

(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2019-51344

(P2019-51344A)

(43) 公開日 平成31年4月4日(2019.4.4)

(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 6 5 1	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 6 6 1	
	A 6 3 F 5/04 6 2 0	

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 86 頁)

(21) 出願番号	特願2018-211006 (P2018-211006)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成30年11月9日 (2018.11.9)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2013-140204 (P2013-140204)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	の分割	(72) 発明者	小倉 敏男
原出願日	平成25年7月3日 (2013.7.3)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		F ターム (参考)	2C082 AB12 AB16 AB32 AB43 AB56
			AB67 AC14 AC23 AC27 AC34
			AC52 AC77 AC82 BA17 BB02
			BB16 BB34 BB55 BB63 BB78
			BB93

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

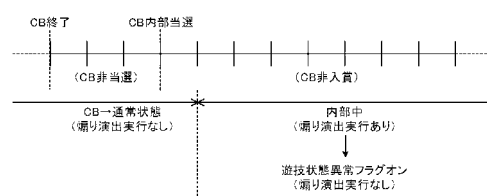
(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技の興趣の低下を防止できるスロットマシンを提供する。

【解決手段】サブ制御部は、C B 中や通常遊技状態を示す遊技状態コマンドを受信した場合にはナビストック抽選や上乗せ抽選が実行できず、内部中を示す遊技状態コマンドを受信した場合にのみナビストック抽選や上乗せ抽選を実行できるように構成されている。また、サブ制御部は、C B 中や通常遊技状態を示す遊技状態コマンドを受信した場合には抽選条件が成立しても煽り演出が実行できず、内部中を示す遊技状態コマンドを受信した場合にのみ抽選条件成立時に煽り演出が実行できるように構成されている。

【選択図】図 2 8

【図28】



【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、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
設計値に基づく遊技用価値の増減率が担保された適正状態および設計値に基づく遊技用価値の増減率が担保されない非適正状態を含む複数の状態のうちいずれかに制御する状態制御手段と、
前記適正状態においてのみ、遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を特定可能な情報を報知する報知期間に制御させる報知期間制御手段とを備え、
前記演出実行手段は、
前記報知期間制御手段によって前記報知期間に制御するか否かに基づいた特定演出を前記適正状態においてのみ実行する第 1 演出実行手段と、
前記特定演出以外の演出を前記適正状態においてのみ実行する第 2 演出実行手段とを備える、スロットマシン。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

20

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、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識別情報が描かれた複数（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、まず遊技者の B E T 操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められた入賞識別情報の組み合わせ（例えば、7 - 7 - 7、以下識別情報の組み合わせを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。

30

【0003】

この種のスロットマシンでは、遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン基板）とは別に、演出の制御を行う演出制御手段（サブ基板）を備え、演出制御手段（サブ基板）側で遊技者にとって有利な情報を報知するか否かを独自に決定し、遊技制御手段（メイン基板）の制御とは別に遊技者にとって有利な状況に制御するようにしたものが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

40

【特許文献】**【0004】**

【特許文献 1】特開 2 0 0 6 - 5 1 1 8 9 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

特許文献 1 に記載のスロットマシンのように、演出制御手段が遊技者にとって有利な情報を報知するか否かを独自に決定し、遊技者にとって有利な状況に制御するものにおいては、これらの決定について遊技制御手段側の状態を考慮せずに決定されることから、遊技制御手段側で有利度を変更する設定値の変更が行われた場合や、遊技に関するデータが初

50

期化された場合など、遊技制御手段側の状態が、遊技用価値の増減率が予め定められた設計値に基づく増減率となる状態とは異なる状態に変更されることがあり、このような場合に予め定められた設計値に基づく遊技用価値の増減率を担保できなくなってしまう虞がある。また、設計値に基づく遊技用価値の増減率を担保できない状態において遊技者にとって期待度の高い演出を実行した場合、遊技者は期待するほど遊技用価値が増加しないので演出を実行しなかったときよりも遊技者の落胆が大きく遊技の興趣が低下する虞がある。

【 0 0 0 6 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技の興趣の低下を防止できる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】

10

【 0 0 0 7 】

(1) 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、

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（例えば、リール 2 L、2 C、2 R）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（例えば、スロットマシン 1）において、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

設計値に基づく遊技用価値の増減率が担保された適正状態（例えば、内部中）および設計値に基づく遊技用価値の増減率が担保されない非適正状態（例えば、通常遊技状態、C B）を含む複数の状態のうちいずれかに制御する状態制御手段と、

20

前記適正状態においてのみ、遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を特定可能な情報を報知する報知期間に制御させる報知期間制御手段とを備え、

前記演出実行手段は、

前記報知期間制御手段によって前記報知期間に制御するか否かに基づいた特定演出を前記適正状態においてのみ実行する第 1 演出実行手段と、

前記特定演出以外の演出を前記適正状態においてのみ実行する第 2 演出実行手段とを備える。

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、非適正状態のときに、非適正状態において実行されることのない演出の実行を防止でき、遊技者に対して非適正状態において遊技用価値の増加への過度の期待を抱かせることを防止できるので、遊技の興趣の低下を防止できる。また、適正状態においてのみ特定演出を実行可能とすることで、非適正状態でも特定演出が実行可能な構成よりも遊技者や遊技場の店員に対して適正状態であることを認識させ易くすることができる。

30

【 0 0 0 9 】

(2) 上記 (1) のスロットマシンにおいて、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段とを更に備え、

40

前記遊技制御手段と前記演出制御手段とは、当該遊技制御手段から当該演出制御手段への一方向通信のみ可能に接続されており、

前記遊技制御手段は、

前記適正状態であるか前記非適正状態であるかを特定可能な状態特定情報を前記制御情報として前記演出制御手段に対して送信する状態特定情報送信手段を備え、

前記演出実行手段は、受信した前記状態特定情報から前記非適正状態である旨が特定されたときに、前記適正状態においてのみ選択可能な全ての演出（例えば、内部中用演出）を実行することを許容しなくてもよい（例えば、サブ制御部 9 1 が実行するステップ S c 2 の処理）。

【 0 0 1 0 】

50

このような構成によれば、遊技制御手段側が非適正状態のときに、非適正状態において実行されることのない全ての演出の実行を防止でき、非適正状態でも全ての演出が実行可能な構成よりも遊技者や遊技場の店員に対して遊技制御手段側が適正状態であることを更に認識させ易くすることができる。

【 0 0 1 1 】

(3) 上記 (1) 又は (2) のスロットマシンにおいて、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段とを更に備え、

前記遊技制御手段と前記演出制御手段とは、当該遊技制御手段から当該演出制御手段への一方向通信のみ可能に接続されており、

前記遊技制御手段は、

前記適正状態であるか前記非適正状態であるかを特定可能な状態特定情報を前記制御情報として前記演出制御手段に対して送信する状態特定情報送信手段と、

表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段 (例えば、メイン制御部 4 1 が内部抽選を実行する処理) とを備え、

前記状態特定情報は、前記事前決定手段の決定結果を含んでもよい (例えば、状態特定情報を内部当選コマンドとしてもよい)。

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、演出制御手段は、事前決定手段の決定結果を含む状態特定情報から遊技制御手段側が適正状態であるか非適正状態であるかを特定することができる。このため、例えば、事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かを決定する度に状態特定情報を送信すれば、演出制御手段は、状態特定情報を受信する度に適正状態であるか非適正状態であるかを確実に特定できる。

【 0 0 1 3 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のスロットマシンにおいて、

前記演出実行手段は、前記非適正状態である旨が特定された後、前記適正状態である旨が特定されたときに、前記非適正状態から前記適正状態になったことを報知する報知演出 (例えば、適正復帰報知演出) を実行してもよい (例えば、サブ制御部 9 1 が実行するステップ S a 1、S a 2、S a 4 の処理)。

【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、報知演出が実行されたときに、遊技者や遊技場の店員に対して遊技制御手段側が非適正状態から適正状態になったことを確実に認識させることができる。

【 0 0 1 5 】

(5) 上記 (1) ~ (4) のスロットマシンにおいて、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段とを更に備え、

前記遊技制御手段と前記演出制御手段とは、当該遊技制御手段から当該演出制御手段への一方向通信のみ可能に接続されており、

前記遊技制御手段は、

表示結果が導出される前に遊技状態の移行を伴う特別入賞 (例えば、特別役) 及び該特別入賞以外の一般入賞 (例えば、一般役) を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段 (例えば、メイン制御部 4 1 が内部抽選を実行する処理) と、

表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段 (例えば、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結果を導出させる制御を行う導出制御手段 (例えば、メイン制御部 4 1 がリール 2 L、2 C、2 R の停止を制御する処理) と、

前記特別入賞が発生したときに、前記一般入賞のうち前記遊技用価値の付与を伴う付

10

20

30

40

50

与入賞（例えば、小役）が発生する確率の高まる特別遊技状態（例えば、C B）に制御する特別遊技状態制御手段（例えば、メイン制御部 4 1 が遊技状態を C B に制御する処理）と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定により許容された前記特別入賞を発生させることができなかつたときに、当該決定（例えば、特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段（例えば、メイン制御部 4 1 が特別役の当選フラグをオンに設定する処理）と、

前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態（例えば、特別役の持越中）において、該決定が持ち越されていない状態よりも前記一般入賞のうち前記遊技用価値を用いることなく遊技を行うことが可能な再遊技（例えば、リプレイゲーム）の付与を伴う再遊技入賞（例えば、再遊技役）の発生を許容する旨が決定される確率が高まる再遊技高確率状態（例えば、内部中）に制御する再遊技高確率状態制御手段（例えば、メイン制御部 4 1 が遊技状態を内部中に制御する処理）とを更に備え、

10

前記演出制御手段は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、

遊技者にとって有利な権利（例えば、ナビストック）を付与する権利付与手段（例えば、サブ制御部 9 1 がナビストック抽選や上乗せ抽選によってナビストックを付与する処理）とを備え、

前記有利状態制御手段は、前記権利付与手段により前記権利が付与されたときに、前記再遊技高確率状態において前記事前決定手段の決定結果に応じて遊技者にとって有利な導出操作手段の操作態様（例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の押し順）が報知される報知状態（例えば、A T）に制御することで前記有利状態に制御し、

20

前記再遊技高確率状態において前記報知状態に制御されていないときには、前記遊技用価値が減少（例えば、メダルが減少）する一方で、前記再遊技高確率状態において前記報知状態に制御され、報知された操作態様にて導出操作手段が操作されたときには、前記遊技用価値が増加（例えば、メダルが増加）するようになっており、

前記権利付与手段は、前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態において前記権利を付与することが可能である一方で、前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態で前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、及び前記特別遊技状態に制御されているときには、前記権利を付与しなくてもよい（例えば、サブ制御部 9 1 が実行するステップ S b 2 の処理）。

30

なお、遊技者にとって有利な有利状態とは、例えば、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様の情報、現在の遊技状態の有利度を示唆する情報、遊技者にとって有利な特典の付与を受けるために必要な情報などを報知する状態等が該当する。

【0016】

このような構成によれば、特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態において報知状態に制御される権利が付与され得る一方で、特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態で特別入賞の発生を許容する旨が決定されたときには、報知状態に制御される権利が付与されること、すなわち特別入賞の発生を許容する旨の決定と同時に報知状態に制御される権利が付与されることがなく、また、特別遊技状態に制御されているときにも、報知状態に制御される権利が付与されること、すなわち特別遊技状態において付与された権利に基づいて、次回特別入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、同時に報知状態に制御される権利が付与されるようなこともないので、一度の契機で多くの遊技用価値を得られる状況が発生してしまうことがなく、適度な射幸性を確保することができる。

40

【0017】

尚、事前決定手段の決定結果に応じて遊技者にとって有利な導出操作手段の操作態様とは、事前決定手段の決定結果及び導出操作手段の操作態様に依拠して複数種類の有利度の異なる表示結果が導出され得る構成において、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が該当する。また、事前決定手段の決定結果及び導出操作手段の操作態様

50

に応じて導出される表示結果は同一であるが、事前決定手段の決定結果及び導出操作手段の操作態様に依りて複数種類の有利度の異なる制御がされ得る構成において、遊技者にとって有利な制御をさせるための操作態様が該当する。

【0018】

また、前記遊技用価値が減少するとは、賭数を設定するために必要な遊技用価値よりも1ゲームあたりで付与されることが期待できる遊技用価値が小さいということであり、前記遊技用価値が増加するとは、賭数を設定するために必要な遊技用価値よりも1ゲームあたりで付与されることが期待できる遊技用価値が大きいということである。

また、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞が発生する確率の高まる特別遊技状態とは、付与入賞の発生を許容する旨が決定される確率が高まる構成でも良いし、付与入賞の発生を許容する旨が決定される確率は変わらないが、付与入賞の発生を許容する旨が決定された際に当該付与入賞の発生条件が固定されることで付与入賞の発生確率が高まる構成でも良いし、事前決定手段の決定に関わらず、一律に付与入賞の発生が許容されることで付与入賞の発生確率が高まる構成でも良い。

【0019】

(6) 上記(5)のスロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、

前記適正状態であるか前記非適正状態であるかを特定可能な状態特定情報を前記制御情報として前記演出制御手段に対して送信する状態特定情報送信手段と、

遊技に関する遊技データ(例えば、遊技状態)を記憶する遊技データ記憶手段(例えば、RAM 41c)とを更に備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に関連する決定(例えば、ナビストック抽選、上乗せ抽選)を行う有利状態関連決定手段(例えば、サブ制御部91が実行するステップSb3、Sb18、Sb20の処理)を更に備え、

前記状態特定情報送信手段は、遊技者による操作が不能とされ且つ遊技場の店員による操作が可能とされた特定操作手段(例えば、設定キースイッチ37)が操作されたときに前記遊技データ記憶手段に記憶されている前記遊技データに基づく特定操作情報(例えば、設定終了時に送信される設定コマンド)を前記状態特定情報として送信し、

前記有利状態関連決定手段は、前記特定操作情報から前記適正状態である旨が特定されたときに、該有利状態関連決定手段が決定を行うときに用いる決定用データとして適正時データ(例えば、ナビストック抽選確率A、上乗せ抽選確率A)を用いて前記有利状態に関連する決定を行い、前記非適正状態である旨が特定されたときに前記決定用データとして前記適正時データとは異なる非適正時データ(例えば、ナビストック抽選確率A、上乗せ抽選確率A)を用いて前記有利状態に関連する決定を行ってもよい。

【0020】

このような構成によれば、遊技制御手段側で遊技場の店員により特定操作手段が操作された場合に、演出制御手段が状態特定情報から適正状態である旨を特定したときのみ、適正時データを用いて有利情報関連決定手段による決定が行われる一方、状態特定情報から適正状態でない旨を特定したときには、非適正時データを用いて有利関連決定手段による決定が行われることとなる。この結果、遊技制御手段側が適正状態でないにも関わらず、適正時データを用いて有利情報関連決定手段による決定が行われることで、設計値に基づく遊技用価値の増減率が担保できなくなってしまうことを防止できる。

【0021】

尚、遊技データとは、現在の遊技状態、複数ゲームに亘る遊技履歴等が該当する。

また、遊技者による操作が不能とされ、遊技場の店員による操作が可能とされた特定操作手段とは、例えば、本体の前面を塞ぐ扉を備え、遊技場の店員等が所持する鍵などを用いなければ開放できない構成において、扉によって塞がれる本体の内側や前面扉の内側に搭載されることで、遊技場の店員による操作が可能とされるものでも良いし、前面に露呈しているが、遊技場の店員等が所持する鍵などを用いた操作を要することで、遊技場の店

10

20

30

40

50

員による操作が可能とされるものでも良い。

また、有利状態に関連する決定とは、有利状態に制御するか否かの決定、有利状態の有利度の決定、有利状態に制御するか否かを決定する際の有利度、有利状態の有利度を決定する際の有利度の決定などが該当する。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 2 】

【図 1】本発明が適用された実施形態のスロットマシンの正面図である。

【図 2】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図 3】リールの図柄配列を示す図である。

【図 4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

10

【図 5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

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

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

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

【図 9】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組み合わせ、及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 10】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組み合わせ、及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。

20

【図 11】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 12】遊技状態の概要を示す図である。

【図 13】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明するための図である。

【図 14】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明するための図である。

【図 15】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明するための図である。

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

30

【図 17】抽選対象役により入賞が許容される役の組み合わせについて説明するための図である。

【図 18】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 19】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 20】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 21】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 22】サブ制御部による適正復帰処理を示すフローチャートである。

【図 23】電源投入時のメイン制御部及びサブ制御部の制御内容を示すタイミングチャートである。

40

【図 24】サブ制御部による A T の制御の流れを示すフローチャートである。

【図 25】ナビストック抽選の当選確率を示す図である。

【図 26】上乗せ抽選の当選確率を示す図である。

【図 27】サブ制御部による演出選択処理を示すフローチャートである。

【図 28】C B に内部当選した時のサブ制御部の制御内容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】

【 0 0 2 3 】

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

50

【 0 0 2 4 】

本発明が適用されたスロットマシンの実施形態を図面を用いて説明すると、本実施形態のスロットマシン 1 は、図 2 に示すように、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【 0 0 2 5 】

本実施形態のスロットマシン 1 の筐体 1 a の内部には、図 2 に示すように、外周に複数の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が前面扉 1 b 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

【 0 0 2 6 】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「BAR」、「スイカ」、「チェリー a」、「チェリー b」、「ベル」、「リプレイ」、「プラム」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 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、前面扉 1 b のリールパネル 1 c 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。なお、以下では、「赤 7」、「青 7」、「白 7」をまとめて単に「7」、「チェリー a」、「チェリー b」をまとめて単に「チェリー」という場合がある。

【 0 0 2 7 】

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R（図 4 参照）によって回転させることで、各リール 2 L、2 C、2 R 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 2 L、2 C、2 R 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

【 0 0 2 8 】

リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール LED 5 5 と、が設けられている。また、リール LED 5 5 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 1 2 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

【 0 0 2 9 】

前面扉 1 b における各リール 2 L、2 C、2 R に対応する位置には、リール 2 L、2 C、2 R を前面側から透視可能とする横長長方形の透視窓 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 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。

【 0 0 3 0 】

前面扉 1 b には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施形態では後述する通常遊技状態、内部中の規定数として 3、CB の規定数として 2 が定められている）を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R 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 8 L、8 C、8 R、演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

40

【 0 0 3 1 】

なお、本実施形態では、回転を開始した 3 つのリール 2 L、2 C、2 R 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

50

停止と称する。

【0032】

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

10

【0033】

MAXBETスイッチ6の内部には、MAXBET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BETスイッチ有効LED21（図4参照）が設けられており、ストップスイッチ8L、8C、8Rの内部には、該当するストップスイッチ8L、8C、8R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LED22L、22C、22R（図4参照）がそれぞれ設けられている。

【0034】

20

また、前面扉1bにおけるストップスイッチ8L、8C、8R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。

【0035】

前面扉1bの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止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23、後述する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24、後述のCB終了時に打止状態（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）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36a、後述のCB終了時に自動精算処理（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36b、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、筐体1a内部に設けられた後述のホッパータンク34a（図2参照）側またはメダル払出口9側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド30、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク34a側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ31を有するメダルセクタ（図示略）、前面扉1bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ25（図4参照）が設けられている。

30

【0036】

筐体1a内部には、図2に示すように、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R（図4参照）、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2、外部出力信号を出力するための外部出力基板1000（図4参照）、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（図4参照）、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（図4参照）からなるホッパーユニット34、電源ボックス100が設けられている。

40

【0037】

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（図4参照）が設けられており、導電部材がオーバーフロー

50

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。

【0038】

電源ボックス 100 の前面には、図 2 に示すように、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、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、電源を on / off する際に操作される電源スイッチ 39 が設けられている。

10

【0039】

これら筐体 1a の内部にある打止スイッチ 36a、自動精算スイッチ 36b、設定キースイッチ 37、リセット / 設定スイッチ 38、電源スイッチ 39 は、遊技場の店員によるキー操作により前面扉 1b を開放しなければ操作できないことから、遊技場に設置されている場合に、遊技場の店員のみが操作可能とされ、遊技者が操作することはできないようになっている。また、所定のキー操作により検出されるリセットスイッチ 23 も同様である。特に、設定キースイッチ 37 は、キー操作により前面扉 1b を開放したうえで、さらにキー操作を要することから、遊技場の店員のなかでも、設定キースイッチ 37 の操作を行うキーを所持する係員のみ操作が可能とされている。

【0040】

20

本実施形態のスロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 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 を操作すれば良い。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 LN（図 1 参照）が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施形態では、後述する通常遊技状態、内部中における規定数の賭数として 3 枚が定められており、後述する CB における規定数の賭数として 2 枚が定められており、これら遊技状態に応じた規定数の賭数が設定されると入賞ライン LN 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。

【0041】

30

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み合わせが入賞図柄の組み合わせであるかを判定するために設定されるラインである。本実施形態では、図 1 に示すように、リール 2L の中段、リール 2C の中段、リール 2R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン LN のみが入賞ラインとして定められている。なお、本実施形態では、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良い。

【0042】

また、本実施形態では、入賞ライン LN に入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ライン LN とは別に、無効ライン LM1 ~ 4 を設定している。無効ライン LM1 ~ 4 は、これら無効ライン LM1 ~ 4 に揃った図柄の組み合わせによって入賞が判定されるものではなく、入賞ライン LN に特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃った際に、無効ライン LM1 ~ 4 のいずれかに入賞ライン LN に揃った場合に入賞となる図柄の組み合わせ（例えば、ベル - ベル - ベル）が揃う構成とすることで、入賞ライン LN に特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施形態では、図 1 に示すように、リール 2L の上段、リール 2C の上段、リール 2R の上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM1、リール 2L の下段、リール 2C の下段、リール 2R の下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM2、リール 2L の上段、リール 2C の中段、リール 2R の下段、すなわち右下がり並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM3、リール 2L の下段、リール 2C の中段、リール 2R の上段、すなわち

40

50

右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 4 の 4 種類が無効ライン L M として定められている。

【 0 0 4 3 】

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。

【 0 0 4 4 】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、入賞ライン L N 上に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役ともいう）が各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施形態では 5 0 ）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9（図 1 参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ライン L N 上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【 0 0 4 5 】

なお、本実施形態では、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良く、2 つ以上のリールを用いた構成においては、2 つ以上の全てのリールに導出された表示結果の組み合わせに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。

【 0 0 4 6 】

また、本実施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 1 9 0 m s（ミリ秒）である。

【 0 0 4 7 】

リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 8 0 回転し、 80×21 （1 リール当たりの図柄コマ数）= 1 6 8 0 コマ分の図柄を変動させるので、1 9 0 m s の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。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。

【 0 0 4 8 】

このため、例えば、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。

【 0 0 4 9 】

以下では、特に区別する必要がない場合にはリール 2 L、2 C、2 R を単にリールという場合がある。また、リール 2 L を左リール、リール 2 C を中リール、リール 2 R を右リールという場合がある。また、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作によりリール 2 L、2 C、2 R を停止させる操作を停止操作という場合がある。

【 0 0 5 0 】

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 4 0、演出制御基板 9 0、電源基板 1 0 1 が設けられており、遊技制御基板 4 0 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 9 0 によって遊技状態

10

20

30

40

50

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。

【0051】

電源基板 101 には、外部から AC 100V の電源が供給されるとともに、この AC 100V の電源からスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板 40 及び遊技制御基板 40 を介して接続された演出制御基板 90 に供給されるようになっている。

【0052】

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

10

【0053】

遊技制御基板 40 には、前述した MAX BET 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、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、打止スイッチ 36a、自動精算スイッチ 36b、投入メダルセンサ 31、ドア開放検出スイッチ 25、リールセンサ 33L、33C、33R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34c、満タンセンサ 35a、設定キースイッチ 37、リセット/設定スイッチ 38 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。

【0054】

20

また、遊技制御基板 40 には、前述したクレジット表示器 11、遊技補助表示器 12、1~3 BET LED 14~16、投入要求 LED 17、スタート有効 LED 18、ウェイト中 LED 19、リプレイ中 LED 20、BET スイッチ有効 LED 21、左、中、右停止有効 LED 22L、22C、22R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールモータ 32L、32C、32R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述したホッパーモータ 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。

【0055】

遊技制御基板 40 には、メイン制御部 41、制御用クロック生成回路 42、乱数用クロック生成回路 43、スイッチ検出回路 44、モータ駆動回路 45、ソレノイド駆動回路 46、LED 駆動回路 47、電断検出回路 48、リセット回路 49 が搭載されている。

30

【0056】

メイン制御部 41 は、1チップマイクロコンピュータにて構成され、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 41b、ワークメモリとして使用される RAM 41c、プログラムに従って制御動作を行う CPU 41a が内蔵されており、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。

【0057】

また、メイン制御部 41 において CPU 41a が ROM 41b に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、メイン制御部 41（または CPU 41a）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 41a がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、後述するサブ制御部 91 についても同様である。

40

【0058】

また、RAM 41c は、その一部または全部がバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。すなわち、スロットマシン 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 41c の一部または全部の内容は保存される。

【0059】

50

制御用クロック生成回路 4 2 は、メイン制御部 4 1 の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロック C C L K を生成する。制御用クロック生成回路 4 2 により生成された制御用クロック C C L K は、例えば、後述する図 5 に示すようなメイン制御部 4 1 の制御用外部クロック端子を介してクロック回路 5 0 2 に供給される。乱数用クロック生成回路 4 3 は、メイン制御部 4 1 の外部にて、制御用クロック C C L K の発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロック R C L K を生成する。乱数用クロック生成回路 4 3 により生成された乱数用クロック R C L K は、例えば、後述する図 5 に示すようなメイン制御部 4 1 の乱数用外部クロック端子 (R C K 端子) を介して乱数回路 5 0 8 a , 5 0 8 b に供給される。

【 0 0 6 0 】

10

スイッチ検出回路 4 4 は、遊技制御基板 4 0 に直接または電源基板 1 0 1 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取り込んでメイン制御部 4 1 に伝送する。モータ駆動回路 4 5 は、メイン制御部 4 1 から出力されたモータ駆動信号をリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に伝送する。ソレノイド駆動回路 4 6 は、メイン制御部 4 1 から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド 3 0 に伝送する。L E D 駆動回路は、メイン制御部 4 1 から出力された L E D 駆動信号を遊技制御基板 4 0 に接続された各種表示器や L E D に伝送する。電断検出回路 4 8 は、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 4 1 に対して出力する。リセット回路 4 9 は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与える。

20

【 0 0 6 1 】

図 5 は、遊技制御基板 4 0 に搭載されたメイン制御部 4 1 の構成例を示している。図 5 に示すメイン制御部 4 1 は、1 チップマイクロコンピュータであり、外部バスインタフェース 5 0 1 と、クロック回路 5 0 2 と、照合用ブロック 5 0 3 と、固有情報記憶回路 5 0 4 と、演算回路 5 0 5 と、リセット / 割り込みコントローラ 5 0 6 と、C P U (Central Processing Unit) 4 1 a と、R O M (Read Only Memory) 4 1 b と、R A M (Random Access Memory) 4 1 c と、フリーランカウンタ回路 5 0 7 と、乱数回路 5 0 8 a , 5 0 8 b と、タイマ回路 5 0 9 と、割り込みコントローラ 5 1 0 と、パラレル入力ポート 5 1 1 と、シリアル通信回路 5 1 2 と、パラレル出力ポート 5 1 3 と、アドレスデコード回路 5 1 4 と、を備えて構成される。

30

【 0 0 6 2 】

メイン制御部 4 1 が搭載する乱数回路には、8 ビット乱数を発生させる 8 ビット乱数回路 5 0 8 a と、1 6 ビット乱数を発生させる 1 6 ビット乱数回路 5 0 8 b とがある。なお、図 5 に示す例では、8 ビット乱数回路 5 0 8 a と、1 6 ビット乱数を発生させる 1 6 ビット乱数回路 5 0 8 b とが 1 つずつ図示されているが、メイン制御部 4 1 は、8 ビット乱数回路 5 0 8 a と、1 6 ビット乱数を発生させる 1 6 ビット乱数回路 5 0 8 b とを、それぞれ 4 回路 (4 チャンネル) ずつ搭載している。

【 0 0 6 3 】

リセット / 割り込みコントローラ 5 0 6 は、指定エリア外走行禁止 (I A T) 回路 5 0 6 a とウォッチドッグタイマ (W D T) 5 0 6 b とを備える。I A T 回路 5 0 6 a は、ユーザプログラムが指定エリア内で正しく実行されているか否かを監視する回路であり、指定エリア外でユーザプログラムが実行されたことを検出すると I A T 発生信号を出力する機能を備える。また、ウォッチドッグタイマ 5 0 6 b は、設定期間ごとにタイムアウト信号を発生させる機能を備える。

40

【 0 0 6 4 】

外部バスインタフェース 5 0 1 は、メイン制御部 4 1 を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。

