種類、R T の残りゲーム数を特定可能なコマンドである。遊技状態コマンドは、ゲームの終了時に送信される。

【0113】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドである。待機コマンドは、1 ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払い出しが終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。

30

【0114】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドである。打止状態に制御される場合に打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【0115】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除、エラー状態の種類を示すコマンドである。エラーが判定され、エラー状態に制御された時点でエラー状態の発生およびその種類を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。

【0116】

復帰コマンドは、メイン制御部 41 が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドである。復帰コマンドは、メイン制御部 41 の起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

40

【0117】

設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドである。設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了および設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。サブ制御部 91 は、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部 41 の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部 41 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

50

【0118】

設定確認コマンドは、設定確認状態の開始または終了を示すコマンドである。設定確認状態に移行する際に設定確認開始を示す設定確認コマンドが送信され、設定確認状態の終了時に設定確認終了を示す設定確認コマンドが送信される。

【0119】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ25の検出状態、すなわちON（開放状態）／OFF（閉状態）を示すコマンドである。ドアコマンドは、電源投入時、1ゲーム終了時（ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点）、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化（ONからOFF、OFFからON）した時に送信される。

10

【0120】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L, 8C, 8R）のうち検出状態（ON／OFF）が変化したスイッチ、検出状態がOFFからONに変化したのかONからOFFに変化したのか、および他のスイッチの検出状態（ON／OFF）を示すコマンドである。操作検出コマンドは、これら操作スイッチ類のいずれかの検出状態が変化したときに送信される。

【0121】

ナビコマンドは、操作手順を特定可能なコマンドである。ナビコマンドは、AT中に後述するナビ対象役に当選したときに送信される。

【0122】

AT当選コマンドは、AT抽選の結果を特定可能なコマンドである。AT抽選は、AT制御への権利となるナビストックを付与するか否かを決定するための抽選であり、メイン制御部41によって行われる。AT抽選で当選したときには、AT制御への権利としてナビストックが付与される。なお、AT抽選で当選することをAT当選、当選しないことをAT非当選とも称する。AT当選コマンドは、AT抽選が行われたときに送信される。サブ制御部91は、AT当選コマンドを受信することにより、AT抽選の実行、およびAT抽選の結果（AT当選、AT非当選の結果）を特定可能である。

20

【0123】

[コマンド受信時のサブ制御部91による制御]

コマンドに基づいてサブ制御部91が実行する演出の制御について説明する。

30

【0124】

サブ制御部91は、メイン制御部41からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、RAM91cに設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

【0125】

受信用バッファには、最大で16個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複数のコマンドを蓄積できる。

【0126】

サブ制御部91は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてROM91bに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53, 54、およびリールLED55などの各種演出装置の出力制御を行う。

40

【0127】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターンごとに、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED52の点灯態様、スピーカ53, 54の出力態様、リールLEDの点灯態様など、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部91は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてRAM91cに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターン

50

のうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターンおよび遊技の進行状況に応じた演出が実行される。

【0128】

たとえば、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信したAT当選コマンドから特定可能なAT抽選の結果に基づき、少なくともナビストックを付与するか否かを示唆してナビストックの付与を期待させる前兆期間に制御する。そして、サブ制御部91は、前兆期間中に実行する連続演出の結果としてナビストックを付与するか否かを報知する。

【0129】

〔入賞役〕

本実施の形態のスロットマシン1においては、入賞ラインL1上に役を構成する図柄が揃うと入賞となる。入賞となる役の種類は、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、再遊技役とがある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグがRAM41cに設定されている必要がある。

【0130】

図5は、小役の種類、小役の図柄組合せ、払出枚数、および小役に関連する技術事項について説明するための図である。図7は、再遊技役の種類、再遊技役の図柄組合せ、作動、および再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。

【0131】

図5を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、通常ベル、左スイカ1枚1～8、左リプ1枚1～16、チェリー1～3、スイカ1～8、チャンス1、2、および1枚1～3が含まれる。小役は、入賞ラインL1において、図5に示す各々の役に対応する図柄の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0132】

たとえば、通常ベルは、入賞ラインL1上に「ブルーブルーベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、賭数を設定するためのメダル枚数（3枚）よりも多い8枚のメダルが払い出される。

【0133】

内部抽選において通常ベルに単独当選しているときには、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず当選している役に入賞するようになっている。つまり、通常ベルは取りこぼしのない役である。

【0134】

次に、左スイカ1枚1～8について説明する。左スイカ1枚1～8のいずれかに入賞したときには、1枚のメダルが払い出される。左スイカ1枚1～8のいずれかに単独当選しても、ストップスイッチを適正なタイミングで操作しなければ、当選している役に入賞することはない。なお、本実施の形態においては、左スイカ1枚1～8のうち複数の役が同時当選するため、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず当選している役のうちいずれかに入賞するようになっている。

【0135】

次に、左リプ1枚1～16について説明する。左リプ1枚1～16のいずれかに入賞したときには、1枚のメダルが払い出される。左リプ1枚1～16のいずれかに単独当選しても、ストップスイッチを適正なタイミングで操作しなければ、当選している役に入賞することはない。なお、本実施の形態においては、左リプ1枚1～16のうち複数の役と通常ベルとが同時当選するため、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず当選している役のうちいずれかに入賞するようになっている。

【0136】

次に、チェリー1～3について説明する。チェリー1～3のいずれかに入賞したときには、1枚のメダルが払い出される。チェリー1またはチェリー2に入賞したときには、左リール2Lにおいてチェリーの図柄が下段に停止する。そのため、チェリー1およびチェ

10

20

30

40

50

リー 2 は、下段チェリーまたは弱チェリーともいう。チェリー 3 に入賞したときには、左リール 2 L においてチェリーの図柄が中段に停止する。そのため、チェリー 3 は、中段チェリーまたは中チェリーともいう。チェリー 1 ～ 3 のいずれかに単独当選してもストップスイッチを適正なタイミングで操作しなければ、当選している役に入賞することはない。

【0137】

次に、スイカ 1 ～ 8 について説明する。スイカ 1 ～ 8 のいずれかに入賞したときには、5 枚のメダルが払い出される。また、スイカ 1 ～ 8 のいずれかに入賞したときには、スイカ図柄が一直線上に揃うように表示結果が導出される。さらに、スイカ 7 またはスイカ 8 に入賞したときには、左リール 2 L においてチェリーの図柄が中段に停止する。そのため、スイカ 7 およびスイカ 8 は、中段チェリーまたは強チェリーともいう。スイカ 1 ～ 8 のいずれかに単独当選しても、ストップスイッチを適正なタイミングで操作しなければ、当選している役に入賞することはない。

10

【0138】

次に、チャンス 1 およびチャンス 2 について説明する。チャンス 1 およびチャンス 2 のいずれかに入賞したときには、1 枚のメダルが払い出される。チャンス 1 またはチャンス 2 に単独当選しても、ストップスイッチを適正なタイミングで操作しなければ、当選している役に入賞することはない。

【0139】

次に、1 枚 1 ～ 3 について説明する。1 枚 1 ～ 3 のいずれかに入賞したときには、1 枚のメダルが払い出される。1 枚 1 ～ 3 のいずれかに単独当選しても、ストップスイッチを適正なタイミングで操作しなければ、当選している役に入賞することはない。

20

【0140】

次に、図 6 を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、通常リプ、ベルリプ 1 ～ 4（以下、まとめてベルリプとも称する）、チャンスリプ、昇格リプ、転落リプ、7 揃いリプ、および 7 フェイクリプ 1 ～ 5 が含まれる。再遊技役は、入賞ライン L 1 において、図 6 に示す各々の役に対応する図柄の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0141】

たとえば、通常リプは、入賞ライン L 1 上に「リプレーーリプレーーリプレー」の組合せが揃ったときに入賞となる。通常リプに単独当選しているときには、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず当選している役に入賞するようになっている。つまり、通常リプは取りこぼしのない役である。

30

【0142】

次に、ベルリプ 1 ～ 4 について説明する。ベルリプ 1 ～ 4 は、入賞ライン L 1 上にベルリプ 1 ～ 4 のいずれかに対応する図柄の組合せが揃ったときに入賞となる。図 6 に示すように、ベルリプ 1 ～ 4 のそれぞれは、異なる図柄の組合せから構成されている。そのため、入賞ライン L 1 上にベルリプ 1 ～ 4 のいずれかに対応する図柄の組合せが揃った場合、入賞ライン L 1 上にはハズレ表示結果が導出されたようになる。しかし、ベルリプ 1 ～ 4 に入賞したときには、左リール 2 L の上段、中リール 2 C の上段、および右リール 2 R の上段のそれぞれにベル図柄が停止する。つまり、ベルリプ 1 ～ 4 のいずれかに入賞したときには、遊技者に再遊技役やハズレの図柄組合せが導出されたと認識させる図柄組合せ以外の図柄組合せ（本実施の形態では、通常ベルに対応する図柄組合せ）が導出される。このように、ベルリプ 1 ～ 4 のいずれかに入賞したときには、入賞ライン L 1 上にベルリプ 1 ～ 4 のいずれかに対応する図柄の組合せが表示されるとともに、入賞ライン L 1 上とは異なるリールの上段に跨った位置にメダルの付与を伴う通常ベルに対応する図柄の組合せが表示される。

40

【0143】

なお、図 5 を参照すると、ベルリプ 1 ～ 4 の構成図柄のうち白 7、黒 7、黒 B A R、および白 B A R は、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されていない。そのため、ベルリプ 1 ～ 4 に単独当選しても、ストップスイッチを適正なタイミングで操作しなければ、

50

当選している役に入賞することはない。なお、本実施の形態においては、ベルリブ1～4の全てが同時当選するため、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず当選している役のうちいずれかに入賞するようになっている。

【0144】

次に、チャンスリブについて説明する。チャンスリブは、入賞ラインL1上にチャンスリブに対応する図柄の組合せが揃ったときに入賞となる。図6に示すように、チャンスリブは、異なる図柄の組合せから構成されている。そのため、入賞ラインL1上にチャンスリブに対応する図柄の組合せが揃った場合、入賞ラインL1上にハズレ表示結果が導出されたようになる。しかし、チャンスリブに入賞したときには、左リール2Lの上段、中リール2Cの中段、および右リール2Rの下段のそれぞれにベル図柄が停止する。つまり、

10

チャンスリブに入賞したときには、遊技者に再遊技役やハズレの図柄組合せが導出されたと認識させる図柄組合せ以外の図柄組合せ（本実施の形態では、通常ベルに対応する図柄組合せ）が導出される。このように、チャンスリブに入賞したときには、入賞ラインL1上にチャンスリブに対応する図柄の組合せが表示されるとともに、入賞ラインL1上とは異なる左リール2Lの上段、中リール2Cの中段、および右リール2Rの下段に跨った位置にメダルの付与を伴う通常ベルに対応する図柄の組合せが表示される。

【0145】

なお、図5を参照すると、チャンスリブの構成図柄のうちリプレイおよびベルは、左リール2L、中リール2C、右リール2R各々において5コマ以内に配置されている。そのため、チャンスリブに単独当選しているときには、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず当選している役に入賞するようになっている。つまり、チャンスリブは取りこ

20

ぼしのない役である。

【0146】

次に、昇格リブについて説明する。昇格リブは、入賞ラインL1上に「リプレイーベルーベル」の組合せが揃ったときに入賞となる。昇格リブに単独当選しているときには、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず当選している役に入賞するようになっている。つまり、昇格リブは取りこぼしのない役である。

