

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6506946号  
(P6506946)

(45) 発行日 平成31年4月24日(2019.4.24)

(24) 登録日 平成31年4月5日(2019.4.5)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 5/04 6 0 4

A 6 3 F 5/04 6 3 1

請求項の数 3 (全 68 頁)

(21) 出願番号 特願2014-227247 (P2014-227247)  
 (22) 出願日 平成26年11月7日(2014.11.7)  
 (65) 公開番号 特開2016-87245 (P2016-87245A)  
 (43) 公開日 平成28年5月23日(2016.5.23)  
 審査請求日 平成29年10月17日(2017.10.17)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100095407  
 弁理士 木村 満  
 (74) 代理人 100148633  
 弁理士 桜田 圭  
 (74) 代理人 100134599  
 弁理士 杉本 和之  
 (74) 代理人 100166442  
 弁理士 鈴木 洋雅  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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複数備え、  
 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、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記導出操作手段の操作に応じて表示結果を導出する導出制御手段と、

特典を付与することが可能な特典付与手段と、

前記複数の可変表示部に導出された表示結果の組合せに応じた報知演出の実行を制御する演出実行制御手段とを備え、

前記特典付与手段は、前記複数の可変表示部に跨る複数のラインのうち一のラインに同一または類似の識別情報の組合せである特定識別情報組合せが導出されたときは、前記一のラインとは異なる他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときとは異なる特典を付与し、

前記一のラインは、入賞が発生したか否かが判定される有効ラインであり、

前記他のラインは、直線状のラインであって、入賞が発生したか否かが判定されない無効ラインであり、

前記報知演出は、導出された識別情報を強調するための強調報知演出であって、導出された前記特定識別情報組合せを他の識別情報よりも強調するための特定強調報知演出を含

10

20

み、

前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときは前記一のラインに導出された前記特定識別情報組合せが他の識別情報よりも強調されるように前記特定強調報知演出を実行可能であり、

前記他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときは前記他のラインに導出された前記特定識別情報組合せが他の識別情報よりも強調される前記特定強調報知演出を実行せずに前記強調報知演出であって前記特定強調報知演出とは異なる所定強調報知演出を実行可能であり、

前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときにも、前記他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときにも、前記強調報知演出とは異なる報知演出を実行可能である、スロットマシン。

10

#### 【請求項 2】

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複数備え、

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、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記導出操作手段の操作に応じて表示結果を導出する導出制御手段と、

特典を付与することが可能な特典付与手段と、

前記複数の可変表示部に導出された表示結果の組合せに応じた報知演出の実行を制御する演出実行制御手段とを備え、

20

前記特典付与手段は、前記複数の可変表示部に跨る複数のラインのうち一のラインに同一または類似の識別情報の組合せである特定識別情報組合せが導出されたときは、前記一のラインとは異なる他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときとは異なる特典を付与し、

前記一のラインは、入賞が発生したか否かが判定される有効ラインであり、

前記他のラインは、直線状のラインであって、入賞が発生したか否かが判定されない無効ラインであり、

前記報知演出は、導出された識別情報を強調するための強調報知演出であって、導出された前記特定識別情報組合せを他の識別情報よりも強調するための特定強調報知演出を含み、

30

前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときは前記一のラインに導出された前記特定識別情報組合せが他の識別情報よりも強調されるように前記特定強調報知演出を実行可能であり、

前記他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときは前記強調報知演出を実行せず、

前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときにも、前記他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときにも、前記強調報知演出とは異なる報知演出を実行可能である、スロットマシン。

#### 【請求項 3】

40

導出を許容する表示結果の組合せを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果であるときに、該特定決定結果に対応する操作態様を特定可能な特定情報を報知可能な特定情報報知手段とを更に備え、

前記特定情報は、前記一のラインに前記特定識別情報組合せを導出可能な操作態様を特定可能な情報であり、

前記特定情報が報知された場合において前記他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときは前記報知演出を実行しない、請求項 1 または 2 に記載のスロットマシン。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

【0001】

50

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複数備え、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、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えている。遊技者は、まず、BET操作により賭数を決定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作（レバー操作）する。これにより、リールの回転が開始し、遊技者は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させる。そして、全てのリールの回転が停止した際に、入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組み合わせ（例えば、7 - 7 - 7、以下、図柄の組み合わせを役とも呼ぶ）が揃ったことにより入賞が発生する。すなわち、スロットマシンは、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。

10

【0003】

入賞する役は、例えば、小役、ボーナス、リプレイといった種類がある。遊技者は、小役の入賞では、小役の種類毎に予め定められた数のメダル（或いは遊技球）が払い出されることで利益を得ることができ、ボーナスの入賞では、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されることで利益を得ることができる。また、遊技者は、リプレイの入賞では、賭数の設定に新たなメダル（或いは遊技球）を消費することがなく次のゲーム（再遊技）を行うことができるという利益を得ることができる。

20

【0004】

このようなスロットマシンの一例として、水平中段のラインのみが有効ライン（入賞ライン）として定められており、水平中段のラインにベル図柄が揃ったときにはベル役に入賞して9枚のメダルが払い出されるとともに、斜め右下がりのラインにベル図柄が揃ったときには所謂ベルリプレイに入賞して再遊技を行うことができるものが開示されている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

30

【特許文献1】特開2014-90732号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1に記載の技術では、有効ラインにベル図柄が揃ったときと有効ラインとは異なるラインにベル図柄が揃ったときとは異なる小役に入賞することになる。このため、異なる小役に入賞しているにも関わらず同じ演出を実行すると、遊技者は、同じ小役に入賞したと誤認する虞がある。

【0007】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技者の誤認を低減できるスロットマシンを提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0008】

（1）上記目的を達成するため、本発明の第1の観点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2L、2C、2R）を複数備え、

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、複数の可変表示部の表示結果の組合せ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、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（例えば、ストップスイッ

50

チ 8 L、8 C、8 R) と、

前記導出操作手段の操作に応じて表示結果を導出する導出制御手段（例えば、メイン制御部 4 1 が内部抽選結果及びトップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作に応じてリール 2 L、2 C、2 R の停止制御を行う処理）と、

特典（例えば、メダル獲得）を付与することが可能な特典付与手段（例えば、メイン制御部 4 1 が入賞判定結果に応じてメダルの払出制御を行う処理）と、

前記複数の可変表示部に導出された表示結果の組合せに応じた報知演出（例えば、リール LED 5 5 によるバックライトフラッシュの出力、スピーカ 5 3、5 4 による払出音の音声出力、液晶表示器 5 1 による画像表示、透過液晶画像）の実行を制御する演出実行制御手段（例えば、サブ制御部 9 1 が実行するステップ S 2 0 3、S 2 0 4、S 2 0 6、S 2 0 7 の処理）とを備え、

10

前記特典付与手段は、前記複数の可変表示部に跨る複数のラインのうちのライン（例えば、入賞ライン L N）に同一または類似の識別情報（例えば、ベル図柄）の組合せである特定識別情報組合せ（例えば、ベル図柄が揃う組合せ）が導出されたとき（例えば、中段ベルに入賞したとき）は、前記一のラインとは異なる他のライン（例えば、無効ライン L M 1 ~ L M 4）に前記特定識別情報組合せが導出されたとき（例えば、1 枚ベルに入賞したとき）とは異なる特典を付与し（例えば、メイン制御部 4 1 は、中段ベルに入賞したときには 8 枚のメダルを払い出すとともに、1 枚ベルに入賞したときには 1 枚のメダルを払い出し）、

前記一のラインは、入賞が発生したか否かが判定される有効ライン（例えば、入賞ライン L N）であり、

20

前記他のラインは、直線状のラインであって、入賞が発生したか否かが判定されない無効ライン（例えば、無効ライン L M 1 ~ L M 4）であり、

前記報知演出は、導出された識別情報を強調するための強調報知演出（例えば、バックライトフラッシュ）であって、導出された前記特定識別情報組合せを他の識別情報よりも強調するための特定強調報知演出（例えば、中段バックライトフラッシュ）を含み、

前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときは前記一のラインに導出された前記特定識別情報組合せが他の識別情報よりも強調されるように前記特定強調報知演出を実行可能であり（例えば、サブ制御部 9 1 は、中段ベルに入賞したときは中段バックライトフラッシュを出力し）、

30

前記他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときは前記他のラインに導出された前記特定識別情報組合せが他の識別情報よりも強調される前記特定強調報知演出を実行せずに前記強調報知演出であって前記特定強調報知演出とは異なる所定強調報知演出（例えば、全体バックライトフラッシュ）を実行可能であり（例えば、サブ制御部 9 1 は、1 枚ベルに入賞したときは全体バックライトフラッシュを出力し）、

前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときにも、前記他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときにも、前記強調報知演出とは異なる報知演出（例えば、払出音の音声出力）を実行可能である（例えば、サブ制御部 9 1 は、中段ベルに入賞したときにも 1 枚ベルに入賞したときにも払出音を音声出力する）。

なお、本願において、「特典」には、例えば、メダルの払い出し、再遊技の実行、ボーナス・A T の付与、プレミア演出の実行等のような「遊技者にとって有利な事象」が含まれる。また、「異なる特典」には、例えば、メダルの払い出しに対する再遊技の実行のような「異なる種類の特典」という意味だけでなく、例えば、8 枚のメダルの払い出しに対する 1 枚のメダルの払い出しのような「同一の種類であっても異なる価値の特典」という意味も含まれる。また、「類似の識別情報」には、例えば、形状が同一で色彩が異なる識別情報（例えば、色違いのベル）、形状の一部が異なる識別情報（例えば、模様や別の画像が付与されたベル、別の画像が上書きされて輪郭の一部が欠けたベル）、形状や色彩が異なるが同一の物を意味する識別情報（例えば、色や形が異なるチェリー、色や形が異なるスイカ）等が含まれる。

40

【 0 0 0 9 】

50

このような構成によれば、一のラインに特定識別情報組合せが導出されたときには、他のラインに特定識別情報組合せが導出されたときとは異なる特典が付与されるとともに、他のラインに特定識別情報組合せが導出されたときとは異なる態様で報知演出が実行される。この結果、遊技者は一のラインに特定識別情報組合せが導出されたときに他のラインに特定識別情報組合せが導出されたときと同一の態様で報知演出が実行されるスロットマシンよりも一のラインに特定識別情報組合せが導出されたときに他のラインに特定識別情報組合せが導出されたときとは異なる特典が付与されたことを認識し易くなり、遊技者の誤認が低減される。

また、このような構成によれば、直線状の無効ラインである他のラインに特定識別情報組合せが導出されたことで入賞が発生したと判定されたと遊技者が誤解することを防止でき、有効ラインである一のラインに特定識別情報組合せが導出されたことで入賞が発生したときの特典が付与されたと遊技者が誤解することを防止できる。

【 0 0 1 0 】

( 2 ) 上記目的を達成するため、本発明の第 2 の観点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）を複数備え、

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、複数の可変表示部の表示結果の組合せ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、

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

前記導出操作手段の操作に応じて表示結果を導出する導出制御手段（例えば、メイン制御部 4 1 が内部抽選結果及びトップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作に応じてリール 2 L、2 C、2 R の停止制御を行う処理）と、

特典（例えば、メダル獲得）を付与することが可能な特典付与手段（例えば、メイン制御部 4 1 が入賞判定結果に応じてメダルの払出制御を行う処理）と、

前記複数の可変表示部に導出された表示結果の組合せに応じた報知演出（例えば、リール L E D 5 5 によるバックライトフラッシュの出力、スピーカ 5 3、5 4 による払出音の音声出力、液晶表示器 5 1 による画像表示、透過液晶画像）の実行を制御する演出実行制御手段（例えば、サブ制御部 9 1 が実行するステップ S 2 0 3、S 2 0 4、S 2 0 6、S 2 0 7 の処理）とを備え、

前記特典付与手段は、前記複数の可変表示部に跨る複数のラインのうち一のライン（例えば、入賞ライン L N）に同一または類似の識別情報（例えば、ベル図柄）の組合せである特定識別情報組合せ（例えば、ベル図柄が揃う組合せ）が導出されたとき（例えば、中段ベルに入賞したとき）は、前記一のラインとは異なる他のライン（例えば、無効ライン L M 1 ~ L M 4）に前記特定識別情報組合せが導出されたとき（例えば、1 枚ベルに入賞したとき）とは異なる特典を付与し（例えば、メイン制御部 4 1 は、中段ベルに入賞したときには 8 枚のメダルを払い出すとともに、1 枚ベルに入賞したときには 1 枚のメダルを払い出し）、

前記一のラインは、入賞が発生したか否かが判定される有効ライン（例えば、入賞ライン L N）であり、

前記他のラインは、直線状のラインであって、入賞が発生したか否かが判定されない無効ライン（例えば、無効ライン L M 1 ~ L M 4）であり、

前記報知演出は、導出された識別情報を強調するための強調報知演出（例えば、バックライトフラッシュ）であって、導出された前記特定識別情報組合せを他の識別情報よりも強調するための特定強調報知演出（例えば、中段バックライトフラッシュ）を含み、

前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときは前記一のラインに導出された前記特定識別情報組合せが他の識別情報よりも強調されるように前記特定強調報知演出を実行可能であり（例えば、サブ制御部 9 1 は、中段ベルに入賞したときは中段バックライトフラッシュを出力し）、

10

20

30

40

50

前記他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときは前記強調報知演出を実行せず（例えば、サブ制御部 9 1 は、1 枚ベルに入賞したときはバックライトフラッシュを出力せず）、

前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときにも、前記他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときにも、前記強調報知演出とは異なる報知演出を実行可能である（例えば、サブ制御部 9 1 は、中段ベルに入賞したときにも 1 枚ベルに入賞したときにも払出音を音声出力する）。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、一のラインに特定識別情報組合せが導出されたときには、他のラインに特定識別情報組合せが導出されたときとは異なる特典が付与されるとともに、他のラインに特定識別情報組合せが導出されたときには強調報知演出が実行されない。この結果、遊技者は、他のラインに特定識別情報組合せが導出されたときに強調報知演出が実行されるスロットマシンよりも一のラインに特定識別情報組合せが導出されたときに他のラインに特定識別情報組合せが導出されたときとは異なる特典が付与されたことを認識し易くなり、遊技者の誤認が低減される。

また、このような構成によれば、直線状の無効ラインである他のラインに特定識別情報組合せが導出されたことで入賞が発生したと判定されたと遊技者が誤解することを防止でき、有効ラインである一のラインに特定識別情報組合せが導出されたことで入賞が発生したときの特典が付与されたと遊技者が誤解することを防止できる。

なお、上記（１）、（２）のスロットマシンにおいて、

導出を許容する表示結果の組合せ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、

前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果（例えば、ナビ対象役の内部当選）であるときに、該特定決定結果に対応する操作態様（例えば、正解押し順）を特定可能な特定情報を報知可能な特定情報報知手段（例えば、サブ制御部 9 1 がナビ演出を実行する処理）とを更に備え、

前記特定情報は、前記一のラインに前記特定識別情報組合せを導出可能な操作態様を特定可能な情報であり（例えば、ナビ演出が中段ベルに入賞する正解押し順を報知する演出であり）、

前記特定情報が報知された場合において前記他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときは前記報知演出を実行しなくてもよい（例えば、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出が実行されたときに不正解押し順で停止操作が行われて 1 枚ベルに入賞したときはバックライトフラッシュの出力も払出音の音声出力も行わなくてもよい）。

【 0 0 1 2 】

（３）上記（１）、（２）のスロットマシンにおいて、

前記演出実行制御手段は、前記導出制御手段により前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときには、前記特定識別情報組合せを他の識別情報よりも遊技者が視覚で認識し易い態様で前記強調報知演出を実行してもよい（例えば、サブ制御部 9 1 はステップ S 2 0 2、S 2 0 3 の処理を実行してもよい）。

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、遊技者は、一のラインに特定識別情報組合せが導出されたときに特定識別情報組合せを他の識別情報よりも遊技者が視覚で認識し易い態様で強調報知演出が実行されないスロットマシンよりも一のラインに特定識別情報組合せが導出されて特典が付与されたことを認識し易くなり、一のラインに特定識別情報組合せが導出されたときに他のラインに特定識別情報組合せが導出されたときとは異なる特典が付与されたことを更に認識し易くなり、遊技者の誤認が更に低減される。

【 0 0 1 4 】

（４）上記（１）～（３）のスロットマシンにおいて、

前記演出実行制御手段は、前記導出制御手段により前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときには、前記特典が付与された旨の音声出力を含む態様で前記報知

10

20

30

40

50

演出を実行してもよい（例えば、サブ制御部 91 はステップ S 202、S 204 の処理を実行してもよい）。

【0015】

このような構成によれば、遊技者は、一のラインに特定識別情報組合せが導出されたときには音声出力を含む態様で報知演出を実行されないスロットマシンよりも一のラインに特定識別情報組合せが導出されて特典が付与されたことを認識し易くなり、一のラインに特定識別情報組合せが導出されたときに他のラインに特定識別情報組合せが導出されたときとは異なる特典が付与されたことを更に認識し易くなり、遊技者の誤認が更に低減される。

【0018】

（6）上記（1）～（5）のスロットマシンにおいて、

前記特典付与手段は、前記導出制御手段により前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときには、前記導出制御手段により前記他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときよりも遊技者にとっての有利度が高い特典を付与してもよい（例えば、メイン制御部 41 は、中段ベルに入賞したときには 8 枚のメダルを払い出すとともに、1 枚ベルに入賞したときには 1 枚のメダルを払い出してもよい）。

【0019】

このような構成によれば、遊技者は、一のラインに特定識別情報組合せが導出されたときには有利度の高い特典が付与されたことを認識することができ、一のラインに特定識別情報組合せが導出されたときには有利度の高い特典が付与されないスロットマシンよりも一のラインに特定識別情報組合せが導出されたときに他のラインに特定識別情報組合せが導出されたときとは異なる特典が付与されたことを更に認識し易くなり、遊技者の誤認が更に低減される。

【0020】

（7）上記（3）のスロットマシンにおいて、

前記演出実行制御手段は、前記導出制御手段により前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときには、前記特典が付与された旨の音声出力を含む態様で前記報知演出を実行し、前記導出制御手段により前記他のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときには、前記導出制御手段により前記一のラインに前記特定識別情報組合せが導出されたときとは異なる特典が付与された旨の音声出力を含む態様で前記報知演出を実行してもよい（例えば、サブ制御部 91 はステップ S 202、S 204、S 205、S 207 の処理を実行してもよい）。

【0021】

このような構成によれば、特定識別情報組合せが導出されたラインが一のラインであるか他のラインであるかに関わらず音声出力を含む態様で報知演出が実行される。この結果、特定識別情報組合せが導出されたラインが一のラインであるか他のラインであるかに関わらず音声出力を含む態様で報知演出が実行されないスロットマシンよりも演出の多様性を高めることができる。

【0022】

（8）上記（1）～（7）のスロットマシンにおいて、

遊技者に対して推奨する推奨操作態様（例えば、ナビ演出が実行されたときの正解押し順）とは異なる非推奨操作態様（例えば、ナビ演出が実行されたときの不正解押し順）で前記導出操作手段が操作されたときに、前記推奨操作態様で前記導出操作手段が操作されたときよりも遊技者にとって不利となる不利制御（例えば、ペナルティ期間への制御）を行うことが可能な不利制御手段（例えば、サブ制御部 91 が実行するステップ S 116 の処理）とを更に備え、

前記演出実行制御手段は、前記非推奨操作態様で前記導出操作手段が操作された結果、前記特定識別情報組合せが導出されたときには、前記報知演出を実行しなくてもよい（例えば、サブ制御部 91 は、ステップ S 110、S 118、S 120 の処理を実行してもよい）。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 3 】

このような構成によれば、非推奨操作態様で操作された結果、特典が付与されたとしても、報知演出の実行が規制されることから、推奨操作態様で操作されたときのように特典が付与されたことを遊技者に印象付けてしまうことを防止できる。この結果、遊技者に対して推奨操作態様で操作させることを促すことができる。