【 0 0 6 5 】

クロック回路 5 0 2 は、例えば制御用外部クロック端子 E X に入力される発振信号を 2

50

分周することなどにより、内部システムクロック S C L K を生成する回路である。

【 0 0 6 6 】

照合用ブロック 5 0 3 は、外部の照合機と接続し、チップの照合を行う機能を備える。固有情報記憶回路 5 0 4 は、例えばメイン制御部 4 1 の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。演算回路 5 0 5 は、乗算及び除算を行う回路である。

【 0 0 6 7 】

リセット / 割込みコントローラ 5 0 6 は、メイン制御部 4 1 の内部や外部にて発生する各種リセット、割込み要求を制御するためのものである。リセット / 割込みコントローラ 5 0 6 が制御するリセットには、システムリセットとユーザリセットが含まれている。システムリセットは、外部システムリセット端子 X S R S T に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生するリセットである。なお、本実施形態では、リセット設定 (K R E S) の設定により、ウォッチドッグタイマ (W D T) のタイムアウト信号が発生したときや、指定エリア外走行禁止 (I A T) が発生したときにも、システムリセットが発生することがある。ユーザリセットは、ウォッチドッグタイマ (W D T) のタイムアウト信号が発生したことや、指定エリア外走行禁止 (I A T) が発生したことなど、所定の要因により発生するリセットである。

【 0 0 6 8 】

リセット / 割込みコントローラ 5 0 6 が制御する割込みには、ノンマスカブル割込み N M I とマスカブル割込み I N T が含まれている。ノンマスカブル割込み N M I は、C P U 4 1 a の割込み禁止状態でも無条件に受け付けられる割込みであり、外部ノンマスカブル割込み端子 X N M I (入力ポート P I 6 と兼用) に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生する割込みである。マスカブル割込み I N T は、C P U 4 1 a の設定命令により、割込み要求の受け付けを許可 / 禁止できる割込みであり、優先順位設定による多重割込みの実行が可能である。マスカブル割込み I N T の要因としては、外部マスカブル割込み端子 X I N T (入力ポート P I 5 と兼用) に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたこと、タイマ回路 5 0 9 にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路 5 1 2 にてデータ受信またはデータ送信による割込み要因が発生したこと、乱数回路 5 0 8 a , 5 0 8 b にて乱数値となる数値データの取込による割込み要因が発生したことなど、複数種類の割込み要因があらかじめ定められていれば良い。

【 0 0 6 9 】

C P U 4 1 a は、R O M 4 1 b から読み出した制御コードに基づいてユーザプログラム (ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム) を実行することにより、スロットマシン 1 における遊技制御を実行する制御用 C P U である。こうした遊技制御が実行されるときには、C P U 4 1 a が R O M 4 1 b から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 4 1 a が R A M 4 1 c に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、C P U 4 1 a が R A M 4 1 c に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、C P U 4 1 a が外部バスインタフェース 5 0 1 やパラレル入力ポート 5 1 1、シリアル通信回路 5 1 2 などを介してメイン制御部 4 1 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、C P U 4 1 a が外部バスインタフェース 5 0 1 やシリアル通信回路 5 1 2、パラレル出力ポート 5 1 3 などを介してメイン制御部 4 1 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

【 0 0 7 0 】

R O M 4 1 b には、ユーザプログラム (ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム) を示す制御コードや固定データ等が記憶されている。

【 0 0 7 1 】

R A M 4 1 c は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、R A M 4 1 c の少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であれば良い。すなわち、スロットマシン 1 への電力供給が停止しても、所定期間は R A M 4 1 c の少なくとも一部の内容が保存される。

【 0 0 7 2 】

10

20

30

40

50

フリーランカウンタ回路 507 として、8 ビットのフリーランカウンタを 4 チャンネル搭載している。

【0073】

乱数回路 508a, 508b は、8 ビット乱数や 16 ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施形態では、乱数回路 508a, 508b のうち 16 ビット乱数回路 508b が生成するハードウェア乱数は、後述する内部抽選用の乱数、後述する判定ゲーム抽選用の乱数として用いられる。なお、CPU 41a は、乱数回路 508a, 508b から抽出した数値データに基づき、乱数回路 508a, 508b とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを加工あるいは更新することで、遊技に用いられる乱数値の全部または一部を示す数値データをカウントするようにしても良い。あるいは、CPU 41a は、乱数回路 508a, 508b を用いることなく、ソフトウェアによって大当たり判定用乱数などの乱数値を示す数値データの一部をカウント（更新）するようにしても良い。一例として、ハードウェアとなる乱数回路 508a, 508b から CPU 41a により抽出された数値データを、ソフトウェアにより加工することで、内部抽選用乱数を示す数値データが更新され、それ以外の乱数値（例えば、後述するフリーズ抽選用の乱数や後述する成功回数抽選用の乱数等）を示す数値データは、CPU 41a がランダムカウンタなどを用いてソフトウェアにより更新すれば良い。

10

【0074】

タイマ回路 509 は、8 ビットプログラマブルタイマであり、メイン制御部 41 は、タイマ回路 509 として、8 ビットのカウンタを 3 チャンネル備える。本実施形態では、タイマ回路 509 を用いてユーザプログラムによる設定により、リアルタイム割り込み要求や時間計測を行うことが可能である。

20

【0075】

割り込みコントローラ 510 は、PI5 / XINT 端子からの外部割り込み要求や、内蔵の周辺回路（例えば、シリアル通信回路 512、乱数回路 508a, 508b、タイマ回路 509）からの割り込み要求を制御する回路である。

【0076】

パラレル入力ポート 511 は、8 ビット幅の入力専用ポート（PIP）を内蔵する。また、図 5 に示すメイン制御部 41 が備えるパラレル出力ポート 513 は、11 ビット幅の出力専用ポート（POP）を内蔵する。

30

【0077】

シリアル通信回路 512 は、外部に対する入出力において非同期シリアル通信を行う回路である。なお、メイン制御部 41 は、シリアル通信回路 512 として、送受信両用の 1 チャンネルの回路と、送信用のみの 3 チャンネルの回路と、を備える。

【0078】

アドレスデコード回路 514 は、メイン制御部 41 の内部における各機能ブロックのデコードや、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号のデコードを行うための回路である。チップセレクト信号により、メイン制御部 41 の内部回路、あるいは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させて、CPU 41a からのアクセスが可能となる。

40

【0079】

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

【0080】

50

また、メイン制御部 4 1 は、遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態がパラレル入力ポート 5 1 1 から入力される。そしてメイン制御部 4 1 は、これらパラレル入力ポート 5 1 1 から入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

【 0 0 8 1 】

また、メイン制御部 4 1 は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施形態では、タイマ回路 5 0 9 にてタイムアウトが発生したこと、すなわち一定時間間隔（本実施形態では、約 0 . 5 6 m s ）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

【 0 0 8 2 】

また、メイン制御部 4 1 は、割込処理の実行中に他の割込を禁止するように設定されているとともに、複数の割込が同時に発生した場合には、予め定められた順位によって優先して実行する割込が設定されている。なお、割込処理の実行中に他の割込要因が発生し、割込処理が終了してもその割込要因が継続している状態であれば、その時点で新たな割込が発生することとなる。

【 0 0 8 3 】

メイン制御部 4 1 は、基本処理として遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部 4 1 は、一定時間間隔（本実施形態では、約 0 . 5 6 m s ）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。なお、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【 0 0 8 4 】

演出制御基板 9 0 には、演出用スイッチ 5 6 が接続されており、この演出用スイッチ 5 6 の検出信号が入力されるようになっている。

【 0 0 8 5 】

演出制御基板 9 0 には、スロットマシン 1 の前面扉 1 b に配置された液晶表示器 5 1 （図 1 参照）、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、前述したリール L E D 5 5 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 8 6 】

なお、本実施形態では、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部 9 1 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板 9 0 または他の基板に搭載し、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部 9 1 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部 9 1 及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

【 0 0 8 7 】

また、本実施形態では、演出装置として液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、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良い。

【 0 0 8 8 】

演出制御基板 9 0 には、サブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d 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 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う表示制御回路 9 2、演

10

20

30

40

50

出効果LED52、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検出回路96、日付情報及び時刻情報を含む時間情報出力する時計装置97、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サブCPU91aに対して出力する電断検出回路98、その他の回路等、が搭載されており、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、演出を行う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

【0089】

リセット回路95は、遊技制御基板40においてメイン制御部41にシステムリセット信号を与えるリセット回路49よりもリセット信号を解除する電圧が低く定められており、電源投入時においてサブ制御部91は、メイン制御部41よりも早い段階で起動するようになっている。一方で、電断検出回路98は、遊技制御基板40においてメイン制御部41に電圧低下信号を出力する電断検出回路48よりも電圧低下信号を出力する電圧が低く定められており、電断時においてサブ制御部91は、メイン制御部41よりも遅い段階で停電を検知し、後述する電断処理(サブ)を行うこととなる。

【0090】

サブ制御部91は、メイン制御部41と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部41からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部41から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部91は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎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。

20

【0091】

また、サブ制御部91は、メイン制御部41とは異なり、コマンドの受信に基づいて割込が発生した場合には、タイマ割込処理(サブ)の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を実行し、タイマ割込処理(サブ)の契機となる割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を最優先で実行するようになっている。

【0092】

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。

30

【0093】

本実施形態のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選、ナビストック抽選等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。

40

【0094】

なお、本実施形態では、いずれの設定値が設定されている場合でも、メイン制御部41が行う内部抽選の当選確率は共通であり、設定値に応じてサブ制御部91が行う後述のナビストック抽選、上乗せ抽選の当選確率として異なる当選確率を用いることによりメダルの払出率が変わる構成であるが、メイン制御部41が行う抽選の当選確率、サブ制御部91が行う抽選の当選確率の少なくとも一方または双方の当選確率を設定値に応じて変更することで、メダルの払出率が変わる構成であれば良い。

【0095】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をon状態としてからスロットマシン1の電源をonする必要がある。設定キースイッチ37をon状態として電源をonす

50

ると、設定値表示器 24 に R A M 4 1 c から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット / 設定スイッチ 38 の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット / 設定スイッチ 38 が操作されると、設定値表示器 24 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 37 が o f f されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 41 の R A M 4 1 c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【 0 0 9 6 】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ 37 を o n 状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ 37 を o n 状態とすると、設定値表示器 24 に R A M 4 1 c から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ 37 を o f f 状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【 0 0 9 7 】

本実施形態のスロットマシン 1 においては、メイン制御部 41 は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路 48 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時に R A M 4 1 c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（メイン）を実行する。

【 0 0 9 8 】

そして、メイン制御部 41 は、システムリセットによるかユーザリセットによるかに関わらず、その起動時において R A M 4 1 c のデータが正常であることを条件に、R A M 4 1 c に記憶されているデータに基づいてメイン制御部 41 の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、R A M 4 1 c データが正常でない場合には、R A M 異常と判定し、R A M 異常エラーコードをレジスタにセットして R A M 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。

【 0 0 9 9 】

また、サブ制御部 91 もタイマ割込処理（サブ）において電断検出回路 98 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定し、電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時に R A M 9 1 c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（サブ）を実行する。

【 0 1 0 0 】

そして、サブ制御部 91 は、その起動時において R A M 9 1 c のデータが正常であることを条件に、R A M 9 1 c に記憶されているデータに基づいてサブ制御部 91 の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、R A M 9 1 c のデータが正常でない場合には、R A M 異常と判定し、R A M 9 1 c を初期化するようになっている。この場合、メイン制御部 41 と異なり、R A M 9 1 c 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。

【 0 1 0 1 】

また、サブ制御部 91 は、その起動時において R A M 9 1 c のデータが正常であると判断された場合でも、メイン制御部 41 から設定変更状態に移行した旨を示す後述の設定コマンドを受信した場合、起動後一定時間が経過してもメイン制御部 41 の制御状態が復帰した旨を示す後述の復帰コマンドも設定コマンドも受信しない場合にも、R A M 9 1 c を初期化するようになっている。この場合も、R A M 9 1 c 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。

【 0 1 0 2 】

次に、メイン制御部 41 の R A M 4 1 c の初期化について説明する。メイン制御部 41 の R A M 4 1 c の格納領域は、重要ワーク、特別ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【 0 1 0 3 】

本実施形態においてメイン制御部 41 は、RAM 異常エラー発生時、設定キースイッチ 37 が on の状態での起動時、RT 3 終了時、設定キースイッチ 37 が off の状態での起動時で RAM 41 c 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。

【0104】

初期化 0 は、RAM 異常エラー時に行う初期化であり、初期化 0 では、RAM 41 c の全ての領域が初期化される。初期化 1 は、起動時において設定キースイッチ 37 が on の状態であり、設定変更状態へ移行する場合において、その前に行う初期化であり、初期化 1 では、RAM 41 c の格納領域のうち重要ワーク及び特別ワーク以外の領域が初期化される。初期化 2 は、CB 終了時に行う初期化であり、初期化 2 では、RAM 41 c の格納領域のうち一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化 3 は、起動時において設定キースイッチ 37 が off の状態であり、かつ RAM 41 c のデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化 3 では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化 4 は、1 ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化 4 では、RAM 41 c の格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

10

【0105】

なお、本実施形態では、初期化 1 を設定変更状態の移行前に行っているが、設定変更状態の終了時に行ったり、設定変更状態移行前、設定変更状態終了時の双方で行うようにしても良い。

20

【0106】

また、特別ワークは、遊技状態を示す遊技状態フラグが格納される遊技状態格納ワーク及び内部当選フラグが格納される内部当選フラグ格納ワークを含み、前述のように設定変更状態に移行する場合にも特別ワークは初期化されることがないため、設定変更がされた場合でも設定変更前の遊技状態及び内部当選フラグ（特に持越中の特別役の当選フラグ）が維持されるようになっている。

【0107】

本実施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（本実施形態では通常遊技状態及び内部中においては 3、CB においては 2）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 LN が有効化される。

30

【0108】

本実施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（本実施形態の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインという）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。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、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役ともいう。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 RAM 41 c に設定されている必要がある。

40

【0109】

なお、これら各役の当選フラグのうち、小役及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が、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み合わせが揃うまで有効とされ、許容された役の組み合わせが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例えば、当該フラグにより許容された役の組み合わせを揃えることができ

50

なかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

【0110】

また、CB中のゲームでは、内部抽選を行わず、各ゲームにおいて全ての小役の当選フラグが設定されるようになっており、必ずいずれかの小役の入賞が許容されることとなるが、CB中のゲームでも内部抽選を行うが、内部抽選の結果に関わらず、全ての小役の当選フラグを設定し、必ずいずれかの小役の入賞が許容されるようにしても良い。

【0111】

以下、本実施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（実際には、スタートスイッチ7の検出時）に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、乱数回路508bにより生成され、乱数回路508bの乱数値レジスタに格納されている値を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（通常遊技状態、内部中）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、現在の遊技状態、賭数及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。

10

【0112】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態及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。

20

【0113】

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。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。なお、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

30

【0114】

なお、本実施形態の内部抽選では、抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数値に順次加算し、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構成であるが、抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数値から順次減算し、減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構成としても良い。

【0115】

また、本実施形態では、抽選対象役毎に当選と判定される判定値の数である判定値数を定めておくとともに、抽選対象役毎に判定値数を乱数値に順次加算（減算）し、オーバーフローした場合に、判定値数に対応する役の当選を判定する構成であるが、抽選対象役毎に当選と判定される乱数値の範囲を定めておくとともに、乱数値が属する範囲に対応する役の当選を判定する構成としても良い。

40

【0116】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0117】

メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM41bに格納されているテーブルインデックス

50

及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 8 L、8 C、8 R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 8 L、8 C、8 Rに対応するリール 2 L、2 C、2 Rの回転を停止させる制御を行う。

【0118】

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、内部当選状態という）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。

10

【0119】

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。

【0120】

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り、更に、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。

20

30

【0121】

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。本実施形態では、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 Rに、3 3 6 ステップ（0～3 3 5）の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 Rを3 3 6 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して1 6 ステップ（1図柄が移動するステップ数）毎に分割した2 1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0～2 0の領域番号が割り当てられている。一方、1リールに配列された図柄数も2 1であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から0～2 0の図柄番号が割り当てられているので、0番図柄から2 0番図柄に対して、それぞれ0～2 0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。

40

【0122】

前述のようにテーブルインデックス及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

50

チ 8 L、8 C、8 R 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。

【 0 1 2 3 】

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。

10

【 0 1 2 4 】

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及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。

【 0 1 2 5 】

20

次に、メイン制御部 4 1 がストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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と、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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。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（本実施形態では、透視窓 3 の下段図柄の領域）に停止することとなる。

30

【 0 1 2 6 】

本実施形態のテーブルインデックスには、一の遊技状態（R T の種類）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、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及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。すなわち一の遊技状態（R T の種類）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、及びリールの停止状況（及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、及びリールの停止状況（及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（R T の種類）、内部当選状態、リールの停止状況（及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

【 0 1 2 7 】

また、本実施形態では、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

50

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。

【0128】

本実施形態では、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コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。

10

【0129】

また、本実施形態では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように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小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、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別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、4コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。なお、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになる。

20

【0130】

また、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

30

【0131】

また、本実施形態では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御を行う。なお、この場合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール2L、2C、2Rのいずれについても5図柄以内、すなわち4コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。なお、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになる。

40

【0132】

なお、本実施形態では、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停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行う構成であるが、停止可能な位置を特定可能な停止位置テーブルから停止位置を特定し、特定した停止位置にリールを停止させる停

50

止制御を行う構成、停止制御テーブルや停止位置テーブルを用いずに、停止操作がされたタイミングで停止可能な停止位置を検索・特定し、特定した停止位置にリールを停止させる停止制御を行う構成、停止制御テーブルを用いた停止制御、停止位置テーブルを用いた停止制御、停止制御テーブルや停止位置テーブルを用いずに停止可能な停止位置を検索・特定することによる停止制御を併用する構成、停止制御テーブルや停止位置テーブルを一部変更して停止制御を行う構成としても良い。

【0133】

本実施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。

10

【0134】

なお、本実施形態では、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が、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合に、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしても良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例えば、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

20

【0135】

本実施形態においてメイン制御部41は、ゲームの開始後、リールの回転を開始させる毎にその時点、すなわちリールの回転を開始させた時点から経過した時間であるゲーム時間を計時するようになっており、1ゲームの終了後、メダル投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が所定の規制時間（本実施形態では4.1秒）以上であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から所定の規制時間が経過していれば、その時点で当該ゲームにおけるリールの回転を開始させる。

30

【0136】

一方、1ゲームの終了後、メダル投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が所定の規制時間未満であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から所定の規制時間が経過していなければ、その時点ではリールの回転を開始させず、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が所定の規制時間に到達するまで待機し、所定の規制時間に到達した時点で当該ゲームにおけるリールの回転を開始させる。

40

【0137】

すなわちメイン制御部41は、前のゲームにおけるリールの回転開始から所定の規制時間が経過していない場合には、この所定の規制時間が経過するまでゲームの進行を規制することで、1ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制するようになっている。

【0138】

次に、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。

【0139】

50

本実施形態では、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して、投入枚数コマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、停止順種別コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞番号コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、復帰コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、A T 信号出力コマンド、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、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【0140】

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り、サブ制御部 9 1 は、種類データからコマンドの種類を判別できるようになっている。

10

【0141】

投入枚数コマンドは、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り、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、電断復帰時、または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、M A X B E T 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。また、投入枚数コマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、投入枚数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。

【0142】

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り、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。

20

【0143】

内部当選コマンドは、内部抽選結果を特定可能なコマンドであり、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。また、内部当選コマンドは、スタートスイッチ 7 が操作されたときに送信されるので、内部当選コマンドを受信することでスタートスイッチ 7 が操作されたことを特定可能である。

【0144】

停止順種別コマンドは、内部抽選において停止順種別を適用する対象役（本実施形態では通常リプレイ 1）の当選時において行う停止順種別選択抽選にて選択された停止順種別を特定可能なコマンドであり、当該対象役の当選時において内部当選コマンドの送信後に送信される。

30

【0145】

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り、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。

【0146】

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り、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に送信される。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに送信されるので、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。

40

【0147】

入賞番号コマンドは、入賞ライン L N に揃った図柄の組み合わせ、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り、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。

【0148】

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り、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出が開始されたときに送信される。また、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り、

50

入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

【 0 1 4 9 】

復帰コマンドは、メイン制御部 4 1 が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メイン制御部 4 1 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。

【 0 1 5 0 】

遊技状態コマンドは、現在の遊技状態（通常遊技状態、内部中、C B）を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【 0 1 5 1 】

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り、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出が終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。

【 0 1 5 2 】

A T 信号出力コマンドは、サブ制御部 9 1 側の 1 セット毎の A T 開始を判定し、これに伴い A T 信号を出力することを特定可能なコマンドであり、A T 信号を出力するときに送信される。

【 0 1 5 3 】

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り、C B 終了後に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。

【 0 1 5 4 】

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り、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及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。

【 0 1 5 5 】

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り、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、設定変更後の設定値及び設定変更後の遊技状態（通常遊技状態、内部中、C B）を示す設定コマンドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部 4 1 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 4 1 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【 0 1 5 6 】

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り、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。

【 0 1 5 7 】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ 2 5 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り、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 2 5 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。

【 0 1 5 8 】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の検出状態（on / off）を示すコマンドであり、定期的に送信される。

【 0 1 5 9 】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドは、基本処理において生成され、RAM 4 1 c に設けられたコマンドキューに一時格納され、前述した

10

20

30

40

50

タイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【0160】

一方、ドアコマンドは、タイマ割込処理（メイン）のドア監視処理において生成され、RAM 41cに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【0161】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のスイッチ入力判定処理において生成され、RAM 41cに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【0162】

次に、メイン制御部41が演出制御基板90に対して送信する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。

【0163】

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、RAM 91c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。

【0164】

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ようになっている。

【0165】

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ROM 91b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LED 52、スピーカ53、54、リールLED 55等の各種演出装置の出力制御を行う。

【0166】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、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LED 52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLEDの点灯態様等、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RAM 91c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及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【0167】

なお、サブ制御部91は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【0168】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、RAM 91cに設定される。演出パターンの選択率は、ROM 91bに格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部91は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM 91cに設定するようになっており、同じコマンドを受信しても内部当選コマ

10

20

30

40

50

ンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【0169】

図6～図10は、本実施形態のスロットマシン1における役の種類、図柄組み合わせ、及び役に関連する技術事項について説明するための図である。また、図11は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図12は、遊技状態の概要を示す図である。

【0170】

まず、図6を参照して、入賞役のうち特別役について説明する。入賞役のうち特別役にはCBが含まれる。

10

【0171】

CBは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「白7 - 白7 - 青7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、遊技状態がCBに移行する。CBは、全ての小役の入賞が許容される状態であり、CB中は、停止操作のタイミングに関わらず、必ずいずれかの小役が入賞することとなる。CBは、当該CB中において払い出されたメダルの総数が29枚を超えることで終了する。なお、本実施形態では、後述するように、遊技の大半において内部中に制御されることとなるので、内部中に制御されていることが適正な遊技状態であるが、適正な遊技状態である内部中ではなく、CBでもない遊技状態を通常遊技状態として説明する。

20

【0172】

次に、図7を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル2、1枚ベル3、1枚ベル4A、1枚ベル4B、1枚ベル5、1枚ベル6、1枚ベル7A、1枚ベル7B、1枚ベル8、1枚ベル9、1枚ベル10、1枚ベル11、中段ベル、右下がりベル、下段ベル、中段スイカ、右下がりスイカが含まれる。

【0173】

なお、以下、特に区別する必要のない場合には、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル2、1枚ベル3、1枚ベル4A、1枚ベル4B、1枚ベル5、1枚ベル6、1枚ベル7A、1枚ベル7B、1枚ベル8、1枚ベル9を単に1枚ベルという。

30

【0174】

1枚ベル1Aは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - 白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル1Aが入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル1Aが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0175】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル1Aを構成する左リールの「リプレイ」、中リール「チェリーa」、右リールの「白7」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - 白7」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

40

【0176】

また、1枚ベル1Aを構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル1Aを構成する中リールの「チェリーa」、右リールの「白7」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル1Aに当選していても、中リール、右リールの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している1枚ベル1Aに入賞することはない。

【0177】

1枚ベル1Bは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - チェリーa」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル1Bが入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル1Bが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

50

【0178】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル1Bを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「チェリーa」、右リールの「チェリーa」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - チェリーa」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0179】

また、1枚ベル1Bを構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル1Bを構成する中リールの「チェリーa」、右リールの「チェリーa」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル1Bが当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル1Bに入賞することはない。

10

【0180】

1枚ベル2は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル2が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル2が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0181】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル2を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「チェリーa」、右リールの「BAR」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - BAR」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

20

【0182】

また、1枚ベル2を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル2を構成する中リールの「チェリーa」、右リールの「BAR」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル2が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル2に入賞することはない。

【0183】

1枚ベル3は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - ブラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル3が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル3が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

30

【0184】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル3を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「チェリーa」、右リールの「ブラム」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - ブラム」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0185】

また、1枚ベル3を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル3を構成する中リールの「チェリーa」、右リールの「ブラム」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル3が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル3に入賞することはない。

40

【0186】

1枚ベル4Aは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - 白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル4Aが入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル4Aが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0187】

50

ここで、図3を参照すると、1枚ベル4Aを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「チェリーb」、右リールの「白7」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - 白7」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0188】

また、1枚ベル4Aを構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル4Aを構成する中リールの「チェリーb」、右リールの「白7」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル4Aが当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル4Aに入賞することはない。

10

【0189】

1枚ベル4Bは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - チェリーa」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル4Bが入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル4Bが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0190】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル4Bを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「チェリーb」、右リールの「チェリーa」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - チェリーa」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

20

【0191】

また、1枚ベル4Bを構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル4Bを構成する中リールの「チェリーb」、右リールの「チェリーa」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル4Bが当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル4Bに入賞することはない。

【0192】

1枚ベル5は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル5が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル5が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

30

【0193】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル5を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「チェリーb」、右リールの「BAR」が、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - BAR」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0194】

また、1枚ベル5を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル5を構成する中リールの「チェリーb」、右リールの「BAR」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル5が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル5に入賞することはない。

40

【0195】

1枚ベル6は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル6が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル6が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0196】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル6を構成する左リールの「リプレイ」、中リール

50

の「チェリー b」、右リールの「プラム」は、各リールの「ベル」の 1 つ下の位置に配置されているので、入賞ライン L N に「リプレイ - チェリー b - プラム」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

【 0 1 9 7 】

また、1 枚ベル 6 を構成する左リールの「リプレイ」は 5 コマ以内に配置されているが、1 枚ベル 6 を構成する中リールの「チェリー b」、右リールの「B A R」は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において 1 枚ベル 6 が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している 1 枚ベル 6 に入賞することはない。

10

【 0 1 9 8 】

1 枚ベル 7 A は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - 白 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に 1 枚ベル 7 A が入賞したときには 1 枚のメダルが払い出される。また、C B において 1 枚ベル 7 A が入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 9 9 】

ここで、図 3 を参照すると、1 枚ベル 7 A を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「プラム」、右リールの「白 7」が、「ベル」の 1 つ下の位置に配置されているので、入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - 白 7」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

20

【 0 2 0 0 】

また、1 枚ベル 7 A を構成する左リールの「リプレイ」は 5 コマ以内になるように配置されているが、1 枚ベル 7 A を構成する中リールの「プラム」、右リールの「白 7」は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において 1 枚ベル 7 A が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している 1 枚ベル 7 A に入賞することはない。

【 0 2 0 1 】

1 枚ベル 7 B は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - チェリー a」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に 1 枚ベル 7 B が入賞したときには 1 枚のメダルが払い出される。また、C B において 1 枚ベル 7 B が入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。

30

【 0 2 0 2 】

ここで、図 3 を参照すると、1 枚ベル 7 B を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「プラム」、右リールの「チェリー a」は、「ベル」の 1 つ下の位置に配置されているので、入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - チェリー a」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

【 0 2 0 3 】

また、1 枚ベル 7 B を構成する左リールの「リプレイ」は 5 コマ以内に配置されているが、1 枚ベル 7 B を構成する中リールの「プラム」、右リールの「チェリー a」は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において 1 枚ベル 7 B が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している 1 枚ベル 7 B に入賞することはない。

40

【 0 2 0 4 】

1 枚ベル 8 は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - B A R」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に 1 枚ベル 8 が入賞したときには 1 枚のメダルが払い出される。また、C B において 1 枚ベル 8 が入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。

【 0 2 0 5 】

ここで、図 3 を参照すると、1 枚ベル 8 を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「プラム」、右リールの「B A R」が、「ベル」の 1 つ下の位置に配置されているので

50

、入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - B A R」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

【 0 2 0 6 】

また、1枚ベル8を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル8を構成する中リールの「プラム」、右リールの「B A R」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル8が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル8に入賞することはない。