【0147】

次に、転落リブについて説明する。転落リブは、入賞ラインL1上に「ベルーリプレイーリプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。転落リブに単独当選しているときには、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず当選している役に入賞するようになっている。つまり、転落リブは取りこぼしのない役である。

30

【0148】

次に、7揃いリブについて説明する。7揃いリブに入賞したときには、メダルを用いることなく次のゲームを行うことが可能となる。7揃いリブに単独当選しても、ストップスイッチを適正なタイミングで操作しなければ、当選している役に入賞することはない。なお、本実施の形態においては、7揃いリブが通常リブと同時当選するため、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず当選している役のうちいずれかに入賞するようになっている。

【0149】

次に、7フェイクリブ1～5について説明する。7フェイクリブ1～5のいずれかに入賞したときには、メダルを用いることなく次のゲームを行うことが可能となる。7フェイクリブ1～5のいずれかに単独当選しても、ストップスイッチを適正なタイミングで操作しなければ、当選している役に入賞することはない。なお、本実施の形態においては、7フェイクリブ1～5が通常リブと同時当選するため、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず当選している役のうちいずれかに入賞するようになっている。

40

【0150】

〔遊技状態の遷移〕

次に、本実施の形態におけるスロットマシン1が制御する遊技状態の遷移について説明する。本実施の形態においては、通常状態およびRT状態のいずれかに制御されながら遊

50

技が進行する。

【0151】

通常状態は、遊技の大半が行われる可能性の高い遊技状態である。通常状態においては、昇格リプに入賞することを条件として遊技状態がRT状態に移行する。

【0152】

RT状態は、通常状態よりも再遊技役の当選確率が高くなる遊技状態である。そのため、RT状態は、遊技者にとって、メダルの消費を抑えながら遊技できる点で通常状態よりも有利な遊技状態となる。RT状態においては、転落リプに入賞することを条件として遊技状態が通常状態に移行する。

【0153】

〔抽選対象役〕

次に、図7、図8を参照して、抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明する。本実施の形態では、抽選対象役として複数の入賞役が同時に読み出され、重複して当選し得る。図7、図8においては、抽選対象役ごとに入賞役の組合せ、所定の設定値（たとえば設定値1）における判定値数、およびリール制御についての内容を示す。入賞役の組合せにおいては、入賞役の間に“+”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。判定値数においては、その分母は、内部抽選用の乱数（0～65535の整数）に対応させて、「65536」に設定されている。このため、たとえば、判定値数として「8459」が設定されている抽選対象役である押し順ベル1の当選確率は、 $8459/65536$ となる。

【0154】

図7に示すように、本実施の形態における小役の抽選対象役としては、押し順ベル1～3、左スイカ1～4、チェリー1～3、スイカ1～8、チャンス1、2、および1枚1～3が設定されている。また、各々の抽選対象役については、対応する入賞役が読み出される。たとえば、押し順ベル1は、通常ベル+左リプ1枚1+左リプ1枚6+左リプ1枚11+左リプ1枚16+左スイカ1枚1～8が読み出される抽選対象役となる。その他の抽選対象役についても図7に示す入賞役がそれぞれ読み出されることになる。

【0155】

図8に示すように、本実施の形態における再遊技役の抽選対象役としては、通常リプ、押し順リプ1～3（以下、まとめて押し順リプとも称する）、昇転リプ1～3、7揃いリプ、フェイクリプ1、およびフェイクリプ2が設定されている。その他の抽選対象役についても図8に示す入賞役がそれぞれ読み出されることになる。

【0156】

〔押し順ベル当選時のリール制御〕

次に、図7を用いて、押し順ベル1～3のいずれかに当選した時のリール制御について説明する。押し順ベル1～3のいずれかに当選したときには、当選した役に応じて予め設定されたいずれかの押し順でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、当該操作に対応する図柄組合せを入賞ラインL1に揃えて停止させるリール制御が行われる。

【0157】

たとえば、押し順ベル1が当選したゲームにおいて左第1停止されたときには、当選した役のうち引き込み範囲内で左リプ1枚1、左リプ1枚6、左リプ1枚11、および左リプ1枚16のいずれかに対応する図柄組合せを入賞ラインL1に揃えて停止させるリール制御が行われる。押し順ベル1が当選したゲームにおいて中第1停止されたときには、当選した役のうち通常ベルに対応する図柄組合せを入賞ラインL1に揃えて停止させるリール制御が行われる。押し順ベル1が当選したゲームにおいて右第1停止されたときには、当選した役のうち左スイカ1～8のいずれかに対応する図柄組合せを入賞ラインL1に揃えて停止させるリール制御が行われる。

【0158】

その他の押し順ベル2や押し順ベル3に当選したときについても図7に示すリール制御

10

20

30

40

50

が行われる。

【0159】

図7で示したように、非AT中に押し順ベル1～3のいずれかに当選しても、当選した役が分からなければ、払い出しの多い通常ベルを入賞させるための押し順は分からない。そのため、非AT中においては、メダルの純増枚数を増やすことが困難となる。

【0160】

一方、AT中に押し順ベル1～3のいずれかに当選したときには、後述するナビ演出に従ってストップスイッチを操作することにより、通常ベルを入賞させることができる。そのため、AT中においては、非AT中に比べてメダルの純増枚数を増やすことが可能となる。

10

【0161】

[押し順リブ当選時のリール制御]

次に、図8を用いて、押し順リブ1～3のいずれかに当選した時のリール制御について説明する。押し順リブ1～3のいずれかに当選したときには、当選した役に応じて予め設定されたいずれかの押し順でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、当該操作に対応する図柄組合せを入賞ラインL1に揃えて停止させるリール制御が行われる。

【0162】

たとえば、押し順リブ1が当選したゲームにおいて左第1停止されたときには、当選した役のうち通常リブに対応する図柄組合せを入賞ラインL1に揃えて停止させるリール制御が行われる。押し順リブ1が当選したゲームにおいて中第1停止されたときには、当選した役のうちチャンスリブに対応する図柄組合せを入賞ラインL1に揃えて停止させるリール制御が行われる。押し順リブ1が当選したゲームにおいて右第1停止されたときには、当選した役のうちベルリブ1～4のいずれかに対応する図柄組合せを入賞ラインL1に揃えて停止させるリール制御が行われる。

20

【0163】

その他の押し順リブ2や押し順リブ3に当選したときについても図8に示すリール制御が行われる。

【0164】

なお、いずれの押し順リブに当選したときでも、入賞し得る通常リブ、ベルリブ1～4、およびチャンスリブは互いの有利度が同じ表示結果である。具体的には、通常リブ、ベルリブ1～4、およびチャンスリブのいずれが入賞したときでも、メダルを用いた賭数設定を要することなく次のゲームを遊技することができる。また、通常リブ、ベルリブ1～4、およびチャンスリブのいずれが入賞したときでも、遊技状態が遷移するわけでもない。このため、いずれの押し順リブに当選したときでも、ストップスイッチの操作手順に関わらず、導出される表示結果によっては互いの有利度は変化しないといえる。

30

【0165】

次に、図8を用いて、昇転リブ1～3のいずれかに当選した時のリール制御について説明する。昇転リブ1～3のいずれかに当選したときには、当選した役に応じて予め設定されたいずれかの押し順でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、当該操作に対応する図柄組合せを入賞ラインL1に揃えて停止させるリール制御が行われる。

40

【0166】

たとえば、昇転リブ1が当選したゲームにおいて左第1停止されたときには、当選した役のうち転落リブに対応する図柄組合せを入賞ラインL1に揃えて停止させるリール制御が行われる。昇転リブ1が当選したゲームにおいて中第1停止されたときには、当選した役のうち昇格リブに対応する図柄組合せを入賞ラインL1に揃えて停止させるリール制御が行われる。昇転リブ1が当選したゲームにおいて右第1停止されたときには、当選した役のうち通常リブに対応する図柄組合せを入賞ラインL1に揃えて停止させるリール制御が行われる。

【0167】

50

その他の昇転リブ2や昇転リブ3に当選したときについても図8に示すリール制御が行われる。

【0168】

このように、本実施の形態においては、遊技者によるストップスイッチの操作態様に応じて発生する入賞が異なるため、いずれにおいてもメダルを用いることなく次のゲームを行うことができる点では同じでも、入賞の種類を異ならせることにより異なる遊技性をもたせることができる。

【0169】

図8で示したように、非AT中に昇転リブ1～3のいずれかに当選しても、当選した役が分からなければ、通常リブ、昇格リブ、および転落リブのうちのいずれかを意図的に入賞させるための押し順は分からない。そのため、非AT中においては、通常リブ、昇格リブ、および転落リブのうちのいずれかを意図的に入賞させることが困難となる。

【0170】

一方、AT中に昇転リブ1～3のいずれかに当選したときには、ナビ演出に従ってストップスイッチを操作することにより、スロットマシン1側で決められた役を意図的に入賞させることができる。このため、通常状態であれば、AT中に昇転リブ1～3のいずれかに当選したときにナビ演出に従ってストップスイッチを操作することにより、昇格リブを入賞させてRT状態に移行することができる。また、RT状態であれば、AT中に昇転リブ1～3のいずれかに当選したときにナビ演出に従ってストップスイッチを操作することにより、通常リブまたは昇格リブを入賞させてRT状態を維持することができる。

【0171】

このように、本実施の形態においては、ATに制御されたか否か、さらには、いずれの再遊技役を入賞させるためのナビ演出を実行するかに応じて、入賞の種類を異ならせることができ、遊技の進行に応じた制御を行うことができる。

【0172】

〔AT抽選〕

次に、メイン制御部41が実行するAT抽選について説明する。図9は、AT抽選テーブルを示す図である。メイン制御部41は、AT抽選テーブルに基づきAT抽選を実行することにより、AT制御への権利となるナビストックを付与するか否かを決定する。AT抽選は、図9に示す所定の抽選条件が成立したゲーム以降のゲームで実行される。

【0173】

図9に示すように、AT抽選は、弱チェリー当選、中チェリー当選、チャンス1、2当選、7揃いリブ当選、強チェリー当選、1000ゲーム消化ごと、および500ゲームの間でAT抽選が実行されなかったときのいずれかが成立したときに実行される。なお、これら以外の抽選条件が設けられていてもよい。AT抽選においては、図9に示す当選確率に基づいて、ナビストックを付与するか否か（すなわち、AT当選するか否か）、および付与する場合のナビストック数が決定される。

【0174】

たとえば、弱チェリーに当選したときには、70%の確率でAT非当選となり、残りの30%の確率でAT当選となる。AT当選したときには、10%の確率で1個のナビストックが付与され、10%の確率で2個のナビストックが付与され、10%の確率で3個のナビストックが付与される。

【0175】

その他の抽選条件が成立したときについても図9に示す当選確率に基づいてナビストック抽選が実行される。

【0176】

〔前兆期間〕

ここで、本実施の形態における前兆期間について説明する。本実施の形態においては、非AT中においてAT抽選が実行された以降の複数ゲームが、ナビストックを付与するか否かを示唆する前兆期間に制御される。前兆期間のゲーム数は、図11に示す残り前兆期

間決定抽選によって決定される。A T抽選の結果がA T当選の場合には、前兆期間が終了した以降のゲームから複数ゲームに亘ってA Tに制御される。一方、A T抽選の結果がA T非当選の場合には、前兆期間が終了した後、再び通常状態（非前兆期間）に制御される。前兆期間は、大きく分けてナビ示唆期間と、前兆ステージ期間と、連続演出期間とを含んで構成される。