なお、非推奨操作態様で導出操作手段が操作されたときに不利制御（例えば、ペナルティ期間への制御）を行わない場合であっても、非推奨操作態様（例えば、ナビ演出が実行されたときの不正解押し順、変則押し）で導出操作手段が操作された結果、特定識別情報組合せが導出されたときには報知演出を実行しなくてもよい。この場合、例えば、演出実行制御手段は、推奨操作態様（例えば、ナビ演出が実行されたときの正解押し順、順押し）で導出操作手段を操作することを促す演出（例えば、通常時に正解押し順や順押しで操作していないと遊技者にとって有利度が高い特典が付与されない可能性があることを警告する警告演出）を実行し、遊技者に対して推奨操作態様で導出操作手段を操作することを促してもよい。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 2 4 】

【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。

【図 5】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 6】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 7】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 8】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 9】遊技状態の概要を示す図である。

【図 10】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 11】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 12】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 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】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 15】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 16】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 17】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 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 20】A T 抽選用テーブルの一例を示した図である。

【図 21】サブ制御部が実行する演出関連処理の制御内容の一例を示すフローチャートである。

【図 22】入賞報知処理の一例を説明するための図である。

【図 23】サブ制御部が実行する報知演出実行処理の制御内容の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50



【図 2 4】(A) 従来の報知パターン 1 の一例を示す図、(B) 従来の報知パターン 2 の一例を示す図、(C) 実施形態 1 の報知パターンの一例を示す図である。

【図 2 5】実施形態 2 のサブ制御部が実行する報知演出実行処理の制御内容の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6】実施形態 2 の報知パターンの一例を示す図である。

【図 2 7】(A) 変更例 1 の報知パターンの一例を示す図、(B) 変更例 2 の報知パターンの一例を示す図、(C) 変更例 3 の報知パターンの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0025】

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。

【0026】

(実施形態 1)

本発明が適用された実施形態 1 のスロットマシン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、前面が開く筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0027】

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、外周に複数種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。

【0028】

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。

【0029】

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 32 L、32 C、32 R (図 2 参照) によって回転されることで、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一方で、各リール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、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。

【0030】

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 33 L、33 C、33 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール LED 55 と、が設けられている。また、リール LED 55 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄が停止される位置に対応する 9 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。

【0031】

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。

【0032】

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

10

20

30

40

50

ち最大の賭数（本実施形態では後述するR T 0 ~ 4の規定数として3、R B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M A X B E T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56が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

#### 【0033】

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停止あるいは最終停止と称する。なお、3つのリール2 L、2 C、2 Rのうち、左リール2 Lを第1停止することを左第1停止、中リール2 Cを第1停止することを中第1停止、右リール2 Rを第1停止することを右第1停止と称する。また、本実施形態において、順押しとは、左リール2 Lを第1停止させた後に、中リール2 Cを第2停止させる操作手順をいう。また、順挟み押しとは、左リール2 Lを第1停止させた後に、右リール2 Rを第2停止させる操作手順をいう。中左押しとは、中リール2 Cを第1停止させた後に、左リール2 Lを第2停止させる操作手順をいう。中右押しとは、中リール2 Cを第1停止させた後に、右リール2 Rを第2停止させる操作手順をいう。逆挟み押しとは、右リール2 Rを第1停止させた後に、左リール2 Lを第2停止させる操作手順をいう。逆押しとは、右リール2 Rを第1停止させた後に、中リール2 Cを第2停止させる操作手順をいう。

#### 【0034】

本実施形態では、後述するナビ演出が実行されたゲームを「ナビ演出ゲーム」といい、ナビ演出が実行されなかったゲームを「非ナビ演出ゲーム」という。ナビ演出ゲームにおいてナビ演出で報知された操作手順を「ナビ報知操作手順」といい、ナビ演出で報知された操作手順と異なる操作手順を「非ナビ報知操作手順」という。ナビ演出ゲームでのナビ報知操作手順、および非ナビ演出ゲームでの順押し操作手順をまとめて「推奨操作手順」といい、推奨操作手順以外の操作手順を「非推奨操作手順」という。なお、遊技者に推奨操作手順で操作させることにより、メダルの払出率を設計通りにすることができる。また、ナビ演出ゲームは、A T中に高確率で実行されるものであるが、非A T中にナビ演出ゲームを実行するようにしてもよい。また、ナビ演出ゲームは、A T中に低確率で実行しないようにしてもよい。

#### 【0035】

また、前面扉1 b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1 B E T L E D 14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2 B E T L E D 15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3 B E T L E D 16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求L E D 17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効L E D 18、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L E D 19、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中L E D 20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

#### 【0036】

M A X B E Tスイッチ6の内部には、M A X B E Tスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するB E Tスイッチ有効L E D 21（図4参照）が設けられており、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの内部には、該当するストップスイッチ8 L、8 C、8 Rによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、

中、右停止有効LED 22L、22C、22R（図4参照）がそれぞれ設けられている。

【0037】

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。

【0038】

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BB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BB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。

10

【0039】

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、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。

20

【0040】

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对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。

30

【0041】

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。

40

【0042】

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

50

行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。

【 0 0 4 3 】

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 M A X B E T スイッチ 6 を操作すればよい。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L N ( 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 R T 0 ~ 4 における規定数の賭数として 3 枚が定められ、後述する R B 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 L N 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

10

【 0 0 4 4 】

入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R 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 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R 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 L N 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よい。

【 0 0 4 5 】

また、本実施形態では、入賞ライン L N 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 L N とは別に、無効ライン L M 1 ~ 4 を設定している。無効ライン L M 1 ~ 4 は、これら無効ライン L M 1 ~ 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 L N 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 L M 1 ~ 4 のいずれかに入賞ライン L N 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 L N 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 2 L の上段、リール 2 C の上段、リール 2 R 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 L M 1、リール 2 L の下段、リール 2 C の下段、リール 2 R 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 L M 2、リール 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がり

20

30

【 0 0 4 6 】

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 7 】

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。

40

【 0 0 4 8 】

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

50

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よい。また、本実施形態では、物理的なリールにて可変表示装置が構成されているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示装置が構成されていてもよい。

#### 【0049】

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2L、2C、2R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8L、8C、8Rが操作されたときに、当該ストップスイッチ8L、8C、8R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8L、8C、8Rの操作から対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止するまでの最大停止遅延時間は190ms（ミリ秒）である。

10

#### 【0050】

リール2L、2C、2Rは、1分間に80回転し、 $80 \times 21$ （1リール当たりの図柄コマ数）＝1680コマ分の図柄を変動させるので、190ms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8L、8C、8R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。

#### 【0051】

このため、例えば、ストップスイッチ8L、8C、8R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2L、2C、2R各々において、ストップスイッチ8L、8R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。

20

#### 【0052】

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

30

#### 【0053】

##### 〔スロットマシン1の機能構成例〕

図4は、スロットマシン1の構成を示すブロック図である。スロットマシン1には、図4に示すように、遊技制御基板40、演出制御基板90、電源基板101が設けられており、遊技制御基板40によって遊技状態が制御され、演出制御基板90によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板101によってスロットマシン1を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

#### 【0054】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100V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および遊技制御基板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。また、後述するメイン制御部41からサブ制御部91へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板40から演出制御基板90に対して電源を供給する電源供給ラインとが一系統のケーブルおよびコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板90側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部41からのコマンドを受信可能な状態となる。このため、メイン制御部41からコマンドを送信するコマンド伝送ラインが演出制御基板90に接続されている状態でなければ、演出制御基板90側に電源が供給されず、演出制御基板90側のみが動作してしまうことがない。

40

#### 【0055】

50

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、および電源スイッチ 39 が接続されている。

#### 【0056】

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、およびリールセンサ 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、および設定キースイッチ 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。

10

#### 【0057】

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、ペイアウト表示器 13、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、およびリールモータ 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。

20

#### 【0058】

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

30

#### 【0059】

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

40

#### 【0060】

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

#### 【0061】

メイン CPU 41a は、基本処理として遊技制御基板 40 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 CPU 41a は、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処

50

理を実行できるようになっており、電断検出回路48から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（メイン）を実行し、一定時間間隔（本実施形態では、約0.56ms）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。

#### 【0062】

電断割込処理においては、当該処理の開始にともなってその他の割込処理の実行を禁止する。そして、使用している可能性がある全てのレジスタをRAM41cに退避させる処理が行われる。これにより、電断復旧時に、元の処理に復帰できるようにする。

10

#### 【0063】

次いで、全出力ポートを初期化した後、RAM41cに記憶されている全てのデータに基づいてRAMパリティを計算して所定のパリティ格納領域にセットし、RAMアクセスを禁止する。そして何らの処理も行わないループ処理に入る。すなわち、そのまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。よって、電断時に確実にメイン制御部41は動作停止する。

#### 【0064】

このように電断割込処理においては、その時点のRAMパリティを計算してパリティ格納領域に格納されるようになっており、次回起動時において計算したRAMパリティと比較することで、RAM41cに格納されているデータが正常か否かを確認できるようになっている。

20

#### 【0065】

次に、リセット回路49は、電源投入時においてメイン制御部41が起動可能なレベルまで電圧が上昇したときにメイン制御部41に対してリセット信号を出力し、メイン制御部41を起動させるとともに、メイン制御部41から定期的に出力される信号に基づいてリセットカウンタの値がクリアされずにカウントアップした場合、すなわちメイン制御部41が一定時間動作を行わなかった場合にメイン制御部41に対してリセット信号を出力し、メイン制御部41を再起動させる回路である。

#### 【0066】

30

メインCPU41aは、I/Oポート41dを介して演出制御基板90に、各種のコマンドを送信する。ここで、遊技制御基板40から演出制御基板90へは、例えば、ダイオードやトランジスタなどの単方向性回路などを用いて、一方向（遊技制御基板40から演出制御基板90への方向）のみにしか信号が通過できないように構成されている。そのため、遊技制御基板40から演出制御基板90へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、演出制御基板90から遊技制御基板40へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板40から演出制御基板90へのコマンド送信は、シリアル通信にて行われる。なお、遊技制御基板40と演出制御基板90とは、直接接続される構成に限らず、例えば、中継基板を介して接続されるように構成してもよい。

#### 【0067】

40

演出制御基板90には、スロットマシン1の前面扉1bに配置された液晶表示器51（図1参照）、演出効果LED52、スピーカ53、54、前述したリールLED55など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90に搭載された後述のサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。また、演出制御基板90には、演出用スイッチ56が接続されており、この演出用スイッチ56の検出信号が入力されるようになっている。また、液晶表示器51は、演出画面が表示される領域とは別の領域（例えば、液晶表示器51の全表示領域の右上隅の領域）に、入賞が発生したときに、当該入賞に対応するメダルの払出枚数が表示される。例えば、中段ベルが入賞したときには、「8枚」という文字が当該別の領域に表示される。以下では、メダルの払出枚数が表示される領域を「払出表示領域」という。

50

## 【 0 0 6 8 】

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、およびリール L E D 5 5 など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よく、このような構成では、サブ制御部 9 1 およ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 6 9 】

10

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よい。

## 【 0 0 7 0 】

演出制御基板 9 0 は、メイン制御部 4 1 と同様にサブ 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る。演出制御基板 9 0 には、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、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 の駆動制御を行う L E D 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ C P U 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ C P U 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、演出制御基板 9 0 に接続された演出用スイッチ 5 6 から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 9 6、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 C P U 9 1 a に対して出力する電断検出回路 9 8、その他の回路などが搭載されている。サブ C P U 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 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 9 0 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。

20

## 【 0 0 7 1 】

リセット回路 9 5 は、遊技制御基板 4 0 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リセット回路 4 9 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 9 1 は、メイン制御部 4 1 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 9 8 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 に電圧低下信号を出力する電断検出回路 4 8 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 9 1 は、メイン制御部 4 1 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。

30

## 【 0 0 7 2 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部 4 1 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 4 1 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 9 1 は、システムクロックの入力数が一定数に到達すると、すなわち一定間隔ごとに割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。

40

## 【 0 0 7 3 】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 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。

## 【 0 0 7 4 】

また、サブ制御部 9 1 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、R A M 9 1 c に記憶されているデータが保持される

50



ようになっている。

【 0 0 7 5 】

〔 設定値について 〕

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。なお、設定値は 1、3、6 や、1、4、H ( H i g h ) 等の 3 段階や、1 ～ 7 の 7 段階で設定してもよく、6 段階に限定する必要はない。

10

【 0 0 7 6 】

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 4 1 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 9 1 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 4 1 が行う抽選の当選確率、サブ制御部 9 1 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よい。

【 0 0 7 7 】

設定値を変更するためには、まず、前面扉 1 b が開放された状態で、設定キースイッチ 3 7 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 3 7 を ON 状態として電源を ON すると、設定値表示器 2 4 にメイン制御部 4 1 の図示しない R A M 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 3 8 の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態 ( 設定変更モード ) 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 3 8 が操作されると、設定値表示器 2 4 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 3 7 が OFF されると、確定した表示値 ( 設定値 ) が R A M に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。なお、前面扉 1 b が開放されていない場合は設定値を変更できないようにして、前面扉 1 b が開放されていない状態での不正な設定変更を防止してもよい。すなわち、前面扉 1 b の開放と設定キースイッチ 3 7 を ON 状態にする操作と電源スイッチ 3 9 の操作とを設定変更状態の開始条件としてもよい。なお、この場合、設定キースイッチ 3 7 がオフ状態になるまで前面扉 1 b の開閉に関わらず設定値変更状態が維持されるようにしてもよい。すなわち、前面扉 1 b の開放を設定変更状態の開始条件とした場合であっても前面扉 1 b の開閉を設定変更状態の終了条件にしなくてもよい。

20

30

【 0 0 7 8 】

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前面扉 1 b を開放して設定キースイッチ 3 7 を ON 状態とすればよい。このような状況で設定キースイッチ 3 7 を ON 状態とすると、設定値表示器 2 4 に R A M 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 ( 設定確認モード ) 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 3 7 を OFF 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。なお、設定値確認状態も設定値変更状態と同様に、前面扉 1 b が開放されていない場合は設定値を変更できないようにして前面扉 1 b が開放されていない状態での不正な設定確認を防止してもよい。すなわち、前面扉 1 b の開放と設定キースイッチ 3 7 を ON 状態にする操作とを設定確認状態の開始条件としてもよい。また、前面扉 1 b の開放を設定値確認状態の開始条件とした場合であっても前面扉 1 b の開閉を設定値確認状態の終了条件にしなくてもよい。

40

【 0 0 7 9 】

50

## 〔電断処理について〕

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 4 1 は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路 4 8 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 RAM 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。

## 【0080】

そして、メイン制御部 4 1 は、その起動時において RAM 4 1 c のデータが正常であることを条件に、RAM 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 4 1 の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAM 4 1 c データが正常でない場合には、RAM 10

## 【0081】

また、サブ制御部 9 1 もタイマ割込処理（サブ）において電断検出回路 9 8 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 RAM 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。

## 【0082】

そして、サブ制御部 9 1 は、その起動時において RAM 9 1 c のデータが正常であることを条件に、RAM 9 1 c に記憶されているデータに基づいてサブ制御部 9 1 の処理状態 20

## 【0083】

また、サブ制御部 9 1 は、その起動時において RAM 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 4 1 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 4 1 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、RAM 9 1 c を初期化しようになっている。この場合も、RAM 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。 30

## 【0084】

## 〔初期化について〕

次に、メイン制御部 4 1 の RAM 4 1 c の初期化について説明する。メイン制御部 4 1 の RAM 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。

## 【0085】

本実施形態においてメイン制御部 4 1 は、RAM 異常エラー発生時、設定キースイッチ 3 7 が on の状態での起動時、BB 終了時、設定キースイッチ 3 7 が off の状態での起動時で RAM 4 1 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。 40

## 【0086】

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 4 1 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 3 7 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 4 1 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、BB 終了時に行う初期化であり、初期化 2 では、RAM 4 1 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 3 7 が off の状態であり、かつ RAM 4 1 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 50

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 41c 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。

【0087】

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よい。

【0088】

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が維持されるようになっている。

【0089】

[ 入賞について ]

本実施形態のスロットマシン 1 は、遊技状態 (RT0 ~ RT4、RB) に応じて設定可能な賭数の規定数 (本実施形態では、RT0 ~ 4 においては 3、RB 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。

【0090】

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よいし、異なる図柄を含む組み合わせであってもよい。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 41c に設定されている必要がある。

【0091】

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、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。

【0092】

[ 内部抽選について ]

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 RAM 41c 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 (RT0 ~ 4、RB) 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各役に当選したか否かが判定される。

【0093】

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。

#### 【0094】

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。

10

#### 【0095】

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よい。

20

#### 【0096】

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よい。

#### 【0097】

〔リールの停止制御について〕

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、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8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

30

#### 【0098】

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。

40

#### 【0099】

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。

50

## 【 0 1 0 0 】

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。

10

## 【 0 1 0 1 】

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。

20

## 【 0 1 0 2 】

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。

30

## 【 0 1 0 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。

40

## 【 0 1 0 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

50

て停止制御テーブルを作成する。

【 0 1 0 5 】

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。

10

【 0 1 0 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、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。

20

【 0 1 0 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。

30

【 0 1 0 8 】

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。

40

【 0 1 0 9 】

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

50

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、特別役と小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。

10

**【０１１０】**

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よい。

**【０１１１】**

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、当選した再遊技役を入賞ラインに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、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。

20

**【０１１２】**

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よい。

30

**【０１１３】**

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。

40

**【０１１４】**

50

なお、本実施形態では、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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よい。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、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。

#### 【 0 1 1 5 】

本実施形態においてメイン制御部 4 1 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、メダルの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。

10

#### 【 0 1 1 6 】

一方、1 ゲームの終了後、メダルの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。

20

#### 【 0 1 1 7 】

すなわちメイン制御部 4 1 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。

#### 【 0 1 1 8 】

##### [ コマンドについて ]

次に、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して送信するコマンドについて説明する。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、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。

30

#### 【 0 1 1 9 】

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。

40

#### 【 0 1 2 0 】

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、MAX BET スイッチ 6 が操作されて賭数が設定されたときに送信される。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。

#### 【 0 1 2 1 】

50



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。

【 0 1 2 2 】

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。

【 0 1 2 3 】

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。

【 0 1 2 4 】

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。

【 0 1 2 5 】

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。また、左リール、中リール、右リールが停止されたことを示すリール停止コマンドをそれぞれ、左リール停止コマンド、中リール停止コマンド、右リール停止コマンドという。

【 0 1 2 6 】

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。

【 0 1 2 7 】

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、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 2 8 】

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 2 9 】

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 3 0 】

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 3 1 】

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

10

20

30

40

50

。

## 【 0 1 3 2 】

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 3 3 】

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（R T 0 ~ 4、R B、B B 中 R 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。

10

## 【 0 1 3 4 】

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 3 5 】

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 o n（開放状態） / o f f（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（o n から o f f、o f f から o n）した時に送信される。

20

## 【 0 1 3 6 】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（M A X B E T 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（o n / o f f）を示すコマンドであり、定期的に送信される。

## 【 0 1 3 7 】

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、R A M 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。

30

## 【 0 1 3 8 】

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に生成され、R A M 4 1 c 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。

## 【 0 1 3 9 】

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に生成され、R A M 4 1 c 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。

## 【 0 1 4 0 】

次に、メイン制御部 4 1 が演出制御基板 9 0 に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部 9 1 が実行する演出の制御について説明する。

40

## 【 0 1 4 1 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 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、R A M 9 1 c 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。

## 【 0 1 4 2 】

受信用バッファには、最大で 1 6 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。

## 【 0 1 4 3 】

50

サブ制御部 9 1 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 R O M 9 1 b 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 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 等の各種演出装置の出力制御を行う。

#### 【 0 1 4 4 】

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 5 1 の表示パターン、演出効果 L E D 5 2 の点灯態様、スピーカ 5 3、5 4 の出力態様、リール L E D 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 9 1 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 R A M 9 1 c 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。

#### 【 0 1 4 5 】

なお、サブ制御部 9 1 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。

#### 【 0 1 4 6 】

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、R A M 9 1 c に設定される。演出パターンの選択率は、R O M 9 1 b 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 9 1 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 R A M 9 1 c に設定するようになり、同じコマンドを受信しても内部当選コマ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。

#### 【 0 1 4 7 】

##### 〔 入賞役について 〕

図 5 ～図 7 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 8 は、メイン制御部 4 1 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 9 は、遊技状態の概要を示す図である。

#### 【 0 1 4 8 】

本実施形態におけるスロットマシン 1 は、図 8 に示すように、R T 0 ～ 4、R B（B B 中の R B 含む）のいずれかに制御される。

#### 【 0 1 4 9 】

まず、図 5 を参照して、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス（以下、各々のビッグボーナスを B B と称する）、レギュラーボーナス（以下、各々のレギュラーボーナスを R B と称する）の 2 種類のボーナスが含まれる。また、B B と R B をまとめて、ボーナスという場合もある。