【 0 2 0 7 】

1枚ベル9は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル9が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、C B において1枚ベル9が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

10

【 0 2 0 8 】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル9を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「プラム」、右リールの「プラム」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - プラム」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

【 0 2 0 9 】

また、1枚ベル9を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル9を構成する中リールの「プラム」、右リールの「プラム」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル9が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル9に入賞することはない。

20

【 0 2 1 0 】

1枚ベル10は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「青7 - ベル - 赤7」、「青7 - ベル - リプレイ」、「スイカ - ベル - 赤7」または「スイカ - ベル - リプレイ」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル10が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、C B において1枚ベル10が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

30

【 0 2 1 1 】

図3を参照すると、1枚ベル10を構成する左リールの「青7」、「スイカ」のいずれか一方の図柄、中リールの「ベル」、右リールの「赤7」、「リプレイ」のいずれか一方の図柄は5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において1枚ベル10に当選しているときには、原則として、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 2 1 2 】

1枚ベル11は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「青7 - B A R - ベル」、「青7 - リプレイ - ベル」、「スイカ - B A R - ベル」または「スイカ - リプレイ - ベル」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常または内部中に1枚ベル11が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、C B において1枚ベル11が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

40

【 0 2 1 3 】

図3を参照すると、1枚ベル11を構成する左リールの「青7」、「スイカ」のいずれか一方、中リールの「B A R」、「リプレイ」のいずれか一方の図柄、右リールの「ベル」は5コマ以内になるように配置されている。このため、後述する内部抽選において、1枚ベル11に当選しているときには、原則として、停止操作のなされたタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 2 1 4 】

中段ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「ベル - ベル - ベル」の組

50

み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に中段ベルが入賞したときには8枚のメダルが払い出される。また、C Bにおいて中段ベルが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0215】

ここで、図3を参照すると、中段ベルを構成する左リールの「ベル」、中リールの「ベル」、右リールの「ベル」は、各々において5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段ベルに当選しているときには、原則として、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0216】

右下がりベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - ベル - 赤7」または「リプレイ - ベル - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に右下がりベルが入賞したときには8枚のメダルが払い出される。また、C Bにおいて右下がりが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

10

【0217】

ここで、図3を参照すると、右下がりベルを構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されており、右リールの「赤7」及び「リプレイ」は、「ベル」の1つ上の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - ベル - 赤7」または「リプレイ - ベル - リプレイ」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインLM3に揃うこととなる。

20

【0218】

また、右下がりベルを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「ベル」、右リールの「赤7」、「リプレイ」の一方の図柄は、各々において5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右下がりベルに当選しているときには、原則として、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0219】

下段ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「青7 - 白7 - 赤7」、「青7 - 白7 - リプレイ」、「青7 - BAR - 赤7」、「青7 - BAR - リプレイ」、「青7 - リプレイ - 赤7」、「青7 - リプレイ - リプレイ」、または「スイカ - 白7 - 赤7」、「スイカ - 白7 - リプレイ」、「スイカ - BAR - 赤7」、「スイカ - BAR - リプレイ」、「スイカ - リプレイ - 赤7」、「スイカ - リプレイ - リプレイ」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に下段ベルが入賞したときには8枚のメダルが払い出される。また、C Bにおいて下段ベルが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

30

【0220】

ここで、図3を参照すると、下段ベルを構成する左リールの「青7」及び「スイカ」、中リールの「白7」、「BAR」及び「リプレイ」、右リールの「赤7」及び「リプレイ」は、「ベル」の1つ上の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「青7 - 白7 - 赤7」、「青7 - 白7 - リプレイ」、「青7 - BAR - 赤7」、「青7 - BAR - リプレイ」、「青7 - リプレイ - 赤7」、「青7 - リプレイ - リプレイ」、または「スイカ - 白7 - 赤7」、「スイカ - 白7 - リプレイ」、「スイカ - BAR - 赤7」、「スイカ - BAR - リプレイ」、「スイカ - リプレイ - 赤7」、「スイカ - リプレイ - リプレイ」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインLM2に揃うこととなる。

40

【0221】

また、下段ベルを構成する左リールの「青7」、「スイカ」のいずれかの図柄、中リールの「白7」、「BAR」、「リプレイ」のいずれかの図柄、右リールの「赤7」、「リプレイ」のいずれかの図柄は5コマ以内になるように配置されている。このため、後述する内部抽選において下段ベルに当選しているときには、原則として、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0222】

50

中段スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「スイカ - スイカ - スイカ」または「スイカ - スイカ - 青 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に中段スイカが入賞したときには 5 枚のメダルが払い出される。また、C B において中段スイカが入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。

【 0 2 2 3 】

また、中段スイカを構成する左中右リールの「スイカ」は 5 コマ以内になるように配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において中段スイカに当選していても、左中右リールの各停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している中段スイカに入賞することはない。

【 0 2 2 4 】

右下がりスイカは、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「ベル - スイカ - チェリー b」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に右下がりスイカが入賞したときには 5 枚のメダルが払い出される。また、C B において右下がりスイカが入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。

【 0 2 2 5 】

ここで、図 3 を参照すると、右下がりスイカを構成する左リールの「スイカ」は、「ベル」の 1 つ上の位置に配置されているとともに、右下がりスイカを構成する右リールの「スイカ」は、「チェリー b」の 1 つ下の位置に配置されているので、入賞ライン L N に「ベル - スイカ - チェリー b」の組み合わせが揃うと、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ライン L M 3 に揃うこととなる。

【 0 2 2 6 】

また、右下がりスイカを構成する左リールの「ベル」は 5 コマ以内になるように配置されているが、右下がりスイカを構成する中リールの「スイカ」、右リールの「チェリー b」は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において右下がりスイカに当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している右下がりスイカに入賞することはない。

【 0 2 2 7 】

次に、図 8 ~ 図 10 を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、中段リプレイ、右上がりリプレイ、中段チャンスリプレイ、右上がりチャンスリプレイ、スイカハズレチャンスリプレイ A、スイカハズレチャンスリプレイ B、単チェリー、右失敗リプレイ、中失敗リプレイ、左失敗リプレイ、赤中段揃いリプレイ、青中段揃いリプレイ、赤下段揃いリプレイ、赤右下がりリプレイ、青右上がりリプレイ、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1、弱チェリー 2 が含まれる。

【 0 2 2 8 】

なお、以下、特に区別する必要のない場合には、中段チャンスリプレイ、右上がりチャンスリプレイ、スイカハズレチャンスリプレイ A、スイカハズレチャンスリプレイ B を単にチャンスリプレイといい、強チェリー 1、強チェリー 2 を単に強チェリーといい、弱チェリー 1、弱チェリー 2 を単に弱チェリーという場合がある。また、赤中段揃いリプレイ、赤下段揃いリプレイ、赤右下がりリプレイを単に赤 7 揃いリプレイといい、青中段揃いリプレイ、青右上がりリプレイを青 7 揃いリプレイといい、さらに赤 7 揃いリプレイ、青 7 揃いリプレイを区別する必要のない場合には、単に 7 揃いリプレイという場合がある。

【 0 2 2 9 】

中段リプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ライン L N に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【 0 2 3 0 】

ここで、図 3 を参照すると、通常リプレイ 1 を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「リプレイ」、右リールの「リプレイ」は、各々において 5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段リプレイに当選しているときには、原則として、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

10

20

30

40

50

【0231】

右上がりリプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「ベル - リプレイ - 赤7」または「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0232】

ここで、図3を参照すると、右上がりリプレイを構成する左リールの「ベル」は、「リプレイ」の1つ上の位置に配置されており、右リールの「赤7」及び「ベル」は、「リプレイ」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「ベル - リプレイ - 赤7」または「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃うと、右上がり、すなわち無効ラインLM4に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組み合わせが揃うこととなる。

10

【0233】

また、右上がりリプレイを構成する左リールの「ベル」、中リールの「リプレイ」、右リールの「赤7」、「ベル」の一方の図柄は、各々において5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりリプレイに当選しているときには、原則として、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0234】

中段チャンスリプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「リプレイ - リプレイ - 青7」、「リプレイ - リプレイ - チェリーa」、「リプレイ - リプレイ - チェリーb」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

20

【0235】

図3を参照すると、中段チャンスリプレイを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「リプレイ」、右リールの「青7」、「チェリーa」、「チェリーb」または「プラム」のいずれかの図柄は5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段チャンスリプレイに当選しているときには、原則として、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0236】

右上がりチャンスリプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「ベル - リプレイ - 青7」、「ベル - リプレイ - スイカ」、「ベル - リプレイ - リプレイ」、の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

30

【0237】

図3を参照すると、右上がりチャンスリプレイを構成する左リールの「ベル」、中リールの「リプレイ」、右リールの「青7」、「スイカ」または「リプレイ」のいずれかの図柄は5コマ以内になるように配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりチャンスリプレイに当選しているときには、原則として、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0238】

スイカハズレチャンスリプレイAは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「ベル - スイカ - ベル」、「ベル - チェリーa - ベル」、「ベル - プラム - ベル」、の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

40

【0239】

図3を参照すると、スイカハズレチャンスリプレイAを構成する左リールの「ベル」、右リールの「ベル」は5コマ以内になるように配置されているが、スイカハズレチャンスリプレイAを構成する中リールの「チェリーa」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選においてスイカハズレチャンスリプレイAに当選していても、中リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選しているスイカハズレチャンスリプレイAに入賞することはない。

【0240】

スイカハズレチャンスリプレイBは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「ベル - 青7 - チェリーb」、「ベル - リプレイ - チェリーb」、「ベル - プラム -

50

チェリー b」、の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0241】

図3を参照すると、スイカハズレチャンスリプレイBを構成する左リールの「ベル」、中リールの「青7」、「リプレイ」、「プラム」のいずれか1つは5コマ以内になるように配置されているが、スイカハズレチャンスリプレイBを構成する右リールの「チェリー b」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選においてスイカハズレチャンスリプレイBに当選していても、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、選んでいるスイカハズレチャンスリプレイBに入賞することはない。

10

【0242】

単チェリーは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「白7 - ベル - チェリー a」、「白7 - ベル - チェリー b」、「白7 - ベル - プラム」、「チェリー a - ベル - チェリー a」、「チェリー a - ベル - チェリー b」、「チェリー a - ベル - プラム」、の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0243】

図3を参照すると、単チェリーを構成する右リールの「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄、中リールの「ベル」は5コマ以内になるように配置されているが、単チェリーを構成する左リールの「白7」及び「チェリー a」のいずれの図柄も、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において単チェリーに当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している単チェリーに入賞することはない。

20

【0244】

右失敗リプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「チェリー a - 青7 - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0245】

図3を参照すると、右失敗リプレイを構成する右リールの「ベル」は5コマ以内になるように配置されているが、右失敗リプレイを構成する左リールの「チェリー a」、中リールの「青7」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において右失敗リプレイに当選していても、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している右失敗リプレイに入賞することはない。

30

【0246】

中失敗リプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「チェリー a - リプレイ - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0247】

図3を参照すると、中失敗リプレイを構成する中リールの「リプレイ」、右リールの「リプレイ」は、5コマ以内になるように配置されているが、中失敗リプレイを構成する左リールの「チェリー a」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において中失敗リプレイに当選していても、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している中失敗リプレイに入賞することはない。

40

【0248】

左失敗リプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「ベル - 青7 - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0249】

図3を参照すると、左失敗リプレイを構成する左リールの「ベル」、右リールの「リプレイ」は5コマ以内になるように配置されているが、中リールの「青7」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において右失敗リプレイに

50

当選していても、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している左失敗リプレイに入賞することはない。

【0250】

赤中段揃いリプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0251】

図3を参照すると、赤中段揃いリプレイを構成する左中右リールの「赤7」はいずれのリールにおいても5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において赤中段揃いリプレイに当選していても、左中右リールの各停止操作が適正なタイ

10

【0252】

青中段揃いリプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「青7 - 青7 - 青7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0253】

図3を参照すると、青中段揃いリプレイを構成する左中右リールの「青7」はいずれのリールにおいても5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において青中段揃いリプレイに当選していても、左中右リールの各停止操作が適正なタイ

20

【0254】

赤下段揃いリプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「リプレイ - 青7 - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0255】

ここで、図3を参照すると、赤下段揃いリプレイを構成する左リールの「リプレイ」、右リールの「リプレイ」は、「赤7」の1つ上の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - 青7 - リプレイ」の組み合わせが揃うと、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインLM2に揃えることが可能となる。

【0256】

30

また、赤下段揃いリプレイを構成する左リールの「リプレイ」、右リールの「リプレイ」は、5コマ以内になるように配置されているが、赤下段揃いリプレイを構成する中リールの「青7」は5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において赤下段揃いリプレイに当選していても、中リールの各停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している赤下段揃いリプレイに入賞することはない。

【0257】

赤右下がりリプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「チェリーa - 赤7 - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0258】

40

ここで、図3を参照すると、赤右下がりリプレイを構成する左リールの「チェリーa」は、「赤7」の1つ下の位置に配置されているとともに、赤右下がりリプレイを構成する右リールの「リプレイ」は、「赤7」の1つ上の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「チェリーa - 赤7 - リプレイ」の組み合わせが揃うと、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインLM3に揃えることが可能となる。

【0259】

また、赤右下がりリプレイを構成する右リールの「リプレイ」は、5コマ以内になるように配置されているが、赤右下がりリプレイを構成する左リールの「チェリーa」、中リールの「赤7」は5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において赤右下がりリプレイに当選していても、左中リールの各停止操作が適正なタイ

50

ミングで行われなければ、当選している赤右下がりリプレイに入賞することはない。

【 0 2 6 0 】

青右上がりリプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ライン L N に「チェリー a - 青 7 - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再技）が付与される。

【 0 2 6 1 】

ここで、図 3 を参照すると、青右上がりリプレイを構成する左リールの「チェリー a」は、「青 7」の 1 つ下の位置に配置されているとともに、青右上がりリプレイを構成する右リールの「リプレイ」は、「青 7」の 1 つ上の位置に配置されているので、入賞ライン L N に「チェリー a - 青 7 - リプレイ」の組み合わせが揃うと、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に揃えることが可能となる。

10

【 0 2 6 2 】

また、図 3 に示すように、青右上がりリプレイを構成する右リールの「リプレイ」は、5 コマ以内になるように配置されているが、青右上がりリプレイを構成する左リールの「チェリー a」、中リールの「青 7」は 5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において青右上がりリプレイに当選していても、左中リールの各停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している青右上がりリプレイに入賞することはない。

【 0 2 6 3 】

図 9 に示すように、強チェリー 1 は、通常遊技状態または内部中において入賞ライン L N に「赤 7 - チェリー a - 赤 7」、「赤 7 - チェリー a - 青 7」、「赤 7 - チェリー a - 白 7」、「赤 7 - チェリー a - B A R」、「赤 7 - チェリー a - ベル」、「赤 7 - チェリー b - 赤 7」、「赤 7 - チェリー b - 青 7」、「赤 7 - チェリー b - 白 7」、「赤 7 - チェリー b - B A R」、「赤 7 - チェリー b - ベル」、「赤 7 - プラム - 赤 7」、「赤 7 - プラム - 青 7」、「赤 7 - プラム - 白 7」、「赤 7 - プラム - B A R」、「赤 7 - プラム - ベル」、「青 7 - チェリー a - 赤 7」、「青 7 - チェリー a - 青 7」、「青 7 - チェリー a - 白 7」、「青 7 - チェリー a - B A R」、「青 7 - チェリー a - ベル」、「青 7 - チェリー b - 赤 7」、「青 7 - チェリー b - 青 7」、「青 7 - チェリー b - 白 7」、「青 7 - チェリー b - B A R」、「青 7 - チェリー b - ベル」、「青 7 - プラム - 赤 7」、「青 7 - プラム - 青 7」、「青 7 - プラム - 白 7」、「青 7 - プラム - B A R」、「青 7 - プラム - ベル」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、配当としてリプレイゲーム（再遊技）が付与される。

20

30

【 0 2 6 4 】

ここで、図 3 を参照すると、強チェリー 1 を構成する左リールの「赤 7」は、「チェリー a」の 1 つ上の位置に配置されており、強チェリー 1 を構成する左リールの「青 7」は、「チェリー a」の 1 つ下に配置されているので、左リールの「赤 7」が入賞ライン L N に停止すると、「チェリー a - A N Y - A N Y（A N Y はいずれの図柄でも可）」の組み合わせが下段または右上がり、すなわち無効ライン L M 2 または L M 4 に揃うこととなり、左リールの「青 7」が入賞ライン L N に停止すると、「チェリー a - A N Y - A N Y」の組み合わせが上段または右下がり、すなわち無効ライン L M 1 または L M 3 に揃うこととなる。

40

【 0 2 6 5 】

また、強チェリー 1 を構成する中リールの「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄、右リールの「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「B A R」または「ベル」のいずれかの図柄は 5 コマ以内になるように配置されているが、強チェリー 1 を構成する左リールの「赤 7」及び「青 7」のいずれも 5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において強チェリー 1 に当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している強チェリー 1 に入賞することはない。

【 0 2 6 6 】

50

強チェリー 2 は、通常遊技状態または内部中において入賞ライン L N に「B A R - チェリー a - 青 7」、「B A R - チェリー a - スイカ」、「B A R - チェリー a - リプレイ」、「B A R - チェリー b - 青 7」、「B A R - チェリー b - スイカ」、「B A R - チェリー b - リプレイ」、「B A R - プラム - 青 7」、「B A R - プラム - スイカ」、「B A R - プラム - リプレイ」のいずれかの組み合わせ、が揃ったときに入賞となり、配当としてリプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0267】

ここで、図 3 を参照すると、強チェリー 2 を構成する左リールの「B A R」は、「チェリー a」の 1 つ上の位置に配置されているので、左リールの「B A R」が入賞ライン L N に停止すると、「チェリー a - A N Y - A N Y」の組み合わせが下段または右上がり、すなわち無効ライン L M 2 または L M 4 に揃うこととなる。

10

【0268】

また、強チェリー 2 を構成する中リールの「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄、右リールの「青 7」、「スイカ」または「リプレイ」のいずれかの図柄は 5 コマ以内になるように配置されているが、強チェリー 2 を構成する左リールの「B A R」は、5 コマ以内となるように配置されていない。このため、後述する内部抽選において強チェリー 2 に当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している強チェリー 2 に入賞することはない。

【0269】

図 10 に示すように、弱チェリー 1 は、通常遊技状態または内部中において入賞ライン L N に「赤 7 - 赤 7 - チェリー a」、「赤 7 - 赤 7 - チェリー b」、「赤 7 - 赤 7 - プラム」、「赤 7 - 青 7 - チェリー a」、「赤 7 - 青 7 - チェリー b」、「赤 7 - 青 7 - プラム」、「赤 7 - チェリー a - チェリー a」、「赤 7 - チェリー a - チェリー b」、「赤 7 - チェリー a - プラム」、「赤 7 - チェリー b - チェリー a」、「赤 7 - チェリー b - チェリー b」、「赤 7 - チェリー b - プラム」、「赤 7 - プラム - チェリー a」、「赤 7 - プラム - チェリー b」、「赤 7 - プラム - プラム」、「青 7 - 赤 7 - チェリー a」、「青 7 - 赤 7 - チェリー b」、「青 7 - 赤 7 - プラム」、「青 7 - 青 7 - チェリー a」、「青 7 - 青 7 - チェリー b」、「青 7 - 青 7 - プラム」、「青 7 - チェリー a - チェリー a」、「青 7 - チェリー a - チェリー b」、「青 7 - チェリー a - プラム」、「青 7 - チェリー b - チェリー a」、「青 7 - チェリー b - チェリー b」、「青 7 - チェリー b - プラム」、「青 7 - プラム - チェリー a」、「青 7 - プラム - チェリー b」、「青 7 - プラム - プラム」のいずれかの組み合わせ、が揃ったときに入賞となり、配当としてリプレイゲーム（再遊技）が付与される。

20

30

【0270】

ここで、図 3 を参照すると、弱チェリー 1 を構成する左リールの「赤 7」は、「チェリー a」の 1 つ上の位置に配置されており、弱チェリー 1 を構成する左リールの「青 7」は、「チェリー a」の 1 つ下に配置されているので、左リールの「赤 7」が入賞ライン L N に停止すると、「チェリー a - A N Y - A N Y」の組み合わせが下段または右上がり、すなわち無効ライン L M 2 または L M 4 に揃うこととなり、左リールの「青 7」が入賞ライン L N に停止すると、「チェリー a - A N Y - A N Y」の組み合わせが上段または右下がり、すなわち無効ライン L M 1 または L M 3 に揃うこととなる。

40

【0271】

また、弱チェリー 1 を構成する中リールの「赤 7」、「青 7」、「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄、右リールの「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄は 5 コマ以内になるように配置されているが、弱チェリー 1 を構成する左リールの「赤 7」及び「青 7」のいずれも 5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において弱チェリー 1 に当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している弱チェリー 1 に入賞することはない。

【0272】

50

弱チェリー 2 は、通常遊技状態または内部中において入賞ライン L N に「B A R - チェリー a - チェリー a」、「B A R - チェリー a - チェリー b」、「B A R - チェリー a - プラム」、「B A R - チェリー b - チェリー a」、「B A R - チェリー b - チェリー b」、「B A R - チェリー b - プラム」、「B A R - プラム - チェリー a」、「B A R - プラム - チェリー b」、「B A R - プラム - プラム」、「スイカ - チェリー a - チェリー a」、「スイカ - チェリー a - チェリー b」、「スイカ - チェリー a - プラム」、「スイカ - チェリー b - チェリー a」、「スイカ - チェリー b - チェリー b」、「スイカ - チェリー b - プラム」、「スイカ - プラム - チェリー a」、「スイカ - プラム - チェリー b」、「スイカ - プラム - プラム」のいずれか組み合わせ、が揃ったときに入賞となり、配当としてリプレイゲーム（再遊技）が付与される。

10

【0273】

ここで、図 3 を参照すると、弱チェリー 2 を構成する左リールの「B A R」は、「チェリー a」の 1 つ上の位置に配置されているので、左リールの「B A R」が入賞ライン L N に停止すると、「チェリー a - A N Y - A N Y」の組み合わせが下段または右上がり、すなわち無効ライン L M 2 または L M 4 に揃うこととなる。

【0274】

また、弱チェリー 2 を構成する中リールの「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄、右リールの「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄は 5 コマ以内になるように配置されているが、左リールの「B A R」及び「スイカ」のいずれも 5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において弱チェリー 2 に当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している弱チェリー 2 に入賞することはない。

20

【0275】

次に、図 13 ~ 図 17 を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施形態では、前述のように遊技状態が通常遊技状態または内部中のみ内部抽選を行うようになっており、通常遊技状態であるか内部中であるかによって内部抽選の対象となる役及びその当選確率が異なる。なお、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図 16 及び図 17 は、抽選対象役毎に読み出される役の組み合わせを示しており、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。

30

【0276】

図 13 ~ 図 15 においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の○印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役となる旨を示し、×印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役とならない旨を示している。

【0277】

また、○印の下に示す数値は、所定の設定値の判定値数（本実施形態では設定値に関わらず共通）を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。なお、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0 ~ 65535 の整数）に対応させて、「65536」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「300」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300 / 65536$ となる。

40

【0278】

また、図 13 ~ 図 15 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組み合わせを示し、図 16 及び図 17 は、抽選対象役として読み出される再遊技役の組み合わせを示している。

【0279】

通常遊技状態であるときには、C B、中左ベル 1、中左ベル 2、中左ベル 3、中左ベル 4、中左ベル 5、中左ベル 6、中左ベル 7、中左ベル 8、中左ベル 9、中右ベル 1、中右ベル 2、中右ベル 3、中右ベル 4、中右ベル 5、中右ベル 6、中右ベル 7、中右ベル 8、

50

中右ベル 9、右左ベル 1、右左ベル 2、右左ベル 3、右左ベル 4、右左ベル 5、右左ベル 6、右左ベル 7、右左ベル 8、右左ベル 9、右中ベル 1、右中ベル 2、右中ベル 3、右中ベル 4、右中ベル 5、右中ベル 6、右中ベル 7、右中ベル 8、右中ベル 9、共通ベル A、共通ベル B、確定ベル、弱スイカ、強スイカ、リプレイ 1 が内部抽選の対象役となる。

【 0 2 8 0 】

内部中であるときには、中左ベル 1、中左ベル 2、中左ベル 3、中左ベル 4、中左ベル 5、中左ベル 6、中左ベル 7、中左ベル 8、中左ベル 9、中右ベル 1、中右ベル 2、中右ベル 3、中右ベル 4、中右ベル 5、中右ベル 6、中右ベル 7、中右ベル 8、中右ベル 9、右左ベル 1、右左ベル 2、右左ベル 3、右左ベル 4、右左ベル 5、右左ベル 6、右左ベル 7、右左ベル 8、右左ベル 9、右中ベル 1、右中ベル 2、右中ベル 3、右中ベル 4、右中ベル 5、右中ベル 6、右中ベル 7、右中ベル 8、右中ベル 9、共通ベル A、共通ベル B、確定ベル、弱スイカ、強スイカ、チャンスリプレイ A、チャンスリプレイ B、チャンスリプレイ C、弱チェリー、強チェリー、確定チェリー、リプレイ 1、リプレイ 2、リプレイ 3、青 6 択 1、青 6 択 2、青 6 択 3、青 6 択 4、青 6 択 5、青 6 択 6、赤 6 択 1、赤 6 択 2、赤 6 択 3、赤 6 択 4、赤 6 択 5、赤 6 択 6 が内部抽選の対象役となる。

10

【 0 2 8 1 】

図 16 に示すように、中左ベル 1 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせであり、中左ベル 2 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 3 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 4 とは、1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 5 とは、1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 6 とは、1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 7 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 8 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 9 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせである。

20

【 0 2 8 2 】

また、中右ベル 1 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせであり、中右ベル 2 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 3 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 4 とは、1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 5 とは、1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 6 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 7 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 8 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 9 とは、1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせである。

30

【 0 2 8 3 】

また、右左ベル 1 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 2 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 3 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 4 とは、1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 5 とは、1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 6 とは、1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 7 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 8 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 9 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせである。

40

【 0 2 8 4 】

50

また、右中ベル 1 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 1 1 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 2 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 1 1 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 3 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 1 1 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 4 とは、1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 1 1 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 5 とは、1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 1 1 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 6 とは、1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 1 1 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 7 とは、1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 1 1 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 8 とは、1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 1 1 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 9 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 1 1 + 中段ベルの組み合わせである。

10

【0285】

なお、以下、特に区別する必要のない場合には、中左ベル 1 ~ 9 を単に中左ベルといい、中右ベル 1 ~ 9 を単に中右ベルといい、右左ベル 1 ~ 9 を単に右左ベルといい、右中ベル 1 ~ 9 を単に右中ベルという場合がある。また、中左ベル 1 ~ 9、中右ベル 1 ~ 9、右左ベル 1 ~ 9、右中ベル 1 ~ 9 をいずれも区別する必要のない場合には、単に押し順ベルという場合がある。

【0286】

共通ベル A とは右下がりベルの単独当選であり、共通ベル A の当選時には、必ず右下がりベルの組み合わせが揃う。共通ベル B は、中段ベルの単独当選であり、共通ベル B の当選時には、中段ベルの組み合わせが必ず揃う。確定ベルは、中段ベル + 下段ベルの組み合わせであり、確定ベルの当選時には、下段ベルの組み合わせが必ず揃う。

20

【0287】

強スイカは、中段スイカ + 右下がりスイカ + 1 枚ベル 5 の組み合わせであり、弱スイカは、中段スイカ + 右下がりスイカの組み合わせである。

【0288】

強スイカの当選時には、左リールを第 1 停止とし、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせを中段にも右下がりにも停止可能なタイミングで左中右リールの停止操作がなされた場合に、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが中段に揃うように制御される一方、弱スイカの当選時には、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせを中段にも右下がりにも停止可能なタイミングで左中右リールの停止操作がなされた場合に、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが右下がりにも揃うように制御される。また、中リールまたは右リールを第 1 停止とした場合には、強スイカの当選時にも弱スイカの当選時にも必ず「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせまたは「青 7 - スイカ - スイカ」の組み合わせが右下がりにも揃うように制御される。

30

【0289】

このため、左リールを第 1 停止とし、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせを中段にも右下がりにも停止可能なタイミングで左中右リールの停止操作がなされた結果として、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが、中段に揃うか、右下がりにも揃うか、によって強スイカの当選であるか、弱スイカの当選であるか、を認識させることができる。

【0290】

図 17 に示すように、通常リプレイ 1 とは、中段リプレイ + 右上がりリプレイの組み合わせであり、通常リプレイ 2 とは、中段リプレイ + 右上がりリプレイ + 右上がりチャンスリプレイ + 中失敗リプレイ + 左失敗リプレイ + 赤下段揃いリプレイ + 青右上がりリプレイの組み合わせ、通常リプレイ 3 とは、中段リプレイ + 右上がりリプレイ + 中段チャンスリプレイ + 右上がりチャンスリプレイ + 中失敗リプレイ + 左失敗リプレイ + 赤下段揃いリプレイ + 赤右下がりリプレイ + 青右上がりリプレイの組み合わせである。