【0177】

ナビ示唆期間は、A Tに制御される前ではあるが、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作手順が遊技者に報知されるナビ演出（前兆ナビ演出とも称する）が実行される期間である。ナビ示唆期間においては、前兆ナビ演出によってナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数が示唆される。具体的に、サブ制御部91は、ナビ示唆期間中に押し順リブに当選したときに、図10（a）に示す前兆ナビ演出抽選を実行する。前兆ナビ演出抽選では、A T抽選の結果に基づき、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で前兆ナビ演出を実行するか否かが決定される。なお、前兆ナビ演出によって報知される操作手順は、図10（d）に示す報知手順抽選によって決定される。報知手順抽選では、A T抽選の結果に基づき、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で報知する操作手順が決定される。

【0178】

ナビ示唆期間は、通常状態（非前兆期間）と同様に、液晶表示器51の画面上における背景画像に通常画像（たとえば、昼間の背景画像）が用いられている。このため、ナビ示唆期間は、前兆ナビ演出が実行されなければ通常状態と何ら変わらず、遊技者が前兆期間に制御されていることを認識することは困難である。なお、本実施の形態においては、前兆期間において実行される前兆ナビ演出と、A Tにおいて実行されるナビ演出とでは、演出内容が共通する。このため、前兆期間において前兆ナビ演出が実行されると、あたかもA Tに制御されたかのように遊技者に錯覚させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0179】

また、ナビ示唆期間は、最大15ゲーム行われ、15ゲームを消化する前に前兆ステージ期間に移行する場合がある。具体的に、サブ制御部91は、ナビ示唆期間中に2回目以降の前兆ナビ演出が発生したときに、図12に示す前兆ステージ移行抽選を実行する。前兆ステージ移行抽選では、A T抽選の結果、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で前兆ステージ期間に移行するか否かが決定される。なお、15ゲームを消化する前に前兆ステージ期間に移行しなかった場合でも、15ゲーム消化したときには前兆ステージ期間に移行する。

【0180】

前兆ステージ期間は、ナビ示唆期間と同様に、A Tに制御される前ではあるが、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作手順が遊技者に報知される前兆ナビ演出が実行される期間である。前兆ステージ期間においても、前兆ナビ演出によってナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数が示唆される。具体的に、サブ制御部91は、ナビ示唆期間中に押し順リブに当選したときに、図10（b）に示す前兆ナビ演出抽選を実行する。前兆ナビ演出抽選では、A T抽選の結果に基づき、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で前兆ナビ演出を実行するか否かが決定される。なお、前兆ナビ演出によって報知される操作手順は、図10（d）に示す報知手順抽選によって決定される。報知手順抽選では、A T抽選の結果に基づき、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で報知する操作手順が決定される。

【0181】

前兆ステージ期間は、通常状態（非前兆期間）やナビ示唆期間と異なり、液晶表示器51の画面上における背景画像に特定画像（たとえば、夕方の背景画像）が用いられている。このような前兆ステージ期間中に行われる演出を前兆ステージ演出とも称する。このよ

うに、前兆ステージ期間に移行すると、前兆ステージ演出が実行されるため、遊技者は、前兆期間に制御されていることを認識しやすくなる。

【0182】

また、前兆ステージ期間においては、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数を示唆する煽り演出が実行される。具体的に、サブ制御部91は、前兆ステージ期間中に押し順リブに当選したときに、図13(a)に示す煽り演出抽選を実行する。煽り演出抽選では、前兆ナビ演出が実行されたか否か、および前兆ナビ演出によって報知された操作手順に応じて異なる確率で煽り演出を実行するか否か、および実行する場合の煽り演出の種類が決定される。

【0183】

連続演出期間は、ナビ示唆期間や前兆ステージ期間と同様に、ATに制御される前ではあるが、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作手順が遊技者に報知される前兆ナビ演出が実行される期間である。連続演出期間においても、前兆ナビ演出によってナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数が示唆される。具体的に、サブ制御部91は、連続演出期間中に押し順リブに当選したときに、図10(c)に示す前兆ナビ演出抽選を実行する。前兆ナビ演出抽選では、AT抽選の結果に基づき、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で前兆ナビ演出を実行するか否かが決定される。なお、前兆ナビ演出によって報知される操作手順は、図10(d)に示す報知手順抽選によって決定される。報知手順抽選では、AT抽選の結果に基づき、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で報知する操作手順が決定される。

【0184】

連続演出期間においては、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数を示唆するチャンスアップ演出が実行される。具体的に、サブ制御部91は、連続演出期間中に押し順リブに当選したときに、図13(b)に示すチャンスアップ演出抽選を実行する。チャンスアップ演出抽選では、前兆ナビ演出が実行されたか否か、および前兆ナビ演出によって報知された操作手順に応じて異なる確率でチャンスアップ演出を実行するか否か、および実行する場合のチャンスアップ演出の種類が決定される。

【0185】

また、連続演出期間は、所定ゲーム（たとえば、3ゲーム）行われ、3ゲーム間にバトル演出が行われる。バトル演出では、たとえば、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出画像が液晶表示器51に表示され、敵キャラクタが勝利すればAT非当選が確定的に報知される一方、味方キャラクタが勝利すればAT当選が確定的に報知される。

【0186】

このように、非AT中においてAT抽選が実行されたときには、前兆期間に制御され、最終的にナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数が遊技者に報知される。

【0187】

〔前兆ナビ演出抽選〕

次に、図10(a)～(c)を参照しながら、サブ制御部91が実行する前兆ナビ演出抽選について説明する。

【0188】

まず、図10(a)は、ナビ示唆期間中に用いられる前兆ナビ演出抽選テーブルを示す図である。サブ制御部91は、メイン制御部41から受信したAT当選コマンドに基づき、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数を特定可能である。また、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信した内部当選コマンドに基づき、押し順リブに当選したか否かを特定可能である。そして、サブ制御部91は、ナビ示唆期間中のゲームで押し順リブに当選したときには、図10(a)に示す前兆ナビ演出抽選テーブルに基づき前兆ナビ演出抽選を実行することにより、前兆ナビ演出を実行するか否

かを決定する。

【0189】

図10(a)に示すように、前兆ナビ演出抽選においては、ナビストックを付与するかどうか、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で、前兆ナビ演出を実行するかが決定される。

【0190】

たとえば、AT非当選の場合には、75%の確率で前兆ナビ演出を実行しないことに決定され、25%の確率で前兆ナビ演出を実行することに決定される。

【0191】

AT当選によって1個のナビストックが付与される場合には、50%の確率で前兆ナビ演出を実行しないことに決定され、50%の確率で前兆ナビ演出を実行することに決定される。

10

【0192】

AT当選によって2個のナビストックが付与される場合には、40%の確率で前兆ナビ演出を実行しないことに決定され、60%の確率で前兆ナビ演出を実行することに決定される。

【0193】

AT当選によって3個のナビストックが付与される場合には、30%の確率で前兆ナビ演出を実行しないことに決定され、70%の確率で前兆ナビ演出を実行することに決定される。

20

【0194】

このように、ナビストックが付与されるときには、ナビストックが付与されないときよりも高い確率で、前兆ナビ演出が実行される。さらに、付与されるナビストック数が多いほど高い確率で、前兆ナビ演出が実行される。このため、ナビ示唆期間において前兆ナビ演出が実行されたときには、前兆ナビ演出が実行されなかったときよりも、ナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。また、ナビ示唆期間において、前兆ナビ演出の実行頻度が多ければ多いほど、ナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。

【0195】

次に、図10(b)は、前兆ステージ期間中に用いられる前兆ナビ演出抽選テーブルを示す図である。サブ制御部91は、前兆ステージ期間中のゲームで押し順リブに当選したときには、図10(b)に示す前兆ナビ演出抽選テーブルに基づき前兆ナビ演出抽選を実行することにより、前兆ナビ演出を実行するかどうかを決定する。

30

【0196】

図10(b)に示すように、前兆ナビ演出抽選においては、ナビストックを付与するかどうか、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で、前兆ナビ演出を実行するかが決定される。

【0197】

たとえば、AT非当選の場合には、80%の確率で前兆ナビ演出を実行しないことに決定され、20%の確率で前兆ナビ演出を実行することに決定される。

40

【0198】

AT当選によって1個のナビストックが付与される場合には、40%の確率で前兆ナビ演出を実行しないことに決定され、60%の確率で前兆ナビ演出を実行することに決定される。

【0199】

AT当選によって2個のナビストックが付与される場合には、30%の確率で前兆ナビ演出を実行しないことに決定され、70%の確率で前兆ナビ演出を実行することに決定される。

【0200】

50

A T 当選によって 3 個のナビストックが付与される場合には、20%の確率で前兆ナビ演出を実行しないことに決定され、80%の確率で前兆ナビ演出を実行することに決定される。

【0201】

このように、ナビストックが付与されるときには、ナビストックが付与されないときよりも高い確率で、前兆ナビ演出が実行される。さらに、付与されるナビストック数が多いほど高い確率で、前兆ナビ演出が実行される。このため、前兆ステージ期間において前兆ナビ演出が実行されたときには、前兆ナビ演出が実行されなかったときよりも、ナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。また、前兆ステージ期間において、前兆ナビ演出の実行頻度が多ければ多いほど、ナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。

10

【0202】

次に、図10(c)は、連続演出期間中に用いられる前兆ナビ演出抽選テーブルを示す図である。サブ制御部91は、連続演出期間中のゲームで押し順リブに当選したときには、図10(c)に示す前兆ナビ演出抽選テーブルに基づき前兆ナビ演出抽選を実行することにより、前兆ナビ演出を実行するか否かを決定する。

【0203】

図10(c)に示すように、前兆ナビ演出抽選においては、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で、前兆ナビ演出を実行するか否かが決定される。

20

【0204】

たとえば、A T 非当選の場合には、85%の確率で前兆ナビ演出を実行しないことに決定され、15%の確率で前兆ナビ演出を実行することに決定される。

【0205】

A T 当選によって1個のナビストックが付与される場合には、30%の確率で前兆ナビ演出を実行しないことに決定され、70%の確率で前兆ナビ演出を実行することに決定される。

【0206】

A T 当選によって2個のナビストックが付与される場合には、20%の確率で前兆ナビ演出を実行しないことに決定され、80%の確率で前兆ナビ演出を実行することに決定される。

30

【0207】

A T 当選によって3個のナビストックが付与される場合には、10%の確率で前兆ナビ演出を実行しないことに決定され、90%の確率で前兆ナビ演出を実行することに決定される。

【0208】

このように、ナビストックが付与されるときには、ナビストックが付与されないときよりも高い確率で、前兆ナビ演出が実行される。さらに、付与されるナビストック数が多いほど高い確率で、前兆ナビ演出が実行される。このため、連続演出期間において前兆ナビ演出が実行されたときには、前兆ナビ演出が実行されなかったときよりも、ナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。また、連続演出期間において、前兆ナビ演出の実行頻度が多ければ多いほど、ナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。

40

【0209】

また、前兆ステージ期間においては、ナビ示唆期間よりも高い確率で、ナビストックが付与される時に前兆ナビ演出が実行される。さらに、前兆ステージ期間においてはナビ示唆期間よりも高い確率で、付与されるナビストック数が多いほど前兆ナビ演出が実行される。このため、前兆ステージ期間において前兆ナビ演出が実行されたときには、ナビ示

50

唆期間において前兆ナビ演出が実行されたときよりも、ナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。

【0210】

さらに、連続演出期間においては、ナビ示唆期間や前兆ステージ期間よりも高い確率で、ナビストックが付与されるときに前兆ナビ演出が実行される。さらに、連続演出期間においてはナビ示唆期間や前兆ステージ期間よりも高い確率で、付与されるナビストック数が多いほど前兆ナビ演出が実行される。このため、連続演出期間において前兆ナビ演出が実行されたときには、ナビ示唆期間や前兆ステージ期間において前兆ナビ演出が実行されたときよりも、ナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。

