

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6391940号
(P6391940)

(45) 発行日 平成30年9月19日(2018.9.19)

(24) 登録日 平成30年8月31日(2018.8.31)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 79 頁)

(21) 出願番号	特願2014-31022 (P2014-31022)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成26年2月20日 (2014.2.20)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2015-154851 (P2015-154851A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成27年8月27日 (2015.8.27)	(74) 代理人	110001195
審査請求日	平成29年1月13日 (2017.1.13)		特許業務法人深見特許事務所
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	中村 圭吾
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	梶原 涼
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

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

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果、および前記導出操作手段の操作に応じて表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

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、特定決定結果に対応する操作手順を特定可能な情報を報知可能な報知手段と、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段とを備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果である場合、特定決定結果に対応する操作手順で前記導出操作手段が操作されたときに第1入賞が発生させる表示結果を導出し、特定決定結果に対応する操作手順とは異なる操作手順で前記導出操作手段が操作されたときに第2入賞が発生する表示結果を導出し、

前記所定演出実行手段は、

前記報知手段が特定決定結果に対応する操作手順を特定可能な情報を報知し、かつ第1入賞が発生させる表示結果が導出されたときに所定演出を実行し、

前記報知手段が特定決定結果に対応する操作手順を特定可能な情報を報知し、かつ第

10

20

2入賞を発生させる表示結果が導出されたときに所定演出を実行せず、

前記報知手段が特定決定結果に対応する操作手順を特定可能な情報を報知せず、かつ第2入賞を発生させる表示結果が導出されたときに所定演出を実行する、スロットマシン

。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

10

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者のBET操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられたストップスイッチを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組合せ（例えば、7-7-7、以下図柄の組合せを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。

20

【0003】

これら入賞役には、遊技者にとって有利な特定遊技状態への移行を伴う特別役（例えばボーナス）、メダルなどの遊技用価値の付与を伴う小役、遊技用価値を用いずにゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技役などがある。これら入賞役は、スタート操作と同時に行為れる役抽選に当選したことを条件に当選役の入賞が可能となるものが一般的である。

【0004】

この種のスロットマシンとして、推奨操作手順（通常は、左リールを最初に停止させる手順）が、予め定められており、推奨操作手順と異なる非推奨操作手順で第1停止されたときに、警告報知を行なうことにより、推奨操作手順で操作させるように遊技者を導くものが知られている（例えば、特許文献1参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2012-95707号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本発明は、上述のスロットマシンの実情に鑑み考え出されたものである。

【課題を解決するための手段】

40

【0008】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、前記事前決定手段の決定結果、および前記導出操作手段の操作に応じて表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

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、特定決定結果に対応する操作手順を特定可能な情報を報知可能な報知手段と、

50

所定演出を実行可能な所定演出実行手段とを備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果である場合、特定決定結果に対応する操作手順で前記導出操作手段が操作されたときに第１入賞を発生させる表示結果を導出し、特定決定結果に対応する操作手順とは異なる操作手順で前記導出操作手段が操作されたときに第２入賞が発生する表示結果を導出し、

前記所定演出実行手段は、

前記報知手段が特定決定結果に対応する操作手順を特定可能な情報を報知し、かつ第１入賞を発生させる表示結果が導出されたときに所定演出を実行し、

前記報知手段が特定決定結果に対応する操作手順を特定可能な情報を報知し、かつ第２入賞を発生させる表示結果が導出されたときに所定演出を実行せず、

前記報知手段が特定決定結果に対応する操作手順を特定可能な情報を報知せず、かつ第２入賞を発生させる表示結果が導出されたときに所定演出を実行する。

なお、以下の構成を備えるものでもよい。

(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（リール）を備え、

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

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、

所定表示結果（小役の入賞または再遊技役の入賞を発生させる表示結果）が導出されたときに、所定演出（図２１のＳ１０６や、図２２（Ａ－１）（Ｂ－１）に示すように、入賞を構成する図柄に対応するリールＬＥＤを点灯させる演出など）を実行する演出実行手段（サブ制御部９１）と、

前記所定表示結果が導出されたときに、特典（小役が入賞したときには、当該入賞した小役に対応する枚数のメダルの付与であり、再遊技役が入賞したときには、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）を付与することが可能な特典付与手段（サブ制御部９１）と、

遊技者に対して推奨する推奨操作態様（ナビ演出ゲームではナビ報知操作手順であり、非ナビ演出ゲームでは順押し操作手順）とは異なる非推奨操作態様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（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（サブ制御部９１）と、

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、前記所定表示結果が導出されたときに、前記所定演出の実行を規制する演出規制手段（図２１のＳ１１８でＹＥＳと判定されたときや図２２の（Ａ－２）（Ｂ－２）に示すように、非推奨操作手順された結果、入賞したとしても、入賞報知処理は実行されない。）を備える。

【０００９】

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、所定表示結果が導出されたとしても、所定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当該所定表示結果が導出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。このため、推奨操作態様で操作させるように遊技者を導くことができる。

【００１０】

(２) 上記(１)に記載のスロットマシンにおいて、

前記スロットマシンは、遊技用価値を用いて所定数の賭数（３枚のメダル）を設定することにより前記可変表示部を変動表示可能となり（ゲームが開始可能となり）、

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前記非推奨操作態様で前記導出操作手段が操作されたときの方が前記表示結果の導出に基づいて付与される遊技用価値の期待値は高くなる一方（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

10

20

30

40

50

作されたときよりも払い出されるメダルの期待値は多い)、

前記不利制御が実行されたことを条件に、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前記非推奨操作態様で前記導出操作手段が操作されたときの方が前記表示結果の導出に基づいて付与される遊技用価値の期待値は低くなる(非推奨操作手順で操作されると、ペナルティ期間に制御され得るので、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よりも払い出されるメダルの期待値は少なくなる)。

【0011】

このような構成によれば、非推奨操作態様で操作されたときには、推奨操作態様で操作されたときよりも付与される遊技用価値の期待値は高いが、不利制御が実行されることにより、その後において付与される遊技用価値の期待値を低くすることができる。その結果、推奨操作態様で操作させるように遊技者を導くことができる。

10

【0012】

(3) 上記(1)または(2)に記載のスロットマシンにおいて、

前記不利制御は、所定遊技状態(RT0、RT2)よりも、特定の入賞(たとえば通常リプレイ)が発生する確率が低い特定遊技状態(RT1)に移行させる制御である。

【0013】

このような構成によれば、非推奨操作で操作された結果、不利制御が実行されたときには、特定の入賞が発生する確率が低いことを遊技者に対して体感させることができるので、推奨操作態様で操作させるように遊技者を導くことができる。

【0014】

20

(4) 上記(1)～(3)のいずれかに記載のスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果(押し順ベル当選やリプレイGR当選)になったときに、当該特定決定結果に対応する操作態様を特定可能な操作態様情報を報知する(たとえば、ナビ演出ゲームにおいて中左ベル1が当選したときには、中左右をいうメッセージを液晶表示器51に表示させる)操作態様情報報知手段(サブ制御部91)をさらに備え、

前記推奨操作態様は、前記操作態様情報から特定可能な操作態様(ナビ報知操作手順)である。

【0015】

このような構成によれば、報知された操作態様情報から特定可能な操作態様で操作させるように遊技者を導くことができる。

30

【0016】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかに記載のスロットマシンにおいて、

前記スロットマシンは、前記可変表示部を複数備え、当該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であり(リールを複数備え)、

前記推奨操作態様は、前記複数の可変表示部のうち特定の可変表示部の変動表示を最初に停止させることで表示結果を導出させる操作態様(左第1停止)である。

【0017】

このような構成によれば、複数の可変表示部のうち特定の可変表示部の変動表示を最初に停止させる操作態様で操作させるように遊技者を導くことができる。

40

【0018】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかに記載のスロットマシンにおいて、

前記スロットマシンは、前記可変表示部を複数備え、当該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であり(リールを複数備え)、

前記複数種類の識別情報には、特定識別情報(チェリー)が含まれ、

前記推奨操作態様は、前記複数の可変表示部のうち特定の可変表示部の変動表示を最初に停止させて、前記特定識別情報に係る表示結果を導出させる操作態様(チェリーが入賞ラインLN上に位置したときの左第1停止)である。

【0019】

このような構成によれば、複数の可変表示部のうち特定の可変表示部の変動表示を最初

50

に停止させて、特定識別情報に係る表示結果を導出させる操作態様で操作させるように遊技者を導くことができる。

【0020】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかに記載のスロットマシンにおいて、

前記スロットマシンは、遊技用価値を用いて所定数の賭数を設定することにより可変表示部が変動表示可能となり、

前記所定表示結果は、導出されることにより、遊技用価値を付与する表示結果であり、

前記推奨操作態様および前記非推奨操作態様のいずれで操作されたかに関わらず、前記所定表示結果が導出されたときには、付与される遊技用価値を特定可能な付与情報(メダル払出枚数)を報知する(図21のS108およびS120に示したように、推奨操作態様および非推奨操作態様のいずれで操作されても、メダルの払出枚数は表示される)付与情報報知手段(液晶表示器51)をさらに備える。

10

【0021】

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、所定表示結果が導出されたときには、付与情報を報知することから、所定表示結果が導出されたにもかかわらず、遊技用価値が付与されないのではないかという不信感を遊技者に抱かせないようにすることができる。

【0022】

(8) 上記(7)に記載のスロットマシンにおいて、

前記報知手段は、前記非推奨操作態様で操作されたときには、前記推奨操作態様で操作されたときよりも、遊技者が認識し難い態様で前記付与情報を報知する(図21のS108に示すように、推奨操作手順で操作された結果入賞したときには、カウントアップ方式で払出枚数を表示する一方、S120に示すように非推奨操作手順で操作された結果入賞したときには、カウントアップ形式ではなく通常の形式で払出枚数を表示する)。

20

【0023】

このような構成によれば、前述の不信感を抱かせないようにできつつも、所定表示結果が導出されたことを遊技者に極力認識させないようにすることができる。

【0024】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかに記載のスロットマシンにおいて、

前記不利制御手段は、

30

所定数(表示ゲーム数)を判別するための所定数情報を前記可変表示部を変動表示する毎に更新する更新制御を行う所定数情報更新手段(サブ制御部91)と、

前記所定数情報更新手段により更新された所定数情報(表示ゲーム数データ)から判別可能な所定数を表示する所定数表示手段(液晶表示器51)と、

前記所定数情報更新手段により更新される所定数情報から判別可能な所定数が規定数(到達ゲーム数)に到達することにより、遊技者にとって有利な特典(AT当選)を付与する特典付与手段(サブ制御部91)とを含み、

前記所定数情報更新手段は、

前記推奨操作態様で操作されたときには、前記所定数情報から判別可能な所定数が前記規定数に近づくように、可変表示部の変動表示が開始するまでよりも前記所定数情報を更新する通常更新制御を行う通常更新手段(図27のSf16の特別更新制御またはSf26の通常更新制御により表示ゲーム数を増加させる更新制御)と、

40

前記非推奨操作態様で操作されたときには、前記不利制御として、前記所定数情報から判別可能な所定数が前記規定数から遠ざかるように、可変表示部の変動表示が開始するまでよりも前記所定数情報を更新する不利更新制御(図27のSf11の不利更新制御により表示ゲーム数を減少させる更新制御、図28の状態(F))を行う不利更新手段とを有する。

【0025】

このような構成によれば、所定数が規定数から遠ざかるように更新させる不利更新制御は非推奨操作態様であったときに行われる。また、表示されている所定数が、不利更新制

50

御により規定数から遠ざけられた分について未だ更新されていない所定数であっても、推奨操作態様で操作されたときには通常更新制御が行われる。このため、非推奨操作態様で操作した遊技者が遊技を止めた後におけるスロットマシンの状態からは、不利更新制御が行われたか否かや、表示されている所定数が不利更新制御により規定数から遠ざけられた分について未だ更新されていない所定数であるかを他の遊技者（後任遊技者）は把握することができない。その結果、後任遊技者の遊技への意欲を減退させてしまうことを防止することができる。

【0026】

（10） 上記（1）～（9）のいずれかに記載のスロットマシンにおいて、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

第1の遊技状態（R T 0～4）及び第2の遊技状態（R B）を含む複数の遊技状態に制御する遊技状態制御手段（メイン制御部41）とをさらに備え、

前記導出制御手段は、

前記遊技状態が第1の遊技状態である第1の状態において前記事前決定手段の決定結果が特定入賞（1枚ベル）の発生を許容する旨及び特殊入賞（1枚1）の発生を許容する旨が決定される第1の特定結果（中左ベル1、中右ベル1）であるときと、前記第1の状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されるが前記特殊入賞の発生を許容する旨が決定されない第2の特定結果（右左ベル1、右中ベル1）であるときと、で異なる制御を行い、

前記第1の状態（R T 0～4）において特定の操作態様（左第1停止）で前記導出操作手段が操作されたときには、前記特殊入賞が発生する特殊表示結果（青7／スイカーベルー赤7／リプレイの組み合わせ）を導出不能に制御し、

前記遊技状態が第2の遊技状態である第2の状態において前記特定の操作態様で前記導出操作手段が操作されたときには、前記特殊表示結果を導出可能に制御する。

【0027】

このような構成によれば、第1の遊技状態において、特定入賞の発生を許容する旨及び特殊入賞の発生を許容する旨が決定される第1の特定結果であるときと、特定入賞の発生を許容する旨が決定されるが特殊入賞の発生を許容する旨が決定されない第2の特定結果であるときと、で表示結果を導出させる際の制御を異ならせることが可能となる。すなわち第1の遊技状態においては、特定入賞の発生を許容する旨が決定されたときには、特殊入賞の発生を許容する旨が決定されるか否かによって表示結果を導出させる際の制御を異ならせることが可能となる。

【0028】

また、第1の遊技状態において特定の操作態様で導出操作手段が操作されたときには、特殊入賞が発生する特殊表示結果を導出不能に制御するのに対して、第2の遊技状態において特定の操作態様で導出操作手段が操作されたときには、特殊入賞が発生する特殊表示結果を導出可能に制御する。このため、特殊入賞が発生する特殊表示結果は、第1の遊技状態においては特定の操作態様で操作されたときに導出されることがないのに対して、第2の遊技状態において特定の操作態様で操作されたときには導出可能となり、第1の遊技状態において表示結果を導出させる際の制御を変更するために用いられる特殊入賞を有効に活用することができる。

【0029】

（11） 上記（1）～（9）のいずれかに記載のスロットマシンにおいて、

前記スロットマシンは、遊技用価値を用いて所定数の賭数を設定することにより可変表示部が変動表示可能となり、

前記スロットマシンは、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

前記所定数の賭数のうち第1の賭数（3）が設定されているときにゲームを開始可能

10

20

30

40

50

とする第1のゲーム開始可能化手段（RT1～4においては賭数3が設定されることでゲームが開始可能となる）と、

前記所定数の賭数のうち第2の賭数（2）が設定されているときにゲームを開始可能とする第2のゲーム開始可能化手段（RBにおいては賭数2が設定されることでゲームが開始可能となる）とをさらに備え、

前記導出制御手段は、

前記第1の賭数が設定されゲームが開始された第1の状態において前記事前決定手段の決定結果が特定入賞（1枚ベル）の発生を許容する旨及び特殊入賞（1枚1）の発生を許容する旨が決定される第1の特定結果（中左ベル1、中右ベル1）であるときと、前記第1の状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されるが前記特殊入賞の発生を許容する旨が決定されない第2の特定結果（右左ベル1、右中ベル1）であるときと、で異なる制御を行い、

10

前記第1の状態において特定の操作態様（左第1停止）で前記導出操作手段が操作されたときには、前記特殊入賞が発生する特殊表示結果（青7／スイカーブルー赤7／リプレイの組み合わせ）を導出不能に制御し、

前記第2の賭数が設定されゲームが開始された第2の遊技状態である第2の状態において前記特定の操作態様で前記導出操作手段が操作されたときには、前記特殊表示結果を導出可能に制御する。