#### 【 0 1 5 0 】

B B は、R T 0 ～ 4 において入賞ライン L N に「青 7 - 青 7 - 青 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。B B に入賞すると、後述のレギュラーボーナス（以下、R B と称する）に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行される。そして、ビッグボーナスは、

3 1 6 枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。

【0151】

R Bは、R T 0 ~ 4において入賞ライン L Nに「青 7 - 青 7 - 赤 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。R Bに入賞すると、レギュラーボーナス（以下、R Bと称する）に移行される。そして、R Bの入賞に起因して発生したレギュラーボーナスは、いずれかの役が6回入賞するか、12ゲーム消化したことを条件として終了する。

【0152】

図8に示すように、B B、R Bのいずれかに当選してから入賞するまでは、R T 4に制御され、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス（まとめてボーナスと呼ぶ）が終了した後は、R T 3に制御されることとなる。

10

【0153】

後述する内部抽選においてB B、R Bのうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 Rをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。B B、R Bを構成する図柄（左リール及び中リールの「青 7」、右リールの「青 7」、「赤 7」）は、各々、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において5コマ以内に配置されていないためである。以下では、適正なタイミングで操作しなければ入賞しない役を「操作タイミング必要役」といい、当選すれば操作タイミングに関わらず原則として入賞する役を「操作タイミング不必要役」という。

【0154】

20

次に、図6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 1 A、1枚ベル 1 B、1枚ベル 2、1枚ベル 3、1枚ベル 4 A、1枚ベル 4 B、1枚ベル 5、1枚ベル 6、1枚ベル 7 A、1枚ベル 7 B、1枚ベル 8、1枚ベル 9、1枚 1、1枚 2、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、中段チェリー、下段チェリーが含まれる。

【0155】

なお、以下、特に区別する必要のない場合には、1枚ベル 1 A、1枚ベル 1 B、1枚ベル 2、1枚ベル 3、1枚ベル 4 A、1枚ベル 4 B、1枚ベル 5、1枚ベル 6、1枚ベル 7 A、1枚ベル 7 B、1枚ベル 8、1枚ベル 9を単に1枚ベルという。また、1枚ベルと、後述する1枚 1、2をまとめて、「1枚役」という。

30

【0156】

1枚ベル 1 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 - 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、R T 0 ~ R T 4において1枚ベル 1 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、R Bにおいて1枚ベル 1 Aが入賞したときには8枚のメダルが払い出される。

【0157】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル 1 A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 L N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 L M 1に揃うこととなる。

40

【0158】

また、1枚ベル 1 Aは図3の記載から、操作タイミング必要役である。また、他の1枚ベル、つまり、1枚ベル 1 B、1枚ベル 2、1枚ベル 3、1枚ベル 4 A、1枚ベル 4 B、1枚ベル 5、1枚ベル 6、1枚ベル 7 A、1枚ベル 7 B、1枚ベル 8、1枚ベル 9の図柄の組合せおよびメダル払出枚数については、図6に示す通りであるので説明を省略する。また、1枚ベル 1 Aと同様の理由により、当該他の1枚ベルそれぞれも操作タイミング必要役である。

【0159】

なお、以下では、他の小役について説明するが、他の小役の組合せ、払い出されるメダル枚数、および操作タイミング必要役および操作タイミング不必要役であるかは、図3、

50

図 6 から明らかなので詳細な説明を省略する。

#### 【 0 1 6 0 】

1 枚 1、1 枚 2、中段ベル、右下がりベル、下段ベルは操作タイミング不必要役である。何故なら、図 3 から明らかなように、1 枚 1、1 枚 2、中段ベル、右下がりベル、下段ベルを構成する図柄は、全て、4 コマ以内に配列されているからである。一方、中段スイカ、右下がりスイカ、中段チェリー、下段チェリーは、操作タイミング必要役である。何故なら、中段スイカ、右下がりスイカ、中段チェリー、下段チェリーを構成する図柄の少なくとも 1 つは、4 コマ以内に配列されていないからである。

#### 【 0 1 6 1 】

次に、図 7 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、昇格リプレイ、赤 7 リプレイが含まれる。中段リプレイ、右上がりリプレイ、昇格リプレイは操作タイミング不必要役であり、赤 7 リプレイは、操作タイミング必要役である。

#### 【 0 1 6 2 】

次に、図 1 0 ~ 図 1 5 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、遊技状態が、R T 0 ~ 3 であるか、R T 4 であるか、R B ( B B 中 R B 含む ) 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。さらに遊技状態が R T 0 ~ 3 であれば、R T 0 ~ 3 の種類によって、内部抽選の対象となる再遊技役及びその当選確率の少なくとも一方が異なる。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 1 0 ~ 図 1 5 においては、入賞役の間に “ + ” を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

#### 【 0 1 6 3 】

図 1 0 ~ 図 1 3 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。

#### 【 0 1 6 4 】

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 ~ 6 5 5 3 5 の整数 ) に対応させて、「 6 5 5 3 6 」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「 3 0 0 」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300 / 65536$  となる。

#### 【 0 1 6 5 】

また、図 1 0 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組み合わせを示し、図 1 1 及び図 1 2 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 1 3 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。

#### 【 0 1 6 6 】

遊技状態が R T 0 であるときには、B B、B B + 強チェリー、B B + 弱チェリー、B B + スイカ、R B、R B + 弱チェリー、R B + スイカ、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、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、リプレイ G R 5 が内部抽選の対象役となる。

#### 【 0 1 6 7 】

また、遊技状態が R T 1、R T 2、R T 3、R T 4、R B のいずれかであるときの内部抽選の対象役は図 1 0 ~ 図 1 3 に示す通りであるため、説明を省略する。

## 【0168】

図14に示すように、中左ベル1とは、1枚ベル1A + 1枚ベル1B + 1枚ベル4A + 1枚ベル4B + 1枚1 + 中段ベルの組み合わせである。また、中左ベル2～9、中右ベル1～9、中左ベル1～9、中右ベル1～9の組合せについても図14に示す通りであるので、説明を省略する。

## 【0169】

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。

10

## 【0170】

また、その他の小役についても、図14に示す通りであるので説明を省略する。また、強チェリーは、中段チェリー + 下段チェリーの組み合わせであり、弱チェリーは、下段チェリーの単独当選である。強チェリーの当選時には、左リールを第1停止とし、「チェリー」を中段にも下段にも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場合に、「チェリー」が中段に揃うように制御される一方、弱チェリーの当選時には、「チェリー」を中段にも下段にも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場合に、「チェリー」が下段に揃うように制御される。

## 【0171】

20

このため、左リールを第1停止とし、「チェリー」を中段にも下段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、「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。

## 【0172】

図15に示すように、通常リプレイとは、中段リプレイ + 右上がりリプレイの組み合わせであり、リプレイGR1とは、中段リプレイ + 昇格リプレイの組合せ、リプレイGR2とは、中段リプレイ + 右上がりリプレイ + 昇格リプレイの組合せ、リプレイGR3とは、中段リプレイ + 昇格リプレイ + 赤7リプレイの組合せ、リプレイGR4とは、中段リプレイ + 右上がりリプレイ + 昇格リプレイ + 赤7リプレイの組合せ、リプレイGR5とは、中段リプレイ + 赤7リプレイの組合せである。

30

## 【0173】

このように、遊技状態がRT0～3であるか、RT4であるか、RB(BB中のRBを含む)であるか、によって内部抽選の対象役が異なるとともに、RBでは、小役の当選確率がRT0～4よりも高く定められた抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

## 【0174】

また、遊技状態がRT0～3である場合には、RT0～3のいずれかであるかによって、内部抽選の対象となる再遊技役が異なるとともに、RT0～3のいずれかであるかによって、対象となる再遊技役及びその当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

40

## 【0175】

本実施形態では、RT0～4において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。

## 【0176】

また、RT0～4において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

50

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。

【0177】

例えば、RT0～4において中左ベル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1の「青7 - ベル - 赤7」の「青7」、1枚1の「青7 - ベル - リプレイ」の「青7」、1枚1の「スイカ - ベル - 赤7」の「スイカ」、1枚1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。

10

【0178】

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。

20

【0179】

また、RT0～4において中左ベル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1の「青7 - ベル - 赤7」の「赤7」、1枚1の「青7 - ベル - リプレイ」の「リプレイ」、1枚1の「スイカ - ベル - 赤7」の「赤7」、1枚1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。

【0180】

この時点で、入賞ラインLNに引込可能な当選小役は1枚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、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1が入賞ラインLNに揃って入賞することとなる。

30

【0181】

RT0～4において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LN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LNに引き込む。

40

【0182】

RT0～4において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LN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LN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LNに引き込む。

【0183】

また、RT0～4において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LNに揃えることが可能な当選

50

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 1 8 4 】

また、R T 0 ~ 4 において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 1 8 5 】

例えば、R T 0 ~ 4 において中左ベル 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 1 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 1 8 6 】

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 1 の「青 7」、1 枚 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 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 1 8 7 】

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。

【 0 1 8 8 】

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 1 の「青 7 - ベル - 赤 7」の「赤 7」、1 枚 1 の「青 7 - ベル - リプレイ」の「リプレイ」、1 枚 1 の「スイカ - ベル - 赤 7」の「赤 7」、1 枚 1 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。

【 0 1 8 9 】

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 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 1 が入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

【 0 1 9 0 】

このように、R T 0 ~ 4 において中左ベル 1 が当選している場合には、図 1 6 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 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 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。

【 0 1 9 1 】

また、R T 0 ~ 4 において中左ベル 2 ~ 9 が当選している場合にも、同様の制御が行わ

10

20

30

40

50



れることで、図 16 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。

【0192】

R T 0 ~ 4 において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 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

【0193】

また、R T 0 ~ 4 において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 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。

【0194】

例えば、R T 0 ~ 4 において中右ベル 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 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 5 の「リプレイ」、1 枚 1 の「青 7 - ベル - 赤 7」の「青 7」、1 枚 1 の「青 7 - ベル - リプレイ」の「青 7」、1 枚 1 の「スイカ - ベル - 赤 7」の「スイカ」、1 枚 1 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 L N に引き込む。

20

【0195】

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 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。

30

【0196】

また、R T 0 ~ 4 において中右ベル 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 1 の「青 7 - ベル - 赤 7」の「赤 7」、1 枚 1 の「青 7 - ベル - リプレイ」の「リプレイ」、1 枚 1 の「スイカ - ベル - 赤 7」の「赤 7」、1 枚 1 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。

40

【0197】

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 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、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

50

リールの停止操作が行われることで、１枚１が入賞ラインＬＮに揃って入賞することとなる。

【０１９８】

ＲＴ０～４において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ＬＮ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ＬＮに引き込む。

【０１９９】

ＲＴ０～４において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ＬＮ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ＬＮ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ＬＮに引き込む。

10

【０２００】

また、ＲＴ０～４において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ＬＮ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

【０２０１】

また、ＲＴ０～４において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、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。

【０２０２】

例えば、ＲＴ０～４において中右ベル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ＬＮに引込可能な当選小役の構成図柄は、１枚ベル１Ａの「チェリーａ」、１枚ベル１Ｂの「チェリーａ」、１枚ベル５の「チェリーｂ」、１枚１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１Ａ、１枚１Ｂ、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１０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ＬＮに引き込む。

30

【０２０３】

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１の「赤７」、１枚１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１０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ＬＮに引き込む。

40

【０２０４】

この時点で、入賞ラインＬＮ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ＬＮに揃って入賞することとなる。

【０２０５】

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、左リールが第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１の「青７－ベル－赤７」の「青７」、１枚１の「青７－ベル－リプレイ」の「青７」、１枚１の「スイカ－ベル－赤７」の「スイカ」、１枚１の「スイカ－ベル－リブ

50

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。

【 0 2 0 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 1 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 1 が入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

【 0 2 0 7 】

このように、R T 0 ~ 4 において中右ベル 1 が当選している場合には、図 1 6 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 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。

【 0 2 0 8 】

また、R T 0 ~ 4 において中右ベル 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 1 6 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。

【 0 2 0 9 】

R T 0 ~ 4 において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。

【 0 2 1 0 】

また、R T 0 ~ 4 において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、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 2 1 1 】

例えば、R T 0 ~ 4 において右左ベル 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 2 の「青 7 - B A R - ベル」の「青 7」、1 枚 2 の「青 7 - リプレイ - ベル」の「青 7」、1 枚 2 の「スイカ - B A R - ベル」の「スイカ」、1 枚 2 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。

【 0 2 1 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0213】

また、RT0～4において右左ベル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LNに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚2の「青7-BARR-ベル」の「BARR」、1枚2の「青7-リプレイ-ベル」の「リプレイ」、1枚2の「スイカ-BARR-ベル」の「BARR」、1枚2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、「BARR」が2、「リプレイ」が2、「ベル」が1であり、最も多い図柄は「BARR」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。

10

【0214】

この時点で、入賞ラインLNに引込可能な当選小役は1枚2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2が入賞ラインLNに揃って入賞することとなる。

【0215】

RT0～4において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LN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LNに引き込む。

20

【0216】

RT0～4において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LN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LN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LNに引き込む。

30

【0217】

また、RT0～4において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LN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。

【0218】

また、RT0～4において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、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。

40

【0219】

例えば、RT0～4において右左ベル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LNに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚ベル1Aの「白7」、1枚ベル1Bの「チェリーa」、1枚ベル4Aの「白7」、1枚ベル4Bの「チェリーa」、1枚2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1A、1枚1B、1枚4A、1枚4B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11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LNに引き込む。

【0220】

50

右リールが第1停止とされ、右リールの入賞ラインLN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LNに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚2の「青7」、1枚2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11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LNに引き込む。

#### 【0221】

この時点で、入賞ラインLN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LNに揃って入賞することとなる。

10

#### 【0222】

右リールが第1停止とされ、右リールの入賞ラインLN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LNに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚2の「青7 - BAR - ベル」の「BAR」、1枚2の「青7 - リプレイ - ベル」の「リプレイ」、1枚2の「スイカ - BAR - ベル」の「BAR」、1枚2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、「BAR」が2、「リプレイ」が2、「ベル」が1であり、最も多い図柄は「BAR」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。

#### 【0223】

この時点で、入賞ラインLNに引込可能な当選小役は1枚2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2が入賞ラインLNに揃って入賞することとなる。

20

#### 【0224】

このように、RT0～4において右左ベル1が当選している場合には、図17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1A、1枚ベル1B、1枚ベル4A、1枚ベル4Bまたは1枚2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。

30

#### 【0225】

また、RT0～4において右左ベル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17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。

#### 【0226】

RT0～4において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。

40

#### 【0227】

また、RT0～4において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。

#### 【0228】

50

例えば、R T 0 ~ 4 において右中ベル 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 2 の「青 7 - B A R - ベル」の「青 7」、1 枚 2 の「青 7 - リプレイ - ベル」の「青 7」、1 枚 2 の「スイカ - B A R - ベル」の「スイカ」、1 枚 2 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。

#### 【 0 2 2 9 】

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。

#### 【 0 2 3 0 】

また、R T 0 ~ 4 において右中ベル 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 2 の「青 7 - B A R - ベル」の「B A R」、1 枚 2 の「青 7 - リプレイ - ベル」の「リプレイ」、1 枚 2 の「スイカ - B A R - ベル」の「B A R」、1 枚 2 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。

#### 【 0 2 3 1 】

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 2 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 2 が入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

#### 【 0 2 3 2 】

R T 0 ~ 4 において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 2 3 3 】

R T 0 ~ 4 において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 2 3 4 】

また、R T 0 ~ 4 において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。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 3 5 】

また、R T 0 ~ 4 において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 2 3 6 】

例えば、R T 0 ~ 4 において右中ベル 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 2 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。

10

## 【 0 2 3 7 】

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 2 の「B A R」、1 枚 2 の「リプレイ」、中段ベルの「ベル」であり、「B A R」、「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。

20

## 【 0 2 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 2 3 9 】

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 2 の「青 7 - B A R - ベル」の「青 7」、1 枚 2 の「青 7 - リプレイ - ベル」の「青 7」、1 枚 2 の「スイカ - B A R - ベル」の「スイカ」、1 枚 2 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。

30

## 【 0 2 4 0 】

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 2 のみであり、中リールの「B A R」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、中リールの停止操作が行われることで、1 枚 2 が入賞ライン L N に揃って入賞することとなる。

## 【 0 2 4 1 】

このように、R T 0 ~ 4 において右中ベル 1 が当選している場合には、図 1 7 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 1 A、1 枚ベル 1 B、1 枚ベル 2 または 1 枚 2 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。

40

## 【 0 2 4 2 】

また、R T 0 ~ 4 において右中ベル 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 1 7 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

50

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。

#### 【0243】

このように本実施形態では、RT0～4において中左ベル、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。

#### 【0244】

このため、RT0～4における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。

#### 【0245】

また、RT0～4における押し順ベルの当選時において、左第1停止がされた場合に、当選したいずれかの小役が入賞する場合には必ず1枚ベルが入賞し、中段ベル、1枚1、1枚2が入賞することはない。また、RT0、2、3において押し順ベルが当選して左第1停止がされた場合に、当選したいずれかの小役が入賞する場合には必ず1枚ベルが入賞することでRT1に移行することとなる。

#### 【0246】

本実施形態では、図18に示すように、RB(BB中のRBを含む)において押し順ベルのうち中左ベル1、中右ベル1が当選している場合には、リールの停止順に関わらず1枚1の組み合わせを入賞ラインLNに引き込む制御を行う。また、RB(BB中のRBを含む)において押し順ベルのうち中左ベル2～9、中右ベル2～9が当選している場合には、リールの停止順に関わらず中段ベルの組み合わせを入賞ラインLNに引き込む制御を行う。また、RB(BB中のRBを含む)において押し順ベルのうち右左ベル1、右中ベル1が当選している場合には、リールの停止順に関わらず1枚1の組み合わせを入賞ラインLNに引き込む制御を行う。また、RB(BB中のRBを含む)において押し順ベルのうち右左ベル2～9、右中ベル2～9が当選している場合には、リールの停止順に関わらず中段ベルの組み合わせを入賞ラインLNに引き込む制御を行う。

#### 【0247】

このようにRB(BB中のRBを含む)において押し順ベルが当選した場合には、そのうち中左ベル1、中右ベル1が当選していれば1枚1が入賞し、右左ベル1、右中ベル1が当選していれば1枚2が入賞し、それ以外であれば中段ベルが入賞するようになっている。

#### 【0248】

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19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最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図19は、複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

#### 【0249】

リプレイGR1(中段リプレイ+昇格リプレイ)が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、中段リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。その他のリプレイGR2～4についても図19と同様であることから説明を省略する。

#### 【0250】

図3に示すように、昇格リプレイ及び中段リプレイを構成する図柄は、左リール2L、

10

20

30

40

50



中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の停止操作タイミングに関わらず、昇格リプレイまたは中段リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。このように、リプレイ GR 1 ~ 4 とで、昇格リプレイに入賞させるための操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【 0 2 5 1 】

このため、リプレイ GR 1 ~ 4 が内部抽選の対象となる RT 1 において、リプレイ GR 1 ~ 4 のいずれかが当選していれば 1 / 4 の確率で昇格リプレイが入賞することとなり、RT 0 に移行することとなる。

【 0 2 5 2 】

リプレイ GR 5 が当選し、右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち赤 7 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、右リールにおいて「赤 7」を中段、すなわち入賞ライン LN 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 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。さらに全てのリールにおいて「赤 7」を中段、すなわち入賞ライン LN 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 リプレイの組み合わせのうち「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせが中段、すなわち入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行う。なお、右リール以外のリールを第 1 停止とする停止順で停止操作がされた場合、右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作がされた場合でも、右リールにおいて「赤 7」を中段、すなわち入賞ライン LN に引込可能なタイミング以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、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。

【 0 2 5 3 】

このため、リプレイ GR 5 が内部抽選の対象となる RT 0 において、リプレイ GR 5 が当選していれば、右リールを第 1 停止とし、かつ右リールにおいて「赤 7」を中段、すなわち入賞ライン LN に引込可能なタイミングで停止操作を行うことにより赤 7 リプレイが入賞して RT 2 に移行することとなる。

【 0 2 5 4 】

本実施形態では、図 8 及び図 9 に示すように、所定の開始条件または終了条件により RT 0 ~ 4、ボーナス (RB、BB 中の RB) のいずれかに制御される。