10

【0211】

このように、前兆期間のうちの制御されている期間に応じて前兆ナビ演出の実行確率が異なるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0212】

[報知手順抽選]

次に、図10(d)を参照しながら、サブ制御部91が実行する報知手順抽選について説明する。

【0213】

図10(d)は、報知手順抽選テーブルを示す図である。サブ制御部91は、前述した図10(a)～(c)に示す前兆ナビ演出抽選で前兆ナビを実行すると決定したときには、図10(d)に示す報知手順抽選テーブルに基づき報知手順抽選を実行することにより、前兆ナビ演出によって報知する操作手順を決定する。

20

【0214】

図10(d)に示すように、報知手順抽選においては、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で、報知する操作手順が決定される。

【0215】

たとえば、AT非当選の場合には、75%の確率で通常リプを入賞させるための操作手順(たとえば、押し順リプ1の当選時であれば左第1停止)を報知することに決定され、25%の確率でベルリプを入賞させるための操作手順(たとえば、押し順リプ1の当選時であれば右第1停止)を報知することに決定され、チャンスリプを入賞させるための操作手順(たとえば、押し順リプ1の当選時であれば中第1停止)を報知することには決定されない。

30

【0216】

AT当選によって1個のナビストックが付与される場合には、50%の確率で通常リプを入賞させるための操作手順を報知することに決定され、25%の確率でベルリプを入賞させるための操作手順を報知することに決定され、25%の確率でチャンスリプを入賞させるための操作手順を報知することに決定される。

【0217】

AT当選によって2個のナビストックが付与される場合には、25%の確率で通常リプを入賞させるための操作手順を報知することに決定され、50%の確率でベルリプを入賞させるための操作手順を報知することに決定され、25%の確率でチャンスリプを入賞させるための操作手順を報知することに決定される。

40

【0218】

AT当選によって3個のナビストックが付与される場合には、通常リプを入賞させるための操作手順を報知することには決定されず、50%の確率でベルリプを入賞させるための操作手順を報知することに決定され、50%の確率でチャンスリプを入賞させるための操作手順を報知することに決定される。

【0219】

50

このように、ナビストックが付与されるときには、通常リプを入賞させるための操作手順が報知されるときよりも高い確率で、ベルリプやチャンスリプを入賞させるための操作手順が報知される。また、付与されるナビストック数が多いほど、通常リプを入賞させるための操作手順、ベルリプを入賞させるための操作手順、チャンスリプを入賞させるための操作手順の順に高確率で報知される。このように、通常リプを入賞させるための操作手順、ベルリプを入賞させるための操作手順、チャンスリプを入賞させるための操作手順の順に遊技者にとっての有利度が高くなっている。

【0220】

このため、ベルリプやチャンスリプを入賞させるための操作手順が報知されたときには、通常リプを入賞させるための操作手順が報知されたときよりもナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。さらに、チャンスリプを入賞させるための操作手順が報知されたときには、通常リプやベルリプを入賞させるための操作手順が報知されたときよりもナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。

10

【0221】

また、通常リプ、ベルリプ1～4、およびチャンスリプは互いの有利度が同じ表示結果である。このため、前兆期間において報知手順抽選によって決定されたいずれかの操作手順を報知する前兆ナビ演出が実行されたとしても、ストップスイッチの操作手順に応じて導出された表示結果によって有利度が変化しないため、安心して遊技者にストップスイッチを操作させることができる。

20

【0222】

〔残り前兆期間決定抽選〕

次に、図11を参照しながら、サブ制御部91が実行する残り前兆期間決定抽選について説明する。

【0223】

図11は、残り前兆期間決定抽選テーブルを示す図である。サブ制御部91は、前兆期間で最初に前兆ナビ演出を実行したときに、まず、図11に示す残り前兆期間決定抽選テーブルに基づき残り前兆期間決定抽選を実行することにより、前兆期間の残りゲーム数、すなわちナビストックを付与するか否かを報知するまでのゲーム数を決定する。なお、本実施の形態において、ナビ示唆期間は最大15ゲームであるため、ナビ示唆期間中に前兆ナビ演出が実行されなかった場合は、前兆ステージ期間で最初に前兆ナビ演出が実行されたときに前兆期間決定抽選が実行される。

30

【0224】

図11に示すように、残り前兆期間のゲーム数としては、25ゲーム、30ゲーム、および35ゲームの3種類が設けられている。なお、これら以外のゲーム数が設けられていてもよい。残り前兆期間決定抽選においては、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で、残り前兆期間のゲーム数が決定される。

【0225】

たとえば、AT非当選の場合には、70%の確率で残り前兆期間が25ゲームに決定され、30%の確率で残り前兆期間が30ゲームに決定され、35ゲームには決定されない。

40

【0226】

AT当選によって1個のナビストックが付与される場合には、60%の確率で残り前兆期間が25ゲームに決定され、40%の確率で残り前兆期間が30ゲームに決定され、35ゲームには決定されない。

【0227】

AT当選によって2個のナビストックが付与される場合には、50%の確率で残り前兆期間が25ゲームに決定され、40%の確率で残り前兆期間が30ゲームに決定され、1

50

0 %の確率で残り前兆期間が35ゲームに決定される。

【0228】

A T当選によって3個のナビストックが付与される場合には、40 %の確率で残り前兆期間が25ゲームに決定され、40 %の確率で残り前兆期間が30ゲームに決定され、20 %の確率で残り前兆期間が35ゲームに決定される。

【0229】

このように、ナビストックが付与されるときには、ナビストックが付与されないときよりも高い確率で、残り前兆期間がより多いゲーム数に決定される。さらに、付与されるナビストック数が多いほど高い確率で、より多いゲーム数に決定される。このため、前兆期間が長く続くほど、ナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。

10

【0230】

〔前兆ステージ移行抽選〕

次に、図12を参照しながら、サブ制御部91が実行する前兆ステージ移行抽選について説明する。

【0231】

図12は、前兆ステージ移行抽選テーブルを示す図である。サブ制御部91は、ナビ示唆期間で2回目以降の前兆ナビ演出が実行されたときに、図12に示す前兆ステージ移行抽選テーブルに基づき前兆ステージ移行抽選を実行することにより、前兆ステージに移行するか否かを決定する。なお、すでに前兆ステージに制御済みの場合には、前兆ナビ演出が実行されても前兆ステージ移行抽選は実行されない。前兆ステージ移行抽選において前兆ステージに移行すると決定されたときには、前兆ナビ演出が実行されたゲームの次のゲームから前兆ステージに移行する。なお、本実施の形態において、ナビ示唆期間は最大15ゲームであるため、ナビ示唆期間中に2回目以降の前兆ナビ演出が実行されなかった場合、あるいは前兆ステージ移行抽選で前兆ステージに移行することが決定されなかった場合は、15ゲームを消化した次のゲーム(16ゲーム目)から前兆ステージに移行する。

20

【0232】

図12に示すように、前兆ステージ移行抽選においては、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数に応じて異なる確率で、前兆ステージに移行するか否かが決定される。

30

【0233】

たとえば、A T非当選の場合には、75 %の確率で前兆ステージに移行しないことに決定され、25 %の確率で前兆ステージに移行することに決定される。

【0234】

A T当選によって1個のナビストックが付与される場合には、50 %の確率で前兆ステージに移行しないことに決定され、50 %の確率で前兆ステージに移行することに決定される。

【0235】

A T当選によって2個のナビストックが付与される場合には、40 %の確率で前兆ステージに移行しないことに決定され、60 %の確率で前兆ステージに移行することに決定される。

40

【0236】

A T当選によって3個のナビストックが付与される場合には、30 %の確率で前兆ステージに移行しないことに決定され、70 %の確率で前兆ステージに移行することに決定される。

【0237】

このように、ナビストックが付与されるときには、ナビストックが付与されないときよりも高い確率で、前兆ステージに移行することに決定される。さらに、付与されるナビストック数が多いほど高い確率で、前兆ステージに移行することに決定される。このため、ナビ示唆期間中に2回目以降の前兆ナビ前兆ナビ演出が実行された場合において、前兆ス

50

テージに移行したときには、前兆ステージに移行しなかったときよりも、ナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。すなわち、最大15ゲームのナビ示唆期間を消化する前に前兆ステージに移行したときには、ナビ示唆期間の15ゲームを消化して前兆ステージに移行したときよりも、ナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。

【0238】

〔煽り演出抽選〕

次に、図13(a)を参照しながら、サブ制御部91が実行する煽り演出抽選について説明する。

【0239】

図13(a)は、煽り演出抽選テーブルを示す図である。サブ制御部91は、前兆ステージ期間で押し順リブに当選したときに、図13(a)に示す煽り演出抽選テーブルに基づき煽り演出抽選を実行することにより、煽り演出を実行するか否か、および実行する場合の煽り演出の種類を決定する。

【0240】

図13(a)に示すように、煽り演出の種類としては、煽り演出a、煽り演出b、および煽り演出cの3種類が設けられている。煽り演出aは、LED(たとえば、演出効果LED52やリールLED55)を黄色に点灯する演出である。煽り演出bは、LEDを緑色に点灯する演出である。煽り演出cは、LEDを赤色に点灯するとともに、カットイン演出(たとえば、液晶表示器51の画面上に突如としてキャラクタ画像などの演出画像が表れる演出)を実行する演出である。なお、これら以外の種類の演出が設けられていてもよい。煽り演出抽選においては、押し順リブに当選したときに前兆ナビ演出を実行するか否か、および実行する場合に前兆ナビ演出によって報知される操作手順に応じて異なる確率で、煽り演出を実行するか否か、および実行する場合の煽り演出の種類が決定される。

【0241】

たとえば、前兆ナビ演出が実行されない場合には、90%の確率で煽り演出を実行しないことに決定され、8%の確率で煽り演出aを実行することに決定され、2%の確率で煽り演出bを実行することに決定され、煽り演出cを実行することには決定されない。

【0242】

前兆ナビ演出によって通常リブを入賞させるための操作手順が報知される場合には、75%の確率で煽り演出を実行しないことに決定され、15%の確率で煽り演出aを実行することに決定され、10%の確率で煽り演出bを実行することに決定され、煽り演出cを実行することには決定されない。

【0243】

前兆ナビ演出によってベルリブを入賞させるための操作手順が報知される場合には、50%の確率で煽り演出を実行しないことに決定され、25%の確率で煽り演出aを実行することに決定され、25%の確率で煽り演出bを実行することに決定され、煽り演出cを実行することには決定されない。

【0244】

前兆ナビ演出によってチャンスリブを入賞させるための操作手順が報知される場合には、25%の確率で煽り演出を実行しないことに決定され、25%の確率で煽り演出aを実行することに決定され、25%の確率で煽り演出bを実行することに決定され、25%の確率で煽り演出cを実行することに決定される。

【0245】

このように、前兆ナビ演出が実行されるときには、前兆ナビ演出が実行されないときよりも高い確率で、いずれかの煽り演出が実行される。また、煽り演出bや煽り演出cは、ベルリブを入賞させるための操作手順またはチャンスリブを入賞させるための操作手順が報知されたときに限り実行される可能性がある。さらに、煽り演出cは、チャンスリブを入賞させるための操作手順が報知されたときに限り実行される可能性がある。前述したよ

10

20

30

40

50

うに、通常リプを入賞させるための操作手順、ベルリプを入賞させるための操作手順、チャンスリプを入賞させるための操作手順の順に遊技者にとっての有利度が高くなっているため、煽り演出 a、煽り演出 b、煽り演出 c の順に遊技者にとっての有利度が高くなっている。