【0030】

このような構成によれば、第1の賭数が設定されて開始したゲームにおいて、特定入賞の発生を許容する旨及び特殊入賞の発生を許容する旨が決定される第1の特定結果であるときと、特定入賞の発生を許容する旨が決定されるが特殊入賞の発生を許容する旨が決定されない第2の特定結果であるときと、で異なる表示結果を導出させる際の制御を異ならせることが可能となる。すなわち第1の賭数が設定されて開始したゲームにおいては、特定入賞の発生を許容する旨が決定されたときには、特殊入賞の発生を許容する旨が決定されるか否かによって表示結果を導出させる際の制御を異ならせることが可能となる。

20

【0031】

また、第1の賭数が設定されて開始したゲームにおいて特定の操作態様で導出操作手段が操作されたときには、特殊入賞が発生する特殊表示結果を導出不能に制御するのに対して、第2の賭数が設定されて開始したゲームにおいて特定の操作態様で導出操作手段が操作されたときには、特殊入賞が発生する特殊表示結果を導出可能に制御する。このため、特殊入賞が発生する特殊表示結果は、第1の賭数が設定されて開始したゲームにおいて特定の操作態様で操作されたときに導出されることがないのに対して、第2の賭数が設定されて開始したゲームにおいて特定の操作態様で操作されたときには導出可能となり、第1の賭数が設定されて開始したゲームにおいて表示結果を導出させる際の制御を変更するために用いられる特殊入賞を有効に活用することができる。

30

【0032】

（12） 上記（1）～（9）のいずれかに記載のスロットマシンにおいて、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

40

第1の有利度（特定の設定値）及び第2の有利度（特定の設定値以外の設定値）を含む複数の有利度（設定値）を設定可能な有利度設定手段（メイン制御部41）とをさらに備え、

前記導出制御手段は、

前記第1の有利度が設定されている第1の状態において前記事前決定手段の決定結果が特定入賞（1枚ベル）の発生を許容する旨及び特殊入賞（1枚1）の発生を許容する旨が決定される第1の特定結果（中左ベル1、中右ベル1）であるときと、前記第1の状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されるが前記特殊入賞の発生を許容する旨が決定されない第2の特定結果（右左ベル1、右中ベル1）であるときと、で異なる制御を行い、

50

前記第1の状態において特定の操作態様で前記導出操作手段が操作されたときには、前記特殊入賞が発生する特殊表示結果（青7／スイカーベルー赤7／リプレイの組み合わせ）を導出不能に制御し、

前記第2の有利度が設定されている第2の状態において前記特定の操作態様（左第1停止）で前記導出操作手段が操作されたときには、前記特殊表示結果を導出可能に制御する。

【0033】

このような構成によれば、第1の有利度が設定されている状態において、特定入賞の発生を許容する旨及び特殊入賞の発生を許容する旨が決定される第1の特定結果であるときと、特定入賞の発生を許容する旨が決定されるが特殊入賞の発生を許容する旨が決定されない第2の特定結果であるときと、で異なる表示結果を導出させる際の制御を異ならせることが可能となる。すなわち第1の有利度が設定されている状態においては、特定入賞の発生を許容する旨が決定されたときには、特殊入賞の発生を許容する旨が決定されるか否かによって表示結果を導出させる際の制御を異ならせることが可能となる。

【0034】

また、第1の有利度が設定されている状態において特定の操作態様で導出操作手段が操作されたときには、特殊入賞が発生する特殊表示結果を導出不能に制御するのに対して、第2の有利度が設定されている状態において特定の操作態様で導出操作手段が操作されたときには、特殊入賞が発生する特殊表示結果を導出可能に制御する。このため、特殊入賞が発生する特殊表示結果は、第1の有利度が設定されている状態において特定の操作態様で操作されたときに導出されることがないのに対して、第2の有利度が設定されている状態において特定の操作態様で操作されたときには導出可能となり、第1の有利度が設定されている状態において表示結果を導出させる際の制御を変更するために用いられる特殊入賞を有効に活用することができる。

【0035】

なお、手段（9）～（11）において導出操作手段の操作態様は、複数の異なる操作タイミングのうちいずれかの操作タイミングで操作する操作態様、複数の操作順のうちいずれかの操作順で操作する操作態様、これらの組み合わせによる操作態様等が該当する。

【0036】

また、手段（9）～（11）において前記第1の特定結果であるときと、前記第2の特定結果であるときと、で異なる制御を行うとは、同一の操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに導出される表示結果を異ならせる制御でも良いし、特定の表示結果を導出させるための前記導出操作手段の操作態様を異ならせる制御でも良い。また、前記特定入賞が発生する表示結果を導出させる際の制御が異なる構成でも良いし、前記特定入賞が発生する表示結果以外の表示結果を導出させる際の制御が異なる構成でも良い。

【0037】

また、手段（9）～（11）において前記第1の状態において前記特定の操作態様以外の操作態様で前記導出操作手段が操作されたときには、前記特殊表示結果を導出可能に制御する構成でも良いし、前記特定の操作態様以外の操作態様で前記導出操作手段が操作されたときにも前記特殊表示結果を導出不能に制御する構成でも良い。

【0038】

また、手段（9）～（11）において前記第2の状態において前記特定の操作態様で前記導出操作手段が操作されたときには、前記特殊表示結果を導出可能に制御するとは、前記特定の操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに、必ず前記特殊表示結果を導出させる制御を行う構成でも良いし、所定割合で前記特殊表示結果を導出させる制御を行う構成でも良いし、前記特定の操作態様のうちの操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに前記特殊表示結果を導出させる制御を行い、他の操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに前記特殊表示結果以外の表示結果を導出させる制御を行う構成でも良い。

【0039】

また、手段（１０）において一の遊技状態において前記第１の賭数が設定されたときにも前記第２の賭数が設定されたときにもゲームが開始可能となる構成でも良いし、前記第１の賭数が設定されたときのみゲームが開始可能となる遊技状態と、前記第２の賭数が設定されたときのみゲームが開始可能となる遊技状態と、を備える構成でも良い。また、第１の賭数または第２の賭数の一方のみが設定されたときのみゲームが開始可能となる遊技状態と、前記第１の賭数が設定されたときにも前記第２の賭数が設定されたときにもゲームが開始可能となる遊技状態と、を備える構成でも良い。

【００４０】

また、手段（１１）において有利度設定手段が設定する有利度とは、事前決定手段により入賞の発生が許容される確率、遊技者にとって有利な特典が付与される確率、特典の有利度が決定される確率などが該当する。また、有利度は、遊技場の店員が設定可能なものでも良いし、スロットマシンが抽選などにより設定する有利度でも良い。

【図面の簡単な説明】

【００４１】

【図１】本発明が適用された実施例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】実施例１における特別役の種類、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】実施例１における小役の種類、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】実施例１における再遊技役の種類、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】実施例１における遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図９】実施例１における遊技状態の概要を示す図である。

【図１０】実施例１におい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ための図である。

【図１１】実施例１におい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ための図である。

【図１２】実施例１におい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ための図である。

【図１３】実施例１におい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ための図である。

【図１４】実施例１における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】実施例１における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】実施例１における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】実施例１における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】実施例１における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】実施例１における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】ＡＴ抽選用テーブルの一例を示した図である。

【図２１】演出関連処理のフローチャートを示した図である。

【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】到達ゲーム数決定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図２４】ゲーム数テーブルの一例を示した図である。

【図２５】変形例のペナルティを説明するための図である。

【図２６】変形例のペナルティのタイミングを説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 27】更新制御関連処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 28】表示ゲーム数についての状態遷移の一例を示した図である。

【図 29】以降のゾーンなどを示した図である。

【図 30】特別更新先決定用テーブルの一例を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0042】

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例に基づいて以下に説明する。

【0043】

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

10

【0044】

本実施例のスロットマシン 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。

【0045】

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。

20

【0046】

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。

30

【0047】

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。

【0048】

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形状の透視窓 3 が設けられており、該透視窓 3 を介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。

40

【0049】

前面扉 1 b には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例では後述する 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 MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを

50

開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2 L、2 C、2 Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8 L、8 C、8 R、演出に用いるための演出用スイッチ5 6が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0050】

なお、本実施例では、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、本実施例において、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。

10

【0051】

本実施例では、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。

20

【0052】

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1 1、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1 2、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1 B E T L E D 1 4、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2 B E T L E D 1 5、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3 B E T L E D 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求L E D 1 7、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効L E D 1 8、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 1 9、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中L E D 2 0が設けられた遊技用表示部1 3が設けられている。

30

40

【0053】

M A X B E Tスイッチ6の内部には、M A X B E Tスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するB E Tスイッチ有効L E D 2 1（図4参照）が設けられており、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの内部には、該当するストップスイッチ8 L、8 C、8 Rによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R（図4参照）がそれぞれ設けられている。

【0054】

また、前面扉1 bにおけるストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの下方には、スロットマシン1のタイトルや配当表などが印刷された下部パネルが設けられている。

50

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

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。

【0059】

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

40

【0060】

本実施例のスロットマシン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

50

用するにはMAX BETスイッチ6を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLN（図1参照）が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、後述するRTO～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RBにおける規定数の賭数として2枚が定められており、これら遊技状態に応じた規定数の賭数が設定されると入賞ラインLNが有効となる。なお、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【0061】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組み合わせが入賞図柄の組み合わせであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図1に示すように、リール2Lの中段、リール2Cの中段、リール2Rの中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインLNのみが入賞ラインとして定められている。なお、本実施例では、1本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用しても良い。

10

【0062】

また、本実施例では、入賞ラインLNに入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ラインLNとは別に、無効ラインLM1～4を設定している。無効ラインLM1～4は、これら無効ラインLM1～4に揃った図柄の組み合わせによって入賞が判定されるものではなく、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃った際に、無効ラインLM1～4のいずれかに入賞ラインLNに揃った場合に入賞となる図柄の組み合わせ（例えば、ブルーブルーベル）が揃う構成とすることで、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施例では、図1に示すように、リール2Lの上段、リール2Cの上段、リール2Rの上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM1、リール2Lの下段、リール2Cの下段、リール2Rの下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM2、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM3、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM4の4種類が無効ラインLMとして定められている。

20

30

【0063】

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2L、2C、2Rが回転し、各リール2L、2C、2R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8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。

【0064】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ラインLN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2L、2C、2R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（本実施例では50）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LN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2L、2C、2R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

【0065】

なお、本実施例では、3つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを1つのみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としても良く、2つ以上のリールを用いた構成においては、2つ以上の全てのリールに導出された表示結果の組み合わせに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。また、本実施例では、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

50

変表示装置が構成されていても良い。

【0066】

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

【0067】

リール2 L、2 C、2 Rは、1分間に80回転し、 80×21 （1リール当たりの図柄コマ数）＝1680コマ分の図柄を変動させるので、190 msの間では最大で4コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが操作されたときに表示されている図柄と、そこから4コマ先までにある図柄、合計5コマ分の図柄である。

【0068】

このため、例えば、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rのいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から4コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、リール2 L、2 C、2 R各々において、ストップスイッチ8 L、8 Rのうちいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの中段に表示されている図柄を含めて5コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。

【0069】

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

【0070】

〔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。

【0071】

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わない。

【0072】

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。

【0073】

遊技制御基板４０には、前述したMAXBETスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、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witch 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。

【００７４】

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、１～３BETLED１４～１６、投入要求LED１７、スタート有効LED１８、ウェイト中LED１９、リプレイ中LED２０、BETスイッチ有効LED２１、左、中、右停止有効LED２２Ｌ、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。

【００７５】

遊技制御基板４０には、メインCPU４１ａ、ROM４１ｂ、RAM４１ｃ、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（本実施例では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CPU４１ａからの初期化命令が入力されないときにメインCPU４１ａ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。

【００７６】

メインCPU４１ａ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、ROM４１ｂ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。ROM４１ｂは、メインCPU４１ａ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。RAM４１ｃは、メインCPU４１ａ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。

【００７７】

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、RAM４１ｃ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。

【００７８】

メインCPU４１ａ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CPU４１ａ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（本実施例では、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、今回と次回のタイマ割込処理（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。

【0079】

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RAM 41c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。

【0080】

次いで、全出力ポートを初期化した後、RAM 41c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。

【0081】

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、RAM 41c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。

【0082】

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。

【0083】

メインCPU 41a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、たとえば、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、たとえば、中継基板を介して接続されるように構成してもよい。

【0084】

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LED 52、スピーカ53、54、前述したリールLED 55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（たとえば、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。たとえば、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。

【0085】

なお、本実施例では、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91により、液晶表示器51、演出効果LED 52、スピーカ53、54、およびリールLED 55などの演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部91とは別に演出装置の出力制御を

10

20

30

40

50

直接的に行う出力制御部を演出制御基板 90 または他の基板に搭載し、サブ制御部 91 がメイン制御部 41 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 91 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 91 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。

【0086】

また、本実施例では、演出装置として液晶表示器 51、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 を例示しているが、演出装置は、これらに限らず、たとえば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用してもよい。

10

【0087】

演出制御基板 90 は、メイン制御部 41 と同様にサブ CPU 91a、ROM 91b、RAM 91c、I/Oポート 91d を備えたマイクロコンピュータにて構成される。演出制御基板 90 には、演出の制御を行うサブ制御部 91、演出制御基板 90 に接続された液晶表示器 51 の表示制御を行う表示制御回路 92、演出効果 LED 52、リール LED 55 の駆動制御を行う LED 駆動回路 93、スピーカ 53、54 からの音声出力制御を行う音声出力回路 94、電源投入時またはサブ CPU 91a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ CPU 91a にリセット信号を与えるリセット回路 95、演出制御基板 90 に接続された演出用スイッチ 56 から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 96、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 CPU 91a に対して出力する電断検出回路 98、その他の回路などが搭載されている。サブ CPU 91a は、遊技制御基板 40 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 90 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

20

【0088】

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

30

【0089】

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

【0090】

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

40

【0091】

また、サブ制御部 91 にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM 91c 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。

【0092】

〔設定値について〕

本実施例のスロットマシン 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。

50

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。

【0093】

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

10

【0094】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をon状態としてからスロットマシン1の電源をonする必要がある。設定キースイッチ37をon状態として電源をonすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく（設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る）。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がoffされると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部41のRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

20

【0095】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をon状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ37をon状態とすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ37を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。

【0096】

30

[電断処理について]

本実施例のスロットマシン1においては、メイン制御部41は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路48からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時にRAM41c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。

【0097】

そして、メイン制御部41は、その起動時においてRAM41cのデータが正常であることを条件に、RAM41cに記憶されているデータに基づいてメイン制御部41の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAM41cデータが正常でない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。

40

【0098】

また、サブ制御部91もタイマ割込処理（サブ）において電断検出回路98からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定し、電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時にRAM91c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。

【0099】

そして、サブ制御部91は、その起動時においてRAM91cのデータが正常であることを条件に、RAM91cに記憶されているデータに基づいてサブ制御部91の処理状態

50

を電断前の状態に復帰させるが、RAM 91cのデータが正常でない場合には、RAM異常と判定し、RAM 91cを初期化するようになっている。この場合、メイン制御部41と異なり、RAM 91c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。

【0100】

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

10

【0101】

[初期化について]

次に、メイン制御部41のRAM 41cの初期化について説明する。メイン制御部41のRAM 41c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。

【0102】

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

20

【0103】

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

30

【0104】

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

【0105】

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。

40

【0106】

[入賞について]

本実施例のスロットマシン1は、遊技状態(RT0~RT4、RB)に応じて設定可能な賭数の規定数(本実施例では、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、本実施例では、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。

【0107】

50

本実施例のスロットマシン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（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインという）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役ともいう。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM41cに設定されている必要がある。

10

【0108】

なお、これら各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組み合わせが揃うまで有効とされ、許容された役の組み合わせが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例えば、当該フラグにより許容された役の組み合わせを揃えることができなかった場合にも、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。

【0109】

〔内部抽選について〕

20

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前（実際には、スタートスイッチ7の検出時）に決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ7の検出時に内部抽選用の乱数値（0～65535の整数）を取得する。詳しくは、乱数回路508bにより生成され、乱数回路508bの乱数値レジスタに格納されている値をRAM41cに割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態（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。