【 0 2 5 5 】

RT 0 における特別役の当選確率は通常 (約 1 / 3 4 6 . 8)、再遊技役の当選確率は高確率 (約 1 / 2 . 8)、小役の当選確率は通常 (約 1 / 2 . 9) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 未満となる。また、RT 0 では、再遊技役のうちリプレイ GR 5 のみが内部抽選の対象となる。

【 0 2 5 6 】

RT 1 における特別役の当選確率は RT 0 と同じく通常 (約 1 / 3 4 6 . 8)、再遊技役の当選確率は RT 0 よりも低く通常 (約 1 / 7 . 3)、小役の当選確率は RT 0 と同じく通常 (約 1 / 2 . 9) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 未満となる。また、RT 1 では、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイ GR 1 ~ 4 のみが内部抽選の対象となる。

【 0 2 5 7 】

RT 2 における特別役の当選確率は RT 0 と同じく通常 (約 1 / 3 4 6 . 8)、再遊技役の当選確率は RT 0 よりもさらに高く高確率 (約 1 / 1 . 5)、小役の当選確率は RT 0 と同じく通常 (約 1 / 2 . 9) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 以上となる。また、RT 2 では、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【 0 2 5 8 】

RT 3 における特別役の当選確率は通常 (約 1 / 3 4 6 . 8)、再遊技役の当選確率は RT 0 よりも低く通常 (約 1 / 7 . 3)、小役の当選確率は RT 0 と同じく通常 (約 1 / 2 . 9) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 未満となる。また、RT 3 では、

10

20

30

40

50

再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【 0 2 5 9 】

R T 4 においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率は R T 2 より低い、R T 0、R T 1、R T 3 よりも高く高確率（約 1 / 2 . 3）、小役の当選確率は通常（約 1 / 2 . 9）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 未満となる。また、R T 4 では、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【 0 2 6 0 】

R B においては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、R T 0 ~ 5 よりも高く高確率（6 5 4 9 5 / 6 5 5 3 6）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 以上となる。

10

【 0 2 6 1 】

B B においては、常時上述の R B に制御されることから、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、R T 0 ~ 5 よりも高く高確率（6 5 4 9 5 / 6 5 5 3 6）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 以上となる。

【 0 2 6 2 】

R T 0 ~ 4、R B、B B（R B）のうち、R B 及び B B が 1 ゲームあたりのメダルの払出率がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。

【 0 2 6 3 】

また、R T 0 ~ 4 のうち R T 0、2、4 は、再遊技役の当選確率が高確率となり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が R T 1、3 に比較して高い点、特に R T 0 は、R T 2 へ移行可能となる点において、R T 1、3 よりも遊技者にとって有利な状態といえる。また、R T 0、2、4 のうち R T 2 は、1 ゲームあたりのメダルの払出率が R T 2、4 に比較して高い点において、R T 2、4 よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

20

【 0 2 6 4 】

また、本実施形態におけるスロットマシンは、遊技状態が R T 0 ~ 2 であるときに、サブ制御部 9 1 により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、A T という）に演出状態を制御可能となっている。

【 0 2 6 5 】

[ 払い出されるメダルの期待値について ]

ここで、R T 0 ~ R T 4 のいずれかに制御されており、非ナビ演出ゲームにおいて、推奨操作手順である順押しされたときと、非推奨操作手順である変則押しされたときとで払い出されるメダルの期待値について説明する。

30

【 0 2 6 6 】

まず、当選した抽選対象役が、共通ベル、スイカ、強チェリー、弱チェリーのいずれかであるときでは、操作手順が、左第 1 停止、中第 1 停止、および右第 1 停止であるかに関わらず、払い出されるメダルの期待値（以下、「メダル期待値」という。）は同一である。何故なら、共通ベル、スイカ、強チェリー、弱チェリーが当選したときにおいて、操作手順によっては入賞する割合は同一だからである。当該同一である期待値を とする。一方、当選した抽選対象役が、押し順ベルであるときには、操作手順が、左第 1 停止、中第 1 停止、および右第 1 停止のいずれかによって、メダル期待値は異なる。以下、押し順ベルが当選したときにおいて、操作手順によるメダル期待値の大小関係について説明する。

40

【 0 2 6 7 】

図 1 6 の記載からも明らかなように、中ベルが当選したときにおいて、中第 1 停止されたときには、8 枚払出の中段ベルが入賞する一方、左第 1 停止されたときには、1 枚ベルなどの 1 枚払出役が入賞するか、いずれの役にも入賞しない。また、右ベルが当選したときにおいて、右第 1 停止されたときには、8 枚払出の中段ベルが入賞する一方、左第 1 停止されたときには、1 枚ベルなどの 1 枚払出役が入賞するか、いずれの役にも入賞しない。

【 0 2 6 8 】

図 1 1 の記載からも明らかなように、中ベル、および右ベルの当選確率は、それぞれ 1

50

0908/65536である。また、中ベルが当選したときに、中第1停止されたときのメダル払出枚数は、「8枚」であり、右ベルが当選したときに、右第1停止されたときのメダル払出枚数は、「8枚」である。また、中ベルまたは右ベルが当選したときに、中第1停止以外または右第1停止以外の操作手順で操作されたときのメダル払出枚数は、1枚役が入賞したときは、「1枚」であるが、1枚役が入賞しないとき（つまり外れが導出したとき）は、「0枚」である。以下では、操作手順によるメダル期待値の大小関係を説明することから、中ベルまたは右ベルが当選したときに、中第1停止以外または右第1停止以外の操作手順で操作されたときには、1枚役が入賞するとして説明する。

#### 【0269】

押し順ベルが当選したときのゲームにおいて、中第1停止されたときのメダル期待値は、以下ようになる。

#### 【0270】

$$\{8 \times (10908 / 65536)\} + \{1 \times (10908 / 65536)\} = 1.5 \quad (1)$$

また、押し順ベルが当選したときのゲームにおいて、右第1停止されたときのメダル期待値は、以下ようになる。

#### 【0271】

$$\{8 \times (10908 / 65536)\} + \{1 \times (10908 / 65536)\} = 1.5 \quad (2)$$

また、押し順ベルが当選する確率は、21816/65536であり、押し順ベルが当選したゲームにおいて左第1停止されたときのメダル払出枚数は、「1枚」であることから、押し順ベルが当選したときのゲームにおいて、左第1停止されたときのメダル期待値は、以下ようになる。

#### 【0272】

$$1 \times (21816 / 65536) = 0.33 \quad (3)$$

式(1)～(3)から明らかなように、特定状況において、左第1停止、中第1停止、右第1停止されたときメダル期待値はそれぞれ、「0.33+」、「1.5+」、「1.5+」となり、変則押し（中第1停止、右第1停止）されたときの方が、順押し（左第1停止）されたときよりも、メダル期待値は多い。

#### 【0273】

##### [ナビ演出について]

サブ制御部91は、後述のATに制御されている場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行する。遊技状態に応じたナビ対象役とは、RT1であるときにはリプレイGR1～4であり、RT0であるときにはリプレイGR5である。また、RT0～2のいずれにおいても、押し順ベルが共通のナビ対象役である。また、本実施形態においてサブ制御部91は、ATにもARTにも制御していない通常状態（RT1かつ非ATの状態）であっても、一定の条件を満たすことでナビ演出を実行する。

#### 【0274】

本実施形態のナビ演出は、液晶表示器51からのナビ画像の表示と、スピーカ53、54からのナビ音声の出力とによって行われる。ナビ画像として、例えば、リプレイGR1や中左ベルに当選したときには、「213」（中リールが第1停止、左リールが第2停止、右リールが第3停止であることを示す）といったストップスイッチ8L、8C、8Rの押下順序を示す押下順序画像と、スロットマシン1のモチーフに合わせたキャラクター画像とを表示する。また、ナビ音声として、例えば、「中左右!」（中リールが第1停止、左リールが第2停止、右リールが第3停止であることを示す）といったストップスイッチの押下順序を示す音声を出力する。なお、ナビ音声は、遊技者が最初あるいは次に押下すべきストップスイッチのみが出力される。したがって、全リールの回転中であれば、例えば最初に「中!」と出力され、左リールを停止させると次に「左!」と出力され、中リール及び左リールを停止させると次に「右!」といった音声が出力される。他のリプレイGR2～3や押し順ベルに関しても、リプレイGRに応じたナビ画像が液晶表示器51から

10

20

30

40

50

表示されるとともにナビ音声スピーカー５３、５４から出力される。

【０２７５】

リプレイＧＲ１～４に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順（図１９参照）が報知される。また、押し順ベルのいずれかに当選したときのナビ演出としては、中段ベルを確実に入賞させるための押し順（図１６、図１７参照）が報知される。

【０２７６】

また、リプレイＧＲ５に当選したときには、「３２１」（右リールが第１停止、中リールが第２停止、左リールが第３停止であることを示す）といったストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押下順序を示す押下順序画像と、「赤７－赤７－赤７」の組み合わせを示す画像と、を表示し、「右から赤７を狙え！」という音声出力されることで、右リールを第１停止とし、かつ「赤７」を狙ったタイミングでの各リールの操作を促すナビ演出を実行する。以下では当該ナビ演出を、特に赤７ナビと呼ぶ。

10

【０２７７】

以上のように、本実施形態におけるナビ演出は、遊技者にとって有利となる操作態様を想起させるメッセージが、ナビ対象役の種類に関わらず同じ態様で報知される。このため、遊技者は、当選したナビ対象役の種類を意識せずに遊技者にとって有利となる操作態様で操作することができる。

【０２７８】

そして、ナビ演出が実行されることにより、意図的に当選した昇格リプレイ、赤７リプレイ、中段ベルを入賞させること、１枚ベルの入賞を回避させることができる。

20

【０２７９】

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よい。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、スピーカー５３、５４、リールＬＥＤ５５等を用いて実行するものであってもよい。

【０２８０】

「ナビストック抽選について」

本実施形態においてサブ制御部９１は、所定の抽選対象役（本実施形態では、強チェリー、弱チェリー、スイカ）が当選した場合にＡＲＴ（ＲＴ２でＡＴに制御される状態）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図２０に示すナビストック抽選用テーブルを用いて行う。ナビストック抽選では、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。

30

【０２８１】

次に、図２０の詳細について説明する。本実施形態では、第１～第３ＡＴ抽選条件がある。第１ＡＴ抽選条件は、スイカが当選することにより成立する条件である。第１ＡＴ抽選条件が成立すると、３０％の確率でナビストック当選する（１以上のナビストックが付与されることが決定される）。第１ＡＴ抽選条件については、付与されるナビストックの数が「１」「２」「３」である確率は、それぞれ５０％、３０％、２０％の確率となっている。また、第２、第３ＡＴ抽選条件のナビストック当選確率、およびナビストック数に対応付けられた付与確率は図２０に示す通りなので説明を省略する。また、後述するペナルティ期間に制御されると、当該ペナルティ期間中は、第１～第３ＡＴ抽選条件のいずれが成立したとしても、ナビストック当選する確率は０％となる。つまり、当該ペナルティ期間中は、第１～第３ＡＴ抽選条件のいずれが成立したとしてもナビストックは付与されない。

40

【０２８２】

なお、ナビストック数が残っているときに、ナビストック数を新たに獲得したときには、残っているナビストック数に今回獲得したナビストック数を上乗せ加算させる。

【０２８３】

ナビストックとは、ＲＴ１であればＲＴ２へ移行させるための権利であり、かつＲＴ２

50

移行後、所定ゲーム数（本実施形態では初期ゲーム数である50ゲームと後述する上乗せ抽選にて当選したゲーム数とを合算したゲーム数）にわたりARTに制御される権利の数を示す。RT2へ移行後、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、ART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。

【0284】

サブ制御部91は、ナビストック抽選において1以上のナビストックが決定されたときに、ナビストック数をRAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM91cのナビストックの有無に基づき、ART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が残っている場合には、ART確定報知を経てARTの当選が報知された後に、まずATに制御する。ATの制御を開始した後、RT2へ移行するまでの状態を準備状態とも呼ぶ。

10

【0285】

サブ制御部91は、準備状態において、対象役の当選時にナビ演出を実行する。この際、RT1においては、リプレイGR1～4の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイGR1～4の当選時に昇格リプレイを入賞させる停止順がナビ演出により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことによりRT1からRT0に移行させることが可能となる。また、準備状態に移行後は、RT0～2のどの遊技状態であっても押し順ベルの当選時には中段ベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実に8枚のメダルを獲得することも可能となる。

20

【0286】

RT1において昇格リプレイが入賞し、RT0に移行した後は、リプレイGR5の当選時に赤7ナビの対象となり、リプレイGR5の当選時に赤7リプレイを入賞させる操作態様が赤7ナビにより報知されるので、報知された操作態様に従って停止操作を行うことによりRT0からRT2に移行させることが可能となる。また、前述のように押し順ベルの当選時には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、確実に8枚のメダルを獲得することが可能となるとともに、1枚ベルの入賞を回避し、RT1へ移行してしまうことを回避できる。

【0287】

RT0において赤7リプレイが入賞し、RT2に移行することで、準備状態が終了し、ARTの制御が開始することとなり、赤7リプレイの入賞した次ゲームのスタート操作を契機にARTの開始を示すART開始演出を実行し、RAM91cにARTの残りゲーム数の初期値（本実施形態では50ゲーム）を設定してARTの残りゲーム数の計数を開始する。この際、ART中に特別役の当選により中断し、ボーナス終了に伴う再開の場合を除いてナビストックを1消費（減算）する。

30

【0288】

ART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、確実に8枚のメダルを獲得することも可能となるとともに、1枚ベルの入賞を回避し、RT1へ移行してしまうことを回避できる。

40

【0289】

また、ART中においては、抽選対象役の当選（本実施形態では、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、BB、RB）が当選した場合にART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、ART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ART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RAM91cの残りゲーム数に加算する。

【0290】

また、ARTの開始後、1ゲーム消化する毎に残りゲーム数が1減算されるとともに、残りゲーム数が0となる前に特別役が当選した場合には、特別役の当選が確定した旨を示

50

すボーナス確定報知を行う。特別役の当選と同時に R T 2 は終了し、A R T が中断し、これに伴い A R T のゲーム数の計数も中断することとなる。その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御され、当該ボーナス終了後に移行する R T 3 において 1 枚ベルが入賞して R T 1 に移行した時点で A R T 確定報知を行い、A T の制御を再開し、これに伴い準備状態を経て R T 2 に再度移行することで A R T 開始演出を行って A R T を再開し、A R T の残りゲーム数の計数も再開する。この場合は、前述のようにナビストックは消費（減算）されないようになっている。

【 0 2 9 1 】

また、A R T の開始後、残りゲーム数が 0 となった場合には、残っているナビストック数が 0 でなければ、A R T を潜伏させるか否かを決定する潜伏抽選を行い、潜伏させない旨が決定された場合には、当該ゲームの終了時に A R T の終了を示す A R T 終了演出を実行した後、次ゲームの賭数設定操作を契機に A R T 開始演出を行って A R T を再開し、ナビストックを 1 消費（減算）して R A M 9 1 c に A R T の残りゲーム数の初期値（本実施形態では 5 0 ゲーム）を設定し、A R T の残りゲーム数の計数を開始する。

10

【 0 2 9 2 】

また、潜伏抽選において潜伏させる旨が決定された場合には、最大 3 2 ゲームの潜伏ゲーム数を決定し、当該ゲームの終了時に A R T の終了を示す A R T 終了演出を実行した後、A T の制御を終了させる。

【 0 2 9 3 】

この状態では、ナビ演出が実行されないのので、押し順ベルの当選時に 1 枚ベルの入賞を回避することは不可能であり、1 枚ベルが入賞することで R T 1 に移行することとなるが、1 枚ベルが入賞するまでは R T 2 が維持されることとなり、潜伏ゲーム数が経過するまでに 1 枚ベルが入賞しなければ、次ゲームの賭数設定操作を契機に A R T 開始演出を行って A R T を再開し、ナビストックを 1 消費（減算）して R A M 9 1 c に A R T の残りゲーム数の初期値（本実施形態では 5 0 ゲーム）を設定し、A R T の残りゲーム数の計数を開始する。

20

【 0 2 9 4 】

また、潜伏抽選において潜伏させる旨が決定され、A T の制御が終了した後、潜伏ゲーム数が経過する前に 1 枚ベルが入賞して R T 1 に移行した場合には、潜伏ゲーム数の経過後、A T の制御を再開し、これに伴い準備状態を経て R T 2 に再度移行することで A R T 開始演出を行って A R T を再開し、ナビストックを 1 消費（減算）して R A M 9 1 c に A R T の残りゲーム数の初期値（本実施形態では 5 0 ゲーム）を設定し、A R T の残りゲーム数の計数を開始する。

30

【 0 2 9 5 】

また、A R T の開始後、残りゲーム数が 0 となり、残っているナビストック数が 0 であれば A R T 終了演出を実行し、A T の制御を終了する。これに伴いナビ演出が実行されなくなるので、押し順ベルの当選時に 1 枚ベルの入賞を回避することが不可能となり、1 枚ベルが入賞することで R T 1 に移行することで一連の A T 及び A R T の制御が終了することとなる。

【 0 2 9 6 】

40

また、A R T 確定報知後、準備状態、すなわち A R T 開始演出が行われる前の段階で、R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 4 の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、R T 0 においてリプレイ G R 5 の当選時に赤 7 ナビが実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された操作態様以外の操作態様で停止操作を行った結果、赤 7 リプレイが入賞しなかった場合、R T 0 において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された停止順以外の停止順で停止操作を行った結果、1 枚ベルが入賞して R T 1 に移行した場合には、R T 2 に移行するまでの間、リプレイ G R 1 ~ 4、リプレイ G R 5、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されるようになっており、R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 4 が当選した場合に、ナビ演出に従って停止

50

操作を行うことにより、R T 0 へ移行させることが可能となり、さらに R T 0 においてリプレイ G R 5 が当選した場合に、赤 7 ナビに従って停止操作を行うことにより、R T 2 へ移行させることが可能となる。

#### 【 0 2 9 7 】

なお、R T 2 に移行後の A R T 中であって、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された停止順以外の停止順で停止操作を行った結果、1 枚ベルが入賞して R T 1 に移行した場合にも、上記と同様に、R T 2 に移行するまでの間、リプレイ G R 1 ~ 4、リプレイ G R 5、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されるようになっており、R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 4 が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、R T 0 へ移行させることが可能となり、さらに R T 0 においてリプレイ G R 5 が当選した場合に、赤 7 ナビに従って停止操作を行うことにより、R T 2 へ移行させることが可能となる。

10

#### 【 0 2 9 8 】

本実施形態においてメイン制御部 4 1 は、図 1 3 に示すように、R T 1 におい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 R T 0 へ移行することとなる昇格リプレイが入賞することとなるリプレイ G R 1 ~ 4 のみが抽選対象となる。また、図 1 1 及び図 1 2 に示すように、中リールまたは右リールを第 1 停止とする停止順にて中段ベルを確実に入賞させることが可能となる中左ベル、中右ベル、右左ベル、右中ベルのみが抽選対象となる。

#### 【 0 2 9 9 】

20

##### [ 演出関連処理について ]

次に、サブ制御部 9 1 により実行される演出関連処理について説明する。図 2 1 はサブ制御部が実行する演出関連処理の制御内容の一例を示すフローチャートである。演出関連処理は、遊技者により第 3 停止されたときに実行される。具体的には、メイン制御部 4 1 から左リール、中リール、右リールそれぞれのリール停止コマンドを、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 から受信したとき（つまり、1 ゲーム終了したとき）に、演出関連処理は実行される処理である。

#### 【 0 3 0 0 】

まず、サブ制御部 9 1 は、推奨操作手順で操作されたか否かを判定する（ステップ S 1 0 2）。ここで、推奨操作手順とは、前述したように、ナビ演出ゲームにおいてナビ演出で報知された操作手順と、当該ナビ演出非実行ゲームにおいて順押しの操作手順とを含むものである。