40

【0291】

チャンスリプレイ 1 とは、中段チャンスリプレイ + 右上がりチャンスリプレイの組み合わせであり、チャンスリプレイ 2 とは、スイカハズレチャンスリプレイ A + スイカハズレチャンスリプレイ B の組み合わせ、チャンスリプレイ 3 とは、スイカハズレチャンスリプレイ

50

レイ A の単独当選である。

【 0 2 9 2 】

確定チェリーとは、単チェリー + 弱チェリー 1 + 弱チェリー 2 の組み合わせであり、強チェリーは、強チェリー 1 + 強チェリー 2 + 弱チェリー 1 + 弱チェリー 2 の組み合わせであり、弱チェリーは、弱チェリー 1 + 弱チェリー 2 の組み合わせである。

【 0 2 9 3 】

確定チェリー当選時には、左リールを第 1 停止とし、左リールの「チェリー」が中段及び下段の双方に停止可能なタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの中段に「チェリー」を停止させる制御が行われる一方で、強チェリー、弱チェリー当選時には、左リールの「チェリー」が中段及び下段の双方に停止可能なタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる制御が行われる。また、中リールまたは右リールを第 1 停止とした場合には、確定チェリーが当選していても強チェリーが当選していても弱チェリーが当選していても、左リールの「チェリー」が中段及び下段の双方に停止可能なタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる制御が行われる。

【 0 2 9 4 】

このため、左リールを第 1 停止として左リールの「チェリー」が中段及び下段の双方に停止可能なタイミングで左リールの停止操作がなされた結果として、左リールの「チェリー」が中段に停止するか、下段に停止するか、によって確定チェリーの当選であるか、強チェリーまたは弱チェリーの当選であるか、を認識させることができる。

【 0 2 9 5 】

また、強チェリー当選時には、左リールを第 1 停止として左リールの上段または下段に「チェリー」が停止した後、右リールの中段に「赤 7」、「青 7」、「BAR」、「ベル」、「スイカ」または「リプレイ」を停止させる制御が行われる一方で、弱チェリー当選時には、左リールを第 1 停止として左リールの上段または下段に「チェリー」が停止した後、右リールの中段に「チェリー a」、「チェリー b」または「ブラム」を停止させる制御が行われる。また、中リールまたは右リールを第 1 停止とした場合には、強チェリーが当選していても弱チェリーが当選していても必ず弱チェリーの組み合わせを停止させる制御が行われる。

【 0 2 9 6 】

このため、左リールを第 1 停止として左リールの上段または下段に「チェリー」が停止した後、右リールの中段に「赤 7」、「青 7」、「BAR」、「ベル」、「スイカ」または「リプレイ」が停止するか、「チェリー a」、「チェリー b」または「ブラム」が停止するか、によって強チェリーの当選であるか、弱チェリーの当選であるか、を認識させることができる。

【 0 2 9 7 】

青 6 択 1 とは、中段リプレイ + 強チェリー 1 + 強チェリー 2 + 弱チェリー 1 + 弱チェリー 2 + 右失敗リプレイ + 中失敗リプレイ + 左失敗リプレイ + 青中段揃いリプレイの組み合わせであり、青 6 択 2 とは、中段リプレイ + 右上がりリプレイ + 強チェリー 1 + 強チェリー 2 + 弱チェリー 1 + 弱チェリー 2 + 右失敗リプレイ + 中失敗リプレイ + 左失敗リプレイ + 青中段揃いリプレイの組み合わせ、青 6 択 3 とは、中段リプレイ + 強チェリー 1 + 強チェリー 2 + 弱チェリー 1 + 弱チェリー 2 + 右失敗リプレイ + 中失敗リプレイ + 左失敗リプレイ + 青右上がりリプレイの組み合わせ、青 6 択 4 とは、中段リプレイ + 右上がりリプレイ + 強チェリー 1 + 強チェリー 2 + 弱チェリー 1 + 弱チェリー 2 + 右失敗リプレイ + 中失敗リプレイ + 左失敗リプレイ + 青右上がりリプレイの組み合わせ、青 6 択 5 とは、中段リプレイ + 中段チャンスリプレイ + 強チェリー 1 + 強チェリー 2 + 弱チェリー 1 + 弱チェリー 2 + 右失敗リプレイ + 中失敗リプレイ + 左失敗リプレイ + 青右上がりリプレイの組み合わせ、青 6 択 6 とは、中段リプレイ + 右上がりリプレイ + 中段チャンスリプレイ + 強チェリー 1 + 強チェリー 2 + 弱チェリー 1 + 弱チェリー 2 + 右失敗リプレイ + 中失敗リプレイ + 左失敗リプレイ + 青右上がりリプレイの組み合わせである。

【0298】

赤6択1とは、中段リプレイ+強チェリー1+強チェリー2+弱チェリー1+弱チェリー2+右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤中段揃いリプレイの組み合わせであり、赤6択2とは、中段リプレイ+右上がりリプレイ+強チェリー1+強チェリー2+弱チェリー1+弱チェリー2+右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤中段揃いリプレイの組み合わせ、赤6択3とは、中段リプレイ+強チェリー1+強チェリー2+弱チェリー1+弱チェリー2+右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤下段揃いリプレイの組み合わせ、赤6択4とは、中段リプレイ+右上がりリプレイ+右上がりチャンスリプレイ+強チェリー1+強チェリー2+弱チェリー1+弱チェリー2+右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤下段揃いリプレイの組み合わせ、赤6択5とは、中段リプレイ+右上がりチャンスリプレイ+強チェリー1+強チェリー2+弱チェリー1+弱チェリー2+右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤右下がりリプレイの組み合わせ、赤6択6とは、中段リプレイ+中段チャンスリプレイ+強チェリー1+強チェリー2+弱チェリー1+弱チェリー2+右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤下段揃いリプレイの組み合わせである。

10

【0299】

本実施形態では、複数種類の小役が同時に当選する押し順ベルのうち中左ベルが当選しており、左リールまたは右リールが第1停止とされた場合には、必ず入賞ラインLNに引き込み可能な当選小役の構成図柄のうち最も多い図柄を入賞ラインLNに引き込む制御を行う。この際、最も多い図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ラインLNに引き込む。

20

【0300】

また、中左ベルが当選しており、左リールまたは右リールが第1停止とされた場合には、その時点で入賞ラインLNに揃えることが可能な当選小役が1つに制限されるようになっており、第2停止以降は、その時点で入賞ラインLNに揃えることが可能な当選小役の構成図柄を引き込み可能であれば引き込む制御を行う。

【0301】

例えば、中左ベル1が当選しており、左リールが第1停止とされた場合には、必ず入賞ラインLNに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚ベル1Aの「リプレイ」、1枚ベル1Bの「リプレイ」、1枚ベル4Aの「リプレイ」、1枚ベル4Bの「リプレイ」、1枚ベル10の「青7-ベル-赤7」の「青7」、1枚ベル10の「青7-ベル-リプレイ」の「青7」、1枚ベル10の「スイカ-ベル-赤7」の「スイカ」、1枚ベル10の「スイカ-ベル-リプレイ」の「スイカ」、中段ベルの「ベル」であり、「リプレイ」が4、「青7」が2、「スイカ」が2、「ベル」が1であり、最も多い図柄は「リプレイ」であることから「リプレイ」を入賞ラインLNに引き込む。

30

【0302】

この時点で、入賞ラインLNに引込可能な当選小役は、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル4A、1枚ベル4Bのみであり、「チェリーa」または「チェリーb」の引込範囲となるタイミングで中リールの停止操作が行われ、かつ「白7」または「チェリーa」の引込範囲となるタイミングで右リールの停止操作が行われることで、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル4A、1枚ベル4Bのいずれかが入賞ラインLNに揃って入賞することとなるが、「チェリーa」または「チェリーb」の引込範囲外となるタイミングで中リールの停止操作が行われるか、「白7」または「チェリーa」の引込範囲外となるタイミングで右リールの停止操作が行われることで、いずれの役も入賞ラインLNに揃わずハズレとなる。

40

【0303】

また、中左ベル1が当選しており、右リールが第1停止とされた場合には、必ず入賞ラインLNに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚ベル10の「青7-ベル-赤7」の「赤7」、1枚ベル10の「青7-ベル-リプレイ」の「リプレイ」、1枚ベル10の「スイカ-ベル-赤7」の「赤7」、1枚ベル10の「スイカ-ベル-リプレイ」の「リプレ

50

イ」、中段ベルの「ベル」であり、「赤 7」が 2、「リプレイ」が 2、「ベル」が 1 であり、最も多い図柄は「赤 7」または「リプレイ」であり、この場合には、一義的に「リプレイ」を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 0 4 】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は 1 枚ベル 1 0 のみであり、左リールの「青 7」または「スイカ」の少なくとも一方の図柄はどのタイミングでも必ず引込範囲となり、中リールの「ベル」もどのタイミングでも必ず引込範囲となるため、左リール及び中リールの停止操作が行われることで、1 枚ベル 1 0 が入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

【 0 3 0 5 】

中左ベルが当選しており、中リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ラインに引込可能な当選小役の構成図柄のうち払出枚数の最も多い小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、払出枚数の最も多い小役の構成図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 0 6 】

中左ベルが当選しており、中リールが第 1 停止とされ、左リールが第 2 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役であり、かつ必ず入賞ラインに引込可能な当選小役の構成図柄のうち払出枚数の最も多い小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、払出枚数の最も多い小役の構成図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 0 7 】

また、中左ベルが当選しており、中リールが第 1 停止とされ、右リールが第 2 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役であり、かつ必ず入賞ラインに引込可能な当選小役の構成図柄のうち最も多い図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、最も多い図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 0 8 】

また、中左ベルが当選しており、中リールが第 1 停止とされ、左リールまたは右リールが第 2 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役が 1 つに制限されるようになっており、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役の構成図柄を引き込み可能であれば引き込む制御を行う。

【 0 3 0 9 】

例えば、中左ベル 1 が当選しており、中リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 A の「チェリー a」、1 枚ベル 1 B の「チェリー a」、1 枚ベル 4 A の「チェリー b」、1 枚ベル 4 B の「チェリー b」、1 枚ベル 1 0 の「ベル」、中段ベルの「ベル」であり、「チェリー a」、「チェリー b」はいずれも 1 枚の払出を伴う 1 枚 1 A、1 枚 1 B、1 枚 4 A、1 枚 4 B の構成図柄であるのに対して、「ベル」は、1 枚の払出を伴う 1 枚 1 0 に加え、8 枚の払出を伴う中段ベルの構成図柄であることから「ベル」を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 1 0 】

中リールが第 1 停止とされ、中リールの入賞ライン L N に「ベル」が停止した後、左リールが第 2 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 0 の「青 7」、1 枚ベル 1 0 の「スイカ」、中段ベルの「ベル」であり、「青 7」、「スイカ」はいずれも 1 枚の払出を伴う 1 枚 1 0 の構成図柄であるのに対して、「ベル」は、8 枚の払出を伴う中段ベルの構成図柄であることから「ベル」を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 1 1 】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は中段ベルのみであり、右リールの「ベル」はどのタイミングでも必ず引込範囲となるため、右リールの停止操作が行われることで、中段ベルが入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

10

20

30

40

50

【0312】

中リールが第1停止とされ、中リールの入賞ラインLNに「ベル」が停止した後、右リールが第2停止とされた場合には、必ず入賞ラインLNに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚ベル10の「青7 - ベル - 赤7」の「赤7」、1枚ベル10の「青7 - ベル - リプレイ」の「リプレイ」、1枚ベル10の「スイカ - ベル - 赤7」の「赤7」、1枚ベル10の「スイカ - ベル - リプレイ」の「リプレイ」、中段ベルの「ベル」であり、「赤7」が2、「リプレイ」が2、「ベル」が1であり、最も多い図柄は「赤7」または「リプレイ」であり、この場合には、一義的に「リプレイ」を入賞ラインLNに引き込む。

【0313】

この時点で、入賞ラインLNに引込可能な当選小役は1枚ベル10のみであり、左リールの「青7」または「スイカ」の少なくとも一方の図柄はどのタイミングでも必ず引込範囲となるため、左リールの停止操作が行われることで、1枚ベル10が入賞ラインLNに揃って入賞することとなる。

10

【0314】

このように、中左ベル1が当選している場合には、図18に示すように、中左右の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、中左右以外の停止順で停止操作を行うことで、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル4A、1枚ベル4Bまたは1枚ベル10のいずれかが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち中左右の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、中左右以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

20

【0315】

また、中左ベル2～9が当選している場合にも、同様の制御が行われることで、図18に示すように、中左右の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、中左右以外の停止順で停止操作を行うことで、1枚ベルが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち中左右の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、中左右以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

【0316】

押し順ベルのうち中右ベルが当選しており、左リールまたは右リールが第1停止とされた場合にも、必ず入賞ラインLNに引き込み可能な当選小役の構成図柄のうち最も多い図柄を入賞ラインLNに引き込む制御を行う。この際、最も多い図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ラインLNに引き込む。

30

【0317】

また、中右ベルが当選しており、左リールまたは右リールが第1停止とされた場合には、その時点で入賞ラインLNに揃えることが可能な当選小役が1つに制限されるようになっており、第2停止以降は、その時点で入賞ラインLNに揃えることが可能な当選小役の構成図柄を引き込み可能であれば引き込む制御を行う。

【0318】

例えば、中右ベル1が当選しており、左リールが第1停止とされた場合には、必ず入賞ラインLNに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚ベル1Aの「リプレイ」、1枚ベル1Bの「リプレイ」、1枚ベル5の「リプレイ」、1枚ベル10の「青7 - ベル - 赤7」の「青7」、1枚ベル10の「青7 - ベル - リプレイ」の「青7」、1枚ベル10の「スイカ - ベル - 赤7」の「スイカ」、1枚ベル10の「スイカ - ベル - リプレイ」の「スイカ」、中段ベルの「ベル」であり、「リプレイ」が3、「青7」が2、「スイカ」が2、「ベル」が1であり、最も多い図柄は「リプレイ」であることから「リプレイ」を入賞ラインLNに引き込む。

40

【0319】

この時点で、入賞ラインLNに引込可能な当選小役は、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル5のみであり、「チェリーa」の引込範囲となるタイミングで中リールの停止操

50

作が行われ、かつ「白 7」、「チェリー a」の引込範囲となるタイミングで右リールの停止操作が行われることで、1 枚ベル 1 A、1 枚ベル 1 B のいずれかが入賞ライン L N に揃って入賞することとなり、「チェリー b」の引込範囲となるタイミングで中リールの停止操作が行われ、かつ「BAR」の引込範囲となるタイミングで右リールの停止操作が行われることで、1 枚ベル 5 が入賞ライン L N に揃って入賞することとなるが、「チェリー a」の引込範囲外となるタイミングで中リールの停止操作が行われるか、右リールの「白 7」または「チェリー a」の引込範囲外となるタイミングで右リールの停止操作が行われること、「チェリー b」の引込範囲外となるタイミングで中リールの停止操作が行われるか、右リールの「BAR」の引込範囲外となるタイミングで右リールの停止操作が行われることで、いずれの役も入賞ライン L N に揃わずハズレとなる。

10

【0320】

また、中右ベル 1 が当選しており、右リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 10 の「青 7 - ベル - 赤 7」の「赤 7」、1 枚ベル 10 の「青 7 - ベル - リプレイ」の「リプレイ」、1 枚ベル 10 の「スイカ - ベル - 赤 7」の「赤 7」、1 枚ベル 10 の「スイカ - ベル - リプレイ」の「リプレイ」、中段ベルの「ベル」であり、「赤 7」が 2、「リプレイ」が 2、「ベル」が 1 であり、最も多い図柄は「赤 7」または「リプレイ」であり、この場合には、一義的に「リプレイ」を入賞ライン L N に引き込む。

【0321】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は 1 枚ベル 10 のみであり、左リールの「青 7」または「スイカ」の少なくとも一方の図柄はどのタイミングでも必ず引込範囲となり、中リールの「ベル」もどのタイミングでも必ず引込範囲となるため、左リール及び中リールの停止操作が行われることで、1 枚ベル 10 が入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

20

【0322】

中右ベルが当選しており、中リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ラインに引込可能な当選小役の構成図柄のうち払出枚数の最も多い小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、払出枚数の最も多い小役の構成図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

【0323】

中右ベルが当選しており、中リールが第 1 停止とされ、右リールが第 2 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役であり、かつ必ず入賞ラインに引込可能な当選小役の構成図柄のうち払出枚数の最も多い小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、払出枚数の最も多い小役の構成図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

30

【0324】

また、中右ベルが当選しており、中リールが第 1 停止とされ、左リールが第 2 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役であり、かつ必ず入賞ラインに引込可能な当選小役の構成図柄のうち最も多い図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、最も多い図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

40

【0325】

また、中右ベルが当選しており、中リールが第 1 停止とされ、左リールまたは右リールが第 2 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役が 1 つに制限されるようになっており、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役の構成図柄を引き込み可能であれば引き込む制御を行う。

【0326】

例えば、中右ベル 1 が当選しており、中リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 A の「チェリー a」、1 枚ベル 1 B の「チェリー a」、1 枚ベル 5 の「チェリー b」、1 枚ベル 10 の「ベル」、中段

50

ベルの「ベル」であり、「チェリー a」、「チェリー b」はいずれも 1 枚の払出を伴う 1 枚 1 A、1 枚 1 B、1 枚 5 の構成図柄であるのに対して、「ベル」は、1 枚の払出を伴う 1 枚 1 0 に加え、8 枚の払出を伴う中段ベルの構成図柄であることから「ベル」を入賞ライン L N に引き込む。

【0327】

中リールが第 1 停止とされ、中リールの入賞ライン L N に「ベル」が停止した後、右リールが第 2 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 0 の「赤 7」、1 枚ベル 1 0 の「リプレイ」、中段ベルの「ベル」であり、「赤 7」、「リプレイ」はいずれも 1 枚の払出を伴う 1 枚 1 0 の構成図柄であるのに対して、「ベル」は、8 枚の払出を伴う中段ベルの構成図柄であることから「ベル」を入賞ライン L N に引き込む。

10

【0328】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は中段ベルのみであり、左リールの「ベル」はどのタイミングでも必ず引込範囲となるため、左リールの停止操作が行われることで、中段ベルが入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

【0329】

中リールが第 1 停止とされ、中リールの入賞ライン L N に「ベル」が停止した後、左リールが第 2 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 0 の「青 7 - ベル - 赤 7」の「青 7」、1 枚ベル 1 0 の「青 7 - ベル - リプレイ」の「青 7」、1 枚ベル 1 0 の「スイカ - ベル - 赤 7」の「スイカ」、1 枚ベル 1 0 の「スイカ - ベル - リプレイ」の「スイカ」、中段ベルの「ベル」であり、「青 7」が 2、「スイカ」が 2、「ベル」が 1 であり、最も多い図柄は「青 7」または「スイカ」であり、この場合には、「青 7」または「スイカ」の一方を入賞ライン L N に引き込む。

20

【0330】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は 1 枚ベル 1 0 のみであり、右リールの「赤 7」または「リプレイ」の少なくとも一方の図柄はどのタイミングでも必ず引込範囲となるため、右リールの停止操作が行われることで、1 枚ベル 1 0 が入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

【0331】

このように、中右ベル 1 が当選している場合には、図 18 に示すように、中右左の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、中右左以外の停止順で停止操作を行うことで、1 枚ベル 1 A、1 枚ベル 1 B、1 枚ベル 5 または 1 枚ベル 1 0 のいずれかが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち中右左の停止順で停止操作を行った場合には、8 枚のメダルを獲得できるのに対して、中右左以外の停止順で停止操作を行った場合には、1 枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1 枚のメダルも獲得できない場合もある。

30

【0332】

また、中右ベル 2 ~ 9 が当選している場合にも、同様の制御が行われることで、図 18 に示すように、中右左の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、中右左以外の停止順で停止操作を行うことで、1 枚ベルが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち中右左の停止順で停止操作を行った場合には、8 枚のメダルを獲得できるのに対して、中右左以外の停止順で停止操作を行った場合には、1 枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1 枚のメダルも獲得できない場合もある。

40

【0333】

押し順ベルのうち右左ベルが当選しており、左リールまたは中リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引き込み可能な当選小役の構成図柄のうち最も多い図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、最も多い図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

【0334】

また、右左ベルが当選しており、左リールまたは中リールが第 1 停止とされた場合には

50

、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役が 1 つに制限されるようになっており、第 2 停止以降は、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役の構成図柄を引き込み可能であれば引き込む制御を行う。

【 0 3 3 5 】

例えば、右左ベル 1 が当選しており、左リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 A の「リプレイ」、1 枚ベル 1 B の「リプレイ」、1 枚ベル 4 A の「リプレイ」、1 枚ベル 4 B の「リプレイ」、1 枚ベル 1 1 の「青 7 - B A R - ベル」の「青 7」、1 枚ベル 1 1 の「青 7 - リプレイ - ベル」の「青 7」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ - B A R - ベル」の「スイカ」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ - リプレイ - ベル」の「スイカ」、中段ベルの「ベル」であり、「リプレイ」が 4、「青 7」が 2、「スイカ」が 2、「ベル」が 1 であり、最も多い図柄は「リプレイ」であることから「リプレイ」を入賞ライン L N に引き込む。

10

【 0 3 3 6 】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は、1 枚ベル 1 A、1 枚ベル 1 B、1 枚ベル 4 A、1 枚ベル 4 B のみであり、「チェリー a」または「チェリー b」の引込範囲となるタイミングで中リールの停止操作が行われ、かつ「白 7」または「チェリー a」の引込範囲となるタイミングで右リールの停止操作が行われることで、1 枚ベル 1 A、1 枚ベル 1 B、1 枚ベル 4 A、1 枚ベル 4 B のいずれかが入賞ライン L N に揃って入賞することとなるが、「チェリー a」または「チェリー b」の引込範囲外となるタイミングで中リールの停止操作が行われるか、「白 7」または「チェリー a」の引込範囲外となるタイミングで右リールの停止操作が行われることで、いずれの役も入賞ライン L N に揃わずハズレとなる。

20

【 0 3 3 7 】

また、右左ベル 1 が当選しており、中リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 1 の「青 7 - B A R - ベル」の「B A R」、1 枚ベル 1 1 の「青 7 - リプレイ - ベル」の「リプレイ」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ - B A R - ベル」の「B A R」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ - リプレイ - ベル」の「リプレイ」、中段ベルの「ベル」であり、「B A R」が 2、「リプレイ」が 2、「ベル」が 1 であり、最も多い図柄は「B A R」または「リプレイ」であり、この場合には、一義的に「リプレイ」を入賞ライン L N に引き込む。

30

【 0 3 3 8 】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は 1 枚ベル 1 1 のみであり、左リールの「青 7」または「スイカ」の少なくとも一方の図柄はどのタイミングでも必ず引込範囲となり、右リールの「ベル」もどのタイミングでも必ず引込範囲となるため、左リール及び右リールの停止操作が行われることで、1 枚ベル 1 1 が入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

【 0 3 3 9 】

右左ベルが当選しており、右リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ラインに引込可能な当選小役の構成図柄のうち払出枚数の最も多い小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、払出枚数の最も多い小役の構成図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

40

【 0 3 4 0 】

右左ベルが当選しており、右リールが第 1 停止とされ、左リールが第 2 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役であり、かつ必ず入賞ラインに引込可能な当選小役の構成図柄のうち払出枚数の最も多い小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、払出枚数の最も多い小役の構成図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 4 1 】

また、右左ベルが当選しており、右リールが第 1 停止とされ、中リールが第 2 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役であり、かつ必

50

ず入賞ラインに引込可能な当選小役の構成図柄のうち最も多い図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、最も多い図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 4 2 】

また、右左ベルが当選しており、右リールが第 1 停止とされ、左リールまたは中リールが第 2 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役が 1 つに制限されるようになっており、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役の構成図柄を引き込み可能であれば引き込む制御を行う。

【 0 3 4 3 】

例えば、右左ベル 1 が当選しており、右リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 A の「白 7」、1 枚ベル 1 B の「チェリー a」、1 枚ベル 4 A の「白 7」、1 枚ベル 4 B の「チェリー a」、1 枚ベル 1 1 の「ベル」、中段ベルの「ベル」であり、「白 7」、「チェリー a」はいずれも 1 枚の払出を伴う 1 枚 1 A、1 枚 1 B、1 枚 4 A、1 枚 4 B の構成図柄であるのに対して、「ベル」は、1 枚の払出を伴う 1 枚 1 1 に加え、8 枚の払出を伴う中段ベルの構成図柄であることから「ベル」を入賞ライン L N に引き込む。

10

【 0 3 4 4 】

右リールが第 1 停止とされ、右リールの入賞ライン L N に「ベル」が停止した後、左リールが第 2 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 1 の「青 7」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ」、中段ベルの「ベル」であり、「青 7」、「スイカ」はいずれも 1 枚の払出を伴う 1 枚 1 1 の構成図柄であるのに対して、「ベル」は、8 枚の払出を伴う中段ベルの構成図柄であることから「ベル」を入賞ライン L N に引き込む。

20

【 0 3 4 5 】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は中段ベルのみであり、中リールの「ベル」はどのタイミングでも必ず引込範囲となるため、中リールの停止操作が行われることで、中段ベルが入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

【 0 3 4 6 】

右リールが第 1 停止とされ、右リールの入賞ライン L N に「ベル」が停止した後、中リールが第 2 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 1 の「青 7 - B A R - ベル」の「B A R」、1 枚ベル 1 1 の「青 7 - リプレイ - ベル」の「リプレイ」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ - B A R - ベル」の「B A R」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ - リプレイ - ベル」の「リプレイ」、中段ベルの「ベル」であり、「B A R」が 2、「リプレイ」が 2、「ベル」が 1 であり、最も多い図柄は「B A R」または「リプレイ」であり、この場合には、一義的に「リプレイ」を入賞ライン L N に引き込む。

30

【 0 3 4 7 】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は 1 枚ベル 1 1 のみであり、左リールの「青 7」または「スイカ」の少なくとも一方の図柄はどのタイミングでも必ず引込範囲となるため、左リールの停止操作が行われることで、1 枚ベル 1 1 が入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

40

【 0 3 4 8 】

このように、右左ベル 1 が当選している場合には、図 1 9 に示すように、右左中の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、右左中以外の停止順で停止操作を行うことで、1 枚ベル 1 A、1 枚ベル 1 B、1 枚ベル 4 A、1 枚ベル 4 B または 1 枚ベル 1 1 のいずれかが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち右左中の停止順で停止操作を行った場合には、8 枚のメダルを獲得できるのに対して、右左中以外の停止順で停止操作を行った場合には、1 枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1 枚のメダルも獲得できない場合もある。

【 0 3 4 9 】

50

また、右左ベル 2 ～ 9 が当選している場合にも、同様の制御が行われることで、図 19 に示すように、右左中の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、右左中以外の停止順で停止操作を行うことで、1 枚ベルが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち右左中の停止順で停止操作を行った場合には、8 枚のメダルを獲得できるのに対して、右左中以外の停止順で停止操作を行った場合には、1 枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1 枚のメダルも獲得できない場合もある。

【0350】

押し順ベルのうち右中ベルが当選しており、左リールまたは中リールが第 1 停止とされた場合にも、必ず入賞ライン L N に引き込み可能な当選小役の構成図柄のうち最も多い図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、最も多い図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

10

【0351】

また、右中ベルが当選しており、左リールまたは中リールが第 1 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役が 1 つに制限されるようになっており、第 2 停止以降は、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役の構成図柄を引き込み可能であれば引き込む制御を行う。

【0352】

例えば、右中ベル 1 が当選しており、左リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 A の「リプレイ」、1 枚ベル 1 B の「リプレイ」、1 枚ベル 2 の「リプレイ」、1 枚ベル 1 1 の「青 7 - B A R - ベル」の「青 7」、1 枚ベル 1 1 の「青 7 - リプレイ - ベル」の「青 7」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ - B A R - ベル」の「スイカ」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ - リプレイ - ベル」の「スイカ」、中段ベルの「ベル」であり、「リプレイ」が 3、「青 7」が 2、「スイカ」が 2、「ベル」が 1 であり、最も多い図柄は「リプレイ」であることから「リプレイ」を入賞ライン L N に引き込む。

20

【0353】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は、1 枚ベル 1 A、1 枚ベル 1 B、1 枚ベル 2 のみであり、「チェリー a」の引込範囲となるタイミングで中リールの停止操作が行われ、かつ「白 7」、「チェリー a」または「B A R」の引込範囲となるタイミングで右リールの停止操作が行われることで、1 枚ベル 1 A、1 枚ベル 1 B、1 枚ベル 2 のいずれかが入賞ライン L N に揃って入賞することとなるが、「チェリー a」の引込範囲外となるタイミングで中リールの停止操作が行われるか、右リールの「白 7」、「チェリー a」または「B A R」の引込範囲外となるタイミングで右リールの停止操作が行われることで、いずれの役も入賞ライン L N に揃わずハズレとなる。