【0110】

30

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。

【0111】

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。

40

【0112】

なお、本実施例の内部抽選では、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

50

オーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される構成としても良い。

【0113】

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

【0114】

〔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。

【0115】

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。

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

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。本実施例では、リールモータ32L、32C、32Rに、336ステップ（0～335）の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ32L、32C、32Rを336ステップ駆動させることでリール2L、2C、2Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して16ステップ（1図柄が移動するステップ

数)毎に分割した21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0~20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21であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から0~20の図柄番号が割り当てられているので、0番図柄から20番図柄に対して、それぞれ0~20の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

【0119】

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(本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域)に位置するタイミング(リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング)でストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

10

【0120】

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

20

【0121】

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

30

【0122】

次に、メイン制御部41がストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。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(本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域)に停止することとなる。

40

【0123】

本実施例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

50

。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。

【0124】

また、本実施例では、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。

10

【0125】

本実施例では、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。

20

【0126】

また、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、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にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。なお、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになる。

30

40

【0127】

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

【0128】

また、本実施例では、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

50

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 2 L、2 C、2 R 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 8 L、8 C、8 R 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。

【0129】

10

なお、本実施例では、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良い。

【0130】

20

本実施例においてメイン制御部 41 は、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始した後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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 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。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 8 L、8 C、8 R 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 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。

【0131】

30

なお、本実施例では、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良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例え、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。

【0132】

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

40

【0133】

一方、1 ゲームの終了後、メダル投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が所定の規制時間未満であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から所定の規制時間が経過していなければ、その時点ではリール

50

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。

【0134】

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

【0135】

[コマンドについて]

次に、メイン制御部41がサブ制御部91に対して送信するコマンドについて説明する。本実施例では、メイン制御部41がサブ制御部91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。

【0136】

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91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。

【0137】

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。

【0138】

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。

【0139】

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。

【0140】

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（本実施例では通常リプレイ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。

【0141】

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2L、2C、2Rの回転が開始されたときに送信される。

【0142】

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

10

20

30

40

50

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。

【0143】

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。

【0144】

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。

【0145】

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

【0146】

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。

【0147】

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。

【0148】

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。

【0149】

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。

【0150】

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 41 の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部 41 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【0151】

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。

【0152】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ 25 の検出状態、すなわち on（開放状態）／off（閉状態）を示すコマンドであり、電源投入時、1 ゲーム終了時（ゲーム終了後、

10

20

30

40

50

次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点)、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化(onから off、 offから on)した時に送信される。

【0153】

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

【0154】

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、RAM41c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。

10

【0155】

一方、ドアコマンドは、タイマ割込処理(メイン)のドア監視処理において生成され、RAM41c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。

【0156】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理(メイン)のスイッチ入力判定処理において生成され、RAM41c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。

【0157】

次に、メイン制御部41が演出制御基板90に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部91が実行する演出の制御について説明する。

20

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

30

【0161】

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

40

【0162】

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

50

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。

【0163】

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、RAM91cに設定される。演出パターンの選択率は、ROM91bに格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部91は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM91cに設定するようになっており、同じコマンドを受信しても内部当選コマ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。

10

【0164】

[入賞役について]

図5～図7は、本実施例のスロットマシン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41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図9は、遊技状態の概要を示す図である。

【0165】

本実施例におけるスロットマシン1は、図8に示すように、RT0～4、RB(BB中のRB含む)のいずれかに制御される。

20

【0166】

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BB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RBと称する)の2種類のボーナスが含まれる。また、BBとRBをまとめて、ボーナスという場合もある。

【0167】

BBは、RT0～4において入賞ラインLNに「青7ー青7ー青7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BBに入賞すると、後述のレギュラーボーナス(以下、RB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、316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。

30

【0168】

RBは、RT0～4において入賞ラインLNに「青7ー青7ー赤7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。RBに入賞すると、レギュラーボーナス(以下、RBと称する)に移行される。そして、RB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。

【0169】

図8に示すように、BB、RBのいずれかに当選してから入賞するまでは、RT4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、RT3に制御されることとなる。

【0170】

40

後述する内部抽選においてBB、RBのうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ8L、8C、8R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。BB、RB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2L、中リール2C、右リール2R各々において5コマ以内に配置されていないためである。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。

【0171】

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、

50

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。

【0172】

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。

【0173】

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LNに「リプレーチェリーaー白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、RT0～RT4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、RB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。

【0174】

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LNに「リプレーチェリーaー白7」の組み合わせが揃うと、「ベルーベルーベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0175】

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。

【0176】

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、図6からも明らかなので詳細な説明を省略する。

【0177】

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からも明らかなように、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。

【0178】

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。

【0179】

次に、図10～図15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。本実施例では、遊技状態が、RT0～3であるか、RT4であるか、RB(BB中RB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RT0～3であれば、RT0～3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10～図15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

10

20

30

40

50

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。

【0180】

図10～図13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。

【0181】

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

10

【0182】

また、図10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11及び図12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13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。

【0183】

遊技状態がRT0であるときには、BB、BB+強チェリー、BB+弱チェリー、BB+スイカ、RB、RB+弱チェリー、RB+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GR5が内部抽選の対象役となる。

20

【0184】

また、遊技状態がRT1、RT2、RT3、RT4、RBのいずれかであるときの内部抽選の対象役は図10～図13に示す通りであるため、説明を省略する。

【0185】

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。

30

【0186】

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。

40

【0187】

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。

【0188】

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

50

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。

【0189】

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。

10

【0190】

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。

【0191】

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。

【0192】

20

本実施例では、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。

【0193】

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。

30

【0194】

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ーベルー赤7」の「青7」、1枚1の「青7ーベルーリプレイ」の「青7」、1枚1の「スイカーベルー赤7」の「スイカ」、1枚1の「スイカーベルーリプレイ」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。

【0195】

40

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。

【0196】

50

また、R T 0～4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L Nに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚1の「青7ーベルー赤7」の「赤7」、1枚1の「青7ーベルーリプレイ」の「リプレイ」、1枚1の「スイカーベルー赤7」の「赤7」、1枚1の「スイカーベルーリプレイ」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。

【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。

10

【0198】

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。

【0199】

20

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。

【0200】

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

30

【0201】

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。

【0202】

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。

40

【0203】

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

50

、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。

【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、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、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「青7ーベルー赤7」の「赤7」、1枚1の「青7ーベルーリプレイ」の「リプレイ」、1枚1の「スイカーベルー赤7」の「赤7」、1枚1の「スイカーベルーリプレイ」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。

10

【0206】

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LNに揃って入賞することとなる。

【0207】

20

このように、RT0～4において中左ベル1が当選している場合には、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1A、1枚ベル1B、1枚ベル4A、1枚ベル4B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。

【0208】

また、RT0～4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。

30

【0209】

RT0～4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

【0210】

また、RT0～4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。

【0211】

例えば、RT0～4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LNに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚ベル1Aの「リプレイ」、1枚ベル1Bの「リプレイ」、1枚ベル5の「リプレイ」、1枚1の「青7ーベルー赤7」の「青7」、1枚1の「青7ーベルーリプレイ」の「青7」、1枚1の「ス

50

イカーベルー赤7」の「スイカ」、1枚1の「スイカーベルーリプレイ」の「スイカ」、中段ベルの「ベル」であり、「リプレイ」が3、「青7」が2、「スイカ」が2、「ベル」が1であり、最も多い図柄は「リプレイ」であることから「リプレイ」を入賞ラインLNに引き込む。

【0212】

この時点で、入賞ラインLNに引込可能な当選小役は、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル5のみであり、「チェリーa」の引込範囲となるタイミングで中リールの停止操作が行われ、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1A、1枚ベル1Bのいずれかが入賞ラインLN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LN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LNに揃わずハズレとなる。

10

【0213】

また、RT0～4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LNに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚1の「青7ーベルー赤7」の「赤7」、1枚1の「青7ーベルーリプレイ」の「リプレイ」、1枚1の「スイカーベルー赤7」の「赤7」、1枚1の「スイカーベルーリプレイ」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。

20

【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

【0215】

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。

【0216】

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。

40

【0217】

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。

50

【0218】

また、R T 0～4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。

【0219】

例えば、R T 0～4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L Nに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚ベル1 Aの「チェリーa」、1枚ベル1 Bの「チェリーa」、1枚ベル5の「チェリーb」、1枚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5の構成図柄であるのに対して、「ベル」は、1枚の払出を伴う1枚1 0に加え、8枚の払出を伴う中段ベルの構成図柄であることから「ベル」を入賞ラインL Nに引き込む。

10

【0220】

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「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。

20

【0221】

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。

【0222】

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ーベルー赤7」の「青7」、1枚1の「青7ーベルーリプレイ」の「青7」、1枚1の「スイカーベルー赤7」の「スイカ」、1枚1の「スイカーベルーリプレイ」の「スイカ」、中段ベルの「ベル」であり、「青7」が2、「スイカ」が2、「ベル」が1であり、最も多い図柄は「青7」または「スイカ」であり、この場合には、「青7」または「スイカ」の一方を入賞ラインL Nに引き込む。

30

【0223】

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。

【0224】

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16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。

40

【0225】

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16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

50

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。

【0226】

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。

【0227】

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。

10

【0228】

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ーBARーベル」の「青7」、1枚2の「青7ーリプレイーベル」の「青7」、1枚2の「スイカーBARーベル」の「スイカ」、1枚2の「スイカーリプレイーベル」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。

20

【0229】

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

30

【0230】

また、R T 0～4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L Nに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚2の「青7ーBARーベル」の「BAR」、1枚2の「青7ーリプレイーベル」の「リプレイ」、1枚2の「スイカーBARーベル」の「BAR」、1枚2の「スイカーリプレイーベル」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L Nに引き込む。

40

【0231】

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。

【0232】

R T 0～4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

50

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。

【0233】

R T 0 ～ 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 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。

【0234】

10

また、R T 0 ～ 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 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。

【0235】

また、R T 0 ～ 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 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。

20

【0236】

例えば、R T 0 ～ 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 L N に引込可能な当選小役の構成図柄は、1 枚ベル 1 A の「白 7」、1 枚ベル 1 B の「チェリー a」、1 枚ベル 4 A の「白 7」、1 枚ベル 4 B の「チェリー a」、1 枚 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 1 A、1 枚 1 B、1 枚 4 A、1 枚 4 B の構成図柄であるのに対して、「ベル」は、1 枚の払出を伴う 1 枚 1 1 に加え、8 枚の払出を伴う中段ベルの構成図柄であることから「ベル」を入賞ライン L N に引き込む。

【0237】

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」、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 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。

30

【0238】

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

【0239】

40

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「青 7 ー B A R ーベル」の「B A R」、1 枚 2 の「青 7 ーリプレーーベル」の「リプレイ」、1 枚 2 の「スイカー B A R ーベル」の「B A R」、1 枚 2 の「スイカーリプレーーベル」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。

【0240】

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

50

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。

【0241】

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。

10

【0242】

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。

【0243】

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。

20

【0244】

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。

【0245】

例えば、RT0～4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2の「リプレイ」、1枚2の「青7ーBARーベル」の「青7」、1枚2の「青7ーリプレーーベル」の「青7」、1枚2の「スイカーBARーベル」の「スイカ」、1枚2の「スイカーリプレーーベル」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LNに引き込む。

30

【0246】

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「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1A、1枚ベル1B、1枚ベル2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」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「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LNに揃わずハズレとなる。

40

【0247】

また、RT0～4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LNに引込可能な当選小役の構成図柄は、1枚2の「青7ーBARーベル」の「BAR」、1枚2の「青7ーリプレーーベル」の「リプレイ」、1枚2の

50

「スイカーBARーベル」の「BAR」、1枚2の「スイカーリプレイーベル」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。

【0248】

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。

10

【0249】

RT0～4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。

【0250】

RT0～4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。

20

【0251】

また、RT0～4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。

【0252】

また、RT0～4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。

30

【0253】

例えば、RT0～4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1A、1枚1B、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。

40

【0254】

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「BAR」、1枚2の「リプレイ」、中段ベルの「ベル」であり、「BAR」、「リプレイ」はいずれも1枚の払出を伴う1枚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。

【0255】

50

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。

【0256】

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ーBARーベル」の「青7」、1枚2の「青7ーリプレイーベル」の「青7」、1枚2の「スイカーBARーベル」の「スイカ」、1枚2の「スイカーリプレイーベル」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、

10

【0257】

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「BAR」または「リプレイ」の少なくとも一方の図柄はどのタイミングでも必ず引込範囲となるため、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。

【0258】

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17に示すように、右中左の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、右中左以外の停止順で停止操作を行うことで、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル2または1枚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。

20

【0259】

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17に示すように、右中左の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、右中左以外の停止順で停止操作を行うことで、1枚ベルが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち右中左の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、右中左以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

30

【0260】

このように本実施例では、R T 0～4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。

【0261】

このため、R T 0～4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。

40

【0262】

また、R T 0～4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、R T 0、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R T 1に移行することとなる。

50

【0263】

本実施例では、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。

10

【0264】

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。

【0265】

本実施例では、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。

20

【0266】

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。

【0267】

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、中リール2C、右リール2R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8L～8R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GR1～4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。

30

【0268】

このため、リプレイGR1～4が内部抽選の対象となるRT1において、リプレイGR1～4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、RT0に移行することとなる。

【0269】

リプレイGR5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ー赤7ー赤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

40

50

て停止させる制御を行う。

【0270】

このため、リプレイGR5が内部抽選の対象となるRT0において、リプレイGR5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RT2に移行することとなる。

【0271】

本実施例では、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RT0～4、ボーナス(RB、BB中のRB)のいずれかに制御される。

【0272】

RT0における特別役の当選確率は通常(約1/346.8)、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、RT0では、再遊技役のうちリプレイGR5のみが内部抽選の対象となる。

【0273】

RT1における特別役の当選確率はRT0と同じく通常(約1/346.8)、再遊技役の当選確率はRT0よりも低く通常(約1/7.3)、小役の当選確率はRT0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、RT1では、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイGR1～4のみが内部抽選の対象となる。

【0274】

RT2における特別役の当選確率はRT0と同じく通常(約1/346.8)、再遊技役の当選確率はRT0よりもさらに高く高確率(約1/1.5)、小役の当選確率はRT0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、RT2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。

【0275】

RT3における特別役の当選確率は通常(約1/346.8)、再遊技役の当選確率はRT0よりも低く通常(約1/7.3)、小役の当選確率はRT0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、RT3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。

【0276】

RT4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RT2よりは低いが、RT0、RT1、RT3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、RT4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。

【0277】

RB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、RT0～5よりも高く高確率(65495/65536)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。

【0278】

BBにおいては、常時上述のRB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、RT0～5よりも高く高確率(65495/65536)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。

【0279】

RT0～4、RB、BB(RB)のうち、RB及びBBが1ゲームあたりのメダルの払出率をもっとも高く、最も有利な遊技状態である。

【0280】

また、RT0～4のうちRT0、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RT1、3に比較して高い点、特にRT0は、RT2へ移行可能となる点において、RT1、3よりも遊技者にとって有利な状態といえる。また、

10

20

30

40

50

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。

【0281】

また、本実施例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91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。

【0282】

〔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。

【0283】

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 α 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。

【0284】

図16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。

【0285】

図11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10908/65536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。

【0286】

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。

【0287】

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

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。

【0288】

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

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、以下になる。

【0289】

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

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、「 $0.33 + \alpha$ 」、「 $1.5 + \alpha$ 」、「 $1.5 + \alpha$ 」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。

【0290】

[ナビ演出について]

10

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、本実施例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。

【0291】

本実施例のナビ演出は、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から表示されるとともにナビ音声はスピーカ53、54から出力される。

20

30

【0292】

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。

【0293】

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ー赤7ー赤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。

40

【0294】

以上のように、本実施例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。

【0295】

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。

50

【0296】

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

【0297】

「ナビストック抽選について」

本実施例においてサブ制御部91は、所定の抽選対象役（本実施例では、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。

10

【0298】

次に、図20の詳細について説明する。本実施例では、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。

20

【0299】

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。

【0300】

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移行後、所定ゲーム数（本実施例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。

30

【0301】

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。

40

【0302】

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。

【0303】

50

R T 1において昇格リプレイが入賞し、R T 0に移行した後は、リプレイ G R 5の当選時に赤7ナビの対象となり、リプレイ G R 5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R T 0からR T 2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、R T 1へ移行してしまうことを回避できる。