30

#### 【 0 3 0 1 】

次に、推奨操作手順で操作されたか否かを、サブ制御部 9 1 が判定する手法について説明する。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのリール停止コマンドを受信する度に、受信した順番を特定可能に R A M 9 1 c に当該リール停止コマンドを格納する。非ナビ演出ゲームにおいては、左リール停止コマンド、中リール停止コマンド、右リール停止コマンドの順番で格納されていれば、サブ制御部 9 1 は推奨操作手順で操作されたと判定する。また、ナビ演出ゲームにおいては、サブ制御部 9 1 が報知した操作手順の順番でリール停止コマンドが格納されていれば、サブ制御部 9 1 は推奨操作手順で操作されたと判定する。なお、推奨操作手順で操作されたか否かは、リール停止コマンドを受信した順番で格納することにより特定するものに限らず、リール停止コマンドを受信する毎に当該リール停止コマンドから特定される操作が推奨操作手順に合致するかを判定し、その判定結果を特定可能な情報を格納することにより特定するものなどであってもよい。

40

#### 【 0 3 0 2 】

サブ制御部 9 1 は、推奨操作手順で操作された場合（ステップ S 1 0 2；Y）、メイン制御部 4 1 から送信される入賞番号コマンドを解析することにより、再遊技役および小役のうちいずれかが入賞したか否かを判定する（ステップ S 1 0 4）。サブ制御部 9 1 は、再遊技役および小役のうちいずれにも入賞されていない場合（ステップ S 1 0 4；N）、演出関連処理を終了し、再遊技役および小役のうちいずれかに入賞した場合（ステップ S

50

104; Y)、入賞報知処理を開始する。本実施形態の入賞報知処理は、後述する図22の(A-1)(B-1)に示すように、入賞した入賞役を構成する図柄に対応するリーdle55を点灯させると共に、所定の音を出力する処理である。このように、入賞報知処理を実行することにより、推奨操作手順で操作した結果入賞したことを、遊技者に対して明確に認識させることができる。

#### 【0303】

入賞報知処理開始後、サブ制御部91は、第1態様で払出情報を液晶表示器51の払出表示領域に表示し(ステップS108)、演出関連処理を終了する。ここで、第1態様とは、メダルの払出しに応じて、カウントアップ方式で、メダル払出枚数を更新表示する態様である。当該カウントアップ方式とは、例えば、8枚払出しの中段ベルに入賞したときには、払出表示領域に「1枚」「2枚」・・・「7枚」「8枚」というように、表示される文字が更新される方式である。また、更新される度に、所定の音がスピーカ53、54から音声出力される。このように、第1態様で、メダル払出枚数を表示することにより、推奨操作手順で操作した結果、サブ制御部91は、小役に入賞したことを、遊技者に対して明確に認識させることができる。なお、本実施形態では、サブ制御部91は、再遊技役が入賞した場合、第1態様で払出情報を表示しないようになっている。

#### 【0304】

一方、サブ制御部91は、推奨操作手順で操作されなかった、すなわち、非推奨操作手順で操作された場合(ステップS102; N)、後述するペナルティ期間に制御されているか否かを判定する(ステップS110)。ペナルティ期間に制御されているか否かは、後述するペナルティフラグがRAM91cに格納されているか否かで判定する。サブ制御部91は、ペナルティ期間に制御されていない場合(ステップS110; N)、ペナルティ期間に制御させるか否かを決定するためのペナルティ抽選を実行する(ステップS112)。当該ペナルティ抽選は、乱数抽選によりペナルティ期間に制御させるか否かを決定する。本実施形態のペナルティ抽選では、95%の確率でペナルティ期間に制御させることを決定し、5%の確率でペナルティ期間に制御させないことを決定するものであるが、これらの確率は他の値でもよい。なお、非推奨操作手順で操作されたときには、必ずペナルティ期間に制御するようにしてもよい。

#### 【0305】

また、既にペナルティ期間に制御されているときにおいて、さらに非推奨操作手順で操作されたときには、当該操作されたときから新たなペナルティ期間を追加してもよい。例えば、ペナルティ期間を10ゲームとした場合に、当該ペナルティ期間の5ゲーム目に非推奨操作手順で操作されたときには、新たに10ゲームのペナルティ期間を追加するようにしてもよい。当該追加された10ゲームのペナルティ期間中に非推奨操作手順で操作されなかった場合には、合計15ゲームのペナルティ期間に制御されたことになる。また、当該新たなペナルティ期間中に、さらに非推奨操作手順で操作されたときには、さらに新たなペナルティ期間が追加されることになる。

#### 【0306】

また、既にペナルティ期間に制御されているときにおいて、さらに非推奨操作手順で操作されたときには、通常のペナルティ(つまり、当該既に制御されているペナルティ)よりも遊技者にとってさらに不利となる特別ペナルティを付与するようにしてもよい。これは、1回目の非推奨操作手順での操作は、単なる遊技者の操作ミスである可能性が高いが、当該1回目の非推奨操作手順での操作により移行された通常ペナルティ期間中の非推奨操作手順での操作は、遊技者による故意の操作である可能性が高いという思想に基づくものである。例えば、通常ペナルティのペナルティ期間(以下、「通常ペナルティ期間」という。)を10ゲームとした場合には、特別ペナルティのペナルティ期間(以下、「特別ペナルティ期間」という。)は、当該10ゲームよりも多い所定ゲーム(例えば、20ゲーム)などとしてもよい。この場合において、通常ペナルティ期間の5ゲーム目に非推奨操作手順で操作されたときには、特別ペナルティ期間として新たに20ゲームのペナルティ期間を追加するようにしてもよい。当該追加された20ゲームのペナルティ期間中に非

10

20

30

40

50



推奨操作手順で操作されなかった場合には、合計 25 ゲームのペナルティ期間に制御されたことになる。

【0307】

また、特別ペナルティは、ペナルティ期間ではなく他の要因により、通常ペナルティよりも遊技者にとって不利となるペナルティであってもよい。例えば、特別ペナルティは、通常ペナルティよりも所定の特典（例えば、ATゲーム）が付与される確率がさらに低くなる期間に制御するものであってもよい。

【0308】

サブ制御部 91 は、ペナルティ期間に制御される場合（ステップ S114；Y）、ペナルティ期間に制御されると共に、ペナルティフラグが RAM 91c に格納される（ステップ S116）。

10

ここで、ペナルティ期間について説明する。本実施形態では、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。また、ペナルティ期間中は、図 20 で説明したように、第 1 AT～第 3 AT 抽選条件のうちいずれかの条件が成立したとしても、ナビストック付与に当選する確率は、0%となる。また、ペナルティ期間が終了した後、ナビストックが残存していない場合には、ATに制御されなくなる。また、ペナルティ期間中は、ナビストックが残存していた場合であっても、ナビ演出ゲームは実行されなくなる。

【0309】

押し順ベルが当選したゲームにおいて、ナビ演出が実行されると、遊技者は 8 枚払出しの中段ベルを入賞させることができる。何故なら、当該ナビ演出により、中段ベルを入賞させることができる操作手順が報知されるからである。一方、ナビ演出が実行されない、当該中段ベルを入賞させ難くなる。何故なら、ナビ演出が実行されない非ナビ演出ゲームにおいては、中第 1 停止または右第 1 停止されるとペナルティ抽選が実行され遊技者にとって不利となり得ることから、非ナビ演出ゲームにおいては、遊技者は、通常、左第 1 停止し、中段ベルを入賞させることができないからである。

20

【0310】

したがって、非推奨操作手順で操作されることによりペナルティ期間に制御されたときには、ナビ演出ゲームが実行されなくなることから、推奨操作手順で操作されることによりペナルティ期間に制御されないときよりもメダル期待値は低くなる。

30

【0311】

以下、ペナルティ期間に制御されて AT に制御されないなどによりナビ演出が実行されないと、ナビ演出が実行されたときと比較してメダル期待値が低くなる他の例を説明する。RT1 に制御されており、かつリプレイ GR1～GR4（図 19 参照）に当選したときにおいて、RT1 より有利な RT0 に制御させる契機となる昇格リプレイを入賞させるには、中第 1 停止または右第 1 停止する必要がある。しかしながら、S102 で説明したように、ナビ演出が実行されない非ナビ演出ゲームにおいては、中第 1 停止または右第 1 停止されるとペナルティ抽選が実行され遊技者にとって不利となり得ることから、遊技者は、通常、左第 1 停止する。リプレイ GR1～GR4 のいずれかに当選したときに左第 1 停止されると昇格リプレイは入賞されないことから、有利な RT0 には制御されなくなる。したがって、RT1 に制御されているときにおいて、ナビ演出が実行されないと、有利な RT0 に制御されない点で、AT に制御されてナビ演出が実行されるときと比較して遊技者にとって不利となる。

40

【0312】

また、RT0 に制御されており、かつ押し順ベル（図 16、図 17 参照）に当選したときにおいて、RT0 より不利な RT1 に制御されることを回避できる中段ベルを入賞させるためには、中第 1 停止または右第 1 停止する必要がある。しかしながら、S102 で説明したように、ナビ演出が実行されない非ナビ演出ゲームにおいては、中第 1 停止または右第 1 停止されるとペナルティ抽選が実行され遊技者にとって不利となり得ることから、遊技者は、通常、左第 1 停止する。押し順ベルが当選したときに左第 1 停止されると 1 枚

50

ベルが入賞してしまうことから、R T 1 に制御されてしまう。したがって、R T 0 に制御されているときに、A T に制御されずナビ演出が実行されないと、不利な R T 1 に制御され易くなる。したがって、R T 1 に制御されているときにおいて、A T に制御されずナビ演出が実行されないと、不利な R T 1 に制御され易くなる点で、A T に制御されてナビ演出が実行されるときと比較して遊技者にとって不利となる。

#### 【 0 3 1 3 】

また、R T 2 に制御されており、かつ押し順ベル（図 1 6、図 1 7 参照）に当選したときにおいて、R T 2 より不利な R T 1 に制御されることを回避できる中段ベルを入賞させるためには、中第 1 停止または右第 1 停止する必要がある。しかしながら、S 1 0 2 で説明したように、ナビ演出が実行されない非ナビ演出ゲームにおいては、中第 1 停止または右第 1 停止されるとペナルティ抽選が実行され遊技者にとって不利となり得ることから、遊技者は、通常、左第 1 停止する。押し順ベルが当選したときに左第 1 停止されると 1 枚ベルが入賞してしまうことから、R T 1 に制御されてしまう。したがって、R T 1 に制御されているときに、ナビ演出が実行されないと、不利な R T 1 に制御され易くなる。よって、R T 2 に制御されているときにおいて、ナビ演出が実行されないと、不利な R T 1 に制御され易くなる点で、ナビ演出が実行されたときと比較して遊技者にとって不利となる。

#### 【 0 3 1 4 】

このように、非推奨操作手順で操作されてペナルティ期間に制御されたときには、ナビストックが付与されず、ナビ演出が実行されることにより付与され得るメダルを獲得できなくなる。さらに、メダル期待値が高い有利な R T（R T 0 や R T 2）に制御され難くなったり、不利な R T（R T 1）に制御され易くなったりする。したがって、非推奨操作手順で操作されることによりペナルティ期間に制御されたときには、ペナルティ期間に制御されないときよりもメダル期待値は低くなる。

#### 【 0 3 1 5 】

図 2 1 に戻り、ペナルティ期間に制御後、または、ペナルティ期間に制御されない場合（ステップ S 1 1 4；N）、サブ制御部 9 1 は、再遊技役または小役に入賞したか否かを判定する（ステップ S 1 1 8）。サブ制御部 9 1 は、再遊技役または小役に入賞していない場合（ステップ S 1 1 8；N）、演出関連処理を終了し、再遊技役または小役に入賞した場合（ステップ S 1 1 8；Y）、第 2 態様で払出情報を表示し（ステップ S 1 2 0）、演出関連処理を終了する。ここで、第 2 態様とは、第 1 態様で説明したカウントアップ方式ではなく、メダル払出枚数を表示するのみの態様である。例えば、8 枚払出しの中段ベルに入賞したときには、「8 枚」という文字が払出表示領域に表示され、また、第 1 態様のよう、所定の音は音声出力されない。したがって、第 2 態様は第 1 態様よりも払出情報を遊技者が認識し難い態様である。また、ペナルティ期間において再遊技役または小役に入賞したとしても入賞報知処理は実行されない。すなわち、非推奨操作手順で操作された結果、再遊技役および小役が入賞したとしても入賞報知処理は実行されず、リール L E D の点灯や所定の音の出力は実行されない。このように、入賞報知処理の実行を規制（または禁止）することにより、非推奨操作手順で操作した結果、再遊技役または小役に入賞したことを、遊技者に対して認識させ難くすることができる。

#### 【 0 3 1 6 】

また、ナビ演出ゲームにおいて、非推奨操作手順で操作されたときには、推奨操作手順で操作されたときに払い出されるメダルが払い出されないこととなることから、不利制御として、ペナルティ抽選が実行されるだけでなく、当該メダルが払い出されないという制御も実行されることになる。

#### 【 0 3 1 7 】

##### [ 入賞報知処理について ]

次に、図 2 2 を用いて、入賞報知処理を説明する。図 2 2（A）、図 2 2（B）はそれぞれ、非ナビ演出ゲームおよびナビ演出ゲームにおいて、一例として中左ベル 1 が当選したときの入賞報知処理を示したものである。なお、図 2 2（A）（B）では、他の小役ま

10

20

30

40

50

たは再遊技役が入賞したときについても同様の制御が実行される。図 2 2 ( A - 1 ) は、中左ベル 1 が当選した非ナビ演出ゲームで、順押しされたときに、1 枚ベル 1 A が入賞したことを示したものである。この場合には、入賞報知処理として、1 枚ベル 1 A が入賞したことをリール L E D を点灯させることで報知すると共に、スピーカ 5 3、5 4 から所定の音を出力させる。このような入賞報知処理を実行することにより、遊技者に対して明確に、1 枚ベル 1 A が入賞したことを認識させることができる。

#### 【 0 3 1 8 】

図 2 2 ( A - 2 ) は、中左ベル 1 が当選した非ナビ演出ゲームで、リールが中左右の順番で停止 ( 変則押し ) されたときに、中段ベルが入賞したことを示したものである。この場合には、中段ベルが入賞したにもかかわらず、入賞報知処理は実行されない。したがって、変則押しされた結果、入賞したとしても入賞報知処理を実行しないことにより、遊技者に対して入賞したことを極力認識させないように ( 認識させ難く ) することができる。

#### 【 0 3 1 9 】

図 2 2 ( B - 1 ) は、中左ベル 1 が当選したナビ演出ゲームで、ナビ報知操作手順 ( 中左右 ) で操作されたときに、中段ベルが入賞したことを示したものである。この場合には、入賞報知処理として、中段ベルが入賞したことを直接的に遊技者に認識させることができる図柄 ( つまり、入賞ライン L N 上に並んだベル - ベル - ベル ) に対応するリール L E D を点灯させると共に、スピーカ 5 3、5 4 から所定の音を出力させる。このような入賞報知処理を実行することにより、遊技者に対して明確に、中段ベルが入賞したことを認識させることができる。

#### 【 0 3 2 0 】

図 2 2 ( B - 2 ) は、中左ベル 1 が当選したナビ演出ゲームで、非ナビ報知操作手順 ( 中左右以外の順番 ) で操作されたときに、1 枚ベル 1 A が入賞したことを示したものである。この場合には、1 枚ベル 1 A が入賞したにもかかわらず、入賞報知処理は実行されない。したがって、非ナビ報知操作手順で操作された結果、入賞したとしても、入賞報知処理を実行しないことにより、遊技者に対して入賞したことを極力認識させないように ( 認識させ難く ) することができる。

#### 【 0 3 2 1 】

##### [ 報知演出実行処理について ]

次に、サブ制御部 9 1 により実行される報知演出実行処理について説明する。図 2 3 はサブ制御部が実行する報知演出実行処理の制御内容の一例を示すフローチャートである。報知演出実行処理は、スロットマシン 1 の電源投入後に実行される。まず、サブ制御部 9 1 は、内部抽選コマンドに基づいて、押し順ベルに内部当選しているか否かを判定する ( ステップ S 2 0 1 )。サブ制御部 9 1 は、押し順ベルに内部当選していない場合 ( ステップ S 2 0 1 ; N )、ステップ S 2 0 1 の処理を繰り返し、押し順ベルに内部当選した場合 ( ステップ S 2 0 1 ; Y )、中段ベルに入賞したか否かを判定する ( ステップ S 2 0 2 )。

#### 【 0 3 2 2 】

サブ制御部 9 1 は、中段ベルに入賞した場合 ( ステップ S 2 0 2 ; Y )、中段のリール L E D 5 5 を黄色で点灯させる中段バックライトフラッシュを出力し ( ステップ S 2 0 3 )、8 枚払出音を音声出力し ( ステップ S 2 0 4 )、処理を終了する。一方、サブ制御部 9 1 は、中段ベルに入賞しない場合 ( ステップ S 2 0 2 ; N )、1 枚ベルに入賞したか否かを判定する ( ステップ S 2 0 5 )。サブ制御部 9 1 は、1 枚ベルに入賞しない場合 ( ステップ S 2 0 5 ; N )、処理を終了し、1 枚ベルに入賞した場合 ( ステップ S 2 0 5 ; Y )、全てのリール L E D 5 5 を黄色で点灯させる全体バックライトフラッシュを出力し ( ステップ S 2 0 6 )、1 枚払出音を音声出力し ( ステップ S 2 0 7 )、処理を終了する。

#### 【 0 3 2 3 】

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、メイン制御部 4 1 は、押し順ベルに内部当選した場合において、遊技者によって正解の押し順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときには、中段の入賞ライン L N にベル図柄が揃って 8

10

20

30

40

50

枚のメダルが払い出される中段ベルに入賞する。また、メイン制御部 4 1 は、押し順ベルに内部当選した場合において、遊技者によって不正解の押し順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときには、中段以外の無効ライン L M 1 ~ L M 4 にベル図柄が揃って 1 枚のメダルが払い出される 1 枚ベル等に入賞するように制御する。

【 0 3 2 4 】

図 2 4 ( A ) は従来の報知パターン 1 の一例を示す図、図 2 4 ( B ) は従来の報知パターン 2 の一例を示す図、図 2 4 ( C ) は実施形態 1 の報知パターンの一例を示す図である。

ここで、従来のスロットマシンでは、異なる小役に入賞しているにも関わらず、同じ演出が実行されて遊技者が同じ小役に入賞したと誤認する虞がある。例えば、図 2 4 ( A ) に示すように、中段ベル入賞であるか 1 枚ベル入賞であるかに関わらず、黄色で全体バックライトフラッシュが出力されて遊技者が同じベル役に入賞したと誤認する虞がある。また、例えば、図 2 4 ( B ) に示すように、中段ベル入賞であれば黄色で中段バックライトフラッシュが出力され、1 枚ベル入賞であれば黄色で上段のリール L E D 5 5 を黄色で点灯させる上段バックライトフラッシュが出力されて遊技者が同じベル役に入賞したと誤認する虞がある。

【 0 3 2 5 】

これに対して、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、入賞ライン L N にベル図柄が揃って中段ベルに入賞したときは、無効ライン L M 1 ~ L M 4 にベル図柄が揃って 1 枚ベルに入賞したときとは異なる態様で報知演出を実行する。具体的には、図 2 4 ( C ) に示すように、中段ベル入賞であれば黄色で中段バックライトフラッシュが出力されるのに対して、1 枚ベル入賞であれば黄色で全体バックライトフラッシュが出力される。

【 0 3 2 6 】

このようにすることで、中段ベルに入賞したときには、1 枚ベルに入賞したときとは異なる特典（メダル獲得）が付与されるとともに、1 枚ベルに入賞したときとは異なる態様で報知演出が実行される。この結果、遊技者は中段ベルに入賞したときに 1 枚ベルに入賞したときと同一の態様で報知演出が実行されるスロットマシンよりも中段ベルに入賞したときに 1 枚ベルに入賞したときとは異なる特典が付与されたことを認識し易くなり、遊技者の誤認が低減される。

【 0 3 2 7 】

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、中段ベル入賞であれば黄色で中段バックライトフラッシュを出力し、中段に揃ったベル図柄の組み合わせが他の図柄よりも遊技者が視覚で認識し易い態様で報知する。

このようにすることで、遊技者は、中段ベル入賞時に導出されたときに中段に揃ったベル図柄の組み合わせが他の図柄よりも遊技者が視覚で認識し易い態様で報知されないスロットマシンよりも中段ベルに入賞したことを認識し易くなり、中段ベルに入賞したときに 1 枚ベルが入賞したときとは異なる特典が付与されたことを更に認識し易くなり、遊技者の誤認が更に低減される。