30

【0354】

また、右中ベル 1 が当選しており、中リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 1 の「青 7 - B A R - ベル」の「B A R」、1 枚ベル 1 1 の「青 7 - リプレイ - ベル」の「リプレイ」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ - B A R - ベル」の「B A R」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ - リプレイ - ベル」の「リプレイ」、中段ベルの「ベル」であり、「B A R」が 2、「リプレイ」が 2、「ベル」が 1 であり、最も多い図柄は「B A R」または「リプレイ」であり、この場合には、一義的に「リプレイ」を入賞ライン L N に引き込む。

40

【0355】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は 1 枚ベル 1 1 のみであり、左リールの「青 7」または「スイカ」の少なくとも一方の図柄はどのタイミングでも必ず引込範囲となり、右リールの「ベル」もどのタイミングでも必ず引込範囲となるため、左リール及び右リールの停止操作が行われることで、1 枚ベル 1 1 が入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

【0356】

右中ベルが当選しており、右リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ラインに引

50

込可能な当選小役の構成図柄のうち払出枚数の最も多い小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、払出枚数の最も多い小役の構成図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 5 7 】

右中ベルが当選しており、右リールが第 1 停止とされ、中リールが第 2 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役であり、かつ必ず入賞ラインに引込可能な当選小役の構成図柄のうち払出枚数の最も多い小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、払出枚数の最も多い小役の構成図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 5 8 】

また、右中ベルが当選しており、右リールが第 1 停止とされ、左リールが第 2 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役であり、かつ必ず入賞ラインに引込可能な当選小役の構成図柄のうち最も多い図柄を入賞ライン L N に引き込む制御を行う。この際、最も多い図柄が複数種類ある場合には、そのうち一義的に決められた方の図柄を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 5 9 】

また、右中ベルが当選しており、右リールが第 1 停止とされ、左リールまたは中リールが第 2 停止とされた場合には、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役が 1 つに制限されるようになっており、その時点で入賞ライン L N に揃えることが可能な当選小役の構成図柄を引き込み可能であれば引き込む制御を行う。

【 0 3 6 0 】

例えば、右中ベル 1 が当選しており、右リールが第 1 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 A の「チェリー a」、1 枚ベル 1 B の「チェリー a」、1 枚ベル 2 の「チェリー a」、1 枚ベル 1 1 の「ベル」、中段ベルの「ベル」であり、「チェリー a」は 1 枚の払出を伴う 1 枚 1 A、1 枚 1 B、1 枚 2 の構成図柄であるのに対して、「ベル」は、1 枚の払出を伴う 1 枚 1 1 に加え、8 枚の払出を伴う中段ベルの構成図柄であることから「ベル」を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 6 1 】

右リールが第 1 停止とされ、右リールの入賞ライン L N に「ベル」が停止した後、中リールが第 2 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 1 の「BAR」、1 枚ベル 1 1 の「リプレイ」、中段ベルの「ベル」であり、「BAR」、「リプレイ」はいずれも 1 枚の払出を伴う 1 枚 1 1 の構成図柄であるのに対して、「ベル」は、8 枚の払出を伴う中段ベルの構成図柄であることから「ベル」を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 6 2 】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は中段ベルのみであり、左リールの「ベル」はどのタイミングでも必ず引込範囲となるため、左リールの停止操作が行われることで、中段ベルが入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

【 0 3 6 3 】

右リールが第 1 停止とされ、右リールの入賞ライン L N に「ベル」が停止した後、左リールが第 2 停止とされた場合には、必ず入賞ライン L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 1 の「青 7 - BAR - ベル」の「青 7」、1 枚ベル 1 1 の「青 7 - リプレイ - ベル」の「青 7」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ - BAR - ベル」の「スイカ」、1 枚ベル 1 1 の「スイカ - リプレイ - ベル」の「スイカ」、中段ベルの「ベル」であり、「青 7」が 2、「スイカ」が 2、「ベル」が 1 であり、最も多い図柄は「青 7」または「スイカ」であり、この場合には、「青 7」または「スイカ」の一方を入賞ライン L N に引き込む。

【 0 3 6 4 】

この時点で、入賞ライン L N に引込可能な当選小役は 1 枚ベル 1 1 のみであり、中リールの「BAR」または「リプレイ」の少なくとも一方の図柄はどのタイミングでも必ず引

10

20

30

40

50

込範囲となるため、中リールの停止操作が行われることで、1枚ベル11が入賞ラインLNに揃って入賞することとなる。

【0365】

このように、右中ベル1が当選している場合には、図19に示すように、右中左の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、右中左以外の停止順で停止操作を行うことで、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル2または1枚ベル11のいずれかが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち右中左の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、右中左以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

10

【0366】

また、右中ベル2～9が当選している場合にも、同様の制御が行われることで、図19に示すように、右中左の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、右中左以外の停止順で停止操作を行うことで、1枚ベルが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち右中左の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、右中左以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

【0367】

このように本実施形態では、中左ベル、中右ベル、右左ベル、右中ベル、すなわち押し順ベルのいずれかが当選した場合には、当選役の種類に応じた操作態様で停止操作を行うことで、中段ベルが必ず入賞し、8枚のメダルを獲得できる一方で、当選役の種類に応じた操作態様以外の操作態様で停止操作を行うことで、1枚ベルが入賞し、1枚のメダルを獲得できるか、1枚もメダルを獲得できない。

20

【0368】

このため、押し順ベルの当選時には、当選役の種類に応じた操作態様で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。すなわち押し順ベルのいずれかが当選しても、その種類が分からなければ意図的に特定の操作態様を選択することはできず、停止順が一致すれば、8枚のメダルを確実に獲得できるものの、停止順が一致しなければメダルが獲得できても1枚のみであり、メダルを1枚も獲得できないこともある。

30

【0369】

本実施形態では、複数種類の再遊技役が同時に当選している場合には、図20に示すように、同時当選した再遊技役の種類及び停止操作順に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に揃えて停止させる制御が行われる。

【0370】

通常リプレイ2が当選し、左リール第1停止とする停止操作が行われた場合には、当選した再遊技役のうち中段リプレイ、右上がりリプレイのいずれか一方を入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0371】

通常リプレイ2が当選し、中リールを第1停止とする停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「赤7」を下段、すなわち無効ラインLM2に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、赤7下段揃いリプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインLM2に停止する。また、中リールを第1停止とする停止操作が行われ、いずれか1つのリールでも「赤7」を下段、すなわち無効ラインLM2に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、赤下段揃いリプレイまたは中段リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせは、入賞ラインLNにもいずれの無効ラインにも停止しない。

40

【0372】

通常リプレイ2が当選し、右リールを第1停止とする停止操作が行われ、かつ全てのリ

50

ールにおいて「青 7」を右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、青右上がりリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止する。また、右リールを第 1 停止とする停止操作が行われ、いずれか 1 つのリールでも「青 7」を右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、青右上がりリプレイ、中段リプレイ、左失敗リプレイまたは中失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

【 0 3 7 3 】

このように通常リプレイ 2 が当選した場合に、左リールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、必ず中段リプレイまたは右上がりリプレイを入賞ライン L N に停止させる制御を行い、中リールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを下段、すなわち無効ライン L M 2 に停止可能に制御を行い、右リールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止可能に制御を行う。

【 0 3 7 4 】

通常リプレイ 3 が当選し、左リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、当選した再遊技役のうち中段リプレイ、右上がりリプレイのいずれか一方を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 7 5 】

通常リプレイ 3 が当選し、中リールを第 1 停止とする停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「青 7」を右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、青右上がりリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止する。また、中リールを第 1 停止とする停止操作が行われ、いずれか 1 つのリールでも「青 7」を右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、青右上がりリプレイ、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

【 0 3 7 6 】

通常リプレイ 3 が当選し、右リールを第 1 停止とする停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「赤 7」を下段、すなわち無効ライン L M 2 に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、赤 7 下段揃いリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせが下段、すなわち無効ライン L M 2 に停止する。また、右リールを第 1 停止とする停止操作が行われ、いずれか 1 つのリールでも「赤 7」を下段、すなわち無効ライン L M 2 に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、赤下段揃いリプレイまたは中段リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

【 0 3 7 7 】

このように通常リプレイ 2 が当選した場合に、左リールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、必ず中段リプレイまたは右上がりリプレイを入賞ライン L N に停止させる制御を行い、中リールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止可能に制御を行い、右リールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを下段、すなわち無効ライン L M 2 に停止可能に制御を行う。

【 0 3 7 8 】

青 6 択 1 が当選し、左中右の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「青 7」を中段、すなわち入賞ライン L N に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合

10

20

30

40

50

には、青中段揃いリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせが中段、すなわち入賞ライン L N に停止する。また、左中右の順番で停止操作が行われ、かついずれか 1 つのリールでも「青 7」を中段、すなわち入賞ライン L N に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

【 0 3 7 9 】

青 6 択 1 が当選し、左右中の順番で停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを中段、すなわち入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

10

【 0 3 8 0 】

青 6 択 1 が当選し、中リールまたは右リールを第 1 停止として停止操作が行われた場合には、中段リプレイ、左失敗リプレイまたは右失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止させる制御を行う。

20

【 0 3 8 1 】

青 6 択 2 が当選し、左右中の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「青 7」を中段、すなわち入賞ライン L N に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、青中段揃いリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせが中段、すなわち入賞ライン L N に停止する。また、左右中の順番で停止操作が行われ、かついずれか 1 つのリールでも「青 7」を中段、すなわち入賞ライン L N に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

30

【 0 3 8 2 】

青 6 択 2 が当選し、左中右の順番で停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを中段、すなわち入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

40

【 0 3 8 3 】

青 6 択 2 が当選し、中リールまたは右リールを第 1 停止として停止操作が行われた場合には、中段リプレイ、左失敗リプレイまたは右失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止させる制御を行う。

【 0 3 8 4 】

青 6 択 3 が当選し、中左右の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「青 7」を右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、青右上がりリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止する。また、中左右の順番で停止操作が行われ、かついずれか 1 つのリールでも「青 7」を右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、青右上がりリプレイまたは中段リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれ

50

の無効ラインにも停止しない。

【 0 3 8 5 】

青 6 択 3 が当選し、中右左の順番で停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止させる制御を行う。

【 0 3 8 6 】

青 6 択 3 が当選し、左リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを中段、すなわち入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

【 0 3 8 7 】

青 6 択 3 が当選し、右リールを第 1 停止として停止操作が行われた場合には、中段リプレイ、左失敗リプレイまたは中失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止させる制御を行う。

【 0 3 8 8 】

青 6 択 4 が当選し、中右左の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「青 7」を右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、青右上がりリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止する。また、中右左の順番で停止操作が行われ、かついずれか 1 つのリールでも「青 7」を右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、青右上がりリプレイ、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

【 0 3 8 9 】

青 6 択 4 が当選し、中左右の順番で停止操作が行われた場合には、中段リプレイ、左失敗リプレイまたは右失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止させる制御を行う。

【 0 3 9 0 】

青 6 択 4 が当選し、左リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを中段、すなわち入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

【 0 3 9 1 】

青 6 択 4 が当選し、右リールを第 1 停止として停止操作が行われた場合には、中段リプレイ、左失敗リプレイまたは中失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止させる制御を行う。

【 0 3 9 2 】

青 6 択 5 が当選し、右左中の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「青 7」を右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に引込可能なタイミングで停止操作が行われ

10

20

30

40

50

た場合には、青右上がりリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止する。また、右左中の順番で停止操作が行われ、かついずれか 1 つのリールでも「青 7」を右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは中失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

【 0 3 9 3 】

青 6 択 5 が当選し、右中左の順番で停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止させる制御を行う。

【 0 3 9 4 】

青 6 択 5 が当選し、左リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを中段、すなわち入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

【 0 3 9 5 】

青 6 択 5 が当選し、中リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、中段リプレイ、左失敗リプレイまたは右失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止させる制御を行う。

【 0 3 9 6 】

青 6 択 6 が当選し、右中左の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「青 7」を右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、青右上がりリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止する。また、右中左の順番で停止操作が行われ、かついずれか 1 つのリールでも「青 7」を右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

【 0 3 9 7 】

青 6 択 6 が当選し、右左中の順番で停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは中失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止させる制御を行う。

【 0 3 9 8 】

青 6 択 6 が当選し、左リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを中段、すなわち入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

【 0 3 9 9 】

青 6 択 6 が当選し、中リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、中段リプレイ、左失敗リプレイまたは右失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を

10

20

30

40

50

行う。この際、「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止させる制御を行う。

【 0 4 0 0 】

このように青 6 択 1 ~ 6 のいずれかが当選した場合に、対応する停止順で停止操作を行うことで、入賞ライン L N または無効ライン L M 4 に「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを揃えることが可能に制御されるようになっている。また、対応する停止順以外で停止操作を行った場合には、可能な限り第 2 停止まで「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせを入賞ライン L N または無効ライン L M 4 に停止させる制御、すなわち第 2 停止まで青 7 を聴牌させる制御が行われるようになっている。また、青 6 択 1 ~ 6 のいずれかが当選し、左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行うことで、入賞ライン L N または無効ライン L M 4 に「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせが揃わない場合には、強チェリーまたは弱チェリーが入賞するようになっている。

10

【 0 4 0 1 】

赤 6 択 1 が当選し、左中右の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「赤 7」を中段、すなわち入賞ライン L N に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、赤 7 中段揃いリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせが中段、すなわち入賞ライン L N に停止する。また、左中右の順番で停止操作が行われ、かついずれか 1 つのリールでも「赤 7」を中段、すなわち入賞ライン L N に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

20

【 0 4 0 2 】

赤 6 択 1 が当選し、左右中の順番で停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを中段、すなわち入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

30

【 0 4 0 3 】

赤 6 択 1 が当選し、中リールまたは右リールを第 1 停止として停止操作が行われた場合には、中段リプレイ、左失敗リプレイまたは中失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを中段、すなわち無効ライン L M 2 または右下がり、すなわち無効ライン L M 3 に停止させる制御を行う。

【 0 4 0 4 】

赤 6 択 2 が当選し、左右中の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「赤 7」を中段、すなわち入賞ライン L N に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、赤中段揃いリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせが中段、すなわち入賞ライン L N に停止する。また、左右中の順番で停止操作が行われ、かついずれか 1 つのリールでも「赤 7」を中段、すなわち入賞ライン L N に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

40

【 0 4 0 5 】

赤 6 択 2 が当選し、左中右の順番で停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効

50

ラインにも停止しないが、可能な限り第2停止まで「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせを中段、すなわち入賞ラインLNに停止させる制御を行う。

【0406】

赤6択2が当選し、中リールまたは右リールを第1停止として停止操作が行われた場合には、中段リプレイ、左失敗リプレイまたは右失敗リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせは、入賞ラインLNにもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第2停止まで「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせを中段、すなわち無効ラインLM2または右下がり、すなわち無効ラインLM3に停止させる制御を行う。

【0407】

10

赤6択3が当選し、中左右の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「赤7」を下段、すなわち無効ラインLM2に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、赤7下段揃いリプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインLM2に停止する。また、中左右の順番で停止操作が行われ、かついずれか1つのリールでも「赤7」を下段、すなわち無効ラインLM2に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、赤下段揃いリプレイ、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせは、入賞ラインLNにもいずれの無効ラインにも停止しない。

【0408】

20

赤6択3が当選し、中右左の順番で停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせは、入賞ラインLNにもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第2停止まで「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせを下段、すなわち無効ラインLM2に停止させる制御を行う。

【0409】

赤6択3が当選し、左リールを第1停止とする停止操作が行われた場合には、強チェリー1、強チェリー2、弱チェリー1または弱チェリー2を入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせは、入賞ラインLNにもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第2停止まで「赤7 - 赤7 - 赤7」の組

30

【0410】

赤6択3が当選し、右リールを第1停止として停止操作が行われた場合には、中段リプレイ、左失敗リプレイまたは中失敗リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせは、入賞ラインLNにもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第2停止まで「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせを中段、すなわち無効ラインLM2または右下がり、すなわち無効ラインLM3に停止させる制御を行う。

【0411】

40

赤6択4が当選し、中右左の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「赤7」を下段、すなわち無効ラインLM2に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、赤下段揃いリプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインLM4に停止する。また、中右左の順番で停止操作が行われ、かついずれか1つのリールでも「赤7」を下段、すなわち無効ラインLM2に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、赤下段揃いリプレイ、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせは、入賞ラインLNにもいずれの無効ラインにも停止しない。

【0412】

赤6択4が当選し、中左右の順番で停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは

50

左失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを下段、すなわち無効ライン L M 2 に停止させる制御を行う。

【 0 4 1 3 】

赤 6 択 4 が当選し、左リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを中段、すなわち入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

10

【 0 4 1 4 】

赤 6 択 4 が当選し、右リールを第 1 停止として停止操作が行われた場合には、中段リプレイ、左失敗リプレイまたは中失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを中段、すなわち無効ライン L M 2 または右下がり、すなわち無効ライン L M 3 に停止させる制御を行う。

【 0 4 1 5 】

赤 6 択 5 が当選し、右左中の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「赤 7」を右下がり、すなわち無効ライン L M 3 に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、赤右下がりリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ライン L M 3 に停止する。また、右左中の順番で停止操作が行われ、かついずれか 1 つのリールでも「赤 7」を右下がり、すなわち無効ライン L M 3 に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

20

【 0 4 1 6 】

赤 6 択 5 が当選し、右中左の順番で停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを下段、すなわち無効ライン L M 2 に停止させる制御を行う。

30

【 0 4 1 7 】

赤 6 択 5 が当選し、左リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを中段、すなわち入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

【 0 4 1 8 】

赤 6 択 5 が当選し、中リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第 2 停止まで「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを中段、すなわち無効ライン L M 2 または右下がり、すなわち無効ライン L M 3 に停止させる制御を行う。

40

【 0 4 1 9 】

赤 6 択 6 が当選し、右中左の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「赤 7」を下段、すなわち無効ライン L M 2 に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、赤下段揃いリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせが下段、すなわち無効ライン L M 2 に停止する。また

50

、右中左の順番で停止操作が行われ、かついずれか1つのリールでも「赤7」を下段、すなわち無効ラインLM2に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせは、入賞ラインLNにもいずれの無効ラインにも停止しない。

【0420】

赤6択6が当選し、右左中の順番で停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは中失敗リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせは、入賞ラインLNにもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第2停止まで「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせを右下がり、すなわち無効ラインLM3に停止させる制御を行う。

10

【0421】

赤6択6が当選し、左リールを第1停止とする停止操作が行われた場合には、強チェリー1、強チェリー2、弱チェリー1または弱チェリー2を入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせは、入賞ラインLNにもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第2停止まで「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせを中段、すなわち入賞ラインLNに停止させる制御を行う。

【0422】

赤6択6が当選し、中リールを第1停止とする停止操作が行われた場合には、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせは、入賞ラインLNにもいずれの無効ラインにも停止しないが、可能な限り第2停止まで「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせを下段、すなわち無効ラインLM2に停止させる制御を行う。

20

【0423】

このように赤6択1～6のいずれかが当選した場合に、対応する停止順で停止操作を行うことで、入賞ラインLN、無効ラインLM3または無効ラインLM4に「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせを揃えることが可能に制御されるようになっている。また、対応する停止順以外で停止操作を行った場合には、可能な限り第2停止まで「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせを入賞ラインLN、無効ラインLM3または無効ラインLM4に停止させる制御、すなわち第2停止まで赤7を聴牌させる制御が行われるようになっている。また、赤6択1～6のいずれかが当選し、左リールを第1停止とする停止順で停止操作を行うことで、入賞ラインLN、無効ラインLM3または無効ラインLM4に「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせが揃わない場合には、強チェリーまたは弱チェリーが入賞するようになっている。

30

【0424】

本実施形態では、図11及び図12に示すように、通常遊技状態、内部中、CBのいずれかに制御される。

【0425】

通常遊技状態は、CBの当選フラグが持ち越されていない状態であり、CBの終了後のゲームから移行する。そして、通常遊技状態は、通常遊技状態に移行してからのゲーム数に関わらず、CBが当選することにより内部中に移行することで終了する。

40

【0426】

通常遊技状態における規定数の賭数は3であり、再遊技役の当選確率は、約1/7.3であり、後述するATに制御されるか否かに関わらず1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となる。前述のように再遊技役としては、通常リプレイ1のみが内部抽選の対象とされており、中段リプレイまたは右上がりリプレイのみ入賞し得る。

【0427】

内部中は、CBの当選フラグが持ち越されている状態であり、通常遊技状態においてCBが当選したゲームの次のゲームから移行する。そして、内部中は、CBが入賞することでCBに移行することで終了する。

50

【0428】

内部中における規定数の賭数は3であり、再遊技役の当選確率は、約 $1/2.0$ であり、後述するATに制御されていない場合には、1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となるが、後述するATに制御されている場合には、1ゲームあたりのメダルの払出率は1を超える。前述のように再遊技役としては、全ての再遊技役が内部抽選の対象とされており、全ての再遊技役が入賞し得る。

【0429】

CBは、いずれのゲームにおいても全ての小役の入賞が許容される遊技状態であり、通常遊技状態または内部中においてCBが入賞したときに次ゲームから移行する。そして、CBは、CB中に払い出されたメダルの総数が29枚を超えることで終了し、次ゲームから通常遊技状態に移行する。なお、CB中は、必ずいずれかの小役が入賞し、2枚のメダルの払出を伴うことから、CBの開始後、30ゲームで終了することとなる。なお、CBでは、内部抽選を行わず、いずれのゲームにおいても全ての小役の入賞が許容される構成であるが、内部抽選を行ったうえで、内部抽選の結果に関わらず、いずれのゲームにおいても全ての小役の入賞が許容される構成でも良い。

10

【0430】

CBにおける規定数の賭数は2であり、前述のように必ず小役が入賞して2枚のメダルの払出を伴うことから、1ゲームあたりのメダルの払出率は1となる。なお、前述のようにCB中は内部抽選を行わず、再遊技役が入賞することはない。

【0431】

20

本実施形態では、通常遊技状態において約 $1/3.4$ の確率でCBが当選し、内部中に移行するとともに、内部中、すなわちCBの当選フラグが持ち越されている状態において、後述するATに制御されていない場合には、1ゲームあたりのメダルの払出率が1未満となる一方、ATに制御されている場合には、1ゲームあたりのメダルの払出率が1を超えるようになっている。

【0432】

また、前述のように特別役と小役が同時に当選している場合には、小役を優先して揃える制御を行うようになっており、さらに内部中において内部抽選の対象となる全ての小役においてCBの構成図柄の引込範囲と小役の構成図柄の引込範囲とが重複しており、押し順ベル、強スイカ、弱スイカ、共通ベル、確定ベルいずれが当選した場合でもこれらの抽選結果により許容される小役の構成図柄が入賞ラインLNに停止することとなる。すなわち内部中においていずれかの小役が当選している場合には、CBに入賞することがない。

30

【0433】

また、前述のように特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、再遊技役を必ず揃える制御を行うようになっており、内部中においていずれかの再遊技役が当選している場合にはCBに入賞することがない。

【0434】

また、内部中では、内部抽選の結果が $1/65536$ のハズレとなる場合を除いて必ずいずれかの小役またはいずれかの再遊技役が当選するので、一度内部中に移行すると、内部抽選の結果が $1/65536$ のハズレとなる場合を除いてCBが入賞しない構成であり、内部中移行後は、ほぼ内部中が維持されることとなる。

40

【0435】

また、仮にCBが入賞しても30ゲームで終了し、その後、通常遊技状態に移行しても再び約 $1/3.4$ の確率でCBが当選し、内部中に移行するようになっている。また、設定変更がされた場合でも、遊技状態、内部当選フラグは設定変更前の状態が維持されるようになっている。

【0436】

すなわち、本実施形態のスロットマシン1では、遊技の大半において内部中に制御されることとなるので、内部中に制御されていることを前提とし、設定1～6に応じたメダルの払出率がそれぞれの設定値に応じて定められた値となるように、内部中においてATに

50

制御するか否か、具体的には後述のナビストック抽選の当選確率、上乘せ抽選の当選確率等を設定することにより、設定１～６に応じたメダルの払出率が設定されるようになっている。

【０４３７】

また、内部中に制御されていることを前提として設定１～６に応じたメダルの払出率が設定されることから、内部中以外の遊技状態に制御された場合には、メダルの払出率が設計通りの払出率と乖離してしまう可能性があり、極力内部中に制御されることが好ましい。

【０４３８】

このため、本実施形態では、通常遊技状態において内部中に移行しやすいように、また、内部中においてＣＢが入賞してＣＢに移行しにくいように、遊技者に対して推奨する推奨操作態様と、ＣＢを入賞させる操作態様と、が異なる。すなわち遊技者が推奨操作態様で停止操作を行っている限りは、ＣＢが入賞しないようになっている。

10

【０４３９】

推奨操作態様は、推奨停止順と、推奨停止タイミングと、からなる。

【０４４０】

本実施形態では遊技において大半を占めるＡＴに制御されていない非ＡＴ状態においては、中リールを第１停止とする停止順または右リールを第１停止とする停止順で停止操作を行った結果、後述のペナルティ期間に制御されることから、左リールを第１停止とする停止順で停止操作するほうが、中リールを第１停止とする停止順または右リールを第１停止とする停止順で操作したときよりも、遊技者が遊技において獲得できる遊技価値の期待値が高くなるようになっているように設計されている。ここで規定する期待値とは、１ゲームだけの期待値ではなく、当該１ゲームによりその後得られるＡＲＴへの権利（ナビストック）の付与についても考慮した遊技を継続して行うことを前提とした期待値を示す。従って、遊技者は左リールを第１停止とする停止順で停止操作したほうが良いことになる。

20

【０４４１】

すなわち本実施形態では、ＡＴに制御していない非ＡＴ状態で、かつ非ＡＴ状態における後述のナビ演出も実行されていないにも関わらず、中リールまたは右リールを第１停止とすることで、中段ベルが入賞する確率が高まるが、後述のようにナビストックの付与に対してペナルティが発生するため、非ＡＴ状態において後述のナビ演出が実行されていない場合には左リールを第１停止とする停止順で停止操作したほうが中リールを第１停止とする停止順または右リールを第１停止とする停止順で停止操作したときよりも遊技者にとって期待値は高くなる。

30

【０４４２】

また、本実施形態では前述のように左リールを第１停止とする停止順で停止操作を行った場合のみ、確定チェリー、強チェリー、弱チェリーの当選を識別できるようになっている。このため、左リールを第１停止とする停止順で停止操作を行うことにより遊技者にとって有利な状況を特定し易くなることで、遊技者は左リールを第１停止とする停止順で停止操作したほうが良いこととなる。

40

【０４４３】

また、本実施形態では前述のように左リールを第１停止とする停止順で停止操作を行った場合のみ、強スイカ、弱スイカの当選を識別できるようになっている。このため、左リールを第１停止とする停止順で停止操作を行うことにより遊技者にとって有利な状況を特定し易くなることで、遊技者は左リールを第１停止とする停止順で停止操作したほうが良いこととなる。

【０４４４】

また、後述のように左リールを第１停止とする停止順で停止操作を行った場合に、中リール、右リールの停止操作のタイミングによっては当選役を入賞させることができない可能性のある強スイカ、弱スイカの当選時に、左リールが停止した時点で、スイカの当選が示

50

唆される停止態様が導出されるようになっている。このため、左リールを第 1 停止とする停止操作を行うことにより中リール、右リールにおいて当選役を狙って停止操作を行う必要のある状況を特定し易くなることで、遊技者は左リールを第 1 停止とする停止操作を行ったほうが良いこととなる。

【 0 4 4 5 】

このように本実施形態では、左リールを第 1 停止とする停止順にて停止操作を行った場合において、ペナルティが付与されることもなく、確定チェリーであるか、強チェリーの当選であるか、弱チェリーの当選であるかを認識可能な停止態様、強スイカであるか、弱スイカであるかを認識可能な停止態様を導出させることも可能であり、さらに左リールが停止した時点で、強スイカ、弱スイカの当選が示唆される停止態様を導出させることも可能であり、遊技者にとって最も有利となることから、左リールを第 1 停止とする停止順を遊技者に対して推奨する推奨停止順となる。