【0304】

R T 0において赤7リプレイが入賞し、R T 2に移行することで、準備状態が終了し、A R T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A R Tの開始を示すA R T開始演出を実行し、R A M 9 1 cにA R Tの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定してA R Tの残りゲーム数の計数を開始する。この際、A R T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。

10

【0305】

A R T開始後は、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、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、R T 1へ移行してしまうことを回避できる。

【0306】

20

また、A R T中においては、抽選対象役の当選（本実施例では、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、B B、R B）が当選した場合にA R Tのゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、0を含む複数のゲーム数からいずれかのゲーム数を決定することにより、A R Tのゲーム数を上乗せするか否か及び上乗せする場合にはそのゲーム数が決定される。上乗せ抽選でA R Tのゲーム数の上乗せを決定した場合には、決定したゲーム数をR A M 9 1 cの残りゲーム数に加算する。

【0307】

また、A R T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。

30

【0308】

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（本実施例では50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。

40

【0309】

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32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。

【0310】

この状態では、ナビ演出が実行されないので、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

50

、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（本実施例では50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。

【0311】

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（本実施例では50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

【0312】

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。

【0313】

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。

20

30

【0314】

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。

40

【0315】

本実施例においてメイン制御部41は、図13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11及び図12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。

【0316】

[演出関連処理について]

50

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、当該演出関連処理を説明するためのフローチャートである。図 2 1 の演出関連処理は、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 1 7】

まず、S 1 0 2 において、推奨操作手順で操作されたか否かが判断される。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。

10

【0 3 1 8】

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。

20

【0 3 1 9】

S 1 0 2 において推奨操作手順で操作されたと判断されれば（S 1 0 2 の Y E S）、S 1 0 4 に移行される。S 1 0 4 においては、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が判定される。S 1 0 4 において、再遊技役および小役のうちいずれかが入賞されていないと判定された場合には（S 1 0 4 の N O）、演出関連処理は終了する。

【0 3 2 0】

一方、S 1 0 4 において、再遊技役および小役のうちいずれかに入賞したと判定された場合には（S 1 0 4 の Y E S）、S 1 0 6 に移行する。S 1 0 6 においては、入賞報知処理が開始される。本実施形態の入賞報知処理は、後述する図 2 2 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ル L E D 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。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。また、入賞報知処理が開始されると、S 1 0 8 に移行する。

30

【0 3 2 1】

S 1 0 8 において、第 1 態様で払出情報が液晶表示器 5 1 の払出表示領域に表示される。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、たとえば、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。また、更新されるごとに、所定の音をスピーカ 5 3、5 4 から出力される。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、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。S 1 0 8 の処理が終了すると、演出関連処理を終了させる。なお、S 1 0 4 において、再遊技役が入賞したと判定された場合には、S 1 0 8 の処理は実行されない。

40

【0 3 2 2】

一方、S 1 0 2 において、推奨操作手順で操作されなかった（つまり、非推奨操作手順で操作された）と判定された場合（S 1 0 2 の N O）、S 1 1 0 に移行する。S 1 1 0 に

50

においては、後述するペナルティ期間に制御されているか否かが判断される。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。S112においては、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が実行される。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。本実施例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。また、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。

【0323】

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。たとえば、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。

【0324】

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。たとえば、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（たとえば、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。

【0325】

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。たとえば、特別ペナルティは、通常ペナルティよりも所定の特典（たとえば、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。

【0326】

S114において、ペナルティ期間に制御させると判定されたときには（S114のYES）、S116において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RAM91cに格納され、S118の処理に移行する。一方、S114において、ペナルティ期間に制御させないと判定されたときには（S114のNO）、S114、S116の処理を行わずにS118の処理に移行する。

【0327】

ここで、ペナルティ期間について説明する。本実施例では、一定期間（本実施例では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1AT～第3AT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。

【0328】

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と、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。

【0329】

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。

【0330】

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。

【0331】

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枚ベルが入賞してしまうことから、RT1に制御されてしまう。したがって、RT0に制御されているときに、ATに制御されずナビ演出が実行されないと、不利なRT1に制御され易くなる。したがって、RT1に制御されているときにおいて、ATに制御されずナビ演出が実行されないと、不利なRT1に制御され易くなる点で、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。

【0332】

また、RT2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、RT2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枚ベルが入賞してしまうことから、RT1に制御されてしまう。したがって、RT1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RT1に制御され易くなる。よって、RT2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RT1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。

。

10

20

30

40

50

【0333】

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RT(RT0やRT2)に制御され難くなったり、不利なRT(RT1)に制御され易くなる。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。

【0334】

説明を図21に戻す。S118において、再遊技役または小役に入賞したか否かが判定される。S118の判定手法については、S104で説明した判定手法を用いる。S118において、再遊技役または小役に入賞したと判定されたときには(S118のYES)、S120に移行する。S120においては、第2態様で払出情報を表示する。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。たとえば、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態様のように、所定の音は出力されない。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。S120の処理が終了すると演出関連処理は終了する。また、S118で入賞したとしても、S106の入賞報知処理は、実行されない。つまり、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ない。つまり、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、リールLED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。

【0335】

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。

【0336】

[入賞報知処理について]

次に、図22を用いて、入賞報知処理(図21のS106)を説明する。図22(A)、図22(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22(A)(B)では、他の小役ま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22(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1A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(図21のS106)として、1枚ベル1A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、上段ラインLM上に並んだブルーブルーベル)に対応するリールLEDを点灯させると共に、スピーカ53、54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1Aが入賞したことを認識させることができる。

【0337】

図22(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(図21のS118でYESの場合であっても、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。

【0338】

図22(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

10

20

30

40

50

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(図21のS106)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LN上に並んだブルーブルーベル)に対応するリールLEDを点灯させると共に、スピーカ53、54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。

【0339】

図22(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1A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1A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(図21のS118でYESの場合であっても、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。

【0340】

以下に、本実施例におけるスロットマシン1により奏される効果について説明する。

(1) 本実施例では、図21、図22に示したように、推奨操作手順で操作された結果、再遊技役または小役が入賞したときには、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、再遊技役または小役が入賞したことを認識させることができる。一方、非推奨操作手順で操作された結果、再遊技役または小役が入賞したときには、入賞報知処理を実行しないことにより、再遊技役または小役が入賞したことを認識させないようにすること、および非推奨操作手順で操作されたことのうち少なくとも一方を認識させることができる。したがって、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。

【0341】

(2) 本実施例では、式(1)～(3)で説明したように、非AT中において、非推奨操作手順で操作(変則押し)されたときには、推奨操作手順で操作されたときよりも払い出されるメダル期待値は多い。しかし、当該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される可能性が高いことから(図21のS112の説明参照)、払い出されるメダルの期待値は少なくなり、遊技者にとって不利となる可能性が高い。したがって、非推奨操作手順で操作することで、払い出されるメダルの期待値が高まり、その後のゲームも非推奨操作手順で操作しようとしている遊技者に対して、推奨操作手順で操作するように適切に導くことができる。

【0342】

(3) 本実施例では、ペナルティ期間に制御されることにより、第1～第3AT抽選条件のいずれが成立したとしても、ナビストックには当選しないように制御される。その結果、RT1に制御されているときにリプレイGR1～4のいずれかに当選したとしても、ナビ演出が実行されないことから実質的に昇格リプレイを導出させることができず、有利なRT0に制御されなくなる。また、RT0、2に制御されているときに押し順ベルが当選したとしても、ナビ演出が実行されないことから実質的に1枚ベルが導出されてしまい、不利なRT1に制御されてしまう。したがって、非推奨操作手順で操作する遊技者に対して、非推奨操作手順で操作すると不利になることを体感させることができ、遊技者に対して、推奨操作手順で操作するように適切に導くことができる。

【0343】

(4) 本実施例では、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。したがって、ナビ演出ゲームにおいて、ナビ報知操作手順以外の非ナビ報知操作手順で操作されたときには、入賞報知処理の実行を規制することにより、遊技者に対して、再遊技役または小役が入賞したことを認識させないようにすること、および非推奨操作手順で操作されたことのうち少なくとも一方を認識させることができる。したがって、遊技者に対して、推奨操作手順で操作するように適切に導くことができる。

【0344】

(5) 本実施例では、非ナビ演出ゲームでの推奨操作手順は、順押しの操作手順である。したがって、非ナビ演出ゲームにおいて、変則押しの操作手順で操作されたときには、入賞報知処理の実行を規制することにより、遊技者に対して、再遊技役または小役が入賞したことを認識させないようにすること、および非推奨操作手順で操作されたことのうち少なくとも一方を認識させることができる。したがって、遊技者に対して、推奨操作手順で操作するように適切に導くことができる。

【0345】

(6) 本実施例では、推奨操作手順および非推奨操作手順のいずれで操作されたかに関わらず、小役が入賞すると払出情報を表示する(S108、S120)。もし、非推奨操作手順で操作された結果、再遊技役または小役が入賞したときにおいて、当該非推奨操作手順で操作されたからといって、払出情報を表示しないと、メダルが払い出されないのでは、という不信感を遊技者に抱かせてしまう。そこで、本実施例のように、非推奨操作手順で操作されたときにも、払出情報を表示することにより、このような不信感を抱かせないようにすることができる。

10

【0346】

(7) 本実施例では、推奨操作手順で操作された結果、小役が入賞したときには、第1態様で払出情報を表示する。一方、非推奨操作手順で操作された結果、小役が入賞したときには、第2態様で払出情報を表示する。また、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。したがって、非推奨操作手順で操作された結果、小役が入賞したときには、“(6)”で述べた不信感を遊技者に抱かせないようにできつつ、当該小役が入賞したことを認識させないようにすることができる。

20

【0347】

(8) 本実施例では、RT0~4において中段ベルと1枚1が同時当選するが1枚2が同時当選しない中左ベル1、中右ベル1が当選した場合と、RT0~4において中段ベルと1枚1が同時当選しないが1枚2と同時当選する右左ベル1、右中ベル1が当選した場合と、で制御内容が異なる。すなわちRT0~4において中左ベル1、中右ベル1が当選した場合には、中リールを第1停止とする停止順で停止操作がされることを条件に中段ベルが入賞可能に制御されるのに対して、RT0~4において右左ベル1、右中ベル1が当選した場合には、右リールを第1停止とする停止順で停止操作がされることを条件に中段ベルが入賞可能に制御されるようになっている。

30

【0348】

また、RT0~4において中左ベル1、中右ベル1が当選した場合には、1枚1が同時に当選しているが、推奨操作手順である左第1停止された場合には1枚1が入賞することはない。同様にRT0~4において右左ベル1、右中ベル1が当選した場合には、1枚2が同時に当選しているが、推奨操作手順である左第1停止された場合には1枚2が入賞することはない。また、他の役の当選時であっても、推奨操作手順である左第1停止された場合には、1枚1、1枚2が入賞することはない。すなわちこれら1枚1、1枚2は、制御を変更するために中段ベルと同時に当選させる役であり、RT0~4においては推奨操作手順で操作がされている限りは入賞することのない役である。

40

【0349】

一方、RBにおいて中左ベル1、中右ベル1が当選した場合には、左第1停止された場合でも1枚1が入賞し、RBにおいて右左ベル1、右中ベル1が当選した場合には、左第1停止された場合でも1枚2が入賞するようになっている。

【0350】

このようにRT0~4では、左第1停止されている場合に1枚1、1枚2が入賞することがないのに対して、RBにおいては左第1停止されている場合でも1枚1、1枚2が入賞可能となるので、RT0~4において中段ベル当選時のリール制御を変更するために用いられる1枚1、1枚2を有効に活用することができる。

【0351】

[変形例]

50

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではない。本発明は、上記の実施例に限られず、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実施す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実施するようにしてもよい。

【0352】

[推奨操作手順について]

(1) 本実施例では、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、たとえば、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（たとえば、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。たとえば、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。たとえば、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。

【0353】

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ラインLN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。

【0354】

つまり、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（いわゆるDDT打法またはKKK打法）。また、特定図柄は他の図柄であってもよい。たとえば、図柄番号7のBARとしてもよい。

【0355】

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、本実施例と同様の効果を奏することができる。

【0356】

(2) また、本実施例では、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。たとえば、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AT抽選確率が向上する期間などである。

【0357】

[払出情報について]

(1) 本実施例では、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。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。

【0358】

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、たとえば、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（たとえば、「8枚!」という音声）などである。

【0359】

また、払出情報の報知は、液晶表示器51に表示させるまたは液晶表示器51に表示せせずに、他の演出手段（演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55など）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LED52、スピーカ53、54リールLED55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、たとえば、スピーカ53、54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。

【0360】

（2） 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。たとえば、メダル払出枚数が連想できるキャラクタなどであってもよい。また、液晶表示器51に払出情報を表示させた上、または、液晶表示器51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。たとえば、スピーカ53、54からメダルの枚数を報知する音声（たとえば、「8枚!」という音声）を出力するようにしてもよい。

【0361】

（3） 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91が制御する液晶表示器51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11や遊技補助表示器12などの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41が特定する必要がある。ところが、メイン制御部41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41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。

【0362】

以下に、メイン制御部41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41のROM41b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41は、内部抽選を行った後、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91に対して送信する。サブ制御部91は、ナビ演出ゲームであるとき（たとえば、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41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41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41が判断することにより、メイン制御部41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以上の値であってもよい。

【0363】

このような手法を用いることにより、メイン制御部41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41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。

【0364】

ところで、一般的に、遊技者は、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51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51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、推奨操作手順で操作された結果、入賞したときには、液晶表示器51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、効果の欄の“(7)”で述べた効果を奏することができる。

【0365】

[入賞報知処理について]

(1) 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ルLED55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21のS106、図22(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。たとえば、入賞報知処理は、所定のキャラクタを液晶表示器51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などであってもよい。また、入賞報知処理は、リールLED55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51に表示させる処理、演出効果LED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。

【0366】

(2) 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22(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、たとえば、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、たとえば、否定的なキャラクタ（たとえば、ドクロなどのキャラクタ）を液晶表示器51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（たとえば、「ブー」などの音）をスピーカ53、54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。

【0367】

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。たとえば、入賞報知処理がリールLED55を点灯させる処理を含むも

10

20

30

40

50

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ルールLED55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53、54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。

【0368】

(3) 本実施例では、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。たとえば、中段ベルが入賞したときには、「中段ベル入賞！」などといったメッセージを液晶表示器51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！」などといったメッセージを液晶表示器51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。

10

【0369】

(4) 本実施例では、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（たとえば、押し順ベル）が当選した、推奨操作手順で操作されて入賞（たとえば、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。

20

【0370】

(5) 本実施例では、図21のS104やS118の判断処理では、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。しかしながら、S104やS118の判断処理では、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。つまり、S104やS118の判断処理では、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。このような構成によれば、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、S106において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、S104やS118の判断処理では、全ての入賞役のうち特定の入賞役（たとえば、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。

30

【0371】

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。

【0372】

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。

40

【0373】

(6) 図22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。

【0374】

50

(7) 本実施例では、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。たとえば、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。

10

【0375】

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。

【0376】

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。

20

【0377】

〔操作態様について〕

本実施例では、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。しかしながら、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。

30

【0378】

〔メダル払出について〕

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。本実施例では、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、本実施例では、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。

40

【0379】

たとえば、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。

【0380】

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

50

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。

【0381】

[ペナルティについて]

(1) 本実施例では、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(図21のS112)。しかしながら、不利制御はこれに限られるものではなく、たとえば、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(たとえば、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。

10

【0382】

(2) 本実施例のペナルティは、ペナルティ期間に制御されることにより、第1〜第3AT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。たとえば、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。

【0383】

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。たとえば、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、たとえば、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。

20

【0384】

(3) 本実施例では、ペナルティ期間に制御されることにより、ナビ演出ゲームの回数が減少することから、有利なRT(RT0、RT2)に制御され難くなったり、不利なRT(RT1)に制御され易くなったりするとして説明した。また、RT0〜2については、通常リプレイの当選確率が異なるものであるとして説明したが、これに限られるものではなく、たとえば、他の再遊技役や、小役、ボーナス役などの当選確率が異なるものとしてもよい。