【 0 3 2 8 】

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、中段ベル入賞であれば中段バックライトフラッシュを出力するだけでなく、8 枚払出音を音声出力してメダルが 8 枚払い出された旨を報知する。

このようにすることで、遊技者は、中段ベル入賞時に導出されたときに 8 枚払出音を音声出力しないスロットマシンよりも中段ベルに入賞して 8 枚のメダルが払い出されたことを認識し易くなり、中段ベルに入賞したときに 1 枚ベルが入賞したときとは異なる特典が付与されたことを更に認識し易くなり、遊技者の誤認が更に低減される。

【 0 3 2 9 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、中段ベルのベル図柄が揃う中段のラインは入賞ラインで L N であり、1 枚ベルのベル図柄が揃う中段以外のラインは無効ライン

LM1～LM2である。

このようにすることで、無効ラインLM1～LM4にベル図柄の組み合わせが揃うことで8枚のメダルが払い出されるベル役(中段ベル)に入賞が発生したと判定されたと遊技者が誤解することを防止でき、8枚のメダルが払い出されたと遊技者が誤解することを防止できる。

【0330】

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は、中段ベルに入賞したときには8枚のメダルを払い出し、1枚のメダルが払い出される1枚ベルに入賞したときよりも遊技者にとっての有利度が高くなっている。

このようにすることで、遊技者は、入賞ラインLNにベル図柄の組み合わせが揃ったときには有利度の高い特典(メダル獲得)が付与されたことを認識することができ、入賞ラインLNにベル図柄の組み合わせが揃ったときに有利度の高い特典が付与されないスロットマシンよりも中段ベルに入賞して8枚のメダルが払い出されたことを認識し易くなり、中段ベルに入賞したときに1枚ベルが入賞したときとは異なる特典が付与されたことを更に認識し易くなり、遊技者の誤認が更に低減される。

【0331】

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91は、中段ベルに入賞したときに8枚払出音を音声出力するだけでなく、1枚ベルに入賞したときにも1枚払出音を音声出力してメダルが1枚払い出された旨を報知する。

このようにすることで、ベル図柄が揃ったラインが入賞ラインLNであるか無効ラインLM1～LM4であるかに関わらず払出音が音声出力される。この結果、ベル図柄が揃ったラインが入賞ラインLNであるか無効ラインLM1～LM4であるかに関わらず払出音が音声出力されないスロットマシンよりも演出の多様性を高めることができる。

なお、本実施形態のように、中段ベル入賞時と1枚ベル入賞時とは異なる音声が発せられることが好ましいが、中段ベル入賞時と1枚ベル入賞時において同一の音声が発せられてもよい。この場合も同様に、ベル図柄が揃ったラインが入賞ラインLNであるか無効ラインLM1～LM4であるかに関わらず払出音が音声出力されないスロットマシンよりも演出の多様性を高めることができる。

【0332】

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91は、中段ベル入賞であるか1枚ベル入賞であるかに関わらず、非推奨操作手順で操作されたときにはペナルティ期間に制御するとともに、報知演出が実行されないようになっている。具体的には、ATに制御されているときに不正解の押し順で操作されると、ペナルティ期間に制御されるとともに、図22(B-2)に示すように全体バックライトフラッシュの出力や1枚払出音の音声出力が行われなくなっている。

このようにすることで、非推奨操作手順で操作された結果、特典が付与されたとしても、報知演出の実行が規制されることから、推奨操作手順で操作されたときのように特典が付与されたことを遊技者に印象付けてしまうことを防止できる。この結果、遊技者に対して推奨操作手順で操作させることを促すことができる。

なお、本実施形態では、ATに制御されていないときに非推奨操作手順としての変則押しで操作されてもペナルティ期間に制御されて中段バックライトフラッシュの出力や8枚払出音の音声出力が行われなくなっているが(図22(A-2)参照)、例えば、ATに制御されていないときに変則押しされてもペナルティ期間に制御されない構成であれば、中段バックライトフラッシュの出力や8枚払出音の音声出力を行ってもよい。

【0333】

なお、本実施形態のように、中段ベル入賞であれば黄色で中段バックライトフラッシュを出力し、1枚ベル入賞であれば黄色で全体バックライトフラッシュを出力して8枚のメダルが払い出される中段ベルが他の図柄よりも強調表示されるようにすることが好ましいが、例えば、中段ベル入賞であれば黄色で全体バックライトフラッシュを出力し、1枚ベル入賞であれば黄色で上段バックライトフラッシュを出力してもよい。また、バックライ

10

20

30

40

50

トフラッシュは上段、中段、全体で出力することに限定されず、例えば、V字状（上段中央及び下段左右両側のみリールLED55を出力しない）としたり、数字状（例えば、7、4、1）としたりしてもよい。

#### 【0334】

##### （実施形態2）

上記実施形態1では、中段ベルに入賞したときに中段バックライトフラッシュを出力し、1枚ベルに入賞したときに全体バックライトフラッシュを出力したが、中段ベルに入賞したときに1枚ベルに入賞したときとは異なる態様で報知演出が実行されれば任意の報知演出を実行してもよい。以下、1枚ベルに入賞したときに全体バックライトフラッシュを出力しない実施形態2について説明する。

10

なお、本実施形態では、上記実施形態1と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態1とは異なる部分について説明する。

#### 【0335】

##### 〔報知演出実行処理について〕

図25を用いて、サブ制御部91において1枚ベルに入賞したときに全体バックライトフラッシュを出力しない報知演出実行処理を説明する。図25は実施形態2のサブ制御部が実行する報知演出実行処理の制御内容の一例を示すフローチャートである。まず、サブ制御部91は、ステップS201～S205の処理を実行し、1枚ベルに入賞した場合（ステップS205；Y）、1枚払出音を音声出力し（ステップS207）、処理を終了する。

20

#### 【0336】

図26は実施形態2の報知パターンの一例を示す図である。

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、サブ制御部91は、入賞ラインLNにベル図柄が揃って中段ベルに入賞したときには報知演出を実行し、無効ラインLM1～LM4にベル図柄が揃って1枚ベルに入賞したときには報知演出を実行しないようになっている。具体的には、図26に示すように、中段ベル入賞であれば黄色で中段バックライトフラッシュが出力されるのに対して、1枚ベル入賞であればバックライトフラッシュが出力されないようになっている。

#### 【0337】

このようにすることで、中段ベルに入賞したときには、1枚ベルに入賞したときとは異なる特典（メダル獲得）が付与されるとともに、1枚ベルに入賞したときには実行されない態様で報知演出が実行される。この結果、遊技者は1枚ベルに入賞したときに報知演出が実行されるスロットマシンよりも中段ベルに入賞したときに1枚ベルに入賞したときとは異なる特典が付与されたことを認識し易くなり、遊技者の誤認が低減される。

30

#### 【0338】

##### 〔変形例〕

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い。本発明は、上記の実施形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な変形例などについて説明する。また、前述した本実施の形態で説明した技術事項、および、以下の変形例で説明する技術事項のうち少なくとも2つを組み合わせるようにしてもよく、前述した本実施の形態で説明した技術事項を以下の変形例で説明する技術事項に置換して実施するようにしてもよく、当該置換したものに対して、以下の変形例で説明する技術事項をさらに組み合わせるようにしてもよい。

40

#### 【0339】

##### 〔報知パターンについて〕

図27（A）は変更例1の報知パターンの一例を示す図、図27（B）は変更例2の報知パターンの一例を示す図、図27（C）は変更例3の報知パターンの一例を示す図である。

本実施形態1では、サブ制御部91は、中段ベル入賞であれば黄色で中段バックライト

50

フラッシュを出力するのに対して1枚ベル入賞であれば黄色で全体バックライトフラッシュを出力したが、中段ベルに入賞したときに1枚ベルに入賞したときとは異なる態様であればバックライトフラッシュを任意の態様で出力してもよい。例えば、図27(A)に示すように、中段ベル入賞であれば黄色で中段バックライトフラッシュを出力するのに対して1枚ベル入賞であれば青色で上段バックライトフラッシュを出力してもよい。すなわち、異なる色のバックライトフラッシュを出力することによって遊技者に中段ベル入賞であるか1枚ベル入賞であるかを認識可能としてもよい。

#### 【0340】

また、本実施形態では、リールLED55で報知演出を実行したが、リールLED55だけでなく他の装置でも報知演出を実行してもよい。例えば、リール2L、2C、2Rの前方に透過液晶装置を設けて星形の図形画像の透過液晶演出を報知演出として実行してもよい。具体的には、図27(B)に示すように、中段ベル入賞であれば黄色で中段バックライトフラッシュを出力するのに対して1枚ベル入賞であれば透過液晶演出を表示してもよい。すなわち、リールLED55とは異なる透過液晶装置で報知演出を実行することによって遊技者に中段ベル入賞であるか1枚ベル入賞であるかを認識可能としてもよい。なお、透過液晶演出は、星形の図形画像に限定されず、他の画像であってもよい。例えば、ベル図柄よりも大きなベル画像の透過液晶演出を表示してベル図柄を拡大強調表示するようにしてもよい。

#### 【0341】

また、本実施形態では、リールLED55で報知演出を実行したが、リールLED55で報知演出を実行せずに他の装置のみで報知演出を実行してもよい。例えば、図27(C)に示すように、液晶表示器51で異なる報知演出を実行することによって遊技者に中段ベル入賞であるか1枚ベル入賞であるかを認識可能としてもよい。具体的には、中段ベル入賞であればベル入賞を報知するベル入賞報知演出511を液晶表示器51に表示するのに対してベルリプレイ入賞であればリプレイ入賞を報知するリプレイ入賞報知演出512を液晶表示器51に表示してもよい。この場合、無効ラインLM1~LM4にベル図柄の組み合わせが揃ったときには1枚ベルではなく後述するベルリプレイに入賞するようにメイン制御部41を制御する必要がある。ここで、ベルリプレイとは、無効ラインLM1~LM4にベル図柄の組み合わせが揃ったときにベル役のようにメダルが払い出される入賞役ではなく再遊技(リプレイ)が設定される再遊技役(リプレイ役)のことをいう。すなわち、ベル図柄が揃うことによって付与される特典については、メダル獲得に限定されず、リプレイ等の他の特典であってもよい。

#### 【0342】

##### [ 推奨操作手順について ]

本実施形態では、非ナビ演出ゲームでの推奨操作手順は、左第1停止(順押し)であるとして説明した。しかしながら、他の操作手順を、非ナビ演出ゲームでの推奨操作手順としてもよい。他の推奨操作手順とは、例えば、入賞ライン上に特定図柄が位置したときに左第1停止させる操作手順である。ここで、特定図柄とは、入賞ラインLN上に引き込み可能なタイミング(例えば、入賞ラインLN上に位置したタイミング)で停止操作されたときには、当該特定図柄以外の図柄よりも高い割合で、図6に示す小役のうちいずれかを入賞させることができる図柄である。例えば、当該特定図柄は、図3の左リール2Lに配列された図柄のうち、図柄番号6のチェリーaである。遊技者が、左リールのチェリーaを入賞ラインLN上に引き込み可能なタイミングで停止操作することにより、当選状況に応じた図柄を入賞ラインLN上に導出させることが可能である。例えば、中段スイカに当選しているときには、図柄番号5または10の「スイカ」を入賞ラインLN上に停止させるリール制御が行われる。また、中段チェリーに当選しているときには、図柄番号6の「チェリーa」を入賞ラインLN上に停止させるリール制御が行われる。

#### 【0343】

このように、左リールのチェリーaを入賞ラインLN上に引き込み可能なタイミングで停止操作することにより、当選状況に応じて、当選している入賞役を構成する図柄を入賞

10

20

30

40

50

ライン L N 上に停止させることができ、その結果、小役を入賞させる割合を高めることができる。すなわち、図 6 に示されている全ての入賞役のうち当選した入賞役を構成する図柄を少なくとも左リールに導出させることができる（所謂 D D T 打法または K K K 打法）。また、特定図柄は他の図柄であってもよい。例えば、図柄番号 7 の B A R としてもよい。このように、推奨操作手順を入賞ライン上に特定図柄が位置したときに左第 1 停止させる操作手順としても、本実施形態と同様の効果を奏することができる。

#### 【 0 3 4 4 】

また、本実施形態では、非ナビ演出ゲームでの推奨操作手順は、左第 1 停止（順押し）であり、ナビ演出ゲームでの推奨操作手順は、ナビ報知操作手順であるとして説明した。しかしながら、設計通りの遊技性を実現できれば推奨操作手順は、他の操作手順であってもよい。例えば、非ナビ演出ゲームでの推奨操作手順を中第 1 停止、または右第 1 停止としてもよい。また、非ナビ演出ゲームの推奨操作手順を、左第 1 停止とする一方、特定期間に制御された非ナビ演出ゲームの推奨操作手順を、中第 1 停止または右第 1 停止としてもよい。ここで、特定期間とは、制御されることにより A T 抽選確率が向上する期間などである。

#### 【 0 3 4 5 】

##### [ 払出情報について ]

本実施形態では、払出情報の表示態様として、第 1 態様はメダルの払出しに応じて、カウントアップ方式で、メダル払出枚数を更新表示する態様であるのに対し、第 2 態様は更新表示させないようにメダル払出枚数を表示する態様であるとして説明した。しかしながら、第 2 態様は、第 1 態様よりも払出情報を遊技者に認識させ難い態様であれば、第 1 態様および第 2 態様は如何なる態様でもよい。例えば、以下のような第 1 態様および第 2 態様であっても、第 1 態様よりも第 2 態様で表示された払出情報をより一層遊技者に認識させないようにすることができる。

#### 【 0 3 4 6 】

具体的には、第 1 態様は、払出情報にエフェクトをかけた態様である一方、第 2 態様は、払出情報にエフェクトをかけないよう態様である。エフェクトとは、例えば、払出情報を点滅させる態様で表示させたり、払出情報が光る態様で表示させたりすることである。また、第 1 態様は、払出情報を不透明にして表示させる態様である一方、第 2 態様は、払出情報を透明にして表示させる態様としてもよい。また、第 1 態様は、所定のキャラクタと共に、払出情報を表示するよう態様である一方、第 2 態様は、当該所定のキャラクタを表示しない態様としてもよい。また、第 1 態様は、特定の音を出力すると共に、払出情報を表示するよう態様である一方、第 2 態様は、当該特定の音を出力せずに払出情報を表示するよう態様としてもよい。ここで、特定の音とは、所定の音楽（BGM）や払い出されるメダルの枚数を報知する音声（例えば、「8 枚！」という音声）等である。

#### 【 0 3 4 7 】

また、払出情報の報知は、液晶表示器 5 1 に表示させるまたは液晶表示器 5 1 に表示させずに、他の演出手段（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）で実行するようにしてもよい。本実施形態のスロットマシン 1 においては、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 の 3 個の演出手段を備える。第 1 態様は、N 個（N は 1 以上の整数）の演出手段で演出すると共に払出情報を表示する一方、第 2 態様は、M 個（N は 0 以上の整数）の演出手段で演出すると共に払出情報を表示する。ただし、N > M とする。また、第 2 態様においては、第 1 態様と比較して、演出を実行する演出手段の数を減少させるのみではなく、第 1 態様での演出効果を減少させるようにしてもよい。演出効果の減少とは、演出手段が、例えば、スピーカ 5 3、5 4 である場合には、第 2 態様では第 1 態様よりもスピーカの音量を減少させたりすることである。

#### 【 0 3 4 8 】

また、本実施形態の払出情報は、メダル払出枚数を特定できるメッセージであるとして説明した。しかしながら、これに限られるものではなく、メダル払出枚数を特定できる情報であれば、如何なる情報であってもよい。例えば、メダル払出枚数が連想できるキャラ



クタ等であってもよい。また、液晶表示器 5 1 に払出情報を表示させた上、または、液晶表示器 5 1 に払出情報を表示させずに、他の演出手段により、払出情報を報知するようにしてもよい。例えば、スピーカ 5 3、5 4 からメダルの枚数を報知する音声（例えば、「8 枚！」という音声）を出力するようにしてもよい。

#### 【0349】

また、本実施形態の払出情報を表示させる表示器は、サブ制御部 9 1 が制御する液晶表示器 5 1 に限られず、メイン制御部が制御する表示器（以下、「メイン制御表示器」という。）であってもよい。当該メイン制御表示器とは、クレジット表示器 1 1 や遊技補助表示器 1 2 等の 7 セグ形式の表示器である。また、当該メイン制御表示器で払出情報を表示する構成の場合には、第 1 態様または第 2 態様で払出情報を表示する必要があるため、推  
10 奨操作手順および非推奨操作手順のうちいずれの操作手順で操作されたかを、メイン制御部 4 1 が特定する必要がある。ところが、メイン制御部 4 1 は、遊技されているゲームがナビ演出ゲームであるか非ナビ演出ゲームであるかを特定することができないため、メイン制御部 4 1 は、推奨操作手順および非推奨操作手順のうちいずれの操作手順で操作されたかを特定できない。

#### 【0350】

以下に、メイン制御部 4 1 がナビ演出ゲームおよび非ナビ演出ゲームのうちいずれのゲームであるかを特定する手法の一例を説明する。メイン制御部 4 1 の ROM 4 1 b には、所定の当選状況（ハズレも含む）に対して、1 以上の AT 判定用操作手順が対応付けられた対応情報（テーブル）が、格納されている。メイン制御部 4 1 は、内部抽選を行った  
20 後、当該抽選結果が所定の当選状況であるときに、当該所定の当選状況に対応付けられた 1 以上の AT 判定用操作手順から、1 の AT 判定用操作手順を決定し、当該 1 の AT 判定用操作手順を特定できる操作手順コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。サブ制御部 9 1 は、ナビ演出ゲームであるとき（例えば、AT 中であるとき）に、当該送信された操作手順コマンドから特定される 1 の AT 判定用操作手順を報知する。報知された 1 の AT 判定用操作手順（つまり、メイン制御部 4 1 が決定した AT 判定用操作手順）で操作された特定ゲームの数を、メイン制御部 4 1 は計数する。当該特定ゲーム数の計数結果が、所定数に到達したと、メイン制御部 4 1 が判断することにより、メイン制御部 4 1 は、当該到達したゲームをナビ演出ゲームであると判断する。所定数は、1 であってもよく、2  
30 以上の値であってもよい。

#### 【0351】

このような手法を用いることにより、メイン制御部 4 1 は、第 3 停止されたゲームが、ナビ演出ゲームおよび非ナビ演出ゲームであるかを特定できることから、当該ゲームが推奨操作手順および非推奨操作手順のうちいずれで操作されたかも特定でき、メイン制御部 4 1 は、第 1 態様および第 2 態様のうちいずれかの態様で、メイン制御表示器に払出情報を表示できる。

#### 【0352】

ここで、遊技者は、一般的には 7 セグのメイン制御表示器をあまり目視せず、液晶表示器 5 1 を頻繁に目視する傾向にある。そこで、第 1 態様を液晶表示器 5 1 での表示とし、第 2 態様を 7 セグのメイン制御表示器での表示としてもよい。つまり、推奨操作手順で操  
40 作された結果、入賞したときには、液晶表示器 5 1 に払出情報を表示することにより、当該払出情報を認識させ易くすることができ、非推奨操作手順で操作された結果、入賞したときには、7 セグのメイン制御表示器に払出情報を表示することにより、当該払出情報を認識させ難くすることができる。このような構成であっても、本発明の作用効果を奏することができる。

#### 【0353】

##### [ 入賞報知処理について ]

本実施形態では、入賞報知処理とは、入賞した入賞役を構成する図柄に対応するリー  
LED 5 5 を点灯させると共に、所定の音を出力する処理であるとして説明した（図 2 2  
(A - 1) (B - 1) 参照）。しかしながら、入賞報知処理は、入賞したことを遊技者に  
50

対して認識させることができれば、どのような処理を行ってもよい。例えば、入賞報知処理は、所定のキャラクタを液晶表示器 5 1 に表示させることにより入賞したことを遊技者に報知する処理であってもよい。また、当該所定のキャラクタは、入賞した役を連想させるキャラクタ等であってもよい。また、入賞報知処理は、リール L E D 5 5 を点灯させる処理、所定の音を出力する処理、所定のキャラクタを液晶表示器 5 1 に表示させる処理、演出効果 L E D を点灯させる処理、のうち少なくとも 1 つの処理を実行するものであってもよい。