10

【 0 4 4 6 】

また、本実施形態では、前述の推奨停止順である左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行う場合に、17～20 番のタイミング（17～20 番の図柄が下段に位置するタイミング）で左リールの停止操作を行った場合に、その際の左リールの停止位置によって、内部中において相対的に当選確率が低く、中リール及び右リールにおいて取りこぼす可能性（適切なタイミングで停止操作を行わなければ入賞させることのできない可能性）のある強スイカ、弱スイカの当選可能性があり、内部中において強スイカ、弱スイカよりも当選確率が高く、かつ中リール及び右リールにおいて取りこぼす可能性（適切なタイミングで停止操作を行わなければ入賞させることのできない可能性）のない通常リプレイ 1～3 の当選可能性のない状況、すなわち中リール及び右リールの停止操作を適切なタイミング（強スイカ、弱スイカの当選により許容される中段スイカ、右下がりスイカの構成図柄を引込可能なタイミング）で行う必要のある状況であるか否かを識別できる。

20

【 0 4 4 7 】

具体的には、左リールを第 1 停止とする停止順で、かつ 17 番～20 番のタイミングで左リールの停止操作を行った場合に、通常リプレイ 1～3 の当選時には、いずれも 20 番が下段に停止するのに対して、強スイカの当選時には 0 番または 1 番の図柄が下段に停止し、弱スイカの当選時には 0 番の図柄が下段に停止するようになっている。一方、左リールを第 1 停止とする停止順で、かつ 17 番～20 番のタイミングで左リールの停止操作を行った場合に、通常リプレイ 1～3 の当選時にも、弱スイカの当選時にも、「ベル」が中段となる停止位置、すなわち共通の位置に停止するようになっている。このため、左リールを第 1 停止とする停止順で、かつ 17 番～20 番のタイミングで左リールの停止操作を行った場合にのみ、強スイカ、弱スイカのいずれか一方の当選可能性があり、かつ通常リプレイ 1～3 の当選可能性のない状況、すなわち中リール及び右リールの停止操作を適切なタイミングで行う必要のある状況であるか否かを識別できるようになっている。

30

【 0 4 4 8 】

このように、推奨停止順で停止操作を行った場合に、17～20 番のタイミングで左リールの停止操作を行うことで、中リール及び右リールの停止操作を適切なタイミングで行う必要のある状況であるか否かを識別でき、強スイカ、弱スイカのいずれか一方の当選可能性がある場合のみ、中リール及び右リールの停止操作を適切なタイミングで行えば良いが、他のタイミングで左リールの停止操作を行った場合には、強スイカ、弱スイカの当選時だけでなく、内部中において相対的に当選確率の高い通常リプレイ 1～3 の当選時にも、中リール及び右リールの停止操作を適切なタイミングで行う必要があり、遊技の効率が悪くなる。このため、推奨停止順で停止操作を行った場合には、17～20 番のタイミングで左リールの停止操作を行った方が、他のタイミングで左リールの停止操作を行ったときよりも効率良く遊技を行えることから、左リールの停止操作のタイミングのうち 17～20 番のタイミングを遊技者に対して推奨する推奨停止タイミングとしている。

40

【 0 4 4 9 】

そして、遊技者が推奨操作態様、すなわち左リールを第 1 停止とする停止順で、かつ 1

50

7～20番のタイミングで左リールの停止操作を行っている限りは、CBを構成する左リールの「白7」が入賞ラインLNに引き込まれることはなく、通常遊技状態においてCBが当選した場合にも、内部中におけるハズレの場合にもCBが入賞しないようになっている。

【0450】

なお、本実施形態では、推奨停止タイミングとして、他のタイミングで停止操作を行ったときよりも効率良く遊技を行えるタイミングを適用しているが、特定の一般役の構成図柄を引き込める範囲と引き込めない範囲とがある場合に、引き込める範囲を推奨停止タイミングとしても良いし、複数の一般役の構成図柄について引き込める範囲と引き込めない範囲とがある場合に、最も多くの一般役の構成図柄を引き込める範囲、最も多くのメダルの払出が期待できる一般役の構成図柄を引き込める範囲を推奨停止タイミングとしても良い。

10

【0451】

本実施形態においてサブ制御部91は、AT以外の非AT状態においては、非AT状態に対応する演出態様の通常演出を実行し、AT中においてはATに特有の演出態様のAT中演出を実行する。これら通常演出、AT中演出は、それぞれに対応する演出データに基づいて実行されるようになっている。

【0452】

また、サブ制御部91は、内部抽選の結果として特定の一般役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出を実行可能とされている。一般役当選示唆演出は、複数種類からなり、内部当選コマンドを受信した際に行う演出パターン選択抽選にていずれかの種類の一般役当選示唆演出に対応する演出パターンが当選することで、当選した種類の一般役当選示唆演出が実行される。演出パターン選択抽選では、内部抽選の結果に応じた選択率が定められた抽選テーブルを用いて演出パターンが決定される。

20

【0453】

また、本実施形態では、前述のように遊技の大半において内部中に制御されることとなるが、CBが入賞することもあり、このような場合には、その後CBを経て通常遊技状態に制御され、CBに当選することで再び内部中に移行することとなるが、サブ制御部91は、遊技状態が内部中であってもCBまたは通常遊技状態であっても、共通のデータに基づいて、非AT状態であれば通常演出を実行し、AT中であればAT中演出を実行する。また、サブ制御部91は、遊技状態が内部中であっても通常遊技状態であっても、共通の抽選テーブルを用いて一般役当選示唆演出を含む演出パターンを決定し、特にいずれかの種類の一般役当選示唆演出に対応する演出パターンが当選した場合には、遊技状態が内部中であってもCBまたは通常遊技状態であっても、共通のデータに基づいて一般役当選示唆演出を実行する。

30

【0454】

本実施形態では、図23に示すように、電源投入時に設定キースイッチ37がONの状態である場合に、メイン制御部41は、設定変更状態に移行し、設定値、すなわち遊技者にとっての有利度の設定を変更可能となる。そして、設定変更状態が終了して遊技を可能な状態に移行する際に、現在の遊技状態を特定可能な設定コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

40

【0455】

サブ制御部91は、現在の遊技状態が内部中である旨を示す設定コマンドを受信した場合には、図23(a)に示すように、遊技状態が内部中でない旨を示す遊技状態異常フラグは設定せず、遊技状態が内部中でない旨を報知する遊技状態異常報知も実行しない。

【0456】

一方、サブ制御部91は、現在の遊技状態が通常遊技状態またはCB中である旨を示す設定終了コマンドを受信した場合には、図23(b)に示すように、遊技状態が内部中でない旨、すなわちメダルの払出率が設計通りの払出率と乖離してしまう可能性のある遊技状態である旨を示す遊技状態異常フラグをRAM91cに設定するとともに、遊技状態が

50

内部中でない旨を報知する遊技状態異常報知を実行するようになっている。

【0457】

次に、サブ制御部91が実行する適正復帰処理を図22のフローチャートに基づいて説明する。

【0458】

図22に示すように、サブ制御部91は、遊技状態異常フラグがオンに設定されたか否かを判定する(ステップS a 1)。遊技状態異常フラグがオフに設定されている場合には(ステップS a 1; No)、サブ制御部91は、ステップ1の処理を繰り返し、遊技状態異常フラグがオンに設定された場合には(ステップS a 1; Yes)、サブ制御部91は、内部中を示す設定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS a 2)。

10

【0459】

ここで、内部中を示す設定コマンドとは、設定変更状態の終了に伴って送信される設定コマンドのうち、遊技状態が内部中に移行したことを示す設定コマンドである。この場合、遊技状態異常フラグがオンに設定されてから内部中に移行後、再度、設定変更状態に移行して終了時に送信される設定コマンドである。

内部中を示す設定コマンドを受信していない場合には(ステップS a 2; No)、サブ制御部91は、ステップ2の処理を繰り返し、内部中を示す設定コマンドを受信した場合には(ステップS a 2; Yes)、サブ制御部91は、遊技状態異常フラグをオフに設定し(ステップS a 3)、適正復帰報知演出を実行して処理を終了する(ステップS a 4)。

20

ここで、適正復帰報知演出とは、遊技状態異常フラグがオンからオフに設定されたことを報知する報知演出の一例である。本実施形態の適正復帰報知演出は、演出用LED52を点灯させると共に、スピーカ53、54から「通常の状態に戻ったよ!」との音声を出力させる演出である。

【0460】

よって、本実施形態では、一度遊技状態異常フラグが設定され、遊技状態異常報知が行われた場合には、その後遊技状態が内部中に移行した場合にも、遊技状態異常フラグは維持され、遊技状態異常報知も継続するようになっており、遊技状態が内部中に移行した後、再度、設定変更状態に移行し、当該設定変更状態の終了に伴って送信される内部中を示す設定コマンドを受信することで、遊技状態異常フラグをクリアし、遊技状態異常報知を停止すると共に、適正復帰報知演出を実行するようになっている。

30

【0461】

本実施形態においてサブ制御部91は、強スイカ、弱スイカ、共通ベル、確定ベル、確定チェリー、強チェリー(青6択1~6、赤6択1~6含む)、弱チェリー、チャンスリプレイの当選時、青6択1~6、赤6択1~6当選時の7揃いリプレイの入賞時にATに制御する権利であるナビストックを付与するか否かを決定するナビストック抽選を行う。ナビストック抽選では、0を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。

【0462】

本実施形態では、後述するように抽選契機の種類に応じてナビストック抽選におけるナビストックの平均当選個数が異なる。

40

【0463】

ナビストック数とは、所定ゲーム数(本実施形態では50ゲーム)にわたりATに制御される権利の数を示す。ナビストック数を1消費(減算)することにより、所定ゲーム数の間、ATに制御され、その間ナビ演出が実行される。このため、決定されたナビストック数が多い程、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

【0464】

なお、ナビストック数が残っているときに、ナビストックが当選した場合には、残っているナビストック数に今回当選したナビストック数を上乗せ加算させる。

【0465】

50

サブ制御部 91 は、A T 中以外の状態でナビストック抽選において 1 以上のナビストック数が決定されたときに、ナビストック数を R A M 91 c の後述するナビストック数格納領域に格納する。サブ制御部 91 は、R A M 91 c のナビストック数の有無に基づき、A T に制御するか否かを特定する。そして、1 以上のナビストック数が残っている場合には、所定の導入演出を経て A T の当選を示す A T 確定報知が行われた後にまず準備状態に制御する。なお、導入演出とは、ナビストック当選時に実行される煽り演出の一例である。また、本実施形態の煽り演出は、3 ゲームに亘って味方キャラと敵キャラとが対戦し、ナビストック当選時に味方キャラが勝利し、ナビストック非当選時に味方キャラが敗北する連続演出である。すなわち、本実施形態の導入演出は、ナビストック当選時に味方キャラが勝利する連続演出である。

10

【0466】

準備状態では、通常リプレイ 2 または 3 の当選時に、「青 7」が右下がり揃う青右下がりリプレイを入賞させることが可能な第 1 停止リール（通常リプレイ 2 の当選時には右リール、通常リプレイ 3 の当選時には中リール）及び各リールに「青 7」を狙う旨を指示する青 7 ナビ、「赤 7」が下段揃う赤下段揃いリプレイを入賞させることが可能な第 1 停止リール（通常リプレイ 2 の当選時には中リール、通常リプレイ 3 の当選時には右リール）及び各リールに「赤 7」を狙う旨を指示する赤 7 ナビの一方を実行する。これにより、遊技者が青 7 ナビまたは赤 7 ナビにより指示されたリールを第 1 停止とし、かつ指示された「青 7」または「赤 7」を各リールに狙って停止操作を行うことで 7 揃いリプレイを入賞させることが可能となる。

20

【0467】

サブ制御部 91 は、準備状態における 7 揃いリプレイが入賞することで A T の制御を開始する。A T 開始後は、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、1 枚ベル及び中段ベルのうちより多くのメダルの払出を伴う中段ベルを確実に入賞させることができる。

【0468】

サブ制御部 91 は、ナビストックを 1 消費したとき、すなわち準備状態において 7 揃いリプレイが入賞したときに、当該ナビストックにより実行される A T の残りゲーム数（本実施形態 50 ゲーム）を R A M 91 c に格納する。サブ制御部 91 は、1 ゲーム消化する毎に R A M 91 c の残りゲーム数を 1 ずつ減算し、残りゲーム数が 0 となるまでの期間において A T に制御する。ゲーム数が残っているときに、ナビの対象役が当選した場合には、ナビ演出を実行する。

30

【0469】

その後、A T 残りゲーム数が 0 となり、ナビストックが残っていない場合には A T を終了する。

【0470】

また、ナビストックが残っている場合には、ナビストック数を 1 消費（減算）して、新たに所定ゲーム数を設定し、その後 A T の残りゲーム数が 0 となるまでの期間において A T に制御する。これにより、ナビストック数が 0 となるまで、A T に継続して制御されることとなる。

40

【0471】

また、サブ制御部 91 は、A T 中における強スイカ、共通ベル、確定ベル、確定チェリー、強チェリー（青 6 択 1 ～ 6、赤 6 択 1 ～ 6 含む）、チャンスリプレイの当選時、青 6 択 1 ～ 6、赤 6 択 1 ～ 6 当選時の 7 揃いリプレイの入賞時に、A T のゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、0 を含む複数のゲーム数からいずれかのゲーム数を決定することにより、A T のゲーム数を上乗せするか否か及び上乗せする場合にはそのゲーム数が決定される。上乗せ抽選で A T のゲーム数の上乗せを決定した場合には、決定したゲーム数を R A M 91 c の残りゲーム数に加算する。

【0472】

サブ制御部 91 は、A T に制御している場合には、ナビ対象役に当選することにより、

50

ナビ演出を実行する。本実施形態におけるナビ対象役は押し順ベルである。

【0473】

押し順ベルのいずれかに当選したときのナビ演出は、中段ベルを入賞させるための停止順（図18、図19参照）が報知される。例えば、中左ベル1～9のいずれかに当選したときには、中左右の停止順で停止操作を行うことにより中段ベルを入賞させることができるため、「213」といった各リールに対応する停止順が液晶表示器51に表示される。また、中右ベル1～9のいずれかに当選したときには、中右左の停止順で停止操作を行うことにより中段ベルを入賞させることができるため、「312」といった各リールに対応する停止順が液晶表示器51に表示される。右左ベル1～9のいずれかに当選したときには、右左中の停止順で停止操作を行うことにより中段ベルを入賞させることができるため、「231」といった各リールに対応する停止順が液晶表示器51に表示される。また、右中ベル1～9のいずれかに当選したときには、右中左の停止順で停止操作を行うことにより中段ベルを入賞させることができるため、「321」といった各リールに対応する停止順が液晶表示器51に表示される。

10

【0474】

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

20

【0475】

そして、ナビ演出が実行されることにより、意図的に8枚の払出を伴う中段ベルを入賞させることができる。

【0476】

本実施形態においてメイン制御部41は、図18及び図19に示すように、押し順ベルの当選時に、中リールまたは右リールを第1停止とする停止順のみ8枚のメダルを獲得できる中段ベルを入賞可能となるように制御しており、押し順ベルの当選時に、左リールを第1停止とする停止順では、1枚のメダルしか獲得できない1枚ベルを入賞させるか、いずれの役も入賞させないように制御している。

【0477】

一方サブ制御部91は、ATに制御されておらず、またはナビ演出も実行されていない状況において、左リールを第1停止とする停止順以外の停止順、すなわち中リールまたは右リールを第1停止とする停止順にて停止操作が行われた場合に、一定期間（本実施形態では10ゲーム）にわたりペナルティ期間に制御する。なお、サブ制御部91は、ATに制御していない状態でもナビ演出を実行することがあり、中リールまたは右リールを第1停止とする停止順を報知するナビ演出が実行され、それに従って中リールまたは右リールを第1停止とする停止順にて停止操作を行った場合には、ペナルティ期間に制御されることはない。

30

【0478】

ペナルティ期間では、抽選対象役が当選してもナビストック抽選が行われず、ATまたはARTに制御されておらず、またはナビ演出も実行されていない状況において、左リールを第1停止とする停止順以外の停止順にて停止操作がされることでペナルティ期間に制御され、遊技者にとって不利益となることから、このような状況においては、左リールを第1停止とする停止操作を遊技者に対して促すことが可能となり、これによりATに制御されていないにも関わらず、押し順ベルの当選時に中段ベルが入賞してしまうことを防止できる。

40

【0479】

次に、サブ制御部91が行うARTの制御の流れを図24のフローチャートに基づいて説明する。

【0480】

図24に示すように、サブ制御部91は、ATに制御されていない非AT状態において

50

ナビストック（NS）抽選の抽選条件（強スイカ、弱スイカ、共通ベル、確定ベル、確定チェリー、強チェリー（青6択1～6、赤6択1～6含む）、弱チェリー、チャンスリプレイの当選、青6択1～6、赤6択1～6当選時の7揃いリプレイの入賞）が成立したか否かを判定し（ステップS b 1）、ナビストック抽選の抽選条件が成立した場合には（ステップS b 1；Yes）、現在の遊技状態が内部中か否かを判定し（ステップS b 2）、現在の遊技状態が内部中であればナビストック抽選を実行する（ステップS b 2；Yes、ステップS b 3）。

【0481】

ナビストック抽選にて1以上のナビストックが当選した場合には（ステップS b 4；Yes）、所定の導入演出を経てAT確定報知を行い（ステップS b 5）、ATの当選を報知し、その後、通常リプレイ2または通常リプレイ3の当選時（ステップS b 6；Yes）に前述の赤7ナビまたは青7ナビを実行する（ステップS b 7）。

10

【0482】

通常リプレイ2または通常リプレイ3の当選時に赤7ナビまたは青7ナビによって報知された停止順で報知された「赤7」または「青7」を狙って停止することで伴い7揃いリプレイを入賞させることが可能となり、7揃いリプレイが入賞することで（ステップS b 8；Yes）ATの制御を開始する。

【0483】

サブ制御部91は、ATの制御を開始すると、AT開始演出を実行するとともに（ステップS b 9）、ナビストックを1消費（減算）し（ステップS b 10）、ATの残りゲーム数として規定ゲーム数（50ゲーム）を設定し（ステップS b 11）、ATの残りゲーム数の計数を開始する（ステップS b 12）。

20

【0484】

AT開始後は、1ゲーム毎にATの残りゲーム数を1ずつ減算し（ステップS b 13）、押し順ベルが当選しているか（ステップS b 13）、ナビストック抽選の抽選条件が成立しているか（ステップS b 14）、上乗せ抽選の抽選条件が成立しているか（ステップS b 15）、を判定する。

【0485】

AT開始後のゲームにおいて押し順ベルが当選した場合にはナビ演出を実行する（ステップS b 13；Yes、ステップS b 16）。ナビ演出にて報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、8枚のメダルが付与される中段ベルを確実に入賞させることができる。

30

【0486】

AT開始後のゲームにおいてナビストック抽選の抽選条件が成立した場合には（ステップS b 14；Yes）、現在の遊技状態が内部中か否かを判定し（ステップS b 17）、内部中であればナビストック抽選を実行し（ステップS b 17；Yes、ステップS b 18）、1以上のナビストックが当選した場合には、ナビストック数を加算する。

【0487】

AT開始後のゲームにおいて上乗せ抽選の抽選条件が成立した場合には（ステップS b 15；Yes）、現在の遊技状態が内部中か否かを判定し（ステップS b 19）、内部中であれば上乗せ抽選を実行し（ステップS b 19；Yes、ステップS b 20）、1以上のゲーム数が当選した場合には、当選したゲーム数をATの残りゲーム数に加算する。

40

【0488】

また、AT開始後の各ゲームでは、ATの残りゲーム数が0となったか否かを判定し（ステップS b 21）、ATの残りゲーム数が0でなければATを継続し（ステップS b 21；No、ステップS b 13）、ATの残りゲーム数が0となった場合には（ステップS b 21；No）、さらにナビストックが残っているか否かを判定する（ステップS b 22）。

【0489】

そして、ナビストックが残っている場合には（ステップS b 22；No）、AT開始演

50

出を実行するとともに（ステップ S b 9）、改めて規定ゲーム数を A T の残りゲーム数として設定し、A T を継続する（ステップ S b 10、S b 11）。一方、ナビストックが残っていない場合には（ステップ S b 22；Y e s）、A T 終了演出を実行し（ステップ S b 23）、A T の制御を終了する。

【0490】

このように、C B が持ち越されていない状態で C B が当選したとき以外の契機でナビストック抽選を実行するとともに、さらにナビストック抽選の抽選条件が成立した場合でも、内部中以外の遊技状態、すなわち C B 中、通常遊技状態ではナビストック抽選を実行しないようになっている。

【0491】

また、C B が持ち越されていない状態で C B が当選したとき以外の契機で上乗せ抽選を実行するとともに、さらに上乗せ抽選の抽選条件が成立した場合でも、内部中以外の遊技状態、すなわち C B 中、通常遊技状態では上乗せ抽選を実行しないようになっている。

【0492】

本実施形態においてナビストック抽選の抽選条件が成立した場合にサブ制御部 91 が行うナビストック抽選では、前述の遊技状態異常フラグが設定されているか否かによってナビストックの当選確率またはナビストックの当選個数の平均値が異なる。

【0493】

詳しくは、遊技状態異常フラグが設定されていない場合には、図 25（a）に示すナビストック抽選確率 A が適用される。ナビストック抽選確率 A では、弱チェリーまたは弱スイカ当選時におけるナビストック 0 個の当選確率は 95%、ナビストック 1 個の当選確率は 4%、ナビストック 3 個の当選確率は 1% であり、ナビストックの当選確率は 5%、ナビストックの当選個数の平均値は 0.07 である。チャンスリプレイ、共通ベル当選時におけるナビストック 0 個の当選確率は 75%、ナビストック 1 個の当選確率は 15%、ナビストック 3 個の当選確率は 8%、ナビストック 5 個の当選確率は 2% であり、ナビストックの当選確率は 25%、ナビストックの当選個数の平均値は 0.49 である。強チェリー、強スイカ等戦時におけるナビストック 0 個の当選確率は 50%、ナビストック 1 個の当選確率は 30%、ナビストック 3 個の当選確率は 20%、ナビストック 5 個の当選確率は 10% であり、ナビストックの当選確率は 50%、ナビストックの当選個数の平均値は 1.4 である。確定ベル、確定チェリー当選時、7 揃いリプレイ入賞時におけるナビストック 3 個の当選確率は 80%、ナビストック 5 個の当選確率は 20% であり、ナビストックの当選確率は 100%、ナビストックの当選個数の平均値は 3.4 である。

【0494】

また、遊技状態異常フラグが設定されている場合には、図 25（b）に示すナビストック抽選確率 B が適用される。ナビストック抽選確率 B では、弱チェリーまたは弱スイカ当選時、チャンスリプレイ、共通ベル当選時、強チェリー、強スイカ当選時におけるナビストック 0 個の当選確率は 100% であり、いずれもナビストックの当選確率は 0%、ナビストックの当選個数の平均値は 0 である。確定ベル、確定チェリー当選時、7 揃いリプレイ入賞時におけるナビストック 3 個の当選確率は 100% であり、ナビストックの当選確率は 100%、ナビストックの当選個数の平均値は 3 である。

【0495】

このように遊技状態異常フラグが設定されている場合には、遊技状態異常フラグが設定されていない場合において 100% の確率でナビストックが当選する抽選条件以外の抽選条件が成立した場合には、いずれも当選確率が 0% となり、ナビストックは当選せず、遊技状態異常フラグが設定されていない場合において 100% の確率でナビストックが当選する抽選条件が成立した場合は、100% の確率でナビストックが当選するが、当選個数の平均値は低くなるように設定されている。

【0496】

本実施形態において上乗せ抽選の抽選条件が成立した場合にサブ制御部 91 が行う上乗せ抽選では、前述の遊技状態異常フラグが設定されているか否かによって上乗せ抽選の当

10

20

30

40

50

選確率または上乘せされるゲーム数の平均値が異なる。

【0497】

詳しくは、遊技状態異常フラグが設定されていない場合には、図26(a)に示す上乘せ抽選確率Aが適用される。上乘せ抽選確率Aでは、チャンスリプレイ、共通ベル当選時における上乘せゲーム数0Gの当選確率は50%、上乘せゲーム数10Gの当選確率は40%、上乘せゲーム数30Gの当選確率は5%、上乘せゲーム数50Gの当選確率は1%、上乘せゲーム数100Gの当選確率は1%、上乘せゲーム数150Gの当選確率は1%、上乘せゲーム数200Gの当選確率は1%、上乘せゲーム数250Gの当選確率は0.5%、上乘せゲーム数300Gの当選確率は0.5%、であり、ATのゲーム数の上乘せの当選確率は50%、上乘せされるゲーム数の平均値は13.25である。強チェリー、強スイカ当選時における上乘せゲーム数0Gの当選確率は30%、上乘せゲーム数10Gの当選確率は30%、上乘せゲーム数30Gの当選確率は25%、上乘せゲーム数50Gの当選確率は10%、上乘せゲーム数100Gの当選確率は1%、上乘せゲーム数150Gの当選確率は1%、上乘せゲーム数200Gの当選確率は1%、上乘せゲーム数250Gの当選確率は1%、上乘せゲーム数300Gの当選確率は1%、であり、ATのゲーム数の上乘せの当選確率は70%、上乘せされるゲーム数の平均値は25.5である。確定ベル、確定チェリー当選時、7揃いリプレイ入賞時における上乘せゲーム数50Gの当選確率は50%、上乘せゲーム数100Gの当選確率は20%、上乘せゲーム数150Gの当選確率は10%、上乘せゲーム数200Gの当選確率は10%、上乘せゲーム数250Gの当選確率は5%、上乘せゲーム数300Gの当選確率は5%、であり、ATのゲーム数の上乘せの当選確率は100%、上乘せされるゲーム数の平均値は107.5である。

【0498】

また、遊技状態異常フラグが設定されている場合には、図26(b)に示す上乘せ抽選確率Bが適用される。上乘せ抽選確率Bでは、チャンスリプレイ、共通ベル当選時、強チェリー、強スイカ当選時における上乘せゲーム数0Gの当選確率は100%であり、いずれもATのゲーム数の上乘せの当選確率は0%、上乘せされるゲーム数の平均値は0である。確定ベル、確定チェリー当選時、7揃いリプレイ入賞時における上乘せゲーム数50Gの当選確率は100%であり、ATのゲーム数の上乘せの当選確率は100%、上乘せされるゲーム数の平均値は50である。

【0499】

このように遊技状態異常フラグが設定されている場合には、遊技状態異常フラグが設定されていない場合において100%の確率でゲーム数の上乘せが当選する抽選条件以外の抽選条件が成立した場合には、いずれも当選確率が0%となり、ATのゲーム数の上乘せは当選せず、遊技状態異常フラグが設定されていない場合において100%の確率でATのゲーム数の上乘せが当選する抽選条件が成立した場合は、100%の確率でATのゲーム数の上乘せが当選するが、上乘せされるゲーム数の平均値は低くなるように設定されている。

【0500】

次に、サブ制御部91が実行する演出選択処理を図27のフローチャートに基づいて説明する。

【0501】

図27に示すように、サブ制御部91は、内部当選コマンドを受信したか否かを判定する(ステップSc1)。内部当選コマンドを受信していない場合には(ステップSc1; No)、サブ制御部91は、ステップSc1の処理を繰り返し、内部当選コマンドを受信した場合には(ステップSc1; Yes)、サブ制御部91は、前回ゲームの終了時に受信した遊技状態コマンドから遊技状態が内部中であるか否かを判定する(ステップSc2)。遊技状態が内部中である場合には(ステップSc2; Yes)、サブ制御部91は、内部中用演出を選択する(ステップSc3)。

【0502】

ここで、内部中用演出とは、遊技状態が内部中のときにのみ実行される演出であり、A

TやAT継続が当選しているか否かを煽る煽り演出も含まれる。また、本実施形態の煽り演出は、ナビストックの抽選や上乗せ抽選が行われたゲームの次のゲームから選択される可能性がある。すなわち、本実施形態では、ナビストックの抽選や上乗せ抽選が実際に行わなければ煽り演出が選択されないようになっている。

さらに、本実施形態では、ナビストックの抽選や上乗せ抽選が実際に行われても、遊技状態異常フラグがオンに設定されて抽選確率Bでナビストック抽選や上乗せ抽選が実行される場合には、内部中であっても煽り演出が選択できないようになっている。すなわち、本実施形態では、遊技状態異常フラグがオフに設定されて抽選確率Aでナビストックの抽選や上乗せ抽選が行われなければ煽り演出が選択されないようになっている。

【0503】

10

図27に戻り、遊技状態が内部中でない場合、または、内部中用演出の選択後、サブ制御部91は、全ての遊技状態で共通の演出（例えば、一般役当選示唆演出）を選択し、処理を終了する。

【0504】

以上説明したように、本実施形態のスロットマシン1によれば、小役が入賞する確率の高まるCBへの移行を伴う特別役としてのCBが当選し、このCBを持ち越している遊技状態である内部中において、遊技者にとって有利なATに制御することが可能とされている。このように特別役の持ち越し中においてATなどの遊技者にとって有利な状況が発生する構成において、特別役の当選と同時に、他の有利な状況の決定も行くと、特別役の当選時において二重に有利な状況が付与され得るこうとなり、一度の契機で多くの価値を得られる状況が発生することとなるため、過度に射幸性が高まってしまう虞がある。