30

【0385】

(4) 本実施例では、ナビ演出ゲームが実行されたときにおいて、非推奨操作手順で操作されたときには、ペナルティ抽選が実行されるとして説明したが、当該ペナルティ抽選を実行せずに、ペナルティ期間には制御させないようにしてもよい。何故なら、ナビ演出ゲームにおいて、推奨操作手順で操作されたときに払い出されるメダルを、非推奨操作手順で操作されたときには払い出さないという遊技者にとって不利となる不利制御を実行しており、ペナルティ抽選を実行せずとも、不利制御を実行することになるからである。

40

【0386】

(5) また、AT抽選によりAT当選してナビストックが付与されて、所定の報知条件が成立することにより、当該ナビストックが付与された旨の報知をするスロットマシンとしてもよい。このようなスロットマシンにおいて、ペナルティが実行されることにより、当該報知条件の成立を所定期間遅延させるなどとしてもよい。たとえば、報知条件が、ナビストックが付与されたゲームから所定ゲーム数消化することにより成立する場合には、ペナルティは、当該所定ゲーム数を増加させるものとしてもよい。このようなペナルティが付与されると、ナビストックが付与された旨の報知が遅延された期間(ゲ

50

ーム数)分、無駄なメダルが消費されることになり、遊技者にとって不利となる。

【0387】

(6) また、以下のようなスロットマシン1000である場合に、ペナルティの変形例を説明する。まず、当該スロットマシン1000について説明する。スロットマシン1000では、表示ゲーム数を液晶表示器51に表示する。「表示ゲーム数」は、ゲーム消化に応じて更新表示されるゲーム数である。また、後述するように、表示ゲーム数の更新には、通常更新、特別更新、および不利更新とがある。通常更新とは、1ゲーム消化すると表示ゲーム数を1増加させる更新であるが、特別更新とは、1ゲームしか消化していないにもかかわらず表示ゲーム数を2以上増加させる更新である。不利更新とは、1ゲーム消化すると、表示ゲーム数を所定数(たとえば、10)減少させる更新である。また、通常更新、特別更新、不利更新を行う制御をそれぞれ通常更新制御、特別更新制御、不利更新制御という。なお、本実施例では、表示される表示ゲーム数の最小値(初期値)を「1」とし、最大値を「1000」とする。また、表示ゲーム数が、後述する到達ゲーム数に到達すると所定の特典(たとえば、ナビストック)が付与されて、表示ゲーム数は1に戻る(初期化される)。

10

【0388】

また、本変形例では、サブCPU91aは、現在の表示ゲーム数データをRAM91cに記憶させる制御を行うとともに、表示制御回路92は、RAM91cに記憶されている表示ゲーム数データに基づいて、当該表示ゲーム数データから特定される表示ゲーム数を液晶表示器51に表示させる。そして、表示ゲーム数が通常更新制御、特別更新制御、および不利更新制御のうちいずれかが行われる度に、サブCPU91aは、RAM91cに記憶されている表示ゲーム数データに対して、行われた更新制御を反映させつつ、表示制御回路92は、当該更新制御が反映された表示ゲーム数データから特定される表示ゲーム数を液晶表示器51に表示させる。表示ゲーム数データは、RAM91c表示ゲーム数に格納される。また、本変形例では、通常更新制御および特別更新制御については、表示ゲーム数が到達ゲーム数に近づくように(増加するように)表示ゲーム数データを更新し、不利更新制御については、表示ゲーム数が到達ゲーム数から遠ざかるように(減少するように)表示ゲーム数データを更新する。つまり、通常更新制御および特別更新制御が実行されると、遊技者にとって有利となるが、不利更新制御が実行されると、遊技者にとって不利となる。また、以下では、通常更新制御および特別更新制御をまとめて、増加更新制御という場合もある。

20

30

【0389】

図23のSf2、4に示すように、到達ゲーム数決定条件(たとえば、ATが終了したことにより成立する条件)が成立したときに、ゲーム数テーブルを参照して到達ゲーム数を決定する。ここで、ゲーム数テーブルについて説明する。図24は、ゲーム数テーブルを説明するに際して便宜上、到達ゲーム数の候補をさらに100ゲーム毎に区分けした場合を示した図である。図24に示すように、本実施例では、100ゲーム毎に区分けされたうちの各区分を「ゾーン」という。「ゾーン」は、所定範囲の連続するゲーム数を複数に区分された範囲である。1~100ゲームの範囲のゾーン1については、候補到達ゲーム数は、10、20、30、・・・、100となる。たとえば、候補到達ゲーム数「10」については、振分率は2.9%となる。つまり、到達ゲーム数決定処理において、2.9%の確率で、到達ゲーム数として「10」が決定される。また、振分合計率は、1ゾーンに属する全ての候補到達ゲーム数の合計値である。たとえば、1~100の範囲のゾーンの振分合計率は、 $2.9\% \times 10 = 29\%$ となる。このように、振分率は到達ゲーム数が決定される確率を示しているものであるから、当該振分率は、到達ゲーム数が決定されることへの期待度ということもできる。

40

【0390】

また、振分合計率が所定値(ここでは、10%)以上であるゾーンを「高ゾーン」とし、所定値未満であるゾーンを「低ゾーン」とする。また、図24のゲーム数テーブルにおいては、「低ゾーン」および「高ゾーン」が交互になるように、候補到達ゲーム数の振分

50

率が設定されている。「低ゾーン」および「高ゾーン」が交互に設定されている理由については後述する。

【0391】

また、本実施例のゲーム数テーブルについては、各ゾーンの振分率が設定値ごとに異なるように設定されている。このように、各設定値ごとに、到達ゲーム数の決定確率が異なることから、遊技の興趣を向上させることができる。なお、前述の通り、図24は、便宜上記載したものであり、ROM91bに実際に記憶されているゲーム数テーブルは、候補到達ゲーム数、および、当該候補到達ゲーム数に定められた振分率である。

【0392】

[本変形例のペナルティについて]

次に、図25を用いて本変形例のペナルティを説明する。図25の前提として、前述した到達ゲーム数決定処理において、到達ゲーム数が100ゲームに決定されたとする。そして、表示ゲーム数として「50」が液晶表示器51に表示されている状態(A)のときに、非ナビ演出ゲームにおいて遊技者が変則押しを行ったとする。状態(B)に示すように、当該変則押しをすることによりペナルティが付与されることにより、不利更新制御を実行して、表示ゲーム数を所定ゲーム数(本実施例では、10ゲーム)減少させる(表示ゲーム数を50→40に更新する)。前述のように、表示ゲーム数が到達ゲーム数である100ゲームに到達するとナビストックが付与される。本変形例のペナルティのように、表示ゲーム数が10ゲーム減少すると、ペナルティが付与されないときと比較して表示ゲーム数が到達ゲーム数に到達するタイミングが10ゲーム分遅くなる。このように、本変形例のペナルティは、表示ゲーム数を減少させることで、表示ゲーム数が到達ゲーム数に到達するタイミングを遅延させることである。

【0393】

本変形例のスロットマシンでは、ペナルティが付与された旨については報知させないようにしてもよいし、後任遊技者にペナルティが付与された旨が把握されない態様であれば、ペナルティが付与される旨またはペナルティが付与された旨(つまり、不利更新制御が実行される旨または不利更新制御が実行された旨)を報知する演出を実行するようにしてもよい。以下では、当該演出を不利更新制御実行演出といい、当該不利更新制御実行演出の態様とは、たとえば、変則押しをしたゲームの終了後(つまり、当該ゲームの第3停止時)、所定時間(たとえば、3秒)経過するまでに報知する態様である。また、ペナルティが付与されたスロットマシンで遊技していた遊技者を前任遊技者という。当該前任遊技者は、他のスロットマシンで遊技することがあり、以下では、当該ペナルティが付与されたスロットマシンに対して、新たに遊技しようとする遊技者を後任遊技者という。

【0394】

状態(B)であるときに、後任遊技者が順押しをすることにより1ゲーム消化すると、状態(C)に示すように、表示ゲーム数を1増加させる。このように、本変形例では、状態(B)や状態(C)であるときの液晶表示器51の表示を後任遊技者が目視したとしても、当該後任遊技者は、ペナルティ中であることを把握することはない。したがって、当該後任遊技者の遊技への意欲が減退してしまうことを防止できる。また、状態(C)のとき、ペナルティが付与された後において、後任遊技者が順押しして1ゲーム消化すると、表示ゲーム数を1増加させるが、後任遊技者が逆押しすると、さらに表示ゲーム数を10減少させる。このように、本実施例のスロットマシンのペナルティは、10ゲーム分減少された後から、当該10ゲーム分消化するまでの特別期間中においても、ペナルティ中とは異なる通常時と同じように、遊技者が順押しすると増加される。図26を用いて、さらに、本実施例のペナルティについて説明する。図26(A)は、遊技者により非AT中に変則押しされたゲームについて示し、図26(B)は、遊技者により非AT中に順押しされたゲームについて示し、図26(C)は、更新制御について示す。前述のように、順押しされたゲームにおいては、表示ゲーム数を1ずつ増加更新する通常更新が行われ、変則押しされたゲームにおいては、表示ゲーム数を10減少更新させる不利更新が行われる。図26の例では、表示ゲーム数が50ゲームのときに、遊技者により変則押しされた

すると、表示ゲーム数は、50ゲーム→40ゲームに不利更新される旨を示している（図26（C）参照）。また、当該不利更新されたゲームの次のゲーム以降については、順押しされる限りは、増加更新される。なお、図26（C）の例では、増加更新として、特別更新制御は実行されず通常更新制御のみが実行されている。そして、本実施例では、図26に示すように、10ゲーム分不利更新された後から、当該10ゲーム分、到達ゲーム数に近づくように更新されるまでの期間を特別期間といい、当該特別期間以外の期間を通常期間という。つまり、図26の例では、50ゲーム→40ゲームに不利更新されたゲームから、49ゲーム→50ゲームに通常更新されたゲームまでの期間が特別期間という。そして、本実施例では、特別期間であるか通常期間であるかに関わらず、遊技者により順押しされると、増加更新制御が実行され、特別期間であるか通常期間であるかに関わらず、遊技者により変則押しされると、不利更新制御が実行される。

10

【0395】

このように、本実施例のスロットマシンのペナルティは、変則押し時に表示ゲーム数を不利更新させるのみである、つまり、表示ゲーム数を特定数（前述の例では、10ゲーム）減少させるのみである。したがって、ペナルティが付与された後の特別期間において、遊技者が入れ替わって後任遊技者が遊技したとしても、当該ペナルティが付与された旨が当該後任遊技者により把握されることはない。したがって、当該後任遊技者の遊技への意欲を低下させることはない。

【0396】

また、本変形例においては、図23の到達ゲーム数決定処理により、到達ゲーム数は、低ゾーンよりも高ゾーンに属するゲーム数に決定され易いのであるが、当該到達ゲーム数が増加されると、当該増加された到達ゲーム数が高ゾーンから低ゾーンに属するゲーム数になる場合や、低ゾーンから高ゾーンに属するゲーム数になる場合がある。このような場合には、図24で説明したゲーム数テーブルの意義が喪失されてしまい、つまり、到達ゲーム数が如何なるゾーンに属するかの期待を示す期待度が変化してしまい、遊技の興趣の低下を招く虞がある。したがって、本実施例のペナルティのように、到達ゲーム数の増加を行わないことにより、ゲーム数テーブルの意義を保つことができ、遊技の興趣の低下を防止できる。

20

【0397】

また、本変形例のペナルティは、不利更新制御のみが行われ、遊技者にとって不利となる他の制御は行われない。ここで、当該不利更新制御以外の不利制御の一例とは、AT抽選の不遇を生じさせる制御などが挙げられる。さらに具体的には、ATなどの抽選の不遇とは、たとえば、ATに100%当選する条件（以下、「AT絶対当選条件」という。）が成立したにもかかわらず、AT当選しないことである。このように、本変形例のペナルティに抽選の不遇等を含めるとなると、後任遊技者がAT絶対当選条件を成立させたにもかかわらず、前任遊技者の変則押しにより付与されたペナルティによりAT当選しないことになり、「前任遊技者の変則押しによりペナルティが付与されたゲームを、後任遊技者は遊技している」旨を後任遊技者は把握し、当該後任遊技者の遊技への意欲が減退してしまい、遊技の興趣の低下を招く虞がある。したがって、本実施例のスロットマシンのペナルティは、不利更新制御のみが行われ、遊技者にとって不利となる他の制御は行われない。

30

40

【0398】

また、本実施例では、図25、図26に示したように、通常更新制御が実行されることにより表示ゲーム数が増加し、不利更新制御が実行されることにより表示ゲーム数が減少することから、遊技者に対して、表示ゲーム数が加算されることにより到達ゲーム数に近づいたことを示唆し、表示ゲーム数が減算されることにより到達ゲーム数から遠ざかったことを示唆することができる。

【0399】

[特別更新制御について]

次に、表示ゲーム数の更新制御に含まれる特別更新制御について説明する。前述のよう

50

に、特別更新制御は、1 ゲーム消化したにもかかわらず、2 ゲーム以上更新する更新制御である。以下では、当該特別更新制御を特別更新演出ともいう。まず、特別更新演出について説明する。以下では、特別更新演出により、表示ゲーム数が2 以上更新されることを「特別更新する」ともいう。前述のように、通常更新制御または特別更新制御により更新された表示ゲーム数が到達ゲーム数に到達することにより、所定の特典（A T 当選）が付与される。本実施例では、特別更新制御が行われることにより、現在の表示ゲーム数が属するゾーン（以下、「現在のゾーン」という。）よりも振分合計率が高いゾーン（以下、「比較高ゾーン」という。）のゲーム数のうちいずれかに特別更新され、現在の表示ゲーム数が属するゾーンよりも振分合計率が低いゾーン（以下、「比較低ゾーン」という。）のいずれのゲーム数にも特別更新されない。

10

【0400】

このように、特別更新制御では、比較低ゾーンのいずれのゲーム数にも更新されないが、不利更新制御では、比較低ゾーンのいずれかのゲーム数に更新する可能性がある。このように、不利更新制御により、比較低ゾーンのいずれかのゲーム数に更新され得るので、ペナルティが付与されたときとペナルティが付与されなかったときとで遊技者にとっての有利度の差を更に明確にすることができ、メリハリをつけることができる。

【0401】

また、表示ゲーム数は、特別更新演出が行われた場合でも、到達ゲーム数を超えるゲーム数には更新されない。このように、現在の表示ゲーム数が、到達ゲーム数を超えないようにすることにより、現在の表示ゲーム数が到達ゲーム数に到達しないという不合理を解消することができる。

20

【0402】

このように、振分合計率の高いゾーンというのは、当該ゾーンのいずれかのゲームが到達ゲーム数として決定されている可能性が高いということである。したがって、特別更新演出が実行されることにより振分合計率が高いゾーンのいずれかのゲーム数に表示ゲーム数が特別更新されるということは、表示ゲーム数が到達ゲーム数に近づくということであるので、遊技者にとって有利となる。

【0403】

図27は、更新制御の処理フローを示したものである。図27に示す更新制御については、1 ゲーム終了時に、サブ制御部91により実行される。なお、図27の説明については、必要に応じて割愛する。S f 1 1において不利更新制御が実行される（または、不利更新制御が実行された）ときには、不利更新制御実行演出を実行するようにしてもよい。当該不利更新制御実行演出は、たとえば、「残念!!」などといったメッセージを液晶表示器51に表示させたり、スピーカ53、54から、「ブーッ!!」といった音声を出力させることである。また、当該不利更新制御実行演出は、以下の所定期間で実行されるとする。当該所定期間とは、前任遊技者により変則押しがされたときに開始される期間であって、後任遊技者に当該不利更新制御実行演出が把握されなければ、如何なる期間であればよい。たとえば、当該所定期間は、前任遊技者が、変則押しをした時から当該変則押しをしたゲームが終了した時（当該ゲームについて第3停止時）から所定時間（たとえば、3秒）経過するまでである。不利更新制御実行演出を当該所定期間で実行することにより、前任遊技者に対して、変則押しをした旨を報知することができ、かつ、後任遊技者により当該変則押しがされた旨を把握させないようなことができる。図28に通常更新制御や特別更新制御により遷移する状態を示す。