【0246】

このため、煽り演出 b や煽り演出 c が実行されたときには、煽り演出 a が実行されたときよりもナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。さらに、煽り演出 c が実行されたときには、煽り演出 a や煽り演出 b が実行されたときよりもナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。

10

【0247】

このように、前兆ナビ演出の実行によって遊技者にベルリプの図柄組合せなどを導出させることが可能になるだけでなく、前兆期間のうちの前兆ステージ期間において前兆ナビ演出が実行されたか否かに応じて煽り演出の選択確率を異ならせることができる。これにより、前兆ナビ演出が実行されるか否か、および実行される煽り演出に対して遊技者に注目させることができ、前兆ナビ演出の実行によって遊技の興趣を向上させることができる。

【0248】

さらに、前兆ナビ演出が実行されたか否かに加えて、前兆ナビ演出によっていずれの操作手順が報知されたかによっても煽り演出の選択確率を異ならせることができるため、前兆ナビ演出が実行されるか否か、および前兆ナビ演出によって報知された操作手順に対して遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0249】

[煽り演出抽選]

次に、図 13 (b) を参照しながら、サブ制御部 91 が実行するチャンスアップ演出抽選について説明する。

【0250】

図 13 (b) は、チャンスアップ抽選テーブルを示す図である。サブ制御部 91 は、連続演出期間で押し順リプに当選したときに、図 13 (b) に示すチャンスアップ演出抽選テーブルに基づきチャンスアップ演出抽選を実行することにより、チャンスアップ演出を実行するか否か、および実行する場合のチャンスアップ演出の種類を決定する。

30

【0251】

図 13 (b) に示すように、チャンスアップ演出の種類としては、チャンスアップ演出 A、チャンスアップ演出 B、およびチャンスアップ演出 C の 3 種類が設けられている。チャンスアップ演出 A は、液晶表示器 51 の画面上に男性キャラクタが登場する演出である。チャンスアップ演出 B は、液晶表示器 51 の画面上に女性キャラクタが登場する演出である。チャンスアップ演出 C は、液晶表示器 51 の画面上に男性キャラクタおよび女性キャラクタが登場する演出である。なお、これら以外の種類の演出が設けられていてもよい。チャンスアップ演出抽選においては、押し順リプに当選したときに前兆ナビ演出を実行するか否か、および実行する場合に前兆ナビ演出によって報知される操作手順に応じて異なる確率で、チャンスアップ演出を実行するか否か、および実行する場合のチャンスアップ演出の種類が決定される。

40

【0252】

たとえば、前兆ナビ演出が実行されない場合には、90%の確率でチャンスアップ演出を実行しないことに決定され、8%の確率でチャンスアップ演出 A を実行することに決定され、2%の確率でチャンスアップ演出 B を実行することに決定され、チャンスアップ演出 C を実行することには決定されない。

【0253】

前兆ナビ演出によって通常リプを入賞させるための操作手順が報知される場合には、75%の確率でチャンスアップ演出を実行しないことに決定され、15%の確率でチャンス

50

アップ演出 A を実行することに決定され、10%の確率でチャンスアップ演出 B を実行することに決定され、チャンスアップ演出 C を実行することには決定されない。

【0254】

前兆ナビ演出によってベルリプを入賞させるための操作手順が報知される場合には、50%の確率でチャンスアップ演出を実行しないことに決定され、25%の確率でチャンスアップ演出 A を実行することに決定され、25%の確率でチャンスアップ演出 B を実行することに決定され、チャンスアップ演出 C を実行することには決定されない。

【0255】

前兆ナビ演出によってチャンスリプを入賞させるための操作手順が報知される場合には、25%の確率でチャンスアップ演出を実行しないことに決定され、25%の確率でチャンスアップ演出 A を実行することに決定され、25%の確率でチャンスアップ演出 B を実行することに決定され、25%の確率でチャンスアップ演出 C を実行することに決定される。

【0256】

このように、前兆ナビ演出が実行されるときには、前兆ナビ演出が実行されないときよりも高い確率で、いずれかのチャンスアップ演出が実行される。また、チャンスアップ演出 B やチャンスアップ演出 C は、ベルリプを入賞させるための操作手順またはチャンスリプを入賞させるための操作手順が報知されたときに限り実行される可能性がある。さらに、チャンスアップ演出 C は、チャンスリプを入賞させるための操作手順が報知されたときに限り実行される可能性がある。前述したように、通常リプを入賞させるための操作手順、ベルリプを入賞させるための操作手順、チャンスリプを入賞させるための操作手順の順に遊技者にとっての有利度が高くなっているため、チャンスアップ演出 A、チャンスアップ演出 B、チャンスアップ演出 C の順に遊技者にとっての有利度が高くなっている。

【0257】

このため、チャンスアップ演出 B やチャンスアップ演出 C が実行されたときには、チャンスアップ演出 A が実行されたときよりもナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。さらに、チャンスアップ演出 C が実行されたときには、チャンスアップ演出 A やチャンスアップ演出 B が実行されたときよりもナビストックが付与されること、およびより多くのナビストックが付与されることに対して遊技者に期待させることができる。

【0258】

このように、前兆ナビ演出の実行によって遊技者にベルリプの図柄組合せなどを導出させることが可能になるだけでなく、前兆期間のうちの連続演出期間において前兆ナビ演出が実行されたか否かに応じてチャンスアップ演出の選択確率を異ならせることができる。これにより、前兆ナビ演出が実行されるか否か、および実行されるチャンスアップ演出に対して遊技者に注目させることができ、前兆ナビ演出の実行によって遊技の興趣を向上させることができる。

【0259】

さらに、前兆ナビ演出が実行されたか否かに加えて、前兆ナビ演出によっていずれの操作手順が報知されたかによってもチャンスアップ演出の選択確率を異ならせることができるため、前兆ナビ演出が実行されるか否か、および前兆ナビ演出によって報知された操作手順に対して遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0260】

〔煽り演出抽選〕

次に、図14のタイミングチャートを参照しながら、前兆期間中における制御の実行タイミングの一例について説明する。

【0261】

図14に示すように、タイミング t1 で A T 抽選が実行されたときには、前兆期間（この場合、ナビ示唆期間）に制御される。

【0262】

ナビ示唆期間中の所定ゲームにおいて、タイミングt 1で押し順リブに当選したときには、図10(a)に示す前兆ナビ演出抽選テーブルに基づき、タイミングt 2で前兆ナビ演出抽選が実行される。そして、前兆ナビ演出抽選において前兆ナビ演出を実行することに決定されたときには、図10(d)に示す報知手順抽選テーブルに基づき、タイミングt 3で報知手順抽選が実行される。その後、報知手順抽選で決定された操作手順を報知する前兆ナビ演出が、当該所定ゲーム中のタイミングt 4で実行される。さらに、前兆ナビ演出が実行されたことを条件に、図11に示す残り前兆期間決定抽選テーブルに基づき、タイミングt 5で残り前兆期間決定抽選が実行される。なお、これらタイミングt 2～t 5に示す制御は、全て同じ所定ゲーム中に行われる。

【0263】

このように、前兆ナビ演出の実行によって遊技者にベルリブの図柄組合せなどを導出させることが可能になるだけでなく、前兆期間における前兆ナビ演出の実行を条件に前兆期間に関する特定制御として、ナビストックを付与するか否かが報知されるまでのゲーム数である前兆期間の残りゲーム数が決定されることがある。これにより、前兆ナビ演出が実行されるか否か、および前兆期間の残りゲーム数が決定されるか否かに対して遊技者に注目させることができ、前兆ナビ演出の実行によって遊技の興趣を向上させることができる。そして、前兆期間において前兆ナビ演出が実行された以降のゲームに対して遊技者に注目させることができる。たとえば、前兆期間がいつまで続くのかに対して遊技者に注目させることができる。

【0264】

その後、たとえば、複数ゲーム消化した後、ナビ示唆期間中の所定ゲームにおいて、再び押し順リブに当選したときには、図10(a)に示す前兆ナビ演出抽選テーブルに基づき、タイミングt 6で前兆ナビ演出抽選が実行される。そして、前兆ナビ演出抽選において前兆ナビ演出を実行することに決定されたときには、図10(d)に示す報知手順抽選テーブルに基づき、タイミングt 7で報知手順抽選が実行される。その後、報知手順抽選で決定された操作手順を報知する前兆ナビ演出が、当該所定ゲーム中のタイミングt 8で実行される。さらに、前兆ナビ演出が実行されたことを条件に、図12に示す前兆ステージ移行抽選テーブルに基づき、タイミングt 9で前兆ステージ移行抽選が実行される。なお、これらタイミングt 6～t 9に示す制御は、全て同じ所定ゲーム中に行われる。

【0265】

その後、次のゲームのタイミングt 10でナビ示唆期間から前兆ステージ期間に切り替えられ、以降、前兆ステージ期間に制御される。

【0266】

このように、前兆ナビ演出の実行によって遊技者にベルリブの図柄組合せなどを導出させることが可能になるだけでなく、前兆期間における前兆ナビ演出の実行を条件に前兆期間に関する特定制御として、前兆ステージ期間に制御して、前兆期間を示す前兆ステージ演出が実行されることがある。これにより、前兆ナビ演出が実行されるか否か、および前兆ステージ演出が実行されるか否かに対して遊技者に注目させることができ、前兆ナビ演出の実行によって遊技の興趣を向上させることができる。そして、前兆ステージ演出が実行されることによって、前兆期間であることを遊技者に認識させやすくすることができる。

【0267】

次に、たとえば、複数ゲーム消化した後、前兆ステージ期間中の所定ゲームにおいて、押し順リブに当選したときには、図10(b)に示す前兆ナビ演出抽選テーブルに基づき、タイミングt 11で前兆ナビ演出抽選が実行される。そして、前兆ナビ演出抽選において前兆ナビ演出を実行することに決定されたときには、図10(d)に示す報知手順抽選テーブルに基づき、タイミングt 12で報知手順抽選が実行される。その後、報知手順抽選で決定された操作手順を報知する前兆ナビ演出が、当該所定ゲーム中のタイミングt 13で実行される。さらに、押し順リブに当選したことを条件に、図13(a)に示す煽り演出抽選テーブルに基づき、タイミングt 14で煽り演出抽選が実行される。そして、煽

り演出抽選でいずれかの煽り演出を実行することに決定されたときには、タイミングt 15で煽り演出が実行される。なお、これらタイミングt 11～t 15に示す制御は、全て同じ所定ゲーム中に行われる。

【0268】

このように、前兆ナビ演出が実行されたときには、煽り演出が実行されることがあるため、前兆ナビ演出が実行されるか否か、および煽り演出が実行されるか否かに対して遊技者に注目させることができ、前兆ナビ演出の実行によって遊技の興趣を向上させることができる。

【0269】

その後、たとえば、複数ゲーム消化した後、前兆期間が残り3ゲームになると、タイミングt 16で連続演出期間に移行する。

【0270】

連続演出期間中の所定ゲームにおいて、押し順リブに当選したときには、図10(c)に示す前兆ナビ演出抽選テーブルに基づき、タイミングt 17で前兆ナビ演出抽選が実行される。そして、前兆ナビ演出抽選において前兆ナビ演出を実行することに決定されたときには、図10(d)に示す報知手順抽選テーブルに基づき、タイミングt 18で報知手順抽選が実行される。その後、報知手順抽選で決定された操作手順を報知する前兆ナビ演出が、当該所定ゲーム中のタイミングt 19で実行される。さらに、押し順リブに当選したことを条件に、図13(b)に示すチャンスアップ演出抽選テーブルに基づき、タイミングt 20でチャンスアップ演出抽選が実行される。そして、チャンスアップ演出抽選でいずれかのチャンスアップ演出を実行することに決定されたときには、タイミングt 21でチャンスアップ演出が実行される。なお、これらタイミングt 17～t 21に示す制御は、全て同じ所定ゲーム中に行われる。