20

【0505】

これに対して本実施形態では、CBが持ち越されている内部中のみ、ナビストック抽選を実行可能とし、AT、すなわち遊技者にとって有利な操作態様が報知される状態に制御させる権利であるナビストックが付与され得る一方で、CBが持ち越されていない状態でCBが当選したのと同時に、ナビストック抽選を実行することはなく、CBが持ち越されていない状態でCBと同時にナビストックが付与されることがない。また、CBに制御されている場合や通常遊技状態、すなわちATに制御され得る内部中へ移行する前の段階においてもナビストック抽選を実行することがなく、CB中や通常遊技状態といった内部中へ移行する前の段階でナビストックが付与されたことに基づいて、次回CBが当選したときに、同時にATに制御する権利も付与された状況となるようなこともない。このため、一度の契機で多くの価値を得られる状況が発生してしまうことがなく、適度な射幸性を確保することができる。

30

【0506】

なお、本実施形態では、遊技者にとって有利な操作態様が報知される状態として、押し順ベルの当選時に、8枚のメダルの払出を伴う中段ベルを入賞させることができる停止順を報知するナビ演出が実行されるATに制御される構成であるが、少なくとも遊技者にとって有利な停止操作態様が報知される状態に制御される構成であれば良い。ここで遊技者にとって有利な停止操作態様とは、内部抽選の結果及び停止操作態様に応じて複数種類の有利度の異なる停止態様（一方の停止態様が他方の停止態様よりも多くのメダルの付与を伴うもの、一方の停止態様が他方の停止態様よりも有利な遊技状態へ移行するもの、一方の停止態様が不利な遊技状態への移行を回避するのに対して他方の停止態様が不利な遊技状態へ移行するもの、一方の停止態様が有利な遊技状態へ移行するのに対して他方の停止態様が不利な遊技状態へ移行するもの等）が導出され得る構成において、遊技者にとって有利な停止態様を導出させるための停止操作態様が該当する。また内部抽選の結果及び停止操作態様に応じて導出される停止態様の有利度は同一であるが、内部抽選の結果及び停止操作態様に応じて複数種類の有利度の異なる制御がされ得る構成において、遊技者にとって有利な制御をさせるための停止操作態様が該当する。

40

【0507】

また、本実施形態では、小役の入賞確率が高まる遊技状態へ移行する特別役としていず

50

れのゲームにおいても全ての小役の入賞が許容されるＣＢへ移行するＣＢを適用しているが、内部抽選において小役の当選確率が高まる遊技状態へ移行する特別役、内部抽選における小役の当選確率は変わらないが、他の遊技状態では入賞条件が変動する小役の当選時に当該小役の入賞条件が固定されることで小役の入賞確率が高まる遊技状態へ移行する特別役を適用しても良い。

【０５０８】

また、本実施形態では、前述のように遊技の大半においてＣＢが持ち越されている内部中に制御されることとなるが、ＣＢが入賞することもあり、このような場合には、その後ＣＢを経て通常遊技状態に制御され、ＣＢに当選することで再び内部中に移行することとなる。この際、サブ制御部９１は、遊技状態が内部中であってもＣＢまたは通常遊技状態であっても、共通のデータに基づいて、非ＡＴ状態であれば通常演出を実行し、ＡＴ中であればＡＴ中演出を実行するので、現在の遊技状態が内部中であるのか、通常遊技状態またはＣＢ中であるのか、を遊技者が意識せずに遊技を行うことが可能となる。

10

【０５０９】

また、サブ制御部９１は、遊技状態が内部中であっても通常遊技状態であっても、共通の抽選テーブルを用いて一般役当選示唆演出を含む演出パターンを決定し、特にいずれかの種類の一般役当選示唆演出に対応する演出パターンが当選した場合には、遊技状態が内部中であっても通常遊技状態であっても、共通のデータに基づいて一般役当選示唆演出を実行するので、現在の遊技状態が内部中であるのか、通常遊技状態またはＣＢ中であるのか、を遊技者が意識せずに遊技を行うことが可能となる。

20

【０５１０】

また、本実施形態では、ＣＢ中及び通常遊技状態においてナビストック抽選が行われることがないうえに、ＡＴ中において上乗せ抽選も行われることがなく、内部中においてＣＢが入賞すると、ＣＢに移行し、その後、通常遊技状態を経て再び内部中に移行するまでの間、ナビストック抽選も上乗せ抽選も行われないこととなり、遊技者にとって不利益となるが、遊技者に対して推奨する推奨操作態様と、ＣＢを入賞させる操作態様と、が異なるため、遊技者が推奨操作態様で停止操作を行っている限りは、ＣＢが入賞することがなく、ナビストック抽選や上乗せ抽選を受けたい遊技者が意図せずにＣＢを入賞させてＣＢに移行してしまうことが防止されるようになっている。

【０５１１】

また、推奨停止順で停止操作を行い、かつ推奨停止タイミング、すなわち他のリールの停止操作を適切なタイミングで行う必要のある状況であるか否かを識別できるタイミングで停止操作を行っている限りは、ＣＢを構成する左リールの「白７」が入賞ラインＬＮに引き込まれることはなく、通常遊技状態においてＣＢが当選した場合にも、内部中におけるハズレの場合にもＣＢが入賞しないようになっているので、効率良い停止操作態様で遊技を行うことで、ナビストック抽選や上乗せ抽選を受けたい遊技者が意図せずにＣＢを入賞させてＣＢに移行してしまうことを防止できる。

30

【０５１２】

なお、本実施形態では、推奨停止タイミングとして、他のタイミングで停止操作を行ったときよりも効率良く遊技を行えるタイミングを適用しているが、特定の一般役の構成図柄を引き込める範囲と引き込めない範囲とがある場合に、引き込める範囲を推奨停止タイミングとしても良いし、複数の一般役の構成図柄について引き込める範囲と引き込めない範囲とがある場合に、最も多くの一般役の構成図柄を引き込める範囲、最も多くのメダルの払出が期待できる一般役の構成図柄を引き込める範囲を推奨停止タイミングとして適用しても良く、このような場合でも、効率良い停止操作態様で遊技を行うことで、ナビストック抽選や上乗せ抽選を受けたい遊技者が意図せずにＣＢを入賞させてＣＢに移行してしまうことを防止できる。

40

【０５１３】

また、本実施形態では、に特別役と小役が同時に当選している場合には、小役を優先して揃える制御を行うようになっており、さらに内部中において内部抽選の対象となる全て

50

の小役においてC Bの構成図柄の引込範囲と小役の構成図柄の引込範囲とが重複しており、押し順ベル、強スイカ、弱スイカ、共通ベル、確定ベルいずれが当選した場合でもこれらの抽選結果により許容される小役の構成図柄が入賞ラインL Nに停止することとなる。すなわち内部中においていずれかの小役が当選している場合には、C Bに入賞することがなく、ナビストック抽選や上乗せ抽選を受けたい遊技者が意図せずにC Bを入賞させてC Bに移行してしまうことを防止できる。

【0514】

特に押し順ベルの当選時において、ナビ演出に従った停止順で停止操作を行った場合、すなわち8枚のメダルの払出を伴う中段ベルを入賞させる停止順で停止操作を行った場合にC Bに入賞することがないので、A Tにおいてナビ演出にて報知された停止順で停止操作を行っているにも関わらず、ナビストック抽選や上乗せ抽選を受けたい遊技者が意図せずにC Bを入賞させてC Bに移行してしまうことを防止できる。

10

【0515】

また、内部中に特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、再遊技役を必ず揃える制御を行うようになっており、内部中においていずれかの再遊技役が当選している場合にはC Bに入賞することがないというに、内部中では、通常遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高まり、一度内部中に移行すると、内部抽選の結果が1 / 6 5 5 3 6のハズレとなる場合を除いてC Bが入賞することがないので、ナビストック抽選や上乗せ抽選を受けたい遊技者が意図せずにC Bを入賞させてC Bに移行してしまうことをより効果的に防止できる。

20

【0516】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、メイン制御部41が通常遊技状態、内部中、C Bのうち内部中に制御していることを前提として設定1～6に応じたメダルの払出率が設定されることから、内部中以外の遊技状態に制御された場合には、メダルの払出率が設計通りの払出率と乖離してしまう可能性があることから、極力内部中に制御されることが好ましいが、メイン制御部41のデータが初期化された場合など、メダルの払出率が設計通りとなる遊技状態とは異なる遊技状態に変更されることがあり、このような場合に予め定められた設計値に基づく払出率を担保できなくなってしまう虞がある。

【0517】

これに対して本実施形態では、設定変更の終了、すなわち遊技場の店員による操作が必要な設定変更状態の終了に伴って遊技を可能な状態に移行する際に、メイン制御部41が現在の遊技状態を特定可能な設定コマンドをサブ制御部91に対して送信し、サブ制御部91は、メイン制御部41から現在の遊技状態として内部中を示す設定コマンドを受信した場合のみ、通常確率(ナビストック抽選確率A、上乗せ抽選確率A)に基づいてナビストック抽選及び上乗せ抽選を行う一方で、メイン制御部41から現在の遊技状態として内部中以外の遊技状態を示す設定コマンドを受信した場合には、遊技状態異常フラグを設定し、通常確率とは異なる確率(ナビストック抽選確率B、上乗せ抽選確率B)に基づいてナビストック抽選及び上乗せ抽選を行うようになっている。これによりメイン制御部41側の遊技状態が内部中でない場合、すなわちメダルの払出率が設計通りの払出率と乖離してしまう可能性がある状況にも関わらず、通常データを用いてナビストック抽選や上乗せ抽選が行われることで、設計値に基づくメダルの払出率が担保できなくなってしまうことを防止できる。

30

40

【0518】

なお、本実施形態では、遊技者にとって有利な有利情報として、押し順ベル当選時ににおける中段ベルの停止順を適用しているが、例えば、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させるのに必要な情報、遊技者にとって不利な遊技状態への移行を回避するのに必要な情報等を適用しても良い。

【0519】

また、有利情報の報知に関連する決定として、A Tに制御させる権利を付与するか否かを決定するナビストック抽選及びA Tの残りゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗

50

せ抽選を適用しているが、有利情報の報知に関連する決定としては、有利情報を報知させるか否かの決定、有利情報が報知される状態の有利度の決定、有利情報が報知されるか否かを決定する際の有利度、有利情報が報知される状態の有利度を決定する際の有利度の決定などを適用すれば良い。

【0520】

また、本実施形態では、内部中に制御していることを前提としてメダルの払出率が設定されることから、内部中以外の遊技状態を適正でない遊技状態として適用しているが、例えば、予め決められた操作態様で停止操作がされることを前提としてメダルの払出率を設定するとともに、予め決められた操作態様以外の操作態様で停止操作がされることで、通常とは異なる特殊遊技状態（例えば、遊技者にとって有利な停止態様が許容されない等、遊技者にとって不利となるペナルティとしての遊技状態）に移行する構成とし、このような特殊遊技状態を適正でない遊技状態として適用しても良い。

10

【0521】

また、本実施形態では、現在の遊技状態、すなわちメイン制御部41の遊技状態が適正な状態か否かを特定可能なコマンドがサブ制御部91に対して送信される契機として、遊技場の店員による操作が必要な設定変更状態の終了を適用しているが、少なくとも遊技場の店員による操作がされたことを契機としてメイン制御部41の遊技状態が適正な状態か否かを特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信される構成であれば良く、電源投入時、リセット操作に伴うエラー解除時、設定確認時等を契機として、メイン制御部41の遊技状態が適正な状態か否かを特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信する構成としても良い。

20

【0522】

また、本実施形態では、メイン制御部41のRAM41cに設定されている現在の遊技状態を特定可能なコマンドを、メイン制御部41の遊技状態が適正な状態か否かを特定可能なコマンドとしてサブ制御部91に送信し、サブ制御部91が当該コマンドから特定される遊技状態に基づいて適正な遊技状態か否かを特定する構成であるが、メイン制御部41が、現在の遊技状態に基づいて適正な遊技状態か否かを判定し、その判定結果を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信し、サブ制御部91が当該コマンドから特定される遊技状態に基づいて適正な遊技状態か否かを特定する構成としても良い。

30

【0523】

また、本実施形態では、メイン制御部41の遊技状態が適正か否かについて、RAM41cに設定されている現在の遊技状態に基づいて特定される構成であるが、複数ゲームにわたるゲームの結果を示す履歴データを記憶可能とし、当該履歴データに基づいてメイン制御部41の遊技状態が適正か否かを特定する構成としても良い。例えば、複数ゲームにわたる内部抽選結果の履歴を記憶しておくとともに、内部中であればほぼハズレとなることなく、一定ゲーム数の間に複数回のハズレが記憶されている場合であれば、仮に現在の遊技状態が内部中であっても、適正な遊技状態に制御されていない可能性があり、このような場合に、履歴データに基づいてメイン制御部41の遊技状態が適正か否かを特定することで、より正確に遊技状態が適正か否かを特定することが可能となる。

40

【0524】

また、本実施形態では、一度遊技状態異常フラグが設定された場合には、その後遊技状態が内部中に移行した場合にも、遊技状態異常フラグは維持されるようになっており、遊技状態が内部中に移行した後、再度、設定変更状態に移行し、当該設定変更状態の終了に伴って送信される内部中を示す設定コマンドを受信することで、遊技状態異常フラグをクリアする、すなわちナビストック抽選及び上乗せ抽選の当選確率が正常な確率に戻るようになっていたが、一度遊技状態異常フラグが設定された場合でも、その後遊技状態が内部中に移行した場合、すなわち適正な状態となったことが確認できた場合に、遊技状態異常フラグをクリアし、ナビストック抽選及び上乗せ抽選の当選確率を正常な確率に戻すようにしても良い。

50

【0525】

また、本実施形態では、遊技者に対する有利度を設定する設定変更操作に伴ってメイン制御部 4 1 の遊技状態が適正か否かを特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、サブ制御部 9 1 は、これに伴いナビストック抽選及び上乗せ抽選の確率が設定されるようになっている。このため、遊技場の店員が遊技者に対する有利度の設定を行うこと、すなわち適切な頻度にて、メイン制御部 4 1 の遊技状態が適正であるか否かに応じたナビストック抽選及び上乗せ抽選の確率をサブ制御部 9 1 側に設定させることができる。

【0526】

また、本実施形態では、サブ制御部 9 1 側でメイン制御部 4 1 の遊技状態が適正でない旨を特定し、遊技状態異常フラグを設定した場合、すなわちメイン制御部 4 1 側の遊技状態が適正ではなくナビストック抽選及び上乗せ抽選が通常の確率にて行われない場合に、遊技状態異常フラグが設定された旨を報知する遊技状態異常報知が実行されるようになっているので、遊技状態異常フラグが設定されたことを遊技場の店員に認識させることができるので、メイン制御部 4 1 の遊技状態を適正な状態とし、サブ制御部 9 1 側でも遊技状態異常フラグをクリアし、正常な確率でナビストック抽選及び上乗せ抽選が実行されるよう促すことができる。

10

【0527】

また、本実施形態では、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 の遊技状態が適正でない旨を特定した場合に、ナビストック抽選及び上乗せ抽選の確率として、メイン制御部 4 1 の遊技状態が適正である旨を特定した場合よりも不利な条件が設定された確率を適用するようになり、メイン制御部 4 1 側が適正な遊技状態でない場合に、メダルの払出率が予め定められた設計値に基づく払出率を超える側に乖離してしまうことがなく、メイン制御部 4 1 の遊技状態が適正でない場合であっても、遊技店に損害が発生してしまうことを防止できる。

20

【0528】

また、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 の遊技状態が適正でない旨を特定した場合に、ナビストック抽選及び上乗せ抽選の確率として、メイン制御部 4 1 の遊技状態が適正である旨を特定した場合よりも不利な条件が設定された確率が適用される場合でも、適正な状態であれば必ずナビストックが当選する条件、必ず上乗せが当選する条件が成立した場合には、適正な状態と同様に必ずナビストックが当選し、必ず上乗せが当選し、適正な状態であってもナビストックが当選することが確定しない条件、上乗せが確定しない条件が成立した場合に不利な当選確率を適用するので、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 の遊技状態が適正でない旨を特定した場合に、ナビストック抽選及び上乗せ抽選の確率として、メイン制御部 4 1 の遊技状態が適正である旨を特定した場合よりも不利な条件が設定された確率を適用する場合でも、遊技者に不信感を抱かせることなく、メダルの払出率が予め定められた設計値に基づく払出率を超える側に乖離してしまうことを防止できる。

30

【0529】

また、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から内部当選コマンドを受信する度に演出選択処理を実行する。このとき、サブ制御部 9 1 は、図 28 に示すように、C B 中や通常遊技状態を示す遊技状態コマンドを受信した場合には、ナビストックの抽選条件が成立しても煽り演出が選択できず、内部中を示す遊技状態コマンドを受信した場合にのみ抽選条件成立時に煽り演出を選択して実行することが可能となっている。

40

【0530】

このようにすることで、本実施形態のスロットマシン 1 は、内部中でない、すなわち、遊技状態が適正でないときに、制御されることのない A T や A T 継続が当選したか否かを煽る煽り演出の実行を防止でき、遊技者に対して適正な遊技状態ではないときに過度の期待を抱かせることを防止できるので、遊技の興趣の低下を防止できる。また、本実施形態のスロットマシン 1 は、内部中のときのみ煽り演出を実行可能とすることで、メイン制御部 4 1 が内部中でなくても煽り演出が実行可能な従来のスロットマシンよりも遊技者や遊技場の店員に対してメイン制御部 4 1 が内部中であることを認識させ易くすることができ

50

る。

【0531】

なお、本実施形態では、図28に示すように、内部中を示す遊技状態コマンドを受信した場合であっても、遊技状態異常フラグがオンに設定されていれば、抽選確率Bでナビストック抽選や上乗せ抽選が実行され、確定ベル・確定チェリー・7揃いリプレイ入賞時以外はナビストックが付与されないようになっている。このため、本実施形態のスロットマシン1は、抽選確率Bでナビストック抽選や上乗せ抽選が実行されるときには内部中であっても煽り演出が選択できないようになっている。

【0532】

このようにすることで、本実施形態のスロットマシン1は、遊技状態異常フラグがオンに設定されて抽選確率Bでナビストック抽選や上乗せ抽選が実行されるときに、制御されることのないATやAT継続に関する煽り演出の実行を防止できる。この結果、本実施形態のスロットマシン1は、遊技者に対して過度の期待を抱かせることを防止できるので、遊技の興趣の低下を防止できる。また、本実施形態のスロットマシン1は、遊技状態異常フラグがオフに設定されて抽選確率Aでナビストック抽選や上乗せ抽選が実行されるときのみ煽り演出を実行可能とすることで、遊技状態異常フラグがオンに設定されて抽選確率Bでナビストック抽選や上乗せ抽選が実行されるときにも煽り演出が実行可能なスロットマシンよりも遊技者や遊技場の店員に対して遊技状態異常フラグがオフに設定されていることを認識させ易くすることができる。

【0533】

また、本実施形態では、CBや通常遊技状態を示す遊技状態コマンドを受信した場合には、煽り演出だけでなく、全ての内部中用演出が選択できないようになっている。

このようにすることで、内部中でないときに実行されることのない全ての演出の実行を防止でき、CB中や通常遊技状態でも全ての演出が実行可能なスロットマシンよりも遊技者や遊技場の店員に対して内部中であることを更に認識させ易くすることができる。

なお、本実施形態では、CBや通常遊技状態を示す遊技状態コマンドを受信した場合にのみ全ての内部中用演出を選択不可としたが、例えば、遊技状態異常フラグがオンに設定されているときにも全ての内部中用演出を選択不可としてもよい。

【0534】

また、本実施形態では、サブ制御部91は、遊技状態異常フラグがオンからオフに設定されたときには適正復帰報知演出を実行する。

このようにすることで、本実施形態のスロットマシン1は、適正復帰報知演出が実行されたときに、遊技者や遊技場の店員に対してメイン制御部41が適正な遊技状態に戻ったことを確実に認識させることができる。

【0535】

なお、本実施形態では、遊技状態異常フラグがオンに設定されてから内部中に移行後、再度、設定変更状態に移行して終了時にメイン制御部41から送信される内部中を示す設定コマンドを受信したときに、サブ制御部91が適正復帰報知演出を実行したが、適正復帰報知演出を実行するタイミングはこれに限定されず、例えば、遊技状態異常フラグの設定に関わらず通常遊技状態においてCBに内部当選したゲームの終了後に適正復帰報知演出を実行してもよい。

このようにすることで、適正復帰報知演出が実行されたときに、遊技者や遊技場の店員に対してメイン制御部41が内部中でない遊技状態(CBや通常遊技状態)から内部中に戻ったことを確実に認識させることができる。

【0536】

なお、本実施形態では、サブ制御部91が遊技状態コマンドに基づいて遊技状態が内部中であるか否かを判定しているが、例えば、サブ制御部91が内部当選コマンドに基づいて遊技状態が内部中であるか否かを判定してもよい。例えば、サブ制御部91は、CBに内部当選したことを示す内部当選コマンドを受信したゲームの次のゲームから内部中に制御された旨を特定してもよい。この場合、メイン制御部41が遊技状態コマンドを送信し

10

20

30

40

50

ない構成とすることができるが、サブ制御部 9 1 は C B に入賞して C B 中になったことを特定する必要があるため、メイン制御部 4 1 が C B に入賞したことをサブ制御部 9 1 に通知する構成が必要となる。

【0537】

なお、本実施形態では、サブ制御部 9 1 が遊技状態コマンドに基づいて遊技状態が内部中であると判定したときに煽り演出を選択可能とし、選択されれば煽り演出を必ず実行したが、例えば、煽り演出を選択した後に、C B に入賞したときや電断時にメイン制御部 4 1 の電断処理（メイン）で内部中であることがクリアされて通常遊技状態となったりしたときに、選択された煽り演出を実行不可としたり、内部中であると判別されるまで煽り演出の実行を待機するようにしてもよい。例えば、内部中にチェリー等に内部当選してナビ
10
ストックにも当選したときに導入演出が選択されるが、導入演出の 1 ゲーム目が実行されたときに C B 入賞が発生したとしても、次に内部中と判定されるまで導入演出の 2 ゲーム目及び 3 ゲーム目の実行を待機してもよい。

【0538】

なお、本実施形態では、サブ制御部 9 1 が遊技状態コマンドに基づいて遊技状態が内部中でないと判定したときに煽り演出を選択不可としたが、例えば、内部中でないときも煽り演出を選択可能とし、その後に内部中でないと判別されたり、遊技状態異常フラグがオンに設定されていると判別されたりしたときに、選択された煽り演出を実行不可としてもよい。また、例えば、内部中でないときも煽り演出を選択可能とし、内部中であると判別
20
されたり、遊技状態異常フラグがオフに復帰したと判別されたりするまで煽り演出の実行を待機するようにしてもよい。

【0539】

また、ナビストック抽選や上乗せ抽選についても同様に、サブ制御部 9 1 が遊技状態コマンドに基づいて遊技状態が内部中でないと判定したときにナビストック抽選や上乗せ抽選を実行不可としたが、例えば、内部中でないときも抽選条件が成立すればナビストック抽選や上乗せ抽選を実行し、その後に内部中でないと判別されたり、遊技状態異常フラグがオンに設定されていると判別されたりしたときに、ナビストックに当選していれば付与
30
しないようにしてもよい。また、例えば、内部中でないときも抽選条件が成立すればナビストック抽選や上乗せ抽選を実行し、その後に内部中であると判別されたり、遊技状態異常フラグがオフに復帰したと判別されたりするまでナビストック付与を待機するようにしてもよい。

【0540】

以上、本発明の実施形態を図面により説明してきたが、本発明はこの実施形態に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0541】

前記実施形態では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、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に適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル 1 枚分を遊技球 5 個分に対応させることができ、前記
40
実施形態 1 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。

【0542】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか 1 種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

10

20

30

40

50

【 0 5 4 3 】

なお、スロットマシン 1 は、上記実施形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における課題を解決できるように、上記実施形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。例えば、液晶表示器 5 1 や演出用スイッチ 5 6 等はゲーム性を向上するために備える要素であり、他の構成で各演出が実行可能であれば必ずしも備えている必要はない。

【 0 5 4 4 】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、スロットマシン 1 に含まれるコンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採用して良い。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採用しても良い。

10

【 0 5 4 5 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

20

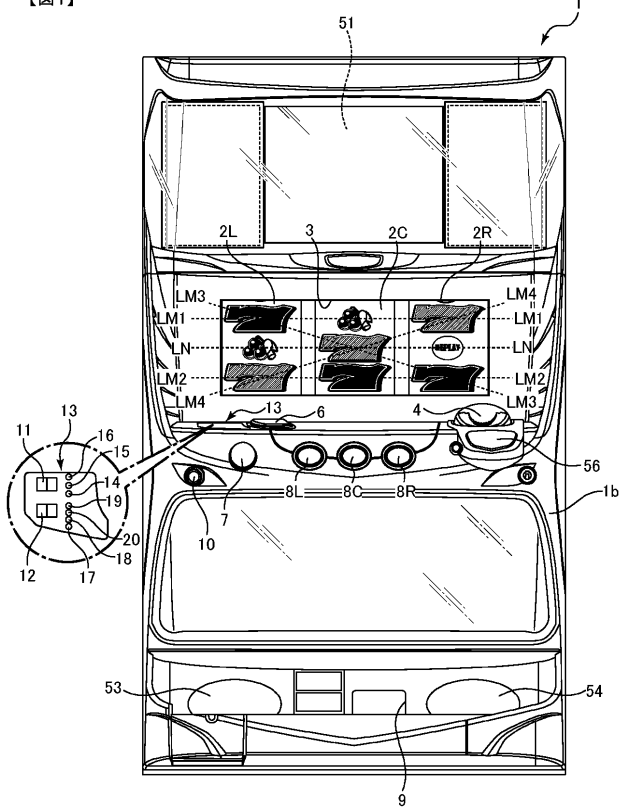
【 符号の説明 】

【 0 5 4 6 】

- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 MAX BET スイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 4 1 メイン制御部
- 9 1 サブ制御部