30

40

【0404】

また、図29を用いて、S f 1 3の判断処理の概念について説明する。図29は、現在のゾーンや以降のゾーンなどを示したものである。現在のゾーンの振分合計率は15%であるとする。図29（A）に示すように、以降のゾーンに、比較低ゾーンおよび比較高ゾーンの双方が含まれているときにはS f 1 3はYESと判断され、S f 1 6の特別更新制御が実行される。一方、図29（B）に示すように、以降のゾーンに、比較低ゾーンしか存在していないときや、図29（C）に示すように、以降のゾーンに、比較高ゾーンしか

50

存在していないときには、S f 1 3ではNOと判断され、S f 1 6の特別更新制御が実行されず、S f S f 2 6の通常更新制御が実行される。なお、図29(C)に示すように、以降のゾーンに比較高ゾーンしか存在していないときであっても、S f 1 6の特別更新制御が実行されるようにしてもよい。また、図30は、特別更新先決定用テーブルの一例である。

【0405】

S f 1 9においては、現在のゾーンが、高ゾーンである旨を示唆する演出を実行する。具体的には、液晶表示器51に表示された表示ゲーム数を通常態様とは異なる態様で表示することである。S f 2 0では、所定演出が実行されるか否かを決定する抽選が実行される。本実施例では、当該所定演出とは、前兆演出およびバトル演出である。

10

【0406】

図27のS f 2 2において、所定演出を実行すると判断されると(S f 2 2のYES)、S f 2 4に移行して、決定された所定演出を実行する。一方、S f 2 2において、所定演出を実行しないと判断されると(S f 2 2のNO)、所定演出を実行せずに更新制御処理を終了する。

【0407】

このように、前兆演出が実行されることにより、バトル演出が実行される旨、および表示ゲーム数が到達ゲーム数に到達する旨を遊技者に対して煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、表示ゲーム数が、到達ゲーム数から所定ゲーム数(本実施例では30ゲーム)前のゲーム数に到達した場合には、「前兆演出→バトル演出→味方キャラクタがバトルに勝利する」となる所定演出が実行され、AT当選することから遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0408】

次に、図24のゲーム数テーブルが、高ゾーンおよび低ゾーンが交互に繰り返されるように設定されている理由を説明する。ゲーム数テーブルがこのように設定されていることにより、表示ゲーム数が低ゾーンのゲーム数の範囲の最大値まで表示した後は、高ゾーンのゲーム数の範囲を表示することから、到達ゲーム数に近づくような期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0409】

次に、図24の設定値4~6のゾーン5の振分値および振分合計値が0%になっている理由について説明する。表示ゲーム数が到達ゲーム数に到達するまで、遊技者は到達ゲーム数を把握できないのであるが、表示ゲーム数が到達ゲーム数に到達するとAT当選した旨が報知されることから、遊技者は、到達ゲーム数を把握することができる。図24の例においては、ゾーン5に属する到達ゲーム数(たとえば、420)に決定されたときに、表示ゲーム数が当該到達ゲーム数に到達した場合には、遊技者は到達ゲーム数が420ゲームであると把握できると共に、現在の設定値が1~3であることを間接的に把握できる。このように、特定の設定値において、振分値および振分合計値が0%になるゾーンを設けることにより、遊技者は、当該設定値を間接的に把握することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0410】

次に、図30記載の特別更新先ゾーン7に属する特別更新先ゲーム数が610、620については、振分率が4%であるのに対し、630、640、650ゲームについては、振分率が0%に設定されている理由について説明する。まず、630、640ゲームが0%になっている理由について説明する。もし、630、640ゲームについて振分率が0%に設定されていない場合には、630ゲームまたは640ゲームに特別更新される可能性があるが、たとえば、630ゲームに特別更新された場合には、20ゲーム分(到達ゲーム数まで残りゲーム数分)の所定演出についての演出データが、前述した30ゲーム分の所定演出についての演出データとは別に必要となり、演出データのデータ容量の増大化を招くことになる。そこで、到達ゲーム数から所定ゲーム数(30ゲーム)前までのゲーム数(630、640)について、特別更新させないようにすることにより、1つの所定

40

50

演出データのみで、前兆演出およびバトル演出を実行することができるので、演出データのデータ容量を削減することができる。また、650ゲームの振分率を0%に設定されている理由については、650ゲームに特別更新された場合には、前兆演出されることなく、表示ゲーム数が到達ゲーム数に到達するので、遊技の興趣を向上させることができないからである。

【0411】

このように、S f 1 0において、変則押しされた場合には、S f 1 1において、表示ゲーム数を10減少させるという不利更新制御が実行されるのみで、更新制御関連処理は終了する。したがって、従来のように、ペナルティフラグの格納処理、ペナルティフラグの消去処理、およびペナルティフラグが格納されているか否かの確認処理を行う必要はない。よって本実施例のスロットマシンのペナルティについては、後任遊技者に把握されないというばかりではなく、従来と比べて処理負担を削減できる。また、前述のように、ペナルティを不利更新制御の実行のみとすることにより、ペナルティが付与された直後に、遊技者が入れ替わって後任遊技者が遊技したとしても、当該ペナルティが付与された旨が当該後任遊技者により把握されることはない。

10

【0412】

また、図27のS f 1 4で説明したように、特別更新演出により、表示ゲーム数が到達ゲーム数を超えないように、現在のゾーンよりも振分合計率が高いゾーンに属するいずれかのゲーム数に特別更新される。つまり、現在のゾーンよりも到達ゲーム数が属している可能性の高いゾーンのうちのいずれかのゲームに特別更新されることから、表示ゲーム数から到達ゲーム数までの残りゲーム数が小さくなるように特別更新され、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、当該特別更新演出では、現在のゾーンよりも振分合計率が低いゾーンに属するいずれかのゲーム数には特別更新されないのので、現在よりも不利になるようなことはなく（成り下がることはなく）、遊技の興趣の低下を防ぐことができる。このように、特別更新制御が実行されることで、遊技者にとって有利となる。

20

【0413】

また、S f 1 2において、イチゴなどの特定役に当選したことで特別更新制御が実行されることにより、特別更新制御が実行される契機が明確になることから、遊技の興趣を向上させることができる。

【0414】

[停止態様について]

30

(1) 本実施例では、R T 0～4において中段ベルと1枚1が同時当選するが1枚2が同時当選しない中左ベル1、中右ベル1が当選した場合と、R T 0～4において中段ベルと1枚1が同時当選しないが1枚2と同時当選する右左ベル1、右中ベル1が当選した場合と、で中段ベルを入賞させることが可能な停止順が異なるように制御される構成であるが、少なくとも第1の状態(R T 0～4)において特定入賞(1枚ベル)と特殊入賞(1枚1)が同時当選する第1の特定結果(中左ベル1、中右ベル1)と、第1の状態(R T 0～4)において特定入賞(1枚ベル)が当選するが特殊入賞(1枚1)が当選しない第2の特定結果(右左ベル1、右中ベル1)と、で制御内容が異なる構成であれば良く、例えば、中左ベル1、中右ベル1が当選した場合と、右左ベル1、右中ベル1が当選した場合と、で同一の操作態様で停止操作がされた場合に「ベルーベルーベル」の組み合わせが揃うラインを異ならせる等、当選した役の入賞時の停止態様を異ならせる構成としたり、当選した役を取りこぼした際の停止態様を異ならせる構成としたりしても良い。

40

【0415】

(2) 本実施例では、R T 0～4において中左ベル、中右ベルが当選した場合に、推奨操作手順以外の停止順である中リールまたは右リールを第1停止とする停止順で停止操作がされた場合に1枚1が入賞し得る構成であるが、少なくとも第1の状態(R T 0～4)において特定の操作態様(推奨操作手順)で停止操作がされたときに、特殊入賞(1枚1、1枚2)が入賞しない構成であれば良く、特定の操作態様(推奨操作手順)で停止操作がされたか、特定の操作態様(推奨操作手順)以外の操作態様で停止操作がされたか、

50

に関わらず、第1の状態(R T 0～4)においては特殊入賞(1枚1、1枚2)が入賞しない構成としても良い。

【0416】

(3) 本実施例では、R Bにおいて中左ベル1、中右ベル1、右左ベル1、右中ベル1が当選した場合に、左リールを第1停止とする停止順、すなわちR T 0～4であれば1枚1、1枚2が入賞することのない停止順で停止操作がされた場合にも1枚1、1枚2が入賞する構成であるが、少なくとも第2の状態(R B)において特定の操作態様(推奨操作手順)で停止操作がされたときには、1枚1、1枚2が入賞し得る構成であれば良く、第2の状態(R B)において特定の操作態様のうちの操作態様(例えば、推奨操作手順でかつ特定の操作タイミングでの操作態様)で停止操作がされたときのみ特殊入賞(1枚1、1枚2)が発生し、第2の状態(R B)において特定の操作態様のうち他の操作態様(推奨操作手順であるが特定の操作タイミング以外での操作態様)で停止操作がされたときには特殊入賞(1枚1、1枚2)が発生しない構成としても良い。また、第2の状態(R B)において常時特殊入賞(1枚1、1枚2)が許容されることにより、特定の操作態様(推奨操作手順)で停止操作がされたときには、必ず特殊入賞(1枚1、1枚2)が発生する構成としても良い。

10

【0417】

(4) 本実施例では、R T 0～4においてゲームが開始可能となる賭数と、R Bにおいてゲームが開始可能となる賭数と、が異なる構成、すなわち特定の操作態様(推奨操作手順)で停止操作がされたときに特殊入賞(1枚1、1枚2)が発生することのない第1の状態(R T 0～4)と、特定の操作態様(推奨操作手順)で停止操作がされたときに特殊入賞(1枚1、1枚2)が発生可能となる第2の状態(R B)と、でゲームが開始可能となる賭数が異なる構成であるが、第1の状態と、第2の状態と、で遊技状態が異なる構成であれば、第1の状態と、第2の状態と、でゲームが開始可能となる賭数が同一の構成であっても良い。

20

【0418】

(5) 本実施例では、第1の状態としてR T 0～4、第2の状態としてR Bを適用しているが、第1の状態としてR B、第2の状態として0～4を適用した構成、すなわちR Bにおいて特定の操作態様(例えば、左リールを第1停止とする停止順)で停止操作がされたときに特殊入賞(1枚1、1枚2)が発生不能に制御され、R T 0～4において特定の操作態様(例えば、左リールを第1停止とする停止順)で停止操作がされたときに特殊入賞(1枚1、1枚2)が発生可能に制御される構成としても良い。

30

【0419】

(6) 本実施例では、第1の状態と、第2の状態と、の違いとして遊技状態の違いを適用しているが、設定された賭数の違いを適用しても良く、第1の賭数(3枚、つまり、R T 0～R T 4のいずれかに制御されているとき)が設定されたゲームにおいて特定の操作態様(推奨操作手順)で停止操作がされたときには特殊入賞(1枚1、1枚2)が発生することがなく、第2の賭数(2枚、つまり、R Bに制御されているとき)が設定されたゲームにおいて特定の操作態様(推奨操作手順)で停止操作がされたときには特殊入賞(1枚1、1枚2)が発生可能となる構成としても良く、このような構成であっても、第1の賭数が設定されたゲームでは、特定の操作態様(推奨操作手順)で停止操作がされている場合に特殊入賞(1枚1、1枚2)が入賞することがないのに対して、第2の賭数が設定されたゲームでは、特定の操作態様(推奨操作手順)で停止操作がされている場合でも特殊入賞(1枚1、1枚2)が入賞可能となるで、第1の賭数が設定されたゲームにおいて特定入賞(1枚ベル)の当選時のリール制御を変更するために用いられる特殊入賞(1枚1、1枚2)を有効に活用することができる。

40

【0420】

この場合には、例えば、一の遊技状態において第1の賭数が設定されたときにも前記第2の賭数が設定されたときにもゲームが開始可能となる構成でも良いし、第1の賭数が設定されたときのみゲームが開始可能となる遊技状態と、第2の賭数が設定されたときのみ

50

ゲームが開始可能となる遊技状態と、を備える構成でも良い。また、第1の賭数または第2の賭数の一方のみが設定されたときのみゲームが開始可能となる遊技状態と、前記第1の賭数が設定されたときにも前記第2の賭数が設定されたときにもゲームが開始可能となる遊技状態と、を備える構成でも良い。

【0421】

(7) 本実施例では、第1の状態と、第2の状態と、の違いとして遊技状態の違いを適用しているが、遊技者にとっての有利度を設定する設定値の違いを適用しても良く、第1の設定値が設定されている状態で特定の操作態様（推奨操作手順）で停止操作がされたときには特殊入賞（1枚1、1枚2）が発生することがなく、第2の設定値が設定されている状態で特定の操作態様（推奨操作手順）で停止操作がされたときには特殊入賞（1枚1、1枚2）が発生可能となる構成としても良く、このような構成であっても、第1の設定値が設定されている場合には、特定の操作態様（推奨操作手順）で停止操作がされている場合に特殊入賞（1枚1、1枚2）が入賞することがないのに対して、第2の設定値が設定されている場合には、特定の操作態様（推奨操作手順）で停止操作がされている場合でも特殊入賞（1枚1、1枚2）が入賞可能となるで、第1の設定値が設定されている場合において特定入賞（1枚ベル）の当選時のリール制御を変更するために用いられる特殊入賞（1枚1、1枚2）を有効に活用することができる。

【0422】

この場合に、遊技者に対する有利度としては、遊技場の店員が設定可能な設定値に限らず、スロットマシンが抽選などにより設定する有利度を適用しても良い。

【0423】

(8) 本実施例では、RT0～4（第1の状態）において中左ベル1、中右ベル1、右左ベル1、右中ベル1（第1の特定結果）の当選時に推奨操作手順である左リールを第1停止とする停止順（特定の操作態様）で停止操作がされたときに中左ベル1、中右ベル1において当選している1枚1（特殊入賞）、右左ベル1、右中ベル1において当選している1枚2（特殊入賞）が入賞不能に制御される一方、RB（第2の状態）においても中左ベル1、中右ベル1、右左ベル1、右中ベル1（第1の特定結果）が内部抽選の対象となり、RB（第2の状態）中左ベル1、中右ベル1、右左ベル1、右中ベル1（第1の特定結果）の当選時に左リールを第1停止とする停止順（特定の操作態様）で停止操作がなされたときに中左ベル1、中右ベル1において当選している1枚1（特殊入賞）、右左ベル1、右中ベル1において当選している1枚2（特殊入賞）が入賞可能に制御されるので、RT0～4（第1の状態）であるか、RB（第2の状態）であるか、によって内部抽選の対象を変更することなく、RB（第2の状態）において左リールを第1停止とする停止順（特定の操作態様）で停止操作がされたときに1枚1、1枚2（特殊表示結果）を入賞させることが可能となる。

【0424】

(9) 本実施例では、RT0～4において中左ベル1、中右ベル1、右左ベル1、右中ベル1の当選時に推奨操作手順である左リールを第1停止とする停止順で停止操作がされたときに中左ベル1、中右ベル1において当選している1枚1、右左ベル1、右中ベル1において当選している1枚2が入賞不能に制御される一方、RBにおいても中左ベル1、中右ベル1、右左ベル1、右中ベル1が内部抽選の対象となり、RB中左ベル1、中右ベル1、右左ベル1、右中ベル1の当選時に左リールを第1停止とする停止順で停止操作がなされたときに中左ベル1、中右ベル1において当選している1枚1、右左ベル1、右中ベル1において当選している1枚2が入賞可能に制御される構成であるが、少なくとも第1の状態（RT0～4）において特定の操作態様（推奨操作手順）で停止操作がされたときに特殊入賞（1枚1、1枚2）が入賞不能に制御され、第2の状態（RB）において特定の操作態様（推奨操作手順）で停止操作がされたときに特殊入賞（1枚1、1枚2）が入賞可能に制御される構成であれば良く、例えば、第2の状態（RB）において第1の特定結果（中左ベル1、中右ベル1、右左ベル1、右中ベル1）以外の結果（例えば、1枚1、1枚2の単独当選等）となったときに特殊入賞（1枚1、1枚2）が入賞可能に制