#### 【 0 3 5 4 】

また、本実施形態では、非推奨操作手順で操作されたときには、入賞報知処理を実行しないとして説明した（図 2 2（A - 2）（B - 2）参照）。しかしながら、非推奨操作手順で操作されたときには、入賞報知処理とは異なる特定処理を実行してもよい。ここで、特定処理とは、非推奨操作手順で操作されたことを遊技者に対して積極的に報知する処理であってもよい。この場合の特定処理とは、例えば、非推奨操作手順で操作されたことを連想させるキャラクタ、例えば、否定的なキャラクタ（例えば、ドクロ等のキャラクタ）を液晶表示器 5 1 に表示させるようにしてもよい。また、非推奨操作手順で操作されたことを連想させる音、つまり否定的な音（例えば、「ブー」等の音）をスピーカ 5 3、5 4 から出力するようにしてもよい。このような特定処理を実行することにより、非推奨操作手順で操作されたことを遊技者に対して積極的に認識することができる。

#### 【 0 3 5 5 】

また、特定処理は、入賞したことを入賞報知処理よりも遊技者が認識し難い態様の処理であってもよい。例えば、入賞報知処理がリール L E D 5 5 を点灯させる処理を含むものであれば、この場合の特定処理とは、当該入賞報知処理よりも発光量を低くして当該リール L E D 5 5 を点灯させる処理としてもよい。また、入賞報知処理が、スピーカ 5 3、5 4 から所定の音を出力する処理を含むものであれば、この場合の特定処理とは、当該入賞報知処理よりも音レベルを低くして所定の音を出力する処理としてもよい。

#### 【 0 3 5 6 】

また、本実施形態では、所定の入賞が発生したときには、入賞の種類に関わらず、同一の入賞報知処理を実行するとして説明した。しかしながら、当該入賞報知処理は、入賞の種類に応じて異なる処理であってもよい。例えば、中段ベルが入賞したときには、「中段ベル入賞！」等といったメッセージを液晶表示器 5 1 に表示させるようにする一方、「中段リプレイ」が入賞したときには「中段リプレイ入賞！」等といったメッセージを液晶表示器 5 1 に表示させる。このように、入賞の種類に応じた入賞報知処理を実行することにより、推奨操作手順で操作された結果入賞したことに加えて、および当該入賞の種類も遊技者に認識させることができる。

#### 【 0 3 5 7 】

また、本実施形態では、全ての小役のいずれかが入賞したときに、入賞報知処理を実行するとして説明した。しかしながら、これに限られるものではなく、操作手順により、有利度が異なる入賞が発生する役（例えば、押し順ベル）が当選した、推奨操作手順で操作されて入賞（例えば、中段ベル）が発生したときに、入賞報知処理を実行するようにしてもよい。このような入賞報知処理を実行することにより、推奨操作手順により操作した結果、有利度が高い入賞が発生したことを遊技者に対して認識させることができる。

#### 【 0 3 5 8 】

また、本実施形態では、小役または再遊技役が入賞したか否かを判断するものとして説明したが、ボーナスに入賞したか否かを判断するものであってもよい。すなわち、全ての入賞役のいずれかが入賞したか否かを判断するようにしてもよい。このようにすることで、推奨操作手順で操作された結果、ボーナスに入賞した場合には入賞報知処理が実行される一方、非推奨操作手順で操作された結果、ボーナスに入賞した場合には入賞報知処理が実行されない。したがって、非推奨操作手順で操作された結果、ボーナスが発生したことを遊技者に印象付けてしまうことを防止できる。また、全ての入賞役のうち特定の入賞役（例えば、小役のみ）のいずれかが入賞したか否かを判断するようにしてもよい。

## 【 0 3 5 9 】

また、非推奨操作手順で操作された結果、ボーナスに入賞した場合には、入賞報知処理を実行する構成としてもよい。このような構成の場合には、ボーナス状態に移行されることを報知できることから、遊技の興趣を向上させることができる。また、非推奨操作手順で操作された結果、ボーナスに入賞した場合には、入賞報知処理を実行する構成としてもよい。このような構成の場合には、ボーナス状態に移行されることを報知できることから、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 3 6 0 】

また、非推奨操作手順で操作された結果、再遊技役に入賞した場合には、入賞報知処理を実行する構成としてもよい。このような構成の場合には、メダルを消費することなく、次のゲームを遊技できることを遊技者に対して報知できることから、遊技の興趣を向上させることができる。

10

## 【 0 3 6 1 】

また、図 2 2 の例では、推奨操作手順で操作されたときと非推奨操作手順で操作されたときとで、導出される表示結果が異なるものを説明した。しかしながら、これに限られるものではなく、少なくとも一部の当選状況においては、推奨操作手順で操作されたときと非推奨操作手順で操作されたときとで、同一の表示結果を導出するようにしてもよい。

## 【 0 3 6 2 】

また、本実施形態では、小役または再遊技役が入賞したときに入賞報知処理が実行され、入賞した小役に対応する枚数のメダルが払い出されたり、再遊技役の入賞に基づいてメダルを消費することなく次のゲームを遊技できるといった特典が付与されたりするとして説明した。しかしながら、このような報知処理が実行される対象は、小役または再遊技役の入賞に限られず、また、特典も他のものであってもよい。例えば、報知処理が実行される対象を、所定表示結果の導出としてもよい。当該表示結果は、外れの表示結果であってもよい。また、当該所定表示結果は、導出されることにより後述する特典が付与される表示結果としてもよい。また、当該所定表示結果は、導出されることにより、特典が付与されるか否かを決定する抽選が実行される表示結果としてもよい。また、当該所定表示結果は、導出されることにより、特典が付与される可能性がある表示結果としてもよい。

20

## 【 0 3 6 3 】

また、推奨操作態様および非推奨操作態様のうちいずれで操作されたかに関わらず、所定表示結果が導出されたときには、当該導出された表示結果に対応して付与される特典を遊技者が特定可能な特典情報を報知する構成としてもよい。このような構成である場合において、推奨操作態様で操作された結果、所定表示結果が導出されたときには、第 1 態様で当該特典情報を報知し、非推奨操作態様で操作された結果、所定表示結果が導出されたときには、第 2 態様で当該特典情報を報知するようにしてもよい。

30

## 【 0 3 6 4 】

また、推奨操作態様で操作されたときには、特典情報を報知する一方、非推奨操作態様で操作されたときには、特典情報を報知しない構成としてもよい。一般的に、遊技者は、特典が付与されたときには、当該特典が付与されたことを認識するために、特典情報が報知されることを所望する。したがって、このような構成によれば、特典情報の報知がされる推奨操作手順で操作させるように、遊技者を導くことができる。また、推奨操作態様および非推奨操作態様のうちいずれで操作されたかに関わらず、特典情報を報知しない構成としてもよい。

40

## 【 0 3 6 5 】

[ 操作態様について ]

本実施形態では、操作態様を操作手順として説明し、操作順序および操作タイミングの 2 つの概念を含ませて説明したが、操作態様（操作手順）を、操作順序および操作タイミングのうちいずれか一方の概念を含ませるようにしてもよい。

## 【 0 3 6 6 】

[ メダル払出について ]

50

なお、以下では、所定の当選役が当選したときにおいて、当該当選役に対応する操作手順（以下、「対応操作手順」という。）で操作されたときに入賞する役を「主役」といい、対応操作手順とは異なる操作手順（以下、「非対応操作手順」という。）で操作されたときに入賞する役を「副役」という。本実施形態では、図 16、図 17 に示すように、所定の当選役は押し順ベルであり、押し順ベルが当選したときにおいて、対応操作手順で操作されたときには、8 枚のメダルが払い出され、かつ取りこぼしがない中段ベルが主役として入賞し、非対応操作手順で操作されたときには、取りこぼされる可能性がある 1 枚払出役が副役として入賞するとして説明した。つまり、本実施形態では、主役よりも副役の方が、入賞したときに払い出されるメダルの枚数は少なく、かつ、主役は取りこぼされない一方、副役は取りこぼされる可能性があるとして説明した。その他にも以下のような構成であってもよい。

10

#### 【0367】

例えば、主役と副役とは、入賞したときに払い出されるメダルの枚数を同数とし、かつ主役は取りこぼされない一方副役は取りこぼされる可能性があるとしてもよい。また、主役よりも副役の方が、入賞したときに払い出されるメダルの枚数は少なく、かつ主役および副役ともに取りこぼされないとしてもよい。

#### 【0368】

また、副役の方が主役よりも入賞したときに払い出されるメダルの枚数は多いというような構成にしてもよい。このような構成において、主役および副役のうち少なくとも一方は取りこぼされない役としてもよく、他方は取りこぼされる可能性がある役としてもよい。

20

#### 【0369】

##### [ペナルティについて]

本実施形態では、遊技者にとって不利となる不利制御として、ペナルティ期間に制御させるか否かを決定するペナルティ抽選を実行するとして説明した。しかしながら、不利制御はこれに限られるものではなく、例えば、非推奨操作手順で操作された回数を計数し、当該回数が所定回数（例えば、5 回）に到達すると、ペナルティ期間に制御させるようにしてもよい。また、非推奨操作手順での操作が 1 回でもされると、必ず、ペナルティ期間に制御させるようにしてもよい。また、非推奨操作手順で操作された事象に関連する処理によりペナルティ期間に制御させる処理であれば、如何なる処理であってもよい。

30

#### 【0370】

また、本実施形態のペナルティは、ペナルティ期間に制御されることにより、第 1～第 3 AT 抽選条件が成立したとしても、ナビストック抽選に当選しないとして説明した。しかしながら、ペナルティはこれに限られるものではない。例えば、ペナルティの内容をナビストック抽選に当選する確率を低くさせるものとしてもよい。

#### 【0371】

また、ペナルティの内容については、これに限られるものではなく、遊技者にとって不利になるものであれば、如何なるものであってもよい。例えば、ペナルティは、ペナルティが付与されていないときと比較して、所定の入賞役の当選確率が減少するものとしてもよい。また、ペナルティは、当該ペナルティが付与されていないときと比較して、特別演出が実行される確率を減少するものとしてもよい。ここで、特別演出とは、遊技者にとって有利な特典が付与されたときに、実行される演出である。つまり、特別演出とは、特典が付与されたか否かの期待感を遊技者に抱かせる演出である。特別演出とは、例えば、フリーズ演出である。また、フリーズが実行されている期間は、ゲーム進行操作を有効化させるタイミングが強制的に遅延される。

40

#### 【0372】

##### [ATに関連する制御について]

尚、本実施例では、サブ制御部 91 が遊技者にとって有利な操作態様を報知する AT に関連する制御（ナビストック抽選、上乗せ抽選、ナビ演出、ナビストック数、残りゲーム数の管理等）を行う構成であるが、これら AT に関連する制御の一部または全部をメイン

50

制御部 4 1 が行う構成としても良い。

【 0 3 7 3 】

また、A T に関連する制御をメイン制御部 4 1 が行う構成においては、A T 中である旨を特定可能な A T 報知手段（例えば、A T 中 L E D）、遊技者にとって有利な操作態様を特定可能な操作態様報知手段（例えば、各リールの停止順や操作タイミングを特定可能とするナビ L E D）を備え、これら A T 報知手段、操作態様報知手段をメイン制御部 4 1 が直接駆動させることが可能な構成とすることが好ましく、このような構成とすることで、サブ制御部 9 1 の制御に依存することなく、A T 中に必要な情報を遊技者に対して認識させることができる。尚、これら A T 報知手段、操作態様報知手段は、遊技補助表示器 1 2 等の既存の報知手段と兼用する構成でも良いし、専用の報知手段を備える構成でも良い。

10

【 0 3 7 4 】

さらに、このような構成であっても、メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に対して A T 中であるか否かを特定可能なコマンドを送信し、サブ制御部 9 1 は、当該コマンドに基づいて A T 中演出等を行うことにより、A T 中であることを遊技者に対して確実に認識させることができる。また、メイン制御部 4 1 は、遊技者にとって有利な操作態様の報知を操作態様報知手段にて報知する場合に、サブ制御部 9 1 に対して報知する操作態様を特定可能なコマンドを送信し、サブ制御部 9 1 は、当該コマンドに基づいてメイン制御部 4 1 側で制御する操作態様報知手段により報知される操作態様と同じ操作態様を報知するナビ演出を実行するようにしても良く、このようにすることで、A T 中等において操作態様報知手段により操作態様が報知される場合に、操作態様報知手段により報知される操作態様を遊技者に対して確実に認識させることができる。

20

【 0 3 7 5 】

また、メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に対して、A T 中以外において有利度の異なる操作態様を複数備える役の当選時に、内部当選コマンドのようにその内容から遊技者にとって有利な操作態様を特定可能となるコマンドを送信することなく、有利度の異なる操作態様を複数備える役の当選時に、当選した役の種類は特定可能であるが、有利な操作態様を特定不可能なコマンドを送信し、A T 中においては、ゲーム開始毎に当選した役の種類も有利な操作態様も特定可能なコマンドを送信したり、有利な操作態様を特定可能なコマンドを別個に送信したりすることにより、サブ制御部 9 1 が遊技者にとって有利な操作態様を特定して報知する構成としても良く、このような構成とすることで何らかの不正がされても A T 中以外には、サブ制御部 9 1 側で遊技者にとって有利な操作態様を特定することができないため、このような不正によって不利益が発生してしまうことを防止できる。

30

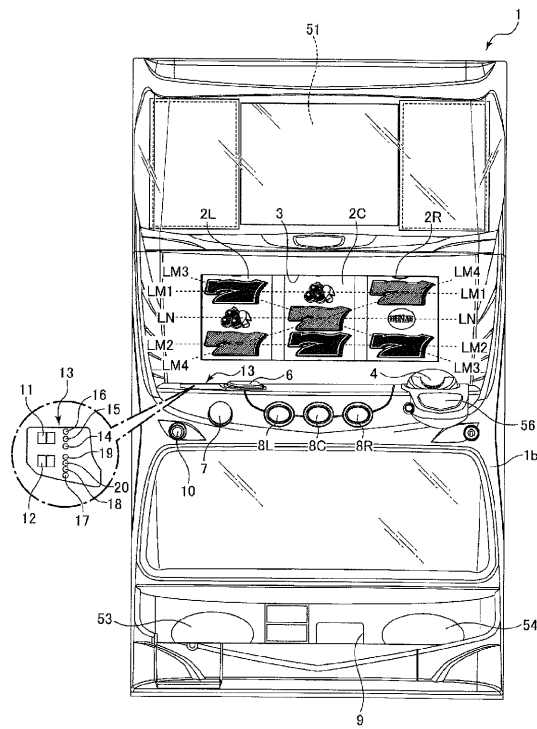
【符号の説明】

【 0 3 7 6 】

1 スロットマシン、2 L、2 C、2 R リール、6 M A X B E T 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、5 1 液晶表示器、9 1 サブ制御部。

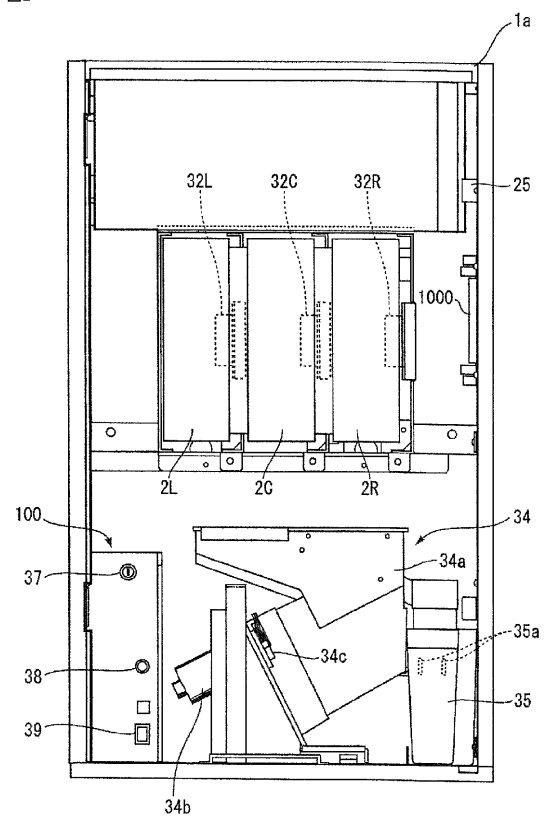
【図 1】

図1



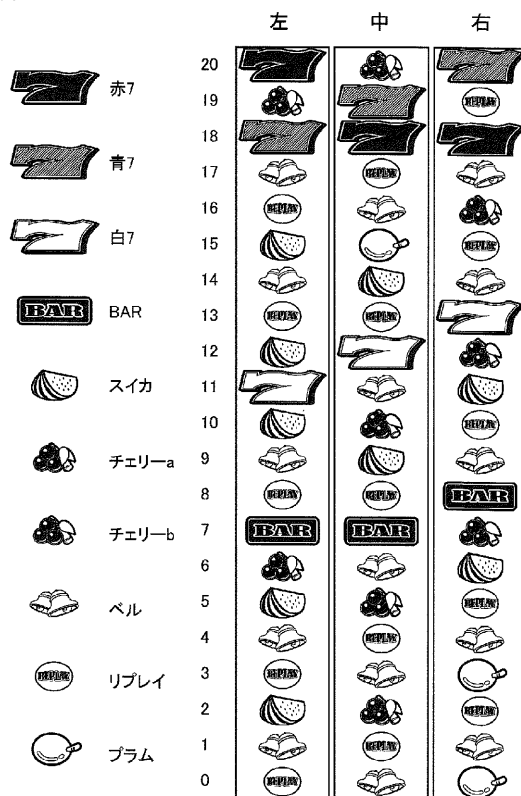
【図 2】

図2



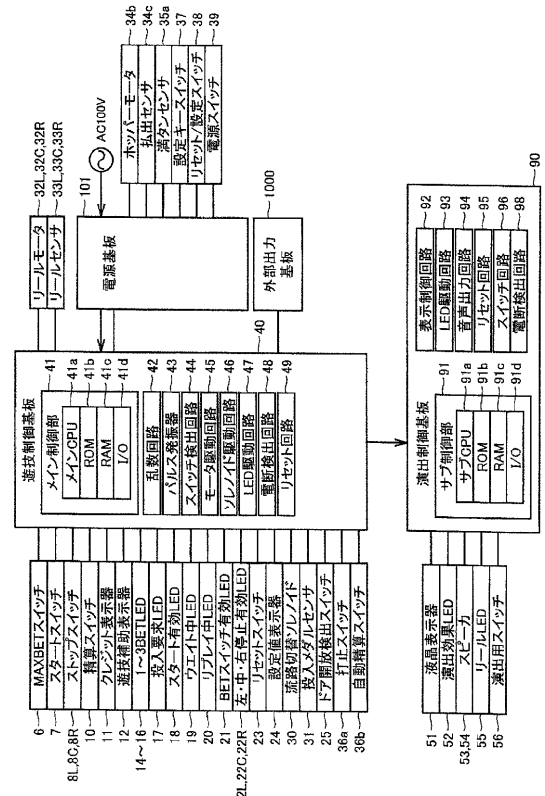
【図 3】

図3



【図 4】

図4



【図 5】

図5

名称	図柄の組合せ	遊技状態	関連情報	ボーナス終了条件
BB	青7-青7-青7	BB/RB当選時→RT4(入賞まで)	BB中はBB中RBに魚ゲーム制御	316枚以上
RB	青7-青7-赤7		-	6回入賞or12G

【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	遊技状態	配当
1枚ベル1A	リプレイ - チェリー - 白7	ベル - ベル - ベル (LM1)	入賞時→RT1	1枚(9枚)
1枚ベル1B	リプレイ - チェリー - チェリー			
1枚ベル2	リプレイ - チェリー - BAR			
1枚ベル3	リプレイ - チェリー - プラム			
1枚ベル4A	リプレイ - チェリー - 白7			
1枚ベル4B	リプレイ - チェリー - チェリー			
1枚ベル5	リプレイ - チェリー - BAR			
1枚ベル6	リプレイ - チェリー - 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			
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1	青7 - ベル - 赤7	-	-	
	青7 - ベル - リプレイ			
	スイカ - ベル - 赤7			
1枚2	青7 - BAR - ベル	-	-	
	青7 - リプレイ - ベル			
	スイカ - BAR - ベル			
中段ベル	ベル - ベル - ベル	-	-	8枚(8枚)
右下がりベル	リプレイ - ベル - 赤7 リプレイ - ベル - リプレイ	ベル - ベル - ベル (LM5) 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 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	ベル - ベル - ベル (LM2)	-	
中段スイカ	スイカ - スイカ - スイカ スイカ - スイカ - 青7	- -	-	5枚(5枚)
右下がりスイカ	ベル - スイカ - チェリー	スイカ - スイカ - スイカ (LM3)	-	
中段チェリー	チェリー - any - any	-	-	1枚(1枚)
下段チェリー	赤7 - リプレイ - any BAR - リプレイ - any	チェリー - any - any (LM2 or LM4)	-	2枚(2枚)