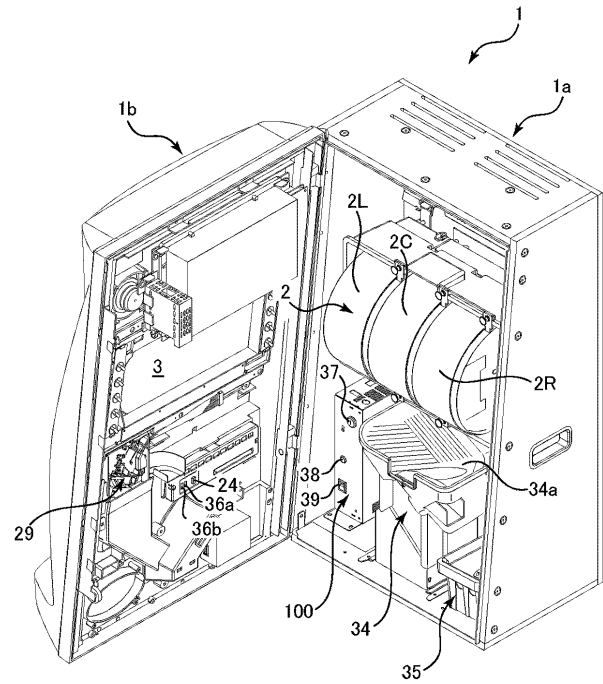
【 図 1 】

【図1】



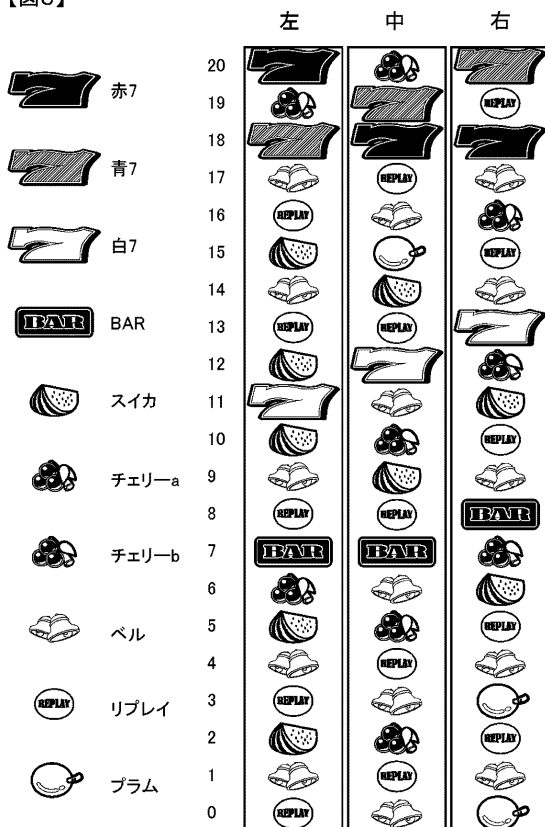
【 図 2 】

【図2】



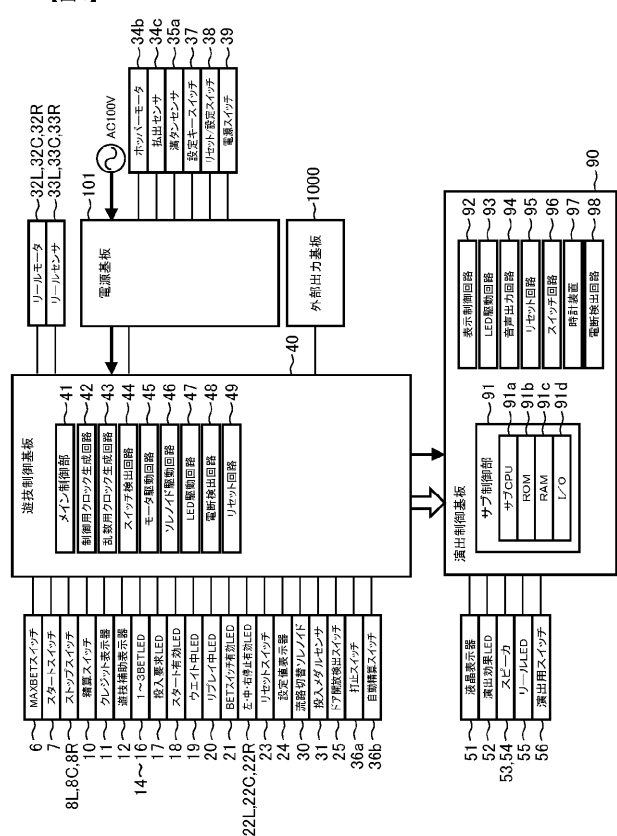
【 図 3 】

【図3】



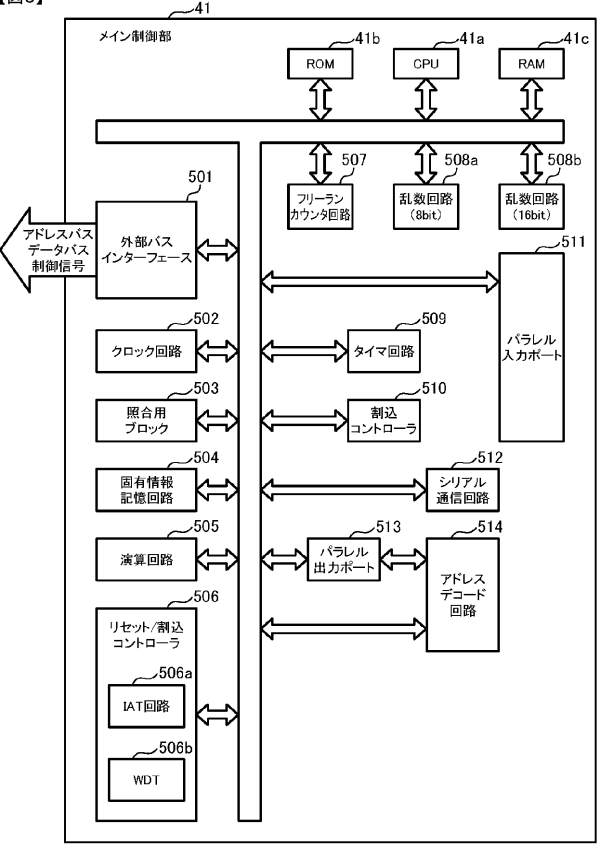
【 図 4 】

【図4】



【 図 5 】

【図5】



【 図 6 】

【図6】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	配当	ボーナス終了条件
CB	白7 - 白7 - 青7	-	CB作動	29枚超

【 図 7 】

【図7】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	配当
1枚ベル1A	リプレイ - チェリーa - 白7	ベル - ベル - ベル (LM1)	1枚 (2枚)
1枚ベル1B	リプレイ - チェリーa - チェリーa		
1枚ベル2	リプレイ - チェリーa - BAR		
1枚ベル3	リプレイ - チェリーa - プラム		
1枚ベル4A	リプレイ - チェリーb - 白7		
1枚ベル4B	リプレイ - チェリーb - チェリーa		
1枚ベル5	リプレイ - チェリーb - BAR		
1枚ベル6	リプレイ - チェリーb - プラム		
1枚ベル7A	リプレイ - プラム - 白7		
1枚ベル7B	リプレイ - プラム - チェリーa		
1枚ベル8	リプレイ - プラム - BAR	-	
1枚ベル9	リプレイ - プラム - プラム		
1枚ベル10	青7 - ベル - 赤7		
	青7 - ベル - リプレイ		
	スイカ - ベル - 赤7	-	
	スイカ - ベル - リプレイ		
1枚ベル11	青7 - BAR - ベル		
	青7 - リプレイ - ベル		
	スイカ - BAR - ベル	ベル - ベル - ベル (LM3)	8枚 (2枚)
	スイカ - リプレイ - ベル		
中段ベル	ベル - ベル - ベル		
右下がりベル	リプレイ - ベル - 赤7		
	リプレイ - ベル - リプレイ		
下段ベル	青7 - 白7 - 赤7		
	青7 - 白7 - リプレイ		
	青7 - BAR - 赤7		
	青7 - BAR - リプレイ		
	青7 - リプレイ - 赤7		
	青7 - リプレイ - リプレイ	ベル - ベル - ベル (LM2)	
	スイカ - 白7 - 赤7		
	スイカ - 白7 - リプレイ		
	スイカ - BAR - 赤7		
	スイカ - BAR - リプレイ		
	スイカ - リプレイ - 赤7		
	スイカ - リプレイ - リプレイ		
中段スイカ	スイカ - スイカ - スイカ	-	5枚 (2枚)
	スイカ - スイカ - 青7	-	
右下がりスイカ	ベル - スイカ - チェリーb	スイカ - スイカ - スイカ (LM3)	

【 図 8 】

【図8】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う 図柄の組合せ	配当
中段リプレイ	リプレイ - リプレイ - リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ (LM4)	再遊技
右上がりリプレイ	ベル - リプレイ - 赤7 ベル - リプレイ- ベル		
中段チャンス リプレイ	リプレイ - リプレイ - 青7 リプレイ-リプレイ- チェリーa リプレイ- リプレイ- チェリーb リプレイ-リプレイ- プラム		
右上がりチャンス リプレイ	ベル - リプレイ- 青7 ベル - リプレイ- スイカ ベル - リプレイ- リプレイ		
スイカハズレ チャンスリプレイA	ベル - スイカ- ベル ベル -チェリーa- ベル ベル - プラム - ベル	-	
スイカハズレ チャンスリプレイB	ベル - 青7 -チェリーb ベル - リプレイ- チェリーb ベル - プラム - チェリーb		
単チェリー	白7 - ベル - チェリーa 白7 - ベル - チェリーb 白7 - ベル - プラム チェリーa - ベル - チェリーa チェリーa - ベル - チェリーb チェリーa - ベル - プラム		
右失敗リプレイ	チェリーa - 青7 - ベル		
中央敗リプレイ	チェリーa-リプレイ- リプレイ	-	
左失敗リプレイ	ベル - 青7 - リプレイ	-	
赤中段揃いリプレイ	赤7 - 赤7 - 赤7		
青中段揃いリプレイ	青7 - 青7 - 青7		
赤下段揃いリプレイ	リプレイ - 青7 - リプレイ		
赤右下がりリプレイ	チェリーa - 赤7 - リプレイ	赤7 - 赤7 - 赤7(LM2) 赤7 - 赤7 - 赤7(LM3)	
青右上がりリプレイ	チェリーa - 青7 - リプレイ	青7 - 青7 - 青7(LM4)	

【 図 9 】

【図9】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う 図柄の組合せ	配当
強チェリー-1	赤7 - チェリー-a - 赤7	チェリー - ANY - ANY (LM2 or LM4)	再遊技
	赤7 - チェリー-a - 青7		
	赤7 - チェリー-a - 白7		
	赤7 - チェリー-a - BAR		
	赤7 - チェリー-a - ベル		
	赤7 - チェリー-b - 赤7		
	赤7 - チェリー-b - 青7		
	赤7 - チェリー-b - 白7		
	赤7 - チェリー-b - BAR		
	赤7 - チェリー-b - ベル		
	赤7 - プラム - 赤7		
	赤7 - プラム - 青7		
	赤7 - プラム - 白7		
	赤7 - プラム - BAR		
	赤7 - プラム - ベル		
	青7 - チェリー-a - 赤7	チェリー - ANY - ANY (LM1 or LM3)	
	青7 - チェリー-a - 青7		
	青7 - チェリー-a - 白7		
	青7 - チェリー-a - BAR		
	青7 - チェリー-a - ベル		
	青7 - チェリー-b - 赤7		
	青7 - チェリー-b - 青7		
	青7 - チェリー-b - 白7		
	青7 - チェリー-b - BAR		
	青7 - チェリー-b - ベル		
	青7 - プラム - 赤7		
	青7 - プラム - 青7		
	青7 - プラム - 白7		
	青7 - プラム - BAR		
	青7 - プラム - ベル		
強チェリー-2	BAR - チェリー-a - 青7	チェリー - ANY - ANY (LM2 or LM4)	
	BAR - チェリー-a - スイカ		
	BAR - チェリー-a - リプレイ		
	BAR - チェリー-b - 青7		
	BAR - チェリー-b - スイカ		
	BAR - チェリー-b - リプレイ		
	BAR - プラム - 青7		
	BAR - プラム - スイカ		
	BAR - プラム - リプレイ		

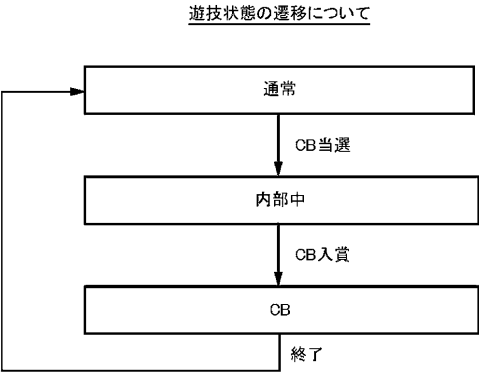
【 図 1 0 】

【図10】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う 図柄の組合せ	配当		
弱チェリー-1	赤7 - 赤7 - チェリーa	チェリー - ANY - ANY (LM2 or LM4)	再遊技		
	赤7 - 赤7 - チェリーb				
	赤7 - 赤7 - プラム				
	赤7 - 青7 - チェリーa				
	赤7 - 青7 - チェリーb				
	赤7 - 青7 - プラム				
	赤7 - チェリーa - チェリーa				
	赤7 - チェリーa - チェリーb				
	赤7 - チェリーa - プラム				
	赤7 - チェリーb - チェリーa				
	赤7 - チェリーb - チェリーb				
	赤7 - チェリーb - プラム				
	赤7 - プラム - チェリーa				
	赤7 - プラム - チェリーb				
	赤7 - プラム - プラム				
	青7 - 赤7 - チェリーa	チェリー - ANY - ANY (LM1 or LM3)			
	青7 - 赤7 - チェリーb				
	青7 - 赤7 - プラム				
	青7 - 青7 - チェリーa				
	青7 - 青7 - チェリーb				
	青7 - 青7 - プラム				
	青7 - チェリーa - チェリーa				
	青7 - チェリーa - チェリーb				
	青7 - チェリーa - プラム				
	青7 - チェリーb - チェリーa				
	青7 - チェリーb - チェリーb				
	青7 - チェリーb - プラム				
	青7 - プラム - チェリーa				
	青7 - プラム - チェリーb				
	青7 - プラム - プラム				
	弱チェリー-2			BAR - チェリーa - チェリーa	チェリー - ANY - ANY (LM2 or LM4)
				BAR - チェリーa - チェリーb	
				BAR - チェリーa - プラム	
BAR - チェリーb - チェリーa					
BAR - チェリーb - チェリーb					
BAR - チェリーb - プラム					
BAR - プラム - チェリーa					
BAR - プラム - チェリーb					
BAR - プラム - プラム					
スイカ - チェリーa - チェリーa	-				
スイカ - チェリーa - チェリーb					
スイカ - チェリーa - プラム					
スイカ - チェリーb - チェリーa					
スイカ - チェリーb - チェリーb					
スイカ - チェリーb - プラム					
スイカ - プラム - チェリーa					
スイカ - プラム - チェリーb					
スイカ - プラム - プラム					

【 図 1 1 】

【図11】



【 図 1 2 】

【図12】

	開始条件	終了条件	ゲーム数	賭数	再遊技役
通常	CB終了	CB当選	無限	3	約1/7.3
内部中	通常→CB当選	CB入賞	無限	3	約1/2.0
CB	通常、持越中→CB入賞	払出総数>29	無限 (実質30)	2	-

【 図 1 3 】

【図13】

抽選対象役	遊技状態	
	通常	内部中
CB	○ 19/120	×
中左ベル1	○ 1006	○ 1006
中左ベル2	○ 1006	○ 1006
中左ベル3	○ 1006	○ 1006
中左ベル4	○ 1006	○ 1006
中左ベル5	○ 1006	○ 1006
中左ベル6	○ 1006	○ 1006
中左ベル7	○ 1006	○ 1006
中左ベル8	○ 1006	○ 1006
中左ベル9	○ 1006	○ 1006
中右ベル1	○ 1006	○ 1006
中右ベル2	○ 1006	○ 1006
中右ベル3	○ 1006	○ 1006
中右ベル4	○ 1006	○ 1006
中右ベル5	○ 1006	○ 1006
中右ベル6	○ 1006	○ 1006
中右ベル7	○ 1006	○ 1006
中右ベル8	○ 1006	○ 1006
中右ベル9	○ 1006	○ 1006

【図 14】

【図14】

抽選対象役	道技状態	
	通常	内部中
右左ベル1	○ 1006	○ 1006
右左ベル2	○ 1005	○ 1005
右左ベル3	○ 1005	○ 1006
右左ベル4	○ 1006	○ 1005
右左ベル5	○ 1006	○ 1005
右左ベル6	○ 1005	○ 1005
右左ベル7	○ 1005	○ 1005
右左ベル8	○ 1005	○ 1005
右左ベル9	○ 1005	○ 1005
右中ベル1	○ 1005	○ 1005
右中ベル2	○ 1005	○ 1005
右中ベル3	○ 1005	○ 1005
右中ベル4	○ 1005	○ 1005
右中ベル5	○ 1005	○ 1005
右中ベル6	○ 1005	○ 1005
右中ベル7	○ 1005	○ 1005
右中ベル8	○ 1005	○ 1005
右中ベル9	○ 1005	○ 1005
共通ベルA	○ 105	○ 105
共通ベルB	○ 105	○ 105
確定ベル	○ 5	○ 5
弱スイカ	○ 950	○ 950
強スイカ	○ 50	○ 50

【図 16】

【図16】

抽選対象役	組み合わせ
中左ベル1	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル4A+1枚ベル4B +1枚ベル10+中段ベル
中左ベル2	1枚ベル2+1枚ベル5+1枚ベル10+中段ベル
中左ベル3	1枚ベル3+1枚ベル6+1枚ベル10+中段ベル
中左ベル4	1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル7A+1枚ベル7B +1枚ベル10+中段ベル
中左ベル5	1枚ベル5+1枚ベル6+1枚ベル10+中段ベル
中左ベル6	1枚ベル6+1枚ベル9+1枚ベル10+中段ベル
中左ベル7	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル7A+1枚ベル7B +1枚ベル10+中段ベル
中左ベル8	1枚ベル2+1枚ベル6+1枚ベル10+中段ベル
中左ベル9	1枚ベル3+1枚ベル9+1枚ベル10+中段ベル
中右ベル1	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル5 +1枚ベル10+中段ベル
中右ベル2	1枚ベル2+1枚ベル6+1枚ベル10+中段ベル
中右ベル3	1枚ベル3+1枚ベル7A+1枚ベル7B +1枚ベル10+中段ベル
中右ベル4	1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル5+1枚ベル11+中段ベル
中右ベル5	1枚ベル5+1枚ベル9+1枚ベル10+中段ベル
中右ベル6	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル6 +1枚ベル10+中段ベル
中右ベル7	1枚ベル2+1枚ベル7A+1枚ベル7B +1枚ベル10+中段ベル
中右ベル8	1枚ベル3+1枚ベル9+1枚ベル10+中段ベル
中右ベル9	1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル9+1枚ベル10+中段ベル

抽選対象役	組み合わせ
右左ベル1	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル4A+1枚ベル4B +1枚ベル11+中段ベル
右左ベル2	1枚ベル2+1枚ベル5+1枚ベル11+中段ベル
右左ベル3	1枚ベル3+1枚ベル6+1枚ベル11+中段ベル
右左ベル4	1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル7A+1枚ベル7B +1枚ベル11+中段ベル
右左ベル5	1枚ベル5+1枚ベル9+1枚ベル11+中段ベル
右左ベル6	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル7A+1枚ベル7B +1枚ベル11+中段ベル
右左ベル7	1枚ベル2+1枚ベル6+1枚ベル11+中段ベル
右左ベル8	1枚ベル3+1枚ベル9+1枚ベル11+中段ベル
右左ベル9	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル2+1枚ベル11+中段ベル
右中ベル1	1枚ベル2+1枚ベル5+1枚ベル11+中段ベル
右中ベル2	1枚ベル3+1枚ベル6+1枚ベル11+中段ベル
右中ベル3	1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル5+1枚ベル11+中段ベル
右中ベル4	1枚ベル5+1枚ベル9+1枚ベル11+中段ベル
右中ベル5	1枚ベル6+1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚ベル11+中段ベル
右中ベル6	1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚ベル8+1枚ベル11+中段ベル
右中ベル7	1枚ベル8+1枚ベル9+1枚ベル11+中段ベル
右中ベル8	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル9+1枚ベル11+中段ベル
共通ベルA	右下がリベル
共通ベルB	中段ベル
確定ベル	中段ベル+下段ベル
強スイカ	中段スイカ+右下がりスイカ+1枚ベル5
弱スイカ	中段スイカ+右下がりスイカ

【図 15】

【図15】

抽選対象役	道技状態	
	通常	内部中
チャンスリプレイA	×	○ 200
チャンスリプレイB	×	○ 200
チャンスリプレイC	×	○ 200
弱チェリー	×	○ 665
強チェリー	×	○ 334
確定チェリー	×	○ 2
通常リプレイ1	○ 8978	○ 8804
通常リプレイ2	×	○ 8804
通常リプレイ3	×	○ 8804
青6択1	×	○ 11
青6択2	×	○ 11
青6択3	×	○ 11
青6択4	×	○ 11
青6択5	×	○ 11
青6択6	×	○ 11
赤6択1	×	○ 3
赤6択2	×	○ 3
赤6択3	×	○ 3
赤6択4	×	○ 3
赤6択5	×	○ 3
赤6択6	×	○ 3

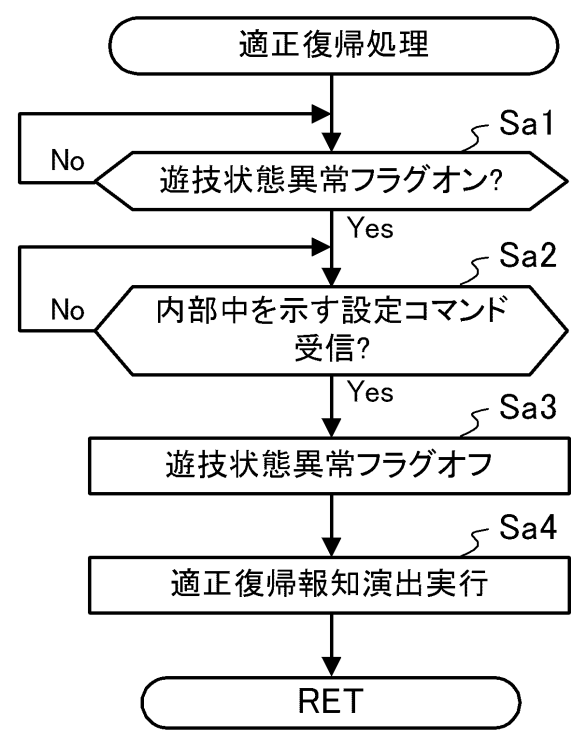
【図 17】

【図17】

抽選対象役	組み合わせ
通常リプレイ1	中段リプレイ+右上がりリプレイ
通常リプレイ2	中段リプレイ+右上がりリプレイ+右上がりチャンスリプレイ +中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤下段揃いリプレイ+青右上がりリプレイ
通常リプレイ3	中段リプレイ+右上がりリプレイ+中段チャンスリプレイ+右上がりチャンスリプレイ +中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤下段揃いリプレイ+赤右上がりリプレイ
チャンスリプレイ1	中段チャンスリプレイ+右上がりリプレイ
チャンスリプレイ2	スイカハズレチャンスリプレイA+スイカハズレチャンスリプレイB
チャンスリプレイ3	スイカハズレチャンスリプレイA
確定チェリー	単チェリー+弱チェリー+弱チェリー-2
強チェリー	強チェリー-1+強チェリー-2+弱チェリー-1+弱チェリー-2
弱チェリー	弱チェリー-1+弱チェリー-2
青6択1	中段リプレイ+強チェリー-1+強チェリー-2+弱チェリー-1+弱チェリー-2 +右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+青中段揃いリプレイ
青6択2	中段リプレイ+右上がりリプレイ+強チェリー-1+強チェリー-2+弱チェリー-1+弱チェリー-2 +右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+青中段揃いリプレイ
青6択3	中段リプレイ+強チェリー-1+強チェリー-2+弱チェリー-1+弱チェリー-2 +右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+青右上がりリプレイ
青6択4	中段リプレイ+右上がりリプレイ+強チェリー-1+強チェリー-2+弱チェリー-1+弱チェリー-2 +右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+青右上がりリプレイ
青6択5	中段リプレイ+中段チャンスリプレイ+強チェリー-1+強チェリー-2+弱チェリー-1+弱チェリー-2 +右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+青右上がりリプレイ
青6択6	中段リプレイ+右上がりリプレイ+中段チャンスリプレイ+強チェリー-1+強チェリー-2 +弱チェリー-1+弱チェリー-2+右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+青右上がりリプレイ
赤6択1	中段リプレイ+強チェリー-1+強チェリー-2+弱チェリー-1+弱チェリー-2 +右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤中段揃いリプレイ
赤6択2	中段リプレイ+右上がりリプレイ+強チェリー-1+強チェリー-2+弱チェリー-1+弱チェリー-2 +右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤中段揃いリプレイ
赤6択3	中段リプレイ+強チェリー-1+強チェリー-2+弱チェリー-1+弱チェリー-2 +右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤下段揃いリプレイ
赤6択4	中段リプレイ+右上がりリプレイ+右上がりチャンスリプレイ+強チェリー-1+強チェリー-2 +弱チェリー-1+弱チェリー-2+右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤下段揃いリプレイ
赤6択5	中段リプレイ+右上がりリプレイ+中段チャンスリプレイ+強チェリー-1+強チェリー-2 +弱チェリー-1+弱チェリー-2+右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤右上がりリプレイ
赤6択6	中段リプレイ+中段チャンスリプレイ+強チェリー-1+強チェリー-2 +弱チェリー-1+弱チェリー-2+右失敗リプレイ+中失敗リプレイ+左失敗リプレイ+赤下段揃いリプレイ

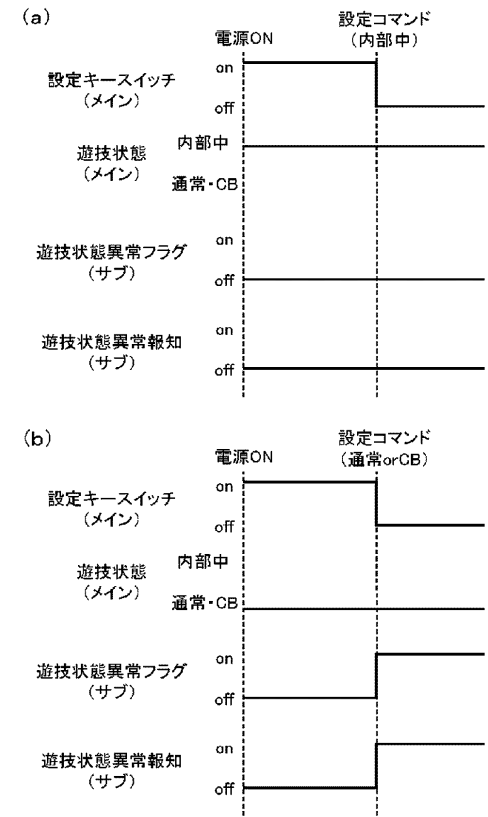
【 図 2 2 】

【図22】



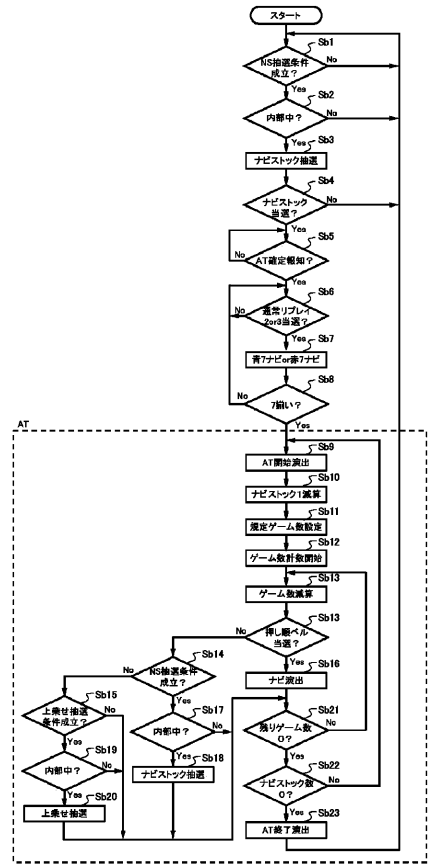
【 図 2 3 】

【図23】



【 図 2 4 】

【図24】



【 図 2 5 】

【図25】

(a)

ナビストック抽選確率A(%)

	0	1	3	5	平均
弱チェリー・弱スィカ	95	4	1	0	0.07
チャンスリプレイ・共通ベル	75	15	8	2	0.49
強チェリー・強スィカ	50	30	20	10	1.4
確定ベル・確定チェリー・7揃い	0	0	80	20	3.4

(b)

ナビストック抽選確率B(%)

	0	1	3	5	平均
弱チェリー・弱スィカ	100	0	0	0	0
チャンスリプレイ・共通ベル	100	0	0	0	0
強チェリー・強スィカ	100	0	0	0	0
確定ベル・確定チェリー・7揃い	0	0	100	0	3

【図 26】

【図26】

(a)

上乗せ抽選確率A(%)

	0G	10G	30G	50G	100G
チャンスリプレイ・共通ベル	50	40	5	1	1
強チェリー・強スイカ	30	30	25	10	1
確定ベル・確定チェリー・7揃い	0	0	0	50	20

	150G	200G	250G	300G	平均
チャンスリプレイ・共通ベル	1	1	0.5	0.5	13.25
強チェリー・強スイカ	1	1	1	1	25.5
確定ベル・確定チェリー・7揃い	10	10	5	5	107.5

(b)

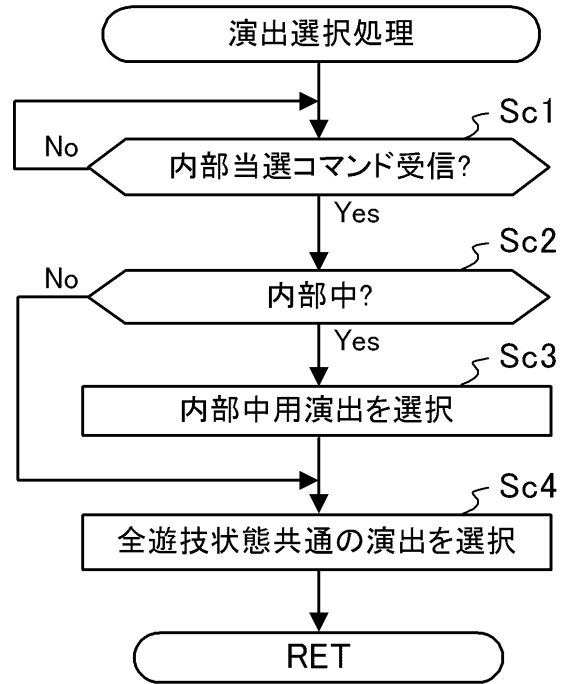
上乗せ抽選確率B(%)

	0G	10G	30G	50G	100G
チャンスリプレイ・共通ベル	100	0	0	0	0
強チェリー・強スイカ	100	0	0	0	0
確定ベル・確定チェリー・7揃い	0	0	0	100	0

	150G	200G	250G	300G	平均
チャンスリプレイ・共通ベル	0	0	0	0	0
強チェリー・強スイカ	0	0	0	0	0
確定ベル・確定チェリー・7揃い	0	0	0	0	50

【図 27】

【図27】



【図 28】

【図28】