御される構成でも良い。

【0425】

(10) 本実施例では、RB（第2の状態）において1枚1（特殊入賞）が当選する中左ベル、中右ベルのうち中左ベル1、中右ベル1が当選したとき、1枚2が当選する右左ベル、右中ベルのうち右左ベル1、右中ベル1が当選したときに、ナビストック抽選を行い、ナビストックが当選することによりARTに制御される構成であり、RB（第2の状態）において1枚1、1枚2が入賞することで遊技者にとって有利なナビストックが付与される可能性があるため、RT0～4（第1の状態）において推奨操作手順である左リールを第1停止とする停止順（特定の操作態様）での停止操作がされたときには入賞することのない1枚1、1枚2が入賞することにより興趣を高めることができる。

10

【0426】

(11) 本実施例では、第2の状態（RB）において特殊入賞（1枚1、1枚2）が当選したときに付与される特典としてナビストックを適用しているが、第2の状態（RB）において特殊入賞（1枚1、1枚2）が当選したときに遊技者にとって有利な特典が付与可能な構成であれば、特殊入賞（1枚1、1枚2）が入賞することにより興趣を高めることができる。

【0427】

(12) 本実施例では、RT0～4（第1の状態）において1枚1（特殊入賞）が当選する中左ベル1、中右ベル1が当選するとき、1枚2（特殊入賞）が当選する右左ベル1、右中ベル1が当選するときには必ず他の小役が当選するようになっており、この際、推奨操作手順である左リールを第1停止とする停止順（特定の操作態様）で停止操作がされた場合に、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とにより、1枚1、1枚2（特殊入賞）よりも1枚ベルの組み合わせを優先して停止させる制御を行うことで1枚1、1枚2（特殊入賞）が入賞不能となる構成であるが、第1の状態（RT0～4）において特殊入賞（1枚1、1枚2）が当選するときには必ず特殊入賞（1枚1、1枚2）よりも払出枚数の多い小役（例えば、中段ベル）を必ず当選させるとともに、この際、特定の操作態様（例えば、推奨操作手順）で停止操作がされた場合に、特殊入賞よりも払出枚数の多い小役の構成図柄（例えば、「ベル」）を優先して停止させることにより特殊入賞が入賞不能となるように制御する構成としても良く、このような構成とした場合には、第1の状態（RT0～4）において特殊入賞（1枚1、1枚2）が当選し、特定の操作態様（例えば、推奨操作手順）で停止操作がされたときに特殊入賞（1枚1、1枚2）が入賞しない場合でも、特殊入賞（1枚1、1枚2）が入賞したときよりも多くのメダルの払出を伴う小役が入賞することで、特殊入賞（1枚1、1枚2）が入賞しないことによって遊技者に対して損失感を与えてしまうことを防止できる。

20

30

【0428】

なお、このような構成において、第1の状態（RT0～4）において特殊入賞と他の小役が当選する場合に、特殊入賞よりも払出枚数の多い小役のみ同時に当選する構成でも良いし、特殊入賞よりも払出枚数の多い小役以外に、特殊入賞と払出枚数が同数の小役が同時に当選する構成でも良い。

40

【0429】

(13) 本実施例では、RT3（準備遊技状態）と、RT3（準備遊技状態）から移行可能なRT1（通常遊技状態）と、RT3（準備遊技状態）及びRT1（通常遊技状態）よりも遊技者にとって有利な遊技状態であって、RT3（準備遊技状態）から移行不可能でかつRT1（通常遊技状態）から移行可能なRT0（有利遊技状態）と、を含む複数の遊技状態に制御されるとともに、RT3（準備遊技状態）において中左ベル1、中右ベル1、右左ベル1、右中ベル1を含む押し順ベル（特定結果）の当選時に、当選した押し順ベル（特定結果）の種類に対応する停止順と一致する停止順で停止操作がされたときには、中段ベル（特定入賞）を入賞させる制御を行い、当選した押し順ベル（特定結果）の種類に対応する停止順と一致しない停止順で停止操作がされたときには、1枚ベル（非特

50

定表示結果)が入賞可能となるように制御を行い、R T 3 (準備遊技状態)において1枚ベルが入賞したときにR T 3 (準備遊技状態)からR T 1 (通常遊技状態)に遊技状態を移行させるようになっている。さらにR T 3 (準備遊技状態)においては、左リールを第1停止とする停止順(一の操作態様)以外の停止順で停止操作がされた場合に中段ベル(特定入賞)が入賞する押し順ベル(特定結果)のみが内部抽選の対象となるため、遊技者が左リールを第1停止とする停止順(一の操作態様)で停止操作をする限りは1枚ベル(非特定表示結果)が入賞される機会が多くなり、R T 3 (準備遊技状態)からR T 0 (有利遊技状態)に移行可能なR T 1 (通常遊技状態)に移行する機会を多くすることができる。

【0430】

(14) 本実施例では、R T 3 (準備遊技状態)において、左リールを第1停止とする停止順(一の操作態様)以外の停止順で停止操作がされた場合に中段ベル(特定入賞)が入賞する押し順ベル(特定結果)のみが内部抽選の対象となる構成であるが、準備遊技状態(R T 3)において、一の操作態様(左リールを第1停止とする停止順)で停止操作がされた場合に特定入賞(1枚ベル)が入賞する特定結果(押し順ベル)よりも、一の操作態様(左リールを第1停止とする停止順)以外の操作態様で停止操作がされた場合に特定入賞(1枚ベル)が入賞する特定結果(押し順ベル)が高い確率で当選する構成としても良く、このような構成とした場合でも、遊技者が一の操作態様(左リールを第1停止とする停止順)で停止操作をする限りは非特定表示結果(1枚ベル)が導出される機会が多くなり、準備遊技状態(R T 3)から有利遊技状態(R T 0)に移行可能な通常遊技状態(R T 1)に移行する機会を多くすることができる。

【0431】

(15) 本実施例では、非特定表示結果として1枚ベル、すなわちメダルの払出を伴う小役を適用しているが、メダルの付与を伴わないハズレ出目のうち特定の移行出目を適用しても良い。この場合には、R T 3 (準備遊技状態)において特定結果(例えば、押し順ベル)の当選時に、当選した特定結果(押し順ベル)の種類に対応する停止順と一致する停止順で停止操作がされたときには、特定入賞(例えば、中段ベル)を入賞させる制御を行い、当選した特定結果(押し順ベル)の種類に対応する停止順と一致しない停止順で停止操作がされたときには、ハズレ出目のうちの移行出目(非特定表示結果)が停止可能となるように制御を行い、準備遊技状態(R T 3)において移行出目が停止したときにR T 3 (準備遊技状態)からR T 1 (通常遊技状態)に遊技状態を移行させる構成とすれば良い。

【0432】

[特典について]

本実施例では、特典はナビストックの付与であるとして説明した。その他の特典として、遊技を行なうために用いる遊技用価値(賭けられたメダル枚数、打ち込まれた遊技球、A Tゲームの付与)に対し、遊技者に付与される遊技用価値の占める付与割合(メダルあるいは遊技球の払出率)に直接影響を及ぼす価値としてもよい。また、遊技の進行上において遊技者にとって有益となる価値であってもよい。たとえば、非A T中であるもののA Tゲーム数をすでに獲得しておりA Tに制御されることが確定しているいわゆるA T潜伏中であるか否かを特定するための情報を報知するもの、あるいは報知されたときに所定の信頼度で実際にA T潜伏中となるように実行される情報(すなわちA T潜伏を示唆する潜伏示唆情報)を報知するものであってもよい。また、遊技者にとって有利R Tに移行させるものであってもよい。たとえば、R T 1からR T 0に移行されたり、R T 0からR T 2に移行されるといったものであってもよい。

【0433】

また、特典としては、特典演出の実行(特別キャラクタ出現など)、設定されている設定値を示唆するための設定値示唆演出の実行、一定数を集めることで遊技機が設置された遊技店において定めたサービスと交換可能なポイント付与、特典映像や特典情報を所定のWebサイトにてダウンロードすることが可能なQRコード(登録商標)を表示などであ

10

20

30

40

50

ってもよい。

【0434】

〔演出装置について〕

演出装置として液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用しても良い。

【0435】

〔ナビ演出の態様について〕

ナビ演出の態様は、操作手順を報知する態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであっても良い。また、ナビ演出は、液晶表示器51

10

【0436】

〔その他〕

前述した実施例では、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能なリールを複数備え、リールを変動表示した後、リールの変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数のリール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ついて説明した。すなわち、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な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

20

【0437】

換言すれば、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域のすべてに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが

30

【0438】

また、上記の実施例では、賭数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具

40

現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシンであってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記の実施例で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【0439】

また、上記の実施例では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、クレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであってもよい。

【0440】

50

本実施例として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンを説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式のスロットマシンを採用してもよい。

【0441】

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

【符号の説明】

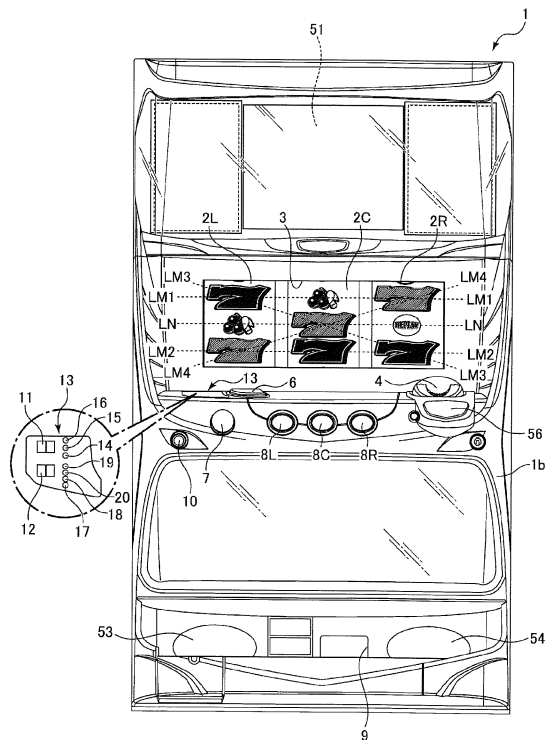
【0442】

1 スロットマシン、2L、2C、2R リール、6 MAXBETスイッチ、7 スタートスイッチ、8L、8C、8R ストップスイッチ、41 メイン制御部、51 液晶表示器、91 サブ制御部。

10

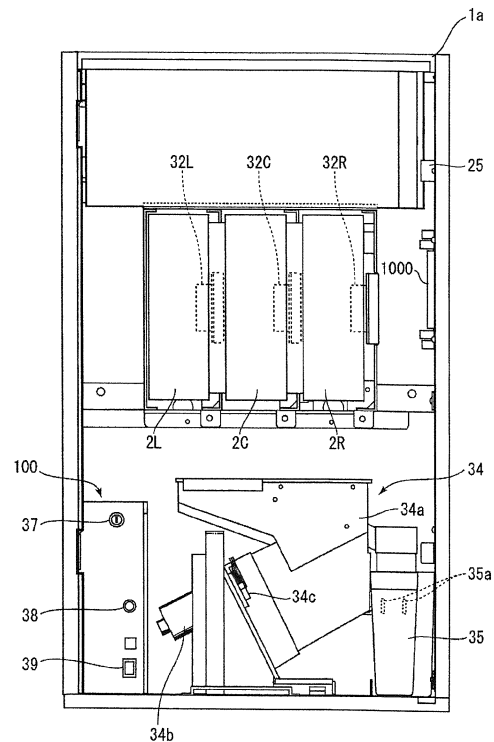
【図1】

図1

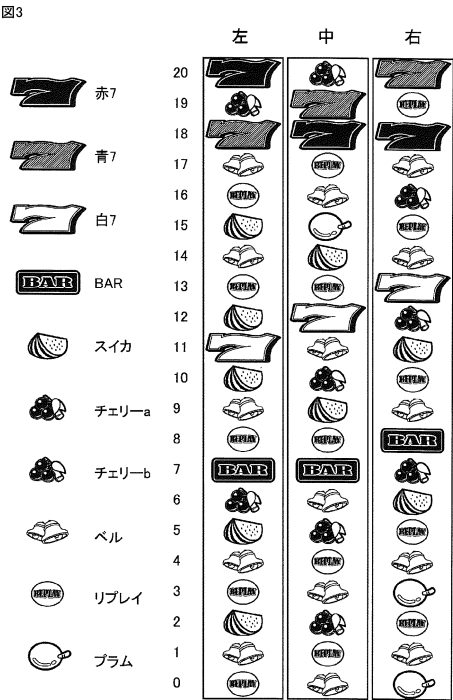


【図2】

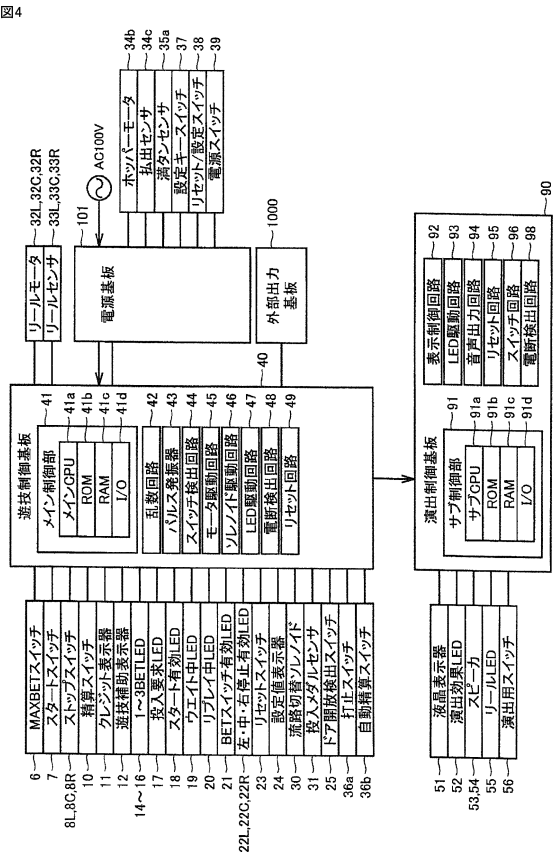
図2



【図 3】



【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,7B当選時→RT4(入賞まで)	・BB中はBB中RBに毎ゲーム制覇	310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a-白7	ベル-ベル-ベル (LM1)	入賞時→RT1	1枚(8枚)
1枚ベル1B	リプレイ-チェリーa-チェリーa			
1枚ベル2	リプレイ-チェリーa-BAR			
1枚ベル3	リプレイ-チェリーa-プラム			
1枚ベル4A	リプレイ-チェリーb-白7			
1枚ベル4B	リプレイ-チェリーb-チェリーa			
1枚ベル5	リプレイ-チェリーb-BAR			
1枚ベル6	リプレイ-チェリーb-プラム			
1枚ベル7A	リプレイ-プラム-白7			
1枚ベル7B	リプレイ-プラム-チェリーa	ベル-ベル-ベル (LM2)	-	8枚(8枚)
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			
	スイカ-ベル-リプレイ			
1枚2	青7-BAR-ベル			
	青7-リプレイ-ベル			
	スイカ-BAR-ベル			
	スイカ-リプレイ-ベル			
中段ベル	ベル-ベル-ベル	ベル-ベル-ベル (LM3)	-	5枚(5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			
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-リプレイ			
	スイカ-白7-赤7			
	スイカ-白7-リプレイ	スイカ-スイカ-スイカ (LM4)	-	1枚(1枚)
	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			
	スイカ-スイカ-スイカ			
	スイカ-スイカ-青7			
右下がりスイカ	ベル-スイカ-チェリーb			
中段チェリー	チェリー-any-any	チェリー-any-any (LM2 or LM4)	-	2枚(2枚)
下段チェリー	赤7-リプレイ-any			
	BAR-リプレイ-any			