【0271】

このように、前兆ナビ演出が実行されたときには、チャンスアップ演出が実行されることがあるため、前兆ナビ演出が実行されるか否か、およびチャンスアップ演出が実行されるか否かに対して遊技者に注目させることができ、前兆ナビ演出の実行によって遊技の興趣を向上させることができる。

【0272】

その後、たとえば、前兆期間のゲーム数を全て消化して、バトル演出によってナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数が遊技者に報知されると、タイミングt 22で前兆期間が終了する。以降、ナビストックが付与されていればATに制御され、ナビストックが付与されていなければ通常状態に戻る。

【0273】

[変形例]

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

【0274】

[特典について]

本実施の形態においては、特典として、ナビストックを例示するものであったが、これに限らない。

【0275】

たとえば、AT抽選の実行確率、およびAT抽選においてナビストックを付与すると決定される確率が、通常よりも高まった状態であるCZ(チャンスゾーン)に制御するための権利であるCZゲームを特典としてもよい。たとえば、所定条件が成立したとき(たとえば、チェリーなどの役に当選したとき)に、CZゲームを付与するか否かを決定するCZ抽選を実行するものであってもよい。そして、CZ抽選の結果、CZゲームを付与するか否かを示唆して報知する前兆期間に制御し、当該前兆期間において本実施の形態における前兆期間の制御を適用してもよい。

10

20

30

40

50

【0276】

また、BB当選を特典としてもよい。たとえば、BBと同時当選する役に当選したことを条件に、BB当選しているか否かを示唆して報知する前兆期間に制御し、当該前兆期間において本実施の形態における前兆期間の制御を適用してもよい。

【0277】

また、AT中に当該ATに制御されるゲーム数の上乗せを抽選によって決定する上乗せ抽選を実行するものであってもよい。そして、上乗せ抽選の結果、ATのゲーム数を上乗せするか否かを示唆して報知する前兆期間に制御し、当該前兆期間において本実施の形態における前兆期間の制御を適用してもよい。

【0278】

また、直接的にメダルの払出率に関わる特典に限らず、キャラクタ画像の画像データや音楽データ、あるいは携帯端末などを用いて景品と交換可能なポイントなど、遊技者にとって有益（有利）となるものであればいずれの特典を適用してもよい。

【0279】

〔前兆ナビ演出について〕

本実施の形態においては、前兆期間のうち、ナビ示唆期間、前兆ステージ期間、および連続演出期間のいずれであるかに応じて、前兆ナビ演出の実行確率を異ならせていた。しかし、前兆期間のうちの制御されている期間に応じて前兆ナビ演出の実行確率を異ならせるものであれば、いずれの方法であってもよい。たとえば、前兆期間を前半期間（たとえば、前兆期間が30ゲームであれば1～15ゲーム）と後半期間（たとえば、前兆期間が30ゲームであれば16～30ゲーム）とに分けて、いずれの期間に制御されているかに応じて前兆ナビ演出の実行確率を異ならせてもよい。

【0280】

本実施の形態においては、押し順リブに当選したときに限り、前兆ナビ演出が実行され得るものであった。しかし、これに限らず、その他の役に当選したときにも前兆ナビ演出が実行され得るものであった。たとえば、押し順ベルに当選したときに、前兆ナビ演出が実行され得るものであってもよい。また、この場合において、押し順ベルに当選したときには、ストップスイッチの操作手順に関わらず、払出枚数が互いに同じであるなど、互いの有利度が同じ表示結果が導出されるものであってもよい。また、チェリーやスイカなど、取りこぼしのある役に当選したときに、前兆ナビ演出が実行され得るものであってもよい。この場合において、前兆ナビ演出では、チェリーを入賞させることが可能なストップスイッチの操作タイミング（リールの停止タイミング）を報知するものであってもよい。なお、前兆ナビ演出では、ストップスイッチの操作手順に加えて、ストップスイッチの操作タイミングを報知するものであってもよい。

【0281】

本実施の形態においては、サブ制御部91が前兆ナビ演出抽選を実行していた。しかし、これに限らず、メイン制御部41が前兆ナビ演出抽選を実行して、抽選の結果をサブ制御部91にコマンドで通知するものであってもよい。また、本実施の形態においては、サブ制御部91が報知手順抽選を実行していたが、これに限らず、メイン制御部41が報知手順抽選を実行して、抽選の結果をサブ制御部91にコマンドで通知するものであってもよい。

【0282】

本実施の形態においては、前兆期間において実行される前兆ナビ演出と、ATにおいて実行されるナビ演出とでは、演出内容が共通するものであった。しかし、これに限らず、前兆期間において実行される前兆ナビ演出と、ATにおいて実行されるナビ演出とでは、演出内容が異なるものであってもよい。このようにすれば、前兆期間において前兆ナビ演出が実行されても、ATに制御されたことと遊技者に勘違いさせることがない。また、前兆期間に制御されたことを遊技者に認識させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0283】

[残り前兆期間の決定について]

本実施の形態においては、前兆期間で最初に前兆ナビ演出を実行したときに、残り前兆期間決定抽選が実行されるものであった。しかし、これに限らず、前兆期間で2回目以降に前兆ナビ演出を実行したときに、残り前兆期間決定抽選が実行されるものであってもよい。

【0284】

また、本実施の形態においては、ナビ示唆期間が最大15ゲームの制限があり、かつ連続演出期間が3ゲームの固定であった。このため、残り前兆期間決定抽選で前兆期間の残りゲーム数が決定された場合、決定された残りゲーム数と一致するように、前兆ステージ期間のゲーム数を変動させて調整していた。しかし、これに限らず、残り前兆期間決定抽選で前兆期間の残りゲーム数が決定された場合、決定された残りゲーム数と一致するように、ナビ示唆期間や連続演出期間のゲーム数を変動させて調整するものであってもよい。

10

【0285】

また、本実施の形態においては、残り前兆期間決定抽選で前兆期間の残りゲーム数を決定していたが、前兆期間の残り時間を決定するものであってもよい。すなわち、前兆ナビ演出が実行されたことを条件に、ナビストックが付与されるまでの時間を決定するものであってもよい。

【0286】

本実施の形態においては、通常リプを入賞させるための操作手順、ベルリプを入賞させるための操作手順、およびチャンスリプを入賞させるための操作手順のいずれかを報知する前兆ナビ演出が実行されたときに、前兆期間の残りゲーム数を決定することがあった。しかし、これに限らず、特定の操作手順、すなわち特定の役に入賞させるための操作手順を報知する前兆ナビ演出が実行されたときに限り、前兆期間の残りゲーム数を決定させてもよい。たとえば、ベルリプを入賞させるための操作手順を報知する前兆ナビ演出が実行されたときに限り、前兆期間の残りゲーム数を決定させるものであってもよい。

20

【0287】

[前兆ステージの移行について]

本実施の形態においては、ナビ示唆期間が最大15ゲームの制限があり、15ゲーム内で前兆ステージに移行することに決定されなかったときには、15ゲームを消化した次のゲーム(16ゲーム目)から前兆ステージに移行するものであった。しかし、これに限らず、ナビ示唆期間にゲーム数の制限を設けずに、ナビ示唆期間で前兆ステージに移行することに決定された場合に限り、前兆ステージに移行するものであってもよい。

30

【0288】

本実施の形態における前兆ステージ移行抽選においては、ナビ示唆期間で前兆ナビ演出が実行されても前兆ステージに移行しないことに決定される場合があった。しかし、これに限らず、ナビ示唆期間で前兆ナビ演出が実行されたときには、100%の確率で前兆ステージに移行することに決定されてもよい。

【0289】

本実施の形態においては、前兆ステージ移行抽選で前兆ステージに移行することに決定されたゲームの次のゲームから前兆ステージに移行するものであった。しかし、これに限らず、前兆ステージに移行することに決定されたゲーム以降の所定ゲームで前兆ステージに移行するものであってもよい。

40

【0290】

本実施の形態においては、ナビ示唆期間中に2回目以降の前兆ナビ演出が実行されたときに、前兆ステージ移行抽選を実行するものであった。しかし、これに限らず、ナビ示唆期間中に最初の前兆ナビ演出が実行されたときに、前兆ステージ移行抽選を実行するものであってもよい。

【0291】

本実施の形態においては、1つの前兆ステージしか設けられていないが、複数の前兆ステージが設けられていてもよい。たとえば、ナビストックを付与するか否か、および付与

50

する場合のナビストック数に応じて異なる確率で、前兆ナビ演出で報知される操作手順が異なっている。このため、前兆ナビ演出で報知された操作手順に応じて異なる確率で移行先の前兆ステージを異ならせれば、前兆ステージの種類によっても、ナビストックを付与するか否か、および付与する場合のナビストック数を遊技者に示唆することができる。また、ナビ示唆期間中に実行された前兆ナビ演出の頻度に応じて、移行先の前兆ステージを異ならせるものであってもよい。

【0292】

本実施の形態においては、通常リプを入賞させるための操作手順、ベルリプを入賞させるための操作手順、およびチャンスリプを入賞させるための操作手順のいずれかを報知する前兆ナビ演出が実行されたときに、前兆ステージに移行することがあった。しかし、これに限らず、特定の操作手順、すなわち特定の役に入賞させるための操作手順を報知する前兆ナビ演出が実行されたときに限り、前兆ステージに移行させてもよい。たとえば、ベルリプを入賞させるための操作手順を報知する前兆ナビ演出が実行されたときに限り、前兆ステージに移行させるものであってもよい。

10

【0293】

[煽り演出について]

本実施の形態においては、前兆ナビ演出によって報知された操作手順に応じて異なる確率で、煽り演出の演出内容が異なるものであった。しかし、これに限らず、前兆ナビ演出が実行された頻度に応じて煽り演出の演出内容を異ならせてもよい。たとえば、前兆ステージ期間で実行された前兆ナビ演出の実行頻度が多ければ多いほど、煽り演出aや煽り演出bよりも煽り演出cが実行されやすいものであってもよい。

20

【0294】

本実施の形態においては、前兆ナビ演出が実行されても、煽り演出が実行されない場合があった。しかし、これに限らず、前兆ナビ演出が実行されたときには、100%の確率で煽り演出が実行されるものであってもよい。

【0295】

本実施の形態においては、通常リプを入賞させるための操作手順、ベルリプを入賞させるための操作手順、およびチャンスリプを入賞させるための操作手順のいずれかを報知する前兆ナビ演出が実行されたときに、煽り演出が実行されることがあった。しかし、これに限らず、特定の操作手順、すなわち特定の役に入賞させるための操作手順を報知する前兆ナビ演出が実行されたときに限り、煽り演出を実行させてもよい。たとえば、ベルリプを入賞させるための操作手順を報知する前兆ナビ演出が実行されたときに限り、煽り演出を実行させるものであってもよい。

30

【0296】

[チャンスアップ演出について]

本実施の形態においては、前兆ナビ演出によって報知された操作手順に応じて異なる確率で、チャンスアップ演出の演出内容が異なるものであった。しかし、これに限らず、前兆ナビ演出が実行された頻度に応じてチャンスアップ演出の演出内容を異ならせてもよい。たとえば、連続演出期間で実行された前兆ナビ演出の実行頻度が多ければ多いほど、チャンスアップ演出Aやチャンスアップ演出Bよりもチャンスアップ演出Cが実行されやすいものであってもよい。