【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	遊技状態	配当
中段リプレイ	リプレイ - リプレイ - リプレイ	-	-	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	リプレイ - リプレイ - リプレイ (LM4)		
昇格リプレイ	ベル - リプレイ - リプレイ	-	入賞時→RT0	
赤7リプレイ	赤7 - 赤7 - 赤7 リプレイ - 赤7 - 赤7	-	入賞時→RT2	

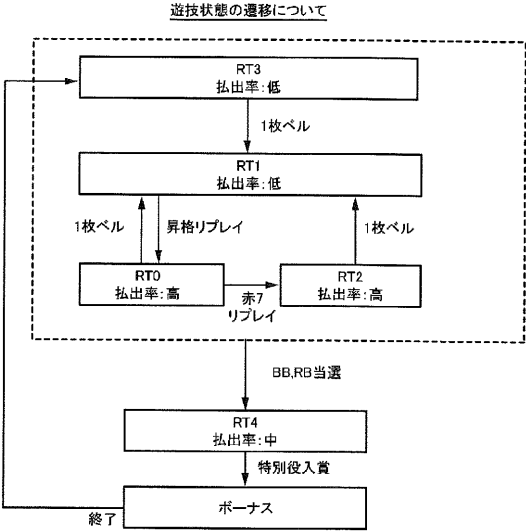
【図 9】

図9

	開始条件	終了条件	ゲーム数	特別役	再遊技役	小役
RT0	RT1→昇格リプレイ入賞	赤7リプレイ入賞 1枚ベル入賞 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT1	RT0,2,3→1枚ベル入賞	昇格リプレイ入賞 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT2	RT0→特殊リプレイ入賞	1枚ベル入賞 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT3	ボーナス終了	1枚ベル入賞 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT4	BB/RB当選	特別役入賞	無限	0	高確率	通常
RB	RB入賞	12ゲームart6回入賞	12	0	0	高確率
BB	BB入賞	払出総数>規定枚数	無限	0	0	高確率

【図 8】

図8



【図 10】

図 10

抽選対象役	遊技状態					
	※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
BB	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×
BB+強チェリー	○ 69	○ 69	○ 69	○ 69	×	×
BB+弱チェリー	○ 26	○ 26	○ 26	○ 26	×	×
BB+スイカ	○ 15	○ 15	○ 15	○ 15	×	×
RB	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×
RB+弱チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×
RB+スイカ	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×

【図 11】

図 11

抽選対象役	遊技状態					
	※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
中左ベル1	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中左ベル2	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中左ベル3	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中左ベル4	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中左ベル5	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中左ベル6	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中左ベル7	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中左ベル8	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中左ベル9	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中右ベル1	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中右ベル2	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中右ベル3	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中右ベル4	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中右ベル5	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中右ベル6	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中右ベル7	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中右ベル8	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
中右ベル9	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右左ベル1	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右左ベル2	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右左ベル3	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右左ベル4	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右左ベル5	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右左ベル6	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右左ベル7	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右左ベル8	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右左ベル9	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606

【図 12】

図 12

抽選対象役	遊技状態					
	※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
右中ベル1	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右中ベル2	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右中ベル3	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右中ベル4	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右中ベル5	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右中ベル6	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右中ベル7	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右中ベル8	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
右中ベル9	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606	○ 606
強チェリー	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 219	○ 219
弱チェリー	○ 270	○ 270	○ 270	○ 270	○ 346	○ 346
スイカ	○ 300	○ 300	○ 300	○ 300	○ 327	○ 327
共通ベル	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	○ 42787

【図 13】

図 13

抽選対象役	遊技状態					
	※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
通常リプレイ	×	○ 1484	○ 42787	○ 8964	○ 28734	×
リプレイGR1	×	○ 1875	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 1875	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1875	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1875	×	×	×	×
リプレイGR5	○ 23215	×	×	×	×	×



【図 14】

図 14

袖選対象役	組み合わせ	袖選対象役	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1+中段ベル	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2+中段ベル
中左ベル2	1枚ベル2+1枚ベル3+1枚1+中段ベル	右左ベル2	1枚ベル2+1枚ベル3+1枚2+中段ベル
中左ベル3	1枚ベル3+1枚ベル3+1枚1+中段ベル	右左ベル3	1枚ベル3+1枚ベル3+1枚2+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1+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2+中段ベル
中左ベル5	1枚ベル5+1枚ベル5+1枚1+中段ベル	右左ベル5	1枚ベル5+1枚ベル5+1枚2+中段ベル
中左ベル6	1枚ベル6+1枚ベル6+1枚1+中段ベル	右左ベル6	1枚ベル6+1枚ベル6+1枚2+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1+中段ベル	右左ベル7	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚2+中段ベル
中左ベル8	1枚ベル2+1枚ベル3+1枚1+中段ベル	右中ベル8	1枚ベル2+1枚ベル3+1枚2+中段ベル
中左ベル9	1枚ベル3+1枚ベル3+1枚1+中段ベル	右中ベル9	1枚ベル3+1枚ベル3+1枚2+中段ベル
中左ベル10	1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚1+中段ベル	右中ベル10	1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚2+中段ベル
中右ベル1	1枚ベル1+1枚ベル1+1枚1+中段ベル	右中ベル1	1枚ベル1+1枚ベル1+1枚2+中段ベル
中右ベル2	1枚ベル2+1枚ベル2+1枚1+中段ベル	右中ベル2	1枚ベル2+1枚ベル2+1枚2+中段ベル
中右ベル3	1枚ベル3+1枚ベル3+1枚1+中段ベル	右中ベル3	1枚ベル3+1枚ベル3+1枚2+中段ベル
中右ベル4	1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚1+中段ベル	右中ベル4	1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚2+中段ベル
中右ベル5	1枚ベル5+1枚ベル5+1枚1+中段ベル	右中ベル5	1枚ベル5+1枚ベル5+1枚2+中段ベル
中右ベル6	1枚ベル6+1枚ベル6+1枚1+中段ベル	右中ベル6	1枚ベル6+1枚ベル6+1枚2+中段ベル
中右ベル7	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚1+中段ベル	右中ベル7	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚2+中段ベル
中右ベル8	1枚ベル2+1枚ベル3+1枚1+中段ベル	右中ベル8	1枚ベル2+1枚ベル3+1枚2+中段ベル
中右ベル9	1枚ベル3+1枚ベル3+1枚1+中段ベル	右中ベル9	1枚ベル3+1枚ベル3+1枚2+中段ベル
中右ベル10	1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚1+中段ベル	右中ベル10	1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚2+中段ベル
		吊運ベル	中段ベル+右下がりベル+下段ベル
		スイカ	中段スイカ+右下がりスイカ
		渡ナエリー	中段ナエリー+下段ナエリー
		落ナエリー	下段ナエリー

【図 15】

図 15

袖選対象役	組み合わせ
通常リプレイ	中段リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR1	中段リプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR2	中段リプレイ+右上がりリプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR3	中段リプレイ+昇格リプレイ+赤7リプレイ
リプレイGR4	中段リプレイ+右上がりリプレイ+昇格リプレイ+赤7リプレイ
リプレイGR5	中段リプレイ+赤7リプレイ

【図 16】

図 16

当選役	停止順	停止する図柄組み合わせ
中左ベル1	中左右	中段ベル
	中左右以外	1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚1or外れ
中左ベル2	中左右	中段ベル
	中左右以外	1枚ベル2or1枚ベル3or1枚1or外れ
中左ベル3	中左右	中段ベル
	中左右以外	1枚ベル3or1枚ベル3or1枚1or外れ
中左ベル4	中左右	中段ベル
	中左右以外	1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚1or外れ
中左ベル5	中左右	中段ベル
	中左右以外	1枚ベル5or1枚ベル5or1枚1or外れ
中左ベル6	中左右	中段ベル
	中左右以外	1枚ベル6or1枚ベル6or1枚1or外れ
中左ベル7	中左右	中段ベル
	中左右以外	1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚1or外れ
中左ベル8	中左右	中段ベル
	中左右以外	1枚ベル2or1枚ベル3or1枚1or外れ
中左ベル9	中左右	中段ベル
	中左右以外	1枚ベル3or1枚ベル3or1枚1or外れ
中右ベル1	中右左	中段ベル
	中右左以外	1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル5or1枚1or外れ
中右ベル2	中右左	中段ベル
	中右左以外	1枚ベル2or1枚ベル3or1枚1or外れ
中右ベル3	中右左	中段ベル
	中右左以外	1枚ベル3or1枚ベル3or1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚1or外れ
中右ベル4	中右左	中段ベル
	中右左以外	1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル8or1枚1or外れ
中右ベル5	中右左	中段ベル
	中右左以外	1枚ベル5or1枚ベル5or1枚1or外れ
中右ベル6	中右左	中段ベル
	中右左以外	1枚ベル6or1枚ベル6or1枚1or外れ
中右ベル7	中右左	中段ベル
	中右左以外	1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚ベル8or1枚1or外れ
中右ベル8	中右左	中段ベル
	中右左以外	1枚ベル3or1枚ベル3or1枚1or外れ
中右ベル9	中右左	中段ベル
	中右左以外	1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル8or1枚1or外れ

【図 17】

図 17

当選役	停止順	停止する図柄組み合わせ
右左ベル1	右左中	中段ベル
	右左中以外	1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚2or外れ
右左ベル2	右左中	中段ベル
	右左中以外	1枚ベル2or1枚ベル3or1枚2or外れ
右左ベル3	右左中	中段ベル
	右左中以外	1枚ベル3or1枚ベル6or1枚2or外れ
右左ベル4	右左中	中段ベル
	右左中以外	1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚2or外れ
右左ベル5	右左中	中段ベル
	右左中以外	1枚ベル5or1枚ベル8or1枚2or外れ
右左ベル6	右左中	中段ベル
	右左中以外	1枚ベル6or1枚ベル8or1枚2or外れ
右左ベル7	右左中	中段ベル
	右左中以外	1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚2or外れ
右左ベル8	右左中	中段ベル
	右左中以外	1枚ベル2or1枚ベル3or1枚2or外れ
右左ベル9	右左中	中段ベル
	右左中以外	1枚ベル3or1枚ベル6or1枚2or外れ
右中ベル1	右中左	中段ベル
	右中左以外	1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル2or1枚2or外れ
右中ベル2	右中左	中段ベル
	右中左以外	1枚ベル2or1枚ベル3or1枚2or外れ
右中ベル3	右中左	中段ベル
	右中左以外	1枚ベル3or1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚2or外れ
右中ベル4	右中左	中段ベル
	右中左以外	1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル5or1枚2or外れ
右中ベル5	右中左	中段ベル
	右中左以外	1枚ベル5or1枚ベル6or1枚2or外れ
右中ベル6	右中左	中段ベル
	右中左以外	1枚ベル6or1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚2or外れ
右中ベル7	右中左	中段ベル
	右中左以外	1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚ベル8or1枚2or外れ
右中ベル8	右中左	中段ベル
	右中左以外	1枚ベル8or1枚ベル8or1枚2or外れ
右中ベル9	右中左	中段ベル
	右中左以外	1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル8or1枚2or外れ

【図 1 8】

図18

当選役	停止する図柄組み合わせ
中左ベル1	1枚1
中左ベル2～9	中段ベル
中右ベル1	1枚1
中右ベル2～9	中段ベル
右左ベル1	1枚2
右左ベル2～9	中段ベル
右中ベル1	1枚2
右中ベル2～9	中段ベル

【図 1 9】

図19

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR1	中左右	昇格リプレイ
	中左右以外	中段リプレイ
リプレイ GR2	中右左	昇格リプレイ
	中右左以外	中段リプレイ
リプレイ GR3	右左中	昇格リプレイ
	右左中以外	中段リプレイ
リプレイ GR4	右中左	昇格リプレイ
	右中左以外	中段リプレイ
リプレイ GR5	左第1停止	赤7リプレイor中段リプレイ
	左第1停止以外	中段リプレイ

【図 2 0】

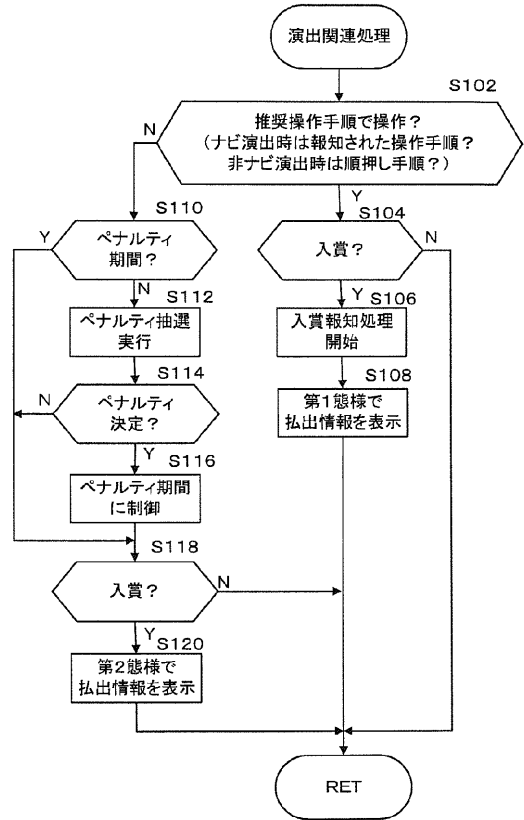
図20

AT抽選用テーブル（※ペナルティ期間中は当選確率0%）

AT抽選条件	その他の条件	当選確率	付与ナビストック数の振分率				
			1	2	3	4	5
第1AT抽選条件	スイカ当選	30%	50%	30%	20%	-	-
第2AT抽選条件	弱チェリー当選	80%	30%	30%	20%	10%	10%
第3AT抽選条件	強チェリー当選	100%	20%	20%	30%	20%	10%

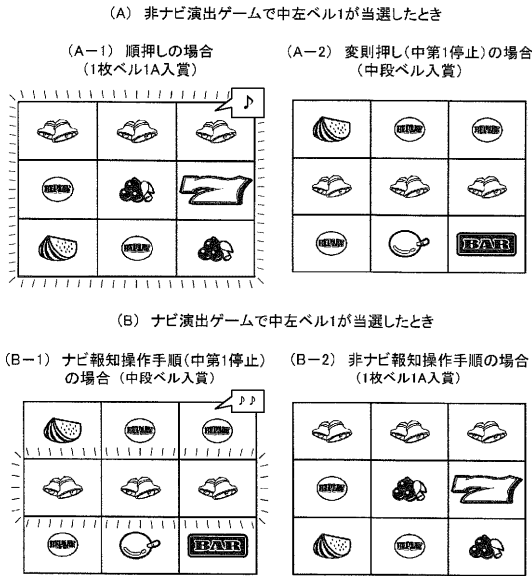
【図 2 1】

図21



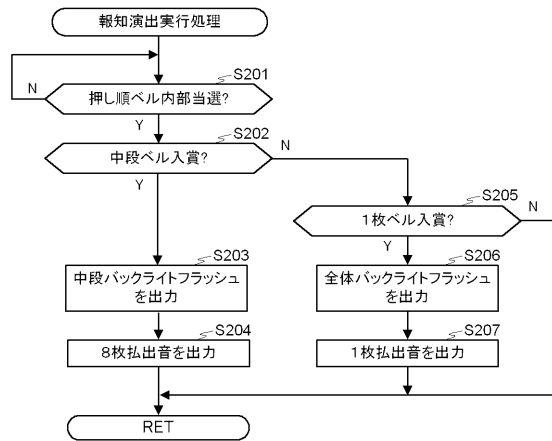
【図 2 2】

図22



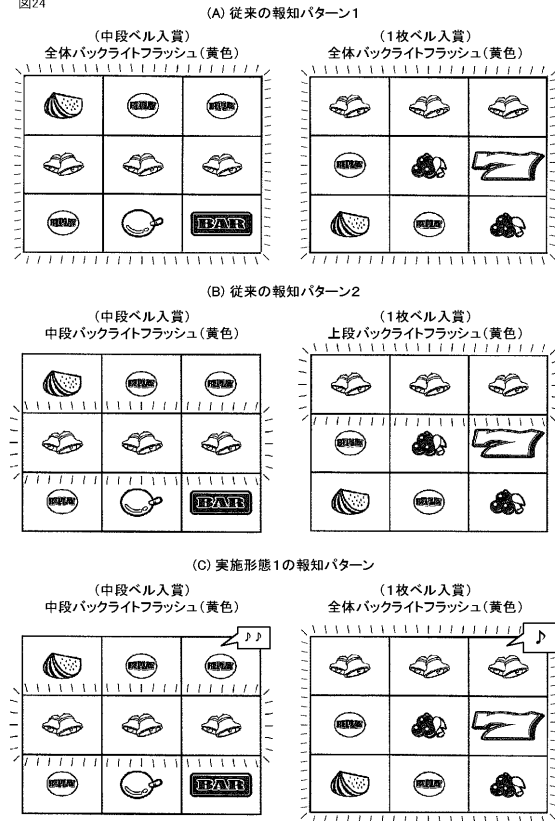
## 【図 23】

図23



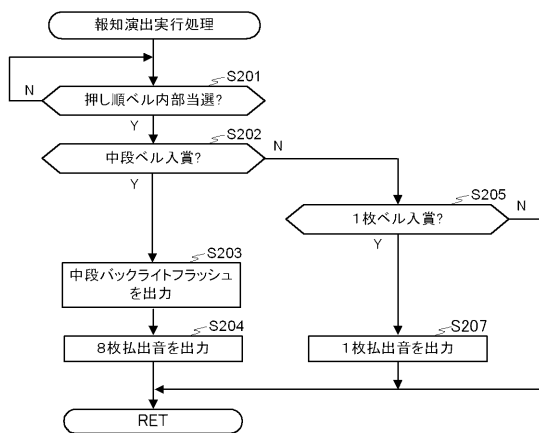
## 【図 24】

図24



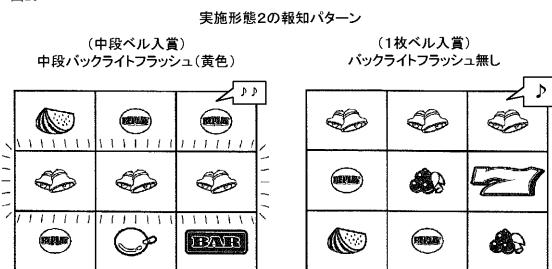
## 【図 25】

図25



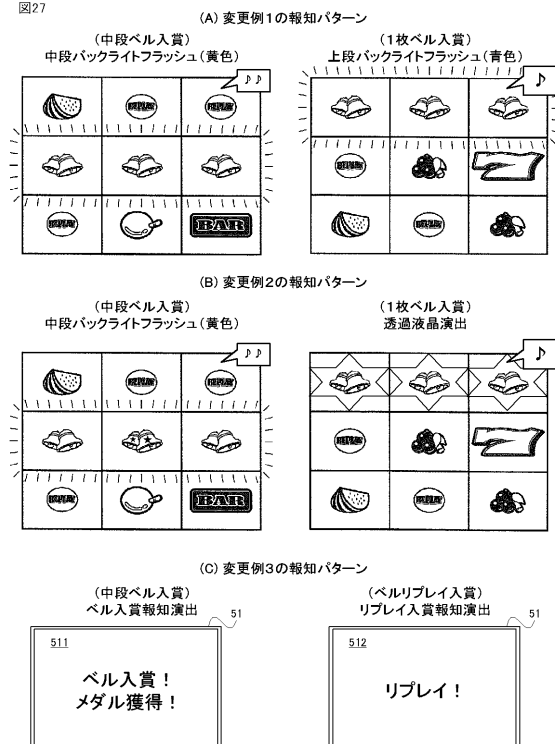
## 【図 26】

図26



## 【図 27】

図27



---

フロントページの続き

(72)発明者 梶原 涼  
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 岡崎 彦哉

(56)参考文献 特開２０１４－０２８２０１（ＪＰ，Ａ）  
特開２００９－１７２２０８（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１０－２４００７３（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１５－０２９６３０（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１４－０００３９６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)  
A 6 3 F 5 / 0 4