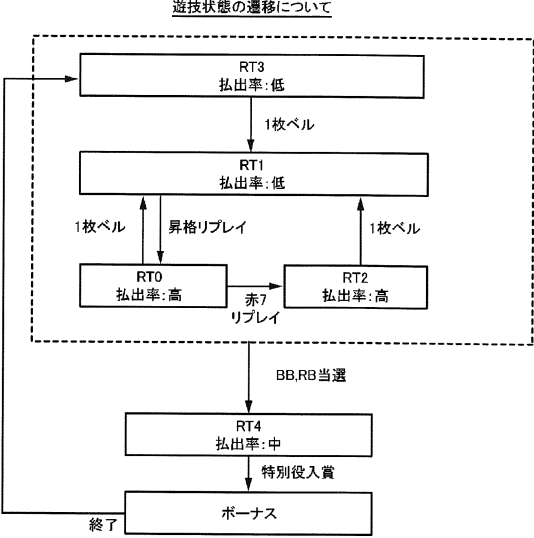
【図 7】

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	リプレイ-リプレイ-リプレイ (LM4)	-	
	ベル -リプレイ- ベル	-	-	
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	-	入賞時→RT2	
	リプレイ-リプレイ- 赤7	-	-	-
	リプレイ- 赤7 - 赤7	-	-	-

【図 8】

図8



【図 10】

図10

抽選対象役	遊技状態					
	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 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or6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 11】

図11

抽選対象役	遊技状態					
	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 1 2】

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 1 3】

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 1 4】

図 14

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

抽選対象役	組み合わせ
右左ベル1	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル4A+1枚ベル4B +1枚2+中段ベル
右左ベル2	1枚ベル2+1枚ベル5+1枚2+中段ベル
右左ベル3	1枚ベル3+1枚ベル6+1枚2+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
右左ベル5	1枚ベル5+1枚ベル8+1枚2+中段ベル
右左ベル6	1枚ベル6+1枚ベル9+1枚2+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
右左ベル8	1枚ベル2+1枚ベル8+1枚2+中段ベル
右左ベル9	1枚ベル3+1枚ベル9+1枚2+中段ベル
右中ベル1	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル2+1枚2+中段ベル
右中ベル2	1枚ベル2+1枚ベル3+1枚2+中段ベル
右中ベル3	1枚ベル3+1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚2+中段ベル
右中ベル4	1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル5+1枚2+中段ベル
右中ベル5	1枚ベル5+1枚ベル6+1枚2+中段ベル
右中ベル6	1枚ベル6+1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚2+中段ベル
右中ベル7	1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚ベル8+1枚2+中段ベル
右中ベル8	1枚ベル8+1枚ベル9+1枚2+中段ベル
右中ベル9	1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル2+1枚2+中段ベル
共通ベル	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
強チェリー	中段チェリー+下段チェリー
弱チェリー	下段チェリー

【図 1 5】

図 15

抽選対象役	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5or1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6or1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8or1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9or1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8or1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9or1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6or1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9or1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1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル8or1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2or1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1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8or1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9or1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5or1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9or1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8or1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9or1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9or1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9or1枚2or外れ

【図 18】

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 20】

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%

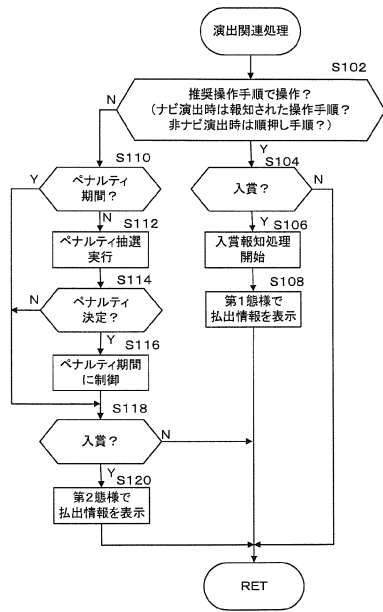
【図 19】

図19

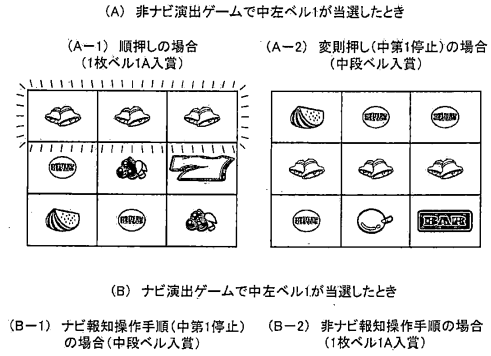
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR1	中左右	昇格リプレイ
	中左右以外	中段リプレイ
リプレイ GR2	中右左	昇格リプレイ
	中右左以外	中段リプレイ
リプレイ GR3	右左中	昇格リプレイ
	右左中以外	中段リプレイ
リプレイ GR4	右中左	昇格リプレイ
	右中左以外	中段リプレイ
リプレイ GR5	左第1停止	赤7リプレイor中段リプレイ
	左第1停止以外	中段リプレイ

【図 2 1】

図21

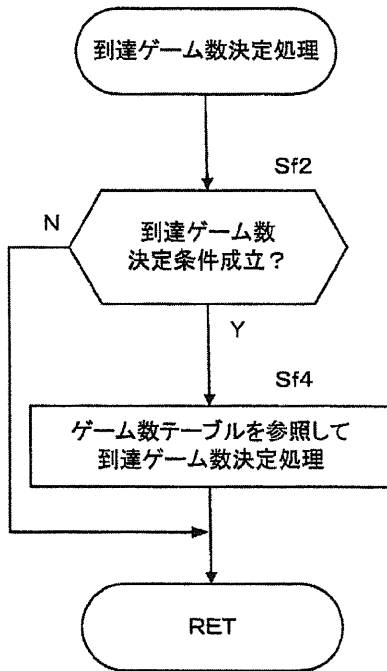


【図 2 2】



【図 2 3】

図23



【図 2 4】

図24

ゾーン 番号	ゾーン	機補到達 ゲーム数	設定値1		設定値2		設定値3		設定値4		設定値5		設定値6	
			振分率	振分 合計率	振分率	振分 合計率	振分率	振分 合計率	振分率	振分 合計率	振分率	振分 合計率	振分率	振分 合計率
1	1~100 (高ゾーン)	10	2.80%	25%	2.40%	24%	3.30%	33%	2.10%	21%	2.80%	28%	2.30%	23%
		20	2.80%		2.40%		3.30%		2.10%		2.80%		2.30%	
		100	2.90%		2.40%		2.40%		2.10%		2.80%		2.30%	
		110	0.10%		0.20%		0.30%		0.30%		0.30%		0.40%	
2	101~200 (低ゾーン)	120	0.10%	3%	0.20%	2%	0.20%	2%	0.30%	3%	0.30%	3%	0.40%	4%
		200	0.10%		0.20%		0.20%		0.30%		0.30%		0.40%	
		210	1.20%		1.20%		1.00%		1.30%		1.30%		1.10%	
		220	1.20%		1.20%		1.00%		1.30%		1.30%		1.10%	
3	201~300 (高ゾーン)	300	1.20%	12%	1.20%	12%	1.00%	10%	1.30%	13%	1.30%	13%	1.10%	11%
		310	0.20%		0.30%		0.30%		0.50%		0.40%		0.60%	
		320	0.20%		0.30%		0.30%		0.50%		0.40%		0.60%	
		400	0.20%		0.30%		0.30%		0.50%		0.40%		0.60%	
4	301~400 (低ゾーン)	410	1.30%	2%	1.40%	3%	1.10%	3%	0.50%	5%	0.40%	4%	0.60%	6%
		420	1.30%		1.40%		1.10%		0.50%		0.40%		0.60%	
		500	1.30%		1.40%		1.10%		0.50%		0.40%		0.60%	
		510	0.30%		0.40%		0.70%		0.60%		0.70%		0.70%	
5	401~500 (高ゾーン)	520	0.30%	1%	0.40%	4%	0.40%	4%	0.70%	7%	0.60%	6%	0.70%	7%
		600	0.30%		0.40%		0.40%		0.70%		0.60%		0.70%	
		610	1.50%		1.60%		1.30%		1.50%		1.30%		1.30%	
		620	1.50%		1.60%		1.30%		1.50%		1.30%		1.30%	
6	501~600 (低ゾーン)	700	1.50%	15%	1.60%	16%	1.30%	13%	1.50%	15%	1.30%	13%	1.30%	13%
		710	0.40%		0.60%		0.50%		0.80%		0.70%		0.80%	
		720	0.40%		0.60%		0.50%		0.80%		0.70%		0.80%	
		800	0.40%		0.60%		0.50%		0.80%		0.70%		0.80%	
7	601~700 (高ゾーン)	810	1.60%	4%	1.80%	6%	1.50%	5%	2.00%	8%	1.80%	7%	1.70%	8%
		820	1.60%		1.80%		1.50%		2.00%		1.80%		1.70%	
		900	1.60%		1.80%		1.50%		2.00%		1.80%		1.70%	
		910	0.50%		0.10%		0.40%		0.80%		1.00%		0.90%	
8	701~800 (低ゾーン)	920	0.50%	16%	0.10%	18%	0.40%	15%	0.80%	20%	1.00%	16%	0.90%	17%
		930	0.50%		0.10%		0.40%		0.80%		1.00%		0.90%	
		1000	0.50%		0.10%		0.40%		0.80%		1.00%		0.90%	
		1010	0.50%		0.10%		0.40%		0.80%		1.00%		0.90%	
9	801~900 (高ゾーン)	1100	0.50%	5%	0.10%	1%	0.40%	4%	0.80%	8%	1.00%	10%	0.90%	9%
		1110	0.50%		0.10%		0.40%		0.80%		1.00%		0.90%	
		1120	0.50%		0.10%		0.40%		0.80%		1.00%		0.90%	
		1130	0.50%		0.10%		0.40%		0.80%		1.00%		0.90%	
10	901~1000 (低ゾーン)	1140	0.50%	1%	0.10%	0.40%	0.40%	0.80%	0.80%	1.60%	1.00%	1.60%	0.90%	1.60%
		1150	0.50%		0.10%		0.40%		0.80%		1.00%		0.90%	
		1160	0.50%		0.10%		0.40%		0.80%		1.00%		0.90%	
		1170	0.50%		0.10%		0.40%		0.80%		1.00%		0.90%	

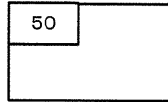
実態保持しているテーブル表

【図 25】

図25

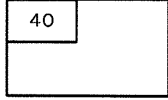
到達ゲーム数:100G

(A)



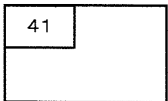
変則押し

(B)



遊技者が交代して順押しで1G消化

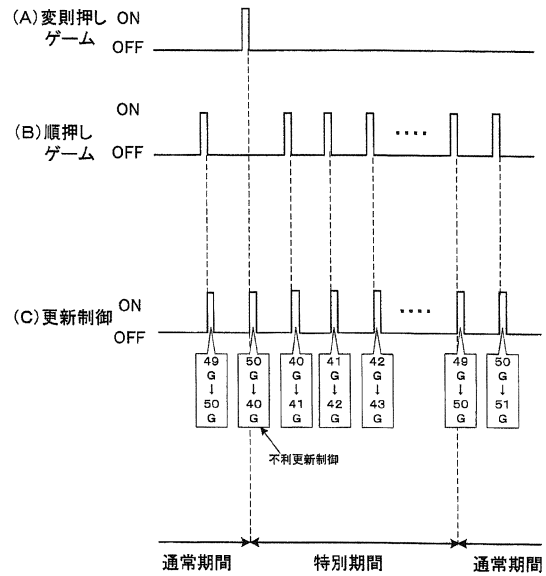
(C)



ペナルティ時に
表示ゲーム数を10G遠ざけて更新し、
推奨操作手順で1G消化することにより
到達ゲーム数に近づくように
更新するので、後任遊技者に
ペナルティ中であることが
把握されない

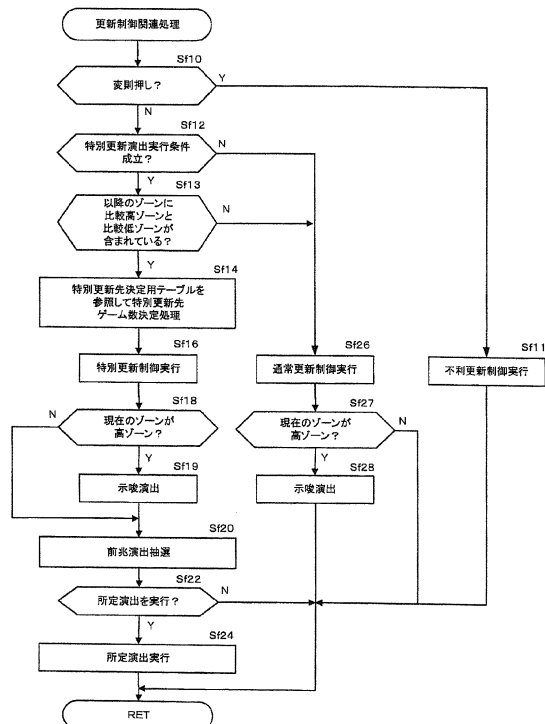
【図 26】

図26



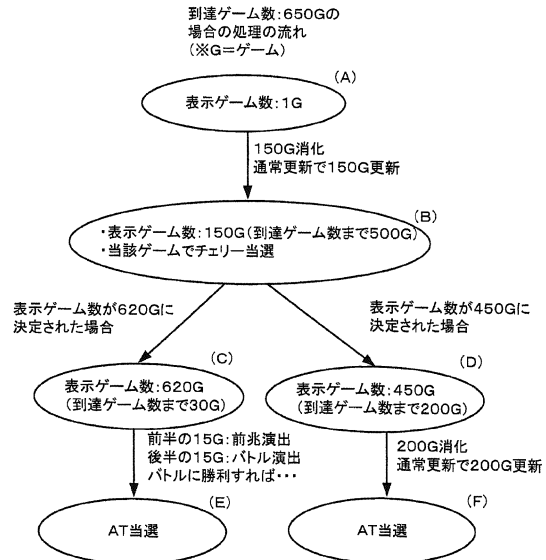
【図 27】

図27

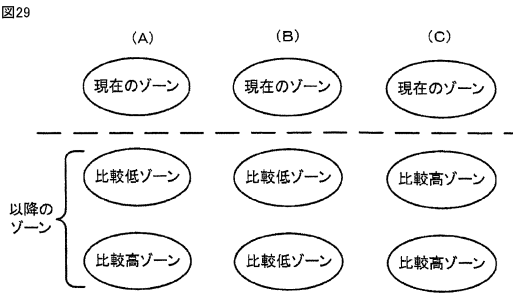


【図 28】

図28



【図 29】



【図 30】

図30

設定値: 1 新選ゲーム数: 650ゲームであり、現在の表示ゲーム数が150ゲームである場合の特別更新先決定用テーブル

ゾーン番号	特別更新先ゾーン	候補特別更新先ゲーム数	低分率	選分合計率
1	1~100	10	0.00%	0.00%
		20	0.00%	
		.	.	
		100	0.00%	
2	101~200	110	0.00%	0.00%
		120	0.00%	
		.	.	
		200	0.00%	
3	201~300	210	4.80%	48.00%
		220	4.80%	
		.	.	
		300	4.80%	
4	301~400	310	0.00%	0%
		320	0.00%	
		.	.	
		400	0.00%	
5	401~500	410	4.80%	48.00%
		420	4.80%	
		.	.	
		500	4.80%	
6	501~600	510	0.00%	0.00%
		520	0.00%	
		.	.	
		600	0.00%	
7	601~700	610	4.00%	8.00%
		620	4.00%	
		630	0.00%	
		640	0.00%	
8	701~800	700	0.00%	0.00%
		710	0.00%	
		720	0.00%	
		.	.	
9	801~900	800	0.00%	0.00%
		810	0.00%	
		820	0.00%	
		.	.	
10	901~1000	900	0.00%	0.00%
		910	0.00%	
		920	0.00%	
		.	.	
		1000	0.00%	

実際保持しているテーブル表

フロントページの続き

審査官 鶴岡 直樹

- (56)参考文献 特開2013-202170 (JP, A)
特開2008-253528 (JP, A)
特開2012-095707 (JP, A)
特開2012-115537 (JP, A)
特開2014-131644 (JP, A)
特開2015-163123 (JP, A)
特開2014-076240 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04