40

【0297】

本実施の形態においては、前兆ナビ演出が実行されても、チャンスアップ演出が実行されない場合があった。しかし、これに限らず、前兆ナビ演出が実行されたときには、100%の確率でチャンスアップ演出が実行されるものであってもよい。

【0298】

本実施の形態においては、通常リプを入賞させるための操作手順、ベルリプを入賞させるための操作手順、およびチャンスリプを入賞させるための操作手順のいずれかを報知する前兆ナビ演出が実行されたときに、チャンスアップ演出が実行されることがあった。しかし、これに限らず、特定の操作手順、すなわち特定の役に入賞させるための操作手順を

50

報知する前兆ナビ演出が実行されたときに限り、チャンスアップ演出を実行させてもよい。たとえば、ベルリプを入賞させるための操作手順を報知する前兆ナビ演出が実行されたときに限り、チャンスアップ演出を実行させるものであってもよい。

【0299】

〔その他の変形例〕

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

【0300】

上記の実施の形態では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであってもよい。遊技球を遊技用価値として用いる場合には、たとえば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記実施の形態で賭数として3を設定する場合は15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。さらに、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値のうち何れか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、たとえば、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値を併用できるものであってもよい。すなわち、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値の何れを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞によってメダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値の何れをも払い出し得るスロットマシンであってもよい。

【0301】

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

【0302】

本実施の形態では、「割合（比率、確率）」を例示したが、「割合（比率、確率）」は、これに限るものではなく、たとえば0%～100%の範囲内の値のうち、0%を含む値や、100%を含む値、0%および100%を含まない値であってもよい。

【0303】

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

【符号の説明】

【0304】

1 スロットマシン、2L, 2C, 2R リール、6 MAXBETスイッチ、7 ス

10

20

30

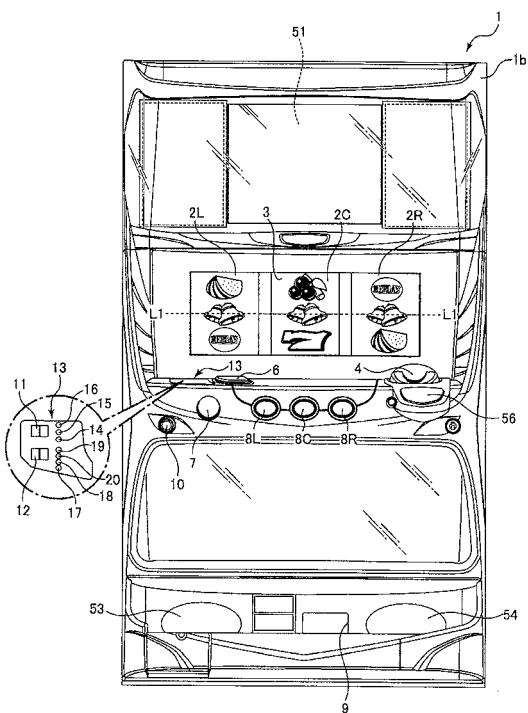
40

50

タートスイッチ、8 L, 8 C, 8 R ストップスイッチ、3 2 L, 3 2 C, 3 2 R リールモータ、4 1 メイン制御部、9 1 サブ制御部。

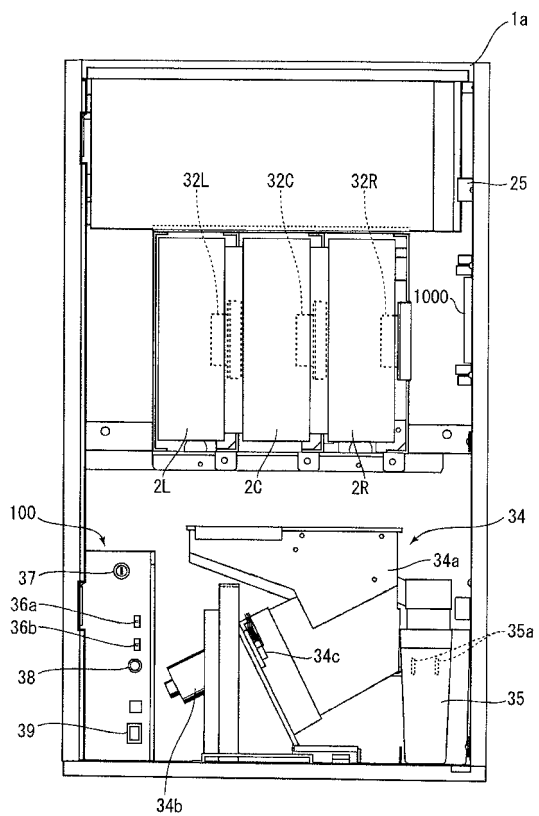
【図 1】

図 1



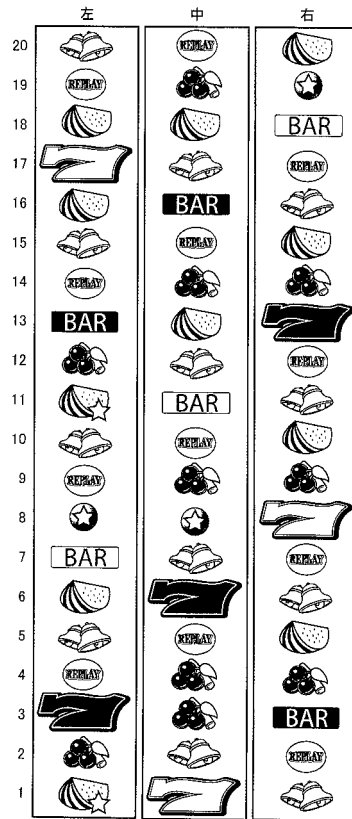
【図 2】

図 2



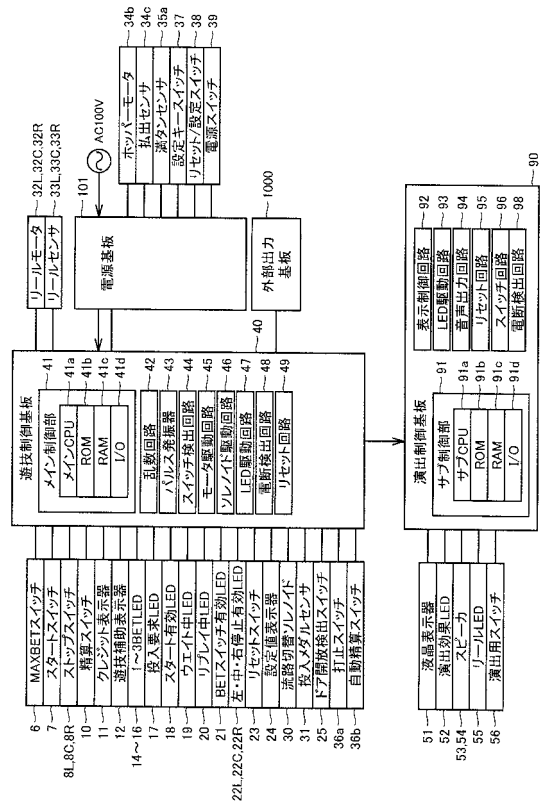
【図 3】

図 3



【図 4】

図 4



【図 5】

図 5

名称	図柄の組合せ			払出枚数	備考
	左	中	右		
通常ベル	ベル	ベル	ベル	8枚	
左スイカ1枚1	スイカA	ベル	リプレイ	1枚	
左スイカ1枚2	スイカA	ベル	チェリー	1枚	
左スイカ1枚3	スイカB	ベル	リプレイ	1枚	
左スイカ1枚4	スイカB	ベル	チェリー	1枚	
左スイカ1枚5	スイカA	リプレイ	ベル	1枚	
左スイカ1枚6	スイカA	スイカA	ベル	1枚	
左スイカ1枚7	スイカB	リプレイ	ベル	1枚	
左スイカ1枚8	スイカB	スイカA	ベル	1枚	
左リブ1枚1	リプレイ	白7	白7	1枚	
左リブ1枚2	リプレイ	白7	黒7	1枚	
左リブ1枚3	リプレイ	白7	黒BAR	1枚	
左リブ1枚4	リプレイ	白7	白BAR	1枚	
左リブ1枚5	リプレイ	黒7	白7	1枚	
左リブ1枚6	リプレイ	黒7	黒7	1枚	
左リブ1枚7	リプレイ	黒7	黒BAR	1枚	
左リブ1枚8	リプレイ	黒7	白BAR	1枚	
左リブ1枚9	リプレイ	黒BAR	白7	1枚	
左リブ1枚10	リプレイ	黒BAR	黒7	1枚	
左リブ1枚11	リプレイ	黒BAR	黒BAR	1枚	
左リブ1枚12	リプレイ	黒BAR	白BAR	1枚	
左リブ1枚13	リプレイ	白BAR	白7	1枚	
左リブ1枚14	リプレイ	白BAR	黒7	1枚	
左リブ1枚15	リプレイ	白BAR	黒BAR	1枚	
左リブ1枚16	リプレイ	白BAR	白BAR	1枚	
チェリー1	黒7	ANY	ANY	1枚	下段チェリー(弱チェリー)
チェリー2	黒BAR	ANY	ANY	1枚	
チェリー3	スイカB	チェリー	ANY	1枚	上段チェリー(中チェリー)
スイカ1	スイカA	スイカA	スイカA	5枚	
スイカ2	ベル	スイカA	ベル	5枚	
スイカ3	白7	スイカA	チェリー	5枚	
スイカ4	白7	スイカA	フランク	5枚	
スイカ5	白BAR	スイカA	チェリー	5枚	
スイカ6	白BAR	スイカA	フランク	5枚	
スイカ7	チェリー	スイカA	チェリー	5枚	中段チェリー(強チェリー)
スイカ8	チェリー	スイカA	フランク	5枚	
チャンス1	白BAR	白BAR	ベル	1枚	
チャンス2	白BAR	黒BAR	ベル	1枚	
1枚1	リプレイ	白BAR	リプレイ	1枚	
1枚2	ベル	黒7	ベル	1枚	
1枚3	スイカA	チェリー	ANY	1枚	

【図 6】

図 6

名称	図柄の組合せ			作動	備考
	左	中	右		
通常リブ	リプレイ	リプレイ	リプレイ		
ベルリブ1	リプレイ	白7	スイカA		見た目上段ベル揃い
ベルリブ2	リプレイ	黒7	スイカA		
ベルリブ3	リプレイ	黒BAR	スイカA		
ベルリブ4	リプレイ	白BAR	スイカA		
チャンスリブ	リプレイ	ベル	リプレイ		見た目右斜め下ベル揃い
昇格リブ	リプレイ	ベル	ベル		通常状態: RT移行 RT状態: 維持 通常状態: 維持 RT状態: 通常状態移行
転落リブ	ベル	リプレイ	リプレイ	再遊技	
7揃いリブ	白7	白7	白7		
7フェイクリブ1	ベル	白7	白7		
7フェイクリブ2	ベル	黒7	白7		
7フェイクリブ3	ベル	黒BAR	白7		
7フェイクリブ4	ベル	白BAR	白7		
7フェイクリブ5	白7	リプレイ	白7		

【図 7】

図 7

抽選対象役の名称	入賞役の組合せ	判定確率		ルール制覇
		通常状態	RT状態	
押し順ベル1	通常ベル+左リプ1枚1+左リプ1枚6 +左リプ1枚11+左リプ1枚18 +左スライ1枚1+左スライ1枚2+左スライ1枚3+左スライ1枚4 +左スライ1枚5+左スライ1枚6+左スライ1枚7+左スライ1枚8	8458	8458	・左第1停止 →右第10回以内で左リプ1枚1、6、11、18のいずれか入賞 ・中第1停止 →通常ベル入賞 ・右第1停止 →左スライ1枚1～8のいずれか入賞
押し順ベル2	通常ベル+左リプ2枚2+左リプ1枚5 +左リプ1枚9+左リプ1枚14 +左スライ1枚1+左スライ1枚2+左スライ1枚3+左スライ1枚4 +左スライ1枚5+左スライ1枚6+左スライ1枚7+左スライ1枚8	8459	8459	・左第1停止 →中第1停止 →右第10回以内で左リプ1枚2、5、12、15のいずれか入賞 ・中第1停止 →通常ベル入賞 ・右第1停止 →通常ベル入賞
押し順ベル3	通常ベル+左リプ3枚3+左リプ1枚8 +左リプ1枚9+左リプ1枚14 +左スライ1枚1+左スライ1枚2+左スライ1枚3+左スライ1枚4 +左スライ1枚5+左スライ1枚6+左スライ1枚7+左スライ1枚8	8458	8459	・左第1停止 →通常ベル入賞 ・中第1停止 →左スライ1枚1～8のいずれか入賞 ・右第1停止 →右第10回以内で左リプ1枚3、8、9、14のいずれか入賞
左スライ1	左スライ1枚1+左スライ1枚4	50	50	
左スライ2	左スライ1枚2+左スライ1枚3	50	50	
左スライ3	左スライ1枚5+左スライ1枚8	50	50	
左スライ4	左スライ1枚6+左スライ1枚7	50	50	
チェリー1	チェリー1	324	324	下段チェリー(低チェリー)
チェリー2	チェリー2	324	324	
チェリー3	チェリー3	288	288	
チェリー4	チェリー4	288	288	上段チェリー(高チェリー)
スライ1	スライ1	50	50	
スライ2	スライ2	50	50	
スライ3	スライ3	50	50	
スライ4	スライ4	50	50	
スライ5	スライ5	50	50	
スライ6	スライ6	50	50	
スライ7	スライ7	1	1	中段チェリー(低チェリー)
スライ8	スライ8	1	1	
スライ9	スライ9	1	1	
チャンス1	チャンス1	110	110	
チャンス2	チャンス2	110	110	
1枚1	1枚1	40	40	
1枚2	1枚2	40	40	
1枚3	1枚3	40	40	

【図 8】

図 8

抽選対象役の名称	入賞役の組合せ	判定確率		ルール制覇
		通常状態	RT状態	
通常リプ	通常リプ	1258	4058	
押し順リプ1	通常リプ+ベルリプ1+ベルリプ2 +ベルリプ3+ベルリプ4+チャンスリプ	4500	5500	・左第1停止 →通常リプ入賞 ・中第1停止 →チャンスリプ入賞 ・右第1停止 →ベルリプ1～4のいずれか入賞
押し順リプ2	通常リプ+ベルリプ1+ベルリプ2 +ベルリプ3+ベルリプ4+チャンスリプ+フェイクリプ1	4500	5500	・左第1停止 →チャンスリプ入賞 ・中第1停止 →通常リプ入賞 ・右第1停止 →ベルリプ1～4のいずれか入賞
押し順リプ3	通常リプ+ベルリプ1+ベルリプ2 +ベルリプ3+ベルリプ4+チャンスリプ+フェイクリプ2	4500	5500	・左第1停止 →ベルリプ1～4のいずれか入賞 ・中第1停止 →通常リプ入賞 ・右第1停止 →チャンスリプ入賞
昇格リプ1	転落リプ+昇格リプ+通常リプ	2300	3800	・左第1停止 →転落リプ入賞 ・中第1停止 →昇格リプ入賞 ・右第1停止 →通常リプ入賞
昇格リプ2	転落リプ+昇格リプ+通常リプ+フェイクリプ1	2300	3800	・左第1停止 →通常リプ入賞 ・中第1停止 →転落リプ入賞 ・右第1停止 →昇格リプ入賞
昇格リプ3	転落リプ+昇格リプ+通常リプ+フェイクリプ2	2300	3800	・左第1停止 →昇格リプ入賞 ・中第1停止 →通常リプ入賞 ・右第1停止 →転落リプ入賞
7揃いリプ	7揃いリプ+通常リプ	30	50	
フェイクリプ1	7フェイクリプ1+7フェイクリプ2 +7フェイクリプ3+7フェイクリプ4+通常リプ	52	65	
フェイクリプ2	7フェイクリプ5+通常リプ	52	65	

【図 9】

図 9

AT抽選テーブル

ナビストック数	当選確率(%)						
	弱チェリー当選	中チェリー当選	チャンス1当選 チャンス2当選	7揃いリプ当選	接チェリー当選	1000ゲーム消化ごと	500ゲーム間 AT抽選の実行なし
0	70%	60%	50%	40%	30%	50%	50%
1	10%	20%	20%	20%	30%	20%	20%
2	10%	10%	20%	20%	20%	20%	20%
3	10%	10%	10%	20%	20%	10%	10%

【図 10】

図 10

(a)前兆ナビ演出抽選テーブル(ナビ示唆期間)

前兆ナビ演出	当選確率(%) (ナビストック数別)				備考
	0	1	2	3	
なし	75%	50%	40%	30%	・抽選契機 →ナビ示唆期間で押し順リプの当選時 ・前兆ナビ演出の報知内容 →報知手順抽選で決定
あり	25%	50%	60%	70%	

(b)前兆ナビ演出抽選テーブル(前兆ステージ期間)

前兆ナビ演出	当選確率(%) (ナビストック数別)				備考
	0	1	2	3	
なし	80%	40%	30%	20%	・抽選契機 →前兆ステージ期間で押し順リプの当選時 ・前兆ナビ演出の報知内容 →報知手順抽選で決定
あり	20%	60%	70%	80%	

(c)前兆ナビ演出抽選テーブル(連続演出期間)

前兆ナビ演出	当選確率(%) (ナビストック数別)				備考
	0	1	2	3	
なし	85%	30%	20%	10%	・抽選契機 →連続演出期間で押し順リプの当選時 ・前兆ナビ演出の報知内容 →報知手順抽選で決定
あり	15%	70%	80%	90%	

(d)報知手順抽選テーブル

報知内容	当選確率(%) (ナビストック数別)				備考
	0	1	2	3	
通常リプ入賞の 操作手順	75%	50%	25%	0%	・抽選契機 →前兆ナビ演出抽選で前兆ナビ演出実行あり の決定時 ・報知内容の有利度 →通常リプ入賞<ベルリプ入賞<チャンスリプ入賞
ベルリプ入賞の 操作手順	25%	25%	50%	50%	
チャンスリプ入賞の 操作手順	0%	25%	25%	50%	

【図 11】

図 11

残り前兆期間決定抽選テーブル

残り前兆期間 のゲーム数	当選確率(%) (ナビストック数別)				備考
	0	1	2	3	
25	70%	60%	50%	40%	・抽選契機 →前兆期間で最初の前兆ナビ演出の発生時 ・前兆期間+ナビ示唆期間(最大15G) +前兆ステージ期間+連続演出期間(3G) ・前兆期間の有利度 →25G<30G<35G
30	30%	40%	40%	40%	
35	0%	0%	10%	20%	

【図 12】

図 12

前兆ステージ移行抽選テーブル

前兆ステージ移行	当選確率(%) (ナビストック数別)				備考
	0	1	2	3	
なし	75%	50%	40%	30%	・抽選契機 →ナビ示唆期間で2回目以降の前兆ナビ演出の発生時 ・前兆ステージ移行の実行契機 →前兆ナビ演出が実行されたゲームの 次のゲームの開始時 ・前兆ステージ移行の有利度 →15Gの消化時<前兆ナビ演出の実行時
あり	25%	50%	60%	70%	

【図 13】

図 13

(a)振り演出抽選テーブル

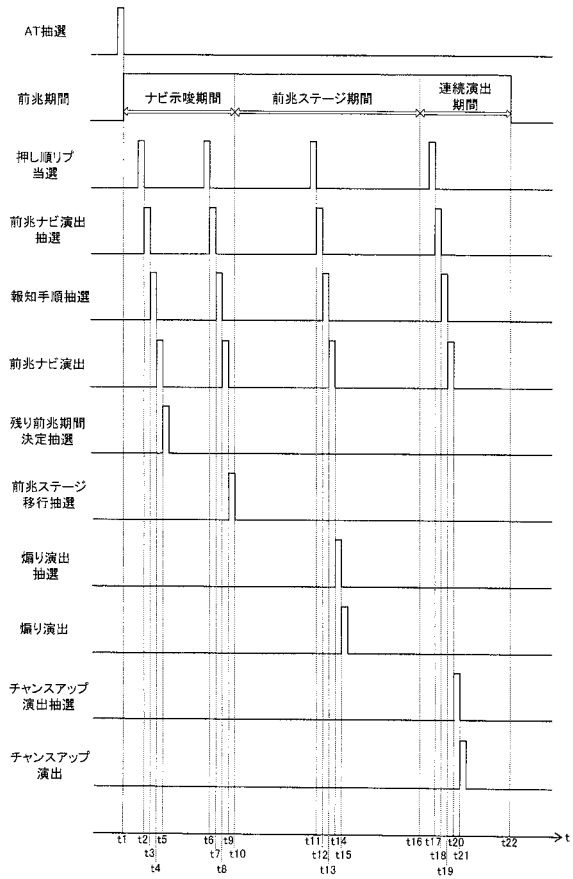
振り演出	前兆ナビ演出による報知				備考
	なし	通常リプ入賞 の操作手順	ベルリプ入賞 の操作手順	チャンスリプ入賞 の操作手順	
なし	90%	75%	50%	25%	・抽選契機 →前兆ステージ期間で押し順リプの当選時 ・振り演出の実行契機 →押し順リプが当選したゲーム内 ・振り演出の有利度 →振り演出<通常リプ入賞<ベルリプ入賞<チャンスリプ入賞
あり	振り演出 (LED黄色点灯)	8%	15%	25%	
	振り演出 (LED黄色点灯)	2%	10%	25%	
	振り演出 (LED黄色点灯+サウンド)	0%	0%	0%	

(b)チャンスアップ演出抽選テーブル

チャンスアップ演出	前兆ナビ演出による報知				備考
	なし	通常リプ入賞 の操作手順	ベルリプ入賞 の操作手順	チャンスリプ入賞 の操作手順	
なし	90%	75%	50%	25%	・抽選契機 →前兆ステージ期間で押し順リプの当選時 ・チャンスアップ演出の実行契機 →押し順リプが当選したゲーム内 ・チャンスアップ演出の有利度 →演出<振り演出<通常リプ入賞<ベルリプ入賞<チャンスリプ入賞
あり	チャンスアップ演出 (男性キャラクター登場)	8%	15%	25%	
	チャンスアップ演出 (女性キャラクター登場)	2%	10%	25%	
	チャンスアップ演出 (男性キャラクターと女性キャラクター登場)	0%	0%	0%	

【図 14】

図 14



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AC14 AC23 AC32 AC34 AC47 AC52 AC64 AC77 AC82
BA22 BB03 BB13 BB14 BB15 BB16 BB34 BB46 BB48 BB63
BB78 BB83 BB84 BB93 BB94 CA02 CB04 CB23 CB32 CB42
CC01 CC12 CC24 CC28 CC51 CD31 CD41 CE15 DA29 DA52
DA55 DA58 DA63 DA65